

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

# BARBARO

**Allineamento:** Qualsiasi non legale.

**Dado Vita:** d12.

## Abilità di classe

Le abilità di classe del barbaro (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Intimidire (Car), Nuotare (For), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

**Punti abilità al 1° livello:** (4 + modificatore di Int) x4.

**Punti abilità ad ogni livello aggiuntivo:** 4 + modificatore di Int.

**Tabella: Barbaro**

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Movimento veloce, analfabetismo, ira 1 volta al giorno
2°	+2	+3	+0	+0	Schivare prodigioso
3°	+3	+3	+1	+1	Percepire trappole +1
4°	+4	+4	+1	+1	Ira 2 volte al giorno
5°	+5	+4	+1	+1	Schivare prodigioso migliorato
6°	+6/+1	+5	+2	+2	Percepire trappole +2
7°	+7/+2	+5	+2	+2	Riduzione del danno 1/-
8°	+8/+3	+6	+2	+2	Ira 3 volte al giorno
9°	+9/+4	+6	+3	+3	Percepire trappole +3
10°	+10/+5	+7	+3	+3	Riduzione del danno 2/-
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Ira superiore
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Ira 4 volte al giorno, percepire trappole +4
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Riduzione del danno 3/-
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Volontà indomita
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Percepire trappole +5
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Riduzione del danno 4/-, ira 5 volte al giorno
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Ira infaticabile
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Percepire trappole +6
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Riduzione del danno 5/-
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Ira possente, ira 6 volte al giorno

## Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del barbaro.

**Competenza nelle armi e nelle armature:** Il barbaro è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature leggere, nelle armature medie e negli scudi (tranne gli scudi torre).

**Analfabetismo:** I barbari sono gli unici personaggi che non sanno né leggere né scrivere. Un barbaro può spendere 2 punti abilità per ottenere la capacità di leggere e scrivere qualsiasi linguaggio che sia in grado di parlare.

Un barbaro che acquisisce un livello in qualsiasi altra classe impara automaticamente a leggere e scrivere. Qualsiasi altro personaggio che acquisisce un livello nella classe del barbaro non perde la sua capacità di leggere e scrivere.

**Ira (Str):** Il barbaro può cadere in preda ad un'urlante frenesia omicida un certo numero di volte al giorno. Quando è in preda all'ira, guadagna temporaneamente un bonus di +4 alla Forza, +4 alla Costituzione e un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, ma subisce una penalità di -2 alla Classe Armatura.

L'aumento del punteggio di Costituzione implica un aumento dei punti ferita del barbaro di 2 punti per livello, ma egli perde questi punti alla fine della fase d'ira, quando il punteggio di Costituzione ritorna al valore normale. (Questi punti ferita extra non vengono persi prima come i punti ferita temporanei). Mentre è in preda all'ira, un barbaro non può utilizzare alcuna abilità basata sul Carisma, sulla Destrezza o sull'Intelligenza (tranne Artista della Fuga, Cavalcare, Equilibrio e Intimidire), l'abilità Concentrazione, qualsiasi capacità che richieda pazienza e concentrazione, né può lanciare incantesimi o attivare oggetti magici che richiedano una parola di comando, un'attivazione di incantesimo (come una bacchetta) o un completamento di incantesimo (come una pergamena) per funzionare. Può utilizzare qualsiasi talento abbia a disposizione tranne Maestria in Combattimento, talenti di creazione oggetto e talenti di metamagia. Un attacco d'ira dura per un numero di round pari a 3 più il modificatore di Costituzione (appena aumentato) del personaggio. Il barbaro può interrompere volontariamente l'attacco d'ira. Alla fine della fase d'ira il barbaro perde i modificatori e le restrizioni dell'ira e diviene affaticato (penalità di -2 alla Forza e di -2 alla Destrezza, impossibilitato a caricare e a correre) per la durata di quello scontro (a meno che il barbaro non sia di 17° livello, caso in cui questa limitazione non si applica; vedi sotto).

