

INITIATIVE

INITIATIVE BONUS Talente Training Sonstiges

INIT = GE + + +

BEWEGUNGSRATE

BEWEGUNGSRATE Mit Rüstung Temp.

m Fe m Fe m Fe

Schwimmend Fliegend Kletternd

m Fe m Fe m Fe

GRUNDANGRIFF

GRUND-ANGRIFF BONUS FERNKAMPF ANGRIFF NAHKAMPF ANGRIFF

FLURRY OF BLOWS BASE ATTACK BONUS

Temp. Angriffs-bonus Moral-bonus Buffs Nerfs Heftiger Angriff

+ = + - -

Temp. Schadens-bonus Moral-bonus Buffs Nerfs Heftiger Angriff

+ = + - +

Temp. Schadens-bonus Moral-bonus Buffs Nerfs Heftiger Angriff

+ = + - +

Temp. Schadens-bonus Moral-bonus Buffs Nerfs Heftiger Angriff

+ = + - +

Temp. Schadens-bonus Moral-bonus Buffs Nerfs Heftiger Angriff

+ = + - +

KAMPFMANÖVER

COMBAT MANOEUVRE BONUS Base Attack Bonus / Monk Level Größen-modifikator Sonstiges

KMB = ST + - +

KMB = ST + - +

KAMPFMANÖVER-DEFENCE

KMV = 10 + ST + GE + + + WE + + GAB -

AUF DEM FALSCHEN FUSS KMV

KMV = 10 + ST N/A N/A + + WE + + GAB -

Temp. KMB Temp. KMV Umstandsmodifikatoren

+ KMB + KMV

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE Verletzungen ☐ Sterben ☒ Stabil Nichttötlich ☐ Bewusstlos

TP TP TP

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE Ausweich-modifikator Ablenkungs-modifikator Monk Level ÷ 4 Natürliche Rüstung Größen-modifikator

RK = 10 + GE + + WE + +

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 N/A N/A + + WE + +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 + GE + + WE + N/A +

Temp. RK Zauberresistenz Monk bonus applies when unarmoured and unencumbered Umstandsmodifikatoren

+ RK

Schadensreduzierung

/

Notizen

ANGRIFFE

Unarmed Strike Make unarmed strikes with any free limb Flurry of blows uses full STR bonus, even with off hand

Flurry of Blows Attack Bonus Angriffsbonus Schaden Kritisch

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch

m Fe

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch

m Fe

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch

m Fe

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch

m Fe

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch

m Fe

Munition # Spezialmunition #

Munition # Spezialmunition #

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT SAVE Basis Volk Sonstiges Temp.

ZÄH = KO + + + +

REFLEX SAVE

REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WILL = WE + + + +

Stufe 2 ☐ Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallenspur 9 ☐ Improved Evasion

Umstandsmodifikatoren

EFFEKTE