

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

SZĄŁ!

SZĄŁ!CZAS NA DZIEŃ

Poziom Barbarzyńcy

Inne

SZĄŁ! DZIŚ

rund

= 2 +

BD

+ (

× 2

) +

rund

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