

INICIATIVA

INICIATIVA BÔNUS Talentos Treinamento Outros

INIC = DES + + +

BÔNUS DE ATAQUE

BÔNUS BASE DE ATAQUE

BBA

MELEE ATTACK

MELEE ATTACK = FOR + +

RANGED ATTACK

RANGED ATTACK = DES + +

THROWN ATTACK

THROWN ATTACK = FOR + +

SAVING THROW

Fortitude Resistência Classe Outros

FORT = CON + +

REFLEXO RESISTÊNCIA

REF = DES + +

VONTATE RESISTÊNCIA

VONTATE = SAB + +

CONDITIONAL MODIFIERS

CLASSE DE ARMADURA

ENERGY ARMOUR CLASS Bônus de Armadura Outros

EAC = 10 + DES + +

KINETIC ARMOUR CLASS

KAC = 10 + DES + +

DAMAGE REDUCTION

/

Power Armour
Hit Points

pv

COMBAT MANOEUVRE ARMOUR CLASS

CM = 8 + KAC +

Armadura

LEVEL

Max DEX Armour Check
Penalty

EAC

KAC

Velocidade

Bulk

UPGRADES

MAGIC ITEMS

1

2

WEAPONS

LEVEL

Alcance

Munição

Clip

#

BÔNUS DE ATAQUE

Dano

Crítico

m

m²

d

LEVEL

Alcance

Munição

Clip

#

BÔNUS DE ATAQUE

Dano

Crítico

m

m²

d

LEVEL

Alcance

Munição

Clip

#

BÔNUS DE ATAQUE

Dano

Crítico

m

m²

d

LEVEL

Alcance

Munição

Clip

#

BÔNUS DE ATAQUE

Dano

Crítico

m

m²

d

AMMUNITION

Tipo

Rounds

Clip size

Clips

#

#

#

#

#

#

#

#

#

#

WEAPON SPECIALISATION

CLASSE

Nível

÷ 2

1

2

3

DAMAGE
BONUS

Applies to small arms and operative melee weapons

CLASSE DE ARMADURA

ENERGY ARMOUR CLASS Bônus de Armadura Outros

EAC = 10 + DES + +

KINETIC ARMOUR CLASS

KAC = 10 + DES + +

DAMAGE REDUCTION

/

Power Armour
Hit Points

pv

COMBAT MANOEUVRE ARMOUR CLASS

CM = 8 + KAC +

Armadura

LEVEL

Max DEX Armour Check
Penalty

EAC

KAC

Velocidade

Bulk

UPGRADES

MAGIC ITEMS

1

2

CURA

HIT POINTS

Racial

Classe

Nível

pv = + [×]

STAMINA POINTS

Classe

Nível

pp = [+ CON] ×

RESISTANCES

RESOLVE POINTS

Nível

Key Ability

rp = [÷ 2] +

RESOLVE POINTS

rp

Inventario

LEVEL

Bulk

LEVEL

Bulk

ENCUMBERED

Força

bulk = ÷ 2

OVERBURDENED

Força

bulk =

10 L = 1 bulk

TOTAL
BULK

CREDITS

cr