

Unearthed Arcana: Barbarian Primal Paths

http://media.wizards.com/2016/dnd/downloads/UA_Barbarian.pdf

3レベルでバーバリアンは原始の道の特徴を得る。ここには新しい特徴のための3つの選択肢がある：先祖の護り手の道、嵐の使者の道、熱狂者の道。

プレイテストの素材

プレイテストするために、そして君の想像力を爆発させるためのこの資料を発表している。これらのゲーム・メカニズムは素案であり、君のキャンペーンでは使用可能であるが、デザインの繰り返し段階であり完全には調整されていない。これらはゲームの公式のものではない。これらの理由からこのコラムのものはD&D Adventurers Leagueのイベントでは使用することはできない。

先祖の護り手の道／Path of the Ancestral Guardian

一部のバーバリアンは彼らの祖先を尊敬する文化がある。過去の戦士が導き、護る強力な精神として世界に長期にわたりいることをこれらの部族は教えてくれる。この道をたどるバーバリアンが激怒するとき、精神世界の障壁を横切り、これらの護り手の精神に援助を求める。先祖の護り手に頼るバーバリアンは彼らの部族と味方を護るために戦う。精神の援助で敵に強力な一撃を加えるとき、邪魔することができる。

彼らの先祖の護り手との関係を強化するためにこれらの道を選ぶバーバリアンは、彼らの祖先の行為を祝う精巧なタトゥーで自身を覆う。これらのタトゥーは恐ろしい怪物と恐怖を抱くようなライバルに対する勝利の壮大な叙事詩を語っている。

祖先の護り／Ancestral Protectors

3レベルでこの道を選択するとき、激怒時に幻のような戦士が現れる。これらの戦士は君が指名する敵の血を散らし、君を避ける試みを邪魔する。激怒している間、君の5フィート以内の見る事ができるクリーチャー1体を選択するために君のターンのボーナス・アクションを使うことができる。君の次のターン開始時か、君の激怒終了時まで、選択した敵は、君を目標としない攻撃ロールに不利を得て、君から5フィート以内のクリーチャーが離脱アクションを行うと、その移動速度はターン終了時まで半減する。

先祖伝来の盾／Ancestral Shield

6レベルで、君を援助する護り手の精霊は保護を君の味方に提供することができる。君が激怒中で、30フィート以内の君が見ることのできる味方が殴打、刺突、斬撃ダメージを受けるとき、君は味方のそれらダメージ種別に対する君の抵抗を移すためにリアクションを使うことができる。この抵抗は今適用されるダメージにも適用される。君の次のターン開始時まで、激怒以外の源から抵抗を持たない限り、味方はその抵抗を持ち続け、君のは失われる。

精霊との相談／Consult the Spirits

10レベルで、君は祖先の精霊と相談する能力を得る。まさに【知力】、【判断力】判定を得る前に、君はこれらの判定に有利を得ることができる。君はこの特徴を3回まで使用することができる。大休憩を終了させたときこれらの使用回数を回復する。

復讐に燃える祖先／Vengeful Ancestors

14レベルで君の祖先の精霊は敵を打つのに十分協力となる。君の見ることのできる30フィート以内の味方が君が、君の激怒中に近接攻撃によってダメージを受けたとき、攻撃したのに対して精霊から2d8〔力場〕ダメージを与えるためにリアクションを使用することができる。

嵐の使者の道／Path of the Storm Herald

典型的なバーバリアンは自身が潜む憤怒を心に抱く。彼らの激怒は優美な強さ、耐久性、速度を与える。嵐の使者の道をたどるバーバリアンは、彼らの激怒を彼らの周りに渦巻く原始の魔法の外套へと変成させる。憤怒中、この道のバーバリアンは強力な魔法の効果を作り出すために自然を利用する。

嵐の使者はドルイド、レンジャー、自然の領域を守ると誓う者と並んで訓練を受ける典型的なエリートのチャンピオンである。他の嵐の使者は嵐によって破壊された地方、世界の終わりの極寒の地、熱い砂漠の深き場所で設立される選りすぐりのロッジで自身の技を研ぐ。

嵐の憤怒／Storm of Fury

3レベルで君がこの道を選択するとき、以下のオプションの1つを選ぶ：砂漠、海、ツンドラ。激怒するとき眼前に召喚する嵐の性質を君が選択した環境が形作る。

激怒中、10フィート半径にオーラを発散させる。このオーラの効果は君が選択した環境に依存する。

砂漠：君のオーラの範囲内でターンを終了する敵は、2+君のバーバリアン・レベルの1/4に等しい〔火〕ダメージを受ける。

海：君のターン終了時に、君はオーラの範囲内の自身以外のクリーチャーを1体選択することができる。目標は8+君の習熟ボーナス+君の【耐久力】修正値に等しいDCの敏捷力セーヴィング・スローを行わなければならない。セーブに失敗した目標は2d6〔電撃〕ダメージを受け、成功すると半減ダメージを受ける。このダメージは10レベルで3d6、15レベルで4d6に増加する。

