

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!
ANZAHL HEUTE

Runden $5 + KO + (\dots \times 2) +$

Runden

STÄRKEKONSTITUTIONSWERT
WERT BONUS WILLENS-
WURF BONUS RÜSTUNGS-
KLASSE
MALUS

KAMPFRAUSCH!	4	4	2	-2
Starker 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 $\bar{\dots} \times 2$

ST

GE

Während man erschöpft ist, kann man nicht anstürmen oder Kampfrausch einsetzen.

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE
BEKANNT

Sonstiges

= $(\dots \div 2) +$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14