## ARMOURED

Livello da Barbaro

,	HULK!			IRA! DURATA PER DAY		Livello Varie da Barbaro		IRA! TODAY	
		ULIN Barbaro)		r	= 2 + COS +	( × 2	) +		r
X.	(1)		ARBARO .			PUNTEGGIO FORZA	PUNTEGGIO DI COSTITUZIONE	BONUS BONUS	PENALITA' PENALTY
Livello da Barba		4				BONUS	BONUS		
1		Indomit IRA!	able Stance		POSSENTE	4	4	2	-2
2		Armoured	d Swiftness		IRA RAGE!	6	6	3	-2
3		Resilienc	e of Steel +1		IRA RAGE!	8	8	4	-2
5		Improved	Armoured Swiftness	Modificatore d (Punteggio di <i>i</i>	li Abilità = Abilità Totale - 10) / 2	FOR	COS		CA
6		Resilienc	e of Steel +2	AFFATICAT		Punteggio di Fo Penalità: <b>-2</b>	rza Punteggio di Des Penalità: <b>-2</b>	trezza	
7		Riduzione	e del Danno 1/–	DURATA	Duration × 2	F-DR		Non può entra mentre è Affa	are in Ira, correre o carica
9		Resilienc	e of Steel +3	r		IRA! <b>POW</b>	ERS	mentre e Arra	ticato
10		Riduzione	e del Danno 2/–	IRA! power		Varie	LKO		
11		Superiore	e IRA!	CONOSCIUT		`			
12		Resilienc	e of Steel +4		= (	) +			(per difetto)
13		Riduzione	e del Danno 3/—	1					
14		Volontà I	ndomabile						
15		Resilienc	e of Steel +5	2					
16		Riduzione	e del Danno 4/—						
17		IRA RAGE	!	3					
18		Resilienc	e of Steel +6						
19			e del Danno 5/—	4					
20		Possente	IRA!						
,			TABLE STANCE	5					
+1	Bonus to CMB and CMD for overrun manoeuvres; reflex saves against trample attacks;  AC against charge attacks; attack and damage against charging creatures			6					
l k			RED SWIFTNESS	6					
Livello	5	m <b>1</b> q	Increased speed in medium or heavy armour, providing this is still below your normal move speed	7					
2		m q	Resulting movement speed in medium or heavy armour						
	10	m <b>2</b> q	Increase to normal movement speed	8					
Livello 5		m q	Resulting normal movement speed	9					
		m q	Resulting movement speed in medium or heavy armour						
x.			ENCE OF STEEL	10					
Livello R	CRITIC RESIST	CAL HIT FANCE							
6	+	Вс	onus to AC that applies only to itical hit confirmation rolls	11					
				12					
				13					
				14					

IRA!