

# ARMoured HULK! (BARBARZYŃCA)

Poziom  
Barbarzyńcy

## BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		
1	<input type="checkbox"/>	Indomitable Stance SZŁ!
2	<input type="checkbox"/>	Armoured Swiftness
3	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +1
5	<input type="checkbox"/>	Improved Armoured Swiftness
6	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +2
7	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 1/–
9	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +3
10	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 2/–
11	<input type="checkbox"/>	Potężniejszy SZŁ!
12	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +4
13	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 3/–
14	<input type="checkbox"/>	Niezłomna Wola
15	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +5
16	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 4/–
17	<input type="checkbox"/>	Niestrudzony SZŁ!
18	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +6
19	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 5/–
20	<input type="checkbox"/>	Mężny SZŁ!

## INDOMITABLE STANCE

+1

Bonus to **CMB** and **CMD** for overrun manoeuvres;  
reflex saves against trample attacks;  
**AC** against charge attacks;  
attack and damage against charging creatures

## ARMoured SWIFTNESS

Poziom	5 m	1 cm	Increased speed in medium or heavy armour, providing this is still below your normal move speed
2	m	cm	Resulting movement speed in medium or heavy armour

Poziom	10 m	2 cm	Increase to normal movement speed
5	m	cm	Resulting normal movement speed
	m	cm	Resulting movement speed in medium or heavy armour

## RESILIENCE OF STEEL

### CRITICAL HIT

Poziom

6

+

Bonus to **AC** that applies only to critical hit confirmation rolls

## SZŁ!

### SZŁ! CZAS NA DZIEŃ

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

	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

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

	-1	ZR	
--	----	----	--

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

## SZŁ! MOCE

### SZŁ! MOCE ZNANE

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

(Zaokrąglane w dół)

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