

アルケミスト

Alchemist / 錬金術師

∨(´∩`ω)`_..。oO(3段落分の説明があるよ

アルケミストの作成

∨(´∩`ω)`_..。oO(1段落分の説明があるよ

開始時の特徴

《錬金術師》特技により、君はアイテムの正しい調合式を知っているなら、アルケミスト・ファイアーやアンチヴェノム、スモークスティック、サンダーストーンといった錬金術アイテム(詳細は『冒険者の宝物庫』参照)の作成が可能になる。君はアルケミスト・テーマを持つことで、君が今現在手元にある物資から[消費型]の錬金術アイテムを作ることができる。通常、錬金術アイテムの作成には構成要素費用が必要だが、君はアイテム1つを構成要素費用を消費することなく作成することができる。

利益：君はボーナス特技として《錬金術師》特技(『冒険者の宝物庫』p21)を修得する。君は1レベル錬金術アイテム(アルケミスト・ファイアーのような)の調合式を1つ修得する。君はこの調合式の対応技能を修得せずに使用することができる。

小休憩の終了時、君は君のレベル以下の錬金術アイテム1つを費用なしで作成することができる。君は君が作成するアイテムの調合式を修得していなくてもならない。君はこのようにして準備したアイテムをただ1つだけ所持することができる。



錬金術ケース

価格：40gp
重量：20ポンド

この頑丈な皮製手提げカバンには、上手に収納されたガラス器具、バーナー、乳鉢と乳棒、錬金術試薬を納めた多くの小瓶がしまわれている。君はアルケミストのパワーを使用する際、錬金術ケースか錬金術工房を必要とする。

追加の特徴

レベル5の特徴

作業場周辺の散策や、興味深い試薬を用いた実験から、新たな錬金術調合式の着想を得た。

利益：君は君のレベル以下の錬金術調合式を1つ修得する。

レベル10の特徴

経験を通して、君は錬金術調合式を完成させる。君は特別に効力の高い薬品やアイテムを作り出す。

利益：君の作成した錬金術アイテムは、攻撃ロールに+2ボーナスを得る。さらに、君は君のレベル以下の錬金術調合式1つを修得する。

選択可能になるパワー

君は冒険の過程で調合式の種類を増やし、最良の調合方法を学ぶ。君は世界をまたにかけける旅を通じて、他のアルケミストやヘッジ・ウィザードと触れ合うことで、致命的なモンスターとの遭遇を生き残るために有益な、新たな薬剤を入手する。

レベル2の汎用パワー

王酸は錬金術では“王水”として有名で、金やプラチナすら溶かしてしまう強力な酸だ。君は個人的な貯蔵品から、これを錠前や扉の蝶番、鉄の棒に塗布する数オンス分だけ作り出すことができる。

アクア・リジア

Aqua Regia / 王酸 アルケミスト / 汎用 / 2

君は強力な酸を金属物品に塗布する。

[遭遇毎]

マイナー・アクション

近接・1

必要条件：使用者は使用者専用の錬金術ケースを持たなくてはならない。

目標：金属製の物品1つ

効果：次に目標を開けるか、役に立たなくするか、曲げるか、破壊するために[盗賊]判定か[筋力]判定を試みるクリーチャーは、使用者の次のターンの終了時まで+5パワー・ボーナスを得る。

レベル6の汎用パワー

君は問題事から姿を隠すため、ケースの中に簡単な焼夷爆弾を仕込んでおく。君は手首を素早く動かすだけで、撤退を支援するための濃密な煙幕を作り出すことができる。

アルケミスト・エスケープ

Alchemist's Escape / 錬金術師の逃走 アルケミスト / 汎用 / 6

君は撤退のため濃密な赤い煙で遮蔽する。

[遭遇毎] ◆ [区域]

移動アクション

近接範囲・爆発1

必要条件：使用者は使用者専用の錬金術ケースを持たなくてはならない。

効果：この爆発は“重度の視認困難”をもたらす[区域]を作り出す。それは使用者の次のターンの終了時まで持続する。加えて、使用者は自身の移動速度で移動することができる。この移動は[区域]内に含まれているクリーチャーの機会攻撃を誘発しない。

レベル10の汎用パワー

その名前は多くの錬金術師たちが、ゴブリンだけがこのような邪悪な薬剤を作り出せると信じていることに由来する。ゴブリン・オイルは滑りやすい無色の潤滑油だ。硬い地面に小瓶を放り投げるだけで極めて滑りやすい地形が作り出されるため、突撃する敵を遅滞させるのに適切だ。

