

Una mezzelfa sferra pugni con la velocità del fulmine, deviando la pioggia di frecce in arrivo, poi balza oltre una barricata e si tuffa in mezzo ai ranghi degli hobgoblin schierati dall'altro lato. Turbinando in mezzo a loro, respinge i loro colpi e li abbatte uno dopo l'altro finché non è l'unica a restare in piedi.

Traendo un profondo respiro, un umano ricoperto di tatuaggi assume una postura da combattimento. Quando i primi orchi in carica lo raggiungono, l'umano soffia dalla bocca un getto di fiamme che avvolge i suoi avversari.

Muovendosi silenziosamente nella notte, un halfling vestito di nero sguscia tra le ombre di un'arcata per ricomparire in un'altra zona d'ombra su una balconata a pochi metri di distanza. Estrae la lama da un fodero avvolto negli stracci e scruta oltre la finestra finché non individua il tirannico principe, che nell'abbraccio del sonno appare completamente inerme.

A prescindere dalle loro discipline, i monaci sono accomunati dalla loro capacità di controllare disciplinatamente l'energia che fluisce nel loro corpo.

Che si tratti di incanalare in uno stupefacente sfoggio di maestria in combattimento o in un più sottile potenziamento delle proprie difese e della velocità, questa energia pervade ogni azione di un monaco.

MONACO					
Lv	Bonus di Competenza	Arti Marziali	Punti Ki	Movimento Senza Armatura	Privilegi
1°	2	1d4	—	—	Difesa Senza Armatura, Arti Marziali
2°	2	1d4	2	+3 m	Arma Personalizzata, Ki, Movimento Senza Armatura
3°	2	1d4	3	+3 m	Attacco Infuso di Ki, Deviare Proiettili, Tradizione Monastica
4°	2	1d4	4	+3 m	Aumento dei Punteggi di Caratteristica, Caduta Lenta, Guarigione Accelerata
5°	3	1d6	5	+3 m	Attacco Extra, Colpo Stordente, Mira Focalizzata
6°	3	1d6	6	+4,5 m	Colpi Ki Potenziati, Privilegio della Tradizione Monastica
7°	3	1d6	7	+4,5 m	Elusione, Mente Lucida
8°	3	1d6	8	+4,5 m	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
9°	4	1d6	9	+4,5 m	Movimento Senza Armatura Migliorato
10°	4	1d6	10	+6 m	Purezza del Colpo
11°	4	1d8	11	+6 m	Privilegio della Tradizione Monastica
12°	4	1d8	12	+6 m	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
13°	5	1d8	13	+6 m	Lingua del Sole e della Luna
14°	5	1d8	14	+7,5 m	Anima Adamantina
15°	5	1d8	15	+7,5 m	Corpo Senza Tempo
16°	5	1d8	16	+7,5 m	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
17°	6	1d10	17	+7,5 m	Privilegio della Tradizione Monastica
18°	6	1d10	18	+9 m	Corpo Vuoto
19°	6	1d10	19	+9 m	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
20°	6	1d10	20	+9 m	Perfezione Interiore

I monaci seguono un sentiero contraddittorio. Studiano la loro arte allo stesso modo di un mago e, come un mago, non indossano armature e solitamente fanno a meno delle armi. Tuttavia, sono combattenti letali e le loro capacità tengono testa a quelle di un barbaro in ira o di un guerriero magnificamente addestrato. I monaci abbracciano questa contraddizione apparente, in quanto in essa è racchiusa l'essenza di tutti gli studi monastici. Arrivando a conoscere se stessi fino in fondo, è possibile scoprire molte cose sul resto del mondo.

La concentrazione di un monaco sulla padronanza interiore spinge molti individui di questo tipo a isolarsi dalla società e a concentrarsi più sulle loro esperienze personali che su ciò che accade altrove. I monaci avventurieri sono una specie rara di un tipo di personaggio già raro, poiché vanno alla ricerca della perfezione oltre le mura del loro monastero, vagando in lungo e in largo per il mondo.

Interpretare un personaggio monaco offre molte opportunità interessanti di provare qualcosa di diverso. Per differenziare ulteriormente il proprio monaco, un giocatore può prendere in considerazione le opzioni nelle sezioni che seguono.

• MONASTERO

Un monaco studia in un monastero per prepararsi a una vita di ascetismo. Molti di coloro che entrano in un monastero ne fanno la loro dimora per il resto della vita, ad eccezione degli avventurieri e degli altri monaci che hanno un motivo per uscire. Per questi individui, un monastero può fungere da rifugio tra un'escursione nel mondo e l'altra o da fonte di sostegno nei momenti di bisogno.

Che genere di posto era il monastero del monaco e dove è situato? Frequentare quel posto ha contribuito a plasmare l'esperienza del monaco in modo insolito o rilevante?

• ICONA MONASTICA

Anche nello stile di vita monastico, che disdegna il materialismo e le proprietà personali, il simbolismo svolge un ruolo importante nel definire l'identità di un ordine. Alcuni ordini monastici riservano una considerazione speciale a certe creature, a volte perché sono legate alla storia dell'ordine, a volte perché fungono da esempio di una qualità che i monaci tentano di emulare.

Se il monastero del monaco avesse un'icona speciale, il monaco potrebbe portare un'immagine rozza e poco appariscente di quella creatura sulle sue vesti e usarla come simbolo di identificazione. O forse l'icona dell'ordine non ha una forma fisica ma è espressa attraverso un gesto o una postura adottata dal monaco, che gli altri monaci sanno come interpretare.

• MAESTRO

Durante i suoi studi, il monaco è stato probabilmente preso sotto l'ala da un maestro che gli ha insegnato i precetti dell'ordine. Quel maestro è stato il principale responsabile che ha definito la comprensione delle arti marziali del monaco e il suo atteggiamento nei confronti del mondo. Che tipo di persona era il maestro del monaco e in che modo il rapporto con lui ha influenzato il monaco?

LA MAGIA DEL KI

Un monaco studia attentamente l'energia magica che la maggior parte delle tradizioni monastiche chiama ki. Questa energia è un elemento della magia che pervade l'intero multiverso e più specificamente l'elemento che pulsa in tutti i corpi viventi. Un monaco imbriglia questo potere dentro di sé per creare vari effetti magici e per superare i limiti fisici del suo corpo; può inoltre usare alcuni dei suoi attacchi speciali per ostacolare il flusso del ki in tutti i suoi avversari. Usando questa energia, un monaco incanala velocità e potenza nei suoi colpi senz'armi. Man mano che accumula esperienza, il suo addestramento nelle arti marziali e la sua maestria nel ki gli conferiscono un controllo sempre maggiore sul proprio corpo e su quelli dei suoi avversari.

ADDESTRAMENTO E ASCETISMO

I mondi di D&D sono disseminati di piccoli monasteri cinti da mura, minuscoli rifugi isolati dai ritmi della vita quotidiana in cui il tempo sembra essersi fermato. I monaci che vivono in quei rifugi sono alla ricerca della perfezione personale tramite un rigoroso addestramento e una vita di contemplazione. Molti sono entrati in monastero da bambini: sono stati mandati a vivere laggiù quando i loro genitori sono morti, quando non c'era abbastanza cibo per mantenerli o in cambio di un atto di misericordia che i monaci avevano compiuto a beneficio delle loro famiglie.

Alcuni monaci conducono vite completamente separate dalla popolazione circostante, isolati da tutto ciò che potrebbe interferire nella loro evoluzione spirituale. Altri hanno giurato di vivere in isolamento ed escono solo per fungere da spie o da assassini al servizio del loro capo, di un nobile patrono o di qualche altra potenza mortale o divina.

