

SEA REAVER!

(BARBARZYŃCA)

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		
1	<input type="checkbox"/>	Marine Terror SZAŁ!
2	<input type="checkbox"/>	Eyes of the Storm
3	<input type="checkbox"/>	Savage Sailor +1
5	<input type="checkbox"/>	Sure Footed
6	<input type="checkbox"/>	Savage Sailor +2
7	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 1/–
9	<input type="checkbox"/>	Savage Sailor +3
10	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 2/–
11	<input type="checkbox"/>	Potężniejszy SZAŁ!
12	<input type="checkbox"/>	Savage Sailor +4
13	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 3/–
14	<input type="checkbox"/>	Niezłomna Wola
15	<input type="checkbox"/>	Savage Sailor +5
16	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 4/–
17	<input type="checkbox"/>	Niestrudzony SZAŁ!
18	<input type="checkbox"/>	Savage Sailor +6
19	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 5/–
20	<input type="checkbox"/>	Mężny SZAŁ!

MARINE TERROR

BREATH
CZAS TRWANIAWartość
Budowy

rund= 4 ×

Move normally through standing water or bog 1ft deep

Ignore the cover bonus to AC of targets partially immersed in water

EYES OF THE STORM

Poziom
2 Ignore concealment by fog, rain, sleet, mist, wind or
other weather effects less than total concealment

Penalties to Perception due to weather are halved

SAVAGE SAILOR

SAILOR'S BONUS

Poziom
3 + Bonus applies to Acrobatics, Climb,
Profession (sailor), Survival and Swim
checks made in aquatic terrain or
aboard ship

SURE FOOTED

Poziom
5 No penalty when moving across slick surfaces,
whether natural or magical

SZAŁ!

SZAŁ! CZAS
NA DZIEŃPoziom
Barbarzyńcy

Inne

SZAŁ!
DZIŚ
$$\text{rund} = 2 + \text{BD} + \left(\frac{\text{Wartość Siły Premia}}{\text{Wartość Budowy Premia}} \times 2 \right) + \text{SZAŁ! DZIŚ}$$
WARTOŚĆ
SIŁY
PREMIAWARTOŚĆ
BUDOWY
PREMIARz. Obr.
na WOLĘ
PREMIAKLASA
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
CZASSZAŁ!
CZASWartość Siły
Kara: -2Wartość Zręczności
Kara: -2
$$\text{rund} = \frac{\text{SZAŁ! CZAS}}{\text{ZMĘCZONY CZAS}} \times 2$$

-1

ZR

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

SZAŁ!MOCE

SZAŁ!MOCE
ZNANEPoziom
Barbarzyńcy

Inne

$$\text{rund} = \left(\frac{\text{SZAŁ!MOCE ZNANE}}{\text{Poziom Barbarzyńcy}} \div 2 \right) + \text{Inne}$$

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14