-	UU	DRAG	ŁK!	Barbaren- stufe	1 1	*		BLUTLIN	NIE		*
			DRAGE	R							
Bloodrage Level	er					Bloodline	e powers				
1		Schnelle B BLOODRAG				Stufe 1					
2		Reflexbeweg	gung			Stufe					
3		Blood Sanct	uary			4					I
4		Blood Castii	ng			Otrife					
5	□ Verbesserte Reflexbewegung					Stufe 8					
7		Schadensre	duzierung 1	/-		Stufe					-
10		Schadensre	duzierung 2	/-		12					
11		Greater BLO	ODRAGE!								
13		Schadensre	duzierung 3	/-		Stufe					I
14		Unbeugsam	er Wille								
16		Schadensre	duzierung 4	/-		Stufe					———I
17		Tireless BLO	ODRAGE!		$\neg \neg$			DLOGDA	C []		
19		Schadensreduzierung 5/–			BLOODRAGE! DU	URATION	BLOODRA Bloodrager	Sonst.	В	SLOODRAGE!	
20		Mighty BLOC	DRAGE!			PER DAY	= 2 + KO + (Level × 2	\		TODAY
		ZA	UBER		# (Runden	= 2 + KO + (′		Runden
annte uber		gegen uber	Zauber pro Tag	= Grund- zauber+	CH - 4 CH - 8 CH - 12			WERT BONUS	NSTITUTIONSW BONUS	WURF BONUS	RÜSTUNGS- KLASSE MALUS
		1									
							BLOODRAGE!	4	4	2	-2
		2				GREA	BLOODRAGE!	4 6	4	2	-2 -2
RW gege	en Zaul	2 3	- CH + Zaub	ergrad			CHTY BLOODRAGE!	6	6	3	-2
		2 3 4	- CH + Zaub		Zauber-	MIG Attributsmodifika	tter BLOODRAGE! thty BLOODRAGE! tor = 10) ÷ 2	6	6	3 4	-2
nzentr	ation	2 3 4]=_CH	[+	Zauber- stufe	MIG Attributsmodifika (Attributswert - 1) ERSCHÖPFUNG	tor = BLOOD BLOOD RAGE! × 2	6 8 ST Stärkewert Malus -2	6 8 KO Geschicklichkei Malus -2	3 4	-2 -2 RK
nzentr	ation	2 3 4 ber (SG) = 10 +]=_CH	[+	Zauber- stufe	MIG Attributsmodifika (Attributswert - 1	tter BLOODRAGE! thty BLOODRAGE! tor = 10) ÷ 2 BLOOD	6 8 ST	6 8 KO Geschicklichkei Malus -2	3 4	-2
nzentr	ation ZAU	2 3 4 ber (SG) = 10 +	= CH	[+	Zauber- stufe	MIG Attributsmodifika (Attributswert - 1) ERSCHÖPFUNG	tor = BLOOD BLOOD AGE! CHTY BLOODRAGE!	6 8 ST Stärkewert Malus -2 ZAUBE	6 8 KO Geschicklichkei Malus -2	3 4	-2 -2 RK
nzentr KANE ufe	ation ZAU	2 3 4 ber (SG) = 10 +	= CH	[+	Zauberstufe	MIG Attributsmodifika (Attributswert - 1) ERSCHÖPFUNG	tor = BLOOD BLOOD RAGE! × 2	6 8 ST Stärkewert Malus -2 ZAUBE	6 8 KO Geschicklichkei Malus -2	3 4	-2 -2 RK erschöpft ist, kann er Kampfrausch eins
RKANE	ation ZAU	2 3 4 ber (SG) = 10 +	= CH	[+	Zauberstufe	MIG Attributsmodifika (Attributswert - 1) ERSCHÖPFUNG	tor = BLOOD BLOOD AGE! CHTY BLOODRAGE!	6 8 ST Stärkewert Malus -2 ZAUBE	6 8 KO Geschicklichkei Malus -2	3 4	-2 -2 RK erschöpft ist, kann er Kampfrausch eins
RKANE tufe	ation ZAU	2 3 4 ber (SG) = 10 +	= CH	[+	Zauberstufe	MIG Attributsmodifika (Attributswert - 1) ERSCHÖPFUNG	tor = BLOOD BLOOD AGE! CHTY BLOODRAGE!	8 ST Stärkewert Malus -2 ZAUBE e Spell 1	6 8 KO Geschicklichkei Malus -2	3 4	-2 -2 RK erschöpft ist, kann er Kampfrausch eins
