

レベル1 アルケミスト処方箋（★:APGで新しく追加された呪文）

系統	名前	距離 ft./フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R/ラウンド	セーブ	呪文抵抗	効果	構成要素	他のクラス
占術	アイデンティファイ <i>Identify</i>	60ft	射程まで 円錐形	1標準	3R/Lv (解除可)	不可	不可	この呪文は、①を除いてはディテクト・マジックのように扱う。この呪文でアーティファクトを鑑定することはできない。 ①魔法のアイテムの機能や合言葉を調べるための(鑑定)判定に +10。 対象の運搬能力を3倍にする。対象の実際の【筋力】には影響を与えない。鎧による制限にも影響を与えない。 鎧によって移動速度が下がるような場合には、この呪文は影響を及ぼさない。 <b>物質要素</b> : 小さな滑車 術者の地上での移動速度を +30 フィート。これにより(軽業)による跳躍判定の距離は変化する。	音声、動作、物質	Brd1、Wiz1
変成術	アント・ハウル★ <i>Ant Haul</i>	接触	1体	1標準	2時間/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象の運搬能力を3倍にする。対象の実際の【筋力】には影響を与えない。鎧による制限にも影響を与えない。 鎧によって移動速度が下がるような場合には、この呪文は影響を及ぼさない。 <b>物質要素</b> : 小さな滑車 術者の地上での移動速度を +30 フィート。これにより(軽業)による跳躍判定の距離は変化する。	音声、動作、物質	Clr1、Dri1、Rng1、Sum1、Wiz1
変成術	エクスペディシャス・リトリート <i>Expeditious Retreat</i>	自身	自身	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者の地上での移動速度を +30 フィート。これにより(軽業)による跳躍判定の距離は変化する。	音声、動作	Brd1、Wiz1
防御術	エンデュア・エレメンツ <i>Endure Elements</i>	接触	1体	1標準	24時間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	華氏-50度から140度(セ氏-45.6度から60度)の範囲内の環境であればペナルティを受けずに行動できる。装備もまた守られる。	音声、動作	Clr1、Dri1、Pld1、Rng1、Wiz1
変成術	エンラージ・パースン <i>Enlarge Person</i>	近	人型生物 1体	1R	1分/Lv (解除可)	頑健・無効	可	対象の身長を2倍、体重を8倍にし、サイズを一段階大きくする。これにより、【筋力】に+2のサイズボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ(最低1)、攻撃ロールとACへ-1のペナルティを受ける。 大型になったなら 10x10 フィートを占めるようになり、間合いは 10 フィートに伸びる。移動速度は変わらない。 押し込められるような状況になったら、まわりを壊すための【筋力】判定を行い、成功すれば破壊できる。 できれば、この呪文は作用しない(周りを壊すような力をこの呪文は与えない)。 装備品もまた同じように大きくなる。これにより武器のダメージは上昇する。 サイズが大きくなった物質は、対象の手元を外れると元の大きさにもどる。これにより、投擲武器は通常のダメージを与える。 サイズを大きくする魔法的な効果は累積しない。 この呪文はリデュース・パースンを相殺し、解呪する。 パーマネンシイ可能。 <b>物質要素</b> : 鉄粉一つまみ。	音声、動作、物質	Wiz1
変成術	キーン・センシズ★ <i>Keen Senses</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は(知覚)判定に+2の投量ボーナスを得、夜目を獲得する。すでに夜目の能力を所持しているなら、対象の夜目の届く範囲をさらに2倍にする。	音声、動作	Dri1、Rng1
召喚術 (治癒)	キュア・ライト・ウーンズ <i>Cure Light Wounds</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	接触した生きているクリーチャー1体のダメージを、正のエネルギーにより 1d8+1/Lv(最大 1d8+5)だけ回復する。対象がアンデッドならば、同じだけのダメージを与える。この場合、呪文抵抗で打ち消すこともでき、意志セーブに成功すればダメージは半分ですむ。	音声、動作	Brd1、Clr1、Dri1、Pld1、Rng2
