

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

BARBARO TOTEMICO (standard)

In una campagna piena di barbari, si può incrementare la differenza tra i personaggi barbrai se ogni tribù si dedica ad una differente creatura totemica. La scelta del totem deve essere effettuata al 1° livello, e non può più essere cambiata se non in circostanze estreme. Un barbaro devoto al al totem giaguaro rappresenta il barbaro “standard” e ottiene i privilegi di classe del barbaro.

La lista dei totem qui riportata non è assolutamente esaustiva. Se si preferisce usare altri totem, si può sostituire il nome di un totem con quello di una creatura simile, oppure creare un nuovo gruppo di capacità del totem usando le informazioni qui presentate come guida.

BARBARO DEL TOTEM AQUILA

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Dado Vita: d12.

Abilità di classe

Le abilità di classe del barbaro del totem aquila (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 del totem aquila

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Analfabetismo, ira 1 volta al giorno, vista acuta
2°	+2	+3	+0	+0	Schivare prodigioso
3°	+3	+3	+1	+1	Riflessi Fulminei
4°	+4	+4	+1	+1	Ira 2 volte al giorno
5°	+5	+4	+1	+1	Schivare prodigioso migliorato
6°	+6/+1	+5	+2	+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	
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
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	
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	
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 del totem aquila.

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 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 aggiuntiva 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.

Vista acuta (Str): Al 1° livello, la vista acuta del barbaro gli conferisce un bonus di +2 alle prove di Osservare.

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.

Riflessi Fulminei: Al 3° livello, un barbaro ottiene Riflessi Fulminei come talento bonus.

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 del totem aquila

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).

BARBARO DEL TOTEM CAVALLO

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Dado Vita: d12.

Abilità di classe

Le abilità di classe del barbaro del totem cavallo (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 del totem cavallo

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Analfabetismo, ira 1 volta al giorno, movimento veloce
2°	+2	+3	+0	+0	Correre
3°	+3	+3	+1	+1	Affinità con i cavalli
4°	+4	+4	+1	+1	Ira 2 volte al giorno
5°	+5	+4	+1	+1	Resistenza Fisica
6°	+6/+1	+5	+2	+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	
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
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	
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	
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 del totem cavallo.

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 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.

Correre: Al 2° livello, il barbaro ottiene Correre come talento bonus.

Affinità con i cavalli (Str): Al 3° livello, il barbaro ottiene un bonus di +2 alle prove di Addestrare Animali effettuate nei confronti dei cavalli e un bonus di +2 alle prove di Cavalcare per cavalcare un cavallo.

Resistenza Fisica: Al 5° livello, il barbaro ottiene Resistenza Fisica come talento bonus.

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 del totem cavallo

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).

BARBARO DEL TOTEM CINGHIALE

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Dado Vita: d12.

Abilità di classe

Le abilità di classe del barbaro del totem cinghiale (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 del totem cinghiale

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Analfabetismo, Duro a Morire, ira 1 volta al giorno
2°	+2	+3	+0	+0	
3°	+3	+3	+1	+1	Ira prolungata
4°	+4	+4	+1	+1	Ira 2 volte al giorno
5°	+5	+4	+1	+1	
6°	+6/+1	+5	+2	+2	
7°	+7/+2	+5	+2	+2	Riduzione del danno 2/-
8°	+8/+3	+6	+2	+2	Ira 3 volte al giorno
9°	+9/+4	+6	+3	+3	
10°	+10/+5	+7	+3	+3	Riduzione del danno 3/-
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Ira superiore
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Ira 4 volte al giorno
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Riduzione del danno 4/-
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Volontà indomita
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+5	
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Riduzione del danno 5/-, ira 5 volte al giorno
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Ira infaticabile
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Riduzione del danno 6/-
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 del totem cinghiale.

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 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.

Duro a Morire: Il barbaro è considerato come se avesse il talento Duro a Morire anche se non ne soddisfa i prerequisiti.

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.

Ira prolungata (Str): Dal 3° livello in poi, l'ira del barbaro dura 2 round in più rispetto al normale.

Riduzione del danno (Str): Al 7° livello, il barbaro acquisisce la Riduzione del Danno. Ogni volta che il barbaro subisce dei danni bisogna sottrarre 2 danni 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 del totem cinghiale

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).

BARBARO DEL TOTEM DRAGO

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Dado Vita: d12.

Abilità di classe

Le abilità di classe del barbaro del totem drago (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 del totem drago

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Analfabetismo, Combattere alla Cieca, ira 1 volta al giorno
2°	+2	+3	+0	+0	Resistenza a paralisi e sonno
3°	+3	+3	+1	+1	
4°	+4	+4	+1	+1	Ira 2 volte al giorno
5°	+5	+4	+1	+1	Presenza terrificante
6°	+6/+1	+5	+2	+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	
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
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	
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	
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 del totem drago.

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 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.

Combattere alla Cieca: Al 1° livello, il barbaro ottiene Combattere alla Cieca come talento bonus.

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.

Resistenza a sonno e paralisi (Str): Al 2° livello, il barbaro ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro effetti di paralisi e sonno.

Presenza terrificante (Str): Al 5° livello, la sola presenza del barbaro è sconvolgente per i suoi avversari. Entra automaticamente in funzione quando il barbaro attacca. Gli avversari nel raggio di azione che osservano la scena possono divenire scossi.

Il raggio di azione è 9 metri, e la durata è 5d6 round.

Questa capacità funziona solo sugli avversari con meno Dadi Vita o livelli del barbaro. Una creatura colpita può resistere agli effetti superando un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 del livello del barbaro + il modificatore di Car del barbaro). Un avversario che superi il tiro salvezza è immune alla presenza terrificante del barbaro per 24 ore. La presenza terrificante è un effetto di paura che influenza la mente.

