

TRUE PRIMITIVE

(BARBARIAN!)

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		Favoured Terrains SZŁ!
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"/>	Greater RAGE!
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 SZŁ!
18	<input type="checkbox"/>	Trophy Fetish × 4
19	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 5/–
20	<input type="checkbox"/>	Mighty RAGE!

ULUBIONE TERENY

FAVOURED TERRAIN	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.

SZŁ!

SZŁ! CZAS
PER DAY

$$\text{rund} = 2 + \text{BD} + \left(\frac{\text{WARTOŚĆ SIŁY BONUS}}{2} \right) + \left(\frac{\text{WARTOŚĆ BUDOWY BONUS}}{2} \right)$$

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

SZŁ!
TODAY

$$\text{rund} = \text{SZŁ! CZAS PER DAY} + \text{SZŁ! TODAY}$$

	WARTOŚĆ SIŁY BONUS	WARTOŚĆ BUDOWY BONUS	Rz. Obr. na WOLĘ PREMIA	KLASA PANCERZA KARA
SZŁ!	4	4	2	-2
POTĘŻNIEJSZY SZŁ!	6	6	3	-2
MĘŻNY RAGE!	8	8	4	-2
Modyfikator z Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2	S	BD		KP

ZMĘCZONY
DURATION

SZŁ!
Duration

Wartość Siły
Kara: -2

Wartość Zręczności
Kara: -2

$$\text{rund} = \text{SZŁ! Duration} \times 2$$

-1

ZR

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

SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE
KNOWN

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

$$\text{SZŁ! MOCE KNOWN} = \left(\frac{\text{Poziom Barbarzyńcy}}{2} \right) + \text{Inne}$$

(Zaokrąglane w dół)

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