**[Монах [Monk]](https://dnd.su/class/93-monk/)**

## **I уровень**

**Защита без доспехов**

*1-й уровень, умение монаха*

Если вы не носите ни доспех, ни щит, ваш Класс Доспеха равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Мудрости.

**Защита ОТ ЛЖИ**

*1-й уровень, умение монаха*

Вы имеете сопротивление к Е+ урону.

**Боевые искусства**

*1-й уровень, умение монаха*

Ваше знание боевых искусств позволяет вам эффективно использовать в бою безоружные удары и монашеское оружие — короткие мечи, а также любое простое рукопашное оружие, не имеющее свойств «двуручное» и «тяжёлое».

Если вы безоружны или используете только монашеское оружие, и не носите ни доспехов, ни щита, вы получаете следующие преимущества:

* Вы можете использовать Ловкость вместо Силы для бросков атак и урона ваших безоружных ударов и атак монашеским оружием.
* Вы можете использовать к4 вместо обычной кости урона ваших безоружных ударов или атак монашеским оружием. Эта кость увеличивается с вашим уровнем монаха, как показано в колонке «боевые искусства».
* Если в свой ход вы используете действие Атака для безоружного удара или атаки монашеским оружием, вы можете бонусным действием совершить ещё один безоружный удар. Например, если вы совершили действие Атака и атаковали боевым посохом, вы можете совершить бонусным действием безоружный удар, при условии, что в этом ходу вы еще не совершали бонусное действие.

Некоторые монастыри используют особые виды монашеского оружия. Например, вы можете использовать дубинку в виде двух деревянных брусков, соединённых короткой цепью (такое оружие называется нунчаками), или серп с более коротким и прямым лезвием (называется камой). Как бы ни называлось ваше монашеское оружие, вы используете характеристики, соответствующие этому оружию.

**Мудрые речи**

*1-й уровень, умение монаха*

Вы можете использовать мудрость как базовую характеристику ваших социальных атак. Урон от вашей атаки обманом равен (1к8)\*«уровень монаха»

## **II уровень**

### Ци

2-й уровень, умение монаха

Ваши тренировки позволяют вам управлять мистической энергией ци. Ваш доступ к этой энергии выражается количеством очков ци. Ваш уровень монаха определяет это количество, согласно колонке «Очки ци». Вы можете использовать эти очки, чтобы активировать различные умения ци. Вначале вам известны следующие три умения: «Поступь ветра», «Терпеливая оборона» и «Шквал ударов». С повышением уровня в этом классе вы выучите новые умения ци.

Все потраченные очки ци восполняются по окончании короткого или продолжительного отдыха. Вы должны потратить как минимум 30 минут на медитацию для их восстановления. Некоторые из ваших умений ци требуют от цели спасброска, позволяющего избежать эффекта. Сл такого спасброска определяется следующим образом:

**Сл спасброска ци** = 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Мудрости

#### ПОСТУПЬ ВЕТРА

Вы можете потратить 1 очко ци в свой ход, чтобы совершить бонусным действием Отход или Рывок. В этот ход дальность ваших прыжков удваивается.

#### ТЕРПЕЛИВАЯ ОБОРОНА

Вы тратите 1 очко ци в свой ход, чтобы совершить бонусным действием Уклонение.

#### ШКВАЛ УДАРОВ

Сразу же после того, как вы в свой ход совершили действие Атака, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы бонусным действием совершить два безоружных удара.

### УСПОКОЕНИЕ

2-й уровень, умение монаха

Вы можете потратить одно очко Ци, чтобы до вашего следующего хода получить иммунитет к E- урону.

### Движение без доспехов

2-й уровень, умение монаха

Ваша скорость увеличивается на 10 футов, если вы не носите доспехов и щит. Этот бонус увеличивается с ростом вашего уровня, как показано в таблице.

На 9-м уровне вы получаете возможность в свой ход перемещаться по вертикальным поверхностям и по поверхности жидкости, не падая во время движения.

