

# TITAN MAULER!

(BARBAR)

Barbaren-  
stufe

## BARBAR

Barbaren-  
stufe

1 ☐ { Big Game Hunter  
KAMPFRAUSCH!

2 ☐ Jotungrip

3 ☐ Massive Weapons -1

5 ☐ Evade Reach 5ft

6 ☐ Massive Weapons -2

7 ☐ Schadenreduzierung 1/–

9 ☐ Massive Weapons -3

10 ☐ { Schadensreduzierung 2/–  
Evade Reach 10ft

11 ☐ Greater RAGE!

12 ☐ Massive Weapons -4

13 ☐ Schadenreduzierung 3/–

14 ☐ Titanic KAMPFRAUSCH!

15 ☐ { Massive Weapons -5  
Evade Reach 15ft

16 ☐ Schadensreduzierung 4/–

17 ☐ UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!

18 ☐ Massive Weapons -6

19 ☐ Schadenreduzierung 5/–

20 ☐ { Mighty RAGE!  
Evade Reach 20ft

## BIG GAME HUNTER

+1

Bonus to attack rolls and dodge bonus to AC  
when fighting larger creatures

## JOTUNGRIIP

Stufe 2 May wield a two-handed weapon in one hand  
Damage is calculated as for a one-handed weapon

## MASSIVE WEAPONS

### ATTACK PENALTY

Stufe REDUCTION

3 - Reduce the penalty for using oversized  
weapons, to a minimum of 0

## EVADE REACH

Stufe 5 m Fe Reduced effective reach for  
one designated attacker

## TITANIC RAGE!

Stufe 14 Gain the benefit of Enlarge Person  
Costs 2 rounds of rage per round, and become exhausted  
rather than fatigued when rage ends.

## KAMPFRAUSCH!

KAMPFRAUSCH! DAUER  
PER DAY

Barbaren-  
stufe

Sonst. Mod.

KAMPFRAUSCH!  
HEUTE

Runden  $5.2 + KO + ( \times 2 ) +$

Runden

STÄRKEKONSTITUTIONSWERT  
WERT  
BONUS

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  $\times 2$

ST

GE

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

## KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE  
KNOWN

Sonst. Mod.

$= ( \div 2 ) +$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14