

■ 激怒パワー 一覧

激怒パワー名	種別	前提条件	利益	出展
圧倒する前進	(変則)		激怒中、バーバリアンはバーバリアンが蹴散らしの戦技に成功するたびに自身の【筋力】修正値に等しいダメージを与えることができる。	APG
圧倒する猛攻撃	(変則)	“圧倒する前進”の激怒パワー、6レベル	激怒中、バーバリアンは毎ラウンド1体以上の目標に蹴散らしを行うことができる。最初以降の蹴散らし判定のCMBに-2のペナルティを受ける。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“圧倒する前進”の激怒パワーを取得していなければならない、少なくとも6レベルに達していなければならない。	APG
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癒することができる。4レベル以降、レベルが4上昇するごとに、治癒するダメージは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。	Core
新たな生氣	(変則)	新たな活力の激怒パワー、4レベル	激怒中、バーバリアンは2バーバリアン・レベルにつき1ポイントの能力値ペナルティまたはダメージの効果を無視する(最大10)。1日に1回、激怒を終了するとき、能力値ペナルティまたはダメージを有するバーバリアンは、能力値ペナルティを課せられたか能力値ダメージを与えられたことによる効果1つに対し、セーヴィング・スローがあれば再ロールすることができる。成功した場合、バーバリアンは激怒中に無視することができるのと同数の能力値ペナルティまたはダメージを取り除く。バーバリアンは最低4レベルで新たな活力の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
新たな生命	(変則)	新たな生氣の激怒パワー、6レベル	激怒中、バーバリアンは4バーバリアン・レベルにつき1の一時的な負のレベルの効果を無視する(最大5)。1日に1回、激怒を終了するとき、一時的な負のレベルを有するバーバリアンは激怒中に無視することができるのと同数の一時的な負のレベルを取り除くセーヴィング・スローを試みることができる。バーバリアンは最低6レベルで新たな生氣の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
再生する活力	(変則)	新たな活力の激怒パワー、6レベル	新たな活力の激怒パワーを使用した後、現在の激怒が終了するまで、バーバリアンは6バーバリアン・レベルにつき1の高速治癒を得る(最大で高速治癒3)。バーバリアンは自身の各ターンの開始時に高速治癒によりヒット・ポイントを取り戻す。バーバリアンは最低6レベルで新たな活力の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
暗視獲得	(変則)	夜目の特殊能力	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。	Core
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上回ることにより+1ラウンドの間、怯え状態となる。	Core

恐怖の怒号	(変則)	威圧の眼光のパワー、8レベル	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。	Core
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。	Core
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。	Core
野蛮な泳者	(変則)	怒れる泳者の激怒パワー、6レベル	激怒中、バーバリアンは通常の地上移動速度に等しい生得の水泳速度を得る。バーバリアンは最低6レベルで怒れる泳者の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
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。	Core
野蛮な跳躍者	(変則)	怒れる跳躍者の激怒パワー、6レベル	激怒中、バーバリアンは移動アクションを使用して移動し、その移動中のいずれかの地点で通常の標準アクションを行うことができる。バーバリアンは最低6レベルで怒れる跳躍者の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
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。	Core
野蛮な登攀者	(変則)	怒れる登攀者の激怒パワー、6レベル	激怒中、バーバリアンの生得の登攀移動速度は地上移動速度に等しくなる。バーバリアンは最低6レベルで怒れる登攀者の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
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。	Core
完璧な明晰	(変則)	一瞬の明晰の激怒パワー	一瞬の明晰の激怒パワーを使用中、バーバリアンはいずれかの失敗確率または幻術を看破するための意志セービング・スローを2回ロールし、よい結果を取ることができる。バーバリアンは一瞬の明晰の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
打ち倒し	(変則)		激怒するたびに1回、バーバリアンは近接攻撃範囲にいる1つの目標に対して足払い攻撃を行うことができる。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受けた上に、打ち倒されて伏せ状態となる。この足払い攻撃は機会攻撃を誘発しない。	APG

