

# HURLER!

(BARBAR)

Barbaren-  
stufe

## BARBAR

Barbaren-  
stufe

**1** ☐ { Skilled Thrower  
KAMPFRAUSCH!

**2** ☐ Entrinnen

**3** ☐ Fallengespür +1

**5** ☐ Verbesserte Reflexbewegung

**6** ☐ Fallengespür +2

**7** ☐ Schadenreduzierung 1/–

**9** ☐ Fallengespür +3

**10** ☐ Schadensreduzierung 2/–

**11** ☐ Greater RAGE!

**12** ☐ Fallengespür +4

**13** ☐ Schadenreduzierung 3/–

**14** ☐ Unbeugsammer Wille

**15** ☐ Fallengespür +5

**16** ☐ Schadensreduzierung 4/–

**17** ☐ UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!

**18** ☐ Fallengespür +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

Sonst. Mod.

KAMPFRAUSCH!  
HEUTE

Runden  $5.2 + \text{KO} + ( \dots \times 2 ) +$

Runden

STÄRKEKONSTITUTIONSWERT  
WERT BONUS WILLENS-  
WURF BONUS RÜSTUNGS-  
KLASSE MALUS

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

Geschicklichkeitswert  
Malus -2

Runden  $\bar{\dots} \times 2$

ST

GE

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

## KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE  
KNOWN

Sonst. Mod.

=  $( \dots \div 2 ) +$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14