

# NARBENWÜTER!

Barbaren-  
stufe

(BARBAR)

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"/>	Schadensreduzierung 1/–
9	<input type="checkbox"/>	Scarification +3
10	<input type="checkbox"/>	Schadensreduzierung 2/–
11	<input type="checkbox"/>	Stärkerer KAMPFRAUSCH!
12	<input type="checkbox"/>	Scarification +4
13	<input type="checkbox"/>	Schadensreduzierung 3/–
14	<input type="checkbox"/>	Unbeugsamer Wille
15	<input type="checkbox"/>	Scarification +5
16	<input type="checkbox"/>	Schadensreduzierung 4/–
17	<input type="checkbox"/>	UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!
18	<input type="checkbox"/>	Scarification +6
19	<input type="checkbox"/>	Schadensreduzierung 5/–
20	<input type="checkbox"/>	Mächtiger KAMPFRAUSCH!

## TERRIFYING VISAGE

### EINSCHÜCHTERN

Barbaren-  
stufe

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}} \div 2$$

Gegen Humanoide, die kein Mitglied eines Barbarenstammes sind  
Wenn mit Barbaren verhandelt wird, füge diesen Bonus zu deiner Diplomatie

### 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 PRO TAG

$$\boxed{\phantom{00}} \text{ Runden} \times 5 + \text{KO} + \left( \boxed{\phantom{00}} \times 2 \right) + \boxed{\phantom{00}}$$

Barbaren-  
stufe

Sonstiges

### KAMPFRAUSCH! ANZAHL HEUTE

$$\boxed{\phantom{00}} \text{ Runden}$$

STÄRKEKONSTITUTIONSWERT  
WERT  
BONUS

BONUS

WILLENS-  
WURF  
BONUS

RÜSTUNGS-  
KLASSE  
MALUS

KAMPFRAUSCH!	4	4	2	-2
Stärker KAMPFRAUSCH	6	6	3	-2
Mächtiger KAMPFRAUSCH	8	8	4	-2

Attributsmodifikator =  
(Attributwert - 10) ÷ 2

ST

KO

RK

### ERSCHÖPFUNG KAMPFRAUSCH! DAUER

$$\boxed{\phantom{00}} \text{ Runden} \times 2$$

Stärkewert  
Malus -2

Geschicklichkeitswert  
Malus -2

ST

GE

Während man erschöpft ist, kann man nicht anstürmen oder Kampfrausch einsetzen.

## KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

### KAMPFRAUSCH! KRÄFTE BEKANNT

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \boxed{\phantom{00}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{00}}$$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14