内なる頑健	(変則)	8レベル	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。	Core
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)	Core
原始鋭敏嗅覚	(変則)	鋭敏嗅覚の激怒パワー、8レベル	鋭敏嗅覚の激怒パワーを使用する際、バーバリアンは鋭敏嗅覚による追跡のための〈生存〉判定。および見えないクリーチャーの位置を特定するための〈知覚〉判定にバーバリアン・レベルの半分を加える。完全視認困難を有するクリーチャーの位置を特定した場合、バーバリアンはそれが視認困難であるかのように扱う。バーバリアンは最低8レベルで鋭敏嗅覚の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
エネルギー抵抗	(変則)		激怒中、バーバリアンは1つのエネルギー種別([酸]、[冷氣]、[電気]、[火])に対する抵抗を得る。抵抗の値は自身のバーバリアン・レベルの1/2(最低で1)に等しい。そのエネルギー種別はこの激怒パワーを選択した際に決定し、以後変更する事はできない。この激怒パワーは1つ以上選択することができるが、その効果は累積しない。効果時間は違うエネルギーごとに適用される。	APG
上級エネルギー抵抗	(変則)	“エネルギー抵抗”の激怒パワー、8レベル	激怒するたびに1回、バーバリアンは自身の持つ“エネルギー抵抗”と同じダメージ種別のダメージを半分にすることができる(その後、抵抗を適用する)。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“エネルギー抵抗”の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも8レベルに達していなければならない。	APG
エネルギー吸収	(超常)	“上級エネルギー抵抗”の激怒パワー、12レベル	激怒中、バーバリアンは激怒するたびに1回、自身が選んだエネルギー種別の攻撃から一度だけエネルギーを吸収することができる。バーバリアンはその効果に対してセーヴィング・スローをすることはできないが、それからダメージを受けることはなく、それどころか与えられたダメージ3ポイントにつき1ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。これらの一時的ヒット・ポイントはバーバリアンの激怒が終了するまで続く。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“上級エネルギー抵抗”の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも12レベルに達していなければならない。	APG
エネルギー爆発	(超常)	“エネルギー吸収”の激怒パワー、16レベル	激怒中、バーバリアンは激怒するたびに1回、自身が選んだエネルギー種別の攻撃からエネルギーを吸収し、それを敵へと解き放つことができる。バーバリアンはその効果に対してセーヴィング・スローをすることはできないが、それによりダメージを受けることはない。自身の激怒が残っている間、いつでもバーバリアンは蓄積したエネルギーを60フィートの直線か30フィートの円錐形のいずれかの形態を持つプレス攻撃として解き放つことができる。そのプレス攻撃はバーバリアンによって吸収された攻撃のダメージと等しいダメージを与える。範囲内のクリーチャーは(元の効果がセーブを行なえない場合でも)反応セーブ(DC10+バーバリアン・レベルの1/2+バーバリアンの【耐久力】修正値)に成功することでダメージを半分にすることができる。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“エネルギー吸収”の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも16レベルに達していなければならない。	APG
大げさな罵倒	(変則)		激怒している間、バーバリアンは〈威圧〉の士気をくじく判定によって自身が攻撃するクリーチャーを動揺させることができる。判定に成功した場合、目標がバーバリアンを見ることができ、バーバリアンが激怒しているならば、バーバリアンへ近接攻撃を行うまで怯え状態となる。バーバリアンはこの激怒の間に、自身が消費したあらゆるアルコール飲料によってこの判定に+2の状況ボーナスを得る。この能力は[言語依存][精神作用]能力であり、音声要素に依存する。バーバリアンがこのパワーを選択するには、少なくとも6レベルに達していなくてはならない。	APG
恐れ知らずの激怒	(変則)	12レベル	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。	Core

吉兆の印	(変則)		バーバリアンは自身の素晴らしい刺青、傷痕、あるいは痣で示されるように、精霊によって印を刻まれている。激怒ごとに1回、即行アクションにより激怒2ラウンド分を費やすことで、バーバリアンは精霊の好意を呼び下ろすことができる。吉兆の印を使用することにより、たった今したばかりの1回のd20ロールに+1d6ボーナスを得る。バーバリアンはd20ロールの結果を確認した後で吉兆の印を使用することができる。	UC
驚異的精度	(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。	Core
致命的精度	(変則)	驚異的精度の激怒パワー、4レベル	驚異的精度の激怒パワーを使用しているときにクリティカル可能状態に入った場合、バーバリアンはそのクリティカル・ロールへの驚異的精度のボーナスを2倍にすることができる。バーバリアンは最低4レベルで驚異的精度の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
鋭敏な精度	(変則)	驚異的精度の激怒パワー、8レベル	驚異的精度の激怒パワーを使用する際、バーバリアンは視認困難による失敗確率を無視し、完全視認困難を視認困難として扱う。バーバリアンはまた完全遮蔽によるものを除き、遮蔽によるペナルティを無視する。バーバリアンは最低8レベルで驚異的精度の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
致死の精度	(変則)	驚異的精度および致命的精度の激怒パワー、16レベル	驚異的精度の激怒パワーを使用しているとき、バーバリアンのダメージのクリティカル倍率は1増加する(×2は×3に、19~20/×2は19~20/×3に、×3は×4に、そして×4は×5になる)。バーバリアンは最低16レベルで驚異的精度および致命的精度の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
凶暴の奮起	(変則)		激怒中、バーバリアンは移動アクションで30フィート以内の同意する味方に自身の“自暴自棄”の修正値を自身の【魅力】修正値と等しいラウンド(最低1)の間分け与えることができる。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“自暴自棄”の激怒パワーを取得していなければならない。	APG
強烈な一振り	(変則)	12レベル	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。	Core
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。	Core
来るなら来い	(変則)	12レベル	激怒中、バーバリアンはフリー・アクションを使用して攻撃に自分自身をさらけ出すことで、痛烈な反撃を準備することができる。敵はバーバリアンの次のターンの始めまでバーバリアンに対する攻撃ロールとダメージ・ロールに+4のボーナスを得るが、バーバリアンに対する全ての攻撃はバーバリアンからの機会攻撃を誘発する。この機会攻撃は敵の攻撃の前に解決される。バーバリアンがこのパワーを選択するには、少なくとも12レベルに達していなくてはならない。	APG
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。	Core

