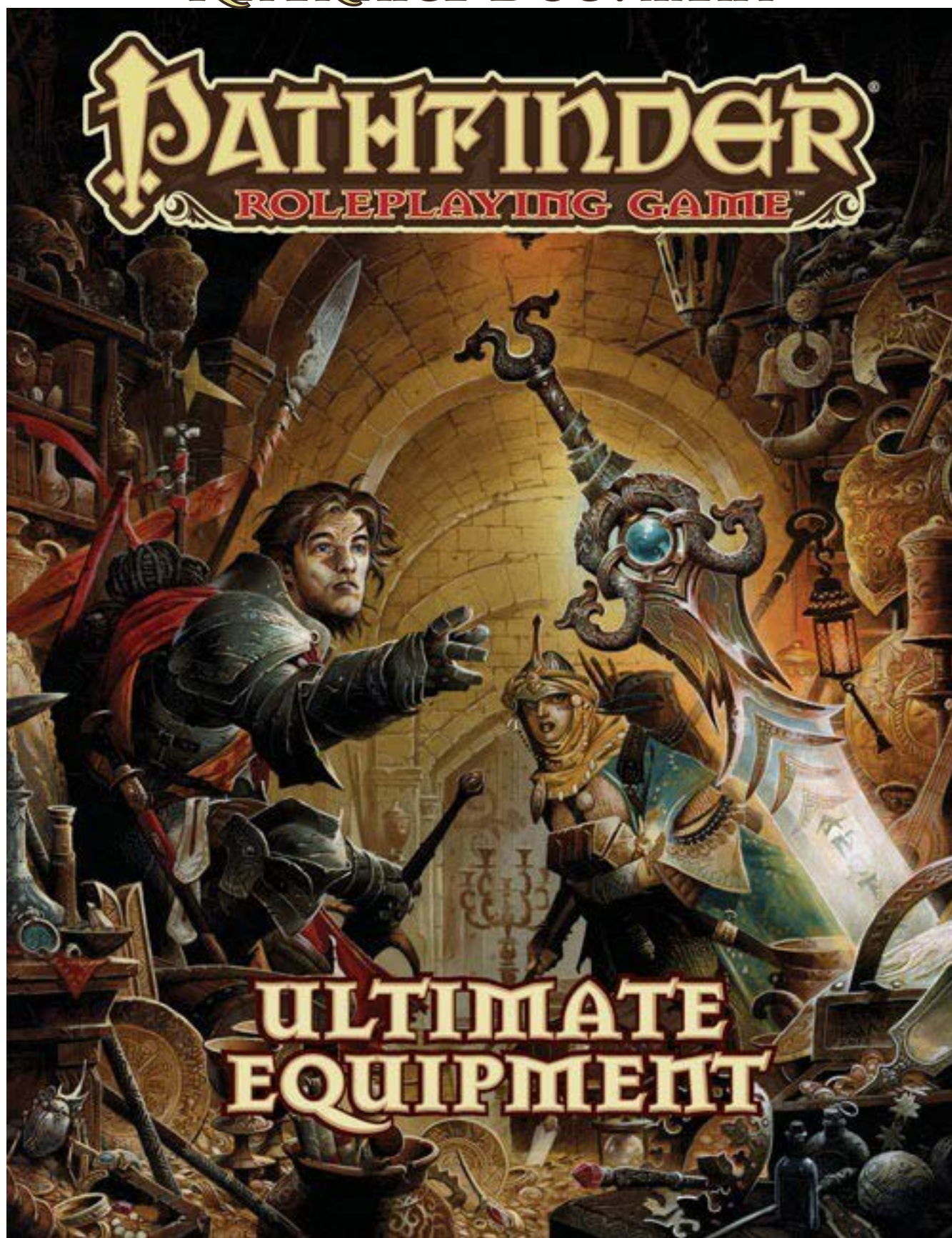


PATHFINDER ROLEPLAYING GAME REFERENCE DOCUMENT



Pathfinder Roleplaying Game Reference Document

This PDF documents uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This PDF documents is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit paizo.com/communityuse. For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit paizo.com.

PATHFINDER ROLEPLAYING GAME REFERENCE DOCUMENT



ULTIMATE EQUIPMENT

PRD1_PDF

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 Roleplaying Game Reference Document. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Author: Paizo Publishing, LLC.

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

Axe Beak from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Genie, Marid from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Gripli from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Iron Cobra from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Philip Masters.

Yeti from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Equipment. © 2012 Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Ross Byers, Brian J. Cortijo, Ryan Costello, Mike Ferguson, Matt Goetz, Jim Groves, Tracy Hurley, Matt James, Jonathan H. Keith, Michael Kenway, Hal MacLean, Jason Nelson, Tork Shaw, Owen KC Stephens, and Russ Taylor.



目次 Table of Contents

武器と防具 Arms and Armor 5

武器 Weapons	6
武器の特質 Weapon Qualities	7
高品質の武器 Masterwork Weapons	8
武器の詳細 Weapon Descriptions	9
火器 Firearms	28
ファイターの武器グループ	33
防具 Armor	34
防具の特殊機能 Armor Special Features	34
高品質の防具 Masterwork Armor	34
変則ルール：ダメージ減少としての防具 Variant Rule: Armor as DR	35
変則ルール：段階的な鎧 Variant Rule: Piecemeal Armor	35
標準的でないクリーチャー用の防具 Armor for Unusual Creatures	35
鎧の着脱 Getting Into and Out of Armor	35
特殊な素材 Special Materials	41
原始の素材 Primitive Materials	44

装備 Gear 46

冒険用装備 Adventuring Gear	47
各種道具と技能用具 Tools and Skill Kits	64
動物、乗騎と馬具 Animals, Mounts, and Related Gear	68
輸送 Transports	74
衣服 Clothing	76
娯楽 Entertainment	80
交易品 Trade Goods	81
飲食 Food and Drink	82
宿泊とサービス Lodging and Services	86
錬金術薬 Alchemical Remedies	88
錬金術道具 Alchemical Tools	90
錬金術武器 Alchemical Weapons	94
毒 Poisons	98
毒の適用 Applying Poison	98
毒の複数服用 Multiple Doses of Poison	98
毒の製作 Crafting Poison	98

魔法の武器と防具 Magic Arms and Armor 100

武器の特殊能力 Weapon Special Abilities	101
魔法の武器の特殊能力の説明 Magic Weapon Special Ability Descriptions	103
特定の魔法の武器 Specific Magic Weapons	117
防具の特殊能力 Armor Special Abilities	132
魔法の鎧と盾の特殊能力の説明 Magic Armor and Shield Special Ability Descriptions	133
特定の魔法の鎧 Specific Magic Armor	143
特定の魔法の盾 Specific Magic Shields	149

指輪、ロッド、およびスタッフ Rings, Rods, and Staves 153

指輪 Rings	154
ロッド Rods	167
メタマジック・ロッド（呪文修正のロッド） Metamagic Rods	176
スタッフ Staves	182

その他の魔法のアイテム Wondrous Items 197

装備部位のあるその他の魔法のアイテム Slotted Wondrous Items	197
それ以外のその他の魔法のアイテム Other Wondrous Items	197
特殊なその他の魔法のアイテム Special Wondrous Items	197
起動 Activation	197
いかなる次元にも属さない空間 Extradimensional Spaces	198
“装備部位・ベルト”のその他の魔法のアイテム Belt Slot Wondrous Items	199
“装備部位・全身”のその他の魔法のアイテム Body Slot Wondrous Items	206
“装備部位・胸部”のその他の魔法のアイテム Chest Slot Wondrous Items	212
“装備部位・両目”のその他の魔法のアイテム Eyes Slot Wondrous Items	217
“装備部位・両足”のその他の魔法のアイテム Feet Slot Wondrous Items	222
“装備部位・両手”のその他の魔法のアイテム Hands Slot Wondrous Items	229
“装備部位・頭部”のその他の魔法のアイテム Head Slot Wondrous Items	236
“装備部位・額周り”のその他の魔法のアイテム Headband Slot Wondrous Items	245
“装備部位・首周り”のその他の魔法のアイテム Neck Slot Wondrous Items	251
“装備部位・肩周り”のその他の魔法のアイテム Shoulders Slot Wondrous Items	259
“装備部位・手首”のその他の魔法のアイテム Wrists Slot Wondrous Items	268
“装備部位なし”のその他の魔法のアイテム Slotless Wondrous Items	274

アーティファクトとその他のアイテム Artifacts and Other Items 324

アーティファクト Artifacts	325
下級アーティファクト Minor Artifacts	325
上級アーティファクト Major Artifacts	332
呪われたアイテム Cursed Items	338
呪われたアイテムの一般的な呪い Common Cursed Item Effects	338
特定の呪われたアイテム Specific Cursed Items	340
知性あるアイテム Intelligent Items	351
知性あるアイテム Intelligent Items	352
知性あるアイテムをデザインする Designing an Intelligent Item	352
知性あるアイテムの属性 Intelligent Item Alignment	352
知性あるアイテムの能力値 Intelligent Item Ability Scores	352
アイテムの話せる言語 Languages Spoken by Item	352
知覚手段と通信手段 Senses and Communication	352
知性あるアイテムの能力 Intelligent Item Powers	353
特殊用途を持つアイテム Special Purpose Items	353
特殊用途能力 Dedicated Powers	353
アイテムの自我 Item Ego	354
アイテムの反抗 Items against Characters	354
特定の知性あるアイテム Specific Intelligent Items	356

付録 Appendix 360

宝物の自動生成 Treasure Generator	361
その1：宝物の予算を決める Determine Treasure Budget	361
その2：宝物の種類を決める Determine Treasure Type	361
その3：宝物を生成する Generate Treasure	362
報酬を選ぶ Selecting Rewards	362
宝物の種類 Treasure Types	362
宝石と宝飾品 Gems and Jewelry	381
宝石の自動生成 Generating Gems	381
半貴石 Semi-Precious Stones	382
貴石 Precious Stones	383
宝飾品の作成 Creating Jewelry	383
芸術品 Art Objects	384

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。 (<http://www.pipu.net/estspp@gmail.com>)

武器と防具 ARMS AND ARMOR

防具：まずは鎧と盾の素晴らしい品揃えで戦闘の準備に取りかかろう。レザー・アーマーやプレート・メイルのような見慣れたお気に入りから、異国風のキッコウ・アーマーや角のついたマドゥ・シールドまで。また、鎧の着脱、高品質の鎧、標準的でないクリーチャー用の防具、といった役に立つルールも掲載されている。

武器：続いて、大量の表と説明の中から武器を選択しよう。剣に弓、ポールアームに火器——なんだってここにある。さらに拡張されたファイターの武器グループ、武器の特質、特殊なサイズの武器によるダメージなどに関するルールも掲載されている。

特殊な素材：最後に、特殊な素材で君の武器や鎧に独自の見た目とルールを与えよう。君の鎧はドラゴンハイドやアダマンティンで作られているのだろうか？ エンジェルスキンや血水晶？ ひょっとしたら君のキャラクターは原始的で、石製や青銅製のものしか持っていないかも？ 選択するのは君だ。

武器 WEAPONS

疑いようもなく、武器は冒険者が最も切望する所持品に数えられる。おぞましい魔物を打ち据えるための道具として、魔法的な強化の媒体として、あるいは基本的なクラス能力を行使するための出口として武器は用いられ、お気に入りの武器——またはおそらく好みの兵装全般さえ——を携えずに現場に向かう英雄は稀である。このセクションでは、どのような冒険にも必要とされるであろう PC 用の非魔法的な武器を購入し使用するためのすべての方法を紹介する。GM はより高価で特殊なアイテムの一部の利用性を制限したがるかもしれないが、ここで紹介される武器はほとんどの町や都市で比較的簡単に見つけ購入できるだろう。

武器はみなヒット・ポイントへのダメージを与える。このダメージは、武器の命中を受けたクリーチャーの現在ヒット・ポイントから差し引かれる。ダイス・ロールが修正前に 20 であった（つまり、ダイスの目が実際に 20 であった）場合、クリティカル可能状態となる。なお、武器の中には 20 以下の出目でクリティカル可能状態となるものもある。クリティカル可能状態となった場合には、元の攻撃ロールのものと同一修正値を用いて再度攻撃ロールを行なう。この 2 度目の攻撃ロールが目標の AC 以上であった場合、攻撃はクリティカル・ヒットとなり、追加のダメージを与える。

武器は、複数の分類方法を組み合わせてグループ分けされている。分類には次のようなものがある……使用に熟練するのにどんな技術が必要とされるか（単純、軍用、特殊）。白兵戦に役立つか（近接）それとも遠距離戦に役立つか（遠隔。これには投擲武器と射出武器がある）。持ち主と比べて相対的に見てどれだけかさばるか（軽い、片手、両手）。そしてサイズはどうか（小型用、中型用、大型用など）である。

単純武器、軍用武器、特殊武器：ほとんどのキャラクターはすべての単純武器に習熟している。バーバリアン、キャヴァリアー、そしてファイターのような戦闘志向のクラスはすべての単純武器と軍用武器に習熟している。その他のクラスのキャラクターは単純武器と、場合によっては軍用武器の一部、それどころか特殊武器の一部にも習熟していることがある。すべてのキャラクターは素手打撃とその種族によって与えられる肉体武器に習熟している。習熟していない武器を使う場合、攻撃ロールに－4 のペナルティを受ける。

近接武器と遠隔武器：近接武器は近接攻撃を行なうのに使うが、投げて使えるものもある。遠隔武器には、近接戦闘にはうまく使えない投擲武器と射出武器が含まれる。

間合い武器：ウィップ、ギザーム、グレイヴ、ランサー、ランス、ロングスピアは“間合いの長い武器”の例である。“間合いの長い武器”とは、使用者に隣接していない目標を攻撃できる近接武器のことをいう。“間合いの長い武器”のほとんどは、使用者の生来の間合いを 2 倍にする。つまり、典型的な小型または中型のクリーチャーがこうした武器を使用すれば、10 フィート離れたクリーチャーを攻撃することができるが、隣接するマス目のクリーチャーを攻撃することはできない。典型的な大型クリーチャーが、自分のサイズ分類に合った“間合いの長い武器”を使用すれば、15 フィート向こうや 20 フィート向こうのクリーチャーを攻撃することができるが、隣接するマス目や 10 フィート向こうのクリーチャーを攻撃することはできない。

双頭武器：ダイア・フレイル、ツープレーデッド・ソード、ノーム・フック・ハンマーは双頭武器の例である。これを使えば、ちょうど 2 本の武器を持って戦うのと同様に戦える。しかしそうする場合、2 本の武器での戦闘に関する通常のペナルティもすべて受ける。ちょうど 1 本の片手武器と 1 本の軽い武器を持っているかのように扱う。

また、双頭武器を両手でもって、片方の先だけを攻撃に使うこともできる。また、双頭武器を片手で使用しているキャラクターは、それを双頭武器として使うことはできず、1 ラウンドあたりどちらか片方の先しか使えない。

投擲武器：ジャヴェリン、スローイング・アックス、ダーツ、ダガー、ネット、ライト・ハンマーは投擲武器の例である。投擲武器のダメージには、使用者の【筋力】修正値が足される（飛散武器を除く）。

本来投擲用に設計されていない武器（＝以下の『武器』表の射程単位の欄に数字のない近接武器）を投げることも可能ではある。その場合は攻撃ロールに－4 のペナルティが付く。“軽い武器”や片手武器 1 つを投げるのは 1 標準アクション、両手武器 1 つを投げるのは 1 全ラウンド・アクションである。武器の種別に関わらず、こうした攻撃はダイスの目が 20 でクリティカル可能状態になる。また、クリティカル・ヒットになったなら 2 倍のダメージを与える。こうした武器の射程単位は 10 フィートである。

射出武器：クロスボウ、スリング、ショートボウ、ショートボウ、ロングボウ、ハーフリング・スリング・スタッフ、ブローガンは射出武器——目標に向けて矢弾を発射する武器——の例である。ほとんどの射出武器は使用に両手を必要とする（個々の武器の説明を参照）。射出武器のダメージには、使用者の【筋力】ボーナスは適用できない（ただしスリング、特別に作られたコンボジット・ショートボウやコンボジット・ロングボウには足される）。一方、キャラクターに【筋力】ペナルティがあり、かつボウやスリングを使用している場合、ダメージ・ロールに【筋力】ペナルティが適用される。

矢弾：投射武器は何らかの矢弾を用いる。ボウならアロー、クロスボウならボルト、スリングやハーフリング・スリング・スタッフならスリング・ブリット、ブローガンならダーツを。ボウを用いている場合、キャラクターは 1 フリー・アクションで矢弾を“抜く”ことができる。クロスボウやスリングは再装填に何らかのアクションを要する（武器の詳細に注記されている）。一般に、目標に命中した矢弾は壊れてしまうか、使い物にならなくなる。外れた矢弾は 50% の確率で壊れるか失われる。

シュリケンも投擲武器ではあるが、“抜く”際や、高品質そのほかの特殊なシュリケンを作成する際や、投げた後にどうなるかを決定する際には矢弾として扱う。

軽い近接武器、片手近接武器、両手近接武器：この分類は、その武器を戦闘で使用するのがどれだけ大変かを量る尺度である。この分類のあらわすのは、1 個の近接武器を、その武器のサイズ分類に応じたキャラクターが使用する場合、それが“軽い武器”になるか、“片手武器”になるか、“両手武器”になるかということである。

軽い武器：軽い武器は片手で使える。“軽い武器”は利き腕でない手で使うのが（片手武器に比べて）簡単で、かつ組みつき状態でも使用できる。軽い武器を利き手で使っているなら、その武器の近接攻撃でのダメージ・ロールに【筋力】修正値を足すこと。軽い武器を利き手でない手で使っているなら、その武器の近接攻撃でのダメージ・ロールに【筋力】修正値の 1/2 を足すこと。軽い武器を両手で使ってもダメージは増えない。単に利き手だけで持っている場合と同様に【筋力】修正値が適用されるのである。

素手打撃は常に“軽い武器”と見なされる。

片手武器：片手武器は利き手でも、利き手でない手でも使える。片手武器を利き手で使っているなら、その武器の近接攻撃でのダメージ・ロールに【筋力】修正値を足すこと。片手武器を利きでない手で使っているなら、その武器の近接攻撃でのダメージ・ロールに【筋

Ultimate Equipment

力】修正値の 1/2 を足すこと。近接戦闘で片手武器を両手で使っているなら、ダメージ・ロールに【筋力】修正値の 1.5 倍を足すこと。

両手武器：両手近接武器をちゃんと使うには両手が要る。両手近接武器の近接攻撃のダメージ・ロールには、キャラクターの【筋力】修正値の 1.5 倍を足すこと。

武器のサイズ：あらゆる武器にはサイズがある。この分類は、その武器がどのサイズ分類のキャラクターのために作られているかを示すものである。武器のサイズは、その武器の“物体としてのサイズ”とは一致しないことがあるので注意されたい。大体において、軽い武器は、物体としてみた場合には、使用者よりもサイズ分類が 2 段階小さな物品である。片手武器は使用者よりもサイズ分類が 1 段階小さな物体である。両手武器は使用者とサイズ分類が同じ物品である。

サイズが合わない武器：自分とサイズが合わない武器はうまく使えない。“武器がどのサイズの使用者のために作られたか”と、“その武器を今どのサイズの使用者が使っているか”が、サイズ分類にして 1 段階違うごとに、攻撃ロールに－2 のペナルティが付く。このペナルティは累積する。クリーチャーがその武器に習熟していない場合、これに加えてさらに－4 の未習熟ペナルティがつく。

特定の武器を使うのがどれだけ大変かをあらわす尺度（つまりその武器が特定の使用者にとって軽い武器か、片手武器か、両手武器か）は“武器がどのサイズの使用者のために作られたか”と、“その武器を今どのサイズの使用者が使っているか”がサイズ分類にして 1 段階違うごとに、1 段階変化する。例えば、小型クリーチャーは中型の片手武器を両手武器として使用する（依然としてサイズが合わない武器を使用することによる－2 のペナルティは受ける）。この置き換えによって武器の分類が軽い武器、片手武器両手武器の 3 つ以外の何物かになってしまうようなら、そのクリーチャーはその武器をまったく使用できない。

代用武器：時として、武器として作られたわけではない物——一般には瓶、椅子の足、転がっている大腿骨、などといったもの——を戦闘に使うこともある。これらの品々は武器として設計されたものではないので、代用武器を戦闘で使うクリーチャーは、未習熟であると見なされて、その物体による攻撃ロールに－4 のペナルティを受ける。代用武器のサイズやダメージを決定する際には、武器リストの品々と比べて、サイズやダメージを与える力がどのくらいかを相対的に判断すること。代用武器はダイスの目が 20 でクリティカル可能状態になる。また、クリティカル・ヒットになったなら 2 倍のダメージを与える。代用投擲武器の射程単位は 10 フィートである。

武器の特質 WEAPON QUALITIES

市価：武器が金貨 (gp) または銀貨 (sp) 何枚するか。この市価は鞘や矢筒など、各種付属品のぶんを含む。

表にある市価は小型用および中型用の武器のものであり、大型用ならば市価は 2 倍になる。

ダメージ：これらの欄の数字は、その武器で命中を与えた時に何ダメージを出せるかを示す。『ダメージ (S)』の欄が小型用武器のものであり、『ダメージ (M)』の欄が中型用武器のものである。ダメージの幅を表す種類が同じ列に 2 通りある場合、その武器は双頭武器である。双頭武器の追加攻撃には後のほうのダメージの値を使う。表 1-8：『超小型用・大型用武器のダメージ』には、超小型用や大型用の武器のダメージの値が示されている。

クリティカル：この欄の記述は、その武器がクリティカル・ヒットのルールに関してどう処理されるかを示す。クリティカル・ヒットになったら、武器のダメージにすべての修正を足したものを、武器のクリティカル倍率と同じ数値、つまり 2、3、あるいは 4 回振って、全部の結果を合計する。

追加ダメージのうち、その武器の通常のダメージ以外のもの（急所攻撃のダメージ、あるいはフレイミングの武器特性によるボーナス・ダメージなど）はクリティカル・ヒットが出た時には倍掛けしない。

× 2：クリティカル・ヒットなら 2 倍ダメージ。3 倍または 4 倍のダメージを与える武器もある。

× 2／× 3：この双頭武器の片方の先は、クリティカル・ヒットなら 2 倍ダメージ。もう一方の先は 3 倍ダメージ。クリティカル・ヒットなら 3 倍および 4 倍のダメージを与える双頭武器もある。

19～20／× 2：この武器は修正値を加える前のダイスの目が 20 だけでなく、19 か 20 でクリティカル可能状態に入る（この武器のクリティカル可能域は 19～20）。クリティカル・ヒットなら 2 倍ダメージ。同様に 18 からクリティカル可能状態に入ったり、クリティカル・ヒットなら 3 倍または 4 倍のダメージを与える武器もある。

射程単位：この距離より近くへの攻撃は、距離によるペナルティを受けない。この距離を超えると、射程単位ぶん遠ざかるたびに、攻撃に－2 のペナルティが加算されてゆく。たとえば（射程単位 10 フィートの）ダガーを 25 フィート離れた目標に向かって投擲した場合は－4 のペナルティを受ける。投擲武器の最大射程は 5 射程単位である。射出武器の最大射程は 10 射程単位である。

重量：この欄は中型用の武器の重量である。小型用の武器は数字を半分にし、大型用の武器は 2 倍にすること。武器の中には特殊な重量を持つものがある。武器の詳細を参照のこと。

タイプ：武器は与えるダメージ種別で 3 種に分けられる。殴打 (B)、斬撃 (S)、刺突 (P) である。一部のモンスターには、特定の武器タイプの攻撃が効きにくかったり、まったく効かなかったりすることがある。

中には複数のタイプを持つダメージを与える武器もある。ある武器が 2 種類のダメージ種別を与える場合、ダメージは一方の種別のダメージが半分、もう一方の種別のダメージが半分などというのではなく、すべてのダメージが両方の種別であると見なされる。従って、クリーチャーがこうした武器のダメージを少しでも減らすには、両方の種類のダメージを減らすことができなければならない。

また、2 種類のダメージのどちらか一方を選んで与えることができる武器もある。ダメージ種別が重要になる場合、使用者がどの種別のダメージを与えるかを選択すること。例えば、ダガーによるダメージは、使用者が

Ultimate Equipment

刺突ダメージを与える突きと、斬撃ダメージを与える切りのどちらを行ったかに依存する。

特殊：一部の武器には、その武器の説明に加えて、特殊な機能がある

防御：君はこの武器を防御的戦闘に用いるときに AC への +1 盾ボーナスを獲得する。

待機：突撃に対して待機アクションを取って待機武器を構えており、かつ首尾よく命中を与えたなら、突撃してくるクリーチャーに対して 2 倍のダメージを与えられる。

致死：この武器をとどめの一撃を行うために使用した場合、その攻撃によってとどめの一撃の目標が死亡するかどうかを確認するための頑健セーヴィング・スローの DC を計算する際のダメージに +4 を獲得する。

武器落とし：この武器を使えば、敵に武器落としをしかける際の戦技判定に +2 のボーナスを得る。

惑わし：君はこの武器を振っている間、戦闘中にフェイントを行うための〈はったり〉技能の判定への +2 ボーナスを獲得する。

双頭：双頭武器を使えば、ちょうど 2 本の武器を持って戦うのと同様に戦える。しかしそうする場合、2 本の武器での戦闘に関する通常のペナルティもすべて受ける。ちょうど 1 本の片手武器と 1 本の軽い武器を持っているかのように扱う。君は双頭武器の一方の先を両手で使うことを選択できるが、このやり方で使う際は双頭武器として使うことはできず、毎ラウンドいずれか一方の先だけしか使えない。

壊れやすい：壊れやすい武器は打たれ強く作ることができない。使用者がこの武器による攻撃ロールで目 1 を振った場合、壊れやすい武器は破損状態になる。壊れやすい武器が既に破損状態であった場合、目 1 をロールすると代わりに破壊される。高品質または魔法の壊れやすい武器はそのアイテムの説明に別記がない限り、こうした欠点を持たない。

この方法によって破損状態になった場合、その武器はそのヒット・ポイントの半分 + 1 ポイントのダメージを受けているものと見なす。このダメージは、(火器が不発した場合の高速処置や《野外修理》特技のような) 武器に破損状態を与えた効果に対処する何らかの手段か、あるいは破損状態で説明されている修理方法のいずれかによって修復される。破損状態を与える効果が取り除かれた場合、武器は破損状態が適用された時に失ったヒット・ポイントを回復する。(武器破壊の戦技のような) 武器に対する攻撃によるダメージは、破損状態を取り除く効果によって回復することはできない。

組みつき：この種別の武器によるクリティカル・ヒットの成功時に、君はフリー・アクションとして相手への組みつきのための戦技判定を試みることができる。君が組みつきを試みたクリーチャーが君を機会攻撃範囲に収めていない場合、この組みつきの試みはそのクリーチャーからの機会攻撃を誘発しない。君が組みつき武器を使用してクリーチャーに組みついている間、君は自身のターンに移動がそのクリーチャーにダメージを与えることしかできない。君は組みつきを維持するためにクリーチャーに隣接する必要はないが、君は依然として組みつき状態であると見なされる。君が十分に離れて移動した場合、君が組みついているクリーチャーが武器の間合い内に居ない限り、このアクションによる組みつきは終了する。

モンク用：モンク用の武器はモンクが連打を行なう際に使用することができる。

非致傷：こうした武器は非致傷ダメージを与える。

演武：この武器を使用しているときに、この武器によって演武判定を求められる攻撃または戦技を行った場合、その演武判定に +2 のボーナスを得る。

間合い：間合いが長い 10 フィート先の相手を攻撃できるが、隣接した敵を攻撃することはできない。

足払い：『足払い』の武器は足払い攻撃に使用できる。足払いをしかけていて、君の方が転倒しそうになったら、武器を落とせば転倒させられずにすむ。

高品質の武器 Masterwork Weapons

高品質の武器というのは、通常の武器の見事なできばえのものである。これを使用すれば、攻撃ロールに +1 の強化ボーナスが付く。

魔法を用いることなく製作後に高品質という性質を鎧または盾に加えることはできない；高品質のアイテムとして製作される必要がある（〈製作〉技能参照）。マスターワーク・トランスフォーメーション呪文は高品質でない武器を高品質の武器に変換する。

武器を製作した後でそれに“高品質”という特性を付け加えることはできない。はじめから高品質の武器として製作せねばならないのである（〈製作〉技能を参照）。高品質という特性は、通常の武器の価格に 300gp を加える。アローなどの矢弾なら、1 本あたり 6gp を加える。双頭武器に高品質の特性を付けると通常の 2 倍の値段がかかる（+ 600gp）。

高品質の矢弾は一度使うといたんでしまう（事実上、破壊されて使えなくなる）。高品質の矢弾の強化ボーナスは、その矢弾を発射する投射武器の強化ボーナスとは一切累積しない。

あらゆる魔法の武器は、自動的に高品質の武器と見なされる。高品質化によりもたらされる強化ボーナスは、武器の魔法によりもたらされる強化ボーナスとは累積しない。

一部の鎧や盾は武器として使えるが、高品質の鎧や盾を、攻撃ロールに強化ボーナスが付くようにこしらえることはできない。代わりに、高品質の鎧や盾は“防具による判定ペナルティ”を減らすのである。

Ultimate Equipment

武器の詳細 WEAPON DESCRIPTIONS

この節の武器はその完全な名称の五十音順に並んでいる。いくつかの武器は他の武器の命名規則に合わせてその名称を変更している；例：“フレイル”と“ヘヴィ・フレイル”は現在は“ライト・フレイル”と“ヘヴィ・フレイル”と呼ぶ。

単純武器 SIMPLE WEAPONS

	市価	ダメージ (小型)	ダメージ (中型)	クリティカル	射程	重量	タイプ	特殊
素手攻撃								
素手打撃	—	1d2	1d3	× 2	—	—	殴打	非致傷
軽い近接武器								
ウッデン・ステーク	—	1d3	1d4	× 2	10 フィート	1 ポンド	刺突	—
ガントレット	2 gp	1d2	1d3	× 2	—	1 ポンド	殴打	—
シッケル	6 gp	1d4	1d6	× 2	—	2 ポンド	斬撃	足払い
スパイクト・ガントレット	5 gp	1d3	1d4	× 2	—	1 ポンド	刺突	—
セスタス	5 gp	1d3	1d4	19 ~ 20 / × 2	—	1 ポンド	殴打または刺突	モンク用、本文参照
ダガー	2 gp	1d3	1d4	19 ~ 20 / × 2	10 フィート	1 ポンド	刺突または斬撃	—
バトル・アスベルジラム	5 gp	1d4	1d6	× 2	—	4 ポンド	殴打	本文参照
パンチング・ダガー	2 gp	1d3	1d4	× 3	—	1 ポンド	刺突	—
プラス・ナックル	1 gp	1d2	1d3	× 2	—	1 ポンド	殴打	モンク用、本文参照
ライト・メイス	5 gp	1d4	1d6	× 2	—	4 ポンド	殴打	—
片手近接武器								
クラブ	—	1d4	1d6	× 2	10 フィート	3 ポンド	殴打	—
ショートスピア	1 gp	1d4	1d6	× 2	20 フィート	3 ポンド	刺突	—
ヘヴィ・メイス	12 gp	1d6	1d8	× 2	—	8 ポンド	殴打	—
メーレー・クラブ	2 gp	1d3	1d4	× 2	—	2 ポンド	殴打または刺突	壊れやすい
モーニングスター	8 gp	1d6	1d8	× 2	—	6 ポンド	殴打および刺突	—
両手近接武器								
クォータースタッフ	—	1d4 / 1d4	1d6 / 1d6	× 2	—	4 ポンド	殴打	双頭、モンク用
スピア	2 gp	1d6	1d8	× 3	20 フィート	6 ポンド	刺突	待機
ペイヨネット	5 gp	1d4	1d6	× 2	—	1 ポンド	刺突	—
ボア・スピア	5 gp	1d6	1d8	× 2	—	8 ポンド	刺突	待機、本文参照
ロングスピア	5 gp	1d6	1d8	× 3	—	9 ポンド	刺突	待機、間合い
遠隔武器								
アンダーウォーター・ヘヴィ・クロスボウ	100 gp	1d8	1d10	19 ~ 20 / × 2	120 フィート	8 ポンド	刺突	—
アンダーウォーター・ライト・クロスボウ	70 gp	1d6	1d8	19 ~ 20 / × 2	80 フィート	4 ポンド	刺突	—
ジャヴェリン	1 gp	1d4	1d6	× 2	30 フィート	2 ポンド	刺突	—
スリング	—	1d3	1d4	× 2	50 フィート	—	殴打	—
ダーツ	5 sp	1d3	1d4	× 2	20 フィート	0.5 ポンド	刺突	—
ブローガン	2 gp	1	1d2	× 2	20 フィート	1 ポンド	刺突	—
ヘヴィ・クロスボウ	50 gp	1d8	1d10	19 ~ 20 / × 2	120 フィート	8 ポンド	刺突	—
ライト・クロスボウ	35 gp	1d6	1d8	19 ~ 20 / × 2	80 フィート	4 ポンド	刺突	—

軍用武器 MARTIAL WEAPONS

	市価	ダメージ (小型)	ダメージ (中型)	クリティカル	射程	重量	タイプ	特殊
軽い近接武器								
アイアン・ブラシ	2 gp	1d2	1d3	× 2	10 フィート	—	刺突	—
ウーシュウ・ダーツ	2 sp	1d2	1d3	× 2	10 フィート	—	刺突	モンク用
カランビット	2 gp	1d2	1d3	× 3	—	—	斬撃	—
ククリ	8 gp	1d3	1d4	18 ~ 20 / × 2	—	2 ポンド	斬撃	—
グラディウス	15 gp	1d4	1d6	19 ~ 20 / × 2	—	3 ポンド	刺突または斬撃	演武
サブ	1 gp	1d4	1d6	× 2	—	2 ポンド	殴打	非致傷
シャン・ゴウ	6 gp	1d3	1d4	× 2	—	1 ポンド	斬撃	武器落としまたは足払い、モンク用
ジュッテ	8 gp	1d4	1d6	× 2	—	1 ポンド	殴打	武器落とし、モンク用
ショート・ソード	10 gp	1d4	1d6	19 ~ 20 / × 2	—	2 ポンド	刺突	—
スターナイフ	24 gp	1d3	1d4	× 3	20 フィート	3 ポンド	刺突	—
スパイクト・アーマー	+ 50 gp	1d4	1d6	× 2	—	特殊	刺突	—
スパイクト・ライト・シールド	+ 50 gp	1d3	1d4	× 2	—	特殊	刺突	—
スローイング・アックス	8 gp	1d4	1d6	× 2	10 フィート	2 ポンド	斬撃	—
ドッグスライサー	8 gp	1d4	1d6	19 ~ 20 / × 2	—	1 ポンド	斬撃	壊れやすい
トンファ	1 gp	1d4	1d6	× 2	—	1 ポンド	殴打	防御、モンク用
バタフライ・ソード (2)	20 gp	1d3	1d4	19 ~ 20 / × 2	—	1 ポンド	斬撃	モンク用
ハンドアックス	6 gp	1d4	1d6	× 3	—	3 ポンド	斬撃	—
ライト・シールド	9 gp	1d2	1d3	× 2	—	特殊	殴打	—
ライト・ハンマー	1 gp	1d3	1d4	× 2	20 フィート	2 ポンド	殴打	—
ライト・ピック	4 gp	1d3	1d4	× 4	—	3 ポンド	刺突	—
ランチュアン・タモ	5 gp	1d3	1d4	× 2	10 フィート	1 ポンド	刺突または斬撃	モンク用

Ultimate Equipment

	市価	ダメージ (小型)	ダメージ (中型)	クリティカル	射程	重量	タイプ	特殊
片手近接武器								
ウォーハンマー	12 gp	1d6	1d8	× 3	—	5 ポンド	殴打	—
クラール	12 gp	1d4	1d6	× 2	—	6 ポンド	斬撃	本文参照
シゾール	20 gp	1d8	1d10	× 2	—	3 ポンド	刺突	演武
シバット	2 gp	1d4	1d6	× 3	10 フィート	2 ポンド	刺突または斬撃	組みつき
シミター	15 gp	1d4	1d6	18 ~ 20 / × 2	—	4 ポンド	斬撃	—
スパイクト・ヘヴィ・シールド	57gp / 70 gp	1d4	1d6	× 2	—	特殊	刺突	—
ソード・ケイン	45 gp	1d4	1d6	× 2	—	4 ポンド	刺突	—
ダブル・チキン・セイバー	12 gp	1d4	1d6	19 ~ 20 / × 2	—	3 ポンド	斬撃	武器落とし、モンク用
テルビーチェ	5 gp	1d6	1d8	19 ~ 20 / × 2	—	2 ポンド	斬撃	壊れやすい
トライデント	15 gp	1d6	1d8	× 2	10 フィート	4 ポンド	刺突	待機
ナインリング・ブロードソード	15 gp	1d6	1d8	× 3	—	4 ポンド	斬撃	モンク用
バトルアックス	10 gp	1d6	1d8	× 3	—	6 ポンド	斬撃	—
ヘヴィ・シールド	7gp / 20 gp	1d3	1d4	× 2	—	特殊	殴打	—
ヘヴィ・ピック	8 gp	1d4	1d6	× 4	—	6 ポンド	刺突	—
ライト・フレイル	8 gp	1d6	1d8	× 2	—	5 ポンド	殴打	武器落とし、足払い
レイピア	20 gp	1d4	1d6	18 ~ 20 / × 2	—	2 ポンド	刺突	—
ロングソード	15 gp	1d6	1d8	19 ~ 20 / × 2	—	4 ポンド	斬撃	—
両手近接武器								
アース・ブレイカー	40 gp	1d10	2d6	× 3	—	14 ポンド	殴打	—
オーガ・フック	24 gp	1d8	1d10	× 3	—	10 ポンド	刺突	足払い
ギザーム	9 gp	1d6	2d4	× 3	—	12 ポンド	斬撃	間合い、足払い
グレイヴ	8 gp	1d8	1d10	× 3	—	10 ポンド	斬撃	間合い
グレイヴギザーム	12 gp	1d8	1d10	× 3	—	10 ポンド	斬撃	待機、間合い、本文参照
グレートアックス	20 gp	1d10	1d12	× 3	—	12 ポンド	斬撃	—
グレートクラブ	5 gp	1d8	1d10	× 2	—	8 ポンド	殴打	—
グレートソード	50 gp	1d10	2d6	19 ~ 20 / × 2	—	8 ポンド	斬撃	—
サイズ	18 gp	1d6	2d4	× 4	—	10 ポンド	刺突または斬撃	足払い
サンセツコン	8 gp	1d8	1d10	19 ~ 20 / × 2	—	3 ポンド	殴打	防衛、武器落とし、モンク用
タイガー・フォーク	5 gp	1d6	1d8	× 2	—	8 ポンド	刺突	待機、モンク用
テポストビリー	8 gp	1d8	1d10	19 ~ 20 / × 2	—	8 ポンド	刺突または斬撃	壊れやすい、間合い
トライポイント・ダブルエッジド・ソード	12 gp	1d8	1d10	× 3	—	14 ポンド	刺突	間合い
ナギナタ	35 gp	1d6	1d8	× 4	—	9 ポンド	斬撃	間合い
ノダチ	60 gp	1d8	1d10	18 ~ 20 / × 2	—	8 ポンド	斬撃または刺突	待機
バルディッシュ	13 gp	1d8	1d10	19 ~ 20 / × 2	—	14 ポンド	斬撃	待機、間合い、本文参照
ハルバード	10 gp	1d8	1d10	× 3	—	12 ポンド	刺突または斬撃	待機、足払い
ビル	11 gp	1d6	1d8	× 3	—	11 ポンド	斬撃	待機、武器落とし、間合い、本文参照
ファルシオン	75 gp	1d6	2d4	18 ~ 20 / × 2	—	8 ポンド	斬撃	—
フックト・ランス	3 gp	1d6	1d8	× 4	—	10 ポンド	刺突	間合い、足払い
ヘヴィ・フレイル	15 gp	1d8	1d10	19 ~ 20 / × 2	—	10 ポンド	殴打	武器落とし、足払い
ベク・ド・コルバン	15 gp	1d8	1d10	× 3	—	12 ポンド	殴打または刺突	待機、間合い、本文参照
ホースチョッパー	10 gp	1d8	1d10	× 3	—	12 ポンド	刺突または斬撃	間合い、足払い
マトック	12 gp	1d6	2d4	× 4	—	12 ポンド	刺突	壊れやすい
モンクス・スベード	20 gp	1 d 4 1d4	1 d 6 1d6	× 2	—	12 ポンド	殴打または刺突または斬撃	双頭、モンク用
ランサー	10 gp	1d6	2d4	× 3	—	12 ポンド	刺突	武器落とし、間合い
ランス	10 gp	1d6	1d8	× 3	—	10 ポンド	刺突	間合い
ルツェルン・ハンマー	15 gp	1d10	1d12	× 2	—	12 ポンド	殴打または刺突	待機、間合い、本文参照
ロンパイア	15 gp	1d6	2d4	× 3	—	10 ポンド	刺突または斬撃	待機、壊れやすい、間合い
遠隔武器								
アトラトル	2 gp	1d4	1d6	× 2	50 フィート	2 ポンド	刺突	—
アメントウム	—	1d4	1d6	× 2	50 フィート	1 ポンド	刺突	演武
コンボジット・ショートボウ	75 gp	1d4	1d6	× 3	70 フィート	2 ポンド	刺突	—
コンボジット・ロングボウ	100 gp	1d6	1d8	× 3	110 フィート	3 ポンド	刺突	—
ショートボウ	30 gp	1d4	1d6	× 3	60 フィート	2 ポンド	刺突	—
チャクラム	1 gp	1d6	1d8	× 2	30 フィート	1 ポンド	斬撃	—
チューブ・アロー・シューター	3 gp	1d3	1d4	× 2	40 フィート	0.5 ポンド	刺突	—
ビルム	5 gp	1d6	1d8	× 2	20 フィート	4 ポンド	刺突	本文参照
フンガ・ムンガ	4 gp	1d4	1d6	× 2	15 フィート	3 ポンド	刺突	—
ボイズンド・サンド・チューブ	1 gp	特殊	特殊	—	—	1 ポンド	—	本文参照
ロングボウ	75 gp	1d6	1d8	× 3	100 フィート	3 ポンド	刺突	—

Ultimate Equipment

特殊武器 EXOTIC WEAPONS

	市価	ダメージ (小型)	ダメージ (中型)	クリティカル	射程	重量	タイプ	特殊
軽い近接武器								
アキリス	5 gp	1d6	1d8	× 2	20 フィート	2 ポンド	殴打	演武、足払い
オーメイ・ピアッサー	3 gp	1d2	1d3	19 ~ 20 / × 2	—	—	刺突	本文参照
カマ	2 gp	1d4	1d6	× 2	—	2 ポンド	斬撃	モンク用、足払い
クアドレンス	8 gp	1d4	1d6	19 ~ 20 / × 2	—	2 ポンド	刺突	演武
サイ	1 gp	1d3	1d4	× 2	—	1 ポンド	殴打	武器落とし、モンク用
シカ	10 gp	1d4	1d6	× 2	—	2 ポンド	斬撃	演武
シャンガム	3 gp	1d4	1d6	× 2	—	1 ポンド	刺突	モンク用
スコピオン・ウィップ	5 gp	1d3	1d4	× 2	—	3 ポンド	斬撃	演武
ソードブレイカー・ダガー	10 gp	1d3	1d4	× 2	—	3 ポンド	斬撃	武器落とし、本文参照
ダン・ボン	1 sp	1d2	1d3	19 ~ 20 / × 2	10 フィート	—	殴打	防御、モンク用、本文参照
テッコウ・カギ	2 gp	1d2	1d3	× 2	—	—	刺突	武器落とし、本文参照
ナックル・アックス	9 gp	1d4	1d6	× 3	—	2 ポンド	斬撃	モンク用、演武
ヌンチャク	2 gp	1d4	1d6	× 2	—	2 ポンド	殴打	武器落とし、モンク用
バタ	14 gp	1d4	1d6	× 3	—	3 ポンド	刺突	演武
ファイティング・ファン	5 gp	1d3	1d4	× 3	—	—	刺突	惑わし、モンク用
マドウ (革製・銅鉄製)	40gp / 50 gp	1d3	1d4	× 2	—	5 ポンド / 6 ポンド	刺突	演武
ワキサシ	35 gp	1d4	1d6	18 ~ 20 / × 2	—	2 ポンド	刺突または斬撃	致死
片手近接武器								
ウィップ	1 gp	1d2	1d3	× 2	—	2 ポンド	斬撃	武器落とし、非致傷、間合い、足払い
ウルミ	30 gp	1d6	1d8	18 ~ 20 / × 2	—	6 ポンド	斬撃	惑わし
カタナ	50 gp	1d6	1d8	18 ~ 20 / × 2	—	6 ポンド	斬撃	致死
グレート・テルビーチェ	12 gp	1d8	1d10	19 ~ 20 / × 2	—	4 ポンド	斬撃	壊れやすい
コビシュ	20 gp	1d6	1d8	19 ~ 20 / × 2	—	8 ポンド	斬撃	足払い
ショウテル	30 gp	1d6	1d8	× 3	—	3 ポンド	刺突	演武
ソートゥース・サーベル	35 gp	1d6	1d8	19 ~ 20 / × 2	—	2 ポンド	斬撃	—
タイアハ	10 gp	1d8 / 1d4	1d10 / 1d6	× 2 / × 3	—	8 ポンド	殴打または刺突	双頭
テンプル・ソード	30 gp	1d6	1d8	19 ~ 20 / × 2	—	3 ポンド	斬撃	モンク用、足払い
ドワーヴン・ウォーアックス	30 gp	1d8	1d10	× 3	—	8 ポンド	斬撃	—
ナインセクション・ウィップ	8 gp	1d6	1d8	19 ~ 20 / × 2	—	3 ポンド	殴打	防具、惑わし、モンク用、足払い
パスタード・ソード	35 gp	1d8	1d10	19 ~ 20 / × 2	—	6 ポンド	斬撃	—
ファルカタ	18 gp	1d6	1d8	19 ~ 20 / × 3	—	4 ポンド	斬撃	—
フット・アックス	20 gp	1d6	1d8	× 3	—	7 ポンド	斬撃	武器落とし、演武、足払い
ロオカ・ソード	25 gp	1d6	1d8	18 ~ 20 / × 2	—	6 ポンド	斬撃	—
ワハика	3 gp	1d4	1d6	× 2	10 フィート	3 ポンド	殴打	武器落とし
両手近接武器								
エルヴン・カーヴ・ブレード	80 gp	1d8	1d10	18 ~ 20 / × 2	—	7 ポンド	斬撃	—
オーク・ダブル・アックス	60 gp	1d6 / 1d6	1d8 / 1d8	× 3	—	15 ポンド	斬撃	双頭
キョケツ・ショゲ	6 gp	1d3	1d4	× 2	20 フィート	1 ポンド	斬撃または刺突	武器落とし、組みつき、モンク用、間合い
クサリガマ	12 gp	1d2 / 1d4	1d3 / 1d6	× 2	—	3 ポンド	斬撃または殴打	双頭、組みつき、モンク用、間合い、足払い
スパイク・チェイン	25 gp	1d6	2d4	× 2	—	10 ポンド	刺突	武器落とし、足払い
セヴンブランチド・ソード	50 gp	1d8	1d10	× 3	—	7 ポンド	斬撃	武器落とし、モンク用
ダイア・フレイル	90 gp	1d6 / 1d6	1d8 / 1d8	× 2	—	10 ポンド	殴打	武器落とし、双頭、足払い
ダブル・ウォーキング・スティック・カタナ	50 gp	1d4 / 1d4	1d6 / 1d6	× 3	—	6 ポンド	殴打	双頭
ダブルチェインド・カマ	8 gp	1d4 / 1d4	1d6 / 1d6	× 2	—	4 ポンド	斬撃	双頭、モンク用、間合い、足払い
チェイン・スピア	15 gp	1d4 / 1d4	1d6 / 1d6	× 2	—	13 ポンド	刺突および斬撃	足払い
ツー・ブレードッド・ソード	100 gp	1d6 / 1d6	1d8 / 1d8	19 ~ 20 / × 2	—	10 ポンド	斬撃	双頭
テツボウ	20 gp	1d8	1d10	× 4	—	10 ポンド	殴打	—
ドワーヴン・アーグロシュ	50 gp	1d6 / 1d4	1d8 / 1d6	× 3	—	12 ポンド	刺突または斬撃	待機、双頭
ノーム・フット・ハンマー	20 gp	1d6 / 1d4	1d8 / 1d6	× 3 / × 4	—	6 ポンド	殴打または刺突	双頭、足払い
ハーブーン	5 gp	1d6	1d8	× 3	10 フィート	16 ポンド	刺突	組みつき、本文参照
フライング・ブレード	40 gp	1d10	1d12	× 3	—	12 ポンド	斬撃	演武、間合い
ボウ・スタッフ	1 gp	1d4	1d6	× 2	—	3 ポンド	殴打	防御、双頭、モンク用
マンキャッチャー	15 gp	1	1d2	—	—	10 ポンド	刺突	間合い、本文参照
メテオ・ハンマー	10 gp	1d6	1d8	× 2	—	10 ポンド	殴打	間合い、足払い
遠隔武器								
ケストロス	1 gp	1d6	1d8	× 3	50 フィート	1 ポンド	刺突	—
シュリケン (5)	1 gp	1	1d2	× 2	10 フィート	0.5 ポンド	刺突	モンク用
スナッグ・ネット	30 gp	—	—	—	10 フィート	10 ポンド	刺突	足払い、本文参照
スローイング・シールド	+ 50 gp	1d4	1d6	× 2	20 フィート	—	殴打	演武、足払い
ダブル・クロスボウ	300 gp	1d6	1d8	19 ~ 20 / × 2	80 フィート	18 ポンド	刺突	本文参照
ネット	20 gp	—	—	—	10 フィート	6 ポンド	—	本文参照
ハーフリング・スリング・スタッフ	20 gp	1d6	1d8	× 3	80 フィート	3 ポンド	殴打	—
ハンド・クロスボウ	100 gp	1d3	1d4	19 ~ 20 / × 2	30 フィート	2 ポンド	刺突	—
ブーメラン	3 gp	1d4	1d6	× 2	30 フィート	3 ポンド	殴打	本文参照
ボーラ	5 gp	1d3	1d4	× 2	10 フィート	2 ポンド	殴打	非致傷、足払い
ラッソ	1 sp	—	—	—	—	5 ポンド	—	本文参照
リピーティング・ハンド・クロスボウ	800 gp	1d3	1d4	19 ~ 20 / × 2	30 フィート	4 ポンド	刺突	—
リピーティング・ヘヴィ・クロスボウ	400 gp	1d8	1d10	19 ~ 20 / × 2	120 フィート	12 ポンド	刺突	—
リピーティング・ライト・クロスボウ	250 gp	1d6	1d8	19 ~ 20 / × 2	80 フィート	6 ポンド	刺突	—
ローブ・ダーツ	1 gp	1d3	1d4	× 2	20 フィート	—	刺突	防御、惑わし、モンク用

Ultimate Equipment

矢弾 Ammunition

アイテム	市価	重量
アトラトル・ダーツ	1 gp	2 ポンド
アロー (20)	1 gp	3 ポンド
クロスボウ・ボルト (10)	1 gp	1 ポンド
ケストロス・ダーツ (10)	5 gp	5 ポンド
スモーク・アロー	10 gp	—
スリング・ブリット (10)	1 sp	5 ポンド
バンブー・シャフト・アロー (10)	1 gp	0.5 ポンド
フライト・アロー (20)	2 gp	3 ポンド
ブラント・アロー (20)	2 gp	3 ポンド
ブロウガン用ダーツ (10)	5 sp	—
ホイッスリング・アロー (20)	2 gp	3 ポンド
リピーティング・クロスボウ・ボルト (5)	1 gp	1 ポンド

超小型サイズと大型サイズの武器ダメージ Tiny and Large Weapon Damage

中型サイズの武器ダメージ	超小型サイズの武器ダメージ	大型サイズの武器ダメージ
1d2	—	1d3
1d3	1	1d4
1d4	1d2	1d6
1d6	1d3	1d8
1d8	1d4	2d6
1d10	1d6	2d8
1d12	1d8	3d6
2d4	1d4	2d6
2d6	1d8	3d6
2d8	1d10	3d8
2d10	2d6	4d8

アクリス Aklrys

市価 5 gp
種類 特殊武器

アクリスは通常は皮を編んだ 20 フィートの紐を備えた鉤つきの投擲用クラブである；移動アクションによって投擲後のアクリスを手元に戻すことができる。この鉤により遠隔攻撃で足払いすることができる。穴が穿たれており、投げつけたときに音を鳴らすアクリスもある。

アメントウム Amentum

市価 —
種類 軍用武器

アメントウムは標準のジャヴェリンに取りつける長い革紐である。アメントウムは投擲の前にジャヴェリンの軸に巻きつける。その後、アメントウムを握りながらジャヴェリンを投擲することで武器にスピンを与え、その射程を大幅に向上させる。ジャヴェリンにアメントウムを取りつけるのは移動アクションであり、巻きつけるのは全ラウンド・アクションである。ジャヴェリンはアメントウムを既に巻きつけた状態のまま収納することができる。アメントウムを巻きつけたジャヴェリンは軍用武器として扱われる。

アロー Arrows

市価 1 gp (20)
種類 矢弾

アロー（弓の矢）は近接武器として使う場合、軽い代用武器と見なされ（攻撃ロールに－4 のペナルティ）、同じサイズ用のダガーとしてダメージを与える（クリティカル倍率＝×2）。アローは 20 本入りの皮の矢筒に入った状態で手に入る。

アトラトル Atlatl

市価 2 gp
種類 軍用武器

この石器時代の武器は特別に詠えたダーツを投擲するための取っ手として使用される木や枝角の薄い部品である。アトラトル（投槍器または投矢器）はダーツよりはるかに大きな射程を得られるが、射出武器のように装填を行う必要がある。アトラトルを使用する際のダメージ・ロールには投擲武器を使用したかのように【筋力】修正値が適用される。アトラトルは片手で発射できる——しかし装填はできない。アトラトルの装填は両手を必要とする移動アクションであり、機会攻撃を誘発する。《高速装填》特技はアトラトルのために取得することができ、フリー・アクションによってダーツの装填できるようになる。

アトラトル・ダーツ Atlatl Dart

市価 1 gp
種類 矢弾

アトラトル・ダーツは矢羽根を除いたジャヴェリンに相当する。アトラトルを用いずに投擲した場合、アトラトル・ダーツはジャヴェリンとして扱う。

バンブー・シャフト・アロー Bamboo Shaft Arrow

市価 1 gp (10)
種類 矢弾

バンブー・シャフト（竹箭）はアロー・チューブの矢弾として使用される 1 フィート長のアローである。即席近接武器としてスパイク・ガントレットと同等のダメージを与えることもできる。これらは 10 本入の竹筒で販売されている。

バルディッシュ Bardiche

市価 13 gp
種類 軍用武器

このポールアームは柄の 2 箇所で保持している三日月の形をした斧刃を持っている。刃の中心は柄の先端に、そして刃の下端は 2 つ目の設置箇所に付けられている。通常、刃は非常に長く、柄と同じ長さを持つものも珍しくない。君はバルディッシュに対して行われる武器破壊に抵抗する CMD に＋2 のボーナスを得る。

バスタード・ソード Bastard Sword

市価 35 gp
種類 特殊武器

バスタード・ソード（片手半剣）は約 4 フィートの長さがある。なにぶん大きいので、特殊な訓練を受けていないと片手では使えない。そのため特殊武器扱いになる。両手で持つなら軍用武器として使える。

バトル・アスペルジラム Battle Aspergillum

市価 5 gp
種類 単純武器

一般にアスペルジラムと呼ばれるものは、聖職者が聖水を撒くために使用されるメイスのような道具である。このライト・メイスの頭は中が空洞になっており、金属製のプラグがその穴を塞いでいる。棍棒がクリーチャーに命中すると、武器の頭に開けられた多くの小さな穴から聖水が噴霧される。聖水によってダメージを受けるクリーチャーは、メイスのダメージに加えて 1 ポイントの追加ダメージを受ける（魔法で強化されていないアスペルジラムは、この方法で非実体クリーチャーに聖水によるダメージを与える事ができるが、メイスは何らダメージを与えることはない）。5 回命中すると、バトル・アスペルジラムは空になり、聖水の補充が必要になる。

Ultimate Equipment

アスペルジラムを聖水で満たす行為は標準アクションであり、（ポーションを飲む行為のように）機会攻撃を誘発する。武器が動いて聖水がこぼれてしまわないように、聖水で満たされたアスペルジラムは通常垂直にして持ち運ばれる。

バトルアックス battleaxe
市価 10 gp
種類 軍用武器

この斧の持ち手は片手でも両手でも振るうのに十分な長さがある。頭部には1つか2つの刃が備っており、その形状は半月形から材木切りの斧を細くしたような方形にまで及ぶ。木製の柄はランゲット（柄下）と呼ばれる金属製の帯で保護および補強されていることがある。

ベイヨネット Bayonet
市価 5 gp
種類 単純武器

ベイヨネットはクロスボウの溝や銃器の銃口に嵌るように設計された近接戦闘用の武器である。君はこの武器で近接戦闘を行うことができるが、その時は一時的に遠隔武器を使用することができなくなる。ベイヨネットを装着するか、取り外すのは移動アクションである。

ベク・ド・コルバン Bec de Corbin
市価 15 gp
種類 軍用武器

ベク・ド・コルバンはルツェルン・ハンマーに非常に良く似たボールアームだが、ハンマー・ヘッドはやや鋭く、そしてスパイクはより頑丈でより鉤爪状になっている。主としてスパイクで攻撃する。また、ベク・ド・コルバンを用いて行う中装鎧か重装鎧への武器破壊の戦技判定には+2のボーナスが得られる。

ビル bill
市価 11 gp
種類 軍用武器

このボールアームの幅広の刃は、湾曲した鉤爪状の大きな斧になっており、刃の裏側からは鋭い突起が飛び出している。この突起は、通常ブロックや受け流しに用いられる。防御的戦闘や防御専念を行う場合、この武器は君のACに+1の盾ボーナスを与える。ビルによる攻撃が命中した騎乗している対象は、鞍上に留まるための〈騎乗〉判定に-1のペナルティを受ける。

ブローガン blowgun
市価 2 gp
種類 単純武器

通常、ブローガン（吹き矢）は離れた場所から（時に致命的な）毒を与えるために使われる。ほとんど音を立てずに発射できる。毒のリストについては110ページの『毒』を参照のこと。

ブローガン用ダーツ Blowgun Darts
市価 5 sp (10)
種類 矢弾

このブローガンに用いる薄く軽いダーツは、通常は堅い木で作られ、安定化のための綿毛か毛皮の矢羽根を備えている。ダーツは通常は発射の直前に後ろから装填される。

ブラント・アロー Blunt Arrows
市価 2 gp (20)
種類 矢弾

この矢は先端が木で覆われている。この矢は刺突ダメージではなく、殴打ダメージを与える。射手は（致傷ダメージを与える武器で非致傷ダメージを与える際に被る通常の-4の攻撃ペナルティを受けた上で）ブラント・アローを非致傷ダメージを与えるために用いることができる。

ボウ・スタッフ bo staff
市価 1 gp
種類 特殊武器

ボウ・スタッフ（棒杖）はクォータースタッフに似ているが、細身で一端が円錐状になっており、防御的な道具と武器の両者を兼ねる。

ボア・スピア boar spear
市価 5 gp
種類 単純武器

このスピアは突進してくる攻撃者から使用者を守るための金属製の横木を備えている。突撃に対して待機した攻撃が命中した場合、次の使用者のターンまで、使用者は命中させた対象に対するACに+2の盾ボーナスを獲得する。

ボーラ bolas
市価 5 gp
種類 特殊武器

ボーラは細いロープが紐でつながれた2個の木製、石製、あるいは金属製の重りである。君は敵1体に対して遠隔足払い攻撃を行うためにこの武器を振り回して投げつけることができる。ボーラを使って足払いをしかける場合、君の方が足払いをしにかえられることはあり得ない。

ブーメラン Boomerang
市価 3 gp
種類 特殊武器

ブーメランは主に狩猟用の道具だが、この用途が広い投擲武器が戦場で用いられることは珍しくない。ブーメランは平たい木から作られており、長い柄、著しくカーブした前面、そして後面には鋭い曲線を持った頭を有している。投擲されたブーメランは手元に戻ってくるような軌道で飛ぶことはない。

ブラス・ナックル Brass Knuckles
市価 1 gp
種類 単純武器

この武器は拳に心地よくフィットし、素手攻撃で致傷ダメージを与えることができるようになる。君はブラス・ナックルを装着した手で武器やその他の物品を持つことができるが、使用することはできない。もし君が呪文を使用する場合、ブラス・ナックルを着用した手で動作要素を満たすためには、(DC 10 + 君が使用する呪文の呪文レベル) の精神集中判定に成功しなければならない。モンクはブラス・ナックルに習熟している。ブラス・ナックルは武器落としすることができない。

バタフライ・ソード butterfly sword
市価 20 gp (2)
種類 軍用武器

バタフライ・ソード（胡蝶刀）は同一形状の一对の短剣からなり、単一の剣のように見せかけるため巧妙に互いの入れ子になっている。双方の武

Ultimate Equipment

器を同時に抜くことができ、フリー・アクションとして分離して、悪質かつ効果的にめった斬りに切り刻むために両手で使用することができる。その薄く幅広い刃はちょうど1フィートの長さに伸びる。パタフライ・ソードは組紐で覆われた硬材の剣把と使用者の手を守る金属製のD字型の護拳を備えている。表の市価は一对のパタフライ・ソードのものである。高品質の一对のパタフライ・ソードは320 gp の費用がかかる。一振りのパタフライ・ソードに魔法の強化ボーナスが特性を加える場合は、一对の剣のそれぞれを個別の武器として扱う（例えば、一对のパタフライ・ソードに+1の魔法の強化ボーナスを加えるには4,000 gp の費用がかかる）。

セスタス cestus

市価 5 gp
種類 単純武器

セスタスは革が厚い布でできた、着用者の指の中ほどから前腕までを覆うグローブである。近接戦闘に用いられるものは指の上が金属のプレートで補強されており、しばしば手の甲から手首の裏側に凶悪なスパイクが備えられている。セスタスを着用している間は武装しているものと見なされ、君の素手打撃は致傷ダメージを与える。もし君がセスタスに習熟しているなら、君の素手打撃は殴打ダメージか刺突ダメージのどちらかを与えることができる。モンクはセスタスに習熟している。セスタスを着用していても指の大部分は露出しているため、アイテムを持ちたり運ぶことはできる。しかし君の拳はセスタスによって締め付けられているため、（開錠などのような）手を用いた精密さに基づく全ての判定に-2のペナルティを受ける。セスタスは武器落としてすることができない。

チェーン・スピア Chain Spear

市価 15 gp
種類 特殊武器

この危険な武器はその汎用性の高さから戦いに関する出来事においてしばしば用いられる。武器の本体は標準的なショートスピアのもので、主に貫くために使用される。槍の端には長い鎖が付いており（この鎖にはよく棘が付けられている）、その先端には鉤爪が付けられている。鉤爪と鎖は、足払いに使用することができる。もし足払い攻撃が10以上の差で負けてしまった場合、チェーン・スピアを落とすことで伏せ状態に打ち倒されることを避けることができる。

チャクラム Chakram

市価 1 gp
種類 軍用武器

チャクラムは単純で、優雅で、非常に携帯性の高い投擲武器である。この武器は中央が開いた平たい金属製の円盤で、鋭いエッジを持っている。君はチャクラムを近接武器として用いることができるが、この用途のために設計されたものではないため、チャクラムでの近接攻撃ロールに-1のペナルティを受け、DC 15 の反応セーブに成功しないと刃で自分を傷つけてしまう（半分のダメージで、【筋力】修正値は加算しない）。もし君が重装鎧を着用している場合は、このセーブを行う必要はない。

クラブ Club

市価 —
種類 単純武器

この武器は通常は成形しただけの木材であり、ときどき釘や鋸がいくつか埋め込まれている。

コンボジット・ロングボウ Composite Longbow

市価 100 gp
種類 軍用武器

1張りのボウ（弓）を使うには2本以上の手が必要で、これは弓のサイズに関係ない。コンボジット・ロングボウは騎乗しても使える。コンボジッ

ト・ボウ（複合弓）はみな、特定の【筋力】等級にあわせて作られている。つまり、弓の1張り1張りに、それぞれ特有の最低【筋力】修正値があつて、ちゃんと扱うにはこの値を満たしていなければならないのである。もし【筋力】修正値がその弓の【筋力】等級に満たない場合、うまく使えないので攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。通常のコンボジット・ロングボウは、ちゃんと扱うには【筋力】修正値が+0以上でなければならない。中にはもっと高い【筋力】等級で、キャラクターの人並みはずれた【筋力】を有効活用できるようにしたものもある。こうした弓は【筋力】ボーナスをダメージ・ロールに加えることができる。（その弓の最大ボーナスまで）。弓に乗せられる【筋力】修正値が+1されるごとに、弓の価格は+100gpされる。【筋力】が低くて負数の修正値がある場合、コンボジット・ロングボウ使用時のダメージ・ロールにそれを適用すること。コンボジット・ロングボウはアローを発射する。

《武器熟練》やそれに類する特技に関しては、コンボジット・ロングボウはロングボウとして扱う。

コンボジット・ショートボウ Composite shortbow

市価 75 gp
種類 軍用武器

1張りのボウ（弓）を使うには2本以上の手が必要で、これは弓のサイズに関係ない。コンボジット・ショートボウは騎乗しても使える。コンボジット・ボウ（複合弓）はみな、特定の【筋力】等級にあわせて作られている。つまり、弓の1張り1張りに、それぞれ特有の最低【筋力】修正値があつて、ちゃんと扱うにはこの値を満たしていなければならないのである。もし【筋力】ボーナスがその弓の【筋力】等級に満たない場合、うまく使えないので攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。通常のコンボジット・ショートボウは、ちゃんと扱うには【筋力】修正値が+0以上でなければならない。中にはもっと高い【筋力】等級で、キャラクターの人並みはずれた【筋力】を有効活用できるようにしたものもある。こうした弓は【筋力】修正値をダメージ・ロールに加えることができる。（その弓の最大ボーナスまで）。弓に乗せられる【筋力】修正値が+1されるごとに、弓の価格は+75gpされる。【筋力】が低くて能力値修正値が負数である場合、コンボジット・ショートボウ使用時のダメージにそれを適用すること。コンボジット・ショートボウはアローを発射する。

《武器熟練》やそれに類する特技に関しては、コンボジット・ショートボウはショートボウとして扱う。

クロスボウ・ボルト Crossbow Bolts

市価 1 gp (10)
種類 矢弾

クロスボウ・ボルト（弩の矢）は近接武器として使う場合、軽い代用武器と見なされ（攻撃ロールに-4のペナルティ）、同じサイズ用のダガーとしてダメージを与える（クリティカル倍率×2）。ボルトは10本入りのケースに入った状態で手に入る。リピーティング・クロスボウを除くすべてのクロスボウは“クォレル”と呼ばれることもあるこれら種類のクロスボウ・ボルトを使用する。

ダガー dagger

市価 2 gp
種類 単純武器

ダガー（短剣）は戦闘用のナイフである。刃渡りは通常は1フィート以下で、曲がったものも真っ直ぐなものも、片刃のものも両刃のものもある。ダガーのデザインは非常に幅広く、（突き刺し用ダガーの1種が“ダーク”と呼ばれるなど）多くの別名を持つ。

ダガーを体に隠す際の〈手先の早業〉判定には+2のボーナスが付く。

Ultimate Equipment

ダン・ボン dan Bong
市価 1 sp
種類 特殊武器

これらの短く鈍らな棒は素手の武道の技術を向上させるために手で握りこんで親指を組紐で固定する。ダン・ボン（短棒）は使用者に目標の圧覚点を押さえ相手を固定する能力を提供し、組みつきのための戦技判定に＋2 ボーナスを与える。

ダーツ Dart
市価 5 sp
種類 単純武器

この投擲武器はアローよりは大きくジャヴェリンよりは短く、先端に重心があり、ジャヴェリンより射程は短い。ほとんどのダーツは木製の軸と厚めの金属製の先端を持つ。

ダイア・フレイル Dire flail
市価 90 gp
種類 特殊武器

ダイア・フレイル（双頭からざお）は、長い柄の両端からぶら下がる2つの棘つき鉄球でできている。この武器は短いが強烈な打撃力に優れ、一般的には一定の渦巻き動作で振り回す。ダイア・フレイルの使用者は武器を効果的に用い、酷使に耐えるために、優れた筋力の持ち主である必要がある。

ドッグスライサー Dogslicer
市価 8 gp
種類 軍用武器

この短い湾曲した刃はゴブリンによって製作されており、重量を軽減するための試みとしてしばしば多数の穴を空けられている。ほとんどのドッグスライサーは小型クリーチャー用の大きさである。

ダブル・チキン・セイバー Double Chicken Saber
市価 12 gp
種類 軍用武器

ダブル・チキン・セイバー（鶏刀鎌）の3フィート長の直刃の剣先端部は千鳥状に2つに湾曲し、背側には相手の手から武器を引き落とすのに使用することができる鋭利な爪を備えている。

ダブル・クロスボウ Double Crossbow
市価 300 gp
種類 特殊武器

この重い武器はトリガーを1回絞ることによって、2本の鉄の鎌を持ったボルトを射出する。その大きさと重量のため、君はこの武器に習熟している場合は－4のペナルティを攻撃ロールに受け、習熟していない場合は－8のペナルティを受ける。攻撃が命中した場合、対象は両方のボルトからダメージを受ける。クリティカル・ヒットや急所攻撃、そしてその他の正確さを基にしたダメージは最初のボルトに対してのみ適用される。1本のボルトを装填するのは標準アクションだが、《高速装填》はこれを移動アクションに短縮する。《クロスボウ体得》は両方のボルトを移動アクションで装填できるようにする。ダブル・クロスボウはクロスボウ・ボルトを発射する。

ダブル・ウォーキング・スティック・カタナ double walking stick katana
市価 50 gp
種類 特殊武器

この単一の容器には一対で使用される完璧にバランスのとれた一対の同一形状の戦闘剣が隠されている。その名称にも関わらず、この剣はより短いワキザシに近似している。剣をその容器に隠している場合、この武器はクォータースタッフとして使用することができる。

ダブルチェインド・カマ double-chained kama
市価 8 gp
種類 特殊武器

この武器は8フィートの長さの鎖で接続された一対の鎌によって構成される。使用者はそれぞれの手に1つずつの鎌で武装しているかのように攻撃したり、1回の間合いのある攻撃を行うために鎖を伸ばすことができる。鎖を振り回すことにより、使用者は相手への武器落としや足払いのために鎌を振るうことができる。また、武器の一方を落とした場合、使用者は鎖を引くことでフリー・アクションによって取り戻すことができる。

ドワーヴン・アーグロシュ Dwarven Urgrosh
市価 50 gp
種類 特殊武器

ドワーヴン・アーグロシュ（ドワーフの槍斧）は双頭武器である——長い柄の両端には斧の頭と槍の穂先を持っている。ドワーヴン・アーグロシュの斧の頭のほうは斬撃武器で、1d8 ダメージを与える。槍の穂先のほうは刺突武器で、1d6 ダメージを与える。どちらの先を主要武器として使ってもよい。もう一方が利き手でない手で使う武器となる。突撃してくるキャラクターに対してアーグロシュを使う際は、ダメージを与えるのは槍の穂先のほうである。ドワーフはドワーヴン・アーグロシュを軍用武器として扱う。

ドワーヴン・ウォーアックス Dwarven waraxe
市価 30 gp
種類 特殊武器

ドワーヴン・ウォーアックス（ドワーフの戦斧）は、太いにぎりの先に装飾のある大きな頭を持っており、あまりにも大きいので、片手で使うには特別な訓練が要る。そのため特殊武器扱いになる。中型サイズのキャラクターは、ドワーヴン・ウォーアックスを両手で持つなら軍用武器として使える。大型サイズのキャラクターはこれを片手で軍用武器として使える。ドワーフはドワーヴン・ウォーアックスを片手でも軍用武器として扱える。

アース・ブレイカー Earth Breaker
市価 40 gp
種類 軍用武器

この粗金属の巨大なハンマーの頭は、極めて容易に鎧を粉砕できるように、強力な振り下ろしの力を小さく、よりのめを絞った範囲に集中させやすくする、複数の鈍いスパイクで終わっている。その頭部のとてつもない大きさと重量のために、アース・ブレイカーはバランスが悪く、両手で適切に持ち上げて制御することが必要になる。

エルヴン・カーヴ・ブレード Elven Curve Blade
市価 80 gp
種類 特殊武器

エルヴン・カーヴ・ブレード（エルフの曲刀）は基本的に長いシミターといった形状をしているが、刃はより薄く、とても珍しい武器である。エルヴン・カーヴ・ブレードはしなやかな金属であるため、敵からの武器破

Ultimate Equipment

壊を受けた際にはCMDに+2の状況ボーナスを得る。

《武器の妙技》を使えば、キャラクターと同一サイズ用のエルヴン・カーヴ・ブレードでの攻撃ロールに、【筋力】修正値のかわりに【敏捷力】修正値を使える。たとえそれが“軽い武器”でなくてもである。

オーメイ・ピアッサー Emei Piercer

市価 3 gp

種類 特殊武器

オーメイ・ピアッサー（峨嵋刺または点穴針）は素手の武道を補うために用いられる。オーメイ・ピアッサーは旋回させ保持するための、装備者の薬指で滑らせたときに高速で本体を回転させることのできる輪を備えた、8から10インチ長の両端の尖った鉄の棘で構成される。この輪は使用者が武器落しを受けることを防ぎ、素手攻撃を刺突攻撃に変換する。

ファルカタ Falcata

市価 18 gp

種類 特殊武器

この重い剣は基部は凹状で先端は凸状の鋭い片刃を備え、鉤爪のように曲がった柄を持っている。ちょうどククリの大型版のようなその形状による重心の移動は、この武器に斧のような勢いと剣のような鋭い切れ味を与える。鉤型の柄には時には馬や猛禽の頭部が彫刻されており、開口部を横切って手と指の部分的な保護として機能する細い鎖を垂らしていることもある。

ファルシオン falchion

市価 75 gp

種類 軍用武器

この剣はシミターのような湾曲した鋭い片刃を備えており、刃のない峰側は平らであるが若干湾曲しているかのどちらかである。その重量は先端に向けて大きくなっており、突き刺すよりは切り刻むのに向いている。

ファイティング・ファン fighting fan

市価 5 gp

種類 特殊武器

ファイティング・ファン（鉄扇）は廷臣の扇に似せて作られた道具であり、折りたたみ式の焼入れされた鋼の骨組みの上に伸ばされた折りたたまれた絹紙で構成されている。扇子は一般に相手を惑わす技術を用いる一対で使用される。扇の鋭い先端には毒を仕込むこともできる。適切な毒のリストについては110ページの『毒』を参照。

フライト・アロー flight arrows

市価 2 gp (20)

種類 矢弾

この矢は射程を延ばすために軽いシャフトと特別な矢羽を用いている。フライト・アローはロングボウの射程単位を20フィート、ショートボウの射程単位を10フィート延ばす。この矢によるダメージは1段階サイズが小さいものとして算出される。

フライング・ブレード flying blade

市価 40 gp

種類 特殊武器

フライング・ブレードは10フィートの鎖に固定された大きな三日月型の刃である。フライング・ブレードは頭上で振り回したり、相手に向けて投げつけることによって戦う。フライング・ブレードは扱いにくい武器であるため、攻撃ロールに-2ペナルティを被るが、移動により誘発された機会攻撃を行う際には、このペナルティの代わりに攻撃ロールへの+2のボーナスを得る。

ガントレット gauntlet

市価 2 gp

種類 単純武器

この金属の手袋は、素手打撃で非致傷ダメージではなく致傷ダメージを与えるようにする。ガントレット（箒手）での打撃は、それ以外の点では素手攻撃扱いである。表の価格と重量は片手ぶん。中装鎧や重装鎧（プレストプレートを除く）には両手ぶんのガントレットが付いてくる。武器落としをしをしかけてガントレットを落とすよう仕向けることはできない。

グラディウス gladius

市価 15 gp

種類 軍用武器

グラディウスは剣闘士が好む、標準のショート・ソードよりも重い刃を備えた小剣である。ショート・ソードに影響を与える特技および能力はグラディウスにも適用される。

グレイヴ glaive

市価 8 gp

種類 軍用武器

グレイヴ（薙刀）は約7フィートの長さの棒の先端に簡単な刃を付けたもので構成される。

グレイヴギザーム glaive-guisarme

市価 12 gp

種類 軍用武器

このポールアームはグレイヴの刃と凶悪な鉤爪を結合したような形状をしている。騎乗している対象がグレイヴギザームによる攻撃を受けた場合、鞍上に留まるための〈騎乗〉判定に-2のペナルティを受ける。

ノーム・フック・ハンマー Gnome Hooked Hammer

市価 20 gp

種類 特殊武器

ノーム・フック・ハンマー（ノームの鉤かなづち）は双頭武器である——柄の一方は金槌の頭を持ち、反対側は長く湾曲した鉤状になっている、という工夫に富んだものだ。金槌の頭のほうは殴打武器で、1d6ダメージを与える（クリティカル倍率×3）。鉤のほうは刺突武器で、1d4ダメージを与える（クリティカル倍率×4）。どちらの先を主要武器として使ってもよい。ノームはフック・ハンマーを軍用武器として扱う。

グレート・テルビーチェ Great Terbutje

市価 12 gp

種類 特殊武器

この石器時代の武器は4フィート長版のテルビーチェである。特殊な訓練なしに片手で使用するには長すぎる；したがってグレート・テルビーチェは特殊武器である。グレート・テルビーチェは軍用武器として両手で使用することもできる。

グレートアックス greataxe

市価 20 gp

種類 軍用武器

この両手持ちのバトル・アックスは片手では扱えないほど重い。頭には1ないし2つの刃を備えており、薙ぎ払いの力を増大させ敵の盾を引きずり落とすのに役立つ“髭”（下部の鉤またはたなびきを意味する）を備えているかもしれない。柄は通常は3～4フィートの長さである。

Ultimate Equipment

グレートクラブ greatclub

市価 5 gp

種類 軍用武器

この一般的なクラブの大きくかさばるヴァージョンは片手で扱えないほど重い。グレートクラブは華美に彫刻されていたり、金属で補強していたり、あるいは単なる木の枝であることもある。単なるクラブと同様、グレートクラブはカジェル、ブラジオン、シレイラなど多くの別名を持つ。

グレートソード greatsword

市価 50 gp

種類 軍用武器

この巨大な両手用の剣は約 5 フィートの長さがある。グレートソードは握ることのできる鈍らな下刃を備えていることがある。

ギザーム Guisarme

市価 9 gp

種類 軍用武器

ギザームは刃の付いた長さ 8 フィートの柄と先端に鉤を持っている。

ハルバード Halberd

市価 10 gp

種類 軍用武器

ハルバード（槍斧）は長さ 5 フィートのスピアに似ているが、先端近くに小さな斧のような形状の頭を持っている。

ハーフリング・スリング・スタッフ Halfling Sling Staff

市価 20 gp

種類 特殊武器

ハーフリング・スリング・スタッフを使う場合、投擲武器と同様にダメージに【筋力】修正値を足すこと。ハーフリング・スリング・スタッフを使って弾を投げるのは片手ではできるが、ハーフリング・スリング・スタッフに弾を装填するのは片手ではできない。ハーフリング・スリング・スタッフに 1 発の弾を装填するのは 1 移動アクションであり、2 本の手を必要とし、機会攻撃を誘発する。

ハーフリング・スリング・スタッフはスリング・ブリットを発射する。ハーフリング・スリング・スタッフで普通の石を投げることもできるが、石はブリットほど重くも丸くもない。このため、あたかもハーフリング・スリング・スタッフが本来より 1 段階小さいサイズ用のものであるかのようにダメージが減少し、かつ、攻撃ロールには -1 のペナルティが付く。

ハーフリング・スリング・スタッフは単純武器として使うことができ、そのサイズのクラブに等しい殴打ダメージを与える。ハーフリングはハーフリング・スリング・スタッフを軍用武器として扱う。

ハンド・クロスボウ Hand Crossbow

市価 100 gp

種類 特殊武器

弦は手で引ける。これにボルトを 1 本装填するのは 1 移動アクションであり、機会攻撃を誘発する。ハンド・クロスボウ（片手弩）はライトまたはヘヴィ・クロスボウによって用いられるのと同じ、標準のクロスボウ・ボルトを発射する。

ハンド・クロスボウは片手で何のペナルティもなく射撃できるが、片手で装填することはできない。ハンド・クロスボウを両手に 1 挺ずつ持って射撃することもできるが、その場合、攻撃ロールには 2 つの武器で攻撃する場合と同様のペナルティが入る。

ハンドアックス Handaxe

市価 6 gp

種類 軍用武器

この片手持ちの斧は短く（約 1 フィートの長さ）、片手で使うように設計されている。スローイング・アックスとは異なり、優美な回転運動をさせるにはバランスが悪く、その代わりに頭部は重くできている。トマホーク、ウォー・ハチェットなどの名称は通常はハンド・アックスを参照すること。

ハーブーン harpoon

市価 5 gp

種類 特殊武器

ハーブーンは 50 フィート以下の長さのロープを取り付けた棘付きのスピアである。ほとんどのハーブーンは金属製の切っ先を持つが、象牙を使用しているものや、完全に木で作られたものもある。ハーブーンに習熟している場合、組みつき武器として使用することができる。ハーブーンの重量には 50 フィートの長さの麻のロープの重量 10 ポンドが含まれている。この重量はより短い、あるいは軽いロープを使用することで軽減することができる。習熟していない場合、ハーブーンはスピアのように扱う。

ヘヴィ・クロスボウ heavy crossbow

市価 50 gp

種類 単純武器

ヘヴィ・クロスボウ（重弩）の弦は小さな巻き上げ器で引く。これにボルトを 1 本装填するのは 1 全ラウンド・アクションであり、機会攻撃を誘発する。ヘヴィ・クロスボウはクロスボウ・ボルトを発射する。

通常、ヘヴィ・クロスボウを扱うには両手が必要。ヘヴィ・クロスボウを片手で射つ（-4 のペナルティをつけて）ことはできるが、片手でボルトを装填することはできない。ヘヴィ・クロスボウを両手に 1 挺ずつ持って射撃することもできるが、その場合、攻撃ロールには 2 つの武器で攻撃する場合と同様のペナルティが入る。このペナルティは片手で射つことによる -4 のペナルティと累積する。

ヘヴィ・フレイル heavy flail

市価 15 gp

種類 軍用武器

ライト・フレイルに似ているが、ヘヴィ・フレイルはより長い柄とより大きな金属球を持つ。

ヘヴィ・メイス heavy mace

市価 12 gp

種類 単純武器

ヘヴィ・メイスはライト・メイスよりも大きな頭部と長い柄を持っている。

ヘヴィ・ピック heavy pick

市価 8 gp

種類 軍用武器

このライト・ピックの変形版はより長い持ち手を備え、片手が両手で使うことができる。馬の背から効果的に扱えるため、ライト・ピックは騎乗した兵士にとって一般的かつ安価な武器である。

Ultimate Equipment

ヘヴィ・シールド heavy shield

市価 7 gp / 20gp
種類 軍用武器

ヘヴィ・シールドを防御ではなく攻撃に使うこともできる。盾としてのヘヴィ・シールドについては 11 ページに記載されている。

フックト・アックス Hooked Axe

市価 20 gp
種類 特殊武器

このアックスの刃の鉤状の終端は、武器落としや敵のバランスを崩すのに使用することができる。フックト・アックスは軍用武器として使用することができる（この場合、バトルアックスのように機能する）。

フックト・ランス Hooked Lance

市価 3 gp
種類 軍用武器

フックト・ランス（鉤槍）は 10 フィート長の細身の竿状武器であり、相手の衣服や防具を引き破るために使用される頭部から突き出た追加の鉤を備えている。フックト・ランスはランスとは異なり騎乗中に片手で使用することはできず、騎乗中に使用した場合も追加のダメージを与えることはない。

ホースチョッパー Horsechopper

市価 10 gp
種類 軍用武器

馬と戦うためにゴブリンによって製作されたこの武器は、基本的には刃上の鉤を拡大した長柄のハルバードである。ほとんどのホースチョッパーは小型クリーチャー用のサイズである。

フンガ・ムンガ Hunga Munga

市価 4 gp
種類 軍用武器

マンベレ、ダニスコ、ゴレヨ、ンジガなど多くのあまり知られていない名でも呼ばれるこの三枚刃のダガーは、投擲用ではあるが近接武器として使うこともできる。基本的な三枚刃の設計が最も一般的だが、フンガ・ムンガは様々な形態をとり得る。

アイアン・ブラシ Iron Brush

市価 2 gp
種類 軍用武器

アイアン・ブラシ（判官筆）は鋭い鉄の柄を備えた学者の筆の改良版である。ダメージはわずかだが、容易に隠蔽でき（使用者は自身の身体にアイアン・ブラシを隠すための〈手先の早業〉判定に＋2 ボーナスを得る）、短い距離を投擲したり、神経節や経穴点に突き刺し驚くほど壊滅的な効果を与えるために用いることができる。

ジャヴェリン Javelin

市価 1 gp
種類 単純武器

ジャヴェリン（投げ槍）は細い投擲用の槍である。なにぶん近接戦闘用にはできていないので、どんなキャラクターもこの武器には未習熟として扱われ、近接武器として使う場合の攻撃ロールに－4 のペナルティを受ける。

ジュッテ Jutte

市価 8 gp
種類 軍用武器

ジュッテ（十手）は相手の武器を防ぎ押さえこむために使用することができる、金属製のフックを備えた警棒のような武器である。いくつかのヴァリエーションは鋭い金属製の棘や刃を先端に備えている。

カマ Kama

市価 2 gp
種類 特殊武器

カマはシッケルに似ており——いまだに穀物の収穫に使用する地域もある——その単純な通常は木製の柄には短く湾曲した刃がついている。カマはカイと呼ばれることもあり、しばしば格闘家によって二つ一組で用いられる。

カタナ Katana

市価 50 gp
種類 特殊武器

特にサムライのために構築されるカタナ（刀）は、複数の種類の鋼を用いた独特の鍛造手順を組み合わせて作り上げられる。その結果、この剣は最高の鋭さにも関わらず細身で、相手の頭部や四肢を切断することができる優雅な抜打ちができるように設計された、緩やかに湾曲した刀身が有名である。細やかなバランスが取られているものの、この剣を習得することは困難である。キャラクターは軍用武器としてカタナを両手で使用することができるが、片手で使用するためには《特殊武器習熟：カタナ》特技を必要とする。

カランビット kerambit

市価 2 gp
種類 軍用武器

この小さな湾曲した引き切りのダガーは、持ち手の付け根に小指を通して固定するか髪に結びつけて着用するための金属の輪を備えている。比較的小振りである一方で、湾曲した刃は残忍な傷をもたらすことができる。容易に隠蔽される（カランビットを自身の身体に隠すための〈手先の早業〉判定に＋2 ボーナスを得る）カランビットはニンジャとアサシン好みの武器である。

ケストロス Kestros

市価 1 gp
種類 特殊武器

ケストロスはケストロス・ダーツを投射するために使用される奇妙な形状の青銅時代のスリングである。ケストロスを使用する際のダメージ・ロールには投擲武器を使用したかのように【筋力】修正値が適用される。ケストロスは片手で発射できる——しかし装填はできない。ケストロスの装填は両手を必要とする移動アクションであり、機会攻撃を誘発する。ハープリングはケストロスを軍用武器として扱う。

ケストロス・ダーツ Kestros Dart

市価 5 gp (10)
種類 矢弾

このダーツはケストロスを使用して投擲することを想定し、約 12 インチの長さの木の軸に、約 9 インチの長さの重い金属の先端を取り付け、安定のため矢羽根をつけている。近接武器として使用するなら、軽い即席武器（攻撃ロールに－4 ペナルティ）であり、同サイズのダガーとしてダメージを与える（クリティカル倍率×2）。ケストロス・ダーツは 10 本入りの

Ultimate Equipment

矢筒で売られている。

コピシュ Khopesh	
	市価 20 gp
	種類 特殊武器

この重い剣は刃の終わりまで緩やかな曲線を描いており、全体的な形状はバトルアックスに良く似ている。一般的なコピシュの長さは 20 ～ 24 インチである。その湾曲した形状によって敵の防御をかくぐり足払いすることができる。その優雅な形状は、一部の職人にコピシュを華やかな装飾で覆わせてしまう。

クラール Klar	
	市価 12 gp
	種類 軍用武器

この伝統的な形態の部族武器は、大きなホーンテッド・リザードの頭蓋骨に短い金属の刃を結合させているが、熟練した職人は金属で一体成型することができる。伝統的なクラールはアーマー・スパイク付きの木製ライト・シールドとして扱う；金属製クラールはアーマー・スパイク付きの金属製ライト・シールドとして扱う。

ナックル・アックス Knuckle Axe	
	市価 9 gp
	種類 特殊武器

ナックル・アックスはプラス・ナックルに取りつけられたアックスの刃に似ており、通常は一对で使用される。ナックル・アックスを着用した手には武器またはその他の物体を保持することができるが使用することはできない。プラス・ナックルを着用しているときとは異なり、ナックル・アックスを着用した手を呪文発動のために使用することはできない。

ククリ Kukri	
	市価 8 gp
	種類 軍用武器

ククリは 1 フィートほどの長さの湾曲した刃である。

クサリガマ Kusarigama	
	市価 12 gp
	種類 特殊武器

クサリガマ（鎖鎌）は 10 フィートの細かい鎖で重たい金属球と接続された、利き手でない手に保持するカマカシクルを備えている。分銅を高速で振り回して相手に命中させたり、あるいは続く攻撃で鎌を用いるために相手の剣や槍に絡めつけて使う一方で、鎌は足払い攻撃、突き刺し、および防御に使用できる。

キョケツ・ショゲ Kyoketsu Shoge	
	市価 6 gp
	種類 特殊武器

キョケツ・ショゲ（距跋渉毛）は本体とは別の雄鶏の蹴爪のように外側に突き出した小さな湾曲した鉤状の刃を備えた 1 フィート長の両刃の剣によって構成される。剣は 10 フィートの長さのロープで大きな鉄の輪に結び付けられている。剣は利き手でない方の手にした近接武器として、またはダガーのような投擲に使用することができ、ロープと輪は間合いつきの殴打武器として振り回して相手にぶつけることができる。

ランス Lance	
	市価 10 gp
	種類 軍用武器

ランス（馬上槍）は突撃する乗騎の上で使えば 2 倍ダメージを出す。ラ

ンスは両手武器だが、騎乗時には片手で使える。

ラッソ Lasso	
	市価 1 sp
	種類 特殊武器

この投擲武器は片方の端に簡単な結び目がついたロープで、ネットを使った時と同じように敵を絡みつかれた状態にすることができる。ラッソに絡みつかれた状態の対象が呪文を使用する場合の DC は、10 + 使用しようとしている呪文の呪文レベルとなる。絡みつかれた状態のクリーチャーは、全ラウンド・アクションで DC 15 の〈脱出術〉に成功すれば自由になることができる。ラッソは 2 ヒット・ポイントと AC 10 を持っている。DC 23 の【筋力】判定に成功することで、ラッソを破壊することができる。命中したラッソはきつく絞まってしまうため、再び使用するには標準アクションで結び目を解いてロープを広げなければならない。

ライト・クロスボウ Light Crossbow	
	市価 35 gp
	種類 単純武器

ライト・クロスボウの弦はレバーで引く。これにボルトを 1 本装填するのは 1 移動アクションであり、機会攻撃を誘発する。ライト・クロスボウはクロスボウ・ボルトを発射する。

通常、ライト・クロスボウを扱うには両手が要る。ライト・クロスボウを片手で射つ（－2 のペナルティをつけて）ことはできるが、片手でボルトを装填することはできない。ライト・クロスボウを両手に 1 挺ずつ持って射撃することもできるが、その場合、攻撃ロールには 2 つの武器で攻撃する場合と同様のペナルティが入る。このペナルティは片手で射つことによる－2 のペナルティと累積する。

ライト・フレイル Light Flail	
	市価 8 gp
	種類 軍用武器

ライト・フレイル（からざお）は、柄に繋がれた頑丈な鎖と棘つき金属球でできている。しばしば球体をイメージされるが、時にはモーニングスターの頭部のように刺がついているライト・フレイルの頭部は、実際のところ短い棒のような多くの異なる形状を取ることができる。軍用フレイルは脱穀のために使われる農業用のフレイル——その殻から有益な穀粒を分離するために穀物の束を叩く——の頑丈な進化形である。

ライト・ハンマー Light Hammer	
	市価 1 gp
	種類 軍用武器

ウォーハンマーの軽量版であるこの武器は、通常は打撃面を 1 つを持つなめらかな金属の頭部を備えている。

ライト・メイス Light Mace	
	市価 5 gp
	種類 単純武器

メイス（鎚矛）は木製か金属製の単純な柄と、そこに取り付けられた飾りのある頭部からできている。メイスの頭部は通常はより苦痛やダメージを与えるために縁を突出させている。一部のより原始的なメイスは、木製の柄に革紐で石をくりつけて作られている。

ライト・ピック Light Pick	
	市価 4 gp
	種類 軍用武器

道具としてのツルハシから進化したこの武器は、やや湾曲した鎧を貫く棘とハンマーのようなカウンターウェイトの頭部を備えている。

Ultimate Equipment

ライト・シールド Light shield

市価 さまざま
種類 軍用武器

ライト・シールドを防御ではなく攻撃に使うこともできる。盾としてのライト・シールドについては 12 ページに記載されている。

ロングボウ Longbow

市価 75 gp
種類 軍用武器

ロングボウ（長弓）はほぼ 5 フィートほどの大きさを持ち、慎重に曲げられた 1 本の頑丈な木でできている。1 張りのボウ（弓）を使うには 2 本の手が必要で、これは弓のサイズに関係ない。ロングボウを騎乗中に使用することはできない。【筋力】が低くて能力値ペナルティがある場合、ロングボウ使用時のダメージにペナルティを加算すること。コンボジット・ロングボウを使うならダメージに【筋力】修正値を加算できるが、通常のロングボウを使う際には加算できない。ロングボウはアローを発射する。

ロングスピア Longspear

市価 5 gp
種類 単純武器

ロングスピア（長槍）は約 8 フィートの長さがある。

ロングソード Longsword

市価 15 gp
種類 軍用武器

この剣は約 3.5 フィートの長さがある。

ルツェルン・ハンマー Lucerne Hammer

市価 15 gp
種類 軍用武器

このポールアームは破壊的な一撃を叩き込むためのハンマーヘッドと、突き刺して鎧を剥ぎ取るためのスパイクヘッドの両方を有している。長い柄によって、装備した者はこの武器を頭に振り下ろす際に驚異的な力を発揮する事ができる。君はルツェルン・ハンマーを用いた中装鎧が重装鎧に対する武器破壊の戦技判定に +2 のボーナスを獲得する。

ルンチュアン・タモ Lungchuan Tamo

市価 5 gp
種類 軍用武器

完璧にバランスのとれた投擲用の剣である一対の同一形状の細刃のダガーが、ただの棒のように見えるよう隠されている。

マドゥ Madu

市価 40 gp / 50 gp
種類 特殊武器

マドゥは両側から伸びる 2 本の動物の角——通常はカモシカの——を備えた円形の革製ライト・シールドである。マドゥに習熟している場合、通常の -4 の代わりに -2 ペナルティを受けて防御的戦闘に使用することができ、《攻防一体》を使用する際の攻撃ペナルティを +1 向上させる（最小で -1 ペナルティ）。マドゥを装備した手に他の何かを保持することができない。習熟していない場合、マドゥはライト・スパイク・シールドとして扱う。マドゥは武器落としてすることができない。マドゥは完全に金属で作ることもでき、どちらも基本的な保護と攻撃への利点を同じように提供するが、この 2 種類はいくつかの呪文と効果に対する反応が異なる。ドルイドは革製マドゥを使うことができるが、金属製マドゥは使えない。

マンキャッチャー Mancatcher

市価 15 gp
種類 特殊武器

このポールアームを用いて攻撃すると、湾曲した 2 つの金属製の板が対象を捕らえ、君は対象を繋ぎ止めることができる。マンキャッチャーは（中型か、もしくは小型のように）特定のサイズのクリーチャーを捕らえるために作成されるため、異なるサイズのクリーチャーに対しては有効に働かない。近接接触攻撃を行い、対象に命中したら（両方の手が空いていないことによる -4 のペナルティなしで）組みつきを行うための戦技判定を行い、成功したら対象に組みつくことができる。一旦対象に組みつくことができたなら、君は彼に対する組みつきアクションを行うことで移動させたリダメージを与えることができる。マンキャッチャーは硬度 10 と 5 ヒット・ポイントを有しており、これを壊すには DC 26 の【筋力】判定に成功しなければならない。もし君がマンキャッチャーを落とした場合、対象は標準アクションで自由の身になることができる。

マトック Mattock

市価 12 gp
種類 軍用武器

マトックは両手持ちのピックに似ているが、突端の代わりにノミのような刃がついている。

メーレー・クラブ Mere Club

市価 2 gp
種類 単純武器

頑丈な石を彫って作られる伝統的な石器時代の武器であるメーレー（MEH-reh）は、短く、扁平で、鋭い切っ先を持つクラブである。

メテオ・ハンマー Meteor Hammer

市価 10 gp
種類 特殊武器

メテオ・ハンマー（流星錘）は 10 フィートの鎖に取り付けられた 1 つか 2 つの球形の錘で構成される。君は錘を振り回して相手の肉体にこれを巻きつける。メテオ・ハンマーを用いた足払いの試みに成功すると、君は相手を伏せ状態に転ばせるのではなく、自身に 5 フィート近くようにたぐり寄せることができる。君はこの武器を 2 つの異なる方法で 사용할 ことができる：流星モードでは君はこの武器を双頭武器のように使用することができ、要塞モードでは双頭武器として使用することはできないが、間合いと AC への +1 盾ボーナスを獲得する。2 つのモードを切り替えるのは 1 回のフリー・アクションであり、使用者のターンの開始時に決定する。

モンクス・スペード Monk's Spade

市価 20 gp
種類 軍用武器

モンクス・スペード（月牙産）は竿状の双頭武器である。片側にはシャベルのような広く鋭利な刃が装備され、反対側には一対の牛の角のように外側に突き出た三日月型の刃を装備している。モンクス・スペードは多くのタイプのダメージを与えるのに用いられる。どのタイプのダメージを与えるかは使い方によって異なり、鋤側は殴打と斬撃を可能とし、三日月側は突き、斬り、そして突き刺すことができる。

モーニングスター Morningstar

市価 8 gp
種類 単純武器

モーニングスターは、柄に棘つきの金属球を取り付けたものである。

Ultimate Equipment

ナギナタ Naginata

市価 35 gp

種類 軍用武器

ナギナタ（薙刀）は2フィート長のわずかに湾曲した剣のような刃を備えた6フィートの棒杖で構成される。軸は剣より短い武器の間合いの外に使用者を保つように設計されている。

ネット net

市価 20 gp

種類 特殊武器

ネットは相手をからめとるのに使われる。ネットを投げたら、目標に対して遠隔接触攻撃を行なう。ネットの最大射程は10フィートである。命中したら相手は“絡みつかれた状態”になる。絡みつかれた状態のクリーチャーは、攻撃ロールに－2、有効【敏捷力】に－4のペナルティを受ける。加えて、半分の移動速度でしか移動できず、突撃や疾走はできない。君がネットの引き綱を手にとっており、【筋力】対抗ロールに成功したなら、引き綱をうまく操っていることになり、絡みつかれた状態のクリーチャーは引き綱の長さの範囲内でしか動けない。絡みつかれた状態のクリーチャーが呪文を発動するには、DC 15＋呪文レベルの精神集中判定に成功せねばならず、失敗すれば呪文は発動できない。

絡みつかれた状態のクリーチャーは、1全ラウンド・アクションで〈脱出術〉判定（DC 20）に成功すれば脱出できる。ネットは5hpを持ち、またDC 25の【筋力】判定に成功することで引きちぎることもできる（これも1全ラウンド・アクション）。ネットは使用者とのサイズ分類の差が1段階以内の相手に対してのみ使える。

ネットをうまく投げるには、前もって畳んでおかなければならない。特定の戦闘ではじめてネットを投げる時は、通常の遠隔接触攻撃ロールを行なう。一度投げてしまつてネットがほどこけたなら、以後はそのネットでの攻撃ロールに－4のペナルティを受ける。畳むのには、ネットの使用に習熟している者なら2ラウンド、習熟していない者なら倍の4ラウンドかかる。

ナインリング・ブロードソード Nine-Ring Broadsword

市価 15 gp

種類 軍用武器

ナインリング・ブロードソード（九環刀）は青銅の刃のついた武器であり、その背に優れた切断力を加える追加の重量を提供する9つの重い輪を通して。

ナインセクション・ウィップ Nine-Section Whip

市価 8 gp

種類 特殊武器

ナインセクション・ウィップ（九節鞭）は互いに結び付けられた鉄の棒で構成される。終端の棒は重みのついた6インチの棘になっている。この武器は片手武器、両手武器、あるいは一組として使用することができる。ナインセクション・ウィップは多くの場合、扱いを容易にするために終端に取り付けられた鮮やかな布の旗を備えている。

ノダチ Nodachi

市価 60 gp

種類 軍用武器

ノダチ（野太刀）は細身だが悪質なまでに鋭い4フィート長の刃を片身に備える非常に長い両手武器である。主に騎乗した戦士を攻撃するために徒歩の兵によって使用され、また自身の乗騎から騎乗兵を叩き切るために使用したり、突撃を迎え討つために構えることができる。

ヌンチャク Nunchaku

市価 2 gp

種類 特殊武器

ヌンチャクは、短めの縄が鎖でつながっている2本の木製か金属製の棒でできている。

オーガ・フック Ogre Hook

市価 24 gp

種類 軍用武器

この金属を削りだした大きな棍棒は、逃げる相手に容易に足払いをかけ捕まえることができる。オーガによって発明されたオーガ・フックのほとんどは粗雑で古めかしい——多くの場合犠牲者の武器や防具から剥ぎ取った金属でできている。その雑な仕上げにも関わらず、オーガ・フックに関わってこれを得る機会には危険で稀少なため、このアイテムはかなり貴重である。

オーク・ダブル・アックス orc double axe

市価 60 gp

種類 特殊武器

オーク・ダブル・アックス（オークの双頭斧）は双頭武器であり、長い柄の両端に刃を持つ残酷な武器である。オークによって発明され、伝統的にオークと結びつきの深いダブル・アックスだが、多くはその極端な重量と不格好さを蔑視するものの、他の種族によっても同様に製作され使用される。両端に斧の刃を持つため、装備車はその柄の真ん中でオーク・ダブル・アックスを保持し、グレートアックスやバトルアックスよりもクォータースタッフに似た戦闘スタイルを織り交ぜ利用する必要がある。

パタ pata

市価 14 gp

種類 特殊武器

パンチング・ダガーの進化形であるパタは完全に指のないガントレットの柄で終わるショート・ソードである。この武器で刺すというよりは殴ることにより、各打撃の背後により多くの力を置くことができる。パタを着用している間、その手で他の何かを使用することはできない。パタは自身への武器落としの試みに対するCMDに＋10のボーナスを提供する。

ピルム pilum

市価 5 gp

種類 軍用武器

この重いジャヴェリンの先端は、盾に命中したら碎けて埋まるように作られている。矢弾などのように、投擲されて対象に命中したピルムは壊れてしまう。もし君が盾を構えている対象にピルムを命中させた場合、標準アクションを用いて盾に埋まったピルムの破片を取り除くまで、相手はその盾によるACボーナスを失う。

ポイズンド・サンド・チューブ Poisoned Sand Tube

市価 1 gp

種類 軍用武器

竹か金属で作られた細身の巻物入れに似たこれらの筒は、吸入毒または接触毒に浸されるか覆われた細かい砂で満たされている。これらの種類の毒を3服を装填されているときに使用者が筒を吹くことで、15フィートの円錐形の敵の顔に毒砂を散布する。円錐内の各クリーチャーはその毒の1服分の影響を受けたかのように影響を受ける。毒でない砂を装填しているときでさえ、筒は強力な刺激物を放つことができ、攻撃を受けた相手はDC 12の頑健セーヴィング・スローに成功しなければ1ラウンドの間目が

Ultimate Equipment

眩んだ状態になる。一度消費すると、再使用する前に筒に再梱包を行う必要がある。筒への再梱包は全ラウンド・アクション、または使用者が《高速装填》特技を取得している場合には標準アクションを要する。

パンチング・ダガー Punching Dagger	
	市価 2 gp
	種類 単純武器

パンチング・ダガーの刃は、持った時に拳から突き出すように、水平な柄に取り付けられている。

クアドレンス Quadrens	
	市価 8 gp
	種類 特殊武器

クアドレンスは頑丈なダガーのように見えるが、刃の代わりに4つのスパイクが格子状に取り付けられている。クアドレンスを用いてクリティカル・ヒットした場合、その結果は1ポイントの出血ダメージを引き起こす大きな傷口を開く。ハイドや鎧の打ち抜きに加えて、スパイクは相手の刃を受け止め捻って手放させるのにも使うことができる。

クォータースタッフ quarterstaff	
	市価 —
	種類 単純武器

クォータースタッフ（六尺棒）は約5フィートの長さを持つ木の棒である。戦闘中は一方の端を柄として保持して、もう一方の端でスタッフのように打撃を防御して迅速に打撃することができる。

ランサー ranseur	
	市価 10 gp
	種類 軍用武器

外見はトライデントに似ている。ランサーの先端には、短く曲がった1対の刃に両側を挟まれた1本の槍部がある。

レイピア rapier	
	市価 20 gp
	種類 軍用武器

《武器の妙技》の特技を用いれば、キャラクターと同一サイズ用のレイピア（細剣）での攻撃ロールに、【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を加えることができる。たとえレイピアが“軽い武器”ではなくてもである。レイピアを【筋力】修正値の1.5倍をダメージに足すことができるように両手で持つことはできない。

リピーティング・クロスボウ・ボルト Repeating crossbow bolts	
	市価 1 gp (5)
	種類 矢弾

リピーティング・クロスボウ用のボルトは、リピーティング・クロスボウの弾倉にフィットするように設計されている。これらは標準のクロスボウ・ボルトよりも高価であり、（弾倉の装弾数に合わせて）10本単位ではなく5本単位で販売されている。

リピーティング・ハンド・クロスボウ Repeating hand crossbow	
	市価 800 gp
	種類 特殊武器

この武器はダメージ、クリティカル範囲、および射程単位の値がハンド・クロスボウ相当であることを除いてリピーティング・ヘヴィ・クロスボウと同じように機能する。

リピーティング・ヘヴィ・クロスボウ Repeating heavy crossbow	
	市価 400 gp
	種類 特殊武器

リピーティング・ヘヴィ・クロスボウ（連重弩）には5本のリピーティング・クロスボウ・ボルトが装填される。ボルトのある間は再装填レバーを引くだけで（1フリー・アクションで）再装填が可能である。ボルト5本入りの弾倉を新たに装填するのは1ラウンド・アクションであり、機会攻撃を誘発する。

リピーティング・クロスボウはそのサイズの通常のクロスボウと同様に、片手で射撃することも、両手に1挺ずつ持って射撃することもできる。しかし再装填レバーを使うためにはリピーティング・クロスボウを両手で射撃せねばならず、新しい弾倉を装填するにも両手を使わねばならない。

リピーティング・ライト・クロスボウ Repeating light crossbow	
	市価 250 gp
	種類 特殊武器

この武器はダメージ、クリティカル範囲、および射程単位の値がヘヴィ・クロスボウではなくライト・クロスボウ相当であることを除いてリピーティング・ヘヴィ・クロスボウと同じように機能する。その大幅に軽量化された設計とトリガーブルは、隠密性や速度に依存する者にとってより優れた携帯性と利便性をもたらしている。

ロカ・ソード Rhoka Sword	
	市価 25 gp
	種類 特殊武器

この剣は生命を嫌うアーデファン（『Bestiary 2』P.276）によってほぼ独占的に使用されている。この剣はロングソード大だが、2枚の鋸歯状の刃を並べて構成されている。

ロンパイア Rhomphaia	
	市価 15 gp
	種類 軍用武器

この青銅器時代の武器は長い片刃の剣を時折わずかに湾曲した頑丈な杖に取り付けた黎明期の竿状武器である。ロンパイアは斬りつけと突き刺しの双方の武器として機能する。

ロープ・ダーツ Rope Dart	
	市価 1 gp
	種類 特殊武器

この一見複雑な武器は6インチ長の円錐形の金属棘を取り付けた12フィートのロープ以外の何者でもないように見える。メテオ・ハンマーと同じように、この武器は高速で振り回すことができ、その後に大きな間合いで相手に打撃して突き刺すことを目的としている。一度命中すると、使用者はフリー・アクションとして速やかにロープを引き寄せて武器を取り戻すことができる。

サイ sai	
	市価 1 gp
	種類 特殊武器

サイは、敵の武器を捕らえるための1対の突起が金属のスパイクの両側を挟み込んでいるといったものである。サイを使用する際、敵の武器に武器落としをするための戦技判定に+2のボーナスを得る。サイは尖ってはいるが、通常は刺突に用いない。代わりに主に敵を殴打し、柄で打ち据え、あるいは武器を尖叉の間で受け止め武器落としを行うために用いられる。サイは多くの場合2つ一組で使用される。

Ultimate Equipment

サンセツコン Sansetsukon

市価 8 gp

種類 軍用武器

スリーセクション・スタッフとも呼ばれるサンセツコン（三節棍）は、使用者に通常のスタッフよりも大きな柔軟性を与え、防御を行うために素早く武器を振り回したり、武器を受け止めて捕縛したり、あるいは強力な打撃のための鞭打ち動作を介して運動の勢いを利用することができるように、鎖で連結された3本の2フィート長の棒に分割することができる武器である。

サップ sap

市価 1 gp

種類 軍用武器

この武器は堅く高密度の芯を柔らかく包み、一般的には鉛の棒に革を被せて作られる。頭部は柄よりも幅広で、出血したり骨を砕く可能性を低くするため打撃の力を分散させるように設計されている。

ソートゥース・サーベル Sawtooth sabre

市価 35 gp

種類 特殊武器

特定の暗殺教団特有の武器であるソートゥース・サーベルは残酷なまでに効率的な武器である。ソートゥース・サーベルは軍用武器として使用することができる（この場合ロングソードと同様に機能する）。《特殊武器習熟：ソートゥース・サーベル》特技を取得している場合には二刀流戦闘の目的において軽い近接武器として扱うことができる；それ以外のすべての目的においてソートゥース・サーベルは片手近接武器である。

シミター Scimitar

市価 15 gp

種類 軍用武器

この湾曲した剣はロングソードより短くショートソードよりは長い。断面が三角形の刃は外縁部だけが鋭く、峰は平坦である。

シゾール Scizore

市価 20 gp

種類 軍用武器

シゾールは前腕に沿って破壊的な刃の拳の攻撃に使用される刃の半円形の刃で終わる硬い管である。シゾールはACに対して+1の盾ボーナスを与えるが、その刃による攻撃を行う場合にはそのラウンドの間このACボーナスを失い、シゾールによる攻撃ロールへの-1ペナルティを被る。シゾールを着用している間は他の何かのためにその手を使用することはできない。シゾールは自身への武器落しに対するCMDに+10のボーナスを提供する。シゾールの着用は全ラウンド・アクションである。

スコーピオン・ウィップ Scorpion Whip

市価 5 gp

種類 特殊武器

このウィップは一連の鋭い刃を備えており、その先端には牙が嵌めこまれている。スコーピオン・ウィップは鎧ボーナスを有するクリーチャーにさえ致傷ダメージを与える。ウィップに習熟している場合、スコーピオン・ウィップをウィップと同じように使用することができる。

サイズ Scythe

市価 18 gp

種類 軍用武器

この武器は、取手の突き出した長い木製の軸と、直角に取り付けられた

湾曲した鋭い刃で構成されている。作物を薙ぎ倒すために用いる農場道具から派生したサイズは、使用するのに両手を必要とし、扱いにくいものの悲惨な傷を与えられる可能性がある。収穫からの連想で死の象徴としての意味合いも持つサイズは、特に威圧的な武器である。

セヴンブランチド・ソード Seven-Branced Sword

市価 50 gp

種類 特殊武器

セヴンブランチド・ソード（七支刀）は2フィート長の真っ直ぐな刃を備え、そこから6つの短いL字型の刃が片側に3つずつ入れ違いに突き出ている異様な剣である。短い刃は相手の服や鎧を引っ掛けるか、目標の武器に武器落しをしを仕掛けるために使用することができる。防具や衣服を引っ掛けるために攻撃者は足払いの試みを行う。成功すると犠牲者は転んで伏せ状態にはならないが、代わりに引っ掛けられて前方につんのめり、そのラウンドの残りの間立ちすくみ状態になる。

シャン・ゴウ Shang Gou

市価 6 gp

種類 軍用武器

シャン・ゴウ（双鉤）の一对の鍛えられた硬い金属の刃は湾曲して鉤状の終端を備え、その護拳には三日月状に外向きの棘が打たれている。三日月部分と柄の先端はどちらも戦闘のために鋭く研ぎ澄まされている。シャン・ゴウは単一の武器として、あるいは二刀流の戦闘スタイルで振るうことができる。シャン・ゴウを個別に使用するときには武器落しの特異性能を得る。一对のシャン・ゴウは足払いの特異性能を得るために単一の片手武器を形成することもできる。

ショートボウ Shortbow

市価 30 gp

種類 軍用武器

ショートボウは約3フィートほどの大きさで、1本の木でできている。1張りのボウ（弓）を使うには2本の手が必要で、これは弓のサイズに関係ない。ショートボウは騎乗しても使える。【筋力】が低くて能力値ペナルティがある場合、ショートボウ使用時のダメージにペナルティを加算すること。【筋力】の能力値ボーナスがある場合、コンポジット・ショートボウを使うならダメージにボーナスを加算できるが、通常のショートボウを使う際には加算できない。ショートボウはアローを発射する。

ショーツピア Short spear

市価 1 gp

種類 単純武器

ショーツピア（短槍）は約3フィートの長さがあり、投擲武器とするのに適している。

ショート・ソード shortsword

市価 10 gp

種類 軍用武器

ショートソードはどんな武術社会でも見られる最も一般的な武器の一つであり、したがってそのデザインは地域や製作者に応じて非常に多様である。ほとんどは2フィート前後の長さである。その刃は湾曲していることも真っ直ぐであることも、片刃であることも両刃であることも、幅広であることも細身であることもある。柄は華美なものもシンプルなものもあり、護拳や籠鐙を備えているか、あるいはまったくガードしていないかもしれない。こうした武器はしばしばそれ自体でも使用されるが、同形の二振りを一組とすることもあり、あるいはダガーやより長大な剣と組み合わせて用いることもある。

Ultimate Equipment

ショーテル Shotel

市価 30 gp

種類 特殊武器

ショーテルは相手の盾を迂回して届くように設計された右向きに湾曲した剣である。バックラー、ヘヴィ・シールド、ライト・シールドを使用している相手に対して行う、ショーテルによる攻撃ロールは+1のボーナスを得る。ショーテルの刃の湾曲は剣によって異なり、一部のモデルは両刃だが他は片刃であり、峰側は盾に対する力を追加するため補強することができる。ショーテルは騎乗した戦闘員を引っ掛け、その乗騎から引き剥がすのに特に有用である。

シュリケン Shuriken

市価 1 gp (5)

種類 特殊武器

シュリケンとは鋭い縁を持った金属の小片であり、投擲するように設計されている。シュリケンは近接武器としては使えない。シュリケンは投擲武器ではあるが、“抜く”際や、高品質その他の特殊なバージョンを作成する際や、投げた後にどうなるかを決定する際には矢弾として扱う。

シャンガム Siangham

市価 3 gp

種類 特殊武器

この武器は敵を突き刺すための尖った先端をもった棒であり、手に持って使う。シャンガムは近接戦闘用に設計された、握りを備えた（ずっと頑丈な）アローに似ている。

シバット Sibot

市価 2 gp

種類 軍用武器

この武器は柔軟な籐や竹の柄と精巧な棘の頭部を持つショートスピアに似ている。この棘は引っ掛けた敵の肉、衣類、あるいは鎧を掴むことができる。

シカ Sica

市価 10 gp

種類 特殊武器

この剣はショーテルの小さく軽量な変形版である。バックラー、ヘヴィ・シールド、ライト・シールドを使用している相手に対して行う、シカによる攻撃ロールは+1のボーナスを得る。

シッケル sickle

市価 6 gp

種類 単純武器

穀物を収穫するために使用する農業道具に由来するこの片手武器は、容易に相手の四肢や防具を捉えることのできる頑丈で湾曲した刃を備えている。シッケルの刃は滑らかであるか鋸歯状であるかのいずれかであり、一部の戦闘用シッケルは相手の肉体に引っかかりやすくなるよう先端付近の両側を鋭くしている。

スリング sling

市価 —

種類 単純武器

スリングは皮製のカップが1対の紐に取り付けられたものにすぎない。スリングを使う場合、投擲武器と同様にダメージに【筋力】修正値を足すこと。スリングを使って弾を投げるのは片手でできるが、スリングに弾を

装填するのは片手ではできない。スリングに1発の弾を装填するのは1移動アクションであり、2本の手を必要とし、機会攻撃を誘発する。

スリングはスリング・ブリットを発射する。スリングで普通の石を投げられることもできるが、石はブリットほど重くも丸くもない。このため、あたかもスリングが本来より1段階小さいサイズ用のものであるかのようにダメージが減少し、かつ、攻撃ロールには-1のペナルティが付く。

スリング・ブリット Sling Bullets

市価 1 sp (10)

種類 矢弾

スリング・ブリット（投石器の弾）は金属の球であり、スリングかハーフリング・スリング・スタッフで用いるために設計されている。10個入りの皮袋に入った状態で手に入る。

スモーク・アロー Smoke Arrow

市価 10 gp

種類 矢弾

この矢は、実際には弓から射出できるように特別な成形を施された発煙棒である。射線を追うように煙が発生し、命中した時に5フィート立方の煙を発生させる。その他のダメージや射程などについては、通常の矢と同じように機能する。

スナッグ・ネット Snag Net

市価 30 gp

種類 特殊武器

この短く幅広いネットは棘付きの輪と引き結びで覆われている。スナッグ・ネットは足払い武器の特殊機能を備えていることを除いて一般的なネットと同様に機能する。相手に絡みついて曳き綱を保持している場合、使用者のターンに1回の近接攻撃の代わりにその相手に対する足払いの戦技判定を行うことができる；成功した場合、相手を足払いするか1ポイントの刺突ダメージを与えることができる。スナッグ・ネットに絡みつかれている間に呪文を発動するための精神集中DCは17＋呪文のレベルである。スナッグ・ネットから逃れるための〈脱出術〉DCは22である。

スピア Spear

市価 2 gp

種類 単純武器

スピアは5フィートの長さがあり、投擲することができる。

スパイクト・アーマー Spiked Armor

市価 + 50 gp

種類 軍用武器

鎧にスパイク（棘）を植え付け、組みつきにおいて、または近接攻撃で相手にダメージを与えられるようにすることができる。詳しくは10ページの『アーマー・スパイク』の項を参照。アーマー・スパイクは武器落としすることができない。

スパイクト・チェイン Spiked Chain

市価 25 gp

種類 特殊武器

スパイクト・チェイン（棘つき鎖）は約4フィートの長さがあり、危険な棘で覆われている。握り手として使う金属環を備えたものもある。《武器の妙技》を使えば、キャラクターと同一サイズ用のスパイクト・チェインでの攻撃ロールに、【筋力】修正値のかわりに【敏捷力】修正値を使える。たとえそれが“軽い武器”でなくてもである。

Ultimate Equipment

たは武器破壊の戦技判定に+4のボーナスを得る。

スパイクト・ガントレット Spiked Gauntlet
市価 5 gp
種類 単純武器

これは着用者がそのパンチ力で突き刺すことのできる、拳から突き出た刃か棘を備えた、厚い革か金属製のガントレットである。表の価格と重量は片手ぶん。スパイクト・ガントレット（棘つき籠手）での打撃は、武器攻撃と見なされる。スパイクト・ガントレットに武器落としすることはできない。

スパイクト・ヘヴィ・シールド Spiked Heavy Shield
市価 57 gp / 70 gp
種類 軍用武器

スパイクト・シールド（棘つき盾）は威圧的な武器であり、中央に突き出た棘、カミソリのような盾の縁、あるいは全体に致命的な突起の剣山などを備えている。スパイクト・ヘヴィ・シールドも、防御ではなく攻撃に使うこともできる。スパイクト・ヘヴィ・シールドは武器落としすることができない。詳しくは10ページの『アーマー・スパイク』の項を参照。

スパイクト・ライト・シールド Spiked Light Shield
市価 53 gp / 59 gp
種類 軍用武器

スパイクト・ライト・シールド（棘つき盾）も、防御ではなく攻撃に使うこともできる。スパイクト・ライト・シールドは武器落としすることができない。詳しくは10ページの『アーマー・スパイク』の項を参照。

スターナイフ Starknife
市価 24 gp
種類 軍用武器

この武器からは中心の金属の輪から先が細くなっている刃が羅針盤の円盤のように四方に広がっている。武器の真ん中の開口部を通る横木を握ることにより、使用者はこれを致命的な近接武器として攻撃することができる。また、外周部を握ることにより、スターナイフの軽く空力的な設計は、チャクラムと同様の方法で短距離を投擲することを可能とする。

ソード・ケイン Sword Cane
市価 45 gp
種類 軍用武器

鞘として、また隠し場所として用いられる木製の入れ物に、細長く軽い剣が仕込まれている。君は即行アクションで（もし《早抜き》を持っていればフリー・アクションで）この杖に仕込まれた剣を抜くことができる。観察者は〈知覚〉判定（DC 20）に成功することによって、ソード・ケインがステッキではなく武器であることに気づくことができる。観察者がこの武器を手取る事ができた場合は、DC が10まで低下する。《武器の妙技》の特技を用いれば、キャラクターと同一サイズ用のソード・ケインでの攻撃ロールに、【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を加えることができる。たとえソード・ケインが“軽い武器”ではなくてもである。ソード・ケインを【筋力】修正値の1.5倍をダメージに足すことができるように両手で持つことはできない。

ソードブレイカー・ダガー Swordbreaker Dagger
市価 10 gp
種類 特殊武器

君はこのダガーの背面に備えられた溝で敵の刃を受け止め、テコの原理でひねる事によって武器落としや武器破壊を試みることができる。もし君がこの武器に習熟しているなら、刃を持った武器に対する武器落とし、ま

タイアハ Taiaha
市価 10 gp
種類 特殊武器

石器時代のタイアハは一方の端がクラブのような形であり、もう一方は木製か金属製のスピアの先端を持つ、長く重い棒である。クラブの硬い打撃とスピアの受け流しの動作の組み合わせて使用することができる。タイアハは1d8ポイント（小型の場合は1d6）の殴打ダメージを与え、×2のクリティカル範囲を持つ軍用武器として使用することもできる。

テッコウ・カギ Tekko-Kagi
市価 2 gp
種類 特殊武器

テッコウカギ（手甲鉤）はアイアン・クローとしても知られている道具であり、利き手でない方の手の前腕に紐で縛りつけた頑丈な持ち手に固定された扇のような構造の3つ以上の10インチの刃によって構成されている。テッコウカギは攻撃的な武器かバックラーのような防御として、あるいは機会攻撃を誘発することなく相手の武器を武器落としするために使用される。テッコウカギは剣かその他の細身の刃を持つ武器への武器落としまたは武器破壊の試みに+2の状況ボーナスを提供する。

テンブル・ソード Temple Sword
市価 30 gp
種類 特殊武器

この重い剣は、宗教施設の守護者が一般的に使用するものである。テンブル・ソードは三日月のように反った特徴的な刃身を有しており、シッケルと剣の融合したような武器として登場した。所有者の信心を反映し、あるいは祈りや瞑想のための焦点として機能させるために、その多くは刀身か柄頭に穴を開け、そこに魔除けや鈴、または聖なる装身具を付ける事ができるようになっている。モンクはテンブル・ソードに習熟している。

テポストピリー Tepoztopilli
市価 8 gp
種類 軍用武器

この木製の石器時代の竿状武器の頭部は黒曜石、ガラス、歯牙、または同種の素材のギザギザの穂先を備えた刃になっている。幅広の頭部は刺突と斬撃攻撃の双方に適している。

テルビーチェ Terbutje
市価 5 gp
種類 軍用武器

このマクアフティルとも呼ばれる石器時代の武器は、補強された長い木材でできている。テルビーチェにはサメの歯、黒曜石、ガラス、または同種の素材の細片が全体に散りばめられている。

テツボウ Tetsubo
市価 20 gp
種類 特殊武器

グレートクラブよりも若干ましなこの武器は、上半分に鉄の鋳を散りばめた厚い板を履いた、木製あるいは金属製の細長い棒からなる。鉄はクラブに重量と力強さを加え、鋳は兜と鎧を叩き割るために設計されている。

スローイング・アックス throwing axe
市価 8 gp
種類 軍用武器

この片手用の斧は小さく、投擲するのに完璧なバランスであり、近接武

Ultimate Equipment

器として使うこともできる。スローイング・アックスはフランススカ、トマホークなどを含む様々な変名を持っている。この斧は通常は柄を握って上手投げで投擲し、目標に斧の頭部が食い込む前に完全に1回転する。

スローイング・シールド throwing shield
市価 + 50 gp
種類 特殊武器

このシールドは投擲用に設計されており、フリー・アクションによって外れて投擲できるように特別に設計された留め具を備えている。タワー・シールドはスローイング・シールドにすることができない。ACまたはシールド・スパイクへの強化ボーナスはいずれもスローイング・シールドの攻撃またはダメージ・ロールには適用されない。スローイング・シールドは武器落としすることができない。

タイガー・フォーク Tiger Fork
市価 5 gp
種類 軍用武器

タイガー・フォーク（大?）は長いトライデントのような武器であり、三つ又の金属の棘が据えられた8フィート長の軸で構成されている。使用者が軸の中央とを掴むことでスタッフのように使用し、三又の先で突き刺すことができる。タイガー・フォークは突撃を迎え討つために構えることができる。

トンファ Tonfa
市価 1 gp
種類 軍用武器

トンファ（旋棍）は打撃と防御に優れたL字型の戦闘棍である。使用者は握りを掴んで棍を回転させるか前腕を棍で護りながら打撃する。

トライデント Trident
市価 15 gp
種類 軍用武器

トライデント（三叉矛）は4フィートの柄の先端に3本の枝を持つ。この武器は投げて使える。

トライポイント・ダブルエッジド・ソード tri-point double-edged sword
市価 12 gp
種類 軍用武器

トライポイント・ダブルエッジド・ソード（三尖両刃刀）の5フィート長の軸に据えられた頭部は開花した蓮のように3つの長く後方に湾曲した刃になっている。異常に大きな頭部は重い打撃を打ち下ろし、互いに離れるような複数の傷を開くように設計されている。

チューブ・アロー・シューター Tube Arrow shooter
市価 3 gp
種類 軍用武器

チューブ・アロー・シューター（袖箭）は袖の内側に隠す小さな金属の筒構成されている；筒は短いバネで装填されたバンパー・シャフトを保持している。アロー・チューブ・シューターを自身の身体に隠すための〈手先の早業〉判定には+2のボーナスを得る。留め具を解除することでバネによりアローが射出される。一度バンパー・シャフトを発射すると、再使用する前に筒に装填を行う必要がある。筒への装填は全ラウンド・アクション、または使用者が《高速装填》特技を取得している場合には標準アクションである。

ツー・ブレード・ソード Two-Bladed Sword
市価 100 gp
種類 特殊武器

ツーブレード・ソード（双頭剣）は双頭武器である——対なす刃が中央の短い柄から正反対の方向に伸び、優雅かつ危険な立ち回りを可能にする。

素手打撃 Unarmed Strike
市価 —
種類 単純武器

素手打撃とは拳打や蹴打のような攻撃者が武器を用いずに行う攻撃である。中型サイズのキャラクターは、素手打撃で1d3ポイントの非致傷ダメージを与える。小型サイズのキャラクターは、1d2ポイントの非致傷ダメージを与える。モンクや《素手打撃強化》特技のあるキャラクターは、素手打撃で非致傷ダメージを与えることも、致傷ダメージを与えることもできる。どちらにするかはそのキャラクターが選択のこと。素手打撃のダメージは、武器ダメージにボーナスを付ける効果に関しては、武器攻撃であるとして扱う。

素手打撃は常に“軽い武器”として扱う。従って、《武器の妙技》の特技を用いれば素手での攻撃ロールに【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を使う。素手打撃は肉体攻撃には数えられない（『Core Rulebook』P.182）。素手打撃は武器落としすることができない。

アンダーウォーター・ヘヴィ・クロスボウ Underwater Heavy Crossbow
市価 100 gp
種類 単純武器

水上では、この武器はヘヴィ・クロスボウと同様である。アンダーウォーター・ヘヴィ・クロスボウは水中で20フィートの射程単位を持ち、使用することができる。アンダーウォーター・ヘヴィ・クロスボウは習熟と特殊能力の目的においてヘヴィ・クロスボウと見なされる。

アンダーウォーター・ライト・クロスボウ Underwater light Crossbow
市価 70 gp
種類 単純武器

アンダーウォーター・ライト・クロスボウは水上では通常の対応通りに機能し、水中でも使用することができる。水中で発射した場合、このクロスボウは20フィートの射程単位を持つ。通常のライト・クロスボウに習熟しているものは誰でもアンダーウォーター・ライト・クロスボウを使用することができる。

ウルミ Urumi
市価 30 gp
種類 特殊武器

一般にはウィップ・ソードとして知られているこの致命的な武器は、1から4本の5フィート長の、ほとんど九尾の猫鞭のような柔軟な鋼による剃刀のように鋭い刃によって形作られている。この武器は相手に刃を鞭のように振り回して使用される。コイル状の刃は細くベルトとして着用できるほどの柔軟性を持ち、使い手はしばしばこのような方法で剣を自身に巻きつけて運ぶ。

ワハика Wahaika
市価 3 gp
種類 特殊武器

この短く幅広の石器時代のクラブは硬化した木材や骨で作られる。ワハ

Ultimate Equipment

イカは武器を捕まえるために使用される切欠きを片側に備える。ワハイカに習熟している場合、この切欠きを敵の武器落としに使用することができる。そうでない場合、この武器はクラブとして扱う。クラブに影響を与える特技と能力はワハイカにも適用される。

この鋭い木製の釘は殴りつける武器としても使用することができるが、投擲用に完璧なバランスがとられてもいる。

ワキザシ Wakizashi	
	市価 35 gp
	種類 特殊武器

ワキザシ（脇差）は長さが1から2フィートの間の短く細身の剣である。ワキザシは主に敗北した敵の首を刎ねるか、名誉の問題として切腹（儀式的自殺）を行うための予備武器として使用される。これらの剣は特にサムライが佩いており、カタナと一対にすることを目的としている。この一組の剣のことはダイショー（大小）と呼ばれている。

ウォーハンマー Warhammer	
	市価 12 gp
	種類 軍用武器

この武器は木製の柄と重い金属の頭部で構成されている。頭部は1つ（大工の金槌のように）でも2つ（スレッジハンマーのように）でもありうる。柄は片手か両手で用いるのに十分な長さである。重く、振るうのが比較的遅くなるものの、ウォーハンマーは計り知れない打撃を提供し、防具と肉体とを問わず粉砕することができる。

ウィップ whip	
	市価 1 gp
	種類 特殊武器

ウィップ（むち）は鎧ボーナスが+1以上あるクリーチャーや、外皮ボーナスが+3以上あるクリーチャーに対してはダメージを与えられない。ウィップは間合いが15フィートの近接武器として扱うが、攻撃できるエリアに対しても機会攻撃は行なえない。また、他の間合いの長い武器と違って、間合い内ならどこにいる敵でも、たとえ隣接していようが攻撃できる。

ウィップでの攻撃は、ちょうど遠隔武器での攻撃と同様に、機会攻撃を誘発する。

《武器の妙技》の特技を使えば、キャラクターと同一サイズ用のウィップでの攻撃ロールに、【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を足すことができる。たとえウィップが“軽い武器”ではなくてもである。両手でウィップを使用してもダメージ・ロールに【筋力】修正値の1.5倍を適用することはできない。

ホイッスリング・アロー Whistling arrow	
	市価 2 gp (20)
	種類 矢弾

これらのアローは特別に設計された溝が彫りこまれており、その矢羽根は矢の弾道の500フィート以内に聞こえる大音声の耳障りな音を発する。これらは20本入で販売されている。

ウッデン・ステーク Wooden stake	
	市価 —
	種類 単純武器

この近接戦闘用の武器は、木材を鋭く尖らせただけの武器である。鉄製のスパイクを武器として使用した場合、ウッデン・ステークと同等のダメージを与える。

ウーシュウ・ダーツ Wushu dart	
	市価 1 sp
	種類 軍用武器

火器 FIREARMS

このセクションでは様々なファンタジー・アドベンチャーのキャンペーンに適した携帯式の黒色火薬の武器の時代遅れなコレクションを紹介する。それらのほとんどは、非常に非効率的な引金機構を使用する単発式の前装銃——伝統的な剣と魔法の火器である。自身のファンタジーにマスケット銃士にその名を与えた緩慢で不安定な武器よりも古き西部により近い技術をミックスする十分に勇敢な方のために、より高度な火器もまた紹介されている。もちろん、キャンペーンにどのような種類の銃が許されるか許されないかは GM が決定する。

火器を扱うための追加ルールは以下の通り。

火器の習熟 / Firearm Proficiency：《特殊武器習熟：火器》特技によりすべての火器をペナルティなしに使用することができる。習熟していないキャラクターは火器による攻撃ロールに標準の－4 ペナルティを負い、火器の装填を行った習熟していないキャラクターは、その装填分の射撃のすべての不発値を 4 増加させる。

《特殊武器習熟：火器》特技が君にすべての火器の習熟を与えたとしても、1 種類の武器を修正する特技（《武器熟練》または《高速装填》など）を取得するときはいつでも、君はその特技が影響を与える特定の 1 種類の火器（マスケット、アックス・マスケット、ブランダース、ピストル、あるいはダブル・ピストルなど）を選択しなければならない。

すべての火器はファイターの“武器修練”クラス特徴の目的において同一の武器グループの一部である。

火器の分類 / Firearm Categories：この章の火器は 2 つの分類のどちらかに当てはまる；黎明期の、あるいは発展した火器。

黎明期の火器 / Early Firearms：黎明期の火器は一般にマッチロック式（火縄式）、ホイールロック式、あるいはフリントロック式の武器であり、発展した火器よりも繊細かつ注意深く扱う必要がある。黎明期の武器は前装式であり、射撃の前にブリットと火薬（あるいはその他の特殊な錬金術的物質）を銃身に押しこむ必要がある。黎明期の武器の矢弾はカートリッジによって装填することができるが、カートリッジは裂けて開いて内容物を銃身に押し込めるように柔らかな素材（紙か布のような）で作られている。

発展した火器 / Advanced Firearms：発展した火器は黎明期の火器よりも正確で信頼性が高い。発展した火器の矢弾は銃口の押しこむのではなく薬室に装填する（通常は真鍮の）金属カートリッジの形態を取る。

装弾数 / Capacity：装弾数はその火器が 1 度に保持できる射撃回数である。全力攻撃アクションを行うとき、君は 1 ラウンドに攻撃できるだけ何回でも火器で射撃することができるが、君が全力攻撃アクションを行なっている最中に即行アクションかフリー・アクションによって武器に装填できない限りは最大でこの制限までとなる。黎明期の火器の場合は、装弾数はしばしばその武器の持つ銃身の数を表している。発展した火器の場合は、一般にその武器の持つ薬室の数を表す。

射程と貫通 / Range and Penetration：人工的であろうと生得のものであろうと、防具は近距離からの弾丸の力に対してわずかな防護しか提供しない。

黎明期の火器 / Early Firearms：黎明期の火器を射撃するとき、目標がその武器の最初の射程単位内にいるときは、その攻撃は目標の接触 AC に対して解決するが、この種の攻撃は《致命的な狙い》のよ

うな特技および能力の目的において接触攻撃とは見なされない。射程単位を超えた時点で、完全な射程単位ごとに累積する－2 ペナルティを通常通りに負うことを含め、その攻撃は通常通りに解決する。他の射出武器と異なり、黎明期の火器の最大射程は射程単位の 5 倍である。

発展した火器 / Advanced Firearms：発展した火器は目標が最初の 5 射程単位内にいるときは、その攻撃を目標の接触 AC に対して解決するが、この種の攻撃は《致命的な狙い》のような特技の目的において接触攻撃とは見なされない。射程単位をこれより超えた時点で、完全な射程単位ごとに累積する－2 ペナルティを通常通りに負うことを含め、その攻撃は通常通りに解決する。発展した火器の最大射程は射程単位の 10 倍である。

火器の装填 / Loading a Firearm：君は片手火器または両手火器の装填を行うために少なくとも片手が自由である必要がある。両手火器の場合、君は片手に武器を保持して、もう片方の手で装填を行う——君が両手で火器を保持する必要があるのは狙いをつけるときと射撃のときだけである。

《高速装填》特技は片手火器および両手火器の装填時間を短縮する。火器の装填は機会攻撃を誘発する。その他の火器の装填に関するルールは、黎明期の火器と発展した火器のどちらであるかによって異なる。

黎明期の火器 / Early Firearms：黎明期の火器は前装式であり、ブリットまたはベレッツと黒色火薬を銃口に突き込むことが必要である。黎明期の火器が複数の銃身を持つ場合、銃身ごとに個別に装填する必要がある。黎明期の片手火器の各銃身に装填を行うのは標準アクションであり、黎明期の両手火器の各銃身に装填を行うのは全ラウンド・アクションである。

発展した火器 / Advanced Firearms：発展した火器は薬室式である。発展した片手火器または両手火器をその最大装弾数まで装填するのは移動アクションである。

不発 / Misfires：君の攻撃ロールの出目が火器の不発値以下であった場合、そうでなければ目標に命中している場合であっても、その射撃は失敗する。不発を起こした場合、火器は破損状態になる。破損状態であるとき、火器は壊れた武器が被る通常の不利益を受け、さらに使用者が特定の種類の火器の銃修練を修得していない限り不発値が 4 増加する。修得している場合、不発値は 4 ではなく 2 増加する。

黎明期の火器 / Early Firearms：破損状態の黎明期の火器が再び不発を起こした場合、その火器は破裂する。魔法的でない火器は破裂したときに破壊される。魔法の火器は使い物にならなくなり、（メイク・ホウル呪文か《銃匠》特技のいずれかを必要とする）完全な修復を行うまで射撃することはできない。銃が破裂するとき、君のマス目の角の 1 つを選択すること——破裂はその点を中心とする爆発を作り出す。火器ごとに不発値の後に括弧書きで爆発のサイズが示されている。この爆発内のすべてのクリーチャー（火器の使用者を含む）は武器による攻撃が命中したかのようにダメージを受ける——DC 12 の反応セーブによりこのダメージを半減できる。

発展した火器 / Advanced Firearms：発展した火器も不発を起こしうが、そのようなときは破損状態になるだけである。さらなる不発が発展した火器を破裂させることはない。

矢弾：火器の矢弾は 2 つの形態を取る；黒色火薬と弾丸（ブリットかベレッツのいずれか）またはカートリッジ。火器の矢弾は使用すると破壊される。他の種類の矢弾と異なり、火器の矢弾には外れたときに再利用でき

Ultimate Equipment

る確率はない。カートリッジのいかなる部分も新しいカートリッジを作成するために再利用することはできない。ピットッド・ブリットを使用してないのでない限り、火器の矢弾は毒を扱うことはできない。

火器の隠匿 / Concealing Firearms：軽い武器やハンド・クロスボウのように、片手火器は簡単に体のどこかに隠すことができる。小さな火器（コート・ピストルのような）の一部は武器を体のどこかに隠すためにボーナスを与えることができる。

バックラー / Bucklers：君はバックラーを運搬している間、ペナルティなしで片手火器または両手火器を使用することができる。

伏せ状態での射撃 / Fire while Prone：火器はクロスボウのように使用者が伏せ状態でいる間も射撃することができる。

火器、黒色火薬、および水 / Firearms, Black Powder, and Water：黒色火薬は水にさらされると使い者にならなくなるが、火薬入れとカートリッジは黒色火薬を露露から保護する。君は魔法の助けなく水中で黎明期の火器に通常通り装填するか、あるいは水中でいずれかの火器を射撃することはできない。

ブリットのそらしとつかみ / Deflecting and Snatching Bullets：《矢止め》特技および《矢つかみ》特技はブリットをそらすために使用することができるが、散弾武器から射撃されたペレットには使用できない。

散弾（武器能力） / Scatter (Weapon Quality)：散弾武器能力をもつ武器は2つの異なる種類の矢弾で射撃をすることができる。これらは1体のクリーチャーを目標にして通常のブリットを発射するか、あるいは円錐内のすべてのクリーチャーを攻撃する散弾を発射することができる。その説明に特記がない限り、散弾武器能力を持つキャノンだけがどう弾を発射することができる。散弾武器は円錐内のすべてのクリーチャーを攻撃するときに、円錐内のクリーチャーそれぞれに対して個別の攻撃ロールを行う。各攻撃ロールには－2ペナルティを受け、またそのダメージは狙いに基づくダメージまたは《渾身の一打》特技のようなダメージを増加させる特技によって修正できない。霧や煙、あるいはブラー、インヴィジビリティ、またはマイナー・イメージ呪文のような視認困難を与える効果は散弾攻撃を妨げない。いずれかのクリティカル可能状態となった攻撃ロールは、その攻撃ロール単独でクリティカル・ロールを行う。散弾射撃を行った火器はすべての攻撃ロールが不発を起こした場合のみ不発を起こす。散弾武器が不発により破裂した場合、不発半径内のすべてのクリーチャーに自身の3倍のダメージを与える。

火器の矢弾 FIREARM AMMUNITION

アイテム	市価	重量
錬金術カートリッジ（ドラゴンズ・プレス）	40 gp	—
錬金術カートリッジ（エンタングル・ショット）	40 gp	—
錬金術カートリッジ（フレア）	10 gp	—
錬金術カートリッジ（ペーパー、ブリットまたはペレット）	12 gp	—
錬金術カートリッジ（ソルト・ショット）	12 gp	—
黒色火薬（1服）	10 gp	—
黒色火薬（樽）	1,000 gp	5 ポンド
火器のブリット（1）	1 gp	—
金属カートリッジ	15 gp	—
ペレット（ひと握り）	1 gp	—
ピットッド・ブリット	5 gp	—

錬金術カートリッジ Alchemical Cartridge

タイプ	市価	重量
ドラゴンズ・プレス	40 gp	—
エンタングル・ショット	40 gp	—
フレア	10 gp	—
ペーパー	12 gp	—
ソルト・ショット	12 gp	—

錬金術カートリッジはブリットまたはペレット、ときにはより特殊な材料を加え、紙か布で包まれ蜜蝋、豚脂、あるいは獣脂で密封した、黒色火薬の準備済み梱包物である。多くの種類の錬金術カートリッジが存在し、最も単純なものは紙のカートリッジ——黒色火薬とペレットかブリットのいずれかとの単純な混合物である。錬金術カートリッジは火器への装填を容易にし、装填時間を1段階減少させるが（全ラウンド・アクションは標準アクションに、標準アクションは移動アクションに、そして移動アクションはフリー・アクションになる）、不安定になりがちである。錬金術カートリッジを発射する武器の不発値は各項目で記載されているだけ増加する。

エンタングルリング・ショット・カートリッジ / Entangling Shot Cartridge：この黒色火薬と射撃に耐えぬのに十分な強度を持つよう錬金術的に処理された樹脂の混合物は、ブランダーバス、ドラゴン・ピストル、あるいはその他の散弾武器にのみ装填できる。このカートリッジはこの武器で行われた円錐形の攻撃による命中を受けたものに半分のダメージを与えるが、射撃の命中したクリーチャーはDC 15の反応セーヴィング・スローを行わねばならず、失敗すると2d4ラウンドの間絡みつかれた状態になる。エンタングルリング・ショット・カートリッジは火器の不発値を2増加させる。

ソルト・ショット・カートリッジ / Salt Shot Cartridge：この黒色火薬と岩塩の混合物はブランダーバス、ドラゴン・ピストル、またはその他の散弾武器にのみ装填できる。ソルト・カートリッジは致傷ダメージの代わりに非致傷ダメージを与え、不発値を1増加させる。ソルト・カートリッジは散弾武器の円錐形の攻撃にのみ使用できる。

ドラゴンズ・プレス・カートリッジ / Dragon's Breath Cartridge：このカートリッジは発射時に散弾武器能力を持つ片手火器または両手火器の通常の攻撃の代わりに円錐形の炎を提供する錬金術的化合物を含んでいる。魔法的でない炎が散弾火器の円錐内のすべての目標に2d6ポイントの[火]ダメージを与える（DC 15の反応セーブで半減）。これらのカートリッジは散弾武器能力を持たない火器に使用することはできない。この矢弾は攻撃ロールを行う代わりにセーヴィング・スローを要求するため、不発のルールが若干異なる。ダメージ・ダイスのいずれかの出目が1であった場合、火器は不発を起こす。

フレア・カートリッジ / Flare Cartridge：その目標に命中する際、フレア・カートリッジは通常の半分のダメージしか与えないが、撃たれたクリーチャーは1ラウンドの間盲目状態になり（頑健DC 15でこれを目が眩んだ状態に減衰）、20フィートの爆発内のクリーチャーは1ラウンドの間目が眩んだ状態になる（頑健DC 15でこの効果を無効化する）。フレア・カートリッジは発光信号を送信するのにも便利である。フレア・カートリッジの射撃はブランダーバス、あるいはドラゴン・ピストルによる射撃でない限り火器の不発値を2増加させ、それらの場合には火器の不発値は1だけ増加する。フレアは1体のクリーチャーへの攻撃にのみ使用できる；散弾武器の円錐形の攻撃の射撃としては働かない。

ペーパー・カートリッジ / Paper Cartridge：この黒色火薬とペレットまたはブリットの単純な混合物は不発値を1増加させる。

Ultimate Equipment

アックス・マスケット Axe Musket

市価 1,600 gp

タイプ 黎明期の火器

この短いマスケットは銃身の終端に斧の刃を備えており、マスケットとバトルアックスの両方として使用することができる。高品質または魔法的なヴァージョンを作成する目的においてこの武器は双頭武器として扱われる。この火器が破損状態を得た場合、火器の部分と斧がともに破損状態であると見なされる。アックス・マスケットは矢弾としてブリット1つと1服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ1つのいずれかを使用する。アックス・マスケットは黎明期の火器である。

黒色火薬 Black Powder

Amount	市価	重量
1 服	10 gp	—
1 小樽	1,000 gp	5 ポンド

黒色火薬は火器を有効に機能させるための主要な爆発物の構成要素だが、大量のこの錬金術的物質は同様に自身をかなり破壊することもできる。キャノンの射撃には10服を必要とするが、1服の黒色火薬は多くの片手火器および両手火器で1回の射撃を行うのに十分な力を持つ。黒色火薬は多くの場合小樽（100服を保持する）で保存され輸送されるが、この量の火薬はそれ自体が危険になる。[火]、[電気]への曝露、あるいは不発による爆発は黒色火薬を爆発させる——この方法による小樽1つの爆発は20フィートの爆発内のすべてのものに5d6ポイントの[火]ダメージを与える（反応・半減、DC 15）。黒色火薬は火薬入れの中に保存することで爆発から守られる。

ブランダーバス Blunderbuss

市価 2,000 gp

タイプ 黎明期の火器

この武器はそのトランペット状の銃身からペレッツかブリットを発射する、有用な鳥撃銃または近接戦闘の個人防衛火器である。ブランダーバス（ラッパ銃）は15フィートの円錐状に燃えるペレッツを発射し、ブリットを撃つときは10フィートの射程単位を持つ。ブランダーバスは矢弾としてブリット1つまたはペレッツと1服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ1つを使用する。ブランダーバスは黎明期の火器である。

バックラー・ガン Buckler Gun

市価 750 gp

タイプ 黎明期の火器

このバックラーの前面には、バックラーを着用しながら射撃することができる小さな二連銃身の銃がついている。ダブルバレルド・ピストルと異なり、1度に1つの銃身でしか射撃できない。装填するためにはバックラーから銃を取り外す必要がある。バックラー・ガンのそれぞれの銃身は矢弾としてブリット1つと1服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ1つのいずれかを使用する。その扱いにくい構造のため、バックラー・ガンは常に利き手でない方の武器として扱われる。バックラー・ガンは黎明期の火器である。

コート・ピストル Coat Pistol

市価 750 gp

タイプ 黎明期の火器

他のより大きな火器よりも力強さに欠けるものの、このピストルは、ジャケットやコートに容易に隠すことができるほどに小さい。君はコート・ピストルを体のどこかに隠すための〈手先の早業〉判定に+2ボーナスを得る。コート・ピストルは矢弾としてブリット1つと1服の黒色火薬、また

は錬金術カートリッジ1つのいずれかを使用する。コート・ピストルは黎明期の火器である。

カルヴァリン Culverin

市価 4,000 gp

タイプ 黎明期の火器

ハンド・ボンバード（携行式射石砲）としても知られるカルヴァリンは、装填した火薬に点火するための小さな穴を除き一方の端を密閉した単純な滑腔管で構成されている。木製ストックは部分的に銃身を包み込んでおり、運搬時に比較的簡単に腕の下に保持できるようになっている。（壁、窓、あるいは支持脚などの）支持なしでカルヴァリンを射撃する場合、攻撃ロールに−4ペナルティが付与され、使用者は転倒して伏せ状態になる。カルヴァリンは矢弾として4服の黒色火薬とぶどう弾（一握りのペレッツ）を使用する。これらの諸元はオリジナルの手持ちのカルヴァリンを再現しているに過ぎないことに注意すること——その大型の子孫は大砲と見なされ、『Ultimate Combat』の攻城兵器のセクションで扱われる。カルヴァリンは黎明期の火器である。

ダガー・ピストル Dagger Pistol

市価 740 gp

タイプ 黎明期の火器

コート・ピストルと刃を組み合わせたダガー・ピストルは両方の武器として使用することができる。その構成の不格好さはこれらの単独の武器のいずれかが与えていた〈手先の早業〉判定へのボーナスを得られないことを意味する。高品質または魔法的なヴァージョンを作成する目的においてダガー・ピストルは双頭武器として扱われる。この火器が破損状態を得た場合、火器の部分とダガーがともに破損状態であると見なされる。ダガー・ピストルは矢弾としてブリット1つと1服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ1つのいずれかを使用する。ダガー・ピストルは黎明期の火器である。

ダブル・ハックバット Double Hackbut

市価 4,000 gp

タイプ 黎明期の火器

この二倍長のライフルはその銃身を軽量な二輪の砲架の旋回機構に搭載して固定するために一対の砲耳*1を使用する。砲架への搭載は全ラウンド・アクションである。砲架は使用者が装置を旋回でき、かつ戦闘中の安定性のために自身を速やかに支えられるように後脚を持つ。他の両手火器と異なり、ダブル・ハックバットは銃架に据えて射撃せねばならず、さもなくば攻撃ロールに−4ペナルティが付与され、反動に打ちのめされ伏せ状態になる。大型以上のクリーチャーはサイズ分類が1段階小さなダブル・ハックバットを通常の両手武器として、伏せ状態に打ちのめされる危険なしに銃架に据えずに射撃することができるが、不適切なサイズの武器を射撃することによる通常のペナルティを受ける。ダブル・ハックバットは黎明期の火器である。

ダブルバレルド・マスケット Double-barreled musket

市価 2,500 gp

タイプ 黎明期の火器

このマスケットは平行二連銃身を持つ；各銃身は個別のアクションとして独立した射撃を行うか、あるいは同じ攻撃で1度に発射することができる。両方の銃身を1度に発射する場合、その目標は両方とも同一のクリーチャーか物体でなければならない、また銃は激しく不正確になり各射撃は−4ペナルティを受ける。ダブルバレルド・マスケットのそれぞれの銃身は矢弾としてブリット1つと1服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ1つのいずれかを使用する。ダブルバレルド・マスケットは黎明期の火器である。

Ultimate Equipment

ダブルバレルド・ピストル Double-barreled pistol

市価 1,750 gp

タイプ 黎明期の火器

このピストルは平行二連銃身を持つ；各銃身は個別のアクションとして独立した射撃を行うか、あるいは同一アクションで1度に発射することができる。両方の銃身を1度に発射する場合、その目標は両方とも同一のクリーチャーか物体でなければならない、またピストルは激しく不正確になり各射撃は－4ペナルティを受ける。ダブルバレルド・ピストルは黎明期の火器である。

ダブルバレルド・ショットガン Double-barreled shotgun

市価 7,000 gp

タイプ 発展した火器

この二連銃身のショットガンは1度に1つの銃身か、1回の攻撃として両方を同時にかのいずれかを射撃できる。ブリットを発射する二重射撃は不正確であり、両方の攻撃に－4ペナルティを受ける。ブリットを発射する二重射撃は1体のクリーチャーのみを目標とし、各銃身のダメージを2d6ポイント（小型）または2d8ポイント（中型）、合計で4d6または4d8ポイントのダメージに増加する。ダブルバレルド・ショットガンは矢弾として（ブリット1つかペレットのいずれかを装填する）金属カートリッジを使用する。ダブルバレルド・ショットガンは発展した火器である。

ドラゴン・ピストル Dragon Pistol

市価 1,000 gp

タイプ 黎明期の火器

小型のブレンダーパスのようなドラゴン・ピストルはその広がった銃身からペレットかブリット1つを発射する。ドラゴン・ピストルはペレットを発射するとき15フィートの円錐形に発射し、ブリットを撃つときは10フィートの射程単位を持つ。矢弾に関して、ドラゴン・ピストルは矢弾としてブリット1つかペレットのぶどう弾と1服の黒色火薬、あるいは錬金術カートリッジ1つ（ブリットかペレットのいずれかの）のいずれかを使用する。ドラゴン・ピストルは黎明期の火器である。

ファイアー・ランス Fire Lance

市価 25 gp

タイプ 黎明期の火器

この原始的な火器は単なる長い管であり、点火すると短い炎の塊とジャヴェリンを推進させる。他の火器と異なりファイアー・ランス（火槍）は非常に不正確であり、接触ACではなくACを目標にする。ファイアー・ランスは不発の効果を決定する目的において、常に破損状態であるものとして扱われる。ファイアー・ランスは矢弾としてジャヴェリン1本と2服の黒色火薬を使用する。ファイアー・ランスは黎明期の火器である。

火器ブリット Firearm bullet

市価 1 gp

タイプ 矢弾

多くの片手火器および両手火器の矢弾である火器ブリットは、一般に小さな鉛かその他の金属の弾の形状を取る。火器ブリットの重量は30発で1/2ポンドである。

金属カートリッジ Metal Cartridge

市価 15 gp

タイプ 矢弾

これらの錬金術カートリッジのより丈夫なヴァージョンは発展した火器の矢弾となる。これらはブリットかペレットのいずれかを保持できる。

マスケット musket

市価 1,500 gp

タイプ 黎明期の火器

この長銃身の火器はピストルよりはるかに大きな射程を持つ。マスケット（前装式歩兵銃）はその矢弾としてブリット1つと1服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ1つのいずれかを使用する。マスケットは黎明期の火器である。

ペレット Pellets

市価 1 gp

タイプ 矢弾

岩やその他の硬質な材料の小さな細片はペレット代わりに使用することができるが、1握りのペレットは1服の黒色火薬とともに一般に散弾武器能力を持つ片手火器および両手火器の矢弾として使用される。散弾武器の円錐形の攻撃の発射をする際にペレット以外のものまたは錬金術カートリッジを使用すると武器の不発範囲が1増加する（この増加は標準的な矢弾に切り替えることによって除去することができるが）。ペレットの重量は30握りで1/2ポンドである。

ペッパーボックス Pepperbox

市価 3,000 gp

タイプ 黎明期の火器

このピストルは1本ではなく6本の銃身を持つ。銃身の外装全体は射撃の間に素早く手で回転させることができ（片手の自由を必要とするフリー・アクション）、武器が装填を必要とする前に6つのブリットすべてを発射することができる。ペッパーボックスの各銃身は矢弾としてブリット1つと1服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ1つのいずれかを使用する。ペッパーボックスは黎明期の火器である。

ペッパーボックス・ライフル Pepperbox Rifle

市価 7,000 gp

タイプ 発展した火器

のライフルの4つの銃身は射撃の間に素早く手で回転させることができる（フリー・アクション）回転式の外装に据えられている。ペッパーボックス・ライフルは矢弾として金属カートリッジを使用する。ペッパーボックス・ライフルは発展した火器である。

ピストル Pistol

市価 1,000 gp

タイプ 黎明期の火器

この基本的な単発式のピストル（拳銃）はほとんどのキャンペーンにおいては未だ羨望や高貴の対象となるのに十分なほど珍しいものの、最も一般的な火器の1つである。火を吐くドラゴンの形をした激しく華美な逸品から、より一般的な木製の握りを備えたピストルまで、あるいは引き金装置のついた単なる金属管以外の何物でもないような代物まで、ピストルは異なる様々な形態を取ることができる。

ピストルは矢弾としてブリット1つと1服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ1つのいずれかを使用する。ピストルは黎明期の火器である。

ピッテッド・ブリット Pitted Bullet

市価 5 gp

タイプ 矢弾

この矢弾は特殊な配合の毒化合物を適用して入れることのできる小さなあばた状の溝が刻まれている。毒化合物は錬金術的に固体状に還元された標準的な毒の派生物である。これは標準の致傷毒か接触毒のいずれかから毒のDC＋4に等しい〈製作：毒〉判定に成功することで作り出すことが

Ultimate Equipment

できる。ピッテッド・ブリットに処置する目的で予め準備された毒化合物を購入する価格はその毒の基本価格+ 20 gp に等しい。1 度作成すると、化合物を矢弾のくぼみに貼りつけて強化することができる。完了すると、ブリットは適切な火器から発射することができ、その目標に衝突するときに毒化合物を放出するが、その毒の DC は 2 減少する。ピッテッド・ブリットは錬金術カートリッジに使用することはできない。表の価格には毒の価格は含まれていない。

リヴォルヴァー Revolver
市価 4,000 gp
タイプ 発展した火器

リヴォルヴァー（回転式連発拳銃）は 6 つの薬室を含む回転シリンダーを備えたピストルである。各薬室には金属カートリッジ 1 つを保持することができ、1 つのカートリッジを射撃すると、シリンダーは自動的に回転して（追加の手やアクションは必要ない）、次の薬室が射撃準備される。リヴォルヴァーは矢弾として金属カートリッジを使用する。リヴォルヴァーは発展した火器である。

ライフル Rifle
市価 5,000 gp
タイプ 発展した火器

この改良されたマスキットは、単純な火器から発射された弾丸が横転してくるくと回転することを防ぎ、弾道を安定させるため、銃弾に回転と螺旋運動を与えるための旋条を刻んだ銃身を搭載している。結果として、ライフル（小銃）は黎明期の長口径火器よりも著しく正確に遠くに射撃できる。

ライフルは矢弾として金属カートリッジを使用する。ライフルは発展した火器である。

ショットガン Shotgun
市価 5,000 gp
タイプ 発展した火器

このブレンダーバスの発展版はペレッツを発射する時に 30 フィートの円錐状に射撃し、ブリット 1 つ（しばしばスラグと呼ばれる）を発射するときは 20 フィートの射程単位を持つ。ショットガン（散弾銃）はシンプルかつ機能的であるか、銃床や遊底に彫刻や象嵌を施されそれ自体が芸

術品であるかの、いずれでもありうる。上流階級に用いられるショットガンはしばしば狩猟の動物、家紋、あるいは精巧な製造者の印などのイメージで装飾されている。

ショットガンは矢弾として（ブリット 1 つかペレッツのいずれかを装填する）金属カートリッジを使用する。ショットガンは発展した火器である。

ソード・ケイン・ピストル sword cane Pistol
市価 775 gp
タイプ 黎明期の火器

組み合わせ武器であるこの銃はコート・ピストルとソード・ケインを掛け合わせている。この武器の高品質または魔法的なヴァージョンを作成する目的においてソード・ケイン・ピストルは双頭武器として扱われる。ピストルに取り付けたことにより武器の性質はやや隠しくくなる。観察者は抜かれていないソード・ケイン・ピストルが単なる杖ではなく武器であることを認識するために DC 15 の〈知覚〉判定に成功しなければならない；観察者がこの武器を手にとることができた場合は DC は 5 に減少する。ソード・ケイン・ピストルは矢弾としてブリット 1 つと 1 服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ 1 つのいずれかを使用する。武器のピストルの部分に装填を行うためには武器の剣の部分を抜かなければならない。ソード・ケイン・ピストルは黎明期の火器である。

ウォーハンマー・マスキット Warhammer Musket
市価 1,600 gp
タイプ 黎明期の火器

このマスキットは銃身の終端にウォーハンマーの頭を持ち、マスキットとウォーハンマーの両方として使用することができる。高品質または魔法的なヴァージョンを作成する目的においてこの武器は双頭武器として扱われる。この火器が破損状態を得た場合、火器の部分とウォーハンマーがともに破損状態であると見なされる。ウォーハンマー・マスキットは矢弾としてブリット 1 つと 1 服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ 1 つのいずれかを使用する。ウォーハンマー・マスキットは黎明期の火器である。

火器

	市価	ダメージ (中型)	ダメージ (中型)	クリティ カル	射程	不発	装弾 数	重量	タイプ	特殊
片手遠隔武器（黎明期の火器）										
バックラー・ガン	750 gp	1d4	1d6	× 4	10 フィート	1 (5 フィート)	2	6 ポンド	殴打および刺突	—
コート・ピストル	750 gp	1d3	1d4	× 3	10 フィート	1 (5 フィート)	1	1 ポンド	殴打および刺突	—
ダガー・ピストル	740 gp	1d3	1d4	× 3	10 フィート	1 (5 フィート)	1	1 ポンド	殴打および刺突	—
ダブルバレルド・ピストル	1,750 gp	1d6	1d8	× 4	20 フィート	1～2 (5 フィート)	2	5 ポンド	殴打および刺突	—
ドラゴン・ピストル	1,000 gp	1d4	1d6	× 4	20 フィート	1～2 (5 フィート)	1	3 ポンド	殴打および刺突	散弾
ベッパボックス	3,000 gp	1d6	1d8	× 4	20 フィート	1～2 (5 フィート)	6	5 ポンド	殴打および刺突	—
ピストル	1,000 gp	1d6	1d8	× 4	20 フィート	1 (5 フィート)	1	4 ポンド	殴打および刺突	—
ソード・ケイン・ピストル	775 gp	1d3	1d4	× 3	10 フィート	1 (5 フィート)	1	1 ポンド	殴打および刺突	—
両手遠隔武器（黎明期の火器）										
アックス・マスキット	1,600 gp	1d6	1d8	× 4	30 フィート	1～2 (5 フィート)	1	6 ポンド	殴打および刺突	—
ブレンダーバス	2,000 gp	1d6	1d8	× 2	特殊	1～2 (10 フィート)	1	8 ポンド	殴打および刺突	散弾
カルヴァリン	4,000 gp	2d6	2d8	× 4	30 フィート	1 (10 フィート)	1	40 ポンド	殴打および刺突	散弾
ダブル・ハックバット	4,000 gp	2d10	2d12	× 4	50 フィート	1～2 (5 フィート)	2	18 ポンド	殴打および刺突	—
ダブルバレルド・マスキット	2,500 gp	1d10	1d12	× 4	40 フィート	1～3 (5 フィート)	2	11 ポンド	殴打および刺突	—
ファイアー・ランス	25 gp	1d4	1d6	× 4	10 フィート	1～4 (5 フィート)	1	4 ポンド	刺突	—
マスキット	1,500 gp	1d10	1d12	× 4	40 フィート	1～2 (5 フィート)	1	9 ポンド	殴打および刺突	—
ウォーハンマー・マスキット	1,600 gp	1d6	1d8	× 4	30 フィート	1～2 (5 フィート)	1	6 ポンド	殴打および刺突	—
片手遠隔武器（発展した火器）										
リヴォルヴァー	4,000 gp	1d6	1d8	× 4	20 フィート	1	6	4 ポンド	殴打および刺突	—
両手遠隔武器（発展した火器）										
ダブルバレルド・ショットガン	7,000 gp	1d6	1d8	× 2	20 フィート	1～2	2	15 ポンド	殴打および刺突	散弾
ベッパボックス・ライフル	7,000 gp	1d8	1d10	× 4	80 フィート	1～2	4	15 ポンド	殴打および刺突	—
ライフル	5,000 gp	1d8	1d10	× 4	80 フィート	1	1	12 ポンド	殴打および刺突	—
ショットガン	5,000 gp	1d6	1d8	× 2	20 フィート	1～2	1	12 ポンド	殴打および刺突	散弾

ファイターの武器グループ

ファイター・クラスの武器修練能力の目的に関して武器グループを以下のように定義する（GM はこれらのグループに他の武器を追加したり、全く新しいグループを追加してもよい）。

斧 AXES

バルディッシュ、バトルアックス、ドワーヴン・ウォーアックス、グレートアックス、ハンドアックス、ヘヴィ・ピック、フックト・アックス、ナツクル・アックス、ライト・ピック、マトック、オーク・ダブル・アックス、パタ、およびスローイング・アックス。

大剣 Blades, Heavy

バスタード・ソード、チャクラム、ダブル・チキン・セイバー、ダブル・ウォーキング・スティック・カタナ、エルヴン・カーヴ・ブレード、ファルカタ、ファルシオン、グレート・テルピーチェ、グレートソード、カタナ、コピシュ、ロングソード、ナインリング・ブロードソード、ノダチ、ロカカ・ソード、ソートゥース・サーベル、シミター、サイズ、セヴンブランチド・ソード、ショートル、テンブル・ソード、テルピーチェ、およびツイー・ブレード・ソード。

小剣 Blades, Light

ベイオネット、パタフライ・ソード、ダガー、ドッグスライサー、グラディウス、フンガ・ムンガ、カマ、カランビット、ククリ、パタ、クアドレンス、レイピア、ショート・ソード、シカ、シッケル、スターナイフ、ソード・ケイン、ソードブレイカー・ダガー、およびワキサシ。

弓 Bows

コンボジット・ロングボウ、コンボジット・ショートボウ、ロングボウ、およびショートボウ。

近距離武器 Close

アーマー・スパイク、ベイオネット、プラス・ナックル、ダン・ボン、オーメイ・ピアッサー、ファイティング・ファン、ガントレット、ヘヴィ・シールド、アイアン・ブラシ、ライト・シールド、マドウ、メーラー・クラブ、パンチング・ダガー、サップ、シゾール、シールド・スパイク、スパイクト・ガントレット、テッコウ・カギ、トンファ、素手打撃、ウッデン・ステーク、およびウーシュウ・ダーツ。

弩 crossbows

ダブル・クロスボウ、ハンド・クロスボウ、ヘヴィ・クロスボウ、ライト・クロスボウ、リピーティング・ハンド・クロスボウ、リピーティング・ヘヴィ・クロスボウ、リピーティング・ライト・クロスボウ、チューブ・アロー・シューター、アンダーウォーター・ライト・クロスボウ、およびアンダーウォーター・ヘヴィ・クロスボウ。

双頭武器 Double

ボウ・スタッフ、ダイア・フレイル、ダブル・ウォーキング・スティック・カタナ、ダブルチェインド・カマ、ドワーヴン・アーグロシュ、ノーム・フックト・ハンマー、クサリガマ、オーク・ダブル・アックス、クォータースタッフ、およびツイー・ブレード・ソード。

※訳注：原文は「AXES」だが、Double（双頭武器）の誤植と思われる。

火器 Firearms

すべての片手、両手、および攻城火器。

フレイル flails

チェイン・スピア、ダイア・フレイル、ダブル・チェインド・カマ、フレイル（ライト・フレイル）、フライング・ブレード、ヘヴィ・フレイル、クサリガマ、キョケツ・ショゲ、メテオ・ハンマー、モーニングスター、ナインセクション・ウィップ、ヌンチャク、サンセツコン、スコープオン・ウィップ、スパイクト・チェイン、ウルミ、およびウィップ。

ハンマー hammers

アキリス、バトル・アスペルジラム、クラブ、アース・ブレイカー、グレートクラブ、ヘヴィ・メイス、ライト・ハンマー、ライト・メイス、メーラー・クラブ、タイアハ、テツボウ、ワハика、およびウォーハンマー。

モンク monk

ボウ・スタッフ、プラス・ナックル、パタフライ・ソード、セスタス、ダン・ボン、ダブル・チェインド・カマ、ダブル・チキン・セイバー、オーメイ・ピアッサー、ファイティング・ファン、ジュッテ、カマ、クサリガマ、キョケツ・ショゲ、ルンチュアン・タモ、モンクス・スピード、ナインリング・ブロードソード、ナインセクション・ウィップ、ヌンチャク、クォータースタッフ、ロープ・ダーツ、サイ、サンセツコン、セヴンブランチド・ソード、シャン・ゴウ、シュリケン、シャンガム、タイガー・フォーク、トンファ、トライポイント・ダブルエッジド・ソード、素手打撃、ウルミ、およびウーシュウ・ダーツ。

肉体武器 natural

素手打撃および、噛みつき、爪、突き刺し、尾、翼などのすべての肉体武器。

ポールアーム polearms

バルディッシュ、ベク・ド・コルバン、ビル、グレイヴ、グレイヴギザーム、ギザーム、ハルバード、フックト・ランス、ホースチョッパー、ルツェルン・ハンマー、マンキャッチャー、モンクス・スピード、オーガ・フック、ナギナタ、ノダチ、ランサー、およびタイガー・フォーク。

攻城兵器 Siege engines

バリスタ、ボンバード、カタバルト、コルウス、ファイアードレイク、ファイアーワーム、ギャラリー、ラム、シージ・タワー、スプリングル、トレビュシェット、およびその他のすべての攻城兵器（より詳細は『Ultimate Combat』を参照）。

槍 spears

アメントウム、ボア・スピア、ジャヴェリン、ハーブーン、ランス、ロングスピア、ピルム、ショートスピア、シバット、スピア、タイガー・フォーク、およびトライデント。

投擲武器 Thrown

アキリス、アメントウム、アトラトル、ブローガン、ボーラ、ブーメラ、チャクラム、クラブ、ダガー、ダーツ、ハーフリング・スリング・スタッフ、ハーブーン、フンガ・ムンガ、ジャヴェリン、ラッソ、ケストロス、ライト・ハンマー、ネット、ボイズンド・サンド・チューブ、ロープ・ダーツ、ショートスピア、シュリケン、スリング、スナッグ・ネット、スピア、スターナイフ、スローイング・アックス、スローイング・シールド、トライデント、およびウーシュウ・ダーツ。

防具 ARMOR

大部分の者たちにとっては、防具は世界に荒ぶる脅威や危険から自分を守る最も単純な方法である。キャラクターの多くは最も単純な鎧しか身につけられず、盾を使うことができる者はさらに少ない。

『鎧と盾』表の防具の項目には以下の情報が含まれている。

価格：表中に金貨で表された価格は小型ないし中型の人型生物用のものである。その他のクリーチャー用の防具については、『標準的でないクリーチャー用の防具』表を参照。

鎧ボーナス／盾ボーナス：鎧はアーマー・クラス（AC）に鎧ボーナスを与え、盾は AC に盾ボーナスを与える。鎧の鎧ボーナスは、鎧ボーナスを与えるその他の効果とは累積しない。これと同様、盾の盾ボーナスは、盾ボーナスを与えるその他の効果とは累積しない。鎧の各分類（軽装、中装、あるいは重装）ごとに、防具は最も低い AC ボーナスから最も高い AC ボーナスへの順で並べられている。

【敏捷力】ボーナス上限：この値は、その種類の鎧が許容する AC への【敏捷力】ボーナスの上限である。着用者の AC を決定する際、この数値を超える【敏捷力】ボーナスはこの数値まで下がってしまう。重い鎧ほど動きをさまたげ、打撃をかわす能力を落とす。この制限により、他の【敏捷力】に基づく能力が減少することはない。ダッシュ（一）はその防具がキャラクターの【敏捷力】ボーナス上限に影響を与えないことを表す。

たとえ防具によりキャラクターの【敏捷力】ボーナスが 0 になっても、【敏捷力】ボーナスを失ったものとして扱われるわけではない。

AC に適用される【敏捷力】ボーナス上限は、キャラクターにかかる負荷（＝持ち運んでいる装備品の総重量。防具も含む）によっても制限される。

盾：タワー・シールドを除き、盾は【敏捷力】ボーナス上限に影響しない。

防具による判定ペナルティ：レザー（革鎧）よりも重い防具と盾はどれも、【筋力】と【敏捷力】に基づくすべての技能判定に“防具による判定ペナルティ”を適用する。キャラクターの負荷によっても防具による判定ペナルティがかかることがある。

盾：鎧を着け盾を使っている場合、鎧と盾の両方の“防具による判定ペナルティ”が適用される。

つけている防具に習熟していないなら：使用に習熟していない防具を着けている場合、攻撃ロール、【筋力】と【敏捷力】に基づく技能判定に、その防具の“防具による判定ペナルティ”が適用される。鎧に未習熟であることのペナルティと盾に未習熟であることのペナルティは累積する。

鎧を着て眠る時は：中装鎧や重装鎧を着たまま寝たら、翌日は自動的に疲労状態になる。【筋力】と【敏捷力】に－2 のペナルティを受け、突撃や疾走ができなくなる。軽装鎧を着たまま寝ても疲労状態にはならない。

秘術呪文失敗率：防具は秘術呪文を発動する際の身振りを妨げる。秘術呪文の使い手は、防具を着けている場合、秘術呪文失敗の可能性に直面することになる。バード、メイガス、およびサモナーは特定の鎧を着ていたリ盾を使ってもクラス呪文リストから呪文を発動する際に秘術呪文失敗率の影響を受ずに済むクラス特徴を持っている。

防具を着けて秘術呪文を発動するには：防具を着けて秘術呪文を発動する場合、秘術呪文失敗ロールを行わねばならない。『鎧と盾』表の秘術呪文失敗率の欄にあるのが、呪文が失敗して失われる確率（％）である。ただし呪文に動作要素がないなら、秘術呪文失敗ロールなしで発動できる。

盾：鎧を着て盾を使っている場合、両方の秘術呪文失敗率を足して、合計の失敗率を求める。

移動速度：中装鎧や重装鎧を着ていると移動が遅くなる。『鎧と盾』表の移動速度の欄の数字が、その鎧を着ているときの移動速度である。人間、エルフ、ハーフエルフ、ハーフオークは荷重なしの時の移動速度が 30 フィートである。これらの種族は前者の数字を使う。ドワーフ、ノーム、ハーフリングは荷重なしの時の移動速度が 20 フィートである。これらの種族は後者の数字を使う。ドワーフの地上での移動速度は中装鎧・重装鎧着用時や、中荷重・重荷重時にも 20 フィートのままであることに注意。

盾：盾は移動速度に影響しない。

重量：この欄は中型サイズのクリーチャー用の防具の重量である。小型サイズのキャラクター用なら重量が 1/2 になり、大型サイズのキャラクター用なら重量が 2 倍になる。

防具の特殊機能 ARMOR SPECIAL FEATURES

一部の防具、特に原始的な素材で作られたものは、標準的な装備よりも劣っている。これらの防具は壊れやすい特殊機能を持っている。

壊れやすい / Fragile：壊れやすい品質の防具は重い打撃を受けた時にバラバラになる。攻撃者が壊れやすい防具を着用したクリーチャーへの攻撃ロールを 20 の出目で命中させ、（そのクリーチャーがクリティカル・ヒットに対する完全耐性を持つ場合でさえ）クリティカル・ヒットが確定した場合、防具は破損状態になる。既に破損状態だった場合、防具は破壊される。壊れやすい防具は 20 の出目でクリティカル可能状態に入った場合にのみ破損状態になるか破壊される。

高品質または魔法の壊れやすい防具はそのアイテムの説明や特殊な素材の説明に別記がない限り、こうした欠点を持たない。

この方法によって破損状態になった場合、その防具はそのヒット・ポイントの半分＋1 ポイントのダメージを受けているものと見なす。このダメージは、《野外修理》特技のような防具に破損状態を与えた効果に対処する何らかの手段か、あるいは破損状態で説明されている修理方法のいずれかによって修復される。破損状態を与える効果が取り除かれた場合、防具は破損状態が適用された時に失ったヒット・ポイントを回復する。（武器破壊の戦技のような）防具に対する攻撃によるダメージは、破損状態を取り除く効果によって回復することはできない。

高品質の防具 MASTERWORK ARMOR

武器と同様、鎧や盾も高品質版のものが買える。この見事なつくりの品々は、普通の鎧や盾と同じように機能するが、ただ“防具による判定ペナルティ”が 1 少ない。

マスターワーク・トランスフォーメーション呪文は高品質でない武器を高品質の武器に変換する。魔法を用いることなく製作後に高品質という性質を鎧または盾に加えることはできない；高品質のアイテムとして製作される必要がある（〈製作〉技能参照）。

高品質の鎧や盾の価格は、同じ種類の通常の鎧や盾の市価に 150 gp を

Ultimate Equipment

加えたものである。

鎧や盾が高品質だからといって、攻撃ロールやダメージ・ロールにボーナスが付くことはない。たとえその鎧や武器を武器として使ってもである。

魔法の鎧や盾は自動的に高品質のものと見なされる。

鎧や盾の一部は武器として用いることができるにも関わらず、攻撃ロールへの強化ボーナスを付与するためにそのようなアイテムを高品質に製作することはできない。しかしながら、スパイクによって行われる攻撃の攻撃ロールへの強化ボーナスを付与するために高品質のアーマー・スパイクおよびシールド・スパイクを製作することはできる。

変則ルール：ダメージ減少としての防具 VARIANT RULE: ARMOR AS DR

防具とアーマー・クラスのシステムは目標にしっかりと当てられなかったか、あるいは害をもたらすほど十分な精度を得られなかった攻撃を、実際の失敗と同様に表される“失敗した”攻撃ロールに抽象化している。一部のプレイヤーと GM は失敗した攻撃ロールは実際に失敗であり、成功した攻撃によるダメージ・ポイントを防具が吸収するような異なるシステムを好むかもしれない。

このようなゲーム装置のための変則ルールは『Ultimate Combat』で紹介されている。このシステムにおいては、クリーチャーはアーマー・クラスの代わりに（クリーチャーに命中させることがどのくらい簡単、あるいは難しいかを表す）防御値を持ち、防具のアーマー・クラスの値は迫り来る攻撃に対して何ポイントの DR を与えられるかを示す。これにより防具を着用するクリーチャーにとって記録の手間は増えるが、より多くの満足な結果を与える可能性がある。

変則ルール：段階的な鎧 VARIANT RULE: PIECEMEAL ARMOR

『Pathfinder Roleplaying Game』におけるすべての防具は、君が一揃いの全身鎧を扱うとき、完全に身に着けているか、まったく身に着けていないかのどちらかであると仮定している。しかしながら、時には全身鎧を完全に装着する時間がなかったり、完全な全身鎧に手が届かなかったりして、完全なセットの一部だけを着用して間に合わせなければならないこともある。このような選択のための変則ルールは『Ultimate Combat』で紹介されている。これにより防具を着用するクリーチャーにとって記録の手間は増えるが、より多くの満足な結果を与える可能性がある。

標準的でないクリーチャー用の防具 ARMOR FOR UNUSUAL CREATURES

飛び抜けて大きいクリーチャーや小さいクリーチャー用の防具、（ホースのような）人型生物以外のクリーチャー用の防具は、『鎧と盾』表にあるものとは市価も重量も違う。以下の表のしかるべき横列を参照して、市価と重量の項にある倍数を、その防具の市価と重量に掛け合わせる。

標準的でないクリーチャー用の防具 ARMOR FOR UNUSUAL CREATURES

サイズ	人型 市価	重量	非人型 市価	重量
超小型以下*	× 1/2	× 1/10	× 1	× 1/10
小型	× 1	× 1/2	× 2	× 1/2
中型	× 1	× 1	× 2	× 1
大型	× 2	× 2	× 4	× 2
超大型	× 4	× 5	× 8	× 5
巨大	× 8	× 8	× 16	× 8
超巨大	× 16	× 12	× 32	× 12

* 鎧ボーナスを 1/2 にすること。

鎧の着脱 GETTING INTO AND OUT OF ARMOR

鎧を着たり脱いだりすることは、時には複雑な手順となる。鎧を着るのにかかる時間は、鎧のタイプによって違う（以下の表を参照）。

着る：この欄は、その鎧を着るのにかかる時間を示す（1分＝10ラウンド）。盾を準備する（盾に腕を通す）のは1移動アクションですむ。

急いで着る：この欄は、鎧を急いで着る時にかかる時間を示す。急いで着た鎧は、“防具による判定ペナルティ”も鎧ボーナスも普通より1ポイント悪くなる。

脱ぐ：この欄は、鎧を脱ぐのにかかる時間を示す。盾を腕から外して落とすのは1移動アクションですむ。

鎧の着脱 DONNING ARMOR

タイプ	着る	急いで着る	脱ぐ
盾（どれでも）	1 移動アクション	—	1 移動アクション
パデッド、レザー、ハイド、スタ デッド・レザー、チェイン・シャ ツ	1 分	5 ラウンド	1 分 ¹
プレストプレート、スケイル・メ イル、チェインメイル、バンデッ ド・メイル、スプリント・メイル	4 分 ¹	1 分	1 分 ¹
ハーフプレート、フル・プレート	4 分 ²	4 分 ¹	1d4 + 1 分 ¹

¹ 他人の助けがあるなら時間を半分にすること。何も他のことをしていないキャラクターが1人いれば、隣接するキャラクター1～2人を助けることができる。2人のキャラクターがお互い同時に鎧を着るのを助け合うことはできない。

² この種の鎧を普通に着るには他人の助けが要る。助けなしでは“急いで着る”としかできない。

Ultimate Equipment

鎧と盾 ARMOR AND SHIELDS

軽装鎧	市価	鎧ボーナス／ 盾ボーナス	【敏捷力】ボ ナス上限	防具による判 定ペナルティ	秘 術 呪 文 失敗率	移動速度 30 フィート	移動速度 20 フィート	重量 ¹
ハラマキ	3 gp	+ 1	—	0	0%	30 フィート	20 フィート	1 ポンド
パデッド	5 gp	+ 1	+ 8	0	5%	30 フィート	20 フィート	10 ポンド
キルテッド・クロース	100 gp	+ 1	+ 8	0	10%	30 フィート	20 フィート	15 ポンド
シルケン・セレモニアル	30 gp	+ 1	—	0	0%	30 フィート	20 フィート	4 ポンド
ラメラ・キュイラス	15 gp	+ 2	+ 4	0	5%	30 フィート	20 フィート	8 ポンド
レザー	10 gp	+ 2	+ 6	0	10%	30 フィート	20 フィート	15 ポンド
パレード	25 gp	+ 3	+ 5	− 1	15%	30 フィート	20 フィート	20 ポンド
スタデッド・レザー	25 gp	+ 3	+ 5	− 1	15%	30 フィート	20 フィート	20 ポンド
ウッデン	20 gp	+ 3	+ 3	− 1	15%	30 フィート	20 フィート	25 ポンド
チェイン・シャツ	100 gp	+ 4	+ 4	− 2	20%	30 フィート	20 フィート	25 ポンド
革製ラメラ	60 gp	+ 4	+ 3	− 2	20%	30 フィート	20 フィート	25 ポンド
中装鎧	市価	鎧ボーナス／ 盾ボーナス	【敏捷力】ボ ナス上限	防具による判 定ペナルティ	秘 術 呪 文 失敗率	移動速度 30 フィート	移動速度 20 フィート	重量 ¹
アーマード・コート	50 gp	+ 4	+ 3	− 2	20%	20 フィート	15 フィート	20 ポンド
ハイド	15 gp	+ 4	+ 4	− 3	20%	20 フィート	15 フィート	25 ポンド
ドウマル	200 gp	+ 5	+ 4	− 4	25%	20 フィート	15 フィート	30 ポンド
キッコウ	30 gp	+ 5	+ 4	− 3	20%	20 フィート	15 フィート	25 ポンド
角製ラメラ	100 gp	+ 5	+ 3	− 4	25%	20 フィート	15 フィート	30 ポンド
スケイル・メイル	50 gp	+ 5	+ 3	− 4	25%	20 フィート	15 フィート	30 ポンド
アジュール・プレストプレート	400 gp	+ 6	+ 3	− 4	25%	20 フィート	15 フィート	25 ポンド
プレストプレート	200 gp	+ 6	+ 3	− 4	25%	20 フィート	15 フィート	30 ポンド
チェインメイル	150 gp	+ 6	+ 2	− 5	30%	20 フィート	15 フィート	40 ポンド
フォーミラー	45 gp	+ 6	+ 2	− 5	30%	20 フィート	15 フィート	45 ポンド
鋼鉄製ラメラ	150 gp	+ 6	+ 3	− 5	25%	20 フィート	15 フィート	35 ポンド
マウンテン・パターン	250 gp	+ 6	+ 3	− 4	30%	20 フィート	15 フィート	40 ポンド
重装鎧	市価	鎧ボーナス／ 盾ボーナス	【敏捷力】ボ ナス上限	防具による判 定ペナルティ	秘 術 呪 文 失敗率	移動速度 30 フィート	移動速度 20 フィート	重量 ¹
バンデッド・メイル	250 gp	+ 7	+ 1	− 6	35%	20 フィート ²	15 フィート ²	35 ポンド
クサリ・グソク	350 gp	+ 7	+ 1	− 7	35%	20 フィート ²	15 フィート ²	45 ポンド
鉄製ラメラ	200 gp	+ 7	+ 0	− 7	40%	20 フィート ²	15 フィート ²	50 ポンド
スプリント・メイル	200 gp	+ 7	+ 0	− 7	40%	20 フィート ²	15 フィート ²	45 ポンド
タタミドウ	1,000 gp	+ 7	+ 3	− 6	35%	20 フィート ²	15 フィート ²	45 ポンド
アジュール・ハーフプレート	850 gp	+ 8	+ 0	− 7	40%	20 フィート ³	15 フィート ³	55 ポンド
ハーフプレート	600 gp	+ 8	+ 0	− 7	40%	20 フィート ²	15 フィート ²	50 ポンド
石製ラメラ	500 gp	+ 8	+ 0	− 7	40%	20 フィート ²	15 フィート ²	45 ポンド
オオヨロイ	1,700 gp	+ 8	+ 2	− 6	35%	20 フィート ²	15 フィート ²	45 ポンド
フル・プレート	1,500 gp	+ 9	+ 1	− 6	35%	20 フィート ²	15 フィート ²	50 ポンド
盾	市価	鎧ボーナス／ 盾ボーナス	【敏捷力】ボ ナス上限	防具による判 定ペナルティ	秘 術 呪 文 失敗率	移動速度 30 フィート	移動速度 20 フィート	重量 ¹
バックラー	5 gp	+ 1	—	− 1	5%	—	—	5 ポンド
クラール	12 gp	+ 1	—	− 1	5%	—	—	6 ポンド
鋼鉄製ライト・クイックドロウ	59 gp	+ 1	—	− 2	5%	—	—	7 ポンド
鋼鉄製ライト	9 gp	+ 1	—	− 1	5%	—	—	6 ポンド
木製ライト・クイックドロウ	53 gp	+ 1	—	− 2	5%	—	—	6 ポンド
木製ライト	3 gp	+ 1	—	− 1	5%	—	—	5 ポンド
革製マドゥ	40 gp	+ 1	—	− 2	5%	—	—	5 ポンド
鋼鉄製マドゥ	50 gp	+ 1	—	− 2	5%	—	—	6 ポンド
鋼鉄製ヘヴィ	20 gp	+ 2	—	− 2	15%	—	—	15 ポンド
木製ヘヴィ	7 gp	+ 2	—	− 2	15%	—	—	10 ポンド
タワー	30 gp	+ 4 ⁴	+ 2	− 10	50%	—	—	45 ポンド
その他	市価	鎧ボーナス／ 盾ボーナス	【敏捷力】ボ ナス上限	防具による判 定ペナルティ	秘 術 呪 文 失敗率	移動速度 30 フィート	移動速度 20 フィート	重量 ¹
アーマー・スパイク	+ 50 gp	—	—	—	—	—	—	+ 10 ポンド
ロケット・ガントレット	+ 8 gp	—	—	特殊	該当なし ⁵	—	—	+ 5 ポンド
シールド・スパイク	+ 10 gp	—	—	—	—	—	—	+ 5 ポンド

¹ 表の重量は中型サイズのキャラクター用のもの。小型サイズのキャラクター用の防具は重量が半分、大型サイズのキャラクター用の防具は重量が2倍になる。

² 重装鎧を着て疾走する場合、移動速度の4倍ではなく、3倍しか動けない。

³ アジュール・ハーフプレートを着て疾走する場合、通常の重装鎧のように移動速度の3倍ではなく、4倍の移動速度で動くことができる。

⁴ タワー・シールドはACへのボーナスではなく、遮蔽を与えることもできる。本文参照。

⁵ 呪文を発動するさい、手が自由でないものとして扱われる。

アジュール・プレストプレート Agile Breastplate
市価 400 gp
鎧ボーナス + 6

このプレストプレートはいくつかの動作において身体の動きを邪魔しないことを念頭に置き、特別に製作された。〈登攀〉と跳躍の判定に対する鎧による判定ペナルティは−1となる（高品質やミスラル製のこの鎧は、通常どおりこのペナルティを減少させることができる）。

アジュール・ハーフプレート Agile Half-Plate
市価 850 gp
鎧ボーナス + 8

このハーフプレートはいくつかの動作において身体の動きを邪魔しないことを念頭に置き、特別に製作された。〈登攀〉と跳躍の判定に対する鎧による判定ペナルティは−4となる（高品質やミスラル製のこの鎧は、通常どおりこのペナルティを減少させることができる）。さらにほとんどの重装鎧を着用した場合と異なり、着用者は3倍ではなく4倍の速さで疾走

