FLOWING MONK

Уровень Монаха

БОНУС КЛАССА ЗАЩИТЫ

КЗ БОНУС

+ КЗ

ЗБМ БОНУС

+ ЗБМ

= МУД + (Уровень Монаха ÷ 4)

(Округлять к меньшему)

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

REDIRECTION

REDIRECTION PER DAY = Уровень Монаха

Redirection Today

Once a round when attacked in melee, attempt a reposition or trip on the attacker, provided the enemy is within range.
If combat manoeuvre is successful, target is sickened.

SICKENED DURATION = (Уровень Монаха ÷ 4) рнд **(Округлять вверх)**

Target may halve the duration with a reflex save:

REFLEX SAVE DC = 10 + (Уровень Монаха ÷ 2) + МУД

If target charged, gain +2 on **CMB** and +2 to the save DC
If target used Power Attack, +2 on **CMB** and +2 to the save DC

Уровень 4 — Use redirection on a target who melee attacks an ally

Уровень 8 — Make both reposition and trip attacks

Уровень 12 — Use redirection on any melee attacker

БОНУСНЫЕ ЧЕРТЫ

Уровень 1
- ☐ Agile Manoeuvres
- ☐ Отражение стрел
- ☐ Improved Reposition
- ☐ Nimble Moves
- ☐ Боевые Рефлексы
- ☐ ☐ ☐ Уклонение
- ☐ Улучш. Подсечка
- ☐ Weapon Finesse

Уровень 6
- ☐ Acrobatic Steps
- ☐ Улучшенное обезоруживание
- ☐ Ki Throw
- ☐ Second Chance
- ☐ Bodyguard
- ☐ Улучшенный Финт
- ☐ Мобильность
- ☐ Sidestep

Уровень 10
- ☐ In Harm's Way
- ☐ ЛОВЛЯ СТРЕЛ
- ☐ Tripping Strike
- ☐ Repositioning Strike
- ☐ Атака на Ходу

ELUSIVE TARGET

Уровень 5 — When successfully attacked, attempt a reflex save against the attack roll to halve the damage.
You suffer all the other effects of the attack.

Уровень 11 — Take no damage on a successful reflex save, and only half damage on a failed save.
If flanked, the attack is redirected to other attacker;
if the attack is successful, they take half or full damage.

ЦЕЛОСТНОСТЬ ТЕЛА

Уровень 7 — ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ = Уровень Монаха

АЛМАЗНАЯ ДУША

Уровень 13 — СОПРОТИВЛЕНИЕ МУДУ = 10 + Уровень Монаха

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 Redirection	Полнораундовая действие для дополнительных атак Руки, ноги, колени и локти считаются оружием Reposition or trip when attacked
2			Уворот Unbalancing counter	Избежать урона полностью при успешном спасброске реакц Attacks of opportunity leave enemy flat-footed
3			Flowing Dodge Тренировка маневра Спокойный Разум	**+1** dodge bonus for each adjacent enemy Исп. уровень монаха вместо **ББА** для расчета **ББМ** **+2**к спасброскам против очарования
4		d8 d6 / 2d6	Запас Ки (магия) Замедление падения **12 фт**	Безоружные атаки считаются магическими. Использовать стены для замедления падения
5			Прыжок в высоту Elusive Target	Добавить уровень монаха к проверках Акробатики при прыж **+20**к проверкам прыжков **1 очко ки** Reflex save to avoid damage - **2 ki points**
6	■		Замедление падения **30 фт**	
7			Целостность Тела	Исцелить собственные раны - **2 очка ки**
8		d10 d8 / 2d8	Замедление падения **70 фт**	
9			Улучшенный Уворот	Игнор 1/2 урона при провале спаса реакции
10	■		Запас Ки (порядок) Замедление падения **50 фт**	Безоружные атаки считаются оружием порядка
11			Elusive Target (2)	No damage on successful save, half on failure Redirect damage to flanking attacker
12		2d6 d10 / 3d6	Широкий шаг Замедление падения **60 фт**	Магическое движение между квадратами - **2 очка ки**
13			Алмазная Душа	Сопр. магии
14	■		Замедление падения **70 фт**	
15			Volley Spell	Reflect a spell onto the caster - **half spell level**
16		2d8 2d6 / 3d8	Запас Ки (адамантин) Замедление падения **80 фт**	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	■		Замедление падения **70 фт**	
19			Пустое Тело	Обрести состояние эфирности на 1 минуту - **3 очка ки**
20		2d10 2d8 / 4d8	Совершенство Замедление падения **Без ограничений**	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