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 + ◂ + ____

TIRADA DE SALVACION

SALVACIÓN DE FORTALEZA — CLASE — Misc — Temp

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 ' c

Clips — Clip size # — Current clip — Bon de Ataque — Daño d1 — Crítico

NIVEL — Alcance ' c

Clips — Clip size # — Current clip — Bon de Ataque — Daño d1 — Crítico

NIVEL — Alcance ' c

Clips — Clip size # — Current clip — Bon de Ataque — Daño d1 — Crítico

NIVEL — Alcance ' c

Clips — Clip size # — Current clip — Bon de Ataque — Daño d1 — Crítico

AMMUNITION

Tipo — Rounds #

WEAPON SPECIALISATION

CLASE — Nivel — ÷ 2

1

2

3

Nivel 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] + ____

CURRENT HIT POINTS — ☐ Moribundo

____ pg

STAMINA POINTS

____ pp

Puntos de Golpe Temporales: + ____ pg

RESOLVE POINTS

____ rp

INVENTORIO

NIVEL — Bulk — NIVEL — Bulk

ENCUMBERED — Fuerza

____ bulk = ____ ÷ 2

OVERBURDENED — Fuerza

____ bulk = ____

TOTAL BULK

10 L = 1 bulk

CREDITS ____ cr