

# MONACO

## MONACO

Livello	Bonus di Competenza	Arti Marziali	Privilegi	Punti Chi
1°	+2	1d4	Arti Marziali	1
2°	+2	1d4	Chi, Capriola	2
3°	+2	1d4	Via Monastica	3
4°	+2	1d4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4
5°	+3	1d6	Attacco Extra	5
6°	+3	1d6	Privilegio della Via Monastica	6
7°	+3	1d6	—	7
8°	+3	1d6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	8
9°	+4	1d6	Armature Migliorate	9
10°	+4	1d6	Disintossicazione	10
11°	+4	1d8	Privilegio della Via Monastica	11
12°	+4	1d8	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	12
13°	+5	1d8	—	13
14°	+5	1d8	Privilegio della Via Monastica	14
15°	+5	1d8	—	15
16°	+5	1d8	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	16
17°	+6	1d10	Pellegrinaggio Zen	17
18°	+6	1d10	—	18
19°	+6	1d10	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	19
20°	+6	1d10	Trascendenza	20

## PRIVILEGI DI CLASSE

Un monaco ottiene i seguenti privilegi di classe.

### PUNTI FERITA

**Dadi Vita:** 1d6 per livello monaco

**Punti Ferita al 1° livello:** 10 + il modificatore di Costituzione del monaco

**Punti Ferita ai Livelli Successivi:** 1d10 (o 6) + il modificatore di Costituzione del monaco per ogni livello da monaco dopo il 1°

### COMPETENZE

**Armature:** Armature di stoffa

**Armi:** Armi ad asta, asce, bastoni, mani nude, mazze, pugnali, spade

**Strumenti:** nessuno

**Tiri Salvezza:** Forza, Destrezza

**Abilità:** scegli tre abilità tra Acrobazia, Atletica, Intuizione, Medicina, Percezione, Rapidità di Mano e Sopravvivenza

∴

### EQUIPAGGIAMENTO

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

background:

- (a) una spada corta, (b) un bastone bo o (c) un tirapugni
- 10 dardi
- un pugnale, un gambesone e una dotazione da esploratore

## 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 nella quale il monaco è competente.

Un monaco ottiene i benefici seguenti finché è senz'armi o impugna soltanto armi da monaco:

- 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.

## CHI

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

Un monaco può spendere questi punti per alimentare i vari privilegi del chi. Inizialmente il monaco conosce tre di questi privilegi: Istigazione, Palmo della Tigre e Pugni della Furia. Apprenderà altri privilegi del chi man mano che acquisirà altri livelli in questa classe.

Quando il monaco spende un punto chi, quel punto non è più disponibile finché il monaco non completa un riposo breve o lungo, alla fine del quale il monaco riassume in sé tutto il chi che aveva speso.

Alcuni privilegi del chi 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 Chi** = 8 + il bonus di competenza del monaco + il modificatore di Saggezza del monaco

## ISTIGAZIONE

Un monaco può spendere 1 punto chi per lanciare l'incantesimo *duello obbligato*.

## PALMO DELLA TIGRE

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

## PUGNI DELLA FURIA

Quando effettua l'azione di Attacco, il monaco può spendere 1 punto chi per sferrare una serie di colpi in un cono di 1,5 metri. Effettua un tiro per colpire separato per ogni creatura all'interno del cono.

## CAPRIOLA

Al 2° livello, il monaco può tentare di far cadere i nemici utilizzando il movimento del suo corpo. Quando utilizza l'azione di Scatto per muoversi in una direzione per almeno 3 metri, ogni creatura sulla traiettoria deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza o cadere prona.

Il monaco può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Destrezza e riguadagna tutti gli utilizzi spesi dopo un riposo lungo.

## VIA MONASTICA

Quando arriva al 3° livello, il monaco intraprende una via monastica: la Via della Gru Rossa, la Via della Serpe di Giada, la Via della Tigre Bianca e la Via dello Yak Nero, 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 14° livello.

## 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.

## 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.

## ARMATURE MIGLIORATE

L'allenamento del monaco è tale che gli conferisce la stessa libertà di movimento anche con armature più pesanti. Al 9° livello, il monaco ottiene competenza nelle armature di cuoio.

## DISINTOSSICAZIONE

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

anche spendere punti chi per dissolvere un effetto magico dannoso da sé stesso, come quello causato dall'incantesimo *anatema*. Quando lo fa, spende tanti punti chi quanto il livello dell'incantesimo ed ottiene vantaggio al prossimo tiro salvezza per interrompere l'effetto.

