R	RF	EAKER! Poziom Barbarzyńcy	<b>X</b>		SZAŁ!			×
		BARZYŃCA)	SZAŁ!CZAS NA DZIEŃ	В	Poziom Barbarzyńcy	Inne		SZAŁ! DZIŚ
×		BARBARZYŃCA	rund= 2 + BD +	+ (	× 2	) +		rund
Poziom Barbarzyń <b>1</b>		Destructive SZAŁ!			WARTOŚĆ SIŁY PREMIA	WARTOŚĆ BUDOWY PREMIA	Rz. Obr. na WOLĘ PREMIA	KLASA PANCERZA KARA
2		Nieświadomy Unik	SZAŁ!		4	4	2	-2
3		Battle Scavenger +1	potężniejszy SZAŁ!		6	6	3	-2
5		Doskonalszy Nieświadomy Unik	mężny SZAŁ!		8	8	4	-2
6		Battle Scavenger +2	Modyfikator z Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2		! s	BD		KP
7		Redukcja obrażeń 1/–		_	Wartość Siły	Wartość Zręczn	néci	''
9		Battle Scavenger +3	ZMĘCZONY SZAŁ! CZAS CZAS		Kara: -2	Kara: -2		dać w szał, biegać lu
10		Redukcja obrażeń 2/–	run j= × 2		-3	$\mathbb{Z}\mathbb{R}$	gdy zmęczony	
11		Potężniejszy SZAŁ!	X		SZAŁ! <b>M</b> O	СЕ		*
12		Battle Scavenger +4	SZAŁ!MOCE Poziom ZNANE Barbarzyńcy		Inne			
13		Redukcja obrażeń 3/–	= ( ÷	2	) +			(Zaokrąglane w d
14		Niezłomna Wola			<u> </u>			(Zaokrągiane w d
15		Battle Scavenger +5	1					
16		Redukcja obrażeń 4/–						
17		Niestrudzony SZAŁ!	2		_			
18		Battle Scavenger +6						
19		Redukcja obrażeń 5/–	3					
20		Mężny SZAŁ!						
		DESTRUCTIVE	4					
BRAŻE REMIA		Poziom Barbarzyńcy						
		= ÷ 2	5		_			
		unattended object or make a sunder attempt						
Tien your		BATTLE SCAVENGER	6					
oziom <b>3</b> N	o pena	alty for using an improvised weapon						
BRAŻE		Poziom	7					
REMIA		Barbarzyńcy						
ŀ		= ÷ 3	8					
hen using	g an ir	nprovised or broken weapon						
			9					
			10					
			11					
			4.5					
			12					
			12		_			
			42					
			13		_			
			14					