

# HURLER!

(BARBARZYŃCA)

Poziom  
Barbarzyńcy

## BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		
1	<input type="checkbox"/>	<b>Skilled Thrower</b> 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"/>	Niezlomna 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  
NA DZIEŃ

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

SZŁ!  
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
SZŁ!	4	4	2	-2
POTĘŻNIEJSZY SZŁ!	6	6	3	-2
MĘŻNY SZŁ!	8	8	4	-2
Modyfikator z Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2	S	BD		KP

ZMĘCZONY  
CZAS

SZŁ!  
CZAS

Wartość Siły  
Kara: -2

Wartość Zręczności  
Kara: -2

$$\text{rund} = \text{Wartość Siły Kara} \times 2$$

-1

ZR

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

## SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE  
ZNANE

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

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

(Zaokrąglane w dół)

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