

FLOWING MONK

Livello da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

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

(Arrotondato per difetto)

il Bonus si applica solo se si è senza armi 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

rds

=

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

(Arrotond.per eccesso)

Target may halve the duration with a reflex save:

REFLEX SAVE 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

☐ 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 da Monaco

Livello 7

=

Anima adamantina

RESISTENZA INCANTAZIONE Livello da Monaco

Livello 13

=

PERFEZIONE INTERIORE

Trattato come un Esterno

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

MONACO

Livello Talenti da Monaco

Danno Colpo Senz'armi Pcl / Grn

1

■

d6

d4 / d8

Armour Class Bonus
Raffica di colpi
Colpo senz'armi
Redirection

Uso di una Azione di attacco completo per più attacchi
Tratta le mani, i piedi, le ginocchia ed i 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
Still Mind

+1 dodge bonus for each adjacent enemy
Usa il livello da monaco al posto del **BAB BAB** per calcolare i
+2TS contro ammalimento

4

d8

d6 / d6

Riserva Ki (Magiche)
Caduta lenta 3 m

Tratta gli attacchi senz'armi come armi magiche
Riduzione della altezza di caduta effettiva utilizzando i muri

5

High Jump

Elusive Target

Aggiungere il Livello da Monaco alle Prove di Acrobazia per i salti
+20Prove per i salti - 1 punto Ki
Reflex save to avoid damage - 2 ki points

6

■

Caduta lenta 10 m

7

Wholeness of Body

Curare le proprie ferite - 1 punto Ki

8

d10

d8 / d8

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 / d6

Passo abbondante

Caduta lenta 18 m

Infilarsi magicamente fra gli spazi - 2 punti Ki

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

Caduta lenta 21 m

15

Volley Spell

Reflect a spell onto the caster - half spell level

16

2d8

2d6 / d8

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

Empty Body

assumere Forma eterea per 1 minuto - 3 ki points

20

2d10

2d8 / d8

Perfect Self

Caduta lenta qualunque distanza

Trattato come Esterno

RISERVA KI

RISERVA KI CAPACITÀ

Livello da Monaco

=

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

RISERVA KI

ACROBATICS

Movimento attraverso spazi minacciati

CD Acrobazia = DMC CMD

a metà velocità

+3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico

CD Acrobazia = 5 + DMC CMD

a metà velocità

+3 m al movimento a velocità piena

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

SALTO IN ALTO Distanza 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

CATCH LEDGE CD TS Riflessi 20

se fallisci un salto di 4 o meno

CADUTA CD 15 Acrobazia

ignorare il danno da caduta di 3 m