

特技

Ranged Trip (Combat, Targeting)

Source Ranged Tactics Toolbox pg. 9

A shot to the leg causes your foe to fall prone.

Prerequisites: Dex 13, Deadly Aim, base attack bonus +1.

Benefit: As a full-round action, you can attempt to perform a trip combat maneuver with any ranged weapon at a –2 penalty. Add your Dexterity modifier to your CMB in place of your Strength modifier and apply range penalties to your combat maneuver check, doubling the penalties from range increments. If your target is more than 30 feet away, you take an additional –2 penalty. If the trip attempt is successful, the target also takes damage as if you had made a successful attack with that weapon. You can't be knocked prone by failing the trip attempt.

Ranged Trip (戦闘, Targeting)

出典: Ranged Tactics Toolbox

足を撃たれると敵は倒れやすくなります。

前提条件: 【敏捷力】13、《致命的な狙い》、基本攻撃ボーナス+1

利益: 全ラウンドアクションとして-2ペナルティを受けることで遠隔武器で足払い戦技が使用できる。【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値をCMB加え、距離ペナルティを2倍したペナルティを適用する。もし目標が30ftより離れている場合は更に-2のペナルティを受ける。足払いが成功した場合、目標は武器のダメージを攻撃が成功したように受ける。もし足払いに失敗してもやり返されることはない。

Ace Trip (Targeting, Weapon Mastery)

Source Weapon Master's Handbook pg. 20

You can trip flying opponents with your ranged attacks.

Prerequisites: Dex 13, Deadly Aim, Ranged Trip (Ranged Tactics Toolbox 9), base attack bonus +6, weapon training class feature with a ranged weapon.

Benefit: You don't take the –2 penalty for making trip attempts with a ranged weapon using Ranged Trip, and you can attempt special ranged trip combat maneuver checks against flying creatures. If the combat maneuver succeeds, the target falls at a rate of up to 100 feet per round (assuming it is conscious and attempting to remain airborne; otherwise, it falls at a rate of 500 feet per round) until it hits the ground. Upon impact, it falls prone and takes falling damage (half the normal damage if it fell 100 feet per round; otherwise, normal damage for the distance fallen). A falling creature is considered entangled until it hits the ground, but it can attempt a Fly check at the start of its turn to stop falling before it hits the ground (DC = 15 + your base attack bonus); otherwise, it is unable to move (other than falling) but can act normally.

Ace Trip (Targeting, Weapon Mastery)

出典: Ranged Tactics Toolbox

空を飛ぶ敵に対して遠隔攻撃で足払いを仕掛けることができます。

前提条件: 【敏捷力】13、《致命的な狙い》、基本攻撃ボーナス+6、遠隔武器への武器修練クラス特徴

利益: Ranged Tripを使用した遠隔武器による足払いに-2のペナルティを受けなくなる、加えて飛んでいる敵に対して特別な遠隔足払い戦技判定を行うことができる。もし戦技判定が成功したら、目標は地面にぶつかるまで毎ラウンド100ft落下する(意識があると仮定し空中に留まろうとした場合、そうでなければ毎ラウンド500ft落下する。)落下の衝撃を受けると伏せ状態になり、落下ダメージ(毎ラウンド100ft落下した場合は通常の半分のダメージ、そうでなければ通常の落下距離のダメージ)を受ける。落下しているクリーチャーは地面に落ちるまで絡みつかれた状態であるとみなされるが、クリーチャーは自身のターンの開始時に落下を止めるための飛行判定を試みることができる(DC 15+足払いを試みた方のBAB)そうでなければ(落下することを除いて)移動することはできない、しかし通常通りに行動できる。

Painful Blow (Combat)

Source Arcane Anthology pg. 31

You have learned how to land blows so painful it is difficult for struck spellcasters to concentrate.

Prerequisites: Vital Strike, base attack bonus +6, Knowledge (arcana) 3 ranks.

Benefit: When you use Vital Strike (or Improved Vital Strike or Greater Vital Strike), the creature you hit with the attack must treat the damage dealt as continuous damage until the beginning of your next turn. This forces the target to attempt a concentration check if it casts a spell (Pathfinder RPG Core Rulebook 206). You can use this benefit twice per day, or three times per day if your base attack bonus is +12 or higher.

