BARBAR!

Barbarenstufe

\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	BARBAR
Barbaren- stufe	∫ Schnelle Bewegung
1	KAMPERAUSCH!
2	Entrinnen
3	Fallengespür +1
5	Verbesserte Reflexbewegung
6	Fallengespür +2
7	Schadenreduzierung 1/–
9	Fallengespür +3
10	Schadensreduzierung 2/–
11	Greater RAGE!
12	Fallengespür +4
13	Schadenreduzierung 3/—
14	Unbeugsammer Wille
15	Fallengespür +5
16	Schadensreduzierung 4/—
17	UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!
18	Fallengespür +6
19	Schadenreduzierung 5/—
20	Mighty RAGE!

KAMPFRAUSCH! DAUER Runden = 2 + KO + (× 2) + Runden STÄRKEKONSTITUTIONSWERWILLENS-WERT BONUS WURF BONUS WURF BONUS WURF BONUS WURF BONUS WALUS KAMPFRAUSCH! 4 4 2 -2 Starker RAGE! 6 6 3 -2 Mächtiger KAMPFRAUSCH! 8 8 4 -2 Atributs Modifaktor= (Gesamter Atributswert -10)/2 ERSCHÖPFUNKAMPFRAUSCH! Stärkewert Abzug -2 Malus -2 Runden = × 2 Stärkewert Geschicklichkeitswert Malus -2 KAMPFRAUSCH!KRÄFTE	KAMPFRAUSCH!								
STÄRKEKONSTITUTIONS-WERT RÖSTUNGS-WERT BONUS WURE SKASSE BONUS WURE SKASSE BONUS MALUS	KAMPFRAUSCH!DAUER PER DAY	Barbaren-		K					
KAMPIRAUSCIII 4 4 2 -2 Starker McCi! 6 6 3 -2 Mächtiger KAMPIRAUSCIII 8 8 4 -2 Atributs Modifiktore (Gesamter Arributswert -10)/2 EERSCHÖPEUN MAMPIRAUSCIII Dauer Runden = × 2 -11	Runden = 2 + KO + () +						
Starker RAGE! 6 6 3 -2 Mächtiger KAMPRAUSCI!! 8 8 4 -2 Atributs Modifaktor= (Gesamtic Atributswert -10)/2 RESCHÖPFUNGAMPRAUSCI!! Dauer Abzug 2 Runden = × 2 511		WERT		WURF	KLASSE				
Mächtiger KAMPFRAUSCIII Atributs Modifaktor- (Gesamter Atributswert 10)/2 ERSCHÖPFUNKAMPRAUSCIII DAUER Dauer Runden = × 2 KAMPFRAUSCIIIKRÄFEisrbaren- STAGOWN = (KAMPFRAUSCH!	4	4	2	-2				
Atributs Modifiattor— (Gesamter Atributswert -10)/2 ERSCHÖPFUNKAMPRAUSCH Dauer Runden = × 2 Stärkewert Geschicklichkeitswert Abzug -2 Runden = × 2 KAMPRAUSCHIRRÄFTE KAMPRAUSCHIRRÄFTE Sonst. Mod. Sonst. Mod. 3 4 5 6 7 8 9 10 11	Starker RAGE!	6	6	3	-2				
Gesamter Atributswert -10)/2 ERSCHÖPFUNKGAMPRAJUSCIII DAUER Dauer KAMPRAJUSCIIIKRÄFTE ALTERIA (abrunden) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Mächtiger KAMPFRAUSCH!	8	8	4	-2				
DAUER Dauer Abzug 2 Malus -2 Während man erschöpft ist kann man nic remee, anstürmen oder Kampfrausch ein KAMPIRAUSCHIKRÄFTE KAMPIRAUSCHIKRÄFTErbaren- KNOWN Stufe ÷ 2) + (abrunden) 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11		ST	КО		RK				
Runden = ×2 KAMPIRAUSCUIKRÄFTE KAMPIRAUSCUIKRÄFTE KAMPIRAUSCUIKRÄFTE KAMPIRAUSCUIKRÄFTE KAMPIRAUSCUIKRÄFTE KAMPIRAUSCUIKRÄFTE KAMPIRAUSCUIKRÄFTE KAMPIRAUSCUIKRÄFTE KAMPIRAUSCUIKRÄFTE (abrunden) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12				tswert					
KAMPIRAUSCUIKRXÄFEBrbaren- KNOWN Sonst. Mod. 1 (abrunden) 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 12 13		SIT	GE	Während man erschöpft ist kann m rennen, anstürmen oder Kampfraus					
Stufe Solisian Mode Stufe Solisian Mode Solisian Mod		AMPFRAUSCH! k	RÄFTE		*				
1 (astringen) 1 (astringen) 2 (astringen) 4 (astringen) 1		`							
2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13	= (÷2) +			(abrunden)				
3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	1								
4	2								
4									
5 6 7 8 9 10 11 12	3								
6 7 8 9 10 11 12	4								
6 7 8 9 10 11 12	5								
7 8 9 10 11 12									
8 9 10 11 12 13	6								
9 10 11 12 13	7								
9 10 11 12 13	Q								
10									
11	9								
12	10								
12									
13	11								
	12								
	10								
14	13								
	14								