

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

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

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

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

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

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

-1

ZR

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

SZAŁ! MOCE

SZAŁ! MOCE
ZNANE

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

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

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14