

# BARBAR! UNCHAINED

Barbaren-  
stufe

## BARBAR

Barbaren-  
stufe

1

☐

{ Schnelle Bewegung  
KAMPFRAUSCH!

2

☐

Reflexbewegung

3

☐

Danger Sense +1

5

☐

Verbesserte Reflexbewegung

6

☐

Danger Sense +2

7

☐

Schadensreduzierung 1/–

9

☐

Danger Sense +3

10

☐

Schadensreduzierung 2/–

11

☐

Stärkerer KAMPFRAUSCH!

12

☐

Danger Sense +4

13

☐

Schadensreduzierung 3/–

14

☐

Unbeugsamer Wille

15

☐

Danger Sense +5

16

☐

Schadensreduzierung 4/–

17

☐

UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!

18

☐

Danger Sense +6

19

☐

Schadensreduzierung 5/–

20

☐

Mächtiger KAMPFRAUSCH!

## KAMPFRAUSCH!

KAMPFRAUSCH! DAUER  
PER DAY

Barbaren-  
stufe

Sonst.

KAMPFRAUSCH!  
ANZAHL HEUTE

Runden

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

Runden

ANGRIFF  
BONUS

SCHADEN  
BONUS

WILLENS-  
WURF  
BONUS

RÜSTUNGS-  
KLASSE  
MALUS

KAMPFRAUSCH

2

2

2

-2

Starker RAGE!

3

3

3

-2

Mächtiger KAMPFRAUSCH

4

4

4

-2

Attributsmodifikator =  
(Attributwert - 10) ÷ 2

ST

KO

RK

ERSCHÖPFUNG  
DAUER

Stärkewert  
Malus -2

Geschicklichkeitswert  
Malus -2

10 rds

ST

GE

Während man erschöpft ist, kann man nicht anstürmen oder Kampfrausch einsetzen.

## KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE  
KNOWN

Barbaren-  
stufe

Sonst.

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

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14