

## INITIATIVE

INITIATIVE BONUS Talente Übung Sonstiges

INIT = GE + + +

## ANGRIFFSBONUS

GRUNDANGRIFFS  
BONUS

GAB

MELEE ATTACK

= ST + + Temp. Sonstiges

Fernkampf angriff

= GE + +

THROWN ATTACK

= ST + +

## Rettungswurf

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF Klasse Sonstiges

ZÄH = KO + + Temp.

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WIL = WE + +

## CONDITIONAL MODIFIERS

## RÜSTUNGSKLASSE

ENERGY ARMOUR CLASS Rüstungs@bonus Sonstiges

EAC = 10 + GE + +

KINETIC ARMOUR CLASS

KAC = 10 + GE + +

Schadens Reduzierung

/

Power Armour  
Hit Points

TP

COMBAT MANOEUVRE ARMOUR CLASS

CM = 8 + KAC + Sonstiges

## RÜSTUNG

Rang

Max DEX Armour Check  
Penalty

EAC

KAC

Geschwindigkeit Bulk

UPGRADE  
SLOTS

m Fe

## MAGIC ITEMS

1

2

## Waffen

Rang

Kritisch

Clips Clip size Current clip ANGRIFFSBONUS Schaden Wep.Spec. Reichweite Fe

Rang

Kritisch

Clips Clip size Current clip ANGRIFFSBONUS Schaden Wep.Spec. Reichweite Fe

Rang

Kritisch

Clips Clip size Current clip ANGRIFFSBONUS Schaden Wep.Spec. Reichweite Fe

Rang

Kritisch

Clips Clip size Current clip ANGRIFFSBONUS Schaden Wep.Spec. Reichweite Fe

## MUNITION

Art Kugeln

## Waffenspezialisierung

SCHADEN  
BONUS

Stufe

+ =

Stufe

SMALL ARMS  
BONUS

Stufe

+ = ÷ 2

## GESUNDHEIT

Treffer Punkte Volks-bonus Klasse Stufe

TP = + [ × ]

Ausdauer- punkte Klasse Stufe

SM = [ KO + ] ×

## RESISTANCES

RESOLVE POINTS Stufe Schlüsselfertigkeit

rp = [ ÷ 2 ] +

CURRENT HIT POINTS ☐ Sterbend

TP

Ausdauer- punkte

SM

Temp. Trefferpunkte

+ TP

RESOLVE POINTS

rp

## AUSRÜSTUNG

Rang

Bulk

Rang

Bulk

ENCUMBERED Stärke

bulk = ÷ 2

OVERBURDENED Stärke

bulk =

10 L = 1 bulk

UNIVERSAL POLYMER BASE ubp

CREDITS cr