

WILD RAGER!

(BARBARZYŃCA)

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom
Barbarzyńcy

1 ☐ Szybkie Poruszanie się
SZŁ!

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 ☐ Greater RAGE!

12 ☐ Wyszukiwanie Pułapek +4

13 ☐ Redukcja obrażeń 3/–

14 ☐ Niezłomna Wola

15 ☐ Wyszukiwanie Pułapek +5

16 ☐ Redukcja obrażeń 4/–

17 ☐ Niestrudzony SZŁ!

18 ☐ Wyszukiwanie Pułapek +6

19 ☐ Redukcja obrażeń 5/–

20 ☐ Mighty RAGE!

UNCONTROLLED RAGE!

WILL SAVE
DC

Poziom
Barbarzyńcy

= 10 + + BD

Round
0

Attack the nearest creature

CONFUSION

Round
1+

d100
01-25 Act normally
26-50 Babble incoherently
51-75 Hurt yourself with item in hand
Damage = 1d8 + STR
76-100 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 SZŁ! and are CONFUSED.

SZŁ!

SZŁ! CZAS
PER DAY

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

SZŁ!
TODAY

rund = 2 + BD + (× 2) + rund

WARTOŚĆ
SIŁY
BONUS

WARTOŚĆ
BUDOWY
BONUS

Rz. Obr.
na WOLĘ
PREMIA

KLASA
PANCERZA
KARA

SZŁ!

4

4

2

-2

POTĘŻNIEJSZY SZŁ!

6

6

3

-2

MĘŻNY RAGE!

8

8

4

-2

Modyfikator z Atrybutu =
(Wartość Atrybutu - 10) / 2

S

BD

KP

ZMĘCZONY
DURATION

SZŁ!
Duration

Wartość Siły
Kara: -2

Wartość Zręczności
Kara: -2

rund = × 2

-1

ZR

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

SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE
KNOWN

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

= (÷ 2) +

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14