

TRUE PRIMITIVE

(BARBARZYŃCA!)

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom
Barbarzyńcy

1 ☐ Favoured Terrains
SZAŁ!

2 ☐ Nieświadomy Unik

3 ☐ Trophy Fetish

5 ☐ Doskonalszy Nieświadomy Unik

7 ☐ Redukcja obrażeń 1/–

8 ☐ Trophy Fetish × 2

10 ☐ Redukcja obrażeń 2/–

11 ☐ Potężniejszy SZAŁ!

13 ☐ Trophy Fetish × 3
Redukcja obrażeń 3/–

14 ☐ Niezłomna Wola

16 ☐ Redukcja obrażeń 4/–

17 ☐ Niestrudzony SZAŁ!

18 ☐ Trophy Fetish × 4

19 ☐ Redukcja obrażeń 5/–

20 ☐ Mężny SZAŁ!

ULUBIONE TERENY

☐ ULUBIONY TEREN

Favoured Terrain Bonus

2 4 6 8

☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐

TROPHY FETISH

WEAPONS / HIDE ARMOUR

Morale Bonus

+1 2 3 4

☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐

Fetishes can be attached to a traditional true primitive weapon:
Battleaxe, Blowgun, Club, Greatclub, Handaxe, Longspear,
Shortspear, Sling, Spear; or to a suit of Hide Armour.

Weapons gain a morale bonus to damage.

Armour gains a bonus to saving throws.

SZAŁ!

SZAŁ! CZAS
NA DZIEŃ

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

SZAŁ!
DZIŚ

rund = 2 + BD + (× 2) +

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