

TRUE PRIMITIVE

(BARBAR!)

Barbaren-
stufe

BARBAR

Barbaren-
stufe

1 ☐ { Favoured Terrains
KAMPFRAUSCH!

2 ☐ Reflexbewegung

3 ☐ Trophy Fetish

5 ☐ Verbesserte Reflexbewegung

7 ☐ Schadensreduzierung 1/-

8 ☐ Trophy Fetish x 2

10 ☐ Schadensreduzierung 2/-

11 ☐ Stärkerer KAMPFRAUSCH!

13 ☐ { Trophy Fetish x 3
Schadensreduzierung 3/-

14 ☐ Unbeugsamer Wille

16 ☐ Schadensreduzierung 4/-

17 ☐ UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!

18 ☐ Trophy Fetish x 4

19 ☐ Schadensreduzierung 5/-

20 ☐ Mächtiger KAMPFRAUSCH!

Bevorzugtes Gelände

☐ BEVORZUGTES GELÄNDE

Favoured Terrain Bonus

2 4 6 8
☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐

TROPHY FETISH

WEAPONS / HIDE ARMOUR

Morale Bonus

+1 2 3 4
☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐

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.

KAMPFRAUSCH!

KAMPFRAUSCH! DAUER
PRO TAG

Barbaren-
stufe

Sonstiges

KAMPFRAUSCH!
HEUTE

Runden $5 + 2 + \text{KO} + (\dots \times 2) +$

Runden

STÄRKEKONSTITUTIONSWERT WILLEN- RÜSTUNGS-
WERT BONUS WURF BONUS KLASSE
BONUS MALUS

KAMPFRAUSCH! 4 4 2 -2

Starker Kampfrausch 6 6 3 -2

MÄCHTIGER KAMPFRAUSCH! 8 8 4 -2

Attributsmultiplikator =
(Attributswert - 10) ÷ 2

ST

KO

RK

ERSCHÖPFUNG KAMPFRAUSCH!
DAUER Dauer

Stärkewert
Malus -2

Geschicklichkeitswert
Malus -2

Runden $\times 2$

ST

GE

Kein Kampfrausch, Rennen, oder
Ansturm während erschöpft

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE
BEKANNT Kräfte-
stufe

Sonstiges

= $(\dots \div 2) +$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14