

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

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

SZŁ!
DZIŚ

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

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 szarżować 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