ゴブリン・オイル

Goblin Oil / ゴブリン油 アルケミスト / 汎用 / 10

錬金術オイルの小瓶が床をほとんど通過不可能にする - しかも可燃性にもなる。

[一日毎] ◆ [区域]

標準アクション

遠隔範囲・爆発2・10マス以内

必要条件：使用者は使用者専用の錬金術ケースを持たなくてはならない。

効果：この爆発は遭遇の終了時まで持続する、移動困難地形の[区域]を作り出す。[区域]に進入したクリーチャーは難易度“10+使用者のレベルの1/2”の(軽業)判定に成功しなくては倒れて伏せ状態になる。[区域]内で倒れて伏せ状態になったクリーチャーは、それぞれのターンの終了時まで脆弱性[火]5を受ける。

アニマル・マスター

Animal Master / 動物遣い

◁(´ω`)。oO(2段落分の説明があるよ)

アニマル・マスターの作成

◁(´ω`)。oO(1段落分の説明があるよ)

開始時の特徴

◁(´ω`)。oO(2段落分の説明があるよ)

以下に記された5種のアニマル - キャット(猫)、ドッグ(犬)、ホーク(鷹)、モンキー(有尾猿)、レイヴン(鴉) - から君のアニマル・ミニオンを選択しろ。このクリーチャーは生きている限り君に従う。このアニマルは通常のアクションを持っていないが、君が与えなくても移動アクションを行なうことができる。もしそれがパワーを持っているなら、それは君のターンにのみ使用することができる(君のDMが同意するなら、君は他の類似したアニマルに代用させることを選択できる；例えば、オッター(川獺)は“登攀”と“跳躍”に対するボーナスに替り“水泳”へのボーナスとすることでキャットの替りとなるだろう。またバジャー(穴熊)は小型のドッグとサイズや能力が近いだろう。

加えて、君はディストラクティング・アタックのパワーを得る。

ディストラクティング・アタック

Distracting Attack / 惑乱攻撃 アニマル・マスター / 攻撃

君の命令により、君の動物の友は矢のように突進して敵を噛み、引っかき、つつく。

[遭遇毎] ◆ [武勇]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発5

必要条件：使用者のアニマル・ミニオンが使用者から5マス以内になくなくてはならない。

目標：爆発の範囲内の敵1体

効果：使用者は使用者のターンの終了時まで目標に対して戦術的優位を得る。

追加の特徴

レベル5の特徴

少量の食餌や残飯を使って1、2時間ねばることで、君は通りがかりの新たなアニマルの友となることができる。たいていの人々がクリーチャーに技を教え込むのに数週間から数ヶ月を費やすところ、君は数時間で済ませる。

利益：君は大休憩の終了時に新たなアニマル・ミニオンを見つけて慣らすことができる。もし君の周囲にいるはずのないクリーチャーであるなら、君は適切な場所に移動するまで待たなくてはならない。君はアニマル・ミニオンを一度に1体のみ持つことができる。

レベル10の特徴

君はアニマルの習性を知っている；君はどこまでなら立って進み、ひざ立ちとなり、食べ物を置き、後ずさるなど、危険なクリーチャーとの間合いの測り方を知っている。

利益：君は野獣に対する〈はったり〉、〈交渉〉、〈看破〉、〈威圧〉判定に+2ボーナスを得る。

選択可能になるパワー

君の忠実なペットとの友情の絆は、君に相互意思疎通の超常能力を提供する。

レベル2の汎用パワー

君のアニマル・ミニオンは、通常なら行なわないような特殊なアクションであっても行うことができる。例えば、君は倒れた味方までキャットにポーション瓶を運ばせ、その歯でふたを開ける指示を出したり、ドッグにレバーに飛びついて噛みつかせ、レバーを下げる指示を出すことができる。

タイムリー・トリック

Timely Trick / 時宜を得た技 アニマル・マスター / 汎用 / 2

君は動物のしもべに特殊な仕事を行わせる。

[無限回] ◆ [原始]

標準アクション 近接範囲・爆発10

必要条件：爆発の範囲内にいる使用者のアニマル・ミニオン

効果：使用者のミニオンは君の指示に従い移動アクションと標準アクションを行なう。それが行なえるアクションは、身体的に実行することができるものに限る(DM判断)。

レベル6の汎用パワー

近接戦闘は君の動物のしもべにとって最適な環境ではないかもしれない。しかし、しばしば君はその能力で命を拾うことがあった。君の勇敢なる小さき友は、戦場の外から突進してくると君にびたりと張り付き、敵の挟撃を阻止する。