Ultimate Equipment

を行うことができる。

アーマー・スパイク Armor Spikes
市価 + 50 gp
鎧ボーナス —

鎧にスパイク（棘）を付けることもできる。スパイクつきの鎧を着て組みつき攻撃に成功すれば追加刺突ダメージを与える（軍用武器の表の『スパイクト・アーマー』を参照）。スパイクは軍用武器として扱う。その使用に習熟していないなら、スパイクつきの鎧を使うさい、組みつき判定に－4のペナルティを受ける。また、スパイクで通常の近接攻撃（または利き手でない手による攻撃）を行なうこともできる。この場合、スパイクは“軽い武器”とみなす。君が既にアーマー・スパイク以外の利き手でない手の武器で攻撃を行っていたならば、それに加えてアーマー・スパイクで追加攻撃を行なうことはできない。逆もまた真である。鎧に強化ボーナスがあっても、スパイクの効果は増えない。ただしスパイク自体を魔法の武器にすることはできる。

アーマード・コート Armored Coat
市価 50 gp
鎧ボーナス + 4

この丈夫な革のコートは、裏地に金属の板を縫いこんで補強されている。アーマード・コートは軽装鎧より扱い辛く、ほとんどの中装鎧ほどの防護効果は望めない。しかしこの鎧の利点は着脱を移動アクションで行うことができる、という点にある（つまり、アーマード・コートでは“急いで着る”オプションを取る必要がない）。もし他の鎧の上に着る場合は、AC ボーナスでは大きな値を、その他の点では悪い値を適用すること。重装鎧と一緒にアーマード・コートを着用しても、全く効果はない。魔法の効果は、鎧、衣類、アイテムなどのうち一番上に身に着けているものの効果だけが発揮される。

バンデッド・メール Banded Mail
市価 250 gp
鎧ボーナス + 7

バンデッド・メールは互いに重なり合いながら表面を覆う何条もの金属製の細帯を、頑丈に裏打ちされた革と鎖で固定したものである。金属板の大きさ、互いに繋がれた金属製の帯、そして基礎となる鎧の層は、スケイル・メールやスプリント・メールといった同種の鎧と比べて、より顕著な防護を与える。

ブレストプレート Breastplate
市価 200 gp
鎧ボーナス + 6

ブレストプレートはフル・プレートの中核部分と同種の、単一の成形した金属で着用者の胴体を保護する。その頑丈なつくりにも関わらず、その非柔軟性と背後の開きのため完全な金属製の全身鎧には劣るが、ほとんどの非金属製鎧よりも優れている。

バックラー Buckler
市価 5 gp
盾ボーナス + 1

この小さな金属製の盾はストラップで前腕に着用して使う。つけていてもボウ（弓）やクロスボウ（弩）はペナルティなしで使える。また、バックラーを付けた手で武器を使用することもできる（利き手でない手で使う武器を持つことも、両手武器に添えることもできる）が、そうしている間は攻撃ロールに－1のペナルティを受ける。このペナルティは利き手でない手の戦闘によるペナルティや二刀流ペナルティに加算される。そしていかなる場合にも、利き手でない手で武器を使ったら、次の自分のターンまでバックラーの AC ボーナスを失う。盾を用いたほうの手を使って動作

要素のある呪文を発動することもできるが、次の自分のターンまでバックラーの AC ボーナスを失う。バックラーでは盾攻撃はできない。

チェイン・シャツ Chain Shirt
市価 100 gp
鎧ボーナス + 4

チェイン・シャツは連結した無数の金属環でできており、胴体を覆う。

チェインメール Chainmail
市価 150 gp
鎧ボーナス + 6

胸部だけを覆うチェイン・シャツとは異なり、チェインメールは胴体と腕を覆い、さらには腰の下まで伸びた、鎖を繋げた完全な網で着用者を保護する。複数の相互に繋がれた部品は致命的な箇所にもさらなる保護を提供している。この鎧にはガントレット（箒手）が付いている。

ドウマル Do-Maru
市価 200 gp
鎧ボーナス + 5

ドウマル（胴丸）は一般にサムライに好まれる防具の中で最も軽量であり、短いアーマード・コートのように着用者の胴まわりを包む。主にラメラによって構成されており胸甲や袖を欠いており、肩を残して上体はやや露出しているが、大多数のより重い鎧を用いるよりも着用者に大きな柔軟性を保つことができる。

フォーミラー Four-Mirror
市価 45 gp
鎧ボーナス + 6

この鎧は共に使用される4枚の鋼鉄板と革の肩紐で構成されている。2枚の円形の鋼鉄板が前面と背面を保護すると同時に、2枚の小さな長方形の鋼鉄板が胴体の側面を覆う。フォーミラー・アーマーは更なる保護を提供するためにチェインメールの上に着用され、チェインメールのフードにトゲ付きの兜が付属する。

フル・プレート Full Plate
市価 1,500 gp
鎧ボーナス + 9

この金属の鎧は様々な種類のより劣った鎧の利点を組み込んだ、相互に繋がれ重ね合わされた複数の金属板の部品を含んでいる。フル・プレート（またはよく言われるようにプレートメール）の完全な揃いにはガントレット（箒手）、じょうぶな革のブーツ、面頬のついた兜、鎧の下に着る分厚い詰め物が付いている。フル・プレートは腕のいい鎧鍛冶が一領一領、持ち主の体に合うように作るものと決まっている。とはいえ、分捕った鎧を新しい持ち主に合うようにしつらえなおすことはでき、これには200～800（2d4 × 100）gp かかる。

ハーフプレート Half-Plate
市価 600 gp
鎧ボーナス + 8

ハーフプレート・アーマーはフル・プレートとチェインメールの要素を兼ね備えており、基礎となる鎖を編んだ網にいくつかの大きな成形された金属の板を組み込んでいる。この鎧はそれぞれ個々の単一の骨組みには成形されていないいくつかの装甲の層で不可欠な部分を保護する一方、着用者の機動性をフル・プレートの全身鎧よりもさらに低下させる。ハーフプレート・アーマーはガントレット（箒手）とヘルム（兜）を含んでいる。

Ultimate Equipment

ハラマキ Haramaki

市価 3 gp

鎧ボーナス + 1

ベリーウォーマー（腹部加温器）とも呼ばれるハラマキ（腹巻）は、チェーンメイルや接合された鋼鉄板で裏打ちした簡単な絹の帯であり、腹に締めつけてこれを保護する。

鋼鉄製ヘヴィ・シールド Heavy Steel Shield

市価 20 gp

盾ボーナス + 2

鋼鉄製ヘヴィ・シールド（大盾）は前腕を盾のストラップに通した上で、持ち手を手で持つ。鋼鉄製ヘヴィ・シールドはなにしろ重いので、盾を持つ手では他には何もできない。木製にせよ鋼鉄製にせよ、ヘヴィ・シールドは基本的な保護と攻撃への利点を同じように提供するが、この2種類は（ラスティング・グラスプのような）いくつかの呪文と効果に対する反応が異なる。ドルイドは木製ヘヴィ・シールドを使うことができるが、金属製ヘヴィ・シールドは使えない。

盾攻撃：盾を使い、敵を殴ることもできる。ヘヴィ・シールドによる盾攻撃のダメージは軍用武器の表の『ヘヴィ・シールド』を参照。この方法で使う場合、ヘヴィ・シールドは軍用殴打武器と見なす。攻撃ペナルティに関しては片手武器として扱う。盾を武器として攻撃に使った場合、その盾のACボーナスは、そのキャラクターの次のターンまでなくなる。盾に強化ボーナスがあっても、それによって盾攻撃が強くなることはない。ただし盾を魔法の武器にすることはできる。

木製ヘヴィ・シールド Heavy Wooden Shield

市価 7 gp

盾ボーナス + 2

木製ヘヴィ・シールドは（ラスティング・グラスプのような）いくつかの呪文と効果に対する反応が異なることを除き、基本的には金属製ヘヴィ・シールドと同じである。ドルイドは木製ヘヴィ・シールドを使うことができるが、金属製ヘヴィ・シールドは使えない。

ハイド Hide

市価 15 gp

鎧ボーナス + 4

ハイド・アーマーは特に分厚い皮で覆われた獣のなめし革から作られており、複数の重なり合った未加工の革の層か、あるいは詰め物や毛皮を詰めた革の外装部分を縫い合わせている。鎧へのダメージは通常、深い傷を縫い直すか新しい革を加えることで修復され、よく使い込まれた鎧は独特のパッチワークのような品質を醸す。

キッコウ Kikko

市価 30 gp

鎧ボーナス + 5

キッコウ・アーマーは巧妙に配列して布に縫い付けられた、鉄でできた六角形の板で構成されており、同種の防御を与える多くの防具が提供するよりも大きな柔軟性を着用者に与える。この板は露出したままのものも、布の層によって隠されているものもある。

クラール Klar

市価 12 gp

盾ボーナス + 1

この部族の武器の伝統的な形式はラージ・ホーンド・リザードの頭蓋骨に短い刃を固定するというものだが、熟練の武器鍛冶師は金属から完全に

一体成型で製作することができる。伝統的なクラールはアーマー・スパイク付き木製ライト・シールドとして扱う；金属製クラールはアーマー・スパイク付き金属製ライト・シールドとして扱う（訳注：おそらくどちらもシールド・スパイク）。

クサリ・グソク Kusari Gusoku

市価 350 gp

鎧ボーナス + 7

クサリ・グソク（鎖具足）はタタミドウ・アーマーに似ている；しかしながら、胸部装甲の代わりとしてカタビラ——チェーン・ジャケットの一種——を着用する。

ラメラー Lamellar

素材	市価	鎧ボーナス
革製	60 gp	+ 4
角製	100 gp	+ 5
鋼鉄製	150 gp	+ 6
鉄製	200 gp	+ 7
石製	500 gp	+ 8

ラメラー（薄片鎧）は様々な種類の素材の小さな板を細い紐を用いて平行な列に繋ぎあわせた防具の種類である。ラメラーの板は漆塗りの革、角、あるいは石からさえ構成され得るが、鋼と鉄の一揃いが最も一般的である。ラメラー・アーマーは胸甲、脛当てなどのような部分的な部品、あるいはコート全体さえも含む、様々な形状に細工することができる。ラメラー・アーマーの特定のスーツおよび部品の特性は、その材質によって決定される。

ラメラー・キュラス Lamellar Cuirass

市価 15 gp

鎧ボーナス + 2

この鎧は共に結び付けられた漆塗りの革板で作られた軽量のプレストブレードと肩当てで構成されており、絹のシャツの上に装着する。

レザー Leather

市価 10 gp

鎧ボーナス + 2

レザー・アーマーは自然な強靭さを高めるために煮こんだ後で、故意に一緒に縫い合わされた、複数の重なり合った革の部品で構成される。金属製の鎧ほど頑丈ではないが、広く用いられている鎧の種類の中では着用者に最も大きな柔軟性を与える。

鋼鉄製ライト・クイックドロウ・シールド Light Steel Quickdraw Shield

市価 59 gp

盾ボーナス + 1

この鋼鉄製ライト・シールドはひと繋ぎりのストラップによって、この盾に習熟しているキャラクターが迅速かつ容易に背中に背負ったり、着用できたりするように特別に作成された。もし君が+1以上の基本攻撃ボーナスを有しているのであれば、通常どおり移動しながら即行アクションでクイックドロウ・シールドを着用したりしまったりすることができる。もし君が《二刀流》特技を持っているなら、君が通常武器を準備するのと同じように、片方の手で軽い武器か片手用武器を、同時にもう一方の手でクイックドロウ・シールドを着用することができる。もし君が《早抜き》特技を持っているなら、クイックドロウ・シールドを着用したり片付けたりする行動はフリー・アクションとなる。

鋼鉄製ライト・シールド Light Steel Shield

市価 9 gp

盾ボーナス + 1

鋼鉄製ライト・シールド（小盾）は前腕を盾のストラップに通した上で、

Ultimate Equipment

持ち手を手で持つ。鋼鉄製ライト・シールドは重さが軽いので、盾を持つ手で他のものも持てる（が、武器を使うことはできない）。木製にせよ鋼鉄製にせよ、ライト・シールドは基本的な保護と攻撃への利点を同じように提供するが、この２種類は（ラスティング・グラスプのような）いくつかの呪文と効果に対する反応が異なる。ドルイドは木製ライト・シールドを使うことができるが、金属製ライト・シールドは使えない。

盾攻撃：盾を使い、敵を殴ることもできる。ライト・シールドによる盾攻撃のダメージは軍用武器の表の『ライト・シールド』を参照。この方法で使う場合、ライト・シールドは軍用殴打武器と見なす。攻撃ペナルティに関しては“軽い武器”として扱う。盾を武器として攻撃に使った場合、その盾のACボーナスは、そのキャラクターの次のターンまでなくなる。盾に強化ボーナスがあっても、それによって盾攻撃が強くなることはない。ただし盾を魔法の武器にすることはできる。

木製ライト・クイックドロウ・シールド Light Wooden Quickdraw Shield
市価 53 gp
盾ボーナス +1

木製ライト・クイックドロウ・シールドは（ラスティング・グラスプのような）いくつかの呪文と効果に対する反応が異なることを除き、基本的には金属製ライト・クイックドロウ・シールドと同じである。ドルイドは木製ライト・クイックドロウ・シールドを使うことができるが、金属製ライト・クイックドロウ・シールドは使えない。

木製ライト・シールド Light Wooden Shield
市価 3 gp
盾ボーナス +1

木製ライト・シールドは（ラスティング・グラスプのような）いくつかの呪文と効果に対する反応が異なることを除き、基本的には金属製ライト・シールドと同じである。ドルイドは木製ライト・シールドを使うことができるが、金属製ライト・シールドは使えない。

ロックト・ガントレット Locked Gauntlet
市価 +8 gp
鎧ボーナス—

この箒手には小さな鎖や留め金が付いていて、これに武器を取り付けて簡単には落ちないようにすることができる。戦闘中、武器落としを避けるための戦技防御値に+10のボーナスを与える。ロックト・ガントレット（留め金つき箒手）に1個の武器を付けたり外したりするのは1全ラウンド・アクションで、機会攻撃を誘発する。

市価はロックト・ガントレット1つ（片手分）あたりの値段である。また、重量はプレストプレートや軽装鎧を着ているか、そもそも鎧を着ていない時のみ適用する。それ以外の場合は、ロックト・ガントレットはもともと鎧の一部になっている箒手の代わりに付ける（ので、重量は加算しない）。

箒手に武器を固定している間は、この箒手をはめた手は、呪文を発動したり技能を用いたりするには使えない（もう一方の手が自由であるなら、動作要素のある呪文を発動することができる）。

通常のガントレット（箒手）と同様、ロックト・ガントレットでも、素手打撃で非致傷ダメージではなく致傷ダメージを及ぼすことができる。

マドゥ Madu	素材	市価	盾ボーナス
	革製	40 gp	+1
	鋼鉄製	50 gp	+1

マドゥは盾の反対側の端から伸びる2本の動物の角——通常はカモシカの——を備えた円形の革製ライト・シールドである。マドゥに習熟している場合、使用者はこれを用いて通常の—4のペナルティではなく—2のペナルティで防御的戦闘を行うことができ、《攻防一体》を使用することに

よる攻撃ペナルティが+1軽減される（最小で—1のペナルティ）。マドゥを装備した手には何も保持することができない。習熟していない場合、マドゥはライト・スパイクト・シールドとして扱う。マドゥは武器落としてできない。伝統的なマドゥは革と動物の骨で作られているが、完全に金属で作ることもできる。革製にせよ金属製にせよ、マドゥは基本的な保護と攻撃への利点を同じように提供するが、この２種類は（ラスティング・グラスプのような）いくつかの呪文と効果に対する反応が異なる。ドルイドは革製マドゥを使うことができるが、金属製マドゥは使えない。

マウンテン・パターン Mountain Pattern
市価 250 gp
鎧ボーナス +6

マウンテン・パターン・アーマー（山文甲）は“山”の字の古代の象形文字に似た形の鋼の部品を噛み合わせた数百の小片で構成される中装鎧である。鎧にはその後、布や革を鋳で裏打ちする。マウンテン・パターン・アーマーは鎖帷子のように着用し、胴体、肩、太ももを覆う。

オオヨロイ O-Yoroi
市価 1,700 gp
鎧ボーナス +8

高位のサムライによってほぼ独占的に着用されるオオヨロイ（大鎧）——または“グレート・アーマー”——は、プレートとラメラの要素の双方を含んだ様々な補助的な構成物によって成立する重装戦闘鎧である。それぞれの具足は特定の個人のために製作され、所有者の美学が示されている。完成すると具足は着色され、最終的な漆仕上げにより防水される。オオヨロイの中核は2つの部分——ワイダテ（脇桶）と呼ばれる右面の空いた部分の補強とキッコウの胸当て——からなる胸甲である。ワイダテの上部は鋼鉄板で覆われた革で構成されている。胸甲の革の肩紐——ワタガミ（肩上）と呼ばれる——は同様に金属板で覆われている*1。胸甲に付属するのは、幅広のラメラの肩当て、腕を守るキッコウの袖、パッド入りの絹のタイツの上に着用する漆塗りの鉄の脛当て、および股の防具を含むいくつかの補助的な部品である。各具足の所有者を特徴づける要素は階層化されたカブト・ヘルメット（兜）とそれに付随するホオアテ・マスク（頬当て）である。ホオアテ・マスクは硬化した革や金属で作ることができ、オニ、ドラゴン、あるいはその他の神話上の生物の恐ろしい形相を象っている。

パデッド Padded
市価 5 gp
鎧ボーナス +1

単なる衣類よりはマシという程度のパデッド・アーマーは、安価に基本的な防護を作り出すために、重いキルト布と密集した詰め物の層を組み合わせたものである。これらは一般に致死的な戦闘に直面することは想定されていない者か、運動性への影響を可能な限り極小にしたいと考えている者に着用される。

パレード Parade
市価 25 gp
鎧ボーナス +3

常備軍を備える裕福な国々のほとんどは、パレードや戴冠式の儀礼などのような華やかな非戦闘的状況に用いるために、通常と異なる制服を制定している。この鎧の外観は元となった国と軍の兵科によって異なるが、兵士が礼装のまま戦闘する必要が生じた場合には、依然としていくらかの保護を提供する。例えば、ある国のパレード・アーマーはチェイン・シャツ、タバード（家紋入りの陣羽織）、革手袋、そして羽根つき兜であるかもしれない。ある国のパレード・アーマーを着用している場合、その国の人に影響を与えるための〈交渉〉および〈威圧〉判定に+2の状況ボーナスを得る。パレード・アーマーは国に応じて、革、金属、あるいは両者を混同して製作され得る。

Ultimate Equipment

キルテッド・クローズ Quilted Cloth

市価 100 gp
鎧ボーナス + 1

この強化された形状のパデット・アーマーの内側には、矢やボルト、ダーツ、シュリケン、投擲用ダガーやその他の小さい遠隔刺突武器を防ぐための層が特別に設けられている。これらの武器が君に命中した場合、それらは内側の層に絡め取られてしまい、君を傷付けることができない。キルテッド・クローズ・アーマーの着用は、君にこの種類の武器に対して 3/4 のダメージ減少を与える。この鎧の特別な層は、その他の種類の武器には全く効果を発揮しない。

スケイル・メイル Scale Mail

市価 50 gp
鎧ボーナス + 5

スケイル・メイル（札鎧）は互いに重なり合う数十もの金属の板でできている。スプリント・メイルとバンデッド・メイルの両方に似て、スケイルメイルは着用者の移動性を妨げないように柔軟な構造のスケイルを備えているが、鎧の保護層の追加を省いて犠牲にしている。スケイル・メイルの全身鎧にはガントレット（箒手）が付いている。

シールド・スパイク Shield Spikes

市価 + 10 gp
盾ボーナス —

一部のシールドからは致命的なスパイクと刃が伸びており、防具のそのような一部をまぎれもない武器に変換する。シールド・スパイク（盾の棘）はシールドを軍用刺突武器にし、盾攻撃のダメージをあたかもサイズ分類が 1 段階大きいクリーチャー用のシールドであるかのように増やす（軍用武器の表の『スパイクト・シールド』および『スパイクト・ヘヴィ・シールド』を参照）。バックラーやタワー・シールドにスパイクを付けることはできない。そのほかの点では、スパイクト・シールドでの攻撃は盾攻撃と同様に扱う。

スパイクト・シールドの盾ボーナスに対する強化ボーナスがあっても、それによって盾攻撃が強くなることはない。ただしスパイクト・シールドを魔法の武器にすることはできる。

シルケン・セレモニアル Silken Ceremonial

市価 30 gp
鎧ボーナス + 1

儀式的な装飾用、あるいは時折（特に追加の利点があるわけではないにも関わらず）重装鎧の上に着用して使用されるこれらの長衣は、何層かの布と、複雑な金襴綴りの模様が織り込まれ金属の飾りボタンに覆われた絹の外層で構成されている。

スプリント・メイル Splint Mail

市価 200 gp
鎧ボーナス + 7

スプリント・メイルは裏打ちされた革が頑丈な布に取り付けられた、重なり合った金属片の層で構成されている。これらの薄片はスケイル・メイルを構成しているものよりも大きなサイズと耐久性を備えており、着用者に与える保護を向上させているが、柔軟性は犠牲になっている。スプリント・メイルにはガントレット（箒手）が含まれている。

ストーンプレート Stoneplate

市価 1,800 gp
鎧ボーナス + 9

この鎧は錬金術的に強化された玄武岩の板からドワーフの石工によって

製作されている。ストーンプレートは重く扱いにくい、着用者に信じられないほどの保護を提供する。ストーンプレートは主に金属製の鎧を着用できないドワーフのドルイドによって使用される。

スタデッド・レザー Studded Leather

市価 25 gp
鎧ボーナス + 3

レザー・アーマーの改良型であるスタデッド・レザー・アーマーは数十の金属の突起で覆われている。これらの丸みを帯びた鋌は個別にも若干の防護を提供するが、数が揃ったときに致命的な刃を受け止め、重要な箇所から受け流すのに役立つ装甲となるように配列されている。追加した金属によって生じた剛性は、しかしながら、通常のレザー・アーマーよりも若干の移動性を損なう結果になる。

タタミドウ Tatami-Do

市価 1,000 gp
鎧ボーナス + 7

オオヨロイのより軽量な代替品としてサムライに着用されるタタミドウ（畳胴）は布の裏地を備えた 1 つの全身鎧の中に、金属のラメラとキッコウの要素の双方を兼ね備えた全身を覆う鎧である。一般に折りたたむことのできるカブト・ヘルメットが装甲つきのフード、さらに腕、肩、および太ももの防具が含まれている。

タワー・シールド Tower Shield

市価 30 gp
盾ボーナス + 4

この巨大な木製の盾は、持ち手の背丈と同じほどの高さがある。ふだんは持ち手の AC に、示されているとおりの盾ボーナスを与える。しかし、1 回の標準アクションとして、そうでなく自分の次のターンの開始時まで完全遮蔽として使うこともできる。このやり方でタワー・シールドを使う際には、持ち手は自分のマスの 1 辺を選ばなくてはならない。その 1 辺は持ち手のみを目標とする攻撃に対し、堅固な壁として扱われる。持ち手はこの 1 辺からの攻撃に対しては完全遮蔽を得、これ以外の辺からの攻撃に対しては遮蔽を得ない（『遮蔽』を参照）。なおタワー・シールドも、目標型呪文に対する遮蔽は提供してくれない。というのも、呪文の使い手は、君の持っている盾を目標にすることで、君に対して呪文を発動することができるのである。タワー・シールドは盾攻撃には使えない。また、盾を持っている手は、それ以外のことには一切使えない。

戦闘でタワー・シールドを使っていると、盾があまりにかさばるので、攻撃ロールに -2 のペナルティが付く。

ウッデン Wooden

市価 20 gp
鎧ボーナス + 3

このレザー・アーマーには、火で加工した木の板を急所の上に縫い付けである。金属製の鎧ほどの防護効果は望めないものの、革製の鎧よりは効果的な防護を提供する。また金属製の鎧とは異なり、木は僅かながら浮力を有しているため、ウッデン・アーマーを着用したまま〈水泳〉を行うときの鎧による判定ペナルティは 0 になる。

特殊な素材 SPECIAL MATERIALS

武器と防具は特殊な性質を備えた素材で作ることができる。複数の特殊な素材を使って武器や防具を作っても、もっとも有効な素材の利点だけが得られるが、それぞれが別の特殊な素材からできた双頭武器を作ることができる。

以下に記す特殊な素材はゲーム的な効果が決められている。いくつかのクリーチャーは特殊な種類のダメージ（悪属性の武器、殴打武器など）以外の全てに対するダメージ抵抗を持っている。特定の素材からなる武器への脆弱性を持つものもいる。キャラクターたちは最もよく遭遇するクリーチャーの種類によって、いくつかの異なる種類の武器を持ち運ぶかもしれない。

アダマンティン Adamantine	
	市価 850GP
	重量 55 ポンド

天から落ちてきた岩から掘り出されたこの超硬度の金属は、武器や防具の品質を向上させる。アダマンティンからなる武器は、武器破壊や物体を攻撃するときに 20 未満の硬度を無視する能力を持つ。アダマンティンから作られた鎧は、軽装鎧なら 1／―、中装鎧なら 2／―、重装鎧なら 3／―のダメージ減少を着用者に与える。アダマンティン製の武器防具は常に高品質であるコストがかかり、その高品質コストは以下に示す価格に含まれる。結果として、アダマンティン製の武器と矢弾は攻撃ロールに＋1 の強化ボーナスがあり、アダマンティン製の鎧の判定ペナルティは通常に比べて 1 少なくなる。金属部品のないアイテムはアダマンティンで作ることはできない。矢をアダマンティンで作ることはできるが、クォータースタッフには行えない。

アダマンティン製の武器や鎧は、通常の鋼鉄製の武器や鎧にくらべて ヒット・ポイントが 3 分の 1 だけ多い。アダマンティンは厚み 1 インチごとに 40 のヒット・ポイントと硬度 20 を持つ。

アダマンティン製のアイテムの種類	アイテムの市価修正
矢弾	アイテムごとに＋ 60gp
軽装鎧	＋ 5,000gp
中装鎧	＋ 10,000gp
重装鎧	＋ 15,000gp
武器	＋ 3,000gp

錬金術銀 Alchemical Silver	
	市価 850GP
	重量 55 ポンド

冶金術と錬金術を組み合わせた複雑な手順で銀を鋼鉄に融合させたこれらの武器は、ライカンスロープのようなクリーチャーのダメージ減少を克服することができる。

銀メッキをされた斬撃武器や刺突武器では、命中した攻撃のダメージ・ロールに－1 のペナルティを受ける（最低 1 ダメージ）。錬金術銀は非金属製のアイテムに適用できず、アダマンティンや冷たい鉄、ミスラルなどの希少金属と組み合わせることもできない。

錬金術銀は厚み 1 インチごとに 10 のヒット・ポイントと硬度 8 を持つ。

錬金術銀製のアイテムの種類	アイテムの市価修正
矢弾	アイテムごとに＋ 2gp
軽い武器	＋ 20gp
片手武器、または双頭武器の片側のみの	＋ 90gp
両手武器、または双頭武器の両側とも	＋ 180gp

エンジェルスキン Angelskin	
	市価 350sp
	重量 45 ポンド

防腐処理されたエンジェルの皮膚は天上の恵みの一部を保持し、レザー、ハイド、あるいはスタデッド・レザー・アーマーに加工することができる。エンジェルスキンは悪性のオーラを覆い隠し、中程度の善のオーラを放つ。着用者が放射するすべての悪のオーラは強度が 10 ヒット・ダイス分減少する。1 ヒット・ダイス未満に減少したオーラはディテクト・イーヴルなどの手段で検出することができない；クリーチャーは悪として検出されないが、このことはクリーチャーの属性のその他の側面には何の影響も与えない。例えば、エンジェルスキンの防具を着用した微弱な混沌のクリーチャーは悪ではないが混沌として検出される。

悪属性のクリーチャーに対して発動するか使用した場合に特殊な効果をもつ呪文および超常能力は（有益な効果でも）、悪の着用者を中立のように扱う確率が 20% ある。悪を討つ一撃のように継続的な効果は、クリーチャーに対して使用された最初の 1 回にだけこのロールを行う；その効果が目標を中立として扱った場合、その効果の持続時間の残りの間中そのようにする。継続的な効果が範囲に適用されており、着用者がその範囲を離れた場合、パーセンテージの確率を再度ロールする必要がある。ホーリー武器のような永続的な魔法のアイテムは常に着用者を悪として扱う。エンジェルスキンで構築された防具は常に高品質である；高品質のコストは以下の市価に含まれている。

エンジェルスキンは厚み 1 インチごとに 5 ヒット・ポイントと硬度 5 を持つ。

エンジェルスキン製のアイテムの種類	アイテムの市価修正
軽装鎧	＋ 1,000gp
中装鎧	＋ 2,000gp

血水晶 Blood Crystal	
	市価 850GP
	重量 55 ポンド

地表の奥底深くの神秘的な放射線は、かつては普通だった石英を血に飢えた石に歪めてしまう。血水晶の刺突ないし斬撃武器による攻撃が出血効果を受けている目標に命中した場合、そのクリーチャーは血水晶が傷から吸収した血液として追加で 1 ポイントのダメージを受ける。これはクリーチャーが血水晶の武器で攻撃する前に出血ダメージを受けていた場合でも適用される。このことにより出血効果の量が増加することはない。

未吸血の血水晶は淡いピンクの色合いを持ち、血で満たされるにつれて暗深紅色に向けて暗くなっていく。全体か一部を金属で構成される刺突ないし斬撃武器は、血水晶で作成することができる。未加工の血水晶は 1 ポンドあたり 500gp の価値がある。血水晶で作成された武器は通常の半分のヒット・ポイントを持つ。着用者自身の傷を吸ることになるだろうため、鎧および盾は血水晶で作成することはできない。

血水晶は厚み 1 インチごとに 10 ヒット・ポイントと硬度 10 を持つ。

血水晶製のアイテムの種類	アイテムの市価修正
矢弾	アイテムごとに＋ 30gp
武器	＋ 1,500gp

冷たい鉄 Cold-Iron	
	市価 850GP
	重量 55 ポンド

地下深くで採掘され、デーモンやフェイに対する有効性が知られているこの鉄は、その繊細な性質を損なわないために低温で鍛造される。冷たい鉄製の武器は、通常の品を作るのに比べて 2 倍のコストがかかる。また、冷たい鉄製の武器に魔法的な強化を施すときは、その価格が 2,000gp 増加

Ultimate Equipment

する。この増加は能力を加えることでなく、アイテムが強化される最初の場合のみ適用される。

金属製の部品がないアイテムは冷たい鉄で作ることはできない。矢では可能だが、冷たい鉄製のクォータースタッフを作ることはできない。双頭武器の一方だけを冷たい鉄にするなら、通常の品の 1.5 倍のコストとなる。

冷たい鉄は厚み 1 インチごとに 30 のヒット・ポイントと硬度 10 を持つ。

ダークリーフ生地 Darkleaf Cloth	
	市価 350sp
	重量 45 ポンド

ダークリーフ生地は、ダークウッドの木の葉や薄く剥ぎ取った樹皮を編んだ後、特別な錬金術の過程を経ることで織物として仕上げられる、特殊な形態の柔軟性のある素材である。このようにして得られた素材は、硬化した革のように頑丈だがそれよりもはるかに軽く、防具を作成するのに優れた素材となっている。ダークリーフ生地で作られた防具の呪文失敗確率は 10% 減少し（最小 5%）、【敏捷力】ボーナス上限は 2 増加し、防具による判定ペナルティは 3 減少する（最小 0）。

ダークリーフ生地で作られたアイテムは革、毛皮、あるいは皮革から作られた同様のアイテムの半分の重量である。主に革、毛皮、あるいは皮革から作られていないアイテムは、ダークリーフ生地で作られても特に有意な影響を受けない。パデッド・アーマー、レザー・アーマー、スタデッド・レザー・アーマー、ハイド・アーマーなどはダークリーフ生地で作ることができる（革や皮革で作られた他の種類の防具も可能かもしれないが）。ダークリーフ生地は柔軟性を保ち続けるため、盾や金属の防具などのような硬質のアイテムを作成するのに使うことはできない。ダークリーフ生地から作られた防具は常に高品質である；高品質のコストは市価に含まれている。

ダークリーフ生地は厚さ 1 インチごとに 20 ヒット・ポイントと硬度 10 を持つ。

ダークリーフ生地のアイテムの種類	アイテムの市価修正
衣服	+ 500gp
軽装鎧	+ 750gp
中装鎧	+ 1,500gp
その他のアイテム	+ 375gp / ポンド

ダークウッド Darkwood Cloth	
	市価 850GP
	重量 55 ポンド

この珍しい魔法の木は通常の木と同じくらい硬いが、非常に軽い。ダークウッドで作られた木製またはほぼ木製のアイテム（ボウやスピアなど）は高品質とみなされ、重さは通常の半分である。通常は木製でない、または部分的に木が使われているアイテム（バトルアクスやメイスなど）はダークウッドで作ることはできないが、ダークウッドによる特殊な利益を得ることができない。ダークウッド製の盾は、普通のものに比べて判定ペナルティが 2 だけ減少する。ダークウッド製のアイテムは本来の重量によって価格が決められ、1 ポンドごとに 10gp を高品質版の価格に加えたものになる。ダークウッドは厚み 1 インチごとに 10 のヒット・ポイントと硬度 5 を持つ。

ドラゴンハイド Dragonhide	
	市価 850GP
	重量 55 ポンド

鎧職人は高品質の鎧や盾を製造するときドラゴンの皮革を使うことができる。1 匹のドラゴンから、そのドラゴンよりサイズが 1 つ小さいクリーチャーに合わせた高品質なハイドアーマーを作るのに十分な皮革が取れる。適したうろこや皮革の欠片を選ぶ必要があるため、高品質パデッド・メイルなら 2 サイズ、高品質ハーフプレートなら 3 サイズ、高品質プレストプレートか高品質フル・プレートなら 4 サイズ小さなクリーチャーに合

わせたもののしか作ることができない。どの場合でもドラゴンが大型サイズ以上なら、鎧に加えて高品質なライト・シールドかヘヴィ・シールドを作るのに十分な皮革が取れる。あるエネルギー種別に対する完全耐性を持つドラゴンから取れたドラゴンハイドからできた防具は同様に完全耐性を持つが、これは着用者にいかなる保護も与えない。後から鎧や盾にそのエネルギー種別から保護する能力を与える場合、それらの保護を加えるコストは 25% 減る。

ドラゴンハイド製の鎧は金属が使われていないため、ドルイドはペナルティなしでこれらを着用できる。

ドラゴンハイド製の鎧のコストは、同種の一般的な鎧ではなく、高品質な鎧の 2 倍となる（〈製作〉に必要な最終価格も 2 倍）。

ドラゴンハイドは厚み 1 インチごとに 10 のヒット・ポイントと硬度 10 を持つ。一般的なドラゴンの皮革は 1/2 から 1 インチの厚みがある。

イール・ハイド Eel Hide	
	市価 350sp
	重量 45 ポンド

このしなやかな素材は革と同じくらいの保護を提供するが、より柔軟で電気に対する耐性がある。レザー、ハイド、またはスタデッド・レザー・アーマーはイール・ハイドで製造することができる。そのような鎧の防具による判定ペナルティは 1 減少（最小で 0）し、【敏捷力】ボーナス上限は 1 増加する。加えて、イール・ハイドを着用することで着用者は「電気」に対する抵抗 2 を得る。イール・ハイドで製作された防具は常に高品質であると見なされ、高品質のコストは記載の市価に含まれている。

イール・ハイドは革と同じヒット・ポイントと硬度を持つ。

イール・ハイド製のアイテムの種類	アイテムの市価修正
軽装鎧	+ 1,200gp
中装鎧	+ 1,800gp

エリュシオン青銅 Elysian Bronze	
	市価 350sp
	重量 45 ポンド

最初にティタンによって時間の深淵において製作され、魔物殺しの英雄への贈り物として低級種族に贈られたエリュシオン青銅は、同名の青銅のような色合いを保っているが、鋼鉄のように堅い。エリュシオン青銅で作成された武器は魔獣および人怪に対するダメージ・ロールに +1 のボーナスを加える；このダメージはクリティカル・ヒット時に乗算される。エリュシオン青銅の武器を使用して魔獣か人怪にダメージを与えた後、使用者は 24 時間、あるいはこの武器で他の種類の魔獣か人怪にダメージを与えるまでの間、その特定の種類のクリーチャー（例えばキマイラに対して、すべての魔獣ではない）に対する攻撃ロールに +1 のボーナスを得る。

エリュシオン青銅で作成された鎧は、魔獣および人怪の肉体武器または素手打撃から着用者を保護し、アダマンティンを着用しているかのようにダメージ減少を提供する（軽装鎧は 1 / —、中装鎧は 2 / —、重装鎧は 3 / —）。他の種別のクリーチャーに対してはこの保護は提供されない。

エリュシオン青銅は鋼鉄と同じヒット・ポイントと硬度を持つ。

エリュシオン青銅製のアイテムの種類	アイテムの市価修正
矢弾	アイテムごとに + 20gp
軽装鎧	+ 1,000gp
中装鎧	+ 2,000gp
重装鎧	+ 3,000gp
武器	+ 1,000gp

火鍛鋼 Fire-Forged Steel	
	市価 350sp
	重量 45 ポンド

ドワーフは鍛冶に適した道具を作るための努力の中で火鍛鋼を作り出す秘密を偶然発見した。彼らがその独特な性質を武器や防具に適合させるの

Ultimate Equipment

に時間はかからなかった。火鍛鋼はその着用者ないし使用者を保護するために熱気を一方向に向ける。防具を作成した場合、熱気は着用者から離れるように向けられ、いくつかの限定的な保護を提供する。火鍛鋼で作成された防具は着用者に「火」に対する抵抗 2 を与える。

火鍛鋼で作成された武器は同様に熱気を使用者から離れるように向ける；このことにより使用者がエネルギーに対する抵抗を得ることはないが、代わりに刃が熱気を吸収し、武器の敵と接触する部分に解き放つ。武器が（相手からのファイアーボールや、1 ラウンドの間焚き火の中に留まるなど）10 ポイント以上の「火」ダメージに晒された場合、武器は続く 2 ラウンドの間、その攻撃に+ 1d4 ポイントの「火」ダメージを加える。使用者が火鍛鋼の防具を着用しており、火鍛鋼の武器を使用している場合、このボーナス・ダメージは 1d6 ポイントの「火」ダメージに増加し、4 ラウンド持続する。このボーナス・ダメージはフレイミングのような武器の強化による「火」ダメージと累積しない。

火鍛鋼で作成された防具ないし武器は常に高品質であると見なされ、高品質のコストは記載の市価に含まれている。

火鍛鋼は鋼鉄と同じヒット・ポイントと硬度を持つ。

火鍛鋼製のアイテムの種類	アイテムの市価修正
矢弾	アイテムごとに+ 15gp
軽装鎧	+ 1,000gp
中装鎧	+ 2,500gp
重装鎧	+ 3,000gp
武器	+ 600gp

霜鍛鋼 Frost-Forged Steel	
	市価 350sp
	重量 45 ポンド

この素材は製作中の金属の属性が微妙に異なるだけで火鍛鋼と同じ物質である。熱気を着用者から離れるように向ける代わりに、霜鍛鋼は着用者に熱気に向ける。霜鍛鋼はその効果が「火」ダメージではなく「冷氣」ダメージに適用されることを除いて火鍛鋼と同様に機能する。「冷氣」ダメージを与えるのに十分な冷氣のエネルギーを速やかに吹き込むことのできる非魔法的な要素に乏しいため、このことは霜鍛鋼の武器は火鍛鋼ほどには役に立たないことを意味する。

霜鍛鋼で作成された防具および武器は常に高品質であると見なされ、高品質のコストは記載の市価に含まれている。

霜鍛鋼は鋼鉄と同じヒット・ポイントと硬度を持つ。

グリーンウッド Greenwood	
	市価 350sp
	重量 45 ポンド

グリーンウッドの秘密はその収穫にある。まだ葉の繋がったそれぞれの部分は、トリエントによって操られる木から、木の死を避けるために注意深く切断される。ドライアドがその後木と話して成形し、生きている緑の葉に木自身の木目になるよう説得する。結果として木は一週間に一度、最低 1 ガロンの水（加えてアイテムの重量 10 ポンドごとに 1 ガロン）を浴びせ、肥沃な土壌に触れさせて 1 時間休ませる限り生きたままである。グリーンウッドから作られた（ボウやスピアのように）木製であるか大半が木製のアイテムは高品質のアイテムとして扱われる。（バトルアックスやメイスのように）通常は木製でないか部分的にしか木製でないアイテムはいずれもグリーンウッドで作ることができないか、グリーンウッドで作成したことによる特殊な利益のいずれも得られない。

湿らせて肥沃な土壌に触れさせた場合、生きているグリーンウッドは破損を修復し失われた部分を再成長ささえて、1 時間につき 1 ヒット・ポイントの割合で自身のダメージを回復する。武器が破損状態であった場合、肥沃な土壌に触れた最初の 1 時間の間に修復される。グリーンウッドのアイテムは火から 1/4 のダメージしか受けない。

グリーンウッドはアイアンウッド、シェイブ・ウッド（訳注：おそらくウッド・シェイブ）、およびウォーブ・ウッドのような木を整形する魔法によ

て変形または強化することができる。グリーンウッド製のアイテムへのこのような効果の持続時間は 2 倍になる。

グリーンウッド製のアイテムの市価を決定するためには元の重量を使用するが、そのアイテムの高品質版の市価には 1 ポンドにつき 50gp を加える。ダークウッド製のアイテムはグリーンウッドにすることはできない。

グリーンウッドは木と同じヒット・ポイントと硬度を持つ。

グリフィンのたてがみ Griffon Mane	
	市価 350sp
	重量 45 ポンド

このゴールドエンブラウンから黒褐色の色幅の粗糸の布は、主にグリフィンだがキマイラやマンティコアといった場合もある、ライオンのような魔獣のたてがみから織られており、非常に強靱で軽量である。グリフィンのたてがみで作られたクローク、ローブ、布製の衣類、あるいはパデッドまたはキルテッド・アーマーを着用すると、〈飛行〉判定に+ 2 の技量ボーナスが得られる。グリフィンのたてがみで作られたアイテムに魔法的に飛行する能力を与える場合、特定の魔法の性質を加えるためのコストを 10% 減少するが、そのアイテムの持つそれ以外のいずれの能力のコストも減少しない。

グリフィンのたてがみは通常の布の 2 倍のヒット・ポイントと硬度 1 を持つ。

グリフィンのたてがみ製のアイテムの種類	アイテムの市価修正
軽装鎧	+ 200gp
その他のアイテム	+ 50gp / ポンド

生ける鋼 Living Steel	
	市価 850GP
	重量 55 ポンド

他の木が地面から水を吸い上げると同じ方法で、その根を通じて強力な鉱物を吸い上げる木々もある。これらの木々は切り出しに用いる鋸や斧を鈍らせ、火を払いのけるものの、最終的には時間や元素に屈する。適切に収穫すると、これらの倒木は生ける鋼と呼ばれる金属の塊を生成する。この光沢のある緑色の金属はゆっくりと自己修復する。生ける鋼で作られたアイテムは自身へのダメージを 1 日に 2 ヒット・ポイント、あるいは破損状態の場合には 1 日に 1 ヒット・ポイントの割合で回復する。金属が主ではないアイテムは部分的に生ける鋼で作成することによって意味のある影響を受けることはない。

生ける鋼で作られた鎧と盾は、それらを攻撃した金属製の武器を損傷させる可能性がある。金属製の武器の使用者が生ける鋼の鎧の着用者が生ける鋼の盾の使用者に対する攻撃ロールで出目 1 をロールしたときはいつでも、そのアイテムは DC20 の頑健セーブに成功しなければ破損状態になる。武器が既に破損状態であった場合には、代わりにその武器は破壊される。生ける鋼はこの方法でアダマンティン製の武器を損傷させることはできない。

生ける鋼は厚み 1 インチごとに 35 ヒット・ポイントと硬度 15 を持つ。

生ける鋼製のアイテムの種類	アイテムの市価修正
矢弾	アイテムごとに+ 10gp
軽装鎧	+ 500gp
中装鎧	+ 1,000gp
重装鎧	+ 1,500gp
武器	+ 500gp
盾	+ 100gp
その他のアイテム	+ 250gp / ポンド

ミスラル Mithral	
	市価 850GP
	重量 55 ポンド

ミスラルとは非常に希少な銀に似た金属であり、鋼鉄と同じほど硬いがそれよりも軽い。これは鋼鉄の代わりとして素晴らしく鎧を作ることがで

Ultimate Equipment

き、同様に時折他のアイテムのためにも使われる。ほとんどのミスラル製の鎧は、移動速度や他の制限を考える際に通常のものより1段階軽いとみなされる。重装鎧は中装鎧、中装鎧は軽装鎧として扱われるが、軽装鎧は軽装鎧のままとみなされる。この軽減は鎧の習熟には適用されない。つまり、ミスラル製フル・プレートを装備したキャラクターは、攻撃ロールや運動を必要とする技能判定に判定ペナルティが適用されるのを防ぐために、重装鎧へ習熟していなければならない。ミスラル製の鎧や盾は、秘術呪文失敗確率が10%減少し、【敏捷力】ボーナス上限は2増加し、防具による判定ペナルティは3減少する（最低0）。

ミスラルから作られたアイテムは、他の金属で作られたものに比べて半分の重さしかない。武器の場合、この軽さは武器のサイズ分類や扱いやすさ（軽い武器か、片手武器か、両手武器か）を変えない。主要な素材が金属ではないアイテムは、部分的にミスラルが使われていても意味のある効果を持ってない（ロングソードをミスラル製武器にすることはできるが、クォータースタッフでは行えない）。ミスラル製の武器は、ダメージ減少を克服する際に銀製の武器とみなされる。

ミスラル製の武器や防具は常に高品質である。高品質のためのコストは以下に示した価格に含まれている。

ミスラルは厚み1インチごとに30のヒット・ポイントと硬度15を持つ。

ミスラル製のアイテムの種類	アイテムの市価修正
軽装鎧	+ 1,000gp
中装鎧	+ 4,000gp
重装鎧	+ 9,000gp
盾	+ 1,500gp
その他のアイテム	+ 500gp / ポンド

ヴィリジウム Viridium	市価 850GP
	重量 55 ポンド

この深緑色の火山ガラスは黒曜石に似ているが、溶岩が生物に有毒な放射物である地殻深部からの異常な微量元素によって汚染された時に形成される。ヴィリジウムはカミソリのように鋭く断片化することができるが、血流にほんの僅かが触れただけで消耗性の病気にかかることができる。

ヴィリジウム製の武器による攻撃が命中すると、目標は癩病に罹患する（頑健・無効、DC12）。クリティカル・ヒットに成功すると、ヴィリジウムの微細な断片が目標の体内に剥離し、あたかもグリーンブラッド・オイルのような効果を受ける（頑健・無効、DC13）。

ヴィリジウム製の武器を運搬するクリーチャーは、武器が（エフィシャント・クウィヴァーのような）異次元空間に保持されているか、鞘が鉛で内張りされていない限り、24時間ごとにセーブに成功しなければ癩病に罹患する。

粘体、植物、および来訪者はヴィリジウムの致命的な放射物に対する完全耐性を持つ。

ヴィリジウム製の武器は元の武器の半分の硬度を持ち、壊れやすい性質を持つ。ヴィリジウムは武器ならば+ 1,000gp、矢弾であれば+ 20gp の追加コストで魔法的に強化することができる。これによりそのアイテムから壊れやすい性質が取り除かれるが、それ以外の能力には影響しない。

ヴィリジウム製のアイテムの種類	アイテムの市価修正
矢弾	アイテムごとに+ 20gp
武器	+ 200gp

ウィップウッド Whipwood	市価 350sp
	重量 45 ポンド

ヴァナラの木工が時間のかかるプロセスを経て、この非常に柔軟な素材を製作する。ウィップウッドは実際には、柔軟だが強靱な部材を形成するために、複数の屈曲可能な木材繊維を編んで一つに融合させた集合体である。木製の武器か（アックスやスピアのような）木製の柄を持つ武器だけ

がウィップウッドから作ることができる。ウィップウッド製の武器を使用するクリーチャーは、その武器に対する武器破壊の試みに対する防御時にCMDに+2のボーナスを得る。ウィップウッド製の武器のヒット・ポイントは+5増加する。ウィップウッドはアイアンウッド呪文の影響下にある場合には特殊な性質を失う。ウィップウッド製の武器はその種別の通常の武器よりも500gp 高価である。

ワイルート wyroot	市価 350sp
	重量 45 ポンド

ワイウッドの木の根は独特の性質を持つ。ワイルートで構築された武器は、クリティカル・ヒットを確定させた場合に、命中されたクリーチャーの生命力の一部を吸収する。命中されたクリーチャーは特に害を受けないがワイルートの武器は1生命ポイントを得る。気蓄積または秘術集積を持つ使用者は、1回の即行アクションとしてワイルートの武器から1生命ポイントを吸収して、1気ポイントか1秘術ポイントのいずれかに変換することができる。ほとんどのワイルートの武器は一度に1生命ポイントしか保持できないが、より高品質なワイルートも存在する。最も強力なワイルート武器は同時に3生命ポイントを保持することができる。未使用の生命ポイントは日没時にすべて放散される。

ワイルートは全体が木製の近接武器か、木製の柄を備えた近接武器を作成するのに使用することができる。1生命ポイントを保持できるワイルート武器の作成は武器の市価を1,000gp 増加させ、2生命ポイントを保持できるものの作成は武器の市価を2,000gp 増加させ、そして3生命ポイントを保持できるものの作成は武器の市価を4,000gp 増加させる。

原始の素材 Primitive Materials

標準的なPathfinder Roleplaying Gameのキャンペーンは鉄と鋼の中世と初期ルネサンスの時代に似た時間の中で行われる。しかし、この時代に設定されているファンタジーのキャンペーンでさえ、鉄およびいくつかの金属加工を完全に欠いている文化は存在する。時として、こうした欠損は地理的な隔絶、資源の不足、強力な君主による弾圧、あるいは社会的な禁忌によるものである。その他、キャンペーンは中世以前の時代、あるいは黙示録の生存者たちが彼らに漁ることのできる最高の道具で生計を捻出す闇の未来に設定されるかもしれない。誇りのため、宗教上の理由によって、優れた武術の腕前を主張するため、あるいはその骨を利用して武器を作ること、部族や家族のために彼岸より象徴的に戦い続けることができる祖先の戦士を称えるために、低レベルの技術を選ぶことさえあるかもしれない。

原始的なキャンペーンは技術レベルに基づいて大きく2つのカテゴリに分類することができる。第一には金属すべてが未知である石器時代。第二には金属製の武器が存在するものの、鉄と鋼は理解されていないか稀少である青銅器時代である。

以下のセクションでは骨、青銅、黄金、黒曜石、および石で作られた防具と武器のための一般ルールを紹介する。これらの素材のほとんどは鋼鉄ほど強靱ではなく、武器と防具の壊れやすい特性を参照すること。

これらの素材で作られたアイテムは1ポンドあたり100gpの追加コストで魔法的に強化することができる。素材の特性によってこれが及ぼす効果については個々の素材の説明を参照すること。

骨 Bone	市価 850GP
	重量 55 ポンド

骨は木と鉄の代わりに武器および防具に使用することができる。角、殻、および象牙のようなその他の動物由来の素材もまた骨の武器と防具のルー

Ultimate Equipment

ルを使用する。骨の武器または防具の価格はその種類の通常の武器または防具の市価の半分である。

軽い武器および片手近接武器はもちろん、殴打ダメージのみを与える両手近接武器も骨で製作することができる。スピアのように柄を持つ両手武器は矢尻にできるのと同様に骨の切っ先を製作できる。その他の両手武器は骨で製作することはできない。

骨の武器はその基本武器の半分の硬度を持ち、壊れやすい武器の性質を備える。高品質の骨の武器もまた壊れやすい武器の性質を備えるが、魔法の骨の武器は備えない。骨の武器はダメージ・ロールに－2ペナルティを受ける（最小1ダメージ）。

スタデッド・レザー、スケイル・メイル、プレストブレート、および木製シールドはすべて骨を使用して構築することができる。骨は防具の金属部品を置き換えるか、木製シールドの場合には大きな部分の骨か殻を木材と置き換えるかのいずれかである。

骨の防具は硬度5と壊れやすい防具の性質を備える。高品質の骨の防具もまた壊れやすい性質を備えるが、魔法の防具は備えない。骨の防具の鎧／盾ボーナスが1減少するが、スタデッド・レザーの場合は防具による判定ペナルティもまた1減少する（0になる）。魔法的に強化された骨は壊れやすい特性を持たず、鎧／盾ボーナスを減少させない。

青銅 Bronze
市価 850GP
重量 55 ポンド

鉄と銅の出現する以前、青銅は世界を支配した。この容易に作業できる金属は鉄の代わりに武器と防具の双方に使用することができる。簡略化のため、真鍮、銅、あるいは錫または同種の金属要素は、実際の青銅の方がこれらの金属よりも硬く信頼性が高いにも関わらず、以下のルールを使用することができる。

軽い武器および片手武器は青銅で製作することができる。同様に、スピアの先端、矢尻、およびアックスの頭部も、それらが両手武器の一部であってさえ青銅で製作することができる。青銅は全体が金属製の両手武器に使用するには脆すぎ、ロンパイアを例外として、一般にポールアームを製作するためには使用できない。

青銅の武器はその基本武器の硬度を持つが、壊れやすい性質もまた備える。青銅の武器は同種の鉄製の武器と同じダメージを与え、同じ価格と重量を持つ。

青銅は全体が金属からなるか金属製の部品を有するいずれかの中装鎧または軽装鎧を製作するために使用することができる。青銅製の防具は鉄製の防具と同様にクリーチャーを保護するが、壊れやすい性質を持つ。青銅の防具はその種別の通常の鉄製の防具と同じ価格と重量を持つ。青銅の防具は硬度9を持つ。魔法的に強化された青銅は壊れやすい性質を持たず、重装鎧を製作することができる。

黄金 Gold
市価 850GP
重量 55 ポンド

一般的には儀礼的な武器と防具その他の展示品にのみ使用される、黄金で作られた金属製の装備品は壊れやすく、重く、そして高価である。

多くの場合、黄金の鎧は完全に黄金で構築されるのではなく金メッキされる。

金メッキされたアイテムは武器と防具の基本市価を3倍にし、金メッキする前のアイテムと同等の性能を備える。純粋に金で構築されたアイテムはその種別の通常のアイテムの市価の10倍の価格である。黄金のアイテムはその種別の一般的な武器または防具よりも50%余分に重い。

黄金はほとんどの場合きちんとした刃を保持するには柔らかすぎるが、刺突または斬撃ダメージを与える軽い武器は黄金または黄金に近い合金で構築することができる。これらはダメージ・ロールに－2ペナルティを負う（最小1ダメージ）。

黄金の武器はその基本武器の半分の硬度と壊れやすい性質を備える。

黄金は金属製の軽装鎧または中装鎧に形成することができる。この金属の柔らかさと重さは鎧／盾ボーナスを2減少し、防具による判定ペナルティを2増加させる。黄金の防具は硬度5を備える。魔法的に強化された黄金は鋼鉄に相当し、鋼鉄で製作することのできるいずれの防具または武器も製作できる。

黒曜石 Obsidian
市価 850GP
重量 55 ポンド

この黒い火山性ガラスは非常に鋭利であり、刺突および斬撃ダメージを与える様々な武器に成型することができる。強化した木材の全体に黒曜石の細片を挿入して作成する効果的な剣はテルビーチェと呼ばれる。

黒曜石の武器の価格はその種類の基本アイテムの半分であり、重量はその種類の基本アイテムの75%である。

黒曜石は刺突または斬撃ダメージを与える軽い武器および片手武器はもちろん、スピアの先端や矢尻を製作するために使用することができる。

黒曜石の武器はその基本武器の半分の硬度と壊れやすい性質を備える。

黒曜石の壊れやすいガラスの性質は鋭い切っ先と刃を作るのに最適だが、それと同じ性質が防具を製作するためには不適切となる。防具は黒曜石によって構築することができない。魔法的に強化された黒曜石は壊れやすい性質を持たず、石で製作することのできるいずれの防具または武器も製作できる。

石 Stone
市価 350sp
重量 45 ポンド

石器時代の武器はほとんど常に何らかの方法で石を利用している。木製の柄に岩を打ち付けて作成された黎明期のメイスとアックスから、燧石のナイフと石の矢尻まで、これらの原始的な武器は依然として致命的である。

石の武器の価格はその種類の基本アイテムの1/4であり、重量はその種類の基本アイテムの75%である。

軽い武器および片手殴打武器、スピア、および矢尻はすべて石で作ることができる。

石で作られた武器はその基本武器の半分の硬度と壊れやすい性質を備える。（ストーンプレートのような）少数の例外を除いて、防具は通常は石によって構築することができない。魔法的に強化された石は壊れやすい性質を持たない。

装備 GEAR

武器や鎧以外にも冒険に必要なものはある。だから本項では他の必需品をまとめた。最初は冒険用装備——どんな種類の冒険者も毎日使う、ありふれたアイテムの寄せ集めだ。背負い袋やかたてこのような単純なものにせよ隠し底付きの鞆や足跡偽造用靴のような一風変わったアイテムにせよ、必要なものは背負い袋や荷物馬車、一般的なお店で手に入る。その後には専門的な装備品、つまり技能や職能を全て支えてくれる道具や道具の一揃いだ。そして馬車からライディング・バット用の鎧（バーディング）まで、乗騎と馬具が続く。

冒険用装備 各種道具と技能用具 動物、乗騎と馬具

それから衣服の項だ。君のキャラクターが戦場に裸でないようにするだけでなく、スキー板や仮面、かつらのように役に立つものも含まれている。娯楽用アイテムには目印入りカードやいかさま骰子のようなものも掲載されている。賭博の借金の結果を支払うためには、交易品の項に掲載された家畜や食料品、その他のアイテムを売却しよう。これらの詳細が本項に記載されている。飲食の項と宿泊とサービスの項では宴のための食事や冒険から帰ってきた際に滞在する場所、医者や法律家のような人々の報酬などが掲載されている。

衣服 娯楽と交易品 飲食 宿泊とサービス

続いてもっと特殊なものを手に入れよう。錬金術薬では対毒剤以外にも多くのものを提供する——誰がトロール油や防蟲剤のようなものを使わずに冒険に出たいだろうか？ 錬金術道具は接着剤や溶剤から、枯葉剤、燐煙剤、発光インクまで多岐にわたる。錬金術武器には瓶詰め稲妻、花火、手榴弾などが掲載されている。

錬金術薬 錬金術道具 錬金術武器 毒

冒険用装備 ADVENTURING GEAR

『冒険用装備』表にあるアイテムは、使用者（“君”）に与える特別な利益とともにこのセクションで説明されている。

用具 / kits：このセクションには、各キャラクター・クラスまたは特定の冒険の目的（ダンジョン探検、洞窟探検、など）に応じて事前に選択された装備の用具一式がいくつか含まれている。GM は NPC の装備を手早く完成させるためにこれらの用具を利用することができる。プレイヤーは新しい PC を急いで準備するために、あるいは腹心、信者、子分、そして雇い人の装備を提供するための略記として、これらを利用できる。これらの用具に記載されている市価は、まとめ買いによる若干の割引が適用されている。消耗したり、破壊したり、あるいはなくしてしまった用具内のアイテムを交換するには完全な市価を要する。

冒険用装備 ADVENTURING GEAR

アイテム	市価	重量
足跡偽造用靴	5gp	2 ポンド
アルケミスト用具	40gp	24 ポンド ²
暗号書	150gp	2 ポンド
アンデッド討伐用具	402gp	7 ポンド
息継ぎ袋	1sp	0.5 ポンド
インク	8gp	—
インクイジター用具	30gp	34 ポンド ²
印章指輪	5gp	—
ウィザード用具	21gp	21 ポンド ²
ウィッチ用具	21gp	21 ポンド ²
ウェポン・コード	1sp	—
演芸家用具	5sp	3 ポンド
覆い付きランタン	7gp	2 ポンド
大釜	1gp	5 ポンド
大釜（ミスラル製）	1,251gp	2.5 ポンド
オラクル用具	9gp	29 ポンド ²
折り畳み式厚板	4sp	10 ポンド
折り畳み式の椅子	2gp	10 ポンド ¹
折り畳み式の食卓	10gp	20 ポンド
折り畳み式の梯子	2gp	16 ポンド
折り畳み式の棒	2sp	10 ポンド
折り畳み式ベッド	1gp	30 ポンド ¹
折り畳み式浴槽	15gp	20 ポンド ¹
万能鍵	85gp	—
鍵偽造用蠟	15gp	0.5 ポンド
隠し底付きのカップ	1gp	—
隠し底付きの鞘	45gp	1 ポンド
隠し底付きの箱	52gp	25 ポンド
火薬入れ	3gp	1 ポンド
かご	4sp	1 ポンド
枷（普通）	15gp	2 ポンド
枷（高品質）	50gp	2 ポンド
枷（ミスラル製）	1,000gp	2 ポンド
組み合わせ滑車	5gp	5 ポンド
金槌	5sp	2 ポンド
かなてこ	2gp	5 ポンド
ガラス切り	5gp	—
缶ごん炉	10gp	1 ポンド
ガンスリンガー用具	26gp	31 ポンド
消えぬ松明	110gp	1 ポンド
装備保守用具	5gp	2 ポンド
義肢（足）	1gp	2 ポンド ¹
義肢（脚）	20gp	6 ポンド ¹
義肢（腕）	10gp	3 ポンド ¹
義肢（手）	1gp	1 ポンド ¹
騎乗用具（普通）	16gp	54 ポンド
騎乗用具（特殊な乗騎）	36gp	59 ポンド
偽装枷	65gp	2 ポンド
偽装網	20gp	5 ポンド
偽装鎧	90gp	10 ポンド ¹
絹のロープ	10gp	5 ポンド
キャヴァリアー用具	23gp	112 ポンド ²
急須	1sp	1 ポンド
鏡	10gp	0.5 ポンド
魚網	4gp	5 ポンド

アイテム	市価	重量
中空の柄頭	5gp	—
鎖（10 フィート）	30gp	2 ポンド
蜘蛛の絹糸のロープ（50 フィート）	100gp	4 ポンド
クレリック用具	16gp	32 ポンド ²
携帯食器一式	2sp	1 ポンド
携帯用橋	200gp	60 ポンド
携帯用寝具	1sp	5 ポンド ¹
携帯用ビン	1gp	0.5 ポンド ¹
携帯用破城槌	10gp	20 ポンド
外科手術用具	400gp	4 ポンド
公証人用具	2gp	1 ポンド
香水／コロソ	5gp	—
コービーポット	3gp	4 ポンド
小型望遠鏡	1,000gp	1 ポンド
黒板	1gp	2 ポンド
壊れやすい鎖	65gp	2 ポンド
魚釣り用具	5sp	3 ポンド
サモナー用具	8gp	19 ポンド ²
紙（1 枚）	4sp	—
磁石	5sp	0.5 ポンド
刺青	1cp ～ 20gp	—
遮光ゴーグル	10gp	—
シャベル（普通）	2gp	8 ポンド
シャベル（折り畳み式）	10gp	12 ポンド
シュノーケル（普通）	5sp	—
シュノーケル（高品質）	5gp	—
小ビン	1gp	—
小ビン（鉄製）	1sp	1 ポンド
錠前（非常に単純）	20gp	1 ポンド
錠前（平均的）	40gp	1 ポンド
錠前（良い）	80gp	1 ポンド
錠前（素晴らしい）	150gp	1 ポンド
信号ラッパ	1gp	2 ポンド ¹
神聖文書	1 ～ 100gp	1 ～ 20 ポンド
水筒	2gp	1 ポンド
水袋	1gp	4 ポンド ¹
砂時計（6 秒）	10gp	—
砂時計（1 分）	20gp	0.5 ポンド
砂時計（1 時間）	25gp	1 ポンド
聖印（木製）	1gp	—
聖印（鉄製）	5gp	1 ポンド
聖印（銀製）	25gp	1 ポンド
聖印（黄金製）	100gp	1 ポンド
聖印（プラチナ製）	500gp	1 ポンド
聖印（物入れ付）	+ 5gp	—
聖印（ピン型）	+ 10gp	—
聖印（刺青式）	100gp	—
背負い袋（普通）	2gp	2 ポンド ¹
背負い袋（高品質）	50gp	4 ポンド ¹
石鹼	1cp	0.5 ポンド
つば	3cp	9 ポンド
線鋸（普通）	30gp	—
線鋸（アダマンティン製）	150gp	—
潜望鏡	20gp	4 ポンド
ソーサラー用具	8gp	19 ポンド ²
大金槌	1gp	10 ポンド
鉄釘	5cp	1 ポンド
松明	1cp	1 ポンド
箱（小型）	2gp	25 ポンド
箱（中型）	5gp	50 ポンド
箱（大型）	10gp	100 ポンド
箱（超大型）	25gp	250 ポンド
薪（1 日当たり）	1cp	20 ポンド
竹馬（普通）	2sp	10 ポンド ¹
竹馬（高品質）	5gp	10 ポンド ¹
盾用張り出し燭台	1gp	0.5 ポンド
タル	2gp	30 ポンド
ダンジョン探検用具（普通）	15gp	25 ポンド
ダンジョン探検用具（豪華版）	130gp	15 ポンド
弾帯	5sp	—
地域地図	50gp	2 ポンド
虫用防護服	20gp	10 ポンド ¹
調理用具	3gp	16 ポンド
チョーク	1cp	—
使い魔用袍	25gp	6 ポンド
鉤付きの矢	1gp	0.5 ポンド
釣り針	1sp	—
鉤足用つるはし	3gp	10 ポンド

Ultimate Equipment

アイテム	市価	重量
手紙指南書	50gp	3 ポンド
手首鞘	1gp	1 ポンド ¹
銃匠道具	15gp	2 ポンド
テント（小型）	10gp	20 ポンド ¹
テント（中型）	15gp	30 ポンド ¹
テント（大型）	30gp	40 ポンド ¹
テント（バビリオン）	100gp	50 ポンド ¹
天文観測儀	1,000gp	6 ポンド
砥石	2cp	1 ポンド
洞窟探検用具	174gp	32 ポンド
投光式ランタン	12gp	3 ポンド
動物性にかわ	5sp	0.5 ポンド
毒入れ指輪	+ 20gp	—
毒染め鞘	50gp	1 ポンド ¹
棘付きヴェスト	10gp	4 ポンド
ドリル	5sp	1 ポンド
ドルイド用具	14gp	44 ポンド ²
トロール討伐用具	30sp	17 ポンド
鳴子	8sp	—
日誌	10gp	1 ポンド
縫い針	5sp	—
年代記編纂用具	40gp	4.5 ポンド
粘土	1sp	1 ポンド
のこぎり	4cp	2 ポンド
鋸状峰付き剣	+ 5gp	—
糊付き紙	1sp	—
バード用具	41gp	33.5 ポンド ²
バーバリアン用具	9gp	26 ポンド ²
博打用具（普通）	75gp	5 ポンド
博打用具（詐欺用）	300gp	5 ポンド
バケツ	5sp	2 ポンド
梯子	2sp	20 ポンド
パラディン用具	11gp	30 ポンド ²
針金	5gp	0.5 ポンド
ハロウデッキ	100gp	—
ハンモック	1sp	3 ポンド ¹
ビー玉	1sp	2 ポンド
火打ち石と打ち金	1gp	—
髭剃り用具	15sp	0.5 ポンド
棺（普通）	10gp	30 ポンド ¹
棺（彫刻による装飾）	100gp	50 ポンド ¹
非常用具（普通）	5gp	4 ポンド ⁴
非常用具（高品質）	50gp	5 ポンド
ひっかけ鉤（普通）	1gp	4 ポンド
ひっかけ鉤（ミスラル製）	1,001gp	2 ポンド
ビトン	1sp	0.5 ポンド
ピン	3cp	1.5 ポンド
便箋	1gp	—
ファイター用具	9gp	29 ポンド ²
ブイ（普通）	5sp	16 ポンド
ブイ（特製）	10gp	30 ポンド
封蝋	1gp	1 ポンド
深鍋（普通）	8sp	4 ポンド
深鍋（ミスラル製）	1,001gp	2 ポンド
袋	1sp	0.5 ポンド ¹
フライパン（普通）	8sp	4 ポンド
フライパン（ミスラル製）	1,001gp	2 ポンド
振り香炉	50gp	3 ポンド
粉	1cp	0.5 ポンド
ベル	1gp	—
ベル付網	2gp	2 ポンド
ベルトポーチ	1gp	0.5 ポンド ¹
ペン	1sp	—
棒	5cp	8 ポンド
方位磁針	10gp	0.5 ポンド
防水靴	5sp	0.5 ポンド
防水ランタン	+ 5gp	—
歩哨人形	30gp	35 ポンド ¹
帆布（1 平方ヤード）	1sp	1 ポンド
まきびし	1gp	2 ポンド
巻物入れ	1gp	0.5 ポンド
巻物箱	5gp	1 ポンド
マグカップ／ジョッキ	2cp	1 ポンド
未開地探検用具	12gp	22 ポンド
水差し	2cp	5 ポンド
時計	1,000gp	200 ポンド
身だしなみ用具	1gp	2 ポンド ¹
耳栓	3cp	—

アイテム	市価	重量
犬笛	9sp	—
虫捕り網	5gp	2 ポンド ¹
虫眼鏡	100gp	—
メイガス用具	22gp	31 ポンド ²
名門伝統録	50gp	2 ポンド
毛布	5sp	3 ポンド ¹
モンク用具	8gp	22 ポンド ²
紋章旗	1 ～ 20gp	2 ポンド
野営用具	12gp	80 ポンド
焼き絵用具	1gp	2 ポンド
油	1sp	1 ポンド
紳士録	5gp	1 ポンド
羊皮紙（1 枚）	2sp	—
燃り糸または麻紐（50 フィート）	1cp	0.5 ポンド
ラッパ型補聴器	5gp	2 ポンド
ランプ	1sp	1 ポンド
竜討伐用具	485gp	64 ポンド
旅行者用辞書	50gp	2 ポンド
レンジャー用具	9gp	28 ポンド ²
ろうそく	1cp	—
ろうそく台付兜	2gp	4 ポンド
ろうそく立て	1cp	0.5 ポンド
ろうそく灯	5gp	1 ポンド
ローグ用具	50gp	37 ポンド ²
ロープ（50 フィート）	1gp	10 ポンド
防毒面	10gp	4 ポンド ¹
六分儀	500gp	2 ポンド
ボトル	2gp	1 ポンド
ワッフル焼き型（普通）	1gp	5 ポンド
ワッフル焼き型（ミスラル製）	1,260gp	2.5 ポンド
わら版紙（1 枚）	5cp	—

1 これらのアイテムは小型用の場合は重量が 4 分の 1 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

2 これらのアイテムは小型用の場合は重量がおおよそ 4 分の 3 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

合鍵 copy of a key

市価 1gp；重量 —

職人は作業用の合鍵を 1 時間で作ることができる（正確に元と同じように見える複製を作るには DC25 の〈製作〉判定と 1 日が必要である）。

足跡偽造用靴 Fake footprint shoes

市価 5gp；重量 2 ポンド

この特大の靴は通常の靴の上から着用する。足跡偽造用靴は他のクリーチャーによって残されたように見える足跡や靴跡を作り出す。一足の靴のそれぞれはタイガー、オーク、ゴブリン、あるいはオーガのような特定の種類の足跡を作り出す。これらの靴を履いて歩いている場合、君は〈生存〉判定を行うことができる；この判定の結果は、足跡が示しているのは何者であるかを決定しようとする者にとっての〈生存〉DC になる。

アルケミスト用具 Alchemist's kit

市価 40gp；重量 24 ポンド

この用具には錬金術キット、背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、火打ち石と打ち金、インク、ペン、鉄の深鍋、携帯食器一式、石鹼、松明（×10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。アルケミストは購入する必要がなく処方書を備えてプレイを開始するため、この用具には処方書は含まれていない。

暗号書 Cypher books

市価 150 gp；重量 2 ポンド

これらの本は常に同一の 2 冊 1 組で販売されており、各ページには単純かつ簡単な無作為な単語のリストが書き並べられた番号の付された格子が含まれている。これにより使用者は置換された文字と暗号書内に見られる単語の参照ページ、行、および列の番号による通信文を書くことができる。適切な暗号書を確認できないクリーチャーは暗号化された通信文の各ペー

Ultimate Equipment

ジを復号化するための〈言語学〉判定に－10のペナルティを受ける。暗号書を使用して通信文を書くには、暗号化されていない通信文の10倍の時間がかかり、暗号書で復号するには元の暗号化された通信文を書くのと同じくらいの時間がかかる。

アンデッド討伐用具 Undead slayer's kit

市価 402 gp；重量 7 ポンド

この用具には木製の聖印、ニンニクの球根の首飾り、金槌、木の杭、聖水2ビン、陽光棒1本、ポーション・オヴ・レッサー・レストレーション、およびポーション・オヴ・プロテクション・フロム・イーヴルが含まれている。

息継ぎ袋 Air bladder

市価 1 sp；重量 0.5 ポンド

より長時間の潜水のために使用されるこの空気袋は、革の水筒に似ているが比較的気密が高い。膨らませた場合、息継ぎ袋は中型クリーチャーを1ラウンド、小型クリーチャーを2ラウンドもたせるのに十分な空気を保持する。

インク Ink

市価 8 gp；重量 —

この小瓶には1オンスのインクが含まれている。黒以外の色のインクは価格が2倍になる。

インクィジター用具 Inquisitor's kit

市価 30 gp；重量 34 ポンド

この用具には背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、ろうそく（×10）、安価な神聖文書、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、枷、携帯食器一式、ロープ、石鯨、呪文構成要素ポーチ、松明（×10）、保存食（5日分）、水袋、そして木製の聖印が含まれている。

印章指輪 Signet ring

市価 5 gp；重量 —

この指輪は一般的には家紋や公的な象徴の図案の浮き彫りを備えている。柔らかい蠟に印章指輪を押し付けると、この記号の印影が残る。

ウィザード用具 Wizard's kit

市価 21 gp；重量 21 ポンド

この用具には背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、火打ち石と打ち金、インク、ペン、鉄の深鍋、携帯食器一式、石鯨、呪文構成要素ポーチ、松明（×10）、保存食（5日分）、そして水袋が含まれている。ウィザードは呪文書を持ってプレイを開始するので、この用具には呪文書は含まれていない。

ウィッチ用具 Witch's kit

市価 21 gp；重量 21 ポンド

この用具には背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、ろうそく（×10）、チョーク（×10）、火打ち石と打ち金、インク、ペン、鉄の深鍋、携帯食器一式、石鯨、呪文構成要素ポーチ、松明（×10）、保存食（5日分）、そして水袋が含まれている。

ウェポン・コード Weapon cord

市価 1 sp；重量 —

ウェポン・コードは2フィートほどの長さの革紐で、君の手首と君の武器に繋がっている。もし君が武器を捨てるか武器落としをされた場合、即行アクションで再度保持することができる。また、君に隣接したマスより遠くに武器が動かされてしまうことも無くなる。しかしながら、君は紐を

ほどく（全ラウンド・アクション）か切断（1回の移動アクションか1回の攻撃、硬度0で0ヒット・ポイント）せずに別の武器に持ち替えることはできない。ロックト・ガントレットとは異なり、ぶら下がったままの武器が邪魔をする可能性があるものの、ウェポン・コードを繋げたまま手を使用することはできる。

演芸家用具 Entertainer's kit

市価 5 sp；重量 3 ポンド

この用具にはジャグリング用のボール、色鮮やかなハンカチ、トランプ、道化師の衣装、そして舞台奇術師やその他の大道芸人のためのその他の簡単な小道具が含まれている。

覆い付きランタン Hooded lantern

市価 7 gp；重量 2 ポンド

覆い付きランタンは半径30フィートの範囲に通常の光を発し、半径60フィート以内の光量を1段階引き上げる（暗闇は薄明かりに、薄明かりは通常の光に）。覆い付きランタンは通常の光または明るい光より光量をあげることはできない。ランタンは1パイントの油で6時間燃え、片手で持ち運べる。

大金槌 Sledge

市価 1 gp；重量 10 ポンド

この重たい両手持ちの金槌は、通常は大工仕事やその他の建設作業において使用されており、強風の吹く地域で安全な野営地を支えるためにテントの杭を打ち込むのにも役立つ。戦闘に使用する場合、大金槌は即席アース・ブレイカー（27ページ参照）として扱う。

大釜 Cauldron

種類	市価	重量
普通	1 gp	5 ポンド
ミスラル製	1,251 gp	2.5 ポンド

この鉄の深鍋の拡大版は約1ガロン——4人の飢えた人間の腹を一度の食事で満たすのに十分な——の容量がある。大釜はポーション作成や同種の活動にも使用できる。ミスラル製の釜は軽量であり、食べ物がほとんどこびりつかない。

オラクル用具 Oracle's kit

市価 9 gp；重量 29 ポンド

この用具には背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、ろうそく（×10）、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、携帯食器一式、ロープ、石鯨、松明（×10）、保存食（5日分）、そして水袋が含まれている。

折り畳み式厚板 Collapsible plank

市価 4 sp；重量 10 ポンド

2ヶ所の蝶番を持つ、折り畳み式厚板は破壊されるまでに250ポンドを保持することができる。この長さ10フィートの厚板は3フィート×1フィート×6インチの束に分かれている。折り畳みまたは展開は1回の標準アクションである。

折り畳み式の椅子 Folding chair

市価 2 gp；重量 10 ポンド

この単純な折り畳み式の椅子は、簡単に運べて望む場所に設置できるように、木製のフレームと帆布の座面と背もたれを備えている。簡単に折り畳み、便利な運搬袋に収まる。この椅子は最大250ポンドを容易に支えることができる。

Ultimate Equipment

折り畳み式の食卓 Folding table

市価 10 gp；重量 20 ポンド

この木製の食卓には接合された脚と真ん中に蝶番を備えている。完全に伸ばすと2フィート×4フィートの食卓だが、畳めば2フィート×2フィート×1インチまで小さくなる。食卓の組み立ては1全ラウンド・アクションである；折り畳みは2全ラウンド・アクションである。

折り畳み式の梯子 Folding ladder

市価 2 gp；重量 16 ポンド

この10フィートのハシゴの鉤、支柱、そして横木は3フィート×1フィート×1フィートの束に畳むことができる。折り畳みないし展開が1回の標準アクションである。

折り畳み式の棒 Folding pole

市価 2 sp；重量 10 ポンド

この蝶番付きの棒は展開してスライドピンで固定し、10フィートの棒を作ることができる。この棒は畳んだときは3フィートの長さしかない。この棒の組み立てか折り畳みは1全ラウンド・アクションである。蝶番とピンは一体型の棒ほど丈夫ではないことを意味し、棒高跳びや登攀ではなく深さを調べるのに用いるのが最善である。

折り畳み式ベッド Cot

市価 1 gp；重量 30 ポンド

この高架式の野営ベッドは木と帆布で作られており、地面が濡れていたり岩場である場合に特に便利である。折り畳み式ベッドは人間の成人用に十分な大きさだが、折り畳んで4フィート×9インチの円筒形の鞆に収納される。

折り畳み式浴槽 Collapsible bathtub

市価 15 gp；重量 20 ポンド

この木製の薄板の集合体は、10分間の組み立ての後に、防水された帆布を円筒形に支える。折り畳み式浴槽は中型クリーチャー1体が湖、川、またはその他の水場に入る危険なしに快適に入浴するのに十分な水を蓄えることはできる。

鍵偽造用蠟 Wax key blank

市価 15 gp；重量 0.5 ポンド

この2つに分かれる容器には、両側から挟んで押し付けた物体の印影を型取りして保存しやすい、そのアイテムの素晴らしい鑄型を作り出す柔らかい蠟が含まれている。熟練した職人は鑄型からアイテムの複製を作ることができる（その過程で鑄型は破壊される）。密かに印影を取るにはDC25の〈手先の早業〉判定を必要とする。

鉤付きの矢 Grappling arrow

市価 1 gp；重量 0.5 ポンド

この小さなひっかけ鉤は絹のロープに結んでボウから発射されるように設計されている。鉤付きの矢の発射時の射程単位は30フィートである。クロスボウ向けの同等品も存在する。

隠し底付きのカップ False-bottomed cup

市価 1 gp；重量 —

このカップの分厚い底に仕込まれた小さな区画は、小さなアイテムや物質を保管するのに優れた場所である。最も狡猾なものはカップを倒した時に加重を受け止めて開き、カップの内容に隠された物質を放出するように

設計されている。空のカップから秘密の区画を検めるにはDC15の〈知覚〉判定が必要である。

隠し底付きの鞆 False-bottomed scabbard

市価 45 gp；重量 1 ポンド

この剣の鞆の一番下にあるスペースはポーシジョンのピンを保持するのに十分なだけの大きさである。外側から利用できるものもある；そうでないものは上端にある秘密の留め金で内側が開く。秘密の区画を見つけるにはDC25、または剣の長さを鞆と比較した場合にはDC20の〈知覚〉判定が必要である。

隠し底付きの箱 False-bottomed chest

市価 52 gp；重量 25 ポンド

これらの箱は通常は禁制品を密輸するか、隠しておきたい宝物をしまうのに使用される。この箱の秘密の区画は約1インチの深さである。別の方式で内側から、下側から、あるいは背面から開く。この区画を見つけるにはDC20の〈知覚〉判定が必要である。

かご Basket

市価 4 sp；重量 1 ポンド

この大きなかごには蓋がついており、約2立方フィートを収納できる。

枷 Manacles

種類	市価	重量
普通	15 gp	2 ポンド
高品質	50 gp	2 ポンド
ミスラル製	1,000 gp	2 ポンド

枷は中型のクリーチャーを縛ることができる。枷をかけられたクリーチャーは抜け出すのに〈脱出術〉判定を行なうことができる（DC30、高品質ならばDC35）。枷を破壊するには【筋力】判定が必要になる（DC26、高品質ならばDC28）。枷は硬度10と10hpを持つ。

大部分の枷には錠前がついており、枷の価格に望む品質の錠前の価格を加える。

同じコストで小型クリーチャー用の枷を買うことができる。大型クリーチャー用の枷は10倍のコストがかかり、超大型用では100倍となる。巨大、超巨大、超小型、微小、極小サイズのクリーチャーは特別製の枷を必要とし、少なくとも100倍のコストがかかる。

ミスラル製の枷：これらの拘束は標準的な枷よりも破ることがより困難であり、ライカンスロープに対して特に有効である。これらは硬度15、30ヒット・ポイント、破壊DC30を有している。それ以外の点は高品質の枷として扱う。

金槌 Hammer

市価 5 sp；重量 2 ポンド

金槌が戦闘に使われる場合は片手代用武器とみなし、同じサイズのスパイクト・ガントレットと同じ殴打ダメージを与える。

かなてこ Crowbar

市価 2 gp；重量 5 ポンド

この多目的道具は使用者がこじ開けようと望むどのようなものにも使えるように設計されている。かなてこは扉や箱を無理やり開ける際の【筋力】判定に+2の状況ボーナスを与える。戦闘に使われる場合は片手代用武器とみなし、同じサイズのクラブと同じ殴打ダメージを与える。

火薬入れ Powder horn

市価 3 gp；重量 1 ポンド

一般的には動物の角をくりぬいて作られるが、次第に多種多様な形状の

Ultimate Equipment

金属から作られるようになった火薬入れは、10 服の黒色火薬を保持することができる。火薬入れは内部に保存した黒色火薬を〔火〕、〔電気〕、火器の不発、および水への曝露から守り、角の細い方の端は、火器の銃身に高価な火薬を慎重に注ぎこむのに役立つ。

ガラス切り Glass cutter

市価 5 gp；重量 —

この小さな金属棒は一方の端に小さな鋭い車輪、もう一方に球体を備えている。君は車輪でガラスに切込みを入れ、そこを球体で叩いて破壊する。DC15 の〈手先の早業〉判定に成功した場合、君は非常に静かにガラスを破壊できる（聞きつけるのは DC15 の〈知覚〉判定）。ほとんどの盗賊は騒音を低減し、ガラスの破片を受け止めるために糊付き紙をガラス切りと併用する。

缶こん炉 Stove can

市価 10 gp；重量 1 ポンド

この小さな金属容器には、調理に十分な熱を発するが、ろうそくと同じくらいしか光を放たない、ろうのような燃料が入っている。炎を消すには、容器の金属蓋を閉めればよい；数分で持ち運べる程度に冷める。缶こん炉はそれぞれ 5 時間（約 10 食の調理に十分）持続する。

ガンスリンガー用具 Gunslinger's kit

市価 26 gp；重量 31 ポンド

これには背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、火打ち石と打ち金、銃匠道具、鉄の深鍋、携帯食器一式、火薬入れ、ロープ、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。

消えずの松明 Everburning torch

市価 110 gp；重量 1 ポンド

これはコンティニュアル・フレイム呪文を発動させてあること以外は通常の松明である。通常の松明のように光を放つが、熱を発したり武器として使用した場合に〔火〕ダメージを与えることはない。

義肢 Prosthetic

種類	市価	重量
腕	10 gp	3 ポンド
足	1 gp	2 ポンド
手	1 gp	1 ポンド
脚	20 gp	6 ポンド

戦闘によって手、腕、脚、あるいは足を失った人々は、時にそれらを義肢：失われた手足の現実的な模造品と置き換える。通常は木材から掘り出され、着用者の肌の色に合うように着色されているこれらのアイテムは、脚を失った人が半分の移動速度で歩けるようになる、あるいは腕を失った人が固定位置に盾を保持することを可能にする、といった限られた機能を有している。巧妙な人物は、義肢の中に非常に小さな物体を保持するのに十分なだけの大きさの、小さな物入れを作っておくことが知られている。義手や義足はごく僅かな重量のアイテムしか保持できないが、義腕や義脚は 1 ないし 2 ポンドまで保持することができる。

騎乗用具 Riding kit

種類	市価	重量
普通	16 gp	54 ポンド
特殊な乗騎	36 gp	59 ポンド

この用具にははみとくつわ、鞍、鞍用毛布、鞍袋、そして乗騎用の 2 日分の飼料が含まれている。重量は飼料を廃棄することで 10 ポンド軽減できる。

偽装枷 False manacles

市価 65 gp；重量 2 ポンド

これらの枷は検査しても標準の枷とほとんど見分けがつかない（〈知覚〉DC25）。秘密の留め金の場所を知っている着用者は 1 回の標準アクションとして偽装枷を外すことができる：そうでないものは高品質の枷と同様に扱う。偽装枷は常に高品質だが、通常の品質のように見せかけるものもある。

偽装網 Camouflage netting

市価 20 gp；重量 5 ポンド

この目の粗いより糸の網と色とりどりの布は、クリーチャーや大きな物体の存在を隠すために使用される。偽装網は雪原、砂地、森林、草原、湿地、都市、あるいは水界など、1 種類の地形に対して迷彩を提供するように製造されなければならない。適切な地形で偽装網の下に隠れた場合、伏せ状態でじっとしている限り〈隠密〉判定に + 4 の状況ボーナスを得られる。偽装網で覆うのは DC10 の〈生存〉判定を要する 1 全ラウンド・アクションである（失敗すると正しく覆うことができず、〈隠密〉判定へのボーナスは得られない）。偽装網を使用している間は、【敏捷力】ペナルティがイニシアチブまたは〈隠密〉判定に影響を及ぼさない点を除いて、絡みつかれた状態となる。偽装網を外すのは 1 移動アクション、または伏せ状態から立ち上がるための移動アクションと組み合わせた場合には 1 即行アクションである。

1 分間を費やして偽装網を物体を覆うために使うこともできる。— 10 のペナルティ付きで〈生存〉判定を行い、その合計をその物体の〈隠密〉判定の結果として使用すること。この〈隠密〉DC に対する〈知覚〉判定に失敗したクリーチャーは、その物体が何であるかを識別できず、通常はその地形の自然な一部として扱う。例えば、君は四輪馬車を岩か藪の一部のように隠すことができる。大型の物体を覆うには 2 枚の網が必要である。超大型または巨大な物体を覆うには 5 枚の網が必要で作業には 10 分かかり、〈生存〉判定のペナルティは — 10 ではなく — 20 になる。超巨大な物体の偽装はその形状に依存するが、最低でも 10 枚の偽装網を必要とし、作業には 1 時間かかり、〈生存〉判定のペナルティは — 10 ではなく — 30 になる。

鋭敏嗅覚能力を持つクリーチャーは偽装網の効果を無視し、鋭敏嗅覚の範囲内では実際の〈隠密〉ロールに対して判定を行う。偽装網によって隠された大型かそれ以上の物体の 10 フィート以内にいるクリーチャーは、それが偽装で覆われた物体であることを自動的に認識する。

偽装鎧 Mock armor

市価 90 gp；重量 10 ポンド

秘術の術者は変装する必要が生じた場合に、偽装鎧を着用することができる。革かバルサか竹のような薄い木材から作られ、金属のように塗装された偽装鎧は、近くで精査しない限りフル・プレートとして通用する。偽装鎧を検査するキャラクターは、それが偽物であると認識するためには DC20 の〈知覚〉判定に成功しなければならない。偽装鎧はアーマー・クラス・ボーナスを全く与えず、【敏捷力】ボーナス上限に影響せず、防具による判定ペナルティ、秘術呪文失敗確率、あるいは移動速度の減少を持たない。強化ボーナスであるか、フォーティフィケーションやゴースト・タッチのような特性であるかを問わず、偽装鎧に魔法の防具の能力を与えることはできない。偽装鎧の着用時、君は（例えば、秘術呪文の発動が非合法である都市で）自身の呪文の使い手としての個性や執着を隠すための〈はったり〉判定に + 4 の状況ボーナスを得る。偽装鎧を製作するための〈製作：大工〉または〈製作：革細工〉DC は 25 である。

Ultimate Equipment

絹のロープ Silk rope

市価 10 gp；重量 5 ポンド

この長さ 50 フィートの絹のロープは 4 hp を有する。DC24 の【筋力】判定で引きちぎることができる。

キャヴァリアー用具 Cavalier's kit

市価 23 gp；重量 112 ポンド

これには動物の飼料（5 日分）、背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、はみとくつわ、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、携帯食器一式、乗用鞍、ロープ、鞍袋、石鹼、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。

急須 Teapot

市価 1 sp；重量 1 ポンド

これは茶を淹れるための注ぎ口付きのポットである。急須には蓋と渡し器が備わっており、一度に 4 杯の茶を淹れることができる。

鏡 Mirror

市価 10 gp；重量 0.5 ポンド

この手鏡は約 1 フィートの差し渡しである。多くの高品質のガラスの鏡とは異なり、これは磨かれた銅でできており、破損の危険なしに放り投げるができるほど頑丈である。

魚網 Fishing net

市価 4 gp；重量 5 ポンド

この網は 5 フィート×5 フィートの寸法で、穴を覆ったり、超小型かそれより大きなクリーチャーが範囲に入ってくるのを防ぐために使用できる。

鎖（10 フィート）Chain (10 ft.)

市価 30 gp；重量 2 ポンド

この鎖は約 1 インチの長さで大重量に耐えるのに十分な厚みの金属環を連結して形成されている。鎖は硬度 10 と 5 hp を持つ。引きちぎるには【筋力】判定で DC26 が必要になる。

組み合わせ滑車 Block and tackle

市価 5 gp；重量 5 ポンド

穴から宝物を引き上げるのにせよ、移動力を与えるにせよ、簡素な組み合わせ滑車（訳注：定滑車と動滑車を組み合わせた滑車装置。複滑車）は、適切に設置された場合に重いものを持ち上げる際の【筋力】判定に＋5 状況ボーナスを提供する。索輪を設置するには 1 分かかる。

蜘蛛の絹糸のロープ Spider's Silk Rope

市価 100 gp；重量 4 ポンド

この長さ 50 フィートのロープは、怪物的な蜘蛛の絹糸から結われている。地表世界には事実上存在しないとされるほど珍しく、一般的にこれらはダーク・エルフ達によって使用されるものではあるものの、蜘蛛の糸ロープの断片（大体において 10 フィート未満の切れ端）を持ったゴブリンがたまに現われる。蜘蛛の絹糸のロープは 6 ヒット・ポイントを持っており、DC25 の筋力判定に成功する事によって引きちぎる事ができる。

クレリック用具 Cleric's kit

市価 16 gp；重量 32 ポンド

これには背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、ろうそく（× 10）、安価な神聖文書、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、携帯食器一式、ロープ、石鹼、呪

文構成要素ポーチ、松明（× 10）、保存食（5 日分）、水袋、そして木製の聖印が含まれている。

携帯食器一式 Mess kit

市価 2 sp；重量 1 ポンド

この用具には木、角、あるいは錫製の皿、ボウル、カップ、フォーク、ナイフ、そしてスプーンが含まれている。各アイテムには持ち手が小さな穴がついており、含まれている革紐を使用して一緒にまとめることができる。

携帯用橋 Portable bridge

市価 200 gp；重量 60 ポンド

8 本のピトン（谷間の両側に 4 つずつ）を打ち付けると、このロープと薄板の橋は 30 フィートの谷間にまたがって、1,500 ポンドまで支えることができる。携帯用橋は丸めて小包にすると、背中に吊り下げて運ぶか動物の積荷にすることができる。携帯用橋を渡るように動物を説得するには「来い」か「後に続け」の芸が必要である。

携帯用寝具 Bedroll

市価 1 sp；重量 5 ポンド

これは中で寝るために底と横を縫い合わされて袋状にした 2 枚の毛織物で構成されている。睡眠中に寝袋を閉じておくことができるように、開いた側にいくつかの布紐を備えている。これは保管や輸送のためにきつく丸めて結んでおくこともできる。ほとんどの人は暖かくするか地面に敷いてクッションとするために、寝袋と一緒に毛布を使う。

携帯用破城槌 Portable ram

市価 10 gp；重量 20 ポンド

この鉄で覆われた木杭は、使用者が扉を破壊する際の【筋力】判定に＋2 の状況ボーナスを与える。また、2 人目が手伝うことができ、判定なしで使用者へのボーナスを＋2 増加する。

携帯用ビン Hip flask

市価 1 gp；重量 0.5 ポンド

この金属製の水筒は扁平で、ポケットの中や体に対して簡単に隠せるような形に湾曲している。一般的な携帯用ビンは 8 オンスの容量があり、通常のビンのように平坦な水筒よりマシな程度かもしれないし、装飾の施された芸術的な作品かもしれない。

外科手術用具 Surgeon's kit

市価 400 gp；重量 4 ポンド

この頑丈な革のケースは腰や腿に結びつけるか、肩越しに吊り下げることができる。外科手術用具には革袋、治療道具、強いブランドのボトル、ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ、気付け薬 1 瓶、そして各 2 服の二日酔い止め薬、耐病剤、耐毒剤、血止め、および吐き気止めシロップが含まれている。

犬笛 Silent whistle

市価 9 sp；重量 —

鋭い聴覚を備えた動物およびその他のクリーチャーだけが、この笛を聞くことができる。

粉 Powder

市価 1 cP；重量 0.5 ポンド

粉末状のチョークや小麦粉、またはそれらに類似した物質は不可視のクリーチャーの位置を特定する際の有用性から冒険者達に人気がある。マス

Ultimate Equipment

に粉が入った袋を投げ込む行為は AC 5 に対する攻撃となり、不可視のクリーチャーがその場所にいるかどうかを一瞬だけ明らかにする。もっと効果的な使用方は、床面に粉を広げ（それには 1 全ラウンド・アクションを要する）、足跡を探すことである。

公証人用具 Scrivener's kit

市価 2 gp；重量 1 ポンド

この柔らかい革の容器には、インクを湛えたビン、ペン、予備のペン先、インクを作るための顔料の小さな容器、羽ペンの羽軸を切るための小さなナイフ、吸い取り紙、そして小さな定規が収められている。

香水／コロン Perfume/cologne

市価 5 gp；重量 —

ほとんどの香水とコロンは花の精油から抽出する。香水またはコロンは（GM の裁量により）いくつかの【魅力】に基づく技能判定に + 1 の状況ボーナスを与える。

鉱夫用つるはし Miner's pick

市価 3 gp；重量 10 ポンド

鉱夫用つるはしが戦闘に使われる場合は両手代用武器とみなし、同じサイズのヘヴィ・ピックと同じ刺突ダメージを与える。

コーヒーポット Coffee pot

市価 3 gp；重量 4 ポンド

この背の高い急須のような装置は、コーヒー粉のための小部屋と水のための大部屋を含んでおり、小さな管で接続されている。ポットを加熱すると沸騰した湯が管を通して粉に送られる。管の上部にはガラスのつまみがあり、煎れた色を見て十分に濃くなったところで止めることができる。コーヒーポットは最大で一度にカップ 4 杯までのコーヒーを煎れることができる。また、茶や薬湯を淹れたり、単に湯を沸かすために使うこともできる。

小型望遠鏡 Spyglass

市価 1,000 gp；重量 1 ポンド

小型望遠鏡を使用すると 2 倍の大きさで物が見える。目標が可視状態ならば、使用者は相手との距離が 20 フィート離れるごとに〈知覚〉判定に - 1 のペナルティを受ける。

黒板 Chalkboard

市価 1 gp；重量 2 ポンド

この薄く切り出され磨かれた黒い石は、おおよそ大きな本と同じくらいの大さきの木製の枠に囲われている。湿らせた布で表面を拭うだけで、表面にチョークで書かれた記述を消すことができる。

壊れやすい鎖 Breakaway chains

市価 65 gp；重量 2 ポンド

この高品質の鎖は壊れやすく、通常の鎖のように見せかけさえする（遠くに気づくには〈知覚〉DC25）。壊れやすい鎖は DC10 の【筋力】判定で速やかに破断できる。

魚釣り用具 Fishing kit

市価 5 sp；重量 3 ポンド

この用具には単純な釣竿と釣具（釣り針、釣り糸、錘、浮き、そして疑似餌）の入った小さな箱が含まれている。

サモナー用具 Summoner's kit

市価 8 gp；重量 19 ポンド

この用具には背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、携帯食器一式、石鹼、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。

紙（1 枚）Paper(sheet)

市価 4 sp；重量 —

一般的な紙一枚は 9 インチ× 6 インチの大きさで、魔法の巻物に使用するには向かない。紙は硬度 0、1 ヒット・ポイント、破壊 DC5 を有している。

磁石 Magnet

市価 5 sp；重量 0.5 ポンド

手に持てる大きさの磁石は比較的磁力が弱く、主に鉄やミスラル、アダマンティンを近距離から探したり引き寄せたりする用途で用いられる。これらは相当な距離から金属を引っ張ったり、金属製の武器を使用しているクリーチャーへの武器落としの助けとするには力不足である。手のひらサイズの馬蹄型磁石は 3 ポンドまでの重さの鉄を持ち上げることができる。

刺青 Tattoo

市価 1 cp ～ 20 gp；重量 —

刺青の市価は大きさや質、そして使用する色数に依存する。青いインクで彫られた 10 年ではやけてしまうような硬貨サイズの刺青は 1 cp で彫ることができるだろうし、決して色褪せない黒のインクで掘られた手のひら大のものであれば 1 sp を必要とするだろう。また、何回かに分けて背中全体を覆うようなものになれば 10 gp はかかるだろう。使用する色を追加する費用は、彫ろうとしているサイズの刺青 1 つ分の価格になる。これらの市価は基本価格を示しているものであり、刺青は——他の芸術品と同様——芸術家の威信に応じてはるかに高い価値を備え得る。

遮光ゴーグル Smoked goggles

市価 10 gp；重量 —

この眼鏡は曇ったガラスで作成されたレンズを備えており、着用者を凝視攻撃から守ってくれる。凝視攻撃に對した際に、君は常に視線をずらしているものとして扱われ、視覚に基づいた攻撃（盲目のクリーチャーには無効となる攻撃全て）に対するセーブに + 8 の状況ボーナスを提供する。ゴーグルをかけている間、君は〈知覚〉判定に - 4 のペナルティを受ける。また、全ての敵は遮蔽（20% 失敗確率）を持っているものとして扱う。

シャベル Shovel

種類	市価	重量
普通	2 gp	8 ポンド
折り畳み式	12 gp	12 ポンド

この道具は 1 分あたり 2 立方フィートの速度で穴を掘ることができる。シャベルが戦闘に使われる場合は片手代用武器とみなし、同じサイズのクラブと同じ殴打ダメージを与える。

折り畳み式シャベル / Folding Shovel：折り畳み式シャベルは、シャベルの刃よりも短い部品に折り畳んで背負い袋のような小さな空間に収めることのできる、頑丈な組み立て式の柄を備えた完全なサイズのシャベルである。折り畳まれた状態からシャベルに組み立てる（またはその逆）のは 2 全ラウンド・アクションである。

Ultimate Equipment

銃匠道具 Gunsmith's kit

市価 15 gp；重量 2 ポンド

この小さな道具は必要な材料を除いて、火器の作成、修理、および復元に必要なすべての道具を提供する。このような道具なしで火器を適切に構築または維持管理することはできない。

シュノーケル Snorkel

種類	市価	重量
普通	5 sp	—
高品質	5 gp	—

この防水された木製の管は湾曲した端部と吸い口を備えている。口の中に吸い口をくわえた場合、管は顔を越えて頭の後ろに向かって延びており、顔をつけて泳ぎながら、あるいはほとんど身を沈めながら、無期限に呼吸することができる。先端が沈んでしまった場合、シュノーケルは水に溢れ、水を取り除く（1回の移動アクションと空気への完全な接触を必要とする）まで呼吸するために使用することができなくなる。一般的なシュノーケルの長さは約 15 インチである；これより短いものは水泳中に水に沈みがちだが、これより長いものはシュノーケルを通して効果的に新鮮な空気を動かすことができない。

高品質のシュノーケル / Masterwork Snorkel：このシュノーケルは水が入ってこないように弁を備えており、飛沫をかぶったり潜水した時に浸水を防ぐ。また、口の近くに液溜めと弁を備えており、水が口に達することを防ぎ、浮上時に余分な水分を自動的に排出する。

小ビン Vial

市価 1 gp；重量 —

小ビンはガラスや鋼鉄で作られており、1 オンスの液体が入る。

小ビン（鉄製）Iron vial

市価 1 sp；重量 1 ポンド

この金属製のポーシヨンのビンは硬度 5、3 ヒット・ポイント、破壊 DC14 を持つ。

錠前 Lock

種類	市価	重量
非常に単純	20 gp	1 ポンド
平均的	40 gp	1 ポンド
良い	80 gp	1 ポンド
素晴らしい	150 gp	1 ポンド

このアイテムは南京錠、扉や箱の埋め込み錠、あるいはその他の鍵付きの錠前のいずれかの型を指定できる。錠前を開ける〈装置無力化〉判定の DC は、錠前の品質による。非常に単純（DC20）、平均的（DC25）、良い（DC30）、素晴らしい（DC40）となる。

信号ラッパ Signal horn

市価 1 gp；重量 2 ポンド

ラッパを吹く際に DC10 の〈芸能:管楽器〉判定に成功すれば、“攻撃！”、“助けて！”、“進め！”、“退却！”、“射て！”、“警戒しろ！”などといったニュアンスを伝える事ができる。信号ラッパによる連絡は半マイル離れたところまでクリアに届く（〈知覚〉判定の DC0）。さらに 1/4 マイル離れたところに、信号ラッパの音を聞く判定には—1 のペナルティが課せられる。

紳士録 Blue book

市価 5 gp；重量 1 ポンド

この本は主要な都市 1 つのはしたない娯楽施設を詳しく記している。これにはその都市の売春宿、風刺劇の芝居小屋、そして賭博場などが含まれている。この本を 1 時間参照することによって、続く 24 時間の間、その都市で情報を集めたり使用するための〈知識:地域〉、〈はったり〉、および〈交渉〉判定に +2 の状況ボーナスが得られる。GM の裁量によっては、その都市の近くの居住地で +1 のボーナスを得るためにも使用できる。

神聖文書 Holy text

市価 1 ～ 100 gp；重量 1 ～ 20 ポンド

これは特定の宗教の、その信仰固有の見出し、文書、そして詳細な儀式を含む宗教的文書である。安価なものは薄い紙に印刷されるか書かれている、帆布か薄い革で作られたカバーを備えた、図版のない小さく軽い本である。経験豊富な冒険者の司祭のための一般的な神聖文書は革のカバー、章ごとの絵図、上質紙を備えた耐久性があるものである；その価格は 25 gp で重量は 2 ポンドである。最も高価なものは詳細な絵図、金箔の頭文字と縁取り、高級皮革、木材、あるいは金属製のこたさえるカバーを備え、しばしば持ち運ぶことが困難なほど大きい。

水筒 Canteen

市価 2 gp；重量 1 ポンド

この中空の容器は木、ひょうたん、あるいは金属で作られており、水袋のように液体を運搬することができるが、破孔や断裂に対してより耐性がある。

水袋 Waterskin

市価 1 gp；重量 4 ポンド

この袋は動物の膀胱や処理された革で作られている。水袋は防水されており、1/2 ガロンの液体を入れることができる。記載されている重量は水で満たされた水袋のものである；空の水袋の重量は約 2 ポンドである。

砂時計 Hourglass

種類	市価	重量
6 秒	10 gp	—
1 分	20 gp	0.5 ポンド
1 時間	25 gp	1 ポンド

標準的な砂時計は、1 時間かけて上側の空間から砂が落ちきって空になる。より大きいものやより小さいものも存在している。1 分や 6 秒の大きさの、より正確に時間を計るより小さなものは容易に入手できる。1 時間よりも長い時間を計る砂時計はまれである。

聖印 Holy symbol

種類	市価	重量
木製	1 gp	—
金属製	5 gp	1 ポンド
銀製	25 gp	1 ポンド
黄金製	100 gp	1 ポンド
プラチナ製	500 gp	1 ポンド

聖印は正のエネルギーを集中させるため、善のクレリックやパラディン（または善の呪文や正のエネルギー放出を使う中立のクレリック）に使われている。それぞれの宗教は固有の聖印を持つ。聖印を作るのに使われている素材はその力に何の影響も与えないが、ある宗教が特定の素材に特別な意味を配することはありえる。

邪印 / Unholy Symbols: 邪印は負のエネルギーを集中させ、悪のクレリック（または悪の呪文や負のエネルギー放出を使う中立のクレリック）に使

われていること以外は聖印と同様である。

聖印（刺青式）Holy symbol, tattoo

市価 100 gp；重量 —

いくつかの宗教では、君は特別な儀式によって自分の肌（通常は手のひら、手の甲、あるいは前腕）に神格の聖印の刺青や焼印を施すことが許されている。その後、刺青は神格の実際の聖印と同様に機能し、呪文発動、エネルギー放出、などのための信仰焦点具として使用することができる。このような方法で使用するためには刺青が完全に見えている必要がある（手袋、ガントレット、またはその他の任意の材料で覆うことはできない）。記載の市価には単純な焼印や退色しない黒色の刺青の費用が含まれている；より精巧な何かを望む場合には適切な刺青の費用を加える。刺青や焼印が具体的に損傷したり消去された場合には、実際の聖印として使うことはできなくなる。

聖印（ビン型）Holy symbol, flask

市価 + 10 gp；重量 —

この標準の聖印の変形版はサイズが大きく、（聖水のビンと同じ容量の）1 パイントの容量を持つ水密区画を備えている。冒険者は通常、この区画を聖水がアルコールを入れておくのに利用する。ビン型聖印は敵に向かって投擲することは想定しておらず、ビンや小ビンのように壊れやすくない。非実体の相手に聖水を使用するのと同様に、君はビンの栓を抜き、隣接する目標に中身を注ぐことになる。区画に気づくには DC10 の〈知覚〉判定が必要である。

聖印（物入れ付）Holy symbol, compartment

市価 + 5 gp；重量 —

適切な宗教の成員によって設計され承認された、聖印へのこの修正は、ポーションの瓶をしまっておくのに十分な大きさの秘密の物入れを作っている。物入れに気づくには DC20 の〈知覚〉判定が必要である。

背負い袋 Backpack

種類	市価	重量
普通	2 gp	2 ポンド
高品質	50 gp	4 ポンド

このバックル付きのベルトを備えた革製の背囊には大きな蓋付きのポケットがひとつあり、約 2 立方フィートの物体を収納できる。側部に 1 ないし複数の小さなポケットを備えているものもある。

高品質の背負い袋 / Masterwork Backpack：この背負い袋は、冒険の間必要になるかもしれない色々なアイテムを保持するためのポケットを多数持っている。水筒やポーチ、または丸めた毛布などの様々なアイテムを取り付けるためのフックも付いている。胸と腰に巻きつけて重量を分散させるためのベルトも備わっている。標準的なバックパックと同様に、このバックパックには約 2 立方フィートの荷物を入れることができる。高品質の背負い袋を使用している場合、君の運搬能力を計算する際に通常より【筋力】値が 1 高いものと見なすこと。

石鹸 Soap

市価 1 cp；重量 0.5 ポンド

ほとんどの石鹸は動物の脂肪と灰から抽出したアルカリリでできている。君は衣類、ボット、リネン類、冒険者、あるいは汚れているかもしれない何かをこしこしと洗うために、この石鹸の分厚い塊を使用することができる。棒石鹸 1 つで約 50 回使用できる。

線鋸 Wire saw

種類	市価	重量
普通	30 gp	—
アダマンティン製	150 gp	—

このしなやかな鋸は、2 つの金属製の環に引っ掛けられた砥粒ワイヤで構成されている。デッドボルトか小さな門の周りにワイヤを巻きつけることによって、環を使って静かに障害物に鋸を通すことができる。この鋸で 2 インチの木製部分または 1 インチの金属棒を切断するには 10 分間かかる。線鋸は硬度が 10 以下のアイテムを切断することができる。5 回使用すると砥粒ワイヤは滑らかになってしまい、交換する必要がある（25 gp の費用がかかる）。

アダマンティン製の線鋸 / Adamantine Wire Saw：この線鋸は硬度 10 以下の素材を通常の 2 倍の速度で切断するか、硬度 11 ～ 20 の素材を通常の速度で切断することができる。アダマンティン製の線鋸のワイヤ交換の費用は 145 gp である。

潜望鏡 Periscope

市価 20 gp；重量 4 ポンド

この 2 フィートほどの長さの金属製の筒は、両端の内部にお互い直角になる位置に鏡を有している。君が一端を覗いた場合、反対側を見通すことができる。角のような障害物の向こうや、頭が入らないような小さなスペースの中を安全に注視することができるのだ。潜望鏡を使用するときは、筒の一端を微小サイズの物体として扱うため、観察されている対象が君に気付きにくくなる。もし君が潜望鏡の一端以外を完全遮蔽に収めている場合は、君のサイズ修正の代わりに潜望鏡の微小サイズ修正を〈隠密〉判定に適用すること。また潜望鏡を通してものを見る際は、鏡面の湾曲によって〈知覚〉判定に－4 のペナルティが発生する。筒はかなり頑丈（硬度 5、2 ヒット・ポイント）だが、内部の鏡は非常に脆い（硬度 1、1 ヒット・ポイント）上に、筒の硬度を上回ったダメージは筒と鏡の両方に適用される（訳注：つまり鏡は硬度 6、HP1 として扱うものと思われる）。

装備保守用具 Gear maintenance kit

市価 5 gp；重量 2 ポンド

この用具には金属の磨き粉、小さなヤスリ、革すき用ナイフ、保革油、柔らかい布 2 枚、予備の革紐、縫い針、そして若干数のボタンが含まれている。

ソーサラー用具 Sorcerer's kit

市価 8 gp；重量 19 ポンド

この用具には背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、携帯食器一式、石鹸、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。

松明 Torch

市価 1 cp；重量 1 ポンド

松明は 1 時間燃え続け、半径 20 フィートを通常の光で照らし、半径 40 フィート以内の光量を 1 段階引き上げる（暗闇は薄明かりに、薄明かりは通常の光に）。松明は通常の光または明るい光より光量をあげることはできない。松明が戦闘に使われる場合は片手代用武器とみなし、同じサイズのガントレットと同じ殴打ダメージに加えて 1 ポイントの「火」ダメージを与える。

竹馬 Stilts

（訳注：原文では地の文になっているが、おそらくタグ付けミス）

種類	市価	重量
普通	2 sp	10 ポンド
高品質	5 gp	10 ポンド

このアイテムは中腹に足のせ台を備えた一対の木製の支柱からなる。足のせ台の上に立って支柱の先端を掴むことで、君は特定の地面に基づく脅威を避けることができる。例えば、君は濡れることなく水場を渡るために

Ultimate Equipment

竹馬を使用することができるが、依然として君は特定の範囲を歩くときに翼の作動条件を起動してしまうだろう。竹馬の使用は君の基本移動速度を30フィートから20フィートに、20フィートから15フィートに減速する。1回の移動アクションとして、あるいはDC10の〈軽業〉判定に成功すればフリー・アクションとして、君は竹馬に飛び乗ることができる。

君は竹馬で歩くには両手を使用しなければならない。竹馬で歩くには移動ごとにDC5の〈軽業〉判定を必要とする。この判定に失敗すると、君はその移動アクションで移動しない；5以上失敗すると、竹馬から落ちる。竹馬で立っている最中に何かのために片手を使用したい場合、君はDC10の〈軽業〉判定に成功しなければならない、失敗するとアクションを失う；両手を使いたい場合にはDCは20に増加する。

中型クリーチャー用の竹馬は、君を地面から2フィート持ち上げる；小型クリーチャー用の竹馬は、君を地面から1フィート持ち上げる。より高い竹馬を使用することもできるが、追加で1フィート上昇することに竹馬を使用するための各種〈軽業〉DCが5増加する。竹馬は硬度5と10ヒット・ポイントを持つ。君が竹馬を一本しか持っていない場合、君は歩くというよりは飛び跳ねることになるので、君の移動速度は5フィートに減少する。

高品質の竹馬 / Masterwork Stilts：これらの竹馬は足と脚に結びつけて、ペナルティなしで他の作業のために手を使用できるようにする。高品質の竹馬で歩くにはDC10の〈軽業〉判定を必要とする。高品質の竹馬の装着と取り外しは1全ラウンド・アクションである。

盾用張り出し燭台 Shield sconce

市価 1 gp；重量 0.5 ポンド

この金属製の枠は、君が盾を諦めたり、武器を持つ手を占有することなく松明を運べるように、松明を固定してライト、ヘヴィ、またはタワー・シールドの前面に結びつけるように設計されている。

タル Barrel

市価 2 gp；重量 30 ポンド

これは金属で結ばれ、ぴったりした蓋が付いている、頑丈な木製の樽である。

ダンジョン探検用具 Dungeoneering kit

種類	市価	重量
普通	15 gp	25 ポンド
豪華版	130 gp	15 ポンド

この遺跡や放棄された都市を探索するための必需品の包みには、ろうそく2本、チョーク、金槌とピトン4本、麻のロープ50フィート、覆い付きランタンと5ピンの油、袋2つ、松明2本、そして火おこし棒4本が含まれている。豪華版ダンジョン探検用具にはろうそく2本、チョーク、金槌とピトン4本、絹のロープ50フィート、袋2つ、陽光棒3本、火おこし棒4本、そして消えぬ松明が含まれている。

弾帯 Bandolier

市価 5 sp；重量 —

この革ベルトは片方の肩にかけて、胸と背中を斜めに走らせて装着する。弾帯は8つのピン程度のサイズの物体が小さなダガーを保持できる小さな輪や小袋を備えている。君は“しまっておりあるアイテムを1つ取り出す”アクションで弾帯からアイテム1つを取り出すことができる。君は同時に2つまで弾帯を装着することができる（それ以上は互いの妨げになるし、君の動きを制限する）。

地域地図 Area map

市価 50 gp；重量 2 ポンド

地理的に該当する地図は使用者の荒野で道案内をするために行う〈生存〉判定に+1の状況ボーナスを与える。また、地下を道案内するために行う

〈知識：ダンジョン探検〉判定にも同じボーナスを与えるために使用できる。

中空の柄頭 Hollowed pommel

市価 5 gp；重量 —

武器に応じて、中空の柄頭はピンのように大きなものなり紙片のように小さなものなりをしまっておくことができる。柄頭が中空であることを見つけるにはDC15の〈知覚〉判定が必要である。

調理用具 Cooking kit

市価 3 gp；重量 16 ポンド

この用具には鉄の深鍋、鉄のフライパン、お玉、串、木製のまな板、包丁、深鍋用の鉄の三脚、火口箱、そして地域の、もしくはその他の簡単に見つかる調味料のちょっとした選り抜きが含まれている。君は狩ってきた小動物を焙るために三脚に串を取り付けることができる。すべての内容物（フライパンを除く）は簡単に保管し持ち運べるように深鍋の中に収まる。

チョーク Chalk

市価 1 cp；重量 —

この白いチョークのふくれた部分は木、金属、あるいは石に簡単に印をつける。君は使いきる前に約24時間チョークでものを書くことができる。チョークは他の色にもできるが、それらは珍しくより高価になる。

使い魔用鞆 Familiar satchel

市価 25 gp；重量 6 ポンド

この装甲ケースはその中に収容された超小型かそれより小さいクリーチャーに完全遮蔽を提供する。これには空気穴（君が水中に行く必要が生じた場合にはコルク栓を差し込むことができる）と、食料や水のための2つの容器が含まれている。

つぼ Jug

市価 3 cp；重量 9 ポンド

ありふれた陶器のつぼで、栓がついている。1ガロン（約4リットル）の液体が入る。記載の重量はつぼが水、ワイン、あるいはエールで満たされている場合についてである；空の場合は重量がおおよそ0.5ポンドになる。

釣り針 Fishhook

市価 1 sp；重量 —

この金属製の鉤は曲がった針よりは少し硬い。

手紙指南書 Book of letters

市価 50 gp；重量 3 ポンド

この書類には適切な形式の住所、作法、時候の句に加えて公的な手紙の例文が含まれている。官僚、外交官、および書記官によって使用される手紙指南書は、公的な書状の偽造にも有用である。手紙指南書は都市当局を扱う場合の〈交渉〉判定に+2の状況ボーナス、そして偽造を行うときの〈言語学〉判定に+2の状況ボーナスを与える。手紙指南書は国や市のような特定の地域についてのみ精確であり、その地域に関してのみボーナスを提供する。

手首鞘 Wrist sheath

市価 1 gp；重量 1 ポンド

これは前腕に結びつけて長袖の下に隠すように設計された鞘である。この鞘はダガー、ダーツ、またはワンド、あるいは5本までのアローかクロスボウ・ボルトのような、前腕の長さのアイテム1つを保持することができる。1回の移動アクションとして、君は手首を曲げて、これらのアイテ

Ultimate Equipment

ムのすべてまたはいくつかを手の中に落とすことができる（通常通りに機会攻撃を誘発する）。君は、鞆の中のアイテムを見つけるために君を観察または身体検査する者の〈知覚〉判定に対抗して行う〈手先の早業〉判定に+2のボーナスを得る。君は腕ごとに1つしか手首鞆を装着することはできない。

鉄釘 Iron spike

市価 5 cp；重量 1 ポンド

この1フィートほどの長さの釘は、ドアを開いた／閉じた状態で固定したり、登攀時に命綱を固定したりするのに使用する。釘を固定するための打撃音にはDC5の〈知覚〉判定に成功する事で気づくことができる。

テント Tent

種類	市価	重量
小型	10 gp	20 ポンド
中型	15 gp	30 ポンド
大型	30 gp	40 ポンド
パビリオン	100 gp	50 ポンド

テントには1人用から10人を収容することができるようなものまで、様々なサイズのものがある。小さなものは中型サイズのクリーチャーが1体入り、組み立てるのに10分かかる。中型のものには2体のクリーチャーが収容でき、組み立てるのに30分かかる。大型のものは4体のクリーチャーが寝ることができ、組み立てには45分を要する。そしてパビリオン（仮設建築物）には10体のクリーチャーが入り、組み立てには90分かかる（2体の小型のクリーチャーは1体の中型クリーチャーとして扱い、1体の大型クリーチャーは2体の中型クリーチャーとして扱う）。パビリオン・テントは中央で小さな火を焚くことができる大きさを持っている。テントを撤収する作業は、組み立ての時間の半分がかかる。

天文観測儀 Astrolabe

市価 1,000 gp；重量 6 ポンド

この装置は他に2つの円盤が搭載された平坦な円盤で構成されている。搭載された円盤は軸を中心に回転させ、日数の経過に合わせて回して動かすことができる。下部の円盤は使用者の緯度を表す；使用者が予め設定された緯度の外にいる場合、天文観測儀は役に立たない。上部の円盤は天球を表し、天文的な特徴で満たされている。日付と時刻を決定する（1分かかる）ために、天文観測儀を夜間にどうやって使えばいいのかわ、誰でも示すことができる。天文観測儀を使用した場合、君は道に迷わないための〈生存〉判定に【判断力】修正値の代わりに【知力】修正値を使用することができる。

砥石 Whetstone

市価 2 cp；重量 1 ポンド

砥石は石に対して正確な角度で刃を滑らせることによって、刃を研ぐことができる。砥石で刃を磨くには約15分間の作業を必要とし、その武器の最初のダメージ・ロールに+1のボーナスを与える。これは非魔法的な刃にのみ機能する。

洞窟探検用具 Spelunking kit

市価 174 gp；重量 32 ポンド

この用具には地下探索のための装備が入っており、油4ビンつきのランタン、金槌とピトン8本、100フィートの絹のロープ、ひっかけ鉤、そして登攀用具からなる。

投光式ランタン Bullseye lantern

市価 12 gp；重量 3 ポンド

投光式ランタンは60フィート円錐の範囲に通常の光を提供し、120

フィート円錐の光量を1段階引き上げる（暗闇は薄明かりに、薄明かりは通常の光に）。投光式ランタンは通常の光または明るい光より光量をあげることにはできない。ランタンは1バイントの油で6時間燃え、片手で持ち運べる。

動物性にかわ Animal glue

市価 5 sp；重量 0.5 ポンド

この単純な接着剤は、動物の皮、骨、蹄、角、および腱を、冷やすと硬化する黄土色のシロップになるまで幅広く煮沸することで製作される。動物性にかわは使用する前に液化するまで過熱する必要がある。通常はブラシで塗りこみ、冷えて硬化するまで少しの間部品を押さえる。にかわは1平方フィートの面を覆うか、（無駄と流出のため）最大で40箇所のそれぞれ約2平方インチのより小さな面に塗るのに十分な量である。（最低でも1平方フィートの）大きな接着面を引き剥がすにはDC15の【筋力】判定を必要とする。（1平方フィートに満たない）小さな接着面を引き剥がすにはDC10の【筋力】判定を必要とする。動物性にかわは徐々に水に溶解し、破断に必要な【筋力】DCを10分間あたりに1減少させる。加熱された場合には、それが蒸気であっても軟化し、破断に必要な【筋力】DCは1分間あたりに1減少させる。

毒入れ指輪 Poison pill ring

市価 + 20 gp；重量 —

この指輪は台座の下に小さな空間があり、通常は毒が隠されている。移動アクションで空間を開閉する事ができる。気付かれずに開閉を行うには、DC30の〈手先の早業〉判定に成功する必要がある。

毒染め鞆 Poisoning sheath

市価 50 gp；重量 1 ポンド

この鞆はその内部に天然の海綿の切れ端を含んでいる。空の鞆に1服の毒を慎重に注ぐ（1全ラウンド・アクション）ことによって、毒素をスポンジに満たして最大で4時間の間湿っていて使用可能な状態を保つことができる。鞆の準備は、ちょうど武器に毒を仕込むように自身が毒を受けてしまう通常の危険を負う。次に鞆から抜いた武器は、君が直接毒を仕込んだかのように、自動的に毒が仕込まれている（だが、自身が毒を受けてしまう危険はない）；これは鞆の中の毒を消費する。鞆はダガー、ショート・ソード、あるいはロングソードのような、1種類の刃のある武器にしか適さない。この種のアイテムは、毒が違法である地域では通常は違法である。

棘付きヴェスト Barbed vest

市価 10 gp；重量 4 ポンド

君が棘付きヴェストを着用している間、黒いヴェストの表面に点在する小さい釣り針状の針が君を傷つけないように、何百もの薄い革のフラップが針を覆っている。しかし、肉體武器や素手攻撃で君を傷つけようとするあらゆるクリーチャーはDC15の反応セーブを行わなければならない。失敗した場合1ポイントのダメージを受けることになる。もし君が飲み込まれた場合、飲み込んだクリーチャーは君を吐き出すか、君が脱出するか、または君が死亡するまで（その頃には棘付きヴェストは損害を与える用途に耐えないほどの損傷を受けているだろう）の間、ラウンド毎に1ポイントのダメージを被る。棘付きヴェストは軽装鎧か、または鎧を着用していない場合のみ羽織ることができる。

ドリル Drill

市価 5 sp；重量 1 ポンド

ドリルは標準アクションで石や木、金属に直径1インチの穴を開けることができる。より硬い材質に対して使用するとそれだけ早くドリルはすり減ってしまったり壊れてしまったりする。ドリルで穴を開ける音を聞き取るにはDC15の〈知覚〉判定が必要である。

Ultimate Equipment

ドルイド用具 Druid's kit

市価 14 gp；重量 44 ポンド

この用具には動物の飼料（5 日分）、背負い袋、ベルトポーチ、毛布、火打ち石と打ち金、ヒイラギ、ヤドリギ、鉄の深鍋、携帯食器一式、石鹼、呪文構成要素ポーチ、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。

トロル討伐用具 Troll slayer's kit

市価 30 gp；重量 17 ポンド

この用具には 1 ピンの錬金術師の火、1 ピンの酸、10 本の松明、火おこし棒 1 本、そして 5 ピンの油が含まれている。

鳴子 Signal whistle

市価 8 sp；重量 —

DC5 の〈芸能：管楽器〉判定に成功することによって、君は呼び子を使って信号ラッパと同じように状況を知らせる合図を送ることができる。呼び子の突き刺すような音色は最高 1/4 マイルまでクリアに聞こえる（〈知覚〉DC0）。それを超える 1/4 マイルごとに呼び子の音を聞くための〈知覚〉判定に－2 のペナルティが課せられる。動物や鋭い聴力を持ったクリーチャーだけが聞くことのできる犬笛も存在する。

日誌 Journal

市価 10 gp；重量 1 ポンド

これは白紙の、油布のカバー付きの軽量な本である。この日誌には 50 ページの紙幅がある。

縫い針 Sewing needle

市価 5 sp；重量 —

この針は布、帆布、あるいは薄い革を縫い合わせることができる。

年代記編集用具 Chronicler's kit

市価 40 gp；重量 4.5 ポンド

この包みには地図入れ、インク 2 瓶、ペン 2 本、紙 10 枚、白紙の日誌 2 冊、インクを乾かすための細かい粉 1 ポンド、そして 20 フィートの測定紐が含まれている。これらの品は期間が 2 ヶ月以下の単独遠征を記録するのに通常は十分である。

粘土 Clay

市価 1 sp；重量 1 ポンド

この 1 ポンドの粘土は柔らかく保つための防水容器に入れて販売されており、日光、焼成、または任意の熱源で硬化させることができる。

のこぎり Saw

市価 4 cP；重量 2 ポンド

のこぎりには小さな大工鋸から、木こりに使用される長い二人挽き鋸まで、多くの異なる形状がある。君は扉とドア枠の間にのこぎりを差し入れて、木製の留め具や門を切断することができる。全ラウンド・アクションを使用することで、切断しようとする物体に 1 ラウンドにつき 5 + 君の【筋力】ボーナスに等しいポイントのダメージを与える。のこぎりでものを切る音に気付くには DC10 の〈知覚〉判定が必要である。川で氷を切断するために使われるのこぎりには、氷を切る前に砕く用のポイントが付いている。

鋸状峰付き剣 Sawback sword

市価 + 5 gp；重量 —

これは独自の武器の種類ではなく、任意の軽いまたは重い刃への修正である。剣の峰にある鋸刃は、大雑把な大工仕事を行うのに使用できる。

糊付き紙 Glue paper

市価 1 sp；重量 —

この 1 フィート四方の紙片は、弱い糊が樹液や蜂蜜のような粘ついた素材で片面が覆われている。糊付き紙は半分に畳まれて保管される。君が窓を破る前に糊付き紙を貼り付けた場合、壊れた破片は騒々しく地面に落ちるのではなく糊に貼り付く。糊付き紙は単独の使用に適している。

バード用具 Bard's kit

市価 41 gp；重量 33.5 ポンド

これには背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、普通の楽器、火打ち石と打ち金、インク、ペン、鉄の深鍋、日記、携帯食器一式、鏡、ロープ、石鹼、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。

バーバリアン用具 Barbarian's kit

市価 9 gp；重量 26 ポンド

この用具には背負い袋、ベルトポーチ、毛布、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、ロープ、石鹼、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。

博打用具 Gambler's kit

種類	市価	重量
普通	75 gp	5 ポンド
いかさま用	300 gp	5 ポンド

常設の賭場を支えるには小さすぎる、あるいは遠く隔てた領域を通過して移動する旅行者にとっては特に有用な、この小さなスーツケースには、カード揃い、ルーレット、番号付きの布、着色された木製のチップ、そしてその他の多くの異なる運頼みのゲームのために必要な多種多様な特殊な装備がぎっしりと詰まっている。いかさま用の賭博用具はカードに印がついていることを除いてほとんど同じであり、ゲームに用いると、知識のある使用者のこれらの素材の使用時の〈職能：賭博師〉判定に＋4 の状況ボーナスを与える。DC25 の〈知覚〉判定または DC20 の〈職能：賭博師〉判定はこの策略を明らかにする。

バケツ Bucket

市価 5 sp；重量 2 ポンド

一般的なバケツは縄の持ち手を備え、1 ～ 2 ガロンの液体を入れることができる。

箱 Chest

種類	市価	重量
小型	2 gp	25 ポンド
中型	5 gp	50 ポンド
大型	10 gp	100 ポンド
超大型	25 gp	250 ポンド

一般的な木製の箱には何種類かサイズがある。小さいものは 2 立方フィート（1 ヒット・ポイント、破壊 DC17）で、中型のものは 4 立方フィート（15 hp、破壊 DC23）、大きなものになると 6 立方フィート（30 ヒット・ポイント、破壊 DC29）になり、巨大なものは 8 立方フィート（50 ヒット・ポイント、破壊 DC35）に達する。ほとんどのものは簡単な差込み錠が備わっている。

Ultimate Equipment

梯子 Ladder

市価 2 sp；重量 20 ポンド

この簡素な 10 フィートの梯子は、1 フィート間隔で木製の踏ざんを釘付けした 2 本の長い板で構成されている。

パラディン用具 Paladin's kit

市価 11 gp；重量 30 ポンド

この用具には背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、安価な神聖文書、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、携帯食器一式、ロープ、石鹸、松明（× 10）、保存食（5 日分）、水袋、そして木製の聖印が含まれている。

針金 Wire

市価 5 gp；重量 0.5 ポンド

この長さ 6 フィートの銅線は丈夫でしなやかである。ある範囲を横切つて 2 本のピトンまたは鉄の棘で取り付けることにより、単純な足払い仕掛け線の罠を作ることができる。

足払い仕掛け線の罠 CR1 / 3 Tripwire Trap

種類 機械式；〈知覚〉DC15；〈装置無力化〉DC10

効果

作動条件 場所；再準備 自動的

効果 足払いの戦技 + 5（目標が疾走している場合には + 10）

ハロウデッキ Harrow deck

市価 100 gp；重量 —

これは占い師と預言者によって使用される伝統的な占い札である。精巧に図示されたハロウデッキもあるが、ほとんどは手描き画の羊皮紙か紙のカードである。ハロウデッキはしばしば世代を越えて受け継がれ、結果としてそれらの使用者に細心の注意を払って扱われる。

万能鍵 Skeleton key

市価 85 gp；重量 —

ほとんどのドア錠は同様の設計を備えており、したがって似たような鍵で解錠することができる。万能鍵は〈装置無力化〉技能を習得していない場合でさえ、鍵を使用するどのような標準的なドア錠にも試すことができる。君は自身の合計ではなく、この鍵の + 10〈装置無力化〉ボーナスを使用することができる；万能鍵を使用する場合には出目 10 はできない。この鍵はいずれかの特定の錠を一回ししかできない。ロールに失敗した場合、この鍵はその錠前を開いたり閉じたりすることはできない。劣悪な万能鍵は + 5 のボーナスしか持っていない場合がある。

帆布（1 平方ヤード）Canvas(sq. yd.)

市価 1 sp；重量 1 ポンド

この 1 平方ヤードの重たい布は絵を描いたり、暴風雨の中でアイテムを覆ったり、帆を製作したり、あるいは即席のカバンにとして用いるのに適している。帆布は防水されていないが、油、蠟、または樹脂で耐水処理ができる。

ハンモック Hammock

市価 1 sp；重量 3 ポンド

この毛布や網は丈夫なロープに接続されており、太い枝か 2 本の木に吊り下げて、地面より上で眠ることができる。ハンモックに登り降りするのは 1 回の全ラウンド・アクションである。DC5 の【敏捷力】判定に成功するとこれを 1 回の移動アクションに軽減できる。

ビー玉 Marbles

市価 1 sp；重量 2 ポンド

ビー玉は対象の移動速度を鈍らせるために使用することができる。1 つ 2 ポンドの袋の中には、5 フィート四方を覆うだけのビー玉が入っている。ビー玉がばら撒かれたマスに入っているクリーチャーは DC10 の反応セーブを行わなければならない、失敗した場合は伏せ状態になります（クリーチャーの足払いに対する安定性によるボーナスはこのセーブに適用することができる）。全てのクリーチャーは半分の移動速度より遅い速度で慎重に進むことで、ビー玉が散乱したマスを影響無しで通過することができる。

火打ち石と打ち金 Flint and steel

市価 1 gp；重量 —

火打ち石と打ち金で松明に火をつけるのは 1 全ラウンド・アクションである。それ以外に火をつけるには少なくともそれ以上の時間がかかる。

髭剃り用具 Shaving kit

市価 15 gp；重量 0.5 ポンド

髭剃り用具には直線カミソリ、砥石、小さな鏡、ブラシ、カップ、そして中型のクリーチャーが 50 回髭を剃るのに十分な髭剃り粉が含まれている。

非常用具 Survival kit

種類	市価	重量
普通	5 gp	4 ポンド
高品質	50 gp	5 ポンド

非常用具は温暖な荒野で日々を過ごすために必要な道具を提供する。非常用具は通常は火打ち石と打ち金、携帯食器一式、（1 人の 1 日分の水を入れるのに十分な）水袋 2 つ、主要な陸標を示す非常に基本的な地図、そして小さな万能ナイフを含んでいる。

高品質の非常用具はより質の高い装備と動植物を識別するための案内書からなる。高品質の非常用具は荒野で先に進むため、厳しい天候に対処するため、流砂のような自然災害を避けるため、および天候を予測するための〈生存〉判定に + 2 の状況ボーナスを与える。

ひっかけ鉤 Grappling hook

種類	市価	重量
普通	1 gp	4 ポンド
ミスラル製	1,000 gp	2 ポンド

ひっかけ鉤は射程単位 10 フィートの投擲武器として扱われ、投げるには遠隔攻撃ロールを要求する。開けた場所にある引っ掛ける物体は 5 の AC を有する。

棺 Coffin

種類	市価	重量
普通	10 gp	30 ポンド
彫刻による装飾付	100 gp	50 ポンド

飾り気の無い棺は単に木で作られ、釘付けすることのできる、離れた平たい蓋を備えている。凝った装飾付きの棺は、故人の死を示すために貴族に好まれており、布張りされた裏地と蝶番付きの蓋を含んでいる。

ピトン Piton

市価 1 sp；重量 0.5 ポンド

ピトンはロープを結びつけるられるように端に曲げや環を備えた鉄の棘である。

Ultimate Equipment

ビン Flask

市価 3 cp；重量 1.5 ポンド

このガラス製の瓶は 1 パイントの容量がある。比較的壊れやすく、クリーチャーが硬い面に投擲すると破壊される。ビンは単純な吹きガラスのもの、家紋やその他の作品を型押しした精巧なものもあり得る。

便箋 Stationery

市価 1 gp；重量 —

裕福な者しか一般的には使用しないこの意匠を凝らした文具は、9 インチ×6 インチの上質紙で、しばしば所有者の個人的な印章を浮き出しにしているか刻まれている。

ファイター用具 Fighter's kit

市価 9 gp；重量 29 ポンド

この用具には背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、携帯食器一式、ロープ、石鹼、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。

ブイ Buoy

種類	市価	重量
普通	5 gp	16 ポンド
素晴らしい	10 gp	30 ポンド

ブイは湖や川などのような水上で特別な地点の目印として用いるもので、後日君を再びその地点に到達する事ができるようにする。普通のブイは浮き（一般的には空気で満たされた袋や密閉したひょうたんの実など）と 200 フィートほどの長さの麻糸、アンカーとして用いられる 15 ポンドほどの石からできている。浮きは一般的に鮮明な色で塗られており、注意を引くために小さな旗を立てることもできる。アンカーの働きによって、通常の天気や水の流れに耐えることができるが、自身を破壊しようと固い決意を持ったクリーチャーからの攻撃には全くの無力である。素晴らしいブイは一般的には銅などの金属で作られた中空の球体や卵形の浮きを持ち、麻紐の代わりに鎖を、そしてより重い金属製のアンカーから構成されている。

封蝟 Sealing wax

市価 1 gp；重量 1 ポンド

この封筒を密封するために使用される赤い蝟の棒は、多くの場合、君が送った証拠として印章指輪で押印して用いられる。

深鍋 Pot

種類	市価	重量
普通	8 sp	4 ポンド
ミスラル製	1,000 gp	2 ポンド

この直径 8 インチの鉄の深鍋は頑丈で、脚、蓋、そして丸みを帯びた持ち手を備えている。深鍋は飢えた人間 1 人を満たすのに十分なシチューを保持することができる。ミスラル製の深鍋は軽量であり、食べ物がほとんどこびりつかない。

袋 Sack

市価 1 sp；重量 0.5 ポンド

この重い帆布の袋は約 4 立方フィートの容量があり、冒険用装備やその他の消耗品を運ぶのに便利である。袋の端の環を通しての革紐によって、簡単に口を閉じて結ぶことができる。

フライパン Skillet

種類	市価	重量
普通	8 sp	4 ポンド
ミスラル製	1,001 gp	2 ポンド

この直径 8 インチのフライパンは長い持ち手と、火や熱い石炭の上に載せておくための脚を備えている。冒険者は保管と運搬が簡単な、フライパンの上に折り畳める蝶番付きの持ち手を備えた型を好む。ミスラル製のフライパンは軽量であり、食べ物がかほとんどこびりつかない。

振り香炉 Thurbile

市価 50 gp；重量 3 ポンド

石炭と、一般的には 2 sp の価値の香草で満たすことで、この小さな火鉢は直径 30 フィートの範囲を一時間間軽い煙で満たす。この煙の範囲内のクリーチャーは吸引の病気に抵抗するための頑健セーブに + 2 の状況ボーナスを得る。

ベル Bell

市価 1 gp；重量 —

このハンドベルは 1 音階の騒々しい音しか鳴らすことはできない。

ベル付網 Bell net

市価 2 gp；重量 2 ポンド

5 フィート×5 フィートの金網の四隅に銅製のベルが取り付けられている。ベル付網は君が睡眠、狩猟、料理、あるいはその他の完全な注意を払えない間に装備品にかぶせ、君の持ち物が乱された場合に警報を鳴らすよう設計されている。ベル付網で保護された装備に触れるを試みるクリーチャーはベルを鳴らさないために DC25 の〈手先の早業〉判定を行わなければならない。ベル付網の鳴らす鐘を聞くためには DC0 の〈知覚〉判定が必要である。移動時に多くのベルが鳴るため、ベル付網を持って旅をすると〈隠密〉判定に − 2 のペナルティを受ける。

ベルトポーチ Belt pouch

市価 1 gp；重量 0.5 ポンド

一般的な革か布製のベルトポーチは、ベルトに結ぶためと、シャツに締め付けるための革紐を備えている。ベルトポーチは 100 ~ 200 枚の硬貨か、りんで 2 つを収納するのに十分な大きさである。

ペン Inkpen

市価 1 sp；重量 —

これはインクの小ビンに浸すと少量のインクを保持する金属の先端を備えた木製の尖筆である。

棒 Pole

市価 5 cp；重量 8 ポンド

この長さ 10 フィートの木材は安全な距離から穴、敷石、あるいは濁った液体に探りを入れるのに便利である。

方位磁針 Compass

市価 10 gp；重量 0.5 ポンド

この北磁極を指し示す普通の方位磁針は使用者の遭難しないようにする〈生存〉判定に + 2 状況ボーナスを与える。また、同様のボーナスを地下で道案内する際の〈知識：ダンジョン探検〉判定にも提供する。

Ultimate Equipment

防水鞆 Waterproof bag

市価 5 sp；重量 0.5 ポンド

このタールや松脂で密封された革製の袋は、繊細なアイテムが水で台無しにされることを防ぐ。内部に保持されたアイテムは比較的乾燥した状態を保つ防水鞆は、地図、巻物、呪文書などを運ぶための鞆に最適であり、この鞆は不浸透性を備えているわけではなく、このようなアイテムが台無しになるのに十分な水を浸水させるには 10 ラウンドの間完全に水に浸けなければならない。

防水ランタン Waterproof lantern

市価 + 5 gp；重量 —

水と風の両方から炎を守るためのこのランタンは、その炎が消えてしまうかどうかを判断する目的において、強風を疾風として、暴風を強風として、台風を暴風として扱う。防水ランタンは暗くなる前に水中で 5 ラウンドの間燃焼するに十分な空気を保持する。

防毒面 Filter hood

市価 10 gp；重量 4 ポンド

このぴったりとした革のフードにはゴーグルとスポンジを含んだ濾過チューブが内蔵されている。防毒面は君の頭部スロットを使用し、聴覚と視覚に基づいた〈知覚〉判定に－2 のペナルティを与える。スポンジがしっとりとしている間、防毒面は君に吸入毒、および君がそれらを呼吸することを必要とするその他の空気媒介の攻撃に対するセーヴィング・スローに対する＋2 の抵抗ボーナスを与える。スポンジを水で湿らせるのは 1 回の標準アクションである。スポンジは 1d4 × 10 分後に乾燥し、各使用後は徹底的に洗い流さねばならない。

歩哨人形 Sentry mannequin

市価 30 gp；重量 35 ポンド

5 分間の組み立てと、ゆるいフードとダブダブの服を含む被覆の後、この木枠は警戒している人型種族の姿のように見える。歩哨人形から 30 フィートを超えて離れているクリーチャーは、それが立哨している何者かではないことを認識するためには、DC10 の〈知覚〉判定に成功する必要がある。

ボトル Bottle

市価 2 gp；重量 1 ポンド

このガラス瓶の容量は 1 パイントで、コルク栓を含んでいる。

薪（1 日当たり）Firewood (per day)

市価 1 cp；重量 20 ポンド

この乾燥した木材の束には、小枝や丸太が含まれている。

まきびし Caltrops

市価 1 gp；重量 2 ポンド

まきびしとは、常に一片が上を向いて転がるように作られた四又の金属スパイクである。これらは敵が踏んだり、少なくとも迂回することを強制させるために地面に撒き散らされる。1 袋 2 ポンドのまきびしは 5 フィート平方の範囲を覆う。

クリーチャーがまきびしに覆われた範囲に移動する（またはその範囲で 1 ラウンド経過する）たびにそれらを踏む危険がある。そのクリーチャーへまきびしの攻撃ロールを行なう（基本攻撃ボーナスは＋0）。この攻撃に対して盾ボーナス、鎧ボーナス、反発ボーナスは計算されない。靴その他の履物を履いている場合は AC に＋2 の鎧ボーナスを受ける。攻撃が成功したならまきびしを踏んだことになり、1 ポイントのダメージを与える。

さらに、足が傷つけられたことで移動速度が半分に減少する。この移動ペナルティは、DC15 の〈治療〉判定に成功するか、少なくとも 1 ポイント魔法的な治療を受けるまで、24 時間の間続く。突撃しているか疾走しているクリーチャーがまきびしを踏んだ場合、即座に停止しなければならない。半分以下の移動速度で慎重に進むことで、まきびしの範囲を問題なく進める。

まきびしは普通でないクリーチャーに影響を与えない。

巻物入れ Scroll case

市価 1 gp；重量 0.5 ポンド

革または木製の巻物入れは 4 巻の巻物を簡単に収めることができる。君はより多くの巻物を中に詰め込むことができるが、そういった場合は巻物を取り出すのに移動アクションではなく全ラウンド・アクションが必要になってしまう。君が巻物入れを破壊（革製の場合は硬度 2、木製の場合は硬度 5、2 ヒット・ポイント、破壊 DC15）した場合は、必ず内容物にもダメージが入ってしまう。巻物入れは防水されておらず、元素から保護されていないなければならない。

巻物箱 Scroll box

市価 5 gp；重量 1 ポンド

この木箱は 10 巻の巻物を容易に収納でき、検索しやすいように小さなクリップや葉を備えている。収納した巻物箱から巻物を取り出すのは 1 回の移動アクションである。巻物箱は硬度 5、5 ヒット・ポイント、破壊 DC20 を有する。巻物箱は防水されている。

マグカップ／ジョッキ Mug/tankard

市価 2 cp；重量 1 ポンド

シンプルな陶製のカップにせよ、持ち手と跳ね上げ式の装飾蓋のついた手の込んだ飲用ジョッキにせよ、このカップはどのような種類の飲料も注いで使用できる。ジョッキは一般的に素焼きか錫でできている。

未開地探検用具 Pathfinder's kit

市価 12 gp；重量 22 ポンド

この用具には背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、素焼きのマグカップ、ダガー、釣り針 2 つ、火打ち石と打ち金、縫い針、鳴子、50 フィートの撚り糸、50 フィートの麻糸、水袋、1 週間分の保存食、そして砥石が含まれている。小型クリーチャー用の未開地探検用具の重量は 7.5 ポンドである。寝袋と保存食を野営地に残していくか、乗騎に載せることで、中型クリーチャーは 12 ポンド、小型クリーチャーは 3 ポンドの重量を軽減できる。

水差し Pitcher

市価 2 cp；重量 5 ポンド

この基本的な素焼きの水差しは持ち手を備え、開いた上部には注ぎやすい溝がついている。水差しは 1/2 ガロンの液体を保持できる。記載の重量は水、ワイン、またはエールで満たされた水差しのものである；空の場合の重量は約 1/2 ポンドである。

水時計 Water clock

市価 1,000 gp；重量 200 ポンド

この大きくてかさばる装置は、最後にセットされてから 1 日に 30 分以内のずれで正確に時間を計る。計測には水が必要で、水滴の落ちる速度が調節されているために計測中は動かすことができない。

身だしなみ用具 Grooming kit

市価 1 gp；重量 2 ポンド

この化粧品のパーチには櫛、ハサミ、爪やすり、スポンジ、ヘアブラシ、小型の鏡、石鹸、歯磨き棒、そして歯磨き粉が含まれている。

Ultimate Equipment

耳栓 Earplugs

市価 3 cp；重量 —

ワックスが塗られた綿やコルクでできた耳栓は何かを聞くことによって発生するセーブに＋2の状況ボーナスを与えてくれるが、同時に聞き耳に関連する〈知覚〉判定に－5のペナルティを与える。

虫捕り網 Butterfly net

市価 5 gp；重量 2 ポンド

この6フィートほどの長さを持った棒の一端は目の細かいメッシュ状の網で覆われた大きな金属の輪を保持している。君は網に砂や水を通すことによって素材を選り分けることができる。君は虫捕り網を使い、(武器の)ネットのように超小型あるいは微小サイズのクリーチャーを捕らえることができる。もし君が攻撃に失敗した場合でも、虫捕り網を畳む必要はなく(訳注：ネットはペナルティ無しで再度使用するために畳む必要がある)、虫捕り網の柄を武器のネットにロープを結んだかのように使用することができる。

虫眼鏡 Magnifying glass

市価 100 gp；重量 —

この単純なレンズを使うと小さな物をより詳しく観察することができる。また、火打ち石と打ち金の代用として火をつけることもできる。虫眼鏡で火をつけるには、太陽光のように焦点に集まる明るい光と火口が必要で、少なくとも1全ラウンド・アクションがかかる。虫眼鏡は小さな品や細かい装飾をされた品への〈鑑定〉判定に＋2の状況ボーナスを与える。

虫用防護服 Swarmsuit

市価 20 gp；重量 10 ポンド

これらの重く幾重にも重なった衣服には、高い密度で編まれた大きな帽子が付いており、そのふちからヴェイルのような網が下がっている。この服は超小型や微小サイズのクリーチャーが君の身体に物理的に接触することを完全に防いでくれる。虫用防護服を着用すると、君の移動速度は半分になってしまうが、その代わり君に超小型のスウォーム・クリーチャーに対するDR 10／—と微小のスウォーム・クリーチャーに対するDR 5／—を提供する。

メイガス用具 Magus's kit

市価 22 gp；重量 31 ポンド

これには背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、火打ち石と打ち金、インク、ペン、鉄の深鍋、携帯食器一式、ロープ、石鹼、呪文構成要素ポーチ、松明(×10)、保存食(5日分)、そして水袋が含まれている。メイガスは呪文書を持ってプレイを開始するので、この用具には呪文書は含まれていない。

名門伝統録 Heritage book

市価 50 gp；重量 2 ポンド

この家系図表、特定の貴族に見られる共通の特徴、紋章学、下品な噂、そして祖先の行為の集成は、読者に貴族階級へのお大いなる洞察を提供する。この本を調べることで〈知識：貴族〉判定に＋2の状況ボーナスが得られる。

毛布 Blanket

市価 5 sp；重量 3 ポンド

この暖かい編み毛布は、巻いて結ぶ事ができるように紐が付いている。毛布はより暖かくするか、地面に敷いてクッションとするため、しばしば寝袋と組み合わせて使用される。

モンク用具 Monk's kit

市価 8 gp；重量 22 ポンド

この用具には背負い袋、ベルトポーチ、毛布、ロープ、石鹼、松明(×10)、保存食(5日分)、そして水袋が含まれている。

紋章旗 Banner

市価 1～20 gp；重量 2 ポンド

これは旗、長旗、小旗である。支柱、ランス、あるいはポールアームに結んで使う。ほとんどは騎士の紋章や国旗としての模様や象徴を織り、染め、あるいは塗ってある。地色が1色で剣か盾のような簡単な記章を持つ単純な紋章旗の価格は1gpである。地色が2～4色で獅子や竜のような複雑な記章を持つ紋章旗の価格は5gpである。4色以上の地色に8分割以上の紋章学的な意匠のような非常に複雑な記章の詳細な紋章旗の価格は20gpである。

野営用具 Campsite kit

市価 12 gp；重量 80 ポンド

この用具は実際には4人で負担を共有するように設計された4セットの装備である。寝袋4つ、毛布4つ、1日分の薪、火打ち石と打ち金1つずつ、火おこし棒1つ、携帯食器一式4つ、調理用具1つ、そして(冒険者が旅の合間に少し狩りをして食料を補完することを期待して)8日分の保存食が含まれている。悪天候を想定する冒険者は1ないし複数のテントも購入する必要がある。

焼き絵用具 Pyrography kit

市価 1 gp；重量 2 ポンド

“焦がし絵用具”とも呼ばれるこの金属針、尖筆、そして焼印の一揃いは、革や木を焦がすことで絵を描くために使用する。この用具を使用するには火元を必要とする；針か尖筆を火で加熱し、分厚い革の持ち手で保持し、その後ペンのように使用する。

油 Oil

市価 1 sp；重量 1 ポンド

1パイント瓶の油はランプやランタンで1時間燃える。使用者は油のピンを飛散武器として使うこともできる。錬金術師の火と同様のルールを使用するが、導火線をつけるのに1全ラウンド・アクションがかかる。それが投擲されたとき、うまく火がつく可能性は50%である。

また、1パイントの油を地面に撒くと5フィート平方の範囲を覆い、表面が滑りやすくなる。これに点火すると、油は2ラウンドの間燃えて、範囲内のクリーチャーに1d3のダメージを与える。

羊皮紙 (1枚) Parchment(sheet)

市価 2 sp；重量 —

この動物の皮を処理した薄い紙は、耐久性のある書き込み用紙であり、魔法の巻物を作るのに適している。羊皮紙は硬度0、2ヒット・ポイント、破壊DC5を有している。

撚り糸または麻紐 String or Twine

市価 1 cp；重量 0.5 ポンド

糸玉や糸巻きに巻かれて長さ50フィートで売られている撚り糸や麻紐は、罾や警報を仕掛ける際に役立ち、またボルトやアローをつがえるのに不可欠な材料である。撚り糸または麻紐は硬度0、1ヒット・ポイント、破壊DC14を有している。

Ultimate Equipment

ラッパ型補聴器 Ear trumpet

市価 5 gp ; 重量 2 ポンド

この特別に作られたラッパ型補聴器を君の耳に固定し、扉や壁に対してもう一方の端を置くことにより、君の扉や壁越しにものを聞くための DC ペナルティは 5 減少する。

ランプ Lamp

市価 1 sp ; 重量 1 ポンド

普通のランプは小さな範囲を照らし、半径 15 フィートに通常の光を提供し、半径 30 フィート以内の光量を 1 段階引き上げる（暗闇は薄明かりに、薄明かりは通常の光に）。ランプは通常の光または明るい光より光量をあげることはできない。ランプは 1 パイントの油で 6 時間燃え、片手で持ち運べる。

竜討伐用具 Dragonslayer's kit

市価 485 gp ; 重量 64 ポンド

経験豊かな冒険者よりも雇われ剣士をにらんだこれらの用具は、竜狩りのための傭兵に支度をさせるための補足的な装備を提供する。この用具にはポーション・オヴ・キュア・モデレット・ウーンズ、オイル・オヴ・プレス・ウェポン（1 回分）、ロングスピア、背負い袋、大型の袋 3 つ、陽光棒、タワー・シールド、そして 5 ピンの錬金術師の火が含まれている。[火] に対する完全耐性を持つ竜を狩る場合には、購入時に錬金術師の火を酸に交換して 50 gp を節約することができる。

旅行者用辞書 Traveler's dictionary

市価 50 gp ; 重量 2 ポンド

これらの本はそれぞれ特定の言語を参照し、2 つのセクションを持つ。最初のセクションは共通語による便利な熟語と単語（分類順）に続けて、その本が扱っている言語での同様の音声表現を幅広く紹介する。2 番目のセクションは 2 番目の言語（の表音綴り）における文字順で単語および熟語集と、適切な共通語の訳を提供する。この本を使用することによる意思疎通のためのロールへのボーナスは与えられないが、GM の裁量により、他のクリーチャーが翻訳を必要とする話者である場合にペナルティを無効にするか軽減することができる。

レンジャー用具 Ranger's kit

市価 9 gp ; 重量 28 ポンド

これには背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、携帯食器一式、ロープ、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。

ろうそく Candle

市価 1 cp ; 重量 —

ろうそくは小さな範囲を薄暗い明かりであり、半径 5 フィートの範囲の光量を 1 段階引き上げる（暗闇は薄明かりに、薄明かりは通常の光に）。ろうそくは通常の光より光量をあげることはできない。ろうそくは 1 時間燃える。

ろうそく台付兜 Helmet candle

市価 2 gp ; 重量 4 ポンド

この装置は他の作業のために手を自由にくれる、ろうそくを突き刺しておく短くて薄い棘をてっぺんに備えた兜で構成されている。

ろうそく立て Candlestick

市価 1 cp ; 重量 0.5 ポンド

この皿のような物体は、平坦な底部、持ち手、そしてその上に棘を備えている。君はろうそくを棘（最大で直径 3 インチ）の上に取り付け、持ち手でろうそく立てを持つことができる。底部が平坦であることは、君がそれを下においても、ろうそくが転がって消えてしまう心配をしなくてよいということ意味する。一般的なろうそく立ては素焼きや銅のような安価な金属で作られているが、精巧で効果なものも存在する。

ろうそく灯 Candle lamp

市価 5 gp ; 重量 1 ポンド

ろうそく灯はガラスの羽目板とろうそくの差込口を備えた小さなランタンのような装置である。ろうそく灯はろうそくをすきま風から保護し、垂れたろうを受け止める。ろうそくと同様の光源を提供するが、1 ～ 3 の隣接するマスしかそのように照らさないように覆いをすることができる。ろうそく灯は手を暖かく保つために使用することができる。

ローグ用具 Rogue's kit

市価 50 gp ; 重量 37 ポンド

この用具には背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、まきびし、チョーク（× 10）、火打ち石と打ち金、ひっかけ鉤、鉄の深鍋、携帯食器一式、鏡、ピトン（× 10）、ロープ、石鹸、盗賊道具、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。

ロープ Rope

市価 1 gp ; 重量 10 ポンド

この長さ 50 フィートの麻のロープは 2 hp を有する。DC23 の【筋力】判定で引きちぎることができる。

六分儀 Sextant

市価 500 gp ; 重量 2 ポンド

六分儀は君の緯度を知るために用いられる。六分儀を天文観測儀とともに使用すると、道案に迷うことを防ぐための〈生存〉判定に + 4 の状況ボーナスを得る。

ワッフル焼き型 Waffle iron

種類	市価	重量
普通	1 gp	5 ポンド
ミスラル製	1,001 gp	2.5 ポンド

この蝶番付きの一对の金属板は、焼き菓子を調理するために型に生地を加えるための鋳で飾られている。ワッフル焼き型にはバターを入れ、閉め、そして調理のために火やストーブの上に置く。貴族の紋章、宗教の聖印、あるいは国旗を刻印する板を備えたワッフル型もある。ミスラル製のワッフル型はほとんど常に汎用のワッフル模様ではなく特定の記章を備えている。他のミスラル製調理器具と同様に、ミスラル製のワッフル型には食べ物がほとんどこびりつかない。

わら版紙（1 枚）Rice paper (sheet)

市価 5 cp ; 重量 —

この紙は、稲、藁や木の皮でできている。この紙は硬度 0、1 ヒット・ポイント、破壊 DC2 を有している。

各種道具と技能用具 TOOLS AND SKILL KITS

これらのアイテムは特定の技能およびクラス能力を持つキャラクターに特に役立つ。

各種道具と技能用具 TOOLS AND SKILL KITS

アイテム	市価	重量
そろばん	2gp	2 ポンド
錬金術実験道具	200gp	40 ポンド
錬金術キット	25gp	50 ポンド
解毒道具	100gp	3 ポンド
金床	5gp	10 ~ 100 ポンド
職人道具（一般）	5gp	5 ポンド
職人道具（高品質）	55gp	5 ポンド
バランス棒	8 sp	12 ポンド
トラバサミ	2gp	10 ポンド
ふいご	1gp	3 ポンド
登攀用具	80gp	5 ポンド *
変装用具	50gp	8 ポンド *
足跡帖	50gp	3 ポンド
偽造用具	200gp	6 ポンド
処方書	15gp	3 ポンド
トランプ・デッキ（一般）	1gp	0.5 ポンド
トランプ・デッキ（良質）	25gp	1 ポンド
トランプ・デッキ（高品質）	50gp	1 ポンド
治療用具	50gp	1 ポンド
曲芸用具	15gp	10 ポンド *
瀉血道具	5gp	5 ポンド
地図職人道具	10gp	2 ポンド
高品質の道具	50gp	1 ポンド
商人の天秤	2gp	1 ポンド
助産用具	10gp	2 ポンド
楽器（一般）	5gp	3 ポンド *
楽器（高品質の）	100gp	3 ポンド *
日傘	1gp	2 ポンド
雨傘	2gp	3 ポンド
携帯用錬金術実験道具	75gp	20 ポンド
携帯用祭壇	250gp	40 ポンド
似顔絵帖	10gp	3 ポンド
呪文構成要素ポーチ	5gp	2 ポンド
呪文書	15gp	3 ポンド
担架	1gp	10 ポンド
外科道具	20gp	5 ポンド *
仮病道具	25gp	5 ポンド
盗賊道具（一般）	30gp	1 ポンド
盗賊道具（高品質）	100gp	2 ポンド
旅行用処方書	10gp	1 ポンド
旅行用呪文書	10gp	1 ポンド
獣医用具	10gp	20 ポンド

* これらのアイテムは小型用の場合は重量が 4 分の 1 になる。

そろばん Abacus

市価 2gp；重量 2 ポンド

この装置は君が数学的計算をするのに役立つ。

錬金術実験道具 Alchemist's Lab

市価 200gp；重量 40 ポンド

この道具は錬金術のアイテムを製造するために使われるもので、〈製作：錬金術〉判定に + 2 の状況ボーナスを与える。〈製作：錬金術〉に関するコストには影響しない。〈製作：錬金術〉技能を持つキャラクターは十分な道具を持っているとみなされ、この道具がなくても + 2 ボーナスは得られないだけで問題なく使用できる。

錬金術キット Alchemy Crafting Kit

市価 25gp；重量 50 ポンド

（訳注：重量 50 ポンドは原文ママ。APG では 5 ポンドであったこと、錬金術キットとその他の装備をパッケージしたアルケミスト用具の総重量が 24 ポンドであることから、5 ポンドの誤りかと思われる）

錬金術キットを持ったアルケミストは、エキスや変異薬、爆弾を作成するのに必要になる全ての物質要素（特定の費用がかかるものを除く）を持っているものと見なす。錬金術キットは〈製作：錬金術〉技能にボーナスを提供しない。（このアイテムは『Advanced Player's Guide』では“alchemist's kit”と呼ばれていたが、本書では予め選択された冒険用装備一揃いを“alchemist's kit”と呼んでいるので、混乱を避けるため改名した）（訳注：『Advanced Player's Guide』の“alchemist's kit”には「錬金術キット」という訳語が当てられており、特にアルケミスト用具と混同するものではないため、混乱を避けるため旧名称に合わせた）

解毒道具 Antidote Kit

市価 100gp；重量 3 ポンド

この小さな箱には特定の毒物に対してだけでなく、摂取された毒素を排出するための下剤のようなものも含めた最も一般的な医療手段についての、多種多様な救命法や治療法が含まれている。解毒道具は毒の治療を行う〈治療〉判定に + 3 の状況ボーナスを与える。解毒道具は 10 回使用すると消費される。

金床 Anvil

市価 5gp；重量 10 ~ 100 lbs.

