

WILD RAGER!

Poziom
Barbarzyńcy

(BARBARZYŃCA)

BARBARZYŃCA

Poziom
Barbarzyńcy

1

☐

{ Szybkie Poruszanie się
SZAŁ!

2

☐

Wild Fighting

3

☐

Wyszukiwanie Pułapek +1

5

☐

Rage Conversion

6

☐

Wyszukiwanie Pułapek +2

7

☐

Redukcja obrażeń 1/–

9

☐

Wyszukiwanie Pułapek +3

10

☐

Redukcja obrażeń 2/–

11

☐

Potężniejszy SZAŁ!

12

☐

Wyszukiwanie Pułapek +4

13

☐

Redukcja obrażeń 3/–

14

☐

Niezłomna Wola

15

☐

Wyszukiwanie Pułapek +5

16

☐

Redukcja obrażeń 4/–

17

☐

Niestrudzony SZAŁ!

18

☐

Wyszukiwanie Pułapek +6

19

☐

Redukcja obrażeń 5/–

20

☐

Mężny SZAŁ!

UNCONTROLLED RAGE!

RZ. OBR. na WOLĘ
ST

Poziom
Barbarzyńcy

= 10 +

BD

Round
0

Attack the nearest creature

CONFUSION

Round
1+

d100

01-25
26-50
51-75

Act normally
Babble incoherently
Hurt yourself with item in hand
Damage = 1d8 + STR
Attack nearest creature

At the end of the turn attempt a new saving throw
Rounds of confusion do not count
against your rounds of RAGE! per day

WILD FIGHTING

Poziom
2

Allows you to make an extra attack at your full bonus,
but take a -2 penalty to attack rolls and -4 to AC until
your next turn

RAGE! CONVERSION

Poziom
5

If you fail a will save against a mind-affecting effect,
at the start of your next turn you can try again.
If you succeed, you SZAŁ and are CONFUSED.

SZAŁ!

SZAŁ! CZAS
NA DZIEŃ

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

SZAŁ!
DZIŚ

rund

= 2 +

BD

+ (× 2) +

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

rund =

=

× 2

-1

ZR

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

SZAŁ! MOCE

SZAŁ! MOCE
ZNANE

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

= (

÷ 2) +

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14