ガード・マイ・バック

Guard My Back / 我が背を守れ アニマル・マスター / 汎用 / 6

戦闘中、君の動物は背に飛び乗って君を守る。

[遭遇毎] ◆ [原始]

即応・対応 使用者

トリガー：使用者のアニマル・ミニオンが使用者に隣接している間に、敵が使用者を挟撃する位置の隣接マスに進入する

効果：使用者の次のターンの終了時まで、使用者はすべての防御値に+2のパワー・ボーナスを得て、敵は挟撃により使用者から戦術的優位を得られなくなる。

レベル10の汎用パワー

君は動物のしもべに精神集中することで、一時的な精神的紐帯を作り出す。君のペットが行くところ君も共に進み、その目を通して見て、また望むように促せる。

シェアド・サイト

Shared Sight / 視覚共有 アニマル・マスター / 汎用 / 10

君は動物のしもべの視覚を通じて観る事ができる。

[遭遇毎] ◆ [原始]

標準アクション 遠隔・1マイル

効果：使用者のアニマル・ミニオンは使用者の指示に従い移動アクションと標準アクションを行なう。使用者の感覚共有は使用者の次のターンの終了時まで持続する。使用者はこのパワーの維持中、アニマルに視線と効果線を通す必要がない。

維持・標準：使用者の感覚は、使用者の次のターンの終了時まで使用者のミニオンと共有され、移動アクションと標準アクションを行なう。



アニマル・ミニオン

キャット

静かで機敏なキャットは、誰にも気づかれることなく潜入することに長けている。君のはハウスキャット(家猫)や小型のワイルドキャット(山猫)、ポプキャット(北米山猫)、リンクス(大山猫)かもしれない。

キャット Cat レベル1 雑魚 遊撃役
超小型・自然・野獣 XP25

hp: 1 ; ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない イニシアチブ +6
AC 15 ; 頑健 10 ; 反応 14 ; 意志 11 感覚 〈知覚〉+1
移動速度: 7 夜目

特徴

キャッツ・ステルス/猫の隠密

このキャットの10マス以内にいるキャットのマスターは、2マスを超えて移動した場合に〈隠密〉に-5のペナルティを受けるべきところ、自身の移動速度の半分まで移動しても受けなくなる。

技能: 〈運動〉+2、〈隠密〉+9

【筋】 4 (-3) 【敏】 19 (+4) 【判】 12 (+1)

【耐】 11 (±0) 【知】 2 (-4) 【魅】 11 (±0)

属性: 無属性

言語: -

ドッグ

ドッグには様々な品種がある; 君のはおよそ25~50ポンドの雑種犬かまたはジャッカル、フォックス(狐)、コヨーテ、あるいはワイルド・ドッグ(山犬)かもしれない。君は君のドッグを追跡に活用することができる。

ドッグ Dog レベル1 雑魚 遊撃役
小型・自然・野獣 XP25

hp: 1 ; ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない イニシアチブ +4
AC 14 ; 頑健 11 ; 反応 14 ; 意志 12 感覚 〈知覚〉+7
移動速度: 7

特徴

オン・ザ・トラック/追い詰める

このドッグの10マス以内にいるドッグのマスターは、“足跡の発見”のための〈知覚〉判定に+4ボーナスを得る。

技能: 〈知覚〉+7

【筋】 8 (-1) 【敏】 15 (+2) 【判】 14 (+2)

【耐】 13 (+1) 【知】 2 (-4) 【魅】 11 (±0)

属性: 無属性

言語: -

ホーク

素早く、鋭い目をし、そして鋭い鉤爪で武装したホークは、優秀な斥候となる。

ホーク Hawk レベル1 雑魚 遊撃役
超小型・自然・野獣 XP25

hp: 1 ; ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない イニシアチブ +5
AC 15 ; 頑健 10 ; 反応 13 ; 意志 11 感覚 〈知覚〉+6
移動速度: 4、飛行 7 暗視

特徴

ホークス・アイ/鷹の目

このホークの10マス以内にいるホークのマスターは、“視認あるいは検索”のための〈知覚〉判定に+4ボーナスを得る。

技能: 〈知覚〉+6

【筋】 4 (-3) 【敏】 17 (+3) 【判】 12 (+1)

【耐】 11 (±0) 【知】 2 (-4) 【魅】 9 (-1)

