

バード Bard



未だ語られぬ驚異と秘密は、彼ら それを発見しうるほどの技を持つ人々 の為に存在している。この選ばれた抜け目のない人々は、賢さと才能と魔法をもって世界が隠す謎を暴き、また、人々を説得し、操り、鼓舞する技に長けてゆく、典型的なバードはひとつの、あるいは複数の芸術に長けており、また知るはずのないことを知っている。そして手に入れた知識を、自分や仲間たちが危険に一步先じるために用いるのである。バードたちは機転が利き、魅力的で、またその持つ技に応じて様々な道を歩む。あるいは賭博師に、あるいは何でも屋に、あるいは学者、芸人、一団を率いるものにもなれば無頼漢にもなり、それ以上のものになることさえある。バードたちにとって、日々はそれぞれのチャンスと冒険と挑戦をもたらすものである。そして彼らはこう考えるのだ。 いちかばちかに賭け、最も多くを知り、最高のものになることによるのみ、各々の求める財宝が得られるのだ、と。

役割：バードは敵を混乱させ、困惑させる一方で、味方を鼓舞し、より大なる挑戦に向かわせることができる。バードは武器も魔法も自在に操るが、彼らの真の力は近接戦闘ではないところにある。それはつまり、彼らはそれぞれの技芸の披露を邪魔されることなく、味方を支え、敵を弱らせることが可能というところにあるのである。

属性：なんでも。

ヒット・ダイスの種類：d8。

クラス技能

バードのクラス技能は、以下の通り：威圧【魅】、隠密【敏】、軽業【敏】、鑑定【知】、芸能【魅】、言語学【知】、交渉【魅】、呪文学【知】、職能【判】、真意看破【判】、製作【知】、脱出術【敏】、知覚【判】、知識：すべて【知】、手先の早業【敏】、登攀【筋】、はったり【魅】、変装【魅】、魔法装置使用【魅】。

1レベルごとの技能ランク：6+【知】修正値。

表:バード

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊	1日の呪文数					
						1st	2nd	3rd	4th	5th	6th
1st	+0	+0	+2	+2	バードの知識、呪芸、初級秘術呪文、打ち消しの調べ、散逸の演技、恍惚の呪芸、勇気鼓舞の呪芸+1	1					
2nd	+1	+0	+3	+3	万能なる芸、熟達者	2					
3rd	+2	+1	+3	+3	自信鼓舞の呪芸+2	3					
4th	+3	+1	+4	+4		3	1				
5th	+3	+1	+4	+4	勇気鼓舞の呪芸+2、博識1/日	4	2				
6th	+4	+2	+5	+5	示唆の詞、万能なる芸	4	3				
7th	+5	+2	+5	+5	自信鼓舞の呪芸+3	4	3	1			
8th	+6 / +1	+2	+6	+6	悲運の葬送歌	4	4	2			
9th	+6 / +1	+3	+6	+6	武勇鼓舞の呪芸	5	4	3			
10th	+7 / +2	+3	+7	+7	何でも屋、万能なる芸	5	4	3	1		
11th	+8 / +3	+3	+7	+7	自信鼓舞の呪芸+4、勇気鼓舞の呪芸+3、博識2/日	5	4	4	2		

12th	+9 / +4	+4	+8	+8	癒しの呪芸	5	5	4	3		
13th	+9 / +4	+4	+8	+8		5	5	4	3	1	
14th	+10 / +5	+4	+9	+9	戦慄の音色、万能なる芸	5	5	4	4	2	
15th	+11 / +6 / +1	+5	+9	+9	自信鼓舞の呪芸 + 5、英雄鼓舞の呪芸	5	5	5	4	3	
16th	+12 / +7 / +2	+5	+10	+10		5	5	5	4	3	1
17th	+12 / +7 / +2	+5	+10	+10	勇気鼓舞の呪芸 + 4、博識3 / 日	5	5	5	4	4	2
18th	+13 / +8 / +3	+6	+11	+11	群集示唆の詞、万能なる芸	5	5	5	5	4	3
19th	+14 / +9 / +4	+6	+11	+11	自信鼓舞の呪芸 + 6	5	5	5	5	5	4
20th	+15 / +10 / +5	+6	+12	+12	死に至る芸術	5	5	5	5	5	5