Il barbaro può cadere in preda all'ira solo una volta per scontro. Al 1° livello può utilizzare la sua capacità d'ira una volta al giorno. Al 4° livello e ad ogni quattro livelli successivi può cadere in preda all'ira una volta addizionale al giorno (fino a un massimo di sei volte al giorno al 20° livello). Cadere in preda all'ira non richiede tempo di per sé, ma il barbaro può farlo solo durante la sua azione, e non in risposta all'azione di qualcun altro.

**Movimento veloce (Str):** Il barbaro ha una velocità sul terreno superiore alla norma per la sua razza di +3 metri. Questo beneficio si applica quando indossa un'armatura leggera, un'armatura media o nessuna armatura e non sta trasportando un carico pesante. Applicare questo bonus prima di modificare la velocità del barbaro a causa di qualsiasi carico trasportato o armatura indossata.

**Schivare prodigioso (Str):** Al 2° livello, il barbaro mantiene il bonus di Destrezza alla CA (se presente) anche se viene colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile. Tuttavia, perde comunque il bonus di Destrezza alla CA se viene immobilizzato.

Se un barbaro già possiede schivare prodigioso da una classe differente, egli acquisisce automaticamente schivare prodigioso migliorato (vedi sotto) al suo posto.

**Percepire trappole (Str):** A partire dal 3° livello, un barbaro ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi effettuati per evitare trappole e un bonus di schivare +1 alla CA contro gli attacchi effettuati da trappole. Questi bonus aumentano di +1 ogni tre livelli da barbaro ulteriori (6°, 9°, 12°, 15° e 18° livello). I bonus di percepire trappole ottenuti da più classi sono cumulativi.

**Schivare prodigioso migliorato (Str):** Al 5° livello e oltre, un barbaro non può essere attaccato ai fianchi. Questa difesa nega ai ladri la possibilità di utilizzare attacchi ai fianchi per compiere un attacco furtivo, a meno che l'attaccante non possieda almeno quattro livelli da ladro in più del barbaro bersagliato.

Se un personaggio già possiede schivare prodigioso (vedi sopra) da una seconda classe, egli ottiene automaticamente schivare prodigioso migliorato al suo posto, e i livelli delle classi che forniscono schivare prodigioso si sommano per determinare il livello minimo che deve possedere un ladro per poter attaccare ai fianchi il personaggio.

**Riduzione del danno (Str):** Al 7° livello, il barbaro acquisisce la Riduzione del Danno. Ogni volta che il barbaro subisce dei danni bisogna sottrarre 1 danno dal totale. Al 10° livello, e ad ogni tre livelli da barbaro ulteriori (13°, 16° e 19° livello) questa riduzione del danno aumenta di 1 punto. Questa capacità può ridurre il danno a 0, ma non al di sotto dello 0.

**Ira superiore (Str):** All'11° livello, i bonus di Forza e Costituzione di un barbaro durante la sua fase d'ira aumentano ciascuno di +6, e il suo bonus morale ai tiri salvezza sulla Volontà sale a +3. La penalità alla CA rimane di -2.

**Volontà indomita (Str):** Durante la sua fase d'ira, un barbaro di 14° livello o superiore ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà per resistere agli incantesimi di ammaliamento. Questo bonus è cumulativo con tutti gli altri modificatori, incluso il bonus morale ai tiri salvezza sulla Volontà che ottiene durante la sua fase d'ira.

**Ira infaticabile (Str):** Al 17° e oltre, un barbaro non diviene più affaticato al termine della sua ira.

**Ira possente (Str):** Al 20° livello, i bonus di Forza e Costituzione di un barbaro durante la sua fase d'ira aumentano ciascuno di +8, e il suo bonus morale ai tiri salvezza sulla Volontà sale a +4. La penalità alla CA rimane di -2.

## Ex Barbari

Un barbaro che diventa legale perde la capacità di cadere in preda all'ira e non può più guadagnare livelli come barbaro. Mantiene tutti gli altri privilegi della classe (riduzione del danno, movimento veloce, percepire trappole e schivare prodigioso).