WI		ER WÜTER! Barbarenstufe	KAMPFRAUSCH!DAUER	KAMPFRAUS Barbaren-	Sonstiges	KAMPF		
		(BARBAR)	PRO TAG	stufe	`	HE		
Barbaren		BARBAR	Runder + KO + (× 2) +			
stufe 1	_	Schnelle Bewegung KAMPFRAUSCH!		STÄRKEKON WERT BONUS	ISTITUTIONSW BONUS	VERWILLENS- RI WURF BONUS		
2		Wild Fighting	KAMPFRAUSCH!	4	4	2		
3		Fallengespür +1	STARKER KAMPFRAUSCH!	6	6	3		
5		Rage Conversion	Mächtiger KAMPFRAUSCH!	8	8	4		
6		Fallengespür +2	Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2	ST	ко			
7		Schadensreduzierung 1/—	ERSCHÖPFUN&FRAUSCH!	Stärkewert	Geschicklichke	itswert		
9		Fallengespür +3	DAUER Dauer	Malus -2	Malus -2			
10		Schadensreduzierung 2/-	Rur den × 2	SIT	GE	Kein Kampfrausch, Ansturm während		
11		Stärkerer KAMPFRAUSCH!	KAMPFRAUSCH! KRÄFTE					
12		Fallengespür +4	KAMPFRAUSCH! KRÄ BF IE F- BEKANNT stufe	Sonstiges				
13		Schadensreduzierung 3/-	= (÷ 2) +		1-		
14		Unbeugsamer Wille		<u> </u>		(8		
15		Fallengespür +5						
16		Schadensreduzierung 4/-						
17		unermüdlicher Kampfrausch!	2					
18		Fallengespür +6						
19		Schadensreduzierung 5/—	3					
20		Mächtiger KAMPfRAUSCH!						
, (JNK	ONTROLLIERTER KAMPFRAUSCH!	4					
WILLEN: SG	swu	JRF Barbaren- stufe						
		= 10 +	5					
Rund	e A	ttack the nearest creature	6					
 		01-25 Act normally 26-50 Babble incoherently 51-75 Hurt yourself with item in hand						

Runde 1+

Hurt yourself with item 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 KAMPFRAUSCH!pro Tag

WILD FIGHTING

Allows you to make an extra attack at your full bonus, but take a -2 penalty to attack rolls and -4 to \mathbf{AC} until Stufe 2 your next turn

KAMPERAUSCH! CONVERSION

If you fail a will save against a mind-affecting effect, at the start of your next turn you can try again. Stufe 5 If you succeed, you KAMPFRAUSCH and are CONFUSED.

RAMPIKAUSCH!DAUER PRO TAG	Barbaren- stufe	Sonstiges		MYRKAUSCH! HEUTE
Runder + KO + (× 2) +		Runden
	STÄRKEKOI WERT BONUS	NSTITUTIONSW BONUS	ERWILLENS- 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
ERSCHÖPFUNG AMPFRAUSCH! DAUER Dauer	Stärkewert Malus -2	Geschicklichkei Malus -2		
Rur den × 2	SIT	GE	Kein Kampfrau Ansturm währ	ısch, Rennen, oder end erschöpft
	PFRAUSCH! KI	RÄFTE		*
KAMPFRAUSCH! KRÄRFERE- BEKANNT stufe	Sonstiges			
= (÷2	<u> </u>			(abrunden)
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
12				
13				
14				
- up				