Painful Blow (Combat)

出典: Arcane Anthology

あなたは攻撃された術者が精神集中をするのが困難なほどの苦痛を与える打撃を学んだ

前提条件: 《渾身の一打》、基本攻撃ボーナス+6、〈知識: 神秘学〉3ランク

利益: あなたが《渾身の一打》(《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》)を使用する時、攻撃が命中したクリーチャーはあなたの次のターンの開始時までそのダメージを持続ダメージとして扱わなければならない。これにより目標は呪文を使用する際に精神集中判定を試みる必要がある。あなたはこの利益を1日2回か基本攻撃ボーナスが12以上なら3回使用できる。

Martial Focus (Combat)

Source Weapon Master's Handbook pg. 20

You have honed your skills with a group of related weapons.

Prerequisites: Base attack bonus +5.

Benefit: Choose one fighter weapon group. While wielding a weapon from this group with which you are proficient, you gain a +1 bonus on damage rolls.

Special: The Martial Focus feat counts as the weapon training class feature with the chosen fighter weapon group for the purpose of weapon mastery feat prerequisites and what weapons you can use with weapon mastery feats.

Martial Focus (Combat)

出典: Weapon Master's Handbook

あなたは関連した武器のグループについてあなたの技術を磨いた。

前提条件: 基本攻撃ボーナス+5

利益: ファイターの武器グループを一つ選択する。その武器グループに所属しあなたが習熟している武器を装備している間、あなたはダメージロールに+1のボーナスを得る。

特別: Martial Focus特技は選択したファイター武器グループにおいてweapon mastery特技の前提とweapon mastery特技を使用する場合において武器修練クラス特徴としてカウントされる。

Choral Support (Teamwork)

Raising your voice together with your allies', you wield sound itself as a weapon.

Prerequisites: Perform (sing) 3 ranks.

Benefit: As a standard action, you can attempt a DC 10 Perform (sing) check to aid an ally who also has this feat. If you succeed at the check, spells cast by your ally before the start of your next turn that deal acid, cold, electricity, or fire damage instead deal sonic damage. Spells that would normally deal sonic damage deal half sonic damage and half damage resulting directly from divine power that is not subject to being reduced by resistance to sonic attacks.

Choral Support (Teamwork)

上り上がる君と仲間の声は音そのものを武器とします。

前提条件: 芸能: 歌唱 ランク

利益: 標準アクションとして、あなたはDC10の芸能: 歌唱判定をこの特技を所持している仲間を援護するために試みることができる。あなたがこのチェックに成功した場合、次の

あなたのターンまでにに当た名の味方が発動した、[酸]、[冷氣]、[電気]もしくは[火]のダメージは[音波]ダメージになる、通常が[音波]ダメージの場合は半分が[音波]ダメージで、半分が[音波]ダメージに対する抵抗によって減少されることがない神の力から直接生じるダメージになる。

アーキタイプ
Arrowsong Minstrel

Source Arcane Anthology pg. 30

Originating from the wooded wilds of Hymbria, Arrowsong minstrels combine the elven traditions of archery, song, and spellcasting into a seamless harmony of dazzling magical effects.

Hymbriaの樹木が茂った野生を起源とするArrowsong minstrelsは、エルフの伝統的な弓術、歌、そして呪文を素晴らしい魔法的な要素で結合したものです。

Weapon Proficiency: An Arrowsong minstrel is proficient with longbows, but not the longsword, rapier, or whip. This alters the bard's weapon proficiencies.

武器への習熟: Arrowsong minstrelはロングボウに習熟しているがロングソード、レイピア、ウィップには習熟していない。これはバードの武器への習熟を変更する。

Diminished Spellcasting: An Arrowsong minstrel casts one fewer spell of each level than normal. If this reduces the number to 0, she can cast spells of that level only if her Charisma score allows bonus spells of that level. This alters the bard's spellcasting.

