

# 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 WOLĘ PREMIA	KLASA PANCERZA KARA
SZŁA!	4	4	2	-2
POTĘŻNIEJSZY SZŁA!	6	6	3	-2
MĘŻNY SZŁA!	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