

# 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  
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 SZŁ and are CONFUSED.

### SZŁ!

SZŁ! CZAS  
NA DZIEŃ

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

SZŁ!  
DZIŚ

$$\text{rund} = 2 + \text{BD} + \left( \frac{\text{WARTOŚĆ SIŁY PREMIA}}{2} \right) + \left( \frac{\text{WARTOŚĆ BUDOWY PREMIA}}{2} \right)$$

$$\text{rund} = \text{Rz. Obr. na WOLĘ PREMIA} + \text{KLASA PANCERZA KARA}$$

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

SZŁ!  
CZAS

Wartość Siły  
Kara: -2

Wartość Zręczności  
Kara: -2

$$\text{rund} = \frac{\text{SZŁ! CZAS}}{2} \times 2$$

-1

ZR

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

### SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE  
ZNANE

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

$$\text{rund} = \left( \frac{\text{SZŁ! MOCE ZNANE}}{2} \right) + \text{Inne}$$

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14