

EL BÁRBARO

Una clase de personaje para Cdm JdR
Por Asram

Ires un norteño, un salvaje, un incivilizado, criado en las más duras condiciones inimaginables. Un hombre hecho a sí mismo que se ha probado en la batalla tanto protegiendo su hogar de otros clanes como en los saqueos de los autodenominados pueblos civilizados. Eres la Furia encarnada, la batalla te ama y tú le correspondes.

Puntos de golpe: los bárbaros obtienen 1d14 puntos de golpe cada nivel.

Entrenamiento con armas: los bárbaros están entrenados en el uso de las siguientes armas: arco corto, arco largo, daga, dardo, espada corta, espada larga, espadón, garrote, hacha de batalla, hachuela, honda, jabalina, lanza, martillo de guerra y maza. Los bárbaros prefieren el cuero y la armadura de piel, pero ocasionalmente usan cota de malla en incursiones fronterizas o en las grandes batallas.

Alineamiento: si bien la mayoría de los bárbaros son de naturaleza caótica, hay algunos que permanecen neutrales ante el mundo y sus avances.

Ferocidad salvaje: los bárbaros abrazan la emoción de la batalla y la sensación del frío acero entre sus dedos. En el calor del combate, el instinto primordial del bárbaro engendra una lujuria por la batalla que convierte al bárbaro en un enemigo mortal. Siempre que el bárbaro logra un golpe crítico durante el combate, él tira en la tabla crítica como siempre, pero gana efectos de batalla adicionales. El bárbaro lanza su dado de Ferocidad salvaje (según el nivel) y consulta entre los siguientes resultados. El jugador siempre puede elegir un efecto menor si lo desea (ejemplo: el jugador sacó un 7 (Berserker), pero puede tomar Piel de hierro como efecto). La ferocidad salvaje no reemplaza los ataques adicionales que los bárbaros obtienen en niveles más altos; es una bendición de combate adicional. El bárbaro solo puede usar Ferocidad salvaje una vez por asalto de combate en el caso de aquellos con ataques múltiples. Algunos efectos de Ferocidad salvaje se basan en el modificador de Personalidad del bárbaro. Si el bárbaro tiene una Personalidad inferior a 13, se considera 13 (+1) para los propósitos de esta habilidad.

1- Furia enjaulada: El bárbaro infunde miedo y duda en la mente de sus enemigos. En el siguiente asalto, 1d3 oponentes sufren una penalización para atacar y en habilidades que estén relacionadas con el combate igual al modificador de Personalidad de Bárbaro.

2- El salto del león: los poderosos músculos de las piernas y la gran fuerza del bárbaro lo lanzan a través del campo de batalla. Además del movimiento estándar del bárbaro (30'), puede dar un salto en carrera adicional de 30' al final de su turno. El bárbaro, sin embargo, sufre un -2 a la CA si hay enemigos adyacentes.

3- Piel de hierro: la vida es dura y los entornos difíciles han hecho que la piel del bárbaro sea tan fuerte como el cuero. En el siguiente asalto, el bárbaro puede agregar su modificador de Vigor a su clase de armadura total.

4- Oleada de adrenalina: los instintos primarios del bárbaro y su cuerpo vigoroso le permiten ignorar los dolores del combate. El bárbaro puede tirar su dado de golpe (d14) y curar esa cantidad en puntos de golpe. Esta habilidad se convierte en dos d14 en el 5º nivel y tres d14 en el 10º nivel. Esta habilidad solo se puede usar una vez por combate.

5- Odio ciego: el enemigo del bárbaro se obsesiona con matarlo y descuida su propia guardia para terminar el trabajo. El oponente del bárbaro gana un modificador positivo igual a la bonificación de Personalidad del bárbaro en los ataques, pero pierde la misma cantidad en su CA hasta que el Bárbaro esté inconsciente o muerto.

6- Carga feral: la furia salvaje se convierte en furia agitada durante el calor de la batalla. El bárbaro puede cargar contra un enemigo adyacente dentro de 15' y realizar un ataque cuerpo a cuerpo con un modificador igual a 2 veces su modificador de Personalidad. El bárbaro sufre una penalización de -2 a su CA contra aquellos oponentes a los que les dio la espalda.

7- Berserker: El bárbaro entra en trance y se convierte en uno con los dioses de la guerra de antaño en el campo de batalla. El bárbaro permanece en este trance berserker durante un número de rondas igual a su nivel y lucha como si fuera tres niveles más alto (con respecto al Ataque, Dado de crítico y el Rango de amenaza). Una vez finalizado el trance, debe superar una salvación de Fortaleza o el bárbaro no podrá hacer nada más que descansar durante 1d3 asalto. Esta opción solo puede escogerse una vez por combate.

8- Golpe fatal: la ira del bárbaro lleva sus habilidades al límite y comienza a enfocar su furia interior en un golpe brutal. El Bárbaro gana +3 en Fuerza (Máx. 18) para el ataque de combate y el daño en el siguiente asalto. Además, este ataque hace doble daño, incluyendo todas las demás bonificaciones aplicables.

9- Tocado por los dioses: El bárbaro es favorecido por los dioses de la guerra por su valentía en el campo de batalla. En la siguiente ronda, el bárbaro puede elegir ignorar 5 puntos de daño de cualquier ataque cuerpo a cuerpo o mágico.