属性: 無属性

言語: -

モンキー

このモンキーはキャプシン(ノドジロオマキザル)やマーモセット(キヌザル)、グリヴェ(ミドリザル)のような、10ポンド以下の小型だ。モンキーは優秀な登攀者で、容易に物品を操作することができる。

モンキー Monkey レベル1 雑魚 遊撃役
超小型・自然・野獣 XP25

hp: 1 ; ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない イニシアチブ +5
AC 14 ; 頑健 11 ; 反応 13 ; 意志 11 感覚 〈知覚〉+0
移動速度: 6、登攀 6

特徴

ニブル・フィンガーズ/素早き指先

このモンキーの10マス以内にいるモンキーのマスターが標準アクションを消費して命令を出したなら、それはマスターの〈盗賊〉判定に+2ボーナスを得て、フリー・アクションで“すり”のための〈盗賊〉判定を行なうことができる。

技能: 〈軽業〉+8

【筋】 5 (-3) 【敏】 17 (+3) 【判】 10 (±0)

【耐】 12 (+1) 【知】 4 (-3) 【魅】 13 (+1)

属性: 無属性

言語: -

レイヴン

高い知能を持つ鳥であるレイヴン(ワタリガラス)はヒューマンのような声で会話することができる(パロット(オウム)のような)。彼らはまた悪名高い盗賊であり、小さな安ピカモノを好む。

レイヴン Raven レベル1 雑魚 遊撃役
超小型・自然・野獣 XP25

hp: 1 ; ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない イニシアチブ +6
AC 15 ; 頑健 10 ; 反応 14 ; 意志 12 感覚 〈知覚〉+4
移動速度: 4、飛行 8

特徴

スナッチ・アンド・スコート/つかんで逃げる

このレイヴンの10マス以内にいるレイヴンのマスターが標準アクションを消費して命令を出したなら、それはマスターの〈盗賊〉判定に+2ボーナスを得て、フリー・アクションで“手先の早業”のための〈盗賊〉判定を行なうことができる。

技能: 〈隠密〉+9

【筋】 3 (-4) 【敏】 19 (+4) 【判】 15 (+2)

【耐】 10 (±0) 【知】 3 (-4) 【魅】 10 (±0)

属性: 無属性

言語: -

戦闘におけるアニマル・ミニオン

君のアニマル・ミニオンは戦闘には加わらず、その外側にとどまる。君はディストラクティング・アタックを使うため、それに手助けするように命ずることもできる。もし君がアニマル・ミニオンを敵に対峙させるために使用していないなら、君のペットは安全となり、敵の注意を引き付ける事はなくなる。ディストラクティング・アタックは戦場にすばやく突入・離脱するものだから、通常はアニマルに敵の注意をひきつけるものではない。DMの判断により、アニマル・ミニオンは独立行動を行なうことができる; 例えば、もし君が活動不能になるなら、君のミニオンは君の意識を回復させる助けを求めて逃げ去るかもしれない。

アニマル・ミニオンの交代

君が5レベルに達するまでに、もし君のアニマル・ミニオンが殺されたなら、君の現在の冒険が終了するか、あるいは1ヶ月が経過すると交代がやってくる(5レベルの特徴を参照)。

オーダー・アデプト

Order Adept/結社の達人

ㄨ(^(w)_..oO(3段落分の説明があるよ

オーダー・アデプトの作成

ㄨ(^(w)_..oO(1段落分の説明があるよ

開始時の特徴

秘術同胞団や魔術師結社は、それぞれ独特の戦術を持っている。君の結社の場合、呪文に火炎の陣を付加する技だ。

君はアージェント・レインのパワーを得る。

アージェント・レイン

Argent Rain/銀の雨

オーダー・アデプト/攻撃

君は融けた金属で作られた青白い雨を呼び出して敵を焼き、その範囲に踏み込もうとするクリーチャーを脅かす。

[遭遇毎] ◆ [秘術]、[火]、[装具]、[区域]

標準アクション

遠隔範囲・爆発1・10マス以内

目標：爆発の範囲内の敵すべて

攻撃：【最も高い能力値】対“反応”

ヒット：1d10+【最も高い能力値】修正値の[火]ダメージ

効果：爆発の範囲は使用者の次のターンの開始時まで持続する[区域]となる。この[区域]に進入するかターンを終えたクリーチャーは5[火]ダメージを受ける。1体のクリーチャーはこのダメージを1ターンに1回だけ受ける。

