PI SMOKA

(BARBARZYŃCA)

Poziom Barbarzyńcy

PIĘŚĆ SMOKA

SMOCZY KOLOR	Powiązany typ energii
☐ Czarny	Kwas
☐ Niebieski	Elektryczność
☐ Zielony	Kwas
☐ Czerwony	Ognień
☐ Biały	Zimno

BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		
1	☐	Szybkie Poruszanie się SZAŁ!
2	☐	Nieświadomy Unik
5	☐	Doskonalszy Nieświadomy Unik
7	☐	Redukcja obrażeń 1/–
10	☐	Redukcja obrażeń 2/–
11	☐	Potężniejszy SZAŁ!
13	☐	Redukcja obrażeń 3/–
14	☐	Niezłomna Wola
16	☐	Redukcja obrażeń 4/–
17	☐	Niestrudzony SZAŁ!
19	☐	Redukcja obrażeń 5/–
20	☐	Mężny SZAŁ!

SMOCZA ODPORNOŚĆ

ENERGY RESISTANCE = Poziom Barbarzyńcy

SZAŁ!

SZAŁ!CZAS NA DZIEŃ = rund = 2 + BD + (Poziom Barbarzyńcy × 2) + Inne

SZAŁ! DZIŚ = 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 = rund = SZAŁ! CZAS × 2

Wartość Siły Kara: -2 → -1

Wartość Zręczności Kara: -2 → -1

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

SZAŁ!MOCE

SZAŁ!MOCE ZNANE = (Poziom Barbarzyńcy ÷ 2) + Inne

(Zaokrąglane w dół)

1 **SMOCZY GNIEW**

Kiedy w szale, zadaje dodatkowe obrażenia: 1 ptk of selected energy type, using any weapon.

2

3 **SZMOCZA SKÓRA**

Kiedy w szale, zyskuje odporność na obrażenia: = Poziom Barbarzyńcy ÷ 2

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14