呪文発動能力低下: Arrowsong minstrelはレベルごとに通常よりも1つ少ない呪文を発動できる。これによって0に減少した場合、Arrowsong minstrelはそのレベルに【魅力】に基づくボーナス呪文数がある場合にのみ、そのレベルの呪文を発動できる。

Arcane Archery: An Arrowsong minstrel's skill at ranged martial arts allows her to learn to cast a number of powerful, offensive spells that would otherwise be unavailable to her. At 1st level, she selects a number of spells from the sorcerer/ wizard spell list equal to her Charisma modifier (minimum 1) and adds them to her bard spell list as bard spells of the same level. The spells selected must not already be on the bard spell list, and must be 6th level or lower. At 4th level and every 4 bard levels thereafter, she adds an additional sorcerer/wizard spell to her bard spell list. An Arrowsong minstrel is limited to the following spells when adding spells to her spell list in this manner: acid arrow, arrow eruption, flame arrow, gravity bow, greater magic weapon, longshot, magic weapon, protection from arrows, spectral hand, true strike, and sorcerer/wizard spells of the evocation school. An Arrowsong minstrel must still select these spells as spells known before she can cast them.

In addition, for the purpose of meeting the requirements of combat feats and prestige classes, an Arrowsong minstrel treats her bard level as her base attack bonus (in addition to base attack bonuses gained from other classes and Hit Dice). Her skilled blending of archery and arcane magic also allows an Arrowsong minstrel to fulfill a spell's somatic components even when using a bow in both hands (though not other ranged weapons).

This ability replaces bardic knowledge, dirge of doom, distraction, fascinate, inspire competence, lore master, and soothing performance.

Arcane Archery: Arrowsong minstrelの遠隔戦闘技術は本来なら使用できないであろう強力な攻撃的な呪文を使うことを可能とする。1レベルで彼女は【魅力】修正値(最低1)に等しいソーサラー/ウィザード呪文リストから選択し彼女のバード呪文リストの同じ呪文レベルに加える。この呪

文は既にバードの呪文リストにある呪文であってはならない、また呪文レベルは6レベル以下でなくてはならない。4レベルと以降の4レベルごとに彼女は追加のソーサラー/ウィザード呪文をバード呪文リストに加える。Arrowsong minstrelは限られた呪文をこの方法で彼女の呪文リストに加える。アシッド・アロー、アロー・イラプション、フレイム・アロー、グラビティ・ボウ、グレーター・マジック・ウェポン、ロングショット。マジック・ウェポン、プロテクション・フロム・アローズ、スペクトラル・ハンド、トゥルー・ストライクとソーサラー/ウィザードの力術系統の呪文。Arrowsong minstrelはこれらの呪文を唱えるためには呪文を修得しなければならない。

加えて戦闘特技とプレステージクラスの前提条件についてArrowsong minstrelは彼女のバードレベルを基本攻撃ボーナスとしてあつかう(他のクラスで得られた基本攻撃ボーナスとヒットダイス加える)彼女の弓術と秘術の混合はArrowsong minstrelがボウを両手で持っていて動作要素を満たすことができる。(他の遠隔武器はのぞく)

この能力はバードの知識、悲運の葬送歌、散逸の演技、恍惚の呪芸、自信鼓舞の呪芸、博識、癒しの呪芸を置き換える。

Precise Minstrel (Ex): At 2nd level, an Arrowsong minstrel gains Precise Shot as a bonus feat. In addition, any creature that is affected by any of the Arrowsong minstrel's bardic performance does not provide soft cover to enemies against her ranged attacks with a bow. This ability replaces the versatile performance gained at 2nd level and well-versed.

Precise Minstrel: 2レベルにおいてArrowsong minstrelは《精密射撃》をボーナス特技として得る。加えてArrowsong minstrelのバードの呪芸の影響を受けているクリーチャーは彼女のボウを使った遠隔攻撃において敵への柔らかい遮蔽を提供しない。この能力は2レベルにおける万能な芸と熟達者を置き換える。

Arrowsong Strike (Su): At 6th level, an Arrowsong minstrel can use spellstrike (as per the magus class feature) to cast a single-target ranged touch attack spell and deliver it through a ranged weapon attack. Even if the spell can normally affect multiple targets, only a single missile, ray, or effect accompanies the attack. She cannot use spellstrike with normal touch attacks or melee attacks.

