

# BARBAŻYŃCA!

Poziom  
Barbarzyńcy

## BARBARZYŃCA

Poziom  
Barbarzyńcy

1

☐

{ Szybkie Poruszanie się  
SZAŁ!

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

☐

Potężniejszy SZAŁ!

12

☐

Wyszukiwanie Pułapek +4

13

☐

Redukcja obrażeń 3/–

14

☐

Niezłomna Wola

15

☐

Wyszukiwanie Pułapek +5

16

☐

Redukcja obrażeń 4/–

17

☐

Niestrudzony SZAŁ!

18

☐

Wyszukiwanie Pułapek +6

19

☐

Redukcja obrażeń 5/–

20

☐

Mężny SZAŁ!

## SZAŁ!

### SZAŁ! CZAS NA DZIEŃ

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

WARTOŚĆ  
SIŁY  
PREMIA

WARTOŚĆ  
BUDOWY  
PREMIA

Rz. Obr.  
na WOLĘ  
PREMIA

### SZAŁ! DZIŚ

$$\boxed{\text{rund}} = \text{KLASA PANCERZA KARA}$$

SZAŁ!	4	4	2	-2
-------	---	---	---	----

POTĘŻNIEJSZY SZAŁ!	6	6	3	-2
--------------------	---	---	---	----

MĘŻNY SZAŁ!	8	8	4	-2
-------------	---	---	---	----

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

S

BD

KP

### ZMĘCZONY CZAS

$$\boxed{\text{rund}} = \frac{\text{SZAŁ! CZAS}}{\text{Wartość Siły Kara: -2}} \times 2$$

-1

ZR

Nie może wpadać w szał, biegać lub szarżować, gdy zmęczony.

## SZAŁ! MOCE

### SZAŁ! MOCE ZNANE

$$\boxed{\text{rund}} = \left( \frac{\text{Poziom Barbarzyńcy}}{\text{Inne}} \div 2 \right) + \text{Inne}$$

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14