

BARBAŻYŃCA!

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom
Barbarzyńcy

1

☐

{ Szybkie Poruszanie się
SZŁ!

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

☐

Niezłomna Wola

15

☐

Wyszukiwanie Pułapek +5

16

☐

Redukcja obrażeń 4/–

17

☐

Niestrudzony SZŁ!

18

☐

Wyszukiwanie Pułapek +6

19

☐

Redukcja obrażeń 5/–

20

☐

Mighty RAGE!

SZŁ!

SZŁ! CZAS
PER DAY

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

SZŁ!
TODAY

$$\boxed{\text{rund}} = 2 + \boxed{\text{BD}} + \left(\boxed{} \times 2 \right) + \boxed{}$$

WARTOŚĆ
SIŁY
BONUS

WARTOŚĆ
BUDOWY
BONUS

Rz. Obr.
na WOLĘ
PREMIA

KLASA
PANCERZA
KARA

SZŁ!

4

4

2

-2

POTĘŻNIEJSZY SZŁ!

6

6

3

-2

MĘŻNY RAGE!

8

8

4

-2

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

S

BD

KP

ZMĘCZONY
DURATION

SZŁ!
Duration

Wartość Siły
Kara: -2

Wartość Zręczności
Kara: -2

$$\boxed{\text{rund}} = \boxed{} \times 2$$

-1

ZR

Nie może wpadać w szła, biegać lub szarżyć
gdy zmęczony.

SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE
KNOWN

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

$$\boxed{} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{}$$

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14