

# SUPERSTITIOUS BARBARIAN!

Poziom  
Barbarzyńcy

## BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		
1	<input type="checkbox"/>	Szybkie Poruszanie się SZAŁ!
2	<input type="checkbox"/>	Nieświadomy Unik
3	<input type="checkbox"/>	Sixth Sense +1
5	<input type="checkbox"/>	Doskonalszy Nieświadomy Unik
6	<input type="checkbox"/>	Sixth Sense +2
7	<input type="checkbox"/>	Low-light Vision
9	<input type="checkbox"/>	Sixth Sense +3
10	<input type="checkbox"/>	Darkvision 60ft
11	<input type="checkbox"/>	Potężniejszy SZAŁ!
12	<input type="checkbox"/>	Szósty Zmysł +4
13	<input type="checkbox"/>	Scent
14	<input type="checkbox"/>	Niezłomna Wola
15	<input type="checkbox"/>	Sixth Sense +5
16	<input type="checkbox"/>	Ślepozmysł 9m
17	<input type="checkbox"/>	Niestrudzony SZAŁ!
18	<input type="checkbox"/>	Sixth Sense +6
19	<input type="checkbox"/>	Blindsight 30ft
20	<input type="checkbox"/>	Mężny SZAŁ!

## SIXTH SENSE

Poziom SIXTH SENSE	Poziom Barbarzyńcy
3	$3 + \boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}} \div 3$
Bonus to initiative and AC during surprise rounds	

## KEEN SENSES

Poziom 7	<b>Low-light Vision</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Can see twice as far as normal in dim light</li><li>• Can see outdoors on a moonlit night as clearly as during the day</li><li>• Low-light vision is colour vision</li></ul>
Poziom 10	<b>Darkvision 60ft</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Can see without any light at all</li><li>• Invisible objects are still invisible</li><li>• Darkvision is black and white</li></ul>
Poziom 13	<b>Scent 30ft</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Detect enemies, determine direction as a move action</li><li>• Track creatures using Survival</li><li>• Range of 30ft, or 60ft downwind, 15ft upwind; strong smells double range, overpowering smells triple</li></ul>
Poziom 16	<b>Blindsense 30ft</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Notice things you cannot see</li><li>• Needs a line of sight to the target</li><li>• Targets have total concealment (50% miss chance)</li></ul>
Poziom 19	<b>Blindsight 30ft</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Can see through invisibility, concealment and even magical darkness</li><li>• Cannot see colours, cannot read invisible writing</li><li>• Does not work while deafened</li><li>• Works underwater but not in a vacuum</li></ul>

## SZAŁ!

SZAŁ! CZAS  
NA DZIEŃ

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

SZAŁ!  
DZIŚ

$$\boxed{\phantom{00}} \text{ rund} = 2 + \text{BD} + \left( \boxed{\phantom{00}} \times 2 \right) + \boxed{\phantom{00}} \text{ rund}$$

WARTOŚĆ  
SIŁY  
PREMIA

WARTOŚĆ  
BUDOWY  
PREMIA

Rz. Obr.  
na WOLĘ  
PREMIA

KLASA  
PANCERZA  
KARA

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

ZMĘCZONY  
CZAS

SZAŁ!  
CZAS

Wartość Siły  
Kara: -2

Wartość Zręczności  
Kara: -2

$$\boxed{\phantom{00}} \text{ rund} = \boxed{\phantom{00}} \times 2$$

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

## SZAŁ!MOCE

SZAŁ!MOCE  
ZNANE

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \boxed{\phantom{00}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{00}}$$

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14