

MANOEUVRE MASTER (МОНАХ)

Уровень Монаха

БОНУС КЛАССА БРОНИ

КЗ БОНУС

+ КЗ

ЗБМ БОНУС

+ ЗБМ

Уровень Монаха

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

(Округлять к меньшему)

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

ОГЛУШАЮЩИЙ КУЛАК

ОГЛУШАЮЩИЙ КУЛАК СЕГОДНЯ

Уровни Монаха Не монаха

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

(Округлять к меньшему)

ОГЛУШАЮЩИЙ КУЛАК СЕГОДНЯ

КС СПАСА ПО СТОЙКОСТЬ

Уровень Монаха

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

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 движения, но не оба
- 16** Ослеплен Lose DEX bonus to AC; -2 AC
-4 on STR, DEX skills, opposed Perception
или 50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
- Оглух -4 к инициативе; 20% шанс промаха при атаке
-4 к встречным проверкам Восприятия
Автопровал проверок Восприятия, зависящих от слуха
- 20** Парализован Не может действовать в раунде
Теряет бонус ЛОВК КЗ; -2 КЗ

Бонусные черты

- ☐ Импровизация ☐ Боевые Рефлексы
☐ Отражение стрел ☐ ☐ Уклонение
Уровень ☐ Улучшенный Захват ☐ Стиль Скорпиона

Уровень

- 1** ☐ Метатель
☐ Improved _____
☐ Improved _____

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

Уровень

- 6** ☐ Улучш. Подсечка ☐ Мобильность
☐ Greater _____
☐ Greater _____

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

ЦЕЛОСТНОСТЬ ТЕЛА

Очки

Уровень ЗДОРОВЬЯ Уровень монаха

$$7 \text{ } = \text{Уровень монаха}$$

АЛМАЗНАЯ ДУША

СОПРОТИВЛЕНИЕ МУД

Уровень Монаха

$$13 \text{ } = 10 + \text{Уровень монаха}$$

СОВЕРШЕНСТВО

Считается прищельцем

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

20

Сокращение урона 10/хаос

МОНАХ

Уровень Монаха

Урон Черты Безоружной Атаки

Мал / Больш

Бонус к классу брони

1	■	d6 d4 / d8	Flurry of Manoeuvres Безоружная атака Оглушающий Кулак	Use a full attack action for more combat manoeuvres 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 Тренировка маневра Manoeuvre Defence	(что дает +4к проверкам Акробатики при прыжках) Исп. уровень монаха вместо ББА для расчета ББМ Attacks of opportunity against manoeuvres
4		d8 d6 / 2d6	Запас Ки (магия) Reliable Manoeuvre	Безоружные атаки считаются магическими. Roll twice for CMB - 1 ki point
5			Прыжок в высоту Meditative Manoeuvre	Добавить уровень монаха к проверкам Акробатики при прыжках +20к проверкам прыжков 1 очко ки Add WIS to CMB, once a round
6	■		Быстрое Передвижение +20фт	(что дает +8к проверкам Акробатики при прыжках)
7			Целостность Тела	Исцелить собственные раны - 2 очка ки
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)	Безоружные атаки считаются оружием порядка
11			Sweeping Manoeuvre	Make a manoeuvre against two enemies OR two manoeuvres against the same enemy
12	■	2к6 d10 / 3d6	Широкий шаг Быстрое Передвижение +40фт	Магическое движение между квадратами - 2 очка ки (что дает +16к проверкам Акробатики при прыжках)
13			Алмазная Душа	Сопр. магии
14	■			
15			Whirlwind Manoeuvre Быстрое Передвижение +50фт	Make one manoeuvre against all adjacent enemies (что дает +20к проверкам Акробатики при прыжках)
16		2d8 2d6 / 3d8	Запас Ки (адамантин)	Безоружные атаки считаются адамантиновым оружием
17			Вечное Тело Язык Солнца и Луны	Нет штрафов от возраста или магического старения Общение с любым живым существом
18	■		Быстрое Передвижение +60фт	(что дает +24к проверкам Акробатики при прыжках)
19			Пустое Тело	Обрести состояние эфирности на 1 минуту - 3 очка ки
20		2d10 2d8 / 4d8	Совершенство	Считается прищельцем

FLURRY OF MANOEUVRES

Уровень

ББМ

- 1** First combat manoeuvre -2
8 Second combat manoeuvre -3
15 Third combat manoeuvre -7
- As part of a full attack, make additional combat manoeuvres at a penalty to CMB.

ЗАПАС КИ

ЗАПАС КИ ПРЕДЕЛ

Уровень монаха

$$= \left(\frac{\text{Уровень монаха}}{2} \right) + \text{МУД}$$

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	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