

設定

Urbano(ウルバノ)

Trait: 漁師の子

Chaotic Good

- ・人間の漁師の家に生まれる。小さい頃から身体には恵まれ、人並み外れた運動能力を持っていたが、先祖返り(Bloodline)の影響か怒ると犬歯が鋭くなるなど、普通の人間とは少し異なっていた。その影響で漁師仲間からは恐ろしがられたりしてしまい、目立たぬように細々と漁を行う日々だった。
- ・開拓団の話聞いて、自分が(2次隊とはいえ)先駆者として開拓に参加できれば今とは違い、実力を発揮できる機会があると考えて申し込みをした。

能力

出典は括弧内。特記ないものは追加ではない(元のものと同じ出典)ということ。

Class

Bloodrager (Primalist)(ACG)

Primalist

Archtype

4,8,12,16,20LV で Bloodline から能力を得る代わりに、2つの Rage Power を得てもよい。

4, 8LV を置き換え予定。12LV も置き換えるかも。

Bloodline

Sourcerer の Bloodline とほぼ同等。Bonus Feat/Spell(常時)、Special Ability(Rage 時のみ)を得る。

本当は Rage ではなく Bloodrage ですが、話を簡単にするため以下も Rage と書きます。

Special Ability については下に別の項で書きます。

Fast Movement

普通の Barbarian と同じ

Uncanny Dodge/Improved Uncanny Dodge

普通の Barbarian と同じ

Blood Sanctuary

仲間からの呪文などを受けた時(フレンドリーファイアーとか)の ST+2。

Blood Casting

Rage 中でも Bloodrager 呪文を使える

Eschew Materials

普通の Feat と同じ

Damage Reduction

普通の Barbarian と同じ

Greater Bloodrage

普通の Barbarian と同じ。加えて Action なしで Rage 発動時に対象が自分の呪文を発動できる。効果時間は呪文が終わるか Rage が終わるかの短い方。

Indomitable Will

普通の Barbarian と同じ

Aberrant Bloodline Special Ability

いずれも Rage 中のみ効果がある。

Staggering Strike

1LV で得る能力。

Critical した際、対象は Fort DC (10+LV/2+CON) を通さないと 1Round の間 Staggered になる。Staggered Critical と違って Save 通せば何もなし。

Unusual Anatomy

12LV Medium Fortification を得る。

Rage Power

以下も Rage 中のみ。

Lesser Fiend Totem(APG)

4LV 時に取得予定。Gore Attack(Full Attack する際は Secondary 相当) が生える。

Animal Fury(Core)

4LV 時に取得予定。Bite Attack(Full Attack する際は Secondary 相当) が生える。

Clear Mind(Core)

8LV 時に取得予定。Will ST を落とした際、Immediate Action で振り直しできる。1/rage

Reckless Abandon(APG)

8LV 時に取得予定。攻撃する際に自分の AC を -1 して Attack+1 するオプションを選べる。Power Attack と同様に、4LV 毎に追加で -1/+1 されていく。

Come and Get Me(APG)

12LV 時に取得予定 ?Free Action で反撃の構えをとる。対象を一人選び、その対象からの Atk/Dmg にそれぞれ +4 されてしまうが、代わりに対象に攻撃される度に AoO できる。

Feat

Raging Vitality(APG)

Rage 中の CON Bonus に +2。また、意識を失っても Rage 継続できる。

これが無いとある程度のレベルになると Unconscious 即死亡なので、必須。

Aberrant Tumor(ACG)

Alchemist と同等の Tumor Familiar を得る。気持ち悪いのと、主人に張り付いてる時に Fast Healing5 が付く以外は普通の Familiar と同じ。

Will+2 のハリネズミ (っばい形の腫瘍) がいいですね。

Die for Your Master(UM)

Tumor Familiar が主人に張り付いている時、主人が HP が 0 以下になるようなダメージを受けた時に発動可能。

Familiar は Immediate Action で Ref ST(DC= ダメージ) を行い、成功すればダメージの全部を、失敗すれば半分を肩代わりする。1/day

1/day かつ発動に条件付きなので Bodyguard みたいに邪悪じゃないです。

Raging Brutality(UC)

Rage を追加で 3Round 分使うと、自分のターンの攻撃のダメージに CON bonus を追加。両手武器なら 1.5 倍される。このダメージは Critical しても増えない。

Familiar

Emissary(Familiar Folio)

Familiar Archtype。いくつかの特徴を置き換える。

外に出して有利系の能力が軒並み無くなるので、基本的にはずっと懐で張り付いててもらいます。

Divine Guidance

Alertness の代替。Guidance at will。懐で毎ラウンド使ってもらおう。

Share Will

Share Spell の代替。

Mind-affect の Save を落とした際、Familiar にも Save させてよい。成功した場合には Save を通した扱いになる。失敗した場合には自分と Familiar の二人とも落とした扱いとなる。成功すると 24 h この能力を使えなくなる。

Domain Influence

Deliver Touch Spells の代替。

1LV 能力が 3+WIS 回使える Cleric の Domain を一つ選ぶ。その能力を 1/day 使える。懐でここぞの時に使ってもらおう。Luck Domain にする予定。幸運を呼ぶ腫瘍ってなんかそういうのありそうだし。

習得予定 Feat

- 1 Raging Vitality
- R Power Attack
- 3 Aberrant Tumor
- 5 Die for Your Master

- 6B Combat Reflexes
- 7 TBD(候補は Arcane Strike)
- 9 Lunge
- 9B Iron Will
- 11 TBD(候補は Quick Draw)
- 12B Greater Fortitude
- 13 Raging Brutality