

## バード

バードは外の世界の情報をもたらし、国王を楽しませ、文化的な外交家として役割を果たし、豊かな口伝の伝承を庶民と貴族に同様に伝える。

何人かは彼らが決して専門家ではなく、万能家であるが、それは真実ではないと言い、何でも屋と呼ぶ。

バードは世界中の国の神話に詳しく、歴史の倉庫としての役割と伝説を運ぶことを専門とする。

それらの知識は彼らに力をもたらすが、それらの最も偉大な力は芸術の複雑さの理解から生じる—その芸術がミュージカル風、戯曲風、あるいは喜劇風であるかどうかにかかわらず、バードは彼ら自身の伝説を作る超自然の力を作成するこの知識として物語、歌、踊り、タップの魅力と力を理解する。

この欄ではバードがする驚くべきことを可能にする名人芸—呪芸クラス能力の専門的な使用—を紹介する。

下記の名人芸はバードの新しいアーキタイプである。

## 名人芸

有能なバードは名人芸、特別な訓練を必要としている呪芸能力の独特な応用を学ぶか作成することができる。

名人芸の記述は以下のガイドラインに従う。

**名人芸名：**名人芸の名前のほかに、この方針は名人芸がどの〈演奏〉技能あるいは技能に基づくかを示す。

**前提条件：**特技のように、名人芸はそれらを学ぶためにバードが満たさなくてはならない前提条件を持っている。

バードのみが名人芸を学ぶことができる。

**コスト：**それぞれの名人芸はそれを学ぶために伴うコストを持っている。

一般的に、バードは彼が修得した特定の呪文レベルのバード呪文1つを費やすか特技の代わりに選択しなければならない。

バードは名人芸を学ぶためにリストにあるレベルより高レベルの修得したバード呪文を費やすことができる（例えば、修得した3レベル呪文の消費を必要とする名人芸を学ぶために4レベル呪文を消費するなど）。

**効果：**この短い記述はバードが名人芸を行なうとき何が生じるかを手短かに記している。

特に明記がなければ、名人芸の効果は超常能力である。

望まないクリーチャーは名人芸の効果に対して意志セーブを行うことができる；名人芸のセーブ難易度は10+バードレベル1/2+バードの魅力ボーナスに等しい。

複製した呪文の名人芸は術者レベルとしてバードの術者レベルを使う。

**使用：**この方針はバードが名人芸を発動させるために何ラウンド呪芸を使わなくてはならないかを示す。

いくつかの事例で、バードはちょうどそれが呪芸の他のいかなる使用であるかのように、呪芸の追加のラウンドを費やすことによって、名人芸の持続時間を延長することができる。

バードが名人芸を演奏し始めるとき彼は記入された呪芸ラウンドの数を費やします；もし彼が中断させられた場合、その試みは失敗し経過した演奏ラウンドは失われる。

**動作：**この方針は名人芸が必要とする演奏している行動のタイプを示す。

その開始が標準アクションを必要とするだけでなく、より早い呪芸の開始が可能な場合それは名

人芸にも適用される（7レベルの時点で、開始が移動アクションになり、13レベルで即行アクションになる）。

特に明記がなければ、呪芸の持続時間を延長する効果あるいは特技（Advanced Player's Guide 中の《持続する呪芸》の特技のような）は名人芸に適用されない。

GMたちはこれらの名人芸を他の名人芸に彼ら自身のアイデアを吹き込むために使うことができる。

名人芸は一般的にその名人芸を選択するのに必要な最低レベルと同等の術者が入手可能なクレリックやソーサラー/ウィザードの呪文より強力であるべきではない（〈芸能〉技能に7ランクが必要な名人芸には7レベルのバードでなければならないが、それはクレリックやソーサラー/ウィザードの4レベル呪文より強力であるべきではない）。

### すべては心のままに（管楽器、弦楽器）

あなたの歌はクリーチャーの自己性の心を貫き、あなたに対してそれを弱める。

**前提条件：**〈芸能（管楽器）〉か〈芸能（弦楽器）〉7ランク。

**コスト：**特技が修得した3レベルバード呪文。

**効果：**この忘れられないメロディは真理の底で理解と訓練のベールを探り出す。

この演奏が完了するや否や、目標は意志セーブを試みる。

失敗するとあなたは目標の主要な本質を理解する；あなたは目標に影響を与える【魅力】基準の技能判定に+4のボーナスを得て、そのクリーチャーが行動に影響を与える（魅了か強制効果を含めて）あなたの能力値と呪文の難易度は+2増加する。

