

TITAN MAULER! Poziom Barbarzyńcy

(BARBARZYŃCA)

BARBARZYŃCA	
Poziom Barbarzyńcy	
1	<input type="checkbox"/> Big Game Hunter SZAŁ!
2	<input type="checkbox"/> Jotungrip
3	<input type="checkbox"/> Massive Weapons -1
5	<input type="checkbox"/> Evade Reach 5ft
6	<input type="checkbox"/> Massive Weapons -2
7	<input type="checkbox"/> Redukcja obrażeń 1/–
9	<input type="checkbox"/> Massive Weapons -3
10	<input type="checkbox"/> { Redukcja obrażeń 2/– Evade Reach 10ft
11	<input type="checkbox"/> Potężniejszy SZAŁ!
12	<input type="checkbox"/> Massive Weapons -4
13	<input type="checkbox"/> Redukcja obrażeń 3/–
14	<input type="checkbox"/> Titanic RAGE!
15	<input type="checkbox"/> { Massive Weapons -5 Evade Reach 15ft
16	<input type="checkbox"/> Redukcja obrażeń 4/–
17	<input type="checkbox"/> Niestrudzony SZAŁ!
18	<input type="checkbox"/> Massive Weapons -6
19	<input type="checkbox"/> Redukcja obrażeń 5/–
20	<input type="checkbox"/> { Mężny SZAŁ! Evade Reach 20ft

BIG GAME HUNTER

+1 Bonus to attack rolls and dodge bonus to AC when fighting larger creatures

JOTUNGRIPI

Poziom 2 May wield a two-handed weapon in one hand
Damage is calculated as for a one-handed weapon

MASSIVE WEAPONS

ATTACK PENALTY REDUCTION

Poziom 3 Reduce the penalty for using oversized weapons, to a minimum of 0

EVADE REACH

Poziom 5 m cm Reduced effective reach for one designated attacker

TITANIC RAGE!

Poziom 14 Gain the benefit of Enlarge Person
Costs 2 rounds of rage per round, and become exhausted rather than fatigued when rage ends.

SZAŁ!

SZAŁ! CZAS NA DZIEŃ

Poziom Barbarzyńcy

Inne

SZAŁ! DZIŚ

rund = 2 + BD + (× 2) +

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

SZAŁ! CZAS

Wartość Siły Kara: -2

Wartość Zręczności Kara: -2

rund = × 2

-1

ZR

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

SZAŁ!MOCE

SZAŁ!MOCE ZNANE

Poziom Barbarzyńcy

Inne

= (÷ 2) +

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14