

# FLOWING MONK

Livello  
Monaco

## BONUS CA

### CA BONUS

+ CA

### DMC BONUS

+ DMC

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

(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  
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  
Monaco

\_\_\_\_\_ r = \_\_\_\_\_

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

Target may halve the duration with a reflex save:

### REFLEX SAVE DC

Livello  
Monaco

\_\_\_\_\_ = 10 + \_\_\_\_\_

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

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 ☐ Riflessi di combattimento  
☐ Deviare Freccie ☐ ☐ ☐ Schivare  
☐ Improved Reposition ☐ Sbilanciare migl.  
☐ Nimble Moves ☐ Weapon Finesse

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

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

## INTEGRITA' DEL CORPO

Livello 7 PF CURATI Livello da Monaco

\_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

## Anima adamantina

Livello 13 RES. RESISTANCE Livello da Monaco

\_\_\_\_\_ = 10 + \_\_\_\_\_

## 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 Monaco bonus	Danno Colpo Senz'armi Pcl / Grn	Armour Class Bonus	
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 BAB</b> per calcolare il TS +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			High Jump 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			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'invecchiamento 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
<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