

PRDJ_PDF

Pathfinder Roleplaying Game
Reference Document

2011/09/19

PRDJ PDF

Open Game License

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artworks, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. **Definitions:** (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. **The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. **Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. **Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. **Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. **Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this

License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. **Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. **Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. **Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. **Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. **Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. **Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. **Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. **Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder RPG Core Rulebook. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder RPG Bestiary. (c) 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Advanced Player's Guide. Copyright 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn
The Book of Experimental Might. Copyright 2008, Monte J. Cook. All rights reserved.

Tome of Horrors. Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene, with Clark Peterson, Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawinger, and Bill Webb; Based on original content from TSR.

このドキュメントは Paizo 社が公表している Pathfinder Roleplaying Game Reference Document (PRD) (<http://paizo.com/pathfinderRPG/prd/>) を日本語訳した prdj@ウィキ (<http://www29.atwiki.jp/prdj/>) を PDF 化したものです。このドキュメントの作成は shiga (志賀 努 @Oita Evil Spirit) が行いました。 (estspp@gmail.com)

魔法のアイテム

魔法のアイテム Magic Items

魔法のアイテムとディテクト・マジック

ディテクト・マジックを使って魔法のアイテムの魔法の系統を識別する場合、その情報はポーションや巻物やワンドに込められた呪文か、そのアイテムの前提条件となる呪文の系統を示す。各アイテムの説明には、そのアイテムのオーラの強度と、属する系統が記載されている。

君の創造したアイテムの場合、前提条件に複数の呪文を設定したなら、最もレベルの高い呪文を使用すること。前提条件に呪文を含めないなら、以下の標準的なガイドラインを用いること。

アイテムの性質	系統
防具と防衛的アイテム	防衛術
武器と攻撃的アイテム	力術
能力値や技能判定などへのボーナス	変成術

アイテムの使用 Using Items

表：魔法のアイテムのランダム決定表

下級	中級	上級	アイテム
01～04	01～10	01～10	鎧と盾
05～09	11～20	11～20	武器
10～44	21～30	21～25	ポーション
45～46	31～40	26～35	指輪
—	41～50	36～45	ロッド
47～81	51～65	46～55	巻物
—	66～68	56～75	スタッフ
82～91	69～83	76～80	ワンド
92～100	84～100	81～100	その他の魔法のアイテム

魔法のアイテムを使用するためには、そのアイテムを起動しなければならない。起動するといっても、魔法の指輪を指にはめるだけでよいという場合もある。アイテムの中には、一度身に着ければ継続的に機能するものもある。多くの場合、魔法のアイテムを使用するには、機会攻撃を誘発しない1標準アクションを要する。一方、呪文完成型のアイテムは、戦闘中には呪文と同様に扱われ、機会攻撃を誘発する。

魔法のアイテムの起動は、アイテムの説明に特に記述がない限り、1標準アクションである。しかし、アイテムの説明に特に記述がない限り、巻物、ワンド、ブーツを問わず、アイテムから呪文と同じパワーを起動するためにかかる時間は、その呪文の発動時間と同じである。

魔法のアイテムの起動方法には、以下の4つがある。

呪文完成型：これは巻物の起動方法である。巻物はほとんど完成済みの呪文である。準備はすでに終わっているため、通常の呪文発動のように、巻物を使用するのにあらかじめ準備が必要だということはない。呪文発動を締めくくると、短く単純な最終行為（最後の身振り、最後の一言など）だけを行えばよい。呪文完成型のアイテムを安全に使用するためには、キャラクターはその呪文を発動できるクラスのクラス・レベルが充分なだけでなくはならない。まだその呪文を発動できないのであれば、間違いを犯す可能性がある。呪文完成型アイテムを1つ起動する行為は1回の標準アクションであり、呪文の発動とまったく同じように、機会攻撃を誘発する。

呪文解放型：呪文解放型の起動方法は呪文完成型に似ているが、もっと単純である。身振りも、呪文を完成させるためのいかなる最終行為も必要なく、その呪文を修得できるクラスのキャラクターなら持っているはずの呪文発動に関する特別な知識と、口にしなければならぬ1つの言葉だけでよい。該当する呪文が自分のクラスの呪文リストにある者なら誰でも、

その呪文の蓄えられた呪文解放型アイテムを使用できる（これは、3レベル・パラディンのように、実際にはまだ呪文を発動できないキャラクターでも同様である）。ただし、起動できるようになるには、まず、何の呪文が蓄えられているか調べなければならない。呪文解放型アイテムを1つ起動する行為は1回の標準アクションであり、機会攻撃を誘発しない。

合言葉型：魔法のアイテムの説明に起動法の記述がなく、種類ごとに起動法が決まっているわけでもないアイテムの場合、起動するには合言葉が必要だと見なすこと。合言葉型の起動法だということは、キャラクターが合言葉を唱えれば、そのアイテムが起動するということである。それ以外に特別な知識は必要ない。

合言葉は実際の単語でも構わないが、そうすると、普通の会話中にその言葉をしゃべってしまい、うっかり起動させてしまう危険を犯すことになる。合言葉は、一見意味のない言葉や、もはや日常的には使われていない古代語から採った単語や文句であることが多い。合言葉型のアイテムを1つ起動する行為は1回の標準アクションであり、機会攻撃を誘発しない。

アイテムを起動させる合言葉が、そのアイテムに直接記されていることもある。合言葉はよく、アイテムに彫り込まれていたり、刻み込まれていたり、作りつけられていたりする模様やデザインの中に隠されている。あるいは、アイテムに合言葉のヒントとなる手掛かりがあったりする。

合言葉を識別したり、それに関する手掛かりを解いたりするのに〈知識：神秘学〉と〈知識：歴史〉の技能が役に立つだろう。合言葉そのものを見つけて出すにはDC30に成功する必要がある。その判定に失敗した場合、2回目の判定（DC25）に成功すれば、手掛かりに関する何らかの洞察が得られるかもしれない。ディテクト・マジックやアイデンティファイやアナライズ・ドゥウェオマーといった呪文はすべて、そのアイテムの特殊能力を識別することに成功した場合、合言葉を明らかにする。

単純使用型：この種類のアイテムを起動するには、単に使用すればよい。キャラクターはポーションなら飲み、ソード（剣）なら振り、シールド（盾）なら戦闘中に攻撃をそらすように構え、レンズならそれを通して見、ダスト（粉末）なら振り撒き、リング（指輪）ならはめ、ハット（帽子）ならかぶる必要がある。単純使用型の起動方法は、見た通りの自明なものであることがほとんどである。

単純使用型のアイテムの多くは、キャラクターが着用する物体である。常時機能するアイテムは、ほとんどすべてと言っていいほど、所有者の着用するアイテムである。キャラクターが（身の周りに）所持していればよいアイテムも数少ないながらもある。ただし、着用するよう作られてはいても、さらに起動しなければならないものもある。こうした起動には合言葉（上記参照）が必要なこともあるが、たいていは、心の中で起動を命ずるだけでよい。このような場合、合言葉が必要かどうかは、それぞれのアイテムの説明に記載されている。

特記ない限り、単純使用型のアイテムを1つ起動する行為は、1回の標準アクションであるか、あるいはアクションですらなく、機会攻撃を誘発しない。ただし、使用行為がそれ自体で機会攻撃を誘発するアクションを含んでいれば別である。アイテムを使用するのに時間がかかる場合、単純使用による起動は1標準アクションとなる。アイテムの起動が使用行為に含まれており、余分の時間がかからないなら、単純使用による起動はアクションですらない。

単純使用型であるということは、使ってみればそのアイテムに何ができるのかが自動的に判る、ということではない。君はそのアイテムに何ができるのを知って（少なくとも推測して）、起動するように使ってみなければならない。もちろん、ポーションを飲んだり、剣を振るったりするなど、自動的にアイテムの利益が得られる場合は別だが。

サイズと魔法のアイテム

魔法の衣類や装身に類する品を発見した場合、そのサイズが問題になることはまずない。魔法の衣装類は簡単にサイズ調整できるよう作られていたり、魔法の力で着用者に合うように自動的に調整されることが多い。

たいていはアイテムのせいで、さまざまな体重、性別、種族のキャラクターが魔法のアイテムを使えなくなるということはない。稀に、特に種族限定アイテムという形で、例外もあるかもしれない。

防具と武器のサイズ：ランダムに見つかった防具と武器は 30%の確率で小型サイズのキャラクター用 (01 ~ 30)、60%の確率で中型サイズのキャラクター用 (31 ~ 90)、10%の確率でそれ以外のサイズのキャラクター用 (91 ~ 100) である。

魔法のアイテムを着ける Magic Items on the Body

魔法のアイテムの多くは、それを使用したり、その能力から利益を得たというキャラクターが着用する必要がある。人間と同様の体型のクリーチャーならば、同時に 15 個までの魔法のアイテムを身につけることができる。しかし、そうしたアイテムはそれぞれ、肉体の特定の部位 (これを“スロット”と呼ぶ) に着用しなければならない。

人間と同様の体型の肉体には、以下の各グループから 1 つずつアイテムを装着することができ、各グループはアイテムをどの場所に着用するかということで分類されている。

鎧：鎧一揃い

ベルト：ベルトかガードル 1 つ

全身：ローブかヴェストメント 1 着

胸部：マントルかシャツかヴェスト 1 着

両目：アイかグラスかゴーグル 1 つ (または 1 組)

両足：ブーツかシューズかスリッパ 1 足

両手：グラブ片方か、ガントレットかグラブ 1 組

頭部：サークレットかクラウンかハットかヘルムかマスク 1 つ

顔周り：ヘッドバンドかフィラクター 1 つ

首周り：アミュレットかブローチかメダリオンかネックレスかペリアプトかスカラベ 1 つ

指輪 (2 つまで)：指輪 1 つ

盾：盾 1 つ

肩周り：ケーブかクローク 1 着

手首：プレスレットかプレーサー 1 組

もちろん、キャラクターは同種のアイテムをいくつでも好きなだけ運搬したり所持したりしてもよい。しかし、上記の各スロットの制限数を超えてアイテムを追加しても何の効果もない。

アイテムの中には、キャラクターの身体部位を占領せずに着用したり運搬したりできるものもある。アイテムにこうした性質がある場合、それはそのアイテムの説明に記載がある。

魔法のアイテムのパワーに対するセーヴィング・ス

ロー Saving Throws Against Magic Item Powers

魔法のアイテムは呪文や擬似呪文効果を生み出す。魔法のアイテムからの呪文や擬似呪文効果に対するセーヴィング・スローの場合、DC は (10 + その呪文や効果のレベル + そのレベルの呪文を発動するのに必要な最低能力値の能力値ボーナス) である。

スタッフはこのルールの例外である。スタッフの場合、セーヴィング・スローは使用者がその呪文を発動したかのように扱う。これには、術者レベルやセーブ DC へのすべての修正値が含まれる。

ほとんどのアイテムについては、そのアイテムの説明に、さまざまな効果に対するセーヴィング・スロー DC が与えられている。特に、その効果にちょうど相当する呪文が存在しない (従って、レベルがすぐには判らない) ような場合には。

魔法のアイテムへのダメージ Damaging Magic Items

魔法のアイテムは、装備中でないか、何らかの効果によって直接目標とされるか、使用者がセーブの際にダイスの目で 1 を出したのでなければ、セーヴィング・スローを行なう必要はない。魔法のアイテムは、自分にダメージを与えかねない呪文に対して、いつでもセーヴィング・スローを行なうことができる——魔法の力のないアイテムなら普通はセーブの機会を与えられない攻撃に対してもである。魔法のアイテムは (頑健、反応、意志の) 種類を問わず、すべてのセーブに対して同じセーヴィング・スロー・ボーナスを使用する。魔法のアイテムのセーヴィング・スロー・ボーナスは、(2 + その術者レベルの半分 (端数切り捨て)) に等しい。これに対する唯一の例外は知性ある魔法のアイテムである。こうしたアイテムは、その【判断力】に基づいて意志セーブを行なう。

特記ない限り、魔法のアイテムは同じ種類の魔法の力を持たぬアイテムと同様にダメージを被る。魔法のアイテムはダメージを受けても機能し続けるが、破壊状態となってしまうと、魔法の力はすべて失われる。合計ヒット・ポイントの半分以上を越えるダメージを受けたが、ダメージが合計ヒット・ポイントに達していない魔法のアイテムは、状態異常 (破損状態) を被り、かつ正常に機能しない可能性がある (『用語集』の『状態』を参照すること)。

魔法のアイテムの修理

魔法のアイテムを修理するには、そのアイテムを作成するのにかかる費用の半額に等しい物質要素が必要で、かつそのアイテムを作成するのにかかる時間の半分に等しい時間がかかる。破損状態の魔法のアイテムは (さらには破壊状態の魔法のアイテムですらも)、術者レベルが十分に高ければ、メイク・ホウル呪文で修理することもできる。

チャージ数、服用数、使用回数

多くのアイテム、特にワンドとスタッフは、蓄えられているチャージ数によってパワーに限界がある。通常、チャージ型アイテムのチャージ数は最大で 50 である (スタッフは最大で 10)。宝物をランダムに決定して、この種のアイテムが得られた場合、d% をロールして 2 で割り (端数切り捨て、最低でも 1 は残る)、残りチャージ数を決定する。アイテムの最大チャージ数が 50 ではない場合、残りチャージ数を決定するためにランダムにロールすること。

表示されている価格は必ず最大チャージ時のものである (作成時には、アイテムは最大数までチャージされている)。チャージが切れると価値のなくなってしまうアイテムの場合 (チャージのあるアイテムのほとんどはそうだが)、使いさしのアイテムの価格は残りチャージ数に比例する。チャージ以外にも役に立つ機能のあるアイテムの場合、そのアイテムのうち、残りチャージ数で決まるのは価格の一部だけである。

魔法のアイテムの購入

表：入手可能な魔法のアイテム

共同体のサイズ	基本市価上限	下級	中級	上級
集落	50 gp	1d4 個	—	—
小村	200 gp	1d6 個	—	—
村	500 gp	2d4 個	1d4 個	—
小さな町	1,000 gp	3d4 個	1d6 個	—
大きな町	2,000 gp	3d4 個	2d4 個	1d4 個
小さな都市	4,000 gp	4d4 個	3d4 個	1d6 個
大きな都市	8,000 gp	4d4 個	3d4 個	2d4 個
巨大都市	16,000 gp	*	4d4 個	3d4 個

*……巨大都市では、ほとんどすべての下級の魔法のアイテムが入手できる。

魔法のアイテムは価値が高く、ほとんどの大都市では、単なるポーション商人から魔法の剣を専門とする武器職人まで、少なくとも 1 件か 2 件の魔法のアイテムの供給者がいる。もちろん、この本に収録されたすべて

のアイテムがあらゆる町で入手可能というわけではない。

以下のガイドラインは、ある町でどのアイテムが入手できるかを GM が決める際に役に立つよう書かれている。このガイドラインは“平均的”な魔法レベルの世界観を想定している。GM の裁量において、都市の中には、こうした基本ラインから大きく逸脱しているものがあるかもしれない。GM は、各商人から入手できるのはどのアイテムかのリストを取っておくべきだし、新入荷を表すために折に触れて在庫を満たしておくべきだ。

共同体で入手できる魔法のアイテムの数と種類は、共同体のサイズによって決まる。各共同体はそのサイズに見合った基本市価上限を持つ（『入手可能な魔法のアイテム』表を参照）。基本市価上限以下のアイテムがその共同体で売られているのをさほど苦労することなく見つけられる可能性は 75% である。加えて、その共同体ではそれ以外のアイテムもいくつか売られている。そうしたアイテムはランダムに決められて、カテゴリー（下級、中級、上級）分けされる。入手できるアイテムの数をカテゴリーごとに決めした後、個々の表に移行してアイテムの細目を決める前に、『魔法のアイテムのランダム決定表』を参照して各アイテムの種類（ポーション、巻物、指輪、武器、その他）を決定すること。共同体の基本市価上限を上回ったアイテムは再ロールすること。

“魔法が少ない”キャンペーンを行なっているのなら、各共同体の基本市価上限とアイテムの数を半分にすること。“魔法が乏しい”や“魔法がない”キャンペーンでは売られている魔法のアイテムがまったくないこともある。この種のキャンペーンを行なう GM は、魔法の装備が少なくなるぶん、キャラクターが立ち向かう脅威にいくらか修正を加えるべきだ。

魔法のアイテムが豊富なキャンペーンでは、共同体は表の 2 倍の基本市価上限と 2 倍の入手可能なランダムなアイテムを持つ。その他にも、すべての共同体は、どのアイテムが入手可能か見る上で、サイズ分類が 1 段階大きいと見なしてもよい。“魔法がとてつもない”なキャンペーンでは、巨大都市ではすべての魔法のアイテムが購入可能であるとしてもよい。

魔法の力を持たぬアイテムや装備は、そのアイテムがとてつもない高価（フルプレートなど）か珍しい材質で作られている（アダマンティン・ロングソードなど）のでなければ、どんなサイズの共同体であっても、ふつうは入手できる。GM の裁量において、魔法の力を持たぬが入手の難しいアイテムの入手確率は基本市価上限のガイドラインに従って決めるべきだ。

魔法のアイテムの説明 Purchasing Magic Items

魔法のアイテムの一般的な種類それぞれについて全般的な説明をし、その後、個々のアイテムについて説明する。

全般的な説明には、起動方法、ランダム作成法、その他の情報が記載されている。ある種の魔法のアイテムについては、典型的なアイテムの AC、硬度、破壊 DC などとも挙げられている。この AC の値は、そのアイテムが装備中でない場合のものであり、有効【敏捷力】が 0 であるための -5 ペナルティが含まれている。もしクリーチャーがそのアイテムを所持しているなら、この -5 ペナルティの代わりにそのクリーチャーの【敏捷力】修正値を使用すること。

個々のアイテムの中には完全な説明が揃っていないものもある。特に呪文を蓄えるだけのアイテムに多い。呪文の詳しい説明についてはその呪文の説明を参照し、それをアイテムの種類（ポーション、巻物、ワンドなど）に従って修正してやるだけでよい。こうした呪文は、その呪文を発動するのに必要な最小限のレベルで発動されたものとして扱うこと。

完全な説明のあるアイテムでは、そのパワーについて詳細な解説がある。説明の最後には、以下の注記事項が簡略表記で示されている。

オーラ：たいいていの場合、ディテクト・マジックで魔法のアイテムに関係する魔法系統と、そのアイテムが放つオーラの強度が判る。この情報は（あれば）アイテムの注記事項の始めに書かれている。詳しくはディテクト・マジック呪文の説明を参照のこと。

術者レベル：注記事項の次の項目は、アイテムがどれだけ強力かを示す術者レベルである。術者レベルによって、アイテムのセーヴィング・スロー・ボーナスが決まるだけでなく、距離など、アイテムのパワーのうち

レベルによって変化する部分も（変数型ならば）決まる。また、アイテムがディスペル・マジック呪文の効果を受けたり、それに似た状況に置かれた場合に判定に使用するレベルも術者レベルによって決まる。

ポーションや巻物やワンドの場合、作成者がアイテムの術者レベルを設定することができる。アイテムに蓄える呪文を発動できる最低術者レベル以上で、自分の術者レベル以下なら、いくつでもよい。それ以外の魔法のアイテムでは、術者レベルはアイテムごとに設定されている。

装備部位：ほとんどの魔法のアイテムは、適正な身体部位のスロットに着用するか所持するかした場合にしか利用できない。そのアイテムがどこかに仕舞いこまれるか置かれるかしたら、アイテムは機能しない。スロットに“なし”とあれば、そのアイテムを機能させるには手に持つか何らかの形で運搬するかしなければならない。

市価：“市価”の後ろには、売買可能な場合にそのアイテムを買うために払うべき金額（gp 換算）を示す。一般的に言って、PC は魔法のアイテムをこの額の半値で売却できる。

重量：“重量”の後ろには、アイテムの重量を示す。重量の数値が記載されていない場合、そのアイテムの（キャラクターが運べる重量を決める上での）重量は無視してよい。

解説：魔法のアイテムの解説のうち、この部分は、そのアイテムのパワーと能力を述べている。ポーション、巻物、スタッフ、ワンドでは、説明文の一部としてさまざまな呪文を参照することになる（こうした呪文の詳細については『呪文リスト』を参照）。

作成要項：アーティファクトを例外として、適切な特技を持ち前提条件を満たす呪文の使い手であれば、ほとんどの魔法のアイテムを作成できる。魔法のアイテムの解説のうち、この部分は、そうした前提条件を述べている。

必要条件：キャラクターが魔法のアイテムを作成するためには、ある種の必要条件を満たさなければならない。必要条件には、特技や呪文の他にも、レベルや属性、種族など、その他の条件が含まれる。アイテム作成の前条件は、アイテムの術者レベルの次に記載されている。

呪文の前条件は、その呪文を準備したキャラクター（ソーサラーやバードの場合、その呪文を修得しているキャラクター）が提供したり、呪文完成型や呪文解放型の魔法のアイテムによって、あるいは、必要な呪文の効果を生み出す擬似呪文能力によって満たすことができる。前提条件を満たすために呪文完成型アイテムか呪文解放型アイテムのどちらかを使っている場合、作成期間中の毎日、作成者は呪文完成型アイテムを 1 つ消費するか、呪文解放型アイテムから 1 チャージを消費しなければならない。

1 つのアイテムを作成するのに、2 人以上のキャラクターが協力することもできる。それぞれのキャラクターが前条件のうち 1 つ以上を分担するのである。場合によっては、協力が不可欠となることもある。

2 人以上のキャラクターが協力してアイテムを作成するなら、誰を作成者と見なすか決めておかなければならない。アイテムの作成者のレベルを知っておく必要があるためである。

コスト：“コスト”の後ろには、そのアイテムを作成するのに必要な金貨（gp）換算の費用を示す。一般に、この費用はアイテムの市価の半額に等しいが、追加の物質要素によりこの数値が増えることもある。作成するためのコストには、基本価格によるコストと構成要素のコストを加えたものが含まれている。

魔法の武器

魔法の武器は、より着実に攻撃を命中させ、より多くのダメージを与えられるような強化がなされている。魔法の武器には+1～+5の強化ボーナスが付いている。戦闘で使えば、このボーナスは攻撃ロールとダメージ・ロールの両方に適用される。あらゆる魔法の武器は、同時に高品質の武器でもあるのだが、攻撃ロールへの高品質によるボーナスと強化ボーナスは累積しない。

武器には基本的に2つの区分がある。近接武器と遠隔武器である。近接武器に分類される武器の中には、遠隔武器としても使えるものもある。その場合、強化ボーナスは近接攻撃にも遠隔攻撃にも適用される。

魔法の武器の中には特殊能力を持つものもある。アイテムの市価を計算する際には、特殊能力は追加のボーナスと同様に数えるが、特記なき限り、実際に攻撃やダメージを上昇させるわけではない。1つの武器の有効ボーナス（強化ボーナス+特殊能力ボーナス相当値。これにはキャラクターの能力や呪文によりもたらされたものも含む）は+10が上限である。特殊能力のある武器には、少なくとも+1の強化ボーナスが付いていなければならない。武器に同じ特殊能力が2回以上付くことはない。

武器や矢弾は珍しい物質で作られていることもある。d%をロールすること。01～95が出たら、そのアイテムは標準的な物質でできている。96～100が出たら、特殊な物質でできている（『装備』を参照）。

武器の術者レベル：特殊能力のある武器の術者レベルは、個々のアイテムの説明の中にある。強化ボーナスだけで他の能力がない場合、術者レベルは強化ボーナス×3である。強化ボーナスと特殊能力が両方ある場合、2つの術者レベルのうち、高いほうの要求を満たしていなければならない。

追加ダメージ・ダイス：一部の魔法の武器は追加のダイスのかたちでダメージが増える。他のダメージ修正と違い、この追加ダイスぶんは、攻撃時にクリティカルが出ても倍にならない。

射出武器と矢弾：射出武器の強化ボーナスと、矢弾の強化ボーナスは累積しない。2つの強化ボーナスのうち、高い方だけが適用される。

+1以上の強化ボーナスを持つ射出武器から発射された矢弾は、ダメージ減少を克服するかどうかを調べる際には、魔法の武器として扱われる。同様に、属性のある射出武器から撃ち出された矢弾は、その射出武器の属性を得る。

魔法の矢弾の破損：魔法のアロー、クロスボウ・ボルト、スリング・ブリットが目標を外れた場合、50%の確率で折れるなどして使い物にならなくなる。魔法のアロー、クロスボウ・ボルト、スリング・ブリットは、目標に命中するとダメージを与えた後で壊れてしまう。

発光：魔法の武器の30%はライト呪文相当の光を放つ。こうした発光する武器は明らかに魔法のものと判る。この種の武器を鞘から抜いている場合、その存在を隠すことはできない。また、光を消すこともできない。後出の“特定の武器”の中には、説明文中にある通り、必ず光を放つものもあれば、決して光を放たないものもある。

魔法の武器へのダメージ：攻撃側の武器の強化ボーナスが相手の武器の強化ボーナス以上でない限り、攻撃者は強化ボーナスをもつ魔法の武器にダメージを与えることはできない。

起動：通常、魔法の武器の利益を得るには、普通の武器の利益を得ると同一の方法をとればよい——つまりその武器で攻撃すればいい。武器に使用者による“起動”が必要な特殊能力がある場合、通常、使用者が合言葉を口にする必要がある（標準アクション）。キャラクターは一度に50本までの、各々が同じ能力を持つ矢弾の特殊能力を起動することができる。

魔法の武器とクリティカル・ヒット：武器の能力や“特定の武器”の中には、クリティカル・ヒットに追加効果のあるものもある。この特殊効果は、通常ならクリティカル・ヒットを受けないクリーチャーに対しても働く。クリティカル・ロールに成功した場合、特殊効果を適用すること。ただし、武器の通常のダメージを何倍かにすることはできない。

標準的でないクリーチャー用の武器：サイズが小型や中型以外のクリーチャー用の武器のコストはさまざまである（『装備』を参照）。高品質であ

表：武器

下級	中級	上級	武器のボーナス	基本価格 ¹
01～70	01～10	—	+1	2,000 gp
71～85	11～29	—	+2	8,000 gp
—	30～58	01～20	+3	18,000 gp
—	59～62	21～38	+4	32,000 gp
—	—	39～49	+5	50,000 gp
—	—	—	+6 ²	72,000 gp
—	—	—	+7 ²	98,000 gp
—	—	—	+8 ²	128,000 gp
—	—	—	+9 ²	162,000 gp
—	—	—	+10 ²	200,000 gp
86～90	63～68	50～63	—	特定の武器 ³
91～100	69～100	64～100	—	特殊能力あり、再ロール ⁴

- ……矢弾の場合、この価格はアロー、クロスボウ・ボルト、スリング・ブリット 50本ぶん。
- ……武器に実際にこれだけの強化ボーナスが付くことはない。これは特殊能力が付いた武器の市価を見るためのもの。
- ……『特定の武器』表を参照。
- ……近接武器のなら『近接武器特殊能力』表、遠隔武器なら『遠隔武器特殊能力』表を参照。

表：近接武器特殊能力

下級	中級	上級	特殊能力	基本価格修正値 ¹
01～10	01～06	01～03	ペイン	+1ボーナス
11～17	07～12	—	ディフェンディング	+1ボーナス
18～27	13～19	04～06	フレイミング	+1ボーナス
28～37	20～26	07～09	フロスト	+1ボーナス
38～47	27～33	10～12	ショック	+1ボーナス
48～56	34～38	13～15	ゴースト・タッチ	+1ボーナス
57～67	39～44	—	キーン ²	+1ボーナス
68～71	45～48	16～19	キ・フォーカス	+1ボーナス
72～75	49～50	—	マーシフル	+1ボーナス
76～82	51～54	20～21	マイティ・クローヴィング	+1ボーナス
83～87	55～59	22～24	スベル・ストアリング	+1ボーナス
88～91	60～63	25～28	スローイング	+1ボーナス
92～95	64～65	29～32	サンダリング	+1ボーナス
96～99	66～69	33～36	ヴィシャス	+1ボーナス
—	70～72	37～41	アナーキック	+2ボーナス
—	73～75	42～46	アクションマティック	+2ボーナス
—	76～78	47～49	ディスラプション ³	+2ボーナス
—	79～81	50～54	フレイミング・バースト	+2ボーナス
—	82～84	55～59	アイシー・バースト	+2ボーナス
—	85～87	60～64	ホーリィ	+2ボーナス
—	88～90	65～69	ショックキング・バースト	+2ボーナス
—	91～93	70～74	アンホーリィ	+2ボーナス
—	94～95	75～78	ウーンディング	+2ボーナス
—	—	79～83	スピード	+3ボーナス
—	—	84～86	ブリリアント・エナジー	+4ボーナス
—	—	87～88	ダンシング	+4ボーナス
—	—	89～90	ヴォーパル ²	+5ボーナス
100	96～100	91～100	2回ロールすること ⁴	—

- ……『武器』表の武器のボーナスにこれを足し、実際の市価を求める。
- ……斬撃武器か刺突武器のみ（ヴォーパルは斬撃武器のみ）。魔法の武器をランダムに作成して、殴り武器にこの能力が出た場合は振り直すこと。
- ……殴り武器のみ。魔法の武器をランダムに作成して、斬撃武器や刺突武器にこの能力が出た場合は振り直すこと。
- ……同じ能力が2度出た場合や、前のロールで出た能力と両立し得ない能力が出た場合や、特殊能力によって+10の限界を超えてしまう場合は振り直すこと。武器の強化ボーナス+特殊能力ボーナス相当値の合計は、最大でも+10までである。

ることのコストと、魔法による強化のコストは変わらない。

その他の特徴：d%をロールすること。01～30ならそのアイテムは光を発する。31～45ならその能力の手掛かりとなる何か（意匠や銘刻など）がある。46～100なら特に何も無い。

魔法の武器の特殊能力解説

特殊能力のある武器には、少なくとも+1の強化ボーナスが付いていなければならない。

アイシー・バースト (Icy Burst / 冷気爆砕)：アイシー・バースト武器はフロスト武器と同様に働くが、それに加えて、命中しクリティカル・ヒットとなったなら、冷気の爆発を引き起こす。この冷気は使用者に害を与えることはない。フロスト能力(後述参照)で与える1d6ポイントの追加[冷気]ダメージに加えて、アイシー・バースト武器は、クリティカル・ヒットになったなら、さらに1d10ポイントの追加[冷気]ダメージを与える。

表：遠隔武器特殊能力

下級	中級	上級	特殊能力	基本価格修正値 ¹
01～12	01～08	01～04	ペイン ²	+1 ボーナス
13～25	09～16	05～08	ディスタンス	+1 ボーナス
26～40	17～28	09～12	フレイミング ²	+1 ボーナス
41～55	29～40	13～16	フロスト ²	+1 ボーナス
56～60	41～42	—	マーシフル ²	+1 ボーナス
61～68	43～47	17～21	リタナーニング	+1 ボーナス
69～83	48～59	22～25	ショック ²	+1 ボーナス
84～93	60～64	26～27	シーキング	+1 ボーナス
94～99	65～68	28～29	サンダリング ²	+1 ボーナス
—	69～71	30～34	アナークキック ²	+2 ボーナス
—	72～74	35～39	アクシオマティック ²	+2 ボーナス
—	75～79	40～49	フレイミング・バースト ²	+2 ボーナス
—	80～82	50～54	ホーリィ ²	+2 ボーナス
—	83～87	55～64	アイシー・バースト ²	+2 ボーナス
—	88～92	65～74	ショッキング・バースト ²	+2 ボーナス
—	93～95	75～79	アンホーリィ ²	+2 ボーナス
—	—	80～84	スピード	+3 ボーナス
—	—	85～90	プリリアント・エナジー	+4 ボーナス
100	96～100	91～100	2回ロールすること ³	—

1……『武器』表の武器のボーナスにこれを足し、実際の市価を求める。
 2……この能力の付いたボウ、クロスボウ、スリングは発射する矢弾にこのパワーを与える。
 3……同じ能力が2度出た場合や、前のロールで出た能力と両立し得ない能力が出た場合や、特殊能力によって+10の限界を超えてしまう場合は振り直すこと。武器の強化ボーナス+特殊能力ボーナス相当値の合計は、最大でも+10までである。

表：特定の武器

下級	中級	上級	特定の武器	市価
01～15	—	—	スリーブ・アロー	132 gp
16～25	—	—	スクリーミング・ボルト	267 gp
26～45	—	—	高品質の銀製ダガー	322 gp
46～65	—	—	高品質の冷たい鉄製ロングソード	330 gp
66～75	01～09	—	ジャヴェリン・オヴ・ライトニング	1,500 gp
76～80	10～15	—	スレイニング・アロー	2,282 gp
81～90	16～24	—	アダマンティン製ダガー	3,002 gp
91～100	25～33	—	アダマンティン製バトルアックス	3,010 gp
—	34～37	—	グレーター・スレイニング・アロー	4,057 gp
—	38～40	—	チャタースパイク	4,315 gp
—	41～46	—	ダガー・オヴ・ヴェノム	8,302 gp
—	47～51	—	トライデント・オヴ・ウォーニング	10,115 gp
—	52～57	01～04	アサシンス・ダガー	10,302 gp
—	58～62	05～07	シフターズ・ソロウ	12,780 gp
—	63～66	08～09	トライデント・オヴ・フィッシュ・コマンド	18,650 gp
—	67～74	10～13	フレイム・タン	20,715 gp
—	75～79	14～17	ラック・ブレード (ウィッシュ0回)	22,060 gp
—	80～86	18～24	ソード・オヴ・サトルティ	22,310 gp
—	87～91	25～31	ソード・オヴ・ザ・ブレインズ	22,315 gp
—	92～95	32～37	ナイン・ライヴズ・スティーラー	23,057 gp
—	96～98	38～42	オースボウ	25,600 gp
—	99～100	43～46	ソード・オヴ・ライフ・スティーリング	25,715 gp
—	—	47～51	メイス・オヴ・テラー	38,552 gp
—	—	52～57	ライフドリンカー	40,320 gp
—	—	58～62	シルヴァン・シミター	47,315 gp
—	—	63～67	レイピア・オヴ・バンクチャリング	50,320 gp
—	—	68～73	サン・ブレード	50,335 gp
—	—	74～79	フロスト・ブランド	54,475 gp
—	—	80～84	ドワーヴン・スロウワー	60,312 gp
—	—	85～91	ラック・ブレード (ウィッシュ1回)	62,360 gp
—	—	92～95	メイス・オヴ・スマイティング	75,312 gp
—	—	96～97	ラック・ブレード (ウィッシュ2回)	102,660 gp
—	—	98～99	ホーリィ・アヴェンジャー	120,630 gp
—	—	100	ラック・ブレード (ウィッシュ3回)	142,960 gp

武器のクリティカル倍率が×3なら2d10ポイントの追加 [冷気] ダメージ、武器のクリティカル倍率が×4なら3d10ポイントの追加 [冷気] ダメージである。

フロスト能力が起動していない場合でも、クリティカル・ヒットになれば、この武器は追加の [冷気] ダメージを与える。

中程度・力術；術者レベル10；《魔法の武器防具作成》、アイス・ストームあるいはチル・メタル；市価 +2 ボーナス。

アクシオマティック (Axiomatic / 摂理)：アクシオマティック武器は秩序のパワーが込められている。武器が秩序属性となるため、対応するダ

メージ減少を無視することができる。この武器は、混沌の属性を持つものすべてに2d6ポイントの追加ダメージを与える。混沌の属性を持つクリーチャーがこれを用いようとした場合、恒久的な負のレベルが1レベル付いてしまう。負のレベルはこの武器を手にかけている限りずっと続き、武器を使うのをやめた途端に消えてなくなる。しかしこの武器を使用している間は、レストレーション 呪文を使おうが何を使おうが、この負のレベルをなくしてしまふことはできない。

中程度・力術 [秩序]；術者レベル7；《魔法の武器防具作成》、オーダーズ・ラス、作成者の属性が秩序であること；市価 +2 ボーナス。

アナークキック (Anarchic / 無秩序)：アナークキック武器は混沌のパワーが込められている。武器が混沌属性となるため、対応するダメージ減少を無視することができる。この武器は、秩序の属性を持つものすべてに2d6ポイントの追加ダメージを与える。秩序の属性を持つクリーチャーがこれを用いようとした場合、恒久的な負のレベルが1レベル付いてしまう。負のレベルはこの武器を手にかけている限りずっと続き、武器を使うのをやめた途端に消えてなくなる。しかしこの武器を使用している間は、レストレーション 呪文を使おうが何を使おうが、この負のレベルをなくしてしまふことはできない。

中程度・力術 [混沌]；術者レベル7；《魔法の武器防具作成》、ケイオス・ハンマー、作成者の属性が混沌であること；市価 +2 ボーナス。

アンホーリィ (Unholy / 邪なる)：アンホーリィ武器は邪なパワーが込められている。武器が悪属性となるため、対応するダメージ減少を無視することができる。この武器は、善の属性を持つものすべてに2d6ポイントの追加ダメージを与える。善の属性を持つクリーチャーがこれを用いようとした場合、恒久的な負のレベルが1レベル付いてしまう。負のレベルはこの武器を手にかけている限りずっと続き、武器を使うのをやめた途端に消えてなくなる。しかしこの武器を使用している間は、レストレーション 呪文を使おうが何を使おうが、この負のレベルをなくしてしまふことはできない。

中程度・力術 [悪]；術者レベル7；《魔法の武器防具作成》、アンホーリィ・ブライト、作成者の属性が悪であること；市価 +2 ボーナス。

ヴィシヤス (Vicious / 反動)：ヴィシヤス武器が相手に命中すると、破壊的なエネルギーが炸裂し、その相手と使用者の間で共振する。このエネルギーは相手に2d6ポイントのダメージを与え、同時に使用者に1d6ポイントのダメージを与える。ヴィシヤス能力は近接武器にしか付かない。

中程度・死霊術；術者レベル9；《魔法の武器防具作成》、エナヴェイション；市価 +1 ボーナス。

ウーンディング (Wounding / 流血)：ウーンディング武器はクリーチャーに命中した場合、1ポイントの出血ダメージを与える。ウーンディング武器が命中するたびに、出血ダメージは増加していく。出血状態のクリーチャーは、そのクリーチャーのターンの開始時に出血ダメージを受ける。出血状態は、DC15の〈治療〉判定に成功するか、ヒット・ポイント・ダメージを回復する呪文を使用されると、出血が収まる。クリティカル・ヒットになっても出血ダメージは倍化しない。クリティカル・ヒットに完全耐性のあるクリーチャーはこの武器による出血ダメージにも完全耐性を持つ。

中程度・力術；術者レベル10；《魔法の武器防具作成》、ブリード；市価 +2。

ヴォーパル (Vorpal / 首切り)：これは強力でひろく畏怖されている能力である。この能力の付いた武器は当たれば相手の首を切り落とす。攻撃ロールのダイスの目が20であった場合 (その後のクリティカル・ヒットになったかどうかのロールにも成功したならば)、この武器は相手の首 (もしあれば) を胴から切り落とす。各種の異形、すべての粘体など、一部のクリーチャーには首がない。また、ゴーレムや (ヴァンパイア以外の) アンデッドなどは、首を落とされても差し支えない。しかし、それ以外のクリーチャーのほとんどは、首を切り落とされると死ぬ。ヴォーパル武器は斬撃武器にしか付かない (魔法の武器でランダムに作成して、不適切な武器でこの能力が出た場合、振り直すこと)。

強力・死霊術および変成術；術者レベル 18；《魔法の武器防具作成》、キーン・エッジ、サークル・オヴ・デス；市価 +5 ボーナース。

キーン (Keen / 鋭き刃の)：この能力は武器のクリティカル可能域を2倍にする。キーン能力は斬撃武器と刺突武器にしか付かない（魔法の武器でランダムに作成して、不適切な武器でこの能力が出た場合、振り直すこと）。この利益は、クリティカル可能域を拡張する他のすべての効果（キーン・エッジ 呪文や《クリティカル強化》の特技によるものなど）と累積しない。

中程度・変成術；術者レベル 10；《魔法の武器防具作成》、キーン・エッジ；市価 +1 ボーナース。

キ・フォーカス (Ki Focus / “気” 焦点)：この魔法の武器は使用者にとって“気”の流路として働くため、この武器を通して、あなたも素手攻撃をしようしたかのように“気”に基づく特殊攻撃を使用することができる。そうした攻撃には、モンクの“気”打撃と激震掌、そして《朦朧化打撃》の特技（モンクがこの特技に適用できるあらゆる追加能力も含む）などが含まれる。キ・フォーカス 能力は近接武器にしか付かない。

中程度・変成術；術者レベル 8；《魔法の武器防具作成》、作成者がモンクであること；市価 +1 ボーナース。

ゴースト・タッチ (Ghost Touch / 触霊)：ゴースト・タッチ武器は、強化ボーナスの数値に関係なく、非実体クリーチャーに通常通りダメージを与える（非実体クリーチャーの“実体のあるものからは50%ダメージのダメージしか受けない”という能力はゴースト・タッチ武器による攻撃には適用されない）。また、非実体クリーチャーはいつでもこの武器を拾ったり、動かしたりできる。“顕現”状態にあるゴーストは、この武器を実体クリーチャーに対して使用できる。ゴースト・タッチ武器は実際上、常に実体/非実体のうち、使用者にとって有利な方として扱われる。

中程度・召喚術；術者レベル 9；《魔法の武器防具作成》、ブレイン・シフト；市価 +1 ボーナース。

サンダリング (Thundering / 雷鳴)：サンダリング武器は、クリティカル・ヒットになった場合、耳をろうする雷のような轟音を発する。この[音波] エネルギーが使用者に害を与えることはない。サンダリング武器は、クリティカル・ヒットになったなら、1d8 ポイントの追加 [音波] ダメージを与える。武器のクリティカル倍率が×3なら2d8 ポイントの追加 [音波] ダメージ、武器のクリティカル倍率が×4なら3d8 ポイントの追加 [音波] ダメージである。サンダリング武器でクリティカル・ヒットを受けた者は、DC14の頑健セーブに成功しなければならず、失敗すると恒久的に聴覚喪失状態となる。

微弱・死霊術；術者レベル 5；《魔法の武器防具作成》、ブラインドネス / デフネス；市価 +1 ボーナース。

シーキング (Seeking / 誘導)：シーキング 能力は遠隔武器にしか付かない。この武器は目標を目指して方向を変えながら飛ぶため、視認困難など、普通なら適用される失敗確率を無効化する。ただし、使用者はこの武器で正しいマスを狙う必要がある。例えば、間違ってもいない場所へ向けて撃ったアローが方向を変えて（たとえその近くにしようとも）不可視状態の敵に当たるというようなことはない。

強力・占術；術者レベル 12；《魔法の武器防具作成》、トゥルー・シーイング；市価 +1 ボーナース。

ショッキング・バースト (Shocking Burst / 電撃爆砕)：ショッキング・バースト武器はショック武器と同様に働くが、それに加えて、命中しクリティカル・ヒットとなったなら、電撃の爆発を引き起こす。この電撃が使用者に害を与えることはない。ショック 能力（後述参照）で与える1d6 ポイントの追加 [電気] ダメージに加えて、ショッキング・バースト武器は、クリティカル・ヒットになったなら、さらに1d10 ポイントの追加 [電気] ダメージを与える。武器のクリティカル倍率が×3なら2d10 ポイントの追加 [電気] ダメージ、武器のクリティカル倍率が×4なら3d10 ポイントの追加 [電気] ダメージである。

ショック能力が起動していない場合でも、クリティカル・ヒットになれば、この武器は追加の [電気] ダメージを与える。

中程度・力術；術者レベル 10；《魔法の武器防具作成》、コール・ライ

トニングあるいはライトニング・ボルト；市価 +2 ボーナース。

ショック (Shock / 電撃)：ショック武器は、合言葉に応じてぱちぱちと音を立てる電気の火花に包まれる。命中すると、ショック武器は追加で1d6 ポイントの [電気] ダメージを与える。この電気が使用者に害を与えることはない。この効果は、もう一度合言葉を唱えて止めるまで持続する。

中程度・力術；術者レベル 8；《魔法の武器防具作成》、コール・ライトニングあるいはライトニング・ボルト；市価 +1 ボーナース。

スピード (Speed / 追加攻撃)：全力攻撃アクションをする際に、スピード武器の使用者は1回の追加攻撃を行なうことができる。その攻撃には、使用者の最も高い基本攻撃ボーナスを使用し、状況に応じて適切な修正値がすべて適用される（この利益はヘイスト呪文など、同様の効果とは累積しない）。

中程度・変成術；術者レベル 7；《魔法の武器防具作成》、ヘイスト；市価 +3 ボーナース。

スペル・ストアリング (Spell Storing / 呪文蓄積)：呪文の使い手は、3レベルまでの目標型呪文を1つ、スペル・ストアリング武器の中に蓄えておくことができる（蓄える呪文は発動時間が1標準アクションのものに限る）。この武器がクリーチャーに命中し、相手がそれによってダメージを受けた場合、使用者が望めば、この武器に蓄えた呪文を即座にフリー・アクションでそのクリーチャーに発動することができる（この特殊能力は、“アイテムから呪文を発動する場合、最低でも、同一呪文を通常通り発動するのと同じ時間がかかる”という一般ルールの例外である）。いったん呪文が武器から発動されたら、呪文の使い手は3レベルまでの目標型呪文を1つ、この武器に発動してまた蓄えることができる。この武器は使用者に、現在蓄えられている呪文の名前を、魔法の力で告知知らせる。魔法の武器をランダムに作成して出てきた場合、スペル・ストアリング武器には、50%の確率で既に呪文が蓄えられている。

強力・力術（加えて、蓄えた呪文のオーラ）；術者レベル 12；《魔法の武器防具作成》、作成者が12レベル以上の術者であること；市価 +1 ボーナース。

スローイング (Throwing / 投擲)：この能力は近接武器にしか付かない。この能力の付いた近接武器は射程単位が10フィートとなり、その武器の通常の使い方に《習熟》している者なら投擲することができる。

微弱・変成術；術者レベル 5；《魔法の武器防具作成》、マジック・ストーン；市価 +1 ボーナース。

ダンシング (Dancing / 踊る)：ダンシング武器は標準アクションにより、手から放して、ひとりでの攻撃させることができる。4ラウンドの間、これを手から放した者の基本攻撃ボーナスを使って攻撃し、その後地面に落ちる。“踊っている（ひとりでの攻撃している）”間、武器は機会攻撃を行なうことはできず、この武器を起動した者はその武器で武装しているとは見なされない。それ以外の点ではすべて、アイテムを目標とするすべての戦闘行動と効果に対して、この武器はクリーチャーが使用あるいは装備しているものと見なされる。“踊っている”間、この武器は起動したキャラクターと同じ接敵面を占め、隣接する敵を攻撃する（間合いの長い武器は10フィートまで離れた敵を攻撃できる）。ダンシング武器は、自分を起動した人物が物理的・魔法的な手段で移動した場合でも、その人物に付き従う。これを解き放った使用者の手が片方でも空いているならば、この武器が攻撃している最中に、フリー・アクションでこれを掴むことができる。こうして取り戻した場合、武器は以後4ラウンドのあいだ“踊る”（ひとりでの攻撃する）ことはなくなる。

強力・変成術；術者レベル 15；《魔法の武器防具作成》、アニメイト・オブジェクト；市価 +4 ボーナース。

ディスタンス (Distance / 遠矢)：この能力は遠隔武器にしか付かない。ディスタンス武器は射程単位が同種の普通の武器の2倍になる。

中程度・占術；術者レベル 6；《魔法の武器防具作成》、クリアオーディエンス / クリアヴォイアンス；市価 +1 ボーナース。

ディスラプション (Disruption / アンデッド粉砕)：ディスラプション武器はあらゆるアンデッドに破滅をもたらす。戦闘中にこの武器で命中を受けたアンデッドはみな、DC14の意志セーブに成功しなければならず、

失敗すると破壊されてしまう。ディスラプション武器は近接殴打武器でなければならない。

強力・召喚術；術者レベル14；《魔法の武器防具作成》、ヒール；市価 +2 ボーナス。

ディフェンディング (Defending / 防御)：ディフェンディング武器の使用者は、武器の強化ボーナスの一部あるいは全部を自分のACにボーナスとして回すことができ、このボーナスは他のあらゆるボーナスと累積する。使用者は自分のターンの開始時、この武器を使う前にフリー・アクションで、武器の強化ボーナスのうちどれだけを通常のボーナスとして使い、どれだけをACボーナスにするかを決定する。このACボーナスは次に自分のターンが来るまで持続する。

中程度・防御術；術者レベル8；《魔法の武器防具作成》、シールドあるいはシールド・オヴ・フェイス；市価 +1 ボーナス。

ブリリアント・エナジー (Brilliant Energy / 輝くエネルギー)：ブリリアント・エナジー武器は主要部分が光で置き換わっているが、アイテムの重量は変化しない。常に松明と同様の光を発する(半径20フィート)。ブリリアント・エナジー武器は、生命のない物体を無視する。この武器は装甲を抜けてしまうため、ACへの鎧ボーナス、盾ボーナス(およびそれらへの強化ボーナス)を無視する(【敏捷力】ボーナス、反発ボーナス、回避ボーナス、外皮ボーナス、その他これに類するボーナスは有効である)。ブリリアント・エナジー武器はアンデッド、人造、物体には害を与えることができない。この能力は近接武器、投擲武器、矢弾にしか付かない。

強力・変成術；術者レベル16；《魔法の武器防具作成》、ガシアス・フォーム、コンティニュアル・フレイム；市価 +4 ボーナス。

フレイミング (Flaming / 炎)：フレイミング武器は、合言葉に応じて炎に包まれる。命中すると、フレイミング武器は追加で1d6ポイントの[火]ダメージを与える。この炎が使用者に害を与えることはない。この効果は、もう一度合言葉を唱えて止めるまで持続する。

中程度・力術；術者レベル10；《魔法の武器防具作成》、ファイアーボールあるいはフレイム・ストライクあるいはフレイム・ブレード；市価 +1 ボーナス。

フレイミング・バースト (Flaming Burst / 炎火爆発)：フレイミング・バースト武器はフレイミング武器と同様に働くが、それに加えて、命中しクリティカル・ヒットとなったなら、炎の爆発を引き起こす。この炎が使用者に害を与えることはない。フレイミング能力(前述参照)で与える1d6ポイントの追加[火]ダメージに加えて、フレイミング・バースト武器は、クリティカル・ヒットになったなら、さらに1d10ポイントの追加[火]ダメージを与える。武器のクリティカル倍率が×3なら2d10ポイントの追加[火]ダメージ、武器のクリティカル倍率が×4なら3d10ポイントの追加[火]ダメージである。

フレイミング能力が起動していない場合でも、クリティカル・ヒットになれば、この武器は追加の[火]ダメージを与える。

強力・力術；術者レベル12；《魔法の武器防具作成》、ファイアーボールあるいはフレイム・ストライクあるいはフレイム・ブレード；市価 +2 ボーナス。

フロスト (Frost / 霜)：フロスト武器は、合言葉に応じて凍りつくような冷気に包まれる。命中すると、フロスト武器は追加で1d6ポイントの[冷気]ダメージを与える。この冷気が使用者に害を与えることはない。この効果は、もう一度合言葉を唱えて止めるまで持続する。

中程度・力術；術者レベル8；《魔法の武器防具作成》、アイス・ストーンあるいはチル・メタル；市価 +1 ボーナス。

ペイン (Bane / ~殺し)：ペイン武器は特定の敵を攻撃するのに優れている。しかるべき敵に対しては、武器の強化ボーナスは本来のボーナスに+2されたものとなる。また、その敵には2d6ポイントの追加ダメージも与える。ある武器が何者を倒すために作られたかランダムに決定する場合、次の表でロールすること。

d%	倒す相手
01～05	異形 (“アベレイション”ペイン)
06～09	動物 (“アニマル”ペイン)
10～16	人造 (“コンストラクト”ペイン)
17～22	竜 (“ドラゴン”ペイン)
23～27	フェイ (“フェイ”ペイン)
28～60	人型生物 (副種別を1つ選ぶ) (“副種別名”ペイン)
61～65	魔獣 (“マジカル・ビースト”ペイン)
66～70	人怪 (“モンストラス・ヒューマノイド”ペイン)
71～72	粘体 (“ウーズ”ペイン)
73～88	来訪者 (副種別を1つ選ぶ) (“副種別名”アウトサイダー”ペイン)
89～90	植物 (“プラント”ペイン)
91～98	アンデッド (“アンデッド”ペイン)
99～100	蟲 (“ヴァーミン”ペイン)

中程度・召喚術；術者レベル8；《魔法の武器防具作成》、サモン・モンスター；市価 +1 ボーナス。

ホーリィ (Holy / 聖なる)：ホーリィ武器は聖なるパワーが込められている。武器が善属性となるため、対応するダメージ減少を無視することができる。この武器は、悪属性を持つものすべてに2d6ポイントの追加ダメージを与える。悪属性を持つクリーチャーがこれを用いようとした場合、恒久的な負のレベルが1レベル付いてしまう。負のレベルはこの武器を手にしていない限りずっと続き、武器を使うのをやめた途端に消えてなくなる。しかしこの武器を使用している間は、レストレーション呪文を使おうが何をしようが、この負のレベルをなくしてしまふことはできない。

中程度・力術 [善]；術者レベル7；《魔法の武器防具作成》、ホーリィ・スマイト、作成者の属性が善であること；市価 +2 ボーナス。

マーシフル (Merciful / 慈悲)：この武器は1d6ポイントの追加ダメージを与え、また、この武器が与えるダメージはすべて非致傷ダメージとなる。武器は合言葉によってこの能力を抑止し、また、合言葉をもう一度唱えることで再開することができる。抑止すると致傷ダメージを与えられるようになるが、この能力による追加ダメージもなくなる。

微弱・召喚術；術者レベル5；《魔法の武器防具作成》、キュア・ライト・ウーンズ；市価 +1 ボーナス。

マイティ・クリーヴィング (Mighty Cleaving / 薙ぎ払い追加)：マイティ・クリーヴィング武器によって、《薙ぎ払い》特技を使っている者は最初の攻撃を命中させた場合に追加攻撃をさらにもう1回行なうことができる。この時攻撃する敵は最初の敵に隣接していなければならない、かつ使用者の間合い内にいなければならない。この追加攻撃を最初の敵に対して行なうことはできない。マイティ・クリーヴィング能力は近接武器にしか付かない。

中程度・力術；術者レベル8；《魔法の武器防具作成》、ディヴァイン・パワー；市価 +1 ボーナス。

リターニング (Returning / 戻ってくる)：この特殊能力は投擲できる武器にしか付かない。リターニング武器は宙を飛び、投げたクリーチャーの手元に戻ってくる。戻ってくるのは、投げたクリーチャーの次のターンの直前である(従って、そのターンには、再び使えるようになっている)。リターニング武器が戻ってきた時に掴み取るのはフリー・アクションである。キャラクターが武器を掴めなかったり、投げた後移動していた場合、武器は投擲されたマスの地面に落ちる。

中程度・変成術；術者レベル7；《魔法の武器防具作成》、テレキネシス；市価 +1 ボーナス。

特定の武器

アサシンス・ダガー

(Assassin's Dagger / 暗殺者の短剣)

オーラ 中程度・死霊術；術者レベル 9

装備部位 一；市価 10,302 gp；重量 1 ポンド

解説

見るからにまがまがしい、この反りのある +2 ダガーは、アサシンが行った致死攻撃における頑健セーブのセーブ DC に +1 のボーナスを与える。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、スレイ・リビング；コスト 5,302 gp。

アダマンティン製ダガー

(Adamantine Dagger)

オーラ オーラなし (非魔法)；術者レベル 一

装備部位 一；市価 3,002 gp；重量 1 ポンド

解説

これはアダマンティンでできた、魔法の力のないダガーである。高品質の武器であるため、攻撃ロールに +1 の強化ボーナスがある。

アダマンティン製バトルアックス

(Adamantine Battleaxe)

オーラ オーラなし (非魔法)；術者レベル 一

装備部位 一；市価 3,010 gp；重量 6 ポンド

解説

これはアダマンティンでできた、魔法の力のないバトルアックスである。高品質の武器であるため、攻撃ロールに +1 の強化ボーナスがある。

オースボウ

(Oathbow / 誓いの弓)

オーラ 強力・力術；術者レベル 15

装備部位 一；市価 25,600 gp；重量 3 ポンド

解説

エルフ族の手によるこの白い +2 コンポジット・ロングボウ (+2【筋力】ボーナス) は、矢をつがえ弓を引き絞ると、「すみやかに敵をば打ち取りつべし」とエルフ語で声低くささやく。1 日に 1 回、射手が目標を殺すと声高に誓えば (フリー・アクション)、このボウの声はささやきから低い叫びに変じ、「われに背く者に迅き死をば与えん」と言う。このように殺すと誓った敵に対してアローを放てば、このボウは +5 の強化ボーナスを得、放たれたアローは 2d6 ポイントの追加ダメージを与える (クリティカル時のダメージは ×3 ではなく ×4 になる)。しかし、殺すと誓った敵以外のすべての敵に対しては、このボウは高品質の武器としてしか扱われず、また、使用者は オースボウ 以外の武器を用いての攻撃ロールには -1 のペナルティを被る。これらのボーナスとペナルティは、7 日間か、殺すと誓った敵がオースボウの使用者に殺されたり破壊されたりするか、どちらか早い方まで持続する。

オースボウは、殺すと誓った敵を一度に 1 体しか持てない。使用者がある目標を殺すと誓ってしまったら、その目標を手ずから殺すか、7 日が過ぎるまで、新たな誓いを立てることはできない。使用者が殺すと誓った敵を、誓いを立てたその日に殺した場合でも、その誓いを立ててから 24 時間経つまで、オースボウの特殊能力を再び起動することはできない。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、作成者がエルフであること；コスト 13,100 gp。

高品質の冷たい鉄製ロングソード

(Longsword, Cold Iron Masterwork)

オーラ オーラなし (非魔法)；術者レベル 一

装備部位 一；市価 330 gp；重量 4 ポンド

解説

これは冷たい鉄でできた、魔法の力のないロングソードである。高品質の武器であるため、攻撃ロールに +1 の強化ボーナスがある。

高品質の銀製ダガー

(Silver Dagger, Masterwork)

オーラ オーラなし (非魔法)；術者レベル 一

装備部位 一；市価 322 gp；重量 1 ポンド

解説

これは錬金術銀製のダガーで、高品質の武器であるため、攻撃ロールに +1 の強化ボーナスがある (ただしダメージ・ロールには付かない)。

サン・ブレード

(Sun Blade / 太陽剣)

オーラ 中程度・力術；術者レベル 10

装備部位 一；市価 50,335 gp；重量 2 ポンド

解説

この剣はバスタード・ソード相当の大きさだが、重量や使いやすさはショート・ソード相当になっている (言いかえるならば、この剣は誰が見てもバスタード・ソードに見えるし、ダメージもバスタード・ソード相当だが、使用者にはショート・ソードに感じられるし、ショート・ソードとして扱うことができるのである)。バスタード・ソードかショート・ソード、どちらか片方に《習熟》していれば、サン・ブレードの使用に《習熟》している。これと同様、バスタード・ソードやショート・ソードの《武器熟練》や《武器開眼》も等しく適用できる。ただし、両方の武器に対する特技を持っていても、その利益が累積することはない。

普段の戦闘では、この輝く黄金の剣は +2 バスタード・ソードとして働く。悪のクリーチャーに対しては、強化ボーナスは +4 になる。負のエネルギー界のクリーチャーやアンデッド・クリーチャーに対しては 2 倍のダメージを与える (クリティカル・ヒット時のダメージは ×2 ではなく ×3 になる)。

加えてこの剣は特別な“太陽光”のパワーを有する。1 日 1 回、使用者が合言葉を唱えながらこの剣を頭上に掲げて雄々しくうち振ると、剣は明るく黄色く輝く。この光は“明るい光”として働き、まるで自然な太陽光であるかのように光に弱いクリーチャーに影響を及ぼす。光ははじめ使用者の周囲 10 フィートを照らし、以後 10 ラウンドにわたって 1 ラウンドに 5 フィートずつ広がって、ついには半径 60 フィートの光の球となる。剣をうち振るのを止めれば、光は弱まり薄れ、1 分後には完全に消えてしまう。サン・ブレードはみな善の属性を有する。悪の属性を持つクリーチャーがこれを用いようとした場合、負のレベルが 1 レベル付いてしまう。負のレベルはこの剣を手に行っている限りずっと続き、剣を使うのをやめた途端に消えてなくなる。しかしこの武器を使用している間は、レストレーション 呪文を使おうが何を使おうが、この負のレベルを無くすことはできない。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、デイルイト、作成者の属性が善であること；コスト 25,335 gp。

シフターズ・ソロウ

(Shifter's Sorrow / 変身生物の災い)

オーラ 強力・変成術；術者レベル 15

装備部位 一；市価 12,780 gp；重量 10 ポンド

解説

この +1 / +1 ツーブレデッド・ソードの刃は錬金術銀製である。この武器は“変身生物”の副種別を持つクリーチャーに対して 2d6 ポイン

トの追加ダメージを与える。変身生物や別形態をとっているクリーチャー（“自然の化身”を使用しているドルイドなど）がこの武器で攻撃され、命中を受けた場合、そのクリーチャーはDC15の意志セーブを行わなければならない。失敗すると本来の姿に戻ってしまう。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ペイルフル・ポリモーフ；**コスト** 6,780 gp。

ジャヴェリン・オヴ・ライトニング

(Javelin of Lightning / 稲妻の投げ槍)

オーラ 微弱・力術；**術者レベル** 5

装備部位 一；**市価** 1,500 gp；**重量** 2 ポンド

解説

このジャヴェリンは投擲すると5d6ダメージのライトニング・ボルト（反応・半減、DC14）に変じる。一度投擲すると消え失せてしまう。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ライトニング・ボルト；**コスト** 750 gp。

シャタースパイク

(Shatterspike / 粉碎の大釘)

オーラ 強力・力術；**術者レベル** 13

装備部位 一；**市価** 4,315 gp；**重量** 4 ポンド

解説

この威圧的な武器は刃治いにいくつもの鉤や逆棘やのこ歯が付いたロングソードのように見える。この武器は敵の武器を捕らえて破壊するのに最適である。《武器破壊強化》の特技を持たぬ使用者は、シャタースパイクを+1ロングソードとしてしか使用できない。《武器破壊強化》の特技を持つ使用者は、相手の武器の破壊を試みる際に、シャタースパイクを+4ロングソードとして使うことができる。シャタースパイクは強化ボーナスが+4以下の武器にダメージを与えることができる。

作成要項

必要条件【筋力】13、《魔法の武器防具作成》、《強打》、《武器破壊強化》、シャター；**コスト** 2,315 gp。

シルヴァン・シミター

(Sylvan Scimitar / 森の曲刀)

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 11

装備部位 一；**市価** 47,315 gp；**重量** 4 ポンド

解説

この+3シミターを“温暖”な気候のなか、野外で用いた場合には、使用者は《薙ぎ払い》の特技を使えるようになり、また1d6ポイントの追加ダメージを与える。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ディヴァイン・パワー あるいは作成者が7レベル以上のドルイドであること；**コスト** 23,815 gp。

スクリーミング・ボルト

(Screaming Bolt / 叫ぶクロスボウ・ボルト)

オーラ 微弱・心術；**術者レベル** 5

装備部位 一；**市価** 267 gp；**重量** 1/10 ポンド

解説

この+2クロスボウ・ボルトは、射出されると叫び声のような音をたてる。射出者の敵のうち、このボルトの通り道から20フィート以内の者はみなDC14の意志セーブに成功しなければならず、失敗すると怯え状態になる。これは【精神作用】の【恐怖】効果である。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ドゥーム；**コスト** 137 gp。

スリープ・アロー

(Sleep Arrow / 眠りの矢)

オーラ 微弱・心術；**術者レベル** 5

装備部位 一；**市価** 132 gp；**重量** 1/10 ポンド

解説

この+1アローは白く塗られており、矢羽根も白である。敵に命中したならば、普通ならダメージを与えるはずのところ、かわりに爆発して魔法のエネルギーに変じ、非致傷ダメージを与える（この非致傷ダメージの量は普通ならアローが与える致傷ダメージと同じである）。加えて、目標はDC11の意志セーブを強いられ、失敗すると睡眠状態になる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、スリープ；**コスト** 70 gp。

スレイニング・アロー

(Slaying Arrow / 抹殺の矢)

オーラ 強力・死霊術；**術者レベル** 13

装備部位 一；**市価** 2,282 gp（スレイニング・アロー）、4,057 gp（グレート・スレイニング・アロー）；**重量** 1/10 ポンド

解説

この+1アローは特定の種別あるいは副種別のクリーチャー相手に特化している。そうしたクリーチャーに命中した場合、目標はDC20の頑健セーブを行わなければならない。失敗すると50ポイントのダメージを受ける。通常なら頑健セーブを一切行わないクリーチャー（アンデッドや人造）も、この攻撃の対象となることに注意。生きているクリーチャー相手に特化している場合、これは“[即死]効果”である（従って、デス・ウォードの呪文によって目標を守ることができる）。このアローの特化の対象となるクリーチャー種別や副種別を決定するためには、次の表でロールすること。

d%	目標種別あるいは副種別
01～05	異形（“アベレイション”スレイニング）
06～09	動物（“アニマル”スレイニング）
10～16	人造（“コンストラクト”スレイニング）
17～27	竜（“ドラゴン”スレイニング）
28～32	フェイ（“フェイ”スレイニング）
33	人型生物：水棲（“アクアティック・ヒューマノイド”スレイニング）
34～35	人型生物：ドワーフ（“ドワーフ”スレイニング）
36～37	人型生物：エルフ（“エルフ”スレイニング）
38～44	人型生物：巨人（“ジャイアント・ヒューマノイド”スレイニング）
45	人型生物：ノール（“ノール”スレイニング）
46	人型生物：ノーム（“ノーム”スレイニング）
47～49	人型生物：ゴブリン類（“ゴブリンノイド”スレイニング）
50	人型生物：ハーフリング（“ハーフリング”スレイニング）
51～54	人型生物：人間（“ヒューマン”スレイニング）
55～57	人型生物：爬虫類（“レプティリアン・ヒューマノイド”スレイニング）
58～60	人型生物：オーク（“オーク”スレイニング）
61～65	魔獣（“マジカル・ビースト”スレイニング）
66～70	人怪（“モンスTRAS・ヒューマノイド”スレイニング）
71～72	粘体（“ウーズ”スレイニング）
73	来訪者：風（“エア・アウトサイダー”スレイニング）
74～76	来訪者：混沌（“ケイオティック・アウトサイダー”スレイニング）
77	来訪者：地（“アース・アウトサイダー”スレイニング）
78～80	来訪者：悪（“イーヴル・アウトサイダー”スレイニング）
81	来訪者：火（“ファイアー・アウトサイダー”スレイニング）
82～84	来訪者：善（“グッド・アウトサイダー”スレイニング）
85～87	来訪者：秩序（“ローフル・アウトサイダー”スレイニング）
88	来訪者：水（“ウォーター・アウトサイダー”スレイニング）
89～90	植物（“プラント”スレイニング）
91～98	アンデッド（“アンデッド”スレイニング）
99～100	蟲（“ヴァーミン”スレイニング）

グレート・スレイニング・アローは通常のスレイニング・アローと同様に機能するが、[即死]効果を避けるためのセーブDCは23で、セーブに失敗すると100ポイントのダメージを与える。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、フィンガー・オヴ・デス（スレイニング・アロー）、レベル上昇させたフィンガー・オヴ・デス（グレート・スレイニング・アロー）；**コスト** 1,144 gp 5 sp（スレイニング・アロー）、2,032 gp（

グレート・スレイング・アロー)。

ソード・オヴ・サトルティ

(Sword of Subtlety / 隠密剣)

オーラ 中程度・幻術；術者レベル 7

装備部位 一；市価 22,310 gp；重量 2 ポンド

解説

これは鈍い灰色をしたごく薄い刃を持つ +1 ショート・ソードで、この武器で急所攻撃を行なう場合、使用者は攻撃ロールとダメージ・ロールに +4 のボーナスを得る。

作成要項

必要条件 《魔法の武器防具作成》、ブラー；コスト 11,310 gp。

ソード・オヴ・ザ・プレインズ

(Sword of the Planes / 次元界の剣)

オーラ 強力・力術；術者レベル 15

装備部位 一；市価 22,315 gp；重量 4 ポンド

解説

このロングソードは、物質界では強化ボーナスが +1 だが、元素界では(どの元素界でも) +2 になる(物質界でエレメンタル相手に使う場合も +2 の強化ボーナスが適用される)。アストラ界やエーテル界で使う場合や、これらの次元界出身のクリーチャー相手に使う場合は +3 ロングソードとして機能する。その他の次元界で使う場合や、来訪者相手に使う場合は +4 ロングソードとして機能する。

作成要項

必要条件 《魔法の武器防具作成》、ブレイン・シフト；コスト 11,315 gp。

ソード・オヴ・ライフ・スティーリング

(Sword of Life Stealing / 奪命剣)

オーラ 強力・死霊術；術者レベル 17

装備部位 一；市価 25,715 gp；重量 4 ポンド

解説

この黒い鉄の +2 ロングソードは、クリティカル・ヒット時に相手に負のレベルを 2 レベル与える。相手に負のレベルが 1 レベル付くごとに、使用者は 1d6 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。この一時的ヒット・ポイントは 24 時間持続する。命中を受けてから 1 日後に、対象は受けた負のレベル 1 レベルごとに DC16 の頑健セーブを行ない、失敗するごとにその負のレベル 1 レベルが恒久的な負のレベルとなる。

