

Caminho Primitivo de Bárbaro

Slayer

Homens e mulheres que possuem a coragem ou a insanidade para não aceitar ser a presa de algo maior...

Existem tribos barbaras que a única coisa que conhecem é a sobrevivência do mais forte. Desde a infância estão acostumados com matança e destruição, seja causada pelas garras de monstros ou pelas mãos de seus companheiros.

A necessidade de lutar por conta própria em terrenos inóspitos ou hostis faz alguns viverem o bastante para seguir o caminho Primitivo de um Predador tão poderoso que sua presença pode desbalancear a cadeia alimentar.

3º Nível – Força Bruta

Devido à ferocidade necessária para enfrentar bestas que devoram homens, você segue a filosofia de que uma arma quanto maior e mais intimidadora melhor.

Você é capaz de usar armas de uma categoria de tamanho maior que sua (Ex: criaturas médias podem usar armas feitas para criaturas grande normalmente) e pode lutar com armas que tenham a característica duas mãos usando apenas uma mão, desde que a arma seja da mesma categoria de tamanho que você.

6º Nível – Explorar Fraqueza

Sua experiência enfrentando e exterminado bestas selvagens lhe concedeu percepção e instinto apurado para ver o potencial e as fraquezas de seu oponente.

Ao enfrentar uma criatura, desde que não esteja em fúria, você pode usar sua ação no turno (ainda pode usar reações e ação bônus) para observar o inimigo fazendo um teste de Sabedoria (Percepção) CD = 10+CR do Inimigo, para descobrir uma das características a seguir:

- CA;
- PVs atuais;
- Uma Resistência, Vulnerabilidade ou Imunidade

No caso de monstros com CR menor que 1, o acerto é automático.



10º Nível – Fúria Matadora

Depois de usar “Explorar Fraqueza”, fica mais fácil de encontrar o ponto vital de uma criatura. Assim, quando enfrentar um oponente que tenha analisado, você pode entrar em uma Fúria Matadora e todos os seus ataques contra ele terão vantagem até o fim do combate. Esse efeito é limitado a uma (1) vez a cada descanso curto ou longo.

14º Nível – Instinto Predatório

Sempre que for atingido por um oponente enquanto estiver fúria, seu instinto predatório aumenta e o seu próximo ataque contra ele, caso acerte, causa o dano máximo de sua arma. Ex: Após sofrer dano do ataque de um Ogro, o seu Bárbaro ataca com sua Espada Larga e acerta um ataque feroz que causa 12 (máximo em 2d6 da arma) + modificador de Força.

Arquétipo Marcial de Guerreiro

Swashbuckler

Em um mundo de pesadas couraças metálicas e espadas imensas, o Swashbuckler é o mais ousado, galante e romântico dos guerreiros. Ele despreza as armaduras, preferindo se exhibir em roupas de cores vivas e finamente trabalhadas.

É um personagem heroico e idealista ao extremo, sendo aquele que resgata donzelas em perigo e trata seu adversário como um vilão covarde. Esses aventureiros combinam coragem excepcional, excelência em esgrima, cavalheirismo e um distintivo sentido de honra e justiça.

Um Swashbuckler sempre demonstrará possuir aptidão para apreciar uma luta, mantendo a calma, sua classe e sagacidade mesmo diante do perigo.



3º Nível – Autoconfiança

Se não estiver usando armaduras ou escudo, pode somar o modificador de Carisma na CA.

7º Nível – Evasão

Quando for alvo de um efeito que exija um teste de resistência de Destreza para sofrer metade do dano, não sofre dano se passar e somente metade se falhar.

10º Nível – Acrobacia Audaz

Se não estiver usando armadura você ignora os efeitos de terreno acidentado na sua movimentação. Podendo saltar, se pendurar e desviar dos obstáculos no caminho durante sua movimentação normal.

15º Nível – Herói Ávido

Sempre que lutar com apenas uma arma e não utilizar armaduras nem escudos você:

- Pode usar sua reação para fazer um contra ataque no inimigo que tenha lhe acertado.
- Pode usar sua ação bônus para Correr ou Desengajar.

18º Nível – Presença Paralisante

Agora você soma o Modificador de Carisma na sua Iniciativa e ganha Vantagem contra oponentes que agem depois você, durante a primeira rodada de combate.

