

# 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! ANZAHL HEUTE

Runden

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

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

Stärkewert  
Malus -2

Geschicklichkeitswert  
Malus -2

Runden

$$= \quad \times 2$$

ST

GE

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

## KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

### KAMPFRAUSCH! KRÄFTE BEKANNT

Barbaren-  
stufe

Sonstiges

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

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14