作成要項

必要条件 《魔法の武器防具作成》、エナヴェイション；コスト 13,015 gp。

ダガー・オヴ・ヴェノム

(Dagger of Venom / 毒の短剣)

オーラ 微弱・死霊術；術者レベル 5

装備部位 一；市価 8,302 gp；重量 1 ポンド

解説

これは黒い +1 ダガーで、ぎざぎざの刃がついている。使用者は、1 日に 1 回、この刃で命中を与えたクリーチャーに対してポイズン効果(同名の呪文と同様、セーブ DC14)を使用することができる。使用者は、この効果を使うかどうかを命中した後で決めることができる。ポイズン効果の使用はフリー・アクションであるが、このダガーで命中を与えたラウンドのうちに使用しなければならない。

作成要項

必要条件 《魔法の武器防具作成》、ポイズン；コスト 4,302 gp。

トライデント・オヴ・ウォーニング

(Trident of Warning / 警報の三叉矛)

オーラ 中程度・占術；術者レベル 7

装備部位 一；市価 10,115 gp；重量 4 ポンド

解説

この種の武器により、使用者は 680 フィート以内の水棲肉食生物の位置、深度、種類、数を察知できるようになる。この情報を得るには、トライデント・オヴ・ウォーニングを手握り、察知する方向に向けなければならない。半径 680 フィートの半球を走査するのに 1 ラウンドかかる。それ以外の点では、この武器は +2 トライデントである。

作成要項

必要条件 《魔法の武器防具作成》、ロケット・クリーチャー；コスト 5,215 gp。

トライデント・オヴ・フィッシュ・コマンド

(Trident of Fish Command / 魚の王の三叉矛)

オーラ 中程度・心術；術者レベル 7

装備部位 一；市価 18,650 gp；重量 4 ポンド

解説

長さ 6 フィートの柄のついた、この +1 トライデントには、魔法の力がこもっており、使用者は 14HD までの水棲動物をチャームすることができる(チャーム・アニマルズの呪文と同様、意志・無効、DC16；現時点で使用者やその仲間に攻撃を受けている場合、動物は +5 のボーナスを得る)。ただし、対象となる動物のうちどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない。使用者はこの効果を 1 日 3 回まで使用できる。使用者はスピーク・ウィズ・アニマルズの呪文を使用しているかのように、それらの動物と意思疎通できる。セーヴィング・スローに成功した動物は制御を脱するが、それでも、このトライデントから 10 フィート以内に近づこうとはしない。

作成要項

必要条件 《魔法の武器防具作成》、スピーク・ウィズ・アニマルズ、チャーム・アニマルズ；コスト 9,482 gp 5 sp。

ドワーヴン・スロウアー

(Dwarven Thrower / ドワーフの投げ槌)

オーラ 中程度・力術；術者レベル 10

装備部位 一；市価 60,312 gp；重量 5 ポンド

解説

この武器は普通は単なる +2 ウォーハンマーとして働く。だがいったんドワーフの手に握られると、強化ボーナスが +1 されて合計 +3 になり、リターニングの特殊能力がつく。そうすると、このハンマーは射程単位 30 フィートで投擲できるようになる。投擲した場合、(巨人)の副種別を持つクリーチャーに対しては 2d8 ポイントの追加ダメージ、それ以外の目標に対しては 1d8 ポイントの追加ダメージを与える。

作成要項

必要条件 《魔法の武器防具作成》、作成者が 10 レベル以上のドワーフであること；コスト 30,312 gp。

ナイン・ライヴズ・スティーラー

(Nine Lives Stealer / 九人殺しの剣)

オーラ 強力・死霊術 [悪]；術者レベル 13

装備部位 一；市価 23,057 gp；重量 4 ポンド

解説

このロングソードは常に +2 ロングソードとして働く上に、相手から生命力を吸い取るパワーを有する。9 度使うとこの能力は失われる。その時点で、この剣はただの +2 ロングソードとなる——どことなく邪悪なふんいきはあるかもしれないが、この剣の死をもたらず能力はクリティカル・ヒットが出たときにだけ働く。この武器はクリティカル・ヒットを受けないクリーチャーには効果がない。犠牲者は死を回避するために

DC20の頑健セーブを行なうことができる。このセーブに成功すれば、この剣の死をもたらず能力は機能せず、チャージ回数は消費されない。通常のクリティカル・ダメージだけが及ぶ。この剣は悪である。善の属性を持つクリーチャーがこの剣を用いようとした場合、負のレベルが2レベル付いてしまう。負のレベルはこの武器を手にはしている限りずっと続き、武器を使うのをやめた途端に消えてなくなる。この負のレベルによって実際にレベルが下がってしまうことはないが、この武器を使用している間は、レストレーション 呪文を使おうが何を使おうが、この負のレベルをなくしてしまうことはできない。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、フィンガー・オヴ・デス；**コスト** 11,528 gp 5 sp。

フレイム・タン
(Flame Tongue / 炎の舌)

オーラ 強力・力術；**術者レベル** 12

装備部位 —；**市価** 20,715 gp；**重量** 4 ポンド

解説

これは +1 フレイミング・バースト・ロングソードである。1日に1回、この剣は30フィート以内のいずれかの目標に対して、遠隔接触攻撃として炎の光線を打ち出すことができる。命中すれば、この光線は4d6ポイントの[火]ダメージを与える。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、スコーチング・レイに加え、ファイアーボールあるいはフレイム・ストライクあるいはフレイム・ブレード；**コスト** 10,515 gp。

フロスト・ブランド
(Frost Brand / 霜の烙印)

オーラ 強力・力術；**術者レベル** 14

装備部位 —；**市価** 54,475 gp；**重量** 8 ポンド

解説

これは +3 フロスト・グレートソードであり、気温が華氏0度（摂氏-18度）未満になると、松明相当の明かりを放つ。そのような時は、鞘から抜いたならば隠すことはできず、明かりを消すこともできない。この剣は使用者を火から守る——毎ラウンド、使用者が受けるはずの[火]ダメージの最初の10ポイントぶんを吸収してしまうのである。

フロスト・ブランドは半径20フィート以内にある魔法のものでないすべての火を消してしまう。また、標準アクションにより、持続的な[火]の呪文も解呪する。ただし、瞬間的効果を解呪することはできない。解呪するには、使用者が各呪文に対して解呪判定(1d20+14)に成功しなければならない。それらの呪文の解呪DCは(11+その[火]の呪文の術者レベル)である。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、アイス・ストーム、ディスペル・マジック、プロテクション・フロム・エナジー；**コスト** 27,375 gp 5 sp。

ホーリィ・アヴェンジャー
(Holy Avenger / 降魔の聖剣)

オーラ 強力・防御術；**術者レベル** 18

装備部位 —；**市価** 120,630 gp；**重量** 4 ポンド

解説

この+2冷たい鉄製ロングソードは、パラディンの手に握られれば、+5ホーリィ冷たい鉄製ロングソードとなる。

この神聖なる武器は使用者と使用者に隣接するすべての者に、呪文抵抗(5+そのパラディンのレベル)を与える。また、使用者は(1ラウンドに1回、標準アクションとして)パラディンのクラス・レベルでグレーター・ディスペル・マジックを使用できる(グレーター・ディスペル・マジックの3用途のうち、効果範囲型解呪のみが使用可能であり、目標

型解呪や呪文相殺はできない)。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ホーリィ・オーラ、作成者の属性が善であること；**コスト** 60,630 gp。

メイス・オヴ・スマイティング
(Mace of Smiting / 粉碎の槌矛)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 11

装備部位 —；**市価** 75,312 gp；**重量** 8 ポンド

解説

この+3アダマンティン製ヘヴィ・メイスは、人造クリーチャーに対しては強化ボーナスが+5になり、人造クリーチャーにクリティカル・ヒットを与えた場合、これを完全に破壊する(セーヴィング・スロー不可)。また、来訪者に対してクリティカル・ヒットを与えた場合、与えるダメージは×2ではなく×4になる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ディスインテグレート；**コスト** 39,312 gp。

メイス・オヴ・テラー
(Mace of Terror / 恐怖の槌矛)

オーラ 強力・死霊術；**術者レベル** 13

装備部位 —；**市価** 38,552 gp；**重量** 8 ポンド

解説

この武器は通常、実にぞっとするような見た目の鉄か鋼でできたメイスに見える。合言葉により、この+2ヘヴィ・メイスは使用者の姿も衣も、最も暗く恐ろしい幻に変える。そのさまあまりにすさまじいため、30フィートの円錐形の範囲内にいる生きているクリーチャーはフィアー呪文をかけられたかのように恐怖状態となる(意志・不完全、DC16)。彼らはセーヴィング・スローに-2の士気ペナルティを被り、使用者から逃げ出す。使用者はこの能力を1日に3回まで使用できる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、フィアー；**コスト** 19,432 gp。

ライフドリンカー
(Life-Drinker / 生命を呑みほすもの)

オーラ 強力・死霊術；**術者レベル** 13

装備部位 —；**市価** 40,320 gp；**重量** 12 ポンド

解説

この+1グレートアックスは、副作用を無視できるアンデッドや人造が好んで使用する。ライフドリンカーは、目標にダメージを与えた場合、ちょうどアンデッド・クリーチャーの攻撃が命中したかのように、目標に負のレベルを2レベル付ける。命中を受けた翌日に、対象は負のレベル1レベルごとに1回、DC16の頑健セーブを行ない、失敗するたびにその負のレベル1レベルが恒久的な負のレベルとなる。

ライフドリンカーで敵にダメージを与えるごとに、使用者にも負のレベルが1レベル付いてしまう。使用者がこのようにして得た負のレベルは1時間の間、持続する。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、エナヴェイション；**コスト** 20,320 gp。

ラック・ブレード
(Luck Blade / 幸運剣)

オーラ 強力・力術；**術者レベル** 17

装備部位 —；**市価** 22,060 gp (ウィッシュ0回)、62,360 gp (ウィッシュ1回)、102,660 gp (ウィッシュ2回)、142,960 gp (ウィッシュ3回)；**重量** 2 ポンド

解説

この+2ショート・ソードの持ち主は、あらゆるセーヴィング・スロー

に+1の幸運ボーナスを得る。また、持ち主は1日1回使用できる幸運のパワーも得る。この変則的能力によって、持ち主はたった今行なった1つのロールを振り直すことができる。ただし、振り直しは結果が明らかになる前に行なわなければならない。たとえ本来のロールより悪かった場合でも、再ロールの目を使用しなければならない。さらに、ラック・ブレードには3つまでのウィッシュが込められている(ランダムにロールする場合、ラック・ブレードには1d4-1個—最低0個—のウィッシュが残っている)。最後のウィッシュの使用後も、この剣は依然として+2ショート・ソードであり、+1の幸運ボーナスと振り直しのパワーも与えてくれる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ウィッシュ あるいは ミラクル；**コスト** 11,185 gp (ウィッシュ0回)、43,835 gp (ウィッシュ1回)、76,485 gp (ウィッシュ2回)、109,135 gp (ウィッシュ3回)。

レイピア・オヴ・パンクチャリング

(Rapier of Puncturing / 流血の細剣)

オーラ 強力・死霊術；**術者レベル** 13

装備部位 —；**市価** 50,320 gp；**重量** 2 ポンド

解説

この+2ウーンディング・レイピアの使用者は、1日3回、この武器で接触攻撃を行ない、成功すれば相手を流血させて1d6ポイントの【耐久力】ダメージを与えることができる。クリティカル・ヒットに完全耐性のあるクリーチャーは、この武器による【耐久力】ダメージにも完全耐性がある。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ハーム；**コスト** 25,320 gp。

魔法の防具

概して、魔法の防具は魔法のかかかっていない防具よりよく着用者を守ってくれる。魔法の鎧のボーナスは強化ボーナスであり、最大で+5までで、通常の鎧ボーナス(や盾ボーナス、魔法の盾の強化ボーナス)と累積する。あらゆる魔法の防具は高品質の防具でもあるので、防具による判定ペナルティは1よくなる。

強化ボーナスに加えて、防具には特殊能力が付いていることもある。アイテムの市価を計算する際には、特殊能力は追加のボーナスと同様に数えるが、実際にACを上昇させるわけではない。鎧の有効ボーナス(特殊能力が何ポイントのボーナス相当かを算出し、その値と強化ボーナスの値を足したもの)は+10が上限である。特殊能力のある鎧には、少なくとも+1の強化ボーナスが付いていなければならない。

鎧や盾は珍しい材質で作られていることもある。d%をロールすること。01~95が出たら、そのアイテムは標準的な材質のもので、96~100が出たら、特殊な材質でできている(『装備』を参照)。

鎧は常に、たとえブーツやヘルム(兜)やガントレット(籠手)の造りつけられている種類であっても、そうした部品を外してかわりに他の魔法のブーツやヘルムやガントレットを付けることができるように作られる。

鎧や盾の術者レベル：特殊能力を持つ魔法の鎧や魔法の盾の術者レベルは、個々のアイテムの説明にある。強化ボーナスしかないアイテムの場合、術者レベルは強化ボーナス×3である。アイテムに強化ボーナスと特殊能力の両方がある場合、2つの術者レベルのうち、高いほうの要求を満たしていなければならない。

盾：盾の強化ボーナスは、鎧の強化ボーナスと累積する。盾の強化ボーナスが、その盾を用いた盾攻撃の際に、攻撃やダメージのロールにボーナスとして加算されることはない。ただし、バッシン

表：鎧と盾

下級	中級	上級	アイテム	基本価格
01~60	01~05	—	+1シールド	1,000 gp
61~80	06~10	—	+1アーマー	1,000 gp
81~85	11~20	—	+2シールド	4,000 gp
86~87	21~30	—	+2アーマー	4,000 gp
—	31~40	01~08	+3シールド	9,000 gp
—	41~50	09~16	+3アーマー	9,000 gp
—	51~55	17~27	+4シールド	16,000 gp
—	56~57	28~38	+4アーマー	16,000 gp
—	—	39~49	+5シールド	25,000 gp
—	—	50~57	+5アーマー	25,000 gp
—	—	—	+6アーマー/シールド ¹	36,000 gp
—	—	—	+7アーマー/シールド ¹	49,000 gp
—	—	—	+8アーマー/シールド ¹	64,000 gp
—	—	—	+9アーマー/シールド ¹	81,000 gp
—	—	—	+10アーマー/シールド ¹	100,000 gp
88~89	58~60	58~60	特定の鎧 ²	—
90~91	61~63	61~63	特定の盾 ³	—
92~100	64~100	64~100	特殊能力あり、再ロール ^{2,3}	—

1……鎧や盾に実際にこれだけの強化ボーナスが付くことはない。これは特殊能力が付いた防具の市価を見るためのもの。

2……『特定の鎧』表でロール。

3……『特定の盾』表でロール。

表：鎧の特殊能力

下級	中級	上級	特殊能力	基本価格修正値
01~25	01~05	01~03	グラマード	+2,700 gp
26~32	06~08	04	ライト・フォーティフィケーション	+1ボーナス1
33~52	09~11	—	スリック	+3,750 gp
53~92	12~17	—	シャドウ	+3,750 gp
93~96	18~19	—	スベル・レジスタンス(13)	+2ボーナス1
97	20~29	05~07	インブルーヴド・スリック	+15,000 gp
98~99	30~49	08~13	インブルーヴド・シャドウ	+15,000 gp
—	50~74	14~28	エナジー・レジスタンス	+18,000 gp
—	75~79	29~33	ゴースト・タッチ	+3ボーナス1
—	80~84	34~35	インヴァルナビリティ	+3ボーナス1
—	85~89	36~40	モデレット・フォーティフィケーション	+3ボーナス1
—	90~94	41~42	スベル・レジスタンス(15)	+3ボーナス1
—	95~99	43	ワイルド	+3ボーナス1
—	—	44~48	グレーター・スリック	+33,750 gp
—	—	49~58	グレーター・シャドウ	+33,750 gp
—	—	59~83	インブルーヴド・エナジー・レジスタンス	+42,000 gp
—	—	84~88	スベル・レジスタンス(17)	+4ボーナス1
—	—	89	イセリアルネス	+49,000 gp
—	—	90	アンデッド・コントローリング	+49,000 gp
—	—	91~92	ヘヴィ・フォーティフィケーション	+5ボーナス1
—	—	93~94	スベル・レジスタンス(19)	+5ボーナス1
—	—	95~99	グレーター・エナジー・レジスタンス	+66,000 gp
100	100	100	2回ロールすること2	—

1……『鎧と盾』表の強化ボーナスにこれを足したものが実際の市価になる。

2……同じ特殊能力が2回出てしまった場合、1つだけがカウントされる。同じ特殊能力の別バージョンをロールした場合、よい方を用いること。

表：盾の特殊能力

下級	中級	上級	特殊能力	基本価格修正値
01~20	01~10	01~05	アロー・キャッチング	+1ボーナス1
21~40	11~20	06~08	バッシング	+1ボーナス1
41~50	21~25	09~10	ブラインディング	+1ボーナス1
51~75	26~40	11~15	ライト・フォーティフィケーション	+1ボーナス1
76~92	41~50	16~20	アロー・デフレクション	+2ボーナス1
93~97	51~57	21~25	アニメイテッド	+2ボーナス1
98~99	58~59	—	スベル・レジスタンス(13)	+2ボーナス1
—	60~79	26~41	エナジー・レジスタンス	+18,000 gp
—	80~85	42~46	ゴースト・タッチ	+3ボーナス1
—	86~95	47~56	モデレット・フォーティフィケーション	+3ボーナス1
—	96~98	57~58	スベル・レジスタンス(15)	+3ボーナス1
—	99	59	ワイルド	+3ボーナス1
—	—	60~84	インブルーヴド・エナジー・レジスタンス	+42,000 gp
—	—	85~86	スベル・レジスタンス(17)	+4ボーナス1
—	—	87	アンデッド・コントローリング	+49,000 gp
—	—	88~91	ヘヴィ・フォーティフィケーション	+5ボーナス1
—	—	92~93	リフレクティング	+5ボーナス1
—	—	94	スベル・レジスタンス(19)	+5ボーナス1
—	—	95~99	グレーター・エナジー・レジスタンス	+66,000 gp
100	100	100	2回ロールすること2	—

1……『鎧と盾』表の強化ボーナスにこれを足したものが実際の市価になる。

2……同じ特殊能力が2回出てしまった場合、1つだけがカウントされる。同じ特殊能力の別バージョンをロールした場合、よい方を用いること。

表：特定の鎧

下級	中級	上級	特定の鎧	市価
01～50	01～25	—	ミスラル製シャツ	1,100 gp
51～80	26～45	—	ドラゴンハイド製プレート	3,300 gp
81～100	46～57	—	エルヴン・チェイン	5,150 gp
—	58～67	—	ライノ・ハイド	5,165 gp
—	68～82	01～10	アダマンティン製プレストプレート	10,200 gp
—	83～97	11～20	ドワーヴン・プレート	16,500gp
—	98～100	21～32	バンデッド・メイル・オヴ・ラック	18,900 gp
—	—	33～50	セレスチャル・アーマー	22,400 gp
—	—	51～60	プレート・アーマー・オヴ・ザ・ディープ	24,650 gp
—	—	61～75	プレストプレート・オヴ・コマンド	25,400 gp
—	—	76～90	ミスラル製フル・プレート・オヴ・スピード	26,500 gp
—	—	91～100	デーモン・アーマー	52,260 gp

表：特定の盾

下級	中級	上級	特定の鎧	市価
01～30	01～20	—	ダークウッド製バックラー	203 gp
31～80	21～45	—	ダークウッド製シールド	257 gp
81～95	46～70	—	ミスラル製ヘヴィ・シールド	1,020 gp
96～100	71～85	01～20	キャスターズ・シールド	3,153 gp
—	86～90	21～40	スパインド・シールド	5,580 gp
—	91～95	41～60	ライオンズ・シールド	9,170 gp
—	96～100	61～90	ウィングド・シールド	17,257 gp
—	—	91～100	アブソーピング・シールド	50,170 gp

グの特殊能力は攻撃とダメージのロールに+1のボーナスを与える（この特殊能力の説明を参照のこと）。

魔法の武器としても機能する盾を作ることは可能である。ただしその場合、盾とACへの強化ボーナスにかかるコストに、攻撃ロールへの強化ボーナスにかかるコストを加える必要がある。

鎧の場合と同様、盾に組み込まれている特殊能力は、盾の追加ボーナスというかたちで市価を上昇させるが、実際にACを上昇させるわけではない。盾の有効ボーナス（特殊能力が何ポイントのボーナス相当かを算出し、その値と強化ボーナスの値を足したもの。これにはキャラクターの能力や呪文によりもたらされたものも含む）は+10が上限である。特殊能力のある盾には、少なくとも+1の強化ボーナスが付いていなければならない。

起動：通常、魔法の鎧や盾の利益を得るには、普通の鎧や盾の利益を得ると同一の方法をとればよい——つまり装備するだけでいい。鎧や盾に使用者による“起動”が必要な特殊能力がある場合、通常、使用者が合言葉を口にすることが必要（標準アクション）。

標準的でないクリーチャー用の防具：人型生物以外のクリーチャーや、サイズが小型や中型以外のクリーチャー用の鎧のコストは、さまざまである（『装備』を参照）。高品質であることのコストと、魔法による強化のコストは変わらない。

魔法の鎧と盾の特殊能力解説

魔法の鎧や盾は、強化ボーナスが付いているだけのものがほとんどである。とはいえ、中には強化ボーナスだけでなく、以下のような特殊能力まで付いているものもある。特殊能力のある鎧や盾には、少なくとも+1の強化ボーナスが付いていなければならない。

アニメイテッド（Animated／自律行動）：アニメイテッド・シールドは標準アクションにより、手から放して、ひとりだけで使用者を守らせることができる。以後4ラウンドの間、この盾は自分を着用していたものにそのボーナスを与え、その後地面に落ちる。“自律行動”中、盾は自分が持つ他の盾の特殊能力すべてのぶんの盾ボーナスと強化ボーナスを与えはするが、盾それ自体でバッシングやブラインディング能力などによるもののようなアクションを行なうことはできない。ただし、機能させるのにアクションを必要としない、アロー・デフレクションやリフレクティング

などの特殊能力を使うことはできる。“自律行動”中、この盾は起動したキャラクターと同じ接敵面を占め、たとえキャラクターが魔法的手段にて移動しようとも、起動したキャラクターと共に移動する。アニメイテッド・シールドと共に行動しているキャラクターは、防具による判定ペナルティ、秘術呪文失敗率、盾の使用に《習熟》していないことによるペナルティなどを（あれば）通常通りに被る。盾を“自律行動”させた使用者の手が片方でも空いているならば、この盾が“自律行動”している最中に、フリー・アクションでこれを掴むことができる。一度盾を取り戻したら、盾は以後4ラウンドのあいだ再び“自律行動する”ことはない。この能力をタワー・シールドに付けることはできない。

強力・変成術；術者レベル12；《魔法の武器防具作成》、アニメイト・オブジェクト；市価 +2ボーナス。

アロー・キャッチング（Arrow Catching／矢寄せ）：この能力を持つ盾は遠隔武器を引き寄せる。矢弾や投擲武器が盾の持ち主ではなく盾の方へと向きを変えるため、遠隔武器に対するアーマー・クラスに+1反発ボーナスを与える。さらに、この盾の持ち主から5フィート以内の目標を狙った矢弾や投擲武器も本来の目標から逸れ、この盾の持ち主を目標とする（この盾の持ち主が攻撃側から見て完全遮蔽状態であれば、矢弾や投擲武器が逸らされることはない）。さらに、遠隔武器でこの盾の持ち主を攻撃するものは、通常なら適用される失敗確率を無視する。この盾の基本ACボーナスより高い強化ボーナスを持つ矢弾や投擲武器が逸らされることはない（ただし、そうした攻撃が持ち主に向けられた場合、この盾の反発ボーナスはやはり適用される）。盾の持つ主はこの能力を合言葉で起動し、また同じ合言葉をくり返すことで起動停止することができる。

中程度・防衛術；術者レベル8；《魔法の武器防具作成》、エントロピック・シールド；市価 +1ボーナス。

アロー・デフレクション（Arrow Deflection／矢そらし）：この能力を持つ盾は、使用者が《矢止め》特技を修得しているかのように、使用者を遠隔武器から守る。1ラウンドに1回、普通なら遠隔武器が自分に命中するような時に、使用者はDC20の反応セーブを行なうことができる。その遠隔武器（あるいは矢弾）に強化ボーナスがあれば、DCはその分だけ上昇する。セーブに成功すれば、盾はその武器をそらす。使用者はその攻撃に気づいておらねばならず、立ちすくみ状態であってはならない。遠隔武器をそらす試みはアクションと見なさない。巨人の投げた大岩やアシッド・アローのような例外的な遠隔武器をそらすことはできない。

微弱・防衛術；術者レベル5；《魔法の武器防具作成》、シールド；市価 +2ボーナス。

アンデッド・コントローリング（Undead Controlling／アンデッド制御）：アンデッド・コントローリング・アーマーやシールドはたいてい、骨格などのぞっとする装飾や仰々しい飾りが付いている。この防具の使用者は、コントロール・アンデッド呪文を使用しているかのように、1日に26HDまでのアンデッドを制御することができる。毎日、夜明けになると、着用者はまだ自分が制御しているアンデッドがいれば、その制御を失う。この能力を持つ鎧や盾は、骨でできているように見える（この特徴は純粋に意匠的なものであり、それ以外、この防具に影響はない）。

強力・死霊術；術者レベル13；《魔法の武器防具作成》、コントロール・アンデッド；市価 +49,000 gp。

イセリアルネス（Etherealness／エーテル化）：この能力は1日1回、合言葉に応じて鎧の着用者をエーテル状態にする（イセリアル・ジョイント呪文と同様）。キャラクターはいくらでも望むだけエーテル状態にいられるが、一旦通常に戻ったら、その日はもうエーテル状態にはなれない。

強力・変成術；術者レベル13；《魔法の武器防具作成》、イセリアル・ジョイント；市価 +49,000 gp。

インヴァルナラビリティ（Invulnerability／不死身）：この鎧は着用者に

“ダメージ減少5／魔法”を与える。

強力・防御術と力術（ミラクルを使用した場合）；術者レベル18；《魔法の武器防具作成》、ストーンスキン、ウィッシュあるいはミラクル；市価 +3ボーナス。

エナジー・レジスタンス（Energy Resistance／エネルギーに対する抵抗）

：この特殊能力を持つ鎧や盾は、1種類のエネルギー（[音波]、[酸]、[電気]、[火]、[冷気]）に対する防御を与える。この種の鎧や盾は、それが防御する種類の元素を表す紋様がデザインされている。この防具は、レジスト・エナジー 呪文と同様に、着用者が本来受けるはずのエネルギー・ダメージを1回の攻撃あたり10点軽減してくれる。

微弱・防御術；術者レベル3；《魔法の武器防具作成》、レジスト・エナジー；市価 +18,000 gp。

インブルーヴド・エナジー・レジスタンス（Energy Resistance, Improved／強化版エネルギーに対する抵抗）

：エナジー・レジスタンスと同様だが、エネルギー・ダメージを1回の攻撃あたり20点軽減してくれる。

中程度・防御術；術者レベル7；《魔法の武器防具作成》、レジスト・エナジー；市価 +42,000 gp。

グレーター・エナジー・レジスタンス（Energy Resistance, Greater／上級エネルギーに対する抵抗）

：エナジー・レジスタンスと同様だが、エネルギー・ダメージを1回の攻撃あたり30点軽減してくれる。

中程度・防御術；術者レベル11；《魔法の武器防具作成》、レジスト・エナジー；市価 +66,000 gp。

グラマード（Glamerd／衣まがい）

：合言葉を発すると、鎧は姿形を変え、普通の服と見分けがつかなくなる。服に化けた状態でも、鎧の諸性能（重量も含めて）変わらない。この鎧が服に化けているとき、鎧の真の性質を見抜けるのは、トゥルー・シーイング 呪文やそれに類する魔法のみである。

中程度・幻術；術者レベル10；《魔法の武器防具作成》、ディスクイズ・セルフ；市価 +2,700 gp。

ゴースト・タッチ（Ghost Touch／触霊）

：この鎧や盾はほとんど半透明に見える。この防具の強化ボーナスおよび鎧／盾ボーナスは、非実体クリーチャーの攻撃に対しても有効である。非実体クリーチャーはいつでもこの防具を拾ったり、動かしたり、着用したりできる。非実体クリーチャーがこの防具を着用すれば、実体クリーチャーの攻撃に対しても非実体クリーチャーの攻撃に対しても、この鎧や盾の強化ボーナスを得る。非実体クリーチャーはこの防具を装備したまま固体の中を通り抜けることができる。

強力・変成術；術者レベル15；《魔法の武器防具作成》、イセリアルネス；市価 +3ボーナス。

シャドウ（Shadow／影）

：この鎧は、着用者が身を隠そうとする時、その姿をかすませ、その周囲の音を抑え込んで、〈隠密〉判定に+5の技量ボーナスを与える（この鎧自体の“防具による判定ペナルティ”は通常通り適用される）。

微弱・幻術；術者レベル5；《魔法の武器防具作成》、インヴィジビリティ、サイレンス；市価 +3,750 gp。

インブルーヴド・シャドウ（Shadow, Improved／強化版影）

：シャドウと同様だが、〈隠密〉判定に+10の技量ボーナスを与える。

中程度・幻術；術者レベル10；《魔法の武器防具作成》、インヴィジビリティ、サイレンス；市価 +15,000 gp。

グレーター・シャドウ（Shadow, Greater／上級影）

：シャドウと同様だが、〈隠密〉判定に+15の技量ボーナスを与える。

強力・幻術；術者レベル15；《魔法の武器防具作成》、インヴィジビリティ

、サイレンス；市価 +33,750 gp。

スペル・レジスタンス（Spell Resistance／呪文抵抗）

：この能力によって、防具の着用者は呪文抵抗を得る。呪文抵抗の値は個々の防具によって異なり、13、15、17、19のものがある。

強力・防御術；術者レベル15；《魔法の武器防具作成》、スペル・レジスタンス；市価 +2ボーナス（13）、+3ボーナス（15）、+4ボーナス（17）、+5ボーナス（19）。

スリック（Slick／つるり）

：スリック・アーマーはいつ見ても少しねばねばした油に覆われているように見える。着用者の〈脱出術〉判定に+5の技量ボーナスを与える（この鎧自体の“防具による判定ペナルティ”は通常通り適用される）。

微弱・召喚術；術者レベル4；《魔法の武器防具作成》、グリース；市価 +3,750 gp。

インブルーヴド・スリック（Slick, Improved／強化版つるり）

：スリックと同様だが、〈脱出術〉判定に+10の技量ボーナスを与える。

中程度・召喚術；術者レベル10；《魔法の武器防具作成》、グリース；市価 +15,000 gp。

グレーター・スリック（Slick, Greater／上級つるり）

：スリックと同様だが、〈脱出術〉判定に+15の技量ボーナスを与える。

強力・召喚術；術者レベル15；《魔法の武器防具作成》、グリース；市価 +33,750 gp。

バッシング（Bashing／バッシング）

：この特殊能力を持つ盾は盾攻撃用に作られたものである。バッシング・シールドはサイズ分類が2段階大きい武器であるかのようにダメージを与える（従って、中型用ライト・シールドは1d6ポイントのダメージを与え、中型用ヘヴィ・シールドは1d8ポイントのダメージを与える）。盾攻撃に使う場合、この盾は+1の武器として扱われる（この能力を持つことができるのは、ライト・シールドとヘヴィ・シールドだけである）。

中程度・変成術；術者レベル8；《魔法の武器防具作成》、ブルズ・ストレンクス；市価 +1ボーナス。

フォーティフィケーション（Fortification／急所防御）

：この鎧や盾は魔法の力場を生み出し、それによって着用者の急所をより効果的に守る。着用者がクリティカル・ヒットや急所攻撃を受けた場合、一定確率でクリティカル・ヒットや急所攻撃は無効化され、通常のダメージだけが及ぶ。

フォーティフィケーション種別 通常ダメージになる確率 基本価格修正値

ライト（軽）	25%	+1ボーナス
モデルド（中）	50%	+3ボーナス
ヘヴィ（重）	75%	+5ボーナス

強力・防御術；術者レベル13；《魔法の武器防具作成》、リミテッド・ウィッシュあるいはミラクル；市価さまざま（上記参照）。

ブラインディング（Blinding／目つぶし）

：この能力を持つ盾は、1日に2回まで、使用者の合言葉に応じて、目くらまばかりの閃光を放つ。使用者以外で20フィート以内にいるものは、みなDC14の反応セーブを行わなければならない、失敗すると1d4ラウンドの間、盲目状態になる。

中程度・力術；術者レベル7；《魔法の武器防具作成》、シアリング・ライト；市価 +1ボーナス。

リフレクティング（Reflecting／反射）

：この盾は鏡のようで、表面は完全に光を反射する。1日1回、呪文を術者にはね返すことができる。これはスペル・ターニングの呪文とまったく同じように働く。

強力・防御術；術者レベル14；《魔法の武器防具作成》、スペル・ターニング；市価 +5ボーナス。

ワイルド (Wild / 野生) : この能力を持つ鎧や盾の着用者は、“自然の化身”使用中であっても、鎧ボーナスや盾ボーナス (と強化ボーナス) を失わない。この能力を持つ鎧や盾は通常、木の葉の模様に覆われているように見える。使用者が“自然の化身”形態になれば、この防具は見えなくなる。

中程度・変成術；術者レベル 9；《魔法の武器防具作成》、バイルフル・ポリモーフ；市価 +3 ボーナス。

特定の鎧

アダマンティン製プレストプレート

(Adamantine Breastplate)

オーラ オーラなし (非魔法)；術者レベル—

装備部位 鎧；市価 10,200 gp；重量 30 ポンド

解説

これは魔法のかかかっていないアダマンティン製のプレストプレートであり、着用者に“ダメージ減少 2 /—”を与える。

エルヴン・チェイン

(Elven Chain / エルフのチェインメール)

オーラ オーラなし (非魔法)；術者レベル—

装備部位 鎧；市価 5,150 gp；重量 20 ポンド

解説

これは非常に軽いチェインメールで、実に細かなミスラルの輪をつなぎあわせてできている。この鎧は、《習熟》しているかどうか判断する際も含めて、あらゆる点において、軽装鎧として扱う。この鎧の秘術呪文失敗率は 20% で、【敏捷力】ボーナス上限は +4、防具による判定ペナルティは -2 である。

セレスチャル・アーマー

(Celestial Armor / セレスチャルの鎧)

オーラ 微弱・変成術 [善]；術者レベル 5

装備部位 鎧；市価 22,400 gp；重量 20 ポンド

解説

この輝く銀または金製の +3 チェインメールは、まことに軽く見事な作りなので、通常の衣服の下に着てもそれと悟られずにすむ。【敏捷力】ボーナス上限は +8、防具による判定ペナルティは -2、秘術呪文失敗率は 15% である。この鎧は軽装鎧と見なされ、着用者は 1 日に 1 回、合言葉により (呪文と同様の) フライを使用できる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、作成者は善でなければならない、フライ；コスト 11,350 gp。

デーモン・アーマー

(Demon Armor / デーモンの鎧)

オーラ 強力・死霊術 [悪]；術者レベル 13

装備部位 鎧；市価 52,260 gp；重量 50 ポンド

解説

このプレート・アーマーは着用者がデーモンのように見える格好になっている。兜は角のあるデーモンの頭のように、着用者はくわっと開いた上下の歯の間から外をのぞく。この +4 フル・プレート の着用者は、1d10 ポイントのダメージを与える爪攻撃を行なうことができる。+1 武器として攻撃し、加えて目標にコンテイジョン 呪文と同じ病気をもたらず (頑健・無効、DC14)。コンテイジョン を使用するには、爪による通常の近接攻撃に成功する必要がある。この“爪”は鎧の左右のヴァンプレース (腕

甲) とガントレット (籠手) の部分に組み込まれており、武器落としされることはない。

デーモン・アーマーには悪のエッセンスが注入されており、属性が悪でないクリーチャーがこれを着ると、負のレベルが 1 レベル付いてしまう。この負のレベルは着用中ずっと持続し、脱ぐと同時に消えてなくなる。しかし着用中は、(レストレーション 呪文を含む) あらゆる方法をもってしてもこの負のレベルをなくしてしまうことはできない。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、コンテイジョン；コスト 26,955 gp。

ドラゴンハイド製プレート

(Dragonhide Plate)

オーラ オーラなし (非魔法)；術者レベル—

装備部位 鎧；市価 3,300 gp；重量 50 ポンド

解説

このフル・プレートは金属製ではなく、ドラゴンハイド (竜皮) できているため、ドルイドでも着用することができる。それ以外の点では、これは高品質のフル・プレートとまったく同一である。

ドワーヴン・プレート

(Dwarven Plate / ドワーフのフル・プレート)

オーラ オーラなし (非魔法)；術者レベル—

装備部位 鎧；市価 16,500 gp；重量 50 ポンド

解説

このフル・プレートはアダマンティン製であり、着用者に“ダメージ減少 3 /—”を与える。

バンデッド・メイル・オヴ・ラック

(Banded Mail of Luck / 幸運のバンデッド・メイル)

オーラ 強力・心術；術者レベル 12

装備部位 鎧；市価 18,900 gp；重量 35 ポンド

解説

1 つ 100 gp 相当の宝石が 10 個、この +3 バンデッド・メイル を飾っている。この鎧は着用者に、1 週間に 1 回、自分に対して行なわれた攻撃ロールの振り直しを要求する力を与える。振り直した 2 度目のロール結果はどのようなものであろうと受け入れねばならない。着用者のプレイヤーは、ダメージがロールされる前に、攻撃ロールの振り直しを要求するかどうかを決めねばならない。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、プレス；コスト 9,650 gp。

プレート・アーマー・オヴ・ザ・ディープ

(Plate Armor of the Deep / 深淵のプレート・アーマー)

オーラ 中程度・防衛術；術者レベル 11

装備部位 鎧；市価 24,650 gp；重量 50 ポンド

解説

この +1 フル・プレートは、波と魚をかたどった意匠で飾られている。この鎧自体は通常のフル・プレートと同様に重くかさばることに変わりはないのだが、プレート・アーマー・オヴ・ザ・ディープの着用者は (水泳) 判定の際にまったく鎧を着ていないものとして扱われる。着用者は水中で呼吸でき、水を呼吸するものならどんなクリーチャーとでも言語を使った会話ができる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ウォーター・ブリージング、タンズ、フリーダム・オヴ・ムーヴメント；**コスト** 13,150 gp。

プレストプレート・オヴ・コマンド

(Breastplate of Command / 威厳のプレストプレート)

オーラ 強力・心術；**術者レベル** 15

装備部位 鎧；**市価** 25,400 gp；**重量** 30 ポンド

解説

この +2 プレストプレートを着用する者は、威厳のオーラというべきものを身に帯びることになる。着用者はすべての【魅力】判定（【魅力】が対応能力値である技能判定を含む）に +2 の技量ボーナスを得る。また、着用者は統率力値にも +2 の技量ボーナスを得る。使用者から 360 フィート以内の味方部隊は普段よりも勇敢になり、[恐怖] に対するセーヴィング・スローに +2 の抵抗ボーナスを得る。この効果はかなりの部分まで鎧の見事な外見によるものなので、着用者が隠れたり、何らかの形で視認困難を得たりすれば効果はなくなる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、マス・チャーム・モンスター；**コスト** 12,875 gp。

ミスラル製シャツ

(Mithral Shirt / ミスラル製チェーン・シャツ)

オーラ オーラなし（非魔法）；**術者レベル** ー

装備部位 鎧；**市価** 1,100 gp；**重量** 10 ポンド

解説

これは非常に軽いチェーン・シャツで、実に細かなミスラルの輪をつなぎあわせてできている。この鎧の秘術呪文失敗率は 10%、【敏捷力】ボーナス上限は +6、防具による判定ペナルティはない。この鎧は軽装鎧と見なされる。

ミスラル製フル・プレート・オヴ・スピード

(Mithral Full Plate of Speed / ミスラル製加速のフル・プレート)

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 5

装備部位 鎧；**市価** 26,500 gp；**重量** 25 ポンド

解説

このつくりのよい +1 ミスラル製フル・プレートの着用者は、この鎧をフリー・アクションで起動し、1日に 10 ラウンドまで、ヘイスト 呪文が作用しているかのように行動することができる。ヘイスト 効果の持続時間が連続したラウンドである必要はない。

この鎧の秘術呪文失敗率は 25%、【敏捷力】ボーナス上限は +3、防具による判定ペナルティは -3 である。この鎧は、《習熟》していないことによるペナルティを受けないようにするためには重装鎧に《習熟》していなければならないということ以外は、中装鎧と見なされる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ヘイスト；**コスト** 18,500 gp。

ライノ・ハイド

(Rhino Hide / 犀皮鎧)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 9

装備部位 鎧；**市価** 5,165 gp；**重量** 25 ポンド

解説

この +2 ハイド・アーマー はライナセラス（犀）の皮でできている。AC に +2 の強化ボーナスが付き、防具による判定ペナルティが -1 されるのに加えて、着用者が突撃攻撃に成功した場合、追加で 2d6 ポイントのダメージを与える。これには、騎乗しての突撃も含まれる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ブルズ・ストレンクス；**コスト** 2,665 gp。

特定の盾

アブソーピング・シールド

(Absorbing Shield / 吸い込み盾)

オーラ 強力・変成術；**術者レベル** 17

装備部位 盾；**市価** 50,170 gp；**重量** 15 ポンド

解説

この +1 鋼鉄製ヘヴィ・シールドは金属製だが、色はつや消し黒、まるで光を吸い込んでしまうように見える。2日に 1回、合言葉に応じて、触れた物体を ディスインテグレート することができる。この効果は同名の呪文と同じだが、近接接触攻撃を行なう必要がある。この効果は攻撃時にしか働かない。クリーチャーが盾に攻撃を命中させた際にそのクリーチャーなり武器なりを目標として起動することはできない。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ディスインテグレート；**コスト** 25,170 gp。

ウィングド・シールド

(Winged Shield / 翼ある盾)

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 5

装備部位 盾；**市価** 17,257 gp；**重量** 10 ポンド

解説

この木製ヘヴィ・シールドには +3 の強化ボーナスがある。羽根の生えた小さな翼が盾のまわりをとりまいている。1日に 1回、合言葉を唱えると（呪文と同様の）フライにより、使用者を運んで飛んでくれる。この盾は 133 ポンドまでを運搬するなら毎ラウンド 60 フィートで移動し、266 ポンドまでなら毎ラウンド 40 フィートで移動することができる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、フライ；**コスト** 8,707 gp。

キャストーズ・シールド

(Caster's Shield / 呪文使いの盾)

オーラ 中程度・防御術；**術者レベル** 6

装備部位 盾；**市価** 3,153 gp（呪文が書き込まれている場合、その呪文の巻物の価格を足すこと）；**重量** 5 ポンド

解説

この +1 木製ライト・シールドには、裏側に皮の小さな細長い切れ端が付いている。呪文の使い手はこれを巻物がわりにして呪文を 1つだけ書きこむことができる。このようにして書き記された呪文は基本原材料費が半分ですむ。この皮には 3 レベル以下の呪文しか入れることはできない。この皮は再使用可能である。

ランダムに決定されたキャストーズ・シールドには、50%の確率で、裏に中級の巻物の呪文が 1つ付いている。この呪文は信仰呪文（d% で 01 ~ 80 の場合）か秘術呪文（81 ~ 100 の場合）である。

キャストーズ・シールドの秘術呪文失敗率は5%である。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、《巻物作成》、作成者は6レベル以上でなければならない；**コスト** 1,653 gp。

スパインド・シールド

(Spined Shield / 棘ある盾)

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 6

装備部位 盾；**市価** 5,580 gp；**重量** 15 ポンド

解説

この+1鋼鉄製ヘヴィ・シールドは、一面トゲトゲに覆われている。通常のスパイクト・シールドとして使える。1日に3回まで、使用者は合言葉によって棘の1本を撃ち出すことができる。撃ち出された棘には+1強化ボーナスが付いており、射程単位は120フィート、1d10ポイントのダメージ(19~20 / ×2)を与える。撃ち出された棘は毎日、再び生えてくる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、マジック・ミサイル；**コスト** 2,875 gp。

ダークウッド製シールド

(Darkwood Shield)

オーラ オーラなし(非魔法)；**術者レベル** ー

装備部位 盾；**市価** 257 gp；**重量** 5 ポンド

解説

これはダークウッドでできた、魔法のかかかっていない木製ヘヴィ・シールドである。強化ボーナスはないが、ダークウッド製なので通常の木製シールドより軽い。防具による判定ペナルティはない。

ダークウッド製バックラー

(Darkwood Buckler)

オーラ オーラなし(非魔法)；**術者レベル** ー

装備部位 盾；**市価** 203 gp；**重量** 2.5 ポンド

解説

これはダークウッドでできた、魔法のかかかっていない木製ライト・シールドである。強化ボーナスはないが、ダークウッド製なので通常の木製シールドより軽い。防具による判定ペナルティはない。

ミスラル製ヘヴィ・シールド

(Mithral Heavy Shield)

オーラ オーラなし(非魔法)；**術者レベル** ー

装備部位 盾；**市価** 1,020 gp；**重量** 5 ポンド

解説

このヘヴィ・シールドはミスラルでできており、標準的な鋼鉄製シールドと比べて非常に軽い。この盾の秘術呪文失敗率は5%で、防具による判定ペナルティはない。

ライオンズ・シールド

(Lion's Shield / 獅子の盾)

オーラ 中程度・召喚術；**術者レベル** 10

装備部位 盾；**市価** 9,170 gp；**重量** 15 ポンド

解説

この+2鋼鉄製ヘヴィ・シールドは、咆哮するライオンの首をかたどっ

たもの。使用者は1日に3回、ライオンの首に(使用者とは別個に)攻撃を行なうよう、フリー・アクションで命じることができる。使用者の基本攻撃ボーナスを用いて(使用者に複数回攻撃ができるなら、ライオンの首も複数回攻撃ができる)噛みつき、2d6ポイントのダメージを与える。この攻撃は、使用者が行なうすべてのアクションに加えて行なわれる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、サモン・ネイチャーズ・アライV；**コスト** 4,670 gp。

ポーション Potions

表：ポーション

下級	中級	上級	呪文レベル	術者レベル
01~20	—	—	0レベル	1レベル
21~60	01~20	—	1レベル	1レベル
61~100	21~60	01~20	2レベル	3レベル
—	61~100	21~100	3レベル	5レベル

ポーションの価格

呪文レベル	ウィザード・クレリック・ドルイド	ソーサラー	バード	パラディン・レンジャー
0レベル	25 gp	25 gp	25 gp	—
1レベル	50 gp	50 gp	50 gp	50 gp
2レベル	300 gp	400 gp	400 gp	400 gp
3レベル	750 gp	900 gp	1,050 gp	1,050 gp

ポーションとは、飲むことで効果をあらわす魔法の液体である。魔法のオイル(油)もポーションと同様のものだが、飲むのではなく、塗ることで効果をあらわす。ポーションやオイルはいずれも1度しか使えない。これらは発動時間が1分未満で、1体以上のクリーチャーを対象とする、レベルが3までの呪文の効果を複製する。ポーションの市価は(呪文のレベル×作成者の術者レベル×50)gpに等しい。ポーションに物質要素コストがある場合、そのコストが基本価格と作成のためのコストに加えられる。『ポーションの市価』表には、作成可能な最低術者レベルで作成されたポーションの参考価格が呪文を発動できるクラスごとに書かれている。呪文の中には、術者が違えば呪文レベルが変わってくるものもあることに注意すること。その種の呪文のレベルは、ポーションを作成する術者によって決まる。

ポーションはちょうど、飲んだ者に対して発動された呪文のようなものである。ポーションを飲むキャラクターは効果について何も決定を下すことはない。決定はポーションを作成した術者がすでに下しているのである。ポーションを飲む者はその効果の事実上の対象であり、かつ、その効果の術者でもある(ポーションには術者レベルが示してあるが、それでも、飲んだ者が効果をコントロールするのだ)。

オイルの場合、塗った者が事実上の術者となり、塗られた物体が目標となる。

外見的特徴：典型的なポーションやオイルは、1オンス(約30cc)の液体を、きっちりする栓のついた陶器やガラスの小ビンに収めたもの。栓をした容器の大きさは普通、幅1インチ以下、高さ2インチ以下である。小ビンはAC13、1ヒット・ポイント、硬度1で、破壊DCは12である。小ビンには1オンスの液体が入る。

ポーションの識別：通常の方法に加えて、PCたちは見つけた容器の1本1本を味見してみ、味覚に基づいた(知覚)判定で中の液体の性質を探ることもできる。この判定のDCは(15+そのポーションの呪文レベル)に等しい。ただし、稀少なポーションや珍しいポーションに関しては、DCがもっと高くなるかもしれない。

起動：ポーションを飲んだり、オイルを塗ったりするのに格別の技術は必要ない。栓を抜いてポーションを飲むか、オイルを塗るかするだけのことである。ポーションやオイルの使用には、以下のルールが適用される。

1本のポーションを飲んだり、1本のオイルを塗ったりするのは、1標準アクションである。ポーションやオイルの効果は即座に表れる。ポーションやオイルの使用は機会攻撃を誘発する。敵は使用したキャラクターに対してではなくポーションやオイルの容器に対して機会攻撃を行なってもよい。こうした攻撃に成功して容器を破壊すると、キャラクターがポーションを飲んだり、オイルを塗ったりするのを食い止めることができる。

クリーチャーがポーションやオイルを使うには、ポーションを飲むことができたり、オイルを塗ることができたりしなければならない。このため、非実体クリーチャーはポーションやオイルを使うことができない。

実体クリーチャーならばみなポーションを服用できる。ポーションは飲む必要がある。実体クリーチャーならばみなオイルを使用できる。

気絶状態のクリーチャーの喉にそっと少しずつポーションを流しこみ、慎重に飲ませることもできる。これは1全ラウンド・アクションである。これと同様、気絶状態のクリーチャーに1本のオイルを塗布するのも1全ラウンド・アクションを要する。

魔法の指輪

魔法の指輪は着用者に魔法のパワーを与える。チャージ回数のあるものもあるが、ごく少ない。ほとんどの魔法の指輪は永続的かつ強力な魔法のアイテムである。魔法の指輪は誰でも使用できる。

1人のキャラクターがちゃんと効果を発揮するように着用できるのは、魔法の指輪2つまでである。すでに2つの指輪を着けている場合、3つめの指輪は効力を発揮しない。

外見的特徴：指輪にはほとんど重量はない。中にはガラスや骨でできた例外的な指輪もあるが、大方は金属でできている。金、銀、白金などの貴金属製が多い。指輪はAC13、2ヒット・ポイント、硬度10で、破壊DCは25である。

起動：普通、指輪の能力は合言葉に応じて起動する（これは標準アクションであり、機会攻撃を誘発しない）か、ずっと継続して働くかのいずれかである。中には特殊な起動方法を有する指輪もある（各指輪の解説を参照）。

その他の特徴：d%をロールすること。結果が01なら、その指輪は知性を有する。02～31なら、その能力の手掛かりとなる何か（意匠や銘刻など）がある。32～100なら特に何も無い。知性を有するアイテムには追加能力があり、時として変則的なパワーや特殊用途を有する（『知性あるアイテム』を参照）。チャージのある魔法の指輪が知性を持つことは決してない。

表：魔法の指輪

下級	中級	上級	魔法の指輪	市価
01～18	—	—	プロテクション+1	2,000 gp
19～28	—	—	フェザー・フォーリング	2,200 gp
29～36	—	—	サステナンス	2,500 gp
37～44	—	—	クライミング	2,500 gp
45～52	—	—	ジャンピング	2,500 gp
53～60	—	—	スイミング	2,500 gp
61～70	01～05	—	カウンタースペルズ	4,000 gp
71～75	06～08	—	マインド・シールド	8,000 gp
76～80	09～18	—	プロテクション+2	8,000 gp
81～85	19～23	—	フォース・シールド	8,500 gp
86～90	24～28	—	ラム	8,600 gp
—	29～34	—	インブルーヴド・クライミング	10,000 gp
—	35～40	—	インブルーヴド・ジャンピング	10,000 gp
—	41～46	—	インブルーヴド・スイミング	10,000 gp
91～93	47～50	—	アニマル・フレンドシップ	10,800 gp
94～96	51～56	01～02	マイナー・エナジー・レジスタンス	12,000 gp
97～98	57～61	—	カメレオン・パワー	12,700 gp
99～100	62～66	—	ウォーター・ウォーキング	15,000 gp
—	67～71	03～07	プロテクション+3	18,000 gp
—	72～76	08～10	マイナー・スペル・ストアリング	18,000 gp
—	77～81	11～15	インヴィジビリティ	20,000 gp
—	82～85	16～19	ウィザードリィ (I)	20,000 gp
—	86～90	20～25	イヴェイジョン	25,000 gp
—	91～93	26～28	Xレイ・ヴィジョン	25,000 gp
—	94～97	29～32	プリンキング	27,000 gp
—	98～100	33～39	メジャー・エナジー・レジスタンス	28,000 gp
—	—	40～49	プロテクション+4	32,000 gp
—	—	50～55	ウィザードリィ (II)	40,000 gp
—	—	56～60	フリーダム・オヴ・ムーヴメント	40,000 gp
—	—	61～63	グレーター・エナジー・レジスタンス	44,000 gp
—	—	64～65	フレンド・シールド (一対)	50,000 gp
—	—	66～70	プロテクション+5	50,000 gp
—	—	71～74	シューティング・スターズ	50,000 gp
—	—	75～79	スペル・ストアリング	50,000 gp
—	—	80～83	ウィザードリィ (III)	70,000 gp
—	—	84～86	テレキネシス	75,000 gp
—	—	87～88	リジェネレーション	90,000 gp
—	—	89～91	スペル・ターニング	100,000 gp
—	—	92～93	ウィザードリィ (IV)	100,000 gp
—	—	94	スリー・ウィッシズ	120,000 gp
—	—	95	ジン・コーリング	125,000 gp
—	—	96	エア・エレメンタル・コマンド	200,000 gp
—	—	97	アース・エレメンタル・コマンド	200,000 gp
—	—	98	ファイアー・エレメンタル・コマンド	200,000 gp
—	—	99	ウォーター・エレメンタル・コマンド	200,000 gp
—	—	100	メジャー・スペル・ストアリング	200,000 gp

リング・オヴ・アニマル・フレンドシップ

(Animal Friendship / 動物との友好の指輪)

オーラ 微弱・心術；術者レベル3

装備部位 指輪；市価 10,800 gp；重量 —

解説

リング・オヴ・アニマル・フレンドシップは常に何らかの動物めいて見える精緻なデザインを帯びる。この指輪は合言葉に応じて、ちょうど使用者がチャーム・アニマルを発動したかのように、1体の動物に作用する。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、チャーム・アニマル；コスト 5,400 gp。

リング・オヴ・イヴェイジョン

(Evasion / 身かわしの指輪)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル7

装備部位 指輪；市価 25,000 gp；重量 —

解説

この指輪の着用者は、はめている間はずっと、まるで“身かわし”能力を持っているかのようにダメージを回避する能力を得る。本来なら反応

セーブに成功すればダメージが半分になるような攻撃に対して、そのセーブに成功すればダメージをまったく受けない。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、ジャンプ；コスト 12,500 gp。

リング・オヴ・インヴィジビリティ
(Invisibility / 不可視の指輪)

オーラ 微弱・幻術；**術者レベル** 3
装備部位 指輪；**市価** 20,000 gp；**重量** —

解説

この飾り気のない銀の指輪を起動すれば、着用者はインヴィジビリティ呪文と同様の利益を得る。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、インヴィジビリティ；コスト 10,000 gp。

リング・オヴ・ウィザードリィ
(Wizardry / 秘術の指輪)

オーラ 中程度 (ウィザードリィ I) あるいは強力 (ウィザードリィ II ~ IV)・無系統；**術者レベル** 11 (I)、14 (II)、17 (III)、20 (IV)
装備部位 指輪；**市価** 20,000 gp (I)、40,000 gp (II)、70,000 gp (III)、100,000 gp (IV)；**重量** —

解説

この特別な指輪には 4 種類 (リング・オヴ・ウィザードリィ I、リング・オヴ・ウィザードリィ II、リング・オヴ・ウィザードリィ III、リング・オヴ・ウィザードリィ IV) のものがある。いずれも秘術呪文の使い手のみ役立つ。着用者が 1 日に使える秘術呪文の数が、特定の呪文レベルのみ 2 倍になるのである。リング・オヴ・ウィザードリィ I なら 1 レベル呪文、リング・オヴ・ウィザードリィ II なら 2 レベル呪文、リング・オヴ・ウィザードリィ III なら 3 レベル呪文、リング・オヴ・ウィザードリィ IV なら 4 レベル呪文の使用回数が 2 倍になる。高い能力値によるボーナス呪文や、専門化によるボーナス呪文の数は 2 倍にならない。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、リミテッド・ウィッシュ；コスト 10,000 gp (I)、20,000 gp (II)、35,000 gp (III)、50,000 gp (IV)。

リング・オヴ・ウォーター・ウォーキング
(Water Walking / 水上歩行の指輪)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 9
装備部位 指輪；**市価** 15,000 gp；**重量** —

解説

この指輪はたいいざんごか青つばい金属で作られ、波をモチーフにして飾り立てられている。この指輪の着用者は、常時 ウォーター・ウォークの呪文の効果を得られる。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、ウォーター・ウォーク；コスト 7,500 gp。

リング・オヴ・Xレイ・ヴィジョン
(X-Ray Vision / X線視覚の指輪)

オーラ 中程度・占術；**術者レベル** 6
装備部位 指輪；**市価** 25,000 gp；**重量** —

解説

この指輪は、合言葉に応じて、着用者に固体の内部やその向こうを見通す力を与える。この視覚の有効距離は 20 フィートで、たとえ光がなくとも、普通の光の下で物を見ているかのように見える。X線視覚は厚さ 1 フィートの石、1 インチの一般的な金属、3 フィートまでの木や土を見通すことができる。それより厚い材質や、鉛の薄膜はこの視覚を遮る。

この指輪を使うと肉体的に消耗する。着用者は 1 日に 10 分を超過して 1 分この指輪を使うごとに 1 ポイントの【耐久力】ダメージを被る。この指輪は 1 分単位で使用しなければならない。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、トゥルー・シーイング；コスト 12,500 gp。

リング・オヴ・エナジー・レジスタンス
(Energy Resistance / エネルギー抵抗の指輪)

オーラ 微弱 (マイナー) あるいは中程度 (メジャーとグレート)・防御術；**術者レベル** 3 (マイナー)、7 (メジャー)、11 (グレート)
装備部位 指輪；**市価** 12,000 gp (マイナー)、28,000 gp (メジャー)、44,000 gp (グレート)；**重量** —

解説

この指輪は着用者を常時、1 種類のエネルギー ([音波] [酸] [電気] [火] [冷氣] のいずれか) によるダメージから守る (どのエネルギーから守るかは作成者が選択する；宝物の中から見つかった場合、ランダムにエネルギーを決定すること)。着用者がそれらのダメージを受ける段になったら、与えられるはずだったダメージからこの指輪の抵抗力の数値を差し引くこと。

マイナー・リング・オヴ・エナジー・レジスタンスは 10 ポイントの抵抗力を与える。メジャー・リング・オヴ・エナジー・レジスタンスは 20 ポイントの抵抗力を与える。グレート・リング・オヴ・エナジー・レジスタンスは 30 ポイントの抵抗力を与える。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、レジスト・エナジー；コスト 6,000 gp (マイナー)、14,000 gp (メジャー)、22,000 gp (グレート)。

リング・オヴ・エレメンタル・コマンド
(Elemental Command / 元素精霊への命令の指輪)

オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 15
装備部位 指輪；**市価** 200,000 gp；**重量** —

解説

4 種のリング・オヴ・エレメンタル・コマンドは、いずれも非常に強力である。いずれも完全に起動する (着用者が同調する元素に応じた種のエレメンタル 1 体を 1 人で殺す、指輪を同調する元素に応じた神聖な物質にさす、などの特別な条件を満たす必要がある) までは、これより能力の劣る魔法の指輪に見えるが、実際にはそれぞれ特別なパワーと、以下の共通能力を有する。

各指輪が同調している次元界のエレメンタルは、着用者を攻撃することも、着用者から 5 フィート以内に近寄ることもできない。着用者が望むなら、この防御を解くかわりに相手エレメンタルをチャームしようと試みることもできる (チャーム・モンスター 相当、意志・無効、DC17)。ただしチャームの試みに失敗したら、絶対防御は失われ、以後、チャームを試みることはできなくなる。

指輪が同調している各次元界から来たクリーチャーは、着用者を攻撃する場合、攻撃ロールに -1 のペナルティを受ける。着用者はこうした他の次元界のクリーチャーによる攻撃に対してセーブを行なう場合、+2 の抵抗ボーナスを得る。また、着用者はこうしたクリーチャーに対して行なうすべての攻撃ロールに +4 の土気ボーナスを得る。着用者が使う武器はみな、こうしたクリーチャーのダメージ減少能力を無視する。武器が

どんな能力を持っていようといまいと関係ない。

着用者は指輪が同調している次元から来たクリーチャーと会話することができる。そうしたクリーチャーは、着用者がこの指輪を着けていることに気づく。属性が近ければ、相手は着用者にしかるべき尊敬を払ってくれる。属性が反対の場合、クリーチャーは、着用者が強いならこれを恐れ、弱いならこれを憎んで殺そうとする。

リング・オヴ・エレメンタル・コマンドの持ち主はセーヴィング・スローに以下のペナルティを受ける。

エレメント (元素) セーヴィング・スロー・ペナルティ	
アース (地)	風や電気に関わりのある効果に対して-2
ウォーター (水)	火に関わりのある効果に対して-2
エア (風)	地に関わりのある効果に対して-2
ファイアー (火)	水や冷気に関わりのある効果に対して-2

以上の能力に加えて、おのおのの指輪は、その種類に応じて着用者に以下の能力を与える。

リング・オヴ・アース・エレメンタル・コマンド

(Ring of Elemental Command (Earth) / 地の精霊への命令の指輪)

- ・ メルド・イントゥ・ストーン (回数制限なし、着用者のみ)
- ・ ソファン・アース・アンド・ストーン (回数制限なし)
- ・ ストーン・シェイプ (1日2回)
- ・ ストーンスキン (1週間1回、着用者のみ)
- ・ パスウォール (1週間2回)
- ・ ウォール・オヴ・ストーン (1日1回)

GMが定めた条件が満たされるまではリング・オヴ・メルド・イントゥ・ストーン (石への融合の指輪、着用者は回数無制限でメルド・イントゥ・ストーンを発動できる) のように見える。

リング・オヴ・ウォーター・エレメンタル・コマンド

(Ring of Elemental Command (Water) / 水の精霊への命令の指輪)

- ・ ウォーター・ウォーク (回数制限なし)
- ・ クリエイト・ウォーター (回数制限なし)
- ・ ウォーター・ブリージング (回数制限なし)
- ・ ウォール・オヴ・アイス (1日1回)
- ・ アイス・ストーム (1週間2回)
- ・ コントロール・ウォーター (1週間2回)

GMが定めた条件が満たされるまではリング・オヴ・ウォーター・ウォーキング (水上歩行の指輪) のように見える。

リング・オヴ・エア・エレメンタル・コマンド

(Ring of Elemental Command (Air) / 風の精霊への命令の指輪)

- ・ フェザー・フォール (回数制限なし、着用者のみ)
- ・ レジスト・エナジー [電気] (回数制限なし、着用者のみ)
- ・ ガスト・オヴ・ウィンド (1日2回)
- ・ ウィンド・ウォール (回数制限なし)
- ・ エア・ウォーク (1日1回、着用者のみ)
- ・ チェイン・ライトニング (1週間1回)

この指輪は、しかるべき条件が満たされて完全な状態で起動するまでは、単なるリング・オヴ・フェザー・フォーリング (軟着陸の指輪) のように見える。新しい着用者がこれを手にするごとに、ふたたび起動する必要がある。

リング・オヴ・ファイアー・エレメンタル・コマンド

(Ring of Elemental Command (Fire) / 火の精霊への命令の指輪)

- ・ レジスト・エナジー [火] (メジャー・リング・オヴ・エナジー・レジスタンス [火] 相当)
- ・ バーニング・ハンズ (回数制限なし)
- ・ フレイミング・スフィアー (1日2回)
- ・ パイロテクニクス (1日2回)
- ・ ウォール・オヴ・ファイアー (1日1回)
- ・ フレイム・ストライク (1週間2回)

GMが定めた条件が満たされるまではメジャー・リング・オヴ・エナジー・レジスタンス [火] ([火] のエネルギー抵抗の指輪) のように見える。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、サモン・モンスター VI、その指輪が発動できる全呪文；コスト 100,000 gp。

リング・オヴ・カウンターSPELLS

(Counterspells / 呪文相殺の指輪)

オーラ 中程度・力術；術者レベル 11
 装備部位 指輪；市価 4,000 gp；重量 —

解説

この指輪は一見してリング・オヴ・SPELL・ストアリング (呪文貯蔵の指輪) のように見える。しかし、たしかに1~6レベルの呪文を1つ、この指輪にかけて吸い込ませることはできるのだが、入れておいた呪文をあとで指輪から発動することはできない。そのかわり、入れておいたのと同じ呪文が術者に対して発動されると、その呪文はたちどころに相殺される。これは呪文相殺アクションだが、着用者にはいかなるアクションも(この指輪がそう働くという知識すらも) 必要ない。一度こうして呪文相殺に使われると、指輪の中に入れておいた呪文は失われる。新しい呪文(または同じ呪文) を入れ直さねばならない。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、インビュー・ウィズ・SPELL・アビリティ；コスト 2,000 gp。

リング・オヴ・カメレオン・パワー

(Chameleon Power / カメレオン能力の指輪)

オーラ 微弱・幻術；術者レベル 3
 装備部位 指輪；市価 12,700 gp；重量 —

解説

この指輪の着用者は、フリー・アクションで、魔法の力により周囲の色に溶け込むことができる。これにより〈隠密〉判定に+10の技量ボーナスが付く。また、標準アクションで、望む時にいつでも、ディスプレイ・セルフの呪文を使用できる。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、ディスプレイ・セルフ、インヴィジビリティ；コスト 6,350 gp。

リング・オヴ・クライミング

(Climbing / 登攀の指輪)

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5
 装備部位 指輪；市価 2,500 gp；重量 —

解説

これは指輪と言っても実のところ、魔法のこもった革紐で、指のまわりに結ぶものである。着用者は常時〈登攀〉判定に+5の技量ボーナスを得る。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、作成者の〈登攀〉技能が5ランク以上あること；**コスト** 1,250 gp。

リング・オヴ・インブルーヴド・クライミング
(Climbing, Improved / 強化版登攀の指輪)

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 5
装備部位 指輪；**市価** 10,000 gp；**重量** 一

解説

リング・オヴ・クライミングと同様だが、着用者は〈登攀〉判定に+10の技量ボーナスを得る。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、作成者の〈登攀〉技能が10ランク以上あること；**コスト** 5,000 gp。

リング・オヴ・サステナンス
(Sustenance / 自活の指輪)

オーラ 微弱・召喚術；**術者レベル** 5
装備部位 指輪；**市価** 2,500 gp；**重量** 一

解説

この指輪は常時、着用者に生命維持に必要な栄養分を提供する。また、着用者の心身をリフレッシュするため、1日2時間睡眠するだけで8時間睡眠相当の利益が得られる。これによって、呪文を準備するのに休息が必要な呪文の使い手は、2時間睡眠するだけで呪文を準備することができる。ただし、これによって呪文の使い手が1日に2回以上呪文を準備できるようになるわけではない。この指輪は着用して丸1週間経ってから機能し始める。指輪を外してからまた着用した場合、着用者に再度同調するにはまた丸1週間かかる。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、クリエイト・フード・アンド・ウォーター；**コスト** 1,250 gp。

リング・オヴ・ジャンピング
(Jumping / 跳躍の指輪)

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 2
装備部位 指輪；**市価** 2,500 gp；**重量** 一

解説

この指輪を着用している間はずっと、着用者は高跳びや幅跳びをするために行なうすべての〈軽業〉判定に+5の技量ボーナスを得て跳躍を行なうことができる。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、作成者の〈軽業〉技能が5ランク以上あること；**コスト** 1,250 gp。

リング・オヴ・インブルーヴド・ジャンピング
(Jumping, Improved / 強化版跳躍の指輪)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 7
装備部位 指輪；**市価** 10,000 gp；**重量** 一

解説

リング・オヴ・ジャンピングと同様だが、着用者は高跳びや幅跳びをするために行なう〈軽業〉判定に+10の技量ボーナスを得る。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、作成者の〈軽業〉技能が10ランク以上あること；**コスト** 5,000 gp。

リング・オヴ・シューティング・スターズ
(Shooting Stars / 流星の指輪)

オーラ 強力・力術；**術者レベル** 12
装備部位 指輪；**市価** 50,000 gp；**重量** 一

解説

この指輪には2つの動作方法がある。1つは薄明かりの場所あるいは夜の屋外用であり、もう1つは地下あるいは夜の屋内用である。夜に野天の下で用いるか、薄明かりか暗闇の範囲内で用いる場合、リング・オヴ・シューティング・スターズは合言葉に応じて以下のような働きをする。

