

ARMOURED HULK! (BARBARO)

Livello
da Barbaro

BARBARO

Livello
da Barbaro

1 ☐ Indomitable Stance
IRA!

2 ☐ Armoured Swiftness

3 ☐ Resilience of Steel +1

5 ☐ Improved Armoured Swiftness

6 ☐ Resilience of Steel +2

7 ☐ Riduzione del Danno 1/–

9 ☐ Resilience of Steel +3

10 ☐ Riduzione del Danno 2/–

11 ☐ Superiore IRA!

12 ☐ Resilience of Steel +4

13 ☐ Riduzione del Danno 3/–

14 ☐ Volontà Indomabile

15 ☐ Resilience of Steel +5

16 ☐ Riduzione del Danno 4/–

17 ☐ Infaticabile IRA!

18 ☐ Resilience of Steel +6

19 ☐ Riduzione del Danno 5/–

20 ☐ Possente IRA!

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

Livello
2

5 m 1 q

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

m q

Resulting movement speed in
medium or heavy armour

Livello
5

10 m 2 q

Increase to normal
movement speed

m q

Resulting normal
movement speed

m q

Resulting movement speed in
medium or heavy armour

RESILIENCE OF STEEL

CRITICAL HIT

Livello

6

+

Bonus to AC that applies only to
critical hit confirmation rolls

IRA!

IRA!DURATA
AL GIORNO

Livello
da Barbaro

Varie

IRA!
OGGI

rd

$$= 2 + \text{COS} + (\quad \times 2) + \quad$$

rd

PUNTEGGIO
FORZA
BONUS

PUNTEGGIO DI
COSTITUZIONE
BONUS

BONUS
TS
VOLONTA'

PENALITA'
CA

IRA!

4

4

2

-2

SUPERIORE IRA!

6

6

3

-2

POSSENTE IRA!

8

8

4

-2

Modificatore di Abilità =
(Punteggio di Abilità Totale - 10) / 2

FOR

COS

CA

AFFATICATO
DURATA

IRA!
Durata

Punteggio di Forza
Penalità: -2

Punteggio di Destrezza
Penalità: -2

rd

$$= \quad \times 2$$

F-1R

D-1S

Non può entrare in Ira, correre o caricare
mentre è Affaticato

IRA!POTERI

IRA!POTERI
CONOSCIUTI

Livello
da Barbaro

Varie

$$= (\quad \div 2) + \quad$$

(per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14