BARBAR!

Barbaren-

	,,,	stule j	į
×		BARBAR	
Barbaren stufe 1	-	Schnelle Bewegung KAMPFRAUSCH!	
2		Reflexbewegung	
3		Fallengespür +1	
5		Verbesserte Reflexbewegung	
6		Fallengespür +2	I
7		Schadensreduzierung 1/–	
9		Fallengespür +3	1
10		Schadensreduzierung 2/–	
11		Stärkerer KAMPFRAUSCH!	
12		Fallengespür +4	
13		Schadensreduzierung 3/—	
14		Unbeugsamer Wille	
15		Fallengespür +5	
16		Schadensreduzierung 4/—	
17		UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!	
18		Fallengespür +6	
19		Schadensreduzierung 5/-	

20

Mächtiger KAMPFRAUSCH!

KAMPFRAUSCH!DAUER PRO TAG Runden = 2 + KO + (× 2) + Runden STÄRKE-KONSTITUTIONSWERWILLENS-WERT BONUS WURF BONUS WURF BONUS MALUS KAMPFRAUSCH! 4 4 2 -2 Starker Kampfrausch 6 6 3 -2	X	KAMPEDA	USCHI		
STÄRKE-KONSTTUTIONSWERWILLENS-WURF BONUS WURF BONUS WURF BONUS WURF BONUS WURF BONUS KLASSE MALUS EN BONUS WURF BONUS KLASSE MALUS EN BONUS EN BONUS KLASSE MALUS EN BONUS KLASSE MALUS EN BONUS EN	KAMPFRAUSCH!DAUER	Barbaren-		KA	
WERT BONUS BONUS MALUS MALUS	Runden = 2 + KO +	· (× 2	2)+		Runden
Starker Kampfrausch 6 6 3 -2 ÄCHTIGER KAMPFRAUSCH! 8 8 4 -2 Attributsmodifikator = (Attributsmet - 10) + 2 [Attributsmet - 10) + 2 [Attributsmet - 10] + 2 [Attributsm		WERT		WURF	KLASSE
Actiributsmodifikator = (Attributsmodifikator = (Attributsmodifikator = (Attributsmodifikator = (Attributsmodifikator = (Attributsmetr - 10) = 2 ERSCHÖPFUNGMPFRAUSCHI Malus - 2 Runden = × 2	KAMPFRAUSCH!	4	4	2	-2
Attributsmodifikator = (Attributsmodifikator = (Attributsmodifikator = (Attributsmodifikator = (Attributsmodifikator = (Attributsmodifikator = 10) + 2	Starker Kampfrausch	6	6	3	-2
Altributsmodifikator 2 ST KO RK ERSCHÖPFUKAMPFRAUSCH! Stärkewert Malus - 2 Malus - 2 Kein Kampfrausch, Rennen, oder Ansturm während erschöpft KAMPFRAUSCHIKRÄFTE Sonstiges Sonstiges ERSCHÖPFUKAMPFRAUSCHIKRÄFTE Sonstiges KAMPFRAUSCHIKRÄFTE Sonstiges A Sonstiges Sonstiges BEKANNT Son	TÄCHTIGER KAMPFRAUSCH!	8	8	4	-2
DAUER Dauer Malus - 2 Malus - 2 Kein Kampfrausch, Rennen, oder Ansturm während erschöpft	(Attributowert 10) · 0	ST	КО		RK
Runden = x 2				tswert	
KAMPFRAUSCHIKRÄØFÆNDERANNT Sonstiges BEKANNT \$\display 2\$ \$\display\$ \$\display\$ 1 (abrunden) 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13	Runden = × 2			Kein Kampfrau Ansturm währe	sch, Rennen, oder end erschöpft
Solicity Stufe Solicity Stufe (abrunden) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13			H!KRÄFTE		Ĭ.
1 (abrunden) 1 2 3 4 5 6 7 7 8 9 10 11 12 12 13	BEKANNT stufe	\			
2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	= (:	2)+			(abrunden)
3 4 5 6 7 8 9 10 11	1				
3 4 5 6 7 8 9 10 11					
4 5 6 7 8 9 10 11 12 13	2				
4 5 6 7 8 9 10 11 12 13	-				
5 6 7 8 9 10 11 12	3				
5 6 7 8 9 10 11 12					
6 7 8 9 10 11 12					
7 8 9 10 11 12	5				
7 8 9 10 11 12					
9	6				
9					
9	7				
9	0				
10 11 12 13	0				
10 11 12 13	0				
11 12 13	7				
12 13	10				
12 13					
13	11				
13					
	12				
14	13				
14					
	14				