

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"/>	Greater RAGE!
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"/>	Mighty RAGE!

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
PER DAY

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

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

SZŁ!
TODAY

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

WARTOŚĆ
SIŁY
BONUS

WARTOŚĆ
BUDOWY
BONUS

Rz. Obr.
na WOLĘ
PREMIA

KLASA
PANCERZA
KARA

SZŁ!	4	4	2	-2
POTĘŻNIEJSZY SZŁ!	6	6	3	-2
MĘŻNY RAGE!	8	8	4	-2
Modyfikator z Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2	S	BD		KP

ZMĘCZONY
DURATION

SZŁ!
Duration

Wartość Siły
Kara: -2

Wartość Zręczności
Kara: -2

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

-1

2R

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

SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE
KNOWN

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	_____	_____