

## INICJATYWA

INICJATYWA PREMIA Atuty Training Inne

INIC = ZR + + +

## PREMIA DO ATAKU

Bazowa Premia do Ataku

BPA

MELEE ATTACK

= S + +

RANGED ATTACK

= ZR + +

THROWN ATTACK

= S + +

## SAVING THROW

WYTRWAŁOŚĆ RZUT OBRONNY Klasa Inne

WYTR = BD + +

REFLEKS Rz. Obr.

REF = ZR + +

WOLA Rz. Obr.

WOLA = RZT + +

## CONDITIONAL MODIFIERS

## KLASA PANCERZA

ENERGY ARMOUR CLASS

EAC = 10 + ZR + +

KINETIC ARMOUR CLASS

KAC = 10 + ZR + +

DAMAGE REDUCTION

/ Power Armour Hit Points pvw

COMBAT MANOEUVRE ARMOUR CLASS

CM = 8 + KAC +

## ZBROJA

LEVEL

Max DEX Armour Check Penalty

EAC

KAC

Speed

Bulk

UPGRADES

## MAGICZNE PRZEDMIOTY

1

2

## WEAPONS

LEVEL

Zasięg

Clips

Clip size

Current clip

PREMIA DO ATAKU

Obrażenia

Krytyk

m

cm

LEVEL

Zasięg

Clips

Clip size

Current clip

PREMIA DO ATAKU

Obrażenia

Krytyk

m

cm

LEVEL

Zasięg

Clips

Clip size

Current clip

PREMIA DO ATAKU

Obrażenia

Krytyk

m

cm

LEVEL

Zasięg

Clips

Clip size

Current clip

PREMIA DO ATAKU

Obrażenia

Krytyk

m

cm

## AMMUNITION

Rodzaj

Rounds

KLASA

Poziom

÷ 2

#

1

#

2

#

3

#

3

Applies to small arms and operative melee weapons

## ŻYCIE

HIT POINTS

Rasowe

Klasa

Poziom

pw = + [ × ]

STAMINA POINTS

Klasa

Poziom

ss = [ + BD ] ×

RESISTANCES

RESOLVE POINTS

Poziom

Key Ability

rp = [ ÷ 2 ] +

RESOLVE POINTS

rp

## EKWIPUNEK

LEVEL

Bulk

LEVEL

Bulk

ENCUMBERED

Siła

bulk = ÷ 2

TOTAL BULK

OVERBURDENED

Siła

bulk =

10 L = 1 bulk

CREDITS

cr