

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

Nível de Bárbaro

Outros

FÚRIA! HOJE

$$\boxed{\text{rds}} = 2 + \text{CON} + \left(\frac{\text{Nível de Bárbaro}}{2} \times 2 \right) + \text{Outros}$$

FORÇA MODIFICADOR

CONSTITUIÇÃO MODIFICADOR

Teste de Vontade Bônus

CLASSE DA ARMADURA PENALIDADE

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

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

FATIGADO DURAÇÃO

FÚRIA! Duração

Penalidade de Pontos de Destreza -2

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

FÚRIA! PODERES

FÚRIA! PODERES CONHECIMENTO

Nível de Bárbaro

Outros

$$\boxed{\text{rds}} = \left(\frac{\text{Nível de Bárbaro}}{2} \div 2 \right) + \text{Outros}$$

(Arredonda para Baixo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14