

# SCARRED RAGER!

(BARBARZYŃCA)

Poziom  
Barbarzyńcy

## BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		
1	<input type="checkbox"/>	Terrifying Visage SZAŁ!
2	<input type="checkbox"/>	Tolerance
3	<input type="checkbox"/>	Scarification +1
5	<input type="checkbox"/>	Improved Tolerance
6	<input type="checkbox"/>	Scarification +2
7	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 1/–
9	<input type="checkbox"/>	Scarification +3
10	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 2/–
11	<input type="checkbox"/>	Potężniejszy SZAŁ!
12	<input type="checkbox"/>	Scarification +4
13	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 3/–
14	<input type="checkbox"/>	Niezłomna Wola
15	<input type="checkbox"/>	Scarification +5
16	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 4/–
17	<input type="checkbox"/>	Niestrudzony SZAŁ!
18	<input type="checkbox"/>	Scarification +6
19	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 5/–
20	<input type="checkbox"/>	Mężny SZAŁ!

## TERRIFYING VISAGE

INTIMIDATE  
BONUS

Poziom  
Barbarzyńcy

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}} \div 2$$

Against humanoid who are not members of barbarian tribes  
When dealing with barbarians, add this bonus to Diplomacy instead

DC BONUS

+1

Added to the DC of any  
fear effects you create

## TOLERANCE

Poziom  
2 If you fail a save against becoming nauseated, sickened,  
fatigued or exhausted, make a second save to negate  
the effect at the start of your next turn

Poziom  
5 If you fail a save against becoming dazed, frightened,  
shaken or stunned, make a second save to negate  
the effect at the start of your next turn

## SCARIFICATION

Poziom  
3 BLEED DAMAGE RESISTANCE

– Subtracted from the bleed damage  
you take each round

## SZAŁ!

SZAŁ! CZAS  
NA DZIEŃ

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

SZAŁ!  
DZIŚ

$$\boxed{\phantom{00}} \text{ rund} = 2 + \boxed{\phantom{00}} \text{ BD} + \left( \boxed{\phantom{00}} \times 2 \right) + \boxed{\phantom{00}} \text{ rund}$$

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

$$\boxed{\phantom{00}} \text{ rund} = \boxed{\phantom{00}} \times 2$$

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

## SZAŁ! MOCE

SZAŁ! MOCE  
ZNANE

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \boxed{\phantom{00}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{00}}$$

(Zaokrąglane w dół)

1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		