Art by Hakob Minasian

Tradizione Monastica: Via Non Ortodossa

Da oggetti piccoli come la spina di una rosa o l'ago di un kit da cucito a oggetti grandi come la porta della locanda e persino lo stesso locandiere, coloro che si addestrano nella Via Non Ortodossa imparano come utilizzare al meglio armi o oggetti del tutto comuni così da compiere atti sorprendenti per dimostrare alle persone quanto si sbagliano sul loro conto.

Questi monaci sono maestri dell'adattabilità, capaci di pensare in fretta per utilizzare qualsiasi cosa capiti a tiro per sconfiggere i loro avversari.

Mai Senza un'Arma

Al 3° livello il Monaco acquisisce competenza in tutte le armi da lancio e improvvisate e queste armi sono considerate armi da monaco per i suoi privilegi da monaco.

Armamenti non Convenzionali

Al 3° livello, il Monaco può adattarsi in modi che i non addestrati troverebbero bizzarri. Quando il Monaco effettua un attacco a distanza con un'arma da lancio, può spendere 1 punto ki per raddoppiare la gittata dell'arma e darle la capacità di colpire un numero di creature che si trovano entro 1,5 metri l'una dall'altra pari alla metà del suo modificatore di Destrezza (arrotondato per eccesso), tirando ciascuno dei tiri per colpire separatamente. Questo privilegio può essere usato solo una volta per turno. Inoltre, l'arma lanciata torna nella mano del Monaco dopo aver effettuato l'attacco con arma a distanza.

Quando il Monaco effettua un attacco con un'arma improvvisata, può spendere 1 punto ki per effettuare un attacco con spazzata in un cono di 3 m in una direzione a sua scelta, colpendo un numero di creature pari alla metà del suo modificatore di Destrezza (arrotondato per eccesso), tirando ciascuno dei tiri per colpire separatamente. Questo privilegio può essere usato solo una volta per turno.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Un Altro Scopo per Tutto

Al 6° livello, il Monaco possiede le abilità e le conoscenze per sapere come avere la meglio sui suoi nemici grazie alle sue armi e come causare altri effetti oltre ai soli danni. Gli attacchi con armi da lancio o improvvisate del Monaco contano come attacchi con armi magiche ai fini del superamento della resistenza e dell'immunità agli attacchi e ai danni non magici.

Inoltre, il Monaco può spendere 1 punto ki quando effettua un attacco con arma da lancio o improvvisata per costringere un bersaglio a effettuare un tiro salvezza su Costituzione contro la sua CD del tiro salvezza del ki. In caso di fallimento, il bersaglio subisce uno degli effetti a scelta del Monaco tra quelli descritti in basso. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza su Costituzione. In caso di successo, l'effetto sul bersaglio termina. Il Monaco può usare questo privilegio solo una volta per round e può essere colpita solo una creatura alla volta.

Bordo tagliente. Il bersaglio subisce 1d6 danni taglienti all'inizio del suo turno per 1 minuto.

Arto rotto. La velocità del bersaglio viene dimezzata per 1 minuto.

Tattiche spaventose. Il bersaglio è spaventato dal Monaco per 1 minuto.

Tutti sono Armi

All'11° livello, il Monaco è in grado di usare le persone come armi. Ogni volta che il Monaco usa il suo privilegio Raffica di Colpi contro un bersaglio di taglia Grande o inferiore, può costringere la creatura a effettuare un tiro salvezza su Forza contro la CD del suo tiro salvezza del ki come parte della Raffica di Colpi. In caso di fallimento la creatura è afferrata e il Monaco può usarla come arma improvvisata con la proprietà di lancio con gittata 6/18. Quando il Monaco effettua un attacco con arma usando questa creatura, infligge danni contundenti pari alla taglia della creatura. Le creature Minuscole infliggono 2d4 danni, le creature Piccole infliggono 2d6 danni, le creature Medie infliggono 2d8 danni e le creature Grandi infliggono 2d10 danni. Con un attacco riuscito la creatura afferrata subisce la metà di questi danni.

Una creatura non è più afferrata quando viene usata come arma da lancio o alla fine del suo prossimo turno. Il Monaco può usare questo privilegio un numero di volte pari al suo bonus di competenza e riguadagnare tutti gli usi spesi quando finisce un riposo lungo. Quando non ha più usi disponibili, il Monaco può spendere 3 punti ki per usare di nuovo questo privilegio.

Creato da Hicks Homebrew

Revisionato con l'aiuto della comunità del server Discord of Many Things.

Traduzione di Dragon's Lair

Illustrazioni di Hakob Minasian e u/SteveSketches.

Maestro dell'Improvvisazione

Al 17° livello, le sue abilità con le armi non ortodosse permettono al Monaco di colpire più forte e in modo più preciso. Gli attacchi con arma del Monaco con armi da lancio e improvvisate ottengono un colpo critico con un risultato di 19 o 20. Inoltre, quando il Monaco colpisce con un attacco con arma da lancio o improvvisata, può spendere 4 punti ki per costringere il bersaglio a effettuare un tiro salvezza su Costituzione contro la CD del tiro salvezza del ki del Monaco.

Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza, subisce 6d10 danni contundenti e rimane paralizzato fino alla fine del turno successivo del Monaco, in caso di successo il bersaglio subisce la metà dei danni e non è paralizzato. Il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza alla fine del suo turno per porre fine all'effetto.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.