



# UNEARTHED ARCANA

**DUNGEONS & DRAGONS**



## **Bárbaro: Caminhos Primitivos**

Os bárbaros recebem novas opções de Caminhos Primitivos. Mas isso não é tudo!

# Unearthed Arcana: Bárbaro

## Caminhos Primitivos

No 3º nível, um bárbaro ganha a característica Caminhos Primitivos. Aqui estão três novas opções para essa característica: o Caminho do Guardião Ancestral, o Caminho do Arauto do Trovão e o Caminho do Fanático.

### Material de Playtest

O material aqui é apresentado para playtesting e para incentivar a sua imaginação. Esses mecânicos de jogo estão em forma de rascunho, utilizáveis em sua campanha, mas não completamente balanceados por testes em campanhas. Eles não são oficialmente parte do jogo. Por estas razões, o material desta coluna não é permitido nos eventos da D&D Adventurers League.

## Caminho do Guardião Ancestral

Alguns bárbaros são provenientes de culturas que reverenciam seus antepassados. Essas tribos ensinam que os guerreiros do passado permanecem no mundo como espíritos poderosos que podem guiar e proteger os vivos. Quando os bárbaros que seguem este caminho entram em fúria, eles atravessam a barreira para o mundo espiritual e chamam esses espíritos guardiões para ajuda.

Os bárbaros que se baseiam em seus guardiões ancestrais lutam para proteger suas tribos e seus aliados. Com a ajuda dos espíritos, eles podem impedir os seus inimigos, mesmo quando golpeiam poderosamente contra eles.

No intuito de fortalecer laços com seus guardiões ancestrais, os bárbaros que seguem esse caminho se cobrem em elaboradas tatuagens que celebram os feitos de seus ancestrais. Essas tatuagens dizem épicas sagas de vitórias contra monstros terríveis e rivais assustadores.

### Protetores Ancestrais

Começando quando você escolhe este caminho no 3º nível, guerreiros espectrais aparecem quando você ativa sua fúria. Esses guerreiros distraem um inimigo que você escolher e impedem que ele escape de você. Enquanto você está furioso, você pode usar uma ação bônus em seu turno para escolher uma criatura que você pode ver dentro

de 1,5 metros de você. Até o começo de sua próximo turno ou até que sua fúria termine, a criatura escolhida tem desvantagem em qualquer teste de ataque que não se destine a você, e se a criatura toma a ação Desengajar dentro de 1,5 metros de você, seu deslocamento é reduzido à metade até o final de seu turno.

### Escudo Ancestral

Começando no 6º nível, os espíritos guardiões que o ajudam podem proteger seus aliados. Se você está em fúria e um aliado que você possa ver dentro de 9 metros de você sofre danos de concussão, perfurante ou cortante, você pode usar sua reação para transferir a sua resistência a esses tipos de danos para o aliado. A resistência aplica-se ao dano recebido. Até o início de seu próximo turno, o aliado mantém a resistência e você perde, a menos que você também tenha essa redução proveniente de outra fonte que não seja fúria.

### Consultar os Espíritos

No décimo nível, você ganha a habilidade de se comunicar com seus espíritos ancestrais. Antes de fazer uma Inteligência ou um teste de Sabedoria, você pode dar a si mesmo vantagem sobre o teste. Você pode usar essa habilidade três vezes, recuperando usos gastos quando você realizar um descanso longo.

### Ancestrais Vingativos

No 14º nível, seus espíritos ancestrais se tornam poderosos suficiente para atingir seus inimigos. Quando você ou um aliado que você pode ver dentro de 9 metros de você é atingido por um ataque corpo a corpo enquanto você estiver em fúria, você pode usar sua ação de reação para fazer com que o atacante receba 2d8 de dano de energia dos espíritos.

## Caminho do Arauto do Trovão

Os bárbaros tradicionalmente nutrem uma fúria dentro de si. Sua raiva lhes confere força, resistência e velocidade superiores. Os bárbaros que seguem o Caminho do Arauto do Trovão aprendem em vez disso a transformar sua raiva em um véu de magia primordial que gira em torno deles. Quando em uma fúria, um bárbaro deste caminho toca na natureza para criar poderosos efeitos mágicos.

Arautos do Trovão são tipicamente campeões de elite que treinam ao lado de druidas, guardas florestais e outros jurados para proteger o reino natural. Outros Arautos da tempestade aprimoram seu ofício em lojas de elite fundadas em regiões devastadas por tempestades, em geleiras no fim do mundo ou nas profundezas de desertos escaldantes.

## Fúria da Tempestade

Quando você escolhe este caminho no 3º nível, decida entre uma das seguintes opções: deserto, mar ou tundra. O ambiente que escolher molda a natureza da tempestade que conjura quando ativar sua fúria.

