WIL	DER	WÜ	TER
	(BAR	BAR)	
		BA	RBA
Barbaren-			

Schnelle Bewegung

Wild Fighting

Fallengespür +1

Rage Conversion

Fallengespür +2

Fallengespür +3

Stärkerer KAMPFRAUSCH!

Unbeugsamer Wille

Fallengespür +5

Fallengespür +6

Fallengespür +4

Schadensreduzierung 1/-

Schadensreduzierung 2/-

Schadensreduzierung 3/-

Schadensreduzierung 4/-

UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!

Schadensreduzierung 5/-

UNKONTROLLIERTER KAMPFRAUSCH

Barbarenstufe

KO

Hurt yourself with item in hand Damage = 1d8 + STR

Act normally

At the end of the turn attempt a new saving throw

but take a -2 penalty to attack rolls and -4 to AC until

KAMPFRAUSCH! **CONVERSION**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 KAMPFRAUSCH and are CONFUSED.

Rounds of confusion do not count against your rounds of KAMPRAUSCH!pro Tag

WILD FIGHTING

Allows you to make an extra attack at your full bonus,

Babble incoherently

Attack nearest creature

Mächtiger KAMPFRAUSCH!

Attack the nearest creature

= 10 +

01-25

26-50

51-75

76-100

W100

your next turn

stufe

1

2

3

5

6

7

9

10

11

12 13

14

15

16 17

18

19

20

SG

VERWIRRUNG

Stufe

2

Stufe

5

WILLENSWURF

Runde

0

Runde

1+

П

Barbarenstufe

KAMPFRAUSCH!DAUER	KAMPFRAUSCH! Barbaren- Sonstiges			KAMPFRAUSCH!	
Runder + KO +	stufe × 2) +		IEUTE Runde	
Tranjach	STÄRKE- F WERT BONUS	CONSTITUTIONS WERT BONUS	S- WILLENS- WURF BONUS	RÜSTUNGS- KLASSE MALUS	
KAMPFRAUSCH!	4	4	2	-2	
Starker KAMPFRAUSCH	6	6	3	-2	
Mächtiger KAMPFRAUSCH!	8	8	4	-2	
Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2	ST	КО		RK	
ERSCHÖPFUN(KAMPFRAUSCH! DAUER Dauer	Stärkewert Malus -2	Geschicklichkei Malus -2		isch, Rennen, oder	
nul ueli	APFRAUSCH! K I	RÄFTE	Ansturni wani	End Crachopit	
KAMPFRAUSCH!KRÄRFIEFE- BEKANNT stufe	Sonstiges				
= (÷2	+			(abrunden)	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
4					
8					
9					
10					
11					
43					
12					
43					
17					
13					