これらのボーナスは丸1日持続する。

あなたはクリーチャーを研究するか100フィートより離れたそれらを直接観察することによって、歌を歌い始めるときにどのクリーチャーにするか決めていなければならない。

**使用：**呪芸5ラウンド。

**動作：**5全ラウンドアクション。

### 猫のごとき足（舞踏）

あなたの機敏な踊りはあなたとその他の人々が安全に落下し優雅に着地することを可能にする。

**前提条件：**〈芸能（舞踏）〉5ランク。

**コスト：**特技が修得した2レベルバード呪文。

**効果：**この素早い踊りは一連の跳躍で頂点に達する一連の小さいステップである。

あなたが演奏を完了するとき、次の10分間あなたはどんな距離を落下してもあなたのバードレベル×5の半分に等しいフィート分短いかにように扱う。

あなたは舞踏を実演してバードレベル2レベルごとに最大1体のクリーチャーにこの効果の最初の分を使うことができる。

もしこれらの目標が難易度15の〈芸能（舞踏）〉判定に成功した場合、彼らは同様にその名人芸の持続時間の残りの利益を受ける。

**使用：**呪芸4ラウンド。

**動作：**4全ラウンドアクション。

### 23 ステップの舞踏（舞踏）

この複雑な踊りはあなたに攻撃を与えることを難しくする。

**前提条件：**〈芸能（舞踏）〉4ランク。

**コスト**：特技が修得した2レベルバード呪文。

**効果**：このすり足ステップ、屈み、跳躍の複雑な踊りはあなたを目標にした攻撃を難しくさせるが、同様にあなたが他の行動を行うことをより難しくする。

この名人芸を使うとき、あなたは近接攻撃ロールと戦技判定に-2のペナルティを受けどんな呪文を投射するときでも精神集中判定（難易度15+呪文レベル）を行わなければならないが、アーマークラスに+2の回避ボーナスを得る。

あなたが〈芸能（舞踏）〉に8ランクを持ち、その後4ランク得るごとにペナルティは-1ずつ増加し回避ボーナスは+1ずつ増加する。

あなたはこの名人芸と防御的戦闘や《攻防一体》を組み合わせ、防御値を合計することはできない。

あなたがこの名人芸を使用するとき、その効果はあなたの次のターンの始めまで持続する。

呪芸の持続時間を延長する能力（Advanced Player's Guideの146ページの《持続する呪芸》のように）はこの名人芸に影響を与える；これはあなたがたった1ラウンドの呪芸のコストで多数のラウンドの利益（そしてペナルティ）を受けられることを可能にする。

**使用**：呪芸1ラウンド。

**動作**：1フリーアクション。

## 山深く染みとおる調べ（管楽器、打楽器）

あなたのドラミング技能は岩をも砕くことができる。

**前提条件**：〈芸能（管楽器）〉か〈芸能（打楽器）〉15ランク。

**コスト**：特技が修得した5レベルバード呪文。

**効果**：完ぺきな音でワイングラスを粉々にする歌手のように、あなたの音楽は石を割り、それが折れるまで頑丈な岩を震えさせる。

あなたが演奏を完了するとき、あなたはアースクエイクの呪文とまったく同じ振動を作り出す。

あなたが費やしたそれぞれの呪芸ラウンドの間、そのエリアはそのラウンドにわたって以下の効果を持つ余震に見舞われる。

**洞穴、大洞窟、トンネル**：小規模の崩落が4d6のダメージ（難易度5の反応セーブ、半減）を引き起こし中に捕らえられたどのクリーチャーでも押さえ込む。

**崖**：大多数の崖が崩壊し、半分くらい垂直に落ちて半分は水平に地滑りを起こす。

道にいるどんなクリーチャーでも4d6の殴打ダメージ（難易度5の反応セーブ、半減）を受け瓦礫の下に押さえつけられる。

**開けた土地**：エリア内に立っているそれぞれのクリーチャーは難易度5の反応セーブに成功しなければ打ち倒される。

大地に亀裂が走り、地上にいる全てのクリーチャーは25%の確立で亀裂に落ちる（亀裂を避ける反応セーブ難易度10）。

**瓦礫の下に押さえ込まれている**：余震の影響によって押さえ込まれたどのクリーチャーも押さえ込まれている間は毎分1d3ポイントの非致傷ダメージを受ける。

もし押さえ込まれたクリーチャーが気絶状態に陥った場合、彼女は難易度5の【耐久力】判定に成功しなければ解放されるか死ぬまで毎分1d3ダメージの致傷ダメージを受ける。

**川、湖、沼地**：地震によって排水されたエリアは余震の間ずっと排水されたままである。

**呪文投射**：余震の間の投射の精神集中の難易度は15+呪文レベルである。

**建物**：開けた土地の上に建っているどの建物でも50ポイントのダメージを受ける。

崩壊している建物は中にいるクリーチャーに4d6の殴打ダメージ（難易度5の反応セーブ、半減）を与えて、内部のクリーチャーは瓦礫の下に押さえつけられる。

**使用：**呪芸 10 ラウンド、それぞれの余震ラウンドごとに+1 ラウンド。

**動作：**10 全ラウンドアクション。

### ゴーロックの黙劇 (喜劇、芝居)

あなたの演技は植物を破壊するために地獄の炎と塩を召喚する。

**前提条件：**〈芸能 (喜劇)〉か〈芸能 (芝居)〉 6 ランク。

**コスト：**特技か修得した 2 レベルバード呪文。

**効果：**このパントマイムはゴーロック、彼の土地ですぐに成長した雑草を取り除くのに失敗した馬鹿な農夫の物語を演じる。

自暴自棄で、ゴーロックは塩と萎れさせる熱で大地を枯らしたデビルと契約し、肥沃な土地を 1 世紀の間荒れ果てたままにしている。

あなたが演奏を完了するとき、あなたは 30 フィート円錐形か 60 フィート直線に広がる焼けつく空気と熱い塩を作り出すことができる。

このエリアの植物と粘体はバードレベルごとに 1d6 のダメージ (最大で 10d6) を受ける；このダメージの半分は [火] ダメージであり、残り半分は刺突ダメージである。