rkane tufe	ation ZAU	2 3 4 ber (SG) = 10 +	= CH	[+	Zauberstufe	MIG Attributsmodifika (Attributswert - 1) ERSCHÖPFUNG	tor = BLOOD BLOOD AGE! CHTY BLOODRAGE!	6 8 ST Stärkewert Malus -2 ZAUBE E Spell 1	6 8 KO Geschicklichkei Malus -2	3 4	-2 -2 RK erschöpft ist, kann er Kampfrausch eins
tufe 9	ation ZAU	2 3 4 ber (SG) = 10 +	= CH	[+	Zauberstufe	MIG Attributsmodifika (Attributswert - 1) ERSCHÖPFUNG	tter BLOODRAGE! tor = 10) ÷ 2 BLOOD RAGE! Duration Bloodline	8 ST Stärkewert Malus -2 ZAUBE Spell 1	6 8 KO Geschicklichkei Malus -2	3 4	-2 -2 RK erschöpft ist, kann er Kampfrausch eins
tufe 9	ation ZAU	2 3 4 ber (SG) = 10 +	= CH	[+	Zauberstufe	MIG Attributsmodifika (Attributswert - 1) ERSCHÖPFUNG	tter BLOODRAGE! tor = 10) ÷ 2 BLOOD RAGE! Duration Bloodline	8 ST Stärkewert Malus -2 ZAUBE Spell 1	6 8 KO Geschicklichkei Malus -2	3 4	-2 -2 RK erschöpft ist, kann er Kampfrausch eins
tufe 9 tufe 12 tufe	ation ZAU	2 3 4 ber (SG) = 10 +	= CH	[+	Zauberstufe	MIG Attributsmodifika (Attributswert - 1) ERSCHÖPFUNG	tter BLOODRAGE! tor = 10) ÷ 2 BLOOD RAGE! Duration Bloodline	6 8 ST Stärkewert Malus -2 ZAUBE E Spell 1 2 Spell 2 Spell 2	6 8 KO Geschicklichkei Malus -2	3 4	-2 -2 RK erschöpft ist, kann er Kampfrausch eins
RKANE Stufe Gtufe	ation ZAU	2 3 4 ber (SG) = 10 +	= CH	[+	Zauberstufe	MIG Attributsmodifika (Attributswert - 1) ERSCHÖPFUNG	tter BLOODRAGE! tor = 10) ÷ 2 = BLOOD RAGE! Duration Bloodline	8 ST Stärkewert Malus -2 ZAUBE Spell 1 2 Spell 2 Spell 3	6 8 KO Geschicklichkei Malus -2	3 4	-2 -2 RK erschöpft ist, kann er Kampfrausch eins
tufe 9 - tufe 12 - tufe 15	ation ZAU	2 3 4 ber (SG) = 10 +	= CH	[+	Zauberstufe	MIG Attributsmodifika (Attributswert - 1) ERSCHÖPFUNG	tter BLOODRAGE! tor = 10) ÷ 2 = BLOOD RAGE! Duration Bloodline	6 8 ST Stärkewert Malus -2 ZAUBE E Spell 1 2 Spell 2 Spell 2	6 8 KO Geschicklichkei Malus -2	3 4	-2 -2 RK erschöpft ist, kann er Kampfrausch eins
itufe 9	ation ZAU	2 3 4 ber (SG) = 10 +	= CH	[+	Zauberstufe	MIG Attributsmodifika (Attributswert - 1) ERSCHÖPFUNG	tter BLOODRAGE! ttor = 10) ÷ 2 BLOOD RAGE! RAGE! Duration Bloodline	Stärkewert Malus -2 ZAUBE 2 Spell 1 2 Spell 2	6 8 KO Geschicklichkei Malus -2	3 4	-2 -2 RK erschöpft ist, kann er Kampfrausch eins
Stufe 9	ation ZAU	2 3 4 ber (SG) = 10 +	= CH	[+	Zauberstufe	MIG Attributsmodifika (Attributswert - 1) ERSCHÖPFUNG	tter BLOODRAGE! tor = 10) ÷ 2 = BLOOD RAGE! Duration Bloodline	Stärkewert Malus -2 ZAUBE 2 Spell 1 2 Spell 2	6 8 KO Geschicklichkei Malus -2	3 4	-2 -2 RK erschöpft ist, kann er Kampfrausch eins