

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 × 2

10

☐

Schadensreduzierung 2/-

11

☐

Stärkerer KAMPFRAUSCH!

13

☐

Trophy Fetish × 3
Schadensreduzierung 3/-

14

☐

Unbeugsamer Wille

16

☐

Schadensreduzierung 4/-

17

☐

UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!

18

☐

Trophy Fetish × 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

$$F + 2 + KO + (\quad \times 2) + \quad$$

Runden

STÄRKEKONSTITUTIONSWERT
WERT BONUS WILLEN-
WURF BONUS RÜSTUNGS-
KLASSE
MALUS

KAMPFRAUSCH!

4

4

2

-2

STÄRKERER KAMPFRAUSCH

6

6

3

-2

MÄCHTIGER KAMPFRAUSCH!

8

8

4

-2

Attributsmodifikator =
(Attributswert - 10) ÷ 2

ST

KO

RK

ERSCHÖPFUNG KAMPFRAUSCH!
DAUER Dauer

Stärkewert
Malus -2

Geschicklichkeitswert
Malus -2

Runden

× 2

ST

GE

Kein Kampfrausch, Rennen, oder
Ansturm während erschöpft

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE
BEKANNT

Sonstiges

$$= (\quad \div 2) + \quad$$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14