

# WILD RAGER!

Poziom  
Barbarzyńcy

(BARBARZYŃCA)

## BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		
1	<input type="checkbox"/>	Szybkie Poruszanie się SZAŁ!
2	<input type="checkbox"/>	Wild Fighting
3	<input type="checkbox"/>	Wyszukiwanie Pułapek +1
5	<input type="checkbox"/>	Rage Conversion
6	<input type="checkbox"/>	Wyszukiwanie Pułapek +2
7	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 1/–
9	<input type="checkbox"/>	Wyszukiwanie Pułapek +3
10	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 2/–
11	<input type="checkbox"/>	Potężniejszy SZAŁ!
12	<input type="checkbox"/>	Wyszukiwanie Pułapek +4
13	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 3/–
14	<input type="checkbox"/>	Niezlomna Wola
15	<input type="checkbox"/>	Wyszukiwanie Pułapek +5
16	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 4/–
17	<input type="checkbox"/>	Niestrudzony SZAŁ!
18	<input type="checkbox"/>	Wyszukiwanie Pułapek +6
19	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 5/–
20	<input type="checkbox"/>	Mężny SZAŁ!

## UNCONTROLLED RAGE!

RZ. OBR. na WOLĘ  
ST

Poziom  
Barbarzyńcy

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \boxed{\phantom{000}} + \boxed{\phantom{000}} \text{ BD}$$

Round  
0 Attack the nearest creature

CONFUSION

Round 1+	d100	01-25	Act normally
		26-50	Babble incoherently
		51-75	Hurt yourself with item in hand Damage = 1d8 + STR
		76-100	Attack nearest creature

At the end of the turn attempt a new saving throw  
Rounds of confusion do not count  
against your rounds of RAGE! per day

## WILD FIGHTING

Poziom  
2 Allows you to make an extra attack at your full bonus,  
but take a -2 penalty to attack rolls and -4 to AC until  
your next turn

## RAGE! CONVERSION

Poziom  
5 If you fail a will save against a mind-affecting effect,  
at the start of your next turn you can try again.  
If you succeed, you SZAŁ and are CONFUSED.

## SZAŁ!

SZAŁ! CZAS  
NA DZIEŃ

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

SZAŁ!  
DZIŚ

$$\boxed{\phantom{000}} \text{ rund} = 2 + \boxed{\phantom{000}} \text{ BD} + \left( \boxed{\phantom{000}} \times 2 \right) + \boxed{\phantom{000}} \text{ rund}$$

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

$$\boxed{\phantom{000}} \text{ rund} = \boxed{\phantom{000}} \times 2$$

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

## SZAŁ! MOCE

SZAŁ! MOCE  
ZNANE

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}}$$

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14