

INITIATIVE

BONUS D'INITIATIVE

Dons

Entrainement

Divers

INIT

= DEX + + +

BONUS D'ATTAQUE

BONUS DE BASE
A L'ATTAQUE

BBA

MELEE ATTACK

Divers

Temp

= FOR + +

RANGED ATTACK

= DEX + +

THROWN ATTACK

= FOR + +

JET DE SAUVEGARDE

JET DE VIGUEUR

Classe

Divers

Temp

VIG = CON + +

JET DE RÉFLEXES

REF = DEX + +

JET DE VOLONTÉ

VOL = SAG + +

CONDITIONAL MODIFIERS

CLASSE D'ARMURE

ENERGY ARMOUR CLASS

Bonus
d'armure

Divers

EAC = 10 + DEX + +

KINETIC ARMOUR CLASS

KAC = 10 + DEX + +

DAMAGE REDUCTION

Power Armour
Hit Points

pv

COMBAT MANOEUVRE ARMOUR CLASS

Divers

CM = 8 + KAC +

ARMURE

NIVEAU

Max DEX

Armour Check
Penalty

EAC

KAC

Rapidité

Bulk

UPGRADES

OBJETS MAGIQUES

1

2

WEAPONS

NIVEAU

Portée

m cases

Clips

Clip size

Current clip

BONUS D'ATTAQUE

Bégâts

Critique

Clips

Clip size

Current clip

BONUS D'ATTAQUE

Bégâts

Critique

NIVEAU

Portée

m cases

Clips

Clip size

Current clip

BONUS D'ATTAQUE

Bégâts

Critique

NIVEAU

Portée

m cases

Clips

Clip size

Current clip

BONUS D'ATTAQUE

Bégâts

Critique

NIVEAU

Portée

m cases

Clips

Clip size

Current clip

BONUS D'ATTAQUE

Bégâts

Critique

AMMUNITION

Type

Rounds

#

#

#

#

WEAPON SPECIALISATION

CLASSE

Niveau

÷ 2

1

2

3

3

Applies to small arms and operative melee weapons

DAMAGE
BONUS

SANTE

POINTS DE VIE

Racial

Classe

Niveau

pv = + [×]

STAMINA POINTS

Classe

Niveau

pa = [+ CON] ×

RESISTANCES

RESOLVE POINTS

Niveau

Key Ability

rp = [÷ 2] +

RESOLVE POINTS

rp

INVENTAIRE

NIVEAU

Bulk

NIVEAU

Bulk

ENCUMBERED

Force

bulk = ÷ 2

OVERBURDENED

Force

bulk =

10 L = 1 bulk

TOTAL
BULK

CREDITS

cr