

HURLER!

(BARBARE)

Niveau
de Barbare

BARBARE

Niveau
de Barbare

1 ☐ { Skilled Thrower
RAGE!

2 ☐ Esquive instinctive

3 ☐ Sens des pièges +1

5 ☐ Esquive instinctive supérieure

6 ☐ Sens des pièges +2

7 ☐ Réduction de dégâts 1/—

9 ☐ Sens des pièges +3

10 ☐ Réduction de dégâts 2/—

11 ☐ RAGE ! DE GRAND BERSERKER

12 ☐ Sens des pièges +4

13 ☐ Réduction de dégâts 3/—

14 ☐ Volonté Indomptable

15 ☐ Sens des pièges +5

16 ☐ Réduction de dégâts 4/—

17 ☐ Sans Fatigue RAGE!

18 ☐ Sens des pièges +6

19 ☐ Réduction de dégâts 5/—

☐ RAGE ! DE MAÎTRE BERSERKER

SKILLED THROWER

10 m 2 c.

Increased range increment on
any thrown object

RAGE!

RAGE ! DUREE PAR JOUR

$$\boxed{\text{trs}} = 2 + \text{CON} + \left(\frac{\text{Niveau de Barbare}}{\text{Divers}} \times 2 \right) +$$

FORCE
SCORE
BONUS

SCORE de
CONSTITUTIONS
BONUS

VOLONTE
SAUVEGARDE
BONUS

CLASSE
D'ARMURE
PENALITE

RAGE! 4 4 2 -2

SUPERIEURE RAGE! 6 6 3 -2

MAITRE RAGE! 8 8 4 -2

Modificateur de Caractérisitque =
(Score Total de la Caractéristique - 10) ÷ 2

FOR

CON

CA

FATIGUE DUREE

RAGE ! DUREE

Score de Force
Pénalité: -2

Score de dextérité
Pénalité: -2

$$\boxed{\text{trs}} = \frac{\text{RAGE ! DUREE}}{\text{Fatigue}} \times 2$$

F-1R

D-1X

Ne peut pas entrer en rage, courir ou char
lorsqu'il est fatigué

POUVOIRS DE RAGE !

POUVOIRS DE RAGE ! CONNUS

Niveau
de Barbare

Divers

$$\boxed{\text{trs}} = \left(\frac{\text{Niveau de Barbare}}{\text{Divers}} \div 2 \right) +$$

(arrondi à l'inférieur)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14