

INICIATIVA

INICIATIVA BÔNUS Talentos Treinamento Outros

INIC = DES + + +

BÔNUS DE ATAQUE

BÔNUS BASE DE ATAQUE

BBA

MELEE ATTACK

MELEE ATTACK = FOR + +

RANGED ATTACK

RANGED ATTACK = DES + +

THROWN ATTACK

THROWN ATTACK = FOR + +

SAVING THROW

Fortitude Resistência Classe Outros

FORT = CON + +

REFLEXO RESISTÊNCIA

REF = DES + +

VONTATE 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

CM = 8 + KAC +

Armadura

LEVEL

Max DEX Armour Check
Penalty

EAC

KAC

Velocidade

Bulk

UPGRADE
SLOTS

m m²

MAGIC ITEMS

1

2

WEAPONS

LEVEL

Crítico

Clips Clip size Current clip BÔNUS DE ATAQUE Dano Wep.Spec. Alcance
d + m m²

LEVEL

Crítico

Clips Clip size Current clip BÔNUS DE ATAQUE Dano Wep.Spec. Alcance
d + m m²

LEVEL

Crítico

Clips Clip size Current clip BÔNUS DE ATAQUE Dano Wep.Spec. Alcance
d + m m²

LEVEL

Crítico

Clips Clip size Current clip BÔNUS DE ATAQUE Dano Wep.Spec. Alcance
d + m m²

AMMUNITION

Tipo Rounds #

#

#

CURA

HIT POINTS Racial Classe Nível

pv = + [×]

STAMINA POINTS Classe Nível

pp = [CON +] ×

RESISTANCES

RESOLVE POINTS Nível Key Ability

rp = [÷ 2] +

Inventario

LEVEL

Bulk

LEVEL

Bulk

ENCUMBERED

Força

bulk = ÷ 2

OVERBURDENED

Força

bulk =

10 L = 1 bulk

TOTAL
BULK

UNIVERSAL
POLYMER BASE

ubp

CREDITS

cr

WEAPON SPECIALISATION

DANO BÔNUS Nível

Nível + =

3

SMALL ARMS BONUS Nível

+ = ÷ 2

CURRENT HIT POINTS Morrendo

pv

STAMINA POINTS

pp

Temporary Hit Points

pv

RESOLVE POINTS

rp