- ・ ダンシング・ライツ (1時間1回)
- ・ ライト (1夜に2回)
- ・ 雷球 (特殊、1夜に1回)
- ・ 流星 (特殊、1週間3回)

第一の特殊機能、雷球は、稲妻の球を1～4個(着用者が選択)打ち放つ。この輝く球体はダンシング・ライツに似ており、着用者はこれと同様に球体を制御できる(ダンシング・ライツ呪文の解説を参照)。球体の“距離”は120フィート、持続時間は4ラウンドである。1ラウンドあたり120フィートで移動させることができる。各球体は直径約3フィートで、球体といずれかのクリーチャーとの距離が5フィート以内になると放電が起り、クリーチャーは[電気]ダメージを受ける。ダメージの量は生成された球体の数による。

球体の個数	1個あたりのダメージ
雷球4個	各1d6ポイントの[電気]ダメージ
雷球3個	各2d6ポイントの[電気]ダメージ
雷球2個	各3d6ポイントの[電気]ダメージ
雷球1個	4d6ポイントの[電気]ダメージ

いったん雷球機能を起動したなら、球体は日が昇るまで任意の地点で放出できる(複数の球体を同一ラウンドに放出することもできる)。

第二の特殊機能は毎週3個の流星を作り出し、指輪から(同時、あるいは一度に1つずつ)放つことができる。流星はいずれも、衝突によって12ポイントのダメージを、また、ファイアーボールのように半径5フィートの球形に拡散して24ポイントの[火]ダメージを及ぼす。

流星の命中を受けたクリーチャーは、DC13の反応セーブに成功しないと、衝突による全ダメージと拡散による全[火]ダメージを受ける。命中は受けなかったが拡散範囲内にいたクリーチャーは、衝突のダメージはなし、拡散による[火]ダメージはDC13の反応セーブに成功すれば半分になる。“距離”は70フィートであり、流星は——それ以前にクリーチャーや物体に命中していない限り——70フィートに達すると爆発する。流星は常に直線コースを辿り、その線上に位置するクリーチャーは、セーブに成功しないと流星の命中を受ける。

夜の屋内や地下で使用する場合、リング・オヴ・シューティング・スターズには以下の能力がある。

- ・ フェアリー・ファイアー (1日2回)
- ・ 火花の雨 (特殊、1日1回)

火花の雨というのは紫色の火花がばちばちと音をたて、雲状になって空を飛ぶものである。指輪から出て扇状に距離20フィート、円弧の幅10

フィートに広がる。この範囲内のクリーチャーのうち、金属鎧を着用しておらず、金属製の武器を運搬していない者は、一律 2d8 ポイントのダメージを受ける。金属鎧を着用しているか、金属製の武器を運搬している者は、4d8 ポイントのダメージを受ける。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、ファイアーボール、フェアリー・ファイアー、ライト、ライトニング・ボルト；**コスト** 25,000 gp。

リング・オヴ・ジン・コーリング

(Djinni Calling / 妖霊招請の指輪)

オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 17

装備部位 指輪；**市価** 125,000 gp；**重量** ー

解説

物語に語られる魔法の指輪は数多いが、これもその1つ。ジンを呼び出す、まことに貴重な指輪である。特定のジンを呼び出す特別な次元を開き、くだんのジンを風の元素界から招請する。指輪をこすると（1標準アクション）招請がなされ、次のラウンドにはジンが現れる。ジンは指輪の着用者に忠実に従い仕えるが、その期間は1日1時間までに限られる。指輪のジンが殺されてしまうと、指輪は魔法の力を持たぬ価値のないものになってしまう。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、ゲート；**コスト** 62,500 gp。

リング・オヴ・スイミング

(Swimming / 水泳の指輪)

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 2

装備部位 指輪；**市価** 2,500 gp；**重量** ー

解説

これは銀の指輪で、ふつうは輪の部分に魚のようなデザインやモチーフが刻みこまれている。この指輪を着用している間はずっと、着用者はすべての〈水泳〉判定に+5の技量ボーナスを得る。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、作成者の〈水泳〉技能が5ランク以上あること；**コスト** 1,250 gp。

リング・オヴ・インブルーヴド・スイミング

(Swimming, Improved / 強化版水泳の指輪)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 7

装備部位 指輪；**市価** 10,000 gp；**重量** ー

解説

リング・オヴ・スイミングと同様だが、着用者は〈水泳〉判定に+10の技量ボーナスを得る。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、作成者の〈水泳〉技能が10ランク以上あること；**コスト** 5,000 gp。

リング・オヴ・スペル・ターニング

(Spell Turning / 呪文反射の指輪)

オーラ 強力・防御術；**術者レベル** 13

装備部位 指輪；**市価** 100,000 gp；**重量** ー

解説

この飾り気のない白金の輪は1日に3回まで、合言葉に応じて、ちょうど着用者に**スペル・ターニング**の呪文が発動されたかのように、それ以降、着用者に対して発動された呪文**9レベルぶん**を自動的に反射する。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、**スペル・ターニング**；**コスト** 50,000 gp。

マイナー・リング・オヴ・スペル・ストアリング

(Spell Storing, Minor / 下級呪文貯蔵の指輪)

オーラ 微弱・力術；**術者レベル** 5

装備部位 指輪；**市価** 18,000 gp；**重量** ー

解説

マイナー・リング・オヴ・**スペル・ストアリング**には、最大で呪文**レベル**の合計が**3レベル**までで、着用者が発動できる呪文を蓄えておくことができる(秘術呪文でも信仰呪文でもよく、両方一緒くたでもよい)。個々の呪文の**術者レベル**は、その呪文を発動するのに必要な**最低レベル**になる。この指輪の着用者は指輪の中の呪文を発動するのに物質要素も焦点具も必要としない。防具による秘術呪文失敗率もない(身ぶりが不要ないからである)。この指輪の起動に要する時間は、そこから発動しようとする呪文の発動時間に等しく、最低でも1標準アクションである。

魔法の指輪をランダムに作成していて、この指輪が出た場合、巻物と同様にしてどの呪文が蓄えられているかを決定すること。ロールの結果、**3レベル**の上限を超えてしまうような呪文が出たら、そのロールを無視すること。指輪にはそれ以上の呪文はこもっていないことになる。

呪文の使い手はこの指輪にどんな呪文でも蓄えることができる。ただし呪文**レベル**の合計は**3**を超えてはならない。修正呪文は、その呪文修正特技で修正された呪文**レベル**に等しい容量を使う。呪文の使い手は、マイナー・リング・オヴ・**スペル・ストアリング**に呪文を蓄えるために巻物を使用することができる。

この指輪は、現在蓄えられている呪文の名前をすべて、魔法の力で着用者に告知知らせる。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、インビュー・ウィズ・**スペル・アビリティ**；**コスト** 9,000 gp。

リング・オヴ・スペル・ストアリング

(Spell Storing / 呪文貯蔵の指輪)

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 9

装備部位 指輪；**市価** 50,000 gp；**重量** ー

解説

マイナー・リング・オヴ・**スペル・ストアリング**と同様だが、この指輪は呪文を**5レベルぶん**まで蓄えておくことができる。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、インビュー・ウィズ・**スペル・アビリティ**；**コスト** 25,000 gp。

メジャー・リング・オヴ・スペル・ストアリング

(Spell Storing, Major / 上級呪文貯蔵の指輪)

オーラ 強力・力術；**術者レベル** 17

装備部位 指輪；**市価** 200,000 gp；**重量** ー

解説

マイナー・リング・オヴ・**スペル・ストアリング**と同様だが、この指輪は呪文を**10レベルぶん**まで蓄えておくことができる。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ；コスト 100,000 gp。

リング・オヴ・スリー・ウィッシュズ
(Three Wishes / 三つの願いの指輪)

オーラ 強力・共通呪文あるいは力術 (ミラクルを使用した場合)；**術者レベル** 20

装備部位 指輪；**市価** 120,000 gp；**重量** ー

解説

この指輪には3つのルビーがはまっている。そしてそれぞれのルビーにウィッシュの呪文が1つずつ込められており、指輪を通じて起動できる。ウィッシュを1つ使用すると、それが込められていたルビーが消えてなくなる。魔法の指輪をランダムに作成してこの指輪が出た場合、ルビーがいくつ残っているか、1d3をロールして決定すること。ウィッシュをすべて使い果たしたなら、指輪は魔法の力のないアイテムになる。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、ウィッシュ あるいは ミラクル；コスト 97,500 gp。

リング・オヴ・テレキネシス
(Telekinesis / 念動力の指輪)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 9

装備部位 指輪；**市価** 75,000 gp；**重量** ー

解説

この指輪の着用者は、合言葉によってテレキネシス呪文を使用することができる。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、テレキネシス；コスト 37,500 gp。

リング・オヴ・フェザー・フォーリング
(Feather Falling / 軟着陸の指輪)

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 1

装備部位 指輪；**市価** 2,200 gp；**重量** ー

解説

この指輪は羽根模様がぐるりと外側をとりまくつくりになっている。フェザー・フォール の呪文とまったく同様に機能し、着用者が5フィートより長い距離を落下した瞬間に起動する。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、フェザー・フォール；コスト 1,100 gp。

リング・オヴ・フォース・シールド
(Force Shield / 力場の盾の指輪)

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 9

装備部位 指輪；**市価** 8,500 gp；**重量** ー

解説

鉄を帯状の輪にしたこの簡素な指輪は盾と同じ大きさ (で同じ形) のウォール・オヴ・フォース、すなわち力場の壁をつくりだす。力場は指輪とともに動くため、着用者はこれを通常のヘヴィ・シールドのように使用できる (+2AC)。この特別な創造物 (=盾) は重量もほとんどなく、動きを阻害しないため、防具による判定ペナルティもなければ秘術呪文失敗率もない。起動も停止も回数無制限で、フリー・アクションで行なえる。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、ウォール・オヴ・フォース；コスト 4,250 gp。

リング・オヴ・フリーダム・オヴ・ムーヴメント
(Freedom of Movement / 移動の自由の指輪)

オーラ 中程度・防御術；**術者レベル** 7

装備部位 指輪；**市価** 40,000 gp；**重量** ー

解説

この黄金の指輪の着用者は、常時フリーダム・オヴ・ムーヴメント呪文の影響下にあるかのように行動できる。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、フリーダム・オヴ・ムーヴメント；コスト 20,000 gp。

リング・オヴ・ブリンクング
(Blinking / 明滅の指輪)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 7

装備部位 指輪；**市価** 27,000 gp；**重量** ー

解説

この指輪は合言葉に応じて、ちょうどブリンク呪文がかかったように、着用者の姿を明滅させる。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、ブリンク；コスト 13,500 gp。

リング・オヴ・フレンド・シールド
(Friend Shield / 友の盾の指輪)

オーラ 中程度・防御術；**術者レベル** 10

装備部位 指輪 (2個1組で) 50,000 gp；**重量** ー

解説

この珍しい指輪は必ず2個1組で作られる。片方だけでももう一方のないフレンド・シールドの指輪は何の役に立たない。どちらか一方の指輪を着用している者は、いついかなる時でも、自分の指輪にシールド・アザーの呪文を発動させることができる。呪文の受け手は対の指輪の所持者になる。この効果に距離制限はない。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、シールド・アザー；コスト 25,000 gp。

リング・オヴ・プロテクション
(Protection / 守りの指輪)

オーラ 微弱・防御術；**術者レベル** 5

装備部位 指輪；**市価** 2,000 gp (+1)、8,000 gp (+2)、18,000 gp (+3)、32,000 gp (+4)、50,000 gp (+5)；**重量** ー

解説

この指輪は常時、ACへの+1~+5反発ボーナスという形で、魔法の防御を与える。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、シールド・オヴ・フェイス、作成者のレベルが指輪のボーナス×3以上であること；コスト 1,000 gp (+1)、4,000 gp (+2)、9,000 gp (+3)、16,000 gp (+4)、25,000 gp (+5)。

リング・オヴ・マインド・シールドイング

(Mind Shielding / 精神遮蔽の指輪)

オーラ 微弱・防御術；術者レベル 3

装備部位 指輪；市価 8,000 gp；重量 一

解説

この指輪は重厚な黄金製で、見事な細工をしてあることが多い。着用者は常時、ディテクト・ソウツ、ディサーン・ライズ、その他の魔法によって属性を探ろうとする試みに完全耐性を得る。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、ノンディテクション；コスト 4,000 gp。

リング・オヴ・ザ・ラム

(Ram / 破城槌の指輪)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 9

装備部位 指輪；市価 8,600 gp；重量 一

解説

リング・オヴ・ザ・ラムは鉄や鉄の合金などの堅い金属を打ち鍛えてできた精巧な指輪である。指輪の、普通なら宝石などがはまっている部分は、雄羊や雄山羊の頭をかたどったつくりになっている（訳注：ラムという語には“雄羊”と“破城槌”という2つの意味がある。地球では古代地中海世界や中世欧州に、雄羊の頭をかたどった破城槌があった）。着用者は指輪から破城槌のような力場を発生させることができる。それはおぼろげに雄羊や山羊の頭に似た形をしている。この力場は1体の目標を打ち、1チャージ消費で1d6ポイント、2チャージ消費で2d6ポイント、3チャージ消費で3d6ポイント（これが上限）のダメージを与える。これは遠隔攻撃として扱い、最大射程は50フィート、距離によるペナルティは一切ない。

指輪の生み出す打撃の力はかなりのもので、着用者から30フィート以内でこれに打たれた者は“突き飛ばし”を受ける可能性がある。“雄羊”は【筋力】25を有する大型クリーチャーとして扱い、指輪の術者レベルを基本攻撃ボーナスとして使用する。これによって、“雄羊”の戦技ボーナスは+17となる。2チャージ消費の場合、この突き飛ばしの試みに+1ボーナス、3チャージ消費なら+2ボーナスが与えられる。

リング・オヴ・ザ・ラムは攻撃に使うほかに、扉を打ち破るのにも使える。その場合、【筋力】25を有するキャラクターとして扱う。これは1チャージを消費する。2チャージ消費なら【筋力】27のキャラクター相当、3チャージ消費なら【筋力】29のキャラクター相当として扱う。

この指輪は新規作成時点では50チャージを有する。チャージをすべて使いきってしまったなら、指輪は魔法の力を持たぬアイテムと化する。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、ブルズ・ストレンクス、テレキネシス；コスト 4,300 gp。

リング・オヴ・リジェネレーション

(Regeneration / 再生の指輪)

オーラ 強力・召喚術；術者レベル 15

装備部位 指輪；市価 90,000 gp；重量 一

解説

このホワイト・ゴールド（訳注：金とニッケルに亜鉛、すず、銅などを混合した白金の代用合金）指輪にはふつう大きなグリーン・サファイアが嵌めこまれている。この指輪を着用すると、生きている着用者は常時、ラウンドごとに1ポイントのダメージを回復でき、それと等量の非致傷ダメージも回復できる。加えて、リング・オヴ・リジェネレーションを着用

している間、着用者は出血ダメージに対する完全耐性を得る。この指輪の着用中に着用者が四肢や内臓など肉体の一部を失った場合、指輪の力で再生する（リジェネレイト 呪文と同様に扱うこと）。いずれの場合にも、治るのは指輪着用中に受けたダメージだけである。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、リジェネレイト；コスト 45,000 gp。

ロッド

表：ロッド

中級	上級	ロッド	市価
01～07	—	レッサー・エンラージ・メタマジック	3,000 gp
08～14	—	レッサー・エクステンド・メタマジック	3,000 gp
15～21	—	レッサー・サイレント・メタマジック	3,000 gp
22～28	—	イム・ヴァブル	5,000 gp
29～35	—	レッサー・エンパワー・メタマジック	9,000 gp
36～42	—	メタル・アンド・ミネラル・ディテクション	10,500 gp
43～53	01～04	キャンセレーション	11,000 gp
54～57	05～06	エンラージ・メタマジック	11,000 gp
58～61	07～08	エクステンド・メタマジック	11,000 gp
62～65	09～10	サイレント・メタマジック	11,000 gp
66～71	11～14	ワンダー	12,000 gp
72～79	15～19	バイソン	13,000 gp
80～83	—	レッサー・マクシマイズ・メタマジック	14,000 gp
84～89	20～21	フレイム・エクステンディング	15,000 gp
90～97	22～25	ヴァイパー	19,000 gp
—	26～30	エネミー・ディテクション	23,500 gp
—	31～36	グレーター・エンラージ・メタマジック	24,500 gp
—	37～42	グレーター・エクステンド・メタマジック	24,500 gp
—	43～48	グレーター・サイレント・メタマジック	24,500 gp
—	49～53	スプレnder	25,000 gp
—	54～58	ウィザリング	25,000 gp
98～99	59～64	エンパワー・メタマジック	32,500 gp
—	65～69	サンダー・アンド・ライトニング	33,000 gp
100	70～73	レッサー・クイックン・メタマジック	35,000 gp
—	74～77	ネゲイション	37,000 gp
—	78～80	アブソーブション	50,000 gp
—	81～84	フレイリング	50,000 gp
—	85～86	マクシマイズ・メタマジック	54,000 gp
—	87～88	ルーラーシップ	60,000 gp
—	89～90	セキュリティ	61,000 gp
—	91～92	ロードリィ・マイト	70,000 gp
—	93～94	グレーター・エンパワー・メタマジック	73,000 gp
—	95～96	クイックン・メタマジック	75,500 gp
—	97～98	アラートネス	85,000 gp
—	99	グレーター・マクシマイズ・メタマジック	121,500 gp
—	100	グレーター・クイックン・メタマジック	170,000 gp

ロッドは王笏に似た形をした装置で、いずれも独特の魔法の力を有している。通常、チャージはない。ロッドは誰にでも使える。

外見的特徴：ロッドの重さは約5ポンド（2kg強）、長さは2～3フィート（60～90cm）で、鉄などの金属でできていることが多い（解説にもあるように、ロッドの多くは堅牢なつくりのため、ライト・メイスないしクラブとしても使用できる）。この堅牢なアイテムはAC9、10ヒット・ポイント、硬度10、破壊DC27である。

起動：ロッドの使用の詳細はそれぞれ異なる。特記ない限り、使用者はロッドの能力を使う際にロッドを手を持っていないなければならない。個々のロッドの解説を参照のこと。

その他の特徴：d%をロールすること。結果が01なら、そのロッドは知性を有する。02～31なら、その能力の手掛かりとなる何か（意匠や銘刻など）がある。32～100なら特に何も無い。知性を有するアイテムには追加能力があり、時として変則的なパワーや特殊用途をも有する（『知性あるアイテム』を参照）。チャージ数のあるロッドは、決して知性を有しない。

イムーヴァブル・ロッド

(Immovable Rod / 不動のロッド)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 10

装備部位 一；市価 5,000 gp；重量 5 ポンド

解説

このロッドはまっすぐな鉄の棒で、片方の端に小さなボタンが付いている。ボタンを押せば（1 移動アクション）、ロッドはその位置を動かなくなる——たとえその位置に留まることが重力に逆らう行為でも。これにより、持ち主はこのロッドを好きな所に置くなり掲げるなりして、ボタンを押し、それから手を離すことができる。数本を一度に使えば梯子がわりにもなる（最悪 2 本でも何とかなるが）。このロッド 1 本で 8,000 ポンドまでの重量を地面に落ちることなく支えられる。固定されたロッドをクリーチャーが押す場合、DC30 の【筋力】判定に成功すれば 1 ラウンドに 10 フィートまで動かすことができる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、レヴィテート；コスト 2,500 gp。

メタマジック・ロッド

(Metamagic Rods / 呪文修正のロッド)

メタマジック・ロッドには呪文修正特技のエッセンスが封入されているが、このロッドを用いて呪文を修正しても、呪文スロットを変更する必要はない。以下で解説するロッドはすべて単純使用型である（ただし、機会攻撃範囲内で呪文を発動すれば、機会攻撃を受けることには変わりない）。術者が 1 つの呪文に使用できるのは 1 つのメタマジック・ロッドだけだが、ロッドの使用者自身が修得済みの呪文修正特技とロッドを組み合わせで使用することはできる。そのような場合、使用者の修得している特技だけが、発動しようとしている呪文の呪文スロットを変更する。

メタマジック・ロッドを持っているからといって、所有者に対応する呪文修正特技が与えられるわけではない。単に、1 日に特定回数、その特技を使用できる能力を得られるだけである。ソーサラーがメタマジック・ロッドを使用する場合、自分の修得している呪文修正特技を使用しているかのように、1 全ラウンド・アクションを使用しなければならない（クイックン・メタマジック・ロッドだけは例外で、このロッドの場合は即行アクションで使用できる）。

レッサーおよびグレーター・メタマジック・ロッド：通常のメタマジック・ロッドは呪文レベルが 6 レベル以下の呪文に対して使用できる。レッサー・ロッドは 3 レベル以下の呪文、グレーター・ロッドは 9 レベル以下の呪文に対して使用できる。

エクステンド・メタマジック・ロッド

(Metamagic, Extend / 呪文持続時間延長のロッド)

オーラ 強力（無系統）；術者レベル 17

装備部位 一；市価 3,000 gp（レッサー）、11,000 gp（通常）、24,500 gp（グレーター）；重量 5 ポンド

解説

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文持続時間延長》特技を使用したかのように持続時間延長を行なうことができる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文持続時間延長》；コスト 1,500 gp（レッサー）、5,500 gp（通常）、12,250 gp（グレーター）。

エンパワー・メタマジック・ロッド

(Metamagic, Empower / 呪文威力強化のロッド)

オーラ 強力（無系統）；術者レベル 17

装備部位 一；市価 9,000 gp（レッサー）、32,500 gp（通常）、73,000 gp（グレーター）；重量 5 ポンド

解説

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文威力強化》特技を使用したかのように威力強化を行なうことができる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文威力強化》；コスト 4,500 gp（レッサー）、16,250 gp（通常）、36,500 gp（グレーター）。

エンラージ・メタマジック・ロッド

(Metamagic, Enlarge / 呪文距離延長のロッド)

オーラ 強力（無系統）；術者レベル 17

装備部位 一；市価 3,000 gp（レッサー）、11,000 gp（通常）、24,500 gp（グレーター）；重量 5 ポンド

解説

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文距離延長》特技を使用したかのように距離延長を行なうことができる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文距離延長》；コスト 1,500 gp（レッサー）、5,500 gp（通常）、12,250 gp（グレーター）。

クイックン・メタマジック・ロッド

(Metamagic, Quicken / 呪文高速化のロッド)

オーラ 強力（無系統）；術者レベル 17

装備部位 一；市価 35,000 gp（レッサー）、75,500 gp（通常）、170,000 gp（グレーター）；重量 5 ポンド

解説

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文高速化》特技を使用したかのように高速化を行なうことができる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文高速化》；コスト 17,500 gp（レッサー）、37,750 gp（通常）、85,000 gp（グレーター）。

サイレント・メタマジック・ロッド

(Metamagic, Silent / 呪文音声省略のロッド)

オーラ 強力（無系統）；術者レベル 17

装備部位 一；市価 3,000 gp（レッサー）、11,000 gp（通常）、24,500 gp（グレーター）；重量 5 ポンド

解説

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文音声省略》特技を使用したかのように音声省略を行なうことができる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文音声省略》；コスト 1,500 gp（レッサー）、5,500 gp（通常）、12,250 gp（グレーター）。

マクシマイズ・メタマジック・ロッド

(Metamagic, Maximize / 呪文威力最大化のロッド)

オーラ 強力 (無系統); 術者レベル 17

装備部位 一; 市価 14,000 gp (レッサー)、54,000 gp (通常)、121,500 gp (グレートター); 重量 5 ポンド

解説

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文威力最大化》特技を使用したかのように威力最大化を行なうことができる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文威力最大化》; コスト 7,000 gp (レッサー)、27,000 gp (通常)、60,750 gp (グレートター)。

ロッド・オヴ・アブソープション

(Rod of Absorption / 吸収のロッド)

オーラ 強力・防御術; 術者レベル 15

装備部位 一; 市価 50,000 gp; 重量 5 ポンド

解説

このロッドは呪文や擬似呪文能力をロッド自体の中に吸収する。吸収するのは、単体を目標とする呪文もしくは光線で、かつこのロッドの使用者または使用者の装備品に向けられたもののみである。ロッドは呪文の効果を無効化し、呪文の潜在的な力を蓄えて、ロッドの使用者が呪文のエネルギーを自前の呪文にして解き放つまで保持しておく。ロッドが呪文のエネルギーを吸収したなら、使用者には瞬時にその呪文のレベルがわかる。使用者自身は吸収にあたっていかなるアクションもとる必要はなく、単にロッドを手を持っていさえすればいい。

呪文を何レベルぶん吸収し何レベルぶん使ったかは、記録しておく必要がある。ロッドの使用者は蓄えた呪文のエネルギーを使って、自分の準備した呪文を(その呪文自体を消費することなく)発動できる。制限は、ロッド内に蓄積された呪文のエネルギーがこれから発動しようとしている呪文のレベル以上でなければならない、呪文に必要な物質要素がなければならない、発動時にはこのロッドを手にしていなければならない、ということだけである。ソーサラーやバードのような呪文の準備をしない呪文の使い手は、ロッド内のエネルギーを使って、しかるべきレベルの任意の修得呪文を発動できる。

ロッド・オヴ・アブソープションは合計 50 レベルまでの呪文を吸収できる。吸収した呪文の総レベル数が 50 に達したなら、以後吸収はできず、蓄えた呪文の力を放出することができるだけになる。このロッドを再チャージすることはできない。使用者にはロッドの残り吸収能力と現在蓄積されたエネルギーの総量がわかる。

新しく発見したロッドの残り吸収容量を決定するには、d%をロールして結果を 2 で割ること。さらにもう一度 d%をロールし、結果が 71 ~ 100 ならば、ロッドがすでに吸収した呪文レベルの半分がまだロッドの中に残っている。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、スペル・ターニング; コスト 25,000 gp

ロッド・オヴ・アラートネス

(Rod of Alertness / 警戒のロッド)

オーラ 中程度・心術、占術、防御術および力術; 術者レベル 11

装備部位 一; 市価 85,000 gp; 重量 4 ポンド

解説

このロッドは一見、+1 ライト・メイス と見分けがつかない。メイス状

の頭には 8 枚の板状の突起がある。このロッドはイニシアチブ判定に +1 の洞察ボーナスを与える。使用者がこれを手にしっかりと握れば、シー・インヴィジビリティ、ディサーン・ライズ、ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド、ディテクト・ケイオス、ディテクト・ロー、ディテクト・マジック、ライトを使用できるようになる。どれか 1 つを使用するごとに、1 標準アクションを要する。

ロッド・オヴ・アラートネスの頭を地面に突き立て、持ち主がロッドに警戒を求めれば(1 標準アクション)、ロッドは 120 フィート以内で持ち主に危害を加えようとするクリーチャーをすべて感知する。同時に、ロッドは半径 20 フィート以内にいて持ち主に友好的なクリーチャー全員に対してプレイヤー 呪文の効果を及ぼす。その直後、ロッドはこれらの友好的なクリーチャーに精神的警報を発し、半径 120 フィート以内に非友好的なクリーチャーが存在し潜在的な危険があることを告知知らせる。以上の効果は 10 分間持続する。ロッドはこの機能を 1 日 1 回実行できる。

最後に、このロッドはアニメイト・オブジェクト 呪文の発動を真似て、11 個以下の小型サイズの物体を操ることができる。これらの物体はあらかじめ、ロッドを突き立てる地点のまわりの地面に、おおむね半径 5 フィートの円形を描くように配置しておくこと。物体は 11 ラウンドの間、自律行動能力を得る。ロッドはこの機能を 1 日 1 回実行できる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、アニメイト・オブジェクト、アラーム、シー・インヴィジビリティ、ディサーン・ライズ、ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド、ディテクト・ケイオス、ディテクト・マジック、ディテクト・ロー、プレイヤー、ライト; コスト 42,500 gp。

ロッド・オヴ・ウィザリング

(Rod of Withering / 萎縮のロッド)

オーラ 強力・死霊術; 術者レベル 13

装備部位 一; 市価 25,000 gp; 重量 5 ポンド

解説

ロッド・オヴ・ウィザリングは +1 ライト・メイス 扱いだが、ヒット・ポイントにダメージを与えることはない。その代わりに、使用者がこのロッドで触れた(近接接触攻撃を行なった)あらゆるクリーチャーに 1d4 ポイントの【筋力】ダメージと 1d4 ポイントの【耐久力】ダメージを与えるのである。クリティカル・ヒットが出た場合、その命中によるダメージは永続的な能力値吸収になる。いずれの場合にも、防御側は DC17 の頑健セーブに成功すれば、効果を無効化できる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《魔法の武器防具作成》、コンテジョン; コスト 12,500 gp。

ロッド・オヴ・ザ・ヴァイパー

(Rod of the Viper / 毒蛇のロッド)

オーラ 中程度・死霊術; 術者レベル 10

装備部位 一; 市価 19,000 gp; 重量 5 ポンド

解説

このロッドは +2 ヘヴィ・メイス 扱いで攻撃することができる。1 日 1 回、合言葉に応じて、ロッドの頭部が 10 分だけ実際の蛇の頭になる。その間、このロッドで命中を与えれば、通常のダメージに加えて相手クリーチャーに毒を与える。毒は 6 ラウンドの間、ラウンドごとに 1d3 ポイントの【耐久力】ダメージを与える。毒に侵されたクリーチャーは毎ラウンド DC16 の頑健セーブを行なって、このダメージを無効化し、毒の効果を終わらせることができる。複数回命中するとそのたびに効果時間が 3 ラウンドずつ伸び、命中するたびにセーブ DC が +2 されていく。ロッド・オヴ・ザ・ヴァイパーは持ち主が悪でなければ機能しない。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《魔法の武器防具作成》、ポイズン、作成者が悪であること；**コスト** 9,500 gp。

ロッド・オヴ・エネミー・ディテクション
(Rod of Enemy Detection / 敵感知のロッド)

オーラ 中程度・占術；**術者レベル** 10
装備部位 一；**市価** 23,500 gp；**重量** 5 ポンド

解説

このロッドは使用者の手の中で脈動し、持ち手に敵対するクリーチャーのいる方向を指す（近いものから順に）。相手クリーチャーは不可視状態であろうと、エーテル状態であろうと、隠れていようと、変装していようと、堂々と姿を見せていようと構わない。感知の距離は 60 フィートである。ロッドの持ち手が 1 全ラウンドの間、精神集中すれば、ロッドは最も近い敵の位置を正確に指し示し、有効距離内に何体の敵がいるかを教える。このロッドは 1 日 3 回使用でき、1 度使用することに 10 分持続する。このロッドの起動は標準アクションである。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、トウルー・シーイング；**コスト** 11,750 gp。

ロッド・オヴ・キャンセレイション
(Rod of Cancellation / アイテム無力化のロッド)

オーラ 強力・防衛術；**術者レベル** 17
装備部位 一；**市価** 11,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

このロッドは魔法のアイテムの天敵として恐れられている。接触するだけでアイテムの魔法能力をすべて吸い取ってしまうのである。このロッドの接触を受けたアイテムは、DC23 の意志セーブを行わなければならない。失敗すると魔法能力を吸い取られる。その時点でクリーチャーがそのアイテムを手持していれば、アイテムは持ち主の意志セーブ・ボーナスの方が高ければ、そちらの方を使用できる。そのような場合、近接接触攻撃ロールを行なうことで、アイテムへの接触を行なう必要がある。アイテムの魔法能力を吸い取ると、ロッド自体はもろく砕けやすいものとなって、二度と使用できなくなる。魔法能力を吸い取られたアイテムの能力を再び取り戻すには、ウィッシュかミラクルを使う以外にない。スフィアー・オヴ・アニヒレイション（虚無の球）とロッド・オヴ・キャンセレイションが互いに相手を無力化しあった場合、いかなる手段によっても、どちらも再び取り戻すことはできない。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、メイジズ・ディスジャンクション；**コスト** 5,500 gp。

ロッド・オヴ・サンダー・アンド・ライトニング
(Rod of Thunder and Lightning / 雷と稲妻のロッド)

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 9
装備部位 一；**市価** 33,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

このロッドは鉄製で銀の錐が打ってあり、+2 ライト・メイスの性質を持っている。加えて以下のような魔法のパワーを有する。

雷：1 日 1 回、+3 ライト・メイスとして敵を攻撃することができる。命中すれば、相手はロッドが当たった際の轟音のため、朦朧状態になって

しまう（頑健・無効、DC16）。このパワーの起動はフリー・アクションと見なされ、起動から 1 ラウンド以内に敵に命中を与えれば機能する。

稲妻：1 日 1 回、使用者が望めば、ロッドが敵に命中した際に電気の短い火花が飛び出す。これにより +2 ライト・メイスの通常のダメージ(1d6 + 2) に加えて 2d6 ポイントの [電気] ダメージを与える。ロッドが通常の命中を与えるに至らなくても、ロール結果が近接接触攻撃で命中するに足るものだったら、2d6 ポイントの追加 [電気] ダメージだけは適用される。このパワーの起動はフリー・アクションである。起動から 1 ラウンド以内に敵に命中を与えれば機能する。

雷鳴：1 日 1 回、標準アクションで、耳をろうする大音声を発する。シャウトの呪文と同様に扱う（頑健・不完全、DC16、2d6 ポイントの [音波] ダメージ、目標は 2d6 ラウンド聴覚喪失状態）。

電撃：1 日 1 回、標準アクションで、幅 5 フィートのライトニング・ボルトを距離 200 フィートまで打ち出す（反応・半減、DC16、9d6 ポイントの [電気] ダメージ）。

雷と稲妻：1 週間に 1 回、標準アクションで、このロッドは上記の雷鳴と電撃のライトニング・ボルトを組み合わせて行うことができる。雷鳴はライトニング・ボルトの通り道から 10 フィート以内の全員に作用する。電撃は 9d6 ポイントの [電気] ダメージを与え（d6 で 1～2 の目が出たら 3 と見なすため、総ダメージは 27～54 になる）、加えて雷鳴が 2d6 ポイントの [音波] ダメージを与える。両方の効果をまとめて 1 回の反応セーブで判定する（DC16）。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《魔法の武器防具作成》、シャウト、ライトニング・ボルト；**コスト** 16,500 gp。

ロッド・オヴ・スプレンドラー
(Rod of Splendor / 豪華のロッド)

オーラ 強力・召喚術および変成術；**術者レベル** 12
装備部位 一；**市価** 25,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この幻想的なまでに宝石で飾られたロッドの所有者は、このアイテムを手持つた運搬している限り、【魅力】に +4 の強化ボーナスを得る。またこのロッドは 1 日に 1 回、このうえなく美しい織物でできた衣、それに毛皮や宝石の飾りものを生み出して、持ち主の身を魔法的に飾る。

このロッドの魔法で生み出される服飾品は、どれも 12 時間持続する。しかし持ち主が服飾品の一部でも売ったり人にあげたり呪文構成要素として使おうとしたりすると、衣も飾りもすべて消え失せてしまう。服飾品の一部を無理やり取り上げられた場合も同様である。

ロッドが生み出す豪華な装束の値うちは、7,000～10,000gp ((1d4 + 6) × 1,000gp) にあたる。衣だけで 1,000gp、毛皮で 5,000gp、残りは宝石の飾りものの値打ち（最大 20 粒、1 粒あたり最大で 200gp）である。

これに加えて、このロッドには第二の特殊なパワーがあり、こちらは 1 週間に 1 回使用できる。合言葉に応じて、みごとなテント——さしわたし 60 フィート、絹でできた大きな大きな大天幕をつくりだすのである。テントの中には時に応じた内装と、大天幕の豪華さにふさわしい食べものがある。食べものたくさんあることといたら、100 人がたらふく食べるのに充分なくらい。テントや索具は 1 日間持続する。その期間が過ぎると、テントやそれに付属する品々は（外に持ち出されたものも含めて）すべて消え失せてしまう。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、イーグルズ・スプレンドラー、ファブリケート、メジャー・クリエイション；**コスト** 12,500 gp。

ロッド・オヴ・セキュリティ

(Rod of Security / 安全圏のロッド)

オーラ 強力・召喚術；術者レベル 20

装備部位 一；市価 61,000 gp；重量 5 ポンド

解説

このロッドは虚無空間に一種の“ポケットの中の楽園”を作り出す。このロッドの持ち主に加えて 199 体までのクリーチャーが、まったく安全に一定期間その中に留まることができる。逗留可能な時間は 200 日÷クリーチャー数である。端数はすべて切り捨てる。この“ポケットの中の楽園”では、クリーチャーは年をとることがなく、自然治癒は通常の 2 倍の速度になる。新鮮な水と食物（野菜と果実のみ）はふんだんにある。気候は中に滞在するあらゆるクリーチャーにとって過しやすい。

このロッドを起動すると（1 標準アクション）、使用者およびロッドに触れている全クリーチャーは瞬時に“楽園”へ転送される。大集団の場合、手をつなぐなり何なりの肉体的接触を保って、クリーチャー全員が輪や列をなしていれば、ロッドはその全員に作用する。これに同意しないクリーチャーは DC17 の意志セーブに成功すればこの効果を無効化できる。そうしたクリーチャーがセーブに成功した場合でも、そのクリーチャーを介してロッドに触れている他のクリーチャーは、やはりロッドの作用を受ける。

ロッドの効果が終了したり解呪された場合、ロッドが作用していたクリーチャーは瞬時に、ロッドが起動した時点で存在していた場所に再出現する。戻る場所にすでに何物かがあった場合、出てくる者の肉体は、再出現に必要な距離だけ位置を変えて出てくる。このロッドの持ち主は、望めば有効期間が切れる前にいつでも効果を解除することができる。ただし、このロッドは 1 週間に 1 回しか起動できない。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、ゲート；コスト 30,500 gp。

ロッド・オヴ・ネゲイション

(Rod of Negation / アイテム無効化のロッド)

オーラ 強力・さまざま；術者レベル 15

装備部位 一；市価 37,000 gp；重量 5 ポンド

解説

このロッドは魔法のアイテムの呪文や擬似呪文機能を無効化する。使用者がこのロッドで無効化したい魔法のアイテムを指すと、目標のアイテムに触れようと薄い灰色のビームが放たれ、光線として攻撃する（遠隔接触攻撃）。この光線は、魔法のアイテムにしか作用しないことを除けば、グレーター・ディスペル・マジック 呪文と同様に機能する。アイテムからの瞬間的な効果を無効化するには、このロッドの使用者が待機アクションを使用している必要がある。解呪判定にはこのロッドの術者レベル（15 レベル）を使用する。目標となったアイテムはセーヴィング・スローを行なえないが、このロッドはアーティファクトを無効化することはできない（たとえ下級のアーティファクトでも）。このロッドは 1 日 3 回まで使用できる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、ディスペル・マジック、リミテッド・ウィッシュあるいはミラクル；コスト 18,500 gp。

ロッド・オヴ・パイソン

(Rod of the Python / 大蛇のロッド)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 10

装備部位 一；市価 13,000 gp；重量 5 ポンド

解説

たいていのロッドと異なり、このロッドの片方の端は曲がりくねって鉤

の中に巻き込まれている。この鉤の先端は時に蛇の頭部のようにも見える。このロッド自体の長さは約 4 フィート、重さは 10 ポンドである。+1 / +1 クォータースタッフ扱いで攻撃することができる。使用者がこのロッドを地面に投げれば（1 標準アクション）、ロッドはそのラウンドの終わりまでにコンストリクター・スネークになる。この大蛇はロッドの持ち主のあらゆる命令に従う（ロッド形態の時にあった攻撃とダメージへの+1 強化ボーナスは、動物形態の時に保たれる）。使用者が望めば、大蛇はいつでもロッド形態に戻る（1 全ラウンド・アクション）。また、使用者から 100 フィートを超えて離れた場合にも、ロッド形態に戻る。スネーク形態の時に殺されたならロッド形態に戻り、以後 3 日間は起動できなくなる。ロッド・オヴ・パイソンは持ち主が善でなければ機能しない。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《魔法の武器防具作成》、ペイルフル・ポリモーフ、作成者が善であること；コスト 6,500 gp。

ロッド・オヴ・フレイム・エクスティンギッシュング

(Rod of Flame Extinguishing / 消火のロッド)

オーラ 強力・変成術；術者レベル 12

装備部位 一；市価 15,000 gp；重量 5 ポンド

解説

このロッドは、サイズ分類が中型以下で魔法のものでない火を、接触するだけで（1 標準アクション）消してしまうことができる。これ以外の火を消すためには、ロッドのチャージを 1 ポイント以上消費しなければならない。

サイズ分類が大型以上で魔法のものでない火や、サイズ分類が中型以下の魔法の火（フレイミング能力の付いた武器の火、バーニング・ハンズの呪文など）を消す場合、1 チャージを消費する。永続的な魔法の炎（たとえば武器の炎や火に関わりのあるクリーチャーの炎）は、6 ラウンド抑止されたのち、再び燃えだす。持続時間が“瞬間”になっている [火] の呪文の火を消すには、ロッドがその呪文の効果範囲内にあり、使用者が待機アクションを使用していなければならない。この場合、事実上呪文全体を相殺することができる。

ファイアーボール、フレイム・ストライク、ウォール・オヴ・ファイアーなどで生み出される、サイズ分類が大型以上の魔法の火を消すには、2 チャージを消費する。

このロッドを（火）のクリーチャーに対して用いると（近接接触攻撃となる）、そのクリーチャーに 6d6 ポイントのダメージを与える。このように使用する場合、3 チャージが必要となる。

ロッド・オヴ・フレイム・エクスティンギッシュングは、発見時には 10 チャージを有している。消費したチャージは毎日更新されるため、使用者は 24 時間の間に 10 チャージまで消費することができる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、パイロテクニクス；コスト 7,500 gp。

ロッド・オヴ・フレイリング

(Rod of Flailing / からざお変化のロッド)

オーラ 中程度・心術；術者レベル 9

装備部位 一；市価 50,000 gp；重量 5 ポンド

解説

このロッドは持ち主の合言葉に応じて起動し、一見普通のロッドから +3 ダイア・フレイルに変化する。ダイア・フレイルは双頭武器で、どちらの頭も攻撃に使える。このフレイルを使う場合、フレイルの 2 つ目の頭で追加攻撃を 1 回行なえる。この時、まるで《二刀流》の特技を持っているかのように、代償としてすべての攻撃に -2 のペナルティを受けただけで済む。

使用者は1日1回、フリー・アクションで、このロッドを使って10分間だけ自分のACに+4の反発ボーナス、セーヴィング・スローに+4の抵抗ボーナスを得ることができる。ロッドがフレイル形態になっていなくても、このボーナスは得られる。このロッドをフレイル形態にしたり戻したりするのは移動アクションである。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《魔法の武器防具作成》、プレス；コスト 25,000 gp。

ロッド・オヴ・メタル・アンド・ミネラル・ディテクション
(Rod of Metal and Mineral Detection / 金属および鉱物探知のロッド)

オーラ 中程度・占術；術者レベル 9

装備部位 一；市価 10,500 gp；重量 5 ポンド

解説

このロッドはトレジャー・ハンターや鉱夫といった者たちに重宝されている。金属が近くにあるとロッドは持つ者の手の中で脈動しぶんぶんと言を立てるのだ。使用者がロッドに意識を向けると、脈動がより激しくなり、30フィート以内にある金属のうち、もっとも大きなかたまりを指す。ただし、持ち手は特定の金属または鉱物に集中することもできる。その鉱物が30フィート以内に少しでも存在すれば、ロッドはその鉱物のある場所すべてを指す。そして持ち手にはだいたい量もわかる。指定した金属や鉱物のかたまりが範囲内に2つ以上あれば、ロッドは一番大きなかたまりから順に指していく。このロッドを1回機能させるには、1全ラウンド・アクションを要する。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、ロケット・オブジェクト；コスト 5,250 gp。

ロッド・オヴ・ルーラーシップ
(Rod of Rulership / 支配のロッド)

オーラ 強力・心術；術者レベル 20

装備部位 一；市価 60,000 gp；重量 8 ポンド

解説

このロッドの外見は王笏のようで、材料と細工だけでも5,000gp以上の価値はある。このロッドを起動すれば(1標準アクション)、使用者は120フィート以内のクリーチャーたちを従わせ服させることができる。ヒット・ダイスの合計が300までのクリーチャーを支配できるが、【知力】が12以上のクリーチャーはDC16の意志セーブを行ない、成功すればこの効果を無効化することができる。支配されたクリーチャーは、ロッドの使用者が自分の絶対の主人であるかのようにこれに従う。だが、使用者が支配下のクリーチャーの本質に背く命令を下せば魔法は解けてしまう。このロッドは合計500分間使用でき、その後崩れて塵となる。これはあくまで合計使用時間であって、継続して使う必要はない。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、マス・チャーム・モンスター；コスト 32,500 gp。

ロッド・オヴ・ロードリィ・マイト
(Rod of Lordly Might / 王者の力のロッド)

オーラ 強力・死霊術、心術、変成術および力術；術者レベル 19

装備部位 一；市価 70,000 gp；重量 10 ポンド

解説

このロッドは擬似呪文機能を有し、さまざまな種類の魔法の武器としても使え、より一般的な用法もいくつかある。ロッド・オヴ・ロードリィ・

マイトは金属製で、他のロッドよりも太く、片方の端は鏢のついた球体となっており、柄の部分には飾り鋸のようなボタンが6つ並んでいる(ボタンをいずれか1つ押すことは、“武器を1つ抜く”アクションにひとしい)。重さは10ポンド。

以下に挙げるロッドの擬似呪文機能は、いずれも1日1回使える。

- 使用者が合言葉により起動すれば、接触によってホールド・パースン(意志・無効、DC14)を行なう。まず使用者がこのパワーを使うかどうかを決定し(フリー・アクション)、それから近接接触攻撃に成功すれば、このパワーが起動する。攻撃に失敗すれば効果は失われ、その日はもう使えなくなる。
- 使用者が望むならば、このロッドを見ている敵全員に対してフィアーを行なう(最大距離は10フィート、意志・不完全、DC16)。このパワーを呼び起こすのは1標準アクションである。
- 接触攻撃に成功すれば、敵に2d4ポイントのダメージを与え(意志・半減、DC17)、使用者のダメージを同じだけ回復する。ホールド・パースンの場合と同様、使用者はこのパワーを使うかどうか攻撃する前に決めねばならない。

ロッドの以下の機能は回数制限なく、何度でも使用できる。

- 通常形態では、このロッドは+2ライト・メイスとして使える。
- 1のボタンを押すと、+1フレイミング・ロングソード(炎の+1ロングソード)になる。先端の球状の部分から刃がせり出し、球の部分はロングソードの柄に変形する。武器は全長4フィートになる。
- 2のボタンを押すと、+4バトルアックスになる。球状の部分から幅広の刃が横ざまにせり出し、全長は4フィートになる。
- 3のボタンを押すと、+3ショートスピアまたは+3ロングスピアになる。穂先がせり出し、柄の部分は最大12フィートまで(使用者が決定)伸びて、全長6~15フィートになる。15フィートの場合、ランスとしても使える。

以下に挙げる、ロッドのその他の用法も回数制限なく、何度でも使える。

- 登り棒／はしご。4のボタンを押すと、球状の部分からは花崗岩にも突き立つスパイクが、もう一方の端からは3つの鋭い鉤が飛び出す。ロッドは1ラウンドで5~50フィートの任意の長さまで伸び、4のボタンを再度押すと伸びるのを止める。左右からは長さ3インチの棒がいくつも、1フィート間隔でたがいちがい真横に突き出す。ロッドはスパイクと鉤でしっかり固定され、4,000ポンドまでの重量を支えることができる。5のボタンを押せば棒は縮む。
- はしごの伸張機能は、扉をこじ開けるのにも使える。着用者はロッドのスパイク部分を、押し開けようとする扉から30フィート以内で、扉まで直線状に並んだ場所に突き立て、しかるのち4のボタンを押すのである。発生する力は【筋力】修正値+12に相当する。
- 6のボタンを押すと、ロッドは磁北(磁石の指す真北)を指し、また着用者が地面からおよそどれだけの高度／深度にいるかを教える。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《魔法の武器防具作成》、インフリクト・ライト・ウーンズ、フィアー、ブルズ・ストレンクス、フレイム・ブレード、ホールド・パースン；コスト 35,000 gp。

ロッド・オヴ・ワンダー

(Rod of Wonder / 驚異のロッド)

オーラ 中程度・心術；術者レベル 10

装備部位 一；市価 12,000 gp；重量 5 ポンド

解説

ロッド・オヴ・ワンダー は効果の予測がつかない風変わりな代物で、使用するたび、何らかの奇妙な効果をランダムに生み出す（このロッドの起動は 1 標準アクションである）。このロッドの典型的なパワーには以下のようなものが含まれる。

d%	ワンダー効果
01 ~ 05	指し示した目標を 10 ラウンドの間、スロー 状態にする（意志・無効、DC15）。
06 ~ 10	目標をフェアリー・ファイアーが取り巻く。
11 ~ 15	1 ラウンドの間、使用者はロッドが機能していると誤って信じ込む（セーブ不可）。どう機能していると信じ込むかは、もう一度ロールして決定する。
16 ~ 20	ガスト・オヴ・ウィンド（頑健・無効、DC14）。ただし風力は暴風並。
21 ~ 25	使用者は 1d4 ラウンドの間、目標の表層思考を読み取る（ディテクト・ソウツと同様、セーブ不可）。
26 ~ 30	30 フィートの距離に スティンキング・クラウド（頑健・無効、DC15）。
31 ~ 33	1 ラウンドの間、使用者を中心とした半径 60 フィート内に大雨が降る。
34 ~ 36	動物を 1 体招来する——ライナセラス（d%で 01 ~ 25）、エレファント（26 ~ 50）、マウス（51 ~ 100）。
37 ~ 46	ライトニング・ボルト（長さ 70 フィート、幅 5 フィート）、6d6 ダメージ（反応・半減、DC15）。
47 ~ 49	大きな蝶 600 匹が溢れ出し、2 ラウンドの間、あたりを飛びまわって、25 フィート以内の全員（使用者を含む）を盲目状態にする（反応・無効、DC14）。
50 ~ 53	目標がロッドから 60 フィート以内であれば エンラージ・パースン（頑健・無効、DC13）。
54 ~ 58	ロッドから 30 フィート離れた地点を中心に直径 30 フィートの半球状のダークネス。
59 ~ 62	ロッドの前 160 平方フィートの範囲に草が生えるか、すでにそこにある草が通常の 10 倍の大きさに育つ。
63 ~ 65	重量 1,000 ポンドまでで大きさ 30 立方フィートまでの生きていない物体 1 つをエーテル化する。
66 ~ 69	使用者のサイズ分類が 2 段階小さくなる（セーブ不可）。
70 ~ 79	目標がまっすぐ前方 100 フィートにファイアーボール、6d6 ダメージ（反応・半減、DC15）。
80 ~ 84	ロッドの使用者に インヴィジビリティ。
85 ~ 87	目標がロッドから 60 フィート以内であれば、目標の身体から葉が生える。これは 24 時間持続する。
88 ~ 90	宝石 10 ~ 40（それぞれ価値 1gp）が長さ 30 フィートの流れになってほとぼしる。その通り道にいたクリーチャーは宝石 1 個につき 1 ポイントのダメージを受ける：5d4 をロールして命中した宝石の数を決め、それを目標の間で分配すること。
91 ~ 95	ロッドの正面 40 フィート×30 フィートの範囲に、きらめく色彩が踊り戯れる。範囲内のクリーチャーは 1d6 ラウンドの間、盲目状態となる（頑健・無効、DC15）。
96 ~ 97	使用者（50%の確率）が目標（50%の確率）が恒久的に青色か緑色か紫色になる（セーブ不可）。
98 ~ 100	目標が 60 フィート以内であれば フレッシュ・トゥ・ストーン（目標がすでに石化していたら、ストーン・トゥ・フレッシュ）（頑健・無効、DC18）。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、コンフュージョン、作成者が混沌であること；コスト 6,000 gp。

巻物 Scrolls

表：巻物

下級	中級	上級	呪文レベル	術者レベル
01 ~ 05	—	—	0 レベル	1 レベル
06 ~ 50	—	—	1 レベル	1 レベル
51 ~ 95	01 ~ 05	—	2 レベル	3 レベル
96 ~ 100	06 ~ 65	—	3 レベル	5 レベル
—	66 ~ 95	01 ~ 05	4 レベル	7 レベル
—	96 ~ 100	06 ~ 50	5 レベル	9 レベル
—	—	51 ~ 70	6 レベル	11 レベル
—	—	71 ~ 85	7 レベル	13 レベル
—	—	86 ~ 95	8 レベル	15 レベル
—	—	96 ~ 100	9 レベル	17 レベル

巻物の価格

呪文レベル	ウィザード・クレリック・ドルイド	ソーサラー	バード	パラディン・レンジャー
0 レベル	12.5 gp	12.5 gp	12.5 gp	—
1 レベル	25 gp	25 gp	25 gp	25 gp
2 レベル	150 gp	200 gp	200 gp	200 gp
3 レベル	375 gp	450 gp	525 gp	525 gp
4 レベル	700 gp	800 gp	1,000 gp	1,000 gp
5 レベル	1,125 gp	1,250 gp	1,625 gp	—
6 レベル	1,650 gp	1,800 gp	2,400 gp	—
7 レベル	2,275 gp	2,450 gp	—	—
8 レベル	3,000 gp	3,200 gp	—	—
9 レベル	3,825 gp	4,050 gp	—	—

巻物とは 1 つ（あるいは複数）の呪文を書きものの形で蓄えたものである。巻物に記された呪文は一度だけしか使えない。呪文が起動すると、その文字は巻物から消えてしまうのだ。巻物の使用は、基本的には呪文の発動と同様のものである。巻物の価格は（呪文のレベル×作成者の術者レベル×25）gp に等しい。巻物に物質要素コストがある場合、そのコストが基本価格と作成のためのコストに加えられる。『巻物』表には、作成可能な最低術者レベルで作成された巻物の参考価格が呪文を発動できるクラスごとに書かれている。呪文の中には、術者が違えば呪文レベルが変わってくるものもあることに注意すること。その種の呪文のレベルは、巻物を作成する術者によって決まる。

外見的特徴：巻物は上等の羊皮紙か上質の紙でできていて、厚手である。大きさは今日の便箋（たて 11 インチ＝約 28cm、よこ 8.5 インチ＝約 22cm）程度で、1 つの呪文を記すのに足りる。上下を革帯で強化しており、革帯の長さは巻物の幅より少しだけ長い。2 つ以上の呪文を記した巻物は、幅は同じ（約 8.5 インチ）だが、長さは呪文が 1 つ増えるごとにおよそ 1 フィートずつ増す。3 つ以上の呪文を記した巻物は、上下に単なる革帯ではなく、補強用の棒が付いていることが多い。巻物は AC9、1 ヒット・ポイント、硬度 0、破壊 DC は 8 である。

皺くちやになつたり破れたりするのを防ぐために、上下から巻いて 2 つの筒になるようにするのが常である（こうしておけば使用者が巻物を開くのも素早くできる）。象牙、ジェイド（翡翠）、革、金属、木などでできた筒に入れて保管することが多い。多くの巻物入れには魔法の印が記されている。これにより持ち主や、巻物入れの中の巻物に蓄えられている呪文の見極めがつくことも多い。魔法の印に魔法の罫が秘められていることもよくある。

起動：巻物を起動するには、呪文の使い手が巻物に記してある呪文を読まねばならない。それにはいくつかの段階を踏み、条件を満たす必要がある。

文章の解説：巻物を使いたければ、いやそれどころか巻物にどんな呪文が記してあるかを正確に知りたいたくても、まず巻物に書いてある呪文を解説せねばならない。これにはリード・マジック 呪文を使うか、〈呪文学〉判定（DC20 + 呪文レベル）に成功する必要がある。巻物を解説するのは 1 全ラウンド・アクションである。

巻物を解説して中身の見極めをつける際に、巻物の呪文が起動することはない（ただし、特別に用意された、呪われた巻物ならば別である）。キャラクターは前もって巻物の文章を解説しておき、いざ使う際には直接次の

段階に進めるようにしておくことができる。

呪文の起動：巻物を起動するには、巻物から呪文を読む必要がある。キャラクターは巻物に記された呪文を見て読むことができなければならない。巻物に記してある呪文を起動するには、物質要素や焦点具は必要ない（巻物作成の時点で、作成者がこれらを提供しているからである）。ただし呪文の中には、アイテムに対して発動した場合のみ効果のあるものがあることに注意。そのような場合、巻物の使用者は呪文の起動時にそうしたアイテムを提供してやらねばならない。巻物に記してある呪文を起動するのも、通常通り準備した呪文を発動するのと同様に、中断されてしまう可能性がある。巻物の使用には、呪文の発動と同様に秘術呪文失敗率が適用される。

巻物に記してある呪文を起動できる可能性があるのは、使用者が以下の条件を満たしている場合だけである。

- 使用者が同タイプの呪文（秘術呪文／信仰呪文）を発動できること。秘術呪文の使い手（ウィザード、ソーサラー、バード）は秘術呪文の記してある巻物しか使用できないし、信仰呪文の使い手（クレリック、ドルイド、パラディン、レンジャー）は信仰呪文の記してある巻物しか使用できない（キャラクターが作成する巻物の種類も、そのキャラクターのクラスによって決まる）。
- その呪文が、使用者のクラスに基づく呪文リストにあること。
- 使用者がその呪文を使うのに必要なだけの能力値を備えていること。

使用者が以上の条件をすべて満たしており、かつ使用者の術者レベルがその呪文の術者レベル以上ならば、判定の必要なく、巻物から呪文を自動的に起動できる。上記3つの条件はすべて満たしているが、使用者の術者レベルが巻物の呪文の術者レベルより低いなら、使用者は術者レベル判定を行なって、呪文を首尾よく起動できたかどうか判定せねばならない（DC＝巻物の術者レベル＋1）。失敗したなら、使用者はDC5の【判断力】判定を行わなければならない、これにも失敗すれば事故が起きる（後述の『巻物の事故』を参照）。この判定のダイスの目が1であれば、修正値に関係なく常に失敗となる。巻物を起動するのは1標準アクション（もしくははその呪文の発動時間のいずれか長い方）であり、呪文の発動と同様に機会攻撃を誘発する。

効果の決定：巻物から首尾よく起動した呪文は、普通に準備し普通に発動した呪文とまったく同じように働く。巻物の呪文の術者レベルは、基本的に、その巻物を作成したキャラクターがその呪文を発動できる必要最低限の術者レベルとして扱うこと。ただし、作成者がそうでない巻物を特別に作った場合はべつである。

起動された呪文の文章は巻物からかき消えてしまう。

巻物の事故：“事故”が起きた場合、巻物の呪文はちょうど正反対の効果や、有害な効果を生む。以下にありそうな例を挙げる。

- 制御できなかった魔法のエネルギーのうねりが、使用者に呪文レベルごとに1d6ポイントのダメージを与える。
- 呪文は本来の目標ではなく、術者または術者の味方を目標にして発動される。巻物の使用者が本来の対象だった場合は、近くにいる別者をランダムで目標とする。
- 呪文は距離内のランダムに決定した地点に効果を及ぼす。
- 呪文が目標に与える効果が、本来の効果と正反対になる。
- 巻物の使用者は、呪文と何らかの関係のあるちょっとした奇妙な効果を受ける。こうした効果のほとんどは、本来の呪文の持続時間と同じだけ字軸する。“瞬間”呪文なら、2d10分持続する。
- 呪文の効果範囲内に何か無害なアイテムが現れる。
- 呪文は遅れて効果をあらわす。呪文はそれ以降1d12時間以内のいつの時点にか起動する。呪文が巻物の使用者を対象としていた場合、呪文は通常通りの効果をあらわす。対象が使用者でなく、その場から立ち去ってしまっている場合、呪文は本来の対象あるいは目標のいるだいたいの方向に向けて、最大で呪文の最大距離までの場所に放たれる。

スタッフ Staves

表：スタッフ

中級	上級	スタッフ	市価
01～15	01～03	チャーミング	17,600 gp
16～30	04～09	ファイアー	18,950 gp
31～40	10～11	スウォーミング・インセクト	22,800 gp
41～55	12～13	サイズ・オルタレーション	26,150 gp
56～75	14～19	ヒーリング	29,600 gp
76～90	20～24	フロスト	41,400 gp
91～95	25～31	イルミネーション	51,500 gp
96～100	32～38	ディフェンス	62,000 gp
—	39～45	アブジュレーション	82,000 gp
—	46～50	カンジュレーション	82,000 gp
—	51～55	ディヴィネーション	82,000 gp
—	56～60	エンチャントメント	82,000 gp
—	61～65	エヴォケーション	82,000 gp
—	66～70	イリュージョン	82,000 gp
—	71～75	ネクロマンシー	82,000 gp
—	76～80	トランスミュレーション	82,000 gp
—	81～85	アース・アンド・ストーン	85,800 gp
—	86～90	ウッドランズ	100,400 gp
—	91～95	ライフ	109,400 gp
—	96～98	パッセージ	206,900 gp
—	99～100	パワー	235,000 gp

スタッフは長い木の杖で、複数の呪文を蓄えている。ワンドと違い、スタッフは1本に何種類かの呪文を蓄えることができ、1本1本が特定の種類の属しており、特定の呪文群を収めている。スタッフは新規作成時点で10チャージを有する。

外見的特徴：典型的なスタッフは長さ4～7フィート、太さ2～3インチ、重さ約5ポンドである。木製のものがほとんどだが、まれに骨製、金属製、またはガラス製の珍品まである。杖の先に宝石や何らかの飾りが付いていたり、一方または両方の先に金属がかぶせてあることもある。彫刻やルーン文字で飾られていることも多い。典型的なスタッフは、散歩用の杖や、クォータースタッフやカッジェル（棍棒の一種）に似ている。スタッフはAC7、10ヒット・ポイント、硬度5、破壊DC24を有する。

起動：スタッフの起動方法は呪文解放型である。従って、スタッフから呪文を発動するのは通常、標準アクションで、機会攻撃を誘発しない（もっとも、スタッフから発動する呪文の発動時間が1標準アクションよりも長いなら、スタッフからその呪文を発動するにもそれだけの時間がかかる）。スタッフを起動するには、そのスタッフを1本以上の手（人型でないクリーチャーなら、手にあたる器官）で掲げていなければならない。

その他の特徴：d%をロールすること。結果が1～30なら、その能力の手掛かりとなる何か（意匠や銘刻など）があり、31～100なら特に何も無い。

スタッフを使用する：スタッフは、その呪文に対するセーブDCを決定する上で、使用者の能力値や関連する特技を使用する。他の種類の魔法のアイテムと異なり、使用者は自分の術者レベルがスタッフの術者レベルより高ければ、スタッフのパワーを起動する際に自分の術者レベルを使用することができる。

つまり、強力な呪文の使い手の手にあれば、スタッフはさらに強力になるということである。呪文のセーブDCを決定する際に、使用者の能力値を使用するため、スタッフから発動された呪文は他の魔法のアイテムから発動された呪文に比べて抵抗しにくいことが多い（スタッフ以外の魔法のアイテムでは、その呪文を発動するのに必要な最低能力値を使用する）。呪文の術者レベルで決まる部分（距離、持続時間など）が高くなる可能性があるだけでなく、スタッフから発動された呪文は解呪しにくく、目標の呪文抵抗を克服する可能性も高い。

スタッフは最大で10チャージを有する。スタッフから呪文が発動されるたびに1つ以上のチャージが消費される。スタッフのチャージを使い切ったら、そのスタッフは再チャージするまで使用できなくなる。毎朝、呪文の使い手が呪文を準備するか呪文スロットを回復する時に、呪文の使い手は1本のスタッフに自分のパワーの一部を注入することができる。ただしそのためには、スタッフで発動できる呪文の内の1つ以上が呪文の

使い手のクラスの呪文リストにあって、かつ呪文の使い手がスタッフの呪文の内の1つ以上の呪文を発動できなければならない。スタッフにこのパワーを注入すると、スタッフのチャージが1回ぶん回復するが、術者はスタッフで発動できる最高レベルの呪文と等しい呪文レベルのその日の準備した呪文1つか呪文スロット1つを代償として消費しなければならない。例えば、スタッフ・オヴ・ファイアーを持つ9レベルのウィザードは、4レベル呪文1つを使って、このスタッフに1日につき1チャージを注入できる。スタッフは1日に2つ以上のチャージを回復することはできず、かつ術者は1日に2本以上のスタッフに注入することはできない。

さらに、ワンドと違って、スタッフには何レベルの呪文でも蓄えることができる（ワンドでは4レベル以下の呪文に制限されている）。スタッフの最低術者レベルは8である。

スタッフ・オヴ・アース・アンド・ストーン

(Earth and Stone / 土と石のスタッフ)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 11

装備部位 一；市価 85,800 gp；重量 5 ポンド

解説

このスタッフの先端には拳大のエメラルドが付いており、内に秘めた力をうかがわせて鈍く光っている。以下の呪文を使用できる：

- ・ パスウォール (1 チャージ)
- ・ ムーヴ・アース (1 チャージ)

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、パスウォール、ムーヴ・アース；コスト 42,900 gp。

スタッフ・オヴ・アブジュレーション

(Abjuration / 防御術のスタッフ)

オーラ 強力・防御術；術者レベル 13

装備部位 一；市価 82,000 gp；重量 5 ポンド

解説

このスタッフは通常、オーク（樫や榎）の老木やその他の大木の心材から作られ、以下の呪文を使用できる：

- ・ シールド (1 チャージ)
- ・ レジスト・エナジー (1 チャージ)
- ・ ディスペル・マジック (1 チャージ)
- ・ レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ (2 チャージ)
- ・ ディスマサル (2 チャージ)
- ・ リバルジョン (3 チャージ)

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、シールド、ディスペル・マジック、ディスマサル、リバルジョン、レジスト・エナジー、レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ；コスト 41,000 gp。

スタッフ・オヴ・イリュージョン

(Illusion / 幻術のスタッフ)

オーラ 強力・幻術；術者レベル 13

装備部位 一；市価 82,000 gp；重量 5 ポンド

解説

このスタッフは黒檀などの黒っぽい木材を材料とし、複雑によじれたり、縦溝が掘られたり、螺旋状に形作られる。以下の呪文を使用できる：

- ・ ディスガイズ・セルフ (1 チャージ)
- ・ ミラー・イメージ (1 チャージ)
- ・ メジャー・イメージ (1 チャージ)
- ・ レインボー・パターン (2 チャージ)
- ・ パーシステント・イメージ (2 チャージ)
- ・ ミスリード (3 チャージ)

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、ディスガイズ・セルフ、パーシステント・イメージ、ミスリード、ミラー・イメージ、メジャー・イメージ、レインボー・パターン；コスト 41,000 gp。

スタッフ・オヴ・イルミネーション

(Illumination / 照明のスタッフ)

オーラ 強力・力術；術者レベル 15

装備部位 一；市価 51,500 gp；重量 5 ポンド

解説

このスタッフは通常、銀で覆われ、日輪模様で装飾されている。以下の呪文を使用できる：

- ・ ダンシング・ライツ (1 チャージ)
- ・ フレア (1 チャージ)
- ・ デイライト (2 チャージ)
- ・ サンバースト (3 チャージ)

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、サンバースト、ダンシング・ライツ、デイライト、フレア；コスト 20,750 gp。

スタッフ・オヴ・ウッドランズ

(Woodlands / 森のスタッフ)

オーラ 強力・さまざま；術者レベル 13

装備部位 一；市価 100,400 gp；重量 5 ポンド

解説

オーク（樫・榎）かトネリコかイチイの木材でできた、まるで木が自然に育って今のかたちになったようなスタッフ。以下の呪文を使用できる：

- ・ チャーム・アニマル (1 チャージ)
- ・ スピーク・ウィズ・アニマルズ (1 チャージ)
- ・ パークスキン (2 チャージ)
- ・ ウォール・オヴ・ゾーンズ (3 チャージ)
- ・ サモン・ネイチャーズ・アライ VI (3 チャージ)
- ・ アニメイト・プランツ (4 チャージ)

このスタッフは武器としても使え、+2クォータースタッフ扱いになる。また、スタッフ・オヴ・ウッドランズを持つ者はチャージ消費なしで回数無制限にパス・ウィズアウト・トレイスを使える。この2つの特徴はすべてのチャージを消費してしまった後でも機能する。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、《スタッフ作成》、アニメイト・プランツ、ウォール・オヴ・ゾーンズ、サモン・ネイチャーズ・アライ VI、スピーク・ウィズ・アニマルズ、チャーム・アニマル、パークスキン、パス・ウィズアウト・トレイス；コスト 50,500 gp。

スタッフ・オヴ・エヴォケーション

(Evocation / 力術のスタッフ)

オーラ 強力・力術；術者レベル 13

装備部位 一；市価 82,000 gp；重量 5 ポンド

解説

この滑らかな、ヒッコリーやイチイで作られたスタッフは、以下の呪文を使用できる：

- マジック・ミサイル (1 チャージ)
- シャター (1 チャージ)
- ファイアーボール (1 チャージ)
- アイス・ストーム (2 チャージ)
- ウォール・オヴ・フォース (2 チャージ)
- チェーン・ライトニング (3 チャージ)

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、アイス・ストーム、ウォール・オヴ・フォース、シャター、チェーン・ライトニング、ファイアーボール、マジック・ミサイル；コスト 41,000 gp。

スタッフ・オヴ・エンチャントメント

(Enchantment / 心術のスタッフ)