変成術	クラフターズ・フォーチュン★ <i>Crafter's Fortune</i>	近	1体	1標準	1日/Lvか1R	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は直感が働き、次に行く(製作)判定に+5の幸運ボーナスを得る。 <b>物質要素</b> : 道具	音声、動作、物質	Wiz1
占術	コンプリヘンド・ランゲージズ <i>Comprehend Languages</i>	自身	自身	1標準	10分/Lv	—	—	クリーチャーのしゃべる言葉や記述された文字を理解する。いずれにおいても、クリーチャーや文書に触れなければならない。この呪文は、知らない言語を理解したり呼んだりすることができるだけであり、話したり書いたりできるようにはならない。1ページ(250語、英語)までの文書は1分で読むことができる。 魔法の文書を読むことはできない。 この呪文は、シークレット・ページやイリュージョン・スクリプトなどの防御術により妨害される。 通常の文書にこめられた暗号や隠されたメッセージを解読することはできない。 パーマネンシイ可能。 <b>物質要素</b> : 煤一つまみと、ごく少量の塩	音声、動作、物質	Brd1、Clr1、Wiz1
防御術 [力場]	シールド <i>Shield</i>	自身	自身	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	不可視の、タワー・シールド状の力場の円盤を前方に作り出す。 ACに +4 の盾ボーナスを得、マジック・ミサイルを無効化する。[力場]効果や非実体状態のクリーチャーに対する接触攻撃へのACにも、この盾ボーナスは適用される。この呪文は判定ペナルティや秘術呪文失敗ペナルティを持たない。通常のタワー・シールドとは異なり、この呪文は遮蔽を提供しない。	音声、動作	Wiz1
変成術	ジャンプ <i>Jump</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	幅跳びか高跳びを行うための(軽業)判定に +10 の強化ボーナスを得る。 この強化ボーナスは術者レベル5で +20 に、術者レベル9で +30 に変更される。 <b>物質要素</b> : バッタの後ろ足	音声、動作、物質	Dri1、Rng1、Wiz1
変成術 [地]	ストーン・フィスト★ <i>Stone Fist</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者の素手を生きた石に変える。呪文の効果時間の間、術者の素手攻撃は機会攻撃を誘発せず、1d6ポイントの殴打武器として致傷ダメージを与える(小型であれば1d4)。加えて、あらゆる物質の8より小さい硬度を無視する。 ストーン・トウ・フレッシュはこの呪文を直ちに解呪する。トランスミュート・ロック・トウ・マッドの対象になったのなら、この呪文は直ちに終了し、術者は4d6ポイントのダメージを受ける。	音声、動作、物質	Dri1、Wiz1
変成術	タッチ・オヴ・ザ・シー★ <i>Touch of the Sea</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象の指と足をひれに変えることで、水泳移動速度30ftと(水泳)判定に+8のボーナス、そして水中で取り乱したり危険に巻き込まれたりする際に行なう(水泳)判定で目10をとることができるようになる。また、水中で疾走することができるようになる。 この変成はブーツやグラブを対象の身体に溶け込ませる(魔法のアイテムはこの状態でも効果を及ぼし続ける)。この呪文は対象が水中で呼吸できる能力を提供するわけではない。 <b>物質要素</b> : 魚の模型	音声、動作、物質	Dri1、Wiz1

占術	ディテクト・アンデッド <i>Detect Undead</i>	60ft	射程まで 円錐状	1標準	集中、 1分/Lvま で	不可	不可	アンデッドの存在を知覚する。集中している時間によって、より詳しい情報が得られる。 1ラウンド目：アンデッドの有無。 2ラウンド目：範囲内のアンデッドの数と、最も強いアンデッドの強さ。 もし術者が善の属性で、最も強いアンデッドのオーラの強さが「極めて強い」なら 術者はオーラにあてられて1ラウンドの間朦朧状態になり呪文は終了する。 3ラウンド目：個々のオーラの位置と強さ。視線が通らないところにオーラがあるなら、正確な位置は 分からない。 オーラの強さはヒット・ダイスにより決定される。 微弱：0－1、中程度：2－4、強い：5－10、極めて強い：11－。 オーラの元がいなくなった後も、以下に示すラウンド数だけ、オーラの残滓がその場に残る。 微弱：1d6 ラウンド、中程度：1d6 分、強い：1d6 x 10 分、極めて強い：1d6日。 以下のものにより阻害される：1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。 <b>物質要素</b> ：墓場の土	音声、動作、 物質	Cir1、Pid1