金床の大きさは何を鍛えるかによって異なるが、全ての金床には共通した基本的な形状と構造を持っている。鍛冶屋の金床は蹄鉄工の金床（50 ポンド）よりかなり重く（100 ポンド）大きい。そしてそれらの金床は金銀細工師の金床（10 ポンド）より非常に大きいものとなる。金工作業のほとんどは、適当な金床無しでは行うことができない。

職人道具 Artisan's Tools

種類	市価	重量
普通	5gp	5 ポンド
高品質	55gp	5 ポンド

これらの特別な道具はあらゆる製作 1 つを行なうための道具を含んでいる。これらなしで少しでも作業をするならば間に合わせの道具を使わなければならない、〈製作〉技能に - 2 のペナルティがかかる。

高品質の職人道具 / Masterwork Artisan's Tools：これらの道具は職人道具と同じように使えるが、作業するのに申し分のない道具であるため、これらを使った〈製作〉判定に + 2 の状況ボーナスを得られる。

バランス棒 Balancing Pole

市価 8 sp；重量 12 ポンド

このしなやかな棒は長さを 15 フィートから 30 フィートまで調整できる。正しく使用すると君が細い通路を渡るときにバランスを保つのに役立つ。バランス棒を使用すると、狭い場所を歩く際の〈軽業〉判定に + 1 状況ボーナスを獲得することができる。

トラバサミ Bear Trap

市価 2gp；重量 10 ポンド

トラバサミは大きな動物を捕らえることを目的としているが、人型生物やモンスターも同様に罠にかけることができる。ヒンジで留められたこの罠の顎には、犠牲者が這って逃げ出せないようにするための鎖が取り付けられており、その一方は地面に打ち込まれた杭に繋がっている。顎を押し開いたり、杭を地面から引き抜くには DC20 の【筋力】判定に成功する必要がある。

トラバサミの罠脅威度 1

種類 機械式；〈知覚〉DC15；〈装置無力化〉DC20

効果

Ultimate Equipment

起動条件 場所式；再準備 手動

効果 攻撃 + 10 近接 (2d6 + 3)；鋭い顎がクリーチャーの足首にバネ仕掛けで閉まり、対象の移動速度を半分にする（罠が固定されている場合は対象を動けなくさせる）。クリーチャーは DC20 の〈装置無力化〉判定か、DC22 の〈脱出術〉判定、もしくは DC26 の【筋力】判定に成功することで罠を抜け出すことができる。

ふいご Bellows

市価 1gp；重量 3 ポンド

ふいごは火を点けるのに役立つため、火を起こすか、維持する〈生存〉判定に + 1 の状況ボーナスを提供する。

登攀用具 Climber's Kit

市価 80gp；重量 5 ポンド

これらはアイゼン（訳注：滑り止め用の靴底スパイク）、ピトン、ロープなどの道具のセットであり、〈登攀〉判定に + 2 の状況ボーナスを与える。

変装用具 Disguise Kit

市価 50gp；重量 8 ポンド

この用具には化粧道具のようなものと付け髭が含まれており、〈変装〉判定に + 2 の状況ボーナスを与える。変装用具は 10 回の使用で消耗する。

足跡帖 Footprint Book

市価 50gp；重量 3 ポンド

この 50 ページの本は一般的な動物や人型生物、モンスターの足跡に関する正確な図が掲載されている。また、歩幅や足跡の深さのほかにそれらと同じくらい役に立つ情報も記載されている。この本は足跡からクリーチャーを特定する際の判定に + 2 の状況ボーナスを提供するものの、多くの人型生物は靴を履いているために足跡から特定するのはきわめて難しいか、不可能になってしまう。この本は特定の固体の足跡を特定するのに役立つ事はないものの、オーガの足跡とトロルの足跡を区別したり、エルフの足跡とオークの足跡を区別する助けにはなる。異なる地域で販売されている本には、恐らく異なる足跡が掲載されているだろう。どんなクリーチャーが一般的なのかは、その土地の地勢次第である。

偽造用具 Forger's Kit

市価 200gp；重量 6 ポンド

これらのインク、ペン、紙、証明書のひな形、および公印を修正ないし複製するための道具は、偽造文書の作成を容易にする。偽造用具は偽造を行うことを目的として行われる〈言語学〉判定に + 2 の状況ボーナスを与える。

処方書 Formula Book

市価 15gp；重量 3 ポンド

処方書は 100 ページの羊皮紙がつづられており、アルケミストのエキスの各処方書は処方レベルごとに 1 ページを占める。新しくつづられた処方書には何の処方書も載っていない。アルケミストのキャラクターは修得したエキス処方書を収めた処方書を持ってプレイを開始する。これはウィザード用の呪文書のアルケミストの相当品である。（呪文書と処方書は本質的に同じアイテムである）。

トランプ・デッキ Fortune-Teller's Deck

種類	市価	重量
一般	1gp	0.5 ポンド
良質	25gp	1 ポンド
高品質	50gp	1 ポンド

この絵が描かれたカードのデッキは精神的な世界に接触して未来を占ったり、バテン師が騙されやすいカモからお金を巻き上げるために使用され

る。一般的なデッキは簡単な図が描かれた木の簡素な飾り板である。良質のトランプ・デッキは、通常鮮やかな絵が描かれた上質の木の飾り板で構成される。これらはオーギュリイ呪文の焦点具として最適であり、〈職能：占い師〉や〈職能：霊媒〉やその他の似たような〈職能〉判定に + 1 の状況ボーナスを提供する。高品質のトランプ・デッキは木や象牙、もしくは金属に絵が描かれるか刻まれている。また、しばしばそれらは金や小さな宝石で装飾されている。この高品質なデッキは、前述の判定に + 2 の状況ボーナスを与えること以外は、良質なデッキの利点を全て併せ持っている。

治療用具 Healer's Kit

市価 50gp；重量 1 ポンド

これは包帯と薬草などのセットであり、〈治療〉判定に + 2 の状況ボーナスを与える。治療用具は 10 回の使用で消耗する。

曲芸用具 Juggler's Kit

市価 15gp；重量 10 ポンド

この用具にはボール、クラブ、ナイフ、リング、そして松明のようなバランスのとれた物体の複数のセットが含まれている。曲芸用具は〈芸能：演芸〉または〈芸能：お笑い〉判定およびジャグリングを含む判定に + 1 のボーナスを与える。

瀉血道具 Leeching Kit

市価 5gp；重量 5 ポンド

この重い蓋を持った丈夫な陶製の瓶には、いくつかの小さな空気穴が空いている。通常、その中は半分水で満たされており、約 6 インチほどに育った大人のヒルが 4 匹入れられている。瀉血道具は毒を治療するための〈治療〉判定に + 2 の状況ボーナスを提供する。出血治療に使用されるヒルは、餌が提供されている間は 6 ヶ月間生きていく。

地図職人道具 Mapmaker's Kit

市価 10gp；重量 2 ポンド

この小さなキットには表面に目目が刻まれたシンプルな粘板岩と何色かのチョークが入っている。君がこのキットを使用して地図を描く場合、遭難を回避する〈生存〉判定に + 2 の状況ボーナスを獲得する。

高品質の道具 Masterwork Tool

市価 50gp；重量 1 ポンド

これらは思い通りの作業をするのに申し分のない道具である。高品質の道具は関連した技能判定（もしあれば）に + 2 の状況ボーナスを与える。複数の高品質のアイテムで与えられたボーナスは累積しない。

いくつかの特定の技能のための一般的なアイテムは既に高品質の道具として扱われている。それは錬金術実験道具、登攀用具、変装用具、治療用具、高品質の楽器、および高品質の盗賊道具である。したがって、高品質の登攀用具、高品質の治療道具などは存在しない——これらのアイテムは関連する技能の通常判定に利用可能なものとしては、既に最善である。

一部の技能は適切な道具または高品質の道具を持たない——その技能のすべての用途においてボーナスを与える非魔法的なアイテムは存在しない。例えば、特定の香水が地元貴族に愛用されている（彼らに影響を及ぼすための〈交渉〉判定に + 2 の状況ボーナスを与える）からといって、その香水が盗賊ギルドのメンバー、外国のバーサーカー、あるいはメドゥサに同じ効果を持っていることを意味するわけではない。同様に、高名なドワーフの髭でドワーフによって編まれた付け髭が、ドワーフの種族を真似る〈魔法装置使用〉判定に + 2 の状況ボーナスを与えるからといって、その付け髭がエルフのアイテムやパラディンのアイテムを使うため、あるいは書かれた呪文を解読するための〈魔法装置使用〉技能の使用に何らかの効果を持っていることを意味するわけではない。

個々の GM は望むなら記載の価格で他の技能のための高品質の道具を許

Ultimate Equipment

可してもよい。そのような道具による状況ボーナスは+2を超えることがあってはならない。この道具は（変装道具や治療道具のように）限られた回数しか使えないか、（バランス棒の狭い表面を通り抜けるための〈軽業〉判定へのボーナスや、虫眼鏡の細かい装飾をされた品への〈鑑定〉判定へのボーナスのように）技能の特定の一面にしか適用されないかのいずれかである。

商人の天秤 Merchant's Scale

市価 2gp；重量 1 ポンド

商人の天秤は単純な、2つの皿を吊り下げて、支点の上に置かれた棹である。天秤は貴金属でできた品などの重さによって価値が決まる品への〈鑑定〉判定に+2の状況ボーナスを与える。

助産用具 Midwife's Kit

市価 10gp；重量 2 ポンド

この用具は妊娠中の女性と赤ん坊の分娩の世話をを行う助産師によって使用される。各用具には、妊娠中の一般的な諸症状を治療するための薬草、痛みと膨らんだ肌に効く軟膏、布のおくるみ、臍の緒を切断するための小さいが鋭いナイフ、新生児を洗浄するための粉末、包帯、針、そして糸が含まれている。この用具を使用すると人型種族の妊娠や出産を扱う場合の〈治療〉判定に+4の状況ボーナスを得る。君は妊娠中または出産中の（動物あるいは人怪のような）他の種類のクリーチャーのためにこれらを用いることもできるが、そのような〈治療〉判定には+2のボーナスしか得られない。助産用具は10回使用すると消費される。

楽器 Musical Instrument

種類	市価	重量
一般	5gp	3 ポンド
高品質	100gp	3 ポンド

楽器に関連する〈芸能〉技能（鍵盤楽器、打楽器、弦楽器、または管楽器）を使用したい場合、適切な楽器を所持していなければならない；さもなければその技能を使用することはできない。記載の費用と重量は、ドラム、リラ、ベル、ハープ、あるいはフルートなどの、一般的な手で持ち運ぶことができる小さな楽器のものである；チェロやピアノのような大型の楽器は、もちろんより大きく、より高価である。

高品質の楽器 / Masterwork Musical Instrument：この上質な楽器はこれを使用して行われる〈芸能〉判定に+2の状況ボーナスを与える。

日傘 Parasol

種類	市価	重量
日傘	1gp	2 ポンド
雨傘	2gp	3 ポンド

この折り畳み傘は半透明で防水されていない。日傘は直射日光による熱を遮る。（砂漠のような）太陽が要因である非常に暑い環境においては、日傘は熱気に対する毎時間の頑健セーブに+1の状況ボーナスを与え、セーブに失敗したことによるダメージを1ポイント減少させる（最小1）。日傘は極暑または高温環境には不十分な保護しか提供できない。君は片手で日傘を保持して、太陽から身をかげらせるために使用しなければならない。また、君は日傘を保持して自分のサイズ以下の別のクリーチャーを影に入れるために使用することもできる。記載の市価は布や漆塗りの紙で作られた単純で機能的な日傘のものである。ファッション・アクセサリとして使用する日傘は、使用される素材に応じてはるかに高価にすることができ、1gp～10gpの費用を要する。

雨傘 / umbrella：雨傘は油や蠟を塗った布で作られた防水の傘である。雨傘は降雨や降雪の中で君が濡れずに済むことを目的としているが、依然として標準の日傘のように日光から保護することもできる。

携帯用錬金術実験道具 Portable alchemist's lab

市価 75gp；重量 20 ポンド

標準サイズの錬金術工房をコンパクトにしたこの研究室は〈製作：錬金術〉技能に+1の状況ボーナスを提供する。

携帯用祭壇 Portable Altar

市価 250gp；重量 40 ポンド

携帯用祭壇は通常は木製で、凝った彫刻が施され、特定の宗教の宗教的画像で飾られている。祭壇は上部を持ち上げ、ろうそく、香、油のようなアイテムを中に収納することができる。これらの祭壇はそれほど大きくはないが、旅の司祭に毎日の祈りを捧げる、簡単な儀式を行う、または集まった群衆に説教するための焦点を与えてくれる。

似顔絵帖 Portrait Book

市価 10gp；重量 3 ポンド

この100ページの本にはドワーフやエルフ、ノーム、ハーフエルフ、ハーフオーク、ハーフリング、そして人間の男女の顔が描かれている。適切なスケッチを選んで、髪の毛や髭、またはほくろや傷跡などのような小さな特徴を描き込んでいくことによって、才能と技術に乏しい画家でさえ特定の人物の肖像画を素早く、そこそこの出来で描くことができる。例えば、このキットは審問官が追っているハーフエルフのウィッチの手配書を作成する場合などに使用される。

呪文構成要素ポーチ Spell Component Pouch

市価 5gp；重量 2 ポンド

呪文構成要素ポーチを所持している呪文の使い手は、特定のコストや信仰焦点具、ポーチに収まらないような焦点具を除いた、全ての物質構成要素と焦点具を持っているとみなされる。ほとんどの呪文構成要素ポーチは防水されており、ベルトか弾帯の上に紐で繫ぐことができる。

呪文書 Spellbook

市価 15gp；重量 3 ポンド

呪文書は100ページの羊皮紙がつづられており、各呪文は呪文レベルごとに1ページを占める（0レベル呪文、1レベル呪文はそれぞれ1ページ）。新しくつづられた呪文書には何の呪文も載っていない。ウィザードのキャラクターは修得呪文を収めた呪文書を持ってプレイを開始する（『Core Rulebook』P.79）。

担架 Stretcher

市価 1gp；重量 10 ポンド

担架は1つの重い物体を運ぶための負担を2人に共有させることができる。また、自分で運ぶことができなかった荷を引きずるために使用することもできる。担架は300ポンドまでの重量を保持する。

外科道具 Surgeon's Tools

市価 20gp；重量 5 ポンド

治療用具と組み合わせて使用すると、外科道具は負傷や傷を治療するための〈治療〉判定への状況ボーナスを+3に引き上げる。

仮病道具 Symptom Kit

市価 25gp；重量 5 ポンド

この小さな木の箱は、便利な道具が詰まった小さな仕切りをたくさん持っており、もし君が病気を装いたいと思った時、非常に恐れられている何種類かの悪性の病気の一般的な症例を解説している便利な参考書が役に立つだろう。このキットには人工的な膿疱や嘔吐と口から泡を吹くこと

Ultimate Equipment

ができる錠剤、そして熱と嘔吐を誘発するように調合されたハーブなどが入っている。仮病道具は、君が病気を装うための〈変装〉判定に＋5の状況ボーナスを提供する。仮病道具は10回使用すると無くなってしまう。

盗賊道具 Thieves' Tools		
種類	市価	重量
普通	30gp	1ポンド
高品質	100gp	2ポンド

このキットは開錠道具やその他の〈装置無力化〉に必要な道具が含まれている。これらの道具がない場合、〈装置無力化〉判定に－2の状況ペナルティを受ける。

高品質の盗賊道具 / Masterwork Thieves' Tools：このキットはより良い道具や追加の道具が含まれており、〈装置無力化〉判定に＋2の状況ボーナスを与える。

旅行用処方書 Traveling Formula book
市価 10gp；重量 1ポンド

これはウィザード用の旅行用呪文書のアルケミストの相当品である（旅行用処方書と旅行用呪文書は本質的に同じアイテムである）。

旅行用呪文書 Traveling Spellbook
市価 10gp；重量 1ポンド

旅行用呪文書は一般的な写本よりもかさばらないが、少数の呪文しか書き込めない。この本は50ページを有している。一部のウィザードは冒険には滅多に使用されない特殊な呪文を省いた小型の呪文書を携えて旅することを好む。そうでない者は念の為に最も重要な呪文を記した旅行用呪文書を隠している。

獣医用具 Veterinarian's Kit
市価 25gp；重量 1ポンド

このアイテムは（ネコ、イヌ、ヤギ、ウシ、ヒツジなど）一般的な動物の治療に特に適した素材であることを除いて治療用具と同様である。獣医用具は動物を治療するための〈治療〉判定に＋3の状況ボーナスを与えるが、それ以外のクリーチャーへの〈治療〉判定には＋1の状況ボーナスしか与えない。獣医用具は10回使用すると消費される。

Ultimate Equipment

動物、乗騎と馬具 ANIMALS, MOUNTS, AND RELATED GEAR

本項には、ほとんどの大都市に見られる動物や乗騎、それらに関連した道具が記載されている。その場所に応じて、掲載された全ての動物や道具が居住区にないかもしれない（GM が合うように決定する）。

本項の表は 5 つの分野に分かれている。すなわちペットと使い魔、見張りや狩り用の動物、家畜と荷役獣、乗騎、動物に関連した装備、である。複数の分野に適合する動物は、複数の表に掲載してある。

ペットと使い魔 PETS AND FAMILIARS

動物	市価	重量
アウル（フクロウ）	10gp	1 ～ 3 ポンド
ウィーゼル（イタチ）	2gp	8 オンス
オクトパス（タコ）	25gp	2 ポンド
オッター（カワウソ）	20gp	10 ポンド
キャット（猫）	3cp	8 ポンド
キャット：ハンティング・キャット	100gp	100 ポンド
クラブ（蟹）	20gp	5 ～ 7 ポンド
ゴート（山羊）	6gp	50 ポンド
スードウドラゴン	200gp	7 ポンド
スカンク	10gp	10 ポンド
スクワール（一般、リス）	1gp	2 ポンド
スクワール：フライング・スクワール（モモンガ）	20gp	1 ポンド
スコビーオン：グリーンステイング・スコビーオン	15gp	9 オンス
スタージ	20gp	1 ポンド
スネーク：ヴァイパー（マムシ）	5gp	10 オンス
スネーク：コンストラクター・スネーク	5gp	60 ポンド
スパイダー	25gp	8 オンス
スラッシュ（ツグミ）	1sp	7 オンス
センチピード：ハウス・センチピード（ゲジゲジ）	1cp	3 オンス
タートル	3gp	4 ポンド
トード（ヒキガエル）	2cp	7 オンス
ドッグ：ラップ・ドッグ	15gp	5 ポンド
ドンキー・ラット	1gp	50 ポンド
バジャー（アナグマ）	15gp	20 ポンド
バット（コウモリ）	5gp	1 ポンド
パロット（オウム）	50gp	4 ポンド
ビッグ（豚）	10gp	100 ～ 300 ポンド
フォックス（狐）	8gp	12 ポンド
ヘッジホッグ（ハリネズミ）	5gp	3 ポンド
モンキー（猿）	3gp	5 ポンド
ラクーン（アライグマ）	5gp	7 ポンド
ラット：ダイア・ラット	5gp	50 ポンド
ラット（鼠）	1cp	1 ポンド
ラビット（兎）	2gp	3 ポンド
リザード（トカゲ）	5cp	2 オンス
レイヴン（大鴉）	2gp	3 ポンド

見張りや狩り用の動物 GUARD AND HUNTING ANIMALS

動物	市価	重量
アックス・ピーク	1,500gp	500 ポンド
アックス・ピークの卵	1,000gp	10 ポンド
キャット：スモール・キャット	100gp	100 ポンド
ドッグ：ガード・ドッグ	25gp	25 ポンド
ファルコン（隼）	40gp	2 ポンド
ホーク（鷹）	18gp	2 ポンド
アウル（フクロウ）	20gp	4 ポンド
スードウドラゴン	200gp	7 ポンド
スタージ	20gp	1 ポンド

家畜と荷役獣 FARM AND WORK ANIMALS

動物	市価	重量
エレファント	1,000gp	5 tons
キャトル（畜牛）	50gp	1,500 ポンド
キャメル（ラクダ）	150gp	1,000 ポンド
ゴート（山羊）	6gp	50 ポンド
シープ（羊）	20gp	150 ポンド
ダック（アヒル、カモ）	2gp	3 ポンド
チキン（鶏）	1gp	6 ポンド
ドンキー（ロバ）またはミュール（ラバ）	8gp	600 ～ 800 ポンド
ビッグ	20gp	100 ～ 300 ポンド
ヤク	24gp	1,000 ポンド

乗騎 MOUNTS

動物	市価	重量
アックス・ピーク（戦闘訓練済み）	1,500gp	500 ポンド
アックス・ピークの卵	1,000gp	10 ポンド
エレファント（ゾウ）	1,000gp	5 トン
キャメル（ラクダ）	150gp	1,500 ポンド
グリフィン（戦闘訓練済み）	8,000gp	500 ポンド
グリフィンの卵	3,500gp	10 ポンド
ライディング・ゲッコウ	300gp	1,200 ポンド
ライディング・ゲッコウ（戦闘訓練済み）	400gp	1,500 ポンド
ライディング・ダイア・バット	300gp	400 ポンド
ライディング・ダイア・バット（戦闘訓練済み）	450gp	450 ポンド
ライディング・ドッグ	150gp	50 ポンド
ヒボグリフ（戦闘訓練済み）	5,000gp	500 ポンド
ヒボグリフの卵	200gp	10 ポンド
ホース：ヘヴィ・ホース	200gp	2,000 ポンド
ホース：ヘヴィ・ホース（戦闘訓練済み）	300gp	3,000 ポンド
ホース：ライト・ホース	75gp	900 ポンド
ホース：ライト・ホース（戦闘訓練済み）	110gp	1,200 ポンド
ポニー	30gp	800 ポンド
ポニー（戦闘訓練済み）	45gp	900 ポンド
マストドン	2,000gp	8 tons

動物に関連した装備 ANIMAL RELATED GEAR

動物	市価	重量
動物用ハーネス	2gp	2 ポンド
バーディング		
中型クリーチャー用	× 2*	× 1*
大型クリーチャー用	× 4*	× 2*
はみとくつわ	2gp	1 ポンド
檻		
微小サイズ用または極小サイズ用	10gp	2 ポンド
超小型サイズ用	2gp	5 ポンド
小型サイズ用または中型サイズ用	15gp	60 ポンド
大型サイズ用	30gp	240 ポンド
超大型サイズ	60gp	960 ポンド
鷹匠の小手	10gp	1 ポンド
飼料（1 日あたり）	5cp	10 ポンド
鞍		
軍用	20gp	30 ポンド
荷駄用	5gp	15 ポンド
乗用	10gp	25 ポンド
特殊な鞍		
軍用	60gp	40 ポンド
荷駄用	15gp	20 ポンド
乗用	30gp	30 ポンド
鞍袋	4gp	8 ポンド
厩舎利用（1 日当たり）	5sp	—

* 中型の人間生物同様の鎧に従う。

Ultimate Equipment

アウル (フクロウ) Owl

市価 10gp ; 重量 1 ~ 3 ポンド

この超小型の猛禽類は主に夜行性で、鋭い視覚とほとんど音を立てずに飛ぶことで知られる。アウルは小動物や虫を食べ、ほとんどどのような環境でも見られる。農家の中には、アウルの巣を畑や納屋の近くに作り、ネズミなどのげっ歯類の数を抑えるものもある。最も賢いアウルは素晴らしい使い魔となる。

アックス・ビーク (戦闘訓練済み) Axe Beak (combat trained)

市価 1,500gp ; 重量 500 ポンド

この大型の鳥類は肉食動物であり、ときどき狩猟動物として使用されるが、乗騎として珍重される。

アックス・ビークの卵 Axe Beak Egg

市価 1,000gp ; 重量 10 ポンド

孵化させたアックス・ビークは容易に乗騎として訓練したり、家畜として用いることができる。

ウィーゼル (イタチ) Weasel

市価 2gp ; 重量 8 オンス

この超小型の動物はより小さい動物を食べ、ほとんどどのような環境でも見られる。彼らは賢く好奇心旺盛で、使い魔として扱う際にはその特徴が増幅される。ウィーゼルの多くの種がジャコウの香料を発する。この説明はフェレット、ミンク、ポールキャット (ヨーロッパケナガイタチ)、ストウト (オコジョ) のような同種の動物にも当てはまる。

エレファント (ゾウ) Elephant

市価 1,000gp ; 重量 5 tons

この超大型の動物は並外れて力があり、素早く学習する。この動物を戦闘用や荷役に訓練する文化もある。最も知られているエレファントはサバンナや広大な熱帯雨林地域を出自とする。彼らは大食漢であり、生来の環境の外で住ませるには非常に費用がかかる。

オクトパス (タコ) Octopus

市価 25gp ; 重量 2 ポンド

この頭の良い動物は、水棲の呪文の使い手の使い魔となっていることがある。ペットとして飼われている場合、水の外に出ると生きていけないため、水中にいないといけない。

オッター (カワウソ) Otter

市価 20gp ; 重量 10 ポンド

この悪戯好きな水際に住む哺乳類は、使い魔として使われることもあれば、ペットとして芸を行うよう訓練されることもある。彼らは意外にも頭が良く、軟体動物の殻を開く単純な道具として岩を使用することで知られる。

檻 Cage

市価 さまざま ; 重量 さまざま

この頑丈で持ち運びのできる囲いは、クリーチャー——動物であることが多いが、中に入る程度の大きさであれば何でも捕らえることができる——を捕らえるために用いられる。檻はその地の慣習や使用できる材質に従い、鉄、木、竹で作られている。檻 1 つはそのサイズの動物 1 体か、より小さいサイズの動物 5 体までを捕らえておくことができる。檻の重量にクリーチャーの重量を加えること。檻には以下のサイズがある。極小、微小、超小型、小型、中型、大型、超大型。水棲クリーチャー用の檻は 2 倍の費用がかかり、水で満たされると通常の 4 倍の重量となる。

キャット (猫) Cat

市価 3cp ; 重量 8 ポンド

この超小型の動物はペットや使い魔として飼われることが多い。小さいものの、彼らは優れた狩人である。黒死病を抑えるため、穀物農家はしばしばキャットを作物倉のある場所に飼っておく。しかしキャットはほとんどの地域で見られ、野良猫は多くの都市で一定数存在する。

キャット：ハンティング・キャット Cat, hunting

市価 100gp ; 重量 100 ポンド

稀に、チーターやレパードといった中型のキャットが、人型生物の飼い主によって狩りに訓練される。

キャトル (畜牛) Cattle

市価 50gp ; 重量 1,500 ポンド

キャトルは乳や肉を得るために飼われ、荷役獣として使用される。去勢されていない雄は何より交配のために用いられる。他の雄は去勢されて荷役獣となり、荷物を運んだり畑を耕すために用いられる。

キャメル (ラクダ) Camel

市価 150gp ; 重量 1,500 ポンド

信じられないほどの持久力により、この大型の動物は砂漠に住む人々の好む乗騎となっている。彼らは不機嫌な獣であることが多い。

厩舎利用 (1 日当たり) Stabling (per day)

市価 5sp ; 重量 —

これは一般の厩舎と厩務員を用いて、大型以下のサイズのクリーチャー 1 体を 1 日維持するために必要な費用の合計である。とりわけ魅力的な厩舎にはより多くの費用がかかる。またより大型であつたりずっと珍しいクリーチャーであれば、2 倍の費用がかかる。

鞍 Saddle

市価 さまざま ; 重量 さまざま

鞍は騎手や物品を乗騎の上に固定するために用いられる。

軍用鞍：この鞍は騎乗者を固定し、鞍にとどまることに関する〈騎乗〉判定に +2 の状況ボーナスを与える。軍用鞍の上で気絶した場合、75% の確率で鞍にとどまることができる。

乗用鞍：この鞍は騎乗装備として最も広く普及しているものだ。乗用鞍

Ultimate Equipment

の上で気絶した場合、50%の確率で鞍にとどまることができる。

荷駄用鞍：荷駄用鞍は装備品や必要なものを固定することができるが、騎手を固定することはできない。これにより乗騎が運べるだけの装備を支えることができる。

特殊な鞍：このくらは特殊な乗騎の種類に合わせて設計されており、それぞれ特定の乗騎の種別にあつらえたものだ。特殊な鞍には軍用、荷駄用、乗用の種類があり、通常の鞍同様に、同じ特徴を持つ。

クラブ（蟹）Crab

市価 20gp；重量 5～7 ポンド

水棲の呪文の使い手はしばしば大きな海棲のクラブを俊敏な使い魔として見出す。しかし使い魔の絆がないと、この甲殻類には知性がないため、つまらないペットになってしまう。

鞍袋 Saddlebags

市価 4gp；重量 8 ポンド

この頑丈で耐水性のバッグは、積載上限を追加するために鞍に引かれる。通常、鞍袋の両脇にはこの鞆に入れることのできるアイテムを 20 ポンドまで積載することができる。鞍袋は乗騎が運ぶことのできる重量の上限を増加させるわけではない。単に騎手が装備を収容する場所を与えるだけである。

グリフィン（戦闘訓練済み）Griffon (combat trained)

市価 8,000gp；重量 500 ポンド

この恐ろしくも雄大な飛行生物は、多くの王国の飛行騎兵に好まれている。グリフィンは訓練することができる。しかし善の神格の中にはこの行為が奴隷制に類似しているため、グリフィンが自らの自由意志で選んだ騎手でなければならないと主張しているものもある。乗騎の市価は訓練されたグリフィンのものだ。自由意志は別の費用（GM が決定する）によってもたらされる。

グリフィンの卵 Griffon Egg

市価 3,500gp；重量 10 ポンド

無節操な冒険者と死に物狂いで行動するものは、たまにグリフィンの巢から卵を盗み出す。孵化のときからグリフィンを育てる方が、大人に成長してから訓練させるよりも、訓練士はずっと楽に訓練をすることができる。

ゴート（山羊）Goat

市価 6gp；重量 50 ポンド

農業用の動物として、ゴートは乳、肉、毛、皮を提供してくれる。彼らは時に畑の雑草や低木をきれいにするために用いられることもある。呪文の使い手の中には、使い魔として彼らと絆を結ぶものもある。

シープ（羊）Sheep

市価 20gp；重量 150 ポンド

この家畜は毛、肉、皮のために飼われ、文明化された居住区では事実上どこでも見ることができる。彼らは特に寒い環境で価値がある。というのも、彼らの毛と皮を用いて、耐久性と優れた断熱性を兼ね備えた服を作ることができるからである。シープはゴートと同じデータを持つ。

飼料（1 日当たり）Feed (per day)

市価 5cp；重量 10 ポンド

ホースやポニー、ドンキー、ミュールは自分で草を探して食べるが、彼らに飼料を与えるほうが好ましい。ライディング・ドッグや他の肉食動物であれば、同じ費用で肉を与えることができる。馬を除き、大型クリーチャーは他の動物が毎日必要とする飼料の 2 倍を摂取する必要がある。超大型クリーチャーは 4 倍の飼料が必要になる。

スカunk Skunk

市価 10gp；重量 10 ポンド

このクリーチャーは、捕食者から身を守るために圧倒的に臭い香水を放つことで有名である。スカunkはときどきペットとして飼われることもあるが、通常は臭い線を取り去られた後である。スカunkに関するより詳しい情報は Bestiary 3 を参照のこと。

スクワール（リス）Squirrel

種類	市価	重量
コモン・スクワール（リス）	1gp	2 ポンド
フライング・スクワール（モモンガ）	20gp	1 ポンド

この超小型のげっ歯類は街におけるラットと同程度に自然界で見られる。彼らは通常ナッツ、種、植物を食べる。スクワールはラットと同じデータを持つ。

フライング・スクワール（モモンガ）：この超小型のスクワールは前肢と後肢の間に皮膜を持ち、それを用いて滑空することができる。彼らは時々呪文の使い手に使い魔として扱われることがある。

スコーピオン：グリーンスティング・スコーピオン Scorpion, Greensting

市価 15gp；重量 9 オンス

一般に森林地域で見られるこの超小型のスコーピオンは、誇示するはさみがあまりにも小さいため、より大きな虫よりも危険には見えない。しかし彼らには、有毒の針が備わっている。彼らは時々ペットや使い魔として飼われることがある。使い魔となったグリーンスティング・スコーピオンは【知力】値を持ち、精神を持たない特徴を失う。

スネーク：ヴァイパー（マムシ）Snake, Viper

市価 5gp；重量 10 オンス

この超小型の爬虫類は小さい動物を食べ、ほとんどの温暖な気候や亜熱帯気候に見られる。その噛み付きはいたいものの、平均的な冒険者にとっては特に危険というわけではない。

スネーク：コンストリクター・スネーク Snake, Constrictor

市価 5gp；重量 60 ポンド

この中型の爬虫類は主に温暖気候で見られる。いくらか攻撃的なコンストリクター・スネークは、消化する前に殺すため、獲物を締め付ける。そのサイズ故に、このスネークは旅をする呪文の使い手にはあまり人気がない。しかし研究所では非常に役に立ちうる。

Ultimate Equipment

スパイダー Spider

市価 25gp；重量 8 オンス

この超小型のスパイダーは赤い身体と黒い脚を持つ。彼らは狩りをするスパイダーであり、糸を張ることはないが、毒を盛っている。

スードウドラゴン Pseudodragon

市価 200gp；重量 7 ポンド

主に温暖な森林で見られるスードウドラゴンは、売却用の奴隷にできると考えるものがある程度には頭が良い。冒険者に自分を雇うよう提案するスードウドラゴンは極わずか、1 週間の仕事で市価の半額を求めてくることが多い。

スタージ Sturge

市価 20gp；重量 1 ポンド

この超小型の獣は、裕福な家で屋内の警護として飼われるのだとされるが、最終的には珍しい血のスポーツに行き着くことがしばしばだ。スタージはしつけることのできない虫だと誤解されているが、このクリーチャーは訓練することができる。しかし彼らが調教師に逆らうことがないようにするには、毎日新鮮な血を餌として与えなければならない。

スラッシ (ツグミ) Thrush

市価 1sp；重量 7 オンス

この小型で肉付きの良い鳥は、しばしばペットとして飼われる。しかし呪文の使い手に使い魔として使用されることもずっと頻繁に行われる。彼らは素晴らしい鳴き声と実際にしゃべる能力を持っていることで知られる。

センチピード：ハウス・センチピード (ゲジゲジ) Centipede, House

市価 1cp；重量 3 オンス

明るい色で 20 本脚のものから暗い色で 300 本脚のものまで、このクリーチャーは様々な形を取り得る。一般に、この節足動物はスラムでペットとして飼われているが、若く風変わりなものは、使い魔として伴うのに最高の存在だと見出すこともしばしばだ。使い魔となったセンチピードは【知力】値を持ち、精神を持たない特徴を失う。

タートル Turtle

市価 3gp；重量 4 ポンド

この爬虫類は骨でできた甲羅を持ち、その中に撤退することができる。彼らはときどきペットとして飼われたり使い魔となることがある。ある地方ではその肉を食べたり、薬の材料として用いられることもある。

鷹匠の小手 Falconry Gauntlet

市価 10gp；重量 1 ポンド

この小手は分厚い革が何層も重なって作られており、鷹匠の利き手でない方の手に着ける。ファルコンは狩りの前後にこの場所に止まるのである。この小手はファルコンのつなぎ紐を結ぶため、飾り紐や鈴が付いている。

ダック (アヒル、カモ) Duck

市価 2gp；重量 3 ポンド

農業用のダックは卵、肉、羽毛のために飼われる。その一方で野生のダックは肉のために狩られる。ダックはレイヴンと同じデータを持つ。

チキン (鶏) Chicken

市価 1gp；重量 6 ポンド

この家畜となった鳥は長時間飛行することはできない。この鳥は卵と肉のために飼われる。雄のチキンは交配のためと、時折血生臭いスポーツのために飼われている。

動物用ハーネス Animal Harness

市価 2gp；重量 2 ポンド

この革や麻でできたハーネスのお陰で、飼い主は家畜化された動物の動きを制限したり意のままに動かすことができる。ハーネスは〈動物使い〉技能で動物に芸を教える者にとって、標準的な装備である。既製品のハーネスはほとんどの市場で見られ、一般的な家畜化された動物（キャット、ドッグ、ホース、オックス）向けのものが置かれている。しかしハーネスはほとんどどんなクリーチャー用のものでも作ることができる。

トード (ヒキガエル) Toad

市価 2cp；重量 7 オンス

この微小サイズの両生類は、主に呪文の使い手が使い魔として飼う。トードは温暖気候や亜熱帯気候に主に住んでおり、虫を食べる。

ドッグ Dog

種類	市価	重量
ガード・ドッグ	25gp	25 ポンド
ラップ・ドッグ	15gp	5 ポンド
ライディング・ドッグ	150gp	50 ポンド

ほとんどのドッグは以下の分類の 1 つに区分される。

ガード・ドッグ：この小型で戦闘訓練済みのドッグは戦闘用に育てられた。ブリーダーは強く、頑丈な肉体と、重心が低く中央にあるものを好む。ガード・ドッグは最も大きな都市で売られ、ある文化では武闘に使われたり、軍隊の特別な歩兵に組み込まれることもある。

ラップ・ドッグ：この小さなドッグは一般にペットとして飼われる。彼らは戦闘訓練は受けていないが、うるさく臆病な見張り用のクリーチャーとして扱われる。ラップ・ドッグはフォックスと同じデータを持つ。

ライディング・ドッグ：この中型の犬は、小型の騎手を乗せるために特に訓練されており、戦闘訓練を受けている。ブリーダーは粘り強い腰、忍耐力、忠誠心を持つ犬を選び、販売前に騎乗と戦闘の訓練を施す。評判の良いブリーダーは大都市で見られる。

ドンキー (ロバ) またはミュール (ラバ) Donky or Mule

市価 8gp；重量 600 ～ 800 ポンド

ドンキーとミュールは危険に面しても鈍感で、頑丈かつ健脚であり、膨大な距離で重い荷物を運ぶことができる。馬とは異なり、ドンキーやミュールはダンジョンやその他の恐ろしい場所へ入るのにも同意する（意欲的ではないが）。ドンキーとミュールはポニーと同じデータを持つ。

Ultimate Equipment

ドンキー・ラット Donky Rat

市価 1gp；重量 50 ポンド

この超小型のカピバラに似た白いげっ歯類は温暖な沼や岸に住む。彼らを一般的なペットや家畜とする地域もある。

バーディング Barding

市価 さまざま；重量 さまざま

バーディングは馬や他の乗騎用の鎧の一種で、頭、首、胸、胴体と場合によっては脚部を覆う。中装または重装のバーディングは軽装のものより防御に優れるが、移動速度が犠牲になる。表：鎧と盾に掲載されている、どのような種類の鎧もバーディングとして存在する。

ホースなどの人型生物でない大型クリーチャー用の鎧は、人型生物用の鎧の4倍のコストが必要で、重量は2倍となる(表：普通でないクリーチャー用の鎧を参照)。ポニーなどの中型乗騎用のバーディングは、コストは2倍で済み、重さは中型の人型生物用と同じである。下表で示すように、中装または重装バーディングを着けた乗騎は移動速度が落ちる。

中装または重装バーディングを装備すると、飛行できる乗騎は飛行できなくなる。

装備したバーディングを外すには、表：鎧の着用に示された時間の5倍を要する。バーディングを着けた動物は鞍と騎乗者以外の荷物を運ぶことはできない。

バーディング (40 フィート)	基本移動速度 (50 フィート)	(60 フィート)
中装鎧	30 フィート	35 フィート
重装鎧	30 フィート *	35 フィート *

* 重装鎧を身につけた乗騎は、疾走の際に通常の4倍ではなく、通常の3倍で移動する。

バジャー (アナグマ) Badger

市価 15gp；重量 20 ポンド

この獐猛な穿孔クリーチャーは、ごく稀にペットとして飼われるだけである。

バット (コウモリ) Bat

市価 5gp；重量 1 ポンド

この微小サイズのげっ歯類は夜行性の飛行動物で、虫や果物を食べる。彼らは視覚よりも聴覚を優先して状況を把握する。彼らは砂漠や極寒地域以外のあらゆる場所に住んでいる。バットを町や村近くの家に飼い、虫を駆除するために用いる文化もある。バットのより詳細な情報は Bestiary に掲載されている。

はみとくつわ Bit and Bridle

市価 2gp；重量 1 ポンド

これは騎手が乗騎を操るために用いられるかぶりものである。ホース、ポニー、ライディング・ドッグ用のはみとくつわはほとんどの居住区に見られる。乗騎となるクリーチャーであれば、どのようなクリーチャー向けにもはみとくつわを製作することができる。

パロット (オウム) Parrot

市価 50gp；重量 4 ポンド

この色鮮やかで頭の良い鳥は、人型生物の声を真似るよう訓練することができる。彼らは富裕層や、彼らが好む熱帯地方に住むものにペットとして飼われることが多い。パロットはレイヴンと同じデータを持つ。

ピッグ (豚) Pig

市価 10gp；重量 100 ~ 300 ポンド

家畜化されたピッグは野生のボアの子孫である。彼らは肉と革のために育てられ、非常に多様性があり一般的な家畜である。

ヒポグリフ (戦闘訓練済み) Hippogriff (combat trained)

市価 5,000gp；重量 500 ポンド

知性が低くグリフィンより簡単に訓練できるヒポグリフは、頼りになる有翼乗騎となる。

ヒポグリフの卵 Hippogriff Egg

市価 200gp；重量 10 ポンド

成長したヒポグリフがグリフィンよりも訓練しやすいとはいえ、それでもなおこのクリーチャーの卵はブリーダーに珍重される。

ファルコン (隼) Falcon

市価 40gp；重量 2 ポンド

この超小型で長い翼を持つホークは、多くの上流階級の人々の中で狩り用の鳥として人気がある。ファルコンは正確に解釈すればホークの一種だが、多くの文化ではずっと「高貴」であると考えられている。階層的な君主制を敷く多くの国では、この鳥の所有権を一般人が持つことが禁止されている。

フォックス (狐) Fox

市価 8gp；重量 12 ポンド

この俊敏で狡猾な肉食動物は訓練するのが難しいが、しばしば素晴らしい使い魔となる。多くの人型生物の共同体では、この動物を農業の脅威であると見なす。犬を使って娯楽としての狩りの間に彼らを追いかけるものもいる。

ヘッジホッグ (ハリネズミ) Hedgehog

市価 5gp；重量 3 ポンド

この棘だらけの哺乳類は脅威が迫ると球状に丸まる。彼らはしばしばペットとして飼われ、ウィザードに使い魔として好まれる。

ホーク (鷹) Hawk

市価 18gp；重量 2 ポンド

この超小型で短い翼を持つ猛禽は狩り用の鳥として人気があるが、高貴さが足りないとして称号のない一般神に利用されることが多い。ホークはその鋭い視覚と、強力な滑空で知られる。

Ultimate Equipment

ホース Horse

種類	市価	重量
ヘヴィ・ホース	200gp	2,000 ポンド
ヘヴィ・ホース (戦闘訓練済み)	300gp	3,000 ポンド
ライト・ホース	75gp	900 ポンド
ライト・ホース (戦闘訓練済み)	110gp	1,200 ポンド
ポニー	30gp	800 ポンド
ポニー (戦闘訓練済み)	45gp	900 ポンド

この大型の四足獣は乗騎や荷役獣として使用される。ホースは戦争用に訓練されることもあるが、それ以外の場合には戦場では臆病だ。多くの文化ではホースの育成計画を支援しており、ホースに芸を仕込むという仕事は何よりも最高のものと考えられている。

ヘヴィ・ホース：このホースは陸路輸送用の動物として使われ、長距離運送で目を見張る働きをする。

ヘヴィ・ホース (戦闘訓練済み)：ヘヴィ・ウォーホースは戦争用に育てられ、訓練されている。彼らはしばしばヘヴィ・パーディングを身につけるが、鎧がない時でさえ猛烈に戦ってみせる。

ライト・ホース：このホースにも騎乗することはできるが、それよりは運搬馬や荷役馬として使用されることが多い。

ライト・ホース (戦闘訓練済み)：ライト・ウォーホースは戦争のために育てられ、素早い軽騎兵、斥候、向こう見ずな岸に好まれる。

ポニー：これらのクリーチャーは一般に狭い山道を通して道具を運んだり、若いもしくは小型の機種用の騎馬として用いられる。

ポニー (戦闘訓練済み)：ポニーが戦争用に訓練されるのは、同種のより大型、より年嵩のものと同程度に有効だからだ。この騎馬は戦闘に立ち向かうことを期待する小型の騎手にしばしば扱われる。

マストドン Mastdon

市価 2,000gp；重量 8 トン

このエレファントの従兄弟はより大きく、ずっと強力な体躯をしている。南方に住むものにはほとんど毛のないものもあり、寒さに適応して毛が多く生えたものもある。エレファントよりも気性が激しい彼らは、主に乗騎として用いられる。

モンキー (猿) Monkey

市価 3gp；重量 5 ポンド

この超小型で草食性の霊長類は様々な生息環境で見られるが、一般には温暖な森林やジャングルを好む。彼らは 1 ポンド以下の重さのものを掴んで運ぶことができる。彼らは時々使い魔として用いられる。

ヤク Yak

市価 24gp；重量 1,000 ポンド

この牛の親戚は毛深く、山岳地域を故郷とする。そこで彼らはしばしば荷役獣や耕作用の獣として飼われる。ヤクはバイソンと同じデータを持つ。

ライディング・ゲッコウ Gecko, Riding

種類	市価	重量
通常	300gp	1,200 ポンド
戦闘訓練済み	400gp	1,500 ポンド

ジャイアント・ゲッコウよりも大きなこの馬鹿でかいリザードは、乗騎として特別に育てられる。洞窟の天井や切り立った壁を走り回る能力を有用に活用するため、彼らに乗るには特殊な鞍が必要となる。ライディング・ゲッコウはジャイアント・ゲッコウにジャイアント・テンプレートを付けたものと同じデータを持つ。

ライディング・ダイア・バット Dire Bat, Riding

種類	市価	重量
通常	300gp	400 ポンド
戦闘訓練済み	450gp	250 ポンド

洞窟にある地中の領域における、魔法によらない輸送手段で考えられる限り最速のものは、ダイア・バットである。彼らは乗騎として扱えるようにするため、家畜化されている。この巨大なクリーチャーに適応した厩舎は、巨大な地下の洞窟に建てられた都市でのみ見られる。というのも、訓練と運動のために広大な空間が必要となるからだ。しかし地下種族の来訪者は、地上のほとんどで彼らを用いて空を飛ぶ。このクリーチャーに乗るには、特殊な鞍が必要となる。

ライディング・ダイア・バット (戦闘訓練済み)：この動物は戦争で斥候や軍隊として使用される。

ラクーン (アライグマ) Raccoon

市価 5gp；重量 7 ポンド

この夜行性の狩人にして清掃動物は主に森林地域で見られる。その特徴としては、ドミノ (訳注：顔の上半分が隠れていて目の部分だけが開いた仮面) に似た顔つき、極めて器用な前肢 (非常に繊細な触覚に由来する)、食べる前に食べ物を洗うという奇妙な擬人的行為が挙げられる。ラクーンはペットとして飼われることもあり、使い魔とする呪文の使い手もいる。

ラット (鼠) Rat

市価 1cp；重量 1 ポンド

この超小型のげっ歯類はどこにでも住んでおり、ほとんど何でも食べる。病気を運ぶ清掃動物としての評判があるにも関わらず、家畜化されたラットはきれいで忠実なクリーチャーとなり、優れた使い魔となる。

ラット：ダイア・ラット Rat, Dire

市価 5gp；重量 50 ポンド

この小型の動物は自然界の意地汚い清掃動物だ。しかし、ダイア・ラットは訓練すれば忠実なペット兼護衛獣として育てることができる。ペットとなったダイア・ラットは汚穢熱を持たない。

ラビット (兎) Rabbit

市価 2gp；重量 3 ポンド

ラビットはしばしば肉と皮のために飼われ、狩られる。しかしこの臆病な哺乳類をペットとして飼うものもある。彼らは野ウサギと混同されることもあるが、ラビットは穴を掘って地中に住むという明確な違いがあり、通常野ウサギよりも小さい。ラビットはラットと同じデータを持つ。

リザード (トカゲ) Lizard

市価 5cp；重量 2 オンス

この超小型の冷血動物は温暖な地域ならどこでも見ることができ、その

肌は極めて色鮮やかであることが多い。彼らは虫を食い、壁や逆さまになった場所でも登ることができる。ずっと知性の高いリザードの種類をウィザードはしばしば使い魔に選ぶ。

レイヴン (大鴉) Raven

市価 2gp ; 重量 3 ポンド

この超小型の動物はその知性で知られ、自然界で互いにゲームをして遊ぶほどだ。彼らは虫を食べ、驚くほどの多様な生息域で見られる。

輸送 TRANSPORTS

輸送車両は購入することもできるし、移動のために雇うこともできる。本章の輸送項では、いくつかの車両を見ていく。ありふれたものも珍しいものもあり、いずれも購入したり雇うことができる。以下の表は地上輸送と海上輸送に分けて並べられており、車両の市価と、移動のために利用する場合の運賃も掲載されている。

輸送 TRANSPORT

地上輸送	市価	運賃 (1 マイル当たり)
屋根つき四輪馬車	100gp	3cp
二輪馬車	15gp	1cp
二輪戦闘馬車		
二輪戦闘馬車 (軽量型)	50gp	2cp
二輪戦闘馬車 (中量型)	100gp	2cp
二輪戦闘馬車 (重量型)	200gp	2cp
犬ぞり	20gp	3cp
そり	50gp	2cp
四輪馬車		
四輪馬車 (軽量型)	50gp	2cp
四輪馬車 (中量型)	75gp	2cp
四輪馬車 (重量型)	100gp	3cp
海上輸送		
ガレー船	30,000gp	1sp
ジャンク船	15,000gp	1sp
キールボート	3,000gp	1sp
ロングシップ	10,000gp	5cp
いかだ	—	1cp
こぎ舟	50gp	2cp
帆船	10,000gp	2sp
船載ボート	500gp	2cp
軍船	25,000gp	2sp

いかだ Raft

市価 — ; 運賃 1cp

最も基本的で原始的な船の類であるいかだは単純なものだ。船体のない平らなボートで、しばしば互いに結びつけた丸太で作られている。通常前進させるために、2 つもしくは 4 つの櫂を用いる。

犬ぞり Dog Sled

市価 20gp ; 運賃 3cp

このそりは雪上もしくは氷上を、訓練されたライディング・ドッグの一団が引くように設計されている。ほとんどのそりにはその背面に乗り手が立てるように滑走部が付いている。犬ぞりには、引っ張るドッグ全てが運べるだけの重量を運ぶことができる。

ガレー船 Galley

市価 30,000gp ; 運賃 1sp

ガレー船は左右それぞれに 70 本のオールを備えた 3 本マストの船で、全部で 200 人の乗組員を必要とする。ガレー船は全長 130 フィート、幅 20 フィートで、150 トンの貨物または 250 人の兵士を運ぶことができる。8,000gp を追加すれば、衝角に加えて船首、船尾と中央部に砲台をつけることができる。この船は沿岸を離れられず、遠洋に航海することはできない。オールで漕ぐか帆を上げていれば時速約 4 マイルで移動できる。

キールボート Keelboat

市価 3,000gp ; 運賃 1sp

全長 50 フィートから 75 フィート、幅 15 から 20 フィートのこの船は、

Ultimate Equipment

1本のマストと横帆、予備に数本のオールを備えている。8から15人の乗組員がおり、40から50トンの貨物または100人の兵士を運ぶことができる。この船は航海することもでき、川を下ることもできる（平底であるため）。時速約1マイルで移動できる。

軍船 Warship

市価 25,000gp；運賃 2sp

この全長100フィートの船は1本のマストがついているが、オールで漕いで進むこともできる。60人から80人の漕ぎ手としての乗組員がいる。この船は160人の兵士を運べるが、それほどの多人数のための必需品を載せる余地がないため、長距離を輸送することはできない。軍船は沿岸を離れられず、航海をすることができない。貨物のためには使われない。オールで漕ぐか帆を上げていけば時速約2.5マイルで移動できる。

こぎ舟 Rowboat

市価 50gp；運賃 2cp

この全長8～12フィートのボートには2本のオールがついている。このボートは2人または3人の（中型サイズの）乗客を運ぶことができ、より大きな船の甲板に寄せられたり、船渠に上陸する際に用いられる。この船は時速約1.5マイルで移動できる。

ジャンク船 Junk

市価 15,000gp；運賃 1sp

この床が平らな帆船には、ジャンク式帆装の帆がついた2～3本のマストがある。これにより少人数の乗員で運行することができる。ジャンク船は一般に高い船尾楼甲板を備え、キールを持たない。

船載ボート Ship's Boat

市価 500gp；運賃 2cp

船載ボートは通常より大きな船のデッキで運ばれ、乗客や積み荷を運搬するために用いられる。

そり Sleigh

市価 50gp；運賃 2cp

これは雪や氷上での移動に使うための台車である。2頭のホース（または他の荷役獣）で牽くことが多い。このそりには牽引に必要な馬具も付いている。

二輪戦闘馬車 Chariot

市価 さまざま；運賃 2cp

この二輪の乗物はホースに引かせる。3種類の戦闘馬車がある。

軽量型二輪戦闘馬車：この戦闘馬車はしばしばレースに用いられ、戦場を高速で駆け回る、射手1人用の台となる。

中量型二輪戦闘馬車：この戦闘馬車は戦闘で用いられ、歩兵の陣形を断ち切ったり、素早く移動する戦闘用高台となる。

重量型二輪戦闘馬車：この戦闘馬車は一般に戦闘用高台として、あるいは戦場で器具を素早く運ぶために用いられる。

二輪馬車 Cart

市価 15gp；運賃 1cp

この二輪車両は1頭の馬（または他の荷役用動物）で牽引が可能であり、短い距離で道具を運搬する際にしばしば用いられる。ハーネスとのセットで販売される。

帆船 Sailing Ship

市価 10,000gp；運賃 2sp

この大きな航海用の船は、全長75から90フィート、幅20フィートで、20人の乗組員がいる。この船は150トンの貨物を運べる。2本のマストに横帆がついており、航海することができる。時速約2マイルで移動できる。

屋根つき四輪馬車 Carriage

市価 100gp；運賃 3cp

4つの車輪のついた密閉式の四輪馬車で、乗客を4人まで乗せられる。加えて御者2人が乗る。2頭のホース（または他の荷役獣）で牽引することが多い。牽引に必要な馬具も付いてくる。

四輪馬車 Wagon

市価 さまざま；運賃 さまざま

これは4つの車輪のついた屋根のない車で、重い荷物を輸送するために使う。牽引に必要なハーネスとのセットで販売される。一般に台車の種類として3種類存在する。

軽量型四輪馬車：この種類の馬車は農家や職人が最も頻繁に利用するもので、道具を短い距離運んだり、都市の周りを行商人が移動したりする。軽量型四輪馬車は1,000ポンドまでの積み荷を運ぶことができ、牽引するために中型クリーチャー2体か大型クリーチャー1体が必要となる。

中量型四輪馬車：この種類の馬車は農業、鉱業、建造物の設置など、一般に重く辛い労役に利用される。中量型四輪馬車は2,000ポンドまでの積み荷を運ぶことができ、牽引するために中型クリーチャー4体か大型クリーチャー2体が必要となる。

重量型四輪馬車：大きく四輪のついたこの馬車は、主に地域いっばいまで道具を輸送する商隊で使用される。重量型四輪馬車は4,000ポンドまでの積み荷を運ぶことができ、牽引するために中型クリーチャー8体か大型クリーチャー4体が必要となる。

ロングシップ Longship

市価 10,000gp；運賃 5cp

40本のオールがついた全長75フィートのこの船は、全部で50人の乗組員を必要とする。1本のマストと横帆を持ち、50トンの貨物または120人の兵士を運ぶことができる。ロングシップは航海することができる。オールで漕ぐか帆を上げていけば時速約3マイルで移動できる。

衣服 Clothing

これらの衣服や衣装は、特別な状況（極所の荒野、都市での情報収集、その他特定の身なりが役に立ったり適していたりする状況）に合う服を着たいという PC や NPC の役に立つ。

全てのキャラクターは 10gp 以下の価値を持つ服 1 つを所持した状態でゲームを開始する。追加の服は通常通り購入できる。

衣服 Clothing

アイテム	市価	重量
エナン帽	10 ～ 100gp	1 ポンド*
王族の服	200gp	15 ポンド*
学者の服	5gp	6 ポンド*
かつら	5gp ～ 500gp	1/2 ポンド～ 4 ポンド*
仮面	1sp ～ 50gp	1 ポンド*
かんじき	5gp	4 ポンド*
貴族の服	75gp	10 ポンド*
強化スカーフ	10gp	1 ポンド*
キルト	2sp	1 ポンド*
クレリックの法服	5gp	6 ポンド*
軍服	1gp	5 ポンド*
芸人の服	3gp	4 ポンド*
毛皮	12gp	5 ポンド*
コール	10 ～ 100gp	—
砂漠装束	8gp	4 ポンド*
職人の服	1gp	4 ポンド*
スカーフ	1sp ～ 5gp	1/2 ポンド*
スキー板	5gp	20 ポンド*
すりの服	5gp	3 ポンド*
潜水服	10gp	2 ポンド*
装飾部品	1sp ～ 50gp	—
耐火靴	20gp	2 ポンド*
タバード	5gp	1 ポンド*
旅人の服	1gp	5 ポンド*
つぎはぎ細工の外套	5gp	1/2 ポンド*
底金	5gp	2 ポンド*
廷臣の服	30gp	6 ポンド*
剥ぎ取り式衣服	+ 5gp	—
氷上スケート靴	1gp	2 ポンド*
ブローチ	さまざま	—
平民の服	1sp	2 ポンド*
防寒服	8gp	7 ポンド*
冒険家の服	10gp	8 ポンド*
帽子	1sp ～ 50gp	1/2 ポンド～ 2 ポンド*
宝飾品	さまざま	さまざま
ポケット付きスカーフ	8gp	1/2 ポンド*
ボンチョ	5sp	2 ポンド*
モンクの服	5gp	2 ポンド*
モンスターの被り物	5 ～ 10gp	1 ポンド*
両面仕様の外套	2sp ～ 100gp	1 ポンド*

* 小型キャラクター用にあつらえたものであれば、これらのアイテムの重量は 1/4 となる。

エナン帽 Hennin

市価 さまざま；重量 1 ポンド

この背の高い円錐形をした帽子は、その先が絹や半透明の素材が垂れ下がっていることが多い。立派な出自の女性は、時折自らの適格性を示すため、公式行事や社会的行事でエナンを身につける。そして、自分が指示する相手への証として、頭頂部にある絹片を与えるのである。

王族の服 Royal Outfit

市価 200gp；重量 15 ポンド

王族の服には宝石、筋、絹、毛皮がふんだんに飾られており、華美である。王族の服はいつも身につけたり厳しい気候に合わせて作られることはほとんどない——手助けなく着ることを想定していないことさえある。そ

れは、この服を着るような人には大量の使用人がいて、必要なことを何でも用意してくれることを想定しているからだ。これは服だけの価格と重量であり、王笏、冠、指輪、他の装飾は含まれていない。

学者の服 Scholar's Outfit

市価 5gp；重量 6 ポンド

学者にうってつけの衣服で、ローブ、ベルト、帽子、柔らかい靴、そして大抵は外套を含んでいる。

かつら Wig

市価 さまざま；重量 1/2 ポンド～ 4 ポンド

裁判官の厳つい頭巾、貴族の頭を彩る装飾品、髪が薄くなった婦人が身につける単なる巻き毛など、人工の髪は様々な形を取りうる。かつらはいかなる大都市でも販売されている姿を見ることができ、ほとんどの町で特別注文をすることができる。普通は髪で作られ、選べる色はその地でよく見られる髪の色に限定されるのが常ではあるが、染料を調達できれば別の色も選ぶことができる。

仮面 Mask

市価 さまざま；重量 1 ポンド

退廃的な貴族の催しは、外国風で格好いい仮面を見られるかもしれないイベントだ。しかし、ずっと単純な仮面も地元の慣習で認められている場所ですらどこでも見られるだろう。顔の一部だけを覆う小さな布片から顔や頭部全体を覆う手の込んだ装飾品まで、その範囲は多岐にわたる。

かんじき Snowshoes

市価 5gp；重量 4 ポンド

木製の枠に縄や腱の網をぴんと張ったもの。これを足に付けると雪上で着用者の重量が分散され、表面を砕くことがほとんどなくなりずっと楽に歩くことができるようになる。かんじきは積雪を通過する際のペナルティを 50% 軽減する。例えば雪上を移動する際、1 マス毎に移動速度 2 マスが必要（1 マスに加え 1 マスのペナルティ）ならば、かんじきはこの 1 マス移動するたびに 1.5 マスに軽減する。かんじきは他の衣類と同時に身につけても良い。

貴族の服 Noble's Outfit

市価 75gp；重量 10 ポンド

これらの衣服は特に高価で派手にデザインされている。凝った刺繍が施され、貴金属と宝石が織り込まれており、あまりにもファッション性が高いために実用性に難があることもある。貴族に見せかけるには印章つきの指輪と宝石（少なくとも 100gp の価値がある）などのアクセサリーをつける必要がある。

強化スカーフ Reinforced Scarf

市価 10gp；重量 1 ポンド

この 8 フィートの長さがあるスカーフの片面は、金網と板金で補強されている。アーマー・クラスに利益を提供することはない。しかしこのスカーフには多様性があり、短い高さを登ったり敵を縛る際、同じ長さの鎖として使用することができる。強化スカーフは硬度 10 と 4 ヒット・ポイントを持つ。DC24 の【筋力】判定に成功すれば破壊することができる。

Ultimate Equipment

キルト Kilt

市価 2sp；重量 1 ポンド

このたくさんひだがあるスカートは、通常男性が身につける。ほとんどのものには特別な意匠や紋様があり、それらは特定の氏族や社会集団に対する忠誠を表している。

クレリックの法服 Cleric's Vestments

市価 5gp；重量 6 ポンド

この儀礼用の服は教会や寺院で聖職者の職務を行う際に身につけるもので、冒険にはさほど向いていない。クレリックの法服は一般的にカソック、ストール、サープリスを含む。その色は通常進行する神格に関連したものだ。教会の主題を細かく刺繍したものを選ぶ司祭もいるし、控えめで単純なものに価値を見出すものもある。

軍服 Soldier's Uniform

市価 1gp；重量 5 ポンド

このアイテムの正確な細部は国により様々だ。しかし一般に頑丈な長靴、革製のズボンもしくはキルト、ベルト、シャツ、手袋、外套もしくは上着、帽子で構成されている。ベルトには輪がいくつもあり、そこにポーチや水筒、鞘、その他軍人が旅するのに必要となるものを取り付けられるようになっている。

芸人の服 Entertainer's Outfit

市価 3gp；重量 4 ポンド

この派手な——もしくはけばけばしい——衣服は娯楽のためのものである。恥ずべき外見からばかばかしさを引き立てるものまで、芸人の服には様々な様式がある。これらの一式は奇抜に見えるが、軽業、舞踏、綱渡りなどや、（観客が怒りだしたときに）走り去る際には実用的でもある。

毛皮 Furs

市価 12gp；重量 5 ポンド

動物の毛皮は最も基本的な防寒具である。これを身につけていれば、身体を暖かく保つことができる。十分に毛皮を着て全身を覆えば、寒さに耐えるために行う頑健セーブに＋2のボーナスを得る。これは〈生存〉技能から得られるボーナスとは累積しない。羽毛は他の服と重ね着できる。

コール Caul

市価 さまざま；重量 —

この凝ったヘアネットは絹、金糸、宝石などで飾られている。通常、王族や貴族の女性が一般的に身につけている。

砂漠装束 Hot Weather Outfit

市価 8gp；重量 4 ポンド

頭から足まですっぽりと全身を覆い、風通しの良い布のお陰で太陽に肌を晒しているよりは涼しくいられる。この服は一般にゆるいリネンのローブと、ターバンやゆるい頭部の覆いで構成される。この服は温暖気候や暑熱気候に耐えるために行う頑健セーブに＋2のボーナスを与える。このボーナスは〈生存〉技能から得られるいかなるボーナスとも累積しない。

職人の服 Artisan's Outfit

市価 1gp；重量 4 ポンド

職人の服は単純だが丈夫な布でうまく作られており、多様な専門作業や手作業（パン焼き、大工、その他中流の職人）に適している。この服はボタン付きのシャツ、引き紐付きのスカートやズボン、場合によっては帽子で構成される。道具を運べるよう、ベルトや革ないし布でできた前掛けが加わることもある。

スカーフ Scarf

市価 さまざま；重量 1/2 ポンド

芸人はしばしば芸の最中に魅惑的な身なりや魅惑する小道具を用いる。色とりどりの布や半透明の絹でできたスカーフ（しばしば複雑な一場面や主題が刺繍されている）は、人気のある装身具だ。

スキー板 Skis

市価 5gp；重量 20 ポンド

スキー板はそれぞれ平らな木製の板で、中型用だと長さはおよそ5〜6フィート。前方の部分はわずかに曲がり、裏には縦方向に筋が付いている。紐の付いた木製あるいは金属製の部品が表側にあり、底に脚を固定するようになっている。スキー板を身につければ、使用者は雪上や氷上を通常の移動速度で移動することができる。しかし、それ以外の地形では移動速度が5フィート減少する。使用者は通常、滑っている間に移動を助けバランスを保つために棘の付いた棒を一組使用する。しかし適切なものがない場合には、ジャヴェリンやショートスピア、削った若木であっても利用できる。スキー板を身につけたり外したりするには全ラウンド・アクションが必要である。しかし移動アクションで紐を切ることもできる（もう一度スキー板を使用したいなら、紐を修理するか交換する必要がある）。

すりの服 Pickpocket's Outfit

市価 5gp；重量 3 ポンド

隠されたポケットの付いたこの服は、使用者が身につけている小さい物体を隠す際に＋2のボーナスを与えてくれる。

潜水服 Diving Suit

市価 10gp；重量 2 ポンド

この一揃いの服は、水の抵抗を軽減してくれるため、泳ぐのがずっと楽になる。この服は〈水泳〉判定に＋1の状況ボーナスを与える。この服が最も外側の意匠である場合にこのボーナスは与えられる。大きい服や鎧、扱いにくい装備（背負い袋、大きな武器など）を持っている場合には一切効果はない。この服にダメージが与えられる（戦闘で何ラウンドもの間斬撃攻撃や刺突攻撃を受けるなど）と、修理されるまでこのボーナスは得られなくなる。

装飾部品 Decorative Trim

市価 さまざま；重量 —

これは襟、カフス、縁取りをまとめた装飾品で、他のありふれた服に取り付ける。商人や芸人のような旅人は、新しい衣装を買うことなく地元の様式に混ざるため、しばしばこの部品を使用する。旅をする貴族は、一時的な使用人や雇った護衛が使えるように、余分なそろいをいくつか持っている。

Ultimate Equipment

耐火靴 Fire-Resistant Boots

市価 20gp；重量 2 ポンド

この重い革製のブーツには土の塊の層があり、厚さから足を守ってくれる。使用者は足の下からの火による攻撃や足の下での火による攻撃（熱い石炭の上を歩くなど）において、[火] に対する抵抗 2 を得る。[火] ダメージに繰り返し曝されたり長期間曝されたりすると、いずれ（通常は 1d10 + 20 ラウンド後）ブーツの外部にある皮が燃えてこの靴は壊れてしまう。

タバード Tabard

市価 5gp；重量 1 ポンド

この外衣はしばしば鎧の外から身につける。通常この服は袖もなく、両脇が開いている。全面は幅広で記章や紋章が描かれており、身につけたものが所属している部隊を明らかにしてくれる。

旅人の服 Traveler's Outfit

市価 1gp；重量 5 ポンド

この衣服はブーツ、羊毛のスカートまたはズボン、丈夫なベルト、シャツ（大抵はベストまたはジャケットつき）と大きなフードつきの外套からなる。

つぎはぎ細工の外套 Patchwork Cloak

市価 5gp；重量 1/2 ポンド

この外套は旅するバードに人気があり、つぎはぎ細工の外套はいずれも独自のものだ。つぎはぎは旅人がどこにいたかを表しており、しばしばこの芸人はこのつぎはぎを使ってレパトリーから特定の物語を呼び起こす。バードが退職したり死んだりすると、指導したか目をかけていた若い芸人にこの外套を譲り渡すことが多い。

底金 Cleats

市価 5gp；重量 2 ポンド

底金は滑りやすい面を通り抜ける際のペナルティを 50% だけ軽減する。例えば氷上を移動する際、1 マス毎に移動速度 2 マスが必要（1 マスに加え 1 マスのペナルティ）ならば、底金はこの 1 マス移動するたびに 1.5 マスに軽減する。底金はどんな床張りにもダメージを与える原因となる。底金は他の衣服と一緒に身につけることができる。

廷臣の服 Courtier's Outfit

市価 30gp；重量 6 ポンド

この装飾を施された衣服は、宮廷で現在流行している形式に合わせてあつらえてある。平凡な服装で貴族や廷臣に影響を与えようとするのは困難である（それらの人物に対する【魅力】基準の技能判定に -2 のペナルティ）。宝石類（追加で 50gp のコストがかかる）をつけずにこの衣服を着ていても、場違いな一般人に見えてしまう。

剥ぎ取り式衣服 Tear-Away Clothing

市価 + 5gp；重量 —

こそ泥と泥棒は、優れた変装の価値を知っている。変装を急いで取り除く能力は、変装の次の層を露わにするという形であれ、同じように価値がある。剥ぎ取り式衣服は通常ぶかぶかで、その下に身につける別の服の層がある。この服に見えるものは簡単に破れるようにできており、簡単な方法（標準アクション）で破ることができる。そうするとこのアイテムは取

り除かれるが、賢い人でさえそうとは分らない。追加費用を払えば、どんな服も剥ぎ取り式衣服として作成することができる。

氷上スケート靴 Ice Skates

市価 1gp；重量 2 ポンド

このふくらはぎまでの高さがあるブーツのそこには、垂直に刃がついており、氷の上を素早く移動することができる。氷上スケート靴を身につけると、使用者は DC5 の〈軽業〉判定に成功すれば、通常の移動速度で移動することができる（疾走や突撃を行うこともできる）。ただし、他の地形では移動速度が半分に減少してしまう。氷上スケート靴を身につけたり外したりするには全ラウンド・アクションが必要となる。片足だけで滑ることできるが、〈軽業〉判定の DC が 15 に増加する。

ブローチ Brooch

市価 さまざま；重量 —

これは外套やケープなど、適切な服の一部に取り付けるために使用する小さな装飾品である。多くの組織では所属や特別な栄誉を誇るための印として、特別なブローチを提供している。

平民の服 Peasant's Outfit

市価 1sp；重量 2 ポンド

この服は質が悪く、布袋より少しはマシン生地できており、何度もつぎはぎが当てられ補修されていることが多い。この衣服はゆったりしたシャツとバギーズボン、またはゆったりしたシャツとスカートもしくは上着からなる。靴の代わりに布を巻きつけている。

防寒服 Cold-Weather Outfit

市価 8gp；重量 7 ポンド

この服は登山家や、寒い環境で狩猟や旅を行う人向けに作られている。この服は羊毛のコート、麻のシャツ、羊毛の帽子、厚手の外套、厚手のズボンまたはスカート、それにブーツを含む。場所によっては、この服は主に毛皮や動物の皮で作られる場合もある。この服を身につければ、寒天にさらされたことへの頑健セーブに +5 の状況ボーナスが得られる。

冒険家の服 Explorer's Outfit

市価 10gp；重量 8 ポンド

この一揃いの衣服は、知られざる何かを求める者たちのために作られている。丈夫なブーツ、革のズボンまたはスカート、ベルト、シャツ（たいはベストやジャケットつき）、手袋と外套が含まれている。革のスカートよりは布スカートの上に革のオーバーチュニックを着る方を選ぶかもしれない。これらの衣服は多くのポケットがついている（特に外套には）。必要に応じてスカーフやつばの広い帽子などの追加のアクセサリも含まれている。

帽子 Hat

市価 さまざま；重量 1/2 ポンド～2 ポンド

様々な様式の帽子は、いかなる文化でも見られる。ターバンから毛皮で覆われた三角帽子まで多岐に渡るが、帽子は頭を単に覆うものだ。ある帽子は社会的ないし宗教的な派閥が義務としてつけていることもある。三角帽子のような実用的な帽子の一般的な市価は 2sp。

宝飾品 Jewelry

市価 さまざま；重量 さまざま

宝飾品の市価はその品質に応じて大きく幅がある。多くの文化、とりわけ遊牧民の間では、持ち運びのできる資産の一形態として宝飾品を用いる。特に複数の硬貨で作られたベルトやバングルが挙げられる。一般人の装飾品は銅貨数枚の価値しか無いこともあり、職人のものは銀貨数枚、商人であれば金貨数枚といったところだ。その一方で、貴族は 100gp を下回る市価の宝飾品を身につけることはほとんどない。

ポケット付きスカーフ Pocketed Scarf

市価 8gp；重量 1/2 ポンド

このスカーフの片面には、詳細なデザインの中に小さなポケットがいくつも隠されている。このスカーフは自分が身につけている物体を隠すために行う〈手先の早業〉判定に+4のボーナスを与える。このボーナスは厚木をしている際に得られるボーナスとは累積しないが、小さな物体を隠す際に得られるボーナスとは累積する。

ポンチョ Poncho

市価 5sp；重量 2 ポンド

耐水性の繊維（一般に羊毛や革）で作られるこの円形の物体は、円の中心にフードの付いた穴がある。この服は簡単に着脱でき、身に付ければ全身を雨や雪から守ることができる。

モンクの服 Monk's Outfit

市価 5gp；重量 2 ポンド

このシンプルな衣服はサンダル、ゆったりしたズボンとシャツ、それらを結ぶ飾り帯からなる。この衣服は動きやすさを最大限に発揮するように設計されており、良質の生地で作られている。折り目に隠されたポケットには小さな武器を隠すことができ、飾り帯は短いロープとして役立つほど丈夫にできている。

モンスターの被り物 Monster Mask

市価 さまざま；重量 1 ポンド

この連結式の仮面は特定の種別の人型生物モンスター（バグベア、ゴブリン、オーク、ホブゴブリンなど）に似ている。使用者が顎を動かせば仮面の口が開閉し、肌は実のところ注意深く塗装された布である。普通、この仮面は訳者がモンスターの役を演じるような劇場の演出に向けて作られたものだ。しかし冒険者は適切な種別のモンスターに混ざり込む際にこのアイテムを使用する術を知っている。この仮面は異なる種族に変装する際に被る〈変装〉DC（訳注：〈変装〉判定の誤記）に対する－2の修正を無視する。しかしこの利益は少なくとも 20 フィートの距離があるか、視認困難を得ている場合のみに限られる。この距離より近くなるかよりはっきり見える状況では、この仮面が偽物であることがはっきりと分かってしまう。この仮面は顔だけを覆い、変装のためや頭部の残りを覆うためにかつらや兜と一緒に身につける。仮面はそれぞれ特定のサイズの者が身につけるのが最適のように作られている。しかしサイズとモンスターの組み合わせは他のものよりも信じられにくい（オークの仮面をつけた小型クリーチャーはオークの子供として通用するかもしれないが、ゴブリンの仮面をつけた中型クリーチャーはホブゴブリンの奇形に最も良く似ている）。

両面仕様の外套 Reversible Cloak

市価 さまざま；重量 1 ポンド

この外套には、外側の繊維の層とは異なる色の内側の層がある。この外套はファッション、激情での演義、変装の一部として外見を素早く変える助けとするといった目的のために身につけられる。外套の品質に従い市価は様々で、シンプルなりネンの外套は最も安く、絹で作られ毛皮のトリムで飾られたものは高価である。

娯楽 Entertainment

今も昔も、冒険者の多くは座ってゲームをするのが好きだ。それは手慰みのこともあるし——簡単に金を稼ぐためであることもある。

娯楽 Entertainment

アイテム	市価	重量
いかさま骰子（平均的）	10gp	—
いかさま骰子（素晴らしい）	50gp	—
クロケット用具	5sp	10 ポンド
クロスワードパズル	1cp ～ 1sp	—
骰子	1sp	—
ダーツ用具	5sp	10 ポンド
凧	1sp ～ 2,000gp	1 ポンド～5 ポンド
蹄鉄投げゲーム	5sp	3 ポンド
テニス用具	3sp	3 ポンド
トランプ	1sp ～ 100gp	1 ポンド
ドミノ牌	1sp ～ 25gp	1 ポンド
盤ゲーム	1sp ～ 10gp	2 ポンド
秘密箱	1gp ～ 1,000gp	1 ポンド～5 ポンド
ビリヤード用具	5sp	8 ポンド
ボウリング用具	5sp ～ 10gp	15 ポンド
ボール（2 インチ）	8cp	—
ボール（5 インチ）	2sp	—
ボール（10 インチ）	6gp	1 ポンド
ポロ用具	5sp	5 ポンド
目印入りカード	1gp	1 ポンド
ラウンダーズ用具	1sp	1/2 ポンド

いかさま骰子 Loaded Dice

市価 10gp ～ 50gp；重量 —

ほとんどのいかさまダイスは重く、望む出目の逆側に、より重い素材が埋め込まれている。DC15 の〈鑑定〉もしくは〈知覚〉判定に成功すれば、この不正行為を見抜くことができる。素晴らしいダイス（元々重い部分の周りを削り出した木製ダイスなど）はこの DC が 20 ～ 30 になる。

クロケット用具 Croquet Set

市価 5sp；重量 10 ポンド

これは木製のバット 4 つ、（ゴール用の）木製のウィケット 9 つ、木製の球 4 つがまとめられたものだ。

クロスワードパズル Crossword

市価 1cp ～ 1sp；重量 —

この文字パズルは様々な言語で見られる。一般的なものは 15 × 15 に正方形のマスが並べられた、革や木に書かれたものだ。長いマスにはより長い単語が書け、より難しくなることが多い。

骰子 Dice

市価 1sp；重量 —

骰子は多くの形状を取り得るが、最も一般的なのは立方体のものだ。

ダーツ用具 Dartboard Set

市価 5sp；重量 10 ポンド

これは複数の色が塗られた盤 1 つと、真鍮が先についたダーツ 6 つが一揃いになったものだ。盤は通常、柔らかい木やコルクの層が堅い木の板で裏打ちされている。

凧 Kite

市価 1sp ～ 2,000gp；重量 1 ポンド～5 ポンド

布でできたおもちゃから華美で芸術的な絹仕立てのものまで、凧は多岐に渡る。

蹄鉄投げゲーム Horseshoes Game

市価 5sp；重量 3 ポンド

このゲームは鋼鉄製の柵 2 つと、蹄鉄 4 つで構成されている。

テニス用具 Tennis Gear

市価 3sp；重量 3 ポンド

これは羊毛を詰めた革製の球 1 つと、動物の腸腺が張られた木製のラケット 1 つで構成されている。

ドミノ牌 Dominos

市価 1sp ～ 25gp；重量 1 ポンド

この木製の箱には片面に数字あるいは模様が描かれたタイルが 28 枚収められている。一般的なものは木や骨で作られているが、より高価なものは象牙や石、金属で作られているものもある。

トランプ Cards

市価 1sp ～ 100gp；重量 1 ポンド

トランプは薄い紙に判で印刷されたものから、蝋加工された上質皮紙、象牙、木、金属の上に手でイラストを仕上げた細かな芸術品まで多岐に渡る。

盤ゲーム Board Game

市価 1sp ～ 10gp；重量 2 ポンド

盤ゲームには無数の種類と多様性がある。シージ（Siege、包囲戦の意）は年配の人には人気がある。このゲームはプレイヤーが他人のコマを囲もうとする戦略的なゲームだ。その一方で、ワイヴァーンズ・レース（Wyvern's Race、ワイヴァーン競争の意）やドッペル（Doppel、写しの意）といったもっと雑然としたゲームが酒場では人気がある。

秘密箱 Puzzle Box

市価 1gp ～ 1,000gp；重量 1 ポンド～5 ポンド

この箱には動く部分、隠れたパネル、独特の符号や世情機構が備わっている。箱によっては、開錠するために〈言語学〉、〈装置無力化〉、〈知識：工学〉、あるいは単なる【知力】判定が必要になることもある。判定の DC は箱の複雑さにより様々だが、一般に 15 か 20 である（1 日に 1 回再挑戦できる）。パズルの異なる開錠過程においては、異なる技能判定が必要になることもある。秘密箱が特定の人間が開けられるよう意図を持って作られている場合、その人物はこの判定に +5 の状況ボーナスを得る。

ビリヤード用具 Billiards Gear

市価 5sp；重量 8 ポンド

これは木製のキュー、キュー用のチョークひと固まり、木製の球 15 個、三角形をした木製の球用杵 1 つで一揃いになっている。

Ultimate Equipment

ボウリング用具 Bowling Set

市価 5sp ~ 10gp ; 重量 15 ポンド

この単純な 10 ピンを用いるゲームは、しばしば球、ピン、競技場が不規則なために面倒なものになる。

ボール Ball

市価 さまざま ; 重量 さまざま

この球は、膨らませた動物の囊、軽い木を削ったもの、布や植物の繊維を詰め込んで縫って口を締めた織物などだ。

ポロ用具 Polo Gear

市価 5sp ; 重量 5 ポンド

これは革製の兜 1 つ、取っ手の長いマレット 1 つ、木製のボール 1 つで構成されている。

目印入りカード Marked Cards

市価 1gp ; 重量 1 ポンド

曲げたり色をつけたり傷をつけたりして作られる目印入りのカードは、そのカードの表に何が描かれているかを、裏の印を見ることで情報を与えてくれる。カードに印があることに気付くには DC25 の〈知覚〉判定か DC20 の〈職能：賭博師〉判定に成功する必要がある。掲載されている市価は一般的な紙製のカード一揃いのものだ。

ラウンダーズ用具 Rounders Gear

市価 1sp ; 重量 1/2 ポンド

このゲームのプレイヤーはチームに分けられ、交互に小さく革で包まれた球を木製のバットで打つ。彼らはいくつかの安全なベースで競技場を走る。そして 4 つ全てのベースを一周すると得点が得られる。これは球 2 つ、バット 2 つ、布が詰められたベースで構成されている。

交易品 TRADE GOODS

商人たちは普通、通貨を使わず交易品どうしを交換して取引する。交易品は半額でアイテムを売却するルールの例外である。これらはたやすく現金同様に取引できるほどの価値がある。交易品は通常、掲載されている値よりも大量に運び、売却する。農家は大家族や飲食店に売するため、10 ~ 20 ポンドのジャガイモが入った袋をいくつも持っている。ここのジャガイモを売するためにこの袋を引き裂くことはないのだ。

交易品はいくつかの分類に分けられる。

動物：掲載された価格は生きている動物 1 体のものだ。ピッグ（豚）やカウ（牛）のように大きな動物では、市価には短く安い縄の価格が含まれており、このクリーチャーを引っ張る助けとなる。チキン（鶏）やグース（ガチョウ）のように小さな動物では、運ぶための鞆も合わせて購入する。

食料：食料品には小麦、ナッツ、チーズのような必需品もあるし、チリ・ペパーやコーヒー豆、蜂蜜と言った珍しい食べ物や原料もある。ここに掲載される食料品には、飲食の項に掲載されているものと異なる価格があることに注意すること。これは既に食べられる形のアイテムを購入する際に

は、準備や料理の費用が（費用もしくは労働の形で）含まれているからだ。例えば、交易品としてのカブは 1 ポンドあたり 2cp だが、下等食事（まずカブが入っている）は 1 日 1sp だ。2sp でカブを 10 ポンド袋で買うことができるが、食事に変わるには切って茹でた方がいいだろう。

原材料：原材料はそのままでは使い道はほとんどないが、他の使用するアイテムや価値のあるアイテムを作り出すことができる。鋼鉄、石、ダークウッド、革、布、毛皮は原材料だ。金属は通常インゴットやごつごつした固まりで売られることが多いが、鉱石のままで輸送されたり売られることもある。

金属鉱石の価値はその等級に従う——すなわち、通常の岩の合計価値の他に、どれだけ価値ある金属が入っているか。一般のファンタジー・キャンペーンでは、金属の等級は高く 60% (特に肥沃な鉄鉱床)、低く 5% (これより低いと、採鉱しても利益が出ない) 程度であろう。便宜上、一般の鉱石は 25% 等級であると仮定する。純粋な金属のポンドあたり価格を、この等級パーセントと掛け合わせることで、鉱石の最適な価値を決定する。例えば、金はポンドあたり 50gp である。そのため、25% 等級鉱石はポンドあたり 50gp × 25% = 12.5gp の価値がある。精錬費用がかかるため、鉱石は通常この価値の 1/2 ~ 1/3 の価値がある（そのため、25% 等級の金鉱石は、実際にはポンドあたり 6gp ~ 9gp で取引される）。

香辛料：ニンニク、クミン、フェンネル、塩、ショウガのような香辛料は、他の食料の風味付けに使用される。これらは普通、瓶や壺、漏斗層の施された布製の小袋にはいった形で売られる。

交易品 Trade Goods

市価	アイテム
1cp	大麦 (1 ポンド)、ネズミ、モルモット
2cp	カブ (1 ポンド)、小麦粉 (1 ポンド)、ジャガイモ (1 ポンド)、チーズ (1 ポンド)、ニワトリ、豆 (1 ポンド)
3cp	柑橘類 (1 ポンド)、堅果 (1 ポンド)、泥炭 (20 ポンド)、木炭 (20 ポンド)
5cp	コーヒー豆 (1 ポンド)、砂糖 (1 ポンド)、石炭 (20 ポンド)、煉瓦石 (1 ポンド)
1sp	鉄 (1 ポンド)
5sp	薄い革 (1 平方ヤード)、オレガノ (1 ポンド)、カラシ (1 ポンド)、タバコ (1 ポンド)、銅 (1 ポンド)、ニンニク (1 ポンド)、ハッカ (1 ポンド)
1gp	イノンド (1 ポンド)、オールスパイス (1 ポンド)、ガラス (1 ポンド)、クローブ (丁子) (1 ポンド)、シナモン (1 ポンド)、ナツメグ (1 ポンド)、バジル (1 ポンド)、蜂蜜 (1 ポンド)、メープルシロップ (1 ポンド)、山羊、ローズマリー (1 ポンド)
2gp	ウイキョウ (1 ポンド)、カルダモン (1 ポンド)、クミン (1 ポンド)、コショウ (1 ポンド)、サフラン (1 ポンド)、ショウガ (1 ポンド)、トウガラシ (1 ポンド)、バニラ (1 ポンド)、ビーバーの生革、羊
3gp	厚い革 (1 平方ヤード)、狐の生革、豚、ミンクの生革
4gp	亜麻布 (1 平方ヤード)、オコジョの生革
5gp	アザラシの生革、塩 (1 ポンド)、銀 (1 ポンド)、大理石 (1 ポンド)
6gp	羊毛 (1 ポンドまたは 1 平方ヤード)
8gp	綿 (1 ポンドまたは 1 平方ヤード)
10gp	絹 (1 平方ヤード)、ダークウッド (1 ポンド)、チョコレート (1 ポンド)、雌牛
15gp	去勢牛、クローブ (丁子) (1 ポンド)、サフラン (1 ポンド)
50gp	金 (1 ポンド)、冷たい鉄 (1 ポンド)
300gp	アダマンティン (1 ポンド)
500gp	プラチナ (1 ポンド)、ミスラル (1 ポンド)

飲食 FOOD AND DRINK

ここに掲載した飲食の市価は、平均的な都市や街のものだ。特記無い限り、掲載した市価で提供されるのは、1人前の標準的な食事として妥当な量だ。

飲食 FOOD AND DRINK

アイテム	市価	重量
アイスクリーム	1sp	—
アップルジャック (マグカップ)	8cp	1 ポンド
アップルジャック (ガロン)	4sp	8 ポンド
アブサン (グラス)	3gp	—
アブサン (ワインボトル)	30gp	1.5 ポンド
ウイスキー (カップ)	1sp	0.5 ポンド
占いクッキー	1cp	—
エール (マグカップ)	4cp	1 ポンド
エール (ガロン)	2sp	8 ポンド
エルフの保存食	2gp	1 ポンド*
宴会 (1人当たり)	10gp	—
オークの保存食	1gp	1 ポンド*
海洋卿ワイン (ワインボトル)	15gp	0.5 ポンド
カウイム (瓢箪)	1gp	2 ポンド
キャビア	50gp	—
グロッグ (マグカップ)	2cp	0.5 ポンド
コーヒー (カップ)	1cp	0.5 ポンド
粉ミルク	1sp	1 ポンド
食事 (下等) (1日当たり)	1sp	—
食事 (普通) (1日当たり)	3sp	—
食事 (良好) (1日当たり)	5sp	—
チーズ	1sp	0.5 ポンド
茶 (カップ)	2cp	0.5 ポンド
茶道具	25gp	5 ポンド
チョコレート (棒状)	5gp	0.5 ポンド
デパチュ (カップ)	5cp	0.5 ポンド
伝統製法のウイスキー (ワインボトル)	20gp	1 ポンド
トルココーヒー (カップ)	2cp	0.5 ポンド
ドワーフの黒ビール (マグカップ)	4cp	0.5 ポンド
ドワーフの保存食	2gp	1.5 ポンド*
肉	3sp	0.5 ポンド
ノームの保存食	2gp	1 ポンド*
ハープリングの保存食	2gp	0.5 ポンド*
パイチュウ (ワインボトル)	10gp	2 ポンド
ハギス	1sp	1.5 ポンド
蜂蜜 (壺)	1gp	0.5 ポンド
蜂蜜酒 (マグカップ)	5cp	0.5 ポンド
蜂蜜酒 (ガロン)	2gp	8 ポンド
馬乳酒 (ワイン用革袋)	5sp	1.5 ポンド
パン	2cp	0.5 ポンド
ビックリ食糧 (1日当たり)	1cp	0.5 ポンド*
ブフォ酒 (つぼ)	1gp	2 ポンド
ブルケ (カップ)	1sp	0.5 ポンド
ブルケ (ワイン用革袋)	4sp	2 ポンド
保存食	5sp	1 ポンド*
抹茶 (カップ)	4cp	0.5 ポンド
密林コーヒー (カップ)	3cp	0.5 ポンド
ミルク	5cp	0.5 ポンド
メーブルシロップ (壺)	1gp	0.5 ポンド
ヨーグルト	1sp	0.5 ポンド
ラムブーズル (カップ)	1sp	0.5 ポンド
旅行用ケーキの素	1sp	1 ポンド
露天商の串肉	1cp	0.5 ポンド
ワイン (普通) (水差し)	2sp	6 ポンド
ワイン (上等) (ワインボトル)	10gp	1.5 ポンド

* このアイテムは、小型キャラクター用に作成されると 1/4 の重量になる。

アイスクリーム Ice Cream

市価 1sp；重量 —

この珍しいデザートは牛乳と乳脂から作られ、果物やミントで風味付けされていることも多い。室温ですぐに溶けてしまうため、新鮮な雪ないし

氷から作られるか、冷蔵庫や錬金術ないし魔法で低温に保たれていなければならない。この制限によりこのアイテムは高価で、多くの土地では特定の季節にのみ食べられる。掲載価格は大きなスプーン 1 杯分 (1 カップ) のものだ。

アップルジャック Applejack

市価 8cp ～ 4gp；重量 1 ポンド～ 8 ポンド

これはリンゴ酒をより強くしたものだ。通常、リンゴ酒を冬の寒い間に凍らせて氷を取り除くことで、酒から水分を取り除き、アルコールを強くするのである。

アブサン Absinthe

市価 3gp ～ 30gp；重量さまざま

この緑色のアルコール飲料はヨモギから作られる。想像力を高めるといふ噂があり、芸術家や変わり者達が好む飲料だ。

ウイスキー Whiskey

市価 1sp；重量 0.5 ポンド

ウイスキーは、すりつぶした穀物（一般には大麦、トウモロコシ、麦芽、ライ麦、小麦）を木製の樽で何年も発酵して作られる醸造飲料だ。この飲料が樽の中で長い時を過ごせば過ごすほど、最終的な製品はよりなめらかになる。

占いクッキー Fortune Cookie

市価 1cp；重量 —

これは謎めいた助言の書かれた紙片の周りをペストリー生地で覆い、固く捻って焼き上げたものだ。

エール Ale

市価 4cp ～ 2sp；重量 1 ポンド～ 8 ポンド

エールは麦芽になった大麦を醸造して作られたビールの一種だ。甘く濃厚で、果物のような味わいがするものもある。

エルフの保存食 Elven Trail Rations

市価 2gp；重量 1 ポンド

エルフは柔らかい保存用のパンを好む。それはオート麦を他の穀物、漿果、木の実と混ぜて蜂蜜で甘くしたものだ。かれらはこの保存用のパンを、ドライフルーツや木の実と一緒に食べる。君がエルフで、この保存食だけを 1 週間食べ続けたなら、《持久力》特技によりボーナスが得られる判定やセーブに + 2 のボーナスを得る。この利益は、この保存食以外の食事を食べるか、食べることなく丸一日を過ごすまで持続する。

宴会 Banquet

市価 10gp；重量 —

宴会には食事のコース、素晴らしい飲み物、食事を運び空になった皿を下げる従者が含まれている。掲載した市価は料理屋で宴会を行った際のものだ (しかし料理屋の主人は個人的な場所で宴会を開催するために雇われることもあり得る)。掲載した市価は 1 人あたりの市価である。

Ultimate Equipment

オークの保存食 Orc Trail Rations

市価 1gp；重量 1 ポンド

一般的なオークの保存食には、粗末な黒パン、革のように固いソーセージ（柔らかくするのにゆっくりと噛まねばならない）、元々なんであつたか分からない乾燥した食べ物、鼻につんとくるコショウが入っている。君がオークまたはハーフオークで、この保存食だけを 1 週間食べ続けたなら、君が行う〈威圧〉判定に抵抗するための DC に +2 を加える。この利益は、この保存食以外の食事を食べるか、食べることなく丸一日を過ごすまで持続する。

海洋卿ワイン Seaload Wine

市価 15gp；重量 0.5 ポンド

この赤ワインと白ワインは、ある湾岸のブドウ園で育てられたものだ。その味は甘く——多くの国の貴族が価値を見出す酸味もある。

カウイム Cauim

市価 1gp；重量 2 ポンド

このビールのような飲み物はマニオクの根や実から作られる。生産の過程で長い時間をかけて噛み砕く必要がある。

キャビア Caviar

市価 50gp；重量 —

この透明な塩味の魚卵は珍味である。普通はクラッカーやゆで卵、パンやクッキー、野菜などに塗って食べる。すぐに腐り、それらの採れる湾岸地域以外では珍しい。厳密に物事を考えるものは、チョウザメの卵だけがキャビアなのだと考える。しかしそうでないものは定義にそこまでうるさくなく、サケ、マス、コクチマスの卵もキャビアと考える。いくつかの国では、巨大な珍しい魚や海洋クリーチャー（ジャイアント・ガー、チュール、リーフクロウ）の卵もキャビアとして食べるが、ずっと高い価格となる。

グログ Grog

市価 2cp；重量 0.5 ポンド

グログは違う種類のアルコールと手近なものを何でも混ぜ合わせ腐らせたものだ。海賊や海兵により発明され、地上で広がることはほとんどない。誰も最初にグログを飲もうとはしないが、船上で十分な時間が過ぎると、ついに誰かが味を見る。

コーヒー Coffee

市価 1cp；重量 0.5 ポンド

この飲み物は砕いて焙煎したコーヒー豆に沸騰した湯を注いで作られる。2 カップ分飲めば、疲労状態によるペナルティを、1 時間の間—2 から—1 に低減させることができる。

自分のコーヒーを作るには、砕いたコーヒー豆（コーヒー豆は 1 ポンドあたり 5cp。砕いたものなら 1 ポンドあたり 8cp）と作成用器具が必要になる。粉末を鍋に入れて煮込み、落着かせてから液体を注ぐか、ふるいや布を通して濾過する。多くの冒険者は、コーヒー用の鍋に使用できる、より便利なものを好む（62 ページを参照）。

粉ミルク Powdered Milk

市価 1sp；重量 1 ポンド

この乾いた粉を水に混ぜると、スキムミルクが作られる。ミルクを温めながらゆっくりと雑穀の粉を加えることで乾燥したもので、濃くなるまで煮詰めてから乾燥させる。粉ミルクは壺や瓶に封をされた状態で売られる。1 ポンドはおおよそミルク 1 ガロンになる。

食事 Meals

市価 さまざま；重量 —

掲載された市価は 1 日に必要な食事の価格である。下等の食事には、パン、焼いたカブ、タマネギ、水で構成されるものもある。普通の食事には、パン、鶏のシチュー、にんじん、水で薄めたエールもしくはワインで構成されるものもある。良好な食事には、パンとクッキー、牛肉、エンドウ豆、エールもしくはワインで構成されるものもある。

チーズ Cheese

市価 1sp；重量 0.5 ポンド

掲載した市価はチーズ一固まりの値段だ。5～10 ポンドの年代物のチーズは硬い皮で覆われており、中は新鮮なまま保たれている。

茶 Tea

市価 2cp～4cp；重量 0.5 ポンド

茶は多くの地域で人気のある飲料だ。いつ茶葉が摘まれ、どのように準備されるかに従い、緑茶にも紅茶にもなり得る。何も入れずに供されることもあれば、牛乳、砂糖、レモン、香辛料を加えることもある。

茶道具 Tea Ceremony Set

市価 25gp；重量 5 ポンド

これは受け皿、急須、茶筌、茶を入れて混ぜるために用いられる椀、小さい茶碗 4 つ、これらの道具を収めるために用いられる装飾の入った箱で構成される。儀礼に則って茶を点てる行為は、古典的な茶道の一部である。茶道の準備や参加の適切な進め方を知るには、DC15 の〈知識：貴族〉技能判定に成功する必要がある。

チョコレート Chocolate

市価 5gp；重量 0.5 ポンド

この黒く苦いおやつは固形のまま食べることもあるし、溶かして牛乳のような飲み物を加えることもある。国によっては、砂糖や唐辛子を混ぜることもある。

テパチェ Tepache

市価 1sp；重量 0.5 ポンド

この控えめなアルコール飲料はビール、パイナップル（あるいは別の南国の果物）、砂糖、シナモンから作られる。これを数日発酵させ、唐辛子の粉末を加えて冷たい状態で供される。甘心心地の良いものだが、一般に暖かい気候でのみ飲まれる。

Ultimate Equipment

伝統製法のウイスキー Oldlaw Whiskey

市価 20gp；重量 1 ポンド

このシングルモルト・ウイスキーは 200 年近く前の料理法に従って作られている。どこであれ、年老いた戦士はこのアルコール飲料を好む。

トルココーヒー Kahve

市価 2cp；重量 0.5 ポンド

これは、贅沢に牛乳や砂糖、香辛料を使って元々の苦みを相殺するコーヒーの飲み方である。家でも街の喫茶店でも、トルココーヒーは 1 日中飲まれる。カップの底に残る粉末は、占いに使われることもある。

ドワーフの黒ビール Dwarven Stout

市価 2cp；重量 0.5 ポンド

ドワーフの黒ビールは一種類の飲み物ではなくビールの一種類で、人間の国では異なる名前で行われている。ドワーフの黒ビールはわずかに焦げた風味と泡立ちが特徴となっている黒いビールだ。これらは食事と同じくらい腹にたまると言われている。ほとんどのドワーフ氏族は、氏族毎に異なる調理法を持ち、最高の醸造方法を巡り家族間の対立は、何百年も前に遡ることもある。

ドワーフの保存食 Dwarven Trail Rations

市価 2gp；重量 1.5 ポンド

ドワーフの保存食には、燻製ソーセージとしょっぱい食事、堅いビスケットと乾燥野菜で構成されている。君がドワーフで、この保存食だけを 1 週間食べ続けたなら、不利な効果を受けることなく、追加で 1 時間だけ急いだり強行軍を行うことができるようになる。しかし同時に両方を行うことはできない。この利益は、この保存食以外の食事を食べるか、食べることなく丸一日を過ごすまで持続する。

肉 Meat

市価 3sp；重量 0.5 ポンド

これは食事にできるほど大きな肉の塊である。その場所に最も適切なように、魚（ないし別の海産品）、豚（ベーコン、ハム、豚肉）、羊（子羊の肉や羊肉）、鶏、ウズラ、カモ、ダチョウ、山羊（山羊肉）、ウサギ、シカ（鹿肉）、牛（牛肉）、あるいは馬の肉となる。別の地域や文化では、代わりにヘラジカ、アシカ、クジラ、セイウチ、カリブー、トナカイ、犬、猫、アルパカ、蛇、ネズミ、テンジクネズミ、トカゲ、カエル、あるいは虫の肉であることもある。

頻繁に冒険者の客が来る宿では、バジリスク、ディノサウルス、ダイア・アニマル、ジャイアント・スコピオン、ギラロン、ヒュドラ、ショッカー・リザードといった珍しい肉が置かれていることもある。これらはそのクリーチャーの危険度と稀少度に従って 1～100gp の値段が付く。

ノームの保存食 Gnome Trail Rations

市価 2gp；重量 1 ポンド

ノームの保存食には、どんな保存食でも入っていることがある。1 週間と同じ食事を取る必要のあるノームがさまよい続けられるように作られているのである。君がノームで、この保存食だけを 1 週間食べ続けたなら、カラー・スプレーやスリープなど、ヒット・ダイスに従って様々な効果のある呪文や超常能力の効果を決定する際、1 ヒット・ダイスだけ高いもの

として扱う。これにより、他の目的において術者レベル、キャラクター・レベル、ヒット・ダイスが実際に増加することはない。この利益は、この保存食以外の食事を食べるか、食べることなく丸一日を過ごすまで持続する。

ハープリングの保存食 Halfling Trail Rations

市価 1sp；重量 0.5 ポンド

ハープリングの保存食の 1 日の価値は、実際のところ冒険心の強い一般的なハープリングが 1 日の間に食べる以上のものである——満腹がハープリングの決意を強くするのだ。一般的な食べ物としては甘くしたドライ・フルーツ、熟成したソーセージ、堅く癖のあるチーズ、蜂蜜ケーキ、焼いた穀物が混ざったもの、木の実、糖蜜が入っている。君がハープリングで、この保存食だけを 1 週間食べ続けたなら、君が怯え状態から被るペナルティは－2 から－1 に低減される。この利益は、この保存食以外の食事を食べるか、食べることなく丸一日を過ごすまで持続する。

パイチュウ baijiu

市価 10gp；重量 2 ポンド

この透明なアルコール飲料はソルガムから蒸留される。非常に強い酒で、腐ったような風味のためにだんだんと好きになる類いのものだと考えられている。

ハギス Haggis

市価 1sp；重量 1.5 ポンド

この料理は羊の内臓（主に心臓、肝臓、肺）でできた肉入りの詰め物料理で、タマネギ、オート麦、脂肪、香辛料、塩を刻み、羊の胃でくるんでゆっくりと調理したものだ。材料はためらいがちな人には敬遠されるが、ハギスを好む人は素晴らしい質感で元気になる料理だと考えている。通常、カブやジャガイモ、ウイスキーと共に提供される。

蜂蜜 Honey

市価 1gp；重量 0.5 ポンド

この黄金色の液体は甘味料として使用される。元々腐敗を抑える働きがあり、密封された木製、ガラス製、陶器製の容器に入れば、果物、木の実、肉、革でさえ何十年の間腐敗を抑えるために使用することができる。

蜂蜜酒 Mead

市価 5cp ～ 2gp；重量 0.5 ポンド～8 ポンド

このアルコール飲料は蜂蜜と水を発酵して作られる。香辛料、果物、ホップで風味付けされることもある。

馬乳酒 Kumis

市価 5sp；重量 1.5 ポンド

このアルコール飲料は馬の乳を発酵させて作られる。一般的なビールとおおよそ同じ効能がある。冷やして飲む。

パン Bread

市価 2cp；重量 0.5 ポンド

土地の材料と焼き方によって作られるパンー固まりで、さくさくしたものから柔らかいものまで、様々な耳がついている。膨らませるのにイース

Ultimate Equipment

トが使われているかによって、パンは発酵していることもそうでないこともある。発酵していないパンはフラットブレッドと呼ばれており、クラッカーのように薄いものから半インチほどの厚みがあるものまで様々だ。祭りの準備の際には、発酵されているパンも発酵されていないパンも、チーズ、果物、オリーブ、肉、その他贅沢な材料が混ぜ込まれることもある。パンは空気にさらされたまま置いておかれると、1日で乾いて堅くなる。

ビックリ食糧 Wandermeal

市価 1cp；重量 0.5 ポンド

この頑丈で乾いたケーキはハープリングの発明で、小麦粉、水、香辛料で作られている。ビックリ食糧は腐ることなく何ヶ月も保ち、持ち運びに優れ、漿果がいっぱい入っている。しかしこれ以外のものを食べずに一週間以上を過ごすと、毎日頑健セーヴィング・スロー（DC15＋追加の1日毎に1）に成功しないと不調状態になる。この効果は他の栄養のある食べ物を食べてから1日後に終了する。掲載された市価は1日分のものだ。

ブフォ酒 Bufo

市価 1gp；重量 2 ポンド

この飲料はゴブリン、ボガード、他の原始的な人型生物に好まれる。有毒のカエル（あるいはその卵）を弱いビールに浸すか、それらから毒を“乳搾り”してビールと混ぜる（この動物は何度も何度も使用することができる）。口の広い水差しを使い、その中に死んだ動物を入れ、中の飲み物が亡くなった後に歯応えの良いごちそうとして食べる部族もある。ブフォ酒を飲んだクリーチャーは、通常通り酔っ払う効果に加えて、目が眩んだ状態になる。

プルケ Pulque

市価 1sp ～ 4sp；重量 0.5 ポンド～2 ポンド

この滋養のあるミルク色のアルコール飲料は、リュウゼツランやアオノリュウゼツランの中心部を発酵させたものだ。

保存食 Trail Rations

市価 5sp；重量 1 ポンド

掲載した市価は1日分の価格だ。この刺激のない食べ物は、普通堅い食べ物の類いにジャーキー、ドライ・フルーツといったものだ。しかし地域毎、作った種族毎に内容物は様々だ。乾燥させたままであれば、1ヶ月は腐ることがない。

密林コーヒー Jungle Coffee

市価 3cp；重量 0.5 ポンド

“密林のやり方”で入れられたコーヒーは、ワインのような酸っぱい味だ。あまりにも強烈で初めて飲むものの口には合わない。

ミルク Milk

市価 5cp；重量 0.5 ポンド

ミルクは滋養のある液体で、哺乳類（特に乳牛や山羊、羊、馬）から搾られたものだ。新鮮なミルクは濃く、成分を分離させることが多い。しばしば、最良のものを取ると乳脂が上に浮かぶ。それを取り除いた残りが飲み物として出される。

メープルシロップ Maple Syrup

市価 1gp；重量 0.5 ポンド

この甘い液体は初春の間にカエデの木に傷をつけて染み出させた樹液から作られている。樹液はシロップになるまで煮詰められる。時々さらに煮詰めて雪に注ぎ、スノウ・キャンディとして知られるタフィに似た飴を作ることもある。

ヨーグルト Yogurt

市価 1sp；重量 0.5 ポンド

このどろっとした発酵乳は加工していないミルクに比べて刺激的な味とする。果物、蜂蜜、ジャムなどで甘くすることもある。刻んだハーブや油と混ぜてソースにすることもある。水や塩、砂糖、果物、ミントと混ぜて飲み物にすることもある。

ラムブーズル Rumboozle

市価 1sp；重量 0.5 ポンド

ラムブーズルはラム酒、ワイン、エール、卵、砂糖、香辛料を混ぜた強烈な飲み物で、優れた宿で温めて供される。

旅行用ケーキの素 Travel Cake Mix

市価 1sp；重量 1 ポンド

これは小麦粉、粉ミルク、ナトロン、砂糖、塩を混ぜたもので、密封した容器に入れておけば数ヶ月は保存できる。水（卵を加える事もある）と混ぜれば、ビスケット（あるいはパンケーキ、ワッフル、スコーン、マフィンなどの焼き菓子）やケーキを作る際に使う生地として使用できる。旅行用ケーキの素1ポンドで12枚のビスケットができる。

露天商の串肉 Street Meat

市価 1cp；重量 0.5 ポンド

この小さい調理済みの肉は、通常、太い木製の棒に刺した状態で売られる。原材料は多くの異なる種類のクリーチャーの肉だ——ネズミやハトが最も一般的だ。

ワイン Wine

市価 2sp ～ 10gp；重量 1.5 ポンド～6 ポンド

ワインは果物ジュースを発酵させたものだ。ブドウであることが多いが、漿果やリンゴが使われることもあり、米（日本酒）を用いることもある。掲載された安い価格は特記するほどないありふれたワインであり、高いものは特筆すべき優れたワインのものだ。しかし特定のワイン醸造業者（そして特定の年代）のワインはもっと高い価格で売られる。寒冷地域では冬の間、ワインに果物、香辛料、蜂蜜、アーモンドなどを加えられ、温かい飲料として供されることが多い。

宿泊とサービス LODGING AND SERVICES

この市価は一般的な街や都市における宿泊とサービスに対するものだ。

宿泊とサービス LODGING AND SERVICES

アイテム	市価
相手役	5cp ~ 10gp
医者	1gp
街道または市門の通行料	1cp
看護師	7sp
従僕	5sp
宿泊（下等）	2gp
宿泊（普通）	5sp
宿泊（良好）	2gp
宿泊：スイートルーム（小規模）	4gp
宿泊：スイートルーム（標準）	16gp
宿泊：スイートルーム（豪華）	32gp 以上
呪文	術者レベル×呪文レベル× 10gp *
洗濯	1sp
洗濯（魔法）	1gp
付き人	1gp
入浴（温水）	6cp
入浴（公衆浴場）	2sp ~ 1gp
入浴（冷水）	2cp
配達人	1 マイル当たり 2cp
筆者（地図）	10gp
筆者（文章）	1gp
法律家（駆け出し）	5sp
法律家（有能）	3gp
法律家（熟練）	10gp
雇い人（専門訓練を受けていない）	1 日当たり 1sp
雇い人（専門訓練を受けている）	1 日当たり 3sp

* 説明文参照。

相手役 Companion

市価 5cp ~ 10gp

厚かましい売春婦、男娼、なれなれしい尻軽女、エスコートに高価な娼婦まで、この人物は愛情行為を必要とする冒険者が利用することができる。1 時間の気分転換であれば、一般に銀貨数枚と部屋代の費用がかかる。

医者 Doctor

市価 1gp

医者は魔法によらない治療と薬に卓越している。一般的な医者は 3 レベル・エキスパートで〈治療〉に 3 ランクを割り振っており、《技能熟練：治療》特技を持つ上、〈知識：自然〉や〈知識：宗教〉などの価値ある技能にランクを割り振っている。熟練した医者は 5 レベルで、適切な技能に追加でランクを割り振っており、5 ~ 10 倍の支払いが必要だ。しかし、こういった医者は高い需要があり、普通は君主に常時雇われている。医者は一般に、その地の魔法の治療がどうやって行われ、どこでそれが見られるかについてほとんど知らない。掲載した市価は 1 日毎の費用である。

街道または市門の通行料 Road or Gate Toll

市価 1cp

都市と街は通行料を用いる。これは追加で収入を得るためや地元の問屋が行商人よりも有利になるようにするため、密集した地域の交通量の増大を抑えるため、道や門を作り維持するための費用を集めるためであったりする。橋の通行料はより一般的で、ほとんどの旅人がこれらから逃れる簡単な方法はない。

看護師 Nurse

市価 7sp

看護師は治療と薬学に親しみのある人物だ。一般的な看護師は 1 レベル・エキスパートで〈治療〉に 1 ランクを割り振り、《技能熟練：治療》特技を持つ。熟達した看護師は 3 ~ 4 レベルで、〈治療〉にさらにランクを割り振り、2 ~ 3 倍の支払いが必要だ。しかし、こういった看護師は高い需要があり、普通は裕福な商人や貴族に、子供や年老いた家族の世話をさせるために常時雇われている。看護師は一般に、その地の魔法の治療がどうやって行われ、どこでそれが見られるかについてほとんど知らない。掲載した市価は 1 日毎の費用である。

従僕 Footman

市価 5sp

従僕は外見が優れた家の召使いである。雇い主の仕着せを身にまとい、雇い主が目的地（宿や貴族の邸宅）に向けて移動できるように進めるだけの力がある。彼らは付き人よりも地位が低く、雇い主の地位の象徴となることもしばしばだ。背が高く見目も良い雇われ人は、従僕としてより高い賃金を稼ぐ。熟達し愛想の良い従僕は、最終的に付き人となる。掲載した市価は 1 日毎の費用である。

宿泊 Inn Stay

市価 2gp ~ 32gp

掲載した市価は宿屋で一晩泊まった時のものだ。下等の宿泊場所は暖炉近くの床程度のものだ。普通の宿泊場所は高くなった温かい床にあり、毛布と枕も使用できる。良好な宿泊場所は小さい個人用の部屋で、ベッドが 1 つ、様々なアメニティがあり、角の覆いの向こうには室内用便器もある。

スイートルーム：大きく高価な宿でだけ利用できるスイートルームは、寝室を借りて個人的な部屋を取り付けたものだ。小さなスイートルームには暖炉があり、外の扉には良好な錠前が付いている。平均的なスイートルームには暖炉があり、外の扉には素晴らしい鍵が付いていて、2 つの大きな寝室か 3 ~ 4 個の小さな寝室があって、呼び出せば掃除に料理、着替えの手伝いや手紙の配送を執り行ってくれる従者が付いている。

呪文 Spellcasting

市価 さまざま

表示した価格は、呪文の使い手に呪文を発動してもらうためにかかる代金である。この代金は呪文の使い手を訪問し、彼の都合に合わせて発動してもらう場合のものである（通常は呪文を準備する必要があるため、少なくとも 24 時間後）。呪文をかけるために術者を連れて行くことを交渉しても、基本的に断られる。

表示した価格は高価な物質要素を必要としない呪文の場合である。呪文が物質要素を必要とするなら、そのコストを価格に加える。焦点具（信仰焦点具を除く）を必要とするなら、そのコストの 1/10 を加える。

さらに、呪文が危険な結果をもたらす場合があるなら、術者は依頼者がそのような結果に対処でき、代金を支払うという証明書を要求する（これはそうした不確かな呪文を発動するのに使い手が同意したと仮定している）。術者とキャラクターを遠距離に運ぶような呪文の場合、たとえ依頼者が術者とともに帰らないとしても、おそらく呪文 2 回分の代金を払わなければならない。

Ultimate Equipment

そのうえ、発動するための十分なレベルを持った呪文の使い手が全ての町や村にいるわけではない。一般的に、ほぼ確実に呪文の使い手を見つけるためには、1 レベル呪文では小さな町（または大きな村）、2 レベル呪文では大きな町、3 または 4 レベル呪文では小さな都市、5 または 6 レベル呪文では大きな都市、7 または 8 レベル呪文では巨大都市まで移動しなければならない。巨大都市でさえ 9 レベル呪文の使い手が地元にいる保証はない。

洗濯 Laundry

市価 1sp ～ 1gp

掲載した市価はアイテム 4 つ（ズボン、下着、シャツ、上着など）までの費用だ。追加でアイテムを洗うなら、1 つ毎に 3cp かけて洗ってもらうことができる。洗濯人に速く持って行かない場合、洗濯は次の日に終わる。魔法の洗濯サービスは、魔法使い（ふつうはウィザード見習い）がブレスティディジティションの魔法を使って、一瞬にして布をきれいにする。

付き人 Valet

市価 1gp

この中には付き人、執事、侍女、女官、秘書、給仕長、コンシェルジュ、家令、従者、その他熟達した忠実な僕が含まれており、雇い主と共に近い仕事をし、家庭や仕事を運営し、時には直接の監督なしに行動する。掲載した市価は 1 日毎の費用である。

入浴 Bath

市価 2cp ～ 1gp

水風呂は普通誰かが使用した泡だらけの風呂だ。温かい風呂は毎回お湯を湯船に満たす個人用の行水である。公衆浴場は入浴施設（浴場や行楽地）であり、お湯、石けん、コロンや香水が提供され、追加費用を払えば子供用プールやマッサージ、その他のサービスも提供される。公衆浴場に入るにはその社会の一員であるか、最低限の社会的地位が必要となる。

配達人 Messenger

市価 1 マイル当たり 2cp

配達人は紙に記した伝言や声の伝言を意図した対象に届ける。声の伝言は配達人が覚えられる程度に短い必要がある（通常は約 75 字）。例外的に記憶力の良い配達人もわずかながらおり、5sp 支払えば声の伝言を 900 字まで運んでもらえる。ほとんどの配達人は現在の都市の中に運ぶことを喜び、辺鄙な場所は好まない。受取人が返信を書くのを待って欲しいのであれば配達人に往復費用を支払えば良い。ただしこれは、受取人がケチすぎたり貧しすぎたりして返信を送るだけの費用を払わない場合だけの話だ。場所や街全体の資産によっては、配達人は走ったり馬に乗ったりしているかもしれない。既にある場所へと旅している人を見つけることが分かれば、伝言を運ぶ際に半分だけしか請求されないかもしれない。

筆記者 Scribe

市価 1gp / 10gp

筆記者は教養のある人物で、きれいな文字で口述筆記をしたり文書を転記したりすることができる。インクと用紙は準備しなければならないが、筆記者はこれらを半額で手に入れることができる。筆記者は魔法の文字を書き写すことはできない。正確に地図を複写できる筆記者は珍しく、高給取りとなる。掲載した市価は 1 日毎の費用である。

法律家 Lawyer

市価 5sp ～ 10gp

法律家は法律を知り、活用する人物だ。法律家は契約書を書いて読解し、文明的だが危険な試練において依頼人や政府の代理人を務め、公的な助言を与え、訴訟裁判で議長となる。熟練の法律家は成功した職歴を保ち、新人に比べて高い報酬を請求し、有能だが平凡な人物だ。掲載した市価は 1 日毎の費用である。

雇い人 Hireling

市価 1 日当たり 1gp ～ 3gp

掲載したのは一般的な雇用の類であり、本項の他のサービスや仕事に含まれない仕事の市価だ。専門訓練を受けていない雇い人は噂の広め役、労働者、メイド、会葬者、荷物運搬人、その他熟練の要らない仕事に就く。専門訓練を受けた雇い人は石工、傭兵、大工、武器鍛冶、料理人、書記官、画家、御者といった人たちだ。掲載された市価は適切な技能に熟練した雇い人の最低価格を表しており、熟練した雇い人は特に高い給料を支払う必要がある。掲載した市価は 1 日分（一般に 1 日 7 ～ 10 時間働く）の給金である。

護衛や傭兵の一般的な装備はスタデッド・レザー・アーマーと、クラブかショートスピアかショートソードのいずれかである。ほとんどの護衛は勤務を離れた兵士や街の見張りだが、技術はないが戦いの才能がある労働者もいる。

錬金術薬 Alchemical Remedies

錬金術薬はよくない状態を克服したり、特定の種類の攻撃に対して身を守るために用いられる物質である。君はほとんどの錬金術薬を飲むか、肌や衣服に塗って使用する。これらの物質のすべては〈製作：錬金術〉技能を持つキャラクターによって作成することができる。

錬金術薬 Alchemical Remedies

アイテム	市価	重量	〈製作〉DC
気付け薬	25gp	—	25
錆止め	40gp	—	15
蒼鉛柳薬	30gp	—	20
耐毒剤	50gp	—	25
耐病剤	50gp	—	25
魂刺激剤	300gp	—	30
トロール油	50gp	1 ポンド	30
吐き気止めシロップ	25gp	0.5 ポンド	15
解毒剤	80gp	—	25
昂奮強壮剤	45gp	—	25
二日酔い止め薬	1gp	—	20
防蟲剤	5gp	—	20
耐火ジェル	150gp	1 ポンド	25
耐寒ジェル	150gp	1 ポンド	25
瞑想茶	30gp	—	20
錬金術油	5gp	1 ポンド	15

錬金術油 Alchemical Grease

市価 5gp；重量 1 ポンド

いくつかの壺に入れられた、つやつやした黒いべとべとは中型クリーチャー 1 体か小型クリーチャー 2 体までを覆うのに充分な量がある。もし君が自分の身体を錬金術油でコーティングしたら、〈脱出術〉判定と組みつきから抜け出す戦技判定、そして組みつきに対する戦技防御判定に +5 錬金術ボーナスを得る。この効果は 4 時間経過するか、洗い落とすまで持続する。

二日酔い止め薬 Alchemist's Kindness

市価 1gp；重量 —

この塩によく似た結晶質の粉末は若い放蕩者や裕福な大酒飲みに支持されている。水に混ぜると泡だったカクテルになり、10 分以内に飲むと二日酔いの効果を取り除いてくれる。

耐病剤 Anti plague

市価 50gp；重量 —

もし君がこの小びんに入ったむかむかする味の乳白色の強壮剤を飲んだら、1 時間病気に対する頑健セーブに +5 の錬金術ボーナスを獲得する。既に感染してしまっている場合、君はその日のセーブを (+5 の錬金術ボーナスなしで) 2 回行うことができ、良い方の結果を使用することができる。

耐毒剤 Antitoxin

市価 50gp；重量 —

この物質は特定の毒素に抵抗する。耐毒剤の小びんを飲むと、1 時間毒に対する頑健セーブに +5 の錬金術ボーナスを受ける。

錆止め Blade guard

市価 40gp；重量 —

この透明な樹脂は、粘体やラスト・モンスターなどの攻撃のような武器

を融解させたり腐食させたりするような有害な攻撃から武器を保護し、それらの攻撃に対する完全耐性を 24 時間与えてくれる。1 つのポットに入った樹脂は 1 つの両手武器か 2 本の片手武器か軽い武器、または 50 個の矢弾を保護することができる。樹脂を使用するにはポット 1 つにつき 1 回の全ラウンド・アクションが必要である。武器を水などの液体に漬けると樹脂を洗い流すことができる。

耐火ジェル Fire Ward Gel

市価 150gp；重量 1 ポンド

君の肌、防具、あるいは衣服にこの薄いジェルを塗ると、耐火ジェルは火や熱気によるダメージから君を守る抵抗力の障壁を作り出す。君は [火] に対する抵抗 5 を得る。[火] ダメージを吸収すると、ジェルは燃えて剥がれる；合計で 20 ポイントの [火] ダメージを吸収した場合、耐火ジェルはチャージ消費される。耐火ジェルは複数の [火] への防護効果を累積させる目的において、プロテクション・フロム・エナジーとして扱う。耐火ジェルを塗るには 1 時間かかり、その効力を失うまで 1 時間持続する。耐火ジェルを複数回塗布しても累積しない；投与中の塗布は単に吸収可能な [火] ダメージの量を 20 ポイントに戻すだけである。

耐寒ジェル Frost Ward Gel

市価 150gp；重量 1 ポンド

君の肌、防具、あるいは衣服にこの薄いジェルを塗ると、耐寒ジェルは [冷気] ダメージから君を守る抵抗力の障壁を作り出す。君は [冷気] に対する抵抗 5 を得る。[冷気] ダメージを吸収すると、ジェルは剥離する；合計で 20 ポイントの [冷気] ダメージを吸収した場合、耐寒ジェルはチャージ消費される。耐寒ジェルは複数の [冷気] への防護効果を累積させる目的において、プロテクション・フロム・エナジーとして扱う。耐寒ジェルを塗るには 1 時間かかり、その効力を失うまで 1 時間持続する。耐寒ジェルを複数回塗布しても累積しない；投与中の塗布は単に吸収可能な [冷気] ダメージの量を 20 ポイントに戻すだけである。

瞑想茶 Meditation Tea

市価 30gp；重量 —

この濁ったお茶の飲用には、君の考えを明瞭にする癒しの効果がある。茶を飲んだ後、10 分の間、君は [精神作用] 効果に対する +2 の錬金術ボーナスを得る。[精神作用] 効果による影響を受けている最中に瞑想茶を飲んだ場合、速やかにその効果に対するセービング・スローを (+2 のボーナス付きで) 再ロールすることができる；君は 1 日につき 1 回だけこの特定の利益を得ることができる。

解毒剤 Padzahr

市価 80gp；重量 —

この透き通った液体を飲むことで、【耐久力】ダメージの自然回復が加速される。小ビン 1 つを飲んだ後で 1 時間休息すると、一晚休息した利益を得たかのように 1 ポイントの【耐久力】ダメージが回復する。1 時間のうちに複数量を用いても、回復率は増加しない；解毒剤が何らかの効果をあらわすためには、1 時間の休息の後で個別に摂取する必要がある。1 日のうちに 4 服より多くの解毒剤を使用しても、何の効果もない。

気付け薬 Smelling Salts

市価 25gp；重量 —

この強い香りを持った灰色のクリスタルは、香りを吸った人たちの意識

Ultimate Equipment

を回復させる。気付け薬は、君をよろめき状態か気絶状態にした呪文や効果に対して新しくセーブをする機会を提供する。瀕死状態のときに気付け薬に晒されたなら、君は即座に気絶状態から回復してよろめき状態になる。しかし、毎ラウンド容態安定化判定をしなければならないのは変わらない。もし君が何か標準アクション（または、他の激しい行動）を行ったなら、その行動が完了したときに1ポイントのダメージを受け、再度気絶状態に陥ってしまう。使用し終わった後、気付け薬の容器に栓をすれば12回使用することができるが、栓を開けっ放しにしていると1時間ほどで無くなってしまう。

吐き気止めシロップ Soothe Syrup

市価 25gp；重量 0.5 ポンド

この甘くて健康的な味の青い液体は、身体を暖めて気持ちを落ち着かせてくれる。吐き気止めシロップは君の胃を覆い、吐き気を抑えてくれる。吐き気止めシロップを飲んでから1時間、君は吐き気がする状態や不調状態にする効果に対するセーブに+5の錬金術ボーナスを獲得する。

魂刺激剤 Soul Stimulant

市価 300gp；重量 —

この癒しの霊薬はヴァンパイア、ワイト、および同種の恐ろしいクリーチャーの生命力吸収効果に対抗するために作成された。負のレベル（一時的にせよ恒久的にせよ）を負った場合、君は1服の魂刺激剤を飲むことで、12時間の間、負のレベルのペナルティを無視することができる。君は一度に1服分しか魂刺激剤の利益を得ることはできないが、負のレベルの効果を食い止めるために12時間おきに1服を飲み続けることはできる。

トロル油 Troll Oil

市価 50gp；重量 1 ポンド

この真紅の液体は粘ついており腐ったような味がする。飲用した場合、続く1時間の間、君はヒット・ポイントが負数に減少した時に（そのダメージが君を即死させるのに十分でない限り）自動的に容態安定化し、君に与えられたすべての出血効果を毎ラウンドに50%の確率で終了させる。君が[火]または[酸]ダメージを受けた場合、トロル油の利益は1ラウンドの間中断される。

昂奮強壮剤 Twitch Tonic

市価 45gp；重量 —

このどろどろしたシロップは苦いハーブから抽出されており、睡眠、麻痺、およびよろめき状態に対する防御を錬金術的に強化する。昂奮強壮剤を飲用した場合、君は続く1時間の間、これらの効果に対して行われるセーヴィング・スローへの+2の錬金術ボーナスを得る。これらの効果による影響を受けている最中に昂奮強壮剤を飲んだ場合、速やかにその効果に対するセーヴィング・スローを（+2のボーナス付きで）再ロールすることができる；君は1日につき1回だけこの特定の利益を得ることができる。君はポーションを投与するのと同様に、1回の全ラウンド・アクションとして気絶状態または麻痺状態のクリーチャーに昂奮強壮剤を投与することができる。

防蟲剤 Vermin Repellent

市価 5gp；重量 —

この嫌な臭いのする白いペーストは、君の肌に塗り広げると蟲を寄せ付けない。通常のサイズの（小さな）蟲は君を避ける。蟲のスウォームは

君のマスに入り込むためにはDC15の頑健セーブに成功しなければならない。防蟲剤は小型サイズ以上の蟲には、攻撃を行う蟲が防蟲剤で覆われている者とそうでない者から目標を選べる場合でも、何らの悪影響も及ぼさない。一度塗布すると、防蟲剤は4時間または1ラウンドを費やして洗浄するまで効果を持続する。

防蟲剤は強い匂いとして扱われ、鋭敏嗅覚能力を持つクリーチャーはより広い範囲から検出することができる（『Bestiary』のモンスターの共通ルールを参照）。

蒼鉛柳薬 Wismuth Salix

市価 30gp；重量 —

このピンクの液体は恐ろしい石灰のような味がするが、吐き気、消化不良、そして下痢を和らげるには非常に効果的である。小ビン1つの蒼鉛柳薬は、少量ずつ飲用すると1日中これらの症状を軽減する。小ビン1つの蒼鉛柳薬を全量飲用した場合、1時間の間、吐き気がする状態または不調状態を負わせる効果に対する頑健セーヴィング・スローへの+2の錬金術ボーナスを得る。吐き気がする状態または不調状態による影響を受けている最中に小ビン1つの蒼鉛柳薬を飲んだ場合、速やかにその効果に対するセーヴィング・スローを（+2のボーナス付きで）再ロールすることができる；君は1日につき1回だけこの特定の利益を得ることができる。小ビン1つの蒼鉛柳薬の飲用（1日かけているにせよ、一度にすべてをにせよ）は通常は約1日の間舌を黒くしてしまうが、これは無害な副作用である。

錬金術道具 Alchemical Tools

錬金術道具は戦闘、ダンジョン探索、あるいはその他の錬金術アイテムの作成を含む様々な状況において、非常に便利であることが証明されている冒険用アイテムである。これらの道具質のすべては〈製作：錬金術〉技能を持つキャラクターによって作成することができる。

錬金術道具 Alchemical Tools

アイテム	市価	重量	〈製作〉 DC
ウェポン・ブランチ (アダマンティン製)	100gp	0.5 ポンド	25
ウェポン・ブランチ (銀製)	5gp	0.5 ポンド	20
ウェポン・ブランチ (冷たい鉄製)	20gp	0.5 ポンド	20
浮き風船	10gp	1 ポンド	15
匂い隠し	20gp	2 ポンド	20
枯葉剤	30gp	—	25
黒火粘土	20gp	10 ポンド	20
燐煙剤	25gp	—	20
錆促進剤	60gp	—	30
死体防腐液	50gp	10 ポンド	25
修繕剤	25gp	0.5 ポンド	25
衝撃吸収材	25gp	1 ポンド	20
浄水スポンジ	25gp	1 ポンド	15
燭光棒	1gp	1 ポンド	20
石膏	5sp	5 ポンド	—
血止め	25gp	—	25
透明インク (素晴らしい)	75gp	—	25
透明インク (非常に単純)	2gp	—	15
透明インク (平均的)	10gp	—	20
透明インク (良い)	25gp	—	20
マシャディール塩	10gp	1 ポンド	20
発煙棒	20gp	0.5 ポンド	20
発光インク	5gp	—	15
発泡成形剤	10gp	1 ポンド	20
火おこし棒	1gp	—	25
光検知器	1gp	—	10
標識染料	15gp	1 ポンド	15
燭光棒	2gp	1 ポンド	25
鎧軟膏	30gp	1 ポンド	15
冷感クリーム	15gp	1 ポンド	15
錬金術接着剤	20gp	0.5 ポンド	20
錬金術硬化促進剤	25gp	—	25
錬金術セメント	5gp	2 ポンド	15
錬金術溶剤	20gp	0.5 ポンド	20

錬金術セメント Alchemical Cement

市価 5gp；重量 2 ポンド

この細かい灰色の粉末と水を 1 立方フィートの砂か砂利と混ぜ合わせると、耐久性のある石のような物質が形成される。硬化するまで、錬金術セメントはドロドロとした泥のような粘度を備えており、特定の形状に硬化させたいのであれば、所定の (通常は土か木の枠を設えた) 位置に固定する必要がある。セメントが部分的に硬化するには 1d10 + 10 分間かかり、硬度 2 と厚さ 1 インチにつき 5 ヒット・ポイントを有する。1d6 時間後にセメントは完全に硬化し、真の石と同様の硬さになる。

錬金術接着剤 Alchemical Glue

市価 20gp；重量 0.5 ポンド

この接着剤は 2 ピンのシロップ状の液体として保管される。混ぜあわせて硬化させた場合、2 液は強力な結合を形成する。接着剤は 1 平方フィートの面を覆うか、(無駄、流出、不正確な混合のため) 最大で 20 箇所のそれぞれ約 2 平方インチのより小さな面に塗るのに十分な量である。接着剤は 1 分後には粘着性を備え、1 時間後には完全に硬化する。(最低でも 1 平方フィートの) 大きな接着面を引き剥がすには、粘着性を持つ接着剤は DC20、硬化した接着剤は DC25 の【筋力】判定を必要とする。(1 平方フィートに満たない) 小さな接着面を引き剥がすには、粘着性を持つ接着

剤は DC15、硬化した接着剤は DC20 の【筋力】判定を必要とする。

錬金術硬化促進剤 Alchemical glue accelerant

市価 25gp；重量 —

この小さな点滴器には錬金術接着剤の硬化時間を加速する液体が含まれている。促進剤の適用は 1 回の標準アクションである。促進された接着剤は 1 ラウンド後に粘着性を持ち、1 分で完全に硬化する。点滴器には 20 使用量が含まれている；各使用量は錬金術接着剤の小さな接着面 1 つを硬化させるのに十分である。1 平方フィート全体の接着剤を硬化させるには点滴器の全量を使用する必要がある。

錬金術溶剤 Alchemical Solvent

市価 20gp；重量 0.5 ポンド

この泡立つ紫色のジェルは接着剤を腐食させる。小ビン 1 つ分のジェルで 5 フィート四方を覆うことができる。このジェルはほとんどの普通の接着剤 (タールやにかわ、樹液など) を 1 ラウンドで腐食させるが、もっと強力な接着剤 (錬金術接着剤、足留め袋、蜘蛛の巣など) を腐食するには 1d4 + 1 ラウンドかかる。このジェルは、ソヴリン・グルーなどのような魔法の接着剤には全く作用を及ぼさない。

鎧軟膏 Armor Ointment

市価 30gp；重量 1 ポンド

このドロドロした潤滑剤は鎧の間接をより自由に動かせるようにする。軟膏を適用するには 1 分間かかり、8 時間の間、防具による判定ペナルティを 1 軽減する (最大で -1)。

黒火粘土 Blackfire Clay

市価 20gp；重量 10 ポンド

この柔軟な黒い粘土は触れると常に心地良い暖かさである。1 全ラウンドの間黒火粘土を手でこねると、粘土はずっと暖かくなり、寒冷な天候に対して行われるセーヴィング・スローへの +4 錬金術ボーナスを与える。1 分間にわたって 5 ブロックの粘土を混ぜ合わせることで、小さな焚き火と同等の熱源を作り出すことができ、野営地や調理した食品を温めることができる。

黒火粘土は熱だけを発し、光、煙、あるいは臭いを生じることはない。粘土は 1 時間をかけて熱を放つと硬化して使えなくなる。新しく製作された直方体の黒火粘土は 10 ブロックで構成されている。

血止め Bloodblock

市価 25gp；重量 —

このべたべたしたピンクがかった物質は、傷を癒すのに役立つ。1 包使用すると、応急手当やまきびしなどから受けた傷の治療、致命傷を受けた者を治療するための〈治療〉判定に +5 の錬金術ボーナスを提供する。止血するために血止めを使用すると、君は DC15 の〈治療〉判定を行なったものと見なされ、血止めは効果を失う。致命傷を治療する際、治療道具の 1 回分を血止め 1 包として使用することができる (上記のボーナスを適用することができる)。

浮き風船 Buoyant Balloon

市価 10gp；重量 1 ポンド

このこぶし大の錬金術的に処理された動物の膀胱は、小さな木製の握り

Ultimate Equipment

手の周りを密閉されている。握り手を鋭くひねると、風船内部の小さなガラスのアンブルが破壊されることによって、袋に浮揚ガスが充満して球体が直径3フィートほどに膨張する。風船をふくらませるのは1回の移動アクションである。いったん膨らむと、風船はラウンドごとに60フィートの移動速度で上向きに浮かぶ。風船は上昇によって20ポンドまでの重量を持ち上げることができるが、10ポンドを超える重量を運ぶとラウンドごとの移動速度は30フィートに減速する。1つの物体に複数の風船を取り付けると、持ち上げることのできる重量を決定する際に、その運搬能力を合計することができる。保持されていないか、何らかの方法で所定の位置に結ばれていない場合、風船は600フィートの高さに達するか、10分が経過するまで上昇を続けた後、破裂するかしぼんで破壊される。

燭光棒 Candlerod

市価 1gp；重量 1ポンド

陽光棒に似ているがより弱いこの棒は、打った時にろうそくのように光を放ち、12時間持続する。

石膏 Casting Plaster

市価 5sp；重量 5ポンド

この白い乾いた粉は水と混ぜてペースト状にすることができ、1時間すると固まって硬い物質になる。それは彫刻や足跡の型を取ったり、壁の隙間や罅割れを埋めたり、(覆う布があれば)折れた骨のギプスとすることもできる。硬くなった石膏は厚さ1インチにつき硬度1とヒット・ポイントを持する。5ポンドの素焼きの壺に入った石膏は1インチの厚さで5平方フィートの範囲に平らに塗り広げるか、中型の前腕か下脚のギプス5つ、中型の腕か脚全体のギプス2つ、あるいはその2倍の小型クリーチャー用のギプスを作成することができる。

冷感クリーム Chill Cream

市価 15gp；重量 1ポンド

この粘ついた水色のペーストは光にさらされているときは触れると心地良い冷たさである。1使用量を顔と手に塗り広げるには1全ラウンド・アクションがかかり、暑熱な天候に対して行われるセーヴィング・スローへの+2の錬金術ボーナスを与える。明るい光の範囲ではこのボーナスは+4に増加し、薄暗い明かりまたは暗闇の範囲では無効になる。1使用量の冷感クリームは適用された後1時間持続する。新しく製作された冷感クリームのボトルには5使用量が入っている。

枯葉剤 Defoliant

市価 30gp；重量 —

この乳白色の液体を水と混ぜ合わせると、軽度あるいは中程度の植生を速やかに死滅させることができる。1ピンの枯葉剤は50個の5フィートのマスにある軽い茂みと小さな木を死滅させる。軽度の植生(木以外のすべて)は1時間以内に死滅し、不毛の大地を残して、5フィートのマス1つにつき10分の割合で掃除することができる(死んだ植物の根を掘り返し、切り株を砂利大に破壊することを表す)。中程度の植生(巨木以外のすべて)は2時間以内に死滅し、不毛の大地を残して、5フィートのマス1つにつき1時間の割合で掃除することができる。巨木は通常は枯葉剤の1使用量の投与を生き残り、枯葉剤を使用しても掃除しやすくなるということはない。枯葉剤は植物のクリーチャーに対して飛散武器として使用することができる。枯葉剤の直撃は1d6ポイントのヒット・ポイントのダメージ、1ポイントの【筋力】ダメージ、そして1ポイントの【耐久力】ダメージを与える(【筋力】および【耐久力】ダメージは頑健・無効、DC20)；目標の5フィート以内にいた植物のクリーチャーは1ポイントのヒット・

ポイントへのダメージを受ける。

死体防腐液 Embalming Fluid

市価 50gp；重量 10ポンド

この流体は後ほど解剖、剥製、死霊術、あるいはレイズ・デッドのような魔法を施すための死体を保存するために用いられる。死体防腐液は技術的には毒であり、使用することで死体をほとんどの動物や虫の口に合わないものにするが、死体を食らうアンデッドは味を気にしない。死体防腐液を死体に処理するには1時間がかかり、DC25の〈治療〉判定に成功しなければならない。防腐された死体は通常の半分の手で崩壊する(レイズ・デッドの目的において、死亡中の各日を半日とみなす)。

発泡成形剤 Foaming Powder

市価 10gp；重量 1ポンド

この緑色の粉末の袋1ポンドを1ガロンの水に加えると、両者は結合して50立方フィートの濃い緑色の泡が形成される。封じ込めない限り、1ラウンドのうちに5フィートのマス1つを深さ2フィートの泡が満たす。泡で覆われた地面は移動困難な地形として扱われるが、それ以外は無害である。約1時間後、泡は硬化しておおむねハニカム構造の浮力材を形成する。硬化した泡を切断するのは簡単で、硬度0と厚さ1フィートにつき5ヒット・ポイントを有する。硬化した泡は数日で分解するが、水にさらされている場合は更に高速である。未硬化の泡にトランスミュート・マッド・トゥ・ロック呪文を発動すると、柔らかい軽石のような石(硬度2、厚さ1インチにつき5ヒット・ポイント)に変換する。

発光インク Glowing Ink

市価 5gp；重量 —

しばしば青光りする昆虫、小さな海洋植物、あるいは地下菌類から抽出される発光インクは、通常の暗闇——これにはダークネスのような呪文によって作られた暗闇も含むが、ディーパー・ダークネスによって作られた超常的な暗闇は含まない——の中で読むことのできるほのかだか着実な光(通常は赤か緑)を放つ。物体に発光インクが付着している場合、それを見つけるための〈知覚〉判定に+2のボーナスが得られる。発光インクを標識染料と混ぜ合わせると、退色するまで暗闇の中で光る染料ができる。

衝撃吸収材 Impact Foam

市価 25gp；重量 1ポンド

この乳白色の液体は、地面に飛び散った時に厚さ1フィートの半固体の泡の層になる。君は1分を費やして1ピンの衝撃吸収材を半径10フィートの範囲に適用する、あるいは飛散武器としてピンを投擲することができる。泡は動きを妨げないが、急激な力には強く反応する。衝撃吸収材の層の上に落下したクリーチャーは落下ダメージのうち最初の1d6ポイントを見出し、落下ダメージのうち2つ目の1d6ポイントを非致傷ダメージに変換する。衝撃吸収材の層は10分後か、最低1ガロンの水に暴露することで溶解する。

透明インク Invisible Ink

種類	市価	重量
非常に単純	2gp	—
平均的	10gp	—
良い	25gp	—
素晴らしい	75gp	—

透明インクはスパイ、反逆者、そして至る所の秘密結社の定石である。

Ultimate Equipment

透明インクで書かれたメッセージは、特定の状況下で目に見えるようになる。適切な誘発剤によって秘密のメッセージを明らかにするのは、文書のページごとに1全ラウンド・アクションである。1時間をかけて〈製作：錬金術〉判定に成功することで、適切なトリガーなしにメッセージを明らかにすることができる（DCはインクの品質によって異なる）。

非常に単純 / Simple：このインクは熱や酢などの、かなり一般的な単一のトリガーを鍵にしている（トリガーなしに明らかにするDCは20）。

平均的 / Average：このインクは血や酸などの、一般的な2つのトリガーを鍵にしている（トリガーなしに明らかにするDCは25）。

良い / Good：このインクは特定のヴィンテージ・ワインや特定の種類の魔物の血などの、一般的でない2つのトリガーか、珍しい1つのトリガーのいずれかを鍵にしている（トリガーなしに明らかにするDCは30）。

素晴らしい / Superior：このインクは特定の個人の血などの、珍しい2つのトリガーか、固有の1つのトリガーのいずれかを鍵にしている（トリガーなしに明らかにするDCは35）。

光検知器 Light Detector

市価 1gp；重量 —

この手のひらサイズの金属プレートは感光性の透明なペーストで薄く覆われている。光を浴びると、ペーストは光量に応じて暗く不透明になる。それを完全に暗くするのに、強い光は1ラウンド、普通の光では3ラウンド、弱い光だと10ラウンドかかる。このアイテムは主に暗視持ちのクリーチャーが、最近明かりを持ったクリーチャーが近辺を通ったかどうかを判断するために使用する。このプレートは、偶然光に晒されてプレートがダメになってしまうのを防ぐために黒く厚い布で覆われた状態で販売されている。

標識染料 Marker Dye

市価 15gp；重量 1ポンド

この染料（いくつかの色を利用できる）は飛び散ったところに目立つ染みを作る。（魔法ならば消去できるが）最初の72時間は洗濯しても効果がないが、2週間後には完全に退色する。標識染料は飛散武器として投擲することができる。

修繕剤 Mending Paste

市価 25gp；重量 0.5ポンド

この臭い銀色のペーストは金属製の物体の一時的な修繕に使用することができる。修繕剤は密閉されたビンで販売されており、空気と反応して1d6 + 4分で固体になる。破損状態の金属製アイテムを修繕するためにはDC20の適切な〈製作〉判定に成功しなければならない；成功すると物体は破損状態を失うが、壊れやすい状態（22ページ参照）を得る。破損した物体が魔法のアイテムである場合にはDCを+5、火器である場合にはDCを+5増加する（魔法の火器である場合には両方の修正を加える）。判定に失敗した場合、修繕剤は消費されるが、別のビンが従来の修理方法でも再試行することはできる。

ヌシャディール塩 Nushadir

市価 10gp；重量 1ポンド

この試薬は水と混ぜてビンに入れることでも持ち運べるが、多くの場合小さな塩のペレットのような形で乾燥した入れ物に入れて保管される。ヌシャディール塩は酸を中和する。小ビンに入っているペレットが、ビンに入っているヌシャディール塩溶液は、1分間で1立方フィートの酸を触っても安全な状態にするが、この効果は酸の小ビンを投げつけられたり巨大

なモンスターの食道内で分泌される酸から受けるダメージを防ぐにはあまりにも遅すぎる。ヌシャディール塩の蒸気は目や鼻、口などの粘膜を僅かに刺激し、1d4ラウンドの間吐き気がする状態にする（頑健・無効、DC10）。

錆促進剤 Rusting Powder

市価 60gp；重量 —

このラスト・モンスターの体液から導出された褐色の鱗片状の粉末は、鉄や同種の金属を腐食させバラバラにしよう。〈装置無力化〉技能の使用の一部として金属製の錠前や罫に1服の錆促進剤を適用した場合、その錠前を開けるか罫を解除するのに+5の錬金術ボーナスを得られるが、75%の確率で機構が破壊され再利用できなくなる。この判定に失敗すると、機構は破壊される。破壊された錠前は解錠することができない（が、依然として施錠された物体を開ける目的においては施錠されているものとして扱う）。破壊された罫の機構は速やかにその罫を起動する。DCを5以上下回って失敗した場合、粉は君のいるマスの物体（君の持っているであろう防具や武器も含む）にもかかってしまい、それらの物体に5ヒット・ポイントのダメージを与える。

錆促進剤は紙筒で販売されている；君は筒を端から引き裂いて、鱗片を目標の装置に吹き付けることで適用する。錆促進剤は金、銀、青銅、真鍮、またはミスラルには影響を及ぼさないが、鉄、鋼鉄、およびアダマンティンには容易に影響を及ぼす。

匂い隠し Scent Cloak

市価 20gp；重量 2ポンド

この粗挽きのスパイス、種子、麝香、および錬金術薬の混合物は、肌や衣類に擦りつけて匂いを上書きし、24時間の間匂いによって君を追跡するためのDCを+10増加させることを意図している。依然として匂いがあるので、鋭敏嗅覚を持つクリーチャーは依然として君が近くにいる場合に検出して特定することができる；単に君の匂いを固有の何かとして識別することができないだけである。匂い隠しは1全ラウンド・アクションの洗浄で除去できる。

燻煙剤 Smoke Pellet

市価 25gp；重量 —

この小さな粘土の球体は、薄い仕切りによって分けられた2種類の錬金術的物質を含んでいる。君がこの球体を壊すと、その物質が混ざり合って5フィートの空間を汚いが害は無い黄色い煙で満たす。燻煙剤は発煙棒と同様に働くが、煙はわずか1ラウンドしか残らない。君は燻煙剤を射程単位が10フィートの遠隔接触攻撃として投擲することができる。

発煙棒 Smokestick

市価 20gp；重量 0.5ポンド

この錬金術で作られた木の棒は、燃やされるとすぐに濃く不透明な煙を出す。この煙は一辺10フィート立方の範囲を満たす（フォッグ・クラウドの呪文と同様に扱うが、軟風以上の風により1ラウンドで吹き飛ばされる）。この棒は1ラウンドで燃え尽き、煙は1分後に自然に消える。

陽光棒 Sunrod

市価 2gp；重量 1ポンド

この長さ1フィートで先端に金の小片がついた鉄の棒は、標準アクションで叩くことで明るく輝きだす。半径30フィートに通常の光を発し、半

Ultimate Equipment

径 60 フィート以内の光量を 1 段階引き上げる（暗闇は薄明かりに、薄明かりは通常の光に）。陽光棒は通常の光または明るい光より光量をあげることはできない。この棒は 6 時間輝き、その後は先端の金が燃え尽きて役に立たない。

火おこし棒 Tindertwig

市価 1gp；重量 —

小さな棒の端に錬金術製の物質がつけられており、荒い表面にこすり付けられる（1 移動アクション）と火がつく。火おこし棒で炎を作るのは、火打ち石と打ち金または虫眼鏡で火口に火をつけるよりもずっと速い。火おこし棒で松明に火をつけるのは 1 全ラウンド・アクションではなく 1 回の標準アクションで、それ以外に火をつけるのは少なくとも 1 回の標準アクションである。火おこし棒は 1d2 ラウンドの間燃え、ろうそくのように光を放つ。火おこし棒は防水されているが、こすり付ける前に乾燥させなければならない。

浄水スポンジ Water Purification sponge

市価 25gp；重量 1 ポンド

このこぶし大の青いスポンジは 1 パイントまでの水を吸収する；絞り出された水はスポンジで濾されて浄化されており、飲用、洗濯用、および同種の用途に関して安全になる。スポンジを充填するのと空にするのは 1 回の全ラウンド・アクションである。この濾過は通常の不純物や一般的な疾患を除去するのに十分だが、毒、魔法、およびその他の特殊な脅威に対する保護は何もない。スポンジはそれぞれ 25 パイントの水を浄化すると、劣化して使えなくなる。

ウェポン・ブランチ Weapon Blanch

種類	市価	重量
アダマンティン製	100gp	0.5 ポンド
冷たい鉄製	20gp	0.5 ポンド
銀製	5gp	0.5 ポンド

この銀色の錬金術的な粉末はざらざらした粒度で、一見すると金属の削りかすであるように見える。武器に注いで 1 全ラウンドの間熱い炎の上にかざすと、しかしながら、粉が溶けて一時的に武器をコーティングする。火を通すことによって、その武器はアダマンティンや冷たい鉄、銀などの金属によるダメージ減少を 1 種類無視する能力を獲得する。この効果は、その武器で攻撃が成功するまで持続する。ウェポン・ブランチは武器 1 つか 10 個までの矢弾を覆うことができる。1 つの武器には、1 種類のウェポン・ブランチしか乗せることができない。武器が（アダマンティンのような）特別な素材で作成されていても、異なる種類のウェポン・ブランチ（銀など）を適用することができ、最初に成功した攻撃は両方の素材として扱うことができる。

錬金術武器 ALCHEMICAL WEAPONS

錬金術武器は他者に危害を加えるために設計されているが、追加の用途を持つ場合もある。これらの物質はそれぞれ〈製作：錬金術〉技能によって作成することができる。

錬金術武器 ALCHEMICAL WEAPONS

軽い近接武器	市価	ダメージ	クリティカル	射程	重量	タイプ	特殊
リキッド・ブレード	40gp	1d6	19～20／×2	—	2 ポンド	刺突	壊れやすい、本文参照
片手近接武器							
火吹き花火	100gp	1d8	×2	—	—	[火]	本文参照
遠隔武器							
足留め袋	50gp	—	—	10 フィート	4 ポンド	—	絡みつき
アルカリ（ビン）	15gp	1d6	×2	10 フィート	1 ポンド	[酸]	飛散、本文参照
瓶詰め稲妻	40gp	1d8／1	×2	20 フィート	1 ポンド	[電気]／[音波]	本文参照
踊るバンシー花火	75gp	—	—	10 フィート	—	[音波]	範囲、本文参照
ガストの吐き気ビン	50gp	—	—	10 フィート	1 ポンド	毒	飛散、本文参照
雷石	30gp	—	—	20 フィート	1 ポンド	[音波]	範囲、本文参照
痒みの粉	60gp	—	—	10 フィート	2 ポンド	毒	飛散、本文参照
絡め焼き袋	150gp	1d6	—	10 フィート	5 ポンド	[火]	絡みつき、本文参照
散弾手榴弾（アダマンティン製）	150gp	1d6／1d6／1d6	—	10 フィート	1 ポンド	殴打／刺突／[火]	範囲、本文参照
散弾手榴弾（銀製）	70gp	1d6／1d6／1d6	—	10 フィート	1 ポンド	殴打／刺突／[火]	範囲、本文参照
散弾手榴弾（金属製）	50gp	1d6／1d6／1d6	—	10 フィート	1 ポンド	殴打／刺突／[火]	範囲、本文参照
散弾手榴弾（冷たい鉄製）	100gp	1d6／1d6／1d6	—	10 フィート	1 ポンド	殴打／刺突／[火]	範囲、本文参照
くしゃみ粉	60gp	—	—	10 フィート	2 ポンド	毒	飛散、本文参照
ケロス油	5gp	1d3	×2	5 フィート	—	[火]	本文参照
光の粉	50gp	—	—	10 フィート	—	[光]	範囲、本文参照
氷液	40gp	1d6	×2	10 フィート	2 ポンド	[冷氣]	飛散
酸	10gp	1d6	×2	10 フィート	1 ポンド	[酸]	飛散
紙ろうそく花火	1gp	—	—	10 フィート	—	—	本文参照
聖水	25gp	2d4	×2	10 フィート	1 ポンド	—	飛散、本文参照
導火線付手榴弾	100gp	2d6／1d6	×2	10 フィート	1 ポンド	殴打／[火]	範囲、本文参照
爆発壺	35gp	1	—	10 フィート	1 ポンド	[音波]	飛散、本文参照
破片化ジェル	25gp	1d4	×2	10 フィート	1 ポンド	刺突	飛散
ロケット花火	50gp	2d6	—	10 フィート	1 ポンド	[火]	範囲
星灯花火	5gp	1／1	盲目化	5 フィート	—	[火]／非致傷	本文参照
星吹き花火	500gp	1d6	—	10 フィート	100 ポンド	[火]	範囲
錬金術師の火	20gp	1d6	×2	10 フィート	1 ポンド	[火]	飛散

酸 Acid

市価 10gp；重量 1 ポンド

この酸の入ったビンを飛散武器として投げられる。この攻撃は射程単位 10 フィートの遠隔接触攻撃として扱う。直接命中した場合は 1d6 ポイントの「酸」ダメージを与える。酸が命中した場所から 5 フィート以内の全てのクリーチャーは、飛沫により 1 ポイントの「酸」ダメージを受ける。

錬金術師の火 Alchemist's Fire

市価 20gp；重量 1 ポンド

この錬金術師の火は空気に触れると発火するいくつかの揮発性の液体の混合物である。錬金術師の火のビンは飛散武器として投げられる。この攻撃は射程単位 10 フィートの遠隔接触攻撃として扱う。

直接命中した場合は 1d6 ポイントの「火」ダメージを与える。命中した場所から 5 フィート以内の全てのクリーチャーは、飛沫により 1 ポイントの「火」ダメージを受ける。命中した次のラウンドでも、対象は 1d6 ポイントの追加ダメージを受ける。望むなら、対象は 1 全ラウンド・アクションを消費して、追加ダメージを受ける前に炎を消そうと試みることができる。炎を消すのは DC15 の反応セーブである。地面を転がることでセーブに +2 のボーナスを得る。肉体より大きな水に飛び込んだり魔法で炎を消せば、自動的に消える。このアイテムの製作は DC20 の〈製作：錬金術〉判定である。

アルカリ（ビン）Alkali Flask

市価 15gp；重量 1 ポンド

このフラスコに入った焼灼性の液体は粘体が放つ自然の酸に反応する。君は射程単位 10 フィートの飛散武器としてアルカリ性のフラスコを投げることができる。粘体ではないクリーチャーに対しては、このフラスコは通常の酸の入った小ビンと同様に働くが、粘体とその他の酸からなるクリーチャーに対しては、その倍のダメージを与える。このアイテムの製作は DC20 の〈製作：錬金術〉判定である。

踊るバンシー花火 banshee ballerina firework

市価 75gp；重量 —

この小さな花火は明るく燃え上がり、薄気味悪い笛を吹くような騒々しい音を立てる。踊るバンシー花火は飛散武器として格子点を目標に投擲することができる。騒音から 5 フィート以内のすべてのクリーチャーは、その範囲に留まっている間、彼らの作り出す最大の音量でさえ耳をつんざく音によってかき消されてしまうため、実質的な聴覚喪失状態になる。踊るバンシー花火は燃え尽きて静かに立ち上る煙になるまで、1d4 + 1 ラウンドの間燃え続ける。このアイテムの製作は DC30 の〈製作：錬金術〉判定である。

Ultimate Equipment

瓶詰め稲妻 Bottled Lightning

市価 40gp；重量 1 ポンド

この小さなガラスビンの内側にある金属製のフィラメントに沿って、電気がパチパチと音をたてている。君は 1 回の標準アクションとしてビンを開封して、君から 20 フィート以内にいる敵に向かって雷光の矢を解き放つことができる。これは 1d8 ポイントの〔電気〕ダメージを与える遠隔接触攻撃である。(目標を含め) 君と目標を結ぶ直線上に存在するいずれのクリーチャーも、矢の産み出す雷の凄まじい爆音により 1 ポイントの〔音波〕ダメージを受ける(反応・無効、DC15)。瓶詰め稲妻の製作は DC30 の〈製作：錬金術〉判定である。

爆発壺 Burst Jar

市価 35gp；重量 1 ポンド

この簡素な素焼きの壺は、2 つの密閉された錬金術的液体を収めた気密区画を備えている。壺は飛散武器として投擲される。衝撃によって砕けると、2 液の混合物が目標を覆う。1 ラウンド後の君のターンに、液体は反応して浸透力のある爆発を起こす。目標は 1 ポイントの〔音波〕ダメージを受け、1d4 ラウンドの間聴覚喪失状態になり、DC12 の頑健セーブに成功しなければ 1 ラウンドの間朦朧状態になる。爆発から 5 フィート以内にいたクリーチャーは 1 ポイントの〔音波〕ダメージを受ける。目標は 1 回の全ラウンド・アクションを使用して爆発する前に液体をこそぎ落とし、あるいは洗浄して、自身のマスが隣接するマスの 1 つにその素材を捨てることできる；元の目標は爆発の 5 フィート以内にいたかのようなダメージしか受けないが、素材は通常通りに爆発する。このアイテムの製作は DC25 の〈製作：錬金術〉判定である。

火吹き花火 Flame Fountain Firework

市価 100gp；重量 —

この中空の金属製ないし木製の管にはゆっくりと燃える粉が収められている。導火線に点火する(1 回の移動アクション) と、火吹き花火は長さ 3 フィートの燃え盛る赤熱した火花の噴流を作り出す。君はこの火花の噴流をヘヴィ・メイスのように振るうことができる。噴流による攻撃は近接接触攻撃である。噴流は 1d8 ポイントの〔火〕ダメージを与える(君の【筋力】修正値はこのダメージには適用されない)。

噴流は松明のように光を放ち、羊皮紙、藁、乾燥した棒、そして衣類などの可燃性物質を着火させることができる。一度着火すると、火吹き花火は 1 分の間持続する。この時間の前に消化した場合、残りの持続時間は無駄になる。このアイテムの製作は DC25 の〈製作：錬金術〉判定である。

光の粉 Flash Powder

市価 50gp；重量 —

このざらざらした灰色の粉は、火にさらされたり強い摩擦を受けたり、(標準アクションで) 床に投げつけた場合の衝撃を受けたときに一瞬で燃え尽きてしまう。半径 10 フィートの爆発圏内にいて、DC13 の頑健セーブに失敗したクリーチャーは、1 ラウンドの間盲目状態になる。このアイテムの製作は DC20 の〈製作：錬金術〉判定である。

導火線付手榴弾 Fuse Grenade

市価 100gp；重量 1 ポンド

この中空の素焼きの容器には黒色火薬が少量充填され、ゆっくりと燃える導火線が備わっている。導火線の点火は 1 回の移動アクションである；1d3 ラウンド後、手榴弾は爆発し、半径 10 フィートの爆発内に 2d6 ポイ

ントの殴打ダメージと 1d6 ポイントの〔火〕ダメージを与える(反応・半減、DC15)。君は導火線付手榴弾を飛散武器であるかのように投擲する。このアイテムの製作は DC25 の〈製作：錬金術〉判定である。

ガストの吐き気ビン Ghast Retch Flask

市価 50gp；重量 1 ポンド

殺されたガストの残骸から収穫され濃縮されたこの悪臭のする粉末は、密閉されたビンの中に保管される。飛散武器として投擲し、衝撃でビンが割れると、有害な粉塵が放出される。目標は 1 ラウンドの間吐き気をする状態になり、その後の 3 ラウンドの間不調状態になる。DC12 の頑健セーブに成功すれば吐き気をする状態になることは防げるが、不調状態は防げない。ビンの当たった場所から 5 フィート以内のクリーチャーは 1 ラウンドの間不調状態になる。これは〔毒〕効果である。このアイテムの製作は DC20 の〈製作：錬金術〉判定である。

聖水 Holy Water

市価 25gp；重量 1 ポンド

聖水はアンデッドや悪の来訪者に対して酸のようにダメージを与える。聖水の入ったビンは飛散武器として投擲できる。

この攻撃は射程単位 10 フィートの遠隔接触攻撃として扱う。実体のあるクリーチャーに対して投げた場合はビンは壊れて聖水を撒き散らす、非実体のクリーチャーに対して使用するなら、ビンを開けて目標に聖水を振り掛けなければならない。つまり、非実体のクリーチャーには隣接している場合のみ聖水をかけられる。これは機会攻撃を誘発しない遠隔接触攻撃として扱う。

聖水のビンがアンデッドや悪の来訪者に直接命中した場合は 2d4 ポイントのダメージを与える。命中した場所から 5 フィート以内にいるそれらのクリーチャーは、飛沫により 1 ポイントのダメージを受ける。

善の神格の寺院は、原価で聖水を売っている(利益を得ていない)。聖水はプレス・ウォーターの呪文により作られる。

痒みの粉 Itching Powder

市価 60gp；重量 2 ポンド

この細かい灰色の粉末は、それを洗い流すための最低 1 ラウンドを費やすまで、目標を制御できない痒みで苦しめる。痒みの粉の包みの投擲は射程単位 10 フィートの飛散攻撃である。当たったマスに立っている者は粉に抵抗するためには DC12 の頑健セーブに成功しなければならず、隣接するマスにいる者は DC8 の頑健セーブを行わなければならない。セーブに失敗したクリーチャーは粉を洗い流すまで攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定、および能力値判定に -2 のペナルティを受ける。これは〔毒〕効果である。このアイテムの製作は DC25 の〈製作：錬金術〉判定である。

ケロス油 Keros Oil

市価 5gp；重量 —

火吹き油としても知られているこの苦い液体は、一般的なお油よりも発火しにくい低温で迅速に燃焼するため、火踊りや火吹きのような特殊な芸人にとって理想的である。口いっぱいのお油を(ろうそく、火おこし棒、あるいは松明のような) 点火するための火気を通して吹き出すことで、短く爆発する火を作り出すことができる。これを攻撃に使用する場合、その攻撃は 5 フィートの最大射程を持ち、1d3 ポイントの〔火〕ダメージを与える遠隔接触攻撃である。この攻撃ロールで出目 1 をロールした場合、燃焼する燃料を誤って吸い込むか、飲み込んでしまう；1d6 ポイントの〔火〕ダメージを受け、1 ラウンドの間吐き気をする状態になる。ボトル 1 本の

Ultimate Equipment

ケロス油は 10 回口に含むのに十分な量を保持している；ボトルから口に含むのは 1 回の標準アクションである（このアイテムの《高速装填》特技は 1 回の移動アクションに軽減する）。このアイテムの製作は DC15 の〈製作：錬金術〉判定である。

リキッド・ブレード Liquid Blade

市価 40gp；重量 2 ポンド

君は手首を素早く動かす（1 回の移動アクション）ことで、この手のひらサイズの金属筒の内容物を空にし、その透明な液体を泡立たせて瞬時にギザギザの結晶質の刃に固化させることができる。筒を保持することで、君はその後、この結晶質の刃を壊れやすい性質（22 ページ参照）を持つ中型のショート・ソードであるかのように使用することができる。刃は 10 分間持続し、蒸発した後は筒以外は跡に何も残さない。君はボトル内の液体に 1 服の毒を加えることができ、それが全ラウンド・アクションであることを除いて、武器に 1 服の毒を適用すると同様に機能する；液体が固体の刃に変化した時、その武器にはその毒の 1 適用分が含まれている。刃が蒸発する時、毒も同様に蒸発する。このアイテムの製作は DC15 の〈製作：錬金術〉判定である。

氷液 Liquid Ice

市価 40gp；重量 2 ポンド

“錬金術師の氷”という名前でも知られている、この密封されたビンには開封された瞬間からシューッという音を立てて蒸発を始める透明な青い液体が封入されている。開封後の、完全に蒸発しきるまでの 1d6 ラウンドの間、君は液体を凍らせるか物体の表面を薄い氷で覆うために使用することができる。また、君は氷液を飛散武器として投擲することもできる。直撃すると 1d6 ポイントの〔冷氣〕ダメージを与え、命中地点から 5 フィート以内にいるクリーチャーは飛沫から 1 ポイントの〔冷氣〕ダメージを受ける。このアイテムの製作は DC25 の〈製作：錬金術〉判定である。

紙ろうそく花火 Paper Candle Firework

市価 1gp；重量 —

この指サイズの爆発物は、着火の 1 ラウンド後に騒々しく爆発する。爆発時に紙ろうそくと同じマスにいる者は、DC15 の頑健セーブに成功しなければ 1d4 ラウンドの間目が眩んだ状態になる。このアイテムの製作は DC20 の〈製作：錬金術〉判定である。

散弾手榴弾 pellet Grenade

種類	市価	重量
金属製	50gp	1 ポンド
銀製	70gp	1 ポンド
冷たい鉄製	100gp	1 ポンド
アダマンティン製	150gp	1 ポンド

この導火線付き手榴弾の垂種はほとんどの黒色火薬を金属製のペレットに置き換えている。爆発すると、半径 10 フィートの爆発内に 1d6 ポイントの殴打ダメージ、1d6 ポイントの刺突ダメージ、および 1d6 ポイントの〔火〕ダメージを与える（反応・半減、DC15）。一般的な散弾手榴弾は鉄製のペレットを使用しているが、代わりに銀、冷たい鉄、あるいはアダマンティンを詰めて、その素材の種類に適切なようにダメージ減少を克服することができる。矢弾のように、ペレットは 1 回の使用後に破壊される。このアイテムの製作は DC25 の〈製作：錬金術〉判定である。

破片化ジェル Shard Gel

市価 25gp；重量 1 ポンド

この鮮やかな緑色のジェルは空気と接触すると瞬時に針のような破片に結晶化する。君は 1 ビンの破片化ジェルを飛散武器として投擲することができる。直撃すると破片が目標の肉体を貫くことにより 1d4 ポイントの刺突ダメージを与える。目標のマスおよび目標に隣接するマスはそれぞれ、まきびしのように機能する破片に覆われる。このまきびしは無害な緑色の汚泥に溶解するまで 5 ラウンドの間持続する。（サウンド・バーストやシャウトのように）範囲に〔音波〕ダメージを与える何らかの効果は、その範囲内のすべてのジェルの破片を速やかに破壊する。このアイテムの製作は DC20 の〈製作：錬金術〉判定である。

ロケット花火 Skyrocket Firework

市価 50gp；重量 1 ポンド

点火すると、この足の長い木製の筒は震えだし、そして一握りの白い火花を放ち、松明のような光を流す。離陸の 1 ラウンド後から 1d6 ラウンドの間 90 フィートの移動速度で移動した後、騒々しく破裂して半径 10 フィートの爆発に 2d6 ポイントの〔火〕ダメージ（反応・半減、DC26）を与える光と音の爆発になる。この爆発によるダメージを負った者は、1 ラウンドの間盲目状態か聴覚喪失状態のいずれか（どちらであるかは 50% の確率）になる。このアイテムの製作は DC25 の〈製作：錬金術〉判定である。

くしゃみ粉 Sneezing Powder

市価 60gp；重量 2 ポンド

このきめの粗い黄色がかった赤色の粉末は 1d4 + 1 ラウンドの間制御不可能なくくしゃみを引き起こす飛散武器である。粉末が直撃した場所にいる者は全員この粉に対する DC12 の頑健セーブに成功しなければならず、隣接した場所にいる者は DC8 の頑健セーブを行わなければならない。くしゃみ粉の影響を受けたクリーチャーは、効果時間が過ぎるまで毎ラウンド DC10 の頑健セーブを行い、失敗したら自分の次のターンまでよろめき状態になってしまう。これは〔毒〕効果である。このアイテムの製作は DC25 の〈製作：錬金術〉判定である。

星灯花火 Star Candle Firework

市価 5gp；重量 —

点火すると、この足の長い木製の筒は 4 ラウンドの間、毎ラウンド 1 本ずつ燃える花火の“ろうそく”を発射する。この矢弾は命中すると 1 ポイントの非致傷ダメージと 1 ポイントの〔火〕ダメージを与える；クリティカル・ヒットすると、目標は 1 ラウンドの間加えて盲目状態になる。この矢弾は 1 ラウンドの間ろうそくのような光を放ち、5 フィートの射程単位を持つ。星灯花火の攻撃は遠隔接触攻撃であり、常に 4 の非習熟ペナルティを受ける。このアイテムの製作は DC20 の〈製作：錬金術〉判定である。

星吹き花火 Starfountain Firework

市価 500gp；重量 100 ポンド

この木の切り株大の筒の束は、点火すると速やかに様々な色の火花のアーチを放出し始める。点灯の 1d6 ラウンド後、4 ラウンドの間続く、鮮やか色の小さな炎の粒子の縞の騒々しい放出が始まる。屋外では、これらの粒子は拡散する前に空高くまで舞い上がる。屋内または閉鎖空間では、飛び跳ねる花火は半径 20 フィートの飛散に毎ラウンド 1d6 ポイントの〔火〕ダメージを与える（反応・半減、DC15）。このセーブに失敗したクリー

チャーは 1d4 ラウンドの間盲目状態になり、さらに 1 時間聴覚喪失状態になる。このアイテムの製作は DC25 の〈製作：錬金術〉判定である。

絡め焼き袋 Tangleburn Bag

市価 150gp；重量 5 ポンド

この袋には、足留め袋の材料と、高温で燃焼する錬金術的粉末が含まれている。絡め焼き袋は足留め袋のように機能するのに加えて、直撃したクリーチャーに 1d6 ポイントの〔火〕ダメージを与え、そのクリーチャーは DC20 の反応セーブに成功しなければ着火する。着火した場合、続く 2 ラウンドの間、炎の消火は DC15 のセーブではなく DC25 の反応セーブとなり、炎を消すために水を用いると、燃焼物は目標に錬金術師の火が直撃したのと同等の爆発を起こす（飛散ダメージを含む）。最初の 2 ラウンドが経過すると、炎は通常通りに消化できるようになる。このアイテムの製作は DC30 の〈製作：錬金術〉判定である。

足留め袋 Tanglefoot Bag

市価 50gp；重量 4 ポンド

足留め袋は、タール、樹脂などの粘性の物質で満たされた小さな袋である。足留め袋をクリーチャーに投擲した場合（射程単位 10 フィートの遠隔接触攻撃として扱う）、袋は破れて粘液が飛び出る。目標は絡みつかった状態になり、粘液は空気にさらされて強固に硬化する。絡みつかった状態のクリーチャーは攻撃ロールに－2、【敏捷力】に－4 のペナルティを受け、さらに DC15 の反応セーブに成功しなければ床に接着されて移動できなくなる。セーブに成功しても半分の移動速度でしか移動できない。超大型かそれ以上の大きさのクリーチャーは足留め袋に影響されない。飛行しているクリーチャーは床に貼りつくことはないが、DC15 の反応セーブに失敗すると（飛行に翼を使うなら）飛行できなくなり、地面に落ちる。足留め袋は水中で機能しない。

床に接着された（または飛行できない）クリーチャーは DC17 の【筋力】判定に成功するか、斬撃武器で粘体に 15 ポイントのダメージを与えることで自由になれる。自身から粘体をこすり落とそうとしたり、他のクリーチャーがそれを手伝ったりするには攻撃ロールは必要ない。粘体には自動的に命中し、どれだけこすり取れたかを確認するためにダメージ・ロールを行なう。自由になったクリーチャーは半分の速度で移動できる（飛行を含む）。絡みつかった状態のクリーチャーが呪文を発動しようとする場合、DC15＋呪文レベルの精神集中判定に成功しなければ呪文を発動できない。粘体は 2d4 ラウンドの後にもろくなり、ひび割れ砕け、その効果を失う。貼りついたクリーチャーにユニヴァーサル・ソルヴェントを使用すれば、錬金術の粘体は即座に溶ける。このアイテムの製作は DC25 の〈製作：錬金術〉判定である。

雷石 Thunderstone

市価 30gp；重量 1 ポンド

射程単位 20 フィートの遠隔武器としてこの石を投擲できる。この石が硬い表面にぶつかったとき（または強く叩かれたとき）、耳をつんざくような爆発音を響かせる。これは〔音波〕攻撃として扱い、半径 10 フィート拡散以内の全てのクリーチャーは、DC15 の頑健セーブに成功しなければ 1 時間聴覚喪失状態になる。聴覚喪失状態のクリーチャーは明らかな影響に加え、イニシアチブ判定に－4 のペナルティと、音声要素を持つ呪文を発動するときに 20% の確率で失敗して呪文を失う可能性がある。

特定の目標に命中させる必要はなく、単に 5 フィート平方の特定のマスを狙うことができる。目標のマスの AC は 5 とみなす。このアイテムの製作は DC25 の〈製作：錬金術〉判定である。

毒 POISONS

毒は生きているクリーチャーの肉体が持つあるべき機能を阻害し、傷や死をもたらす物体で、一般にほんのわずかな量で効果を示す。毒の目標はセーヴィング・スローに成功することで抵抗することができる。毒はディレイ・ポイズンやニュートライズ・ポイズンのような呪文で効果を遅らせたり治療したりすることもできる。毒には4分類に別れ、目標にどのように到達するかによって接触、摂取、吸入、致傷に分けられる。

接触：これらの毒は、クリーチャーの生身の肌に触れたときに作用する。この種の毒は致傷毒として用いることができる。接触毒は、通常、1分の潜伏期間と1分の頻度を持っている。

摂取：これらの毒は、毒を飲食したクリーチャーに作用する。摂取毒はたいいてい10分の潜伏期間と1分の頻度を持つ。

吸入：これらの毒は、このような毒を含むエリアに入ったクリーチャーに作用する。ほとんどの吸入毒は1服当たり10フィート立法の体積を満たす。毒の中にいる間、それを吸い込まないように息を止めることができる。息を止めている間は50%の確率で、毒に対する頑健セーブを行わずに済む。息を止めることと、窒息に関する記述は環境を参照のこと。呼吸をする代わりに息を止めている間に息を止め続けるために行う【耐久力】判定に失敗すると、呼吸を再開する（範囲内にいるならば吸引毒の効果の目標となる）まで窒息し始める。

致傷：これらの毒は主に、この毒を持つクリーチャーの攻撃が毒に覆われた武器を通して身体に入り込む。致傷毒はたいいてい潜伏期間がなく、頻度は1ラウンドである。

毒の適用 APPLYING POISON

武器やその他の物体に塗布された毒1服分は、目標1体にのみ効果を及ぼす。毒の塗られた武器や物体は、（目標に触れる前にぬぐい取られるか）武器が命中したり物体に誰かが触れるまで毒を帯びたままである。

毒を武器に塗る、あるいは単純に毒を使用することは標準アクションである。キャラクターは毒を使用するのに5%の確率で自分自身を毒に晒してしまう可能性があり、その毒に対して普通に抵抗しなければならないことがある。この場合、毒は消費されない。キャラクターが毒を仕込んだ武器で攻撃するときはずっと、攻撃ロールで出目1をロールすると、自分が使用していた毒に冒される。武器がクリーチャーに命中するか使用者によって触れた場合、毒は消費される。キャラクターが（アサシン上級クラスやアルケミスト標準クラスのように）毒の使用クラス能力を持っていれば、偶然に自分自身に毒を受けてしまうようなことはない。

毒の複数服用 MULTIPLE DOSES OF POISON

他の災厄と違って、同じ毒は累積する。すなわち毒のDCと持続時間は有効な服用を組み合わせることになる。

毒に対する最初のセーヴィング・スローは毒が累積するかどうかを意味する——その毒は君に効果を及ぼさず、その後の毒は独立に扱われる。同様に、（セーブに成功したり毒の持続時間が経過するなど）毒が治療されたり進行しきったなら、累積は生じない。しかし同じ種類の毒で再度攻撃を受けた際に君の体内に残る毒が未だ有効で、君が新しい毒に対する最初のセーブに失敗したなら、その毒は累積する。累積には、毒の進行が完了するまで持続する2つの効果がある。

持続時間の増加：毒の持続時間は頻度項に掲載された値の半分だけ増加する。

DCの増加：毒の持続時間（訳注：おそらくDCの誤植）は+2だけ増加する。

これらの増加は累積する（3度目の毒は頻度項の持続時間の半分だけ増加し、DCも+2だけ増加する、といったように）。同じ毒の影響を何服分も受けた場合、君は頻度項で要求された時に毒の服用毎に1回のセーブを行うのではなく、この通常より高いDCで1回だけセーヴィング・スロー

を行うだけでよい。

毒を複数服用しても、毒の治療項は変化しない。治療項に記載された条件を満たせば、この毒の全ての服用が終了する。

致傷や接触によって引き起こされる毒は一度に1服以上与えることができない（武器に塗布された毒はぬぐい去るか攻撃が成功するまで持続するからだ）。吸入毒は同時に複数用いることができる。

（グリーンブラッド・オイルをダガーに塗り、中型スパイダー毒をショート・ソードに塗ったアサシンなどによる）異なる毒を服用しても累積しない——それらの効果はそれぞれ別に管理する。

例：ファイターが3体の中型スパイダー（噛み付き攻撃が命中すると中型スパイダー毒で冒す）に遭遇している。通常、中型スパイダー毒の頻度は4ラウンドでDCは14である。最初のラウンド、スパイダー3体全てが噛み付き攻撃を命中させ、ファイターは3回のセーブ全てに失敗した。2服目と3服目はそれぞれ合計持続時間を2ラウンド（頻度4ラウンドの半分）だけ、セーブDCを+2だけ増加させる。それにより合計持続時間は8ラウンド（4+2+2）、DCは18（14+2+2）となる。幸い、中型スパイダー毒はたった1回のセーブに成功すれば治療される。これは一度に3服分と戦っているこのファイターであっても例外ではない。

例：今回、このファイターは中型スパイダー毒に対して最初のセーブを2回行い、1服のみが体内で効果を表している。彼は自分のターンでセーブに失敗した。スパイダーらのターンにおいて2体の噛み付き攻撃が命中し、彼は両方のセーブに失敗した。これにより時速時間は8ラウンドとなりDCは18になった。これはちょうど、同じラウンドで3つのセーブに失敗したものと同様である。

毒の製作 CRAFTING POISON

君は〈製作：錬金術〉技能を用いて毒を作成することができる。毒を作成するためのDCはその頑健セーブDCに等しい。毒の作成中に〈製作〉技能判定で出目1をロールすると、君はその毒に冒される。このことによって毒は消費されない。君が毒の使用クラス特徴を持つ場合、毒を使用する際に誤って自分を毒に冒す危険はない。

次ページに掲載される毒の例は、待ちで一般に使用できるありふれた毒の類である。もちろん、ほとんどの都市には毒の売り買いや製作に関する法律がある。

Ultimate Equipment

毒

毒	種類	頑健 DC	潜伏期間	頻度	効果	治療	市価
ブラック・ロータス抽出液	接触	20	1 分	1／ラウンド (6 ラウンド)	1d6【耐】	セーブ 2 回	4,500gp
ドラゴンの胆汁	接触	26	—	1／ラウンド (6 ラウンド)	1d3【筋】	—	1,500gp
マリスの根のペースト	接触	16	1 分	1／分 (6 分)	1d2【敏】	セーブ 1 回	250gp
ニサリット	接触	13	1 分	1／分 (6 分)	1d3【耐】	セーブ 1 回	650gp
サソーヌの葉の残滓	接触	16	1 分	1／分 (6 分)	2d12hp／1【耐】	セーブ 1 回	300gp
死の涙	接触	22	1 分	1／分 (6 分)	1d6【耐】 および麻痺状態 1 分	—	6,500gp
トリアネフの根	接触	16	1 分	1／分 (6 分)	1d3【敏】	セーブ 1 回	400gp
ヒ素	摂取	13	10 分	1／分 (4 分)	1d2【耐】	セーブ 1 回	120gp
ベラドンナ	摂取	14	10 分	1／分 (6 分)	1d2【筋】、本文参照	セーブ 1 回	100gp
ダーク・リーヴァーの粉末	摂取	18	10 分	1／分 (6 分)	1d3【耐】 および 1【筋】	セーブ 2 回	800gp
ヘムロック	摂取	18	10 分	1／分 (6 分)	1d6【敏】、本文参照	セーブ 2 回	2,500gp
イド苔	摂取	14	10 分	1／分 (6 分)	1d3【知】	セーブ 1 回	125gp
藍色の夢	摂取	13	10 分	1／分 (6 分)	1d3【判】	セーブ 2 回	150gp
王の眠り	摂取	19	1 日	1／日	1【耐】 吸収	セーブ 2 回	5,000gp
リッチ・ダスト	摂取	17	10 分	1／分 (6 分)	1d3【耐】	セーブ 2 回	400gp
ダギットのオイル	摂取	15	1 分	—	気絶状態 1d3 時間	セーブ 1 回	90gp
縞模様のキノコ	摂取	11	10 分	1／分 (4 分)	1d3【判】 および 1【知】	セーブ 1 回	180gp
沼棲み預言者の毒	摂取	18	10 分	1／分 (3 分)	1d4【判】／1d2【判】 および混乱状態 1 分	セーブ 2 回	400gp
トリカブト	摂取	16	10 分	1／分 (6 分)	1d3【耐】	セーブ 1 回	500gp
蒼百合の花粉	吸入	15	—	1／分 (2 分)	吐き気がする状態 1 分／麻痺状態 2d4 時間	セーブ 1 回	1,500gp
オーサー焼香	吸入	18	—	1／ラウンド (6 ラウンド)	1【耐】 吸収／1d3【耐】	セーブ 2 回	2,100gp
狂気の霧	吸入	15	—	1／ラウンド (6 ラウンド)	1d3【判】	セーブ 1 回	1,500gp
悪夢の水蒸気	吸入	20	—	1／ラウンド (6 ラウンド)	1【判】 および混乱状態 1 ラウンド	セーブ 2 回	1,800gp
アンゴル・ダスト	吸入	15	—	1／ラウンド (4 ラウンド)	1【魅】 吸収／1d2【魅】	セーブ 1 回	1,000gp
ブラック・アダーの毒	致傷	11	—	1／ラウンド (6 ラウンド)	1d2【耐】	セーブ 1 回	120gp
アカネグサ	致傷	12	1 ラウンド	1／ラウンド (4 ラウンド)	1【耐】 および 1【判】 および混乱状態 1 ラウンド	セーブ 1 回	100gp
ブルー・フィニス	致傷	14	—	1／ラウンド (2 ラウンド)	1【耐】／気絶状態 1d3 時間	セーブ 1 回	120gp
デスブレード	致傷	20	—	1／ラウンド (6 ラウンド)	1d3【耐】	セーブ 2 回	1,800gp
ドラウの毒	致傷	13	—	1／分 (2 分)	気絶状態 1 分／2d4 時間	セーブ 1 回	75gp
ジャイアント・ワスプの毒	致傷	18	—	1／ラウンド (6 ラウンド)	1d2【敏】	セーブ 1 回	210gp
グリーンブラッド・オイル	致傷	13	—	1／ラウンド (4 ラウンド)	1【耐】	セーブ 1 回	100gp
大型スコビオン毒	致傷	17	—	1／ラウンド (6 ラウンド)	1d2【筋】	セーブ 1 回	200gp
中型スパイダー毒	致傷	14	—	1／ラウンド (4 ラウンド)	1d2【筋】	セーブ 1 回	150gp
パープル・ワームの毒	致傷	24	—	1／ラウンド (6 ラウンド)	1d3【筋】	セーブ 2 回	700gp
シャドウ・エッセンス	致傷	17	—	1／ラウンド (6 ラウンド)	1【筋】 吸収／1d2【筋】	セーブ 1 回	250gp
小型センチビード毒	致傷	11	—	1／ラウンド (4 ラウンド)	1【敏】	セーブ 1 回	90gp
ワイヴァーンの毒	致傷	17	—	1／ラウンド (6 ラウンド)	1d4【耐】	セーブ 2 回	3,000gp

魔法の武器と防具 *MAGIC ARMS AND ARMOR*

鎧や盾に付与できる魔法の特殊能力の膨大な選択肢はこちら。ハーストリング鎧に動物の相棒、使い魔、乗騎を魔法の力で持ち運ぼう。デフィアント鎧で君が何より嫌いなクリーチャー種別から身を守ろう。本項には、特定の魔法の鎧と盾が大量に掲載されたカタログも掲載されている。その後には武器の時間。もう一度特殊能力から掲載されている。君が視認困難を得ながら攻撃する能力があってハートシーカー武器を手にとることができるなら、何故単なる+1 ロングソードで妥協するのだろうか？ 最後には特定の魔法の武器の詰め合わせの登場だ。

武器の特殊能力 WEAPON SPECIAL ABILITIES

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。

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。

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だと判る。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。

硬度とヒット・ポイント：魔法の武器の強化ボーナス+1ごとに硬度への+2とヒット・ポイントへの+10を加える。

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のと同じの方法をとればよい——つまりその武器を振るえば（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。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。

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なら特に何もなし。

魔法の武器 MAGIC WEAPONS

d%	劣った下級の武器
01～80	+1武器
81～100	劣った下級の特定の武器

d%	優れた下級の武器
01～26	+1武器
27～53	+2武器
54～80	+1武器、さらに1個の+1特殊能力*
81～100	優れた下級の特定の武器

d%	劣った中級の武器
01～10	+1武器
11～20	+2武器
21～32	+3武器
33～44	+1武器、さらに1個の+1特殊能力*
45～56	+1武器、さらに2個の+1特殊能力*
57～68	+1武器、さらに1個の+2特殊能力*
69～80	+2武器、さらに1個の+1特殊能力*
81～100	劣った中級の特定の武器

d%	優れた中級の武器
01～10	+2武器
11～22	+3武器
23～32	+1武器、さらに1個の+1特殊能力*
33～44	+1武器、さらに1個の+2特殊能力*
45～56	+2武器、さらに1個の+1特殊能力*
57～68	+2武器、さらに1個の+2特殊能力*
69～80	+3武器、さらに1個の+1特殊能力*
81～100	優れた中級の特定の武器

d%	劣った上級の武器
01～10	+3武器
11～22	+4武器
23～32	+1武器、さらに1個の+2特殊能力*
33～44	+1武器、さらに1個の+3特殊能力*
45～56	+2武器、さらに1個の+2特殊能力*
57～68	+3武器、さらに1個の+1特殊能力*
69～80	+4武器、さらに1個の+1特殊能力*
81～100	劣った上級の特定の武器

d%	優れた上級の武器
01～10	+4武器
11～20	+5武器
21～30	+4武器、さらに1個の+1特殊能力*
31～38	+4武器、さらに1個の+2特殊能力*
39～46	+4武器、さらに1個の+3特殊能力*
47～51	+4武器、さらに1個の+4特殊能力*
52～59	+5武器、さらに1個の+1特殊能力*
60～67	+5武器、さらに1個の+2特殊能力*
68～71	+5武器、さらに1個の+3特殊能力*
72～74	+5武器、さらに1個の+4特殊能力*
75～77	+5武器、さらに1個の+4特殊能力および1個の+1特殊能力*
78～80	+5武器、さらに1個の+3特殊能力および1個の+2特殊能力*
81～100	優れた上級の特定の武器

* 近接武器の特殊能力については近接武器の特殊能力表を、遠隔武器の特殊能力については遠隔武器の特殊能力表を、矢弾の特殊能力については矢弾の特殊能力表を参照すること。

近接武器の特殊能力 MELEE WEAPON SPECIAL ABILITIES

d%	+1武器の特殊能力	基本価格修正値 ¹
01	インパーヴィアス	+3,000gp
02	グラマード	+4,000gp
03	アライング	+1ボーナス
04～08	ベイン	+1ボーナス
09	ベネヴォレント	+1ボーナス
10	コールド	+1ボーナス
11～12	コンダクティヴ	+1ボーナス
13～16	コロージヴ	+1ボーナス
17	カウンタリング	+1ボーナス
18	コレイジャス	+1ボーナス
19	クルーエル	+1ボーナス
20～21	カニング	+1ボーナス
22	デッドリー	+1ボーナス
23～26	ディフェンディング	+1ボーナス
27	ディスペリング	+1ボーナス
28～33	フレイミング	+1ボーナス
34～39	フロスト	+1ボーナス
40～41	フューリアス	+1ボーナス
42～45	ゴースト・タッチ	+1ボーナス

Ultimate Equipment

d%	+ 1 武器の特殊能力	基本価格修正値 ¹
46 ~ 47	グレイフレイルム	+ 1 ボーナス
48	グラウンディング	+ 1 ボーナス
49	ガーディアン	+ 1 ボーナス
50	ハートシーカー	+ 1 ボーナス
51 ~ 52	ハンツマン	+ 1 ボーナス
53 ~ 54	ジュリスト	+ 1 ボーナス
55 ~ 59	キーン ³	+ 1 ボーナス
60 ~ 61	キ・フォーカス	+ 1 ボーナス
62	リムニング	+ 1 ボーナス
63 ~ 64	メナシグ	+ 1 ボーナス
65	マーシフル	+ 1 ボーナス
66 ~ 68	マイティ・クリーヴィング	+ 1 ボーナス
69	ミメティック	+ 1 ボーナス
70	ニュートライジング	+ 1 ボーナス
71	オーミナス	+ 1 ボーナス
72	ブレイナー	+ 1 ボーナス
73	クウェンチング	+ 1 ボーナス
74	シーボーン	+ 1 ボーナス
75 ~ 80	ショック	+ 1 ボーナス
81 ~ 85	スベル・ストアリング	+ 1 ボーナス
86	ソーウィング	+ 1 ボーナス
87 ~ 91	スローイング	+ 1 ボーナス
92 ~ 96	サンダリング	+ 1 ボーナス
97	ヴァリアント	+ 1 ボーナス
98 ~ 100	ヴィシヤス	+ 1 ボーナス

d%	+ 2 武器の特殊能力	基本価格修正値 ¹
01	アドヴァンシング	+ 2 ボーナス
02 ~ 10	アナーキック	+ 2 ボーナス
11 ~ 19	アンカリング	+ 2 ボーナス
20	アクシオマティック	+ 2 ボーナス
21 ~ 27	コロシヴ・バースト	+ 2 ボーナス
28	ディファイアント	+ 2 ボーナス
29	ディスベリング・バースト	+ 2 ボーナス
30 ~ 38	ディスラプション ²	+ 2 ボーナス
39 ~ 47	フレイミング・バースト	+ 2 ボーナス
48	フューリィボーン	+ 2 ボーナス
49	グローリアス	+ 2 ボーナス
50 ~ 58	ホーリィ	+ 2 ボーナス
59 ~ 67	アイシー・バースト	+ 2 ボーナス
68	イグナイティング	+ 2 ボーナス
69	インバクト ³	+ 2 ボーナス
70	インヴィゴレイティング	+ 2 ボーナス
71	キ・インテンシファイ	+ 2 ボーナス
72	ライフサージ	+ 2 ボーナス
73	ニゲイティング	+ 2 ボーナス
74	フェイズ・ロッキング	+ 2 ボーナス
75 ~ 83	ショッキング・バースト	+ 2 ボーナス
84	ストーキング	+ 2 ボーナス
85 ~ 91	アンホーリィ	+ 2 ボーナス
92 ~ 100	ウーディング	+ 2 ボーナス

d%	+ 3 武器の特殊能力	基本価格修正値 ¹
01 ~ 20	ナリファイニング	+ 3 ボーナス
21 ~ 40	リポジショニング	+ 3 ボーナス
41 ~ 80	スピード	+ 3 ボーナス
81 ~ 100	スベルステイーリング	+ 3 ボーナス

d%	+ 4 または + 5 武器の特殊能力	基本価格修正値 ¹
01 ~ 40	ブリリアント・エナジー	+ 4 ボーナス
41 ~ 80	ダンシング	+ 4 ボーナス
81 ~ 90	ヴォーパル ³	+ 5 ボーナス
91 ~ 95	トランスフォーマティブ	+ 10,000gp
96 ~ 100	デュエリング	+ 14,000gp

¹ 市価の合計を決定するにはボーナスによる武器の価格表の強化ボーナスを加えること。

² 打撃武器のみ。

³ 刺突武器または新撃武器のみ（ヴォーパルについては新撃のみ）。

⁴ この特殊能力は軽い近接武器には適用できない。

武器のボーナス	基本価格 ¹
+ 8 ²	128,000gp
+ 9 ²	162,000gp
+ 10 ²	200,000gp

¹ 矢弾に関しては、この市価はアロー、ボルト、ブリット、あるいは火器の矢弾 50 個分である。

² ある武器が + 5 よりも大きな強化ボーナスを持つことはできない。

これらの行は特殊能力を加えるときに市価を決定するために使用すること。

遠隔武器の特殊能力 RANGED WEAPON SPECIAL ABILITIES

d%	+ 1 武器の特殊能力	基本価格修正値 ¹
01	アダプティヴ ²	+ 1,000gp
02	インパーヴィアス	+ 3,000gp
03	グラマード	+ 4,000gp
04 ~ 06	アライング	+ 1 ボーナス
07 ~ 15	ベイン ³	+ 1 ボーナス
16	コールド	+ 1 ボーナス
17 ~ 19	コンダクティヴ	+ 1 ボーナス
20	コンサーヴィング ⁴	+ 1 ボーナス
21 ~ 24	コロシヴ ³	+ 1 ボーナス
25	クルーエル	+ 1 ボーナス
26 ~ 28	カニング	+ 1 ボーナス
29 ~ 36	ディスタンス	+ 1 ボーナス
37 ~ 45	フレイミング ³	+ 1 ボーナス
46 ~ 54	フロスト ³	+ 1 ボーナス
55 ~ 58	ハンツマン	+ 1 ボーナス
59 ~ 62	ジュリスト	+ 1 ボーナス
63	リムニング	+ 1 ボーナス
64	ラッキー ⁵	+ 1 ボーナス
65 ~ 66	マーシフル ³	+ 1 ボーナス
67	ブレイナー	+ 1 ボーナス
68	リライアブル ⁵	+ 1 ボーナス
69 ~ 76	リターニング ⁶	+ 1 ボーナス
77 ~ 84	シーキング	+ 1 ボーナス
85 ~ 92	ショック ³	+ 1 ボーナス
93 ~ 100	サンダリング ³	+ 1 ボーナス

d%	+ 2 武器の特殊能力	基本価格修正値 ¹
01 ~ 10	アナーキック ³	+ 2 ボーナス
11 ~ 13	アンカリング ⁶	+ 2 ボーナス
14 ~ 23	アクシオマティック ³	+ 2 ボーナス
24 ~ 31	コロシヴ・バースト ³	+ 2 ボーナス
32 ~ 34	レッサー・デジネイティング ³	+ 2 ボーナス
35 ~ 37	エンドレス・アミュニション ⁷	+ 2 ボーナス
38 ~ 48	フレイミング・バースト ³	+ 2 ボーナス
49 ~ 58	ホーリィ ³	+ 2 ボーナス
59 ~ 69	アイシー・バースト ³	+ 2 ボーナス
70 ~ 73	イグナイティング ³	+ 2 ボーナス
74 ~ 76	フェイズ・ロッキング ³	+ 2 ボーナス
77 ~ 86	ショッキング・バースト ³	+ 2 ボーナス
87 ~ 90	ストーキング	+ 2 ボーナス
91 ~ 100	アンホーリィ ³	+ 2 ボーナス

d%	+ 3 武器の特殊能力	基本価格修正値 ¹
01 ~ 25	グレート・ラッキー ⁵	+ 3 ボーナス
26 ~ 45	グレート・リライアブル ⁵	+ 3 ボーナス
46 ~ 85	スピード	+ 3 ボーナス
86 ~ 94	ブリリアント・エナジー ³	+ 4 ボーナス
95 ~ 96	グレート・デジネイティング	+ 4 ボーナス
97 ~ 98	ニブル・ショット	+ 4 ボーナス
99 ~ 100	セカンド・チャンス ³	+ 4 ボーナス

¹ 市価の合計を決定するにはボーナスによる武器の価格表の強化ボーナスを加えること。

² ボウのみがこの能力を持つことができる（アダプティヴについてはコンボジット・ボウのみ）。

³ この能力を持つ射出武器はその矢弾にこの能力を付与する。

⁴ 火器はこの特殊能力を持つことはできない。

⁵ 火器のみがこの特殊能力を持つことができる。

⁶ 投擲遠隔武器のみがこの特殊能力を持つことができる。

⁷ ボウおよびクロスボウのみがこの特殊能力を持つことができる。

ボーナスによる武器の価格 WEAPON PRICING BY BONUS

武器のボーナス	基本価格 ¹
+ 1	2,000gp
+ 2	8,000gp
+ 3	18,000gp
+ 4	32,000gp
+ 5	50,000gp
+ 6 ²	72,000gp
+ 7 ²	98,000gp

矢弾の特殊能力 Ammunition Special Abilities

d%	+ 1 矢弾の特殊能力	基本価格修正値 ¹
01 ~ 05	ドライ・ロード ²	+ 1,500gp
06 ~ 16	ベイン	+ 1 ボーナス
17	コンダクティヴ	+ 1 ボーナス
18 ~ 28	コロシヴ	+ 1 ボーナス
29	クルーエル	+ 1 ボーナス
30	カニング	+ 1 ボーナス
31 ~ 43	フレイミング	+ 1 ボーナス
44 ~ 56	フロスト	+ 1 ボーナス

Ultimate Equipment

d%	+ 1 矢弾の特殊能力	基本価格修正値 ¹
57 ~ 64	ゴースト・タッチ	+ 1 ボーナス
65	リムニング	+ 1 ボーナス
66 ~ 67	マーシフル	+ 1 ボーナス
68	ブレイナー	+ 1 ボーナス
69 ~ 73	シーキング	+ 1 ボーナス
74 ~ 86	ショック	+ 1 ボーナス
87 ~ 100	サンダリング	+ 1 ボーナス
d%	+ 2 矢弾の特殊能力	基本価格修正値 ¹
01 ~ 10	アナークック	+ 2 ボーナス
11 ~ 20	アクシオマティック	+ 2 ボーナス
21 ~ 30	コロシヴ・バースト	+ 2 ボーナス
31 ~ 33	レッサー・デジネイティング	+ 2 ボーナス
34 ~ 45	フレイミング・バースト	+ 2 ボーナス
46 ~ 55	ホーリー	+ 2 ボーナス
56 ~ 67	アイシー・バースト	+ 2 ボーナス
68 ~ 70	イグナイティング	+ 2 ボーナス
71 ~ 80	フェイス・ロッキング	+ 2 ボーナス
81 ~ 90	ショッキング・バースト	+ 2 ボーナス
91 ~ 100	アンホーリー	+ 2 ボーナス
d%	+ 4 矢弾の特殊能力	基本価格修正値 ¹
01 ~ 66	ブリリアント・エナジー	+ 4 ボーナス
67 ~ 00	グレーター・デジネイティング	+ 4 ボーナス

¹ 市価の合計を決定するにはボーナスによる武器の価格表の強化ボーナスを加えること。
² この特殊能力は火器の錬金術カートリッジあるいは金属カートリッジにのみ適用できる。

魔法の武器の特殊能力の説明 Magic Weapon Special Ability Descriptions

特殊能力を備える武器は最低でも + 1 の強化ボーナスも持っている必要がある。

アイシー・バースト

(Icy Burst / 冷気爆砕)

市価 + 2 ボーナス；オーラ 中程度・力術；術者レベル 10 レベル；重量 —

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。この冷気が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。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。

作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、チル・メタルあるいはアイス・ストーム

アクシオマティック

(Axiomatic / 摂理)

市価 + 2 ボーナス；オーラ 中程度・力術；術者レベル 7 レベル；重量 —

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 (Core Rulebook 562 ページ) が 1 レベル付いてしまう。負のレベルはこの武器を手に行っ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うことはできない。

作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、オーダーズ・ラス、作成者は秩序でなければならない

アダプティヴ

(Adaptive / 適応)

市価 + 1,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 1 レベル；重量 —

この能力はコンボジット・ボウにのみ加えることができる。アダプティヴ・ボウは使い手の筋力に応じて、その使用者の【筋力】ボーナスに等しい【筋力】等級を持つボウとして機能する。使用者は望むならより小さな【筋力】ボーナスで射撃する（そして、より少ないダメージを出す）ことができる。

作成条件

コスト + 500gp

《魔法の武器防具作成》、ウォーブ・ウッド

アドヴァンシング

(Advancing / 前進)

市価 + 2 ボーナス；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 —

この能力は近接武器にのみ加えることができる。ラウンドごとに 1 回、アドヴァンシング武器による近接攻撃でクリーチャーにダメージを与えたとき、使用者はその攻撃後の自身のターンの終了までに、即行アクションとして 5 フィート・ステップを行うことができる。この移動は使用者の移動能力あるいはそのラウンドの前か後に 5 フィート・ステップを行ったものとは見えないが、この能力の使用により使用者の次のターンの開始時まですべての攻撃ロールに - 2 のペナルティが課される。この能力は攻撃の一部として移動を行うことができる他の何らかの能力あるいは効果と組み合わせることはできない。

作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、フェザー・ステップ (Advanced Player's Guide)

アナークック

(Anarchic / 無秩序)

市価 + 2 ボーナス；オーラ 中程度・力術；術者レベル 7 レベル；重量 —

アナーク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 (Core Rulebook 562 ページ) が 1 レベル付いてしまう。負のレベルはこの武器を手に行っ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うことはできない。

作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ケイオス・ハンマー、作成者は混沌でなければならない

Ultimate Equipment

アライング

(Allying / 提携)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 微弱・変成術; 術者レベル 5 レベル; 重量 —

アライング武器の使用者は、武器の強化ボーナスを仲間が使用している武器 1 つに転送することができる。使用者と効果を受ける仲間との間には視線が通っていないなければならない。使用者のターンに武器を使用する前にフリー・アクションを使用することで、使用者はこの武器の強化ボーナスを移動させる値を選択する。このボーナスはアライング武器の使用者の次のターンまで、仲間の武器に効果を及ぼす。アライング武器からの強化ボーナスは（もしあったとしても）仲間の武器の強化ボーナスと累積しない。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、マジック・ウェポン

アンカリング

(Anchoring / 係留)

市価 + 2 ボーナス; オーラ 中程度・変成術; 術者レベル 10 レベル; 重量 —

この特殊能力は近接武器あるいは投擲武器にのみ加えることができる。アンカリング武器は目標をその場に釘付けにし、移動することを防ぐことができる。1 回の即行アクションとして、この武器はイム・ヴァブル・ロッドのように機能して、空間中の一点に位置を固定することができる。この能力は使用者がクリーチャーにアンカリング武器を使用した近接攻撃を命中させたときにも使用することができる。これにより目標は武器に繋ぎ止められ、武器から離れて移動することを妨げられる。目標は絡みつかれた状態あるいは麻痺状態になるわけではない；単に、まずその武器を破壊してからでなければその場から移動ができない、あるいは武器を伴って 10 フィートまで移動するために 1 回の全ラウンド・アクションとして DC30 の【筋力】判定に成功しなければならない。クリーチャーを繋ぎ止めている間、アンカリング武器は動かないままであり、攻撃に使用することはできない。アンカリング武器はエレメンタル、粘体、およびガス状あるいは液状の形態のクリーチャーを含む不定形のクリーチャーには何の効果もない。また、その武器がゴースト・タッチ 特殊能力を併せ持つのではない限り、非実体のクリーチャーを繋ぎ止めることもできない。

作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、レヴィテート

アンホーリィ

(Unholy / 邪なる)

市価 + 2 ボーナス; オーラ 中程度・力術; 術者レベル 7 レベル; 重量 —

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行っ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しようが、この負のレベルをなくしてしまうことはできない。

作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、アンホーリィ・ブライト、作成者は悪でなければ

ならない

イグナイティング

(Igniting / 着火)

市価 + 2 ボーナス; オーラ 強力・力術; 術者レベル 12 レベル; 重量 —

イグナイティング武器はクリティカル・ヒットを成功させた打撃によって目標に着火（『Core Rulebook』P.444）を起こすこともできる フレイミング 武器として機能する。目標は着火を避けるためのセーヴィング・スローを行うことはできないが、自身のラウンドごとに消火のためのセーヴィング・スローを行うことができる。敵に火をつけるためには フレイミング 能力を起動していなければならない。

作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、フレイム・ブレード、フレイム・ストライク、あるいはファイアーボール

インヴィゴレイティング

(Invigorating / 奮起)

市価 + 2 ボーナス; オーラ 微弱・心術; 術者レベル 5 レベル; 重量 —

この能力は近接武器にのみ加えることができる。この武器による攻撃で生きている敵を倒すと（殺すか、ヒット・ポイントを負数に低下させる）、この武器は使用者に活力を注ぎ込む。使用者が疲労状態の場合、武器は疲労を除去する。過労状態の場合、使用者は代わりに疲労状態になる。過労状態でも疲労状態でもない場合、使用者は次の自身のターンの終了時まで、攻撃ロールへの + 2 の士気ボーナスと、保有するすべての移動モードへの + 10 フィートの強化ボーナスを得る。

作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、グッド・ホープ

インパーヴィアス

(Impervious / 不壊)

市価 + 3,000gp; オーラ 中程度・変成術; 術者レベル 7 レベル; 重量 —

インパーヴィアス武器はダメージや腐敗から免れている。魔法的あるいは超常的手段によってでさえ、金属製の武器は錆びず、木製の武器は腐敗したり曲がらない。インパーヴィアス武器はその強化ボーナスごとに、硬度とヒット・ポイントに通常の 2 倍のボーナスを得る。インパーヴィアス武器の破壊 DC、およびインパーヴィアス武器に対する武器破壊の戦技に対する使用者の戦技防御値は、それぞれ武器の強化ボーナスの 2 倍に等しいボーナスを得る。

作成条件

コスト + 1,500gp

《魔法の武器防具作成》、ファブリケイト、メイク・ホウル

インパクト

(Impact / 衝撃)

市価 + 2 ボーナス; オーラ 中程度・変成術; 術者レベル 9 レベル; 重量 —

この特殊能力は軽い武器ではない近接武器にのみ加えることができる。インパクト武器は打撃時に強力な運動量的衝撃を加え、その武器が 1 段階大きなサイズであるかのようにダメージを与える。加えて、この武器の使

Ultimate Equipment

用中に使用者が試みるあらゆる突き飛ばしの戦技には、武器の強化ボーナスに等しいボーナスが得られる；これにより《突き飛ばし打撃》、《盾のぶちかまし》、あるいは《突き落とし》のように、武器を使用したものだけでなくすべての突き飛ばしの試みが強化される。

作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ブルズ・ストレンクス、リード・ブレイズ (Advanced Player's Guide)、ライチャス・マイトあるいはジャイアント・フォーム I

ヴァリアント

(Valiant / 勇壮)

市価 + 1 ボーナス；オーラ 微弱・占術；術者レベル 5 レベル；重量 —

この特殊能力は近接武器にのみ加えることができる。ヴァリアント武器を装備したキャヴァリアーがその“挑戦”能力で敵を目標に定めると、ヴァリアント武器はその敵に対して追加で 1d6 ポイントのダメージを与える。使用者は挑戦した敵の武器への武器落としまたは武器破壊を行うための戦技判定に + 2 のボーナス、さらにその敵による武器落としおよび武器破壊攻撃に対する CMD に + 4 のボーナスを得る。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、トゥルー・ストライク

ヴィシャス

(Vicious / 反動)

市価 + 1 ボーナス；オーラ 中程度・死霊術；術者レベル 9 レベル；重量 —

この特殊能力は近接武器にのみ適用される。ヴィシャ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。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、エナヴェイション

ウーンディング

(Wounding / 流血)

市価 + 2 ボーナス；オーラ 中程度・力術；術者レベル 10 レベル；重量 —

この特殊能力は近接武器にのみ適用される。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。

作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ブリード

ヴォーパル

(Vorpal / 首切り)

市価 + 5 ボーナス；オーラ 強力・死霊術および変成術；術者レベル 18 レベル；重量 —

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のみ適用される。魔法の武器でランダムに作成していて、不適切な武器でこの能力が出た場合、振り直すこと。

作成条件

コスト + 5 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、サークル・オヴ・デス、キーン・エッジ

エンドレス・アミュニション

(Endless Ammunition / 無尽の矢弾)

市価 + 2 ボーナス；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 9 レベル；重量 —

ボウおよびクロスボウはエンドレス・アミュニション武器として作成することができる——火器およびその他の射出武器はできない。エンドレス・アミュニション武器は、つがえるたびに 1 本の非魔法的なアローまたはボルトが魔法によって自発的に生成されるため、武器の使用者は武器に矢弾を装填する必要がない。

使用者が武器にその他の矢弾を装填することを試みる場合、生成されたアローまたはボルトは速やかに消滅し、使用者は通常通りに武器に装填することができる。この能力は武器の装填あるいは発射に必要な時間を減じるわけではない。武器から取り除かれた場合、生成されたアローまたはボルトは消滅する；発射された場合にのみ維持される。通常のボウおよびクロスボウの矢弾と異なり、これらのアローおよびボルトは発射すると常に破壊される。

作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、マイナー・クリエイション

オーミナス

(Ominous / 不吉)

市価 + 1 ボーナス；オーラ 微弱・力術；術者レベル 5 レベル；重量 —

この特殊能力は近接武器にのみ加えることができる。オーミナス武器は振りぬくたびに影のような霧をその後ろにたなびかせ、戦いの中で恐ろしい哀歌を呻かせる。オーミナス武器はその強化ボーナスを使用者によって行われる〈威圧〉判定に加える。加えて、オーミナス武器がクリティカル・ヒットを確定させた際、目標は 1 分間怯え状態になる（意志・無効、DC13）；武器のクリティカル倍率が × 2 よりも大きい場合、この状態は倍率が × 2 を超えるごとに追加で 1 分間持続する。オーミナス武器から怯え状態を得たクリーチャーは、24 時間同じ武器から再びこの状態を得ることはない。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ドゥームあるいはスケアー

Ultimate Equipment

ガーディアン

(Guardian / 守護者)

市価 +1 ボーナス; オーラ 中程度・防御術; 術者レベル 8 レベル; 重量 —

この特殊能力は近接武器にのみ加えることができる。ガーディアン武器は使用者が武器の強化ボーナスの一部または全部を、他のすべてと累積するボーナスとしてセーヴィング・スローに移すことができるようにする。フリー・アクションとして、使用者は武器を使用する前に自身のターンの開始時に、武器の強化ボーナスをどのように配分するかを選択することができる。セーヴィング・スローへのボーナスは使用者の次のターンまで持続する。犠牲にできるのは武器自身の強化ボーナスのみであり、グレーター・マジック・ウェポン呪文などのその他の効果によって提供されるいかなる強化ボーナスも犠牲にできない。しかしながら、そのような効果の合計は依然としてセーヴィング・スローを強化するために割り当てられた量だけ減少する。

武器が ディフェンディング とガーディアンの能力を併せ持つ場合、割り当てられた 1 ポイントの強化ボーナスは、AC とセーヴィング・スローの両方ではなくどちらか一方を増加させる。

作成条件

コスト +1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、レジスタンス

カウンタリング

(Countering / 反撃)

市価 +1 ボーナス; オーラ 微弱・変成術; 術者レベル 5 レベル; 重量 —

カウンタリング武器は自身の使用者に、この武器に行われる武器落しまたは武器破壊の戦技に対する戦技防御値への +2 のボーナスを与える。試みが失敗した場合、使用者は機会攻撃を誘発することなく、即座にその相手に対して同じ戦技を試みることができる。使用者がこの方法で反撃を行う際に、武器落しとしての戦技を失敗することで自身の武器を落としてしまう恐れはない。この能力は攻撃者が使用者の間合い内にいない場合でさえ使用することができる。カウンタリングは近接武器にのみ加えることができる。

作成条件

コスト +1 ボーナス

《迎え討ち》、《魔法の武器防具作成》、キャッツ・グレイス

カニング

(Cunning / 狡猾)

市価 +1 ボーナス; オーラ 中程度・占術; 術者レベル 6 レベル; 重量 —

この特殊能力は使用者が目標に持つ知識を使い、武器に敵の防御の隙間を見つけ出させる。(来訪者の敵に対する〈知識：次元界〉のような) 対象のクリーチャー種別に関連した〈知識〉技能を 5 ランク以上習得しているなら、この武器による攻撃がクリティカル可能状態となった際にいつでも、使用者はクリティカル・ロールに +2 のボーナスを得る。

作成条件

コスト +1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、トゥルー・ストライク

キーン

(Keen / 鋭き刃)

市価 +1 ボーナス; オーラ 中程度・変成術; 術者レベル 10 レベル; 重量 —

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のみ適用される。魔法の武器をランダムに作成している場合に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。

作成条件

コスト +1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、キーン・エッジ

キ・インテンシファイ

(Ki Intensifying / 気激化)

市価 +2 ボーナス; オーラ 強力・変成術; 術者レベル 12 レベル; 重量 —

この武器は使用者の気を放出および増幅し、武器を通じて素手攻撃であるかのように特殊な気の攻撃を使用できるようにする。これらの攻撃にはモンクの気打撃、激震掌、および《朦朧化打撃》特技が含まれる。武器を通して使用される気能力のセーブ DC は、その武器の強化ボーナスの半分だけ増加される(最小 1)。

キ・インテンシファイ武器による打撃が成功すると、使用者は即行アクションとして 1 気ポイントを消費し、フリー・アクションとして機会攻撃を誘発することなく突き飛ばし、武器落とし、位置ずらし、あるいは足払いの戦技を行うことができる。武器攻撃に適用される何らかのボーナスあるいはペナルティはこの戦技判定にも適用される。使用者は選択した戦技の一部として自身のマスから移動することはできない。

近接武器のみがキ・インテンシファイ能力を持つことができる。この能力はアミュレット・オヴ・マイティ・フィストまたは同種の武器ではないアイテムに加えることはできない。キ・フォーカス 能力を持つ武器はキ・インテンシファイに更新することができる。

作成条件

コスト +2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、作成者はモンクでなければならない

キ・フォーカス

(Ki Focus / 気焦点)

市価 +1 ボーナス; オーラ 中程度・変成術; 術者レベル 8 レベル; 重量 —

この特殊能力は近接武器にのみ適用される。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、あたかも素手攻撃を使用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。

作成条件

コスト +1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、作成者はモンクでなければならない

Ultimate Equipment

クウェンチング

(Quenching / 消火)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 微弱・変成術; 術者レベル 5 レベル; 重量 —

この特殊能力は近接武器にのみ加えることができる。クウェンチング武器は中型サイズ以下の非魔法的な火に突き込むとこれを消火する。(火)の副種別のクリーチャーに対して使用すると、この武器は追加で 1d6 ポイントのダメージを与える。クウェンチング武器の使用者は火に基づく効果に対するセーヴィング・スローへの + 2 の技量ボーナスを獲得し、武器自身は [火] ダメージへの完全耐性を持つ。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、チル・メタル

グラウンディング

(Grounding / 接地)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 微弱・変成術; 術者レベル 5 レベル; 重量 —

この特殊能力は近接武器にのみ加えることができる。グラウンディング武器は使用者を害することなく電気を帯びた表面に安全に接触することができる。(風)の副種別のクリーチャーに対して使用すると、この武器は追加で 1d6 ポイントのダメージを与える。グラウンディング武器の使用者は風および電気に基づく効果に対するセーヴィング・スローへの + 2 の技量ボーナスを獲得し、武器自身は [電気] ダメージへの完全耐性を持つ。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ショッキング・ガラス

グラマード

(Glamerd / 衣まがい)

市価 + 4,000gp; オーラ 中程度・幻術; 術者レベル 10 レベル; 重量 —

グラマード武器は命じられると形状を変化させ、同様のサイズの異なる物体の外見を装う。そのように偽装した際でも武器は依然としてすべての特性(重量を含む)を維持しているが、魔法を放射しない。偽装されている間は、ツール・シーイングまたは同種の魔法のみがグラマード武器の本質を明らかにする。グラマード武器を攻撃に使用すると、この特殊能力は 1 分間抑制される。

作成条件

コスト + 2,000gp

《魔法の武器防具作成》、ディスガイズ・セルフ、マジック・オーラ

クルーエル

(Cruel / 残虐)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 微弱・死霊術; 術者レベル 5 レベル; 重量 —

使用者が恐れ状態、怯え状態、あるいは恐慌状態のクリーチャーをクルーエル武器で攻撃すると、そのクリーチャーは 1 ラウンドの間不調状態になる。この武器を使用してクリーチャーを気絶状態にするか殺した場合、使用者は 10 分間持続する 5 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、コーズ・フィアー、デス・ネル

グレイフレイム

(Grayflame / 灰色の炎)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 中程度・変成術; 術者レベル 6 レベル; 重量 —

この武器は正と負のエネルギー放出に反応する。使用者が即行アクションでこの武器を通してエネルギー放出を消費したなら、松明ほどの明るさを放つ奇妙な灰色の炎が点く。これにより武器の強化ボーナスは + 1 増加し、この武器で攻撃したクリーチャーへ(フレイム・ストライクによる信仰の力のように) + 1d6 ダメージを与える。この炎はエネルギー放出を通常通りに使用した際にダメージもしくは回復する d6 ごとに 1 ラウンド持続する。正のエネルギーを込めた場合には炎は銀のような灰色となり、善のクリーチャーはこの武器による追加ダメージに完全耐性を持つ。また、この武器はダメージ減少を考慮する際に善かつ銀製の武器として扱われる。負のエネルギーを込めた場合には炎は灰そのもののようになり、悪のクリーチャーはこの武器による追加ダメージに完全耐性を持つ。また、この武器はダメージ減少を考慮する際に悪かつ冷たい鉄製の武器として扱われる。この特殊能力は近接武器にのみ加えることができる。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、《エネルギー放出の一撃》、アライン・ウェポン

