

SUPERSTITIOUS BARBARIAN!

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom
Barbarzyńcy

1 ☐ { Szybkie Poruszanie się
SZŁ!

2 ☐ Nieświadomy Unik

3 ☐ Sixth Sense +1

5 ☐ Doskonalszy Nieświadomy Unik

6 ☐ Sixth Sense +2

7 ☐ Low-light Vision

9 ☐ Sixth Sense +3

10 ☐ Darkvision 60ft

11 ☐ Greater RAGE!

12 ☐ Szósty Zmysł +4

13 ☐ Scent

14 ☐ Niezlomna Wola

15 ☐ Sixth Sense +5

16 ☐ Blindsense 30ft

17 ☐ Niestrudzony SZŁ!

18 ☐ Sixth Sense +6

19 ☐ Blindsight 30ft

20 ☐ Mighty RAGE!

SIXTH SENSE

SIXTH
SENSE

Poziom
Barbarzyńcy

Poziom
3 ☐ = ☐ ÷ 3

Bonus to initiative and AC during surprise rounds

KEEN SENSES

Low-light Vision

- Poziom
7
- Can see twice as far as normal in dim light
 - Can see outdoors on a moonlit night as clearly as during the day
 - Low-light vision is colour vision

Darkvision 60ft

- Poziom
10
- Can see without any light at all
 - Invisible objects are still invisible
 - Darkvision is black and white

Scent 30ft

- Poziom
13
- Detect enemies, determine direction as a move action
 - Track creatures using Survival
 - Range of 30ft, or 60ft downwind, 15ft upwind; strong smells double range, overpowering smells triple

Blindsense 30ft

- Poziom
16
- Notice things you cannot see
 - Needs a line of sight to the target
 - Targets have total concealment (50% miss chance)

Blindsight 30ft

- Poziom
19
- Can see through invisibility, concealment and even magical darkness
 - Cannot see colours, cannot read invisible writing
 - Does not work while deafened
 - Works underwater but not in a vacuum

SZŁ!

SZŁ! CZAS
PER DAY

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

SZŁ!
TODAY

$$\text{rund} = 2 + \text{BD} + \left(\frac{\text{WARTOŚĆ SIŁY BONUS}}{2} \right) + \text{WARTOŚĆ BUDOWY BONUS}$$

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

$$\text{rund} = \frac{\text{SZŁ! Duration}}{2} \times 2$$

-1

2R

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

SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE
KNOWN

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

$$\text{SZŁ! MOCE} = \left(\frac{\text{Poziom Barbarzyńcy}}{2} \right) + \text{Inne}$$

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14