ツンドラ：君のオーラの範囲内でターンを終了する敵は、2+君のバーバリアン・レベルの1/4に等しい〔冷氣〕ダメージを受ける。

嵐の魂／Storm Soul

6レベルで、君が3レベルで選択した環境に基づく更なる能力を嵐の力と君の関係に与える。

砂漠：君は〔火〕ダメージに対する抵抗を得て、猛暑の効果で影響を受けない。

海：君は〔電撃〕ダメージに対する抵抗を得て、水中で呼吸ができる。

ツンドラ：君は〔火〕ダメージに対する抵抗を得て、極寒の効果で影響を受けない。

嵐の盾／Shield of the Storm

10レベルで君は、味方を守るために君の嵐の体得を使用することを学ぶ。激怒中、君のオーラの範囲内の味方は君の嵐の魂の特徴の利益を得る。

激怒した嵐／Raging Storm

14レベルで君が放出する嵐の力はより強力になる。

砂漠：君の周囲の地面が砂のようになる。君のオーラの範囲内のち上で5フィート以上移動しようと試みるクリーチャーは筋力セーヴィング・スローを行わなければならない（DC 8+君の習熟ボーナス+君の【耐久力】修正値）。セーブに失敗すると、次のターン開始時までクリーチャーの移動速度は0になる。

海：騒々しい風が君の周りの区域で舞う。君が攻撃でヒットした君のオーラの範囲内のクリーチャーは筋力セーヴィング・スローを行うか（DC 8+君の習熟ボーナス+君の【筋力】修正値）、伏せ状態とならなければならない。

ツンドラ：君の周囲の空気ですの敵は凍り遅くなる。君のオーラの範囲内の区域は君の敵にとって移動困難地形となる。

熱狂者の道／Path of the Zealot

幾柱かの神格は彼らの熱狂者を自身の猛烈な戦いの憤怒へと放り込む気にさせる。これらのバーバリアンは彼らの激怒を強力な信仰の表示へと向ける熱狂的な戦士である。

D&Dの世界にわたる様々な神は、彼らの支持者をこの道へと受け入れさせる。フォーゴトン・レルムのテンパス、グレイフォークのヘクストアとエリスヌルは良い例である。一般に熱狂者を奮起させる神は戦闘、破壊、暴力の神である。全ては悪ではなく、少数は善である。

憤怒の信仰／Divine Fury

3レベルで君がこの道を選ぶとき、激怒の開始時に、信仰の憤怒を放出することができる。そうするならば、激怒終了時まで君は信仰の力のオーラに覆い隠される。持続時間の君の各ターンの終了時に君の5フィート以内にいる各クリーチャーは1d6+君のバーバリアン・レベルの半分に等しいダメージを受ける。ダメージは[死霊]もしくは[光輝]である；君がこの特徴を得るときにダメージ種別を選択する。

神の戦士／Warrior of the Gods

3レベルで君の魂は終わりのなき戦場へと選ばれる。呪文が君に（非死ではなく）生命を回復するための単体の効果ならば、術者は君に魔法を発動するために物質構成要素を必要としない。

熱烈な熟練／Zealous Focus

6レベルで君の激怒を活気づける信仰の力は危害から君を守ることができる。激怒中セーヴィング・スローに失敗すると、リアクションとしてセーヴィング・スローを代わりに成功することができる。しかしながら、君は直ちに激怒を終了し、小休憩か大休憩を終了させるまで再び激怒することができない。

熱烈なる存在／Zealous Presence

10レベルで君は他人へ熱狂を鼓舞するために信仰の力を放出することを学ぶ。アクションとして、君は憤怒し吠え、信仰のエネルギーを吹き込むための関の声を放つ。君の60フィート以内の全ての味方は君の次のターン開始時まで攻撃ロールとセーヴィング・スローに有利を得る。一度君がこの特徴を使用すると、小休憩もしくは大休憩を終了するまで再び使用することはできない。

死を超えた激怒／Rage Beyond Death

14レベルで、君の激怒を活気づける信仰の力は致命的な打撃を無視することができる。激怒中、0ヒット・ポイントとなっても君は気絶状態にならない。君は依然として死亡セーヴィング・スローを行わなければならない、0ヒット・ポイントである間、ダメージを受ける通常の効果の作用を受ける。しかし死亡セーヴィング・スローに失敗して死ぬならば、激怒が終了するまで君は死なない。