## **III уровень**

### Монастырская традиция

3-й уровень, умение монаха

Вы выбираете монастырскую традицию, которой следуете. Все они описаны в конце описания класса. Выбранная традиция обеспечивает вам дополнительные умения на 3-м, 6-м, 11-м и 17-м уровнях.

### Отражение снарядов

3-й уровень, умение монаха

Вы можете реакцией отразить или поймать снаряд, если по вам попали дальнобойной атакой оружием. Если вы делаете это, урон снижается на 1к10 + ваш модификатор Ловкости + ваш уровень монаха.

Если вы снизили урон до 0, вы можете поймать снаряд в случае, если он достаточно мал, чтобы держать его одной рукой, и одна из ваших рук свободна. Если вы поймали снаряд с помощью этого умения, вы можете потратить одно очко ци, чтобы частью реакции совершить дальнобойную атаку пойманным оружием или боеприпасом с дистанцией 20/60 футов. Вы совершаете эту атаку с владением, вне зависимости от владения данным оружием, и этот снаряд считается для данной атаки монашеским оружием.

### Аккумуляция

3-й уровень, умение монаха

Каждый раз, когда вы получаете социальный урон, к которому у вас есть сопротивление или иммунитет, записывайте это. Вы можете потратить одну Ци, чтобы бонусным действием добавить к своему броску социальной атаки количество раз, когда вы недополучили урон в этом соц. бою, а к броску урона весь недополученный урон.

## **IV уровень**

### Увеличение характеристик

4-й уровень, умение монаха

При достижении 4-го, 8-го, 12-го, 16-го и 19-го уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Если ваш Мастер разрешает использование черт, вы можете отказаться от преимуществ этого умения при повышении значений характеристик и вместо этого взять [черту](https://dnd.su/feats/).

### Медленное падение

4-й уровень, умение монаха

Если вы упали, вы можете реакцией уменьшить урон от падения на значение, равное вашему уровню монаха, умноженному на пять.

## **V уровень**

### Дополнительная атака

5-й уровень, умение монаха

Если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

### МОЛЧАНИЕ ЗОЛОТО

5-й уровень, умение монаха

Один раз за соц. бой вы можете удвоить кубы урона своей попавшей атаки, если вы это сделали, не совершайте атаку в следующем раунде.

### Ошеломляющий удар

5-й уровень, умение монаха

Вы можете взаимодействовать с энергией ци, текущей в теле вашего противника. Если вы попали по другому существу рукопашной атакой оружием, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы нанести ошеломляющий удар. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе она станет ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

# Монастырские традиции

В монастырях мультивселенной следуют следующим ниже основным традициям. Большинство монастырей следуют какой-то одной традиции, но в некоторых почитают сразу несколько, и обучают монахов согласно их способностям и желаниям. Традиции зачастую основываются на одних и тех же базовых техниках, различия проявляются при более глубоком изучении. Поэтому монах должен выбрать ту или иную традицию только по достижении 3-го уровня.

## Путь открытой ладони

Монахи, избравшие этот путь, являются непревзойдёнными мастерами боевых искусств, вне зависимости от того, вооружены ли они. Они изучают техники, позволяющие толкать и опрокидывать противника, а также лечить себя, манипулируя энергией ци. Используемые ими медитации позволяют защититься от получаемого вреда.

### ТЕХНИКИ ОТКРЫТОЙ ЛАДОНИ

3-й уровень, умение пути открытой ладони

Вы получаете возможность манипулировать вражеской энергией ци, направляя свою собственную. Когда вы попадаете по существу атакой, дарованной «Шквалом ударов», вы можете наложить на цель один из следующих эффектов:

* Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости, иначе она сбивается с ног.
* Цель должна совершить спасбросок Силы. В случае провала вы можете толкнуть её от себя на расстояние до 15 футов.
* Цель не может совершать реакции до конца вашего следующего хода.

### ПРОСКОК МЫСЛИ

3-й уровень, умение пути открытой ладони

Попадая атакой с использованием Аккумуляции вы можете заставить противника выбрать следующую атаку так, чтобы типы её урона не совпадали с предыдущей.

