

O BÁSICO DO BÁRBARO

UM GUIA PARA O INICIANTE À FÚRIA IMPLACÁVEL



Por James Haeck, publicado originalmente em 02 de maio de 2018 (<https://www.dndbeyond.com/posts/216-barbarian-101-a-beginners-guide-to-relentless-fury>)

Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira; diagramado por Daniel Bartolomei Vieira

UM MEIO-ORC BÁRBARO PAROU DIANTE DA base de um penhasco, de costas ereta, peito estufado e todo orgulhoso. Ele cerrou os olhos quando olhava para cima, na direção da luz do sol, olhando para a silhueta do bruxo que estava no topo do precipício com uma lâmina de pacto na mão. O combatente levantou sua espada grande e a apontou na direção de seu inimigo. Ele rosnou, exibindo seus dois caninos que mais pareciam presas.

"Desce aqui e luta, seu covarde!", ele rugiu. "Pare de correr. Pare de se esconder. 'Cê só tá me deixando mais puto da vida."

O bruxo riu, seus dedos compridos estalando com energia mística. "Acho que não", gritou ele. "Consigo ver o sangue na tua testa! Você não pode esconder o cansaço que aparece em seus olhos, nem o estremecimento de seus músculos fatigados. Se queres derrubar-me, seu bruto, então suba até aqui. Suba e lute."

Cansado como estava, o meio-orc bárbaro não aguentou a provocação do bruxo. Ele sentiu a bÍlis subir-lhe a garganta, suas pupilas dilataram, sua boca espumou. Uma fúria o dominou, e o mundo transformou-se em um profundo tom de vermelho. Seus músculos incharam e os sentidos ficaram mais aguçados. Um rugido furioso e bestial escapou-lhe dos lábios, e até o orgulhoso bruxo sentiu um arrepio correr-lhe espinha abaixo. Ele havia convivido com demônios, mas até mesmo o caos inerente a eles não o podia tê-lo preparado para o ódio primitivo de um bárbaro em fúria.

O bárbaro saltou para o penhasco, cravou seus dedos na rocha e começou a subir. Ele provaria sangue naquele dia. Seu próprio sangue? O sangue do bruxo? Não importava mais quem viveria e quem morreria, não agora pelo menos. Tudo o que importava para ele era que sangue fosse derramado.

Você é um bárbaro, um combatente colérico que prioriza a força bruta sobre todo o resto. Sua fúria tempestuosa aguça os seus sentidos e leva você a realizar feitos sobre-humanos de poder. Como um

Imagem da Wizards of the Coast



poderoso lutador, você pode libertar seu poder sobre seus inimigos como um poderoso combatente de Ataque, assolando seus inimigos como um robusto combatente de Defesa ou protegendo seus aliados como um Tanque imparável.

Devido suas muitas características defensivas de classe, interpretar um bárbaro lhe dá a oportunidade de jogar com um dos personagens mais resistentes em Dungeons & Dragons, enquanto ainda é capaz de lançar medo nos corações de seus inimigos com seu incrível poder ofensivo. Sua escolha de subclasse também lhe concede uma grande variedade de opções de interpretação altamente temáticas. Mesmo se escolher jogar com um bárbaro porque você só quer lutar e não se preocupa com interação social, suas ricas habilidades de classe lhe dão algumas opções fáceis de incorporar o personagem como se você fosse um mestre na interpretação.

CRIAÇÃO RÁPIDA EXPANDIDA: CRIANDO SEU BÁRBARO

Este não é um guia de otimização de personagem, porém o primeiro passo para se jogar com sua classe com eficiência é construí-la de forma eficaz. As diretrizes de Criação Rápida no *Player's Handbook: Livro do Jogador* são um bom começo, mas elas não se aprofundam o suficiente para a maioria dos novos jogadores. Aqui é apresentado um guia expandido de Criação Rápida.

