

## INITIATIVE

INITIATIVE BONUS Talente Übung Sonstiges

INIT = GE + + +

## ANGRIFFSBONUS

GRUNDANGRIFFS  
BONUS

GAB

MELEE ATTACK

= ST + + Temp.

RANGED ATTACK

= GE + +

THROWN ATTACK

= ST + +

## SAVING THROW

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF Klasse Sonstiges

ZÄH = KO + + Temp.

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WIL = WE + +

## CONDITIONAL MODIFIERS

## RÜSTUNGSKLASSE

ENERGY ARMOUR CLASS

EAC = 10 + GE + + Armour Bonus Sonstiges

KINETIC ARMOUR CLASS

KAC = 10 + GE + +

DAMAGE REDUCTION

/ Power Armour Hit Points TP

COMBAT MANOEUVRE ARMOUR CLASS

CM = 8 + KAC + Sonstiges

## RÜSTUNG

LEVEL

Max DEX

Armour Check  
Penalty

EAC

KAC

Speed

Bulk

UPGRADES

## MAGIC ITEMS

1

2

## WEAPONS

LEVEL

Reichweite

Clips Clip size Current clip ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch m Fe

LEVEL

Reichweite

Clips Clip size Current clip ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch m Fe

LEVEL

Reichweite

Clips Clip size Current clip ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch m Fe

LEVEL

Reichweite

Clips Clip size Current clip ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch m Fe

## AMMUNITION

Art

Rounds

KLASSE

Stufe

÷ 2

#

1

#

2

#

3

#

3

Stufe

DAMAGE  
BONUS

Applies to small arms and operative melee weapons

## GESUNDHEIT

HIT POINTS

TP = Volks-bonus + [ × ] Klasse Stufe

STAMINA POINTS

SM = [ + KO ] × Klasse Stufe

RESISTANCES

RESOLVE POINTS

rp = [ ÷ 2 ] + Stufe Key Ability

RESOLVE POINTS

rp

## AUSRÜSTUNG

LEVEL

Bulk

LEVEL

Bulk

ENCUMBERED

Stärke

bulk = ÷ 2

OVERBURDENED

Stärke

bulk =

10 L = 1 bulk

TOTAL  
BULK

CREDITS

cr