

SEA REAVER!

(BARBARZYŃCA)

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom
Barbarzyńcy

1

☐

Marine Terror
SZŁ!

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

☐

Greater RAGE!

12

☐

Savage Sailor +4

13

☐

Redukcja obrażeń 3/—

14

☐

Niezłomna Wola

15

☐

Savage Sailor +5

16

☐

Redukcja obrażeń 4/—

17

☐

Niestrudzony SZŁ!

18

☐

Savage Sailor +6

19

☐

Redukcja obrażeń 5/—

20

☐

Mighty RAGE!

MARINE TERROR

BREATH
CZAS TRWANIA

Wartość
Budowy

$\text{rund} = 4 \times$

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 +

BD

+

(

$\times 2$

) +

rund

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

$\text{rund} =$

$\times 2$

-1

2R

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

SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE
ZNANE

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

= (

$\div 2$

) +

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14