

系統	アサシン呪文リスト 1lv	参照	構成要素	発動	距離	持続時間	セーブ	呪文抵抗	目標/効果/効果範囲
幻術	<b>ゴースト・サウンド</b>	Lv:1 PHB p222	音声、動作、物質	標準	近距離(25ft+5ft/2lv)	1ラウンド/lv	意志・看破	不可	[効果] 実態の無い音(常人4/lv(最大20)人ぶんの音) (虚像) 術者は、幻の音を作り出す。許された範囲内ならば、音量を上下したり、音を移動させたりすることができるが、発動時に設定した音の性格(話し声、歌声、叫び声、足音など)は後から変更することができない。どのような音が何人分の音に相当するのかは、本文を参照すること。
	<b>ディスガイズ・セルフ</b>	Lv:1 PHB p250	音声、動作	標準	自身	10分/lv(解除可)	なし	なし	[目標] 術者 (幻覚) 術者は、自身の外見を変える。身長は±1ftまで変えることができ、また、体型も自在に変えることができる。さらに、自身の特徴を隠したり、特徴を付け加えたりすることもできる。この呪文を変装のために使用した場合、(変装)判定に+10のボーナスを得る。
	<b>オプスキュアリング・ミスト</b>	Lv:1 PHB p214	音声、動作	標準	20ft	1分/lv	不可	不可	[効果範囲] 術者を中心とした半径20ft×高さ20ftに拡散する霧 (創造) 霧のような蒸気が術者のまわりを取り巻く。この霧は、5ft離れた相手に視認困難(失敗確率20%)、10ft離れた相手に完全視認困難(失敗確率50%、攻撃側の視覚は目標の位置を感知できない)を与える。この霧は、風によって吹き散らされたり、炎によって焼かれる可能性がある(本文参照)。
召喚術	<b>ブラック・バッグ</b>	Lv:1 BoVD p104	音声、動作、物質	標準	接触	24時間	不可	不可	[効果] 黒い革のバッグ1個 (創造)[悪] 術者は、拷問用具が詰まった鞆を創造する。術者以外はこれらの道具を使用できず、手にしてから1ラウンド後に消滅する。この鞆は(中身も含めて)1ポンドの重さがあり、10立方ftの大きさがあるかのように、悪の魔法のアイテムを入れておくことができる。
	<b>アングリー・エイク</b>	Lv:1 BoVD p86	音声、動作	標準	近距離(25ft+5ft/2lv)	1分/lv	頑健・無効	可	[目標] 生きているクリーチャー1体 対象の筋肉は特殊な肉離れを起こし、すべての攻撃ロールに-2/4lv(最大-10)の状況ペナルティを受ける。
	<b>デス・グリマス</b>	Lv:1 BoVD p101	動作	標準	接触	永続	不可	不可	[目標] 死体1体 [悪] 対象となった死体には、術者のサインが残される。このサインは、死体の特定の表情でもよいし、ルーン文字でもよいし、肉体に残された単語でもよい。また、片目の色を変えるなどしてもよい。発動時に、術者が自由に選択すること。
心術	<b>アディクション</b>	Lv:1 BoVD p85	音声、動作、麻薬	標準	接触	瞬間	頑健・無効	可	[目標] 生きているクリーチャー1体 対象は麻薬中毒となる(BoVD p41参照)。術者レベルにより、対象の中毒度は変化する(1~5だと"低"以下、6~10だと"中"以下、11~15だと"高"以下、16~20未満だと"極高"以下)。[麻薬要素:どれでも。対象はこの麻薬の中毒となる]
	<b>ステューパー</b>	Lv:1 BoVD p95	動作、物質	1分	接触	1時間/lv	頑健・無効	可	[目標] 無防備状態のクリーチャー1体 [精神作用] すでに無防備状態の対象は、ひどく混乱した状態に陥る(PHB p305の混乱状態とは異なるので注意)。これによって、対象はアクションを取ることができず、一人で歩くこともできない。また、まともに物事を考えることもできない。
	<b>スリープ</b>	Lv:1 PHB p244	音声、動作、物質	全ラウンド	中距離(100ft+10ft/lv)	1分/lv	意志・無効	可	[効果範囲] 半径10ftの爆発 (強制)[精神作用] 範囲内の生きているクリーチャーは、睡眠状態となる。この呪文は4HDぶんのクリーチャーに作用する(HDの低いものから順番)。眠っているクリーチャーは無防備状態(PHB p311参照)であるが、標準アクションを用いれば、これらのクリーチャーを起こすことができる。
