

TRUE PRIMITIVE

(BARBARZYŃCA!)

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		Favoured Terrains SZAŁ!
1	<input type="checkbox"/>	
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"/>

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"/>

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

$$\text{rund} = 2 + \text{BD} + \left(\frac{\text{SZAŁ! CZAS}}{2} \right) + \text{SZAŁ! DZIŚ}$$

	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

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

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

SZAŁ! MOCE

SZAŁ! MOCE
ZNANE

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

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

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14