オーラ 強力・心術；術者レベル 13

装備部位 一；市価 82,000 gp；重量 5 ポンド

解説

しばしばリンゴの木から作られ、先端に透明な水晶が付けられている。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- スリープ (1 チャージ)
- ヒディアス・ラフター (1 チャージ)
- サジェスチョン (1 チャージ)
- クラッシング・ディスペア (2 チャージ)
- マインド・フォッグ (2 チャージ)
- マス・サジェスチョン (3 チャージ)

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、クラッシング・ディスペア、サジェスチョン、スリープ、ヒディアス・ラフター、マインド・フォッグ、マス・サジェスチョン；コスト 41,000 gp。

スタッフ・オヴ・カンジュレーション

(Conjuration / 召喚術のスタッフ)

オーラ 強力・召喚術；術者レベル 13

装備部位 一；市価 82,000 gp；重量 5 ポンド

解説

このスタッフは通常、トネリコやクルミの木で作られ、さまざまな種類のクリーチャーの彫刻で飾り立てられている。以下の呪文を使用できる：

- アンシーン・サーヴァント (1 チャージ)
- サモン・スウォーム (1 チャージ)
- スティンキング・クラウド (1 チャージ)
- マイナー・クリエイション (2 チャージ)
- クラウドキル (2 チャージ)
- サモン・モンスター VI (3 チャージ)

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、アンシーン・サーヴァント、サモン・スウォーム、スティンキング・クラウド、クラウドキル、サモン・モンスター VI；コスト 41,000 gp。

スタッフ・オヴ・サイズ・オルタレーション

(Size Alteration / サイズ変更のスタッフ)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 8

装備部位 一；市価 26,150 gp；重量 5 ポンド

解説

このスタッフはたいいていの魔法のスタッフよりも比較的たく頑丈で、黒みがかった木材でできており、先端には節くれだちねじ曲がったこぶがある。以下の呪文を使用できる：

- エンラージ・パースン (1 チャージ)
- リデュース・パースン (1 チャージ)
- シュリンク・アイテム (2 チャージ)
- マス・エンラージ・パースン (3 チャージ)
- マス・リデュース・パースン (3 チャージ)

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、エンラージ・パースン、マス・エンラージ・パースン、シュリンク・アイテム、リデュース・パースン、マス・リデュース・パースン；コスト 13,075 gp。

スタッフ・オヴ・スウォーミング・インセクツ

(Swarming Insects / 群なす虫のスタッフ)

オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 9

装備部位 一；市価 22,800 gp；重量 5 ポンド

解説

ねじくれて黒みがかった木でできた杖で、あちこちに虫がついてでもいるかのような黒い斑点（時に動くように見える）がある。以下の呪文を使用できる：

- サモン・スウォーム (1 チャージ)
- インセクト・ブレイグ (3 チャージ)

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、インセクト・ブレイグ、サモン・スウォーム；コスト 11,400 gp。

スタッフ・オヴ・チャーミング

(Charming / 魅惑のスタッフ)

オーラ 中程度・心術；術者レベル 8

装備部位 一；市価 17,600 gp；重量 5 ポンド

解説

ねじれた木を見るも見事に形を整え彫りあげたもので、以下の呪文を使用できる：

- チャーム・パースン (1 チャージ)
- チャーム・モンスター (2 チャージ)

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、チャーム・パースン、チャーム・モンスター；コスト 8,800 gp。

スタッフ・オヴ・ディヴィネーション

(Divination / 占術のスタッフ)

オーラ 強力・占術；術者レベル 13

装備部位 なし；市価 82,000 gp；重量 5 ポンド

解説

柔軟な柳の枝でできており、しばしば、一端が二股になっている。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- ・ ディテクト・シークレット・ドアーズ (1 チャージ)
- ・ ロケート・オブジェクト (1 チャージ)
- ・ タンズ (1 チャージ)
- ・ ロケート・クリーチャー (2 チャージ)
- ・ プライング・アイズ (2 チャージ)
- ・ トゥルー・シーイング (3 チャージ)

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、タンズ、ディテクト・シークレット・ドアーズ、トゥルー・シーイング、プライング・アイズ、ロケート・オブジェクト、ロケート・クリーチャー；コスト 41,000 gp。

スタッフ・オヴ・ディフェンス

(Defense / 防御のスタッフ)

オーラ 強力・防御術；術者レベル 15

装備部位 一；市価 62,000 gp；重量 5 ポンド

解説

スタッフ・オヴ・ディフェンス は一見何の飾りもないよく磨かれた木のスタッフだが、身を守るためにかざすと、魔力を帯びて脈動する。以下の呪文を使用できる：

- ・ シールド (1 チャージ)
- ・ シールド・オヴ・フェイス (1 チャージ)
- ・ シールド・アザー (1 チャージ)
- ・ シールド・オヴ・ロー (3 チャージ)

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、シールド、シールド・アザー、シールド・オヴ・フェイス、シールド・オヴ・ロー；コスト 31,000 gp。

スタッフ・オヴ・トランスミューテーション

(Transmutation / 変成術のスタッフ)

オーラ 強力・変成術；術者レベル 13

装備部位 一；市価 82,000 gp；重量 5 ポンド

解説

このスタッフはたいてい、石化・化石化した木材から彫り上げられたか、石化・化石化した木材で飾り付けられていて、両端はごく小さい複雑なルーンが彫られている。以下の呪文を使用できる：

- ・ エクスペディシヤス・リトリート (1 チャージ)
- ・ オルター・セルフ (1 チャージ)
- ・ プリンク (1 チャージ)
- ・ ポリモーフ (2 チャージ)
- ・ ベイルフル・ポリモーフ (2 チャージ)
- ・ ディスインテグレイト (3 チャージ)

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、エクスペディシヤス・リトリート、オルター・

セルフ、ディスインテグレイト、プリンク、ベイルフル・ポリモーフ、ポリモーフ；コスト 41,000 gp。

スタッフ・オヴ・ネクロマンシー

(Necromancy / 死霊術のスタッフ)

オーラ 強力・死霊術；術者レベル 13

装備部位 一；市価 82,000 gp；重量 5 ポンド

解説

このスタッフは黒檀などの黒っぽい木材を材料とし、骨やドクロのイメージが彫りこまれている。以下の呪文を使用できる：

- ・ コーズ・フィアー (1 チャージ)
- ・ グール・タッチ (1 チャージ)
- ・ ホールト・アンデッド (1 チャージ)
- ・ エナヴェイション (2 チャージ)
- ・ ウェイヴズ・オヴ・ファティーグ (2 チャージ)
- ・ サークル・オヴ・デス (3 チャージ)

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、ウェイヴズ・オヴ・ファティーグ、エナヴェイション、グール・タッチ、コーズ・フィアー、サークル・オヴ・デス、ホールト・アンデッド；コスト 41,000 gp。

スタッフ・オヴ・パッセージ

(Passage / 通りのスタッフ)

オーラ 強力・さまざま；術者レベル 17

装備部位 一；市価 206,900 gp；重量 5 ポンド

解説

この強力なアイテムは以下の呪文を使用できる：

- ・ ディメンジョン・ドア (1 チャージ)
- ・ パスウォール (1 チャージ)
- ・ フェイズ・ドア (1 チャージ)
- ・ グレーター・テレポート (1 チャージ)
- ・ アストラル・プロジェクション (1 チャージ)

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、アストラル・プロジェクション、グレーター・テレポート、ディメンジョン・ドア、パスウォール、フェイズ・ドア；コスト 115,950 gp。

スタッフ・オヴ・パワー

(Power / 力のスタッフ)

オーラ 強力・さまざま；術者レベル 15

装備部位 一；市価 235,000 gp；重量 5 ポンド

解説

スタッフ・オヴ・パワー はまことに強力なアイテムであり、攻防両方の力を有する。先端には輝く宝石が付いていることが多く、この宝石はゆらめく赤い光を内部よりしばしば発する。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- ・ マジック・ミサイル (1 チャージ)
- ・ レイ・オヴ・エンフィーブルメント (呪文レベルを 5 レベルに上昇) (1 チャージ)
- ・ コンティニューアル・フレイム (1 チャージ)
- ・ レヴィテート (1 チャージ)

- ・ ライトニング・ボルト (呪文レベルを 5 レベルに上昇) (1 チャージ)
- ・ ファイアーボール (呪文レベルを 5 レベルに上昇) (1 チャージ)
- ・ コーン・オヴ・コールド (2 チャージ)
- ・ ホールド・モンスター (2 チャージ)
- ・ ウォール・オヴ・フォース (術者自身の周囲に、直径 10 フィートの半球状にのみ展開可) (2 チャージ)
- ・ グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ (2 チャージ)

スタッフ・オヴ・パワーの使用者は、AC とセーヴィング・スローに +2 の幸運ボーナスを得る。また、このスタッフは +2 クォータースタッフでもあり、使用者はこれで敵を殴ることができる。1 チャージを消費すれば (フリー・アクション)、このスタッフは 1 ラウンドの間、×2 ダメージ (クリティカル時は×3) を与えるようになる。

スタッフ・オヴ・パワーは“応報の一撃”とでも言うべきものを与えることもできるが、そのためには使用者がこのスタッフを折る必要がある (使用者がそれと意図し宣言してこのスタッフを折るのであれば、その行為は標準アクションであり、使用者は【筋力】判定を行なう必要がない)。スタッフの中の全チャージが瞬時に、半径 30 フィートの範囲に解放される。折られたスタッフから 2 マス以内の者はみな、ヒット・ポイントに残りチャージ数×20 ポイントのダメージを受け、3~4 マス離れた者は残りチャージ数×15 ポイント、5~6 マス離れた者は残りチャージ数×10 ポイントのダメージを受ける。DC17 の反応セーブに成功すれば、受けるダメージは半分ですむ。

スタッフを打ち折ったキャラクターは 50% の確率で別の次元界へ飛ばされる。そうならなかった場合、爆発的な勢いで解放された呪文のエネルギーがこの者を破壊する。“応報の一撃”を呼ぶことができるのは、スタッフ・オヴ・ザ・マギやスタッフ・オヴ・パワーなど一部のアイテムだけである。

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、《魔法の武器防具作成》、ウォール・オヴ・フォース、グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ、コーン・オヴ・コールド、コンティニュアル・フレイム、呪文レベル上昇させたファイアーボール、ホールド・モンスター、マジック・ミサイル、呪文レベル上昇させたライトニング・ボルト、呪文レベル上昇させたレイ・オヴ・エンフィアブルメント、レヴィテート；コスト 117,500 gp。

スタッフ・オヴ・ヒーリング

(Healing / 治療のスタッフ)

オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 8
 装備部位 一；市価 29,600 gp；重量 5 ポンド

解説

この白いトネリコの杖には、銀のルーンが埋めこんであって、以下の呪文を使用できる：

- ・ レッサー・レストレーション (1 チャージ)
- ・ キュア・シリアス・ウーンズ (1 チャージ)
- ・ リムーヴ・ブラインドネス／デフネス (2 チャージ)
- ・ リムーヴ・ディジーズ (3 チャージ)

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、キュア・シリアス・ウーンズ、リムーヴ・ディジーズ、リムーヴ・ブラインドネス／デフネス、レッサー・レストレーション；コスト 14,800 gp。

スタッフ・オヴ・ファイアー

(Fire / 火のスタッフ)

オーラ 中程度・力術；術者レベル 8
 装備部位 一；市価 18,950 gp；重量 5 ポンド

解説

このスタッフはブロンズウッドづくりで真鍮のたががはまっている。以下の呪文を使用できる：

- ・ バーニング・ハンズ (1 チャージ)
- ・ ファイアーボール (2 チャージ)
- ・ ウォール・オヴ・ファイアー (3 チャージ)

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、ウォール・オヴ・ファイアー、バーニング・ハンズ、ファイアーボール；コスト 9,475 gp。

スタッフ・オヴ・フロスト

(Frost / 霜のスタッフ)

オーラ 中程度・力術；術者レベル 10
 装備部位 一；市価 41,400 gp；重量 5 ポンド

解説

両端に輝くダイヤモンドを付けたこのスタッフは、一面のルーンに覆われている。以下の呪文を使用できる：

- ・ アイス・ストーム (1 チャージ)
- ・ ウォール・オヴ・アイス (2 チャージ)
- ・ コーン・オヴ・コールド (3 チャージ)

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、アイス・ストーム、ウォール・オヴ・アイス、コーン・オヴ・コールド；コスト 20,700 gp。

スタッフ・オヴ・ライフ

(Life / 生命のスタッフ)

オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 11
 装備部位 一；市価 109,400 gp；重量 5 ポンド

解説

スタッフ・オヴ・ライフは太く滑らかなオーク (樫・櫟) の木づくりで、両端には黄金がかぶせられ、曲がりくねったルーンが埋めこまれている。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- ・ ヒール (1 チャージ)
- ・ リザレクション (5 チャージ)

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、ヒール、リザレクション；コスト 79,700 gp。

ワンド Wands

表:ワンド

下級	中級	上級	呪文レベル	術者レベル
01 ~ 05	—	—	0 レベル	1 レベル
06 ~ 60	—	—	1 レベル	1 レベル
61 ~ 100	01 ~ 60	—	2 レベル	3 レベル
—	61 ~ 100	01 ~ 60	3 レベル	5 レベル
—	—	61 ~ 100	4 レベル	7 レベル

ワンドは指揮棒のような細い杖で、呪文レベルが4レベル以下の呪文が1種類蓄えられている。どのワンドも新規作成時には50チャージを有する。1チャージ消費するごとに、ワンドの中に蓄えられた呪文を一度使用できる。チャージを使い切ったワンドはただの棒切れである。ワンドの価格は(呪文のレベル×作成者の術者レベル×750)gpに等しい。ワンドに物質要素コストがある場合、そのコストが1チャージごとに1回ぶんずつ(50×物質要素コスト)基本価格と作成のためのコストに加えられる。『ワンド』表には、作成可能な最低術者レベルで作成されたワンドの参考価格が呪文を発動できるクラスごとに書かれている。呪文の中には、術者が違えば呪文レベルが変わってくるものもあることに注意すること。その種の呪文のレベルは、ワンドを作成する術者によって決まる。

ワンドの価格

呪文レベル	ウィザード、クレリック、ドルイド	ソーサラー	バード	パラディン、レンジャー
0 レベル	375 gp	375 gp	375 gp	—
1 レベル	750 gp	750 gp	750 gp	750 gp
2 レベル	4,500 gp	6,000 gp	6,000 gp	6,000 gp
3 レベル	11,250 gp	13,500 gp	15,750 gp	15,750 gp
4 レベル	21,000 gp	24,000 gp	30,000 gp	30,000 gp

外見的特徴: ワンドは長さ6～12インチ(約15～30cm)、太さ1/4インチほど(約6mm)。重さは1オンス(約28g)以下であることが多い。多くは木製だが、骨製や金属製のものもあり、はては水晶製のものさえある。典型的なワンドはAC7、5ヒット・ポイント、硬度5、破壊DC16を有する。

起動: ワンドの起動方法は呪文解放型である。従って、ワンドから呪文を発動するのは通常、標準アクションで、機会攻撃を誘発しない(もともと、ワンドから発動する呪文の発動時間が1標準アクションよりも長いなら、ワンドからその呪文を発動するにもそれだけの時間がかかる)。ワンドを起動するには、そのワンドを手(人型でないクリーチャーなら、手にあたる器官)で持ち、だいたい目標や効果範囲がある方向に向けていなければならない。ワンドは組みつき中や飲み込まれている最中でも使用することができる。

その他の特徴: d%をロールすること。結果が1～30なら、その能力の手掛かりとなる何か(意匠や銘刻など)があり、31～100なら特に何もない。

その他の魔法のアイテム

これは、これ以外の分類に当てはまらないものをまとめた雑多な分類である。“その他の魔法のアイテム”は(説明文中で特に指定されていない限り)誰でも使用することができる。

外見的特徴: さまざま。

起動: 普通は単純使用型か合言葉型だが、細部はアイテムごとにさまざまである。

その他の特徴: d%をロールすること。結果が01なら、そのその他の魔法のアイテムは知性を有する。02～31なら、その能力の手掛かりとなる何か(意匠や銘刻など)がある。32～100なら特に何もない。知性を有するアイテムには追加能力があり、時として変則的なパワーや特殊用途をも有する(『知性あるアイテム』を参照)。

チャージのあるその他の魔法のアイテムが知性を持つことは決してない。

異次元空間

ロープ・トリック、バッグ・オヴ・ホールディング、ハンディ・ハヴァサック、ポータブル・ホールなど、いくつかの呪文や魔法のアイテムは“異次元空間”を用いている。こうした呪文や魔法のアイテムは、いかなる次元にも属さない小さなポケット空間を作り出す。しかし、この種のアイテムは他の異次元空間の中では働かない。そのような空間の中に入り込んだ場合、アイテムはその異次元空間から取り出されるまで機能しなくなる。例えば、バッグ・オヴ・ホールディングがロープ・トリックの中に持ち込まれた場合、バッグ・オヴ・ホールディングがロープ・トリックの外に持ち出されるまで、バッグ・オヴ・ホールディングの中のものを取り出せなくなる。このルールの唯一の例外は、バッグ・オヴ・ホールディングとポータブル・ホールとが干渉し合った場合で、この場合はアイテムの説明の記述通りに、アストラ界への裂け目ができることになる。

アイアン・バンド・オヴ・バインディング

(Iron Bands of Binding / 拘束の鉄帯)

オーラ 強力・力術; 術者レベル 13

装備部位 一; 市価 26,000 gp; 重量 1 ポンド

解説

この強力なアイテムは直径3インチの錆びた鉄の球体に紐状のものが巻きついているといった形をしている。

正しい合言葉を唱えてからこの球体の鉄の装置を敵に向けて投げつけると、遠隔接触攻撃に成功すれば鉄の帯がほどけて、目標のクリーチャーを締め付ける。サイズ分類が大型以下のクリーチャー1体をこの方法で捕らえ、合言葉を唱えて鉄帯を再び球状形状に戻すまで動けない状態(押さえこまれた状態と同様)にしておくことができる。クリーチャーはDC30の【筋力】判定に成功して鉄帯を破壊する(そして使用不可能なまでに壊してしまう)か、DC30の戦技判定か〈脱出術〉判定に成功して抜け出すことができる。アイアン・バンド・オヴ・バインディングは1日に1回使用できる。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、グラスピング・ハンド; コスト 13,000 gp。

アイアン・フラスク

(Iron Flask / 鉄のビン)

オーラ 強力・召喚術; 術者レベル 20

装備部位 一; 市価 170,000 gp (空の場合); 重量 1 ポンド

解説

この特殊な容器は銀でルーンが象眼されており、印形や象形や特殊なシンボルが彫られた封印を施された真鍮の栓がはまっていることが多い。合言葉を唱えると、使用者は他の次元界から来たクリーチャーなら何でも（そのクリーチャーがDC19の意志セーブに失敗すれば）この容器に閉じ込めることができる。この効果の有効距離は60フィートである。一度に1体のクリーチャーしか閉じ込めることはできない。栓を緩めれば、捕らえたクリーチャーを解放することができる。

合言葉を唱えることができるのは、1日1回だけである。

捕らわれていたクリーチャーが合言葉を唱えたなら、そのクリーチャーは1時間の間、従うことを強制される。合言葉を唱えずに解放したなら、そのクリーチャーは己の生来の性向に応じて行動する（そうしないよい理由があると感じない限り、たいていは使用者を攻撃する）。このピンに同じクリーチャーを2度捕らえようとするなら、そのクリーチャーはセーヴィング・スローに+2のボーナスを得たうえ、敵対的となる。新たに発見したピンには以下のいずれかが入っている：

d%	中身
01～50	からっぽ
51～54	大型エア・エレメンタル
55～58	インヴィジブル・ストーカー
59～62	大型アース・エレメンタル
63～66	ゾーン
67～70	大型ファイアー・エレメンタル
71～74	サラマンダー 95
75～78	大型ウォーター・エレメンタル
79～82	ジル
83～85	イエス・ハウンド
86	デーモン (シャドウ)
87	デーモン (ヴロック)
88	デーモン (ヘズロウ)
89	デーモン (グラブレスツ)
90	デーモン (サキュバス)
91	デヴィル (オシユルス)
92	デヴィル (バルバズウ)
93	デヴィル (エリニユス)
94	デヴィル (コルヌゴン)
95	アガシオン (アヴォラル)
96	アザータ (ガエル)
97	アルコン (トランペット)
98	ラクシャサ
99	デーモン (バロール)
100	デヴィル (ピット・フィード)

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、トラップ・ザ・ソウル；コスト 85,000 gp。

アイウーン・ストーン

(Ioun Stones / アイウーンの石)

オーラ 強力・さまざま；術者レベル 12

装備部位 一；市価 さまざま；重量 一

解説

この種の結晶質の石は常に空中に浮いており、使用するには持ち主から3フィート以内になければならない。最初にこの石を手に入れた時、キャラクターはその石を手を持ち、そして手から離さなければならぬ。そうすると、この石は空中に上がっていき、キャラクターの頭から1d3フィートの距離で巡回軌道を描く。その後には持ち主から引き離すには、その石を掴むなり、網で捕まえるなりしなければならぬ。持ち主は自発的に石を掴んでしまい込むことができる（例えば、睡眠中に盗まれぬように）。ただし、そうしている間は石による利益を失ってしまう。アイウーン・ストーンはACは24、ヒット・ポイントは10、硬度は5である。石のパワーはそれぞれの色と形状によってさまざまである（下記の表を参照）。

アイウーン・ストーン

色	形状	効果	市価
無色透明	紡錘形	クリーチャーは食料と水が不要となる	4,000gp
くすんだ薔薇色	三角柱	ACへの+1 洞察ボーナス	5,000gp
深紅色	球	【敏捷力】への+2 強化ボーナス	8,000gp
きらめく青	球	【判断力】への+2 強化ボーナス	8,000gp
薄い青	長斜方形	【筋力】への+2 強化ボーナス	8,000gp
桃色	長斜方形	【耐久力】への+2 強化ボーナス	8,000gp
桃色と緑色	球	【魅力】への+2 強化ボーナス	8,000gp
緋色と青	球	【知力】への+2 強化ボーナス	8,000gp
紺色	長斜方形	《鋭敏感覚》(特技と同様)	10,000gp
虹色	紡錘形	クリーチャーは空気が不要となる	18,000gp
薄いラベンダー色	長円体	4レベル以下の呪文を吸収する*	20,000gp
真珠白色	紡錘形	ダメージを10分ごとに1ポイントずつ再生する	20,000gp
薄い緑色	三角柱	攻撃ロール、セーブ、技能判定、能力値判定に+1の技量ボーナス	30,000gp
橙色	三角柱	+1 術者レベル	30,000gp
脈動する紫色	三角柱	3レベルぶんの呪文を蓄える（リング・オヴ・スペル・ストアリングと同様）	36,000gp
ラベンダー色と緑色	長円体	8レベル以下の呪文を吸収する**	40,000gp

*……20レベルぶんの呪文を吸収すると、この石は燃え尽きて鈍い灰色になり、永久に力を失う。

**……50レベルぶんの呪文を吸収すると、この石は燃え尽きて鈍い灰色になり、永久に力を失う。

真珠白色のアイウーン・ストーンによる再生能力はリング・オヴ・リジェネレーション（再生の指輪）と同様に働く（キャラクターがこの石を使用している間に被ったダメージのみを癒す）。薄いラベンダー色およびラベンダー色と緑色の石はロッド・オヴ・アブソーブション（吸収のロッド）と同様に働くが、呪文を吸収するためには待機アクションが必要であり、また、呪文を威力強化するために使うことはできない。脈動する紫色の石に蓄える呪文は呪文の使い手が込めなければならないが、使うことは誰でもできる（リング・オヴ・スペル・ストアリングを参照）。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、作成者は12レベル以上でなくてはならない；コスト 市価の1/2。

アイズ・オヴ・ジ・イーグル

(Eyes of the Eagle / 鷹の目眼鏡)

オーラ 微弱・占術；術者レベル 3

装備部位 両目；市価 2,500 gp；重量 一

解説

このアイテムは特殊な水晶でできており、着用者の目にかぶせるように作られている。この眼鏡は〈知覚〉判定に+5の技量ボーナスを与える。片方のレンズしか着けない場合、キャラクターはめまがし、1ラウンドの間、朦朧状態となる。この魔法のアイテムの効果を得るためには、両方のレンズを着けなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、クレアオーディエンス/クレアヴォイアンス；コスト 1,250 gp。

アイズ・オヴ・チャーミング

(Eyes of Charming / 魅惑の眼鏡)

オーラ 中程度・心術；術者レベル 7

装備部位 両目；市価 56,000 gp（一対で）；重量 一

解説

この2枚一組の水晶製レンズは使用者の目にかぶせて使う。着用者は目標と目を合わせるだけでチャーム・パースン(1ラウンドにつき目標1体)を使用できる。DC16の意志セーブに失敗した者は、チャーム・パースン呪文をかけられたかのように魅惑されてしまう。この魔法のアイテムの効

果を得るためには、両方のレンズを着けなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文レベル上昇》、チャーム・パースン；**コスト** 28,000 gp。

アイズ・オヴ・ドゥーム

(Eyes of Doom / 破滅の眼鏡)

オーラ 中程度・死霊術；**術者レベル** 11

装備部位 両目；**市価** 25,000 gp；**重量** ー

解説

この水晶製のレンズを目にかぶせると、着用者は凝視攻撃として自分の周囲の者たちにドゥーム（1ラウンドにつき目標1体）を発動できるようになる。ただし、着用者は1標準アクションを使用せねばならず、単に着用者を見ただけの者が作用を受けることはない。DC11の意志セーブに失敗した者はドゥーム呪文をかけられたかのような作用を受ける。また、着用者は上記に加えて継続的なデスウォッチの効果を得、さらに1週間に1回、通常の凝視攻撃としてフィアー（意志・不完全、DC16）を使用できる追加パワーも得る。この魔法のアイテムの効果を得るためには、両方のレンズを着けなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、デスウォッチ、ドゥーム、フィアー；**コスト** 12,500 gp。

アパレイタス・オヴ・ザ・クラブ

(Apparatus of the Crab / カニの装置)

オーラ 強力・変成術および力術；**術者レベル** 19

装備部位 ー；**市価** 90,000 gp；**重量** 500 ポンド

解説

一見したところ、稼動していないアパレイタス・オヴ・ザ・クラブは中型サイズのクリーチャー2体が入れるくらいの大きさの密封された大きな鉄樽のように見える。入念に観察してDC20の〈知覚〉判定に成功すると、一方の端にハッチを開くための隠された留め金が見つかる。内部に入り込んだ者は10本の（印のない）レバーと、中型サイズか小型サイズの乗員2名ぶんの座席を見つける。このレバーにより、内部の者はこの装置を起動させ、その移動と行動を制御できる。

レバー (1d10) レバーの機能

1	脚と尾を伸ばす／縮める
2	前方の舷窓の覆いを開ける／閉める
3	側面の舷窓の覆いを開ける／閉める
4	ハサミと触手を伸ばす／縮める
5	ハサミで挟み込む
6	前方／後方に移動する
7	右／左に旋回する
8	内部にコンティニュアル・フレイムのかかっている“目”を開く／閉じる
9	水中で浮上する／沈下する
10	ハッチを開く／閉じる

レバーを操作することは1全ラウンド・アクションであり、どのレバーも1ラウンドに1回しか操作することはできない。しかし、2体のキャラクターが内部に入ることができるため、この装置は同一ラウンドで移動と攻撃を行なうことができる。この装置は水深900フィート（約270m）までの水中でも機能することができる。2名の乗組員が1d4+1時間生き延びるに十分な空気を貯蔵することができる（乗員が1名なら2倍の時間保つ）。起動時には、この装置は巨大なザリガニでもあるかのように見える。

起動時のアパレイタス・オヴ・ザ・クラブは以下のようなデータを持つ：hp 200；硬度 15；移動速度 20 フィート、水泳 20 フィート；AC 20（ー

1 サイズ、+ 11 外皮）；攻撃 ハサミ×2 + 12 近接（2d8）；戦技ボーナス + 14；戦技防御 24。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト、コンティニュアル・フレイム、作成者が〈知識：工学〉を8ランク持っていること；**コスト** 45,000 gp。

アミュレット・オヴ・ザ・ブレインズ

(Amulet of the Planes / 次元界のお守り)

オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 15

装備部位 首周り；**市価** 120,000 gp；**重量** ー

解説

この装置は通常、黒くて丸いお守りに見えるが、近くで見つめたキャラクターには暗い色が渦巻いているのが見える。このお守りにより、着用者はブレイン・シフトを利用できるようになるが、このアイテムを使いこなすのは難しい。このお守りを用いて自分の望む次元界（さらにその次元界の特定の場所）に行くには、着用者はDC15の【知力】判定を行わなければならない。失敗すれば、このお守りは使用者とそれと同行する全員をその次元界のランダムな場所（d%の結果で01～60）か、あるいはランダムな次元界（61～100）に運ぶ。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ブレイン・シフト；**コスト** 60,000 gp。

アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー

(Amulet of Natural Armor / 外皮のお守り)

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 5

装備部位 首周り；**市価** 2,000 gp（+ 1）、8,000 gp（+ 2）、18,000 gp（+ 3）、32,000 gp（+ 4）、50,000 gp（+ 5）；**重量** ー

解説

このお守りは通常、骨や獣の鱗で作られ、着用者の肉体を強靱にし、その外皮ボーナスに（お守りの種類によって）+ 1～+ 5の強化ボーナスを与える。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、パークスキン、作成者の術者レベルがアミュレットのボーナスの3倍以上であること；**コスト** 1,000 gp（+ 1）、4,000 gp（+ 2）、9,000 gp（+ 3）、16,000 gp（+ 4）、25,000 gp（+ 5）。

アミュレット・オヴ・プルーフ・アゲinst・ディテクション・アンド・ロケーション

(Amulet of Proof against Detection and Location / 感知および位置特定妨害のお守り)

オーラ 中程度・防御術；**術者レベル** 8

装備部位 首周り；**市価** 35,000 gp；**重量** ー

解説

この銀製のお守りは、ノンディテクション呪文と同じように、着用者を念視と魔法による位置特定から守る。着用者に対して占術呪文が試みられたら、その占術の術者は（あたかもこのお守りの作成者が手ずからノンディテクション呪文を発動したかのように）DC19に対する術者レベル判定（1d20 + 術者レベル）に成功しなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ノンディテクション；**コスト** 17,500 gp。

アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツ

(Amulet of Mighty Fists / 強き拳のお守り)

オーラ 微弱・力術；術者レベル 5

装備部位 首周り；市価 5,000 gp (+ 1)、20,000 gp (+ 2)、45,000 gp (+ 3)、80,000 gp (+ 4)、125,000 gp (+ 5)；重量 —

解説

このお守りは、素手攻撃と肉体武器による攻撃とダメージのロールに +1 ~ +5 の強化ボーナスを与える。

また、このお守りは素手攻撃に適用できるものに限って、近接武器特殊能力を与えることもできる。能力のリストについては『近接武器特殊能力』表を参照すること。アイテムの市価を計算する際には、特殊能力は追加のボーナスと同様に数えるが、実際に攻撃やダメージを上昇させるわけではない。アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツの有効ボーナス(強化ボーナス+特殊能力ボーナス相当値)は+5が上限である。特殊能力を付けるにあたって、アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツに+1の強化ボーナスが付いている必要はない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、グレーター・マジック・ファンング、作成者の術者レベルがアミュレットのボーナスの3倍以上であること、加えて付加する近接武器の特殊能力の必要条件；コスト 2,500 gp (+ 1)、10,000 gp (+ 2)、22,500 gp (+ 3)、40,000 gp (+ 4)、62,500 gp (+ 5)。

アングウェント・オヴ・タイムレスネス

(Unguent of Timelessness / 時知らずの軟膏)

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 3

装備部位 —；市価 150 gp；重量 —

解説

かつて生きていた物体(木、紙、屍体など)にこの軟膏を塗れば、その物体は時間の経過に対する抵抗力を得る。時間の経過がその物体に与える作用は、実際に1年が経つごとに、1日しか経っていないものとして扱う。この軟膏を塗った物体は、あらゆるセーヴィング・スローに+1の抵抗ボーナスを得る。軟膏が剥げ落ちることはないが、魔法の力で取り除くことはできる(例えば、効果を解呪するなど)。ピン1つでサイズ分類が中型以下の物体8個を覆えるだけの量がある。大型サイズの物体は中型サイズの物体2個ぶん、超大型サイズの物体は中型サイズの物体4個ぶんに対応する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ジェントル・リボウス；コスト 75 gp。

イフリート・ボトル

(Efreeti Bottle / イフリートの壺)

オーラ 強力・召喚術；術者レベル 14

装備部位 —；市価 145,000 gp；重量 1 ポンド

解説

このアイテムは普通、真鍮が青銅製で、特殊な封印の施された鉛の栓がはめられている。定期的に、苦い臭いの一筋の煙が壺の口から立ち昇っている。この壺は1日に1回開けることができる。開けると、壺の中に閉じ込められていたイフリートが即座に現れる。このイフリートが発狂しており、解放されると攻撃してくる可能性が10%(d%で01~10)ある。また、この壺のイフリートが3つのウィッシュを使ってくれる可能性も10%(d%で91~100)ある。どちらの場合も、攻撃やウィッシュが終われば、イフリートは永久に姿を消してしまい、壺は魔法の力を失ってし

まう。それ以外の80%(11~90)の場合、この壺の住人は1日に10分間まで(あるいはそのイフリートが死ぬまで)、そのキャラクターに忠実に仕えて、命令を実行してくれる。毎日、壺が開けられるたびに、その日の効果を決めるためにロールすること。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、プレイナー・バインディング；コスト 72,500 gp。

インスタント・フォートレス

(Instant Fortress / 即席要塞)

オーラ 強力・召喚術；術者レベル 13

装備部位 —；市価 55,000 gp；重量 1 ポンド

解説

この金属製の立方体は小さいが、合言葉で起動すると大きくなって、広さが一辺20フィートの正方形、高さが30フィートの塔になる。この塔はどの側面にも狭間窓があり、屋上には狭間胸壁がある。金属製の壁は地下10フィートまで伸びて地面に根をおろし、塔が倒されるのを防ぐ。この要塞には、要塞の所有者の命令でしか開かない小さな扉が1つある——ノック 呪文でも、この扉を開くことはできない。

インスタント・フォートレスの壁はアダマンティン製であり、ヒット・ポイントは100、硬度は20である。ウィッシュやミラクルでなければ、この要塞を修理することはできない。どちらも1回の使用で50ポイントのダメージを回復させる。

この要塞はわずか1ラウンドで姿を現し、扉は装置の持ち主の目前にくる。扉は持ち主の命令で即座に開閉する。近くにいる人々やクリーチャー(持ち主を除く)は要塞の突然の成長に巻き込まれないように注意しなければならない。巻き込まれた場合、10d10ポイントのダメージを受ける(反応・半減、DC19)。

この要塞は合言葉(起動時に用いたのとは別のもの)を唱えることで起動停止できる。中身が空っぽでなければ、起動停止することはできない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、メイジズ・マグニフィシャント・マンション；コスト 27,500 gp。

インセンス・オヴ・メディテーション

(Incense of Meditation / 瞑想の香)

オーラ 中程度・心術；術者レベル 7

装備部位 —；市価 4,900 gp；重量 1 ポンド

解説

この甘い香りのする香を小さな直方体のブロックに固めたものは、火を点すまで、魔法の力を持たない香と見た目では区別がつかない。燃えている間、その芳香と真珠色の煙はDC15の〈呪文学〉判定に成功した者なら誰にでもそれと判る。

1人の信仰呪文の使い手がインセンス・オヴ・メディテーションのブロック1つに火を点し、その近くで祈りと瞑想に8時間を費やせば、そのキャラクターはすべての呪文をまるで《呪文威力最大化》の特技が作用しているかのように準備することができる。しかし、この方法で準備した呪文はすべて通常のレベルであり、(本来の呪文修正特技で修正した場合のように)通常より3レベル高いレベルになることはない。

この香1ブロックは8時間燃え続け、その効果は24時間持続する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文威力最大化》、プレス；コスト 2,450 gp。

ウィングス・オヴ・フライング

(Wings of Flying / 飛行の翼)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 10

装備部位 肩周り；市価 54,000 gp；重量 2 ポンド

解説

この一対の翼は、古く黒い布でできた飾りのない外套のようであることもあれば、青い羽毛でできた長いケープのように優美なものであることもある。着用者が合言葉を唱えると、この外套は大きなコウモリか鳥の翼のような一対の翼に変化し、速度 60 フィートの飛行能力（機動性は標準）を着用者に与え、〈飛行〉判定にも +5 の技量ボーナスを与える。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、フライ；コスト 27,000 gp。

ウィングド・ブーツ

(Boots, Winged / 飛行のブーツ)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 8

装備部位 両足；市価 16,000 gp；重量 1 ポンド

解説

このブーツは普通の履物に見える。合言葉を唱えるとブーツのかかとから羽根がはえ、着用者はフライ呪文が作用しているかのように、精神集中を維持する必要なく飛行できるようになる（〈飛行〉判定への +4 ボーナスを含む）。着用者は 1 日に 3 回、1 回ごとに 5 分まで飛行することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、フライ；コスト 8,000 gp。

ウィンド・ファン

(Wind Fan / 風扇)

オーラ 微弱・力術；術者レベル 5

装備部位 一；市価 5,500 gp；重量 一

解説

ウィンド・ファンは、木とパピルスが布でできた、扇いで涼しい風を作り出す道具にしか見えない。合言葉を唱えると、所有者は扇にガスト・オヴ・ウィンド呪文の効果を再現する空気の流れを生み出させることができる。この扇は 1 日に 1 回なら、まったく危険なく使用することができる。それより多く使用した場合、扇が壊れてしまい、魔力のないポロになってしまう確率があり、この確率は使用するたびに 20% ずつ累積してゆく。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ガスト・オヴ・ウィンド；コスト 2,750 gp。

ヴェスト・オヴ・エスケープ

(Vest of Escape / 脱出の胴着)

オーラ 微弱・召喚術および変成術；術者レベル 4

装備部位 胸部；市価 5,200 gp；重量 一

解説

この簡素な絹の胴着には秘密のポケットがあり、そこには〈装置無力化〉判定に +4 の技量ボーナスを与える魔法の開錠道具が入っている。また、この胴着は着用者の〈脱出術〉判定に +6 の技量ボーナスも与える。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ノック、グリース；コスト 2,600 gp。

ウェル・オヴ・メニー・ワールズ

(Well of Many Worlds / あまたの世界の井戸)

オーラ 強力・召喚術；術者レベル 17

装備部位 一；市価 82,000 gp；重量 一

解説

次元間を結ぶこの奇妙な装置はポータブル・ホール（携帯用の穴）とまったく同じように見える。この中に入れられたものは即座に別の世界に送り込まれる——平行世界、他の惑星、他の次元界をランダムに決定する。この井戸を動かすと、行き先は再びランダムに決定しなおされる。ポータブル・ホールと同様に、拾い上げたり、折り畳んだり、丸めたりすることができる。この井戸が接触している先の世界から何らかの物体が同じくらい簡単に開口部を通してやって来ることもある。この井戸は双方向に使えるポータルなのだ。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ゲート；コスト 41,000 gp。

エヴァースモーキング・ボトル

(Eversmoking Bottle / 無限の煙の壺)

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 3

装備部位 一；市価 5,400 gp；重量 1 ポンド

解説

この金属の壺は外見적으로는イフリート・ボトルとまったく同じだが、煙を出す以外の機能はない。栓をあげれば大量の煙が出、1 ラウンドで 50 フィートの拡散範囲に広がり、視覚を完全に遮ってしまう。壺に栓をしないまま放っておけば、煙は半径 100 フィートの拡散範囲に広がるまで、1 ラウンドにつき 10 フィートずつ広がってゆく。エヴァースモーキング・ボトルに栓がされるまで、この範囲は煙が充満したままとなる。この壺は合言葉によって封じ直さなければならず、そうすれば、煙は通常通り薄れてゆく。軟風（風速毎時 11 マイル以上）は 4 ラウンドでこの煙を吹き散らし、疾風（風速毎時 21 マイル以上）は 1 ラウンドでこの煙を吹き散らす。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、パイロテクニクス；コスト 2,700 gp。

エフィシヤント・クウィヴァー

(Efficient Quiver / 高効率の矢筒)

オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 9

装備部位 一；市価 1,800 gp；重量 2 ポンド

解説

これは、アローを 20 本ほど入れることのできる普通の矢筒のように見える。この矢筒にははっきりと区別できる 3 つの部分があり、各部分にそれぞれ、いかなる次元にも属さない空間が作りつけられている。これにより、通常よりもはるかに多くのものを収容することができる。最初の最も小さな区画には、アローとだいたい同じ大きさや形をしたものを 60 個まで入れることができる。それより少し長い 2 つ目の区画には、ジャヴェリンとだいたい同じ大きさや形をしたものを 18 個まで入れることができる。最も長い 3 つ目の部分には、ボウとだいたい同じ大きさや形をしたもの（スピア、スタッフなど）を 6 個まで入れることができる。一度この矢筒にものを詰め込んだら、持ち主は自分が望んだアイテムを、普通の矢筒や鞘から取り出したかのように、この矢筒から取り出すことができる。

エフィシャント・クウィヴァーは何が入っていると、重量は変わらない。

これは（強制）[精神作用]の心術効果である。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、シークレット・チェスト；コスト 900 gp。

エリクサー・オヴ・ヴィジョン

(Elixir of Vision / 視力の霊薬)

オーラ 微弱・占術；術者レベル 2
装備部位 一；市価 250 gp；重量 一

解説

この霊薬を飲んだ者は、物をかなりの細部まで正確に認識する能力を得る（1時間の間、〈知覚〉判定に+10の技量ボーナス）。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、トゥルー・シーイング；コスト 125 gp。

エリクサー・オヴ・スイミング

(Elixir of Swimming / 水泳の霊薬)

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 2
装備部位 一；市価 250 gp；重量 一

解説

この霊薬は水泳能力を授ける。ほとんど知覚不可能な魔法の膜が飲んだ者の体を覆い、水中をやすやすとすべってゆくことができるようになるのである（1時間の間、〈水泳〉判定に+10の技量ボーナス）。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、作成者の〈水泳〉技能が5ランク以上あること；コスト 125 gp。

エリクサー・オヴ・タンブリング

(Elixir of Tumbling / 軽身の霊薬)

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5
装備部位 一；市価 250 gp；重量 一

解説

この液体をひと飲みすると、飲んだ者は軽やかに動き回り、攻撃を避け、ほとんどどんな表面でも慎重に歩いて渡れる能力を得て、1時間の間、〈軽業〉判定に+10の技量ボーナスを得る。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス；コスト 125 gp。

エリクサー・オヴ・トゥルース

(Elixir of Truth / 真実の霊薬)

オーラ 微弱・心術；術者レベル 5
装備部位 一；市価 500 gp；重量 一

解説

この霊薬を飲んだ者は、以後10分間、真実しか話せなくなる（意志・無効、DC13）。効果時間中にされた質問にはすべて答えるよう強制されるが、1つ1つの質問に対して個別にDC13の意志セーブを行なうことができる。この個別のセーブに成功しても、真実を話すよう強制される心術効果からは逃れられないが、その質問には答えなくてもよい（質問に答えるのなら、真実しか話せない）。質問は1ラウンドに1つまでしかできない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ゾーン・オヴ・トゥルース；コスト 250 gp。

エリクサー・オヴ・ハイディング

(Elixir of Hiding / 隠れ身の霊薬)

オーラ 微弱・幻術；術者レベル 5
装備部位 一；市価 250 gp；重量 一

解説

この液体を飲んだキャラクターは、本能的に身を隠すのがうまくなる（1時間の間、〈隠密〉判定に+10の技量ボーナス）。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、インヴィジビリティ；コスト 125 gp。

エリクサー・オヴ・ファイアー・ブレス

(Elixir of Fire Breath / 火吹ききの霊薬)

オーラ 中程度・力術；術者レベル 11
装備部位 一；市価 1,100 gp；重量 一

解説

この奇妙な泡立つ霊薬を飲めば、口から炎を吐く能力を得られる。炎を吐けるのはつごう3度まで。1回あたり4d6ポイントの[火]ダメージを、25フィート以内の1体の目標に与える。相手はDC13の反応セーブを試みることができ、成功すればダメージを半減できる。この液体を飲んでから1時間後には、火吹き回数に残りがあっても使えなくなってしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、スコーチング・レイ；コスト 550 gp。

エリクサー・オヴ・ラヴ

(Elixir of Love / 愛の霊薬)

オーラ 微弱・心術；術者レベル 4
装備部位 一；市価 150 gp；重量 一

解説

この甘い液体を飲んだキャラクターは、飲んでから最初に見たクリーチャーに魅惑されてしまう（チャーム・パースンと同様——飲む者はサイズが中型以下の人型生物でなければならない。意志・無効、DC14）。このチャーム効果は1d3時間で消える。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、チャーム・パースン；コスト 75 gp。

エレメンタル・ジェム

(Elemental Gem / エレメンタルの宝石)

オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 11
装備部位 一；市価 2,250 gp；重量 一

解説

エレメンタル・ジェムには4つの異なる種類があり、そのうちのどれかとなる。どの宝石も特定の元素界（地、水、火、風のいずれか）に同調させた召喚術呪文が込められている。

この宝石を砕くか、潰すか、壊すかすれば（1標準アクション）、サモン・ネイチャーズ・アライ 呪文で招来されたかのように、大型エレメンタル1体が現れる。このエレメンタルは、宝石を壊したクリーチャーの制御下に入る。

宝石の色は招来するエレメンタルの種類によって異なる。アース・エレメンタル・ジェムは薄茶色、ウォーター・エレメンタル・ジェムは青緑色、エア・エレメンタル・ジェムは透明、ファイアー・エレメンタル・ジェムは赤橙色である。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・ネイチャーズ・アライ Vあるいはサモン・モンスターV；**コスト** 1,125 gp。

オーブ・オヴ・ストームズ
(Orb of Storms / 嵐のオーブ)

オーラ 強力・さまざま；**術者レベル** 18
装備部位 一；**市価** 48,000 gp；**重量** 6 ポンド

解説

このガラス製の球体は直径が8インチある。持ち主はどんな種類の天候でも、超自然的なほどに破壊的な嵐さえ発生させることができる。持ち主はこのオーブから、コントロール・ウェザー 呪文を1日に1回、またストーム・オヴ・ヴェンジャンス を1ヶ月に1回、呼び起こすことができる。オーブの所有者は常時、エンデュア・エレメンツ 効果によって守られている。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、エンデュア・エレメンツ、コントロール・ウェザー、ストーム・オヴ・ヴェンジャンス；**コスト** 24,000 gp。

カーペット・オヴ・フライング
(Carpet of Flying / 空飛ぶじゅうたん)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 10
装備部位 一；**市価** さまざま；**重量** 本文参照

解説

このじゅうたんは持続時間が無限の オーヴァーランド・フライト 呪文が作用したかのように空を飛ぶことができる。以下の表に示すように、さまざまなサイズ、可搬重量、飛行速度のカーペット・オヴ・フライングがある。どのじゅうたんも美しく複雑な模様が織り込まれており、起動させるための独特の合言葉がある——声が届く範囲内なら、合言葉を発した者がじゅうたんの上にいるかどうかに関わらず起動する。その後、じゅうたんは口頭での指示によって操縦される。

サイズ	可搬重量	飛行速度	重量	市価
5フィート×5フィート	200ポンド	40フィート	8ポンド	20,000gp
5フィート×10フィート	400ポンド	40フィート	10ポンド	35,000gp
10フィート×10フィート	800ポンド	40フィート	15ポンド	60,000gp

カーペット・オヴ・フライング は可搬重量の2倍までの重量を運搬できるが、その場合、速度は30フィートに低下する。カーペット・オヴ・フライング は〈飛行〉判定を行なうことなくホバリングを行なうことができ、また、それ以外の〈飛行〉判定にも+5のボーナスがある。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、オーヴァーランド・フライト；**コスト** 10,000 gp (5フィート×5フィート)、17,500 gp (5フィート×10フィート)、30,000 gp (10フィート×10フィート)。

ガントレット・オヴ・ラスト
(Gauntlet of Rust / 錆の籠手)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 7

装備部位 両手；**市価** 11,500 gp；**重量** 2 ポンド

解説

この片手ぶんだけの金属製の籠手は錆びて穴があいているように見えるが、実際には極めて強力である。1日に1回、物体1つに対してラスティング・グラスプ 呪文と同様の作用を与えることができる。また、ラスト・モンスターの攻撃も含め、(魔法であるかないかを問わず)すべての錆化から着用者とその装備を完全に守る。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ラスティング・グラスプ；**コスト** 5,750 gp。

キャンドル・オヴ・インヴォケーション
(Candle of Invocation / 祈禱のろうそく)

オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 17
装備部位 一；**市価** 8,400 gp；**重量** 1/2 ポンド

解説

この特製の細ろうそくは、1本1本が9つある属性のうち1つに結び付けられる。使用した人物がろうそくの属性とまったく同じ属性を持つキャラクターなら、このろうそくに火を灯すだけで有益なオーラを発生させることができる。火から30フィート以内におり、灯っているろうそくと同じ属性のキャラクターは、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定に+2の士気ボーナスを得る。

ろうそくと同じ属性のクレリックが呪文を準備する間あるいは直前にこのろうそくを灯したなら、1日に準備できる呪文をあたかも2レベル高いかのように決めることができる。通常は使えない高いレベルの呪文も(あたかも本来よりレベルの高いキャラクターであるかのように)発動することができるようになるが、このろうそくが燃え続けている間のみである。特別な場合(下記参照)以外、このろうそくは4時間燃える。このろうそくは風が吹いただけで消えてしまいかねないため、持ち主はしばしば突風などから守るために、このろうそくをランタンに入れる。ろうそくをランタンに入れても、その魔力が妨げられることはない。

さらに、このろうそくを灯すと持ち主はゲート 呪文を発動することもできる。これに応じて招請される存在はろうそくと同じ属性のものである。この場合、ろうそくは招請の課程で直ちに燃え尽きてしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ゲート、作成者が作成するキャンドルと同じ属性であること；**コスト** 4,200 gp。

キャンドル・オヴ・トゥルース
(Candle of Truth / 真実のろうそく)

オーラ 微弱・心術；**術者レベル** 3
装備部位 一；**市価** 2,500 gp；**重量** 1/2 ポンド

解説

この白い獣脂のろうそくを灯すと、ろうそくを中心に半径5フィートの範囲にゾーン・オヴ・トゥルース 呪文を発生させる(意志・無効、DC13)。この範囲はキャンドルが燃えている1時間の間持続する。ろうそくが持続時間終了前に消されたら、効果は中断され、ろうそくは壊れてしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ゾーン・オヴ・トゥルース；**コスト** 1,250 gp。

キュービック・ゲート

(Cubic Gate / 次元門の立方体)

オーラ 強力・召喚術；術者レベル 13

装備部位 一；市価 164,000 gp；重量 2 ポンド

解説

この強力な魔法のアイテムはカーネリアン（紅玉髓）でできた小さな立方体である。この立方体の6つの面はそれぞれ異なる1つの既存の次元界ないし次元に結び付けられており、そのうちの1つは物質界である。このアイテムの作成者は、他の5つの面をそれぞれどの次元界に結び付けるのか決めなくてはならない。

キュービック・ゲートの面の1つが1回押されると、その面と結び付いた次元界のランダムな地点へのゲート（次元門）が開く。毎分10%の確率で、その次元界の住人である来訪者（ランダムに決定する）が食料や楽しみや騒動を求めて、このゲートを通してやって来る。同じ面をもう1回押すと、ゲートは閉じる。同時に2つ以上のゲートを開くことはできない。

1つの面を素早く連続して2回押すと、押したキャラクターは向こうの次元界のランダムな地点へと転送される。そのキャラクターに隣接するマスにいた全クリーチャーもいっしょに転送される（隣接マスにいたクリーチャーは、DC23の意志セーブに成功すれば転送を免れることができる）。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ブレイン・シフト；コスト 82,000 gp。

キューブ・オヴ・フォース

(Cube of Force / 力場の立方体)

オーラ 中程度・力術；術者レベル 10

装備部位 一；市価 62,000 gp；重量 1/2 ポンド

解説

この装置は象牙、骨、あるいは何らかの硬い鉱物で作ることができる。一般に、立方体の各面は滑らかに磨き上げられているが、時にはルーンが象眼されていることもある。この装置の持ち主は、自分の周囲に各面とも一辺10フィートの大きさの別個のウォール・オヴ・フォース6枚でできた特別な立方体を設置することができるようになる。この立方体の障壁はそのキャラクターと共に移動し、以下の表で示す攻撃方法を通さない。完全にチャージされた状態でこの立方体には36チャージあり、使用されたチャージは毎日自動的に更新される。特定の種類の障壁を起動したり停止したりするためには、所有者は立方体の面の1つを押す。各効果は1分（および1分に満たない起動期間）維持するごとに何点かのチャージを消費する。また、効果が稼動中、所有者の移動速度は、下の表に示した“最大速度”以下に制限される。

キューブ・オヴ・フォースが稼動中、攻撃で30ポイントを超えるダメージが与えられた場合、30を超えた10ポイントのダメージにつき1チャージが失われる。立方体の6つの壁それぞれを維持するために必要なチャージ数は以下にまとめた通り。

キューブ1分ごとの

面	チャージ消費	最大速度	効果
1	1	30フィート	ガスや風などを中に入れない。
2	2	20フィート	生きていない物質を中に入れない。
3	3	15フィート	生きていない物質を中に入れない。
4	4	10フィート	魔法を中に入れない。
5	6	10フィート	すべての物を中に入れない。
6	0	通常通り	起動停止

障壁の頑丈さに作用するような呪文も、余分にチャージを奪う。そうした呪文はキューブの外から中へ、あるいは中から外へ発動することはできない。

攻撃方法 追加チャージ

ホーン・オヴ・プラスチック	6
ウォール・オヴ・ファイアー	2
パスウォール	3
ディスインテグレイト	6
フェイス・ドア	5
プリズマティック・スプレー	7

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ウォール・オヴ・フォース；コスト 31,000 gp。

キューブ・オヴ・フロスト・レジスタンス

(Cube of Frost Resistance / 冷気抵抗の立方体)

オーラ 微弱・防御術；術者レベル 5

装備部位 一；市価 27,000 gp；重量 2 ポンド

解説

この立方体は面の1つを押すことで、起動および停止できる。起動すると、この立方体は所有者あるいは（起動後にキューブを床などに置いた場合）キューブ自体を中心とした一辺10フィートの立方体の範囲を取り囲む。この範囲内の温度は常に少なくとも華氏65度（18.3℃）となる。このフィールドは「冷気」に関連するすべての攻撃を吸収する。しかし、1ラウンドの間に（1度の攻撃であるか複数回の攻撃であるかを問わず）50ポイントを超える「冷気」ダメージを受けると、このフィールドは携帯できる形状に折り畳まれ、1時間の間は再起動できなくなる。10ラウンドの間に100ポイントを超える「冷気」ダメージを吸収した場合、キューブは壊れてしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、プロテクション・フロム・エナジー；コスト 13,500 gp。

グラヴ・オヴ・ストアリング

(Glove of Storing / 物入れの手袋)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 6

装備部位 両手；市価 10,000 gp（片手ぶんで）；重量 一

解説

この装置は革の手袋片手ぶんである。合言葉を唱えると、着用者がこの手袋を着けた手に持っているアイテム1つが消えてしまう。そのアイテムは重量20ポンド（約9kg）までで、片手で持つことのできるものでなければならない。しまわれている間、そのアイテムの重量は無視できる。手袋を着けた手の指を鳴らすと、消えたアイテムは再び姿を現す。この手袋には1度に1つのアイテムしかしまっておけない。アイテムをしまったり取り出したりするのはフリー・アクションである。アイテムは見えなくなるほど小さく縮み、手袋の掌の内側に保管される。呪文の持続時間が止まることはなく、時間が過ぎれば切れてしまう。この手袋の効果が抑止されたり解呪された場合、しまっておいたアイテムは即座に出現する。グラヴ・オヴ・ストアリング1つで着用者の“両手”スロットを完全に使い切ってしまう。グラヴ・オヴ・ストアリングの着用者は、同じく“両手”スロットを使用する別のアイテム（別のグラヴ・オヴ・ストアリングでさえも）を使用することはできない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、シュリンク・アイテム；コスト 5,000 gp。

グラヴズ・オヴ・アロー・スネアリング

(Gloves of Arrow Snaring / 矢つかみの手袋)

オーラ 微弱・防御術；術者レベル 3

装備部位 両手；市価 4,000 gp；重量 一

解説

ひとたび身につけると、この着け心地の良い手袋は手に溶け込んだようになり、何気なく見ただけではほとんど不可視状態である。1日に2回、着用者は前提条件を満たしていない場合でも、『矢つかみ』の特技（詳細については『特技』を参照）を持っているかのように行動できるようになる。魔法の効果を得るためには、両方の手袋を着用しなければならない。この魔力を役に立てるためには、少なくとも片方の手が自由でなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、シールド；コスト 2,000 gp。

グローブズ・オヴ・スイミング・アンド・クライミング
(Gloves of Swimming and Climbing / 水泳と登攀の手袋)

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5

装備部位 両手；市価 6,250 gp；重量 一

解説

この平凡な外見の軽量手袋は、〈水泳〉判定および〈登攀〉判定に+5の技量ボーナスを与える。魔法の効果を得るためには、両方の手袋を着用しなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス、ブルズ・ストレンクス；コスト 3,125 gp。

マイナー・クラウン・オヴ・ブラスティング
(Crown of Blasting, Minor / 下級閃光の王冠)

オーラ 中程度・力術；術者レベル 6

装備部位 頭部；市価 6,480 gp；重量 1 ポンド

解説

この簡素な金の王冠は、合言葉で1日1回、シアリング・ライト (3d8ポイントのダメージ) の閃光を炸裂させる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、シアリング・ライト；コスト 3,240 gp。

メジャー・クラウン・オヴ・ブラスティング
(Crown of Blasting, Major / 上級閃光の王冠)

オーラ 強力・力術；術者レベル 17

装備部位 頭部；市価 23,760 gp；重量 1 ポンド

解説

この手のこんだ金の王冠は、合言葉で1日1回、シアリング・ライト (5d8を最大化した40ポイントのダメージ) の閃光を炸裂させる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文威力最大化》、シアリング・ライト；コスト 11,880 gp。

クリスタル・ボール
(Crystal Ball / 水晶球)

オーラ 中程度・占術；術者レベル 10

装備部位 一；市価 さまざま；重量 7 ポンド

解説

これは最も一般的な念視装置であり、直径約6インチの水晶の球体である。この種のアイテムのことは良く知られているため、俗に言う託宣者や占い師はこの種のアイテムと同様の外見の（しかし魔法の力はまったくない）模造品を使って商売に精を出している。キャラクターは魔法の水晶球を用いて、スクライミング呪文（意志・無効、DC16）と同様に、事実上どれほど離れたところでも、既存の他の次元界でも見ることができる。クリスタル・ボールは1日に何度でも使用できるが、そのパワーに抵抗するためのセーブDCは重ねて使用するたびに1ずつ下がっていく。

クリスタル・ボールの中には、追加のパワーを持っているものもあり、そのクリスタル・ボールを通して見ている目標に対して使用することができる。

クリスタル・ボールの種類	市価
クリスタル・ボール	42,000gp
シー・インヴィジビリティ 付きクリスタル・ボール	50,000gp
テレパシー 付きクリスタル・ボール*	70,000gp
トウルー・シーイング 付きクリスタル・ボール	80,000gp
ディテクト・ソウツ (意志・無効、DC13) 付きクリスタル・ボール	51,000gp

*……使用者はクリスタル・ボールに見えている人物に対して、声に出さない精神的な伝言を送ったり受け取ったりすることができる。1日に1回、キャラクターはサジェスチョン (意志・無効、DC14) を植えつけようとすることもできる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、スクライミング (加えて、アイテムに付加される追加呪文)；コスト 21,000 gp (標準)、25,000 (シー・インヴィジニリティ 付き)、25,500 gp (ディテクト・ソウツ 付き)、35,000 gp (テレパシー 付き)、40,000 gp (トウルー・シーイング)。

クローク・オヴ・アラクニダ
(Cloak of Arachnida / クモの外套)

オーラ 中程度・召喚術および変成術；術者レベル 6

装備部位 肩周り；市価 14,000 gp；重量 1 ポンド

解説

この黒い衣装には絹でクモの巣のような模様が刺繍されており、着用者はスパイダー・クライム 呪文の効果を受けているかのように登攀する能力を得る。さらにこの外套は、ウェブ 呪文やあらゆる種類のクモの巣による捕縛に対する完全耐性を与える——着用者はクモの巣の中を通常の移動速度の半分で移動することができる。1日に1回、この外套の着用者はウェブを発動することができる。着用者はスパイダー (クモ) の毒に対するすべての頑健セーブに+2の幸運ボーナスも得る。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ウェブ、スパイダー・クライム；コスト 7,000 gp。

クローク・オヴ・イセリアルネス
(Cloak of Etherealness / エーテル化の外套)

オーラ 強力・変成術；術者レベル 15

装備部位 肩周り；市価 55,000 gp；重量 1 ポンド

解説

この銀灰色の外套は、光に当てると、光に照らされるというよりは光を吸収するように見える。合言葉を唱えると、着用者はエーテル状態となる (イセリアル・ジョイント 呪文と同様)。この効果は解除可能である。この外套は1日に合計で10分まで効果がある。この持続時間は連続している必要はないが、1分単位で使用しなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、イセリアル・ジョイント；コス

ト 27,500 gp。

クローク・オヴ・エルヴンカインド

(Cloak of Elvenkind / エルフ族の外套)

オーラ 微弱・幻術；術者レベル 3

装備部位 肩周り；市価 2,500 gp；重量 1 ポンド

解説

この特徴のない灰色の外套を着用してフードを頭にかぶると、着用者は〈隠密〉判定に+5の技量ボーナスを得る。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、インヴィジビリティ、作成者がエルフであること；コスト 1,250 gp。

クローク・オヴ・ザ・バット

(Cloak of the Bat / コウモリの外套)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 7

装備部位 肩周り；市価 26,000 gp；重量 1 ポンド

解説

焦げ茶色や黒の布で作られたこの外套は、〈隠密〉判定に+5の技量ボーナスを与える。また、着用者はバット（コウモリ）のように天井から逆さまにぶら下がる。

この衣装の縁を持つことで、着用者はフライ呪文と同様に飛行することができる（〈飛行〉判定への+7ボーナスも含む）。着用者が望めば、着用者は実際に普通のバットにポリモーフシ（ビースト・シェイプ III と同様）、バットそのままに飛ぶことができる（着用あるいは運搬しているすべての所持品は変身の一部となる）。外套を使うかバットの姿になるかに関わらず、飛行は暗闇（夜空の下か、光がまったく、あるいはほとんどない地下環境）の中でしか行なえない。どちらの飛行能力も、一度に7分まで使用できるが、どれだけの時間でも一度飛行した後は、同じだけの時間が経過するまで、この外套は飛行能力を与えてくれない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ビースト・シェイプ III、フライ；コスト 13,000 gp。

クローク・オヴ・ザ・マンタ・レイ

(Cloak of the Manta Ray / エイの外套)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 9

装備部位 肩周り；市価 7,200 gp；重量 1 ポンド

解説

着用者が塩水の中に入るまで、この外套は革で作られているように見える。塩水に入ると、クローク・オヴ・ザ・マンタ・レイは着用者に貼り付き、着用者はマンタ・レイ（イトマキエイ）と見分けがつかなくなる（ビースト・シェイプ II と同様だが、マンタ・レイの姿にしかなれない）。本物のマンタ・レイのように、着用者は+3の外皮ボーナス、水中で呼吸する能力、60 フィートの水泳速度を得る。

この外套を着ると、着用者はマンタ・レイのトゲのある尻尾で攻撃でき、1d6 ポイントのダメージを与えることができる。この攻撃は、そのキャラクターのほかの攻撃方法に加えて、最も高い近接攻撃ボーナスを使って行なうことができる。望むなら、着用者は水中移動能力を犠牲にすることなく、この外套から自分の腕を出すことができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ウォーター・ブリージング、ビースト・シェイプ II；コスト 3,600 gp。

マイナー・クローク・オヴ・ディスプレイメント

(Cloak of Displacement, Minor / 下級所くらましの外套)

オーラ 微弱・幻術；術者レベル 3

装備部位 肩周り；市価 24,000 gp；重量 1 ポンド

解説

このアイテムは普通の外套のように見えるが、キャラクターが着用すると、その魔力によって光がひずみ、ゆがめられる。これによる“所くらまし”は プラー 呪文と同様の効果を与え、着用者に対する攻撃に 20%の失敗確率を与える。この効果は継続的に働く。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、プラー；コスト 12,000 gp。

メジャー・クローク・オヴ・ディスプレイメント

(Cloak of Displacement, Major / 上級所くらましの外套)

オーラ 中程度・幻術；術者レベル 7

装備部位 肩周り；市価 50,000 gp；重量 1 ポンド

解説

このアイテムは普通の外套のように見えるが、合言葉に応じて、その魔力によって光がひずみ、ゆがめられる。これによる“所くらまし”はディスプレイメント 呪文と同様の効果を与え、1日に合計で15ラウンドまで持続する。この持続時間は、着用者が好きなように分割できる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、〈呪文持続時間延長〉、ディスプレイメント；コスト 25,000 gp。

クローク・オヴ・レジスタンス

(Cloak of Resistance / 抵抗の外套)

オーラ 微弱・防御術；術者レベル 5

装備部位 肩周り；市価 1,000 gp (+1)、4,000 gp (+2)、9,000 gp (+3)、16,000 gp (+4)、25,000 gp (+5)；重量 1 ポンド

解説

この衣装は、すべてのセーヴィング・スロー（頑健、反応、意志）に対する+1～+5の抵抗ボーナスという形で、魔法による防御を与える。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、レジスタンス、作成者の術者レベルがクロークのボーナスの3倍以上であること；コスト 500 gp (+1)、2,000 gp (+2)、4,500 gp (+3)、8,000 gp (+4)、12,500 gp (+5)。

ケープ・オヴ・ザ・マウンティバンク

(Cape of the Mountebank / いかさま師のケープ)

オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 9

装備部位 肩周り；市価 10,080 gp；重量 1 ポンド

解説

この明るい赤と金のケープを着用すれば、着用者は合言葉によって1日に1回、ディメンジョン・ドア 呪文の効果を使用することができる。着用者が消える際には、消えた場所に煙が残り、目的地に出現する際にも同様に煙がちこめる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ディメンジョン・ドア；コスト 5,400 gp。

ゴーグルズ・オヴ・ナイト

(Goggles of Night / 暗視のゴーグル)

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 3

装備部位 両目；市価 12,000 gp；重量 一

解説

このアイテムのレンズは黒っぽい水晶で作られている。このレンズは不透明だが、目の上にかぶせると着用者は通常通り見ることができるだけでなく、暗視能力（有効距離 60 フィート）も得ることができる。魔法の効果を得るためには、両方のレンズを着けなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ダークヴィジョン；コスト 6,000 gp。

ゴーグルズ・オヴ・マイニュート・シーイング

(Goggles of Minute Seeing / 拡大のゴーグル)

オーラ 微弱・占術；術者レベル 3

装備部位 両目；市価 2,500 gp；重量 一

解説

このアイテムのレンズは特殊な水晶で作られている。レンズを目の上にかぶせると、着用者は 1 フィート以下の距離で通常よりはるかによく目が見えるようになり、〈装置無力化〉判定に +5 の技量ボーナスを得る。魔法の効果を得るためには、両方のレンズを着けなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ツール・シーイング；コスト 1,250 gp。

ゴーレムベイン・スカラベ

(Scarab, Golembane / ゴーレム殺しのスカラベ)

オーラ 中程度・占術；術者レベル 8

装備部位 首周り；市価 2,500 gp；重量 一

解説

この甲虫型のピンを身に着けると、着用者は 60 フィート以内のありとあらゆるゴーレムを探知できる。ただし、探知するためには、着用者は精神を集中しなければならない（1 標準アクション）。また、このスカラベによって、所有者はまるでゴーレムがダメージ減少を持っていないかのように、そのゴーレムを武器が素手攻撃が肉体武器によって攻撃することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ディテクト・マジック、作成者が 10 レベル以上であること；コスト 1,250 gp。

ゴーレム・マニュアル

(Golem Manual / ゴーレム作成手引き書)

オーラ さまざま；術者レベル さまざま

装備部位 一；市価 12,000 gp (クレイ)、8,000 gp (フレッシュ)、35,000 gp (アイアン)、22,000 gp (ストーン)、44,000 gp (ストーン・ガーディアン)；重量 5 ポンド

解説

ゴーレム・マニュアルには、キャラクターがゴーレムを作成する助けとなる情報と呪文と魔法のパワーが含まれている。中に書かれた指示に従うことで、ゴーレムの身体を作成するための技能判定に +5 の技量ボ

ナスが得られる。各マニュアルには、特定のゴーレムに必要な前提呪文も含まれ（ただし、こうした呪文はゴーレム作成のためにしか使えず、複製することもできない）、ゴーレム作成中その作成者が実質的に《人造クリーチャー作成》特技を使えるようにし、ゴーレム作成のためにそのキャラクターの術者レベルを上昇させてくれる。