	<b>ディテクト・ポイズン</b>	Lv:1 PHB p254	音声、動作	標準	近距離(25ft+5ft/2lv)	瞬間	不可	不可	[目標/効果範囲] クリーチャー1体、物体1つ、または5ft立方 クリーチャー1体か、物体1個か、5ft立方内の毒を探知する。術者は[判断力]または[製作:錬金術]判定(難易度20)を行い、成功した場合、毒の正確な種類を識別する。
占術	<b>トゥルー・ストライク</b>	Lv:1 PHB p259	音声、焦点	標準	自身	1ラウンド	なし	なし	[目標] 術者 術者は、次のラウンドに行われる攻撃のロールに、+20の洞察ボーナスを得る。また、術者のその攻撃は、視認困難による失敗確率の影響を受けない。
	<b>シージング・アイベイン</b>	Lv:1 BoVD p94	音声、動作、腐敗	標準	接触	瞬間	頑健・無効	可	[目標] 接触したクリーチャー1体 [悪、酸] 対象の目は爆発を起こし、盲目状態(PHB p311参照)となるとともに1d6点の[酸]ダメージを被る。また、対象から5ft以内にいるクリーチャーは、1d6点の[酸]ダメージを受ける(反応・半減)。[腐敗コスト:1d6点[耐]]
変成術	<b>ジャンプ</b>	Lv:1 PHB p236	音声、動作、物質	標準	接触	1分/lv(解除可)	意志・無効(無害)	可	[目標] 接触したクリーチャー 目標は、(跳躍)判定に+10の強化ボーナスを得る。このボーナスは、術者レベル5で+20に、術者レベル9で最大の+30となる。
	<b>フェザー・フォール</b>	Lv:1 PHB p271	音声	フリー	近距離(25ft+5ft/2lv)	1ラウンド/lvまたはチャージ消費	意志・無効(無害、物体)	可(物体)	[目標] 自由落下する物体かクリーチャー1つ/lv 対象は、どの2つをとっても20ftの距離に収まっていなければならない。対象となったクリーチャーと物体の落下速度は、60ft/ラウンドに低下する。大型のクリーチャーは対象2つぶん、超大型のクリーチャーは対象4つぶんとして扱われる。
	<b>イリュージョン・スクリプト</b>	Lv:2 PHB p203	音声、動作、物質	1分以上	接触	1日/lv(解除可)	意志・無効	可	[目標] 接触した10ポンド以内の物体1つ (惑乱)[精神作用] 術者は、意図した対象にしか読めない文章を書く。幻術士には、文章がこの呪文によるものであることがわかる。意図しない対象は、文章を読もうと試みた場合、セーブを行う。失敗した場合、その対象は、術者が指定しておいた示唆一つに従う。[物質要素:鉛入りインク(50gp)]
幻術	<b>インヴィジビリティ</b>	Lv:2 PHB p203	音声、動作、物質	標準	自身または接触	10分/lv(解除可)	なし/意志・無効(無害、物体)	なし/可(無害、物体)	[目標] 術者または重量が100ポンド/lv以内のクリーチャー1体か物体1つ (幻覚) 対象は不可視状態となる(PHB p310参照)。装備も不可視化されるが、足音や、光源からの光には影響しない。また、落とした物体は、通常通り見えるようになる。対象が攻撃的な行動を行った場合、この効果は即座に終了する(ただし、間接的に害をなすことは、攻撃的な行動には含まれない)。
	<b>サクリフィシャル・スキル</b>	Lv:2 BoVD p94	音声、動作、物質	標準	自身	1分/lv	なし	なし	[目標] 術者 [悪] 術者は、生贄を捧げる際に行う(知識:宗教)判定に+5の不浄ボーナスを得る。生贄と、その際の(知識:宗教)難易度に関する詳細は、BoVD p27参照。
変成術	<b>オルター・セルフ</b>	Lv:2 PHB p214	音声、動作	標準	自身	10分/lv(解除可)	なし	なし	[目標] 術者 術者は、自身と同じ種別のクリーチャーの姿をとる(1/lv(最大5)HD以内)。サイズ分類は±1段階まで変えることができ、また、変身後の姿が持つ肉体的な能力(穴掘り、登攀、水泳、翼による飛行、外皮、肉武器、種族ボーナスなど)を得る。この呪文は、(変装)判定に+10のボーナスを与える。

