ELEMENTAL Poziom Barbarzyńcy

KIN!

(BARBARZYŃCA)

		BARBARZYŃCA				
Poziom Barbarzyńcy						
1		Szybkie Poruszanie się SZAŁ!				
2		Nieświadomy Unik				
3		Furia Żywiołów ×1				
5		Doskonalszy Nieświadomy Unik				
6		Furia Żywiołów ×2				
7		edukcja obrażeń 1/–				
9		Furia Żywiołów ×3				
10		Redukcja obrażeń 2/–				
11		Potężniejszy SZAŁ!				
12		Furia Żywiołów ×4				
13		Redukcja obrażeń 3/–				
14	. 🗆	Niezłomna Wola				
15		Furia Żywiołów ×5				
16	16 🗆 Redukcja obrażeń 4/–					
17 🗆		Niestrudzony SZAŁ!				
18 🗆		Furia Żywiołów ×6				
19 🗆		Redukcja obrażeń 5/–				
20		Mężny SZAŁ!				
		ELEMENTAL FURY				
		ou take damage of at least your level while				
		G, add to the number of rounds of RAGE today GE TAKEN Poziom				
Poziom 3		E RAGING! Barbarzyńcy				
		≥				
-	EXTRA	A Poziom Barbarzyńcy				
		rund = ÷ 3				

X	SZAŁ!			*
SZAŁ!czas na dzień	Poziom Barbarzyńcy	Inne		SZAŁ! DZIŚ
rund= 2 + BD +	/) +		rund
	WARTOŚĆ SIŁY PREMIA	WARTOŚĆ BUDOWY PREMIA	Rz. Obr. na WOLĘ PREMIA	KLASA 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 SZAŁ! CZAS CZAS	Wartość Siły Kara: -2	Wartość Zręczn Kara: -2	ości	
run 1= × 2	-3	ZR	Nie może wpa gdy zmęczony	dać w szał, biegać lub szar
\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	SZAŁ! M C	OCE		*
SZAŁ!MOCE Poziom ZNANE Barbarzyńcy	Inne			
= (÷ 2	2) +			(Zaokrąglane w dół)
1				
2				
3				
4				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
40				
12				
13				
-3				
14				