**[Варвар [Barbarian]](https://dnd.su/class/87-barbarian/)**

## **I уровень**

**ЗАЩИТА БЕЗ ДОСПЕХОВ**

*1-й уровень, умение варвара*

Если вы не носите доспехов, ваш Класс Доспеха равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Телосложения. Вы можете использовать щит, не теряя этого преимущества.

**ЗАЩИТА МУСКУЛАМИ**

*1-й уровень, умение варвара*

Если вы не носите доспехов, ваша социальная защита 10 + модификатор Интеллекта + модификатор Телосложения. Вы можете использовать укрощения, не теряя этого преимущества.

### ЯРОСТЬ

1-й уровень, умение варвара

В бою вы сражаетесь с первобытной свирепостью. В свой ход вы можете бонусным действием войти в состояние ярости.

В состоянии ярости вы получаете следующие преимущества, если не носите тяжёлый доспех:

* Вы совершаете с преимуществом проверки и спасброски Силы.
* Если вы совершаете рукопашную атаку оружием, используя Силу, вы получаете бонус к броску урона, соответствующий вашему уровню варвара, как показано в колонке «урон ярости» таблицы «Варвар».
* Вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону.

Если вы способны накладывать заклинания, то вы не можете накладывать или концентрироваться на заклинаниях, пока находитесь в состоянии ярости.

Ваша ярость длится 1 минуту. Она прекращается раньше, если вы потеряли сознание или если вы закончили свой ход, не получив урон или не атаковав враждебное по отношению к вам существо с момента окончания вашего прошлого хода. Также вы можете прекратить свою ярость бонусным действием.

Если вы впадали в состояние ярости максимальное для вашего уровня количество раз (смотрите колонку «ярость»), то вы должны совершить продолжительный отдых, прежде чем сможете использовать ярость ещё раз.

**ПОТОК СЛОВ**

*1-й уровень, умение варвара*

В свой ход вы можете начать изрыгать нескончаемый поток слов, ваша социальная защита до конца этого действия равна 10, вы получаете возможность совершать полноценную социальную атаку бонусным действием.  
Пример:

«Fill 'em with the venom and eliminate 'em

Other words, I Minute Maid 'em

I don't wanna hurt 'em, but I did, I'm in a fit of rage

I'm murderin' again, nobody will evade

I'm fittin' to kill 'em and dumpin' their fuckin' bodies in the lake

Obliterating everything, incinerate a renegade

I'm here to make anybody who want it with the pen afraid

But don't nobody want it, but they're gonna get it anyway

'Cause I'm beginnin' to feel like I'm mentally ill

I'm Attila, kill or be killed, I'm a killer bee, the vanilla gorilla

You're bringin' the killer within me outta me

You don't wanna be the enemy of the demon who entered me

Or be on the receivin' end of me, what stupidity it'd be

Every bit of me's the epitome of a spitter

When I'm in the vicinity, motherfucker, you better duck

Or you finna be dead the minute you run into me

A hundred percent of you is a fifth of a percent of me

I'm 'bout to fuckin' finish you, bitch, I'm unfadable

You wanna battle, I'm available, I'm blown up like an inflatable

I'm undebatable, I'm unavoidable, I'm unevadable

I'm on the toilet bowl, I got a trailer full of money and I'm paid in full

I'm not afraid to pull a—»

## **II уровень**

### БЕЗРАССУДНАЯ АТАКА

2-й уровень, умение варвара

Вы способны отбросить любую заботу о защите, чтобы атаковать ожесточённо и безрассудно. Когда вы совершаете первую атаку в свой ход, вы можете решить, что будете атаковать безрассудно. Решившись на это, вы в этом ходу совершаете рукопашные атаки оружием, использующие Силу, с преимуществом, но все броски атаки по вам до вашего следующего хода тоже совершаются с преимуществом.

### ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

2-й уровень, умение варвара

Вы получаете обострённое ощущение происходящего вокруг, помогающее вам избегать опасности.

Вы совершаете с преимуществом спасброски Ловкости от эффектов, которые вы можете видеть, такие как заклинания и ловушки. Для использования этого преимущества вы не должны быть ослеплены, оглушены и не должны быть недееспособны.

### ВНУТРЕННИЙ ФИЛЬТР

2-й уровень, умение варвара

Вы легко можете фильтровать чужую речь от попыток до вас достучаться

Все атаки противника проходят по вам с помехой. (нивелируется преимуществом)

### БЕЗРАССУДНАЯ ПОТОК СЛОВ

2-й уровень, умение варвара

Используя «Поток слов» вы можете также добровольно отказаться от способности «Внутренний фильтр», понижая защиту социальную защиту противника также до 10.

