

# ARMoured HULK! (BÁRBARO)

Nivel de  
Bárbaro

## BÁRBARO

Nivel de Bárbaro		
1	<input type="checkbox"/>	Indomitable Stance ¡FURIA!
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"/>	Furia MAYOR
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"/>	FURIA! INCANSABLE
18	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +6
19	<input type="checkbox"/>	Reducción de Daño 5/—
20	<input type="checkbox"/>	Furia PODEROSA

## INDOMITABLE STANCE

**+1**

Bonus a **BMCy BMC** 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 RESISTENCIA

6

+

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

## ¡FURIA!

### FURIA! DURACIÓN AL DÍA

$$\text{turnos} = 2 + \text{CON} + \left( \frac{\text{BON PUNT DE FUERZA}}{2} \right) + \text{Misc}$$

BON PUNT DE  
FUERZA

PUNT  
CONSTITUCIÓN  
BONUS

### FURIA! HOY

BON  
SALV  
VOL

PENALIZACIÓN  
CLASE DE  
ARMADURA

¡FURIA!	4	4	2	-2
FURIA MAYOR!	6	6	3	-2
¡FURIA PODEROSA!	8	8	4	-2

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

FUE

CON

CA

### DURACIÓN FATIGADO

### ¡FURIA! Duración

Penal. Punt.  
Fuerza -2

Penaliz. Punt.  
Destreza: -2

$$\text{turnos} = \text{Duración} \times 2$$

FUE

DIS

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

## PODERES FURIA!

### PODERES CONOCIDOS FURIA!

Bárbaro

Misc

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

(Redondear abajo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14