

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	$+$ <input type="text"/> $=$ <input type="text"/> \div 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

SZAŁ!

SZAŁ! CZAS
NA DZIEŃ

$$\text{rund} = 2 + \text{BD} + \left(\frac{\text{Wartość Siły Premia}}{\text{Poziom Barbarzyńcy}} \times 2 \right) + \text{Inne}$$

SZAŁ!
DZIŚ

$$\text{rund} = \text{Wartość Siły Premia} + \text{Wartość Budowy Premia} + \text{Rz. Obr. na WOLĘ Premia} + \text{KLASA PANCERZA KARA}$$

	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

$$\text{rund} = \text{SZAŁ! CZAS} \times 2$$

Wartość Siły
Kara: -2

$$\text{Zr}$$

Wartość Zręczności
Kara: -2

$$\text{Zr}$$

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

SZAŁ!MOCE

SZAŁ!MOCE
ZNANE

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

(Zaokrąglane w dół)

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	