

# BARBAŻYŃCA!

## UNCHAINED

Poziom  
Barbarzyńcy

### BARBARZYŃCA

Poziom  
Barbarzyńcy

1

☐

{ Szybkie Poruszanie się  
SZŁ!

2

☐

Nieświadomy Unik

3

☐

Danger Sense +1

5

☐

Doskonalszy Nieświadomy Unik

6

☐

Danger Sense +2

7

☐

Redukcja obrażeń 1/–

9

☐

Danger Sense +3

10

☐

Redukcja obrażeń 2/–

11

☐

Greater RAGE!

12

☐

Danger Sense +4

13

☐

Redukcja obrażeń 3/–

14

☐

Niezłomna Wola

15

☐

Danger Sense +5

16

☐

Redukcja obrażeń 4/–

17

☐

Niestrudzony SZŁ!

18

☐

Danger Sense +6

19

☐

Redukcja obrażeń 5/–

20

☐

Mighty RAGE!

SZŁ!

SZŁ! CZAS  
NA DZIEŃ

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

SZŁ!  
DZIŚ

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

$$\boxed{\text{rund}}$$

ATAK  
PREMIA

OBRAŻENIA  
PREMIA

Rz. Obr.  
na WOLĘ  
PREMIA

KLASA  
PANCERZA  
KARA

SZŁ!

2

2

2

-2

POTĘŻNIEJSZY SZŁ!

3

3

3

-2

MĘŻNY SZŁ!

4

4

4

-2

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

S

BD

KP

ZMĘCZONY  
CZAS

Wartość Siły  
Kara: -2

Wartość Zręczności  
Kara: -2

10 rds

-1

ZR

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

SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE  
ZNANE

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