

DRUNKEN BRUTE

Poziom
Barbarzyńcy

(BARBARZYŃCA)

BARBARZYŃCA

| | | |
|-----------------------|--------------------------|------------------------------|
| Poziom Barbarzyńcy | | { Raging Drunk SZAŁ! |
| 1 | <input type="checkbox"/> | |
| 2 | <input type="checkbox"/> | Nieświadomy Unik |
| 3 | <input type="checkbox"/> | Wyszukiwanie Pułapek +1 |
| 5 | <input type="checkbox"/> | Doskonalszy Nieświadomy Unik |
| 6 | <input type="checkbox"/> | Wyszukiwanie Pułapek +2 |
| 7 | <input type="checkbox"/> | Redukcja obrażeń 1/– |
| 9 | <input type="checkbox"/> | Wyszukiwanie Pułapek +3 |
| 10 | <input type="checkbox"/> | Redukcja obrażeń 2/– |
| 11 | <input type="checkbox"/> | Potężniejszy SZAŁ! |
| 12 | <input type="checkbox"/> | Wyszukiwanie Pułapek +4 |
| 13 | <input type="checkbox"/> | Redukcja obrażeń 3/– |
| 14 | <input type="checkbox"/> | Niezłomna Wola |
| 15 | <input type="checkbox"/> | Wyszukiwanie Pułapek +5 |
| 16 | <input type="checkbox"/> | Redukcja obrażeń 4/– |
| 17 | <input type="checkbox"/> | Niestrudzony SZAŁ! |
| 18 | <input type="checkbox"/> | Wyszukiwanie Pułapek +6 |
| 19 | <input type="checkbox"/> | Redukcja obrażeń 5/– |
| 20 | <input type="checkbox"/> | Mężny SZAŁ! |

RAGING DRUNK

While **RAGING**, consume a potion or alcoholic drink as a move action (that does not provoke an attack of opportunity). Potions have their normal effect.

Alcoholic drinks allow you to maintain **RAGE** for this round without counting against your rounds per day.

NAUSEATED
CZAS TRWANIA

round

Each alcoholic drink consumed results in 1 round of nausea after the end of your SZAŁ, in addition to the normal fatigue.

SZAŁ!

SZAŁ!CZAS NA DZIEŃ

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

SZAŁ!DZIŚ

round

$$= 2 + BD + (\times 2) +$$

round

| | | | | |
|--------------------|---------------------------|-----------------------------|-------------------------------|---------------------------|
| | 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

round

$$= \times 2$$

-1

ZR

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

SZAŁ!MOCE

SZAŁ!MOCE
ZNANE

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

$$= (\div 2) +$$

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14