Da sempre la forza della natura affascina le persone con il suo potere distruttivo e la devastazione di cui è capace, i barbari che seguono questo cammino hanno imparato a fare loro la potenza distruttiva delle tempeste, incanalando la loro ira nei loro colpi e manifestandola sotto forma di fulmini e tuoni sul campo di battaglia che scatenano su chiunque si metta sul loro passaggio. A questi combattenti non importa cosa succede intorno a loro, quando scendono sul campo di battaglia hanno un obbiettivo ben preciso: uccidere, e lo faranno nel modo migliore possibile, senza curarsi della loro stessa incolumità.

Questi barbari possono essere guerrieri prescelti da un dio che conferisce loro questi poteri, come Thor, o possono essere individui in profonda comunione con la natura, i quali hanno imparato ad usare la sua energia per scatenare fulmini alimentati dalla lor stessa rabbia e sete di sangue; qualsiasi sia il caso, l’unica cosa certa è che distruggeranno qualunque nemico si ponga davanti a loro, in un modo o nell’altro.

Ira Distruttiva:

A partire da quando sceglie questo cammino al 3° livello, il barbaro può incanalare il potere della tempesta nei colpi che sferra con le armi. Mentre il barbaro è in ira, la prima creatura che colpisce in ogni suo turno con un attacco con le armi subisce danni extra pari a 1d6 + metà del livello da barbaro del personaggio; il barbaro può scegliere inoltre un’altra creatura entro 3 metri dalla prima che subirà danni per 1d6 + metà del livello del barbaro. I danni inflitti dal barbaro possono essere o danni da tuono o da fulmine, il giocatore sceglie il tipo di danni quando attacca.

Prescelto dal fulmine:

Al 3° livello, il barbaro guadagna resistenza ai danni da tuono e da fulmine quando è in ira. inoltre, quando il barbaro è in ira e subisce danni di uno di questi due tipi, può usare la sua reazione ed assorbire il danno, riducendo i danni subiti per 1d6 + metà del livello del barbaro; potrà poi incanalare il danno assorbito e, la prima volta che colpisce con un attacco in mischia nel suo turno successivo, il suo attacco infligge danni aggiuntivi pari a 1d6 + metà del livello del barbaro. Il barbaro può usare questo privilegio un numero di volte pari al suo bonus competenza per ogni riposo lungo.

Fortezza della tempesta:

Al 6° livello, il barbaro è diventato l’incarnazione della tempesta sul campo di battaglia ed è circondato da fulmini e saette che corrono sulla sua pelle e lo proteggono dagli attacchi nemici; ogni volta che una creatura compie un attacco in mischia contro il barbaro per la prima volta nel suo turno, subisce danni pari a metà del livello del barbaro, i danni possono essere danni da tuono o da fulmine a scelta del giocatore.

Punizione della saetta:

Al 10° livello, il barbaro può usare un’azione bonus per infondere i colpi dei compagni con la forza del fulmine; fino ad altre dieci creature a sua scelta entro 18 metri da lui possono aggiungere danni extra pari a 1d6 + metà del livello del barbaro al loro prossimo attacco.

Colpo Tonante:

Al 14° livello, quando il barbaro effettua un attacco in mischia infliggendo danni da tuono o da fulmine contro una creatura di taglia enorme o inferiore, può costringere la creatura ad effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD pari a 10 + il modificatore di forza del barbaro. Se lo fallisce viene spinta di 3 metri in una direzione scelta dal barbaro.