

## INICJATYWA

INICJATYWA PREMIA Atuty Training Inne

INIC = ZR + + +

## PREMIA DO ATAKU

Bazowa Premia do Ataku BPA

MELEE ATTACK Inne Tymczasowy

= S + +

RANGED ATTACK

= ZR + +

THROWN ATTACK

= S + +

## SAVING THROW

WYTRWAŁOŚĆ RZUT OBRONNY Klasa Inne Tymczasowy

WYTR = BD + +

REFLEKS Rz. Obr.

REF = ZR + +

WOLA Rz. Obr.

WOLA = RZT + +

## CONDITIONAL MODIFIERS

## KLASA PANCERZA

ENERGY ARMOUR CLASS Armour Bonus Inne

EAC = 10 + ZR + +

KINETIC ARMOUR CLASS

KAC = 10 + ZR + +

DAMAGE REDUCTION

/ Power Armour Hit Points pvw

COMBAT MANOEUVRE ARMOUR CLASS Inne

CM = 8 + KAC +

## ZBROJA

LEVEL

Max DEX Armour Check Penalty

EAC KAC

Speed Bulk

UPGRADE SLOTS m cm

## MAGICZNE PRZEDMIOTY

1

2

## WEAPONS

LEVEL Krytyk

Clips Clip size Current clip PREMIA DO ATAKU Obrażenia Wep.Spec. Zasięg

LEVEL Krytyk

Clips Clip size Current clip PREMIA DO ATAKU Obrażenia Wep.Spec. Zasięg

LEVEL Krytyk

Clips Clip size Current clip PREMIA DO ATAKU Obrażenia Wep.Spec. Zasięg

LEVEL Krytyk

Clips Clip size Current clip PREMIA DO ATAKU Obrażenia Wep.Spec. Zasięg

LEVEL Krytyk

Clips Clip size Current clip PREMIA DO ATAKU Obrażenia Wep.Spec. Zasięg

LEVEL Krytyk

Clips Clip size Current clip PREMIA DO ATAKU Obrażenia Wep.Spec. Zasięg

LEVEL Krytyk

Clips Clip size Current clip PREMIA DO ATAKU Obrażenia Wep.Spec. Zasięg

LEVEL Krytyk

Clips Clip size Current clip PREMIA DO ATAKU Obrażenia Wep.Spec. Zasięg

## AMMUNITION

Rodzaj Rounds #

## ŻYCIE

HIT POINTS Rasowe Klasa Poziom

pw = + [ × ]

STAMINA POINTS Klasa Poziom

ss = [ BD + ] ×

RESISTANCES

RESOLVE POINTS Poziom Key Ability

rp = [ ÷ 2 ] +

RESOLVE POINTS

LEVEL Bulk