喧嘩屋	—		激怒中、バーバリアンは《素手打撃強化》の特技を修得しているかのように扱う。バーバリアンがすでにこの特技を持っている場合、その素手打撃は1d6(小型の場合は1d4)ポイントのダメージを与える。	APG
上級喧嘩屋	—	喧嘩屋の激怒パワー	激怒中、バーバリアンは素手打撃を行なう際、《二刀流》の特技を持っているかのように扱う。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには“喧嘩屋”の激怒パワーを取得していなければならない。	APG
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。	Core
反射的回避	(変則)	しなやかな回避の激怒パワー、6レベル	しなやかな回避の激怒パワーを使用中、バーバリアンは適用することができるバーバリアンは反応セーヴィング・スローへのボーナスとして AC への回避ボーナスを適用することができる。バーバリアンは最低6レベルでしなやかな回避の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
自暴自棄	(変則)		激怒中、バーバリアンはACに－1のペナルティを受ける代わりに、攻撃ロールに+1のボーナスを受けることができる。4レベル時にACへのペナルティは－1増加し、攻撃ロールへのボーナスは+1増加する。以降4レベルごとに1ずつ増加する。	APG
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。	Core
快走	(変則)	駿足の激怒パワー、4レベル	激怒ごとに1回、バーバリアンは1回の全ラウンド・アクションとして疾走アクションを行い移動速度の6倍まで移動するか、1回の全ラウンド・アクションとして突撃アクションを行い移動速度の3倍まで移動することができる。バーバリアンは最低4レベルで駿足の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
初級エレメンタルの激怒	(超常)	4レベル	即行アクションで、バーバリアンは1ラウンドの間自身の近接攻撃に1d6のエネルギー・ダメージ([酸]、[冷気]、[電気]、[火])を加えることができる。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには少なくとも4レベルに達していなくてはならない。このパワーは激怒するたびに1回だけ使うことができる。	APG
エレメンタルの激怒	(超常)	“初級エレメンタルの激怒”の激怒パワー、8レベル	激怒中、バーバリアンの近接攻撃の全てに1d6のエネルギー・ダメージ([酸]、[冷気]、[電気]、[火])を加える。そのエネルギー種別はバーバリアンが激怒を始める際に選択する。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“初級エレメンタルの激怒”の激怒パワーを取得していなくてはならず、少なくとも8レベルに達していなければならない。バーバリアンはこの激怒パワーを使用している間に、さらに“弱いエレメンタルの激怒”を使うことができるが、違うエネルギー種別を選択しなくてはならない。	APG
上級エレメンタルの激怒	(超常)	エレメンタルの激怒の激怒パワー、12レベル	激怒中、バーバリアンの近接攻撃によるクリティカル・ヒットには全て追加で1d10のエネルギー・ダメージ(武器のクリティカル・ヒットのダメージ倍率が×3の場合は2d10、×4の場合は3d10)を得る。このダメージ種別は“エレメンタルの激怒”で選択したものと同じになる。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“エレメンタルの激怒”の激怒パワーを取得しなくてはならず、少なくとも12レベルに達していなければならない。	APG

