

# 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"/>	Potężniejszy SZŁ!
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"/>	Mężny SZŁ!

## 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"/>
<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.

## SZŁ!

SZŁ! CZAS  
NA DZIEŃ

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

SZŁ!  
DZIŚ

$$\text{rund} = 2 + \text{BD} + \left( \frac{\text{WARTOŚĆ SIŁY PREMIA}}{\text{WARTOŚĆ BUDOWY PREMIA}} \times 2 \right) + \text{Rz. Obr. na WOLĘ PREMIA} - \text{KLASA PANCERZA KARA}$$

SZŁ!	4	4	2	-2
POTĘŻNIEJSZY SZŁ!	6	6	3	-2
MĘŻNY SZŁ!	8	8	4	-2
Modyfikator z Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2	S	BD		KP

ZMĘCZONY  
CZAS

SZŁ!  
CZAS

Wartość Siły  
Kara: -2

Wartość Zręczności  
Kara: -2

$$\text{rund} = \frac{\text{SZŁ! CZAS}}{\text{WARTOŚĆ SIŁY KARA}} \times 2$$

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

## SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE  
ZNANE

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

$$\text{rund} = \left( \frac{\text{SZŁ! MOCE ZNANE}}{\text{WARTOŚĆ SIŁY KARA}} \div 2 \right) + \text{WARTOŚĆ BUDOWY PREMIA}$$

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14