

Iniciativa

BONUS INICIATIVA

DOTES

Entrenamiento

Misc

INIC = DES + + +

Bon de Ataque

BON ATAQUE
BASE

BAB

MELEE ATTACK

Misc Temp

= FUE + +

RANGED ATTACK

= DES + +

THROWN ATTACK

= FUE + +

SAVING THROW

SALVACIÓN DE FORTALEZA

CLASE

Misc

FORT = CON + +

SALVACIÓN REFLEJOS

REF = DES + +

SALVACIÓN VOL

VOL = SAB + +

CONDITIONAL MODIFIERS

CLASE DE ARMADURA

ENERGY ARMOUR CLASS

Bonus
Armadura

Misc

EAC = 10 + DES + +

KINETIC ARMOUR CLASS

KAC = 10 + DES + +

DAMAGE REDUCTION

Power Armour
Hit Points

pg

COMBAT MANOEUVRE ARMOUR CLASS

Misc

CM = 8 + KAC +

ARMADURA

NIVEL

Max DEX
Armour Check
Penalty

EAC

KAC

Velocidad

Bulk

UPGRADES

OBJETOS MÁGICOS

1

2

WEAPONS

NIVEL

Alcance

Munición

Clip

Bon de Ataque

Daño

Crítico

c

NIVEL

Alcance

Munición

Clip

Bon de Ataque

Daño

Crítico

c

NIVEL

Alcance

Munición

Clip

Bon de Ataque

Daño

Crítico

c

NIVEL

Alcance

Munición

Clip

Bon de Ataque

Daño

Crítico

c

AMMUNITION

Tipo

Rounds

Clip size

Clips

#

#

#

#

WEAPON SPECIALISATION

CLASE

Nivel

÷ 2

1

2

3

DAMAGE
BONUS

Applies to small arms and operative melee weapons

SALUD

HIT POINTS

Racial

CLASE

Nivel

pg = + [×]

STAMINA POINTS

CLASE

Nivel

pp = [+ CON] ×

RESISTANCES

RESOLVE POINTS

Nivel

Key Ability

rp = [÷ 2] +

RESOLVE POINTS

rp

INVENTARIO

NIVEL

Bulk

NIVEL

Bulk

ENCUMBERED

Fuerza

bulk = ÷ 2

OVERBURDENED

Fuerza

bulk =

10 L = 1 bulk

TOTAL
BULK

CREDITS

cr