

FLOWING MONK

Livello
da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

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

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

rds =

$$\left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{4} \right) \text{ (Arrotond.per eccesso)}$$

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

- 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.

INTEGRITA' DEL CORPO

Livello 7 PF CURATI Livello da Monaco

=

Anima adamantina

Livello 13 RESISTENZA INCANTAZIONE Livello da Monaco

=

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

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	Senza armi	Pcl / Grn	Armour Class Bonus	
1	■	d6	d4 / d8		Raffica di colpi Colpo senz'armi Redirection	Usa 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 Mente Lucida	+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 / 2d6		Riserva Ki (Magica) 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 +20 Prove 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 / 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					Diamond Soul	Spell resistance
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					Empty Body	assumere Forma eterea per 1 minuto - 3 ki points
20		2d10	2d8 / 4d8		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 = CMD

a metà velocità

+3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico

CD Acrobazia = CMD

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

AFFERRARE SPORGENZE Riflessi 20

se fallisci un salto di 4 o meno

CADUTA CD 15 Acrobazia

ignorare il danno da caduta di 3 m