反応セーブに成功すればダメージは半減する。

植物と粘体以外のクリーチャーは半分のダメージを受け、セーブに成功するとダメージを受けない。

**使用：**呪芸 2 ラウンド。

**動作：**1 全ラウンドアクション。

### ありもしない壁の家 (芝居)

あなたはあなたの演技力で敵を罠にかけることができる。

**前提条件：**〈芸能 (芝居)〉 10 ランク。

**コスト：**特技か修得した 4 レベルバード呪文。

**効果：**あなたはその場所と方向を示すために直線的な平面に沿って手を平らにし、静かに見えない壁のパントマイムをする。

この「壁」はあなたがこの名人芸を演技するのを見るクリーチャーにとって本物である (意志セーブ無効)；もしあなたが壁を本物として扱うことを望んだ場合 (例えば、もしあなたが深い割れ目を渡るために壁を橋として使用することを望むなら) あなたとあなたの協力者は自動的にあなたのセーブに失敗することができる。

壁が本物と信じるクリーチャーにとって、それは 8、90 ポイントの硬度と、30 の破壊難易度を持つ (多数の信じているクリーチャーたちは、それぞれ別個の精神的な構造物を攻撃するよりも全員で本当の壁を攻撃しているかのようにより早く突破するように壁を攻撃することができる)。

これは幻術 (惑乱) 効果である。

その壁は精神的イメージなので、それを迂回するために壁の周りや床や天井を歩いてまだ行くことができるけれども、(それらを除外する魔法の障壁であると認知するので)、セーブに失敗した非実体のクリーチャーを阻害する。

それは物体や [精神] 効果に完全耐性のあるクリーチャーには影響を与えない (物理的に通過できない壁を通して矢を発射している射手のような状況をもたらすことができる)。

あなたはこの能力を使用するごとに 10 フィート四方の壁を作ることができる；数ラウンド通じてあなたはこの四角形を広げるか別の壁を作ることができ、それらの全てはあなたが呪芸ラウンドをそれらを維持するために使用するのを止めるまで持続する。

壁は1度作られると動くことはない。

壁の部分は中かあなたの占める場所の端に沿っていなければならない、あなたは（壁を作って、移動し、再びこの能力を使って別な壁を作ることはできるけれども）あなたの生来の間合いを越えて伸びる壁を作ることはできない。

一度作られると、壁はあなたが演技を終わらせるかクリーチャーがそれを「破壊」するまで存在する。

呪芸の持続時間を延長する能力（Advanced Player's Guide の146ページの《持続する呪芸》のように）はこの名人芸に影響を与える。

**使用：**呪芸1ラウンドごとに1ラウンド。

**動作：**10フィート四方ごとに1標準アクション。

### 地獄の契約のレガート小曲（弦楽器）

あなたの熟練の演奏は超自然の従者を召喚することができる。

**前提条件：**〈芸能（弦楽器）〉11ランク。

**コスト：**特技か修得した4レベルバード呪文。

**効果：**この速い拍子の曲は他次元界の魔法的な周波数と調和し、あなたが他次元界のクリーチャーとその奉仕を受けるために契約することを可能にする。

あなたが演奏を完了するとき、あなたはプレイナー・アライの呪文を使用したかのように1体かより多くの来訪者を呼び出すことができる。

プレイナー・アライの呪文と異なり、クリーチャーは必ずしもあなたの神格に結びつく必要はなく、あなたに対する最初の態度は「中立」である。

それがあなたの演奏に興味をそそられるならば、あなたが望む奉仕とあなたが支払う報酬を聞くために最大で1分間留まる。

もしあなたがクリーチャーに対して対抗【魅力】判定で成功した場合（奉仕の内容と提供される報酬によってロール基本値に+0から+6のボーナス）、それは奉仕を行うことに同意する。

この能力は他の点ではプレイナー・アライ呪文と同じように働く。

この名人芸の最もよく知られた解釈は地獄の契約に言及されるけれども、それはどんな種類の他次元界のクリーチャーでも（アルコン、エレメンタル、プロティアンのような）召喚するために使うことができる。