La maggior parte dei monaci non rifugge dai vicini: molti monaci visitano frequentemente i villaggi o i paesi, dove offrono i loro servizi in cambio di cibo o altri beni. In qualità di combattenti versatili, i monaci spesso finiscono per proteggere i loro vicini dal mostro o dal tiranno di turno.

Per un monaco, diventare un avventuriero significa lasciarsi alle spalle uno stile di vita comune e strutturato per diventare un nomade. La transizione può essere dura e nessun monaco la intraprende a cuor leggero. Chi esce dal monastero prende la sua missione sul serio e affronta le avventure che lo attendono come prove personali di crescita fisica e spirituale. Di norma i monaci nutrono ben poco interesse per le ricchezze materiali e sono spinti più dal desiderio di compiere una missione importante che non dalla semplice necessità di uccidere i mostri e saccheggiare i loro tesori.

CREARE UN MONACO

Al momento di creare il proprio monaco, un giocatore dovrebbe pensare al suo legame con il monastero in cui ha appreso le sue abilità e dove ha trascorso gli anni della sua formazione. Era un orfano o un bambino abbandonato sulla soglia del monastero? I suoi genitori gli hanno promesso di inviarlo al monastero in segno di gratitudine per un servizio ottenuto dai monaci? Conduceva una vita di clausura per nascondersi dalle conseguenze di un crimine che aveva commesso? Oppure ha scelto la vita monastica di sua spontanea iniziativa?

Quindi dovrà chiedersi perché se n'è andato. Il capo del suo monastero lo ha scelto per una missione particolarmente importante da portare a termine nel mondo esterno? O forse è stato allontanato perché ha violato in qualche modo le regole della comunità? Aveva paura di lasciare il monastero o ne è stato contento? C'è qualcosa di particolare che spera di compiere al di fuori del monastero? È impaziente di tornare a casa?

La rigida vita di una comunità monastica e la disciplina richiesta per imbrigliare il ki fanno sì che i monaci siano quasi sempre di allineamento legale.

CREAZIONE RAPIDA

È possibile creare un monaco rapidamente seguendo questi suggerimenti. Per prima cosa, Destrezza dovrebbe essere il punteggio di caratteristica più alto, seguito da Saggezza. Poi si sceglie il background dell'eremita.

PRIVILEGI DI CLASSE

Un monaco ottiene i seguenti privilegi di classe.

• PUNTI FERITA

- Dadi Vita: 1d8 per ogni livello da monaco
- Punti Ferita al 1° Livello: 8 + il modificatore di Costituzione del monaco
- Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d8 (o 5) + il modificatore di Costituzione del monaco per ogni livello da monaco dopo il 1°

• COMPETENZE

- Armature: Nessuna
- Armi: Armi semplici, spade corte
- Strumenti: Un tipo di strumenti da artigiano o uno strumento musicale a scelta
- Tiri Salvezza: Forza, Destrezza
- Abilità: Due a scelta tra Acrobazia, Atletica, Furtività, Intuizione, Religione e Storia

• EQUIPAGGIAMENTO

Un monaco inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dal suo background:

- a) una spada corta o (b) una qualsiasi arma semplice
- (a) una dotazione da avventuriero o (b) una dotazione da esploratore
- 10 dardi

Se rinuncia a questo equipaggiamento iniziale e agli oggetti offerti dal suo background, inizia con 5d4 mo per acquistare l'equipaggiamento.

DIFESA SENZA ARMATURA

A partire dal 1° livello, finché un monaco non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo, la sua CA è pari a 10 + il suo modificatore di Destrezza + il suo modificatore di Saggezza.

ARTI MARZIALI

Al 1° livello, grazie alla sua perizia nelle arti marziali, un monaco padroneggia uno stile di combattimento che fa uso di colpi senz'armi e armi da monaco, vale a dire spade corte e qualsiasi arma da mischia semplice che non possieda la proprietà a due mani o la proprietà pesante.

Un monaco ottiene i benefici seguenti finché è senz'armi o impugna soltanto armi da monaco e finché non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo:

- Un monaco può usare Destrezza anziché Forza per i tiri per colpire e i tiri per i danni dei suoi colpi senz'armi e delle sue armi da monaco.
- Un monaco può tirare un d4 al posto dei normali danni del suo colpo senz'armi o della sua arma da monaco. Questo dado cambia man mano che il personaggio acquisisce altri livelli da monaco, come indicato nella colonna "Arti Marziali" nella tabella "Monaco".

- Quando un monaco usa l'azione di Attacco con un colpo senz'armi o un'arma da monaco nel suo turno, può effettuare un colpo senz'armi come azione bonus. Per esempio, se il monaco effettua l'azione di Attacco con un bastone ferrato, può anche effettuare un colpo senz'armi come azione bonus, presumendo che non abbia già effettuato un'azione bonus in quel turno.

Alcuni monasteri utilizzano armi da monaco dalla forma particolare. Per esempio, un monaco potrebbe usare un randello composto da due sbarre di legno collegate da una breve catena (chiamato Nunchaku) o un falcetto con una lama più corta e meno ricurva (chiamato Kama). A prescindere dal nome usato per un'arma da monaco, il monaco può usare le statistiche di gioco fornite dall'arma nel capitolo 5, "Equipaggiamento".

ARMA PERSONALIZZATA

Al 2° livello, il monaco è addestrato nell'utilizzo di vari tipi di armi come armi del monaco, non solo con armi da mischia semplici o spade corte. Ogni volta che il monaco termina un riposo breve o lungo, può toccare un'arma concentrando il suo ki su di essa, facendola diventare un'arma da monaco finché non utilizza nuovamente questo privilegio.

L'arma scelta deve soddisfare i seguenti criteri:

- L'arma deve essere un'arma semplice o da guerra.
- Il monaco dev'essere competente nell'uso dell'arma scelta.
- L'arma non deve avere le proprietà pesante e speciale.

Ki

A partire dal 2° livello, il monaco è in grado di imbrigliare l'energia mistica del ki grazie al suo addestramento. Il suo accesso a questa energia è rappresentato da un certo numero di punti ki, determinato dal livello da monaco, come indicato nella colonna "Punti Ki" nella tabella "Monaco".

Un monaco può spendere questi punti per alimentare i vari privilegi del ki. Inizialmente il monaco conosce tre di questi privilegi: Difesa Paziente, Passo del Vento e Raffica di Colpi. Apprenderà altri privilegi del ki man mano che acquisirà altri livelli in questa classe.

Quando il monaco spende un punto ki, quel punto non è più disponibile finché il monaco non completa un riposo breve o lungo, alla fine del quale il monaco riassorbe in sé tutto il ki che aveva speso. Il monaco deve trascorrere almeno 30 minuti in meditazione durante il riposo per recuperare i suoi punti ki. Alcuni privilegi del ki di un monaco richiedono al bersaglio di effettuare un tiro salvezza per resistere ai loro effetti. La CD del tiro salvezza viene definita nel modo seguente:

CD del tiro salvezza del Ki = 8 + il bonus di competenza del monaco + il bonus di Saggezza del monaco

• DIFESA PAZIENTE

Un monaco può spendere 1 punto ki per effettuare l'azione di Schivata come azione bonus nel suo turno.

• PASSO DEL VENTO

Un monaco può spendere 1 punto ki per effettuare l'azione di Disimpegno o Scatto come azione bonus nel suo turno; inoltre, la sua distanza di salto raddoppia per quel turno.

• RAFFICA DI COLPI

Subito dopo avere effettuato l'azione di Attacco nel suo turno, il monaco può spendere 1 punto ki per sferrare due colpi senz'armi come azione bonus.

MOVIMENTO SENZA ARMATURA

A partire dal 2° livello, la velocità di un monaco aumenta di 3 metri finché il monaco non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo. Questo bonus aumenta man mano che il personaggio acquisisce altri livelli da monaco, come indicato nella tabella "Monaco".

