

Monaco



Tu sei il Monaco. Conosci le tecniche dell'invocazione e della manipolazione. Dovrai usarle con astuzia, poiché per te Mente e Corpo hanno lo stesso valore in battaglia.

Attacco

*tira 1 dado da combattimento
+1 contro i non-morti*

Difesa

tira 2 dadi da combattimento

Movimento

tira 2 dadi normali

Mente 5

Corpo 5



Abilità speciali

Invocazione minore:

ripristina 1 punto Corpo di un qualunque personaggio. Tira un dado da combattimento: se ottieni un teschio il Monaco perderà 1 punto Mente. In questo turno non può muovere né compiere altre azioni, se attaccato dovrà difendersi con un dado in meno.

Potere mentale:

al posto di un attacco il Monaco può bloccare un personaggio o un mostro visibile che ha un numero di punti Mente inferiore al suo. Esso sarà immobilizzato per un turno, ma difenderà e attaccherà normalmente. Il Monaco difende con un dado in meno fino al prossimo turno. Non ha effetto sui non-morti.

Manipolazione della volontà:

al posto di un normale attacco il Monaco può effettuare un attacco mentale su un mostro a lui adiacente. Entrambi tirano tanti dadi quanti sono i loro punti Mente. Ottenendo almeno un teschio non parato il difensore entrerà sotto il tuo controllo e potrai utilizzarlo sin da subito. Potrà liberarsi dal turno successivo se riuscirà ad ottenere un 6 con un dado normale o se ha più punti Mente del personaggio. Non puoi controllare più di un mostro alla volta. Dopo aver attaccato tira due dadi da combattimento, per ogni teschio ottenuto il Monaco perderà 1 punto Mente. Non ha effetto sui non-morti.

Equipaggiamento: il Monaco non può portare corazze, elmi e scudi né usare armi con lame o punte di metallo. Può fare uso di Bracciali e Mantello protettivo.

Creato da Dreyfus

Un ringraziamento a Sigmar e Rellik per i consigli e a Boyakki