

呪文Lv	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
1	占術	ディテクト・イーヴル <i>Detect Evil</i>	60ft	60ft内 円錐状	1標準	集中、 10分/Lvまで	不可	不可	悪の存在を知覚する。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: 悪の存在の有無。 2ラウンド目: 範囲内の悪のオーラの数と、最も強い悪のオーラの強さ。 もし術者が善の属性で、最も強い悪のオーラのヒット・ダイスカレベルが術者のレベルの倍以上だったなら、術者は悪のオーラにあてられて1ラウンドの間朦朧状態になる。 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。 オーラの強さおよび残留オーラの持続時間は別表に記載。 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。	音声、動作	Clr1
	占術	ディテクト・グッド <i>Detect Good</i>	60ft	60ft内 円錐状	1標準	集中、 10分/Lvまで	不可	不可	善の存在を知覚する。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: 善の存在の有無。 2ラウンド目: 範囲内の善のオーラの数と、最も強い善のオーラの強さ。 もし術者が悪の属性で、最も強い善のオーラのヒット・ダイスカレベルが術者のレベルの倍以上だったなら、術者は善の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。 オーラの強さおよび残留オーラの持続時間は別表に記載。 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。	音声、動作	Clr1
	占術	ディテクト・ケイオス <i>Detect Chaos</i>	60ft	60ft内 円錐状	1標準	集中、 10分/Lvまで	不可	不可	混沌の存在を知覚する。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: 混沌の存在の有無。 2ラウンド目: 範囲内の混沌のオーラの数と、最も強い混沌のオーラの強さ。 もし術者が秩序の属性で、最も強い混沌のオーラのヒット・ダイスカレベルが術者のレベルの倍以上だったなら、術者は混沌の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。 オーラの強さおよび残留オーラの持続時間は別表に記載。 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。	音声、動作	Clr1
	占術	ディテクト・ロー <i>Detect Law</i>	60ft	60ft内 円錐状	1標準	集中、 10分/Lvまで	不可	不可	秩序の存在を知覚する。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: 秩序の存在の有無。 2ラウンド目: 範囲内の秩序のオーラの数と、最も強い秩序のオーラの強さと位置。 もし術者が混沌の属性で、最も強い秩序のオーラのヒット・ダイスカレベルが術者のレベルの倍以上だったなら、術者は秩序の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。 オーラの強さおよび残留オーラの持続時間は別表に記載。 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。	音声、動作	Clr1
2	心術 (強制) [精神作用]	ゾーン・オヴ・トゥルース <i>Zone of Truth</i>	近	半径20ft 放射	1標準	1分/Lv	意志・無効	可	範囲内に入ったものは、故意に嘘をつくことができなくなる。 呪文が発動したときに範囲内にいたものは発動したタイミングで、そうでないものは範囲に入ったタイミングでセーブをすることができる。対象は何かの心術が施されていることに気づくことができる。 この範囲から出たクリーチャーは、通常通り会話を行うことができる。	音声、動作	Clr2、Pld2
3	占術 (念視)	アーケイン・アイ <i>Arcane Eye</i>	無限	魔法的感知 器官	10分	1分/Lv (解除可)	不可	可	術者に視覚的情報を送る、不可視の魔法的感知器官を作り出す。この器官は視界内に作成しなければならないが、その後は視界外へ移動させられる。この器官は前方の床を調べながら移動するなら1ラウンドに30フィート(1分に300フィート)、前方の床だけでなく壁と天井も調べながら移動するなら1ラウンドに10フィート(1分に100フィート)の速度で移動する。この器官は術者がその場所にいるのとまったく同じように物を見ることができる。移動方向に制限は無い。器官は物体を通過できないが、直径1インチ以上の穴や空間を通り抜けることができる。 アーケイン・アイは他の次元界に入ることはできない。 術者は使用中精神集中しなければならない。術者が精神集中しなければ、再び精神集中するまで活動を停止してしまう。 物質要素: バット(コウモリ)の毛皮ひと切れ	音声、動作、 物質	Wiz4