レベル11：10[火]ダメージ。

レベル21：15[火]ダメージ。

追加の特徴

レベル5の特徴

ㄨ(^(w)_..oO(2段落分の説明があるよ

利益：君は〈魔法学〉判定に+2ボーナスを得る。もし君が呪文書を持っているなら、それに1つの2レベルのウィザード汎用パワーを書き加えろ。もし君が呪文書を持っていないなら、君は自身のレベルより低いウィザード汎用パワー1つを選択してそれを得るか、適切なレベルのパワーを再訓練できる。

レベル10の特徴

ㄨ(^(w)_..oO(3段落分の説明があるよ

利益：君は意志防衛値に+2ボーナスを得る。君の〈魔法学〉判定へのボーナスは+4に増加する。

選択可能になるパワー

秘術結社は若き初級者に魔法理論と儀式を徹底的に叩き込む。君は多くの、いわゆる呪文修正呪文 - 他の呪文の働きを修正する呪文 - に精通している。君の呪文修正呪文により、君は魔法の持続時間を延長し、超遠距離の敵に一撃を加え、決定的瞬間に消費した呪文を想起することができる。

レベル2の汎用パワー

君は同時に複数のパワーを維持する呪文をつむぐ。ほんの少し長く不可視を維持するか、魔法の飛行でしばらく高空にとどまることは、生死を分ける問題かもしれない。

エクステンション

Extension/呪文持続時間延長 オーダー・アデプト/汎用/2

君は呪文の持続時間を数秒間だけ延長する。

[一日毎] ◆ [秘術]

フリー・アクション

使用者

効果：使用者は、通常なら維持にマイナー・アクションを用いるパワーを維持する。

特殊：使用者はこのパワーを使用することで、通常なら維持に移動アクションを必要とするパワーをマイナー・アクションで維持することができる。

レベル6の汎用パワー

君は幾つかの呪文の射程距離を飛躍的に拡大する呪文修正呪文を知っている。どの術者も最も脅威となるのは長大な射程であることを理解しているが、それはあながち実務上の問題だけではない。

ファー・リーチング

Far Reaching/呪文射程距離延長 オーダー・アデプト/汎用/6

君は通常の限界を超えて呪文の射程を拡張する。

[遭遇毎] ◆ [秘術]

フリー・アクション

使用者

トリガー：使用者が[秘術]遠隔/遠隔範囲パワーを使用する

効果：使用者の使用したトリガーとなったパワーの射程距離は2倍になる。例えば、射程5のパワーは射程10となり、“爆発2・10マス以内”は“爆発2・20マス以内”となる。範囲については変化しない。

レベル10の汎用パワー

この強力な呪文は君が消費した呪文を想起させることで、戦闘中に1回しか使えない呪文を2回使えるようにする。ニモニック・エンハンサーにより、君は適切な呪文を使い切ってしまうという恐怖に絶望することがなくなる。

ニモニック・エンハンサー

Mnemonic Enhancer/記憶強化 オーダー・アデプト/汎用/10

君はこの戦闘ですでに消費した呪文を心の内より想起させる。

[一日毎] ◆ [秘術]

マイナー・アクション

使用者

必要条件：使用者は使用者の[秘術]遭遇毎攻撃パワーを消費してはならない。

効果：使用者は使用者が消費した、最低レベルの[秘術]遭遇毎攻撃パワーの使用回数を回復する。



ドラゴン・マガジン#399
Character Themes; Heroes of Nature and Lore

ウィザーズ・アプレントイス

Wizard's Apprentice / 魔術師の徒弟

ㄨ(ゝ'ω')_..。oO(3段落分の説明があるよ)

ウィザーズ・アプレントイスの作成

ㄨ(ゝ'ω')_..。oO(1段落分の説明があるよ)

開始時の特徴

君は多くの魔術師の徒弟が初期に学ぶ有用な攻撃呪文を会得した。いくつかの魔術師の塔では、徒弟が行なう鬼ごっこ遊びに緊張感を与える有用な呪文として知られている。

カラー・オーブ

Color Orb / 色彩の光球 ウィザーズ・アプレントイス / 攻撃

君が渦まく色合いをした輝く光球を敵に投げると、敵は一時的に混乱する。

[遭遇毎] ◆ [秘術]、[装具]、[光輝]

標準アクション 遠隔・5

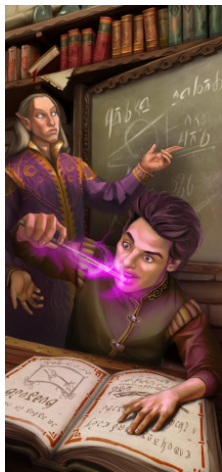
目標：クリーチャー1体

攻撃：【最も高い能力値】対“意志”