グローリアス

(Glorious / 光輝)

市価 + 2 ボーナス; オーラ 中程度・力術; 術者レベル 5 レベル; 重量 —

グローリアス武器を抜くと、デイルイト呪文相当のまばゆい光が放たれる。使用者はこの光を抑制することはできないが、デイルイトを抑制できる何らかの効果によって一時的に抑制することはできる。グローリアス武器は光り輝き、使用者が近接攻撃を行ういかなるクリーチャーも自動的に使用者の次のターンの開始時まで目が眩んだ状態になる。グローリアス武器がクリティカル・ヒットを確定させた場合、目標は使用者の次のターンの開始時まで盲目状態になる(意志・無効、DC14); 武器のクリティカル倍率が × 2 を超える場合、この盲目状態は × 2 を超えるごとに追加で 1 ラウンド持続する。近接武器のみがグローリアス能力を有することができる。

作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ブラインドネス/デフネス、デイルイト、フレア

ゴースト・タッチ

(Ghost Touch / 触霊)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 中程度・召喚術; 術者レベル 9 レベル; 重量 —

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%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・タッチ武器は實際上、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。この特殊能力は近接武器および矢弾にのみ加えることができる。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ブレイン・シフト

Ultimate Equipment

コールド

(Called／招請される)

市価＋1ボーナス；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル9レベル；重量—

コールド武器は機会攻撃を誘発しない1回の即行アクションとして、その武器が他のクリーチャーに所有されている場合でさえ、使用者の手に瞬間移動させることができる。この能力は最大で100フィートの有効距離を持ち、瞬間移動を遮断する効果はコールド武器の帰還を妨げる。この能力を機能させるには、コールド武器は少なくとも24時間クリーチャーに所有される必要がある。

作成条件

コスト＋1ボーナス

《魔法の武器防具作成》、テレポート

コレイジャス

(Courageous／勇敢)

市価＋1ボーナス；オーラ 微弱・心術；術者レベル3レベル；重量—

この特殊能力は近接武器にのみ加えることができる。コレイジャス武器は戦いの中で使用者の勇気と士気を高める。使用者は[恐怖]に対するセーヴィング・スローに武器の強化ボーナスに等しい士気ボーナスを得る。加えて、使用者が他のいかなる要素から得たいずれの士気ボーナスも、武器の強化ボーナスの半分増加する（最小1）。

作成条件

コスト＋1ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ヒロイズム、リムーヴ・フィアー

コロシヴ

(Corrosive／腐食)

市価＋1ボーナス；オーラ 中程度・力術；術者レベル10レベル；重量—

合言葉を唱え、コロシヴ武器は攻撃が命中すると追加で1d6ポイントの[酸]ダメージを与える酸で濡れる。この酸は使用者を傷つけることはない。この効果は別の合言葉が唱えられるまで持続する。

作成条件

コスト＋1ボーナス

《魔法の武器防具作成》、アシッド・アロー

コロシヴ・バースト

(Corrosive Burst／腐食爆発)

市価＋2ボーナス；オーラ 中程度・力術；術者レベル12レベル；重量—

コロシヴ・バースト武器はクリティカル・ヒットを命中させると強力な酸の爆発を生じさせるコロシヴ武器として機能する。この酸は使用者を傷つけることはない。コロシヴの特殊能力による追加の[酸]ダメージに加え、コロシヴ・バースト武器はクリティカル・ヒットに成功すると追加で1d10ポイントの[酸]ダメージを与える。武器のクリティカル倍率が×3であれば、この代わりに追加で2d10ポイントの[酸]ダメージを与える。クリティカル倍率が×4の場合、追加で3d10ポイントを与える。

コロシヴ能力が起動していない場合でさえ、クリティカル・ヒットに成功すれば追加[酸]ダメージを提供する。

作成条件

コスト＋2ボーナス

《魔法の武器防具作成》、アシッド・アロー

コンサーヴィング

(Conserving／保存)

市価＋1ボーナス；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル7レベル；重量—

この能力は火器に加えることはできない。射出武器のみがコンサーヴィングにすることができる。使用者が遠隔攻撃を外した場合、発射した矢弾は矢筒、容器、あるいはポーチに無傷で瞬間移動する。飛翔の一部として壊れるアローなど、問題の矢弾が単に射出されたという以外の理由で破壊される場合、この特殊能力は機能せず、その矢弾は通常通りに破壊される。瞬間移動を遮断する効果はこの能力の働きを妨げる。

作成条件

コスト＋1ボーナス

《魔法の武器防具作成》、アバンデント・アミュニション (Ultimate Combat)、ディメンジョン・ドア

コンダクティヴ

(Conductive／伝導)

市価＋1ボーナス；オーラ 中程度・死霊術；術者レベル8レベル；重量—

コンダクティヴ武器は対象に命中させるために近接ないし遠隔接触攻撃を必要とする（クレリックの領域能力、ソーサラーの血脈の力、オラクルの神秘による啓示、ウィザードの秘術系統能力のような）擬似呪文能力や超常能力のエネルギを伝達させることができる。

適切な種類の攻撃に成功したなら、使用者は使用回数を2回消費することで武器を通じて魔法的能力を伝達させ、攻撃の目標に武器攻撃と特殊能力の両方の影響を与えることを選択できる（使用者が使用回数の制限が無い特殊能力を持っている場合、使用者は毎ラウンド武器を通してその能力を伝達しても良い）。例えば、敵のアンデッドにコンダクティヴ・グレートソードで攻撃を命中させたパラディンは、グレートソードのダメージと“癒しの手”（近接接触攻撃の必要な超常能力）1回分のダメージとを与えるために、“癒しの手”の使用回数を2回消費することができる。

この武器の特殊能力は1ラウンドに1回だけ使用することができ、武器と同じ種別（近接もしくは遠隔）の魔法的能力に対してのみ機能する。

作成条件

コスト＋1ボーナス

《魔法の武器防具作成》、スペクトラル・ハンド

サンダリング

(Thundering／雷鳴)

市価＋1ボーナス；オーラ 微弱・死霊術；術者レベル5レベル；重量—

サンダリング武器は、クリティカル・ヒットが成功した対象に対して、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の頑健セーヴ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。

作成条件

コスト＋1ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ブラインドネス／デフネス

Ultimate Equipment

シーキング

(Seeking / 誘導)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 強力・占術; 術者レベル 12 レベル; 重量 —

この特殊能力は遠隔武器にのみ適用される。シーキング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。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、トゥルー・シーイング

シーボーン

(Seaborne / 海中適応)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 中程度・変成術; 術者レベル 7 レベル; 重量 —

この特殊能力は近接武器にのみ加えることができる。シーボーン武器は水界の環境で容易に機能する。武器を手にとると、使用者は〈水泳〉判定に武器の強化ボーナスの 2 倍に等しいボーナスを得る。加えて、使用者はフリーダム・オヴ・ムーヴメント呪文の対象であるかのように、水中にいることで課される攻撃およびダメージ・ロールへの通常のペナルティを受けない。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、フリーダム・オヴ・ムーヴメント、タッチ・オヴ・ザ・シー (Advanced Player's Guide)

ジュリスト

(Jurist / 法律家)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 微弱・変成術; 術者レベル 4 レベル; 重量 —

インクイジターが、ジュリスト武器を構えている時に“審判”クラス特徴を使用する際、この武器は〈知覚〉判定と CMD に強化ボーナスを提供する。このボーナスは“審判”の最初のラウンドは + 1 であり、毎ラウンド + 1 ずつ増加し、3 ラウンド目以降における + 3 が最大となる。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、アウルズ・ウィズダム

ショッキング・バースト

(Shocking Burst / 電撃爆発)

市価 + 2 ボーナス; オーラ 中程度・力術; 術者レベル 10 レベル; 重量 —

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

ば、この武器は追加の〔電気〕ダメージを与える。

作成条件

コスト + 2 ボーナス

《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

ショック

(Shock / 電撃)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 中程度・力術; 術者レベル 8 レベル; 重量 —

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。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《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

ストーキング

(Stalking / 追尾)

市価 + 2 ボーナス; オーラ 中程度・占術; 術者レベル 10 レベル; 重量 —

ストーキング武器の使用者がより長く目標を学習することで、その打撃はより効果的になる。1 回の標準アクションとして、ストーキング武器を装備しているキャラクターはこの武器に 60 フィート以内の 1 体のクリーチャーを学習するよう命じることができる。使用者は目標と効果線および視線が通っていないなければならない。使用者が学習されたクリーチャーを攻撃する際、ストーキング武器は命中すると、最大でストーキング武器の強化ボーナスに等しい個数のボーナス・ダイスまで、目標の学習に費やした連続したラウンドにつき + 1d6 ポイントのボーナス・ダメージを与える。このボーナス・ダメージは精度に基づくダメージであり、そのクリーチャーに対する最初の命中にのみ適用される。

使用者が学習したクリーチャー以外のクリーチャーを攻撃するか、武器に別のクリーチャーを学習するよう命じるか、あるいは学習したクリーチャーから 60 フィートより離れてターンを終了した場合、武器は事前に学習したクリーチャーに対するすべてのボーナス・ダメージ・ダイスを失う。

作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ハンターズ・アイ、トゥルー・ストライク

スピード

(Speed / 追加攻撃)

市価 + 3 ボーナス; オーラ 中程度・変成術; 術者レベル 7 レベル; 重量 —

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）。

作成条件

コスト + 3 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ヘイスト

Ultimate Equipment

スペル・ストアリング

(Spell Storing / 呪文蓄積)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 強力・力術およびさまざま; 術者レベル 12 レベル; 重量—

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。この特殊能力は近接武器にのみ適用される。

スペル・ストアリング武器は力術系統の強力なオーラに加え、現在蓄えられている呪文のオーラを放つ。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、作成者は少なくとも 12 レベルの術者でなければならない

スペルスティール

(Spellstealing / 呪文盗み)

市価 + 3 ボーナス; オーラ 強力・占術; 術者レベル 13 レベル; 重量—

この特殊能力は近接武器にのみ加えることができる。スペルスティール武器は目標から防護の魔法を吸い上げ、自身に転送することができる。目標に対するクリティカル・ロールを行う際、使用者はクリティカル・ヒットを見送り、代わりに目標に対して起動している呪文または魔法的な効果を自動的に把握することを選択できる。使用者はその後、それらの効果の 1 つを選択して、これを盗むためにその強化ボーナスを加えたスペルスティール武器の術者レベルを用いて、DC11 + その効果の術者レベルに対する術者レベル判定を行うことができる。判定に成功した場合、目標は速やかにその効果の利益を失い、使用者は 1 分間（あるいは効果が使い切られるまでの、いずれか早い方まで）その効果を得る。スペルスティール武器が × 2 を超えるクリティカル倍率を持つ場合、使用者は倍率が × 2 を超えるごとに追加で 1 つの呪文効果（× 3 なら効果 2 つ、など）を盗むを試みることができる。

作成条件

コスト + 3 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、グレーター・アーケイン・サイト、リミテッド・ウィッシュ

スローイング

(Throwing / 投擲)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 微弱・変成術; 術者レベル 5 レベル; 重量—

この特殊能力は近接武器にのみ適用される。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。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、マジック・ストーン

セカンド・チャンス

(Second Chance / 二度目の機会)

市価 + 4 ボーナス; オーラ 中程度・防衛術; 術者レベル 11 レベル; 重量—

この特殊能力はボウにのみ加えることができる。ラウンドごとに 1 回、この武器で行った射撃がその目標を外した場合、フリー・アクションとして武器の使用者は射撃を逸らせて再び目標に命中させるを試みることができる。放たれたアローはそれが行った最初の攻撃と同様に、同じ攻撃ボーナスによる 2 回目の攻撃の機会を得る。

作成条件

コスト + 4 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、リコチェット・ショット (Ultimate Combat)

ソーウィング

(Thawing / 解氷)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 微弱・変成術; 術者レベル 5 レベル; 重量—

この特殊能力は近接武器にのみ加えることができる。ソーウィング武器は中型サイズ以下の非魔法的な凍結した物体に突き刺すとその氷を溶かす。（冷氣）の副種別のクリーチャーに対して使用すると、この武器は追加で 1d6 ポイントのダメージを与える。ソーウィング武器の使用者は氷に基づく効果に対するソーウィング・スローへの + 2 の技量ボーナスを獲得し、武器自身は〔冷氣〕ダメージへの完全耐性を持つ。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ヒート・メタル

ダンシング

(Dancing / 踊る)

市価 + 4 ボーナス; オーラ 強力・変成術; 術者レベル 15 レベル; 重量—

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（ひとりでに攻撃している）”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キャラクター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、この武器は起動したキャラクタ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、自分を起動したキャラクターが物理的・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 ラウンドの間“踊る”（ひとりでに攻撃する）ことはなくなる。この能力は近接武器にのみ加えることができる。

作成条件

コスト + 4 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、アニメイト・オブジェクト

Ultimate Equipment

ディスタンス

(Distance / 遠矢)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 中程度・占術; 術者レベル 6 レベル; 重量 —

この特殊能力は遠隔武器にのみ適用される。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。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、クレアオーディエンス / クレアヴォイアンス

ディスペリング

(Dispelling / 解呪)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 強力・防衛術; 術者レベル 10 レベル; 重量 —

ディスペリング武器は スペル・ストアリング 武器と同様に機能するが、ディスペル・マジックしか蓄えることはできない; しかしながら、解呪のための術者レベル判定に武器の強化ボーナスに等しい追加ボーナスを得る。このボーナスはメイガスの解呪撃の秘奥、あるいはバーバリアンの呪文破壊または強化破壊の戦技判定にも適用される。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ディスペル・マジック、作成者は少なくとも 10 レベルの術者でなければならない

ディスペリング・バースト

(Dispelling Burst / 解呪爆砕)

市価 + 2 ボーナス; オーラ 強力・防衛術; 術者レベル 12 レベル; 重量 —

ディスペリング・バースト武器はディスペリング武器のように機能するが、ディスペル・マジックまたはグレーター・ディスペル・マジックを蓄えることができる。加えて、使用者のディスペリング・バースト武器がクリティカル・ヒットを確定させた場合、フリー・アクションとしてこれらの呪文をチャージ消費することができる。使用者がそのようにした場合、解呪 (解呪撃、呪文破壊、強化破壊を含む) のために行う判定へのボーナスは武器の強化ボーナスまたは武器のクリティカル倍率 (いずれか大きい方) と等しい分だけ増加する。

ディスペリング・バースト武器がディスペル・マジックまたはグレーター・ディスペル・マジック呪文を蓄えていない状態でクリティカル・ヒットを確定させた場合、使用者がいずれかの呪文を準備済みであるなら (またはいずれかの呪文を発動できる任意発動する術者であるなら)、使用者は 1 回の即行アクションとして武器にいずれかの呪文を発動し、フリー・アクションとして即座に目標にチャージ消費することができる。

作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、グレーター・ディスペル・マジック、作成者は少なくとも 12 レベルの術者でなければならない

ディスラプション

(Disruption / アンデッド粉碎)

市価 + 2 ボーナス; オーラ 強力・召喚術; 術者レベル 14 レベル; 重量 —

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。

作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ヒール

ディファイアント

(Defiant / 反抗)

市価 + 2 ボーナス; オーラ 強力・防衛術; 術者レベル 10 レベル; 重量 —

この特殊能力は近接武器にのみ加えることができる。ディファイアント武器はその使用者が絶望的状況下で生き延びるために役立つ。使用者が恐慌状態、朦朧状態、あるいは気絶状態である場合でさえ、この武器はその手に留まり続ける。使用者は瀕死状態の際の容態安定化判定、および病気、毒、ホールド・パースンなどの継続中の状態を終了させるためのセーヴィング・スローへのボーナスとして武器の強化ボーナスを加える。《耐え忍ぶ英雄》、《蘇る英雄》、《頑健無比強化》、《鋼の意志強化》、あるいは《神速の反応強化》を有している場合、使用者はこれらの特技のいずれかに使用することのできる、武器の強化ボーナスに等しい追加の 1 日の使用回数を得る。

作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、《耐え忍ぶ英雄》、ブレイク・エンチャントメント、ステイビライズ

ディフェンディング

(Defending / 防御)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 中程度・防衛術; 術者レベル 8 レベル; 重量 —

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。この能力は近接武器にのみ加えることができる。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、シールド or シールド・オヴ・フェイス

グレーター・デジネイティング

(Designating, Greater / 上級指定)

市価 + 4 ボーナス; オーラ 中程度・心術; 術者レベル 12 レベル; 重量 —

この特殊能力は遠隔武器あるいは矢弾にのみ加えることができる。この能力を備えた遠隔武器あるいは矢弾がクリーチャーに命中するたびに、その魔法はその目標を指定する。味方は 1 分間、指定された目標に対する近接攻撃ロールへの + 4 の士気ボーナスおよび近接ダメージ・ロールへの + 6 の士気ボーナスを得る。同じ目標に複数回の射撃が成功してもボーナスあるいは持続時間は増加しない。

作成条件

コスト + 4 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、インスタント・エネミー (Advanced Player's Guide)

Ultimate Equipment

レッサー・デジネイティング

(Designating, Lesser / 下級指定)

市価 + 2 ボーナス; オウラ 中程度・心術; 術者レベル 7 レベル; 重量 —

この特殊能力は遠隔武器あるいは矢弾にのみ加えることができる。この能力を備えた遠隔武器あるいは矢弾がクリーチャーに命中するたびに、その魔法はその目標を指定する。味方は 1 ラウンドの間、指定された目標に対する近接攻撃ロールおよび近接ダメージ・ロールへの + 2 の士気ボーナスを得る。同じ目標に複数回の射撃が成功してもボーナスあるいは持続時間は増加しない。

作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、インスタント・エネミー (Advanced Player's Guide)

デッドリー

(Deadly / 致命的)

市価 + 1 ボーナス; オウラ 微弱・死霊術; 術者レベル 5 レベル; 重量 —

この特殊能力はウィップやサップなど通常ならば非致傷ダメージを与える近接武器にのみ加えることができる。デッドリー武器の与えるすべてのダメージは通常の (致傷) ダメージである。この特殊能力を持つウィップ (または同種の通常ならば鎧または外皮ボーナスを持つクリーチャーにダメージを与えることができない武器) は、鎧または外皮を持つクリーチャーにさえダメージを与える。命じると、この武器は使用者が命令を中断するまでこの能力を抑制する。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、インフリクト・ライト・ウーンズ

デュエリング

(Dueling / 決闘)

市価 + 14,000gp; オウラ 微弱・変成術; 術者レベル 5 レベル; 重量 —

この特殊能力は近接武器にのみ適用できる。デュエリング武器 (《武器の妙技》特技の適用できる武器でなければならない) をイニシアチブ判定が行われる際に抜いて手に持っているならば、使用者のイニシアチブ判定に + 4 の強化ボーナスを提供する。この武器は武器落とし判定とフェイント判定に + 2 ボーナスと武器落としの試みに対して抵抗する際の CMD に + 2 ボーナスを提供し、使用者に対するフェイントの DC を + 2 する。

作成条件

コスト + 7,000gp

《魔法の武器防具作成》、キャッツ・グレイス

ドライ・ロード

(Dry Load / 乾燥した装填)

市価 + 1,500gp; オウラ 微弱・防御術; 術者レベル 3 レベル; 重量 —

この特殊能力は火器の錬金術カートリッジまたは金属カートリッジにのみ適用することができる。ドライ・ロード・カートリッジは水中または真空中のようなその他の空気のない環境で銃に装填して使用することができる。この特殊能力はカートリッジが火器内に装填されているときにはその内容物を保護し、火器を取り巻く残留する空気の泡を作り出し、さらに矢

弾を保護してこの矢弾を備えた火器が空気のない環境下で射撃を行えるようにする。カートリッジを装填すると、空気の泡は 3 分間または火器で発射されるまでの、いずれか早い方で持続する。

この矢弾を装填した火器は依然として、通常の射程によるペナルティに加えて、ブリットが水中を 5 フィート通過するごとに攻撃ロールへの - 2 ペナルティを受ける。水中または空気のない環境でドライ・ロード・カートリッジを射撃した結果その火器が破裂した場合、爆発は通常通りに発生する。

記載の市価はドライ・ロード・カートリッジ 50 発分のものである。

作成条件

コスト + 750gp

《魔法の武器防具作成》、エア・バブル (Ultimate Combat)

トランスフォーマティブ

(Transformative / 変形)

市価 + 10,000gp; オウラ 中程度・変成術; 術者レベル 10 レベル; 重量 —

この特殊能力は近接武器にのみ適用される。トランスフォーマティブ武器は使用者の合言葉によりその形を変える。一般的なサイズと軽い / 片手 / 両手の区分が同じ、他の近接武器に姿を変えるのだ。武器の種別が単純武器、軍用武器、特殊武器のいずれであるかは問題とならない。例えば、中型のトランスフォーマティブ・ロングソードはシミター、フレイル、トライデントといった、どの中型用の片手近接武器の形をとることもできる。しかし (中型用ショート・ソードや中型用グレートソードのような) 中型用の軽い近接武器もしくは両手近接武器の形をとることはできない。異なるサイズ種別であっても代替可能な武器の形をとることであれば可能である。例えば、小型用グレートソードは小型のキャラクターにとっては両手用斬撃武器だが、中型のキャラクターにとっては中型用ロングソードに非常に似通った、片手用斬撃武器である。小型のトランスフォーマティブ・グレートソードは実際の中型用ロングソードの形態をとることも可能であり、適切でないサイズの武器を使用することによる - 2 ペナルティを被ることもなく中型のクリーチャーが使用できる。この武器は強化ボーナス、武器の特殊能力などの全ての適性を保持するが、現在の姿では禁止された能力は除く。例えば、キーン・トランスフォーマティブ武器は刺突武器や斬撃武器の形態では通常通り機能するが、殴打武器の形状の間はキーンの特特殊能力を使用することはできない。

作成条件

コスト + 5,000gp

《魔法の武器防具作成》、メジャー・クリエイション

ナリファイング

(Nullifying / 無効化)

市価 + 3 ボーナス; オウラ 強力・防御術; 術者レベル 12 レベル; 重量 —

この特殊能力は近接武器にのみ加えることができる。ナリファイング武器はクリーチャーの呪文抵抗を短時間抑制する。武器が呪文抵抗を持つクリーチャーに命中し、そのクリーチャーが武器からダメージを受けるたびに、目標の呪文抵抗は 1 分間 1 減少する。クリティカル・ヒットが確定した場合、その呪文抵抗は代わりに武器のクリティカル倍率と等しい分だけ減少する。ナリファイング武器による複数回の命中は累積する。

作成条件

コスト + 3 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、アンティマジック・フィールド

Ultimate Equipment

ニゲイティング

(Negating / 無力化)

市価 + 2 ボーナス; オーラ 中程度・防御術; 術者レベル 5 レベル; 重量 —

ニゲイティング武器はクリーチャーにダメージを与えたときにいくつかの形態のダメージ減少を短時間無効にする。ニゲイティング武器が DR / 混沌、DR / 悪、DR / 善、DR / 秩序、あるいは DR / 魔法を持つ敵にダメージを与えるたびに、1 ラウンドの間ダメージ減少の値が 5 減少する。例えば、+ 1 ニゲイティング・ランスが DR 10 / 善および秩序を持つクリーチャーに命中すると、そのクリーチャーの DR は 5 / 善および秩序に減少する。クリーチャーが上に記載した属性の種別以外のダメージ減少要素を持つ場合、その要素は影響を受けない。したがって、+ 1 ニゲイティング・ランスが DR 10 / 善および冷たい鉄を持つデーモンに命中した場合、そのデーモンは 1 ラウンドの間 DR 10 / 冷たい鉄と DR 5 / 善を残しているだろう。複数のニゲイティング武器の効果（あるいは同じ武器による複数回の命中）は累積しない。この能力は近接武器にのみ加えることができる。

作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ディスペル・ケイオス、イーヴル、グッド、あるいはロー

ニュートライジング

(Neutralizing / 中和)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 微弱・変成術; 術者レベル 5 レベル; 重量 —

この特殊能力は近接武器にのみ加えることができる。ニュートライジング武器を 1 ガロンまでの非魔法的な酸の液体に突き入れると、その液体を無害な水に変化させる。(地) の副種別のクリーチャーに対して使用すると、この武器は追加で 1d6 ポイントのダメージを与える。ニュートライジング武器の使用者は酸および地に基づく効果に対するセーヴィング・スローへの + 2 の技量ボーナスを獲得し、武器自身は「酸」ダメージへの完全耐性を持つ。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク

ニンブル・ショット

(Nimble Shot / 早撃ち)

市価 + 4 ボーナス; オーラ 中程度・防御術; 術者レベル 11 レベル; 重量 —

この特殊能力は遠隔武器にのみ加えることができる。ニンブル・ショット武器は射撃時に機会攻撃を誘発しない。

作成条件

コスト + 4 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ボウ・スピリット (Advanced Player's Guide)

ハートシーカー

(Heartseeker / 心臓狙い)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 中程度・死霊術; 術者レベル 7 レベル; 重量 —

この特殊能力は近接武器にのみ加えることができる。ハートシーカー武器は心臓の鼓動に向けて正確に振りぬかれる。ハートシーカー武器はほとんどの生きている目標に対して視認困難による失敗確率を無視するが、その攻撃は依然として適切なマスを目標とする必要がある。この特殊能力は

異形、粘体、植物、(エレメンタル) の副種別を持つ来訪者、あるいは心臓を欠いていると特別に記述されているクリーチャーには適用されない。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、デス・ネル

ハンツマン

(Huntsman / 狩人)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 中程度・占術; 術者レベル 7 レベル; 重量 —

ハンツマン武器は使用者が獲物の位置を特定し捕獲する助けとなる。この武器を手を持っている間、使用者はこの武器でかつてダメージを与えたことのあるクリーチャーを追跡するための〈生存〉判定に強化ボーナスを得る。さらに、この武器はかつて〈生存〉判定で使用者が追跡したことのあるクリーチャーに + 1d6 ポイントのダメージを与える。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ディテクト・アニマルズ・オア・プランツ

フェイズ・ロッキング

(Phase Locking / 位相固定)

市価 + 2 ボーナス; オーラ 中程度・防御術; 術者レベル 7 レベル; 重量 —

フェイズ・ロッキング武器は次元界的な移動を妨げる。フェイズ・ロッキング武器によるダメージを受けたクリーチャーは 1 ラウンドの間ディメンショナル・アンカー呪文を受けたかのような影響を受ける。

作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ディメンショナル・アンカー

フューリアス

(Furious / 怒り狂う)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 中程度・心術; 術者レベル 8 レベル; 重量 —

この特殊能力は近接武器にのみ適用できる。フューリアス武器は使用者の怒りの焦点として使用できる。使用者が激怒能力を使用したりレイジ呪文の効果を受けたなら、この武器の強化ボーナスは通常よりも + 2 向上する。使用者が激怒中に技能ボーナスを得ることのできる激怒パワー（怒れる登攀者、怒れる跳躍者、怒れる泳者など）を修得しているなら、激怒していないときでさえ、この武器を使用しているか手に持っている間、強化ボーナスをそれらの技能に得る。このボーナスは武器の強化ボーナス（使用者が激怒している際の + 2 ボーナスも含まれる）に等しい。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、レイジ

フューリイボーン

(Furyborn / 憤怒生まれ)

市価 + 2 ボーナス; オーラ 中程度・心術; 術者レベル 7 レベル; 重量 —

この特殊能力は近接武器にのみ加えることができる。フューリイボーン武器は死に抗う敵と戦うときに使用者が感じる怒りと不満から力を引き出す。使用者がこの武器で相手にダメージを与えるたびに、その相手に対し

Ultimate Equipment

て攻撃を行うときの強化ボーナスが+1増加する（最大で合計+5の強化ボーナスまで）。この追加強化ボーナスは相手が死ぬか、使用者が別のクリーチャーを攻撃するために武器を使用するか、あるいは1時間が経過すると消滅する。

作成条件

コスト +2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、レイジ

ブリリアント・エナジー

(Brilliant Energy / 輝くエネルギー)

市価 +4 ボーナス；オーラ 強力・変成術；術者レベル 16 レベル；重量—

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。

作成条件

コスト +4 ボーナス

《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

プレイナー

(Planar / 次元界の)

市価 +1 ボーナス；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 9 レベル；重量—

プレイナー武器はすべての種類の異次元空間の生物に有効であり、それらを物理的に害するための抵抗を貫くことができる。来訪者を攻撃するために使用すると、プレイナー武器は 5 ポイントのダメージ減少を無視する。

作成条件

コスト +1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ブレイン・シフト

フレイミング

(Flaming / 炎)

市価 +1 ボーナス；オーラ 中程度・力術；術者レベル 10 レベル；重量—

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。

作成条件

コスト +1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》and ファイアーボール、フレイム・ブレード、あるいはフレイム・ストライク

フレイミング・バースト

(Flaming Burst / 火炎爆砕)

市価 +2 ボーナス；オーラ 強力・力術；術者レベル 12 レベル；重量—

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。

作成条件

コスト +2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》およびファイアーボール、フレイム・ブレード、あるいはフレイム・ストライク

フロスト

(Frost / 霜)

市価 +1 ボーナス；オーラ 中程度・力術；術者レベル 8 レベル；重量—

フロスト武器は、合言葉に応じて凍りつくような極度の冷気に包まれる。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。

作成条件

コスト +1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、チル・メタルあるいはアイス・ストーム

ベイン

(Bane / ～殺し)

市価 +1 ボーナス；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 8 レベル；重量—

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

作成条件

コスト +1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、サモン・モンスター I

Ultimate Equipment

ベネヴォレント

(Benevolent / 慈愛)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 微弱・心術; 術者レベル 5 レベル; 重量 —

この能力は近接武器にのみ加えることができる。ベネヴォレント武器の使用者が味方の攻撃ロールにボーナスを与えるために援護アクションを使用した場合、その援護ボーナスは武器の強化ボーナス分増加する。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、エイド

ホーリー

(Holy / 聖なる)

市価 + 2 ボーナス; オーラ 中程度・力術; 術者レベル 7 レベル; 重量 —

ホーリー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。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、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行っ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うことはできない。

作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ホーリー・スマイト、作成者は善でなければならない

マーシフル

(Merciful / 慈悲)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 微弱・召喚術; 術者レベル 5 レベル; 重量 —

マーシフル武器は 1d6 ポイントの追加ダメージを与えるが、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。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、キュア・ライト・ウーンズ

マイティ・クリーヴィング

(Mighty Cleaving / 薙ぎ払い追加)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 中程度・力術; 術者レベル 8 レベル; 重量 —

この特殊能力は近接武器にのみ適用される。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。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ディヴァイン・パワー

ミメティック

(Mimetic / 模倣)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 微弱・防御術; 術者レベル 5 レベル; 重量 —

この特殊能力は近接武器にのみ加えることができる。使用者がミメティック武器を使用してクリーチャーにダメージを与えるたびに、使用者は 1 ラウンドの間、そのクリーチャーが抵抗または完全耐性を有しているエネルギー種別 1 つへの抵抗 10 を得る（ダメージを受けたクリーチャーが複数の種類の抵抗を持つ場合、それらの抵抗の 1 つを使用者が選択する）。この抵抗は自身と累積し、最大で与えられたエネルギー種別に対する 30 ポイントの抵抗となるが、他の要素によるエネルギー抵抗とは累積しない。クリーチャーの自身の抵抗および完全耐性は影響を受けない。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、レジスト・エナジー

メナシング

(Menacing / 脅しの)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 中程度・幻術; 術者レベル 10 レベル; 重量 —

この特殊能力は近接武器にのみ適用される。メナシング武器の能力は敵を挟撃した際に仲間を援護する。使用者が仲間とともに隣接した敵を挟撃したのなら、全ての挟撃した仲間が行なう攻撃ロールにおける挟撃ボーナスは +2 増加する。この能力はキャラクターが挟撃しているクリーチャーが 1 体でなくとも働く。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ファンタズマル・キラ

ライフサージ

(Lifesurge / 生命のうねり)

市価 + 2 ボーナス; オーラ 中程度・召喚術; 術者レベル 8 レベル; 重量 —

この特殊能力は近接武器にのみ加えることができる。ライフサージ武器は使用者が戦闘に苦しんでいる間、その生命力を増幅し維持する。使用者は死霊術的な効果——アンデッドの能力値ダメージ、能力値吸収、および生命力吸収の能力を含む——に対するセーヴィング・スローに武器の強化ボーナスと等しいボーナスを得る。加えて、使用者は何らかの要素から一時的ヒット・ポイントを受け取るたびに、それらの一時的ヒット・ポイントに武器の強化ボーナスを加える; これは複数の要素からの一時的ヒット・ポイントについて累積せず、これらのポイントはライフサージ武器が使用されない場合は失われる。

戦闘中、アンデッドに対してこの武器のクリティカル可能域は 2 倍になる; これはキーン 特殊能力、あるいは《クリティカル強化》と累積しない。ライフサージ武器がアンデッド・クリーチャーに対してクリティカル・ヒットを確定させるたびに、1d8 ポイントの正のエネルギーが噴出する (×3 のクリティカル倍率なら 2d8、×4 の場合は 3d8); 使用者はこれをアンデッドの目標へのダメージとして与えるか、あるいは治療としてこの量の半分を吸収し、残った正のエネルギーを散逸させるかを選択することができる。

作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、《エネルギー放出の一撃》、キュア・シリアス・ウーンズ、デス・ウォード、ディスラプト・アンデッド

Ultimate Equipment

ラッキー

(Lucky / 幸運)

市価 +1 ボーナス; オーラ 中程度・変成術; 術者レベル 8 レベル; 重量 -

この特殊能力は片手火器または両手火器にのみ加えることができる。ラッキー火器はそれ自身が気概（『Ultimate Combat』参照）の魔法的な貯蔵庫を備えている。通常、この気概はその火器に彫り込まれた刻印や、吊り下げられた小さなアクセサリに蓄えられている。多くの場合、これらの意匠は聖印や呪物の形を取るが、このような貯蔵庫は任意の形態を取ることができる。この貯蔵庫は毎日のはじめに更新される 1 気概ポイントを保っている。発露（『Ultimate Combat』参照）を取得しているかどうかに関わらず、ラッキー火器の使用者はいつでもラッキー火器から 1 気概ポイントを消費して、不発を起こすであろう攻撃結果を再ロールすることができる。そうした場合、使用者はその攻撃ロールの結果もまた不発である場合でさえ、2 回目の結果を使用しなければならない。

作成条件

コスト +1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ヒロイズム、作成者が気概を使えること

グレーター・ラッキー

(Lucky, Greater / 上級幸運)

市価 +3 ボーナス; オーラ 強力・心術; 術者レベル 12 レベル; 重量 -

この特殊能力は片手火器または両手火器にのみ加えることができる。グレーター・ラッキー火器はラッキー火器とほとんど同じだが、その貯蔵庫は 1 ではなく 3 気概ポイントを保持する。1 つの火器がこの特殊能力とラッキー特殊能力の両方を備えることはできない。

作成条件

コスト +3 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、グレーター・ヒロイズム、作成者が気概を使えること

リターニング

(Returning / 戻ってくる)

市価 +1 ボーナス; オーラ 中程度・変成術; 術者レベル 7 レベル; 重量 -

この特殊能力は投擲可能な武器にのみ適用される。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、投げた後から移動していた場合、武器は投擲されたマスの地面に落ちる。

作成条件

コスト +1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、テレキネシス

リポジショニング

(Repositioning / 再配置)

市価 +3 ボーナス; オーラ 中程度・心術; 術者レベル 10 レベル; 重量 -

この特殊能力は近接武器にのみ加えることができる。リポジショニング武器は使用者に敵に位置ずらしをするための戦技判定への +2 の強化ボーナスを与える（『Advanced Player's Guide』P.322）。使用者がこの武器を

用いてクリティカル・ヒットを確定させた場合、使用者はフリー・アクションとしてその相手に位置ずらしを試みることができる。これらの位置ずらしの試みは依然として通常通りに機会攻撃を誘発する。1 つの武器がアンカリングとリポジショニングの特殊能力を両方備えることはできない。

作成条件

コスト +3 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、テレキネシス

リムニング

(Limning / 輪郭)

市価 +1 ボーナス; オーラ 微弱・力術; 術者レベル 5 レベル; 重量 -

リムニング武器が使用されると、淡い輝きがその輪郭を縁取る。魔法的な手段による視認困難の影響を受けたクリーチャーに対する攻撃が成功した場合、この武器は 1 ラウンドの間フェアリー・ファイアー（呪文と同様）でクリーチャーを縁取る。魔法的な手段による視認困難には呪文、擬似呪文能力、あるいは超常的な手段によるブラー、ディスプレイスメント、インヴィジビリティ、および同種の効果が含まれるが、変則的な能力によって提供されるものは含まない。リムニング武器は単に隠れているか、非魔法的な手段で視認困難を得ている、あるいは暗闇や霧など（魔法的であっても）環境的な条件によって隠れているクリーチャーに対しては特別な効果を持たない。

作成条件

コスト +1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、フェアリー・ファイアー

リライアブル

(Reliable / 信頼性)

市価 +1 ボーナス; オーラ 中程度・変成術; 術者レベル 8 レベル; 重量 -

この特殊能力は火器にのみ加えることができる。リライアブル火器は他の火器よりも作動不良を起こしにくくなるように強化されている。この強化は影響を受けた火器の不発値を 1 減少する（最小 0）。この減少は破損状態、またはその他の火器の不発値を増加させることのできるいかなる効果を伴う射撃に関しても、その増分を計算した後で発生させる。

作成条件

コスト +1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、メンディング

グレーター・リライアブル

(Reliable, Greater / 上級信頼性)

市価 +3 ボーナス; オーラ 強力・心術; 術者レベル 12 レベル; 重量 -

この特殊能力は火器にのみ加えることができる。グレーター・リライアブル火器は他の火器よりも作動不良を起こしにくくなるように強化されている。グレーター・リライアブル特殊能力は影響を受けた火器の不発値を 4 減少する（最小 0）。この減少は破損状態、またはその他の火器の不発値を増加させることのできるいかなる効果を伴う射撃に関しても、その増分を計算した後で発生させる。グレーター・リライアブル特殊能力を備えた火器はリライアブル特殊能力を備えることはできない。

作成条件

コスト +3 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、メイク・ハウル

特定の魔法の武器 SPECIFIC MAGIC WEAPONS

この魔法のアイテムの分類には前節の特殊能力として説明できない尋常ならざる力を持つ様々な種類の様々な武器（ボウ、ソード、など）が含まれている。

魔法の武器は合言葉によって起動するか、または武器を使用して攻撃するときに自動的に機能する能力を備えている。

特定の武器 SPECIFIC MAGIC WEAPONS

d%	劣った下級の特定の武器	市価
01 ~ 02	トレーサー・ブリット	100gp
03 ~ 08	スリープ・アロー	132gp
09 ~ 10	ダストバースト・ブリット	196gp
11 ~ 16	タングル・ボルト	226gp
17 ~ 22	スクリーミング・ボルト	267gp
23 ~ 32	高品質の銀製ダガー	322gp
33 ~ 34	アルケミス・ブリット	330gp
35 ~ 44	冷たい鉄製高品質のロングソード	330gp
45 ~ 50	ハッシング・アロー	547gp
51 ~ 56	グレーター・ハッシング・アロー	1,047gp
57 ~ 66	ジャヴェリン・オヴ・ライトニング	1,500gp
67 ~ 74	シアリング・アロー	1,516gp
75 ~ 82	シズリング・アロー	1,516gp
83 ~ 84	レッサー・パロウイング・ブリット	1,722gp
85 ~ 92	ダスト・ボルト	1,730gp
93 ~ 100	スレーニング・アロー	2,282gp
d%	優れた下級の特定の武器	市価
01 ~ 20	アダマンティン製ダガー	3,002gp
21 ~ 40	アダマンティン製バトルアックス	3,010gp
41 ~ 50	グレーター・パロウイング・ブリット	3,447gp
51 ~ 70	グレーター・スレーニング・アロー	4,057gp
71 ~ 80	ランス・オヴ・ジャウステイング	4,310gp
81 ~ 100	シャタースパイク	4,315gp
d%	劣った中級の特定の武器	市価
01 ~ 03	ブラッドレッティング・ククリ	6,308gp
04 ~ 09	ボルダーヘッド・メイス	6,812gp
10 ~ 14	ピースストライク・クラブ	7,300gp
15 ~ 20	ファイターズ・フォーク	7,315gp
21 ~ 23	エヴァーフローウイング・アスペルジラム	7,805gp
24 ~ 28	ハリケーン・クォータースタッフ	7,840gp
29 ~ 34	ダガー・オヴ・ヴェノム	8,302gp
35 ~ 39	グルーム・ブレード	8,810gp
40 ~ 44	フロストバイト・スリング	9,380gp
45 ~ 49	トライデント・オヴ・スタビリティ	9,815gp
50 ~ 54	トライデント・オヴ・ウォーニング	10,115gp
55 ~ 60	アサシズ・ダガー	10,302gp
61 ~ 66	ダガー・オヴ・ダプリング	10,302gp
67 ~ 71	アースンフレイル	11,315gp
72 ~ 79	スウィフト・オブシディアン・グレートアックス	11,320gp
80 ~ 85	ポーラリティ・ハンマー	12,310gp
86 ~ 93	ブレード・オヴ・バインディング	12,350gp
94 ~ 100	シフターズ・ソロウ	12,780gp
d%	優れた中級の特定の武器	市価
01 ~ 07	ドラゴンキャッチ・ギザーム	13,308gp
08 ~ 15	テンリング・ソード	14,315gp
16 ~ 21	トリトンズ・トライデント	15,065gp
22 ~ 29	レッサー・メイス・オヴ・スマイティング	16,012gp
30 ~ 37	ディザーミング・ブレード	17,820gp
38 ~ 42	ラッシュ・オヴ・ザ・ハウラー	18,305gp
43 ~ 47	シールドスプリッター・ランス	18,310gp
48 ~ 53	トライデント・オヴ・フィッシュ・コマンド	18,650gp
54 ~ 59	クォータースタッフ・オヴ・ヴォールディング	19,100gp
60 ~ 65	ファイアドレイク・ピストル	20,300gp
66 ~ 71	リコチャット・ハンマー	20,301gp
72 ~ 77	フレイム・タン	20,715gp
78 ~ 85	スパークウェイク・スターナイフ	21,324gp
86 ~ 90	ラック・ブレード (ウィッシュ×0回)	22,060gp
91 ~ 95	ソード・オヴ・サトルティ	22,310gp
96 ~ 100	ソード・オヴ・ザ・ブレインズ	22,315gp

d%	劣った上級の特定の武器	市価
01 ~ 12	ナイン・ライヴズ・スティーラー	23,057gp
13 ~ 26	アンダーカッティング・アックス	23,310gp
27 ~ 40	スピリット・コーラー	25,302gp
41 ~ 55	ドワーフボンド・ハンマー	25,312gp
56 ~ 70	オースボウ	25,600gp
71 ~ 85	ソード・オヴ・ライフ・スティール	25,715gp
86 ~ 100	カットスローツ・アブレンティス	33,910gp

d%	優れた上級の特定の武器	市価
01 ~ 02	グールズ・ラメント	35,312gp
03 ~ 05	メイス・オヴ・テラー	38,552gp
06 ~ 07	ヘルスカージ	39,305gp
08 ~ 09	ドラゴンズ・ドゥーム	40,310gp
10 ~ 13	ライフドリンカー	40,320gp
14 ~ 16	ヴァラーズ・ミニオン	41,335gp
17 ~ 18	サモナーズ・サーロウ	42,816gp
19 ~ 21	シルヴァン・シミター	47,315gp
22 ~ 23	スピリット・ブレード	48,502gp
24 ~ 26	ハーツウッド・スピア	50,302gp
27 ~ 29	レイピア・オヴ・パンクチャリング	50,320gp
30 ~ 32	サン・ブレード	50,335gp
33 ~ 37	ブレード・オヴ・ザ・ライジング・サン	51,850gp
38 ~ 40	フロスト・ブランド	54,475gp
41 ~ 45	ドワーヴン・スロウワー	60,312gp
46 ~ 50	ブラッドサースト・ダガー	60,802gp
51 ~ 53	ウォープリンガー	61,375gp
54 ~ 57	ラック・ブレード (ウィッシュ×1回)	62,360gp
58 ~ 61	ガーディング・ブレード	65,310gp
62 ~ 64	ピストル・オヴ・ジ・インフィニット・スカイ	73,300gp
65 ~ 69	メイス・オヴ・スマイティング	75,312gp
70 ~ 73	ブレード・オヴ・ザ・ソードセイント	75,350gp
74 ~ 76	シミター・オヴ・ザ・スペルシーフ	75,815gp
77 ~ 79	スパイダーズ・ファング	79,102gp
80 ~ 82	デーモンサーロウ・カーヴ・ブレード	90,469gp
83 ~ 85	ヴォイド・サイズ	95,318gp
86 ~ 89	ラック・ブレード (ウィッシュ×2回)	102,660gp
90 ~ 92	ホーリー・アヴェンジャー	120,630gp
93 ~ 96	バスターズ・スティン	123,035gp
97 ~ 100	ラック・ブレード (ウィッシュ×3回)	142,960gp

アースンフレイル

(Earthenflail / 大地のからざお)

市価 11,315gp; オーラ 強力・力術および変成術; 術者レベル 13 レベル; 重量 10 ポンド

この大雑把に切り出した木製の柄には腸線とロープで重たい玉石が打ち付けてある。この +1 shattering *1・ヘヴィ・フレイルは物体に対して壊滅的な打撃を繰り出すことができる。即行アクションとして、しかしながら、使用者はその shattering 特性を自身の次のターンの開始時まで抑制し、その頭部に大地と石の位相を透過させることができる。これによって使用者は土または石でできた物体ないし構造物により提供される遮蔽あるいは部分遮蔽を無視することができる（だが、完全遮蔽は無視できない）；しかしながら、抑制中、アースンフレイルはこれらの素材でできた物体に害をなすことができない。その他の要素から提供される遮蔽は影響を受けない。

作成条件

コスト 5,815gp

《魔法の武器防具作成》、フェイズ・ドア、シャター

アサシズ・ダガー

(Assassin's Dagger / 暗殺者の短剣)

市価 10,302gp; オーラ 中程度・死霊術; 術者レベル 9 レベル; 重量 1 ポンド

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。

Ultimate Equipment

作成条件

コスト 5,302gp

《魔法の武器防具作成》、スレイ・リヴィング

アダマンティン製ダガー

(Adamantine Dagger)

市価 3,002gp；オーラ オーラなし (非魔法的)；術者レベルー；重量 1 ポンド

これはアダマンティンで作り上げた、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)

市価 3,010gp；オーラ オーラなし (非魔法的)；術者レベルー；重量 6 ポンド

これはアダマンティンで作り上げた、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。

アルケミスツ・ブリット

(Alchemist's Bullet / 錬金術師の弾丸)

市価 330gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 3 レベル；重量 1/2 ポンド

この + 1 スリング・ブリットは飛散武器として使用できる何らかの錬金術的物質 1 ピン分を蓄積することのできる魔法的な貯槽を備えている。アルケミスツ・ブリットが命中した場合、その飛散武器もまた目標に当たって通常通りに飛散ダメージを発生させる。アルケミスツ・ブリットが外れたが破壊されなかった場合、錬金術的物質は内部に蓄積されたままであり、ブリットは破裂せずに再使用が可能である。外れて破壊された場合、ブリットは効果を生じさせることなく同様に破壊される。

作成条件

コスト 180gp

《魔法の武器防具作成》、シュリンク・アイテム

アンダーカッティング・アックス

(Undercutting Axe / 弱体の斧)

市価 23,310gp；オーラ 中程度・死霊術；術者レベル 9 レベル；重量 6 ポンド

この + 1 “ジャイアント” ベイン・バトルアックスは単なる木や鉄よりもはるかに重い何かで作られているように、異常なほどに重く感じられる。使用者は 1 日 1 回、攻撃ロールが成功した後に即行アクションとして、《呪文威力最大化》されたレイ・オヴ・エンフィーブルメントを攻撃したクリーチャーに適用する（【筋力】へ 11 ポイントのペナルティ、7 ラウンド持続、頑健 DC16 に成功すれば半減）。

作成条件

コスト 11,810gp

《魔法の武器防具作成》、《呪文威力最大化》、レイ・オヴ・エンフィーブルメント、サモン・モンスター I

ヴァラーズ・ミニオン

(Valor's Minion / 武勇の寵児)

市価 41,335gp；オーラ 強力・力術；術者レベル 15 レベル；重量 6 ポンド

この + 2 ホーリー・バスタード・ソードの刃は常に光沢を放ち磨きぬかれているように見え、深い黒と貝紫色を交互にまとった柄を備えている。

ただでさえ効果的なヴァラーズ・ミニオンは、単独の敵を打ち負かすためにその努力を捧げる者の手にあるときにはさらに強力になる。使用者が“挑戦”または“悪を討つ一撃”クラス特徴のいずれかを使用するときは常に、そのクラス特徴の使用回数を追加で 1 回分犠牲にすることで、その一撃あるいは挑戦を使用者が 3 クラス・レベル高いかのように扱うことができる。

作成条件

コスト 20,168gp

《魔法の武器防具作成》、ホーリー・スマイト

ヴォイド・サイズ

(Void Scythe / 虚無の鎌)

市価 95,318gp；オーラ 強力・死霊術；術者レベル 13 レベル；重量 10 ポンド

刃の代わりに、この鎌の先端には生命への敵意を持つ絶対的な闇の帯状領域が備わっている。この鎌は、その刃が負のエネルギーで形成され、全く光を放たないことを除いて、+ 1 プリリアント・エナジー・サイズとして機能する。使用者は鎌の内部に負のエネルギーを直接的に放出し、放出のダイス 1 つにつき 1 ラウンドの間、生命破壊エネルギーをチャージすることができる。例えば、5d6 ポイントのダメージの負のエネルギー放出は、この鎌を 5 ラウンドの間燃え立たせる。このようにチャージされている間、ヴォイド・サイズは命中ごとに 1 レベルの負のレベルを与える。命中してから 1 日が経過した後、対象は負のレベルごとに 1 回の DC16 の頑健セーブに成功しなければならず、さもなければその負のレベルは恒久的になる。

黒いエネルギーはヴォイド・サイズによって何体のクリーチャーが殺されようとまったく消費されず、クリーチャーの装備は無傷のままだがその肉体は後に残らない。ヴォイド・サイズの犠牲者はトゥルー・リザレクションまたは慎重な文言のミラクルないしウィッシュによってのみ復元することができる。

作成条件

コスト 47,815gp

《魔法の武器防具作成》、ディスインテグレート、エナヴェイション

ウォープリングー

(Warbringer / 戦の運び手)

市価 61,375gp；オーラ 強力・心術；術者レベル 14 レベル；重量 8 ポンド

この巨大な、邪悪に湾曲した赤い刃の剣は、抜けば低く轟く戦闘賛歌を口ずさむ + 3 キーン・ヴィンシャス・ファルシオンである。使用者がウォープリングーによるクリティカル・ヒットを確定させるたびに、使用者は 1 ラウンドの間レイジの利益を獲得し（パーバリアンの場合、使用者はその日の激怒ラウンド数を追加で 1 ラウンド得る）、その一方で当てられたクリーチャーはマーダラス・コマンド呪文と同様に自身の次のターンに直近の味方に向かって移動して近接武器、肉体武器、または素手打撃で攻撃することを強制される（意志・無効、DC14）。

作成条件

コスト 30,875gp

《魔法の武器防具作成》、キーン・エッジ、マーダラス・コマンド、レイジ

エヴァーフローウィング・アスペルジラム

(Everflowing Aspergillum / 満ち続ける散水器)

市価 7,805gp；オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 5 レベル；重量 4 ポンド

この + 1 バトル・アスペルジラム内の聖水は決して枯れることがない。しかしながら、アスペルジラムから放たれた水は 1 ラウンド後に消滅する

Ultimate Equipment

ため、貯めておくことはできない。1回の全ラウンド・アクションとして、使用者はこの武器を振り回して10フィートの最大射程を持ち射程ペナルティを受けない遠隔接触攻撃として、1ピンの聖水を振りまくことができる。エヴァーフローウィング・アスペルジラムはダメージ減少を克服する目的において、善属性の武器として扱われる。

作成条件

コスト 3,905gp

《魔法の武器防具作成》、プレス・ウォーター、クリエイト・ウォーター

オースボウ

(Oathbow / 誓いの弓)

市価 25,600gp；オーラ 強力・力術；術者レベル 15 レベル；重量 3 ポンド

エルフ族の手によるこの白い+2 コンボジット・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て取りつべし」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变じ、「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。

作成条件

コスト 13,100gp

《魔法の武器防具作成》、作成者はエルフでなければならない

ガーディング・ブレード

(Guarding Blade / 護りの刃)

市価 65,310gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 15 レベル；重量 2 ポンド

この+1 ダンシング・ショート・ソードは死亡したり眠っている着用者を守るために自動的に起動する。このソードを起動するには、この武器を構えているか手に持った状態で使用者は気絶状態か死亡状態に陥なければならない。その上で、使用者の仲間でないクリーチャーが使用者に接触しようとしたり近接攻撃をしようとしたなら、このソードはそのクリーチャーを4ラウンドの間攻撃する。4ラウンド後、武器は使用者のマスに落下する。ガーディング・ブレードが知性のあるアイテムでない限り、どの敵を攻撃するのが最適であるかについて決定する知性は欠落している。使用者を複数の敵が攻撃するという事態に直面したなら、この武器は毎ラウンドランダムに目標を選択しようとする。

作成条件

コスト 32,810gp

《魔法の武器防具作成》、アニメイト・オブジェクト、メイジズ・フェイスフル・ハウンド

カットスローツ・アプレンティス

(Cutthroat's Apprentice / 殺人見習い)

市価 33,910gp；オーラ 強力・変成術；術者レベル 15 レベル；重量 2 ポンド

この単純な作りの+1 ダンシング・ショート・ソードは軽く触れると手の中に飛び出す。この剣は《早抜き》特技を使用しているかのように、フリー・アクションとして抜くことができる。カットスローツ・アプレンティスは起動すると4ラウンドではなく8ラウンド“踊る”が、1日に2回しか踊らせることはできない。踊っており、クリーチャーに攻撃する場合、この剣は目標のマス内に移動し、起動した者が自身のターン中に同じ目標を近接攻撃する場合には挟撃を提供する(しかし他のクリーチャーには提供しない)。いったん剣の起動者が自身のターンを完了すると、剣の起動者のマスに戻る。同一ターン中に複数のクリーチャーに攻撃するよう指示した場合には、カットスローツ・アプレンティスは最後に攻撃したクリーチャーに対してのみ挟撃を提供する。

作成条件

コスト 17,110gp

《魔法の武器防具作成》、アニメイト・オブジェクト、アンウィットティング・アライ

ゲールズ・ラメント

(Ghoul's Lament / ゲールの悲嘆)

市価 35,312gp；オーラ 中程度・力術；術者レベル 11 レベル；重量 5 ポンド

この巨大な+1 ゴースト・タッチ・disrupting(訳注：おそらくディスラプション)・ウォーハンマーは一塊の金属から作られている。その表面には傷や特別な印はなく、その柄は乾燥した革のような古代の皮に包まれている。アンデッド・クリーチャーへの打撃に使用した際に、1日に3回、フリー・アクションとして、そのクリーチャーはDC20の頑健セーブに成功しなければならず、さもなければ伏せ状態に打ち倒される。

作成条件

コスト 17,812gp

《魔法の武器防具作成》、ヒール、ブレイン・シフト

クォータースタッフ・オヴ・ヴォールディング

(Quarterstaff of Vaulting / 竿跳びの六尺棒)

市価 19,100gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 4 ポンド

この+1 / +1 ダークウッド製クォータースタッフは素晴らしいバランスと軽業の技術を与える。この武器は使用時に微かな黄緑色の輝きを放ち、その長さをほぼ倍に伸ばすことができるが、それは軽業の妙技を実行するために使用している場合にのみである。使用者は〈軽業〉判定への+5の技量ボーナスを獲得し、〈軽業〉を使用して狭い面や不整地を移動する際にペナルティを受けることなく完全な移動速度で移動することができる。クォータースタッフ・オヴ・ヴォールディングの使用中に高飛びを行う場合、〈軽業〉DCは跳びつこうとする高さの4倍ではなく3倍に等しくなる。

また、DC25の〈軽業〉判定に成功することで、使用者は5フィート・ステップを行う代わりにクォータースタッフ・オヴ・ヴォールディングを用いて相手の頭上を飛び越えることができる。使用者は自身よりもサイズ分類が大きいクリーチャーにのみこの能力を使用することができ、反対側にあるそのクリーチャーの直近の隣接マスで移動を終了しなければならない。このマスが利用不能な場合、使用者はこの能力を使用できない。この移動は機会攻撃を誘発しない。

作成条件

Ultimate Equipment

コスト 9,850gp

《魔法の武器防具作成》、ジャンプ

グルーム・ブレード

(Gloom Blade / 暗がりの剣)

市価 8,810gp ; オール強化・力術 ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 2 ポンド

石炭のように黒いこのショート・ソードは、光から遮られ遠ざかるほどより強力に成長する。この剣は薄暗い光の中では+1 ショート・ソードとして機能する。暗闇の中においては、この剣は+2 ショート・ソードとして機能する。ディーパー・ダークネスの範囲内など、超常的な暗闇によって包まれた場合には、この剣は+2 ショート・ソードとして機能し、さらに使用者に《無視界戦闘》特技の利益を付与する。明るい光または通常の光の中においては、この剣は一時的にすべての魔法的な強化ボーナスを失って高品質の武器として機能するが、いったん明るい光の中ではなくなると魔法的な機能を再開する。

作成条件

コスト 4,560gp

《魔法の武器防具作成》、ディーパー・ダークネス

高品質の銀製ダガー

(Masterwork Silver Dagger)

市価 322gp ; オール強化なし (非魔法的) ; 術者レベル ; 重量 1 ポンド

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)。

サモナーズ・サーロウ

(Summoner's Sorrow / 召来者の悲哀)

市価 42,816gp ; オール中程度・防御術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 10 ポンド

サモナーズ・サーロウは幻獣を含む招来されたクリーチャーに対して追加で 2d6 ポイントのダメージを与える+2 冷たい鉄製ジャヴェリンである。ラウンドごとに 1 回、サモナーズ・サーロウが招来された、あるいは幻のクリーチャーにダメージを与えた場合、使用者はフリー・アクションとしてそのクリーチャーを送還あるいは破壊するための解呪判定を行うことができる。これは使用者あるいはアイテムの術者レベルの代わりに使用者の基本攻撃ボーナスを使用することを除いて、そのクリーチャーを生み出した呪文に対するディスペル・マジック呪文と同様に扱う。この能力は招来されたのではなく招請されたクリーチャー、あるいはサモナーの幻獣などのように解呪できない招来されたクリーチャーには何の効果もない。

1 日に 1 回、フリー・アクションとして、使用者はこの武器によってダメージを与えたクリーチャーに対して解呪する代わりにディスマサルを試みることができる。この能力は (招来されたにせよそうでないにせよ) 来訪者であるクリーチャーに対してのみ機能し、意志セーブ DC17 である同名の呪文と同様に働く。使用者は同一ラウンド中に解呪とディスマサルを両方行うことはできない。

作成条件

コスト 21,566gp

《魔法の武器防具作成》、ディスマサル、ディスペル・マジック

サン・ブレード

(Sun Blade / 太陽剣)

市価 50,335gp ; オール中程度・力術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 2 ポンド

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。

作成条件

コスト 25,335gp

《魔法の武器防具作成》、デイトライト、作成者は善でなければならない

シアリング・アロー

(Searing Arrow / 灼熱の矢)

市価 1,516gp ; オール中程度・力術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 1

この+1 フレイミング・アローは目標を毎ラウンド焼き続け、その後 3 ラウンドの間攻撃した者のターンに 1d6 ポイントの [火] ダメージを与える。この矢を取り除くには DC10 (治療) 判定に成功する必要があり、これにより矢によるさらなるダメージを抑止できる (自分自身から矢を取り除こうとするなら、DC は 15 に上昇する)。矢を取り除くとそれは破壊されてしまい、ひとたび 3 ラウンドが経過すると燃え尽きてしまう。

作成条件

コスト 758gp

《魔法の武器防具作成》; フレイム・ブレード、フレイム・ストライク、あるいはファイアーボール

シールドスプリッター・ランス

(Shieldsplitter Lance / 盾粉碎の槍)

市価 18,310gp ; オール中程度・力術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 10 ポンド

この+1 キーン・ランスは盾を貫き破壊する能力を持つ。使用者がこの

Ultimate Equipment

武器を使用して盾を持つ目標に攻撃を成功させたなら、目標の盾は目標と同じだけのダメージを被る。使用者がこの武器を使用して盾に対して武器破壊を行なったなら、盾の硬度を無視する。

作成条件

コスト 9,310gp

《魔法の武器防具作成》、キーン・エッジ、シャター

シズリング・アロー

(Sizzling Arrow / 溶解の矢)

市価 1,516gp ; オーラ 中程度・力術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 1

この +1 コローシヴ・アローは目標を毎ラウンド酸で溶かし、その後 3 ラウンドの間攻撃した者のターンに 1d6 ポイントの「酸」ダメージを与える。この矢を取り除くには DC10 (治療) 判定に成功する必要がある、これにより矢によるさらなるダメージを抑止できる (自分自身から矢を取り除こうとするなら、DC は 15 に上昇する)。矢は取り除かれると破壊されてしま。この矢は、ひとたび 3 ラウンドが経過すると溶けてなくなってしまう。

作成条件

コスト 758gp

《魔法の武器防具作成》、アシッド・アロー

シフターズ・ソロウ

(Shifter's Sorrow / 変身生物の災い)

市価 12,780gp ; オーラ 強力・変成術 ; 術者レベル 15 レベル ; 重量 10 ポンド

この +1 / +1 ツーブレード・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。

作成条件

コスト 6,780gp

《魔法の武器防具作成》、バイルフル・ポリモーフ

シミター・オヴ・ザ・スペルシーフ

(Scimitar of the Spellthief / 呪文盗賊のシミター)

市価 75,815gp ; オーラ 強力・占術 ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 4 ポンド

この金色の湾曲した金属製の刃である +1 キーン・heartseeking (訳注 : おそらくハートシーカー) ・スペルスティ어링・シミターは呪文の使い手の悩みの種である。魔法に内在する秘密を暴くという主旨の魔法的な文字列が刻まれているシミター・オヴ・ザ・スペルシーフは使用者に〈呪文学〉および〈魔法装置使用〉判定への +2 のボーナスを与える。シミターはまた触れることで魔法的なオーラを明らかにする ; これはディテクト・マジックと同様に機能するが、使用者は検知に集中しながらその刃で触れる必要があり、一度に 1 つの物体か 1 体のクリーチャーにしか影響せず、明らかにした魔法的なオーラは誰にでもはっきりと見える。

作成条件

コスト 37,815gp

《魔法の武器防具作成》、デス・ネル、グレーター・アーケイン・サイト、キー

ン・エッジ、リミテッド・ウィッシュ

ジャヴェリン・オヴ・ライトニング

(Javelin of Lightning / 稲妻の投げ槍)

市価 1,500gp ; オーラ 微弱・力術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 2 ポンド

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。一度攻撃すると消え失せてしまう。

作成条件

コスト 750gp

《魔法の武器防具作成》、ライトニング・ボルト

シャタースパイク

(Shatterspike / 粉碎の大釘)

市価 4,315gp ; オーラ 強力・力術 ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 4 ポンド

この威圧的な武器は刃沿いにいくつもの鉤や逆棘やこの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。

作成条件

コスト 2,315gp

【筋】13、《魔法の武器防具作成》、《武器破壊強化》、《強打》、シャター

シルヴァン・シミター

(Sylvan Scimitar / 森の曲刀)

市価 47,315gp ; オーラ 中程度・力術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 4 ポンド

“ 温暖 ” な気候のなか、野外で用いた場合には、この +3 シミターにより使用者は《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。

作成条件

コスト 23,815gp

《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は 7 レベル・ドルイドでなければならない

スウィフト・オブシディアン・グレートアックス

(Swift Obsidian Greataxe / 素早き黒曜石の大戦斧)

市価 11,320gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 12 ポンド

この +1 キーン・グレートアックスの刃は漆黒の黒曜石から削り出されている。使用者は敵に突撃する際にそのラウンドの自身の移動速度への +10 フィートの強化ボーナスを得る。1 日に 1 回、使用者は 1 ラウンドの間、30 フィート以内のすべての味方の基本移動速度に +10 フィートの強化ボーナスを与えるように斧に命じることができる。

作成条件

コスト 5,802gp

《魔法の武器防具作成》、エクスペディシャス・リトリート、キーン・エッジ

Ultimate Equipment

スクリーミング・ボルト

(Screaming Bolt / 叫ぶクロスボウ・ボルト)

市価 267gp ; オーラ 微弱・心術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 / 10 ポンド

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。

作成条件

コスト 137gp

《魔法の武器防具作成》、ドゥーム

スパークウェイク・スターナイフ

(Sparkwake Starknife / 火花散らすスターナイフ)

市価 21,324gp ; オーラ 中程度・力術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 3 ポンド

この + 1 ショック・スターナイフが投擲された時には常に、微かな閃光が軌跡を残す。1 日に 1 回、使用者はこの武器を 8 レベルのライトニング・ボルト（反応 DC14 により半減）に変化させて投擲することができ、稲妻が走った経路の端で物質形態に戻る。

作成条件

コスト 10,824gp

《魔法の武器防具作成》、ライトニング・ボルト

スパイダース・ファング

(Spider's Fang / 蜘蛛の牙)

市価 79,102gp ; オーラ 中程度・力術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 1 ポンド

このパンチング・ダガーの刀身には蜘蛛の巣状の図像が彫刻されている。注意深く観察すると、刃の上に張った巣に蜘蛛が群がっているかのようにこの図像が生きているように見える。1 日に 2 回、フリー・アクションとして、この + 2 キーン・ウーンディング・パンチング・ダガーはこの武器によって行われた攻撃が命中した生きているクリーチャー 1 体に、ポイズン呪文と同様の毒を与えることができる（頑健・無効、DC20）。また、使用者は敵の機会攻撃範囲を機会攻撃を受けることなく移動するために行う〈軽業〉判定への + 2 の技量ボーナスを得る。

作成条件

コスト 39,702gp

《魔法の武器防具作成》、ブリード、キーン・エッジ、レイ・オヴ・エンフィアブルメント

スピリット・コーラー

(Spirit Caller / 霊を招くもの)

市価 25,302gp ; オーラ 中程度・死霊術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 2 ポンド

スピリット・コーラーは軟玉翡翠を削り出した + 1 ゴースト・タッチ・メーラー・クラブである。スピリット・コーラーによる打撃を受けた非実体状態のアンデッドおよびゴーストは DC16 の意志セーブに成功しなければならず、さもなければメーラーの内部に吸い寄せられその中に捕らわれる。内部に霊を収めている間、スピリット・コーラーはろうそくの明るさで内部から輝き、+ 2 ゴースト・タッチ・“アンデッド”ペイン・メーラー・クラブとして機能する。このメーラーは 1 時間で内部の霊のエネルギーを消費してこれを破壊し、また同時に保持できる霊は 1 体である。使用者は 1 回の標準アクションとして捕らえた霊を解放することができる。スピリッ

ト・コーラーによって消費されたゴーストは、依然として通常通りに黄泉がえる。

作成条件

コスト 12,802gp

《魔法の武器防具作成》、マジック・ジャー、ブレイン・シフト

スピリット・ブレード

(Spirit Blade / 霊魂の刃)

市価 48,502gp ; オーラ 中程度・防衛術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 1 ポンド

この波打つ白刃は透けてしまわんばかりに薄く、握るとエーテルのエネルギーの輝きを得る。+ 3 ゴースト・タッチ・ダガーであることに加えて、1 日に 1 回ディスペル・マジックを発動できる。

作成条件

コスト 24,402gp

《魔法の武器防具作成》、ディスペル・マジック、ブレイン・シフト、作成者は 9 レベルでなければならない

スリープ・アロー

(Sleep Arrow / 眠りの矢)

市価 132gp ; オーラ 微弱・心術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 / 10 ポンド

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。

作成条件

コスト 70gp

《魔法の武器防具作成》、スリープ

スレイング・アロー

(Slaying Arrow / ~抹殺の矢)

市価さまざま ; オーラ 強力・死霊術 ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 1 / 10 ポンド

スレイング・アロー 2,282gp ; グレーター・スレイング・アロー 4,057gp

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。

グレーター・スレイング・アローは通常のスレイング・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。

作成条件

スレイング・アロー 1,144gp ; グレーター・スレイング・アロー 2,032gp

《魔法の武器防具作成》、フィンガー・オヴ・デス（スレイング・アロー）または呪文レベル上昇化フィンガー・オヴ・デス（グレーター・スレイング・アロー）

Ultimate Equipment

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

ソード・オヴ・サトルティ

（Sword of Subtlety／隠密剣）

市価 22,310gp；オーラ 中程度・幻術；術者レベル 7 レベル；重量 2 ポンド

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。

作成条件

コスト 11,310gp

《魔法の武器防具作成》、ブラー

ソード・オヴ・ザ・プレインズ

（Sword of the Planes／次元界の剣）

市価 22,315gp；オーラ 強力・力術；術者レベル 15 レベル；重量 4 ポンド

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）。アストラル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。

作成条件

コスト 11,315gp

《魔法の武器防具作成》、ブレイン・シフト

ソード・オヴ・ライフ・スティーリング

（Sword of Life Stealing／奪命剣）

市価 25,715gp；オーラ 強力・死霊術；術者レベル 17 レベル；重量 4 ポンド

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、失敗した負のレベルは恒久的な負のレベルとなる。

作成条件

コスト 13,015gp

《魔法の武器防具作成》、エナヴェイション

ダガー・オヴ・ヴェノム

（Dagger of Venom／毒の短剣）

市価 8,302gp；オーラ 微弱・死霊術；術者レベル 5 レベル；重量 1 ポンド

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。

作成条件

コスト 4,302gp

《魔法の武器防具作成》、ポイズン

ダガー・オヴ・ダブリング

（Dagger of Doubling／倍化のダガー）

市価 10,302gp；オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 5 レベル；重量 1 ポンド

片手が自由である使用者は 1 回の即行アクションとして、あるいは《早抜き》特技を持っている場合にはフリー・アクションとして、この＋1 ダガーを 2 つの同一の＋1 ダガーに分割することができる。倍加したダガーを再び分割することはできない。倍化中にいずれかのダガーを投擲した場合には、投げつけたダガーはその攻撃を解決した後で消滅し、残りのダガーを再び分割することができるようになる。使用者が倍加したダガーの 1 本を落としたか、あるいはその他の理由で使用者の身体から離れた場合、そのダガーは消滅する。両方のダガーが同時に使用者の手から離れた場合、どちらのダガーが消滅するのかをランダムに決定する。

ダガー・オヴ・ダブリングに加えられた呪文または効果はダガーの分割時に複製されない。ダガー上に起動中のいかなる効果も消滅時に終了する。倍加したダガーの 1 本を破壊しても複製が消滅するだけだが、単一状態のダガー・オヴ・ダブリングへのダメージは倍化時に両方のダガーに残る。

作成条件

コスト 5,302gp

《魔法の武器防具作成》、シャドウ・ウェポン

ダストバースト・ブリット

（Dustburst Bullet／塵炸裂のブリット）

市価 196gp；オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 5 レベル；重量 1/2 ポンド

この埃まみれででこぼこした＋1 スリング・ブリットは目標への攻撃が成功すると、息を詰まらせる塵の雲を炸裂させる。塵が消えるまでの 1d6 ラウンドの間、この雲は一辺 5 フィートの立方体状にその目標を包み込む。この塵の中でターンを終える全てのクリーチャーは DC13 の頑健セーブを行わなければならない、失敗すれば 1 ラウンドの間不調状態かつ盲目状態となる。

Ultimate Equipment

作成条件

コスト 98gp

《魔法の武器防具作成》、スティンキング・クラウド

ダスト・ボルト

(Dust Bolt / 渴きのボルト)

市価 1,730gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 / 10 ポンド

この棘付きの + 1 “ウォーター・アウトサイダー” ベイン・ボルトには 渴きと乾燥のルーンがエッチングされている。ダスト・ボルトによる打撃を受けたいかなる生きているクリーチャーも、カップ・オヴ・ダストの呪文と同様に 渴き死にし始める (頑健・無効、DC14)。また、(水界) または (水) の副種別を持つクリーチャーはセーブに - 4 のペナルティを受け、セーブに失敗すると 1 ラウンドの間、不調状態かつよろめき状態になる。

作成条件

コスト 880gp

《魔法の武器防具作成》、カップ・オヴ・ダスト、サモン・モンスター I

タングル・ボルト

(Tangle Bolt / 足留めボルト)

市価 226gp ; オーラ 強力・召喚術 ; 術者レベル 12 レベル ; 重量 -

しばしば蜘蛛の巣や沼地の蔦の絵が刻み込まれたこの病的な緑色の + 1 シーキング・ボルトは命中すると粘り気のあるベトベトに姿を変える。このベトベトは目標に絡みつぎ、大気にさらされると丈夫で弾力性を持つようになる。ボルトによるダメージに加え、目標は足留め袋が命中したように絡みつかれた状態となる。

作成条件

コスト 113gp

《魔法の武器防具作成》、トゥルー・シーイング、およびウェブあるいは作成者が〈製作：錬金術〉を 5 ランク持っていることのいずれか

冷たい鉄製高品質のロングソード

(Cold Iron Masterwork Longsword)

市価 330gp ; オーラ オーラなし (非魔法的) ; 術者レベル - ; 重量 4 ポンド

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。

ディザーミング・ブレード

(Disarming Blade / 武器落としの剣)

市価 17,820gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 2 ポンド

この + 1 デュエリング・レイピアは相手の武器を奪うことにより、決闘を速やかかつ決定的に終了させる。この武器による武器落としの試みが成功した後、使用者は即行アクションとして落とした武器を任意の方向に 5 フィート移動させることができる。

作成条件

コスト 9,070gp

《魔法の武器防具作成》、キャッツ・グレイス、メイジ・ハンド

デーモンサーロウ・カーヴ・ブレード

(Demonsorrow Curve Blade / デーモンの悲嘆の曲刀)

市価 90,469gp ; オーラ 強力・力術および死霊術 ; 術者レベル 14 レベル ; 重量 7 ポンド

この剣の柄は、エルフの特徴を備えた美しい天使のような形状をしている。精巧できめ細かい羽根の翼が護拳から柄にかけて広げられ、刃の基部には天使の顔が備わっている。この + 3 冷たい鉄製ホーリィ・“デーモン” ベイン・エルヴン・カーヴ・ブレードは、それが破壊するために作成されたものを妨げる。この剣は使用者から 60 フィート以内にいる (デーモン) の副種別を持つすべてのクリーチャーを、ディメンジョナル・アンカー呪文の効果の下にあるかのように瞬間移動から妨げる (セーヴィング・スロー不可)。

作成条件

コスト 46,460gp

《魔法の武器防具作成》、ディメンジョナル・アンカー、ホーリィ・スマイト、サモン・モンスター I

テンリング・ソード

(Ten-ring sword / 十環刀)

市価 14,315gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 4 ポンド

この精巧に作られた + 2 ナインリング・ブロードソードは柄のすぐ近くの、刃の峰の基部に追加のリング 1 つがはまりそうな余分な隙間を備えている。テンリング・ソードの使用者は 1 回の全ラウンド・アクションを使用して、空のスロットに魔法の指輪を装着し、その後に除去する (別の全ラウンド・アクション) までそのままにしておくことができる。いったん指輪が十番目のスロットに装着されると、この剣の使用者は、魔法の指輪を 2 つ装着している場合でさえ、自身が着用しているかのようにその指輪を利用することができる。

また、この剣の使用者は十番目のスロットにアダマンティンあるいは冷たい鉄のような特定の金属で作られた指輪を装着することができる。そのようにすることで、この剣はその指輪と同様の金属で作られているかのようにダメージ減少を貫くことができる。この性質を用いることで、その金属の何らかの追加の特性 (硬度を克服するなど) を得られるわけではない。一般に、そのような金属製の指輪には、その素材から作られたナインリング・ブロードソードのコストの 10 分の 1 のコストがかかる。剣の十番目のスロットに固定した魔法の指輪が、銀のように特定の金属から作られている場合には、剣の使用者は指輪を装着するときに、武器の 2 つの性質のいずれを有効にするのかを決定する。しかしながら、剣の使用者は 1 回の移動アクションを使用して、これらの性質を切り替えることができる。

作成条件

コスト 7,157gp

《魔法の武器防具作成》、メイジ・ハンド、ヴァーサトル・ウェポン

トライデント・オヴ・ウォーニング

(Trident of Warning / 警報の三叉矛)

市価 10,115gp ; オーラ 中程度・占術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 4 ポンド

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・ウォーニングを手に握り、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。

作成条件

Ultimate Equipment

コスト 5,215gp

《魔法の武器防具作成》、ロケット・クリーチャー

トライデント・オヴ・スタビリティ

(Trident of Stability / 安定性の三叉槍)

市価 9,815gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 4 ポンド

この作りがしっかりしているが汚れた +1 トライデントの土台は下に幅広い金属の棒を持ち、しっかりと足場やある種の踏み段のように機能するよう完璧に配置されている。この棒はイムーヴァブル・ロッドとして機能するが、ボタンの代わりにこの棒に使用者の片足もしくは両足を置きさえすれば起動し、使用者の片足すら棒に触れていなければ終了することが異なる。棒に足をかけたままでは使用者を動かそうとする効果に抵抗する際、使用者は CMD に +10 ボーナスを得る。使用者は常に突撃に対して構えているものとして扱われる。使用者が落下した場合、落下を止めるために割り込みアクションとして棒に足をかけることができ、この突然の動きは現在落下している時点での落下ダメージに使用者に与える。

作成条件

コスト 5,065gp

《魔法の武器防具作成》、レヴィテート

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)

市価 18,650gp ; オーラ 中程度・心術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 4 ポンド

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のどの 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。

作成条件

コスト 9,482gp

《魔法の武器防具作成》、チャーム・アニマル、スピーク・ウィズ・アニマルズ

ドラゴンキャッチ・ギザーム

(Dragoncatch Guisarme / 竜捕えのギザーム)

市価 13,308gp ; オーラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 5 ポンド

この +1 “ドラゴン” ベイン・ギザームはドラゴンハイドをきつく巻きつけた柄を備えている。ドラゴンキャッチ・ギザームは飛行のために翼を使用するクリーチャーに対して特殊な足払いの戦技を行うために用いることができる。戦技が成功した場合、目標の翼はもつれて、そのクリーチャーはバランスを崩し、地面に落下して絡みつかれた状態を得る。この方法で足払いされたクリーチャーは絡みつかれた状態を取り除くために、1 回の移動アクションとして DC15 の〈飛行〉判定を試みることができる。

作成条件

コスト 6,808gp

《魔法の武器防具作成》、ブラック・テンタクルズ、サモン・モンスター I

ドラゴンズ・ドゥーム

(Dragon's Doom / ドラゴンの災厄)

市価 40,310gp ; オーラ 中程度・占術および力術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 12 ポンド

このポールアームの斧の刃は必殺の一撃として閉じるために胃を大きく広げた咆哮するドラゴンのような形状をしている。その柄には飛行中のドラゴンが旋回する様が刻まれている。この +2 “ドラゴン” ベイン・ハルバードの頭部は、この武器の 100 フィート以内に竜の種別のクリーチャーがいるときに光り輝く。1 日に 3 回、このハルバードがドラゴンに命中した場合、使用者はフリー・アクションとして、その攻撃にそのドラゴンの DR を無視させることができる。

作成条件

コスト 20,310gp

《魔法の武器防具作成》、ディサーン・ロケーション、ライト、サモン・モンスター I

トリトンズ・トライデント

(Triton's Trident / トリトンの三叉槍)

市価 15,065gp ; オーラ 中程度・力術 ; 術者レベル 6 レベル ; 重量 4 ポンド

この曲線上に枝分かれした +1 “モンスラス・ヒューマノイド” ベイン・トライデントには鱗と貝殻の模様が交互にエッチングされている。トリトンズ・トライデントはそれぞれの穂から 1 回ずつで、1 日に 3 回、ハイドロリック・プッシュを解き放つことができる ; また、1 日に 1 回、この力を単発のハイドロリック・トレントを解き放つために組み合わせることができる。どちらの効果でも CMB は +6 である。

作成条件

コスト 7,690gp

《魔法の武器防具作成》、ハイドロリック・プッシュ、ハイドロリック・トレント、サモン・モンスター I

トレーサー・ブリット

(Tracer Bullet / 追尾弾)

市価 100gp ; オーラ 微弱・力術 ; 術者レベル 2 レベル ; 重量 1

この +1 火器ブリットはダメージを与えないが、代わりに目標の輪郭を淡く輝かせてフェアリー・ファイアー呪文の効果を与え、目標の遠隔攻撃に対する AC に -2 ペナルティを与える。これらの効果は 1d4 ラウンドの間持続する。

作成条件

コスト 50gp

《魔法の武器防具作成》、フェアリー・ファイアー

ドワーヴン・スロウワー

(Dwarven Thrower / ドワーフの投げ槌)

市価 60,312gp ; オーラ 中程度・力術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 5 ポンド

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。

Ultimate Equipment

《魔法の武器防具作成》、ヒール、summon monster

作成条件

コスト 30,312gp

《魔法の武器防具作成》、作成者は少なくとも 10 レベルのドワーフでなければならない

ドワーフボンド・ハンマー

(Dwarfbond hammer / ドワーフの金槌)

市価 25,312gp；オーラ 中程度・力術；術者レベル 7 レベル；重量 5 ポンド

この + 1 ウォーハンマーはドワーフの手中にあるときは + 2 リターニグ・ウォーハンマーとして機能する。この武器は 20 フィートの射程単位を持ち投擲することが可能である。投擲した場合、ドワーフボンド・ハンマーは (巨人) の副種別を持つクリーチャーに対して 1d8 ポイントの追加ダメージを与える。

作成条件

コスト 12,812gp

《魔法の武器防具作成》、作成者は少なくとも 7 レベルのドワーフでなければならない

ナイン・ライヴズ・スティーラー

(Nine Lives Stealer / 九人殺しの剣)

市価 23,057gp；オーラ 強力・死霊術；術者レベル 13 レベル；重量 4 ポンド

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も有する。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——どこも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す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す能力は機能せず、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。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。

作成条件

コスト 11,528gp

《魔法の武器防具作成》、フィンガー・オヴ・デス

ハーツウッド・スピア

(Heartwood Spear / 心材の槍)

市価 50,302gp；オーラ 強力・召喚術；術者レベル 14 レベル；重量 6 ポンド

この控え目な武器はぞんざいに成形された杭や間に合わせの槍よりも心もとなく見えるが、その実ほかに恐ろしい武器である。+ 2* アンデッド* ペイン・スピアであることに加えて、ハーツウッド・スピアはスタッフとして振り回した時に殴打ダメージを与える。このように使用されるとき、この武器はディスラプション特性をも備える。

作成条件

コスト 25,302gp

バロウイング・ブリット

(Burrowing Bullet / 穴掘り弾)

市価 さまざま；オーラ 中程度・死霊術；術者レベル 3 レベル；重量 1

レッサ・バロウイング・ブリット 1,722gp；グレーター・バロウイング・ブリット 3,447gp

この + 1 火器ブリットは通常のダメージを与えるが、生きているクリーチャーに命中するとそのクリーチャーの肉体に侵徹し、除去するまでか、あるいはブリットがクリーチャーを貫通するまでの間、拷問的な苦痛を引き起こす。ブリットが侵徹している間、クリーチャーはよろめき状態になる。この効果は 1d3 ラウンドの間、または 1 回の標準アクションとして DC15 の〈治療〉判定を行うことによりブリットが除去されるまでの間持続する。グレーター・バロウイング・ブリットは生きているクリーチャーの肉体を通過するのにより長くかかり (よろめき状態の効果は 1d3 + 2 ラウンド持続する)、除去が難しい (1 回の標準アクションとして DC20 の〈治療〉判定)。

作成条件

レッサ・バロウイング・ブリット 861gp；グレーター・バロウイング・ブリット 1,723gp

《魔法の武器防具作成》、シンボル・オヴ・ペイン (バロウイング・ブリット) or シンボル・オヴ・スタニング (グレーター・バロウイング・ブリット)

バスターズ・スティン

(Bastard's Sting / 庶子の針)

市価 123,035gp；オーラ 強力・死霊術；術者レベル 18 レベル；重量 6 ポンド

この + 2 アダマンティン製バスタード・ソードはアンティパラディンの手中では + 5 アンホーリィ・アダマンティン製バスタード・ソードになる。アンティパラディンによって使用されている間、バスターズ・スティングは使用者と隣接して自身のターンを開始するすべての生きているクリーチャーに 2d6 ポイントの負のエネルギー・ダメージを与える。アンティパラディンはまた、少なくとも 1 体の生きているクリーチャーがこの負のエネルギーによるダメージを受ける限り、高速治癒 5 を得る。この負のエネルギーはアンデッドには何の効果もない。この剣はまた、アンティパラディンが命じると回数無制限でアンティパラディンのクラス・レベルにおけるアンホーリィ・ブライトを使用できるようにする。パラディンはこの効果に対して 2 のセーヴィング・スロー・ペナルティを受ける。

作成条件

コスト 63,035gp

《魔法の武器防具作成》、アンホーリィ・オーラ、アンホーリィ・ブライト、作成者は悪でなければならない

ハッシング・アロー

(Hushing Arrow / 無音の矢)

市価 さまざま；オーラ 微弱・幻術；術者レベル 5 レベル；重量 1 / 20 ポンド

ハッシング・アロー 547gp；グレーター・ハッシング・アロー 1,047gp

この + 1 アローは射出時、あるいは宙を飛んでいる際に音を立てない。ハッシング・アローの当たったクリーチャーは DC13 の意志セーブに成功しなければならず、さもなければ 5 ラウンドの間 (呪文と同様の) サイレンスの影響を受ける。このサイレンス効果は外れたアローまたは無生物である物体に当たったアローによって起動することはない。

グレーター・ハッシング・アローは沈黙状態になることを避けるために目標が DC16 の意志セーブに成功しなければならないことを除いて、通常のハッシング・アローと全く同様に機能する。

Ultimate Equipment

ハッシング・ボルトおよびグレーター・ハッシング・ボルトを作成することもできる；これらは重量がボルト1つにつき1／10ポンドであることを除いて、ハッシング・アローおよびグレーター・ハッシング・アローと同様の一般データを共有する。

作成条件

コスト さまざま

ハッシング・アロー 277gp；グレーター・ハッシング・アロー 527gp

《魔法の武器防具作成》、《呪文レベル上昇》（グレーター・ハッシング・アローのみ）、サイレンス

ハリケーン・クォータースタッフ

(Hurricane Quarterstaff／台風の六尺棒)

市価 7,840gp；オーラ 微弱・力術；術者レベル 3 レベル；重量 4 ポンド

この＋1／＋1クォータースタッフは中空で多数の小さな穴が貫通しており、振ったり回したりすると笛の音が鳴る。1日に1回、1回の標準アクションとして、使用者はハリケーン・クォータースタッフを旋回させてガスト・オヴ・ウィンド（頑健・無効、DC13）を作成することができる。ハリケーン・クォータースタッフを使用するモンクまたはニンジャは、1気ポイントを消費してスタッフのガスト・オヴ・ウィンド能力を起動することができる；気によってこの能力を起動したときのセーブDCは12＋使用者の【判断力】修正値に等しい。

作成条件

コスト 4,220gp

《魔法の武器防具作成》、ガスト・オヴ・ウィンド

ビーストストライク・クラブ

(Beaststrike Club／獣撃の棍棒)

市価 7,300gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 6 レベル；重量 3 ポンド

この＋1クラブは大きな歯で装飾され、異なる動物の姿に合わせて曲がっていることが多い。標準アクションとして、このクラブの使用者はクラブを動物の頭部か脚部に变化させることができる。この変化により武器のダメージは変化しないが、次に示すクラブの形状に合うものの一つに、ダメージ種別が変わる：噛みつき（刺突）、爪（斬撃）、角（刺突）、叩きつけ（殴打）、針（刺突）、鉤爪（斬撃）。変化させたなら、人工の武器か肉体武器を強化し拡張する呪文や効果を与える際、このクラブは肉体武器としても人工の武器としても扱われる。このクラブは《武器熟練：噛みつき》やブラッディ・クロウズのような、特定の肉体武器に関連した特技や呪文の目標となった時に現在の形状の肉体武器として扱う。使用者が“自然の化身”能力を持っているなら、ドルイドがこの武器を所持している間“自然の化身”能力の持続時間に等しい時間だけ、武器のダメージを1段階向上するために“自然の化身”の使用回数を1回分消費することができる。使用者が“自然の化身”を回数無制限で使用できるなら、このクラブのダメージは常に記載した通りに向上する。誰も所持していない状態になれば、このクラブは通常の形状に戻る。

作成条件

コスト 3,800gp

《魔法の武器防具作成》、シャレイリ

ピストル・オヴ・ジ・インフィニット・スカイ

(Pistol of the Infinite Sky／無窮のピストル)

市価 73,300gp；オーラ 強力・召喚術；術者レベル 15 レベル；重量 4 ポンド

この＋5ピストルの真珠の銃把の両側には無限を表す印が刻まれており、銃身にはピストルの冷たい黒鋼の夜空に対して、月、惑星、そして星を描いた黄金で装飾されている。このピストルに再装填する必要はまったくない。1発撃ち出した後には、薬室内にブリットと黒色火薬が魔法的に現れる。この矢弾は決して不発を起こさない。

作成条件

コスト 37,300gp

《魔法の武器防具作成》、リローディング・ハンズ

ファイアドレイク・ピストル

(Firedrake Pistol／火のドレイクのピストル)

市価 20,300gp；オーラ 微弱・力術；術者レベル 5 レベル；重量 4 ポンド

このずっしりとした＋1フレイミング・ピストルには、その銃身に咆哮を上げるドラゴンの姿が精巧に彫刻され、その銃把は磨かれた赤いドラゴンハイドで覆われている。通常の矢弾を発射する際、使用者はファイアドレイク・ピストルがそのダメージのすべてを通常のダメージではなく「火」ダメージとして与えることを選択することができる。また1回の標準アクションとして、使用者は1単位の矢弾を消費し、通常の攻撃としてその射撃を解決するのではなく、バーニング・ハンズと同等の円錐形の火炎を作成することができる。

作成条件

コスト 10,800gp

《魔法の武器防具作成》、バーニング・ハンズ、ファイアーボール

ファイターズ・フォーク

(Fighter's Fork／戦士のフォーク)

市価 7,315gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 3 レベル；重量 4 ポンド

この鋼鉄製の穂を持つ＋1トライデントは即行アクションとして、その柄を長くしたり短くするよう（あるいは通常の長さに戻すよう）命じることができる。この武器は伸ばすと両手間合い武器になるが投擲することはできない。縮めた場合には軽い武器として使用するか、ジャヴェリンとして投擲することができる。トライデントに適用される特技あるいはクラス能力はいずれの形態のファイターズ・フォークにも適用される。

作成条件

コスト 3,815gp

《魔法の武器防具作成》、シュリンク・アイテム

ブラッドサースト・ダガー

(Bloodthirst Dagger／血に飢えたダガー)

市価 60,802gp；オーラ 中程度・力術；術者レベル 10 レベル；重量 4 ポンド

この＋2ウーンディング・ダガーの刃は明るく磨かれている。犠牲者の血に浸された場合でさえ、この武器は次の瞬間にはあたかも新たに洗浄されたかのように清潔で乾いた状態で現れる。

ブラッドサースト・ダガーは単一の目標に対して執拗に使用する場合にその使い手に最も報いる。ブラッドサースト・ダガーのウーンディング特性によって依然として出血状態でいるクリーチャーを攻撃した場合、このダガーはその目標に対して、そのクリーチャーが持つ出血ダメージごとに

Ultimate Equipment

追加で+1ポイントのダメージを与える（最大+10）。ブラッドサーストの使用者がこの武器によってクリティカル・ヒットを確定させたときは常に、使用者は目標が持つ出血ダメージごとに1d6ポイントの追加ダメージを与える（最大+5d6ダメージ）ことを選択できる。この追加ダメージはクリティカル・ヒットによって乗算されないが、出血ダメージによって加えられる通常のダメージに加える。このダメージを与えると使用者によって負わされたすべての出血ダメージは速やかに回復する。

作成条件

コスト 30,552gp

《魔法の武器防具作成》、ブリード、インフリクト・シリアス・ウーンズ

ブラッドレッシング・ククリ

(Bloodletting Kukri / 血の滴るククリ)

市価 6,308gp；オーラ 微弱・死霊術；術者レベル 5 レベル；重量 2 ポンド

クリティカル・ヒットの成功時に、この+1ククリはその攻撃によって既に発生しているいずれの出血ダメージとも累積する2ポイントの出血ダメージを与える。この武器によって出血ダメージを与える攻撃を当てるたびに、使用者は与えた出血ダメージの量に等しい一時的ヒット・ポイントを得る。目標が既に出血状態である場合、より少ない量であっても、一時的ヒット・ポイントが得られることはない。ブラッドレッシング・ククリによって付与された一時的ヒット・ポイントは1分間持続する。

作成条件

コスト 3,308gp

《魔法の武器防具作成》、ブリード、ヴァンピリック・タッチ

フレイム・タン

(Flame Tongue / 炎の舌)

市価 20,715gp；オーラ 強力・力術；術者レベル 12 レベル；重量 4 ポンド

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。

作成条件

コスト 10,515gp

《魔法の武器防具作成》、スコーチング・レイおよびファイアーボール、フレイム・ブレード、あるいはフレイム・ストライク

ブレード・オヴ・ザ・ソードセイント

(Blade of the Sword-Saint / 剣聖の刃)

市価 75,350gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 8 レベル；重量 6 ポンド

この精巧に鍛えられたカタナは、最も高度な形で剣術の体得に専心している者による入念な注意と職人芸のたまものである。

ブレード・オヴ・ザ・ソードセイントは+3キ・インテンシファイ・カタナである。モンクの手中において、この武器は致命的な効用を持つ道具となる。より一般的な特性に加えて、使用者が素手であるかのようにこの武器を使用することができる：使用者は《矢止め》あるいは《矢つかみ》などの特技による利益を得て（手が開いていない場合には攻撃をそらすことはできても掴むことはできないが）、モンクは連打を使用するにあたってこの剣をモンク武器として扱う。

作成条件

コスト 37,850gp

《魔法の武器防具作成》、作成者はモンクでなければならない

ブレード・オヴ・ザ・ライジング・サン

(Blade of the Rising Sun / 旭日の剣)

市価 51,850gp；オーラ 強力・力術および死霊術；術者レベル 15 レベル；重量 6 ポンド

この黄金の刃を持つ+1 グローリアス・“アンデッド”ベイン・カタナは朝の太陽から零れる最初の光線のように輝いている。ブレード・オヴ・ザ・ライジング・サンの使用者がクリティカル可能状態に入ったときは（そのクリティカルが確定するかどうか、あるいは目標がクリティカル・ヒットの対象であるかどうかとは関わりなく）常に、目標は使用者の次のターンの開始時まで、フェアリー・ファイアーと同等の黄金の陽光の光輪に包まれる。この輝きによって包まれたアンデッドは自身のターンの開始時に1d6ポイントのダメージを受ける。

ブレード・オヴ・ザ・ライジング・サンの使用者は1回の標準アクションとして、あるいは瀕死状態または死亡状態を得て意識を失う前に割り込みアクションとして、（スタッフ・オヴ・パワーの“応報の一撃”に似た）“犠牲の一撃”を宣言することができる。犠牲の一撃は使用者の肉体と精神をサンバーストと同等の原初のエネルギーに変換する（DC22）。サンバースト内の使用者の味方が害を受けることはなく、使用者はサンバースト内のすべての味方がマス・キュア・ライト・ウーンズの効果を受けるか、あるいは10フィート以内のすべての味方がプレス・オヴ・ライフの効果を受けるかを選択できる。犠牲の一撃のこの効果についての術者レベルは剣の術者レベル+使用者のレベルの1/2に等しい（最大25レベル）。

犠牲の一撃は使用者の肉体を（呪文のディスインテグレートと同様に）破壊するが、50%の確率で犠牲の一撃を行った24時間後にランダムに決定した1マイル以内の安全な場所に（リインカーネイト呪文と同様に）転生させる。使用者の装備品は犠牲の一撃の後に無傷で残される；しかしながら、ブレード・オヴ・ザ・ライジング・サンは少なくとも100マイル以遠のランダムな場所に瞬間移動する。

作成条件

コスト 28,100gp

《魔法の武器防具作成》、ブラインドネス／デフネス、デイライト、フレア、ミラクル、サンバースト

ブレード・オヴ・バインディング

(Blade of Binding / 束縛の刃)

市価 12,350gp；オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 3 レベル；重量 8 ポンド

この+1グレートソードは錠のモチーフで装飾されている。使用者のサイズと同じかそれより小さいクリーチャーにこのソードによる攻撃が成功すれば、使用者は機会攻撃を誘発することなくフリー・アクションで組みつきを開始しようと試みることができる。使用者が組みつきに成功すれば、このソードの刃は金属の鎖に変わり目標の周りを覆う。これにより使用者は目標に対して行なう組みつき判定に+5ボーナスを得る。目標が組みつきから逃れたり目標を組みつきから解放しようと決めたなら、鎖は剣の形状に戻る（そして使用者の手に収まる）。

使用者は組みつき状態や相手を押さえつけた状態であっても鎖の取っ手から手を離すことができる。使用者がそのようにすると、鎖はその場に留まり対象を絡みつかれた状態にする（脱出するための〈脱出術〉DC20、破壊DC28、硬度10、10ヒット・ポイント、絡みつかれた状態で呪文を発動するための精神集中DC17）。他のクリーチャーは標準アクションで鎖の取っ手を持つことができ、即行アクションでソード形状に戻すことができる（これにより束縛されたクリーチャーは解放される）。この鎖が破壊されるとソード形状に戻り、この武器は破壊状態となる。

Ultimate Equipment

作成条件

コスト 6,350gp

《魔法の武器防具作成》、アニメイト・ローブ

フロストバイト・スリング

(Frostbite Sling / 凍傷のスリング)

市価 9,380gp ; オーラ 中程度・力術 ; 術者レベル 6 レベル ; 重量 ー

この + 1 フロスト・スリングは青染めの革で作られている。1 日に 3 回、通常の矢弾に [冷気] ダメージを加える代わりに、使用者は魔法の雪玉を作り出し、スリングの代わりに投げつけることができる。この遠隔接触攻撃は 40 フィートの最大射程を持ち、1d6 + 6 ポイントの非致傷の [冷気] ダメージを与え、さらに目標に疲労状態を残す。この疲労状態は目標がこの非致傷ダメージから回復したときに終了する。この効果は既に疲労状態である場合であっても、目標を過労状態にすることはできない。

作成条件

コスト 4,840gp

《魔法の武器防具作成》、フロストバイト

フロスト・ブランド

(Frost Brand / 霜の烙印)

市価 54,475gp ; オーラ 強力・力術 ; 術者レベル 14 レベル ; 重量 8 ポンド

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ふ。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、瞬間的效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。

作成条件

コスト 27,375gp

《魔法の武器防具作成》、ディスペル・マジック、アイス・ストーム、プロテクション・フロム・エナジー

ヘルスカージ

(Hellscourge / 地獄の惨劇)

市価 39,305gp ; オーラ 中程度・死霊術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 3 ポンド

この + 1 アンホーリー・スコープオン・ウィップ (『Ultimate Combat』P.144) はバード・デヴィルの背中から剥ぎ取った皮から作られている。この武器はその使用者に〈威圧〉判定への + 5 の技量ボーナスを与える。ヘルスカージによる打撃を受けた怯え状態のクリーチャーは DC17 の意志セーブに成功しなければならず、さもなければ 1 ラウンドの間恐れ状態になる。恐れ状態あるいは恐慌状態のクリーチャーは代わりにセーブに失敗すると 1d4 ラウンドの間すくみ上がる。これらのいずれも [精神作用] [恐怖] 効果である。

ハマトウラ・ハイドを着用した人物によって使用される場合、ヘルスカージは + 1 フレイミング・アンホーリー・ウィップとして機能する。そのような使用者は 1 日に 1 回、このウィップを打ってスコーチング・レイ (2 本の光線を作成する) と同様の炎を投げつけることができる ; そのように

するとこのウィップの炎は翌日まで消灯する。

作成条件

コスト 19,805gp

《魔法の武器防具作成》、ファイアー、スコーチング・レイ、アンホーリー・ブライト

ポーラリティ・ハンマー

(Polarity Hammer / 極性の金槌)

市価 12,310gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 10 ポンド

この + 1 / + 1 メテオ・ハンマーは常に非鉄金属で作られ、その頑丈な暗い鎖の両端の球体に重み付けをしている。使用者はポーラリティ・ハンマー内に金属を引き付けるか、あるいは反発させる魔法を使用することができる。流星モードでは、使用者は金属鎧を着用するか、金属製の盾を運搬するか、あるいは (アイアン・ゴーレムのように) 金属でできている相手に対するすべての引きずりおよび位置ずらしの戦技への + 2 のボーナスを得る。また、そのような相手に対する足払いの試みに成功した場合には、使用者は敵を手前に引き寄せるのではなく、5 フィート離れるように押しやることができる。

要塞モードでは、使用者は 1 回の移動アクションを使用して、自身の間合い内の任意の装備中でない金属製の物体を拾い、かつ間合い内の任意の他のマスにそのアイテムを置くことができる。そのような影響を受けるアイテムが使用者のサイズ分類に等しい片手武器のサイズを超えることはできない。このモード中にメテオ・ハンマーを使用することによって与えられるアーマー・クラスへの盾ボーナスは通常の + 1 から + 3 に増加するが、金属鎧を着用しているか、金属製の盾を運搬しているか、あるいは (上記のように) 金属でできている相手に対してのみである。

作成条件

コスト 6,155gp

《魔法の武器防具作成》、フォース・パンチ、シールド

ホーリー・アヴェンジャー

(Holy Avenger / 降魔の聖剣)

市価 120,630gp ; オーラ 強力・防衛術 ; 術者レベル 18 レベル ; 重量 4 ポンド

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 ホーリー冷たい鉄製ロングソードとなる。

パラディンによって振るわれた場合、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 + そのパラディンのクラス・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)。

作成条件

コスト 60,630gp

《魔法の武器防具作成》、ホーリー・オーラ、作成者は善でなければならない

ボルダーヘッド・メイス

(Boulderhead Mace / 巨礫の棍棒)

市価 6,812gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 8 ポンド

この + 1 ヘヴィ・メイスの頭部は大雑把な球状のつやのある花崗岩 1 つでできている。1 日に 1 回、使用者はこのメイスの頭部を解き放つために

Ultimate Equipment

合言葉を唱えることができる。これによりメイスの頭部は大型の巨礫になり、すぐに使用者の指定した方向へ転がり始める。この距離はまっすぐに最大 60 フィートまで転がっていき、経路にいて踏みつぶされたものは何であれ 3d8 + 5 ダメージを被る（反応・半減、DC19）。この巨礫は通った後に瓦礫と埃をまき散らす。経路にあり壊れなかった障害物にぶつかったと 10 フィート四方の範囲に広がる移動困難な地形を作り出す。武器を解き放った後 24 時間経過後にメイスの頭部に新しい石が作られる。頭部が作られるまでの間、武器として使用することはできない。

作成条件

コスト 3,652gp

《魔法の武器防具作成》、ウォール・オヴ・ストーン

メイス・オヴ・スマイティング

(Mace of Smiting / 粉碎の槌矛)

市価さまざま；オーラ 中程度・変成術；術者レベル さまざま；重量 8 ポンド

レッサー・メイス・オヴ・スマイティング 市価 15,012gp 術者レベル 7 レベル；

メイス・オヴ・スマイティング 市価 75,312gp 術者レベル 11 レベル

レッサー・メイス・オヴ・スマイティングは +1 アダマンティン製ヘヴィ・メイスであり、人造に対して +3 の強化ボーナスとなる。人造に対してクリティカル・ヒットを命中させた場合、与えるダメージは ×2 ではなく ×4 になる。来訪者にクリティカル・ヒットを与えた場合、ダメージは ×2 ではなく ×3 になる。

メイス・オヴ・スマイティングは +3 アダマンティン製ヘヴィ・メイスであり、人造クリーチャーに対しては強化ボーナスが +5 となる。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。

作成条件

レッサー・メイス・オヴ・スマイティング 市価 9,512gp；メイス・オヴ・スマイティング 市価 39,312gp

《魔法の武器防具作成》、ディスイнтеグレイト

メイス・オヴ・テラー

(Mace of Terror / 恐怖の槌矛)

市価 38,552gp；オーラ 強力・死霊術；術者レベル 13 レベル；重量 8 ポンド

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慌状態となる（意志・不完全、DC16）。このセーヴに失敗した者はセーヴィング・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。

作成条件

コスト 19,432gp

《魔法の武器防具作成》、フィアー

ライフドリンカー

(Life-Drinker / 生命を呑みほすもの)

市価 40,320gp；オーラ 強力・死霊術；術者レベル 13 レベル；重量 12 ポンド

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 の頑健セーヴを行わなければならない、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。

作成条件

コスト 20,320gp

《魔法の武器防具作成》、エナヴェイション

ラック・ブレード

(Luck Blade / 幸運剣)

市価さまざま；オーラ 強力・力術；術者レベル 17 レベル；重量 2 ポンド

ラック・ブレード (ウィッシュ 0 回) 22,060gp；

ラック・ブレード (ウィッシュ 1 回) 62,360gp；

ラック・ブレード (ウィッシュ 2 回) 102,660gp；

ラック・ブレード (ウィッシュ 4 回) 142,960gp

(訳注：原文ママ。おそらく 4 回ではなく 3 回の誤りと思われる)

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。

作成条件

コスト さまざま

ラック・ブレード (ウィッシュ 0 回) 11,185gp；ラック・ブレード (ウィッシュ 1 回) 43,835gp；ラック・ブレード (ウィッシュ 2 回) 76,485gp；ラック・ブレード (ウィッシュ 4 回) 109,135gp (訳注：原文ママ。おそらく 4 回ではなく 3 回の誤りと思われる)

《魔法の武器防具作成》、ミラクル or ウィッシュ

ラッシュ・オヴ・ザ・ハウラー

(Lash of the Howler / ハウラーの鞭)

市価 18,305gp；オーラ 中程度・死霊術；術者レベル 9 レベル；重量 3 ポンド

ラッシュ・オヴ・ザ・ハウラーはハウラーのタテガミから引き裂いたトゲを先端に備えた +1 ヴィシャス・スコープ・ウィップである。クリーチャーはラッシュ・オヴ・ザ・ハウラーからダメージを受けるたびに DC14 の反応セーヴに成功しなければならない、さもなければそのトゲが外れて肉体に食い込む。ウィップは速やかに新しいトゲを失ったものと置き換える。トゲは取り除かれるまで、目標に不調状態にする。クリーチャーから 1 本のトゲを取り除くには、1 回の全ラウンド・アクションとして DC15 の〈治療〉判定を行う必要がある。判定が 5 を超えるごとに、追加で 1 本のトゲを取り除くことができる。判定に失敗すると、トゲはそれでも取り除かれるが、その過程において犠牲者に 1d4 + 1 ポイントのダメージを与えられる。

作成条件

コスト 9,305gp

ランス・オヴ・ジャウステイング

(Lance of Jousting / 馬上槍)

市価 4,310gp ; オーラ 微弱・力術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 10 ポンド

このこった意匠の凝らされた +1 ランスは、リボンと小さなパッチが巻きつけられている。この武器により、装備者は騎乗している際に敵をより効果的に突き落とせるようになる。騎乗時の敵にランス・オヴ・ジャウステイングを使用した攻撃に成功したなら、対象は鞍から突き落とされるのを避けるために〈騎乗〉判定 (DC10 + 被ったダメージ) を行なわなければならない。このランスは戦闘中に騎乗時の敵の優位を取り除くために使用されるものの、ランス・オヴ・ジャウステイングは馬上試合や同種の大会では恥ずべきいかさま行為であると一般的には見られている。

作成条件

コスト 2,105gp

《魔法の武器防具作成》、ブルズ・ストレンクス

リコチェット・ハンマー

(Ricochet Hammer / 跳ね飛びの槌)

市価 20,301gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 2 ポンド

この +1 リターニング・ライト・ハンマーは 1 回の投擲で複数の敵を攻撃することができる。使用者が高い攻撃ボーナスにより複数の攻撃回数を持つなら、最初の目標から次の目標へ跳ね跳ばし、追加攻撃を行なうようにハンマーを投擲できる。それぞれの目標の距離は武器の射程として加算されて、射程ペナルティが提供される。例えば、ドワーフの 6 レベル・ファイターがこのハンマーを +6 基本攻撃ボーナスを使用して 20 フィート遠くに投擲する (1 射程単位より短いため、射程ペナルティはない) ; その攻撃が命中したなら、+1 の基本攻撃ボーナスを使用して、最初の目標から 40 フィート離れた 2 体目の目標を攻撃するためにそれを跳ね飛ばすことができる (3 射程単位より短いため、-4 射程ペナルティを受ける)。このハンマーは攻撃が命中した場合にのみ跳ね飛ばすことができる。攻撃が外れてしまったなら、跳ね飛びは終了しそのラウンドにはもう攻撃することはなく、通常のリターニング特性を持つ武器のように戻ってくる。跳ね飛び攻撃はそれぞれを独立した攻撃として扱うため、(トゥルー・ストライクのように) 1 回の攻撃ロールにのみ適用される修正値は最初の攻撃にのみ適用されそれ以外のものには適用されない。跳ね飛び攻撃はそのラウンドにおける使用者の追加攻撃として数えられる。

作成条件

コスト 10,301gp

《魔法の武器防具作成》、テレキネシス

レイピア・オヴ・パンクチャリング

(Rapier of Puncturing / 流血の細剣)

市価 50,320gp ; オーラ 強力・死霊術 ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 2 ポンド

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。

作成条件

コスト 25,320gp

《魔法の武器防具作成》、ハーム

防具の特殊能力 ARMOR SPECIAL ABILITIES

強化された防具は冒険者が獲得することのできる最も重要なものの1つである——ドラゴンの爪が君のプレストプレートを引き裂くとき、富と権力が何の役に立つだろうか？

概して、魔法の防具は魔法の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（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。

鎧は常に、たとえばブーツやヘルム（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、そうした部品を他の魔法のブーツやヘルムやガントレットと交換できるように作られる。

鎧や盾の術者レベル / Caster Level for Armor and Shields：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 / Shields：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 / Activation：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のと同じ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必要がある（標準アクション）。

標準的でないクリーチャー用の防具 / Armor for Unusual Creatures：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。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。

鎧と盾のボーナスによる価格設定 ARMOR AND SHIELD PRICING BY BONUS

鎧ボーナスまたは盾ボーナス	基本価格
+1	1,000gp
+2	4,000gp
+3	9,000gp
+4	16,000gp
+5	25,000gp
+6*	36,000gp
+7*	49,000gp
+8*	64,000gp
+9*	81,000gp
+10*	100,000gp

*ある鎧または盾が+5よりも大きな強化ボーナスを持つことはできない。これらの行は追加のボーナスとして数える特殊能力を加えるときに市価を決定するために使用すること。

魔法の鎧と盾 MAGIC ARMOR AND SHIELDS

d%	劣った下級の鎧または盾
01～80	+1 鎧または盾
81～100	劣った下級の特定の鎧または盾
d%	優れた下級の鎧または盾
01～26	+1 鎧または盾
27～53	+2 鎧または盾
54～80	+1 鎧または盾、さらに1個の+1特殊能力*
81～100	優れた下級の特定の鎧または盾

d%	劣った中級鎧または盾
01～10	+1 鎧または盾
11～20	+2 鎧または盾
21～32	+3 鎧または盾
33～44	+1 鎧または盾、さらに1個の+1特殊能力*
45～56	+1 鎧または盾、さらに2個の+1特殊能力*
57～68	+1 鎧または盾、さらに1個の+2特殊能力*
69～80	+2 鎧または盾、さらに1個の+1特殊能力*
81～100	劣った中級の特定の鎧または盾

d%	優れた中級鎧または盾
01～10	+2 鎧または盾
11～22	+3 鎧または盾
23～32	+1 鎧または盾、さらに1個の+1特殊能力*
33～44	+1 鎧または盾、さらに2個の+1特殊能力*
45～56	+2 鎧または盾、さらに1個の+1特殊能力*
57～68	+2 鎧または盾、さらに1個の+2特殊能力*
69～80	+3 鎧または盾、さらに1個の+1特殊能力*
81～100	優れた中級の特定の鎧または盾

d%	劣った上級鎧または盾
01～10	+3 鎧または盾
11～22	+4 鎧または盾
23～32	+1 鎧または盾、さらに1個の+2特殊能力*
33～44	+1 鎧または盾、さらに1個の+3特殊能力*
45～56	+2 鎧または盾、さらに1個の+2特殊能力*
57～68	+3 鎧または盾、さらに1個の+1特殊能力*
69～80	+4 鎧または盾、さらに1個の+1特殊能力*
81～100	劣った上級の特定の鎧または盾

d%	優れた上級鎧または盾
01～10	+4 鎧または盾
11～20	+5 鎧または盾
21～30	+4 鎧または盾、さらに1個の+1特殊能力*
31～38	+4 鎧または盾、さらに1個の+2特殊能力*
39～46	+4 鎧または盾、さらに1個の+3特殊能力*
47～51	+4 鎧または盾、さらに1個の+4特殊能力*
52～59	+5 鎧または盾、さらに1個の+1特殊能力*
60～67	+5 鎧または盾、さらに1個の+2特殊能力*
68～71	+5 鎧または盾、さらに1個の+3特殊能力*
72～74	+5 鎧または盾、さらに2個の+2特殊能力*
75～77	+5 鎧または盾、さらに1個の+4特殊能力*
78～80	+5 鎧または盾、さらに1個の+5特殊能力*
81～100	優れた上級の特定の鎧または盾

*鎧の特殊能力表または盾の特殊能力表を参照すること

Ultimate Equipment

鎧の特殊能力 ARMOR SPECIAL ABILITIES

d%	+ 1 鎧の特殊能力	基本価格 *
01 ~ 06	ベネヴォレント	+ 2,000gp
07 ~ 12	ボイズンレジスタント	+ 2,250gp
13 ~ 18	バランスト	+ 1 ボーナス
19 ~ 24	ビター	+ 1 ボーナス
25 ~ 30	ボウルスタリング	+ 1 ボーナス
31 ~ 36	ブロウリング	+ 1 ボーナス
37 ~ 42	チャンピオン	+ 1 ボーナス
43 ~ 48	ダスタード	+ 1 ボーナス
49 ~ 54	デスレス	+ 1 ボーナス
55 ~ 60	ディファイアント	+ 1 ボーナス
61 ~ 66	フォーティフィケーション (ライト (軽))	+ 1 ボーナス
67 ~ 71	グラインディング	+ 1 ボーナス
72 ~ 76	インパーヴィアス	+ 1 ボーナス
77 ~ 82	ミラード	+ 1 ボーナス
83 ~ 88	スベル・ストアリング	+ 1 ボーナス
89 ~ 94	ストーンチング	+ 1 ボーナス
95 ~ 100	ウォーディング	+ 1 ボーナス
d%	+ 2 鎧の特殊能力	基本価格 *
01 ~ 12	グラマード	+ 2,700gp
13 ~ 24	ジャウステイング	+ 3,750gp
25 ~ 38	シャドウ	+ 3,750gp
39 ~ 52	スリック	+ 3,750gp
53 ~ 64	エクスペディシャス	+ 4,000gp
65 ~ 76	クリーピング	+ 5,000gp
77 ~ 88	ラリイング	+ 5,000gp
89 ~ 100	スベル・レジスタンス (13)	+ 2 ボーナス
d%	+ 3 鎧の特殊能力	基本価格 *
01 ~ 08	アドヒージヴ	+ 7,000gp
09 ~ 17	ハーストリング	+ 7,500gp
18 ~ 26	レイディアント	+ 7,500gp
27 ~ 36	デルヴィング	+ 10,000gp
37 ~ 45	ピュートリッド	+ 10,000gp
46 ~ 55	フォーティフィケーション (モデレット (中))	+ 3 ボーナス
56 ~ 65	ゴースト・タッチ	+ 3 ボーナス
66 ~ 74	インヴァルナラビリティ	+ 3 ボーナス
75 ~ 84	スベル・レジスタンス (15)	+ 3 ボーナス
85 ~ 92	タイタニック	+ 3 ボーナス
93 ~ 100	ワイルド	+ 3 ボーナス
d%	+ 4 鎧の特殊能力	基本価格 *
01 ~ 16	ハーモナイジング	+ 15,000gp
17 ~ 33	インブルーヴド・シャドウ	+ 15,000gp
34 ~ 50	インブルーヴド・スリック	+ 15,000gp
51 ~ 67	エナジー・レジスタンス	+ 18,000gp
68 ~ 83	マータリング	+ 18,000gp
84 ~ 100	スベル・レジスタンス (17)	+ 4 ボーナス
d%	+ 5 鎧の特殊能力	基本価格 *
01 ~ 08	ライチャス	+ 27,000gp
09 ~ 15	アンバウンド	+ 27,000gp
16 ~ 23	アンライチャス	+ 27,000gp
24 ~ 30	ウジラント	+ 27,000gp
31 ~ 37	デタミネーション	+ 30,000gp
38 ~ 45	グレーター・シャドウ	+ 33,750gp
46 ~ 53	グレーター・スリック	+ 33,750gp
54 ~ 61	インブルーヴド・エナジー・レジスタンス	+ 42,000gp
62 ~ 69	イセリアルネス	+ 49,000gp
70 ~ 76	アンデッド・コントロールング	+ 49,000gp
77 ~ 84	グレーター・エナジー・レジスタンス	+ 66,000gp
85 ~ 92	フォーティフィケーション (ヘヴィ (重))	+ 5 ボーナス
93 ~ 100	スベル・レジスタンス (19)	+ 5 ボーナス

* 市価の合計を決定するには鎧と盾のボーナスによる価格設定表の強化ボーナスを加えること。

盾の特殊能力 SHIELD SPECIAL ABILITIES

d%	+ 1 盾の特殊能力	基本価格 *
01 ~ 10	ボイズンレジスタント	+ 2,250gp
11 ~ 19	アロー・キャッチング	+ 1 ボーナス
20 ~ 28	パッシング	+ 1 ボーナス
29 ~ 37	ブラインディング	+ 1 ボーナス
38 ~ 46	クランガラス	+ 1 ボーナス
47 ~ 55	ディファイアント	+ 1 ボーナス
56 ~ 64	フォーティフィケーション (ライト (軽))	+ 1 ボーナス
65 ~ 73	グラインディング	+ 1 ボーナス
74 ~ 82	インパーヴィアス	+ 1 ボーナス
83 ~ 91	ミラード	+ 1 ボーナス
92 ~ 100	ラミング	+ 1 ボーナス
d%	+ 2 盾の特殊能力	基本価格 *
01 ~ 15	ラリイング	+ 5,000gp
16 ~ 30	ワームズプレス	+ 5,000gp
31 ~ 50	アニメイテッド	+ 2 ボーナス
51 ~ 67	アロー・デフレクション	+ 2 ボーナス
68 ~ 82	マーキング	+ 2 ボーナス
83 ~ 100	スベル・レジスタンス (13)	+ 2 ボーナス
d%	+ 3 盾の特殊能力	基本価格 *
01 ~ 15	ハーストリング	+ 7,500gp
16 ~ 32	レイディアント	+ 7,500gp
33 ~ 49	フォーティフィケーション (モデレット (中))	+ 3 ボーナス
50 ~ 66	ゴースト・タッチ	+ 3 ボーナス
67 ~ 83	スベル・レジスタンス (15)	+ 3 ボーナス
84 ~ 98	ワイルド	+ 3 ボーナス
d%	+ 4 盾の特殊能力	基本価格 *
01 ~ 50	エナジー・レジスタンス	+ 18,000gp
51 ~ 100	スベル・レジスタンス (17)	+ 4 ボーナス
d%	+ 5 盾の特殊能力	基本価格 *
1 ~ 11	デタミネーション	+ 30,000gp
12 ~ 27	インブルーヴド・エナジー・レジスタンス	+ 42,000gp
28 ~ 38	アンデッド・コントロールング	+ 49,000gp
39 ~ 55	グレーター・エナジー・レジスタンス	+ 66,000gp
56 ~ 70	フォーティフィケーション (ヘヴィ (重))	+ 5 ボーナス
71 ~ 85	リフレクティング	+ 5 ボーナス
86 ~ 100	スベル・レジスタンス (19)	+ 5 ボーナス

* 市価の合計を決定するには鎧と盾のボーナスによる価格設定表の強化ボーナスを加えること。

魔法の鎧と盾の特殊能力の説明 MAGIC ARMOR AND SHIELD SPECIAL ABILITY DESCRIPTIONS

ほとんどの魔法の鎧および盾は強化ボーナスのみを持つ。そのようなアイテムはまた以下に詳述される複数の特殊能力を付けることもできる。特殊能力を付けた鎧あるいは盾は最低でも + 1 の強化ボーナスを持つ必要がある。

アドヒージヴ

(Adhesive / 粘着)

市価 + 7,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 —

命じると、この鎧の着用者の両手と足は驚くほど粘着質になり、20 フィートの登攀移動速度を与える。この粘着性は着用者が戦技を試みるために肉体武器または素手打撃を使用する際、武器落とし、組みつき、位置ずらし、盗み取り、あるいは足払いのために行う戦技判定への + 2 の強化ボーナスを与える。着用者はこれらの利益を 1 日に 10 ラウンドまで得ることができる。これらのラウンドは連続している必要はないが、1 ラウンド単位で消費しなければならない。効果の終了はフリー・アクションである。アドヒージヴはいずれかのヴァージョンの スリック 特殊能力を付けた鎧に加えることはできない。

作成条件

コスト + 3,500gp

《魔法の武器防具作成》、ブルズ・ストレンクス、スパイダー・クライム

Ultimate Equipment

アニメイテッド

(Animated / 自律行動)

市価 + 2 ボーナス; オール 強力・変成術; 術者レベル 12 レベル; 重量—

アニメイテッド能力の付いた盾は標準アクションにより、手から放して、ひとりでに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な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”させて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 ラウンドの間再び“自律行動する”ことはない。この特殊能力をタワー・シールドに付けることはできない。

作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、アニメイト・オブジェクト

アロー・キャッチング

(Arrow Catching / 矢寄せ)

市価 + 1 ボーナス; オール 中程度・防御術; 術者レベル 8 レベル; 重量—

この能力を持つ盾は遠隔武器の攻撃を引き寄せる。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）。盾の持ち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。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、エントロピック・シールド

アロー・デフレクション

(Arrow Deflection / 矢そらし)

市価 + 2 ボーナス; オール 微弱・防御術; 術者レベル 5 レベル; 重量—

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。巨人の投げる大岩やアシッド・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。

作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、シールド

アンデッド・コントローリング

(Undead Controlling / アンデッド制御)

市価 + 49,000gp; オール 強力・死霊術; 術者レベル 13 レベル; 重量—

アンデッド・コントローリング能力の付いた鎧や盾はたいいてい、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 26 HD 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）。

作成条件

コスト + 24,500gp

《魔法の武器防具作成》、コントロール・アンデッド

アンバウンド

(Unbound / 無制御)

市価 + 27,000gp; オール 中程度・変成術; 術者レベル 10 レベル; 重量—

この特殊能力を付けた鎧には多くの場合、混沌の聖印が彫刻または釉掛けされている。1 日に 1 回、命じると、着用者は DR / 悪または DR / 善の代わりに DR 5 / 秩序を得ることを除いて、ライチャス・マイト呪文と同等の効果を喚び下ろすことができる。この効果は 10 ラウンドの間持続する。アンバウンド能力の付いた鎧は自身の着用を試みるいかなる秩序のクリーチャーにも 1 レベルの恒久的な負のレベルを付与する。この負のレベルは鎧を着用している限り持続し、鎧を外すと消滅する。この負のレベルは鎧を着用している間は（レストレーション呪文を含む）いかなる方法でも克服することはできない。

作成条件

コスト + 13,500gp

《魔法の武器防具作成》、ライチャス・マイト、作成者は混沌でなければならない

アンライチャス

(Unrighteous / 不正)

市価 + 27,000gp; オール 中程度・変成術; 術者レベル 10 レベル; 重量—

この防具には邪印が刻まれていることが多い。1 日に 1 回合言葉により、着用者は 10 ラウンドの間持続するライチャス・マイト呪文の効果を起動することができる。アンライチャス能力の付いた鎧はライチャス・マイトの効果の間、悪（負のエネルギー）を常に帯びている。アンライチャス能力の付いた鎧を善属性のクリーチャーが着用すると、永続的な負のレベル 1 を受ける。この負のレベルはこの鎧を身に付けている間続き、外すと取り除かれる。この負のレベルはこの鎧を着ている限り、（レストレーション呪文を含む）いかなる方法でも取り除くことはできない。

作成条件

コスト + 13,500gp

Ultimate Equipment

《魔法の武器防具作成》、ライチャス・マイト

イセリアルネス

(Etherealness / エーテル化)

市価 + 49,000gp ; オーラ 強力・変成術 ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 —

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でいられるが、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。

作成条件

コスト + 24,500gp

《魔法の武器防具作成》、イセリアル・ジョイント

インヴァルナラビリティ

(Invulnerability / 不死身)

市価 + 3 ボーナス ; オーラ 強力・さまざま ; 術者レベル 18 レベル ; 重量 —

この鎧は着用者に “ダメージ減少 5 / 魔法” を与える。インヴァルナラビリティ防具は防御術 (および、ミラクルを使用している場合には力術) の強力なオーラを放つ。

作成条件

コスト + 3 ボーナス

《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

インパーヴィアス

(Impervious / 不壊)

市価 + 1 ボーナス ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 —

この特殊能力を付けた鎧または盾は飛び抜けて丈夫になる。魔法的あるいは超常的な手段によってでさえ、この特殊能力は (強化ボーナスちょうどではなく) その強化ボーナスの 2 倍の硬度とヒット・ポイントを与え、その破壊 DC は強化ボーナスの 2 倍増加し、(ラスト・モンスターの鎧能力のような) 直接の攻撃に対するセーヴィング・スローに強化ボーナスに等しいボーナスを得る。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ファブリケート、メイク・ホウル

ウォーディング

(Warding / 護り)

市価 + 1 ボーナス ; オーラ 強力・防御術 ; 術者レベル 12 レベル ; 重量 —

1 日に 1 回、割り込みアクションとして、ウォーディング能力の付いた鎧の着用者はこれを起動させることで自身に影響を与えている全ての起動している挑戦、審判、および一撃能力を終了させられる。このことは相手が将来的にこれらの能力の目標として着用者を選択することは妨げない。即行アクションとして、着用者は自身の挑戦、審判、あるいは一撃能力のうち 1 つを 1 回分消費して、この鎧のこれらの攻撃を終了させる能力を回復することができる。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、アトーンメント

ヴジラント

(Vigilant / 警戒)

市価 + 27,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 —

この特殊能力を付けた鎧は多くの場合、秩序の聖印を彫刻または軸掛けされている。1 日に 1 回、命じると、着用者は DR / 悪または DR / 善の代わりに DR 5 / 混沌を得ることを除いて、ライチャス・マイト呪文と同等の効果を喚び下ろすことができる。この効果は 10 ラウンドの間持続する。ヴジラント能力の付いた鎧は自身の着用を試みるいかなる混沌のクリーチャーにも 1 レベルの恒久的な負のレベルを付与する。この負のレベルは防具を着用している限り持続し、鎧を外すと消滅する。この負のレベルは鎧を着用している間は (レストレーション呪文を含む) いかなる方法でも克服することはできない。

作成条件

コスト + 13,500gp

《魔法の武器防具作成》、ライチャス・マイト、作成者は秩序でなければならない

エクスペディシャス

(Expeditious / 迅速)

市価 + 4,000gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 —

1 日に 3 回、即行アクションとして、エクスペディシャス能力の付いた鎧の着用者は速度の爆発を招来し、1 ラウンドの間すべての移動モードに + 10 フィートの強化ボーナスを得ることができる。この能力はいかなる種類の鎧にも適用できるが、盾には適用できない。

作成条件

コスト 2,000gp

《魔法の武器防具作成》、エクスペディシャス・リトリート

エナジー・レジスタンス

(Energy Resistance / エネルギーに対する抵抗)

市価 + 18,000gp ; オーラ 微弱・防御術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 —

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]、[冷氣]) 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。

作成条件

コスト + 9,000gp

《魔法の武器防具作成》、レジスト・エナジー

インプルーヴド・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)

市価 + 42,000gp ; オーラ 中程度・防御術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 —

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。

作成条件

コスト + 21,000gp

《魔法の武器防具作成》、レジスト・エナジー

Ultimate Equipment

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)

市価 + 66,000gp ; オーラ 中程度・防御術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 —

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。

作成条件

コスト + 33,000gp

《魔法の武器防具作成》、レジスト・エナジー

グラインディング

(Grinding / 肉挽き)

市価 + 1 ボーナス ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 —

この特殊能力を付けた盾または鎧は、着用者が組みつき状態または絡みつかれた状態であるときに引き切り轢き潰すためのギザギザの棘とカミソリのように鋭い鋸刃で覆われている。棘と刃が食い込むため、着用者に対する組みつきの戦技判定に成功したクリーチャーは（判定に成功するたびに）鎧または盾の強化ボーナスと等しいダメージを受ける。この特殊能力は着用者のターンに攻撃を行う目的において、アーマー・スパイクと同様に見なす。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、キーン・エッジ

グラマード

(Glamered / 衣まがい)

市価 + 2,700gp ; オーラ 中程度・幻術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 —

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、鎧の諸性能は（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。

作成条件

コスト + 1,350gp

《魔法の武器防具作成》、ディスガイズ・セルフ

克蘭ガラス

(Clangorous / 轟き)

市価 + 1 ボーナス ; オーラ 中程度・力術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 —

この能力を付けた盾は戦闘時に打撃を受けると騒がしく鳴り響く。着用者に攻撃が命中した際の割り込みアクションとして、着用者は盾を起動して雷石と同等の耳をつんざくような打音を作り出すことができる。攻撃がクリティカル・ヒットである場合、着用者は代わりにサウンド・バースト（頑健・不完全、DC13）を作り出すことができる。いずれの効果の範囲も着用者が決定するが、この範囲には攻撃者が含まれていなければならない。いずれの能力も着用者には影響を与えない。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、デフネス、サウンド・バースト

クリーピング

(Creeping / 忍び寄り)

市価 + 5,000gp ; オーラ 中程度・幻術および変成術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 —

一揃いのクリーピング能力の付いた鎧は着用者の動きの密やかさを維持する。この鎧の防具による判定ペナルティは着用者の〈隠密〉判定には適用されない。1 日に 1 回、着用者は合言葉を唱えて、1 分間、鎧の強化ボーナスに等しい〈隠密〉判定へのボーナスを自身に与えることができる。

作成条件

コスト + 2,500gp

《魔法の武器防具作成》、キャッツ・グレイス、インヴィジビリティ

ゴースト・タッチ

(Ghost Touch / 触霊)

市価 + 3 ボーナス ; オーラ 強力・変成術 ; 術者レベル 15 レベル ; 重量 —

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。

作成条件

コスト + 3 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、イセリアルネス

ジャウスティング

(Jousting / 馬上騎士)

市価 + 3,750gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 —

この鎧一揃いは着用者が騎乗している間、乗騎を制御する手助けをする。着用者は〈騎乗〉技能判定に + 5 の技量ボーナスを得る。

作成条件

コスト + 1,875gp

《魔法の武器防具作成》、作成者が〈騎乗〉を 5 ランク持っていること

シャドウ

(Shadow / 影)

市価 + 3,750gp ; オーラ 微弱・幻術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 —

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）。

作成条件

コスト + 1,875gp

《魔法の武器防具作成》、インヴィジビリティ、サイレンス

インプルーヴド・シャドウ

(Improved Shadow / 強化版影)

市価 + 15,000gp ; オーラ 中程度・幻術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 —

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。

Ultimate Equipment

作成条件

コスト + 7,500gp

《魔法の武器防具作成》、インヴィジビリティ、サイレンス

グレーター・シャドウ

(Shadow, Greater / 上級影)

市価 + 33,750gp ; オーラ 強力・幻術 ; 術者レベル 15 レベル ; 重量 —

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。

作成条件

コスト + 16,875gp

《魔法の武器防具作成》、インヴィジビリティ、サイレンス

ストーンチング

(Stanching / 止血)

市価 + 1 ボーナス ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 —

一揃いのストーンチング能力の付いた鎧は着用者の傷から血液が流れだすのを止めるのに役立ち、魔法的に傷の重症度を軽減しながら、適切な箇所を止血帯のように自動的に締め付ける。ストーンチング能力の付いた鎧はそのダメージまたは吸収が出血効果によるものである場合に、ヒット・ポイントのダメージ、能力値ダメージ、あるいは能力値吸収をその強化ボーナスと等しい量だけ軽減する。また、着用者は容態安定化のための【耐久力】判定に鎧の強化ボーナスを加える。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ステイビライズ、キュア・クリティカル・ウーンズあるいはレッサー・レストレーション

スペル・ストアリング

(Spell Storing / 呪文蓄積)

市価 + 1 ボーナス ; オーラ 強力・力術 ; 術者レベル 12 レベル ; 重量 —

この鎧は自身に呪文の使い手が 3 レベルまでの接触呪文 1 つを蓄積できるようにする。クリーチャーが着用者に近接攻撃または近接接触攻撃を命中させたときはいつでも、着用者が望むなら即行アクションとしてこの鎧はそのクリーチャーに呪文を発動することができる。いったん鎧から呪文が発動されると、呪文の使い手は 3 レベルまでの他者を目標とするいずれかの接触呪文を鎧へと発動することができる。鎧は自身の中に現在蓄積されている呪文の名称を着用者に魔法的に伝える。ランダムに決定されたスペル・ストアリング能力の付いた鎧は 50% の確率で既に呪文を蓄積している。スペル・ストアリング能力の付いた鎧は力術系統の強力なオーラに加え、蓄積された呪文のオーラを放つ。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、作成者は少なくとも 12 レベルの術者でなければならない

スペル・レジスタンス

(Spell Resistance / 呪文抵抗)

市価さまざま ; オーラ 強力・防御術 ; 術者レベル 15 レベル ; 重量 —

呪文抵抗 13 + 2 ボーナス ;

呪文抵抗 15 + 3 ボーナス ;

呪文抵抗 17 + 4 ボーナス ;

呪文抵抗 19 + 5 ボーナス

この特殊能力は、この鎧や盾を装備している間、鎧や盾の着用者に呪文抵抗を与える。

作成条件

コスト さまざま

呪文抵抗 13 + 2 ボーナス ; 呪文抵抗 15 + 3 ボーナス ; 呪文抵抗 17 + 4 ボーナス ; 呪文抵抗 19 + 5 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、スペル・レジスタンス

スリック

(Slick / つるり)

市価 + 3,750gp ; オーラ 微弱・召喚術 ; 術者レベル 4 レベル ; 重量 —

スリック能力の付いた鎧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）。

作成条件

コスト + 1,875gp

《魔法の武器防具作成》、グリース

インブルーヴド・スリック

(Improved Slick / 強化版つるり)

市価 + 15,000gp ; オーラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 —

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。

作成条件

コスト + 7,500gp

《魔法の武器防具作成》、グリース

グレーター・スリック

(Slick, greater / 上級つるり)

市価 + 33,750gp ; オーラ 強力・召喚術 ; 術者レベル 15 レベル ; 重量 —

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。

作成条件

コスト + 16,875gp

《魔法の武器防具作成》、グリース

タイタニック

(Titanic / 大巨人)

市価 + 3 ボーナス ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 —

タイタニック能力の付いた鎧一揃いはほとんどが滑稽なまでの巨大さだが、その効果は表面的にも内部的にも調整の必要なしにクリーチャーに通常通りに適合させる。タイタニック能力の付いた鎧を着用したクリーチャーは、飲み込みや蹂躞のようなサイズに依存する特殊攻撃を使用した

Ultimate Equipment

り、これらによる影響を受ける目的において、サイズ分類が1段階大きいものとして扱われる。1日に1回、命じると、着用者は1分間（着用者が人型生物ではない場合でさえ）エンラージ・パースンを使用したかのように自身のサイズを拡大することができる。加えて、1分間に1回、フリー・アクションとして、着用者は鎧の強化ボーナスを1回の【筋力】判定または戦技判定、あるいは1回の戦技に対する自身のCMDに加えることができる。その巨大な容積のため、タイタニック能力の付いた鎧の防具による判定ペナルティはその強化ボーナスと等しい量だけ増加する。

作成条件

コスト + 3 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、エンラージ・パースン

ダスタード

(Dastard / 卑怯者)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 微弱・防御術; 術者レベル 5 レベル; 重量 —

この防具の特殊能力は（キャヴァリアーのような）“挑戦”能力や（アンティパラディン、ハーフフィンド、フィーンディッシュ・クリーチャー・テンプレートを持つクリーチャーのような）“善を討つ一撃”能力を持つ悪のクリーチャーにのみ機能する。このような能力を持つ装備者は選択した目標からの攻撃に + 2 の不浄ボーナスを AC に対して獲得する。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、プロテクション・フロム・グッド

チャンピオン

(Champion / 勇者)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 微弱・防御術; 術者レベル 5 レベル; 重量 —

この防具の特殊能力は（キャヴァリアーのような）“挑戦”能力や（パラディン、ハーフセレスチャル、セレスチャル・クリーチャー・テンプレートを持つクリーチャーのような）“悪を討つ一撃”能力を持つ善のクリーチャーにのみ機能する。このような能力を持つ装備者は選択した目標からの攻撃に + 2 の清浄ボーナスを AC に対して獲得する。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、プロテクション・フロム・イーヴル

ディファイアント

(Defiant / ~対抗)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 中程度・召喚術; 術者レベル 8 レベル; 重量 —

ペイン武器が特定の敵に対して優れているのと同様に、この特殊能力の付いた鎧および盾は特定の種別のクリーチャーの攻撃を阻むのに優れている。指定した敵に対して、このアイテムの AC への強化ボーナスは実際のボーナスよりも + 2 大きくなり、その敵からの攻撃に対して DR 2 / — を提供する。この強化ボーナスの増加は鎧または盾の強化ボーナスにのみ適用され、(マジック・ウェストメント呪文などの) 一時的なボーナスには適用されない。鎧または盾の指定する敵をランダムに決定するには、ペイン武器特殊能力用の表を使用すること。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、サモン・モンスター I

デスレス

(Deathless / 不死)

市価 + 1 ボーナス; オーラ 中程度・防御術; 術者レベル 7 レベル; 重量 —

この鎧はエネルギー放出を含む有害な正または負のエネルギーから着用者を保護する。この鎧は攻撃のたびに着用者が受けるであろう正または負のエネルギー・ダメージの最初の 10 ポイントを吸収する。着用者は 25% の確率で何らかの攻撃による負のレベルを無効にする。デスレス能力の付いた鎧はどのような種類の治療も遮断しないし、ダメージあるいは負のレベルを与えない正または負のエネルギーの効果に対して保護しない。デスレス能力はどのような種類の鎧にも適用できるが、盾には適用できない。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、デス・ワード

デタミネーション

(Determination / 決意)

市価 + 30,000gp; オーラ 中程度・召喚術; 術者レベル 10 レベル; 重量 —

このデタミネーションの特殊能力を持つ盾や鎧は一見して無理だと分かる奇妙なことであっても、それに対して戦う能力を提供する。1日に1回、使用者のヒット・ポイントが 0 以下になると、このアイテムは自動的にブレス・オブ・ライフ呪文をもたらす。

作成条件

コスト + 15,000gp

《魔法の武器防具作成》、ブレス・オブ・ライフ

デルヴィング

(Delving / 穴掘り)

市価 + 10,000gp; オーラ 微弱・変成術; 術者レベル 5 レベル; 重量 —

この能力を持つ鎧は着用者に 10 フィートの穴掘り移動速度を与える。この移動速度は着用者が、岩だらけの土壌を含むどのような種類の土にもトンネルを掘り抜くことを可能にするが、実際に固体の石を掘り抜くことはできない。この特殊能力は着用者に地中で呼吸する能力を与えるわけではないため、着用者は息をこらえるか、他に空気を供給するか呼吸を可能にする魔法を使用する必要がある。着用者はすべての地滑り、雪崩、トンネルの崩落、および同種の効果に対するセーヴィング・スローへの + 4 のボーナスを得る。

作成条件

コスト + 5,000gp

《魔法の武器防具作成》、ソフン・アース・アンド・ストーン

ハーストリング

(Hosteling / 簡易宿泊)

市価 + 7,500gp; オーラ 中程度・召喚術; 術者レベル 9 レベル; 重量 —

この特殊能力を持つ鎧または盾は安全を保つためにその図像の中に生きている動物を隠している。着用者は合言葉を唱えて相棒、使い魔、あるいは乗騎のような自身と絆を結んだ動物を魔法的に格納することができる。格納された動物は鎧または盾を装飾する、その動物の外観を模しているか、あるいはより象徴的かつ抽象的な印として現れる。

格納されている間、動物は眠っており（使い魔の技能ボーナスなど）い

Ultimate Equipment

かなる利益も着用者に提供しない。格納することのできる動物のサイズは鎧あるいは盾の種類に依存する。軽装鎧、中装鎧、あるいはライト・シールドまたはヘヴィ・シールドは着用者のサイズまでの動物1体を格納できる。重装鎧またはタワー・シールドは着用者よりも1段階大きなサイズまでの動物1体を格納できる。2番目の合言葉はハーストリング能力の付いた鎧または盾に格納された動物を解放する。解放された動物は速やかに目覚め、着用者に隣接するマスに現れ、現れたラウンドにアクションを行うことができる。

格納された動物は仮死状態ではなく（あるいは冬眠状態でさえなく）眠っているため、格納されている間通常で速度で年齢を重ねて空腹になる。ハーストリング能力の付いた鎧または盾は、内部に格納してから24時間が経過すると、自動的に格納された動物を解放する。

この防具の特殊能力はかつて動物であった絆を結んだ魔獣にも依然として機能するが、来訪者、粘体、またはその他の特殊な相棒のクリーチャーには機能しない。

作成条件

コスト 3,750gp

《魔法の武器防具作成》、シークレット・チェスト

ハーモナイジング

(Harmonizing / 和音)

市価 + 15,000gp ; オーラ 中程度・幻術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 —

ハーモナイジング能力の付いた鎧は1歩を踏み出すごとにシンフォニーを奏でる。鎧はその着用者によって演奏される音楽、歌われる詞、そして話される言葉と調和して心地よい対旋律を作り出す。着用者は〈芸能〉判定への+5の技量ボーナスを得るが、〈隠密〉判定に-5のペナルティを受ける。着用者は物理的なアクションを行わない場合にのみ沈黙することができる。鎧はまた有害な音も増幅し、着用者は〔音波〕エネルギー・ダメージへの脆弱性を得る（〔音波〕エネルギー攻撃は着用者に追加で50%のダメージを与える）。

着用者が「呪芸」クラス特徴を持っている場合、ハーモナイジング能力の付いた鎧は着用者が呪芸を行った後で、音声要素を持つ呪芸からのボーナスとペナルティを1ラウンドの間継続して発生させる。新しい呪芸の開始は前の呪芸の効果を速やかに終了させる。この能力は《持続する呪芸》特技と累積しない。

ハーモナイジング能力はどのような鎧にも適用できるが、盾には適用できない。

作成条件

コスト + 7,500gp

《魔法の武器防具作成》、メジャー・イメージあるいは呪芸

バッシング

(Bashing / 盾攻撃)

市価 + 1 ボーナス ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 —

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。バッシング能力を持つ盾はサイズ分類が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。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ブルズ・ストレンクス

バランスト

(Balanced / 平衡維持)

市価 + 1 ボーナス ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 —

この鎧は着用者を地面に打ち倒す恐れのある何かに対して押し戻す。着用者は蹴散らしたまたは足払いを行う戦技に対する自身の戦技防御値、およびバランスを保つための〈軽業〉判定に+4のボーナスを得る。バランスト能力を持つ鎧を着用中は、伏せ状態になるのは移動アクションではなくフリー・アクションである。バランスト能力は軽装または中装鎧に適用できるが、重装鎧あるいは盾には適用できない。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、キャッツ・グレイス

ビター

(Bitter / 苦い)

市価 + 1 ボーナス ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 —

この鎧は何か自身が着用しているクリーチャーに嘔みつきや飲み込みを行うたびに、ひどく不快で苦い味を醸し出す。着用者に組みついて嘔みつき攻撃（または何らかの口を使用する他の攻撃）を行うクリーチャーは、その組みつきを速やかに終了させることを避けるためDC14の頑健セーブに成功しなければならない。

着用者が飲み込まれた場合、飲み込んだクリーチャーはそのクリーチャーの内部で生存し続けている鎧を着用した犠牲者の各ターンの開始時にDC14の頑健セーブに成功しなければならず、さもなければ1ラウンドの間吐き気がする状態になる。クリーチャーは1回の標準アクションとして犠牲者を吐き出すことができる。これは〔毒〕効果である。

作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、スティンキング・クラウド

ピュートリッド

(Putrid / 腐敗臭)

市価 + 10,000gp ; オーラ 微弱・召喚術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 —

ピュートリッド能力を持つ鎧は不快で胃をねじれさせる悪臭を放つ。着用者の10フィート以内に居る生きているクリーチャーはそれぞれDC14の頑健セーブに成功しなければならず、さもなければ5ラウンドの間不調状態になる。これは〔毒〕効果である。セーブに成功したクリーチャーは24時間同じ鎧の悪臭から影響を受けない。悪臭のモンスター共通能力または毒に対する完全耐性を持つクリーチャーは影響を受けない。ピュートリッド能力を持つ鎧の着用者は自分自身の悪臭に対する完全耐性を持つが、他の要素からの悪臭に基づく効果には完全耐性を持たない。悪臭は合言葉で抑制しないし再開することができるが、起動済みの悪臭が消散するには1分かかる。閉所やまったく風の吹かない場合には消散時間は10分間に増加し、軟風中では3ラウンド、あるいは疾風中では1ラウンドに減少する。

作成条件

コスト + 5,000gp

《魔法の武器防具作成》、スティンキング・クラウド

Ultimate Equipment

フォーティフィケーション

(Fortification / 急所防御)

市価さまざま；オーラ 強力・防御術；術者レベル 13 レベル；重量—

ライト +1 ボーナス；モデレット +3 ボーナス；ヘヴィ +5 ボーナス

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。この確率はライト・フォーティシケーションは 25%、モデレット・フォーティフィケーションは 50%、ヘヴィ・フォーティフィケーションは 75% となる。

作成条件

ライト +1 ボーナス；モデレット +3 ボーナス；ヘヴィ +5 ボーナス
《魔法の武器防具作成》、リミテッド・ウィッシュまたはミラクル

ブラインディング

(Blinding / 目つぶし)

市価 +1 ボーナス；オーラ 中程度・力術；術者レベル 7 レベル；重量—

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、目もくらむ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。

作成条件

コスト +1 ボーナス
《魔法の武器防具作成》、シアリング・ライト

ブロウリング

(Brawling / 喧嘩屋)

市価 +1 ボーナス；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量—

ブロウリング能力を持つ鎧の着用者は組みつきを行うための戦技判定を含め、素手攻撃およびダメージ・ロールへの +2 のボーナスを得る。着用者の素手打撃はダメージ減少を克服する目的において魔法の武器として扱われる。これらのボーナスは肉体武器には適用されない。この特殊能力は着用者の素手打撃を機会攻撃を誘発することを防いだり、着用者の素手打撃を“武装している”攻撃として見なすわけではない。ブロウリング能力は軽装鎧にのみ適用できる。

作成条件

コスト +1 ボーナス
《魔法の武器防具作成》、ブルズ・ストレンクス

ベネヴォレント

(Benevolent / 慈愛)

市価 +2,000gp；オーラ 微弱・心術；術者レベル 5 レベル；重量—

この鎧一揃いは味方の支援および保護に力を注ぐ着用者には最高に役に立つ。ベネヴォレント能力を持つ鎧は通常は援助の手、豊穡の角、および生い茂る植物などの、繁栄、豊穡、そして寛容のモチーフで装飾されている。ベネヴォレント能力を持つ鎧の着用者は、味方に相手の次の攻撃に対する AC へのボーナスを与えるために援護アクションを使用する際、その味方の AC にベネヴォレント能力を持つ鎧の強化ボーナスもまた加える。

作成条件

コスト +1,000gp

《魔法の武器防具作成》、エイド

ポイズンレジスタント

(Poison-Resistant / 耐毒)

市価 +2,250gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 7 レベル；重量—

この特殊能力を持つ鎧または盾は着用者に毒に対するセーヴィング・スローへの +3 の抵抗ボーナスを与える。

作成条件

コスト +1,125gp
《魔法の武器防具作成》、ニュートラライズ・ポイズン

ボウルスタリング

(Bolstering / 底上げ)

市価 +1 ボーナス；オーラ 微弱・心術；術者レベル 5 レベル；重量—

ボウルスタリング能力を持つ鎧の着用者が近接または遠隔攻撃によってクリーチャーにダメージを与えるたびに、着用者は自身の次のターンの開始時まで、そのクリーチャーの能力に対するセーヴィング・スローへの +2 の技量ボーナスを得る。ボウルスタリング能力は中装鎧、重装鎧、ライト・シールド、ヘヴィ・シールド、およびタワー・シールドに適用できるが、軽装鎧あるいはバックラーには適用できない。

作成条件

コスト +1 ボーナス
《魔法の武器防具作成》、ヒロイズム

マージング

(Merging / 融合)

市価 +2 ボーナス；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 10 レベル；重量—

マージング能力を持つ盾は掴んだ手が軽い武器と融合することができる。着用者はラウンドごとに武器で攻撃するか盾で防御するかを選択する。盾を融合させる、あるいは解放するには合言葉が必要とする。盾と武器を融合させるには、盾を着用していなければならない；これは融合を解いた場合にも盾は再び着用されていることを意味する。盾が融合している間、着用者はその手を武器による攻撃か盾による防御にのみ使用できる（例えば、呪文を発動したり、物体を操るために使用することはできない）。ライト・シールドとの融合中は武器による攻撃ロールには -2 のペナルティを受け、ヘヴィ・シールドとの融合中は -4 のペナルティを受ける。着用者が融合した武器によって攻撃した場合、着用者は次の自身のターンの開始時まで AC への盾のボーナスを失う。融合した盾を盾攻撃に使用することはできない。ライト・シールドおよびヘヴィ・シールドのみがマージング能力を持つ盾になることができる。

作成条件

コスト +2 ボーナス
《魔法の武器防具作成》、ヴァーサトル・ウェポン (Advanced Player's Guide)

マータリング

(Martyring / 殉教者)

市価 +18,000gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 9 レベル；重量—

この鎧は着用者が味方を癒やすために自身の負傷を活用できるようにす

Ultimate Equipment

る。1日に1回、割り込みアクションとして、マータリング能力を持つ鎧を着用する者に対して、敵がクリティカル・ヒットを確定させたとき、着用者は30フィート以内にいる9体までの味方をマス・キュア・ライト・ウーンズ呪文を使用したかのように癒やすことができる（それぞれ1d8＋9ヒット・ポイント）。この特殊能力は（フォーティフィケーション 特殊能力など）クリティカル・ヒットの確率を減少させるか無効にする能力を持つ鎧に加えることはできない。

作成条件

コスト＋9,000gp

《魔法の武器防具作成》、マス・キュア・ライト・ウーンズ

ミラード

(Mirrored／鏡張り)

市価＋1ボーナス；オーラ 中程度・防御術；術者レベル8レベル；重量－

ミラード能力を持つ盾または鎧の磨かれた表面は光り輝き、普通の鏡として使用することができる。また、凝視攻撃を持つクリーチャーとの戦闘に役立つ。目をそらす場合、着用者は失敗する確率を2回ロールして、より良い結果を選択することができる。着用者は目標が着用者に対する視認困難を持つ場合でさえ急所攻撃または精度に基づくダメージを与えることができる。このことは着用者が目を閉じている、目隠しを着けている、あるいはその他の目標をまったく見ることでない場合には、いかなる利益も提供しない。また、ミラード能力を持つ鎧または盾は、着用者の光線に対する接触 AC にその強化ボーナスを加える。この特殊能力は金属製の鎧か盾にのみ加えることができる。

作成条件

コスト＋1ボーナス

《魔法の武器防具作成》、スベル・ターニング

ライチャス

(Righteous／公正)

市価＋27,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル10レベル；重量－

この特殊能力を持つ鎧には聖印が刻まれていたり塗付されていることが多い。1日に1回合言葉により、着用者は10ラウンドの間持続するライチャス・マイト呪文の効果を起動することができる。ライチャス能力を持つ鎧はライチャス・マイトの効果の間、善（正のエネルギー）を常に帯びている。ライチャス能力を持つ鎧を悪属性のクリーチャーが着用すると、永続的な負のレベル1を受ける。この負のレベルはこの防具を身に付けている間続き、外すと取り除かれる。この負のレベルはこの防具を着ている限り、（レストレーション呪文を含む）いかなる方法でも取り除くことはできない。

作成条件

コスト＋13,500gp

《魔法の武器防具作成》、ライチャス・マイト

ラミング

(Ramming／衝突)

市価＋1ボーナス；オーラ 微弱・力術；術者レベル5レベル；重量－

これらの盾は頑丈に構築されており、多くの場合、衝角や突き飛ばすための装置を備えている。ラミング能力を持つ盾の使用者が突撃の一部として盾攻撃を行う際、盾のアーマー・クラスへの強化ボーナスをその攻撃およびダメージ・ロールに適用する。これは盾の持つ既存の強化ボーナスとは累積しない。この攻撃が命中した場合、使用者は即行アクションとして、

その目標に対して、戦技判定に突撃による＋2ボーナスと盾の強化ボーナスを加えて突き飛ばしの戦技を試みることができる。盾攻撃を行うことのできる盾のみがラミング能力を持つことができる。

作成条件

コスト＋1ボーナス

《魔法の武器防具作成》、フォース・パンチ

ラリング

(Rallying／集結)

市価＋5,000gp；オーラ 微弱・防御術；術者レベル5レベル；重量－

この鎧または盾は明るく磨かれており、その鏡の輝きを放つ表面には着用者の仲間に快適さをもたらす能力が魔法的に与えられている。着用者の30フィート以内の味方は「恐怖」効果に対するセーヴィング・スローへの＋4の士気ボーナスを得る。着用者が「恐怖」に対するセーヴィング・スローに士気ボーナスを与える能力（パラディンの「勇気のオーラ」、バードの「打ち消しの調べ」、キャヴァリアーの「旗印」能力など）を持つ場合、その士気ボーナスは＋6に増加する。

作成条件

コスト＋2,500gp

《魔法の武器防具作成》、リムーヴ・フィアー

リフレクティング

(Reflecting／反射)

市価＋5ボーナス；オーラ 強力・防御術；術者レベル14レベル；重量－

この盾は鏡のごとく磨かれており、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。これはスベル・ターニングの呪文とまったく同じように働く。

作成条件

コスト＋5ボーナス

《魔法の武器防具作成》、スベル・ターニング

レイディアント

(Radiant／放光)

市価＋7,500gp；オーラ 中程度・力術；術者レベル6レベル；重量－

レイディアント特殊能力を持つ鎧および盾は着用時に松明と同じくらい明るく輝く。この輝きは合言葉によって抑制または再開することができる。通常は明るい色でデザインされ、消灯時でさえ鮮やかな光沢を備えている。1日に1回、着用者は鎧または盾に1時間または薄暗くなるよう命じるまで、デイライト呪文の強さで輝くように命じることができる。

作成条件

コスト＋3,750gp

《魔法の武器防具作成》、デイライト

ワームズブレス

(Wyrmsbreath／成竜のブレス)

市価5,000gp；オーラ 微弱・力術；術者レベル5レベル；重量－

この能力を持つ盾は通常は正面に口を開いたドラゴンを備えて作成される。ワームズブレス特殊能力を持つ盾には1種類のエネルギー（[酸]、[冷気]、[電気]、あるいは[火]）が設定されている。盾は着用者が設定され

Ultimate Equipment

たエネルギー種別から 5 ポイントのダメージを受けるたびに 1 チャージを得る。命じると、使用者は盾から 1～5 チャージを消費して、消費したチャージごとに 1d4 ポイントのエネルギー・ダメージを与える 15 フィートの円錐形のプレス攻撃（反応・半減、DC11）を作り出すことができる。このダメージは盾に設定されたエネルギー種別と同じ種別である。盾は一度に 5 チャージまで蓄えることができ、蓄えられたチャージは 24 時間後に無害に期限切れになる。1 つの盾が複数のワームズプレス能力を持つことはできない。

作成条件

コスト + 2,500gp

《魔法の武器防具作成》、バーニング・ハンズ

ワイルド

(Wild／野生)

市価 + 3 ボーナス；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 9 レベル；重量 —

この特殊能力を持つ防具は通常は魔法的に硬化した動物の毛皮から作られているように見える。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。

作成条件

コスト + 3 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ペイルフル・ポリモーフ

Ultimate Equipment

特定の魔法の鎧 SPECIFIC MAGIC ARMOR

危険に直面した勇敢な英雄の着用する魔法の鎧は、しばしば勇氣ある冒険者の胴体と刃を隔てる唯一の存在となる。以下のセクションには尋常ならざる力と魔法の能力を備えた防具が含まれている。魔法の防具は機能させるのに起動させる必要がある能力や、受動的かつ常動的に働いている力を備えている場合がある。

特定の鎧

d%	劣った下級の鎧	市価
01 ~ 50	ミスラル製シャツ	1,100gp
51 ~ 100	高品質の鎧、あるいは特殊な素材で作られた非魔法的な鎧	さまざま
d%	優れた下級の鎧	市価
01 ~ 33	ミストメイル	2,250gp
34 ~ 66	アティアグ・ハイド	2,565gp
67 ~ 100	ドラゴンハイド製プレート	3,300gp
d%	劣った中級の鎧	市価
01 ~ 33	エルヴン・チェイン	5,150gp
34 ~ 66	ライノ・ハイド	5,165gp
67 ~ 100	モーロック・ハイド	8,910gp
d%	優れた中級の鎧	市価
01 ~ 15	アダマンティン製プレストプレート	10,200gp
16 ~ 25	スースセイヤーズ・レイメント	10,300gp
26 ~ 38	イクウェストリアン・プレート	10,650gp
39 ~ 50	エンチャンテッド・イールスキン	11,160gp
51 ~ 62	ボーンレス・レザー	12,160gp
63 ~ 72	マーダラーズ・ブラッククロス	12,405gp
73 ~ 86	フォールディング・プレート	12,650gp
87 ~ 100	プレストプレート・オヴ・ヴァニシング	15,200gp
d%	劣った上級の鎧	市価
01 ~ 13	アーマー・オヴ・インサルツ	16,175gp
14 ~ 29	ドワーヴン・プレート	16,500gp
30 ~ 45	バンデッド・メイル・オヴ・ラック	18,900gp
46 ~ 58	キャットスキン・レザー	18,910gp
59 ~ 71	セレスチャル・アーマー	22,400gp
72 ~ 84	バックニアズ・プレストプレート	23,850gp
85 ~ 100	プレート・アーマー・オヴ・ザ・ディーブ	24,650gp
d%	優れた上級の鎧	市価
01 ~ 10	プレストプレート・オヴ・コマンド	25,400gp
11 ~ 14	フォーセイケン・バンデッド・メイル	25,400gp
15 ~ 24	ミスラル製フル・プレート・オヴ・スピード	26,500gp
25 ~ 28	ウォーデン・オヴ・ザ・ウッズ	29,350gp
29 ~ 32	スカラベ・プレストプレート	32,350gp
33 ~ 38	ジャイアントハイド・アーマー（オーガ）	39,165gp
39 ~ 42	ハマトウラ・ハイド	44,215gp
43 ~ 48	ジャイアントハイド・アーマー（ヒル・ジャイアント）	46,665gp
49 ~ 52	デーモン・アーマー	52,260gp
53 ~ 58	ジャイアントハイド・アーマー（ストーン、ファイアー、またはフロスト・ジャイアント）	54,165gp
59 ~ 64	ジャイアントハイド・アーマー（トルル）	59,165gp
65 ~ 70	メイル・オヴ・マレヴォレンス	61,300gp
71 ~ 76	ジャイアントハイド・アーマー（クラウド・ジャイアント）	69,165gp
77 ~ 82	ジャイアントハイド・アーマー（ストーム・ジャイアント）	76,665gp
83 ~ 88	デイスター・ハーフプレート	81,250gp
89 ~ 96	インヴィンシブル・アーマー	137,650gp
97 ~ 100	プリズマティック・プレート	160,650gp

アーマー・オヴ・インサルツ

(Armor Of Insults / 暴言の鎧)

市価 16,175gp ; オーラ 中程度・心術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 20 ポンド

この一揃いの +1 スタデッド・レザーのそれぞれの鉄鋳は単なる鋳ではなく、冷笑する小さな顔によく似ている。1日に1回、この鎧の着用者は着用者を見ることができ声を聞くことのできる 60 フィート以内の敵意を抱くクリーチャーに対し言語乱用の爆発を解き放つために合言葉に口をすることができる。そのようなクリーチャーはそれぞれ意志セーブ (DC16) に成功すれば以降 7 ラウンドの間着用者に攻撃する際に被る、打ちのめす衝撃からの影響を免れることができる。クリーチャーが次のターンの間着用者に攻撃することができないか、着用者への攻撃がそのクリーチャー

へ（機会攻撃範囲を通る移動や穴への突撃などの）危険をもたらすのなら、そのターンの間通常通り行動することができる。この能力は「精神作用」[音波] 効果であり、会話に言語を使用しないクリーチャーには効果が無い。

作成条件

コスト 7,675gp

《魔法の武器防具作成》、コンフュージョン

アダマンティン製プレストプレート

(Adamantine Breastplate)

市価 10,200gp ; オーラ オーラなし (非魔法的) ; 術者レベル ; 重量 30 ポンド

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。

アティアグ・ハイド

(Otyugh Hide / アティアグの皮)

市価 2,565gp ; オーラ 微弱・力術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 25 ポンド

この濁った茶色の +1 ハイド・アーマーは未処理の下水のような悪臭を放ち、時には赤黒く腫れ上がる不快な水泡を引き起こす臭気を運ぶ。着用者以外のクリーチャーはアティアグ・ハイドの忌むべき腐敗により退けられる。

着用者と隣接して自身のターンの終了したいずれのクリーチャーも、着用者との隣接を保っている限り、およびその後の 1 ラウンドの間、不調状態になる（頑健・無効、DC 13）。着用者を噛みつき攻撃によって攻撃したクリーチャーは、例外的な間合いによって着用者に隣接することなく攻撃した場合でさえ、同様の効果を受ける。着用者が飲み込まれた場合、攻撃者は自動的に不調状態になり、また自身のターンの開始時に DC 13 の頑健セーブに成功しなければ吐き出すことを余儀なくされ、隣接するマスに着用者を無害に落とす（着用者は吐き出される過程で打ちのめされ伏せ状態になるが）。鋭敏嗅覚能力を持つクリーチャーはアティアグ・ハイドの悪臭に対するセーヴィング・スローへの -2 のペナルティを受ける。これらの能力は「毒」効果である；毒に対する完全耐性を持つクリーチャーは同様にこれらの効果へも完全耐性を持つ。着用者はこの効果への完全耐性を持つ。

着用者は病気、毒、および吐き気がする状態または不調状態になることを引き起こすであろう何らかの効果に対するセーブへの +2 の技量ボーナスを得る。

作成条件

コスト 1,365gp

《魔法の武器防具作成》、コンティジョン、スティンキング・クラウド

イクウェストリアン・プレート

(Equestrian Plate / 乗馬者のプレート)

市価 10,650gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 さまざま

フル・プレート 50 ポンド ; バンデッド・メイル 35 ポンド ; パーディング 70 ポンド

鏡面仕上げもまばゆいこの +2 フル・プレートの具足一揃いは、金象嵌で装飾されている。着用者が騎乗している場合、1 回の移動アクションとしてこの鎧の装甲は拡張され、着用者の乗騎を保護するように再配置される。この形態においては、この鎧は着用者用の +2 バンデッド・メイルと乗騎によって着用される +2 バンデッド・メイル・パーディングの一揃いになる。2 回目の移動アクションで融合して元の +2 フル・プレートに戻る。イクウェストリアン・プレートはサイズ分類が着用者より 1 段階を超えて大きな乗騎、あるいはパーディングを着用できないクリーチャーを変形し

Ultimate Equipment

保護することはできない。しかしながら、グリフィンやドラゴン用などの特殊なバーディングを作成することはできる。

フル・プレート形態のイクウェストリアン・プレートに追加の強化や呪文が加えられた場合、それらは鎧の分割時には着用者の鎧にのみ影響を与える。バーディングへの効果は鎧に融合した場合には抑制される。分離中にいずれかの鎧が破損した場合、残りの半分も速やかに同様に破損状態になる。同様に、一方の鎧が破壊されると他方も破壊される。

作成条件

コスト 6,150gp

《魔法の武器防具作成》、ファブリケート

インヴィンシブル・アーマー

(Invincible Armor / 不屈の鎧)

市価 137,650gp ; オーラ 強力・防御術 ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 50 ポンド

インヴィンシブル・アーマーは3つの異なる外観に変化するが、常にその重量は変わらず、+2 インパーヴィアス・モデレット・フォーティフィケーション・フル・プレートとしての防護を提供する。割り込みアクションとして、着用者はこの鎧を斬撃攻撃を防ぐ重装甲のプレート (DR10 / 殴打または刺突)、刺突攻撃を防ぐ分厚い層のチェインメール (DR10 / 殴打または斬撃)、殴打攻撃を防ぐ重層の金属製スケイル (DR10 / 刺突または斬撃) に変化させることができる。また、インヴィンシブル・アーマーは [酸]、[冷氣]、[電気]、[火]、および [音波] に対する抵抗 5 を提供し、自身はこれらのいずれのエネルギー種別によるダメージによっても害されない。

作成条件

コスト 69,650gp

《魔法の武器防具作成》、ファブリケート、メイク・ホウル、レジスト・エナジー、およびリミテッド・ウィッシュあるいはミラクル

ウォーデン・オヴ・ザ・ウッズ

(Warden of the Woods / 森の番人)

市価 29,350gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 25 ポンド

ウォーデン・オヴ・ザ・ウッズは着用者の動きに合わせて湾曲するが、戦闘中に打撃を受けると硬化する、積層化したグリーンウッドの細片で作られた+3 グリーンウッド製スプリント・メールである。この鎧は習熟を決定する場合を含め、すべての面で中装鎧として扱う。この鎧は25%の秘術呪文失敗率、+2の【敏捷力】ボーナス上限、および-4の防具による判定ペナルティを持つ。

1回の移動アクションとして、着用者は鎧から樹皮を剥ぐことができる。この樹皮は伸長して鎧の着用者が選択した種別の武器1つになる。これは+1 グリーンウッド製クラブ、+1 / +1 グリーンウッド製クォータースタッフ、あるいは+1 キーン・ウッデン・ステークにすることができる。着用者がこの方法でクラブあるいはクォータースタッフを作成した場合、その武器は1分間の持続時間を持つシャレイリ呪文の利益を得る。ウォーデン・オヴ・ザ・ウッズから武器が取り外されるたびに、鎧の強化ボーナスは1減少する。したがって、いずれの時点においても、このような武器は最大で3つまで鎧から分離することができる。グリーンウッド製武器は着用者の手の中にある間しか自身の強化ボーナスを維持しないが、その他の使用者にとっても高品質の武器ではあり続ける。

着用者は1回の移動アクションとして武器1つをウォーデン・オヴ・ザ・ウッズに再統合し、失われた強化ボーナスを回復することができる。毎日の夜明けに、鎧は欠落した樹皮を再生し (完全な強化ボーナスを回復する)、まだ鎧から切り離されている武器はいずれも塵になって崩れる。

作成条件

コスト 14,850gp

《魔法の武器防具作成》、アイアンウッド、シャレイリ、ウッド・シェイプ

エルヴン・チェイン

(Elven Chain / エルフのチェインメール)

市価 5,150gp ; オーラ オーラなし (非魔法的) ; 術者レベル ; 重量 20 ポンド

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。

エンチャントッド・イールスキン

(Enchanted Eelskin / 強化されたイールの皮)

市価 11,160gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 15 ポンド

この+1 スリック・レザー・アーマーは、特に水中で着用者が致命的な優美さと急激な迅速さをもって移動することを可能にする滑りやすい輝くイールの皮で作られている。水に浸っている際、エンチャントッド・イールスキンはシャドウ特性を得て、着用者に30フィートの水泳移動速度と水中呼吸の能力を与える。また、不意討ちラウンド中、着用者はそれらのアクションのために水から上がる必要があるのでない限り、1回の標準アクションではなく1全ラウンド分のアクションを持っているかのように行動することができる。着用者が水から上がった場合、その不意討ちラウンドは速やかに終了する。

作成条件

コスト 5,660gp

《魔法の武器防具作成》、グリース、インヴィジビリティ、タッチ・オヴ・ザ・シー

キャットスキン・レザー

(Catskin Leather / 猫肌のレザー)

市価 18,910gp ; オーラ 強力・変成術 ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 15 ポンド

この猫の皮よりもなお非常にしなやかな漆黒の+1 シャドウ・レザー・アーマーは猫の優美さと幸運の一部を与える。この鎧には防具による判定ペナルティも【敏捷力】ボーナス上限もない。着用者は〈軽業〉判定への+5の技量ボーナスを得て、落下によるダメージを通常の半分しか負わない。着用者のヒット・ポイントが攻撃あるいは呪文によって【耐久力】と等しい量の負数に減少するであろう場合、この鎧はバラバラになって破壊され、着用者はその攻撃あるいは呪文から半分のダメージのみを受ける。

作成条件

コスト 9,535gp

《魔法の武器防具作成》、キャッツ・グレイス、フェザー・フォール、およびリミテッド・ウィッシュ、ウィッシュ、あるいはミラクル

Ultimate Equipment

ジャイアントハイド・アーマー

(Giant-Hide Armor / 巨人革のハイド・アーマー)

市価さまざま；オーラ 強力・変成術；術者レベル 15 レベル；重量 25 ポンド

オーガ 39,165gp；ヒル・ジャイアント 46,665gp；

ストーン・ファイアー、またはフロスト・ジャイアント 54,165gp；トロル 59,165gp；

クラウド・ジャイアント 69,165gp；ストーム・ジャイアント 76,665gp

このだらりと幾重にも折り重なった＋3 ハイド・アーマーは実際の巨人のなめし皮から作られている。1 日に 1 回合言葉を唱えることで、着用者はおおよそ巨人のサイズに合うほどに大きくなることができる。これはジャイアント・フォーム I（オーガ、ヒル・ジャイアント、ストーン・ジャイアント、フロスト・ジャイアント、トロル）もしくはジャイアント・フォーム II（クラウド・ジャイアント、ストーム・ジャイアント）を使用したかのように働く。この変化は 15 分まで続き、着用者が合言葉を唱えると終了する。

ほとんどの善の種族は、知性あるクリーチャーの皮を身に付けるなど忌まわしいことだと考えている。巨人は着用者に対する攻撃に＋2 の士気ボーナスを得る。攻撃するものが鎧と同じ種類の巨人であったならこのボーナスは＋4 となる。

作成条件

コスト さまざま

オーガ 19,660gp；ヒル・ジャイアント 23,415gp；ストーン、ファイアー、あるいはフロスト・ジャイアント 27,165gp；トロル 29,665gp；クラウド・ジャイアント 34,665gp；ストーム・ジャイアント 38,415gp

《魔法の武器防具作成》、ジャイアント・フォーム I（オーガ、ヒル・ジャイアント、ストーン・ジャイアント、ファイアー・ジャイアント、フロスト・ジャイアント、あるいはトロル）あるいはジャイアント・フォーム II（クラウド・ジャイアントまたはストーム・ジャイアント）

スースセイヤーズ・レイメント

(Soothsayer's Raiment / 予言者の衣)

市価 10,300gp；オーラ 微弱・占術；術者レベル 5 レベル；重量 40 ポンド

この＋1 チェインメイルは特定のオラクルの“神秘”に同調しており、その“神秘”に関連した“啓示”を含んでいる（『Advanced Player's Guide』のオラクルのクラス特徴を参照）。鎧を着用している間オラクルはこの“啓示”へのつながりを持ち、通常のクラス特徴のようにこの“啓示”を使用できる。オラクルはこの鎧を使用するために対応した“神秘”を選択していなければならない。例えば、スースセイヤーズ・レイメント（戦の咆哮）は闘争のオラクルのみが使用できる。着用者が既にその“啓示”を修得しており、その能力が 1 日の使用回数に制限があるなら、そのオラクルは 1 日に追加で 1 回、その能力を使用できる。オラクルでないものがこの鎧を身に付けても、この能力は何の効果も及ぼさない。

成功確率が％で表記される占術呪文（オーギュリイやディヴィネーション等）を使用する際、着用者の成功確率は＋5 される。

作成条件

コスト 5,300gp

《魔法の武器防具作成》、オーギュリイ、作成者が望む啓示を持つオラクルであること

スカラベ・プレストプレート

(Scarab Breastplate / 甲虫石のプレストプレート)

市価 32,350gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 8 レベル；重量 30 ポンド

この＋3 プレストプレートは研磨仕上げされた鋼のように硬く、光を反射するよう強化された巨大なコガネムシの甲羅で作られている。着用者は

蟲のスウォームから半分のダメージしか受けて、蟲のスウォームの変則的能力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。

また 1 日に 1 回、命じると、着用者はスカラベ・プレストプレートを着用者の胴体からサッと湧き出て付近のクリーチャーを攻撃するコガネムシのスウォームに変化させることができる。このスウォームはアーミー・アント・スウォームと同一の一般データを持ち、自身のマスにいずれのクリーチャーも攻撃する。着用者は 1 回の移動アクションとして、スウォームに（スウォームの形状を変更することを含め）移動を命じることができるが、スウォームは着用者と隣接し続けなくてはならない。スウォームが 0 ヒット・ポイントに減少した場合、着用者がスウォームから離れるように移動することを強いられた場合、あるいは着用者が 1 回の移動アクションとして自身の下に帰還するように命じた場合、スウォームは着用者の胴体に這い戻って鎧形態に戻る。スウォームが起動している間、着用者はスカラベ・プレストプレートを着用しているものとは見なされず（スウォームに指示を出す目的における場合を除く）、この鎧から防御的な利益を得ることはない。

スカラベ・プレストプレートを着用している 6 レベル・ドルイドは自身の“自然の化身”能力をヴァーミン・シェイプ I を複製するために使用することができる。8 レベルの時点において、ドルイドは同様にこの能力をヴァーミン・シェイプ II を複製するために使用することができる。

作成条件

コスト 16,350gp

《魔法の武器防具作成》、クリーピング・ドゥーム、スペル・ターニング、ヴァーミン・シェイプ II

セレスチャル・アーマー

(Celestial Armor / セレスチャルの鎧)

市価 22,400gp；オーラ 微弱・変成術 [good]；術者レベル 5 レベル；重量 20 ポンド

この＋3 チェインメイルは、まことに軽く見事なつくりなので、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。

作成条件

コスト 11,350gp

《魔法の武器防具作成》、フライ、作成者は善でなければならない

デイスター・ハーフプレート

(Daystar Half-Plate / 明星のハーフプレート)

市価 81,250gp；オーラ 強力・力術；術者レベル 15 レベル；重量 50 ポンド

この輝く＋1 ハーフプレートは太陽と自然を描いた様々な図像で装飾されている。回数無制限で、着用者は合言葉を唱えることで、10 分間持続するデイトライト呪文としてこの鎧を光り輝かせることができる。1 日に 1 回、着用者は合言葉を唱えることで、サンバースト呪文としてこの鎧を光り輝かせることができる。サンバーストは着用者を中心とし、着用者はその効果に対する完全耐性を持つ。

作成条件

コスト 41,000gp

《魔法の武器防具作成》、デイトライト、サンバースト

Ultimate Equipment

デーモン・アーマー

(Demon Armor / デーモンの鎧)

市価 52,260gp；オーラ 強力・死霊術 [悪]；術者レベル 13 レベル；重量 50 ポンド

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。鎧の捨て板と接合部に刻まれた印章からは赤く輝くエネルギーを放出し、そのルーンはフィンドの力により断続的にうねっている。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ィジョン呪文と同じ病気をもたらす (頑健・無効、DC14)。コンティ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。

作成条件

コスト 26,955gp

《魔法の武器防具作成》、コンティジョン

ドラゴンハイド製プレート

(Dragonhide Plate)

市価 3,300gp；オーラ オーラなし (非魔法的)；術者レベル；重量 50 ポンド

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。

ドラゴンハイド製プレートの着用者は鎧の作成に用いたものと同じ種類のドラゴンを苛立たせる傾向にある。

ドワーヴン・プレート

(Dwarven Plate / ドワーフのフル・プレート)

市価 16,500gp；オーラ オーラなし (非魔法的)；術者レベル；重量 50 ポンド

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。

バッカニアズ・ブレストプレート

(Buccaneer's Breastplate / 海賊のブレストプレート)

市価 23,850gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 9 レベル；重量 30 ポンド

この +1 ブレストプレートは輝く琥珀色の金属で作られており、波と水の淡い意匠で装飾されている。この鎧により、着用者はウォーター・ウォーク呪文の効果を常に得ることができる。もしこの鎧を着たものが水中にいるなら、着用者は 1 ラウンドに 60 フィートの速度で水面に向けて移動する。

作成条件

コスト 12,100gp

《魔法の武器防具作成》、ウォーター・ウォーク

ハマトウラ・ハイド

(Hamatula Hide / ハマトウラの皮)

市価 44,215gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 9 レベル；重量 12 ポンド

バーブド・デヴィルから剥いだ皮で作られた、この印象的な +2 スパイクト・ハイド・アーマーは通常の重量の半分の目方である。着用者が激怒している場合、この鎧のスパイクは長く伸び、ハイドと着用者の肌は結合して、[火] に対する抵抗 10 を提供する。スパイクが伸びている間に、近接武器、素手打撃、あるいは肉体武器によって着用者を攻撃したいかなるクリーチャーも、(間合いつきの武器を使用していない限り) 鎧のトゲから 1d8 + 6 ポイントの刺突ダメージを受ける。着用者が激怒している間、悪の来訪者への追加ダメージを引き起こす呪文は着用者へのダメージを増加させる。

“フィンドのトーテム” 激怒パワーを持つバーバリアンはハマトウラ・ハイドから追加の利益を得る。“初級フィンドのトーテム” 激怒パワーを持っている場合、着用者は激怒中にアーマー・クラスへの +1 の不浄ボーナスを得る。“フィンドのトーテム” 激怒パワーを持っている場合、着用者がトゲにより発生させるダメージは 2d6 + 6 に増加し、鎧によって与えられたトゲの防御と累積する。“上級フィンドのトーテム” 激怒パワーを持っている場合、着用者は激怒中に [火] に対する抵抗 20 を得る。

作成条件

コスト 22,215gp

《魔法の武器防具作成》、ポリモーフ、resist fire (訳注: おそらくレジスト・エナジー [火])

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)

市価 18,900gp；オーラ 強力・心術；術者レベル 12 レベル；重量 35 ポンド

1 つ 100gp 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。

作成条件

コスト 9,650gp

《魔法の武器防具作成》、プレス

フォーセイクン・バンデッド・メイル

(Forsaken Banded Mail / 見捨てられしもののバンデッド・メイル)

市価 25,400gp；オーラ 中程度・力術；術者レベル 11 レベル；重量 35 ポンド

巨大なドクロがこの +1 バンデッド・メイルの胸部を装飾しており、鎧のその他の部分は小さな金メッキの汚損された聖印の意匠で覆われている。この鎧の着用者は信仰呪文や神格とのつながりにより獲得できるいかなる超常能力としての擬似呪文能力も発動することができない。着用者は神格に依存した呪文、擬似呪文能力、超常能力 (領域により得られる能力や、神に仕える来訪者からの能力) に対して呪文抵抗 19 を獲得する。また、そのような能力を持つクリーチャーに対して、この鎧の強化ボーナスは +2 高いものとして扱われる。

作成条件

コスト 12,900gp

《魔法の武器防具作成》、作成者が信仰呪文の使い手でないこと

Ultimate Equipment

フォールディング・プレート

(Folding Plate / 折り畳みプレート)

市価 12,650gp ; オウラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 50 ポンド

このアイテムはしばしば重々しい兜や頑丈な盾が描かれた、重い鋼鉄製のブローチかマント留めのように見える。合言葉により、このブローチは金属の板をぶつけたような音を立てて変形し、完全に揃った＋1 フル・プレートとして着用者を即座に覆う。そのとき、このブローチはこの鎧のブレストプレート部が描かれている。同じ合言葉を唱えることにより、鎧をブローチの姿に変形させることができる。このブローチは着用者の鎧スロットが何者にも占められていない場合にのみ変形する。そのため既に鎧を身につけている場合、このアイテムは機能しない。この鎧と関連付けられたブローチの重量は 1 ポンド未満であり、この形態のときは“装備部位・首周り”のスロットを占有する。

作成条件

コスト 7,650gp

《魔法の武器防具作成》、インスタント・サモンズ

プリズマティック・プレート

(Prismatic Plate / 虹色のプレート)

市価 160,650gp ; オウラ 強力・防御術 ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 50 ポンド

このきらびやかな＋3 フル・プレートの具足一揃いは虹の色すべての間を揺らめきながら移ろいゆく。任意の時点においてはある単色が配色全体を支配する。即行アクションとして、着用者はこの支配色を変更することができる。この色は着用者が再変更するまで配色を支配し続ける。プリズマティック・プレートの着用者がプリズマティック・スプレーによって攻撃された場合、あるいはプリズマティック・スフィアまたはプリズマティック・ウォールを通過した場合、着用者は鎧の支配色と一致する効果を見捨てる。着用者はこれらの呪文のその他の色に対する特別な防御は何も得られない。以上の利益に加え、各色はそれぞれに独自の防御を提供する。

色	効果
赤	【火】に対する抵抗 30
橙	【酸】に対する抵抗 30
黄	【電気】に対する抵抗 30
緑	毒に対する完全耐性
青	石化に対する完全耐性
藍	【精神作用】効果に対するセーヴィング・スローへの＋8 の抵抗ボーナス
紫	呪文と同様のディメンショナル・アンカーによる保護

作成条件

コスト 81,150gp

《魔法の武器防具作成》、ディメンショナル・アンカー、マインド・ブランク、ニュートライズ・ポイズン、レジスト・エナジー、ストーン・トゥ・フレッシュ、およびプリズマティック・スフィア、プリズマティック・スプレー、あるいはプリズマティック・ウォール

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)

市価 24,650gp ; オウラ 中程度・防御術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 50 ポンド

この＋1 フル・プレートは、波と魚をかたどった模様で飾られており、しばしば小さなヒレと鱗の意匠があしらわれている。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。

作成条件

コスト 13,150gp

《魔法の武器防具作成》、フリーダム・オヴ・ムーヴメント、タンズ、ウォーター・ブリージング

ブレストプレート・オヴ・ヴァニシング

(Breastplate of Vanishing / 消滅のブレストプレート)

市価 15,200gp ; オウラ 微弱・召喚術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 15 ポンド

このくたびれた＋1 ミスラル製ブレストプレートは様式化された亀の甲羅に似ている。命じると、着用者はこの鎧の中に消え去り、後にブレストプレートを残して異次元空間に安全に隠れることができる。この空間は着用者が快適に座っていただけるほどには広いが、呼吸可能な空気と視覚を得るための光は提供しない。着用者は、内部にいる間に鎧の周囲の環境を知覚することはできない。2 つめの合言葉を唱えると、着用者は鎧の位置に鎧を着用して帰還する。鎧の内側の空間に帰還できない場合、着用者は代わりに着用者を受け入れることのできる最も近くの空いているマスに追いやられるが、そのときにはもはや鎧を着用していない。

ブレストプレートが破壊された場合、着用者は速やかに破壊時に鎧の存在したマスに帰還する。鎧の解呪に成功した場合も同様に着用者を帰還させるが、この場合は依然として鎧を着用している。

作成条件

コスト 9,700gp

《魔法の武器防具作成》、ローブ・トリック

ブレストプレート・オヴ・コマンド

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

市価 25,400gp ; オウラ 強力・心術 ; 術者レベル 15 レベル ; 重量 30 ポンド

この＋2 ブレストプレートは通常、気性の荒い灰色熊か、その他の印象的な捕食者の図像を帯びている。着用者は、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。

作成条件

コスト 12,875gp

《魔法の武器防具作成》、マス・チャーム・モンスター

ボーンレス・レザー

(Boneless Leather / 骨なしのレザー)

市価 12,160gp ; オウラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 15 ポンド

この一揃いの＋1 レザーは実質的にどの方向にでも自らの身体をひねりねじる能力を着用者に与える。着用者は〈脱出術〉判定に＋5 のボーナス、落下によるダメージを軽減するための〈軽業〉判定に＋5 のボーナス、CMD に＋5 のボーナス、そして“DR5 / 刺突または斬撃”を獲得する。

作成条件

Ultimate Equipment

コスト 6,160gp

《魔法の武器防具作成》、オルター・セルフ、creator must have 5 ranks in Acrobatics and Escape Artist

マードラズ・ブラッククロス

(Murderer's Blackcloth / 殺戮者の黒衣)

市価 12,405gp ; オーラ 中程度・死霊術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 10 ポンド

この絹製の+1 シャドウ・パデッド・アーマーは夜よりも暗く乾いた血のような色の糸で縫い合わされている。“出血”のローグの技を持つローグが身につけると、ローグの急所攻撃の際に与える出血ダメージが+1 される。

作成条件

コスト 6,280gp

《魔法の武器防具作成》、ブリード、インヴィジビリティ、サイレンス

ミストメール

(Mistmail / 霧の鎧)

市価 2,250gp ; オーラ 微弱・召喚術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 25 ポンド

この+1 チェイン・シャツのよくできた輪は乱れた雲の意匠を描いている。1 日に 1 回言葉により、着用者はその接敵面を覆い視認困難 (20% 失敗確率) を提供する厚い霧に鎧の姿を変えることができる。この霧はこのキャラクターと共に移動する。霧をまき散らしたり破壊する効果を受けると鎧はキャラクターの身体で元の姿に戻る。また、合言葉を唱えたり (水中などの) 霧の魔法が機能しないところに移動しても元の姿に戻る。ミストメールが霧形態の時にキャラクターが別の鎧を身につけようとしたなら、鎧はキャラクターの足下で元の姿に戻る。

作成条件

コスト 1,250gp

《魔法の武器防具作成》、オブスキュアリング・ミスト

ミスラル製シャツ

(Mithral Shirt / ミスラル製チェイン・シャツ)

市価 1,100gp ; オーラ オーラなし (非魔法的) ; 術者レベル ; 重量 10 ポンド

これは非常に軽いチェイン・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)

市価 26,500gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 25 ポンド

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。

作成条件

コスト 18,500gp

《魔法の武器防具作成》、ヘイスト

メイル・オヴ・マレヴォレンス

(Mail of Malevolence / 悪意の甲冑)

市価 61,300gp ; オーラ 中程度・防御術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 40 ポンド

メイル・オヴ・マレヴォレンスはボロとクズ布をぶら下げており、最低でも中程度の悪のオーラ (『Core Rulebook』P.266) を欠いている着用者には非魔法的なチェインメイルと同様に機能する。十分に悪のキャラクターが着用した場合、この鎧は代わりに+2 アンライチャス・チェインメイルとして機能する。メイル・オヴ・マレヴォレンスは善の着用者に負のレベルを付与することはない。

メイル・オヴ・マレヴォレンスの着用者は SR21 を獲得するが、[善] の補足説明を持つ呪文に対してのみである。加えて、着用者が生きているクリチャーを害するために負のエネルギー放出を行うときは常に、着用者が生きているかアンデッドであるかに関わらず、着用者は同量のダメージを回復する。

作成条件

コスト 30,800gp

《魔法の武器防具作成》、ライチャス・マイト、スペル・レジスタンス

モーロック・ハイド

(Morlock Hide / モーロックの皮)

市価 8,910gp ; オーラ 中程度・幻術および変成術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 15 ポンド

この+1 シャドウ・レザーは着用者の皮膚をねじ曲げ、恐ろしいスカリフィケーションの寄せ集めに歪ませる。鎧自体はこの傷跡の覆いの下に見えなくなり、着用者の顔は忌まわしい、目のない肉のヴェールのように見える。この変化はグラマード鎧と同種の幻影である ; しかしながら、モーロック・ハイドは着用者の腕と脚を延ばし、着用者の姿勢は猫背になる。着用者は〈軽業〉、〈登攀〉、および〈脱出術〉に+2 の状況ボーナスを獲得し、身を縮めて狭い空間を通る際に、AC あるいは攻撃ロールにペナルティを受けることなく、通常の方法で移動することができる。

作成条件

コスト 4,535gp

《魔法の武器防具作成》、オルター・セルフ、インヴィジビリティ

ライノ・ハイド

(Rhino Hide / 犀皮鎧)

市価 5,165gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 25 ポンド

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。

作成条件

コスト 2,665gp

《魔法の武器防具作成》、ブルズ・ストレンクス

特定の魔法の盾 SPECIFIC MAGIC SHIELDS

特定の盾

d%	劣った下級の盾	市価
01 ~ 20	息吹き鋼製ヘヴィ・シールド	120gp
21 ~ 45	ダークウッド製バックラー	203gp
46 ~ 70	ダークウッド製シールド	257gp
71 ~ 100	ミスラル製ヘヴィ・シールド	1,020gp
d%	優れた下級の盾	市価
01 ~ 30	ゾンビ・スキン・シールド	2,159gp
31 ~ 75	キャストーズ・シールド	3,153gp
76 ~ 100	バーガラス・バックラー	4,655gp
d%	劣った中級の盾	市価
01 ~ 35	スパインド・シールド	5,580gp
36 ~ 50	ドラゴンスレイヤーズ・シールド	7,170gp
51 ~ 65	コラップシブル・タワー	8,170gp
66 ~ 100	ライオンズ・シールド	9,170gp
d%	優れた中級の盾	市価
01 ~ 20	グレーター・キャストーズ・シールド	10,153gp
21 ~ 40	セレスチャル・シールド	13,170gp
41 ~ 60	メイルストロム・シールド	14,170gp
61 ~ 80	ヴォルカニック・シールド	14,170gp
81 ~ 100	テンベスト・シールド	15,170gp
d%	劣った上級の盾	市価
01 ~ 20	バトルメント・シールド	16,180gp
21 ~ 40	ウィングド・シールド	17,257gp
41 ~ 60	アヴァランチ・シールド	19,170gp
61 ~ 80	フォートレス・シールド	19,180gp
81 ~ 100	ワームスレイヤーズ・シールド	20,170gp
d%	優れた上級の盾	市価
01 ~ 20	スベル・ウォード・タワー・シールド	25,180gp
21 ~ 35	クイック・ブロック・バックラー	36,155gp
36 ~ 50	ベリジャレント・シールド	36,170gp
51 ~ 65	フォース・タワー	46,030gp
66 ~ 85	アブソーピング・シールド	50,170gp
86 ~ 100	エリシアン・シールド	52,620gp

アヴァランチ・シールド

(Avalanche Shield / 石雪崩の盾)

市価 19,170gp ; オーラ 強力・力術 ; 術者レベル 12 レベル ; 重量 10 ポンド

この+1 パッシング鋼鉄製ヘヴィ・シールドの前面は数百の瓦礫の細片とより大きな石から作られているかのように見える。盾攻撃を行うのに用いる場合、石は盾から剥がれ落ち、盾攻撃の目標に張り付く。目標はDC14の頑健セーヴィング・スローに成功しなければならず、さもなければ 1d4 ラウンドの間絡みつかれた状態になる。1日に1回、命じると、目標の装備者（訳注：原文ママ）は盾攻撃の目標を代わりに石化させることを選択できる。目標はDC16の頑健セーヴィング・スローに成功しなければならず、さもなければ 1 分間石化状態になる。

作成条件

コスト 9,670gp

《魔法の武器防具作成》、ブルズ・ストレンクス、shape stone、フレッシュ・トゥ・ストーン

アブソーピング・シールド

(Absorbing Shield / 吸い込み盾)

市価 50,170gp ; オーラ 強力・変成術 ; 術者レベル 17 レベル ; 重量 15 ポンド

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。

作成条件

コスト 25,170gp

《魔法の武器防具作成》、ディスインテグレート

生ける鋼製ヘヴィ・シールド

(Living Steel Heavy Shield)

市価 120gp ; オーラ オーラなし (非魔法的) ; 術者レベル ; 重量 15 ポンド

この非魔法的な鋼鉄製ヘヴィ・シールドは生ける鋼で作られている。強化ボーナスを持たないが、その素材と製法によりこれを打撃した金属武器にダメージを与えることができる。(アダマンティン製のものを除く) 金属武器の使用者がこの盾を使用するクリーチャーに対する攻撃ロールにおいて出目 1 を振った場合、そのアイテムはDC20の頑健セーブ成功しなければならず、さもなければ破損状態になる。その武器が既に破損状態であった場合は、代わりに破壊される。

ウィングド・シールド

(Winged Shield / 翼ある盾)

市価 17,257gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 10 ポンド

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。

作成条件

コスト 8,707gp

《魔法の武器防具作成》、フライ

ヴォルカニック・シールド

(Volcanic Shield / 火山の盾)

市価 14,170gp ; オーラ 微弱・力術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 10 ポンド

この+1 パッシング鋼鉄製ヘヴィ・シールドはその突起部に内なる炎が燃え上がっており、盾攻撃を行うために使用する場合はフレイミング武器の特殊能力を得る。合言葉により、使用者は盾に発煙棒と同様の煙を前面に噴出させることができるが、この煙はこの盾の使用者の視界を妨げない。1日に1回、使用者はヴォルカニック・シールドに flaming hands 呪文（訳注：バーニング・ハンズ呪文か）と同様の硫黄の噴流を噴き出させることができる。

作成条件

コスト 7,170gp

《魔法の武器防具作成》、ブルズ・ストレンクス、バーニング・ハンズ、パイロテクニクス

エリシアン・シールド

(Elysian Shield / エリュシオンの盾)

市価 52,620gp ; オーラ 強力・召喚術 ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 45 ポンド

この+2 ゴーストタッチ・タワー・シールドには死者の安らかな眠りを表す葬祭のルーンが刻まれている。エリシアン・シールドの使用者はアンデッドの“同族作り”能力に対する完全耐性を持ち、1日に1回、1回の割り込みアクションとして1体のアンデッド・クリーチャーによる1回

Ultimate Equipment

の単一の生命力吸収、能力値吸収、または能力値ダメージ攻撃を無効にすることができる。加えて、使用者は1日に1回、1回の標準アクションとして、《アンデッド退散》特技（意志DC20、無効）と同様にアンデッドを混乱させる正のエネルギーの波動を解放することができる。

作成条件

コスト 26,390gp

《魔法の武器防具作成》、《アンデッド退散》、デス・ウォード、イセリアルネス

キャストーズ・シールド

(Caster's Shield / 呪文使いの盾)

市価 3,153gp；オーラ 中程度・防御術；術者レベル 6 レベル；重量 5 ポンド

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。The price of the shield is modified by the value of the scroll spell if one is currently scribed.

