

WILD RAGER!

(BARBARZYŃCA)

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom
Barbarzyńcy

1

☐

Szybkie Poruszanie się
SZŁ!

2

☐

Wild Fighting

3

☐

Wyszukiwanie Pułapek +1

5

☐

Rage Conversion

6

☐

Wyszukiwanie Pułapek +2

7

☐

Redukcja obrażeń 1/–

9

☐

Wyszukiwanie Pułapek +3

10

☐

Redukcja obrażeń 2/–

11

☐

Potężniejszy SZŁ!

12

☐

Wyszukiwanie Pułapek +4

13

☐

Redukcja obrażeń 3/–

14

☐

Niezłomna Wola

15

☐

Wyszukiwanie Pułapek +5

16

☐

Redukcja obrażeń 4/–

17

☐

Niestrudzony SZŁ!

18

☐

Wyszukiwanie Pułapek +6

19

☐

Redukcja obrażeń 5/–

20

☐

Mężny SZŁ!

UNCONTROLLED RAGE!

RZ. OBR. na WOLĘ
ST

Poziom
Barbarzyńcy

= 10 +

+ BD

Round
0

Attack the nearest creature

CONFUSION

Round
1+

d100

01-25
26-50
51-75

Act normally
Babble incoherently
Hurt yourself with item in hand
Damage = 1d8 + STR
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 SZŁ! and are CONFUSED.

SZŁ!

SZŁ! CZAS
NA DZIEŃ

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

SZŁ!
DZIŚ

rund

= 2 +

BD

+ (

× 2

) +

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

SZŁ!
CZAS

Wartość Siły
Kara: -2

Wartość Zręczności
Kara: -2

rund

=

× 2

-1

ZR

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

SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE
ZNANE

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

= (

÷ 2

) +

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14