占術	ディテクト・シークレット ・ドアーズ <i>Dectect Secret Doors</i>	60ft	射程まで 円錐形	1標準	集中、 1分/Lvま で	不可	不可	隠された扉、区画、容器などを感知する。この呪文で感知できるのは、開け閉めで通行できるもののみである。 オーラや物体を細かく調査することで、多くの情報がわかる。 1ラウンド：隠し扉があるかどうか。 2ラウンド：その範囲にある隠し扉の数と、それぞれの位置。位置に視線が通らない場合、おおよその方向は わかるが、位置を知ることはできない。 追加1ラウンドごと、それぞれの隠し扉ごとに、オーラ一つの構造や動かし方がわかる。	音声、動作	Brd1、Wiz1
幻術 (幻覚)	デイスガイズ・セルフ <i>Disguise Self</i>	自身	自身	1標準	10分/Lv (解除可)	－	－	術者の外見を変える。1フィートまで身長や太さを増減できる。サイズを変更したり、5x5のマスを超えるような サイズになることはできない。小物を変えたり、別の人に見えるように変装することはできる。 これにより新たな能力や特徴を得ることはできないが、	音声、動作	Brd1、Wiz1
占術	トゥルー・ストライク <i>True Strike</i>	自身	自身	1標準	本文	－	－	次に行なう1回の攻撃ロールに＋20の洞察ボーナスを得る。加えて、この攻撃は、視認困難な目標に対する失敗 確率の影響を受けない。この攻撃は、呪文を発動して1ラウンド以内に行われなければならない。 <b>焦点具</b> ：弓術の的をかたどった小さな木製のレプリカ	音声、焦点	Wiz1
変成術	ネゲート・アロマ★ <i>Negate Aroma</i>	近	1体/Lv もしくは 物体1つ/Lv	1標準	1時間/Lv (解除可)	頑健・無効	可	この呪文により致命的であったり特徴的であったりする臭いを捨て去ることができる。発動したなら、対象は自然/ 人工的に関わらず全ての臭いを失う。呪文の対象になったものは鋭敏嗅覚によって追跡や位置の把握をされ ることがない。加えて、この効果は臭いに基づいた能力を失わせる。 この呪文は対象が外から得た臭いは無効化できない。外で得た臭いを洗い流すまで、この呪文の利益は失わ れてしまう。	音声、動作	Dri1、Rng1
変成術	ボンバーズ・アイ★ <i>bomber's eye</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	－	－	投擲武器をより正確かつ遠くに投げられるようになる。この効果が持続している間、あらゆる投擲武器の間合 いを10フィート増加する。加えて、術者は投擲武器における攻撃ロールに＋1の洞察ボーナスを得る。	動作	
変成術	リデュース・パースン <i>Reduse Person</i>	近	人型生物 1体	1R	1分/Lv (解除可)	頑健・無効	可	対象の身長を半分、体重を1/8にし、サイズを一段階小さくする。これにより【敏捷力】に+2のサイズボーナス、 【筋力】に-2のペナルティ(最低1)、攻撃ロールとACに＋1のボーナスを得る。 超小型になったクリーチャーは2.5x2.5フィートを占めるようになり、間合いが0フィートになる。 移動速度は変わらない。装備品もまた同じように小さくなる。これにより、武器のダメージは小さくなる。 小さくなったアイテムは対象の手を離れると元のサイズに戻る。そのため投擲武器は通常のダメージを与える。 サイズを小さくする魔法的な効果は累積しない。 この呪文は、エンラージ・パースンを相殺し、解呪する。 パーマナンシィ可能。 <b>物質要素</b> ：鉄粉一つまみ	音声、動作、 物質	Wiz1

レベル2 アルケミスト処方箋（★:APGで新しく追加された呪文）

系統	名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
変成術	アウルズ・ウィズダム <i>Owl's Wisdom</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	対象の【判断力】に +4 の強化ボーナスを与える。これにより一日に使用できる呪文回数が増加することは ないが、それ以外の判定やセーブ難易度は変化する。 <b>物質要素:</b> アウル(フクロウ)の羽根か糞一つまみ。	音声、動作、 物質	Clr2、Dri2、 Pld2、Rng2、 Wiz2