表：バードの修得呪文数

レベル	修得呪文数						
	0	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th
1st	4	2					
2nd	5	3					
3rd	6	4					
4th	6	4	2				
5th	6	4	3				
6th	6	4	4				
7th	6	5	4	2			
8th	6	5	4	3			
9th	6	5	4	4			
10th	6	5	5	4	2		
11th	6	6	5	4	3		
12th	6	6	5	4	4		

13th	6	6	5	5	4	2	
14th	6	6	6	5	4	3	
15th	6	6	6	5	4	4	
16th	6	6	6	5	5	4	2
17th	6	6	6	6	5	4	3
18th	6	6	6	6	5	4	4
19th	6	6	6	6	5	5	4
20th	6	6	6	6	6	5	5

クラスの特徴

バードのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：バードは単純武器全てに加え、ウィップ、ショート・ソード、ショートボウ、レイピア、ロングソード、サップに《習熟》している。バードは軽装鎧と盾（タワー・シールドを除く）にも《習熟》している。バードは軽装鎧を着用し、盾を使用している状態で、通常の秘術呪文失敗確率を被ることなくバード呪文を発動できる。ただし、中装鎧や重装鎧を着用している時に動作要素の必要な呪文を発動する場合は、他の秘術呪文の使い手と同様に秘術呪文失敗率を被る。マルチクラスのバードも、他のクラスから得た秘術呪文を発動する際には、通常の秘術呪文失敗率を被る。

呪文：バードの発動する呪文は秘術呪文であり、“呪文リスト”の項にあるバードの呪文リストから選択する。バードは修得している呪文をどれでも、事前の準備なしに発動できる。すべてのバード呪文には音声要素（歌、物語、音楽）が含まれている。呪文を修得および発動するためには、バードは10+その呪文レベルに等しい【魅力】能力値を有していなければならない。バードの呪文に対するセーヴィング・スローの難易度は、10+呪文レベル+バードの【魅力】修正値である。

他の呪文の使い手と同様、バードは各呪文レベルの呪文を、1日に一定の回数ずつしか発動できない。1日に発動できる呪文の数は、表“バード”に記されている。高い【魅力】能力値を持つならば、バードは1日の呪文数にボーナス呪文数を加えることができる（表“能力修正値およびボーナス呪文”を参照）。

バードの呪文の選択肢は、極めて限られている。バードはプレイヤーが選択した4つの0レベル呪文および2つの1レベル呪文を修得した状態でゲームを開始する。レベルの上昇に従って、バードは表“バードの修得呪文数”に従って、いくつかの呪文を新しく修得していく（“1日の呪文数”と異なり、バードの“修得呪文数”は【魅力】の影響を受けない。表“バードの修得呪文数”に記された値で固定される）。

クラス・レベル5およびそれ以後3レベル毎に（8、11という具合に）、バードは修得済みの呪文1つを代償にして、新たな呪文1つを修得するかどうかを選択できる。要するに、修得済みの呪文1つを“忘れ”、新たな呪文と入れ替えるわけである。新たな呪文は入れ替える呪文と同レベルでなければならず、なおかつバードが発動できる1番高い呪文レベルより1レベル以上低くなければならない。呪文の入れ替えは、規定のクラス・レベルに達するごとに1つずつしかできない。なおかつ、呪文を入れ替えるかどうかの決定は、そのクラス・レベルで新たに修得する呪文の選択と同時に進めなければならない。

前述の通り、バードは事前に呪文を準備する必要がない。バードは修得している好きな呪文を、その呪文レベルの1日の呪文数を使いきっていない限り、好きな時に発動できる。

バードの知識（変則）：バードはクラス・レベルの半分（最低1）をすべての [知識](#) 技能判定に加算し、また修得していない [知識](#) 技能についても技能判定を行なうことができる。

呪芸：バードは [芸能](#) の技能を用いて周囲に魔法的效果を発生させることができる（望むなら自分自身にも効果を及ぼせる）。バードはこの能力を1日に4+【魅力】修正値に等しいラウンド数、使用することができる。1レベル以降、クラス・レベルが1レベル上昇するごとに、バードは1日に呪芸を使用できるラウンド数を2ラウンドずつ延長できる。毎ラウンド、バードはそのクラス・レベルに応じて、習得している呪芸のいずれかひとつを演じることができる。

