

Unearthed Arcana: Caminhos Primais dos Bárbaros

No 3º nível, o bárbaro ganha a característica do Caminho Primal. Aqui estão três novas opções para essa característica: o Caminho do Guardião Ancestral, o Caminho do Arauto da Tempestade e o Caminho do Fanático.

Material de Playtest

O material apresentado aqui é para teste e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo estão em forma de rascunho para serem jogadas em sua campanha ainda sem terem sido testadas propriamente. Elas não são, oficialmente, parte do jogo. Devido a essas razões, todo material nessa coluna não é permitido nos eventos da *Adventurers League* do D&D.

Caminho do Guardião Ancestral

Alguns bárbaros vêm de culturas que reverenciam os seus ancestrais. Essas tribos ensinam que os guerreiros do passado permanecem no mundo como poderosos espíritos que podem guiar e proteger os vivos. Quando bárbaros que seguem esse caminho entram em fúria, eles cruzam a barreira com o mundo espiritual para pedir ajuda a esses espíritos guardiões.

Bárbaros que usam os seus guardiões ancestrais, lutam para proteger suas tribos e seus aliados. Com a ajuda espiritual, eles conseguem enfraquecer os seus inimigos, inclusive enquanto acertam-lhes poderosos golpes.

Para fortalecer a ligação com seus guardiões ancestrais, os bárbaros que seguem esse caminho se cobrem com tatuagens elaboradas, que celebram os feitos dos seus ancestrais. Essas tatuagens

contam lendas de vitórias épicas contra monstros terríveis e outros rivais temidos.

Protetor Ancestral

Quando você escolhe esse caminho, no 3º nível, guerreiros espectrais aparecem quando você entra em fúria. Esses guerreiros distraem um oponente de sua escolha e dificultam as tentativas dele de escapar de você. Enquanto estiver em fúria, você pode usar uma ação bônus no seu turno para escolher uma criatura que você possa ver em até 1,5 m de distância. Até o final do seu próximo turno ou até que a sua fúria acabe, a criatura escolhida tem desvantagem em qualquer ataque que não tenha você como alvo, e se a criatura usar a ação Desengajar dentro de 1,5 m de distância de você, a velocidade dela cai pela metade até o final do seu próximo turno.

Escudo Ancestral

A partir do 6º nível, os espíritos guardiões que lhe ajudam podem fornecer proteção para os seus aliados. Se você estiver em fúria e um aliado que você consiga ver em até 9 m de distância sofrer dano contundente, perfurante ou cortante, você pode usar sua reação para transferir a sua resistência a esses tipos de dano para ele. A resistência é aplicada para o dano sofrido. Até o começo do seu próximo turno, o seu aliado mantém as resistências e você fica sem as mesmas, a não ser que você as receba também de outra fonte.

Consultar os Espíritos

A partir do 10º nível, você ganha a habilidade de consultar seus espíritos ancestrais. Antes de fazer um teste de

Inteligência ou Sabedoria, você pode se dar vantagem nesse teste. Esta característica pode ser usada três vezes, e você recupera as utilizações gastas ao terminar um descanso longo.

Ancestrais Vingativos

A partir do 14º nível, os seus espíritos ancestrais são fortes o suficiente para atacar os seus inimigos. Enquanto você estiver em fúria, se você ou um aliado que você consiga ver em até 9 m de distância sofrer dano de um ataque corpo a corpo, você pode usar sua reação para fazer o agressor sofrer 2d8 de dano de força dos espíritos.

Caminho do Arauto da Tempestade

Bárbaros normais abrigam uma fúria dentro de si. A sua fúria os concede uma força, durabilidade e velocidade superiores. Entretanto, bárbaros que seguem o Caminho do Arauto da Tempestade aprendem a transformar a sua fúria em um manto de magia primal que gira em torno deles. Quando em fúria, um bárbaro seguidor deste caminho usa da natureza para criar poderosos efeitos mágicos.

Arautos da tempestade normalmente são guerreiros de elite que treinam junto com druidas, patrulheiros e outros seres que juraram proteger o mundo natural. Outros arautos da tempestade aperfeiçoam suas habilidades em locais específicos, criados em regiões destruídas por tempestades, em tundras congeladas no fim do mundo ou no meio do mais quente dos desertos.

Tempestade da Fúria

Quando você selecionar esse caminho no 3º nível, escolha uma das seguintes opções: deserto, mar ou tundra. O ambiente

escolhido moldará a natureza da tempestade que você conjura enquanto está em fúria.

Enquanto estiver em fúria, você emana uma aura em um raio de 3 m. Os efeitos dessa aura dependem do ambiente escolhido.

Deserto. Qualquer inimigo que termine seu turno dentro de sua aura, sofre um dano flamejante igual a 2 + o seu nível de bárbaro dividido por 4.