変成術	アルケミカル・アロケーション★ <i>Alchemical Allocation</i>	自身	術者	1標準	1R	—	—	術者の口が青白いオーラを放つようにする。この呪文を発動した次のラウンドにポーションもしくはエリクサーを消費した なら、術者はフリー・アクションでこのアイテムを吐き戻すことができる。術者は全てのポーションもしくはエリクサーの 効果を得るが、アイテムは消費されない。効果を得ることができるのは同時に1つのポーションもしくはエリクサーのみで ある。	動作	
防御術	アンディテクタブル・ アラインメント <i>Undetectable Alignment</i>	近	1体か 物体1つ	1標準	24時間	意志・無効 (物体)	可 (物体)	占術などから属性を隠す。	音声、動作	Brd1、Clr2、 Pld2
変成術	イーグルズ・スプレンダー <i>Eagle's Splendor</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	対象の【魅力】に +4 の強化ボーナスを与える。これにより一日に使用できる呪文回数が増加することは ないが、それ以外の判定やセーブ難易度は変化する。 <b>物質要素:</b> イーグル(鷹)の羽根数枚か、イーグルの糞一つまみ。	音声、動作、 物質	Brd2、Clr2、 Pld2、Wiz2
幻術 (虚像)	インヴィジビリティ <i>Invisibility</i>	自身が 接触	術者、1体 もしくは 100 lp/Lv までの物体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害) か 意志・無効 (無害、物 体)	可 (無害)  可 (無害、 物体)	対象およびその装備品を不可視状態にする。対象が落とした物は目に見えるようになる。 対象が拾ったものは、既に不可視状態の物体で覆えば不可視状態になる。光は不可視状態には ならないが、光源を不可視状態にすることはできる。この呪文で音を消すことはできない。 対象が敵に攻撃を行ったならこの呪文は終了する。“攻撃”は直接対象に害をなす目的での行動をさす。 物体に対してのみ、パーマナンスイ可能。 <b>物質要素:</b> 一本のまつ毛をゴムに封入したもの	音声、動作、 物質	Brd2、Clr2、 Pld2、Wiz2
召喚術 (招来)	ヴォミット・スウォーム★ <i>Vomit Swarm</i>	自身	スパイダー の スウォーム 1グループ	1標準	1R/Lv	—	—	術者はスパイダーのスウォーム(Bestiary, p.258)を召喚し、近くににいるクリーチャー全てを攻撃する。このスウォーム は術者の隣接したマスに現れる。もしそこに生きたクリーチャーがいなければ、術者の選択した方向へ通常の移動速度 で移動する。術者は標準アクションでスウォームに精神を集中してスウォームの向きを変えたり移動を開始させたりする ことができる。そのようにしなければ、スウォームは元々の方向へ移動する。術者の術者レベルが7以上であるなら、ス パイダーの代わりにワスプ(蜂)のスウォーム(Bestiary p.275)を召喚してもよい。術者の術者レベルが13以上であるな ら、アーミー・アントのスウォーム(Bestiary p.16)を召喚してもよい。	動作	Wit2
心術(強制) [精神作用]	エイド <i>Aid</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	不可	可 (無害)	対象の攻撃ロールと恐怖効果に対するセーブに +1 の士気ボーナスを与える。	音声、動作	Clr2
力術 [酸、冷気、 電気、火の いずれか]	エレメンタル・タッチ★ <i>Elemental Touch</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv (解除可)	本文	不可	加えて、一時的 hp を 1d8 + 術者レベル(最大 1d8+10) 与える。 術者の手にエレメントの力を宿す。[酸][冷気][電気][火]から1つを選択すること。術者は近接接触攻撃に成功すること で、術者レベル毎に1d6ポイントの選択した種別のダメージを与えることができる。この効果は素手攻撃、1回のひっかき 攻撃、1回の叩きつけ攻撃に合わせて使用できる。このダメージは複数回攻撃しても1回しか適用されない。 効果に続くダメージは通常のもので、効果は累積しない。手は選択した効果への耐性を得ることはない。選択した効果 の副種別が呪文にも付与される。 <b>物質要素:</b> 選択したエレメントの欠片 <b>酸:</b> このバージョンでは術者レベル3ごとに1ラウンドの間続く1ポイントの継続[酸]ダメージを対象に及ぼす。対象は頑 健セーブを行ない、失敗すれば継続ダメージを受けている間不調状態になる。 <b>冷気:</b> このバージョンでは対象は頑健セーブを行ない、失敗すると疲労状態になる。既に疲労状態ならば効果は及ば ない。 <b>電気:</b> このバージョンでは対象は頑健セーブを行ない、失敗すると1ラウンドの間よめき状態になる。 <b>火:</b> このバージョンでは対象に着火する可能性がある。	音声、動作、 物質	Wiz2
