INITIATIVE	WEAPONS	,,,
INITIATIVE BONUS Talente Übung Sonstiges	LEVEL	Reichweite
INIT = GE + + +	ANCDISCEPONIUS	m Fe
ANGRIFFSBONUS	Munition Clip ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch	
GRUNDANGRIEES		
BONUS	LEVEL	Reichweite
MELEE ATTACK Sonstiges Temp.	Munition Clip ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch	m Fe
= ST + + +	# 000000 W	
RANGED ATTACK		Reichweite
= GE + + +		m Fe
THROWN ATTACK	Munition Clip ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch	
= ST + + +	# 0000000 W	
SAVING THROW	LEVEL	Reichweite
ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF Klasse Sonstiges Temp.	ANGREEPONIE	m Fe
ZÄH = KO + +	Munition Clip ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch W	
REFLEX RETTUNGSWURF		ON //
REF = GE + +	AMMUNITION Art Rounds Clip size Clips KLASSE	Stufe ÷ 2
WILLEN RETTUNGSWURF	# 0000 1	
WIL = WE + +		
	# 000 3	
CONDITIONAL MODIFIERS	# 0000 DAMAGE	
	BONUS Applies to small arms and operative m	nelee weapons
RÜSTUNGSKLASSE	GESUNDHEIT	
Armour ENERGY ARMOUR CLASS Bonus Sonstiges	HIT POINTS Volks- Klasse Stufe CURRENT HIT POINTS	☐ Sterben
EAC = 10 + GE + +	TP = bonus + [ × ]	TP
KINETIC ARMOUR CLASS	STAMINA POINTS Klasse Stufe STAMINA POINTS	
KAC = 10 + GE + +	SM = [ + KO ] ×	SM
DAMAGE REDUCTION	RESISTANCES	A
Power Armour Hit Points TP	Ten Trefferpunl	
COMBAT MANOEUVRE ARMOUR CLASS Sonstiges	RESOLVE POINTS Stufe Key Ability RESOLVE POINTS	
CM = 8 + KAC +	rp = [	rp
RÜSTUNG	AUSRÜSTUNG	
LEVEL	LEVEL Bulk LEVEL	Bulk
Armour Check A A Max DEX Penalty		
EAC KAC		
——— Speed Bulk		
UPGRADES		
MAGIC ITEMS		
1		
	ENCUMBERED Stärke	
2	bulk = ÷2	
	OVERBURDENED Stärke BULK	
	hulk = CREDITS	ı ı ı cr