

# DRUNKEN MASTER (МОНАХ)

Уровень Монаха

## БОНУС КЛАССА БРОНИ

КЗ БОНУС

+ КЗ

ЗБМ БОНУС

+ ЗБМ

Уровень Монаха

$$= \text{МУД} + \left( \frac{\text{Уровень Монаха}}{4} \right)$$

(Округлять к меньшему)

Бонус применим, когда не надета броня, нет перегрузки и не беспомощен.

## ОГЛУШАЮЩИЙ КУЛАК

ОГЛУШАЮЩИЙ КУЛАК СЕГОДНЯ

Уровни Монаха

$$= \text{Уровни Монаха} + \left( \frac{\text{Уровни Монаха}}{4} \right)$$

ОГЛУШАЮЩИЙ КУЛАК СЕГОДНЯ

ОГЛУШАЮЩИЙ КУЛАК СЕГОДНЯ

КС СПАСА ПО СТОЙКОСТЬ

Уровень Монаха

$$= 10 + \left( \frac{\text{Уровень Монаха}}{2} \right) + \text{МУД}$$

Уровень

- 1 Ошеломлен Не может действовать в раунде  
Теряет бонус ЛОВК КЗ; -2 КЗ
- 4 Усталый Натиск и бег невозможны  
-2 к Силе и Ловкости
- 8 Заболел -2 к броскам атаки и урона,  
спасброскам, проверкам навыков и характеристикам
- 12 Пошатывается Возможно совершить стандартное или действие движения, но не оба
- 16 Ослеплен Не учитывать бонус ЛОВ bonus to AC; -2 КЗ  
-4 к навыкам на СИЛИ ЛОВ, встречных Восприятия,  
или 50% шанс промаха при атаке  
Акробатика КС10 для движения не с 1/2 скоростью
- Оглух -4 к инициативе; 20% шанс промаха при атаке  
-4 к встречным проверкам Восприятия  
Автопровал проверок Восприятия, зависящих от звука
- 20 Парализован Не может действовать в раунде  
Теряет бонус ЛОВ bonus to AC; -2 КЗ

## Бонусные черты

- ☐ Импровизация ☐ Боевые Рефлексы
- ☐ Отражение стрел ☐ ☐ Уклонение
- 1 ☐ Улучшенный Захват ☐ Стиль Скорпиона
- ☐ Метатель

Уровень

- 6 ☐ Кулак Горгоны ☐ Улучш. Напор
- ☐ Улучшенное обезоруживание ☐ Улучшенный Финт
- ☐ Улучш. Подсечка ☐ Мобильность

Уровень

- 10 ☐ Улучш. Крит. удар ☐ Гнев Медузы
- ☐ ЛОВЛЯ СТРЕЛ ☐ Атака на Ходу

## ЦЕЛОСТНОСТЬ ТЕЛА

ОЧКИ

Уровень ЗДОРОВЬЯ

Уровень монаха

$$7 \text{ } = \text{Уровень монаха}$$

## ДРОЖАЩАЯ ЛАДОНЬ

ДНЕЙ ДРОЖАНИЯ

Уровень

$$\text{ДНЕЙ ДРОЖАНИЯ} = \text{Уровень монаха}$$

Уровень

15 КС СПАСА ПО СТОЙКОСТЬ

Уровень Монаха

$$= 10 + \left( \frac{\text{Уровень Монаха}}{2} \right) + \text{МУД}$$

## СОВЕРШЕНСТВО

Считается пришельцем

Уровень

20 Иммунирует к Очарованию Персоны и другим эффектам, цель которых - не пришельцы.  
Сокращение урона 10/хаос

## МОНАХ

Уровень Монаха

Урон Безоружной Атаки

Мал / Больш

Бонус к классу брони  
Шквал Ударов  
Безоружная атака  
Оглушающий Кулак

Полнораундовая действие для дополнительных атак  
Руки, ноги, колени и локти считаются оружием  
Оглушить (или другие эффекты) цель на 1 раунд

