

## BREAKER!

(BARBARZYŃCA)

Poziom  
Barbarzyńcy

## BARBARZYŃCA

Poziom  
Barbarzyńcy

1

☐{ Destructive  
SZAŁ!

2

☐

Nieświadomy Unik

3

☐

Battle Scavenger +1

5

☐

Doskonalszy Nieświadomy Unik

6

☐

Battle Scavenger +2

7

☐

Redukcja obrażeń 1/–

9

☐

Battle Scavenger +3

10

☐

Redukcja obrażeń 2/–

11

☐

Potężniejszy SZAŁ!

12

☐

Battle Scavenger +4

13

☐

Redukcja obrażeń 3/–

14

☐

Niezlomna Wola

15

☐

Battle Scavenger +5

16

☐

Redukcja obrażeń 4/–

17

☐

Niestrudzony SZAŁ!

18

☐

Battle Scavenger +6

19

☐

Redukcja obrażeń 5/–

20

☐

Mężny SZAŁ!

## DESTRUCTIVE

OBRAŻENIA  
PREMIAPoziom  
Barbarzyńcy

+

=

÷ 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

+

=

÷ 3

When using an improvised or broken weapon

## SZAŁ!

SZAŁ! CZAS  
NA DZIEŃPoziom  
Barbarzyńcy

Inne

SZAŁ!  
DZIŚ $\text{rund} = 2 + \text{BD} + ( \quad \times 2 ) +$  $\text{rund}$ 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 $\text{rund} = \quad \times 2$ 

-1

ZR

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

## SZAŁ! MOCE

SZAŁ! MOCE  
ZNANEPoziom  
Barbarzyńcy

Inne

 $= ( \quad \div 2 ) +$ 

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14