

ELEMENTAL KIN! (BARBARZYŃCA)

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom
Barbarzyńcy

1

☐

{ Szybkie Poruszanie się
SZŁ!

2

☐

Nieświadomy Unik

3

☐

Furia Żywiołów x1

5

☐

Doskonalszy Nieświadomy Unik

6

☐

Furia Żywiołów x2

7

☐

Redukcja obrażeń 1/—

9

☐

Furia Żywiołów x3

10

☐

Redukcja obrażeń 2/—

11

☐

Potężniejszy SZŁ!

12

☐

Furia Żywiołów x4

13

☐

Redukcja obrażeń 3/—

14

☐

Niezłomna Wola

15

☐

Furia Żywiołów x5

16

☐

Redukcja obrażeń 4/—

17

☐

Niestrudzony SZŁ!

18

☐

Furia Żywiołów x6

19

☐

Redukcja obrażeń 5/—

20

☐

Mężny SZŁ!

ELEMENTAL FURY

When you take damage of at least your level while
RAGING, add to the number of rounds of RAGE today

DAMAGE TAKEN
WHILE RAGING!

Poziom
Barbarzyńcy

Poziom

3

≥

EXTRA
SZŁ!

Poziom
Barbarzyńcy

rund =

÷ 3

SZŁ!

SZŁ! CZAS
NA DZIEŃ

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

SZŁ!
DZIŚ

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

WARTOŚĆ
SIŁY
PREMIA

WARTOŚĆ
BUDOWY
PREMIA

Rz. Obr.
na WOLĘ
PREMIA

KLASA
PANCERZA
KARA

SZŁ!

4

4

2

-2

POTĘŻNIEJSZY SZŁ!

6

6

3

-2

MĘŻNY SZŁ!

8

8

4

-2

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

S

BD

KP

ZMĘCZONY
CZAS

SZŁ!
CZAS

Wartość Siły
Kara: -2

Wartość Zręczności
Kara: -2

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

-1

ZR

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

SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE
ZNANE

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

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

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14