作成条件

コスト 1,653gp

《魔法の武器防具作成》、《巻物作成》、作成者は少なくとも6レベルでなければならない

グレーター・キャストーズ・シールド

(Caster's Shield, Greater / 上級呪文使いの盾)

市価 10,153gp；オーラ 中程度・防御術；術者レベル 11 レベル；重量 5 ポンド

この+3 木製ライト・シールドはすべての点でキャストーズ・シールドと同様に機能するが、切れ端には5レベル以下の呪文を書き込むことができる。

作成条件

コスト 5,153gp

《魔法の武器防具作成》、《巻物作成》

クイック・ブロック・バックラー

(Quick Block Buckler / 瞬応防御の小盾)

市価 36,155gp；オーラ 強力・防御術；術者レベル 14 レベル；重量 15 ポンド

ラウンドごとに1回、この+3 アロー・デフレクション・バックラーは1回の割り込みアクションとしてそれに続く1回の近接攻撃を食い止めることができる。この方法で使用した場合、このバックラーの強化ボーナスはその攻撃に対して+2増加する。バックラーの使用者はその攻撃ロールが行われる前にこの能力の使用を決定しなければならない。盾の使用者がこの方法で近接攻撃を防いだ場合、1ラウンドの間、この盾のアロー・デフレクション特殊能力は使用できない。

作成条件

コスト 18,155gp

《魔法の武器防具作成》、シールド

コラップシブル・タワー

(Collapsible Tower / 折畳みタワー)

市価 8,170gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 6 レベル；重量 15 ポンド

1日に3回、この+2 鋼鉄製ヘヴィ・シールドは合言葉により+2 タワー・シールドに変化させることができる。タワー・シールド形態は1分間、あるいは（1回の即行アクションとして）再び通常形態を取るよう命じるまで維持することができる。コラップシブル・タワーの重量はタワー・シールド形態を取っている場合でも変化しない。

作成条件

コスト 4,170gp

《魔法の武器防具作成》、シュリンク・アイテム

スパインド・シールド

(Spined Shield / 棘ある盾)

市価 5,580gp；オーラ 中程度・力術；術者レベル 6 レベル；重量 15 ポンド

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・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。

作成条件

コスト 2,875gp

《魔法の武器防具作成》、マジック・ミサイル

スペル・ウォード・タワー・シールド

(Spell Ward Tower Shield / 呪文守護の壁盾)

市価 25,180gp；オーラ 強力・防御術；術者レベル 15 レベル；重量 15 ポンド

この+2 スペル・レジスタンス（13）・タワー・シールドは呪文および疑似呪文能力に対する反応セーヴィング・スローへの+4の抵抗ボーナスを与える。1日に1回、着用者はダメージを半減するための反応セーヴィング・スローが可能な呪文または疑似呪文能力に対するセーヴィング・スローに成功した際に、割り込みアクションを消費してその呪文または疑似呪文能力からのダメージを受けないにすることができる。

作成条件

コスト 12,680gp

《魔法の武器防具作成》、キャッツ・グレイス、スペル・レジスタンス

セレスチャル・シールド

(Celestial Shield / 天上の盾)

市価 13,170gp；オーラ 中程度・力術；術者レベル 7 レベル；重量 7 ポンド

この金色に縁どられた+2 ブラインディング鋼鉄製ヘヴィ・シールドはありえないほど軽量で、その大きさにも関わらず取り回しがよい。この盾は防具による判定ペナルティあるいは呪文失敗確率を持たず、使用者に1日に1回、自身へのフェザー・フォールを使用可能にする。セレスチャル・シールドを使用している間、セレスチャル・アーマーを着用しているクリーチャーは、1日に1回、合言葉により、鎧にフライではなくオーヴァーランド・フライトを提供させることができる。

作成条件

コスト 6,670gp

Ultimate Equipment

《魔法の武器防具作成》、フェザー・フォール、オーヴァーランド・フライト

ゾンビ・スキン・シールド

(Zombie Skin Shield / ゾンビ皮の盾)

市価 2,159gp ; オラ 中程度・防衛術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 15 ポンド

この+1 銅鉄製ライト・シールドは灰色の皮の盾で覆われている。1 日に1 回、着用者は自身がアニメイト・デッドによって作成した場合と同様の、自身の制御下にある1 体の人間のゾンビとして、この皮を5 分間操ることができる。この時間が尽きるとゾンビは盾に帰還する。ゾンビが破壊されるか、時間が尽きるまでに盾に到達できなかった場合には、この盾を中型の人型生物の死体の上に1 時間置くことで盾の皮は再生成される。

作成条件

コスト 1,159gp

《魔法の武器防具作成》、アニメイト・デッド

ダークウッド製シールド

(Darkwood Shield)

市価 257gp ; オラ オラなし (非魔法的) ; 術者レベル ; 重量 5 ポンド

これはダークウッドでできた、魔法のかかっていない高品質の木製ヘヴィ・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)

市価 203gp ; オラ オラなし (非魔法的) ; 術者レベル ; 重量 2・1/2 ポンド

これはダークウッドでできた、魔法のかかっていない高品質の木製ライト・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。

テンペスト・シールド

(Tempest Shield / 大嵐の盾)

市価 15,170gp ; オラ 中程度・力術 ; 術者レベル 6 レベル ; 重量 10 ポンド

この+1 バッシング銅鉄製ヘヴィ・シールドの前面には巻き雲、豪雨、あるいは降雪の意匠が渦巻いている。盾攻撃を行うとき、この盾の使用者はその目標に対してフリー・アクションとして、突き飛ばされるクリーチャーからの機会攻撃を誘発することなく突き飛ばしの戦技を行うことができる。1 日に1 回、合言葉により使用者はテンペスト・シールドにガスト・オヴ・ウィンド呪文と同様の強力な空気の奔流を放たせることができる。

作成条件

コスト 8,170gp

《魔法の武器防具作成》、ブルズ・ストレンクス、ガスト・オヴ・ウィンド

ドラゴンスレイヤーズ・シールド

(Dragonslayer's Shield / 竜殺しの盾)

市価 7,170gp ; オラ 微弱・防衛術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 15 ポンド

この+2 銅鉄製ヘヴィ・シールドは自身を形作り、しばしば勇敢な騎士の工夫を生み出す、特異な曲線を備えている。この盾の着用者は遮蔽を得ているかのように、自身のマスの外部の点から発生する効果あるいは爆

発に対する反応セーブへの+2 のボーナスを得る。これは飛散効果に対する防御は与えない。このボーナスは実際の遮蔽によって与えられるボーナスとは累積せず、また着用者以外のいずれのクリーチャーにも遮蔽を提供しない。加えて、ドラゴンスレイヤーズ・シールドはその使用者に“ 畏怖すべき存在 ” 能力に対する意志セーブへの+2 の士気ボーナスを与える。

作成条件

コスト 3,670gp

《魔法の武器防具作成》、リムーヴ・フィアー、シールド・オヴ・フェイス

バグラーズ・バックラー

(Burglar's Buckler / 夜盗のバックラー)

市価 4,655gp ; オラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 5 ポンド

この目立たない+1 バックラーには小さな道具が並んでその縁の裏側に埋め込まれており、折り畳んだりさっと出すことで攻撃、防御、あるいは悪戯のための瞬間的な注意を引くために用いることができる。バグラーズ・バックラーは使用者に〈装置無力化〉、〈手先の早業〉、裏技を行うための戦技判定、および裏技に対するCMD への+2 の技量ボーナスを与える。

1 日に1 回、合言葉により、使用者はバグラーズ・バックラーをかなでこ、金槌、のこぎり、小型用シャベル、ひっかけ鉤、職人道具、あるいは盗賊道具など、重量が1 ～5 ポンドのいずれかの非魔法的な道具に変化させることができる。バグラーズ・バックラーはその形態における通常の硬度とヒット・ポイントを保持し、合言葉によって盾形態に再変換することができる。

作成条件

コスト 2,450gp

《魔法の武器防具作成》、メジャー・クリエイション

バトルメント・シールド

(Battlement Shield / 狭間胸壁の盾)

市価 16,180gp ; オラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 45 ポンド

1 日に1 回合言葉により、この+2 タワー・シールドは、頭頂部に銃眼、5 フィートごとに矢狭間のついたレンガ造りの1 フィートの厚みと10 フィート×10 フィートの大きさを持つ壁に姿を変えることができる。この壁は単なる物理的な壁のように遮蔽として機能する。着用者はこの壁に片手で接触して合言葉を唱えることで、地面とその腕に結び付けられた通常の構えでバランスをとった状態のタワー・シールドの姿に戻る。この壁はレンガ造りの1 フィート厚の壁の全ての特性を持つ (硬度 8,90 ヒット・ポイント、破壊DC35)。この壁を破壊すれば直ちに盾の形態に戻り、ヒット・ポイントの半分以上を失い破損状態となる。この盾は破壊されるか盾形態に戻るための合言葉を唱えられるまでずっと壁のままである。壁は配置されるに狭すぎる空間では具現化できない。

作成条件

コスト 8,180gp

《魔法の武器防具作成》、ウォール・オヴ・ストーン

フォース・タワー

(Force Tower / 力場のタワー)

市価 46,030gp ; オラ 中程度・力術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 22 ポンド

この+1 アロー・デフレクション・ゴーストタッチ・ミスラル製タワー・シールドは絶え間ない青みがかった輝きを放っている。魔法的な力場を注

Ultimate Equipment

入することで、フォース・タワーはその使い手にマジック・ミサイルに対する完全耐性を与え、そのアロー・デフレクション特殊能力を魔法の光線や遠隔接触攻撃を反らすために使えるようにする。そのような攻撃を反らすための反応セーブDCは20＋呪文レベル（または、超常能力の場合はその効果を作り出したクリーチャーのクラス・レベルないしヒット・ダイスの1/2）に等しい。複数の光線ないし攻撃を生じさせる呪文または効果の場合、フォース・タワーはラウンド毎にそれらのうち1回しかそらさない。

作成条件

コスト 23,530gp

《魔法の武器防具作成》、イセリアルネス、リジリアント・スフィアー、シールド

フォートレス・シールド

(Fortress Shield / 要塞の盾)

市価 19,180gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 11 レベル；重量 45 ポンド

この＋1 タワー・シールドの着用者は全ラウンド・アクションを使用して、着用者をとり囲む厚さ1インチの鋼鉄の立方体に姿を変えることができる。この立方体は完全に着用者の接触面を覆ってしまう。この立方体の硬度は10で、各面30ヒット・ポイントを持つ。この立方体は外側のあらゆるものに対して完全遮蔽を提供する。これには（まるで完全に封じられているかのように）スウォームや気体からの攻撃も含まれる。立方体の内側は暗く、空気が出入りすることもないため、立方体が起動してから3ラウンド目には息を止めなければならない。この立方体の1面を破壊すれば盾は直ちに元の姿に戻り、ヒット・ポイントの半分を失い破損状態となる。あるいは立方体は合言葉を唱えたり、着用者が現在の場所から移動したり、着用者が気絶状態か死亡状態に陥ると盾の姿に戻る。

作成条件

コスト 9,680gp

《魔法の武器防具作成》、ウォール・オヴ・アイアン

ベリジャレント・シールド

(Belligerent Shield / 喧嘩腰の盾)

市価 36,170gp；オーラ 強力・変成術；術者レベル 12 レベル；重量 15 ポンド

この＋1 アニメイテッド・バッシング鋼鉄製ヘヴィ・シールドは戦闘中に機先を制してガラガラと音を立てる。着用者を守るため、ベリジャレント・シールドは隙を見て防御と同様に攻撃も行う。自律後の各ラウンドの開始時、この盾は着用者の間合い内から着用者が選択した1体の敵に対して1回の盾攻撃を行う。これは着用者がACへの盾ボーナスを維持し、その盾攻撃が利き手でない手による攻撃として扱われる一方で着用者自身が二刀流で戦っているのでない限り着用者自身の攻撃に利き手でない手のペナルティを受けないことを除いて、着用者がこの盾を用いたときの通常の攻撃ボーナスを用いた1回の標準の盾攻撃として機能する。着用者が盾攻撃への利益を得られる何らかの特技ないし能力を持っている場合には、それらはベリジャレント・シールドによって行われる攻撃に適用される。

作成条件

コスト 18,170gp

《魔法の武器防具作成》、ブルズ・ストレンクス、アニメイト・オブジェクト

ミスラル製ヘヴィ・シールド

(Mithral Heavy Shield)

市価 1,020gp；オーラ オーラなし（非魔法的）；術者レベル；重量 5 ポンド

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。

メイルストロム・シールド

(Maelstrom Shield / 大渦巻の盾)

市価 14,170gp；オーラ 微弱・力術；術者レベル 5 レベル；重量 10 ポンド

この＋1 バッシング鋼鉄製ヘヴィ・シールドの意匠は打ち寄せる海波と白く碎ける波濤で満たされた未踏の海域の魔法的な図画を表している。盾攻撃を行う場合、この盾の使用者はフリー・アクションとして同じ目標に対する足払い攻撃を、足払いを受けるクリーチャーからの機会攻撃を誘発することなく行うことができる。合言葉により、使用者はこの盾に1ガロンの新鮮な飲料水を生成させることができる。1日に1回、合言葉により使用者はメイルストロム・シールドを使用してハイドロリック・ブッシュ呪文と同様の水の奔流を放つことができる。

作成条件

コスト 7,170gp

《魔法の武器防具作成》、ブルズ・ストレンクス、コントロール・ウォーター、ハイドロリック・ブッシュ

ライオンズ・シールド

(Lion's Shield / 獅子の盾)

市価 9,170gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 10 レベル；重量 15 ポンド

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。

作成条件

コスト 4,670gp

《魔法の武器防具作成》、サモン・ネイチャーズ・アライ IV

ワームスレイヤーズ・シールド

(Wyrm Slayer's Shield / ワーム殺しの盾)

市価 20,170gp；オーラ 中程度・防御術；術者レベル 9 レベル；重量 15 ポンド

この＋4 鋼鉄製ヘヴィ・シールドは“畏怖すべき存在”能力に対する意志セーブに＋2の士気ボーナスの代わりに＋6の士気ボーナスを与えることを除いて、すべての面でドラゴンスレイヤーズ・シールドと同様に機能する。

作成条件

コスト 10,170gp

《魔法の武器防具作成》、リムーヴ・フィアー、シールド・オヴ・フェイス

指輪、ロッド、およびスタッフ RINGS, RODS, AND STAVES

特定の魔法の指輪、ロッド、スタッフを楽しむ並べよう。種別に従い、市価に基づいて整理して使いやすい表に並べてある。これで一目ただけで自分の価格帯に合わせて装備品を探すことができる。モンクで鎧をまとうずに戦場で突撃する際に身を守る魔法の指輪を探しているにせよ、強力なスタッフ・オヴ・パワーで戦場を意のままに操りたい呪文の使い手にせよ、本項はあなたのためのものだ。

指輪 RINGS

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 / Physical Description：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 / Activation：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、ずっと継続して働いてよい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 / Special Qualities：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も有する（『core rulebook』P.532）。チャージのある魔法の指輪が知性を持つことは決していない。

指輪 RINGS

d%	劣った下級の指輪	市価
01 ～ 07	ブリズナーズ・ダンジョン・リング	250gp
08 ～ 16	リング・オヴ・アーケイン・シグナッツ	1,000gp
17 ～ 25	リング・オヴ・スベル・ナレッジ I	1,500gp
26 ～ 40	リング・オヴ・プロテクション + 1	2,000gp
41 ～ 47	リング・オヴ・ザ・グラスピング・グレイヴ	2,000gp
48 ～ 57	リング・オヴ・フェザー・フォーリング	2,200gp
58 ～ 66	リング・オヴ・クライミング	2,500gp
67 ～ 75	リング・オヴ・ジャンピング	2,500gp
76 ～ 84	リング・オヴ・サステナンス	2,500gp
85 ～ 93	リング・オヴ・スイミング	2,500gp
94 ～ 100	リング・オヴ・フェロウシャス・アクション	3,000gp
d%	優れた下級の指輪	市価
01 ～ 15	リング・オヴ・カウントースベルズ	4,000gp
16 ～ 25	リング・オヴ・マニアイクル・デヴァイセズ	5,000gp
26 ～ 35	リング・オヴ・ラット・ファンクス	5,000gp
36 ～ 52	リング・オヴ・セイクリッド・ミスルトー	6,000gp
53 ～ 69	リング・オヴ・スベル・ナレッジ II	6,000gp
70 ～ 86	リング・オヴ・スウォーミング・スタブス	6,000gp
87 ～ 100	リング・オヴ・グリット・マスタリー	6,840gp

d%	劣った中級の指輪	市価
01 ～ 02	リング・オヴ・フォースファンクス	8,000gp
03 ～ 06	リング・オヴ・マインド・シールドイング	8,000gp
07 ～ 11	リング・オヴ・プロテクション + 2	8,000gp
12 ～ 13	リング・オヴ・ストレンクス・サッピング	8,000gp
14 ～ 17	リング・オヴ・フォース・シールド	8,500gp
18 ～ 22	リング・オヴ・ラム	8,600gp
23 ～ 24	スカーラーズ・リング	8,700gp
25 ～ 27	リング・オヴ・インブルーヴド・クライミング	10,000gp
28 ～ 29	リング・オヴ・キュリング	10,000gp
30 ～ 31	リング・オヴ・フォー・フォーカス	10,000gp
32 ～ 35	リング・オヴ・インブルーヴド・ジャンピング	10,000gp
36 ～ 37	リング・オヴ・キ・マスタリー	10,000gp
38 ～ 40	レッサー・リング・オヴ・レヴェレイション	10,000gp
41 ～ 43	リング・オヴ・インブルーヴド・スライミング	10,000gp
44 ～ 46	リング・オヴ・アニマル・フレンドシップ	10,800gp
47 ～ 48	リング・オヴ・トランスポジション	10,800gp
49 ～ 50	リング・オヴ・タクティカル・プリジション	11,000gp
51 ～ 52	リング・オヴ・ザ・ソフィスティケート	11,000gp
53 ～ 55	ディーコイ・リング	12,000gp
56 ～ 58	リング・オヴ・クラフト・マジック	12,000gp
59 ～ 61	リング・オヴ・エクトプラズミック・インヴィゴレイト	12,000gp
62 ～ 64	マイナー・リング・オヴ・エナジー・レジスタンス	12,000gp
65 ～ 67	リング・オヴ・ザ・トロクロダイト	12,000gp
68 ～ 70	スチールハンド・サークル	12,000gp
71 ～ 76	リング・オヴ・カメレオン・パワー	12,700gp
77 ～ 79	リング・オヴ・スベル・ナレッジ III	13,500gp
80 ～ 82	リング・オヴ・ザ・シー・ストライダー	14,000gp
83 ～ 85	リング・オヴ・リトリビューション	15,000gp
86 ～ 89	リング・オヴ・ウォーター・ウォーキング	15,000gp
90 ～ 95	ジェイラーズ・ダンジョン・リング	16,000gp
96 ～ 100	グレーター・リング・オヴ・レヴェレイション	16,000gp

d%	優れた中級の指輪	市価
01 ～ 04	マイナー・リング・オヴ・インナー・フォーティチュード	18,000gp
05 ～ 16	リング・オヴ・プロテクション + 3	18,000gp
17 ～ 26	リング・オヴ・マイナー・スベル・ストアリング	18,000gp
27 ～ 30	リング・オヴ・エナジー・シュラウド	19,500gp
31 ～ 35	リング・オヴ・アーケイン・マスタリー	20,000gp
36 ～ 46	リング・オヴ・インヴィジビリティ	20,000gp
47 ～ 54	リング・オヴ・ウィザードリィ I	20,000gp
55 ～ 60	スベリアーリング・オヴ・レヴェレイション	24,000gp
61 ～ 68	リング・オヴ・スベル・ナレッジ IV	24,000gp
69 ～ 80	リング・オヴ・イヴェイジョン	25,000gp
81 ～ 88	リング・オヴ・X レイ・ヴィジョン	25,000gp
89 ～ 100	リング・オヴ・プリンキング	27,000gp

d%	劣った上級の指輪	市価
01 ～ 09	メジャー・リング・オヴ・エナジー・レジスタンス	28,000gp
10 ～ 16	リング・オヴ・ジ・イクリジアーク	28,500gp
17 ～ 33	リング・オヴ・プロテクション + 4	32,000gp
34 ～ 39	リング・オヴ・リターン	33,600gp
40 ～ 55	リング・オヴ・フリーダム・オヴ・ムーヴメント	40,000gp
56 ～ 70	リング・オヴ・ウィザードリィ II	40,000gp
71 ～ 75	メジャー・リング・オヴ・インナー・フォーティチュード	42,000gp
76 ～ 92	グレーター・リング・オヴ・エナジー・レジスタンス	44,000gp
93 ～ 100	リング・オヴ・ディレイド・ドゥーム	45,000gp

d%	優れた上級の指輪	市価
01 ～ 06	リング・オヴ・フレンド・シールド	50,000gp
07 ～ 18	リング・オヴ・プロテクション + 5	50,000gp
19 ～ 27	リング・オヴ・シューティング・スターズ	50,000gp
28 ～ 37	リング・オヴ・スベル・ストアリング	50,000gp
38 ～ 43	リング・オヴ・コンティニューエイション	56,000gp
44 ～ 48	グレーター・リング・オヴ・インナー・フォーティチュード	66,000gp
49 ～ 57	リング・オヴ・ウィザードリィ III	70,000gp
58 ～ 63	スピリチュアリスト・リングス	70,000gp
64 ～ 71	リング・オヴ・テレキネシス	75,000gp
72 ～ 76	リング・オヴ・リジェネレイション	90,000gp
77 ～ 82	リング・オヴ・スベル・ターニング	100,000gp
83 ～ 86	リング・オヴ・ウィザードリィ IV	100,000gp
87 ～ 90	リング・オヴ・スリー・ウィッシュズ	120,000gp
91 ～ 93	リング・オヴ・ジン・コーリング	125,000gp
94 ～ 97	リング・オヴ・エレメンタル・コマンド	200,000gp
98 ～ 100	リング・オヴ・メジャー・スベル・ストアリング	200,000gp

スカーラズ・リング

(Scholar's Ring / 学者の指輪)

市価 8,700gp ; オール 中程度・召喚術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 —

スカーラズ・リングはそれが着用者がそれまでに遭遇したことのないものであってさえ、(コンプリヘンド・ランゲージズ呪文と同様に) 記述された文書または話された言語を完全に理解させ、さらに〈知識：歴史〉判定への+5の技量ボーナスを与える。また、5日ごとに1回、着用者がこの指輪による支援を受けて〈知識：歴史〉判定を試みていた場合、前の週に学習した対象に関連したレジェンド・ローア呪文を起動することができる。

作成条件

コスト 4,350gp

《魔法の指輪作成》、コンプリヘンド・ランゲージズ、レジェンド・ローア

スチールハンド・サークル

(Steelhand Circle / 鋼鉄の手の環)

市価 12,000gp ; オール 中程度・変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 —

この指輪を着用する際、着用者の肌はかろうじて知覚可能な光沢を獲得する。実用的な面では、着用者は武器破壊の戦技を行う際、あるいは物体を攻撃する際に、その物体の硬度の最初の5ポイントを無視する。着用者はまた素手である時に武器落としての戦技を行うための標準の-4のパナルティを受けない。

加えて、この指輪の着用者は指輪のすべての力を集中させ、破滅的な打撃をはじくことができる可能性がある。1日に1回、着用者へのクリティカル・ヒットまたは急所攻撃が確定した時、そのクリティカル・ヒットまたは急所攻撃を無効にして、代わりに通常通りのダメージをロールする確率が50%ある。この能力の使用は割り込みアクションであり、着用者はクリティカル・ヒットまたは急所攻撃のダメージがロールされる前にその使用を決定する必要がある。

作成条件

コスト 6,000gp

《魔法の指輪作成》、ストーン・フィスト、ストーンスキン

スピリチュアリスト・リングス

(Spiritualist Rings / 精神主義者の指輪)

市価 70,000gp ; オール 強力・死霊術 ; 術者レベル 12 レベル ; 重量 —

この派手でケバケバしい4つの指輪は片手に装着しなければならないが、指輪スロットを1つしか占有しない。これらは装着者に以下の方法で死者とやり取りをして影響を与える能力を与える。

着用者は1日に3回、呪文としてスピーク・ウィズ・デッドを使用することができる。この能力を使用するためには10分間を要する。

着用者は1日に3回、呪文としてスペクトラル・ハンドを使用することができる。

着用者の武器は、着用者がその武器を使用している間、ゴースト・タッチ武器の特殊能力を得る。

着用者は正および負のエネルギーの効果に対するセーヴィング・スローへの+4の清浄あるいは不浄ボーナスを得る。このボーナスは着用者の属性に依存する——善属性の着用者は清浄ボーナスを得るのに対し、悪属性の着用者は不浄ボーナスを得る。中立属性の着用者は最初に指輪を身につけた時に清浄または不浄ボーナスのいずれかを選択し、後から変更することはできない。

作成条件

コスト 45,000gp

《魔法の指輪作成》、スピーク・ウィズ・デッド、スペクトラル・ハンド、ブレイン・シフト

ダンジョン・リング

(Dungeon Ring / 地下牢の指輪)

市価 さまざま ; オール 中程度・占術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 —

ジェイラー・ダンジョン・リング 16,000gp ; プリズナース・ダンジョン・リング 250gp

ジェイラーズ・ダンジョン・リングには金細工が施され、カーネリアン(紅玉髓)が据えられている。この指輪は1つ以上の鋼鉄製のプリズナース・ダンジョン・リングと魔法的に同調している。ジェイラーズ・リングの着用者がプリズナース・リングを誰かにはめると、ウィッシュ、ミラクル、リミテッド・ウィッシュ、リムーヴ・カース呪文を使用しなければこの指輪を取り外すことができなくなる。ジェイラーズ・リングの着用者はいつでも、同調したプリズナース・リングを取り外すことができる。

ジェイラーズ・リングの着用者は常に発動しているステイタス呪文のように、同調したプリズナース・リングの着用者のことを知覚している。加えて、同調したプリズナース・リングの着用者は皆、ジェイラーズ・リングの着用者がスクライニングやテレポートのような呪文を使用する際、ジェイラーズ・リングの着用者と親密なものとして扱われる。

作成条件

コスト 6,000gp

ジェイラー・ダンジョン・リング 8,000gp ; プリズナース・ダンジョン・リング 125gp

《魔法の指輪作成》、スクライニング、ステイタス

ディーコイ・リング

(Decoy Ring / 囃の指輪)

市価 12,000gp ; オール 中程度・幻術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 —

この指輪は鏡のような金属の厚みのある環である。この指輪の着用者が撤退アクションを行うか、(気絶状態になる場合を含め) 無防備状態になるときはいつでも、着用者を瞬時に3ラウンドの間不可視状態にし、反対の方向に逃げていくか、あるいは着用者から離れて敵の注意を引くことのできるもっともらしい他のアクションを実行する、4体の幻の複製を作り出す。複製は消滅するまで3ラウンドの間持続するが、攻撃が命中した場合(AC10)と看破できた場合(意志、DC19)には、その存在は瞬時に泡と消える。着用者の味方には常に着用者の真の位置がわかり、自由に着用者への援護や支援を提供することができる。

作成条件

コスト 6,000gp

《魔法の指輪作成》、ミスリード

リング・オヴ・アーケイン・シグナツ

(Ring of Arcane Signets / 秘術印鑑の指輪)

市価 1,000gp ; オール 微弱・総合術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 —

平凡な銀の指輪を覆っている、定形を持たないおおそ直径1インチの五角形のエメラルド・グリーン色の水晶の固まりは、特定のルーン、印章、あるいはそれに似た、ある個人が初めて指輪に押した、識別できる目印の形に変形する。変形を望む場合、着用者はこの水晶を望む形に変えること

Ultimate Equipment

ができる。着用者が変形を望まない場合、代わりに水晶は着用者を象徴する形か、着用者の個性の一面を象徴した形を取る。ひとたび指輪が初期の形態となったなら、指輪は常に着用者が指輪に押し付けた形となる。着用者は標準アクションで（アーケイン・マークなどを使用するように）指輪を単に押し付けることで印を刻むことができる。着用者は指輪を使用する度、像の色や装飾的要素を自由に選択できる。焼き付けた印はイレイズ、ディスペル・マジックあるいはより強力な呪文により取り除かれるまで永続する。

作成条件

コスト 500gp

《魔法の指輪作成》、アーケイン・マーク

リング・オヴ・アーケイン・マスタリー

(Ring of Arcane Mastery / 秘術体得の指輪)

市価 20,000gp；オーラ 強力・防衛術および力術；術者レベル 11 レベル；重量—

この指輪は尾を喰む蛇を見立てて作られた薄いが頑丈な鍛造銅の一品であり、その着用者が秘術を体得するための秘密を明らかにする力を魔法的に吹きこまれている。秘術集積を持つ着用者は 1 回の即行アクションとして、この指輪に 4 ポイントまでの秘術集積ポイントを蓄積することができる。このポイントは消費されるまで指輪の中に保持される。着用者は指輪の中に蓄積されたポイントを自身のものであるかのように消費することができる、加えて以下のいずれかの方法で消費することができる。

フリー・アクションとして、着用者は指輪に蓄積された 1 秘術集積ポイントを消費して、1 ラウンドの間精神集中判定への + 2 のボーナスを得ることができる。

1 回の標準アクションとして、着用者は指輪に蓄積された 1 秘術集積ポイントを消費して、その効果を決定するために自身のメイガス・レベルを使用し、集積打撃のメイガスの秘奥を使用することができる。

1 回の割り込みアクションとして、着用者は反射のメイガスの秘奥を使用するために、指輪に蓄積された秘術集積ポイントを 4 ポイントまで消費することができる。

作成条件

コスト 10,000gp

《魔法の指輪作成》、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ、スペル・ターニング

リング・オヴ・アニマル・フрендシップ

(Ring of Animal Friendship / 動物との友好の指輪)

市価 10,800gp；オーラ 微弱・心術；術者レベル 3 レベル；重量—

リング・オヴ・アニマル・フренд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。命じると、この指輪は着用者がチャーム・アニマルを発動したかのような効果を動物に与え、動物が着用者を信頼できる友人と見なすようにする。

作成条件

コスト 5,400gp

《魔法の指輪作成》、チャーム・アニマル

リング・オヴ・イヴェイジョン

(Ring of Evasion / 身かわしの指輪)

市価 25,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 7 レベル；重量—

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。

作成条件

コスト 12,500gp

《魔法の指輪作成》、ジャンプ

リング・オヴ・ジ・イクリジアーキ

(Ring of the Ecclesiarch / 東洋教会の指輪)

市価 28,500gp；オーラ 微弱・心術；術者レベル 5 レベル；重量—

この華やかな聖別された銀の指輪には、24 時間着用し続けると、着用者の神格の聖印が組み込まれた黄金の印が割まれる。この指輪は羊皮紙を封印するか、あるいは回数無制限のアーケイン・マーク呪文として何らかの表面に印をつけるのに使用することができる。着用者は信仰の学術指導者として注目され、〈交渉〉および〈知識：宗教〉判定への + 5 の技量ボーナスを得る。着用者が《統率力》特技を持っている場合は通常の 2 倍の従者を引きつけることができ、着用者の従者たちの熱狂的な献身は彼ら自身に心術呪文および効果に対する意志セーブへの + 4 の士気ボーナスを与える。

1 日に 1 回、この指輪の着用者はプレイヤーおよびエンター・イメージを使用することができ、後者の力は多くの場合、肖像画、彫像、更には肖像を冠した鑄造された貨幣さえ通じて話し観察するために使用される。

作成条件

コスト 14,250gp

《魔法の指輪作成》、アーケイン・マーク、エンター・イメージ、エンスロー、プレイヤー、作成者が〈交渉〉と〈知識：宗教〉を 5 ランク、および信仰呪文を発動する能力を持っていること

リング・オヴ・インヴィジビリティ

(Ring of Invisibility / 不可視の指輪)

市価 20,000gp；オーラ 微弱・幻術；術者レベル 3 レベル；重量—

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。

作成条件

コスト 10,000gp

《魔法の指輪作成》、インヴィジビリティ

リング・オヴ・インナー・フォーティチュード

(Ring of Inner Fortitude / 内面の頑健さの指輪)

市価 さまざま；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 7 レベル；重量—

マイナー 18,000gp；メジャー 42,000gp；グレート 66,000gp

このホワイต์ゴールドの指輪にはダイヤモンドとルビーが交互に散りばめられている。マイナー・リング・オヴ・インナー・フォーティチュードは着用者が受ける能力値ダメージまたは一時的な能力値ペナルティを 2 ポイント、能力値吸収を 1 ポイント軽減する。ある効果が複数の能力値を目標とする場合（例えば過労、疲労、あるいはタッチ・オヴ・イディオシー）、

Ultimate Equipment

この指輪はすべての能力値についてダメージ、吸収、あるいはペナルティを軽減する。

メジャー・リング・オヴ・インナー・フォーティチュードは能力値ダメージまたは一時的ペナルティを 4 ポイント、能力値吸収を 2 ポイント軽減する。

グレーター・リング・オヴ・インナー・フォーティチュードは能力値ダメージまたは一時的ペナルティを 6 ポイント、能力値吸収を 3 ポイント軽減する。

リング・オヴ・インナー・フォーティチュードは、着用者がその状態による能力値ダメージ、吸収、あるいはペナルティをすべて無視する場合でさえ、その着用によって着用者に疲労状態や過労状態のような状態への完全耐性を与えるわけではない。

作成条件

コスト さまざま

マイナー 9,000gp；メジャー 21,000gp；グレーター 33,000gp

《魔法の指輪作成》、レストレーション

リング・オヴ・ウィザードリィ

(Ring of Wizardry / 秘術の指輪)

市価さまさま；オーラ 中程度 (系統なし)；術者レベル 11 レベル；重量—

タイプ I 20,000gp；タイプ II 40,000gp；タイプ III 70,000gp；タイプ IV 100,000gp

この特別な指輪には 4 種類のものがあり、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。

タイプ I 10,000gp；タイプ II 20,000gp；タイプ III 35,000gp；タイプ IV 50,000gp

《魔法の指輪作成》、リミテッド・ウィッシュ

リング・オヴ・ウォーター・ウォーキング

(Ring of Water Walking / 水上歩行の指輪)

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

この指輪はたいいさんでか青っぽい金属で作られ、うねる波を描いた意匠で飾り立てられている。この指輪は、着用者に常時ウォーター・ウォークの呪文の効果を及ぼす。

作成条件

コスト 7,500gp

《魔法の指輪作成》、ウォーター・ウォーク

リング・オヴ・エクトプラズミック・インヴィゴレイト

(Ring of Ectoplasmic Invigoration / 心霊体賦活の指輪)

市価 12,000gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 6 レベル；重量—

リング・オヴ・エクトプラズミック・インヴィゴレイトを着用したサモナーは“創造者の呼び声”クラス特徴を幻獣を自身の傍らに呼び寄せる代わりに吸収するために使用することができる（その過程で送還される）。着用者は幻獣のヒット・ダイスごとに 2 ポイントの一時的ヒット・ポイントと、レッサー・レストレーション呪文の利益を得る。幻獣は依然として“創造者の呼び声”能力の範囲内にいなければならない。獲得した一時的ヒッ

ト・ポイントは 1 時間後または幻獣が再び招来されたときに消滅する。“入れ替わり”能力を持つ着用者は幻獣を自身の傍らに呼び寄せるのではなく、自身を幻獣のマスに転送することができる（依然として吸収され送還される）。

作成条件

コスト 6,000gp

《魔法の指輪作成》、作成者が幻獣を招来でき、“創造者の呼び声”クラス特徴を持っていること

リング・オヴ・X レイ・ヴィジョン

(Ring of X-Ray Vision / X 線視覚の指輪)

市価 25,000gp；オーラ 中程度・占術；術者レベル 6 レベル；重量—

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。

作成条件

コスト 12,500gp

《魔法の指輪作成》、トゥルー・シーイング

リング・オヴ・エナジー・シュラウド

(Ring of Energy Shroud / エネルギーの衣の指輪)

市価 19,500gp；オーラ 強力・防御術；術者レベル 13 レベル；重量—

リング・オヴ・エナジー・シュラウドは常にガラスや水晶で作られ、赤、緑、青、あるいは黄色の色彩で彩色されているように見える。詳しく調べてみると、ガラスや水晶の中に小さな金属の帯があるのがわかる。前線のファイターおよび信頼の置ける力術師の味方を持つ誰にとっても重要なリング・オヴ・エナジー・シュラウドは通常はマイナー・リング・オヴ・エナジー・レジスタンスと同様に機能する。しかしながら、1 日に 1 回、割り込みアクションとして、指輪の着用者は自身に到来する [酸]、[冷氣]、[電気]、あるいは [火] エネルギー効果のダメージを無視して（だが、その呪文あるいは効果によって影響を受けるその他のクリーチャーはそうではない）、そのダメージをエレメンタル・オーラ呪文 (Advanced Player's Guide) の効果を受けているかのように機能する、着用者の身体に巻きつくエネルギーの衣に変換することができる。エレメンタル・オーラの効果は無効にされたダメージと同じエネルギー種別を持つ。

作成条件

コスト 9,750gp

《魔法の指輪作成》、エレメンタル・オーラ、レジスト・エナジー

リング・オヴ・エナジー・レジスタンス

(Ring of Energy Resistance / エネルギー抵抗の指輪)

市価さまさま；オーラ 中程度・防御術；術者レベル 11 レベル；重量—

マイナー 12,000gp；メジャー 28,000gp；グレーター 44,000gp

この種の指輪には多種多様な色とデザインがあり、一般的には守るエネルギーの種別に関連付けられている。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

Ultimate Equipment

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。グレーター・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。

作成条件

コスト さまざま

マイナー 6,000gp；メジャー 14,000gp；グレーター 22,000gp

《魔法の指輪作成》、レジスト・エナジー

リング・オヴ・エレメンタル・コマンド

(Ring of Elemental Command / 元素精霊への命令の指輪)

市価 200,000gp；オーラ 強力・召喚術；術者レベル 15 レベル；重量 —

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、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 の士気ボーナスを得る。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関係ない。

着用者は指輪が同調している次元界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)

- ・ソフン・アース・アンド・ストーン（回数制限なし）
- ・メルド・イントゥ・ストーン（回数制限なし、着用者のみ）
- ・ストーン・シェイプ（1 日 2 回）

- ・ウォール・オヴ・ストーン（1 日 1 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）

しかるべき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)

- ・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）
- ・ウォーター・ウォーク（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）

しかるべき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)

- ・ウィンド・ウォール（回数制限なし）
- ・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）
- ・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] と同様）
- ・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）

しかるべき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。

作成条件

コスト 100,000gp

《魔法の指輪作成》、サモン・モンスター VI、相応する呪文すべて

Ultimate Equipment

リング・オヴ・カウンタースペルズ

(Ring of Counterspells / 呪文相殺の指輪)

市価 4,000gp ; オール 中程度・力術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 —

この指輪は一見して リング・オヴ・スペル・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。その代わり、入れておいたものと同じ呪文が着用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。

作成条件

コスト 2,000gp

《魔法の指輪作成》、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ

リング・オヴ・カメレオン・パワー

(Ring of Chameleon Power / カメレオン能力の指輪)

市価 12,700gp ; オール 微弱・幻術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 —

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、ディスガイズ・セルフの呪文を使用できる。

作成条件

コスト 6,350gp

《魔法の指輪作成》、ディスガイズ・セルフ、インヴィジビリティ

リング・オヴ・キ・マスタリー

(Ring of Ki Mastery / 気体得の指輪)

市価 10,000gp ; オール 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 —

この指輪は半分が縞瑪瑙、半分が透き通った白い水晶で、魔法的に一つに融合させて鋼鉄の強度に硬化させている。気蓄積を持つ着用者は即行アクションとして、2 気ポイントを指輪に蓄積することができる。これらのポイントは指輪を使用するまで持続する。着用者はこの気ポイントを通常通りに消費するか、あるいは指輪に気ポイントが蓄積されている際に以下の利益を得ることができる。

指輪に少なくとも 1 気ポイントが蓄積されている限り、着用者は組みつき、位置ずらし、および足払いの試みに対する CMD に + 2 のボーナスを得る。

指輪に少なくとも 2 気ポイントが蓄積されている限り、着用者は忍術または気能力を使用するために必要な気ポイントを 1 軽減する (最小 1 気ポイント)。

作成条件

コスト 3,420gp

《魔法の指輪作成》、キ・リーチ、作成者が気を使用できること

リング・オヴ・キュリング

(Ring of Curing / 硬化の指輪)

市価 10,000gp ; オール 中程度・変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 —

この簡素な銅の指輪は他者を癒やすことを生業とする人々に恩恵をもた

らす。リング・オヴ・キュリングの着用者が (治療) の副系統の召喚術呪文を発動するときは常に、その呪文の提供する治療量のレベルに依存するすべての最大値を 2 増加する。例えば、キュア・ライト・ウーンズは (術者レベル 7 の時点で) 最大で 1d8 + 7 の治療を提供することになるだろうし、ヒールは最大で 170 ポイントのダメージを癒やすだろう。この指輪は着用者の実際の術者レベル、あるいはそのような何らかの呪文の提供する、レベルに依存する治療量自体を増加するわけではない。

作成条件

コスト 5,000gp

《魔法の指輪作成》、《呪文レベル上昇》、コンセクレイト

リング・オヴ・クライミング

(Ring of Climbing / 登攀の指輪)

市価 2,500gp ; オール 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 —

この魔法の指輪は一見すると指の周りにしっかりと巻きつく飾り気のない革紐といった簡素な外観をしている。この指輪の着用者は常時〈登攀〉判定に + 5 の技量ボーナスを得る。

作成条件

コスト 1,250gp

《魔法の指輪作成》、作成者が〈登攀〉技能を 5 ランク持っていること

リング・オヴ・インブルーヴド・クライミング

(Ring of Climbing, Improved / 強化版登攀の指輪)

市価 10,000gp ; オール 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 —

この指輪は リング・オヴ・クライミング と同様に機能するが、着用者は〈登攀〉判定に + 10 の技量ボーナスを得る。

作成条件

コスト 5,000gp

《魔法の指輪作成》、作成者が〈登攀〉技能を 10 ランク持っていること

リング・オヴ・ザ・グラスピング・グレイヴ

(Ring of the Grasping Grave / 墓の掴みの指輪)

市価 2,000gp ; オール 微弱・死霊術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 —

この指輪の着用者は自身よりもサイズ分類が 1 段階を超えて大きいのではないアンデッド・クリーチャーに対する近接接触攻撃を行い、そのクリーチャーを不死のエネルギーから切り離すことができる。着用者はこの方法でアンデッド・クリーチャーと接触することによって、通常ならばその物理的接触から生じるであろういかなる不快な効果の影響も受けることがない。命中に成功するとそのアンデッドは 1d4 ラウンドの間、負のエネルギーによる治療または支援を得られなくなる。この持続時間中、正のエネルギーはそのアンデッド・クリーチャーに通常通りに影響を与える。

作成条件

コスト 1,000gp

《魔法の指輪作成》、スカulpt・コープス

リング・オヴ・クラフト・マジック

(Ring of Craft Magic / 魔法作製の指輪)

市価 12,000gp ; オール 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 —

リング・オヴ・クラフト・マジックは常にその職人技を表す道具のよう

Ultimate Equipment

な意匠のいくつかの列を帯びている。指輪の着用者は呪文を工芸と同じように捉えるし、その逆もまた同様である。この指輪の着用者は、〈製作〉技能で作成することのできるアイテムを識別するための〈呪文学〉判定の代わりに、その〈製作〉判定を行うことができる。着用者はまた呪文スロットまたは準備済み呪文1つを消費して、1回の〈製作〉または〈呪文学〉判定に、消費した呪文のレベルに等しい強化ボーナスを得ることができる（判定を行うために必要な時間に関わらず）。

作成条件

コスト 6,000gp

《魔法の指輪作成》、作成者が偏執狂の種族特性を持っていること

リング・オヴ・グリット・マスタリー

(Ring of Grit Mastery / 気概体得の指輪)

市価 6,840gp ; オーラ 微弱・防御術および力術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 —

この指輪は融合した火器のブリットで作られており、分厚いが全体的に印象深い指輪を構成している。1日に2回、フリー・アクションとして、着用者は気概を回復するときに気概ポイントを回復する代わりにリング・オヴ・グリット・マスタリーに蓄積することを選択できる。着用者はこの方法で2気概ポイントまでこの指輪の中に蓄積することができる。着用者は以下の方法のいずれかで指輪の中に蓄積された気概ポイントを消費することができる。

1日に1回、そうするのにアクションを必要とすることなく、着用者は指輪に蓄積された1気概ポイントを消費して、自身にイニシアチブへの+2の洞察ボーナスを与えることができる。

1日に1回、1回の標準アクションとして、着用者は指輪に蓄積された2気概ポイントを消費して、呪文と同様のブリット・シールドを起動することができる。

指輪に蓄積されたすべての気概ポイントは毎日の始まりに消滅する。

作成条件

コスト 3,420gp

《魔法の指輪作成》、アンティシペイト・ベリル、ブリット・シールド、作成者が“気概”クラス特徴を持っていること

リング・オヴ・コンティニューエーション

(Ring of Continuation / 持続の指輪)

市価 56,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 —

この編み上げた銅線の指輪はその着用者の鼓動と調和して微かに震えている。この指輪の着用者が距離が自身の呪文を発動するときは常に、その呪文は24時間または着用者が距離が自身の他の呪文を発動する（いずれか先に起きた方）までその効果を持続する。通常は特定のアクション1つ（特定の攻撃を行うなど）のみに影響する呪文はそのアクションの後で消費される。この指輪が通常は24時間よりも長い呪文の持続時間を減少することはない。その通常の持続時間がまだ有効であるような場合には、新しい呪文の発動が前の呪文を排除することはない。しかしながら、指輪により保たれている呪文への解呪またはその他の排除の試みは通常通りに機能し、成功した場合には、指輪から呪文を除去し、着用者からその呪文によるすべての利益を失わせる。

作成条件

コスト 28,000gp

《魔法の指輪作成》、ニーモニック・エンハンサー

リング・オヴ・サステナンス

(Ring of Sustenance / 自活の指輪)

市価 2,500gp ; オーラ 微弱・召喚術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 —

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。

作成条件

コスト 1,250gp

《魔法の指輪作成》、クリエイト・フード・アンド・ウォーター

リング・オヴ・ザ・シー・ストライダー

(Ring of the Sea Strider / 海を歩む者の指輪)

市価 14,000gp ; オーラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 —

この指輪是一片の藍色の水晶でできている。この指輪はその着用者に30フィートの水泳移動速度と、水泳移動速度を持つことによる〈水泳〉判定への+8の種族ボーナスを与える。さらに、1日に1回、即行アクションとして、液体に触れている限り着用者は呪文と同様のディメンジョン・ドアを使用することができるが、その始点と終点は移ろいやすい大量の液体によって連続していなければならない。

作成条件

コスト 7,000gp

《魔法の指輪作成》、ディメンジョン・ドア、タッチ・オヴ・ザ・シー

リング・オヴ・ジャンピング

(Ring of Jumping / 跳躍の指輪)

市価 2,500gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 2 レベル ; 重量 —

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。

作成条件

コスト 1,250gp

《魔法の指輪作成》、作成者が〈軽業〉を5ランク持っていること

リング・オヴ・インブルーヴド・ジャンピング

(Ring of Jumping, Improved / 強化版跳躍の指輪)

市価 10,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 —

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。

作成条件

コスト 5,000gp

《魔法の指輪作成》、作成者が〈軽業〉を10ランク持っていること

Ultimate Equipment

リング・オヴ・シューティング・スターズ

(Ring of Shooting Stars / 流星の指輪)

市価 50,000gp；オーラ 強力・力術；術者レベル 12 レベル；重量 ー

この指輪には 2 つの動作方法がある。1 つは着用者が薄明かりの場所あるいは夜の屋外にいる時のためのものであり、もう 1 つは着用者が地下あるいは夜の屋内にいるときのためのものである。

夜、または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こり、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 1 個	2d6 ポイントの〔電気〕ダメージ
雷球 2 個	3d6 ポイントの〔電気〕ダメージ
雷球 3 個	2d6 ポイントの〔電気〕ダメージ
雷球 4 個	1d6 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、DC13 の反応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 1 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ぱちぱちと音をたて、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クリーチャーは、4d8 ポイントのダメージを受ける。

作成条件

コスト 25,000gp

《魔法の指輪作成》、フェアリー・ファイアー、ファイアーボール、ライト、ライトニング・ボルト

リング・オヴ・ジン・コーリング

(Ring of Djinni Calling / 妖霊招請の指輪)

市価 125,000gp；オーラ 強力・召喚術；術者レベル 17 レベル；重量 ー

この“ジン”の指輪は、特定のジンを呼び出す特別な次元門を開き、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。

作成条件

コスト 62,500gp

《魔法の指輪作成》、ゲート

リング・オヴ・スイミング

(Ring of Swimming / 水泳の指輪)

市価 2,500gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 2 レベル；重量 ー

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。

作成条件

コスト 1,250gp

《魔法の指輪作成》、作成者が〈水泳〉を 5 ランク持っていること

リング・オヴ・インプルーヴド・スイミング

(Ring of Swimming, Improved / 強化版水泳の指輪)

市価 10,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 7 レベル；重量 ー

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。

作成条件

コスト 5,000gp

《魔法の指輪作成》、作成者が〈水泳〉を 10 ランク持っていること

リング・オヴ・スウォーミング・スタブス

(Ring of Swarming Stabs / 群れて刺す指輪)

市価 6,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 ー

この指輪は硬化した革紐の中に毛皮、羽根、骨、および琥珀の小片を編み込んで作られている。1 日に 2 回、相手を挟撃している際、着用者はその相手に対する近接攻撃の成功時に即行アクションとして追加で 1d6 ポイントのダメージを与えることができる。これはそのようなダメージを軽減ないし無効にする何らかの効果に関して急所攻撃である。

作成条件

コスト 3,000gp

《魔法の指輪作成》、ガイダンス、作成者は急所攻撃ができなければならない

Ultimate Equipment

リング・オヴ・ストレンクス・サッピング

(Ring of Strength Sapping / 筋力吸収の指輪)

市価 8,000gp; オーラ 中程度・死霊術; 術者レベル 7 レベル; 重量 ー

この指輪は黒い鋼鉄でできており、触れると薄気味悪い冷たさである。1日に1回、即行アクションとして、着用者が生きているクリーチャーに素手攻撃を命中させた際に、その目標はDC20の頑健セーヴィング・スローに成功しなければならず、さもなければその攻撃の通常のダメージに加えて1d4ポイントの【筋力】ダメージを受ける。この攻撃により目標が【筋力】ダメージを受けた場合、指輪の着用者は1分間【筋力】への+2の強化ボーナスを得る。

作成条件

コスト 4,000gp

《魔法の指輪作成》、ブルズ・ストレンクス、レイ・オヴ・エンフィーブルメント

リング・オヴ・スペル・ストアリング

(Ring of Spell Storing / 呪文貯蔵の指輪)

市価 50,000gp; オーラ 中程度・力術; 術者レベル 9 レベル; 重量 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5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、5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5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（訳注：おそらくリング・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げ知らせる。

作成条件

コスト 25,000gp

《魔法の指輪作成》、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ

マイナー・リング・オヴ・スペル・ストアリング

(Ring of Spell Storing, minor / 下級呪文貯蔵の指輪)

市価 18,000gp; オーラ 微弱・力術; 術者レベル 5 レベル; 重量 ー

マイナー・リング・オヴ・スペル・ストアリング（訳注：おそらくリング・オヴ・スペル・ストアリング）と同様だが、この指輪は呪文を3レベルぶんまで蓄えておくことができる。

作成条件

コスト 9,000gp

《魔法の指輪作成》、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ

メジャー・リング・オヴ・スペル・ストアリング

(Ring of Spell Storing, Major / 上級呪文貯蔵の指輪)

市価 200,000gp; オーラ 強力・力術; 術者レベル 17 レベル; 重量 ー

マイナー・リング・オヴ・スペル・ストアリング（訳注：おそらくリング・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。

作成条件

コスト 100,000gp

《魔法の指輪作成》、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ

リング・オヴ・スペル・ターニング

(Ring of Spell Turning / 呪文反射の指輪)

市価 100,000gp; オーラ 強力・防御術; 術者レベル 13 レベル; 重量 ー

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。

作成条件

コスト 50,000gp

《魔法の指輪作成》、スペル・ターニング

リング・オヴ・スペル・ナレッジ

(Ring of Spell Knowledge / 呪文知識の指輪)

市価さまざま; オーラ 中程度または強力 (系統なし); 術者レベル 7 レベル; 重量 ー

タイプ I 1,500gp; タイプ II 6,000gp; タイプ III 13,500; タイプ IV 24,000gp

この指輪には4つの種類がある：リング・オヴ・スペル・ナレッジ I、リング・オヴ・スペル・ナレッジ II、リング・オヴ・スペル・ナレッジ III、そしてリング・オヴ・スペル・ナレッジ IV。これらのすべては任意発動の秘術呪文の使い手にも役立つ。研究を通じて、着用者は自身のクラスおよびレベルに割り当てられたものに加えて、呪文1つの知識を得ることができる。リング・オヴ・スペル・ナレッジ I は1レベル呪文のみ、リング・オヴ・スペル・ナレッジ II は1レベルまたは2レベル呪文、リング・オヴ・スペル・ナレッジ III は3レベル以下の呪文、そしてリング・オヴ・スペル・ナレッジ IV は4レベルまでの呪文を保持することができる。

リング・オヴ・スペル・ナレッジは記憶領域に過ぎない；指輪に呪文を教えるために、着用者は依然として書き記された、起動している、あるいは発動したその呪文に遭遇し、DC20の〈呪文学〉判定に成功しなければならない。その後、秘術呪文の使い手は自身がその呪文を修得しており自身のクラスの呪文リストに記載されているかのように、その呪文を発動することができる。

着用者のクラスのリストに記載されていない秘術呪文はすべての目的（格納および発動）において1レベル高いものとして扱う。

作成条件

コスト さまざま

タイプ I 750gp; タイプ II 3,000gp; タイプ III 6,750; タイプ IV 12,000gp

《魔法の指輪作成》、作成者が与えるレベルの呪文を発動できること

Ultimate Equipment

リング・オヴ・スリー・ウィッシュズ

(Ring of Three Wishes / 三つの願いの指輪)

市価 120,000gp ; オーラ 強力・総合術 ; 術者レベル 20 レベル ; 重量 —

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。

作成条件

コスト 97,500gp

《魔法の指輪作成》、ミラクルあるいはウィッシュ

リング・オヴ・セイクリッド・ミスルトー

(Ring of Sacred Mistletoe / 聖なるヤドリギの指輪)

市価 6,000gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 —

この生きているヤドリギの小さな指輪は着用者の指に自身を調和させて巻きつく。着用者は〈動物使い〉、〈知識：自然〉、および野生動物との共感判定への+2の技量ボーナスを獲得し、“森渡り”能力を持つ着用者は魔法的に作られたり操られている植物による危険や障害さえ難なく移動することができる。これによって着用者が固体の物体やクリーチャーを通過して移動することができるようになるわけではない。

さらに、着用者は1日に1回シャレイリを使用できる。

作成条件

コスト 3,000gp

《魔法の指輪作成》、パス・ウィズアウト・トレイス、シャレイリ

リング・オヴ・ザ・ソフィスティケート

(Ring of the Sophisticate / 世間慣れの指輪)

市価 11,000gp ; オーラ 中程度・変成術および占術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 —

多くの場合、小指に着用するこの指輪は、その着用者に〈真意看破〉および〈知識：地域〉判定への+4の技量ボーナスを与える。また、1日に1回、命じると、着用者はこの指輪をロケット・クリーチャーあるいはロケット・オブジェクト(着用者が選択する)のいずれか(着用者が選択する)を発動するために使用することができる。さらに、人口が村以上の居住地内に開設されており、かつ、着用者から20マイル以内に存在する限り、着用者は命じると回数無制限で即座に自身から最も近い居酒屋、パブ、または同種の酒が飲める場所の方向を知ることができる。

作成条件

コスト 5,500gp

《魔法の指輪作成》、ノウ・ディレクション、ロケット・クリーチャー、ロケット・オブジェクト、作成者が〈真意看破〉および〈知識：地域〉を最低4ランクずつ持っていること

リング・オヴ・タクティカル・プリジジョン

(Ring of Tactical Precision / 緻密な戦術の指輪)

市価 11,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 —

この鋼鉄製の指輪はアダマンティンの剣と盾が象嵌されている。着用者は〈職能：軍人〉判定への+5の技量ボーナスを獲得し、着用者がチームワーク特技または援護アクションから数値のボーナスを与えるか受け取る

ときは、常にそのボーナスは+1増加する。この指輪を一時間着用することによって、クリーチャーは24時間自身の修得しているチームワーク特技を指輪に吹きこむことができる。この時間中、この指輪を着用するクリーチャーは特技を吹き込んだクリーチャーと協力する際に、その特技を使用することができるが、同じチームワーク特技を持っている場合でも他のクリーチャーとは使用できない。指輪が新しいチームワーク特技を吹きこまれた場合、前の特技は置き換えられる。

作成条件

コスト 5,500gp

《魔法の指輪作成》、作成者が〈職能：軍人〉5ランクと最低1つのチームワーク特技を持っていること

リング・オヴ・ディレイド・ドゥーム

(Ring of Delayed Doom / 不利益遅延の指輪)

市価 45,000gp ; オーラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 —

この指輪の着用者の精神や肉体が最初に不利益を与える、抵抗したりそらしたりするためにセーヴィング・スローを行うことのできる効果の対象になった時、セーヴィング・スローに失敗した後だがその効果が表れる前に、割り込みアクションとして、効果の発生を1分遅らせることができる。この能力の起動により、指輪に9つあるガーネットの1つが塵となってしまう。この1分が経過すると、着用者はこの不利益な効果をさらに遅延させ続けることを選択できる。これは割り込みアクションであり、他のガーネットを破壊する必要がある。これを使用すれば1分後に同様の処理を繰り返すことになる。遅延した不利益な効果は着用者が気絶状態になるか、この指輪が取り外されるか、最後の指輪の力が起動してから1分後に発動する。遅延されている間は効果の持続時間としては数えられない(例えば着用者が何分効果を遅延させても、5ラウンド持続する呪いは5全ラウンドの間効果を及ぼす)。不利益な効果から守ったり不利益な効果を取り除く効果は遅延されている間も通常通り機能する。この指輪の市価はそのガーネットが破壊されるごとに5,000gp減少する。

作成条件

コスト 22,500gp

《魔法の指輪作成》、ヒール、タイム・ストップ

リング・オヴ・テレキネシス

(Ring of Telekinesis / 念動力の指輪)

市価 75,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 —

この赤と琥珀の宝石を組み込んだ金属製の蔓で結ばれた指輪は、命じると術者がテレキネシスの呪文を使用して、着用者の精神のみを使用して離れた物体を持ち上げ操ることができるようにする。

作成条件

コスト 37,500gp

《魔法の指輪作成》、テレキネシス

リング・オヴ・トランスポジション

(Ring of Transposition / 位置交換の指輪)

市価 10,800gp ; オーラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 —

命じると、この指輪の着用者は他の魔法的あるいは非魔法的な指輪に触れ、それをリング・オヴ・トランスポジションと絆を結びつけることができる。1日に1回、リング・オヴ・トランスポジションの着用者は合言葉を唱えて、800フィート以内に必要のある絆を結んだ指輪を着用して

Ultimate Equipment

いるクリーチャーと、同意する目標に対してディメンジョン・ドア呪文を使用しているかのように位置を入れ替えることができる。その過程において、リング・オヴ・トランスポジションは他のクリーチャーの手の上にある指輪と位置を交換し、その指輪との間の絆は破棄される。

リング・オヴ・トランスポジションの絆を結ぶ性質は望む頻度で使うことができ、使用するたびに既存の絆は破棄される。既存の絆は指輪の術者レベルに対する解呪判定に成功することで破棄することができる。

作成条件

コスト 5,400gp

《魔法の指輪作成》、ディメンジョン・ドア

リング・オヴ・ザ・トログロダイト

(Ring of the Troglodyte / トログロダイトの指輪)

市価 12,000gp；オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 5 レベル；重量 ー

1 日に 2 回、命じると、この指輪の着用者は半径 10 フィート以内の着用者以外のすべてのクリーチャーに影響を与える恐ろしい臭いを作り出すことができる。一度作り出されると、臭気は着用者がフリー・アクションとして消滅させるまで着用者を中心として留まる。これは[毒]効果である。

指輪の作り出した不快な臭気による影響を受けるすべてのクリーチャーは、指輪の悪臭半径内でターンを開始した際に DC14 の頑健セーヴィング・スローに成功しなければならない。このセーヴィング・スローに失敗すると 1 ラウンドの間不調状態になる。すでに不調状態である場合には、代わりに 1 ラウンドの間吐き気がする状態になる。

作成条件

コスト 6,000gp

《魔法の指輪作成》、スティンキング・クラウド

リング・オヴ・フェザー・フォーリング

(Ring of Feather Falling / 軟着陸の指輪)

市価 2,200gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 1 レベル；重量 ー

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。

作成条件

コスト 1,100gp

《魔法の指輪作成》、フェザー・フォール

リング・オヴ・フェロウシャス・アクション

(Ring of Ferocious Action / 凶暴な行動の指輪)

市価 3,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 ー

この指輪は着用者に自身の行動を阻害する肉体的あるいは精神的トラウマを辛抱させることができる。この指輪は日ごとに回復する 5 チャージを持つ。着用者は自身のターンの開始時によるめき状態である場合、フリー・アクションとして 1 チャージを消費して指輪を起動し、自身の次のターンまでよめき状態を無視することができる。

作成条件

コスト 1,500gp

《魔法の指輪作成》、ヘイスト、ステイビライズ

リング・オヴ・フォー・フォーカス

(Ring of Foe Focus / 敵への集中の指輪)

市価 10,000gp；オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 5 レベル；重量 ー

このギザギザした鋼鉄の指輪は、それが鎧から回収した後でぞんざいに円形に曲げたものであるような印象を与える。この指輪の着用者は、回数無制限で、特に危険な敵と見なしている任意の相手 1 体を指定することができる。着用者は新たな敵を指定するまで、その相手の行う攻撃に対する AC とセーヴィング・スローへの +2 のボーナスを得る。

作成条件

コスト 5,000gp

《魔法の指輪作成》、シールド

リング・オヴ・フォース・シールド

(Ring of Force Shield / 力場の盾の指輪)

市価 8,500gp；オーラ 中程度・力術；術者レベル 9 レベル；重量 ー

この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作り出す。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。

作成条件

コスト 4,250gp

《魔法の指輪作成》、ウォール・オヴ・フォース

リング・オヴ・フォースファンクス

(Ring of Forcefangs / 力場の牙の指輪)

市価 8,000gp；オーラ 中程度・力術；術者レベル 9 レベル；重量 ー

この飾りの無い指輪は着用者を目標とするあらゆる[力場]呪文及び[力場]擬似呪文能力を無効化する。無効化すれば、かけられた[力場]効果の呪文レベルに等しいチャージ数が指輪に与えられる。この指輪は最大で 9 チャージまで保持できる。かけられた[力場]効果が上限を超えてチャージするような場合、指輪はその攻撃を無力化することもチャージを得ることもなく、その攻撃は通常通り着用者に影響を及ぼす。合言葉により、着用者は指輪のチャージをマジック・ミサイルを発動するように使用することができる。1 チャージごとに 1 本のミサイル (1d4 + 1 [力場] ダメージ) を射出できるが、1 ラウンド最大でも 5 本のミサイルまでしか射出できない。

作成条件

コスト 4,000gp

《魔法の指輪作成》、《呪文レベル上昇》、マジック・ミサイル

リング・オヴ・フリーダム・オヴ・ムーヴメント

(Ring of Freedom of Movement / 移動の自由の指輪)

市価 40,000gp；オーラ 中程度・防衛術；術者レベル 7 レベル；重量 ー

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。

作成条件

コスト 20,000gp

Ultimate Equipment

《魔法の指輪作成》、フリーダム・オヴ・ムーヴメント

リング・オヴ・ブリンクング

(Ring of Blinking / 明滅の指輪)

市価 27,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 ー

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。

作成条件

コスト 13,500gp

《魔法の指輪作成》、ブリンク

リング・オヴ・フレンド・シールド

(Ring of Friend Shield / 友の盾の指輪)

市価 50,000gp ; オーラ 中程度・防衛術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 ー

この珍しい指輪は必ず 2 個 1 組で作られる。片方だけでもう一方のないリング・オヴ・フレンド・シールドは何の役にも立たない。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することができる。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。

作成条件

コスト 25,000gp

《魔法の指輪作成》、シールド・アザー

リング・オヴ・プロテクション

(Ring of Protection / 守りの指輪)

市価 さまざま ; オーラ 微弱・防衛術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 ー

+ 1 ボーナス 2,000gp ; + 2 ボーナス 8,000gp ; + 3 ボーナス 18,000gp ;

+ 4 ボーナス 32,000gp ; + 5 ボーナス 50,000gp

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。

作成条件

コスト さまざま

+ 1 ボーナス 1,000gp ; + 2 ボーナス 4,000gp ; + 3 ボーナス 9,000gp ;
+ 4 ボーナス 16,000gp ; + 5 ボーナス 25,000gp

《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

リング・オヴ・マインド・シールド

(Ring of Mind Shielding / 精神遮蔽の指輪)

市価 8,000gp ; オーラ 微弱・防衛術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 ー

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。

作成条件

コスト 4,000gp

《魔法の指輪作成》、ノンディテクション

リング・オヴ・マニアイクル・デヴァイセズ

(Ring of Maniacal Devices / 熱狂する装置の指輪)

市価 5,000gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 ー

この精巧に装飾された指輪は輝く宝石の周りに食欲に取り付いた苛烈なドラゴンの意匠で作成されている。この指輪はすべての〈製作：罫〉および〈装置無力化〉判定に + 5 の技量ボーナスを提供する。着用者がこれらの技能を 1 ランクも取得していない場合、着用者はこれらを訓練したかのように〈製作：罫〉および〈装置無力化〉判定を行える。

作成条件

コスト 2,500gp

《魔法の指輪作成》、フォクセス・カニング、作成者が関連する技能 5 ランクを持っていること

リング・オヴ・ラット・ファンクス

(Ring of Rat Fangs / ネズミの牙の指輪)

市価 5,000gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 ー

この骨でできた指輪は自らの尾を噛む引き延ばされたネズミの形をしている。着用者は主要肉體攻撃として噛みつき攻撃を得る。この攻撃は中型の着用者であれば 1d4 ポイントの刺突ダメージを、小型の着用者であれば 1d3 ポイントのダメージを与える。この指輪を着用して一週間が経過すると、着用者の外見はますますネズミのようになるが、それでも元々の種族の一員であるように見える（例えば、人間は出っ歯を得るかもしれない）。

作成条件

コスト 2,500gp

《魔法の指輪作成》、マジック・ファンク、ポリモーフ

リング・オヴ・ラム

(Ring of the Ram / 破城槌の指輪)

市価 8,600gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 ー

リング・オヴ・ラムは雄羊の頭部に似せて作られた嵌め込み台を備えている。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。

作成条件

コスト 4,300gp

《魔法の指輪作成》、ブルズ・ストレンクス、テレキネシス

Ultimate Equipment

レベルの啓示が込められている)

リング・オヴ・リジェネレイション

(Ring of Regeneration / 再生の指輪)

市価 90,000gp ; オーラ 強力・召喚術 ; 術者レベル 15 レベル ; 重量 —

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) の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・リジェネレイ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。

作成条件

コスト 45,000gp

《魔法の指輪作成》、リジェネレイト

リング・オヴ・リターン

(Ring of Return / 帰還の指輪)

市価 33,600gp ; オーラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 —

この黄金の指輪には 3 つの石が取り付けられている: 青、緑、そして赤。1 日に 3 回、指輪の着用者は 1 回の移動アクションとして、その瞬間に占めている特定の 5 フィートのマスの結合を形成するために指輪を使用することができる。これにより指輪の石の 1 つに輝きが灯る。1 回の即行アクションとして、指輪の着用者は 100 フィート以内の占有されていない結合したマスのいずれかに瞬間移動することができる。

作成条件

コスト 16,800gp

《魔法の指輪作成》、ディメンジョン・ドア

リング・オヴ・レヴェレイション

(Ring of Revelation / 啓示の指輪)

市価 さまざま ; オーラ 中程度・さまざま ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 —

レッサー 10,000gp ; グレーター 16,000gp ; スペリアー 24,000gp

リング・オヴ・リヴェレイションは特定のオラクルの神秘とその神秘に関連付けられた啓示に同調された信仰アイテムである (オラクルのクラス説明を参照)。指輪を身につけている限り、オラクルは通常のクラス特徴として所持しているかのように、指輪の啓示に触れることができる。この指輪を使用するためには、オラクルは適した神秘を所持していなければならない。例えば、リング・オヴ・リヴェレイション (戦場の癒し手) は少なくとも 7 レベルの闘争の神秘を持つオラクルだけが使用できる (訳注: “戦場の癒し手” は生命の神秘を持つオラクルも使用できる)。オラクルが既にその啓示を所持しており、その神秘に 1 日の使用回数があるのであれば、1 日の使用回数が 1 回追加される。この指輪はオラクルで無いものには一切効果が無い。

レッサー・リング・オヴ・リヴェレイションは要求レベルの無い啓示か、6 レベルより小さい啓示が込められている。グレーター・リング・オヴ・リヴェレイションは 7 レベル以上のオラクルのみ使用できる啓示が込められている。スペリアー・リング・オヴ・リヴェレイションは 11 レベル以上のオラクルのみ使用できる啓示が込められている。

(訳注: おそらくレッサー・リング・オヴ・リヴェレイションには 1 ~ 6 レベルの、グレーター・リング・オヴ・リヴェレイションには 7 ~ 10

作成条件

コスト さまざま

レッサー 5,000gp ; グレーター 8,000gp ; スペリアー 12,000gp

《魔法の指輪作成》、作成者が望む啓示を持つオラクルであること

リング・オヴ・リトリビューション

(Ring of Retribution / 報復の指輪)

市価 15,000gp ; オーラ 強力・力術 ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 —

1 日 1 回、このこげた骨でできた指輪の着用者は割り込みアクションとして、半径 30 フィート爆発の範囲に 10d6 ポイントの [火] ダメージを与える爆発を作り出すことができる (反応・半減、DC14)。着用者がこの爆発によって死亡したなら、着用者が身につけていた魔法の装備品も同様のセーブに成功しなければ [火] ダメージを受け、非魔法の装備品はセーヴィング・スローナシでこのダメージを受ける。この爆発はこの指輪を破壊することは無い。

作成条件

コスト 7,500gp

《魔法の指輪作成》、《呪文高速化》、ファイアーボール

Ultimate Equipment

には多面的な鉄の棘を被せてある。1日に3回、棘の端を1回の移動アクションとして砂、泥、あるいは柔らかい地面に、1回の標準アクションとして詰まった土や緩い砂利に、または1回の全ラウンド・アクションとして石や硬い物質に固定することができる。一度固定されると、ロッドは半径40フィート以内に電荷を抑制する場を放出する。この半径内のすべてのクリーチャーは「電気」に対する抵抗5を獲得し、誰でも「電気」の補足説明を持つ呪文を発動する試みには術者レベル判定（DC16）が必要とし、さもなければ呪文を失う。

地面からロッドを取り除いて無効化するには、固定したときと同じ種類のアクションを必要とする。

作成条件

コスト 6,000gp

《ロッド作成》、ディスペル・マジック、ライトニング・ボルト、レジスト・エナジー

コンジット・ロッド

(Conduit Rod / 導管のロッド)

市価 12,000gp ; オラ 中程度・防御術 ; 術者レベル 12 レベル ; 重量 5 ポンド

この頑丈で緻密なロッドは常に導電性の高い金属で作られ、白や黄色の網状のガラスの管が通されている。コンジット・ロッドを保持している間、そのクリーチャーは常時の効果として「電気」に対する抵抗5を獲得し、「電気」の補足説明を持つ何らかの呪文を発動するときに有効術者レベルに+1のボーナスを得る。

1日に1回、フリー・アクションとして、コンジット・ロッドの使用者は「電気」の補足説明を持つ呪文を発動する際に呪文の効果のどこにでも瞬間移動することができるが、それ以外は呪文による影響を受けない。

作成条件

コスト 6,000gp

《ロッド作成》、ディメンジョン・ドア、ライトニング・ボルト、レジスト・エナジー

サプリング・ロッド

(Sapling Rod / 苗木のロッド)

市価 16,650gp ; オラ 中程度・召喚術および変成術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 5 ポンド

このロッドは小さな木から枝分かれする根と枝のない樹の幹のように見える。このロッドは使用者に荒野で暮らすため、および道に迷わずにすむための〈生存〉判定への+5の技量ボーナスを与える。加えて、使用者と使用者の半径20フィート以内のすべての味方はレンジャーの「森渡り」クラス特徴の利益を得る。

自然の地面や土に突き刺して1時間放置した場合、このロッドは大きな木に成長して花を咲かせ、食用の果実を結ぶ。1本のサプリング・ロッドは2d4個の果実を生産する。果実1つを全て食べたクリーチャーは、キュア・モデレット・ウーンズがレッサー・レストレーション呪文のいずれかの利益を得る（受益者が選択する）。サプリング・ロッドによる果実1つを食べるのは機会攻撃を誘発する1全ラウンド・アクションであり、1体のクリーチャーが1つの花から採れた複数の果実による利益を得ることはできない。サプリング・ロッドは1週間に1回開花でき、そのようにした後、すべての果実が収穫されるか24時間後のいずれか先に訪れたときに元の状態に戻る。木から収穫した果実は無用な殻皮にしなければ、24時間持続する。

作成条件

コスト 8,325gp

《ロッド作成》、キュア・モデレット・ウーンズ、グロウヴ・オヴ・レスピ

ト、レッサー・レストレーション

スーザリン・セプター

(Suzerain Scepter / 宗主の王笏)

市価 20,000gp ; オラ 中程度・心術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 5 ポンド

この手の込んだ宝石を散りばめた棒杖は、その使用者の正当な支配権の証を立てる。この王笏の使用者は〈知識：貴族〉および〈交渉〉判定への+5の技量ボーナスを得る。さらに、1日に1回、命じると、使用者は7体までの生きているクリーチャーに呪文と同様のグッド・ホープの影響を与えることができる。スーザリン・セプターの使用者が《統率力》特技を持っている場合、その統率力値による通常の人数の2倍の従者を引き付けることができる；しかしながら、ロッドが1週間を超えて使用者の所有物から外れていた場合、これらの追加の従者は去る。また、スーザリン・セプターは常時、任意の腹心、従者、動物の相棒、使い魔、特別な乗騎、あるいは使用者に魅惑または招来されたクリーチャーに影響を与える（だが、招請されたクリーチャーやドミネイトやその他の（強制）効果の下にあるクリーチャーには影響しない）プレス効果を放射する。使用者がそのようなクリーチャーに士気ボーナスを提供する効果を作成する場合（王笏のプレス効果は含まない）は常に、そのボーナスは1増加する。

作成条件

コスト 10,000gp

《ロッド作成》、《統率力》、プレス、グッド・ホープ、グレーター・コマンド、作成者が《統率力》特技を持っていること

セプター・オヴ・ヘヴン

(Scepter of Heaven / 天上の王笏)

市価 74,000gp ; オラ 中程度・力術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 3 ポンド

この青銅とミスラルの凝った装飾の王笏は、ゴールデンホワイトの陽光の爆発のようなフランジ付きの頭部を備えている。セプター・オヴ・ヘヴンは+1イーヴル・アウトサイダー・ペイン・モーニングスターとして機能する。この王笏は善属性のクリーチャーによって使用されるとき以下の力を有する。

セプター・オヴ・ヘヴンの使用者は「悪」の補足説明を持つか、悪の来訪者によって作成された効果に対する解呪を行うための術者レベル判定に+2の清浄ボーナスを得る。

使用者は王笏に命じて回数無制限で呪文と同様のプレス・ウェポンを使用することができる。

1日に1回、命じると、使用者は王笏からスピア・オヴ・ピュリティを撃ち出すことができる。

セプター・オヴ・ヘヴンの使用者がクラウン・オヴ・ヘヴンを着用している場合、王笏の術者レベルは15レベルに増加し（オラは強力になる）、さらに、武器として使用する際にホーリーの特性を得る。善属性の使用者はさらに1日にそれぞれ1回、呪文と同様のホーリー・スマイト、ホーリー・ソード、およびホーリー・ワードを使用することができる。

セプター・オヴ・ヘヴンは善属性のものであり、使用を試みる悪のクリーチャーは1レベルの負のレベルを得る。この負のレベルはこのロッドが手の中にある限り持続し、ロッドがもはや保持されていない場合には消滅する。この負のレベルはロッドを保持している限りいかなる方法（レストレーション呪文を含む）によっても克服することはできない。

作成条件

コスト 37,000gp

《魔法の武器防具作成》、《ロッド作成》、プレス・ウェポン、ディスペル・イー

Ultimate Equipment

ヴル、ホーリィ・スマイト、ホーリィ・ソード、ホーリィ・ワード、スピ
ア・オヴ・ピュリティ、作成者は善でなければならない

トラップスティーラーズ・ロッド

(Trap-Stealer's Rod / 罠を盗む者のロッド)

市価 13,500gp ; オウラ 強力・変成術 ; 術者レベル 15 レベル ; 重量 5 ポンド

この頑丈な鉄のロッドは力強い握りを可能にすることが明白な角度で鍛えられ、神話や民間伝承におけるトリックスターの図像と箴言が刻まれている。一方の端に引っ掛けると、トラップスティーラーズ・ロッドは優れたかなてこととして機能し、そのようにして使用する際、その使用者に扉や箱をこじ開けるために行う【筋力】判定への+4の状況ボーナスを与える。

また、命じると、使用者はこのロッドを魔法的な盗賊道具一揃いに変化させることができる。これらを使用すると〈装置無力化〉判定に+4の技量ボーナスが与えられる。使用者は命じることによってこれらの道具を再びロッドに変化させることができる。

最後に、ロッドの使用者が盗賊道具を使用して罠の解除に成功し、その罠を解除するための DC を 5 以上上回った場合、使用者は解除した罠を魔法的に盗み取ることができる。盗み取った罠は周囲から消滅し、ロッドに接続されている異次元空間に吸い上げられる。罠の周辺の地形は罠が存在していなかったかのように自身を再加工するが、罠を支持していた出入口や門は影響を受けないままである。以降の 24 時間中の任意の時点で、ロッドの使用者は盗み取った罠を通常通りに動作する新しい場所に設置することができる。新しい場所は罠の配置を支えられる必要がある；例えば、ダンジョンの床から盗み取った落とし穴の罠は、未舗装の道路に再配置することはできるが、川や湖の水面上に配置することはできず、こうした配置の有効性は GM の裁量に従うものとする。盗み取った罠を支えのない場所に配置すると、その効果は無駄になり罠は元の場所に魔法的に瞬間移動して戻る。新しい場所への配置に成功するにせよしないにせよ、盗み取った罠は 24 時間後に元の場所に帰還する。この能力は 1 日に 1 回機能する。

作成条件

コスト 6,750gp

《ロッド作成》、クリエイト・ピット、ノック、ブレイン・シフト

ファイアリー・ニンバス・ロッド

(Fiery Nimbus Rod / 炎の雨雲のロッド)

市価 22,305gp ; オウラ 中程度・力術 ; 術者レベル 6 レベル ; 重量 3 ポンド

このロッドは+1 フレイミング・バースト・ライト・メイスとして機能する。また、このロッドがクリティカル・ヒットを確定させた場合、フレイミング・バーストの特殊能力による追加ダメージを与えるだけでなく、冷たい青い炎の雨雲が 1d4 ラウンドの間目標に火を灯す。これはフェアリー・ファイアー呪文として目標を照らし出す。雨雲は目標を燃やすわけではないが、その敵に対して行われる近接攻撃に反応する。発火した敵は近接攻撃によるダメージを受けるたびに、追加で 1d10 の【火】ダメージを受ける。

また、1 日に 1 回、フリー・アクションとして、このロッドを敵に命中させた後、使用者はその攻撃の目標を雨雲で取り囲むことができ、これにはクリティカル・ヒットが確定することで雨雲が作り出すのと同様の効果がある。

作成条件

コスト 11,305gp

《その他の魔法のアイテム作成》、フレイム・ブレード、フレイム・ストライクあるいはファイアーボール、fairy fire (訳注: おそらくフェアリー・ファイアー)

リベレイターズ・ロッド

(Liberator's Rod / 解放者のロッド)

市価 30,000gp ; オウラ 中程度・防衛術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 5 ポンド

この青銅製のロッドにはコンティニューアル・フレイムを遮る広げた鷲の羽根によって作られた中空の頭部が被せられている。rod of liberty (訳注: おそらくリベレイターズ・ロッド) は+1 マーシフル・ライト・メイスとして使用できるが、使用者によってマーシフルの特性が抑制されているときはコンティニューアル・フレイムもまた抑制される。命じると、rod of liberty の使用者は (魅惑)、(強制)、あるいは憑依効果に対するセーブに失敗したクリーチャーに接触することができる。そうすることにより、そのクリーチャーにはその効果を終了させるための新たなセービング・スローが与えられる。この新しいセーブに失敗した場合その効果は持続し、ロッドの接触がさらなる影響を与えることはできない。

1 日に 1 回、命じると、使用者は呪文と同様のブレイク・エンチャントメントを使用することができる。

作成条件

コスト 15,000gp

《魔法の武器防具作成》、《ロッド作成》、ブレイク・エンチャントメント、キャスト・アウト、コンティニューアル・フレイム

ロッド・オヴ・アイス

(Rod of Ice / 氷のロッド)

市価 8,500gp ; オウラ 中程度・力術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 3 ポンド

このロッドは細長い氷の塊のように見え、触れると冷たいが、使用者に [冷氣] ダメージを与えることはない。着用者 (訳注: wearer. おそらく使用者 / wielder) はこのロッドを打ちつけたクリーチャーに 1d4 ポイントの [冷氣] ダメージを与える近接接触攻撃を行うために使用することができる。また、1 日に 1 回、命じると、使用者はロッドを地面に触れさせ、30 フィートの円錐形の氷を作り出して地面を覆い、その範囲にグリース呪文のような影響を与えることができる。

作成条件

コスト 4,250gp

《ロッド作成》、コーン・オヴ・コールド

ロッド・オヴ・アブソープション

(Rod Of Absorption / 吸収のロッド)

市価 50,000gp ; オウラ 強力・防衛術 ; 術者レベル 15 レベル ; 重量 5 ポンド

このロッドは呪文や疑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は無効化し、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、単にロッドを手に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、その呪文の発動時にはこのロッドが着用者の手になければならない、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

Ultimate Equipment

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・アブソーブションは合計 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。

作成条件

コスト 25,000gp

《ロッド作成》、スベル・ターニング

ロッド・オヴ・アラートネス

(Rod Of Alertness / 警戒のロッド)

市価 85,000gp ; オーラ 中程度・さまざま ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 4 ポンド

このロッドは一見、+1 ライト・メイスと見分けがつかない。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とり握れば、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つを使用すること、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。

作成条件

コスト 42,500gp

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

ロッド・オヴ・ウィザリング

(Rod Of Withering / 萎縮のロッド)

市価 25,000gp ; オーラ 強力・死霊術 ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 5 ポンド

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。

作成条件

コスト 12,500gp

《魔法の武器防具作成》、《ロッド作成》、コンティジョン

ロッド・オヴ・エスケープ

(Rod of Escape / 脱出のロッド)

市価 15,000gp ; オーラ 微弱・力術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 5 ポンド

冷たい鉄から鍛造されたこのロッドは、その使い手をきつい拘束や掴みからさえ脱出させることができる。相手がこのロッドの使用者に組みついた場合、ロッドの端が伸び、使用者を自由にするための試みとして暴れる。ロッドの使用者は組みつきを避けるか解くことを試みる際に CMD への +5 のボーナスを得る ; さらにロッドを使用している間、その所有者を押さえ込まれた状態にすることはできない。

ロッドの使用者はロープや手錠などの非魔法的かつ無生物的手段によって拘束されている場合、〈脱出術〉判定への +5 の技量ボーナスを得る。ロッドの所有者はこのボーナスを得るためにロッドを掴んでいる必要はない ; 単に所有者であればよい。

作成条件

コスト 7,500gp

《ロッド作成》、ブルズ・ストレンクス、キャッツ・グレイス、シャター

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)

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

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、敵を突き止めるために使用でき、1 度使用することにより 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。

作成条件

コスト 11,750gp

《ロッド作成》、トゥルー・シーイング

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)

市価 11,000gp ; オーラ 強力・防御術 ; 術者レベル 17 レベル ; 重量 5 ポンド

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 の意志セーブを行な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にとっていれば、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の呪文を使う以外にない。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

Ultimate Equipment

も再び取り戻すことはできない。

作成条件

コスト 5,500gp

《ロッド作成》、メイジズ・ディスジャンクション

ロッド・オヴ・ジ・アボレス

(Rod of the Aboleth / アボレスのロッド)

市価 29,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 7 レベル；重量 5 ポンド

ロッド・オヴ・ジ・アボレスは+1 コローシヴ・ライト・メイスとして機能する。ロッドの一方の端には3つの目の形のルビーが埋め込まれており、もう一方の端は鋭く尖っている。湿気にさらされると、このロッドの表面には使用者の握りには影響を与えないヌルヌルとした光沢が現れる。このロッドは以下の能力を持つ。

1日に1回、フリー・アクションとして、ロッドが生きているクリーチャーに命中した場合、その目標はDC18の頑健セーヴィング・スローに成功しなければならず、さもなければ1d4ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。

1日に1回、フリー・アクションとして、ロッドが生きているクリーチャーに命中した場合、そのクリーチャーはDC13の意志セーヴィング・スローに成功しなければならず、さもなければアボレセズ・ラング呪文の目標になったかのような影響を受ける。

1日に1分間、命じると、使用者は1分間60フィートの水泳移動速度を得る。この時間は連続している必要はなく、1ラウンド単位で消費することができる。

作成条件

コスト 14,500gp

《ロッド作成》、アボレセズ・ラング、アシッド・アロー、タッチ・オヴ・ザ・シー

ロッド・オヴ・ザ・ヴァイパー

(Rod of the Viper / 毒蛇のロッド)

市価 19,000gp；オーラ 中程度・死霊術；術者レベル 10 レベル；重量 5 ポンド

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、使用者の合言葉に応じて、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つつ加算されていく。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。

作成条件

コスト 9,500gp

《ロッド作成》、《魔法の武器防具作成》、ポイズン、作成者は悪でなければならぬ

ロッド・オヴ・ザ・パイソン

(Rod Of The Python / 大蛇のロッド)

市価 13,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 10 レベル；重量 10 ポンド

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に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ロールとダメージ・ロールへの+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。

作成条件

コスト 6,500gp

《魔法の武器防具作成》、《ロッド作成》、バイルフル・ポリモーフ、作成者は善でなければならない

ロッド・オヴ・ザ・ワヤン

(Rod of the Wayang / ワヤンのロッド)

市価 12,000gp；オーラ 中程度・力術；術者レベル 8 レベル；重量 5 ポンド

このロッドは明るい白のルーンで覆われた真っ黒な漆塗りであり、ギザギザの煙水晶の冠を被せてある。ロッドの使用者は(操影)の副系統の呪文を発動する際に、その呪文のセーヴィング・スローのDCを1増加する。また、1日に1回、命じると、使用者は正または負のエネルギーの効果を、自身がアンデッド・クリーチャーであるかのように、正のエネルギーからダメージを受け、負のエネルギーから治療されるように扱うことができる。この能力はフリー・アクションとして消去しない限り、1分間持続する。

作成条件

コスト 6,000gp

《ロッド作成》、グレーター・シャドウ・カンジュレーション、グレーター・シャドウ・エヴォケーション

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)

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

このロッドは鉄製で銀の鍍金が打ってあり、+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。

・**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。ロッドが戦闘で通常の命中に失敗しても、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。

・**電撃**：1日1回、標準アクションで、9d6ポイントの【電気】ダメージを与える幅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)。

・**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。

・**雷鳴**：1日1回、標準アクションで、耳をろうする大音を発する。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)。

Ultimate Equipment

・**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ることができる。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）。

作成条件

コスト 16,500gp

《魔法の武器防具作成》、《ロッド作成》、ライトニング・ボルト、シャウト

ロッド・オヴ・サンダラス・フォース

（Rod of Thunderous Force／雷の力場のロッド）

市価 5,400gp；オーラ 中程度・力術；術者レベル 9 レベル；重量 5 ポンド

このマホガニー製のロッドは渦巻く嵐雲の画像がエッチングされている。1日に1回、命じると、使用者は地面に対してロッドを叩きつけ、〔音波〕と〔力場〕のエネルギーの振動波を解き放つことができる。これは使用者を中心とする半径20フィートの爆発を作り出す。この爆発はダメージを発生させないが、爆発の内部にいるものはDC19の頑健セーブに成功しなければならず、さもなければ倒れ伏して1d4ラウンドの間聴覚喪失状態になる。使用者はこの爆発による影響を受けない。この効果は〔力場〕および〔音波〕効果である。

作成条件

コスト 2,700gp

《ロッド作成》、ブラインドネス／デフネス、ウォール・オヴ・フォース

ロッド・オヴ・シャドウ

（Rod of Shadows／影のロッド）

市価 64,305gp；オーラ 中程度・防御術；術者レベル 8 レベル；重量 5 ポンド

この黒檀製のロッドは周囲の光を吸収しているかのように見えるほど暗い。このロッドは+2ライト・メイスとして機能し、使用者は“暗闇を見通す”能力を持つかのように暗闇を見通すことができる。1日に3回、使用者はこのロッドを使用してディーパー・ダークネス効果（術者レベル8）を作り出すことができる。この能力を使用するためには、ロッドの使用者は機会攻撃を誘発する1回の標準アクションとして目標の物体に接触する必要がある。

作成条件

コスト 32,305gp

《ロッド作成》、ディーパー・ダークネス、トゥルー・シーイング

ロッド・オヴ・ステッドファスト・リゾルヴ

（Rod of Steadfast Resolve／不撓不屈のロッド）

市価 38,305gp；オーラ 中程度・防御術；術者レベル 9 レベル；重量 5 ポンド

このロッドは+2ライト・メイスとして機能する。このロッドは握りこぶしの形をした頭部を持つライト・メイスの形態を取る。このロッドを使用している間、そのキャラクターは半径20フィートの爆発内のすべての味方に〔恐怖〕および〔感情〕効果に対するセーヴィング・スローへの+2の士気ボーナス、あるいはその味方が（人間）の副種別を持つ場合にはそのようなセーブへの+4の士気ボーナスを与える。

また、1日に1回、割り込みアクションとして、使用者はロッドを起動

して、自身かロッドのオーラ内の味方1体に〔恐怖〕または〔感情〕の補足説明を持つ呪文か効果に対して失敗したセーヴィング・スローを再ロールさせることができる。この影響を受けたクリーチャーはより悪くなる場合でさえ再ロールの結果を使用しなければならない。

作成条件

コスト 19,305gp

《ロッド作成》、プレス、カーム・エモーションズ、作成者が（人間）の副種別を持つこと

ロッド・オヴ・スプレnder

（Rod of Splendor／豪華のロッド）

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

この幻想的なまでに宝石で飾られたロッドの所有者は、このアイテムを手につく運搬している限り、【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、天幕の豪華さにふさわしい食べものがある。食べもののたくさんあることといったら、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。

作成条件

コスト 12,500gp

《ロッド作成》、イーグルズ・スプレnder、ファブリケート、メジャー・クリエイション

ロッド・オヴ・セキュリティ

（Rod of Security／安全圏のロッド）

市価 61,000gp；オーラ 強力・召喚術；術者レベル 20 レベル；重量 5 ポンド

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。気候は中にい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。同意しない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

Ultimate Equipment

リーチャーは瞬時に、ロッドが起動した時点に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。

作成条件

コスト 30,500gp

《ロッド作成》、ゲート

ロッド・オヴ・ドワーヴン・マイト

(Rod of Dwarven Might / ドワーフの力のロッド)

市価 80,000gp；オーラ 強力・変成術；術者レベル 19 レベル；重量 10 ポンド

より有名な ロッド・オヴ・ロードリィ・マイト のドワーフ版であるこのロッドは、擬似呪文機能は持っていない；しかしながら、ドワーフによって使用されると、すべての AC、攻撃ロール、CMD、CMB、ドワーフの種族特性によるすべてのセーヴィング・スロー・ボーナスが+1 増加する。ロッドの通常の機能はロッド・オヴ・ロードリィ・マイト と共通だが、魔法の武器としての形態はドワーフの嗜好に合わせてある。

- ・ 通常形態では、このロッドは+1 リターニング・ライト・ハンマーとして使える。
- ・ 1 のボタンを押すと、ロッドは+3 ドワーヴン・ロングハンマーになる。
- ・ 2 のボタンを押すと、ロッドは+4 ドワーヴン・ウォーアックスになる。
- ・ 3 のボタンを押すと、ロッドは+2 ライト・クロスボウまたは+2 ヴィ・クロスボウになる。

作成条件

コスト 40,000gp

《魔法の武器防具作成》、《ロッド作成》、ブルズ・ストレンクス、テレキネシス、作成者はドワーフでなければならない

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)

市価 37,000gp；オーラ 強力・さまたま；術者レベル 15 レベル；重量 5 ポンド

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、グレイター・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）。ロッド・オヴ・ネゲイションは1日3回まで使用できる。

作成条件

コスト 18,500gp

《ロッド作成》、ディスペル・マジック、リミテッド・ウィッシュ or ミラクル

ロッド・オヴ・ネトルス

(Rod of Nettles / イラクサのロッド)

市価 18,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 8 レベル；重量 5 ポンド

この木製のロッドにはイラクサの鋸刃のような縁の葉が刻まれている。このロッドはダメージを与えない+1 ライト・メイスとして機能する。その代わりに、このロッドの毒の接触（近接接触攻撃）は1d3 ポイントの【敏捷力】ダメージを与え、さらに目標は1d6 ラウンドの間不調状態になる（DC14 の頑健セーブで不調状態効果を無効にし、【敏捷力】ダメージを半減する）；クリティカル・ヒット時はセーヴィング・スロー不可となる。

1日に1回、命じると、使用者は通常の植物にロッド・オヴ・ネトルスを接触させ、プラント・グロウス呪文の異常増殖能力と同様に、20 フィートの立方体を異常増殖して絡まりあったイラクサだらけにしてしまうことができる。また、この範囲に進入するか内部にいたクリーチャーは、このロッドによる接触を受けたかのように影響を受けるが、+3 以上の外皮ボーナスを持つクリーチャーはこの効果に対する完全耐性を有する。セーブしたクリーチャーは24時間この範囲の毒から影響を受けない。

作成条件

コスト 9,000gp

《ロッド作成》、プラント・グロウス、ポイズン

ロッド・オヴ・バランス

(Rod of Balance / 均衡のロッド)

市価 15,000gp；オーラ 微弱・防御術；術者レベル 5 レベル；重量 5 ポンド

この短い細身のロッドは固体鉄から作られているように見えるが、信じられないほど軽い。この短縮形態のときは、このロッドは何の力も持たない。しかしながら、使用者がロッドの一方の端にある小さなボタンを押すと（1回の移動アクション）、ロッドのバネが開いて5フィートの長さになり、その能力が使用可能になる。

一度伸長すると、このロッドは使用者の軽業能力に加えるいくつかの力を持つ。ロッドの使用者は幅跳びと高跳びに関わるすべての〈軽業〉判定への+10の技量ボーナスを得る；加えて、使用者は〈軽業〉判定を行う際の跳躍距離が通常の2倍に及ぶ。また、ロッドを保持する個体は防衛的戦闘時に通常の+2のボーナスの代わりにACに+4の回避ボーナスを得る。さらに、このアイテムの使用、ロッドの使用者は打ちのめされて伏せ状態にされることがなく、落下によるダメージを半分しか受けない。ロッド・オヴ・バランスは防御術および変成術系統の微弱なオーラを放つ。

作成条件

コスト 7,500gp

《ロッド作成》、キャッツ・グレイス、フェザー・フォール、ジャンプ

ロッド・オヴ・ビガイリング

(Rod of Beguiling / 欺きのロッド)

市価 18,000gp；オーラ 微弱・防御術；術者レベル 5 レベル；重量 5 ポンド

この人目を引くロッドはきらびやかなスパンコールで飾り立てられている。使用者は〈はったり〉および〈手先の早業〉判定、並びに〈魅惑〉したクリーチャーに指令を与えるための対抗【魅力】判定に+5の技量ボーナスを得る。

ロッド・オヴ・ビガイリングはバードの恍惚の呪芸、示唆の詞、および群集示唆の詞の呪芸に5レベル高いかのような効果を発揮させ、さらに散逸の演技を使用する際にバードの〈芸能〉判定に+5のボーナスを与える。

作成条件

コスト 9,000gp

《ロッド作成》、hypnosis（訳注：おそらくヒプノティズム）

Ultimate Equipment

ロッド・オヴ・フレイム・エクステングィッシング

(Rod Of Flame Extinguishing / 消火のロッド)

市価 15,000 ; オーラ 強力・変成術 ; 術者レベル 12 レベル ; 重量 5 ポンド

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 (たとえば武器や火に関わりのあるクリーチャーにより生成された炎) 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・エクステングィッシングは、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。

作成条件

コスト 7,500gp

《ロッド作成》、パイロテクニクス

ロッド・オヴ・フレイリング

(Rod Of Flailing / からざお変化のロッド)

市価 50,000gp ; オーラ 中程度・心術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 5 ポンド

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 ダイヤ・フレイルに変化する。ダイヤ・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るだけで済む。

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。

ロッド・オヴ・フレイリング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。

作成条件

コスト 25,000gp

《魔法の武器防具作成》、《ロッド作成》、プレス

ロッド・オヴ・マインド・マスタリー

(Rod of Mind Mastery / 精神の達人ロッド)

市価 67,000gp ; オーラ 中程度・防衛術および占術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 5 ポンド

このロッドは単なる魔法的に硬化された飾り気のない一片の透明な水晶である。このロッドの使用者は常に呪文と同様のノンディテクション効果

を受ける。また、このロッドは以下の力を有している。

- ・ 1 日に 3 回、命じると、ロッドの使用者は呪文と同様のディテクト・ソウツを使用することができる。
- ・ 1 日に 1 回、割り込みアクションとして、使用者はディサーン・ライズ呪文と同様に誰かが自分に嘘をついているかどうかを判断することができる。

作成条件

コスト 33,500gp

《ロッド作成》、ディテクト・ソウツ、ディサーン・ライズ、ノンディテクション

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)

市価 10,500gp ; オーラ 中程度・占術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 5 ポンド

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ち手の手で脈動しぶんぶんと音を立てるのだ。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の量もわかる。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。

作成条件

コスト 5,250gp

《ロッド作成》、ロケート・オブジェクト

ロッド・オヴ・ルーイン

(Rod of Ruin / 滅びのロッド)

市価 16,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 5 ポンド

この魔法のアイテムは空の宝石用の受け口と、腐りかけの木製の柄を保持する錆びついた鉄の帯を備えた、朽ちかけた古い王笏であるように見える。1 日に 3 回、合言葉により、使用者がロッドを非魔法的な非生物の物体に接触させると、その物体は腐敗し、ひび割れ、しなびる。扉を超えない大きさの、あるいは占める範囲が 5 フィート × 5 フィートを超えない物体は、破損状態になる。

作成条件

コスト 8,000gp

《ロッド作成》、ディスインテグレート

ロッド・オヴ・ルーラーシップ

(Rod Of Rulership / 支配のロッド)

市価 60,000gp ; オーラ 強力・心術 ; 術者レベル 20 レベル ; 重量 8 ポンド

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

Ultimate Equipment

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。

作成条件

コスト 32,500gp

《ロッド作成》、マス・チャーム・モンスター

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)

市価 70,000gp; オウラ 強力・さまざま; 術者レベル 19 レベル; 重量 10 ポンド

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、片方の端は鐐のついた球体となっており、柄の部分には飾り鉾のようなボタンが 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、接触したクリーチャーにホールド・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い刃が横ざまにせり出し、武器の全長は 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。槍の穂先がせり出し、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。

- 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 のボタンを押せば登り棒は縮む。
- 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。

作成条件

コスト 35,000gp

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

ロッド・オヴ・ワンダー

(Rod Of Wonder / 驚異のロッド)

市価 12,000gp; オウラ 中程度・心術; 術者レベル 10 レベル; 重量 5 ポンド

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	目標は 10 ラウンドの間、スローの効果を受ける（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・ソフツと同様、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 フィート以内にいればエンラージ・パースンの効果を受ける（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草そのものの通常の 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 点のダメージ（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 フィート以内にいれば、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ぼたぼたする。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）か目標（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 フィート以内にいればフレッシュ・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）。

作成条件

コスト 6,000gp

《ロッド作成》、コンフュージョン、作成者は混沌でなければならない

Ultimate Equipment

メタマジック・ロッド (呪文修正のロッド) METAMAGIC RODS

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おり、使用者の発動した呪文（ただし擬似呪文能力ではない）に呪文修正効果を適用することができる。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らない）。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。

メタマジック・ロッド (呪文レベル+1) METAMAGIC RODS (+1 SPELL LEVEL)

d%	メタマジック・ロッドの種類
01～04	バウンシング・メタマジック・ロッド／《呪文跳弾化》
05～09	ディスラプティヴ・メタマジック・ロッド／《呪文妨害化》
10～14	エクトプラズミック・メタマジック・ロッド／《呪文越境化》
15～19	エレメンタル・メタマジック・ロッド／《呪文エレメンタル化》
20～31	エンラージ・メタマジック・ロッド／《呪文距離延長》
32～43	エクステンド・メタマジック・ロッド／《呪文持続時間延長》
44～48	フレアリング・メタマジック・ロッド／《呪文閃光化》
49～53	フォーカスト・メタマジック・ロッド／《呪文集約化》
54～58	インテンシファイド・メタマジック・ロッド／《呪文ダメージ激化》
59～63	リンガリング・メタマジック・ロッド／《呪文持続化》
64～68	ピアッシング・メタマジック・ロッド／《呪文先鋭化》
69～73	リーチ・メタマジック・ロッド／《呪文射程伸長》
74～78	ライム・メタマジック・ロッド／《呪文霧氷化》
79～83	セレクトィヴ・メタマジック・ロッド／《呪文目標選別化》
84～95	サイレント・メタマジック・ロッド／《呪文音声省略》
96～100	タープリング・メタマジック・ロッド／《呪文転倒化》

メタマジック・ロッド (呪文レベル+2) METAMAGIC RODS (+2 SPELL LEVEL)

d%	メタマジック・ロッドの種類
01～11	バーニング・メタマジック・ロッド／《呪文灼熱化》
12～22	コンカッシヴ・メタマジック・ロッド／《呪文振動化》
23～40	エンパワー・メタマジック・ロッド／《呪文威力強化》
41～51	パーシステント・メタマジック・ロッド／《呪文粘着化》
52～62	シックニング・メタマジック・ロッド／《呪文不調化付与》
63～75	ザナトピック・メタマジック・ロッド／《呪文減散化》
76～88	スレノディック・メタマジック・ロッド／《呪文霊感化》
89～100	サンダリング・メタマジック・ロッド／《聴覚喪失の呪文》

メタマジック・ロッド (呪文レベル+3) METAMAGIC RODS (+3 SPELL LEVEL)

d%	メタマジック・ロッドの種類
01～20	デイジング・メタマジック・ロッド／《呪文幻惑化付与》
21～40	エコーイング・メタマジック・ロッド／《呪文反響化》
41～70	マクシマイズ・メタマジック・ロッド／《呪文威力最大化》
71～100	ワイドウン・メタマジック・ロッド／《呪文効果範囲拡大》

（訳注：《呪文効果範囲拡大》に対応するメタマジック・ロッドは掲載がない）

インテンシファイド・メタマジック・ロッド

(Intensified Metamagic Rod / 呪文ダメージ激化のロッド)
市価さまざま；オーラ強力（系統なし）；術者レベル17レベル；重量5ポンド
レッサー・インテンシファイド・メタマジック・ロッド 3,000gp；
インテンシファイド・メタマジック・ロッド 11,000gp；
グレーター・インテンシファイド・メタマジック・ロッド 24,500gp

使用者は1日に3つまでの呪文に対して、《呪文ダメージ激化》特技を使用したかのようにダメージを激化できる。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・インテンシファイド・メタマジック・ロッド 1,500gp；インテンシファイド・メタマジック・ロッド 5,500gp；グレーター・インテンシファイド・メタマジック・ロッド 12,250gp

《ロッド作成》、《呪文ダメージ激化》

エクステンド・メタマジック・ロッド

(Extend Metamagic Rod / 呪文持続時間延長のロッド)
市価さまざま；オーラ強力（系統なし）；術者レベル17レベル；重量5ポンド
レッサー・エクステンド・メタマジック・ロッド 3,000gp；
エクステンド・メタマジック・ロッド 11,000gp；
グレーター・エクステンド・メタマジック・ロッド 24,500gp

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。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・エクステンド・メタマジック・ロッド 1,500gp；エクステンド・メタマジック・ロッド 5,500gp；グレーター・エクステンド・メタマジック・ロッド 12,250gp

《ロッド作成》、《呪文持続時間延長》

エクトプラズミック・メタマジック・ロッド

(Ectoplasmic Metamagic Rod / 呪文越境化のロッド)
市価さまざま；オーラ強力（系統なし）；術者レベル17レベル；重量5ポンド
レッサー・エクトプラズミック・メタマジック・ロッド 3,000gp；
エクトプラズミック・メタマジック・ロッド 11,000gp；
グレーター・エクトプラズミック・メタマジック・ロッド 24,500gp

使用者は1日に3つまでの呪文に対して、《呪文越境化》特技を使用したかのように非実体クリーチャーに完全な効果を及ぼすことができる。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・エクトプラズミック・メタマジック・ロッド 1,500gp；エクトプラズミック・メタマジック・ロッド 5,500gp；グレーター・エクトプラズミック・メタマジック・ロッド 12,250gp

《ロッド作成》、《呪文越境化》

Ultimate Equipment

エコーイング・メタマジック・ロッド

(Echoing Metamagic Rod／呪文反響化のロッド)

市価さまざま；オーラ強力（系統なし）；術者レベル17レベル；重量5ポンド

レッサー・エコーイング・メタマジック・ロッド14,000gp；

エコーイング・メタマジック・ロッド54,000gp；

グレーター・エコーイング・メタマジック・ロッド121,500gp

使用者は1日に3つまでの呪文に対して、《呪文反響化》特技を使用したかのようにその日のうちに追加で1回発動することができる。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・エコーイング・メタマジック・ロッド7,000gp；エコーイング・メタマジック・ロッド27,000gp；グレーター・エコーイング・メタマジック・ロッド60,750gp

《ロッド作成》、《呪文反響化》

エレメンタル・メタマジック・ロッド

(Elemental Metamagic Rod／呪文エレメンタル化のロッド)

市価さまざま；オーラ強力（系統なし）；術者レベル17レベル；重量5ポンド

レッサー・エレメンタル・メタマジック・ロッド3,000gp；

エレメンタル・メタマジック・ロッド11,000gp；

グレーター・エレメンタル・メタマジック・ロッド24,500gp

個々のエレメンタル・メタマジック・ロッドは特定のエネルギー種別（[酸]、[電気]、[火]、[冷氣]）の制御と変換の能力用に作られている。使用者は1日に3つまでの呪文に対して、《呪文エレメンタル化》を使用したかのように通常のダメージ種別の代わりにこのロッドのエネルギー種別のダメージを与えることができる。例えば、エレメンタル・メタマジック・ロッド（冷氣）は常に呪文に[冷氣]ダメージを与えるように機能する。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・エレメンタル・メタマジック・ロッド1,500gp；エレメンタル・メタマジック・ロッド5,500gp；グレーター・エレメンタル・メタマジック・ロッド12,250gp

《ロッド作成》、《呪文エレメンタル化》

エンパワー・メタマジック・ロッド

(Empower Metamagic Rod／呪文威力強化のロッド)

市価さまざま；オーラ強力（系統なし）；術者レベル17レベル；重量5ポンド

レッサー・エンパワー・メタマジック・ロッド9,000gp；

エンパワー・メタマジック・ロッド32,500gp；

グレーター・エンパワー・メタマジック・ロッド73,000gp

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。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・エンパワー・メタマジック・ロッド4,500gp；エンパワー・メタマジック・ロッド16,250gp；グレーター・エンパワー・メタマジック・ロッド36,500gp

《ロッド作成》、《呪文威力強化》

エンラージ・メタマジック・ロッド

(Enlarge Metamagic Rod／呪文距離延長のロッド)

市価さまざま；オーラ強力（系統なし）；術者レベル17レベル；重量5ポンド

レッサー・エンラージ・メタマジック・ロッド3,000gp；

エンラージ・メタマジック・ロッド11,000gp；

グレーター・エンラージ・メタマジック・ロッド24,500gp

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。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・エンラージ・メタマジック・ロッド1,500gp；エンラージ・メタマジック・ロッド5,500gp；グレーター・エンラージ・メタマジック・ロッド12,250gp

《ロッド作成》、《呪文距離延長》

クイックン・メタマジック・ロッド

(Quicken Metamagic Rod／呪文高速化のロッド)

市価さまざま；オーラ強力（系統なし）；術者レベル17レベル；重量5ポンド

レッサー・クイックン・メタマジック・ロッド35,000gp；

クイックン・メタマジック・ロッド75,500gp；

グレーター・クイックン・メタマジック・ロッド170,000gp

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。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・クイックン・メタマジック・ロッド17,500gp；クイックン・メタマジック・ロッド37,750gp；グレーター・クイックン・メタマジック・ロッド85,000gp

《ロッド作成》、《呪文高速化》

コンカッシヴ・メタマジック・ロッド

(Concussive Metamagic Rod／呪文振動化のロッド)

市価さまざま；オーラ強力（系統なし）；術者レベル17レベル；重量5ポンド

レッサー・コンカッシヴ・メタマジック・ロッド9,000gp；

コンカッシヴ・メタマジック・ロッド32,500gp；

グレーター・コンカッシヴ・メタマジック・ロッド73,000gp

使用者は1日に3つまでの[音波]の補足説明を持つ呪文に対して、《呪文振動化》特技を使用したかのように、その呪文でダメージを受けたものが攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定、および能力値判定に、その呪文の実際の呪文レベルに等しいラウンドの間、－2のペナルティを受けるようにすることができる。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・コンカッシヴ・メタマジック・ロッド4,500gp；コンカッシヴ・メタマジック・ロッド16,250gp；グレーター・コンカッシヴ・メタマジック・ロッド36,500gp

《ロッド作成》、《呪文振動化》

Ultimate Equipment

サイレント・メタマジック・ロッド

(Silent Metamagic Rod / 呪文音声省略のロッド)

市価さまざま；オーラ 強力 (系統なし)；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド

レッサー・サイレント・メタマジック・ロッド 3,000gp；

サイレント・メタマジック・ロッド 11,000gp；

グレーター・サイレント・メタマジック・ロッド 24,500gp

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。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・サイレント・メタマジック・ロッド 1,500gp；サイレント・メタマジック・ロッド 5,500gp；グレーター・サイレント・メタマジック・ロッド 12,250gp

《ロッド作成》、《呪文音声省略》

ザナトピック・メタマジック・ロッド

(Thanatopic Metamagic Rod / 呪文減散化のロッド)

市価さまざま；オーラ 強力 (系統なし)；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド

レッサー・ザナトピック・メタマジック・ロッド 9,000gp；

ザナトピック・メタマジック・ロッド 32,500gp；

グレーター・ザナトピック・メタマジック・ロッド 73,000gp

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

作成条件

コスト さまざま

レッサー・ザナトピック・メタマジック・ロッド 4,500gp；ザナトピック・メタマジック・ロッド 16,250gp；グレーター・ザナトピック・メタマジック・ロッド 36,500gp

《ロッド作成》、《呪文減散化》

サンダリング・メタマジック・ロッド

(Thundering Metamagic Rod / 聴覚喪失呪文のロッド)

市価さまざま；オーラ 強力 (系統なし)；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド

レッサー・サンダリング・メタマジック・ロッド 9,000gp；

サンダリング・メタマジック・ロッド 32,500gp；

グレーター・サンダリング・メタマジック・ロッド 73,000gp

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《聴覚喪失の呪文》特技を使用したかのように呪文の効果を受けたクリーチャーを聴覚喪失状態に陥らせる。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・サンダリング・メタマジック・ロッド 4,500gp；サンダリング・メタマジック・ロッド 16,250gp；グレーター・サンダリング・メタマジック・ロッド 36,500gp

《ロッド作成》、《聴覚喪失の呪文》

シックニング・メタマジック・ロッド

(Sickening Metamagic Rod / 呪文不調化のロッド)

市価さまざま；オーラ 強力 (系統なし)；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド

レッサー・シックニング・メタマジック・ロッド 9,000gp；

シックニング・メタマジック・ロッド 32,500gp；

グレーター・シックニング・メタマジック・ロッド 73,000gp

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文不調化付与》特技を使用したかのように呪文の効果を受けたクリーチャーを不調状態に陥らせる。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・シックニング・メタマジック・ロッド 4,500gp；シックニング・メタマジック・ロッド 16,250gp；グレーター・シックニング・メタマジック・ロッド 36,500gp

《ロッド作成》、《呪文不調化付与》

スレノディック・メタマジック・ロッド

(Threnodic Metamagic Rod / 呪文靈感化のロッド)

市価さまざま；オーラ 強力 (系統なし)；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド

レッサー・スレノディック・メタマジック・ロッド 9,000gp；

スレノディック・メタマジック・ロッド 32,500gp；

グレーター・スレノディック・メタマジック・ロッド 73,000gp

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

作成条件

コスト さまざま

レッサー・スレノディック・メタマジック・ロッド 4,500gp；スレノディック・メタマジック・ロッド 16,250gp；グレーター・スレノディック・メタマジック・ロッド 36,500gp

《ロッド作成》、《呪文靈感化》

セレクトィヴ・メタマジック・ロッド

(Selective Metamagic Rod / 呪文目標選別化のロッド)

市価さまざま；オーラ 強力 (系統なし)；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド

レッサー・セレクトィヴ・メタマジック・ロッド 3,000gp；

セレクトィヴ・メタマジック・ロッド 11,000gp；

グレーター・セレクトィヴ・メタマジック・ロッド 24,500gp

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文目標選別化》特技を使用できる。それぞれの呪文に対して、範囲内の 4 体までのクリーチャーを選択し効果を受けないようにすることができる。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・セレクトィヴ・メタマジック・ロッド 1,500gp；セレクトィヴ・メタマジック・ロッド 5,500gp；グレーター・セレクトィヴ・メタマジック・ロッド 12,250gp

《ロッド作成》、《呪文目標選別化》

Ultimate Equipment

タープリング・メタマジック・ロッド

(Toppling Metamagic Rod / 呪文転倒化のロッド)

市価さまざま；オーラ 強力 (系統なし)；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド

レッサー・タープリング・メタマジック・ロッド 3,000gp；

タープリング・メタマジック・ロッド 11,000gp；

グレーター・タープリング・メタマジック・ロッド 24,500gp

使用者は 1 日に 3 つまでの〔力場〕の補足説明を持つ呪文に対して、《呪文転倒化》特技を使用したかのようにその呪文を強化することができる。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・タープリング・メタマジック・ロッド 1,500gp；タープリング・メタマジック・ロッド 5,500gp；グレーター・タープリング・メタマジック・ロッド 12,250gp

《ロッド作成》、《呪文転倒化》

パーシステント・メタマジック・ロッド

(Persistent Metamagic Rod / 呪文粘着化のロッド)

市価さまざま；オーラ 強力 (系統なし)；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド

レッサー・パーシステント・メタマジック・ロッド 9,000gp；

パーシステント・メタマジック・ロッド 32,500gp；

グレーター・パーシステント・メタマジック・ロッド 73,000gp

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文粘着化》特技を使用したかのように扱う。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・パーシステント・メタマジック・ロッド 4,500gp；パーシステント・メタマジック・ロッド 16,250gp；グレーター・パーシステント・メタマジック・ロッド 36,500gp

《ロッド作成》、《呪文粘着化》

デイジング・メタマジック・ロッド

(Dazing Metamagic Rod / 呪文幻惑化のロッド)

市価さまざま；オーラ 強力 (系統なし)；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド

レッサー・デイジング・メタマジック・ロッド 14,000gp；

デイジング・メタマジック・ロッド 54,000gp；

グレーター・metamagic rod 121,500gp

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文幻惑化付与》特技を使用したかのように呪文の効果を受けたクリーチャーを幻惑状態に陥らせる。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・デイジング・メタマジック・ロッド 7,000gp；デイジング・メタマジック・ロッド 27,000gp；グレーター・デイジング・メタマジック・ロッド 60,750gp

《ロッド作成》、《呪文幻惑化付与》

バーニング・メタマジック・ロッド

(Burning Metamagic Rod / 呪文灼熱化のロッド)

市価さまざま；オーラ 強力 (系統なし)；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド

レッサー・バーニング・メタマジック・ロッド 9,000gp；

バーニング・メタマジック・ロッド 32,500gp；

グレーター・バーニング・メタマジック・ロッド 73,000gp

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文灼熱化》特技を使用したかのように〔酸〕または〔火〕の追加ダメージを与えるようにすることができる。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・バーニング・メタマジック・ロッド 4,500gp；バーニング・メタマジック・ロッド 16,250gp；グレーター・バーニング・メタマジック・ロッド 36,500gp

《ロッド作成》、《呪文灼熱化》

ディスラプティヴ・メタマジック・ロッド

(Disruptive Metamagic Rod / 呪文妨害化のロッド)

市価さまざま；オーラ 強力 (系統なし)；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド

レッサー・ディスラプティヴ・メタマジック・ロッド 3,000gp；

ディスラプティヴ・メタマジック・ロッド 11,000gp；

グレーター・ディスラプティヴ・メタマジック・ロッド 24,500gp

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文妨害化》特技を使用したかのようにその呪文の影響を受けたものの呪文の発動を阻害させるようにする。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・ディスラプティヴ・メタマジック・ロッド 1,500gp；Dazing disruptive rod (訳注：おそらく前項のコピペミス。ディスラプティヴ・メタマジック・ロッド) 5,500gp；グレーター・ディスラプティヴ・メタマジック・ロッド 12,250gp

《ロッド作成》、《呪文妨害化》

バウンシング・メタマジック・ロッド

(Bouncing Metamagic Rod / 呪文跳弾化のロッド)

市価さまざま；オーラ 強力 (系統なし)；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド

レッサー・バウンシング・メタマジック・ロッド 3,000gp；

バウンシング・メタマジック・ロッド 11,000gp；

グレーター・バウンシング・メタマジック・ロッド 24,500gp

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文を《呪文跳弾化》特技を使用したかのように跳弾させる。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・バウンシング・メタマジック・ロッド 1,500gp；バウンシング・メタマジック・ロッド 5,500gp；グレーター・バウンシング・メタマジック・ロッド 12,250gp

《ロッド作成》、《呪文跳弾化》

Ultimate Equipment

ピアッシング・メタマジック・ロッド

(Piercing Metamagic Rod / 呪文先鋭化のロッド)

市価さまざま；オーラ 強力 (系統なし)；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド

レッサー・ピアッシング・メタマジック・ロッド 3,000gp；

ピアッシング・メタマジック・ロッド 11,000gp；

グレーター・ピアッシング・メタマジック・ロッド 24,500gp

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文に《呪文先鋭化》特技を使用したかのように目標の呪文抵抗を克服させる。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・ピアッシング・メタマジック・ロッド 1,500gp；ピアッシング・メタマジック・ロッド 5,500gp；グレーター・ピアッシング・メタマジック・ロッド 12,250gp

《ロッド作成》、《呪文先鋭化》

マーシフル・メタマジック・ロッド

(Merciful Metamagic Rod / 呪文非致傷変換のロッド)

市価さまざま；オーラ 強力 (系統なし)；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド

レッサー・マーシフル・メタマジック・ロッド 1,500gp；

マーシフル・メタマジック・ロッド 5,500gp；

グレーター・マーシフル・メタマジック・ロッド 12,250gp

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文を《呪文非致傷変換》特技を使用したかのように非致傷ダメージを与えるようにする。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・マーシフル・メタマジック・ロッド 750gp；マーシフル・メタマジック・ロッド 2,750gp；グレーター・マーシフル・メタマジック・ロッド 6,125gp

《ロッド作成》、《呪文非致傷変換》

フォーカスト・メタマジック・ロッド

(Focused Metamagic Rod / 呪文集約化のロッド)

市価さまざま；オーラ 強力 (系統なし)；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド

レッサー・フォーカスト・メタマジック・ロッド 3,000gp；

フォーカスト・メタマジック・ロッド 11,000gp；

グレーター・フォーカスト・メタマジック・ロッド 24,500gp

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文を《呪文集約化》特技を使用したかのように集約させる。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・フォーカスト・メタマジック・ロッド 1,500gp；フォーカスト・メタマジック・ロッド 5,500gp；グレーター・フォーカスト・メタマジック・ロッド 12,250gp

《ロッド作成》、《呪文集約化》

マクシマイズ・メタマジック・ロッド

(Maximize Metamagic Rod / 呪文威力最大化のロッド)

市価さまざま；オーラ 強力 (系統なし)；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド

レッサー・マクシマイズ・メタマジック・ロッド 14,000gp；

マクシマイズ・メタマジック・ロッド 54,000gp；

グレーター・マクシマイズ・メタマジック・ロッド 121,500gp

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。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・マクシマイズ・メタマジック・ロッド 7,000gp；マクシマイズ・メタマジック・ロッド 27,000gp；グレーター・マクシマイズ・メタマジック・ロッド 60,750gp

《ロッド作成》、《呪文威力最大化》

フレアリング・メタマジック・ロッド

(Flaring Metamagic Rod / 呪文閃光化のロッド)

市価さまざま；オーラ 強力 (系統なし)；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド

レッサー・フレアリング・メタマジック・ロッド 3,000gp；

フレアリング・メタマジック・ロッド 11,000gp；

グレーター・フレアリング・メタマジック・ロッド 24,500gp

使用者は 1 日に 3 つまでの〔電気〕、〔火〕、または〔光〕の補足説明を持つ呪文を《呪文閃光化》特技を使用したかのように、その呪文でダメージを受けたクリーチャーが、その呪文の実際の呪文レベルに等しいラウンドの間、目が眩んだ状態になるようにする。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・フレアリング・メタマジック・ロッド 1,500gp；フレアリング・メタマジック・ロッド 5,500gp；グレーター・フレアリング・メタマジック・ロッド 12,500gp

《ロッド作成》、《呪文閃光化》

ライム・メタマジック・ロッド

(Rime Metamagic Rod / 呪文霧氷化のロッド)

市価さまざま；オーラ 強力 (系統なし)；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド

レッサー・ライム・メタマジック・ロッド 3,000gp；

ライム・メタマジック・ロッド 11,000gp；

グレーター・ライム・メタマジック・ロッド 24,500gp

使用者は 1 日に 3 つまでの〔冷気〕の補足説明を持つ呪文に対して、《呪文霧氷化》特技を使用したかのように、その呪文で〔冷気〕ダメージを受けたクリーチャーが、その呪文の実際の呪文レベルに等しいラウンドの間、絡みつかれた状態になるようにする。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・ライム・メタマジック・ロッド 1,500gp；ライム・メタマジック・ロッド 5,500gp；グレーター・ライム・メタマジック・ロッド 12,250gp

《ロッド作成》、《呪文霧氷化》

Ultimate Equipment

リーチ・メタマジック・ロッド

(Reach Metamagic Rod / 呪文射程伸長のロッド)

市価さまざま；オーラ 強力（系統なし）；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド

レッサー・リーチ・メタマジック・ロッド 3,000gp；

リーチ・メタマジック・ロッド 11,000gp；

グレーター・リーチ・メタマジック・ロッド 24,500gp

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文を《呪文射程伸長》特技を使用したかのように（近距離から中距離へ、中距離から長距離へといった形で）射程段階を 1 段階増加する。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・リーチ・メタマジック・ロッド 1,500gp；リーチ・メタマジック・

ロッド 5,500gp；グレーター・リーチ・メタマジック・ロッド 12,250gp

《ロッド作成》、《呪文射程伸長》

リングリング・メタマジック・ロッド

(lingering Metamagic Rod / 呪文持続化のロッド)

市価さまざま；オーラ 強力（系統なし）；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド

レッサー・リングリング・メタマジック・ロッド 3,000gp；

リングリング・メタマジック・ロッド 11,000gp；

グレーター・リングリング・メタマジック・ロッド 24,500gp

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文を《呪文持続化》特技を使用したかのように持続時間を 1 ラウンド持続させる。

作成条件

コスト さまざま

レッサー・リングリング・メタマジック・ロッド 1,500gp；リングリング・

メタマジック・ロッド 5,500gp；グレーター・リングリング・メタマジック・

ロッド 12,250gp

《ロッド作成》、《呪文持続化》

スタッフ STAVES

スタッフは長い木の杖で、複数の呪文を蓄えている。スタッフは通常、テーマごとにグループ化された複数の呪文を保持しており、その他に使用者に与える能力を備えていることもある。スタッフは新規作成時点で 10 チャージを有するが、適切な呪文を持つ呪文の使い手でなければ再チャージできない。

外見的特徴 / Physical Description: 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、クォータースタッフやカッジェル（棍棒の一種）として機能する。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 / Activation: 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発動時間がかかる。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 / Special Qualities: 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 / Using Staves: 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、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。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。

スタッフには何レベルの呪文でも蓄えることができ、スタッフの最低術者レベルは 8 である。

スタッフ STAVES

d%	劣った中級のスタッフ	市価
01 ~ 10	スタッフ・オヴ・プレスト・リリーフ	7,200gp
11 ~ 20	スタッフ・オヴ・マイナー・アーケイナ	8,000gp
21 ~ 30	スタッフ・オヴ・トリックス	8,800gp
31 ~ 44	スタッフ・オヴ・ザ・スカウト	9,600gp
45 ~ 54	スタッフ・オヴ・アイドーロンズ	14,400gp
55 ~ 67	スタッフ・オヴ・アカンパニメント	14,800gp
68 ~ 84	スタッフ・オヴ・アンダスタンディング	16,000gp
85 ~ 100	スタッフ・オヴ・チャーミング	17,600gp

d%	優れた中級のスタッフ	市価
01 ~ 11	スタッフ・オヴ・ファイアー	18,950gp
12 ~ 21	スタッフ・オヴ・カレッジ	19,200gp
22 ~ 29	スタッフ・オヴ・ビトリリング	20,000gp
30 ~ 38	スタッフ・オヴ・フィースト・アンド・ファミン	20,800gp
39 ~ 49	スタッフ・オヴ・リガー	20,800gp
50 ~ 60	スタッフ・オヴ・スウォーミング・インセクツ	22,800gp
61 ~ 68	スタッフ・オヴ・オーソリティ	23,000gp
69 ~ 81	スタッフ・オヴ・レイディアンズ	23,200gp
82 ~ 92	スタッフ・オヴ・サイズ・オルタレーション	26,150gp
93 ~ 100	スタッフ・オヴ・ジャーニース	27,200gp

d%	劣った上級のスタッフ	市価
01 ~ 04	スタッフ・オヴ・アシッド	28,600gp
05 ~ 08	スタッフ・オヴ・シュリーキング	28,800gp
09 ~ 11	ケイオティック・スタッフ	29,600gp
12 ~ 14	ホーリー・スタッフ	29,600gp
15 ~ 17	ローフル・スタッフ	29,600gp
18 ~ 21	スタッフ・オヴ・ヒーリング	29,600gp
22 ~ 24	アンホーリー・スタッフ	29,600gp
25 ~ 28	スタッフ・オヴ・ザ・マスター	30,000gp
29 ~ 32	スタッフ・オヴ・スパイダーズ	30,200gp
33 ~ 36	スタッフ・オヴ・エレクトリシティ	31,900gp
37 ~ 39	ヘラディックス・ベイン	32,000gp
40 ~ 42	ミュージカル・スタッフ	32,000gp
43 ~ 46	スタッフ・オヴ・ソウルズ	32,800gp
47 ~ 50	スタッフ・オヴ・トキシンス	34,200gp
51 ~ 54	スタッフ・オヴ・ステルス	36,800gp
55 ~ 58	スタッフ・オヴ・ジ・アヴェンジャー	37,310gp
59 ~ 62	スタッフ・オヴ・アスペクツ	37,600gp
63 ~ 66	スタッフ・オヴ・スピーキング	39,600gp
67 ~ 70	スタッフ・オヴ・フロスト	41,400gp
71 ~ 74	スタッフ・オヴ・ボウルスタリング	41,600gp
75 ~ 78	スタッフ・オヴ・カーシズ	43,500gp
79 ~ 85	スタッフ・オヴ・ダーク・フレイム	47,000gp
86 ~ 89	スタッフ・オヴ・カックリング・ラス	47,200gp
90 ~ 93	スタッフ・オヴ・パフォーマンス	48,800gp
94 ~ 97	アニメイト・スタッフ	49,800gp
98 ~ 100	スタッフ・オヴ・レヴェレイションズ	51,008gp

d%	優れた上級のスタッフ	市価
01 ~ 04	スタッフ・オヴ・イルミネーション	51,500gp
05 ~ 07	スタッフ・オヴ・アープスタクルズ	51,600gp
08 ~ 10	スタッフ・オヴ・ヘヴン・アンド・アース	54,000gp
11 ~ 13	スタッフ・オヴ・トラヴェル	54,400gp
14 ~ 16	スタッフ・オヴ・ホーディング	55,866gp
17 ~ 19	スタッフ・オヴ・トラップス	56,925gp
20 ~ 22	スタッフ・オヴ・メニー・レイズ	57,200gp
23 ~ 25	スタッフ・オヴ・ミスラル・マイト	58,000gp
26 ~ 29	スタッフ・オヴ・ディフェンス	62,000gp
30 ~ 32	スタッフ・オヴ・ザ・ブレインズ	63,960gp
33 ~ 35	スタッフ・オヴ・ハングリー・シャドウズ	69,300gp
36 ~ 38	ドラゴン・スタッフ	81,000gp
39 ~ 41	スタッフ・オヴ・スランパー	81,766gp
42 ~ 46	スタッフ・オヴ・アブジュレーション	82,000gp
47 ~ 51	スタッフ・オヴ・カンジュレーション	82,000gp
52 ~ 56	スタッフ・オヴ・ディヴィネーション	82,000gp
57 ~ 61	スタッフ・オヴ・エンチャントメント	82,000gp
62 ~ 66	スタッフ・オヴ・エヴォケーション	82,000gp
67 ~ 71	スタッフ・オヴ・イリュージョン	82,000gp
72 ~ 76	スタッフ・オヴ・ネクロマンシー	82,000gp
77 ~ 81	スタッフ・オヴ・トランスミューテーション	82,000gp
82 ~ 83	スタッフ・オヴ・ウェザー	84,066gp
84 ~ 86	スタッフ・オヴ・アース・アンド・ストーン	85,800gp
87 ~ 88	スタッフ・オヴ・ヴィジョン	86,666gp
89 ~ 91	スタッフ・オヴ・ザ・ウッドランズ	100,400gp
92 ~ 94	スタッフ・オヴ・ライフ	109,400gp
95	スタッフ・オヴ・ワン・ハンドレッド・ハンズ	180,200gp
96 ~ 98	スタッフ・オヴ・パッセージ	206,900gp

Ultimate Equipment

d%	優れた上級のスタッフ	市価
99	スタッフ・オヴ・ザ・ハイエロファント	220,000gp
100	スタッフ・オヴ・パワー	235,000gp

アニメイト・スタッフ

(Animate Staff / 操りのスタッフ)

市価 49,800gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 11 レベル；重量 5 ポンド

いくつもの鉄のロッド、銅の歯車、そして銀のネジから作られたこのスタッフは、常に移ろい変化している。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- ・メイク・ホウル (1 チャージ)
- ・メンディング (1 チャージ)
- ・アニメイト・オブジェクト (2 チャージ)

加えて、1 日に 1 回、このスタッフは中型サイズの“金属製”特殊能力付きアニメイテッド・オブジェクトになることができる。この形態は 10 分間まで維持することができる。この形態中に破壊された場合はスタッフに戻るがチャージはすべて失われ、完全に再チャージされるまでこの能力を再使用することはできない。

作成条件

コスト 24,900gp

《スタッフ作成》、アニメイト・オブジェクト、メイク・ホウル、メンディング

アンホーリィ・スタッフ

(Unholy Staff / 邪なるスタッフ)

市価 29,600gp；オーラ 中程度・力術；術者レベル 8 レベル；重量 5 ポンド

このねじくれた鉄のスタッフはその柄に沿って不吉な染みを滲ませ、終端には赤い宝石の目を持つ黒いドクロを備えている。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- ・アライン・ウェポン ([悪] のみ、1 チャージ)
- ・ディテクト・グッド (1 チャージ)
- ・アンホーリィ・ブライト (2 チャージ)
- ・マジック・サークル・アゲンスト・グッド (2 チャージ)

作成条件

コスト 14,800gp

《スタッフ作成》、アライン・ウェポン、ディテクト・グッド、マジック・サークル・アゲンスト・グッド、アンホーリィ・ブライト

ケイオティック・スタッフ

(Chaotic Staff / 混沌のスタッフ)

市価 29,600gp；オーラ 中程度・力術；術者レベル 8 レベル；重量 5 ポンド

木、金属、そしてもしかしたら肉片を含む、いくつもの異なる素材で作られたこのスタッフは、時間をかけて形状や様態を変化させているように見える。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- ・アライン・ウェポン ([混沌] のみ、1 チャージ)
- ・ディテクト・ロー (1 チャージ)
- ・ケイオス・ハンマー (2 チャージ)
- ・マジック・サークル・アゲンスト・ロー (2 チャージ)

作成条件

コスト 14,800gp

《スタッフ作成》、アライン・ウェポン、ケイオス・ハンマー、ディテクト・イーヴル、マジック・サークル・アゲンスト・ロー

スタッフ・オヴ・アース・アンド・ストーン

(Staff of Earth and Stone / 土と石のスタッフ)

市価 85,800gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 11 レベル；重量 5 ポンド

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)

作成条件

コスト 42,900gp

《スタッフ作成》、ムーヴ・アース、パスウォール

スタッフ・オヴ・アースタクルズ

(Staff of Obstacles / 妨害のスタッフ)

市価 51,600gp；オーラ 中程度・さまざま；術者レベル 9 レベル；重量 5 ポンド

暗く固い、この擦り切れたスタッフは粗野な石が曲がったように見える。しかし軽い木のような重さであり、そのように感じられる。以下の呪文を使用できる：

- ・アーケイン・ロック (1 チャージ)
- ・ウィンド・ウォール (1 チャージ)
- ・グリース (1 チャージ)
- ・ウォール・オヴ・アイス (2 チャージ)
- ・ウォール・オヴ・ファイアー (2 チャージ)
- ・ウォール・オヴ・ストーン (3 チャージ)

作成条件

コスト 25,800gp

《スタッフ作成》、アーケイン・ロック、グリース、ウォール・オヴ・ファイアー、ウォール・オヴ・アイス、ウォール・オヴ・ストーン、ウィンド・ウォール

スタッフ・オヴ・アイドローンズ

(Staff of Eidolons / 幻獣のスタッフ)

市価 14,400gp

オーラ 中程度・召喚術および変成術；術者レベル 8 レベル；重量 5 ポンド

この歪んだスタッフはマホガニー材で作られ、その木材の張り出しを幻獣の骨で装飾されている。以下の呪文を使用できる：

- ・アンフェター (1 チャージ)
- ・レッサー・リジューヴェネイト・アイドローン (1 チャージ)
- ・レッサー・エヴォリューション・サージ (2 チャージ)

作成条件

コスト 7,200gp

《スタッフ作成》、レッサー・エヴォリューション・サージ、レッサー・リジューヴェネイト・アイドローン、アンフェター

Ultimate Equipment

スタッフ・オヴ・アカンパニメント

(Staff of Accompaniment / 伴奏のスタッフ)

市価 14,800gp ; オウラ 中程度・力術および変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 5 ポンド

このスタッフは音符で装飾されている。保持して呪芸を使用すると、このスタッフは管楽器の音色でその歌に伴奏し、〈芸能〉判定に + 2 の技量ボーナスを与える。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- ・コード・オヴ・シャーズ (1 チャージ)
- ・セーヴィング・フィナーリ (1 チャージ)
- ・アレグロ (2 チャージ)

作成条件

コスト 7,400gp

《スタッフ作成》、アレグロ、コード・オヴ・シャーズ、セーヴィング・フィナーリ

スタッフ・オヴ・アシッド

(Staff of Acid / 酸のスタッフ)

市価 28,600gp ; オウラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 5 ポンド

このスタッフは酸による腐食を受けた錆色の金属で作られ、その先端に病的な緑の宝石を備えている。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- ・コロシヴ・タッチ (1 チャージ)
- ・アシッド・アロー (2 チャージ)
- ・アシッド・フォッグ (3 チャージ)

作成条件

コスト 14,300gp

《スタッフ作成》、アシッド・アロー、アシッド・フォッグ、コロシヴ・タッチ

スタッフ・オヴ・アスペクツ

(Staff of Aspects / 相のスタッフ)

市価 37,600gp ; オウラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 5 ポンド

この頑丈なスタッフはトネリコでできている。4つの動物の顔——熊、隼、クワガタ、そして狼——がその上部に刻まれている。スタッフ・オヴ・アスペクツは + 1 / + 1 クォータースタッフとして機能し、以下の呪文を使用できる：

- ・アスペクト・オヴ・ザ・ファルコン (1 チャージ)
- ・アスペクト・オヴ・ザ・ベア (1 チャージ)
- ・アスペクト・オヴ・ザ・スタッグ (2 チャージ)
- ・アスペクト・オヴ・ザ・ウルフ (3 チャージ)

作成条件

コスト 19,100gp

《魔法の武器防具作成》、《スタッフ作成》、アスペクト・オヴ・ザ・ベア、アスペクト・オヴ・ザ・ファルコン、アスペクト・オヴ・ザ・スタッグ、アスペクト・オヴ・ザ・ウルフ

スタッフ・オヴ・アブジュレーション

(Staff of Abjuration / 防衛術のスタッフ)

市価 82,000gp ; オウラ 強力・防衛術 ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 5 ポンド

このスタッフは通常、オーク（樫や檜）、トネリコ、セコイア杉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)
- ・リパルジョン (3 チャージ)

作成条件

コスト 41,000gp

《スタッフ作成》、ディスマサル、ディスペル・マジック、レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ、リパルジョン、レジスト・エナジー、シールド

スタッフ・オヴ・アンダスタンディング

(Staff of Understanding / 理解のスタッフ)

市価 16,000gp ; オウラ 中程度・占術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 5 ポンド

この洗練されたカエデ材やオーク材のスタッフはその長さにそって象牙の欠片がはめ込まれ、その嵌めこまれた象牙によって様々な言語のルーンが軸にまたがって形成されている。以下の呪文を使用できる：

- ・コンプリヘンド・ランゲージズ (1 チャージ)
- ・タンズ (2 チャージ)
- ・ディテクト・ソウツ (2 チャージ)

作成条件

コスト 8,000gp

《スタッフ作成》、コンプリヘンド・ランゲージズ、ディテクト・ソウツ、タンズ

スタッフ・オヴ・イリュージョン

(Staff of Illusion / 幻術のスタッフ)

市価 82,000gp ; オウラ 強力・幻術 ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 5 ポンド

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)

作成条件

コスト 41,000gp

《スタッフ作成》、ディスガイズ・セルフ、メジャー・イメージ、ミラー・イメージ、ミスリード、パーシステント・イメージ、レインボー・パターン

Ultimate Equipment

スタッフ・オヴ・イルミネーション

(Staff of Illumination / 照明のスタッフ)

市価 51,500gp；オーラ 強力・力術；術者レベル 15 レベル；重量 5 ポンド

このスタッフは通常、銀の薄板で覆われ、金と琥珀の日輪模様で装飾されている。スタッフ・オヴ・イルミネーションは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)
- ・デイルイト (2 チャージ)
- ・サンバースト (3 チャージ)

作成条件

コスト 25,750gp

《スタッフ作成》、ダンシング・ライツ、デイルイト、フレア、サンバースト

スタッフ・オヴ・ヴィジョン

(Staff of Vision / 視覚のスタッフ)

市価 86,666gp；オーラ 中程度・占術；術者レベル 11 レベル；重量 5 ポンド

この鱗のような表面を持つ真鍮製の杖の頭部には、澄んだ水晶の宝珠が据えられており、より小さな真紅の宝珠が軸の根本近くにある球状の飾りに組み込まれている。このスタッフを使用することで以下の呪文を使用できる：

- ・アーケイン・アイ (1 チャージ)
- ・アーケイン・サイト (1 チャージ)
- ・シー・インヴィジビリティ (1 チャージ)
- ・スクライニング (2 チャージ)
- ・ブライニング・アイズ (2 チャージ)
- ・トゥルー・シーイング (3 チャージ)

作成条件

コスト 45,416gp

《スタッフ作成》、アーケイン・アイ、アーケイン・サイト、ブライニング・アイズ、スクライニング、シー・インヴィジビリティ、トゥルー・シーイング

スタッフ・オヴ・ウェザー

(Staff of Weather / 天候のスタッフ)

市価 84,066gp；オーラ 強力・さまざま；術者レベル 13 レベル；重量 5 ポンド

この固いオーク（樫）製の棒は曲がっており、その表面は常に現在の天候と逆の様子が（乾燥した日には雨の様子が、雨の降る日には乾いた様子が、といった形で）描かれている。以下の呪文を使用できる：

- ・ウィンド・ウォール (1 チャージ)
- ・ガスト・オヴ・ウィンド (1 チャージ)
- ・フォッグ・クラウド (1 チャージ)
- ・アイス・ストーム (2 チャージ)
- ・スリート・ストーム (2 チャージ)
- ・コントロール・ウェザー (3 チャージ)

作成条件

コスト 42,033gp

《スタッフ作成》、コントロール・ウェザー、フォッグ・クラウド、ガスト・オヴ・ウィンド、アイス・ストーム、スリート・ストーム、ウィンド・ウォール

スタッフ・オヴ・エヴォケーション

(Staff of Evocation / 力術のスタッフ)

市価 82,000gp；オーラ 強力・力術；術者レベル 13 レベル；重量 5 ポンド

この滑らかな、ヒッコリーやイチイで作られた湾曲しているスタッフは、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)
- ・チェイン・ライトニング (3 チャージ)

作成条件

コスト 41,000gp

《スタッフ作成》、チェイン・ライトニング、ファイアーボール、アイス・ストーム、マジック・ミサイル、シャター、ウォール・オヴ・フォース

スタッフ・オヴ・エレクトリシティ

(Staff of Electricity / 電気のスタッフ)

市価 31,900gp；オーラ 中程度・力術；術者レベル 11 レベル；重量 5 ポンド

このスタッフは輝く銀で作られ、稲妻のような形の先端を備えている。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- ・ショッキング・グラスプ (1 チャージ)
- ・ライトニング・ボルト (2 チャージ)
- ・チェイン・ライトニング (3 チャージ)

作成条件

コスト 15,950gp

《スタッフ作成》、チェイン・ライトニング、ライトニング・ボルト、ショッキング・グラスプ

スタッフ・オヴ・エンチャントメント

(Staff of Enchantment / 心術のスタッフ)

市価 82,000gp；オーラ 強力・心術；術者レベル 13 レベル；重量 5 ポンド

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)

作成条件

コスト 41,000gp

《スタッフ作成》、クラッシング・ディスペア、ヒディアス・ラフター、マス・サジェスチョン、マインド・フォッグ、スリープ、サジェスチョン

Ultimate Equipment

スタッフ・オヴ・オーソリティ

(Staff of Authority / 権威のスタッフ)

市価 23,000gp ; オーラ 中程度・さまざま ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 5 ポンド

この頑丈な鉄張りのスタッフは+1 / +1 クォータースタッフとして機能する。以下の呪文を使用できる：

- ・インテラゲイション (1 チャージ)
- ・フォースト・クワイエット (1 チャージ)
- ・オブレッシヴ・ボアダム (2 チャージ)

作成条件

コスト 11,800gp

《スタッフ作成》、フォースト・クワイエット、インテラゲイション、オブレッシヴ・ボアダム

スタッフ・オヴ・カーズ

(Staff of Curses / 呪いのスタッフ)

市価 43,500gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 5 ポンド

この節くれだった木のスタッフは、かつては不運を追い払うために使用されていたが今ではめちゃくちゃになってしまった壊れた護符と焦げたお守りで飾られている。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- ・イル・オーメン (1 チャージ)
- ・ブラインドネス／デフネス (1 チャージ)
- ・ビストウ・カース (2 チャージ)
- ・ベイルフル・ポリモーフ (2 チャージ)

また、スタッフ・オヴ・カーズは+1 / +1 クォータースタッフとして機能し、使用者がこのスタッフでクリーチャーに打撃を与えるときは常に、1 チャージを消費してそのクリーチャーを呪い、スタッフに残っているチャージ数と等しいラウンド数の間、呪われた状態にする。この呪いが持続している間、そのクリーチャーはこのスタッフから発動した呪文によるセーヴィング・スローへのー2 のペナルティ、およびこのスタッフによって行われた攻撃に対する AC へのー2 のペナルティを受ける。

作成条件

コスト 22,050gp

《魔法の武器防具作成》、《スタッフ作成》、ベイルフル・ポリモーフ、ビストウ・カース、ブラインドネス／デフネス、イル・オーメン

スタッフ・オヴ・カックリング・ラス

(Staff of Cackling Wrath / ざわめく怒りのスタッフ)

市価 47,200gp ; オーラ 中程度・さまざま ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 5 ポンド

この節くれだった木でできた杖には茨が埋め込まれており、不用意に触るのはずっと用心が必要である。以下の呪文を使用できる：

- ・インフリクト・モデレット・ウーンズ (1 チャージ)
- ・チャーム・パースン (1 チャージ)
- ・ブラインドネス／デフネス (1 チャージ)
- ・ホールド・パースン (1 チャージ)
- ・ヴァンピリック・タッチ (2 チャージ)
- ・ビストウ・カース (2 チャージ)
- ・ベイルフル・ポリモーフ (2 チャージ)

作成条件

コスト 23,600gp

《スタッフ作成》、ベイルフル・ポリモーフ、ビストウ・カース、ブラインドネス／デフネス、チャーム・パースン、ホールド・パースン、インフリクト・モデレット・ウーンズ、ヴァンピリック・タッチ

スタッフ・オヴ・カレッジ

(Staff of Courage / 勇気のスタッフ)

市価 19,200gp ; オーラ 中程度・心術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 5 ポンド

この頑丈そうなヒッコリー材のスタッフは、歓迎するかのように翼と腕を広げたエンジェル、ないしその他の慈悲深い精霊の立像が冠せられている。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- ・プレス (1 チャージ)
- ・リムーヴ・フィアー (1 チャージ)
- ・プレイヤー (2 チャージ)
- ・リムーヴ・パラリシス (2 チャージ)

作成条件

コスト 9,600gp

《スタッフ作成》、プレス、プレイヤー、リムーヴ・フィアー、リムーヴ・パラリシス

スタッフ・オヴ・カンジュレーション

(Staff of Conjuration / 召喚術のスタッフ)

市価 82,000gp ; オーラ 強力・召喚術 ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 5 ポンド

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)

作成条件

コスト 41,000gp

《スタッフ作成》、クラウドキル、マイナー・クリエイション、スティンキング・クラウド、サモン・モンスター VI、サモン・スウォーム、アンシーン・サーヴァント

スタッフ・オヴ・サイズ・オルタレーション

(Staff of Size Alteration / サイズ変更のスタッフ)

市価 26,150gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 5 ポンド

このスタッフはたいていの魔法のスタッフよりも太く頑丈で、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)

Ultimate Equipment

作成条件

コスト 13,075gp

《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、マス・リデュース・パースン、リデュース・パースン、シュリンク・アイテム

スタッフ・オヴ・ザ・ウッドランズ

(Staff of the Woodlands / 森林地帯のスタッフ)

市価 100,400gp ; オーラ 強力・さまざま ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 5 ポンド

オーク（樫・櫟）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。

作成条件

コスト 50,500gp

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

スタッフ・オヴ・ザ・スカウト

(Staff of the Scout / 斥候のスタッフ)

市価 9,600gp ; オーラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 4 ポンド

このスタッフは生きた葉で覆われて成長するようにまだ絡み合った木の枝から慎重に作成される。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- ・ノウ・ディレクション（1 チャージ）
- ・パス・ウィズアウト・トレイス（1 チャージ）
- ・サモン・ネイチャーズ・アライ I（2 チャージ）

作成条件

コスト 4,800gp

《スタッフ作成》、ノウ・ディレクション、パス・ウィズアウト・トレイス、サモン・ネイチャーズ・アライ I

スタッフ・オヴ・ザ・ハイレロファント

(Staff of the Hierophant / 教皇のスタッフ)

市価 220,000gp ; オーラ 強力・さまざま ; 術者レベル 15 レベル ; 重量 5 ポンド

スタッフ・オヴ・ザ・ハイレロファントは治療と加害の両方の能力を備え、使い手にいくつかの保護さえも与える強力な魔法のアイテムである。このスタッフはプラチナで作られ、輝くブルー・ダイヤモンドが散りばめられている。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- ・キュア・モデレット・ウーンズ（1 チャージ）
- ・シアリング・ライト（1 チャージ）
- ・フリーダム・オヴ・ムーヴメント（1 チャージ）
- ・プレイヤー（1 チャージ）
- ・ブレス（1 チャージ）
- ・ホールド・パースン（5 レベルに呪文レベル上昇、1 チャージ）
- ・キュア・クリティカル・ウーンズ（2 チャージ）
- ・トゥルー・シーイング（2 チャージ）
- ・フレイム・ストライク（2 チャージ）
- ・ライチャス・マイト（2 チャージ）

スタッフ・オヴ・ザ・ハイレロファントの使用者は AC およびセーヴィング・スローに+2の幸運ボーナスを得る。このスタッフは+2/+2 クォータースタッフとしても機能し、使用者はこれを使用して相手を打つことができる。（フリー・アクションとして）1 チャージを消費した場合、このスタッフは1 ラウンドの間、2 倍のダメージ（クリティカル・ヒット時には×3）を与える。

スタッフ・オヴ・ザ・ハイレロファントは、このスタッフを奉納するために使用者の神格を喚び下ろすことによって、死亡したクリーチャーの生命を修復するために使用することができる。これによってこのスタッフは消滅するが、トゥルー・リザレクションを発動したかのように、いずれか1体の死亡したクリーチャーの生命が復元される。また、この効果を使用すると、起動した使用者は1日の間、すべての能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、および技能判定に+2の幸運ボーナスを得る。

作成条件

コスト 110,000gp

《魔法の武器防具作成》、《スタッフ作成》、ブレス、キュア・クリティカル・ウーンズ、キュア・モデレット・ウーンズ、フレイム・ストライク、フリーダム・オヴ・ムーヴメント、レベル上昇したホールド・パースン、プレイヤー、ライチャス・マイト、シアリング・ライト、トゥルー・リザレクション、トゥルー・シーイング

スタッフ・オヴ・ザ・ブレインズ

(Staff of the Planes / 次元界のスタッフ)

市価 63,960gp ; オーラ 強力・召喚術 ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 5 ポンド

この黒曜石のスタッフは夜空に満ちる星を映しているかのようにまたたいている。このスタッフは以下の呪文を使用できる。

- ・プレイナー・アダプティション（1 チャージ）
- ・プレイナー・バインディング（2 チャージ）
- ・ブレイン・シフト（5 チャージ）

スタッフ・オヴ・ザ・ブレインズが完全にチャージされている場合、使用者は故意にこのスタッフをへし折ることができ、それによってこのスタッフは幾千もの欠片に砕かれてしまうが、使用者の選択した次元界へのゲートが開かれる。これは次元間移動にのみ使用でき、その接続は使用者の精神集中を必要とすることなく1分間持続する。この方法で使用した場合、このスタッフを修復または復元することはできない。

作成条件

コスト 31,980gp

《スタッフ作成》、プレイナー・アダプティション、プレイナー・バインディング、ブレイン・シフト

Ultimate Equipment

スタッフ・オヴ・ザ・マスター

(Staff of the Master / 修士のスタッフ)

市価 30,000gp ; オーラ 中程度・死霊術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 5 ポンド

しばしば修士の階梯に至った修行者への贈り物として与えられるこのスタッフには、魔法の各系統のいずれか 1 つに対応する 8 つの異なる種類がある。この特定のスタッフは死霊術の系統のスタッフである。+1 / +1 クォータースタッフとして機能するのとは別に、このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- ・スペクトラル・ハンド (1 チャージ)
- ・レイ・オヴ・エンフィーブルメント (1 チャージ)
- ・ヴァンピリック・タッチ (2 チャージ)

また、このスタッフは呪文のレベルを増加させることなく使用者が修得している何らかの呪文修正特技を使用した呪文を発動するために使用することができる。これにはその特技によって増加する呪文レベルの数に等しいチャージ数を消費する。使用者によって発動される呪文にこの方法で複数の特技を適用することはできない。この目的によるスタッフの使用はその呪文の発動時間を増加させない。

作成条件

コスト 15,300gp

《魔法の武器防具作成》、《スタッフ作成》、レイ・オヴ・エンフィーブルメント、スペクトラル・ハンド、ヴァンピリック・タッチ

スタッフ・オヴ・ジ・アヴェンジャー

(Staff of the Avenger / 復讐者のスタッフ)

市価 37,310gp ; オーラ 中程度・力術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 5 ポンド

この輝く黄金のスタッフは松明のように光を放つまばゆい宝石を冠している。即行アクションとして、使用者はこのスタッフをその他の能力を保持したまま +2 ランスに変形させることができる。この形態のスタッフはフリー・アクションとしてスタッフ形態に戻すことができる。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- ・シールド・アザー (1 チャージ)
- ・プレス・ウェポン (1 チャージ、このスタッフへの発動のみ)
- ・ディサーン・ライズ (2 チャージ)
- ・ホーリィ・ソード (4 チャージ、このスタッフへの発動のみ)

作成条件

コスト 18,810gp

《魔法の武器防具作成》、《スタッフ作成》、プレス・ウェポン、ディサーン・ライズ、ホーリィ・ソード、シールド・アザー

スタッフ・オヴ・ジャーニーズ

(Staff of Journeys / 旅程のスタッフ)

市価 27,200gp ; オーラ 中程度・さまざま ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 5 ポンド

この歩くときに使用する杖はその全体が暗い灰色の樹皮で覆われている。この杖は頭部で装飾としていくつかに分かれており、野花と種々の葉で飾られている。以下の呪文を使用できる：

- ・エンデュア・エレメンツ (1 チャージ)
- ・ディテクト・スネアーズ・アンド・ピッツ (1 チャージ)
- ・パス・ウィズアウト・トレイス (1 チャージ)

- ・ロングストライダー (1 チャージ)
- ・フリーダム・オヴ・ムーヴメント (2 チャージ)

作成条件

コスト 13,600gp

《スタッフ作成》、ディテクト・スネアーズ・アンド・ピッツ、エンデュア・エレメンツ、フリーダム・オヴ・ムーヴメント、ロングストライダー、パス・ウィズアウト・トレイス

スタッフ・オヴ・シュリーキング

(Staff of Shrieking / 叫びのスタッフ)

市価 28,800gp ; オーラ 中程度・力術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 5 ポンド

この金属製の棒には穴が開いており、そこを風が通り抜けると薄気味の悪い呻き声をあげる。以下の呪文を使用できる：

- ・サウンド・バースト (1 チャージ)
- ・シャター (1 チャージ)
- ・シャウト (2 チャージ)

作成条件

コスト 14,400gp

《スタッフ作成》、シャター、シャウト、サウンド・バースト

スタッフ・オヴ・スウォーミング・インセクツ

(Staff of Swarming Insects / 群なす虫のスタッフ)

市価 22,800gp ; オーラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 5 ポンド

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)

作成条件

コスト 11,400gp

《スタッフ作成》、インセクト・ブレイグ、サモン・スウォーム

スタッフ・オヴ・ステルス

(Staff of Stealth / 隠身のスタッフ)

市価 36,800gp ; オーラ 中程度・幻術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 5 ポンド

この捻じれた暗い灰色の杖を使用することで以下の呪文を使用できる：

- ・インヴィジビリティ (1 チャージ)
- ・ディスガイズ・セルフ (1 チャージ)
- ・ノンディテクション (1 チャージ)
- ・グレーター・インヴィジビリティ (2 チャージ)

作成条件

コスト 18,400gp

《スタッフ作成》、ディスガイズ・セルフ、グレーター・インヴィジビリティ、インヴィジビリティ、ノンディテクション

Ultimate Equipment

スタッフ・オヴ・スパイダーズ

(Staff of Spiders / 蜘蛛のスタッフ)

市価 30,200gp ; オーラ 中程度・召喚術および変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 5 ポンド

このスタッフは慎重に準備された幾千もの蜘蛛の巣を芯材の周りに詰め込むことで作られており、困難でなければオーク材と同じくらい硬い軸を作るために多層化する。スタッフ・オヴ・スパイダーズは+1 / +1 クォータースタッフとして機能する。以下の呪文を使用できる：

- ウェブ (1 チャージ)
- スパイダー・クライム (1 チャージ)
- サモン・スパイダー (サモン・モンスター III と同じだが、1d3 体のジャイアント・スパイダーのみを招来する ; 2 チャージ)

作成条件

コスト 15,400gp

《魔法の武器防具作成》、《スタッフ作成》、スパイダー・クライム、サモン・モンスター III、ウェブ

スタッフ・オヴ・スピーキング

(Staff of Speaking / 発話のスタッフ)

市価 39,600gp ; オーラ 中程度・心術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 5 ポンド

この中空の木製のスタッフの使用者が話すか叫ぶかするとき、このスタッフはその声の音を反響させ、その言葉を朗々たる主張に導く。以下の呪文を使用できる：

- サジェスチョン (1 チャージ)
- タンズ (1 チャージ)
- グリブネス (2 チャージ)
- ディナウンス (2 チャージ)
- マス・サジェスチョン (4 チャージ)

作成条件

コスト 19,800gp

《スタッフ作成》、ディナウンス、グリブネス、マス・サジェスチョン、サジェスチョン、タンズ

スタッフ・オヴ・スランパー

(Staff of Slumber / まどろみのスタッフ)

市価 81,766gp ; オーラ 中程度・さまざま ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 5 ポンド

この杖の胴部には煙の螺旋が装飾されており、催眠作用を持つ。このスタッフを使用することで以下の呪文を使用できる：

- ディープ・スランパー (1 チャージ)
- レイ・オヴ・イグゾースチョン (1 チャージ)
- ドリーム (2 チャージ)
- ナイトメア (2 チャージ)
- ウェイヴズ・オヴ・ファティーク (2 チャージ)
- シンボル・オヴ・スリープ (3 チャージ)

作成条件

コスト 40,883gp

《スタッフ作成》、ディープ・スランパー、ドリーム、ナイトメア、シンボル・オヴ・スリープ、レイ・オヴ・イグゾースチョン、ウェイヴズ・オヴ・ファティーク

スタッフ・オヴ・ソウルズ

(Staff of Souls / 魂のスタッフ)

市価 32,800gp ; オーラ 中程度・さまざま ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 5 ポンド

この不気味なスタッフはねじくれた木で作成され、小さなドクロを冠している。この杖を使用することで以下の呪文を使用できる。

- ジェントル・リポウズ (1 チャージ)
- デTECT・アンデッド (1 チャージ)
- デスウォッチ (1 チャージ)
- スピーク・ウィズ・デッド (2 チャージ)
- デス・ウォード (2 チャージ)

作成条件

コスト 16,400gp

《スタッフ作成》、デス・ウォード、デスウォッチ、デTECT・アンデッド、ジェントル・リポウズ、スピーク・ウィズ・デッド

スタッフ・オヴ・ダーク・フレイム

(Staff of Dark Flame / 闇の炎のスタッフ)

市価 47,000gp ; オーラ 中程度・力術および死霊術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 4 ポンド

互いに融合した漂白された骨から作られたこのスタッフの頭部には、不浄な火が燃えている。このスタッフは+1 フレイミング・クォータースタッフ（このスタッフの一方の端のみが魔法的な強化を備える）として使用することができ、すべてのチャージを消耗した場合でさえこの特性は残る。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- スコーチング・レイ (1 チャージ)
- フォールス・ライフ (1 チャージ)
- レイ・オヴ・エンフィーブルメント (1 チャージ)
- ファイアーボール (2 チャージ)
- アニメイト・デッド (3 チャージ)

作成条件

コスト 27,133gp

《魔法の武器防具作成》、《スタッフ作成》、アニメイト・デッド、フォールス・ライフ、ファイアーボール、レイ・オヴ・エンフィーブルメント、スコーチング・レイ

スタッフ・オヴ・チャームング

(Staff of Charming / 魅惑のスタッフ)

市価 17,600gp ; オーラ 中程度・心術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 5 ポンド

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)

作成条件

コスト 8,800gp

《スタッフ作成》、チャーム・モンスター、チャーム・パースン

Ultimate Equipment

スタッフ・オヴ・ディヴィネーション

(Staff of Divination / 占術のスタッフ)

市価 82,000gp; オーラ 強力・占術; 術者レベル 13 レベル; 重量 5 ポンド

捻じれたもの、先端が二股になっているものを注意深く選びだした、柔軟な柳の枝でできている。このスタッフ・オヴ・ディヴィネーション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)
- ロケット・オブジェクト (1 チャージ)
- タンズ (1 チャージ)
- ロケット・クリーチャー (2 チャージ)
- ブライング・アイズ (2 チャージ)
- トゥルー・シーイング (3 チャージ)

作成条件

コスト 41,000gp

《スタッフ作成》、ディテクト・シークレット・ドアーズ、ロケット・クリーチャー、ロケット・オブジェクト、ブライング・アイズ、タンズ、トゥルー・シーイング

スタッフ・オヴ・ディフェンス

(Staff of Defense / 防御のスタッフ)

市価 62,000gp; オーラ 強力・防御術; 術者レベル 15 レベル; 重量 5 ポンド

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)

作成条件

コスト 31,000gp

《スタッフ作成》、シールド、シールド・オヴ・フェイス、シールド・オヴ・ロー、シールド・アザー、作成者は秩序でなければならない

スタッフ・オヴ・トキシンス

(Staff of Toxins / 毒素のスタッフ)

市価 34,200gp; オーラ 中程度・さまざま; 術者レベル 9 レベル; 重量 5 ポンド

このツガで覆われたオーク（樫）の胴体からは、腐り汚れた匂いがほんのわずかに漂っている。以下の呪文を使用できる：

- スティンキング・クラウド (1 チャージ)
- クラウドキル (2 チャージ)

作成条件

コスト 17,100gp

《スタッフ作成》、クラウドキル、スティンキング・クラウド

スタッフ・オヴ・トラヴェル

(Staff of Travel / 旅のスタッフ)

市価 54,400gp; オーラ 中程度・召喚術; 術者レベル 9 レベル; 重量 3 ポンド

このスタッフは繊細な作りの散歩用の杖以上のものではないように見えるが、詳しく調べると複雑かつ不可解な秘術の地図を構成する微細な銅の網目模様が散りばめられていることがわかる。このスタッフ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)
- フライ (1 チャージ)
- テレポート (2 チャージ)

これらの呪文に加えて、スタッフ・オヴ・トラヴェルの使用者は基本移動速度に + 10 フィートの強化ボーナスを得る。

作成条件

コスト 27,200gp

《スタッフ作成》、ディメンジョン・ドア、エクスペディシヤス・リトリート、フライ、テレポート

スタッフ・オヴ・トラップス

(Staff of Traps / 罠のスタッフ)

市価 56,925gp; オーラ 中程度・防御術; 術者レベル 8 レベル; 重量 5 ポンド

この暗い色をした木製の胴部の先端には固く、チョークのような石の欠片が黒い爪のような突起部に込められている。このスタッフを使用することで以下の呪文を使用できる：

- アラーム (1 チャージ)
- ファントム・トラップ (1 チャージ)
- マジック・マウス (1 チャージ)
- エクスプローシヴ・ルーンズ (2 チャージ)
- セピア・スネーク・シジル (2 チャージ)
- ファイアー・トラップ (2 チャージ)

作成条件

コスト 36,525gp

《スタッフ作成》、アラーム、エクスプローシヴ・ルーンズ、ファイアー・トラップ、マジック・マウス、ファントム・トラップ、セピア・スネーク・シジル

スタッフ・オヴ・トランスミューテーション

(Staff of Transmutation / 変成術のスタッフ)

市価 82,000gp; オーラ 強力・変成術; 術者レベル 13 レベル; 重量 5 ポンド

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、ごく小さいが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)
- ペイルフル・ポリモーフ (2 チャージ)
- ディスインテグレート (3 チャージ)

Ultimate Equipment

作成条件

コスト 41,000gp

《スタッフ作成》、オルター・セルフ、ベイルフル・ポリモーフ、ブリンク、ディスイントグレイト、エクスペディシャス・リトリート、ポリモーフ

スタッフ・オヴ・トリックス

(Staff of Tricks / 奇術のスタッフ)

市価 8,800gp ; オーラ 中程度・幻術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 3 ポンド

この薄いスタッフは色とりどりの布の帯で包まれ、いくつかの羽根、ベール、およびその他の安っぽい装飾物を載せた、硬い木で作られている。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- ・ゴースト・サウンド (1 チャージ)
- ・プレスティディジティション (1 チャージ)
- ・メイジ・ハンド (1 チャージ)
- ・サイレント・イメージ (2 チャージ)

作成条件

コスト 4,400gp

《スタッフ作成》、ゴースト・サウンド、メイジ・ハンド、プレスティディジティション、サイレント・イメージ

スタッフ・オヴ・ネクロマンシー

(Staff of Necromancy / 死霊術のスタッフ)

市価 82,000gp ; オーラ 強力・死霊術 ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 5 ポンド

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：

- ・コース・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)

作成条件

コスト 41,000gp

《スタッフ作成》、コース・フィアー、サークル・オヴ・デス、エナヴェイション、グール・タッチ、ホールト・アンデッド、ウェイヴズ・オヴ・ファティーグ

スタッフ・オヴ・パッセージ

(Staff of Passage / 通り道のスタッフ)

市価 206,900gp ; オーラ 強力・さまざま ; 術者レベル 17 レベル ; 重量 5 ポンド

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)
- ・フェイス・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)

作成条件

コスト 115,950gp

《スタッフ作成》、アストラル・プロジェクション、ディメンジョン・ドア、グレーター・テレポート、パスウォール、フェイス・ドア

スタッフ・オヴ・パフォーマンス

(Staff of Performance / 芸能のスタッフ)

市価 48,800gp ; オーラ 中程度・さまざま ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 5 ポンド

新しい所有者の手に渡るとすぐに、このニス塗られた小さなヒマラヤスギの欠片は装飾用の真鍮製の鍵や紐、あるいは着用者の好む楽器の種類の定型的なものに見えるその他の装飾品を作り出す。以下の呪文を使用できる：

- ・カーム・エモーションズ (1 チャージ)
- ・グリブネス (1 チャージ)
- ・パイロテクニクス (1 チャージ)
- ・ヒプノティック・パターン (1 チャージ)
- ・エンスロール (2 チャージ)
- ・スカルプト・サウンド (2 チャージ)
- ・メジャー・イメージ (2 チャージ)

作成条件

コスト 24,400gp

《スタッフ作成》、カーム・エモーションズ、エンスロール、グリブネス、ヒプノティック・パターン、メジャー・イメージ、パイロテクニクス、スカルプト・サウンド

スタッフ・オヴ・パワー

(Staff of Power / 力のスタッフ)

市価 235,000gp ; オーラ 強力・さまざま ; 術者レベル 15 レベル ; 重量 5 ポンド

スタッフ・オヴ・パワーは強力なアイテムであり、多様な攻防両方の力を有する。このスタッフは魔法で硬化した木から彫りあげられている。先端には輝く宝石や宝珠が付いていることが多く、この宝石や宝珠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

Ultimate Equipment

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 マス以内の全てのクリーチャーと物体は、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% の確率で別の次元へ飛ばされる（d% をロールして 01～50 の場合）。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即座に破壊する。“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。

作成条件

コスト 117,500gp

《魔法の武器防具作成》、《スタッフ作成》、コーン・オヴ・コールド、コンティニュアル・フレイム、heightened ファイアーボール、グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ、ホールド・モンスター、レヴィテート、レベル上昇したライトニング・ボルト、マジック・ミサイル、レベル上昇したレイ・オヴ・エンフィーブルメント、ウォール・オヴ・フォース

スタッフ・オヴ・ハングリー・シャドウズ

(Staff of Hungry Shadows / 飢えたる影のスタッフ)

市価 69,300gp ; オーラ 強力・さまざま ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 5 ポンド

このスタッフは焼け焦げて捻くれた木から作られており、渦巻く煙で満たされた水晶球が取り付けられている。以下の呪文を使用できる：

- ・ヴァンピリック・タッチ (1 チャージ)
- ・ダークネス (1 チャージ)
- ・レイ・オヴ・エンフィーブルメント (1 チャージ)
- ・エナヴェイション (2 チャージ)
- ・サモン・シャドウ (サモン・モンスター V と同様だが 1 体のシャドウを招来する、2 チャージ)
- ・コール・ディヴァウラー (プレイヤー・バインディングと同様だが 1 体のディヴァウラーを招来する、3 チャージ)

作成条件

コスト 34,650gp

《スタッフ作成》、ダークネス、エナヴェイション、プレイヤー・バインディング、レイ・オヴ・エンフィーブルメント、サモン・モンスター V、ヴァンピリック・タッチ

スタッフ・オヴ・ヒーリング

(Staff of Healing / 治癒のスタッフ)

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

この白いトネリコの杖には、銀のルーンが填めこんであって、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)

作成条件

コスト 14,800gp

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

スタッフ・オヴ・ビトリリング

(Staff of Belittling / 縮小のスタッフ)

市価 20,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 5 ポンド

誰であれ何であれこのスタッフが大きさを縮めてくれるので、この青と白のスタッフを持ち運ぶものはもはや小ささも非力さも感じる必要はない。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- ・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)
- ・リデュース・アニマル (2 チャージ)
- ・マス・リデュース・パースン (4 チャージ)

作成条件

コスト 10,000gp

《スタッフ作成》、マス・リデュース・パースン、リデュース・アニマル、リデュース・パースン、シュリンク・アイテム

スタッフ・オヴ・ファイアー

(Staff of Fire / 火のスタッフ)

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

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)

作成条件

コスト 9,475gp

《スタッフ作成》、バーニング・ハンズ、ファイアーボール、ウォール・オヴ・ファイアー

スタッフ・オヴ・フィースト・アンド・ファミン

(Staff of feast and famine / 饗宴と飢饉のスタッフ)

市価 20,800gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 5 ポンド

この木製のスタッフから生えた葉は、いくつかは緑でいくつかは黒である。使用者がこのスタッフを使用するときに 1 枚の葉を引き抜く：糧を提供するための緑の葉、あるいは飢えや渴きを引き起こす黒の葉。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- ・グッドベリー (1 チャージ)
- ・クリエイト・ウォーター (1 チャージ)
- ・ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク (1 チャージ)
- ・カップ・オヴ・ダスト (2 チャージ)
- ・フィースト・オヴ・アッシュズ (2 チャージ)

作成条件

コスト 10,400gp

《スタッフ作成》、クリエイト・ウォーター、カップ・オヴ・ダスト、フィースト・オヴ・アッシュズ、グッドベリー、ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク

Ultimate Equipment

スタッフ・オヴ・ブレスト・リリーフ

(Staff of Blessed Relief / 祝福された救済のスタッフ)

市価 7,200gp ; オーラ 微弱・召喚術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 5 ポンド

この簡素な木製のスタッフは、その信仰による救済を世界に広めることに最初に着手するときに若い聖職者に送られる。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- ・クリエイト・ウォーター (1 チャージ)
- ・ステイビライズ (1 チャージ)
- ・ブレス (2 チャージ)

作成条件

コスト 3,600gp

《スタッフ作成》、ブレス、クリエイト・ウォーター、ステイビライズ

スタッフ・オヴ・フロスト

(Staff of Frost / 霜のスタッフ)

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

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)

作成条件

コスト 20,700gp

《スタッフ作成》、コーン・オヴ・コールド、アイス・ストーム、ウォール・オヴ・アイス

スタッフ・オヴ・ヘヴン・アンド・アース

(Staff of Heaven and Earth / 天上と大地のスタッフ)

市価 54,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 5 ポンド

渦巻く雲のような石を頂き、黒い鉄の線条細工で包まれたこのスタッフは、以下の呪文を使用できる：

- ・ガスト・オヴ・ウィンド (1 チャージ)
- ・ストーン・シェイプ (1 チャージ)
- ・エア・ウォーク (2 チャージ)
- ・コントロール・ウィンズ (2 チャージ)
- ・スパイク・ストーンズ (2 チャージ)

作成条件

コスト 27,000gp

《スタッフ作成》、エア・ウォーク、コントロール・ウィンズ、ガスト・オヴ・ウィンド、スパイク・ストーンズ、ストーン・シェイプ

スタッフ・オヴ・ボウルスタリング

(Staff of Bolstering / 鼓舞のスタッフ)

市価 41,600gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 5 ポンド

この紫檀でできた棒の頭頂部は一旦細くなった後に広がっており、いくつかの金属の輪がつながれている。以下の呪文を使用できる：

- ・キャッツ・グレイス (1 チャージ)
- ・グレーター・マジック・ウェポン (1 チャージ)
- ・ブルズ・ストレンクス (1 チャージ)
- ・ベアズ・エンデュアランス (1 チャージ)

作成条件

コスト 20,800gp

《スタッフ作成》、ベアズ・エンデュアランス、ブルズ・ストレンクス、キャッツ・グレイス、グレーター・マジック・ウェポン

スタッフ・オヴ・ホーディング

(Staff of Hoarding / 宝庫のスタッフ)

市価 55,866gp ; オーラ 中程度・さまざま ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 5 ポンド

この豪華なチーク材の棒は多くの金貨や銀貨が打ちつけられている。以下の呪文を使用できる：

- ・アイデンティファイ (1 チャージ)
- ・マジック・オーラ (1 チャージ)
- ・ロケット・オブジェクト (1 チャージ)
- ・シークレット・チェスト (2 チャージ)
- ・レジェンド・ローア (3 チャージ)

作成条件

コスト 30,016gp

《スタッフ作成》、アイデンティファイ、レジェンド・ローア、ロケット・オブジェクト、マジック・オーラ、シークレット・チェスト

スタッフ・オヴ・マイナー・アーケイナ

(Staff of Minor Arcana / 下級秘術のスタッフ)

市価 8,000gp ; オーラ 中程度・防衛術および力術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 5 ポンド

このきらめくスタッフは磨かれた銀で作られており、簡素な宝石を被せている。このスタッフはしばしばその指導を完了するときに弟子への贈り物として与えられる。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- ・シールド (1 チャージ)
- ・マジック・ミサイル (2 チャージ)

作成条件

コスト 4,000gp

《スタッフ作成》、マジック・ミサイル、シールド

スタッフ・オヴ・ミスラル・マイト

(Staff of Mithral Might / ミスラルの力のスタッフ)

市価 58,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 7 ポンド

このスタッフは両端にきらめくミスラルの球体を備えた銀でできている。一方の端には、スタッフの周りに巻きついてこれらの2つのミスラル球のうち大きい方を抱え込んだ黄金の蛇を備えている。このスタッフは武器として使用することができ、+2 / +2 クォータースタッフとして機能する。またこのスタッフは自身を所有する誰にでも【知力】への+2の強化ボーナスを与える。これらの2つの特性はすべてのチャージを消費した後も機能し続ける。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)
- ・ブルズ・ストレンクス (1 チャージ)

Ultimate Equipment

- ・テレキネシス (3 チャージ)
- ・フレッシュ・トゥ・ストーン (4 チャージ)

作成条件

コスト 29,300gp

《魔法の武器防具作成》、《スタッフ作成》、ブルズ・ストレンクス、エンラージ・パースン、フレッシュ・トゥ・ストーン、フォクセス・カニング、テレキネシス

スタッフ・オヴ・メニー・レイズ

(Staff of Many Rays / 無数の光線のスタッフ)

市価 57,200gp ; オーラ 中程度・力術および死霊術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 5 ポンド

この淡く青白い色をした木製の杖の頭には手の込んだ渦と輝く金属でできたほのかな斑点が装飾されており、まるでスタッフというよりも長いメイスのように見える。以下の呪文を使用できる：

- ・スコーチング・レイ (1 チャージ)
- ・レイ・オヴ・イグゾースション (1 チャージ)
- ・レイ・オヴ・エンフィーブルメント (1 チャージ)
- ・エナヴェイション (2 チャージ)
- ・ディスインテグレイト (3 チャージ)

作成条件

コスト 28,600gp

《スタッフ作成》、ディスインテグレイト、エナヴェイション、レイ・オヴ・エンフィーブルメント、レイ・オヴ・イグゾースション、スコーチング・レイ

スタッフ・オヴ・ライフ

(Staff of Life / 生命のスタッフ)

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

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、曲がりくねった銀または象牙のルーンが填めこまれている。このルーンは様々な文化における多種多様な生と死の循環を表している。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)
- ・レイズ・デッド (5 チャージ)

作成条件

コスト 79,700gp

《スタッフ作成》、ヒール、レイズ・デッド

スタッフ・オヴ・リガー

(Staff of Rigor / 苦難のスタッフ)

市価 20,800gp ; オーラ 中程度・さまざま ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 5 ポンド

この鋼鉄製のシューが付けられた木製の杖を使用することで、以下の呪文を使用できる：

- ・コーズ・フィアー (1 チャージ)
- ・コマンド (1 チャージ)
- ・ペイン (1 チャージ)
- ・マジック・ウェポン (1 チャージ)
- ・アライン・ウェポン (2 チャージ)

作成条件

コスト 10,400gp

《スタッフ作成》、アライン・ウェポン、ペイン、コーズ・フィアー、コマンド、マジック・ウェポン

スタッフ・オヴ・レイディアンス

(Staff of Radiance / 輝きのスタッフ)

市価 23,200gp ; オーラ 中程度・力術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 5 ポンド

この銀の先端のヤナギのスタッフは常にライト呪文によるかのような光を放っている——この輝きはスタッフの金属製の端部から放たれ、炎のようにちらついている。スタッフの使用者は即行アクションとしてこの輝く光を終了あるいは起動することができる。また、スタッフ・オヴ・レイディアンスは以下の呪文を使用できる：

- ・グリッターダスト (1 チャージ)
- ・シアリング・ライト (2 チャージ)
- ・デイルイト (2 チャージ)

作成条件

コスト 11,600gp

《スタッフ作成》、デイルイト、グリッターダスト、ライト、シアリング・ライト

スタッフ・オヴ・レヴェレイションズ

(Staff of Revelations / 啓示のスタッフ)

市価 51,008gp ; オーラ 中程度・占術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 5 ポンド

このクルミ材の杖のいくつにも分かれた頭部はダウジング用の杖と渦を巻いた獣の杖の組み合わせのように見える。その取っ手を包む部分には装飾用の宝石が付けられている。このスタッフを使用することで以下の呪文を使用できる：

- ・オーギュリイ (1 チャージ)
- ・スピーク・ウィズ・デッド (1 チャージ)
- ・ディヴィネーション (2 チャージ)
- ・コミュニケーション (3 チャージ)

作成条件

コスト 30,608gp

《スタッフ作成》、オーギュリイ、コミュニケーション、ディヴィネーション、スピーク・ウィズ・デッド

スタッフ・オヴ・ワン・ハンドレッド・ハンズ

(Staff of one hundred hands / 百の手のスタッフ)

市価 180,200gp ; オーラ 強力・力術 ; 術者レベル 17 レベル ; 重量 5 ポンド

数十の歪んだ手の握りこぶしの形に彫刻されたこのスタッフは、完全に1個の透明な水晶から彫り出されたように見える。手に取ると、それを持つものの手袋や手に似せてスタッフを形成する手を歪める。以下の呪文を使用できる：

- ・インターポーキング・ハンド (1 チャージ)
- ・フォースフル・ハンド (1 チャージ)
- ・グラスピング・ハンド (2 チャージ)
- ・クレンチト・フィスト (2 チャージ)

Ultimate Equipment

・クラッシング・ハンド（3 チャージ）

また、このスタッフは使用者が回数無制限でメイジ・ハンドを使用できるようにする。

作成条件

コスト 90,100gp

《スタッフ作成》、クレンチト・フィスト、クラッシング・ハンド、フォー
スフル・ハンド、グラスピング・ハンド、インターポーシング・ハンド、
メイジ・ハンド

ドラゴン・スタッフ

（Dragon Staff / ドラゴンのスタッフ）

市価 81,000gp；オーラ 強力・変成術；術者レベル 13 レベル；重量 7 ポンド

大きなドラゴンの骨から作られ、鱗で覆い、ドラゴンの恐ろしい像を被
せたこのスタッフは、力を放射している。ドラゴン・スタッフはそれぞれ
1 種類のクロマティック・ドラゴンと関連付けられている：ブラック、ブ
ルー、グリーン、レッド、あるいはホワイト。このスタッフを使用して発
動することのできるすべての呪文はその選択に結びついている。使用者が
このスタッフを使用してフォーム・オヴ・ザ・ドラゴンⅡを発動した場合、
スタッフと関連付けられた種類を帯びねばならない。このスタッフからの
呪文によって選択されるいずれのエネルギー種別も同様に種別が一致して
いなければならない（ブラックおよびグリーンは「酸」、ブルーは「電気」、
レッドは「火」、そしてホワイトは「冷氣」と結びついている）。このスタッ
フは以下の呪文を使用できる：

- ・フライ（1 チャージ）
- ・プロテクション・フロム・エナジー（1 チャージ）
- ・ドラゴンズ・プレス（2 チャージ）
- ・フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンⅡ（4 チャージ）

これらの力に加えて、ドラゴン・スタッフの使用者は AC への +2 の外
皮ボーナス、および主要肉体武器として噛みつき攻撃を行う能力をも得る。
この噛みつきは使用者が中型サイズの場合は 1d8 ポイントのダメージを与
える。これらのボーナスは（ポリモーフ）効果であり、フォーム・オヴ・ザ・
ドラゴンⅡあるいは他の同種の呪文の発動からこれらを得ることで置き換
えられる。

作成条件

コスト 40,500gp

《スタッフ作成》、オルター・セルフ、ドラゴンズ・プレス、フライ、フォー
ム・オヴ・ザ・ドラゴンⅡ、プロテクション・フロム・エナジー

ヘラティックス・ベイン

（Heretic's Bane / 異端者の破滅）

市価 32,000gp；オーラ 中程度・心術；術者レベル 8 レベル；重量 5 ポンド

この頑丈な木製のスタッフは質の悪い金属製の棘に囲まれた聖印を頂い
ている。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- ・キャストイゲイト（1 チャージ）
- ・コマンド（1 チャージ）
- ・ゾーン・オヴ・トゥルース（1 チャージ）
- ・ディナウンス（2 チャージ）

作成条件

コスト 16,000gp

《スタッフ作成》、キャストイゲイト、コマンド、ディナウンス、ゾーン・オヴ・
トゥルース

ホーリィ・スタッフ

（Holy Staff / 聖なるスタッフ）

市価 29,600gp；オーラ 中程度・力術；術者レベル 8 レベル；重量 5 ポンド

このスタッフは磨かれた白樺から作られ、象牙をはめ込んで素朴な白い
宝石を被せている。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- ・アライン・ウェポン（「善」のみ、1 チャージ）
- ・ディテクト・イーヴル（1 チャージ）
- ・ホーリィ・スマイト（2 チャージ）
- ・マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル（2 チャージ）

作成条件

コスト 14,800gp

《スタッフ作成》、アライン・ウェポン、ディテクト・イーヴル、ホーリィ・
スマイト、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル

ミュージカル・スタッフ

（Musical Staff / 音楽のスタッフ）

市価 32,000gp；オーラ 中程度・力術；術者レベル 8 レベル；重量 5 ポンド

このスタッフは高品質の木材で作られて真鍮製の棒や鍵で飾られてお
り、ほとんど楽器のように見える。このスタッフは以下の呪文を使用でき
る：

- ・ゴースト・サウンド（1 チャージ）
- ・ピアッシング・シュリーク（1 チャージ）
- ・ウォール・オヴ・サウンド（2 チャージ）
- ・スカルプト・サウンド（2 チャージ）

また、即行アクションとして、ミュージカル・スタッフの使用者はこれ
を弦楽器または管楽器に変化させることができる。ミュージカル・スタッ
フを用いて行ういずれの〈芸能〉技能判定も、+5 の技量ボーナスを得る。
このスタッフは楽器として使用している間も依然として呪文を発動するた
めに使用することができ、フリー・アクションとしてスタッフに戻すこと
ができる。

