MANOEUVRE MASTER
(МОНАХ)

Уровень Монаха

БОНУС КЛАССА БРОНИ

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	Нет действий в этом раунде Теряет бонус DEXк 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	Lose DEX bonus to AC; -2 AC -4 on STR, DEX skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed
	Оглох	-4 к инициативе; 20% шанс промаха при атаке -4 к встречным проверкам Восприятия Автопровал проверок Восприятия, зависящих от звука
20	Парализован	Нет действий в этом раунде Теряет бонус DEXк КЗ; -2 КЗ

БОНУСНЫЕ ЧЕРТЫ

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

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

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

ЦЕЛОСТНОСТЬ ТЕЛА

Уровень 7 — ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ = Уровень Монаха

АЛМАЗНАЯ ДУША

Уровень 13 — СОПРОТИВЛЕНИЕ МАГИИ = 10 + Уровень Монаха

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		
1	■	d6 d4 / d8	Бонус к классу брони Flurry of Manoeuvres Безоружная атака Оглушающий Кулак	 Use a full attack action for more combat manoeuvres 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 Manoeuvre Defence	(что дает **+4**к проверкам Акробатики при прыжках) Исп. уровень монаха вместо **ББА**для расчета **ББМ** Attacks of opportunity against manoeuvres
4		d8 d6 / 2d6	Запас Ки (магия) Reliable Manoeuvre	Безоружные атаки считаются магическими. Roll twice for **CMB** - **1 ki point**
5			Прыжок в высоту Meditative Manoeuvre	Добавить уровень монаха к проверкам Акробатики при прыж **+20**к проверкам прыжков **1 очко ки** Add **WIS** to **CMB**, once a round
6	■		Быстрое Передвижение **+20фт**	(что дает **+8**к проверкам Акробатики при прыжках)
7			Целостность Тела	Исцелить собственные раны - **2 очка ки**
8		d10 d8 / 2d8		
9			Улучшенный Уворот Быстрое Передвижение **+30фт**	Игнор 1/2 урона при провале спаса реакции (что дает **+12**к проверкам Акробатики при прыжках)
10	■		Запас Ки (порядок)	Безоружные атаки считаются оружием порядка
11			Sweeping Manoeuvre	Make a manoeuvre against two enemies OR two manoeuvres against the same enemy
12		2d6 d10 / 3d6	Широкий шаг Быстрое Передвижение **+40фт**	Магическое движение между квадратами - **2 очка ки** (что дает **+16**к проверкам Акробатики при прыжках)
13			Алмазная Душа	Сопр. магии
14	■			
15			Whirlwind Manoeuvre Быстрое Передвижение **+50фт**	Make one manoeuvre against all adjacent enemies (что дает **+20**к проверкам Акробатики при прыжках)
16		2d8 2d6 / 3d8	Запас Ки (адамантин)	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**	(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	Считается пришельцем

FLURRY OF MANOEUVRES

Уровень		ББМ
1	First combat manoeuvre	-2
8	Second combat manoeuvre	-3
15	Third combat manoeuvre	-7

As part of a full attack, make additional combat manoeuvres at a penalty to **CMB**.

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	Расстояние	5фт	10фт	15фт	20фт	25фт	30ft	35ft	40фт	45фт	50ft	55ft
	КС	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
ВЫСОКИЙ ПРЫЖОК	Расстояние	1фт	2фт	3фт	4ft	5фт	6фт	7фт	8ft	9фт	10фт	11ft
	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