

BÁRBAROS

Homens Civilizados! Eles envenenam tudo à sua volta e definem isso como progresso!

Conan, O Bárbaro

Autor: Bruno Carlos Lugão (BC)

Revisão: Antonio Sá Neto

Editor: Bruno Carlos Lugão (BC)



O Bárbaro

Introdução

Este artigo trata de um assunto ainda pouco explorado e que gera muita discussão dentro da comunidade do Old Dragon: novas classes de personagem. Lembro aos leitores que este artigo é apenas um conteúdo opcional para o sistema e aqueles que não se sentem confortáveis com a idéia basta não utilizar o material apresentado. Este artigo foi inspirado no suplemento Barbarians do Sistema Basic Fantasy e no livro The Complete Barbarian's Handbook do sistema AD&D. Espero que gostem e que outros membros da comunidade se inspirem nessa iniciativa para produzir novos artigos e contribuir para que o Old Dragon possa crescer ainda mais.

Descrição

Bárbaros são guerreiros ásperos oriundos de tribos situadas em locais ermos e conhecidos por sua grande resistência, vigor físico e força. Suas proezas de combate são atribuídas a sua tenacidade e instinto, diferentemente de um homem de armas comum, que desenvolve suas habilidades através do treinamento e disciplina. Costumam ser

subestimados por guerreiros que não têm contato com suas tribos, um erro que geralmente ocorre uma única vez.

Não existem duas sociedades bárbaras exatamente iguais. Algumas são constituídas por centenas de membros, outras apenas algumas dezenas. Muitos são nômades, outros se estabelecem em povoados permanentes.

O povo bárbaro possui uma cultura rústica e geralmente não aceita pelos povos civilizados. Dessa maneira, um bárbaro muitas vezes é interpretado de forma errada e acaba tendo dificuldades em se relacionar com membros de outros povos. Seu nível de tecnologia também os afeta de maneira significativa, algumas tribos conhecem a agricultura enquanto outras conhecem apenas utensílios básicos de madeira e pedra. Eles compreendem apenas os símbolos rústicos de sua tribo, tendo assim muitas dificuldades em aprender a ler e a escrever as línguas dos povos civilizados. Os Bárbaros são naturalmente analfabetos, possuindo apenas as noções básicas de contagem.

As armas e armaduras utilizadas pelos bárbaros são definidas de acordo com o modelo de tecnologia de sua tribo (ver a seção tecnologia). Mesmo vindo

de uma tribo com pouco avanço tecnológico, um bárbaro pode aprender a usar uma arma mais avançada depois de muito treino e alguém disposto a ensiná-lo.

Fúria: Uma vez por dia o bárbaro pode entrar em um estado de frenesi selvagem conhecido como fúria. Neste estado um bárbaro não pode usar qualquer habilidade que requeira paciência e concentração, como lançar

magias ou ativar itens mágicos (exceto os itens de efeito contínuo).

A fúria é ativada instantaneamente na rodada do personagem e continua ativa por 10 rodadas. Enquanto permanecer neste estado o bárbaro deve atacar diretamente o inimigo mais próximo. Caso nenhum inimigo esteja por perto ele pode encerrar os efeitos desta habilidade sendo bem sucedido em uma jogada de proteção modificada pela

T1: O Bárbaro

Nível	XP	Bônus Ataque	Dado de Vida	Jogada de Proteção
1	0	+1	1	16
2	2250	+2	2	16
3	4500	+3	3	16
4	9000	+4	4	15
5	18000	+5	5	15
6	36000	+6	6	15
7	72000	+7	7	14
8	144000	+8	8	14
9	288000	+9	9	14
10	342000	+10	+2 PV	13
11	459000	+10	+2 PV	13
12	580500	+11	+4 PV	13
13	711000	+11	+4 PV	12
14	792000	+12	+5 PV	12
15	909000	+12	+5 PV	12
16	1030500	+13	+6 PV	11
17	1161000	+13	+6 PV	11
18	1197000	+14	+7 PV	11
19	1269000	+14	+7 PV	10
20	1413000	+15	+8 PV	10

Bárbaros

sabedoria ou deve atacar o alvo mais próximo mesmo este não sendo um inimigo.

Enquanto permanecer ativa a habilidade concede um bônus de +2 nas jogadas de ataque, +2 nas jogadas de dano, +2 jogadas de proteção modificadas pela sabedoria, -2 na classe de armadura e +5 PV temporários que são descontados antes de se alcançar os pontos de vida atuais do personagem.

No final do seu estado de fúria o bárbaro fica fatigado, ele não pode correr e sofre um redutor de -2 nas jogadas de ataque, dano, classe de armadura e testes de resistência durante uma hora.

