

# ELEMENTAL KIN! (BARBAR)

Barbaren-  
stufe

## BARBAR

Barbaren-  
stufe

1 ☐ { Schnelle Bewegung  
KAMPFRAUSCH!

2 ☐ Reflexbewegung

3 ☐ Elemental Fury x1

5 ☐ Verbesserte Reflexbewegung

6 ☐ Elemental Fury x2

7 ☐ Schadensreduzierung 1/-

9 ☐ Elemental Fury x3

10 ☐ Schadensreduzierung 2/-

11 ☐ Stärkerer KAMPFRAUSCH!

12 ☐ Elemental Fury x4

13 ☐ Schadensreduzierung 3/-

14 ☐ Unbeugsamer Wille

15 ☐ Elemental Fury x5

16 ☐ Schadensreduzierung 4/-

17 ☐ UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!

18 ☐ Elemental Fury x6

19 ☐ Schadensreduzierung 5/-

20 ☐ Mächtiger KAMPFRAUSCH!

## ELEMENTAL FURY

When you take damage of at least your level while  
RAGING, add to the number of rounds of KAMPFRAUSCH today

DAMAGE TAKEN  
WHILE RAGING!

Barbaren-  
stufe

Stufe  
3

≥

EXTRA  
KAMPFRAUSCH!

Barbaren-  
stufe

Runden  $\div 3$

## KAMPFRAUSCH!

KAMPFRAUSCH! DAUER  
PRO TAG

Barbaren-  
stufe

Sonstiges

KAMPFRAUSCH!  
HEUTE

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

Runden

STÄRKEKONSTITUTIONSWERT  
WERT  
BONUS

WILLENS-  
BONUS

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

ERSCHÖPFT 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

Sonstiges

$= ( \dots \div 2 ) +$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14