WILD RAGER!
(BARBARZYŃCA)

Poziom Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		
1	☐	Szybkie Poruszanie się SZAŁ!
2	☐	Wild Fighting
3	☐	Wyszukiwanie Pułapek +1
5	☐	Rage Conversion
6	☐	Wyszukiwanie Pułapek +2
7	☐	Redukcja obrażeń 1/–
9	☐	Wyszukiwanie Pułapek +3
10	☐	Redukcja obrażeń 2/–
11	☐	Potężniejszy SZAŁ!
12	☐	Wyszukiwanie Pułapek +4
13	☐	Redukcja obrażeń 3/–
14	☐	Niezłomna Wola
15	☐	Wyszukiwanie Pułapek +5
16	☐	Redukcja obrażeń 4/–
17	☐	Niestrudzony SZAŁ!
18	☐	Wyszukiwanie Pułapek +6
19	☐	Redukcja obrażeń 5/–
20	☐	Mężny SZAŁ!

UNCONTROLLED RAGE!

RZ. OBR. na WOLĘ ST = 10 + ____ + BD

Poziom Barbarzyńcy

CONFUSION

Round 0: Attack the nearest creature

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 SZAŁ and are CONFUSED.

SZAŁ!

SZAŁ! CZAS NA DZIEŃ = 2 + BD + (Poziom Barbarzyńcy × 2) + Inne

SZAŁ! DZIŚ: ____ rund

	WARTOŚĆ SIŁY PREMIA	WARTOŚĆ BUDOWY PREMIA	Rz. Obr. na WOLĘ 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 ____ rund = SZAŁ! CZAS ____ × 2

Wartość Siły Kara: -2: -1

Wartość Zręczności Kara: -2: -1

Nie może wpadać w szał, biegać lub szarż gdy zmęczony.

SZAŁ! MOCE

SZAŁ! MOCE ZNANE = (Poziom Barbarzyńcy ÷ 2) + Inne

(Zaokrąglane w dół)

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