Al 9° livello, un monaco ottiene la capacità di muoversi lungo le superfici verticali e sulle superfici liquide durante il suo turno senza cadere durante il movimento.

ATTACCO INFUSO DI KI

Dal 3° livello, se il monaco spende 1 o più punti ki come parte della sua azione durante il suo turno, può effettuare un attacco con un colpo senz'armi o con la sua arma da monaco come azione bonus prima della fine di quel turno.

TRADIZIONE MONASTICA

Quando arriva al 3° livello, il monaco si vota a una tradizione monastica: la Via della Mano Aperta, la Via dell'Ombra o la Via dei Quattro Elementi, tutte descritte alla fine della sezione di questa classe. La tradizione scelta conferisce al monaco alcuni privilegi al 3° livello e poi di nuovo al 6°, 11° e 17° livello.

DEVIARE PROIETTILI

A partire dal 3° livello, un monaco può usare la sua reazione per deviare o afferrare un proiettile quando viene colpito dall'attacco con un'arma a distanza. Quando lo fa, il danno che subisce dall'attacco è ridotto di 1d10 + il suo modificatore di Destrezza + il suo livello da monaco.

Se il monaco riduce i danni a 0, può afferrare il proiettile, se quest'ultimo è abbastanza piccolo da essere tenuto in mano e se il monaco ha almeno una mano libera. Se il monaco afferra un proiettile in questo modo, può spendere 1 punto ki per effettuare un attacco a distanza con l'arma o con la munizione che ha appena afferrato, come parte della stessa reazione. Il monaco effettua questo attacco con competenza, a prescindere dalle sue competenze nelle armi, e il proiettile è considerato un'arma da monaco ai fini di questo attacco, con una gittata normale di 6 metri e una gittata lunga di 18 metri.

AUMENTO DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Quando arriva al 4° livello, e poi di nuovo all'8°, 12°, 16° e 19° livello, un monaco può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta. Come di consueto, non è consentito aumentare un punteggio di caratteristica a più di 20 utilizzando questo privilegio.

CADUTA LENTA

A partire dal 4° livello, 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.

GUARIGIONE ACCELERATA

Dal 4° livello, con un'azione, il monaco può spendere 2 punti ki e tirare un dado di Arti Marziali. In questo modo, recupera un numero di punti ferita pari al risultato ottenuto + il suo bonus di competenza.

ATTACCO EXTRA

A partire dal 5° livello, un monaco può attaccare due volte anziché una, ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel proprio turno.

COLPO STORDETE

A partire dal 5° livello, un monaco può interferire con il ki che fluisce nel corpo di un avversario. Quando il monaco colpisce un'altra creatura con un attacco con un'arma da mischia, può spendere 1 punto ki per tentare un colpo stordente. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti sarà stordito fino alla fine del turno successivo del monaco.

MIRA FOCALIZZATA

Dal 5° livello, quando il monaco fallisce un tiro per colpire, può spendere da 1 a 3 punti ki per aumentare il tiro per colpire di 2 per ogni punto ki speso, aumentando in questo modo le probabilità di mandare a segno l'attacco.

COLPI KI POTENZIATI

A partire dal 6° livello, i colpi senz'armi del monaco sono considerati magici ai fini di oltrepassare la resistenza e l'immunità agli attacchi e ai danni non magici.

ELUSIONE

Al 7° livello, grazie alla sua agilità istintiva, il monaco può schivare certi effetti ad area come il soffio di fulmine di un drago blu o un incantesimo palla di fuoco. Quando il monaco è soggetto a un effetto che gli consente di effettuare un tiro salvezza su Destrezza per dimezzare i danni, non subisce alcun danno se supera il tiro salvezza, e soltanto la metà dei danni se lo fallisce.

MENTE LUCIDA

A partire dal 7° livello, un monaco può usare la sua azione per porre termine a un effetto su se stesso che lo rende affascinato o spaventato.

PUREZZA DEL CORPO

Al 10° livello, il monaco ha una tale padronanza del ki da diventare immune alle malattie e ai veleni.

LINGUA DEL SOLE E DELLA LUNA

A partire dal 13° livello, un monaco impara a sfiorare il ki delle altre menti ed è in grado di comprendere tutti i linguaggi parlati. Inoltre, qualsiasi creatura che sia in grado di capire un linguaggio può anche capire ciò che il monaco dice.

ANIMA ADAMANTINA

A partire dal 14° livello, il monaco ha una tale padronanza del ki da ottenere competenza in tutti i tiri salvezza. Inoltre, ogni volta che effettua un tiro salvezza e fallisce, può spendere 1 punto ki per ripetere il tiro. Deve usare il nuovo risultato.

CORPO SENZA TEMPO

Al 15° livello, il monaco è pervaso dal ki a tal punto che non è toccato dalla fragilità della vecchiaia e non può invecchiare magicamente. Tuttavia, può sempre morire di vecchiaia. Inoltre, non ha più bisogno di bere o di mangiare.

CORPO VUOTO

A partire dal 18° livello, il monaco può usare la sua azione per spendere 4 punti ki e diventare invisibile per 1 minuto. Durante quel periodo di tempo ottiene anche resistenza a tutti i danni tranne ai danni da forza. Inoltre, il monaco può spendere 8 punti ki in modo da lanciare l'incantesimo proiezione astrale senza avere bisogno di componenti materiali. Quando lo fa, non può portare nessun'altra creatura con sé.

PERFEZIONE INTERIORE

Al 20° livello, quando un monaco tira per l'iniziativa e non gli rimane alcun punto ki, recupera 4 punti ki.

TRADIZIONI MONASTICHE

Le tradizioni monastiche più diffuse presso i monasteri sparsi per il multiverso sono tre. Molti monasteri praticano esclusivamente una tradizione, ma ne esistono alcuni che onorano tutte e tre le tradizioni e addestrano ogni monaco in base alle sue propensioni e ai suoi interessi.

Tutte e tre le tradizioni sono inizialmente incentrate sulle stesse tecniche di base, per poi divergere man mano che un discepolo acquista esperienza. Un monaco dovrà quindi scegliere una tradizione soltanto una volta giunto al 3° livello.

VIA DEI QUATTRO ELEMENTI

Il monaco aderisce a una tradizione monastica che insegna come imbrigliare il potere degli elementi. Quando il monaco concentra il suo ki, entra in sintonia con le forze della creazione e piega i quattro elementi alla sua volontà, usandoli come un'estensione del suo corpo. Alcuni membri di questa tradizione si dedicano a un singolo elemento, ma altri fondono i vari elementi tra loro.

Molti monaci di questa tradizione si tatuano il corpo con vari simboli dei loro poteri ki, in genere raffigurati come draghi serpeggianti, ma anche come fenici, pesci, alberi, montagne o grandi onde marine.

• DISCEPOLO DEGLI ELEMENTI

Quando il monaco sceglie questa tradizione al 3° livello, inizia ad apprendere una serie di discipline magiche che imbrigliano il potere dei quattro elementi. Ogni disciplina richiede un costo in punti ki ogni volta che il monaco la usa.

Il monaco conosce la disciplina Sintonia Elementale e un'altra disciplina elementale a sua scelta, descritta nella sezione seguente, "Discipline Elementali". Apprende una disciplina elementale aggiuntiva a sua scelta al 6°, 11° e 17° livello. Inoltre, ogni volta che il monaco apprende una nuova disciplina elementale, può sostituire una disciplina che già conosce con una disciplina diversa.

- **Lanciare Incantesimi Elementali.** Alcune discipline elementali consentono al monaco di lanciare incantesimi. Vedi il capitolo 10 per le regole generali relative alla magia. Per lanciare uno di questi incantesimi, il monaco usa il tempo di lancio e le altre regole relative all'incantesimo in questione, ma non è obbligato a fornire le componenti materiali che esso richiede.

