

# 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

$$\boxed{\text{rund}} = 2 + \boxed{\text{BD}} + \left( \boxed{\phantom{00}} \times 2 \right) + \boxed{\phantom{00}}$$

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

$$\boxed{\text{rund}} = \boxed{\phantom{00}} \times 2$$

-1

2R

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

## SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE  
KNOWN

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \boxed{\phantom{00}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{00}}$$

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14