Unearthed Arcana: Caminhos Primitivos do Bárbaro

No 3° nível, você escolhe um caminho que molda a natureza da sua fúria. Aqui estão três novas opções para isso: Caminho do Guardião Ancestral, Caminho do Arauto da Tempestade e o Caminho do Devoto.

Caminho do Guardião Ancestral

Alguns Bárbaros vêm de culturas que reverenciam seus ancestrais. Essas tribos ensinam que os guerreiros do passado permanecem no mundo como poderosos espíritos protetores que podem guiar e proteger os vivos. Quando os bárbaros que seguem esse caminho entram em fúria, eles atravessam a barreia para o mundo dos espíritos e chamam esses espíritos guardiões para ajuda-los. Bárbaros que invocam espíritos guardiões lutam para proteger suas tribos e companheiros mesmo contra golpes poderosos.

No intuito de fortalecer os laços com seus ancestrais, bárbaros que seguem esse caminho se cobrem com tatuagens e ornamentos que celebram os grandes feitos dos seus ancestrais. Essas tatuagens e ornamentos contam historias épicas contra monstros terríveis e rivais assustadores.

Protetores Ancestrais

A partir do 3º nível, quando escolhe esse caminho, Guerreiros Espectrais aparecem quando você ativa sua fúria. Esses guerreiros distraem o oponente que você escolher e o dificultam que ele escape de você. Enquanto em fúria, você pode usar uma ação bônus para escolher uma criatura que possa ver a 3 metros de você. Até o inicio do seu próximo turno ou ate sua fúria acabar, a criatura escolhida tem desvantagem nas jogadas de ataque se ela não ter como alvo você, e se a criatura escolhida usar a ação desengajar a 3 metros de você, terá sua velocidade reduzida pela metade.

Escudo Ancestral

A partir do 6º nível, os Espíritos Guardiões que te auxiliam podem fornecer proteção também aos seus aliados. Quando em fúria, e um aliado que estiver a 9 metros de você receber dano de concussão, cortante ou perfurante, você pode usar sua ação de reação para transferir sua resistência a esse tipo de dano para esse aliado. A resistência se aplica a todo dano recebido. Até o inicio do seu próximo turno, esse aliado mantem essa resistência e você perde, a não ser que você tenha essa redução proveniente de outra fonte que não seja sua fúria.

Consultar os Espíritos

No 10º nível, você ganha a habilidade de se comunicar com seus espíritos ancestrais. Logo antes de realizar um teste de Inteligencia ou Sabedoria, você pode dar a si mesmo vantagem nessa rolagem. Você pode usar esse recurso três vezes a cada descanso longo.

Ancestrais Vingativos

A partir do 14º nível, seus espíritos ancestrais se tornam poderosos suficiente para atacar seus oponentes. Quando você ou um aliado que possa ver à até 9 metros é atingido por um ataque corpo a corpo enquanto você estiver em fúria, você pode usar sua ação de reação para causar ao adversário dano de energia igual a 2d8.

Caminho do Arauto da Tempestade

Bárbaros tradicionalmente nutrem uma fúria dentro de si. Essa fúria lhes concedem uma força, resistência e velocidade superiores. Porém, bárbaros que seguem o caminho do Arauto da Tempestade aprendem, em vez disso, a transformar sua fúria em um véu de magia primordial que se move à sua volta. Quando em fúria, o bárbaro desse caminho drena essa energia para criar efeitos mágicos poderosos. Arautos da Tempestade são tipicamente heróis de elite que treinam ao lado de druidas, patrulheiros e outros que juraram proteger o reino da natureza. Outros Arautos aprimoram sua arte em lugares distintos destruídos por tempestades, zonas congeladas no fim do mundo ou nos confis dos mais quentes desertos.

Todos os direitos reservados à ©2016 Wizards of the Coast LLC

Fúria da Tempestade

Quando você escolhe esse caminho no 3º nível, escolha uma das seguintes opções: Deserto, Oceano, Tundra. O meio ambiente que você escolher dá forma à natureza da tempestade que você conjura quando em fúria.

Enquanto em fúria, você emana uma aura de 3 metros. Os efeitos dessa aura dependem do ambiente que escolheu.

Deserto: Qualquer adversário que termina o turno dentro da sua aura recebe dano de fogo igual a 2+(nível de bárbaro divido por 4).

Oceano: No final de cada turno seu, você pode escolher uma criatura dentro de sua aura que não seja você. O alvo deve realizar um teste de resistência de Destreza com ND (nível de dificuldade) igual a 8 + Bonus de Proficiência + Modificador de Constituição. O alvo recebe dano elétrico igual a 2d6 ou metade caso passe no teste de resistência. Esse dano aumenta para 3d6 no 10º nível e 4d6 no 15º nível.

