HUNGRY GHOST MONK

Уровень Монаха

БОНУС КЛАССА ЗАЩИТЫ

КЗ БОНУС

+ КЗ

ЗБМ БОНУС

+ ЗБМ

= МУД + (Уровень Монаха ÷ 4)

(Округлять к меньшему)

PUNISHING KICK

PUNISHING KICK PER DAY

= Уровень Монаха + (Уровни Не монаха ÷ 4)

(Округлять к меньшему)

PUNISHING KICK TODAY

DISTANCE PUSHED

фт = (Уровень Монаха ÷ 5) × 5ft

КС спаса Стойкости

= 10 + (Уровень Монаха ÷ 2) + МУД

Fortitude save to avoid being knocked prone

Уровень **15** Push a target back 5ft and knock them prone with the same attack

STEAL KI

Уровень **5** On a confirmed critical hit, or on reducing a target to 0hp, regain 1 ki point up to your maximum.

Уровень **11** For each point regained, gain an immediate saving throw against one disease.

Бонусные черты

Уровень **1**

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

Уровень **6**

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

Уровень **10**

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

LIFE FUNNEL

On a confirmed critical hit, or on reducing a target to 0hp, regain health.

Уровень **7** ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ = Уровень Монаха

SIPPING DEMON

Gain 1hp on a successful melee attack

Уровень **13** Gain WIS hp on a confirmed critical attack

You may gain up to your monk level in temporary hit points. They disappear after 1 hour

ДРОЖАЩАЯ ЛАДОНЬ

ДНЕЙ ДРОЖАНИЯ дней = Уровень Монаха

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 Punishing Kick	Полнораундовая действие для дополнительных атак Руки, ноги, колени и локти считаются оружием Push targets away from you
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 Steal Ki	Добавить уровень монаха к проверках Акробатики при прыж **+20**к проверкам прыжков **1 очко ки** Take ki from other creatures
6	■		Быстрое Передвижение **+20фт** Замедление падения **30 фт**	(что дает **+8**к проверкам Акробатики при прыжках)
7			Life Funnel	Take hp from other creatures
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			Life from a Stone	Take ki or hp from any creature at all
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			Sipping Demon	Gain temporary hp on melee attacks
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

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

Навык акробатики +4 за 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