

# ARMoured HULK! (BARBARE)

Barbare  
Niveau

## BARBARE

Barbare Niveau		
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"/>	RAGE ! DE GRAND BERSERKER
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"/>	RAGE ! DE MAÎTRE BERSERKER

## 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 m	1 case	Increased speed in medium or heavy armour, providing this is still below your normal move speed
	m	cases	Resulting movement speed in medium or heavy armour
	10 m	2 cases	Increase to normal movement speed
Niveau			
5	m	cases	Resulting normal movement speed
	m	cases	Resulting movement speed in medium or heavy armour

## RESILIENCE OF STEEL

### CRITICAL HIT

### RESISTANCE

Niveau		
6	+	Bonus to <b>AC</b> that applies only to critical hit confirmation rolls

## RAGE!

### RAGE ! DUREE PAR JOUR

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

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

STR

CON

CA

### FATIGUE DUREE

### RAGE ! DUREE

Score de Force  
Pénalité: -2

Score de dextérité  
Pénalité: -2

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

STR

D-1X

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

## POUVOIRS DE RAGE !

### POUVOIRS DE RAGE ! CONNUS

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

(arrondi à l'inférieur)

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