系統	アサシン呪文リスト 2lv	参照	構成要素	発動	距離	持続時間	セーブ	呪文抵抗	目標/効果/効果範囲
幻術	<b>イリュージョン・スクリプト</b>	Lv:2 PHB p203	音声、動作、物質	1分以上	接触	1日/lv(解除可)	意志・無効	可	[目標] 接触した10ポンド以内の物体1つ (惑乱)[精神作用] 術者は、意図した対象にしか読めない文章を書く。幻術士には、文章がこの呪文によるものであることがわかる。意図しない対象は、文章を読もうと試みた場合、セーブを行う。失敗した場合、その対象は、術者が指定しておいた示唆一つに従う。[物質要素:鉛入りインク(50gp)]
	<b>インヴィジビリティ</b>	Lv:2 PHB p203	音声、動作、物質	標準	自身または接触	10分/lv(解除可)	なし/意志・無効(無害、物体)	なし/可(無害、物体)	[目標] 術者または重量が100ポンド/lv以内のクリーチャー1体か物体1つ (幻覚) 対象は不可視状態となる(PHB p310参照)。装備も不可視化されるが、足音や、光源からの光には影響しない。また、落とした物体は、通常通り見えるようになる。対象が攻撃的な行動を行った場合、この効果は即座に終了する(ただし、間接的に害をなすことは、攻撃的な行動には含まれない)。
心術	<b>サクリフィシャル・スキル</b>	Lv:2 BoVD p94	音声、動作、物質	標準	自身	1分/lv	なし	なし	[目標] 術者 [悪] 術者は、生贄を捧げる際に行う(知識:宗教)判定に+5の不浄ボーナスを得る。生贄と、その際の(知識:宗教)難易度に関する詳細は、BoVD p27参照。
変成術	<b>オルター・セルフ</b>	Lv:2 PHB p214	音声、動作	標準	自身	10分/lv(解除可)	なし	なし	[目標] 術者 術者は、自身と同じ種別のクリーチャーの姿をとる(1/lv(最大5)HD以内)。サイズ分類は±1段階まで変えることができ、また、変身後の姿が持つ肉体的な能力(穴掘り、登攀、水泳、翼による飛行、外皮、肉武器、種族ボーナスなど)を得る。この呪文は、(変装)判定に+10のボーナスを与える。

系統	アサシン呪文リスト 2lv	参照	構成要素	発動	距離	持続時間	セーブ	呪文抵抗	目標/効果/効果範囲	
変成術	<b>キャッツ・グレイス</b>	Lv:2 PHB p217	音声、動作、物質	標準	接触	1分/lv	意志・無効(無害)	可(無害)	[目標] 接触したクリーチャー	
	対象となったクリーチャーは、より機敏かつ軽やかで調和のとれた動きができるようになり、【敏捷力】に+4の強化ボーナスを得る。									
	<b>スパイダー・クライム</b>	Lv:2 PHB p242	音声、動作、物質	標準	接触	10分/lv	意志・無効(無害)	可(無害)	[目標] 接触したクリーチャー	
	対象となったクリーチャーは、20ftの登攀移動速度を得る。この方法で登攀を行うには、両手に何も持っていない状態ではなければならない。対象は、(登攀)判定を行う必要はなく、登攀中でもACへの【敏】ボーナスを失わない。また、天井や垂直な壁などを移動することもできる。									
	<b>デヴィルズ・タン</b>	Lv:2 BoVD p100	音声、腐敗	標準	自身	1分/lv	なし	なし	[目標] 術者	
	[悪] 術者の舌は伸び、強くなる。術者はこの舌を用いて、組みつきや武器落としを試みることができる(間合い15ft)。この舌によって組みつきや武器落としを試みても、機会攻撃を誘発しない。その他の点では、通常のルールに従う。[腐敗コスト:1d6点[判]]									
	<b>バス・ウィズアウト・トレイス</b>	Lv:2 PHB p264	音声、動作	標準	接触	1時間/lv(解除可)	意志・無効(無害)	可(無害)	[目標] 接触したクリーチャー1体/lv	
	対象となったクリーチャーは、泥、雪、埃などの環境も含め、どのような環境下においても、移動の痕跡(足跡、においなど)を残さずに移動する。									
