

# 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  
PRO TAG

Barbaren-  
stufe

Sonstiges

KAMPFRAUSCH!  
ANZAHL HEUTE

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

Runden

STÄRKEKONSTITUTIONSWERT  
WERT  
BONUS

WILLENS-  
WURF  
BONUS

RÜSTUNGS-  
KLASSE  
MALUS

KAMPFRAUSCH!

4

4

2

-2

Stärkerer KAMPFRAUSCH

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  $\bar{\quad} \times 2$

ST

GE

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

## KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE  
BEKANNT

Barbaren-  
stufe

Sonstiges

=  $( \quad \div 2 ) +$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14