Una volta arrivato al 5° livello, il monaco può spendere ulteriori punti ki per aumentare il livello di una disciplina elementale da lui lanciata, purché l'incantesimo possieda un effetto potenziato a un livello superiore, come per esempio mani brucianti. Il livello dell'incantesimo aumenta di 1 per ogni punto ki aggiuntivo speso dal monaco. Per esempio, se un monaco di 5° livello utilizza Colpo della Cenere Turbinante per lanciare mani brucianti, può spendere 3 punti ki per lanciarlo come incantesimo di 2° livello (il costo base della disciplina, pari a 2 punti ki, più 1).

Il numero massimo di punti ki che il monaco può spendere per lanciare un incantesimo in questo modo (incluso il suo costo base in punti ki e gli eventuali punti ki aggiuntivi che spende per aumentarne il livello) è determinato dal livello da monaco, come indicato nella tabella "Incantesimi e Punti Ki".

Incantesimi e Punti Ki	
Lv da Monaco	Punti Ki Massimi per Incantesimo
5° - 8°	3
9° - 12°	4
13° - 16°	5
17° - 20°	6

• DISCIPLINE ELEMENTALI

Le discipline elementali sono presentate in ordine alfabetico. Se una disciplina richiede un livello, il monaco deve avere raggiunto quel livello per apprendere la disciplina in questione.

- **Cavalcare il Vento (11° livello richiesto).** Il monaco può spendere 4 punti Ki per lanciare volare, bersagliando se stesso.
- **Colpo della Cenere Turbinante.** Il monaco può spendere 2 punti ki per lanciare mani Brucianti.

- **Difesa della Montagna Eterna (17° livello richiesto).** Il monaco può spendere 5 punti ki per lanciare pelle di pietra, bersagliando se stesso.
- **Fiamme della Fenice (11° livello richiesto).** Il monaco può spendere 4 punti ki per lanciare palla di fuoco.
- **Fiume della Fiamma Famelica (17° livello richiesto).** Il monaco può spendere 5 punti ki per lanciare muro di fuoco.
- **Forma del Fiume Fluente.** Con un'azione, il monaco può spendere 1 punto ki per scegliere un'area di ghiaccio o di acqua le cui dimensioni non superino i 9 metri per lato e situata entro 36 metri da lui. Il monaco può trasformare l'acqua in ghiaccio e viceversa all'interno di quell'area, e può modellare il ghiaccio nella forma che preferisce. Può aumentare o ridurre l'elevazione del ghiaccio, scavare o riempire un canale, erigere o abbattere un muro o formare una colonna. L'estensione di tali non può superare la metà della dimensione più grande dell'area. Per esempio, se il monaco agisce su un quadrato con lato di 9 metri, può creare una colonna alta fino a 4,5 metri, aumentare o ridurre l'elevazione del quadrato di 4,5 metri, scavare una fossa profonda al massimo 4,5 metri e così via. Non può modellare il ghiaccio per intrappolare o infliggere danni a una creatura all'interno dell'area.
- **Frusta d'Acqua.** Con un'azione, il monaco può spendere 2 punti ki per creare una frusta d'acqua che spinge e tira una creatura per farle perdere l'equilibrio. Una creatura che il monaco sia in grado di vedere e che si trovi entro 9 metri da lui deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 3d10 danni contundenti, più 1d10 danni contundenti extra per ogni punto ki aggiuntivo speso dal monaco, che può farla cadere a terra prona o tirarla fino a 7,5 metri avvicinandola a sé. Se invece lo supera, la creatura subisce la metà dei danni, ma non viene tirata e non cade a terra prona.
- **Gong della Sommità (6° livello richiesto).** Il monaco può spendere 3 punti ki per lanciare frantumare.
- **Morsa del Vento del Nord (6° livello richiesto).** Il monaco può spendere 3 punti ki per lanciare blocca persone.
- **Onda della Terra Tumultuosa (17° livello richiesto).** Il monaco può spendere 6 punti ki per lanciare muro di pietra.
- **Postura della Nebbia (11° livello richiesto).** Il monaco può spendere 4 punti ki per lanciare forma gassosa, bersagliando sé stesso.
- **Pugno dei Quattro Tuoni.** Il monaco può spendere 2 punti ki per lanciare onda tonante.
- **Pugno dell'Aria Inviolabile.** Il monaco può generare una scarica di aria compressa che colpisce con la forza di un pugno. Con un'azione, il monaco può spendere 2 punti ki e scegliere una creatura entro 9 metri da lui. Quella creatura deve effettuare un tiro salvezza su Forza. Se lo fallisce, la creatura subisce 3d10 danni contundenti, più 1d10 danni contundenti extra per ogni punto ki aggiuntivo speso dal monaco; inoltre, il monaco può spingere la creatura fino a un massimo di 6 metri, allontanandola da

sé e buttandola a terra prona. Se lo supera, la creatura subisce la metà di quei danni, ma non viene spinta e non cade a terra prona.

- **Sintonia Elementale.** Il monaco può usare la sua azione per controllare brevemente le forze elementali vicine, provocando un effetto a sua scelta tra i seguenti:
 - Creare un effetto sensoriale innocuo e istantaneo correlato all'acqua, all'aria, al fuoco o alla terra, come uno spruzzo d'acqua, uno sbuffo di vento, una pioggia di scintille o un leggero tremolio di alcune pietre.
 - Accendere o estinguere istantaneamente una torcia, una candela o un piccolo fuoco da campo.
 - Raffreddare o riscaldare fino a 0,5 kg di materiale non vivente per un massimo di 1 ora.
 - Generare terra, fuoco, acqua o foschia delle dimensioni massime di un cubo con spigolo di 30 cm

e che assuma una rozza forma a sua scelta per un massimo di 1 minuto.

- **Soffio dell'Inverno (17° livello richiesto).** Il monaco può spendere 6 punti ki per lanciare cono di freddo.
- **Spiriti della Burrasca Impetuosa.** Il monaco può spendere 2 punti ki per lanciare folata di vento
- **Zanne del Serpente di Fuoco.** Quando il monaco usa l'azione di Attacco nel suo turno, può spendere 1 punto ki per generare dei tentacoli di fiamme dai suoi pugni e dai suoi piedi. La portata dei suoi colpi senz'armi aumenta di 3 metri per quell'azione, nonché per il resto del turno. Quando un tale attacco colpisce, infligge danni da fuoco anziché danni contundenti, e se il monaco spende 1 punto ki quando l'attacco colpisce, esso infligge anche 1d10 danni da fuoco extra.

VIA DEL DRAGO ASCENDENTE

Il dio drago Bahamut è noto per viaggiare nel Piano Materiale sotto le mentite spoglie di un giovane monaco e la leggenda vuole che fu proprio lui a fondare il primo monastero della Via del drago ascendente. L'insegnamento fondamentale di questa tradizione sostiene che, emulando i draghi, un monaco si integri meglio con il mondo e la sua magia. Permettendo al loro spirito di risuonare con potenza draconica, i monaci che seguono questa tradizione affinano le loro capacità nel combattimento, rafforzano i loro alleati e possono persino liberarsi in aria su ali draconiche.

Ma tutto questo potere è al servizio di un obiettivo più grande: raggiungere un'unità spirituale con l'essenza del Piano Materiale. Come seguace della Via del drago ascendente, decidi come hai risvegliato il potere dei draghi dentro di te. La tabella "Origine del drago ascendente" ti fornisce varie possibilità (in alternativa è possibile inventarne uno insieme al proprio DM).