この名人芸の他の解釈やアレンジは異なった名前だが他の点では同一の効果を持つことができる。

**使用：**呪芸10ラウンド。

**動作：**10分。

### 古き燃えさしの子守唄（歌唱）

あなたはあなたの歌の力で強力なクリーチャーを眠らせることができる。

**前提条件：**〈芸能（歌唱）〉7ランク。

**コスト：**特技か修得した3レベルバード呪文。

**効果：**あなたがこのなだめる演奏を始めると、あなたが演奏を維持する限り近距離にいる1体の目標はディープ・スランバーの呪文にかけられたように眠ったまま倒れる。

（最初により弱いクリーチャーに影響を与える）呪文と異なり、この名人芸はあなたが選んだ特定のクリーチャーに目標を定める。

この子守り歌は言葉を持っているけれども、それは「言語依存」効果ではない。

**使用：**呪芸1ラウンドごとに1ラウンド。

**動作**：1 ラウンド。

### 真夜中の鳶のメヌエット (舞踏)

あなたの曲がりくねった、よじれた踊りは妨害を避けたり登攀することの助けとなる。

**前提条件**：〈芸能 (舞踏)〉4 ランク。

**コスト**：特技が修得した2 レベルバード呪文。

**効果**：鳶が壁を這い上がり最も岩だらけでこぼこの地形を横切って垂れ下がるように、あなたの踊りも壊れた石を横切って壁の上へと進ませる。

あなたが演奏を維持する限り、あなたが動くときはいつでも、そこが通常地形であるかのようにそれぞれのラウンドで移動困難地形を5 フィート動くことができる；これはあなたが移動困難地形の中で5 フィートステップできることを可能にする。

あなたが少なくとも横に10 フィート動く限り、あなたはあなたの基本移動速度と同じ登攀移動速度を持つかのように登攀することができる。

あなたは舞踏を実演してバードレベル2 レベルごとに最大1体のクリーチャーにこの効果の最初のラウンドを使うことができる。

もしこれらの目標が難易度15の〈芸能 (舞踏)〉判定に成功した場合、彼らは同様にその名人芸の持続時間の残りの利益を受ける。

**使用**：1 ラウンドごとに呪芸の1 ラウンド。

**動作**：1 全ラウンド。

### 加速する脈拍 (管楽器、打楽器)

あなたの激しい音はあなたの敵に不自然な心拍数をもたらす。

**前提条件**：〈芸能 (管楽器)〉か〈芸能 (打楽器)〉7 ランク。

**コスト**：特技が修得した3 レベルバード呪文。

**効果**：あなたは最初あなたの敵の鼓動を反映し、次に危険なレベルにそれらを速める音楽的なテンポを作り出す。

あなたが演奏を完了するとき、あなたの演奏を耳にすることができる30 フィート以内の全ての敵はセーブに成功しなければそれらの脈打つ心臓が流血するにつれて1d6のダメージを受ける。

クリティカルヒットに完全耐性のあるクリーチャーはこの能力の影響を受けない。

あなたが演奏を続けるそれぞれのラウンドはもう1つの流血効果のラウンドを加える。

呪芸の持続時間を延長する能力 (Advanced Player's Guide の146 ページの《持続する呪芸》のように) はこの名人芸に影響を与える。

**使用**：呪芸1 ラウンドごとに1 ラウンドの流血。

**動作**：1 標準アクション。

### 倒れし聖王の鎮魂歌 (歌唱、朗読)

あなたの演奏はそれ自身時間をごまかす方法を現す。

**前提条件**：〈芸能 (歌唱)〉か〈芸能 (朗読)〉10 ランク。

**コスト**：特技が修得した3 レベルバード呪文。

**効果**：この曲は圧倒的な数の敵からぎりぎりの勝利を引き戻すことによって時間に反抗するように思われた力強い聖王の物語を語る。

あなたが演奏を完了するとき、あなたは次の時間に使われるべき1回の行動を速める能力を得る。

あなたがこの名人芸を行うとき、あなたは通常移動アクションか標準アクションを必要とする

魔法的でないアクションを行うために即行アクションを使う能力を得る。

例えば、あなたは全力攻撃を行い、それから同じラウンド内で通常移動か、ライト・クロスボウに装填するか、武器を抜くために即行アクションを使うことができる。

あなたは 10 分の名人芸の中でこの追加のアクションを行わなければならない；さもなければ利益は失われる。

この能力は（ヘイストのような）あなたの速度を増加させたり（タイム・ストップのような）時間に変化を与える他の効果とは累積しない。

あなたの味方はこの名人芸から利益を得ることができるが、彼らはこの演奏の間中は熱心に（他の全ての行動を除外して）それを聴かなくてはならず、あなたは時間を速める能力を得ることを望むあなた以外のそれぞれの協力者のために呪芸 1 ラウンドを使わなくてはならない（例えば、あなた自身と他の 5 人に影響を与えるには呪芸 11 ラウンドの使用が必要である）。