Mar. Ao final de cada um de seus turnos, você pode escolher uma criatura dentro de sua aura, que não seja você mesmo. O alvo deve fazer um teste de resistência de Destreza contra uma CD igual a 8 + o seu bônus de proficiência + o seu modificador de Constituição. O alvo sofre 2d6 de dano elétrico se falhar no teste, ou metade em casa de sucesso. Esse dano aumenta para 3d6 no 10º nível e para 4d6 no 15º nível.

Tundra. Qualquer inimigo que termine seu turno dentro de sua aura sofre um dano congelante igual a 2 + o seu nível de bárbaro dividido por 4.

Alma da Tempestade

No 6º nível, a sua conexão com o poder da tempestade lhe fornece habilidades adicionais baseadas no ambiente escolhido no 3º nível.

Deserto. Você ganha resistência a dano flamejante e não sofre nenhum efeito causado por calor extremo.

Mar. Você ganha resistência a dano elétrico e consegue respirar debaixo d'água.

Tundra. Você ganha resistência a dano congelante e não sofre nenhum efeito causado por frio extremo.

Escudo da Tempestade

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

Tempestade Furiosa

No 14º nível, o poder da sua tempestade cresce ainda mais.

Deserto. O terreno em volta de você se transforma em areia movediça. Qualquer inimigo dentro de sua aura que tente se deslocar pelo chão mais de 1,5 m por turno, deve fazer um teste de resistência de Força (CD 8 + o seu bônus de proficiência + o seu modificador de Força). Em caso de falha, a velocidade da criatura cai para 0 até o começo do seu próximo turno.

Mar. Fortes ventos assolam a área em volta de você. Qualquer criatura, dentro de sua aura, que você acerte com um ataque deve fazer um teste de resistência de Força (CD 8+ o seu bônus de proficiência + o seu modificador de Força) ou ser derrubada.

Tundra. O ar em volta de você lentamente retarda os seus inimigos. A área dentro da sua aura se transforma em terreno difícil para os seus inimigos.

Caminho do Fanático

Algumas divindades estimulam os seus seguidores a entrarem em uma feroz fúria de batalha. Esses bárbaros são fanáticos – guerreiros que canalizam sua fúria em poderosas demonstrações de poder divino.

Uma variedade de deuses dentro dos mundos do D&D estimulam os seus seguidores a abraçar esse caminho. *Tempus* de *Forgotten Realms*, e *Hextor* e *Erythnul* de *Greyhawk* são exemplos. Geralmente, deuses que estimulam

fanáticos são divindades voltadas para combates, destruição e violência. Nem todos são maus, mas poucos são bons.

Fúria Divina

Quando você escolhe esse caminho no 3º nível, você pode canalizar uma fúria divina quando você entra em fúria. Se o fizer, você fica coberto por uma aura de poder divino até o final da sua fúria. Nesse período, ao final de cada um de seus turnos, cada criatura em até 1,5 m de distância de você sofre 1d6 + metade do seu nível de bárbaro de dano. O dano é necrótico ou radiante; você escolhe o tipo de dano ao ganhar essa característica.

Guerreiro dos Deuses

No 3º nível, a sua alma é marcada para batalhas intermináveis. Se uma magia tiver o único efeito de lhe trazer de volta à vida (não de evitar uma morte), o responsável pela magia não precisa de componentes materiais para lançar a magia em você.

Foco Fanático

No 6º nível, o poder divino que alimenta a sua fúria consegue lhe proteger. Se você falhar em um teste de resistência enquanto estiver em fúria, você pode usar sua reação para obter um sucesso no lugar da falha. Entretanto, ao fazer isso, a sua fúria acaba imediatamente, e você não pode entrar novamente em fúria até terminar um descanso curto ou longo.

Presença do Fanático

No 10º nível, você aprende a canalizar o poder divino para inspirar fanatismo em outros. Como uma ação, você urra em fúria e solta um grito de guerra infundido com energia divina. Todo aliado em até 18 m de distância de você ganha vantagem em

jogadas de ataque e testes de resistência até o começo do seu próximo turno.

Uma vez que você use essa característica, você não pode usá-la novamente até que termine um descanso longo.

Fúria Além da Morte

A partir do 14º nível, o poder divino que alimenta sua fúria lhe permite evitar golpes fatais.

Enquanto estiver em fúria, chegar a 0 pontos de vida não lhe deixa inconsciente. Você ainda precisa fazer teste de resistência contra a morte, e ainda sofre os mesmos efeitos ao sofrer dano com 0 pontos de vida. Entretanto, se você for morrer devido a falha no teste de resistência contra a morte, você não morre até que sua fúria termine.

Tradução: Raphael Santos

Revisão: Marcelo Telles e Luciana Fortuna
Equipe **REDERPG**

Artigo original:

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/barbarian-primordial-paths>