## PELLEGRINAGGIO ZEN

Al 17° livello, il monaco può meditare per 1 minuto e trasportare il suo corpo verso un luogo a lui familiare. Perché il luogo sia familiare, deve aver trascorso in quel luogo almeno 1 ora di tempo in meditazione. Il monaco non può designare più di un luogo familiare utilizzando questo privilegio.

Una volta utilizzato questo privilegio, deve completare un riposo lungo per poterlo utilizzare di nuovo.

## TRASCENDENZA

Al 20° livello, il monaco ottiene la capacità di dividere il suo corpo fisico da quello spirituale. Con un'azione bonus, il monaco crea una copia spirituale di sé stesso che appare in uno spazio vuoto entro 6 metri. La copia spirituale possiede le stesse statistiche del monaco, ma non può beneficiare di effetti magici derivanti da incantesimi e oggetti magici.

Per 1 minuto o fino a quando il monaco non è incapacitato o perde concentrazione, il monaco può muovere la sua copia spirituale e fargli eseguire le azioni di attacco o aiuto come azione gratuita.

## VIE MONASTICHE

Da millenni, i monaci di Pandaria tramandano delle tecniche ispirate ai quattro Venerabili Celestiali. Con la riscoperta dell'Isola, hanno accettato di condividere con gli abitanti di tutta Azeroth queste mistiche tradizioni.

## VIA DELLA GRU ROSSA

Chi-Ji, la Gru Rossa, è l'incarnazione della speranza e della perseveranza. I monaci che seguono i suoi insegnamenti sanno che i successi vanno condivisi e dedicano la loro vita a portare gioia nei cuori dei propri alleati.

## CANZONE DI CHI-JI

Al 3° livello, il monaco impara ad intonare una canzone di speranza. Durante il suo turno, il monaco può utilizzare un'azione bonus e spendere 1 punto chi per iniziare un'esibizione canora. Fino all'inizio del proprio turno, creature amiche entro 9 metri che possono sentire il monaco ottengono 1d4 aggiuntivo al primo tiro a colpire, prova di abilità o tiro salvezza effettuato durante il round. Il monaco può decidere di estendere il canto per ulteriori round spendendo 1 punto chi all'inizio del proprio turno.

Il dado aumenta a 1d6 al 6° livello, 1d8 all'11° livello e 1d10 al 17° livello.

## TECNICHE SEGRETE

Al 6° livello, il monaco impara delle tecniche segrete che può utilizzare grazie alla canalizzazione del chi.

**Calcio del Sole Nacente.** Quando mette a segno un colpo senz'armi con la sua azione di Attacco nel suo turno, il monaco può spendere 3 punti chi per infliggere 1d6 danni da fuoco extra e marcare il bersaglio con una luce di colore rosso. Il prossimo tiro a colpire effettuato da qualsiasi creatura contro il bersaglio ottiene vantaggio.

**Calcio Rotante della Gru.** Il monaco può spendere 3 punti chi ed effettuare un attacco speciale. Tutte le creature entro 1,5 metri dal monaco devono superare un tiro salvezza su Forza o subire 4d6 danni contundenti e cadere prone. In caso di tiro salvezza superato, subiscono metà dei danni e non cadono prone.

## CANZONE DISSONANTE

A partire dall'11° livello quando il monaco utilizza il suo privilegio di Canzone di Chi-Ji, può decidere di cantare una melodia dissonante. Durante il suo turno, creature nemiche entro 9 metri che possono sentire il monaco devono superare un tiro salvezza su Saggezza o subire 1d8 danni da tuono. In caso di tiro salvezza superato, subiscono solo la metà dei danni.

Il danno aumenta a 1d10 al 17° livello.

Un monaco può cambiare l'effetto del privilegio Canzone di Chi-Ji all'inizio di ogni suo turno.

## PUGNI RISONANTI

A partire dal 14° livello quando il monaco utilizza il suo privilegio di Canzone di Chi-Ji, può decidere di far scorrere l'energia della Gru Rossa nei suoi colpi senz'armi. Quando effettua un'azione di Attacco, può usare un colpo senz'armi per bersagliare una creatura amica e curare un ammontare di punti ferita pari al risultato ottenuto sul suo dado di Arti Marziali. Un monaco può usare questo attacco speciale una sola volta nel suo turno.

