



VOIE DU CARNAGE

Certains barbares sont réellement ambitieux et prennent un véritable plaisir à se retrouver seuls au milieu de leurs ennemis. Un tel barbare se considère comme une armée à lui tout seul, et le brouillard de sang qu'il laisse dans son sillage laisse peu de doute sur la réalité de sa déclaration. Amis ou ennemis, il ne fait pas de distinction car seul lui importe d'être le dernier debout sur le champ de bataille.

PROVOCATION

Au niveau 3, au prix d'une action, lorsque vous êtes en rage vous pouvez émettre un cri de défi qui pousse vos adversaires à vous prendre pour cible. Toutes les créatures hostiles dans un rayon de 1,5m autour de vous doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre un DD de 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Constitution ou être poussées à vous cibler si elle attaque pendant son prochain tour. Si elle décide d'attaquer une autre créature, l'attaque se fait avec désavantage.

De plus, jusqu'au début de votre prochain tour, vous gagnez un bonus de +2 à votre CA.

SOIF DE BATAILLE

Au niveau 6, lorsque vous êtes en rage et au prix d'une action bonus, vous pouvez pousser une créature hostile à partager votre soif de combat destructrice. La créature désignée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre un DD de 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Constitution.

En cas d'échec, elle subit les dégâts supplémentaires que la rage vous octroie à chaque fois qu'elle rate une attaque ou qu'elle n'en effectue aucune pendant son tour. La créature peut tenter un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. L'effet s'interrompt de lui-même au bout d'une minute.

CONTRE-COUP

Au niveau 10, lorsque vous êtes en rage et que vous subissez un coup critique, vous devez réaliser une attaque de mêlée avec votre arme contre chaque créature se situant à 1,5m autour de vous, alliés compris.

COUP FINAL

Au niveau 14, au prix d'une action, réalisez une unique attaque de mêlée contre une cible à portée. Si vous touchez, vous effectuez une attaque potentiellement dévastatrice contre cet adversaire.

Si la cible possède un nombre de PV restants égal ou inférieur à 2x votre niveau, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution de DD 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Constitution. En cas d'échec, elle est tuée instantanément par votre coup, sinon, elle subit les dégâts normaux de votre attaque.

Si vous éliminez une créature avec cette capacité, vous pouvez continuer de l'utiliser, sinon vous devez terminer un long repos avant de pouvoir utiliser de nouveau cette capacité.