Origine del Drago Ascendente	
d6	Origine
1	Hai affinato le tue abilità allineando il tuo spirito con il potere draconico di alterare il mondo.
2	Un drago ha svolto personalmente un ruolo attivo nel plasmare la tua energia interiore.
3	Hai studiato in un monastero che fa risalire i suoi insegnamenti indietro di secoli o millenni agli insegnamenti di un singolo drago, o in uno che è devoto a un dio drago.
4	Hai trascorso lunghi periodi meditando nella regione vicina alla tana di un drago antico, assorbendo la magia ambientale di quella tana.
5	Hai trovato una pergamena scritta in Draconico che conteneva nuove tecniche ispiratrici.
6	Dopo un sogno in cui compariva un dragonide a cinque mani, ti sei svegliato e hai scoperto di possedere il mistico soffio dei draghi.

• DISCEPOLO DRACONICO

Al 3° livello puoi incanalare il potere draconico per amplificare la tua presenza e impregnare i tuoi colpi senz'armi con l'essenza del soffio di un drago. Ottieni i seguenti benefici:

- **Presenza draconica.** Se fallisci una prova di Carisma (Intimidire) o Carisma (Persuasione), puoi usare la tua reazione per ripetere la prova, mentre attingi alla potente presenza dei draghi. Dopo che questo privilegio ha trasformato un fallimento in un successo, non puoi usarlo di nuovo prima di aver completato un riposo lungo.
- **Colpo draconico.** Quando infliggi danni a un bersaglio con un colpo senz'armi, puoi cambiare il tipo di danno in danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o veleno.
- **Lingua dei draghi.** Impari a parlare, leggere e scrivere il Draconico o un'altra lingua a tua scelta.

• SOFFIO DEL DRAGO

Al 3° livello puoi incanalare onde distruttive di energia, come quelle create dai draghi che emuli. Quando esegui l'azione Attacco durante il tuo turno, puoi sostituire uno dei tuoi attacchi

con un'esalazione di energia draconica in un cono di 6 metri o in una linea lunga 9 metri e larga 1,5 (a tua scelta).

Scegli un tipo di danno: acido, freddo, fulmine, fuoco o veleno. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza contro la tua CD del tiro salvezza sul tuo ki, subendo danni del tipo scelto pari a due tiri del tuo dado di Arti Marziali in caso di fallimento, o alla metà dei danni in caso di successo. All'11° livello, il danno di questo privilegio aumenta a tre tiri del tuo dado di Arti Marziali.

Puoi utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al valore del tuo bonus di competenza e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completi un riposo lungo. Anche se non hai usi disponibili, puoi spendere 2 punti ki per utilizzare nuovamente questo privilegio.

• ALI SPIEGATE

Al 6° livello quando usi Passo del vento, puoi dispiegare spettrali ali draconiche dalla tua schiena che svaniscono alla fine del tuo turno. Finché le ali perdurano, hai una velocità di volare pari alla tua velocità base.

Puoi utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al valore del tuo bonus di competenza e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completi un riposo lungo.

• ASPETTO DEL DRAGONE

All'11° livello, il potere del tuo spirito draconico ora si irradia da te, proteggendo i tuoi alleati o instillando la paura nel cuore dei tuoi nemici. Come azione bonus, puoi creare un'aura di potere draconico che si irradia a 3 metri da te per 1 minuto. Ottieni uno dei seguenti benefici a tua scelta per l'intera durata dell'effetto:

- **Presenza terrificante.** Quando crei questa aura, e come azione bonus nei turni successivi, puoi scegliere una creatura all'interno dell'aura. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD del tuo tiro salvezza sul ki, altrimenti lo spaventi per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto svanisce.
- **Resistenza.** Scegli un tipo di danno quando attivi quest'aura: acido, freddo, fulmine, fuoco o veleno. Tu e i tuoi alleati all'interno dell'aura avete resistenza a quel danno.

Dopo aver creato quest'aura, non puoi crearla di nuovo finché non hai terminato un riposo lungo, a meno che tu non spenda 3 punti ki.

• ASPETTO ASCENDENTE

Al 17° livello il tuo spirito draconico raggiunge il suo apice.

Ottieni i seguenti benefici:

- **Soffio aumentato.** Quando usi Soffio del drago, puoi spendere 1 punto ki per aumentarne la forma e la potenza. l'esalazione di energia draconica diventa un cono di 18 metri o una linea di 27 metri larga 1,5 metri (a tua scelta) e, se fallisce il tiro salvezza, ogni creatura nell'area subisce danni pari a quattro tiri del tuo dado di Arti Marziali, o metà del danno in caso di successo.

VIA DEL KENSEI

I monaci della Via del Kensei si allenano instancabilmente nell'uso delle loro armi fino al punto in cui l'arma diventa un'estensione del loro corpo. Questa tradizione, fondata sulla maestria nel combattimento con la spada, si è poi estesa fino a includere molte armi diverse.

Per un kensei, un'arma è ciò che per un calligrafo o un pittore è una penna o un pennello. Di qualunque arma si tratti, il kensei la considera uno strumento da usare per esprimere la bellezza e la precisione nelle arti marziali. Il fatto che tale maestria faccia del kensei un combattente impareggiabile è soltanto un effetto collaterale della sua intensa pratica, devozione e studio.

• CAMMINO DEL KENSEI

Quando un monaco sceglie questa tradizione al 3° livello, il suo addestramento speciale nelle arti marziali gli permette di padroneggiare l'uso di certe armi. Questo cammino include anche un'istruzione nell'arte della calligrafia o della pittura a colpi di pennello guizzanti. Il monaco ottiene i seguenti benefici.

- **Armi da Kensei.** Il monaco sceglie due tipi di armi che saranno le sue armi da kensei: un'arma da mischia e un'arma a distanza. Ognuna di queste armi può essere una qualsiasi arma semplice o da guerra priva delle proprietà pesante e speciale. Anche l'arco lungo è una scelta valida. Il monaco ottiene competenza in queste armi se non la possedeva già. Le armi dei tipi scelti per il monaco sono armi da monaco. Molti privilegi di questa tradizione funzionano solo con le armi da kensei del monaco. Quando il monaco raggiunge il 6°, 11° e 17° livello in questa classe, può scegliere un ulteriore tipo di arma (da mischia o a distanza) che sia per lui un'arma da kensei, rispettando i criteri soprastanti.
- **Parata Agile.** Se il monaco effettua un colpo senz'armi come parte dell'azione di Attacco nel suo turno e impugna un'arma da kensei, può usarla per difendersi se si tratta di un'arma da mischia. Il monaco ottiene un bonus di +2 alla CA fino all'inizio del suo turno successivo, mentre impugna quell'arma e non è incapacitato.
- **Tiro del Kensei.** Il monaco può usare un'azione bonus nel suo turno per rendere più letali i suoi attacchi a distanza con un'arma da kensei. Quando lo fa, qualsiasi bersaglio da lui colpito con un attacco a distanza usando un'arma da kensei subisce 1d4 danni extra del tipo dell'arma. Il monaco mantiene questo beneficio fino alla fine del suo turno attuale.

- **Vista cieca.** Ottieni vista cieca fino a 3 metri. Entro quella distanza, sei in grado di vedere qualsiasi cosa che non si trovi dietro copertura totale, anche se sei accecato o intorno a te c'è oscurità. Sempre entro quella distanza sei anche in grado di vedere una creatura invisibile, a meno che la creatura non riesca a nascondersi da te.
- **Furia esplosiva.** Quando attivi il tuo Aspetto del drago, una furia draconica esplode da te. Scegli un numero qualsiasi di creature che puoi vedere nella tua aura. Ognuna di queste creature deve superare un tiro salvezza su Destrezza contro la CD del tuo tiro salvezza sul tuo ki o subire 3d10 danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o veleno (a tua scelta).

- **Via del Pennello.** Il monaco ottiene una competenza a sua scelta nelle scorte da calligrafo o negli strumenti da pittore.

