

BARBAR!

Barbaren-
stufe

BARBAR

Barbaren-
stufe

1

☐

{ Schnelle Bewegung
KAMPFRAUSCH!

2

☐

Entrinnen

3

☐

Fallengespir +1

5

☐

Verbesserte Reflexbewegung

6

☐

Fallengespir +2

7

☐

Schadenreduzierung 1/-

9

☐

Fallengespir +3

10

☐

Schadenreduzierung 2/-

11

☐

Greater RAGE!

12

☐

Fallengespir +4

13

☐

Schadenreduzierung 3/-

14

☐

Unbeugsammer Wille

15

☐

Fallengespir +5

16

☐

Schadenreduzierung 4/-

17

☐

UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!

18

☐

Fallengespir +6

19

☐

Schadenreduzierung 5/-

20

☐

Mighty RAGE!

KAMPFRAUSCH!

KAMPFRAUSCH! DAUER
PER DAY

Barbaren-
stufe

Sonst. Mod.

KAMPFRAUSCH!
HEUTE

Runden

$$= 2 + \text{KO} + (\quad \times 2) + \quad$$

Runden

STÄRKEKONSTITUTIONSWERT
WERT
BONUS

WILLENS-
WURF
BONUS

RÜSTUNGS-
KLASSE
MALUS

KAMPFRAUSCH!

4

4

2

-2

Starker RAGE!

6

6

3

-2

Mächtiger KAMPFRAUSCH!

8

8

4

-2

Atributs Modifikator=
(Gesamter Atributswert -10)/2

ST

KO

RK

ERSCHÖPFUNG KAMPFRAUSCH!
DAUER

Dauer

Stärkewert
Abzug -2

Geschicklichkeitswert
Malus -2

Runden

$$= \quad \times 2$$

ST

GE

Während man erschöpft ist kann man nicht
rennen, anstürmen oder Kampfrausch ein-

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE
KNOWN

Barbaren-
stufe

Sonst. Mod.

$$= (\quad \div 2) + \quad$$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14