

TRUE PRIMITIVE

(BARBARZYŃCA!) Poziom Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA		
Poziom Barbarzyńcy		
1	<input type="checkbox"/>	Favoured Terrains SZAŁ!
2	<input type="checkbox"/>	Nieświadomy Unik
3	<input type="checkbox"/>	Trophy Fetish
5	<input type="checkbox"/>	Doskonalszy Nieświadomy Unik
7	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 1/–
8	<input type="checkbox"/>	Trophy Fetish × 2
10	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 2/–
11	<input type="checkbox"/>	Potężniejszy SZAŁ!
13	<input type="checkbox"/>	Trophy Fetish × 3 Redukcja obrażeń 3/–
14	<input type="checkbox"/>	Niezłomna Wola
16	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 4/–
17	<input type="checkbox"/>	Niestrudzony SZAŁ!
18	<input type="checkbox"/>	Trophy Fetish × 4
19	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 5/–
20	<input type="checkbox"/>	Mężny SZAŁ!

ULUBIONE TERENY

ULUBIONY TEREN		Favoured Terrain Bonus			
		2	4	6	8
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

TROPHY FETISH

WEAPONS / HIDE ARMOUR		Morale Bonus			
		+1	2	3	4
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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	
<div>rund= 2 + BD + (× 2) +</div>	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	Nie może wpadać w szał, biegać lub szarżyć gdy zmęczony.
<div>rund= × 2</div>		-1	ZR	

SZAŁ!MOCE

SZAŁ!MOCE ZNANE	Poziom Barbarzyńcy	Inne
<div>= (÷ 2) +</div>		

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14