

ARMOURED HULK! (BARBARZYŃCA)

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		
1	<input type="checkbox"/>	Indomitable Stance SZŁŁ!
2	<input type="checkbox"/>	Armoured Swiftness
3	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +1
5	<input type="checkbox"/>	Improved Armoured Swiftness
6	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +2
7	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 1/–
9	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +3
10	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 2/–
11	<input type="checkbox"/>	Greater RAGE!
12	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +4
13	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 3/–
14	<input type="checkbox"/>	Niezłomna Wola
15	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +5
16	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 4/–
17	<input type="checkbox"/>	Niestrudzony SZŁŁ!
18	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +6
19	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 5/–
20	<input type="checkbox"/>	Mighty RAGE!

INDOMITABLE STANCE

+1

Bonus to **CMB** and **CMD** for overrun manoeuvres;
reflex saves against trample attacks;
AC against charge attacks;
attack and damage against charging creatures

ARMOURED SWIFTNESS

Poziom	5 m	1 cm	Increased speed in medium or heavy armour, providing this is still below your normal move speed
2	m	cm	Resulting movement speed in medium or heavy armour

Poziom	10 m	2 cm	Increase to normal movement speed
5	m	cm	Resulting normal movement speed
	m	cm	Resulting movement speed in medium or heavy armour

RESILIENCE OF STEEL

CRITICAL HIT

Poziom

6

+

Bonus to **AC** that applies only to critical hit confirmation rolls

SZŁŁ!

SZŁŁ! CZAS NA DZIEŃ

$$\text{rund} = 2 + \text{BD} + \left(\frac{\text{Poziom Barbarzyńcy}}{\text{Inne}} \times 2 \right) + \text{SZŁŁ! DZIS}$$

	WARTOŚĆ SIŁY PREMIA	WARTOŚĆ BUDOWY PREMIA	Rz. Obr. na WOLĘ PREMIA	KLASA PANCERZA KARA
SZŁŁ!	4	4	2	-2
POTĘŻNIEJSZY SZŁŁ!	6	6	3	-2
MĘŻNY SZŁŁ!	8	8	4	-2
Modyfikator z Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2	S	BD		KP

ZMĘCZONY CZAS

$$\text{rund} = \frac{\text{SZŁŁ! CZAS}}{\text{Wartość Siły Kara: -2}}$$

Wartość Siły
Kara: -2

Wartość Zręczności
Kara: -2

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

SZŁŁ! MOCE

SZŁŁ! MOCE ZNANE

$$\text{rund} = \left(\frac{\text{Poziom Barbarzyńcy}}{\text{Inne}} \div 2 \right) + \text{SZŁŁ! MOCE}$$

(Zaokrąglane w dół)

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	