

ARMOURED HULK!

(BARBARZYŃCA)

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		
1	<input type="checkbox"/>	Indomitable Stance SZAŁ!
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 SZAŁ!
12	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +4
13	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 3/–
14	<input type="checkbox"/>	Niezlomna Wola
15	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +5
16	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 4/–
17	<input type="checkbox"/>	Niestrudzony SZAŁ!
18	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +6
19	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 5/–
20	<input type="checkbox"/>	Mężny SZAŁ!

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

SZAŁ!

SZAŁ! CZAS
NA DZIEŃ

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

	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

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

Wartość Siły
Kara: -2

-1

Wartość Zręczności
Kara: -2

ZR

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

SZAŁ! MOCE

SZAŁ! MOCE
ZNANE

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

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14