

# ARMoured HULK!

(B RBARO)

Nivel de  
Bárbaro

## BÁRBARO

Nivel de Bárbaro		
1	<input type="checkbox"/>	Indomitable Stance <b>FURIA!</b>
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"/>	Reducción de Daño 1/—
9	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +3
10	<input type="checkbox"/>	Reducción de Daño 2/—
11	<input type="checkbox"/>	Greater <b>RAGE!</b>
12	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +4
13	<input type="checkbox"/>	Reducción de Daño 3/—
14	<input type="checkbox"/>	Voluntad Indomable
15	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +5
16	<input type="checkbox"/>	Reducción de Daño 4/—
17	<input type="checkbox"/>	¡ <b>FURIA! RAGE!</b>
18	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +6
19	<input type="checkbox"/>	Reducción de Daño 5/—
20	<input type="checkbox"/>	Mighty <b>RAGE!</b>

## INDOMITABLE STANCE

**+1**

Bonus a **CMB** by **CMD** for overrun manoeuvres;  
reflex saves against trample attacks;  
**CA** against charge attacks;  
attack and damage against charging creatures

## ARMoured SWIFTNESS

Nivel 2	5' 1c	Increased speed in medium or heavy armour, providing this is still below your normal move speed
	' c	Resulting movement speed in medium or heavy armour
Nivel 5	10' 2c	Increase to normal movement speed
	' c	Resulting normal movement speed
	' c	Resulting movement speed in medium or heavy armour

## RESILIENCE OF STEEL

### GOLPE CRÍTICO

Nivel **6**

**+**

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

## FURIA!

**FURIA!** DURACIÓN  
PER DAY

$$\boxed{\text{turnos}} = 2 + \text{CON} + \left( \frac{\text{Nivel de Bárbaro}}{2} \times 2 \right) + \text{Misc}$$

BON PUNT DE  
BONUS

PUNT  
CONSTITUCIÓN  
BONUS

BON  
BONUS

PENALIZACIÓN  
CLASE  
ARMADURA

FURIA!	4	4	2	-2
¡ <b>FURIA RAGE!</b>	6	6	3	-2
¡ <b>FURIA RAGE!</b>	8	8	4	-2

Mod de Característica =  
(Puntuación Total de Característica - 10) ÷ 2

**FUE**

**CON**

**CA**

**DURACIÓN**  
DURATION

**FURIA!**  
Duración

Pen Punt  
Fuerza -2

Pen Punt  
Destreza -2

$$\boxed{\text{turnos}} = \frac{\text{FURIA! Duración}}{2} \times 2$$

**FUE**

**DIS**

No se puede entrar en furia, correr o cargar  
mientras estés fatigado.

## PODERES DE ¡FURIA!

**PODERES CONOCIDOS** DE  
¡**FURIA!** Bárbaro

Misc

$$\boxed{\text{turnos}} = \left( \frac{\text{Poderes Conocidos}}{2} \right) + \text{Misc}$$

(Redondear abajo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14