

# BARBAŻYŃCA!

## UNCHAINED

Poziom  
Barbarzyńcy

### BARBARZYŃCA

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

### SZŁ!

#### SZŁ! CZAS NA DZIEŃ

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

#### SZŁ! DZIŚ

$$\text{rund}$$

	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

$$10 \text{ rds}$$

Wartość Siły  
Kara: -2

$$-1$$

Wartość Zręczności  
Kara: -2

$$ZR$$

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

### SZŁ! MOCE

#### SZŁ! MOCE ZNANE

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

(Zaokrąglane w dół)

1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		