

## バーバリアン Barbarian

あるものたちにとっては、激怒することのみが全てなのである。彼らの仲間たちの生き方において、彼らの激情の荒れ狂う中において、そして戦いの雄叫びの中において、この荒々しい魂が熟知しているのは、ただ争いについてのこのみである。彼らは未開なるもの、力仕事のために雇われるもの、そして苛烈なる戦闘技術に熟達せるものであり、兵士や専門職としての戦士ではない。彼らは戦闘に取り憑かれたものであり、殺戮者たるクリーチャーであり、戦の霊なのである。バーバリアンとして知られる彼らは訓練や準備の概念などほとんど持たず、戦争のルールも知らない戦争狂（ウォーモンガー）である。彼らにとって存在するのは現在の。彼らの前に敵が立ちはだかる。“その瞬間”のみである。そして彼らが知っているのは、次の瞬間に目の前の敵は死んでいるだろうということのみなのである。彼らは危険を察知する第六感と、起こりうるありとあらゆることに対して耐え抜く力を持っている。このようなものの考え方は未開の土地にのみ徘徊しているものであると誰もが思うにもかかわらず、これらの獰猛な戦士は生命の存在するすべての場所から。文明社会からも未開の社会からも やってくる。バーバリアンの中では始原の戦闘の精霊が荒れ狂い、彼らの激怒に直面したものに災いをもたらすのである。

**役割**：バーバリアンは優れた戦士である。彼らははるかに優れた敵をも打ち倒すだけの優れた戦闘能力と頑健な身体を有する。激怒は彼らを頑丈にし、他のほとんどの戦士を上回るだけの耐え抜く力を与える。バーバリアンは怒り狂いながら戦闘に突入し、その行く手に立ちふさがるすべてを破壊する。

**属性**：秩序以外。

**ヒット・ダイスの種類**：d12。

### クラス技能

バーバリアンのクラス技能は、以下の通り：威圧

【魅】、軽業【敏】、騎乗【敏】、水泳【筋】、製作【知】、生存【判】、知覚【判】、知識：自然【知】、登攀【筋】、動物使い【魅】

1レベル上昇毎の技能ポイント：4+【知】修正値。



表：バーバリアン

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーブ	反応セーブ	意志セーブ	特殊
1	+1	+2	+0	+0	高速移動、激怒
2	+2	+3	+0	+0	激怒パワー、直感回避
3	+3	+3	+1	+1	畏感知+1
4	+4	+4	+1	+1	激怒パワー
5	+5	+4	+1	+1	直感回避強化
6	+6 / +1	+5	+2	+2	激怒パワー、畏感知+2
7	+7 / +2	+5	+2	+2	ダメージ減少1 / -
8	+8 / +3	+6	+2	+2	激怒パワー
9	+9 / +4	+6	+3	+3	畏感知+3

10	+ 10 / + 5	+ 7	+ 3	+ 3	ダメージ減少2 / -、激怒パワー
11	+ 11 / + 6 / + 1	+ 7	+ 3	+ 3	大激怒
12	+ 12 / + 7 / + 2	+ 8	+ 4	+ 4	激怒パワー、畏感知 + 4
13	+ 13 / + 8 / + 3	+ 8	+ 4	+ 4	ダメージ減少3 / -
14	+ 14 / + 9 / + 4	+ 9	+ 4	+ 4	不屈の意思、激怒パワー
15	+ 15 / + 10 / + 5	+ 9	+ 5	+ 5	畏感知 + 5
16	+ 16 / + 11 / + 6 / + 1	+ 10	+ 5	+ 5	ダメージ減少4 / -、激怒パワー
17	+ 17 / + 12 / + 7 / + 2	+ 10	+ 5	+ 5	無疲労激怒
18	+ 18 / + 13 / + 8 / + 3	+ 11	+ 6	+ 6	激怒パワー、畏感知 + 6
19	+ 19 / + 14 / + 9 / + 4	+ 11	+ 6	+ 6	ダメージ減少5 / -
20	+ 20 / + 15 / + 10 / + 5	+ 12	+ 6	+ 6	超激怒、激怒パワー