- Escolha a sua Raça. Embora personagens de qualquer raça possam ser um bom bárbaro, você pode querer escolher uma raça que melhore seus valores de Constituição ou Força:
 - Meio-orcs são bárbaros por essência, e o seu bônus de +2 na Força e o seu bônus de +1 na Constituição estão relacionados diretamente com o poder do bárbaro. Outros traços raciais do meio-orc, tais como Vigor Implacável e Ataques Selvagens também se encaixam bem com seus objetivos de causar muito dano e não morrer;
 - Anões da montanha são excelentes bárbaros, pois ganham um bônus de +2 tanto na Força quanto na Constituição. Como um anão, você também tem acesso à subclasse exclusiva da raça, o Lutador Furioso [Battlerager], que tem como foco agarrar adversários e usar armadura com cravos;
 - Humanos também são bárbaros icônicos, retratados como o famoso personagem Conan, o Bárbaro, de Robert E. Howard. Se o seu DM permite talentos no jogo, escolher um talento

como Mestre em Armas Grandes, Mestre em Escudos ou Sentinela no 1º nível lhe dá um enorme impulso em poder e flexibilidade;

- Escolha Bárbaro como sua classe (obviamente);
- Escolha perícias que se encaixem em como você quer que seu personagem seja. Perícias que exploram seus pontos fortes são úteis, mas também considere reforçar algumas de suas fraquezas a fim de se tornar um personagem mais equilibrado. Esta parte é com você;
- Pense no papel que você quer desempenhar no grupo — Ataque, Defesa ou Tanque. Vamos dar uma olhada nesta escolha mais de perto adiante, mas, por hora, saiba que Ataque se concentra em causar dano, Defesa se concentra em permanecer vivo e Tanque se concentra em proteger seus aliados;
- Escolha onde colocar seus valores de atributo. Se quiser se voltar para Ataque, coloque seu maior valor de atributo na Força e coloque seu segundo maior valor de atributo na Constituição. Se você quer se voltar para Defesa ou Tanque, coloque seu valor de atributo mais alto na Constituição e o seu segundo valor de atributo mais alto na Força;
- Escolha um antecedente que dê suporte ao seu conceito de personagem. A sua escolha de antecedente pode ajudá-lo a fazer escolhas de interpretação mais consistentes; um bárbaro que viveu como um Forasteiro toda a sua vida é um personagem totalmente diferente do que aquele que viveu por muitos anos como um Soldado, mas que acabou desertando de seu regimento!
 - Por fim, escolha o seu equipamento inicial:
 - Um machado grande ou uma espada grande;
 - Duas machadinhas;
 - Um kit de aventureiro e 4 azagaias.

QUE TIPO DE BÁRBARO VOCÊ É?

Como um bárbaro, é de se esperar que você assuma o papel de um combatente feroz que destroça inimigos como se eles fossem de brinquedo, mas há mais opções disponíveis para você do que simples Ataque. Graças à sua enorme quantidade de pontos de vida e fácil acesso a resistências a dano, você pode ser um poderoso herói de Defesa, suportando quaisquer golpes ao mesmo tempo em que usa talentos e características de classe para impedir que seus inimigos cheguem até seus aliados, interrompendo rituais ou roubando artefatos mágicos vitais. Caminhando entre o ataque e a defesa, você se torna um Tanque perigoso — forçando seus inimigos a lutar contra você em vez de lutar contra seus aliados. Você se coloca entre eles e nunca cede em seus ataques.

(Note que este guia usa Ataque, Defesa e Tanque como uma referência. Nenhum trecho das regras de D&D se



DA ESQUERDA PARA A DIREITA: FANÁTICO, ARAUTO DA TEMPESTADE E GUARDIÃO ANCESTRAL

Imagem da Wizards of the Coast

refere a personagens desta forma, mas é uma maneira fácil de discutir os diferentes papéis que os personagens ocupam dentro do grupo).

O seu papel no grupo de aventureiros provavelmente não se consolidará até ao menos o 3º nível, quando você escolhe a sua Trilha Primitiva (daqui para frente chamada de subclasse). Você pode querer decidir que subclasse escolherá agora para que possa planejar com antecedência o tema, estética ou construção mecânica do seu personagem.

ATAQUE

Como um bárbaro ofensivo, você vai se concentrar em partir direto para a briga e matar inimigos com impunidade, seguro ao saber que seus pontos de vida e resistências a dano vão mantê-lo vivo. Suas subclasse focadas em Ataque são a **Trilha do Berserker** (do *Player's Handbook: Livro do Jogador*), a **Trilha do Lutador Furioso** [Path of the Battlerager] (apenas anões; do *Guia do Aventureiro Para a Costa da Espada*) e a **Trilha do Fanático** [Path of the Zealot] (do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*).

