BARBAR!

Barbaren-

1	BARBAR
Barbaren- stufe	
1	Schnelle Bewegung KAMPFRAUSCH!
2	Reflexbewegung
3	Fallengespür +1
5	Verbesserte Reflexbewegung
6	Fallengespür +2
7	Schadensreduzierung 1/–
9	Fallengespür +3
10	Schadensreduzierung 2/–
11	Stärkerer KAMPFRAUSCH!
12	Fallengespür +4
13	Schadensreduzierung 3/–
14	Unbeugsamer Wille
15	Fallengespür +5
16	Schadensreduzierung 4/—
17	unermüdlicher Kampfrausch!
18	Fallengespür +6
19	Schadensreduzierung 5/–
20	Mächtiger KAMPFRAUSCH!

Runden = 2 + KO	.	KAMPFR	AUSCHI		" (
STARKE RONSTITUTIONSWERTWILLENS-WERT BONUS WURE BONUS RIASSE BONUS WURE BONUS RIASSE RIADIO REPORT OF THE RONG RIASSE RIADIO RIADIO REPORT OF THE RONG RIASSE RIADIO RIADI	KAMPFRAUSCH!DAUER PRO TAG	Barbaren-			
STÄRKER KONSTITUTIONSWERNWILLENS-WERT BONUS WIDTH SHOULDS BONUS WIDTH SHOULDS RUSTINGS KLASSE BONUS WIDTH SHOULDS BONUS WITH SHOULD BONUS WIDTH SHOULD BONUS WITH SHOULD	Pundon = 2 + KO +	+ (×	2)+	Г	Dundan
STARKER MMHAUSUU 8 8 4 -2 Attributsmodifikator = (Attributswert -10) +2 SI Muse -2 Attributsmodifikator = (Attributswert -10) +2 SI Muse -2 RRUNDER Dauer Dauer Malus -2 Runden = ×2 -1T GEL Kein Kampfrausch, Rennen, oder Ansturm während erschöpft KAMPIRAUSCUUKRÄFTE KAMPIRAUSCUKRÄFTE Sonstiges = (nulluell	WERT		WURF	RÜSTUNGS- KLASSE
Mächtiger KAMPRAUSCIII Attributswert - 10) + 2 Attributswert - 10) + 2	KAMPFRAUSCH!	4	4	2	-2
Attributsword-flop+10 (Attributsword-10)+2	STARKER KAMPFRAUSCH!	6	6	3	-2
(Attributswert -10) ÷ 2 BRSCHÖPFUNGAMPRAUSCIII DAUER Runden = x 2 LIT GEB KO Geschicklichkeitswert Mulus -2 Mulus -2 Geschicklichkeitswert Mulus -2 Geschicklichkeitswert Mulus -2 GEB Kein Kampfrausch, Rennen, oder Ansturm während erschöpft KAMPIRAUSCIIIKRÄFTTE KAMPIRAUSCIIIKRÄFTTE (abrunden) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Mächtiger KAMPFRAUSCH!	8	8	4	-2
DAUER Runden = x 2 FIF GE Kein Kampfrausch, Rennen, oder Ansturm während erschöpft KAMPfRAUSCHIKRÄSTENDE- BEKANNT stufe = (Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2	ST	КО		RK
Runden = x 2 FIF 66E Kein Kampfrausch, Rennen, oder Ansturm während erschöpft KAMPFRAUSCHIKRÄFTE KAMPFRAUSCHIKRÄFTE Sonstiges = (ERSCHÖPFUNGAMPFRAUSCH!			tswert	
CAMPIRAUSCHER ASPEND-BERANNT stufe Sonstiges		SIT	i GE i	Kein Kampfra Ansturm währ	usch, Rennen, oder end erschöpft
Solitary Stufe Solitary S		AMPFRAUSCH!1	KRÄFTE		*
1 (abrunden) 2		Sonstige	es		
2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	= (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				
5 6 7 8 9 10 11 12	<i>L</i> .				
6 7 8 9 10 11 12					
7 8 9 10 11 12 13	5				
7 8 9 10 11 12 13	6				
8 9 10 11 12					
9 10 11 12 13	7				
10 11 12 13	8				
10 11 12 13					
11	9				
12 13	10				
12 13					
13	11				
13	12				
14	13				
14					
	14				