ゴーレム・マニュアルに込められた呪文は呪文解放型の起動が必要であり、ゴーレムの作成を助けるためにのみ起動できる。本のコストにはゴーレムの身体を造るためのコストは含まれていない。ゴーレムが完成すると、マニュアルに書かれていた文字は消え、本は炎に包まれる。本の燃え尽きた灰をゴーレムに振りかけることで、ゴーレムは完全な自律行動能力を手に入れる。

アイアン・ゴーレム・マニュアル (Iron Golem Manual / アイアン・ゴーレム作成手引き書)：この本には、ギアス／クエスト、クラウドキル、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト、リミテッド・ウィッシュが込められている。この本を読んだ者は、アイアン・ゴーレムを作成する際に、術者レベルが通常より 4 レベル高いかのように扱われる。強力・召喚術、心術、および変成術；術者レベル 16；《人造クリーチャー作成》、作成者の術者レベルが 16 であること、ギアス／クエスト、クラウドキル、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト、リミテッド・ウィッシュ。

クレイ・ゴーレム・マニュアル (Clay Golem Manual / クレイ・ゴーレム作成手引き書)：この本には、アニメイト・オブジェクト、コミュニケーション、プレイヤー、プレス、リザレクションが込められている。この本を読んだ者は、クレイ・ゴーレムを作成する際に、術者レベルが通常より 2 レベル高いかのように扱われる。中程度・召喚術、心術、占術、および変成術；術者レベル 11；《人造クリーチャー作成》、作成者の術者レベルが 11 であること、アニメイト・オブジェクト、コミュニケーション、プレイヤー、リザレクション。(訳注：モンスター・データおよび本文より、おそらくプレスも必要。)

ストーン・ゴーレム・マニュアル (Stone Golem Manual / ストーン・ゴーレム作成手引き書)：この本には、ギアス／クエスト、スロー、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト、リミテッド・ウィッシュが込められている。この本を読んだ者は、ストーン・ゴーレムを作成する際に、術者レベルが通常より 3 レベル高いかのように扱われる。強力・心術および防御術；術者レベル 14；《人造クリーチャー作成》、作成者の術者レベルが 14 であること、アンティマジック・フィールド、ギアス／クエスト、シンボル・オヴ・スタニング、スロー。(訳注：本文と必要条件が合っていない。エラッタ待ち。)

ストーン・ゴーレム・ガーディアン・マニュアル (Stone Golem Guardian Manual / ストーン・ゴーレム・ガーディアン作成手引き書)：この本には、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ、ギアス／クエスト、シールド・アザー、スロー、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト、リミテッド・ウィッシュが込められている。この本を読んだ者は、ストーン・ゴーレム・ガーディアンを作成する際に、術者レベルが通常より 3 レベル高いかのように扱われる。強力・心術および防御術；術者レベル 14；《人造クリーチャー作成》、作成者の術者レベルが 14 であること、アンティマジック・フィールド、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ、ギアス／クエスト、シールド・アザー、スロー、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト、リミテッド・ウィッシュ。(訳注：本文と必要条件が合っていない。エラッタ待ち。)

フレッシュ・ゴーレム・マニュアル (Flesh Golem Manual / フレッシュ・ゴーレム作成手引き書)：この本には、アニメイト・デッド、ギアス／クエスト、ブルズ・ストレンクス、リミテッド・ウィッシュが込められている。この本を読んだ者は、フレッシュ・ゴーレムを作成する際に、術者レベルが通常より 1 レベル高いかのように扱われる。中程度・死霊術〔悪〕、心術、および変成術；術者レベル 8；《人造クリーチャー作成》、作成者の術者レベルが 8 であること、アニメイト・デッド、ギアス／クエスト、ブルズ・ストレンクス、リミテッド・ウィッシュ。

作成要項

必要条件《人造クリーチャー作成》、特定レベル以上の術者であること、追加呪文；**コスト** 6,000 gp（クレイ）、4,000 gp（フレッシュ）、17,500 gp（アイアン）、11,000 gp（ストーン）、22,000 gp（ストーン・ガーディアン）。

サーヴ・オヴ・スリッパリネス

(Salve of Slipperiness / つるりの軟膏)

オーラ 中程度・召喚術；**術者レベル** 6

装備部位 一；**市価** 1,000 gp；**重量** 一

解説

この物質はあらゆる〈脱出術〉判定および組みつき状態から逃れるための戦技判定に+20の技量ボーナスを与える。また、この軟膏は組みつきの試みを避ける際の着用者の戦技防御にも+10の技量ボーナスを与える。加えて、蜘蛛の巣（通常のものも、魔法のウェブも）のような障害物があっても、この軟膏を塗った者にはまったく作用しない。魔法のローブのたぐいも、この軟膏にかかっては役に立たない。この軟膏を床や階段に塗れば、その場所は長時間持続するグリース呪文と同様に扱われる。この軟膏が効果を失うには普通なら8時間かかるが、アルコール溶液（ワインでも可）でふきとることもできる。

ソヴリン・グルー（強力接着剤）を入れておく容器の内側には、サーヴ・オヴ・スリッパリネスを塗っておく必要がある。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、グリース；**コスト** 500 gp。

サークレット・オヴ・パースウェイジョン

(Circlet of Persuasion / 説得の額環)

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 5

装備部位 頭部；**市価** 4,500 gp；**重量** 一

解説

この銀のヘッドバンドは着用者の【魅力】に基づく判定に+3の技量ボーナスを与える。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、イーグルズ・スプレNDER；**コスト** 2,250 gp。

サステイニング・スプーン

(Sustaining Spoon / 滋養のスプーン)

オーラ 微弱・召喚術；**術者レベル** 5

装備部位 一；**市価** 5,400 gp；**重量** 一

解説

このこれといって特徴のない道具を空の器に置けば、その容器はどろどろしたペースト状の粥で満たされる。この粥は濡れた生暖かいボール紙のような風味だが、極めて栄養があり、どんな草食、雑食、肉食のクリーチャーにとっても生きていくのに必要なすべての栄養分を含んでいる。このスプーンは毎日、4人までの人間が食べるのに十分な粥を作り出すことができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、クリエイト・フード・アンド・ウォーター；**コスト** 2,700 gp。

ジェム・オヴ・シーイング

(Gem of Seeing / 看破の宝石)

オーラ 中程度・占術；**術者レベル** 10

装備部位 一；**市価** 75,000 gp；**重量** 一

解説

この精巧にカットされ研磨された石は、外見では普通の宝石と区別できない。ジェム・オヴ・シーイングを通して見つめると、使用者はツール・シーイング呪文が作用しているかのように見ることができる。ジェム・オヴ・シーイングは1日に30分まで、5分単位で使用できる。この使用時間が連続している必要はない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ツール・シーイング；**コスト** 37,500 gp。

ジェム・オヴ・ブライツネス

(Gem of Brightness / 輝きの宝石)

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 6

装備部位 一；**市価** 13,000 gp；**重量** 一

解説

この水晶は長く粗雑な作りのプリズムのように見える。しかし、合言葉を唱えると、この宝石の彫面にはわかに磨き抜かれたかのようになり、3種類のうち1つの明るい光を放つ水晶となる。

- 第一の合言葉を唱えると、この宝石は覆い付きランタンと同様の明かりを放つ。宝石をこのように使っても、チャージを消費しない。また、宝石はもう一度合言葉を唱えて照明を消すまで、明かりを放ち続ける。
- 第二の合言葉を唱えると、ジェム・オヴ・ブライツネスは直径1フィート、長さ50フィートの明るい光線を放つ。これは遠隔接触攻撃として命中し、この光線の命中したクリーチャーはDC14の頑健セーブに成功しない限り、1d4ラウンドの間、盲目状態となる。宝石をこのように使うと1チャージ消費する。
- 第三の合言葉を唱えると、この宝石は30フィートの円錐形の範囲に目をくらませる閃光を発する。この閃光は一瞬しか持続しないが、範囲内のすべてのクリーチャーはDC14の頑健セーブを行わなければならず、失敗すると1d4ラウンドの間、盲目状態となる。宝石をこのように使うと5チャージ消費する。

新たに作られたジェム・オヴ・ブライツネスには50チャージある。すべてのチャージが消費されてしまうと、この宝石は魔法の力を失い、その彫面は細かいひび割れが網状に広がっていくもってしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、デイルイト；**コスト** 6,500 gp。

シルヴァーシェーン

(Silversheen / 銀の輝き)

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 5

装備部位 一；**市価** 250 gp；**重量** 一

解説

このゆらめくペースト状の物質は、1標準アクションで武器に塗布することができる。こうすると、1時間の間、その武器に“錬金術銀”の性質を与えることができ、その武器にそれ以外の特殊な材質による特性があれば、それと置き換わる。小ピン1つで、近接武器ひと振りか、矢弾20個に塗布することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》；**コスト** 125 gp。

スカラベ・オヴ・プロテクション

(Scarab of Protection / 守りのスカラベ)

オーラ 強力・死霊術および防御術；術者レベル 18

装備部位 首周り；市価 38,000 gp；重量 —

解説

この装置は甲虫の形をした銀のメダルに見える。1 ラウンドの間、手に持つと、その表面に刻印が現れ、手にした者には守りの装置であることが判る。

このスカラベの持ち主は呪文抵抗 20 を得る。また、このスカラベは生命力吸収攻撃、[即死] 効果、負のエネルギー効果も防ぐ。そうした攻撃を 12 回まで防くと、スカラベは壊れ、粉々になってしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、スペル・レジスタンス、デス・ウォード；コスト 19,000 gp。

スキヤバード・オヴ・キーン・エッジズ

(Scabbard of Keen Edges / 切れ味の鞘)

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5

装備部位 —；市価 16,000 gp；重量 1 ポンド

解説

この鞘はナイフやダガーやソードやそれに類する武器（それにはグレートソードまで含まれる）を納められるように、大きくしたり小さくしたりすることができる。1 日に 3 回まで、合言葉を唱えることで、鞘に納めたどんな刃物にもキーン・エッジを発動することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、キーン・エッジ；コスト 8,000 gp。

ストーン・オヴ・アラーム

(Stone of Alarm / 警報の石)

オーラ 微弱・防御術；術者レベル 3

装備部位 —；市価 2,700 gp；重量 2 ポンド

解説

この石でできた立方体は、合言葉を唱えると、どんな物体にも貼り付く。それ以降、先に同じ合言葉を唱えずにその物体に触れた者がいると、この石は 1 時間の間、(間に障壁がなければ) 1/4 マイル (約 400m) 先まで聞こえる、耳をつんざくような金切り声を発する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アラーム；コスト 1,350 gp。

ストーン・オヴ・グッド・ラック (ラックストーン)

(Stone of Good Luck (Luckstone) / 幸運の石)

オーラ 微弱・力術；術者レベル 5

装備部位 —；市価 20,000 gp；重量 —

解説

この一かけらのアゲート (瑪瑙) の持ち主は、セーヴィング・スロー、能力値判定、技能判定に + 1 の幸運ボーナスを得る。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ディヴァイン・フェイヴァー；コスト 10,000 gp。

ストーン・サーヴ

(Stone Salve / 石肌軟膏)

オーラ 強力・変成術および防御術；術者レベル 13

装備部位 —；市価 4,000 gp (1 オンス)；重量 —

解説

この軟膏には 2 通りの使用方法がある。この軟膏 1 オンス (約 30cc) を石化したクリーチャーの身体に塗った場合、そのクリーチャーは石化状態から元に戻る (ストーン・トゥ・フレッシュ 呪文と同様)。この軟膏 1 オンスを石化していないクリーチャーの身体に塗った場合、ストーンスキン 呪文と同様に、そのクリーチャーを守る。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ストーンスキン、ストーン・トゥ・フレッシュ；コスト 2,000 gp。

ストランド・オヴ・プレイヤー・ビーズ

(Strand of Prayer Beads / 数珠紐)

オーラ 微弱あるいは中程度あるいは強力 (多くの系統が混在)；術者レベル 1 (プレッシング)、5 (ヒーリング)、7 (スマイティング)、9 (カルマ)、11 (ウィンド・ウォーキング)、17 (サモンズ)

装備部位 —；市価 9,600 gp (レッサー)、45,800 gp (標準)、95,800 gp (グレートター)；重量 1/2 ポンド

解説

このアイテムは、ビーズを運搬している時に持ち主が信仰呪文を発動するまでは、普通の数珠紐以外の何物にも見えない。信仰呪文を発動すると、持ち主には即座にプレイヤー・ビーズのパワーが判り、この飾り紐の特殊な魔法の珠の起動方法も理解する。この飾り紐には、それぞれ下記のリストから選んだ違った魔法のパワーを持つ特殊な珠が 2 個以上含まれている。

特殊な珠の種類	特殊な珠の能力
ビード・オヴ・プレッシング	着用者は プレス を発動できる。
ビード・オヴ・ヒーリング	着用者はキュア・シリアシス・ウーンズかリムーヴ・ディジーズかリムーヴ・ブラインドネス/デフネスからいずれかをを選んで発動できる。
ビード・オヴ・カルマ	着用者は自分の呪文を + 4 術者レベルで発動できる。この効果は 10 分間持続する。
ビード・オヴ・スマイティング	着用者は アンホーリィ・ブライト か オーダーズ・ラス か ケイオス・ハンマー か ホーリィ・スマイト (意志・不完全、DC17) を発動できる。
ビード・オヴ・サモンズ	着用者を助けるために、1 日の間、外方次元界から適切な属性の強力なクリーチャー (エンジェルやデビルなど) を招来する (着用者がつまらぬ用事のためにビード・オヴ・サモンズ を使って神格の使者を招来するようなことがあれば、その神格は罰として最低でもそのキャラクターのアイテムを奪い、ギアスをかけるくらいのことはするだろう)。
ビード・オヴ・ウィンド・ウォーキング	着用者は ウィンド・ウォーク を発動できる。

レッサー・ストランド・オヴ・プレイヤー・ビーズにはビード・オヴ・プレッシングとビード・オヴ・ヒーリングが 1 個ずつ付いている。ストランド・オヴ・プレイヤー・ビーズには、ビード・オヴ・ヒーリングとビード・オヴ・カルマとビード・オヴ・スマイティングが 1 個ずつ付いている。グレートター・ストランド・オヴ・プレイヤー・ビーズには、ビード・オヴ・ヒーリングとビード・オヴ・カルマとビード・オヴ・サモンズとビード・オヴ・ウィンド・ウォーキングが 1 個ずつ付いている。

特殊なビードはどれも 1 日に 1 回しか使用できない。ただし、ビード・オヴ・サモンズ は例外で、一度しか使用できず、使用してしまうと魔法の力を失う。ビード・オヴ・プレッシングとビード・オヴ・スマイティングとビード・オヴ・ウィンド・ウォーキング は呪文解放型アイテムと

して働く。ビード・オヴ・カルマとビード・オヴ・サモンズは信仰呪文を発動できるキャラクターなら誰でも発動できる。持ち主はストランド・オヴ・プレイヤー・ピースを身体や所持品のどこかに運搬していればよく、手に持ったり、特定の部位に着用する必要はない。

特殊な珠を飾り紐から取り外せば、そのパワーは失われる。珠が1つ以上失われている場合、ストランド・オヴ・プレイヤー・ピースの市価を以下のように下げること：ビード・オヴ・ブレスリング - 600 gp；ビード・オヴ・ヒーリング - 9,000 gp；ビード・オヴ・カルマ - 20,000 gp；ビード・オヴ・スマイティング - 16,800 gp；ビード・オヴ・サモンズ - 20,000 gp；ビード・オヴ・ウィンド・ウォーキング - 46,800 gp。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、およびビードごとに以下の呪文のうち適当なもの1つ：**ブレス**（ブレスリング）；**キュア・シリアス・ウーンズ**あるいは**リムーヴ・ディジーズ** あるいは **リムーヴ・ブラインドネス／デフネス**（ヒーリング）；**ライチャス・マイト**（カルマ）；**ゲート**（サモンズ）；**アンホーリー・ブライト** あるいは **オーダーズ・ラス** あるいは **ケイオス・ハンマー** あるいは **ホーリー・スマイト**（スマイティング）；**ウィンド・ウォーク**（ウィンド・ウォーキング）；**コスト** 4,800 gp（レッサー）、22,900 gp（標準）、47,900 gp（グレーター）。

スリッパーズ・オヴ・スパイダー・クライミング

(Slippers of Spider Climbing / 壁歩きのスリッパ)

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 4

装備部位 両足；**市価** 4,800 gp；**重量** 1/2 ポンド

解説

この一組のスリッパを着用すると、着用者は手を自由にしたまま、垂直な表面や（逆さまになって）天井を移動できるようになる。移動速度は20フィートである。非常に滑りやすい表面——凍っていたり、油や脂の塗られた表面——では、このスリッパは使えない。このスリッパは1日に10分まで使用でき、この時間は使用者が好みに分割できる（ただし、一度使うと少なくとも1分は起動したままとなる）。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、**スパイダー・クライム**；**コスト** 2,400 gp。

ソヴリン・グルー

(Sovereign Glue / 強力接着剤)

オーラ 強力・変成術；**術者レベル** 20

装備部位 ー；**市価** 2,400 gp（1オンスで）；**重量** ー

解説

この淡い琥珀色の物質はどろりとして粘りけがある。その特殊なパワーのため、1オンス（約30cc）のサーヴ・オヴ・スリッパリネス（つるりの軟膏）を内側に塗ったビンにしか保管できない。そして、ビンからこの接着剤を注ぐたびに、1ラウンド以内にビンの中にサーヴ・オヴ・スリッパリネスを塗り込まないと、残った接着剤が容器の内面にくっついてしまう。ソヴリン・グルーのビンを見つけた場合、この物質が1〜7（1d8 - 1、最低1）オンス入っており、残りの容積にはそのオンスぶんのサーヴ・オヴ・スリッパリネスが入っている。この接着剤1オンスぶんは1平方フィートの表面を覆うことができ、ほとんどどんなものでも2つの物質を永久的にくっつけてしまう。接着剤がくっつくのには1ラウンドかかる。この時間が過ぎる前にその物体を引き剥がしたなら（1移動アクション）、塗布した接着剤は粘着性を失い、価値のないものとなる。接着剤がくっついてしまえば、その後は、くっついた2つの物体を離そうとしても効果はない。ただし、ユニヴァーサル・ソルヴェント（万能溶剤）を使用した場合は例外である（ユニヴァーサル・ソルヴェントはソヴリン・グルー

を溶解できる）。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、**メイク・ホウル**；**コスト** 1,200 gp。

ダークスカル

(Darkskull / 暗黒のドクロ)

オーラ 中程度・力術〔悪〕；**術者レベル** 9

装備部位 ー；**市価** 60,000 gp；**重量** 5ポンド

解説

このドクロは黒檀を彫ったもので、純然たる悪の存在である。このドクロの周囲は、あたかもアンハロウ呪文がこのドクロを起点として発動されたかのように扱われる。どのダークスカルにもそれぞれ1つの呪文の効果定着している。定着する呪文はアンハロウ呪文の解説にある標準のリストにあるもので、後から変更することはできない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、**アンハロウ**、**作成者が悪**であること；**コスト** 30,000 gp。

ダスト・オヴ・アピアランス

(Dust of Appearance / 姿現しの粉)

オーラ 微弱・召喚術；**術者レベル** 5

装備部位 ー；**市価** 1,800 gp；**重量** ー

解説

この粉は非常に細かく、非常に軽い金属の粉末のように見える。この物質一握りぶんを空中に撒くと、半径10フィート以内の物体を覆い、不可視のものであっても目に見えるようにしてしまう。この粉は**ブラー**と**ディスプレイスメント**の効果も同様に無効化する（この点では**フェアリー・ファイアー**呪文と同様の効果がある）。また、（虚像）効果、**ミラー・イメージ**、**プロジェクト・イメージ**の正体を明らかにする。この粉末に覆われたクリーチャーは〈隠密〉判定に-30のペナルティを被る。この粉の効果は5分間持続する。

ダスト・オヴ・アピアランスは普通、小さな絹の包みに包まれるか、骨製の吹管に入れて保管される。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、**グリッターダスト**；**コスト** 900 gp。

ダスト・オヴ・イリュージョン

(Dust of Illusion / 幻影粉)

オーラ 中程度・幻術；**術者レベル** 6

装備部位 ー；**市価** 1,200 gp；**重量** ー

解説

この何の変哲もない粉はチョーク粉か黒鉛粉に似ている。しかし、じっと見つめていると色と形を変えていく。**ダスト・オヴ・イリュージョン**をクリーチャーに撒くと、そのクリーチャーは**ディスプレイスメント**の（幻覚）と同様の作用を受け、この粉を振り撒いた人物が思い描いた幻影が与えられる。同意しない者はこの効果を逃れるためにDC11の反応セーブを行なうことができる。この（幻覚）は2時間持続する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、**ディスプレイスメント**；**コスト** 600 gp。

ダスト・オヴ・ディサピアランス

(Dust of Disappearance / 姿隠しの粉)

オーラ 中程度・幻術；術者レベル7
 装備部位 一；市価 3,500 gp；重量 一

解説

この粉はダスト・オヴ・アピアランスと同じような外見で、普通は同じような形態で保管されている。この粉の触れたクリーチャーや物体は不可視となる（グレーター・インヴィジビリティと同様）。普通の視力では、この粉に覆われたクリーチャーや物体を見ることはできないし、シー・インヴィジビリティやインヴィジビリティ・バージなどの魔法的な方法でも感知できない。しかし、ダスト・オヴ・アピアランスを使えば、ダスト・オヴ・ディサピアランスによって不可視状態となっていた人々や物体を目に見えるようにすることができる。音や匂いのような視覚以外の原因によって感知される可能性もある。この粉によって与えられたグレーター・インヴィジビリティは、2d6 ラウンド持続する。持続時間がいつ終わるのか、不可視状態となったクリーチャーには判らない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、グレーター・インヴィジビリティ；コスト 1,750 gp。

ダスト・オヴ・ドライネス

(Dust of Dryness / 乾燥粉)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル11
 装備部位 一；市価 850 gp；重量 一

解説

この特殊な粉には色々な使用方法がある。水に投げ入れた場合、100 ガロン（約 380 リットル）までの水を即座に消滅させ、粉末はおはじきサイズの小さな玉になって投げられた場所に浮かぶか転がる。この玉を地面に投げつけると、壊れて同じ水量を解放する。この粉は水（真水、塩水、アルカリ性の水）にのみ作用し、他の液体には作用しない。

この粉を（エレメンタル、水）の副種別を持つ来訪者に対して使用した場合、そのクリーチャーはDC18の頑健セーブを行わなければならない、失敗すると破壊される。このセーヴィング・スローに成功した場合でも、そのクリーチャーは5d6 ポイントのダメージを被る。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、コントロール・ウォーター；コスト 425 gp。

ダスト・オヴ・トレイスレスネス

(Dust of Tracelessness / 跡消しの粉)

オーラ 微弱・変成術；術者レベル3
 装備部位 一；市価 250 gp；重量 一

解説

この平凡な外見の粉は、実際には持ち主とその仲間の通った痕跡を隠すことのできる魔法の粉末である。空中にこの粉を一握り投げると、100 平方フィート（約 9 平方メートル）までの床面積の部屋が、10 年間は放棄され使用されていなかったかのようにほこりっぽく、汚れており、クモの巣いっばいの状態となる。

通ってきた道筋に沿ってこの粉を一握り振りかけると、12 人までの人物と馬が通ってきた痕跡を 250 フィートまでさかのぼって消すことができる。この粉を使用した結果は瞬間的なものであり、しかも粉の使用によって魔法のオーラが残留するようなことは一切ない。この粉の作用を受けた範囲で追跡のために行なう〈生存〉判定のDCは通常よりも 20 高くなる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、パス・ウィズアウト・トレイス；コスト 125 gp。

チャイム・オヴ・インタラプション

(Chime of Interruption / 妨害のチャイム)

オーラ 中程度・力術；術者レベル7
 装備部位 一；市価 16,800 gp；重量 1 ポンド

解説

この楽器は 10 分に 1 回鳴らすことができ、鳴り響く音色はまる 3 分の間持続する。チャイムの音が鳴り響いている間は、音声要素を必要とするいかなる呪文も、術者が精神集中判定（DC15 + その呪文の呪文レベル）に成功しない限り、半径 30 フィート以内で発動することができない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、シャウト；コスト 8,400 gp。

チャイム・オヴ・オープニング

(Chime of Opening / 開錠のチャイム)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル11
 装備部位 一；市価 3,000 gp；重量 1 ポンド

解説

チャイム・オヴ・オープニングは長さ約 1 フィートのミスラル製の管鐘である。鳴らすと魔法の振動が送り出され、錠前、ふた、扉、弁、戸口などが開く。この装置は普通のかんぬぎ、枷、鎖、差し錠などに対して効果がある。また、チャイム・オヴ・オープニングはレベルが 15 未満のウィザードが発動したものであれば、ホールド・ポータルあるいはアーケイン・ロックの呪文すら自動的に解呪する。

このチャイムは、緩めたり開けたりしようとするアイテムや門戸に向けなければならない（使用者の目に見えており、使用者がそこにあることを知っていなければならない）。そうしておいてチャイムを鳴らすと、澄んだ音色が鳴り響き、使用者はチャイムの術者レベル（11 レベル）を用いて錠前や拘束に対して術者レベル判定を行なうことができる。この判定のDCはその錠前や拘束を解くための〈装置無力化〉のDCに等しい。1 回鳴らすごとに閉ざされたもの 1 つが開く。従って、宝箱に鎖が巻かれ、錠前が差され、組み込み錠がかけられ、アーケイン・ロックがかけられているなら、それを開くにはチャイム・オヴ・オープニングを使って開く判定に 4 回成功する必要がある。サイレンスの呪文はこの装置のパワーを無効化する。新品のチャイムは、壊れて使い物にならなくなるまでに合計で 10 回使用できる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ノック；コスト 1,500 gp。

ディメンショナル・シャックルズ

(Dimensional Shackles / 次元の枷)

オーラ 中程度・防御術；術者レベル11
 装備部位 手首；市価 28,000 gp；重量 5 ポンド

解説

この枷の“冷たい鉄”製の輪には、それに沿うように金のルーンが描かれている。この枷に捕らえられたクリーチャーはディメンショナル・アンカー 呪文を発動されたのと同様の作用を受ける（セーブ不可）。この枷は小型サイズから大型サイズまでのクリーチャーにはめることができる。この枷を破壊したり、この枷から抜け出すためのDCは 30 である。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ディメンショナル・アンカー；
コスト 14,000 gp。

デカンター・オヴ・エンドレス・ウォーター
 (Decanter of Endless Water / 無限の水差し)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 9
装備部位 一；**市価** 9,000 gp；**重量** 2 ポンド

解説

この平凡な外見のビンから栓を抜いて合言葉を唱えると、真水か塩水が流れ出す。別々の合言葉が設定されており、それによって流量、速度、種類が決まる。

- ・ 小川：1 ラウンドにつき 1 ガロン (約 3.8 リットル) が流れ出る。
- ・ 湧き水：1 ラウンドにつき 5 ガロン (約 19 リットル) の流量で、長さ 5 フィートの川ができる。
- ・ 間欠泉：1 ラウンドにつき 30 ガロン (約 114 リットル) の流量で、長さ 20 フィート、幅 1 フィートの川ができる。

間欠泉効果は反動がかなり大きく、この水差しを手にはしている者はこの効果を発揮している間は毎ラウンド、DC12 の【筋力】判定に成功しないと、打ち倒された状態となってしまう。加えて、間欠泉の力はその対象となったクリーチャーに毎ラウンド 1d4 ポイントのダメージを与える。間欠泉は 1 ラウンドにつき 1 体の目標にしか作用しないが、間欠泉の絶え間なき水流によって極めて容易に狙いをつけられるため、使用者は水流の向きを変えて攻撃ロールを行なうことなく目標に攻撃を加えることができる。(火) の副種別を持つクリーチャーは間欠泉によって、毎ラウンド 1d4 ダメージではなく 2d4 ポイントのダメージを受ける。水の流れを止めるには、合言葉を唱えなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、コントロール・ウォーター；
コスト 4,500 gp。

デッキ・オヴ・イリュージョンズ
 (Deck of Illusions / 幻影のデッキ)

オーラ 中程度・幻術；**術者レベル** 6
装備部位 一；**市価** 8,100 gp；**重量** 1/2 ポンド

解説

この羊皮紙製のカード一組は通常、象牙か革か木でできた箱の中に収められている。完全なデッキは 34 枚のカードで構成されている。カードを 1 枚ランダムに引いて地面に投げると、クリーチャーのメジャー・イメージが生み出される。この(虚像)は解呪されるまで持続する。幻のクリーチャーはカードが落ちた場所から 30 フィートより離れて行動することはできないが、それ以外の点ではまるで本物のように移動し、行動する。常時、そのカードを引いたキャラクターの望むままに行動する。幻影が解呪されると、そのカードは白紙になり、再び使うことはできなくなる。カードを拾い上げると、その幻影は自動的かつ即座に解呪される。デッキ内のカードとカードによって生み出される幻影については、以下の表にまとめた(普通のトランプやタロット・カードを使ってデッキの内容を模擬する際には、左から 1 列目か 2 列目のいずれかを使用すること)。

トランプ	タロット・カード	クリーチャー
ハートのエース	IV. 皇帝	レッド・ドラゴン
ハートのキング	剣の騎士	人間の男性ファイターと 4 人の衛兵
ハートのクイーン	棒の女王	人間の女性ウィザード
ハートのジャック	棒の王	人間の男性ドルイド
ハートの 10	VII. 戦車	クラウド・ジャイアント
ハートの 9	棒の小姓	エティン
ハートの 8	聖杯のエース	バグベア
ハートの 7	棒の 5	ゴブリン
ダイヤのエース	III. 女帝	グラブレスウ (デーモン)
ダイヤのキング	聖杯の 2	エルフの男性ウィザードとその女性徒弟
ダイヤのクイーン	剣の女王	ハーフエルフのレンジャー
ダイヤのジャック	XIV. 節制	ハービー
ダイヤの 10	棒の 7	ハーフオークの男性バーバリアン
ダイヤの 9	金貨の 4	オーガ・メイジ
ダイヤの 8	金貨のエース	ノール
ダイヤの 7	金貨の 6	コボルド
スペードのエース	II. 女司祭長	リッチ
スペードのキング	棒の 3	人間のクレリック 3 人
スペードのクイーン	聖杯の 4	メドゥサ
スペードのジャック	金貨の騎士	ドワーフの男性パラディン
スペードの 10	剣の 7	フロスト・ジャイアント
スペードの 9	剣の 3	トロール
スペードの 8	剣のエース	ホブゴブリン
スペードの 7	聖杯の 5	ゴブリン
クラブのエース	VIII. 力	アイアン・ゴーレム
クラブのキング	金貨の小姓	ハーフリングの男性ロウグ 3 人
クラブのクイーン	聖杯の 10	ピクシーの一群
クラブのジャック	金貨の 9	ハーフエルフのバード
クラブの 10	棒の 9	ヒル・ジャイアント
クラブの 9	剣の王	オーガ
クラブの 8	棒のエース	オーク
クラブの 7	聖杯の 5	コボルド
トランプ	タロット・カード	クリーチャー
ジョーカー	金貨の 2	デッキの持ち主の幻影
ジョーカー (商標付き)	棒の 2	デッキの持ち主の幻影 (性別が逆)

宝物としてランダムに決定されたデッキは通常、完全にそろっている(d% で 11 ~ 100 が出た場合) が、1d20 枚のカードがなくなっていることもある(1 ~ 10 が出た場合)。カードがなくなっている場合、減った量に応じて価格を減らすこと。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、メジャー・イメージ；
コスト 4,050 gp。

トウム・オヴ・アンダスタンディング
 (Tome of Understanding / 理解力の書)

オーラ 強力・力術 (ミラクルを使用した場合)；**術者レベル** 17
装備部位 一；**市価** 27,500 gp (+ 1)、55,000 gp (+ 2)、82,500 gp (+ 3)、110,000 gp (+ 4)、137,500 gp (+ 5)；**重量** 5 ポンド

解説

この分厚い本には直感力や知覚力を向上させるためのコツが記されているが、文字の中に強力な魔法の効果が込められている。この本を読んだ者は誰でも(読むには最低でも 6 日間にわたり、合計 48 時間かかる)、【判断力】に(トウムの種類によって) + 1 ~ + 5 の体得ボーナスを得る。一度でも読んでしまうと、ページから魔法が消え、普通の本となってしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ウィッシュ あるいは ミラクル；
コスト 26,250 gp (+ 1)、52,500 gp (+ 2)、78,750 gp (+ 3)、105,000 gp (+ 4)、131,250 gp (+ 5)。

トウム・オヴ・クリア・ソウト

(Tome of Clear Thought / 明晰なる思考の書)

オーラ 強力・力術 (ミラクルを使用した場合)；術者レベル 17

装備部位 一；市価 27,500 gp (+ 1)、55,000 gp (+ 2)、82,500 gp (+ 3)、110,000 gp (+ 4)、137,500 gp (+ 5)；重量 5 ポンド

解説

この重い本には記憶力や論理的思考力を上達させるための訓練法が記されているが、文字の中に強力な魔法の効果が込められている。この本を読んだ者は誰でも (読むには最低でも 6 日間にわたり、合計 48 時間かかる)、【知力】に (トウムの種類によって) +1 ~ +5 の体得ボーナスを得る。一度でも読んでしまうと、ページから魔法が消え、普通の本となってしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ウィッシュ あるいは ミラクル；コスト 26,250 gp (+ 1)、52,500 gp (+ 2)、78,750 gp (+ 3)、105,000 gp (+ 4)、131,250 gp (+ 5)。

トウム・オヴ・リーダーシップ・アンド・インフルエンス

(Tome of Leadership and Influence / 統率力と影響力の書)

オーラ 強力・力術 (ミラクルを使用した場合)；術者レベル 17

装備部位 一；市価 27,500 gp (+ 1)、55,000 gp (+ 2)、82,500 gp (+ 3)、110,000 gp (+ 4)、137,500 gp (+ 5)；重量 5 ポンド

解説

この重々しい本には他人を説得したり、元気づけたりするためのヒントが記されているが、文字の中に強力な魔法の効果が込められている。この本を読んだ者は誰でも (読むには最低でも 6 日間にわたり、合計 48 時間かかる)、【魅力】に (トウムの種類によって) +1 ~ +5 の体得ボーナスを得る。一度でも読んでしまうと、ページから魔法が消え、普通の本となってしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ウィッシュ あるいは ミラクル；コスト 26,250 gp (+ 1)、52,500 gp (+ 2)、78,750 gp (+ 3)、105,000 gp (+ 4)、131,250 gp (+ 5)。

ドラムス・オヴ・パニック

(Drums of Panic / 恐慌の太鼓)

オーラ 中程度・死霊術；術者レベル 7

装備部位 一；市価 30,000 gp；重量 10 ポンド (1 対で)

解説

この太鼓はケトル・ドラム (台座の上ののった直径 1.5 フィートほどの半球形の太鼓) が 2 つ 1 組になった平凡な外見のものである。両方の太鼓を同時に鳴らすと、120 フィート以内 (太鼓の周囲半径 20 フィート以内の安全地帯は除く) のすべてのクリーチャーは フィアー 呪文の作用を受ける (意志・不完全、DC16)。ドラムス・オヴ・パニック は 1 日 1 回使用できる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、フィアー；コスト 15,000 gp。

ドルイズ・ヴェストメント

(Vestment, Druid's / ドルイド装束)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 10

装備部位 全身；市価 3,750 gp；重量 一

解説

この軽い衣装は普通の衣服や鎧の上に着用することができる。この種の衣装のほとんどは緑色で、植物や動物をモチーフにした刺繍が施されている。自然の化身能力を持つキャラクターがこれを着用すると、そのキャラクターは 1 日にその能力を追加で 1 回使うことができるようになる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ポリモーフ あるいは 自然の化身能力；コスト 1,375 gp。

ネックレス・オヴ・アダプテーション

(Necklace of Adaptation / 適応の首飾り)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 7

装備部位 首周り；市価 9,000 gp；重量 1 ポンド

解説

この首飾りは太い鎖に白金のメダルがついたものである。この首飾りの魔力により着用者は新鮮な空気の殻で覆われるため、すべての有害な蒸気とガス (吸入型の毒だけでなく、クラウドキル や スティンキング・クラウドの効果など) に完全耐性ができ、水中や真空中でも呼吸できるようになる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、オルター・セルフ；コスト 4,500 gp。

ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ

(Necklace of Fireballs / ファイアーボールの首飾り)

オーラ 中程度・力術；術者レベル 10

装備部位 首周り (スロットを占有しない)；市価 1,650 gp (タイプ I)、2,700 gp (タイプ II)、4,350 gp (タイプ III)、5,400 gp (タイプ IV)、5,850 gp (タイプ V)、8,100 gp (タイプ VI)、8,700 gp (タイプ VII)；重量 1 ポンド

解説

このアイテムは珠をいくつも紐に通したものにしか見えない (時には、両端をつないで首飾り状にしてあることもある)。キャラクターの着用した魔法のアイテムのうち、どれが効果を発揮しているかということを決定する際に、このアイテムは首の周りに着用しているアイテムとは見えない。しかし、キャラクターがこれを手に持てば、誰でもこの飾り紐の本当の姿が見えるようになる——金色の鎖からいくつもの金色の球体がぶら下がっているのである。着用者は (そして着用者のみが) 球体を取り外し、70 フィートの距離まで簡単に投げつけることができる。軌跡の終端に達すると、球体はファイアーボール呪文 (反応・半減、DC14) となって炸裂する。

球体には 2d6 ポイントの [火] ダメージを与えるものから、10d6 ポイントのダメージを与えるものまでさまざまな強度のものがある。球体の市価は、与えるダメージ 1d6 ごとに 150 gp である。

ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ

ネックレス	10d6	9d6	8d6	7d6	6d6	5d6	4d6	3d6	2d6	市価
Type I	—	—	—	—	—	1	—	2	—	1,650gp
Type II	—	—	—	—	1	—	2	—	2	2,700gp
Type III	—	—	—	1	—	2	—	4	—	4,350gp
Type IV	—	—	1	—	2	—	2	—	4	5,400gp
Type V	—	1	—	2	—	2	—	2	—	5,850gp
Type VI	1	—	2	—	2	—	4	—	—	8,100gp
Type VII	1	2	—	2	—	2	—	2	—	8,700gp

各種のネックレス・オヴ・ファイアーボールズ には、さまざまな強度の球体がいろいろ組み合わせて付けられている。伝統的な組み合わせにはタイプ I からタイプ VII までであり、詳細は上記の通りである。

首飾りを着用しているか運搬しているキャラクターが魔法による [火] 攻撃のセーヴィング・スローに失敗した場合、アイテムも同様に (+7 のセーブ・ボーナスで) セーヴィング・スローを行わなければならない。首飾りがセーブに失敗すれば、残っているすべての球体は同時に爆発し、しばしば着用者は酷い目に遭う。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ファイアーボール；**コスト** 825 gp (タイプ I)、1,350 gp (タイプ II)、2,175 gp (タイプ III)、2,700 gp (タイプ IV)、2,925 gp (タイプ V)、4,050 gp (タイプ VI)、4,350 gp (タイプ VII)。

ハーブ・オヴ・チャーミング
(Harp of Charming / 魅惑の竖琴)

オーラ 微弱・心術；**術者レベル** 5

装備部位 一；**市価** 7,500 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この美しくも複雑な彫刻の施された竖琴は片手で楽に持てるが、その魔力を用いるには両手が必要となる。ハーブ・オヴ・チャーミングを演奏して DC14 の〈芸能：弦楽器〉判定に成功した場合、演奏者は 10 分間演奏することに、音楽に 1 つのサジェスチョン (呪文と同様、意志・無効、DC14) をこめることができる。判定に失敗した場合、聴衆は 24 時間の間、その演奏者のこれ以降の演奏から作用を受けない。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、サジェスチョン；**コスト** 3,750 gp。

パール・オヴ・ザ・サイリンス
(Pearl of the Sirines / サイリンの真珠)

オーラ 中程度・変成術および防御術；**術者レベル** 8

装備部位 一；**市価** 15,300 gp；**重量** 一

解説

この真珠はその美しさだけで少なくとも 1,000 gp の価値がある。持ち主がこの真珠のパワーに関係のある行動をとろうとしながら手にしっかりと握り締めたり、胸に押しつけたりすれば、持ち主はこのアイテムを理解し、使用することができるようになる。

この真珠によって、持ち主はきれいで新鮮な空気の中にいるかのように、水中で呼吸することができるようになる。持ち主は水泳移動速度が 60 フィートになり、水中で妨げられることなく呪文を発動したり行動したりすることができる。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ウォーター・ブリージング、フリーダム・オヴ・ムーヴメント；**コスト** 8,150 gp。

パール・オヴ・パワー
(Pearl of Power / 力の真珠)

オーラ 強力・変成術；**術者レベル** 17

装備部位 一；**市価** 1,000 gp (1 レベル)、4,000 gp (2 レベル)、9,000 gp (3 レベル)、16,000 gp (4 レベル)、25,000 gp (5 レベル)、36,000 gp (6 レベル)、49,000 gp (7 レベル)、64,000 gp (8 レベル)、81,000 gp (9 レベル)、70,000 gp (呪文 2 つ)；**重量** 一

解説

一見普通で、大きさも光沢も平均的なこの真珠は、呪文を準備するすべての呪文の使い手 (ウィザード、クレリック、ドルイド、パラディン、レ

ンジャー) にとって強力な助けになる。1 日に 1 回、合言葉を唱えると、パール・オヴ・パワーの持ち主は、自分が準備して、その後、発動したどんな呪文でも 1 つ思い出すことができる。その呪文はまるで発動されなかったかのように、再び同じように準備される。この呪文は、真珠によって決まる特定のレベルのものでなければならない。1 ~ 9 レベルまでの各レベルの呪文を 1 日に 1 つ思い出すものと、1 日に (それぞれ異なるレベルで 6 レベルまでの) 2 つの呪文を思い出す真珠がそれぞれ存在する。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、思い出そうとする呪文レベルの呪文を作成者が発動できること；**コスト** 500 gp (1 レベル)、2,000 gp (2 レベル)、4,500 gp (3 レベル)、8,000 gp (4 レベル)、12,500 gp (5 レベル)、18,000 gp (6 レベル)、24,500 gp (7 レベル)、32,000 gp (8 レベル)、40,500 gp (9 レベル)、35,000 gp (呪文 2 つ)。

パイプス・オヴ・サウンディング
(Pipes of Sounding / 音作りの笛)

オーラ 微弱・幻術；**術者レベル** 2

装備部位 一；**市価** 1,800 gp；**重量** 3 ポンド

解説

〈芸能：管楽器〉の技能を持つキャラクターが演奏すると、この光沢のある金属製のパン・パイプはさまざまな音を生み出す。(虚像) であるこの音はゴースト・サウンドに相当する。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ゴースト・サウンド；**コスト** 900 gp。

パイプス・オヴ・ザ・スーアーズ
(Pipes of the Sewers / 下水の笛)

オーラ 微弱・召喚術；**術者レベル** 2

装備部位 一；**市価** 1,150 gp；**重量** 3 ポンド

解説

正しい曲を学べば、持ち主はこの笛を使って (400 フィート以内にラットがいれば) 1d3 群のラット・スウォームを引き寄せることができる。ラットたちが移動しなければならない距離が 50 フィートあるごとに、1 ラウンドの遅れが出る。吹き手はラットたちが現れるまで演奏を続けなければならない。現れた時点で DC10 の〈芸能：管楽器〉判定を行わなければならない。成功すれば、吹き手が演奏し続ける限り、ラットたちはテレパシーによる吹き手の命令に従う。失敗すれば、ラットたちは吹き手を攻撃する。いかなる理由でも吹き手が演奏を中断すれば、ラットたちは即座に去ってゆく。24 時間以内にラットたちを再び呼び出すたびに、〈芸能〉判定の DC は +5 されてゆく。

ラットたちが他のクリーチャーの制御下にいた場合、〈芸能〉判定の DC にラットたちを制御しているクリーチャーの HD を加えること。吹き手がラットたちを制御してしまった後に、その別のクリーチャーが積極的に制御を奪い返そうとするなら、制御を維持するために毎ラウンド、別々の判定が必要となる。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・ネイチャーズ・アライ、チャーム・アニマル、野生動物との共感能力；**コスト** 575 gp。

パイプス・オヴ・ホーンティング
(Pipes of Haunting / 恐ろしの笛)

オーラ 微弱・死霊術；**術者レベル** 4

装備部位 一；**市価** 6,000 gp；**重量** 3 ポンド

解説

この魔法のアイテムは小さなパン・パイプのように見える。演奏してDC15の〈芸能：管楽器〉判定に成功すると、この笛は呪力を帯びた不気味な調べを生み出す。30フィート以内にいて、これを聞いた者はDC13の意志セーブに成功しなければならず、失敗すると4ラウンドの間、恐れ状態となる。ヒット・ダイスが6以上のクリーチャーには作用しない。パイプス・オヴ・ホーンティングは1日に2回、吹き鳴らすことができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、スケアー；コスト 3,000 gp。

バッグ・オヴ・トリックス

(Bag of Tricks / 奇術の袋)

オーラ 微弱 (灰色およびさび色) あるいは中程度 (黄褐色)・召喚術；術者レベル 3 (灰色)、5 (さび色)、9 (黄褐色)

装備部位 一；市価 3,400 gp (灰色)、8,500 gp (さび色)、16,000 gp (黄褐色)

解説

この小さな袋は空っぽのように見える。袋の中に手を入れた者は小さくてふわふわした球を感じる。この球を取り出して20フィートまでのところに投げると、それは動物に変わる。この動物は10分間たつて (あるいは殺されるか、袋に戻るよう命令されて) 消えてしまうまで、自分を取り出したキャラクターに仕える。この動物は〈動物使い〉技能の解説にある、どんな命令にも従う。バッグ・オヴ・トリックスには3種類あり、それぞれ異なる種類の動物を生み出す。以下の表を使って、それぞれどんな動物が取り出されたか決定すること。

灰色の袋		さび色の袋		黄褐色の袋	
d%	動物	d%	動物	d%	動物
01～30	バット	01～30	ウルヴァリン	01～30	グリズリー・ベア
31～60	ラット	31～60	ウルフ	31～60	ライオン
61～75	キャット	61～85	ポア	61～80	ヘヴィ・ホース
76～90	ウィーゼル	86～100	レオパルド	81～90	タイガー
91～100	ライディング・ドッグ	—	—	91～100	ライナセラス

ヘヴィ・ホースは馬具を着けて現れ、自分を袋から取り出したキャラクターを乗り手として受け入れる。

生み出される動物は常にランダムである。そして常に一度に1体しか存在できない。1日に2匹まで、1週間で合計10匹までの動物を袋から取り出すことができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・ネイチャーズ・アライ II (灰色)、サモン・ネイチャーズ・アライ III (さび色)、サモン・ネイチャーズ・アライ V (黄褐色)；コスト 1,700 gp (灰色)、4,250 gp (さび色)、8,000 gp (黄褐色)。

バッグ・オヴ・ホールディング

(Bag of Holding / 物入れ袋)

オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 9

装備部位 一；市価 本文参照；重量 本文参照

解説

これは一見して2フィート×4フィート (約60cm×120cm) ほどの大きさの、ありふれた布の袋のように見える。バッグ・オヴ・ホールディングの中は、いかなる次元にも属さない空間に通じており、袋の中の空間は外側から見た大きさよりも大きい。何をどれだけ袋に入れても袋の重さは変わらない。袋の重量や、袋に入る内容物の重量と体積の上限は、袋のタイプによって決まる。次の表を参照のこと。

タイプ	袋の重量	内容物重量上限	内容物体積上限	市価
Type I	15 ポンド	250 ポンド	30 立方フィート	2,500 gp
Type II	25 ポンド	500 ポンド	70 立方フィート	5,000 gp
Type III	35 ポンド	1,000 ポンド	150 立方フィート	7,400 gp
Type IV	60 ポンド	1,500 ポンド	250 立方フィート	10,000 gp

上限より多くの物を入れたり、とがったものが (中からでも外からでも) 袋に穴をあけたりすれば、袋は破れ、使い物にならなくなってしまふ。中のものはすべて永久に失われる。バッグ・オヴ・ホールディングを裏返しにすれば、中のものはすべて (傷つかずに) 転げ出してくるが、袋はもう一度裏返して元通りにしないと使えない。生きているクリーチャーは袋の中に入っても10分は無事に生き延びられるが、10分を過ぎると窒息する。バッグ・オヴ・ホールディングから特定のアイテムを取り出すのは1移動アクションである——普通の背負い袋に入るより多くのものを詰め込んでいない限り。そんなに詰め込んだ状態なら、特定のアイテムを取り出すのは1全ラウンド・アクションとなる。袋の中にある魔法のアイテムは、袋を運搬しているキャラクターに何の利益ももたらさない。

ポータブル・ホール (携帯用の穴) の内部にバッグ・オヴ・ホールディングを入れると空間が引き裂かれてアストラル界への裂け目ができ、バッグもホールも同様に虚無へと吸い込まれ、永久に失われる。バッグ・オヴ・ホールディングの内部にポータブル・ホールを入れた場合、ホールはアストラル界への門を開く。ホールとバッグおよび半径10フィート以内のすべてのクリーチャーはその中に吸い込まれ、その過程でポータブル・ホールもバッグ・オヴ・ホールディングも破壊されてしまふ。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、シークレット・チェスト；コスト 1,250 gp (タイプ I)、2,500 gp (タイプ II)、3,700 gp (タイプ III)、5,000 gp (タイプ IV)。

ハット・オヴ・ディスガイズ

(Hat of Disguise / 変装帽子)

オーラ 微弱・幻術；術者レベル 1

装備部位 頭部；市価 1,800 gp；重量 一

解説

これは見たところ普通の帽子だが、着用者は自分の外見をディスガイズ・セルフ呪文と同様に変化させることができるようになる。これによって変装した場合、帽子は変装の一部として、櫛、リボン、ヘッドバンド、キャップ (縁なし帽子)、コイフ (頭巾)、フード、ヘルメット (兜) などの外見をとる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ディスガイズ・セルフ；コスト 900 gp。

ハンディ・ハヴァサック

(Handy Haversack / 便利な背負い袋)

オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 9

装備部位 一；市価 2,000 gp；重量 5 ポンド

解説

この背負い袋はていねいに作られ、かなり使いこまれた、ごく普通の背負い袋のように見える。美しくなめされた革でできており、ストラップには真鍮の金具とバックルがついている。両側にポーチがついており、どちらも約1クォート (約1リットル) のものを入れるのに十分な大きさがあるように思える。実際には、どちらのポーチもバッグ・オヴ・ホールディングに似ており、体積2立方フィート (約57リットル) か重量20ポンド (約9kg) までのものを入れることができる。背負い袋の主要部分には8立方フィート (約227リットル) か80ポンド (約36kg) までのものを入れることができる。いっぱいまで入っている場合でも、この背負い袋は

いつもわずか5ポンド(約2.3kg)の重量しかない。

これだけのものが入るだけでも充分役に立つが、この背負い袋にはさらに素晴らしいパワーがある。着用者が特定のアイテムを取ろうと手を入れた場合、そのアイテムは常に一番手前に入っている。従って、この背負い袋に入っているものを出すために探し回ったり、取りそこなったりすることはない。この背負い袋から特定の1個のアイテムを取り出す行為は1回の移動アクションである。また、しまっておりあるアイテムを1つ取り出す行為は通常なら機会攻撃を誘発するが、この背負い袋から取り出す場合には機会攻撃を誘発しない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、シークレット・チェスト；コスト1,000 gp。

ハンド・オヴ・グローリー
(Hand of Glory / 栄光の手)

オーラ 微弱・さまざま；**術者レベル** 5
装備部位 首周り；**市価** 8,000 gp；**重量** 2ポンド

解説

これは人間の手をミイラ化させたものを、革紐によってキャラクターの首から下げたものである(魔法のネックレスと同様の部位を占領する)。この手の指の1本に魔法の指輪を1つはめた場合、着用者自身はその指輪を身につけているかのように指輪の利益を得ることができる。これは、指輪は2つまでという通常の制限に含まれない。この手には一度に1つしか指輪をはめることができない。指輪がなくても、手そのものの力で、着用者はデライトとシー・インヴィジビリティを1日1回ずつ使用できる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・デッド、シー・インヴィジビリティ、デライト；コスト4,000 gp。

ハンド・オヴ・ザ・メイジ
(Hand of the Mage / 魔法使いの手)

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 2
装備部位 首周り；**市価** 900 gp；**重量** 2ポンド

解説

これはエルフの手をミイラ化させたものを、金の鎖によってキャラクターの首から下げたものである(魔法のネックレスと同様の部位を占領する)。着用者は回数無制限でメイジ・ハンド呪文を使用することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、メイジ・ハンド；コスト450 gp。

ビード・オヴ・フォース
(Bead of Force / 力場の珠)

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 10
装備部位 —；**市価** 3,000 gp；**重量** —

解説

この小さな黒い球体は光沢のない真珠のように見える。60フィートまで(射程ペナルティなし)投擲することができる。何かに勢よくぶつくと、このビードは爆発し、半径10フィート以内のすべてのクリーチャーに5d6ポイントの[力場]ダメージを与える。

投擲された後は、ビード・オヴ・フォースは半径10フィート、持続時間が10分のリジリアント・スフィア呪文(反応・無効、DC16)のよ

うに機能する。ちらちらと光る[力場]でできた球体が1体のクリーチャーを包み込む。ただし、そのクリーチャーは球体の直径内に収まるだけの大きさのものでなければならない。球体は対象を、持続時間の間、包み込む。この球体は、ロッド・オヴ・キャンセレーションやロッド・オヴ・ネゲイション、ディスインテグレート呪文や目標型ディスパル・マジック呪文を除けばいかなるダメージも受けない。これらの効果は球体を破壊するが、包み込んだクリーチャーには害は及ばない。いかなるものも、内側へも外側へも、球体を通り抜けることはできないが、包み込まれたクリーチャーは通常通り呼吸できる。包み込まれたクリーチャーは暴れることができるが、外にいる者たちや、中にいる者たちが暴れることで、球体を物理的に移動させることはできない。ビードは爆発すると完全に消費されてしまうため、1回使い切りのアイテムである。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、リジリアント・スフィア；コスト1,500 gp。

フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー
(Figurines of Wondrous Power / 不思議な小像)

オーラ さまざま；**術者レベル** さまざま
装備部位 —；**市価** 10,000 gp (ブロンズ・グリフィン)、10,000 gp (エボニー・フライ)、16,500 gp (ゴールデン・ライオンズ)、21,000 gp (アイヴォリー・ゴーツ)、17,000 gp (マーブル・エレファント)、28,500 gp (オブシディアン・スティード)、15,500 gp (オニキス・ドッグ)、9,100 gp (サーペンタイン・アウル)、3,800 gp (シルヴァー・レイヴン)；**重量** 1ポンド

解説

フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワーは何種類もあるクリーチャーの小像であり、いずれも高さが1インチほどである(1つだけ例外がある)。この像を投げ落とし、正しい合言葉を唱え、通常サイズの生きたクリーチャーになる(ただし、以下の説明でそうでないとはある場合は除く)。このクリーチャーは持ち主の命令に従う。特記ない限り、このクリーチャーは共通語を理解するが、しゃべることはない。

フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワーが小像形態の時に壊されて破壊状態になった場合、その像は永久に破壊されてしまう。魔力は失われ、パワーは消え失ってしまうのだ。動物形態の時に殺された場合は、単に小像形態に戻り、後で再び使うことができる。

ブロンズ・グリフィン (Bronze Griffon / 青銅のグリフィン)：自律行動能力を与えられると、ブロンズ・グリフィンはすべての点において通常のグリフィンにそっくりとなり、持ち主の命令に従って行動する。このアイテムは1週間に2回、毎回6時間まで使用することができる。6時間が経過するか、合言葉を唱えれば、ブロンズ・グリフィンは再び小像に戻る。中程度・変成術；術者レベル11；《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト。

エボニー・フライ (Ebony Fly / 黒檀のハエ)：自律行動能力を与えられると、エボニー・フライはボニーほどの大きさになり、データはすべてペガサスのものを用いるが、攻撃は一切行なえない。このアイテムは1週間に3回、毎回12時間まで使用することができる。12時間が経過するか、合言葉を唱えれば、エボニー・フライは再び小像に戻る。中程度・変成術；術者レベル11；《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト。

ゴールデン・ライオンズ (Golden Lions / 黄金のライオン)：この像は2体で一組である。この2体の像はいずれも普通の大人の雄ライオンになる。戦闘で殺されると、まるまる1週間の間、小像からライオンにすることができなくなる。殺されたのでなければ、1日に1回、毎回1時間まで使用することができる。合言葉を唱えることで、ライオンにしたり小像に戻したりすることができる。中程度・変成術；術者レベル11；《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト。

アイヴォリー・ゴーツ (Ivory Goats / 象牙の山羊)：この像は3体で

一組である。この3体の山羊はどれも他の2体と少しずつ違う姿をしており、それぞれ異なる機能を持っている：

- ・ **ゴート・オヴ・テラー (Goat of Terror / 恐怖の山羊)**：正しい合言葉を唱えれば、この小像は軍馬風の乗騎になる。データはライト・ホースのものをを用いる。ただし、乗り手はこの山羊の角を武器として使用することができる（一方の角は+3ヘヴィ・ランス相当、もう一方の角は+5ロングソード相当）。騎乗して相手との戦いに臨めば、ゴート・オヴ・テラーは半径30フィートにフィアー呪文に等しい効果を放射する（意志・不完全、DC16）。この像は2週間に1回、一度に3時間まで使用することができる。
- ・ **ゴート・オヴ・トラヴェイル (Goat of Travail / 苦痛の山羊)**：この小像は雄牛よりも大きなクリーチャーになり、一對のとても大きく獠牙な角（どちらもダメージ1d8+4）が付け加えられていることを除けばナイトメアと同じデータである。突撃して攻撃した場合は角しか使用できない（ただし、そのラウンドに成功した攻撃それぞれに6ポイントのダメージが追加される）。この像は1ヶ月に1回、一度に12時間まで山羊の姿にすることができる。
- ・ **ゴート・オヴ・トラヴェリング (Goat of Traveling / 旅の山羊)**：この小像は、外見を除けばあらゆる点でヘヴィ・ホースに等しい素早く持久力のある乗騎となる。この山羊は週に最大で1日までの間、移動することができる——これは連続していてもよいし、合計で24時間であればどんな風に組み合わせることもできる。24時間たつた合言葉を唱えると、小像の姿に戻る。そして少なくとも1日経過するまで、再び使うことはできない。中程度・変成術；術者レベル11；《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト。

マーブル・エレファント (Marble Elephant / 大理石の象)：これはこの種の小像の中で最も大きいもので、人間の手ほどの大きさがある。合言葉を唱えると、マーブル・エレファントは本物のエレファントのサイズになり、まったく同じデータを持つ。この小像から生み出された象は荷役獣、乗騎、あるいは戦闘要員として使用でき、持ち主の命令に完全に従う。この小像は1ヶ月に4回、一度に24時間まで使用できる。中程度・変成術；術者レベル11；《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト。

オブシディアン・スティード (Obsidian Steed / 黒曜石の馬)：この小像は小さく、ほとんど形もない黒い石の塊のように見える。注意深く調べた場合にのみ、何となく四脚獣の姿をしていることが判る。合言葉を唱えると、この形もないに等しい黒曜石は素晴らしい乗騎になる。これは以下の追加パワーを1ラウンドに1回、回数無制限で使用できるヘヴィ・ホースとして扱うこと：イセリアル・ジョイント、オーヴァーランド・フライト、ブレイン・シフト。この乗馬は誰かが自分に騎乗することを許すが、乗り手が善の属性であれば、使用するたびに10%の確率で乗り手を下方次元界（訳注：悪の属性を持つ諸次元界）に運び、そこで小像の姿に戻ってしまう。この象は1週間に1回、一度に連続した期間で24時間まで使用することができる。オブシディアン・スティードがエーテル化したり、ブレイン・シフトした場合、乗り手とその装備も同じ状態となることに注意。これにより、使用者は他の次元界に行くことができる。強力・召喚術および変成術；術者レベル15；《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト、イセリアルネス、フライ、ブレイン・シフト。

オニクス・ドッグ (Onyx Dog / 瑪瑙の犬)：合言葉を唱えると、この小像は【知力】が8あって共通語で意思疎通でき、極めて優れた嗅覚と視覚の能力を持つ（鋭敏嗅覚能力を持ち、〈知覚〉判定に+4が加えられる）以外はライディング・ドッグと同じデータを持つクリーチャーに変化する。さらに、暗視能力（有効距離60フィート）を持ち、シー・インヴィジビリティもできる。オニクス・ドッグは1週間に1回、6時間まで使用することができる。持ち主の命令にのみ従う。中程度・変成術；術者レベル11；《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト。

サーペントイン・アウル (Serpentine Owl / 蛇紋石のフクロウ)：使用

した合言葉によって、この小像は普通の大きさのホード・アウル（ミミズク）かジャイアント・アウル（ジャイアント・イーグルのデータを使用すること）になる。変身は1日に1回行なうことができ、連続した期間で最大8時間まで持続する。ただし、ジャイアント・アウルの姿に3回変身すると、小像は以降、魔法の力をすべて失う。アウルは持ち主とテレパシーで意思疎通でき、見聞きしたことをすべて知らせる。中程度・変成術；術者レベル11；《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト。

シルヴァー・レイヴン (Silver Raven / 銀の鴉)：合言葉を唱えると、この銀の小像はレイヴン（大鴉）に変化する（ただし、銀の密度を保ったままであり、硬度は10である）。別の合言葉を唱えると、この像はアニマル・メッセンジャー呪文の作用を受けたクリーチャーのように、伝言を持って飛び立つ。伝言を運ぶよう命じられていない場合、このレイヴンは持ち主の命令に従う。ただし、特殊なパワーやテレパシー能力は一切持たない。この像は1週間につき24時間しか、レイヴンの姿を維持することはできないが、その持続時間は連続している必要はない。中程度・心術および変成術；術者レベル6；《その他の魔法のアイテム作成》、アニマル・メッセンジャー、アニメイト・オブジェクト。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト、追加呪文（本文参照）；**コスト** 5,000 gp（ブロンズ・グリフィン）、5,000 gp（エボニー・フライ）、8,250 gp（ゴールド・ライオンズ）、10,500 gp（アイヴォリー・ゴーツ）、8,500 gp（マーブル・エレファント）、14,250 gp（オブシディアン・スティード）、7,750 gp（オニクス・ドッグ）、4,550 gp（サーペントイン・アウル）、1,900 gp（シルヴァー・レイヴン）。

フィラクターリー・オヴ・ネガティブ・チャネリング

(Phylactery of Negative Channeling / 負のエネルギー放出の聖句箱)

オーラ 中程度・死霊術 [悪]；術者レベル10

装備部位 額周り；**市価** 11,000 gp；**重量** —

解説

このアイテムは負のエネルギー放出を使うことのできるキャラクターに恩恵をもたらす、生きているクリーチャーに与えるダメージの量が+2d6増加する。これにより、アンデッド・クリーチャーが回復するダメージの量も増える。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、作成者が10レベル以上のクレリックであること；**コスト** 5,500 gp。

フィラクターリー・オヴ・フェイスフルネス

(Phylactery of Faithfulness / 信心の聖句箱)

オーラ 微弱・占術；術者レベル1

装備部位 額周り；**市価** 1,000 gp；**重量** —

解説

このアイテムは宗教上の教典が入った小さな箱である。この箱は革紐で固定されて、着用者の眉間のところにくるように着用するようになっている。着用してみるまでは、この宗教的なアイテムがどんな機能を果たすのかを魔法によらない手段で知ることはできない。フィラクターリー・オヴ・フェイスフルネスの着用者は、魔法の効果を含め、自分の属性および自分の神格の立場に対立する作用を及ぼしかねない行動をとろうとしたり、そのようなアイテムと関わろうとしたりすれば、そのことに気づくことができる。行動する前にわずかな時間をとって再考すれば、着用者はそうした行動をとったり、そうしたアイテムと関わりを持ったりする前に、そのような情報を知ることができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド、ディテクト・ケイオス、ディテクト・ロー；**コスト** 500 gp。

フィラクトリー・オヴ・ポジティヴ・チャネリング

(Phylactery of Positive Channeling / 正のエネルギー放出の聖句箱)

オーラ 中程度・死霊術 [善]；**術者レベル** 10

装備部位 額周り；**市価** 11,000 gp；**重量** —

解説

このアイテムによって、正のエネルギーを放出する者はアンデッド・クリーチャーに与えるダメージの量を + 2d6 増加することができる。これにより、生きているクリーチャーが回復するダメージの量も増える。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、作成者が 10 レベル以上のクレリックであること；**コスト** 5,500 gp。

ブーツ・オヴ・エルヴンカインド

(Boots of Elvenkind / エルフ族のブーツ)

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 5

装備部位 両足；**市価** 2,500 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この軟らかいブーツをはけば、着用者は事実上どんな環境でも静かに移動することができる。〈軽業〉判定に + 5 の技量ボーナスを得る。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、作成者がエルフであること；**コスト** 1,250 gp。

ブーツ・オヴ・ザ・ウィンターランズ

(Boots of the Winterlands / 寒冷地のブーツ)

オーラ 微弱・変成術および防御術；**術者レベル** 5

装備部位 両足；**市価** 2,500 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この履物は着用者にさまざまな能力を与える。まず、痕跡も残さずに通常の移動速度で雪の上を移動できるようになる。また、倒れたり滑ったりせずに通常の移動速度で滑りやすい氷の上（水平の表面のみで、垂直の水壁や急な坂は不可）を移動できるようになる。最後に、ブーツ・オヴ・ザ・ウィンターランズは着用者を、エンデュア・エレメンツ 呪文の作用を受けているかのように暖める。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、エンデュア・エレメンツ、キャッツ・グレイス、パス・ウィズアウト・トレイス；**コスト** 1,250 gp。

ブーツ・オヴ・ストライディング・アンド・スプリングング

(Boots of Striding and Springing / 早足と跳躍のブーツ)

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 3

装備部位 両足；**市価** 5,500 gp；**重量** 1 ポンド

解説

このブーツをはくと、着用者の地上における基本移動速度は 10 フィート上昇する。この“早足”能力（強化ボーナスと見なす）に加え、ブーツは並外れた跳躍能力も与えてくれる。着用者は〈軽業〉判定に + 5 の技量ボーナスを得て跳躍することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ロングストライダー、作成者が〈軽業〉技能を 5 ランク有していること；**コスト** 2,750 gp。

ブーツ・オヴ・スピード

(Boots of Speed / 加速のブーツ)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 10

装備部位 両足；**市価** 12,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

フリー・アクションでブーツのかかとを打ち合わせることで、着用者は毎日最大 10 ラウンド、ヘイスト 呪文の作用を受けているかのように行動することができる。このヘイスト 効果の持続時間は連続したラウンドである必要はない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ヘイスト；**コスト** 6,000 gp。

ブーツ・オヴ・テレポーターション

(Boots of Teleportation / 瞬間移動のブーツ)

オーラ 中程度・召喚術；**術者レベル** 9

装備部位 両足；**市価** 49,000 gp；**重量** 3 ポンド

解説

この履物をはいたキャラクターは 1 日に 3 回、テレポート 呪文を自ら発動したかのように瞬間移動することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、テレポート；**コスト** 24,500 gp。

ブーツ・オヴ・レヴィテーション

(Boots of Levitation / 空中浮揚のブーツ)

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 3

装備部位 両足；**市価** 7,500 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この軟皮のブーツは信じられないほど軽く快適であり、薄い靴底は思いがけないほどの強度と足の防御をもたらしている頑丈な毛皮の細紐で補強されている。このブーツの着用者は、合言葉により自分でレヴィテート 呪文を発動したかのように、空中浮揚することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、レヴィテート；**コスト** 3,750 gp。

ブルーム・オヴ・フライング

(Broom of Flying / 空飛ぶほうき)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 9

装備部位 —；**市価** 17,000 gp；**重量** 3 ポンド

解説

このほうきは 1 日に 9 時間まで（持ち主が好きなように分割することができる）オーヴァーランド・フライト 呪文が作用したかのように空を飛ぶ（〈飛行〉判定に + 4）ことができる。このほうきは 200 ポンドまでの重量を運び、40 フィートの移動速度で飛行することができる。あるいは、400 ポンドまでの重量を運び、30 フィートの移動速度で飛行することもできる。さらに、持ち主が目的地の位置とレイアウトについてよく知って

いるなら、名指すだけでひとりですこへ飛んで行くこともできる。持ち主が合言葉を唱えると、ほうきは300ヤード（約270m）離れた所からでもその持ち主の元にやってくる。乗り手がない場合、ブルーム・オヴ・フライングは40フィートの速度で飛行する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、オーヴァーランド・フライト、パーマネンシイ；**コスト** 8,500 gp。

グレーター・ブレイサーズ・オヴ・アーチェリー

(Bracers of Archery, Greater / 上級弓術の腕甲)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 8

装備部位 手首；**市価** 25,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

このリストバンドは普通の防具のように見える。この腕甲を着用すると、着用者はどんなボウでも（クロスボウは含まない）まるで《習熟》しているかのように使用できる。すでにいずれかのボウに《習熟》しているなら、その種類のボウを使う時にはいつでも、攻撃ロールに+2の技量ボーナスとダメージ・ロールに+1の技量ボーナスが与えられる。両方の腕甲を装着しないと、魔法の効果は発揮されない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、《魔法の武器防具作成》、作成者がショートボウあるいはロングボウに《習熟》していること；**コスト** 12,500 gp。

