

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
<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

$$\text{rund} = 2 + \text{BD} + \left( \frac{\text{WARTOŚĆ SIŁY PREMIA}}{\text{WARTOŚĆ BUDOWY PREMIA}} \times 2 \right) + \text{SZAŁ! DZIŚ}$$

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

$$\text{rund} = \frac{\text{ZMĘCZONY CZAS}}{\text{SZAŁ! CZAS}} \times 2$$

-1

ZR

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

SZAŁ!MOCE

SZAŁ!MOCE  
ZNANE

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

$$\text{SZAŁ!MOCE ZNANE} = \left( \frac{\text{Poziom Barbarzyńcy}}{\text{Inne}} \div 2 \right) + \text{Inne}$$

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14