

PIĘŚĆ SMOKA

SMOCZY KOLOR

- ☐ Czarny
☐ Niebieski
☐ Zielony
☐ Czerwony
☐ Biały

Powiązany typ energii

- Kwas
Elektryczność
Kwas
Ogień
Zimno

BARBARZYŃCA

Poziom
Barbarzyńcy

1 ☐

{ Szybkie Poruszanie się
SZAŁ!

2 ☐

Nieświadomy Unik

5 ☐

Doskonalszy Nieświadomy Unik

7 ☐

Redukcja obrażeń 1/–

10 ☐

Redukcja obrażeń 2/–

11 ☐

Potężniejszy SZAŁ!

13 ☐

Redukcja obrażeń 3/–

14 ☐

Niezlomna Wola

16 ☐

Redukcja obrażeń 4/–

17 ☐

Niestrudzony SZAŁ!

19 ☐

Redukcja obrażeń 5/–

20 ☐

Mężny SZAŁ!

SMOCZA ODPORNOŚĆ

ENERGY
RESISTANCE

Poziom
Barbarzyńcy

=

SZAŁ!

SZAŁ! CZAS
NA DZIEŃ

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

SZAŁ!
DZIŚ

rund

=

2

+

BD

+

(

×

2

)

+

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

SZAŁ!
CZAS

Wartość Siły
Kara: -2

Wartość Zręczności
Kara: -2

rund

=

×

2

-1

-1

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

SZAŁ!MOCE

SZAŁ!MOCE
ZNANE

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

=

(

÷

2

)

+

(Zaokrąglane w dół)

1 SMO CZY GNIEW

Kiedy w szale, zadaje dodatkowe obrażenia:

1 ptk

of selected energy type, using any weapon.

2

3 SZMOCZA SKÓRA

Kiedy w szale, zyskuje odporność na obrażenia:

Poziom
Barbarzyńcy

=

÷

2

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14