これは「言語依存」能力である。

**使用：**呪芸 5 ラウンド、効果を受ける追加の人数ごとに +1 ラウンド。

**動作：**1 分。

### 石面皮（喜劇、朗読）

あなたのおどけた仕草はもっとも硬い顔でも柔らかくすることができる。

**前提条件：**〈芸能（喜劇）〉か〈芸能（朗読）〉7 ランク。

**コスト：**特技か修得した 3 レベルバード呪文。

**効果：**あなたはどんなに面白くても、何に対しても微笑まなかつた女性について古いユーモラスな物語を語る。

荷車の馬糞、王様、空飛ぶじゅうたんに関する一連のますますありそうもない出来事を通して、彼女の伝説的なしなめ面はついに破願した。

あなたが演奏を完了するとき、目標はストーン・トゥ・フレッシュの呪文にかかっている。

**使用：**呪芸 2 ラウンド。

**動作：**1 分。

### 死の舞踏のトッカータとフーガ（管楽器、鍵盤楽器）

あなたの不気味な音楽はアンデッドクリーチャーの知覚を混乱させて、生と死の間で境界をぼんやりさせる。

**前提条件：**〈芸能（管楽器）〉4 ランクか〈芸能（鍵盤楽器）〉4 ランク。

**コスト：**特技か修得した 2 レベルバード呪文。

**効果：**この名人芸の重なった繰り返しと複雑な音は過ぎ去りし年月の無数の死を精神に呼び起こし、それを聴くものたちをほのかな憂鬱と一時的な生命力の確固たる受け入れで満たす。

三重奏として始まり、より強い強要がたびたび繰り返され、頭の中で渦巻く音の竜巻としてぐるぐると回りだす。

演奏が完了するや否や、あなたと音が聴こえる範囲内のレベルごとに 1 人の味方はハイド・フロム・アンデッド呪文の効果にいるかのように、アンデッドから隠されたようになる。

ハイド・フロム・アンデッド呪文のように、1 体のクリーチャーが効果を破ると効果を受けている全ての味方の演奏の利益も終了する。

けれども、あなたが名人芸を演奏するか維持するときに呪芸の追加ラウンドを費やすことによって、あなたは特定の味方に反復句を捧げることができる；たとえ 1 人の味方がハイド・フロム・アンデッド効果を破ったとしても、彼が自分で効果を破らない限り奉納を得ている協力者は隠されたままである。

あなたが奉納を得ている味方のために毎回呪芸の1ラウンドを費やす限り、あなたは演奏で何度も（最大1ラウンドごとに）反復句を捧げることができます。

**使用：**演奏のラウンドごとに1呪芸ラウンド、影響を受けた味方ごとに+1ラウンド、捧げられた反復句ごとに+1ラウンド。

**動作：**1分。

### 3拍子（管楽器、弦楽器、打楽器）

あなたの活発なリズムは退屈な行進者の足取りを弾むような足取りに持っていく。

**前提条件：**〈芸能（管楽器）〉か〈芸能（弦楽器）〉か〈芸能（打楽器）〉3ランク。

**コスト：**特技が修得した1レベルバード呪文。

**効果：**この明るくきびきびとした曲は地面を噛む歩幅に、着実にゆっくりと高まって、人間の足音を真似る。

あなたが演奏を完了するとき、あなたはバードレベルごとに聴こえる範囲の1人の味方に影響を与える。

この名人芸は1時間の間影響を受けた目標の基本移動速度を10フィート増加させる。

この修正は強化ボーナスとして扱われる。

これらは穴掘り、登攀、飛行、水泳のような他の移動方法には効果がない。

あなたの移動速度を増やすいかなる効果と同様に、この呪文はあなたの跳躍距離に影響を与える（軽業）技能参照。

**使用：**呪芸1ラウンド。

**動作：**1分。

### 天空の5つの風（芝居、朗読）

あなたは定命の者の傲慢さを実践している物語を語ることによって風を操る。

**前提条件：**〈芸能（芝居）〉か〈芸能（朗読）〉10ランク。

**コスト：**特技が修得した4レベルバード呪文。

**効果：**この短い一人芝居は神々に命令しようと考えた村の司祭の物語を語ります。

これは彼に正確に彼が望んだものを与えた天気的神々を怒らせ、司祭の長たらしい説教は彼の寺院をかき乱し、彼の教区民を四散させた。

あなたが演奏を完了するとき、あなたはコントロール・ウィンズの呪文を唱えたかのように大きい風を召喚する。

**使用：**呪芸3ラウンド。

**動作：**3全ラウンド。

## 動物の話し手 (アーキタイプ)

動物の話し手は人間の耳や精神に対してではなく、野生のクリーチャーと都市の急所のそれらに対して焦点を合わせる。

**物の友人**：動物の話し手は猿、アナグマ、熊、猪、猫、蛇などのような、特定の動物を選択する。

バードは彼の選んだ種類の動物に影響を与える（動物使い）判定に+4のボーナスを得る。

この種類の動物はバードに対する態度は少なくとも「中立」で始まり彼が最初にそれらを攻撃しない限り決して彼を襲いません。

もし制御されている動物がバードに対して対抗する【魅力】判定に成功した場合、動物の相棒と魔法的に制御された動物をバードに襲いかかるよう指示することができる（この判定はそれが成功するまで毎ラウンド行うことができ、それ以降の判定は必要ない）。

超常的な型の動物（フィーンディッシュ・テンプレートを持った動物のような）はこのためらいに打ち勝つロールに+4のボーナスを加えてバードに対して対抗する【魅力】判定を試みることができる。