Uma vez que atinge o 5º nível ou a qualquer momento depois disso, você também pode querer uma multiclasse de guerreiro com 3 níveis para melhorar a sua capacidade de causar dano bruto. Escolha Combate com Armas Grandes como seu Estilo de Luta e escolha o arquétipo **Campeão** para ganhar a característica Crítico Aprimorado, que combina bem com a característica Crítico Brutal do bárbaro (bem como potencialmente com o traço racial dos meio-orcs Ataques Selvagens).

DEFESA

Como um bárbaro defensivo, seu trabalho é interceptar inimigos e permanecer na luta por um bom tempo ao trocar um pouco do seu poder ofensivo por um aumento na chance de sobrevivência. Suas subclasse focadas em Defesa são a **Trilha do Ancestral Totêmico** (do *Player's Handbook: Livro do Jogador*) e a **Trilha do Arauto da Tempestade** [Path of the Storm Herald] (do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*).

TANQUE

Tanque é o único papel que envolve um misto de ataque e defesa. Seu objetivo como um tanque é forçar os inimigos a atacarem você em vez dos seus companheiros menos resistentes. Isto significa que você precisa ser uma ameaça o suficiente para os seus oponentes (ou ao menos um tipo de obstáculo) de modo a forçá-los a lhe atacar, ao mesmo tempo em que ainda deve ter poder defensivo para sobreviver a estes ataques. Algumas das suas subclasse lhe garantem características que permitem que você incite seus inimigos lhe atacarem em vez dos seus aliados.

Suas subclasse focadas em Tanque são a **Trilha do Ancestral Totêmico** (do *Player's Handbook: Livro do Jogador*) e a **Trilha do Guardião Ancestral** [Path of the Ancestral Guardian] (do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*).

LUTANDO COMO UM BÁRBARO

Durante os três primeiros níveis de jogo, seu estilo de combate será praticamente o mesmo, não importando que tipo de papel você quer ocupar no grupo. Embora

certas escolham possam mudar isso, como jogar com um humano e escolher um talento que defina o seu papel no 1º nível, interpretar um bárbaro é normalmente bastante simples em níveis mais baixos. Você quer entrar em Fúria o máximo possível de modo que possa se jogar no combate corpo a corpo e causar muito dano.

Se estiver jogando com um humano, você pode escolher um talento no 1º nível. Alguns talentos são mais ou menos poderosos dependendo dos tipos de desafios que seu DM colocar diante de você, mas algumas opções que não falham nunca incluem:

- **Ataque.** Escolha o talento Mestre em Armas Grandes. Quando usado junto com a característica Ataque Imprudente, este talento pode aumentar muito o dano que você causa.
- **Defesa.** Escolha o talento Mestre em Escudos. Como um bárbaro de Defesa, você pode desejar usar um escudo e uma arma de combate corpo a corpo de uma mão para melhorar sua Classe de Armadura, e Mestre em Escudos irá ajudá-lo a usar ao máximo esta ferramenta.
- **Tanque.** Escolha o talento Sentinela. Este talento encoraja os inimigos a atacarem você ao puni-los por tentar se mover passando por você.

TODOS OS BÁRBAROS

No 1º nível você ganha as características Fúria e Defesa sem Armadura. Você usará sua Fúria de bárbaro durante toda a sua carreira de aventureiro — esta seja talvez sua característica de classe mais importante, já que muitas de suas características de subclasses lhe garantirão poderes bônus enquanto você está em fúria, além de sua lista de benefícios que já são formidáveis. Não se esqueça de acrescentar às suas jogadas de dano o bônus de dano que você ganha ao entrar em fúria.

Defesa sem Armadura parece ser uma característica muito poderosa, e permite que você reviva a fantasia clássica, o estilo peito nu de Conan, o Bárbaro, mas resume-se essencialmente a lhe conceder armadura sem custo algum. A maior parte de seu poder de resistir vem da sua incrível quantidade de pontos de vida,

portanto não tema renunciar a este recurso de modo a usar alguma estilosa armadura mágica se precisar. O maior benefício desta característica é que ela permite que você pule para a batalha sem ter que perder tempo vestindo sua armadura. Sua utilidade depende da situação, mas ela pode ser bastante útil se o seu grupo for emboscado enquanto está dormindo, por exemplo.

