

# COMPOUND

## STATS

STR  
PER  
FOR  
CHA  
INT  
DEX  
LUC

## COMBAT

HEALTH MAX

CURRENT

CURRENT CLIP

NANITE MAX

CURRENT

MOVE SPEED

## SAVES

SHOCK:

WILL:

REFLEX:

## LEVEL



HEALTH POINTS

NANITES

## STATUS EFFECTS


## ARMOR

PROTECT % :

DMG RED :

MAG SLOTS :

GRENADES :

SHEILDS :

## FEATS


## PRIMARY

TOTAL MISS %

DAMAGE

TOTAL RANGE

MAG CAPACITY

RANGE MISS % :

SPECIAL :

RELOAD DC :

## SIDEARM

TOTAL MISS %

DAMAGE

TOTAL RANGE

MAG CAPACITY

RANGE MISS % :

RELOAD DC :

SPECIAL :

## MELEE

MISS %

DAMAGE

SPECIAL :

## SKILLS

.....

## INVENTORY


CREDITS :

.....

# WEAPONS & ATTACHMENTS

PLAYER NAME :

## CHARACTER BACKSTORY

### PRIMARY

BASE RANGE :

MISS % :

DAMAGE :

MAG CAP :

ROUND TYPE :

RELOAD DC :

OPTICS :

RAIL :

LASER :

BARREL :

MUZZLE :

SLING :

MAGS :

SPECIAL:

### SIDEARM

BASE RANGE :

MISS % :

DAMAGE :

MAG CAP :

ROUND TYPE :

RELOAD DC :

OPTICS :

RAIL :

LASER :

BARREL :

MUZZLE :

SLING :

MAGS :

SPECIAL:

AGE :

RACE :

EYES :

HEIGHT :

WEIGHT :

HAIR :

GENDER :

OTHER NOTE :

## FEATS EXPANDED

● NAME :  
EFFECT :

● NAME :  
EFFECT :

● NAME :  
EFFECT :

● NAME :  
EFFECT :

● NAME :  
EFFECT :

● NAME :  
EFFECT :

● NAME :  
EFFECT :

● NAME :  
EFFECT :

● NAME :  
EFFECT :

● NAME :  
EFFECT :

● NAME :  
EFFECT :

● NAME :  
EFFECT :

# SPELL SHEET

LEVEL :

**LEVEL :**