ヒット：1d8+【最も高い能力値】修正値の[光輝]ダメージ。さらに目標は使用者の次のターンの終了時まで幻惑状態になる。

レベル11：2d8+【最も高い能力値】修正値の[光輝]ダメージ。

レベル21：3d8+【最も高い能力値】修正値の[光輝]ダメージ。



追加の特徴

レベル5の特徴

君の技量と冒険成功の物語が師匠の耳に届くか、師匠がもはやいないのなら師匠の友人や仲間の耳に入るとする。君の実績を知った君の師匠(または師匠の仲間)は、君の手助けをするため贈物を送る。

利益：君は6レベル以下でコモン・レアリティの魔法の装具、鎧、首スロット・アイテムのいずれかを1つだけ得る。

レベル10の特徴

長い冒険と多くの経験の末に、君は過去に入手した謎めいた手記と秘術理論とが合致することを発見する。君が以前理解できなかった概念はいまや明解だ；途方もない謎がついに明らかになる。

利益：君は〈魔法学〉判定に+2ボーナスを得る。さらに君は1つの言語を学ぶ(天上語除く)。

選択可能になるパワー

若き徒弟が書き溜めた作業記録とメモには、いくつかの潜在的に有用な呪文の概略が記されている。これらはおそらく、君の師匠が君を監督しながら実験をした呪文か、君自身が直感にしたがった結果であるかもしれない。君の師匠は徒弟にこれほど多くの呪文を渡すつもりはなく、ことあるごとに雑用や罰を与えてきたのかもしれない。しかし、君は君自身の時間が取れるときは、それらを脇にのけて研究を進めていた。

レベル2の汎用パワー

君はとても有用な初級不可視化呪文を学んだ。それは長くは持続しないが、敵が君の居場所に気づく前に、君は角を曲がったり通路を走り抜ける機会を得られる。それはまた敵から物を盗んだり、油断する瞬間を見つけ出すことができる。

ディサピア

Disappear / 姿くらまし ウィザーズ・アプレントイス / 汎用 / 2

君は瞬間に姿を隠す。

[一日毎] ◆ [秘術]、[幻]

マイナー・アクション 使用者

効果：使用者はこのターンの終了時まで不可視になる。

レベル6の汎用パワー

囁き声と優雅な跳躍だけで、君は天空に舞い上がる。君は長時間飛べるわけではないが、ひらりと屋上にたどり着いたり、脅威的な敵から容易に逃れることができる。

ウイングド・ステップ

Winged Step / 翼の一飛び ウィザーズ・アプレントイス / 汎用 / 6

君は半分実体のある翼をくるぶしに生やし、ちょっとした跳躍で天空に舞い上がる。

[遭遇毎] ◆ [秘術]

移動アクション 使用者

効果：使用者は6マスまでの飛行をして着地する。この移動は機会攻撃を誘発しない。

レベル10の汎用パワー

君は小さく無害な動物に変形(あるいは変態)する呪文を学んだ。君はこの形態で戦闘はできないが、通常は入り込めない2フィート以下の場所に入ったり、実態を悟られずに敵の秘密を調べる場合などに極めて有用であることを発見した。そして多くの魔術師の徒弟が証言するように、一時的に別の姿に変身するのは非常に楽しいことだ。

マイナー・ポリモーフ

Minor Polymorph / 初級変身 ウィザーズ・アプレントイス / 汎用 / 10

君は自身を小さく無害な動物に姿を変える。この形態は戦いには向かないが、逃走には極めて役に立つ。

[一日毎] ◆ [秘術]、[変身]

標準アクション 使用者

効果：使用者の形態は使用者の次のターンの終了時まで超小型 / 自然 / 野獣となる。この形態でいる間、使用者は攻撃ができなくなるが、君は選択した形態の感覚と移動方法を得る。もし使用者の選択した形態に[水棲]キーワードが付加されているなら、使用者がこの形態を持続している間と同じくそれを得る。使用者はマイナー・アクションとして元来の形態に戻ることができる。もし使用者が元来の形態に戻った時点で飛行しているなら、使用者はダメージを受けることなく着地できる。使用者を目撃した者は、難易度“15+使用者のレベルの1/2”の〈看破〉判定に成功することで、使用者の動物形態が超自然的なものであることを見抜く。

維持・マイナー：使用者の動物形態は使用者の次のターンの終了時まで持続する。