この能力は動物以外のクリーチャーには効果を持たない。

この能力は恍惚の呪芸の能力と置き換える。

**自然の話し手**：5 レベル、11 レベル、17 レベルの時点で、動物の話し手は違う種類の動物を選択する。

バードは彼が選択した種類の動物に無限回のスピーク・ウィズ・アニマルズを使うことができる。

この能力は熟達者の能力と置き換える。

**呪芸**：動物の話し手は以下のタイプの呪芸を得る。

**なだめる演奏**：3 レベルの時点で、動物の話し手は呪芸を動物に影響を与えるために使うことができる。

これは呪芸の1ラウンドを費やして〈芸能〉判定することを除いて、ドルイドの野生動物との共感の能力のように働く。

もしバードが別のクラスからすでに野生動物との共感を持っている場合、彼は動物に影響を与える〈芸能〉判定の結果に野生動物との共感を与えるクラスレベルを加える。

この能力は自信鼓舞の呪芸と置き換える。

**ネズミ召集**：5 レベルの時点で、動物の話し手は呪芸を1d3体のラット・スウォームを召喚するために使うことができる；それらは彼が演奏し続ける限り存在する。

11 レベルの時点で、彼は1d3体の代わりに2d3体のスウォームを召喚しそのスウォームは単純なテンプレートのアドヴァンスト・クリーチャーを持つ。

17 レベルの時点で、彼が召喚するスウォームの数は3d3体に増える。

この能力は博識の能力と置き換える。

**サモン・ネイチャーズ・アライ**：1 レベルの時点で、動物の話し手は彼のバード呪文リストと1レベル呪文として覚えているバード呪文にサモン・ネイチャーズ・アライ I を加える。

4 レベルの時点で（彼が2 レベル呪文を得るとき）彼は彼のバード呪文リストと2 レベル呪文として覚えているバード呪文にサモン・ネイチャーズ・アライ II を加え、その後3 レベルごとに彼のバード呪文リストと6 レベル呪文として覚えているバード呪文にサモン・ネイチャーズ・アライ VI を加える16 レベルまでそのようにする。

## 名士 (アーキタイプ)

知る人ぞ知る、名士のバードは彼の聴衆の想像力と注目をとらえる演奏の達人である。

彼は名声を打ち立てるために彼の魅力、彼の機知、彼の功績—そして仲間のそれをも利用する。

**名声**：1 レベルの時点で、名士のバードは彼が有名である地域を選択でき、その地域の中で、地元の人々はバードに対してより好意的に対応する。

バードはそのエリアの中で、そのエリアから影響を受ける人々に対する〈交渉〉と〈威圧〉判定にボーナスを得る。

1 レベルの時点で、この地域は総人口が 1000 人かそれより少ない人々の村落で、〈交渉〉と〈威圧〉判定の修正値は+1 である。

名士は成長するにつれてより有名になり、より多くの地域が彼を知り（一般的に彼が住んでいたか、移動したか、彼が知られたところに隣接した村落に配置する）、彼のボーナスはさらにもっと多くの人々に適用される。

5 レベルの時点で、その地域は総人口が 5000 人かそれより少ない人々の村落で、〈交渉〉と〈威圧〉判定の修正値は+2 である。

9 レベルの時点で、その地域は総人口が最大 25000 人の村落で、〈交渉〉と〈威圧〉判定の修正値は+3 である。

13 レベルの時点で、その地域は総人口が最大 100000 人の村落で、〈交渉〉と〈威圧〉判定の修正値は+4 である。

17 レベル以上で、バードの名声ははるかに広がり、最も文明的な人々が彼を知る（GM の裁量）；〈交渉〉と〈威圧〉判定の修正値は+5 である。

この能力は勇気鼓舞の能力と置き換える。

**呪芸**：名士は以下のタイプの呪芸を得る。

**群衆集合 (変則)**：5 レベル時点で、名士は聴衆を彼の演奏に引きつけることに熟練している。

もし彼が村落か人が多い地域にいる場合、彼は叫ぶか、歌うか、さもなければ聴衆を彼の即席のステージに引き付けるために彼自身を気付かれるようにすることができる。

群衆の大きさは地元の人口によりますが、一般的にバードのクラスレベル  $1/2 \times$  バードの〈芸能〉判定の結果に等しい。

群衆は次の 1d10 ラウンド後に集まる。

もしバードが群衆を引きつけること（演奏したり、赤ん坊にキスしたり、恍惚の呪芸を使おうとするなどのような）に失敗した場合、それは次の 1d10 ラウンド後に四散する。

この能力は博識の能力と置き換える。

**輝いている星 (超常)**：8 レベル時点で、名士は危険の存在でさえ彼の熱愛する群衆の注意をそらさないほど徹底的に彼自身に注目を集中する方法を学ぶ。

恍惚の呪芸を使用するとき、目標は潜在的な脅威のために効果を破るのに行うセーブに-4 のペナルティを受け、明確な脅威のときでさえ自動的に効果を破るよりむしろセーブを必要とする。

バードの恍惚の呪芸の影響を受けているクリーチャーは怯え状態を無視する。

この能力は悲運の葬送歌の能力と置き換える。

## 扇動家 (アーキタイプ)

面白さと時折教育的な演奏を提供することに満足せずに、扇動家は彼の聴衆を煽り立てて火をつけようと努め、慎重に選ばれた言葉と重大な変化をひき起こすことができる音色で特定の目的に向かってそれらを引き起こす。