At 18th level, an Arrowsong minstrel using a multiple-target spell with this ability can deliver one ray or line of effect with each attack when using a full-attack action, up to the maximum allowed by the spell (in the case of ray effects). Any effects not used in the round the spell is cast are lost.

This ability replaces suggestion and mass suggestion.

Arrowsong Strike: 6レベルにおいてArrowsong minstrelは呪文撃(メイガスのクラス特徴と同様)を単体の目標への武器の攻撃による遠隔接触呪文攻撃として届けることができる。通常その呪文が複数の目標を持つとしても一つの弾丸、光線や他の攻撃効果となる。彼女は呪文撃を通常の接触攻撃や近接攻撃で使用できない。

18レベルにおいてArrowsong minstrelは1つの光線や直線範囲効果を複数のターゲットに全ラウンドアクションとして各攻撃ごとに呪文の対象数を上限に(光線の場合)使用できる。呪文が唱えられたラウンドで使用されなかった効果は失われます。

この能力は示唆の詞と群集示唆の詞を置き換える。

名人芸

Arrowsong's Lament

Source Arcane Anthology pg. 31

This collection of brooding poetry, all in pentatonic verse, expresses Arrowsong's frustration over her overbearing parents' desire for her to become a spellcaster. Her in-depth analysis of their struggles and failings provides great insight into reading and memorizing spells from a spellbook.

Prerequisite: Perform (oratory) 3 ranks.

Cost: Feat or 1st-level spell known or higher (see text).

Effect: Rather than a single work, this masterpiece is a collection of poems from Arrowsong's days living under her scholarly parents, who both desperately wanted their daughter to pursue the art of wizardry. Despite the poems' wry tone and the overall distaste for book-learning they proclaim, Arrowsong's verse perfectly documents the process of memorizing arcane spells. When you gain this masterpiece, it becomes associated with your bard spells of a specific spell level. If you paid the masterpiece's cost by spending a bard spell you know, the masterpiece is associated with spells of the spent spell's level. If you paid the masterpiece's cost by spending a feat, you choose one bard spell level that you are able to cast with which to associate the masterpiece.

In order to perform this masterpiece, you must be holding a spellbook, scroll, or a similar piece of arcane writing to consult. After completing the masterpiece, choose one arcane spell from your bard spell list or from the sorcerer/wizard spell list that is written on the arcane writing that you consulted during the masterpiece. If the spell is on your bard spell list, it must be of the same level (or lower) as the spell level associated with this masterpiece. If the spell is not on your bard spell list, its level must be at least 2 spell levels lower than the spell level associated with this masterpiece. Add the chosen spell to the bard spell list and to your list of bard spells known until the next time that you rest and regain spells.

If you use a spellbook with a preparation ritual to perform the masterpiece, you also gain the boon associated with that spellbook, as if you had prepared a spell from it. You can add up to one spell per spell level that you have selected with this masterpiece to your list of bard spells known each day. You can gain this masterpiece multiple times. Each time, you must apply it to a different bard spell level.

Use: 3 rounds of bardic performance per level of the spell.

Action: 1 hour of meditation.

Arrowsong's Lament

出典: Arcane Anthology

この哀れな詩の集まりはすべて五音音階で書かれその中で、彼女が術者になって欲しいという横柄な両親の欲求に対するArrowsongの不満を表現しています。彼女の両親との戦いと失敗の徹底的な分析は、呪文書から呪文を読んで暗記することへの素晴らしい洞察を提供します。

前提条件: 〈芸能: 朗誦〉3ランク

コスト: 特技か修得した1レベル以上のバード呪文(本文参照)

効果: この名人芸は単体の作品ではなく、Arrowsongが彼女の学術的な両親のもとで生活していた頃の詩集です。詩の悲しみと本を学ぶことに対する全体的な嫌悪感が彼らに宣言されているにもかかわらず、Arrowsongの詩は秘術呪文を暗記するプロセスを完全に文書化しています。この名人芸を手に入れたとき、それは特定の呪文レベルをあなたのバード呪文と関連するようになります。あなたが知っているバード呪文を使って名人芸のコストを支払った場合、その名人芸は消費した呪文レベルの呪文と関連付けられます。特技を使って名人芸のコストを支払った場合、あなたは名人芸と関連付けるためにあなたが唱えることができるバード呪文のレベルを1つ選択します。

