

TITAN MAULER!

(BARBARZYŃCA)

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		
1	<input type="checkbox"/>	Big Game Hunter SZŁ!
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 SZŁ!
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 SZŁ!
18	<input type="checkbox"/>	Massive Weapons -6
19	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 5/–
20	<input type="checkbox"/>	Mężny SZŁ! 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

Poziom REDUCTION

3

-

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

EVADE REACH

Poziom 5 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.

SZŁ!

SZŁ! CZAS NA DZIEŃ

$$\text{rund} = 2 + \text{BD} + \left(\frac{\text{Wartość Siły Premia}}{2} \right) + \left(\frac{\text{Wartość Budowy Premia}}{2} \right)$$

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

SZŁ! DZIŚ

	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

$$\text{rund} = \frac{\text{Wartość Siły}}{2} \times 2$$

-1

2R

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

SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE ZNANE

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

$$\text{rund} = \left(\frac{\text{Wartość Siły}}{2} \right) + \left(\frac{\text{Wartość Budowy}}{2} \right)$$

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14