初級ぶん投げ	(変則)		激怒中、バーバリアンは全ラウンド・アクションにより、両手を使用して自分自身より1サイズ小さい物体か片手で2サイズ小さい物体を持ち上げ、射程10フィートの即興武器として投げることができる。この与えるダメージは落下物(Core RulebookP.443参照)＋バーバリアンの【筋力】修正値である。このダメージは、石や金属やそれと類似した素材でできていない物体の場合には半分となる。これは遠隔接触攻撃であり、目標は反応セーブ(DC10＋バーバリアン・レベルの1/2＋バーバリアンの【筋力】修正値)によりダメージを半分にしようと試みることができる。バーバリアンは片手武器か両手武器として、この攻撃に《強打》を適用することができる。	APG
ぶん投げ突撃	(変則)	“初級ぶん投げ”の激怒パワー、6レベル	激怒中に突撃攻撃を行なう間に、バーバリアンは突撃中に投げつけられる武器を抜いて投げることができ、投擲武器による遠隔攻撃と突撃の最後の近接攻撃の攻撃ロールに＋2のボーナスを得る。バーバリアンは投擲武器を使用する前に少なくとも10フィート移動しなければならない。突撃の最後の近接攻撃をする前に少なくとも10フィート以上動かなければならない。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“初級ぶん投げ”の激怒パワーを取得していなければならない。少なくとも6レベルに達していなければならない。	APG
ぶん投げ	(変則)	“初級ぶん投げ”の激怒パワー、8レベル	初級ぶん投げと同様だが、バーバリアンは射程を20フィート伸ばすか、投げる物体を1サイズ大きくすることができる。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“初級ぶん投げ”の激怒パワーを取得していなければならない。少なくとも8レベルに達していなければならない。	APG
上級ぶん投げ	(変則)	“ぶん投げ”の激怒パワー、12レベル	ぶん投げと同様だが、バーバリアンは射程を30フィート伸ばすか、投げる物体を2サイズ大きくすることができる。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“ぶん投げ”の激怒パワーを取得していなければならない。少なくとも12レベルに達していなければならない。	APG
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。	Core
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【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。	Core
底抜けの酔っ払い	(変則)		激怒中、バーバリアンは激怒中にアルコール飲料を消費するたびに、〈威圧〉判定と自身が行う[恐怖]効果のセーブDCに＋1の士気ボーナスを得る。この士気ボーナスの最大値はバーバリアン・レベル4レベルごとに＋1である。	APG
大地の破壊者	(変則)	6レベル	激怒するたびに1回、バーバリアンは標準アクションで自身の周囲の床を攻撃することができる。この攻撃は自動的に命中し通常のダメージを与える。バーバリアンが床の硬度を上回るダメージを与えられた場合、バーバリアンが占めていた場所の隣接しているマス of the 全ては移動困難な地形になる。自身を除くそれらのマスの中にいるクリーチャーは、DC15の反応セーブを行なわねばならず、さもなければ打ち倒されて伏せ状態となる。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、少なくとも6レベルに達していなければならない。	APG
上級大地の破壊者	(変則)	大地の破壊者の激怒パワー、8レベル	大地の破壊者の激怒パワーを使用する際、バーバリアンは効果半径を5フィート延長できる。この激怒パワーは最大3回まで選択することができ、効果は累積する。バーバリアンは最低8レベルで大地の破壊者の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
ダメージ減少上昇	(変則)	8レベル	バーバリアンのダメージ減少能力は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される。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、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。	Core

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。	Core
流血の一打	(変則)	力任せの一打の激怒パワー、8レベル	力任せの一打の激怒パワーを使用する際、バーバリアンはまた力任せの一打によるダメージ・ボーナスに等しい出血ダメージを与える。この出血ダメージはダメージ減少を迂回する。バーバリアンは最低8レベルで力任せの一打の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
壊滅的な一打	(変則)	力任せの一打の激怒パワー、8レベル	力任せの一打の激怒パワーを使用する際、バーバリアンはダメージへの通常のボーナス(流血の一打の激怒パワーによる出血ダメージ、または同種の力任せの一打の激怒パワーのダメージへの増強を含む)を諦めて、代わりに目標の【筋力】または【敏捷力】にバーバリアンの到達した4クラス・レベルごとに1ポイントの能力値ダメージを与えることができる。目標はこの能力値ダメージを半減するための頑健セーヴィング・スロー(DC 10+バーバリアン・レベルの1/2+バーバリアンの【筋力】修正値)を試みることができる。バーバリアンは最低8レベルで力任せの一打の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
千鳥足	(変則)		激怒中、バーバリアンは激怒中にアルコール飲料を消費するたびに、機会攻撃に対してACに+1の回避ボーナスを得る。この士気ボーナスの最大値はバーバリアン・レベル4レベルごとに+1である。	APG
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。	Core
流し込む勇氣	(変則)		激怒中、バーバリアンは激怒中にアルコール飲料を消費するたびに、[精神作用]効果に対するセーヴィング・スローの士気ボーナスを+1する。この増加量の最大値はバーバリアン・レベル4レベルごとに+1である。	APG
肉体の傷	(変則)	10レベル	激怒するたびに1回、バーバリアンは攻撃から重大な被害を避けることを試みることができる。このときバーバリアンは、攻撃によって受けたダメージと等しいDCで頑健セーブを行わなければならない。このセーヴィング・スローにはバーバリアンの防具による判定ペナルティが適用される。セーブに成功した場合、バーバリアンは攻撃から半分だけダメージを受けるが、そのダメージは非致傷ダメージになる。バーバリアンはこの能力を攻撃ロールの後、ダメージ・ロールの前に使わなくてはならない。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、少なくとも10レベルに達していなければならない。	APG
肉体の棍棒	(変則)	10レベル	激怒中に自身より小さい相手を押さえ込んだ場合、その相手が小型サイズであるなら、バーバリアンはその相手を1d8ポイントの殴打ダメージを与える両手即席武器として使用できる。より大きいかより小さいクリーチャーを肉体の棍棒として使用する場合は、この基本ダメージを使用してそのサイズに基づいた殴打ダメージを与える。超小型サイズのクリーチャーは1d6ポイントのダメージ、中型サイズのクリーチャーは1d10ポイントのダメージ、という具合になる。バーバリアンは組みつきを維持するために使用するアクションの一部として、最大の攻撃ボーナスを用いて、押さえ込んでいる相手を使用した単一の攻撃を行うことができる。バーバリアンは押さえ込んだ相手を武器として使用し命中させるたびに、その目標に通常通りのダメージを与え、棍棒として使用した組みつき状態の相手にもその目標に与えたのと同じダメージを与える。押さえこまれた相手が何らかの理由により抵抗することができない場合には、バーバリアンはそのクリーチャーのヒット・ポイントが0以下になるまで、組みつきまたは押さえこみをすることなくその相手を即席武器として使用することができ、ヒット・ポイントが0以下になった時点でその相手は即席武器として役に立たなくなる。バーバリアンは最低10レベルでなければこの激怒パワーを選択できない。	UC