10- El beso de Morgause: la diosa del destino se complace con la destreza de los bárbaros en el campo de batalla y les concede su bendición. La siguiente salvación necesaria en el combate actual se realiza automáticamente. Esta bendición no se puede guardar para tiradas futuras y se debe usar o perder.

11- Leyenda: los dioses de la guerra han favorecido la destreza de combate del bárbaro y desean verlo conquistar y aplastar a sus enemigos. El bárbaro obtiene las bendiciones enumeradas para Berserker, pero él sigue enfurecido hasta que todos los enemigos yacen muertos ante él. Además, el Bárbaro puede continuar luchando y hasta que alcance su valor de Vigor en puntos de golpe negativos. Una vez que termina el combate cuerpo a cuerpo, el bárbaro debe superar una salvación de Fortaleza o caer inconsciente durante 1d24 horas. Si esta bendición es elegida por el bárbaro, se pierden otras bendiciones activas de Ferocidad salvaje y nunca se acumulan.

Tabúes: la desconfianza supersticiosa hacia la brujería y la magia hace que los bárbaros se sientan incómodos en su presencia. Un bárbaro ve los pactos con demonios como un gran mal para el hombre y la naturaleza. La mayoría de los bárbaros se mantendrán alejados de la magia, objetos mágicos y magos, y harán todo lo posible por no interactuar con tales abominaciones. El jugador del bárbaro deberá hacer una salvación de Voluntad para mantener el control cuando se encuentre cerca de estos tabúes y no arremeter contra tales males, el bárbaro tendrá que superar una tirada de salvación de Voluntad (agrega su nivel de clase a esta tirada). El CD de la Salvación es 10 + el nivel del lanzador. Para objetos mágicos o artefactos, el CD puede variar a discreción del juez, siendo el valor medio 15. El éxito indica que el bárbaro permanece indiferente hacia el lanzador u objeto, y el fracaso significa que el bárbaro reaccionará violentamente y atacará a la persona u objeto. Los jugadores de personajes bárbaros no dañarán intencionalmente a un lanzador de hechizos en su grupo al que considere útil, por el momento.

Incivilizado: Criado lejos de las grandes ciudades, manteniéndose vivo a través de la caza y soportando la fiera de los elementos, la habilidad de supervivencia de los bárbaros es legendaria. Los sentidos agudos, la astucia animal y la gran fuerza han mantenido viva a su gente y han demostrado ser un valioso instrumento para el bárbaro. A diferencia de los que vivían una vida suave y mimada entre los nacidos en la ciudad, el bárbaro puede tomar lo que necesita de su entorno y alimentarse. Los personajes bárbaros tienen habilidad única para garantizar que no solo él, sino también sus compañeros, puedan encontrar comida y agua incluso en las zonas más desoladas. Un bárbaro recibe una bonificación a sus habilidades basada en su nivel, como se indica en la tabla 1-3.

Suerte: los bárbaros encuentran que llevar una armadura en combate dificulta el movimiento y ralentiza sus reflejos. Cuando no lleva una armadura protectora, el bárbaro puede agregar su modificador de Suerte a su clase de armadura; este modificador se puede agregar incluso en situaciones en las que la bonificación de Agilidad del bárbaro no es aplicable a su CA.

Dados de acción: los bárbaros siempre invierten su dado de acción en ataques. A nivel 5, un bárbaro obtiene un segundo ataque por asalto que utiliza su segundo dado de acción.



TABLA 1-1: BÁRBARO

Nivel	Ataque	Dado de crítico /Tabla	Rango de amenaza	Dado de acción	Ref	Fort	Vol	Dado de Ferocidad salvaje
1	+1	1d12/III	19-20	1d20	+1	+1	+1	1d3
2	+2	1d14/III	19-20	1d20	+1	+1	+1	1d4
3	+3	1d16/III	19-20	1d20	+1	+2	+1	1d5
4	+4	1d20/IV	19-20	1d20	+2	+2	+2	1d6
5	+5	1d24/IV	19-20	1d20+1d14	+2	+3	+2	1d7
6	+6	1d30/IV	18-20	1d20+1d16	+2	+4	+2	1d8
7	+7	1d20/V	18-20	1d20+1d20	+3	+4	+3	1d10
8	+8	1d24/V	18-20	1d20+1d20	+3	+5	+3	1d12
9	+9	1d30/V	18-20	1d20+1d20	+3	+5	+3	1d14
10	+10	2d20/V	18-20	1d20+1d20+1d14	+4	+6	+4	1d16

TABLA 1-2: TÍTULOS DEL BÁRBARO

Nivel	Título
1	Bruto
2	Salvaje
3	Berserker
4	Destructor
5	Señor de la guerra

TABLA 1-3: HABILIDADES DE BÁRBARO SEGÚN NIVEL

Habilidad	Bonificaciones para bárbaro									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Camuflarse *	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Moverse furtivamente *	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14
Rastrear †	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Trampas naturales †	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Trepar superficies escarpadas ‡	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14
Supervivencia †	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13

* El modificador de Agilidad, si lo hubiera, también se añade a las pruebas de estas habilidades.

† El modificador de Inteligencia, si lo hubiera, también se añade a las pruebas de estas habilidades.

‡ El modificador de Fuerza, si lo hubiera, también se añade a las pruebas de estas habilidades.