	死霊術 [言語 依存]	スピーク・ウィズ・デッド <i>Speak with Dead</i>	10ft	死んでいる 1体	10分	1分/Lv	意志・無効 (本文)	不可	術者は1つの死体に生命のようなものを与え、質問に答えさせることができる。術者レベル2レベルごとに1つまでの質問をすることができる。死体の知識は生前知っていたことに限定されるが、これには話す言語も含まれる。そのクリーチャーが特に術者に対立する立場だったなら、答えは短く、不可解だったり似たことを繰り返したりする。 死んだクリーチャーの属性が術者と異なっていたなら、死体は生きているかのように意志セーブで抵抗できる。成功したならば、死体は術者の質問に答えることを拒否するか、〈はったり〉を用いてだまそうとすることができる。魂は生きているときに知っていたことを話せるだけである。 その死体が1週間以内にスピーク・ウィズ・デッドの対象となったなら、新たな呪文は失敗する。術者はこの呪文をどれだけ長い間死んでいた死体に対して使用することもできるが、回答を得るためには、その死体はほとんど損なわれていないものでなければならない。損傷を受けた死体は部分的な答えや、部分的に正しい答えを返してくるかもしれないが、そもそも話すためには少なくとも口がなくてはならない。アンデッド・クリーチャーに変えられたことのある死体に対しては作用しない。	音声、動作	Clr3
	占術	スピーク・ウィズ・プランツ <i>Speak with Plants</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	術者は、普通の植物と植物クリーチャーと意志の疎通を行い、質問をして、答えを得ることができる。普通の植物の周囲に対する知覚力は限られたものであるため、クリーチャーについて詳しく描写したり(そもそも知覚したり)、自分のごく近辺以外で起こった事件についての質問に答えることはできないだろう。 この呪文によって植物が通常より友好的になったり協力的になったりすることはない。そのうえ、用心深くても賢い植物クリーチャーは簡潔にしか答えなかったり、言い抜けようとしたり、頭の悪いものは意味のないコメントしかしないこともある。植物クリーチャーが友好的ならば、その植物クリーチャーは術者のために何かしてく	音声、動作	Dri3、Brd4、 Rng2
4	占術	ディサーン・ライズ <i>Discern Lies</i>	近	1体/Lv、互いに30ft以内	1標準	精神集中、1R/Lvまで	意志・無効	不可	毎ラウンド、術者は目標1体に精神を集中する(この対象は距離内にいなければならない)。術者は目標が意図的かつ故意の嘘をつけば、オーラの乱れでそれが判る。この呪文は真実を明らかにすることはなく、意図せずに間違ったことを言ってもそれを指摘することはなく、また、必ずしも言い逃れを見抜くこともない。 術者は毎ラウンド異なった目標に精神を集中することもできる。	音声、動作	Clr4、Pld3
5	占術	ブライキング・アイズ <i>Prying Eyes</i>	1マイル	浮遊する目10個以上	1分	1時間/Lv (本文) (解除可)	不可	不可	半ば実体があって目に見える(1d4＋術者レベル)個の魔法の球体(“目”)を作り出す。“目”は発動時に術者が命じたとおり動き回り、周囲を偵察し、戻ってくる。“目”はすべての方向を120フィート先まで、通常の視覚で見通す。 ①“目”は極小サイズの人造で、小さなリンゴほどの大きさである。 ②ヒット・ポイントは1、ACは18(＋8サイズ) ③〈飛行〉＋20、速度30フィートで飛行。〈隠密〉＋16。〈知覚〉＋(術者レベル、最大＋15)。 ④幻術、闇、霧、その他の視覚に影響を及ぼすものに影響を受ける。闇の中を移動する目は、触覚によって方向を定めなければならない。 ⑤作成時、従わせたい指示を日本語75文字までの命令で指定する。術者の知識は目も同様を持つ。 報告するためには、術者の手に戻らなければならない。それぞれの目は、存在している間に見たすべてのことを術者の精神の中に再現する。1つの目が1時間の間に記録した映像を再現するのには1ラウンドかかる。見つけたものを伝えると目は消滅する。 術者から1マイル以上離れると目は即座に消滅する。破壊された原因を術者が直接知覚することなく気付くことはできない。 目は術者レベルごとに1時間までか、術者の元に戻るまで存在する。ディスペル・マジックにより目は破壊される。効果範囲型解呪の範囲内に入ったなら、1つ1つの目に対して別々にロールする。闇の中で壁にぶつかり壊	音声、動作、 物質	Wiz5