この名人芸を演じるためには、呪文書、巻物、または同様の秘術の文章を持っていなければなりません。名人芸を完成させた後、バードの呪文リストかあなたが名人芸の間に調べた秘術の文章に書かれているウィザード/ソーサラーの呪文リストから秘術呪文を1つ選んでください。その呪文があなたのバード呪文リストにある場合、それはこの名人芸に関連する呪文レベルと同じレベル(またはそれ以下)でなければなりません。その呪文があなたのバード呪文リストに載っていない場合、そのレベルはこの傑作に関連する呪文レベルより少なくとも2つ低い呪文レベルでなければなりません。選択した呪文を、次にあなたが呪文を休んで取り戻すまでにバードの呪文リストと、あなたが修得している呪文のリストに加えてください。

あなたが名人芸を実行するために準備儀式付きの呪文書を使うなら、あなたはまるでそれから呪文を準備したかのように、その呪文書に関連した恩恵も得ます。あなたはこの名人芸で選択した呪文レベルごとに1つの呪文をバードの修得呪文のリストに日ごとに追加することができます。あなたはこの名人芸を複数回取得することができます。毎回、あなたはそれを異なるバード呪文レベルに適用しなければなりません。

使用: 呪文のレベルごとに呪芸3ラウンド

動作: 1時間の瞑想

Battle Song of the People's Revolt

Source Melee Tactics Toolbox pg. 11

This song for fife and drum is found in many folios filled with music intended to unite the people of Andoran in their secession from Cheliah.

Prerequisite: Perform (percussion) or Perform (wind) 4 ranks.

Cost: Feat or 2nd-level bard spell known.

Effect: When you learn this masterpiece, choose a teamwork feat for which you meet the prerequisites. Once the feat is chosen, it can't be changed. This performance grants the chosen feat to all allies within 30 feet who can see and hear you. Your allies don't need to meet the prerequisites of this feat. Abilities that extend the duration of a bardic performance, such as Lingering Performance, affect this masterpiece.

Use: 1 bardic performance round per round.

Action: 1 standard action.

Special: You can gain this masterpiece multiple times. Each time you take this masterpiece, it grants a different teamwork feat.

Battle Song of the People's Revolt

出典: Melee Tactics Toolbox

ファイフとドラムのためのこの歌はChelioxから離脱したAndoranの人々を団結させることを意図した音楽で満たされた多くの二つ折りの本で見つけられます。

前提条件: 〈芸能: 打楽器〉か〈芸能: 管楽器〉4ランク

コスト: 特技が修得した2レベル以上のバード呪文

効果: この名人芸を覚えたら、前提条件を満たしているチームワーク特技を選択して下さい。特技が選ばれるとそれは変更することはできません。この名人芸はあなたを見たり聞いたりすることができる30フィート以内の全ての味方に選択された特技を与えます。あなたの味方はこの特技の必要条件を満たす必要はありません。《持続する呪芸》など、バードの呪芸の継続時間を延ばす能力は、この名人芸に影響を与えます。

使用: 1ラウンドごとに呪芸1ラウンド

動作: 1標準アクション

特殊: この名人芸は複数回取得できます。あなたがこの名人芸を取得するたびに、それは異なるチームワーク特技を与えます。

Hymn of Restorative Harmonics

Source Divine Anthology pg. 8

You perform a song of such beauty that it touches the soul of any who hear it, allowing them to recover from any adverse conditions.

Prerequisite: Perform (sing) or Perform (wind) 6 ranks.

Cost: Feat or 3rd-level bard spell known.

Effect: At the end of the round on which you complete this song, all allies within 30 feet who observed your performance gain a new saving throw to end the ongoing effects of certain debilitating conditions. An ally who is exhausted, fatigued, nauseated, sickened, staggered, or stunned as the result of a previously failed saving throw can attempt a new saving throw to immediately end one of the above effects. Characters under multiple effects must choose which effect they wish to attempt to end prematurely. Effects that did not grant a save to resist (such as the stun effect of power word stun) can't be ended by this masterpiece.

