

DRUNKEN BRUTE  
(BARBAR)

Barbaren-  
stufe

BARBAR

Barbaren-  
stufe

1

☐

Raging Drunk  
KAMPFRAUSCH!

2

☐

Reflexbewegung

3

☐

Fallengespir +1

5

☐

Verbesserte Reflexbewegung

6

☐

Fallengespir +2

7

☐

Schadensreduzierung 1/–

9

☐

Fallengespir +3

10

☐

Schadensreduzierung 2/–

11

☐

Stärkerer KAMPFRAUSCH!

12

☐

Fallengespir +4

13

☐

Schadensreduzierung 3/–

14

☐

Unbeugsamer Wille

15

☐

Fallengespir +5

16

☐

Schadensreduzierung 4/–

17

☐

UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!

18

☐

Fallengespir +6

19

☐

Schadensreduzierung 5/–

20

☐

Mächtiger KAMPFRAUSCH!

RAGING DRUNK

While RAGING, consume a potion or alcoholic drink as a move action (that does not provoke an attack of opportunity). Potions have their normal effect.

Alcoholic drinks allow you to maintain KAMPFRAUSCH for this round without counting against your rounds per day.

NAUSEATED  
DAUER

Runden

Each alcoholic drink consumed results in 1 round of nausea after the end of your KAMPFRAUSCH, in addition to the normal fatigue.

KAMPFRAUSCH!

KAMPFRAUSCH! DAUER  
PRO TAG

Barbaren-  
stufe

Sonstiges

KAMPFRAUSCH!  
HEUTE

Runden

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

STÄRKEKONSTITUTIONSWERT  
WERT  
BONUS

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

$\bar{\phantom{x}} \times 2$

ST

GE

Kein Kampfrausch, Rennen, oder  
Ansturm während erschöpft

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE  
BEKANNT

Barbaren-  
stufe

Sonstiges

$= ( \div 2 ) +$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14