

WILD RAGER!

(BARBARIAN)

Barbaren-
stufe

BARBAR	
Barbaren- stufe	
1	<input type="checkbox"/> Fast Movement KAMPFRAUSCH!
2	<input type="checkbox"/> Wild Fighting
3	<input type="checkbox"/> Trap Sense +1
5	<input type="checkbox"/> Rage Conversion
6	<input type="checkbox"/> Trap Sense +2
7	<input type="checkbox"/> Schadenreduzierung 1/-
9	<input type="checkbox"/> Trap Sense +3
10	<input type="checkbox"/> Schadenreduzierung 2/-
11	<input type="checkbox"/> Greater RAGE!
12	<input type="checkbox"/> Trap Sense +4
13	<input type="checkbox"/> Schadenreduzierung 3/-
14	<input type="checkbox"/> Unbeugsammer Wille
15	<input type="checkbox"/> Trap Sense +5
16	<input type="checkbox"/> Schadenreduzierung 4/-
17	<input type="checkbox"/> UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!
18	<input type="checkbox"/> Trap Sense +6
19	<input type="checkbox"/> Schadenreduzierung 5/-
20	<input type="checkbox"/> Mighty RAGE!

UNCONTROLLED RAGE!

WILL SAVE
DC

Barbaren-
stufe

= 10 + + KO

Round
0

Attack the nearest creature

CONFUSION

Round
1+

d100
01-25 Act normally
26-50 Babble incoherently
51-75 Hurt yourself with item in hand
Damage = 1d8 + STR
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 RAGE! per day

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

RAGE! 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 RAGE and are CONFUSED.

KAMPFRAUSCH!

KAMPFRAUSCH! DAUER
PER DAY

Barbaren-
stufe

Sonstiges

KAMPFRAUSCH!
HEUTE

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

STÄRKEKONSTITUTIONSWERTWILLENS- RÜSTUNGS-
WERT BONUS WURF BONUS KLASSEN
ABZUG

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

Atributs Modifikator=
(Gesamter Atributwert -10)/2

ST

KO

RK

ERSCHÖPFUNG KAMPFRAUSCH!
DAUER Dauer

Stärkewert
Abzug -2

Abzug vom Geschicklichkeits
-wert -2

Runden $\times 2$

ST

GE

Während man erschöpft ist kann man nicht
rennen, anstürmen oder Kampfrausch ein-

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE
KNOWN

Sonstiges

= ($\div 2$) +

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14