

## 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