Un monaco può cambiare l'effetto del privilegio Canzone di Chi-Ji all'inizio di ogni suo turno.

## VIA DELLA SERPE DI GIADA

Yu'lon, la Serpe di Giada, è lo spirito della saggezza, ma rappresenta anche la primavera, la giovinezza, la crescita e il nutrimento. I monaci che scelgono di seguire i suoi insegnamenti sanno che la vita è un ciclo che va preservato, ma anche che la morte non è altro che un modo affinché tale ciclo possa ripetersi.

## DISCEPOLO DELLA VITA

Quando il monaco sceglie questa via al 3° livello, inizia ad apprendere una serie di discipline magiche che imbrigliano il potere ristorativo degli elementi. Ogni disciplina richiede un costo in punti chi ogni volta che il monaco la usa. Il monaco conosce la disciplina Nebbia Curativa e un'altra disciplina della vita a sua scelta, descritta nella sezione seguente, "Discipline della vita". Apprende una disciplina elementale aggiuntiva a sua scelta al 6°, 11° e 14° livello.

Inoltre, ogni volta che il monaco apprende una nuova disciplina della vita, può sostituire una disciplina che già conosce con una disciplina diversa.

**Lanciare Incantesimi della Vita.** 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 chi per aumentare il livello di una disciplina della vita da lui lanciata, purché l'incantesimo possieda un effetto potenziato a un livello superiore. Il livello dell'incantesimo aumenta di 1 per ogni punto chi aggiuntivo speso dal monaco.

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

**Caratteristica da Incantatore.** Saggezza è la caratteristica da incantatore per gli incantesimi lanciati dal monaco. Il monaco usa Saggezza ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla sua caratteristica da incantatore.

## INCANTESIMI E PUNTI CHI

Livello da Monaco	Punti Chi Massimi per Incantesimo
5° - 8°	3
9° - 12°	4
13° - 16°	5
17° - 20°	6

## DISCIPLINE DELLA VITA

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

**Bozzolo della Vita.** Il monaco può spendere 2 punti chi per lanciare *protezione dal bene e dal male*, bersagliando se stesso. Ha vantaggio sui tiri salvezza su Costituzione per mantenere la concentrazione su questo incantesimo.

**Camminare coi Celestiali (6° livello richiesto).** Con un'azione, il monaco può spendere 3 punti chi ed evocare uno spirito di taglia Piccola dalle fattezze di Yu'lon in uno spazio non occupato entro 3 metri. Lo spirito permane per 1 minuto, o fino a quando il monaco perde concentrazione o scende a 0 punti ferita. Fino a quando è presente, lo spirito fornisce vantaggio al primo tiro a colpire effettuato ogni turno da una creatura alleata che si trova entro 1,5 metri da esso e che sia alleata del monaco. Nel suo turno, il monaco può spostare lo spirito di un massimo di 4,5 metri (nessuna azione richiesta). Lo spirito fluttua e non può subire danni.

**Fonte dell'Essenza (17° livello richiesto).** Il monaco può spendere 5 punti chi per lanciare *guardiano della fede*. Il guardiano assume le fattezze di Yu'lon.

**Nebbia Avvolgente (6° livello richiesto).** Il monaco può spendere 3 punti chi per lanciare *ristorare inferiore*

**Nebbia Curativa.** Il monaco può spendere 2 punti chi per lanciare *cura ferite*.

**Nebbia del Sollievo (6° livello richiesto).** Il monaco può spendere 4 punti chi per lanciare *parola guaritrice di massa*

**Palingenesi (17° livello richiesto).** Il monaco può spendere 6 punti chi per lanciare *cura ferite di massa*.

**Protezione di Giada.** Il monaco può spendere 2 punti chi per lanciare *scudo*. Lo scudo appare come un blocco etereo rassomigliante alla giada.

**Respiro Avvolgente (17° livello richiesto).** Il monaco può spendere 6 punti chi per lanciare *ristorare superiore*

**Risveglio (11° livello richiesto).** Il monaco può spendere 4 punti chi per lanciare *rinascita*.

**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 lino 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.

**Vivificazione.** Il monaco può spendere 1 punto chi per lanciare *guida*.

## VIA DELLA TIGRE BIANCA

Xuen, la Tigre Bianca, è lo spirito della forza. I monaci che scelgono di seguire i suoi insegnamenti sanno che colpire per primi e con ferma decisione è spesso la via del successo.

