

FLOWING MONK

Livello da Monaco

BONUS CA

CA BONUS



DMC BONUS



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

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



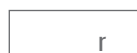
$$= \frac{\text{Livello da Monaco}}{4}$$



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



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

Target may halve the duration with a reflex save:

REFLEX SAVE DC

Livello da Monaco



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

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



$$= \frac{\text{Livello da Monaco}}{4}$$

Anima adamantina

Livello 13 RES. RESISTANCE Livello da Monaco



$$= 10 + \frac{\text{Livello da Monaco}}{4}$$

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 da Monaco Senz'armi P / G

1 ■ d6 d4 / d8

Armour Class Bonus
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 liv. da Monaco invece del **BAB** for calculating **CMB**
+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
+20Prove 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



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

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

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