

DRUNKEN BRUTE

Poziom  
Barbarzyńcy

(BARBARZYŃCA)

BARBARZYŃCA	
Poziom Barbarzyńcy	
1	<input type="checkbox"/> Raging Drunk SZŁ!
2	<input type="checkbox"/> Nieświadomy Unik
3	<input type="checkbox"/> Wyszukiwanie Pułapek +1
5	<input type="checkbox"/> Doskonalszy Nieświadomy Unik
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"/> Greater RAGE!
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 SZŁ!
18	<input type="checkbox"/> Wyszukiwanie Pułapek +6
19	<input type="checkbox"/> Redukcja obrażeń 5/–
20	<input type="checkbox"/> Mighty RAGE!

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

Poziom Barbarzyńcy

Inne

SZŁ! DZIŚ

round

round = 2 + BD + ( × 2 ) +

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 szarżować 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