

INVULNERABLE
RAGER!
(BARBARZYŃCA)

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA		
Poziom Barbarzyńcy		Szybkie Poruszanie się SZŁ!
1	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	Invulnerability
3	<input type="checkbox"/>	Extreme Endurance
11	<input type="checkbox"/>	Greater RAGE!
14	<input type="checkbox"/>	Niezlomna Wola
17	<input type="checkbox"/>	Niestrudzony SZŁ!
20	<input type="checkbox"/>	Mighty RAGE!

INVULNERABILITY		
Poziom Barbarzyńcy	Redukcja Obrażeń	Poziom Barbarzyńcy
2	<input type="text"/> / -	= <input type="text"/> ÷ 2
Double this against non-lethal damage		

EXTREME ENDURANCE		
<input type="checkbox"/> Hot <input type="checkbox"/> Cold Inured to hot and cold climates as if by Endure Elements		
Poziom Barbarzyńcy	ENERGY RESISTANCE	Poziom Barbarzyńcy
3	<input type="text"/>	= <input type="text"/> ÷ 3
Fire and cold resistance		

SZŁ!				
SZŁ! CZAS NA DZIEŃ	Poziom Barbarzyńcy	Inne	SZŁ! DZIŚ	
<input type="text"/> rund = 2 + BD + (<input type="text"/> × 2) +			<input type="text"/> rund	
	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	Nie może wpadać w szła, biegać lub szarżyć gdy zmęczony.
<input type="text"/> rund = <input type="text"/> × 2		-1	ZR	

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