レッサー・ブレイサーズ・オヴ・アーチェリー

(Bracers of Archery, Lesser / 下級弓術の腕甲)

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 4

装備部位 手首；**市価** 5,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

グレーター・ブレイサーズ・オヴ・アーチェリーと同様だが、このリストバンドの与える攻撃ロールへの技量ボーナスは+1であり、ダメージ・ロールにはボーナスを与えない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、《魔法の武器防具作成》、作成者がショートボウあるいはロングボウに《習熟》していること；**コスト** 2,500 gp。

ブレイサーズ・オヴ・アーマー

(Bracers of Armor / 鎧の腕甲)

オーラ 中程度・召喚術；**術者レベル** 7

装備部位 手首；**市価** 1,000 gp (+1)、4,000 gp (+2)、9,000 gp (+3)、16,000 gp (+4)、25,000 gp (+5)、36,000 gp (+6)、49,000 gp (+7)、64,000 gp (+8)；**重量** 1 ポンド

解説

このアイテムは手首や腕を守る防具のように見える。着用すると、不可視だが実体のある力場が着用者を取り巻き、ちょうど鎧を身に着けているかのように+1~+8の鎧ボーナスを与える。両方の腕甲を装着しないと、魔法の効果は発揮されない。

さらに、ブレイサーズ・オヴ・アーマーには鎧の特殊能力を付与することもできる。能力のリストについては『鎧の特殊能力』表を参照すること。アイテムの**市価**を計算する際には、特殊能力は追加のボーナスと同様に数えるが、実際にACを上昇させるわけではない。ブレイサーズ・オヴ・アーマーの有効ボーナス（鎧ボーナス+鎧の特殊能力のボーナス相当値）は

+8が上限である。鎧の特殊能力を付けるためには、ブレイサーズ・オヴ・アーマーに少なくとも+1の強化ボーナスが付いていなければならない。ブレイサーズ・オヴ・アーマーには、鎧の**コスト**に一定額のgpを加えるだけの鎧の特殊能力を付けることはできない。ブレイサーズ・オヴ・アーマーと普通の鎧は累積しない。クリーチャーが別のものからより高い鎧ボーナスを得ていたら、ブレイサーズ・オヴ・アーマーは機能を停止し、その鎧ボーナスも鎧の特殊能力も与えない。ブレイサーズ・オヴ・アーマーの方が高い鎧ボーナスを与えるのなら、別の鎧ボーナス源が機能を停止する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、メイジ・アーマー、作成者の術者レベルがブレイサーズのボーナスの2倍以上であること、加えて付加する鎧の特殊能力の**必要条件**；**コスト** 500 gp (+1)、2,000 gp (+2)、4,500 gp (+3)、8,000 gp (+4)、12,500 gp (+5)、18,000 gp (+6)、24,500 gp (+7)、32,000 gp (+8)。

ブレスト・ブック

(Blessed Book / 祝福されし書)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 7

装備部位 一；**市価** 12,500 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この作りのよい書物はどれも、高さ12インチ、幅8インチ、厚さ1インチ（約30cm×20cm×2.5cm）までの小ぶりのものである。この種の本はどれも耐久性が高く、防水加工され、銀をかぶせた鉄で装丁され、錠前が付いている。

ウィザードは1,000ページあるブレスト・ブックに、1ページごとの材料費を支払わずに呪文を書き込むことができる。ランダムに作成した宝物の中にこの本があった場合、呪文が記入されていることはない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、シークレット・ページ；**コスト** 6,250 gp。

フェザー・トークン

(Feather Token / 羽根飾り)

オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 12

装備部位 一；**市価** 50 gp (アンカー)、300 gp (バード)、200 gp (ファン)、450 gp (スワン・ボート)、400 gp (ツリー)、500 gp (ウィップ)；**重量** 一

解説

この小さな羽根飾りにはいくつかの種類のもがあり、それぞれが特別の必要に応じた力を持っている。この羽根飾りには以下に述べるような種類がある。どの羽根飾りも一度だけ使用できる。魔法のオーラを見るのであれば、特定の羽飾りにそれを識別するような特殊な特徴があるわけではない。特徴的なパワーを持つ羽根飾りであっても、その外見はそれぞれ大幅に異なっている。

アンカー (Anchor / いかり)：船を停泊させておくのに役立つ羽根飾りであり、1日までの間、船が動かないようにしておくことができる。

ウィップ (Whip / 鞭)：この羽根飾りは革製の超大型用ウィップとなり、ダンシング能力を持つ武器と同様に、望めばいかなる相手も自動的に攻撃してくれる。この武器は+10の基本攻撃ボーナスを持ち、基本ダメージは1d6+1ポイント、攻撃ロールとダメージ・ロールに+1の強化ボーナスがある。また、命中すれば、フリー・アクションとして組みつき攻撃を(戦技判定に+15のボーナスを得て)行なう。このウィップは1時間だけ持続する。

スワン・ボート (Swan Boat / 白鳥型のボート)：この羽根飾りは、60フィー

トの速度で水上を移動する能力を持つ白鳥型のボートを作り出す。このボートは8頭のホースと馬具、あるいは32人の中型サイズのキャラクター、もしくはそれに相当する組み合わせのものを運ぶことができる。このボートは1日の間持続する。

ツリー (Tree / 樹木)：この羽根飾りは、大きなオークの木（幹の直径5フィート、高さ60フィート、枝を広げた差し渡し40フィート）を出現させる。これは「瞬間」効果である。

バード (Bird / 鳥)：伝書鳩のように、小さな文書による伝言を間違いなく指定した目標に届けるために使用できる。この羽根飾りは、その伝言を届けるのに必要な時間だけ持続する。

ファン (Fan / 扇)：この羽根飾りは大きな扇となり、1隻の船を進ませる（船の移動速度は時速約25マイル＝時速40km）のに十分な強さの風を生み出す。この風は、すでに吹いている風の風速と累積しない。しかし、すでに吹いている風を弱めることはでき、比較的穏やかな風の弱いエリアを作り出すことができる（ただし、嵐の中で波の大きさを変えることはできない）。この扇は8時間まで使用することができる。陸地では働かない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、メジャー・クリエイション；**コスト** 25 gp（アンカー）、150 gp（バード）、100 gp（ファン）、225 gp（スワン・ボート）、200 gp（ツリー）、250 gp（ウィップ）。

フォールディング・ボート

(Boat, Folding / 折り畳みボート)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 6

装備部位 —；**市価** 7,200 gp；**重量** 4 ポンド

解説

フォールディング・ボートは起動していない状態だと小さな木製の箱のような外観をしている——長さ12インチ、幅6インチ、深さ6インチほど（約30cm×15cm×15cm）である。この形態の時は、他の箱と同様にアイテムをしまうことに使うこともできる。しかし、合言葉を唱えようと、箱は自動的に広がって、長さ10フィート、幅4フィート、深さ2フィートほど（約3m×1.2m×0.6m）のボートとなる。これとは別の第2の合言葉を唱えようと、長さ24フィート、幅8フィート、深さ6フィート（約7.3m×2.4m×1.8m）の船になりさえもする。フォールディング・ボートは展開時にボートが占めるのに充分なだけの空き空間がなければ展開しない。箱であった時に中にアイテムをしまっておいた場合、そのアイテムはボートか船の内部に置かれる。

小さなボート形態には1対のオール、いかり、マスト、三角帆がある。大きな船形態には甲板、漕ぎ手用座席1列、5対のオール、舵取り用のオール、いかり、甲板船室、四角帆を持つマストがある。ボートには4人が余裕を持って乗り込むことができ、船は15人を容易に運ぶことができる。

第3の合言葉を唱えようと、内部に何も残っていないければ、ボートや船は自動的に折り畳まれ、再び箱に戻る。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ファブリケイト、作成者が〈製作：船大工〉を2ランク有していること；**コスト** 3,600 gp。

ブレスレット・オヴ・フレンズ

(Bracelet of Friends / 友情の腕輪)

オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 15

装備部位 手首；**市価** 19,000 gp；**重量** —

解説

この銀の飾り腕輪には、作成時に4つの飾りがついている。持ち主は自分の知っている人物の1人を、この腕輪の飾り1つの対象として指定することができる（この指定は標準アクションだが、一度指定されると、

変更するまで永続する）。飾りをつかみ、対象となる人物の名前を呼ぶと、その人物は装備と共にその場所に招請される（これも1標準アクション）。ただし、持ち主と対象の双方が同一次元界にいる必要がある。対象として指定された人物には、誰が自分を招請しているかが判り、**ブレスレット・オヴ・フレンズ** は同意する対象にしか働かない。飾りの機能を起動してしまうと、その飾りはなくなってしまふ。また、腕輪から外した飾りは**価値**がなくなってしまふ。**ブレスレット**の**価格**は、飾りが1個減るごとに25%減ってしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、レフェュージ；**コスト** 9,500 gp。

ブローチ・オヴ・シールドイング

(Brooch of Shielding / 盾のブローチ)

オーラ 微弱・防衛術；**術者レベル** 1

装備部位 首周り；**市価** 1,500 gp；**重量** —

解説

これは、クロークやケープを留めるための、銀製や金製の装身具のように見える。そうした日常的な使い方ももちろんできるが、それに加えて、呪文や擬似呪文能力によって生み出されたマジック・ミサイルの類を吸収することができる。このブローチはマジック・ミサイルによるダメージを101ポイントまで吸収することができ、101ポイントまで吸収してしまうと、融け崩れて役に立たなくなってしまふ。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、シールド；**コスト** 750 gp。

ヘッドバンド・オヴ・アリユアリング・カリスマ

(Headband of Alluring Charisma / 蟲惑的魅力的ヘッドバンド)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 8

装備部位 額周り；**市価** 4,000 gp(+2)、16,000 gp(+4)、36,000 gp(+6)；**重量** 1 ポンド

解説

この人目を引く銀製のヘッドバンドはいくつもの小さな赤色や橙色の宝石で飾り立てられている。このヘッドバンドは着用者の【魅力】に+2、+4、あるいは+6の強化ボーナスを与える。このヘッドバンドを着けてから24時間が経過するまでは、このボーナスを一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、イーグルズ・スプレnder；**コスト** 2,000 gp(+2)、8,000 gp(+4)、18,000 gp(+6)。

ヘッドバンド・オヴ・インスパイアード・ウィズダム

(Headband of Inspired Wisdom / 直感的判断力のヘッドバンド)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 8

装備部位 額周り；**市価** 4,000 gp(+2)、16,000 gp(+4)、36,000 gp(+6)；**重量** 1 ポンド

解説

この簡素な青銅製のヘッドバンドは小さな緑色の宝石によって描かれた複雑な紋様で飾り立てられている。このヘッドバンドは着用者の【判断力】に+2、+4、あるいは+6の強化ボーナスを与える。このヘッドバンドを着けてから24時間が経過するまでは、このボーナスを一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、アウルズ・ウィズダム；コスト 2,000 gp (+2)、8,000 gp (+4)、18,000 gp (+6)。

ヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテリジェンス

(Headband of Vast Intelligence / 広範なる知力のヘッドバンド)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 8

装備部位 額周り；**市価** 4,000 gp (+2)、16,000 gp (+4)、36,000 gp (+6)；**重量** 1 ポンド

解説

この複雑な黄金製のヘッドバンドは数個の小さな青色や深紫色の宝石で飾り立てられている。このヘッドバンドは着用者の【知力】に+2、+4、あるいは+6の強化ボーナスを与える。このヘッドバンドを着けてから24時間が経過するまでは、このボーナスを一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。ヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテリジェンスには、このヘッドバンドが与える+2ボーナスごとに1つの、ヘッドバンドに付随する技能がある。着用後24時間が経過すると、このヘッドバンドはその技能に着用者の合計ヒット・ダイスに等しいポイントの技能ランクを与える。ヘッドバンドが与えるランクはクリーチャーがすでに持っているランクとは累積しない。与える技能はヘッドバンドの作成時に選ばれる。技能が書かれていなければ、そのヘッドバンドはランダムに決定した知識技能に技能ランクを与えると見なす。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、フォクセス・カニング；コスト 2,000 gp (+2)、8,000 gp (+4)、18,000 gp (+6)。

ヘッドバンド・オヴ・メンタル・スベリアリティ

(headband of Mental Superiority / 精神卓越のヘッドバンド)

オーラ 強力・変成術；術者レベル 16

装備部位 額周り；**市価** 16,000 gp (+2)、64,000 gp (+4)、144,000 gp (+6)；**重量** 1 ポンド

解説

この華麗なヘッドバンドはたくさんの小さな白い宝石で飾り立てられている。このヘッドバンドは着用者のすべての精神能力値(【知力】、【判断力】、【魅力】)に+2、+4、あるいは+6の強化ボーナスを与える。このヘッドバンドを着けてから24時間が経過するまでは、このボーナスを一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。このヘッドバンドはヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテリジェンスと同様に技能ランクも与える。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、アウルズ・ウィズダム、イーグルズ・スプレnder、フォクセス・カニング；コスト 8,000 gp (+2)、32,000 gp (+4)、77,000 gp (+6)。

ヘッドバンド・オヴ・メンタル・ブラウエス

(Headband of Mental Prowess / 精神力のヘッドバンド)

オーラ 強力・変成術；術者レベル 12

装備部位 額周り；**市価** 10,000 gp (+2)、40,000 gp (+4)、90,000 gp (+6)；**重量** 1 ポンド

解説

この簡素な銅製のヘッドバンドには着用者の額のところにくるようにはめ込まれた小さな黄色の宝石が付いている。この黄色の宝石はあたかも着用者の額の中央に開いた第3の目であるかのように着用者の眉間の位置に当たる。たいてい、このヘッドバンドには、3つめの結晶体の目という見た目をさらに強調するようなデザインが加えられている。

このヘッドバンドは着用者の精神能力値(【知力】、【判断力】、【魅力】)

のうち2つに+2、+4、あるいは+6の強化ボーナスを与える。このヘッドバンドを着けてから24時間が経過するまでは、このボーナスを一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。与えるボーナスはヘッドバンドの作成時に選ばれ、変更はできない。このヘッドバンドが【知力】にボーナスを与える場合、このヘッドバンドはヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテリジェンスと同様に技能ランクも与える。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、アウルズ・ウィズダム、イーグルズ・スプレnder、フォクセス・カニングのうち適当な呪文2つ；コスト 5,000 gp (+2)、20,000 gp (+4)、45,000 gp (+6)。

ベリアプト・オヴ・ウウンド・クロージャー

(Periapt of Wound Closure / 傷ふさぎの護符)

オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 10

装備部位 首周り；**市価** 15,000 gp；**重量** —

解説

この石は明るい赤で、首にかけられるよう金の鎖にぶら下がっている。この護符の着用者はヒット・ポイントが0未満になった時に、自動的に容態安定状態となる。ただし、着用者を殺害できるほどのダメージを受けた場合、この効果は働かない。この護符は着用者の通常の治癒速度を2倍にするか、普通は治癒しない傷も通常で治癒するようにする。この護符の着用者は出血状態によるヒット・ポイントへのダメージを無効化できるが、着用者は能力値ダメージや能力値吸収を引き起こす出血状態によるダメージはやはり受ける。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ヒール；コスト 7,500 gp。

ベリアプト・オヴ・プルーフ・アゲinst・ポイズン

(Periapt of Proof against Poison / 毒防ぎの護符)

オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 5

装備部位 首周り；**市価** 27,000 gp；**重量** —

解説

このアイテムは首の周りに着けるようになっていた繊細な銀の鎖にブリリアント・カットの黒い宝石がついている。着用者は毒に対する完全耐性を得る。ただし、この護符を身に着けた時点ですでに効果を及ぼしていた毒に対しては、このベリアプトは効果がない。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ニュートライズ・ポイズン；コスト 13,500 gp。

ベリアプト・オヴ・ヘルス

(Periapt of Health / 健康の護符)

オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 5

装備部位 首周り；**市価** 7,500 gp；**重量** —

解説

この(首にかける)銀の鎖についた青い宝石の着用者は、超自然的な病気も含め、病気に対する完全耐性を得る。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、リムーヴ・ディージズ；コスト 3,750 gp。

ベルト・オヴ・インクレディブル・デクスタリティ

(Belt of Incredible Dexterity / 信じがたき敏捷力のベルト)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 8

装備部位 ベルト；市価 4,000 gp (+ 2)、16,000 gp (+ 4)、36,000 gp (+ 6)；重量 1 ポンド

解説

このベルトには、通常はタイガーの姿をかたどった大きな銀製のバックルが付いている。このベルトは着用者の【敏捷力】に+2、+4、あるいは+6の強化ボーナスを与える。このベルトを着けてから24時間が経過するまでは、このボーナスを一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス；コスト 2,000 gp (+ 2)、8,000 gp (+ 4)、18,000 gp (+ 6)。

ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス

(Belt of Giant Strength / 巨人の筋力のベルト)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 8

装備部位 ベルト；市価 4,000 gp (+ 2)、16,000 gp (+ 4)、36,000 gp (+ 6)；重量 1 ポンド

解説

このベルトは厚いなめし革でできており、たいていは非常に大きな金属製のバックルが飾り付けられている。このベルトは着用者の【筋力】に+2、+4、あるいは+6の強化ボーナスを与える。このベルトを着けてから24時間が経過するまでは、このボーナスを一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ブルズ・ストレンクス；コスト 2,000 gp (+ 2)、8,000 gp (+ 4)、18,000 gp (+ 6)。

ベルト・オヴ・ドワーヴンカインド

(Belt of Dwarvenkind / ドワーフ族のベルト)

オーラ 強力・占術；術者レベル 12

装備部位 ベルト；市価 14,900 gp；重量 1 ポンド

解説

このベルトを着用すると、ドワーフとの付き合いに関しては、すべての【魅力】判定と【魅力】が対応能力値である技能の判定に+4の技量ボーナスを得る。また、ノームおよびハープリングとの付き合いに関する同様の判定に+2の技量ボーナスが得られ、それ以外のすべてのものとの付き合いに関する同様の判定に-2の技量ペナルティを受ける。着用者はドワーフ語を理解し、話し、読むことができる。着用者がドワーフでなければ、その者は暗視(有効距離60フィート)、石工の勘、【耐久力】への+2の強化ボーナス、毒と呪文と擬似呪文効果に対する+2の抵抗ボーナスを得る。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、タンズ、作成者がドワーフであること；コスト 7,450 gp。

ベルト・オヴ・フィジカル・パーフェクション

(Belt of Physical Perfection / 肉体完成のベルト)

オーラ 強力・変成術；術者レベル 16

装備部位 ベルト；市価 16,000 gp (+ 2)、64,000 gp (+ 4)、144,000 gp (+ 6)；重量 1 ポンド

解説

このベルトには、通常はティタンの姿をかたどった大きな白金製のバックルが付いている。このベルトは着用者のすべての肉体能力値(【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】)に+2、+4、あるいは+6の強化ボーナスを与える。このベルトを着けてから24時間が経過するまでは、このボーナスを一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス、ブルズ・ストレンクス、ベアズ・エンデュアランス；コスト 8,000 gp (+ 2)、32,000 gp (+ 4)、77,000 gp (+ 6)。

ベルト・オヴ・フィジカル・マイト

(Belt of Physical Might / 肉体力のベルト)

オーラ 強力・変成術；術者レベル 12

装備部位 ベルト；市価 10,000 gp (+ 2)、40,000 gp (+ 4)、90,000 gp (+ 6)；重量 1 ポンド

解説

このベルトには、通常は巨人の姿をかたどった大きな鉄製のバックルが付いている。このベルトは着用者の肉体能力値(【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】)のうち2つに+2、+4、あるいは+6の強化ボーナスを与える。このベルトを着けてから24時間が経過するまでは、このボーナスを一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。与えるボーナスはベルトの作成時に選ばれ、変更はできない。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス、ブルズ・ストレンクス、ベアズ・エンデュアランスのうち適当な呪文2つ；コスト 5,000 gp (+ 2)、20,000 gp (+ 4)、45,000 gp (+ 6)。

ベルト・オヴ・マイティ・コンスティチューション

(Belt of Mighty Constitution / 高き耐久力のベルト)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 8

装備部位 ベルト；市価 4,000 gp (+ 2)、16,000 gp (+ 4)、36,000 gp (+ 6)；重量 1 ポンド

解説

このベルトの黄金製のバックルはベアをかたどっている。このベルトは着用者の【耐久力】に+2、+4、あるいは+6の強化ボーナスを与える。このベルトを着けてから24時間が経過するまでは、このボーナスを一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ベアズ・エンデュアランス；コスト 2,000 gp (+ 2)、8,000 gp (+ 4)、18,000 gp (+ 6)。

ヘルム・オヴ・アンダーウォーター・アクション

(Helm of Underwater Action / 水中活動の兜)

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5

装備部位 頭部；市価 24,000 gp；重量 3 ポンド

解説

この兜の着用者は水中を見通すことができる。兜の左右にある隠し場所からそれぞれ小さなレンズを引き出して着用者の目の前の位置にセットすると、兜の視覚強化能力が起動する。同じ水や照明の状況で、通常の人間の視覚より5倍の距離まで見えるようになる(海藻や障害物のようなものは通常通り視覚を阻害する)。合言葉を唱えると、ヘルム・オヴ・アンダーウォーター・アクションは着用者の頭の周りに空気の球を作り出し、再

び合言葉を唱えられるまでそれを維持するため、着用者は自由に息をすることができる。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ウォーター・ブリージング；
コスト 12,000 gp。

ヘルム・オヴ・コンプリヘンド・ランゲージズ・アンド・リード・マジック

(Helm of Comprehend Languages and Read Magic / 言語理解と魔法
解読の兜)

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 4

装備部位 頭部；**市価** 5,200 gp；**重量** 3 ポンド

解説

普通の兜に見えるが、ヘルム・オヴ・コンプリヘンド・ランゲージズ・アンド・リード・マジックをかぶると、着用者はどんなクリーチャーの話す言葉でも理解でき、どんな言語で書かれた文書やどんな魔法の文書でも読めるようになる。着用者は不完全な文書や古代の文書、異国風の文書を理解するための〈言語学〉判定に+5の技量ボーナスを得る。魔法の文書を理解できるからといって、呪文が使用できるようになるとは限らないことに注意。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、コンプリヘンド・ランゲージズ、リード・マジック；**コスト** 2,600 gp。

ヘルム・オヴ・テレパシー

(Helm of Telepathy / 精神感応の兜)

オーラ 微弱・心術および占術；術者レベル 5

装備部位 頭部；**市価** 27,000 gp；**重量** 3 ポンド

解説

この青っぽい金属製か象牙製の兜は着用時に頭部の大部分を覆う。着用者は回数無制限でディテクト・ソウツを使うことができる。さらに着用者は自分が表面思考を読んでいる相手に対して、テレパシーで伝言を送ることができる(双方向での意思疎通が可能となる)。1日に1回、この兜の着用者はテレパシーによる伝言にサジェスチョン(呪文と同様、意志・無効、DC14)を埋め込むことができる。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、サジェスチョン、ディテクト・ソウツ；**コスト** 13,500 gp。

ヘルム・オヴ・テレポーターション

(Helm of Teleportation / 瞬間移動の兜)

オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 9

装備部位 頭部；**市価** 73,500 gp；**重量** 3 ポンド

解説

この装置を着用したキャラクターは1日に3回、同名の呪文を発動したのとまったく同様にテレポートすることができる。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、テレポート；**コスト** 36,750 gp。

ヘルム・オヴ・ブリリアンス

(Helm of Brilliance / 輝きの兜)

オーラ 強力・さまざま；術者レベル 13

装備部位 頭部；**市価** 125,000 gp；**重量** 3 ポンド

解説

この平凡な外見の兜は、使用者が着用して合言葉を唱えれば、真の姿を現し、そのパワーを発揮する。輝く銀と磨かれた鋼鉄製のこの兜には、作成された時点ではいずれも大きく魔法の力の込められたダイヤモンドが10個、ルビーが20個、ファイアー・オパールが30個、オパールが40個はめこまれている。明るい光が当たると、兜はきらめき、王冠のように宝石のはめこまれた先端から全方向に反射光を放つ。宝石の効果は以下の通り：

- ・ ダイヤモンド：プリズマティック・スプレー (セーフ DC20)
- ・ ルビー：ウォール・オヴ・ファイアー
- ・ ファイアー・オパール：ファイアーボール (10d6、反応・半減、DC20)
- ・ オパール：デイルイト

兜は1ラウンドに1回使用できるが、1個1個の宝石は疑似呪文パワーを1回だけ発揮できる。すべての宝石の力を使ってしまいうまで、起動中のヘルム・オヴ・ブリリアンスには以下の魔力もある。

- ・ アンデッドが30フィート以内にいると青みがかかった光を発する。この光は、その距離内にいるアンデッド・クリーチャーすべてに対し、毎ラウンド1d6ポイントのダメージを与える。
- ・ 合言葉を唱えると、着用者は自分の手にしている武器をフレミング武器にすることができる。これは武器がすでに持っている能力に追加される(ただし、その武器がすでにフレミング武器である場合を除く)。この合言葉が効果を現すには1ラウンドかかる。
- ・ この兜は“[火]に対する抵抗30”を提供する。この防御能力は、レジスト・エナジーなど、他の原因から与えられる同様の防御能力とは累積しない。

すべての宝石が魔力を失ってしまうと、この兜はパワーを失い、宝石はどれも価値のない粉になってしまう。宝石を取り外せば、その宝石は壊れてしまう。

この兜を着用したクリーチャーが([火]からの防御能力を考慮した後で)魔法の火によってダメージを受け、さらにDC15の意志セーフに失敗した場合、兜に残っていた宝石はすべて過負荷状態となり、爆発する。残っていたダイヤモンドはプリズマティック・スプレーとなり、それぞれが距離内のクリーチャー1体(恐らく着用者になるだろう)を目標とする。ルビーは着用者からランダムな方向へと伸びる直線状のウォール・オヴ・ファイアーとなる。ファイアー・オパールは着用者を中心としたファイアーボールとなる。オパールと兜自体は破壊される。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ウォール・オヴ・ファイアー、ディテクト・アンデッド、デイルイト、ファイアーボール、プリズマティック・スプレー、フレイム・ブレード、プロテクション・フロム・エナジー；**コスト** 62,500 gp。

ホースシューズ・オヴ・ア・ゼファー

(Horseshoes of a Zephyr / 風乗りの蹄鉄)

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 3

装備部位 両足；**市価** 6,000 gp；**重量** 4 ポンド (4つ1組で)

解説

この4個一組の鉄製の蹄鉄は、普通の蹄鉄と同様に取りつける。これをつけたホース(馬)は、実際には地面に触ることなく走ることができるようになる。それでも、そのホースはだいたい水平な表面の上(常にその

4インチほど上)を走らなければならない。従って、固体でなかったり不安定な表面を横切ることができ、どんな地面でも痕跡を残さず移動できるのである。ホースは通常の地上移動速度で移動する。魔法の効果を得るためには、同一の動物に4つの蹄鉄すべてを取りつけなければならない。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、レヴィテート；コスト 3,000 gp。

ホースシューズ・オヴ・スピード

(Horseshoes of Speed / 速駆けの蹄鉄)

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 3

装備部位 両足；**市価** 3,000 gp；**重量** 12 ポンド (4つ1組で)

解説

この鉄製の蹄鉄は、普通の蹄鉄と同様に4個一組になっている。蹄につけると、その動物の基本地上移動速度は30フィート増加する(この増加分は強化ボーナスとして扱われる)。移動速度を上昇させる他の効果と同様に、跳躍距離は移動力の変化に比例して伸びる『技能の使用』を参照)。魔法の効果を得るためには、同一の動物に4つの蹄鉄すべてを取りつけなければならない。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ヘイスト；コスト 1,500 gp。

ポータブル・ホール

(Portable Hole / 携帯用の穴)

オーラ 強力・召喚術；術者レベル 12

装備部位 ー；**市価** 20,000 gp；**重量** ー

解説

ポータブル・ホールはフェイズ・スパイダーの糸とエーテルの繊維と星の光を織った円形の布であり、携帯できる異次元空間ということになる。完全に広げると直径6フィートあるが、畳めばハンカチほどの大きさにまで小さくすることができる。何らかの表面の上に広げれば、深さ10フィートの異次元空間ができる。この穴は、布の縁を内側か外側からつかみ、折り畳むようにするだけで持ち上げることができる。どちらの方法でも、異次元空間への入り口は閉じるが、穴の中に入れたものは異次元空間に保管され、このアイテムと共に移動する。

この穴の中の空気は、穴が空いたときに入り込んだものだけである。穴の中には、中型サイズのクリーチャー1体か小型サイズのクリーチャー2体が10分間呼吸できるだけの空気が入る。穴がいつばいになっても、布の重量が増えることはない。ポータブル・ホールは1つ1つが別々の異次元空間へと開く。

ポータブル・ホールの中にバッグ・オヴ・ホールディング(物入れ袋)を入れると、空間が引き裂かれてアストラル界への裂け目ができ、バッグもこの布ももろともに虚無へと吸い込まれ、永久に失われる。バッグ・オヴ・ホールディングの内部にポータブル・ホールを入れた場合、ホールはアストラル界への門を開く。ホールとバッグおよび半径10フィート以内のすべてのクリーチャーはその中に吸い込まれ、その過程でポータブル・ホールもバッグ・オヴ・ホールディングも破壊されてしまう。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ブレイン・シフト；コスト 10,000 gp。

ホーン・オヴ・ヴァルハラ

(Horn of Valhalla / ヴァルハラ号角)

オーラ 強力・召喚術；術者レベル 13

装備部位 ー；**市価** 50,000 gp；**重量** 2 ポンド

解説

この魔法の楽器には4つの種類がある。どれも、誰かが合言葉を唱え、吹き鳴らすまでは普通の楽器のように見える。そうして起動すると、角笛は人間のバーバリアンを何人が招来し、彼らは自分たちを招来したキャラクターのために戦ってくれる。どの角笛も7日に1回しか吹くことができない。どのタイプの角笛が見つかったかは、d%をロールして下記の表を参照すること。角笛のタイプはどんなバーバリアンが招来されるかと、その角笛を使うのにどんな前提条件が必要かを示している。前提条件を満たさないキャラクターがホーン・オヴ・ヴァルハラを使ったなら、そのキャラクターは自分が招来したバーバリアンに攻撃されることになる。

ホーン・オヴ・ヴァルハラ

d%	角笛の種類	招来されるバーバリアン	前提条件
01～40	シルヴァー(銀)	2d4 + 2, 2レベル	なし
41～75	プラス(真鍮)	2d4 + 1, 3レベル	呪文の使い手1レベル以上
76～90	ブロンズ(青銅)	2d4, 4レベル	すべての軍用武器への《習熟》か呪芸の能力
91～100	アイアン(鋼鉄)	1d4 + 1, 5レベル	すべての軍用武器への《習熟》か呪芸の能力

招来されたバーバリアンは人造クリーチャーであり、実際の人物ではない(そのように見えはするが)。そして、バーバリアンの開始時の装備品を装備して現れる。彼らは自分たちか相手が全滅するか、1時間がたつかするまで、角笛の持ち主が戦うよう命じた相手を誰であれ攻撃する。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・モンスターVI；コスト 25,000 gp。

ホーン・オヴ・グッドネス/イーヴル

(Horn of Goodness/Evil / 善・悪の角笛)

オーラ 中程度・防御術；術者レベル 6

装備部位 ー；**市価** 6,500 gp；**重量** 1 ポンド

解説

このラッパは持ち主の属性に合わせて性質を変えるため、持ち主の属性に応じて善または悪の効果を生み出す。持ち主の属性が善でも悪でもないなら(中立なら)、この角笛は何のパワーも持たない。持ち主の属性が善なら、角笛を吹けばマジック・サークル・アゲンスト・イーヴルの効果がある。持ち主の属性が悪なら、角笛を吹けばマジック・サークル・アゲンスト・グッドの効果がある。どちらの場合も、防御は1時間持続する。この角笛を吹けるのは1日に1回である。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル、マジック・サークル・アゲンスト・グッド；コスト 3,250 gp。

ホーン・オヴ・フォッグ

(Horn of Fog / 霧の角笛)

オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 3

装備部位 ー；**市価** 2,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この小さな角笛を吹くと、所有者はオブスキュアリング・ミスト呪文によるものに似た濃い霧の塊を吹き出すことができる。角笛を吹き続けて

いる限り、霧は演奏者に隣接する一辺 10 フィートの正方形の範囲を覆う。霧は、壁など何らかの実体の物体に遮られない限り、放射点から直線に、毎ラウンド 10 フィート移動する。この角笛は低い霧笛に似た音を発し、その音程は吹き終わりの時点で突然低い音域に下がる。この霧は 3 分たつと消え去る。軟風（風速毎時 11 マイル以上）は 4 ラウンドでこの霧を吹き散らし、疾風（風速毎時 21 マイル以上）は 1 ラウンドでこの霧を吹き散らす。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、オブスキュアリング・ミスト
コスト 1,000 gp。

ホーン・オヴ・ブラスティング

(Horn of Blasting / 破碎の角笛)

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 7

装備部位 一；**市価** 20,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この角笛は普通のラッパのように見える。普通の角笛として鳴らすこともできるが、合言葉を唱えてから演奏すれば、40 フィートの円錐形内のクリーチャーに 5d6 ポイントの〔音波〕ダメージを与え、そのクリーチャーを 2d6 ラウンドの間、聴覚喪失状態にする（DC16 の頑健セーブに成功すれば、ダメージを半減し、聴覚喪失状態を無効化することができる）。結晶質の物体とクリーチャーは 7d6 ポイントの〔音波〕ダメージを受け、クリーチャーが手で持っているか、着用あるいは運搬しているものでなければ、セーブを行なうことはできない（クリーチャーが手で持っているか、着用あるいは運搬していれば頑健・無効、DC16）。

ホーン・オヴ・ブラスティングの魔法の力が 1 日に 1 回より多く使用された場合、爆発して吹き鳴らした者に 10d6 ポイントのダメージを与える可能性があり、この確率は追加で使われるたびに 20% ずつ累積してゆく。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、シャウト；**コスト** 10,000 gp。

グレーター・ホーン・オヴ・ブラスティング

(Horn of Blasting, Greater / 上級破碎の角笛)

オーラ 強力・力術；**術者レベル** 16

装備部位 一；**市価** 70,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

ホーン・オヴ・ブラスティングと同様だが、この角笛は 10d6 ポイントの〔音波〕ダメージを与え、そのクリーチャーを 1 ラウンドの間、朦朧状態にし、4d6 ラウンドの間、聴覚喪失状態とする（DC19 の頑健セーブに成功すれば、ダメージを半減し、朦朧状態と聴覚喪失状態を無効化することができる）。結晶質の物体は、ホーン・オヴ・ブラスティングの説明と同様に 16d6 ポイントの〔音波〕ダメージを受ける。グレーター・ホーン・オヴ・ブラスティングにも、1 日に 1 回より多く使用された場合に、20% ずつ累積する爆発の可能性がある。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、グレーター・シャウト；**コスト** 35,000 gp。

ボトル・オヴ・エア

(Bottle of Air / 空気のボトル)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 7

装備部位 一；**市価** 7,250 gp；**重量** 2 ポンド

解説

このアイテムは、コルク栓のはまった普通のガラスのボトルに見える。まったく空気のない環境に持ち込むと、このボトルは絶えず中身を新しく作り、内部に常時、空気を保つ。従って、キャラクターは呼吸するための空気をこのボトルから引き出せるのである。複数のキャラクターが回し飲むようにして空気を分け合うこともできる。ボトルから空気を呼吸するには 1 標準アクションを要するが、そうして空気を吸ったキャラクターは、その後、息を止めていられる間だけ行動できるようになる。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ウォーター・フリージング；**コスト** 3,625 gp。

マーヴェラス・ピグメンツ

(Marvelous Pigments / 不思議な絵の具)

オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 15

装備部位 一；**市価** 4,000 gp；**重量** 一

解説

この絵の具を使えば、所有者は平面に絵を描くだけで実体のある恒久的な物体を作り出すことができる。この絵の具は棒の先に豚毛や髪の毛、毛皮をつけた筆で塗ることができる。描き手が望みのイメージに精神集中すると、塗られたところから乳液が流れ出し、望みの物体を形作る。マーヴェラス・ピグメンツ 1 壺ぶんは、100 平方フィート（約 9.3 平方メートル）の表面に二次元的に描くことで、1,000 立方フィート（約 28 立方メートル）ぶんの物体を作り出すのに充分な量である。

普通の非自律行動物体しか作り出すことはできない。クリーチャーを作り出すことはできない。この絵の具は何らかの表面に塗らなければならない。この絵の具で 1 つの物体を描くには 10 分かかり、DC15 の〈製作：絵描き〉判定に成功しなければならない。マーヴェラス・ピグメンツでは魔法のアイテムを作り出すことはできない。この絵の具で描いた高価な物体——貴金属、宝石、装身具、象牙など——は一見高価ではあるが、実際には錫、鉛、ガラス、真鍮、骨その他の安価な材質でできている。使用者は普通の武器、鎧、その他、価格が 2,000 gp 以下の魔法の力を持つぬ物体（食料でも可）を作り出すことができる。この効果は“瞬間”的なものである。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、メジャー・クリエイション；**コスト** 2,000 gp。

マスク・オヴ・ザ・スカル

(Mask of the Skull / ドクロの仮面)

オーラ 強力・死霊術および変成術；**術者レベル** 13

装備部位 頭部；**市価** 22,000 gp；**重量** 3 ポンド

解説

象牙や銅箔や白っぽい木でできたこの身の毛のよだつ外見の仮面は普通、下あごのない人間の頭蓋骨をかたどっており、仮面を着けても着用者の顔の下半分は見えたままである。

1 日に 1 回、少なくとも 1 時間は着用した後、この仮面は着用者の顔からはずれて飛んでいくことができる。仮面は着用者から 50 フィートまで移動し、指定された目標を攻撃する。あざ笑うドクロの仮面は、着用者の基本攻撃ボーナスに基づいて目標に接触攻撃を行なう。成功すれば、目標は DC20 の頑健セーブを行わなければならない、失敗するとフィンガー・オヴ・デス呪文が作用したかのように 130 ポイントのダメージを受ける。セーヴィング・スローに成功した場合でも、目標は 3d6 + 13 ポイントのダメージを被る。攻撃した後（成功、失敗を問わず）、仮面は使用者のもとへ飛び戻ってくる。仮面の AC は 16、10 ヒット・ポイント、硬度は 6

である。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト、フィンガー・オヴ・デス、フライ；**コスト** 11,000 gp。

マトック・オヴ・ザ・ティタンズ

(Mattock of the Titans / ティタン族のつるはし)

オーラ 強力・変成術；**術者レベル** 16

装備部位 一；**市価** 23,348 gp；**重量** 120 ポンド

解説

この穴掘り道具は長さが 10 フィートある。サイズ分類が超大型以上のクリーチャーなら、これを使って地面を耕したり、掘りかえしたり、土づくりの城壁を崩したりすることができる (10 分につき一辺 10 フィートの立方体の範囲)。岩を砕くこともできる (1 時間につき一辺 10 フィートの立方体の範囲)。武器として使った場合、巨大用 +3 アダマンティン製ウォーハンマーに相当し、4d6 ポイントの基本ダメージを与える。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、《魔法の武器防具作成》、ムーヴ・アース；**コスト** 13,348 gp。

マニュアル・オヴ・クイックネス・オヴ・アクション

(Manual of Quickness of Action / 機敏な身ごなしの手引き)

オーラ 強力・力術 (ミラクルを使用した場合)；**術者レベル** 17

装備部位 一；**市価** 27,500 gp (+ 1), 55,000 gp (+ 2), 82,500 gp (+ 3), 110,000 gp (+ 4), 137,500 gp (+ 5)；**重量** 5 ポンド

解説

この分厚い書物には身のこなしをよくする運動と平衡感覚に関するコツが記されているが、文字の中に強力な魔法の効果が込められている。この本を読んだ者は誰でも (読むには最低でも 6 日間にわたり、合計 48 時間かかる)、【敏捷力】に (マニュアルの種類によって) +1 ~ +5 の体得ボーナスを得る。一度でも読んでしまうと、ページから魔法が消え、普通の本となってしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ウィッシュあるいはミラクル；**コスト** 26,250 gp (+ 1), 52,500 gp (+ 2), 78,750 gp (+ 3), 105,000 gp (+ 4), 131,250 gp (+ 5)。

マニュアル・オヴ・ゲインフル・エクササイズ

(Manual of Gainful Exercise / 効果的な鍛錬の手引き)

オーラ 強力・力術 (ミラクルを使用した場合)；**術者レベル** 17

装備部位 一；**市価** 27,500 gp (+ 1), 55,000 gp (+ 2), 82,500 gp (+ 3), 110,000 gp (+ 4), 137,500 gp (+ 5)；**重量** 5 ポンド

解説

この分厚い書物には運動法の解説とダイエットに関するお勧めが記されているが、文字の中に強力な魔法の効果が込められている。この本を読んだ者は誰でも (読むには最低でも 6 日間にわたり、合計 48 時間かかる)、【筋力】に (マニュアルの種類によって) +1 ~ +5 の体得ボーナスを得る。一度でも読んでしまうと、ページから魔法が消え、普通の本となってしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ウィッシュあるいはミラクル；**コスト** 26,250 gp (+ 1), 52,500 gp (+ 2), 78,750 gp (+ 3),

105,000 gp (+ 4), 131,250 gp (+ 5)。

マニュアル・オヴ・ボディリー・ヘルス

(Manual of Bodily Health / 健康の手引き)

オーラ 強力・力術 (ミラクルを使用した場合)；**術者レベル** 17

装備部位 一；**市価** 27,500 gp (+ 1), 55,000 gp (+ 2), 82,500 gp (+ 3), 110,000 gp (+ 4), 137,500 gp (+ 5)；**重量** 5 ポンド

解説

この分厚い書物には健康と肉体鍛錬に関するコツが記されているが、文字の中に強力な魔法の効果が込められている。この本を読んだ者は誰でも (読むには最低でも 6 日間にわたり、合計 48 時間かかる)、【耐久力】に (マニュアルの種類によって) +1 ~ +5 の体得ボーナスを得る。一度でも読んでしまうと、ページから魔法が消え、普通の本となってしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ウィッシュあるいはミラクル；**コスト** 26,250 gp (+ 1), 52,500 gp (+ 2), 78,750 gp (+ 3), 105,000 gp (+ 4), 131,250 gp (+ 5)。

マントル・オヴ・スペル・レジスタンス

(Mantle of Spell Resistance / 呪文抵抗のマント)

オーラ 中程度・防御術；**術者レベル** 9

装備部位 胸部；**市価** 90,000 gp；**重量** 一

解説

普通の衣服や鎧の上にたとえば、この衣装は着用者に呪文抵抗 21 を与える。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、スペル・レジスタンス；**コスト** 45,000 gp。

マントル・オヴ・フェイス

(Mantle of Faith / 信心のマント)

オーラ 強力・防御術 [善]；**術者レベル** 20

装備部位 胸部；**市価** 76,000 gp；**重量** 一

解説

普通の衣服の上にまとう、この聖なる衣装は、着用したキャラクターに “ダメージ減少 5 / 悪” を与える。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ストーンスキン；**コスト** 38,000 gp。

ミラー・オヴ・オポジション

(Mirror of Opposition / 映し身の鏡)

オーラ 強力・死霊術；**術者レベル** 15

装備部位 一；**市価** 92,000 gp；**重量** 45 ポンド

解説

このアイテムは、高さ 4 フィート、幅 3 フィートほどの普通の鏡に似ている。この鏡は何らかの表面に掛けるか安置するかし、合言葉を唱えることで起動させることができる。起動停止も同じ合言葉で行なう。クリーチャーが鏡の表面に映った自分の姿を見たなら、そのクリーチャーの完全な複製が出現する。この映し身は即座にオリジナルを攻撃する。この複製はオリジナルとまったく同じ装備、同じ能力 (魔法能力も含む) を持っている。複製とオリジナルのどちらかが負けるか破壊されると、複製とその

装備は完全に消滅する。この鏡は1日に4回まで機能する。鏡を破壊する（硬度1、5ヒット・ポイント）と、すべての複製が直ちに消え去ってしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、クローン；**コスト** 46,000 gp。

ミラー・オヴ・ライフ・トラッピング

(Mirror of Life Trapping / 幽閉の鏡)

オーラ 強力・防衛術；**術者レベル** 17

装備部位 一；**市価** 200,000 gp；**重量** 50 ポンド

解説

この水晶製の装置は通常、一辺4フィートほどの正方形で、金属製か木製の枠で囲まれている。この枠には普通、竜、デーモン、デヴィル、ジン、とぐろを巻くナーガ、などのその魔力がよく知られている強力なクリーチャーが描かれている。この鏡は何らかの表面に掛けるか安置するかし、合言葉を唱えることで起動させることができる。起動停止も同じ合言葉で行なう。ミラー・オヴ・ライフ・トラッピングの内部には異次元空間から成る15個の区画がある。この鏡から30フィート以内に近づき、鏡に映った自分の姿を見たクリーチャーはDC23の意志セーブを行わなければならない。失敗すると鏡の中の牢獄の1つに捕らわれてしまう。この鏡の性質に気づいていないクリーチャーは必ず鏡に映った自分の姿を見てしまう。鏡が生命を捕らえることをクリーチャーが知っており、見ないようにしようとするならば、そのクリーチャーが鏡に映った自分の姿を見、セーヴィング・スローを行わなければならない可能性は50%まで下がる（凝視攻撃と同様に扱うこと）。

捕らわれたクリーチャーは、肉体ごと鏡の中に連れ去られる。クリーチャーのサイズは関係ないが、人造クリーチャーやアンデッドが捕らわれることはなく、非自律行動物体やその他の生きていない物質が捕らわれることもない。犠牲者の装備は（衣服や運搬しているすべてのものも含めて）その場に残る。正しい合言葉を知っているなら、鏡の持ち主は内部に捕らわれたクリーチャーの映像を鏡の表面に呼び出し、無力な捕虜と会話を行なうことができる。別の合言葉を唱えれば、捕らわれたクリーチャーは解放される。合言葉1組ずつが捕虜1体1体に対応している。

鏡の容量がいっぱいになったなら、最新の捕虜を収容するために1人の犠牲者（ランダムに決定される）が解放される。鏡が破壊されれば（硬度1、5ヒット・ポイント）、その時点で内部に捕らわれていたすべての捕虜が解放される。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、インプリズメント；**コスト** 100,000 gp。

メダリオン・オヴ・ソウツ

(Medallion of Thoughts / 読心のメダル)

オーラ 微弱・占術；**術者レベル** 5

装備部位 首周り；**市価** 12,000 gp；**重量** 一

解説

これは首にかける鎖からぶら下がった、普通の円盤型ペンダントのように見える。通常は青銅や銅や銀で作られており、このメダルを着用した者はディテクト・ソウツの呪文と同じように他人の思考を読むことができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ディテクト・ソウツ；**コスト** 6,000 gp。

モール・オヴ・ザ・ティタンス

(Maul of the Titans / ティタン族のモール)

オーラ 強力・力術；**術者レベル** 15

装備部位 一；**市価** 25,305 gp；**重量** 160 ポンド

解説

この槌は長さが8フィートある。武器として使った場合、+3グレートクラブに相当し、非自律行動物体に対して3倍のダメージを与える。しかし、正しく使用するためには、これを振る者が最低でも18の【筋力】を持っていなければならない。そうでない場合、攻撃ロールに-4のペナルティを被る。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、《魔法の武器防具作成》、クレンチト・フィスト；**コスト** 12,305 gp。

モンクス・ローブ

(Robe, Monk's / モンクのローブ)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 10

装備部位 全身；**市価** 13,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この簡素な茶色のローブをまとうと、そのキャラクターは素手戦闘において並外れた能力を得る。着用者がモンクのクラス・レベルを持っている場合、着用者のACと素手打撃ダメージは、着用者よりモンク・レベルが5レベル高いモンクであるかのように計算される。《朦朧化打撃》特技を持つキャラクターがこのローブをまとった場合、そのキャラクターは毎日、追加で1回の朦朧化打撃を行なうことができるようになる。着用者がモンクでない場合、5レベル・モンクのACと素手打撃ダメージを得る。ただし、その場合、着用者はACに自分の【判断力】ボーナスを足すことができない。このACボーナスは、モンクのACボーナスとまったく同様に機能する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、トランスフォーメーションあるいはライチャス・マイト；**コスト** 6,500 gp。

ユニヴァーサル・ソルヴェント

(Universal Solvent / 万能溶剤)

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 3

装備部位 一；**市価** 50 gp；**重量** 一

解説

この物質には、ソヴリン・グルー（強力接着剤）、足留め袋、その他ありとあらゆる粘着物を溶かすことができるという独特の性質がある。この溶剤を使用するのは1標準アクションである。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アシッド・アロー；**コスト** 25 gp。

ライア・オヴ・ビルディング

(Lyre of Building / 建造物の豎琴)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 6

装備部位 一；**市価** 13,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この魔法の楽器はふつう黄金製で、たくさんの宝石が散りばめられている。正しい和音を鳴らしたなら、この豎琴を1回使用することで、300

フィート以内の非自律行動物体である建造物（壁、屋根、床など）に対するあらゆる攻撃を無効化することができる。これには、ホーン・オヴ・ブラステイング（破碎の角笛）の効果や ディスインテグレイト 呪文、破城槌や同様の攻城兵器による攻撃などが含まれる。この堅琴は1日に1回、このように使用することができ、防御効果は30分間持続する。

この堅琴は建築にも役立つ。1週間に1回、弦をかき鳴らして、建物や鉱山、トンネル、堀や溝などを魔法の力で建造する和音を生み出すことができる。わずか30分間演奏するだけで、100人の人間が3日間労働したのと等しい作業量が生み出される。最初の1時間以降1時間ごとに、この堅琴を演奏するキャラクターはDC18の〈芸能：弦楽器〉判定を行わなければならない。失敗すれば演奏を止めなければならない。1週間が経過するまで再びこの目的のために堅琴を演奏することができなくなる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ファブリケート；**コスト** 6,500 gp。

ランタン・オヴ・リヴェーリング

(Lantern of Revealing / 姿現しのランタン)

オーラ 微弱・力術；**術者レベル** 5

装備部位 一；**市価** 30,000 gp；**重量** 2 ポンド

解説

このランタンは普通の覆い付きランタンの機能を持つ。これを灯すと、インヴィジビリティ・パーズの呪文と同様に、25フィート以内のすべての不可視状態のクリーチャーと物体の姿も明らかにする。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、インヴィジビリティ・パーズ；**コスト** 15,000 gp。

リング・ゲーツ

(Ring Gates / 環状門)

オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 17

装備部位 一；**市価** 40,000 gp；**重量** 各1ポンド

解説

これは常に2つ1組で、どちらも直径およそ18インチ（約46cm）の鉄の輪である。この輪の機能を使用するには、どちらも同じ次元界にあって、互いに100マイル以内の距離になければならない。一方の輪に入れたものはもう一方の輪から出てくる。このようにして、1日に100ポンドまでの物体を転送することができる（一部しか押し込まず、すぐに引き戻したものはこれに数えない）。この便利な装置を使えば、アイテムや伝言や、攻撃さえ瞬時に転送することができる。キャラクターは、一方の輪に手を入れて、もう一方の輪の近くにあるものを掴んだり、望めば輪を通して武器で刺すこともできる。また、頭を差し入れて周囲を見まわすこともできる。呪文の使い手なら、リング・ゲートを通して呪文を発動することもできる。小型サイズのキャラクターはDC13の〈脱出術〉判定に成功すれば、くぐり抜けることができる。サイズが超小型、微小、極小のクリーチャーは簡単に通り抜けることができる。どちらの輪にも“入る側”と“出る側”があり、それと判るように印がついている。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ゲート；**コスト** 20,000 gp。

レストレイティヴ・オイントメント

(Restorative Ointment / 治療の軟膏)

オーラ 微弱・召喚術；**術者レベル** 5

装備部位 一；**市価** 4,000 gp；**重量** 1/2ポンド

解説

この軟膏の壺は直径3インチ、深さ1インチで、塗り薬5回分が入っている。毒を負った傷口に塗り込んだり呑み込んだりすれば、どんな毒でも解毒される（ニュートライズ・ポイズンと同様に判定に+5のボーナス）。病んだ患部に塗れば、病気を除去する（リムーヴ・ディジーズと同様に判定に+5のボーナス）。傷に塗り込めば、1d8+5ポイントのダメージを癒す（キュア・ライト・ウーンズと同様）。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、キュア・ライト・ウーンズ、ニュートライズ・ポイズン、リムーヴ・ディジーズ；**コスト** 2,000 gp。

レンズ・オヴ・ディテクション

(Lens of Detection / 発見のレンズ)

オーラ 中程度・占術；**術者レベル** 9

装備部位 一；**市価** 3,500 gp；**重量** 1ポンド

解説

この丸いレンズを使えば、使用者は細部が判別できるようになり、〈知覚〉判定に+5のボーナスを得る。また、痕跡をたどる役にも立ち、追跡時の〈生存〉判定に+5のボーナスを加える。このレンズは直径6インチで、取っ手付きの枠にはめこまれている。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、トゥルー・シーイング；**コスト** 1,750 gp。

ローブ・オヴ・アイズ

(Robe of Eyes / 多眼のローブ)

オーラ 中程度・占術；**術者レベル** 11

装備部位 全身；**市価** 120,000 gp；**重量** 1ポンド

解説

この高価な衣装は、着てみるまでは普通のローブのように見える。このローブを飾っている、何十個もの魔法の力を持つ目の模様のおかげで、着用者は同時に全方向を見渡すことができる。着用者は暗視能力（有効距離120フィート）も得る。

ローブ・オヴ・アイズは120フィート以内のありとあらゆる不可視状態あるいはエーテル状態のクリーチャーや不可視状態あるいはエーテル状態の物体を見ることができる。

ローブ・オヴ・アイズの着用者は〈知覚〉判定に+10の投量ボーナスを得る。着用者は立ちすくみ状態でもACへの【敏捷力】ボーナスを失わず、挟撃されることもない。ただし、着用者は凝視攻撃をするクリーチャーから目をそらしたり、目を閉じたりすることができなくなる。

ローブ・オヴ・アイズに直接ライトかコンティニュアル・フレイム呪文を発動すると、ローブは1d3分の間、盲目状態となる。デイルイト呪文なら2d4分である。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、トゥルー・シーイング；**コスト** 60,000 gp。

ローブ・オヴ・エンタングルメント

(Rope of Entanglement / 絡みつきのローブ)

オーラ 強力・変成術；**術者レベル** 12

装備部位 一；**市価** 21,000 gp；**重量** 5ポンド

解説

ロープ・オヴ・エンタングルメントは長さ約30フィートの麻のロープとしか見えない。合言葉を唱えると、20フィート前方か10フィート上方に伸びて行き、犠牲者からみつく。からみつかれたクリーチャーはDC20の【筋力】判定か、DC20の〈脱出術〉判定に成功すれば逃れることができる。

ロープ・オヴ・エンタングルメントはAC22、12ヒット・ポイント、硬度10であり、“ダメージ減少5／斬撃”も有する。このロープは自分の被ったダメージを5分ごとに1ポイントの割合で修復するが、切断される（ダメージによって12ヒット・ポイントすべてを失う）と、破壊されてしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト、アニメイト・ロープあるいはエンタングル；コスト10,500 gp。

ロープ・オヴ・クライミング
(Rope of Climbing / 登攀のロープ)

オーラ 微弱・変成術；術者レベル3
 装備部位 一；市価3,000 gp；重量3ポンド

解説

ロープ・オヴ・クライミングは長さ60フィート、太さはワンドほどしかないが、3000ポンド（約1,360kg）の重量を支えることができる。合言葉を唱えると、ロープは前、上、下、あるいはどの方向にでも、毎ラウンド10フィートの移動速度で這ってゆき、持ち主が望めばどこにでもしっかりと結び付く。同じ方法でほどこ、手元に戻すこともできる。

ロープ・オヴ・クライミングに命じて、自動的に結び目を作ったり、結び目を解いたりさせることもできる。こうすることで、ロープに1フィート間隔で大きな結び目を作らせることもできる。こうすると、結び目を解くまではロープの長さは50フィートに縮まってしまいが、その間、〈登攀〉判定のDCは10下がる。ロープの魔力を呼び起こすには、クリーチャーはロープの片方の端を手を持っていなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・ロープ；コスト1,500 gp。

ロープ・オヴ・ジ・アークマギ
(Robe of the Archmagi / 大魔道師のロープ)

オーラ 強力・さまざま；術者レベル14
 装備部位 全身；市価75,000 gp；重量1ポンド

解説

この平凡な外見の衣装は白（d%の01～45、善の属性）か、灰色（46～75、善でも悪でもない）か、黒（76～100、悪の属性）のいずれかである。ほとんどの着用者に対し、着用者の属性とロープの属性（下記参照）が一致していない限り、このロープはいかなるパワーも与えず、いかなる効果もない。秘術呪文の使い手だけは、このロープを着てしまえば、この強力な魔法のアイテムのパワーを完全に理解できる。得られるパワーは以下の通り。

- ・ ACへの+5鎧ボーナス
- ・ 呪文抵抗18
- ・ すべてのセーヴィング・スローに+4の抵抗ボーナス
- ・ 他者の呪文抵抗を克服する際に行なう術者レベル判定に+2の強化ボーナス

先に述べた通り、すべてのロープ・オヴ・ジ・アークマギは特定の属性に合わせてある。悪のキャラクターが白いロープをまとった場合、その

キャラクターは即座に恒久的な負のレベルを3レベル得る。善のキャラクターが黒いロープをまとった場合も同様である。灰色のロープをまとった善や悪のキャラクターや、白か黒のロープをまとった中立のキャラクターは恒久的な負のレベルを2レベル得る。その衣装を着用している間は、レストレーション 呪文を使おうが何を使おうが、この負のレベルをなくしてしまうことはできないが、ロープを脱げばこの負のレベルは即座に除去される。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アンティマジック・フィールド、メイジ・アーマー あるいは シールド・オヴ・フェイス、作成者がロープと同じ属性であること；コスト37,500 gp。

ロープ・オヴ・シンティレイティング・カラーズ
(Robe of Scintillating Colors / きらめく色彩のロープ)

オーラ 中程度・幻術；術者レベル11
 装備部位 全身；市価27,000 gp；重量1ポンド

解説

着用者はこのロープの模様を、途方もない色合いが移りゆき、色また色がまばゆい光のきらめく虹になってロープの上から縁の方へと滝のように流れていくようにすることができる。この色彩は、着用者の近くにいる者を幻惑状態とし、着用者に視認困難を与え、周囲を照らす。色彩がロープの上を流れだすまでには、着用者が合言葉を唱えてから1全ラウンドかかる。この色彩は距離30フィートの凝視攻撃に相当するものを生み出す。着用者を見た者は、1d4+1ラウンドの間、幻惑状態となる（意志・無効、DC16）。これは【精神作用】の（紋様）効果である。

ロープが毎ラウンド、連続してきらめくため、着用者を視認するのはほとんど困難になる。着用者を攻撃する際の失敗確率は10%から始めて、毎ラウンド10%ずつ上昇し、50%（完全視認困難）に達する。

このロープは常時、半径30フィートを照らす。
 この効果は1日に合計で10ラウンドまでしか使用できない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ブラー、レインボー・パターン；コスト13,500 gp。

ロープ・オヴ・スターズ
(Robe of Stars / 星のロープ)

オーラ 強力・さまざま；術者レベル15
 装備部位 全身；市価58,000 gp；重量1ポンド

解説

この衣装は普通、黒か紺色で、小さな白か銀の星が刺繍されている。このロープには3つの魔法のパワーがある。

- ・ このロープにより、着用者は着用したり運搬しているすべてのものと共に、肉体ごとアストラル界へと移動することができる。
- ・ 着用者はすべてのセーヴィング・スローに+1の幸運ボーナスを得る。
- ・ 着用者はロープの胸の部分にある6個までの刺繍の星を、+5シュリケンとして使用することができる。ロープはこの武器に対する《習熟》を着用者に与えてくれる。使用したシュリケンは消えてしまう。刺繍の星は1ヶ月ごとに1個補充される。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、マジック・ミサイル、アストラル・プロジェクション あるいは ブレイン・シフト；コスト29,000 gp。

ローブ・オヴ・ブレンディング

(Robe of Blending / 溶け込みのローブ)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 10

装備部位 全身；市価 8,400 gp；重量 1 ポンド

解説

1日1回、この簡素な羊毛のローブの着用者は、オルター・セルフを使っただかのように、他の人型生物の種別を持つクリーチャーの姿をとることができる。この変化は1時間持続するが、着用者はフリー・アクションでそれより早く終わらせることができる。この姿にいる間、着用者は選んだ姿の基本種族言語を話し理解する能力を得る。例えば、オークの姿をとったら、着用者はオーク語を話すことができ、オーク語を理解することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、オルター・セルフ、タンズ；コスト 4,200 gp。

ローブ・オヴ・ボーンズ

(Robe of Bones / 骨のローブ)

オーラ 中程度・死霊術 [悪]；術者レベル 6

装備部位 全身；市価 2,400 gp；重量 1 ポンド

解説

この薄気味悪いアイテムは、真面目な死霊術師にとって、ローブ・オヴ・ユースフル・アイテムズと同じように役に立ってくれる。これと違って特徴のないローブに見えるが、これをまとったキャラクターは、このローブがアンデッド・クリーチャーを示す小さな刺繍で飾り立てられていることに気づく。このローブの着用者だけがこの刺繍を目にし、それぞれがどんなクリーチャーになるかを知り、それを引き剥がすことができる。毎ラウンド、1つの刺繍を引き剥がすことができる。引き剥がされた刺繍は、本物のアンデッド・クリーチャー（下記参照）となる。スケルトンやゾンビはこのローブの着用者の制御下にはないが、その後、支配したり、畏怖させたり、退散させたり、破壊することができる。作成されたばかりのローブ・オヴ・ボーンズには、常に以下に示すアンデッドの刺繍がそれぞれ2つずつ付いている：

- ・ 人間のスケルトン
- ・ ウルフのスケルトン
- ・ ヘヴィ・ホースのスケルトン
- ・ ゴブリンのファスト・ゾンビ
- ・ 人間のタフ・ゾンビ
- ・ オーガのブレイグ・ゾンビ

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・デッド；コスト 1,200 gp。

ローブ・オヴ・ユースフル・アイテムズ

(Robe of Useful Items / 便利な品々のローブ)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 9

装備部位 全身；市価 7,000 gp；重量 1 ポンド

解説

これは何の変哲もないローブに見えるが、これをまとったキャラクターは、色々な形の小さな継ぎがあたっていることに気づく。このローブの着用者だけがこの継ぎ当てを目にし、それぞれがどんなアイテムになるかを

知り、それを引き剥がすことができる。毎ラウンド、1つの継ぎ当てを引き剥がすことができる。引き剥がされた継ぎ当ては、本物のアイテム（下記参照）となる。作成されたばかりのローブ・オヴ・ユースフル・アイテムズには、常に以下に示す継ぎ当てがそれぞれ2つずつ付いている：

- ・ ダガー
- ・ 投光式ランタン（油が満タンで点火状態）
- ・ 鏡（よく磨かれた2フィート×4フィートの鋼鉄製の鏡）
- ・ 棒（長さ10フィート）
- ・ 麻のローブ（50フィートぶん巻き）
- ・ 袋

さらに、ローブにはこれ以外にもいくつかの継ぎ当てがある。4d4をロールし、これ以外の継ぎ当ての数を決め、次に下記の表でそれぞれの継ぎ当ての内容をロールすること。

d%	結果
01～08	金貨 100 枚の入った袋
09～15	500 gp 相当の銀製の貴重品箱（6インチ×6インチ×1フィート）
16～22	鉄の扉（最大で幅10フィート、高さ10フィート、片側にかんぬき）
23～30	——直立させて置かなければならない、自動的に設置され、蝶番が取りつけられる
31～44	宝石 10 個（各 100 gp の価値）
45～51	木製の梯子（長さ 24 フィート）
52～59	ミュール（鞍袋付き）
60～68	開いた落とし穴（10 フィート×10 フィート×10 フィート）
69～75	ボーション・オヴ・キュア・シリアス・ウーンズ
76～83	こぎ船（長さ 12 フィート）
84～90	下級の巻物（ランダムに決定した呪文）
91～96	ウォー・ドッグ 2 匹（ライディング・ドッグとして扱うこと）
97～100	窓（2フィート×4フィートで奥行き2フィートまで）
97～100	携行型破城槌

同種のアイテムが複数あってもかまわない。一度剥がすと、継ぎ当てを補充することはできない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ファブリケート；コスト 3,500 gp。

ランダム決定表

表：その他の魔法のアイテム (下級) Table: Minor Wondrous Items

d%	アイテム	市価
1	フェザー・トークン (アンカー)	50gp
2	ユニヴァーサル・ソルヴェント	50gp
3	エリクサー・オヴ・ラヴ	150gp
4	アングウェント・オヴ・タイムレスネス	150gp
5	フェザー・トークン (ファン)	200gp
6	ダスト・オヴ・トレイスレスネス	250gp
7	エリクサー・オヴ・ハイディング	250gp
8	エリクサー・オヴ・タンプリング	250gp
9	エリクサー・オヴ・スィミング	250gp
10	エリクサー・オヴ・ヴィジョン	250gp
11	シルヴァーシーン	250gp
12	フェザー・トークン (バード)	300gp
13	フェザー・トークン (ツリ)	400gp
14	フェザー・トークン (スワン・ボート)	450gp
15	エリクサー・オヴ・トゥルース	500gp
16	フェザー・トークン (ウィップ)	500gp
17	ダスト・オヴ・ドライネス	850gp
18	ハンド・オヴ・ザ・メイジ	900gp
19	プレイサーズ・オヴ・アーマー+1	1,000gp
20	クローク・オヴ・レジスタンス+1	1,000gp
21	パール・オヴ・パワー (1レベル呪文)	1,000gp
22	フィラクタリー・オヴ・フェイスフルネス	1,000gp
23	サーヴ・オヴ・スリッパリネス	1,000gp
24	エリクサー・オヴ・ファイアー・プレス	1,100gp
25	パイプス・オヴ・ザ・スーアーズ	1,150gp
26	ダスト・オヴ・イリュージョン	1,200gp
27	ブローチ・オヴ・シールドディング	1,500gp
28	ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ (タイプI)	1,650gp
29	ダスト・オヴ・アビエランス	1,800gp
30	ハット・オヴ・ディスガイズ	1,800gp
31	パイプス・オヴ・サウンディング	1,800gp
32	エフィシエント・クウィヴァー	1,800gp
33	アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー+1	2,000gp
34	ハンディ・ハヴァサック	2,000gp
35	ホーン・オヴ・フォッグ	2,000gp
36	エレメンタル・ジェム	2,250gp
37	ローブ・オヴ・ボーンズ	2,400gp
38	ソヴリン・グルー	2,400gp
39	バッグ・オヴ・ホールディング (タイプI)	2,500gp
40	ブーツ・オヴ・エルヴンカインド	2,500gp
41	ブーツ・オヴ・ザ・ウィンターランズ	2,500gp
42	キャンドル・オヴ・トゥルース	2,500gp
43	クローク・オヴ・エルヴンカインド	2,500gp
44	アイズ・オヴ・ジ・イーグル	2,500gp
45	ゴーグルズ・オヴ・マイニユート・シーイング	2,500gp
46	ゴレムベイン・スカラベ	2,500gp
47	ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ (タイプII)	2,700gp
48	ストーン・オヴ・アラーム	2,700gp
49	ビード・オヴ・フォース	3,000gp

d%	アイテム	市価
50	チャイム・オヴ・オープニング	3,000gp
51	ホースシューズ・オヴ・スピード	3,000gp
52	ローブ・オヴ・クライミング	3,000gp
53	バッグ・オヴ・トリックス (グレイ)	3,400gp
54	ダスト・オヴ・ディサピアランス	3,500gp
55	レンズ・オヴ・ディテクション	3,500gp
56	ドルイズ・ヴェストメント	3,750gp
57	フィギュリン・オヴ・ワンドラス・パワー (シルヴァー・レイヴン)	3,800gp
58	ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス+2	4,000gp
59	ベルト・オヴ・インクレディブル・デクスタリティ+2	4,000gp
60	ベルト・オヴ・マイティ・コンスティテューション+2	4,000gp
61	プレイサーズ・オヴ・アーマー+2	4,000gp
62	クローク・オヴ・レジスタンス+2	4,000gp
63	グラヴズ・オヴ・アロー・スネアリング	4,000gp
64	ヘッドバンド・オヴ・アリユアリング・カリズマ+2	4,000gp
65	ヘッドバンド・オヴ・インスパイアード・ウィズダム+2	4,000gp
66	ヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテリジェンス+2	4,000gp
67	アイウーン・ストーン (無色透明の紡錘形)	4,000gp
68	レストレイティヴ・オイントメント	4,000gp
69	マーヴェラス・ビッグメンツ	4,000gp
70	パール・オヴ・パワー (2レベル呪文)	4,000gp
71	ストーン・サーヴ	4,000gp
72	ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ (タイプIII)	4,350gp
73	サークレット・オヴ・パースウェイジョン	4,500gp
74	スリッパズ・オヴ・スパイダー・クライミング	4,800gp
75	インセンス・オヴ・メディテイション	4,900gp
76	アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツ+1	5,000gp
77	バッグ・オヴ・ホールディング (タイプII)	5,000gp
78	レッサー・プレイサーズ・オヴ・アーチャー	5,000gp
79	アイウーン・ストーン (くすんだ薔薇色の三角柱)	5,000gp
80	ヘルム・オヴ・コンプリヘンド・ランゲージズ・アンド・リード・マジック	5,200gp
81	ヴェスト・オヴ・エスケープ	5,200gp
82	エヴァースモーキング・ボトル	5,400gp
83	サステイニング・スプーン	5,400gp
84	ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ (タイプIV)	5,400gp
85	ブーツ・オヴ・ストライディング・アンド・スプリング	5,500gp
86	ウィンド・ファン	5,500gp
87	ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ (タイプV)	5,850gp
88	ホースシューズ・オヴ・ア・ゼファー	6,000gp
89	パイプス・オヴ・ホーンティング	6,000gp
90	グラヴズ・オヴ・スィミング・アンド・クライミング	6,250gp
91	マイナー・クラウン・オヴ・プラスチック	6,480gp
92	ホーン・オヴ・グッドネス/イーヴル	6,500gp
93	ローブ・オヴ・ユースフル・アイテムズ	7,000gp
94	フォールディング・ボート	7,200gp
95	クローク・オヴ・ザ・マンタ・レイ	7,200gp
96	ボトル・オヴ・エア	7,250gp
97	バッグ・オヴ・ホールディング (タイプIII)	7,400gp
98	ペリアプト・オヴ・ヘルス	7,400gp
99	ブーツ・オヴ・レヴィテーション	7,500gp
100	ハーブ・オヴ・チャーム	7,500gp

