

INITIATIVE

INITIATIVE BONUS

Talente

Übung

Sonstiges

INIT = GE + + +

ANGRIFFSBONUS

GRUNDANGRIFFS BONUS

GAB

MELEE ATTACK

Sonstiges

Temp.

= ST + +

RANGED ATTACK

= GE + +

THROWN ATTACK

= ST + +

SAVING THROW

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF

Klasse

Sonstiges

Temp.

ZÄH = KO + +

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WIL = WE + +

CONDITIONAL MODIFIERS

WEAPONS

LEVEL

Kritisch

Clips

Clip size

Current clip

ANGRIFFSBONUS

Schaden

Wep.Spec.

Reichweite

W

+

m

Fe

LEVEL

Kritisch

Clips

Clip size

Current clip

ANGRIFFSBONUS

Schaden

Wep.Spec.

Reichweite

W

+

m

Fe

LEVEL

Kritisch

Clips

Clip size

Current clip

ANGRIFFSBONUS

Schaden

Wep.Spec.

Reichweite

W

+

m

Fe

LEVEL

Kritisch

Clips

Clip size

Current clip

ANGRIFFSBONUS

Schaden

Wep.Spec.

Reichweite

W

+

m

Fe

AMMUNITION

Art

Rounds

#

WEAPON SPECIALISATION

SCHADEN BONUS

Stufe

+

=

3

SMALL ARMS BONUS

Stufe

+

=

÷ 2

RÜSTUNGSKLASSE

ENERGY ARMOUR CLASS

Armour Bonus

Sonstiges

EAC = 10 + GE + +

KINETIC ARMOUR CLASS

KAC = 10 + GE + +

DAMAGE REDUCTION

/

Power Armour Hit Points

TP

COMBAT MANOEUVRE ARMOUR CLASS

Sonstiges

CM = 8 + KAC +

GESUNDHEIT

HIT POINTS

Volks-bonus

Klasse

Stufe

TP = + [ × ]

STAMINA POINTS

Klasse

Stufe

SM = [ KO + ] ×

RESISTANCES

RESOLVE POINTS

Stufe

Key Ability

rp = [ ÷ 2 ] +

CURRENT HIT POINTS

TP

STAMINA POINTS

SM

Temp. Trefferpunkte

TP

RESOLVE POINTS

rp

RÜSTUNG

LEVEL

Max DEX

Armour Check Penalty

EAC

KAC

Speed

Bulk

UPGRADE SLOTS

m

Fe

AUSRÜSTUNG

LEVEL

Bulk

LEVEL

Bulk

MAGIC ITEMS

1

2

ENCUMBERED

Stärke

bulk = ÷ 2

OVERBURDENED

Stärke

bulk =

TOTAL BULK

10 L = 1 bulk

UNIVERSAL POLYMER BASE

ubp

CREDITS

cr