

ZEN ARCHER

Уровень
Монаха

БОНУС КЛАССА ЗАЩИТЫ

КЗ БОНУС

+

КЗ

ЗБМ БОНУС

+

ЗБМ

$$\left. \begin{array}{l} + \text{ КЗ} \\ + \text{ ЗБМ} \end{array} \right\} = \text{МУД} + \left(\frac{\text{Уровень Монаха}}{4} \right)$$

(Округлять к меньшему)

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

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE
PER DAYУровень
МонахаУровни
Не монаха

$$\left[\begin{array}{c} \square \square \square \\ \square \square \square \\ \square \square \square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square \square \square \\ \square \square \square \\ \square \square \square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Уровни Не монаха}}{4} \right)$$

(Округлять к меньшему)

PERFECT STRIKE
TODAY

Announce before making an attack using a kama, nunchaku, quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the higher result. If one attack is within critical threat range, the other is the confirmation roll.

WAY OF THE BOW

Оружие

БОНУСНЫЕ ЧЕРТЫ

- Уровень 1
- ☐ Боевые Рефлексы
 - ☐ Отражение стрел
 - ☐ Уворот
 - ☐ Дальний Выстрел
 - ☐ Point-Blank Shot
 - ☐ Precise Shot
 - ☐ Rapid Shot

- Уровень 6
- ☐ Focused Shot
 - ☐ Improved Precise Shot
 - ☐ Manyshot
 - ☐ Мобильность
 - ☐ Parting Shot

- Уровень 10
- ☐ Улучш. Крит. удар
 - ☐ Pinpoint Targeting
 - ☐ Shot on the Run
 - ☐ ЛОВЛЯ СТРЕЛ

ЦЕЛОСТНОСТЬ ТЕЛА

ОЧКИ

ЛЕЧЕНИЯ

Уровень 7

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \text{Уровень Монаха}$$

АЛМАЗНАЯ ДУША

СОПРОТИВЛЕНИЕ

Уровень 13

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \text{Уровень Монаха}$$

ДРОЖАЩАЯ ЛАДОНЬ

ДНЕЙ ДРОЖАНИЯ

Уровень 15

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \text{ дней} = \text{Уровень Монаха}$$

КС спаса Стойкости

Уровень 15

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Уровень Монаха}}{2} \right) + \text{МУД}$$

СОВЕРШЕНСТВО

Считается пришельцем

Уровень 20

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

Сокращение урона 10/хаос

МОНАХ

Урон
Безоружной
Атаки

Мал / Больш

Бонус к классу брони

1

■

d6

d4 / d8

Шквал Ударов
Безоружная атака
Perfect Strike

Use a full attack action for more attacks - bow only
Руки, ноги, колени и локти считаются оружием
Roll attack twice when using a monk weapon

2

■

Way of the Bow

Weapon Focus with one type of bow

3

■

Быстрое Передвижение +10фт
Zen Archery
Point Blank Master

(что дает +4к проверкам Акробатики при прыжках)
Use WIS instead of DEX for attacks with a bow
Don't provoke attack of opportunity with chosen bow

4

■

d8

d6 / 2d6

Запас Ки (магия)

Замедление падения 12 фт

Treat unarmed attacks as magic weapons
Increase range of attack by 50ft - 1 ki point
Использовать стены для замедления падения

5

■

Прыжок в высоту

Ki Arrows

Добавить уровень монаха к проверкам Акробатики при прыжках
+20к проверкам прыжков 1 очко ки
Use unarmed strike damage dice for 1 rd - 1 ki point

6

■

Быстрое Передвижение +20фт
Замедление падения 30 фт
Way of the Bow 2

(что дает +8к проверкам Акробатики при прыжках)
Weapon Specialisation with the same bow

7

■

Целостность Тела

Исцелить собственные раны - 2 очка ки

8

■

d10

d8 / 2d8

Замедление падения 70 фт

9

■

Reflexive Shot

Быстрое Передвижение +30фт

Make attacks of opportunity with a bow
(что дает +12к проверкам Акробатики при прыжках)

10

■

Запас Ки (порядок)

Замедление падения 50 фт

Безоружные атаки считаются оружием порядка

11

■

Trick Shot

Ignore concealment - 1 ki point
Ignore total concealment or cover - 2 ki point
Ignore total cover, fire around corners - 3 ki point

12

■

2К6

d10 / 3d6

Широкий шаг

Быстрое Передвижение +40фт

Замедление падения 60 фт

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

13

■

Алмазная Душа

Сопр. магии

14

■

Замедление падения 70 фт

15

■

Дрожащая Ладонь

Быстрое Передвижение +50фт

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

16

■

2d8

2d6 / 3d8

Запас Ки (адамантин)

Замедление падения 80 фт

Безоружные атаки считаются адамантиновым оружием

17

■

Вечное Тело

Ki Focus Bow

Нет штрафов от возраста или магического старения
Use ki attacks with arrows as if they were melee

18

■

Быстрое Передвижение +60фт

Замедление падения 70 фт

(что дает +24к 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

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Уровень Монаха}}{2} \right) + \text{МУД}$$

ЗАПАС КИ

□ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □

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	КС	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	КС	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