

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

SZĄŁ!

SZĄŁ!CZAS NA DZIEŃ

Poziom Barbarzyńcy

Inne

SZĄŁ! DZIŚ

rund

= 2 +

BD

+ (

× 2

) +

WARTOŚĆ SIŁY PREMIA

WARTOŚĆ BUDOWY PREMIA

Rz. Obr. na WOLĘ PREMIA

KLASA PANCERZA KARA

SZĄŁ!

4

4

2

–2

POTĘŻNIEJSZY SZĄŁ!

6

6

3

–2

MĘŻNY SZĄŁ!

8

8

4

–2

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

S

BD

KP

ZMĘCZONY CZAS

SZĄŁ! CZAS

Wartość Siły Kara: -2

Wartość Zręczności Kara: -2

rund

=

× 2

-1

ZR

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

SZĄŁ!MOCE

SZĄŁ!MOCE ZNANE

Poziom Barbarzyńcy

Inne

= (

÷ 2

) +

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14