表：その他の魔法のアイテム (中級) Table: Medium Wondrous Items

d%	アイテム	市価	d%	アイテム	市価
1	アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー+2	8,000gp	51	ベルト・オヴ・フィジカル・パーフェクション+2	16,000gp
2	ゴーレム・マニュアル (フレッシュ)	8,000gp	52	ウィングド・ブーツ	16,000gp
3	ハンド・オヴ・グロリー	8,000gp	53	プレイサーズ・オヴ・アーマー+4	16,000gp
4	アイウーン・ストーン (深紅色の球)	8,000gp	54	クローク・オヴ・レジスタンス+4	16,000gp
5	アイウーン・ストーン (きらめく青の球)	8,000gp	55	ヘッドバンド・オヴ・アリユアリング・カリズマ+4	16,000gp
6	アイウーン・ストーン (薄い青の長斜方形)	8,000gp	56	ヘッドバンド・オヴ・インスパイアード・ウィズダム+4	16,000gp
7	アイウーン・ストーン (桃色と緑色の球)	8,000gp	57	ヘッドバンド・オヴ・メンタル・スペリアリティ+2	16,000gp
8	アイウーン・ストーン (桃色の長斜方形)	8,000gp	58	ヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテリジェンス+4	16,000gp
9	アイウーン・ストーン (緋色と青の球)	8,000gp	59	パール・オヴ・パワー (4レベル呪文)	16,000gp
10	デック・オヴ・イリュージョンズ	8,100gp	60	スキャパード・オヴ・キーン・エッジズ	16,000gp
11	ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ (タイプ VI)	8,100gp		フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー (ゴールデン・ライオンズ)	16,500gp
12	キャンドル・オヴ・インヴォケーション	8,400gp	62	チャーム・オヴ・インタラクション	16,800gp
13	ロープ・オヴ・レジスタンス+3	8,400gp	63	ブルーム・オヴ・フライング	17,000gp
14	バッグ・オヴ・トリックス (ラスト)	8,500gp		フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー (マーブル・エレファント)	17,000gp
15	ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ (タイプ VII)	8,700gp	64		
16	プレイサーズ・オヴ・アーマー+3	9,000gp	65	アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー+3	18,000gp
17	クローク・オヴ・レジスタンス+3	9,000gp	66	アイウーン・ストーン (虹色の紡錘形)	18,000gp
18	デカンター・オヴ・エンドレス・ウォーター	9,000gp	67	ブレスレット・オヴ・フレンズ	19,000gp
19	ネックレス・オヴ・アダプテーション	9,000gp	68	アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツ+2	20,000gp
20	パール・オヴ・パワー (3レベル呪文)	9,000gp	69	カーペット・オヴ・フライング (5フィート×5フィート)	20,000gp
21	フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー (サーペンタイン・アウル)	9,100gp	70	ホーン・オヴ・プラスチック	20,000gp
22	レッサー・ストランド・オヴ・プレイヤー・ビーズ	9,600gp	71	アイウーン・ストーン (薄いラベンダー色の長円体)	20,000gp
23	バッグ・オヴ・ホールディング (タイプ IV)	10,000gp	72	アイウーン・ストーン (真珠白色の紡錘形)	20,000gp
24	ベルト・オヴ・フィジカル・マイト+2	10,000gp	73	ボータブル・ホール	20,000gp
25	フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー (ブロンズ・グリフィン)	10,000gp	74	ストーン・オヴ・グッド・ラック (ラックストーン)	20,000gp
26	フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー (エボニー・フライ)	10,000gp	75	フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー (アイヴォリー・ゴーツ)	21,000gp
27	グラブ・オヴ・ストアリング	10,000gp	76	ロープ・オヴ・エンタングルメント	21,000gp
28	ヘッドバンド・オヴ・メンタル・ブラウエス+2	10,000gp	77	ゴーレム・マニュアル (ストーン)	22,000gp
29	アイウーン・ストーン (紺色の長斜方形)	10,000gp	78	マスク・オヴ・ザ・スカル	22,000gp
30	ケープ・オヴ・ザ・マウンティバンク	10,080gp	79	マトック・オヴ・ザ・ティタンズ	23,348gp
31	フィラクタリー・オヴ・ネガティヴ・チャネリング	11,000gp	80	メジャー・クラウン・オヴ・プラスチック	23,760gp
32	フィラクタリー・オヴ・ポジティヴ・チャネリング	11,000gp	81	マイナー・クローク・オヴ・ディスプレイメント	24,000gp
33	ガントレット・オヴ・ラスト	11,500gp	82	ヘルム・オヴ・アンダーウォーター・アクション	24,000gp
34	ブーツ・オヴ・スピード	12,000gp	83	グレーター・プレイサーズ・オヴ・アーチェリー	25,000gp
35	ゴーグルズ・オヴ・ナイト	12,000gp	84	プレイサーズ・オヴ・アーマー+5	25,000gp
36	ゴーレム・マニュアル (クレイ)	12,000gp	85	クローク・オヴ・レジスタンス+5	25,000gp
37	メダリオン・オヴ・ソウツ	12,000gp	86	アイズ・オヴ・ドゥーム	25,000gp
38	プレスト・ブック	12,500gp	87	パール・オヴ・パワー (5レベル呪文)	25,000gp
39	ジェム・オヴ・ブライトネス	13,000gp	88	モール・オヴ・ザ・ティタンズ	25,305gp
40	ライア・オヴ・ビルディング	13,000gp	89	クローク・オヴ・ザ・バット	26,000gp
41	モンクス・ロープ	13,000gp	90	アイアン・バンズ・オヴ・バインディング	26,000gp
42	クローク・オヴ・アラクニダ	14,000gp	91	キューブ・オヴ・フロスト・レジスタンス	27,000gp
43	ベルト・オヴ・ドワーヴンカインド	14,900gp	92	ヘルム・オヴ・テレバシー	27,000gp
44	ベリアプト・オヴ・ウインド・クロージャー	15,000gp	93	ベリアプト・オヴ・ブルーフ・アゲンスト・ポイズン	27,000gp
45	パール・オヴ・ザ・サイリンズ	15,300gp	94	ロープ・オヴ・シンティレイティング・カラーズ	27,000gp
46	フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー (オニキス・ドッグ)	15,500gp	95	マニュアル・オヴ・ボディリー・ヘルス+1	27,500gp
47	バッグ・オヴ・トリックス (タン)	16,000gp	96	マニュアル・オヴ・ゲインフル・エクササイズ+1	27,500gp
48	ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス+4	16,000gp	97	マニュアル・オヴ・クイックネス・オヴ・アクション+1	27,500gp
49	ベルト・オヴ・インクレディブル・デクスタリティ+4	16,000gp	98	トウム・オヴ・クリア・ソウト+1	27,500gp
50	ベルト・オヴ・マイティ・コンスティチューション+4	16,000gp	99	トウム・オヴ・リーダーシップ・アンド・インフルエンス+1	27,500gp
			100	トウム・オヴ・アンダスタンディング+1	27,500gp

表：その他の魔法のアイテム（上級）Table: Major Wondrous Items

d%	アイテム	市価
1	ディメンショナル・シャクルズ	28,000gp
2	フィギュリオン・オヴ・ワンドラス・パワー（オブシディアン・スティード）	28,500gp
3	ドラムス・オヴ・パニック	30,000gp
4	アイウーン・ストーン（橙色の三角柱）	30,000gp
5	アイウーン・ストーン（薄い緑色の三角柱）	30,000gp
6	ランタン・オヴ・リヴィーリング	30,000gp
7	アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー+4	32,000gp
8	アミュレット・オヴ・ブルーフ・アゲンスト・ディテクション・アンド・ロケーション	35,000gp
9	カーペット・オヴ・フライング（5フィート×10フィート）	35,000gp
10	ゴーレム・マニュアル（アイアン）	35,000gp
11	ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス+6	36,000gp
12	ベルト・オヴ・インクレディブル・デクスタリティ+6	36,000gp
13	ベルト・オヴ・マイティ・コンスティチューション+6	36,000gp
14	ブレイザーズ・オヴ・アーマー+6	36,000gp
15	ヘッドバンド・オヴ・アリユアリング・カリズマ+6	36,000gp
16	ヘッドバンド・オヴ・インスパイアド・ウィズダム+6	36,000gp
17	ヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテリジェンス+6	36,000gp
18	アイウーン・ストーン（脈動する紫色の三角柱）	36,000gp
19	パール・オヴ・パワー（6レベル呪文）	36,000gp
20	スカラベ・オヴ・プロテクション	38,000gp
21	ベルト・オヴ・フィジカル・マイト+4	40,000gp
22	ヘッドバンド・オヴ・メンタル・ブラウエス+4	40,000gp
23	アイウーン・ストーン（ラベンダー色と緑色の長円体）	40,000gp
24	リング・ゲーツ	40,000gp
25	クリスタル・ボール	42,000gp
26	ゴーレム・マニュアル（ストーン・ガーディアン）	44,000gp
27	アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツ+3	45,000gp
28	ストランド・オヴ・ブレイヤー・ビーズ	45,800gp
29	オーブ・オヴ・ストームズ	48,000gp
30	ブーツ・オヴ・テレポーテーション	49,000gp
31	ブレイザーズ・オヴ・アーマー+7	49,000gp
32	パール・オヴ・パワー（7レベル呪文）	49,000gp
33	アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー+5	50,000gp
34	メジャー・クローク・オヴ・ディスプレイスメント	50,000gp
35	クリスタル・ボール（シー・インヴィジビリティ付き）	50,000gp
36	ホーン・オヴ・ヴァルハラ	50,000gp
37	クリスタル・ボール（ディテクト・ソウツ付き）	51,000gp
38	ウイングス・オヴ・フライング	54,000gp
39	クローク・オヴ・イセリアルネス	55,000gp
40	インスタント・フォートレス	55,000gp
41	マニュアル・オヴ・ボディリー・ヘルス+2	55,000gp
42	マニュアル・オヴ・ゲインフル・エクササイズ+2	55,000gp
43	マニュアル・オヴ・クイックネス・オヴ・アクション+2	55,000gp
44	トウム・オヴ・クリア・ソウト+2	55,000gp
45	トウム・オヴ・リーダーシップ・アンド・インフルエンス+2	55,000gp
46	トウム・オヴ・アンダスタンディング+2	55,000gp
47	アイズ・オヴ・チャージング	56,000gp
48	ローブ・オヴ・スターズ	58,000gp
49	カーペット・オヴ・フライング（10フィート×10フィート）	60,000gp
50	ダークスカル	60,000gp

d%	アイテム	市価
51	キューブ・オヴ・フォース	62,000gp
52	ベルト・オヴ・フィジカル・パーフェクション+4	64,000gp
53	ブレイザーズ・オヴ・アーマー+8	64,000gp
54	ヘッドバンド・オヴ・メンタル・スベリアリティ+4	64,000gp
55	パール・オヴ・パワー（8レベル呪文）	64,000gp
56	クリスタル・ボール（テレバシー付き）	70,000gp
57	グレート・ホーン・オヴ・ブラスティング	70,000gp
58	パール・オヴ・パワー（呪文2つ）	70,000gp
59	ヘルム・オヴ・テレポーテーション	73,500gp
60	ジェム・オヴ・シーイング	75,000gp
61	ローブ・オヴ・ジ・アークマギ	75,000gp
62	マントル・オヴ・フェイス	76,000gp
63	アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツ+4	80,000gp
64	クリスタル・ボール（トゥルー・シーイング付き）	80,000gp
65	パール・オヴ・パワー（9レベル呪文）	81,000gp
66	ウェル・オヴ・メニー・ワールズ	82,000gp
67	マニュアル・オヴ・ボディリー・ヘルス+3	82,500gp
68	マニュアル・オヴ・ゲインフル・エクササイズ+3	82,500gp
69	マニュアル・オヴ・クイックネス・オヴ・アクション+3	82,500gp
70	トウム・オヴ・クリア・ソウト+3	82,500gp
71	トウム・オヴ・リーダーシップ・アンド・インフルエンス+3	82,500gp
72	トウム・オヴ・アンダスタンディング+3	82,500gp
73	アパレイタス・オヴ・ザ・クラブ	90,000gp
74	ベルト・オヴ・フィジカル・マイト+6	90,000gp
75	ヘッドバンド・オヴ・メンタル・ブラウエス+6	90,000gp
76	マントル・オヴ・スベル・レジスタンス	90,000gp
77	ミラー・オヴ・オポジション	92,000gp
78	グレート・ストランド・オヴ・ブレイヤー・ビーズ	95,800gp
79	マニュアル・オヴ・ボディリー・ヘルス+4	110,000gp
80	マニュアル・オヴ・ゲインフル・エクササイズ+4	110,000gp
81	マニュアル・オヴ・クイックネス・オヴ・アクション+4	110,000gp
82	トウム・オヴ・クリア・ソウト+4	110,000gp
83	トウム・オヴ・リーダーシップ・アンド・インフルエンス+4	110,000gp
84	トウム・オヴ・アンダスタンディング+4	110,000gp
85	アミュレット・オヴ・ザ・ブレインズ	120,000gp
86	ローブ・オヴ・アイズ	120,000gp
87	アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツ+5	125,000gp
88	ヘルム・オヴ・ブリリアンス	125,000gp
89	マニュアル・オヴ・ボディリー・ヘルス+5	137,500gp
90	マニュアル・オヴ・ゲインフル・エクササイズ+5	137,500gp
91	マニュアル・オヴ・クイックネス・オヴ・アクション+5	137,500gp
92	トウム・オヴ・クリア・ソウト+5	137,500gp
93	トウム・オヴ・リーダーシップ・アンド・インフルエンス+5	137,500gp
94	トウム・オヴ・アンダスタンディング+5	137,500gp
95	ベルト・オヴ・フィジカル・パーフェクション+6	144,000gp
96	ヘッドバンド・オヴ・メンタル・スベリアリティ+6	144,000gp
97	イフリート・ボトル	145,000gp
98	キュービック・ゲート	164,000gp
99	アイアン・フラスク	170,000gp
100	ミラー・オヴ・ライフ・トラッピング	200,000gp

知性あるアイテム Intelligent Items

表：知性あるアイテムの属性

d%	アイテムの属性
01 ~ 10	混沌にして善
11 ~ 20	混沌にして中立*
21 ~ 35	混沌にして悪
36 ~ 45	中立にして悪*
46 ~ 55	秩序にして悪
56 ~ 70	秩序にして善
71 ~ 80	秩序にして中立*
81 ~ 90	中立にして善*
91 ~ 100	真なる中立

*……このアイテムは、アイテムの属性の“中立”でない部分がキャラクターの属性と一致していれば使うことができる。

表：知性あるアイテムの能力値

能力値	基本価格修正値	自我修正値
10	—	—
11	+ 200 gp	—
12	+ 500 gp	+ 1
13	+ 700 gp	+ 1
14	+ 1,000 gp	+ 2
15	+ 1,400 gp	+ 2
16	+ 2,000 gp	+ 3
17	+ 2,800 gp	+ 3
18	+ 4,000 gp	+ 4
19	+ 5,200 gp	+ 4
20	+ 8,000 gp	+ 5

表：知性あるアイテムの知覚手段と伝信手段

能力	基本価格修正値	自我修正値
交感	—	—
会話	+ 500 gp	—
テレパシー	+ 1,000 gp	+ 1
知覚範囲 (30 フィート)	—	—
知覚範囲 (60 フィート)	+ 500 gp	—
知覚範囲 (120 フィート)	+ 1,000 gp	—
暗視	+ 500 gp	—
非視覚的感知	+ 5,000 gp	+ 1
言語読解能力	+ 1,000 gp	+ 1
リード・マジック能力	+ 2,000 gp	+ 1

表：知性あるアイテムのパワー

d%	アイテムのパワー	基本価格修正値	自我修正値
01 ~ 10	0 レベル呪文 1 つを回数無制限で発動可	+ 1,000 gp	+ 1
11 ~ 20	1 レベル呪文 1 つを 1 日 3 回発動可	+ 1,200 gp	+ 1
21 ~ 25	回数無制限でアイテム自身にマジック・オーラを発動可	+ 2,000 gp	+ 1
26 ~ 35	2 レベル呪文 1 つを 1 日 1 回発動可	+ 2,400 gp	+ 1
36 ~ 45	1 つの技能を 5 ランク持っている*	+ 2,500 gp	+ 1
46 ~ 50	支持肢を出して移動速度 10 フィートで移動できる	+ 5,000 gp	+ 1
51 ~ 55	3 レベル呪文 1 つを 1 日 1 回発動可	+ 6,000 gp	+ 1
56 ~ 60	2 レベル呪文 1 つを 1 日 3 回発動可	+ 7,200 gp	+ 1
61 ~ 70	1 つの技能を 10 ランク持っている*	+ 10,000 gp	+ 2
71 ~ 75	同サイズの他の形態 1 つに姿を変えられる	+ 10,000 gp	+ 2
76 ~ 80	移動速度 30 フィートで飛行できる (フライ呪文相当)	+ 10,000 gp	+ 2
81 ~ 85	4 レベル呪文 1 つを 1 日 1 回発動可	+ 11,200 gp	+ 2
86 ~ 90	1 日 1 回、アイテム自身のみが瞬間移動できる	+ 15,000 gp	+ 2
91 ~ 95	3 レベル呪文 1 つを 1 日 3 回発動可	+ 18,000 gp	+ 2
96 ~ 100	4 レベル呪文 1 つを 1 日 3 回発動可	+ 33,600 gp	+ 2

*……何らかの移動能力をも有していない限り、知性あるアイテムは【知力】か【判断力】か【魅力】に関連する技能しか修得できない。

表：知性あるアイテムの用途

d%	用途	自我修正値
01 ~ 20	正反対の属性の打倒/抹殺*	+ 2
21 ~ 30	秘術呪文の使い手たちの打倒/抹殺 (呪文や擬似呪文能力を用いるモンスターを含む)	+ 2
31 ~ 40	信仰呪文の使い手たちの打倒/抹殺 (信仰の対象となる存在や、それに仕える者たちを含む)	+ 2
41 ~ 50	呪文の使い手でない者たちの打倒/抹殺	+ 2
51 ~ 55	特定のクリーチャー種別の打倒/抹殺 (ペインの特殊能力を参照して選択)	+ 2
56 ~ 60	特定の種族/種に属するクリーチャーの打倒/抹殺	+ 2
61 ~ 70	特定の種族/種に属するクリーチャーの守護	+ 2
71 ~ 80	特定の神格に仕える者たちの打倒/抹殺	+ 2
81 ~ 90	特定の神格の権益や、それに仕える者たちの守護	+ 2
91 ~ 95	あらゆるものの打倒/抹殺 (アイテム自身と使用者は除く)	+ 2
96 ~ 100	1 つを選択する	+ 2

*……このアイテムの“真なる中立”版の用途は、極端な属性 (秩序にして善、秩序にして悪、混沌にして善、混沌にして悪) を持つ強力な存在を打倒/抹殺することで均衡を保つことである。

表：特殊用途アイテムの特殊用途パワー

d%	特殊用途パワー	基本価格修正値	自我修正値
01 ~ 20	60 フィート以内の特殊用途上の敵を感知できる	+ 10,000 gp	+ 1
21 ~ 35	4 レベル呪文 1 つを回数無制限で発動	+ 56,000 gp	+ 2
36 ~ 50	着用者は攻撃、セーブ、判定に +2 の幸運ボーナスを得る	+ 80,000 gp	+ 2
51 ~ 65	5 レベル呪文 1 つを回数無制限で発動	+ 90,000 gp	+ 2
66 ~ 80	6 レベル呪文 1 つを回数無制限で発動	+ 132,000 gp	+ 2
81 ~ 95	7 レベル呪文 1 つを回数無制限で発動	+ 182,000 gp	+ 2
96 ~ 100	使用者に対して ツール・リザレクション (1 回/月)	+ 200,000 gp	+ 2

魔法のアイテムの中には知性を備えたものが存在する。魔法によって自我を付与されたアイテムは、キャラクター同様に考え、感じることができるため、NPC として扱うべきである。知性あるアイテムは追加能力や、時には変則的のパワーや特殊用途も有している。知性を持つのは (1 回限りの使い切りアイテムや、チャージを持つアイテムではなく) 恒久的な魔法のアイテムだけである (つまり、ポーション、巻物、ワンドなどのアイテムが知性を持つことはないということだ)。一般的に、魔法のアイテムのうち、知性を持つものは 1% に満たない。

知性あるアイテムは【知力】、【判断力】、【魅力】の能力値を持つため、実際にクリーチャーと見なすことができる。人造クリーチャーとして扱うこと。知性あるアイテムは (魔法の武器と同様に) 回数無制限で周囲を照らしだす能力を持っていることが多い。そうでもしなければ周囲を見ることができないものが多いからだ。

ほとんどの魔法のアイテムとは異なり、知性あるアイテムは持ち主の合言葉を必要とせずに、自分のパワーを起動することができる。知性あるアイテムは、イニシアチブ順においては、自分の持ち主のターンに行動する。

知性あるアイテムをデザインする

知性ある魔法のアイテムを作成するには、以下の簡易ガイドラインに従うこと。知性あるアイテムは属性、精神能力値、言語、知覚能力、そしてそれ以外に少なくとも 1 つの特殊能力を持つ。こうした特性や能力は作成時に改善させることができ、アイテムの合計価格を上昇させる。この種の能力の多くはアイテムの自我値を高める。高い自我値を持つ知性あるアイテムは支配するのが難しく、時には所持者を支配することもあり、所持には危険がともなう。

知性ある魔法のアイテムは基本価格が 500 gp 上昇する。知性あるアイテムの合計価格を算出する際、知性を持つことによって得たすべての追加能力の価格を合計したものにこの価格を加え、その後この金額を魔法のアイテムの基本価格に加えること。

知性あるアイテムの属性

すべての知性あるアイテムは属性を持つ（『知性あるアイテムの属性』表を参照）。知性ある武器は、公にであれそれとなくであれ、すでに属性を持っていることに注意。知性ある武器をランダムに作るなら、武器の属性は、属性に関わる特殊能力に適合するようにせねばならない。

アイテムと異なる属性を持つキャラクターは、そのアイテムを持っている間、負のレベルを1レベル得る（表の“*”注記にあるものは例外）。この負のレベルによって実際にレベルを失うことはないが、負のレベルはそのアイテムを手放すまで続き、他の方法では（たとえレストレーション呪文を使っても）決して除去することはできない。この負のレベルは、アイテムが不適切な使い手に対して与えている他のすべてのペナルティと累積する。“自我値”（後述）が20～29のアイテムは負のレベルを2レベル与える。自我値が30以上のアイテムは負のレベルを3レベル与える。

知性あるアイテムの能力値

知性ある魔法のアイテムは3つの精神能力値をすべて持つ：【知力】、【判断力】、【魅力】だ。各能力値はどれも初期値が10で、20まで上昇させられる。『知性あるアイテムの能力値』表には、アイテムの能力値1つを上昇させるためのコストが書かれている。このコストは11以上に伸ばす能力値ごとに支払わなければならない。例えば、【知力】15、【判断力】12、【魅力】10を持つ知性ある魔法のアイテムは、基になるアイテムよりも（知性あるアイテムであることによる500gpを含めて）2,400gp高くつくことになるだろう。

アイテムの話せる言語

キャラクター同様、知性あるアイテムは共通語に加えて、【知力】ボーナス1ポイントごとに1つの言語を話すことができる。アイテムの出自や用途を考慮して適切な言語を選ぶこと。アイテムが会話能力を持っていないとしても、修得している言語を読み理解することはできる。

知覚手段と交信手段

すべての知性ある魔法のアイテムは、30フィート以内を見聞きできる能力と、持ち主と共感によって意思疎通する能力を、初期状態ですでに持っている。“共感”によって、アイテムは衝動や感情を伝えてある種の行動を後押ししたり思いとどまらせたりできる。追加の交信手段やより良好な感覚は、『知性あるアイテムの知覚手段と交信手段』表の記述通り、アイテムの価格と自我値を上昇させる。

共感（超常）：共感によって、アイテムは感情や衝動を伝えてある種の行動を後押ししたり思いとどまらせたりできる。これによって言語を用いた意思疎通ができるわけではない。

会話（超常）：会話能力を持つ知性あるアイテムは、修得しているどの言語でも話すことができる。

テレパシー（超常）：テレパシーによって、知性あるアイテムは修得言語に関わらず、使用者とテレパシーで意思疎通できる。この方法で意思疎通する場合、使用者はアイテムに接触していなければならない。

知覚範囲：知覚範囲によって、知性ある魔法のアイテムは表記の距離まで見聞きできる。暗視や非視覚的感知を追加すると、アイテムはそれらの感覚をアイテムの基本知覚範囲と同じ距離まで使用できる。

言語読解能力（変則）：アイテムは修得言語に関わらずあらゆる言語の文書を読むことができる。

リード・マジック能力（擬呪）：この能力を持つ知性ある魔法のアイテムは、まるでリード・マジックを使ったかのように魔法の文書や巻物を読むことができる。この能力によって魔法のアイテムが巻物などのアイテムを起動できるようになるわけではない。知性ある魔法のアイテムは、この能力をフリー・アクションで、抑止したり再開したりできる。

知性あるアイテムのパワー

知性あるアイテムはそれぞれが少なくとも1つのパワーを持っているべきだが、強力なアイテムになるといくつものパワーを持っていることもある。アイテム固有のパワーを知るためには、『知性あるアイテムのパワー』表でロールするか選択すること。知性あるアイテムはたいてい持ち主の望みに従うが、すべてのパワーはアイテムの指示によって機能を発揮する。パワーを起動したり、稼働中のパワーに集中したりするのは1標準アクションであり、このアクションはアイテムが行なう。パワーの効果の術者レベルはアイテムの術者レベルに等しい。セーブDCはアイテムの最も高い精神能力値に基づく。

特殊用途を持つアイテム

知性あるアイテムの中には、その行動を示唆する特殊用途を持つものもある。特殊用途を持つ知性ある魔法のアイテムは自我に+2のボーナスを得る。アイテムの用途は、アイテムのタイプと属性に合ったものでなければならず、常に道理にあった取り扱いをすべきである。用途が“秘術呪文の使い手たちの打倒／抹殺”であることは、その剣が出会ったウィザードを片っ端から斬殺するよう使用者に強要するという意味ではない。ましてや、その剣が自分なら世界中のウィザードとソーサラーとバードを皆殺しにできると信じ込んでいるという意味でもない。これは、そのアイテムが秘術呪文の使い手を憎んでおり、たとえばある地域のウィザードの秘密結社を壊滅させたり、隣国の魔女王の支配を終わらせたいと思っているということである。同様に、“エルフの守護”という用途は、使用者がエルフである場合、使用者は自分の身だけを守りたがる、というわけでもない。これはアイテムがエルフの大義を推し進め、エルフの敵を根絶やしにし、エルフの指導者たちを援助するために使われることを望んでいるということなのだ。“あらゆるものの打倒／抹殺”という用途は単なる自己保存の問題ではない。これはそのアイテムが万物の頂点に立つまで休むことを知らない（あるいは使用者を休ませない）ことを意味している。

『知性あるアイテムの用途』表には、魔法のアイテムが持っているような用途を数例挙げている。使用者が知性あるアイテムの特殊用途を明らかに無視したり対立したりしたら、使用者が協力的になるまでアイテムは自我に+4のボーナスを得る。このボーナスはアイテムが特殊用途を持っていることによって得る+2ボーナスに加えてのものである。

特殊用途パワー

特殊用途パワーは、知性あるアイテムがその特殊用途を果たそうとしている場合にのみ機能を発揮する。特殊用途を果たそうとしているかどうかの判断は、常にアイテムが行なう。結果が手段を正当化するかどうかは、簡単かつ明瞭に判断できるものでなければならない。これ以外のパワーの場合と異なり、たとえ所有者がアイテムを支配していたとしても（後述の『アイテムの反抗』を参照）、アイテムが特殊用途パワーの使用を拒否することがありうる。特殊用途パワーの効果の術者レベルはアイテムの術者レベルに等しい。セーブDCはアイテムの最も高い精神能力値に基づく。特殊用途パワーのリストに関しては『特殊用途アイテムの特殊用途パワー』表を参照すること。

アイテムの自我

自我は、アイテムが持つパワーの総合力と私の強さを示している。アイテムの自我値は、アイテムの自我修正値をすべて足し合わせたものに、（知性あるアイテムとして強化したぶんの価格をすべて除いた）基となる魔法のアイテムの価格による追加ボーナスを加えたものである。アイテムの自我値は、アイテムとキャラクターのどちらが、その関係において支配的な位置に就くかを決定する（後述）。

基となる魔法のアイテムの価格	自我修正値
～1,000 gp	—
1,001 gp～5,000 gp	+ 1
5,001 gp～10,000 gp	+ 2
10,001 gp～20,000 gp	+ 3
20,001 gp～50,000 gp	+ 4
50,001 gp～100,000 gp	+ 6
100,001 gp～200,000 gp	+ 8
200,001 gp～	+ 12

アイテムの反抗

自我があるということは、アイテムが独自の意志を持っていることを意味する。アイテムは自身の属性に絶対的に忠実である。そのアイテムを所持するキャラクターがアイテムの属性の指向する目標やアイテムの特殊用途に忠実でなければ、人格的衝突が発生する——アイテムがキャラクターに反抗するのだ。同様に、20以上の自我値を持つアイテムは、常に自分がいかなるキャラクターにも優越する存在であると考えており、所有者が常に自分の意向に賛同しないと人格的衝突を引き起こす。

人格的衝突が発生した場合、所有者は意志セーヴィング・スロー（DC＝アイテムの自我値）を行わなければならない。成功すれば所有者が支配し、失敗すればアイテムが所有者を支配してしまう。支配は1日、または危機的状況（大きな戦いや、アイテムがキャラクターにとって重大な脅威が迫ったときなど）が起きるまで続く。アイテムが支配した場合、それはキャラクターの望みに抵抗し、以下に挙げる例のような譲歩を要求する。

- ・ アイテムの気に入らない属性や性格の仲間や他のアイテムを排除する。
- ・ キャラクターが持つ他のすべての魔法のアイテムや、特定種別のアイテムを放棄する。
- ・ アイテムが用途を果たすため、指示した場所へ行くようキャラクターに服従を強いる。
- ・ 今すぐにアイテムが憎むクリーチャーを探し出し、抹殺する。
- ・ 使用していない時にアイテムがいたずらされぬよう保護する、魔法的な防御や器具を要求する。
- ・ キャラクターがいついかなる時でもアイテムを運搬すること。
- ・ アイテムが属性や道徳的な品位において、より相応しい所持者になると考えるキャラクターに自分を譲渡させる。

極端な状況下では、アイテムは以下に挙げるような、もっと苛酷な手段に訴えることもある：

- ・ 所有者に戦闘を強制する。
- ・ 相手に攻撃を加えることを拒否する。
- ・ 使用者やその仲間に攻撃を加える。
- ・ 所有者に相手への降伏を強制する。
- ・ キャラクターの手から自分を落とさせる。

当然の事ながら、こうした行動はキャラクターとアイテムの属性の調和がとれている場合や、互いの目的や性格が一致している場合には、まず起こらない。しかし、そうであっても、アイテムは簡単に相手を支配し、またその支配を維持できるように弱いキャラクターに所有されるのを好んだり、目的達成のために高レベルのキャラクターに所有されたいと願うことはありうる。

人格を持つ魔法のアイテムは例外なく、進行中の状況で（特に戦闘で）重要な役割を演じたいという欲求を持っている。こうしたアイテム同士は、たとえ属性が同じであってもライバル関係にある。知性あるアイテムは他

の知性あるアイテムと使用者を共有したいとは思わない。知性あるアイテムは60フィート以内にある他の知性あるアイテムの存在を感知することができ、大抵の知性あるアイテムは主人を欺いたり気をそらすことによって、主人がライバルを無視したり破壊したりするよう最善を尽くす。もちろん、こうした性向は属性によって差異がある。

アイテムが所有者を制御することができなかったとしても、キャラクターは人格を持つアイテムを完全に制御したり黙らせてしまうことはできない。自分の要求を強制することはできなくても、彼らはへこたれることなく希望や要求を口に続ける。

呪われたアイテム Cursed Items

表：呪われたアイテムの一般的な呪い

d%	呪い
01 ~ 15	妄想
16 ~ 35	逆の効果または目標
36 ~ 45	断続的機能
46 ~ 60	必要条件
61 ~ 75	副作用
76 ~ 90	まったく異なる効果
91 ~ 100	『特定の呪われたアイテム』表の特定の呪われたアイテムで代用

呪われたアイテムとは、何らかの形で不利に働く可能性のある魔法のアイテムのことである。良い効果と悪い効果が渾然一体となったものもあり、キャラクターたちに難しい判断を強いることになる。呪われたアイテムは必ずしも常に意図的に作られるわけではない。その場合、作成者の仕事を立て込んでいた結果だったり、作り手の腕が未熟だったり、適当な構成要素がなかったりしたのだ。こうしたアイテムの多くはそれでも機能はするのだが、意図した通りに働かなかったり、深刻な副作用を生じたりする。魔法のアイテム作成時の技能判定に5以上の差で失敗したら、『呪われたアイテムの一般的な呪い』表でロールして、アイテムが持つ呪いの種類を決定すること。

呪いのアイテムの識別：呪われたアイテムは、1つの例外事項を除いて、他の魔法のアイテムと同様に識別する。アイテムを識別するために行なう判定でDCを10以上上回らない限り、呪いは発見されない。判定には成功したがDCを10以上回ることができなかった場合、それで判るのはその魔法のアイテムの本来の用途だけである。そのアイテムが呪われていると判っているのであれば、そのアイテムを識別するための通常通りのDCを用いて呪いの性質を判断できる。

呪われたアイテムの除去：呪われたアイテムの中には簡単に手放せるものもあるが、使用者が価格関係なくそのアイテムを持ち続けるよう強制するものもある。そうしたアイテムは、手放したり戻ってこれない所へ投げ捨てたりしても、再び戻ってくる。この種のアイテムは、キャラクターがアイテムを目標としたリムーヴ・コースかそれに類する魔法がかけられた後にのみ手放せる。呪いを解くための術者レベル判定のDCは(10+アイテムの術者レベル)に等しい。呪文が成功したら、次のラウンドにはそのアイテムを手放せるが、そのアイテムを再度使用した場合、呪いは再発する。

呪われたアイテムの一般的な呪い

以下に挙げるのは呪われたアイテムの最も一般的な効果の一部である。GMは特定のアイテムに合うよう呪われたアイテムの新たな効果をこしらえるのをためらわなくてよい。

妄想：使用者はアイテムに見せかけ通りの力があると信じ込んでしまう。だが、実際にはアイテムは何の魔法能力も持っていない(持っていると思込ませる魔法能力を除いては)。使用者は精神的に欺かれており、アイテムが機能していると思込込んでいる。そのため、リムーヴ・コースの助けを借りなければ、呪われたアイテムに欺かれているという事実には納得しない。

逆の効果または目標：これらの呪われたアイテムは誤作動を起こし、作成者の意図とまったく逆の効果を生じさせたり、他の誰かではなく使用者自身を目標にしてしまったりする。ここで注意してほしいことは、こうしたアイテムは必ずしも持っていて損になるものばかりではないということだ。逆の効果を持つアイテムの中には、攻撃とダメージのロールにボーナスではなくペナルティを与えるものが含まれる。呪われていない魔法のアイテムの強化ボーナスについて、必ずしもキャラクターにすぐ教える必要はない。とは言え、呪われていることが判れば、アイテムを捨ててしまうことができる——使用者に使い続けることを強制する何らかの力が込められていない限りは。そのような場合、アイテムを手放すためにはふつう、

リムーヴ・コース 呪文が必要になる。

断続的機能：断続的機能には3つの種類があり、どのアイテムも解説にある通りの完全な機能を発揮する——少なくとも時々。3つの種類とは、不確実、依存性、制御不能である。

不確実：このアイテムを起動させるたびに、5%の確率(d%の01~05)で機能しない。

依存性：このアイテムは特定の状況でしか機能しない。そうした状況を選択するか、以下の表をロールして、どんな状況でしか機能しないかを決定すること。

d%	状況
01 ~ 03	気温が氷点下の時に(1気圧で0°C以下)
04 ~ 05	気温が氷点より高いときに(1気圧で0°Cより上)
06 ~ 10	昼間に
11 ~ 15	夜間に
16 ~ 20	直射日光の当たる所で
21 ~ 25	直射日光の当たらない所で
26 ~ 34	水中で
35 ~ 37	水の外で
38 ~ 45	地下で
46 ~ 55	地上で
56 ~ 60	ランダムに選択した種別のクリーチャーの10フィート以内で
61 ~ 64	ランダムに選択した種族/種のクリーチャーの10フィート以内で
65 ~ 72	秘術呪文の使い手の10フィート以内で
73 ~ 80	信仰呪文の使い手の10フィート以内で
81 ~ 85	呪文の使い手でない者の手にある時に
86 ~ 90	呪文の使い手の手にある時に
91 ~ 95	特定の属性のクリーチャーの手にある時に
96	特定の性別のクリーチャーの手にある時に
97 ~ 99	聖日か、特定の天文学的事象の起きている間に
100	特定の場所から100マイルより離れたところで

制御不能：制御不能なアイテムはランダムに起動してしまうことがある。毎日d%をロールすること。01~05が出た場合、アイテムはその日の間、ランダムに決めた時点で起動してしまう。

必要条件：アイテムの中には使用するために厳しい条件を満たさなければならぬものもある。この種の呪われたアイテムを機能させ続けるためには、以下の中から1つ(またはそれ以上)の条件を満たさねばならない。

- キャラクターは通常の2倍の量を食べなければならない。
- キャラクターは通常の2倍の時間眠らねばならない。
- キャラクターは特定のクエストを成し遂げねばならない(1回やれば、その後は通常通りに機能する)。
- キャラクターは毎日100gp相当の価値のあるものを犠牲に捧げねばならない(つまり破壊せねばならない)。
- キャラクターは毎週2,000gp相当の価値のある魔法のアイテムを犠牲に捧げねばならない(つまり破壊せねばならない)。
- キャラクターは特定の貴族やその一族に忠誠を誓わねばならない。
- キャラクターは他の魔法のアイテムをすべて捨てねばならない。
- キャラクターは特定の神格を信仰せねばならない。
- キャラクターは特定の名前に改称せねばならない(このアイテムはその名前をキャラクターにしか使えない)。
- キャラクターは次の機会に特定のクラスのクラス・レベルを得なければならない(すでにそのクラスでなければ)。
- キャラクターは特定の技能を一定ランク修得せねばならない。
- キャラクターは自分の生命エネルギーの一部(【耐久力】2ポイント)を一度だけ犠牲にせねばならない。キャラクターがレストレーション呪文などで失った【耐久力】を取り戻した場合、アイテムは機能を停止してしまう(ただし、レベル上昇やウィッシュ、魔法のアイテムの使用によって【耐久力】を獲得した場合は機能停止しない)。
- 毎日アイテムを聖水で浄めねばならない。
- 毎日アイテムを使って1体の生きているクリーチャーを殺さねばならない。
- 毎月1回、アイテムを火山の溶岩に浸さねばならない。

- 最低でも1日1回、アイテムを使用しなければならない。さもないと、現在の所有者では二度と機能させることができなくなってしまう。
- (武器のみ) アイテムを抜いたら、それを使って血を流さねばならない。1回命中を与えるまでは、手放すことも他の武器に持ち替えることもできない。
- 毎日アイテムに特定の呪文をかけねばならない(ブレス、アトーンメント、アニメイト・オブジェクトなど)。

必要条件はそのアイテムにふさわしいことが非常に重要であり、ランダムに決定すべきではない。必要条件のあるアイテムが知性あるアイテムでもあるなら、必要条件はその性格によって決まることが多い。必要条件が満たされなければ、アイテムは機能を停止してしまう。必要条件が満たされれば、普通そのアイテムは次に必要条件を満たさねばなくなるまで1日の間機能し続ける(ただし、一部の条件は1回満たせばよかったり、1ヶ月ごとに満たせばよかったり、常時満たしていなければならなかったりする)。

副作用: 通常、副作用を持つアイテムは、それでも所有者にとって有益である。ただし、それには不利な側面もある。副作用はアイテムを使用した時(武器などの場合は手に持った時)にだけ現れるものもあるが、持ち歩いている限り常時キャラクターについてまわるものもある。

特記ない限り、副作用はキャラクターがアイテムを所持し続けている間ずっと効果を及ぼす。通常、この種の効果に対するセーブDCは(10+アイテムの術者レベル)に等しい。

d%	副作用
01 ~ 04	キャラクターの毛髪が1時間ごとに1インチ伸びる。
05 ~ 09	キャラクターの身長が6インチ(約15cm)縮む(d%の01 ~ 50)か伸びる(51 ~ 100)。これは1回しか起こらない。
10 ~ 13	アイテムの周囲の気温が通常より華氏で10度(摂氏で5.6度)低くなる。
14 ~ 17	アイテムの周囲の気温が通常より華氏で10度(摂氏で5.6度)高くなる。
18 ~ 21	キャラクターの髪の毛の色が変わる。
22 ~ 25	キャラクターの肌の色が変わる。
26 ~ 29	キャラクターに何らかの特徴的な印が現れる(入れ墨や不思議な輝きなど)
30 ~ 32	キャラクターの性別が変わる。
33 ~ 34	キャラクターの種族/種が変わる。
35	キャラクターはランダムな1種類の病気にかかる。この病気は治らない。
36 ~ 39	アイテムは常に耳障りな音を発する(うめき声、すすり泣く声、悲鳴、呪詛、侮辱など)。
40	アイテムはバカげた外見をしている(派手な色、ふざけた形、明るいピンク色に光るなど)。
41 ~ 45	キャラクターはそのアイテムのことになる。独占欲が強まり利己的になる。
46 ~ 49	キャラクターはそのアイテムを失うことと、そのアイテムに対する損害を偏執的に恐れるようになる。
50 ~ 51	キャラクターの属性が変わる。
52 ~ 54	キャラクターは最も近くにいるクリーチャーを攻撃せねばならない(毎日5% [d%の01 ~ 05]の確率で)。
55 ~ 57	キャラクターはアイテムの効果が終了すると(または1日1回ランダムに)1d4ラウンドの間、朦朧状態になる。
58 ~ 60	キャラクターの視覚が不鮮明になる(視覚を必要とする攻撃ロール、セーブ、技能判定に-2のペナルティ)
61 ~ 64	キャラクターは負のレベルを1レベル得る。
65	キャラクターは負のレベルを2レベル得る。
66 ~ 70	キャラクターは毎日意志セーブを行なわねばならず、失敗すると1ポイントの【知力】ダメージを受ける。
71 ~ 75	キャラクターは毎日意志セーブを行なわねばならず、失敗すると1ポイントの【判断力】ダメージを受ける。
76 ~ 80	キャラクターは毎日意志セーブを行なわねばならず、失敗すると1ポイントの【魅力】ダメージを受ける。
81 ~ 85	キャラクターは毎日頑健セーブを行なわねばならず、失敗すると1ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。
86 ~ 90	キャラクターは毎日頑健セーブを行なわねばならず、失敗すると1ポイントの【筋力】ダメージを受ける。
91 ~ 95	キャラクターは毎日頑健セーブを行なわねばならず、失敗すると1ポイントの【敏捷力】ダメージを受ける。
96	キャラクターは特定のクリーチャーにポリモーフさせられる(毎日5% [d%の01 ~ 05]の確率で)。
97	キャラクターは秘術呪文を発動することができなくなる。
98	キャラクターは信仰呪文を発動することができなくなる。
99	キャラクターはいかなる呪文も発動することができなくなる。
100	GMは上記の中から相応しいものを1つ選択するか、特にそのアイテム向けに副作用を1つ創造すること。

特定の呪われたアイテム Specific Cursed Items

(Armor of Rage / 敵意の鎧)

表: 特定の呪われたアイテム

d%	アイテム
01 ~ 05	インセンス・オヴ・アブセッション
06 ~ 15	リング・オヴ・クラムジネス
16 ~ 20	アミュレット・オヴ・イナスケイパブル・ロケーション
21 ~ 25	ストーン・オヴ・ウェイト
26 ~ 30	プレイサース・オヴ・ディフェンスレスネス
31 ~ 35	ガントレッツ・オヴ・ファンプリング
36 ~ 40	- 2 カースト・ソード
41 ~ 43	アーマー・オヴ・レイジ
44 ~ 46	メダリオン・オヴ・ソウト・プロジェクション
47 ~ 52	フラスク・オヴ・カーシズ
53 ~ 54	ダスト・オヴ・スニージング・アンド・チョーキング
55	ヘルム・オヴ・オボジット・アライメント
56 ~ 60	ポーシジョン・オヴ・ポイズン
61	ブルーム・オヴ・アニメテッド・アタック
62 ~ 63	ローブ・オヴ・パワーレスネス
64	ヴァキュアス・グリムワー
65 ~ 68	カースト・バックパイター・スピア
69 ~ 70	アーマー・オヴ・アロー・アトラクション
71 ~ 72	ネット・オヴ・スネアリング
73 ~ 75	バッグ・オヴ・ディヴァウアリング
76 ~ 80	メイス・オヴ・ブラッド
81 ~ 85	ローブ・オヴ・ヴァーミン
86 ~ 88	ベリアブト・オヴ・ファウル・ロツティング
89 ~ 92	バーサーキング・ソード
93 ~ 96	ブーツ・オヴ・ダンシング
97	クリスタル・ヒプノシス・ボール
98	ネックレス・オヴ・ストラングレイション
99	ポイズナス・クローク
100	スカラベ・オヴ・デス

すべての呪われたアイテムの中で最も危険で最も陰険なものはおそらく、本来意図された機能が完全に呪いへと置き換わっているものである。だがそれでも、そういったアイテムにもまだ使い道はある——特に罠や武器として。以下に挙げるのは呪われたアイテムの特殊な例だ。前提条件の代わりに、呪われたアイテムはそれぞれが1つ以上の通常の魔法のアイテムと関連している。ことによると、そういったアイテムの作成時に呪われたアイテムとなってしまったのかもしれない。買い手が呪いに気づいていなければ、見せかけ通りのアイテムであるかのように呪われたアイテムを売却することもできる。

呪われた鎧一揃いと呪われた武器はさまざまな形態をとりうる。ここに挙げた例は最も一般的なものに過ぎない。例えば、- 2 カースト・ソードは、+ 3 ショートソードや + 1 ダガーのように見えてもよいし、表記の - 2 の代わりに同様の負の値が付いていてもよい。

アーマー・オヴ・アロー・アトラクション

(Armor of Arrow Attraction / 矢招きの鎧)

オーラ 強力・防御術；術者レベル 16

装備部位 鎧；重量 50 ポンド

解説

この鎧を魔法的に分析すると、普通の + 3 フル・プレート であるという結果が出る。この鎧は近接攻撃に対しては通常通りに機能するが、実は遠隔武器を引きつけてしまうのだ。着用者は、遠隔武器による攻撃に対する AC に - 15 のペナルティを受ける。この鎧の真の性質は、キャラクターが本気の遠隔攻撃を受けるまでは判明しない。(訳注：原文ではこのアイテムの装備部位は“全身”だが、明らかに鎧のため、“装備部位：鎧”とした。)

作成要項

魔法のアイテム + 3 フル・プレート。

アーマー・オヴ・レイジ

オーラ 強力・死霊術；術者レベル 16

装備部位 鎧；重量 50 ポンド

解説

この鎧はアーマー・オヴ・コマンド(威厳の鎧)に似た外見をしており、+ 1 フル・プレート一揃いとして機能する。しかし、この鎧を着用すると、鎧はキャラクターの【魅力】に - 4 のペナルティを負わせる。また、300 フィート以内にいるすべての非友好的なキャラクターは、着用者に対する攻撃ロールに + 1 の士気ボーナスを得る。この効果は着用者にも、作用を受けている敵たちにも気づかれない(言い換えるなら、着用者は鎧を着てもすぐには問題の原因がこの鎧にあるとは気づかないし、敵たちも何故これほどの敵意が沸き起こってくるのか理解できないということである)。(訳注：原文ではこのアイテムの装備部位は“全身”だが、明らかに鎧なため、“装備部位：鎧”とした。)

作成要項

魔法のアイテムアーマー・オヴ・コマンド、+ 1 フル・プレート。

アミュレット・オヴ・イナスケイパブル・ロケーション

(Amulet of Inescapable Location / 対占術露見のお守り)

オーラ 中程度・防御術；術者レベル 10

装備部位 首周り；重量 1/2 ポンド

解説

この装置は一見、位置の特定、念視や感知、ディテクト・ソウツの影響を妨げるアミュレット・オヴ・ブルーフ・アゲンスト・ディテクション・アンド・ロケーションであるかのように見える。実際には、このお守りは、占術呪文に対する着用者のすべてのセーブに - 10 のペナルティを科す。

作成要項

魔法のアイテムアミュレット・オヴ・ブルーフ・アゲンスト・ディテクション・アンド・ロケーション。

インセンス・オヴ・アブセッション

(Incense of Obsession / 妄念の香)

オーラ 中程度・心術；術者レベル 6

装備部位 一；重量 一

解説

この焼香の塊はインセンス・オヴ・メディテイション(瞑想の香)のように見える。インセンス・オヴ・アブセッションの近くで焚きながら瞑想と祈りを行なうと、使用者は魔法の香のおかげで自分の呪文行使能力が上昇したと完全に信じ込む。使用者は必要なかろうと、役に立たなかろうと、あらゆる機会をとらえては呪文を使おうとする。使用者の能力と呪文に対する妄執は、呪文を使い切るか、24時間が経過するまで続く。

作成要項

魔法のアイテムインセンス・オヴ・メディテイション。

ガントレッツ・オヴ・ファンプリング

(Gauntlets of Fumbling / 不器用の籠手)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 7

装備部位 両手；重量 2 ポンド

解説

この籠手は、着用者が攻撃を受けたり、生死に関わる状況にさらされたりするまでは、その外見に応じたふるまいをする。そのような事態になると、呪いが起動する。着用者の指は思うように動かなくなり、毎ラウンド

ド50%の確率で、どちらかの手に持っている物を落としてしまう。また、籠手は着用者の【敏捷力】を2ポイント低下させる。一度呪いが起動したら、籠手はリムーヴ・カース、ウィッシュあるいはミラクルの呪文を用いなければ外すことができなくなる。

作成要項

魔法のアイテム **ガントレット・オヴ・ラスト**、**グラヴ・オヴ・ストアリング**、**グラヴズ・オヴ・アロー・スナッチング**、**グラヴズ・オヴ・スイミング・アンド・クライミング**。

クリスタル・ヒプノシス・ボール

(Crystal Hypnosis Ball / 催眠水晶球)

オーラ 強力・占術；**術者レベル** 17

装備部位 一；**重量** 7 ポンド

解説

この呪われた念視装置は一見したところ、普通の**クリスタル・ボール**（水晶球）と区別が付かない。しかし、これを念視装置として使おうとした者は1d6分の間、恍惚状態となり、**テレパシー**による**サジェスチョン**を精神に植え付けられる（意志・無効、DC19）。

この装置を使用した者は、自分が望んだクリーチャーや光景が見えたと思じ込むが、実際には強力なウィザード、リッチ、ことによっては別の次元界の力ある存在の影響下に置かれてしまう。以後、**クリスタル・ヒプノシス・ボール**を使うたびに、使用者はより深く自分を制御している存在の影響を受けるようになっていき、その召使いか道具になり果てる。この過程全体を通じて、使用者は自分が支配されていることに気づかないことに注意。

作成要項

魔法のアイテム **クリスタル・ボール**。

ダスト・オヴ・スニージング・アンド・チョーキング

(Dust of Sneezing and Choking / くしゃみと窒息の粉)

オーラ 中程度・召喚術；**術者レベル** 7

装備部位 一；**重量** 一

解説

このきめ細かな粉末は、**ダスト・オヴ・アピアランス**（姿現しの粉）であるように見える。これを空中に撒くと20フィートと範囲に拡散し、その中にいる者にくしゃみと咳の発作を起こさせる。DC15の頑健セーブに失敗した者は、即座に3d6ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。このセービング・スローに成功した者ですらも5d4ラウンドの間、咳き込んでしまい何もできなくなる（朦朧状態として扱う）。

作成要項

魔法のアイテム **ダスト・オヴ・アピアランス**、**ダスト・オヴ・トレイスレスネス**。

ネックレス・オヴ・ストラングレイション

(Necklace of Strangulation / 絞殺の首飾り)

オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 18

装備部位 首周り；**重量** 一

解説

ネックレス・オヴ・ストラングレイション は素晴らしい魔法の装身具に見える。首にかけるや否や、この首飾りは即座に首を絞め始め、ラウンドごとに6ポイントのダメージを与える。これを外せるのはリミテッド・ウィッシュ、ウィッシュ、ミラクルと同等以上の手段のみである。首飾りは犠牲者が死亡した後までもその首に巻きつき続ける。犠牲者の遺体が

腐り果て白骨化（約1ヶ月かかる）すると、ようやく首飾りはゆるむ。そうして、次の犠牲者を待ち受けるのである。

作成要項

魔法のアイテム **ネックレス・オヴ・アダプティション**、**ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ**、**ペリアプト・オヴ・ウインド・クロージャー**、**ペリアプト・オヴ・プルーフ・アゲンスト・ポイズン**、**ペリアプト・オヴ・ヘルス** 。

ネット・オヴ・スネアリング

(Net of Snaring / 捕縛の網)

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 8

装備部位 一；**重量** 6 ポンド

解説

このネットは攻撃ロールに+3のボーナスを提供するが、水中でしか使えない。水中では、合言葉によって30フィートまで前方に射出され、1体のクリーチャーを捕らえることができる。地上で投擲されると、ネットは向きを変えてネットを投げたクリーチャー当人を捕らえる。

作成要項

魔法のアイテム +3 ネット。

バッグ・オヴ・ディヴァウアリング

(Bag of Devouring / 貪食の袋)

オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 17

装備部位 一；**重量** 15 ポンド

解説

このバッグは一見、普通の袋に見える。魔法的性質を感知しようとする、**バッグ・オヴ・ホールディング**（物入れ袋）であるかのように見える。しかし、実はこの袋はまったく異なる、もっと陰険な何かなのだ。つまりは、異次元クリーチャーの捕食口の1つなのである。

バッグに押し込まれた動植物を素材とする物体は“飲み込み”の対象となる。**バッグ・オヴ・ディヴァウアリング** は90%の確率で最初に押し込まれた物を無視する。だが、その後は生きて肉が中に入ってくると（誰かがバッグから中身を取り出そうとしたときなど）、60%の確率で突っ込まれた身体の一部をがっちり捕らえ、犠牲者の全身を中に引っ張り込もうとする。バッグは組みつくために行なう戦技判定に+8のボーナスがある。クリーチャーが押さえこまれた状態となったら、バッグはフリー・アクションで犠牲者を中に引きずり込む。バッグは組みつきから逃れようとする試みに対して戦技防御18を持つ。

バッグは30立方フィートまでの物質を中に入れておける。これは**バッグ・オヴ・ホールディング**（タイプI）と同様の機能だが、中に入れた物は1時間ごとに5%の累積確率（訳注：1時間ごとに5%、10%、15%と確率が上がっていく）で飲み込まれて、虚無空間かどこかの次元界に吐き出される。中に引き込まれたクリーチャーは1ラウンドで消化される。バッグは犠牲者の肉体を破壊してしまい、死体の一部を必要とするすべての復活や蘇生を妨げる。**ウィッシュ** や **ミラクル**、**トゥルー・リザレクション** 呪文で飲み込まれた犠牲者を生き返らせることのできる確率は50%である。破壊されたクリーチャー1体1体に対して、1回ずつ判定すること。この判定が失敗であれば、そのクリーチャーは定命のものの魔法では生き返らせることができない。

作成要項

魔法のアイテム **バッグ・オヴ・ホールディング**（どれでも）。

ブーツ・オヴ・ダンシング

(Boots of Dancing / 舞踏のブーツ)

オーラ 強力・心術；術者レベル 16

装備部位 両足；重量 1 ポンド

解説

このブーツは別種の魔法のブーツのように見え、またそのように機能する。しかし着用者が近接戦闘に入る（あるいは近接戦闘から逃げようとする）と、着用者に対してイレジスティブル・ダンスが発動されたかのようにブーツ・オヴ・ダンシングが移動を阻害する。ひとたび真の性質が明らかになると、ブーツはリムーヴ・カース呪文を使用しなければ脱ぐことができなくなる。

作成要項

魔法のアイテム ウィングド・ブーツ、ブーツ・オヴ・エルヴンカインド、ブーツ・オヴ・ザ・ウィンターランズ、ブーツ・オヴ・ストライディング・アンド・スプリングング、ブーツ・オヴ・スピード、ブーツ・オヴ・テレポーテーション、ブーツ・オヴ・レヴィテーション。

フラスク・オヴ・カーシズ

(Flask of Curses / 呪いのビン)

オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 7

装備部位 一；重量 2 ポンド

解説

このアイテムは、ありふれた広口ビン、酒を入れるポトル、容器、デカンター（果実酒を入れるガラスビン）、ビン、つぼのように見える。これには液体が入っていることもあれば、煙が渦巻いていることもある。最初に蓋を開けた時に 30 フィート以内にいた者は全員、DC17 の意志セーブを行わなければならない、失敗すると呪われてしまう。呪われたクリーチャーはリムーヴ・カース呪文をかけてもらうまで、攻撃ロールとダメージ・ロールと技能判定に -2 のペナルティを被る。

作成要項

魔法のアイテム アイアン・フラスク、イフリート・ポトル、エヴァースモーキング・ポトル、デカンター・オヴ・エンドレス・ウォーター。

ブルーム・オヴ・アニメイテッド・アタック

(Broom of Animated Attack / 自律攻撃のほうき)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 10

装備部位 一；重量 3 ポンド

解説

このアイテムは、外見上普通のほうきと区別がつかない。実際に使ってみようとしないう限り、いかなるテストによってもブルーム・オヴ・フライング（空飛ぶほうき）とまったく同じの結果が得られる。

クリーチャーがこのほうきを使って空を飛ばそうとすると、ほうきは安心しきった乗り手を乗せて宙返りを 1 回し、そのまま (1d4 + 5) フィートの高さから乗り手（やその頭）を地面へ叩きつける（10 フィート未満の落下なので、落下ダメージはない）。その後、ほうきは葉や細枝でできた掃く方の先端で顔をひっぱいたり、柄の方の先端で打ちのめしたりして犠牲者を攻撃する。ほうきはそれぞれの先端で 1 ラウンドに 2 回ずつ攻撃する（掃く方の先端で 2 回と、柄の方の先端で 2 回、つまり 1 ラウンドに合計 4 回）。各攻撃ロールには +5 のボーナスがつく。掃く方の先端は命中すると犠牲者を 1 ラウンドの間、盲目状態とし、柄の方は命中すると 1d6 ポイントのダメージを与える。ほうきは AC13、戦技防衛 17、18 ヒット・ポイント、硬度 4 を有する。

作成要項

魔法のアイテム ブルーム・オヴ・フライング。

ブレイサーズ・オヴ・ディフェンスレスネス

(Bracers of Defenselessness / 無防備の腕甲)

オーラ 強力・召喚術；術者レベル 16

装備部位 腕部；重量 1 ポンド

解説

この宝石で飾られた輝くブレイサーは、一見ブレイサーズ・オヴ・アーマー + 5（鎧の腕甲 + 5）のようで、また実際にそのように機能する——着用者が自分のレベル以上の高い脅威を持つ敵の猛攻を受けるまでは。この時点以降、腕甲は AC に -5 のペナルティを与えるようになる。一度呪いが起動したら、ブレイサーズ・オヴ・ディフェンスレスネスはリムーヴ・カース呪文を使用しなければ外すことができなくなってしまう。

作成要項

魔法のアイテム ブレイサーズ・オヴ・アーマー + 5。

ペリアプト・オヴ・ファウル・ロティング

(Periapt of Foul Rotting / おぞましき腐敗の護符)

オーラ 中程度・防御術；術者レベル 10

装備部位 首周り；重量 一

解説

この彫刻の施された宝石は、あまり価値のあるもののようには見えない。この護符を 24 時間より長く所持し続けたキャラクターは、恐ろしい腐敗病に感染してしまう。この病気は毎週、【敏捷力】、【耐久力】、【魅力】を 1 ポイントずつ恒久的に吸収する。この護符（と病気）を除去するには、まずリムーヴ・カース呪文をかけた後に、リムーヴ・ディジーズをかけ、さらにヒール、ミラクル、リミテッド・ウィッシュ、ウィッシュのいずれかを 1 回かけなければならない。腐敗病は感染したキャラクターに、ペリアプト・オヴ・ヘルス（健康の護符）を砕いて作った粉末を振りかけることでも相殺できる（1 全ラウンド・アクション）。そうすると、ペリアプト・オヴ・ファウル・ロティングも同じように砕けて塵となる。

作成要項

魔法のアイテム ペリアプト・オヴ・ウウンド・クロージャー、ペリアプト・オヴ・ブルーフ・アゲンスト・ポイズン、ペリアプト・オヴ・ヘルス。

ヘルム・オヴ・オポジット・アライメント

(Helm of Opposite Alignment / 対立属性の兜)

オーラ 強力・変成術；術者レベル 12

装備部位 頭部；重量 3 ポンド

解説

頭に被るや否や、即座に呪いの効果が発現する（意志・無効、DC15）。セーブに失敗すると、着用者の属性は元の属性からできるだけかけ離れたものになるよう、著しく変化してしまう——善は悪に、混沌は秩序に、真なる中立は極端に偏った属性（秩序にして悪、秩序にして善、混沌にして悪、混沌にして善）のいずれかになってしまう。属性の変化は精神性だけでなく倫理観にも及んでおり、魔法によって変化させられた人物は、心の底から新たな人生観に満足してしまう。セーブに成功したキャラクターは呪いの効果を被らずに兜を被り続けることができるが、一度脱いで再びかぶったなら、再びセーブを行わなければならない。

元の属性に戻るにはウィッシュがミラクルを用いるしかない。作用を受けた当人は元の属性に戻ろうという試みを一切することはない（それどころか、そうした試みを恐れ、できる限りの手段で逃れようとする）。特定の属性であることが必要条件になっているクラスのキャラクターが作用を受けた場合、呪いを取り除くだけでなく、アトーンメント呪文も必要になるだろう。ヘルム・オヴ・オポジット・アライメントは一度機能を発揮すると、すべての魔力的特性を失ってしまう。

作成要項

魔法のアイテム ハット・オヴ・ディスガイズ、ヘルム・オヴ・コンプリヘンド・ランゲージズ・アンド・リード・マジック、ヘルム・オヴ・テレパシー。

ポイズナス・クローク

(Poisonous Cloak / 猛毒の外套)

オーラ 強力・防衛術；術者レベル 15

装備部位 肩周り；重量 1 ポンド

解説

この外套は毛織物のような素材でできたものがふつうだが、革製のこともある。ディテクト・ポイズン をかけると、この外套の繊維に毒が染み込んでいることが判る。この衣装を手にするだけでは害を受けることはないが、実際に着用するや否や着用者は DC28 の頑健セーブに成功しない限り、4d6 ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。

いったん着用してしまったら、リムーヴ・カース 呪文をかけないとポイズナス・クローク を除去できない。リムーヴ・カース をかけると、このクロークの魔法的特性は破壊される。先にニュートラライズ・ポイントズ 呪文をかけておけば、死んでしまった犠牲者をレイズ・デッド やリザレクション で死から蘇らせることができる。

作成要項

魔法のアイテム クローク・オヴ・アラクニダ、クローク・オヴ・イセリアルネス、クローク・オヴ・ザ・バット、クローク・オヴ・レジスタンス +5、メジャー・クローク・オヴ・ディスプレイスメント。

ポーション・オヴ・ポイズン

(Potion of Poison / 毒薬)

オーラ 強力・召喚術；術者レベル 12

装備部位 ー；重量 ー

解説

このポーションはかつて持っていた有益な魔法能力を失い、今では強力な毒と化している。この毒は 6 ラウンドの間、ラウンドごとに 1d3 ポイントの【耐久力】ダメージを与える。毒に侵されたクリーチャーは DC14 の頑健セーブに成功すると、ダメージを無効化し、かつ毒の効果を終わらせることができる。

作成要項

魔法のアイテム ポーション (どれでも)。

メイス・オヴ・ブラッド

(Mace of Blood / 流血のメイス)

オーラ 中程度・防衛術；術者レベル 8

装備部位 ー；重量 8 ポンド

解説

この +3 ヘヴィ・メイス は毎日血を浴びさせてやらなければボーナスが消えてしまう (再びメイスが血に染まるまで)。このメイスを使用したキャラクターは、それを所持している間は毎日 1 回、DC13 の意志セーブを行わなければならない、失敗すると属性が“混沌にして悪”になってしまう。

作成要項

魔法のアイテム +3 ヘヴィ・メイス。

メダリオン・オヴ・ソウト・プロジェクション

オーラ 中程度・占術；術者レベル 7

装備部位 首周り；重量 ー

解説

この装置は外見から機能の有効距離に至るまでメダリオン・オヴ・ソウト (読心のメダル) と同じように思える。ただし、思考はくぐもって、ゆがんだ感じに聞こえてくるため、DC15 の意志セーブに成功しなければ内容を判別することはできない。使用者は自分が他人の思考を傍受していると考えるが、実は聞こえているのはメダルが作り出した (虚像) に過ぎない。この幻の思考は常にもっともらしく聞こえるので、そうした情報を頼りにするとひどい間違いを犯しかねない。さらに悪いことに、使用者には判らないが、この呪われたメダルは使用者の真っ直ぐ前方の直線状にいるクリーチャーたちに着用者の思考を伝えてしまう。そのため、クリーチャーたちは着用者の存在に気づき、警戒するようになるだろう。

作成要項

魔法のアイテム メダリオン・オヴ・ソウト。

ローブ・オヴ・パワーレスネス

(Robe of Powerlessness / 無力のローブ)

オーラ 強力・変成術；術者レベル 13

装備部位 全身；重量 1 ポンド

解説

ローブ・オヴ・パワーレスネス は他の種類のローブのように見える。この衣装をまとったキャラクターは即座に【筋力】に -10 のペナルティを受け、さらに【知力】か【判断力】か【魅力】にも -10 のペナルティを受け、能力値の低下に従って呪文と魔法に関する知識を忘れてしまう。キャラクターが呪文の使い手であれば、ローブはそのキャラクターの呪文発動能力に関わる第一の能力値を目標とする。そうでなければ【知力】を目標とする。このローブは簡単に脱げるが、失われた精神と肉体の力を取り戻すには、まずリムーヴ・カース 呪文をかけてもらった後にヒール をかけてもらわねばならない。

作成要項

魔法のアイテム ローブ・オヴ・アイズ、ローブ・オヴ・ジ・アークマギ、ローブ・オヴ・シンティレイティング・カラース、ローブ・オヴ・スターズ、ローブ・オヴ・ブレンディング、ローブ・オヴ・ボーンズ、ローブ・オヴ・ユースフル・アイテムズ。

ローブ・オヴ・ヴァーミン

(Robe of Vermin / 蟲のローブ)

オーラ 強力・防衛術；術者レベル 13

装備部位 全身；重量 1 ポンド

解説

着用者がこのローブを着た時点では、おかしな点は何一つ見つからず、通常通りに機能する。しかし、敵意を持った相手に対して精神集中とアクションが必要な状況になれば、この服の本性が明らかになる。着用者は突然、この服の中に魔法の力によって潜んでいた大量の昆虫に噛みつかれる。着用者は、害虫どもに体中を噛みつかれたり這い回られたりする極度の不快感に襲われた人が普通するような反応 (身体をかきむしったり、ローブを脱ごうとしたり) をしてしまうため、すべての行動を中止せねばならなくなる。

