МОНАХ

Уровень Монаха

БОНУС КЛАССА ЗАЩИТЫ

КЗ БОНУС

+ КЗ

ЗБМ БОНУС

+ ЗБМ

= МУД + (Уровень Монаха ÷ 4)

(Округлять к меньшему)

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

ОГЛУШАЮЩИЙ КУЛАК

ОГЛУШАЮЩИЙ КУЛАК СЕГОДНЯ

= Уровень Монаха + (Уровни Не монаха ÷ 4)

(Округлять к меньшему)

ОГЛУШАЮЩИЙ КУЛАК СЕГОДНЯ

КС спаса Стойкости

= 10 + (Уровень Монаха ÷ 2) + 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 характеристик
12	Пошатывается	Возможность совершить стандартное или действие движения, но не оба
16	Ослеплен или	Не учитывать бонус ЛОВк КЗ; -2 КЗ -4 к навыкам на СИЛи ЛОВ, встречных Восприятия 50% шанс промаха при атаке Акробатика КС10 для движения не с 1/2 скоростью
	Оглох	-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 ЛОВк КЗ; -2 КЗ

Бонусные черты

Уровень		
1	☐ Импровизация ☐ Отражение стрел ☐ Улучшенный Захват ☐ Метатель	☐ Боевые Рефлексы ☐ ☐ ☐ Уклонение ☐ Стиль Скорпиона
6	☐ Кулак Горгоны ☐ Улучшенное обезоруживание ☐ Улучш. Подсечка	☐ Улучш. Напор ☐ Улучшенный Финт ☐ Мобильность
10	☐ Улучш. Крит. удар ☐ ЛОВЛЯ СТРЕЛ	☐ Гнев Медузы ☐ Атака на Ходу

ЦЕЛОСТНОСТЬ ТЕЛА

Уровень 7

ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ = Уровень Монаха

АЛМАЗНАЯ ДУША

Уровень 13

СОПРОТИВЛЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯМ = 10 + Уровень Монаха

ДРОЖАЩАЯ ЛАДОНЬ

ДНЕЙ ДРОЖАНИЯ = Уровень Монаха

дней

Уровень 15

КС спаса Стойкости

= 10 + (Уровень Монаха ÷ 2) + МУД

СОВЕРШЕНСТВО

Уровень 20

Считается пришельцем

Иммунитет к Очарованию Персоны и другим эффектам, цель которых - не пришельцы.

Сокращение урона **10/хаос**

МОНАХ

Уровень Монаха	Бонус.Черты	Урон Безоружной Атаки Мал / Больш		
			Бонус к классу брони	
1	■	d6 d4 / d8	Шквал Ударов Безоружная атака Оглушающий Кулак	Полнораундовая действие для дополнительных атак Руки, ноги, колени и локти считаются оружием Оглушенить (или другие эффекты) цель на 1 раунд
2	■		Уклонение	Избежать урона полностью при успешном спасброске реакц
3			Быстрое Передвижение **+10фт** Тренировка маневра Спокойный Разум	(что дает **+4**к проверкам Акробатики при прыжках) Исп. уровень монаха вместо ББАдля расчета ББМ **+2**к спасброскам против очарования
4		d8 d6 / 2d6	Запас Ки (магия) Замедление падения **12 фт**	Безоружные атаки считаются магическими. Использовать стены для замедления падения
5			Прыжок в высоту Чистое Тело	Добавить уровень монаха к проверках Акробатики при прыж **+20**к проверкам прыжков **1 очко ки** Иммунитет к болезням
6	■		Быстрое Передвижение **+20фт** Замедление падения **30 фт**	(что дает **+8**к проверкам Акробатики при прыжках)
7			Целостность Тела	Исцелить собственные раны - **2 очка ки**
8		d10 d8 / 2d8	Замедление падения **70 фт**	
9			Улучшенное Уклонение Быстрое Передвижение **+30фт**	Игнор 1/2 урона при провале спаса реакции (что дает **+12**к проверкам Акробатики при прыжках)
10	■		Запас Ки (порядок) Замедление падения **50 фт**	Безоружные атаки считаются оружием порядка
11			Алмазное Тело	Иммунитет ко всем ядам
12		2d6 d10 / 3d6	Широкий шаг Быстрое Передвижение **+40фт** Замедление падения **60 фт**	Магическое движение между квадратами - **2 очка ки** (что дает **+16**к проверкам Акробатики при прыжках)
13			Алмазная Душа	Сопротивление заклинаниям
14	■		Замедление падения **70 фт**	
15			Дрожащая Ладонь Быстрое Передвижение **+50фт**	Смерть с задержкой (что дает **+20**к проверкам Акробатики при прыжках)
16		2d8 2d6 / 3d8	Запас Ки (адамантин) Замедление падения **80 фт**	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 **+24**к проверкам Акробатики при прыжках)
19			Пустое Тело	Обрести состояние эфирности на 1 минуту - **3 очка ки**
20		2d10 2d8 / 4d8	Совершенство Замедление падения **Без ограничений**	Считается пришельцем

ЗАПАС КИ

ЗАПАС КИ ПРЕДЕЛ = (Уровень Монаха ÷ 2) + МУД

ЗАПАС КИ

АКРОБАТИКА

ДВИЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ УГРОЖАЕМЫЙ КВАДРАТ — с 1/2 скоростью
КС Акробатики = Вражеская ЗБМ — +10 к передвижению на полной скорости

ДВИЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ КВАДРАТ ПРОТИВНИКА — с 1/2 скоростью
КС Акробатики = 5 + Вражеская ЗБМ — +10 к передвижению на полной скорости

ДЛИННЫЙ ПРЫЖОК	Дальность	5фт	10ft	15фт	20фт	25фт	30ft	35ft	40фт	45фт	50ft	55ft
	КС	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
ПРЫЖОК В ВЫСОТУ	Дальность	1фт	2фт	3фт	4ft	5фт	6фт	7фт	8ft	9фт	10ft	11ft
	КС	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Навык акробатики +4 на 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