

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

BARBARO RAMINGO

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 ramingo

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	1° nemico prescelto, movimento veloce, analfabetismo
2°	+2	+3	+0	+0	Schivare prodigioso, stile di combattimento con l'arco
3°	+3	+3	+1	+1	Percepire trappole +1
4°	+4	+4	+1	+1	
5°	+5	+4	+1	+1	Schivare prodigioso migliorato, 2° nemico prescelto
6°	+6/+1	+5	+2	+2	Percepire trappole +2, stile di combattimento con l'arco migliorato
7°	+7/+2	+5	+2	+2	Riduzione del danno 1/-
8°	+8/+3	+6	+2	+2	
9°	+9/+4	+6	+3	+3	Percepire trappole +3
10°	+10/+5	+7	+3	+3	Riduzione del danno 2/-, 3° nemico prescelto
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Padronanza dello stile di combattimento con l'arco
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Percepire trappole +4
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Riduzione del danno 3/-
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+4	
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Percepire trappole +5, 4° nemico prescelto
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Riduzione del danno 4/-
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	
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	5° nemico prescelto

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del barbaro ramingo.

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.

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.

Nemico prescelto (Str): Al 1° livello, un barbaro ramingo può selezionare un tipo di creatura tra quelle presenti sulla Tabella "Nemici prescelti del barbaro ramingo". Grazie al suo studio intensivo dei nemici e all'addestramento nelle tecniche appropriate per combatterli, il barbaro ramingo guadagna un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza quando usa queste abilità contro quel tipo di creature. Analogamente riceve un bonus di +2 ai tiri dei danni dell'arma contro quel tipo di creature.

Al 5° livello e ogni 5 livelli successivi (al 10°, al 15° e al 20° livello) il barbaro può selezionare un nuovo nemico prescelto tra quelli presentati nella tabella. Inoltre ad ognuno di questi passaggi il bonus associato ad uno di questi nemici prescelti (compreso quello appena selezionato, se lo si desidera) aumenta di +2.

Se il barbaro sceglie umanoidi o esterni come nemici prescelti, deve scegliere anche uno specifico sottotipo, come indicato nella tabella. Se una creatura specifica ricade in più di una categoria di nemico prescelto, i bonus dei ranger non sono cumulativi; egli utilizzerà solo il bonus più elevato.

Tabella: Nemici prescelti del barbaro ramingo

Tipo (sottotipo)	Esempio
Aberrazione	osservatore
Animale	orso
Bestia magica	belva distorcente
Costrutto	golem
Drago	drago nero
Elementale	cacciatore invisibile
Esterno (acqua)	tojanida
Esterno (aria)	falcofreccia
Esterno (buono)	angelo
Esterno (caotico)	demone
Esterno (fuoco)	salamandra
Esterno (legale)	formian
Esterno (malvagio)	diavolo
Esterno (nativo)	tiefling
Esterno (terra)	xorn
Folletto	driade
Gigante	ogre
Melma	cubo gelatinoso
Non morto	zombi
Parassita	ragno mostruoso
Umanoide (acquatico)	marinide
Umanoide (elfo)	elfo
Umanoide (goblinoide)	hobgoblin
Umanoide (gnoll)	gnoll
Umanoide (gnomo)	gnomo
Umanoide (halfling)	halfling
Umanoide (nano)	nano
Umanoide (orco)	orco
Umanoide (rettile)	coboldo
Umanoide (umano)	umano
Umanoide mostruoso	minotauro
Vegetale	cumulo strisciante

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.

Stile di combattimento (Str): Al 2° livello, un barbaro apprende lo stile di combattimento tirare con l'arco. Questa scelta non limiterà in alcun modo la sua scelta di talenti o le sue capacità speciali.

Il barbaro acquisisce il talento Tiro Rapido anche se non dispone dei prerequisiti per possederlo.

I benefici dello stile praticato dal barbaro si applicano solo quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura. Egli perde tutti i benefici del suo stile di combattimento se indossa un'armatura media o pesante.

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.

Stile di combattimento migliorato (Str): Al 6° livello, il barbaro migliora la sua capacità nello stile di combattimento praticato (tirare con l'arco). Ora acquisisce il talento Tiro Multiplo, anche se non dispone dei prerequisiti per possederlo.

Come prima, i benefici dello stile di combattimento praticato dal barbaro si applicano solo quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura. Egli perde tutti i benefici del suo stile di combattimento se indossa un'armatura media o pesante.

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.

Padronanza dello stile di combattimento (Str): All'11° livello, il barbaro migliora ancora la sua capacità nello stile di combattimento praticato (tirare con l'arco). Ora acquisisce il talento Tiro Preciso Migliorato, anche se non dispone dei prerequisiti per possederlo.

Come prima, i benefici dello stile di combattimento praticato dal barbaro si applicano solo quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura. Egli perde tutti i benefici del suo stile di combattimento se indossa un'armatura media o pesante.

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).