

INVULNERABLE
RAGER!
(BARBARZYŃCA)

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA	
Poziom Barbarzyńcy	
1	<input type="checkbox"/> { Szybkie Poruszanie się SZŁ!
2	<input type="checkbox"/> Invulnerability
3	<input type="checkbox"/> Extreme Endurance
11	<input type="checkbox"/> Potężniejszy SZŁ!
14	<input type="checkbox"/> Niezlomna Wola
17	<input type="checkbox"/> Niestrudzony SZŁ!
20	<input type="checkbox"/> Mężny SZŁ!

INVULNERABILITY	
Poziom Barbarzyńcy	
2	<input type="checkbox"/> Redukcja Obrażeń = <input type="text"/> ÷ 2
Double this against non-lethal damage	

EXTREME ENDURANCE	
<input type="checkbox"/> Hot	<input type="checkbox"/> Zimno
Inured to hot and cold climates as if by Endure Elements	
Poziom Barbarzyńcy	
3	<input type="checkbox"/> ENERGY RESISTANCE = <input type="text"/> ÷ 3
Odporność na ogień i zimno	

SZŁ!				
SZŁ! CZAS NA DZIEŃ	Poziom Barbarzyńcy	Inne	SZŁ! DZIŚ	
<input type="text"/> rund = 2 + BD + (<input type="text"/> × 2) +			<input type="text"/> rund	
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	Nie może wpadać w szła, biegać lub szarżyć gdy zmęczony.
<input type="text"/> rund = <input type="text"/> × 2	<input type="text"/>	-1	ZR	

SZŁ! MOCE	
SZŁ! MOCE ZNANE	Poziom Barbarzyńcy
<input type="text"/>	Inne
(Zaokrąglane w dół)	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	