INICJATYWA

INICJATYWA PREMIA | Atuty | Training | Inne

INIC = ZR + + +

Szybkość

Szybkość: m cm | Prędkość w Zbroi: m cm | Tymczasowa Prędkość: m cm

Prędkość Pływania: m cm | Prędkość Lotu: m cm | Prędkość Wspinaczki: m cm

PREMIE DO ATAKU

BAZOWA PREMIA DO ATAKU | ZWARCIE | ATAK ZASIĘGOWY

Tymczasowa Premia do Ataku: + = Premie - Kary | SZAŁ! + | Zmęczony -

Tymczasowa premia do Obrażeń: + = Premie - Kary | SZAŁ! + | Zmęczony -

Inne Modyfikatory

MANEWRY BOJOWE

MANEWRY BOJOWE PREMIA: PMB = S + BPA - | Bazowa Premia do Ataku | Modyfikator z Rozmiaru | SZAŁ! +

MANEWR BOJOWY OBRONA: OMB = 10 + S + ZR + + + BPA - + | Premia z Uników | Modyfikator z Odbicia | Bazowa Premia do Ataku | Modyfikator z Rozmiaru | SZAŁ!

NIEPRZYGOTOWANY OMB: OMB = 10 + S / / + + BPA - + | Modyfikator z Odbicia | Bazowa Premia do Ataku | Modyfikator z Rozmiaru | SZAŁ!

Tymczasowe PMB: + PMB | Tymczasowe OMB: + OMB | Inne Modyfikatory

- Fatigued Penalty

ZDROWIE

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI: pw | SZAŁ! + pw | Rany: pw | ☐ Umierający ☐ Stabilny | Stłuczenia ☐ Nieprzytomny: pw

KLASA PANCERZA

KLASA PANCERZA: KP = 10 + ZR + + + + + + | Premia z Uników | Modyfikator z Odbicia | Zbroja | Tarcza | Naturalny Pancerz | Modyfikator z Rozmiaru

NIEPRZYGOTOWANY KLASA PANCERZA: KP = 10 / / + + + + +

DOTYK KLASA PANCERZA: KP = 10 + ZR + + / / / +

Tymczasowa KP: + KP | Odporność na Czary | Inne Modyfikatory

- 2 SZAŁ! Kara do Testów z Pancerza

Redukcja Obrażeń

- Fatigued AC Penalty

Notatki

ATAKI

Zasięg | Rodzaj: m cm | Premia do ataku | Obrażenia: k | Krytyk: ×

Amunicja: # | Specjalna Amunicja: #

Zasięg | Rodzaj: m cm | Premia do ataku | Obrażenia: k | Krytyk: ×

Zasięg | Rodzaj: m cm | Premia do ataku | Obrażenia: k | Krytyk: ×

Zasięg | Rodzaj: m cm | Premia do ataku | Obrażenia: k | Krytyk: ×

Zasięg | Rodzaj: m cm | Premia do ataku | Obrażenia: k | Krytyk: ×

Amunicja: # | Specjalna Amunicja: #

Amunicja: # | Specjalna Amunicja: #

RZUTY OBRONNE

WYTRWAŁOŚĆ RZUT OBRONNY: WYTR = BD + + + | Podstawowy | Inne | Tymczasowy | SZAŁ! +

REFLEKS Rz. Obr.: REF = ZR + + + | Zmęczony -

WOLA Rz. Obr.: WOLA = RZT + + + | SZAŁ! +

☐ Uchylanie ☐ Doskonalsze Uniki ☐ Krzepa ☐ Wykrywanie Pułapek

Inne Modyfikatory

EFEKTY