

[illegible]

Zasięg	Rodzaj	Premia do ataku	Obrażenia	Krytyk
m cm			k	x

Zasięg	Rodzaj	Premia do ataku	Obrażenia	Krytyk
m	cm		k	x

Zasięg	Rodzaj	Premia do ataku	Obrażenia	Krytyk
m cm			k	x

[illegible][illegible]

INICJATYWA

INICJATYWA PREMIA

Atuty Inne

INIC = ZR + +

<h2 style="margin: 0;">Szybkość</h2>			
<p>Szybkość</p> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 40px; margin: 10px auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> m cm </div> <p>+ 10 do prędkości dopóki nie nosi ciężkiej zbroi</p>	<p>Prędkość w Zbroi</p> <div style="border: 1px dashed black; width: 100px; height: 40px; margin: 10px auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> m cm </div>	<p>Tymczasowa Prędkość</p> <div style="border: 3px double gray; width: 100px; height: 40px; margin: 10px auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> m cm </div>	<p>Prędkość Pływania</p> <div style="border: 1px solid gray; width: 100px; height: 40px; margin: 10px auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> m cm </div>
			<p>Prędkość Lotu</p> <div style="border: 1px solid gray; width: 100px; height: 40px; margin: 10px auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> m cm </div>

BAZOWA PREMIA DO ATAKU	ZWARCIE	ATAK ZASIĘGOWY

The diagram illustrates the calculation of temporary bonuses and penalties for two types of attacks:

- Tymczasowa Premia do Ataku**: This calculation involves a base value (represented by a box with a plus sign), a bonus (Premie), and a penalty (Kary). The result is a temporary bonus (SZaŁ!) and a status effect (Zmęczony).
- Tymczasowa premia do Obrażeń**: This calculation involves a base value (represented by a box with a plus sign), a bonus (Premie), and a penalty (Kary). The result is a temporary bonus (SZaŁ!) and a status effect (Zmęczony).

ZWARCIE PREMIA = **Modyfikator z Rozmiaru x4** **Inne**

SZAŁ!					ŻYCIE				
SZAŁ! NA DZIEŃ	SZAŁ! <small>Dziś</small>	Tymczasowe <small>Punkty Wytrzymałości</small>	Poziom <small>Postaci</small>	B Wzrost	FY WYTRZYMAŁOŚCI				
<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+ pw =	x		<input type="checkbox"/> Umierająco	<input checked="" type="checkbox"/> Stabilny	Stłuczenia	<input type="checkbox"/> Nieprzytomny	SZAŁ!
		<input type="text"/>			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
					KLASA PANCERZA				

SZAŁ! CZAS TRWANIA		KLASA PANCERZA					
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> </div> rund	=	BD	+	3			
					Użyj dostosowanej B)		
<input checked="" type="checkbox"/> SZAŁ!		+4 Siły	+4 Budowy	+2 Woli	-2 KP		
<input type="checkbox"/> Potężniejszy SZAŁ!		+6 Siły	+6 Budowy	+2 Woli	-2 KP		
<input type="checkbox"/> Mężny SZAŁ!		+8 Siły	+8 Budowy	+4 Woli	-2 KP		
Zmęczony -2 Siły -2 Zręczności Nie może szarżować lub biec							

KLASA PANCERZA		Zbroja	Tarcza	Naturalny Pancerz	Modyfikator z Rozmiaru	Modyfikator z Odbicia	Inne
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> </div> KP	= 10	+	ZR	+	+	-	+
NIEPRZYGOTOWANY KLASA PANCERZA							
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> </div> KP	= 10	/	+	+	+	-	+

$$\text{RP} = 10 + \text{ZR} \quad / \quad / \quad / \quad - \quad + \quad +$$

[illegible]

REFLEKS Rz. Obr. Zmęczony REF REF

REF = ZR + + + + - -2 **SZAŁ!** Kara do Testów z Pancerza

WOLA Rz. Obr. SZAŁ! Redukcja Obrażeń

WOLA Rz. Obr.
WOLA = RZT + + **+** **+** **SZŁ!**
 Redukcja Obrażeń
 /
ATUTY **SPECJALNE ZDOŁNOŚCI**
 SZŁ!

[illegible]