

# WILD RAGER!

(BARBARZYŃCA)

Poziom  
Barbarzyńcy

## BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		
1	<input type="checkbox"/>	Szybkie Poruszanie się <b>SZA!</b>
2	<input type="checkbox"/>	Wild Fighting
3	<input type="checkbox"/>	Wyszukiwanie Pułapek +1
5	<input type="checkbox"/>	Rage Conversion
6	<input type="checkbox"/>	Wyszukiwanie Pułapek +2
7	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 1/–
9	<input type="checkbox"/>	Wyszukiwanie Pułapek +3
10	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 2/–
11	<input type="checkbox"/>	Potężniejszy <b>SZA!</b>
12	<input type="checkbox"/>	Wyszukiwanie Pułapek +4
13	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 3/–
14	<input type="checkbox"/>	Niezłomna Wola
15	<input type="checkbox"/>	Wyszukiwanie Pułapek +5
16	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 4/–
17	<input type="checkbox"/>	Niestrudzony <b>SZA!</b>
18	<input type="checkbox"/>	Wyszukiwanie Pułapek +6
19	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 5/–
20	<input type="checkbox"/>	Mężny <b>SZA!</b>

## UNCONTROLLED RAGE!

RZ. OBR. na WOLĘ  
ST

Poziom  
Barbarzyńcy

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \boxed{\phantom{000}} + \boxed{\phantom{000}} \text{ BD}$$

Round  
0 Attack the nearest creature

CONFUSION

Round 1+	d100	01-25	Act normally
		26-50	Babble incoherently
		51-75	Hurt yourself with item in hand Damage = 1d8 + STR
		76-100	Attack nearest creature

At the end of the turn attempt a new saving throw

Rounds of confusion do not count  
against your rounds of **RAGE!** per day

## WILD FIGHTING

Poziom  
2 Allows you to make an extra attack at your full bonus,  
but take a -2 penalty to attack rolls and -4 to AC until  
your next turn

## RAGE! CONVERSION

Poziom  
5 If you fail a will save against a mind-affecting effect,  
at the start of your next turn you can try again.  
If you succeed, you **SZA!** and are **CONFUSED**.

## SZA!

**SZA! CZAS  
NA DZIEŃ**

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

**SZA!  
DZIŚ**

$$\boxed{\phantom{000}} \text{ rund} = 2 + \boxed{\phantom{000}} \text{ BD} + \left( \boxed{\phantom{000}} \times 2 \right) + \boxed{\phantom{000}}$$

WARTOŚĆ  
SIŁY  
PREMIA

WARTOŚĆ  
BUDOWY  
PREMIA

Rz. Obr.  
na WOLĘ  
PREMIA

KLASA  
PANCERZA  
KARA

<b>SZA!</b>	4	4	2	-2
<b>POTĘŻNIEJSZY SZA!</b>	6	6	3	-2
<b>MĘŻNY SZA!</b>	8	8	4	-2
Modyfikator z Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2	<b>S</b>	<b>BD</b>		<b>KP</b>

**ZMĘCZONY  
CZAS**

**SZA!  
CZAS**

Wartość Siły  
Kara: -2

Wartość Zręczności  
Kara: -2

$$\boxed{\phantom{000}} \text{ rund} = \boxed{\phantom{000}} \times 2$$

**-1**

**2R**

Nie może wpadać w sza!, biegać lub szarżyć  
gdy zmęczony.

## SZA! MOCE

**SZA! MOCE  
ZNANE**

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}}$$

(Zaokrąglane w dół)

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