In addition, anyone who observed this performance gains the effects of delay poison at a caster level equal to your bard level.

Use: 3 bardic performance rounds.

Action: 1 full round.

Hymn of Restorative Harmonics

出典: Divine Anthology

あなたはそれがそれを聞く誰の魂にも触れるような美しさの歌を演奏し、彼らがどんな悪条件からも回復することを可能にします。

前提条件:〈芸能:歌唱〉か〈芸能:管楽器〉6ランク

コスト:特技が修得した3レベル以上のバード呪文

効果:この曲を完成させたラウンドの終わりに、あなたの名人芸を観察した30フィート以内の味方ははすべて、ある種の衰弱状態の継続的な効果を終了させるために新たなセーヴィング・スローを得ます。以前に失敗したセーヴィング・スローの結果として過労状態、疲労状態、吐き気がする状態、不調状態、よろめき状態、朦朧状態になった味方は、上記の効果のうちの1つを直ちに終了するために新しいセービング・スローを試みることができる。複数の効果を受けるキャラクターは、どの効果を早めに終了させようとするかを選択しなければなりません。抵抗するためのセーブを与えなかった効果(パワーワード・スタンの朦朧状態など)は、この名人芸で終わらせることはできません。さらに、この名人芸を観察した人はだれでもあなたのバードレベルと同じ術者レベルでディレイ・ポイズンの効果を得ます。

使用:呪芸3ラウンド

動作:1全ラウンド

Symphony of Sylandurla's Ascent

Source Healer's Handbook pg. 19

This elaborate arrangement for traditional elven instruments evokes Sylandurla's heroic climb up the spire from the planar city of Axis to the Boneyard, where it's said that she sang 8,008 tales to win elves their immunity to magical sleep.

Prerequisite: Perform (percussion or wind) 7 ranks.

Cost: Feat or 3rd-level bard spell known.

Effect: All allies within 30 feet become immune to one of the following (your choice) while they can hear your performance: charm effects, the dazed condition, fear effects, magical sleep, paralysis, the staggered condition, or the stunned condition. You must choose the condition before activating the performance and can't change your choice during the performance. If any affected ally currently has the chosen condition, she can attempt a new saving throw against it each round she can hear your song. Success on this saving throw has its usual benefit, but failure has no effect at all. This performance relies on audible components.

Use: 1 bardic performance round per round.

Action: 1 full round.

Symphony of Sylandurla's Ascent

出典: Healer's Handbook

伝統的なエルフの楽器のためのこの精巧な配置は、Sylandurlaの英雄的な枢機卿の街Axisからボニーヤードへと駆け上がる勇気を呼び起こします。この多くの物語はエルフの魔法的な睡眠への耐性に打ち勝ったと言われています。

前提条件:〈芸能:打楽器〉か〈芸能:管楽器〉7ランク

コスト:特技か修得した3レベル以上のバード呪文

効果:30フィート以内のすべての味方はあなたの名人芸を聞くことができる間、以下のうちの一つ(あなたの選択)に耐性を得ることができます、[魅了]効果、幻惑状態、[恐怖]効果、魔法的な睡眠、麻痺状態、よろめき状態、朦朧状態。名人芸を有効にする前に条件を選択する必要があります。名人芸中に選択を変更することはできません。影響を受けた味方が現在選択されている状態持っている場合にあなたの歌を聞くことができる毎ラウンド、それに対して新たなセーヴィング・スローを試みることができます。このセーヴィング・スローに成功することはその通常の利益を持っていますが、失敗はまったく効果がありません。この性能は音声要素に依存しています。

使用:呪芸3ラウンド

動作:1全ラウンド

Blazing Rondo

Source Elemental Master's Handbook pg. 5

Thundering rhythms quicken your allies' movements, but the effort of keeping up with the beat is wearying.

Prerequisite: Perform (oratory) 7 ranks or Perform (percussion) 7 ranks.

Cost: Feat or 3rd-level bard spell known.

Effect: Up to one ally per bard level gains the benefits of haste while you maintain this masterpiece, except the bonus to AC and on attack rolls and Reflex saves is one-fifth of your bard level. These allies must be within 60 feet of you to receive this benefit. When you cease performing this masterpiece, any creature that received this benefit for at least 3 rounds must succeed at a Fortitude save at this masterpiece's DC or be fatigued for twice as many rounds as they were affected.

