ARMOURED HULK!

Livello da Barbaro

IRA! IRA!DURATA AL GIORNO Livello da Barbaro Varie × 2) + = 2 + COS + (rd

IRA! OGGI

rd

	(BARBARO)					rd		2 + 603 +	\		_		rd
Livelle	0		E	BAI	RBARO -	,			PUNTEGO FORZA BONUS		ONE	BONUS TS VOLONTA'	PENALITA' CA
da Barb 1	aro □] '	Indom	iitab	ole Stance			IRA!	4	4		2	-2
2]	Armoure	ed S	Swiftness		SU	PERIORE RA!	6	6		3	-2
3			Resilien	nce o	of Steel +1		P	OSSENTE IRA!	8	8		4	-2
5			Improve	ed A	rmoured Swiftness	Modificatore d (Punteggio di <i>l</i>		tà = a Totale - 10) / 2	FOR	COS			CA
6]	Resilien	nce c	of Steel +2	AFFATICAT	0	IRA!		li Forza Punteggio		trezza	
7]	Riduzio	ne d	del Danno 1/—	DURATA	1_	Durata	Penalità: -2	Penalità: -	17.		e in Ira, correre o carica
9]	Resilien	nce c	of Steel +3	rd	=	×2	IP A IPA	OTERI		mentre è Affati	cato
10]	Riduzio	ne d	del Danno 2/—	IRA!poteri	[Livello	Varie				
11			Superio	re II	RA!	CONOSCIUT		da Barbaro	\				
12			Resilien	nce c	of Steel +4		<u> </u>	÷ 2	+				(per difetto)
13			Riduzio	ne d	del Danno 3/—	1							
14			Volontà	Ind	lomabile								
15			Resilien	ice c	of Steel +5	2							
16			Riduzio	ne d	del Danno 4/—								
17			Infatica	bile	IRA!	3							
18			Resilien	nce c	of Steel +6								
19			Riduzio	ne d	del Danno 5/—	4							
20			Possent	te IF	RA!								
+1	+1 Bonus to CMB and CMD for overrun manoeuvres; reflex saves against trample attacks; AC against charge attacks; attack and damage against charging creatures												
*		AR	MOU		CD SWIFTNESS Increased speed in medium or heavy								
Livello		5 r	n 1 q	á	armour, providing this is still below your normal move speed	7							
2		r	n q		Resulting movement speed in medium or heavy armour								
	1	. 0 r	n 2 q		Increase to normal movement speed	8							
Livello 5		r	n q		Resulting normal movement speed	9							
		r	n q		Resulting movement speed in medium or heavy armour								
``		R	ESILI	EN	ICE OF STEEL	10							
	CRITICAL HIT RESISTANCE												
6	+				us to AC that applies only to cal hit confirmation rolls	11							
						12							

13

14