

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"/>	Blindsense 30ft
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

**SIXTH
SENSE**

Poziom
Barbarzyńcy

Poziom
3 **+** = ÷ 3

Bonus to initiative and **AC** during surprise rounds

KEEN SENSES

Low-light Vision

- 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

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

Scent 30ft

- 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

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

Blindsight 30ft

- 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

SZAŁ!

**SZAŁ! CZAS
NA DZIEŃ**

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

**SZAŁ!
DZIŚ**

rund = 2 + **BD** + (× 2) +

**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

rund = × 2

-1

2R

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

SZAŁ! MOCE

**SZAŁ! MOCE
ZNANE**

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

= (÷ 2) +

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14