

INVULNERABLE

RAGER!

(BARBARZYŃCA)

BARBARZYŃCA	
Poziom Barbarzyńcy	
1	<input type="checkbox"/> { Szybkie Poruszanie się SZAŁ!
2	<input type="checkbox"/> Invulnerability
3	<input type="checkbox"/> Extreme Endurance
11	<input type="checkbox"/> Potężniejszy SZAŁ!
14	<input type="checkbox"/> Niezlomna Wola
17	<input type="checkbox"/> Niestrudzony SZAŁ!
20	<input type="checkbox"/> Mężny SZAŁ!

INVULNERABILITY	
Redukcja Obrażeń	Poziom Barbarzyńcy
Poziom 2	<div><div></div><div>/-</div></div> = <div></div> ÷ 2
Double this against non-lethal damage	

EXTREME ENDURANCE	
<input type="checkbox"/> Hot	<input type="checkbox"/> Zimno
Inured to hot and cold climates as if by Endure Elements	
Poziom 3	<div>ENERGY RESISTANCE</div> <div><div></div> = <div></div> ÷ 3</div>
Odporność na ogień i zimno	

SZAŁ!				
SZAŁ! CZAS NA DZIEŃ	Poziom Barbarzyńcy	Inne	SZAŁ! DZIŚ	
<div><div></div><div>rund</div></div> = 2 + <div>BD</div> + (<div></div> × 2) + <div></div>			<div><div></div><div>rund</div></div>	
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	<div>S</div>	<div>BD</div>	<div>KP</div>	

ZMĘCZONY CZAS	SZAŁ! CZAS	Wartość Siły Kara: -2	Wartość Zręczności Kara: -2	Nie może wpadać w szał, biegać lub szarżyć gdy zmęczony.
<div><div></div><div>rund</div></div> = <div></div> × 2		<div>-1</div>	<div>ZR</div>	

SZAŁ!MOCE	
SZAŁ!MOCE ZNANE	Poziom Barbarzyńcy
<div><div></div></div> = (<div></div> ÷ 2) + <div></div>	
(Zaokrąglane w dół)	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	