1つの呪芸の効果を開始するのは1回の標準アクションであるが、それを毎ラウンド維持するのはフリー・アクションとして行なえる。呪芸の効果を変更するには、バードはそれまでの呪芸を止め、1回の標準アクションとして新たな呪芸を開始しなければならない。バードの呪芸は途中で途切れることはないが、バードが殺されるか、麻痺するか、[朦朧状態](#)になるか、気絶するか、あるいは毎ラウンドの呪芸を維持するためのフリー・アクションを取ることを妨げられると、即座に終了する。バードは同時に複数の呪芸を演じることができない。

7レベル時には、バードは呪芸の開始を標準アクションではなく移動アクションとして行なうことができる。また、13レベル時には即行アクションとして呪芸を開始することができる。

各々の呪芸は、音声要素と視覚要素のいずれか、あるいは両方を有する。

[聴覚喪失状態](#)のバードは、音声要素のある呪文を発動する場合と同様に、20%の確率で音声に依存した [芸能](#) 技能を用いる呪芸の使用に失敗してしまう。[盲目状態](#)のバードは、50%の確率で視覚に依存した [芸能](#) 技能を用いる呪芸の使用に失敗してしまう。失敗した場合も、1日の使用回数制限に数える。

呪芸が音声要素を有していた場合、目標が呪芸の影響を受けるには、バードの演奏が聞こえなければならない。また、これらの効果は言語に依存する。[聴覚喪失状態](#)のバードは、20%の確率で音声要素を有する呪芸の使用に失敗してしまう。失敗した場合も、1日の使用回数制限に数える。[聴覚喪失状態](#)のクリーチャーは、音声要素を有する呪芸に完全耐性を有する。

呪芸が視覚要素を有していた場合、目標が呪芸の影響を受けるには、バードに対して視線が通っていなければならない。[盲目状態](#)のバードは、50%の確率で視覚要素を有する呪芸の使用に失敗してしまう。失敗した場合も、1日の使用回数制限に数える。[盲目状態](#)のクリーチャーは、視覚要素を有する呪芸に完全耐性を有する。

打消しの調べ（超常）：バードは1レベル時点で、音に依存した魔法効果を相殺する方法を学ぶ（音声要素があるだけの呪文

は、これに含まれない)。打消しの調べを1ラウンド使用することに、バードは 芸能：歌唱、芸能：管楽器、芸能：弦楽器、芸能：鍵盤楽器、芸能：打楽器 のいずれかの判定を行なう。バードの30フィート以内にいる、[音波]や[言語依存]の魔法攻撃の影響を受けているクリーチャーは、自分がロールしたセービング・スローの結果とバードの 芸能 判定の結果を比べ、どちらか高いほうをそのセーブの結果とすることができる(この対象にはバード自身も含まれる)。すでに持続時間が“瞬間”でない[音波]や[言語依存]の魔法攻撃を受けているクリーチャーが打ち消しの調べの効果範囲内にいる場合、そのクリーチャーは打ち消しの調べを1ラウンド聞くごとに1回、その魔法効果に対して再度セーブを行なうことができる。ただし、そのセーブの結果には、バードの 芸能 判定の結果を用いなければならない。打ち消しの調べはセーブをすることができない効果に対しては何の効果もない。打消しの調べは音声要素に依存する。

散逸の演技(超常)：バードは1レベル時点で、自身の演技でもって視覚に依存した魔法効果を相殺することができる。散逸の演技を1ラウンド使用することに、バードは 芸能：演劇、芸能：お笑い、芸能：舞踏、芸能：朗誦 のいずれかの判定を行なう。バードの30フィート以内にいる、幻術(紋様)や幻術(虚像)の魔法攻撃の影響を受けているクリーチャーは、自分がロールしたセービング・スローの結果とバードの 芸能 判定の結果を比べ、どちらか高いほうをそのセーブの結果とすることができる(この対象にはバード自身も含まれる)。すでに持続時間が“瞬間”でない幻術(紋様)や幻術(虚像)の魔法攻撃を受けているクリーチャーが散逸の演技の効果範囲内にいる場合、そのクリーチャーは散逸の演技を1ラウンド見るごとに1回、その魔法効果に対して再度セーブを行なうことができる。ただし、そのセーブの結果には、バードの 芸能 判定の結果を用いなければならない。散逸の演技はセーブをすることができない効果に対しては何の効果もない。散逸の演技は視覚要素に依存する。