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に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。	Core
魔女狩り	(変則)	“呪い避け”の激怒パワー	激怒中、バーバリアンは持っている呪文を発動する能力や擬似呪文能力を持つクリーチャーに対して行うダメージ・ロールに、+1のボーナスを得る。このダメージへのボーナスはバーバリアン・レベル4ごとに+1増加する。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“呪い避け”の激怒パワー*を取得していなければならない。	APG
呪文破壊	(超常)	魔女狩りの激怒パワー、6レベル	激怒ごとに1回、バーバリアンは戦技判定に成功することで継続中の呪文効果1つに対する武器破壊を試みることができる。クリーチャー1体への効果以外の何らかの効果1つについて、15+その効果の術者レベルをCMDとして、バーバリアンはこれに対する戦技判定を行わなければならない。クリーチャーへの効果1つへの武器破壊について、バーバリアンは通常通りのクリーチャーのCMD+5に対する武器破壊の戦技を、呪文または擬似呪文能力による何らかの失敗確率を無視して、成功しなければならない。成功した場合、バーバリアンは1ラウンド、あるいはCMDを5から9超えている場合は2ラウンドの間、その効果を抑制する。バーバリアンがCMDを10以上超えている場合、その効果は解呪される。バーバリアンは最低6レベルで魔女狩りの激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
強化破壊	(超常)	呪文破壊の激怒パワー、8レベル	激怒中、バーバリアンが魔法のアイテムへの武器破壊の戦技に成功するたびに、そのアイテムの魔法的能力は1ラウンドに加え、その戦技判定が目標のCMDを5超えるごとに1ラウンドの間抑制される。バーバリアンは最低8レベルで呪文破壊の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
亡霊激怒者	(超常)	呪い避けの激怒パワー、6レベル	激怒中、バーバリアンは非魔法の武器を使用しているときでさえ非実体のクリーチャーに通常のダメージを与える。バーバリアンはまたACに呪い避けの激怒パワーによるセーヴィング・スローへのボーナスに等しい士気ボーナスを得る。バーバリアンは最低6レベルで呪い避けの激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
魔法喰らい	(超常)	呪い避けの激怒パワー、10レベル	激怒ごとに1回、呪文、(超常)能力、あるいは擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに失敗したとき、バーバリアンはその効果に対するセーヴィング・スローを再ロールすることができる(これにはアクションを要しない)。二回目のセーヴィング・スローに成功した場合、バーバリアンはその呪文、(超常)能力、あるいは擬似呪文能力から影響を受けず、その効果の術者レベル(呪文または擬似呪文能力の場合)または効果の作成者の脅威度((超常)能力の場合)に等しい一時的ヒット・ポイントを得る。これらの一時的ヒット・ポイントはダメージが適用されるまでか1分間の早い方まで持続する。バーバリアンは最低10レベルで呪い避けの激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
《発動妨害》	—	呪い避けの激怒パワー、8レベル	激怒中、バーバリアンは《発動妨害》をボーナス特技として得る。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“呪い避け”の激怒パワー*を取得していなければならず、少なくとも8レベルに達していなければならない。	APG
《呪文潰し》	—	“《発動妨害》”の激怒パワー、12レベル	激怒するとき、バーバリアンは《呪文潰し》を追加特技として得る。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“《発動妨害》”の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも12レベルに達してはならない。	APG
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。	Core