<b>ファングズ・オブ・ザ・ヴァンパイア・キング</b>	Lv:2 BoVD p103	動作、腐敗	標準	自身	1分/lv	なし	なし	[目標] 術者		
[悪] 術者はヴァンパイアのような牙を生やし、+10+【筋力】修正値の攻撃ボーナスを用いて、噛みつき攻撃を行うことができる。この噛みつきは、1d6点のダメージ(【筋】は追加しない)と、1点の【耐久力】ダメージを与える。[腐敗コスト:1d6点[筋]]										
<b>フォクセス・カニング</b>	Lv:2 PHB p272	音声、動作、物質	標準	接触	1分/lv	意志・無効(無害)	可(無害)	[目標] 接触したクリーチャー		
対象となったクリーチャーは頭がよくなり、【知力】に+4の強化ボーナスを得る。										
<b>ラームズ・フィンガー・ダーツ</b>	Lv:2 BoVD p107	音声、動作、腐敗	標準	中距離(100ft+10ft/lv)	瞬間	不可	可	[目標] 1体以上のクリーチャー、どの2体をとっても15ftの距離内		
[悪] 術者の指が発射され、1d4点の【敏】ダメージを与える。術者は、1レベルを超える3レベル毎に、追加で1本の指を発射できる(最大5本)。この指は、目標が遮蔽や視認困難を得ているでも、確実に命中する。[腐敗コスト:発射する指1本につき1点の【筋】(1点回復する毎に、新しく指が生える)]										
防衛術	<b>アンディテクタブル・アラインメント</b>	Lv:2 PHB p201	音声、動作	標準	近距離(25ft+5ft/2lv)	24時間	意志・無効(物体)	可(物体)	[目標] クリーチャー1体または物体1つ	
対象となった物体あるいはクリーチャーは、どのような占術によっても、属性を感知されない。										
力術	<b>ダークネス</b>	Lv:2 PHB p246	音声、物質	標準	接触	10分/lv(解除可)	不可	不可	[目標] 接触した物体	
	[闇] 対象となった物体は、半径20ftに薄暗い光を放つ。このことによって、範囲内のクリーチャーへの攻撃は、視認困難(失敗確率20%)の影響を受ける。夜目や暗視を持つクリーチャーでも、この失敗確率を無視することはできない。[闇]の呪文は、自身の呪文レベル以下の【光】呪文を相殺し、解呪する。									
<b>ダークライト</b>	Lv:2 BoVD p98	音声、動作	標準	接触	1分/lv	不可	不可	[目標] 接触したクリーチャー1体または物体1つ		
[闇] 目標は、特殊な暗闇を放射する。これは半径5ftの球形をなし、球の中にあるクリーチャーは(たとえ暗視を持っていたとしても)球の外を見ることができない(ただし、暗視を持っているキャラクターは、球の外から中を見ることができる)。通常の光の下では、この球は不可視状態となって現れる。										

系統	アサシン呪文リスト 3lv	参照	構成要素	発動	距離	持続時間	セーブ	呪文抵抗	目標/効果/効果範囲	
死霊術	<b>フォールス・ライフ</b>	Lv:3 PHB p272	音声、動作、物質	標準	自身	1時間/lvまたはチャージ消費	なし	なし	[目標] 術者	
	術者は反生命の力を操り、1d10+1/lv(最大+10)点の一時的hpを得る。									
<b>レッド・フェスター</b>	Lv:3 BoVD p109	音声、動作、腐敗	標準	接触	瞬間	頑健・無効	可	[目標] 接触したクリーチャー1体		
[悪] 対象の皮膚に水泡ができて、臃腫に傷へと変わる。さらに、対象の性格は暗くなり、自尊心が消滅する。このことによって、対象は1d6点の【筋力】ダメージと、1d4点の【魅力】ダメージを受ける。[腐敗コスト:1d6[筋]]										
心術	<b>サディズム</b>	Lv:3 BoVD p94	音声、動作、物質	標準	自身	1ラウンド/lv	なし	なし	[目標] 術者	
	[悪] 術者が1ラウンドの間に10点以上のダメージを与えた場合、そのダメージ10点毎に、次のラウンドの攻撃ロール、セーブ、技能判定に+1の幸運ボーナスを得る。									
