

HURLER!

(BARBARZYŃCA)

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		
1	<input type="checkbox"/>	Skilled Thrower SZŁ!
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"/>	Greater RAGE!
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 SZŁ!
18	<input type="checkbox"/>	Wyszukiwanie Pułapek +6
19	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 5/–
	<input type="checkbox"/>	Mighty RAGE!

SKILLED THROWER

10 m 2 cm

Increased range increment on
any thrown object

SZŁ!

SZŁ! CZAS
PER DAY

$$\text{rund} = 2 + \text{BD} + \left(\frac{\text{Wartość Siły Bonus}}{2} \right) + \text{Inne}$$

SZŁ!
TODAY

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

	WARTOŚĆ SIŁY BONUS	WARTOŚĆ BUDOWY BONUS	Rz. Obr. na WOLĘ PREMIA	KLASA PANCERZA KARA
SZŁ!	4	4	2	-2
POTĘŻNIEJSZY SZŁ!	6	6	3	-2
MĘŻNY RAGE!	8	8	4	-2
Modyfikator z Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2	S	BD		KP

ZMĘCZONY
DURATION

SZŁ!
Duration

Wartość Siły
Kara: -2

Wartość Zręczności
Kara: -2

$$\text{rund} = \text{Duration} \times 2$$

-1

2R

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

SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE
KNOWN

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

$$\text{rund} = \left(\frac{\text{Wartość Siły Bonus}}{2} \right) + \text{Inne}$$

(Zaokrąglane w dół)

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