

ARMoured HULK! (BARBARO)

Livello
da Barbaro

BARBARO

Livello da Barbaro		
1	<input type="checkbox"/>	Indomitable Stance IRA!
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"/>	Riduzione del Danno 1/-
9	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +3
10	<input type="checkbox"/>	Riduzione del Danno 2/-
11	<input type="checkbox"/>	Superiore IRA!
12	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +4
13	<input type="checkbox"/>	Riduzione del Danno 3/-
14	<input type="checkbox"/>	Volontà Indomabile
15	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +5
16	<input type="checkbox"/>	Riduzione del Danno 4/-
17	<input type="checkbox"/>	Infaticabile IRA!
18	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +6
19	<input type="checkbox"/>	Riduzione del Danno 5/-
20	<input type="checkbox"/>	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

RESISTANCE

Livello 6	+	Bonus to AC that applies only to critical hit confirmation rolls
--------------	---	--

IRA!

IRA! DURATA AL GIORNO

$$\boxed{\text{rd}} = 2 + \text{COS} + \left(\frac{\text{PUNTEGGIO FORZA BONUS}}{\text{LIVELLO DA BARBARO}} \times 2 \right) + \text{ALTRO}$$

PUNTEGGIO
FORZA
BONUS

PUNTEGGIO DI
COSTITUZIONE
BONUS

BONUS
TS
VOLONTA'

IRA! OGGI

$$\boxed{\text{rd}} = \text{PUNTEGGIO FORZA BONUS} + \text{PUNTEGGIO DI COSTITUZIONE BONUS} + \text{BONUS TS VOLONTA'} - \text{PENALITA' CA}$$

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

$$\boxed{\text{rd}} = \frac{\text{PUNTEGGIO FORZA BONUS}}{\text{LIVELLO DA BARBARO}} \times 2$$

FOR

DIS

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

IRA! POTERI

IRA! POTERI CONOSCIUTI

$$\boxed{\text{rd}} = \left(\frac{\text{PUNTEGGIO FORZA BONUS}}{\text{LIVELLO DA BARBARO}} \div 2 \right) + \text{ALTRO}$$

(per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14