

# HURLER!

(BARBARZYŃCA)

Poziom  
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA	
Poziom Barbarzyńcy	<div><div></div><div>Skilled Thrower SZAŁ!</div></div>
1	<input type="checkbox"/>
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 m2 cm

Increased range increment on  
any thrown object

SZAŁ!

SZAŁ!CZAS  
NA DZIEŃ

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

SZAŁ!  
DZIŚ

rund

= 2 +

BD

+

× 2

+

rund

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

ZR

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		