

SEA REAVER!

(BARBARZYŃCA)

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom
Barbarzyńcy

1

☐{ Marine Terror
SZAŁ!

2

☐

Eyes of the Storm

3

☐

Savage Sailor +1

5

☐

Sure Footed

6

☐

Savage Sailor +2

7

☐

Redukcja obrażeń 1/—

9

☐

Savage Sailor +3

10

☐

Redukcja obrażeń 2/—

11

☐

Potężniejszy SZAŁ!

12

☐

Savage Sailor +4

13

☐

Redukcja obrażeń 3/—

14

☐

Niezlomna Wola

15

☐

Savage Sailor +5

16

☐

Redukcja obrażeń 4/—

17

☐

Niestrudzony SZAŁ!

18

☐

Savage Sailor +6

19

☐

Redukcja obrażeń 5/—

20

☐

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

rund=

2 +

BD

+

(× 2)

+

rund=

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

rund=

× 2

-1

ZR

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

SZAŁ!MOCE

SZAŁ!MOCE
ZNANEPoziom
Barbarzyńcy

Inne

= (

÷ 2)

+

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14