

EL BÁRBARO



En esta ocasión, os presentamos un personaje para Dungeons & Dragons que no os resultará difícil caracterizar, puesto que es el héroe principal de muchas novelas y películas medieval-fantásticas. Un clásico del heroico-fantasy, cuyo representante más célebre es sin duda Conan, el protagonista de la mayoría de las novelas de Robert Howard, caracterizado por Arnold Schwarzenegger en la película de Richard Fleischer, y dibujado por Buscema en cómic... El Bárbaro.

Descripción

Un bárbaro es un humano de altura media (entre 1'60 m y 1'80 m), corpulento y robusto, cuyo peso oscila entre los 70 y los 90 kilos. Son conocidos por ser excelentes guerreros, aunque muy temerosos de la magia, de la que prefieren mantenerse alejados. Un personaje bárbaro debe comenzar con 12 o más puntos de Constitución. Aunque los bárbaros son diferentes a los guerreros en muchos aspectos, su misión es

la misma. Ambos pelean, y ambos deben usar la misma estrategia de combate. Lee la descripción de la clase guerrero (página 28) para obtener algunos datos sobre el combate.

El bárbaro está especializado en la lucha en exteriores. Por ello suele ser buen escalador y rastreador, conocedor de los animales y de la naturaleza, en la cual ha sido educado. Su robustez natural le permite recuperarse con facilidad de las heridas que haya sufrido e incluso posee nociones de primeros auxilios. Estas

características, junto con su origen salvaje, hacen de él un adversario temible al que resulta difícil sorprender.

Estas mismas razones son la explicación de su extrema superstición y rechazo de la magia. Por ello, y sobre todo en los primeros niveles, se hace difícil la convivencia en un grupo de aventureros en el que consten magos, elfos y clérigos junto con un bárbaro. Su mentalidad es hostil al tipo de personajes "con magia" y si va con ellos, evitará su uso en lo posible.

Característica Principal.

La CP de un bárbaro es la Fuerza y la Destreza. Si un bárbaro tiene 13 o más puntos de Fuerza y Destreza, el personaje aumenta con los bonos correspondientes los puntos de Experiencia ganados en cada aventura.

Puntos Mínimos

Un personaje bárbaro debe tener 12 o más puntos de Constitución cuando empieza a jugar.

Dados de Golpe

Para determinar los puntos de golpe de un bárbaro se usa un dado de diez caras (1D10). Empieza con 1-10 puntos de golpe (más bono de Constitución, si lo hay) y gana 1D10 más de puntos de golpe (más bono) con cada Nivel de Experiencia. Se recomienda el darle el total de puntos en la creación de personaje, tirando los dados de golpe a partir del siguiente nivel.

Armadura

Un bárbaro, debido a su origen, no puede llevar armadura de ninguna clase del 1º al 3º nivel. A partir del nivel 4º y hasta el 6º, el bárbaro, debido a la experiencia adquirida, podrá usar solamente armadura de cuero. Le estará permitido llevar también cota de malla a partir del nivel 7º y hasta el 9º. Cuando un bárbaro alcance el 10º nivel, podrá usar cualquier tipo de armadura, inclusive la coraza, aunque, debido a la naturaleza del bárbaro (por su físico se le hace incómodo el llevar armaduras pesadas), el porte de coraza le otorga un malus de -2 en sus tiros de golpe si lleva coraza.

Además, el bárbaro, acostumbrado a ir descubierto en la intemperie desde su infancia, tiene una piel curtida y resistente que le beneficia con un -1 en su CA (independientemente de sus bonos por destreza).

Armas

Un bárbaro puede utilizar todo tipo de armas salvo las que impliquen el manejo de mecanismos (como la ballesta, por ejemplo, de la cual desconoce la existencia) -hasta nivel 6-

Su tabla de golpe es la misma que la del guerrero.

Habilidades especiales

Rastrear

Siempre que se encuentre al aire libre, un bárbaro puede seguir e interpretar pistas dejadas por un animal o una persona. Para usar esta habilidad, díselo al DM. Siempre que haya rastros que seguir, el DM tirará 1D100; si el resultado es inferior o igual a la probabilidad del bárbaro, el intento tiene éxito.

Borrar rastros

Si los jugadores quieren borrar su rastro, deberán anunciar esta acción al DM. Este tirará 1D10, al que sumará los bonus por destreza del jugador que anunció la acción (en el caso de un grupo de aventureros, suma el bonus más alto), y un +3 si la tarea la realiza un bárbaro. Si el resultado es mayor o igual que 8, los rastros están totalmente borrados y nadie podrá seguirlos e interpretarlos. Si fallan, la probabilidad de rastreo de un bárbaro que mire esas huellas se verá reducida a la mitad. Aunque los jugadores no borren totalmente un rastro, el DM siempre les informará que lo han conseguido. En un turno de 10 minutos puede borrarse el rastro de 10 metros de trayecto.

