

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

SZŁŁ!

SZŁŁ! CZAS NA DZIEŃ

Poziom Barbarzyńcy

Inne

SZŁŁ! DZIŚ

rund

= 2 +

BD

+ (

× 2

) +

WARTOŚĆ SIŁY PREMIA

WARTOŚĆ BUDOWY PREMIA

Rz. Obr. na WOLĘ PREMIA

KLASA PANCERZA KARA

SZŁŁ!

4

4

2

-2

POTĘŻNIEJSZY SZŁŁ!

6

6

3

-2

MĘŻNY SZŁŁ!

8

8

4

-2

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

S

BD

KP

ZMĘCZONY CZAS

SZŁŁ! CZAS

Wartość Siły Kara: -2

Wartość Zręczności Kara: -2

rund

=

× 2

-1

ZR

Nie może wpadać w szła, biegać lub szarżować, gdy zmęczony.

SZŁŁ! MOCE

SZŁŁ! MOCE ZNANE

Poziom Barbarzyńcy

Inne

= (

÷ 2

) +

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14