	<b>ディープ・スランバー</b>	Lv:3 PHB p249	音声、動作、物質	全ラウンド	近距離(25ft+5ft/2lv)	1分/lv	意志・無効	可	[効果範囲] 半径10ftの爆発	
(強制)[精神作用] 範囲内の生きているクリーチャーは、睡眠状態となる。この呪文は10HDふんのクリーチャーに作用する(HDの低いものから順番)。眠っているクリーチャーは無防備状態(PHB p311参照)であるが、標準アクションを用いれば、これらのクリーチャーを起こすことができる。										
<b>マノヒズム</b>	Lv:3 BoVD p107	音声、動作、物質	標準	自身	1ラウンド/lv	なし	なし	[目標] 術者		
[悪] 術者が1ラウンドの間に10点以上のダメージを受けた場合、そのダメージ10点毎に、次のラウンドの攻撃ロール、セーブ、技能判定に+1の幸運ボーナスを得る。										
幻術	<b>ミスディレクション</b>	Lv:3 PHB p288	音声、動作	標準	近距離(25ft+5ft/2lv)	1時間/lv	不可/意志・無効	不可	[目標] 1辺10ftの立方体までのクリーチャー1体が物体1つ	
	[幻覚] 呪文発動時に、距離内にある他の物体1つを選択すること。目標が「オーラを見る」種類の呪文の対象となった場合、目標のオーラは感知されず、代わりに「選択した物体のオーラ」が感知される(セーブ不可)。また、それらの呪文に対し、「選択した物体」に基づいた情報だけを与える(意志・無効)。									
占術	<b>アブソープ・マインド</b>	Lv:3 BoVD p85	音声、動作、焦点、腐敗	標準	自身	1分/lv	なし	なし	[目標] 術者	
[悪] 術者は他のクリーチャーの死体を食べることによって、そのクリーチャーの持っていた重要な記憶や知識を、それぞれ25%の確率で思い出すことができる。術者は、呪文の持続時間中にのみ、新しい事実を思い出すことができる。[焦点具:新鮮な肉1オンス;腐敗コスト:2d6点[判]]										
変成術	<b>サーペンツ・オブ・ザ・ローガン</b>	Lv:3 BoVD p93	音声、動作、腐敗	標準	自身	1ラウンド/lv	なし	なし	[目標] 術者	
[悪] 術者の両腕は蛇となり、間合い10ftの肉体武器として使用する。この蛇の攻撃ボーナスは、10+【筋】修正値である。命中した場合、1d6+【筋】修正値のダメージと、毒(初期:1d6[筋];予後1d6[筋];頑健・難易度16)を与える。術者が全力攻撃を行う場合、両方の蛇を使って攻撃することができる(ベナリティなし)。[腐敗コスト:1d6点[知]]										

系統	アサシン呪文リスト 3lv		参照	構成要素	発動	距離	持続時間	セーブ	呪文抵抗	目標/効果/効果範囲	
変成術	<b>タッチ・オヴ・ジュイブレス</b>		Lv:3	BoVD p98	音声、動作、腐敗	標準	接触	瞬間	頑健・無効	可	[目標] 接触したクリーチャー1体
	[悪] 接触した対象は、4ラウンド後にグリーン・スライムへと形質変化する。この4ラウンドの間に、リムーヴ・カース、ポリモーフ系、ヒール、グレート・レストレーション、リミテッド・ウィッシュ、ウィッシュのいずれかの呪文を使用した場合、形質変化は止まるが、3d6点のダメージは受ける。[腐敗コスト:1d6点[筋]]										
変成術	<b>ロツティング・カース・オヴ・アーフェストラ</b>		Lv:3	BoVD p109	音声、動作、腐敗	標準	接触	瞬間	頑健・無効	可	[目標] 接触した生きているクリーチャー1体
	[悪] 対象の骨と肉は腐り始め、1d6点の[耐久力]ダメージを受ける。以後、1時間毎に、対象は1d6点の[耐久力]ダメージを受け続ける。この効果は、ウィッシュ、ミラクル、リムーヴ・カースのいずれかの呪文がかけられるまで、持続する。[腐敗コスト:1d6点[筋]]										
防衛術	<b>ノンディテクション</b>		Lv:3	PHB p262	音声、動作、物質	標準	接触	1時間/lv	意志・無効(無害、物体)	可(無害、物体)	[目標] 接触したクリーチャーまたは物体
