

INICJATYWA

INICJATYWA PREMIA Atuty Training Inne

INIC = ZR + + +

PREMIA DO ATAKU

Bazowa Premia do Ataku

BPA

MELEE ATTACK

= S + +

RANGED ATTACK

= ZR + +

THROWN ATTACK

= S + +

SAVING THROW

WYTRWAŁOŚĆ RZUT OBRONNY

WYTR = BD + +

REFLEKS Rz. Obr.

REF = ZR + +

WOLA Rz. Obr.

WOLA = RZT + +

CONDITIONAL MODIFIERS

KLASA PANCERZA

ENERGY ARMOUR CLASS

EAC = 10 + ZR + +

KINETIC ARMOUR CLASS

KAC = 10 + ZR + +

DAMAGE REDUCTION

/

Power Armour Hit Points

pw

COMBAT MANOEUVRE ARMOUR CLASS

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

AMMUNITION

Rodzaj

Rounds

#

#

#

#

WEAPON SPECIALISATION

OBRAŻENIA PREMIA

Poziom

+ =

Poziom

3

SMALL ARMS BONUS

Poziom

+ = ÷ 2

ZDROWIE

HIT POINTS

Rasowe

Klasa

Poziom

pw = + [×]

STAMINA POINTS

Klasa

Poziom

ss = [BD +] ×

RESISTANCES

RESOLVE POINTS

Poziom

Key Ability

rp = [÷ 2] +

RESOLVE POINTS

rp

EKWIPUNEK

LEVEL

Bulk

LEVEL

Bulk

ENCUMBERED

Siła

bulk = ÷ 2

OVERBURDENED

Siła

bulk =

10 L = 1 bulk

TOTAL BULK

UNIVERSAL POLYMER BASE

ubp

CREDITS

cr