

BÁRBARO



“Minha força é a fúria da natureza.”

PERFIL DA CLASSE

Função: Agressor. O bárbaro empunha poderosas armas de duas mãos para causar danos sérios a seus inimigos. Seu poder físico e sua presença aterradora fazem com que os inimigos se acovardem diante dele e ele pode aumentar temporariamente suas habilidades ao canalizar explosões de fúria. Dependendo de sua escolha de características de classe e poderes, o bárbaro tende ao defensor ou líder como função secundária.

Fonte de Poder: Primitivo. O bárbaro é o campeão primitivo, um combatente devotado ao mundo natural e uma encarnação das tradições selvagens de sua tribo.

Atributos Principais: Força, Constituição, Carisma

Proficiência com Armaduras: Traje, corselete, gibão

Proficiência com Armas: Corpo a corpo simples, corpo a corpo militares

Bônus na Defesa: +2 em Fortitude

Pontos de Vida no Nível 1: 15 + valor de Constituição

Pontos de Vida por Nível: 6

Pulsos de Cura por Dia: 8 + modificador de Constituição

Perícias Treinadas: No nível 1, dentre as perícias abaixo, escolha 3 como treinadas.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Atletismo (For), Intimidação (Car), Natureza (Sab), Percepção (Sab), Socorro (Sab), Tolerância (Con)

Características de Classe: Agilidade do Bárbaro, Arremetida, golpe em fúria, Poder Ferino

Os bárbaros são guerreiros selvagens que conseguem desferir golpes terríveis com suas armas poderosas. Eles avançam de um inimigo para outro e raramente sentem a dor de um golpe sofrido. Para os inimigos, os momentos de maior terror são aqueles em que o bárbaro convoca as forças primitivas e concede sua força a esses espíritos furiosos. Esse estado de fúria, ainda que temporário, fornece ao bárbaro poderes incríveis, numa combinação de perícias, força de vontade e um legado dos rituais tribais antigos.

Como um bárbaro, seu personagem possui um elo com poderosos espíritos da natureza e outras forças primitivas que são ligadas aos guerreiros de sua tribo por canções e totens que representam esse legado. Esses espíritos concedem energia à fúria do bárbaro, transformando-o numa força devastadora no campo de batalha. Na medida que sua experiência aumenta, esses acessos de fúria transcendem às limitações mortais, manifestando-se diretamente como ondas de poder elemental ou concedendo ao bárbaro poderes regenerativos sobrenaturais.

Quando o furor da batalha assolar seu personagem, ele responderá com uma investida repentina e um golpe mortal de sua arma, ou com uma fúria devastadora que deixará os inimigos destruídos pelo caminho?

CRIANDO UM BÁRBARO

Embora muitos poderes de bárbaro favoreçam uma das duas estruturas (o bárbaro da fúria sangrenta ou o bárbaro nobre nato), você pode escolher o poder que quiser para seu personagem. Todos os bárbaros dependem de um alto valor de Força e também da Constituição ou Carisma, dependendo da expressão da classe que escolherem.

BÁRBARO DA FÚRIA SANGRENTA

Esse tipo de bárbaro é capaz de suportar terríveis castigos físicos, principalmente durante a loucura da fúria. Em níveis mais elevados, os poderes do personagem (particularmente os de fúria) visivelmente manifestam os espíritos sagrados da tribo dele. A Força deve ser o maior atributo deste tipo de bárbaro, uma vez que ele a usa para atacar, mas a Constituição deve ficar próxima em segundo lugar. O Carisma pode ser o terceiro atributo, principalmente se você quiser escolher alguns poderes da estrutura do bárbaro nobre nato. Os bárbaros da fúria sangrenta tendem a defensores como função secundária.

Característica de Classe Sugerida: Vigor da Fúria Sangrenta

Talento Sugerido: Especialidade com Armas

Perícias Sugeridas: Atletismo, Percepção, Tolerância

Poderes Sem Limite Sugeridos: *golpe devastador*, *golpe de recuperação*

Poder Por Encontro Sugerido: *golpe avalanche*

Poder Diário Sugerido: *fúria da caçada de sangue*

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE DOS BÁRBAROS

Os bárbaros possuem as seguintes características de classe.

AGILIDADE DO BÁRBARO

Enquanto não estiver usando uma armadura pesada, o bárbaro recebe +1 de bônus na CA e na defesa de Reflexos. Esse bônus aumenta para +2 no nível 11 e para +3 no nível 21.

ARREMETIDA

Uma vez por rodada, quando obtiver um sucesso decisivo com um poder de ataque bárbaro, o personagem pode realizar imediatamente um ataque básico corpo a corpo usando uma ação livre. O bárbaro não precisa atacar o mesmo alvo contra o qual obteve o sucesso decisivo.

GOLPE EM FÚRIA

Os poderes diários de bárbaro apresentam a palavra-chave fúria. Esses poderes permitem que o personagem liberte uma poderosa explosão de emoções, força de vontade e energia primitiva. Todos os poderes de fúria começam com um ataque poderoso e então, colocam o personagem num estado de fúria que concede um benefício contínuo.

No nível 5 o bárbaro recebe o poder *golpe em fúria*, que permite a ele canalizar um poder de fúria não utilizado num golpe devastador enquanto ele está em fúria. O *golpe em fúria* é uma alternativa para que o personagem possa usar um segundo poder de fúria durante uma batalha climática, causando o potencial de dano de um poder diário sem ser forçado a manifestar um novo estado de fúria.

PODER FERINO

Os bárbaros se conectam ao mundo natural de várias maneiras. Alguns crescem tão acostumados com o castigo físico que acham mais fácil absorver os ataques do que esquivar deles. Outros são exemplos vivos de como o poder da força de vontade pode moldar o destino.