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 del totem drago

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).

BARBARO DEL TOTEM GIAGUARO (barbaro standard)

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Dado Vita: d12.

Abilità di classe

Le abilità di classe del barbaro del totem giaguaro (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 del totem giaguaro (barbaro standard)

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Analfabetismo, ira 1 volta al giorno, movimento veloce
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 del totem giaguaro.

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 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 del totem giaguaro

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).

BARBARO DEL TOTEM GORILLA

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Dado Vita: d12.

Abilità di classe

Le abilità di classe del barbaro del totem gorilla (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 del totem gorilla

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Analfabetismo, ira 1 volta al giorno, velocità di scalare
2°	+2	+3	+0	+0	Intimidire migliorato
3°	+3	+3	+1	+1	Attacco Poderoso
4°	+4	+4	+1	+1	Ira 2 volte al giorno
5°	+5	+4	+1	+1	Velocità di scalare migliorata
6°	+6/+1	+5	+2	+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	
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
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	
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	
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 del totem gorilla.

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 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.

Velocità di scalare (Str): Al 1° livello, il barbaro ottiene una velocità di scalare pari alla metà della sua velocità base sul terreno (arrotondare per difetto al prossimo intervallo di 1,5 metri).

Intimidire migliorato (Str): Al 2° livello, il barbaro ottiene un bonus di +2 alle prove di Intimidire.

Attacco Poderoso: Al 3° livello, il barbaro ottiene Attacco Poderoso come talento bonus.

Velocità di scalare migliorata (Str): Al 5° livello, la velocità di scalare del barbaro diventa pari alla sua velocità sul terreno base.

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 del totem gorilla

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).

BARBARO DEL TOTEM LEONE

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Dado Vita: d12.

Abilità di classe

Le abilità di classe del barbaro del totem leone (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 del totem leone

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Analfabetismo, Correre ,ira 1 volta al giorno
2°	+2	+3	+0	+0	Nascondersi migliorato
3°	+3	+3	+1	+1	Percepire trappole +1
4°	+4	+4	+1	+1	Ira 2 volte al giorno
5°	+5	+4	+1	+1	Carica migliorata
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 del totem leone.

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 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.

Correre: Al 1° livello, il barbaro ottiene Correre come talento bonus.

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.

Nascondersi migliorato (Str): Al 2° livello, il barbaro ottiene un bonus di +2 alle prove di Nascondersi.

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.

Carica migliorata (Str): Al 5° livello, il barbaro ottiene un bonus di +2 ai danni ogni volta che carica.

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 ammalimento. 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 del totem leone

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).

BARBARO DEL TOTEM LUPO

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Dado Vita: d12.

Abilità di classe

Le abilità di classe del barbaro del totem lupo (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 del totem lupo

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Analfabetismo, ira 1 volta al giorno, movimento veloce
2°	+2	+3	+0	+0	Sbilanciare Migliorato
3°	+3	+3	+1	+1	
4°	+4	+4	+1	+1	Ira 2 volte al giorno
5°	+5	+4	+1	+1	Seguire Tracce
6°	+6/+1	+5	+2	+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	
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
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	
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	
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 del totem lupo.

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 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.

Sbilanciare Migliorato: Al 2° livello, il barbaro ottiene Sbilanciare Migliorato come talento bonus, anche se non ne soddisfa i prerequisiti.

Seguire Tracce: Al 5° livello, il barbaro ottiene Seguire Tracce come talento bonus.

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 del totem lupo

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).

BARBARO DEL TOTEM ORSO

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Dado Vita: d12.

Abilità di classe

Le abilità di classe del barbaro del totem orso (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 del totem orso

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Analfabetismo, ira 1 volta al giorno, Robustezza
2°	+2	+3	+0	+0	Lottare Migliorato
3°	+3	+3	+1	+1	Tempra Possente
4°	+4	+4	+1	+1	Ira 2 volte al giorno
5°	+5	+4	+1	+1	Ira lottatrice
6°	+6/+1	+5	+2	+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	
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
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	
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	
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 del totem orso.

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 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.

Robustezza: Al 1° livello, il barbaro ottiene Robustezza come talento bonus.

Lottare Migliorato: Al 2° livello, il barbaro ottiene Lottare Migliorato come talento bonus, anche se non ne soddisfa i prerequisiti.

Tempra Possente: Al 3° livello, il barbaro ottiene Tempra Possente come talento bonus.

Ira lottatrice: Al 5° livello, il barbaro ottiene un bonus di +4 alle prove di lottare quando è in ira.

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 del totem orso

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).

BARBARO DEL TOTEM SERPENTE

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Dado Vita: d12.

Abilità di classe

Le abilità di classe del barbaro del totem serpente (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 del totem serpente

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Analfabetismo, ira 1 volta al giorno, resistenza al veleno
2°	+2	+3	+0	+0	Muoversi Silenziosamente migliorato
3°	+3	+3	+1	+1	Lottare Migliorato
4°	+4	+4	+1	+1	Ira 2 volte al giorno
5°	+5	+4	+1	+1	Iniziativa Migliorata
6°	+6/+1	+5	+2	+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	
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
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	
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	
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 del totem serpente.

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 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.

Resistenza al veleno (Str): Al 1° livello, il barbaro ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro veleno.

Muoversi Silenziosamente migliorato (Str): Al 2° livello, il barbaro ottiene un bonus di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Lottare Migliorato: Al 3° livello, il barbaro ottiene Lottare Migliorato come talento bonus, anche se non ne soddisfa i prerequisiti.

Iniziativa Migliorata: Al 5° livello, il barbaro ottiene Iniziativa Migliorata come talento bonus.

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 del totem serpente

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).