

INICIATIVA

BONUS INICIATIVA

DOTES

Entrenamiento

Misc

INIC = DES + + +

Bon de Ataque

BON ATAQUE BASE

BAB

MELEE ATTACK

Misc

Temp

= FUE + +

RANGED ATTACK

= DES + +

THROWN ATTACK

= FUE + +

TIRADA DE SALVACION

SALVACIÓN DE FORTALEZA

CLASE

Misc

Temp

FORT = CON + +

SALVACIÓN REFLEJOS

REF = DES + +

SALVACIÓN VOL

VOL = SAB + +

CONDITIONAL MODIFIERS

WEAPONS

NIVEL

Crítico

Clips

Clip size

Current clip

Bon de Ataque

Daño

Wep.Spec.

Alcance

d1

+

c

NIVEL

Crítico

Clips

Clip size

Current clip

Bon de Ataque

Daño

Wep.Spec.

Alcance

d1

+

c

NIVEL

Crítico

Clips

Clip size

Current clip

Bon de Ataque

Daño

Wep.Spec.

Alcance

d1

+

c

NIVEL

Crítico

Clips

Clip size

Current clip

Bon de Ataque

Daño

Wep.Spec.

Alcance

d1

+

c

AMMUNITION

Tipo

Rounds

#

WEAPON SPECIALISATION

BON DAÑO

Nivel

+ =

3

SMALL ARMS BONUS

Nivel

+ = ÷ 2

CLASE DE ARMADURA

ENERGY ARMOUR CLASS

Bonus Armadura

Misc

EAC = 10 + DES + +

KINETIC ARMOUR CLASS

KAC = 10 + DES + +

DAMAGE REDUCTION

Power Armour Hit Points

pg

COMBAT MANOEUVRE ARMOUR CLASS

CM = 8 + KAC +

SALUD

HIT POINTS

Racial

CLASE

Nivel

pg = + [×]

STAMINA POINTS

CLASE

Nivel

pp = [+ CON] ×

RESISTANCES

RESOLVE POINTS

Nivel

Key Ability

rp = [÷ 2] +

CURRENT HIT POINTS

Moribundo

pg

STAMINA POINTS

pg

Puntos de Golpe Temporales

+

pg

RESOLVE POINTS

rp

ARMADURA

NIVEL

Max DEX

Armour Check Penalty

EAC

KAC

Velocidad

Bulk

UPGRADE SLOTS

c

INVENTARIO

NIVEL

Bulk

NIVEL

Bulk

OBJETOS MÁGICOS

1

2

ENCUMBERED

Fuerza

bulk = ÷ 2

OVERBURDENED

Fuerza

bulk =

10 L = 1 bulk

TOTAL BULK

UNIVERSAL POLYMER BASE

ubp

CREDITS

cr