

BREAKER!

(BARBARZYŃCA)

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		
1	<input type="checkbox"/>	Destructive SZŁ!
2	<input type="checkbox"/>	Nieświadomy Unik
3	<input type="checkbox"/>	Battle Scavenger +1
5	<input type="checkbox"/>	Doskonalszy Nieświadomy Unik
6	<input type="checkbox"/>	Battle Scavenger +2
7	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 1/–
9	<input type="checkbox"/>	Battle Scavenger +3
10	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 2/–
11	<input type="checkbox"/>	Potężniejszy SZŁ!
12	<input type="checkbox"/>	Battle Scavenger +4
13	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 3/–
14	<input type="checkbox"/>	Niezłomna Wola
15	<input type="checkbox"/>	Battle Scavenger +5
16	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 4/–
17	<input type="checkbox"/>	Niestrudzony SZŁ!
18	<input type="checkbox"/>	Battle Scavenger +6
19	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 5/–
20	<input type="checkbox"/>	Mężny SZŁ!

DESTRUCTIVE

OBRAŻENIA
PREMIA

Poziom
Barbarzyńcy

$$+ \boxed{} = \boxed{} \div 2$$

When you hit an unattended object or make a sunder attempt

BATTLE SCAVENGER

Poziom
3

No penalty for using an improvised weapon

OBRAŻENIA
PREMIA

Poziom
Barbarzyńcy

$$+ \boxed{} = \boxed{} \div 3$$

When using an improvised or broken weapon

SZŁ!

SZŁ! CZAS
NA DZIEŃ

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

SZŁ!
DZIŚ

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

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

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

-1

ZR

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

SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE
ZNANE

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		