

FLOWING MONK

Livello
da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMC \end{array} \right\} = SAG + \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{4} \right) \text{ (per difetto)}$$

il Bonus si applica solo se si è senza armatura e non si è ingombrati o indifesi

REDIRECTION

REDIRECTION PER DAY

Livello
da Monaco

Redirection
Today

=

Once a round when attacked in melee, attempt a reposition or trip on the attacker, provided the enemy is within range. If combat manoeuvre is successful, target is sickened.

SICKENED DURATION

Livello
da Monaco

rd

=

$$\left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{4} \right)$$

(per eccesso)

Target may halve the duration with a reflex save:

REFLEX SAVE CD

Livello
da Monaco

=

$$10 + \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + SAG$$

If target charged, gain +2 on CMB and +2 to the save DC

If target used Power Attack, +2 on CMB and +2 to the save DC

Livello 4 Use redirection on a target who melee attacks an ally

Livello 8 Make both reposition and trip attacks

Livello 12 Use redirection on any melee attacker

TALENTI BONUS

☐ Agile Manoeuvres ☐ Riflessi di combattimento
Livello ☐ Deviare Freccie ☐ ☐ ☐ Schivare
1 ☐ Improved Reposition ☐ Sbilanciare migliorato
☐ Nimble Moves ☐ Weapon Finesse

☐ Acrobatic Steps ☐ Bodyguard
Livello ☐ Disarmare migliorato ☐ Finta migliorata
6 ☐ Ki Throw ☐ Mobilità
☐ Second Chance ☐ Sidestep

☐ In Harm's Way ☐ Repositioning Strike
Livello ☐ Afferrare Freccie ☐ Attacco Rapido
10 ☐ Tripping Strike

ELUSIVE TARGET

Livello 5 When successfully attacked, attempt a reflex save against the attack roll to halve the damage. You suffer all the other effects of the attack.

Livello 11 Take no damage on a successful reflex save, and only half damage on a failed save. If flanked, the attack is redirected to other attacker; if the attack is successful, they take half or full damage.

INTEGRITÀ DEL CORPO

PF CURATI Livello Monaco

Livello 7

=

Anima adamantina

Livello 13 RESISTENZA INCANTATA Livello Monaco

= 10 +

PERFEZIONE INTERIORE

Trattato come un Esterno
Livello Immune a Charmare Persone e altri effetti
20 che bersagliano i non Esterni
Riduzione del danno 10/caotico

MONACO

| Livello | Talenti | Danno | Colpo | Senz'armi | P / G | Bonus alla Classe Armatura | |
|---------|---------|-------|-----------|-----------|-------|---|--|
| 1 | ■ | d6 | d4 / d8 | | | Raffica di colpi Colpo senz'armi Redirection | Usa un'Azione di attacco completo per più attacchi Tratta mani, piedi, ginocchia e gomiti come armi Reposition or trip when attacked |
| 2 | | | | | | Eludere Unbalancing counter | Evita tutti i Danni con un TS su Riflessi riuscito Attacks of opportunity leave enemy flat-footed |
| 3 | | | | | | Flowing Dodge Addestramento alle manovre Mente Lucida | +1 dodge bonus for each adjacent enemy Usa il livello da monaco al posto del BAB per calcolare il BMB +2TS contro ammalimento |
| 4 | | d8 | d6 / 2d6 | | | Riserva Ki (Magica) Caduta lenta 3 m | Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche Riduzione altezza di caduta effettiva vicino ai muri |
| 5 | | | | | | Salto in Alto Elusive Target | Aggiungi il liv. da Monaco ad Acrobazia per i salti +20 Prove per i salti - 1 punto Ki Reflex save to avoid damage - 2 punti ki |
| 6 | ■ | | | | | Slow Fall 9 m | |
| 7 | | | | | | Integrità del corpo | Curare le proprie ferite - 1 punto Ki |
| 8 | | d10 | d8 / 2d8 | | | Caduta lenta 12 m | |
| 9 | | | | | | Eludere migliorato | evitare metà danno quando si fallisce TS su Riflessi |
| 10 | ■ | | | | | Riserva Ki (Legale) Caduta lenta 15 m | Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali |
| 11 | | | | | | Elusive Target (2) | No damage on successful save, half on failure Redirect damage to flanking attacker |
| 12 | | 2d6 | d10 / 3d6 | | | Passo abbondante Caduta lenta 18 m | Infilarsi magicamente fra gli spazi - 2 punti Ki |
| 13 | | | | | | Anima adamantina | Resistenza Inc. |
| 14 | ■ | | | | | Caduta lenta 21 m | |
| 15 | | | | | | Volley Spell | Reflect a spell onto the caster - half spell level |
| 16 | | 2d8 | 2d6 / 3d8 | | | Riserva Ki (di Adamantio) Caduta lenta 24 m | Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio |
| 17 | | | | | | Corpo senza tempo Lingua del Sole e della Luna | Nessuna penalità relativa all'età o invecchiamento artificiale Parlare con ogni creatura vivente |
| 18 | ■ | | | | | Caduta lenta 27 m | |
| 19 | | | | | | Corpo vuoto | assumere Forma eterea per 1 minuto - 3 punti Ki |
| 20 | | 2d10 | 2d8 / 4d8 | | | Perfezione interiore Caduta lenta qualunque distanza | Trattato come Esterno |

RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ

$$\left(\frac{\text{Livello Monaco}}{2} \right) + SAG$$

RISERVA KI

ACROBATICI

Movimento attraverso spazi minacciati

CD Acrobazia = DMC Avversario

a metà velocità

+3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico

CD Acrobazia = 5 + DMC Avversario

a metà velocità

+3 m al movimento a velocità piena

Distanza 1,5 m 3 m 4,5 m 6 m 7,5 m 9 m 10,5 m 12 m 13,5 m 15 m 16,5 m

SALTO IN LUNGO CD 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55

Distanza 0,3 m 0,6 m 1 m 1,2 m 1,5 m 1,8 m 2,1 m 2,4 m 2,7 m 3 m 3,3 m

SALTO IN ALTO CD 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44

+4 Acrobazia per ogni 3 m del tuo movimento standard sopra i 9 m

AGGRAPPARSI CD TS Riflessi 20

se fallisci un salto di 4 o meno

CADUTA CD 15 Acrobazia

ignorare il danno da caduta di 3 m