

# HURLER!

(BARBARZYŃCA)

Poziom  
Barbarzyńcy

## BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		
1	<input type="checkbox"/>	<b>Skilled Thrower</b> 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"/>	<b>Potężniejszy SZAŁ!</b>
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"/>	<b>Niestrudzony SZAŁ!</b>
18	<input type="checkbox"/>	Wyszukiwanie Pułapek +6
19	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 5/–
	<input type="checkbox"/>	<b>Mężny SZAŁ!</b>

## 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	