

WILDER WÜTER!

Barbaren-  
stufe

(BARBAR)

BARBAR		
Barbaren- stufe		
1	<input type="checkbox"/>	<div>Schnelle Bewegung</div> <div>KAMPFRAUSCH!</div>
2	<input type="checkbox"/>	Wild Fighting
3	<input type="checkbox"/>	Fallengespir +1
5	<input type="checkbox"/>	Rage Conversion
6	<input type="checkbox"/>	Fallengespir +2
7	<input type="checkbox"/>	Schadensreduzierung 1/-
9	<input type="checkbox"/>	Fallengespir +3
10	<input type="checkbox"/>	Schadensreduzierung 2/-
11	<input type="checkbox"/>	Stärkerer KAMPFRAUSCH!
12	<input type="checkbox"/>	Fallengespir +4
13	<input type="checkbox"/>	Schadensreduzierung 3/-
14	<input type="checkbox"/>	Unbeugsamer Wille
15	<input type="checkbox"/>	Fallengespir +5
16	<input type="checkbox"/>	Schadensreduzierung 4/-
17	<input type="checkbox"/>	UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!
18	<input type="checkbox"/>	Fallengespir +6
19	<input type="checkbox"/>	Schadensreduzierung 5/-
20	<input type="checkbox"/>	Mächtiger KAMPFRAUSCH!

UNKONTROLLIERTER KAMPFRAUSCH!

WILLENSWURF

SG

Barbaren-  
stufe

= 10 +

+ KO

VERWIRRUNG	Runde 0	Attack the nearest creature	
		01-25	Act normally
		26-50	Babble incoherently
		51-75	Hurt yourself with item in hand Damage = 1d8 + STR
	Runde 1+	76-100	Attack nearest creature
At the end of the turn attempt a new saving throw			
Rounds of confusion do not count			
against your rounds of KAMPFRAUSCH!pro Tag			

WILD FIGHTING

Stufe 2

Allows you to make an extra attack at your full bonus, but take a -2 penalty to attack rolls and -4 to AC until your next turn

KAMPFRAUSCH! CONVERSION

Stufe 5

If you fail a will save against a mind-affecting effect, at the start of your next turn you can try again.  
If you succeed, you KAMPFRAUSCH and are CONFUSED.

KAMPFRAUSCH!

KAMPFRAUSCH!DAUER

PRO TAG

Barbaren-  
stufe

Sonstiges

KAMPFRAUSCH!  
HEUTE

Runden

5

2

+

KO

+

(

× 2

)

+

Runden

STÄRKEKONSTITUTIONSWERT

WERT

BONUS

4

WILLENS-  
WURF

BONUS

4

RÜSTUNGS-  
KLASSE

MALUS

2

4

6

8

2

-2

Attributsmodifikator =  
(Attributswert - 10) ÷ 2

ST

KO

RK

ERSCHÖPFUNGKAMPFRAUSCH!

DAUER

Dauer

Stärkewert  
Malus -2

Geschicklichkeitswert  
Malus -2

Runden

× 2

ST

GE

Kein Kampfrausch, Rennen, oder  
Ansturm während erschöpft

KAMPFRAUSCH!KRÄFTE

KAMPFRAUSCH!KRÄFTE

BEKANNT

KRÄFTE-  
stufe

Sonstiges

= (

÷ 2

)

+

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14