

Cammino del Forgiasabbia

Fosa succede ad un Barbaro che non ha nulla a cui affidarsi? Semplice, la sua Ira trae potere da ciò che ha attorno. Se l'ambiente in questione è arido, nasce un Barbaro Forgiasabbia.

Lama del Deserto

Dal 3° livello, quando il Barbaro entra in Ira, può evocare un'arma, all'apparenza fatta di sabbia, nella sua mano libera. L'arma assume la forma e le caratteristiche di una qualsiasi arma da mischia, infligge danni radianti e, in aggiunta, ha la proprietà Lancio (6/18). Se viene lanciata, alla fine del turno, si dissolve e torna in mano al Barbaro. Dal 5° livello l'arma è considerata magica. L'arma ottiene un bonus ai Tiri per Colpire e ai Danni in base al livello da Barbaro: +1 al 7°, +2 al 12° e +3 al 17°.

Mantello Cinereo

Dal 6° livello il Barbaro, mentre è in Ira, si ricopre di un mantello di cenere, ottenendo resistenza ai danni da Fuoco e da Freddo.

Voce della Sabbia

Dal 10° livello, finché il Barbaro si trova in un ambiente desertico (deserti caldi, freddi, rocciosi) ottiene i seguenti benefici: non può essere sorpreso, ottiene un bonus all'Iniziativa pari alla sua Competenza.

Pioggia Rovente

Dal 14° livello il Barbaro scatena un attacco portentoso. Decine e decine di armi fatte di sabbia si innalzano dal terreno e piovono sui bersagli. Con un'Azione, il Barbaro sceglie un'area di 6 metri di diametro, fino a 18 metri distante da lui. Le creature nell'area effettuano un Tiro Salvezza su Destrezza subendo 6d10 danni radianti e cadendo prone se non lo superano. Una creatura che supera il tiro dimezza i danni e non cade prona. Il Barbaro può usare questo privilegio una volta per riposo breve o lungo.