Use: 1 round of bardic performance per round.

Action: 1 standard action.

Blazing Rondo

出典:Elemental Master's Handbook

雷のリズムはあなたの味方の動きを速めますが、ビートについていくための努力で疲れていきます。

前提条件:〈芸能:朗誦〉か〈芸能:打楽器〉7ランク

コスト: 特技か修得した3レベル以上のバード呪文

効果: この名人芸を維持している間は、バードレベルにつき1人の味方がヘイストの利益を得ます、ただしACと攻撃ロールへと反応セーブのボーナスはあなたのバードレベルの5分の1です。この利益を受けるには、味方があなたの60フィート以内にいない必要があります。この名人芸をやめると、このラウンドで少なくとも3ラウンドこの利益を受けたクリーチャーはいずれも頑健セーブで成功するか(DCは名人芸の難易度)、または影響を受けたの2倍のラウンド疲労します。

使用: 1ラウンドごとに呪芸1ラウンド

動作: 1標準アクション

Song of Sarkoris

Source Blood of the Ancients pg. 31

You recite inspirational lines from this epic poem commemorating the final stand at Storasta, keeping defiance alive even in the face of certain death.

Prerequisite: Perform (oratory) or Perform (sing) 10 ranks.

Cost: Feat or 4th-level bard spell known.

Effect: When you complete the performance, all allies within 30 feet gain an attack of opportunity when reduced to negative hit points, or whenever a foe deals hit point damage equal to or greater than its Hit Dice, for the duration of the performance. The attack of opportunity can be made against any enemy within reach; it does not have to be against the source of the damage, and does not count toward your allies' maximum attacks of opportunity per round. This attack of opportunity is resolved prior to the enemy's attack, but the triggering attack is still resolved even if the enemy is killed or incapacitated.

Use: 2 bardic performance rounds per round.

Action: 1 full round.

Song of Sarkoris

出典: Blood of the Ancients

あなたはStorastaで最後まで立っていた人物の英雄的な詩から心を鼓舞されている、ある種の死に直面しても生存に挑戦し続ける。

前提条件: 〈芸能: 朗読〉か〈芸能: 歌唱〉10ランク

コスト: 特技か修得した4レベル以上のバード呪文

効果: あなたが名人芸を完了したとき、30フィート以内のすべての味方は、名人芸の持続時間中に味方が負のヒットポイントに減少したとき、または敵が敵のヒットダイス以上のHPダメージを与えたときに機会攻撃を得ます。機会攻撃は、機会攻撃範囲内のあらゆる敵に対して行うことができます。ダメージの発生源に対して行う必要はなく、またラウンドごとのあなたの味方の機会攻撃回数の上限にはカウントされない。この機会攻撃は敵の攻撃の前に解決されますが、たとえ敵が殺されたり無力化されたりしても基となった攻撃は解決されます。

使用: 1ラウンドごとに呪芸2ラウンド

動作: 1全ラウンド

Advanced Versatile Performances

Martial Performance (Ex)

(Blood of the Beast pg. 12): The bard chooses one weapon belonging to a fighter weapon group that is associated with a Perform skill he has selected with versatile performance (see below). He gains proficiency with this weapon. If the bard is already proficient with this weapon or later becomes proficient with it, he gains Weapon Focus with that weapon as a bonus feat instead. In addition, the bard's effective fighter level is equal to 1/2 his bard level for the purpose of qualifying for feats that specifically select weapons from those Perform skills' associated fighter weapon groups.

The types of Perform skills and their associated fighter weapon groups are: Act (close, double), Comedy (flails, thrown), Dance (monk, spears), Keyboard Instruments (hammers, siege engines), Oratory (heavy blades, light blades), Percussion (close, hammers), Sing (close, natural), String (axes, bows), and Wind (monk, thrown).

