

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
PER DAY

Barbaren-
stufe

Sonst.

KAMPFRAUSCH!
ANZAHL HEUTE

Runden

$$52 + KO + (\quad \times 2) +$$

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

× 2

ST

GE

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

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE
KNOWN

Barbaren-
stufe

Sonst.

$$= (\quad \div 2) +$$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14