

SUPERSTITIOUS BARBARIAN!

Poziom  
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		Szybkie Poruszanie się SZŁ!
1	<input type="checkbox"/>	
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"/>	Greater RAGE!
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"/>	Blindsense 30ft
17	<input type="checkbox"/>	Niestrudzony SZŁ!
18	<input type="checkbox"/>	Sixth Sense +6
19	<input type="checkbox"/>	Blindsight 30ft
20	<input type="checkbox"/>	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  
NA DZIEŃ

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

SZŁ!  
DZIŚ

rund = 2 + BD + (  × 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

rund =  × 2

-1

2R

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

SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE  
ZNANE

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

= (  ÷ 2 ) +

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14