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

**Deserto.** Qualquer inimigo que terminar seu turno em sua aura sofre dano flamejante igual a 2 + (seu nível de bárbaro dividido por 4).

**Mar.** No final de cada um de seus turnos, você pode escolher uma criatura em sua aura, diferente de si mesmo. O alvo deve fazer um teste de resistência de Destreza contra um CD igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Constituição. O alvo leva 2d6 dano elétrico ou metade do dano caso obtenha sucesso em seu teste de resistência. Este dano aumenta para 3d6 no 10º nível e para 4d6 no 15º nível.

**Tundra.** Qualquer inimigo que termine o seu turno em sua aura sofre dano congelante igual a 2 + (seu nível bárbaro dividido por 4).

## Alma da Tempestade

No 6º nível, sua conexão com o poder da tempestade concede habilidades adicionais baseadas no ambiente que você escolheu no 3º nível.

**Deserto.** Você ganha resistência a danos flamejantes e não sofre os efeitos de calor extremo.

**Mar.** Você ganha resistência a danos elétricos e pode respirar debaixo d'água.

**Tundra.** Você ganha resistência a dano congelante e não sofre os efeitos do frio extremo.

## Escudo da Tempestade

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

## Tempestade Furiosa

No 14º nível, a energia da tempestade que você canaliza se torna mais poderoso.

**Deserto.** O solo em torno de você se transforma em areia movediça. Qualquer inimigo que tente mover mais de 1,5 metros por turno no chão, enquanto estiver em sua aura, deve fazer um teste de resistência de Força contra CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Constituição. Em um caso de falha, o deslocamento da criatura se torna 0 até o início do seu próximo turno.

**Mar.** Ventos rugem na área ao seu redor. Qualquer criatura em sua aura que você acertar com um ataque precisa fazer um teste de resistência de Força contra CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força ou ser derrubado no chão, com a condição caído.

**Tundra.** O ar ao seu redor se torna uma nevasca que atrasa seus inimigos. A área dentro de sua aura se torna um terreno difícil para seus inimigos.

## Caminho do Fanático

Algumas divindades inspiram seus seguidores a se lançar na batalha em uma fúria feroz. Esses bárbaros são fanáticos - guerreiros que canalizam sua fúria em poderosas demonstrações de poder divino.

Uma variedade de deuses através dos mundos de D&D inspiram seus seguidores a seguir este caminho. Tempus dos Reinos Esquecidos e Hextor e Erythnul de Greyhawk são os melhores exemplos disso. Em geral, deuses que inspiram fanáticos são divindades de combate, destruição e violência. Nem todos são maus, mas poucos são bons.

## Ira Divina

Começando quando você escolhe este caminho no 3º nível, você pode canalizar a fúria divina quando você ativa sua fúria. Se você fizer isso, você se envolve em uma aura de poder divino até que a fúria termine. No final de cada um de seus turnos até o fim de sua duração, cada criatura dentro de 1,5 metros de você recebe dano igual a 1d6 + metade do seu nível bárbaro. O dano é necrótico ou radiante. Escolha o tipo de dano quando ganhar essa habilidade.

## Guerreiro dos Deuses

No 3º nível, sua alma está marcada para uma batalha sem fim. Se uma magia teria o único efeito de

restaurar seus pontos de vida (mas não ressuscitar ou reviver), o conjurador da magia não precisa de componentes materiais para realizá-la em você.

## **Foco do Fanático**

No 6º nível, o poder divino que alimenta sua fúria pode protegê-lo do mal. Se você falhar em um teste de resistência enquanto estiver em fúria, você pode, em vez disso, trocar por um sucesso automático neste teste de resistência com uma ação de reação. No entanto, fazê-lo imediatamente encerra sua fúria, e você não pode entrar em fúria novamente até que você realize um descanso curto ou longo.

## **Presença Fervorosa**

No 10º nível, você aprende a canalizar o poder divino para inspirar o fanatismo nos outros. Com uma ação padrão, você uiva em fúria e desencadeia um grito de guerra infundido com energia divina. Cada aliado dentro de 18 metros de alcance ganha vantagem em testes de ataque e resistências até o início de seu próximo turno.

Depois de usar essa habilidade, você não poderá usá-la novamente até que você realize um descanso longo.

## **Fúria Além da Morte**

Começando no 14º nível, o poder divino que alimenta sua fúria permite que você ignore golpes fatais.

Enquanto estiver em fúria, alcançar 0 pontos de vida não faz com que você caia inconsciente. Você ainda precisa fazer os testes de resistência contra a morte, e você sofre os efeitos normais de de um ataque realizado contra você, enquanto com 0 pontos de vida. No entanto, se você morrer devido a falha nos testes de resistência contra a morte, você não morre enquanto sua fúria terminar.

