ARMOURED HULK!
(BARBARIAN)

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	☐	Schadenreduzierung 1/–
9	☐	Resilience of Steel +3
10	☐	Schadenreduzierung 2/–
11	☐	Greater RAGE!
12	☐	Resilience of Steel +4
13	☐	Schadenreduzierung 3/–
14	☐	Unbeugsammer Wille
15	☐	Resilience of Steel +5
16	☐	Schadenreduzierung 4/–
17	☐	UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!
18	☐	Resilience of Steel +6
19	☐	Schadenreduzierung 5/–
20	☐	Mighty RAGE!

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 RESISTANCE	
Stufe 6	+	Bonus to **AC** that applies only to critical hit confirmation rolls

KAMPFRAUSCH!

KAMPFRAUSCH! DAUER PER DAY = 2 + KO + (Barbaren-stufe × 2) + Sonstiges

KAMPFRAUSCH! HEUTE: Runden

	STÄRKEWERT BONUS	KONSTITUTIONSWERT BONUS	WILLENS-WURF BONUS	RÜSSTUNGS-KLASSEN ABZUG
KAMPFRAUSCH!	4	4	2	-2
Starker RAGE!	6	6	3	-2
Mächtiger KAMPFRAUSCH	8	8	4	-2
Atributs Modifaktor= (Gesamter Atributswert -10)/2	ST	KO		RK

ERSCHÖPFUNG DAUER = KAMPFRAUSCH! Dauer × 2 Runden

Stärkewert Abzug -2: -1 ST

Abzug vom Geschicklichkeists-wert -2: -1 GE

Während man erschöpft ist kann man nich rennen, anstürmen oder Kampfrausch eins

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE KNOWN = (Barbaren-stufe ÷ 2) + Sonstiges (abrunden)

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14