Vigor da Fúria Sangrenta: O bárbaro recebe o poder *investida célere*. Além disso, sempre que os ataques do personagem fazem com que um inimigo seja reduzido a 0 ponto de vida ou menos, ele recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Constituição. O número de pontos de vida temporários aumenta para 5 + modificador de Constituição no nível 11 e para 10 + modificador de Constituição no nível 21.

PODERES DE BÁRBARO

Os poderes desta classe são evocações da força primitiva. Nos níveis mais baixos, eles se apóiam basicamente na habilidade marcial e presença pessoal, mas não muito distante na carreira do personagem, os espíritos primitivos do mundo natural passam a infundir o corpo do bárbaro com vigor. Nos níveis mais elevados, os espíritos primitivos fluem livremente pelo personagem e pela arma dele, criando efeitos visivelmente sobrenaturais.

Os poderes de ataque diários do bárbaro têm a palavra-chave fúria. Enquanto o personagem estiver em fúria, seus poderes sem limite de bárbaro recebem alguns benefícios, conforme detalhado nesses poderes.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Todo bárbaro recebe o poder *golpe em fúria* que pode ser utilizado a partir do nível 5, enquanto o personagem estiver em fúria.

Golpe em Fúria

Característica de Bárbaro

Você canaliza sua fúria primitiva num ataque devastador.

Diário (Especial) ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma **corpo a corpo**

Condição: O personagem deve estar em fúria e deve ter pelo menos um poder de bárbaro com a palavra-chave fúria não utilizado.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA. Para realizar este ataque, o personagem deve gastar a utilização de um poder de bárbaro com a palavra-chave fúria não utilizado.

Sucesso: O bárbaro causa dano de acordo com o nível do poder de fúria que foi gasto:

Nível 1: 3[A] + modificador de Força

Nível 5: 4[A] + modificador de Força

Nível 9: 5[A] + modificador de Força

Nível 15: 6[A] + modificador de Força

Nível 19: 7[A] + modificador de Força

Nível 20: 7[A] + modificador de Força

Nível 25: 8[A] + modificador de Força

Nível 29: 9[A] + modificador de Força

Fracasso: Metade do dano.

Especial: O personagem pode utilizar este poder duas vezes por dia.

Investida Célere

Característica de Bárbaro

Conforme seu inimigo cai, você corre em direção à sua próxima vítima.

Encontro ♦ **Primitivo**

Ação Livre **Pessoal**

Gatilho: Um ataque do bárbaro reduz um inimigo a 0 ponto de vida ou menos

Efeito: O bárbaro realiza uma investida contra um inimigo.

EVOCÇÕES SEM LIMITE DE NÍVEL 1

Golpe de Recuperação

Ataque de Bárbaro 1

Nada restaura sua vontade de lutar como um golpe bem dado no oponente. Com cada balanço esmagador, você tem mais vontade de pressioná-lo.

Sem Limite ♦ **Arma, Primitivo**

Ação Padrão **Arma corpo a corpo**

Condição: O bárbaro deve empunhar uma arma de combate corpo a corpo com as duas mãos.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o bárbaro recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Constituição. Se estiver em fúria, ele recebe um número de pontos de vida temporários igual a 5 + seu modificador de Constituição.

Nível 11: 1[A] + 1d6 + modificador de Força de dano.

Nível 21: 2[A] + 2d6 + modificador de Força de dano.

Golpe Devastador

Ataque de Bárbaro 1

Você golpeia com um poder terrível, mais interessado com a força ofensiva que com o posicionamento defensivo.

Sem Limite ♦ **Arma, Primitivo**

Ação Padrão **Arma corpo a corpo**

Condição: O bárbaro deve empunhar uma arma de combate corpo a corpo com as duas mãos.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + 1d8 + modificador de Força de dano.

Nível 11: 1[A] + 2d8 + modificador de Força de dano.

Nível 21: 2[A] + 3d8 + modificador de Força de dano.

Efeito: Até o começo do próximo turno do bárbaro, qualquer atacante recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra ele. Se o personagem estiver em fúria, os atacantes não recebem esse bônus.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 1

Golpe Avalanche

Ataque de Bárbaro 1

Você baixa a guarda e coloca toda sua força em um balanço devastador por sobre a cabeça.

Encontro ♦ **Arma, Primitivo**

Ação Padrão **Arma corpo a corpo**

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano.

Vigor da Fúria Sangrenta: O ataque causa um dano adicional igual ao modificador de Constituição do bárbaro.

Efeito: Até o final do próximo turno do bárbaro, os atacantes recebem +4 de bônus nas jogadas de ataque contra ele.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 1

Fúria da Caçada de Sangue

Ataque de Bárbaro 1

Sua fúria emerge das profundezas de seu sofrimento para levar a dor aos feridos.

Diário ♦ **Arma, Fúria, Primitivo**

Ação Padrão **Arma corpo a corpo**

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria da caçada de sangue. Enquanto estiver em fúria, se ele ou o alvo estiverem sangrando, o personagem recebe um bônus nas jogadas de dano dos ataques corpo a corpo igual ao seu modificador de Constituição.

TALENTO

ESPECIALIDADE COM ARMAS

Benefício: O personagem escolhe um grupo de armas. Ele recebe +1 de bônus de talento nas jogadas de ataque dos poderes com a palavra-chave arma que utilizar usando uma arma do grupo escolhido. Esse bônus aumenta para +2 no nível 15 e para +3 no nível 25.

Especial: É possível adquirir este talento mais de uma vez. Sempre que adquiri-lo, selecione um grupo de armas diferente.