恍惚の呪芸(超常)：バードは1レベル時点で、自身の芸能の力でもって1体以上のクリーチャーを 恍惚状態 にすることができる。恍惚状態 にするクリーチャーはバードの90フィート以内にて、視覚と聴覚の両方でバードを知覚でき、なおかつバードに注意が向いていなければならない。また、バードもそのクリーチャーを見ることができなければならない。付近で戦闘が行なわれたり、その他の危険にさらされるなどして注意が他に向いている場合も、この能力は働かない。バードはこの能力を1回使用することにより、クラス・レベル1の時に1体、以降3レベル毎に+1体のクリーチャーを目標にすることができる。

効果範囲内にいるクリーチャーはそれぞれ、意志セーブ(DC10+バード・レベルの1/2+バードの【魅力】修正値)を行い、成功すれば効果は無効化される。クリーチャーが意志セーブに成功した場合、以後24時間、そのバードは同一クリーチャーを 恍惚状態 にする試みをするすることができない。セービング・スローに失敗した場合、そのクリーチャーはバードが芸能を繰り広げ続けている間、静かに座ってそれに見入ってしまう。恍惚状態 にある間、目標は 知覚 のような、反射的対応として行なう技能判定に-4のペナルティを受ける。何か潜在的な脅威が生じた場合、目標は再びセービング・スローを行なう。明白な脅威、たとえば誰かが武器を抜いたり、呪文を発動したり、目標に対して遠隔武器の狙いを付けたりした場合は、自動的に呪芸の効果は破られる。

恍惚の呪芸は心術(強制)、[精神作用]の能力である。恍惚の呪芸の機能は、音声要素および視覚要素に依存する。

勇気鼓舞の呪芸(超常)：バードは1レベル時点で、自身の芸能でもって味方(自分自身を含む)の勇気を鼓舞し、恐怖をうち払い、戦闘能力を向上させることができる。この作用を受ける仲間は、バードの芸能を知覚することができなければならない。作用を受けた仲間は(魅惑)および[恐怖]効果に対するセービング・スローに+1の土気ボーナスと、攻撃ロールおよび武器ダメージ・ロールに+1の技量ボーナスを得る。レベル5の時点および、以後6レベル毎に、このボーナスは+1ずつ増加していき、最大で17レベル時の+4となる。勇気鼓舞の呪芸は[精神作用]の能力である。勇気鼓舞の呪芸には音声要素と視覚要素のどちらでも使用できる。ただし、バードは自身の芸能を演じ始める前にどちらの要素を使用するか決定せねばならない。

自信鼓舞の呪芸(超常)：クラス・レベル3以上に達したバードは、自身の芸能の力でもって味方1人の作業の成功率を高めることができる。味方はバードの30フィート以内にて聴覚によってバードを知覚できなければならない。味方はバードが芸能を繰り広げるのを聴き続けている間、1種類の技能判定について+2の技量ボーナスを得る。このボーナスは3レベル以降、バードのクラス・レベルが4上昇するごとに+1ずつ増加していく(7レベル：+3、11レベル時：+4、15レベル時：+5、19レベル時：+6)。ただし、隠密 等の特定の技能、およびGM判断によって使用できないとされた場合、この能力は機能しない。バードは自分自身に自信鼓舞の呪芸を用いることはできない。自信鼓舞の呪芸は音声要素に依存する。

示唆の詞(擬呪)：クラス・レベル6以上に達したバードは、すでに恍惚の呪芸によって 恍惚状態 にしてあるクリーチャーに対して、サジェスチョン と同じ効果を及ぼすことができる。この能力を使用しても、恍惚の呪芸の効果は中断されることはないが、この能力の起動には(恍惚の呪芸を維持するためのフリー・アクションに加えて)1回の標準アクションが必要である。バードはその芸能を途切れずに続けている間、特定のクリーチャーに対して複数回この能力を使用することができる。

