

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 ☐ Greater RAGE!

12 ☐ Fallengespir +4

13 ☐ Schadensreduzierung 3/–

14 ☐ Unbeugsamer Wille

15 ☐ Fallengespir +5

16 ☐ Schadensreduzierung 4/–

17 ☐ UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!

18 ☐ Fallengespir +6

19 ☐ Schadensreduzierung 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!
ANZAHL HEUTE

Runden $52 + \text{KO} + (\dots \times 2) +$

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

Attributsmodifikator =
(Attributswert - 10) ÷ 2

ST

KO

RK

ERSCHÖPFUNG KAMPFRAUSCH!
DAUER

Dauer

Stärkewert
Malus -2

Geschicklichkeitswert
Malus -2

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

ST

GE

Während man erschöpft ist, kann man nicht anstürmen oder Kampfrausch einsetzen.

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE
KNOWN

Barbaren-
stufe

Sonst. Mod.

= ($\dots \div 2$) +

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14