	目標となったクリーチャーや物体が占術呪文の対象となった場合、その占術呪文の発動者は、術者レベル判定(1d20+1/lv; 難易度11+1/lv(術者の持ち物が目標となっていた場合、難易度15+1/lv))を行う。失敗した場合、その発動者は、目標を感知することができない。[物質要素:50gp]										
防衛術	<b>マジック・サークル・アゲンスト・グッド</b>		Lv:3	PHB p286	音声、動作、物質	標準	接触	10分/lv	意志・無効	不可/不可/可/可	[効果範囲] 接触したクリーチャーから半径10ftに放射
	[悪] 善のクリーチャーに対し、ACに+2(反発)と、セーブに+2(抵抗)を得た上、憑依、および持続的な精神効果を遮断する(全ての属性から)。さらに、善のエレメンタルや来訪者は、範囲内に入ることができない。また、発動時に"内向きの力"を選択した場合、善の来訪者を拘束することができる。										
力術	<b>ディーパー・ダークネス</b>		Lv:3	PHB p249	音声、物質	標準	接触	1日/lv(解除可)	不可	不可	[目標] 接触した物体
	[闇] 対象となった物体は、半径60ftに薄暗い光を放つ。このことによって、範囲内のクリーチャーへの攻撃は、視認困難(失敗確率20%)の影響を受ける。夜目や暗視を持つクリーチャーでも、この失敗確率を無視することはできない。[闇]の呪文は、自身の呪文レベル以下の[光]呪文を相殺し、解呪する。										
力術	<b>ラヴズ・ペイン</b>		Lv:3	BoVD p107	音声、動作、腐敗	標準	中距離(100ft+10ft/lv)	瞬間	不可	可	[目標] 生きているクリーチャー1体
	[悪・精神作用] 術者の手から黒いエネルギーの矢弾が発射され、遠隔接触攻撃を行う。命中すると、対象の最も愛する人間に1d6/2lv(最大10d6)点のダメージを与える。この効果に距離の制限はなく、その人間はセーブや呪文抵抗を行うことができない。[腐敗コスト:1d6点[知]]										

系統	アサシン呪文リスト 4lv		参照	構成要素	発動	距離	持続時間	セーブ	呪文抵抗	目標/効果/効果範囲	
幻術	<b>インヴィジビリティ、グレート</b>		Lv:4	PHB p204	音声、動作	標準	自身または接触	1ラウンド/lv(解除可)	なし/意志・無効(無害)	なし/可(無害)	[目標] 術者または接触したクリーチャー
	[幻覚] 対象は不可視状態となる(PHB p310参照)。装備も不可視化されるが、足音や、光源からの光には影響しない。また、落とした物体は、通常通り見えるようになる。インヴィジビリティの呪文と異なり、対象が攻撃的な行動を行った場合でも、呪文は終了しない。										
召喚術	<b>ディメンション・ドア</b>		Lv:4	PHB p255	音声	標準	長距離(400ft+40ft/lv)	瞬間	不可/意志・無効(物体)	不可/可(物体)	[目標] 術者および接触した物体、あるいは接触した同意するクリーチャー
	[瞬間移動]×[アストラ界呪文] 術者は、距離内の、自身の望んだ正確な場所へと、瞬間的に転移する。術者は、自身の最大荷重を超えない重さまでならば、共に転移させることができる。また、同時に1体/3lvのクリーチャーを、(そのクリーチャーの最大荷重までの荷物と)共に転移させることができる。										
死霊術	<b>アブソープ・ストレンクス</b>		Lv:4	BoVD p85	音声、動作、焦点、腐敗	標準	自身	10分/lv	なし	なし	[目標] 術者
	[悪] 術者は他のクリーチャーの死体を食べることによって、そのクリーチャーの持っていた[筋力]、[耐久力]の四分の一を強化ボーナスとして得る。[焦点具:新鮮な肉1オンス; 腐敗コスト:2d6点[判]]										
	<b>ストップ・ハート</b>		Lv:4	BoVD p95	動作、麻薬	標準	接触	瞬間	頑健・無効	可	[目標] 接触した人型生物1体または動物1頭
