

## INICJATYWA

INICJATYWA PREMIA Atuty Training Inne

INIC = ZR + + +

## Szybkość

Szybkość  
m cm  
Prędkość w Zbroi  
m cm  
Tymczasowa Prędkość  
m cm  
Prędkość Plywania  
m cm  
Prędkość Lotu  
m cm  
Prędkość Wspinaczki  
m cm

## PREMIE DO ATAKU

BAZOWA PREMIA DO ATAKU ZWARCIE ATAK ZASIĘGOWY

Tymczasowa Premia do Ataku z Moralizacji Premie Kary Potężny Atak

+ = + - -

Tymczasowa premia do Obrażeń z Moralizacji Premie Kary Potężny Atak

Inne Modyfikatory

## MANEWRY BOJOWE

MANEWRY BOJOWE PREMIA Bazowa Premia do Ataku / Modyfikator Poziom Mnicha z Rozmiaru Inne

PMB = S + - +

MANEWR BOJOWY OBRONA Premia z Uników Modyfikator z Odbicia

OMB = 10 + S + ZR + + + RZT + + BPA -

MANEWR BOJOWY OBRONA Modyfikator z Odbicia Poziom Mnicha / 4 Bazowa Premia do Ataku Modyfikator z Rozmiaru

OMB = 10 + S / / + + RZT + + BPA -

Tymczasowe PMB Tymczasowe OMB Inne Modyfikatory

+ PMB + OMB

## ŻYCIE

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI ☐ Umierający ☐ Stabilny Stłuczenia ☐ Nieprzytomny

pw pw pw

## KLASA PANCERZA

KLASA PANCERZA Premia z Uników Modyfikator z Odbicia Poziom Mnicha / 4 Naturalny Pancerz Modyfikator z Rozmiaru

KP = 10 + ZR + + + RZT + + +

MANEWR BOJOWY OBRONA Modyfikator z Odbicia Poziom Mnicha / 4 Bazowa Premia do Ataku Modyfikator z Rozmiaru

KP = 10 / / + + RZT + + +

DOTYK KLASA PANCERZA Modyfikator z Odbicia Poziom Mnicha / 4 Naturalny Pancerz Modyfikator z Rozmiaru

KP = 10 + ZR + + + RZT + + +

Tymczasowa KP Odporność na Czary Premie mnicha stosuje się gdy nieuzbrojony i nieobciążony

+ KP Redukcja Obrażeń /

Notatki

## ATAKI

Uderzenie bez broni

Premia do ataku Obrażenia Krytyk

d x

Zasięg Rodzaj Premia do ataku Obrażenia Krytyk

m cm d x

Zasięg Rodzaj Premia do ataku Obrażenia Krytyk

m cm d x

Zasięg Rodzaj Premia do ataku Obrażenia Krytyk

m cm d x

Zasięg Rodzaj Premia do ataku Obrażenia Krytyk

m cm d x

Zasięg Rodzaj Premia do ataku Obrażenia Krytyk

m cm d x

Amunicja # Specjalna Amunicja #

Amunicja # Specjalna Amunicja #

## RZUTY OBRONNE

WYTRWAŁOŚĆ RZUT OBRONNY Podstawowy Rasowe Inne Tymczasowy

WYTE = BD + + + +

REFLEKS Rz. Obr. REF = ZR + + + +

WOLA Rz. Obr. WOLA = RZT + + + +

Poziom 2 ☐ Uchylanie ☐ Krzepa ☐ Wykrywanie Pułapek

9 ☐ Doskonałsze Uchylanie

Inne Modyfikatory

## EFEKTY

000000

000000

000000

000000

000000

000000

000000

000000