

SCARRED RAGER! (BARBARIAN)

Barbaren-
stufe

BARBAR		
Barbaren- stufe		
1	<input type="checkbox"/>	{ Terrifying Visage KAMPFRAUSCH!
2	<input type="checkbox"/>	Tolerance
3	<input type="checkbox"/>	Scarification +1
5	<input type="checkbox"/>	Improved Tolerance
6	<input type="checkbox"/>	Scarification +2
7	<input type="checkbox"/>	Schadenreduzierung 1/-
9	<input type="checkbox"/>	Scarification +3
10	<input type="checkbox"/>	Schadenreduzierung 2/-
11	<input type="checkbox"/>	Greater RAGE!
12	<input type="checkbox"/>	Scarification +4
13	<input type="checkbox"/>	Schadenreduzierung 3/-
14	<input type="checkbox"/>	Unbeugsammer Wille
15	<input type="checkbox"/>	Scarification +5
16	<input type="checkbox"/>	Schadenreduzierung 4/-
17	<input type="checkbox"/>	UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!
18	<input type="checkbox"/>	Scarification +6
19	<input type="checkbox"/>	Schadenreduzierung 5/-
20	<input type="checkbox"/>	Mighty RAGE!

TERRIFYING VISAGE

INTIMIDATE BONUS

Barbaren-
stufe

$$+ \boxed{} = \boxed{} \div 2$$

Against humanoid who are not members of barbarian tribes
When dealing with barbarians, add this bonus to Diplomacy instead

DC BONUS

+1

Added to the DC of any
fear effects you create

TOLERANCE

Stufe 2 If you fail a save against becoming nauseated, sickened, fatigued or exhausted, make a second save to negate the effect at the start of your next turn

Stufe 5 If you fail a save against becoming dazed, frightened, shaken or stunned, make a second save to negate the effect at the start of your next turn

SCARIFICATION

BLEED DAMAGE RESISTANCE

Stufe 3

-

Subtracted from the bleed damage
you take each round

KAMPFRAUSCH!

KAMPFRAUSCH! DAUER
PER DAY

Barbaren-
stufe

Sonstiges

KAMPFRAUSCH!
HEUTE

$$\boxed{} \text{ Runden} \div 5 + \text{KO} + \left(\boxed{} \times 2 \right) + \boxed{}$$

$$\boxed{} \text{ Runden}$$

STÄRKEKONSTITUTIONSWERT
WERT BONUS

BONUS

WILLENS-
WURF BONUS

RÜSTUNGS-
KLASSEN
ABZUG

KAMPFRAUSCH!	4	4	2	-2
Starker RAGE!	6	6	3	-2
Mächtiger KAMPFRAUSCH	8	8	4	-2

Atributs Modifikator=
(Gesamter Atributswert -10)/2

ST

KO

RK

ERSCHÖPFUNG KAMPFRAUSCH!
DAUER Dauer

Stärkewert
Abzug -2

Abzug vom Geschicklichkeits
-wert -2

$$\boxed{} \text{ Runden} \div \boxed{} \times 2$$

ST

GE

Während man erschöpft ist kann man nicht
rennen, anstürmen oder Kampfbrauch ein

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE
KNOWN

Sonstiges

$$\boxed{} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{}$$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14