

ARMOURED HULK! (BARBARE)

Niveau
de Barbare

BARBARE

Niveau de Barbare		
1	<input type="checkbox"/>	Indomitable Stance RAGE!
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"/>	Réduction de dégâts 1/–
9	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +3
10	<input type="checkbox"/>	Réduction de dégâts 2/–
11	<input type="checkbox"/>	Greater RAGE!
12	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +4
13	<input type="checkbox"/>	Réduction de dégâts 3/–
14	<input type="checkbox"/>	Volonté Indomptable
15	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +5
16	<input type="checkbox"/>	Réduction de dégâts 4/–
17	<input type="checkbox"/>	Sans Fatigue RAGE!
18	<input type="checkbox"/>	Resilience of Steel +6
19	<input type="checkbox"/>	Réduction de dégâts 5/–
20	<input type="checkbox"/>	Mighty RAGE!

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

Niveau 2	5 pieds cases	Increased speed in medium or heavy armour, providing this is still below your normal move speed
	10 pieds cases	Resulting movement speed in medium or heavy armour
Niveau 5	10 pieds cases	Increase to normal movement speed
	15 pieds cases	Resulting normal movement speed
	20 pieds cases	Resulting movement speed in medium or heavy armour

RESILIENCE OF STEEL

CRITICAL HIT		
RESISTANCE		
Niveau		
6	+	Bonus to AC that applies only to critical hit confirmation rolls

POUVOIRS DE

RAGE ! DUREE
PER DAY

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

Niveau
de Barbare

Divers

RAGE !
AUJOURD'HUI

$$\boxed{\text{trs}}$$

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

STR

CON

CA

FATIGUE
DURATION

RAGE !
DUREE

Score de Force
Pénalité: -2

Score de dextérité
Pénalité: -2

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

STR

D-1X

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

POUVOIRS D'RAGE !

POUVOIRS D'RAGE !
KNOWN

Niveau
de Barbare

Divers

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

(arrondi à l'inférieur)

1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		