

# 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

$$\text{rund} = \frac{\text{SZŁ! Duration}}{2} \times 2$$

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

## SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE  
KNOWN

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

$$\text{SZŁ! MOCE} = \left( \frac{\text{Poziom Barbarzyńcy}}{2} \right) + \text{Inne}$$

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14