## Путь тени

Монахи, следующие по Пути тени, ценят хитрость и уловки. Эти монахи, которых называют ниндзя или теневыми танцорами, служат шпионами и наёмными убийцами. Иногда члены такого монастыря, являясь одной семьёй, образуют кланы и хранят в тайне своё искусство и цели. Другие монастыри больше похожи на гильдии воров, предоставляя свои услуги знати, богатым купцам, и всем, кто может заплатить. Вне зависимости от методов, руководители этих монастырей ожидают беспрекословного подчинения от своих учеников.

### ТЕХНИКА ТЕНИ

3-й уровень, умение пути тени

Вы можете использовать свою ци, чтобы дублировать эффекты некоторых заклинаний. Вы можете действием использовать 2 очка ци, чтобы наложить [*бесследное передвижение [pass without trace]*](https://dnd.su/spells/8-pass_without_trace/), [*тёмное зрение [darkvision]*](https://dnd.su/spells/368-darkvision/), [*тишину [silence]*](https://dnd.su/spells/349-silence/) или [*тьму [darkness]*](https://dnd.su/spells/353-darkness/), не требуя материальные компоненты. Кроме того, вы получаете заговор [*малая иллюзия [minor illusion]*](https://dnd.su/spells/154-minor_illusion/), если вы еще не знаете его.

### Потаённые Беседы

3-й уровень, умение пути тени

Начиная социальный бой, вы можете создать сферу, радиусом 10 футов, все существа внутри которой не будут видимы или слышимы из вне. Сфера статична и исчезает после двух раундов, вы можете это предотвратить тут же создав новую сферу, если потратите на это одно Ци.

## Путь четырёх стихий

Вы следуете монастырской традиции, учащей управлять четырьмя стихиями. Сфокусировав свою ци, вы можете настроиться на силы мироздания и подчинить четыре стихии своей воле, используя их как продолжение собственного тела. Некоторые последователи этой традиции связывают себя с одним элементом, другие же соединяют их. Многие монахи этой традиции покрывают свои тела татуировками, отражающими их энергию ци. Обычно это извивающиеся драконы, но встречаются также фениксы, рыбы, растения, горы и пенящиеся волны.

### АДЕПТ СТИХИЙ

3-й уровень, умение пути четырёх cтихий

Вы изучаете практики, позволяющие управлять четырьмя стихиями. Эти практики требуют использования очков ци.

Вы знаете практику «Родство со стихией» и ещё одну по вашему выбору. Все практики описаны ниже. Вы изучаете одну дополнительную практику на 6-м, 11-м и 17-м уровнях.

Каждый раз, когда вы изучаете новую практику, вы можете также заменить одну из ранее изученных практик другой, на свой выбор.

***Накладывание стихийных заклинаний.*** Некоторые стихийные практики позволяют вам накладывать заклинания. При накладывании этих заклинаний вы используете их обычное время накладывания и прочие правила, но вам не нужны материальные компоненты.

При достижении 5-го уровня в этом классе вы можете тратить очки ци для усиления заклинаний, полученных благодаря стихийным практикам, если эти заклинания увеличивают свою эффективность с уровнем, как, например, [*огненные ладони [burning hands]*](https://dnd.su/spells/203-burning_hands/). Уровень заклинания увеличивается на 1 за каждое потраченное очко ци. Например, если вы монах 5-го уровня и используете «Испепеляющий удар» для накладывания заклинания [*огненные ладони [burning hands]*](https://dnd.su/spells/203-burning_hands/), вы можете потратить 3 очка ци, чтобы наложить его как заклинание 2-го уровня (базовая стоимость использования этой практики 2 очка ци, плюс еще 1).

Максимальное количество очков ци, которое может быть потрачено на одно заклинание, определяется вашим уровнем монаха и указано в таблице. Оно включает как базовую стоимость, так и дополнительно потраченные очки ци.

