

SUPERSTITIOUS BARBARIAN!

Poziom Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA		
Poziom Barbarzyńcy		
1	<input type="checkbox"/>	Szybkie Poruszanie się SZŁ!
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 SZŁ!
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"/>	Mężny SZŁ!

SIXTH SENSE

Poziom		Poziom Barbarzyńcy
3	+	÷ 3
Bonus to initiative and AC during surprise rounds		

KEEN SENSES

Poziom		
7		Low-light Vision <ul style="list-style-type: none">• 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
Poziom		
10		Darkvision 60ft <ul style="list-style-type: none">• Can see without any light at all• Invisible objects are still invisible• Darkvision is black and white
Poziom		
13		Scent 30ft <ul style="list-style-type: none">• 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
Poziom		
16		Blindsense 30ft <ul style="list-style-type: none">• Notice things you cannot see• Needs a line of sight to the target• Targets have total concealment (50% miss chance)
Poziom		
19		Blindsight 30ft <ul style="list-style-type: none">• 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	
<div><div></div><div>rund</div></div> = 2 + BD + (<div></div> × 2) + <div></div>	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	Nie może wpadać w szła, biegać lub szarżować gdy zmęczony.
<div><div></div><div>rund</div></div> = <div></div> × 2		-1	ZR	

SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE ZNANE	Poziom Barbarzyńcy	Inne
<div></div> = (<div></div> ÷ 2) + <div></div>		
(Zaokrąglane w dół)		
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		