

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
<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.

KAMPFRAUSCH!

KAMPFRAUSCH! DAUER
PRO TAG

Barbaren-
stufe

Sonstiges

KAMPFRAUSCH!
HEUTE

Runden $52 + KO + (\times 2) +$

Runden

STÄRKEKONSTITUTIONSWERT
WERT
BONUS

WILLENS-
WURF
BONUS

RÜSTUNGS-
KLASSE
MALUS

KAMPFRAUSCH!	4	4	2	-2
STÄRKERER KAMPFRAUSCH	6	6	3	-2
Mächtiger KAMPFRAUSCH	8	8	4	-2

Attributsmodifikator =
(Attributwert - 10) ÷ 2

ST

KO

RK

ERSCHÖPFUNG KAMPFRAUSCH!
DAUER Dauer

Stärkewert
Malus -2

Geschicklichkeitswert
Malus -2

Runden $\bar{} \times 2$

ST

GE

Kein Kampfrausch, Rennen, oder
Ansturm während erschöpft

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE
BEKANNT

Sonstiges

$ = (\div 2) +$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14