変成術 (ポリモーフ)	オルター・セルフ <i>Alter Self</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	小型か中型の大型生物の姿に変身する。変身した姿が以下の能力を持っているのならば、術者もまた その能力を得る。水中移動速度 30 フィート、暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚。 小型のクリーチャー: 小型のクリーチャーに変身したのなら、【敏捷力】に +2 の強化ボーナスを得る。 中型のクリーチャー: 中型のクリーチャーに変身したのなら、【筋力】に +2 の強化ボーナスを得る。 <b>物質要素:</b> 変身しようとしているクリーチャーの一部	音声、動作、 物質	Brd2、Wiz2
変成術	キャッツ・グレイス <i>Cat's Grace</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	対象の【敏捷力】に +4 の強化ボーナスを与える。 <b>物質要素:</b> 猫の毛ひとつまみ。	音声、動作、 物質	Brd2、Dri2、 Rng1、Wiz2
召喚術 (治癒)	キュア・モデレート・ウーンズ <i>Cure Moderate Wounds</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	接触した生きているクリーチャー1体のダメージを、正のエネルギーにより 2d8+1/Lv(最大 3d8+10)だけ 回復する。対象がアンデッドならば、同じだけのダメージを与える。この場合、呪文抵抗で打ち消す こともでき、意志セーブに成功すればダメージは半分ですむ。	音声、動作	Brd2、Dri3、 Pld3、Rng3
占術	シー・インヴィジビリティ <i>See Invisibility</i>	自身	術者	1標準	10分/Lv (解除可)	—	—	視界内の不可視状態のクリーチャーおよびエーテル状態のクリーチャーを通常通り視認する能力を得る。 エーテル状態のクリーチャー、可視状態、不可視状態の違いを識別することができる。 幻術を見通す能力や、単純に隠れているクリーチャーを認識する能力は得られない。 パーマナンスイ可能。 <b>物質要素:</b> 雲母と銀の粉末	音声、動作、 物質	Brd3、Wiz2
変成術	スパイダー・クライム <i>Spider Climb</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象に垂直な壁や天井の表面を蜘蛛のように移動できる能力を与える。 この能力を使用する際、対象は両手が空いた状態でなければならない。対象は登攀速度 20 フィートを得る。 これにより、登攀の際に技能判定は不要となり、登攀時にACへの【敏捷力】ボーナスを失わず、 攻撃を受ける際に攻撃者へボーナスを提供することはない。しかし、登攀時に疾走することはできない。 <b>物質要素:</b> 生きたスパイダー(蜘蛛)一匹	音声、動作、 物質	Dri2、Wiz2
—	ダークヴィジョン <i>Darkvision</i>	接触	1体	1標準	1時間/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は60フィートの暗視を得る。モノクロで見える以外は通常の視覚と同様に扱う。 パーマナンスイ可能。 <b>物質要素:</b> 乾燥した人参のかけらかアゲート(瑪瑙)ひとつ	音声、動作、 物質	Rng3、Wiz2