• TUTT'UNO CON LA LAMA

Al 6° livello, il monaco proietta il suo ki nelle sue armi da kensei e ottiene i benefici seguenti.

- **Armi da Kensei Magiche.** Gli attacchi del monaco con le sue armi da kensei sono considerati magici al fine di oltrepassare la resistenza e l'immunità agli attacchi e ai danni non magici.
- **Colpo Abile.** Quando il monaco colpisce un bersaglio con un'arma da kensei, può spendere 1 punto ki per fare in modo che l'arma infligga al bersaglio un ammontare di danni extra pari al suo dado di Arti Marziali. Il monaco può usare questo privilegio soltanto una volta in ogni suo turno.

• AFFILARE LA LAMA

All'11° livello, il monaco ottiene la capacità di potenziare ulteriormente le sue armi tramite il ki. Come azione bonus, il monaco può spendere fino a 3 punti ki per conferire a un'arma da kensei con cui sia in contatto un bonus ai tiri per colpire e ai tiri per i danni quando attacca con quell'arma. Il bonus è pari al numero di punti ki spesi e dura per 1 minuto o finché il monaco non usa di nuovo questo privilegio. Questo privilegio non ha effetto su un'arma magica che possieda già un bonus ai tiri per colpire e ai tiri per i danni.

• PRECISIONE INFALLIBILE

Al 17° livello, il monaco raggiunge una maestria nell'uso delle armi che gli conferisce una precisione straordinaria. Se il monaco manca con un tiro per colpire usando un'arma da monaco nel suo turno, può ripetere il tiro. Può usare questo privilegio soltanto una volta in ogni suo turno.

VIA DEL SE ASTRALE

Un monaco che segue la Via del Sé Astrale crede che la realtà del corpo sia solo un'illusione. Per questo monaco il ki è la rappresentazione della vera forma di un individuo, forma che definisce "sé astrale". Questo sé astrale può essere una forza al servizio dell'ordine o del caos e a seconda di questa interpretazione alcuni monasteri addestrano i novizi a usare i propri poteri per proteggere i deboli, mentre altri li addestrano a manifestare il loro vero sé al servizio dei potenti.

• BRACCIA DEL SE ASTRALE

Al 3° livello, la capacità di padroneggiare il ki raggiunta dal monaco gli consente di evocare una parte del suo sé astrale. Come azione bonus, può spendere 1 punto ki per evocare le braccia del suo sé astrale. Quando lo fa, ogni creatura a sua

scelta nel suo campo visivo entro 3 metri da lui deve superare un tiro salvezza su Destrezza o subire danni da forza pari a due risultati ottenuti con il dado di Arti Marziali del monaco. Per 10 minuti, queste braccia spettrali fluttuano vicino alle sue spalle oppure gli circondano le braccia (a scelta del monaco). E

il monaco a decidere l'aspetto delle braccia spettrali, che scompaiono se il personaggio è incapacitato o muore. Per tutta la durata dell'apparizione delle braccia spettrali, il monaco ottiene i seguenti benefici:

- Quando effettua prove di Forza o tiri salvezza su Forza, può usare il suo modificatore di Saggezza invece del modificatore di Forza.
- Può usare le braccia spettrali per infliggere dei colpi senz'armi.
- Usandole per infliggere colpi senz'armi nel proprio turno, la portata di questi colpi aumenta di 1,5 metri.
- Quando il personaggio effettua un attacco con le braccia spettrali, può scegliere di usare il modificatore di Saggezza invece di quello di Forza o di Destrezza per il tiro per colpire e il tiro per i danni. Infligge danni da forza.

• VOLTO DEL SE ASTRALE

Al 6° livello, il monaco può evocare il volto del suo sé astrale. Come azione bonus, o come parte dell'azione bonus spesa per attivare il privilegio Braccia del Sé Astrale, il monaco può spendere 1 punto ki per evocare il volto del suo sé astrale per 10 minuti. Il volto evocato scompare se il personaggio è incapacitato o muore.

Il volto spettrale copre il volto del monaco come un elmo o una maschera ed è il personaggio a determinarne l'aspetto. Per tutta la durata dell'apparizione del volto spettrale, il monaco ottiene i seguenti benefici:

- **Vista Astrale.** Il monaco è in grado di vedere normalmente anche nell'oscurità, sia magica che non magica, fino a una distanza di 36 metri.
- **Saggezza dello Spirito.** Il monaco dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Intuizione) e Carisma (Intimidire).
- **Parola dello Spirito.** Mentre il monaco parla, può fare in modo che una creatura a sua scelta nel suo campo visivo entro 18 metri da lui possa distinguere le sue parole. In

alternativa, può amplificare la sua voce in modo che tutte le creature entro 180 metri da lui possano sentirlo.

• CORPO DEL SE ASTRALE

Dall'11° livello, una volta evocati sia il volto che le braccia astrali, il monaco può fare in modo che compaia il suo intero corpo astrale (non è richiesta alcuna azione). Il corpo spettrale evocato copre l'intera figura del monaco come un'armatura, collegandosi alle braccia e al volto, ed è il personaggio a determinarne l'aspetto.

Per tutta la durata dell'apparizione del corpo spettrale, il monaco ottiene i seguenti benefici:

- **Deviare Energia.** Quando il personaggio subisce danni da acido, freddo, fuoco, forza, fulmine o tuono, può usare la sua reazione per deviarli. Quando lo fa, il danno subito viene ridotto di 1d10 + il modificatore di Saggezza del monaco (fino a un minimo di 1).
- **Braccia Potenziate.** Una volta per turno, quando il monaco colpisce un bersaglio con Braccia del Sé Astrale, può infliggere a quel bersaglio danni aggiuntivi pari al risultato del tiro del dado di Arti Marziali.

• SE ASTRALE RISVEGLIATO

Al 17° livello, la connessione del monaco con il suo sé astrale è completa, permettendogli di liberare tutto il suo potenziale. Come azione bonus, può spendere 5 punti ki per evocare le braccia, il volto e il corpo del suo sé astrale risvegliandolo nella sua completezza per 10 minuti. Il risveglio termina in anticipo se il monaco è incapacitato o muore.

Quando il sé astrale è risvegliato, il monaco ottiene i seguenti benefici:

- **Armatura dello Spirito.** Il monaco ottiene un bonus di +2 alla Classe Armatura.
- **Raffica Astrale.** Se il monaco sta usando le braccia del suo sé astrale per attaccare, può utilizzare attaccare tre volte invece di due quando usa il privilegio Attacco Extra.

VIA DELLA MANO APERTA

I monaci della Via della Mano Aperta sono i maestri supremi delle arti marziali, sia nei combattimenti armati che in quelli senz'armi. Apprendono tecniche speciali per spingere e sbilanciare i loro avversari, manipolano il ki per curarsi dei danni corporei subiti e praticano una forma di meditazione avanzata che può proteggerli dai danni.

• TECNICA DELLA MANO APERTA

A partire da quando sceglie questa tradizione al 3° livello, il monaco può manipolare il ki del suo nemico quando imbriglia il proprio. 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.
- Deve superare un tiro salvezza su Forza. Se lo fallisce, il monaco può spingerlo di 4,5 metri allontanandolo da sé.
- Non può effettuare reazioni fino alla fine del turno successivo del monaco.

• INTEGRITÀ DEL CORPO

Al 6° livello, il monaco ottiene la capacità di curarsi. Usando un'azione, recupera un ammontare di punti ferita pari a tre volte il suo livello da monaco. Deve completare un riposo lungo prima di poter utilizzare di nuovo questo privilegio.

• TRANQUILLITÀ

A partire all'11° livello, il monaco può entrare in una speciale forma di meditazione, immergendosi in un'aura di pace. Alla fine di un riposo lungo ottiene l'effetto di un incantesimo santuario

che dura fino all'inizio del suo riposo lungo successivo (l'incantesimo può terminare anticipatamente come di consueto).

