

BARBARZYŃCA!
UNCHAINED

Poziom
Barbarzyńcy

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"/> Niezlomna 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) +

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