

FLOWING MONK

Livello
da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

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

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

_____ r = _____

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

Target may halve the duration with a reflex save:

REFLEX SAVE CD

Livello
da Monaco

_____ = 10 + _____ + SAG

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

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 migl.
☐ 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 7 _____ = _____
da Monaco

Anima adamantina

Livello 13 RESISTENZA INCANTESIMA _____ = 10 + _____
da Monaco

PERFEZIONE INTERIORE

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

MONACO

Livello	Talenti da Monaco	Danno Colpo Senz'armi P / G	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 BAB per calcolare il BM +2TS contro ammaliamiento
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	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

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

RISERVA KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ACROBATICS

Movimento attraverso spazi minacciati

CD Acrobazia = DMC Avversario

a metà velocità

+3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico

CD Acrobazia = 5 + DMC Avversario

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

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