Martial Performance (Ex)

出典: Blood of the Beast

バードは彼が万能なる芸で選択した芸能技能に属するファイター武器グループから一つの武器を選択する。彼はその武器の習熟を得る、もし既に武器の習熟を得ている場合か、のちに武器の習熟を得た場合は彼はその武器に対する《武器熟練》特技を代わりにえる。加えてバードは芸能技能が属するファイター武器グループにおいて特技の前提条件についてバードレベルの1/2のファイターレベルとして扱う。

特徴

Mechanical Aptitude

Source Blood of the Ancients pg. 17

Category Basic (Magic)

You have learned much from tinkering with ancient technology from the Jistka Imperium. Choose one of the following skills: Disable Device, Knowledge (engineering), or Use Magic Device. Once per day, you can reroll a check with that skill before the outcome of the check is revealed. You must take the second result, even if it is worse.

Mechanical Aptitude

出典: Blood of the Ancients

基本(魔法)

あなたはJistka Imperiumからの古代の技術をいじくり回すことから多くを学びました。次のいずれかの技能を選択してください。〈装置無力化〉、〈知識:工学〉、または〈魔法装置使用〉。1日1回、判定の結果が明らかになる前に、その技能を持つ判定を振りなおすことができます。たとえそれがもっと悪い結果となっても、あなたは2番目の結果を取らなければなりません。

呪文

Emergency Force Sphere／緊急力場球体

School 力術[力場]; Level arcanist 4, sorcerer/wizard 4

Casting Time 1 immediate action

Components 音声

Range 5 ft.

Effect 術者を中心とした半径5ft.の半球

Duration 1 round/level (解除可)

Saving Throw None; Spell Resistance no

As wall of force, except you create a hemispherical dome of force with hardness 20 and a number of hit points equal to 10 per caster level. The bottom edge of the dome forms a relatively watertight space if you are standing on a reasonably flat surface. The dome shape means that falling debris (such as rocks from a collapsing ceiling) tend to tumble to the side and pile up around the base of the dome. If you make a DC 20 Craft (stonemasonry), Knowledge (engineering), or Profession (architect or engineer) check, the debris is stable enough that it retains its dome-like configuration when the spell ends, otherwise it collapses. Normally this spell is used to buy time for dealing with avalanches, floods, and rockslides, though it is also handy in dealing with ambushes.

ウォール・オブ・フォースのようだが、術者は硬度20と術者レベルごとに10のヒットポイントを持つ術者を中心とした半球状の力場のドームを作成する。術者がしっかりとした平らな表面に立っているなら、ドームの底面の縁は相対的に防水性の空間を形成する。ドームの形状により、落下してくる瓦礫(例えば崩れた天井からの岩など)は側面へと受け流され、ドームの基部周辺に積み上がることになる。もし術者が難易度20の〈製作(石工)〉、〈知識:工学〉、〈職能:建築家または技師〉判定に成功すれば、呪文が終了するときにそれらの瓦礫がドーム状の組み上げを維持するほど十分な安定を保つだろうが、そうでなければ崩れてしまう。

通常、この呪文は雪崩や洪水、地滑りなどに際して時間を稼ぐために使われるが、不意討ちに対しても役に立つ。

Cyclonic

Source [Ranged Tactics Toolbox pg. 26](#)

Aura faint conjuration CL 12th

Slot none; Price +2 bonus; Weight —

Description

This special ability can be placed only on ranged weapons or ammunition. A *cyclonic* weapon or piece of ammunition feels as though it were surrounded by gentle winds pulling it in all directions. When the wielder makes a ranged attack with a *cyclonic* weapon, a sheath of whirling air surrounds the weapon or the ammunition fired and prevents the attack from being impaired by wind, water, and other liquid or gaseous environmental factors.

Construction

Requirements Craft Magic Arms and Armor, *air bubble*^{UC}; Price —

Cyclonic

出典: Ranged Tactics Toolbox

オーラ 微弱 召喚術

スロット 無し 価格+2ボーナス 重量 -

詳細

この特別な能力は遠隔武器か矢弾にのみ付与することができる。cyclonic武器か刺突の矢弾は全ての方向に引っ張られる穏やかな風に包まれているように感じられる。装備者がcyclonic武器で遠隔攻撃した際は渦巻く空気の鞘が武器または射撃された矢弾を覆いそして風、水、そしてその他液体やガスの環境要素でふせがれる