作成条件

コスト 16,000gp

《スタッフ作成》、ゴースト・サウンド、ピアッシング・シュリーク、スカ
ルプト・サウンド、ウォール・オヴ・サウンド

ローフル・スタッフ

（Lawful Staff / 秩序のスタッフ）

市価 29,600gp；オーラ 中程度・力術；術者レベル 8 レベル；重量 5 ポンド

このスタッフは完璧に滑らかな銀の三角棒から作られており、その天辺
には黄金球を頂いている。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- ・アライン・ウェポン（「秩序」のみ、1 チャージ）
- ・ディテクト・ケイオス（1 チャージ）
- ・オーダーズ・ラス（2 チャージ）
- ・マジック・サークル・アゲンスト・ケイオス（2 チャージ）

Ultimate Equipment

作成条件

コスト 14,800gp

《スタッフ作成》、アライン・ウェポン、ディテクト・ケイオス、マジック・
サークル・アゲンスト・ケイオス、オーダーズ・ラス

その他の魔法のアイテム WONDROUS ITEMS

その他の魔法のアイテムは多様でそれぞれ異なる。機能するために特定の魔法のアイテム・スロットに身につけなければならないものもあれば、単に存在するだけで有効になるものもある。“その他の魔法のアイテム”は包括的な分類で、武器やスタッフといった他のグループには収まらないものが何でも入っている。そのアイテムに特定の言及がなければ、誰でもあれその他の魔法のアイテムは使用できる。

その他の魔法のアイテムには大きく2つの分類がある。装備部位があるか装備部位がないかだ。装備部位のあるアイテムは魔法のアイテム・スロットに身につける。このアイテムを使いその能力から利益を得たいキャラクターが身につけなければならない。

装備部位のあるその他の魔法のアイテム SLOTTED WONDROUS ITEMS

キャラクターが装備部位のあるその他の魔法のアイテムを身につけている場合、元々あるアイテムが取り除かれな限り同じスロットのその他の魔法のアイテムの利益を得ることはできない。もちろん、キャラクターは同じスロットに装備する装備部位のあるアイテムをいくつでも運び、保持することはできる。しかし装備するまでは追加のアイテムは一切の効果を持たない。ときどき、装備部位のあるその他の魔法のアイテムは一定期間（一般には24時間）身につけなければその完全な効果を発現させないものもある。キャラクターがその他の魔法のアイテムを身につけている身体の部位を失った場合、その装備部位のその他の魔法のアイテムを使用することはできない。クリーチャーがその他の魔法のアイテムのスロット1つに対応する身体の部位を複数持つ場合でも、そのスロットのアイテム1つの利益しか得ることができない。

ベルト：このスロットには、ベルトやその他の腰の周りに身につけるアイテムが含まれる。

全身：このスロットにはボディ・ラップ、カソック、コルセット、ダスター、ハーネス、ローブ、ヴェストメント、その他身体全身に身につけることのできる衣服が含まれる。

胸部：このスロットにはジャケット、マントル、シャツ、ヴェスト、その他胴や胸回りに身につけるアイテムが含まれている。

両目：このスロットにはゴーグル、レンズ、モノクル、スペクタクル、その他目の上に身につけるアイテムが含まれている。

両足：このスロットにはブーツ、ホースシューズ、サンダル、シューズ、スリッパ、その他足に身につけるアイテムが含まれている。

両手：このスロットにはガントレット、グラブ、その他手に身につけるアイテムが含まれている。

頭部：このスロットにはサークレット、クラウン、ハット、ヘルム、ホード、マスク、その他頭に身につけるアイテムが含まれている。

額周り：このスロットにはバンド、ヘッドバンド、ローレル、フィラクター、その他頭を覆わず、額の周りに身につけるアイテムが含まれている。

首回り：このスロットにはアミュレット、ブローチ、メダリオン、ネックレス、ペリアプト、スカラブ、その他首回りに身につけたり外套を留めるために使用されるアイテムが含まれている。

肩周り：このスロットにはケープ、クローク、コード、マンテル、ポールドロン、ショール、ストール、ウィング、その他肩に身につけるアイテムが含まれている。

手首：このスロットにはアームバンド、ブレスレット、ブレイサー、ガントレット、マナクル、ジャックル、ヴァンブレイス、その他手首を覆うように身につけるアイテムが含まれている。

装備部位なし

それ以外のその他の魔法のアイテム OTHER WONDROUS ITEMS

魔法のアイテムのスロットに身につけることのないその他のアイテムは、“装備部位のない”その他の魔法のアイテムと呼ばれる。フィギュリン・オヴ・ワンダラス・パワーのように、時々それらのアイテムは小さなアクセサリーの形を取る。それ以外の場合には、カーペット・オヴ・フライングのように、ずっと大きなアイテムである。一般に、そのようなアイテムは所持していればその利益を得ることができる。しかし時々、アイテムを制御し起動しなければならないものもある。装備部位のないその他の魔法のアイテムは最も大きな分類であり、その他の魔法のアイテムの中で最も多岐に渡る。

特殊なその他の魔法のアイテム SPECIAL WONDROUS ITEMS

その他の魔法のアイテムには知性があることがある。しかしそうでないものはその機能に関する手がかりを提供する。d%をロールすること。01をロールすれば、そのアイテムは知性がある。02～31をロールすれば、そのアイテムは何か（装飾や靈感など）でその機能の手がかりを提供する（アイテムが合言葉により起動する場合、その合言葉が記されている）。32～100をロールすると、特別な特徴はない。知性のあるアイテムには追加の能力があり、時々超常能力や特別な目的がある（知性のあるアイテムを参照）。チャージ数のあるその他の魔法のアイテムに知性が宿ることはない。

起動 ACTIVATION

その他の魔法のアイテムは通常、単純起動型か合言葉により起動する。しかしアイテム毎に詳細は様々だ。

合言葉：起動が合言葉であったり、起動方法が魔法のアイテムに記載されていないかそのアイテムの特徴に示されていない場合、起動には合言葉が必要であることを表している。合言葉による起動ということは、キャラクターが言葉を発するとアイテムが起動するということだ。その他の特別な知識は必要ない。

合言葉は現実の言葉である必要があるが、場合によっては、アイテムの持ち主が通常の会話でこの単語を発することで、偶然にアイテムが起動する危険がある。多くの場合、合言葉は無意味な言葉か、古代言語の単語もしくは熟語である。合言葉で魔法のアイテムを起動するのは標準アクションであり、機会攻撃を誘発しない。

時々、アイテムを起動する合言葉がそのアイテムに書かれていることがある。たまに、紋様やデザインの中に刻まれているり彫り込まれているり内蔵されていたりすることがある。あるいは合言葉の手がかりがあるかも

しれない。

〈知識：神秘学〉と〈知識：歴史〉技能は、そういった情報から合言葉を識別したり手がかりを解析する有益なものとなり得る。このような場合、DC30の判定に成功すれば単語自身を見つけ出すことができる。判定に失敗した場合、2回目の判定（DC25）に成功すれば手がかりを知ることができる。ディテクト・マジック、アイデンティファイ、アナライズ・ドゥウェオマーは、そのアイテムの特性の識別に成功すれば全ての合言葉を見破ることができる。

単純使用型：この種のアイテムは起動する際には単に使えば良い。ポーションを飲み、剣を振るい、攻撃を弾くために盾を構え、レンズを通して見、粉を撒き、指輪をはめ、帽子を被らなければならない。起動は一般に直接的で、一目瞭然だ。

多くの単純使用型のアイテムはキャラクターが身につける物体だ。連続的に機能し続けるアイテムは、実際のところ身につけるものにとって常に道具なのだ。キャラクターが保持（つまり身につけている）していなければならないものもわずかにある。しかし、身につけることで効果を現すアイテムも起動している。この起動には（上述のような）合言葉が必要であることもある。通常、それは心の中で起動に同意すればよい。アイテムの説明には、このような場合に合言葉が必要かどうかが記載されている。

いかなる次元にも属さない空間 EXTRADIMENSIONAL SPACES

呪文や魔法のアイテムのいくつかはいかなる次元にも属さない空間を利用する。例えばロープ・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・ホールなどである。これらの呪文や魔法のアイテムは小さな袋状の空間を作る。この空間はいかなる次元にも属さないのだ。しかし、このアイテムは他のいかなる次元にも属さない空間の中では機能しない。そのような空間の中に置かれると、いかなる次元にも属さない空間から取り除かれるまで機能を停止する。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ると、バッグ・オヴ・ホールディングの中に入っているものには触れられなくなる。これはバッグ・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持続する。バッグ・オヴ・ホールディングとポータブル・ホールを反応させた場合はこの唯一の例外で、これらの説明に記載されているとおり、アストラル界への裂け目ができる。

その他の魔法のアイテムの種別 WONDROUS ITEM TYPES

d%	その他の魔法のアイテムの種別
01～06	ベルト
07～12	全身
13～17	胸部
18～22	両目
23～28	足回り
29～34	両手
35～41	頭部
42～47	額周り
48～54	首回り
55～61	肩周り
62～67	手首
68～100	装備部位なし

“装備部位・ベルト”のその他の魔法のアイテム

Belt Slot Wondrous Items

ベルトの分類にはベルト、鞆、および腰の上か周りに着用するその他のアイテムが含まれる。

その説明によって特に指定されていない限り、“装備部位・ベルト”のその他の魔法のアイテムは誰にでも使用することができる。これらの魔法のアイテムは通常は単純使用型であるか言葉によって起動するが、詳細はアイテムごとに異なる。

“装備部位・ベルト”のその他の魔法のアイテム Belt Slot Wondrous Items

d%	劣った下級のベルト用アイテム	市価
01 ~ 16	ベルト・オヴ・タンブリング	800gp
17 ~ 28	ベネフィシャル・バンドリアー	1,000gp
29 ~ 40	メリディアン・ベルト	1,000gp
41 ~ 54	ブレードッド・ベルト	2,000gp
55 ~ 70	ヘヴィロード・ベルト	2,000gp
71 ~ 84	アクアティック・カマーバンド	2,600gp
85 ~ 100	イクウェストリアン・ベルト	3,200gp

d%	優れた下級のベルト用アイテム	市価
01 ~ 18	ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス+2	4,000gp
19 ~ 36	ベルト・オヴ・インクレディブル・デクスタリティ+2	4,000gp
37 ~ 54	ベルト・オヴ・マイティ・コンスティチューション+2	4,000gp
55 ~ 62	ベルト・オヴ・ティース	4,000gp
63 ~ 74	ブリックバック・ベルト	5,000gp
75 ~ 84	ブレイグ・ラット・ベルト	5,200gp
85 ~ 100	ベルト・オヴ・フォーリジング	6,000gp

d%	劣った中級のベルト用アイテム	市価
01 ~ 04	サーベント・ベルト	9,000gp
05 ~ 08	モンキー・ベルト	9,400gp
09 ~ 16	ベルト・オヴ・フィジカル・マイト+2	10,000gp
17 ~ 22	ベルト・オヴ・ザ・ウィーゼル	10,000gp
23 ~ 27	ベルト・オヴ・サンダラス・チャージング	10,000gp
28 ~ 32	ミノタウロス・ベルト	11,000gp
33 ~ 36	グレーター・ブレイグ・ラット・ベルト	11,200gp
37 ~ 41	ベルト・オヴ・イクワリブリアム	12,000gp
42 ~ 46	セキュリティ・ベルト	12,500gp
47 ~ 51	レッサー・ベルト・オヴ・マイティ・ハーリング	14,000gp
52 ~ 57	ベルト・オヴ・ドワーヴンカインド	14,900gp
58 ~ 61	コード・オヴ・スタバーン・リゾルヴ	15,000gp
62 ~ 71	ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス+4	16,000gp
72 ~ 80	ベルト・オヴ・フィジカル・パーフェクション+2	16,000gp
81 ~ 90	ベルト・オヴ・インクレディブル・デクスタリティ+4	16,000gp
91 ~ 100	ベルト・オヴ・マイティ・コンスティチューション+4	16,000gp

d%	優れた中級のベルト用アイテム	市価
01 ~ 12	グレーター・モンキー・ベルト	18,000gp
13 ~ 26	アナコンダズ・コイルズ	18,500gp
27 ~ 38	グレーター・サーベント・ベルト	20,000gp
39 ~ 53	ベルト・オヴ・フォールン・ヒーローズ	21,000gp
54 ~ 67	ゴルゴン・ベルト	23,000gp
68 ~ 84	エレメンタル・アース・ベルト	24,000gp
85 ~ 100	サッシュ・オヴ・フローイング・ウォーター	25,000gp

d%	劣った上級のベルト用アイテム	市価
01 ~ 12	マーフォーム・ベルト	32,000gp
13 ~ 30	ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス+6	36,000gp
31 ~ 48	ベルト・オヴ・インクレディブル・デクスタリティ+6	36,000gp
49 ~ 66	ベルト・オヴ・マイティ・コンスティチューション+6	36,000gp
67 ~ 88	ベルト・オヴ・フィジカル・マイト+4	40,000gp
89 ~ 100	グレーター・ベルト・オヴ・マイティ・ハーリング	42,000gp

d%	優れた上級のベルト用アイテム	市価
01 ~ 25	ベルト・オヴ・ストーンスキン	60,000gp
26 ~ 55	ベルト・オヴ・フィジカル・パーフェクション+4	64,000gp
56 ~ 75	ベルト・オヴ・フィジカル・マイト+6	90,000gp
76 ~ 90	シャドウフォーム・ベルト	110,000gp
91 ~ 100	ベルト・オヴ・フィジカル・パーフェクション+6	144,000gp

アクアティック・カマーバンド

(Aquatic Cumberbund / 水界のカマーバンド)

市価 2,600gp; オウラ 微弱・変成術; 術者レベル 5 レベル; 重量 一

ノームに起源を持つと長く考えられている、この荘厳なカマーバンドは、深い青色の素材に何頭かの踊るイルカの刺繍を施されている。このカマーバンドは着用者の〈水泳〉判定に+4の技量ボーナスを与え、気をそらされたり危機に瀕している場合でさえ、そのような判定に出目 10 を行えるようにする。

作成条件

コスト 1,300gp

《その他の魔法のアイテム作成》、タッチ・オヴ・ザ・シー

アナコンダズ・コイルズ

(Anaconda's Coils / アナコンダの輪)

市価 18,500gp; オウラ 中程度・変成術; 術者レベル 8 レベル; 重量 1 ポンド

この蛇革のベルトのバックルは蛇の頭部のような形をしている。着用者は【筋力】への+2の強化ボーナスと、組みつきの戦技判定への+2の技量ボーナスを得る。ベルトを着用してから最初の 24 時間は、【筋力】への強化ボーナスは一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。加えて、ベルトは着用者に 1d6 ポイントに加えて着用者の【筋力】修正値のダメージを与える締め付け能力を与える。

作成条件

コスト 9,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ピースト・シェイプ、ブルズ・ストレンクス

イクウェストリアン・ベルト

(Equestrian Belt / 馬術のベルト)

市価 3,200gp; オウラ 微弱・変成術; 術者レベル 3 レベル; 重量 1 ポンド

このベルトには不毛な吹きさらしの平原を横切って暴走する馬の意匠が施されている。中装鎧が軽装鎧を着用しているか鎧を身に付けていない限り、ベルトの着用者は膝で操る、鞍に留まる、戦闘訓練を受けた乗騎とともに戦う、戦闘中に乗騎を操る、あるいは素早く乗り降りするための判定のいずれにも自動的に成功する。さらに、ベルトは着用者が重装鎧を身に付けている間に行われるものも含め、それ以外のすべての〈騎乗〉判定に+4の技量ボーナスを与える。

作成条件

コスト 1,600gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス

エレメンタル・アース・ベルト

(Elemental Earth Belt / エレメンタルの地のベルト)

市価 24,000gp; オウラ 中程度・変成術; 術者レベル 11 レベル; 重量 3 ポンド

このベルトは丈夫な革紐で繋がれた平たい粘板岩の部品で構成されている。このベルトは着用者に【耐久力】への+4の強化ボーナスと、突き押し、引き寄せ、あるいは着用者に移動を強制する効果に対する完全耐性を与える。これは（瞬間移動）効果からの保護を提供するわけではない。さらに、1 日に 1 回、命じると着用者は大型のアース・エレメンタルの形態を取り、エレメンタル・ボディ III 呪文の対象となることができる。

ベルトを着用してから最初の 24 時間は、【耐久力】への強化ボーナスは

Ultimate Equipment

一時的能力値ボーナスとして扱うこと。

作成条件

コスト 12,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ベアズ・エンデュアランス、エレメンタル・ボディ III

コード・オヴ・スタバーン・リゾルヴ

(Cord of Stubborn Resolve / 頑固にして不屈の腰帯)

市価 15,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 1 ポンド

腰に固定した場合、この頑丈な 1 本のロープは驚異的なスタミナと共に、【耐久力】への + 2 の強化ボーナスを与える。ベルトを着用してから最初の 24 時間は、【耐久力】への強化ボーナスは一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。

着用者を疲労状態にするであろういかなる効果も、その代わりに追加の 1d6 ポイントの非致傷ダメージを与える。過労状態の原因となるであろういかなる効果も、同様に 1d6 ポイントの非致傷ダメージになり、さらに着用者は過労状態の代わりに疲労状態になる。

作成条件

コスト 7,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ベアズ・エンデュアランス、レスラー・レストレーション

ゴルゴン・ベルト

(Gorgon Belt / ゴルゴンのベルト)

市価 23,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 1 ポンド

このベルトは着用者に【筋力】への + 4 の強化ボーナス、および突撃中、あるいは蹴散らし、突き飛ばし、または蹂躞を試みる際に、移動困難な地形を無視する能力を与える。さらに 1 日に 1 回、命じると、着用者はプレス攻撃として 60 フィートの円錐形の有毒な緑色のガスを吐き出すことができる。ガスの範囲内にいるすべてのクリーチャーはその効果に抵抗するための DC18 のセーヴィング・スローを試みることができるが、セーヴィング・スローに失敗した場合、1d4 ラウンドの間麻痺状態になる。自身のターンの終了時に、このプレス攻撃によって石化状態（訳注：原文ママ）になっているクリーチャーは麻痺効果を終了させるための新たなセーヴを試みることができる。ベルトを着用してから最初の 24 時間は、【筋力】への強化ボーナスは一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。

作成条件

コスト 11,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブルズ・ストレンクス、フェザー・ステップ、ポイズン

サーペント・ベルト

(Serpent Belt / 蛇のベルト)

市価 9,000gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

このベルトの着用者はすべての毒への + 4 のボーナスと〈脱出術〉判定への + 2 のボーナスを得る。加えて、1 日に 1 回、命じると、ベルトはヴェノマス・スネークまたはコンストリクター・スネークとして動き出し、1 時間まで賦活者の話す命令に従う。動くスネークが殺されるか賦活者から 100 フィート離れた場合、スネークはベルトの形態に戻る。

作成条件

コスト 4,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、beast form I（訳注：おそらくビースト・シェイプ I）、ニュートラライズ・ポイズン、サモン・ネイチャーズ・アライ II

グレーター・サーペント・ベルト

(Serpent Belt, Greater / 上級蛇のベルト)

市価 20,000gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

このベルトは着用者に【筋力】および【敏捷力】への + 2 の強化ボーナスを与えることを除き、サーペント・ベルトと同様に機能する。これはベルトを着用してから最初の 24 時間は、一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。着用者がベルトをヴェノマスまたはコンストリクター・スネークとして操る場合、2 番目の合言葉を唱えるスネークにアドヴァンスト、セレスチャル、エントロピック、フィーンディッシュ、あるいはレゾルット・テンプレートを与えることができる。次元界的なテンプレートを加えると、スネークの属性は対応する次元界のものに変更される。

作成条件

コスト 10,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、beast form I（訳注：おそらくビースト・シェイプ I）、ブルズ・ストレンクス、キャッツ・グレイス、ニュートラライズ・ポイズン、サモン・モンスター II or サモン・ネイチャーズ・アライ II

サッシュ・オヴ・フローウィング・ウォーター

(Sash of Flowing Water / 流水の飾り帯)

市価 25,000gp ; オーラ 中程度・防衛術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 1 ポンド

少なくとも片手を空けている（何も持っていない）場合、このベルトの着用者は割り込みアクションとして成功した近接攻撃をそらすを試みることができる。そうするためには、相手に対して得意な敵ボーナスや《強打》によるペナルティなど該当する修正を含めた素手打撃をロールする。着用者の攻撃ロールが相手の攻撃ロールよりも大きかった場合、攻撃は効果を表さず無効になる。この素手打撃自体はダメージを持たず、相手に対し攻撃した成功として扱わない。この能力を使用するにあたり、相手は着用者の間合い内にいる必要はない。攻撃が成功するにせよ失敗するにせよ、着用者は自身の次のターンの終了時まで攻撃ロールに - 4 のペナルティを受ける。

作成条件

コスト 12,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《攻防一体》、《素手打撃強化》

シャドウフォーム・ベルト

(Shadowform Belt / 影形態のベルト)

市価 110,000gp ; オーラ 強力・変成術 ; 術者レベル 17 レベル ; 重量 一

着用者の腰に巻くと、このベルトは【敏捷力】への + 6 の強化ボーナスを与える。これはベルトを着用してから最初の 24 時間は、一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。さらに、着用者は即行アクションとして非実体状態になることができる。非実体状態中、着用者は【魅力】に基づく AC への反発ボーナスを得ることはないが、外皮ボーナスが反発ボーナスに変換される。着用者は 1 日に 10 ラウンドまで非実体状態を維持することができる。このラウンドは連続している必要はない。

Ultimate Equipment

作成条件

コスト 55,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス、イセリアルネス

セキュリティ・ベルト

(Security Belt / 防犯のベルト)

市価 12,500gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

セキュリティ・ベルトは着用者に対して行われる〈手先の早業〉と、着用者が身体に隠したアイテムまたは武器を見つけるための判定の DC を 5 増加する。また、着用者は盗み取りの戦技に対する CMD に + 5 のボーナスを得る。1 日に 1 回、命じると、着用者は 10 立方フィートまでのアイテム 1 つに触れ、シュリンク・アイテム呪文のように小さな布の複製に縮小することができる。着用者は 1 回の移動アクションとして、ベルトのポケットからこれらのアイテムのうち 1 つを投げ、通常のサイズに戻すことができる。セキュリティ・ベルトおよびそのポケット内のアイテムから魔法を検出することは困難である。これらは常時マジック・オーラ呪文の影響下にあるかのように非魔法的に見せかけられる。

作成条件

コスト 6,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、マジック・オーラ、シュリンク・アイテム

ブリンクバック・ベルト

(Blinkback Belt / 瞬間帰還のベルト)

市価 5,000gp ; オーラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 2 ポンド

この分割されたベルトに取り付けられたクリップのセットは、金属製の環で構成されている。2 つまでの片手近接武器、あるいは 4 つまでの軽い近接武器を、紐や鞘でベルトから吊るすことができる。着用者がこのベルトに取り付けられた武器を抜いて自身の次のターンの終了時まで投擲した場合、その武器はその攻撃が解決された後に速やかに瞬間移動して紐や鞘に戻ってくる。

作成条件

コスト 2,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、テレポート・オブジェクト

プレイグ・ラット・ベルト

(Plague Rat Belt / 疫病ネズミのベルト)

市価 5,200gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 1 ポンド

このベルトは着用者に【耐久力】への + 2 の強化ボーナスを与える。これはベルトを着用してから最初の 24 時間は、一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。また、1 日に 3 回、着用者は割り込みアクションとして、病気または毒に抵抗するために行うセーヴィング・スローを再ロールすることをベルトに求めることができる。着用者はより悪い場合でも、2 回目のロールを使用しなければならない。

作成条件

コスト 2,600gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ベアズ・エンデュアランス、ニュートラライズ・ポイズン、リムーヴ・ディジーズ

グレート・プレイグ・ラット・ベルト

(Plague Rat Belt, Greater / 上級疫病ネズミのベルト)

市価 11,200gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 1 ポンド

このベルトは着用者に【敏捷力】および【耐久力】への + 2 の強化ボーナスを与えることを除き、プレイグ・ラット・ベルトと同様に機能する。これはベルトを着用してから最初の 24 時間は、一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。

作成条件

コスト 5,600gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ベアズ・エンデュアランス、キャッツ・グレイス、ニュートラライズ・ポイズン、リムーヴ・ディジーズ

ブレードッド・ベルト

(Bladed Belt / 刃のベルト)

市価 2,000gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 3 ポンド

このベルトは連続的な 1 本の素材の帯でできているのではなく、分厚い金属の鋌によって結合された多くのなめし革の薄片で構成されている。命じると、ベルトの着用者はベルトを自身の選択した高品質の斬撃および／または刺突近接武器に変形させることができる。この武器を手に行っている限り、着用者は命令によってこの武器をベルト形態に戻すこともできる。さらに、高品質のアイテムのコストと同様のコストを使用して、このベルトを刺突および斬撃近接武器のように強化することができる。

作成条件

コスト 1,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、マジック・ウェポン

ヘヴィロード・ベルト

(Heavyload Belt / 重荷重のベルト)

市価 2,000gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 3 ポンド

この幅広の革は両端に開いた穴に通された牛革のより紐で 1 つに結ばれる。ベルトの着用者は恒久的なアント・ホール呪文の対象であるかのような影響を受ける。

作成条件

コスト 1,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アント・ホール

ベネフィシャル・バンドリアー

(Beneficial Bandalier / 利得の弾帯)

市価 1,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 2 ポンド

この弾帯は上質のなめし革で作成されている。この弾帯は 200 発までの矢弾用のスロットを備えている。ベレッツおよび黒色火薬は小さな個別の袋の中に、そしてブリットは小さな環で保持される。弾帯は両者に対応するため必要に応じて自身を変化させる。ベネフィシャル・バンドリアーには銃匠道具と火薬入れのための場所もある。これらのアイテムをどれだけ収めているかに関わらず、ベネフィシャル・バンドリアーの重量は変化しない。

1 回の即行アクションとして、着用者は 1 発の矢弾をベネフィシャル・バンドリアーから装備している適切な種類の火器 1 つの中に瞬間移動することを命じることができる。

Ultimate Equipment

作成条件

コスト 500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シークレット・チェスト

ベルト・オヴ・イクワリブリアム

(Belt of Equilibrium / 均衡のベルト)

市価 12,000gp ; オーラ 微弱・召喚術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1 ポンド

自身のターン中に 5 フィートを超えて移動しない限り、このベルトの着用者は、自身の次のターンの終了時か 5 フィートを超えて移動するかの、いずれか最初に発生する方のときまで、疲労状態、怯え状態、あるいは不調状態によるペナルティを無効にする。これらの状態のペナルティを受けずにいる間も、着用者はこれらの状態が終了するか取り除かれるまで、これらの状態の効果の下にあるものと見なされる。

作成条件

コスト 6,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、レッサー・レストレーション、リムーヴ・フィアー

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)

市価 さまざま ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 1 ポンド

+ 2 【敏捷力】 4,000gp ; + 4 【敏捷力】 16,000gp ; + 6 【敏捷力】 36,000gp

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。

作成条件

コスト さまざま

+ 2 【敏捷力】 2,000gp ; + 4 【敏捷力】 8,000gp ; + 6 【敏捷力】 18,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス

ベルト・オヴ・ザ・ウィーゼル

(Belt of the Weasel / イタチのベルト)

市価 10,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 4 レベル ; 重量 1 ポンド

この驚くほど柔らかいベルトは、それが笑顔のウィーゼルの顔の形状に作られているという事実さえ露ませるほど馬鹿馬鹿しい大きさのバックルを備えている。このベルトは着用者に【敏捷力】への + 2 の強化ボーナス、および伏せ状態中に通常の半分の移動速度で移動する能力を与える。ベルトを着用してから最初の 24 時間は、【敏捷力】への強化ボーナスは一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。着用者は伏せ状態中に近接攻撃ロールあるいは近接攻撃に対する AC へのペナルティを受けない。また、着用者は収縮能力を得る。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ビースト・シェイプ I

ベルト・オヴ・サンダラス・チャージング

(Belt of Thunderous Charging / 雷鳴の如き突撃のベルト)

市価 10,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 1 ポンド

突撃する犀の彫刻がこの分厚い革ベルトを装飾している。ベルトは着用

者に【筋力】への + 2 の強化ボーナスを与える。これはベルトを着用してから最初の 24 時間は、一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。

ベルトは着用者の突撃時の勢いを拡大し、突き飛ばしと蹴散らしの戦技に + 2 のボーナスを与える。また、着用者が突撃攻撃を行う場合、その近接武器および肉體武器は、実際よりもサイズが 1 段階大きいかのようにダメージを与える。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブルズ・ストレンクス、リード・ブレース

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)

市価 さまざま ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 1 ポンド

+ 2 【筋力】 4,000gp ; + 4 【筋力】 16,000gp ; + 6 【筋力】 36,000gp

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。

作成条件

コスト さまざま

+ 2 【筋力】 2,000gp ; + 4 【筋力】 8,000gp ; + 6 【筋力】 18,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブルズ・ストレンクス

ベルト・オヴ・ストーンスキン

(Belt of Stoneskin / 石の皮膚のベルト)

市価 60,000gp ; オーラ 中程度・防衛術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 10 ポンド

24 時間ごとに、このベルトの着用者はベルトが 100 ポイントのダメージを吸収するまで DR 10 / アダマンティンを得る。100 ポイントのダメージを吸収した時点で、ベルトはその 24 時間の残りの間は使用不能になる。最初の着用時、またはこのベルトを外すたびにその後、その魔法を再び有効にするために 24 時間連続で着用しなければならない。

作成条件

コスト 30,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ストーンスキン、作成者がオレイアスあるいは（地）の副種別を有するクリーチャーであること

ベルト・オヴ・タンブリング

(Belt of Tumbling / 宙返りのベルト)

市価 800gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 1 ポンド

この薄くて柔軟な綿の紐は、着用者の腰の周りに何回か巻きつけるためのものである。ベルトの着用者は機会攻撃範囲に収められたマス、あるいは敵のマスを通して移動するための〈軽業〉判定への + 4 の技量ボーナスを得る。

作成条件

コスト 400gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス

Ultimate Equipment

ベルト・オヴ・ティース

(Belt of Teeth / 歯牙のベルト)

市価 4,000gp; オーラ 微弱・変成術; 術者レベル 1 レベル; 重量 3 ポンド

この頑丈な革ベルトの真鍮製のバックルは 3 つの悪魔の顔を見立てて作られている。ラウンドごとに 1 回、このベルトのバックルを操り、5 フィート以内の機会攻撃を誘発したクリーチャーを攻撃することができる。この攻撃には +4 の技量ボーナスつきで着用者の基本攻撃ボーナスと【筋力】修正値を使用する。この攻撃は着用者のサイズのクリーチャーによる噛みつき攻撃と同様のものに加え、着用者の【筋力】修正値分のダメージを与える (着用者が中型なら 1d6; 『Bestiary』P.302、表 3-1: サイズごとの肉体的攻撃を参照)。このベルトは着用者が 1 ラウンドに行うことのできる通常の攻撃回数を増やすわけではない; 機会攻撃を行う際にもう一つの手段を提供するのである。

作成条件

コスト 2,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、マジック・ファンク

ベルト・オヴ・ドワーヴカインド

(Belt of Dwarfkind / ドワーフ族のベルト)

市価 14,900gp; オーラ 強力・占術; 術者レベル 12 レベル; 重量 1 ポンド

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。

作成条件

コスト 7,450gp

《その他の魔法のアイテム作成》、タンズ、作成者はドワーフでなければならない

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)

市価 さまざま; オーラ 強力・変成術; 術者レベル 16 レベル; 重量 1 ポンド

+2 【筋力】、【敏捷力】、および 【耐久力】 16,000gp;

+4 【筋力】、【敏捷力】、および 【耐久力】 64,000gp;

+6 【筋力】、【敏捷力】、および 【耐久力】 144,000gp

このベルトには大きな白金製のバックルが付いており、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。

作成条件

コスト さまざま

+2 【筋力】、【敏捷力】、および 【耐久力】 8,000gp; +4 【筋力】、【敏捷力】、および 【耐久力】 32,000gp; +6 【筋力】、【敏捷力】、および 【耐久力】 77,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ベアズ・エンデュアランス、ブルズ・ストレンクス、キャッツ・グレイス

ベルト・オヴ・フィジカル・マイト

(Belt of Physical Might / 肉体力のベルト)

市価 さまざま; オーラ 強力・変成術; 術者レベル 12 レベル; 重量 1 ポンド

肉体能力値 2 つに +2 10,000gp; 肉体能力値 2 つに +4 40,000gp; 肉体能力値 2 つに +6 90,000gp

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。

作成条件

コスト さまざま

肉体能力値 2 つに +2 5,000gp; 肉体能力値 2 つに +4 20,000gp; 肉体能力値 2 つに +6 45,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ベアズ・エンデュアランス、ブルズ・ストレンクス、および/あるいは キャッツ・グレイス

ベルト・オヴ・フォーリジグ

(Belt of Foraging / 糧秣のベルト)

市価 6,000gp; オーラ 微弱・占術; 術者レベル 3 レベル; 重量 1 ポンド

このベルトは着用者が荒野の中にいるときに容易に食料を探し出すことができるようにする。最低 1 ランクの〈生存〉を持っている限り、このベルトの着用者は荒野で暮らすための判定を行う必要がない; 着用者は半分の野外移動速度で移動している限り、常に〈生存〉判定に成功する。着用者は依然として、判定結果が DC10 を 2 ポイント上回ることにより 1 体の他のクリーチャーに食料と水を提供するため、判定を行うことを選択することができる。また、着用者はその代わりに半分の移動速度ではなく完全な移動速度で移動している最中に、荒野で暮らすための DC20 の〈生存〉を行うことができる。そのようにした場合、着用者は判定結果が 20 を 2 ポイント上回ることにより 1 体の他のクリーチャーに食料と水を提供することができる。

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディテクト・アニマルズ・オー・プランツ、作成者が〈生存〉を 1 ランク持っていること

ベルト・オヴ・フォールン・ヒーローズ

(Belt of Fallen Heroes / 倒れし英雄のベルト)

市価 21,000gp; オーラ 中程度・召喚術; 術者レベル 6 レベル; 重量 1 ポンド

この大きな真鍮製のベルトは戦いの場面を描いた 3 つの板を備えている。1 日に 1 回、命じると、着用者は描かれた戦場のうちの 1 つの英雄の霊を招来することができる。この霊はアンシーン・サーヴァントと同様に機能するが、呪文によって作り出された力場とは異なり、招来された英雄は完全に精神を持たないわけではない。活動中、招来された英雄はテレパシーによる警告と助言を通じて着用者を勝利に導こうと試み、使用者にすべてのセーヴィング・スローへの +1 の洞察ボーナスを与える。

作成条件

コスト 10,500gp

《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、アンシーン・サーヴァント

Ultimate Equipment

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)

市価 さまざま; オーラ 中程度・変成術; 術者レベル 8 レベル; 重量 1 ポンド

+ 2 【耐久力】 4,000gp; + 4 【耐久力】 16,000gp; + 6 【耐久力】 36,000gp

このベルトの黄金製のバックルは熊の頭部をかたどっている。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。

作成条件

コスト さまざま

+ 2 【耐久力】 2,000gp; + 4 【耐久力】 8,000gp; + 6 【耐久力】 18,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ペアズ・エンデュアランス

グレーター・ベルト・オヴ・マイティ・ハーリング

(Belt of Mighty Hurling, Greater / 上級力強い投擲のベルト)

市価 42,000gp; オーラ 中程度・変成術; 術者レベル 12 レベル; 重量 1 ポンド

このアイテムは【筋力】への + 4 の強化ボーナスを与え、着用者が投擲するいずれの投擲武器もリターニングの特性を持つかのように扱うことを除いて、レッサー・ベルト・オヴ・マイティ・ハーリングと同様に機能する。これは代用武器、飛散武器、あるいは着用者が習熟していない武器には適用されない。ベルトを着用してから最初の 24 時間は、【筋力】への強化ボーナスは一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。

作成条件

コスト 21,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブルズ・ストレンクス、ロングショット、リターニング・ウェポン

レッサー・ベルト・オヴ・マイティ・ハーリング

(Belt of Mighty Hurling, lesser / 下級力強い投擲のベルト)

市価 14,000gp; オーラ 中程度・変成術; 術者レベル 8 レベル; 重量 1 ポンド

この分厚い革ベルトは拳の形をした明るい青銅の留め金で締められている。着用時、ベルトは着用者に【筋力】への + 2 の強化ボーナスを与え、着用者が投擲武器で遠隔攻撃を行うときに、攻撃ロールのボーナスとして自身の【敏捷力】修正値の代わりに自身の【筋力】修正値を適用できるようにする。また、着用者によって投擲されるいずれの武器の射程単位にも + 10 フィートのボーナスを与える。ベルトを着用してから最初の 24 時間は、【筋力】への強化ボーナスは一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。

作成条件

コスト 7,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブルズ・ストレンクス、ロングショット

マーフォーム・ベルト

(Merform Belt / 海洋形態のベルト)

市価 32,000gp; オーラ 微弱・変成術; 術者レベル 3 レベル; 重量 2 ポンド

1 日に 1 回、このベルトの着用者は自身をマーフォークの形態に変身させるようベルトに命じることができる。この形態でいる間、着用者は下半身をマーフォークの魚の尾に変換し、水を呼吸することができる。着用者の新たな形態は + 2 の外皮ボーナスと 30 フィートの水泳移動速度を提供するが、この形態でいる間、着用者の地上移動速度は 5 フィートに減少する。着用者は 12 時間までこの形態でいることができ、命じることとい

でも効果を終了することができる。

作成条件

コスト 16,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、オルター・セルフ、ウォーター・ブリージング

ミノタウロス・ベルト

(Minotaur Belt / ミノタウロスのベルト)

市価 11,000gp; オーラ 微弱・変成術; 術者レベル 4 レベル; 重量 1 ポンド

このベルトは着用者に【筋力】への + 2 の強化ボーナスと、突撃中あるいは蹴散らし、突き飛ばし、または蹂躪を試みる際に移動困難な地形を無視する能力を与える。ベルトを着用してから最初の 24 時間は、【筋力】への強化ボーナスは一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。

作成条件

コスト 5,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブルズ・ストレンクス、フェザー・ステップ

メリディアン・ベルト

(Meridian Belt / 全盛期のベルト)

市価 1,000gp; オーラ 中程度・変成術; 術者レベル 9 レベル; 重量 1 ポンド

この細い布のベルトは 4 つの環の形をした銀のバックルを備えている。ベルトはクリーチャーが魔法の指輪をそれぞれの手に加えてそれぞれの足にも装着できるようにするが、いずれの時点においても機能する指輪は 2 つだけである。即行アクションとして、着用者はどの指輪を起動しておくか（両手、両足、左手と右足、など）を変更することができる。例えば、クリーチャーはリング・オヴ・プロテクション、リング・オヴ・エナジー・レジスタンス、リング・オヴ・スイミング、およびリング・オヴ・カウンター・スベルズを装着でき、ラウンドごとに即行アクションとしてこれらのうち望みのいずれか 2 つに切り替えることができる。ベルトの着用中、足に装着している指輪は、特定の指輪（リング・オヴ・サステナンスなど）の同調期間中にその指輪を起動しておくためにベルトを使用しておかなかった場合でさえ、同調に向かうものとして扱う。

作成条件

コスト 500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ポリモーフ

モンキー・ベルト

(Monkey Belt / 猿のベルト)

市価 9,400gp; オーラ 中程度・変成術; 術者レベル 8 レベル; 重量 1 ポンド

この毛皮のような茶色のベルトは猿の尾に似ている。ベルトは着用者に【敏捷力】への + 2 の強化ボーナスを与える。これはベルトを着用してから最初の 24 時間は、一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。着用者は登攀中に AC への【敏捷力】ボーナスを失わず、半分の移動速度で登攀する際に〈登攀〉判定への - 5 のペナルティを受けない。1 回の即行アクションとして、着用者はベルトにひとりでに動いて着用者の制御によって巻き付く尾に変形するよう命じることができる。尾は着用者のラウンドごとの攻撃またはアクション、あるいは使用できる武器にいくつ追加も与えないが、通常の四肢と同様に素手攻撃を行うことができ、（指を必要とする活動については尾の能力を超えているものの）物体を掴んだり操ったりすることができる。ベルトは 1 日に 5 分間尾として機能させることができる。この分数は連続している必要はない。

作成条件

コスト 4,700gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ビースト・シェイプI、キャッツ・グレイス

グレーター・モンキー・ベルト

(Monkey Belt, Greater / 上級猿のベルト)

市価 18,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 1 ポンド

このベルトは着用者に【筋力】と【敏捷力】への+2の強化ボーナスを与えることを除いて、モンキー・ベルトとして機能する。これはベルトを着用してから最初の24時間は、一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。

着用者がベルトを巻き付け尾に変換するための合言葉を唱える際に、グレーター・モンキー・ベルトは着用者に〈登攀〉判定への+5の状況ボーナスもまた与える。

作成条件

コスト 9,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ビースト・シェイプI、ブルズ・ストレンクス、キャッツ・グレイス

“装備部位・全身”のその他の魔法のアイテム

BODY SLOT WONDROUS ITEMS

“装備部位・全身”にはローブ、装束、および身体上もしくは周辺に着用するアイテムが含まれる。

その説明によって特に指定されていない限り、“装備部位・全身”のその他の魔法のアイテムは誰にでも使用することができる。これらの魔法のアイテムは通常は単純使用型であるか合言葉によって起動するが、詳細はアイテムごとに異なる。

“装備部位・全身”のその他の魔法のアイテム BODY SLOT WONDROUS ITEMS

d%	劣った下級の全身用アイテム	市価
01～20	ローブ・オヴ・インフィニット・トゥワイン	1,000gp
21～35	ローブ・オヴ・ニードルズ	1,000gp
36～60	ローブ・オヴ・ボーンズ	2,400gp
61～70	ボディラップ・オヴ・マイティ・ストライクス+1	3,000gp
71～80	コルセット・オヴ・ザ・ヴィシュカニヤ	3,000gp
81～100	ドルイズ・ヴェストメント	3,750gp
d%	優れた下級の全身用アイテム	市価
01～15	カソック・オヴ・ザ・クラージ	4,600gp
16～30	ニームニック・ヴェストメント	5,000gp
31～45	ローブ・オヴ・コンポーネンツ	5,000gp
46～60	ソーサラーズ・ローブ	5,000gp
61～75	アイドーロン・アンカリング・ハーネス	6,000gp
76～100	ローブ・オヴ・ユースフル・アイテムズ	7,000gp
d%	劣った中級の全身用アイテム	市価
01～15	ローブ・オヴ・ブレンディング	8,400gp
16～26	ブレイジング・ローブ	11,000gp
27～37	ショッキング・ローブ	11,000gp
38～48	ヴォイドフロスト・ローブ	11,000gp
49～59	ボディラップ・オヴ・マイティ・ストライクス+2	12,000gp
60～75	モンクス・ローブ	13,000gp
76～100	ローブ・オヴ・アーケイン・ヘリテイジ	16,000gp
d%	優れた中級の全身用アイテム	市価
01～25	ゾーン・ローブ	20,000gp
26～52	コルセット・オヴ・ダイア・ウィッチクラフト	22,000gp
53～76	ボディラップ・オヴ・マイティ・ストライクス+3	27,000gp
77～100	ローブ・オヴ・シンティレイティング・カラーズ	27,000gp
d%	劣った上級の全身用アイテム	市価
01～40	ガンマンス・ダスター	36,000gp
41～80	ボディラップ・オヴ・マイティ・ストライクス+4	48,000gp
81～100	スマグラーズ・コラブシブル・ローブ	48,000gp
d%	優れた上級の全身用アイテム	市価
01～10	ローブ・オヴ・スターズ	58,000gp
11～15	ローブ・オヴ・ゲーツ	64,000gp
16～20	アザーワールドリィ・キモノ	67,000gp
21～40	ボディラップ・オヴ・マイティ・ストライクス+5	75,000gp
41～51	リスブレンデント・ローブ・オヴ・ザ・セスピアン	75,000gp
52～67	ローブ・オヴ・ジ・アークマギ	75,000gp
68～77	ボディラップ・オヴ・マイティ・ストライクス+6	108,000gp
78～97	ローブ・オヴ・アイズ	120,000gp
98～100	ボディラップ・オヴ・マイティ・ストライクス+7	147,000gp

アイドーロン・アンカリング・ハーネス

(Eidolon Anchoring Harness / 幻獣固着化の馬具)

市価 6,000gp；オーラ 中程度・防衛術；術者レベル 7 レベル；重量 1 ポンド

この華美な革の馬具の帯には磁鉄鉱の鉾が並んでいる。幻獣によって着用されると、この拘束具は来訪者を現在の次元に固定する、次元界的な安全馬具として機能する。(負のヒット・ポイントの減少が【耐久力】と等しくなったときや、主人が気絶状態になった場合など) 幻獣がその出身次元界への帰還を強いられるであろういづれのとにも、フリー・アクションとしてサモナーのサモン・モンスター擬似呪文能力を 1 回分消費して、1 ラウンドの間物質界に留めることができる。この能力を使用するためにサモナーが意識を保っている必要はないが、100 フィート以内にないけれ

ばならない。サモナーが意識を保っている場合、この支払いを拒否することができる (これは幻獣が出身次元界への帰還を強いられることを意味する)。

1 ラウンドが経過しても依然として幻獣をその出身次元界に帰還させるであろう状態が有効である場合、幻獣は主人のサモン・モンスター擬似呪文能力の使用回数をさらに消費することができる；さもなければ、幻獣は速やかに出身次元界に帰還する。

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディメンジョナル・アンカー

アザーワールドリィ・キモノ

(Otherworldly Kimono / 別世界の着物)

市価 67,000gp；オーラ 強力・召喚術；術者レベル 15 レベル；重量 1 ポンド

桜と空を飛ぶ鶴を描いた刺繍が、この青い絹の着物を飾り立てている。着用者はこの着物の図柄を任意に動かして再配置することができる。着物は着用者にすべてのセーヴィング・スローへの + 4 の抵抗ボーナスと、すべての術者レベル判定への + 4 のボーナスを与える。

1 日に 1 回、着用者は 60 フィート以内の 1 体のクリーチャーを着物の中に捕らえ、その犠牲者をメイズ呪文が作り出すと同様の異次元空間に追いやることできる (セーブ不可)。この別世界の牢獄の内部では、この迷宮は風にそよぐ桜の“壁”と頭上を飛ぶ鶴で満たされた、無限に続く桜の園のように見える。各ラウンドの自身のターンに、着物の内部の犠牲者は 1 回の全ラウンド・アクションとして、着物から脱出するための DC20 の【知力】判定を試みることができる。脱出できなかった場合、犠牲者は 10 分後に解放され、着物の中に閉じ込められる前にいた場所に戻る。この場所が他のクリーチャーや硬い物体によって占有されている場合、対象は最寄りの空いている空間に現れる。

クリーチャーが着物の内側に閉じ込められている間は、着物の他の図柄の中に、異なる意匠の刺繍として犠牲者の図柄が現れる。犠牲者が内部に捕らわれている間、着物のセーヴィング・スローと術者レベル判定へのボーナスは + 2 増加する (+ 6 になる)。着物のボーナスの増加は犠牲者が自由になるか解放された時に通常のものに戻る。

作成条件

コスト 33,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文レベル上昇》、メイズ、レジスタンス

ヴォイドフロスト・ローブ

(Voidfrost Robe / 虚空よりの霜のローブ)

市価 11,000gp；オーラ 中程度・防衛術および力術；術者レベル 10 レベル；重量 1 ポンド

この青と白の絹のローブはその表面上に氷と凍てついた霧が形成されているような印象を与える。ローブは着用者に [冷氣] に対する抵抗 5 を与え、[冷氣] の補足説明を持つすべての呪文に関して着用者の術者レベルを + 1 増加させる。1 日に 1 回、命じると、ローブの着用者は半径 20 フィートの [冷氣] の爆発を放つことができる。範囲内の着用者以外のクリーチャーは、2d6 ポイントの [冷氣] ダメージを受ける (反応・半減、DC16)。

作成条件

コスト 5,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文レベル上昇》、レジスト・エナジー、コーン・オヴ・コールド

Ultimate Equipment

カソック・オヴ・ザ・クラージ

(Cassock of the Clergy / 聖職者の司祭服)

市価 4,600gp ; オーラ 中程度・防御術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 1 ポンド

この厳肅な衣服の仕立てと配色は宗教ごとに異なるが、その特性は同じである。着用者はカソック・オヴ・ザ・クラージに自身の神格の聖印を示すか、この印を隠すように命じることができる。最も基本的なレベルで、この衣服は信仰焦点具として機能する。加えて、着用者は自身と属性または守護神格が一致するクリーチャーに影響を与えるための【魅力】に基づく判定に、+3 の技量ボーナスを得る。また、着用者はプレスおよびサンクチュアリ (DC11) を、それぞれ 1 日に 1 回使用することができ、日毎に追加で 1 つの祈り (訳注 : 0 レベル信仰呪文) を準備することができる。着用者が任意発動する信仰の術者である場合、1 日に 1 回、1 時間を祈りに費やすことで、続く 24 時間選択した祈り 1 つを修得呪文として得る。

作成条件

コスト 2,300gp

《その他の魔法のアイテム作成》、プレス、サンクチュアリ、作成者は信仰呪文の術者でなければならない

ガンマンズ・ダスター

(Gunman's Duster / 銃使いの外套)

市価 36,000gp ; オーラ 強力・防御術 ; 術者レベル 12 レベル ; 重量 5 ポンド

この長めのゆったりとしたコートは、AC への +4 の鎧ボーナス、および火器攻撃に対する着用者の接触 AC への +2 の幸運ボーナスを与える。ガンスリンガーであるか《素人ガンスリンガー》特技 (『Ultimate Combat』参照) を持つ場合、着用者は追加で 1 ポイントの気概ポイントを得て毎日を開始する。この追加ポイントは着用者の最大気概ポイントの合計を増加させるわけではない。着用者がガンスリンガーの回避の発露を使用した場合、この発露の AC への回避ボーナスは +1 増加する。ガンスリンガーではない場合、着用者は 1 日に 1 回、ガンスリンガーの回避の発露を使用することができる。

作成条件

コスト 18,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《素人ガンスリンガー》あるいは作成者はガンスリンガーでなければならない、ブリット・シールド

コルセット・オヴ・ザ・ヴィシュカニヤ

(Corset of the Vishkanya / ヴィシュカニヤのコルセット)

市価 3,000gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1 ポンド

この黒いコルセットは鎧の下にきれいにぴったりと合う。1 日に 10 ラウンドまで、着用者はフリー・アクションとして、スクイーズ呪文 (Advanced Race Guide) の影響を受けたかのように、狭い空間に合わせて自らを圧縮することができる。コルセットの魔法を使用している間、着用者は〈脱出術〉判定への +5 のボーナスを得る。

作成条件

コスト 1,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、グリース、スクイーズ

コルセット・オヴ・ダイア・ウィッチクラフト

(Corset of Dire Witchcraft / 恐るべき魔女術のコルセット)

市価 22,000gp ; オーラ 中程度・防御術 ; 術者レベル 6 レベル ; 重量 1 ポンド

この細身の衣服は、レース、バックル、そしてボタンで飾られ、革か骨の芯で補強されている。コルセット・オヴ・ダイア・ウィッチクラフトは AC への +4 の鎧ボーナスを与える。着用者がウィッチである場合、日毎に呪文を準備するために使い魔と交換する際、着用者は修得した呪文の 1 つを強化することができ、24 時間その術者レベルを +2 増加する。この強化はコルセットを脱いだ場合、あるいは別の呪術を強化するためにコルセットを使用した場合に終了する。

作成条件

コスト 11,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、メイジ・アーマー、作成者はウィッチでなければならない

ショッキング・ローブ

(Shocking Robe / 衝撃のローブ)

市価 11,000gp ; オーラ 中程度・防御術および力術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 1 ポンド

この紫と黄色の絹のローブはその表面上にパチパチと電気が爆ぜているような印象を与える。ローブは着用者に [電気] に対する抵抗 5 を与え、[電気] の補足説明を持つすべての呪文に関して着用者の術者レベルを +1 増加する。1 日に 1 回、命じると、ローブの着用者は半径 20 フィートの [電気] の爆発を放つことができる。範囲内の着用者以外のクリーチャーは、2d6 ポイントの [電気] ダメージを受ける (反応・半減、DC16)。

作成条件

コスト 5,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文レベル上昇》、レジスト・エナジー、ライトニング・ボルト

スマグラーズ・コラプシブル・ローブ

(Smuggler's Collapsible Robe / 密輸業者の折り畳みローブ)

市価 48,000gp ; オーラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 1 ポンド

(訳注 : prd では冒頭の段落が丸ごと欠落)

フード付きのみずばらしい羊毛のローブ以外の何物でもないように見えるこの衣服は、スパイ、盗賊、そして密輸業者にとっては非常に貴重な道具である。命じると、着用者とその最大荷重までの生きていない物体は、着用者が立っていたところに折り畳まれたローブを残したまま、ローブ内の異次元空間に吸い込まれる。ローブは単なる廃棄された布の塊であるように見え、着用者が異次元空間内にいる限り魔法的なものとして検出されず、あるいは機能しない。

異次元空間内にいる間、着用者はほとんどのアクションを行えないが、24 時間まで快適に呼吸することができる。着用者はローブの周辺を見ることができるが、暗視や非視覚的感知のような特殊な感覚は機能しない。着用者はフリー・アクションによって異次元空間を去ることができる——これが着用者が異次元空間内で行うことのできる唯一のアクションである。着用者は再びローブを着用して現れる。しかしながら、着用者が再出現するのに十分な空間がない場合 (例えば、ローブが小さな箱の内側にしまわれた場合) には、その後に着用者が異次元空間を去ることはできない。

ローブが破壊されるか、あるいは着用者が異次元空間内にいる間にその魔法が抑制された場合、もしくは内部で 24 時間を過ごした場合、着用者とすべての物体は瞬時にローブのマスに再出現し、着用者は 1 ラウンドの間幻惑状態になる。

作成条件

コスト 24,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シークレット・チェスト、マジック・オーラ、アーケイン・アイ

Ultimate Equipment

ソーサラーズ・ローブ

(Sorcerer's Robe / ソーサラーのローブ)

市価 5,000gp；オーラ 中程度・力術；術者レベル 10 レベル；重量 1 ポンド

この軽快なローブはソーサラーが発動する呪文に 1 レベルの血脈の力の効果を加えることを可能にする。呪文を発動する前に 1 回の即行アクションとして、着用者は自身の 1 レベルの血脈の力を 1 回分消費して、呪文の目標のうち血脈の力による影響を受ける 1 体を選択する。呪文がセーヴィング・スローを許可する場合、呪文に対するセーブ成功は、血脈の力の与えるダメージが半減するか（通常ヒット・ポイントへのダメージを与える場合）、無効になる（そうでない場合）ことを意味する。ローブは 1 日に 3 回まで使用することができる。

作成条件

コスト 2,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《擬似呪文能力高速化》、作成者はソーサラーでなければならない

ゾーン・ローブ

(Xorn Robe / ゾーンのローブ)

市価 20,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 9 レベル；重量 1 ポンド

この茶と灰のローブはいつも汚く、胸と両肩の後ろは宝石のようなアイパターンで飾られている。着用者は〈知覚〉判定への +5 のボーナスを得て、1 日ごとに 20 フィートまでの自然または加工した石を通過するためにアース・グライドを使用することができる。アース・グライドによる移動距離は連続している必要はないが、5 フィート単位で使用しなければならない。着用者は宝石、貴金属、および金属鉱石を安全に噛み、飲み込み、消化し、そして滋養を得ることができ、100gp の価値があるこれらの物質によって自身を丸一日維持することができる。着用者がそのような食事の後でローブを脱いだ場合、最後にこの種の食事をしてから 24 時間が経過するまで不調状態になる。ローブの再着用はこのペナルティを速やかに無効にする。

作成条件

コスト 10,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、パスウォール、ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク

ドルイズ・ヴェストメント

(Druid's Vestment / ドルイド装束)

市価 3,750gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 10 レベル；重量 1

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緻密な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。

作成条件

コスト 1,375gp

《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

ニーモニック・ヴェストメント

(Mnemonic Vestment / 記憶術の装束)

市価 5,000gp；オーラ 強力・変成術；術者レベル 17 レベル；重量 1 ポンド

この繊細そうな青い絹のローブの表面は、その全体が小さなルーン文字の浮き彫りで飾られている。着用者が任意発動する術者である場合、1 日

に 1 回、呪文スロット 1 つを使用して、（巻物や呪文書などの）記述を元に呪文 1 つをその呪文を修得しているかのように発動することができる。呪文は着用者の呪文リストに載っており、消費する呪文スロット以下のレベルで、消費する呪文スロットと同じ呪文種別（秘術か信仰）でなければならない。術者は記述された出典を（〈解説〉（訳注：おそらく〈言語学〉）あるいはリード・マジックを使用するなど）理解して、かつそれを運搬していなければならない。ローブの起動はアクションではないが、呪文の発動のそれ以外の点は、発動時間、構成要素または焦点具の提供などを含め、通常通りに機能する。ニーモニック・ヴェストメントの特性の使用は記述された出典を消費しない。

作成条件

コスト 2,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ニーモニック・エンハンサー、作成者は呪文の任意発動ができなければならない

ブレイジング・ローブ

(Blazing Robe / 焼灼のローブ)

市価 11,000gp；オーラ 中程度・力術；術者レベル 8 レベル；重量 1 ポンド

この赤と橙の絹のローブは見る者にその滑らかな表面のすぐ下に炎が燃え狂っているような印象を与える。ローブは着用者に [火] に対する抵抗 5 を与え、[火] の補足説明を持つすべての呪文に関して着用者の術者レベルを +1 増加する。1 日に 1 回、命じると、ローブの着用者は半径 20 フィートの [火] の爆発を放つことができる。範囲内の着用者以外のクリーチャーは、2d6 ポイントの [火] ダメージを受ける（反応・半減、DC16）。

作成条件

コスト 5,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文レベル上昇》、レジスト・エナジー、ファイアーボール

ボディラップ・オヴ・マイティ・ストライクス

(Bodywrap of Mighty Strikes / 強き打撃のサラシ)

市価さまざま；オーラ 微弱・力術；術者レベル 5 レベル；重量 1 ポンド

+ 1 ボーナス 3,000gp；+ 2 ボーナス 12,000gp；

+ 3 ボーナス 27,000gp；+ 4 ボーナス 48,000gp；

+ 5 ボーナス 75,000gp；+ 6 ボーナス 108,000gp；+ 7 ボーナス 147,000gp

この長い布は包帯のように胸部に複数回巻きつける。1 ラウンドに 1 回、着用者は素手打撃か肉體武器による 1 回の攻撃およびダメージ・ロール（そのラウンドに素手打撃で行うすべての攻撃ではなく、1 回の特定の攻撃について）に +1 ～ +5 の強化ボーナスを加えることができる。着用者は BAB が +6、+11、および +16 に達すると、ラウンドごとに追加で 1 回このアイテムを使用することができる。

素手打撃の強化を選択することはアクションではなく、着用者のターンではないとき（機会攻撃を行う場合など）に発生させてもよい。着用者は攻撃ロールを行う前にこのアイテムの使用を決定する必要があるが、すべての使用回数を同時に消費する必要はない。例えば、このアイテムをラウンドごとに 2 回使用できる場合、着用者は自身のターンに攻撃を行うとき 1 回使用して、機会攻撃を行う可能性に備えて 2 回目を取っておいてもよい。

また、サラシはそれらの特殊能力が素手攻撃に適用可能である限り、クリーチャーの素手攻撃に近接武器の特殊能力を与えることができる。特殊能力はアイテムの市価を決定する上で追加のボーナスと見なされるが、攻撃あるいはダメージ・ボーナスを修正しない。いずれの特殊能力もアイテムの作成時に設定する。ボディラップ・オヴ・マイティ・ストライクスは +7 を超える修正済みボーナス（強化ボーナスに特殊能力のボーナス相当

Ultimate Equipment

分を加えたもの)を持つことはできない。アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツとは異なり、サラシは近接武器特殊能力を与えるために+1の強化ボーナスを持つ必要はない。

作成条件

コスト さまざま

+1 ボーナス 1,500gp ; +2 ボーナス 6,000gp ; +3 ボーナス 13,500gp ; +4 ボーナス 24,000gp ; +5 ボーナス 37,500gp ; +6 ボーナス 54,000gp ; +7 ボーナス 73,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、グレーター・マジック・ファンク、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

モンクス・ローブ

(Monk's Robe / モンクのローブ)

市価 13,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 1 ポンド

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。

作成条件

コスト 6,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ライチャス・マイトあるいはトランスフォーメーション

リスプレUDENT・ローブ・オヴ・ザ・セスピアン

(Resplendent Robe of the Thespian / 俳優の輝けるローブ)

市価 75,000gp ; オーラ 強力・さまさま ; 術者レベル 16 レベル ; 重量 1 ポンド

この壮麗な衣装は（グラマードの防具特性と同様に）鎧の存在を通常の衣類のように見せかける。バードによって着用された場合、ローブは着用者に以下の力を与える：

- ・呪文抵抗 18
- ・すべてのセーヴィング・スローへの+4の抵抗ボーナス
- ・呪文抵抗を克服するために行う術者レベル判定への+2の強化ボーナス

バードおよび俳優や芸人を志す者によるこれらのローブの注文仕立てには最高級の生地のみが使用される。

作成条件

コスト 37,500gp

《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、ブレイク・エンチャントメント、グレーター・ヒロイズム、ヴェイル

ローブ・オヴ・アーケイン・ヘリテイジ

(Robe of Arcane Heritage / 秘術遺産のローブ)

市価 16,000gp ; オーラ 中程度・死霊術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 1 ポンド

この優美な暗い紫と藤紫色のローブは通常、金糸によって特定のソーサラーの血脈を示すものが描かれているが、家系図を意味するものもある。ソーサラーがローブ・オヴ・アーケイン・ヘリテイジを身に着けた場合、縫い目がひとりでにほどけて、その特定のソーサラーの血脈と一致するように編み直される。着用者はどの血脈の力を使用できるかやその効果について考える目的において、ソーサラー・レベルを通常より4レベル高いものとして扱う。

作成条件

コスト 8,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、スピーク・ウィズ・デッド、作成者はソーサラーでなければならない

ローブ・オヴ・アイズ

(Robe of Eyes / 多眼のローブ)

市価 120,000gp ; オーラ 中程度・占術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 1 ポンド

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ーアル・フレイム呪文を発動すると、着用者は 1d3 分の間、盲目状態となる。デライト呪文は着用者を 2d4 分盲目にする。

作成条件

コスト 60,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、トゥルー・シーイング

ローブ・オヴ・インフィニット・トゥワイン

(Robe of Infinite Twine / 無限の麻紐のローブ)

市価 1,000gp ; オーラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 1 ポンド

この粗雑な麻のローブは1本の麻紐から作られているように見える。着用者はローブを傷つけることなく、ローブから毎ラウンド 30 フィートまでの麻紐または 10 フィートまでの麻のローブを引き出すことができる。1回の割り込みアクションとして、着用者はローブから 150 フィートまでの麻紐または 50 フィートのローブを引き出すことができるが、これはローブに破損状態を与え、修復するまでその力を抑制する。ローブから引き出された麻紐またはローブは切断ないし引き裂くまで繋がったままだが、魔法のアイテムの一部ではなく一般的な素材として扱われる。取り除かれた部分は通常の麻紐またはローブになる。

作成条件

コスト 500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、マイナー・クリエーション

Ultimate Equipment

ローブ・オヴ・ゲーツ

(Robe of Gates / 門のローブ)

市価 64,000gp ; オーラ 強力・召喚術 ; 術者レベル 17 レベル ; 重量 1 ポンド

銀の環と召喚術のルーンがこの黒いローブを飾っている。1 日に 3 回、招来するクリーチャー数に変数の (招来) 呪文または擬似呪文能力を使用する際、着用者は可能な最大数のクリーチャーを招来することを選択できる。この方法で招来されたクリーチャーは、影になったローブのひだから歩み出て、着用者の隣に現れる。すべてのクリーチャーが現れるのに十分な余地がない場合、追加のクリーチャーは無駄になり現れない。

着用者がサモナーである場合、1 日に 1 回、1 回の標準アクションとしてこのローブに幻獣を招来するよう要求することができる。この方法で招請された場合、サモナーの隣に現れなければならない。

作成条件

コスト 32,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文威力最大化》、ゲート、サモン・アイドーロン

ローブ・オヴ・コンポーネンツ

(Robe of Components / 構成要素のローブ)

市価 5,000gp ; オーラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 1 ポンド

この簡素な青いローブのポケットには、着用者が呪文を発動するたびに、常に必要な物だけが持ち運ばれているように見える。このローブは呪文構成要素ポーチとして機能し、着用者の呪文発動に必要な呪文構成要素あるいは焦点具を提供する。ローブは特定のコストを有する呪文構成要素あるいは焦点具さえ提供することができるが、50gp の価値を超えるそのような物質はどのような日のめぐりでも提供されない。ローブによって供給された物質は呪文発動にしか適さず、着用者が捨てた場合、あるいはそれを必要とする呪文が発動された際に消滅する。

作成条件

コスト 2,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、マイナー・クリエイション

ローブ・オヴ・ジ・アークマギ

(Robe of the Archmagi / 大魔導師のローブ)

市価 75,000gp ; オーラ 強力・さまざま ; 術者レベル 14 レベル ; 重量 1 ポンド

この変哲ない外見の衣服は、3 種類の属性のうちいずれか 1 つに同調している。このローブは白 (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ブの属性 (下記参照) が一致していない限り、このローブ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、このローブを着てしまいさえすれば、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

悪のキャラクターが白いローブをまとった場合、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ブをまとった場合も同様である。灰色のローブをまとった善や悪のキャラクターや、白か黒のローブ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。この負のレベルは着用者からローブを取り除けば即座に取り除かれる。

作成条件

コスト 37,500gp

《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 or シールド・オヴ・フェイス、creator must be of same alignment as robe

ローブ・オヴ・シンティレイティング・カラース

(Robe of Scintillating Colors / きらめく色彩のローブ)

市価 27,000gp ; オーラ 中程度・幻術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 1 ポンド

着用者はこのローブの模様を、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ブ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。色彩がローブ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。

ローブが毎ラウンド、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% から始まって、毎ラウンド 10% ずつ上昇し、50% (完全視認困難) に達する。さらに、このローブは絶え間なく半径 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。

作成条件

コスト 13,500gp

《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

ローブ・オヴ・スターズ

(Robe of Stars / 星のローブ)

市価 58,000gp ; オーラ 強力・さまざま ; 術者レベル 15 レベル ; 重量 1 ポンド

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。このローブには 3 つの魔法のパワーがある。

このローブは、回数無制限に、合言葉の使用により、着用者を肉体ごとアストラル界へと移動することができる (ブレイン・シフトの呪文を使用したかのように)。いったんこのようにすると、着用者はさらに合言葉を発した自身の次元界に戻ることができる (ブレイン・シフトの呪文と同じように)。

さらに、このローブは着用者のすべてのセーヴィング・スローに + 1 の幸運ボーナスを与える。

最後に、着用者はローブの胸の部分にある 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。ローブ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が消えてしまう。刺繍の星は 1 ヶ月ごとに 1 個補充される。

作成条件

コスト 29,000gp

《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

ローブ・オヴ・ニードルズ

(Robe of Needles / 針のローブ)

市価 1,000gp；オーラ 微弱・力術；術者レベル 5 レベル；重量 4 ポンド

この暗いフード付きのローブは、そのゆったりした両袖に 3 つずつ突き出た、6 本の銀色の長く鋭い針を備えている。着用者は 1 回の遠隔接触攻撃として、1 本の針を発射することができる。針は 10 フィートの射程単位を持つ投擲武器として扱う。命中すると、針は目標の肉体に自身を食い込ませ、1 ポイントの刺突ダメージと 1 ポイントの出血ダメージを与える。クリーチャーは出血効果を終わらせるため、1 回の全ラウンド・アクションとして針を引きぬくことができる。針は攻撃が失敗するか、食い込んだクリーチャーから取り除かれた場合、破壊される。ローブは毎朝すべての消費した針を新たに生やす。

作成条件

コスト 500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブリード

ローブ・オヴ・ブレンディング

(Robe of Blending / 溶け込みのローブ)

市価 8,400gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 10 レベル；重量 1 ポンド

1 日 1 回、この簡素な羊毛製のローブの着用者は、オルター・セルフを使っただけのように、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。この姿でいる間、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。

作成条件

コスト 4,200gp

《その他の魔法のアイテム作成》、オルター・セルフ、タンズ

ローブ・オヴ・ボーンズ

(Robe of Bones / 骨のローブ)

市価 2,400gp；オーラ 中程度・死霊術；術者レベル 6 レベル；重量 1 ポンド

この薄気味悪いアイテムは、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が、それは真面目な死霊術師に限った話だ。これとい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
- ゴブリンのファスト・ゾンビ
- ウルフのスケルトン
- 人間のタフ・ゾンビ
- ヘヴィ・ホースのスケルトン
- オーガのブレイグ・ゾンビ

作成条件

コスト 1,200gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・デッド

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)

市価 7,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 9 レベル；重量 1 ポンド

この使い古されたローブをまとったキャラクターは、様々な、有益ではあるが有りふれたアイテムの形をした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の本来の形状を目にし、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 フィートぶん一巻き）
- 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	500gp 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、片側にかんぬき一直立させて置かなければならない、自動的に設置され、蝶番が取り付けられる）
23 ~ 30	宝石 10 個（各 100gp の価値）
31 ~ 44	木製の梯子（長さ 24 フィート）
45 ~ 51	ミュール（鞍袋付き）
52 ~ 59	開いた落とし穴（10 フィート× 10 フィート× 10 フィート）
60 ~ 68	ポーション・オヴ・キュア・シリアス・ウーンズ
69 ~ 75	こぎ船（長さ 12 フィート）
76 ~ 83	下級の巻物（ランダムに決定した呪文）
84 ~ 90	ウォー・ドッグ 2 匹（ライディング・ドッグとして扱うこと）
91 ~ 96	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。

作成条件

コスト 3,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ファブリケート

“装備部位・胸部”のその他の魔法のアイテム

CHEST SLOT WONDROUS ITEMS

“装備部位・胸部”はジャケット、マント、シャツ、ベスト、またはそれ以外の胴や胸周りに着用されるもので構成される。

これらのアイテムは、その説明文中に特記されていないかぎり誰でも利用できる。その使用法はたいていは単純使用型、もしくは合言葉型だが、詳細はアイテムによって様々である。

“装備部位・胸部”のその他の魔法のアイテム CHEST SLOT WONDROUS ITEMS

d%	劣った下級の胸部用アイテム	市価
01～15	バンデージズ・オヴ・ラビッド・リカヴァリィ	200gp
16～30	クイック・ランナーズ・シャツ	1,000gp
31～50	エンドレス・バンドリアー	1,500gp
51～75	オール・ツールズ・ベスト	1,800gp
76～100	ベスト・オヴ・サージェリィ	3,000gp
d%	優れた下級の胸部用アイテム	市価
01～10	サッシュ・オヴ・ザ・ウォー・チャンピオン	4,000gp
11～20	SHIPPING・ジャケット	5,000gp
21～31	チュニック・オヴ・ケアフル・キャストイング	5,000gp
32～42	ベスト・オヴ・エスケープ	5,200gp
43～52	カックリング・ハグズ・ブラウス	6,000gp
53～62	デッドショット・ベスト	6,000gp
63～70	ブラーフェッツ・ベクトラル	6,000gp
71～79	チュニック・オヴ・デッドリー・マイト	6,000gp
80～90	ベスト・オヴ・ザ・ヴェンジフル・トラッカー	6,000gp
91～100	リスブレンダント・ユニフォーム・コート	7,000gp
d%	劣った中級の胸部用アイテム	市価
01～13	シャツ・オヴ・イモレクション	8,000gp
14～28	スネークスキン・チュニック	8,000gp
29～40	ペイン・ボールドリック	10,000gp
41～60	アンフェタード・シャツ	10,000gp
61～80	レッサー・ボイズナーズ・ジャケット	12,000gp
81～100	ベスト・オヴ・ザ・コックローチ	16,000gp
d%	優れた中級の胸部用アイテム	市価
01～50	ベスト・オヴ・ステイブル・ミューテーション	20,000gp
51～100	スペクトラル・シュラウド	26,000gp
d%	劣った上級の胸部用アイテム	市価
01～60	マントル・オヴ・イモータリティ	50,000gp
61～100	グレーター・ボイズナーズ・ジャケット	58,000gp
d%	優れた上級の胸部用アイテム	市価
01～35	マーシフル・ボールドリック	60,000gp
36～70	マントル・オヴ・フェイス	76,000gp
71～100	マントル・オヴ・スベル・レジスタンス	90,000gp

アンフェタード・シャツ

(Unfettered Shirt / 枷外しシャツ)

市価 10,000gp；オーラ 中程度・防御術および変成術；術者レベル 7 レベル；重量 ー

このだぶだぶで時にしわしわのシャツは、着用者の動きを妨げることがないように形状に切られている。

1 日 1 回合言葉によって起動し、着用者は 10 分間フリーダム・オヴ・ムーヴメントの利益を得ることができる。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス、フリーダム・オヴ・ムーヴメント

ベスト・オヴ・エスケープ

(Vest of Escape / 脱出の胴着)

市価 5,200gp；オーラ 微弱・召喚術および変成術；術者レベル 4 レベル；重量 ー

この簡素な絹の胴着はこれといった特徴がないように見えるが、実際には継ぎ目に秘密の収納が無数に縫われている。この秘密のポケットは、〈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。

作成条件

コスト 2,600gp

《その他の魔法のアイテム作成》、グリース、ノック

ベスト・オヴ・サージェリィ

(Vest of Surgery / 活性化ベスト)

市価 3,000gp；オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 5 レベル；重量 4 ポンド

このエメラルド色のベストには全面部に目立つ膨らんだポケットが 4 張りある。着用者が〈治療〉判定を行う時はいつでも、治療用具を使用しているものとして扱われる。1 日 1 回、着用者は傷の治療を試みるように DC20 の〈治療〉判定を行うことができ、成功すればヒット・ポイントの代わりに 1d4 の能力値ダメージを回復できる。

作成条件

コスト 1,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、レッサー・レストレーション、作成者は〈治療〉を 5 ランク有していなければならない

ベスト・オヴ・ザ・ヴェンジフル・トラッカー

(Vest of the Vengeful Tracker / 復讐の追跡者ベスト)

市価 6,000gp；オーラ 微弱・占術；術者レベル 5 レベル；重量 3 ポンド

この緑色と茶色のベストにはその長さと同じ深さをしたポケットが複数縫い付けられており、それぞれには小さな天然磁石の釦が取り付けられている。着用者はそれまでの 24 時間の内に追跡に成功した対象への最初の武器を用いた攻撃ロールとダメージ・ロールに + 1 の士気ボーナスを得る。もし対象が立ちすくみ状態であるならば、このボーナスは + 2 に上昇する。また、対象が着用者の得意な敵でもあるならば、クリティカル確定ロールに + 4 のボーナスも得る。

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、コミュニケーション・ウィズ・ネイチャー

ベスト・オヴ・ザ・コックローチ

(Vest of the Cockroach / ゴキブリの胴着)

市価 16,000gp；オーラ 微弱・死霊術；術者レベル 3 レベル；重量 2 ポンド

この詰め物をした厚みのある胴着は赤黒い布から作られている。着用者はこの胴着により伏せて横たわっているときでさえ漠然とした居心地の悪さを感じてしまう。着用者がローグであれば、“頑丈”のローグの技を獲得する。既にこのローグの技を習得しているのなら、使用した際に得られる一時的ヒット・ポイントはローグ・レベルごとに 1 ヒット・ポイントの代わりに 2 ヒット・ポイントを獲得できるようになる。

Ultimate Equipment

作成条件

コスト 8,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、フォールス・ライフ

ヴェスト・オヴ・ステイブル・ミューテーション

(Vest of Stable Mutation / 安定変成ヴェスト)

市価 20,000gp；オーラ 中程度・防御術；術者レベル 8 レベル；重量 2 ポンド

この革製のヴェストには錬金術の鑄掛けに必要な不可欠な調合物を貯蔵するのに有用なポケットがたくさん設えられている。しかしながらこのヴェストの主な能力はアルケミストの変異薬の減衰の効果を緩和することだ。着用者は変異薬の影響下にある間、その変異薬からの精神能力値へのペナルティを受けない。

作成条件

コスト 10,000gp

《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、作成者はアルケミストでなければならない

エンドレス・バンドリアー

(Endless Bandolier / 無限の弾薬帯)

市価 1,500gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 9 レベル；重量 2 ポンド

この弾薬帯に縫い付けられた小さな輪は、20 個の錬金術カートリッジ（火器用の矢弾、Ultimate Combat 参照）を保持できるように見えるが、実際には空間の折り畳みによって最大で 60 個までのカートリッジを保持できる。加えて、この弾薬帯に 6 個ある薄いポケットの中には異次元空間になっており追加の銃や道具を収納できる。4 個の小さなポケットには片手用の火器、1 ポンド分の矢弾、火薬を運ぶための容器、もしくはそれらと似た大きさの物体を収納できる。2 個の大きいポケットは両手用の火器やそれに類する大きさのものを収納するのに十分な大きさである。着用者はこの弾薬帯に収納されたアイテムを、普通のポーチャホルスターから抜くのと同じくらい簡単に抜くことができる。この弾薬帯の重量は中に何が入っていても同じである。

作成条件

コスト 750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シークレット・チェスト

オール・ツールズ・ヴェスト

(All Tools Vest / 全道具入りの胴着)

市価 1,800gp；オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 1 レベル；重量 5 ポンド

このよくできた革製の胴着は、おびただしい数の金属製のボタンと多くのポケットを持っている。1 日に 1 回標準アクションとして、着用者はこの胴着の合言葉の口にするだけで 1 回の〈製作〉判定に必要なすべての標準品質の道具を呼び出すことができる。これらの道具はこの胴着の無数のポケットから現れる。棚、作業台、食器棚といった特に重すぎる物であれば、使用者の近くに現れる。一度召喚されるとこれらの道具は 24 時間が経過するか他のクリーチャーがこれらに触るか、いずれか早く訪れた時点まで存在する。

作成条件

コスト 900gp

《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・インストゥルメント

カックリング・ハグズ・ブラウス

(Cackling Hag's Blouse / 哄笑ハグの女性用肌着)

市価 6,000gp；オーラ 微弱・心術；術者レベル 3 レベル；重量 2 ポンド

このゆったりとしたブラウスは奇怪な呪物などで飾られており、着用者の〈威圧〉判定に +2 の技量ボーナスを与える。また、着用者がウィッチであるならば魔女笑いの呪術も得るが、既に魔女笑いの呪術を習得しているならば、代わりに 1 日に 2 回移動アクションではなく即行アクションで魔女笑いの呪術を使用できる。

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ヒディアス・ラフターあるいは魔女笑いの呪術、作成者は〈威圧〉を 5 ランク持っていなければならない

クイック・ランナーズ・シャツ

(Quick Runner's Shirt / 即席走者のシャツ)

市価 1,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 1

このシャツは翼の生えた足の模様で彩られた薄地のものである。1 日 1 回即行アクションとして、着用者は自身のターンに移動のために追加の移動アクションを取ることができる。

作成条件

コスト 500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ヘイスト

サッシュ・オヴ・ザ・ウォー・チャンピオン

(Sash of the War Champion / 戦のチャンピオンのたすき)

市価 4,000gp；オーラ 中程度・防御術；術者レベル 9 レベル；重量 1 ポンド

着用者の肩から斜めに胸を通して逆側の尻まで掛けるたすきであるこの輝くように赤い布の帯には、チャリオットへと向かう喝采の群衆が刺繍されている。着用者のファイター・レベルは鎧修練と武勇の効果を決定するにおいて 4 レベル高いものとして扱われる。

作成条件

コスト 2,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス、リムーヴ・フィアー

シッピング・ジャケット

(Shipping Jacket / 浸け込みジャケット)

市価 5,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 7 レベル；重量 5 ポンド

吸水性の高い繊維がこの重い画布製のコートに編まれている。1 日 1 回標準アクションとして、着用者はこのコートにポーションをかけ染み込ませることができる。もしそのポーションの持続時間が「瞬間」の場合、着用者は即行アクションとしてそのポーションの効果を使用するためにこのコートの能力を起動できる。ポーションの持続時間がラウンド単位の場合、即行アクションとして 1 ラウンドの間そのポーションの効果を起動でき、望むならそのポーションの持続時間が完全に消費されるまで各ラウンドで繰り返すことができる。このラウンドは連続している必要はない。このコートは持続時間が瞬間かラウンド単位であり、かつクリーチャーに影響を与えるものしか吸収できない（例えばオイルには使用できない）。ひとたびこのコートに吸収されたポーションは回収することはできず、上記の効果にのみ使用できる。たとえ使用されなかったとしてもポーションの効果は

Ultimate Equipment

24 時間後に失われる。

作成条件

コスト 2,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アンブリファイ・エリクサー

シャツ・オヴ・イモレイション

(Shirt of Immolation / 焼身シャツ)

市価 8,000gp ; オーラ 中程度・力術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 1 ポンド

着用者が組みつき状態になった時 (する側であれ、される側であれ)、このシャツは自動的に炎を吹き 1d6 + 10 の [火] ダメージを毎ラウンド組みつきの相手に与える。この炎は着用者を害することはなく、1 ラウンドの間持続する (ただし 1 ラウンドの後、まだ着用者が組みつき状態にあるならば燃え続ける)。このシャツは 1 日に最大 10 ラウンド炎を発することができるが、これは連続している必要はない。

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ファイアー・シールド

スネークスキン・チュニック

(Snakeskin Tunic / 蛇肌チュニック)

市価 8,000gp ; オーラ 中程度・防御術および変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 2 ポンド

スネークスキン・チュニックは大蛇の鱗で編まれたぴったりしたつくりの固めのチュニックだ。着用者は AC に +1 の鎧ボーナス、【敏捷力】に +2 の強化ボーナス、毒に対するセーブに +2 の抵抗ボーナスを得る。

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス、ディレイ・ポイズン

スペクトラル・シュラウド

(Spectral Shroud / 幽体の経帷子)

市価 26,000gp ; オーラ 中程度・死霊術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1

この薄くて漂白された布は着用者の胴を完全に覆う。またこの布はいくらかは顔にもかかるが、視界を遮ることはない。この埋葬用の布は着用者に霊体に対するいくらかの親和性を与える。着用者は透明であったりエーテル状態のクリーチャーをシー・インヴィジビリティを使用したように見ることができる。1 日 1 回、着用者は 10 ラウンドの間非実体状態になることができ、基本移動速度の半分の飛行移動速度を得る (機動性は完璧)。着用者は非実体でいる間攻撃はできないが、移動アクションでこの効果を終了できる。

作成条件

コスト 13,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シー・インヴィジビリティ、ハイド・フロム・アンデッド

チュニック・オヴ・ケアフル・キャストینگ

(Tunic of Careful Casting / 細心発動のチュニック)

市価 5,000gp ; オーラ 微弱・防御術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1 ポンド

この羊毛の衣服は銀色と黒色の撚り糸の中に刺繍された繋がれた鎖の模

様で装飾されている。これは着用者の呪文発動における集中を助け、精神集中判定に +2 のボーナスを与える。

作成条件

コスト 2,500gp

《戦闘発動》、《その他の魔法のアイテム作成》

チュニック・オヴ・デッドリー・マイト

(Tunic of Deadly Might / 致命の力のチュニック)

市価 6,000gp ; オーラ 微弱・力術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 2 ポンド

このチュニックは金糸で編まれており、裾の部分は銀で織られている。着用者は武器落しと武器破壊の戦技に対する CMD に +2 のボーナスを得る。着用者がサムライであるならば、1 日 2 回即行アクションとして、挑戦の対象にクリティカル・ヒットを与えた際にサンダリング武器の特殊能力を適用できる。

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブラインドネス／デフネス、メイジ・アーマー

デッドショット・ヴェスト

(Deadshot Vest / 的中胴着)

市価 6,000gp ; オーラ 微弱・死霊術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1 ポンド

このざらついた黒へびの皮でできた胴着は、小さな骨や小動物の頭蓋骨が結ばれた生皮のふさで縁取られている。着用者が射撃の名手の露露を修得しているガンスリンガーであるならば、それを使用するための気概ポイントは 1 減少する (ただし最低でも 1)。加えて、1 日に 1 回着用者がクリーチャーのヒット・ポイントを火器によって 0 以下にした際、そのクリーチャーに対して即行アクションとしてデス・ネルを使用できる (意志 DC 13・無効)。この能力を使用するために対象に接触する必要はないが、対象を射撃する際に射程単位ペナルティを負っていた場合それはセーブ DC にも適用される。 (例えば、射程単位ペナルティが -2 だったならば意志 DC は 11 となる)

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、デス・ネル、トゥルー・ストライク

バンデージズ・オヴ・ラピッド・リカヴァリィ

(Bandages of Rapid Recovery / 高速治療の包帯)

市価 200gp ; オーラ 微弱・召喚術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 1 ポンド

このリネン製の包帯は鳩の羽と同じ色と柔らかさを持つが、本来持っている臭いは脱臭剤により抑えられている。この包帯で覆われたクリーチャーは毎日傷や能力値ダメージを、活動せず完全に休息したかのように回復する。実際に (〈治療〉技能により) 長期的な看護を受けたり完全に休息したクリーチャーは、1 日ごとに回復するヒット・ポイントを考慮する場合において有効レベルまたはヒット・ダイスへ +4 ボーナスを得る。この包帯は一度取り除かれるかヒット・ポイント及び能力値ダメージを全て回復するか、いずれか早い方が訪れると破壊される。

作成条件

コスト 100gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キュア・ライト・ウーンズ、ステイビ

Ultimate Equipment

ライズ、レッサー・レストレーション

プラーフェッツ・ペクトラル

(Prophet's Pectoral / 予言者の胸筋)

市価 6,000gp；オーラ 微弱・占術；術者レベル 3 レベル；重量 1 ポンド

この胸当てにある聖なる石、刻まれた星の模様、そして古の叡智の記述は着用者の オーギュリイ、コンタクト・アザー・ブレインの成功率を高める。着用者はこれらの呪文を使用する際、その成功率の d% ロールに 1d6 を加える。また、コミュニケーションあるいはコミュニケーション・ウィズ・ネイチャーを発動する際、着用者は追加で 1 つ質問をするか、追加で 1 つ情報を得てもよい。

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ガイダンス、ディヴィネーション

ペイン・ボールドリック

(Bane Baldric / 滅ぼしの飾り帯)

市価 10,000gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 10 レベル；重量 1 ポンド

この刺繍を施された絢爛豪華な飾り帯は、肩から腰にかけての胸周りに装着される。着用者がインクィジターであるならば、滅ぼしと上級滅ぼしのクラス能力を使用する際、5 レベル高いものとして扱われる。もし着用者がインクィジターでないならば、5 レベルのインクィジターとして滅ぼし能力を得るが、そのためにはまず軽い武器もしくは片手近接武器をこの飾り帯に 24 時間提げ同調させなくてはならず、その武器にのみ滅ぼし能力を使用できる。新しい武器をこの飾り帯に同調させた場合、以前の武器との同調は失われる。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・モンスター、作成者はインクィジターでなければならない

グレーター・ポイズナーズ・ジャケット

(Poisoner's Jacket, Greater / 上級毒使いのジャケット)

市価 58,000gp；オーラ 強力・召喚術および死霊術；術者レベル 15 レベル；重量 4 ポンド

このジャケットは レッサー・ポイズナーズ・ジャケット の能力を持つ。加えて着用者は 1 日 1 回 Core Rulebook で 4,000gp 以下のコストの毒の効果を複製した小瓶を 1 つ作り出すことができる。このジャケットの毒は常にどんよりとしたライム色で、1 時間後に不活化する。

作成条件

コスト 29,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ポイズン、メジャー・クリエイション

レッサー・ポイズナーズ・ジャケット

(Poisoner's Jacket, Lesser / 毒使いのジャケット)

市価 12,000gp；オーラ 微弱・召喚術および死霊術；術者レベル 5 レベル；重量 3 ポンド

1 日 3 回、この暗いジャケットの着用者は Core Rulebook でコストが 300gp 以下の毒一服分が入った小瓶を 1 つ作り出すことができる。このジャケットの毒はどんよりとした琥珀色で、1 時間後に不活化する。

作成条件

コスト 6,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ポイズン、マイナー・クリエイション

マーシフル・ボールドリック

(Merciful Baldric / 慈悲の飾り帯)

市価 60,000gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 11 レベル；重量 2 ポンド

1 日 1 回、この飾り帯を着用したパラディンは自分がまだ習得しておらず、かつ自分のレベル以下の追加の慈悲を 3 つ選択し自身のリストに加えることができる。着用者は 24 時間これらの慈悲を利用できる。また、着用者が呪い、病気、毒による効果を取り除くために慈悲を使用した場合、1 時間抑止するだけでなく実際にその原因を治癒する。

作成条件

コスト 30,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、慈悲追加、リムーヴ・カース、リムーヴ・ディジーズ、作成者は秩序なる善でなければならない

マントル・オヴ・イモータリティ

(Mantle of Immortality / 不死性のマント)

市価 50,000gp；オーラ 強力・変成術；術者レベル 17 レベル；重量 1 ポンド

この古代の迷路に似た模様で金に彩られた優美なケープは、年齢による負の効果を防ぐ。着用者はもはや中年かそれ以上の年齢段階による【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】へのペナルティを受けない。ただし、このペナルティはローブを脱いだ場合（もしくは抑止された場合）再び発生し、戻ってきたその時間の重みは極めて大きな精神的衝撃となる。その結果、着用者は DC20 の頑健セーブに成功しないかぎり 24 時間の間過労状態となる。再びローブを着ることで年齢ペナルティは取り除けるが、この過労状態は取り除けず、そのためには 24 時間が経過するか魔法により治療しなくてはならない。

作成条件

コスト 25,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、グレーター・エイジ・レジスタンス

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)

市価 90,000gp；オーラ 中程度・防御術；術者レベル 9 レベル；重量 1

この軽いマントは神秘的な印に彩られている。この魔法的な衣装を普通の衣服や鎧の上にまとうことで着用者は呪文抵抗 21 を得る。

作成条件

コスト 45,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、スペル・レジスタンス

マントル・オヴ・フェイス

(Mantle of Faith / 信心のマント)

市価 76,000gp；オーラ 強力・防御術；術者レベル 20 レベル；重量 1

この聖なる衣装は様々な宗教的記号や特定の信仰で好まれる色で作られている。この聖なる衣装を普通の衣服の上にまとうことで着用したキャラクターに " ダメージ減少 5 / 悪 " を与える。

作成条件

コスト 38,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ストーンスキン

リスプラダント・ユニフォーム・コート

(Resplendent Uniform Coat / 眩い制服コート)

市価 7,000gp ; オーラ 微弱・心術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 5 ポンド

この羊毛製の長いコートは通常、軍隊の司令官が軽装鎧の上に着用する。戦術家の能力を持つキャヴァリアーはその能力を1日1回追加で使用でき、その効果は30 フィートではなく 60 フィート以内の味方に影響を与える。

作成条件

コスト 3,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ヒロイズム

“装備部位・両目”のその他の魔法のアイテム

EYES SLOT WONDROUS ITEMS

“装備部位・両目”には眼鏡、ゴーグル、レンズ、片眼鏡、および目の上に着用することのできるその他のアイテムが含まれる。

その説明によって特に指定されていない限り、“装備部位・両目”のその他の魔法のアイテムは誰にでも使用することができる。これらの魔法のアイテムは通常は単純使用型であるか合言葉によって起動するが、詳細はアイテムごとに異なる。

“装備部位・両目”のその他の魔法のアイテム EYES SLOT WONDROUS ITEMS

d%	劣った下級の両目用アイテム	市価
01 ~ 18	デスウォッチ・アイズ	2,000gp
19 ~ 38	アイズ・オヴ・ジ・イーグル	2,500gp
39 ~ 58	ゴーグルズ・オヴ・マイニユート・シーイング	2,500gp
59 ~ 72	バイレーツ・アイ・パッチ	2,600gp
73 ~ 87	スペクタクルズ・オヴ・アンダスタンディング	3,000gp
88 ~ 100	レンジズ・オヴ・ディテクション	3,500gp
d%	優れた下級の両目用アイテム	市価
01 ~ 20	アイズ・オヴ・ジ・アウル	4,000gp
21 ~ 44	アイズ・オヴ・キーン・サイト	6,000gp
45 ~ 66	トレジャー・ハンターズ・ゴーグルズ	6,400gp
67 ~ 84	インクイジターズ・モノクル	6,800gp
85 ~ 100	キンサイト・ゴーグルズ	7,500gp
d%	劣った中級の両目用アイテム	市価
01 ~ 16	ゴーグルズ・オヴ・エルヴンカインド	8,500gp
17 ~ 31	ゴーグルズ・オヴ・ブリリアント・ライト	8,800gp
32 ~ 48	ブラインド・マンズ・フォールド	12,000gp
49 ~ 67	ゴーグルズ・オヴ・ナイト	12,000gp
68 ~ 82	レンジズ・オヴ・フィグメント・ピアッシング	12,000gp
83 ~ 100	アラクニッド・ゴーグルズ	15,000gp
d%	優れた中級の両目用アイテム	市価
01 ~ 21	ダークランズ・ゴーグルズ	20,000gp
22 ~ 40	スナイパー・ゴーグルズ	20,000gp
41 ~ 58	レインボー・レンジズ	21,000gp
59 ~ 77	アニヒレーション・スペクタクルズ	25,000gp
78 ~ 100	アイズ・オヴ・ドゥーム	25,000gp
d%	劣った上級の両目用アイテム	市価
01 ~ 60	アイズ・オヴ・アイバイト	30,000gp
61 ~ 100	グレーター・スナイパー・ゴーグルズ	50,000gp
d%	優れた上級の両目用アイテム	市価
01 ~ 18	アイズ・オヴ・チャーミング	56,000gp
19 ~ 34	モノクル・オヴ・ジ・インヴェスティゲーター	66,000gp
35 ~ 48	シー・タイランツ・パッチ	70,000gp
49 ~ 63	ソードマスターズ・ブラインドフォールド	80,000gp
64 ~ 77	マインドマスターズ・アイズ	95,000gp
78 ~ 90	アイズ・オヴ・ザ・ドラゴン	110,000gp
91 ~ 100	トゥルーサイト・ゴーグルズ	184,800gp

アイズ・オヴ・アイバイト

(Eyes of Eyebite / 魔眼の眼鏡)

市価 30,000gp；オーラ 中程度・死霊術；術者レベル 11 レベル；重量 —

この眼鏡は一組の緑の着色レンズを黄金の歯が保持しているように見える。着用者は命じることで 1 日に 11 回アイバイトを使用することができ、呪文を使用することにより 1 体の目標に影響を与えることができる。着用者はこれらのラウンドを連続して使用する必要はないが、それぞれの起動は 1 回の標準アクションである（呪文と異なり、新たな敵を目標に取ることは 1 回の即行アクションである）。着用者が眼鏡を外した場合、アイバイトの効果は速やかに終了する。

作成条件

コスト 15,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アイバイト

アイズ・オヴ・キーン・サイト

(Eyes of Keen Sight / 鋭き視界の眼鏡)

市価 6,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 1 レベル；重量 —

この澄んだ水晶は着用者の目の上にぴったりと合う。眼鏡は着用者に〈知覚〉判定への + 2 の技量ボーナスを与え、着用者は夜目を得る。着用者が既に夜目を持っている場合には、これらのレンズは着用者がこの視界で見通すことのできる距離を 2 倍にする。

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キーン・センス

アイズ・オヴ・ジ・アウル

(Eyes of the Owl / 梟の眼鏡)

市価 4,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 —

この魔法のゴーグルは目の上の羽根の房を含め、梟のモチーフで装飾されている。着用者は夜目を得る。

作成条件

コスト 2,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ビースト・シェイプ I

アイズ・オヴ・ザ・ドラゴン

(Eyes of the Dragon / 竜の眼鏡)

市価 110,000gp；オーラ 強力・変成術；術者レベル 15 レベル；重量 —

この虎目石の宝石は目の上にぴったりとはまって融合し、着用者の目を切れ目の入った竜のような何かに変化させる。この眼鏡は着用者に暗視 120 フィート、および非視覚的感知 60 フィートを与える。着用者は薄暗い光の中で人間の 4 倍、通常の光の中で 2 倍を見通す。

作成条件

コスト 55,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン III

アイズ・オヴ・ジ・イーグル

(Eyes of the Eagle / 鷹の目眼鏡)

市価 2,500gp；オーラ 微弱・占術；術者レベル 3 レベル；重量 —

この眼鏡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。こ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。片方のレンズしか着けられない場合、キャラクターはめまいがし、1 ラウンドの間、朦朧状態となる。

作成条件

コスト 1,250gp

《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

アイズ・オヴ・チャーミング

(Eyes of Charming / 魅惑の眼鏡)

市価 56,000gp；オーラ 中程度・心術；術者レベル 7 レベル；重量 —

Ultimate Equipment

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対象は、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。

作成条件

コスト 28,000gp

《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

アイズ・オヴ・ドゥーム

(Eyes of Doom / 破滅の眼鏡)

市価 25,000gp；オーラ 中程度・死霊術；術者レベル 11 レベル；重量 1

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。

作成条件

コスト 12,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ドゥーム、デスウォッチ、フィアー

アニヒレーション・スペクタクルズ

(Annihilation Spectacles / 殲滅の眼鏡)

市価 25,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 11 レベル；重量 1/4 ポンド

この暗く色をつけられた眼鏡を通して見られたクリーチャーは、時々一時的に存在の内外を揺らめいているように見える。変成術師はこの眼鏡を使って準備済みのウィザードの変成術呪文を自身が修得している別のウィザードの変成術呪文に任意変換することができる；望む呪文は準備済みの呪文のレベル以下でなければならない。1日に1回、変成術師はこの眼鏡を使って準備済みで6レベル以上のウィザードの変成術呪文1つを置き換えて、ディスインテグレイトを任意発動することができる。使用者はディスインテグレイトを修得している必要はない。

作成条件

コスト 12,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディスインテグレイト、作成者は変成術士でなければならない

アラクニッド・ゴーグルズ

(Arachnid Goggles / 蜘蛛型類のゴーグル)

市価 15,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 9 レベル；重量 2 ポンド

この革バンドには数十個の様々な大きさの多面結晶が散りばめられており、そのうちの2つが目の上にかぶさる。この眼鏡を着用すると、着用者はすべての結晶体を目として使用することができ、全周囲視覚を得る。

作成条件

コスト 7,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、カウントレス・アイズ

インクィジターズ・モノクル

(Inquisitor's Monocle / インクィジターの片眼鏡)

市価 6,800gp；オーラ 微弱・心術；術者レベル 3 レベル；重量 1

この金フレームの片眼鏡の厚いガラスのレンズは、重い鎖によって着用者に装着される。この片眼鏡は物事の真実を引き出すのに役立ち、元々は犯罪者の尋問や証人の調査を補助するために作成されている。1日に2回、命じると、片眼鏡はそれぞれ呪文と同様のゾーン・オヴ・トゥールースを作り出す。加えて、この片眼鏡は着用者に〈真意看破〉判定への+5の技量ボーナスを与える。このアイテムは着用者の片目にしかかぶせないが、両目のスロット全体を占有する。

作成条件

コスト 3,400gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ゾーン・オヴ・トゥールース

キンサイト・ゴーグルズ

(Kinsight Goggles / 共有視界のゴーグル)

市価 7,500gp；オーラ 微弱・占術；術者レベル 2 レベル；重量 1 ポンド

キンサイト・ゴーグルズは実際には2つの別々の水晶の片眼鏡であり、鼻眼鏡のように1度に2つとも装着できるよう簡素な銀の留め金で1つに繋がっている。右半分と左半分は分離して個別に装着し、2人に互いの目を通してものを見えるようにすることができる。分離した場合、ゴーグルの半分のそれぞれが500フィート以内に留まっている限り、このゴーグルのどちらか半分の着用者は合言葉を唱えてもう半分のレンズを通してものを見ることができる。2つのレンズを接続して1つのアイテムとして装着している場合、このゴーグルに魔法的な利益はなく、若干の拡大率しか提供しない。

作成条件

コスト 3,750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シェア・センシズ

ゴーグルズ・オヴ・エルヴンカインド

(Goggles of Elvenkind / エルフ族のゴーグル)

市価 8,500gp；オーラ 微弱・占術；術者レベル 5 レベル；重量 1

この一対の枠に取り付けられた2つのエメラルドで作られた簡素なゴーグルは、着用者に夜目と、魔法のオーラおよびアイテムを識別するための〈呪文学〉判定への+5の技量ボーナスを与える。着用者が既に夜目を持っている場合には、着用者の夜目の視界の有効距離を通常の2倍にする。

作成条件

コスト 4,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ビースト・シェイプ II、ガイダンス

ゴーグルズ・オヴ・ナイト

(Goggles of Night / 暗視のゴーグル)

市価 12,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 3 レベル；重量 1

このアイテムのレンズは董色の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。

Ultimate Equipment

作成条件

コスト 6,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ダークヴィジョン

ゴーグルズ・オヴ・ブリリアント・ライト

(Goggles of Brilliant Light / 煌めく光のゴーグル)

市価 8,800gp ; オーラ 微弱・力術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 —

この頑丈なゴーグルはそのレンズの外側に鏡の光沢を備えており、革のバンドがそれをぴったりと所定の位置に保持する。この色合いは相当量の自然光を遮断する。1日に2回、ゴーグルの着用者は命じることで30フィートの距離のまばゆい光を放つことができる。範囲内のクリーチャーはDC13の頑健セーヴィング・スローに成功しなければ、1時間盲目状態になる。加えて、着用者は視覚的效果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。

作成条件

コスト 4,400gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ライト、スコーチング・レイ

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)

市価 2,500gp ; オーラ 微弱・占術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 —

このアイテムのレンズは特殊な水晶で作られており、その帯には肉眼ではほとんど見ることで見えない金属系の微細な模様が編み込まれている。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。

作成条件

コスト 1,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、トゥルー・シーイング

シー・タイランツ・パッチ

(Sea Tyrant's Patch / 海の暴君の眼帯)

市価 70,000gp ; オーラ 強力・心術 ; 術者レベル 15 レベル ; 重量 —

この華美な絹の眼帯には、渦を表す模様で金糸の刺繍が施され、真珠が散りばめられている。無慈悲な者、特に海賊船を駆る船長に好まれる眼帯である、このアイテムの着用者は、常にタッチ・オヴ・ザ・シーおよびウォーター・ブリージング呪文の対象であるかのような効果を受ける。さらに、1日に1回、命じると、着用者は呪文と同様のマス・チャーム・モンスターを使用することができる。

作成条件

コスト 35,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、マス・チャーム・モンスター、タッチ・オヴ・ザ・シー、ウォーター・ブリージング

スナイパー・ゴーグルズ

(Sniper Goggles / 狙撃手のゴーグル)

市価 20,000gp ; オーラ 微弱・占術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

この球根状のレンズに取り付けられた革紐は着用者の頭とレンズをうまくつないでくれる。このゴーグルの着用者は通常の30フィートではなく、

いかなる距離からでも遠隔攻撃による急所攻撃を行うことができる。30フィート以内で遠隔急所攻撃を行うなら、着用者はそれぞれの急所攻撃におけるそれぞれのダメージ・ダイスに+2の状況ボーナスを得る。

作成条件

コスト 10,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、トゥルー・ストライク

グレーター・スナイパー・ゴーグルズ

(Sniper Goggles, Greater / 上級狙撃手のゴーグル)

市価 50,000gp ; オーラ 中程度・占術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 —

このゴーグルは着用者の必要に応じて伸び縮みするずんぐりした潜望鏡のようなレンズを備えている。

このゴーグルはスナイパー・ゴーグルズと同様に機能するが、着用者はいずれの距離で行う急所攻撃においても各急所攻撃に+2の状況ボーナスを得る。

作成条件

コスト 25,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、トゥルー・ストライク

スペクタクルズ・オヴ・アンダスタンディング

(Spectacles of Understanding / 理解の眼鏡)

市価 3,000gp ; オーラ 微弱・占術 ; 術者レベル 2 レベル ; 重量 —

着用すると、このごく普通に見える眼鏡はコンプリヘンド・ランゲージズ呪文と同様に、いずれの書き言葉も着用者の修得言語の1つに変換する。眼鏡はまた、偽造文書の検出にも使い出がよく、着用者に偽造の識別のための〈言語学〉判定への+5のボーナスと。未修得でもそのような判定を行える能力を与える。

作成条件

コスト 1,500gp

《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

ソードマスターズ・ブラインドフォールド

(Swordmaster's Blindfold / 剣匠の目隠し布)

市価 80,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 —

この絹の黒帯は着用者に限られた範囲内における透徹した感覚を与える。これらのアイテムが未熟な剣匠に熟達したかのような錯覚を与えると考えているものもある。目の上に目隠し布をかぶせると、着用者は盲目状態になるが、近接武器の間合い内、もしくは着用者が近接武器を使用していない場合には5フィート内における非視覚的感知を得る。また、着用者は常にロケート・ウィークネス呪文(『Ultimate Combat』P.236)の効果を受けるが、近接攻撃を行う場合に限られる。

作成条件

コスト 40,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブラインドネス、ロケート・ウィークネス

Ultimate Equipment

ダークランズ・ゴーグルズ

(Darklands Goggles / 闇の地のゴーグル)

市価 20,000gp ; オウラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 6 レベル ; 重量 —

このゴーグルの暗いレンズは透けて見えるほど薄い黒曜石の丸い薄板でできている。このゴーグルは着用者に地下にいる間に追跡をするために行う〈知覚〉判定および〈生存〉判定への+4の技量ボーナスばかりか、暗視 120 さえ与える。

作成条件

コスト 10,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ダークヴィジョン、テレイン・ボンド

デスウォッチ・アイズ

(Deathwatch Eyes / 臨終の看取りの眼鏡)

市価 2,000gp ; オウラ 微弱・死霊術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 —

この血のように赤い水晶のレンズは着用者の目の上にぴったりと合う。着用者は常時デスウォッチ呪文の効果を得る。

作成条件

コスト 1,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、デスウォッチ

トゥルーサイト・ゴーグルズ

(Truesight Goggles / 真なる視界のゴーグル)

市価 184,800gp ; オウラ 強力・占術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 —

このゴーグルは、金のフレームによって所定の位置に保持された一對の完璧なプリズムで構成されており、暗い革紐によって頭部に固定され、着用者に継続的にトゥルー・シーイングを与える。また、1日に1回、命じると、着用者は呪文と同様のアナライズ・ドウウェオマーを使用することができる。

作成条件

コスト 92,400gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アナライズ・ドウウェオマー、トゥルー・シーイング

トレジャー・ハンターズ・ゴーグルズ

(Treasure Hunter's Goggles / 財宝発掘屋のゴーグル)

市価 6,400gp ; オウラ 微弱・占術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 —

この頑丈だが飾り気のないゴーグルは、着用者が隠し扉や貨幣を見つけ出したり、財宝を識別するのに役立つ。このゴーグルの着用中、着用者は回数無制限でディテクト・シークレット・ドアーズを使用することができる。ゴーグルは隠し扉を開く方法を決定するのには役立たない。

1日に1回、命じると、着用者は呪文と同様のロケート・オブジェクトの能力を得るが、背負い袋、箱、袋、あるいは大袋のような狭い範囲にある 100 以上の貨幣のみを検出し、着用者はアイデンティファイを使用することができる。

作成条件

コスト 3,200gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディテクト・シークレット・ドアーズ、アイデンティファイ、ロケート・オブジェクト

パイレーツ・アイ・パッチ

(Pirate's Eye Patch / 海賊の眼帯)

市価 2,600gp ; オウラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 2 レベル ; 重量 —

この黒い絹の眼帯は銀糸で刺繍されたドクロと交差する骨で飾られている。この眼帯の着用者は〈水泳〉および〈登攀〉判定への+2の技量ボーナスを得る。加えて、1日に1回、この眼帯の着用者は命じることによってタッチ・オヴ・ザ・シーまたはエクスペディシャス・リトリートのいずれか（着用者が選択する）の効果を得る。

作成条件

コスト 1,300gp

《その他の魔法のアイテム作成》、エクスペディシャス・リトリート、タッチ・オヴ・ザ・シー

ブラインド・マンズ・フォールド

(Blind Man's Fold / 盲人の布)

市価 12,000gp ; オウラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 6 レベル ; 重量 —

盲目の乞食の衣服の切れ端から作られたブラインド・マンズ・フォールドは、多くの場合不可視の、あるいは光源に引き寄せられるクリーチャーが生息する洞窟を横切らねばならない探検家によって用いられる。着用中、ブラインド・マンズ・フォールドは通常の視界をまったく曖昧なものにするが、《無視界戦闘強化》特技の効果を与える。通常の視界を持たないクリーチャーはブラインド・マンズ・フォールドを着用しても何の利益も得られない。

作成条件

コスト 6,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《無視界戦闘強化》、ダークネス

マインドマスターズ・アイズ

(Mindmaster's Eyes / 精神支配者の眼鏡)

市価 95,000gp ; オウラ 強力・心術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 —

この一對の薄く多面的なルビーの結晶は着用者の目の上にぴったりと合う。命じると、着用者はチャーム・モンスター（意志・無効、DC19）を使用することができ、あるいは1日に1回、着用者は代わりにドミネイト・パースン（意志・無効、DC20）を使用することができる。

作成条件

コスト 47,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、チャーム・モンスター、ドミネイト・パースン

モノクル・オヴ・ジ・インヴェスティゲーター

(Monocle of the Investigator / 捜査官の片眼鏡)

市価 66,000gp ; オウラ 中程度・占術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 —

この水晶のレンズは片目の上にぴったりと合うが、両目スロット全体を使用する。1日に1回、着用者は 10 フィート× 10 フィートの範囲を凝視し、過去 24 時間の間にその範囲内で起こったことを正確に見抜くことができる。特定の範囲で何が起こったかという見通しは、1 分間の観察によって使用者にもたらされる；1 分に満たずに中断された場合、着用者は完全な観察を得るために再び片眼鏡を使用する必要がある。観測された出来事の視覚的な詳細のすべては、どんなに不明瞭であっても、使用者にとっては明快で覚えやすい。片眼鏡はしかしながら、観測された出来事について、

Ultimate Equipment

視覚的にわかること以外にいかなる洞察も提供しない。例えば、観測された会話を聞くことはできない。

作成条件

コスト 33,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、レジェンド・ローア、ヴィジョン

レインボー・レンズ

(Rainbow Lenses / 虹の発見のレンズ)

市価 21,000gp ; オーラ 強力・心術 ; 術者レベル 15 レベル ; 重量 —

これらのレンズは着用者の色覚を妨げ、着用者が暗視を使用しているかのように、すべてが黒と白の色合いで示される。1日に1回、着用者はカラー・スプレー、ヒプノティック・パターン、およびレインボー・パターンを使用することができる。

作成条件

コスト 10,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、カラー・スプレー、ヒプノティック・パターン、レインボー・パターン

レンズ・オヴ・ディテクション

(Lenses of Detection / 発見のレンズ)

市価 3,500gp ; オーラ 中程度・占術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 1 ポンド

この丸いレンズを使えば、着用者は細部が判別できるようになり、〈知覚〉判定に+5の技量ボーナスを得る。また、痕跡をたどる役にも立ち、追跡時の〈生存〉判定に+5の技量ボーナスを加える。

作成条件

コスト 1,750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、トウルー・シーイング

レンズ・オヴ・フィグメント・ピアッシング

(Lenses of Figment Piercing / 虚像破りのレンズ)

市価 12,000gp ; オーラ 微弱・占術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 —

着用者が視覚要素を備えた（虚像）の副系統を持つ幻術効果を最初に目にし、その（虚像）がセーヴィング・スロー可能である場合、着用者は幻覚とやりとりするのを待つのではなく、速やかにその映像が幻覚であると認識するために可能なセーヴィング・スローを行うことができる。これは他の副系統の幻術、あるいは通常セーヴィング・スローができない幻術に対しては何の効果もない。着用者が幻術の看破に失敗し、その後に、通常の場合に看破のためのセーヴィング・スローを行う条件を満たすような方法で幻術とやりとりをした場合、着用者はこのセーヴィング・スローに+4の技量ボーナスを得る。

作成条件

コスト 6,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シー・インヴィジビリティ

“装備部位・両足”のその他の魔法のアイテム

FEET SLOT WONDROUS ITEMS

“装備部位・両足”にはブーツ、蹄鉄、サンダル、靴、スリッパ、および足の上に着用することのできるその他のアイテムが含まれる。

その説明によって特に指定されていない限り、“装備部位・両足”のその他の魔法のアイテムは誰にでも使用することができる。これらの魔法のアイテムは通常は単純使用が合言葉によって起動するが、詳細はアイテムごとに異なる。

“装備部位・両足”のその他の魔法のアイテム FEET SLOT WONDROUS ITEMS

d%	劣った下級の両足用アイテム	市価
01～11	ブーツ・オヴ・ザ・キャット	1,000gp
12～22	デアデヴィル・ブーツ	1,400gp
23～31	ブーツ・オヴ・ジ・エンデュアリング・マーチ	1,500gp
32～41	フェザー・ステップ・スリッパーズ	2,000gp
42～50	ブーツ・オヴ・フレンドリー・テレイン	2,400gp
51～60	ブーツ・オヴ・ザ・ウィンターランズ	2,500gp
61～76	ブーツ・オヴ・エルヴンカインド	2,500gp
77～85	アクロバット・スリッパーズ	3,000gp
86～92	ホースシューズ・オヴ・スピード	3,000gp
93～100	ブーツ・オヴ・ザ・マイアー	3,500gp

d%	優れた下級の両足用アイテム	市価
01～07	マイナー・バーグラー・ブーツ	4,000gp
08～13	ホースシューズ・オヴ・クラッシング・ブロウズ + 1	4,000gp
14～19	サンダルズ・オヴ・クイック・リアクション	4,000gp
20～26	スリッパーズ・オヴ・クラウドウォーキング	4,400gp
27～40	スリッパーズ・オヴ・スパイダー・クライミング	4,800gp
41～46	サンダルズ・オヴ・ザ・ライテスト・ステップ	5,000gp
47～60	ブーツ・オヴ・ストライディング・アンド・スプリングング (訳注: 価格より類推)	5,500gp
61～68	ホースシューズ・オヴ・ア・ゼファー	6,000gp
69～75	ホーンテッド・シューズ	6,480gp
76～82	ジョーント・ブーツ	7,200gp
83～100	ブーツ・オヴ・レヴィテーション	7,500gp

d%	劣った中級の両足用アイテム	市価
01～08	ブーツ・オヴ・エスケープ	8,000gp
09～14	アース・ルート・ブーツ	8,000gp
15～21	ナイトメア・ブーツ	8,500gp
22～26	ナイトメア・ホースシューズ	9,000gp
27～32	カルトロップ・ブーツ	10,000gp
33～39	トレマー・ブーツ	10,000gp
40～47	ブーツ・オヴ・ザ・マストドン	10,500gp
48～54	シューズ・オヴ・ザ・ライトニング・リーパー	10,500gp
55～70	ブーツ・オヴ・スピード	12,000gp
71～77	ヴァードント・ブーツ	12,000gp
78～84	ホースシューズ・オヴ・クラッシング・ブロウズ + 2	16,000gp
85～100	ウィングド・ブーツ	16,000gp

d%	優れた中級の両足用アイテム	市価
01～38	シューズ・オヴ・ザ・ファイアーウォーカー	21,000gp
39～72	ドライアド・サンダルズ	24,000gp
73～100	ホースシューズ・オヴ・ミスト	27,000gp

d%	劣った上級の両足用アイテム	市価
01～20	ゲッタウェイ・ブーツ	30,000gp
21～35	ホースシューズ・オヴ・クラッシング・ブロウズ + 3	36,000gp
36～55	ホースシューズ・オヴ・グローリー	39,600gp
56～75	メジャー・バーグラー・ブーツ	46,000gp
76～100	ブーツ・オヴ・テレポテーション	49,000gp

d%	優れた上級の両足用アイテム	市価
01～40	スリッパーズ・オヴ・ザ・トリトン	56,000gp
41～70	ホースシューズ・オヴ・クラッシング・ブロウズ + 4	64,000gp
71～100	ホースシューズ・オヴ・クラッシング・ブロウズ + 5	100,000gp

アース・ルート・ブーツ

(Earth Root Boots / 地に根を下ろすブーツ)

市価 8,000gp ; オール 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 2 ポンド

このブーツの着用者が一箇所に留まろうとすると——その場所が硬い地

面である限り——着用者をそこから動かすのは困難である。着用者はラウンドごとに自身のマスから移動しないための CMD に累積する + 1 の状況ボーナス (最大で + 10) を得る。

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、エレメンタル・ボディ

アクロバット・スリッパーズ

(Acrobat Slippers / 軽業のスリッパ)

市価 3,000gp ; オール 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 2 ポンド

この柔軟な灰色の革のスリッパは、着用者が不安定な場所でバランスを保つのに役立つ。着用者は登攀中、疾走中、あるいは狭い面や平らでない地面を転倒することなく移動するための〈軽業〉技能を使用しているときでも、AC への【敏捷力】ボーナスを保持する。加えて、着用者は足払いの戦技に対する CMD、および落下 (伏せ状態になることを含む) を避けるための反応セーブに + 2 の技量ボーナスを得る。

作成条件

コスト 1,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス

ヴァードント・ブーツ

(Verdant Boots / 緑萌ゆるブーツ)

市価 12,000gp ; オール 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 2 ポンド

このブーツの着用者は、1 日に 3 回、命じると、自身の現在のマスを、実を結ぶ植物あるいはその他の食用植物の分厚い新芽の層で覆うことができる。これらの植物は移動困難な地形として扱い、そのマス内の中型以下のクリーチャーに遮蔽を提供する。これらの植物はまた、2 体の中型クリーチャーを丸一日維持するのに十分な食料を提供する。この植物は木製の床や洞窟の石など、通常はこれらの植生を支えないであろう地面の上に成長することはできるが、明らかに植生に適さない地面の上に発芽することはできない。通常はその地形の一般的な区分や、その範囲の気候における一般的な植物が生成される。これらの植物は 24 時間後か、あるいは完全に収穫するか、いずれか先に起きたときに消滅する。

作成条件

コスト 6,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、プラント・グロウス

ウィングド・ブーツ

(Winged boots / 飛行のブーツ)

市価 16,000gp ; オール 中程度・変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 1 ポンド

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。

作成条件

コスト 8,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、フライ

Ultimate Equipment

カルトロップ・ブーツ

(Caltrop Boots / まきびしのブーツ)

市価 10,000gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 2 ポンド

この黒い膝丈のブーツは、靴の残りの部分から隆起しているように見える、不規則な形の目立つかかとを備えている。1回の即行アクションとして、ブーツの着用者は自身のラウンドの残りの間に移動にすることにつれて、ブーツのかかとの裏を通してまきびしを緩く噴出することができる。これらのまきびしは着用者がそのラウンド中に移動したマスをそれぞれ満たす。着用者を含め、これらのマスの1つを占めるか踏み入るかしたクリーチャーは、まきびしに接触した際に起こる通常の効果を受ける。一度生成されると、これらのまきびしはそのマスから取り除かれるまで存在し続け、取り除かれた時点で速やかに消滅する。この靴は1日に10ラウンドまで使用することができる。これらのラウンド数は連続している必要はない。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、スパイク・グロウス

ゲッタウェイ・ブーツ

(Getaway Boots / 脱出のブーツ)

市価 30,000gp ; オーラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 1 ポンド

この特徴のない革のブーツは、1日に1回、着用者の立っている場所と同調することができる。一度ブーツがある場所に同調すると、1日に1回、1回の全ラウンド・アクションとして、着用者は身につけているか運搬している物と一緒に、ブーツがその場所と同調するときにその場にいた場合でさえ、ブーツを起動する時に味方を誰も瞬間移動させないことを除いて、ゲッタウェイ呪文と同様に同調した場所に瞬間移動して帰還することができる。一度ブーツがある場所に同調すると、新しい場所に同調させるまで同じ場所に同調し続ける。

作成条件

コスト 15,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ゲッタウェイ

サンダルズ・オヴ・クイック・リアクション

(Sandals of Quick Reaction / 素早き反応のサンダル)

市価 4,000gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 4 レベル ; 重量 1 ポンド

このしなやかな革のサンダルは、限られた時間の中に爆発的な速度を与える。不意打ちラウンド中に行動する場合、着用者は不意打ちラウンド中に1回の標準アクションと1回の移動アクションを行うことができる。着用者が既に不意打ちラウンド中に1回の標準アクションと1回の移動アクションを行う能力を持っている場合、代わりに不意打ちラウンド中の行動時における移動速度に+10の状況ボーナスを得る。

作成条件

コスト 2,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アンティシペイト・ベリル、ヘイスト

サンダルズ・オヴ・ザ・ライトテスト・ステップ

(Sandals of the Lightest Step / いと軽き歩みのサンダル)

市価 5,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 1/2 ポンド

この柔らかい革のサンダルは、複雑な金糸の縫い取りで飾られた紫のビロードの層によって作られた靴底を備えている。足を通してみると、空気

のように重さが感じられない。着用者が地面かその他の表面を既に最低10フィート移動している（乗騎や搭乗物に乗って移動することは含まない）いずれのラウンドにおいても、このブーツを1回の即行アクションとして起動し、着用者にそのラウンドの終了時まで空中を歩く能力（エア・ウォーク呪文と同様）を与えることができる。そのラウンドの終了時に固体表面に到達していない場合、着用者は速やかに地面に落下し、適用可能な落下ダメージを受ける。このサンダルは1日に5回まで使用することができるが、1分に1回より高い頻度で使用することはできない。

作成条件

コスト 2,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、エア・ウォーク

シューズ・オヴ・ザ・ファイアーウォーカー

(Shoes of the Firewalker / 火渡りの靴)

市価 21,000gp ; オーラ 中程度・力術 ; 術者レベル 6 レベル ; 重量 1 ポンド

この磨かれた赤い革の短靴は、金のひも穴と炎のような模様の縫い取りが特徴である。この靴は着用者に「火」に対する抵抗10を与え、着用者はウォーター・ウォーク呪文の対象であるかのように、溶岩やマグマの上を歩くことができる。

作成条件

コスト 10,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、レジスト・エナジー、ウォーター・ウォーク

シューズ・オヴ・ライトニング・リーピング

(Shoes of Lightning Leaping / 雷光の如き跳躍の靴)

市価 10,500gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 6 レベル ; 重量 1 ポンド

この黒い短靴は着用者の足周りにしっかりとフィットし、弧をなす稲妻や荒野の風を飛び越える意匠を備えている。1日に1回、命じると、この靴を着用しているクリーチャーは稲妻に変身して50フィートまでの直線を移動し、稲妻の遠端において再実体化することができる。稲妻の経路上のクリーチャーは6d6ポイントの「電気」ダメージを受け、物体はライトニング・ボルト呪文通りのダメージを受ける。稲妻が物体あるいは障壁に当たり、破裂させて通過することに失敗した場合、ブーツを着用しているクリーチャーは衝突した物体の隣に現れ、1ラウンドの間よろめき状態になる。稲妻形態中の移動は機会攻撃を誘発しない。

作成条件

コスト 5,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、エクスペディシャス・リトリート、ライトニング・ボルト

ジョイント・ブーツ

(Jaunt Boots / 移動のブーツ)

市価 7,200gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 2 ポンド

このスタイリッシュな黒革のブーツは、曲がりくねった道路と穏やかな果樹園を通る小路の図が縫い取られている。このブーツは太ももの半ばまで、あるいは袖口を折り返して膝丈のブーツとして着用することができる。1日に3回、命じると、1ラウンドの間、着用者は5フィート・ステップを行う際に15フィートまで移動することができる。この移動は機会攻撃を誘発しない。

Ultimate Equipment

作成条件

コスト 3,600gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ジェスターズ・ジョーント

スリッパーズ・オヴ・クラウドウォーキング

(Slippers of Cloudwalking / 雲の歩みのブーツ)

市価 4,400gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 1 ポンド

このスリッパの着用者は 1 日に 10 分まで (エア・ウォーク呪文のように) 空中を歩くことができる。これは起動にアクションを必要とせず、1 分単位で使用することができる。しかしながら着用者は、アシッド・フォッグ、クラウドキル、インセンディエリ・クラウド、あるいはスティンキング・クラウドによって作り出されたような霧状のガスを含めた、自然または魔法的な霧あるいは霧の中か上しか歩くことはできない。そのような雲の上を歩くと着用者には危険が及ばないが、雲の中を歩く場合は通常の効果を受ける。

作成条件

コスト 2,200gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ウィンド・ウォーク

スリッパーズ・オヴ・ザ・トリトン

(Slippers of the Triton / トリトンのスリッパ)

市価 56,000gp ; オーラ 中程度・防御術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 1 ポンド

このスリッパは着用者が水中で呼吸できるようにする。加えて、水泳移動速度を持たない場合、着用者は 30 フィートの水泳移動速度を得る。水泳移動速度を持つ場合には、着用者は水泳移動速度に + 10 フィートの強化ボーナスを得る。

作成条件

コスト 28,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ライド・ザ・ウェイヴズ

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)

市価 4,800gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 4 レベル ; 重量 1/2 ポンド

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)。

作成条件

コスト 2,400gp

《その他の魔法のアイテム作成》、スパイダー・クライム

デアデヴィル・ブーツ

(Daredevil Boots / 命知らずのブーツ)

市価 1,400gp ; オーラ 微弱・心術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1 ポンド

この一対の魔法のブーツは光にかざすと燃え盛る赤と燃え上がる橙の色の合いに揺らめく。このブーツは着用者が危険な領域を通過して移動している最中に、追加の機動性を得られるようにする。着用者はフリー・アクションとしてかかとを打ち鳴らし、1 日に 10 ラウンドまで、機会攻撃を誘発

することなく機会攻撃範囲を通過するため、あるいは敵のマスを通過するために行う〈軽業〉判定への + 5 の技量ボーナスを得ることができる。このラウンド数は連続している必要はない。また、このブーツの着用者が機会攻撃を誘発することなく敵のマスを通過して移動することに成功した場合はいつでも、自身のターンの終了時まで、その敵に対する攻撃ロールへの + 1 のボーナスを得る。

作成条件

コスト 700gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス

ドライアド・サンダルズ

(Dryad Sandals / ドライアドのサンダル)

市価 24,000gp ; オーラ 中程度・召喚術および変成術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 1 ポンド

このサンダルは草、しなやかな蔓、生きている葉、および柔軟な樹皮から編まれている。森林の地形の中では、着用者は足跡や臭跡を残さず、〈隠密〉判定への + 2 の技量ボーナスを得る。着用者は森渡りを使用するドルイドと同様に、自然の下生えの中を妨げや害を受けることなく移動することができ、さらに 1 日に 1 回、ツリー・ストライドと同様に木の中に歩み入り、9 時間までそこに留まるか、範囲内の同じような木に瞬間移動することができるが、瞬間移動は 1 回しかできない。

作成条件

コスト 12,000gp

《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、ツリー・ストライド、作成者はドルイドでなければならない

トレマー・ブーツ

(Tremor Boots / 震えるブーツ)

市価 10,000gp ; オーラ 微弱・占術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

この茶色の革のブーツは、着用者が周囲の環境から振動を掴み取るために役立つよう作られた、鋼鉄で補強されたつま先と鞋底に沿った溝を備えている。硬い地面に立っている限り、このブーツは着用者に振動感知 20 フィートを与える。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シー・インヴィジビリティ

ナイトメア・ブーツ

(Nightmare Boots / ナイトメアのブーツ)

市価 8,500gp ; オーラ 中程度・方術および変成術 ; 術者レベル 6 レベル ; 重量 3 ポンド

悪の戦士に珍重されるこのブーツは、フィーンディッシュの馬毛の真紅のたてがみで縁取られたインクのように黒い革で作られている。その縁に沿って実際のナイトメアの毛を備え、時折腐敗した馬を思わせる炎を揺らめかせたり、炎の爆ぜる音を立てるものもある。着用者が疾走あるいは突撃を行う際にブーツから煙が立ち込め、着用者がこれらのアクションを行いながら機会攻撃を誘発した際に視認困難 (20%の失敗確率) として機能する。第二に、1 日に 3 回、1 回の即行アクションとして、着用者はブーツの煙を作り出し、自身のターンの終了時まで視認困難を得ることができる。最後に、1 日に 1 回、着用者が近接攻撃をクリーチャーに当てた際に、ブーツに発火するよう命じることができる。ブーツが発火すると、半径 5 フィート以内のすべてのクリーチャーは 2d6 ポイントの [火] ダメージを受ける。DC13 の反応セーヴィング・スローでこのダメージを半減できる。

Ultimate Equipment

作成条件

コスト 3,750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、バーニング・ハンズ、パイロテクニクス

ナイトメア・ホースシューズ

(Nightmare Horseshoes / ナイトメアの蹄鉄)

市価 9,000gp ; オーラ 中程度・召喚術および変成術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 12 ポンド

この蹄鉄は黒ずんだ鋼鉄で作られており、一般的には地獄の印か、少なくとも微かな、暗い色合いの拷問を受け怯えた馬の恐ろしい図章が刻まれている。この蹄鉄は一般に、あたかもそれらが地獄の鍛冶場で作られたかのような微かな硫黄の臭いを放つ。1日に1回、命じると、乗騎の騎手は1分間にわたり煙の超常能力を乗騎に与えることができる。この蹄鉄は1日に10ラウンドまで、乗騎の騎手が選択したように分割して使用することができる(使用ごとに最小1ラウンド)。この力を起動している間、乗騎の目、蹄、たてがみ、そして尾は燃え盛る炎と化し、その蹄は追加で1d4ポイントの[火]ダメージを与える。

作成条件

コスト 4,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、バーニング・ハンズ、オブスキュアリング・ミスト、スティンキング・クラウド

マイナー・バグラー・ブーツ

(Burglar Boots, Minor / 下級夜盗のブーツ)

市価 4,000gp ; オーラ 微弱・占術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 1/2 ポンド

このぴったりした形の仔牛の革のブーツは、黒く染め上げられ、カラスの羽根で軽やかに飾られている。このブーツは着用者に10フィート以内の床上の罠や装置を発見するか探し出すための〈知覚〉判定への+5の技量ボーナスを与える。これには落とし穴、踏み板、その他の床の上に配置されたか床に取り付けられた機械的および魔法的な装置が含まれる。このボーナスはそのような罠に対するACおよびいづれの反応セーヴィング・スローにも適用される。

作成条件

コスト 2,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、作成者が〈知覚〉を4ランク持っていること

メジャー・バグラー・ブーツ

(Burglar Boots, Major / 上級夜盗のブーツ)

市価 46,000gp ; オーラ 中程度・占術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 1/2 ポンド

これらのブーツはマイナー・バグラー・ブーツのように見え、機能するが、〈知覚〉判定およびACおよび反応セーブに+10の技量ボーナスを与える。また、1日に1回、命じると、このブーツは着用者に呪文と同様のファインド・トラップスを使用する能力を与える。

作成条件

コスト 23,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ファインド・トラップス、作成者が〈知覚〉を12ランク持っていること

ブーツ・オヴ・エスケープ

(Boots of escape / 逃走のブーツ)

市価 8,000gp ; オーラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

この頑丈な革の靴底を持つ布靴は、フィット性を確保するために足首とふくらはぎに紐を備えている。1日に1回、組みつき状態、押さえ込まれた状態、あるいは絡みつかれた状態になった場合、ブーツの着用者はディメンジョン・ドア呪文を使用したかのように、自身を30フィート内の任意の場所に転送することができる。このブーツを着用したノームは、この代わりに自身を400フィートまで離れた場所に転送することができる。

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、作成者はノームまたは召喚術系統を専門家したウィザードでなければならない

ブーツ・オヴ・エルヴンカインド

(Boots of Elvenkind / エルフ族のブーツ)

市価 2,500gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

この軟らかいブーツの一部は生きた葉やその他の自然素材で作られている。着用者は事実上どんな環境でも機敏に移動することができるため、〈軽業〉判定に+5の技量ボーナスを得る。

作成条件

コスト 1,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、作成者はエルフでなければならない

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)

市価 2,500gp ; オーラ 微弱・防衛術および変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

このブーツの着用者は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、垂直の氷壁や急な坂は不可)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・エレメント呪文の作用を受けているかのように暖める。

作成条件

コスト 1,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス、エンデュア・エレメント、パス・ウィズアウト・トレイス

ブーツ・オヴ・ジ・エンデュアリング・マーチ

(Boots of the Enduring March / 終わりなき行軍のブーツ)

市価 1,500gp ; オーラ 微弱・召喚術 ; 術者レベル 2 レベル ; 重量 2 ポンド

この頑丈な茶色の革の旅に汚れたブーツは、着用者が疲労することなく大変な距離を渡ることを可能にする。強行軍を行う際、着用者は通常の判定のかわりに、8時間を超えて1時間歩くごとに【耐久力】判定(DC10、追加1時間ごとに+1)行うだけでよい。また、この判定に失敗した場合、着用者は1d4ポイントの非致傷ダメージしか受けず、着用者が最初にこの方法で非致傷ダメージを受けるときには疲労状態にならない。

作成条件

コスト 750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《持久力》

Ultimate Equipment

ブーツ・オヴ・ザ・キャット

(Boots of the Cat / 猫のブーツ)

市価 1,000gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 1 ポンド

この高い靴底を持つ青いブーツは、じゅうぶん快適な履き心地を提供し、なおかつアーチ型の支えにより着用者の背をいつもより若干高く見せる効果がある。このブーツの着用者は、常に落下によって可能な限り (GM が振る落下によるダメージ・ダイスのそれぞれの目が 1 であるかのように) 最小限のダメージしか受けて、また落下し終わった時には常に自らの足で立っている状態となる。

作成条件

コスト 500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、フェザー・フォール

ブーツ・オヴ・ザ・マイアー

(Boots of the Mire / 泥沼のブーツ)

市価 3,500gp ; オーラ 微弱・防御術および変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

この柔らかい革のブーツは着用者にいくつかの力を与える。第一に、着用者は深さが 5 フィートを超えない水による湿地環境において、水の上を歩く力を得る——この力は着用者がその移動速度へのコストを支払うことなく湿地の地形や泥を通過して移動できるよう効果的に働く。湿地の地形にいる限り、着用者は足跡やその他の経路の兆候を残さず、雨、霧、あるいはその他の形態の凍結していない降水によって不快になったり濡れることは決してない。最後に、ブーツは毒と病気に対して行うすべての頑健セーブに + 2 の抵抗ボーナスを与える。

作成条件

コスト 1,750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、エンデュア・エレメンツ、パス・ウィズアウト・トレイス、レジスタンス、ウォーター・ウォーク

ブーツ・オヴ・ザ・マストドン

(Boots of the Mastodon / マストドンのブーツ)

市価 10,500gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 2 ポンド

この巨大なブーツはマストドンの皮から作られている。ブーツは大きく扱いにくいため、その着用者は〈隠密〉判定への - 2 のペナルティを受けるが、蹴散らしの試みへの + 2 の強化ボーナスと、蹴散らしの戦技を試みる間の AC への + 2 の回避ボーナスを得る。加えて、1 日に 1 回、着用者は蹂躞攻撃を行うことができる。実際のサイズに関わらず、このブーツを着用したクリーチャーはその経路上の大型以下のサイズのクリーチャーを蹂躞することができる。この蹂躞攻撃は 2d8 + 18 ポイントのダメージを与える (反応・半減、DC29)。

作成条件

コスト 5,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ビースト・シェイプ III

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)

市価 5,500gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1 ポンド

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。

作成条件

コスト 2,750gp

《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 ランク持っていること

ブーツ・オヴ・スピード

(Boots of Speed / 加速のブーツ)

市価 12,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 1 ポンド

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、ブーツ・オヴ・スピードの着用者は毎日最大 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。

作成条件

コスト 6,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ヘイスト

ブーツ・オヴ・テレポーテーション

(Boots of Teleportation / 瞬間移動のブーツ)

市価 49,000gp ; オーラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 3 ポンド

緊密に精査すると、この明るい灰色のブーツの一部はその存在を揺らめかせているように見える。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。

作成条件

コスト 24,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、テレポート

ブーツ・オヴ・フレンドリー・テレイン

(Boots of Friendly Terrain / 友好的地形のブーツ)

市価 2,400gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

ブーツ・オヴ・フレンドリー・テレインは、これを着用するどんなレンジャーにとっても不慣れな土地を完璧な狩場に変えるため、着用者が歩くたびにその背後の足跡は消えていく。このしなやかな皮製のブーツ一組はレンジャーの“得意な地形”クラス特徴により定義される特定の環境 (ジャングル、平地など) と対応している。このブーツを身につけたレンジャーはこのブーツと対応した環境を自らの“得意な地形”の 1 つと見なし、+ 2 ボーナスを得る。このレンジャーが既にこの特定の環境を“得意な地形”の 1 つとしている場合、この地形のボーナスが 2 増加する。

作成条件

コスト 1,200gp

《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、作成者はレンジャーでなければならない

ブーツ・オヴ・レヴィテーション

(Boots of Levitation / 空中浮揚のブーツ)

市価 7,500gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1 ポンド

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

ULTIMATE EQUIPMENT

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。

作成条件

コスト 3,750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、レヴィテート

フェザー・ステップ・スリッパーズ

(Feather Step Slippers / 羽毛の歩みのスリッパ)

市価 2,000gp ; オーク 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1 ポンド

この上質の絹のスリッパは、その着用者がフェザー・ステップ呪文の対象であるかのように、移動困難な地形において 5 フィート・ステップを行う能力を与えることを含めて、移動困難な地形の移動を妨げる効果を無視することを可能にする。

作成条件

コスト 1,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、フェザー・ステップ

ホースシューズ・オヴ・ア・ゼファー

(Horseshoes of a Zephyr / 風乗りの蹄鉄)

市価 6,000gp ; オーク 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 4 ポンド

この輝く銀の蹄鉄は、素早い動きの雲と擬人化された風の意匠を備えている。ホース（馬）に取り付けると、この蹄鉄は、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、ホースは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付けなければならない。

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、レヴィテート

ホースシューズ・オヴ・クラッシング・ブロウズ

(Horseshoes of Crushing Blows / 破碎の一打の蹄鉄)

市価さまざま ; オーク 微弱・力術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 4 ポンド

+ 1 強化ボーナス 4,000gp ; + 2 強化ボーナス 16,000 ;

+ 3 強化ボーナス 36,000gp ; + 4 強化ボーナス 64,000 ; + 5 強化ボーナス 100,000gp

ホースシューズ・オヴ・クラッシング・ブロウズは蹄攻撃を行う攻撃およびダメージ・ロールに強化ボーナスを与える ; このボーナスの値はアイテムの市価に基づく。あるいは、アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツの説明と同様に、それが素手打撃に適用可能である限り、蹄に近接武器の特殊能力を与えることができる。ホースシューズ・オヴ・クラッシング・ブロウズは + 5 を超える修正ボーナス（強化ボーナスに特殊能力のボーナス相当分を加えたもの）を持つことはできない。ホースシューズ・オヴ・クラッシング・ブロウズはそれぞれの蹄鉄が同じ強化を備えた一揃いとして、4 つ 1 組で作成される。効果を得るには同一の動物に 4 つの蹄鉄すべてを装着しなければならない。

ホースシューズ・オヴ・クラッシング・ブロウズは特殊な素材で作成することができ、通常の利益を与える。市価を決める目的において、重量が 4 ポンドである 1 つの片手武器として扱う（例えば、アダマンティン製ホースシューズ・オヴ・クラッシング・ブロウズは追加で 3,000gp のコストを必要とするだろう）。冷たい鉄製ホースシューズ・オヴ・クラッシング・

ブロウズの作成に必要な素材それ自体は追加コストを必要としないが、冷たい鉄製ホースシューズ・オヴ・クラッシング・ブロウズの強化は、その市価を通常通り 2,000gp 増加させる。

作成条件

+ 1 強化ボーナス 2,000gp ; + 2 強化ボーナス 8,000gp ; + 3 強化ボーナス 18,000gp ; + 4 強化ボーナス 32,000gp ; + 5 強化ボーナス 50,000gp

《魔法の武器防具作成》、《その他の魔法のアイテム作成》、作成者の術者レベルが蹄鉄のボーナスの 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

ホースシューズ・オヴ・グローリー

(Horseshoes of Glory / 栄光の蹄鉄)

市価 39,600gp ; オーク 中程度・防御術および変成術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 12 ポンド

この巨大な蹄鉄には正面に張り出す致命的な棘が生えている。1 日に 1 回、命じると、この蹄鉄を着用した乗騎の騎手は、ビースト・シェイプ IV のように、乗騎のサイズを 1 段階大きくする（最大で超大型）か、その種別を魔獣に変更するか、いずれかを選択することができる。加えて、これらの 2 つの方法のいずれかで強化されている間、乗騎は DR5 / 混沌、悪、善、あるいは秩序（騎手が選択する）を得る。この蹄鉄は一揃いの一部であり、適切に機能するためには同一の動物に 4 つすべてを装着することが必要となる。

作成条件

コスト 19,800gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ビースト・シェイプ IV、プロテクション・フロム・ケイオス / イーヴル / グッド / ロウ

ホースシューズ・オヴ・スピード

(Horseshoes of Speed / 速駆けの蹄鉄)

市価 3,000gp ; オーク 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 12 ポンド

ホースシューズ・オヴ・スピードを蹄に取り付けると、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付けなければならない。

作成条件

コスト 1,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ヘイスト

ホースシューズ・オヴ・ミスト

(Horseshoes of Mist / 霧の蹄鉄)

市価 27,000gp ; オーク 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 12 ポンド

これらの蹄鉄を履くと、ホースはその蹄が地面を打つたびに一吹き霧を放つ。騎手が命じると、乗騎とその騎手は共にガシアス・フォーム呪文の対象であるかのような効果を受ける。何らかの理由によって騎手と乗騎がガシアス・フォーム中に互いから離れてしまった場合、どちらも効果は自動的に終了する。蹄鉄は 1 日に 10 分間まで使用することができる。この持続時間は連続している必要はないが、1 分単位で消費しなければならない。

作成条件

コスト 13,500gp

ホーンテッド・シューズ

(Haunted Shoes / 幽霊の靴)

市価 6,480gp ; オーラ 微弱・召喚術および幻術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1 ポンド

1 日に 2 回、この靴の着用者は自身を助ける 1d4 体の霊的な従者を喚び下ろすことができる。霊的な従者はアンシーン・サーヴァント呪文によって招来された従者のように、不可視状態であり、精神を持たず、形を持たない存在である。霊は 3 時間が経過すると靴に帰還する。着用者は 1 体以上の従者を早期に消滅させることを選択できる。

1 日に 1 回、着用者はホーンテッド・シューズの中にいる幽霊の従者に、自身の周囲に現れて渦を巻くように命じて、戦闘中に自身を目標にすることを困難にすることができる。着用者は 3 分間視認困難 (20% の失敗確率) を得る。霊を害することはできないが、トゥルー・シーイング呪文はこの視認困難効果を無効にする。いずれかの霊が存在してアンシーン・サーヴァントとして使用されている間は、視認困難効果を起動することはできない。

作成条件

コスト 3,240gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブラー、アンシーン・サーヴァント

“装備部位・両手”のその他の魔法のアイテム

HANDS SLOT WONDROUS ITEMS

“装備部位：両手”には箒手、手袋、および手の上に着用するその他のアイテムが含まれる。

その説明によって特に指定されていない限り、“装備部位・両手”のその他の魔法のアイテムは誰にでも使用することができる。これらの魔法のアイテムは通常は単純使用型であるか合言葉によって起動するが、詳細はアイテムごとに異なる。

“装備部位・両手”のその他の魔法のアイテム HANDS SLOT WONDROUS ITEMS

d%	劣った下級の両手用アイテム	市価
01～13	アシスティング・グラヴズ	180gp
14～22	クロウズ・オヴ・ジ・アイズ・ベア	1,300gp
23～34	グラヴズ・オヴ・リカーナサンス	2,000gp
35～46	グローイング・グラヴ	2,000gp
47～58	アプレンティシズ・チーティング・グラヴズ	2,200gp
59～70	チャレンジャーズ・グラヴズ	2,200gp
71～80	グラヴズ・オヴ・ラーセニ	2,500gp
81～90	ヒーラーズ・グラヴズ	2,500gp
91～100	エンジニアーズ・ワークグラヴズ	3,000gp
d%	優れた下級の両手用アイテム	市価
01～12	ガントレッツ・オヴ・ザ・スキルド・マニユーヴァー	4,000gp
13～21	ゴーストヴィジョン・グラヴズ	4,000gp
22～33	グラヴズ・オヴ・アロー・スネアリング	4,000gp
34～43	トラップスプリング・グラヴズ	4,000gp
44～55	グラヴズ・オヴ・アーケイン・ストライキング	5,000gp
56～65	ボイズナーズ・グラヴズ	5,000gp
66～75	マグネティスツ・グラヴズ	6,000gp
76～100	グラヴズ・オヴ・スライミング・アンド・クライミング	6,250gp
d%	劣った中級の両手用アイテム	市価
01～02	デリクウェスト・グラヴズ	8,000gp
03～05	フォームフィクシング・ガントレット	8,000gp
06～08	アイアン・コブラ・ガントレット	8,000gp
09～16	シャドウ・ファルコナーズ・グラヴ	8,000gp
17～20	スベルストライク・グラヴズ	8,000gp
21～28	グリフベイン・グラヴズ	9,000gp
29～40	グラヴ・オヴ・ストアリング	10,000gp
41～46	グラヴズ・オヴ・シェイピング	10,000gp
47～54	ブライアント・グラヴズ	10,000gp
55～76	ガントレット・オヴ・ラスト	11,500gp
77～100	グラヴズ・オヴ・デュエリング	15,000gp
d%	優れた中級の両手用アイテム	市価
01～30	ヴァンピリック・グラヴズ	18,000gp
31～65	ジャイアント・フィスト・ガントレッツ	20,000gp
66～100	グラヴズ・オヴ・ザ・ショートウンド・パス	27,000gp
d%	劣った上級の両手用アイテム	市価
01～40	グラヴズ・オヴ・ザ・コマンディング・カンジュラー	30,000gp
41～100	グレーター・ガントレット・オヴ・ラスト	34,500gp
d%	優れた上級の両手用アイテム	市価
01～60	タロンズ・オヴ・レン	67,000gp
61～100	ガントレッツ・オヴ・ザ・ウェポンマスター	110,000gp

アイアン・コブラ・ガントレット

(Iron Cobra Gauntlet / アイアン・コブラの箒手)

市価 8,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 7 レベル；重量 1 ポンド

この肘丈のスケールの金属製の箒手は、コブラの首元のように手首が膨らんでいる。1日に3回まで、着用者はガントレットを、スケールを繋いだ簡素なプレスレットを残して着用者の手首から這い出て、その命令に従うアイアン・コブラに変換することができる。このプレスレットを着用しているものは、誰であれアイアン・コブラの主人となる。アイアン・コブラは1日に合計で1時間動いたままでいられる。

主人の声を聞ける範囲にいて、箒手形態に戻るように命じた場合（1回の標準アクション）、スネークはできる限り急いで主人の下に移動し、主

人の腕に這い登り、フリー・アクションとして非起動状態の形状に戻る。主人の下に到達する前に持続時間が尽きた場合、スネークは箒手形態に戻るが、両者を接触させれば自動的にプレスレットと融合する。

コブラ形態のときに殺された場合、スネークは箒手形態に戻り、24時間再使用できない。箒手形態のときに破壊された場合、このアイテムは破壊される。着用者はスネーク形態あるいは箒手形態の液だめを用いてアイアン・コブラの毒を詰め替えることができる。

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト、ディサーン・ロケーション、ギアス／クエスト

アシスティング・グラヴズ

(Assisting Gloves / 支援する手袋)

市価 180gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 1 レベル；重量 1 ポンド

この簡素な手袋の着用者は合言葉を唱えて実体の無い輝く手を作り出すことができる。1回の即行アクションとして、着用者はこの手に援護アクションを使用したかのように自身の仕事を手伝わえることができる。この手は他人への援護が成功したかを確認するための判定を行う際、着用者の基本攻撃ボーナスあるいは技能ランクを使用する（着用者の能力値あるいはその他のボーナスの利益を得ない）。手は1回のアクションを試みるか、あるいは1分が経過するまでの、いずれか先に起こる方まで持続し、その時点で非魔法的な手袋になる。

作成条件

コスト 90gp

《その他の魔法のアイテム作成》、メイジ・ハンド、アンシオン・サーヴァント

アプレンティシズ・チーティング・グラヴズ

(Apprentice's Cheating Gloves / 徒弟の不正の手袋)

市価 2,200gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 3 レベル；重量 1

この何の変哲もない白い手袋は、魔法的な能力あるいは汎用性が限られているか欠落した、下級の呪文の使い手と偽物に恩恵をもたらす。この手袋の着用者はメイジ・ハンドおよびプレスティディジティションを回数無制限で使用することができる。

作成条件

コスト 1,100gp

《その他の魔法のアイテム作成》、メイジ・ハンド、プレスティディジティション

ヴァンピリック・グラヴズ

(Vampiric Gloves / 吸血鬼の手袋)

市価 18,000gp；オーラ 中程度・死霊術；術者レベル 5 レベル；重量 1

この淡い、優雅な装いの革手袋はその指に——血を散りばめた爪に驚くほど似ている——血のように赤い縫い取りが施されている。1日に3回、着用者はヴァンピリック・タッチおよびブリードを使用することができる。着用者がヴァンピリック・タッチを使用してチャージを保持した場合、手袋を外すとチャージは消費される。

ヴァンピリック・タッチは通常は1回の接触攻撃であるところを、着用者は代わりに1回の距離 30 フィートの遠隔接触攻撃として使用できるが、瀕死状態の目標または出血効果の影響を受けている目標に対してのみであ

Ultimate Equipment

る。この方法でヴァンピリック・タッチを使用した場合、着用者は遠隔接触攻撃に失敗するとチャージを保持できる。

着用者が出血効果の影響を受けている場合、ヴァンピリック・タッチの使用回数を1回消費してその出血効果を終了させることができる。

作成条件

コスト 9,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブリード、ヴァンピリック・タッチ

エンジニアーズ・ワークグラヴズ

(Engineer's Workgloves / 技術者の軍手)

市価 3,000gp ; オーラ 微弱・占術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 ー

この耐久性のある帆布と革の手袋は、着用者に機械的装置の直感的知識を付与する。着用者はまた、機械的装置を修理あるいは理解するために行う〈製作〉および〈知識〉判定への+5の技量ボーナスを得る。

1日に1回、着用者は装置に接触してこれを瞬時に分析し、その使用目的および一般的な作動方法を学習するのみならず、その装置の急性の故障を診断することができるが、魔法の力や非機械的な追加効果を理解することはできない。例えば、着用者は踏み板に触れて、それを踏むとそのマスを攻撃する壁に仕込んだ大鎌の罠が起動すること、そしてその罠は自動的に再準備されることを理解できるが、その罠に毒を塗った+1フレイミング・サイズが含まれていることは理解できない。

作成条件

コスト 1,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、作成者が〈知識：工学〉を5ランク持っていること

ガントレッツ・オヴ・ザ・ウェポンマスター

(Gauntlets of the Weaponmaster / 武器体得の籠手)

市価 110,000gp ; オーラ 強力・召喚術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 5 ポンド

この籠手は様々な形態を取る。大部分が革製で小さな銅板を備えており、繊細な剣術に適したものもある。そうでないものはフル・プレートの騎士が好む関節を持つ完全なプレートである。命じると、籠手の着用者は武器1つを籠手の中に収めることができる。そのようにすると、籠手のプレートに刻まれた武器の意匠が現れる。着用者はこの方法で10個までの武器を籠手の中に収めることができる。武器の取り出しには、着用者が望む武器の意匠に触れる必要がある。そのようにすることは1回の即行アクションである。武器が取り出されると、それは着用者の手の中に現れ、着用者がその手に保持していた武器は籠手の中に収納される。籠手の中に着用者が保持していた武器を収める余裕が無い場合は、それらの武器は落とされる。この籠手には武器しか収納できない：その他のアイテムを籠手に配することはできない。

また、1日に3回、命じると、手袋は着用者にグレーター・ヒロイズム呪文と同様の効果を与える。

作成条件

コスト 55,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ヒロイズム、ローブ・トリック

ガントレッツ・オヴ・ザ・スキルド・マニューヴァー

(Gauntlets of the Skilled Maneuver / 熟達した戦技の籠手)

市価 4,000gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1 ポンド

この籠手の着用者は、アイテムの作成時に作成者が選択した1種類の戦

技判定(突き飛ばし、武器落とし、あるいは盗み取りなど)への+2のボーナスを得る。

作成条件

コスト 2,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、作成者が適切な戦技の強化特技を持っていること

ガントレット・オヴ・ラスト

(Gauntlet of Rust / 錆の籠手)

市価 11,500gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 2 ポンド

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、(魔法であるとないとを問わず)すべての錆化から着用者とその装備を完全に守る。

作成条件

コスト 5,750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ラスティング・グラスプ

グレーター・ガントレット・オヴ・ラスト

(Gauntlet of Rust, Greater / 上級錆の籠手)

市価 34,500gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 1 ポンド

このアイテムは1日に3回ラスティング・グラスプを使用できることを除いて、ガントレット・オヴ・ラストと同様である。

作成条件

コスト 17,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ラスティング・グラスプ

グラヴ・オヴ・ストアリング

(Glove of Storing / 物入れの手袋)

市価 10,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 6 レベル ; 重量 ー

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。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シュリンク・アイテム

Ultimate Equipment

グラヴズ・オヴ・アーケイン・ストライキング

(Gloves of Arcane Striking / 秘術の打撃の手袋)

市価 5,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 1 レベル；重量 1 ポンド

この柔らかい革手袋は規則正しく並んだミスラルの鋳で飾られている。《秘術の打撃》特技を持つ呪文の使い手のみが、その能力を起動することができる。手袋の能力は以下の通り。

着用者が味方の攻撃ロールを強化するために他者への援護アクションを使用した場合、味方はその攻撃のダメージ・ロールに着用者の《秘術の打撃》のダメージ・ボーナスを加える。

着用者が《秘術の打撃》を使用した攻撃を行い、命中した場合、目標に隣接する敵は着用者の《秘術の打撃》のダメージ・ボーナスに等しいダメージを受ける。このダメージは武器のダメージと同じタイプ（殴打、刺突、など）になる。

着用者が味方のアーマー・クラスを強化するために他者への援護アクションを使用した場合、その味方はその相手に対する AC に着用者の《秘術の打撃》のダメージ・ボーナスも加える。

作成条件

コスト 2,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《秘術の打撃》、マジック・ウェポン

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)

市価 4,000gp；オーラ 微弱・防衛術；術者レベル 3 レベル；重量—

ひとたび身に着けると、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。

作成条件

コスト 2,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シールド

グラヴズ・オヴ・ザ・コマンディング・カンジュラー

(Gloves of the Commanding Conjurer / 指揮する召喚者の手袋)

市価 30,000gp；オーラ 中程度・心術；術者レベル 7 レベル；重量—

この手袋は着用者に自身の招来したクリーチャーへのより強力な制御を与える。手袋を着用している限り、着用者によって召喚されたクリーチャーは、共通の言語を共有しているかのように着用者を理解することができる。この意思疎通は双方向ではなく、着用者にクリーチャーを理解する能力が与えられるわけではない。

1 日に 3 回、着用者は 50 フィート以内の招来されたクリーチャーをコントロール・サモンド・クリーチャーを使用したかのように制御を試みることができる（意志、DC16）。

作成条件

コスト 15,000gp

《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、コントロール・サモンド・クリーチャー

グラヴズ・オヴ・ザ・ショートウンド・パス

(Gloves of The Shortened Path / 経路短縮の手袋)

市価 27,000gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 9 レベル；重量—

1 日に 1 回、命じると、この赤茶色の革手袋の着用者は空間を捻じ曲げて、視線の通っている隣接していないマスまで自身の間合いを延ばすことができる。続く 10 ラウンドの間、目標のマスへ効果線が通っている限り、着用者はそのマスにあるいずれのものにも、そこが自身のマスであるかのように接触することができる。着用者は 1 回の即行アクションとして目標のマスを変更することができる。

手袋を使用してそのマスの何かに接触、攻撃、あるいは操作を行う場合、着用者の腕と手もまたそのマスに現れ、クリーチャーおよび効果は着用者がそのマスにいるかのように着用者を目標にすることができる。着用者はこの接続を自身のマスから目標のマスに、あるいはその逆に何かを送るために使用することはできない。着用者が何かを落とした場合、それは着用者のマスに落ちる。着用者はそのマスにおいて、自身の手（もしあれば、その手による肉體攻撃を含む）、手持ちの物体（鍵開けの針金など）、および近接武器を自身がそこにいるかのように使用することができる。自身との挟撃を成立させるために手袋を使用することはできないが、そのマスは着用者の機会攻撃範囲の一部となる。着用者は組みつき、遠隔攻撃、あるいは自身の実際のマスから移動する必要のある攻撃（突き飛ばしの戦技など）を行うために手袋を使用することはできない。

目標のマスとの対話は阻害されており、着用者の実際のマスを機会攻撃範囲に収めているものは、自動的に着用者を挟撃する。

着用者または着用者のマスが瞬間移動あるいは次元移動効果の使用を遮断している場合（ディメンショナル・アンカーなど）、手袋は機能しない。着用者はそのような効果によって保護されたマスを目標としてこの手袋を使用することはできない。

作成条件

コスト 8,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、テレポート

グラヴズ・オヴ・シェイピング

(Gloves of Shaping / 成形の手袋)

市価 10,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量—

この柔らかい革手袋は常に指の間が粘土で覆われており、それ以外の耐久性のある素材を再成形することができる。着用者は硬度が 8 以下の物体（石、木、革、など）を、それが柔らかい粘土であるかのように成形することができる。急いで大雑把な形を作ることは可能だが（ラウンドごとに 1 立方フィートの素材を大まかに成形）、細部や可動箇所を作りこむには GM の裁量に基づく追加の時間と適切な〈製作〉判定を必要とする。

硬度が 8 を超える素材も依然として影響を受けるが、それほど劇的ではない。着用者はそれらの素材にダメージを与えたり再成形を行う際に、その硬度が半分であるかのように扱う。例えば、鋼鉄の棒は通常は 10 ポイントの硬度を有しているが、この手袋の着用者は硬度 5 を有しているかのように扱い、木工道具で加工することができる。

手袋は着用者の手か手持ちの道具による素材加工にのみ、着用者がそれを望んだときにだけ影響を与える。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ソフン・アース・アンド・ストーン、ストーン・シェイプ、トランスミュート・ロック・トゥ・マッド

Ultimate Equipment

グラヴズ・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)

市価 6,250gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 ー

この平凡な外見の軽い手袋は明らかに屋外で使用するために作られている。この手袋は〈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。

作成条件

コスト 3,125gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブルズ・ストレンクス、キャッツ・グレイス

グラヴズ・オヴ・デュエリング

(Gloves of Dueling / 決闘の手袋)

市価 15,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 ー

このしなやかな手袋は武器落とし、武器破壊の試み、(グリースのような)武器を手から落とさせようとする効果に対する着用者の CMD に＋4 ボーナスを与える。着用者は恐慌状態や朦朧状態になっても手に持った武器を落とすことはない。着用者が“武器修練”クラス特徴を持ちその武器を使用しているなら、“武器修練”のボーナスが＋2 増加する。

作成条件

コスト 7,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、グレーター・マジック・ウェポン

グラヴズ・オヴ・ラーセニ

(Gloves of Larceny / 窃盗の手袋)

市価 2,500gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 3 レベル；重量 1 ポンド

このしなやかなベージュの仔牛革の手袋は、盗賊の才能を大幅に強化する。着用者は〈手先の早業〉判定への＋5の技量ボーナスを得る。

作成条件

コスト 1,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、作成者が〈手先の早業〉を 5 ランク持っていること

グラヴズ・オヴ・リカーナサンス

(Gloves of Reconnaissance / 偵察の手袋)

市価 2,000gp；オーラ 微弱・占術；術者レベル 3 レベル；重量 ー

このくたびれた指ぬきの革手袋は頻繁に使われていたように見え、多くの場合、草や濡れた泥の臭いが染み付いている。命じると、着用者は両手を厚さ 15 フィートを超えない固体の物体の上に当てることによって、その物体を透過して見聞きするために手袋を使用することができる。手袋は日ごとに 10 ラウンドまで使用することができる。このラウンド数は連続している必要はない。

作成条件

コスト 1,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、クエアオーディエンス／クエアヴォイアン

グリフベイン・グラヴズ

(Glyphbane Gloves / 秘文殺しの手袋)

市価 9,000gp；オーラ 中程度・防御術；術者レベル 7 レベル；重量 ー

この暗茶色の革手袋は全面に秘術の記事のエッチングが施されている。着用者は魔法の罫を解除するために行う〈装置無力化〉判定への＋5の技量ボーナスを得る。1 日に 1 回、着用者のグリフ、ルーン、あるいは同種の記述に基づく魔法的な罫を解除するための判定が DC を 10 以上超えた場合、着用者はその罫を解除する代わりにその起動条件を変更することができる。新しい起動条件はその魔法の罫が利用可能なものでなければならない；例えば、グリフ・オヴ・ウォーディングは手袋で操作した場合でさえ、クラス、HD、あるいはレベルに合わせて仕掛けることはできない。

作成条件

コスト 4,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、detect traps (訳注: おそらくファインド・トラップス)、ディスペル・マジック

クロウズ・オヴ・ジ・アイス・ベア

(Claws of the Ice Bear / 氷熊の爪)

市価 1,300gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 3 レベル；重量 1 ポンド

手に紐で結びつけるこの棘状の登攀用の爪は、移動の補助に両手を使用して行う〈登攀〉判定および〈軽業〉判定に＋2の技量ボーナスを与え、着用者は滑りやすい、あるいは氷の地面における、これらの技能への通常のペナルティを無効にすることができる。加えて、1 日に 3 回まで、着用者は 1 回の即行アクションとして爪を起動し、1 ラウンドの間スパイダー・クライムの利益を得ることができる。着用者はクロウズ・オヴ・ジ・アイス・ベアの使用中は、その両手に何も保持することができない。武器として使用した場合、クロウズ・オヴ・ジ・アイス・ベアはスパイク・ガンレットとして機能する。

作成条件

コスト 750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、スパイダー・クライム

グローイング・グラヴ

(Glowing Glove / 輝く手袋)

市価 2,000gp；オーラ 微弱・総合術；術者レベル 1 レベル；重量 ー

このほっそりとした白い革製の手袋は標準アクションにより何らかの面や物体に押し付けることで、輝く手形を現すことができる。この手形は着用者の望む任意の色によって輝き、ろうそく程度の明かりを放ち、60 フィートまでの距離から容易に見ることができる。この手形は消えるまで 1 日の間持続する。この輝く手形は大きさや指の位置などの点において、着用者の手と一致する。

作成条件

コスト 1,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アーケイン・マーク

ゴーストヴィジョン・グラヴズ

(Ghostvision Gloves / 霊視の手袋)

市価 4,000gp；オーラ 微弱・占術および力術；術者レベル 5 レベル；重量 ー

この手袋は淡い灰色の絹で作られている；それぞれが手の甲を銀の目の刺繍で飾られている。1 日に 1 回、着用者は 1 回の標準アクションとして、

Ultimate Equipment

頭を下げて自身の目を手で押すことによって、これらを起動することができる。刺繍された銀の目が輝いて開き、着用者が手を下ろすと渦巻く灰色の霧が深くわだかまって着用者の目を隠し、そして着用者は続く 10 ラウンドの間、成仏しない死者をより明確に見ることができる。起動中、ゴーストヴィジョン・グラヴズは以下の能力を与える。

着用者は深さ 5 フィートの物体や壁の中に隠れているエーテル状態のアンデッドおよび非実体状態のアンデッドを含め、60 フィート以内のすべてのアンデッドを明確に見ることができる。

正の“エネルギー放出”クラス能力を持つ場合、着用者は正のエネルギー放出の使用回数を 1 回分消費して、放出範囲内の 1 体のアンデッド・クリーチャーに 1 回の遠隔接触攻撃を行うことができる。遠隔接触攻撃が命中した場合、着用者は目標に対して、d6 の代わりに d12 をロールすることを除いてエネルギー放出のダメージをロールする（他のクリーチャーには影響を与えない）。

手袋の起動中、人造および生きている相手は着用者を盲目状態として扱う。

作成条件

コスト 2,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディテクト・アンデッド、シアリング・ライト、正の“エネルギー放出”クラス能力

ジャイアント・フィスト・ガントレッツ

(Giant Fist Gauntlets / 巨人の腕の籠手)

市価 20,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 8 レベル；重量 5 ポンド

1 回の即行アクションとして、この粗雑な革の籠手の着用者は、自身の手を通常のサイズの 2 倍に拡大し、硬木の密度と同等の硬さにすることができる。この変換は 1 日に 20 ラウンドまで持続するが、連続したラウンドである必要はない。拡大された手を用いた素手打撃または肉體攻撃を命中させた場合、着用者はフリー・アクションとして、その相手に突き飛ばしの戦技を試みることができる。

作成条件

コスト 10,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、エンラージ・パースン

シャドウ・ファルコナーズ・グラヴ

(Shadow Falconer's Glove / 影の鷹匠の片手袋)

市価 8,000gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 7 レベル；重量 1 ポンド

この肘丈の重い革の片手袋の細かい刺繍は、数重もの爪跡によって損なわれている。1 日に 1 回、命じると、着用者は 30 フィート以内の 1 体のクリーチャーを身振り以示すことができる。そのようにすると特徴のない猛禽のシルエットが現れ、目標に向かって急襲し、武器落としあるいは盗み取りの戦技（着用者が選択する、CMB + 16）を実行する。影の鷹は魔法的な効果であってクリーチャーではなく、このアクションは機会攻撃を誘発しない。片手袋を着用した手が空である場合、影の鷹は着用者の手にアイテムを持ってくる。片手袋をはめた手がふさがっている場合、影の鷹は着用者に隣接する空いているマスの地面にアイテムを置く。影の鷹はその後消滅する。

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シャドウ・カンジュレーション

スペルストライク・グラヴズ

(Spellstrike Gloves / 呪文撃の手袋)

市価 8,000gp；オーラ 強力（系統なし）；術者レベル 17 レベル；重量 ー

この黒い革手袋は手首から肘に走る柔らかな黒いベッチンの線と銀のバックルを備えている。1 日に 3 回、手袋は着用者が遠隔メイガス呪文を、呪文撃能力によって伝達することのできる距離が“接触”の呪文として扱うことを可能にする。手袋は、距離が“接触”よりも長く、通常は 1 体または複数のクリーチャーに影響を与える呪文（スローなど）にのみ影響を与え、光線あるいはその他の作成された効果には影響を与えない。変更された呪文は攻撃を受けたクリーチャーにのみ影響を与える（その呪文によって通常は影響を受けるその他の目標は失われる）。

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、作成者はメイガスでなければならない

タロンズ・オヴ・レン

(Talons of Leng / レンの鉤爪)

市価 67,000gp；オーラ 強力・変成術；術者レベル 15 レベル；重量 1 ポンド

細かく設えられた金細工が、この凝った仕事の爪に並んでいる。一度着用すると、タロンズ・オヴ・レンは着用者のそれぞれの手に、中型の着用者ならば 1d4 ポイントのダメージを、小型の着用者ならば 1d3 ポイントのダメージを与える爪の肉體攻撃を与える。これらの爪攻撃は攻撃およびダメージ・ロールに +3 の強化ボーナスを持つ。クリティカル・ヒット時、目標は DC20 の意志セーブに成功しなければインサニティ呪文の通りに恒久的な混乱状態になる。これは【精神作用】効果である。

タロンズ・オヴ・レンの着用者は混乱状態を与える効果に対する完全耐性を得る。しかしながら、爪を身につけている限り、侵略者の声が耐えず頭の中に囁きかけてくるため、着用者の【判断力】は 2 減少する。タロンズ・オヴ・レンは呪文発動、手持ちのアイテムの使用、あるいは武器の使用を妨げることはない。

作成条件

コスト 33,500gp

《魔法の武器防具作成》、グレーター・マジック・ファンク、インサニティ

チャレンジャーズ・グラヴズ

(Challenger's Gloves / 挑戦者の手袋)

市価 2,200gp；オーラ 微弱・心術；術者レベル 1 レベル；重量 ー

このしなやかなビロードの手袋は、決闘やその他の戦闘 1 つにおいて挑戦のために足元に投げるためのものである。この手袋の一方を外して相手に対する 1 回の近接あるいは遠隔接触攻撃を行うために使用することで、もう一方の手袋の着用者はその相手に対する攻撃ロールに +1 の士気ボーナスを得て、目標は着用者に対する攻撃ロールに -1 のペナルティを受ける。これらの効果は両方とも 1 分間持続するが、手袋の着用者以外の誰かが挑戦相手を攻撃した場合は速やかに終了する。手袋の両方が同一のクリーチャーに着用されなければならない。

作成条件

コスト 1,100gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ペイン、プレス

Ultimate Equipment

デリクウェスト・グラヴズ

(Deliquescent Gloves / 融解性の手袋)

市価 8,000gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 7 レベル；重量 1 ポンド

この重い革手袋は着用者が命じると波立って流れ出し、どのような手、爪、触手、あるいは異質な四肢にもぴったりと合うように再形成する。着用者のこの手を用いた近接接触攻撃は 1d6 ポイントの「酸」ダメージを与える。着用者がこの手を武器を使用するか、素手打撃あるいは肉体武器を用いた攻撃を行うために用いた場合、その攻撃はコロシヴ武器の特殊能力を得る。

着用者の手袋で覆われた手は粘体の酸の能力から保護され、粘体に接触することによる害を受ける危険なしに、その手を使用して素手打撃あるいは肉体攻撃により粘体を攻撃することを可能にする。これらの素手打撃および肉体攻撃は粘体を決して分裂させない。

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アシッド・アロー、サモン・モンスター V

トラップスプリングーズ・グラヴズ

(Traprunner's Gloves / 罠を飛び越える者の手袋)

市価 4,000gp；オーラ 微弱・占術；術者レベル 5 レベル；重量 1 ポンド

このスタデッド・レザーの手袋は作業員の手袋に似ているように見えるが、使用者が意のままに伸ばしたり引っ込めたりすることのできる多数の金属片で補強されており、それぞれの指先を罠の精査と解除に役立つカスタマイズ可能な道具に変形することができる。着用中、この手袋は罠を解除するために行うすべての〈装置無力化〉判定に +5 の技量ボーナスを与える。加えて、手袋は使用者に罠に対して行うすべてのセーヴィング・スローへの +1 の幸運ボーナスを与える。

作成条件

コスト 2,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ファインド・トラップス

ヒーラーズ・グラヴズ

(Healer's Gloves / 治療者の手袋)

市価 2,500gp；オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 5 レベル；重量 1

この純白の革手袋は手の甲に治療と信仰の印が刻まれている。着用者は〈治療〉判定への +5 の技量ボーナスを得る。

作成条件

コスト 1,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、作成者が〈治療〉を 5 ランク持っていること

フォームフィクシング・ガントレット

(Form-Fixing Gauntlets / 形態固定の籠手)

市価 8,000gp；オーラ 強力・防衛術；術者レベル 15 レベル；重量 1/2 ポンド

この革の籠手は着用者に、変身の特殊能力、または同種の回数無制限で形態を変更することのできる能力を持つクリーチャーに対する素手打撃、肉体攻撃、および戦技判定への +2 の士気ボーナスを与える。着用者が組みついているか押さえ込んでいる間、そのようなクリーチャーはいかなる変身呪文あるいは能力も、精神集中判定に成功しない限り使用することが

できない；この判定の DC は 4 + 組みつき中に呪文を発動する DC である。着用者がそのようなクリーチャーを押さえ込んでいる場合、組みつき判定に成功することで、目標に自然に取ることでできる特定の形態になることを強制することができる（呪文を使用することなく）。この不本意な変身はクリーチャーが通常可能な形態になることのみを強制し、クリーチャーはアクションを消費することを強制されない。

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ポリモーフ・エニィ・オブジェクト

プライアント・グラヴズ

(Pliant Gloves / しなやかな手袋)

市価 10,000gp；オーラ 強力・変成術；術者レベル 9 レベル；重量 1

この形のぴったりと合う指ぬきの黒手袋を装着することで、着用者の腕と胴体はよりしなやかになる。1 回の即行アクションとして、着用者は 1 日に 10 ラウンドまで腕を伸ばすことができ、追加で 5 フィートの間合いを得る。これらのラウンド数は連続している必要はない。この延長された腕による攻撃は扱いにくく、着用者は攻撃ロールに -2 のペナルティを受け、両手武器を使用する場合にはこのペナルティは -4 に増加する。その腕が伸ばされていない場合でさえ、着用者は〈脱出術〉判定、および落下ダメージを避けるための〈軽業〉判定への +5 の強化ボーナスを得る。着用者は手袋の着用中も、依然として爪のような手に基づく肉体攻撃を使用することができる。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、liquid form（訳注：おそらくフルーイド・フォーム）

ポイズナーズ・グラヴズ

(Poisoner's Gloves / 毒使いの手袋)

市価 5,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 1

この黒いゴム手袋は尖った指を備えている。微細な導管がそれぞれの指先に繋がっており、これらはしばしば汚臭を放つ化学物質で染色されている。この手袋は戦闘中に毒を伝達するため、主にアサシンによって使用されている。手袋はその液体が手袋を害さない限り、片手ごとに 1 服の毒、ポーション 1 つ、アルケミストの注入、聖水、あるいは同種の液体を充填することができる（例えば、錬金術師の火、および酸は使用できない）。着用者は 1 回の近接接触攻撃、あるいは手を用いた素手打撃ないし肉体攻撃（爪や叩きつけ攻撃など）の一部として、目標に充填した液体を伝達することができる。着用者は二刀流あるいは複数回攻撃（叩きつけ（×2）あるいは爪（×2）など）を使用して、同一ラウンドに両方の手袋を使用することができる。手袋はそれぞれ 1 日に 1 回使用することができる。手袋への充填は機会攻撃を誘発する 1 回の全ラウンド・アクションである。

作成条件

コスト 2,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、タッチ・インジェクション

マグネティスツ・グラヴズ

(Magnetist's Gloves / 磁力使いの手袋)

市価 6,000gp；オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 3 レベル；重量 1

この薄い革手袋は、自身を通る微細な銅線を備えている。1 日に 3 回、

Ultimate Equipment

1 回の標準アクションとして、この手袋の着用者は 30 フィート以内の目標に対して武器落としの戦技を試みることができる。目標のアイテムは大部分が金属製でなければならない。戦技判定に成功した場合、目標は武器を落とし、アイテムは目標のマスの内の地面に落ちる。この判定が DC を 5 超えるごとに、アイテムは着用者に 1 マス近い地面に落ちる。これによってアイテムが着用者のマスに落ちる場合、着用者は DC10 の【敏捷力】判定によってそのアイテムを掴むを試みることができる；失敗すると着用者のマスに落ちる。着用者は少なくとも片手が自由である場合にしかこの能力を使用することができない。着用者が戦技判定に失敗した場合、目標は武器を落とさない。

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、テレキネシス

“装備部位・頭部”のその他の魔法のアイテム

HEAD SLOT WONDROUS ITEMS

“装備部位：頭部”には縁無し帽、額環、王冠、環、帽子、兜、頭巾、月桂冠、仮面、面紗、かつら、および頭部に着用するその他の“装備部位・額周り”ではないアイテムが含まれる。

その説明によって特に指定されていない限り、“装備部位・頭部”のその他の魔法のアイテムは誰にでも使用することができる。これらの魔法のアイテムは通常は単純使用型であるか合言葉によって起動するが、詳細はアイテムごとに異なる。

“装備部位・頭部”のその他の魔法のアイテム HEAD SLOT WONDROUS ITEMS

d%	劣った下級の頭部用アイテム	市価
01～10	マスク・オヴ・ストーニー・ディミナー	500gp
11～22	キャップ・オヴ・ヒューマン・ガイズ	800gp
23～36	キャップ・オヴ・ライト	900gp
37～56	ハット・オヴ・ディスガイズ	1,800gp
57～71	バッファリング・キャップ	2,000gp
72～85	マイザーズ・マスク	3,000gp
86～100	ストーカース・マスク	3,500gp

d%	優れた下級の頭部用アイテム	市価
01～12	サークレット・オヴ・パースウェイジョン	4,500gp
13～21	グラブブラーズ・マスク	5,000gp
22～31	ヘルム・オヴ・フィアサム・ミーン	5,000gp
32～40	ジンガサ・オヴ・ザ・フォーチュニット・ソルジャー	5,000gp
41～54	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
55～67	クラウン・オヴ・ソース	6,000gp
68～87	マイナー・クラウン・オヴ・プラスティング	6,480gp
88～100	マスク・オヴ・ザ・クレンシャー	7,200gp

d%	劣った中級の頭部用アイテム	市価
01～16	ヘルム・オヴ・ザ・マンモス・ロード	8,500gp
17～30	ヴェイル・オヴ・フリーティング・グランシズ	9,000gp
31～46	マスク・オヴ・ア・サウザンド・トームズ	10,000gp
47～63	メドゥサ・マスク	10,000gp
64～80	キャップ・オヴ・ザ・フリー・シンカー	12,000gp
81～100	ヘイロー・オヴ・インナー・カーム	16,000gp

d%	優れた中級の頭部用アイテム	市価
01～06	キャッツ・アイ・クラウン	18,000gp
07～12	モー・オヴ・ザ・ワーム	18,000gp
13～19	マイター・オヴ・ザ・ハイエロファント	18,000gp
20～27	マジシャンズ・ハット	20,000gp
28～34	サークレット・オヴ・マインドサイト	22,000gp
35～42	マスク・オヴ・ザ・スカル	22,000gp
43～50	ハウリング・ヘルム	22,600gp
51～62	メジャー・クラウン・オヴ・プラスティング	23,760gp
63～72	ヘルム・オヴ・アンダーウオーター・アクション	24,000gp
73～79	クラウン・オヴ・カンクレスト	24,600gp
80～85	バトレイキアン・ヘルム	26,000gp
86～94	ヘルム・オヴ・テレパシー	27,000gp
95～100	ブレイグ・マスク	27,000gp

d%	劣った上級の頭部用アイテム	市価
01～14	アイアン・サークレット・オヴ・ガーデッド・ソウルズ	30,000gp
15～29	ローレル・オヴ・コマンド	30,000gp
30～45	レッサー・マスク・オヴ・ジャイアンツ	30,000gp
46～61	スチールマインド・キャップ	33,600gp
62～78	ストームローズ・ヘルム	35,000gp
79～100	レッサー・ヘルム・オヴ・プリリアンス	36,000gp

d%	優れた上級の頭部用アイテム	市価
01～14	ジャッジズ・ウィグ	59,200gp
15～39	ヘルム・オヴ・テレポーターション	73,500gp
40～55	ヘイロー・オヴ・メナス	84,000gp
56～68	グレーター・マスク・オヴ・ジャイアンツ	90,000gp
69～83	ヘルム・オヴ・プリリアンス	125,000gp
84～92	ヘルム・オヴ・エレクトリック・レイディアンス	125,000gp
93～100	クラウン・オヴ・ヘヴン	150,000gp

アイアン・サークレット・オヴ・ガーデッド・ソウルズ

(Iron Circlet of Guarded Souls / 守られし魂の鉄の額環)

市価 30,000gp；オーラ 中程度・防御術；術者レベル 11 レベル；重量 1 ポンド

この簡素な冷たい鉄の環は印や装飾を持たず、触れると常にわずかにひんやりとしている。環は着用者の魂と自己認識の双方を神秘的侵入から遮蔽する。着用者は魂を目標とする効果（トラップ・ザ・ソウルなど）、あるいはノンディテクション呪文によって阻止されるであろう効果への完全耐性を有する（ノンディテクションとは異なり、占術の術者がこの効果を克服するための呪文抵抗判定を試みることはできない）。着用者が殺された場合、額環を外すまで魔法によって命を取り戻す（ミラクル、ウィッシュ、あるいは神の介入による救済）ことはできない。

作成条件

コスト 15,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ノンディテクション、トラップ・ザ・ソウル

ヴェイル・オヴ・フリーティング・グランシズ

(Veil of Fleeting Glances / 儚き視線のヴェイル)

市価 9,000gp；オーラ 微弱・占術；術者レベル 3 レベル；重量 1

この細かいレースのヴェイルは顔を隠すのに加えて凝視攻撃から着用者を保護する。着用者は目をそらさない場合でも、凝視攻撃に対するセーヴィング・スローを行うことを 50% の確率で回避する。着用者が目をそらした場合、(1 回はヴェイルにより、1 回は目をそらしたことにより) 2 回ロールしてより望ましい結果を使用する。

(紋様)、視覚的な（虚像）、およびその他の盲目のクリーチャーに影響を与えない視覚に基づいた効果および攻撃に対して、このヴェイルは着用者にセーヴィング・スローへの + 4 の状況ボーナスを与える。ヴェイルはそれ以外のいかなる方法においても着用者の視界を妨げない。

作成条件

コスト 4,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブラインドネス／デフネス、トゥルー・ストライク

キャッツ・アイ・クラウン

(Cat's Eye Crown / 猫目の王冠)

市価 18,000gp；オーラ 中程度・占術；術者レベル 10 レベル；重量 1 ポンド

この細身の銀の王冠は中心を 1 つのキャッツアイの宝石で飾られている。宝石が王冠に取り付けられている場合、着用者は暗視 60 フィートを得る、あるいは既にこの感覚を所持している場合には自身の暗視を 60 フィート増加させる。宝石は取り外し可能で、部屋に転がしたり、穴に落としたり、窓から投げたり、あるいはクリーチャーに埋め込むことができる。1 日に 1 回、命じると、王冠の着用者はクリアオーディエンス／クリアヴォイアンス呪文の利益を得るが、呪文の感覚器としてキャッツアイの宝石を使用し、この感覚器を通して見る場合に暗視を得る。石がクリーチャーによって保持あるいは運搬されている場合、袋やその他の容器の中にある場合でさえ、宝石を運搬しているクリーチャーが石の本当の目的、あるいはその存在さえ認識していなくても、王冠を着用したクリーチャーは代わりに感覚器として宝石を運搬するクリーチャーの感覚を使用する。宝石を破壊（硬度 8、hp 5）することでリンクを断つことができるが、少なくとも 100gp の価値がある新しいキャッツアイの宝石をこしらえて、王冠と同調させることができる。同調の過程には 24 時間かかる。

Ultimate Equipment

作成条件

コスト 9,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、クレアオーディエンス／クレアヴォアイアンス、ダークヴィジョン、作成者はキャットフォークでなければならない

キャップ・オヴ・ザ・フリー・シンカー

(Cap of the Free Thinker / 自由思想家の縁無し帽)

市価 12,000gp ; オーラ 中程度・防衛術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 ー

この柔らかい縁無し帽は、着用者が外部の影響から免れるのに役立つ。
[精神作用] 効果に対するセーヴィング・スローを行う際、着用者は 2 回ロールをして良い方のロールを使用してよい。

作成条件

コスト 6,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、マインド・ブランク

キャップ・オヴ・ヒューマン・ガイズ

(Cap of Human Guise / 人間の振りの縁無し帽)

市価 800gp ; オーラ 微弱・幻術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 ー

この擦り切れた帽子は、あっさりとした服を着た、農民、鍛冶屋、あるいは店主などの、小型サイズの人間の子供、成人のハーフリング、あるいは成人のノームの姿にしか見せかけられないことを除き、ディスガイズ・セルフ呪文のように着用者の外見を回数無制限で変化させることができる。

小型の人型種族によって発明され主に使用されているものの、この帽子はどのような小型または中型サイズの人型生物のクリーチャーにも使用することができる。

作成条件

コスト 400gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディスガイズ・セルフ

キャップ・オヴ・ライト

(Cap of Light / 光の縁無し帽)

市価 900gp ; オーラ 微弱・力術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 ー

この小さな布のスカルキャップは、一部の司祭が着用するものに似ているが、火を灯したろうそくの形をした小さな銀の像がてっぺんに乗っている。着用者は像にライト（呪文と同様）を放つように命じることができる。このライトは命令によって消すこともできる。

作成条件

コスト 450gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ライト

クラウン・オヴ・カンクレスト

(Crown of Conquest / 征服の王冠)

市価 24,600gp ; オーラ 中程度・心術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 3 ポンド

この鋼と金の王冠は威嚇的な力のオーラを放っている。着用者は〈威圧〉判定への + 4 の技量ボーナスを得て、さらにクリティカル・ヒットが確定したときにはいつでも、この王冠は王冠の着用者を中心とするプレイヤーの効果（術者レベル 5）を作り出す。

王冠の着用者が《統率力》特技を持っている場合、着用者は統率力値に + 1 のボーナスを得て、着用者の従者と腹心はいずれも、着用者の視線上

にいる間、攻撃ロールと〔恐怖〕効果に対するセーヴィング・スローへの + 1 のボーナスを得る。

作成条件

コスト 12,300gp

《その他の魔法のアイテム作成》、プレス、イーグルズ・スプレnder、プレイヤー

クラウン・オヴ・ソーズ

(Crown of Swords / 剣の王冠)

市価 6,000gp ; オーラ 微弱・力術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 3 ポンド

この晴れやかな鋼の王冠はミスラル製の剣のミニチュアで飾られている。クラウン・オヴ・ソーズは 1 日に 10 回まで使用することができる。戦闘中に攻撃を命中されたとき、着用者は 1 回の割り込みアクションとして使用回数を 1 回分消費し、ロングソードの形をしたスピリチュアル・ウェポンを作り出し、その後に攻撃者を攻撃することができる。着用者の次のターンにおいて、着用者はラウンドごとに追加で 1 回分の使用回数を消費し、目標へのスピリチュアル・ウェポンによる攻撃を継続することができる；スピリチュアル・ウェポンはそらすことができず、目標が殺されるか範囲外に移動すると消滅する。着用者がその後のラウンドに攻撃された場合、（同一目標を攻撃する場合でさえ）複数のスピリチュアル・ウェポンを作成することもできる。

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、スピリチュアル・ウェポン

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)

市価 6,480gp ; オーラ 中程度・力術 ; 術者レベル 6 レベル ; 重量 1 ポンド

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。

作成条件

コスト 3,240gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シアリング・ライト

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)

市価 23,760gp ; オーラ 強力・力術 ; 術者レベル 17 レベル ; 重量 1 ポンド

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。

作成条件

コスト 11,880gp

《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

クラウン・オヴ・ヘヴン

(Crown of Heaven / 天上の王冠)

市価 150,000gp ; オーラ 中程度・防衛術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 5 ポンド

この細身の黄金の王冠にはダイヤモンドとサファイアが散りばめられており、着用者に流暢な天上語を与え、回数無制限でディテクト・イーヴルを、1 日に 1 回タンスを、どちらも命令することにより使用可能にする。着用

ULTIMATE EQUIPMENT

者はまた（善）あるいは（悪）の副種別を持つ来訪者に関する〈知識：次
元界〉判定への＋5の清浄ボーナスを得て、自身の作り出すいかなる〔善〕
の補足説明を持つ効果も、＋1術者レベルした効果になる。

クラウン、オーブ、およびセプター・オヴ・ヘヴン——レガリア・オヴ・
ヘヴンと総称される——は併用することで力を増加する。クラウン・オヴ・
ヘヴンの着用者がオーブあるいはセプター・オヴ・ヘヴンを使用している
場合、着用者の作成する〔善〕の補足説明を持つ効果は追加で＋1術者
レベルを得て、着用者は悪のクリーチャーによる攻撃または効果に対する
ACおよびセーブに＋1の清浄ボーナスを得る。着用者はまた半径20フィ
ートの義憤のオーラを放射する。このオーラ内のいかなる悪のクリーチャー
もレガリアの着用者に攻撃を命中させるまで攻撃ロール、セーヴィング・
スロー、およびACへの－2のペナルティを受ける（意志・無効、DC20）。セ
ーブに成功したクリーチャーは24時間この効果への完全耐性を持つ。オー
ラが解呪された場合、着用者は1回の標準アクションとしてオーラを修復
することができる。

オーブおよびセプター・オヴ・ヘヴンの両方の使用中に王冠が着用され
ている場合、王冠の術者レベルは15レベルに増加し、着用者が作成する
〔善〕の補足説明を持つ効果は追加で＋1術者レベルの増加を得て、さら
に着用者のACおよびセーブへの清浄ボーナスは＋2増加する。加えて、
1回の全ラウンド・アクションとして、着用者は精神集中する限り神聖の
オーラを作成することができる。このオーラは悪のクリーチャーによって
行われる攻撃あるいは作成される効果に対するACへの＋4の反発ボナ
スおよびセーヴィング・スローへの＋4の抵抗ボーナスのみならず、マジッ
ク・サークル・アゲンスト・イーヴルおよびレッサー・グローブ・オヴ・
インヴァルナラビリティの利益を提供する。

クラウン・オヴ・ヘヴンは自身を着用するいかなる悪のクリーチャーに
も、王冠の着用中は除去することも克服することもできない負のレベル
を1レベル付与する。同じクリーチャーがオーブあるいはセプター・オ
ヴ・ヘヴンを運搬している場合、そのクリーチャーはアイテムごとに負の
レベルを追加で1レベル得る。クラウン・オヴ・ヘヴンを意図的に着用し
た悪のクリーチャーは、負のレベルを追加で1レベル負い、さらに即座に
ピストウ・コース（DC17）の影響を、王冠を着用する24時間ごとに受け
る。中立のクリーチャーはこれらの負のレベルを負うことを避けるために
DC17の頑健セーブを試みることができる。

作成条件

コスト 75,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、オーラ・オヴ・ドゥーム、ディテクト・
イーヴル、ディスペル・イーヴル、マジック・サークル・アゲンスト・イー
ヴル、タンズ

グラップラーズ・マスク

(Grappler's Mask / 格闘家の仮面)

市価 5,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 1レベル；重量 2ポンド

この仮面は暗い色をした革で作られており、着用者の恐ろしさを強調す
る幾何学的な模様で装飾されている。この仮面は着用者の顔を覆うが、口
と目は覆わずに残してある。着用者の突き飛ばしと組みつきの試みは機会
攻撃を誘発しなくなる。