#### ЗАКЛИНАНИЯ И ОЧКИ ЦИ

|  |  |
| --- | --- |
| **Уровень монаха** | **Максимальное количество ци на заклинание** |
| 5-8 | 3 |
| 9-12 | 4 |
| 13-16 | 5 |
| 17-20 | 6 |

### СТИХИЙНЫЕ ПРАКТИКИ

***Родство со стихией.*** Вы можете действием на некоторое время взять под контроль расположенные в пределах 30 футов от вас стихийные силы. Это позволит выбрать один из следующих эффектов:

* Создаётся безвредный мгновенный эффект, связанный с водой, воздухом, землёй или огнём, такой как сноп искр, дуновение ветра, поток лёгкого тумана или тихое гудение камня.
* Мгновенно загорается или тушится свеча, факел или небольшой костёр.
* Остужается или нагревается до 1 фунта неживой материи на время до 1 часа.
* Вода, туман, земля или огонь, способные втиснуться в куб с длиной ребра 1 фут, принимают на 1 минуту грубую форму, выбранную вами.

***Водяной кнут.***Вы можете действием потратить 2 очка ци и создать водяной кнут, сбивающий существ с ног. Существо, которое вы видите, и которое находится в пределах 30 футов от вас, должно совершить спасбросок Ловкости. В случае провала существо получает дробящий урон 3к10, плюс дополнительный дробящий урон 1к10 за каждое дополнительное потраченное очко ци, и вы можете либо сбить его с ног, либо подтянуть его на 25 футов ближе к себе. В случае успешного спасброска существо получает половину урона, не подтягивается и не сбивается с ног.

***Зубы огненной змеи.*** Когда вы в свой ход используете действие Атака, вы можете потратить 1 очко ци, и во время атаки из ваших рук и ног будут вырываться языки пламени. Досягаемость безоружных ударов для этой и последующих атак текущего хода увеличивается на 10 футов. Попадание таких атак причиняет урон огнём вместо дробящего урона, и вы можете при попадании потратить еще 1 очко ци, чтобы увеличить урон конкретной атаки на урон огнём 1к10.

***Испепеляющий удар.*** Вы можете потратить 2 очка ци, чтобы наложить заклинание [*огненные ладони [burning hands]*](https://dnd.su/spells/203-burning_hands/).

***Кулак четырёх громов*.** Вы можете потратить 2 очка ци, чтобы наложить заклинание [*волна грома [thunderwave]*](https://dnd.su/spells/25-thunderwave/).

***Натиск штормовых духов*.**Вы можете потратить 2 очка ци, чтобы наложить заклинание [*порыв ветра [gust of wind]*](https://dnd.su/spells/255-gust_of_wind/).

***Несокрушимый воздушный кулак.***Вы создаёте область сжатого воздуха, бьющую как могучий кулак. Вы действием тратите 2 очка ци и выбираете существо в пределах 30 футов от себя. Это существо должно совершить спасбросок Силы. В случае провала существо получает дробящий урон 3к10, плюс дополнительно 1к10 дробящего урона за каждое дополнительно потраченное очко ци, и вы можете отбросить существо на 20 футов от себя и сбить его с ног. В случае успешного спасброска существо получает половину урона, не отбрасывается, не сбивается с ног.

***Формирование текущей реки.*** Вы можете действием потратить 1 очко ци, чтобы выбрать область льда или воды в пространстве с длиной стороны не больше 30 футов, в пределах 120 футов от себя. Вы можете превратить в этой области воду в лёд и наоборот, и вы можете придавать льду в этой области любую форму. Вы можете повысить или понизить уровень льда, создать или заполнить углубление, возвести или сравнять стену, или создать ледяной столб. Размер любого изменения не может превышать половину наибольшей стороны области. Например, если вы изменяете пространство с длиной стороны в 30 футов, можно создать столб до 15 футов в высоту, поднять или опустить высоту области до 15 футов, вырыть углубление до 15 футов, и так далее. Вы не можете замуровать существо в лёд или причинить этим воздействием другому существу урон.