

SAVAGE BARBARIAN!

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom
Barbarzyńcy

1 ☐ { Szybkie Poruszanie się
SZAŁ!

2 ☐ Nieświadomy Unik

3 ☐ Naked Courage +1

5 ☐ Doskonalszy Nieświadomy Unik

7 ☐ Natural Toughness +1

9 ☐ Naked Courage +2

10 ☐ Natural Toughness +2

11 ☐ Potężniejszy SZAŁ!

13 ☐ Natural Toughness +3

14 ☐ Niezlomna Wola

15 ☐ Naked Courage +3

16 ☐ Natural Toughness +4

17 ☐ Niestrudzony SZAŁ!

19 ☐ Natural Toughness +5

20 ☐ Mężny SZAŁ!

NAKED COURAGE

Kiedy nie nosi zbroi:

Poziom
3 **NAKED COURAGE
BONUS**

+

Dodge bonus to AC, and morale bonus
to saving throws against fear

NATURAL TOUGHNESS

Kiedy nie nosi zbroi:

Poziom
7 **NATURAL TOUGHNESS
BONUS**

+

Natural armour bonus to AC
(does not stack with natural armour)

SZAŁ!

SZAŁ! CZAS
NA DZIEŃ

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

SZAŁ!
DZIŚ

$$\text{rund} = 2 + \text{BD} + \left(\frac{\text{WARTOŚĆ SIŁY PREMIA}}{\text{WARTOŚĆ BUDOWY PREMIA}} \times 2 \right) + \text{Rz. Obr. na WOLĘ PREMIA} - \text{KLASA PANCERZA KARA}$$

SZAŁ!	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

$$\text{rund} = \frac{\text{SZAŁ! CZAS}}{\text{ZMĘCZONY CZAS}} \times 2$$

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

SZAŁ!MOCE

SZAŁ!MOCE
ZNANE

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

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

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14