

Barbar

Voraussetzungen:	Geschicklichkeit 9
Trefferwürfel:	W8
Max Stufe:	14
Rüstung:	Leder, Kette, kein Schild
Waffen:	Jede

Barbaren sind Stammeskrieger der Wildnis. Sie sind gefürchtete Krieger mit vielen nützlichen Überlebensfertigkeiten, jedoch haben sie eine tiefsitzende Abneigung gegen Magie.

Unzivilisiert

Unabhängig von seiner Intelligenz kann ein Barbar der ersten Stufe weder lesen noch schreiben.

Agiler Kampfstil

Mit Erreichen der 4ten Stufe erhält ein Barbar einen RK Bonus von +1. Er steigert sich auf der 6ten Stufe auf +2, dann +3 auf der 8ten Stufe und +4 auf der 10ten.

Barbarenfähigkeiten

Barbaren sind in den folgenden Fähigkeiten besonders ausgebildet:

- Steile Flächen erklettern
- Im Unterholz verstecken
- Lautlos bewegen

Furcht vor Magie

Barbaren misstrauen Magie und werden es ablehnen, sich verzaubern zu lassen oder

Level	XP	HD	THACO	Saving Throws				
				D	W	P	B	S
1	0	1d8	19 [0]	10	13	12	15	16
2	2,500	2d8	19 [0]	10	13	12	15	16
3	5,000	3d8	19 [0]	10	13	12	15	16
4	10,000	4d8	17 [+2]	8	11	10	13	13
5	18,500	5d8	17 [+2]	8	11	10	13	13
6	37,000	6d8	17 [+2]	8	11	10	13	13
7	85,000	7d8	14 [+5]	6	9	8	10	10
8	140,000	8d8	14 [+5]	6	9	8	10	10
9	270,000	9d8	14 [+5]	6	9	8	10	10
10	400,000	9d8+3*	12 [+7]	4	7	6	8	7
11	530,000	9d8+6*	12 [+7]	4	7	6	8	7
12	660,000	9d8+9*	12 [+7]	4	7	6	8	7
13	790,000	9d8+12*	10 [+9]	3	5	4	5	5
14	920,000	9d8+15*	10 [+9]	3	5	4	5	5

Suchen von Nahrung

Eine Gruppe mit einem Barbaren findet Nahrung bei einem Wurf von 2 in 6, und spürt Jagdbeute auf bei einer 5 in 6.

Gift heilen

In der Wildnis ist ein Barbar in der Lage, Kräuter zu sammeln um Gegengift herzustellen.

Unverwundbare Monster treffen

Ab der 4ten Stufe kann ein Barbar Monster verletzen, die normalerweise nur von

Bei Erreichen der Namensstufe (8te)

Der Barbar erhält die Fähigkeit, die "Horde" herbeizurufen, eine Kämpfer-Armee mit 250 Mitgliedern pro Stufe über der 7ten. Sie folgen für 1 Woche pro Stufe, bevor sie zurückkehren. Der Hordenruf

magische Gegenstände anzuwenden. Sie akzeptieren
göttliche Magie, die mit ihrer Stammesreligion übereinstimmt.

magischen Waffen verletzt werden können.

benötigt 1 Woche.