Totem: Totens são símbolos sagrados adotados como emblemas por tribos que consideram certos animais como seus ancestrais e protetores. Bárbaros escolhem no 1º nível um único totem. Cada totem dá ao personagem uma habilidade especial listada na tabela 2.

T2: Totens

Animal	Habilidade
Águia	Visão na Penumbra 25m
Búfalo	+10% de experiência
Urso	-1 JP base
Coruja	Aprende uma Língua Adicional
Cavalo	+3m no deslocamento
Leão	+2 testes de surpresa
Serpente	+4 JP contra venenos
Tartaruga	+1 na classe de armadura
Gorila	60% escalar muros
Dragão	+1 nas jogadas de ataque corpo a corpo
Mamute	Capacidade de Carga aumenta 25%
Raposa	+2 testes de iniciativa
Falcão	+1 jogadas de ataque a distância
Carcaju	Fúria dura 15 rodadas
Texugo	+4 JP contra esforço físico
Tubarão	+2 nas jogadas de ataque em fúria
Foca	+4 JP contra climas frios
Escorpião	+4 JP contra climas áridos
Corvo	+1 Ponto de perícia (Caso a regra seja utilizada)

O BÁRBARO EM JOGO

- Dados de Vida (DV): d10 (exeto elfos)
- Força Mínima: 12
- Constituição Mínima: 12
- Armaduras: de acordo com o nível de tecnologia de sua tribo
- Armas: de acordo com o nível de tecnologia de sua tribo
- Itens Mágicos: os bárbaros não podem utilizar itens mágicos como cajados, varinhas e pergaminhos mágicos

Organização Social

As sociedades bárbaras tendem a ser pequenas e sua estrutura social simples. Os sistemas políticos conhecidos pelos povos civilizados como burocracias ou monarquias são desconhecidos para esses povos. Os bárbaros não possuem guildas ou organizações. A estratificação dentro de sua sociedade é rara, pois a maioria das tarefas essenciais como a caça, segurança, artesanato, dentre outras, são partilhadas por vários membros da comunidade.

A organização social mais comum é o bando, um pequeno grupo unido através de ancestrais, geografia ou religião. O tamanho de um bando varia, mais normalmente consiste de 20 a 40 membros. Também existem os bandos nômades que vagueiam através de um determinado território em busca de alimentos, fazendo acampamentos em um local específico até que a oferta de mantimentos se torne escassa e nesse momento o bando levanta o acampamento e segue em busca de uma nova

área com recursos abundantes. Os bandos muitas vezes escolhem seus nomes a partir de um marco geográfico da região em que eles frequentam, como por exemplo, “O Povo do Deserto” ou “Os Filhos do Rio”. Alguns bárbaros se consideram parentes de animais e nomeiam seus bandos como “Clã do Lobo”, “Presas de Elefantes” ou “Os Irmãos dos Ursos”.

Normalmente o membro mais forte de uma tribo serve como líder, embora essa posição possa ser transmitida de pai para filho ou de mãe para filha. Em qualquer caso, um líder precisa mais do que músculos para conquistar o respeito de sua tribo. Ele deve trabalhar duro e mostrar empatia pelos integrantes da tribo, demonstrando que compreende as dificuldades pessoais enfrentadas por seus companheiros. E, acima de tudo um líder deve ser sábio e capaz de orientar a comunidade durante os tempos difíceis, por isso, muitas tribos favorecem anciãos como líderes, visto que a força bruta raramente compensa a falta de visão e experiência.

Economia

Sociedades bárbaras não têm o conhecimento para desenvolver sistemas econômicos sofisticados. Onde as sociedades civilizadas mantêm uma economia baseada no comércio e tributação, bárbaros trocam produtos de origem animal e artesanato rústico. A medida de riqueza realizada pelos povos civilizados é feita em peças de ouro, já os povos bárbaros utilizam a moeda bruta que tem pouco ou nenhum valor fora de suas terras. Os homens civilizados negociam produtos utilizando leis vinculadas a contratos manuscritos, enquanto os bárbaros fazem acordos irregulares por via oral impostos pela vontade do líder ou pelo golpe de uma clava.

O comércio entre tribos bárbaras ocorre com pouca frequência, pois geralmente não existem muitas mercadorias excedentes disponíveis. As tribos são mais propensas a trocar serviços a bens tangíveis. Uma tribo que se mantém nas colinas pode emprestar seus “avançados” conhecimentos medicinais a um homem em troca dos serviços de um bom rastreador. Um clérigo pode realizar um ritual para afastar os maus espíritos em troca da localização de um bando de veados. Tribos influentes, geralmente são aquelas que têm acesso a alimentos fartos e podem realizar o comércio de bens diretamente com os povos civilizados, como por exemplo escravos por cavalos ou peles por armas de metal.

