

ATAKI

Zasięg

Rodzaj

Premia do ataku

Obrażenia

Krytyk

m

cm

k

x

Amunicja

Specjalna Amunicja

#

#

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]

Amunicja		Specjalna Amunicja	
#		#	
1	1000	1	1000
2	1000	2	1000
3	1000	3	1000
4	1000	4	1000
5	1000	5	1000
6	1000	6	1000
7	1000	7	1000
8	1000	8	1000
9	1000	9	1000
10	1000	10	1000
11	1000	11	1000
12	1000	12	1000
13	1000	13	1000
14	1000	14	1000
15	1000	15	1000
16	1000	16	1000
17	1000	17	1000
18	1000	18	1000
19	1000	19	1000
20	1000	20	1000
21	1000	21	1000
22	1000	22	1000
23	1000	23	1000
24	1000	24	1000
25	1000	25	1000
26	1000	26	1000
27	1000	27	1000
28	1000	28	1000
29	1000	29	1000
30	1000	30	1000
31	1000	31	1000
32	1000	32	1000
33	1000	33	1000
34	1000	34	1000
35	1000	35	1000
36	1000	36	1000
37	1000	37	1000
38	1000	38	1000
39	1000	39	1000
40	1000	40	1000
41	1000	41	1000
42	1000	42	1000
43	1000	43	1000
44	1000	44	1000
45	1000	45	1000
46	1000	46	1000
47	1000	47	1000
48	1000	48	1000
49	1000	49	1000
50	1000	50	1000
51	1000	51	1000
52	1000	52	1000
53	1000	53	1000
54	1000	54	1000
55	1000	55	1000
56	1000	56	1000
57	1000	57	1000
58	1000	58	1000
59	1000	59	1000
60	1000	60	1000
61	1000	61	1000
62	1000	62	1000
63	1000	63	1000
64	1000	64	1000
65	1000	65	1000
66	1000	66	1000
67	1000	67	1000
68	1000	68	1000
69	1000	69	1000
70	1000	70	1000
71	1000	71	1000
72	1000	72	1000
73	1000	73	1000
74	1000	74	1000
75	1000	75	1000
76	1000	76	1000
77	1000	77	1000
78	1000	78	1000
79	1000	79	1000
80	1000	80	1000
81	1000	81	1000
82	1000	82	1000
83	1000	83	1000
84	1000	84	1000
85	1000	85	1000
86	1000	86	1000
87	1000	87	1000
88	1000	88	1000
89	1000	89	1000
90	1000	90	1000
91	1000	91	1000
92	1000	92	1000
93	1000	93	1000
94	1000	94	1000</

INICJATYWA				
INICJATYWA PREMIA		Atuty		Inne
INIC	=	ZR	+	

Szybkość

m cm

+ 10 do prędkości
dopóki nie nosi
ciężkiej zbroi

Prędkość w Zbroi

m cm

Prędkość Pływania

m cm

Tymczasowa Prędkość

m cm

Prędkość Lotu

m cm

BAZOWA PREMIA DO ATAKU	ZWARCIE	ATAK ZASIĘGOWY
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Tymczasowa Premia do Ataku	Premie	Kary
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Tymczasowa premia do Obrażeń	Premie	Kary
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ZWARCIE PREMIA = **Wartość** + **Modifikator z Rozmiaru x4** + **S** + **Inne**

SZAŁ!				ZDROWIE			
SZAŁ! NA DZIEŃ	SZAŁ! Dziś	Tymczasowe Punkty Wytrzymałości	Poziom Postaci	<input type="checkbox"/> Umierający <input type="checkbox"/> Stabilny Stłuczenia <input type="checkbox"/> Nieprzytomny SZAŁ!			
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> [] [] [] [] [] [] [] [] </div>	<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;">+</div> pw = _____ × _____					
SZAŁ! CZAS TRWANIA							
_____ 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							

WYTRWAŁOŚĆ Podstawowy Inne Tymczasowy **SZAŁ!**

$$\text{WYTR} = \text{BD} + \text{ } + \text{ } + \text{ } + \text{ }$$
REFLEKS Rz. Obr. Zmęczony

WOLA Rz. Obr. **SZAŁ!**

- ☐ Uchylanie ☐ Doskonalsze Uchylanie ☐ Wykrywanie
☐ Krzepa ☐ Niezłomna Wola Pułapek

[illegible]

TY WYTRZYMAŁOŚCI		<input type="checkbox"/> Umiarający	<input checked="" type="checkbox"/> Stabilny	Słuczenia	<input type="checkbox"/> Nieprzytomny	<div> <div> SZĄŁ!</div> <div>+</div> </div>
pw			pw		pw	pw

KLASA PANCERZA	Zbroja	Tarcza	Naturalny Pancerz	Modyfikator z Rozmiaru	Modyfikator z Odbicia	Inne
<div> <div>KP</div> <div>= 10 + ZR + + + - + +</div> </div>						
NIEPRZYGOTOWANY KLASA PANCERZA						
<div> <div>KP</div> <div>= 10 / + + + - + +</div> </div>						
DOTYK KLASA PANCERZA						
<div> <div>KP</div> <div>= 10 + ZR / / / - + +</div> </div>						

Tymczasowa Odporność na Czary ☐ Nieświadomy Unik ☐ Doskonalszy Nieświadomy Unik [Inne Modyfikatory](#)

KP

- 2 SZŁŁ!

Kara do Testów z Pancerza

Redukcja Obrażeń

	SZAŁ!

SZAŁ!