

# ARMOURED HULK! (BÁRBARO)

Nível de Bárbaro

## BÁRBARO

Nível de Bárbaro		
1	<input type="checkbox"/>	Indomitable Stance FÚRIA!
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"/>	Redução de Dano 1/—
9	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +3
10	<input type="checkbox"/>	Redução de Dano 2/—
11	<input type="checkbox"/>	Aprimorado FÚRIA!
12	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +4
13	<input type="checkbox"/>	Redução de Dano 3/—
14	<input type="checkbox"/>	Vontade Inabalável
15	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +5
16	<input type="checkbox"/>	Redução de Dano 4/—
17	<input type="checkbox"/>	FÚRIA! Incansável
18	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +6
19	<input type="checkbox"/>	Redução de Dano 5/—
20	<input type="checkbox"/>	Poderoso FÚRIA!

## 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

Nível 2	5 m 1 m <sup>2</sup>	Increased speed in medium or heavy armour, providing this is still below your normal move speed
	m m <sup>2</sup>	Resulting movement speed in medium or heavy armour
Nível 5	10 m 2 m <sup>2</sup>	Increase to normal movement speed
	m m <sup>2</sup>	Resulting normal movement speed
	m m <sup>2</sup>	Resulting movement speed in medium or heavy armour

## RESILIENCE OF STEEL

### CRITICAL HIT

Nível 6

+

Bonus to **AC** that applies only to critical hit confirmation rolls

## FÚRIA!

FÚRIA! DURAÇÃO POR DIA

$$\text{rds} = 2 + \text{CON} + \left( \frac{\text{FORÇA MODIFICADOR}}{2} \right) + \text{Outros}$$

FORÇA MODIFICADOR

CONSTITUIÇÃO MODIFICADOR

Teste de Vontade Bônus

FÚRIA! HOJE

$$\text{rds}$$

CLASSE DE ARMADURA PENALIDADE

FÚRIA!	4	4	2	-2
FÚRIA MAIOR!	6	6	3	-2
FÚRIA PODEROSA!	8	8	4	-2

Mod. de Habilidade = (Total de pontos de habilidade - 10) ÷ 2

FOR

CON

CA

FATIGADO DURAÇÃO

FÚRIA! Duração

Pontos de Força Penalidade: -2

Pontos de Destreza Penalidade: -2

$$\text{rds} = \text{FÚRIA! Duração} \times 2$$

F-1R

D-1S

Não pode entrar em Fúria, Correr ou dar Ira enquanto estiver fatigado.

## FÚRIA! PODERES

FÚRIA! PODERES CONHECIMENTO

Nível de Bárbaro

Outros

$$\text{rds} = \left( \frac{\text{FÚRIA! PODERES CONHECIMENTO}}{2} \right) + \text{Outros}$$

(Arredonda para Baixo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14