

BARBAR!

Barbaren-
stufe

BARBAR

Barbaren-
stufe

1

☐

{ Schnelle Bewegung
KAMPFRAUSCH!

2

☐

Reflexbewegung

3

☐

Fallengespir +1

5

☐

Verbesserte Reflexbewegung

6

☐

Fallengespir +2

7

☐

Schadensreduzierung 1/-

9

☐

Fallengespir +3

10

☐

Schadensreduzierung 2/-

11

☐

Stärkerer KAMPFRAUSCH!

12

☐

Fallengespir +4

13

☐

Schadensreduzierung 3/-

14

☐

Unbeugsamer Wille

15

☐

Fallengespir +5

16

☐

Schadensreduzierung 4/-

17

☐

UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!

18

☐

Fallengespir +6

19

☐

Schadensreduzierung 5/-

20

☐

Mächtiger KAMPFRAUSCH!

KAMPFRAUSCH!

KAMPFRAUSCH!DAUER
PRO TAG

Barbaren-
stufe

Sonstiges

KAMPFRAUSCH!
HEUTE

Runden

$$= 2 + \text{KO} + \left(\frac{\text{STÄRKE-WERT}}{\text{BONUS}} \times 2 \right) +$$

Runden

STÄRKE-
WERT
BONUS

KONSTITUTIONSWERT
BONUS

WILLENS-
WURF
BONUS

RÜSTUNGS-
KLASSE
MALUS

KAMPFRAUSCH!

4

4

2

-2

STÄRKERER KAMPFRAUSCH

6

6

3

-2

MÄCHTIGER KAMPFRAUSCH!

8

8

4

-2

Attributsmodifikator =
(Attributswert - 10) ÷ 2

ST

KO

RK

ERSCHÖPFUNGKAMPFRAUSCH!
DAUER

Dauer

Stärkewert
Malus -2

Geschicklichkeitswert
Malus -2

Runden

$$= \frac{\text{DAUER}}{\text{DAUER}} \times 2$$

ST

GE

Kein Kampfrausch, Rennen, oder
Ansturm während erschöpft

KAMPFRAUSCH!KRÄFTE

KAMPFRAUSCH!KRÄFTE
BEKANNT

Barbaren-
stufe

Sonstiges

$$= \left(\frac{\text{KRÄFTE}}{\text{KRÄFTE}} \div 2 \right) +$$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14