

# 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

$$= 2 + \text{KO} + \left( \frac{\text{Stärkewert}}{2} \right) + \text{Sonstiges}$$

Runden

STÄRKE-  
WERT  
BONUS

KONSTITUTIONSWERT  
BONUS

WILLENS-  
WURF  
BONUS

RÜSTUNGS-  
KLASSE  
MALUS

KAMPFRAUSCH!

4

4

2

-2

**STARKER KAMPFRAUSCH!**

6

6

3

-2

**Mächtiger KAMPFRAUSCH!**

8

8

4

-2

Attributsmodifikator =  
(Attributswert - 10) ÷ 2

ST

KO

RK

### ERSCHÖPFUNG KAMPFRAUSCH! DAUER

Dauer

Stärkewert  
Malus -2

Geschicklichkeitswert  
Malus -2

Runden

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

ST

GE

Kein Kampfrausch, Rennen, oder  
Ansturm während erschöpft

## KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

### KAMPFRAUSCH! KRÄFTE BEKANNT

Barbaren-  
stufe

Sonstiges

$$= \left( \frac{\text{Stärkewert}}{2} \right) + \text{Sonstiges}$$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14