

ARMOURED HULK! (BARBAR)

Barbaren-
stufe

BARBAR

Barbaren-
stufe

1 ☐ Indomitable Stance
KAMPFRAUSCH!

2 ☐ Armoured Swiftness

3 ☐ Resilience of Steel +1

5 ☐ Improved Armoured Swiftness

6 ☐ Resilience of Steel +2

7 ☐ Schadensreduzierung 1/–

9 ☐ Resilience of Steel +3

10 ☐ Schadensreduzierung 2/–

11 ☐ Stärkerer KAMPFRAUSCH!

12 ☐ Resilience of Steel +4

13 ☐ Schadensreduzierung 3/–

14 ☐ Unbeugsamer Wille

15 ☐ Resilience of Steel +5

16 ☐ Schadensreduzierung 4/–

17 ☐ UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!

18 ☐ Resilience of Steel +6

19 ☐ Schadensreduzierung 5/–

20 ☐ Mächtiger KAMPFRAUSCH!

INDOMITABLE STANCE

+1

Bonus to CMB and CMD for overrun manoeuvres;
reflex saves against trample attacks;
AC against charge attacks;
attack and damage against charging creatures

ARMOURED SWIFTNESS

Stufe
2

5 m 1 Fe

Increased speed in medium or heavy
armour, providing this is still below
your normal move speed

m Fe

Resulting movement speed in
medium or heavy armour

Stufe
5

10 m 2 Fe

Increase to normal
movement speed

m Fe

Resulting normal
movement speed

m Fe

Resulting movement speed in
medium or heavy armour

RESILIENCE OF STEEL

CRITICAL HIT

Stufe

6

+

Bonus to AC that applies only to
critical hit confirmation rolls

KAMPFRAUSCH!

KAMPFRAUSCH! DAUER
PRO TAG

Barbaren-
stufe

Sonstiges

KAMPFRAUSCH!
HEUTE

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

Runden

STÄRKEKONSTITUTIONSWERTE
WERT BONUS WURF BONUS RÜSTUNGS-
KLASSE MALUS

KAMPFRAUSCH!

4

4

2

-2

Starker KAMPFRAUSCH!

6

6

3

-2

Mächtiger KAMPFRAUSCH!

8

8

4

-2

Attributsmodifikator =
(Attributwert - 10) ÷ 2

ST

KO

RK

ERSCHÖPFUNG KAMPFRAUSCH!
DAUER Dauer

Stärkewert
Malus -2

Geschicklichkeitswert
Malus -2

Runden $\times 2$

ST

GE

Kein Kampfrausch, Rennen, oder
Ansturm während erschöpft

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE
BEKANNT stufe

Sonstiges

$= (\div 2) +$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14