

BARBARZYŃCA!
UNCHAINED

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA	
Poziom Barbarzyńcy	
1	<input type="checkbox"/> { Szybkie Poruszanie się SZŁŁ!
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 SZŁŁ!
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 SZŁŁ!
18	<input type="checkbox"/> Danger Sense +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) +

rund

	ATAK PREMIA	OBRAŻENIA PREMIA	Rz. Obr. na WOLĘ PREMIA	KLASA PANCERZA KARA
SZŁŁ!	2	2	2	-2
POTĘŻNIEJSZY SZŁŁ!	3	3	3	-2
MĘŻNY SZŁŁ!	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 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		