

INICIATIVA

INICIATIVA BÔNUS

Talentos Treinamento Outros

$$\text{INIC} = \text{DES} + \text{ } + \text{ } + \text{ }$$

BÔNUS DE ATAQUE

BÔNUS BASE DE ATAQUE

BBA

MELEE ATTACK

Outros

Temporário

$$\text{ } = \text{FOR} + \text{ } + \text{ }$$

RANGED ATTACK

$$\text{ } = \text{DES} + \text{ } + \text{ }$$

THROWN ATTACK

$$\text{ } = \text{FOR} + \text{ } + \text{ }$$

SAVING THROW

Fortitude Resistência

Classe Outros

Temporário

$$\text{FORT} = \text{CON} + \text{ } + \text{ }$$

REFLEXO RESISTÊNCIA

$$\text{REF} = \text{DES} + \text{ } + \text{ }$$

VONTADE RESISTÊNCIA

$$\text{VONTADE} = \text{SAB} + \text{ } + \text{ }$$

CONDITIONAL MODIFIERS

CLASSE DE ARMADURA

ENERGY ARMOUR CLASS

Bônus de Armadura

Outros

$$\text{EAC} = 10 + \text{DES} + \text{ } + \text{ }$$

KINETIC ARMOUR CLASS

$$\text{KAC} = 10 + \text{DES} + \text{ } + \text{ }$$

DAMAGE REDUCTION

/

Power Armour
Hit Points

hp

COMBAT MANOEUVRE ARMOUR CLASS

Outros

$$\text{CM} = 8 + \text{KAC} + \text{ }$$

Armadura

LEVEL

Max DEX
Armour Check
Penalty

EAC

KAC

Velocidade

Bulk

UPGRADES

MAGIC ITEMS

1

2

WEAPONS

LEVEL

Alcance

Munição

Clip

#

BÔNUS DE ATAQUE

Dano

Crítico

m

m²

LEVEL

Alcance

Munição

Clip

#

BÔNUS DE ATAQUE

Dano

Crítico

m

m²

LEVEL

Alcance

Munição

Clip

#

BÔNUS DE ATAQUE

Dano

Crítico

m

m²

LEVEL

Alcance

Munição

Clip

#

BÔNUS DE ATAQUE

Dano

Crítico

m

m²

AMMUNITION

Tipo

Rounds

Clip size

Clips

#

#

#

#

WEAPON SPECIALISATION

CLASSE

Nível

÷ 2

1

2

3

DAMAGE
BONUS

Applies to small arms and operative melee weapons

CURA

HIT POINTS

Racial

Classe

Nível

$$\text{hp} = \text{ } + [\text{ } \times \text{ }]$$

STAMINA POINTS

Classe

Nível

$$\text{pp} = [\text{ } + \text{CON}] \times \text{ }$$

RESISTANCES

RESOLVE POINTS

Nível

Key Ability

$$\text{rp} = [\text{ } \div 2] + \text{ }$$

RESOLVE POINTS

rp

Inventario

LEVEL

Bulk

LEVEL

Bulk

ENCUMBERED

Força

$$\text{bulk} = \text{ } \div 2$$

OVERBURDENED

Força

$$\text{bulk} = \text{ }$$

10 L = 1 bulk

TOTAL
BULK

CREDITS

cr