作成条件

コスト 2,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブルズ・ストレンクス、キャッツ・グレイ
ス、エクスペディシヤス・リトリート

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)

市価 4,500gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5レベル；重量 ー

この繊細な彫刻が施された銀のヘッドバンドは着用者に【魅力】に基づ
く判定に＋3の技量ボーナスを与える。

作成条件

コスト 2,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、イーグルズ・スプレnder

サークレット・オヴ・マインドサイト

(Circlet of Mindsight / 心の目の額環)

市価 22,000gp；オーラ 中程度・占術；術者レベル 9レベル；重量 ー

この金と白金細工の精巧な額環は人間の目のような不穏に見える小さな
宝石を備えている。着用すると、額環は着用者に自身のすぐ近くにいる他
の思考するクリーチャーの存在を感知させる。着用者は非視覚的感知 30
フィートの利益を得るが、〔精神作用〕効果の影響を受けやすい【知力】
を有するクリーチャーに対してのみ作用する。

アンデッド、人造、および粘体や蟲のように精神を持たないクリー
チャー、あるいはマインド・ブランクやリング・オヴ・マインド・シール
ディングの影響下にあるクリーチャーは、額環を使用しても認識すること
ができない。

額環は着用者の通常の視覚的能力を妨げない。着用者が非視覚的感知あ
るいは擬似視覚を持つ場合、サークレット・オヴ・マインドサイトによっ
て検出したクリーチャーから、それらの感覚で検出したクリーチャーを区
別することができる。

作成条件

コスト 11,000gp

《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、ディテクト・ソウツ

ジャッジズ・ウィグ

(Judge's Wig / 裁判官のかつら)

市価 59,200gp；オーラ 中程度・占術；術者レベル 7レベル；重量 ー

この白い巻き毛を後ろに垂らしたかつらは、着用者に威厳と厳粛さの独
特な印象を与える。このかつらは〈交渉〉および〈威圧〉判定に＋4の技
量ボーナスを与える。

着用者は回数無制限で、ディサーン・ライズで精査するために30フィ
ート以内の1体のクリーチャーに集中することができる。

作成条件

コスト 29,600gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディサーン・ライズ

ジンガサ・オヴ・ザ・フォーチュニット・ソルジャー

(Jingasa of the Fortunate Soldier / 幸運なる兵士の陣笠)

市価 5,000gp；オーラ 強力・占術；術者レベル 15レベル；重量 3ポンド

この円錐形の鉄の陣笠、あるいは戦闘帽は、着用者にACへの＋1の幸
運ボーナスを与える。1日に1回、クリティカル・ヒットあるいは急所
攻撃を命中されたとき、着用者は1回の割り込みアクションを費やして、
そのクリティカル・ヒットあるいは急所攻撃を無効にすることができる
（フォーティフィケーションの防具特殊能力と同様だが、ロールを必要と
しない）。ダメージは代わりに通常通りにロールされる。

作成条件

Ultimate Equipment

コスト 2,500gp

《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、モーメント・オヴ・プレシアンス

スチールマインド・キャップ

(Steel-mind Cap / 鋼の意志の縁無し帽)

市価 33,600gp ; オーク 中程度・防衛術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 3 ポンド

この華やかな鉄の兜が形成するために、様々な構造物の残骸が再利用され組み合わされている。この兜は知的ではないが、着用者の精神が圧倒された時に現れ、着用者を制御することのできる、凶暴な機械的狡知を備えている。着用者が幻惑状態あるいは朦朧状態であるときは、いつでも兜が着用者の肉体を制御する。幻惑状態になるであろう際には、着用者は代わりに混乱状態になる。朦朧状態になるであろう際には、着用者は代わりに混乱状態かつよめき状態になる。

縁無し帽の影響下で費やされた時間は、幻惑あるいは朦朧効果の持続時間として扱われる。縁無し帽は 1 日に 5 ラウンドまで機能する。これらのラウンド数は連続している必要はない。縁無し帽は幻惑あるいは朦朧効果の持続時間が終了したときか、縁無し帽の 5 ラウンドの持続時間を消費したときに、その着用者への自律制御を停止する。

作成条件

コスト 16,800gp

《その他の魔法のアイテム作成》、サーマウント・アフリクション (Ultimate Magic)

ストーカーズ・マスク

(Stalker's Mask / 忍び寄る者の仮面)

市価 3,500gp ; オーク 微弱・幻術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

いくつかの異なる人間の顔から剥ぎ取って保存した部位が、この仮面を覆っている。着用すると、この仮面は着用者の色を薄れさせ、その外見を影のようにし、〈隠密〉判定への + 5 の技量ボーナスを与える。1 日に 1 回、着用者は 1 回の全ラウンド・アクションとして、仮面の外見を、60 フィート以内にいて観察することのできる着用者と基本的なサイズと形状が同じであるいずれかのクリーチャーの外見に変化させ、着用者が 1 時間そのクリーチャーの外見を身にまとうることができる。これは着用者にそのクリーチャーに成りすますために行う〈変装〉判定への + 10 のボーナスを与える。仮面はまた着用者の目標の外見への怒りと嫉妬を煽るため、着用者に自身が成りすましていくクリーチャーに対して行う攻撃ロールおよび武器のダメージ・ロールへの + 1 のボーナスを与える。

作成条件

コスト 1,750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディスガイズ・セルフ、レイジ

ストームローズ・ヘルム

(Stormlord's Helm / 嵐の王の兜)

市価 35,000gp ; オーク 強力・変成術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 3 ポンド

この鉄の兜の両側から突き出た 2 つの大きな角には、それぞれ嵐、雷、そして稲妻を表すルーンが刻まれている。このルーンは着用者に元素を操り強大な嵐をもたらす能力を与える。1 日に 1 回、着用者はコントロール・ウェザー呪文を発動したかのように雷雨を呼び出すために兜の魔法を喚び下ろすことができる。呪文と同様に、天候を喚び下ろすには 10 分間かかり、はっきりとした雷雨になるためにはさらに 10 分がかかる。一度実行すると、着用者は 10 分間あるいは着用者が 1 回の標準アクションにより雷雨

を消滅させるまで、コール・ライトニング (呪文と同様) を使用することができる。

作成条件

コスト 17,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、コール・ライトニング、コントロール・ウェザー

ハウリング・ヘルム

(Howling Helm / 吼える兜)

市価 22,600gp ; オーク 微弱・召喚術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 2 ポンド

この獣のドクロから作られた兜の着用者は、スピーク・ウィズ・アニマルズ呪文のように、ドッグ、ウルフ、ダイア・ウルフ、フォックス、ジャッカル、コヨーテ、および同種のイヌ科の動物とやり取りをする能力を得る。着用者はプリנק・ドッグ、ウィンター・ウルフ、ウォーグなどの、ウルフのような魔獣に影響を及ぼす〈交渉〉判定および【魅力】判定への + 2 の技量ボーナスを得る。

1 日に 3 回、命じると、着用者は恐ろしい遠吠えを放つことができる。そのようにすると、着用者は 1 回の〈威圧〉判定を行い、30 フィート以内の遠吠えを聞くことのできるすべての相手の士気をくじくことができる。着用者の次のターンの開始時に、サモン・ネイチャーズ・アライ III 呪文によって招来したかのように、1d3 体のウルフが現れる。ウルフは松葉と雪の渦となって消滅するまでの 5 ラウンドの間、着用者のイニシアチブに基いて行動し、その命令に従う (あるいは着用者がウルフとやり取りできない場合には、その相手を攻撃する)

作成条件

コスト 11,300gp

《その他の魔法のアイテム作成》、スピーク・ウィズ・アニマルズ、サモン・ネイチャーズ・アライ III

ハット・オヴ・ディスガイズ

(Hat of Disguise / 変装帽子)

市価 1,800gp ; オーク 微弱・幻術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 1

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) などの頭部に着用するものの外見をとる。

作成条件

コスト 900gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディスガイズ・セルフ

バッファリング・キャップ

(Buffering Cap / 緩衝の縁無し帽)

市価 2,000gp ; オーク 微弱・召喚術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 1 ポンド

この布の帽子はだらりとして形が崩れている。帽子はその着用者に特に破滅的な打撃に対して信じられないほどの保護を提供する。1 日に 1 回、クリティカル・ヒットが命中した場合、着用者は 1 回の割り込みアクションを消費して、クリティカル・ヒットのボーナス・ダメージを非致傷ダメージに変換することができる。縁無し帽は着用者が非致傷ダメージへの完全耐性を有する場合には何の効果も持たない。

Ultimate Equipment

作成条件

コスト 1,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シールド

バトレイキアン・ヘルム

(Batrachian Helm / 両生類の兜)

市価 26,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 10 レベル；重量 3 ポンド

この油っぽい青銅の兜はカエルの頭部の形に作られている。1 日に 3 回、1 回の即行アクションとして、兜は 20 フィート以内の可視状態の目標に向けて、狙いを誤ることのない力場の舌を発射することができる。

目標が重量 250 ポンド以下の装備中でない物体である場合、目標は着用者に向けて 20 フィート引き寄せられる。目標が着用者以下のサイズのクリーチャーである場合、着用者はフリー・アクションとして、目標を自身に向けて 20 フィート引き寄せるための戦技判定を行うことができる。

目標が着用者よりも大きなクリーチャー、250 ポンドを超える重量の装備中でない物体、あるいは壁などの動かない構造物である場合、着用者は目標に向けて 20 フィート引き寄せられる。この移動は機会攻撃を誘発せず、その移動によって固体の物体またはクリーチャー内に移動するであろう場合には、物体あるいはクリーチャーは停止する。

作成条件

コスト 13,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、テレキネシス

プレイグ・マスク

(Plague Mask / 疫病の仮面)

市価 27,000gp；オーラ 微弱・死霊術；術者レベル 5 レベル；重量 2 ポンド

この様式化された鳥の仮面は、口と鼻を覆っている陶器のくちばしに取り付けられた一対のゴーグルで構成されている。ゴーグルに魔法は働いておらず、別のゴーグルや装備部位・両目のアイテムと交換することができる。仮面は着用者に病気に対するセーヴィング・スローへの +4 の抵抗ボーナスを与える。1 日に 1 回、命じると、接触した 1 体のクリーチャーにリムーヴ・ディジーズ（呪文と同様）を使用することができる。

作成条件

コスト 13,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、リムーヴ・ディジーズ

ヘイロー・オヴ・インナー・カーム

(Halo of Inner Calm / 内なる平穏の輪)

市価 16,000gp；オーラ 強力・防衛術；術者レベル 15 レベル；重量 1 ポンド

この銀製の輪は天使の輪のように見える。ティーフリングによって着用されるとこのアイテムは頭のすぐ上に浮かぶが、依然として魔法のアイテムの頭部スロットを使用する。このアイテムはティーフリングを悩ますより根源的な感情や悪意に満ちた囁きをなだめる助けとなり、[感情] の補足説明を持つすべての呪文に対するセーヴィング・スローに +4 の抵抗ボーナスを与える。善属性のティーフリングが身につけると、このアイテムは [悪] の補足説明を持つ呪文に対する呪文抵抗 13 と、セーヴィング・スローへの +2 の清浄ボーナスを与える。

作成条件

コスト 8,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ホーリィ・オーラ、作成者は善属性のティーフリングでなければならない

ヘイロー・オヴ・メナス

(Halo of Menace / 脅威の環)

市価 84,000gp；オーラ 強力・心術；術者レベル 9 レベル；重量 1 ポンド

頭上に置くと、このきらめく研磨仕上げの鋼鉄の環はその上に浮かび上がるが、依然として頭部スロットを占有する。環は常に着用者から半径 20 フィートのオーラを放射する。このオーラ内にいるすべての敵対的なクリーチャーは、DC20 の意志セーブに成功しなければ、24 時間が経過するか、着用者に攻撃を命中させるか、あるいは呪文、疑似呪文能力、超常能力によりダメージを与えるまで、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、および AC に -2 のペナルティを受ける。混沌のクリーチャーはこのセーヴィング・スローに -2 のペナルティを受ける。ヘイロー・オヴ・メナスの効果に抵抗するか打ち破ったクリーチャーは、24 時間同じ着用者のオーラによって影響を及ぼすことができない。このオーラは [精神作用] 効果である。

作成条件

コスト 42,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、オーダーズ・ラス、作成者はアアシマーまたはアルコンでなければならない

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)

市価 24,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 3 ポンド

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水球を作り出し、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。

作成条件

コスト 12,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ウォーター・ブリージング

ヘルム・オヴ・エレクトリック・レイディアンス

(Helm of Electric Radiance / 電気の輝きの兜)

市価 125,000gp；オーラ 強力・さまざま；術者レベル 13 レベル；重量 3 ポンド

ヘルム・オヴ・エレクトリック・レイディアンスはその呪文が [火] ではなく [電気] に焦点を向けていることを除いて、ヘルム・オヴ・ブリリアンスと同じである。アンデッドを検知しダメージを与えるなどの、兜のその他の側面は変更されないままである。兜はチェイン・ライトニングとして使用することのできる 10 個のサファイア、ライトニング・ボルトとして使用することのできる 20 片の琥珀、ショッキング・スフィア（フレイミング・スフィアと同じだが [電気] ダメージを与える）として使用することのできる 30 片の珪化木、およびデライトとして使用することのできる 40 個のオパールを備えている。加えて、着用者は [電気] に対する抵抗 30 を獲得し、その武器はフレイミング武器の代わりにショッキング武器になる。

作成条件

コスト 62,500gp

ULTIMATE EQUIPMENT

《その他の魔法のアイテム作成》、チェーン・ライトニング、デイトライト、ディテクト・アンデッド、フレイミング・スフィア、ライトニング・ボルト、プロテクション・フロム・エナジー、ショッキング・グラス

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)

市価 5,200gp ; オーラ 微弱・占術 ; 術者レベル 4 レベル ; 重量 3 ポンド

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、その呪文を使用する能力を得るわけではないことに注意。

作成条件

コスト 2,600gp

《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

ヘルム・オヴ・ザ・マンモス・ロード

(Helm of the Mammoth Lord / マンモスの王の兜)

市価 8,500gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 3 ポンド

このハイドの兜は原始のルーンが刻まれた象牙の板と一対になっており、頬あてとして着用者の顔の両側に下向きに湾曲した一対の牙を備えている。この兜の牙は中型の着用者による 1d6 ポイントのダメージ（あるいは中型の着用者による 1d4 ポイントのダメージ）を与え、ダメージ減少を克服する目的において魔法の武器と見なされる、突き刺し攻撃を提供する。

ヘルム・オヴ・ザ・マンモス・ロードはまた、エンデュア・エレメンツ呪文のように、着用者を冷気環境から保護する。さらに、兜はエレファント、マンモス、マストドン、およびその他の同種の象のようなクリーチャーへの〈動物使い〉、〈騎乗〉、および野生動物との共感判定への+5の技量ボーナスを提供する。

命じると、着用者はディテクト・アニマルズ・オア・プランツを使用することができるが、象のようなクリーチャーしか検知できない。命じると、着用者はスピーク・ウィズ・アニマルズを使用することができるが、象のようなクリーチャーとしかやり取りできない。

作成条件

コスト 4,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ビースト・シェイプ、チャーム・アニマル、ディテクト・アニマルズ・オア・プランツ、スピーク・ウィズ・アニマルズ、作成者が〈動物使い〉と〈騎乗〉を 5 ランク持っていること

ヘルム・オヴ・テレパシー

(Helm of Telepathy / 精神感応の兜)

市価 27,000gp ; オーラ 微弱・占術および心術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 3 ポンド

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。

作成条件

コスト 13,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディテクト・ソウツ、サジェスチョン

ヘルム・オヴ・テレポーション

(Helm of Teleportation / 瞬間移動の兜)

市価 73,500gp ; オーラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 3 ポンド

この兜を着用したキャラクターは1日に3回まで、自身と個人で運搬することのできる物体を指定した行き先に瞬時に輸送するために、まさに同名の呪文を発動したかのようにテレポートすることができる。

作成条件

コスト 36,750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、テレポート

ヘルム・オヴ・フィアサム・ミーン

(Helm of Fearsome Mien / 恐るべき表情の兜)

市価 5,000gp ; オーラ 微弱・死霊術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 4 ポンド

この金属製の兜は着用者に大きな爪と、その他の恐ろしい捕食者に似た要素を持っているかのように見える。着用者がバーバリアンなら、激怒中に“威圧の眼光”激怒パワーを使用することができるようになる。着用者がバーバリアン（ないし“激怒”クラス特徴を持つほかのクラス）で無い場合にはこの兜は一切の効果をもたらさない。

作成条件

コスト 2,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、コース・フィアー

ヘルム・オヴ・ブリリアンス

(Helm of Brilliance / 輝きの兜)

市価 125,000gp ; オーラ 強力・さまざま ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 3 ポンド

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（セーブ 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：デイトライト

兜は1ラウンドに1回使用できるが、1個1個の宝石は擬似呪文パワーを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イ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イミング武器である場合を除く）。この合

Ultimate Equipment

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)魔法の火によってダメージを受け、さらに DC15 の意志セーブに失敗した場合、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。

作成条件

コスト 62,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディテクト・アンデッド、ファイアーボール、フレイム・ブレード、デイルイト、プリズマティック・スプレー、プロテクション・フロム・エナジー、ウォール・オヴ・ファイアー

レッサー・ヘルム・オヴ・ブリリアンス

(Helm of Brilliance, Lesser / 下級輝きの兜)

市価 36,000gp ; オーラ 中程度・さまざま ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 3 ポンド

この兜は ヘルム・オヴ・ブリリアンス と同様に機能するが、その力は弱い。標準の兜の宝石の割り当ての代わりに、下級の兜は 10 個のダイヤモンド(ファイアーボール、10d6 ダメージ、反応・半減、DC20)、20 個の珊瑚(フレイミング・スフィアー)、30 個のガーネット(スコーピング・レイ)、および 40 個の瑪瑙(ライト)を備えている。兜は依然として近くを照らし、アンデッドを書し、フレイミングの武器特殊能力を持ち、[火]に対する抵抗を提供する(30 ではなく 20 だけだが)。

ちょうど標準の兜のように、着用者は魔法的な火によるダメージを受けた場合に爆発する危険を負う; ダイヤモンドは着用者を中心とするファイアーボールになり、珊瑚は着用者のマス内と隣接するマスにおいてフレイミング・スフィアーになり、ガーネットは距離内のクリーチャーにランダムに放たれるスコーピング・レイになり、さらに瑪瑙と兜自身は破壊される。

作成条件

コスト 18,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディテクト・アンデッド、ファイアーボール、フレイム・ブレード、フレイミング・スフィアー、ライト、プロテクション・フロム・エナジー、スコーピング・レイ

マイザーズ・マスク

(Miser's mask / 守銭奴の仮面)

市価 3,000gp ; オーラ 微弱・占術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 1 ポンド

この木製の仮面は上を向いた鼻を持つ守銭奴の沈んだ顔を表している。仮面は着用者に鋭敏嗅覚(『Bestiary』P.304)を与えるが、硬貨と宝石を感知するためにしか使用できない。宝石の種類と質は着用者にとってはそれぞれが独自のオーラを備えており、宝石の価値を確認するために行う〈鑑定〉判定への+5 の技量ボーナスを与える。

作成条件

コスト 1,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブラッドハウンド、作成者が〈鑑定〉を 4 ランク持っていること

マイター・オヴ・ザ・ハイレロファント

(Mitre of the Hierophant / 法皇の司教冠)

市価 18,000gp ; オーラ 中程度・占術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 2 ポンド

この派手な帽子は信仰呪文を発動できる着用者にのみ機能する。着用者は〈交渉〉および〈知識: 宗教〉判定への+5 の技量ボーナスを得る。1 日に 1 回、命じると、着用者はコミュニケーションを使用したかのように、自身の守護神格に質問 1 つを尋ねることができる。1 週間に 1 回、命じると、着用者はアトーンメント呪文を使用したかのように、クリーチャーに接触して過去の悪行を贖わせることができる。

作成条件

コスト 9,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アトーンメント、コミュニケーション、ガイダンス

マジシャンズ・ハット

(Magician's Hat / 奇術師の帽子)

市価 20,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 一

金糸で刺繍された神秘的な記号が、この円錐形の帽子を装飾している。1 日に 3 回、呪文を発動する際にフリー・アクションとして、着用者は準備済みの呪文に適用している呪文修正特技を移動させることができる。着用者は別の準備済み呪文から発動する呪文へ、あるいは発動する呪文から別の準備済み呪文へ、呪文修正特技をいづれも移動させることができる。どちらの場合でも、呪文修正特技を得る呪文はもともと呪文修正特技を適用していた呪文の呪文スロットを超えることはできない。例えば、ディテクト・ソウツ、音声要素省略ディスペル・マジック、ディメンジョン・ドアを準備しているウィザードは、音声要素省略ディテクト・ソウツを発動することができる(そして今や準備済みのディスペル・マジックを持つことになるだろう)が、音声要素省略ディメンジョン・ドアを発動することはできない。呪文修正特技の移動は高速化された呪文と同様に呪文の発動時間を増加しない。帽子は任意発動あるいは擬似呪文能力にはいかなる利益も提供しない。

作成条件

コスト 10,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ニーモニック・エンハンサー

マスク・オヴ・ア・サウザンド・トームズ

(Mask Of A Thousand Tomes / 千の書物の仮面)

市価 10,000gp ; オーラ 微弱・占術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

この羊皮紙の色をした目のない仮面の表面全体にはランダムな文書の断片が書き込まれ、その内に収められている多くの書物の知識をほのめかしている。この仮面は着用者にすべての〈知識〉技能判定への+10 の技量ボーナスを与えるが、着用者は仮面を着用している間、盲目状態になる。仮面が着用者にそのボーナスを与えるまで、10 分間着用する必要がある。

作成条件

コスト 5,000gp

《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

マスク・オヴ・ザ・クレンシャー

(Mask of the Krenshar / クレンシャーの仮面)

市価 7,200gp; オウラ 微弱・幻術; 術者レベル 3 レベル; 重量 1 ポンド

この簡素な革の仮面は、耳のない猫のようなクリーチャーを表している。着用すると、仮面は着用者の顔に融合して消滅し、着用者の顔は着用前と同様の見た目を保つ。1 日に 3 回、着用者は仮面に自身の皮膚を引っ込めて、着用者の輝くドクロと筋肉の幻術を明らかにしよう命じることができる。100 フィート以内のこの光景を目にしたクリーチャーは DC13 の意志セーブに成功しなければ、1d4 ラウンドの間、恐れ状態になる（目標のヒット・ダイスが 6 以下である場合）か、怯え状態になる（目標が 6 HD を超えている場合）。これは [精神作用] [恐怖] 効果の (幻覚) である。(トゥルー・シーイングによるなどして) 幻術を見破ることのできる者は影響を受けない。

作成条件

コスト 3,600gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディスガイズ・セルフ、スケアー

マスク・オヴ・ザ・スカル

(Mask of the Skull / ドクロの仮面)

市価 22,000gp; オウラ 強力・死霊術および変成術; 術者レベル 13 レベル; 重量 3 ポンド

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だけである。

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。攻撃が成功した場合、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。

作成条件

コスト 11,000gp

《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、フレイ

グレーター・マスク・オヴ・ジャイアンツ

(Mask of Giants, greater / 上級巨人の仮面)

市価 90,000gp; オウラ 強力・変成術; 術者レベル 13 レベル; 重量 1 ポンド

グレーター・マスク・オヴ・ジャイアンツはレッサー・マスク・オヴ・ジャイアンツのすべての能力に加え、巨人の形態に追加能力を提供する。その形態が以下の能力のいくつかを有している場合、着用者は記載の能力を得る: かきむしり (2d6 ダメージ)、再生 5 ([酸] もしくは [火])、岩つかみ、岩投げ (距離 60 フィート、2d6 ダメージ)。選択した巨人形態がなんらかのエネルギー種別に対する完全耐性や抵抗を有しているなら、着用者は巨人形態の間そのエネルギー種別に対する抵抗 20 を得る。その巨人形態がエネルギー種別に対する脆弱性を持つなら、巨人形態の間着用者は同様の脆弱性を有する。巨人形態の間、着用者は【筋力】に +6 のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に -2 のペナルティ、【耐久力】に +4 のサイズ・ボーナス、+4 の外皮ボーナスを獲得する。

作成条件

コスト 45,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ジャイアント・フォーム I

レッサー・マスク・オヴ・ジャイアンツ

(Mask of Giants, lesser / 下級巨人の仮面)

市価 30,000gp; オウラ 中程度・変成術; 術者レベル 6 レベル; 重量 1 ポンド

この木製の仮面は大きすぎる鼻と耳を持った人型生物が流し目をしている姿を描いたものだ。着用者が“自然の化身”クラス特徴を持つなら、この仮面は着用者に“自然の化身”を使用して (巨人) の副種別を持つ人型生物の姿に変わる能力を提供する。レッサー・マスク・オヴ・ジャイアンツによって取るることのできる形態はオーガ、トロル、ファイアー・ジャイアント、フロスト・ジャイアント、およびストーン・ジャイアントである。その形態が以下の能力のいくつかを有している場合、着用者は記載の能力を獲得する: 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚。巨人形態において、着用者は【筋力】に +4 のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に -2 のペナルティ、+1 の外皮ボーナスを得る。

作成条件

コスト 15,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ジャイアント・フォーム I

マスク・オヴ・ストーニー・ディミナー

(Mask of Stony Demeanor / 振る舞いの仮面)

市価 500gp; オウラ 中程度・変成術; 術者レベル 6 レベル; 重量 4 ポンド

身につけると、この仮面は着用者の顔を石像に変化させ、その声は感情も抑揚もないものとなる。着用者は会話することはできるが表情と声がほとんど感情を反映しないため、嘘をつくための〈はったり〉判定に +10 の技量ボーナスを、フェイントを行うための〈はったり〉判定に +5 の技量ボーナスを得るが、密かにメッセージを送るために行う〈はったり〉判定への -5 のペナルティをも受ける。

作成条件

コスト 250gp

《ロッド作成》、イノセンス、ストーン・シェイプ

メドゥサ・マスク

(Medusa Mask / メドゥサの仮面)

市価 10,000gp; オウラ 中程度・変成術; 術者レベル 11 レベル; 重量 1 ポンド

この複雑な仮面は金メッキされた鉄でできている。額の宝石からは、あたかもメドゥサの髪のような身悶える蛇の尾が放射状に生えている。仮面は凝視攻撃および視覚に基づく幻術を含む視覚的效果に対するすべてのセーヴィング・スローへの +4 のボーナスを与える。1 日に 1 回、1 回の標準アクションとして、着用者は中心の宝石から淡い緑の光を輝かせ、30 フィート以内のいずれか 1 体の目標にすることができる。目標とされたクリーチャーは DC15 の頑健セーブに成功しなければならない、さもなければ 1 分間フレッシュ・トゥ・ストーンによるかのように石化状態になる。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、フレッシュ・トゥ・ストーン、レジスタンス

モー・オヴ・ザ・ワーム

(Maw of the Wyrms / 巨竜の胃袋)

市価 18,000gp ; オーラ 中程度・力術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 3 ポンド

この恐るべき兜は、吠え猛るドラゴンの胃袋の形に細工されており、その表面全体に数十ものきらびやかなドラゴンの鱗を備えている。兜の着用者は〈威圧〉判定への+4の技量ボーナスおよびドラゴンの畏怖すべき存在のオーラに対するセーブへの+4の洞察ボーナスを得る。

それぞれの兜は特定の種類のクロマティックあるいはメタリック・ドラゴンを模倣している。1日に1回、命じると、着用者はドラゴンズ・プレス呪文のように、兜が模倣しているドラゴンのプレス攻撃を真似たエネルギーの爆発のプレスを吐くことができる (7d6 ポイントのダメージ、反応・半減、DC16)。

作成条件

コスト 9,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ドラゴンズ・プレス

ローレル・オヴ・コマンド

(Laurel of Command / 命令の月桂冠)

市価 30,000gp ; オーラ 微弱・心術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1

純金から作られた月桂樹の葉が、この説得と統率の力を与える額環を装飾している。着用者の声は偉大なる権威を運び、他者を勝利に向けて鼓舞することができる。1回の即行アクションとして、着用者は30フィート以内の味方1体に励ましの言葉や助言を与えることができる。その味方は着用者の次のターンの開始時まで、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定、および能力判定への+2の士気ボーナスを得る。着用者はこのボーナスを自身に与えるために月桂冠を使用することができる。クリーチャーはこのボーナスを1日に複数回得ることはできない。

作成条件

コスト 15,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ヒロイズム

“装備部位・額周り”のその他の魔法のアイテム

HEADBAND SLOT WONDROUS ITEMS

“装備部位：額周り”には鉢巻、ヘッドバンド、聖句箱、および頭部に着用するその他の“装備部位・頭部”ではないアイテムが含まれる。

その説明によって特に指定されていない限り、“装備部位・額周り”のその他の魔法のアイテムは誰にでも使用することができる。これらの魔法のアイテムは通常は単純使用型であるか言葉によって起動するが、詳細はアイテムごとに異なる。

“装備部位・額回り”のその他の魔法のアイテム HEADBAND SLOT WONDROUS ITEMS

d%	劣った下級の額周りに用アイテム	市価
01～60	フィラクタリー・オヴ・フェイスフルネス	1,000gp
61～100	デッド・マンズ・ヘッドバンド	3,600gp

d%	優れた下級の額周りに用アイテム	市価
01～09	ヘッドバンド・オヴ・アリュアリング・カリズマ+2	4,000gp
10～18	ヘッドバンド・オヴ・インスパイアード・ウィズダム+2	4,000gp
19～27	ヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテリジェンス+2	4,000gp
28～33	ヘッドバンド・オヴ・エアリアル・アジリティ+2	4,500gp
34～39	シフターズ・ヘッドバンド+2	4,500gp
40～45	ヘッドバンド・オヴ・バンデラス・レコレクション	5,100gp
46～51	ヘッドバンド・オヴ・キ・フォーカス	5,400gp
52～58	ヘッドバンド・オヴ・アンシェイカブル・リゾルヴ	5,600gp
59～66	ホーリイリース・バンド	5,700gp
67～74	ヘッドバンド・オヴ・デスレス・ディヴォーション	6,400gp
75～82	フィラクタリー・オヴ・ザ・シェパード	7,000gp
83～91	ヘッドバンド・オヴ・インテュイション	7,000gp
92～100	ヘッドバンド・オヴ・フォーチュンズ・フェイヴァー	7,700gp

d%	劣った中級の額周りに用アイテム	市価
01～06	ヘッドバンド・オヴ・ハヴォック	8,000gp
07～12	サーペンツ・バンド	9,000gp
13～20	ヘッドバンド・オヴ・メンタル・ブラウエス+2	10,000gp
21～26	ハンターズ・バンド	11,000gp
27～34	フィラクタリー・オヴ・ネガティヴ・チャネリング	11,000gp
35～42	フィラクタリー・オヴ・ポジティヴ・チャネリング	11,000gp
43～48	ヴェイルド・アイ	12,000gp
49～54	バンド・オヴ・ザ・ストールワート・ウォリアー	14,000gp
55～60	ヘッドバンド・オヴ・ニンジュツ	15,000gp
61～68	ヘッドバンド・オヴ・アリュアリング・カリズマ+4	16,000gp
69～76	ヘッドバンド・オヴ・インスパイアード・ウィズダム+4	16,000gp
77～85	ヘッドバンド・オヴ・メンタル・スベリアリティ+2	16,000gp
86～93	ヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテリジェンス+4	16,000gp
94～100	シフターズ・ヘッドバンド+4	17,500gp

d%	優れた中級の額周りに用アイテム	市価
01～30	ヘッドバンド・オヴ・アーケイン・エナジー	20,000gp
31～70	ヘッドバンド・オヴ・カウンタースペリング	20,000gp
71～100	ヘッドバンド・オヴ・ナックルボーンズ	27,500gp

d%	劣った上級の額周りに用アイテム	市価
01～09	ソウルバウンド・アイ	30,000gp
10～19	ウィンター・ウルフ・ヘッドバンド	32,000gp
20～32	ヘッドバンド・オヴ・アリュアリング・カリズマ+6	36,000gp
33～45	ヘッドバンド・オヴ・インスパイアード・ウィズダム+6	36,000gp
46～58	ヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテリジェンス+6	36,000gp
59～66	シフターズ・ヘッドバンド+6	39,000gp
67～81	ヘッドバンド・オヴ・メンタル・ブラウエス+4	40,000gp
82～90	ヘッドバンド・オヴ・シダクション	40,000gp
91～100	ヘッドバンド・オヴ・エアリアル・アジリティ+4	42,000gp

d%	優れた上級の額周りに用アイテム	市価
01～20	ヘッドバンド・オヴ・メンタル・リジリエンス	64,000gp
21～50	ヘッドバンド・オヴ・メンタル・スベリアリティ+4	64,000gp
51～65	ヘッドバンド・オヴ・エアリアル・アジリティ+6	81,000gp
66～85	Headband of metal prowess +6 (訳注：恐らくヘッドバンド・オヴ・メンタル・ブラウエス+6)	90,000gp
86～100	ヘッドバンド・オヴ・メンタル・スベリアリティ+6	144,000gp

ウィンター・ウルフ・ヘッドバンド

(Winter Wolf Headband / ウィンター・ウルフのヘッドバンド)

市価 32,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 7 レベル；重量 1 ポンド

薄い骨か銀で作られたこのヘッドバンドは着用者の額を中心に喰りを上げるウルフの頭部をかたどっている。着用者は「冷氣」に対する抵抗 10 を得る。1日に1回、着用者は11分間、大型サイズの白い毛皮のウルフに変身することができる。加えて、1日に1回、着用者は7d6ポイントの「冷氣」ダメージを与える30フィートの円錐形の「冷氣」のブレスを吐くことができる（反応・半減、DC 16）。着用者は変身時でもこのブレス攻撃を使用することができる。

作成条件

コスト 16,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ビースト・シェイプ II、ドラゴンズ・ブレス、レジスト・エナジー

ヴェイルド・アイ

(Veiled Eye / 隠された目)

市価 12,000gp；オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 5 レベル；重量 1

この縞瑠璃は着用者の額に貼り付けると明滅して集束し、追加の目として機能し始める。着用すると、ヴェイルド・アイは着用者と同一の視界（夜目、暗視 60 フィート、あるいはオラクルの“曇った視界”の呪いなど）を持つ。着用者の元々の目が通常通りに機能し続ける限り、この目が何らかの特定の優位を与えることはない。しかしながら、着用者が盲目状態になる、あるいは自らの意志でその目を閉じるなどの理由で、着用者の本来の目が機能を停止するであろうときには、着用者は代わりにヴェイルド・アイを通してものを見ることができる。着用者が自身の視覚要素としてヴェイルド・アイのみを使用している場合、遠隔攻撃ロールへの 2 のペナルティを受けるが、凝視攻撃に対するセーブへの +2 の洞察ボーナスを得る。

作成条件

コスト 6,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、リムーヴ・ブラインドネス／デフネス

サーペンツ・バンド

(Serpent's Band / 蛇の鉢巻)

市価 9,000gp；オーラ 中程度・召喚術および心術；術者レベル 10 レベル；重量 1 ポンド

この額環の着用者は「恐怖」効果を含め「感情」の補足説明を持つ効果に対するセーヴィング・スローへの +2 の洞察ボーナスを得る。着用者は流暢な竜語を得て、スピーク・ウィズ・アニマルズ呪文を使用したかのようになり、自意識を持たない（【知力】1 または 2）爬虫類の動物および魔獣と会話することができ、そのようなクリーチャーとやり取りする際に行う〈動物使い〉および野生動物との共感判定への +4 の技量ボーナスを得る。

作成条件

コスト 4,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アニマル・トランス、ヒプノティズム、スピーク・ウィズ・アニマルズ、サモン・ネイチャーズ・アライヴ

Ultimate Equipment

シフターズ・ヘッドバンド

(Shifter's Headband / 変身生物のヘッドバンド)

市価さまざま；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 8 レベル；重量 —
+ 2 【知力】、【判断力】、または 【魅力】 4,500gp；
+ 4 【知力】、【判断力】、または 【魅力】 17,500gp；
+ 6 【知力】、【判断力】、または 【魅力】 39,000gp

この赤みを帯びたフォックスの毛皮の鉢巻には、前面に常に異なる文字に変化し続ける独特の印が記されている。このヘッドバンドは着用者に精神能力値 1 つ（【知力】、【判断力】、あるいは【魅力】）への + 2、+ 4、あるいは + 6 の強化ボーナスを与える。ヘッドバンドを着用してから最初の 24 時間は、これは一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。このボーナスはヘッドバンドの作成時に選択され変更することはできない。ヘッドバンドが【知力】へのボーナスを与える場合は、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。

着用者が形態変化の魔法を使用するクリーチャーである場合は、以下の追加の利益を得る。

シフターズ・ヘッドバンド + 2：着用者は（ポリモーフ）の副系統の呪文を発動するかエキスを作成する際に、自身の術者レベルを 1 レベル高いかのように扱う。

シフターズ・ヘッドバンド + 4：1 日に 1 回、（ポリモーフ）呪文またはエキスの影響下にある間、着用者はその効果で取ることのできる別の形態になることができる。これは 1 回の標準アクションである。

シフターズ・ヘッドバンド + 6：着用者が（ポリモーフ）効果によって自身の形態を変化させる際はいつでも、着用者は 1 分間 DR 5 / 銀を得る（着用者が本来の形態に戻った場合、この効果は終了する）。

これらの追加の変身生物能力は累積する。例えば、シフターズ・ヘッドバンド + 4 を着用しているクリーチャーは、追加の変身能力を得て、（ポリモーフ）呪文およびエキスに関して通常より術者レベルが 1 高いものとして扱う。

作成条件

コスト さまざま

+ 2 【知力】、【判断力】、または 【魅力】 2,250gp；+ 4 【知力】、【判断力】、または 【魅力】 8,750gp；+ 6 【知力】、【判断力】、または 【魅力】 19,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、Polymorph self（訳注：おそらくポリモーフかオルター・セルフ）

ソウルバウンド・アイ

(Soulbound Eye / 魂縛りの目)

市価 30,000gp；オーラ 強力・死霊術；術者レベル 16 レベル；重量 —

一見すると高価で自虐的な装飾品に見えるこのアーモンド大のスタールビーは、金の留め金に取り付けられており、片側にはいくつかの長い棘が飾られている。ソウルバウンド・アイはほとんどのクリーチャーが自発的に着用しようとはしないアイテムである——代わりに一種の遠隔視の奴隷として他のクリーチャーを使いたいと望む強力なクリーチャーによって作成される。ソウルバウンド・アイは同意するか無防備状態のクリーチャーに、そのクリーチャーの額に棘で覆われた面を押し付けることによって取り付ける必要がある——宝石は犠牲者の額に迅速かつ苦痛に満ちた方法で潜り込み、直ちに起動して着用者とのアイテムを頭に押し付けたクリーチャー（“主人”）の間に共有されるリンクを作り上げる。

一度埋め込まれると、ソウルバウンド・アイは主人が着用者の感覚を通して周囲の世界を観察することを可能にする。また、着用者と主人の間でテレパシー的なやり取りができるようにもする。これらの機能はいずれも次元界的な境界を越えて機能する。

ソウルバウンド・アイの着用者は主人のテレパシーによる命令に従うこ

とを強制されてはいないが、主人はソウルバウンド・アイをホールド・モンスター、モディファイ・メモリー、ペイン・ストライク、およびサジェスション呪文の導管として使用して、主人と着用者の間の距離に関係なく着用者をこれらの呪文の目標として扱うことができる。犠牲者はソウルバウンド・アイを通して発動された呪文に対して通常通りにセーヴィング・スローあるいは呪文抵抗を適用できる。

埋め込み済みのソウルバウンド・アイはいったん所定の位置に取り付けた呪われたアイテムのように機能する——リムーブ・カースかブレイク・エンチャントメントのような効果を通して呪いが解かれた場合にもみ除去することができる。一度除去されると、ソウルバウンド・アイは粉々に砕け散る。

作成条件

コスト 15,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、スクライニング

デッド・マンズ・ヘッドバンド

(Dead Man's Headband / 死者のヘッドバンド)

市価 3,600gp；オーラ 微弱・心術および防衛術；術者レベル 1 レベル；重量 1 ポンド

このピンと張った黒いバンドは、黒い金属のドクロの留め具で帽子やその他の“装備部位・頭部”のアイテムの外側に取り付けたり、あるいは通常のヘッドバンドとして着用することができる。着用者は〈威圧〉判定への + 2 の技量ボーナスを獲得し、自身の作り出すいかなる〔恐怖〕効果の DC も + 1 増加させる。加えて、このヘッドバンドが帽子の外側に取り付けられている場合、着用者の帽子または頭部装備は、風、水、あるいは環境的な効果によって吹き飛ばしたり取り除くことはできず、着用者は頭部装備を目標とする盗み取りおよび武器破壊の試みに対する CMD に + 5 の状況ボーナスを得る。

作成条件

コスト 1,800gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ドゥーム、シュリンク・アイテム

ハンターズ・バンド

(Hunter's Band / 狩人の鉢巻)

市価 11,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 4 レベル；重量 1 ポンド

この革を編んだ簡素なヘッドバンドは〈生存〉判定への + 5 の技量ボーナスを与え、タイアレス・パースート呪文のように長旅による歪みから着用者を守る。着用者がレンジャーである場合、ハンターズ・バンドはすべての得意な敵に関して、攻撃ロールへの得意な敵ボーナスを + 1 増加する。レンジャーが“狩人の絆（仲間）”クラス特徴を有する場合、この増加はこの能力によって味方が得る攻撃ロールにも適用される。

作成条件

コスト 5,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、インスタント・エネミー、タイアレス・パースート、作成者が〈生存〉を 5 ランク持っていること

バンド・オヴ・ザ・ストールワート・ウォリアー

(Band of the Stalwart Warrior / 屈強なる戦士の鉢巻)

市価 14,000gp；オーラ 強力・防衛術；術者レベル 16 レベル；重量 1 ポンド

この特徴のない鉄の鉢金は着用者を〔恐怖〕効果から保護する。〔恐怖〕効果の影響を受ける度、着用者は単なる怯え状態になる（その効果が通常は目標を恐れ状態または恐慌状態にするであろう場合でさえ）。さらに、

Ultimate Equipment

対象は「恐怖」に対するすべての意志セーブに＋2の技量ボーナスを得る。着用者が「武勇」クラス特徴を有する場合、そのクラス特徴の効果を決定する際に4レベル高いものとして扱う。

作成条件

コスト 7,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、リムーヴ・フィアー

フィラクトリー・オヴ・ザ・シェパード

(Phylactery of the Shepherd / シェパードの聖句箱)

市価 7,000gp ; オーラ 微弱・占術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1 ポンド

1日に3回、命じると、この聖句箱の着用者は30フィート以内のいずれか1体の味方の現在の健康状態と全体的な状態を判断することができる。この効果はステータス呪文と同様に機能する。着用者がエネルギー放出または癒しの手の能力を有する場合、その味方が30フィート以内にいる限り、1回の即行アクションとして現在診断中の味方にそのクラス特徴の効果を適用することを選択できるが、そのようにすることで聖句箱のステータスの効果は終了する。

作成条件

コスト 3,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ステータス

フィラクトリー・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)

市価 11,000gp ; オーラ 中程度・死霊術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 1

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し、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。

作成条件

コスト 5,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、作成者は10レベル・クレリックでなければならない

フィラクトリー・オヴ・フェイスフルネス

(Phylactery of Faithfulness / 信心の聖句箱)

市価 1,000gp ; オーラ 微弱・占術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 1

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。フィラクトリー・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。

作成条件

コスト 500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディテクト・ケイオス、ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド、ディテクト・ロー

フィラクトリー・オヴ・ポジティブ・チャネリング

(Phylactery of Positive Channeling / 正のエネルギー放出の聖句箱)

市価 11,000gp ; オーラ 中程度・死霊術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 1

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。

作成条件

コスト 5,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、作成者は10レベル・クレリックでなければならない

ヘッドバンド・オヴ・アーケイン・エナジー

(headband of Arcane energy / 秘術エネルギーのヘッドバンド)

市価 20,000gp ; オーラ 強力・力術 ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 1 ポンド

このヘッドバンドはその全長に渡って弧を描く赤、緑、青の3つの水晶の渦巻き模様を備えている。1日に3回、着用者は秘術呪文1つを犠牲にして、攻撃的な爆発か防御的な盾を作り出すことができる。爆発は犠牲にした呪文のレベルにつき1d6ポイントのエネルギー・ダメージ（[冷氣]、[電気]、あるいは[火]）を与える距離30フィートの遠隔接触攻撃である。盾は1ラウンド持続する渦を巻くエネルギーの帯を作り出し、着用者のACに2＋犠牲にした呪文のレベルに等しい反発ボーナスを与える。

作成条件

コスト 10,000gp

《秘術の奔流》、《秘術の盾》、《その他の魔法のアイテム作成》、プリズマティック・スプレー

ヘッドバンド・オヴ・アリユアリング・カリズマ

(Headband of Alluring Charisma / 蛊惑的魅力的ヘッドバンド)

市価 さまざま ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 1 ポンド

＋2【魅力】4,000gp ; ＋4【魅力】16,000gp ; ＋6【魅力】36,000gp

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。

作成条件

コスト さまざま

＋2【魅力】2,000gp ; ＋4【魅力】8,000gp ; ＋6【魅力】18,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、イーグルズ・スプレnder

ヘッドバンド・オヴ・アンシェイカブル・リゾルヴ

(Headband of unshakeable resolve / 揺るぎなき不屈のヘッドバンド)

市価 5,600gp ; オーラ 中程度・防衛術および変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 1 ポンド

この簡素な白い綿のヘッドバンドは着用者の額の上にとぐろを巻く意匠化されたインペリアル・ドラゴンで装飾されている。ヘッドバンドは着用者に【判断力】への＋2の強化ボーナスを与える。ヘッドバンドを着用してから最初の24時間は、これは一時的なボーナスとして扱うこと。

「恐怖」効果の影響を受ける度に、着用者は1回の割り込みアクションを消費して、「恐怖」効果の重篤さを1段階低減することができる。着用

Ultimate Equipment

者が恐慌状態になるであろう場合は、代わりに恐れ状態になる。着用者が怯え状態になるであろう場合には、その効果は完全に無効化される。着用者はこの効果を1日に3回まで使用することができる。

作成条件

コスト 2,800gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アウルズ・ウィズダム、リムーヴ・フィアー

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)

市価 さまざま；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 8 レベル；重量 1 ポンド

+2【判断力】4,000gp；+4【判断力】16,000gp；+6【判断力】36,000gp

この簡素な青銅製のヘッドバンドはきめ細かな緑色のエッチング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。

作成条件

コスト さまざま

+2【判断力】2,000gp；+4【判断力】8,000gp；+6【判断力】18,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アウルズ・ウィズダム

ヘッドバンド・オヴ・インテュイション

(Headband of intuition / 直感のヘッドバンド)

市価 7,000gp；オーラ 微弱・占術；術者レベル 3 レベル；重量 1 ポンド

このヘッドバンドは着用者に、特定の行動を取るかどうかか幸福および／あるいは苦悩を引き起こすかどうかを効果的に判断することのできる先見の才能を与える。1日に3回、このヘッドバンドの着用者は1回の標準アクションとして、着用者が常に有意義な解答を得る点を除いてオーギュリイ呪文を使用したかのように、特定の行動が引き起こすであろう事柄の情報を得ることができる。

作成条件

コスト 3,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、オーギュリイ

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)

市価 さまざま；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 8 レベル；重量 1 ポンド

+2【知力】4,000gp；+4【知力】16,000gp；+6【知力】36,000gp

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。

作成条件

コスト さまざま

+2【知力】2,000gp；+4【知力】8,000gp；+6【知力】18,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、フォクセス・カニング

ヘッドバンド・オヴ・エアリアル・アジリティ

(Headband of Aerial Agility / 空中機動のヘッドバンド)

市価 さまざま；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 8 レベル；重量 一

+2【知力】、【判断力】、または【魅力】4,500gp；

+4【知力】、【判断力】、または【魅力】42,000gp；

+6【知力】、【判断力】、または【魅力】81,000gp

このヘッドバンドは無数の色彩豊かな鳥の羽根で飾られている。このヘッドバンドは飛行魔法への恩恵を与え、より強力なものは飛行の力を与える。ヘッドバンド・オヴ・エアリアル・アジリティ+2の着用者は飛行能力を与える呪文を発動するかエキスを作成する際に、自身の術者レベルを1レベル高いかのように扱う。ヘッドバンド・オヴ・エアリアル・アジリティ+4は同様の利益を与え、さらに1日に3回、命じると、(フライ呪文のように)着用者に飛行のための能力を与える。ヘッドバンド・オヴ・エアリアル・アジリティ+6は+4のものと同様に機能するが、このヘッドバンドは回数無制限でフライを使用する能力を与える。

いずれのヘッドバンドも着用者の精神能力値1つ(【知力】、【判断力】、あるいは【魅力】)に+2、+4、あるいは+6の強化ボーナスを与える。ヘッドバンドを着用してから最初の24時間は、これは一時的ボーナスとして扱うこと。このボーナスはヘッドバンドの作成時に選択され、変更することはできない。ヘッドバンドが【知力】にボーナスを与える場合は、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、通常は〈飛行〉、〈軽業〉、あるいは〈知識：次元界〉のランクを与える。

作成条件

コスト さまざま

+2【知力】、【判断力】、または【魅力】2,250gp；+4【知力】、【判断力】、または【魅力】21,000gp；+6【知力】、【判断力】、または【魅力】40,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文持続時間延長》、フライ

ヘッドバンド・オヴ・カウンタースペリング

(headband of counterspelling / 呪文相殺のヘッドバンド)

市価 20,000gp；オーラ 強力・防衛術；術者レベル 13 レベル；重量 1 ポンド

この金属製のヘッドバンドは発動されているときにその呪文を識別するために〈呪文学〉判定に+5の洞察ボーナスを与える。さらに、1日に1回、着用者は待機済みのアクションでそのようにする代わりに、1回の割り込みアクションとして適切な呪文を発動することにより呪文相殺を試みることができる。着用者はヘッドバンドで呪文を相殺する前に、まず発動される呪文を識別しなければならない。

作成条件

コスト 10,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、スベル・ターニング

ヘッドバンド・オヴ・キ・フォーカス

(Headband of KI Focus / 気焦点のヘッドバンド)

市価 5,400gp；オーラ 微弱・防衛術；術者レベル 1 レベル；重量 1 ポンド

このぴったりしたヘッドバンドは着用者がより効果的に気を集束させるために役立つ。着用者が追加の攻撃を行うために気ポイントを消費する度に、その攻撃ロールは+1の洞察ボーナスを得る(着用者がその攻撃にキ・フォーカス武器を使用している場合には+2)。さらに、ヘッドバンド・オヴ・

Ultimate Equipment

キ・フォーカスの着用者はニンジャの気の阻害の忍術あるいは同種の着用者の気ポイントの使用を阻害する効果に対する完全耐性を持つ。

作成条件

コスト 2,700gp

《その他の魔法のアイテム作成》、作成者が気蓄積を持っていること

ヘッドバンド・オヴ・シダクション

(Headband of Seduction / 誘惑のヘッドバンド)

市価 40,000gp ; オーラ 微弱・心術および変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

この特徴のない白い帯は着用者をより魅力的に見せる。着用者は自身のクリーチャー種別の他人への【魅力】に基づく判定への+2の技量ボーナスを得る。着用者の種別が人型生物である場合、着用者は自身の副種別のクリーチャーには代わりに+5の技量ボーナスを得る。1日に1回、着用者はクリーチャー1体にアンナチュラル・ラスト呪文と同様だが持続時間が10分間の効果を及ぼすことを試みることができる。

作成条件

コスト 20,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アンナチュラル・ラスト

ヘッドバンド・オヴ・デスレス・ディヴオーション

(Headband of deathless devotion / 不死の献身のヘッドバンド)

市価 6,400gp ; オーラ 微弱・心術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 1 ポンド

この白いヘッドバンドには陽光などの定型化された絵文字や書道がしばしば塗られるか刺繍されており、着用者が生存および成功への決意と絶対的な決断に集中するのに役立つ。着用者は容態安定化判定および、病気、毒、あるいはドミネイト・パースンやホールド・パースンなどの(強制)などの、定期的なセーブを伴う継続的な効果へのセーヴィング・スローへの+2の士気ボーナスを得る。

着用者がサムライである場合、その“決意”能力は着用者が2クラス・レベル高いかのように扱う。

作成条件

コスト 3,200gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ヒロイズム、ステイビライズ

ヘッドバンド・オヴ・ナックルボーンズ

(Headband of Knucklebones / 節骨のヘッドバンド)

市価 27,500gp ; オーラ 中程度・死霊術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 1 ポンド

このヘッドバンドは革の腱や軟骨と一緒に編み込まれ組み合わせられた指の骨で作られている。着用者は1日に3回までコマンド・アンデッドを使用することができるが、ゾンビにしか影響を与えられない。1日に1回、着用者はアニメイト・デッドを使用したかのように中型サイズのゾンビ1体を動かすためにヘッドバンドを使用することができる。

作成条件

コスト 13,750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・デッド、コマンド・アンデッド

ヘッドバンド・オヴ・ニンジュツ

(Headband of Ninjitsu / 忍術のヘッドバンド)

市価 15,000gp ; オーラ 微弱・防衛術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 1 ポンド

この簡素な黒い布の帯は着用者の気を集中させ、戦闘中に相手に対して

些細な誤りを誘導するのに役立つ。着用者はフェイントのために行う〈はったり〉判定、および位置ずらしの戦技判定への+2の技量ボーナスを獲得し、1日に1回、1回の即行アクションとしてフェイントまたは位置ずらしの戦技を試みることができる。着用者はまた急所攻撃の攻撃ロールへの+2の洞察ボーナスを獲得し、通常通りの失敗確率が適用されるものの、遮蔽または完全遮蔽を有するクリーチャーに急所攻撃を行うことができる。

作成条件

コスト 7,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、イーグルズ・スプレnder、シー・インヴィジビリティ

ヘッドバンド・オヴ・ハヴォック

(Headband of Havoc / 大惨事のヘッドバンド)

市価 8,000gp ; オーラ 微弱・心術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

このぼろぼろの動物の革と歯牙を縫い合わせた帯は、バーバリアンの戦士の殺戮に焦点を向けている。着用者は激怒に入る際に、自身の激怒パワーの1つを選択する。激怒の持続時間中、そのパワーは着用者のバーバリアン・レベルが4レベル高いかのように機能する。

1日に1回、攻撃を受けるか、敵対的な効果に対するセーヴィング・スローを行う際、着用者は激怒時間を2ラウンド分消費して、割り込みアクションとして激怒を開始することができる。この激怒はそれを引き起こした攻撃を解決する前に起動し、自身の次のターンの開始時まで持続する(その時点で、通常の方法で激怒を始めたかのように、激怒を維持することもできる)。

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、レイジ

ヘッドバンド・オヴ・パンデラス・レコレクション

(Headband of ponderous recollection / 重苦しい追憶のヘッドバンド)

市価 5,100gp ; オーラ 中程度・占術および変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 1 ポンド

この黒い革の帯は着用者の額に留まるように取り付けられた2つの小さな琥珀の宝石を備えている。ヘッドバンドは着用者に【知力】への+2の強化ボーナスを与える。ヘッドバンドを着用してから最初の24時間は、これは一時的ボーナスとして扱うこと。ヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテリジェンスと同様に技能ランクも与えるが、常に〈知識〉技能のランクを付与する。

1日に3回、1回の即行アクションとして、着用者は視線上のクリーチャー1体の能力と弱点を明らかにするためにヘッドバンドに命じることができる。ヘッドバンドは着用者の精神を、着用者が通常の判定に用いるボーナスに出目5を加えて〈知識〉判定を行ったかのような情報で満たす。次の自身のターンの開始時、着用者は出目10で判定を行ったかのような追加情報を受け取る。その次のターンの開始時、着用者は出目15として処理したかのように最後の情報の欠片を受け取る。

作成条件

コスト 2,550gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ノウ・ジ・エネミー (Ultimate Magic)

Ultimate Equipment

ヘッドバンド・オヴ・フォーチュンズ・フェイヴァー

(Headband of Fortune's Favor / 幸運を好むヘッドバンド)

市価 7,700gp ; オーラ 微弱・心術および力術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

この房を持つ色とりどりのヘッドバンドは着用者に都合の良い幸運を呼び込む。着用者はセーヴィング・スローに+1の幸運ボーナスを得る。

(ディヴァイン・フェイヴァーやプレイヤー呪文など) 着用者に幸運ボーナスを与える、あるいは(ウィッチの“幸運”の呪術、幸運の領域の“ちょっとしたツキ”の領域能力など) 着用者の幸運を明らかに増幅するいかなる効果も、着用者には通常よりも1ラウンド長く持続する。(ストーン・オヴ・グッド・ラックを運搬するなど) 時間に基づく持続時間を持たない能力はこのヘッドバンドによる影響を受けない。

作成条件

コスト 3,850gp

《その他の魔法のアイテム作成》、イル・オーメン またはプレイヤー

ヘッドバンド・オヴ・メンタル・スペリアリティ

(Headband of mental superiority / 精神卓越のヘッドバンド)

市価さまざま

+2【知力】、【判断力】、および【魅力】16,000gp ;

+4【知力】、【判断力】、および【魅力】64,000gp ;

+6【知力】、【判断力】、および【魅力】144,000gp ;

オーラ 強力・変成術 ; 術者レベル 16 レベル ; 重量 1 ポンド

この華麗なヘッドバンドはたくさんの小さな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。

作成条件

コスト さまざま

+2【知力】、【判断力】、および【魅力】8,000gp ; +4【知力】、【判断力】、および【魅力】32,000gp ; +6【知力】、【判断力】、および【魅力】77,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、イーグルズ・スプレnder、フォクセス・カニング、アウルズ・ウィズダム

ヘッドバンド・オヴ・メンタル・プラウエス

(Headband of mental prowess / 精神力のヘッドバンド)

市価さまざま ; オーラ 強力・変成術 ; 術者レベル 12 レベル ; 重量 1 ポンド

精神能力値 2 つに+2 10,000gp ; 精神能力値 2 つに+4 40,000gp ; 精神能力値 2 つに+6 90,000gp

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。

作成条件

コスト さまざま

精神能力値 2 つに+2 5,000gp ; 精神能力値 2 つに+4 20,000gp ; 精神能力値 2 つに+6 45,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、イーグルズ・スプレnder、フォクセス・カニング、アウルズ・ウィズダム (いずれか2つ)

ヘッドバンド・オヴ・メンタル・リジリエンス

(Headband of Mental Resilience / 精神的回復力のヘッドバンド)

市価 64,000gp ; オーラ 強力・防衛術および変成術 ; 術者レベル 16 レベル ; 重量 1 ポンド

5つのファセット・サファイアがこの華やかなヘッドバンドを飾り立てている。このヘッドバンドは着用者を精神的な能力を損なうであろう効果から保護する。ヘッドバンドの着用後の24時間、着用者は5ポイントの一時的な能力ポイントを得る。これらのポイントは着用者の能力値に加えられず、いかなるロールにもボーナスを与えない。着用者が精神能力値（【知力】、【判断力】、あるいは【魅力】）へのダメージまたは吸収を受けると、まずこれらのポイントから差し引かれる。着用者の一時的な能力ポイントを超えるダメージあるいは吸収は、着用者の現在の能力値に通常通りに適用される。着用者はヘッドバンドを除去すると、すべての一時的な能力ポイントを即座に失う。

加えて、ヘッドバンドは着用者に【知力】、【判断力】、および【魅力】への+2の強化ボーナスを与える。ヘッドバンドを着用してから24時間は、これらは一時的な能力ボーナスとして扱うこと。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+2と同様に技能ランクも与える。

能力値ダメージによって失われた一時的な能力ポイントは24時間後に回復する。能力値吸収によって失われた能力ポイントは恒久的に失われる。

作成条件

コスト 32,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、イーグルズ・スプレnder、フォクセス・カニング、レッサー・レストレーション、アウルズ・ウィズダム

ホーリィリース・バンド

(Hollywreath Band / 柵の花冠)

市価 5,700gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1 ポンド

この帯は魔法的に保存されたヒラギから編まれており、その深い緑の葉と明るい赤の果実は永遠に艶やかである。着用者は1日に1回、呪文と同様のグッドベリーを作成することができ、植物の領域の領域能力を含め、着用者の作成する植物に影響を与えるいずれの効果も、+1術者レベルの効果を生じ、セーブDCに+1のボーナスを得る。

作成条件

コスト 2,580gp

《その他の魔法のアイテム作成》、グッドベリー、プラント・グロウス

Ultimate Equipment

“装備部位・首周り”のその他の魔法のアイテム

NECK SLOT WONDROUS ITEMS

“装備部位：首周り”にはお守り、ブローチ、メダル、首飾り、護符、スカラベ、および首の周りに着用するかマントに固定する、その他のアイテムが含まれる。

その説明によって特に指定されていない限り、“装備部位・首周り”のその他の魔法のアイテムは誰にでも使用することができる。これらの魔法のアイテムは通常は単純使用型であるか言葉によって起動するが、詳細はアイテムごとに異なる。

“装備部位・首周り”のその他の魔法のアイテム NECK SLOT WONDROUS ITEMS

d%	劣った下級の首周り用アイテム	市価
01 ~ 10	ハンド・オヴ・ザ・メイジ	900gp
11 ~ 18	イージス・オヴ・リカヴァリィ	1,500gp
19 ~ 25	アミュレット・オヴ・ブリット・プロテクション+1	1,500gp
26 ~ 37	ブローチ・オヴ・シールドイング	1,500gp
38 ~ 49	ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ (タイプ I)	1,650gp
50 ~ 63	アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー+1	2,000gp
64 ~ 72	ゴレムベイン・スカラベ	2,500gp
73 ~ 82	ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ (タイプ II)	2,700gp
83 ~ 89	スウォームベイン・クラスプ	3,000gp
90 ~ 95	マインド・センチネル・メダリオン	3,500gp
96 ~ 100	ママーズ・ラフ	3,500gp
d%	優れた下級の首周り用アイテム	市価
01 ~ 08	アミュレット・オヴ・エレメンタル・ストライフ	4,000gp
09 ~ 15	ライチャス・フィスト・アミュレット	4,000gp
16 ~ 26	ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ (タイプ III)	4,350gp
27 ~ 36	アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツ+1	5,000gp
37 ~ 47	ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ (タイプ IV)	5,400gp
48 ~ 55	ストームルアー	5,400gp
56 ~ 66	ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ (タイプ V)	5,850gp
67 ~ 73	アミュレット・オヴ・ブリット・プロテクション+2	6,000gp
74 ~ 81	フェイチャイルド・ネックレス	6,000gp
82 ~ 89	カーカネット・オヴ・ディテンション	7,200gp
90 ~ 100	ベリアブト・オヴ・ヘルス	7,500gp
d%	劣った中級の首周り用アイテム	市価
01 ~ 08	アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー+2	8,000gp
09 ~ 12	アミュレット・オヴ・ブルーフ・アゲンスト・ペトリフィケーション	8,000gp
13 ~ 15	エヴァーウエイク・アミュレット	8,000gp
16 ~ 18	グレーヴウォッチ・ペンダント	8,000gp
19 ~ 23	ハンド・オヴ・グローリー	8,000gp
24 ~ 26	トルク・オヴ・ライオンハート・フューリィ	8,000gp
27 ~ 33	ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ (タイプ VI)	8,100gp
34 ~ 40	ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ (タイプ VII)	8,700gp
41 ~ 43	アミュレット・オヴ・ヒドゥン・ストレンクス	9,000gp
44 ~ 47	ネックレス・オヴ・アダプティション	9,000gp
48 ~ 51	アミュレット・オヴ・スペル・カニング	10,000gp
52 ~ 54	カラー・オヴ・ザ・トゥルー・コンパニオン	10,000gp
55 ~ 58	フロスト・フィスト・アミュレット	10,000gp
59 ~ 63	クリスタル・オヴ・ヒーリング・ハンズ	12,000gp
64 ~ 66	ガーディアン・ゴージット	12,000gp
67 ~ 73	メダリオン・オヴ・ソウツ	12,000gp
74 ~ 77	ベリアブト・オヴ・プロテクション・フロム・カーズ	12,000gp
78 ~ 81	フォージ・フィスト・アミュレット	13,000gp
82 ~ 85	アミュレット・オヴ・ブリット・プロテクション+3	13,500gp
86 ~ 92	ベリアブト・オヴ・ウインド・クロージャー	15,000gp
93 ~ 95	ネックレス・オヴ・キ・セレンティィ	16,000gp
96 ~ 98	ブローチ・オヴ・アンバー・スパークス	16,800gp
99 ~ 100	シンボル・オヴ・サンダウイン・プロテクション	17,500gp
d%	優れた中級の首周り用アイテム	市価
01 ~ 15	アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー+3	18,000gp
16 ~ 24	アンビュール・オヴ・フォールス・ブラッド	20,000gp
25 ~ 35	アミュレット・オヴ・メイジクラフト	20,000gp
36 ~ 50	アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツ+2	20,000gp
51 ~ 62	ドラゴンフォー・アミュレット	20,000gp
63 ~ 67	アミュレット・オヴ・スペル・マスタリー	22,000gp
68 ~ 72	アミュレット・オヴ・ブリット・プロテクション+4	24,000gp
73 ~ 85	ハンド・オヴ・ストーン	27,000gp
86 ~ 100	ベリアブト・オヴ・ブルーフ・アゲンスト・ポイズン	27,000gp

d%	劣った上級の首周り用アイテム	市価
01 ~ 18	アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー+4	32,000gp
19 ~ 35	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
36 ~ 49	アミュレット・オヴ・ブリット・プロテクション+5	37,500gp
50 ~ 67	スカラベ・オヴ・プロテクション	38,000gp
68 ~ 82	ネックレス・オヴ・ネットッド・スターズ	42,000gp
83 ~ 100	アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツ+3	45,000gp

d%	優れた上級の首周り用アイテム	市価
01 ~ 35	アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー+5	50,000gp
36 ~ 60	アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツ+4	80,000gp
61 ~ 85	アミュレット・オヴ・ザ・ブレインズ	120,000gp
86 ~ 100	アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツ+5	125,000gp

アミュレット・オヴ・エレメンタル・ストライフ

(Amulet of Elemental Strife / 元素の争いのお守り)

市価 4,000gp ; オーラ 中程度・防御術；術者レベル 8 レベル；重量 1 ポンド

このお守りは 60 フィート以内に（エレメンタル）の副種別を持つ来訪者がやって来ると明るく輝き、松明と同様の光を放つ。このお守りはそのエレメンタルの副種別あるいはエレメンタルの存在に応じて異なる色で光る（風ならば白、地ならば黄、火なら赤、そして水なら青）。複数の副種別が存在する場合、宝石は該当する色を交互に明滅させる。

着用者は最も近くに存在するエレメンタルの副種別によって定められるエネルギー種別 1 つへの抵抗 5 を得る（風は[電気]に対する抵抗、地は[酸]に対する抵抗、火は[火]に対する抵抗、そして水は[冷氣]に対する抵抗を与える）。最も近くに存在するエレメンタルが複数の副種別を有している場合、着用者は自身の得る抵抗の種別を選択することができる。この元素に対する抵抗はエレメンタルからの攻撃に対してのみ適用される。このお守りはまた、着用者によって行われる攻撃を、そのようなクリーチャーのダメージ減少を克服可能にする。

作成条件

コスト 2,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、レジスト・エナジー、作成者は少なくとも 8 レベルでなければならない

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)

市価 120,000gp ; オーラ 強力・召喚術；術者レベル 15 レベル；重量 一

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。しかし、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。

作成条件

コスト 60,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブレイン・シフト

アミュレット・オヴ・スペル・カニング

(Amulet of Spell Cunning / 呪文狡知の護符)

市価 10,000gp ; オーラ 中程度・変成術；術者レベル 7 レベル；重量 1 ポンド

この銀製のロケットはウィザードの絆の品としていない場合にのみ使用できる。ウィザードはこのアイテムを使用することで、1 日に追加で 3 レベ

Ultimate Equipment

ルまでの呪文を準備できる。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ニーモニック・エンハンサー

アミュレット・オヴ・スペル・マスタリー

(Amulet of Spell Mastery / 呪文体得のお守り)

市価 22,000gp；オーラ 強力・変成術；術者レベル 11 レベル；重量 1 ポンド

この白金のロケットはウィザードの絆のアイテムとして使用される場合にのみ力を持つ。このお守りにより、ウィザードは 1 日に追加で 6 レベル分の呪文を準備することができる。

作成条件

コスト 11,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ニーモニック・エンハンサー

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)

市価 さまざま；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 —

+ 1 ボーナス 2,000gp；+ 2 ボーナス 8,000gp；

+ 3 ボーナス 18,000gp；+ 4 ボーナス 32,000gp；+ 5 ボーナス 50,000gp

このお守りは通常、魔法的に保存された怪物の皮や、その他の肉体に備わった防備——骨、角、甲羅、あるいは獣の鱗——で作られており、着用者の肉体を強靱にして、その外皮ボーナスにお守りの種類に応じて + 1 ～ + 5 の強化ボーナスを与える。

作成条件

+ 1 ボーナス 1,000gp；+ 2 ボーナス 4,000gp；+ 3 ボーナス 9,000gp；+ 4 ボーナス 16,000gp；+ 5 ボーナス 25,000gp

《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。

アミュレット・オヴ・ヒドゥン・ストレンクス

(Amulet of Hidden Strength / 隠されし力のお守り)

市価 9,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 —

この涙滴型のガラスは白金の鎖にぶら下げられており、1 日に 1 回、力の奔流を得るのに使用することができる。この奔流は 2 つの方法のいずれかで使用することができる。このお守りの着用者は 1 回の即行アクションとして、最も高い攻撃ボーナスで 1 回の近接または遠隔攻撃を行うことができる。もしくは、このお守りの着用者が気蓄積を有している場合、着用者は代わりに 1 回の全ラウンド・アクションとしてお守りの力を傾け、2 気ポイントを回復することができる。

作成条件

コスト 4,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、作成者が気蓄積を持っていること

アミュレット・オヴ・ブリット・プロテクション

(Amulet of Bullet Protection / 弾丸からの保護のお守り)

市価 さまざま；オーラ 微弱・防御術；術者レベル 5 レベル；重量 —

+ 1 幸運ボーナス 1,500gp；+ 2 幸運ボーナス 6,000gp；

+ 3 幸運ボーナス 13,500gp；+ 4 幸運ボーナス 24,000gp；+ 5 幸運ボーナス 37,500gp

このお守りは、通常は砕けた使用済みの火器ブリットの残骸を加工して、おおまかに聖印かクローバーの形に成形しており、着用者に接触 AC を目標とした火器攻撃に対する AC への幸運ボーナスを与える。

作成条件

+ 1 幸運ボーナス 750gp；+ 2 幸運ボーナス 3,000gp；+ 3 幸運ボーナス 6,750gp；+ 4 幸運ボーナス 12,000gp；+ 5 幸運ボーナス 18,750gp

《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、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

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)

市価 35,000gp；オーラ 中程度・防御術；術者レベル 8 レベル；重量 —

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。

作成条件

コスト 17,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ノンディテクション

アミュレット・オヴ・プルーフ・アゲinst・ペトリフィケーション

(Amulet of Proof Against Petrification / 石化防止のお守り)

市価 8,000gp；オーラ 中程度・防御術；術者レベル 8 レベル；重量 —

この繊細に研磨された木製のお守りには、その表面に目隠しされたメドゥサの像が刻まれている。着用者がセーヴィング・スローに失敗し、その結果として石に変わってしまうであろうたび、着用者はその代わりに 1d6 ラウンドの間よろめき状態になる。石に変化させる呪文または効果がセーヴィング・スロー不可である場合には、着用者は代わりに 1 分間よろめき状態になる。これらの能力は着用者がよろめき状態にいる間は機能しない。

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ストーン・トゥ・フレッシュ

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)

市価 さまざま；オーラ 微弱・力術；術者レベル 5 レベル；重量 —

+ 1 ボーナス 5,000gp；+ 2 ボーナス 20,000gp；

+ 3 ボーナス 45,000gp；+ 4 ボーナス 80,000gp；+ 5 ボーナス 125,000gp

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「表：近接武器の特殊能力」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

Ultimate Equipment

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。

作成条件

＋1 ボーナス 2,500gp；＋2 ボーナス 10,000gp；＋3 ボーナス 22,500gp；＋4 ボーナス 40,000gp；＋5 ボーナス 62,500gp
《その他の魔法のアイテム作成》、グレーター・マジック・ファンク、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

アミュレット・オヴ・メイジクラフト

(Amulet of Magecraft／秘術職人の護符)

市価 20,000gp；オーラ 中程度・総合術；術者レベル 9 レベル；重量 2 ポンド

このお守りを絆の品として選択した総合術士のウィザードは、毎日、呪文を準備する際に呪文の秘術系統を1種類選択することができる。このウィザードは選択した系統に属する自らが修得しているウィザード呪文に、準備していたその系統の呪文を任意変換するために、このネックレスを使用することができる——任意変換しようとする呪文は準備されていた呪文と同じかそれより小さいレベルでなければならないが。例えば、ウィザードが朝に呪文を準備する際に“力術”を選択したなら、次に彼が呪文を準備するまで、ウィザードは準備済みのファイアーボールを、自身の修得している3レベル以下の他のウィザードの力術呪文に任意変換することができる。

作成条件

コスト 10,000gp
《その他の魔法のアイテム作成》、パーマネンシイ、作成者は総合術士でなければならない

アンピュール・オヴ・フォールス・ブラッド

(Ampoule of False Blood／偽血のアンブル)

市価 20,000gp；オーラ 強力・変成術；術者レベル 15 レベル；重量 1

この首飾りは、保存処理された血液を密閉した小さな水晶の小ビンをぶら下げた細かい金の鎖からなる。各アンブルは特定のソーサラーの血脈1つと同調している。ソーサラー（あるいは《秘術の遺産》特技によるなどしてソーサラーの血脈の力を持つその他のクリーチャー）が最低でも1日の間このアンブルを着用した場合、そのソーサラーは既存の血脈の力を失い、アンブルの血脈から自身のソーサラー・レベルを用いて決定される血脈の力を得る。アンブルはソーサラーの本来の血脈のボーナス呪文、血脈の秘法、あるいはボーナス特技には何の影響も与えない（変更しない）。

ソーサラーは首飾りを着用している限り、これらの血脈の力のみを使用することができる。ソーサラーは首飾りを外しても1時間が経過するまでは、自身のものにせよアンブルのものにせよ、いずれの血脈の力も利用できないままである。

機会攻撃を誘発する1回の全ラウンド・アクションとして、着用者はアンブルをこじ開けて、その中の血液を飲むことができる。これによりこのアイテムは破壊され、飲用者は1d4時間の不調状態になる。飲んだのがソーサラーである場合、その血脈はアンブルのそれと一致するように恒久的に変更される。この場合、ソーサラーのボーナス呪文、血脈の秘法、そして血脈の力はすべてアンブルの血脈に一致するように恒久的に変更される。すでに選択されたソーサラーの血脈によるボーナス特技は影響を受けないが、新しい特技は新しい血脈のボーナス特技リストから選択する必要がある。

作成条件

コスト 10,000gp
《その他の魔法のアイテム作成》、リミテッド・ウィッシュ、ポリモーフ、作成者は適切な血脈のソーサラーでなければならない

イージス・オヴ・リカヴァリィ

(Aegis of Recovery／回復の庇護)

市価 1,500gp；オーラ 微弱・防御術および召喚術；術者レベル 3 レベル；重量 1

イージス・オヴ・リカヴァリィは進行中の毒のダメージ、病気に対する1日ごとのセーヴィング・スロー、ホールド・パースン呪文、あるいは攻撃による持続的ダメージなど、着用者が継続的な効果から回復するために行うすべてのセーヴィング・スローに＋2の抵抗ボーナスを与える。このボーナスはこのような効果に対する最初のセーヴィング・スローに対しては役に立たない。着用者が0ヒット・ポイント未満に陥るであろう場合、このアイテムは着用者の2d8＋3ポイントのダメージを回復し、その後砕けて塵になる。

作成条件

コスト 750gp
《その他の魔法のアイテム作成》、パークスキン、キュア・モデレット・ウーンズ

エヴァーウェイク・アミュレット

(Everwake Amulet／不眠の護符)

市価 8,000gp；オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 2 レベル；重量 1 ポンド

太陽の像を鑄造して、しばしば開いた眼で装飾されるこの護符は、睡眠の必要性から着用者を保護する。この護符の着用者は睡眠を必要としないが、休息を必要とする呪文およびその他の能力の通常の使用回数を回復するために、精神を安らげる必要がある（着用者がものを讀んだり見張りをするような、軽い活動を実行することは可能だが）。着用者がこの護符の力を合計で七晩分使用すると、この護符はその力を1日の間失い、着用者はこの期間中過労状態になる。その能力を使用した後に何らかの理由でこの護符を外した場合、着用者は睡眠を省いた1晩につき4時間過労状態になる。

作成条件

コスト 4,000gp
《その他の魔法のアイテム作成》、レッサー・レストレーション

カーカネット・オヴ・ディテンション

(Carcanet of Detention／拘禁の首輪)

市価 7,200gp；オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 4 レベル；重量 1

分厚い鉄の環で構成されたカーカネット・オヴ・ディテンションは、一般には刑務所の看守や都市監視のエリートによって着用される。1日に1回、着用者は首輪に動くように命じて、15フィート以内の中型以下のクリーチャー1体に巻き付かせることを試みることができる。目標は鎖を避けるためにDC15の反応セーヴィング・スローを行うことができる。セーヴィング・スローに失敗した場合、目標は絡みつかれた状態になり、現在の位置から移動することができなくなる。1回の全ラウンド・アクションとして、目標はこの効果を終了させるための新たなセーヴィング・スローを試みることができる；さもなければ首輪は10分間、あるいは着用者が1回の即行アクションとして終了させるまでの間状態を維持し、これらの時点で首輪形態に戻る。鎖は硬度10と15ヒット・ポイントを有している。

Ultimate Equipment

作成条件

コスト 3,600gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・ローブ

ガーディアン・ゴージット

(Guardian Gorget / 守護者のど当て)

市価 12,000gp ; オーラ 強力・防御術および召喚術 ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 1 ポンド

このミスラルと鋼鉄のフランジ付きカラーは、着用者の首と肩を保護する。こののど当ては AC への + 2 の鎧ボーナス（これは他の鎧ボーナスと累積しない）を提供し、着用者にライト・フォーティファイケーションの特性を与える。また、着用者はガーディアン・ゴージット上に直接グリフ・オヴ・ウォーディングを刻むことができる。近接攻撃を受けた場合、着用者は 1 回の割り込みアクションとして秘文を起動し、攻撃を行ったクリーチャー（爆発の秘文を配置した場合には 5 フィート以内にいるその他のクリーチャーも含むが、着用者は秘文の効果によって害されない）に対して秘文をチャージ消費して作動させることができる。その攻撃によって着用者が通常はアクションを取ることができなくなる場合（死亡状態、朦朧状態、幻惑状態、あるいは気絶状態になるなど）でも、秘文を起動することはできる。

作成条件

コスト 6,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、グリフ・オヴ・ウォーディング、リミテッド・ウィッシュあるいはミラクル、メイジ・アーマーあるいはマジック・ヴェストメント

カラー・オヴ・ザ・トゥルー・コンパニオン

(Collar of the True Companion / 真なる相棒の首飾り)

市価 10,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 1 ポンド

この首飾りは単なる革のひものように見えるが、真なる直感の高みに値する精神を宿した動物の存在を信じるドルイドによって最初に考え出された。【知力】が 3 未満の種別が動物のクリーチャーによって着用された場合、カラー・オヴ・ザ・トゥルー・コンパニオンは【知力】への + 2 の強化ボーナスを与える。これは動物に会話する能力を与えるわけではないが、会話言語 1 つ（アイテムの作成者によって選択される）を理解できるようになる。

首飾りが最低でも 1 週間に渡って種別が動物のクリーチャーによって着用された場合、そのクリーチャーはアウェイクン呪文によるかのように人間的な感覚に目覚める。一度このことが起こると、首飾りは魔法的な特性を失う。

カラー・オヴ・ザ・トゥルー・コンパニオンが 1 週間以上に渡って種別が動物ではないクリーチャーによって着用された場合、着用者は首飾りを外すまでフィーブルマインド状態になる。

作成条件

コスト 6,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アウェイクン、フォクセス・カニング

クリスタル・オヴ・ヒーリング・ハンズ

(Crystal of Healing Hands / 治療の手の水晶)

市価 12,000gp ; オーラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 1 ポンド

難解な宗教的記号の付いた布の紐が、通常は大まかにカットされたきらびやかなプリズムを所定の位置に保持している。“癒しの手”クラス特徴

を使用したものはこの水晶へ“癒しの手”1 回分のエネルギーを込めることができる。これは使用者が合言葉により解放するまでその中に込められたままである。まるでこのエネルギーの込められた水晶を吹き込まれた者によって接触されたかのように、このエネルギーを込めた着用者を対象としてこのエネルギーを解放することができる。この水晶は“癒しの手”クラス特徴 1 回分を保持することができる。この魔力によって補填されると、真珠のような白い光で水晶は輝き始める。この水晶の着用者は標準アクションによりこのエネルギーを解放するよう命令することができる。これはこの水晶にエネルギーを込めたものから、直接“癒しの手”の効果を受けるように働く。これにはそのときに所持している“慈悲”の効果も含まれる。

作成条件

コスト 6,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キュア・ライト・ウーンズ、作成者はパラディンでなければならない

グレーヴウォッチ・ペンダント

(Gravewatch Pendant / 墓守のペンダント)

市価 8,000gp ; オーラ 微弱・防御術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1 ポンド

死者の魂がはびこることで知られる土地の墓守に好まれるこのペンダントは、研磨され退色した骨、爪、歯から作られた首飾りに紐で繋がれた鉄の環である。かすかな青い光が着用者を縁取り、攻撃から保護する。アンデッドのクリーチャーはこの光に反発し、グレーヴウォッチ・ペンダントの着用者に対するすべての攻撃ロールに - 2 のペナルティを受ける。非実体状態のアンデッドのクリーチャーはさらに反発し、着用者に対するすべての攻撃ロールに代わりに - 4 のペナルティを受ける。アンデッドのクリーチャーは、しかし、この光を容易に感知することができ、このペンダントを着用しているクリーチャーを検知するための〈知覚〉判定に + 4 の状況ボーナスを受ける。

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、プロテクション・フロム・イーヴル

ゴーレムペイン・スカラベ

(Golembane Scarab / ゴーレム殺しのスカラベ)

市価 2,500gp ; オーラ 中程度・占術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 1

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、着用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。

作成条件

コスト 1,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディテクト・マジック、作成者は少なくとも 10 レベルでなければならない

シンボル・オヴ・サングウィン・プロテクション

(Symbol of Sanguine Protection / 血紅色の保護の印)

市価 17,500gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 6 レベル ; 重量 1 ポンド

この銀の聖印は着用者の心臓のすぐ上に身につけられ、信仰の力でその

Ultimate Equipment

血を染め上げる。護符を着用してから 24 時間経過後、着用者は 1 回の標準アクションとして自らの血を流し、自身に 1d6 ポイントのダメージを受けて、1 ピンの聖水として機能する信仰の力で強化された血液を 1 回分集めることができる。着用者はこの方法で 1 日に 1 回自身の血液を集めることができるが、個々のピンはちょうど 1 週間後にその効力を失う。

着用者への吸血攻撃の使用に成功したアンデッドのクリーチャーおよび悪の来訪者は、4d6 ポイントの正のエネルギーのダメージを受け、DC16 の意志セーブに成功しない限り、1d4 ラウンドの間不調状態になる。着用者の血を飲むことによって、そのクリーチャーが得ることのできるいかなる利益も、この印の力によって無効になる。

作成条件

コスト 8,750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、プレス・ウォーター

スウォームベイン・クラスプ

(Swarmbane Clasp / スウォーム殺しの留め金)

市価 3,000gp ; オーラ 中程度・防御術; 術者レベル 8 レベル; 重量 1/2 ポンド

この華やかな琥珀の留め具の中には古代の化石化した昆虫が閉じ込められており、着用者のマントに金色の長いピンで刺して固定する。着用者の武器、素手攻撃、および肉体攻撃は、スウォームの武器ダメージへの完全耐性にも関わらずスウォームに完全なダメージを与える（もしあれば、ダメージ減少は通常通りに適用されるが）。スウォームからダメージを受けた場合、着用者はスウォームのわずらわす能力に対するセーヴィング・スローに自動的に成功する。

作成条件

コスト 1,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、リペル・ヴァーミン

スカラベ・オヴ・プロテクション

(Scarab of Protection / 守りのスカラベ)

市価 38,000gp ; オーラ 強力・防御術および死霊術; 術者レベル 18 レベル; 重量 ー

この装置は甲虫の形をした翡翠のメダルに見える。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 回まで防ぐと、スカラベは壊れ、粉々になってしまう。

作成条件

コスト 19,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、デス・ワード、スベル・レジスタンス

ストームルアー

(Stormlure / 嵐寄せ)

市価 5,400gp ; オーラ 微弱・力術; 術者レベル 5 レベル; 重量 ー

ストームルアーは通常は、その風への親和性のために知られているクリーチャーの一部——鳥の羽根、羽虫の殻、そしてドラゴンの鱗——から作られている。起動すると、ストームルアーは風を呼び、激しい強風を起こす。1 日に 1 回、命じると、ストームルアーの着用者は 1 分間つむじ風に取り巻かれ、光線および命中にロールを必要とするその他の遠隔呪文を含めて、すべての遠隔攻撃に対する 50% の失敗確率を得る。この風はいかなる方法においてもストームルアーの着用者を隠すことはない。この持

続時間中のいずれかの時点で 1 回、着用者は 1 回の即行アクションとして、自身の周囲の大気を爆ぜる雷で満たし、自身に隣接するすべてのクリーチャーに 4d6 ポイントの「電気」ダメージを与えることができる。このダメージは DC14 の反応セーブで半減される。

作成条件

コスト 2,700gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ライトニング・ボルト、ウィンド・ウォール

ドラゴンフォー・アミュレット

(Dragonfoe Amulet / 竜の敵の護符)

市価 20,000gp ; オーラ 中程度・変成術; 術者レベル 9 レベル; 重量 1 ポンド

この護符は金の円盤に取り付けられたひび割れたドラゴンの鱗でできている。ほとんどのものは若干損傷しており、ドラゴンのプレス攻撃の傷跡を残している。ドラゴンフォー・アミュレットは強力な、ドラゴンに対抗するために特化した道具であり、いくつかの方法で着用者の防御と攻撃を強化する。

ドラゴンフォー・アミュレットの着用者はドラゴンのダメージ減少を無視する。これは実際のドラゴンにのみ作用し、竜の種別を持つすべてのクリーチャーに作用するわけではない。また、着用者がドラゴンに対して呪文を発動した場合、そのドラゴンが有しているかもしれない呪文抵抗を克服するために、2 回ロールを行い、より高い結果を取ることができる。最後に、着用者はドラゴンのプレス攻撃に対する反応セーブに成功した際、半分のダメージを受ける代わりに、(身かわし能力と同様に) まったくダメージを受けない。

作成条件

コスト 10,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、抵抗破り、マジック・ウェポン、ジャンプ

トルク・オヴ・ライオンハート・フューリィ

(Torc of Lionheart Fury / 獅子心憤怒のトルク)

市価 8,000gp ; オーラ 微弱・防御術; 術者レベル 3 レベル; 重量 1 ポンド

この重い銅製の首につける装飾品はうなり声を上げるライオンの姿をしている。着用者は「恐怖」に対するセーヴィング・スローに +2 の士気ボーナスを得る。着用者が少なくともバーバリアン・レベルを 12 持つなら、着用者は「恐れ知らずの激怒」をボーナス激怒パワーとして獲得する。着用者が既にこの激怒パワーを有するなら、激怒中に恐慌状態に対しても完全耐性を得て、激怒中に恐慌状態を与える原因となる攻撃を受けた際、そのような効果を得る代わりに激怒可能時間を 1 ラウンド回復する。

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、リムーヴ・フィアー

ネックレス・オヴ・アダプティション

(Necklace of Adaptation / 適応の首飾り)

市価 9,000gp ; オーラ 中程度・変成術; 術者レベル 7 レベル; 重量 1 ポンド

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

Ultimate Equipment

る。

作成条件

コスト 4,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、オルター・セルフ

ネックレス・オヴ・キ・セレンティ

(Necklace of Ki Serenity / 気のパレの首飾り)

市価 16,000gp；オーラ 中程度・心術；術者レベル 9 レベル；重量 1

この簡単な皮製の紐はきつく縛られていて、着用者に心の平穏と大きな世界とのつながりを感じさせてくれる。着用者は自身の気プールと（ダメージ減少の無視のような）気プールに依存した能力について考慮する際、有効レベルを + 4 する。

作成条件

コスト 8,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、カーム・エモーションズ、アウルズ・ウィズダム

ネックレス・オヴ・ネットッド・スターズ

(Necklace of Netted Stars / 網のような星々の首飾り)

市価 42,000gp；オーラ 強力・幻術および変成術；術者レベル 12 レベル；重量 1 ポンド

この素晴らしいミスラル製の首飾りは、幅広のゆるやかなひだを持つ糸のような鎖のレース細工に、多数の小さな宝石を取り付けている。これらの宝石のうちの 7 つは他よりも大きなものである。ネックレス・オヴ・ネットッド・スターズを着用中に、着用者は回数無制限でダンシング・ライツを、1 日に 1 回ワンダリング・スター・モーツを使用することができる。また、この首飾りの 7 つの宝石はそれぞれ、パール・オヴ・パワーと同様に発動済みの 1 レベルまたは 0 レベル呪文を取り戻すことができる。

1 日に 1 回、着用者は自身を目標とする呪文を捕らえるために、あなたも呪文相殺をするためアクションを待機させて、12 + まだその日呪文を取り戻すために使用していない宝石の個数を判定ボーナスとしてディスペル・マジックを使用するかのように、首飾りを使用することができる。呪文相殺に成功した場合、その呪文は無効になり、着用者は割り込みアクションとして、その魔法的なエネルギーを使用して発動済みの同レベル以下の呪文を取り戻すことができる。試みが成功するにせよしないにせよ、このアクションはその日における首飾りのすべての宝石の力を枯渇させる。

作成条件

コスト 21,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ダンシング・ライツ、ディスペル・マジック、ワンダリング・スター・モーツ、作成者は 7 レベル呪文を発動できない

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)

市価 表参照；オーラ 中程度・力術；術者レベル 10 レベル；重量 1 ポンド

このアイテムは、いくつもの球形の珠を紐に通したもので、一塊にくっつけたものに見える（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 150gp である。

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。

ネックレス	10d6	9d6	8d6	7d6	6d6	5d6	4d6	3d6	2d6	市価
タイプ I	—	—	—	—	—	1	—	2	—	1,650gp
タイプ II	—	—	—	—	1	—	2	—	2	2,700gp
タイプ III	—	—	—	1	—	2	—	4	—	4,350gp
タイプ IV	—	—	1	—	2	—	2	—	4	5,400gp
タイプ V	—	1	—	2	—	2	—	2	—	5,850gp
タイプ VI	1	—	2	—	2	—	4	—	—	8,100gp
タイプ VII	1	2	—	2	—	2	—	2	—	8,700gp

作成条件

タイプ I 825gp；タイプ II 1,350gp；タイプ III 2,175gp；タイプ IV 2,700gp；タイプ V 2,925gp；タイプ VI 4,050gp；タイプ VII 4,350gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ファイアーボール

ハンド・オヴ・グローリー

(Hand of Glory / 栄光の手)

市価 8,000gp；オーラ 微弱・さまざま；術者レベル 5 レベル；重量 2 ポンド

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、着用者自身が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、着用者はデイルイトとシー・インヴィジビリティを 1 日 1 回ずつ使用できる。

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・デッド、デイルイト、シー・インヴィジビリティ

ハンド・オヴ・ザ・メイジ

(Hand of the Mage / 魔法使いの手)

市価 900gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 2 レベル；重量 2 ポンド

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。

作成条件

コスト 450gp

《その他の魔法のアイテム作成》、メイジ・ハンド

Ultimate Equipment

ハンド・オヴ・ストーン

(Hand of Stone / 石の手)

市価 27,000gp；オーラ 中程度・占術；術者レベル 7 レベル；重量 2 ポンド

このキャラクターの首に巻いた鉄の鎖から下げられたミイラ化したドワーフの手は、着用者に自身の足下にある地面とのより大きな調和をもたらす。着用者が 1 回の標準アクションを消費して手に集中した場合、着用者は次の自身のターンの開始時まで有効距離 30 フィートの振動感知を得る。この能力は着用者に地面か石に接触しているクリーチャーおよび物体のみを感知可能にする。

作成条件

コスト 13,500gp

《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

フェイチャイルド・ネックレス

(Feychild Necklace / フェイの子の首飾り)

市価 6,000gp；オーラ 中程度・占術；術者レベル 8 レベル；重量 1/2 ポンド

この首飾りには血玉髄が取り付けられ、機知に富んだ緑の目に見えるよう彫刻されている。着用者にノームとやり取りするための【魅力】判定および【魅力】に基づく判定への +4 の技量ボーナス、クリーチャー種別がフェイである存在と取引をする際の同様の判定への +2 の技量ボーナスを与え、それ以外のものとやり取りをする際の同種の判定に -2 のペナルティを負わせる。着用者はノームの言語を読み、発話し、理解することができる。着用者がノームではない場合、着用者は夜目を獲得し、ダンシング・ライツ、ゴースト・サウンド、プレスティジティション、そしてスピーク・ウィズ・アニマルズをそれぞれ 1 日に 1 回、擬似呪文能力として発動することができる。

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、作成者はノームでなければならない

フォージ・フィスト・アミュレット

(Forge Fist Amulet / 鍛えし拳の護符)

市価 13,000gp；オーラ 微弱・力術；術者レベル 6 レベル；重量 1 ポンド

この拳の形をした石の護符は燃えるような光を灯している。命じると、この護符は着用者の拳を赤熱し燃え上がるアダマンティンに変化させる。着用者は焼灼の熱気から保護されており、その手で凶暴な打撃を加えることができる。着用者がその手で行う素手打撃および肉体攻撃はフレイミングの武器の特殊能力を得て、ダメージ減少を克服する目的においてアダマンティンとして扱う（だが硬度は克服しない）。この護符の使用中は着用者の手は剛体になり、物体を保持したり操作するために使用することはできない（その操作がクラブを持っても行うことができ、[火] によるダメージを受けないのでない限り）。この変化は即行アクションとして終了することができる。

作成条件

コスト 6,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》；グレーター・マジック・ファング；およびフレイム・ブレード、フレイム・ストライク、あるいはファイアーボール

ブローチ・オヴ・アンバー・スパークス

(Brooch of Amber Sparks / 琥珀のきらめきのブローチ)

市価 16,800gp；オーラ 微弱・防御術および力術；術者レベル 5 レベル；重量 1 ポンド

この一片の琥珀で装飾された銅の留め金は、マントやケープを固定するために使用される。着用者が[電気] ダメージを受けた場合、このブローチは 20 ポイントまでの[電気] ダメージを吸収し、その使用者によって解放されるか、あるいは 10 分後に無害になるか、いずれかが先に起こるまで電撃のチャージを保持する。ブローチは 1 日に 50 ポイントまでの[電気] ダメージを吸収することができる。使用者は命じることでこのチャージを解放し、ショッキング・グラス呪文を発動したかのようにブローチ内の電撃を解き放つことができる（5 ポイントのダメージを保持することにより 1d6 ポイントの[電気] ダメージを与える）。

作成条件

コスト 8,400gp

《その他の魔法のアイテム作成》、レジスト・エナジー、ショッキング・グラス

ブローチ・オヴ・シールドイング

(Brooch of Shielding / 盾のブローチ)

市価 1,500gp；オーラ 微弱・防御術；術者レベル 1 レベル；重量 一

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う。

作成条件

コスト 750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シールド

フロスト・フィスト・アミュレット

(Frost Fist Amulet / 凍てつく拳の護符)

市価 10,000gp；オーラ 微弱・力術；術者レベル 5 レベル；重量 1 ポンド

拳のような形をした、この鉄の護符は極寒の霧に取り巻かれている。命じると、この護符は着用者の手を凍てついた鉄の屑で包む。着用者は極寒の冷気から保護されており、その手で凶暴な打撃を加えることができる。着用者がその手で行う素手打撃および肉体攻撃はフロスト武器の特殊能力を得て、ダメージ減少を克服する目的において冷たい鉄として扱う。この護符の使用中は着用者の手は剛体になり、物体を保持したり操作するために使用することはできない（その操作がクラブを持っても行うことができ、[冷気] によるダメージを受けないのでない限り）。この変化は即行アクションとして終了することができる。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》；グレーター・マジック・ファング；およびコーン・オヴ・コールドあるいはアイス・ストーム

Ultimate Equipment

ペリアプト・オヴ・ウウンド・クロージャー

(Periapt of Wound Closure / 傷ふさぎの護符)

市価 15,000gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 10 レベル；重量 —

この石は明るい青で、首にかけられるよう銀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、自動的に状態安定状態となる。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。

作成条件

コスト 7,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ヒール

ペリアプト・オヴ・プルーフ・アゲンスト・ポイズン

(Periapt of Proof against Poison / 毒防ぎの護符)

市価 27,000gp；オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 5 レベル；重量 —

このアイテムは首の周りに着けるようになっていて、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、このペリアプトは効果がない。

作成条件

コスト 13,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ニュートライズ・ポイズン

ペリアプト・オヴ・プロテクション・フロム・カーシズ

(Periapt of Protection from Curses / 呪い避けの護符)

市価 12,000gp；オーラ 微弱・防御術；術者レベル 5 レベル；重量 —

この粗鉄の鎖に繋がれた紫水晶の石は着用者を呪いから保護する。1 日に 3 回、着用者が呪い（ウィッチの呪術、あるいはビストウ・カース呪文など）に対するセーヴィング・スローをロールするたびに、着用者は割り込みアクションとしてそのセーヴィング・スローを再ロールすることができる。着用者はセーヴィング・スローの結果が明らかにされる前にこの能力の使用を決定する必要がある。結果がより悪くなる場合でも、二回目のロールを使用しなければならない。

作成条件

コスト 6,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、リムーヴ・カース

ペリアプト・オヴ・ヘルス

(Periapt of Health / 健康の護符)

市価 7,500gp；オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 5 レベル；重量 —

この簡素な護符は通常は首に着用するように設計された銀の鎖に固定された青い宝石のような外観をしている。着用者は、超自然的な病気も含め、全ての病気に対する完全耐性を得る。

作成条件

コスト 3,750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、リムーヴ・ディジーズ

マインド・センチネル・メダリオン

(Mind Sentinel Medallion / 精神の番兵のメダル)

市価 3,500gp；オーラ 微弱・防御術；術者レベル 1 レベル；重量 —

この銀のメダルの表面は光をランダムに屈折させる幾何学的な形状の角度で覆われている。メダルは「精神作用」呪文、擬似呪文能力、および超常能力に対するセーブに継続的な + 2 の抵抗ボーナスを与える。着用者が精神支配あるいは混乱状態を避けるためのセーブに失敗した場合、この護符は速やかに着用者にその効果に抵抗するための 2 回目のセーヴィング・スローを与える。2 回目のセーブに成功した場合、このメダルの力は完全に消失し、単なる銀の装身具の一つになる。

作成条件

コスト 1,750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、プロテクション・フロム・イーヴル

ママーズ・ラフ

(Mummer's Ruff / 無言役者の襟巻き)

市価 3,500gp；オーラ 微弱・幻術；術者レベル 5 レベル；重量 —

通常は鮮やかな色の絹で作られているママーズ・ラフは、芸人と詐欺師に共に好まれる装身具である。ママーズ・ラフの着用者は他人の声を真似ようとするときの〈はったり〉判定への + 10 のボーナスを得る。また、1 日に 1 回、ママーズ・ラフの着用者は 5 分間までヴェントリロクซึมを使用したかのように自分の声を飛ばすことができる。

作成条件

コスト 1,750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、スカルプト・サウンド、ヴェントリロクซึม

メダリオン・オヴ・ソウツ

(Medallion of Thoughts / 読心のメダル)

市価 12,000gp；オーラ 微弱・占術；術者レベル 5 レベル；重量 —

これは首にかけられ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。

作成条件

コスト 6,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディテクト・ソウツ

ライチャス・フィスト・アミュレット

(Righteous Fist Amulet / 正義の拳の護符)

市価 4,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 4 レベル；重量 1/2 ポンド

この金色の護符は、逃亡者を正確に捕らえる、あるいは改宗の可能性のために相手に過剰な害を加えることなく自身の身を守るのに役立つ手段として、各宗派によって使用されている。着用者が自身の神格の天罰の力（クレリックの一撃、インクィジターの一撃の審判、あるいはバラディンの一撃など）を使用する際、この護符は着用者が《素手打撃強化》特技を持っているかのように近接戦闘中に素手打撃を行うための能力を与える。

作成条件

コスト 2,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《素手打撃強化》、ストーン・フィスト

“装備部位・肩周り”のその他の魔法のアイテム

SHOULDERS SLOT WONDROUS ITEMS

“装備部位：肩周り”にはケープ、外套、紐、マント、肩甲、肩掛け、襟巻き、翼、および肩に着用することのできるその他のアイテムが含まれる。

その説明によって特に指定されていない限り、“装備部位・肩周り”のその他の魔法のアイテムは誰にでも使用することができる。これらの魔法のアイテムは通常は単純使用型であるか言葉によって起動するが、詳細はアイテムごとに異なる。

“装備部位・肩周り”のその他の魔法のアイテム SHOULDERS SLOT WONDROUS ITEMS

d%	劣った下級の肩周り用アイテム	市価
01 ~ 06	キャッチング・ケープ	200gp
07 ~ 10	クローク・オヴ・ヒューマン・ガイズ	900gp
11 ~ 30	クローク・オヴ・レジスタンス+1	1,000gp
31 ~ 36	ミュールバック・コース	1,000gp
37 ~ 38	ショール・オヴ・ライフキーピング	1,000gp
39 ~ 44	シールド・クローク	1,000gp
45 ~ 50	クイックチェンジ・クローク	1,500gp
51 ~ 56	コウオードリィ・クラウチング・クローク	1,800gp
57 ~ 74	クローク・オヴ・エルヴンカインド	2,500gp
75 ~ 80	クローク・オヴ・ザ・ヘッジ・ウィザード	2,500gp
81 ~ 85	クローク・オヴ・ファイアリー・ヴァニシング	2,600gp
86 ~ 94	クローク・オヴ・ファングス	2,800gp
95 ~ 97	ボールドロンズ・オヴ・ザ・サーベント	3,000gp
98 ~ 100	ストーンミスト・クローク	3,500gp

d%	優れた下級の肩周り用アイテム	市価
01 ~ 26	クローク・オヴ・レジスタンス+2	4,000gp
27 ~ 38	クローク・オヴ・ザ・スカトリング・ラット	6,000gp
39	シーフォーム・ショール	6,000gp
40 ~ 52	ツリーフォーム・クローク	6,000gp
53 ~ 74	イーグル・ケープ	7,000gp
75 ~ 94	クローク・オヴ・ザ・マンタ・レイ	7,200gp
95 ~ 100	ハンターズ・クローク	7,500gp

d%	劣った中級の肩周り用アイテム	市価
01 ~ 20	クローク・オヴ・レジスタンス+3	9,000gp
21 ~ 22	クローク・オヴ・ザ・ダスクウォーカー	10,000gp
23 ~ 25	コクーン・クローク	10,000gp
26 ~ 27	ボールドロンズ・オヴ・ザ・ブル	10,000gp
28 ~ 32	マイナー・ストーン・クローク	10,000gp
33 ~ 40	ケープ・オヴ・ザ・マウンティバンク	10,800gp
41 ~ 45	ボールドロンズ・オヴ・ザ・ウォッチフル・ライオン	10,800gp
46 ~ 52	ライオン・クローク	12,000gp
53 ~ 54	マントル・オヴ・スパーズ	13,400gp
55 ~ 59	ケープ・オヴ・イファルジエント・エスケープ	14,000gp
60 ~ 69	クローク・オヴ・アラクニダ	14,000gp
70 ~ 72	ガンファイターズ・ボンチョ	14,000gp
73 ~ 74	テentakル・クローク	14,000gp
75 ~ 76	デーモンスパイク・ボールドロンズ	14,350gp
77 ~ 78	カンフォーツ・クローク	15,600gp
79 ~ 88	クローク・オヴ・レジスタンス+4	16,000gp
89 ~ 91	ショール・オヴ・ザ・クロウン	16,000gp
92 ~ 100	プレスティディジティターズ・クローク	17,200gp

d%	優れた中級の肩周り用アイテム	市価
01 ~ 12	ストール・オヴ・ジャスティス	18,000gp
13 ~ 24	ジェリーフィッシュ・ケープ	19,200gp
25 ~ 32	クローク・オヴ・ザ・ディプロマット	20,000gp
33 ~ 44	スラッシング・クローク	20,000gp
45 ~ 56	メジャー・ストーン・クローク	20,000gp
57 ~ 68	マイナー・クローク・オヴ・ディスプレイメント	24,000gp
69 ~ 88	クローク・オヴ・レジスタンス+5	25,000gp
89 ~ 100	クローク・オヴ・ザ・バット	26,000gp

d%	劣った上級の肩周り用アイテム	市価
01 ~ 40	ハイウェイマンズ・ケープ	32,500gp
41 ~ 60	ジャガーノーツ・ボールドロンズ	40,000gp
61 ~ 100	シャラトウンズ・ケープ	45,000gp

d%	優れた上級の肩周り用アイテム	市価
01 ~ 15	メジャー・クローク・オヴ・ディスプレイメント	50,000gp
16 ~ 35	ウィングズ・オヴ・フライング	54,000gp
36 ~ 55	クローク・オヴ・イセリアルネス	55,000gp
56 ~ 80	ウィングズ・オヴ・ザ・ガーゴイル	72,000gp
81 ~ 100	ワイヴァーン・クローク	78,600gp

イーグル・ケープ

(Eagle Cape / 鷲のケープ)

市価 7,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 7 レベル；重量 1 ポンド

大鷲の羽根がこの素晴らしいケープの背と腕を飾っている。ケープの着用者が 5 フィート以上落下するであろう場合、このケープが着用者の背後に広がり、着用者は地面にそっと降りる。これは着用者にのみ、まさにフェザー・フォール呪文のように機能する。1 日に 1 回、着用者がケープの端を握って腕を広げた場合、着用者はイーグルの姿に変身する（イーグル形態にのみ使用可能で、着用者がイーグルの 80 フィートの完全な飛行移動速度を得ることを除いて、ビースト・シェイプ I 呪文に従う）。この効果は 10 分間持続するが、1 回の標準アクションとして途中で終了することができる。また、イーグル形態でいる間、着用者は〈知覚〉判定への + 5 の技量ボーナスを得る。

作成条件

コスト 3,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ビースト・シェイプ I、フェザー・フォール、perceive clues（訳注：おそらくパーシーヴ・キューズ）

ウィングズ・オヴ・ザ・ガーゴイル

(Wings of the Gargoyle / ガーゴイルの翼)

市価 72,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 7 レベル；重量 3 ポンド

この布の肩紐にはたくさんの襟が縫い合わされている。紐の着用者は硬い灰色の石から一対の翼を広げるように命じることができる。これらの翼は着用者に 60 フィートの飛行移動速度と標準の機動性を与える。これらの翼が存在しているとき、着用者の肌もまた目立つ石のような外見になり、DR 10 / アダマンティンを得る。着用者は 1 回の即行アクションとして、これらの翼を広げたり畳んだりすることができる。翼は日ごとに 5 分間まで使用することができる。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。

作成条件

コスト 36,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、フライ、ストーンスキン

ウィングズ・オヴ・フライング

(Wings of Flying / 飛行の翼)

市価 54,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 10 レベル；重量 2 ポンド

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。

作成条件

コスト 27,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、フライ

Ultimate Equipment

ガンファイターズ・ポンチョ

(Gunfighter's Poncho / ガンマンのポンチョ)

市価 14,000gp ; オーラ 中程度・防御術 ; 術者レベル 6 レベル ; 重量 1 ポンド

防御術を織り込んだこの毛織のポンチョは銃火に対する防御のみならず、危険な魔法からも着用者を隔離する。着用者は接触 AC への + 2 の幸運ボーナスを得る。1 日に 1 回、1 回の割り込みアクションとして、着用者は自身を目標とする 1 回の遠隔接触攻撃を無効にすることができるが、その攻撃がクリティカル・ヒットを確定させた場合には、この能力を使用することはできない。この能力を使用した場合、着用者は倒れて伏せ状態になる必要がある。

作成条件

コスト 7,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブリット・シールド

カンフォーツ・クローク

(Comfort's Cloak / くつろぎの外套)

市価 15,600gp ; オーラ 微弱・防御術および死霊術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

レンジャーに好まれる外套であるこの外套は、皮革と毛皮の寄せ集めである。カンフォーツ・クロークは着用者に常時エンデュア・エレメンツの効果を与え、病気、生命力吸収、疲労状態あるいは過労状態にする効果、および毒に対するセーブへの + 4 の技量ボーナスを与える。さらに着用者は休息中、8 時間の休憩によって、一般的なヒット・ダイスごとに 1 ヒット・ポイントの代わりに、ヒット・ダイスの 2 倍のヒット・ポイントを回復する。丸 24 時間を休息にあてた場合、キャラクターはヒット・ダイスの 2 倍のヒット・ポイントの代わりに、ヒット・ダイスの 5 倍のヒット・ポイントを回復する。

作成条件

コスト 7,800gp

《その他の魔法のアイテム作成》、エンデュア・エレメンツ

キャッチング・ケープ

(Catching Cape / 矢止めのケープ)

市価 200gp ; オーラ 微弱・防御術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 3 ポンド

この銀色のケープは着用者が歩くたびに旗のように折れ巻き上がる。着用者は即行アクションとして、着用者を覆う微弱な力場の立方体に変化するようケープに命じることができる。この区域は着用者に遠隔攻撃に対する視認困難 (20% 失敗確率) を提供する。この効果は 1 分間かこの衣の効果で着用者への遠隔攻撃が失敗するか、いずれか早い方が訪れるまで続く。この区域を使用すると、この衣の全ての魔力は失われ、単なる一般的な銀色の服になってしまう。

作成条件

コスト 100gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シールド

クイックチェンジ・クローク

(Quickchange Cloak / 早着替えの外套)

市価 1,500gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 1 ポンド

この両面仕立ての灰色のフード付きケープの片面には精巧な刺繍が施され豪華に装飾されているが、もう一方はみすばらしく使い古された外見をしている。合言葉によって外套の端が顔の上に覆い被さり、着用者は通常

の変装 (〈変装〉技能が適用されたもの) を取り除いて外套の中に収納することができる。このことは外套の外見を何ら変更しない。一度変装を外套の中に収納されると、元々の〈変装〉判定の結果を使用して、合言葉で外套に仕舞った者にそれを再適用することができる。外套は一度に 3 つまで変装を収納することができ、外套の着用者はフリー・アクションとして、外套内の変装を任意の数だけ破棄することができる。

作成条件

コスト 750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、プレスティディジティション、作成者が〈変装〉を 5 ランク持っていること

クローク・オヴ・アラクニダ

(Cloak of Arachnida / クモの外套)

市価 14,000gp ; オーラ 中程度・召喚術および変成術 ; 術者レベル 6 レベル ; 重量 1 ポンド

この赤と董色の絹で織られた衣装には辛うじてクモの巣に見える上品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。

作成条件

コスト 7,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、スパイダー・クライム、ウェブ

クローク・オヴ・イセリアルネス

(Cloak of Etherealness / エーテル化の外套)

市価 55,000gp ; オーラ 強力・変成術 ; 術者レベル 15 レベル ; 重量 1 ポンド

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、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。

作成条件

コスト 27,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、イセリアル・ジョイント

クローク・オヴ・エルヴンカインド

(Cloak of Elvenkind / エルフ族の外套)

市価 2,500gp ; オーラ 微弱・幻術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1 ポンド

エルフの手によるデザインで有名なこの外套は、その周囲に応じて、着用者がいかなる地形に溶け込むのにも役立つよう強化されている。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〈隱密〉判定に + 5 の技量ボーナスを得る。

作成条件

コスト 1,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、インヴィジビリティ、作成者はエルフでなければならない

Ultimate Equipment

クローク・オヴ・ザ・スカトリング・ラット

(Cloak of the Scuttling Rat / 小走りの鼠の外套)

市価 6,000gp; オーラ 微弱・変成術; 術者レベル 5 レベル; 重量 1 ポンド

この素朴な外套は一見すると特徴のない革で作られているように見える。着用者が合言葉を唱えると、しかしながら、クローク・オヴ・ザ・スカトリング・ラットは着用者に独りでに巻きついて、ビースト・シェイプ I を使用したかのようにダイア・ラットに変身させる。着用者は 1 日に 5 分間までダイア・ラット形態を維持することができる。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。

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ビースト・シェイプ I

クローク・オヴ・ザ・ダスクウォーカー

(Cloak of the duskwalker / 黄昏を歩むものの外套)

市価 10,000gp; オーラ 微弱・幻術; 術者レベル 3 レベル; 重量 1 ポンド

この暗い天鵞絨の外套はその着用者の歩んだ後に劇的に仰々しくはためく。この外套はその着用者に夜目を与える。1 日に 1 回、命じると、着用者はダークネス呪文と同様に自身を闇で取り囲むことができる。この闇が起動している間、外套は着用者に夜目だけでなく暗視 60 フィートも与える。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ダークネス、ダークヴィジョン

クローク・オヴ・ザ・ディプロマット

(Cloak of the Diplomat / 外交官の外套)

市価 20,000gp; オーラ 中程度・心術; 術者レベル 7 レベル; 重量 1 ポンド

このフォレストグリーンの外套は〈交渉〉および〈真意看破〉判定に +5 の技量ボーナスを与える。加えて、1 日に 1 回、〈交渉〉または〈真意看破〉判定を行う前に、着用者は外套の力を呼び降ろし、2 回ロールして良い方の結果を使用することを決定できる。最後に、この外套の着用者は〈交渉〉を使用して、クリーチャーの態度を通常の限界である 2 段階までではなく、3 段階まで修正することができる。しかしながら、この外套の力には 1 つの欠点がある。着用者がクリーチャーの態度を変更するための〈交渉〉判定に 5 以上の差で失敗した場合、そのクリーチャーの態度は 1 段階ではなく 2 段階悪化する。

作成条件

コスト 10,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、チャーム・パースン、作成者が〈交渉〉および〈真意看破〉を 5 ランク持っていること

クローク・オヴ・ザ・バット

(Cloak of the Bat / コウモリの外套)

市価 26,000gp; オーラ 中程度・変成術; 術者レベル 7 レベル; 重量 1 ポンド

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。

作成条件

コスト 13,000gp

《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

クローク・オヴ・ザ・ヘッジ・ウィザード

(Cloak of the Hedge Wizard / 垣根の魔術師の外套)

市価 2,500gp; オーラ 微弱・クローク種別に基づく系統; 術者レベル 1 レベル; 重量 1 ポンド

この外套には 8 つの種類がある——魔法の各系統から 1 つずつ。この外套はその着用者にその魔法の系統に基づいたいくつかの呪文 (術者レベル 1) を命じることにより使用する能力を与える。外套はまた着用者に回数無制限でプレスティジティションを命じることにより使用する能力を与える。

防御術: 回数無制限; レジスタンス; 1 回/日: エンデュア・エレメンツ、シールド

召喚術: 回数無制限; アシッド・スブラッシュ; 1 回/日: メイジ・アーマー、アンシーン・サーヴァント

占術: 回数無制限; ディテクト・マジック; 1 回/日: ディテクト・シークレット・ドアーズ、トゥルー・ストライク

心術: 回数無制限; デイズ; 1 回/日: チャーム・パースン、スリープ

力術: 回数無制限; ライト; 1 回/日: フローティング・ディスク、マジック・ミサイル

幻術: 回数無制限; ゴースト・サウンド; 1 回/日: カラー・スプレー、サイレント・イメージ

死霊術: 回数無制限; タッチ・オヴ・ファティーグ; 1 回/日: コーズ・フィアー、レイ・オヴ・エンフィーブルメント

変成術: 回数無制限; メイジ・ハンド; 1 回/日: エンラージ・パースン、エクスペディシャス・リトリート

作成条件

コスト 1,125gp

《その他の魔法のアイテム作成》、プレスティジティションおよび外套が術者に使用可能にする呪文; 作成者が外套の魔法の系統の《呪文熟練》を持っていること

クローク・オヴ・ザ・マンタ・レイ

(Cloak of the Manta Ray / エイの外套)

市価 7,200gp; オーラ 中程度・変成術; 術者レベル 9 レベル; 重量 1 ポンド

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。

この外套の着用者はさらにスティング・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を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。

Ultimate Equipment

作成条件

コスト 3,600gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ビースト・シェイプII、ウォーター・ブリージング

マイナー・クローク・オヴ・ディスペイスメント

(Cloak of Displacement, Minor / 下級所くらましの外套)

市価 24,000gp ; オーラ 微弱・幻術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1 ポンド

このアイテムは、メジャー・クローク・オヴ・ディスペイスメントの夜をあしらった意匠とよく似た模様を持つ、普通の外套のように見えるが、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”はブ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。

作成条件

コスト 12,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブラー

メジャー・クローク・オヴ・ディスペイスメント

(Cloak of Displacement, Major / 上級所くらましの外套)

市価 50,000gp ; オーラ 中程度・幻術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 1 ポンド

このアイテムは、流れ星と朧月の図柄の刺繍が施されており、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”はディスペイス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。

作成条件

コスト 25,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文持続時間延長》、ディスペイスメント

クローク・オヴ・ヒューマン・ガイズ

(Cloak of Human Guise / 人間のふりの外套)

市価 900gp ; オーラ 微弱・幻術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 1 ポンド

こののっぺりした外套はハーフオークやハーフエルフのような半人間種族によって着用された場合にのみ効果を持つ。外套はハット・オヴ・ディスペイスメントと同様に着用者の外観を変化させるが、それは着用者の非人間的な肉体的特徴を隠蔽するか変化させ、クリーチャーが完全な人間のように見える程度までである。いかなる特徴も人間らしく残る。例えば、この外套を着用したハーフオークは、その緑か灰色の肌の色と尖った耳を失い、牙も見られなくなり、その他の点も完全に通常の自分の人間版として通す事が可能である。同様に、この外套を着用したハーフエルフは丸い耳、人間のような目を持ち、エルフの祖先を表すいかなる形質もなくなる。着用者は具体的な変装の内容を制御できず、その通常の外見に慣れ親しんでいるものは人間に変装した着用者を認識することができる。

作成条件

コスト 450gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディスペイスメント・セルフ

クローク・オヴ・ファイアリー・ヴァニシング

(Cloak of Fiery Vanishing / 焦熱の消失の外套)

市価 2,600gp ; オーラ 微弱・防御術および幻術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

この厚い革の外套は縁の周りが焦げて煤けており、微かにすすの臭いがする。1 日に 1 回、[火] ダメージを与える効果の対象になったとき、着用者は 1 回の割り込みアクションを消費して、その[火] 効果によって殺されたかのように灰と骨の山の幻をその場に残し、炎に覆い隠されて不可視状態になることができる。着用者の不可視性と幻影は 5 分間、あるいは着用者がいずれかのクリーチャーを攻撃するまで持続する。灰を調べたりやり取りをしたクリーチャーは幻術を看破するための DC11 の意志セーブを行うことができるが、これによって不可視効果が終了することはない。

作成条件

コスト 1,300gp

《その他の魔法のアイテム作成》、インヴィジビリティ、サイレント・イメージ

クローク・オヴ・ファンクス

(Cloak of Fangs / 牙の外套)

市価 2,800gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 1 ポンド

この動物の毛の外套を着用することにより、セーヴィング・スローへの +1 の抵抗ボーナスが与えられる。さらに、着用者は 1 日に 5 回まで、1 回の即行アクションとして、その歯を急速に成長させることができる。この特大の歯は 1 ラウンド持続し、その間に着用者は噛みつき攻撃を行うことができる。この攻撃は 1d6 ポイント（あるいは着用者が小型の場合は 1d4）のダメージを与える一次的肉体的攻撃として扱うこと。着用者が既に噛みつき攻撃を持っている場合、この噛みつき攻撃のダメージは 1 段階大きくなる（『Bestiary』P.302）。

作成条件

コスト 1,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、オルター・セルフ、レジスタンス

クローク・オヴ・レジスタンス

(Cloak of Resistance / 抵抗の外套)

市価 さまざま ; オーラ 微弱・防御術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

+1 ボーナス 1,000gp ; +2 ボーナス 4,000gp ;

+3 ボーナス 9,000gp ; +4 ボーナス 16,000gp ; +5 ボーナス 25,000gp

銀や銅の細片が、しばしばこの魔法の外套の真ん中に埋め込まれている。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。

作成条件

+1 ボーナス 500gp ; +2 ボーナス 2,000gp ; +3 ボーナス 4,500gp ; +4 ボーナス 8,000gp ; +5 ボーナス 12,500gp

《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

ケープ・オヴ・イファルジェント・エスケープ

(Cape of Effulgent Escape / 煌めく脱出のケープ)

市価 14,000gp ; オーラ 微弱・力術および幻術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1 ポンド

この輝く白い外套は黄金の陽光によって飾られており、常に光を放っている（ライト呪文と同様だが、半径 10 フィートのみ）。1 日に 2 回、着用

Ultimate Equipment

者はケーブに命じて光の爆発を噴出させ、20 フィート以内の着用者以外のすべてのクリーチャーを 1d4 ラウンドの間盲目状態にすることができる（反応・無効、DC14）。この爆発の起動後、着用者は不可視状態になり（持続時間が 1 分間のインヴィジビリティ呪文と同様）、着用者が不可視状態にいる限りケーブの光は消滅する。

作成条件

コスト 7,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、デイルイト、インヴィジビリティ

ケーブ・オヴ・ザ・マウンティバンク

（Cape of the Mountebank / いかさま師のケーブ）

市価 10,800gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 9 レベル；重量 1 ポンド

この明るい赤と金のケーブを着用すれば、1 日に 1 回、着用者は合言葉によってディメンジョン・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、消えた場所无害な灰色の煙が残り、目的地に出現する際にも同様のドラマチックな演出を表す。

作成条件

コスト 5,400gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディメンジョン・ドア

コウオードリィ・クラウチング・クローク

（Cowardly Crouching Cloak / 卑劣なる屈みの外套）

市価 1,800gp；オーラ 微弱・防御術；術者レベル 1 レベル；重量 4 ポンド

この特徴の無い灰色の外套は着用者の顔をすっぽり覆ってしまうことのできるフードが着いている。着用者は移動アクションで顔を覆い、うずくまって屈むことができる。このようにした着用者を直接攻撃しようとするクリーチャーは攻撃を行うために、（サンクチュアリ呪文のように）意志セーブ（DC11）を行わなければならない。着用者は屈んでいる間何かを見ることができず、いかなるアクションを行うこともできない。これに着用者は盲目状態と見なされ通常のペナルティを全て受けるが、無防備状態ではない。着用者は単に立ち上がった移動するだけで屈んでいる状態を終了することができる。

作成条件

コスト 900gp

《その他の魔法のアイテム作成》、サンクチュアリ

コクーン・クローク

（Cocoon Cloak / 繭の外套）

市価 10,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 7 レベル；重量 1 ポンド

この波打つ絹の外套は、その柔らかから繊細な構造にも関わらず信じられないほど耐久性がある。着用者が眠りに落ちるたびに（その眠りが自然のものであれ魔法の効果によってもたらされたのであれ）、この外套は速やかに着用者の身体を包む粘着質の撚り糸に変化し、固形の絹の繭に硬化する。繭に包まれている間、着用者は外皮への +4 の強化ボーナスを得て、ライト・フォーティフィケーションの防具能力（25%の確率でクリティカル・ヒットを通常のダメージにする）の対象となったかのように、クリティカル・ヒットおよび急所攻撃から保護される。この繭は着用者が目覚めると開いて外套に戻る。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ヴァーミン・シェイプ I（Ultimate Magic）

シーフォーム・ショール

（Seafoam Shawl / 海の泡のショール）

市価 6,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 1 ポンド

この上品なレースでできたショールは 1 日に 1 回起動して、フィンズ・トゥ・フィート呪文の利益を与えることができ、乾いた地面の上にいるときは常に着用者の下肢のヒレや付属肢を足に変化させる——解除しない限り、この効果は 5 時間持続する。

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、フィンズ・トゥ・フィート

シールド・クローク

（Shield Cloak / 盾の外套）

市価 1,000gp；オーラ 微弱・防御術；術者レベル 4 レベル；重量 1 ポンド

この粗雑なつくりの灰色の外套の着用者は、1 回の移動アクションとしてこの衣装の端を掴んで硬化させることができる。着用者は硬化した裾を高品質の木製ライト・シールドであるかのように使用することができる。この方法で外套を使用することで防具による判定ペナルティを課されることはないが、5%の秘術呪文失敗確率が課される。外套の裾はフリー・アクションとして手放して再び柔軟な状態にすることができる。高品質の盾であるかのように、この外套には盾の強化ボーナスおよび特殊能力を加えることができる。

作成条件

コスト 500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、魔法の武器防具作成、シールド

ジェリーフィッシュ・ケーブ

（Jellyfish Cape / 海月の外套）

市価 19,200gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 7 レベル；重量 1 ポンド

この渦巻く白のケーブは着用者が塩水に浸かるやいなやほとんど目に見えなくし、着用者が完全に水中に沈んだままでいる限り、視認困難（20%の失敗確率）を与える。着用者は水中で呼吸することができ、20 フィートの水泳移動速度を得る。着用者が水中に潜っている間、ケーブは着用者を小さな棘付きの触手で取り囲んでいる。着用者に隣接してターンを終了したいかなるクリーチャーも、1 ポイントの「電気」ダメージを受け、DC16 の頑健セーヴィング・スローに成功しなければ 1 ラウンドの間不調状態になる。この不調効果は「毒」効果である。

作成条件

コスト 9,600gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ビースト・シェイプ II、ウォーター・ブリージング

シャーラトウンズ・ケーブ

（Charlatan's Cape / ペテン師のケーブ）

市価 45,000gp；オーラ 微弱・力術および幻術；術者レベル 3 レベル；重量 1 ポンド

この派手な赤い天鵞絨の外套には、一般的には不吉な仮面の道化師やその他の不気味な喧騒を表す図案が金糸で刺繍されている。この外套は ク

ULTIMATE EQUIPMENT

ローク・オヴ・ザ・マウンティバンクのように機能するが、そのディメンジョン・ドアの力は1日に3回まで使用することができる。さらに、1日に1回、この外套の着用者は呪文と同様のイセリアル・ジョーントを使用することができる。

作成条件

コスト 22,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディメンジョン・ドア、イセリアル・ジョーント

ジャガーノーツ・ポールドロonz

(Juggernaut's Pauldrons / 破壊力の肩甲)

市価 40,000gp ; オーラ 微弱・死霊術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

この巨大な肩甲は打ち延ばした青銅で作られた一対の握りしめた拳の形をしている。この肩甲は CMD への + 4 のボーナスを付与し、着用者に凶暴性 (『Bestiary』P.300) の能力を与える。命じると、着用者はエンラージ・パースン呪文の対象であるかのように、そのサイズを大きくすることができ、また別の命令によって通常のサイズに戻ることもできる。1日に3回、肩甲の着用者は相手を殺した後に、1回の割り込みアクションとして1分の間デッドリー・ジャガーノート呪文の利益を得ることができる。

作成条件

コスト 20,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、デッドリー・ジャガーノート、エンラージ・パースン、レイジ

ショール・オヴ・ザ・クロウン

(Shawl of the Crone / 老婆の肩掛け)

市価 16,000gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1 ポンド

この灰色の肩掛けを編んでいる撚り糸はほつれてボロボロになっている。クリーチャーがこの肩掛けを身に付けると直ちに、着用者は速やかにその種族の品のある老女 (着用者の実際の性別とは関係なく) の姿になり、肩掛けを取り除くまでその姿のままとなる。これは実際の物理的な変化だが、着用者には肉体的な特性値へのペナルティを含め、高齢に由来するいかなる弱体化も発生せず、あるいは精神的な特性値への何らかのボーナスを得ることもない。着用者はまた自身を友好的で、無害で、無力な、あるいは援助を必要とする何者かに見せかけたり、その見かけ上の年齢への適切な敬意を受けるための【魅力】に基づく判定への + 4 の状況ボーナスを得る。このボーナスは子供に対して向けられた場合には + 8 に増加する。着用者はまた魔女団を形成する目的においてハグと見なされるが、この魔女団には常に少なくとも1体の実際のハグが含まれている必要がある。

作成条件

コスト 8,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、オルター・セルフ

ショール・オヴ・ライフキーピング

(Shawl of Life-Keeping / 生命維持の肩掛け)

市価 1,000gp ; オーラ 微弱・召喚術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1 ポンド

この魔法的な肩掛けは絹の透けて見える素材から織られている。1日に1回、着用者は合言葉を唱えて自身の生命力を肩掛けに転送することができる (10 ヒット・ポイントまで)。この肩掛けを着用しており、ヒット・ポイントがー1以下に減少した場合、肩掛けは速やかに自身に蓄えられたヒット・ポイントの値と等しい量だけ着用者を治療する。この治療は着用

者が死亡状態になることを防ぐことはできない。肩掛けに蓄えられた生命力は24時間、あるいは着用者が治療されるまでの、いずれか先に起こる方まで持続する。肩掛けが破壊された場合、蓄えられた生命力は消失する。

この肩掛けはクリーチャーの生命力を蓄えている間、そのクリーチャーとの繋がりを維持している。別のクリーチャーがこの肩掛けをその手に保持している場合、肩掛けに生命力を蓄えているクリーチャーは肩掛けの現在の使用者からのすべての効果に対する頑健および反応セーヴィング・スローにー2のペナルティを受ける。

作成条件

コスト 500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キュア・ライト・ウーンズ、ステイピライズ

ストール・オヴ・ジャスティス

(Stole of Justice / 判事の襟巻き)

市価 18,000gp ; オーラ 微弱・占術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

この長いなにもにも染まらぬ漆黒の襟巻きは一方の端に金色の天秤が記され、もう一方にはフードを被った判事の図案が刺繍されている。着用者は〈真意看破〉判定への + 5 の技量ボーナスを得て、1日に5分間までゾーン・オヴ・トゥルースを作り出すことができる；これらのラウンドは連続している必要はない。着用者はディテクト・ケイオス、ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド、あるいはディテクト・ロウを使用する際、発動後の自身の次のターンの開始時に、3全ラウンドの間集中していたかのように情報を得ることができる。最後に、着用者がインクィジターである場合、審判を使用する際、ジュリスト武器を使用しているかのように〈知覚〉判定および戦技防御値へのボーナスが得られる。

作成条件

コスト 9,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ゾーン・オヴ・トゥルース、作成者が〈真意看破〉を5ランク持っていること

マイナー・ストーン・クローク

(Stone Cloak, Minor / 下級石の外套)

市価 10,000gp ; オーラ 微弱・防御術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

このまだらの灰色の外套は、花崗岩やその他の明灰色の石のように見える。着用者は自分の周りにマイナー・ストーン・クロークをピンと張って、1回の移動アクションとしてその場に硬直し、外套をそれと酷似した石のように硬化させることができる。このようにした場合、着用者はフリー・アクション以外には他に何のアクションも取ることができず、ACへの【敏捷力】ボーナスを失うが、DR 5 / アダマンティンを得る。着用者はまたこの方法で保護されている間〈隠密〉判定への + 5 の状況ボーナスを得る。この効果はフリー・アクションとして解除することができる。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ストーン・シェイプ

メジャー・ストーン・クローク

(Stone Cloak, Major / 上級石の外套)

市価 20,000gp ; オーラ 中程度・防御術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 1 ポンド

この外套はストーン・クロークと同様であり、起動すると DR 10 / アダマンティンを提供して着用者を守る。

Ultimate Equipment

作成条件

コスト 10,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ストーンスキン

ストーンミスト・クローク

(Stonemist Cloak / 石の霧の外套)

市価 3,500gp; オーク 微弱・召喚術および幻術; 術者レベル 3 レベル; 重量 1 ポンド

岩場や山間部において、このストーングレイの外套を着用し、頭部にそのフードを被って締めると、着用者は〈隠密〉判定への+5の技量ボーナスを得る。1日に1回、着用者はオブスキュアリング・ミストと同等の霧の領域を作成することができる。

作成条件

コスト 1,750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、インヴィジビリティ、オブスキュアリング・ミスト

スラッシング・クローク

(Slashing Cloak / 斬撃の外套)

市価 20,000gp; オーク 微弱・幻術および変成術; 術者レベル 5 レベル; 重量 1 ポンド

この厚いバーガンディの外套はミスラル製の金属板で飾られ、重装鎧の上に見事に収まるように裁断されている。1回の全ラウンド・アクションとして、着用者は自身のマスで旋回し、5フィート以内の各クリーチャーにダメージを与えることができる。この攻撃はそれぞれのクリーチャーに対して着用者の最も高い基本攻撃ボーナスを用い、命中時に2d6のダメージを与える。着用者はこの攻撃に習熟しているものと見なす。さらにこの外套は、外套のコストに近接武器の特性のコストを加えて、近接武器のように魔法的に強化することができる。

作成条件

コスト 10,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブレード・バリアー; コスト 10,000gp

ツリーフォーム・クローク

(Treeform Cloak / 樹木形態の外套)

市価 6,000gp; オーク 中程度・変成術; 術者レベル 7 レベル; 重量 1 ポンド

この長い緑色の外套の背には、古代のオークの図案が刺繍されている。1日に1回、命じると、着用者はツリー・シェイプ呪文と同様に樹木の姿になることができるが、生きている木の形態しか取ることはできない。また、直射日光の下で樹木の形態で1時間を費やすごとに、着用者は1d6のヒット・ポイントを回復する。

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、グッドベリー、tree form (訳注: おそらくツリー・シェイプ); コスト 2,500gp

デーモンスパイク・ポールドロンズ

(Demonspike Pauldrons / デーモンの棘の肩甲)

市価 14,350gp; オーク 中程度・死霊術; 術者レベル 7 レベル; 重量 8 ポンド

この黒い鉄の肩甲には様々な長さのギザギザの棘が散りばめられている。デーモンスパイク・ポールドロンズは+2アーマー・スパイクとして

機能し、組みつき攻撃またはこの肩甲を用いて行う近接攻撃に成功すると1d2の出血ダメージを与える。この肩甲に通常のアーマー・スパイクを装着する場合には、アーマー・スパイクによるダメージを1d6 (小型) または1d8 (中型) に増加させ、攻撃およびダメージ——アーマー・スパイク (あれば) またはデーモンスパイク・ポールドロンズのいずれによるにせよ——に2つ大きな強化ボーナスを使用する。

作成条件

コスト 7,175gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《魔法の武器防具作成》、ブリード

テンタクル・クローク

(Tentacle Cloak / 触手の外套)

市価 14,000gp; オーク 中程度・変成術; 術者レベル 7 レベル; 重量 1 ポンド

この深青色の外套は動くとき微妙に、漠然とさざなみと流水のような形を取り、激しい無数の光が降り注いでいるように見える。1日に1回、着用者の命令により、外套の肩のあたりから2つの大きな灰色の触手が現れる。着用者が中型サイズの場合、それぞれの触手は1d6ポイントの殴打ダメージを与える1回の肉体攻撃を行うことができる (これらの触手のダメージは触手の肉体攻撃と同様に着用者のサイズを基準とする; 『Bestiary』P.302)。触手は10フィートの間合いと、つかみのモンスター特殊能力を持つ。加えて、着用者はこの触手を用いた組みつきの戦技判定に+4の技量ボーナスを得る。これらの触手は1分間持続する。

作成条件

コスト 7,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、Polymorph self (訳注: おそらくオルター・セルフ)

ハイウェイマンズ・ケープ

(Highwayman's Cape / 追い剥ぎのケープ)

市価 32,500gp; オーク 微弱・変成術; 術者レベル 5 レベル; 重量 1 ポンド

この両面仕立ての多色のケープは着用者の華やかな大胆不敵さを際立たせ、明るい色を外側に向けているときには〈はったり〉判定への+5の技量ボーナスを与える。1回の移動アクションとして裏返すと、反対側のまだらの迷彩は〈隠密〉判定への+5の技量ボーナスを与える。さらに、着用者はケープの現在の向きに関わらず、常にリベレイティング・コマンド呪文と同様の効果の対象になる。

作成条件

コスト 16,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、リベレイティング・コマンド

ハンターズ・クローク

(Hunter's Cloak / 狩人の外套)

市価 7,500gp; オーク 微弱・変成術; 術者レベル 5 レベル; 重量 1 ポンド

通常は巨大なサーベントの皮から作られているこれらの外套は、レンジャー、狩人、および追跡者が最も精通している領域に溶けこんで素早く移動するのに役立つように設計されている。着用者が“得意な地形”クラス能力を持っており、得意な地形の1つを移動している場合、1日に1回、着用者はその環境に生息する動物に変身することができる。これは (適切な『Bestiary』の項に定義されているように、あるいはGMの裁量によって) その環境に生息するクリーチャーに制限されていることを除き、ビースト・シェイプIと同等に作用する。この効果は1日に10分間まで持続

Ultimate Equipment

する。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。

作成条件

コスト 3,750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ビースト・シェイプI

プレスティディジテーターズ・クローク

(Prestidigitator's Cloak / 奇術師の外套)

市価 17,200gp；オーラ 微弱・幻術および変成術；術者レベル 5 レベル；重量 1 ポンド

この短い黒い外套は着用者に〈手先の早業〉判定への+8の技量ボーナスを与える。さらに、1回の全ラウンド・アクションとして外套を脱ぎ、5フィート以下のマスを占める、重量が100ポンド以下の物体1つに覆い被せて、その物体を消滅させ、外套内の異次元空間内に収納することができる。物体を1時間を越えて外套に留めておくことはできず、一時間後の時点で外套から外套あるいは其の着用者に隣接するマスにこぼれ落ちる。着用者はまた外套に隣接するマスに物体を捨てるように命じることでもできる。

作成条件

コスト 8,600gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ガイダンス、ロープ・トリック

ポールドロンズ・オヴ・ザ・ウォッチフル・ライオン

(Pauldrons of the Watchful Lion / 用心深いライオンの肩甲)

市価 10,800gp；オーラ 微弱・死霊術；術者レベル 5 レベル；重量 3 ポンド

この鋼鉄と真鍮の肩甲には両肩に1つずつ、2体の真鍮製のライオンの頭部を備えている。1日に2回、1回の割り込みアクションとして、クリーチャーが着用者が機会攻撃範囲に収めているか着用者自身のマスを機会攻撃を誘発することなく通過するための〈軽業〉判定に成功したとき、肩甲のいずれかから影のようなライオンが動き出し、そのクリーチャーを攻撃することができる。この攻撃は着用者の基本攻撃ボーナス+【敏捷力】修正値を使用し、目標の接触ACに攻撃する。命中時、ライオンは2d6ポイント（クリティカル倍率×2）の刺突ダメージを与える。

作成条件

コスト 5,400gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《魔法の武器防具作成》、スペクトラル・ハンド

ポールドロンズ・オヴ・ザ・サーペント

(Pauldrons of the Serpent / サーペントの肩甲)

市価 3,000gp；オーラ 微弱・防衛術；術者レベル 3 レベル；重量 3 ポンド

ミスラルで構築されたこの肩甲には、それぞれ防衛的にとぐるを巻く毒蛇の意匠が浮き彫りにされている。この肩甲は着用者に相手の機会攻撃に対するACへの+2の回避ボーナスを与え、突き飛ばし、組みつき、位置ずらし、および足払いの戦技に対する着用者のCMDを2増加させる。

作成条件

コスト 1,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス

ポールドロンズ・オヴ・ザ・ブル

(Pauldrons of the Bull / 猪の肩甲)

市価 10,000gp；オーラ 微弱・防衛術；術者レベル 5 レベル；重量 3 ポンド

この鋼鉄製の肩甲には突撃する猪の図案が浮き彫りにされている。突き飛ばしの戦技を行う際、着用者は判定を2回行い、より良い結果を使用することができる。また、この肩甲は突き飛ばしに対するCMDに+2の強化ボーナスを与える。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブルズ・ストレンクス

マントル・オヴ・スプアーズ

(Mantle of Spores / 胞子のマント)

市価 13,400gp；オーラ 微弱・死霊術；術者レベル 5 レベル；重量 1 ポンド

このマントは着用者に病気に対するセーヴィング・スローへの+4の抵抗ボーナスを与える。1日に1回、着用者は1回の即行アクションとしてケープを生い茂らせて、致命的な胞子の雲に自身を取り囲ませることができる。着用者に隣接するクリーチャーは胞子から1d6ポイントのダメージを受け、加えて3ラウンドの間、胞子が得体の知れない緑色のカビに成長することによりラウンドごとに1d3ポイントのダメージを受ける。これらのラウンドの後、カビは無害になり、1分間の洗浄で洗い流すことができる。胞子は影響を受けたクリーチャーにDC15の〈治療〉判定か、病気を除去する効果を施すことにより破壊することができる。この胞子は「病気」効果である。

作成条件

コスト 6,700gp

《その他の魔法のアイテム作成》、コンテイジョン

ミュールバック・コーズ

(Muleback Cords / ラバの背の紐)

市価 1,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 3 レベル；重量 1/4 ポンド

この分厚い革製の紐は着用者の上腕と肩を覆ってしまう。身に付けると、それらは通常よりもその部位の筋肉を大きく見えるようにする。着用者は運搬能力を考慮する際に、【筋力】能力値が通常よりも8高いものとして扱う。このボーナスは戦闘、アイテムの破壊、その他【筋力】に関係した判定には適用されず、着用者が運ぶ装備やものの総量のみにも効果を及ぼす。

作成条件

コスト 500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブルズ・ストレンクス

ライオン・クローク

(Lion Cloak / ライオンの外套)

市価 12,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 10 レベル；重量 1 ポンド

その頭部を取り巻くたてがみを備えた、一頭の雄獅子の毛皮から作られたライオン・クロークは、素晴らしい見た目である。この外套を着用するクリーチャーは「精神作用」および「恐怖」効果に対して行うセーヴィング・スローへの+2の抵抗ボーナスと、〈威圧〉判定への+2の状況ボーナスを得る。1日に1回、着用者は頭上にフードを引っ張り出し、10分間までライオンの姿になることができる（ライオン形態にしかねないことを除きビースト・シェイプII呪文と同様）。着用者が一撃のクラス特徴を持つ

Ultimate Equipment

場合、着用者は一撃の使用回数を消費することで、この力を1日に複数回使用することができる；着用者は最大で一撃の使用回数に加え1回、ライオン形態を取ることができる。ライオン形態を取っている間、着用者は通常の一撃能力を使用することはできない。

作成条件

コスト 6,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ビースト・シェイプII

ワイヴァーン・クローク

(Wyvern Cloak / ワイヴァーンの外套)

市価 78,600gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 7レベル；重量 1ポンド

この重たい外套は青い鱗片を裏打ちした革で作られており、地面の近くまで吊り下げられた先の尖った裾を備えている。この外套は着用者に意志セーブへの+4の抵抗ボーナス、常時のフェザー・フォール効果（呪文と同様）、および1日に1回フライを使用する能力を提供する。回数無制限で、即行アクションにより、着用者は裾で毒針を形成し、針の肉体武器を得ることができる。この針は1d6ポイントのダメージに加えポイズン（呪文と同様；DC16）を与える。毒針を通常の目立たない形状に戻すのは1回のフリー・アクションである。

作成条件

コスト 39,300gp

《その他の魔法のアイテム作成》、フェザー・フォール、フライ、ポイズン、レジスタンス、作成者は少なくとも術者レベル12レベルでなければならない。

“装備部位・手首”のその他の魔法のアイテム

WRISTS SLOT WONDROUS ITEMS

“装備部位・手首”にはリストバンド、手纏、腕輪、箒手、手錠、枷、袖、腕甲、および短い蔓のように手首の上もしくは周辺に着用するアイテムが含まれる。

その説明によって特に指定されていない限り、“装備部位・手首”のその他の魔法のアイテムは誰にでも使用することができる。これらの魔法のアイテムは通常は単純使用型であるか合言葉によって起動するが、詳細はアイテムごとに異なる。

“装備部位・手首”のその他の魔法のアイテム WRISTS SLOT WONDROUS ITEMS

d%	劣った下級の手首用アイテム	市価
01 ~ 10	スリーヴス・オヴ・メニー・ガーマンツ	200gp
11 ~ 20	アームバンズ・オヴ・ザ・ブロウリング	500gp
21 ~ 48	ブレイサーズ・オヴ・アーマー+1	1,000gp
49 ~ 63	バードラズ・ブレイサーズ	1,000gp
64 ~ 91	ブレイサーズ・オヴ・ステディネス	2,000gp
92 ~ 96	マナクルズ・オヴ・コーポレイション	2,000gp
97 ~ 100	ジャックルズ・オヴ・コンプライアンス	3,280gp

d%	優れた下級の手首用アイテム	市価
01 ~ 27	ブレイサーズ・オヴ・アーマー+2	4,000gp
28	ブレイサーズ・オヴ・ファルコンズ・エイム	4,000gp
29 ~ 38	インクィジターズ・バスチョン・ヴァンプレイシズ	4,000gp
39 ~ 65	レッサー・ブレイサーズ・オヴ・アーチェリー	5,000gp
66 ~ 68	スベルガード・ブレイサーズ	5,000gp
69 ~ 71	ボーンブレイカー・ガントレット	6,000gp
72 ~ 81	ヴァンプレイシズ・オヴ・ディフェンス	6,000gp
82 ~ 98	ヴァードント・ヴァイン	6,000gp
99	ロングアーム・ブレイサーズ	7,200gp
100	ブレイサーズ・オヴ・ザ・グリブ・エンタイナー	7,900gp

d%	劣った中級の手首用アイテム	市価
01 ~ 04	チャーム・プレスレット	8,000gp
05 ~ 08	デュエリスツ・ヴァンプレイシズ	8,000gp
09 ~ 13	マーシフル・ヴァンプレイシズ	8,000gp
14 ~ 18	ヴァンプレイシズ・オヴ・ザ・タクティシャン	8,000gp
19 ~ 43	ブレイサーズ・オヴ・アーマー+3	9,000gp
44 ~ 53	シデュサーズ・ベイン	9,900gp
54 ~ 58	ブレイサーズ・オヴ・ジ・アヴェンジング・ナイト	11,500gp
59 ~ 63	アローマスターズ・ブレイサーズ	13,900gp
64 ~ 73	ヴァンプレイシズ・オヴ・ザ・ジンニー (イフリート)	14,400gp
74 ~ 78	プレスレット・オヴ・バーゲニング	14,500gp
79 ~ 82	プレスレット・オヴ・マーシー	15,000gp
83 ~ 86	ブレイサーズ・オヴ・マーシフル・ナイト	15,600gp
87 ~ 90	プレスレット・オヴ・セカンド・チャンシズ	15,750gp
91 ~ 99	ブレイサーズ・オヴ・アーマー+4	16,000gp
100	ジャックルズ・オヴ・デュアランス・ヴァイル	16,200gp

d%	優れた中級の手首用アイテム	市価
01 ~ 10	ヴァンプレイシズ・オヴ・ザ・ジンニー (ジン)	18,900gp
11 ~ 20	ヴァンプレイシズ・オヴ・ザ・ジンニー (マード)	18,900gp
21 ~ 30	ヴァンプレイシズ・オヴ・ザ・ジンニー (シャイタン)	18,900gp
31 ~ 50	プレスレット・オヴ・フレンズ	19,000gp
51 ~ 70	グレーター・ブレイサーズ・オヴ・アーチェリー	25,000gp
71 ~ 90	ブレイサーズ・オヴ・アーマー+5	25,000gp
91 ~ 100	ブレイサーズ・オヴ・スウォーン・ヴェンジャンス	25,000gp

d%	劣った上級の手首用アイテム	市価
01 ~ 30	ディメンショナル・ジャックルズ	28,000gp
31 ~ 45	ガントレット・オヴ・スキル・アット・アームズ	30,000gp
46 ~ 100	ブレイサーズ・オヴ・アーマー+6	36,000gp

d%	優れた上級の手首用アイテム	市価
01 ~ 60	ブレイサーズ・オヴ・アーマー+7	49,000gp
61 ~ 100	ブレイサーズ・オヴ・アーマー+8	64,000gp

アームバンズ・オヴ・ザ・ブロウリング

(Armbands of the Brawler / 喧嘩屋のリストバンド)

市価 500gp; オーラ 微弱・変成術; 術者レベル 3 レベル; 重量 1 ポンド

この傷つき摩耗したリストバンドは明らかに乱暴な使われ方をしているように見え、粗末な革でできており分厚い革紐で固定される。このリストバンドは着用者に組みつき判定および組みつきから逃れる判定への+1の技量ボーナスを与える。

作成条件

コスト 250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブルズ・ストレンクス

アローマスターズ・ブレイサーズ

(Arrowmaster's Bracers / 矢の達人の腕甲)

市価 13,900gp; オーラ 微弱・防御術; 術者レベル 5 レベル; 重量 1 ポンド

この簡素な一対の革の弓箒手は弓弦から着用者の手首を保護するように設計されている。この弓箒手は一組のブレイサーズ・オヴ・アーチェリーのように見えるが、着用者は身に付けるとすぐに違いに気がつく。

この腕甲の着用者は遠隔武器に対するダメージ減少 5 / 魔法、さらに遠隔攻撃に対する+1の反発ボーナスを得る。加えて、1日に1回、1回の即行アクションとして、着用者は次の自身のターンの終了時までに行われる、自身の次の遠隔攻撃への+20の洞察ボーナスを与えることができる。

作成条件

コスト 6,950gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《魔法の武器防具作成》、プロテクション・フロム・アローズ、トゥルー・ストライク

インクィジターズ・バスチョン・ヴァンプレイシズ

(Inquisitor's Bastion Vambraces / インクィジターの砦の腕甲)

市価 4,000gp; オーラ 微弱・防御術; 術者レベル 5 レベル; 重量 3 ポンド

黒ずんだ鋼鉄からつくられたこの腕甲は保護の審判によってインクィジターに与えられている保護を強化する。審判の効果を受けている間、インクィジターは CMD および呪文の防御的発動のために行う判定の双方に清浄ボーナスを得る。このボーナスは審判が AC に与える清浄ボーナスに等しい。

作成条件

コスト 2,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シールド・オヴ・フェイス、作成者は保護の審判を利用可能なインクィジターでなければならない

ヴァードント・ヴァイン

(Verdant Vine / 緑の蔓)

市価 6,000gp; オーラ 微弱・召喚術; 術者レベル 5 レベル; 重量 1

5つの緑色の果実と蔓からなるヴァードント・ヴァインは手首に巻きつけて着用する。1日に1回、命じると、着用者は蔓から果実を1つ摘み取り、飛散武器のように30フィートまで投擲することができる。たとえ果実が目標から外れた場合でも、衝撃を受けた位置から半径20フィート以内に厄介な茨の蔓が噴き出す。この範囲内のクリーチャーは DC16 の反応セービング・スローに成功しなければならず、さもなければエンタングル呪文のようにクリーチャーの足に蔓が巻き付くことによって絡みつかれた状態になる。蔓は持続するが、影響を受けたクリーチャーは自身のターンの

Ultimate Equipment

開始時に、その効果に対する新たなセーヴィング・スローを得る。影響を受けたクリーチャーがセーヴィング・スローに失敗した場合、1d4 ポイントのダメージも受ける。

1 回の標準アクションとして DC20 の【筋力】判定を行うことにより、影響を受けたクリーチャーはこの効果を終了させ自由になることができる。この判定に失敗すると蔓に締め付けられてしまい、1d4 ポイントのダメージを受ける。

作成条件

コスト 3,000gp

ヴァンブレイシズ・オヴ・ザ・ジンニー

(Vambraces of the Genie / ジンニーの腕甲)

市価さまざま；オーラ 微弱・力術；術者レベル 5 レベル；重量 3 ポンド

ジン 18,900gp；イフリート 14,400gp；マーリド 18,900gp；シャイタン 18,900gp

この腕甲には風、地、火、あるいは水を表す象徴と、その元素に適したジンニーの描写で装飾されている。このアイテムはエンデュア・エレメンツを使用したかのように熱気および冷気環境から装着者を保護する。腕甲の素材およびその他の能力は関連するジンニーの種別によって異なる。

ジン / Djinni: このミスラル製の腕甲は、着用者がガシアス・フォーラム、インヴィジビリティ、およびウィンド・ウォールをそれぞれ 1 日に 1 回使用可能にする。

イフリート / Efreeti: この焼け焦げた青銅の腕甲は、着用者がインヴィジビリティ（自身のみ）、プロデュース・フレイム、およびパイロテクニクスをそれぞれ 1 日に 1 回使用可能にする。

マーリド / Marid: この珊瑚の腕甲は、着用者がハイドロリック・トレント、インヴィジビリティ、およびウォーター・ブリージングをそれぞれ 1 日に 1 回使用可能にする。

シャイタン / Shaitan: このアダマンティン製の腕甲は、着用者がグリッターダスト、メルド・イントゥ・ストーン、およびストーン・シェイプをそれぞれ 1 日に 1 回使用可能にする。

作成条件

コスト さまざま

ジン 9,450gp；イフリート 7,200gp；マーリド 9,450gp；シャイタン 9,450gp

《その他の魔法のアイテム作成》、protection from elements（訳注：おそらくプロテクション・フロム・エナジー）および着用者が使用可能な 3 つの呪文

ヴァンブレイシズ・オヴ・ザ・タクティシャン

(Vambraces of the Tactician / 技巧者の腕甲)

市価 8,000gp；オーラ 中程度・心術；術者レベル 7 レベル；重量 3 ポンド

この腕甲はその外観を着用者に応じて変化させる。着用者がキャヴァリアーであるなら、この腕甲は着用者の騎士団の記章を表示する。着用されていないか、キャヴァリアーでないものの手にあるときには、普通の一対の鋼鉄製の腕甲のように見える。この腕甲を着用するキャヴァリアーは、“挑戦” クラス特徴の効果を決定する目的において、2 クラス・レベル高いものと見なす。さらに、1 日に 1 回、1 回の即行アクションとして、“戦術家” クラス特徴を持つキャヴァリアーはチームワーク特技を与える範囲を増加させることができる。自身の次のターンの終了時まで、キャヴァリアーが味方にチームワーク特技を与える際には、60 フィート以内のすべての味方に与えることができるが、味方は依然としてキャヴァリアーを見聞きすることができなければならない。

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ヒロイズム

ヴァンブレイシズ・オヴ・ディフェンス

(Vambraces of Defense / 防御の腕甲)

市価 6,000gp；オーラ 微弱・防御術；術者レベル 5 レベル；重量 3 ポンド

この磨きぬかれた鋼鉄製の腕甲は AC への +1 の反発ボーナスを与える。1 日に 1 回、1 回の割り込みアクションとして、着用者が少なくとも片手を自由にしている場合、通常ならば遠隔武器による攻撃が命中するであろう際に、腕甲でその攻撃を反らし、《矢止め》特技を有しているかのようにダメージを受けないようにすることができる。

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シールド

ガントレット・オヴ・スキル・アット・アームズ

(Gauntlets of Skill at Arms / 武芸の籠手)

市価 30,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 8 レベル；重量 1 ポンド

この精巧な細工の革の籠手は、背を銀色の板金で覆われ、手首と前腕に銀のバックルを備えている。この手袋は着用者が任意の伝統的なエルフ武器（ロングボウ、コンボジット・ロングボウ、ロングソード、レイピア、ショートボウ、コンボジット・ショートボウ、および名称に“エルヴン”を含む武器）を、その武器に習熟しているかのように使用できるようにする。既にそれらの武器に習熟している着用者が使用する場合、攻撃ロールとダメージ・ロールに +1 の技量ボーナスを与える。魔法を有効にするには両方の手袋を身につけなければならない。

作成条件

コスト 15,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《魔法の武器防具作成》、作成者はエルフでなければならない

シデューサーズ・ペイン

(Seducer's Bane / 誘惑者の苦悩)

市価 9,900gp；オーラ 中程度・防御術；術者レベル 6 レベル；重量 1

この細身の銀の腕輪は 3 つの花が絡みあうデザインで作られている。DC20 の〈知識：自然〉判定でこの花が隠蔽、裏切り、そして虚偽を象徴するアカシア、ラフマ、コケモモであることを識別できる。

腕輪は着用者に〈真意看破〉判定への +5 の技量ボーナス、および心術効果に対する意志セーブへの +5 の抵抗ボーナスを与える。着用者が心術に対する意志セーブに成功した場合、その呪文の術者は効果が成功したものと誤認する。加えて、腕輪の着用者は自身を目標としていた心術と、その心術の出所がわかる。シデューサーズ・ペインは着用者の上に、失敗した心術呪文や効果に合わせてディテクト・マジックで見ることのでき、意図された心術の持続時間である限り持続するオーラを形成する。しかしながら、腕輪の着用者が術者かその味方を攻撃するか、あるいはそれ以外の失敗した呪文の効果と矛盾する方法で行動した場合、その呪文の術者は速やかに心術が効果を及ぼさなかったことを悟る。

作成条件

コスト 4,950gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディテクト・マジック、マジック・オーラ、レジスタンス、作成者が〈真意看破〉を 3 ランク持っていること

Ultimate Equipment

シャクルズ・オヴ・コンプライアンス

(Shackles of Compliance / 順守の枷)

市価 3,280gp ; オーク 微弱・心術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 2 ポンド

このボロボロの鉄の手錠は、通常は錠前の一つに小さな棘付きの鉄の鍵が刺さった状態で見つかる。この枷は自身を魔法的に調整し、小型から大型サイズまでのいかなるクリーチャーの手首周りにもぴったりと合い、自動的に施錠される。シャクルズ・オヴ・コンプライアンスを着用したクリーチャーは、威圧を受けやすくなる。いかなるクリーチャーも、シャクルズ・オヴ・コンプライアンスを着用したクリーチャーを目標とした威圧あるいは士気をくじく試みには、〈威圧〉判定に +4 のボーナスを得る。加えて、手錠の鍵の所持者は 1 日に 3 回、枷の着用者に対してコマンド（意志、DC25）を発動することができる。

シャクルズ・オヴ・コンプライアンスは硬度 10 と 10 ヒット・ポイントを有し、枷の鍵を開けるには DC30 の〈装置無力化〉判定が必要である。手錠をかけられたクリーチャーは DC28 の【筋力】判定または DC35 の〈脱出術〉判定によって自由になることができる。手錠の錠前は DC30 の〈装置無力化〉判定によって開けることができる。

作成条件

コスト 1,930gp

《その他の魔法のアイテム作成》、コマンド

シャクルズ・オヴ・デュアランス・ヴァイル

(Shackles of Durance Vile / 下劣な監禁の枷)

市価 16,200gp ; オーク 中程度・心術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 2 ポンド

この高品質の鉄の手錠は着用者の意志を弱める。人型生物のクリーチャーに取り付けて合言葉を唱え、この枷はその囚人に対し、囚人がセーヴィング・スローに失敗した場合、枷を取り付けられている限り効果が持続することを除いて、ドミネイト・パースン呪文の効果を与える。枷を取り外すか破壊すると心術は速やかに破壊される。枷は 1 日に 1 回このように使用することができる。シャクルズ・オヴ・デュアランス・ヴァイルは無防備状態か、拘束されているか、あるいは同意するクリーチャーに対してのみ起動することができる；まだ抵抗することのできるクリーチャーに取り付けた場合、素晴らしいものではあるが、単なる手錠として機能する。シャクルズ・オヴ・デュアランス・ヴァイルは硬度 15、20 ヒット・ポイント、および素晴らしい錠前を有する。この手帖は破壊 DC30 および〈脱出術〉DC35 を持つ。

作成条件

コスト 8,200gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ドミネイト・パースン

スリーヴス・オヴ・メニー・ガーマンツ

(Sleeves of Many Garments / 多くの衣服の袖)

市価 200gp ; オーク 微弱・幻術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 1 ポンド

この半透明の布の筒は着用者の腕に容易に合わせることができる。着用者はこの袖をするりと身につけるときに、自身の現在の衣類を他の非魔法的な衣類のいずれかの一揃いに変化させることを選択できる。この新しい衣類は着用者に完璧にフィットし、着用者が特に指定しない限り、常に清潔で繕われている。この袖を脱ぐと、着用者の衣類は本来の形態に戻る。

作成条件

コスト 100gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディスイズ・セルフ

スぺルガード・ブレイザーズ

(Spellguard Bracers / 呪文防御の腕甲)

市価 5,000gp ; オーク 微弱・防御術 ; 術者レベル 4 レベル ; 重量 1 ポンド

一般的には青く染められた革で作られ、星形の鋳で装飾されているこの腕甲は、戦闘の熱気の中でその技術を磨く呪文の使い手によって使用される。この腕甲は防御的発動のために行う精神集中判定に +2 のボーナスを与える。1 日に 3 回、着用者は防御的発動のための精神集中判定を 2 回行い、よりよい結果を使用することを選択できる。

作成条件

コスト 2,500gp

《戦闘発動》《その他の魔法のアイテム作成》、ウォーディング・ウェポン

チャーム・ブレスレット

(Charm Bracelet / 装飾付きの腕輪)

市価 8,000gp ; オーク 微弱・さまざまな ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1

チャーム・ブレスレットの環には小さな金の装飾物が吊り下げられている。1d4 + 4 個の非魔法的な飾りに加え、腕輪は以下の魔法的な飾りをそれぞれ 1 つ帯びている。これらの魔法の飾りは合言葉によって起動し、記載された効果を作り出すことができるが、飾りはそれぞれ 1 回ずつしか使用することができない。飾りは使用後に濃い蒸気に融解して消滅する。

武装する剣 / Arming Sword : 切り離すと、この飾りは高品質の木製ヘヴィ・シールド 1 つと高品質のロングソード 1 振りに変化する。これらはいずれも地面の上か、飾りを起動したクリーチャーの手の中に、使用する準備ができた状態で出現させることができる。これらのアイテムは蒸気になるまで 1 時間持続する。

健康的な林檎 / Healthy Apple : 切り離すと、この飾りは食べる（機会攻撃を誘発する 1 回の標準アクション）と 2d8 のヒット・ポイントを回復する林檎 1 つになる。加えて、林檎を食べたクリーチャーが何らかの毒か病気の影響を受けていた場合、そのような災厄のそれぞれに対して新たなセーヴィング・スローを試みることができる。セーヴィング・スローの成功は、それぞれ対応する災厄を直ちに終了させる。

愛する心 / Loving Heart : この飾りを切り離すと、着用者は自身の次のターンの終了時までのいつでも、擬似呪文能力としてチャーム・パースンを使用することができる（呪文と同様、意志 DC11）。

幸運の星 / Lucky Star : 起動すると、この飾りは着用者を中心とする半径 20 フィートの爆発に幸運を解き放つ。着用者と爆発内にいるその味方は、1 ラウンドの間、能力判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、および技能判定に +2 の幸運ボーナスを得る。

平和の鳩 / Peaceful Dove : この鳩を切り離すと、着用者を中心とする半径 20 フィートの爆発内は、カーム・エモーションズ（意志 DC13）が発動していたかのように気性をなだめられる。レイジによる影響を受けているクリーチャーは、このセーヴィング・スローに -2 のペナルティを受ける。

1 つ以上の飾りを消費しているチャーム・ブレスレットは、欠けている飾りごとに市価を 1,580gp 減額すること。最後の飾りを使用したチャーム・ブレスレット自体は、非魔法的な飾りが腕輪にいくつ残っていても、100gp の価値を持つ非魔法的な腕輪である。

Ultimate Equipment

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、カーム・エモーションズ、チャーム・パースン、キュア・モデレット・ウーンズ、プレイヤー、シャドウ・ウェポン

ディメンジョナル・シャックルズ

(Dimensional Shackles / 次元の枷)

市価 28,000gp ; オラ 中程度・防御術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 5 ポンド

この枷の“冷たい鉄”製の輪には、それに沿うように魔法的な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ジョナル・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。

作成条件

コスト 14,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディメンジョナル・アンカー

デュエリスツ・ヴァンプレイシズ

(Duelist's Vambraces / 決闘者の腕甲)

市価 8,000gp ; オラ 中程度・防御術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 2 ポンド

頑丈な鋼鉄と煮込んだ革を混合して作られたこの腕甲は、着用者が双頭武器または 2 つの武器（肉体武器あるいは素手攻撃は含まない）を使用している間、AC への +1 の反発ボーナスを与える。加えて、ラウンドごとに 1 回、利き手でない手で使う武器で攻撃を行う際、着用者はその武器によって行う攻撃ロールへのペナルティを 2 減少することができる。

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス、シールド、作成者が《二刀流》特技を持っていること

バグラーズ・ブレイサーズ

(Burglar's Bracers / 夜盗の腕甲)

市価 1,050gp ; オラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1 ポンド

合言葉によって、この特徴のない革の腕甲は高品質の盗賊道具一揃いに変化させることができる。別のそのような合言葉によって腕甲形態に戻すことができる。1 日に 1 回、この盗賊道具の使用中有るいは腕甲の着用中、使用者は危険に晒されていたり気を散らされている場合でさえ、1 回の〈装置無力化〉判定に出目 10 を使用することができる。

作成条件

コスト 550gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シュリンク・アイテム

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)

市価 25,000gp ; オラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 1 ポンド

この腕甲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。

作成条件

コスト 12,500gp

《魔法の武器防具作成》、《その他の魔法のアイテム作成》、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

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)

市価 5,000gp ; オラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 4 レベル ; 重量 1 ポンド

このリストバンドはグレーター・ブレイサーズ・オヴ・アーチェリーのように見えるが、通常はより軽量な素材で作られている。この腕甲はグレーター・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。

作成条件

コスト 2,500

《魔法の武器防具作成》、《その他の魔法のアイテム作成》、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

ブレイサーズ・オヴ・アーマー

(Bracers of Armor / 鎧の腕甲)

市価さまざま ; オラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 1 ポンド

+1 鎧 1,000gp ; +2 鎧 4,000gp ; +3 鎧 9,000gp ; +4 鎧 16,000gp ;

+5 鎧 25,000gp ; +6 鎧 36,000gp ; +7 鎧 49,000gp ; +8 鎧 64,000gp

このアイテムは手首や腕を守る防具のように見え、ときには防護の記号や用心深い格好の動物の描写がエッチングされている。ブレイサーズ・オヴ・アーマーを着用すると、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。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扱うが、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 の鎧ボーナスがなければならない。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 を加えることで与えられる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なら、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。

作成条件

コスト varies

+1 鎧 500gp ; +2 鎧 2,000gp ; +3 鎧 4,500gp ; +4 鎧 8,000gp ; +5 鎧 12,500gp ; +6 鎧 18,000gp ; +7 鎧 24,500gp ; +8 鎧 32,000gp

《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

Ultimate Equipment

ブレイサース・オヴ・ジ・アヴェンジング・ナイト

(Bracers of the Avenging Knight／復讐の騎士の腕甲)

市価 11,500gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 8 レベル；重量 1 ポンド

この銀の腕甲は鏡の輝きに磨かれているが、そうでない場合は着用している全身鎧と一致するようにその外見を変化させる。

着用者が一撃の能力を与えるクラス（パラディン、破壊の領域のクレリックなど）のレベルを有している場合、その一撃のダメージは着用者が 4 レベル高いそのクラスの一員であるかのように扱う。着用者がそのようなクラスの一員ではない場合、1 日に 1 回、着用者は攻撃ロールへの自身の【魅力】ボーナスに等しいボーナスと、命中時のダメージ・ロールに + 5 のボーナスを得る、1 回の一撃の攻撃を行うことができる。

作成条件

コスト 5,750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、プレス・ウェポン

ブレイサース・オヴ・ザ・グリブ・エンタイナー

(Bracers of the Glib Entertainer／口達者な芸人の腕甲)

市価 7,900gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 7 レベル；重量 1 ポンド

この装飾的な腕甲は、鮮やかな色のまだら模様と、その表面に縫い付けられた様々な小さな鈴を備えている。この腕甲を着用している間、着用者は〈芸能〉判定への + 5 の技量ボーナスを得る。1 日に 1 回、命じると、使用者はグリブネス呪文の利益を得ることができる。

作成条件

コスト 3,950gp

《その他の魔法のアイテム作成》、グリブネス

ブレイサース・オヴ・ザ・マーシフル・ナイト

(Bracers of the Merciful Knight／慈悲深き騎士の腕甲)

市価 15,600gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 9 レベル；重量 1 ポンド

この金の腕甲にはセレスチャル・クリーチャーの像が刻まれている。パラディンによって着用されると、“癒しの手”クラス特徴によって提供される回復量と、1 日の使用回数を決定する目的において、着用者は 4 レベル高いものとして扱う。加えて、1 日に 1 回、着用者は 1 回分の癒しの手に追加の能力を吹き込んで、レッサー・レストレーション呪文のような救済を提供することができる。

作成条件

コスト 7,800gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キュア・シリアス・ウーンズ、レッサー・レストレーション

ブレイサース・オヴ・スウォーン・ヴェンジャンス

(Bracers of Sworn Vengeance／復讐の誓いの腕甲)

市価 25,000gp；オーラ 強力・力術；術者レベル 15 レベル；重量 1 ポンド

この白い革の腕甲には、一方には“迅速なる敗北”、もう一方には“復讐”という意味の繊細なエルフ文字がエッチングされている。1 日に 1 回、着用者が目標からヒット・ポイントにダメージを受けた時、1 回の割り込みアクションとして“我を害する者に死を！”と叫ぶことでその攻撃者への復讐を誓うことができる。着用者は復讐の誓いの目標に対して行う武器の攻撃ロールに + 1 の技量ボーナスを得て、武器の攻撃ロールに成功すると追加で 2d6 ポイントのダメージを与える。

この効果の持続中は、着用者は誓いの仇以外の目標への攻撃ロールに - 2 のペナルティを受ける。これらのボーナスとペナルティは 24 時間、または誓いの仇が腕甲の着用者によって殺されるか破壊されるまでの、いずれか先に起こる方までの間持続する。着用者が誓いの目標を殺すことに失敗した場合、この腕甲は 7 日が経過するまで再使用できない。

作成条件

コスト 12,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シャウト、作成者はエルフでなければならない

ブレイサース・オヴ・ステディネス

(Bracers of Steadiness／安定の腕甲)

市価 2,000gp；オーラ 微弱・防御術；術者レベル 1 レベル；重量 2 ポンド

このべつ甲の腕甲はほとんど着用者の一部だと思われるほど、着用者の肌にとてもしつかりとフィットする。この腕甲の着用者は、特定の仕事を達成するために時間がかかる場合、非常に穏やかで落ち着いた状態になる。主に腕や手に依存する技能についての技能判定で目目 20 を行うときはいつでも、着用者はその判定に + 5 の技量ボーナスを得る。

作成条件

コスト 1,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、エイド

ブレイサース・オヴ・ファルコンズ・エイム

(Bracers of Falcon's Aim／隼の照準の腕甲)

市価 4,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 3 レベル；重量 1 ポンド

この真紅の腕甲はそれぞれ、急上昇して格好の餌食を見つけるために地面を走査する黄金の隼の図柄で飾られている。この腕甲は常に着用者にアスペクト・オヴ・ザ・ファルコン呪文の利益を与えるが、呪文の肉体的な変化は伴わない。

作成条件

コスト 2,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アスペクト・オヴ・ザ・ファルコン

ブレスレット・オヴ・セカンド・チャンシズ

(Bracelet of Second Chances／二度目の機会の腕輪)

市価 15,750gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 9 レベル；重量 一

この腕輪には複雑なデザインが刻まれた 7 つの珊瑚のビーズが飾られている。着用者へのクリティカル・ヒットが急所攻撃が確定した場合、ダメージがロールされる前に 1 回の割り込みアクションとして、着用者はそのクリティカル・ヒットを通常の命中に変換することができる。着用者がこの方法でクリティカル・ヒットが急所攻撃を 1 回無効にするたびに、1 つのビーズが粉々になる。7 つすべてを使い切ると、腕輪自身が砕けて粉になる。

作成条件

コスト 7,875gp

《その他の魔法のアイテム作成》、プレス・オヴ・ライフ

Ultimate Equipment

ブレスレット・オヴ・バーゲニング

(Bracelet of Bargaining / 駆け引きの腕輪)

市価 14,500gp ; オーラ 中程度・占術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 ー

この重たい金の帯は富を示すものとして公然と着用するか、あるいは袖の下に隠すことができる。この腕甲は着用者に〈はったり〉、〈交渉〉、および〈真意看破〉判定への+5の技量ボーナスを与える。着用者が契約や約束を締結するために他のクリーチャーと握手するときは常に、着用者は即座に詐欺が関与しているかを感知することができる(意志・無効、DC16)、着用者はその詐欺の正確な性質を判断することはできない。

作成条件

コスト 7,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、detect lie (訳注：おそらくディサーン・ライズ)、ディテクト・ソウツ

ブレスレット・オヴ・フレンズ

(Bracelet of Friends / 友情の腕輪)

市価 19,000gp ; オーラ 強力・召喚術 ; 術者レベル 15 レベル ; 重量 ー

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使用者のいる場所に呼び出される(これも1標準アクション)。ただし、ブレスレットの持ち主と対象の双方が同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、誰が自分をテレポートさせようとしているかが判り、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う。また、腕輪から外した飾りは価値がなくなってしまう。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。

作成条件

コスト 9,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、レフュージ

ブレスレット・オヴ・マーシー

(Bracelet of Mercy / 慈悲のブレスレット)

市価 15,000gp ; オーラ 微弱・召喚術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 ー

この金属製の腕輪には司祭の祝福を受けた複数の宝石が嵌めこまれている。着用者が“癒しの手”クラス特徴を有する場合、着用者は1日に追加で1回使用することができ、常に病気の“慈悲”を有しているかのように扱う。既に着用者がその“慈悲”を獲得していた場合、病を取り除くための有効術者レベルを+4増加させる。

作成条件

コスト 7,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、リムーヴ・ディージズ

ボーンブレイカー・ガントレット

(Bonebreaker Gauntlets / 骨砕きの腕甲)

市価 6,000gp ; オーラ 微弱・死霊術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 2 ポンド

この分厚い真鍮と革の腕甲は着用者が紙のように骨と筋肉を引き裂けるようにする。1日に1回、1回の近接攻撃の一部として、着用者は腕甲を起動して相手に恐ろしい怪我を負わせることができる。攻撃が命中した

場合、目標はDC14の意志セーブを行わなければならない。セーブに失敗した場合、ワンド(訳注：原文ママ(Wand)。おそらく傷(wound)か)は目標の【筋力】、【敏捷力】、あるいは【耐久力】(着用者が選択する)を-6減少させる。このペナルティは目標の能力値を1未満に減少させることはできない。怪我は時間をかけて回復し、怪我を負った時から1日が経過するごとにペナルティが1減少し、ヒール、リジェネレート、レストレーション、あるいは呪いを破ることのできる何らかの魔法によってすみやかに除去される。

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ピストウ・カース

マーシフル・ヴァンブレイシズ

(Merciful Vambraces / 慈悲の腕甲)

市価 8,000gp ; オーラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 3 ポンド

この腕甲は鋼鉄を研磨して作られている。パラディンがこの腕甲を着用するとパラディンの信仰する神格の聖印が彫刻され、金属面にその他の宗教的図像が神秘的に現れる。1日に1回、パラディンが“癒しの手”能力を使用する際、パラディンは使用する癒しの手にまだ選択していない“慈悲”を追加で1つ適用することを選択できる。パラディンはその慈悲を使用するのに十分なレベルでなければならない。

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、クレンジ

マナクルズ・オヴ・コーポレイション

(Manacles of Cooperation / 協調の枷)

市価 2,000gp ; オーラ 微弱・心術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 2 ポンド

このぴったりの鋼鉄製のカフスは大型かそれより小さい人型生物の手首に合致する。瀕死状態の人型生物に取り付けられると、取り付けられた者はより御しやすい従順になる。取り付けられた者はDC11の意志セーブに成功しない限り、自らの意志で逃げ出そうとしなくなり、合理的な要求に同意するようになる。

作成条件

コスト 1,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、チャーム・パースン

ロングアーム・ブレイサーズ

(Longarm Bracers / 長腕の腕甲)

市価 7,200gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1 ポンド

この腕甲は竹の撚り糸を編んで作られている。1日に3回、1回の即行アクションとして、着用者は自身の限界を超えてその腕を伸ばし、自身の次のターンの開始時まで間合いを5フィート増加させることができる。着用者の武器攻撃ロールは-4のペナルティを負うが、腕を使用した素手打撃と肉体攻撃はペナルティを受けない。

作成条件

コスト 3,600gp

《その他の魔法のアイテム作成》、オルター・セルフ

“装備部位なし”のその他の魔法のアイテム

SLOTLESS WONDROUS ITEMS

これらの魔法のアイテムは特定のスロットを占有せず、多くの場合ポーションあるいはワンドと同様にキャラクターによって運搬されたり、アイテム・スロットに対応しない身体の一部に装着したり、あるいはアイテムの説明で詳述される特定の方法で利用される。“装備部位なし”のその他の魔法のアイテムはあらゆる範囲の外見と機能を含んでおり、また、一般的に、ある魔法のアイテムが他のいずれの分類にも収まらない場合にはここに表示される。

その説明によって特に指定されていない限り、“装備部位なし”のその他の魔法のアイテムは誰にでも使用することができる。これらの魔法のアイテムは通常は単純使用型であるか合言葉によって起動するが、詳細はアイテムごとに異なる。

“装備部位なし”のその他の魔法のアイテム SLOTLESS WONDROUS ITEMS

d%	下級未満の“装備部位なし”アイテム	市価
01	フェザー・トークン（アンカー）	50gp
02	ユニヴァーサル・ソルヴェント	50gp
03 ~ 04	アイウーン・トーチ	75gp
05	スタボーン・ネイル	100gp
06	ウォー・ペイント・オヴ・ザ・テリブル・ヴィセッジ	100gp
07	エリクサー・オヴ・ラヴ	150gp
08	アングウェント・オヴ・タイムレスネス	150gp
09	フェザー・トークン（ファン）	200gp
10	フォーミュラ・アレンピック	200gp
11	ハイブリダイゼーション・ファンネル	200gp
12	ソウル・ソープ	200gp
13	ダスト・オヴ・トレイスレスネス	250gp
14 ~ 16	エリクサー・オヴ・ハイディング	250gp
17 ~ 19	エリクサー・オヴ・スイミング	250gp
20 ~ 22	エリクサー・オヴ・タンブリング	250gp
23 ~ 25	エリクサー・オヴ・ヴィジョン	250gp
26 ~ 27	ナイトドロップス	250gp
28	オイル・オヴ・サイレンス	250gp
29 ~ 31	シルヴァーシーン	250gp
32	トラヴェラーズ・エニイツール	250gp
33 ~ 34	ボトル・オヴ・メッセージズ	300gp
35 ~ 36	フェザー・トークン（バード）	300gp
37	オリガミ・スウォーム	300gp
38	アリュアリング・ゴールデン・アップル	400gp
39	フェザー・トークン（ツリー）	400gp
40	キー・オヴ・ロック・ジャミング	400gp
41 ~ 42	フェザー・トークン（スワン・ボート）	450gp
43	アニメイテッド・ポートレイト	500gp
44	ボトルド・ミスフォーチュン	500gp
45 ~ 46	エリクサー・オヴ・トゥルース	500gp
47 ~ 48	フェザー・トークン（ウィップ）	500gp
49 ~ 51	スキャバード・オヴ・ハウニング	500gp
52 ~ 53	シアーズ・ティール	550gp
54 ~ 57	アブジュラント・ソルト	600gp
58 ~ 61	アロー・マグネット	600gp
62 ~ 63	ダスト・オヴ・ダークネス	600gp
64 ~ 69	キャンブファイアー・ビード	720gp
70 ~ 72	アルコンズ・トーチ	750gp
73 ~ 75	ブック・オヴ・エクステンデッド・サモニング（レッサー）	750gp
76 ~ 79	アイアン・ローブ	750gp
80 ~ 83	スナプブリーフ	750gp
84 ~ 86	ボトルド・イエティ・ファー	800gp
87 ~ 89	デフォリアント・ポリッシュ	800gp
90 ~ 92	ダスト・オヴ・エミュレーション	800gp
93 ~ 97	ステッドファスト・ガットストーン	800gp
98 ~ 100	ダスト・オヴ・ドライネス	850gp

d%	劣った下級の“装備部位なし”アイテム	市価
01 ~ 03	下級未満の表をロールする	—
04	アナトミー・ドール	1,000gp
05	ビード・オヴ・ニュート・ブリヴェンション	1,000gp
06	ビーストボンド・ブランド	1,000gp
07	ブックプレート・オヴ・リコール	1,000gp
08 ~ 09	ボロ・ビード（1 レベル）	1,000gp
10	コンシーリング・ポケット	1,000gp
11	ダウジング・シロップ	1,000gp
12	インセンス・オヴ・トランセンデンス	1,000gp
13 ~ 14	ページ・オヴ・スベル・ナレッジ（1 レベル）	1,000gp
15 ~ 17	パール・オヴ・パワー（1 レベル）	1,000gp
18	ブリザーヴィング・フラスク（1 レベル）	1,000gp
19 ~ 20	ピクシズ・オヴ・リディレクテッド・フォーカス	1,000gp
21 ~ 22	サーヴ・オヴ・スリッパリネス	1,000gp
23	ワスプ・ネスト・オヴ・スウォーミング	1,000gp
24 ~ 26	エリクサー・オヴ・ファイアー・プレス	1,100gp
27	グレイヴ・ソルト	1,100gp
28 ~ 29	パイプス・オヴ・ザ・スーアーズ	1,150gp
30 ~ 31	ダスト・オヴ・イリュージョン	1,200gp
32 ~ 33	ゴブリン・スカル・ボム	1,200gp
34 ~ 35	エリクサー・オヴ・ドラゴン・プレス	1,400gp
36	ブックマーク・オヴ・ディセプション	1,500gp
37	ワード・ボトル	1,500gp
38	ダスト・オヴ・アシッド・コンサンクション	1,600gp
39 ~ 40	ダスト・オヴ・アビラランス	1,800gp
41 ~ 42	エフィシャント・クウィヴァー	1,800gp
43	パイプス・オヴ・サウンディング	1,800gp
44	スキャバード・オヴ・ヴィゴー	1,800gp
45	アジュール・アルペンストック	2,000gp
46	ブラッド・レザヴォワー・オヴ・フィジカル・ブラウエス	2,000gp
47	クラマー・ボックス	2,000gp
48	ドライ・ロード・パウダー・ホーン	2,000gp
49	ゴブリン・ファイアー・ドラム（通常）	2,000gp
50 ~ 51	ハンディ・ハヴァサック	2,000gp
52 ~ 53	ホーン・オヴ・フォッグ	2,000gp
54	アイアン・スパイク・オヴ・セーフ・パッセージ	2,000gp
55	ナイツ・ベナン（名誉）	2,200gp
56 ~ 59	ヴォラタイル・ヴェイボライザー（1 レベル）	2,200gp
60 ~ 62	エレメンタル・ジェム	2,250gp
63 ~ 64	フライング・オイントメント	2,250gp
65	ソヴリン・グルー	2,400gp
66	アップル・オヴ・エターナル・スリーブ	2,500gp
67 ~ 68	バッグ・オヴ・ホールディング（タイプI）	2,500gp
69	キャンドル・オヴ・トゥルース	2,500gp
70	ヘクシング・ドール	2,500gp
71 ~ 72	ストーン・オヴ・アラーム	2,700gp
73	ブック・オヴ・エクステンデッド・サモニング（標準）	2,750gp
74 ~ 77	ビード・オヴ・フォース	3,000gp
78	コールドロン・オヴ・プリューイング	3,000gp
79 ~ 80	チャイム・オヴ・オープニング	3,000gp
81	フィルター・オヴ・ラヴ	3,000gp
82 ~ 86	ローブ・オヴ・クライミング	3,000gp
87 ~ 88	ヴォラタイル・ヴェイボライザー（2 レベル）	3,000gp
89	シュラウド・オヴ・ディスインテグレイション	3,300gp
90 ~ 92	バッグ・オヴ・トリックス（灰色）	3,400gp
93 ~ 95	ダスト・オヴ・ディサビラランス	3,500gp
96	ダスト・オヴ・ウェイティ・バードンズ	3,600gp
97	ノーブルズ・ヴジラント・ビルボックス	3,600gp
98 ~ 99	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
100	ヴォラタイル・ヴェイボライザー（3 レベル）	3,800gp

d%	優れた下級の“装備部位なし”アイテム	市価
01	ボロ・ビード（2 レベル）	4,000gp
02	コーショナリィ・クレアンス	4,000gp
03	エスケープ・ラダー	4,000gp
04	ファリーチング・サイト	4,000gp
05 ~ 06	アイウーン・ストーン（無色透明の紡錘形）	4,000gp
07	マーヴェラス・ビグメンツ	4,000gp
08 ~ 15	ページ・オヴ・スベル・ナレッジ（2 レベル）	4,000gp
16 ~ 25	パール・オヴ・パワー（2 レベル）	4,000gp
26	ブリザーヴィング・フラスク（2 レベル）	4,000gp
27	レストレイティヴ・オイントメント	4,000gp
28 ~ 30	ストーン・サーヴ	4,000gp
31	ウィンドコーラー・コンパス	4,400gp
32	ゴブリン・ファイアー・ドラム（グレーター）	4,500gp
33	ナイツ・ベナン（戦い）	4,500gp
34	ナイツ・ベナン（交渉）	4,500gp

