

HURLER!

(BARBAR)

Barbaren-
stufe

BARBAR

Barbaren-
stufe

1

☐

{ Skilled Thrower
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/-

☐

Mächtiger KAMPFRAUSCH!

SKILLED THROWER

10 m 2 Fe

Increased range increment on
any thrown object

KAMPFRAUSCH!

KAMPFRAUSCH! DAUER
PRO TAG

Barbaren-
stufe

Sonstiges

KAMPFRAUSCH!
HEUTE

Runden $5 + \text{KO} + (\text{ } \times 2) + \text{ }$

Runden

STÄRKEKONSTITUTIONSWERT
WERT
BONUS

WILLENS-
BONUS

WURF
BONUS

RÜSTUNGS-
KLASSE
MALUS

KAMPFRAUSCH!

4

4

2

-2

STÄRKERER KAMPFRAUSCH

6

6

3

-2

MÄCHTIGER KAMPFRAUSCH!

8

8

4

-2

Attributsmodifikator =
(Attributwert - 10) ÷ 2

ST

KO

RK

ERSCHÖPFUNG KAMPFRAUSCH!
DAUER Dauer

Stärkewert
Malus -2

Geschicklichkeitswert
Malus -2

Runden $\times 2$

ST

GE

Kein Kampfrausch, Rennen, oder
Ansturm während erschöpft

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE
BEKANNT

Sonstiges

= $(\text{ } \div 2) + \text{ }$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14