

# 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

=

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

(per eccesso)

Target may halve the duration with a reflex save:

### RIFLESSI TS DC

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

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

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

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

## 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 7

=

Livello  
da Monaco

## Anima adamantina

Livello 13 **RESISTENZA INCANTESIMA**

=

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

## PERFEZIONE INTERIORE

Livello 20 **Trattato come un Esterno**  
Immune a Charmare Persone e altri effetti 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 <b>BAB</b> per calcolare il <b>BMB</b> +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 +20Prove per i salti - <b>1 punto Ki</b> Reflex save to avoid damage - <b>2 punti ki</b>
6	■				Slow Fall 9 m	
7					Integrità del corpo	Curare le proprie ferite - <b>1 punto Ki</b>
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 - <b>2 punti Ki</b>
13					Anima adamantina	Resistenza Inc.
14	■				Caduta lenta 21 m	
15					Volley Spell	Reflect a spell onto the caster - <b>half spell level</b>
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 - <b>3 punti Ki</b>
20		2d10	2d8 / 4d8		Perfezione interiore Caduta lenta <b>qualunque distanza</b>	Trattato come Esterno

## RISERVA KI

### RISERVA KI CAPACITÀ

=

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

### 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
<b>SALTO IN LUNGO</b>	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
<b>SALTO IN ALTO</b>	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