INITIATIVE

INITIATIVE BONUS | Talente | Übung | 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 | Sonstiges

+ ST +

Temp. Angriffs-bonus | Moral-bonus | BUFFS | Debuff | Heftiger Angriff

+ = + - -

Temp. Schadens-bonus | Moral-bonus | BUFFS | Debuff | Heftiger Angriff

+ = + - +

KAMPFMANÖVER

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

KMB = ST + - +

KAMPFMANÖVER-DEFENCE | Ausweich-modifikator | Ablenkungs-modifikator | Monk Level ÷ 4 | Grund-angriffsbonus | Größen-modifikator

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

AUF DEM FALSCHEN FUSS KMV | Ablenkungs-modifikator | Monk Level ÷ 4 | Grund-angriffsbonus | Größen-modifikator

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

Temp. KMB | Temp. KMV | Umstandsmodifikatoren

+ KMB | + KMV

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE | Verletzungen | ☐ Sterbend ☐ Stabil | Nichttödlich | ☐ 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 / / + + WE + + +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 + GE + + + WE + / +

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

+ RK

Umstandsmodifikatoren

Schadensreduzierung

/

Notizen

ANGRIFFE

Waffenloser Schlag

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
		d	×

Reichweite	Art	ANGRIFFSBONUS	Schaden	Kritisch
m	Fe		d	×
m	Fe		d	×
m	Fe		d	×
m	Fe		d	×
m	Fe		d	×

Munition # | Spezialmunition #

Munition # | Spezialmunition #

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT SAVE | Basis | Feats | Sonstiges | Temp.

ZÄH = KO + + + +

REFLEX SAVE

REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WILL = WE + + + +

Stufe

2 ☐ Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallen-gespür

9 ☐ Improved Evasion

Umstandsmodifikatoren

EFFEKTE