## **III уровень**

### ПУТЬ ДИКОСТИ

3-й уровень, умение варвара

Вы выбираете путь, определяющий природу вашей ярости. Все пути перечислены в конце описания класса. Ваш выбор обеспечит вам умения на 3-м, 6-м, 10-м и 14-м уровнях.

## **IV уровень**

### УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

4-й уровень, умение варвара

При достижении 4-го, 8-го, 12-го, 16-го и 19-го уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Если ваш Мастер разрешает использование черт, вы можете отказаться от преимуществ этого умения при повышении значений характеристик и вместо этого взять [черту](https://dnd.su/feats/).

## **V уровень**

### БЫСТРОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

5-й уровень, умение варвара

Ваша скорость увеличивается на 10 футов, если вы не носите тяжёлые доспехи.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

5-й уровень, умение варвара

Если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

### ОТВЕТ НА ЛЕТУ

5-й уровень, умение варвара

Во время действия «Потока слов» вы можете использовать реакцию во время хода противника, чтобы провести социальную атаку.

# Пути дикости

В сердце каждого варвара пылает ярость, и в этом горниле выплавляется путь к величию варвара. Разные варвары связывают свою ярость с разными источниками. Для некоторых это внутреннее вместилище, где боль, горе и гнев сплавляются в кипящую ярость. Для других же это благословение, даруемое тотемным животным.

## Путь берсерка

Для некоторых варваров ярость это способ достижения цели, и этой целью является насилие. Путь берсерка это путь, залитый кровью, путь несдерживаемой ярости. Впадая в ярость берсерка, вы бросаете себя в хаос боя, не заботясь более о собственном здоровье.

### БЕШЕНСТВО

3-й уровень, умение пути берсерка

Находясь в состоянии ярости, вы можете впасть в бешенство. В этом случае, пока ваша ярость не прекратилась, вы можете в каждый свой ход после текущего совершать бонусным действием одну рукопашную атаку оружием. После окончания ярости вы получаете одну степень истощения.

### НЕСКОНЧЯЕМЫЙ ПОТОК СЛОВ

3-й уровень, умение пути берсерка

Во время умения «Поток слов» вы можете совершить вторую атаку, потратив действие на первую.

## Путь тотемного воина

Путь тотемного воина — духовный путь, в котором дух зверя становится для варвара наставником, защитником и вдохновителем. В бою дух тотема дарует вам сверхъестественную мощь, наполняя вашу ярость магической силой. Большинство варварских племён связывают свои кланы с конкретными духами-покровителями, и иметь несколько тотемных духов считается необычным, хотя такие исключения и случаются.

### ИСКАТЕЛЬ ДУХОВ

3-й уровень, умение пути тотемного воина

Ваш путь, тесно связанный с дикой природой, даёт вам близость с животными. Вы получаете возможность накладывать заклинания [*животные чувства [beast sense]*](https://dnd.su/spells/76-beast_sense/) и [*разговор с животными [speak with animals]*](https://dnd.su/spells/292-speak_with_animals/), но только в виде ритуалов.

### ТОТЕМНЫЙ ДУХ

3-й уровень, умение пути тотемного воина

Вы выбираете своего тотемного духа и получаете его умения. Вы должны сделать или приобрести тотем: физический предмет (амулет или похожее украшение), содержащий мех или кожу, перья, когти, зубы или кости тотемного животного. Если хотите, можете приобрести незначительные физические изменения, напоминающие ваше тотемное животное. Например, если вашим тотемным животным является медведь, вы можете получить необычную волосатость и толстокожесть, а если это орёл, то ваши глаза могут приобрести ярко-жёлтый цвет. Ваше тотемное животное должно относиться к одному из перечисленных ниже, но быть естественным для вашей родной местности. Например, вместо орла может быть ястреб или гриф.

**Волк.** Пока вы находитесь в состоянии ярости, ваши друзья совершают броски рукопашных атак по всем враждебным вам существам, находящимся в пределах 5 футов от вас, с преимуществом. Дух волка делает вас вожаком стаи. Если вы не проводили социальных атак во время вашего хода ваши союзники увеличивают свою социальную защиту на ваш модификатор телосложения.

**Медведь.** В состоянии ярости вы получаете сопротивление урону всех видов, кроме урона психической энергией. Дух медведя делает вас достаточно крепким, чтобы выдержать любое испытание. Вы уменьшаете вдвое социальный урон, получаемый вами, если не активна способность «Поток слов».

**Орёл.** Когда вы находитесь в состоянии ярости и не носите тяжёлых доспехов, другие существа совершают провоцированные атаки по вам с помехой. В свой ход вы можете совершать Рывок бонусным действием. Дух орла превращает вас в хищника, с лёгкостью носящегося по полю боя. В социальном бою, если вы ещё не действовали в этом раунде вы можете реакцией перехватить инициативу, сделав свой ход после окончания текущего действия противника.