**名声**：1 レベルの時点で、扇動家は彼が特定の地域で有名である。

扇動家の技能ボーナスが〈威圧〉と〈交渉〉の変わりに〈威圧〉と〈はったり〉に適用することを除いて、これは名士のバードアーキタイプの名声の能力のように働く。

この能力は勇気鼓舞の呪歌+1の能力と置き換える。

**呪芸**：扇動家は以下のタイプの呪芸を得る。

**群衆集合 (変則)**：5 レベル時点で、扇動家はすぐに群集を集める能力を得る。

これは名士のバードアーキタイプの群集集合能力とまったく同じである。

この能力は博識の能力と置き換える。

**暴力扇動 (変則)**：6 レベルの時点で、扇動家は彼の演奏を彼が魅了した群衆の凶暴性を煽るために使うことができる。

この能力の使用は恍惚の呪歌の効果を中断させませんが、始動するのに標準アクションが必要である（さらに恍惚の呪芸効果が続けるのはフリーアクションである）。

バードは意志セーブ（難易度  $10+1/2$  のバードのレベル+バードの魅力修正値）を行なうか、バードのレベルと等しいラウンド数の激怒の影響を受ける彼のレベルと等しい数の目標を選択する。

バードは（この能力を使用した後かそれを導く演奏の一部として）意図的な暴力の目標は誰であるかを示し、もし可能ならば激怒している群衆の一員はすぐに目標を攻撃します。

目標はその場にいる必要はなく（「国王を殺せ」は適切な選択である）人物の代わりに物体でも可能である（「牢屋を壊せ！」が同じように適切である）。

それらは激怒の利益を得ることはありませんが、群衆の他の一員が要請に従うことができる。

これは音声要素の効果で打ち消しの調べの影響を受ける。

もし2人以上のバードが群集を異なった目標へ向かわせようと試みる場合、彼らは群集を思った方向へ従わせるために対抗【魅力】判定をしなければならない。

この能力は示唆の詞の能力と置き換える。

**公正な目的 (変則)**：18 レベルの時点で、扇動家は群衆の感情を撤廃し共通の目的へ向けることができる。

最初に、彼は群集を魅了しなくてはならず、次に目標を指定しない暴力扇動を使用し、その時点で彼は公正な目的を使用することができる。

怒りで群衆を動かす代わりに、彼は彼らを目的で満たす。

恍惚状態のクリーチャーは意志セーブ（難易度はバードレベル  $10+1/2$ +バードの魅力修正値）に抵抗しなくてはならない。

失敗した人々は丸1日残るもっともらしい考えのマス・サジェスションの影響を受ける。

この能力の典型的な使用は反乱をひき起こし、国王をひっくり返したり、孤児院のような有益な建物を建てたり、目的に金を寄付することである。

この能力は群衆示唆の詞の能力と置き換える。

## 哀歌のバード (アーキタイプ)

死者への響き渡る哀歌と長い間覚えられていてもなおそれらを失う入念なレクイエムの作曲者、哀歌のバードは音楽の道具と生者と死者両方の心と耳に訴えなければならない修辭に熟達している。

**呪芸**：哀歌のバードは以下のタイプの呪芸を得る。

**死者の踊り (超常)**：10 レベルの時点で、哀歌のバードは彼の呪芸を彼の命令によって死んだ骨か肉体を立ち上がらせ、動くか戦わせるために使うことができる。

この能力はアニメイト・デッド呪文と同じように機能しますが、哀歌のバードが演奏を続ける限り作られたスケルトンやゾンビは完全に活性化したままでいる。

一度演奏が中断すると、作られたアンデッドは死肉となって崩壊する。

一度この能力を使用している肉体か骨はそれ以上活性化しない。

アニメイト・デッドと異なり、死者の踊りは物質要素が必要なく [悪] の記述を持たない。

この演奏は何でも屋の能力と置き換える。

**取り憑かれた目 (変則)** : 2 レベルの時点で、哀歌のバードは [恐怖]、生命力吸収、[即死] 効果、死霊術効果に対するセーブに+4 のボーナスを得る。

この能力は熟達者の能力と置き換える。

**墓の秘密 (変則)** : 2 レベルの時点で、哀歌のバードはアンデッドクリーチャーとそれらの能力を識別するための〈知識 (宗教)〉判定に彼のバードレベルの半分に等しいボーナスを得る。

哀歌のバードは [精神作用] 呪文をたとえそれらに精神がないとしても、生きているクリーチャーであるかのようにアンデッドに影響を与えるのに使うことができる (たとえそれらが生前に人型生物であったとしても、人型生物だけに影響を与える呪文はそれらに影響を与えないけれども)。

加えて、彼は自分の覚えている呪文リストに 2 レベルとそれ以後 4 レベルごとに、どんな秘術の術者クラスの呪文リストからでも死霊術呪文を 1 つ加えることができる。

