

BARBARZYŃCA		
Poziom Barbarzyńcy		
1	<input type="checkbox"/>	{ Szybkie Poruszanie się SZAŁ!
2	<input type="checkbox"/>	Nieświadomy Unik
3	<input type="checkbox"/>	Danger Sense +1
5	<input type="checkbox"/>	Doskonalszy Nieświadomy Unik
6	<input type="checkbox"/>	Danger Sense +2
7	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 1/–
9	<input type="checkbox"/>	Danger Sense +3
10	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 2/–
11	<input type="checkbox"/>	Potężniejszy SZAŁ!
12	<input type="checkbox"/>	Danger Sense +4
13	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 3/–
14	<input type="checkbox"/>	Niezłomna Wola
15	<input type="checkbox"/>	Danger Sense +5
16	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 4/–
17	<input type="checkbox"/>	Niestrudzony SZAŁ!
18	<input type="checkbox"/>	Danger Sense +6
19	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 5/–
20	<input type="checkbox"/>	Mężny SZAŁ!

SZAŁ!

SZAŁ!CZAS
NA DZIEŃ

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

SZAŁ!
DZIŚ

rund

= 2 +

BD

+

(

×

2

)

+

rund

ATAK
PREMIA

OBRAŻENIA
PREMIA

Rz. Obr.
na WOLĘ
PREMIA

KLASA
PANCERZA
KARA

SZAŁ!	2	2	2	-2
POTĘŻNIEJSZY SZAŁ!	3	3	3	-2
MĘŻNY SZAŁ!	4	4	4	-2

Modyfikator z Atrybutu =
(Wartość Atrybutu - 10) / 2

S

BD

KP

ZMĘCZONY
CZAS

Wartość Siły
Kara: -2

Wartość Zręczności
Kara: -2

10 rds

-1

ZR

Nie może wpadać w szal, biegać lub szarżyć
gdy zmęczony.

SZAŁ!MOCE

SZAŁ!MOCE
ZNANE

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

= (

÷ 2

)

+

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14