Poziom SCARRED Barbarzyńcy STAt!CZAS Poziom SZAŁ! Inne Barbarzyńcy **DZIŚ** RAGER! NA DZIEŃ rund= 2 + × 2 rund (BARBARZYŃCA) WARTOŚĆ WARTOŚĆ Rz. Obr. **KLASA** na WOLĘ BUDOWY **PANCERZA** SIŁY **BARBARZYŃCA** PREMIA **PREMIA** KARA Poziom Barbarzyńcy SZAŁ! 2 -2 4 4 Terrifying Visage SZAŁ! POTĘŻNIEJSZY SZAŁ! 6 6 -2 3 Tolerance 8 8 MĘŻNY SZAŁ! -2 4 Scarification +1 Modyfikator z Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2 Improved Tolerance Wartość Siły Wartość Zręczności **ZMĘCZONY** SZAŁ! 6 Scarification +2 П Kara: **-2** CZAS Nie może wpadać w szał, biegać lub szarż П Redukcja obrażeń 1/-× 2 run j= -\$  $\mathbb{Z}\mathbb{R}$ gdy zmęczony. П Scarification +3 SZAŁ!**MOCE** Redukcja obrażeń 2/-10 SZAŁ!MOCE Poziom Inne ZNANE Barbarzyńcy 11 Greater RAGE! ÷2)+ (Zaokrąglane w dół) Scarification +4 12 Redukcja obrażeń 3/-1 П 13 14 Niezłomna Wola 15 Scarification +5 Redukcja obrażeń 4/-16 17 Niestrudzony SZAŁ! 18 Scarification +6 Redukcja obrażeń 5/– 19 4 20 Mighty RAGE! TERRIFYING VISAGE 5 INTIMIDATE Poziom **BONUS** Barbarzyńcy 6 ÷ 2 Against humanoids who are not members of barbarian tribes When dealing with barbarians, add this bonus to Diplomacy instead Added to the DC of any fear effects you create 8 TOLERANCE If you fail a save against becoming nauseated, sickened, fatigued or exhausted, make a second save to negate the effect at the start of your next turn 9 If you fail a save against becoming dazed, frightened,

## DC BONUS +1

+

1

2

3

5

7

9

Poziom 2

shaken or stunned, make a second save to negate 5 the effect at the start of your next turn

## SCARIFICATION

**BLEED DAMAGE RESISTANCE** Poziom 3

Subtracted from the bleed damage you take each round

12

13

14

,	10	
١.		
	11	