

HURLER!

(BARBARZYŃCA)

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		
1	<input type="checkbox"/>	Skilled Thrower SZAŁ!
2	<input type="checkbox"/>	Nieświadomy Unik
3	<input type="checkbox"/>	Wyszukiwanie Pułapek +1
5	<input type="checkbox"/>	Doskonalszy Nieświadomy Unik
6	<input type="checkbox"/>	Wyszukiwanie Pułapek +2
7	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 1/–
9	<input type="checkbox"/>	Wyszukiwanie Pułapek +3
10	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 2/–
11	<input type="checkbox"/>	Potężniejszy SZAŁ!
12	<input type="checkbox"/>	Wyszukiwanie Pułapek +4
13	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 3/–
14	<input type="checkbox"/>	Niezłomna Wola
15	<input type="checkbox"/>	Wyszukiwanie Pułapek +5
16	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 4/–
17	<input type="checkbox"/>	Niestrudzony SZAŁ!
18	<input type="checkbox"/>	Wyszukiwanie Pułapek +6
19	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 5/–
	<input type="checkbox"/>	Mężny SZAŁ!

SKILLED THROWER

10 m 2 cm

Increased range increment on
any thrown object

SZAŁ!

SZAŁ! CZAS NA DZIEŃ

$$\text{rund} = 2 + \text{BD} + \left(\frac{\text{SZAŁ! CZAS}}{2} \right) + \text{Inne}$$

	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

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

Wartość Siły
Kara: -2

-1

Wartość Zręczności
Kara: -2

ZR

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

SZAŁ! MOCE

SZAŁ! MOCE ZNANE

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

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14