FLOWING MONK

Livello da Monaco

BONUS CA

CA BONUS + CA

DMC BONUS + DMC

= SAG + (Livello da Monaco ÷ 4) (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 rd = (Livello da Monaco ÷ 4) (per eccesso)

Target may halve the duration with a reflex save:

REFLEX SAVE CD = 10 + (Livello da Monaco ÷ 2) + 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 Frecce
- ☐ Improved Reposition
- ☐ Nimble Moves
- ☐ Riflessi di combattimento
- ☐ ☐ ☐ Schivare
- ☐ Sbilanciare migl.
- ☐ Weapon Finesse

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

Livello 10
- ☐ In Harm's Way
- ☐ Afferrare Frecce
- ☐ 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

Livello 7 — PF CURATI = Livello da Monaco

Anima adamantina

Livello 13 — RESISTENZA INCANTESIMI = 10 + Livello da Monaco

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 da Monaco	Talenti bonus	Danno Colpo Senz'armi Pcl / Grn		
1	■	d6 d4 / d8	Bonus alla Classe Armatura 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 **BMC** **+2**TS contro ammaliamento
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	Aggiungere il Livello da Monaco alle Prove di 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'invecchiamento 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 = (Livello da Monaco ÷ 2) + SAG

RISERVA KI

ACROBATICI

Movimento attraverso spazi minacciati — a metà velocità
CD Acrobazia = **DMC Avversario** — +3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico — a metà velocità
CD Acrobazia = **5 + DMC Avversario** — +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							