この能力は万能なる芸の能力と置き換える。

**忘れられないリフレイン (超常)** : 5 レベルの時点で、哀歌のバードは聞き手の心に原初の恐怖をかき立てることができる。

彼は敵の士気をくじく判定に〈威圧〉の代わりに〈芸能 (鍵盤)〉か〈芸能 (打楽器)〉判定を、彼のバードレベルの半分に等しいボーナスを合わせて使うことができる。

加えて、彼が作り出すどんな [恐怖] 効果に対するセーヴィング・スローに-2 のペナルティを与え、このペナルティ 5 レベルを超える 5 レベルごとに-1 ずつ増加する。

この能力は博識の能力と置き換える。

## 芸者 (アーキタイプ)

ある文化ではプロのエンターテイナーは一流の役どころである。

芸者と呼ばれる特別な訓練を受けたエンターテイナーは会話、音楽、舞踊、歌唱、詩、書道において彼女達の容姿と技能で賞賛される。

芸者は肉体的な親密さではなく社会的親密さとステータスを提供する。

**武器と防具の習熟** : 芸者は単純武器全てとモンクの武器 1 つに《習熟》している。

芸者はいかなる鎧や盾にも《習熟》していない ; バードと異なり、芸者は軽装鎧を着用しているか盾を使用しているときでさえ秘術呪文失敗確立を適用される。

これは通常のバードの武器と防具の習熟と置き換える。

**お茶会 (超常)** : 入念なお茶会の準備のために 10 分を費やすことによって、芸者は彼女の味方に勇気鼓舞の呪芸、自信鼓舞の呪芸、武勇鼓舞の呪芸、英雄鼓舞の呪芸の影響を与えることができる。

このお茶会の効果は 10 分間続く。

芸者は影響を与えるそれぞれのクリーチャーのために呪芸 4 ラウンドを費やさなければならない。

**芸者の知識** : 芸者はクラスレベルの半分 (最低 1) を〈製作 (書道)〉判定、〈交渉〉判定、〈知識 (貴族)〉判定、1 つのタイプの〈芸能〉判定 (芝居、舞踏、朗読、打楽器、弦楽器、歌唱) ; 彼女はまだ修得していないこれらの技能についても判定を行うことができる。

これはバードの知識と置き換える。

**巻物作成** : 芸者はボーナス特技として《巻物作成》を得る。

## 歌の癒し手 (アーキタイプ)

言葉は害を与えるが、同様に癒しもする。

歌の癒し手は激しい感情を静め、傷ついた身体のための安らぎを与えて、痛みを停止と平和をも

たらず。

**治癒強化**：1日に彼の【魅力】修正値に等しい数だけ、歌の癒し手は呪文完成型か呪文開放型のアイテムからのどんな治癒効果でも彼のクラスレベルに等しい術者レベルで機能させることができる。

この能力は万能なる芸の能力と置き換える。

**呪芸**：歌の癒し手は以下のタイプの呪芸を得る。

**治癒の演奏 (超常)**：14かそれ以上のレベルのバードは、バードのレベルを術者レベルとして使用し、生きている目標（あるいはアンデッドの標的へ害を与えるために）に彼の演奏をヒール呪文と同等の効果を引き起こすために使うことができる。

この能力の使用は連続する5ラウンドの演奏が必要で、目標は演奏を通じてバードを見たり聴いたりできなくてはならない。

治癒の演奏は音声と視覚的構成要素に頼る。

この能力は戦慄の音色の能力と置き換える。

**葬送曲 (超常)**：20かそれ以上のレベルのバードは、バードのレベルを術者レベルとして使用し、死んだクリーチャーに彼の演奏をリザレクション呪文と同等の効果を引き起こすために使うことができる。

この能力の使用は連続する20ラウンドの演奏が必要で、目標は演奏の完了までバードの10フィート以内にいないとてはならない。

葬送曲は音声と視覚的構成要素に頼る。

この能力は死に至る芸術の能力と置き換える。

## 音の射手 (アーキタイプ)

彼らは言葉はどんな刃よりも深く切り裂くことができると言い、音の射手はそれが真実であると証明する。

音楽と言葉を武器として使用し、彼は彼の演奏を死を届けるために集中する。

**呪芸**：音の射手は以下のタイプの呪芸を得る。

いずれの演奏も標準アクションより早く行うことはできない。

**言葉の打撃 (超常)**：3レベルの時点で、音の射手のバードは標準アクションとしてクリーチャーか物体に、言葉を直接的な【音波】の爆発として飛ばすために呪芸1ラウンドを費やすことができる。

この演奏は物体に1d4+バードレベルポイントのダメージを与えるか、生きているクリーチャーにこのダメージの半分を与える。

この能力は自身鼓舞の呪芸の能力と置き換える。

**不吉な言葉 (超常)**：6レベルの時点で、音の射手は標準アクションとして、バードレベルごとに1つ（最大10）の打ちのめす効果のある、30フィート以内の1つの目標に影響を与えるそれぞれの音の演奏を始めることができる。

これらは遠隔接触攻撃である。

それぞれの不吉な言葉は1d8+バードの【魅力】修正値ポイントのダメージ（頑健セーブ、半分）を与え、バードはそれぞれの言葉が殴打、刺突、斬撃ダメージを与えるかどうか決める。

この演奏は示唆の詞の能力と置き換える。