

# BREAKER!

(BARBAR)

Barbaren-  
stufe

## BARBAR

Barbaren-  
stufe

1

☐

{ Destructive  
KAMPFRAUSCH!

2

☐

Reflexbewegung

3

☐

Battle Scavenger +1

5

☐

Verbesserte Reflexbewegung

6

☐

Battle Scavenger +2

7

☐

Schadensreduzierung 1/-

9

☐

Battle Scavenger +3

10

☐

Schadensreduzierung 2/-

11

☐

Stärkerer KAMPFRAUSCH!

12

☐

Battle Scavenger +4

13

☐

Schadensreduzierung 3/-

14

☐

Unbeugsamer Wille

15

☐

Battle Scavenger +5

16

☐

Schadensreduzierung 4/-

17

☐

UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!

18

☐

Battle Scavenger +6

19

☐

Schadensreduzierung 5/-

20

☐

Mächtiger KAMPFRAUSCH!

## DESTRUCTIVE

SCHADEN  
BONUS

Barbaren-  
stufe

+

=

÷ 2

When you hit an unattended object or make a sunder attempt

## BATTLE SCAVENGER

Stufe

3

No penalty for using an improvised weapon

SCHADEN  
BONUS

Barbaren-  
stufe

+

=

÷ 3

When using an improvised or broken weapon

## KAMPFRAUSCH!

KAMPFRAUSCH! DAUER  
PRO TAG

Barbaren-  
stufe

Sonstiges

KAMPFRAUSCH!  
ANZAHL HEUTE

Runden  $5 + KO + ( \dots \times 2 ) +$

Runden

STÄRKEKONSTITUTIONSWERT  
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 =  
(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  
BEKANNT

Barbaren-  
stufe

Sonstiges

=  $( \dots \div 2 ) +$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14