

# SEA REAVER!

## (BARBARZYŃCA)

Poziom  
Barbarzyńcy

### BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		
1	<input type="checkbox"/>	Marine Terror SZŁ!
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 SZŁ!
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 SZŁ!
18	<input type="checkbox"/>	Savage Sailor +6
19	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 5/—
20	<input type="checkbox"/>	Mężny SZŁ!

### MARINE TERROR

BREATH  
CZAS TRWANIA

Wartość  
Budowy

$$\text{rund} = 4 \times \text{.....}$$

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

## SZŁ!

SZŁ! CZAS  
NA DZIEŃ

$$\text{rund} = 2 + \text{BD} + \left( \text{.....} \times 2 \right) + \text{.....}$$

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

SZŁ!  
DZIŚ

$$\text{rund} = \text{.....}$$

WARTOŚĆ  
SIŁY  
PREMIA

WARTOŚĆ  
BUDOWY  
PREMIA

Rz. Obr.  
na WOLĘ  
PREMIA

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

$$\text{rund} = \text{.....} \times 2$$

-1

ZR

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

## SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE  
ZNANE

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

$$\text{.....} = \left( \text{.....} \div 2 \right) + \text{.....}$$

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14