着用者はイニシアチブ判定に -5 のペナルティを、すべての攻撃ロール、セーブ、技能判定に -2 のペナルティを受ける。呪文を発動しようとした場合、着用者は精神集中判定 (DC20 + 呪文レベル) を行わなければならない、失敗すると呪文を失ってしまう。

作成要項

魔法のアイテム ロープ・オヴ・アイズ、ロープ・オヴ・ジ・アークマギ、ロープ・オヴ・シンティレイティング・カラーズ、ロープ・オヴ・スターズ、ロープ・オヴ・ブレンディング、ロープ・オヴ・ボーンズ、ロープ・オヴ・ユースフル・アイテムズ。

リング・オヴ・クラムジネス

(Ring of Clumsiness / うすのろの指輪)

オーラ 強力・変成術；術者レベル 15

装備部位 指輪；重量 一

解説

この指輪はリング・オヴ・フェザー・フォーリング (軟着陸の指輪) とまったく同様の機能を持つが、同時に着用者の動きをひどくごちないものにしてしまう。着用者の【敏捷力】には-4のペナルティがつき、動作要素を有するすべての秘術呪文を発動する際に20%の失敗確率が生じる(この呪文失敗確率は他のタイプの秘術呪文失敗確率と累積する)。

作成要項

魔法のアイテム リング・オヴ・フェザー・フォーリング。

スカラベ・オヴ・デス

(Scarab of Death / 死のスカラベ)

オーラ 強力・防御術；術者レベル 19

装備部位 首周り；重量 一

解説

この小さなスカラベ・ブローチを、1ラウンドを超えて手に持っているか、生きているクリーチャーが1分の間運搬すると、地中を掘り進む甲虫のような、恐ろしいクリーチャーに変身する。このクリーチャーは革や布を引き裂き、被害者の肉体に潜り込み、1ラウンド後にはその心臓に達して死亡させてしまう。DC25の反応セーブに成功すれば、着用者は甲虫が体内に深く潜り込む前に引きはがすことができるが、それでも3d6ポイントのダメージを被る。その後、甲虫はスカラベの姿に戻る。なお、スカラベは木や陶器、骨、象牙、金属の容器の中に入れておけば、モンスター化させることなく長期間保管できる。

作成要項

魔法のアイテム アミュレット・オヴ・ザ・ブレインズ、アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー、アミュレット・オヴ・ブルーフ・アゲンスト・ディテクション・アンド・ロケーション、アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツ、ブローチ・オヴ・シールドリング、ゴーレムペイン・スカラベ、スカラベ・オヴ・プロテクション。

カースト・バックバイター・スピア

(Spear, Cursed Backbiter / 呪われし背反の槍)

オーラ 中程度・力術；術者レベル 10

装備部位 一；重量 3ポンド

解説

これは+2ショートスピアだが、これを近接攻撃に使用し、攻撃ロールのダイスの目が1だった場合、狙った目標でなく使用者自身にダメージを与えてしまう。呪いの効果が現れると、スピアは曲がりくねって使用者の背中を突き刺し、自動的に使用者にダメージを与える。この呪いはスピアを投擲した際にも機能する。その場合、使用者に与えるダメージは2倍になる。

作成要項

魔法のアイテム +2 ショートスピア、魔法の武器ならどれでも。

ストーン・オヴ・ウェイト (ロウドストーン)

(Stone of Weight (Loadstone) / 重り石 (引っ付き石))

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5

装備部位 一；重量 1ポンド

解説

この表面がなめらかに磨き上げられた黒っぽい石は、所有者の基本地上移動速度を通常の半分にしてしまう。一度拾い上げたら、この石は魔法的でないかなる手段を用いても捨てることができなくなる——投げ捨てたり壊したりしても、身につけているもののどこかに再び現れる。ロウドストーンにリムーヴ・カース 呪文をかければ、普通に石を捨てることができ、以後はそのキャラクターにつきまとうことはなくなる。

作成要項

魔法のアイテム アイウーン・ストーン、ストーン・オヴ・アラーム、ストーン・オヴ・グッド・ラック、ストーン・オヴ・コントローリング・アース・エレメンタル。

-2 カースト・ソード

(Sword, -2 Cursed / 呪われた-2の剣)

オーラ 強力・力術；術者レベル 15

装備部位 一；重量 4ポンド

解説

このロングソードは、練習に使う分にはよく目標に命中する。しかし戦闘で敵に対して使うと、使用者の攻撃ロールに-2のペナルティを与える。この武器で与えるダメージもまた2ポイント減少する。ただし、攻撃が命中していれば最低1ポイントはダメージを与える。剣は他の武器ではなく自分を使うよう常に使用者に強制する。所有者はたとえ他の武器を抜いたり準備しようとしても、自動的にこの剣を抜き、この剣で戦ってしまう。

作成要項

魔法のアイテム +2 ロングソード、魔法の武器ならどれでも。

バーサーキング・ソード

(Sword, Berserking / 狂乱の剣)

オーラ 中程度・力術；術者レベル 8

装備部位 一；重量 12ポンド

解説

この剣は一見、+2グレートソードのように見える。しかしながら、これを実戦で使うと、使用者は狂乱状態に陥る(バーバリアンの激怒能力とまったく同じ利点と欠点を受ける)。使用者は最も近くにいるクリーチャーを攻撃し、気絶状態になるか死ぬか、30フィート以内に生き物がいなくなるまで戦い続ける。多くの人々はこれを呪われた品と見なすが、恩恵と見なす者もいる。

作成要項

魔法のアイテム +2 グレートソード、魔法の武器ならどれでも。

ヴァキュアス・グリムワ

(Vacuous Grimoire / 虚ろの魔法書)

オーラ 強力・力術；術者レベル 20

装備部位 一；重量 2ポンド

解説

この種の本は普通の本とまったく同じ外見をしていて、そこそこ興味をそそる表題がついている。この本を開き、そこに書かれた文字を1文字でも読んでしまったら、DC15の意志セーブを2回行なわなければならない。最初のセーブに失敗すると【知力】と【魅力】が1ポイント恒久的に吸収され、2回目のセーブに失敗すると【判断力】が2ポイント恒久的に吸収されてしまう。この本を破壊するには、リムーヴ・コースを発動している間に燃やさなければならない。他の本と一緒に並べると、この魔法書は瞬時に変化し、他の本と違和感のない外見になる。

作成要項

魔法のアイテム トウム・オヴ・アンダースタンディング、トウム・オヴ・クリア・ソウツ、トウム・オヴ・リーダーシップ・アンド・インフルエンス、プレスト・ブック、マニュアル・オヴ・クイックネス・オヴ・アクション、マニュアル・オヴ・ゲインフル・エクササイズ、マニュアル・オヴ・ボディリィ・ヘルス。

アーティファクト Artifacts

アーティファクトは極めて強力である。アーティファクトは単なる魔法の装備の一形態というより、それを巡って1つのキャンペーンができてしまうような伝説の秘宝である。どれ1つをとっても、それを巡る冒険——それを再び世に出すための探索、それを使う敵との戦い、それを破壊するという使命など——にはこたかかない。

通常の魔法のアイテムと異なり、アーティファクトは容易には破壊できない。“作成要項”の項目の代わりに、各アーティファクトにはそれを破壊しうる、定命のものでも実行可能な手段が書かれている。

アーティファクトは絶対に購入できず、ランダムな宝の山のの一部として見つかることもありえない。君のゲームにアーティファクトを配する際には、それが与える影響と役割を充分に吟味すること。アーティファクトは移り気な品であり、あまりにも厄介きわまりないことになったら、たやすく姿をくらまし、再び行方不明となることを忘れてはならない。

下級アーティファクト

下級アーティファクトは必ずしも唯一無二のアイテムではないが、(少なくとも定命のものたちが一般的に行なう手段では)もはや作成することのできない魔法のアイテムである。

ブック・オヴ・インフィニット・スペルズ

(Book of Infinite Spells / 膨大なる呪文の書)

オーラ 強力 (全系統) ; 術者レベル 18

装備部位 一 ; 重量 3 ポンド

解説

この書物は、どんなクラスのどんなキャラクターにも、この書物のページから呪文を使う能力を与えてくれる。しかし、すでに呪文使用能力を持っているのでなければ、そのキャラクターはこの書物を所有しているかこの書物のパワーを使っている間、負のレベルを1レベル得る。ブック・オヴ・インフィニット・スペルズは1d8 + 22ページある。それぞれのページに何が書かれているかはダイス・ロールで決定する: 01 ~ 50の場合、秘術呪文; 51 ~ 100の場合、信仰呪文。

具体的な呪文はランダムに決定すること。

ページを一度めくってしまったら、元のページに戻ることはできない——ブック・オヴ・インフィニット・スペルズのページをめくるのは一方通行の作業なのだ。この書物を閉じて再び開くと、いつでも閉じた時のページが開く。最後のページをめくると、この書物は消えてしまう。

1日に1回、この書物の持ち主は開いたページにある呪文を発動することができる。その呪文がそのキャラクターのクラスの呪文リストにある呪文であれば、その呪文は1日に4回まで発動することができる。ページを切り離せば、書物も破壊されてしまう。同様に、この種の呪文を巻物に書き込まれた呪文のように(この書から直接)発動することはできないし、ここから呪文書へ書き写すこともできない——この書物の魔法は永久的に書物の内部に縛り付けられているのだ。

この書物のパワーを使うためには、持ち主がこの書物を肌身離さず持っている必要はない。冒険中は安全な場所にしまっておいても、持ち主はこの書物のパワーを用いて呪文を発動することができるのである。

呪文を発動するたびに、魔力を使用する際のエネルギーによって(どんなに予防措置をとっても)魔法的にページがめくられてしまう可能性がある。ページがめくられてしまう確率は、そのページにある呪文と、持ち主がどんな種類の呪文の使い手であるかによって決まる。

条件	ページのめくれる確率
術者が自分のクラスやレベルで使用できる呪文を使う	10%
術者が自分のクラスやレベルでは使用できない呪文を使う	20%
呪文の使い手でない者が信仰呪文を使う	25%
呪文の使い手でない者が秘術呪文を使う	30%

発動時間、呪文失敗率などを求める際には、この書物からの呪文使用は巻物を使用したものとして扱うこと。

破壊方法

ブック・オヴ・インフィニット・スペルズは、現在のページにイレイズ呪文が載っている時にブック・オヴ・インフィニット・スペルズ自身に対してその呪文を発動することによって、破壊できる。

デッキ・オヴ・メニー・シングズ

(Deck of Many Things / いろいろデッキ)

オーラ 強力 (全系統) ; 術者レベル 20

装備部位 一 ; 重量 一

解説

デッキ・オヴ・メニー・シングズは通常、(有益なものも有害なものもいっしょくに) 箱や皮製のポーチに入っている。このデッキには象牙や子牛皮紙でできたカードか札が1組入っている。それぞれのカードや札には、刻印や文字、印形が描かれている。入れ物からカードを1枚引くと、引いた人物にカードの魔力が(良かれ悪しかれ) 影響を及ぼす。

デッキ・オヴ・メニー・シングズを持ち、そこからカードを引こうとするキャラクターは、引く前にまず何枚のカードを引くか宣言しなければならない。複数毎のカードを引く場合、前のカードを引いてから次のカードを引くまでの間は1時間までしかあけられず、また、このデッキから最初に宣言した枚数より多くの枚数を後から引くこともできない。そのキャラクターが意図的に宣言した枚数を引かなかった場合(あるいは何らかの理由で引けなかった場合)、カードはひとりでにデッキから出てくる。例外: 道化のカードを引いた場合、デッキの持ち主はさらに2枚のカードを引いてもよい。

カード1枚がデッキから引かれるたびに、そのカードは入れなおされる(従って、同じカードを2回引くこともあり得る)。ただし、道化や愚者を引いた場合は別で、その場合、そのカードはデッキから捨てられる。デッキ・オヴ・メニー・シングズには22枚のカードがある。このデッキを再現するため、君は(表の2列めにあるように) タロット・カードを使おうとするかもしれない。タロットがなければ、(表の3列めにあるように) 普通のトランプを使うこと。カード1枚1枚の効果は表にも略記してあるが、詳しくは以下のとおり。

デッキ・オヴ・メニー・シングズ

札	タロット・カード	トランプ	効果の概略
天秤	XI. 正義	スペードの2	即座に属性を変更する。次に出会ったモンスターを倒せば1レベル上がる。
彗星	剣の2	ダイヤの2	君は幽閉される。以降、すべてのセーヴィング・スローに-1のペナルティ。
天守閣	剣の4	スペードのエース	君の選んだどんな状況でも回避できる……一度だけだが。
エウリュアレー	剣の10	スペードのクイーン	君と1体の来訪者の間に敵意が生まれる。
運命の三女神	聖杯の3	ハートのエース	10,000 経験点を失い、もう1枚引かねばならない。
火炎	XV. 悪魔	クラブのクイーン	君の選択で装身具を25個か宝石を50個手に入れる。1d4 + 1ポイントの【知力】を失う。もう一度カードを引いてもよい。
愚者	0. 愚者	ジョーカー (商標あり)	10,000 経験点を得るか、デッキからもう2枚引くかできる。
宝石	聖杯の7	ハートの2	上級の魔法の武器を1つ得る。
白痴	金貨の2	クラブの2	4レベル・ファイターが仕えてくれる。
道化	XII. 吊られた男	ジョーカー (商標なし)	1d4 回のウィッシュが使える。
鍵	V. 法王	ハートのクイーン	君の友人の1人が君に敵対する。
騎士	剣の小姓	ハートのジャック	すべての財産と不動産を即座に失う。
月	XVIII. 月	ダイヤのクイーン	ドレッド・レイスを倒さなければ、永遠の破滅が待っている。
悪党	剣の5	スペードのジャック	即座に1つの能力値に対して+2の体得ボーナスを得る。
廃墟	XVI. 塔	スペードのキング	有益な中級のその他の魔法のアイテムを1つと、50,000 経験点を得る。
ドクロ	XIII. 死神	クラブのジャック	君の所有していたすべての魔法のアイテムは永久に消え失せる。
星	XVII. 星	ダイヤのジャック	〈交渉〉判定に+6のボーナスと、小さな城塞を得る。
太陽	XIX. 太陽	ダイヤのキング	君が次にかかえる問題の回答を知ることができる。肉体は機能しているが、魂はどこかに閉じ込められる。
鉤爪	金貨の女王	クラブのエース	
玉座	棒の4	ハートのキング	
大臣	IX. 隠者	ダイヤのエース	
虚無	剣の8	クラブのキング	

天秤 (Balance) : キャラクターは正反対の属性に変更しなければならない。この新たな属性に従って行動できなければ、そのキャラクターは負のレベルを1レベルを得る。

彗星 (Comet) : キャラクターは次に遭遇した (1体あるいは複数体の) 敵対的なモンスターと自分1人で戦って勝たなければならない。そうでなければ、この利益は失われる。成功すれば、そのキャラクターは次の経験レベルにレベルアップするのに十分な経験点を得る。

天守閣 (Donjon) : このカードは幽閉を意味する——インプリズンメント呪文によるものだったり、強力な存在によるものだったりする。どちらの場合でも、すべての装備と呪文は奪われる。これ以上カードを引くことはできない。

エウリュアレー (Euryale) : このカードにはメドゥサのものに似た顔が描かれており (訳注: エウリュアレーはギリシア神話に登場するメデュー

サの姉妹)、キャラクターは呪われてしまう。この呪いは“運命の三姉妹”のカードか神格でなければ取り除くことはできない。取り除かねば、すべてのセーヴィング・スローに対し永続的に1のペナルティがつく。

運命の三女神 (The Fates) : このカードの力によって、キャラクターは望めば瞬間的なできごとさへ回避することができる。現実を織り成す繊維がほどかれ、編みなおされるのである。これで何かを起こすことができるわけではない。何かが起こるのを妨げたり、過去に起こったことをなかったことにしたりするだけである。この逆転現象はこのカードを引いたキャラクターに対してだけ生じる。パーティの他の者たちは起こったことを甘受しなければならない。

火炎 (Flames) : 激怒、嫉妬、ねたみは敵意の原因の一部でしかない。パーティの1人が殺されるまで、来訪者の敵意が消えることはない。来訪者の種類をランダムに決定すること。その来訪者は1d20日以内にキャラクターを攻撃する (あるいはそのキャラクターを何らかの方法で苦しめる)。

愚者 (Fool) : 経験点を支払い、もう1枚引かなければならない。このカードは (道化を除くほかのカードと違って) 引いた後に必ず捨てられる。

宝石 (Gem) : このカードは富を表す。これによって手に入る装身具はどれも宝石のついた黄金製のもので、どれも2,000 gpの価値がある。宝石の場合、いずれも1,000 gpの価値がある。

白痴 (Idiot) : このカードを引くと、即座に1d4 + 1ポイントの【知力】を吸収される。カードをもう1枚引いてもよい。

道化 (Jester) : このカードを引いた場合、このカードは (愚者を除く他のカードとは違って) 必ず捨てられる。カードをもう1枚引いてもよい。

鍵 (Key) : このカードによって手に入る魔法の武器は、キャラクターの使えるものでなくてはならない。この武器は突然、どこからともなく、そのキャラクターの手の中に現れる。

騎士 (Knight) : どこからともなくファイターが1人現れ、死ぬまで忠実に仕える。このファイターはキャラクターと同じ種族 (あるいは種) ・性別である。このファイターをキャラクターが《統率力》特技で得る腹心としてもよい。

月 (Moon) : このカードは、かなえてくれる願いの数だけ中にきらめきがあるムーンストーンや、かなえてくれる願いの数を表す満ち欠け状態の月 (満月 = 4つ、凸月 = 3つ、半月 = 2つ、三日月 = 1つ) が描かれている。このカードのかなえてくれる願いは、9レベル・ウィザード呪文のウィッシュで与えられるものに等しく、その数に等しい分数の間に使ってしまうなければならない。

悪党 (Rogue) : このカードを引いてしまった場合、そのキャラクターの友人であるNPCの1人 (できれば腹心) が心変わりをして、それ以降、永久に敵対的となる。そのキャラクターに腹心がいない場合、いずれかの強力な人物 (あるいは共同体や宗教組織) からの敵意で代用してもよい。この敵意は、破滅的な効果を与えられるように機が熟すまでは暴露せず伏せられる。

廃墟 (Ruin) : その名が示すように、このカードを引いてしまうと、引いた者の所有する魔法の力のないすべての物が消え失せる。

ドクロ (Skull) : ドレッド・レイスが現れる。そのキャラクターはこのドレッド・レイスと1対1で戦わなければならない——助けようとする者には、別のドレッド・レイスが現れて相手をする。これに殺されてしまうと、キャラクターは永久に死んだままとなり、ウィッシュやミラクルでも生き返らせることはできない。

星 (Star) : キャラクターの選んだ能力値が2ポイント上がる。2つの能力値に1点ずつ割り振ることはできない。

太陽 (Sun) : 使えるアイテムが出るまで、中級のその他の魔法のアイテムでロールする。

鉤爪 (Talons) : このカードを引いてしまうと、そのキャラクターが所持あるいは所有するすべての魔法のアイテムが即座に失われ、デッキを使わなければ二度と取り戻すことはできなくなる。

玉座 (Throne) : そのキャラクターは、人々の目に真の指導者として映る。このカードによって得られる城は、キャラクターの望む開けた場所ならどこにでも現れる (ただし、どこに設置するかは1時間以内に決定し

なければならない)。

大臣 (Vizier) : このカードはこのカードを引いたキャラクターに、1つの問題を解決する知恵の源泉を呼び起こしたり、キャラクターの望む1つの質問に完全な回答をしたりする1回限りの能力を与える。質問や要求は1年以内に行なわなければならない。与えられた情報に基づいてうまく行動できるかどうかは、また別の問題である。

虚無 (The Void) : この黒いカードは速やかな破滅を意味する。キャラクターの肉体は機能したままだが、昏睡状態に陥った場合のように、精神はどこか——遥か彼方の次元界か惑星にある物体、恐らくは来訪者の所有物の中——に閉じ込められてしまう。ウィッシュやミラクルでキャラクターを呼び戻すことはできない。ただ、閉じ込められている次元界が判るだけである。これ以上カードを引くことはできない。

破壊方法

デッキ・オヴ・メニィ・シングズ は、秩序属性の神格との賭け事の間これを失うことによって、破壊できる。神格がデッキの素性に気づいてはならない。

フィロソファーズ・ストーン

(Philosopher's Stone / 賢者の石)

オーラ 強力・変成術; 術者レベル 20

装備部位 一; 重量 3 ポンド

解説

この希少な物質は何の変哲もない煤けた黒い石のように見える。この石を割ると (DC20)、中心部には空洞がある。この空洞には魔法の水銀が並んでおり、〈製作: 錬金術〉が少なくとも10ランクあるキャラクターがこれを使えば、卑金属 (鉄や鉛) を金や銀に変えることができる。フィロソファーズ・ストーン1つで5,000ポンドまでの鉄を銀 (25,000 gpの価値) に、1,000ポンドまでの鉛を金 (50,000 gpの価値) に変えることができる。しかし、一度石を割ってしまうと、魔法の水銀は不安定となり、24時間で効力を失ってしまう。そのため、物質転換はすべてその間に行なってしまうなければならない。

石の中に見つかる水銀には別の使用方法もある。水銀の効力がまだある間に、どのキュア呪文のものでもよいが、キュアのポーションと混ぜ合わせると、特殊なオイル・オヴ・ライフ (生命のオイル) ができる。どんな死体でも、上にこのオイルを振り撒けば、トゥルー・リザレクション 呪文と同様に機能する。

破壊方法

フィロソファーズ・ストーン は、少なくとも丸1週間、ティタンズ・ブーツ (ティタン族のブーツ) のかかとの下に置いておくことによって、破壊できる。

スフィアー・オヴ・アニヒレイション

(Sphere of Annihilation / 虚無の球)

オーラ 強力・変成術; 術者レベル 20

装備部位 一; 重量 一

解説

スフィアー・オヴ・アニヒレイション は直径2フィートの漆黒の球体である。球体に触れた物体は何であれ、即座に虚無の中へと吸い込まれ、完全に破壊されてしまう。これによって消滅してしまったキャラクターをよみがえらせることは神格の直接介入を除いては不可能である。

スフィアー・オヴ・アニヒレイション は普通の穴のようにどこかの場所に静止している。しかし、精神的な働きかけにより移動させることができる (これは魔法の力によらないテレキネシスのようなもの——実際の物体を動かすには弱すぎるが、重さを持たないこの球体ならば影響を受けてしまうような力だと考えればよい)。キャラクターがスフィアー・オ

ヴ・アニヒレーションの制御を確立（し、それを維持）する能力はDC30に対する制御判定の結果に基づく（1移動アクション）。制御判定は1d20+キャラクター・レベル+キャラクターの【知力】修正値である。この判定に成功すると、そのキャラクターはフリー・アクションでこの球体を移動させることができる（恐らく、この球体を敵に接触させようとするだろう）。

この球の制御は40フィート離れたところからでも確立させることができる（そのキャラクターがあまり近くに近づく必要はない）。制御を確立した後は、毎ラウンド、制御判定（すべてDC30）を続けることで維持しなければならない。それ以降のラウンドにおいて制御を維持している（判定に失敗しない）限り、キャラクターは40フィート+キャラクター・レベルごとに10フィート離れた距離から球を制御することができる。この球の1ラウンドあたりの移動速度は、10フィート+そのラウンドのキャラクターの制御判定で30を上回る5ポイントごとに5フィートである。

制御判定に失敗すれば、球はそれを動かそうとしたキャラクターの方向に10フィートすべってくる。2体以上のクリーチャーがスフィアー・オヴ・アニヒレーションの制御を奪い合った場合、ロールは対抗判定となる。誰も成功しなかった場合、球体は最も低い目を出した者の方にすべってくる。

タリスマン・オヴ・ザ・スフィアー（球体制御の護符）も参照すること。

破壊方法

ゲート 呪文をスフィアー・オヴ・アニヒレーションに対して発動した場合、50%の確率（d%の01～50）でゲート 呪文がスフィアー・オヴ・アニヒレーションを破壊し、35%の確率（51～85）で呪文は何の効果もなく、15%の確率（86～100）で空間構造に裂け目が生じ、半径180フィート（約55m）以内のすべてのものを他の次元界に放り出す。ロッド・オヴ・キャンセレーション（アイテム無力化のロッド）がこの球に触れた場合、大爆発とともに互いを打ち消し合う。半径60フィート以内のすべてのものは2d6×10ポイントのダメージを被る。ディスペル・マジックとメイジズ・ディスジャンクションはこの球に対してまったく効果がない。

スタッフ・オヴ・ザ・マジ

（Staff of the Magi / 魔道師の杖）

オーラ 強力（全系統）；術者レベル 20

装備部位 一；重量 5 ポンド

解説

長い木製のスタッフで、石突きは鉄製、あらゆる種類の印形とルーンが彫り込まれている。この強力なアーティファクトは多彩な呪文パワーを有しており、それ以外にも多くの機能がある。普通のスタッフと違って、スタッフ・オヴ・ザ・マジは50チャージを有するが、通常通りに再チャージすることはできない。チャージを消費するパワーもあれば、消費しないパワーもある。スタッフ・オヴ・ザ・マジはチャージを使い切ってもパワーを失わない。以下の能力は使用してもチャージを消費しない。

- ・ エンラージ・パースン（頑健・無効、DC15）
- ・ デイテクト・マジック
- ・ ホールド・ポータル
- ・ メイジ・アーマー
- ・ メイジ・ハンド
- ・ ライト

以下のパワーは使うたびに1チャージを消費する。

- ・ アイス・ストーム
- ・ インヴィジビリティ
- ・ ウェブ

- ・ ウォール・オヴ・ファイアー
- ・ ディスペル・マジック
- ・ ノック
- ・ パイロテクニクス（意志あるいは頑健・無効、DC16）
- ・ パスウォール
- ・ ファイアーボール（10d6ポイントのダメージ、反応・半減、DC17）
- ・ ライトニング・ボルト（10d6ポイントのダメージ、反応・半減、DC17）

以下のパワーは使うたびに2チャージを消費する。

- ・ サモン・モンスター IX
- ・ テレキネシス（最大重量は400ポンド；意志・無効、DC19）
- ・ プレイン・シフト（意志・無効、DC21）

スタッフ・オヴ・ザ・マジの使用者は呪文抵抗23を得る。しかし、呪文抵抗を意図的に取り下げれば、まるでロッド・オヴ・アブソープション（吸収のロッド）のように、使用者に向けられた秘術呪文のエネルギーを吸収するために使うこともできる。ロッド・オヴ・アブソープションと違うところは、このようにして吸収された呪文レベルを呪文の使い手が呪文のエネルギーとして使用することはできず、杖がチャージに変換するという点である。杖がチャージ限界（50）を超えて呪文レベルを吸収してしまった場合、あたかも“応報の一撃”（下記参照）が発生したかのように爆発してしまう。使用者は自分に対して何レベルぶんの呪文が発動されたか知ることはできない。ロッド・オヴ・アブソープションと違って、この杖はそうした情報を伝えてくれないからである（従って、呪文を吸収する行為は危険なものとなりかねない）。

破壊方法

スタッフ・オヴ・ザ・マジは応報の一撃によって壊れる。このような行為は意図的に行なうもので、使用者が宣言しなければならない。杖の中にあつた全チャージが30フィートの拡散範囲に解放される。折られた杖から10フィート以内のすべてのものは、杖の中にあつたチャージ数の8倍に等しいダメージをヒット・ポイントに被る。11～20フィート離れたものはチャージ数の6倍に等しいダメージを被る。21～30フィート離れたものはチャージ数の4倍に等しいダメージを被る。DC23の反応セーブに成功すれば、ダメージを半減させることができる。

杖を破壊したキャラクターは50%の確率（d%の01～50）で他の次元界に飛ばされるが、そうならなかった場合（51～100）、呪文のエネルギーの爆発的な解放によって減ぼされてしまう（セーヴィング・スローなし）。

タリスマン・オヴ・ピュア・グッド

（Talisman of Pure Good / 純粋なる善の護符）

オーラ 強力・力術 [善]；術者レベル 18

装備部位 一；重量 一

解説

このアイテムを所持する善の信仰呪文の使い手は、100フィートまで離れたところにいる悪の信仰呪文の使い手の足元に燃えあがる地割れを作り出すことができる。対象は永久的にこれに呑み込まれ、大地の中心に送り込まれる。この護符の使用者は善の属性でなければならない、その思考や行為がひととき純粋なものでなければ、悪のキャラクターはDC19の反応セーヴィング・スローを行なうことができ、成功すれば地割れから跳び退ける。当然ながら、このアイテムが機能するためには、目標は固い地面の上に立っていないなければならない。

タリスマン・オヴ・ピュア・グッドには6チャージある。中立（秩序にして中立、真なる中立、混沌にして中立）の信仰呪文の使い手は、このアイテムに触れると、触れている間はラウンドごとに6d6ポイントのダメージを被る。悪の信仰呪文の使い手は、このアイテムに触れると、触れ

ている間はラウンドごとに 8d6 ポイントのダメージを被る。それ以外のキャラクターには、このアイテムは作用しない。

破壊方法

タリスマン・オヴ・ピュア・グッドは、当人の自由意志にて実に極悪な行ないをなしている間に死んだ聖人の口の中に置くことで、破壊できる。

タリスマン・オヴ・ザ・スフィアー

(Talisman of the Sphere / 球体制御の護符)

オーラ 強力・変成術；術者レベル 16

装備部位 一；重量 1 ポンド

解説

取っ手つきの、この小さなアダマティン製の輪は、ふつうはネックレスとして身につけられるように上等なアダマティン製の鎖に取り付けられている。タリスマン・オヴ・ザ・スフィアーは、秘術呪文を発動できない者が持っても役に立たない。秘術呪文を発動できないキャラクターは、この種の護符を拾って手に持つだけで 5d6 ポイントのダメージを被る。しかし、スフィアー・オヴ・アニヒレーション（虚無の球）の制御に精神を集中する秘術呪文の使い手が持てば、タリスマン・オヴ・ザ・スフィアーは制御判定に対するそのキャラクターの修正値を 2 倍にする（修正値の計算に際して、そのキャラクターの【知力】ボーナスとキャラクター・レベルを 2 倍と換算する）。

護符の使用者が制御を確立したら、それ以降、制御を続けるための判定を 1 ラウンドおきに行なえばよい。制御が確立しなければ、スフィアーは護符の持ち主に向かって移動する。魔力を打ち消す呪文や効果のほとんどはスフィアー・オヴ・アニヒレーションには効果がないが、この護符の制御能力は抑止されたり打ち消されたりし得ることに注意。

破壊方法

タリスマン・オヴ・ザ・スフィアーは、このアイテムをスフィアー・オヴ・アニヒレーションの中に投げ込むことによるのみ、破壊できる。

タリスマン・オヴ・アルティメット・イーヴル

(Talisman of Ultimate Evil / 絶対なる悪の護符)

オーラ 強力・力術〔悪〕；術者レベル 18

装備部位 一；重量 一

解説

このアイテムを所持する悪の信仰呪文の使い手は、100 フィートまで離れたところにいる善の信仰呪文の使い手の足元に燃えあがる地割れを作り出すことができる。対象は永久的にこれに呑み込まれ、大地の中心に送り込まれる。この護符の使用者は悪の属性でなければならず、信仰する悪の神格から見てひときわ卑劣で邪なものでなければ、善のキャラクターは DC19 の反応セービング・スローを行なうことができ、成功すれば地割れから跳び退ける。当然ながら、このアイテムが機能するためには、目標は固い地面の上に立っていないなければならない。

タリスマン・オヴ・アルティメット・イーヴルには 6 チャージがある。中立（秩序にして中立、真なる中立、混沌にして中立）の信仰呪文の使い手は、このアイテムに触れると、触れている間はラウンドごとに 6d6 ポイントのダメージを被る。善の信仰呪文の使い手は、このアイテムに触れると、触れている間はラウンドごとに 8d6 ポイントのダメージを被る。それ以外のキャラクターには、このアイテムは作用しない。

破壊方法

タリスマン・オヴ・アルティメット・イーヴルが贖罪を果たした悪漢の生まれたびかりの赤子に手渡されると、タリスマン・オヴ・アルティメット・イーヴルは即座に塵となる。

上級アーティファクト

上級アーティファクトは唯一無二のアイテムである——ここに挙げるとのアイテムも、それぞれ 1 つしか存在しない。これらは最も強力な魔法のアイテムであり、キャンペーンのバランスを変えてしまう力がある。他の魔法のアイテムと違って、上級アーティファクトは簡単には破壊できない。どの上級アーティファクトにもたった 1 つの、特別な破壊方法があるのだ。

アックス・オヴ・ドワーヴィッシュ・ローズ

(Axe of the Dwarfish Lords / ドワーフ族の諸王の斧)

オーラ 強力・召喚術および変成術；術者レベル 20

装備部位 一；重量 12 ポンド

解説

これは +6 キーン・スローイング・ゴブリノイド・ペイン・ドワーヴン・アックスである。これを手にしたドワーフは暗視能力の有効距離が 2 倍になる。この斧を掴んだドワーフでない者は 4 ポイントの一時的【魅力】ダメージを受ける。この斧を手にしている限り、この【魅力】ダメージはいかなる方法によっても決して回復できないし治癒することもできない。この斧の現在の持ち主は〈製作〉（鍛冶、宝石加工、石工、罌づくり、および武器鍛冶）判定に +10 のボーナスを得る。この斧の使用者は、1 週間に 1 回、エルダー・アース・エレメンタル（サモン・モンスター IX と同様、持続時間 20 ラウンド）を招来できる。

破壊方法

アックス・オヴ・ドワーヴィッシュ・ローズがゴブリンに使われてドワーフ族の王の首がはねられるようなことがあったら、アックス・オヴ・ドワーヴィッシュ・ローズは錆びついて無に帰す。

コデックス・オヴ・ジ・インフィニット・ブレインズ

(Codex of the Infinite Planes / 無限なる次元界の古写本)

オーラ 圧倒的・変成術；術者レベル 30

装備部位 一；重量 300 ポンド

解説

この古写本はとてつもなく大きい——おそらく、持ち上げるのは力持ちの男が 2 人がかりでとなる。どれだけ多くのページをめくろうと、常にページが残っている。この古写本を初めて開いた者は完膚なきまでに消滅してしまう（ディストラクション 呪文と同様、頑健・無効、DC30）。これを生き延びた者はそのページを熟読し、古写本のパワーを修得するが、危険がないわけではない。この古写本の学習に費やした 1 日ごとに、読み手は〈呪文学〉判定（DC50）を行なって、成功すれば古写本のパワーの内の 1 つを修得することができる（修得したパワーはランダムに選択すること；パワーを修得するまでに 1 日余分に読書に費やすごとに、この判定に +1 の状況ボーナスがつく）。しかし、学習に使った 1 日ごとに、読み手は狂気に陥る（インサニティ 呪文と同様）のを避けるために意志セーブ（DC30 + 学習した日数）も行なわなければならない。コデックス・オヴ・ジ・インフィニット・ブレインズのパワーは以下の通り：アストラル・プロジェクション、パニッシュメント、エレメンタル・スウォーム、ゲート、グレーター・ブレイナー・アライ、グレーター・ブレイナー・バインディング、ブレイン・シフト、ソウル・バインド。以上の擬似呪文能力はどれも、古写本の持ち主なら（パワーの使い方を修得していさえすれば）回数無制限で使用できる。コデックス・オヴ・ジ・インフィニット・ブレインズは、すべてのパワーと大惨事に関して術者レベル 30 レベルを持ち、セーブ DC はすべて（20 + 呪文レベル）である。パワーを起動するには〈呪文学〉判定（DC40 + パワーの呪文レベルの 2 倍；キャラクターはこの判定で目 10 できない）がいる。いずれかの判定に失敗すると、使用者に大惨事が降りかかることになる（効果については下の表でロールす

ること)。キャラクターはパワーを使うたびに一度しか大惨事に会わない。

装備部位一；重量5ポンド

d%	大惨事
01 ~ 25	自然の怒り：読み手を中心としたアースクエイク 呪文が1分の間の毎ラウンド巻き起こり、さらに読み手を中心としかつ目標とした激烈な ストーム・オヴ・ヴェンジェンス 呪文が吹き荒れる。
26 ~ 50	フィンドの復讐：ゲートが開き、パロールかビット・フィンドかそれに類する悪の来訪者が1d3 + 1体歩み出て、古写本の持ち主を破壊しようと試みる。
51 ~ 75	究極の幽閉：読み手の魂は同一次元界内のどこかにあるランダムな宝石の中に閉じ込められる（ トラップ・ザ・ソウル 呪文と同様；セーブ不可）。読み手の肉体は地下深くに葬られる（ インプリズメント 呪文と同様）。
76 ~ 100	死：読み手は ウェイル・オヴ・ザ・パンシー を発する。その後さらに、 ディストラクション 呪文の対象となる。読み手が死亡するまで、10ラウンドの間の毎ラウンド、これをくり返す。

破壊方法

コデックス・オヴ・ジ・インフィニット・ブレインズは、既存の各次元界ごとに1ページを切り離して置き捨てると、破壊される。ページを切り離すと即座に大惨事が引き起こされることに注意すること。

ザ・シャドウスタッフ

(The Shadowstaff / 影杖)

オーラ 強力・召喚術；術者レベル 20

装備部位一；重量1ポンド

解説

このアーティファクトは何世紀もの昔に、か細い影の繊維を寄り合わせ、黒くて捻れた杖にしたものである。ザ・シャドウスタッフは使用者を何やら影のような非実体の状態にし、ACと反応セーブに+4のボーナスを与える（これは他のいかなるボーナスとも累積する）。しかし、明るい光（太陽光などはそうだが、松明の明かりはそうではない）や完全な暗闇の中では、使用者はすべての攻撃ロール、セーブ、判定に-2のペナルティを被る。ザ・シャドウスタッフには、以下のようなパワーもある。

- ・ シャドウ招来：1日に3回、この杖は2d4体のシャドウを招来することができる。このシャドウはアンデッド退散に完全耐性があり、術者レベル20レベルで発動されたサモン・モンスターV呪文で招来されたかのように杖の使用者に従う。
- ・ ナイトシェイド招来：1月に1回、この杖は1体のアドヴァンスト・シャドウ・デーモンを招来することができる。このシャドウ・デーモンは術者レベル20レベルで発動されたサモン・モンスターIX呪文で招来されたかのように杖の使用者に従う。
- ・ 影変異：1日に3回、杖の使用者は生きた影になることができ、ガシアス・フォーム呪文によるものとまったく同じ移動能力を得る。
- ・ 影の矢：1日に3回、この杖は1体の目標に対して10d6ポイントの[冷氣]ダメージを与える光線を発射することができる。“影の矢”は距離100フィートである。

破壊方法

シャドウスタッフは、途切れることなく24時間に渡って混じり気なしの太陽光にさらされると、何一つ残すことなく消滅する。

ジ・オーブス・オヴ・ドラゴンカインド

(The Orbs of Dragonkind / 竜族のオーブ)

オーラ 強力・心術；術者レベル 20

解説

これら名高いオーブはどれも古代の各種ドラゴンのエッセンスと人格が封じられている（主要なクロマティック・ドラゴンとメタリック・ドラゴン10種類について1つずつ存在する）。オーブの持ち主は、1標準アクションとして、500フィート以内にいる該当する種のドラゴンを支配（ドミネイト・モンスター 呪文と同様）することができ、効果を受けたドラゴンはDC25の意志セーブに成功するとこの効果に抵抗することができる（この効果に対して呪文抵抗は役に立たない）。どのオーブ・オヴ・ドラゴンカインドも、中に封じられたドラゴンのACとセーヴィング・スロー・ボーナスを使用者に与える。この値は、そのキャラクターが持っていた値と（それより高かろうと低かろうと）置き換わってしまう。この値は、オーブを持ち主から引き剥がす以外のいかなる方法でも変更することはできない。さらに、オーブ・オヴ・ドラゴンカインドを所持するキャラクターは、そのオーブに封じられた種類のドラゴンからの**プレス**攻撃に対する完全耐性——ただし、**プレス**攻撃のみ——を得る。最後に、オーブを所持するキャラクター自身も1日に3回、そのオーブに封じられた種類のドラゴンの**プレス**攻撃を行なうことができるようになる。

どのオーブ・オヴ・ドラゴンカインドでも、他のオーブの持ち主と音声と映像によって意思疎通することができる。オーブの持ち主はいつでも、10マイル以内にドラゴンがいるかどうか知ることができる。そのオーブの種類のドラゴンであれば、この距離は100マイルとなる。そのオーブの種類のドラゴンが1マイル以内であれば、その正確な位置とそのドラゴンの年齢が判る。オーブのうち1つであっても使用した者は、たとえ後で手放したとしても、それ以降永遠にすべての竜族から——同族を奴隷にすることで利益を得たということ——敵意を受ける。それぞれのオーブには独特のパワーもあり、これは毎ラウンド1回、**術者レベル**10レベルで使用できる。

- ・ カッパー・ドラゴン・オーブ：サジェスチョン（意志・無効、DC17）。
- ・ グリーン・ドラゴン・オーブ：スペクトラル・ハンド。
- ・ ゴールド・ドラゴン・オーブ：この金色のオーブの持ち主は他のオーブのいずれかが持っているパワーを使用できる——これにはドミネイト能力とプレス攻撃能力も含まれるが、AC、セーブ、プレスに対する完全耐性は含まれない——が、それぞれのパワーは1日に1回ずつである。さらに、持ち主は1マイル以内にいる他のオーブの持ち主をドミネイトすることができる（意志・無効、DC23）。
- ・ シルヴァー・ドラゴン・オーブ：キュア・クリティカル・ウーンズ（意志・半減、DC18）。
- ・ プラス・ドラゴン・オーブ：テレポート。
- ・ ブラック・ドラゴン・オーブ：フライ。
- ・ ブルー・ドラゴン・オーブ：ヘイスト。
- ・ ブロンズ・ドラゴン・オーブ：スクライミング（意志・無効、DC18）。
- ・ ホワイト・ドラゴン・オーブ：プロテクション・フロム・エナジー[冷氣]（頑健・無効、DC17）。
- ・ レッド・ドラゴン・オーブ：ウォール・オヴ・ファイアー。

破壊方法

内部に捕らわれたドラゴンと血縁関係にあるドラゴンの**プレス**攻撃にさらされると、オーブ・オヴ・ドラゴンカインドは即座に粉々になる。この場合、90フィート以内のすべてのものは、オーブが爆発した際に放出された、前述のドラゴンの**プレス**攻撃を受ける。

魔法のアイテムの作成 Magic Item Creation

魔法のアイテムを作成するために、術者はそれに時間や金を投資してアイテムを作り出すための特別な特技を使用する。アイテム作成のプロセスの最後に術者は1回の技能判定(たいていは〈呪文学〉、しかし時にはそれ以外の技能)を行わなければならない。もし、アイテムの種類が複数の技能を必要とするなら、君はどの技能を使って判定するかを選んでよい。魔法のアイテム作成のDCは5+アイテム作成に必要な術者レベルである。この判定に失敗したのなら、アイテムは機能せず、材料と時間だけが無駄に消費される。5差以上で失敗したのなら呪われたアイテムになる(より詳しい情報は、呪われたアイテムの項目を参照)。

全てのアイテムがその記述の中に前提条件があることに注意しなければならない。これらの前提条件はアイテムを作成される際に満たされなければならない。大抵、アイテム作成者自身が呪文を修得していなくてはならないという形をとっている(ただし、魔法のアイテムを使ったり、他の呪文の使い手に頼ることでこの前提条件を満たすこともできる)。魔法のアイテムの作成DCは前提条件を術者が満たさないごとに+5ずつ上昇する。唯一の例外として、アイテム作成特技であり、かならず必要となる。加えて、呪文完成型、および呪文解放型の魔法のアイテムは、前提条件となる呪文が一致することなく作成することはできない。

アイテム作成コストは下に詳細に述べるが、通常、アイテムの作成コストに影響を及ぼす主な要素は2つあり、作成者の術者レベルとアイテムに込める呪文の呪文レベルである。作成者は、自分自身の術者レベルより低い術者レベルでアイテムを作成することができるが、必要とする呪文を発動するのに必要な最低レベルより低くすることはできない。呪文修正特技を使用して通常よりもより高いレベルでアイテムに呪文を込めることができる。

アイテム作成は常に、基本価格の半分の金額(gp)を必要とする。ほとんどのアイテムの場合、市価と基本価格は等しい。鎧、盾、武器、その他、魔法的に強化された性質によらない価値を持つアイテムの場合、市価にアイテムのコストを加算すること。アイテムのコストは基本価格(魔法の材料を決定する)に影響しないが、最終的な市価を上昇させる。

加えて、アイテムの中には高価な物質要素のある呪文を発動したり、そ

表：魔法のアイテムの価格算定

効果	基本価格	魔法のアイテムの例
能力値ボーナス(強化)	ボーナスの2乗×1,000gp	ベルト・オヴ・インクレディブル・デクスタリティ+2
鎧・盾ボーナス(強化)	ボーナスの2乗×1,000gp	+1チェインメイル
ボーナス呪文	呪文レベルの2乗×1,000gp	パール・オヴ・パワー
ACボーナス(反発)	ボーナスの2乗×2,000gp	リング・オヴ・プロテクション+3
ACボーナス(その他)1	ボーナスの2乗×2,500gp	アイウーン・ストーン(くすんだ薔薇色の三角柱)
外皮ボーナス(強化)	ボーナスの2乗×2,000gp	アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー+1
セーブ・ボーナス(抵抗)	ボーナスの2乗×1,000gp	クローク・オヴ・レジスタンス+5
セーブ・ボーナス(その他)1	ボーナスの2乗×2,000gp	ストーン・オヴ・グッド・ラック
技能ボーナス(技量)	ボーナスの2乗×100gp	クローク・オヴ・エルヴンカインド
呪文抵抗	呪文抵抗12を超える1ポイントごとに10,000gp; 呪文抵抗は最低13	マントル・オヴ・スベル・レジスタンス
武器ボーナス(強化)	ボーナスの2乗×2,000gp	+1ロングソード
呪文効果	基本価格	魔法のアイテムの例
1回使いきり, 呪文完成型	呪文レベル×術者レベル×25gp	ヘイストの巻物
1回使いきり, 単純使用型	呪文レベル×術者レベル×50gp	ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ
50チャージ, 呪文解放型	呪文レベル×術者レベル×750gp	ワンド・オヴ・ファイアーボール
合言葉型	呪文レベル×術者レベル×1,800gp	ケープ・オヴ・ザ・マウンティバンク
単純使用型あるいは持続型	呪文レベル×術者レベル×2,000gp	ランタン・オヴ・リヴィーディング
特殊	基本価格	補正したアイテムの例
1日に使用できるチャージ数	(5÷1日に使用できるチャージ数)で割る	ブーツ・オヴ・テレポーターション
着用制限なし3	合計コストを2倍する	アイウーン・ストーン
複数の異なる能力	低い方のアイテムのコストを1.5倍する	ヘルム・オヴ・プリリアンス
チャージ(50チャージ)	使用回数無限の場合の基本価格を1/2にする	リング・オヴ・ザ・ラム
構成要素	追加コスト	魔法のアイテムの例
鎧、盾、武器	高品質のアイテムに追加コストを加える	+1コンボジット・ロングボウ
呪文に物質要素コストがかかる	アイテムの価格にチャージごとに1回分を加算する4	ワンド・オヴ・ストーンスキン

呪文レベル: 価格を計算する際には、0レベル呪文は1レベル呪文の価格の半分とみなすこと。

1……幸運、洞察、清浄、不浄などのボーナス。

2……持続型のアイテムの効果か、持続時間がラウンド単位の呪文に基づいているなら、コストを4倍にすること。呪文の持続時間が1分/レベルならコストを2倍、10分/レベルならコストを1.5倍にすること。24時間以上の持続時間の場合、コストを半分にする。

3……着用制限のある部位を占領しないアイテムは2倍のコストがかかる。

4……アイテムにチャージがなく、持続型だったり使用回数が無制限である場合、100チャージあるかのようにコストを計算すること。1日の使用回数に制限があれば、50チャージあるかのようにコストを計算すること。

うした呪文の効果を再現するものもある。そうしたアイテムの場合、市価は基本価格に構成要素にかかる追加コストを加えたものとなる。こうしたアイテム作成コストは、基本となる原材料費に構成要素のコストを加えたものとなる。こうしたアイテムの説明には、アイテムを作成するための合計コストである“作成コスト”の項目がある。

作成者は、作業場所として静かで居心地がよく、ちゃんとした照明のある場所が必要である。呪文を準備するのに適した場所なら、アイテム作成にも適している。アイテムの作成には、アイテムの基本価格(あるいはその一部)1,000gpごとに8時間かかる(どんなに基本価格が低くても、少なくとも8時間はかかる)。ポーションと巻物は例外的で、基本価格が250gp以下であれば2時間で作成できる。250gpより多くて1,000gp以下ならば他の魔法のアイテム同様、8時間で作成できる。キャラクターは作成作業の開始時に、金銭を消費しなければならない。作成に必要な時間に関わらず、術者は1日に1個しか魔法の品を作成することはできない。このプロセスで、アイテムの基本価格(あるいはその一部)1,000gpごとに4時間に作業を加速させることができるが、その場合、アイテム作成のDCは+5される。

術者は毎日8時間まで作業することができる。1日の作業時間をこれ以上長くすることで、作成を急ぐことはできない。しかし、この作業は連続している必要はなく、作成者はそれ以外の時間を好きなように使うことができる。もし作成者が冒険に出かけたのなら、毎日アイテム作成に4時間費やすことができても、たった2時間分の価値の仕事しか作業が進まない。この時間は連続しているのではなく、むしろ昼食を摂っていたり、朝の呪文準備を行っていたり、夜番の間に行っている。もし、作成に専念するなら、途切れない4時間単位に時間を費やさなければならない。この作業は一般に研究所や神殿のように気の散らない制御された環境でなければならない。気が散るあるいは危険の伴うような環境で行われる作業は半分の作業効率でしか進まない(ちょうど冒険中の作成者のように)。

1人のキャラクターは、同時に1つのアイテムの作成作業にしか携わることはできない。キャラクターが新しいアイテム作成作業を始めてしまったなら、現在作成中のアイテムに消費した全ての材料と費用は無駄になってしまう。

魔法のアイテムの価格

新しい魔法のアイテムの価格を決めるときには、いろいろ考えなければならぬことがある。価格を思いつく最も簡単な方法は、既に価格のあるアイテムを参考に新しいアイテムの価値を決定する方法である。さもなければ魔法のアイテムの価格算定表を用いること。

似通った能力を複数備えているアイテム：似通った能力を複数持っているアイテムが着用制限のある部位を占領しない場合、以下の計算式を用いること。最もコストの高い能力を1つを基本価格を計算し、次にコストの高い能力の価格を75%加え、その他すべての能力の価格を半分加える。

異なる能力を複数備えているアイテム：攻撃ロールやセーヴィング・スローへのボーナスと擬似呪文能力は似通っておらず、それらの基本価格はコストを計算する際には単純に加算される。アイテムが着用制限のある部位を占有する場合、それぞれの追加のパワーの価格が安くなることはなく、逆に価格が50%増加する。

0レベル呪文：価格を計算するために呪文レベルを掛け算する場合、0レベル呪文は1/2レベルであるものとして扱うこと。

その他考慮すべきこと：最終的なコストが決まった後に、以下の条件のいずれかがあれば、コストをそれだけ下げること。

アイテムを使用するのに技能が必要である：機能を発揮するために特定の技能の必要なアイテムもある。このような条件があれば、アイテムのコストは10%下がる。

アイテムを使用するには特定のクラスや属性である必要がある：技能を要求するよりさらに厳しい条件であり、コストは30%下がる。

魔法のアイテムの説明に記載された価格（アイテムの装備部位の後に記載された価格）は市価である。たいていの場合、市価は作成者がそのアイテムを作成する際のコストの2倍である。

クラスが違えば、同じ呪文でも使えるようになるレベルが違うため、同じアイテムを作成するための価格が2人のキャラクターで異なることがある。しかし、可能な範囲で最も低いレベルの術者が作成した価格の2倍にしかならない。アイテムの市場価格は誰が作ったかに関係なく、作るのに最低限必要なレベルの術者が作成した価格が基本となる。

全てのアイテムがこれらの計算式で求められているわけではない。第一に、これだけの計算式では、異なる2つのアイテムの違いを正確に量ることができないからである。魔法のアイテムの価格はその実際の価値に基づいて変更されるかもしれない。計算式は出発点に過ぎない。巻物の価格は、可能なら常に、ウィザードがクレリックが作成したものと同定している。ポーションとワンドは完全に計算式に従う。スタッフもかなり計算式に従う。その他のアイテムは少なくともマスターの判断が多少なりとも必要である。

魔法の防具の作成

魔法の防具（鎧や盾）を作成するには、熱源と、鉄や木材や革を加工する道具が必要である。材料も必要である。防具そのものやその部品が必要であることは言うまでもない。魔法の力を付与する防具は高品質の防具でなければならない。最終的な市価を求める際には、基本価格に高品質化コストが加算される。それ以外に必要な材料コストは、魔法の防具を作成する際のコスト --- 表に示されている基本価格の半額 --- に含まれる。

魔法の防具の作成には、特殊な前提条件がある。作成者の術者レベルが、防具の強化ボーナスの3倍以上なければならないのである。強化ボーナスだけでなく、特殊能力を持っているアイテムは、それぞれの術者レベルのうち、高い方の条件を満たさなければならない。魔法の鎧や盾に特殊能力を持たせるためには、少なくとも+1の強化ボーナスを持っていないとではない。

防具を作成する前提条件に呪文が含まれていれば、作成者はその呪文を発動できるよう準備していなければならない。ソーサラーやバードの場合、

その呪文を修得していなければならない。そして、その呪文に必要な物質要素や焦点点を準備しておかなければならない。防具の作成作業にとりかかると準備した呪文は解放されてしまうため、防具の作成を行なっている期間中は毎日、その呪文を発動することはできなくなる。（つまり、その呪文を発動したかのように、準備した呪文の呪文スロットが消費されてしまうことである）。

作成するのに、呪文発動以外の前提条件が必要な防具もある。詳細については個々の記述を参照のこと。

魔法の防具の作成には、基本価格1,000gpごとに1日かかる。

必要なアイテム作成特技：《魔法の武器防具作成》

作成に使用する技能：〈呪文学〉または〈製作：防具〉

魔法の武器の作成

魔法の武器を作成するには、熱源と、鉄や木材や革を加工する道具が必要である。材料も必要である。武器そのものやその部品が必要であることは言うまでもない。魔法の力を付与する武器は高品質の武器でなければならない。最終的な市価を求める際には、基本価格に高品質化コストが加算される。それ以外に必要な材料コストは、魔法の防具を作成する際のコスト --- 表に示されている基本価格の半額 --- に含まれる。

魔法の武器の作成には、特殊な前提条件がある。作成者の術者レベルが、武器の強化ボーナスの3倍以上なければならないのである。強化ボーナスだけでなく、特殊能力を持っているアイテムは、それぞれの術者レベルのうち、高い方の条件を満たさなければならない。魔法の武器に特殊能力を持たせるためには、少なくとも+1の強化ボーナスを持っていないとではない。

武器を作成する前提条件に呪文が含まれていれば、作成者はその呪文を発動できるよう準備していなければならない。ソーサラーやバードの場合、その呪文を修得していなければならない。そして、その呪文に必要な物質要素や焦点点を準備しておかなければならない。武器の作成作業にとりかかると準備した呪文は解放されてしまうため、武器の作成を行なっている期間中は毎日、その呪文を発動することはできなくなる。（つまり、その呪文を発動したかのように、準備した呪文の呪文スロットが消費されてしまうことである）。

作成時に、作成者は込められた魔法の副次効果として、その武器が光を発するかどうかを決めなければならない。どちらを選ぶかが価格や作成時間に作用することはないが、いったん完成してしまうと、変更することはできなくなる。

魔法の双頭武器の作成は、コストや時間、経験点、特殊能力を計算する際には、2つの武器を作成するものとして扱う。

※訳注：コストに経験点と記述があるが、今作では経験点を消費することは無い（他の部分も経験点消費に関する記述が全て削除されている）ので、おそらく3.5版からの修正ミスだろう。

作成するのに、呪文発動以外の前提条件が必要な武器もある。詳細については個々の記述を参照のこと。

魔法の武器の作成には、基本価格1,000gpごとに1日かかる。

必要なアイテム作成特技：《魔法の武器防具作成》

作成に使用する技能：〈呪文学〉または〈製作：弓矢〉（魔法の弓矢を作る場合）または〈製作：武器〉（それ以外の全ての武器）

ポーションの作成

ポーションの基本コスト (作成者のクラスによる)

呪文レベル	クレリック、 ドルイド、ソーサラー ウィザード			バード	パラディン、 レンジャー*
	0レベル	25gp	25gp	25gp	—
1レベル	50gp	50gp	50gp	50gp	50gp
2レベル	300gp	400gp	400gp	400gp	400gp
3レベル	750gp	900gp	1,050gp	1,050gp	1,050gp

*……術者レベルはクラス・レベル-3に等しい

このコストは、ポーションを最低術者レベルで作成するものと仮定している。ポーションの作成コストは基本価格の半分。

ポーションを作成する際には、作業を行なう平らな面と、薬品を混ぜ合わせるための容器が少なくとも2つか3つ、そして、薬品を沸騰させるための熱源が必要である。さらに原料も必要である。原材料のコストは、ポーションを作成する際のコスト ----25gp ×呪文レベル×術者レベル----に含まれている。

ポーションを作成するために用いられる原材料は、新しいものでなくてはならず、再使用品であってはならない。キャラクターは、作成するポーション1本ごとに全コストを支払わなければならない。(一度に沢山作ればお得だということはない。)

ポーションを飲むのは術者であって、同時に目標でもある。距離が“自身”の呪文もポーションにすることはできない。

作成者はポーションに込める呪文を準備しておかなければならない(ソーサラーやバードの場合、その呪文を修得していなければならない)。そして、その呪文に必要な物質要素や焦点具を用意しておかなければならない。

物質要素は作業を開始した時点で消費されてしまうが、焦点具が消費されてしまうことはない(ポーション作成に用いた焦点具は再使用できる)。ポーション作成作業に取りかかると準備した呪文は解放されてしまうため、キャラクターが休息して呪文を回復するまで、その呪文を発動することはできなくなる(つまり、その呪文を発動したかのように、準備した呪文の呪文スロットが消費されてしまうということである)。ポーションを作成するには1日かかる。

必要なアイテム作成特技:《ポーション作成》

作成に使用する技能:〈呪文学〉または〈製作:錬金術〉

魔法の指輪の作成

魔法の指輪を作成する際には、熱源が必要である。材料も必要である。指輪そのものやその部品が必要であることは言うまでもない。材料のコストは、魔法の指輪を作成する際のコストに含まれている。指輪を作成するためのコストを数値化することは難しい。表:魔法のアイテムの価格算定を参照し、本章の指輪の価格をガイドラインとして使用すること。魔法の指輪の作成には普通、指輪の市価の半分のコストがかかる。

高価な物質要素のある呪文を再現する魔法の指輪の場合、呪文の構成要素×50が加算される。前提条件として高価な物質要素の必要な呪文があるから言って、必ずしもこのコストがかかると限ったわけではない。魔法の指輪の作成作業に取りかかると準備した呪文は解放されてしまうため、指輪の作成を行なっている期間中は毎日、その呪文を発動することはできなくなる。(つまり、その呪文を発動したかのように、準備した呪文の呪文スロットが消費されてしまうことである)。

作成するのに、呪文の発動以外の前提条件の必要な魔法の指輪もある。詳細については個々の記述を参照のこと。

魔法の指輪の作成には、基本価格1,000gpごとに1日かかる。

必要なアイテム作成特技:《魔法の指輪作成》

作成に使用する技能:〈呪文学〉または〈製作:装飾品〉

ロッドの作成

ロッドを作成する際には、材料が必要である。ロッドそのものやその部品が必要であることは言うまでもない。材料のコストは、ロッドを作成する際のコストに含まれている。ロッドを作成するためのコストを数値化することは難しい。表:魔法のアイテムの価格算定を参照し、本章のロッドの価格をガイドラインとして使用すること。ロッドの作成には普通、ロッドの市価の半分のコストがかかる。

ロッドを作成する前提条件に呪文が含まれているなら、作成者はその呪文を発動できるように準備しておかなければならない(ソーサラーやバードの場合、その呪文を修得していなければならない)が、その呪文に必要な物質要素や焦点具を用意する必要はない。ロッドの作成作業に取りかかると準備した呪文は解放されてしまうため、ロッドの作成を行なっている期間中は毎日、その呪文を発動することはできなくなる。(つまり、その呪文を発動したかのように、準備した呪文の呪文スロットが消費されてしまうことである)。

作成するのに、呪文の発動以外の前提条件の必要なロッドもある。詳細については個々の記述を参照のこと。

ロッドの作成には、基本価格1,000gpごとに1日かかる。

必要なアイテム作成特技:《ロッド作成》

作成に使用する技能:〈呪文学〉または〈製作:装飾品〉または〈製作:彫刻〉または〈製作:武器〉

巻物の作成

巻物の基本コスト (作成者のクラスによる)

呪文レベル	クレリック、 ドルイド、ソーサラー ウィザード			バード	パラディン、 レンジャー*
	0レベル	12gp 5sp	12gp 5sp	12gp 5sp	—
1レベル	25gp	25gp	25gp	25gp	25gp
2レベル	150gp	200gp	200gp	200gp	200gp
3レベル	375gp	450gp	525gp	525gp	525gp
4レベル	700gp	800gp	1,000gp	1,000gp	1,000gp
5レベル	1,125gp	1,250gp	1,625gp	—	—
6レベル	1,650gp	1,800gp	2,400gp	—	—
7レベル	2,275gp	2,450gp	—	—	—
8レベル	3,000gp	3,200gp	—	—	—
9レベル	3,825gp	4,050gp	—	—	—

*……術者レベルはクラス・レベル-3に等しい。

このコストは、巻物を最低術者レベルで作成するものと仮定している。巻物の作成コストは基本価格の半分。

巻物を作成する際には、厳選した筆記用具が必要である。そのコストは、巻物を作成するコスト ----12.5gp ×呪文レベル×術者レベル----に含まれている。

巻物を作成するために用いられる全ての筆記用具と材料は、新しいものでなくてはならず、再使用品であってはならない。キャラクターは呪文の巻物1つ作成することに、それまでに同じ呪文の巻物をいくつ作成したかに関わらず、全コストを支払わなければならない。

作成者は巻物に込める呪文を準備しておかなければならない(ソーサラーやバードの場合、その呪文を修得していなければならない)。そして、その呪文に必要な物質要素や焦点具を用意しておかなければならない。

物質要素は作業を開始した時点で消費されてしまうが、焦点具が消費されてしまうことはない(巻物作成に用いた焦点具は再使用できる)。巻物作成作業に取りかかると準備した呪文は解放されてしまうため、キャラクターが休息して呪文を回復するまで、その呪文を発動することはできなくなる(つまり、その呪文を発動したかのように、準備した呪文の呪文スロットが消費されてしまうことである)。

巻物の作成には、基本価格1,000gpごとに1日かかる。

必要なアイテム作成特技:《巻物作成》

作成に使用する技能:〈呪文学〉または〈製作:書道〉または〈職能:

筆者)

スタッフの作成

スタッフを作成するには材料が必要である。スタッフそのものやその部品が必要なのは言うまでも無い。

材料コストはスタッフのスタッフを作成する際のコスト ---400gp × 最も高い呪文レベルのレベル×術者レベル+ 2 番目に高い能力の価格×75% (300gp ×呪文レベル×術者レベル) + その他全ての能力の価格の半分 (200gp ×呪文レベル×術者レベル) --- に含まれている。作成時には常に最大数までチャージされている (10 チャージ)

望むなら、ある呪文の通常のコストを半分でスタッフに込めることができるが、その場合、その呪文をそのスタッフから起動するには2チャージかかるようになる。1本のスタッフに込められた呪文の術者レベルは同じでなければならない、また、スタッフに込められた全ての呪文の術者レベルが低レベル呪文であったとしても、スタッフの術者レベルを8レベル未満にすることはできない。

作成者はスタッフに込める呪文を準備しておかなければならない (ソーサラーやバードの場合、その呪文を修得していなければならない)。そして、その呪文に必要な焦点具と、その呪文に必要な回数発動できるに十分な量 (50 をその呪文を1回使用する際に消費するチャージ数で割った数) の物質要素を用意しておかなければならない。

物質要素は作業を開始した時点で消費されてしまうが、焦点具が消費されてしまうことはない (スタッフ作成に用いた焦点具は再使用できる)。スタッフ作成作業に取りかかると準備した呪文は解放されてしまうため、キャラクターが休息して呪文を回復するまで、その呪文を発動することはできなくなる (つまり、その呪文を発動したかのように、準備した呪文の呪文スロットが消費されてしまうということである)。

作成するのに、呪文の発動以外の前提条件の必要なスタッフもある。詳細については個々の記述を参照のこと。

スタッフの作成には、基本価格 1,000gp ごとに1日かかる。

必要なアイテム作成特技: 《スタッフ作成》

作成に使用する技能: 〈呪文学〉または〈製作: 装飾品〉または〈製作: 彫刻〉または〈職能: きこり〉

ワンドの作成

ワンドの基本コスト (作成者のクラスによる)

呪文レベル	クレリック、 ドルイド、ソーサラー ウィザード	バード	パラディン、 レンジャー*
0 レベル	375gp	375gp	---
1 レベル	750gp	750gp	750gp
2 レベル	4,500gp	6,000gp	6,000gp
3 レベル	11,250gp	13,500gp	15,750gp
4 レベル	21,000gp	24,000gp	30,000gp

*術者レベルはクラス・レベル-3に等しい。

このコストは、ワンドを最低術者レベルで作成するものと仮定している。ワンドの作成コストは基本価格の半分。

ワンドを作成するには多少の材料が必要である。パトンやワンドの部品が必要なのは言うまでも無い。

材料コストはスタッフのスタッフを作成する際のコスト ---375gp × 呪文レベル×術者レベル --- に含まれている。作成時には常に最大数までチャージされている (50 チャージ)

作成者はワンドに込める呪文を準備しておかなければならない (ソーサラーやバードの場合、その呪文を修得していなければならない)。そして、その呪文に必要な焦点具を用意しておかなければならない。必要な物質要素はそれぞれ50ずつ用意しておかなければならない。物質要素は作業を開始した時点で消費されてしまうが、焦点具が消費されてしまうことはない

い (ワンド作成に用いた焦点具は再使用できる)。ワンド作成作業に取りかかると準備した呪文は解放されてしまうため、キャラクターが休息して呪文を回復するまで、その呪文を発動することはできなくなる (つまり、その呪文を発動したかのように、準備した呪文の呪文スロットが消費されてしまうということである)。

ワンドの作成には、基本価格 1,000gp ごとに1日かかる。

必要なアイテム作成特技: 《ワンド作成》

作成に使用する技能: 〈呪文学〉または〈製作: 装飾品〉または〈製作: 彫刻〉または〈職能: きこり〉

その他の魔法のアイテムの作成

その他の魔法のアイテムを作成するには、アイテムを加工するために何らかの装置や道具が必要になることが多い。また、材料も必要だし、アイテムそのものやその部品が必要であることは言うまでもない。材料のコストは、そのアイテムを作成するコストに含まれている。その他の魔法のアイテムを作成するためのコストを数値化することは難しい。表: 魔法のアイテムの価格算定を参照し、本章のアイテムの価格をガイドラインとして使用すること。アイテムの作成には記載された市価の半分のコストがかかる。

アイテムを作成する前提条件に呪文が含まれているなら、作成者はその呪文を発動できるように準備しておかなければならない (ソーサラーやバードの場合、その呪文を修得していなければならない) が、その呪文に必要な物質要素や焦点具を用意する必要はない。アイテムの作成作業に取りかかると準備した呪文は解放されてしまうため、アイテムの作成を行っている期間中は毎日、その呪文を発動することはできなくなる。 (つまり、その呪文を発動したかのように、準備した呪文の呪文スロットが消費されてしまうことである)。

作成するのに、呪文の発動以外の前提条件の必要なアイテムもある。詳細については個々の記述を参照のこと。

アイテムの作成には、基本価格 1,000gp ごとに1日かかる。

必要なアイテム作成特技: 《その他の魔法のアイテム作成》

作成に使用する技能: 〈呪文学〉または適切な〈製作〉または〈職能〉

新しい能力の追加

しばしば、資金や時間が欠乏し、魔法のアイテムの製作者はゼロからアイテムを作成することができないことがある。幸運にも、既存の魔法のアイテムを改良したり、構築することができる。時間、金、様々な前提条件は魔法のアイテムに新しい能力を付加する分だけ必要で、追加するパワーはその装備部位によって制限される。

追加の能力を加えるコストは、アイテムに魔法の力が無い場合と同じで、実際に支払う金額はオリジナルのアイテムより安い。例えば +1 ロングソードを +2 ヴォーパル・ロングソードにするときのコストは、+2 ヴォーパル・ロングソードのコストから +1 ロングソードのコストを引いたものに等しい。

アイテムがキャラクターの身体の特定位を占領する場合、そのアイテムに追加される能力のコストは50%上昇する。例えば、キャラクターが自分のリング・オヴ・プロテクション+2にインヴィジビリティを与えてくれるパワーを追加するなら、この能力を追加するためのコストはリング・オヴ・インヴィジビリティを作成するコストの1.5倍に等しい。