

HURLER!

(BARBARIAN)

Barbaren-
stufe

BARBAR

Barbaren-
stufe

1 ☐ { Skilled Thrower
KAMPFRAUSCH!

2 ☐ Entrinnen

3 ☐ Trap Sense +1

5 ☐ Verbessertes Entrinnen

6 ☐ Trap Sense +2

7 ☐ Schadenreduzierung 1/–

9 ☐ Trap Sense +3

10 ☐ Schadenreduzierung 2/–

11 ☐ Greater RAGE!

12 ☐ Trap Sense +4

13 ☐ Schadenreduzierung 3/–

14 ☐ Unbeugsammer Wille

15 ☐ Trap Sense +5

16 ☐ Schadenreduzierung 4/–

17 ☐ UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!

18 ☐ Trap Sense +6

19 ☐ Schadenreduzierung 5/–

☐ Mighty RAGE!

SKILLED THROWER

10 m 2 Fe

Increased range increment on
any thrown object

KAMPFRAUSCH!

KAMPFRAUSCH! DAUER
PER DAY

Barbaren-
stufe

Sonstiges

KAMPFRAUSCH!
HEUTE

$$\boxed{\text{Runden}} \times 5 + \text{KO} + \left(\boxed{\text{Runden}} \times 2 \right) + \text{Sonstiges}$$

STÄRKEKONSTITUTIONSWERT
WERT BONUS WILLENS-
WURF BONUS RÜSTUNGS-
KLASSEN ABZUG

KAMPFRAUSCH!	4	4	2	-2
Starker RAGE!	6	6	3	-2
Mächtiger KAMPFRAUSCH	8	8	4	-2

Atributs Modifikator=
(Gesamter Atributswert -10)/2

ST

KO

RK

ERSCHÖPFUNG KAMPFRAUSCH!
DAUER Dauer

Stärkewert
Abzug -2

Abzug vom Geschicklichkeits
-wert -2

$$\boxed{\text{Runden}} \times 2$$

ST

GE

Während man erschöpft ist kann man nicht
rennen, anstürmen oder Kampfrausch ein-
setzen

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE
KNOWN Barbaren-
stufe

Sonstiges

$$\boxed{\text{Runden}} = \left(\boxed{\text{Runden}} \div 2 \right) + \text{Sonstiges}$$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14