MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

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 ПО СТОЙКОСТЬ

= 10 + (Уровень Монаха ÷ 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 характеристик
12	Пошатывается	Возможность совершить стандартное или действие движения, но не оба
16	Ослеплен	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
	или	
	Оглох	-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	☐ Импровизация	☐ Боевые Рефлексы
	☐ Отражение стрел	☐ ☐ ☐ Уклонение
	☐ Улучшенный Захват	☐ Стиль Скорпиона
	☐ Метатель	
6	☐ Кулак Горгоны	☐ Улучш. Напор
	☐ Улучшенное обезоруживание	☐ Улучшенный Финт
	☐ Улучш. Подсечка	☐ Мобильность
10	☐ Улучш. Крит. удар	☐ Гнев Медузы
	☐ ЛОВЛЯ СТРЕЛ	☐ Атака на Ходу

ЦЕЛОСТНОСТЬ ТЕЛА

Уровень 7

ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

= Уровень монаха

АЛМАЗНАЯ ДУША

Уровень 13

СОПРОТИВЛЕНИЕ МАГИИ

= 10 + Уровень монаха

ДРОЖАЩАЯ ЛАДОНЬ

ДНЕЙ ДРОЖАНИЯ

дней = Уровень монаха

Уровень 15

КС СПАСА ПО СТОЙКОСТЬ

= 10 + (Уровень Монаха ÷ 2) + МУД

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		
			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	■		Iron Monk	Toughness and **+1** natural armour
3			Быстрое Передвижение **+10фт** Тренировка маневра Спокойный Разум	(что дает **+4**к проверкам Акробатики при прыжках) Исп. уровень монаха вместо **ББА**для расчета **ББМ** **+2**к спасброскам против очарования
4		d8 d6 / 2d6	Запас Ки (магия) Bastion Stance	Безоружные атаки считаются магическими. Cannot be knocked prone or moved while stationary
5			Iron Limb Defence Чистое Тело	**+2** shield bonus to **AC** and **CMD** while stationary Increase bonus to **+4** - **1 ki point** Иммунитет к болезням
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			Adamantine Monk Быстрое Передвижение **+30фт**	Damage reduction Double damage reduction - **1 ki point** (что дает **+12**к проверкам Акробатики при прыжках)
10	■		Запас Ки (порядок)	Безоружные атаки считаются оружием порядка
11			Алмазное Тело	Иммунитет ко всем ядам
12		2к6 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			Дрожащая Ладонь Быстрое Передвижение **+50фт**	Смерть с задержкой (что дает **+20**к проверкам Акробатики при прыжках)
16		2d8 2d6 / 3d8	Запас Ки (адамантин) Bastion Stance **2**	Безоружные атаки считаются адамантиновым оружием Cannot be moved, even by teleportation
17			Вечное Тело Vow of Silence	Нет штрафов от возраста или магического старения **+2** insight to **AC** and **CMD** +4 to Sense Motive, Stealth, Perception
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

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
ПРЫЖОК В ВЫСОТУ	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