

MONK OF THE FOUR WINDS

Уровень
Монаха

БОНУС КЛАССА ЗАЩИТЫ

КЗ БОНУС

+

КЗ

ЗБМ БОНУС

+

ЗБМ

Уровень
Монаха

$$= \text{WIS} + \left(\frac{\text{Уровень Монаха}}{4} \right)$$

(Округлять к меньшему)

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

ELEMENTAL FIST

ELEMENTAL FIST
PER DAY

Уровень
Монаха

Уровни
Не монаха

$$= \left(\frac{\text{Уровни Не монаха}}{4} \right)$$

(Округлять к меньшему)

ELEMENTAL FIST
TODAY

Declare an elemental damage type before making an attack:
Acid, Cold, Electricity or Fire

ELEMENTAL
DAMAGE

Уровень
Монаха

$$= 1 + \left(\frac{\text{Уровень Монаха}}{5} \right)$$

(Округлять к меньшему)

БОНУСНЫЕ ЧЕРТЫ

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

Уровень
1

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

Уровень
6

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

Уровень
10

ЦЕЛОСТНОСТЬ ТЕЛА

ОЧКИ

ЗДОРОВЬЯ

Уровень Монаха

Уровень
7

$$= \text{Уровень Монаха}$$

АЛМАЗНАЯ ДУША

СОПРОТИВЛЕНИЕ МОНАХА

Уровень
13

$$= 10 + \text{Уровень Монаха}$$

ДРОЖАЩАЯ ЛАДОНЬ

ДНЕЙ ДРОЖАНИЯ

дней

Уровень
15

$$= \text{Уровень Монаха}$$

СТОЙКОСТЬ К СПАСА

Уровень
Монаха

$$= 10 + \left(\frac{\text{Уровень Монаха}}{2} \right) + \text{WIS}$$

ASPECT MASTER

Aspect

Special Abilities

Уровень
17

СОВЕРШЕНСТВО

Считается пришельцем

Уровень
20

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

Сокращение урона 10/хаос

МОНАХ

Уровень
Монаха

Урон
Безоружной
Атаки

Мал / Больш

Бонус к классу брони

1

■

d6

d4 / d8

Шквал Ударов
Тренировка маневра
Безоружная атака
Elemental Fist

Полнораундовая действие для дополнительных атак
Руки, ноги, колени и локти считаются оружием
Add elemental damage to an attack

2

■

Уворот

Избежать урона полностью при успешном спасброске реакции

3

■

Быстрое Передвижение +10фт
Тренировка маневра
Спокойный Разум

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

4

■

d8

d6 / d6

Запас Ки (магия)
Замедление падения 12 фт

Безоружные атаки считаются магическими.
Использовать стены для замедления падения

5

■

Прыжок в высоту
Чистое Тело

Добавить уровень монаха к проверкам Акробатики при прыжках
+20к проверкам прыжков 1 очко ки
Иммунитет к болезням

6

■

Быстрое Передвижение +20фт
Замедление падения 30 фт

(что дает +8к проверкам Акробатики при прыжках)

7

■

Целостность Тела

Исцелить собственные раны - 2 очка ки

8

■

d10

d8 / d8

Замедление падения 70 фт

Игнор 1/2 урона при провале спаса реакции

9

■

Улучшенный Уворот
Быстрое Передвижение +30фт

(что дает +12к проверкам Акробатики при прыжках)

10

■

Запас Ки (порядок)
Замедление падения 50 фт

Безоружные атаки считаются оружием порядка

11

■

Алмазное Тело

Иммунитет ко всем ядам

12

■

2d6

d10 / d6

Slow Time
Быстрое Передвижение +40фт
Замедление падения 60 фт

Gain two extra standard actions - 6 ki points
(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 / d8

Запас Ки (адамантин)
Замедление падения 80 фт

Безоружные атаки считаются адамантиновым оружием

17

■

Aspect Master
Язык Солнца и Луны

Choose an aspect of the natural world
Общение с любым живым существом

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 / d8

Immortality
Замедление падения Без ограничений

Never age, spontaneously reincarnate

ЗАПАС КИ

ЗАПАС КИ
ПРЕДЕЛ

Уровень Монаха

$$= \left(\frac{\text{Уровень Монаха}}{2} \right) + \text{WIS}$$

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