

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

=

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

(per eccesso)

Target may halve the duration with a reflex save:

REFLEX SAVE CD

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

Livello PF CURATI Livello da Monaco

7

=

Anima adamantina

Livello RESISTENZA INCANTATO Livello da Monaco

13

=

$10 + \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{4} \right)$

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
Danno Colpo
Senz'armi
Pcl / Grn

Danno Colpo
Senz'armi
Pcl / Grn

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

1

■

d6

d4 / d8

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 BMD
+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

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 agli incantesimi

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

Livello da Monaco

=

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

+ 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

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