## クラスの特徴

バーバリアンのクラスの特徴は以下の通り。

**武器と防具の習熟**：バーバリアンはすべての単純武器、軍用武器、軽装鎧、中装鎧、盾（タワー・シールドを除く）に《習熟》している。

**高速移動（変則）**：バーバリアンの地上移動速度は、種族の標準より10フィート速い。この特典は鎧を着用していない状態または、軽装鎧か中装鎧を着用している状態で、装備品の総重量が中荷重以下の場合に適用される。このボーナスは、荷重や着用している鎧の種類でバーバリアンの移動速度を修正する前に適用しておくこと。このボーナスはバーバリアンの地上移動速度に関するすべての他のボーナスに累積する。

**激怒（変則）**：バーバリアンは自己の内に眠る力と凶暴さと呼び覚ますことで、戦闘において一層活躍することができる。1レベル時点で、バーバリアンは1日に4+【耐久力】修正値に等しいラウンド間、激怒することができる。それ以降は、1レベル上昇するごとに、2ラウンドずつ激怒を延長することができる。激怒や [ベアズ・エンデュアランス](#) 等の呪文による一時的な【耐久力】の上昇によってバーバリアンが1日の内に激怒可能なラウンド数が増加することはない。バーバリアンはフリー・アクションとして激怒を開始することができる。1日に激怒可能なラウンド数は8時間の休息により回復する。この休息時間は連続している必要はない。

激怒状態の間、バーバリアンは【筋力】および【耐久力】に+4ボーナス、意志セーブに+2士気ボーナスを得る。また、アーマー・クラスには-2のペナルティを受ける。【耐久力】の上昇により、バーバリアンのヒット・ポイントはヒット・ダイス毎に2ポイント上昇するが、この分のヒット・ポイントは激怒が終了すると同時に失われてしまう。また、一時的ヒット・ポイントと異なり、この追加ヒット・ポイントは先に失われるわけではない。激怒状態の間、バーバリアンは【魅力】、【敏捷力】、【知力】が対応能力値の技能（[威圧](#)、[軽業](#)、[騎乗](#)、[飛行](#)は除く）およびその他の根気や集中力を必要とするすべての能力を一切使用することができない。

バーバリアンはフリー・アクションで激怒を終了させることができ、その時点から、激怒したラウンドの2倍に等しい値のラウンド数、[疲労状態](#)になる。[疲労状態](#)の間、バーバリアンは再び激怒することはできないが、[疲労状態](#)を脱していれば、同一遭遇、あるいは同一戦闘中に複数回激怒することができる。バーバリアンが[気絶状態](#)になると、その激怒は即座に終了し、その結果バーバリアンは死亡の危険に晒される。

**激怒パワー**：レベルが上昇するごとに、バーバリアンは自分の激怒の新たな使用法を学んでゆく。2レベルの時点で、バーバリアンは激怒パワーを1つ獲得する。2レベル以降、2レベル毎にバーバリアンは新しいパワーを1つずつ獲得していく。バーバリアンが激怒パワーを使用できるのは激怒状態の間に限られ、また、それを使用するためにはまず1アクションを取らねばならないパワーも存在する。特記しない限り、バーバリアンは同じパワーを複数回獲得することはできない。

**新たな活力（変則）**：1回の標準アクションとして、バーバリアンは1d8+【耐久力】修正値に等しい値を治療することができる。4レベル以降、レベルが4上昇するごとに、治療するダメージは1d8ずつ上昇し、20レベル時の5d8で最大となる。この能力を選択する前に、バーバリアンはクラス・レベル4に達していなければならない。このパワーは1日に1回、激怒時にのみ使用できる。

**暗視獲得（変則）**：激怒している間にバーバリアンの感覚は異常なほどに研ぎ澄まされ、バーバリアンは暗視60フィートを得る。このパワーを選択するには、バーバリアンは激怒パワーあるいは種族の特徴として、夜目の能力を持っていなければならない。

**威圧の眼光（変則）**：バーバリアンは1回の移動アクションとして隣接した敵1体に対して [威圧](#) 判定を行なうことができる。バーバリアンが相手の士気をくじくことに成功したなら、敵は1d4ラウンド+判定結果がDCを5上回るとに+1ラウンドの間、[怯え状態](#)となる。

