

## 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

Munitions

Clip

#

BONUS D'ATTAQUE

Bégâts

Critique

m cases

NIVEAU

Portée

Munitions

Clip

#

BONUS D'ATTAQUE

Bégâts

Critique

m cases

NIVEAU

Portée

Munitions

Clip

#

BONUS D'ATTAQUE

Bégâts

Critique

m cases

NIVEAU

Portée

Munitions

Clip

#

BONUS D'ATTAQUE

Bégâts

Critique

m cases

## AMMUNITION

Type

Rounds

Clip size

Clips

#

## WEAPON SPECIALISATION

CLASSE

Niveau

÷ 2

1

2

3

DAMAGE  
BONUS

Applies to small arms and operative melee weapons

## 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