示唆の詞の使用は、バードの呪歌の1日の使用回数制限に数えない。意志セーブ(DC10+バード・レベルの1/2+バードの【魅】修正値)に成功すれば、この効果は無効化できる。この能力は1体のクリーチャーにしか効果がない。示唆の詞は心術(強制)、[精神作用]、[言語依存]の能力であり、音声要素に依存する。

悲運の葬送歌(超常)：クラス・レベル8以上に達したバードは、自身の芸能の力でもって敵の心の中に何かに恐れおののく感覚をばひこらせ、怯え状態 にする。この能力の影響を受けるには敵はバードの30フィート以内にて、バードが芸能を繰り広げるのを視覚および聴覚によって知覚できなくてはならない。この効果は敵がバードから30フィート以内の範囲におり、バードが芸能を繰り広げ続けている限り持続する。この芸能によっては、そのクリーチャーがすでに他の効果によって 怯え状態 になっている場合でも、目標を 恐れ状態 と 恐慌状態 にすることはできない。悲運の葬送歌は[精神作用][恐怖]の効果であり、音声要素と視覚要素の両方に依存する。

武勇鼓舞の呪芸(超常)：クラス・レベル9以上に達したバードは、自身の芸能の力でもって自分自身または30フィート以内にいる同意する味方1体の武勇を鼓舞し、戦闘能力を高めることができる。レベル9以降3レベル毎に、バードが1回の呪芸の使用で目標にできる味方が1体ずつ増加する(最大、レベル18時の4体まで)。武勇鼓舞の呪芸が効果を発揮するには、目標すべてはバードを視覚および聴覚で知覚できなければならない。武勇を鼓舞されたクリーチャーは2ボーナス・ヒット・ダイス(d10)と、それに相応した(ボーナス・ヒット・ダイスに、目標の【耐久力】修正値を適用した)量の一次的ヒット・ポイント、攻撃ロールへの+2技量ボーナス、頑健セーブへの+1技量ボーナスを得る。このボーナス・ヒット・ダイスは呪文の効果を実行する際に通常のヒット・ダイスとして数える。武勇鼓舞の呪芸は[精神作用]の能力であり、音声要素と視覚要素の両方に依存する。

癒しの呪芸(超常)：クラス・レベル12に達したバードは、自身の芸能の力でもって マス・キュア・ライト・ウーンズ 呪文に相当する効果を生じさせることができる(術者レベルはバードのクラス・レベルと同じ)。さらにこの呪芸は、影響を受ける者全員から 疲労状態、不調状態、および 怯え状態 を取り除く。この能力を使用するには、バードは4ラウンドの間、妨害されることなく芸能を繰り広げ続けなければならない。目標はその芸能が続く間、視覚及び聴覚でバードを知覚できなければならない。癒しの呪芸は、芸能が繰り広げられる間30フィート以内の距離にいた、すべての目標に対して機能する。癒しの呪芸は、音声要素と視覚要素の両方に依存する。

戦慄の音色(擬呪)：クラス・レベル14に達したバードは、自分の芸能の力でもって敵の中に恐怖の感覚を引き起こすことができる。この能力の影響を受けるには、敵はバードの30フィート以内にて、バードが芸能を繰り広げるのを聴くことができなければならない。呪芸の効果範囲内にいる敵はそれぞれ意志セーブ(DC10+バード・レベルの1/2+バードの【魅】修正値)を行ない、成功すれば効果は無効化される。クリーチャーが意志セーブに成功した場合、以後24時間、そのバードは同一クリーチャーに

対して戦慄の音色の効果を及ぼすことはできない、セーヴィング・スローに失敗した場合、そのクリーチャーは1d4 + バードの【魅力】修正値に等しいラウンドの間、恐れ状態になり、バードが芸能を繰り広げるのが聞こえる限り、逃走する。戦慄の音色は音声要素に依存する。

