

## INICIATIVA

INICIATIVA BÔNUS Talentos Treinamento Outros

INIC = DES + + +

## BÔNUS DE ATAQUE

BÔNUS BASE DE ATAQUE

BBA

MELEE ATTACK

= FOR + +

RANGED ATTACK

= DES + +

THROWN ATTACK

= FOR + +

## SAVING THROW

Fortitude Resistência Classe Outros

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

CM = 8 + KAC +

## Armadura

LEVEL

Max DEX Armour Check  
Penalty

EAC

KAC

Velocidade

Bulk

UPGRADE  
SLOTS

m m<sup>2</sup>

## MAGIC ITEMS

1

2

## WEAPONS

LEVEL

Crítico

Clips Clip size Current clip BÔNUS DE ATAQUE Dano Wep.Spec. Alcance  
# d + m m<sup>2</sup>

LEVEL

Crítico

Clips Clip size Current clip BÔNUS DE ATAQUE Dano Wep.Spec. Alcance  
# d + m m<sup>2</sup>

LEVEL

Crítico

Clips Clip size Current clip BÔNUS DE ATAQUE Dano Wep.Spec. Alcance  
# d + m m<sup>2</sup>

LEVEL

Crítico

Clips Clip size Current clip BÔNUS DE ATAQUE Dano Wep.Spec. Alcance  
# d + m m<sup>2</sup>

## AMMUNITION

Tipo Rounds

#

#

#

#

## 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 =

10 L = 1 bulk

TOTAL  
BULK

UNIVERSAL  
POLYMER BASE

ubp

CREDITS

cr