粉碎者	(変則)		激怒毎に1回、誰も所持していない物体への攻撃、武器破壊の戦技時に硬度を無視することができる。	APG
守られた命	(変則)		激怒中、バーバリアンのヒット・ポイントが0以下になった場合、バーバリアン・レベルごとに1ポイントの致傷ダメージを非致傷ダメージと変換する。バーバリアンが致傷ダメージにより瀕死状態になった場合、ただちに容態安定状態となる。	APG
上級守られた命	(変則)	守られた命の激怒パワー、6レベル	守られた命の激怒パワーを使用する際、追加でバーバリアン・レベルにつき1ヒット・ポイントの致傷ダメージを非致傷ダメージに変換することができる。バーバリアンは最低6レベルで守られた命の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
明晰な心	(変則)	8レベル	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。	Core
猛烈な乗騎	(変則)		激怒して騎乗している間、バーバリアンの乗騎はバーバリアンが騎乗しているか隣接している限り、激怒の利益(大激怒や超激怒を含む)を得る。自身の乗騎が激怒中、バーバリアンは毎ラウンド激怒ラウンド数を1ラウンド余計に消費しなければならない。バーバリアンは自身の乗騎に激怒させないことで、追加の激怒ラウンド数を消費しないことを選択することができる。	APG
魂の乗騎	(変則)	“猛烈な乗騎”の激怒パワー、6レベル	激怒して騎乗している間、バーバリアンの乗騎はバーバリアン・レベルの1/2に等しいDR／魔法を得る。乗騎の肉体武器はダメージ減少を克服する場合には魔法の武器と見なされる。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“猛烈な乗騎”の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも6レベルに達していなくてはならない。	APG
上級猛烈な乗騎	(変則)	“猛烈な乗騎”の激怒パワー、8レベル	激怒して騎乗している間、バーバリアンの乗騎は激怒している時に効果の不変なあらゆる激怒パワーの利益を得る。これによって能動的なアクションを要する激怒パワーの利益を得ることは(例えばフリー・アクションであったとしても)できない。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“猛烈な乗騎”の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも8レベルに達していなければならない。	APG
猛烈な蹂躞	(変則)	“猛烈な乗騎”の激怒パワー、8レベル	激怒して騎乗している間、バーバリアンの乗騎は“蹂躞”の特殊攻撃(Bestiary P.305参照)を得る。この攻撃は中型の乗騎なら1d8ポイント、大型の乗騎なら2d6ポイント、超大型の乗騎なら2d8ポイントに＋乗騎の【筋力】修正値の1.5倍に等しいダメージを与える。反応セーブ(DC10＋バーバリアン・レベルの1/2＋乗騎の【筋力】修正値)に成功すると、このダメージを半減できる。乗騎の通り道か通り抜けたマスのクリーチャーはバーバリアンか乗騎のどちらか一方に対して機会攻撃を行なう事ができる。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには“猛烈な乗騎”の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも8レベルに達していなければならない。	APG
上級猛烈な蹂躞	(変則)	“猛烈な蹂躞”の激怒パワー、12レベル	バーバリアンの乗騎は“猛烈な蹂躞”によって自身のサイズと同じかそれより大きいクリーチャーに影響を及ぼすことができる。さらに、蹂躞に対する反応セーブに失敗した(もしくは機会攻撃を行うためにセーブをしないことを選んだ)クリーチャーに対してフリー・アクションで蹴散らしの戦技判定を行うことができる。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“猛烈な蹂躞”の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも12レベルに達していなければならない。	APG
夜目	(変則)		バーバリアンの感覚は研ぎ澄まされ、激怒中、バーバリアンは夜目の能力を得る。	Core

予期せぬ攻撃	(変則)	8レベル	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。	Core
患いに効き目あり	(変則)		激怒中、アルコール飲料を飲んだバーバリアンは、自身に効果を及ぼす以下の継続する状態1つに対して新たにセーヴィング・スローを試みることができる。盲目状態、混乱状態、目が眩んだ状態、聴覚喪失状態、過労状態、疲労状態、恐れ状態、吐き気がする状態、混乱状態、怯え状態、不調状態。バーバリアンがセーブに成功した場合、激怒している間その効果を抑えることができる。バーバリアンはさらに毒を受けた状態にも新たにセーヴィング・スローを試みることができる。治療に要求されるセーブの回数に等しい回数だけセーヴィング・スローを試みることができ、失敗しても効果は悪化しない。	APG

■ トーテムの激怒パワー

激怒パワー名	種別	前提条件	利益	出展
初級獣のトーテム	(超常)		激怒している間、バーバリアンは2回の爪攻撃を得る。これらの攻撃は主要攻撃と見なし、バーバリアンの最も高い基本攻撃ボーナスを使用する。爪は1d6ポイント＋バーバリアンの【筋力】修正値に等しい斬撃ダメージを与える。	APG
獣のトーテム	(超常)	“初級獣のトーテムの激怒パワー”、6レベル	激怒している間、バーバリアンは＋1の外皮ボーナスを得る。このボーナスはバーバリアンが4レベル上がるごとに＋1ずつ向上する。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“初級獣のトーテム”の激怒パワーを取得しなくてはならず、少なくとも6レベルに達していなければならない。	APG
上級獣のトーテム	(超常)	“獣のトーテム”の激怒パワー、10レベル	激怒している間、バーバリアンは飛びかかりの特殊能力を得て、突撃の終わりに全力攻撃を行うことができる。また、バーバリアンの爪のダメージは1d8(小型の場合は1d6)に向上し、爪によるクリティカル・ヒットのダメージ倍率は×3として扱う。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“獣のトーテム”の激怒パワーを取得しなくてはならず、少なくとも10レベルに達していなければならない。	APG
初級混沌のトーテム	(超常)		激怒している間、バーバリアンは秩序属性のクリーチャーからの攻撃に対してACに＋1の反発ボーナスを得、コンフュージョン、インサニティ、ポリモーフと[秩序]効果に対するセーヴィング・スローに＋1の抵抗ボーナスを得る。このボーナスはバーバリアンが“混沌のトーテム”グループの激怒パワーを取得するたびに＋1ずつ増加する。	APG
混沌のトーテム	(超常)	“初級混沌のトーテム”の激怒パワー、6レベル	激怒している間、バーバリアンの形態は混沌が吹き込まれる形となる。バーバリアンは〈脱出術〉判定に＋4のボーナスを得るとともに、25%の確率でクリティカル・ヒットや急所攻撃のような追加のダメージを無効化する。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“初級混沌のトーテム”の激怒パワーを取得していなくてはならず、少なくとも6レベルに達していなければならない。	APG
上級混沌のトーテム	(超常)	“混沌のトーテム”の激怒パワー、10レベル	激怒している間、バーバリアンは自身のバーバリアン・レベルの1/2に等しいDR／秩序を得る。バーバリアンの武器はダメージ減少を克服する際に、混沌属性の武器として見なされる。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“混沌のトーテム”の激怒パワーを取得していなくてはならず、少なくとも10レベルに達していなければならない。	APG