**怒りへの着火(変則)**：バーバリアンは**疲労状態**にあっても激怒を開始することができる。この能力を使って激怒している間、バーバリアンは**疲労状態**に対する完全耐性を得る。この激怒が終了すると、バーバリアンは激怒していた1ラウンドごとに10分間、**過労状態**になる。

**怒れる泳者(変則)**：激怒している間、バーバリアンは **水泳** 技能判定にレベルに等しい値を強化ボーナスとして加算できる。

**怒れる跳躍者(変則)**：激怒している間、バーバリアンは跳躍のために行なう **軽業** 技能判定にレベルに等しい値を強化ボーナスとして加算できる。この方法で跳躍する場合、バーバリアンは常に助走を行なったものとして扱われる。

**怒れる登攀者(変則)**：激怒している間、バーバリアンは **登攀** 技能判定にレベルに等しい値を強化ボーナスとして加算できる。

**一瞬の明晰(変則)**：1ラウンドの間、バーバリアンは激怒によってもたらされるすべての利益とペナルティを無視する。このパワーを起動するのは即行アクションである。それにはアーマー・クラスに対するペナルティも、行なうことができないとされる行動もすべて含まれる。このラウンドは、1日に激怒可能なラウンド数に数えられる。このパワーは1回の激怒中に1回のみ使用できる。

**内なる頑健(変則)**：激怒している間、バーバリアンは**不調状態**および**吐き気がする状態**に対して完全耐性を得る。この能力を選択する前に、バーバリアンはクラス・レベル8に達していなければならない。

**鋭敏嗅覚(変則)**：激怒している間、バーバリアンは鋭敏嗅覚の能力を得、見えない敵の居場所を感知するのにこの能力を使用できる(鋭敏嗅覚のルールについては“特殊能力”の項を参照)

**恐れ知らずの激怒(変則)**：激怒している間、バーバリアンは**怯え状態**および**恐れ状態**に対して完全耐性を得る。この能力を選択する前に、バーバリアンはクラス・レベル12に達していなければならない。

**驚異の精度(変則)**：バーバリアンは1回の攻撃ロールに+1士気ボーナスを得る。このボーナスはバーバリアンのレベルが4上昇するごとに+1される。このパワーは攻撃ロールの直前に即行アクションとして使用する。このパワーは1回の激怒中に1回のみ使用できる。

**恐怖の怒号(変則)**：バーバリアンは1回の標準アクションとして周囲を恐怖させるような怒号を発することができる。30フィート以内の範囲にいる敵は**怯え状態**になり、意志セーブ(DCは10+バーバリアンのクラス・レベルの半分+バーバリアンの【筋力】修正値)を行ない、失敗すると1d4+1ラウンドの間**恐慌状態**になる。一度恐怖の怒号に対してセーブを行なった敵は、セーブが成功したかどうかに関わらず、24時間の間このパワーに対しては完全耐性を得る。このパワーを選択するには、バーバリアンは威圧の眼光のパワーを獲得していなければならない。また、クラス・レベル8に達していなければならない。

**強烈な一振り(変則)**：バーバリアンは自動的にクリティカル判定を成功させることができる。このパワーはクリティカルの可能性が得られた際に割り込みアクションとして使用する。この能力を獲得する前に、バーバリアンはクラス・レベル12に達していなければならない。このパワーは1回の激怒中に1回のみ使用できる。

**筋力招来(変則)**：バーバリアンは【筋力】判定、あるいは戦技の判定にクラス・レベルの値を加えることができる。また、敵が戦技において対抗判定を行ってきた場合にも、自分の戦技防御値にもクラス・レベルの値を加えることができる。このパワーは1回の割り込みアクションとして使用する。このパワーは1回の激怒中に1回のみ使用できる。