Tecnologia

Aos povos bárbaros falta a tecnologia e recursos disponíveis para os povos civilizados. Muitos não conhecem o aço ou a linguagem escrita e alguns possuem conhecimentos rudimentares da matemática e ciência. Suas sociedades não possuem estudiosos, magos ou engenheiros, mas ainda assim possuem mentes muito criativas fazendo o que podem com o que tem. Armas, utensílios, conjuntos de ferramentas feitas de pedra, ossos ou madeira são apenas alguns exemplos do que são capazes de criar.

Uma grande variedade de fatores influencia o desenvolvimento tecnológico de uma determinada sociedade bárbara. Uma tribo que existe a mais de mil anos provavelmente tem um maior desenvolvimento que outra tribo que se mantém por pouco mais de um século. Tribos bárbaras com acesso a grandes campos podem desenvolver a agricultura com o tempo, enquanto uma tribo atacada frequentemente por monstros é forçada a inventar armas de defesa sofisticadas.

Por conveniência as sociedades bárbaras podem ser classificadas em três grandes categorias. Sociedades Primárias, a mais primitiva, vivem em cavernas, empunham clavas e começaram a dominar as técnicas de fazer fogo. Sociedades Transitórias, começam a se estabelecer em aldeias e ter experiência com a agricultura, sendo a maioria dos

bárbaros pertencentes a este grupo. E, por fim, as sociedades avançadas que representam o pico de desenvolvimento bárbaro, eles possuem animais domésticos, veículos de transporte que se deslocam sobre duas rodas e comercializam produtos com os povos civilizados; esses são os que, durante alguns séculos, podem vir a se tornar sociedades civilizadas.

Modelo Primário

Avanço Tecnológico: Fogo (Produzido pela fricção de pedras ou torção de varas sobre materiais inflamáveis)

Arquitetura: Cavernas, casas de neve (ártico apenas), abrigos improvisados (cabanas feitas madeira ou ramos cobertos com folhas, ervas daninhas ou cascas), casas de ossos (ossos de animais de grande estatura, como dinossauros, posicionados de maneira a formar uma cúpula e coberta com couro).

Armas e Armaduras: armas de pedra ou osso e nenhuma armadura.

Roupas: Peles de animais e couro não curtido.

Transportes: Andar, trenós com tração humana.

Expressão Artística: Narrativa, pintura nas paredes das cavernas.

Modelo Transitório

Avanço Tecnológico: Roda (confeccionada com toras utilizadas como rolo ou discos sólidos de madeira ou pedra).

Arquitetura: Barracas ocultas, chalés

de terra (em forma de cúpula feita de barro e pedras com o telhado coberto de terra), altares de pedra e cabanas de palha.

Armas e Armaduras: Além das armas do modelo primário também sabem usar arcos, bordões, Clavas e armaduras de couro.

Roupas: Peles cortadas de forma padronizada, peles curadas.

Transportes: Canoas, jangadas, cavalos.

Expressão Artística: Esculturas brutas, tatuagens e artesanato básico como colares de ossos.

Modelo Avançado

Avanço Tecnológico: Animais domesticados (Pequenos rebanhos de cabras, porcos, gado ou ovelhas), aprendizado das técnicas de forjaria de utensílios diversos, armaduras e pontas de lança e flechas de metal.

Arquitetura: Estruturas com armação de madeira cobertos com telhados de palha, lareiras de pedra, estábulos rústicos.

Armas e Armaduras: Além das armas e armaduras do modelo transitório, também sabem usar armas de metal e escudos de madeira.

Roupas: feltro, couro curtido, roupas de tecelagem simples.

Transporte: Pequenos barcos, carrinhos de mão, selas rústicas.

Expressão Artística: Cerâmica simples, cestos de caniço.

Armas

Bárbaros podem usar qualquer objeto natural que possa infligir dano como arma, por exemplo, o osso da perna de um elefante pode ser usado como uma clava ou uma costela de um crocodilo que pode ser empunhada como uma adaga. Em uma situação difícil um bárbaro pode sempre utilizar pedras ou esmurrar um oponente com os próprios punhos.

As armas manufaturadas (aquelas que são construídas minuciosamente) são muito mais letais e confiáveis do que as armas improvisadas citadas acima

e exigem um pouco mais de criatividade em sua confecção. Um machado de pedra pode ser construído a partir de uma pedra afiada amarrada com tiras de couro em uma pequena haste de madeira, já um arco pode ser feito tendo por base uma faixa de madeira flexível e sua corda formada por pedaços de intestinos de animais abatidos pre-sos nas extremidades dessa base. Essas são apenas algumas idéias, o mestre é livre para determinar como determinada arma é fabricada.