巣箱のトーテム	(超常)	“獣の憤怒”の激怒パワー、4レベル	激怒中、バーバリアンは(スパイダーを招来するために使用された サモン・スウォーム や インセクト・プレイグ のような) 蟲のスウォームによる攻撃から半分しかダメージを受けない。バーバリアンはまた【筋力】の能力値判定および突き飛ばし、引きずり、ならびに足払い攻撃に対する CMD に4バーバリアン・レベルにつき+1のボーナス(最大+5)を得る。バーバリアンは最低4レベルで獣の憤怒の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
巣箱のトーテムの抵抗力	(超常)	“巣箱のトーテム”の激怒パワー、6レベル	激怒中、バーバリアンは蟲のスウォームによる攻撃からダメージを受けず、そのような攻撃による毒や出血のような有害な二次的効果を防ぐ。バーバリアンはまた組みつきの戦技判定および CMD に4バーバリアン・レベルにつき+1のボーナス(最大+5)を得る。バーバリアンは最低6レベルで巣箱のトーテムの激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
巣箱のトーテムの毒性	(超常)	“巣箱のトーテムの抵抗力”、8レベル	激怒中、バーバリアンは獣の憤怒の激怒パワーによる噛みつきのダメージのダイス種別を1段階増加し、その噛みつきの攻撃ロールへのペナルティを-2減少する。激怒ごとに1回、命中した噛みつきは、頻度が1／ラウンド(4ラウンド)で、1d3【耐久力】ダメージを与え、治療が1回のセーブである致傷毒を感染させることができる。セーヴィング・スローは DC 10+バーバリアン・レベルの1/2+バーバリアンの【耐久力】修正値の頑健セーブとなる。バーバリアンは最低8レベルで巣箱のトーテムおよび巣箱のトーテムの抵抗力の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
世界蛇のトーテム	(超常)		激怒中、バーバリアンは来訪者と異形に対する AC に+1洞察ボーナスを得る。このボーナスはこの激怒パワーを除く世界蛇の激怒パワーを取得するごとに+1増加する。	UC
世界蛇の精霊	(超常)	世界蛇のトーテムの激怒パワー、6レベル	激怒中、バーバリアンはダメージ減少を克服する目的において、自身の武器が混沌、悪、善、および秩序の属性を持つものと見なす。バーバリアンはまた属性の補足説明を持つか、来訪者または異形による呪文および効果に対するセーヴィング・スローに+1抵抗ボーナスを得る。このボーナスはこの激怒パワーを除く世界蛇の激怒パワーを取得するごとに+1増加する。バーバリアンは最低6レベルで世界蛇のトーテムの激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
世界蛇のトーテムの調和	(超常)	世界蛇の精霊の激怒パワー、10レベル	激怒中、バーバリアンは地上移動速度への高速移動ボーナスを2倍にし、伏せ状態に打ちのめされなくなる。バーバリアンはまた来訪者または異形によるクリティカル・ロールに対する、世界蛇のトーテムによる AC への洞察ボーナスを2倍にする。バーバリアンは最低10レベルで世界蛇のトーテムおよび世界蛇の精霊の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
初級魂のトーテム	(超常)		激怒している間、バーバリアンは自身の敵を苦しめる魂の束によって取り囲まれる。それらの魂はバーバリアンに隣接している生きている敵に対して、毎ラウンド1回の叩きつけ攻撃を行う。この叩きつけ攻撃はバーバリアンの最も高い基本攻撃ボーナスを使用し、攻撃ロールにバーバリアンの【魅力】修正値を加える。叩きつけは1d6ポイント+バーバリアンの【魅力】修正値の[負のエネルギー]ダメージを与える。	APG
魂のトーテム	(超常)	“初級魂のトーテム”、6レベル	激怒している間、バーバリアンを取り囲む魂により、敵がバーバリアンを目視することは難しくなる。その魂はバーバリアンに隣接していないクリーチャーによる遠隔攻撃と(通常は間合いがないが)近接攻撃に対して20%の失敗確率を与える。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“初級魂のトーテム”の激怒パワーを取得していなければならない、少なくとも6レベルに達していなくてはならない。	APG

