

BARBAR

„Mein Name ist Scharfzahn vom Stamm der Wölfe. Dein Land, Dein Volk und Deine Reichtümer gehören mir.“

Es ist ziemlich einfach, einen Barbaren zu spielen. Ganz allgemein betrachtet schlägt man Dinge, die daraufhin umfallen. Die Reaktion eines Barbaren ist oft genug „Ich hau es mit meiner Axt“, meistens ist das sogar plausibel. Ein Barbar ist geeignet, um neuen Spielern die Regeln zu zeigen oder nach ein paar Gläsern einige Orks zu vermöbeln.

Gesinnung: Unter Barbaren ist jede Gesinnung vertreten, wobei mehr Barbaren von chaotischer als rechtschaffener Gesinnung sind.

Völker: Jeder kann ein Barbar werden, allerdings sind Barbaren vorwiegend in unzivilisierten Gegenden häufig anzutreffen.

Anfangsvermögen: 4W6 x 10 GM (140 GM)

Trefferwürfel: W12

KLASSENFERTIGKEITEN

Balancieren (GE), Einschüchtern (CH), Entdecken (WE), Klettern (ST), Lauschen (WE), Leise Bewegen (GE), Motiv Erkennen (WE), Schwimmen (ST), Springen (ST), Überleben (WE), Verstecken (GE), Wissen (Natur) (IN)

Fertigkeitspunkte: 4 + IN-Modifikator

KLASSENMERKMALE

Alle nachfolgend aufgeführten Fähigkeiten sind Klassenmerkmale des Barbaren.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Barbaren sind geübt im Umgang mit einfachen Waffen, Kriegswaffen, leichter und mittlerer Rüstung sowie Schilden.

Kampfrausch (AF): Wenn der Barbar Schaden bei einem Gegner verursacht oder durch einen Gegner Schaden erleidet, kann er sich entscheiden, mit einer augenblicklichen Aktion in einen Kampfrausch zu verfallen. Während dieser Kampfwut erhält er einen +2 Moralbonus auf Angriffs- und Schadenswürfe im Nahkampf und darf seine Kampfwürfel auf seinen Schaden im Nahkampf addieren. Er erhält außerdem +2 auf seine Rettungswürfe, -2 auf seine Rüstungsklasse sowie Schadensreduktion SR X/-, wobei X seiner halben Stufe als Barbar (abgerundet) +2 entspricht. Beispielsweise hat ein Barbar im Kampfrausch auf Stufe 1 eine SR 2/- und auf Stufe 10 eine SR 7/-. Im Kampfrausch kann ein Barbar nicht zaubern, keine magischen Gegenstände aktivieren, zauberähnliche Fertigkeiten benutzen oder absichtlich seine Waffe oder sein Schild loslassen. Der Kampfrausch dauert an, bis der Barbar in drei aufeinanderfolgenden Runden weder einem Gegner Schaden zugefügt noch von einem Gegner Schaden zugefügt bekommen hat. Der Barbar kann den Kampfrausch als volle Aktion beenden.

Schnelle Heilung/X: Barbaren ignorieren Wunden, die andere verkrüppeln oder töten würden und haben gelernt, die tiefsten Reserven ihrer Energie und Ausdauer anzuzapfen. Auf der ersten Stufe erhält der Barbar Schnelle Heilung/1. Auf der fünften Stufe erhält er Schnelle Heilung/5, auf der 15. Stufe Schnelle Heilung/15 und auf der 20. Stufe Schnelle Heilung/20. Schnelle Heilung wirkt nur, während sich der Barbar nicht im Kampfrausch befindet.

Ein Barbar mit Klassenkombination und weniger als vier Stufen als Barbar verliert diese Fähigkeit.

Kampfwürfel: In einem Kampfrausch darf der Barbar diese Würfel zu allen seinen Schadenswürfen addieren. Der Schaden dieser Würfel wird durch Multiplikatoren wie kritische Treffer nicht erhöht und kann ausschließlich auf Grundangriffe angewendet werden, die durch den Grundangriffsbonus definiert sind. Diese Würfel sind kein Schaden durch Hinterhältigen Angriffe und zählen nicht als die Fähigkeit Hinterhältiger Angriff.

Kampfbewegung: In einem Kampfrausch kann sich der Barbar schneller bewegen. Seine Bewegungsrate erhöht sich um die Kampfbewegung.

Kampfgestählt: Ab der dritten Stufe ist der Geist eines Barbaren im Kampfrausch aufgrund seiner Kampfwut und Blutlust unempfindlich für Ablenkungen. Immer wenn ein Barbar im Kampfrausch einen Willenswurf ablegen muss, kann er stattdessen einen Zähigkeitswurf ablegen. Wenn er von Beherrschungs- oder Furcht-Effekten betroffen ist, kann er normal agieren, als hätte er Schutz vor Bösem.