**獣の憤怒(変則)**：激怒している間、バーバリアンは噛みつき攻撃を行なうことができる。これを全力攻撃行動の一部として行なう場合、この噛みつき攻撃はバーバリアンの全基本攻撃ボーナス-5で行なう。命中した噛みつき攻撃は、1d4ポイント(バーバリアンが中型サイズの場合、小型サイズであれば1d3ポイント)に【筋力】修正値の半分を加算した値のダメージを与える。バーバリアンは組みつきを維持する、あるいは組みつきから逃れるための行動の一部として噛みつき攻撃を行なうことができる。この攻撃は、組みつき判定を行なう前に適用せねばならない。噛みつき攻撃が命中した場合、そのラウンドにバーバリアンが標的に対して行なうすべての組みつき判定は+2のボーナスを得る。

**しなやかな回避(変則)**：バーバリアンは遠隔攻撃に対して、その時点での【耐久力】修正値に等しいラウンドの間(最低1ラウンド)、ACに+1の回避ボーナスを得る。このボーナスは6レベル上昇するごとに1ずつ増加する。この能力の活性化は1回の移動アクションであり、機会攻撃を誘発しない。

**駿足(変則)**：バーバリアンは移動速度に5フィートの強化ボーナスを得る。この移動速度の増加はバーバリアンが激怒している間常に有効である。バーバリアンはこの激怒パワーを3回まで選択することができる。効果は累積する。

**迅速なる反応(変則)**：激怒している間、バーバリアンは1ラウンドごとの上限回数に加えてさらにもう1回、機会攻撃を行なうことができる。

**慎重なる構え(変則)**：バーバリアンは近接攻撃に対して、その時点での【耐久力】修正値に等しいラウンドの間(最低1ラウンド)、ACに+1の回避ボーナスを得る。このボーナスは6レベル上昇するごとに1ずつ増加する。この能力の活性化は1回の移動アクションであり、機会攻撃を誘発しない。

**ダメージ減少上昇(変則)**：バーバリアンのダメージ減少能力は1/1だけ強化される。この強化はバーバリアンが激怒している間常に活性化する。バーバリアンはこの激怒パワーを3回まで選択することができる。その効果は累積する。この能力を選択する前に、バーバリアンはクラス・レベル8に達していなければならない。

**力任せの一打(変則)**：バーバリアンは1回のダメージ・ロールに+1ボーナスを得る。このボーナスはバーバリアンのレベルが4上昇するごとに+1される。このパワーはダメージ・ロールを行なう前に即行アクションとして使用する。このパワーは1回の激怒中に1回のみ使用できる。

**逃走不能(変則)**：バーバリアンは1回の割り込みアクションとして、通常の移動速度の2倍までの速度で移動することができる。ただし、この能力はバーバリアンに隣接する敵がバーバリアンから遠ざかるために撤退アクションを取った場合にのみ使用できる。この移動の間、バーバリアンは通常通り機会攻撃を誘発する。このパワーは1回の激怒中に1回のみ使用できる。

**呪い避け(変則)**：バーバリアンは呪文、超常能力、擬似呪文能力に抵抗する際のセーヴィング・スローに+2士気ボーナスを得る。このボーナスはバーバリアンのレベルが4上昇するごとに+1される。激怒している間、バーバリアンはあらゆる呪文に対して自発的の対象となることができず、味方が発動した呪文に対してさえもセーヴィング・スローを行なわねばならない。

**跳ね返し(変則)**：1ラウンドに1回、バーバリアンは近接攻撃が可能な場所にいる目標に対して突き飛ばしを行なうことができる。成功した場合、目標はバーバリアンの【筋力】修正値に等しいダメージを負い、通常どおり押し戻される。成功した場合、バーバリアンは目標と一緒に移動する必要はない。この行動は機会攻撃を誘発しない。

**明晰な心(変則)**：バーバリアンは失敗した意志セーブについて再度判定を行なうことができる。このパワーは最初のセーブを行なった後、その結果をGMが明らかにする前に割り込みアクションとして用いる。2度目の結果が1度目のものより悪い場合でも、2度目の結果を採用せねばならない。この能力を選択する前に、バーバリアンはクラス・レベル8に達していなければならない。このパワーは1回の激怒中に1回のみ使用できる。

