

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 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