MARTIAL ARTIST
(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 (from level 3 + 1)

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 Оглох	Не учитывать бонус ЛОВк КЗ; -2 КЗ -4 к навыкам на СИЛи ЛОВ, встречных Восприятия, 50% шанс промаха при атаке Акробатика КС10 для движения не с 1/2 скоростью -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

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

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

ДРОЖАЩАЯ ЛАДОНЬ

ДНЕЙ ДРОЖАНИЯ

= Уровень Монаха

дней

Уровень 15

КС спаса Стойкости

= 11 + (Уровень Монаха ÷ 2) + МУД

МОНАХ

Уровень Монаха	Бонус.Черты	Урон Безоружной Атаки Мал / Больш	Бонус к классу брони	
1	■	d6 d4 / d8	Шквал Ударов Безоружная атака Оглушающий Кулак	Полнораундовая действие для дополнительных атак 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 Pain Points	(что дает +4к проверкам Акробатики при прыжках) Исп. уровень монаха вместо ББАдля расчета ББМ +1 to confirm critical hits
4		d8 d6 / 2d6	Exploit Weakness Martial Arts Master	Gain +2 to attack, bypass DR, other bonuses Use monk level to take Fighter feats
5			Прыжок в высоту Extreme Endurance	Добавить уровень монаха к проверкам Акробатики при прыж +20к проверкам прыжков 1 очко ки † Immune to fatigue
6	■		Быстрое Передвижение +20фт	(что дает +8к проверкам Акробатики при прыжках)
7			Physical Resistance -1	Reduced ability damage
8		d10 d8 / 2d8		
9			Улучшенный Уворот Быстрое Передвижение +30фт	Игнор 1/2 урона при провале спаса реакции (что дает +12к проверкам Акробатики при прыжках)
10	■		Запас Ки (порядок) Extreme Endurance 2 Physical Resistance -2	Безоружные атаки считаются оружием порядка Immune to exhaustion
12	■	2d6 d10 / 3d6	Быстрое Передвижение +40фт	(что дает +16к проверкам Акробатики при прыжках)
13			Defensive Roll Physical Resistance -3	Reflex for half damage to avoid hitting 0hp
14	■			
15			Дрожащая Ладонь Быстрое Передвижение +50фт	Смерть с задержкой (что дает +20к проверкам Акробатики при прыжках)
16		2d8 2d6 / 3d8	Запас Ки (адамантин) Physical Resistance -4	Безоружные атаки считаются адамантиновым оружием
18	■		Быстрое Передвижение +60фт	(что дает +24к проверкам Акробатики при прыжках)
19			Greater Defensive Roll Physical Resistance -5	Reduced damage on Defensive Roll
20		2d10 2d8 / 4d8	Extreme Endurance 4	Immune to death effects

† Martial Artist cannot use ki abilities without gaining a *ki pool* from another class

EXPLOIT WEAKNESS

WISDOM CHECK BONUS

+ = Уровень Монаха + МУД

WISDOM CHECK DC

= 10 + CR (Challenge Rating or object's hardness)

As a swift action, make a wisdom check (above). If successful, gain +2 to attack until the end of your turn, and ignore damage reduction and hardness.
Alternatively, add half your level to Sense Motive, Reflex saves and a dodge bonus to AC until your next turn.

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