La CD del tiro salvezza dell'incantesimo è = 8 + il modificatore di Saggezza del monaco + il bonus di competenza del monaco.

• PALMO TREMANTE

Al 17° livello, il monaco ottiene la capacità di scatenare vibrazioni letali nel corpo di un altro. Quando il monaco colpisce una creatura con un colpo senz'armi, può spendere 3 punti ki per dare il via a queste vibrazioni impercettibili, che durano un numero di giorni pari al suo livello da monaco. Le vibrazioni sono innocue, a meno che il monaco non usi la sua azione per interromperle. Per farlo, il monaco e il bersaglio devono trovarsi sullo stesso piano di esistenza. Quando il monaco usa questa azione, la creatura deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, scende a 0 punti ferita, mentre se lo supera, subisce 10d10 danni necrotici.

Il monaco può tenere soltanto una creatura alla volta sotto l'effetto di questo privilegio. Può scegliere di porre fine alle vibrazioni in modo innocuo senza usare un'azione.

VIA DELLA MISERICORDIA

I monaci della Via della Misericordia imparano a manipolare la forza vitale negli altri per aiutare chi ne ha bisogno. Sono veri e propri guaritori erranti per i poveri e i feriti abbandonati a loro stessi. E a quelli ormai privi di ogni speranza di salvezza, donano una fine rapida come atto di misericordia.

I monaci che seguono la Via della Misericordia potrebbero fare parte di un ordine religioso che si occupa dei bisognosi, costretti a fronteggiare scelte difficili facendo affidamento più sul realismo che sull'idealismo. Possono essere guaritori dal cuore gentile, amati dalle comunità in cui vivono, oppure monaci che elargiscono macabri atti di misericordia. Chi appartiene a un ordine monastico solitamente indossa vesti dotate di ampi cappucci e spesso nasconde il volto dietro una maschera che ne attesta il ruolo di anonimo dispensatore di vita e di morte.

• STRUMENTI DI MISERICORDIA

Al 3° livello, il monaco ottiene competenza nelle abilità Intuizione e Medicina e nello strumento borsa da erborista. Ottiene anche una maschera speciale, che spesso indossa per utilizzare i privilegi di questa sottoclasse. Il monaco può decidere l'aspetto di questa maschera o determinarlo tirando sulla tabella "Maschera della Misericordia".

Maschera della Misericordia	
d6	Aspetto della Maschera
1	Corvo
2	Bianca e priva di lineamenti
3	Volto piangente
4	Volto ridente
5	Teschio
6	Farfalla

• MANO GUARITRICE

Dal 3° livello, il tocco mistico del monaco può risanare le ferite. Con un'azione, può spendere 1 punto ki per toccare una creatura e ripristinare un numero di punti ferita pari al risultato di un tiro del dado di Arti Marziali + il modificatore di Saggezza del monaco.

Quando utilizza il suo privilegio Raffica di Colpi, può sostituire un colpo senz'armi con un utilizzo di questo privilegio senza spendere punti ki per la guarigione.

• MANO DEL DOLORE

Al 3° livello, il monaco utilizza il suo ki per infliggere ferite. Quando il monaco colpisce una creatura con un colpo senz'armi, può spendere 1 punto ki per infliggere danni

necrotici aggiuntivi pari al risultato di un tiro del dado di Arti Marziali + il suo modificatore di Saggezza. Può usare questo privilegio solo una volta per turno.

• TOCCO DEL MEDICO

Al 6° livello il tocco del monaco ha capacità di guarigione migliorate e, all'occorrenza, può usare la sua conoscenza per infliggere danni.

Quando usa il privilegio Mano Guaritrice su una creatura, può anche porre fine a una malattia o a una condizione tra le seguenti: accecato, assordato, paralizzato, avvelenato o stordito. In più, quando il monaco utilizza il privilegio Mano del Dolore su una creatura, può imporre a quella creatura la condizione avvelenato fino alla fine del suo turno successivo.

• RAFFICA DI GUARIGIONE E DOLORE

Dal 11° livello, il monaco può dispensare una raffica di conforto o di dolore. Quando utilizza il privilegio Raffica di Colpi, ora può sostituire i suoi colpi senz'armi con un utilizzo del privilegio Mano Guaritrice senza spendere punti ki per la guarigione. Inoltre, quando attacca con un colpo senz'armi utilizzando Raffica di Colpi, può usare Mano del Dolore per quel colpo senza spendere il punto ki richiesto. Il monaco può usare il privilegio Mano del Dolore solo una volta per turno.

• MANO DELLA MISERICORDIA SUPREMA

Dal 17° livello, la padronanza dell'energia vitale del monaco gli consente di dispensare l'atto misericordioso supremo. Con un'azione, può toccare il cadavere di una creatura morta nelle ultime 24 ore e spendere 5 punti ki. La creatura torna in vita recuperando un numero di punti ferita pari a 4d10 + il modificatore di Saggezza del monaco. Inoltre, se la creatura morta era accecata, assordata, paralizzata, avvelenata o stordita, torna in vita senza queste condizioni. Dopo aver usato questo privilegio, il personaggio non può usarlo di nuovo prima di aver completato un riposo lungo.

VIA DEL MAESTRO UBRIACO

La Via del Maestro Ubriaco insegna ai suoi studenti a muoversi con i movimenti discontinui e imprevedibili di un ubriacone. Un maestro ubriaco ondeggia, barcolla su piedi instabili e si mostra come un combattente incompetente che si rivela frustrante da ingaggiare. In realtà, i goffi e imprevedibili movimenti del maestro ubriaco celano una danza attentamente eseguita di blocchi, parate, avanzate, attacchi e ritirate.

Un maestro ubriaco spesso si diverte a spacciarsi per sciocco per rallegrare i disperati o per dare una dimostrazione di umiltà agli arroganti, ma quando la battaglia ha inizio, il maestro ubriaco può trasformarsi in un avversario abilissimo e snerbante.

• COMPETENZE BONUS

Quando un monaco sceglie questa tradizione al 3° livello, ottiene competenza nell'abilità Intrattenere, se non la possedeva già. La sua tecnica di arti marziali mescola l'addestramento da combattimento con la precisione di un danzatore e le bizzarrie di un giullare. Il monaco ottiene inoltre competenza nelle scorte da mescitore, se non la possiede già.

• TECNICA DELL'UBRIACO

Al 3° livello, il monaco impara a voltarsi e girarsi in modo fulmineo come parte della sua Raffica di Colpi. Ogni volta che usa la Raffica di Colpi, ottiene il beneficio dell'azione di Disimpegno e la sua velocità base sul terreno aumenta di 3 metri fino alla fine del turno attuale.

• ANDATURA ONDEGGIANTE

A partire dal 6° livello, il monaco può muoversi in modo improvviso e ondeggiante. Ottiene i benefici seguenti.

- **Balzare in Piedi.** Quando il monaco è prono, può alzarsi in piedi spendendo 1,5 metri di movimento, anziché metà del suo movimento.
- **Ridirigere Attacco.** Quando una creatura manca il monaco con un tiro per colpire in mischia, il monaco può spendere 1 punto ki come reazione per fare in modo che quell'attacco colpisca una creatura a scelta del monaco, che non sia l'attaccante, situata entro 1,5 metri dal monaco e che questi sia in grado di vedere.

• FORTUNA DELL'UBRIACONE

A partire dall'11° livello, il monaco sembra sempre baciato dalla fortuna nel momento più opportuno. Quando il monaco effettua una prova di caratteristica, un tiro per colpire o un tiro salvezza e subisce svantaggio a quel tiro, può spendere 2 punti ki per annullare lo svantaggio a quel tiro.