No 2º nível você ganha as características Ataque Imprudente e Sentido de Perigo. O Ataque Imprudente é um recurso vital tanto para os bárbaros focados em Ataque quanto em Tanque. Bárbaros ofensivos aceitarão de bom gosto a desvantagem se serem um alvo fácil em troca de ter vantagem em suas próprias jogadas de ataque — porém esta característica representa um cenário de ganha-ganha para Tanques ao permitir que eles causem bastante dano e ao fazer com que se tonam alvos mais interessantes para seus inimigos.

Sentido de Perigo é poderoso, porém depende da situação. Seu nível de poder vai variar imprevisivelmente dependendo do tipo de campanha que você está jogando. Uma campanha de exploração de masmorras cheia de armadilhas ou uma campanha com vários magos conjurando *mãos flamejantes* e *bolas de fogo*? Esplêndido. Uma campanha cheia de criaturas venenosas e espíritos invisíveis? Bem menos útil. Tente não se esquecer sobre o nicho dessa característica quando o jogo começar para valer.

No 3º nível você pode escolher uma subclasse e incorporar de verdade o papel do seu personagem dentro do seu grupo de aventureiros.



Imagem da Wizards of the Coast

ATAQUE

Se escolher a **Trilha do Lutador Furioso** [Path of the Battlerager], você precisa encontrar ou fazer um conjunto de armadura com cravos. Converse com o seu DM sobre este equipamento; já que sua armadura é essencialmente uma característica de classe principal, trabalhe com ele para que esta se torne um equipamento fácil de se adquirir. Sua Armadura de Lutador Furioso permite que você cause um pouco mais de dano adicional a cada turno ao usar os cravos da armadura como uma "segunda arma".

Se escolher a **Trilha do Berserker**, você ganha a

característica Frenesi. Esta é normalmente uma melhoria direta à sua característica Fúria, porém vem com a desvantagem de exauri-lo ao fim de uma crise de frenesi. Se há um clérigo ou um druida que pode aliviar a exaustão ao conjurar *restauração maior* uma vez que você alcance dois níveis de exaustão, use Frenesi sempre que quiser! Se você precisa esperar até um descanso longo para restaurar sua exaustão, talvez seja bom usar esta característica somente nas lutas mais importantes do dia.

Se escolher a **Trilha do Fanático** [Path of the Zealot], você ganha as características Fúria Divina e Combatente dos Deuses. Esta última característica é bastante interessante, e pode fazer você economizar algum ouro a longo prazo, mas é apenas a cereja do bolo de suas outras características de classe. Fúria Divina, por outro lado, é uma baita de uma dádiva. Causar 1d6 + metade do nível do seu bárbaro a cada turno de dano adicional enquanto está em fúria além do seu bônus normal de fúria é algo bem impressionante. Causar esse dano como dano radiante só melhora ainda mais essa característica, já que apenas alguns monstros são resistentes a este raro tipo de dano.

DEFESA

Se escolher a **Trilha do Ancestral Totêmico**, você tem vários poderes de animais totêmicos para escolher. Felizmente, a escolha é bastante clara quando se trata da sua escolha de Totem Espiritual no 3º nível. O totem do urso lhe garante resistência a (quase) qualquer tipo de dano no jogo. O aumento de seu poder de resistir em cada luta envolvendo criaturas mais complexas do que aquelas que causam simples dano corpo a corpo torna você uma ameaça incrível contra dragões, conjuradores e a todo tipo de criatura.

Se escolher a **Trilha do Arauto da Tempestade** [Path of the Storm Herald], sua característica Aura Tempestuosa apresenta algumas escolhas difíceis. Cada uma dessas opções são mais ou menos equivalentes em poder, portanto a escolha com base em suas preferências. Deserto torna você mais eficiente contra enxames de inimigos pequenos, Mar torna você mais eficiente contra um único inimigo poderoso e Tundra permite que você ajude seus aliados desde que eles permaneçam por perto.

