

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
 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-Ablenkungs-modifikator

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

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

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

Temp. KMB Temp. KMV Umstandsmodifikatoren

+ KMB + KMV

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE Verletzungen ☐ Sterbend ☐ 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 / / + + WE + +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE RK = 10 + GE + + + WE + +

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

+ RK

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 x

Reichweite Art ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch

m Fe d x

Reichweite Art ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch

m Fe d x

Reichweite Art ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch

m Fe d x

Reichweite Art ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch

m Fe d x

Reichweite Art ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch

m Fe d x

Reichweite Art ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch

m Fe d x

Munition # Spezialmunition #

Munition # Spezialmunition #

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 ☐ Fallenspur 9 ☐ Improved Evasion

Umstandsmodifikatoren