

SAVAGE BARBARIAN!

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		
1	<input type="checkbox"/>	{ Szybkie Poruszanie się SZŁ!
2	<input type="checkbox"/>	Nieświadomy Unik
3	<input type="checkbox"/>	Naked Courage +1
5	<input type="checkbox"/>	Doskonalszy Nieświadomy Unik
7	<input type="checkbox"/>	Natural Toughness +1
9	<input type="checkbox"/>	Naked Courage +2
10	<input type="checkbox"/>	Natural Toughness +2
11	<input type="checkbox"/>	Potężniejszy SZŁ!
13	<input type="checkbox"/>	Natural Toughness +3
14	<input type="checkbox"/>	Niezłomna Wola
15	<input type="checkbox"/>	Naked Courage +3
16	<input type="checkbox"/>	Natural Toughness +4
17	<input type="checkbox"/>	Niestrudzony SZŁ!
19	<input type="checkbox"/>	Natural Toughness +5
20	<input type="checkbox"/>	Mężny SZŁ!

NAKED COURAGE

Kiedy nie nosi zbroi:

Poziom
3

**NAKED COURAGE
BONUS**

+ Dodge bonus to AC, and morale bonus
to saving throws against fear

NATURAL TOUGHNESS

Kiedy nie nosi zbroi:

Poziom
7

**NATURAL TOUGHNESS
BONUS**

+ Natural armour bonus to AC
(does not stack with natural armour)

SZŁ!

SZŁ! CZAS
NA DZIEŃ

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

	WARTOŚĆ SIŁY PREMIA	WARTOŚĆ BUDOWY PREMIA	Rz. Obr. na WOŁĘ PREMIA	KLASA PANCERZA KARA
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

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

Wartość Siły
Kara: -2

-1

Wartość Zręczności
Kara: -2

ZR

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

SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE
ZNANE

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

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14