

SCARRED RAGER! (BARBARZYŃCA)

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		
1	<input type="checkbox"/>	Terrifying Visage SZŁ!
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 SZŁ!
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 SZŁ!
18	<input type="checkbox"/>	Scarification +6
19	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 5/–
20	<input type="checkbox"/>	Mężny SZŁ!

TERRIFYING VISAGE

INTIMIDATE
BONUS Poziom
Barbarzyńcy

+ = ÷ 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

BLEED DAMAGE RESISTANCE

Poziom 3 - Subtracted from the bleed damage
you take each round

SZŁ!

SZŁ! CZAS NA DZIEŃ

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

	WARTOŚĆ SIŁY PREMIA	WARTOŚĆ BUDOWY PREMIA	Rz. Obr. na WOLĘ PREMIA	KLASA PANCERZA KARA
SZŁ!	4	4	2	-2
POTĘŻNIEJSZY SZŁ!	6	6	3	-2
MĘŻNY SZŁ!	8	8	4	-2
Modyfikator z Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2	S	BD		KP

ZMĘCZONY CZAS

$\text{rund} = \frac{\text{SZŁ! CZAS}}{\text{Wartość Siły Kara: -2}} \times 2$

Wartość Siły
Kara: -2

Wartość Zręczności
Kara: -2

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

SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE ZNANE

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

(Zaokrąglane w dół)

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