Os povos bárbaros sempre têm em mente que o melhor material para fabricação de armas é aquele que possui

T₃: Armas

Arma	Tamanho	Dano	Alcance	Iniciativa	Preço	Peso
Adaga						
Pedra	P	1d3	-	+4	2 PP	1 Kg
Osso	P	1d2	-	+8	1 PP	0,5 Kg
Azagaia						
Ponta de Pedra	M	1d4	3	+4	5 PC	1,5 Kg
Ponta de Osso	M	1d3	3/6/9	+6	3 PC	1 Kg
Clava de Osso	G	1d6	-	+4	1 PC	2 Kg
Dardo	P	1d3	10/15/20	+8	5 PP	
Flechas (20)						
Ponta de Pedra	-	1d4	-	-	5 PC	2 Kg
Ponta de Osso	-	1d3	-	-	1 PC	1 Kg
Lança						
Ponta de Pedra	G	1d6	3	+2	8 PC	4 Kg
Ponta de Osso	G	1d4	3/6/9	+4	4 PC	2 Kg
Machado de Pedra	M	1d6	-	+2	1 PP	5 Kg
Martelo de Pedra	M	1d6	-	+2	1 PP	6 Kg

a maior resistência e a maior versatilidade. Independente da arma ser improvisada ou manufaturada, ela deve ser feita com os materiais disponíveis existentes próximos às tri-bos sendo mais comuns a madeira, os ossos (incluindo garras e dentes) e as pedras. Bárbaros preferem o quartzo ao granito, pois este tende a esfarelar após o uso prolongado e o marfim a ossos comuns, por causa de sua alta resistência.

Armas de Osso ou Pedra

Armas de pedra ou osso causam menos dano do que seus homólogos de metal. Elas também são frágeis e mais propensas a se danificar com o uso constante. Sempre que uma jogada de ataque em que se utiliza uma arma de osso ou pedra acerta o alvo e causa dano, existe uma chance dela se quebrar. Armas de pedra têm 15% de se esfarelar após um ataque e armas de osso tem 30% de se estilhaçar. Armas encantadas constituídas destes materiais não estão sujeitos à regra acima.

Produtos de Origem Animal

A tabela abaixo lista algumas dos mais valiosos produtos derivados de animais. Bárbaros comercializam estes produtos para obter alimentos, ferramentas e outros itens essenciais. Algumas sociedades bárbaras podem usar algum desses produtos como moeda. Os produtos também podem ser vendidos para se obter ouro ou

como matéria-prima para a fabricação de roupas, medicamentos ou itens mágicos.

Os valores listados são médios, ou seja, para produtos de alta ou baixa qualidade os valores podem ser aumentados ou diminuídos. Os produtos retirados de criaturas gigantes têm o valor cinco vezes maior dos retirados de criaturas de tamanho normal. Por exemplo, a pele de uma lontra normal vale 2 PO, mas a pele de uma lontra gigante vale 10PO.

Para extrair os produtos sem danificá-los, um personagem deve dedicar cerca de 10 minutos por DV do animal. Remover a pele de uma lobo com 3 DV, por exemplo, leva cerca de 30 minutos. O personagem também deve realizar um teste de destreza quando ele completa o processo. Se o teste falhar por cinco os produtos são danificados e seu preço reduzido pela metade, caso o teste falhe por mais de cinco os produtos perdem totalmente o seu valor. A quantidade de tempo necessário varia se o animal é grande ou pequeno, ou se o produto a ser retirado é mais fácil ou difícil de ser extraído, por exemplo, o chifre de um pequeno cervo leva menos tempo do que a pele de um urso polar gigante.

Para criaturas diferentes das listadas localize uma espécie semelhante e assuma que os valores são equivalentes, por exemplo, presas de mamutes e mastodontes possuem aproximadamente o mesmo valor, assim como penas de grifos e de hipogrifos.

Bárbaros

T4: Produtos de Origem Animal

Criatura	Produto	Valor em PO
Ankheg	Couraça	100
Urso Negro	Couro	6
Castor	Couro	2
Beholder	Olho	50
Lince	Couro	2
Catoblepas	Chifre	30
Centopéia Gigante	Veneno	5
Cocatriz	Penas	8
Cobra Gigante	Veneno	18
Crocodilo	Couro	5
Elefante	Presa	5/Kg
Raposa	Couro	3
Leopardo	Couro	6
Leão	Couro	4
Lagarto Gigante	Pele	6
Minotauro	Chifre	30
Urso Coruja	Ovos	200
Pantera	Couro	5
Escorpião	Veneno	18
Foca	Couro	3
Aranha Gigante	Veneno	15
Tigre	Couro	5
Troll	Sangue	400
Unicórnio	Chifre	1500
Lobo	Couro	3
Tubarão	Dente	10
Basilisco	Olhos	500
Grifo	Penas	10
Quimera	Guarras	200

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia