

# 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!  
HEUTE

$$\boxed{\text{Runden}} = 5 + \text{KO} + \left( \boxed{\text{Stärke}} \times 2 \right) + \boxed{\text{Sonstiges}}$$

$$\boxed{\text{Runden}} = \text{Stärke} + \text{Konstitution} + \text{Willenswurf} + \text{Rüstungs-Klasse}$$

STÄRKE-  
WERT  
BONUS

KONSTITUTIONS-  
WERT  
BONUS

WILLENS-  
WURF  
BONUS

RÜSTUNGS-  
KLASSE  
MALUS

KAMPFRAUSCH!

4

4

2

-2

Stärker KAMPFRAUSCH

6

6

3

-2

Mächtiger KAMPFRAUSCH!

8

8

4

-2

Attributsmodifikator =  
(Attributwert - 10) ÷ 2

ST

KO

RK

ERSCHÖPFUNG KAMPFRAUSCH!  
DAUER

Stärkewert  
Malus -2

Geschicklichkeitswert  
Malus -2

$$\boxed{\text{Runden}} = \text{Stärke} \times 2$$

ST

GE

Kein Kampfrausch, Rennen, oder  
Ansturm während erschöpft

## KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE  
BEKANNT

Barbaren-  
stufe

Sonstiges

$$\boxed{\text{Runden}} = \left( \text{Stärke} \div 2 \right) + \boxed{\text{Sonstiges}}$$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14