Tundra: Qualquer inimigo que termine o turno dentro da aura recebe dano de frio igual a 2+(nível do bárbaro dividido por 4).

Essência da Tempestade

No 6º nível, você se conecta com o poder da tempestade, isso lhe garante habilidades adicionais baseado no meio ambiente escolhido no 3º nível.

Deserto: Você ganha resistência a dano de fogo, e não sofre os efeitos de calor extremo.

Oceano: Você ganha resistência à eletricidade e pode respirar embaixo d'água.

Tundra: Você ganha resistência a dano de frio e não sofre os efeitos do frio extremo.

Escudo da Tempestade

No 10º nível, você aprende a usar seu domínio sob a tempestade para proteger seus aliados. Enquanto em fúria, seus aliados dentro da aura ganham os os benefícios da sua habilidade Essência da Tempestade.

Tempestade Furiosa

A partir do 14º nível a energia que você canaliza da tempestade se torna poderosa.

Deserto: O solo ao seu redor se torna areia movediça. Qualquer inimigo que tente se movimentar mais de 1,5 metros enquanto a aura estiver ativa precisa realizar um teste de resistência de Força com nível de dificuldade 8 + Bônus de proficiência + modificador de Constituição. Caso falhe, a velocidade da criatura se torna 0 até o inicio de seu próximo turno.

Oceano: Ventos trovejantes atravessam a área em sua volta. Qualquer criatura que você ataque dentro de sua aura precisa fazer um teste de resistência de força ND 8 + bônus de proficiência + modificador de Força. Caso falhe, será derrubado no chão, com a condição Caído.

Tundra: O ar em sua volta se torna uma nevasca que atrasa os movimentos dos oponentes. A área em sua volta conta como um terreno difícil para seus inimigos.

Caminho do Devoto

Algumas divindades inspiram seus seguidores a se lançarem em uma fúria incontrolável no combate. Esses são os Zelotes - bárbaros que canalizam sua fúria em poderosas demonstrações de poderes divinos.

Uma variedade de divindades do D&D inspiram seus seguidores a escolherem esse caminho. Tempus de Forgotten Realms, Hextor e Erythnul de Greyhawk são os melhores exemplos disso. Em geral, os Deuses que inspiram os Zelotes são divindades do combate, destruição e violência. Nem todos são maus, mas poucos são bons.

Ira divina

Quando você escolhe esse caminho no 3º nível, você pode canalizar sua ira divina quando começar a sua fúria. Se você o fizer, você fica envolvido por uma aura de poder divino ate sua fúria terminar. No final de cada turno seu, toda criatura a 1,5 metros de você recebe dano igual a 1d6+Metade do nível do bárbaro, o dano é radiante ou necrótico, determinado pelo bárbaro no momento que adquire essa habilidade.

Guerreiro dos Deuses

No 3º nível, sua alma é marcada por inúmeras batalhas. Se uma magia que tivesse como único efeito recuperar seus pontos de vida (mas não ressuscitar/reviver), o conjurador pela magia não necessita de nenhum componente material para realizá-la em você.

Todos os direitos reservados à ©2016 Wizards of the Coast LLC

Foco de Devoção

No 6º nível, o poder divino que abastece sua fúria pode proteger você do mal. Se você falhar em um teste de resistência enquanto em fúria, você pode optar passar nesse teste usando sua ação de reação. Entretanto, ao fazer isso, você imediatamente encerra sua fúria e não pode entrar em fúria novamente enquanto não fizer um descanso curto ou longo.

Presença Fervorosa

No 10º nível, você aprende a canalizar seu poder divino para inspirar fervor em outros. Com uma ação padrão, você grita (uiva, clama) em fúria e libera um grito de guerra carregado com energia divina. Todos os aliados em um raio de 18 metros ganham Vantagem nas jogadas de ataque e testes de resistência até o inicio do seu próximo turno. Uma vez que você usa essa habilidade, você não poderá usá-la novamente até realizar um descanso longo.

Fúria Além da Morte

A partir do 14º nível, o poder divino que alimenta sua fúria permite que você se livre de golpes fatais.

Enquanto em fúria, ter 0 pontos de vida não faz com que você caia inconsciente. Você ainda precisa fazer os testes de resistência contra morte e ainda sofre os efeitos de um ataque realizado contra você. Porém mesmo fracassando nos testes de resistência de morte, você não morre enquanto a fúria não terminar.

Tradução livre sem fins lucrativos por: Douglas Berveglieri Felcar.
Erros ou Sugestões: numeneraptbr@gmail.com

Todos os direitos reservados à ©2016 Wizards of the Coast LLC