INITIATIVE	WEAPONS	"
BONUS D' INITIATIVE Dons Entrainement Divers	NIVEAU	Portée
INIT = DEX + + +		m cases
DOMEST DISTRICTION	Munitions Clip BONU!S D'ATTAQU® égâts Critique	
BONU!S D'ATTAQUE	# 000000 d	
BONUS DE BASE A L'ATTAQUE	NIVEAU	Portée
MELEE ATTACK Divers Temp		m cases
= FOR + + +	Munitions Clip BONU!S D'ATTAQU® égâts Critique	
	<b>-</b> # ::::::::::::::::::::::::::::::	
RANGED ATTACK	NIVEAU	Portée
= DEX + 4 +		m cases
THROWN ATTACK	Munitions Clip BONU!S D'ATTAQUÉ égâts Critique	
= FOR + 4 +	# 000000 d	
	NIVEAU	Portée
JET DE SAUVEGARDE	NIVERO	
JET DE VIGUEUR Classe Divers Temp	Munitions Clin BONU!S D'ATTAOUÉ a de Critique	m cases
VIG = CON + +	# 0000000	
JET DE RÉFLEXES		TION
REF = DEX + +	AMMUNITION Type Rounds Clip size Clips CLASSE  WEAPON SPECIALISA	Niveau ÷ 2
JET DE VOLONTÉ		1111044
VOL = SAG + +	# 0000 -	_
VOL = SAG T T	# 0000 2	
CONDITIONAL MODIFIERS		
	# 000 DAMAG	
	Applies to small arms and operative	e melee weapons
CLASSE D'ARMURE	SANTE	(//
Bonus ENERGY ARMOUR CLASS d'armure Divers	POINTS DE VIE Racial Classe Niveau CURRENT HIT POINTS	☐ Mourant
EAC = 10 + DEX + +	pv = +[ × ]	pv
KINETIC ARMOUR CLASS	STAMINA POINTS Classe Niveau STAMINA POINTS	P
KAC = 10 + DEX + +	- CON 1	
RAC - 10 + DEX + T	pa = [ + CON ]×	pa
DAMAGE REDUCTION Power Armour	RESISTANCES	A CONTRACTOR OF THE CONTRACTOR
		points + pv
COMBAT MANOEUVRE ARMOUR CLASS Divers	RESOLVE POINTS Niveau Key Ability RESOLVE POINTS	
CM = 8 + KAC +	rp = [ ÷ 2] +	rp
APANUPE		
ARMURE NIVEAU	NIVEAU Bulk NIVEAU	Bulk
	Duik	Buik
Armour Check		
Max DEX Penalty	\	
EAC		
Rapidité Bulk		
UPGRADES		
	_	
OBJETS MAGIQUES		
1		
	ENCUMBERED Force	
	bulk = ÷2	
2	TOTAL	
	OVERBORDENED	
	bulk = 10 L = 1 bulk CREDITS	cr