

Rage – Grundpassive

Solange sich der Berserker im Kampf befindet, erhält er pro Runde 10 Wut bis zu einem Maximum von 100 Wut. Wut kann vom Berserker für Angriffe aufgebraucht werden, dabei wird immer die volle Wut aufgebraucht und es besteht eine Chance von 1% pro aufgebrauchte Wut, einen befreundeten Charakter in 2m Reichweite zu treffen.

Sollte die Wut auf 100 steigen, greift der Berserker den ihn am nahestehensten befreundeten Charakter mit einer normalen ATN an und braucht dabei 50 Wut auf.

Passive

Wut – passive – 3SP

Der Berserker verursacht pro 10 angestaute Wut 2 Bonusschaden auf seine normalen Angriffe. Dies verbraucht keine Wut.

Spalten – passive – 5SP

Der Berserker hat bei seinen kritischen Treffern eine Chance den Gegner zu spalten/zermatschen (je nach Waffe) und den Gegner somit sofort zu töten. Diese Chance besteht allerdings nur bei Gegnern die maximal die Größe des Berserkers haben (winzig, klein, normal usw.).

Chance auf „spalten“ – 20%

Blutdurst – passive – 5SP

Sobald der Berserker seinen Ziel Schaden zufügt, wittert er Blut und verfällt in eine Art Bluttausch. Durch diesen Bluttausch fügt der nächste Angriff des Berserkers gegen dasselbe Ziel 1W6 zusätzlichen Schaden zu.

Beidhändigkeit – passive – 5SP

Der Berserker kann nun zwei Einhandwaffen nutzen.

Angriffszauber

Wütender Schlag – Angriffszauber – physisch – ATN – 4SP

Der Berserker legt all seine angestaute Wut in seinen nächsten Angriff und fügt Bonusschaden, abhängig von der investierten Wut zu.

Manakosten – 3MP Schaden – 2 pro 10Wut (+2 = 2SP)

Klaffende Wunden – Angriffszauber – physisch – ATN -4Sp

Der Berserker schneidet seinem Gegner klaffende Wunden ins Fleisch und hat damit eine Chance „Blutend“ beim Gegner auszulösen.

Manakosten - 3MP **Schaden** – normaler ATN Schaden + 2 pro 10Wut (+2 = 2SP)

Chance auf „Blutend“ – 10% (+10% = 3SP)

Doppelschlag – Angriffszauber – physisch – ATN – 8SP

Der Berserker schlägt mit zweimal, direkt hintereinander mit seiner Waffe/ seinen Waffen zu.

Manakosten – 10MP **Schaden** – erster Angriff normal, Zweiter Schlag halber Waffenschaden

Sprunghieb – Angriffszauber – physisch – ATN – 5SP

Der Berserker springt in die Höhe, um einen Angriff durchzuführen und sich dabei die Schwerkraft zu Nutze zu machen. Dabei ist der Angriff umso stärker, umso höher der Berserker springt.

Manakosten – 3MP **Schaden** – Waffenschaden + 2Schaden pro 1TP in springen (+2 = 1SP)

Chance auf KRT erhöht um – 3% (+3% = 2SP)

Wirbelnder Schlag – Angriffszauber – physisch – ATN – 6SP

Der Berserker wirbelt sich zusammen mit seiner Waffe/Waffen um sich selbst im Kreis und fügt mit dem Schwung Gegnern und Freunden um sich herum Schaden zu.

Manakosten – 6MP **getroffene Gegner** – 2 (+1 = 3SP) (Ziele im Uhrzeigersinn)

Schildbrecher – Angriffszauber – physisch – ATN – 3SP

Der Berserker zielt auf das Schild des Gegners, mit der Absicht dieses zu Zerschmettern.

Manakosten – 4MP **Chance das Schild zu zerschmettern (reparierbar)** – KK in % (2xKK=5SP, 3xKK=5SP)

Verteidigungszauber

Machtdemonstration – Verteidigungszauber – physisch – kein würfeln notwendig – 3SP

Der Berserker entscheidet sich bewusst dazu, den nächsten Treffer vom Gegner einzustecken und bereitet sich darauf vor. Bei jedem eingesteckten Treffer generiert der Berserker 10 Wut und der Schaden wird nach der normalen Berechnung um die Hälfte und die Anzahl von TP in „Körperbeherrschung“ reduziert. Negative Effekte des Angriffes werden normal angewandt.

Manakosten – 3MP **Generierte Wut** – 10

Reduzierter Schaden – 50% + 1 pro TP in „Körperbeherrschung“ (+1 = 3SP)

Entwaffnung – Verteidigungszauber – physisch – BLK/GE – 5SP

Wenn der Berserker angegriffen wird und den Gegner entwaffnen will, wird beim Angriff des Gegners normal blocken berücksichtigt und danach muss der Berserker eine Probe auf seinen halben GE-Wert bestehen.

Manakosten – 4MP

Unterstützungszauber

Spott – Unterstützungszauber – physisch – 4SP

Der Berserker verspottet den Gegner, was ihn zwingt, den Berserker anzugreifen.

Manakosten – 4MP **Dauer** – 1 Angriff (+1 = 3SP)

Kriegsschrei – Unterstützungszauber – physisch – 5SP

Der Berserker schreit seine Wut hinaus, um seinen nächsten Angriff zu verstärken, abhängig von der aufgebrauchten Wut.

Manakosten – 2MP **Bonusschaden** – 2 pro 10 Wut (+1 = 1SP)

Chance sich selbst zu verletzen 5% pro 10 Wut

Schwung holen – Unterstützungszauber – physisch – 3SP

Der Berserker schwingt seine Waffe/Waffen im Kreis über seinem Kopf und holt dabei Schwung, um noch stärker zu zuschlagen. Umso länger der Berserker Schwung holt, umso stärker wird sein nächster Angriff, aber auch umso ungenauer wird seine Treffgenauigkeit.

Manakosten pro Runde – 1MP

Bonus KRT pro Runde – 5% (+5% = 1SP)

ATN-Malus pro Runde - 4