Tradição de Monge

Mestre Bêbado

Os monges desenvolveram diversos estilos de artes marciais, mas poucos são tão incomuns quanto o *Suiken* (punho bêbado), este estilo imita os movimentos de um bêbado, cambaleando e traçando as pernas, movimentos imprevisíveis que confundem o adversário, evitando golpes e surpreendendo com ataques inesperados. Mais que imitar um bêbado, os adeptos do *Suiken* vão além: quando realmente bêbados são capazes de realizar façanhas espetaculares.

Por levarem uma vida fora dos padrões dos monastérios e dojôs, os lutadores deste estilo não são bem vistos pelas demais escolas de artes marciais. Graças a estes excêntricos lutadores fica difícil saber se aquele ébrio desajeitado é um simples rufião ou um Mestre Bêbado invencível.



3º Nível – Beber como um Cão

Seu corpo metaboliza o álcool de forma diferente do usual. Ao ingerir bebidas alcoólicas você não precisa fazer testes de Constituição e nem sofre os efeitos negativos usuais da embriaguez. Além disso, ao tomar uma unidade alcoólica (equivalente a um caneco grande de cerveja ou odre de vinho), você recebe:

- Bônus temporário de +4 em FOR ou +4 em DES
- Desvantagem em testes de Inteligência e Sabedoria.
- Se for derrubado consegue ficar em pé com uma Reação.
- Pode improvisar armas usando qualquer objeto* comum (cadeira, escada, garrafa, etc) ao seu alcance como se fosse uma arma de monge.

*O Mestre pode aplicar características semelhantes as das armas ao objeto, tais como: Escada = pesada, alcance, duas mãos e Garrafa de Vidro = leve, arremesso

Os efeitos duram 1 minuto e então é necessário beber mais para continuarem ativos. Cada ativação consome uma unidade de álcool (um caneco ou garrafa de cerca de 600ml-1l) gastando uma ação e pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + Modificador de Constituição .

6º Nível – Álcool Medicinal

Combinando o seu Ki (2 pontos) com uma unidade de álcool ingerida, você recupera pontos de vida = seu nível + Modificador de Con.

Esta unidade de álcool tomada não conta para a habilidade *Beber como o Cão*.

Além disso, pode usar essa dose especial ao invés de recuperar PVs para ativar um dos seguintes efeitos:

•**Força do Touro:** ganha Vantagem em testes de Atletismo e Testes de Resistência de Força durante 1 min.

•**Agilidade do Macaco:** ganha Vantagem em testes de Acrobacia e Testes de Resistência de Destreza durante 1 min.

11º Nível – Artes Bêbadas

Através das Técnicas Secretas do Suiken, o Mestre Bêbado pode usar as seguintes técnicas de Ki quando ativar Beber como um Cão:



•**Distrair e Provocar:** você pode usar sua ação bônus e 2 Ki para cambalear em volta de um oponente e usar manobras evasivas para irritá-lo. Ele deverá fazer um Teste de Sabedoria (CD 8 + Proficiência + SAB) e se falhar ele sofre os seguintes efeitos:

1 - O próximo ataque contra o alvo feito por outro que não seja você, tem Vantagem nas jogadas de ataques até o início do seu próximo turno.

2 – O alvo fica focado em atacá-lo, recebendo Desvantagem para atacar qualquer um que não seja você até o seu próximo turno.

•**Contra Ataque:** quando for acertado por um ataque, você usa sua reação (Gasto de 1 Ki) para em resposta fazer um ataque desarmado contra o agressor.

•**Bafo de Fogo:** Você pode usar uma ação para incendiar o álcool dentro do seu organismo e expelir um jato flamejante (cone 6m) pela boca que causa 2d6 pontos de dano por fogo para cada ponto de Ki gasto (no máximo 5) (Teste de Resistência de DES reduz a metade, CD 8 + Proficiência + SAB). Usar esta habilidade consumirá uma unidade de álcool e **cancela** os benefícios de *Beber como o Cão*.

17º Nível – Mestre do Suiken

Quando um Mestre Bêbado chega nesse nível é difícil vê-lo sóbrio, pois beber torna-se seu estilo de vida. Pode ativar Beber Como um Cão com uma ação bônus e os efeitos duram pelo tempo que o Monge desejar consumindo apenas 1 dose de Bebida).

Agora também adiciona os seguintes efeitos a Beber como um Cão:

•Desvantagem nas jogadas para Agarrar, Derrubar ou Desarmar o Mestre Bêbado.

•Desvantagem nos ataques de oportunidade contra você.