

ARMoured HULK! (BARBAR)

Barbaren-
stufe

BARBAR		
Barbaren- stufe		
1	<input type="checkbox"/>	Indomitable Stance KAMPFRAUSCH!
2	<input type="checkbox"/>	Armoured Swiftness
3	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +1
5	<input type="checkbox"/>	Improved Armoured Swiftness
6	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +2
7	<input type="checkbox"/>	Schadensreduzierung 1/–
9	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +3
10	<input type="checkbox"/>	Schadensreduzierung 2/–
11	<input type="checkbox"/>	Stärkerer KAMPFRAUSCH!
12	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +4
13	<input type="checkbox"/>	Schadensreduzierung 3/–
14	<input type="checkbox"/>	Unbeugsamer Wille
15	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +5
16	<input type="checkbox"/>	Schadensreduzierung 4/–
17	<input type="checkbox"/>	UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!
18	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +6
19	<input type="checkbox"/>	Schadensreduzierung 5/–
20	<input type="checkbox"/>	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	<div>5 m 1 Fe</div> <div>Increased speed in medium or heavy armour, providing this is still below your normal move speed</div>
	<div>m Fe</div> <div>Resulting movement speed in medium or heavy armour</div>

Stufe 5	<div>10 m 2 Fe</div> <div>Increase to normal movement speed</div>
	<div>m Fe</div> <div>Resulting normal movement speed</div>
	<div>m Fe</div> <div>Resulting movement speed in medium or heavy armour</div>

RESILIENCE OF STEEL	
Stufe 6	<div>CRITICAL HIT RESISTANCE</div> <div>+ <div></div></div> <div>Bonus to AC that applies only to critical hit confirmation rolls</div>

KAMPFRAUSCH!

DAUER

PRO TAG

Barbaren-
stufe

Sonstiges

KAMPFRAUSCH!

ANZAHL HEUTE

Runden

52 + KO + (× 2) +

Runden

	STÄRKE- WERT BONUS	KONSTITUTIONS- WERT BONUS	WILLENS- WURF BONUS	RÜSTUNGS- KLASSE MALUS
KAMPFRAUSCH!	4	4	2	-2
Stärkerer 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

× 2

ST

GE

Während man erschöpft ist, kann man nicht anstürmen oder Kampfrausch einsetzen.

KAMPFRAUSCH!

KRÄFTE

BEKANNT

Barbaren-
stufe

Sonstiges

= (÷ 2) +

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14