

INICIATIVA

INICIATIVA BÔNUS

Talentos

Treinamento

Outros

INIC

= DES

+

+

+

BÔNUS DE ATAQUE

BÔNUS BASE DE ATAQUE

BBA

MELEE ATTACK

Outros

Temporário

= FOR

+

+

RANGED ATTACK

= DES

+

+

THROWN ATTACK

= FOR

+

+

SAVING THROW

Fortitude Resistência

Classe

Outros

Temporário

FORT

= CON

+

+

REFLEXO RESISTÊNCIA

REF

= DES

+

+

VONTADE RESISTÊNCIA

VONTADE

= SAB

+

+

CONDITIONAL MODIFIERS

CLASSE DE ARMADURA

ENERGY ARMOUR CLASS

Bônus de Armadura

Outros

EAC

= 10 +

DES

+

+

KINETIC ARMOUR CLASS

KAC

= 10 +

DES

+

+

DAMAGE REDUCTION

/

Power Armour
Hit Points

pv

COMBAT MANOEUVRE ARMOUR CLASS

Outros

CM

= 8 +

KAC

+

+

Armadura

LEVEL

Max DEX

Armour Check
Penalty

EAC

KAC

Velocidade

Bulk

UPGRADES

MAGIC ITEMS

1

2

WEAPONS

LEVEL

Alcance

Clips

Clip size

Current clip

BÔNUS DE ATAQUE

Dano

Crítico

m

m²

LEVEL

Alcance

Clips

Clip size

Current clip

BÔNUS DE ATAQUE

Dano

Crítico

m

m²

LEVEL

Alcance

Clips

Clip size

Current clip

BÔNUS DE ATAQUE

Dano

Crítico

m

m²

LEVEL

Alcance

Clips

Clip size

Current clip

BÔNUS DE ATAQUE

Dano

Crítico

m

m²

AMMUNITION

Tipo

Rounds

#

#

#

#

WEAPON SPECIALISATION

CLASSE

Nível

÷ 2

1

2

3

3

DAMAGE
BONUS

Applies to small arms and operative melee weapons

CURA

HIT POINTS

Racial

Classe

Nível

pv

=

+

[

×

]

STAMINA POINTS

Classe

Nível

pp

=

[

+

CON

]

×

RESISTANCES

RESOLVE POINTS

Nível

Key Ability

rp

=

[

÷ 2

]

+

RESOLVE POINTS

rp

Inventario

LEVEL

Bulk

LEVEL

Bulk

ENCUMBERED

Força

bulk

=

÷ 2

OVERBURDENED

Força

bulk

=

÷ 2

10 L = 1 bulk

TOTAL
BULK

CREDITS

cr