

DRUNKEN BRUTE

(BARBARZYŃCA)

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom
Barbarzyńcy

1

☐

Raging Drunk
SZŁ!

2

☐

Nieświadomy Unik

3

☐

Wyszukiwanie Pułapek +1

5

☐

Doskonalszy Nieświadomy Unik

6

☐

Wyszukiwanie Pułapek +2

7

☐

Redukcja obrażeń 1/–

9

☐

Wyszukiwanie Pułapek +3

10

☐

Redukcja obrażeń 2/–

11

☐

Potężniejszy SZŁ!

12

☐

Wyszukiwanie Pułapek +4

13

☐

Redukcja obrażeń 3/–

14

☐

Niezłomna Wola

15

☐

Wyszukiwanie Pułapek +5

16

☐

Redukcja obrażeń 4/–

17

☐

Niestrudzony SZŁ!

18

☐

Wyszukiwanie Pułapek +6

19

☐

Redukcja obrażeń 5/–

20

☐

Mężny SZŁ!

RAGING DRUNK

While RAGING, consume a potion or alcoholic drink as a move action (that does not provoke an attack of opportunity).

Potions have their normal effect.

Alcoholic drinks allow you to maintain RAGE for this round without counting against your rounds per day.

NAUSEATED CZAS TRWANIA

round

Each alcoholic drink consumed results in 1 round of nausea after the end of your SZŁ, in addition to the normal fatigue.

SZŁ!

SZŁ! CZAS NA DZIEŃ

round

= 2 +

BD

+ (

× 2

) +

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

SZŁ! DZIŚ

round

WARTOŚĆ
SIŁY
PREMIA

WARTOŚĆ
BUDOWY
PREMIA

Rz. Obr.
na WOLĘ
PREMIA

KLASA
PANCERZA
KARA

SZŁ!

4

4

2

-2

POTĘŻNIEJSZY SZŁ!

6

6

3

-2

MĘŻNY SZŁ!

8

8

4

-2

Modyfikator z Atrybutu =
(Wartość Atrybutu - 10) / 2

S

BD

KP

ZMĘCZONY CZAS

SZŁ!
CZAS

Wartość Siły
Kara: -2

Wartość Zręczności
Kara: -2

round

=

× 2

-1

2R

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

SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE ZNANE

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

= (

÷ 2

) +

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14