**予期せぬ攻撃(変則)**：バーバリアンは、自分の機会攻撃範囲内に入ってきた敵1体に対して、その移動が通常機会攻撃を誘発するものであるかどうかに関わらず、1回の機会攻撃を行なうことができる。このパワーは1回の激怒中に1回のみ使用できる。この

能力を獲得する前に、バーバリアンはクラス・レベル8に達していなければならない。

**夜目（変則）**：バーバリアンの感覚は研ぎ澄まされ、激怒している間、バーバリアンは夜目の能力を得る。

**直感回避（変則）**：クラス・レベル2以降、バーバリアンは通常であれば察知できないような危険に反応する能力を得る。バーバリアンは、**不可視状態**の敵に攻撃されたりした場合でも、**立ちすくみ状態**になることはなくなる（訳注：[更新](#)；[立ちすくみ状態](#)になることもACへの【敏】ボーナスを失うこともなくなる）。とはいえ、動けない状態になれば、やはりACへの【敏捷力】ボーナスは失われてしまう。また、この能力を有するバーバリアンでも、敵がバーバリアンに対してフェイントを成功させた場合は、やはりACへの【敏捷力】ボーナスを失う。

バーバリアンがすでに他のクラスで直感回避を獲得していた場合は、直感回避の代わりに“直感回避強化”（後述）を自動的に獲得する。

**畏感知（変則）**：クラス・レベル3以降、バーバリアンは畏を避けるための反応セーブに+1ボーナス、畏からの攻撃に対するACに+1の回避ボーナスを得る。以降、このボーナスはバーバリアンのクラス・レベルが3上昇するごとに（つまり、6、9、12、15、18レベルで）+1ずつ増えていく。複数のクラスで得た畏感知のボーナスは累積する。

**直感回避強化（変則）**：クラス・レベル5以降、バーバリアンは挟撃されなくなる。この能力を持つバーバリアンに対して、ローグは挟撃による急所攻撃を行なうことができない。ただし、ローグのクラス・レベルが、目標のバーバリアン・レベルより4以上高い場合、ローグは挟撃（および急所攻撃）を行なうことができる。

他のクラスで得た直感回避（前述）の代わりとして自動的に直感回避強化を獲得したキャラクターは、ローグに挟撃されうるかどうかを判断する際、直感回避を受けけるクラスのクラス・レベルをすべて累積させることができる。

**ダメージ減少（変則）**：クラス・レベル7以降、バーバリアンは攻撃による負傷を一定量無視する能力を得る。具体的には、武器や肉體攻撃の命中を受けるごとに、バーバリアンはそのダメージを1ポイント軽減することができる。クラス・レベル10および、その後3レベル毎（13、16、19レベル）に、ダメージ減少の量は+1ずつ上昇していく。ダメージ減少によって受けたダメージを0にすることはできるが、0未満にすることはできない。

**大激怒（変則）**：クラス・レベル11に達すると、バーバリアンが激怒を開始する際、【筋力】および【耐久力】への士気ボーナスは+6に、意志セーブへの士気ボーナスは+3に上昇する。

**不屈の意志（変則）**：クラス・レベル14以上のバーバリアンは激怒状態の間、心術呪文に抵抗するための意志セーブに+4のボーナスを得る。このボーナスは、意志セーブへの士気ボーナスを含む、激怒中に受ける他の修正値すべてと累積する。

**無疲労激怒（変則）**：クラス・レベル17以上のバーバリアンは、激怒が終了した後、[疲労状態](#)にならなくなる。

**超激怒（変則）**：クラス・レベル20に達すると、バーバリアンが激怒を開始する際、【筋力】および【耐久力】への士気ボーナスは+8に、意志セーブへの士気ボーナスは+4に上昇する。

## 元バーバリアン

属性が秩序になったバーバリアンは激怒の能力を失い、バーバリアンのレベルを得ることができなくなる。他のクラス能力は全て保持している。

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