1

■

d6

d4 / d8

2

■

Уворот

Избежать урона полностью при успешном спасброске реакции

3

■

Быстрое Передвижение +10фт

Тренировка маневра

Drunken Ki

(что дает +4к проверкам Акробатики при прыжках)  
Исп. уровень монаха вместо ББА для расчета ББМ  
+1 temporary ki point (for 1 hour) on drinking

4

■

d8

d6 / 2d6

Запас Ки (магия)

Замедление падения 12 фт

Безоружные атаки считаются магическими.  
Использовать стены для замедления падения

5

■

Прыжок в высоту

Drunken Strength 1d6

Добавить уровень монаха к проверкам Акробатики при прыжках  
+20к проверкам прыжков 1 очко ки  
Inflict extra damage - 1 ki point

6

■

Быстрое Передвижение +20фт

Замедление падения 30 фт

(что дает +8к проверкам Акробатики при прыжках)

7

■

Целостность Тела

Исцелить собственные раны - 2 очка ки

8

■

d10

d8 / 2d8

Замедление падения 70 фт

9

■

Улучшенный Уворот

Быстрое Передвижение +30фт

Игнор 1/2 урона при провале спаса реакции  
(что дает +12к проверкам Акробатики при прыжках)

10

■

Запас Ки (порядок)

Замедление падения 50 фт

Drunken Strength 2d6

Безоружные атаки считаются оружием порядка  
2 ki points

11

■

Drunken Courage

Immune to fear

12

■

Широкий шаг

Быстрое Передвижение +40фт

Замедление падения 60 фт

Магическое движение между квадратами - 2 очка ки  
(что дает +16к проверкам Акробатики при прыжках)

13

■

Drunken Resilience 1/—

Damage reduction

14

■

Замедление падения 70 фт

15

■

Дрожащая Ладонь

Быстрое Передвижение +50фт

Drunken Strength 3d6

Смерть с задержкой  
(что дает +20к проверкам Акробатики при прыжках)  
3 ki points

16

■

Запас Ки (адамантин)

Замедление падения 80 фт

Drunken Resilience 2/—

Безоружные атаки считаются адамантиновым оружием

17

■

Вечное Тело

Язык Солнца и Луны

Нет штрафов от возраста или магического старения  
Общение с любым живым существом

18

■

Быстрое Передвижение +60фт

Замедление падения 70 фт

(что дает +24к проверкам Акробатики при прыжках)

19

■

Firewater Breath

Drunken Resilience 3/—

30ft cone of fire, deals 2d6 damage - 4 ki points

20

■

Совершенство

Замедление падения Без ограничений

Drunken Strength 4d6

Считается пришельцем  
4 ki points

## ЗАПАС КИ

ЗАПАС КИ ПРЕДЕЛ

Уровень монаха

$$= \left( \frac{\text{Уровень монаха}}{2} \right) + \text{МУД}$$

ЗАПАС КИ

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

DRUNKEN KИ

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

Очки

## АКРОБАТИКА

ДВИЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ УГРОЖАЕМЫЙ КВАДРАТ

КС Акробатики = Вражеская ЗБМ

с 1/2 скоростью  
+10 к передвижению на полной скорости

ДВИЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ КВАДРАТ ПРОТИВНИКА

КС Акробатики = 5 + Вражеская ЗБМ

с 1/2 скоростью  
+10 к передвижению на полной скорости

Расстояние	5фт	10фт	15фт	20фт	25фт	30фт	35фт	40фт	45фт	50фт	55фт
ДЛИННЫЙ ПРЫЖОК	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55

Расстояние	1фт	2фт	3фт	4фт	5фт	6фт	7фт	8фт	9фт	10фт	11фт
ПРЫЖОК В ВЫСОТУ	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Навык акробатики +4а каждые 10фт передвижения свыше 30фт

ЗАЦЕПИТЬСЯ

КС Спас реакции 20

если прыжок провален на 4 и меньше

ПАДЕНИЕ

КС Акробатика 15

игнорировать первые 10фт падения