占術 [精神 作用]	ディテクト・ソウツ <i>Detect Thoughts</i>	60ft	射程まで 円錐形	1標準	集中、 1分/Lvま で	意志・無効 (本文)	不可	表層的な思考を感知する。時間をかけることでより多くの情報が得られる。 1ラウンド: 思考の有無(範囲内に【知力】1以上の意識があるクリーチャーがいるかどうか)。 2ラウンド: 思考している精神の数と、それぞれの【知力】の値。もし【知力】26以上で術者の【知力】より10以上高いものが存在するのなら、術者は1ラウンドの間朦朧状態となり呪文は終了する。 思考を感知しても、対象が見えていなければどこにいるかは分からない。 3ラウンド: いずれか一つの表面的な思考。対象は意志セーブを行うことができ、成功したのなら思考を読む試みは失敗し、再度この呪文を使用するまで再挑戦は行えない。 毎ラウンド、術者は向きを変えて新たな範囲にある思考を感知できる。 以下のものにより阻害される: 1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。 <b>焦点具:</b> 銅貨一枚	音声、動作、 焦点	Brd2、Wiz2
召喚術 (治癒)	ディレイ・ポイズン <i>Delay Poison</i>	接触	1体	1標準	1時間/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	効果時間の間、対象が効果を受けた、もしくは既に受けていた毒の侵攻を抑える。 この呪文により、既に受けていたダメージや効果を回復することはできない。	音声、動作	Brd2、Clr1、 Dri2、Pld2、 Rng1
変成術	トランスミュート・ポーション・トウ・ポイズン★ <i>Transmute Potion to Poison</i>	自身	術者	1標準	1R、その後 1分/Lv (本文)	—	—	術者は1ラウンドの間、手から青白い粘り気をしみ出させる。この間にポーションを消費しても、何の効果も得られない。その代わりに、術者の口は毒で満たされる。この毒はフリー・アクションで武器に吹きかけることができる。1ラウンドの間毒を噴き出さなければ、毒は代わりに術者に影響を及ぼす。毒の強さはポーションに含まれる呪文レベルに依存する。 Lv.0 ポーション: 致傷毒; セーブ: 頑健(DC 10); 頻度: 1ラウンド、2ラウンドの間; 1【敏】ダメージ; 治療: 1セーブ Lv.1 ポーション: 致傷毒; セーブ: 頑健(DC 11); 頻度: 1ラウンド、4ラウンドの間; 1d2【敏】ダメージ; 治療: 1セーブ Lv.2 ポーション: 致傷毒; セーブ: 頑健(DC 13); 頻度: 1ラウンド、6ラウンドの間; 1d4【筋】ダメージ; 治療: 1セーブ Lv.3 ポーション: 致傷毒; セーブ: 頑健(DC 14); 頻度: 1ラウンド、6ラウンドの間; 1d6【耐】ダメージ; 治療: 2回連続セーブ	動作	
変成術	バークスキン <i>Barkskin</i>	接触	生物1体	1標準	10分/Lv	不可	可 (無害)	対象の皮膚を固くし、ACに対する外皮ボーナスへ +2 の強化ボーナスを与える。 3レベル以降の術者レベル3毎に +1 され、最大は 12 レベルにおける +5 になる。 この呪文が提供する外皮ボーナスは対象が元々持っている外皮ボーナスと累積するが、他の外皮ボーナスへの強化とは累積しない。外皮ボーナスがない場合は +0 として考える。 <b>物質要素:</b> 水一滴	音声、動作	Dri2、Rng2
変成術	パーシーヴ・キューズ★ <i>Perceive Cues</i>	自身	術者	1標準	10分/Lv	—	—	術者の感覚は極めて鋭くなり、振る舞いに対して直感を得る。効果時間の間、術者は〈真意看破〉〈知覚〉判定に +5 の加算ボーナスを得る。 <b>物質要素:</b> 水一滴	音声、動作、 物質	Inq2、Rng2、 Wiz2
[火]	ファイアー・ブレス★ <i>Fire Breath</i>	15ft	円錐形の 爆発	1標準	1R/Lv または チャージ 消費(本文)	反応・半減 (本文)	可	呪文の持続時間の間、術者は標準アクションとして円錐形の炎を吐くことができる。最初のブレスは4d6ポイントの【火】ダメージを範囲内のすべてのクリーチャーに与える。2回目のブレスは2d6ポイントの【火】ダメージであり、3回目のブレスは1d6ポイントの【火】ダメージを与える。反応セーブによりダメージを半減できる。3回使用すると呪文は終了する。 <b>物質要素:</b> 唐辛子の粉	音声、動作、 物質	Wiz2
死霊術	フォールス・ライフ <i>False Life</i>	自身	術者	1標準	1時間/Lv か消費	—	—	術者に死から逃れる能力を与える。効果時間の間、術者に 1d10 + 術者レベル(最大 1d10+10) 点の一時の hp を与える。 <b>物質要素:</b> 血液一滴	音声、動作、 物質	Wiz2
