

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 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 NA DZIEŃ

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

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

SZŁ! DZIŚ

$$\text{rund} = \text{Wartość Siły Premia} + \text{Wartość Budowy Premia} + \text{Rz. Obr. na WOLĘ Premia} + \text{Klasa Pancerza Kara}$$

| 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

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

-1

ZR

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

SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE ZNANE

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

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

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14