

TETORI

(МОНАХ)

Уровень
Монаха

БОНУС КЛАССА БРОНИ

КЗ БОНУС

+ КЗ

ЗБМ БОНУС

+ ЗБМ

Уровень
Монаха

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

ОГЛУШАЮЩИЙ КУЛАК

ОГЛУШАЮЩИЙ КУЛАК
СЕГОДНЯ

Уровни
Монаха

= + (÷ 4)

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ОГЛУШАЮЩИЙ КУЛАК
СЕГОДНЯ

КС СПАСА
ПО СТОЙКОСТЬ

Уровень
Монаха

= 10 + (÷ 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 характеристикам

12 Пошатывается Возможность совершить стандартное или действие,
но не оба

16 Ослеплен Не учитывать бонус ЛОВК КЗ; -2 КЗ
-4 к навыкам на СИЛИ ЛОВ, встречных Восприятия,
или 50% шанс промаха при атаке
Акробатики КС10 для движения не с 1/2 скоростью

Оглух -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 ☐ Улучшенный Захват

2 ☐ Crushing Embrace

6 ☐ Greater Grapple

10 ☐ Twin Lock

14 ☐ Choke Hold

18 ☐ Backbreaker

ЦЕЛОСТНОСТЬ ТЕЛА

ОЧКИ

Уровень ЗДОРОВЬЯ

Уровень монаха

7 =

FORM LOCK

Уровень

Уровень монаха

Caster Level

13 + МУД ≥ 11 +

ДРОЖАЩАЯ ЛАДОНЬ

ДНЕЙ ДРОЖАНИЯ

Уровень монаха

дней =

Уровень

15 КС СПАСА
ПО СТОЙКОСТЬ

Уровень
Монаха

= 10 + (÷ 2) + МУД

СОВЕРШЕНСТВО

Считается пришельцем

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

Сокращение урона 10/хаос

МОНАХ

Урон
Безоружной
Атаки

Мал / Больш

1 d6
d4 / d8

Бонус к классу брони
Graceful Grappler
Тренировка маневра
Безоружная атака
Оглушающий Кулак

Use monk level in place of BAB when grappling
Руки, ноги, колени и локти считаются оружием
Оглушить (или другие эффекты) цель на 1 раунд

2

Уворот

Избежать урона полностью при успешном спасброске реакции

3

Быстрое Передвижение +10фт
Спокойный Разум

(что дает +4к проверкам Акробатики при прыжках)
Исп. уровень монаха вместо ББА для расчета ББМ
+2к спасброскам против очарования

4

d8
d6 / 2d6

Запас Ки (магия)
Counter-grapple
Graceful Grappler

Безоружные атаки считаются магическими.
Make attack of opportunity when grapple attempted
No attack penalty, may attack of opportunity when grappling
Keep DEX bonus when pinning or grappled

5

Break Free
Чистое Тело

Add monk level to checks for escaping a grapple
Retry failed saves against entanglement - 1 ki point
Иммунитет к болезням

6

Быстрое Передвижение +20фт
Counter-grapple

(что дает +8к проверкам Акробатики при прыжках)
Make attack of opportunity even through total concealment

7

Целостность Тела

Исцелить собственные раны - 2 очка ки

8

d10
d8 / 2d8

Graceful Grappler
Counter-grapple

Исцелить собственные раны - 2 очка ки
Make attack of opportunity even when flat-footed

9

Inescapable Grasp
Быстрое Передвижение +30фт

Suppress foe's magical bonus to escape - 1 ki point
(что дает +12к проверкам Акробатики при прыжках)

10

Запас Ки (порядок)
Counter-grapple

Безоружные атаки считаются оружием порядка
Make attack of opportunity when foe has exceptional reach

11

Алмазное Тело

Иммунитет ко всем ядам

12

2к6
d10 / 3d6

Быстрое Передвижение +40фт

(что дает +16к проверкам Акробатики при прыжках)

13

Form Lock
Inescapable Grasp

Negate a polymorph attempt by touch - 2 ki points
Dimensional anchor when using inescapable grasp

15

Дрожащая Ладонь
Быстрое Передвижение +50фт
Graceful Grappler

Смерть с задержкой
(что дает +20к проверкам Акробатики при прыжках)
Deals unarmed strike damage on a successful grapple

16

2d8
2d6 / 3d8

Запас Ки (адамантин)

Безоружные атаки считаются адамантиновым оружием

17

Inescapable Grasp

Ghost touch when using inescapable grasp
Incorporeal creatures grappled on touch

18

Быстрое Передвижение +60фт

(что дает +24к проверкам Акробатики при прыжках)

19

Iron Body

Gain effect of Iron Body spell for 1 min - 3 ki points

20

2d10
2d8 / 4d8

Совершенство

Считается пришельцем

ЗАПАС КИ

ЗАПАС КИ
ПРЕДЕЛ

Уровень монаха

= (÷ 2) + 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	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 Акробатика 15

игнорировать первые 10фт падения