英雄鼓舞の呪芸（超常）：クラス・レベル15以上に達したバードは、自身の芸能の力でもって、自分自身または30フィート以内にいる味方1体の大いなる英雄的資質を鼓舞することができる。レベル15以降3レベル毎に、バードが1回の呪芸の使用で目標にできる味方が1体ずつ増加する。英雄鼓舞の呪芸が効果を発揮するには、目標はバードを視覚及び聴覚で知覚することができなくてはならない。英雄的資質を鼓舞されたクリーチャーは、セーヴィング・スローに+4の士気ボーナスと、ACに+4の回避ボーナスを得る。この効果は目標がバードの芸能を知覚している間持続する。英雄鼓舞の呪芸は[精神作用]の能力であり、音声要素と視覚要素の両方に依存する。

群集示唆の詞（擬呪）：この能力は前述の示唆の詞と同様に機能するが、使用にバード・レベル18以上が必要な点と、すでに恍惚状態になっているクリーチャーに対して同時に何体でも サジェスチョン の効果を及ぼせる点が異なる。群集示唆の詞は心術（強制）、[精神作用]、[言語依存]の能力であり、音声要素に依存する。

死に至る芸術（超常）：クラス・レベル20に達したバードは、自身の芸能の力でもって、1体の敵を喜びまたは悲しみのあまり死に至らせることができる。影響を受けるには、目標は1全ラウンドの間、バードの30フィート以内の距離で、バードが繰り広げる芸能を視覚と聴覚の両方で知覚することができなければならない。目標は意志セーブ（DC10 + バード・レベルの1/2 + バードの【魅】修正値）を行ない、成功すれば1d4ラウンドの間 よろめき状態 になり、以後24時間、バードは同一クリーチャーに対して死に至る芸術の効果を及ぼすことはできなくなる。セーヴィング・スローに失敗した場合、そのクリーチャーは死ぬ。死に至る芸術は[精神作用]、[即死]の効果であり、視覚要素および音声要素に依存する。

初級秘術呪文：バードは表“バードの修得呪文数”上の“修得呪文数”の項目に記載されているとおりの、一定数の初級秘術呪文、すなわち0レベル呪文をいくつか知っている。これらの呪文は他の呪文と同様に発動できるが、いかなる呪文スロットを消費することもなく、再度使用することができる。

万能なる芸（変則）：クラス・レベル2に達した時点で、バードは1種類の 芸能 技能を選択することができる。そしてその 芸能 に関連する技能のボーナスの代わりに、その 芸能 技能ボーナスを使用することができる。この方法で入れ替えを行った場合、バードはクラス技能のボーナスを含む 芸能 技能の合計を、関連する技能のボーナスとして（その技能を修得しているかどうか、クラス技能であるかどうかに関わらず）用いることができる。6レベル以降、4レベル上昇するごとに、バードは追加で1つの 芸能 種別を、入れ替えに用いる技能として選択することができる。

芸能 種別およびそれに関連する技能は以下のとおり：演芸（ はったり、変装 ）、お笑い（ 威圧、はったり ）、歌唱（ 真意看破、はったり ）、管楽器（ 交渉、動物使い ）、弦楽器（ 交渉、はったり ）、鍵盤楽器（ 威圧、交渉 ）、打楽器（ 威圧、動物使い ）、舞踊（ 軽業、飛行 ）、朗読（ 交渉、真意看破 ）

熟達者（変則）：クラス・レベル2に達した時点で、バードは他のバードの呪芸、および[音波]効果に対して抵抗を持つようになる。バードは、バードの呪芸、[音波]および[言語依存]の効果に対するセーヴィング・スローに+4のボーナスを得る。

博識（変則）：クラス・レベル5に達した時点で、バードはさまざまな知識に精通するようになり、バードがランクを有するすべての 知識 判定について出目10ができるようになる。出目10を選択せずに、通常通り判定を行なうこともできる。さらに、1日に1回、1回の標準アクションとして、知識 判定に出目20することが可能になる。このときの 知識 の種別はどれでも構わない。5レベル以降、6レベル上昇する毎に、この能力を1日に使用できる回数は1回ずつ増加し、最大で17レベル時の1日3回となる。

何でも屋（変則）：クラス・レベル10の時点で、バードは修得が必要な技能であっても使用することが可能になる。さらに、16レベルの時点で、すべての技能がクラス技能として扱われるようになる。19レベルの時点で通常それが許可されないような場合であっても、すべての技能判定に出目10を選択することが可能になる。

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

投稿