上級魂のトーテム	(超常)	“魂のトーテム”の 激怒パワー、10レ ベル	激怒している間、バーバリアンを取り囲む魂はバーバリアンに隣接している敵にとって危険となる。バーバリアンに隣接している生きている敵は、バーバリアンのターンの開始時に1d8ポイントの負のエネルギーのダメージを与えられる。さらに、その魂の束はバーバリアンから15フィート離れている敵にすぐさま攻撃を行うことができ、その叩きつけ攻撃は1d6ポイントの負のエネルギー・ダメージを与える。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには“魂のトーテム”の激怒パワーを取らなくてはならず、少なくとも10レベルに達していなくてはならない。	APG
初級フィンドのトーテム	(超常)		激怒している間、バーバリアンは一対の角を生やし、突き刺し攻撃を得る。この攻撃は(バーバリアンが二次攻撃の武器として攻撃しない限り)主要攻撃と見なし、バーバリアンの最大の基本攻撃ボーナス(それが二次攻撃の場合—5)で攻撃を行なう。その突き刺し攻撃は1d8(小型の場合は1d6)+バーバリアンの【筋力】修正値(二次攻撃の場合は1/2)の刺突ダメージとして扱う。	APG
フィンドのトーテム	(超常)	“初級フィンドのト ーテム”の激怒パ ワー、6レベル	激怒している間、バーバリアンは数十本のたちの悪いとげを自身の身体から生じさせる。バーバリアンの近接武器、素手打撃、肉体武器による打撃を受けたものは誰でも1d6ポイントの刺突ダメージを受ける。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“初級フィンドのトーテム”の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも6レベルに達していなければならない。	APG
上級フィンドのトーテム	(超常)	“フィンドのトーテ ム”の激怒パワー、 10レベル	激怒している間、バーバリアンは脅威のオーラによって自身を取り囲む。バーバリアンに隣接している善のクリーチャーは怯え状態になり、バーバリアンがターンの初めに彼らの肉を幾重にも切り裂くことにより2d6ポイントの斬撃ダメージを受ける。バーバリアンに隣接している中立のクリーチャーは怯え状態になるが、ダメージは受けない。悪のクリーチャーは影響を受けない。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“フィンドのトーテム”の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも10レベルに達していなければならない。	APG
竜のトーテム	(超常)	獣の憤怒および威 圧の眼光の激怒パ ワー、6レベル	バーバリアンは自身のトーテムとして竜の色1つ(ブラック、ブルー、ブラス、ブロンズ、銅、ゴールド、グリーン、レッド、シルヴァー、あるいはホワイト)を選択しなければならない。激怒中、バーバリアンは(知覚)判定+への1ボーナスと[恐怖]、麻痺、および睡眠効果に対するセーヴィング・スローへの+1士気ボーナスを得る。このボーナスはバーバリアンが(竜のトーテムの抵抗力および竜のトーテムの翼などの)追加の竜のトーテムの激怒パワーを取得することにより+1増加する。バーバリアンは最低6レベルで獣の憤怒および威圧の眼光の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
竜のトーテムの抵抗力	(超常)	竜のトーテムの激 怒パワー、8レベル	激怒中、バーバリアンは竜のトーテムに関係したエネルギー種別——[酸](ブラック、銅、グリーン)、[冷気](シルヴァー、ホワイト)、[電気](ブルー、ブロンズ)、あるいは[火](ブラス、ゴールド、レッド)——への抵抗を得る。この抵抗はバーバリアンのダメージ減少のクラス特徴による現在のダメージ減少ノ—の2倍に等しい;このダメージ減少はこの激怒パワーを含む取得した竜のトーテムの激怒パワーごとに2増加する。バーバリアンは最低8レベルで竜のトーテムの激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC
竜のトーテムの翼	(超常)	竜のトーテムの抵 抗力、10レベル	この激怒パワーを選択する際に<飛行>【敏】はバーバリアンのクラス技能になる。激怒中かつ中装以下の鎧を着用している際、バーバリアンは標準アクションにより自身に基本移動速度に等しい飛行移動速度(標準の機動性)を与える一対の霊的な竜の翼を生やすことができる。バーバリアンは激怒2ラウンド分を費やして、代わりに割り込みアクションによってこの飛行移動速度を得ることができる。バーバリアンはいつでも、自身のターンでないとときさえ飛行移動速度を終了できる。バーバリアンは激怒中かつ飛行中の各ラウンドに激怒2ラウンド分を消費する。激怒を停止する際にバーバリアンの飛行能力は自動的に終了する。バーバリアンは最低10レベルで竜のトーテムおよび竜のトーテムの抵抗力の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。	UC