

FLOWING MONK

Уровень Монаха

БОНУС КЛАССА БРОНИ

КЗ БОНУС

+ KЗ

ЗБМ БОНУС

+ ЗБМ

Уровень Монаха

= МУД + ( ÷ 4 )

(округлять к меньшему)

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

REDIRECTION

REDIRECTION PER DAY

Уровень Монаха

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

Уровень Монаха

рнд = ( ÷ 4 )

(Округлять вверх)

Target may halve the duration with a reflex save:

REFLEX SAVE DC

Уровень Монаха

= 10 + ( ÷ 2 ) + МУД

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

Уровень 4 Use redirection on a target who melee attacks an ally

Уровень 8 Make both reposition and trip attacks

Уровень 12 Use redirection on any melee attacker

Бонусные черты

Уровень 1

☐ Agile Manoeuvres

☐ Отражение стрел

☐ Improved Reposition

☐ Nimble Moves

☐ Acrobatic Steps

☐ Улучшенное обездороживание

☐ Ki Throw

☐ Second Chance

☐ In Harm's Way

☐ ЛОВЛЯ СТРЕЛ

☐ Tripping Strike

☐ Боевые Рефлексы

☐ Уклонение

☐ Улучш. Подсечка

☐ Weapon Finesse

☐ Bodyguard

☐ Улучшенный Финт

☐ Мобильность

☐ Sidestep

☐ Repositioning Strike

☐ Атака на Ходу

Уровень 6

ELUSIVE TARGET

Уровень 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.

Take no damage on a successful reflex save, and only half damage on a failed save.

Уровень 11 If flanked, the attack is redirected to other attacker; if the attack is successful, they take half or full damage.

ЦЕЛОСТНОСТЬ ТЕЛА

ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

Уровень Монаха

7

АЛМАЗНАЯ ДУША

СОПРОТИВЛЕНИЕ

Уровень Монаха

13

СОВЕРШЕНСТВО

Считается пришельцем

Уровень 20 Иммуитет к Очарованию Персоны и другим эффектам, цель которых - не пришельцы.

Сокращение урона 10/хаос

МОНАХ

Урон Бронной Атаки

Урон Бронной Атаки

Бонус к классу брони

Шквал Ударов

Безоружная атака

Redirection

Полнораундовая действие для дополнительных атак

Руки, ноги, колени и локти считаются оружием

Reposition or trip when attacked

1

■

d6

d4 / d8

2

Уворот

Unbalancing counter

Избежать урона полностью при успешном спасброске реакции

Attacks of opportunity leave enemy flat-footed

3

Flowing Dodge

Тренировка маневра

Спокойный Разум

+1 dodge bonus for each adjacent enemy

Исп. уровень монаха вместо ББА для расчета ББМ

+2к 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

Elusive Target

Добавить уровень монаха к проверкам Акробатики при прыжках

+20к проверкам прыжков 1 очко ки

Reflex save to avoid damage - 2 ki points

6

■

Замедление падения 30 фт

7

Целостность Тела

Исцелить собственные раны - 2 очка ки

8

d10

d8 / 2d8

Замедление падения 70 фт

9

Улучшенный Уворот

Игнор 1/2 урона при провале спаса реакции

10

■

Запас Ки (порядок)

Замедление падения 50 фт

Безоружные атаки считаются оружием порядка

11

Elusive Target (2)

No damage on successful save, half on failure

Redirect damage to flanking attacker

12

2к6

d10 / 3d6

Широкий шаг

Замедление падения 60 фт

Магическое движение между квадратами - 2 очка ки

13

Алмазная Душа

Сопр. магии

14

■

Замедление падения 70 фт

15

Volley Spell

Reflect a spell onto the caster - half spell level

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

■

Замедление падения 70 фт

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

ЗАПАС КИ

Уровень монаха

= ( ÷ 2 ) + МУД

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

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 Акробатики 15

игнорировать первые 10фт падения