### IMPETO

A partire dal 3° livello, il monaco può effettuare l'azione di Scatto come azione bonus durante il suo turno.

### TECNICHE SEGRETE

Al 6° livello, il monaco impara delle tecniche segrete che può utilizzare grazie alla canalizzazione del chi.

**Compressione Tracheale.** Quando effettua la sua reazione, il monaco può spendere 4 punti chi per lanciare l'incantesimo *controincantesimo*.

**Inabilitazione.** Quando mette a segno un colpo con la sua azione di Attacco nel suo turno, il monaco può spendere punti chi per rallentare la creatura che subisce l'attacco. La creatura perde 1,5 metri di movimento per ogni punto chi utilizzato dal monaco.

## SEQUENZA COMBO

A partire dall'11° livello, quando il monaco utilizza il privilegio di Palmo della Tigre, può ora sferrare tre colpi senz'armi come azione bonus.

### TOCCO DELLA MORTE

Al 17° livello, il monaco sa come essere letale contro i suoi nemici. Quando il monaco colpisce una creatura con un colpo senz'armi, può spendere 3 punti chi per effettuare un colpo micidiale. La creatura nemica effettua un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, scende a 0 punti ferita, mentre se lo supera subisce 10d10 danni necrotici.

Una volta usato questo privilegio, il monaco non può utilizzarlo di nuovo fino a quando non termina un riposo lungo.

## VIA DELLO YAK NERO

Niuzao, lo Yak Nero, è lo spirito della fortezza, la forza dell'ovest e il protettore dei deboli. I monaci che seguono i suoi insegnamenti sono i baluardi delle forze del bene contro l'inesorabile avanzare degli sha.

### COMPETENZE BONUS

I discepoli di Niuzao sono famosi per i loro banchetti. Al 3° livello, il monaco acquisisce competenza negli strumenti da cucina. Se possiede già competenza, acquisisce maestria.

### PASSO BARCOLLANTE

Al 3° livello, il monaco si erge come un baluardo nonostante la sua andatura non lineare. Ottiene vantaggio nei tiri salvezza contro effetti che lo renderebbero prono.

### TECNICHE SEGRETE

Al 6° livello, il monaco impara delle tecniche segrete che può utilizzare grazie alla canalizzazione del chi.

**Calcio dell'Oscuramento.** Quando mette a segno un colpo senz'armi con la sua azione di Attacco nel suo turno, il monaco può spendere 3 punti chi costringere il bersaglio ad effettuare un tiro salvezza su Saggezza o venire accecato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e porre fine all'effetto in caso di successo. Creature che non fanno affidamento sulla vista sono immuni a questo colpo.

**Soffio di Fuoco.** quando effettua l'azione di Attacco, il monaco può spendere 2 punti chi per lanciare l'incantesimo *mani brucianti* come incantesimo di 1° livello. Il monaco utilizza la propria bocca al posto delle mani per lanciare l'incantesimo e può spendere punti chi aggiuntivi per potenziare l'incantesimo (1 punto chi extra per livello superiore al 1°).

## **NONCURANZA**

A partire dall'11° livello, il monaco ottiene pieno controllo del suo corpo. Quando scende a 0 punti ferita, può spendere 4 punti chi per non perdere i sensi per 1 minuto. Devi ancora effettuare i tiri salvezza su morte e subisci i normali effetti di subire danni mentre si è a 0 punti ferita. Tuttavia, se morirai a causa di tiri salvezza di morte falliti, non morirai fino a quando non termina l'effetto, e muori solo se hai ancora 0 punti ferita.

## **TOCCO DEL KARMA**

Al 17° livello, il monaco sa come ritorcere i danni subiti contro i nemici. Quando il monaco viene subisce danni e non arriva a 0 punti ferita, può usare la sua reazione per immagazzinare energia pari al danno subito. Ogni volta che subisce danni, il monaco può utilizzare la sua reazione per immagazzinare energia pari al danno subito. Quando effettua un attacco senz'armi, può decidere di scatenare tutta l'energia immagazzinata in un singolo colpo. Se trascorre più di 1 minuto dall'ultima volta che il monaco ha immagazzinato danni o scende a 0 punti ferita, l'energia viene rilasciata dal corpo del monaco. Ogni creatura entro 3 metri ad esclusione del monaco deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza o subire danni da forza pari all'energia immagazzinata.

Una volta usato questo privilegio, il monaco non può utilizzarlo di nuovo fino a quando non termina un riposo lungo.