	占術	ストーン・テル <i>Stone Tell</i>	自身	術者	10分	1分/Lv	—	—	石と会話する能力を得る。石は誰が、あるいは何が自分に触れたかを術者に語り、また、自分の後ろや下に何が潜んでいるか、隠されているかを明かしてくれる。石は尋ねられればすべてを包み隠さず説明してくれる。ただし、石のものの見方、知覚力、知識のため、術者が求めているような詳細情報が得られないこともある。術者は自然石とも加工された石とも話すことができる。	音声、動作	Dri7
6	占術	グレーター・ブライキング・アイズ <i>Prying Eyes, Greater</i>	1マイル	浮遊する目10個以上	1分	1時間/Lv (本文) (解除可)	不可	不可	半ば実体があって目に見える(1d4＋術者レベル)個の魔法の球体(“目”)を作り出す。“目”は発動時に術者が命じたとおり動き回り、周囲を偵察し、戻ってくる。“目”はすべての方向を120フィート先まで、トゥルー・シーイングの効果の有しているようにモノを見通す。 ①“目”は極小サイズの人造で、小さなリンゴほどの大きさである。 ②ヒット・ポイントは1、ACは18(＋8サイズ) ③〈飛行〉＋20、速度30フィートで飛行。〈隠密〉＋16。〈知覚〉＋(術者レベル、最大＋25)。 ④作成時、従わせたい指示を日本語75文字までの命令で指定する。術者の知識は目も同様を持つ。 報告するためには、術者の手に戻らなければならない。それぞれの目は、存在している間に見たすべてのことを術者の精神の中に再現する。1つの目が1時間の間に記録した映像を再現するのには1ラウンドかかる。見つけたものを伝えると目は消滅する。 術者から1マイル以上離れると目は即座に消滅する。破壊された原因を術者が直接知覚することなく気付くことはできない。 目は術者レベルごとに1時間までか、術者の元に戻るまで存在する。ディスペル・マジックにより目は破壊される。効果範囲型解呪の範囲内に入ったなら、1つ1つの目に対して別々にロールする。 物質要素:水晶製のビー玉ひとつかみ	音声、動作、 物質	Wiz8

占術	ディサーン・ロケーション <i>Discern Location</i>	無限	1体か物体1つ	10分	瞬間	不可	不可	術者は個体1体あるいは物体1つの正確な位置を知ることができ、これを妨害できるものはマインド・ブランク呪文や神格の直接介入以外にはない。この呪文は念視や位置確認を妨げる通常の手段を回避する。この呪文は対象のクリーチャーや物体のある場所(土地、名前、店名、建物名など)、共同体、郡県(あるいはそれに類する政治的区分)、国、大陸、次元界の名前を明らかにする。 この呪文でクリーチャーを捜すためには、術者はそのクリーチャーを見たことがあるか、かつてそのクリーチャーのものであった何らかのアイテムを持っていなければならない。物体を捜すためには、術者は少なくとも一度はその物体に触れたことがなければならない。	音声、動作	Wiz8、Clr8
占術	ファインド・ザ・パス <i>Find the Path</i>	自身か接触	術者あるいは1体	3R	10分/Lv	不可か意志・無効(無害)	不可あるいは可(無害)	この呪文の受け手は、重要な特定の目的地(街、牢獄、湖、ダンジョンなど)に通じる最短かつ最も直接の経路を発見できる。その場所は重要でさえあれば野外でも、地下でも構わない。ファインド・ザ・パスは場所に対して働く。場所の中にある物体やクリーチャーには働かない。その場所は、呪文発動時に対象がいたのと同じ次元界になくてはならない。 この呪文によって、対象は最終的に自分を目的地に連れて行ってくれる正確な方向を知覚できる。呪文は適宜、たどるべき正確な道や、とるべき肉体的な行動を指示してくれる。 この呪文はメイズ呪文から対象を1ラウンドで脱出させる。 この占術は受け手に合わせて効果を与え、その仲間には影響しない。また、この呪文で示された道を進むときに術者を妨害する可能性のあるクリーチャーの行動を考慮したり予測したりすることはない。 焦点具: 占術道具一式	音声、動作、焦点	Clr6、Dri6、Brd6
占術	モーメント・オヴ・プレジヤンス <i>Moment of Prescience</i>	自身	術者	1標準	1時間/Lvか消費まで	—	—	術者は第六感を得る。術者はこの呪文により、攻撃ロール、戦技判定、対抗能力値判定、対抗技能判定、セーヴィング・スローのいずれかに1回だけ、術者レベルに等しい洞察ボーナス(最大+25)を得ることができる。また、これらの効果ではなく、1回の攻撃に対する自分のACに同じ洞察ボーナスを(たとえ立ちすくみ状態であっても)適用することもできる。アクションは消費せず、他のキャラクターのターンであってもこの効果を起動できる。術者は修正が適用されるロールを行なう前にモーメント・オヴ・プレジヤンスを使用するかどうか選択しなければならない。1度使用したならこの呪文は終了する。術者は同時に2つ以上のモーメント・オヴ・プレジヤンスを自分に対して稼動状態にしておくことはできない。	音声、動作	Wiz8