Furia Guerrera

En combate, cuando un bárbaro es herido por primera vez, cabe la posibilidad que entre en Furia Guerrera. Para ello se deberá tirar 1D100 y consultar la tabla correspondiente. Sólo puede intentar entrar en Furia Guerrera una vez por asalto de combate, pero por cada asalto la tirada se efectuará con un bono de +3. En el caso de que en el asalto le hiriesen nuevamente, el bono pasaría a ser de +5. Mientras dura la Furia Guerrera, el bárbaro tiene derecho a dos ataques por asalto. Además, el bárbaro sólo morirá si el total de daños sufrido supera en diez puntos la totalidad de sus puntos de vida. Así un bárbaro de 10 PV que éste en furia guerrera sólo morirá si pierde 20 PV o más. Este efecto sólo dura mientras esté "enfurecido". Si después del combate ha perdido sus puntos de vida iniciales o menos, morirá (a menos que se le "atienda" inmediatamente). Si el combate finaliza y el

bárbaro está todavía vivo y "enfurecido", deberá efectuar una tirada contra su Inteligencia. Si lo consigue, se calmará, pero si falla, atacará a quien esté más cerca de él y no parará hasta que cese el efecto. Un bárbaro sólo puede calmarse por iniciativa propia (tiro de inteligencia). Si una bruja le lanza "Desvanecimiento de la agresividad", le quitará la "Furia Guerrera", pero el bárbaro podrá continuar combatiendo normalmente.

A medida que el bárbaro vaya ganando experiencia y subiendo de niveles sus probabilidades de enfurecerse serán cada vez menores (a partir del 10º nivel sólo entrará en "Furia Guerrera" con un 30% o menos). Ello es debido a que el bárbaro, en sus inicios, en un personaje fogoso e irreflexivo que se altera a la primera herida que le hagan, perdiendo los estribos. Con la edad y la experiencia que da el ser herido en combate, el bárbaro se ha hecho más "cerebral" y tarda más en enfurecerse.

Escuchar ruidos y Preparar

Mismas características que el ladrón (ver tabla pag 44 del Manual del Jugador).

Primeros Auxilios

Si el bárbaro tiene a mano los elementos necesarios para hacer unas primeras curas (ramas para entablillar, telas para hacer vendajes, hierbas para hacer emplastes o similar, a juicio del DM), puede curar una heridas leves. Estos "Primeros Auxilios" curan 1D3 puntos de daño. El bárbaro puede curarse sus propias heridas, y no podrá aumentar el total de los puntos de golpe de un personaje o criatura sobre la cantidad original.

Intuición (frente a las sorpresas)

El bárbaro, debido a su educación salvaje, sólo puede ser sorprendido sacando 1 en 1D6. **Recuperación de heridas**

El bárbaro, gracias a su corpulencia y resistencia recupera naturalmente 1D2 PV por noche de descanso, incluso en plena aventura. Nunca podrá recuperar más puntos de los que inicialmente tuvo.

Un bárbaro no sabe leer y escribir hasta nivel 6º como mínimo. A partir del 9º nivel, un bárbaro podrá asentarse, formando una horda o un clan.

Dinero

El Bárbaro es un personaje aventurero al que no le interesan las propiedades ni los bienes materiales. Su carácter nómada hacen de él una persona poco propensa a establecerse en una ciudad o pueblo. Tampoco es persona ahorrativa o inversora. Por ello, el bárbaro se gasta todo el tesoro obtenido al final de la aventura en irse con mujeres (de mala reputación, la mayoría de las veces), beber y jugar; en darse placer, en una palabra. El gasto de su tesoro es ajeno a la ganancia de puntos de experiencia, que se efectúa normalmente. Puede, ocasionalmente, gastar parte de su dinero en adquirir armamento, armadura o equipo necesario para viajar o alimentarse, pero en ningún caso podrá conservar dinero de una aventura para otra. El bárbaro siempre empieza las aventuras con un máximo de 10 monedas de oro (1D10) multiplicado por su nivel.



Tabla de Experiencia

El bárbaro siempre se hace llamar bárbaro (por que lo es, le gusta serlo y desprecia los apelativos).

Nivel	Título	PX
1	Bárbaro	0
2	Bárbaro	2400
3	Bárbaro	4800
4	Bárbaro	9600
5	Bárbaro	19000
6	Bárbaro	38000
7	Bárbaro	76000
8	Bárbaro	150000
9	Bárbaro	300000
10	*Bárbaro	450000
11	*Bárbaro	600000
12	*Bárbaro	750000
13	*Bárbaro	900000
14	*Bárbaro	1050000

*Datos de Vida: 1D10 por nivel, 9D10 máximo, +3 puntos de vida por nivel suplementario. Los ajustes de constitución no se aplican ya en este nivel.

Tiros de Salvación

	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15
Veneno o Rayo Mortal	10	8	6	4	2
Varita Mágica	15	13	11	9	7
Petrificación o Parálisis	11	9	7	5	3
Soplo de Dragón	12	10	8	7	6
Conjuro, Bastón o Cetro	17	15	13	11	9

Facultades de los Bárbaros

Nivel	Seguir rastro	Interpretar rastro	Furia Guerrera
1	40(20)	30(15)	75
2	46(23)	34(17)	70
3	52(26)	38(19)	65
4	58(29)	42(21)	60
5	64(32)	46(23)	55
6	70(35)	50(25)	50
7	76(38)	54(27)	45
8	80(40)	58(29)	40
9	84(42)	62(31)	35
10	88(44)	66(33)	30
11	92(46)	70(35)	30
12	96(48)	74(37)	30
13	98(49)	78(39)	30
14	100(50)	80(40)	30

Ernesto Urdi, Pere Meján y Diego Pérez