TANQUE

Se escolher a **Trilha do Ancestral Totêmico**, você deve escolher entre três poderosos animais totêmicos. O totem do urso é tão poderoso enquanto tanque do que quando está defendendo, mas você pode desejar escolher o totem do lobo. Embora escolher o totem do



Imagem da Wizards of the Coast

urso torne você um defensor mais durável, ele poderia acabar desencorajando inimigos a lhe atacarem, pois os ataques deles são menos eficientes contra você do que são contra seus aliados, que possuem menor resistência à sofrer dano. Ao escolher o totem do lobo, em vez disso você garante aos seus aliados uma vantagem nas jogadas de ataque contra inimigos adjacentes a você enquanto ainda está em fúria — o que incentiva o inimigo a lhe acertar rapidinho para que você caia inconsciente o mais rápido possível.

Se escolher a **Trilha do Guardiã Ancestral** [Path of the Ancestral Guardian], a característica Ancestrais Protetores que você ganha no 3º nível é bem parecida com as mecânicas de "provocar" que aparecem nos video games. Usar esta característica torna quase que improdutivo que qualquer criatura afetada por ela ataque qualquer um que não seja você. Comparável à magia de paladino *duelo compelido*, esta característica é o recurso individual mais eficiente que um bárbaro de qualquer subclasse pode adquirir.

TODOS OS BÁRBAROS

No 4º nível você ganha um Aumento no Valor de Atributo ou um talento. Você deveria aumentar seu valor de Força ou Constituição em 2 pontos ou escolher um talento que se adeque ao seu papel em combate. Estes talentos são listados no começo da seção "Lutando Como um Bárbaro".

No 5º nível você ganha um Ataque Extra sempre que

usar a ação Atacar, efetivamente dobrando a quantidade de dano causado. Uhuuu! Você também ganha a característica Movimento Rápido, o que aumenta seu deslocamento em 3 metros enquanto não estiver usando uma armadura pesada. Esta característica é menos empolgante, mas um aumento direto no seu deslocamento é quase sempre bastante útil. Isso permite que você entre mais rápido no combate, saia mais rápido e proteja seus aliados com mais eficiência.

TORNANDO O SEU BÁRBARO SÓ SEU

Como de costume, este guia básico se concentra primariamente na criação do seu personagem, enfatizando o poder mecânico sobre a interpretação ou a caracterização. Embora os bárbaros sejam uma das classes de D&D mais voltadas para o combate, você nunca deveria ignorar os outros dois pilares do jogo: a exploração e a interação social. Ter uma ideia clara de quem é o seu personagem só o torna mais divertido de se ter na mesa de jogo. Pense no Grog Strongjaw (algo como Grog Queixoforte), o golias bárbaro do *Critical Role*. Mesmo que este personagem tenha motivações simples — beber cerveja, fazer sexo com mulheres e proteger seus amigos Scanlan e Pike — suas palhaçadas sempre fizeram seus companheiros jogadores rirem. Estas motivações simples até mesmo levaram a momentos incrivelmente emocionantes, embora nós não vamos estragar a surpresa falando deles aqui.

Sinta-se motivado a interpretar contra este estereótipo, também. Um bárbaro inteligente e estudioso é uma reviravolta divertida sobre o arquétipo do bruto burrão. Até mesmo Conan, o exemplo maior dos bárbaros, possuía uma enorme esperteza e ganhava muitas lutas através da astúcia tanto quanto com a força de seus braços. Não se preocupe se você sentir dificuldade em interpretar um bárbaro; até mesmo os personagens mais diretos podem ser divertidos de se interpretar.

Pegue seu machado grande e prepare-se para entrar em fúria!

James Haeck é o principal escritor do D&D Beyond, o co-autor do Cenário de Campanha de Tal'Dorei, da Critical Role, e um escritor freelancer para Wizards of the Coast, para a D&D Adventurers League e para a Kobold Press. Ele vive em um apartamento/masmorra de cinco cômodos em Seattle, Washington, com sua parceira Hannah e suas duas furiosas gatinhas, Mei e Marzipan. Você normalmente pode encontrá-lo perdendo tempo no Twitter em @jamesjhaeck.



www.aventureirosdosreinos.com