• FRENESIA INTOSSICATA

Al 17° livello, il monaco ottiene la capacità di effettuare un soverchiante numero di attacchi contro un gruppo di nemici. Quando il monaco usa la sua Raffica di Colpi, può effettuare

fino a tre attacchi aggiuntivi con essa (fino a un totale di cinque attacchi di Raffica di Colpi), purché ogni attacco di Raffica di Colpi bersagli una creatura diversa in questo turno.

VIA DELL'ANIMA SOLARE

I monaci della Via dell'Anima Solare imparano a incanalare la loro energia vitale in una serie di dardi di luce incandescente. Insegnano che attraverso la meditazione è possibile sviluppare la capacità di scatenare la luce indomita proiettata dall'anima di ogni creatura vivente.

• DARDO DEL SOLE RADIOSO

A partire da quando sceglie questa tradizione al 3° livello, un monaco può scagliare dei dardi incandescenti di energia magica radiosa. Il monaco ottiene una nuova opzione di attacco che può usare con l'azione di Attacco. Questo attacco speciale è un attacco con incantesimo a distanza, con una gittata di 9 metri. Il monaco è competente in questo attacco e può aggiungere il proprio modificatore di Destrezza al suo tiro per colpire e al suo tiro per i danni. L'attacco infligge danni radiosi e il suo dado dei danni è un d4. Questo dado cambia man mano che il personaggio acquisisce livelli da monaco, come mostrato nella colonna Arti Marziali della tabella "Monaco" nel Player's Handbook.

Quando il monaco usa l'azione di Attacco nel suo turno per compiere questo attacco speciale, può spendere 1 punto ki per effettuare due volte l'attacco speciale come azione bonus. Quando il monaco ottiene il privilegio Attacco Extra, questo attacco speciale può essere usato per qualsiasi attacco che il monaco effettui come parte dell'azione di Attacco.

• COLPO DELL'ONDA INCANDESCENTE

Al 6° livello, il monaco ottiene la capacità di incanalare il suo ki in ondate di energia incandescente. Subito dopo avere effettuato l'azione di Attacco nel suo turno, il monaco può spendere 2 punti ki per lanciare l'incantesimo mani brucianti come azione bonus.

Il monaco può spendere ulteriori punti ki per lanciare mani brucianti come incantesimo di livello più alto. Ogni punto ki

aggiuntivo speso dal monaco aumenta di 1 il livello dell'incantesimo. Il numero massimo di punti ki (2 più eventuali punti aggiuntivi) che il monaco può spendere per l'incantesimo è pari alla metà del livello da monaco del personaggio.

• ESPLOSIONE SOLARE INCANDESCENTE

All'11° livello, il monaco ottiene la capacità di creare un globo di luce che genera un'esplosione devastante. Con un'azione, il monaco crea magicamente un globo e lo scaglia fino a un punto a sua scelta entro 45 metri, dove esplode in una sfera di luce radiosa per un breve ma letale istante.

Ogni creatura entro quella sfera del raggio di 6 metri deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti subisce 2d6 danni radiosi. Una creatura non ha bisogno di effettuare il tiro salvezza se si trova dietro una copertura totale opaca. Il monaco può incrementare i danni della sfera spendendo punti ki. Per ogni punto speso, fino a un massimo di 3, i danni aumentano di 2d6.

• SCUDO SOLARE

Al 17° livello, il monaco è avvolto da un'aura magica luminosa. Il monaco proietta luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per altri 9 metri. Può estinguere o ripristinare la luce con un'azione bonus.

Se una creatura colpisce il monaco con un attacco in mischia mentre questa luce splende, il monaco può usare la sua reazione per infliggere alla creatura danni radiosi pari a 5 + il modificatore di Saggezza del monaco.

VIA DELL'OMBRA

I monaci della Via dell'Ombra seguono una tradizione incentrata sulla furtività e sul sotterfugio. Questi monaci a volte sono noti come ninja o ombre danzanti e fungono da spie e da assassini. A volte i membri di un monastero ninja sono imparentati tra loro e formano un clan votato alla segretezza nelle sue arti e missioni. Altri monasteri sono più simili alle gilde dei ladri e vendono i loro servizi ai nobili, ai ricchi mercanti e a chiunque sia in grado di pagare le loro tariffe. A prescindere dai loro metodi, i capi di questi monasteri esigono un'obbedienza incondizionata da parte dei loro discepoli.

• ARTI DELL'OMBRA

A partire da quando sceglie questa tradizione al 3° livello, un monaco può usare il suo ki per duplicare gli effetti di certi incantesimi. Con un'azione può spendere 2 punti ki per lanciare oscurità, passare senza tracce, scurovisione o silenzio senza fornire componenti materiali. Inoltre ottiene il trucchetto illusione minore, se già non lo conosceva.

• PASSO DELL'OMBRA

Al 6° livello, un monaco ottiene la capacità di passare da un'ombra all'altra. Quando si trova in condizioni di luce fioca o di oscurità, con un'azione bonus può teletrasportarsi di un massimo di 18 metri fino a uno spazio libero che egli sia in grado di vedere e che si trovi a sua volta in condizioni di luce fioca o di oscurità. Dispone poi di vantaggio al primo attacco in mischia che effettua prima della fine del turno.

• MANTO DI OMBRE

All'11° livello, il monaco è in grado di diventare tutt'uno con le ombre. Quando si trova in un'area di luce fioca o di oscurità, può usare la sua azione per diventare invisibile. Rimane invisibile finché non effettua un attacco, non lancia un incantesimo o non si trova in un'area di luce intensa.

• OPPORTUNISTA

Al 17° livello, un monaco impara ad approfittare della momentanea distrazione che una creatura subisce quando è colpita da un attacco. Ogni volta che una creatura entro 1,5 metri dal monaco è colpita da un attacco effettuato da una creatura diversa dal monaco, quest'ultimo può usare la sua reazione per effettuare un attacco in mischia contro quella creatura.

VIA DELLA LUNGA MORTE

I monaci della Via della Lunga Morte sono ossessionati dal significato e dalle meccaniche della morte. Catturano creature di ogni genere e preparano elaborati esperimenti per cogliere, annotare e comprendere il momento della loro dipartita. Applicano poi queste conoscenze al loro studio delle arti marziali, per sviluppare uno stile di combattimento letale.

• TOCCO DELLA MORTE

A partire da quando sceglie questa tradizione al 3° livello, un monaco ha studiato la morte fino al punto di poter strappare l'energia vitale di un'altra creatura prossima alla sua dipartita. Quando il monaco riduce a 0 punti ferita una creatura situata entro 1,5 metri da lui, ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Saggezza + il proprio livello da monaco (fino a un minimo di 1 punto ferita temporaneo).

• ORA DEL MIETITORE

Al 6° livello, un monaco ottiene la capacità di sconvolgere o terrorizzare chi gli sta intorno con un'azione, grazie all'ombra della morte che ha sfiorato la sua anima. Quando il monaco effettua questa azione, ogni creatura entro 9 metri da lui e che sia in grado di vederlo deve superare tiro salvezza su Saggezza,

altrimenti è spaventata dal monaco fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

• PADRONANZA DELLA MORTE

A partire dall'11° livello, il monaco può usare la sua familiarità con la morte per sfuggire alla sua morsa. Quando il monaco scende a 0 punti ferita, può spendere 1 punto ki (non è richiesta alcuna azione) per avere invece 1 punto ferita.

• TOCCO DELLA LUNGA MORTE

A partire dal 17° livello, il tocco del monaco può incanalare l'energia della morte in una creatura. Con un'azione, il monaco tocca una creatura entro 1,5 metri da lui e spende da 1 a 10 punti ki. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione; se fallisce, subisce 2d10 danni necrotici per ogni punto ki speso, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.