

# DRUNKEN BRUTE

(BARBARZYŃCA)

Poziom  
Barbarzyńcy

## BARBARZYŃCA

Poziom  
Barbarzyńcy

1 ☐ Raging Drunk  
SZAŁ!

2 ☐ Nieświadomy Unik

3 ☐ Wyszukiwanie Pułapek +1

5 ☐ Doskonalszy Nieświadomy Unik

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 ☐ Niezlomna Wola

15 ☐ Wyszukiwanie Pułapek +5

16 ☐ Redukcja obrażeń 4/–

17 ☐ Niestrudzony SZAŁ!

18 ☐ Wyszukiwanie Pułapek +6

19 ☐ Redukcja obrażeń 5/–

20 ☐ Mężny SZAŁ!

## RAGING DRUNK

While RAGING, consume a potion or alcoholic drink as a move action (that does not provoke an attack of opportunity).

Potions have their normal effect.

Alcoholic drinks allow you to maintain RAGE for this round without counting against your rounds per day.

## NAUSEATED CZAS TRWANIA

Each alcoholic drink consumed results in 1 round of nausea after the end of your SZAŁ, in addition to the normal fatigue.

round

## SZAŁ!

### SZAŁ! CZAS NA DZIEŃ

$$\text{round} = 2 + \text{BD} + \left( \frac{\text{Wartość Siły Premia}}{2} \right) + \text{Inne}$$

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

### SZAŁ! DZIŚ

$$\text{round} = \text{Rz. Obr. na WOLĘ Premia} + \text{KLASA PANCERZA KARA}$$

WARTOŚĆ SIŁY PREMIA WARTOŚĆ BUDOWY PREMIA

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

$$\text{round} = \frac{\text{Wartość Siły Kara}}{2} \times 2$$

-1

2R

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

## SZAŁ! MOCE

### SZAŁ! MOCE ZNANE

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

$$\text{round} = \left( \frac{\text{Wartość Siły Kara}}{2} \right) + \text{Inne}$$

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14