変成術	フォクセス・カニング <i>Fox's Cunning</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	対象の【知力】に +4 の強化ボーナスを与える。これにより一日に使用できる呪文回数が増加することはないが、それ以外の判定やセーブ難易度は変化する。追加の技能ポイントを得ることもない。 <b>物質要素:</b> フォックス(狐)の毛数本か、フォックスの糞ひとつまみ。	音声、動作、 物質	Brd2、Wiz2
変成術	ブルズ・ストレングス <i>Bull's Strength</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の【筋力】に +4 の強化ボーナスを与える。 <b>物質要素:</b> 雄牛の毛か糞一つまみ	音声、動作、 物質	Clr2、Dri2、 Pld2、Wiz2
幻術 (虚像)	ブラー <i>Blur</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の輪郭がぼんやりと波打った状態となる。これにより対象は 20% の失敗確率を得る。 シー・インヴィジビリティではこの呪文の効果を無効化することはできないが、トウルー・シーイングならば無効化することができる。対象を見ることのできないものは、この呪文の効果の影響を受けない。	音声	Brd2、Wiz2
防御術	プロテクション・フロム・アローズ <i>Protection from Arrows</i>	接触	1体	1標準	1時間/Lv か消費	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は遠隔攻撃に対して“ダメージ減少10/魔法”を得る。 この効果は、“ダメージ減少×/魔法”を無視する効果を与えることはない。 この効果により減少したダメージ量が「術者レベル×10」点(最大 100点)に等しくなったなら、この呪文は消費される。 <b>焦点具:</b> 陸亀の一部か海亀の甲羅	音声、動作、 焦点	Wiz2
変成術	ベアズ・エンデュランス <i>Bear's Endurance</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の【耐久力】に +4 の強化ボーナスを与える。 この効果により上昇した hp は一時的 hp ではないため、効果時間経過後になっても受けたダメージ量は変わらない。	音声、動作	Clr2、Dri2、 Rng2、Wiz2
変成術	レヴィテート <i>Levitate</i>	術者か 近	自身か 同意する 1体か 100ポンド/Lv までの物体 1つ	1標準	1分/Lv (解除可)	不可	不可	上下方向に対象を移動させる。対象は同意しているクリーチャーか、誰も所持していない物体か、同意しているクリーチャーの所有している物体か、術者自身でなければならぬ。 術者は対象を1ラウンドに 20 フィートまでの速度で上下に移動することができる。 水平方向への移動はこの呪文では行えないが、壁を蹴るなどすれば行うことが可能(この場合の移動速度は地上における移動速度の半分)。 この呪文の効果を受けたクリーチャーは攻撃ロールに -1 のペナルティを受ける。 以後攻撃ロールを行うたびにペナルティは -1 ずつ増加していき、最大で -5 になる。 全ラウンドアクションを使用して姿勢を整えることで、ペナルティを -1 にリセットすることができる。 <b>焦点具:</b> 革のローブか、カップ型にまかれた金のワイヤー	音声、動作、 焦点	Wiz2

防御術	レジスト・エナジー <i>Resist Energy</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	エネルギー種別一つからのダメージを減少する。 エネルギー種別は以下から選択する:[酸][冷氣][電気][火][音波]。対象は選択したエネルギー種別への抵抗 10 を得る。これにより、選択したエネルギー種別のダメージを常に 10 点軽減する。 術者レベル7の時点で抵抗 20 に、術者レベル11の時点で抵抗 30 に向上する。 この呪文は、対象の装備品にも同様の抵抗を提供する。 この呪文はダメージ以外の影響を低減することはない。	音声、動作	Dri2、Pld2、 Rng1、Wiz2
召喚術 (治癒)	レスサー・レストレーション <i>Restoration, Lesser</i>	接触	1体	3R	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象が受けている一時的能力値ダメージを一種類選択し、1d4 点だけ回復する。 加えて、疲労状態を回復し、過労状態を疲労状態に軽減する。 この呪文で永続能力値吸収を回復することはできない。	音声、動作	Clr2、Dri2、 Pld1