

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 + +

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

hp

COMBAT MANOEUVRE ARMOUR CLASS

Outros

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

LEVEL

Crítico

Clips Clip size Current clip BÔNUS DE ATAQUE Dano Wep.Spec. Alcance

LEVEL

Crítico

Clips Clip size Current clip BÔNUS DE ATAQUE Dano Wep.Spec. Alcance

LEVEL

Crítico

Clips Clip size Current clip BÔNUS DE ATAQUE Dano Wep.Spec. Alcance

AMMUNITION

Tipo Rounds

#

#

#

#

CURA

HIT POINTS Racial Classe Nível

hp = + [×]

STAMINA POINTS Classe Nível

pp = [+ CON] ×

RESISTANCES

RESOLVE POINTS Nível Key Ability

rp = [÷ 2] +

WEAPON SPECIALISATION

DANO BÔNUS Nível

+ =

Nível

SMALL ARMS BÔNUS Nível

+ = ÷ 2

CURRENT HIT POINTS Morrendo

hp

STAMINA POINTS

pp

Temporary
Hit Points

hp

RESOLVE POINTS

rp

Inventario

LEVEL

Bulk

LEVEL

Bulk

ENCUMBERED Força

bulk = ÷ 2

OVERBURDENED Força

bulk =

TOTAL
BULK

10 L = 1 bulk

UNIVERSAL POLYMER BASE ubp

CREDITS cr