



BARBAR

Text och bild: Daniel Schenström

Denna klassvariant till D&D5 skapades för världen Elassar och är inspirerad av He-Man och Battle Cat från Masters of the Universe. Om du är spelledare kolla genom klassen innan du godkänner den så att den passar i ditt spel.

BERIDEN BARBAR

Detta är ett alternativt barbariskt spår. Beridna barbarer strider ofta i snabba kavallerigrupper och är tränade att slåss som en, eller var och en för sig.

Du kan välja beriden barbar redan vid 1:a graden och ha ditt riddjur från början. Förmågorna börjar vid de graderna som står i deras beskrivning. Riddjuret förblir vid din sida, lojalt, om du väljer denna stig eller inte. (Se dock texten i nästa stycke om vad nackdelen är att inte fortsätta på stigen.)

RIDDJUR

De riddjur som har en asterisk efter sig (*) är så stora att de inte kan följa med in i byggnader gjorda för mediumstora varelser. Ett M bakom varelsen betyder att den är magisk och K att den är konstgjord vilket har betydelse för om den behöver föda, och hur den kan helas.

Allosaurie	Isbjörn
Animerat föremål K	Jättekraabba (halvlingar och gnomer)
Ankheg (dvärg, gnome)	Jättesvin
Basilisk M	Jätteälg*
Blinkhund (goda, halvlingar och gnomer)	Kimera M (halvorch)
Blodsbjörn (Halvlingar och gnomer)	Lejon
Brunbjörn	Mardröm M (tieflings)
Dödshund M (onda, halvlingar och gnomer)	Noshörning
Elefant*	Sabeltandad tiger
Fasspindel M	Tiger
Golem K	Ugglebjörn
Gorgon M	Villobest (tieflings)
Helveteshund M (tieflings)	Vintervarg
Hemskevarg	Vorg
Häst	Älg

Riddjuren går upp i grad samtidigt som du gör det, och slår för att få livspoäng när du går upp i denna stig med 1T10. Om du väljer ett annat barbarspår får ditt riddjur 1 livspoäng per grad medan alla andra klassgrader inte förbättrar djuret på något sätt. Riddjuren förstår enkla kommandon och meningar som att skydda vissa personer, ett visst område, springa och skaffa hjälp, jaga bytesdjur, spåra och liknande. Riddjuren är lojala och kommer skydda dig och slåss till döden om du inte beordrar dem att fly.

De riddjur som är vanliga djur eller jätteversioner kan helas på vanligt sätt, medan de magiska bara kan helas av magi och de konstgjorda behöver material och tid att repareras.

TVÅ ÄR EN

Från och med 3:e graden, när du valt denna stig, när du och ditt riddjur slåss tillsammans, antingen när du rider eller i strid mot samma motståndare har ni fördel på alla träffslag och räddningsslag. Du får aldrig en nackdel när du ska utföra handlingar när du rider men om du skulle fått en nackdel kan det neutralisera fördelen så att den slutliga bonusen blir +/-0.

LIVSLÄNK

Du och ditt riddjur har ett band vilket låter er använda era livspoäng som en gemensam pool. Detta kommer vid 6:e graden.

SINNESLÄNK

Du och ditt riddjur kan dela känslor och sinnen och du kan ge djuret alla typer av instruktioner som den fysiskt kan utföra. Denna förmåga kommer vid 10:e graden.

SJÄLSLÄNK

Vid 14:e graden kan ni genom en dags meditation återföra varandra till liv så länge en av er lever. Vid slutet av denna meditation har ni båda 1 livspoäng.

ÄNDRINGAR AV DE VANLIGA BARBARFÖRMÅGORNA FÖR BERIDNA BARBARER

Både du och ditt riddjur kan dra nytta av er vrede, men ni måste ha blivit skadade först. Om du är skadad kan riddjuret använda sin vrede och tvärtom. Alla vredesförmågor är avhängiga att ni är tillsammans (inom syn/hörselavstånd från varandra).

När du rider så får ditt riddjur snabb förflyttning som du vid grad 5.