

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"/>	Greater RAGE!
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"/>	Mighty RAGE! 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 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.

SZŁ!

SZŁ! CZAS
PER DAY

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

SZŁ!
TODAY

$$\text{rund} = 2 + \text{BD} + \left(\frac{\text{WARTOŚĆ SIŁY BONUS}}{2} \right) + \text{WARTOŚĆ BUDOWY BONUS}$$

	WARTOŚĆ SIŁY BONUS	WARTOŚĆ BUDOWY BONUS	Rz. Obr. na WOLĘ PREMIA	KLASA PANCERZA KARA
--	--------------------	----------------------	-------------------------	---------------------

SZŁ!	4	4	2	-2
------	---	---	---	----

POTĘŻNIEJSZY SZŁ!	6	6	3	-2
-------------------	---	---	---	----

MĘŻNY RAGE!	8	8	4	-2
-------------	---	---	---	----

Modyfikator z Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2	S	BD		KP
---	---	----	--	----

ZMĘCZONY DURATION	SZŁ! Duration	Wartość Siły Kara: -2	Wartość Zręczności Kara: -2	
rund =	× 2	-1	2R	Nie może wpadać w szła, biegać lub szarżyć gdy zmęczony.

SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE
KNOWN

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

$$\text{rund} = \left(\frac{\text{WARTOŚĆ SIŁY BONUS}}{2} \right) + \text{WARTOŚĆ BUDOWY BONUS}$$

(Zaokrąglane w dół)

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