

BREAKER!

(BARBARZYŃCA)

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

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

DESTRUCTIVE

OBRAŻENIA
PREMIAPoziom
Barbarzyńcy

$$+ \boxed{} = \boxed{} \div 2$$

When you hit an unattended object or make a sunder attempt

BATTLE SCAVENGER

Poziom
3

No penalty for using an improvised weapon

OBRAŻENIA
PREMIAPoziom
Barbarzyńcy

$$+ \boxed{} = \boxed{} \div 3$$

When using an improvised or broken weapon

SZAŁ!

SZAŁ! CZAS
NA DZIEŃPoziom
Barbarzyńcy

Inne

SZAŁ!
DZIŚ

$$\boxed{} \text{ rund} = 2 + \boxed{} \text{ BD} + \left(\boxed{} \times 2 \right) + \boxed{} \text{ rund}$$

WARTOŚĆ
SIŁY
PREMIAWARTOŚĆ
BUDOWY
PREMIARz. Obr.
na WOLĘ
PREMIAKLASA
PANCERZA
KARA

SZAŁ!	4	4	2	-2
POTĘŻNIEJSZY SZAŁ!	6	6	3	-2
MĘŻNY SZAŁ!	8	8	4	-2
Modyfikator z Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2	S	BD		KP

ZMĘCZONY
CZASSZAŁ!
CZASWartość Siły
Kara: -2Wartość Zręczności
Kara: -2

$$\boxed{} \text{ rund} = \boxed{} \times 2$$

-1

ZR

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

SZAŁ!MOCE

SZAŁ!MOCE
ZNANEPoziom
Barbarzyńcy

Inne

$$\boxed{} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{}$$

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14