

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

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