死霊術	[悪] 対象のhpは即座に-8となり、そのラウンドの終了時に-9に下がる。対象は、 <b>治療</b> 判定(難易度15)か何らかの治療によって容態安定状態とならない限り、次のラウンドにはhpが-10に下がり、死亡する。[麻薬要素:バカラン]										
	<b>ポイズン</b>		Lv:4	PHB p282	音声、動作	標準	接触	瞬間	頑健・無効	可	[目標] 接触した生きているクリーチャー
	対象は毒を注入され、セーブに失敗すると、即座に初期ダメージを受ける(1d10[耐])。その1分後に再セーブを行い、失敗すると、予後ダメージを受ける(1d10[耐])。この毒のセーブ難易度は、10+1/2lv+[判]修正値である。										
心術	<b>モディファイ・メモリー</b>		Lv:4	PHB p291	音声、動作	標準/最大5分	近距離(25ft+5ft/2lv)	永続	意志・無効	可	[目標] 生きているクリーチャー1体
	[強制][精神作用] 術者は目標の精神に入り込み、その記憶を5分間ぶんだけ、修正することができる。この呪文によって、実際に体験した物事を完全に忘れさせたり、完全に思い出させたり、細部に修正を加えたりすることができる。または、実際には体験しなかった出来事の記憶を、植えつけることができる。										
占術	<b>クリアオーディエンス/クリアヴォイアンス</b>		Lv:4	PHB p221	音声、動作、焦点	10分	長距離(400ft+40ft/lv)	1分/lv(解除可)	不可	不可	[効果] 魔法的感知器官
	[念視] 術者は、任意の場所を見るか、聞くかする(術者が選択)。選択する場所は、術者が知っている場所か、わかりやすい場所でないといけない。作り出された感知器官を移動させることはできないが、回転させて全方位を見ることはできる。念視した場所が自然の暗闇に包まれていた場合、10ftの範囲までを見ることができる。										
占術	<b>ロケット・クリーチャー</b>		Lv:4	PHB p301	音声、動作、物質	標準	長距離(400ft+40ft/lv)	10分/lv	不可	不可	[効果範囲] 術者を中心とした半径400ft+40ft/lvの円
	術者は、よく知っている物体1つ、または特定の種族のクリーチャー1種類の方向を感知する。そうした対象が範囲内に複数ある場合、最も術者に近い対象が感知される。ノンディテクション、ミスリード、ポリモーフ系の呪文は、この呪文を欺く。流れる水は、この呪文を遮る。										
変成術	<b>グリブネス</b>		Lv:4	PHB p220	動作	標準	自身	10分/lv(解除可)	なし	なし	[目標] 術者
	術者は能弁となり、説得の際に行われる(はったり)判定に+30のボーナスを得る。呪文やその他の効果によって、術者の嘘を見破ったり、真実を話すことを強要しようとしたりする場合、その効果の使用者は、術者レベル判定(難易度15+この呪文の術者lv)を行う。失敗した場合、その効果を得ることができない。										
防衛術	<b>フリーダム・オヴ・ムーヴメント</b>		Lv:4	PHB p274	音声、動作、物質	標準	自身または接触	10分/lv	なし/意志・無効(無害)	なし/可(無害)	[目標] 術者または接触したクリーチャー
	この呪文の対象となったキャラクターは、通常ならば行動を阻害されるような呪文や効果の影響下にあっても、通常通り行動できる。また、組みつきから逃れようとする場合、自動的に成功する。水中でも通常通り行動できるが、呼吸をする能力までは与えられない。										
防衛術	<b>フレッシュ・アーマー</b>		Lv:4	BoVD p105	音声、動作、物質、焦点	標準	自身	10分/lvまたはチャージ消費	なし	なし	[目標] 術者
	[悪] この呪文を発動する前に、自身と同じサイズのクリーチャーの皮を手に入れて、それを皮膚の上に着ておくこと。呪文を発動するとこの皮は術者と同化し、ダメージ減少10/+1を得る。この皮膚は、5/lv(最大50)点のダメージを防ぐと、割がれ落ちてしまう。										