Illustration von Evillo
(<http://evillo.deviantart.com/>)

Gefahr Vermeiden (AF): Ab der fünften Stufe lernt der Barbar, während er sich im Kampfrausch befindet, Gefahren mit seinen Urinstinkten vorauszuahnen. Er kann nun seinen Bonus für Zähigkeitswürfe für Reflexwürfe nutzen.

Starker Hieb (AF): Ab der siebten Stufe gelten die Nahkampfangriffe des Barbaren als Starke Hiebe, solange er sich im Kampfrausch befindet. Gegner, die von einem Nahkampfangriff oder einer geworfenen Waffe des Barbaren getroffen werden, müssen einen Zähigkeitswurf bestehen oder sind eine Runde lang betäubt. Der SG beträgt 10 + die halben Trefferwürfel + den KO-Modifikator des Barbaren. Kein Gegner kann von dieser Fähigkeit öfter als einmal pro Runde betroffen werden.

Starker Funke (AF): Wenn er sich im Kampfrausch befindet, ist der Barbar immun gegen Betäubungsschaden, Todeseffekte, Betäubung, kritische Treffer, Stufenverlust und Attributsschaden (aber nicht Attributverlust).

Die Horde (AF): Ein Barbar der 11. Stufe wird zum Helden seines Volks. Er erhält das Talent Herrschaft als Bonustalent, aber alle Anhänger müssen Barbaren sein. In Kampagnen, die das Talent Anführen nicht zulassen, erhält er stattdessen einen +2 Bonus auf seine Rettungswürfe.

Schutz des Totems (AF): Ab der 13. Stufe darf ein Barbar jeden missglückten Rettungswurf einmal wiederholen.

Urschlag (AF): Ab der 15. Stufe darf ein Barbar, während er in einen Kampfrausch verfällt, einen Effekt ähnlich einem antimagischen Feld aussenden, die Zauberstufe entspricht dabei seinen Trefferpunkten. Im Gegensatz zu einem antimagischen Feld unterdrückt diese Fähigkeit keine magischen Effekte, die den Barbaren betreffen und keine seiner magischen Gegenstände.

Starke Wildheit (AF): Ab der 17. Stufe kann ein Barbar im Kampfrausch eine volle Aktion dafür nutzen, einen normalen Angriff zu machen, der einen ähnlichen Effekt wie der Zauber *Mordenkainens Auftrennung* hat: Ein magischer Effekt oder Gegenstand des Ziels des Angriffs wird in seine Bestandteile zerlegt. Zauber und zauberähnliche Effekte werden wie durch Magie bannen aufgehoben und dauerhafte magische Gegenstände müssen einen Willenswurf bestehen oder werden zu normalen Gegenständen, hierfür wird der Willenswurf des Gegenstands oder seines Trägers genutzt, je nachdem welcher höher ist.

Eins mit der Bestie: Ab der 19. Stufe muss der Barbar nicht mehr in einen Kampfrausch verfallen, um seine Fähigkeiten nutzen zu können.

Stufe	Grund-Angriffsbonus	Grundboni auf RW			Speziell
		Ref	Wil	Zäh	
1	+1	+0	+0	+2	Kampfrausch, Schnelle Heilung/1
2	+2	+0	+0	+3	Kampfwürfel +1W6, Kampfbewegung +5'/1,5m
3	+3	+1	+1	+3	Kampfgestählt
4	+4	+1	+1	+4	Kampfwürfel +2W6, Kampfbewegung +10'/3m
5	+5	+1	+1	+4	Gefahr Vermeiden, Schnelle Heilung/5
6	+6/+1	+2	+2	+5	Kampfwürfel +3W6, Kampfbewegung +15'/4,5m
7	+7/+2	+2	+2	+5	Starker Hieb
8	+8/+3	+2	+2	+6	Kampfwürfel +4W6, Kampfbewegung +20'/6m
9	+9/+4	+3	+3	+6	Starker Funke
10	+10/+5	+3	+3	+7	Kampfwürfel +5W6, Kampfbewegung +25'/7,5m
11	+11/+6/+6	+3	+3	+7	Die Horde
12	+12/+7/+7	+4	+4	+8	Kampfwürfel +6W6, Kampfbewegung +30'/9m
13	+13/+8/+8	+4	+4	+8	Schutz des Totems
14	+14/+9/+9	+4	+4	+9	Kampfwürfel +7W6, Kampfbewegung +35'/10,5m
15	+15/+10/+10	+5	+5	+9	Urschlag, Schnelle Heilung/15
16	+16/+11/+11/+11	+5	+5	+10	Kampfwürfel +8W6, Kampfbewegung +40'/12m
17	+17/+12/+12/+12	+5	+5	+10	Starke Wildheit
18	+18/+13/+13/+13	+6	+6	+11	Kampfwürfel +9W6, Kampfbewegung +45'/13,5m
19	+19/+14/+14/+14	+6	+6	+11	Eins mit der Bestie
20	+20/+15/+15/+15	+6	+6	+12	Kampfwürfel +10W6, Kampfbewegung +50'/15m Schnelle Heilung/20

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.