

# BARBA Y CA!

Poziom Barbarzyńcy

## BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy

1 ☐ { Szybkie Poruszanie się  
SZA !

2 ☐ Nieświadomy Unik

3 ☐ Wyszukiwanie Pułapek +1

5 ☐ Doskonalszy Nieświadomy Unik

6 ☐ Wyszukiwanie Pułapek +2

7 ☐ Redukcja obrażeń 1/–

9 ☐ Wyszukiwanie Pułapek +3

10 ☐ Redukcja obrażeń 2/–

11 ☐ Greater RAGE!

12 ☐ Wyszukiwanie Pułapek +4

13 ☐ Redukcja obrażeń 3/–

14 ☐ Niezlomna Wola

15 ☐ Wyszukiwanie Pułapek +5

16 ☐ Redukcja obrażeń 4/–

17 ☐ Niestrudzony SZA !

18 ☐ Wyszukiwanie Pułapek +6

19 ☐ Redukcja obrażeń 5/–

20 ☐ Mighty RAGE!

## SZA !

SZA ! CZAS  
PER DAY

Poziom Barbarzyńcy

Inne

SZA !  
DZIŚ

$$\boxed{\text{rund}} = 2 + \text{BD} + \left( \frac{\text{WARTOŚĆ SIŁY BONUS}}{\text{WARTOŚĆ SIŁY BONUS}} \times 2 \right) + \text{Inne}$$

$$\boxed{\text{rund}} = \text{WARTOŚĆ SIŁY BONUS} + \text{BUDOWA BONUS} + \text{Rz. Obr. na WŁASNA PANCERZA PREMIA} + \text{KARA}$$

SZA !	4	4	2	-2
POTĘŻNIEJSZY SZA !	6	6	3	-2
MĘŻNY RAGE!	8	8	4	-2

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

S

BD

KP

ZMĘCZONY  
DURATION

SZA !  
Duration

Wartość Siły Kara: -2 Wartość Zręczności Kara: -2

$$\boxed{\text{rund}} = \frac{\text{ZMĘCZONY DURATION}}{\text{ZMĘCZONY DURATION}} \times 2$$

-1

ZR

Nie może wpadać w szał, biegać lub szarżować

## SZA ! MOCE

SZA ! MOCE  
KNOWN

Poziom Barbarzyńcy

Inne

$$\boxed{\text{rund}} = \left( \frac{\text{SZA ! MOCE KNOWN}}{\text{SZA ! MOCE KNOWN}} \div 2 \right) + \text{Inne}$$

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14