Ultimate Equipment

d%	優れた下級の“装備部位なし”アイテム	市価
35	ヴォイド・ダスト	4,500gp
36	インセンス・オヴ・メディテーション	4,900gp
37	アドミクスチャー・ヴァイアル	5,000gp
38～51	バッグ・オヴ・ホールディング（タイプII）	5,000gp
52	ボーン・レイザー	5,000gp
53	ホーン・オヴ・ザ・ハントマスター	5,000gp
54	インシステント・ドアノッカー	5,000gp
55～56	アイウーン・ストーン（くすんだ薔薇色の三角柱）	5,000gp
57	マリット・オヴ・ビルディング	5,000gp
58	ポリモーフィック・ポーチ	5,000gp
59	スキャバード・オヴ・ストーンチング	5,000gp
60	スクール・オヴ・アイズ	5,000gp
61	シース・オヴ・ブレードステルス	5,000gp
62	ストーン・オヴ・アライアンス	5,000gp
63	サモニング・シャックル	5,000gp
64	エヴァースモーキング・ボトル	5,400gp
65	サステイニング・スプーン	5,400gp
66	ウィンド・ファン	5,500gp
67	グリム・ランタン	5,800gp
68	コイン・オヴ・ジ・アントラドン・ロード	6,000gp
69	ホーン・オヴ・バトル・クラリティ	6,000gp
70	ライフ・リンク・バッジ	6,000gp
71	マターズ・ティア	6,000gp
72	パイプス・オヴ・ホーンティング	6,000gp
73	ローブ・オヴ・ノッツ	6,000gp
74	シンギング・ベル・オヴ・ストライキング	6,000gp
75	ストーン・ファミリア	6,000gp
76	ブック・オヴ・エクステンデッド・サモニング（グレート）	6,126gp
77	ドラゴンボーン・ディヴィネーション・スティックス	6,400gp
78～79	ホーン・オヴ・グッドネス／イーヴル	6,500gp
79	ナーガスケイル・ビンディ	6,600gp
80	ボトル・オヴ・シャドウズ	7,000gp
81	ケープ・オヴ・ブラヴァド	7,000gp
82～83	インスタント・ブリッジ	7,000gp
84	ミラー・オヴ・ガーディング・リフレクションズ	7,000gp
85	フォルディング・ポート	7,200gp
86～87	ボトル・オヴ・エア	7,250gp
88～94	バッグ・オヴ・ホールディング（タイプIII）	7,400gp
95	バーム・オヴ・インピッシュ・グレイス	7,500gp
96	キャンドル・オヴ・クリーン・エア	7,500gp
97	ハーブ・オヴ・チャミング	7,500gp
98～100	マニュアル・オヴ・ウォー	7,500gp
d%	劣った中級の“装備部位なし”アイテム	市価
01	カリス・オヴ・ポイズン・ウィーピング	8,000gp
02	エクソシスト・アスペルジラム	8,000gp
03	ゴーレム・マニュアル（フレッシュ）	8,000gp
04	ハーブ・オヴ・シャタリング	8,000gp
05	インシグニア・オヴ・ヴァラー	8,000gp
06	アイウーン・ストーン（深紅色の球）	8,000gp
07	アイウーン・ストーン（きらめく青の球）	8,000gp
08	アイウーン・ストーン（薄い青の長斜方形）	8,000gp
09	アイウーン・ストーン（桃色と緑色の球）	8,000gp
10	アイウーン・ストーン（桃色の長斜方形）	8,000gp
11	アイウーン・ストーン（緋色と青の球）	8,000gp
12	ニードルズ・オヴ・フレッシュグレイヴィング	8,000gp
13	レストレス・ロックピックス	8,000gp
14	ワーホイッスル	8,000gp
15～16	デック・オヴ・イリュージョンズ	8,100gp
17	キャンドル・オヴ・インヴォケーション	8,400gp
18～19	バッグ・オヴ・トリックス（さび色）	8,500gp
20	ボロ・ビード（3レベル）	9,000gp
21	デカンター・オヴ・エンドレス・ウォーター	9,000gp
22	ローサム・ミラー	9,000gp
23～25	ページ・オヴ・スペル・ナレッジ（3レベル）	9,000gp
26～31	パール・オヴ・パワー（3レベル）	9,000gp
32	ブリザーヴィング・フラスク（3レベル）	9,000gp
33	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
34	ストランド・オヴ・プレイヤー・ビーズ（レッサー）	9,600gp
35～38	バッグ・オヴ・ホールディング（タイプIV）	10,000gp
39	パウンドリィ・チョーク	10,000gp
40	チャイム・オヴ・リサウンディング・サイレンス	10,000gp
41	コンストラクト・チャネル・ブリック	10,000gp
42	ドゥームハーブ	10,000gp
43	ドラム・オヴ・アドヴァンス・アンド・リトリート	10,000gp
44	エンバーミング・スレッド	10,000gp
45	アイ・オヴ・ザ・ヴォイド	10,000gp

d%	劣った中級の“装備部位なし”アイテム	市価
46	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
47	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
48	フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー（スレート・スパイダー）	10,000gp
49	アワグラス・オヴ・ラスト・チャンス	10,000gp
50～51	アイウーン・ストーン（紺色の長斜方形）	10,000gp
52	キ・マット	10,000gp
53	ローズ・パナー（スウィフトネス）	10,000gp
54	マレアブル・シンボル	10,000gp
55	ミグルス・ロッカー	10,000gp
56	オーナメント・オヴ・ヒーリング・ライト	10,000gp
57	プレイヤー・ホイール・オヴ・エシカル・ストレンクス	10,000gp
58	ストーン・ホース（コーサー）	10,000gp
59	サモンスレーヴ・クリスタル	10,000gp
60	トレジャーズ・シール	10,000gp
61	ブラック・ソウル・シャード	12,000gp
62	ゴーレム・マニュアル（クレイ）	12,000gp
63	ホースマスターズ・サドル	12,000gp
64	パイプス・オヴ・ディソリューション	12,000gp
65	パイプス・オヴ・ペイン	12,000gp
66	シーカーズ・サイト	12,000gp
67	プレスト・ブック	12,500gp
68	ウォーターズ・オヴ・トランスフィギュレーション	12,500gp
69	ジェム・オヴ・ブライトネス	13,000gp
70	ハーブ・オヴ・コンテジション	13,000gp
71	ライア・オヴ・ビルディング	13,000gp
72	ヴォイド・ベナント	14,000gp
73	ストーン・ホース（デスティアー）	14,800gp
74	ブック・オヴ・ザ・ローアマスター	15,000gp
75	コールドロン・オヴ・ブレンディ	15,000gp
76	ホーン・オヴ・ジャッジメント	15,000gp
77	ホーン・オヴ・ザ・トリトンズ	15,000gp
78	パール・オヴ・ザ・サイリンズ	15,300gp
79	フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー（オニキス・ドック）	15,500gp
80～81	バッグ・オヴ・トリックス（黄褐色）	16,000gp
82	ボロ・ビード（4レベル）	16,000gp
83	ページ・オヴ・スペル・ナレッジ（4レベル）	16,000gp
84～87	パール・オヴ・パワー（4レベル）	16,000gp
88	ブリザーヴィング・フラスク（4レベル）	16,000gp
89～91	スキャバード・オヴ・キーン・エッジズ	16,000gp
92～93	フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー（ゴールド・ライオンズ）	16,500gp
94～95	チャイム・オヴ・インタラクション	16,800gp
96～99	ブルーーム・オヴ・フライング	17,000gp
100	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
d%	優れた中級の“装備部位なし”アイテム	市価
01～03	アイウーン・ストーン（虹色の紡錘形）	18,000gp
04	オーブ・オヴ・ファウル・アバドン	18,000gp
05～08	カーペット・オヴ・フライング（5フィート×5フィート）	20,000gp
09	ホーン・オヴ・アンタゴニズム	20,000gp
10～13	ホーン・オヴ・プラスティング	20,000gp
14～17	アイウーン・ストーン（薄いラベンダー色の長円体）	20,000gp
18～21	アイウーン・ストーン（真珠白色の紡錘形）	20,000gp
22～24	マスターズ・パーフェクト・ゴールド・ベル	20,000gp
25～27	ネクロマンサーズ・アサメ	20,000gp
28～31	ポーダブル・ホール	20,000gp
32～35	ストーン・オヴ・グッド・ラック	20,000gp
36～37	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
38～40	ローブ・オヴ・エンタングルメント	21,000gp
41～42	ゴーレム・マニュアル（ストーン）	22,000gp
43	オーブ・オヴ・ゴールド・ヘヴン	22,000gp
44～45	マトック・オヴ・ザ・ティタンズ	23,348gp
46～48	ドリッキング・ホーン・オヴ・ボトムレス・ヴァラー	24,000gp
49～51	ボロ・ビード（5レベル）	25,000gp
52～53	ケイオス・エメラルド	25,000gp
54～57	ページ・オヴ・スペル・ナレッジ（5レベル）	25,000gp
58～64	パール・オヴ・パワー（5レベル）	25,000gp
65～67	ブリザーヴィング・フラスク（5レベル）	25,000gp
68～69	モール・オヴ・ザ・ティタンズ	25,305gp
70～73	アイアン・パンズ・オヴ・バインディング	26,000gp
74～76	キューブ・オヴ・フロスト・レジスタンス	27,000gp
77～80	マニュアル・オヴ・ボディリー・ヘルス+1	27,500gp
81～84	マニュアル・オヴ・ゲインフル・エクササイズ+1	27,500gp
85～88	マニュアル・オヴ・クイックネス・オヴ・アクション+1	27,500gp

Ultimate Equipment

d%	優れた中級の“装備部位なし”アイテム	市価
89～92	トウム・オヴ・クリア・ソウト+1	27,500gp
93～96	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
97～100	トウム・オヴ・アンダスタンディング+1	27,500gp
d%	劣った上級の“装備部位なし”アイテム	市価
01～04	フィギュリン・オヴ・ワンドラス・パワー（オブシディアン・スティード）	28,500gp
05～07	コールドロン・オヴ・ザ・デッド	30,000gp
08～11	ドラムス・オヴ・パニック	30,000gp
12～15	アイウーン・ストーン（橙色の三角柱）	30,000gp
16～19	アイウーン・ストーン（薄い緑色の三角柱）	30,000gp
20～23	ランタン・オヴ・リヴィーリング	30,000gp
24～27	レーシング・ブルーム・オヴ・フライング	30,000gp
28～31	コールドロン・オヴ・リザレクション	33,000gp
32～36	カーベット・オヴ・フライング（5フィート×10フィート）	35,000gp
37～38	ゴレム・マニユアル（アイアン）	35,000gp
39～40	ボロ・ビード（6レベル）	36,000gp
41～44	アイウーン・ストーン（脈動する紫色の三角柱）	36,000gp
45～48	オーブ・オヴ・アター・ケイオス	36,000gp
49～50	ページ・オヴ・スペル・ナレッジ（6レベル）	36,000gp
51～58	パール・オヴ・パワー（6レベル）	36,000gp
59～60	ブリザーヴィング・フラスク（6レベル）	36,000gp
61～64	コールドロン・オヴ・フライング	40,000gp
65～66	エンミティ・フエティッシュ	40,000gp
67～69	アイウーン・ストーン（ラベンダー色と緑色の長円体）	40,000gp
70～73	リング・ゲーツ	40,000gp
74～77	コールドロン・オヴ・シーイング	42,000gp
78～81	クリスタル・ボール	42,000gp
82～83	ゴレム・マニユアル（ストーン・ガーディアン）	44,000gp
84～87	ドラムス・オヴ・ヘイスト	45,000gp
88～91	ストランド・オヴ・プレイヤー・ビーズ（標準）	45,800gp
92～94	オーブ・オヴ・ストームズ	48,000gp
95～96	ページ・オヴ・スペル・ナレッジ（7レベル）	49,000gp
97～100	パール・オヴ・パワー（7レベル）	49,000gp
d%	優れた上級の“装備部位なし”アイテム	市価
01～03	クリスタル・ボール（シー・インヴィジビリティ付き）	50,000gp
04～05	ホーン・オヴ・ヴァルハラ	50,000gp
06～08	クリスタル・ボール（ディテクト・ソウツ付き）	51,000gp
09	ラスト・リーヴズ・オヴ・ジ・オータム・ドライアド	52,000gp
10～11	インスタント・フォートレス	55,000gp
12～15	マニユアル・オヴ・ボディリー・ヘルス+2	55,000gp
16～19	マニユアル・オヴ・ゲインフル・エクササイズ+2	55,000gp
20～23	マニユアル・オヴ・クイックネス・オヴ・アクション+2	55,000gp
24～27	トウム・オヴ・クリア・ソウト+2	55,000gp
28～31	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
32～35	トウム・オヴ・アンダスタンディング+2	55,000gp
36	ローズ・パナー（テラー）	56,000gp
37	カーベット・オヴ・フライング（10フィート×10フィート）	60,000gp
38～39	ダークスカル	60,000gp
40	オーブ・オヴ・ピュア・ロー	60,000gp
41	キューブ・オヴ・フォース	62,000gp
42～43	ページ・オヴ・スペル・ナレッジ（8レベル）	64,000gp
44～49	パール・オヴ・パワー（8レベル）	64,000gp
50	クリスタル・ボール（テレパシー付き）	70,000gp
51	ホーン・オヴ・ブラスティング（グレーター）	70,000gp
52～54	パール・オヴ・パワー（呪文×2）	70,000gp
55	ジェム・オヴ・シーイング	75,000gp
56	ローズ・パナー（ヴィクトリー）	75,000gp
57	クリスタル・ボール（トゥール・シーイング付き）	80,000gp
58～59	ページ・オヴ・スペル・ナレッジ（9レベル）	81,000gp
60～62	パール・オヴ・パワー（9レベル）	81,000gp
63	ウェル・オヴ・メニー・ワールズ	82,000gp
64～65	マニユアル・オヴ・ボディリー・ヘルス+3	82,500gp
66～67	マニユアル・オヴ・ゲインフル・エクササイズ+3	82,500gp
68～69	マニユアル・オヴ・クイックネス・オヴ・アクション+3	82,500gp
70～71	トウム・オヴ・クリア・ソウト+3	82,500gp
72～73	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
74～75	トウム・オヴ・アンダスタンディング+3	82,500gp
76	アバレイタス・オヴ・ザ・クラブ	90,000gp
77	ボウル・オヴ・カンジュリング・ウォーター・エレメンタルズ	90,000gp
78	プレイヤー・オヴ・カンジュリング・ファイアー・エレメンタルズ	90,000gp
79	センサー・オヴ・カンジュリング・エア・エレメンタルズ	90,000gp
80	ストーン・オヴ・カンジュリング・アース・エレメンタルズ	90,000gp
81	ミラー・オヴ・オポジション	92,000gp

d%	優れた上級の“装備部位なし”アイテム	市価
82	ストランド・オヴ・プレイヤー・ビーズ（グレーター）	95,800gp
83	ローズ・パナー（クルセイズ）	100,000gp
84	マニユアル・オヴ・ボディリー・ヘルス+4	110,000gp
85	マニユアル・オヴ・ゲインフル・エクササイズ+4	110,000gp
86	マニユアル・オヴ・クイックネス・オヴ・アクション+4	110,000gp
87	トウム・オヴ・クリア・ソウト+4	110,000gp
88	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
89	トウム・オヴ・アンダスタンディング+4	110,000gp
90	マニユアル・オヴ・ボディリー・ヘルス+5	137,500gp
91	マニユアル・オヴ・ゲインフル・エクササイズ+5	137,500gp
92	マニユアル・オヴ・クイックネス・オヴ・アクション+5	137,500gp
93	トウム・オヴ・クリア・ソウト+5	137,500gp
94	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
95	トウム・オヴ・アンダスタンディング+5	137,500gp
96	イフリート・ボトル	145,000gp
97	キュービック・ゲート	164,000gp
98	アイアン・フラスク	170,000gp
99	ミラー・オヴ・メンタル・ブラウエス	175,000gp
100	ミラー・オヴ・ライフ・トラッピング	200,000gp

アイアン・スパイク・オヴ・セーフ・パッセージ

（Iron Spike of Safe Passage／安全な経路の鉄杭）

市価 2,000gp；オーラ 微弱・幻術；術者レベル 3 レベル；重量 2 ポンド

この9インチの鉄杭を所定の位置に打ち込むと、高さ15フィート、杭を中心として半径15フィートまでの幻影を作り出す。幻影は以下のいずれか1つにすることができる：その地形に適したもので構成される小さな丘、平凡な木箱や樽の山、瓦礫の山、あるいは（小屋や帆布の囲いのような）小さな構造物。正確な大きさと特定の変更要素（木材の組成など）は杭を定置した時に選択される。幻影とやり取りを行うと、それを看破するための意志セーブ（DC12）を行うことができる。

杭を所定の位置に打ち込む、あるいは引き抜くのは1回の全ラウンド・アクションである。杭は何度でも使用することができ、その効果は引き抜くまで持続する。

作成条件

コスト 1,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、サイレント・イメージ

アイアン・バンズ・オヴ・バインディング

（Iron Bands of Binding／拘束の鉄帯）

市価 26,000gp；オーラ 強力・力術；術者レベル 13 レベル；重量 1 ポンド

この強力なアイテムは鉄の帯に包まれた直径3インチの錆びた鉄の球体である。

正しい合言葉を唱えてからこの球状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（押さえ込まれた状態と同様）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・バンズ・オヴ・バインディングは1日に1回使用できる。

作成条件

コスト 13,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、グラスピング・ハンド

Ultimate Equipment

アイアン・フラスク

(Iron Flask / 鉄のビン)

市価 170,000gp；オーラ 強力・召喚術；術者レベル 20 レベル；重量 1 ポンド

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。

捕らわれているクリーチャーを解放する者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）。このビンに同じクリーチャーを 2 度捕まえようとするなら、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。購入したビンは空だが、新たに発見したビンには以下のいずれかが入っている：

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

作成条件

コスト 85,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、トラップ・ザ・ソウル

アイアン・ロープ

(Iron Rope / 鉄のロープ)

市価 750gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 4 レベル；重量 1 ポンド

この灰色の麻のロープの端を掴んで合言葉を口にすると、ロープは取り消しの効かない形で硬い鉄に変換される。変換されたロープはすべての魔法を失い、通常の厚さ 1 インチの鉄の棒の硬度とヒット・ポイントを有する。作成時のロープの長さは 25 フィートだが、3 回まで切断して、ロープのそれぞれの部分に個別に硬化するよう命じることができる。

作成条件

コスト 375gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・ロープ

アイウーン・ストーン

(Ioun Stone / アイウーンの石)

市価 さまざま；オーラ 強力・さまざま；術者レベル 12 レベル；重量 —

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ない。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 フィートの距離で旋回軌道を描く。その後に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ない。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・ストーンの 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（306 ページの表を参照）。

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）。次ページの表を参照すること。

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 ¹	20,000gp
真珠白色	紡錘形	ダメージを 10 ごとに 1 ポイントずつ再生する	20,000gp
橙色	三角柱	+1 術者レベル	30,000gp
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 の投量ボーナス	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 ²	40,000gp

¹ 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。
² 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。

作成条件

コスト さまざま

《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

アイウーン・トーチ

(Ioun Torch / アイウーンの松明)

市価 75gp；オーラ 強力・総合術；術者レベル 12 レベル；重量 —

このアイテムは単に燃え尽きたばんやりとした灰色のアイウーン・ストーンに、コンティニュアル・フレイムをかけたものである。このアイテムは宙に浮かび周回する機能を保持する。このことにより、着用者の手をふさぐことなく明かりを持ち運べるようになる。このアイテムは一般的なアイウーン・ストーンの石の形（楕円、角柱、球など）であれば、どのような形状でもありうる。

作成条件

コスト 62gp と 5SP

《その他の魔法のアイテム作成》、コンティニュアル・フレイム、作成者は 12 レベル以上でなくてはならない

Ultimate Equipment

アイ・オヴ・ザ・ヴォイド

(Eye of the Void / 虚空の瞳)

市価 10,000gp；オーラ 中程度・死霊術；術者レベル 9 レベル；重量 1 ポンド

アイ・オヴ・ザ・ヴォイドは通常は直径 3 ～ 4 インチの小さな黒いガラスか水晶の球体のように見える。しかしながら、開くように命じると、この球体は恐るべき、星々の狭間の暗黒空間より現れた一部の忌まわしき者の複数の瞳孔を持つ目としての正体を明らかにする。1 日に 1 回、使用者はこの目を保持して、目を開くための 2 つの合言葉のうち 1 つを唱えることができる。第一の合言葉は 30 フィートの円錐形の凝視効果を作り出す。第二の合言葉は 15 フィートの球体の凝視効果を作り出す。この凝視の対象となる各クリーチャーは DC16 の意志セーブを行わなければならない；成功するとクリーチャーは 1 分の間怯え状態になる。失敗すると 1 分の間恐れ状態になり、1d6 ポイントの【判断力】ダメージを受ける。これは「精神作用」「恐怖」効果である。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、フィアー

アジール・アルペinstock

(Agile Alpenstock / 機敏の登山杖)

市価 2,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 3 レベル；重量 1 ポンド

この節くれだった木製の杖は、クリーチャーの旅に役立ち、移動速度への +5 フィートの強化ボーナスと、足払いの試みに対する CMD とつまづきを避けるためのセーヴィング・スローへの +2 の強化ボーナスを与える。これらのボーナスはアジール・アルペinstock を手に握っている限り適用される。アジール・アルペinstock はクォータースタッフとして戦闘中に使用することができる。

作成条件

コスト 1,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ロングストライダー

アップル・オヴ・エターナル・スリープ

(Apple of Eternal Sleep / 永遠のまどろみの林檎)

市価 2,500gp；オーラ 中程度・心術；術者レベル 10 レベル；重量 1

この熟れた赤い林檎は新鮮で美味しそうに見える。(ほんの少しであれ) この林檎をかじった者はただちに意志セーヴィング・スロー (DC19) を行わねばならず、失敗すれば同名のウィッチのたいなる呪術によるかのように“永遠のまどろみ”に落ちてしまう。この効果を受けたものは、ウィッシュ、ブレイク・エンチャントメント、ミラクル、リミテッド・ウィッシュを使用されるか、王族の血を引くものからの接吻によってのみ目覚めることができる。

作成条件

コスト 1,250gp

《ボーション作成》、《その他の魔法のアイテム作成》、作成者が“永遠のまどろみ”たいなる呪術を持つウィッチであること

アドミクスチャー・ヴァイアル

(Admixture Vial / 混合液の小ビン)

市価 5,000gp；オーラ 中程度・総合術；術者レベル 8 レベル；重量 1

1 日に 1 回、アルケミストはこのシンプルな外見のガラスの小ビンを、“エ

キスの融合”の発見を持っているかのように 2 つのエキスを混合して 1 つの便利なエキスにするために使用することができる。アドミクスチャー・ヴァイアルは 3 レベル以下のエキスを混合することができる。アドミクスチャー・ヴァイアルで混合されたエキスを、このアイテムや“エキスの融合”の発見によって再度混合することはできない。

作成条件

コスト 2,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、作成者が“エキスの融合”の発見を持つアルケミストであること

アナトミー・ドール

(Anatomy Doll / 解剖人形)

市価 1,000gp；オーラ 微弱・死霊術；術者レベル 5 レベル；重量 1 ポンド

この縫製されたぬいぐるみ人形は、その布に描かれた重要な臓器さえなければ子供のおもちゃに見えるかもしれない。生きているクリーチャーの血を数滴落として軽く叩くことにより (1 回の標準アクション)、使用者は人形と犠牲者との間に共感的リンクを形成することができる。選択された犠牲者が呪文抵抗を有する場合には、人形はリンクを作成するために目標の呪文抵抗を破る必要がある。1 回の標準アクションとして、使用者は人形を捻ったり刺したりすることができる；これは目標を 1 ラウンドの間不調状態にし、1 ポイントの負のエネルギー・ダメージに加え、使用者の急所攻撃のダメージ・ダイス (あれば) ごとに 1 ポイントのダメージを与える。人形による影響を受けるたびに、目標はリンクを終了させるための DC14 の意志セーブを行うことができる。人形の所有者は犠牲者との効果線を必要とするが、視線が通っている必要はない。いったん特定のクリーチャーとのリンクが結ばれると、アナトミー・ドールは別のクリーチャーとのリンクを結ぶことはできないが、使用者はさらなる目標の血を注ぐことによって破壊されたリンクを再確立することができる。

作成条件

コスト 500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ビストウ・コース、ブリード

アニメイテッド・ポートレイト

(Animated Portrait / 動く肖像画)

市価 500gp；オーラ 微弱・幻術；術者レベル 5 レベル；重量 10 ポンド

この 4 フィート×6 フィートの額入りの絵は、特定の知性あるクリーチャーの精密な肖像画であり、描かれた場面内における動作や行動を動かしてみせる。画像は質問を受けると反応し、描かれたクリーチャーが閲覧者の方に顔を向けて適切に対応する。画像は実際の知性を持たない魔法的な効果だが、25 単語までの音声反応を 10 個までプログラムされており、適切とおもわれる場合には質問に答えることができる。例えば、プログラムされた反応の 1 つが肖像画に示された人物の名前である場合、“あなたは誰ですか？”のような質問に答えることができる。アイテムの作成者が絵に描かれたクリーチャーと親しいか協力していた場合、架空の画像はそのクリーチャーの声や癖を備えている。

作成条件

コスト 250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、マジック・マウス、メジャー・イメージ

アパレイタス・オヴ・ザ・クラブ

(Apparatus of the Crab / カニの装置)

市価 90,000gp ; オーラ 強力・変成術および力術 ; 術者レベル 19 レベル ; 重量 500 ポンド

アパレイタス・オヴ・ザ・クラブは金属的な魔法の搭乗物である。稼動していないとき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 倍の時間保持)。

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 (−1 サイズ、+11 外皮) ; 近接 ハサミ (×2) = +12 (2d8) ; CMB +14 ; CMD 24。

作成条件

コスト 45,000gp

《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

アブジュラント・ソルト

(Abjurant Salt / 守りの塩)

市価 600gp ; オーラ 中程度・防衛術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 1 ポンド

銀を打ち延ばした筒で運ばれるこの粗挽きされた塩は、悪の召喚術士に対する強力な防衛である。機会攻撃を誘発する 1 回の全ラウンド・アクションとして、直径 5 フィートの円形、または長さ 15 フィートまでの直線形に塩を注ぐことができる。塩の線が切れ目なく遮られることなく残っている間、悪の招来ないし招請されたクリーチャーはこれを物理的に横切ったり干渉したりすることができない。これらのクリーチャーは線を越えて遠隔攻撃または魔法的な攻撃を続けることができる。それ以外のクリーチャーは単にかき消すだけで線を妨げることができる。塩の効果は線が切れ目なく残っている限り持続する。一度撒いた塩は回収することができない。

作成条件

コスト 300gp

《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、パーマネンシイ

アリュアリング・ゴールデン・アップル

(Alluring Golden Apple / 魅惑の黄金林檎)

市価 400gp ; オーラ 微弱・心術 ; 術者レベル 4 レベル ; 重量 1 ポンド

この魅惑の林檎は純金で作られているかのように見える。落とすか投擲した場合、林檎は 20 フィート以内の最も近い敵対的なクリーチャーの注意を引く。クリーチャーは DC13 の意志セーブに成功しなければ、脇目もふらずに黄金の林檎に注目することを強いられて、ホールド・パースンによるかのように麻痺状態になる。後のラウンドでセーブに成功した場合、クリーチャーは魔法の影響を受けていたことと、林檎が実際には黄金ではないことを悟る。林檎に注目している間、目標は〈知覚〉判定に −2 のペナルティを受ける。この林檎は落とすか投擲すると消費される。

作成条件

コスト 200gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ビガイリング・ギフト、ホールド・パースン

アルコンズ・トーチ

(Archon's Torch / アルコンの松明)

市価 750gp ; オーラ 微弱・力術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

この松明は淡黄色の木材から作られており、神聖なルーンが刻まれている。点火すると、通常の松明のように燃え上がるが、5 分間しか持続しない。秩序にして善のクリーチャーによって保持されると、この松明はアルコンズ・オーラ呪文と同様に機能する。魔法のオーラは秩序にして善のクリーチャーが松明を保持するのをやめると終了し、秩序にして善のクリーチャーが再度松明を保持すると自動的に再開する。

作成条件

コスト 375gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アルコンズ・オーラ

アロー・マグネット

(Arrow Magnet / 矢の磁石)

市価 600gp ; オーラ 微弱・防衛術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1

この小さな銀色の立方体は 50 フィート以内のマス格子点に向けて投擲することで起動する。立方体は次の 5 ラウンドの間、地上から 5 フィートの高さに浮かび上がる。立方体に隣接したマスを通過するいかなる (アロー、シュリケン、小ビン、そしてブリットのような) 小さな矢弾もしくは投擲武器も、空中で自動的に向きを変えて意図していた目標の代わりに (攻撃ロールの必要なく) 立方体に命中する。立方体は 5 ヒット・ポイントと硬度 8 を有する。アロー・マグネットはクリーチャーに接触されるか、ヒット・ポイントが 0 以下に減少すると、地面に落ちて破壊される。

作成条件

コスト 300gp

《その他の魔法のアイテム作成》、プロテクション・フロム・アローズ

アワーグラス・オヴ・ラスト・チャンス

(Hourglass of Last Chances / 最後のチャンスの砂時計)

市価 10,000gp ; オーラ 中程度・召喚術および変成術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 1

この小さな砂時計は血のように赤い砂で満たされている。砂は一方にしか流れ落ちず、砂の流れを開始するためにひっくり返すと魔法が起動する。砂時計は限られた時間、30 フィート以内の目標のクリーチャー 1 体

Ultimate Equipment

に以下の利益を与える——フリーダム・オヴ・ムーヴメント（呪文として）、以下の状態のいずれかとすべての中断：盲目状態、混乱状態、幻惑状態、目が眩んだ状態、聴覚喪失状態、病気に侵された状態、過労状態、疲労状態、知能低下した状態、狂気に侵された状態、吐き気がする状態、毒に侵された状態、不調状態、および朦朧状態。これらの効果は解呪されたのではなく中断される；これらは砂時計が停止するか消費されたときに再開し、この中断時間は中断された効果の持続時間として数えない。

砂時計の効果を終了させるのは1回の即行アクションである。砂時計はこの魔法が消費されるまで合計で5ラウンドまで使用することができる。これらのラウンドは連続している必要はない。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、フリーダム・オヴ・ムーヴメント、ヒール

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)

市価 150gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 3 レベル；重量 —

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個ぶんに相当する。

作成条件

コスト 75gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ジェントル・リボウス

イフリート・ボトル

(Efreeti Bottle / イフリートの壺)

市価 145,000gp；オーラ 強力・召喚術；術者レベル 14 レベル；重量 1ポンド

このアイテムは普通、真鍮か青銅製で、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。

作成条件

コスト 72,500gp

《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

インシグニア・オヴ・ヴァラー

(Insignia of Valor / 武勇の記章)

市価 8,000gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 7 レベル；重量 —

この後ろ足で立ち上がったグリフィン、ライオン、ホース、または同種の紋章的なクリーチャーの金属バッジを機能させるには、盾や鎧に取り付ける必要がある。取り付けまたは取り外しはDC15の〈製作〉判定、10分間、および適切な道具を必要とする。その力は盾や鎧の着用者がエネルギー放出と一撃の能力を有している場合のみ働く。着用者が一撃の攻撃で相手を送還した場合（殺す、破壊する、あるいはヒット・ポイントが0未満に減少する）、そのラウンドに1回の即行アクションとしてエネルギー放出能力を1回使用してもよい。

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キュア・クリティカル・ウーンズ

インシステント・ドアノッカー

(Insistent Doorknocker / 執拗なドアノッカー)

市価 5,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 9 レベル；重量 2ポンド

この鉄のガーゴイルの顔は、その口に鉄の輪を保持している。1日に1回、壁、床、あるいは天井に対してガーゴイルの顔の平坦な背面を置くと、ノッカーはその場所に融合し、パスウォールを使用したかのように1フィートまでの空間を跨いで貫いた、利用可能な扉を作り出す。再び合言葉を唱えるとパスウォール効果は終了し、その面は扉のない形状に戻り、ドアノッカーはその面から解放される。

作成条件

コスト 2,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、パスウォール

インスタント・フォートレス

(Instant Fortress / 即席要塞)

市価 55,000gp；オーラ 強力・召喚術；術者レベル 13 レベル；重量 1ポンド

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。

作成条件

コスト 27,500gp

《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

Ultimate Equipment

インスタント・ブリッジ

(Instant Bridge / 即席橋)

市価 7,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 5 ポンド

この薄い銅板は約 1 フィート四方である。合言葉を唱えると、それは急速に外側に広がって展開し、厚さ 1 インチ、幅 3 フィート、そして長さ 30 フィートまで（壁、天井、あるいはクリーチャーなどの、どのような抵抗が生じたときにも、拡張は停止する）の 1 枚のパネルになる。金属製の橋は 5 フィートの部分ごとに硬度 10 と 30 ヒット・ポイントを有する。橋は重量 300 ポンドで最大 4,000 ポンドを支えることができる。合言葉を繰り返すと、もう一度携帯できる形に折り畳まれる。

インスタント・ブリッジは 1 日に 3 回まで起動することができる。拡張中にその一部が破壊された場合には、直ちにすべての魔法を失う。

作成条件

コスト 3,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シュリンク・アイテム、ウォール・オヴ・アイアン

インセンス・オヴ・トランスセンデンス

(Incense of Transcendence / 超越の香)

市価 1,000gp ; オーラ 中程度・心術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 1 ポンド

このコイル状の香から沸き立つ蒸気は瞑想的な深い恍惚状態に入促を促す。オラクルがインセンス・オヴ・トランスセンデンスのコイルに火をつけ、その後にその近くで祈りと瞑想に 8 時間を費やすと、自身の啓示の 1 つを別の啓示と置き換えることができる。新しい啓示は（同じ神秘からであるなど）オラクルに利用可能なものでなければならない（例えば、1 レベルの時点で利用可能な啓示を、最低でも 7 レベルが必要な啓示と置き換えることはできない）。置き換えられた啓示が別の啓示や能力の前提条件である場合、その啓示や能力は香の影響下にある間使用することができない。

一巻きの香は 8 時間燃え続ける。その効果は 24 時間続き、その後オラクルの元の啓示が戻ってくる。

作成条件

コスト 500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、プレイヤー、作成者がオラクル・レベル 7 であること

インセンス・オヴ・メディテーション

(Incense of Meditation / 瞑想の香)

市価 4,900gp ; オーラ 中程度・心術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 1 ポンド

この香には多くの形や色があるが、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。この香を censer of controlling air elements（訳注：おそらく センサー・オヴ・カンジュリング・エア・エレメンタルズ）で焚くと、より強力なエレメン

トを招来することができる；これにより最大化した呪文を発動する役には立たなくなる。

作成条件

コスト 2,450gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文威力最大化》、プレス

ウィンドコーラー・コンパス

(Wind-Caller Compass / 風呼びのコンパス)

市価 4,400gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1

この明るい灰色のコンパスは見事な金属で作られ、太陽、月、雲の様々な様子が刻まれている。このコンパスを使用するクリーチャーは 1 日に 4 回、オルター・ウィンズを使用しているかのように、風の強さを増加ないし減少させることができる。

作成条件

コスト 2,200gp

《その他の魔法のアイテム作成》、オルター・ウィンズ

ウィンド・ファン

(Wind Fan / 風扇)

市価 5,500gp ; オーラ 微弱・力術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1

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、魔力のないボ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。

作成条件

コスト 2,750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ガスト・オヴ・ウィンド

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)

市価 82,000gp ; オーラ 強力・召喚術 ; 術者レベル 17 レベル ; 重量 1

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。

作成条件

コスト 41,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ゲート

ヴォイド・ダスト

(Void Dust / 虚無の粉)

市価 4,500gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 1

破壊の本質を注入した虚無の粉のひとつみは「力場」効果を解体する。

Ultimate Equipment

〔力場〕効果の上に振りかけたり投擲した場合、この粉はその〔力場〕効果がディスペル・マジックへの完全耐性を有さない限りはディスペル・マジックとして機能し、そのような場合はディスイнтеグレイトとして機能する。ヴォイド・ダストは隣接する〔力場〕効果に振りかけると、10 フィートまで投擲することができる。攻撃ロールは必要としない。ひとつまみ分で1つの〔力場〕効果にのみ影響を与える。発見される容器1つには3つまみ分が入っている。

作成条件

コスト 2,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディスイнтеグレイト

ヴォイド・ペナント

(Void Pennant / 虚無の長旗)

市価 14,000gp ; オーラ 中程度・防御術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 1 ポンド

この長く先細りしていく長旗は、きらめく王冠を身につけた蛇の姿を模倣化しているように見える。図の爪はランス、ポールアーム、枠、あるいはスタッフに取り付ける留め金として機能する。長旗は正しく取り付けられていないか、秩序属性のクリーチャーによって起動された場合には、何の効果もない。

長旗を地面に突き刺すと、旗の周囲の 30 フィートの範囲にねじくれた空間が生み出される。瞬間移動でこの空間に出入りするクリーチャーは 1 ラウンドの間吐き気がする状態になる (DC18 の頑健セーブでこのペナルティを不調状態に軽減できる)。いずれのクリーチャーも 1 回の標準アクションとして長旗を引きぬくことでこの効果を終了させることができる。長旗は 1 日に 10 ラウンドまで機能する。このラウンドは連続している必要はない。

作成条件

コスト 7,000gp

《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

ウォーターズ・オヴ・トランスフィギュレーション

(Waters of Transfiguration / 変容の水)

市価 12,500gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 1 ポンド

この小さな漆塗りの箱は異国風の色彩豊かな木から作られ、5つの小ビンと1つのスポイトが収納されている。小ビンには『ガラス』『鉄』『紙』『石』そして『木』というラベルが貼られており、それぞれ触れた固体を恒久的にその物体に変換する魔法の液体が入っている。液体の管理には付属のスポイトと1回の標準アクションを必要とし、機会攻撃を誘発する(ポジションを飲むのと同様で、攻撃者は使用者の代わりにスポイトを攻撃することができる)。例えば、『紙』の表記がある小ビンを岩に使用すると、その岩は紙の持つ様々な特性(硬度、ヒット・ポイント、可燃性、など)をすべて備えた紙に変換される。目標の物体が1立方フィート以下の体積である場合、この変換は瞬時に行われる。より大きな物体は、1立方フィートの物質につき1時間の割合で、よりゆっくりと変換される(最大で10立方フィートに影響を与える)。それぞれの小ビンには特定の液体が5使用量入っている。魔法的か装備中の物体はDC17の頑健セーブに成功することでこの変換に抵抗できる。

作成条件

コスト 6,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ファブリケート

ウォー・ペイント・オヴ・ザ・テリブル・ヴィセッジ

(War Paint of the Terrible Visage / 恐ろしい風貌の出陣化粧)

市価 100gp ; オーラ 微弱・死霊術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 一

この親指大の分厚い陶器製の容器には1体のクリーチャーの顔にどのような色の線や渦を描くのにも十分な湿った顔料が収められている。一度これを塗ると、塗られた対象は即行アクションとしてさまざまな色がぼんやりと混ざり合った姿にこの顔料を変化させることができる。これにより塗られた対象の外見は即座に気を逸らし見るも恐ろしいものになる。塗られた対象は自分の顔料を見ることのできる30フィート以内のクリーチャー1体を選択し、コース・フィアー(DC11)を及ぼすことができる。一度この機能を使用すると、この顔料は一切の魔法を失い通常の顔料へと変わる。一度塗ったなら塗られたものは24時間、この顔料の魔法を使用できる。そうでなければ魔法は失われてしまう。

作成条件

コスト 50gp

《その他の魔法のアイテム作成》、コース・フィアー

ヴォラタイル・ヴェイボライザー

(Volatile Vaporizer / 揮発気化剤)

市価さまざま ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 4 レベル ; 重量 一

1 レベル 2,200gp ; 2 レベル 3,000gp ; 3 レベル 3,800gp

このライムグリーンの錠剤は食べられないが、1つのポーションを複数のクリーチャーで共有できるような霧状の雲に変化させる。ポーションのビンの中に入れると、そのポーションは自ら泡立って煮えたぎり、半径10フィートの刺激性の雲になる。この雲が現れた時にその内部にいたすべてのクリーチャーは、そのポーションの完全な効果を得る。この雲は呼吸することができないクリーチャーには何の影響も与えない。クリーチャーは一瞬息を止めることによって、ポーションの雲の効果に自動的に抵抗することができる。錠剤を使用すると、錠剤自身とポーションは破壊される。各錠剤は特定の呪文レベルのポーションにのみ使用することができる;異なる呪文レベルのポーションに使用しても、何の効果もない(ポーションも錠剤も消費されない)。気化剤はアルケミストの注入にもまた働くが、変異薬、エキス、あるいは魔法のオイルには働かない。

作成条件

1 レベル 1,100gp ; 2 レベル 1,500gp ; 3 レベル 1,900gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アルケミカル・アロケーション

エヴァースモーキング・ボトル

(Eversmoking Bottle / 無限の煙の壺)

市価 5,400gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1 ポンド

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。栓を抜けば大量の煙が出、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。

作成条件

コスト 2,700gp

Ultimate Equipment

《その他の魔法のアイテム作成》、パイロテクニクス

エクソシスツ・アスペルジラム

(Exorcist's Aspergillum / 退魔師のアスペルジラム)

市価 8,000gp；オーラ 中程度・占術；術者レベル 7 レベル；重量 1 ポンド

この短いアスペルジラムは銀でできている。このアスペルジラムを運搬するインクィジターは、自身の“属性看破”能力に関係した呪文であるかのようにディテクト・アンデッドを使用することができる。1 日に 1 回、このアイテムはインクィジターの“審判”能力を変更できる：“審判”能力の使用回数を 1 回消費することにより、非実体状態のクリーチャーに対して、《呪文越境化》特技を使用したかのように、自身の 3 レベル以下の呪文を完全な効果を備えるものとして適用することができる。これは戦闘が終了するまで持続する。

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文越境化》、ディテクト・アンデッド、作成者がインクィジターであること

エスケープ・ラダー

(Escape Ladder / 脱出梯子)

市価 4,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 7 レベル；重量 1 ポンド

この長さ 10 フィートの縄梯子は命令するとひとりだけで解けて、空中を上に向かって伸びていき、自身を魔法的に固定する。それぞれのロープの端には別のロープ、引っかけ鉤、ピトン、あるいは同種の器具と結びつけるための小さな環を備えている。第二の合言葉で梯子はそれを唱えた者が接触している方の端に向けて、再度ひとりだけで丸まる。梯子を登るのは DC0 の《登攀》判定である。梯子は空中に自身を固定している場合には 300 ポンドまで、硬い地面に据え付けている場合には 600 ポンドまでの重量を保持する。

第三の合言葉は、中型クリーチャー 1 体までしか保持できず、持続時間が非常に短いことを除いて、ロープ・トリックと同様の異次元空間を梯子のてっぺんに作り出す。この異次元空間にクリーチャー 1 体が入り込むと、そのクリーチャーのターンの終了時に空間は崩壊し、クリーチャーはあたかもディメンジョン・ドアによるかのように、ランダムな方向に 1d6 × 100 フィート離れた、安全で地面と同じ高さの場所に瞬間移動される。梯子はその場に残り、この力を使用すると地面に落ちる。第三の合言葉は 1 日に 1 回使用できる。

作成条件

コスト 2,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・ロープ、ディメンジョン・ドア、ロープ・トリック

エフィシャント・クウィヴァー

(Efficient Quiver / 高効率の矢筒)

市価 1,800gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 9 レベル；重量 2 ポンド

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としものを 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としものを 18 個まで入れることができる。

最も長い 3 つめの部分には、ボウとだいたい同じ大きさと形をしたもの（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なら、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かと、重量は変わらない。

作成条件

コスト 900gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シークレット・チェスト

エリクサー・オヴ・ヴィジョン

(Elixir of Vision / 視力の霊薬)

市価 250gp；オーラ 微弱・占術；術者レベル 2 レベル；重量 1

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）。

作成条件

コスト 125gp

《その他の魔法のアイテム作成》、トゥルー・シーイング

エリクサー・オヴ・スイミング

(Elixir of Swimming / 水泳の霊薬)

市価 250gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 2 レベル；重量 1

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するのである（1 時間の間、〈水泳〉判定に + 10 の技量ボーナス）。

作成条件

コスト 125gp

《その他の魔法のアイテム作成》、作成者が〈水泳〉を 5 ランク持っていること

エリクサー・オヴ・タンブリング

(Elixir of Tumbling / 軽身の霊薬)

市価 250gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 1

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。

作成条件

コスト 125gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス

エリクサー・オヴ・トゥールース

(Elixir of Truth / 真実の霊薬)

市価 500gp；オーラ 微弱・心術；術者レベル 5 レベル；重量 1

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。これは（強制）[精神作用] の心術効果である。

Ultimate Equipment

作成条件

コスト 250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ゾーン・オヴ・トゥールース

エリクサー・オヴ・ドラゴン・ブレス

(Elixir of Dragon Breath / 竜の息吹の霊薬)

市価 1,400gp; オーラ 中程度・力術; 術者レベル 7 レベル; 重量 —

このゴボゴボと音を立てる発光する霊薬にはいくつかの異なる種類があり、それぞれが特定の種類のメタリックないしクロマティック・ドラゴンと関連づけられている。この霊薬を飲んだクリーチャーは、1 回の標準アクションとしてドラゴンのブレス攻撃と同様の、7d6 ポイントのエネルギー・ダメージを与えるエネルギーの爆発を吐き出すことができる。その範囲内にいるクリーチャーはダメージを半減するために DC16 の反応セーブを試みることができる。霊薬の魔法はブレス攻撃を 1 回使用した後か、1 時間が経過した後の、いずれか最初に起きた方のときに終了する。エネルギー種別と爆発の形状は霊薬の関連づけられているドラゴンの種類によって決定される:

ブラックあるいはカッパー・ドラゴン: 30 フィートの直線状の [酸]。

ブルーあるいはブロンズ・ドラゴン: 30 フィートの直線状の [電気]。

ブラス・ドラゴン: 30 フィートの直線状の [火]。

グリーン・ドラゴン: 15 フィートの円錐形の [酸]。

ゴールドあるいはレッド・ドラゴン: 15 フィートの円錐形の [火]。

シルヴァーあるいはホワイト・ドラゴン: 15 フィートの円錐形の [冷氣]。

作成条件

コスト 700gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ドラゴンズ・ブレス

エリクサー・オヴ・ハイディング

(Elixir of Hiding / 隠れ身の霊薬)

市価 250gp; オーラ 微弱・幻術; 術者レベル 5 レベル; 重量 —

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)。

作成条件

コスト 125gp

《その他の魔法のアイテム作成》、インヴィジビリティ

エリクサー・オヴ・ファイアー・ブレス

(Elixir of Fire Breath / 火吹き の霊薬)

市価 1,100gp; オーラ 中程度・力術; 術者レベル 11 レベル; 重量 —

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。目標は 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。

作成条件

コスト 550gp

《その他の魔法のアイテム作成》、スコーチング・レイ

エリクサー・オヴ・ラヴ

(Elixir of Love / 愛の霊薬)

市価 150gp; オーラ 微弱・心術; 術者レベル 4 レベル; 重量 —

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。

作成条件

コスト 75gp

《その他の魔法のアイテム作成》、チャーム・パースン

エレメンタル・ジェム

(Elemental Gem / エレメンタルの宝石)

市価 2,250gp; オーラ 中程度・召喚術; 術者レベル 11 レベル; 重量 —

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。

作成条件

コスト 1,125gp

《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・モンスター V あるいはサモン・ネイチャーズ・アライ V

エンバーミング・スレッド

(Embalming Thread / 防腐の糸)

市価 10,000gp; オーラ 中程度・変成術; 術者レベル 7 レベル; 重量 —

この粗くツンとした匂いのする糸は、紡績された糸よりは鋼線に似ている。フレッシュ・ゴーレムかゾンビの肉体に慎重に縫い付けると (クリーチャーのヒット・ダイスごとに 1 時間、および DC20 の〈治療〉または〈呪文学〉判定の成功を必要とする)、糸はクリーチャーのダメージ減少を DR5 / アダマンティンおよび斬撃に変更する。(ファスト・ゾンビのような) ダメージ減少を持たないゾンビの亜種は、代わりに DR5 / 斬撃を得る。強化されるクリーチャーのヒット・ダイスごとに 1 本の縫い目を必要とする。使用した本数が不十分な場合には何の効果もない。完全な一巻きのエンバーミング・スレッドには 20 本が含まれている。

縫い付けて使用するための技能判定に失敗した場合、糸は無駄にはならないが、まず洗浄して縫い目を解く必要があり、1 本の縫い目ごとに 1 時間を必要とする。いったん正常に使用されると、糸は再利用することはできない。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ジェントル・リボウズ、ストーンスキン

Ultimate Equipment

エンミティ・フェティッシュ

(Enmity Fetish / 敵意の呪物)

市価 40,000gp ; オウラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

この小さな護符は真新しい死体から剥ぎ取られた歯、指、耳、あるいはその他のグロテスクな戦利品によって構成されている。各護符には呪物を作成するときにレンジャーの得意な敵のリストから選択した1つの特定の種類のクリーチャーに向けられた強烈な敵意が染み付いている。1日に1回、護符はレンジャー（またはその他の“得意な敵”クラス特徴を持つキャラクター）にこの敵意を宿らせ、得意な敵の1つを呪物の指定するクリーチャー種別と置き換えることができる。これは24時間持続する。呪物を起動するには、レンジャーは呪物を静かに手に取り10分間を費やす必要がある；その後自身に得意な敵の1つを選択し、アイテムの得意な敵と置き換える。例えば、オークに対する+6得意な敵ボーナスを持つレンジャーはドラゴンを嫌う呪物を使用してもよく、そうするなら24時間の間、ドラゴンに対する+6得意な敵ボーナスを得てオークに対する得意な敵ボーナスを失う。またその代わりに1日に1回、使用者は1回の即行アクションとして呪物を起動することができるが、その効果は10分間しか持続せず、使用者は半分の得意な敵ボーナスしか得られない（例えば、レンジャーはオークへのボーナスを失って、ドラゴンに対する得意な敵ボーナスを+3だけ10分間得ることになるだろう）。

作成条件

コスト 20,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、インスタント・エネミー、作成者が“得意な敵”クラス特徴を持つこと

オイル・オヴ・サイレンス

(Oil of Silence / 静寂の油)

市価 250gp ; オウラ 微弱・幻術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1

片手火器または両手火器に適用すると、この奇妙な灰色がかったオイルは1時間の間その火器に静寂を与える。5ピンのオイル・オヴ・サイレンスは大型攻城火器を沈黙させるために連携して使用することができ、10ピンで超大型の攻城火器を沈黙させるのに使用できる。このオイルは超大型よりも大きな攻城火器には働かない。

作成条件

コスト 125gp

《その他の魔法のアイテム作成》、サイレンス

オーナメント・オヴ・ヒーリング・ライト

(Ornament of Healing Light / 癒しの光の装身具)

市価 10,000gp ; オウラ 微弱・召喚術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

この手のひらサイズの聖印は金の枠組みで保持されたスタンドグラスの小さな部品で構成されている。具体的な印はアイテムの作成時に決定される。この装身具を保持するクリーチャーは、フリー・アクションとして、15フィート以内のすべてのクリーチャーの上または表面に、影絵とランプを使用するのに似た聖印の像を投影することができる。この光は範囲の照度を左右するのに十分なほどには輝かない。使用者がパラディンである場合、その癒しの手能力を印の光が触れているクリーチャーに使用することができる（実質的に、癒しの手の有効距離が接触から15フィートに増大する）。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、セイクレッド・ボンド

オーブ・オヴ・アター・ケイオス

(Orb of Utter Chaos / まったき混沌のオーブ)

市価 36,000gp ; オウラ 中程度・防衛術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 1 ポンド

この様々な色合いの材質でできた球体は、鋼のような硬さからスポンジあるいはゼラチン状まで、耐えず色相や質感を変化させている。このオーブの運搬者は常にエントロピック・シールドによって守られている。1日に3回、使用者がオーブを掴んで（ポリモーフ）の副種別（訳注：おそらく副系統）または〔混沌〕の補足説明を持つか、あるいはクリーチャーに混乱状態を与える呪文を発動した場合、その呪文に関する術者レベルを1d6-2修正することができる。

1日に1回、使用者はオーブを掴んでディスペル・マジックを命じることができる。解呪判定に成功した場合、使用者は解体された魔法のエネルギーをオーブを通じて吸収し、エイド呪文の利益を得る。

オーブは自身を保持または運搬する秩序のクリーチャーに恒久的な負のレベルを1レベル付与する。この負のレベルはクリーチャーがオーブを持つ限り持続し、オーブが保持も運搬もされなくなれば速やかに消滅する。この負のレベルは運搬者がオーブを持っている限り、（レストレーション呪文を含め）いかなる方法でも克服することはできない。

作成条件

コスト 18,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、エイド、ディスペル・マジック、エントロピック・シールド

オーブ・オヴ・ゴールデン・ヘヴン

(Orb of Golden Heaven / 黄金の天上のオーブ)

市価 22,000gp ; オウラ 中程度・力術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 1 ポンド

このルーンのような意匠のダイヤモンドを備える黄金の帯を重ねた雪花石膏の球体は、コンティニュアル・フレイム呪文のように光を放っている。このオーブで近接接触攻撃を行うと、目標を聖水のビンで濡らしたのと同様の効果が得られる。善のクリーチャーはこのオーブを手に持ち、それぞれ1日に1回、コンセクレイトおよびシアリング・ライトの起動を命じることができる。

オーブは自身を保持または運搬する悪のクリーチャーに恒久的な負のレベルを1レベル付与する。この負のレベルはクリーチャーがオーブを持つ限り持続し、オーブが保持も運搬もされなくなれば速やかに消滅する。この負のレベルは運搬者がオーブを持っている限り、（レストレーション呪文を含め）いかなる方法でも克服することはできない。オーブ・オヴ・ゴールデン・ヘヴンの運搬者がcrown of golden heaven（訳注：おそらくクラウン・オヴ・ヘヴン）を着用した場合、その光はコンティニュアル・フレイムの代わりにデイトライトとして扱われ、運搬者の神格の神殿にいる場合はコンセクレイトが機能する。

作成条件

コスト 11,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、プレス・ウォーター、コンセクレイト、デイトライト、シアリング・ライト

オーブ・オヴ・ストームズ

(Orb of Storms / 嵐のオーブ)

市価 48,000gp ; オウラ 強力・さまざま ; 術者レベル 18 レベル ; 重量 6 ポンド

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

Ultimate Equipment

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。

作成条件

コスト 24,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、コントロール・ウェザー、エンデュア・エレメンツ、ストーム・オヴ・ヴェンジャンス

オーブ・オヴ・ピュア・ロー

(Orb of pure Law / 純粹秩序のオーブ)

市価 60,000gp ; オーラ 中程度・占術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 1 ポンド

この特徴のない灰色の石は完全に滑らかで完璧に研磨されている。オーブ・オヴ・ピュア・ローの運搬者は混沌のクリーチャーによる攻撃に対する AC への +4 の反発ボーナスと、(ポリモーフ) 効果、[混沌] の補足説明を持つ効果、および混乱状態を与える効果に対するセーヴィング・スローへの +4 の抵抗ボーナスを得る。

手に持っている場合、このオーブの使用者は回数無制限でディテクト・ケイオスおよびディテクト・ローを使用することができる。秩序のクリーチャーはこのオーブを手にとって、それぞれ1日に1回、ディスペル・ケイオスおよびアロー・オヴ・ローの起動を命じることができる。

オーブは自身を保持または運搬する混沌のクリーチャーに恒久的な負のレベルを1レベル付与する。この負のレベルはクリーチャーがオーブを持つ限り持続し、オーブが保持も運搬もされなくなれば速やかに消滅する。この負のレベルは運搬者がオーブを持っている限り、(レストレーション呪文を含め) いかなる方法でも克服することはできない。

作成条件

コスト 30,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アロー・オヴ・ロー、ディテクト・ケイオス、ディテクト・ロー、ディスペル・ケイオス

オーブ・オヴ・ファウル・アバドン

(Orb of Foul Abaddon / 汚れし奈落のオーブ)

市価 18,000gp ; オーラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 1 ポンド

このグレープフルーツ大の光沢のある黒い石の球体は、その漆黒の物質の奥深くにオレンジ色の炎の渦が輝いている。手に持っている場合、1日に1回、ドレッド・ボルトを解き放つよう命じることができる。[悪] の補足説明を持つ呪文を発動する際に力を加えるために用いると、使用者はそれらの呪文の術者レベルに+1のボーナスを得る。オーブは自身を保持または運搬する善のクリーチャーに恒久的な負のレベルを1レベル付与する。この負のレベルはクリーチャーがオーブを持つ限り持続し、オーブが保持も運搬もされなくなれば速やかに消滅する。この負のレベルは運搬者がオーブを持っている限り、(レストレーション呪文を含め) いかなる方法でも克服することはできない。

作成条件

コスト 9,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ドレッド・ボルト、作成者は悪でなければならない

オリガミ・スウォーム

(Origami Swarm / 折り紙の群れ)

市価 300gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1

この硬く折りたたまれた紙は、ビートル、スパイダー、あるいはコックローチなどのような手のひらサイズの害虫に、大まかに似通った形をしている。2つの重要な折り目を完成させると、この折り紙は同じサイズの自身の複製を何百体も作り出す。これらの複製体は10フィートのマスを埋め尽くし、[火] に対する脆弱性と人造の種別を持ち、病気の特異能力を持たないことを除いて、ラット・スウォームと同様に機能する。紙のビートルは作成者を攻撃することはないが、それ以外は制御されておらず、近くの何もかもを攻撃する。5ラウンド後、ビートルはしわくちゃになって不活性化する。いったん起動するとオリガミ・スウォームはすべての魔法を失う。

作成条件

コスト 150gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト

カーペット・オヴ・フライング

(Carpet of Flying / 空飛ぶじゅうたん)

市価 さまざま ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 さまざま

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。

作成条件

5 フィート×5 フィート 10,000gp ; 5 フィート×10 フィート 17,500gp ; 10 フィート×10 フィート 30,000gp

《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

カリス・オヴ・ポイズン・ウィーピング

(Chalice of Poison Weeping / 毒涙の杯)

市価 8,000gp ; オーラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 1 ポンド

この銀の杯は飼育されるユニコーンの給餌を様式化した彫刻を持ち手として備えている。杯の使用は毒に侵されたクリーチャーの目から毒の涙を流せさせて目標の肉体から毒素を排出させることができ、さらにそれを杯で集めることができる。これは目標に対するニュートラライズ・ポイズンとして機能し、その毒を排除する。目標が毒に対する完全耐性を持つか、毒がその経過を終了している場合には、杯は何の効果も持たない。毒が通常は固体か液体の形態を取る場合、(目標が何回毒を受けていたかに関わらず) 1 服の毒として杯の中に集まる。集まった毒は DC が 4 低いことを

Ultimate Equipment

除いて、元の毒のすべての通常の効果を備えており、別の容器で保管したり、他の毒と同じように使用することができる。杯は1日に1回使用できる。

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ファブリケート、ニュートラライズ・ポイズン

キー・オヴ・ロック・ジャミング

(Key of Lock Jamming / 開錠妨害の鍵)

市価 400gp ; オーラ 微弱・防御術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 1/2 ポンド

この華美な真鍮製の鍵は通常の鍵穴（小型ないし中型クリーチャーの使用に合わせた扉に一般的に付けられたもの、ドワーフの要塞の主要な扉のような手の込んだ巨大な鍵は除く）であればどのようなものにも合うように自動的にその形を変える。ひとたび錠に差し込まれたなら、鍵は錠と一体化し、内部の空いている空間いっぱいを占める。これにより錠と錠は固い金属の1塊となり魔法をもってしても開けられないようになる。この錠が保護されている間、鍵はその材質を強固にするため錠の硬度に+2、錠のヒット・ポイントに+8、錠の破壊 DC に+5を加える。鍵に触れ合言葉を唱えることでこの鍵は砕け、これにより傷もなく再び開けることのできる構造に錠を戻す。

作成条件

コスト 200gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ホールド・ポータル

キ・マット

(Ki Mat / 気の敷物)

市価 10,000gp ; オーラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 3 ポンド

この川の葦の織物で作られた貧相なクッションで呼吸法の実践や他の瞑想の形態をとることで、使用者は精神的な頑強さと気プールの回復させることができる。他のアクションを行うことなくこのクッションの上で1時間座るごとに、使用者は【判断力】判定（DC10 + 現在の気ポイント。この能力値判定は技能判定のように、出目が20であっても自動的に成功しない）を行うことができる。この判定に成功すれば、モンクは1気ポイントを回復する。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、レッサー・レストレーション、作成者はモンクでなくてはならない

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)

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

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。

作成条件

コスト 4,200gp

《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

キャンドル・オヴ・クリーン・エア

(Candle of Clean Air / 空気浄化のろうそく)

市価 7,500gp ; オーラ 中程度・防御術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 1

この澄んだ香りのする白いうそくは、様々な甘い香りの花を描いた絵文字が刻まれている。点火すると、ろうそくは半径5フィート以内の煙、霧、雲、およびその他のガスの効果をはじく。呪文レベルが3以下の場合、これらの効果はろうそくの周囲の範囲に侵入しない。（ドラゴンのプレスやゴルゴンのプレス攻撃のような呪文に基づかない効果も含む）より強力な気体の効果に対しては、ろうそくは範囲内のクリーチャーにそれらの効果に対するセーヴィング・スローへの+4の抵抗ボーナスを与える。範囲内のクリーチャーは（風）の副種別を持つクリーチャーによる攻撃に対するACに+4の反発ボーナスを得る。

ろうそくは1分単位で最大5分間燃焼する。5分間すべてが使用されると、ろうそくは破壊される。

作成条件

コスト 3,750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ウィンド・ウォール

キャンドル・オヴ・トゥルース

(Candle of Truth / 真実のろうそく)

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

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、効果は終了し、ろうそくは壊れてしまう。

作成条件

コスト 1,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ゾーン・オヴ・トゥルース

キャンプファイアー・ビード

(Campfire Bead / 焚き火のビーズ)

市価 720gp ; オーラ 微弱・力術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 1

この小さなガラス製のビーズは合言葉が口にされればいつでも、小さな燃える薪の山（高さ2フィート）に姿を変える。この火は8時間が経過するが消火されるまで燃え続け、その後元のビーズの姿に戻る。再びこのビーズを焚き火に変えるよう命令する前に、火が燃えていた時間の2倍が経過

Ultimate Equipment

するまで使用者は待たなければならない。

作成条件

コスト 360gp

《その他の魔法のアイテム作成》、プロデュース・フレ임

キュービック・ゲート

(Cubic Gate / 次元門の立方体)

市価 164,000gp；オーラ 強力・召喚術；術者レベル 13 レベル；重量 2 ポンド

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つの面はそれぞれが異なる1つの既存の次元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）。

作成条件

コスト 82,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブレイン・シフト

キューブ・オヴ・フォース

(Cube of Force / 次元門の立方体)

市価 62,000gp；オーラ 中程度・力術；術者レベル 10 レベル；重量 1/2 ポンド

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）維持するこ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、壁への攻撃で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の表にまとめた通り。

キューブの面	1分ごとのチャージ消費	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	生きている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ではでき

ない。

攻撃方法	追加チャージ
ディスインテグレート	6
ホーン・オヴ・プラスティング	6
バスウォール	3
フェイス・ドア	5
プリズマティック・スプレー	7
ウォール・オヴ・ファイアー	2

作成条件

コスト 31,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ウォール・オヴ・フォース

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)

市価 27,000gp；オーラ 微弱・防衛術；術者レベル 5 レベル；重量 2 ポンド

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。

作成条件

コスト 13,500gp

《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

クラマー・ボックス

(Clamor Box / 喚きの箱)

市価 2,000gp；オーラ 中程度・幻術；術者レベル 10 レベル；重量 2 ポンド

この優美なブリキ製のオルゴールは使用者により決められた特定の時間に凄まじい騒音を出すことができる。どのような音を立てるかを定めるために4つの合言葉（戦、火、虐殺、暴動）が決められており、このオルゴールが設定した音を出し始めるまでの時間を1ラウンドから20分までの間で遅延させるための5番目の合言葉も決められている。このオルゴールからの騒音は40人分ほどの大きさである。音は2d6ラウンド持続する。

作成条件

コスト 1,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ゴースト・サウンド

クリスタル・ボール

(Crystal Ball / 水晶球)

市価 さまざま；オーラ 中程度・占術；術者レベル 10 レベル；重量 7 ポンド

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、俗に言う託宣者や古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

Ultimate Equipment

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
ディテクト・ソウツ付きクリスタル・ボール（意志 DC13・無効）	51,000gp
テレパシー付きクリスタル・ボール*	70,000gp
トゥルー・シーイング付きクリスタル・ボール	80,000gp

* 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（呪文と同様、意志・無効、DC14）を植えつけようとすることもできる。

作成条件

クリスタル・ボール 21,000gp；シー・インヴィジビリティ付きクリスタル・ボール 25,000gp；ディテクト・ソウツ付きクリスタル・ボール 25,500gp；テレパシー付きクリスタル・ボール 35,000gp；トゥルー・シーイング付きクリスタル・ボール 40,000gp
《その他の魔法のアイテム作成》、スクライニング（加えてクリスタル・ボールに付された追加呪文いくつか）

グリム・ランタン

（Grim Lantern／死神のランタン）

市価 5,800gp；オーラ 微弱・力術；術者レベル 5 レベル；重量 2 ポンド

この不気味なランタンは短い鎖でぶら下げられた人型生物のドクロでできている。内部には魂の小さな破片が閉じ込められ、熱のない炎の中でゆっくりと燃えている。その明滅する光がドクロの眼窩から輝き、ランタンの中心点として光を投射している。命令すると、ランタンは魂を消費してバーニング・ハンズと同様の熱量を突然爆発させることができる。そうすることでランタンは消灯する。空のグリム・ランタンの 30 フィート以内で、少なくとも 1HD の生きているクリーチャーが殺されるたび、ランタンはそのクリーチャーの魂の欠片を吸収し、その輝きを取り戻す。

作成条件

コスト 2,900gp

《その他の魔法のアイテム作成》、バーニング・ハンズ、作成者が善でないこと

グレイヴ・ソルト

（Grave Salt／墓塩）

市価 1,100gp；オーラ 微弱・力術；術者レベル 5 レベル；重量 5 ポンド

この真っ白な塩は地面に注いで輪を描くと、呪文のコンセクレイトのように閉じた領域を聖別する。塩の使用には 1 服あたり 1 ラウンドかかる。1 服の塩は半径 5 フィートの円を形成するのに十分であり、円の半径を 5 フィート大きくすることに追加の 1 服を使用する。円の内部は 1 服につき 1 時間聖別され続けるが、実体のあるクリーチャーは 1 回の標準アクションを費やすことで円を破壊して効果を途中で終了させることができる。新しく作成されたグレイヴ・ソルトのポーチには 5 服が入っている。

グレイヴ・ソルトは安らげぬ魂に対して直接使用することもできる。1 服の塩は遠隔接触攻撃として 15 フィートまで投げつけることができる。塩が当たった非実体状態のアンデッド・クリーチャーは DC14 の意志セーブに失敗すると 1d4 ポイントの【魅力】ダメージを受ける。疾風およびその他の遠隔攻撃にペナルティを与える効果は、このように塩を活用することを不可能にする。

作成条件

コスト 550gp

《その他の魔法のアイテム作成》、コンセクレイト

ケイオス・エメラルド

（Chaos Emerald／混沌の翠玉）

市価 25,000gp；オーラ 強力・防衛術；術者レベル 19 レベル；重量 1 ポンド

この光沢のある緑色の宝石はカットされておらず人間の拳ほどの大きさである。宝石は使用者に以下を使用する能力を与える。

- ・ エントロピック・シールド（1 チャージ）
- ・ レッサー・コンフュージョン（1 チャージ）
- ・ マジック・サークル・アゲンスト・ロー（1 チャージ）
- ・ ケイオス・ハンマー（2 チャージ）

新しく作成されたケイオス・エメラルドは 1d6 + 2 チャージを有している。宝石は最大で 10 チャージを保持し、毎日自動的に 1d3 - 1 チャージを回復する。

ケイオス・エメラルドを保持するか運搬している混沌でないクリーチャーは、1 レベルの負のレベルを得る。この負のレベルはクリーチャーが宝石を保持するか運搬している限り持続し、宝石を手放すと消滅する。この負のレベルは保持または運搬中は（レストレーション呪文を含めて）いかなる手段でも克服できない。

作成条件

コスト 12,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ケイオス・ハンマー、エントロピック・シールド、レッサー・コンフュージョン、マジック・サークル・アゲンスト・ロー、作成者が混沌であること

ケープ・オヴ・ブラヴァド

（Cape of Bravado／虚勢のケープ）

市価 7,000gp；オーラ 微弱・心術；術者レベル 2 レベル；重量 1 ポンド

この鮮やかな赤の衣服は肩に着用しているときには何の利益も与えないが、腕に引っ掛けながら片手で持つと、ケープは使用者の戦闘中の動きを曖昧にする。この方法で使用する、ケープは AC への +1 の洞察ボーナスと、戦闘中にフェイントを行うための〈はったり〉判定への +5 の技量ボーナスを与える。戦闘中にケープを準備するのは 1 回の移動アクションである；使用者の基本攻撃ボーナスが +1 以上である場合、使用者は移動の一部としてフリー・アクションによりケープを準備することができる。

1 日に 1 回、1 回の割り込みアクションとして、クリーチャーはケープ・オヴ・ブラヴァドを振り回して 30 フィート以内の相手に次のターンに自身を攻撃するよう強制することを試みる可以尝试（意志・無効、DC11）。

作成条件

コスト 3,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、コンペル・ホスティリティ、作成者が〈はったり〉技能を 5 ランク持っていること

コイン・オヴ・アントラドン・ロード

（Coin of the Untrodden Road／未踏の道の硬貨）

市価 6,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 6 レベル；重量 1

空中に投げ上げると、この汚れた銅貨は人生の決定によって失われた可能性のようなものをもたらす。人間、ハーフエルフ、あるいはハーフオー

Ultimate Equipment

クがコインを弾いて受け止めた場合、+2の種族能力値ボーナスによる修正を受けている能力値に-2のペナルティを受けるが、それ以外の能力値のうちランダムな1つに+2の体得ボーナスを得る。このボーナスとペナルティは1時間持続する。ペナルティを無効化すると自動的にボーナスも同様に無効化される。このコインは1日に3回使用できる。

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、オルター・セルフ

コーショナリィ・クレアンズ

(Cautionary Creance / 警戒の革紐)

市価 4,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 1 レベル；重量 2 ポンド

この細身の革紐は長さ 100 フィートをわずかに超えており、信じられないほど軽量かつ不思議なほど強靱で、猛禽類やその他の飛行する捕食者を訓練するための優れた道具になる。革紐はそのような動物を訓練するための〈動物使い〉判定に+4の状況ボーナスを与える。飛行する動物の相棒や使い魔をその主人と結ぶために用いると、革紐は主人がクリーチャーにフェザー・フォールを回数無制限で発動させることができるようにする。主人が接触呪文を共有するクラス能力を有している場合、1日に1回、その能力を紐で結んだクリーチャーに接触していない場合でさえ使用することができる。3レベルを超える呪文は伝達できない。革紐は主人の前腕に取り付ける；その腕で行う攻撃ロールと技能判定には-1のペナルティを負う。

作成条件

コスト 2,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文射程伸長》、フェザー・フォール

コールドロン・オヴ・ザ・デッド

(Cauldron of the Dead / 死の鍋)

市価 30,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 35 ポンド

この暗い鋼鉄製の鍋は中型クリーチャー 1 体を収納するのに十分な大きさがある。この中に水と珍しいハーブの混合物が満たされると、この鍋はアニメイト・デッド呪文により作り出されたように、内部に収めてあった死体をゾンビに変換する。この死体に命を吹き込む行為には素材のヒット・ダイスごとに 25gp が必要であり、1 ラウンドに 1 体の死体に命を吹き込むことができる。この大鍋の使用者は作成したアンデッドに命令を下すことができる。その上限は 12HD 分だが、使用者がアニメイト・デッドを発動できるのであれば、その呪文の上限を使用すること。この上限を超えて命を吹き込むと、より早くに作り出した素体は制御から逃れる。

作成条件

コスト 15,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・デッド

コールドロン・オヴ・シーイング

(Cauldron of Seeing / 視覚の鍋)

市価 42,000gp；オーラ 中程度・占術；術者レベル 10 レベル；重量 5 ポンド

この小さな鍋に液体が満たされると、スクライミング呪文が使用されたように、使用者は事実上どのような距離も越えたところを見ることができるようになる。同じ価格の クリスタル・ボール のような追加能力を有する可能性がある。

作成条件

コスト 21,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、スクライミング

コールドロン・オヴ・フライング

(Cauldron of Flying / 飛行の鍋)

市価 40,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 10 レベル；重量 100 ポンド

この鋼鉄製の鍋は中型の人型生物 2 体までが立ったまま案に入るのに十分な大きさがある。合言葉により、この鍋と追加で 500 ポンドまでの重量のものは、オーヴァーランド・フライトを使用したかのように飛行することができる。この鍋は起動用の合言葉を口にすることができるものの指示に従って移動する。容量の 2 倍までのものを運ぶことができるが、そのようにすると移動速度は 30 フィートに低下する。鍋は〈飛行〉技能判定の必要なくホバリングすることができる。鍋は中で立っているもの全てに部分的な遮蔽を提供する。鍋の硬度は 10 で、60 ヒット・ポイントを持つ。

作成条件

コスト 20,000gp

《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

コールドロン・オヴ・ブリューイング

(Cauldron of Brewing / 醸造の鍋)

市価 3,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 5 ポンド

コールドロン・オヴ・ブリューイングは 4 本のがっしりとした脚のついた、できのいい料理用の鍋に見える。この鍋は中に入れた液体を適切な温度（室温から塩水を沸騰させるのに十分な温度までの範囲で）に温めることができ、外部から触れてわずかな温かみを残すまでいつまでもその状態を保つ。コールドロン・オヴ・ブリューイングは〈製作：錬金術〉技能判定に+5の技量ボーナスを提供する。

作成条件

コスト 1,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、作成者は〈製作：錬金術〉を修得していないくはならない

コールドロン・オヴ・ブレンティ

(Cauldron of Plenty / 豊富の鍋)

市価 15,000gp；オーラ 強力・召喚術；術者レベル 12 レベル；重量 25 ポンド

この魔力のかけられた鋼鉄製の鍋は合言葉により、1日に36人の腹を満たすのに十分な滋養のある単純な食べ物を作り出すことができる。1週間に1回、この鍋は合言葉により12人までのヒーローズ・フィーストを作り出すこともできる。この鍋は火も食料を入れる必要もない。合言葉により即座に作り出される。

作成条件

コスト 7,500gp

《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、ヒーローズ・フィースト

コールドロン・オヴ・リザレクション

(Cauldron of Resurrection / 蘇生の鍋)

市価 33,000gp；オーラ 強力・召喚術；術者レベル 13 レベル；重量 35 ポンド

この重く暗い色をした鋼鉄製の鍋の口は恐ろしい口のような形をしてお

Ultimate Equipment

り、中型クリーチャー1体を楽に収納するのに十分な大きさがある。この鍋が純粋な水と珍しく神聖なハーブで満たされ、死亡したクリーチャーをその中に入れると、レイズ・デッドもしくはリザレクション呪文のように鍋はそのクリーチャーに命を吹き込むことができる。この呪文の効果は物質要素に依存する。レイズ・デッドには5,000gpの価値がある物質要素が必要であり、リザレクションには10,000gpの価値がある物質要素が必要となる。この鍋は1日に1回だけ使用できる。

作成条件

コスト 16,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、リザレクション

ゴーレム・マニュアル

(Golem Manual / ゴーレム作成手引き書)

市価さまざま；オーラさまざま；術者レベルさまざま；重量5ポンド

クレイ・ゴーレム・マニュアル 12,000gp；フレッシュ・ゴーレム・マニュアル 8,000gp；アイアン・ゴーレム・マニュアル 35,000gp；ストーン・ゴーレム・マニュアル 22,000gp；ストーン・ゴーレム・ガーディアン・マニュアル 44,000gp

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の技量ボーナスが得られる。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。

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》、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、作成者の術者レベルが11であること。

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》、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、作成者の術者レベルが8であること。

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・エニィ・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》、ギアス／クエスト、クラウドキル、ポリモーフ・エニィ・オブジェクト、リミテッド・ウィッシュ、作成者の術者レベルが16であること。

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、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、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》、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、リミテッド・ウィッシュ、作成者の術者レベルが14であること。

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、アンティマジック・フィールド、ギアス／クエスト、シールド・アザー、シンボル・オヴ・スタニング、ディサーン・ロケーション、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》、アンティマジック・フィールド、ギアス／クエスト、シールド・アザー、シンボル・オヴ・スタニング、ディサーン・ロケーション、リミテッド・ウィッシュ、作成者の術者レベルが14であること。

作成条件

クレイ・ゴーレム・マニュアル 6,000gp；フレッシュ・ゴーレム・マニュアル 4,000gp；アイアン・ゴーレム・マニュアル 17,500gp；ストーン・ゴーレム・マニュアル 11,000gp；ストーン・ゴーレム・ガーディアン・マニュアル 22,000gp

《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

ゴブリン・スカル・ボム

(Goblin Skull Bomb / ゴブリンのドクロ爆弾)

市価1,200gp；オーラ中程度・方術；術者レベル6レベル；重量1ポンド

この燃え尽き黒ずんだゴブリンの頭蓋骨のビーズのような目には残り火の輝きが灯っている。これは非常に脆く、固体の地面に落ちた場合は粉々になる。ゴブリン・スカル・ボムが壊れると、ぎりぎりまで触れていたクリーチャーに荒れ狂う魔法の炎が炸裂し、自動的に5d6ポイントの[火]ダメージを受け、さらに反応セーブ (DC13) に失敗すると発火する。これによってクリーチャーが死亡した場合その肉体は1ラウンドで燃え尽き、跡には灰の山と新しいゴブリン・スカル・ボムである、そのクリーチャーの燃え尽きて黒ずんだ頭蓋骨だけが残る。目標がこの火から生き延びるか、頭蓋骨を持たないか、あるいは別のクリーチャーが接触する前にその頭蓋骨が破壊されていた場合、新たなゴブリン・スカル・ボムは作成されない。

ドクロ爆弾は10フィートの射程単位を持つ投擲武器として使用できる。攻撃が成功すると、頭蓋骨は粉々になり、上記のように目標を焼き殺す。攻撃が失敗した場合、頭蓋骨は床や近くのその他の硬い面で壊れ、攻撃者に炎が炸裂する。手袋、ガントレット、あるいは道具や武器のような手持ちのアイテムを用いて頭蓋骨に接触することは、頭蓋骨への接触と見なされる。ドクロ爆弾は (メイジ・ハンドあるいはテレキネシスのような) 呪文を用いて安全に動かす、あるいは遠隔武器で攻撃する (硬度0、1hp) ことができる。

Ultimate Equipment

作成条件

コスト 600gp

《その他の魔法のアイテム作成》、フレイミング・スフィア

ゴブリン・ファイアー・ドラム

(Goblin Fire Drum / ゴブリンの火太鼓)

市価さまざま；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 3 レベル；重量 1 ポンド

通常 2,000gp；グレーター 4,500gp

この小さな粗雑に見えるドラムは着用者の首に回すのに十分な長さの紐が取り付けられている。ドラムは DC12 の〈芸能：打楽器〉に成功すると起動し、使用者が演奏を続けるために毎ラウンド 1 回の移動アクションを費やす限り、近辺の通常あるいは魔法的な火を強化する。使用者から 30 フィート以内のすべての火〔火〕呪文あるいは効果を含むはダイスごとに追加で +1 ポイント（最大 +10）の〔火〕ダメージを与える。

この範囲内に放置されている火おこし棒、油か錬金術師の火のビン、および花火のような可燃性の錬金術の物体はすべて、ドラムの起動時に（そのアイテムに適切のように）自然発火あるいは爆発する確率が 10% ある。この確率は演奏が続く限りラウンドごとに 5% 上昇し、演奏者のターンの開始時に判定される。

グレーター・ゴブリン・ファイアー・ドラムは上記の能力すべてに加え、1 日に 1 回、パイロテクニクスを作成できる。

作成条件

通常 1,000gp；グレーター 2,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、パイロテクニクス、スパーク（Advanced Player's Guide）

コンシーリング・ポケット

(Concealing Pocket / 隠しポケット)

市価 1,000gp；オーラ 微弱・幻術；術者レベル 3 レベル；重量—

この 4 インチ四方の布のポケットは、(1d4 分間かけて) 衣服に縫い付けられない限り何の力も持たない。いったん縫い付けられると、ポケットは衣服に合わせた外観に変化する。その内部にあるいかなる魔法のアイテムも、マジック・オーラによって守られているかのように、魔法的に検出することができなくなる。ポケットの中にアイテムを隠す際には、衣服の着用者にアイテムを隠すための〈手先の早業〉判定への +5 の技量ボーナスを与える。ポケットは DC10 の〈治療〉判定または〈製作：衣類〉や〈製作：革細工〉のような適切な〈製作〉判定によって衣服から取り外すことができる；このロールに 5 以上失敗するとポケットは破損状態になる。

作成条件

コスト 500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、マジック・オーラ

コンストラクト・チャネル・ブリック

(Construct Channel Brick / 人造へのエネルギー放出の煉瓦)

市価 10,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 7 レベル；重量 1 ポンド

この固く赤い煉瓦は使用者の聖印に合致した形に変化する。着用者が“エネルギーの放出”クラス特徴を使用する際、人造や物体が生きているクリーチャーであるかのように傷を癒すことができるようにこの煉瓦に力を込めることができる。このアイテムは着用者が正のエネルギー放出を行う場合でも、負のエネルギー放出を行う場合でも機能する。使用者が工匠の領域を持つなら、人造や物体を修復する際の“工匠の手”領域能力のダメージに +2d6 ポイントを加える。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、メイク・ハウル

サーヴ・オヴ・スリッパリネス

(Salve of Slipperiness / つるりの軟膏)

市価 1,000gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 6 レベル；重量—

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、この軟膏は組み付きの試みを避ける際の着用者の CMD 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。魔法のロープのたぐいも、この軟膏にかかると役に立たない。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。

作成条件

コスト 500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、グリース

サステイニング・スプーン

(Sustaining Spoon / 滋養のスプーン)

市価 5,400gp；オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 5 レベル；重量—

この一見平凡な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。

作成条件

コスト 2,700gp

《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

サモニング・シャックル

(Summoning Shackle / 招来の枷)

市価 5,000gp；オーラ 中程度・防衛術；術者レベル 11 レベル；重量 1 ポンド

この小さな銀の枷には召喚術のルーンが刻まれている。3 レベル以下の〈招来〉呪文の一部として、焦点具として使用すると、枷は術者から招来されたクリーチャーを繋ぐ、微かに輝く無形の魔法の鎖を作り出す。この〈招来〉呪文の持続時間は発動時間を増大させることなく《呪文持続時間延長》特技を使用したかのように延長される。鎖はクリーチャーが術者から 30 フィートをを超えて移動することを、瞬間移動を使用した場合でさえ防ぐ（枷の効果を瞬時に終了することで、術者がこの距離を超えてこれらの効果を使用することはできる）。鎖はその他の点で妨げになったり、任意の物体や招来されたクリーチャー以外のクリーチャーに干渉することはない。枷は 1 日に 5 回まで使用することができる。枷が鎖が解呪された場合、距離の制限と持続時間の増加は終了する；呪文の修正される前の持続時間が既に終了していた場合には、呪文は速やかに終了する。

作成条件

コスト 2,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文持続時間延長》、ディメンショナル・

Ultimate Equipment

アンカー、サモン・モンスター

サモンスレーヴ・クリスタル

(Summon-Slave Crystal / 奴隷招来の水晶)

市価 10,000gp ; オーラ 中程度・死霊術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 一

この親指大のドクロの結晶には死霊術のルーンが刻まれている。1 日に 1 回、呪文の使い手は石を握りながら (招来) 呪文を発動することができる。呪文発動が完了すると、術者はフリー・アクションとしてであることを除いて、マジック・ジャーを使用したかのように、即座に招来されたクリーチャーへの憑依を試みることができる。クリーチャーは抵抗するためのセーヴィング・スローを行えないが、呪文抵抗は依然として適用される。成功すると (招来) 呪文の持続時間が終了するまでの間、術者はそのクリーチャーの肉体に乗り移り、その精神が自身の肉体に帰還した時点でクリーチャーの精神もその本体に戻り、クリーチャーは消滅する。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、マジック・ジャー

シーアズ・ティー

(Seer's Tea / 予見者の茶)

市価 550gp ; オーラ 微弱・占術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 一

この濃厚な茶は任意の数の香草から作り出すことができる。この茶をフィルタを用いずに煎れて飲むと、飲用者はカップの底に残った茶葉のバターンを読んで、オーギュリイ呪文の利益を得ることができる。

加えて、煎れる前の茶はオーギュリイを発動するとき追加の物質構成要素として使用して、焦点具の必要を取り除くことができる。この場合、術者はディヴィネーションを発動したかのように、代わりに情報を明らかにする。

作成条件

コスト 275gp

《その他の魔法のアイテム作成》、オーギュリイあるいはディヴィネーション

シーカーズ・サイト

(Seeker's Sight / 監視者の照準器)

市価 12,000gp ; オーラ 中程度・占術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 1 ポンド

この照準器は単一の両手火器に装着することができる。そうした場合、この照準器はその武器の一部になるが、全ラウンド・アクションによって武器から取り外すことができる。この照準器を備えた火器を使用する火器の使用者は全ラウンド・アクションを消費して、視線に在る不可視状態のクリーチャーの位置を特定するか、存在する範囲を知っているクリーチャーの不可視状態を無視して 1 回の射撃を行うかのいずれかを選択することができる。

作成条件

コスト 6,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、トゥルー・シーイング

シース・オヴ・ブレードステルス

(Sheath of Bladestealth / 刃隠しの鞘)

市価 5,000gp ; オーラ 微弱・幻術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 2 ポンド

このありふれた見た目だが機能的な鞘は刃のある斬撃武器なら、ダガーからグレートソードまでいかなるものも納めることができる。武器がシース・オヴ・ブレードステルスに収められたなら、このアイテムと中に納められた武器は武器が抜かれるまで、(インヴィジビリティ呪文のように) 不可視状態となる。武器が抜かれた時点でその武器と鞘は再び見えるようになる。この不可視状態の鞘に納められた武器は触れることで識別することができるが、使用者は武器を隠すための〈手先の早業〉判定に +5 ボーナスを得、うわべだけの調査では一切気づくことはない。この鞘に納められた武器を識別したり透明なものを暴こうとするその他の効果については通常通り働く。

作成条件

コスト 2,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、インヴィジビリティ

ジェム・オヴ・シーイング

(Gem of Seeing / 看破の宝石)

市価 75,000gp ; オーラ 中程度・占術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 一

この精巧にカッティング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、使用者はトゥルー・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。

作成条件

コスト 37,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、トゥルー・シーイング

ジェム・オヴ・ブライトネス

(Gem of Brightness / 輝きの宝石)

市価 13,000gp ; オーラ 中程度・力術 ; 術者レベル 6 レベル ; 重量 一

この水晶は長くて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、この宝石の彫面はに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・ブライトネスは直径 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ない、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・ブライトネスには 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

Ultimate Equipment

彫面は細かいひび割れが網状に広がりくもってしまう。

作成条件

コスト 6,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、デイルイト

シュラウド・オヴ・ディスインテグレイション

(Shroud of Disintegration / 分解の経帷子)

市価 3,300gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 11 レベル；重量 10 ポンド

この埋葬用の死装束は見事な刺繍を施された素材で作られている。内側に安置して合言葉を唱えると、その肉体は塵に変ずる。経帷子の魔法は 1 度だけ使用でき、使用後には死装束は普通の見事な布になる。

作成条件

コスト 1,650gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディスインテグレイト

シルヴァーシェーン

(Silversheen / 銀の輝き)

市価 250gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 1 ポンド

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。小ビン 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。

作成条件

コスト 125gp

《その他の魔法のアイテム作成》

シンギング・ベル・オヴ・ストライキング

(Singing Bell of Striking / 殴打の磬子)

市価 6,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 3 ポンド

このシンプルな椀状の鐘は冷たい鉄か銀で作られており、その縁に革製のマリットを擦ることで演奏され、よく響く音を鳴らす。気を回復させるための瞑想ないし休息中にこの鐘を鳴らすことによって、使用者は自身の気ポイントを楽器と同調させることができる。一度同調すると、使用者の気打撃はダメージ減少を克服する目的において、魔法の代わりに冷たい鉄（鐘が冷たい鉄の場合）か銀（鐘が銀の場合）として扱われる。これは使用者が次に気ポイントを回復させるために休息か瞑想を行うときまで持続する。クリーチャーは一度に一つの磬子としか同調できず、磬子は一度に 1 人としか同調できない。通常は気打撃が魔法の武器として機能するクリーチャーだけが、シンギング・ベル・オヴ・ストライキングを使用できる。

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ヴァーサトル・ウェポン

スキャバード・オヴ・ヴィゴ

(Scabbard of Vigor / 活性化の鞘)

市価 1,800gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 3 ポンド

1 日に 1 回、スキャバード・オヴ・ヴィゴから武器を抜くアクションの一部として、着用者はこの武器による攻撃ロールとダメージ・ロールに

強化ボーナスを与えるよう命じることができる。この効果の持続時間は武器に与える強化ボーナスに依存する。

ボーナス	持続時間
+ 4	1 ラウンド
+ 3	3 ラウンド
+ 2	5 ラウンド
+ 1	10 ラウンド

作成条件

コスト 900gp

《その他の魔法のアイテム作成》、グレーター・マジック・ウェポン

スキャバード・オヴ・キーン・エッジズ

(Scabbard of Keen Edges / 切れ味の鞘)

市価 16,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 1 ポンド

この黒い鞘にはありとあらゆる刃を持つ武器を表す複雑な銀のルーンが刻まれている。スキャバード・オヴ・キーン・エッジズ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。このキーン・エッジ効果の間、鞘の外側にあるものと同様のルーンが刃の上に表れる。

作成条件

コスト 8,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キーン・エッジ

スキャバード・オヴ・ストーンチング

(Scabbard of Stanching / 止血の鞘)

市価 5,000gp；オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 5 レベル；重量 2 ポンド

この造りの良い赤い革製の鞘は金の線細工で飾られている。この鞘は刃のついた新撃武器であればどのようなものも収めることができる。着用している間、スキャバード・オヴ・ストーンチングは出血ダメージから着用者を守る。着用者が出血効果を受けたとき、この鞘は自動的にそれを止血する。これにより術者レベル判定もしくは〈治療〉判定の DC が 16 以下となる効果を受けることがなくなる。

作成条件

コスト 2,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キュア・ライト・ウーンズ

スキャバード・オヴ・ハウニング

(Scabbard of Honing / 研磨の鞘)

市価 500gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 3 レベル；重量 1 ポンド

この皮の鞘はアックス、ソード、ダガー、あるいは通常鞘に収めることのできる同種のアイテムに合わせて自身の大きさを変化させる。魔法的でない武器を鞘の中に 1 分間納めておくと、砥石（75 ページ）で研いだかのように刃が立つ。

作成条件

コスト 250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、メンディング

Ultimate Equipment

スクール・オヴ・アイズ

(School of Eyes / 群泳する目)

市価 5,000gp ; オーラ 中程度・占術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 —

このアイテムは眼球の浮いたシロップ液のビンである。ビンのすべてを飲み干すと、そのクリーチャーは 1d4 ラウンド後に 1 ラウンドの間朦朧状態になり、その肉体から 1d4 + 1 体の宙に浮く頭部に比べ目の大きな魚が這い出てくる。これらの目魚はいったん自由になると飲用者の近くに浮いて常にそのマスに留まるが、それ以外は極小ではなく超小型であることを除いて、ブライング・アイズ呪文による目と同様に機能する。最低 3 体の魚を自身のマスに留めている限り、飲用者は視覚に基づく〈知覚〉判定に + 10 の技量ボーナスを得る。1d6 × 10 分ごとに飲用者の肉体から 1d4 + 1 体のさらなる目魚が這い出て、その度に 1 ラウンドの間朦朧状態になる。それぞれのビンは合計で 1d4 + 10 体の魚を生み出すことができる；一度これだけの数が現れると、それより多くは生み出さない。魚は破壊されるまでか、ビンを使用してから 10 時間が経過するまでの間持続する。

作成条件

コスト 2,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブライング・アイズ

スタボーン・ネイル

(Stubborn Nail / 頑強なる釘)

市価 100gp ; オーラ 微弱・防御術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1/2 ポンド

このアダマンティン製のピトンの長さは 6 インチである。1 回の標準アクションとして、使用者はこの釘を手で、金属、石、あるいは木を含む、生きていない物質に押しこむことができる。使用者は厚みの合計が釘の長さを超えない限り、一度に複数のアイテムに押しこむことができる。一度その場に押し込まれると、釘はそこにハンマーで打ち込まれたかのようにしっかりと保持されるが（取り除くには DC20 の【筋力】判定）、そこに押し込んだクリーチャーは 1 回の移動アクションで取り除くことができる。いったん取り除いても、釘は穴やその他の痕跡を残さない。釘は 500 ポンドを支えることができる。扉を閉じて固定するために使用した場合、扉の破壊 DC を + 2 増加する。錠前に押し込んだ場合、その錠前は釘を取り除くまで開けることができない。一度取り除くと、釘はすべての力を失い、非魔法的な鉄のピトンに変化する。

作成条件

コスト 50gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アーケイン・ロック、メンディング

ステッドファスト・ガットストーン

(Steadfast Gut-Stone / 不動の腸石)

市価 800gp ; オーラ 微弱・防御術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 2 ポンド

このこぶし大の灰白色の石の塊は、人間の口の中に収めるには大きすぎるように見えるが、1 回の標準アクションとして容易に飲み込むことができる。一度摂取されると腸石は 1 週間まで起動状態を保ち、使用者の重要な臓器を保護するために体内で自らを操る。攻撃が使用者に狙いの正確さに基づくダメージ（クリティカル・ヒット、あるいは急所攻撃など）を受けるであろう時はいつでも、そのダメージは代わりに腸石を対象とする。トリガーとなる攻撃によるそれ以外のすべてのダメージは、腸石のヒット・ポイントを上回るダメージともども、通常通りにキャラクターに適用される。腸石は 10 ヒット・ポイントと硬度 0 を有する。

腸石が近接武器攻撃によってダメージを受けた場合、所有者はフリー・アクションとして石を犠牲にして、攻撃者の武器にダメージを与えてもよ

い。これは機会攻撃を誘発しないこと、武器の硬度を無視すること、1d4 ポイントのダメージを与えることを除いて、使用者がその武器に対して行う 1 回の代償のない武器破壊の戦技として扱う。

1 体のクリーチャーの肉体には一度に 1 つの腸石しか存在できない。2 つ目を飲み込むためのいかなる試みも、両方の石を破壊して、クリーチャーに DC15 の頑健セーブを強要し、失敗すると 1 ラウンドの間不調状態になる。腸石が飲み込まれて 1 週間使用されなかったか破壊された場合、パラバラに碎けて無害に体外に放出される。

作成条件

コスト 400gp

《その他の魔法のアイテム作成》、マジック・ストーン、シールド・アザー

ストーン・オヴ・アラーム

(Stone of Alarm / 警報の石)

市価 2,700gp ; オーラ 微弱・防御術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 2 ポンド

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。

作成条件

コスト 1,350gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アラーム

ストーン・オヴ・アライアンス

(Stone of Alliance / 連携の石)

市価 5,000gp ; オーラ 微弱・占術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 —

この小さな大理石の球体は使用者と絆を結んだクリーチャーの間に存在するリンクを強化するために使用することができる。クリーチャーによって起動され、クリーチャーの動物の相棒、絆の乗騎、あるいは使い魔によって飲み込まれると、この石は魔法によって相棒のクリーチャーの体内に留まる。その後、主人はステイタス呪文を使用しているかのように相棒の距離、方向、および一般的な状態を継続的に認識する。相棒に視線を通している場合、主人は 1 回の割り込みアクションとして、その攻撃の効果を完全に肩代わりすることによって、1 回の成功した攻撃による被害からクリーチャーを保護することができる。

1 日に 1 回、主人は 1 回の標準アクションを消費して、盲目状態、目が眩んだ状態、聴覚喪失状態、疲労状態、怯え状態、あるいは不調状態を相棒から自分に移すことができる。また、主人は過労状態または吐き気がする状態を部分的に相棒から自身に移すことができ、主人と相棒はともにその状態の下位の状態（過労状態なら疲労状態、など）に陥る。この能力のどちらの側面を使用するにせよ、主人は相棒の 30 フィート以内にいないといけない。

石は相棒が死ぬか、主人が死ぬか、あるいは主人が相棒を解雇するまで、相棒の体内に無害に留まり、これらの時点で無価値な粉末に碎けて消化される。

作成条件

コスト 2,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シールド・アザー、ステイタス

Ultimate Equipment

ストーン・オヴ・カンジュリング・アース・エレメンタルズ

(Stone of Conjuring Earth Elementals / 地のエレメンタル召喚の石)

市価 90,000gp ; オーラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 ポンド

(訳注 : 原文ママ。他のエレメンタルのものから見ておそらく 3 ポンド)

この自然石は一般的には奇妙な形をした大まかに研磨された岩石の欠片である。1回の全ラウンド・アクションとして命じると、使用者は1体のアース・エレメンタルを招来することができる。付近に少なくとも超大型サイズの未加工の割れ目のない石が存在する場合、石はサモン・モンスター VI を使用したかのように1体の超大型アース・エレメンタルを召喚する。そのような利用可能な石が存在しない場合 (例えば、砂、土、加工済みの石、あるいは小さな石の欠片しかない場合)、石はサモン・モンスター V を使用したかのように1体の大型アース・エレメンタルを召喚する。以前に招来したものが送還されるか、殺されるか、あるいは招来の持続時間が満了するまで、石は別のエレメンタルを招来することはできない。

作成条件

コスト 45,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・モンスター V、サモン・モンスター VI

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)

市価 20,000gp ; オーラ 微弱・力術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 一

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。

作成条件

コスト 10,000gp

《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

ストーン・サーヴ

(Stone Salve / 石肌軟膏)

市価 4,000gp ; オーラ 強力・防御術および変成術 ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 一

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。

市価と作成のコストは 1 オンスあたりのものである。

作成条件

コスト 2,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ストーン・トゥ・フレッシュ、ストーンスキン

ストーン・ファミリア

(Stone Familiar / 石の使い魔)

市価 6,000gp ; オーラ 微弱・防御術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 2 ポンド

この超小型の動物の等身大の彫像は、暗く粗い石から作成される。この彫像は硬度 8 と 20 ヒット・ポイントを有する。ウィッチはストーン・ファミリアを使用して 500 レベルまでの呪文を蓄えることができる (この目的において 0 レベル呪文は 1/2 レベルとして扱う)。ウィッチはストーン・ファミリアを使用して、蓄えられている任意の呪文を自身の生きている使い魔

に教えることができ、その逆も同様にできる。ストーン・ファミリアを識別したウィッチはその内部に蓄えられている呪文が何であるかを即座に知る。ランダム宝物決定表によって呪文が既に格納されているストーン・ファミリアが見つかることは決していない。

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シェア・メモリー、作成者はウィッチでなければならない

ストーン・ホース

(Stone Horse / 石の馬)

市価 さまざま ; オーラ 強力・変成術 ; 術者レベル 14 レベル ; 重量 6,000 ポンド

コーサー (駿馬) 10,000gp ; デストリアー (軍馬) 14,800gp

このアイテムはいくつかの種類の硬い石から彫刻され、ざっくりと切り出された馬の彫像である。合言葉によって馬に命が吹き込まれ、適切な種類の本物の馬であるかのように重荷を運ぶことができ、攻撃さえできるようになる。ストーン・ホースは戦闘訓練済みである。

1体のストーン・ホースは疲労することなく、休息も食事也不要とせず、1,000 ポンドを運搬することができる。受けたダメージを宝石 (1hp ごとに 50gp の価値の宝石) を供給するか、ストーン・トゥ・フレッシュを発動し、その後に最大ヒット・ポイントに達して自動的に石の形態に戻るまで治癒呪文を使用するか、いずれかの方法で修復することができる。

ストーン・ホースには次の 2 種類がある。

コーサー (Courser / 駿馬) : このアイテムはホースの一般データと硬度 10 を持つ。

デストリアー (Destrier / 軍馬) : このアイテムはヘヴィ・ホースの一般データと硬度 10 を持つ。

作成条件

コーサー (駿馬) 5,000gp ; デストリアー (軍馬) 7,400gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト、フレッシュ・トゥ・ストーン

Ultimate Equipment

ストランド・オヴ・プレイヤー・ビーズ

(Strand of Prayer Beads / 数珠紐)

市価さまざま；オーラさまざま；術者レベルさまざま；重量 1/2 ポンド

レッサー・ストランド 9,600gp；標準のストランド 45,800gp；グレーター・ストランド 95,800gp

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 (術者レベル 1)	着用者はプレスを発動できる。
ビード・オヴ・ヒーリング (術者レベル 5)	着用者はキュア・シリアス・ウーンズかリムーヴ・ブラインドネス／デフネスかリムーヴ・ディジーズからいずれかを選んで発動できる。
ビード・オヴ・カルマ (術者レベル 9)	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 (術者レベル 7)	着用者はケイオス・ハンマーかホーリー・スマイトかオーダーズ・ラスかアンホーリー・ブライト (意志・不完全、DC17) を発動できる。
ビード・オヴ・サモンズ (術者レベル 17)	着用者を助けるために、1 日の間、外方次元から適切な属性の強力なクリーチャー (エンジェルやデヴィルなど) を招来する (着用者がつまりめ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とするだろう)。
ビード・オヴ・ウィンド・ウォーキング (術者レベル 11)	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・ビーズ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・ビーズの市価を以下のように下げる：ビード・オヴ・プレッシング 600gp；ビード・オヴ・ヒーリング 9,000gp；ビード・オヴ・カルマ 20,000gp；ビード・オヴ・スマイティング 16,800gp；ビード・オヴ・サモンズ 20,000gp；ビード・オヴ・ウィンド・ウォーキング 46,800gp。

作成条件

レッサー・ストランド 4,800gp；通常のストランド 22,900gp；グレーター・ストランド 47,900gp

《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：プレス (プレッシング)；キュア・シリアス・ウーンズ、リムーヴ・ブラインドネス／デフネス、あるいはリムーヴ・ディジーズ (ヒーリング)；ライチャス・マイト (カルマ)；ゲート (サモンズ)；ケイオス・ハンマー、ホーリー・スマイト、オーダーズ・ラス、あるいはアンホーリー・ブライト (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)

スナップリーフ

(Snapleaf / 不意の葉)

市価 750gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量—

この結晶の彫刻は手のひら大の木の葉のように見える。通常は容易に手が届くように紐をつけて首にかけて着用するが、バッジのようにベルトや衣服に貼り付けることもできる。スナップリーフの起動は 1 回の割り込みアクションであり、着用者にフェザー・フォールとインヴィジビリティの利益を与える。2 つの効果の持続時間は独立して働く；片方が早期に終了しても他方には影響を与えない。このアイテムはこれらの 2 つの効果のうち 1 つだけを提供するために起動することはできない；それらは常に同時に起動する。

作成条件

コスト 375gp

《その他の魔法のアイテム作成》、フェザー・フォール、インヴィジビリティ

センサー・オヴ・カンジュリング・エア・エレメンタルズ

(Censer of Conjuring Air Elementals / 風のエレメンタル召喚の吊り香炉)

市価 90,000gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 13 レベル；重量 1 ポンド

この幅 6 インチの穴の空いた金属容器は、礼拝所に見られる香炉に似ている。吊り香炉を機能させるには香で満たされている必要がある。1 回の全ラウンド・アクションとして命じると、使用者は 1 体のエア・エレメンタルを招来することができる。インセンス・オヴ・メディテイションで満たされていた場合、吊り香炉はサモン・モンスター VII を使用したかのように 1 体のグレーター・エア・エレメンタルを召喚する。それ以外の香で満たされていた場合、吊り香炉はサモン・モンスター V を使用したかのように 1 体の大型エア・エレメンタルを召喚する。エレメンタル 1 体を召喚すると通常の香のすべてか、インセンス・オヴ・メディテイションの 1/4 ブロックが消費される。以前に招来したものが送還されるか、殺されるか、あるいは招来の持続時間が満了するまで、吊り香炉は別のエレメンタルを招来することはできない。

作成条件

コスト 45,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・モンスター V、サモン・モンスター VII

ソヴリン・グルー

(Sovereign Glue / 強力接着剤)

市価 2,400gp；オーラ 強力・変成術；術者レベル 20 レベル；重量—

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) を内側に塗ったピンにしか保管できない。そして、ピンからこの接着剤を注ぐたびに、1 ラウンド以内にピンの中にサーヴ・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・グルーのピンを見つけた場合、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 オンスぶんの 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 (

Ultimate Equipment

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。

市価と作成のコストは 1 オンスあたりのものである。

作成条件

コスト 1,200gp

《その他の魔法のアイテム作成》、メイク・ハウル

ソウル・ソープ

(Soul Soap / 魂の石鹸)

市価 200gp ; オーラ 微弱・防衛術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 2 ポンド

この小さな棒状をした粗末な灰色の石鹸には灰、石炭、固い土などのかけらが含まれており、洗う後でも前と同じくらいに汚れてしまう。この石鹸でクリーチャーを洗うには水が必要であり 1 分が経過する。その後そのクリーチャーは有害で継続する、現在影響を及ぼしている [精神作用] 効果に新しい意志セーヴィング・スローを試みることができる。同意しないクリーチャーを洗うためには、その前に押さえ込まれた状態ないし気絶状態にしなければならない。この石鹸は 1 体のクリーチャーを洗うのに十分な量がある。

作成条件

コスト 100gp

《その他の魔法のアイテム作成》、レジスタンス

ダークスカル

(Darkskull / 暗黒のドクロ)

市価 60,000gp ; オーラ 中程度・力術 [悪] ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 5 ポンド

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 つの呪文の効果が定着している。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。

作成条件

コスト 30,000gp

《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

ダウジング・シロップ

(Dowsing Syrup / 占いシロップ)

市価 1,000gp ; オーラ 中程度・占術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 1/2 ポンド

この陶器の瓶に入った濃度の高い液体は病的に甘い香りがする。その力を起動するには、使用者は標準アクションとして、少なくとも 1 回は見たことのある、最低でも 30 フィート離れている特定の人物や物体について深く考えながら瓶の栓を抜かなければならない。その後地面に注ぐと、そのクリーチャーか物体が同じ次元界にいる場合には、シロップはラウンドごとに 15 フィート流れてバタバタした痕跡を残し、そのクリーチャーか物体への最も直接的な経路を示す。シロップは登り坂や階段さえ流れることができ、1/16 インチ程度の狭い開口部を通過することができる。シロップは他の液体や (砂やおがくずのような) 多孔性あるい吸収性を有する表面を貫通することはできない。

作成条件

コスト 500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ファインド・ザ・パス、ロケット・クリーチャー、ロケット・オブジェクト

ダスト・オヴ・アシッド・コンサンプション

(Dust of Acid Consumption / 酸消費粉)

市価 1,600gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 1

この茶色の粉は ダスト・オヴ・ドライネス と同様だが、水ではなく酸に影響し、より少量の液体を吸収する。この粉を酸の中に投げ込むと、10 ガロンまでの体積を瞬時に無に変換し、粉はおはじき大の玉になって投げ込まれた場所に浮くか転がる。この玉は投げつけると壊れて同量の酸を解放し、玉の中に吸収していたガロンあたり 1d6 ポイント (最大 4d6) の [酸] ダメージを与え、その影響は衝撃を受けた地点から半径 30 フィート以内のすべてのクリーチャーに及ぶ。これは飛散武器である。

その攻撃により [酸] ダメージを与える粘体に対して粉を使用した場合、そのクリーチャーは DC18 の頑健セーブに成功しなければ破壊される。セーヴィング・スローに成功した場合でさえ、粉は粘体に 5d6 ポイントのダメージを与える。

作成条件

コスト 800gp

《その他の魔法のアイテム作成》、コントロール・ウォーター、ディスインテグレート

ダスト・オヴ・アピアランス

(Dust of Appearance / 姿現しの粉)

市価 1,800gp ; オーラ 微弱・召喚術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1

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。

作成条件

コスト 900gp

《その他の魔法のアイテム作成》、グリッターダスト

ダスト・オヴ・イリュージョン

(Dust of Illusion / 幻影粉)

市価 1,200gp ; オーラ 中程度・幻術 ; 術者レベル 6 レベル ; 重量 1

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、じっと見つめると色と形を変えていく。ダスト・オヴ・イリュージョンに覆われたクリーチャー 1 体はディスガイズ・セルフの (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。

作成条件

コスト 600gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディスガイズ・セルフ

Ultimate Equipment

ダスト・オヴ・ウェイティ・バーデンス

(Dust Of Weighty Burdens / 高負荷の粉)

市価 3,600gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 3 ポンド

磁鉄鉱の本質としても知られるこの目の粗い灰色の粉は、地界語のルーンで覆われた壊れやすい陶器のビンに入っている。新しく作成されたビンには慎重に注げば 10 使用量に十分な粉が含まれており、あるいは容器全体を 10 フィートの射程単位を持つ飛散武器として投擲することもできる。

1 使用量の粉を物体の上に振りかけると、目標の重量は 100 ポンド増加する。複数量の使用は累積し、その効果は物体の金属粒子をきれいに洗浄するか (使用量ごとに 1 回の全ラウンド・アクションがかかる)、使用量ごとに 5 ポイントの [電気] ダメージを受けるまで持続する。

投擲されたビンが直撃したクリーチャーは頑健セーブ (DC10 +ビンに残っている使用量ごとに 1) に成功しなければ、2d4 ラウンドの間、重負荷を得て飛行できなくなる。飛散範囲内の目標はセーブに成功しなければ、2d4 ラウンドの間、中負荷を得る。洗浄ないし [電気] ダメージは上記のような投擲された粉を中和する。

作成条件

コスト 1,800gp

《その他の魔法のアイテム作成》、スロー、ストーン・シェイプ

ダスト・オヴ・エミュレイション

(Dust of Emulation / 模倣の粉)

市価 800gp ; オーラ 微弱・幻術 ; 術者レベル 1 レベル ; 重量 1

この明滅する金色の粉をまとったクリーチャーはクラス特徴や種族 1 つを真似るための〈魔法装置使用〉技能に成功したかのように (もし判定値が必要な場合、キャラクターの達成値は 25 として扱う) 1 つのアイテムや物体に作用することができるようになる。もしこの粉の使用者が粉に身を包むまでに作用するアイテムや物体を意識的に選択しなかった場合、この粉の魔力は使用者が初めに適合しうる物体に適用される。この粉に身を包んでから 1 時間が経過するまでの間、使用者はこの自動的な判定の結果をそのアイテムや物体に適用し続けることができる。

作成条件

コスト 400gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディスガイズ・セルフ

ダスト・オヴ・ダークネス

(Dust of Darkness / 暗闇の粉)

市価 600gp ; オーラ 微弱・力術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1

このきらめく黒い粉塵は 1 分間の間クリーチャー 1 体を暗闇の層で覆うことができる。通常の光の下では、そのクリーチャーは視認困難 (20% の失敗確率) を得る。薄暗い光の下では、そのクリーチャーは完全視認困難 (50% の失敗確率) を得る。明るい光または暗闇の範囲内では、粉は何の効果もない (明るい光の下では、見た者は目標がかすかに翳っていることに気がつくために DC20 の〈知覚〉判定を行うことができるが)。暗視を持つクリーチャーは通常の暗闇のように粉の暗闇を通してものを見ることができる。粉はグリッターダストの輪郭を浮かび上がらせる効果を相殺し解呪するが、呪文の盲目効果には影響を与えない。グリッターダストはダスト・オヴ・ダークネスの効果を相殺し解呪する。

作成条件

コスト 300gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ダークネス

ダスト・オヴ・ディサピアランス

(Dust of Disappearance / 姿隠しの粉)

市価 3,500gp ; オーラ 中程度・幻術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 1

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・パ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。

作成条件

コスト 1,750gp

《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

ダスト・オヴ・ドライネス

(Dust of Dryness / 乾燥粉)

市価 850gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 1

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くか転がる。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。

作成条件

コスト 425gp

《その他の魔法のアイテム作成》、コントロール・ウォーター

ダスト・オヴ・トレイスレスネス

(Dust of Tracelessness / 跡消しの粉)

市価 250gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1

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、クモの巣といった状態となる。

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 人までの人型生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。

作成条件

コスト 125gp

《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

チャイム・オヴ・インタラプション

(Chime of Interruption / 妨害のチャイム)

市価 16,800gp ; オーラ 中程度・力術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 1 ポンド

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、チャイムから半径 30 フィート以内で発動することができない。

作成条件

コスト 8,400gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シャウト

チャイム・オヴ・オープニング

(Chime of Opening / 開錠のチャイム)

市価 3,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 1 ポンド

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き、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 未満の呪文の使い手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、その後使用者は自身のものの代わりにチャイムの術者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。

作成条件

コスト 1,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ノック

チャイム・オヴ・リサウンディング・サイレンス

(Chime of Resounding Silence / 鳴り響く静寂のチャイム)

市価 10,000gp ; オーラ 中程度・力術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 1 ポンド

この長さ 1 フィートの金の管鐘は打ち鳴らすとサイレンス呪文の目標であるかのように近くの音を吸収する。この能力は 1 日に 1 回使用できる。チャイムは次の 5 ラウンドの間静かに振動し、時間の経過とともにその強さが増していく。各ラウンドの使用者のターンに、累積する 20% の確率でチャイムは魔法の沈黙を途中で終了させ、フリー・アクションとしてランダムな方向に蓄積した音をシャウト呪文のように解き放つ。使用者は 1 回の標準アクションを使用してチャイムを再び打ち鳴らすことで、サイレンスを早期に終了させ、選択した方向にシャウトを解き放つことができる。振動中に落とした場合には、チャイムは自動的に破損状態になり、ランダムな方向にシャウト効果を解放する。破損状態のチャイム・オヴ・リサウンディング・サイレンスは修理されるまで使用できない。サイレンスの範囲内で打ち鳴らした場合には、チャイムは何の効果も作成しない。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シャウト、サイレンス

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)

市価 9,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 2 ポンド

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、この水差しを手を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、打ち倒された状態になってしまう。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。

作成条件

コスト 4,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、コントロール・ウォーター

Ultimate Equipment

デッキ・オヴ・イリュージョンズ

(Deck of Illusions / 幻影のデッキ)

市価 8,100gp ; オーク 中程度・幻術；術者レベル 6 レベル；重量 1/2 ポンド

この羊皮紙製のカード組は通常、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、その幻影は自動的に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 列目が 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 2	棒の 5	ゴブリン
トランプ	タロット・カード	クリーチャー
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 2	金貨の 6	コボルド
トランプ	タロット・カード	クリーチャー
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 2	聖杯の 5	ゴブリン
トランプ	タロット・カード	クリーチャー
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ゲ 3 人
クラブのクイーン	聖杯の 10	ヒクシーの一団
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 2	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。

作成条件

コスト 4,050gp

《その他の魔法のアイテム作成》、メジャー・イメージ

デフォリアント・ポリッシュ

(Defoliant Polish / 枯死の研磨剤)

市価 800gp ; オーク 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 一

この気持ちの悪い灰色のペースト状の内容物は中型クリーチャーの鎧 1 つ分か小型クリーチャーの鎧 2 つ分を覆うことができる。このようにされた物体は暗く灰色のガスを 24 時間の間放つ。これらのガスは自然の植物を弱らせ、この鎧に触れるとすぐに枯れてしまう。これにより着用者は植物が繁茂しているために移動困難となっている地形を、通常の地形のように移動することができるようになる。しかしこのクリーチャーは植物の残骸という形で、はっきりした痕跡を残してしまう。加えて、種別が植物のクリーチャーはデフォリアント・ポリッシュにより守られたものを肉体武器による攻撃や組みつきの対象とした際、攻撃が成功するたび、もしくは組みつきを維持するラウンドごとに 1 ポイントのダメージを被る。

作成条件

コスト 400gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディミニッシュ・プランツ

ドゥームハーブ

(Doomharp / 悲運の竖琴)

市価 10,000gp ; オーク 微弱・死霊術；術者レベル 4 レベル；重量 5 ポンド

この高品質の竖琴は骨と陽光で乾燥された腱で作られており、近くにいたものに漠とした不安感を抱かせる。このアイテムの使用者が“バードの呪芸”クラス特徴を持っているなら、例えその能力を使用するのに十分なレベルに達していなかったとしても、“悲運の葬送歌”を使用することができる。すでに“悲運の葬送歌”を使用することができるものがこの竖琴を自らの演奏の一部として使用したなら、効果範囲が半径 60 フィートに伸長される。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、コース・フィアー

トウム・オヴ・アンダスタンディング

(Tome of Understanding / 理解力の書)

市価さまざま；オーク 強力・総合術；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド

+ 1 【判断力】 27,500gp ; + 2 【判断力】 55,000gp ;

+ 3 【判断力】 82,500gp ; + 4 【判断力】 110,000gp ; + 5 【判断力】 137,500gp

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、普通の本になってしまう。

作成条件

+ 1 【判断力】 26,250gp ; + 2 【判断力】 52,500gp ; + 3 【判断力】 78,750gp ; + 4 【判断力】 105,000gp ; + 5 【判断力】 131,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ミラクルあるいはウィッシュ

Ultimate Equipment

トウム・オヴ・クリア・ソウト

(Tome of Clear Thought / 明晰なる思考の書)

市価さまざま；オーラ 強力・総合術；術者レベル 17 レベル；重量 lbs.

+ 1 【知力】 27,500gp；+ 2 【知力】 55,000gp；

+ 3 【知力】 82,500gp；+ 4 【知力】 110,000gp；+ 5 【知力】 137,500gp

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。

作成条件

+ 1 【知力】 26,250gp；+ 2 【知力】 52,500gp；+ 3 【知力】 78,750gp；+ 4 【知力】 105,000gp；+ 5 【知力】 131,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ミラクルあるいはウィッシュ

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)

市価さまざま；オーラ 強力・総合術；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド

+ 1 【魅力】 27,500gp；+ 2 【魅力】 55,000gp；

+ 3 【魅力】 82,500gp；+ 4 【魅力】 110,000gp；+ 5 【魅力】 137,500gp

この重た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。

作成条件

+ 1 【魅力】 26,250gp；+ 2 【魅力】 52,500gp；+ 3 【魅力】 78,750gp；+ 4 【魅力】 105,000gp；+ 5 【魅力】 131,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ミラクルあるいはウィッシュ

ドライ・ロード・パウダー・ホーン

(Dry Load Powder Horn / 乾燥した装填の火薬入れ)

市価 2,000gp；オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 3 レベル；重量 1 ポンド

この火薬入れは火器用の黒色火薬 20 服を保持することができる。また、火薬入れから火器に直接黒色火薬を装填するときに、この容器は、銃を包み込み水中または真空などの空気のない領域でも着火して射撃できるようにする小さな空気のポケットを作り出す。いったんドライ・ロード・パウダー・ホーンから銃に火薬が装填されると、空気のポケットは 10 分間かその火器を発射するまでかのいずれか早い方で持続する。

この容器から装填された火器による水中での射撃には、通常の射程によるペナルティに加えて、依然としてブリットが水中を 5 フィート通過するごとに攻撃ロールへの - 2 のペナルティが発生する。水中または空気のない環境でドライ・ロード・パウダー・ホーンから装填された射撃を行った結果、火器が破裂した場合、爆発は通常通りに発生する。

作成条件

コスト 1,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、エア・バブル

トラヴェラーズ・エニーツール

(Traveler's Any-Tool / 旅行用具)

市価 250gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 9 レベル；重量 2 ポンド

この用具は一見すると小さな板や棘の並んだ 12 インチの鉄の棒でしかないように見える。このアイテムは折りたたみ、ねじり、蝶番を開閉し、曲げることで、ほとんどすべての既知の道具を形成することができる。金槌、シャベル、組み合わせ滑車（ロープを除く）さえ可能である。このアイテムは手織り機のようなものは複製できないが、ハサミのように限られた可動部品しか含まれておらず、使用者が明確に可視化することのできる、任意の道具を複製することができる。このアイテムは平凡な道具でも同様に機能させられるのでない限り、機械や搭乗物の欠落や破損箇所を埋め合わせるために使用することはできない。

ほとんどの〈製作〉あるいは〈職能〉技能に関して、この用具は高品質の職人道具一式として扱う（錬金術のような極めて特殊な製作には依然として固有の用具を必要とするが）。このアイテムは武器としては有効ではなく、常に代用武器として扱い、攻撃ロールへのいかなる高品質ボーナスも決して得られない。

作成条件

コスト 125gp

《その他の魔法のアイテム作成》、メジャー・クリエイション

ドラゴンボーン・ディヴィネーション・スティックス

(Dragonbone Divination Sticks / 竜骨の占い棒)

市価 6,400gp；オーラ 微弱・占術；術者レベル 5 レベル；重量 1 ポンド

この 8 本のルーン彫りの竜の骨は、オーギュリイ用の信仰焦点具として使用することができる。このアイテムはオーギュリイおよびディヴィネーションの発動に成功する確率を 5% 増加させる。この一組の使用者は毎日ランダムに決定される 1 種類のセーヴィング・スロー（頑健、反応、あるいは意志）に + 3 の幸運ボーナスを得る。クリーチャーが複数組のドラゴンボーン・ディヴィネーション・スティックスを運搬している場合、そのすべてが同一のセーヴィング・スローにボーナスを与える。

作成条件

コスト 3,200gp

《その他の魔法のアイテム作成》、オーギュリイ、ガイダンス

ドラム・オヴ・アドヴァンス・アンド・リトリート

(Drum of Advance and Retreat / 前進と退却の太鼓)

市価 10,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 1 レベル；重量 5 ポンド

演奏すると、この頑丈なスネアドラムは、120 フィート以内の味方のクリーチャーの疾走移動速度を《疾走》特技を持っているかのように増加させる。ドラムの起動は DC20 の〈芸能：打楽器〉判定を必要とする 1 回の標準アクションである；演奏者が疾走する場合、演奏の維持はフリー・アクションである。使用者がドラムの演奏を止めた場合、強化された疾走速度は終了する。ドラムは 1 日に 1 時間まで使用できる。この持続時間は連続している必要はないが、10 分単位で使用しなければならない。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、エクスペディシャス・リトリート

Ultimate Equipment

ドラムス・オヴ・パニック

(Drums of Panic / 恐慌の太鼓)

市価 30,000gp；オーラ 中程度・死霊術；術者レベル 7 レベル；重量 10 ポンド

この太鼓はケトル・ドラム（台座の上にのった直径 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。

作成条件

コスト 15,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、フィアー

ドラムス・オヴ・ヘイスト

(Drums of Haste / 加速の太鼓)

市価 45,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 5 ポンド

この 1 組のケトル・ドラムは肩紐で運搬し、1 本のマリットの両側を使って片手で演奏する。DC20 の〈芸能：打楽器〉判定を行うことにより、使用者は最大で 5 体のクリーチャーにヘイスト呪文の効果を与えることができる。ドラムは 1 日に最大で 25 体のクリーチャーに影響を及ぼすことができる。

作成条件

コスト 22,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ヘイスト

ドリンキング・ホーン・オヴ・ボトムレス・ヴァロー

(Drinking Horn of Bottomless Valor / 底なしの武勇の角杯)

市価 24,000gp；オーラ 中程度・心術；術者レベル 10 レベル；重量 2 ポンド

この角には金の金具が取り付けられ、見事な戦いの場面を描いた華やかな彫刻で飾られている。完全にチャージされたホーンは 3 チャージを有している——使用したチャージは毎日自動的に回復する。ホーンが最低 1 チャージを残している限り、その所有者は杯にミードまたは類似のアルコール飲料で満ちよう命じることができる。クリーチャーはホーンからの飲酒中に 1 以上のチャージを費やして以下の利益を得ることができる。

1 チャージ：飲酒者は（エイド呪文によるかのように）1 分間持続する 1d8 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。

2 チャージ：飲酒者は 5 分間の間、1d8 + 5 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得て、エンラージ・パースン呪文のように大きくなる。

3 チャージ：飲酒者は 10 分間の間、1d8 + 10 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得て、大きくなり、大きくなっている限りヒロイズム呪文の利益を得る。

クリーチャーは完全な利益を受けるためにはホーンを飲み干さなければならない。1 チャージの使用はポーションの飲用と同じである——1 回の標準アクションを使用し、機会攻撃を誘発する（特定の能力は必要なアクションを軽減することはできるが）。2 チャージを使用するには、飲酒者はホーンを干すために 1 ラウンドを完全に費やさねばならず、常に機会攻撃を誘発する。3 チャージすべてを使用するには、飲酒者はホーンを干すために 2 全ラウンド・アクションを費やさねばならない。

作成条件

コスト 12,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、エイド、エンラージ・パースン、ヒロイズム

トレジャーズ・シール

(Treasurer's Seal / 財宝の印章)

市価 10,000gp；オーラ 微弱・防衛術；術者レベル 3 レベル；重量 1 ポンド

この直径 6 インチの陶器の印章は、片側に無数の鍵穴を持つ南京錠を、もう片側には開いた手に重ねられた稲妻を示している。南京錠側は扉、箱、およびその他の入り口の錠前や警報として使用される。使用者はこの印章を施錠可能なアイテムに対して当てているときに、起動のための合言葉を唱えることができる。南京錠側をアイテムに触れさせている場合、印章はそのアイテムにアラーム（精神的な警報）とアーケイン・ロックを付与する。稲妻側をアイテムに触れさせている場合、印章はその鍵にファイアー・トラップを発動する（この能力を使用するために、10 分間印章を鍵に当てていなければならない）。

印章を運搬するクリーチャーは合言葉を唱えてそのアイテムへの効果を 1 分間停止させることができる。この能力は回数無制限で使用可能だが、その印章によって作成された効果に対してしか働かない。

印章は回数無制限で使用できるが、どの時点においても 3 つのアイテムへの効果しか維持できない。4 つめのアイテムに使用すると、自動的に最も古い効果が無効になる。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アラーム、アーケイン・ロック、ファイアー・トラップ

ナーガスケイル・ビンディ

(Naga-scale Bindi / ナーガの鱗のビンディ)

市価 6,600gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 11 レベル；重量 1

この輝く宝石のような鱗は、クリーチャーが肌に押し付けて合言葉を唱えることで体のどの部分にでも貼り付けることができるが、通常は額の眉間に装着する。いったん貼り付けると、鱗はクリーチャーに鱗の作成時に選択された特定の種類のナーガの性質をもたらす。装着者の肌はうろこ状になり、目は爬虫類のように細長い切り口のようになり、舌はフォーク状に分かれ、そして首が長くなり、コブラの頸部のようになるまで膨張する。クリーチャーは外皮への +4 のボーナス、暗視 60 フィート、1d4 ポイントのダメージ（小型クリーチャーは 1d3）と噛みつき・致傷型；セーフ頑健 DC19；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；**効果** 鱗のナーガの種別によってさまざま（以下参照）；治療 1 回のセーフ成功、を与える有毒の噛みつき攻撃を得る。鱗はそれぞれ着用者に以下のような特殊能力も与える：

ダーク・ナーガ：着用者はいかなる形式の精神探査に対して行われるセーフにも +8 のボーナスを得て、(魅惑) 効果に対して +2 のボーナスを得る。毒の効果：1 ラウンドの睡眠。

ガーディアン・ナーガ：着用者は 1 回の標準アクションとして 30 フィートまで毒を吐くことができる。これは射程単位を持たない遠隔接触攻撃である。この攻撃が命中した相手は、上記の毒の効果に対するセーフを行わなければならない。毒の効果：1d2【耐】ダメージ。

スピリット・ナーガ：1 分に 1 回、装着者は 30 フィート以内の 1 体のクリーチャーをチャーム・パースン呪文（意志・無効、DC19）と同様に魅了す

Ultimate Equipment

ることを試みるができる。毒の効果：1d4【耐】ダメージ。

ルナー・ナーガ：1日に1回、装着者は1回の標準アクションを費やして、30フィート以内のすべてのクリーチャーを、それぞれヒプノティズム呪文（意志・無効、DC19）と同様に惹きつけることができる。毒の効果：1d3【耐】および1【判】。

ロイヤル・ナーガ：1日に1回、装着者は30フィート以内のクリーチャー1体を、ブラインドネス／デフネス呪文（意志・無効、DC19）と同様に盲目状態または聴覚喪失状態にすることを試みるができる。毒の効果：1d6出血。

ウォーター・ナーガ：着用者は基本地上移動速度と等しい水泳移動速度を得て、水でも空気でも呼吸できるようになる。毒の効果：1【耐】。

ビンディの効果は11分間、あるいはクリーチャーが1回の標準アクションを費やして通常の形態に戻るまで持続する。ビンディは光沢を失って非魔法的になるまで2回使用することができる。

作成条件

コスト 3,300gp

《その他の魔法のアイテム作成》、モンスター・フィジック IV

ナイツ・ペナン

(Knight's Pennon / 騎士の槍旗)

市価さまざま；オーラ 中程度・防衛術もしくは変成術；術者レベル 6 レベル；重量 1 ポンド

戦い 4,500gp；名誉 2,200gp；交渉 4,500gp

この小さい布製の旗は騎士のランスの先に取り付けるために作られているが、スピアやポールアーム、スタッフにさえ取り付けられる。このアイテムは適切に騎乗していなければ効果を発揮しない。ナイツ・ペナンはその色とデザインに従い異なる利益を提供する。

戦い：この赤のナイツ・ペナン・オヴ・バトルは1日1回、着用者にヒロイズムの効果を与える。

名誉：この金のナイツ・ペナン・オヴ・オーナーは1日1回、着用者にプロテクション・フロム・イーヴルの効果を与える。

交渉：この白のナイツ・ペナン・オヴ・パーリィーは説得を試みる際、〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉、〈真意看破〉判定に+4の強化ボーナスを与える。これらは着用者が敵対的な行為を行わない限り、1時間の間持続する。

作成条件

戦い 2,250gp；名誉 1,100gp；交渉 2,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ヒロイズム（戦い）、プロテクション・フロム・イーヴル（名誉）、イーグルズ・スプレnder（交渉）

ナイトドロップス

(Nightdrops / 夜の雫)

市価 250gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 一

この小さな小ビンには5服の粘性の高い液体が入っている。同意するクリーチャーの目に点眼すると、液体はクリーチャーに1時間夜目を与える。影響を受けたクリーチャーは光に基づく呪文および効果に対するセーブに-2のペナルティを受け、光に過敏の弱点を得る。いくつかの目を持っているかに関わらず、1服は1体のクリーチャーに影響を与える。

作成条件

コスト 125gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ビースト・シェイプ I

ニードルズ・オヴ・フレッシュグレイヴィング

(Needles of Fleshgraving / 肉体を刻む針)

市価 8,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 1 ポンド

これらの刺青用の針は〈製作：刺青〉への+5の技量ボーナスを与える。1日に1回、これらの針を用いて物体1つを同意するクリーチャーの刺青に変換することができる。これには10分間かかる。物体はDC17の頑健セーヴィング・スローで抵抗することができる。変換された物体は微弱な変成術の魔法を放ち、それ自体の縮小表現のように見える。刺青を施された者は、1回の標準アクションとしてこれを剥がして元の物体に戻すことができる。刺青は7日後、解呪された場合（針の術者レベルを使用する）、あるいは刺青を施されたクリーチャーの死亡時に自動的に物体の形態に戻る。

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シュリンク・アイテム、作成者が〈製作：刺青〉を5ランク持っていること

ネクロマンサーズ・アサメイ

(Necromancer's Athame / 死霊術師のアサメイ)

市価 20,000gp；オーラ 中程度・死霊術；術者レベル 11 レベル；重量 2 ポンド

この鋭い形の大腿骨のような形をした青白い物体はダガーの形に曲げられており、フルートのように等間隔に小さな穴が穿たれている。このアサメイを“絆の品”として選択した死霊術師は既に準備しているウィザードの死霊術呪文を自身の修得している他の死霊術呪文として任意発動することができる。変換する先の呪文は元の呪文と同じかそれより低いレベルでなければならない。

作成条件

コスト 10,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、クリエイト・アンデッド、作成者は死霊術士でなくてはならない

ノーブルズ・ヴジラント・ピルボックス

(Noble's Vigilant Pillbox / 貴人の抜け目ない薬籠)

市価 3,600gp；オーラ 微弱・占術；術者レベル 5 レベル；重量 一

このハート型のお守りには3つの真珠が取り付けられている：1つは白、1つは銀、そして1つは黒である。内側にある小さな物入れには通常は気付け薬（101ページ）か二日酔い止め薬（100ページ）が収められている。それぞれの真珠は主要な受動的能力と、取り付け箇所から取り外して飲み込む（ポーションの飲むかのような1回の標準アクション）ことで起動する副次的な能動的能力を有している。飲み込まれるとその真珠は破壊される。合言葉によって3つの真珠のすべての主要な能力が1ラウンドの間起動する。

白い真珠は起動すると着用者の周囲の半径10フィート内の毒を検出し、範囲内に毒がある場合には暗い灰色に曇る。飲み込んだ場合には、ディレイ・ポイズン呪文の利益を与える。

銀の真珠は半径10フィート内の病気を検出し、発見すると明るい青に変化する。飲み込んだ場合には、リムーヴ・ディーズ呪文の利益を与える。

黒い真珠は着用者の10フィート以内に不可視状態のクリーチャーがいる場合に白く変化する。飲み込んだ場合には、1分間シー・インヴィジビ

Ultimate Equipment

リティ呪文の利益を与える。

真珠の欠けたお守りはその市価が適切に減額される；白い真珠は 750gp、銀の真珠は 1,150gp、そして黒い真珠は 1,700gp の価値を有する。

作成条件

コスト 1,800gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディレイ・ポイズン、ディテクト・ポイズン、リムーヴ・ディジーズ、シー・インヴィジビリティ

ハーブ・オヴ・コンテイジョン

(Harp of Contagion / 感染の豎琴)

市価 13,000gp；オーラ 中程度・死霊術；術者レベル 7 レベル；重量 5 ポンド

この堂々たる木製の豎琴にはさまざまな有毒クリーチャーの像が刻まれている。1 日に 1 回、使用者は豎琴を演奏することで 1 体の相手をポイズン呪文 (DC16) の目標にすることができる。また、使用者は豎琴を演奏することで 30 フィート以内の味方に病気と毒に対するセーヴィング・スローへの +2 の抵抗ボーナスを与えることができる；この利益の維持はラウンドごとに 1 回の標準アクションである。打ち消しの調べの呪文能力を有する場合、演奏者は呪文のラウンド数を消費して、打ち消しの調べの焦点を [音波] や [言語依存] 効果ではなく [病気] と [毒] に対するよう調整するために豎琴を使用することができる。

作成条件

コスト 6,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ポイズン、レジスタンス

ハーブ・オヴ・シャタリング

(Harp of Shattering / 粉碎の豎琴)

市価 8,000gp；オーラ 微弱・力術；術者レベル 3 レベル；重量 5 ポンド

この細かく作りこまれた高品質の豎琴は片手に心地よくフィットするが、演奏には両手を必要とする。この豎琴は 10 チャージを有している。DC10 の〈芸能：弦楽器〉判定を行うことで、使用者は以下のような効果を作り出すことができる：

- ・ブレイク (1 チャージ)
- ・シャッター (2 チャージ)

最後のチャージを消費すると、豎琴はすべての魔法を失うが、依然として高品質の豎琴として機能する。

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブレイク、シャッター

ハーブ・オヴ・チャミング

(Harp of Charming / 魅惑の豎琴)

市価 7,500gp；オーラ 微弱・心術；術者レベル 5 レベル；重量 ポンド

(訳注：原文ママ。Core では 5 ポンド)

この美しくも複雑な彫刻の施された豎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 分間演奏するごとに、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。

作成条件

コスト 3,750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、サジェスチョン

バーム・オヴ・インピッシュ・グレイス

(Balm of Impish Grace / インプの敏捷力の香油)

市価 7,500gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 7 レベル；重量 一

肌に力強くこすり付けると、この強力な赤い塗り薬は超小型以下のクリーチャーの、サイズと機動性を最大限に活用する能力を強化する。1 塗布量の塗り薬を使用するのは (オイルの使用と同様に) 機会攻撃を誘発する 1 回の標準アクションである。この塗り薬の影響下にあるクリーチャーはもはや、機会攻撃範囲に収められたマスを通過したり、より大型のクリーチャーのマスに入り込んでも機会攻撃を誘発しない。香油はその効果が終了するまで 5 分間持続する。新しく作成された香油のボトルには 5 塗布量分が入っている。

作成条件

コスト 3,750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、グレイス

パール・オヴ・ザ・サイリンス

(Pearl of the Sirines / サイリンの真珠)

市価 15,300gp；オーラ 中程度・防御術および変成術；術者レベル 8 レベル；重量 一

この真珠はその美しさだけで少なくとも 1,000gp 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。

作成条件

コスト 8,150gp

《その他の魔法のアイテム作成》、フリーダム・オヴ・ムーヴメント、ウォーター・ブリージング

パール・オヴ・パワー

(Pearl of Power / 力の真珠)

市価さまざま；1 レベル 1,000gp

2 レベル 4,000gp；3 レベル 9,000gp

4 レベル 16,000gp；5 レベル 25,000gp

6 レベル 36,000gp；7 レベル 49,000gp

8 レベル 64,000gp；9 レベル 81,000gp

呪文 2 つ 70,000gp；オーラ 強力・変成術；術者レベル 17 レベル；重量 一

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。

Ultimate Equipment

作成条件

1 レベル 500gp；2 レベル 2,000gp；3 レベル 4,500gp；4 レベル 8,000gp；
5 レベル 12,500gp；6 レベル 18,000gp；7 レベル 24,500gp；8 レベル
32,000gp；9 レベル 40,500gp；呪文 2 つ 35,000gp
《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

パイプス・オヴ・サウンディング

(Pipes of Sounding / 音作りの笛)

市価 1,800gp；オーラ 微弱・幻術；術者レベル 2 レベル；重量 3 ポンド

〈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・パイプはクリーチャー、環境音、あるいはその他のほ
とんどのことを模倣することのできる様々な音を生み出す。(虚像)であ
るこの音はゴースト・サウンドに相当する。

作成条件

コスト 900gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ゴースト・サウンド

パイプス・オヴ・ザ・スーアーズ

(Pipes of the Sewers / 下水の笛)

市価 1,150gp；オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 2 レベル；重量 3 ポンド

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ぬ距離が 50 フィートあることに、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
ならず、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。

作成条件

コスト 575gp

《その他の魔法のアイテム作成》、チャーム・アニマル、サモン・ネイチャー
ズ・アライム、野生動物との共感能力

パイプス・オヴ・ディソリュション

(Pipes of Dissolution / 分解の笛)

市価 12,000gp；オーラ 微弱・防衛術；術者レベル 5 レベル；重量 3 ポンド

このパン・パイプは冬の情景の彫刻で装飾されている。笛を起動するに
は DC15 の〈芸能：管楽器〉判定を必要とする。30 フィート以内のクリー
チャーは魔法的な効果を解呪するため、および呪文抵抗を克服するための
術者レベル判定に +2 の技量ボーナスを得る。演奏を維持することは非常
に困難であり、ラウンドごとに 1 回の移動アクションと、楽器を演奏した
ラウンドごとに DC を +1 増加させた新たな〈芸能〉判定を必要とする。
演奏者が自発的に停止するか、〈芸能〉判定に失敗した場合、魔法は終了し、
その後の 1 時間は笛を再使用することができない。

作成条件

コスト 6,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディスペル・マジック

パイプス・オヴ・ペイン

(Pipes of Pain / 苦痛の笛)

市価 12,000gp；オーラ 中程度・心術；術者レベル 6 レベル；重量 3 ポンド

DC15 の〈芸能：管楽器〉判定を行うことにより、使用者はこの笛を使
用して、演奏を続ける限り 30 フィート以内のクリーチャーを恍惚状態に
する、驚くべき旋律を作り出すことができる (意思・無効、DC14)。これ
は [精神作用] [音波] (魅惑) 効果である。使用者は笛の音に対する完全
耐性を持つ。使用者が演奏を停止すると、続く 2d4 ラウンドの間、すべて
の魔法によって恍惚状態だったクリーチャーはほんの僅かな雑音でさえ激
しい痛みとして打ちひしがれる。完全に無音の範囲にいない限り、クリー
チャーはラウンドごとの自身のターンに 1d4 ポイントのダメージを受け、
この期間が完了するまで [音波] に対する脆弱性を持つ。その後、クリー
チャーは完全に無音の範囲にいない限り怯え状態になる；この雑音への過
敏反応は [呪い] 効果である。

作成条件

コスト 6,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、サウンド・バースト、作成者が “呪芸”
のクラス能力を持っていること

パイプス・オヴ・ホーンティング

(Pipes of Haunting / 恐ろしの笛)

市価 6,000gp；オーラ 微弱・死霊術；術者レベル 4 レベル；重量 3 ポンド

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。

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、スkeaア

ハイブリダイゼーション・ファンネル

(Hybridization Funnel / 交配の漏斗)

市価 200gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 3 レベル；重量 2 ポンド

この 2 つの吹き出し口を持つ漏斗は、2 つの錬金術的な飛散武器を 1 つ
のビンに安全に混ぜ合わせるために使用される。小ビンの使用には 10 分
間と DC25 の〈製作：錬金術〉判定が必要である；ハーフエルフはこの判
定に +5 のボーナスを持つ。判定に失敗すると飛散武器は両方とも破壊さ
れる。成功すると 2 つの物質は安全に、通常の飛散武器の小ビンと同じ体
積の小ビン 1 つに混ぜ合わされる；飛散武器として投擲すると混合液は両
方の成分物質の効果を持ち、クリーチャーは両方が命中したかのような影
響を受ける。混合液は 24 時間後に不活性化化する。液体しかこの漏斗で混
ぜ合わせることはできない。使用者はこの漏斗を錬金術的な飛散武器を聖
水か邪水のいずれかと混ぜ合わせるのに使用することができるが、〈製作：
錬金術〉判定の DC は 30 に増加する；ハーフエルフは依然としてこの判
定に +5 のボーナスを得る。この漏斗はポーシオン、エリクサー、エキ

Ultimate Equipment

ス、あるいはその他の物質には働かない。(錬金術師の火に錬金術師の火を、など) 類似した、あるいは同一の物質を混ぜ合わせた場合は何の効果もない。混合液をさらに混合液と組み合わせることはできない。

作成条件

コスト 100gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ファブリケートあるいは“エキスの融合”の発見

バウンダリ・チョーク

(Boundary Chalk / 境界のチョーク)

市価 10,000gp; オラ 中程度・力術; 術者レベル 10 レベル; 重量 ー

この白いチョーク棒の表面は銀色のルーンで覆われている。このチョークで直線を引くと、その直線と同じ長さで、直線の引かれた面に対して垂直方向に 10 フィート広がるウォール・オヴ・フォースが作り出される。5 フィートの直線を引くのは機会攻撃を誘発する 1 回の標準アクションである。壁はそれぞれ 10 分間持続する; チョークの使用者は 1 回の即行アクションとしてチョーク棒に触れることで、壁の一部を消去することができる。1 本のバウンダリ・チョークは使いきる前に 100 フィートの直線を引くことができ、5 フィート単位で使用されなければならない。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ウォール・オヴ・フォース

バッグ・オヴ・トリックス

(Bag of Tricks / 奇術の袋)

市価 さまざま; オラ 微弱・召喚術; 術者レベル 3 レベル; 重量 1 ポンド

灰色 3,400gp; さび色 8,500gp; 黄褐色 16,000gp

この小さな袋は一見すると空っぽのように見える。袋の中に手を入れた者は内部に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 分間たって (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、そのそれぞれが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	グリスリー・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	ボア	61 ~ 80	ヘヴィ・ホース
76 ~ 90	ウィーゼル	86 ~ 100	レパード	81 ~ 90	タイガー
91 ~ 100	ライディング・ドッグ	ー	ー	91 ~ 100	ライナセラス

ヘヴィ・ホースおよびライディング・ドッグは馬具を着けて現れ、それぞ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。

作成条件

灰色 y 1,700gp; さび色 4,250gp; 黄褐色 8,000gp

《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)、またはサモン・ネイチャーズ・アライ V (黄褐色)

バッグ・オヴ・ホールディング

(Bag of Holding / 物入れ袋)

市価 さまざま; オラ 中程度・召喚術; 術者レベル 9 レベル; 重量 15 ポンド

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
タイプ I	15 ポンド	250 ポンド	30 立方フィート	2,500gp
タイプ II	25 ポンド	500 ポンド	70 立方フィート	5,000gp
タイプ III	35 ポンド	1,000 ポンド	150 立方フィート	7,400gp
タイプ IV	60 ポンド	1,500 ポンド	250 立方フィート	10,000gp

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をももたらさない。

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。

作成条件

タイプ I 1,250gp; タイプ II 2,500gp; タイプ III 3,700gp; タイプ IV 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シークレット・チェスト

ハンディ・ハヴァサック

(Handy Haversack / 便利な背負い袋)

市価 2,000gp; オラ 中程度・召喚術; 術者レベル 9 レベル; 重量 ポンド

(訳注: 原文ママ。Core では 5 ポンド)

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。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) が重量 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) が 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

Ultimate Equipment

の移動アクションである。また、しまつてあるアイテムを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。

作成条件

コスト 1,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シークレット・チェスト

ビーストボンド・ブランド

(Beast-bond Brand / 獣との絆の印)

市価 1,000gp；オーラ 微弱・防御術；術者レベル 5 レベル；重量 —

このベトベトするヘンナのペーストは、使い魔や動物の相棒の肉体の上に錆色の手形を押印し、またそのクリーチャーの蹄、爪、または足指を主人の上に押印するために使用される。これらの印は互いの友情と均衡を証明するもので、所有権と従属を表すのではない。印の適用には主人と相棒それぞれの1回の全ラウンド・アクションを必要とする。印はドルイド、ウィザード、およびその他の動物の相棒や使い魔を持つクラスの呪文共有能力を強化し、それらのキャラクターが、距離が自身か接触の呪文を、30フィートの範囲内にいて効果線の通る印のついた相棒に発動できるようにする。この方法で呪文を遠隔発動するたびに、ビーストボンド・ブランドは発動した呪文の呪文レベルごとに1チャージを消費する。新しく適用されたビーストボンド・ブランドは10チャージを有する。すべてのチャージが消費されると印は消えてしまう。(瞬間移動) 呪文および効果の目的において、主人は印のついた相棒を物体1つかクリーチャー1体のいずれか有利な方として扱ってよい(重量制限は依然として適用される)。

キャラクターはいずれの時点においても1体のクリーチャーにしかこの方法で印をつけることはできない。印はすべてのチャージを消費するか、主人がこの方法で別の相棒に印をつけるまで持続する。

作成条件

コスト 500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文射程伸長》、作成者が動物の相棒か使い魔を持っていること

ビード・オヴ・ニュート・プリヴェンション

(Bead of Newt Prevention / イモリ化防止の珠)

市価 1,000gp；オーラ 微弱・防御術；術者レベル 5 レベル；重量 —

この珠にはイモリ、ウサギ、あるいはカエルのような、小さく無害な動物を表す小さな絵文字が刻まれている。使用者がベイルフル・ポリモーフのような敵対的な(ポリモーフ)効果に対するセーヴィング・スローに失敗した場合、珠が破壊され、その効果は使用者に影響を与えない。

作成条件

コスト 500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディスペル・マジック

ビード・オヴ・フォース

(Bead of Force / 力場の珠)

市価 3,000gp；オーラ 中程度・力術；術者レベル 10 レベル；重量 —

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。何かに勢いよくぶつкаると、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]でできた球体が目標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・キャンセレイションやロッド・オヴ・ネゲイション、ディスイнтеグレイト呪文や目標型ディスペル・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。

作成条件

コスト 1,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、リジリアント・スフィア

ピクシズ・オヴ・リディレクテッド・フォーカス

(Pyxes of Redirected Focus / 焦点反らしの聖体器)

市価 1,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 9 レベル；重量 —

この円形の金属容器は、内部に木製の硬貨大の通票を収めるのに丁度よい大きさである。通票の各側面には異なる祈りが刻まれている。1日に1回、クレリック(あるいはクレリックの領域を持つその他のクラス)は聖体器を起動して、準備済みの領域呪文のいずれか1つを選択し、そのレベルの他の領域からの領域呪文と交換することができる。例えば、火と幸運の領域のクレリックは準備済みの1レベル領域呪文のバーニング・ハンズをトゥルー・ストライクと交換することができる。聖体器は領域呪文を持たないか、領域を1つしか持たないクリーチャーには、何の効果もない。

作成条件

コスト 500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、プレイヤー

ファーリーチング・サイト

(Far-Reaching Sight / 遠見の照準器)

市価 4,000gp；オーラ 微弱・占術；術者レベル 3 レベル；重量 1ポンド

この照準器は一丁の両手火器に装着することができる。そうした場合、この照準器はその武器の一部になるが、全ラウンド・アクションによって武器から取り外すことができる。火器の使用者は全ラウンド・アクションを消費してこの照準器を装着した火器で1回の射撃を行うことを選択することができる。そのようにすると、使用者は射撃単位に関わらず目標の接触ACに対して攻撃を解決することができる。

作成条件

コスト 2,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、トゥルー・ストライク

Ultimate Equipment

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)

市価さまざま；オーラさまざま；術者レベルさまざま；重量1ポンド

ブロンズ・グリフィン 10,000gp；エボニー・フライ 10,000gp；ゴールデン・ライオンズ 16,500gp；

アイヴォリー・ゴーツ 21,000gp；マーブル・エレファント 17,000gp；

オブシディアン・スティード 28,500gp；オニクス・ドッグ 15,500gp；

サーペンタイン・アウル 9,100gp；シルヴァー・レイヴン 3,800gp；スレート・スパイダー 10,000gp

フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワーは何種類か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破損状態になるか壊されてしまった場合、その像は永久に破壊されてしまう。魔力は失われ、パワーは消え失せてしまうのだ。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・フライはハエほどの大きさになり、データはすべてベ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。

(訳注：UEはCoreに存在した次の行がないが、おそらく脱行)

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：

- ・ザ・ゴート・オヴ・トラヴェリング (The 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時間経つか合言葉を唱えると、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。
- ・ザ・ゴート・オヴ・トラヴェイル (The 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、一対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。

- ・ザ・ゴート・オヴ・テラー (The 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。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、次元界転移した場合、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。

サーペンタイン・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

Ultimate Equipment

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。

スレート・スパイダー (Slate Spider／粘板岩の蜘蛛)：このずんぐりした脚を備えた蜘蛛の小像は1日に1回、1分間使用することができる。起動すると小像は長く節くれだった脚を突き出して運搬者に這いまわり、ロープから糸くずを拾い、鎧から汚れを削り出し、あるいはそうでなければ運搬者の毛づくろいをする。そうするように命じた場合（フリー・アクション）、蜘蛛は片手火器または両手火器の銃身の銃口に止まり、火器で射撃を行った後、銃身の下に移動して火器をきれいにする。スレート・スパイダーが火器を清掃するたびに、その火器の次の射撃は不発の確率なしに発射する。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。

作成条件

ブロンズ・グリフィン 5,000gp；エボニー・フライ 5,000gp；ゴールデン・ライオンズ 8,250gp；アイヴォリー・ゴーツ 10,500gp；マーブル・エレファント 8,500gp；オブシディアン・スティード 14,250gp；オニキス・ドッグ 7,750gp；サーペント・アウル 4,550gp；シルヴァー・レイヴン 1,900gp；スレート・スパイダー 5,000gp
《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）

フィルター・オヴ・ラヴ

(Philter of Love／愛の媚薬)

市価 3,000gp；オーラ 強力・心術；術者レベル 15 レベル；重量 —

この強力な調合薬を飲んだ者は、その後に初めて見たクリーチャー（男女関わらず）と狂ったような恋に落ちる。そのクリーチャーに対する飲んだ者の態度は“協力的”になる。もし初めて見た相手に恋愛をひきつける要素があれば、飲んだ者はそのものと恋に落ちる。そうでなければ、飲んだ者の恋は精神的な憧れとなる。この媚薬の効果はブレイク・エンチャントメント、ディスペル・マジック、リミテッド・ウィッシュ、ミラクル、リムーヴ・カース、あるいはウィッシュにより取り除かれるまで永続する。

作成条件

コスト 1,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、チャーム・モンスター、パーマネンシイ

フェザー・トークン

(Feather Token／羽根飾り)

市価 さまざま；オーラ 強力・召喚術；術者レベル 12 レベル；重量 —

アンカー 50gp；バード 300gp；ファン 200gp；

スワン・ボート 450gp；ツリー 400gp；ウィップ 500gp

この小さな羽根飾りにはいくつかの種類のものがあり、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なければ、特定のフェザー・トークン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。

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。

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。

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（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。

作成条件

アンカー 25gp；バード 150gp；ファン 100gp；スワン・ボート 225gp；ツリー 200gp；ウィップ 250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、メジャー・クリエーション

フォーミュラ・アレンビック

(Formula Alembic／処方蒸留器)

市価 200gp；オーラ 微弱・占術；術者レベル 3 レベル；重量 2ポンド

この魔法的に強化された錬金術的装置はポーションあるいはアルケミストのエキスを蒸留し、その処方を作成するのに必要な知識に還元する。1時間かけて蒸留器でポーションあるいはエキスを静かに加熱することにより、この装置は数滴の魔法の液体を作り出す。アルケミストによって消費された場合、この液体は処方書に記録されたエキスであるかのように、そのポーションあるいはエキスの処方の知識をもたらす。この知識は24時間持続する。アルケミストは通常の方法で自身の処方書にこの処方を書き込むことができる。

この蒸留器の使用がポーションに悪影響を及ぼすことはないが、その過程で沸点に近い温度に熱せられる（通常通りに冷える）。蒸留器はアルケミストの処方リストにある処方の知識しか蒸留できない（例えば、クレリック限定の呪文のポーションを、アルケミストが学習できるなにかに変換することはできない）。

作成条件

コスト 100gp

《ポーション作成》、《その他の魔法のアイテム作成》、アイデンティファイ

Ultimate Equipment

作成者がアルケミストであること

フォールディング・ボート

(Folding Boat / 折り畳みボート)

市価 7,200gp ; オウラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 6 レベル ; 重量 4 ポンド

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、合言葉を唱えると、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 の合言葉を唱えると、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 の合言葉を唱えると、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。

作成条件

コスト 3,600gp

《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 ランク持っていること

ブック・オヴ・エクステンデッド・サモニング

(Book of Extended Summoning / 持続時間延長された招来の書)

市価 さまざま ; オウラ 強力・召喚術 ; 術者レベル 17 レベル ; 重量 1 ポンド

レッサー 750gp ; 通常 2,750gp ; グレーター 6,126gp

この革で製本された書物には来訪者と召喚魔法に関連するルーンが刻まれている。この本は魔物を招来する呪文を強化する。使用者はそれらの呪文に自分が発動したかのように《呪文持続時間延長》特技を適用することができる。これは変更された呪文の呪文スロットを変更しない。この本は 1 つの呪文に複数の呪文修正効果を組み合わせる目的において、メタマジック・ロッドとして扱う。通常のブック・オヴ・エクステンデッド・サモニングは 6 レベル以下の呪文に使用することができるが、下級 (レッサー) の書は 3 レベル以下の呪文にしか使用することができず、上級 (グレーター) の書は 9 レベル以下の呪文に使用することができる。各書は特定の属性 (混沌、悪、善、そして秩序が等確率) を鍵としており、その属性のクリーチャーの招来に使用する場合にしか機能しない。この本は 1 度使用すると崩れて冷たい灰になって破壊される。

作成条件

レッサー 375gp ; 通常 1,375gp ; グレーター 3,063gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文持続時間延長》、サモン・モンスター I

ブック・オヴ・ザ・ローアマスター

(Book of the Loremaster / 博識の本)

市価 15,000gp ; オウラ 中程度・占術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 2 ポンド

この法学説集ほどの大きさの本には単語、言葉、奇妙な語呂合わせと

いったものが無作為にまとめられているように見える。1 日に 3 回、カードは自らの“博識”クラス特徴を使用して出目 10 や出目 20 で〈知識〉判定を行う際に、+5 の技量ボーナスを得るためにこの本を調べることができる。

作成条件

コスト 7,500gp

《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

ブックプレート・オヴ・リコール

(Bookplate of Recall / 回収の蔵書票)

市価 1,000gp ; オウラ 強力・召喚術 ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 1

この金属製の蔵書票には名前を書き込むスペースだけを残して、竜語で神秘的な言葉が刻まれている。蔵書票が本の表紙裏に接着されている場合、記名者は書名を唱えることで、その本をインスタント・サモンズを使用したかのように招来できる。この能力は 1 日に 1 回働く。

作成条件

コスト 500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、インスタント・サモンズ

ブックマーク・オヴ・ディセプション

(Bookmark of Deception / 欺瞞の葉)

市価 1,500gp ; オウラ 微弱・幻術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1

この葉は挟んだ本を徹底的に読み込んだ場合でさえ完全に別の本であるように見せかけるよう変化させる。見かけ上の本は通常は法律のない宗教的文書などの特に退屈であるか平凡な本で、葉の作成時に決定される。また、葉は自身と本をノンディテクションで保護する。

作成条件

コスト 750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ノンディテクション、シークレット・ページ

フライング・オイントメント

(Flying Ointment / 飛行の軟膏)

市価 2,250gp ; オウラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 1

この香草の調合薬にはベラドンナ、マンドレイク、“魔女の手袋”としても知られる) キツネノテブクロが含まれており、すべて慎重に測定され、脂肪を溶かしたものをベースに調合される。皮膚に塗られると、この軟膏は対象に (オーヴァーランド・フライト呪文のように) 飛行する能力を 9 時間の間与える。

作成条件

コスト 1,125gp

《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

ブラック・ソウル・シャード

(Black Soul Shard / 黒い魂の欠片)

市価 12,000gp ; オウラ 中程度・死霊術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 1

この暗い宝石は所有者の魂に自身を同調させる。連続した 1 週間に渡ってクリーチャーの肉体の近くで持ち運ばれた場合、宝石はそのクリー

Ultimate Equipment

チャーの生命の本質の一部を害を与えることなく吸収する。少なくとも1日の間使用者から引き離しておく、宝石はこの同調を失う。所有者が1レベル以上の負のレベルを得た場合、ブラック・ソウル・シャードはそれらの負のレベルのうち1レベルを自身に吸収し、その効果を無効にする。ブラック・ソウル・シャードは同調している人物に運搬されている場合にしか負のレベルを吸収できない。同調したブラック・ソウル・シャードを、同調したクリーチャーが死から復活するための追加の焦点具として使用した場合、その復活の代償としての負のレベルは通常よりも1小さくなるが(最小1)、それはそのクリーチャーの死から24時間以内に呪文が発動される場合に限られる。

(攻撃によるにせよ、同調したクリーチャーの死からの復活によるにせよ)負のレベルの吸収はブラック・ソウル・シャード内の魂の一部を破壊する。これによりクリーチャーが害されることはないが、宝石を再び機能させるためには、新たな1週間をかけて再同調することが必要となる。クリーチャーは同調したブラック・ソウル・シャードを一度に1つしか持つことはできない。

作成条件

コスト 6,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、デス・ウォード、レストレーション

ブラッド・レザヴォワー・オヴ・フィジカル・ブラウエス

(Blood Reservoir of Physical Prowess / 生命力の貯血槽)

市価 2,000gp ; オーラ 微弱・死霊術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1

この吹きガラスの小ビンには武器の持ち手に取り付けるための鎖が備わっている。着用者の血で満たされると小ビンは強力な魔法を得る。丸1分をかけ、4ポイントの【耐久力】ダメージ(通常通り回復することができる)を負って貯血槽を満たすことで、貯血槽には4チャージが充填される。貯血槽に充填することで、血液は時間が経っても凝固や腐敗することのない魔法の液体に変化する。

着用者は第1の合言葉を唱えて1以上のチャージを消費することで、使用したチャージ数と同じポイントの肉体能力値ダメージを回復することができる。

着用者は第2の合言葉を唱えて自身に大いなる生命力の爆発を吹き込むことができ、残りのチャージすべてを使い果たして肉体能力値1つに消費されたチャージ数の2倍に等しい得得ボーナスが得られる。このボーナスは着用者の次のターンの終了時まで持続する。

使用者は手に持っているか、保持ないし使用中の武器に取り付けている場合にしか貯血槽を使用できない。使用者はチャージ済みの貯血槽を一度に1つしか安全に運ぶことができない; 最もチャージ数の多い貯血槽だけをそのまま残して、残りのすべては1d10ラウンドでチャージを自然放出してしまう。貯血槽は着用者の血でチャージされていない場合は何の効果も持たず、血が通わない、または【耐久力】ダメージを受けることのないクリーチャーによってチャージすることはできない。

作成条件

コスト 1,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、デス・ネル

プリザーヴィング・フラスク

(Preserving Flask / 保存のビン)

市価 さまざま ; オーラ 強力・防衛術 ; 術者レベル 17 レベル ; 重量 1

1 レベル 1,000gp ; 2 レベル 4,000gp ; 3 レベル 9,000gp ;

4 レベル 16,000gp ; 5 レベル 25,000gp ; 6 レベル 36,000gp

この小さな耐久力のあるビンは、アルケミストのエキスを無期限に維持できるように設計されている。プリザーヴィング・フラスクに収められた

エキスは消費されるか、さもなければビンから取り除かれるまで、その力を保ち続ける。保存されたエキスは、それが準備された日には、アルケミストの1日のエキス数として数えるが、それ以降の日には数えない。ビンはそれぞれ特定のレベルのエキスを保存することができる。ビンに蓄えられたエキスは持続時間、術者レベル、その他のエキスが作成されたときに有していた特性を維持する。このビンはエキスと注入に作用するが、変異薬には作用しない。

作成条件

1 レベル 500gp ; 2 レベル 2,000gp ; 3 レベル 4,500gp ; 4 レベル 8,000gp ; 5 レベル 12,500gp ; 6 レベル 18,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、作成者が蓄えられるエキス・レベルのエキスを作成できるアルケミストであること

ブルーム・オヴ・フライング

(Broom of Flying / 空飛ぶほうき)

市価 17,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 3 ポンド

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選び、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選び、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にそ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900フィート(約270m)離れた所からでもその持ち主の元にやってくる。乗り手がいない場合、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。

作成条件

コスト 8,500gp

《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

ブレイザー・オヴ・カンジュリング・ファイアー・エレメンタルズ

(Brazier of Conjuring Fire Elementals / 火のエレメンタル召喚の火鉢)

市価 90,000gp ; オーラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 3 ポンド

(訳注: 原文ママ。他のエレメンタルのものから見ておそらく3ポンド)

この装置は通常の燃える石炭を入れておくための容器であるように見える。火鉢を機能させるには石炭か木で満たして火を点ける必要がある。1回の全ラウンド・アクションとして命じると、使用者は1体のファイアー・エレメンタルを招来することができる。火鉢の中で1ポンドの石硫磺(硫黄)が燃えている場合、火鉢はサモン・モンスターⅥを使用したかのように1体の超大型ファイアー・エレメンタルを召喚する。それ以外の場合、火鉢はサモン・モンスターⅤを使用したかのように1体の大型ファイアー・エレメンタルを召喚する。エレメンタル1体を召喚すると火鉢の火は消えてしまう。以前に招来したものが送還されるか、殺されるか、あるいは招来の持続時間が満了するまで、火鉢は別のエレメンタルを招来することはできない。

作成条件

コスト 45,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・モンスターⅤ、サモン・モンスターⅥ

Ultimate Equipment

プレイヤー・ホイール・オヴ・エシカル・ストレンクス

(Prayer Wheel of Ethical Strength / 倫理力のマニ車)

市価 10,000gp ; オラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 3 ポンド

この神聖な、あるいは不敬なマントラで外側を覆われた円筒形の木塊は、装飾的な真鍮の軸を中心に回転する。気を回復するための瞑想か休息中に、片手で軸を持つことによって、使用者は自身の気ブールをマニ車と同調させることができる。一度同調すると、使用者の気打撃はダメージ減少を克服する目的において、秩序ではなく善（マニ車が神聖なマントラを備える場合）または悪（マニ車が不敬なマントラを備える場合）として扱われる。これは使用者が次に気ポイントを回復させるために休息か瞑想を行うときまで持続する。クリーチャーは一度に一つのマニ車としか同調できず、マニ車は一度に 1 人としか同調できない。秩序属性の気打撃を行えるクリーチャーだけが、このマニ車を使用できる。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アライン・ウェポン

ブレスト・ブック

(Blessed Book / 祝福されし書)

市価 12,500gp ; オラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 1 ポンド

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。

作成条件

コスト 6,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シークレット・ページ

ページ・オヴ・スペル・ナレッジ

(Page of Spell Knowledge / 呪文知識の記録)

市価 さまざま

1 レベル 1,000gp ; 2 レベル 4,000gp

3 レベル 9,000gp ; 4 レベル 16,000gp

5 レベル 25,000gp ; 6 レベル 36,000gp

7 レベル 49,000gp ; 8 レベル 64,000gp

9 レベル 81,000gp ; オラ 強力・変成術 ; 術者レベル 17 レベル ; 重量 1

この記録は高密度に記載された秘術あるいは信仰の魔法のルーンで覆われている。記録には 1 つの秘術あるいは信仰呪文（アイテムの作成時に作成者が選択する）の知識が含まれている。使用者が任意発動する呪文の使い手で、その呪文をクラス呪文リストに持つ場合、その使用者はその呪文を修得しているかのように、自身の呪文スロットを使用してその呪文を発動することができる。

ページ・オヴ・スペル・ナレッジの市価は、その呪文がこれらの呪文リストのいずれかに存在しないのでない限り、その呪文のクレリックあるいはウィザード／ソーサラー版の呪文レベルに基づき、それらの呪文リストに存在しない場合にはその他の呪文リストのうち最も高い呪文レベルに基づく。例えば、4 レベル・インクィジター呪文リストと 2 レベル・パラディン呪文リストにある呪文は、4 レベル呪文としての市価となる。

作成条件

1 レベル 500gp ; 2 レベル 2,000gp ; 3 レベル 4,500gp ; 4 レベル 8,000gp ; 5 レベル 12,500gp ; 6 レベル 18,000gp ; 7 レベル 24,500gp ; 8 レベル 32,000gp ; 9 レベル 40,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、作成者が記録に含めたい呪文を発動できること

ヘクシング・ドール

(Hexing Doll / 呪術人形)

市価 2,500gp ; オラ 微弱・心術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1 ポンド

この邪悪な外観の人形は安価なボロ布と刺繍糸で作られ、藁がおがくずが詰め込まれている。この人形を保持するか運搬するクリーチャーはウィッチの呪術に対するセーヴィング・スローに -4 のペナルティを受ける。また、この人形にクリーチャーの髪の毛を詰め込んだ場合、そのクリーチャーに対して呪術を使用するとき、この人形を保持するウィッチの呪術の DC は +2 増加する。この方法で人形を使用する場合、ウィッチはセーヴィング・スローへのペナルティを受けない。

作成条件

コスト 1,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ピストウ・カース

ボウル・オヴ・カンジュリング・ウォーター・エレメンタルズ

(Bowl of Conjuring Water Elementals / 水のエレメンタル召喚の鉢)

市価 90,000gp ; オラ 中程度・召喚術 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 3 ポンド

この大きな器は通常は銀から作られて波状の模様を持っている。器は直径約 1 フィートで深さはその半分である。鉢を機能させるには新鮮な水が海水に満たされている必要がある。1 回の全ラウンド・アクションとして命じると、使用者は 1 体のウォーター・エレメンタルを招来することができる。海水で満たされていた場合、鉢はサモン・モンスター VI を使用したかのように 1 体の超大型ウォーター・エレメンタルを召喚する。新鮮な水で満たされていた場合、鉢はサモン・モンスター V を使用したかのように 1 体の大型ウォーター・エレメンタルを召喚する。エレメンタル 1 体を召喚すると鉢は空になる。以前に招来したものが送還されるか、殺されるか、あるいは招来の持続時間が満了するまで、鉢は別のエレメンタルを招来することはできない。

作成条件

コスト 45,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・モンスター V、サモン・モンスター VI

ホースマスターズ・サドル

(Horsemaster's Saddle / 馬主の鞍)

市価 12,000gp ; オラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 5 ポンド

この馬をモチーフにした精巧な箔押しされた華やかな軍用鞍は、乗騎の〈軽業〉判定に +5 の技量ボーナスを与え、乗騎の騎手に〈騎乗〉判定への +5 の技量ボーナスを与える。加えて、乗騎は騎手が修得しているすべてのチームワーク特技の利益を得る。

作成条件

コスト 6,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、マウント、作成者が〈騎乗〉を 5 ランク持っていること

Ultimate Equipment

ポータブル・ホール

(Portable Hole / 携帯用の穴)

市価 20,000gp；オーラ 強力・召喚術；術者レベル 12 レベル；重量—

ポータブル・ホールはフェイス・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。

作成条件

コスト 10,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブレイン・シフト

ホーン・オヴ・アンタゴニズム

(Horn of Antagonism / 抗争の角笛)

市価 20,000gp；オーラ 微弱・心術；術者レベル 3 レベル；重量 4 ポンド

巨大な獣の骨から作られたこの曲がった巨大な角笛は、音を鳴らすと不気味で心臓を揺らすようなうめき声を立てる。“得意な敵” クラス特徴を持つクリーチャーはこの角笛を、90 フィート以内にいる“得意な敵” の 1 種類を 1d4 ラウンドの間幻惑状態にするために標準アクションで吹き鳴らすことができる (DC13 の意志セーブで無効)。セーブには対象の種族に対する、レンジャーの“得意な敵” によるボーナスと同じ値のパナルティが課せられる。これは [音波] [精神作用] 効果である。角笛の音を聞くことのできないクリーチャーは、この音楽に対して完全耐性を得る。この角笛の魔力は 1 日に 1 回機能する。

作成条件

コスト 10,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、コース・フィアー

ホーン・オヴ・ヴァルハラ

(Horn of Valhalla / ヲルハラノ角笛)

市価 50,000gp；オーラ 強力・召喚術；術者レベル 13 レベル；重量 2 ポンド

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、狩猟か戦闘中の信号伝達に使われる傷痕の残る古い角笛のように見える。そうして起動すると、角笛は人間のバーバリアンを何人か招来し、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。

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。彼らは自分たちが相手が全滅するか、1 時間が経つまで、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。

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	ブラス (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

作成条件

コスト 25,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・モンスター VI

ホーン・オヴ・グッドネス／イーヴル

(Horn of Goodness / Evil / 善・悪の角笛)

市価 6,500gp；オーラ 中程度・防衛術；術者レベル 6 レベル；重量 1 ポンド

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、防衛は 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。

作成条件

コスト 3,250gp

《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

ホーン・オヴ・ザ・トリトンズ

(Horn of the Tritons / トリトンの法螺貝)

市価 15,000gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 9 レベル；重量 2 ポンド

この装置は複雑な彫刻が施され装飾された、(1 日に 3 回鳴らすことができるトリトンを除いて) 1 日に 1 回吹き鳴らすことのできる大きな巻貝である。法螺貝は吹くことで以下の機能のうち 1 つを起動する：

半径 1 マイルの荒波を鎮める。また、これはウォーター・エレメンタルを目標としてディスマサル呪文 (DC19・無効) を使用したかのように機能する。

サモン・ネイチャーズ・アライヴを使用したかのように 1d4 + 1 体のシャークか 1d3 体のアドヴァンスト・シャークを招来する。

半径 500 フィート内の【知力】が 1 か 2 で (水) の副属性か水陸両生を持つクリーチャーのみに影響を与えるフィアー効果 (DC16・無効) を作り出す。ホーン・オヴ・ザ・トリトンズの音は、半径 3 マイル以内のすべてのトリトンに聞こえる。

作成条件

コスト 7,500gp

Ultimate Equipment

《その他の魔法のアイテム作成》、コントロール・ウォーター、ディスミサル、フィアー、サモン・ネイチャーズ・アライヴ、作成者がトリトンであること

ホーン・オヴ・ザ・ハントマスター

(Horn of the Huntmaster / 狩りの巧者の角笛)

市価 5,000gp；オーラ 中程度・心術；術者レベル 11 レベル；重量 5 ポンド

この細長い雄牛の角笛は端の方で鋭く曲っており、そのために狩りの道具というよりも巨大な喫煙パイプにずっと似ているように見える。1日に1回、“狩人の絆（仲間）”クラス特徴を持つものはこの角笛を標準アクションで吹き鳴らすことができる。これにより1体の対象に対し30フィート以内にいてレンジャーの姿を見、声を聞くことのできる全ての仲間に、自らの“得意な敵”による（半分の代わりに）全てのボーナスを与えることができる。この効果は1分間持続する。

作成条件

コスト 2,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、グレーター・ヒロイズム

ホーン・オヴ・ジャッジメント

(Horn of Judgment / 審判の角笛)

市価 15,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 9 レベル；重量 1 ポンド

この金のトランペットには銀と象牙の象嵌が施されている。1日に1回、使用者は単音の響き渡る音を鳴らして、9ラウンドの間、30フィート以内の9体までの非実体状態のクリーチャーにゴーストペイン・ダージ（意志・無効、DC17、『Advanced Player's Guide』）の効果を及ぼすことができる。

作成条件

コスト 7,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ゴーストペイン・ダージ

ホーン・オヴ・バトル・クラリティ

(Horn of Battle Clarity / 戦闘明瞭の角笛)

市価 6,000gp；オーラ 微弱・心術；術者レベル 5 レベル；重量 2 ポンド

このくり抜いた動物の角が鳴らす音は、近くのクリーチャーを戦いに集結させる。角笛が吹き鳴らされると、60フィート以内の戦闘中にまだ行動していないすべてのクリーチャーは、もはや立ちすくみ状態と見なされなくなる。角笛はその他の状態またはクリーチャーを立ちすくみ状態であると見なす能力には何の効果もない。

ホーン・オヴ・バトル・クラリティを鳴らすパーバリアンは、激怒時間を2ラウンド消費して、その戦闘の残りの間、呪い避けの激怒パワーを持っているかのように行動することができる。

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、レイジ

ホーン・オヴ・フォッグ

(Horn of Fog / 霧の角笛)

市価 2,000gp；オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 3 レベル；重量 1 ポンド

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。

作成条件

コスト 1,000gp

《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

ホーン・オヴ・ブラスティング

(Horn of Blasting / 破碎の角笛)

市価 20,000gp；オーラ 中程度・力術；術者レベル 7 レベル；重量 1 ポンド

この螺旋状の動物の角は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。

作成条件

コスト 10,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シャウト

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)

市価 70,000gp；オーラ 強力・力術；術者レベル 16 レベル；重量 1 ポンド

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。

作成条件

コスト 35,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、グレーター・シャウト

ボーン・レイザー

(Bone Razor / 骨の剃刀)

市価 5,000gp；オーラ 微弱・死霊術；術者レベル 5 レベル；重量 1 ポンド

このギザギザの骨のナイフは戦闘に用いるには薄く脆すぎるようだが肉を簡単に切ることができる。無防備状態の生きているクリーチャーにとどめの一撃を行うために使用して、その攻撃でクリーチャーが死亡した場合、そのクリーチャーの肉は剥がれ落ち、その骨が剃刀の使用者の命令下にある

Ultimate Equipment

るスケルトンとして動き出す。クリーチャーの肉は破壊されていないが、一定の速度で腐敗する。剃刀の使用者は1分間を費やして操るスケルトンに肉を再接続し、死霊術の魔法を終了させて通常の死体に帰着させることができる（ナイフの傷で殺されたリバラバラにされた人物の死体だが）。使用者が別のクリーチャーの身を剥いで骨を操るために剃刀を使用した場合、以前に操っていたスケルトンは直ちに破壊される。

作成条件

コスト 2,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・デッド

ボトル・オヴ・エア

(Bottle of Air / 空気のボトル)

市価 7,250gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 2 ポンド

このアイテムは、コルク栓の嵌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。

作成条件

コスト 3,625gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ウォーター・ブリージング

ボトル・オヴ・シャドウズ

(Bottle of Shadows / 影の瓶)

市価 7,000gp ; オーラ 微弱・召喚術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1

このボトルは暗い黒檀から作られている。開封して立てておくとボトルの口から発せられるかすかな囁き声が聞こえてくる。このボトルは最初に4チャージを有している。逆さまにすると、ボトルは使用者が意のままにできるシャドウ1体を招来し、役務のラウンドごとに1チャージを消費する。1回の標準アクションとして、使用者は招来されたシャドウを解雇することができる。シャドウが少なくとも4HDの人型生物のクリーチャーを殺した場合、ボトルは1チャージを得る。ボトルは日没時に自動的に4チャージに回復する。

作成条件

コスト 3,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・デッド

ボトル・オヴ・メッセージズ

(Bottle of Messages / 伝言の瓶)

市価 300gp ; オーラ 微弱・幻術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1 ポンド

この緑色のガラス瓶には小さな曲がりくねった鍵が細長い部分についている。それを捻られるとそのぼんやりとしたコルク栓がゆっくりと1ラウンドをかけて実体化していく。瓶の持ち主が実体化する間に瓶の中にしゃべりかけた（日本語で75文字まで）なら、コルク栓が完全に実体化したとき内部にその言葉を捕らえてしまう。コルク栓が取り除かれるが瓶が割れてしまうとすぐに、持ち主がそのときに言葉をしゃべったかのようにこのメッセージが正確に解き放たれる。一度メッセージを解き放つと、瓶は粉々に砕けてしまう。

作成条件

コスト 150gp

《その他の魔法のアイテム作成》、マジック・マウス

ボトルド・イエティ・ファー

(Bottled Yeti Fur / イエティの毛皮の瓶詰め)

市価 800gp ; オーラ 微弱・防御術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1

この小さな不透明なピンは開封するとごまごました白い毛皮の分厚い奔流を解き放つ。この毛皮は使用者の腕を這い上がり、もつれた毛皮で完全に覆われるまでその全身を横切る。この毛皮で覆われている間、使用者は[冷氣]に対する抵抗5、ACへの+2の外皮ボーナス、氷と雪の領域における〈隠密〉判定への+4の技量ボーナスを得る。この毛皮は24時間後に肉体から剥がれるか、もしくはアルコールに浸すことでより早く取り除くことができる。ピンは1回使用した後消費される。

作成条件

コスト 400gp

《その他の魔法のアイテム作成》、パークスキン、レジスト・エナジー

ボトルド・ミスフォーチュン

(Bottled Misfortune / 不幸の瓶詰め)

市価 500gp ; オーラ 中程度・死霊術 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 1 ポンド

この革製のボトルは泡立つ緑色の液体で満たされている。1回の全ラウンド・アクションとして、ウィッチはボトルを自身の修得しているクリーチャー1体を目標とする何らかの呪術（上級または大いなる呪術ではなく）の目標として、その効果を内部の醸造物に転送してベタベタするシロップに固めることができる。いずれのクリーチャーもこのシロップを、（使用者が“毒の使用”クラス特徴を持たない場合に5%の確率で使用者が影響を受けることを含め）1服の致傷毒として使用することができる。このシロップで覆われた武器によって攻撃されたクリーチャーは呪術に対するセーブ（DC15）に成功しなければ、ウィッチが直接その呪術の目標にしたかのように、その呪術の影響を受ける。このシロップは毒として扱われる魔法的な効果である。その呪術が24時間ごとに1回しか目標に影響を与えられない場合は、続けてシロップを使用しても同様にその目標に対しては効果を持たない。一度呪術の力が吹き込まれると、シロップは役に立たない無害な液体に戻るまで24時間持続する。

作成条件

コスト 250gp

《ポーション作成》、《その他の魔法のアイテム作成》、作成者が“毒浸し”の呪術を持つウィッチであること

ポリモーフィック・ポーチ

(Polymorphic Pouch / 多形の袋)

市価 5,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 9 レベル ; 重量 1 ポンド

この革袋は通常はドルイド的な意匠で飾られている。その内側には4立方フィートあるいは40ポンドのアイテムを収納することのできる異次元空間があり、それ以外の点では小さなバッグ・オヴ・ホールディングとして機能する。使用者が（ポリモーフ）効果または自然の化身を使用して動物、竜、エレメンタル、魔獣、植物、あるいは蟲に変身した場合、この袋は肉体に溶け込むことはない。この袋は肉体上の簡単に扱うことのできる場所（ベルトや首周りの紐の上など）に自動的に再配置され、変身中も袋と中のアイテムを扱うことができる。

Ultimate Equipment

作成条件

コスト 2,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ポリモーフ、シークレット・チェスト

ボロ・ビード

(Boro Bead / ホウ素珠)

市価さまざま；オーラ 強力・変成術；術者レベル 16 レベル；重量—

1 レベル・エキス 1,000gp；2 レベル・エキス 4,000gp；

3 レベル・エキス 9,000gp；4 レベル・エキス 16,000gp；

5 レベル・エキス 25,000gp；6 レベル・エキス 36,000gp

この多色の頑丈なガラスの珠はアルケミスト・クラスに属する者にとつて役に立つ。1 日に 1 回命令すると、ボロ・ビードはその日に調合してその後で消費したいいずれか 1 つのエキスを再充填することを可能にする。エキスは再構成され、まだ飲んでいなかったかのように再び使用可能になる。再充填するエキスは珠に応じた特定のレベルでなければならない。1～6 までの各レベルそれぞれに 1 日にエキス 1 つを再充填する異なる珠が存在する。珠は注入にも働くが、ポーション、エリクサー、爆弾、変異薬、または耐毒剤のような非魔法的な錬金術の物質には働かない。

作成条件

1 レベル・エキス 500gp；2 レベル・エキス 2,000gp；3 レベル・エキス 4,500gp；4 レベル・エキス 8,000gp；5 レベル・エキス 12,500gp；6 レベル・エキス 18,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、作成者が再充填するエキス・レベルのエキスを準備できること

マーヴェラス・ピグメンツ

(Marvelous Pigments / 不思議な絵の具)

市価 4,000gp；オーラ 強力・召喚術；術者レベル 15 レベル；重量—

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、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十分な量である。

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 2,000gp 以下の魔法の力を持たぬ物体（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。

作成条件

コスト 2,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、メジャー・クリエイション

マターズ・ティア

(Martyr's Tear / 殉教者の涙)

市価 6,000gp；オーラ 中程度・死霊術；術者レベル 6 レベル；重量—

この不完全な薔薇色の宝石は、角度によって涙滴型にも割れたハート型にも見える。通常、その淡い小面は宝石の中央付近に走るひび割れが欠け

跡のため台無しになっている。

1 日に 1 回、使用者は 1 回の標準アクションを費やして、3d6 ポイントのヒット・ポイントを自身から宝石に転送することができる。これは宝石の色を深め、強い色ほどその中に多くの生命力を蓄えていることを示している。宝石は最大で 18 ポイントのヒット・ポイントを蓄えることができる。宝石の中にヒット・ポイントが蓄えられている場合、使用者は 1 回の標準アクションとしてこの宝石を自身か他のクリーチャーに接触させて、蓄えられたすべての生命力を宝石からそのクリーチャーに転送し、宝石に蓄えられていたのと同じ量のヒット・ポイントを回復することができる。これによって宝石は通常の色に戻る。

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ヴァンピリック・タッチ

マスターズ・パーフェクト・ゴールデン・ベル

(Master's Perfect Golden Bell / 支配者の完全なる黄金の鈴)

市価 20,000gp；オーラ 強力・防衛術；術者レベル 15 レベル；重量 10 ポンド

この光沢のある黄金の鈴は、物質界と完全に調和して別世界の存在には破壊的に干渉する、深く共鳴する振動を鳴らす。この振動は 30 フィート以内のすべての（他次元界）クリーチャーのダメージ減少と呪文抵抗を 5 減少させる（例えば、DR10 / 魔法を DC5 / 魔法に変更する）。この鈴は舌を持たない；鳴らすために使用者は素手打撃で鈴を攻撃しなければならない（これは攻撃ロールの必要ない、鈴にダメージを与えない攻撃とみなす）。残響音は 1d6 ラウンド持続する；残響音を早期に抑えるのは 1 回の標準アクションである。鈴は 1 日に最大で 10 ラウンドまで鳴らすことができる。

作成条件

コスト 10,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、パニッシュメント

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)

市価 23,348gp；オーラ 強力・変成術；術者レベル 16 レベル；重量 120 ポンド

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。

作成条件

コスト 13,348gp

《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

マニュアル・オヴ・ウォー

(Manual of War / 戦争の手引き)

市価 7,500gp；オーラ 中程度・心術；術者レベル 10 レベル；重量 2 ポンド

血塗れの革で装丁されたこの重く大きな本は、熟練の戦士の肉体のように傷みれて、何世代分もの軍事知識が含まれている。1 日に 1 回、1 時間この手引き書で学習した後、ファイターは自身のファイター・ボーナス特技の 1 つを別の戦闘特技と交換できる。この新しい特技の前提条件は満

Ultimate Equipment

たしている必要があり、他の特技、上級クラス、あるいはその他の能力の前提条件として使用している特技を変更することはできない。この交換は24時間持続し、その後ファイターの特技は通常のものに戻る。ファイターは10分間を費やして手引書を学習し、その効果を早期に終了することができる。

作成条件

コスト 3,750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、モディファイ・メモリー、作成者がファイターであること

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)

市価さまざま；オーラ 強力・総合術；術者レベル17レベル；重量5ポンド

+1【敏捷力】27,500gp；+2【敏捷力】55,000gp；+3【敏捷力】82,500gp；

+4【敏捷力】110,000gp；+5【敏捷力】137,500gp

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。

作成条件

+1【敏捷力】26,250gp；+2【敏捷力】52,500gp；+3【敏捷力】78,750gp；+4【敏捷力】105,000gp；+5【敏捷力】131,250gp

《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

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)

市価さまざま；オーラ 強力・総合術；術者レベル17レベル；重量5ポンド

+1【筋力】27,500gp；+2【筋力】55,000gp；+3【筋力】82,500gp；

+4【筋力】110,000gp；+5【筋力】137,500gp

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。

作成条件

+1【筋力】26,250gp；+2【筋力】52,500gp；+3【筋力】78,750gp；+4【筋力】105,000gp；+5【筋力】131,250gp

《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

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)

市価さまざま；オーラ 強力・総合術；術者レベル17レベル；重量5ポンド

+1【耐久力】27,500gp；+2【耐久力】55,000gp；+3【耐久力】82,500gp；

+4【耐久力】110,000gp；+5【耐久力】137,500gp

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。

作成条件

+1【耐久力】26,250gp；+2【耐久力】52,500gp；+3【耐久力】78,750gp；+4【耐久力】105,000gp；+5【耐久力】131,250gp

《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

マレアブル・シンボル

(Malleable Symbol / 可鍛の印)

市価10,000gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル9レベル；重量1ポンド

この際立った特徴のない金属製のランプは、初期状態では何の力も持たない。1分間集中することにより、神格を崇拝するクリーチャーはこのランプをその神格の高品質の聖印に変換することができる。この聖印をエネルギー放出の焦点具として使用するたびに、使用者はフリー・アクションとして放出範囲を以下の選択肢のいずれか1つに変更することができる：

- ・30フィート以内のどこかを中心とする10フィートの爆発
- ・60フィートの直線状
- ・30フィートの円錐形

聖印は使用者から離しておくとも24時間後に何の変哲もないランプの形態に戻る。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、マス・キュア・ライト・ウーンズ、作成者がエネルギーを放出できること

マリット・オヴ・ビルディング

(Mallet of Building / 建築の槌)

市価5,000gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル9レベル；重量2ポンド

この重たい建築用の槌は木製の軸と、金属に接するとわずかに赤く染まる光沢のある黒い鉄で作られた頭部を備えている。この槌の使用者は1回の全ラウンド・アクションとして金槌を振り回して、銅の爪、鉄の杭、鉄のビトン、あるいは4フィートの木製の塀の支柱を作り出し、速やかに所定の位置に打ち込むことができる。作成されたアイテムは面から取り除くと破壊されるが、そうしなければその種の通常のアイテムと同じくらい長持ちする。槌は1日に100点までのアイテムを作成できる。

作成条件

コスト 2,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、マイナー・クリエイション

ミグルス・ロッカー

(Migrus Locker / ミグルスの櫃)

市価10,000gp；オーラ 中程度・力術；術者レベル6レベル；重量20ポンド

この小さな櫃は木化石から彫り出されており、通常は鎖で縛られ密封された状態で見つかる。櫃を開封して開くと、その中にはミグルス——人型生物の顔を持つ干からびた毛のない猫——がいる。しばらくするとミグルスは動き出し、毛づくろいを始め、その顔はミグルス・ロッカーを開いたクリーチャーの姿を取り始める。ミグルスは最後に櫃から解放したクリーチャーを自らの主人と見なす。

ミグルスは奇妙にぎくしゃくした動きで移動する。主人の口頭による簡単な命令に従う。ミグルスは問題の解決にあたり極めて字義通りに、かつ残忍なアプローチを取り、戦利品を奪うことを好む。ミグルスが殺された

Ultimate Equipment

場合、一晩で乱雑に腐り落ち、腐敗液にきらめく油膜になる。次の夜明け、ミグルスは櫃の中に再構成される（夜明け前に櫃を開けた場合、かつての肉体を消費して内部に部分的に再構成されたミグルスが見える）。

ミグルスは種別が人造であることを除いて、キャットの使い魔（『Bestiary』P.131）としての性質を備える。ミグルスは常に主人の下に帰還するために最善を尽くし、通常的手段では永久に破壊されることはない。櫃を破壊された場合（硬度 5、10hp）、櫃までの距離を問題とせずミグルスは破壊される。

作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、リインカーネイトあるいはストーン・トゥ・フレッシュ

ミラー・オヴ・オポジション

（Mirror of Opposition / 映し身の鏡）

市価 92,000gp；オーラ 強力・死霊術；術者レベル 15 レベル；重量 45 ポンド

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。

作成条件

コスト 46,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、クローン

ミラー・オヴ・ガーディング・リフレクションズ

（Mirror of Guarding Reflections / 守りの鏡像の鏡）

市価 7,000gp；オーラ 中程度・幻術；術者レベル 7 レベル；重量 4 ポンド

この手のひらサイズの手鏡が映し出す像は、常に幽霊のように実体のないように見える。この鏡を持つクリーチャーが攻撃の目標にされたとき、割り込みアクションを使用して、自分と打撃の間に割りこむようにガラスから自分の鏡像を招来することができる。鏡像はミラー・イメージ呪文の提供する幻像のように機能する。攻撃が当たった場合、鏡像は破砕音とともに粉々になる。鏡像を破壊したクリーチャーは不幸になる；次に攻撃ロールかセーヴィング・スローを行うときに、2 回ロールして悪い結果を使用しなければならない。攻撃が当たらなかった場合、鏡像は鏡の使用者の次のターンの開始時に薄れて消える。この鏡は 1 日に 3 回まで使用できる。

作成条件

コスト 3,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ミラー・イメージ

ミラー・オヴ・メンタル・プラウエス

（Mirror of Mental Prowess / 精神力の鏡）

市価 175,000gp；オーラ 強力・占術および防衛術；術者レベル 17 レベル；重量 40 ポンド

この鏡は高さ 5 フィート×幅 2 フィートの普通のガラスの姿見のように見える。適切な合言葉を知っているクリーチャーは以下のようにそれを実行させることができる：

鏡を制御するクリーチャーが鏡の 25 フィート以内にいる限り、鏡に映る任意のクリーチャーの思考を、その思考が未知の言語で為されている場合でさえ読み取る。

クレアヴォイアンスによるかのように他の場所を見る。制御者が十分に精通しているのであれば、他次元界の場所ですら見るができる。

他次元界を訪ねるための門として使用する。制御者はまずクレアヴォイアンス機能でその場所を確認し、その後に鏡を通して映し出された場所へ歩いて行く。望むなら他者も後に続くことができる。使用者が到達する反対側には不可視の門が残り、その門を通して帰還することができる。一度帰還すると門は閉じる。門は 24 時間後にひとりでに閉じるが（使用者がまだ向こう側にいる場合は捕らわれる）、使用者が合言葉で閉じることもできる。【知力】が 12 以上あるクリーチャーは、ちょうどスクライミング呪文による魔法的な感覚器に気づくかもしれないように、門に気がつくかもしれない。門を通ったいずれのクリーチャーも鏡の前に現れる。

一週間に一度、鏡はその表面に像を示されているクリーチャーに関する 1 つの短い質問に正確に答える（レジェンド・ローア呪文によるのと同様の解答を与える）。

作成条件

コスト 87,500gp

《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、ディテクト・ソウツ、ゲート、レジェンド・ローア

ミラー・オヴ・ライフ・トラッピング

（Mirror of Life Trapping / 幽閉の鏡）

市価 200,000gp；オーラ 強力・防衛術；術者レベル 17 レベル；重量 0 ポンド

（訳注：原文ママ。Core では 50 ポンド）

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。

作成条件

Ultimate Equipment

コスト 100,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、インブリズンメント

モール・オヴ・ザ・ティタンズ

(Maul of the Titans / ティタン族のモール)

市価 25,305gp ; オーラ 強力・力術 ; 術者レベル 15 レベル ; 重量 160 ポンド

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、これを振るう者が最低でも 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。

作成条件

コスト 12,305gp

《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

ユニヴァーサル・ソルヴェント

(Universal Solvent / 万能溶剤)

市価 50gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 -

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。

作成条件

コスト 25gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アシッド・アロー

ライア・オヴ・ビルディング

(Lyre of Building / 建造物の豎琴)

市価 13,000gp ; オーラ 中程度・変成術 ; 術者レベル 6 レベル ; 重量 1lb.

(訳注：原文通り。Core では 5lb. だった)

この魔法の楽器はふつつ黄金製で、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・ブラスティング（破碎の角笛）の効果やディスインテグレート呪文、破壊槌や同様の攻城兵器による攻撃などが含まれる。この豎琴は 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。

この豎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、この豎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豎琴を演奏することができなくなる。

作成条件

コスト 6,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ファブリケート

ライフ・リンク・バッジ

(Life Link Badge / 生命共有のバッジ)

市価 6,000gp ; オーラ 強力・召喚術 ; 術者レベル 13 レベル ; 重量 1 ポンド

この特徴のない革のバッジをサモナーの鎧か衣類に縫い付けると、その表面にサモナーのルーンの色あせた図像が現れる。サモナーはサモナー呪文のスロットを消費することで、バッジにチャージを加えることができる；バッジは消費した呪文スロットのレベルに等しいチャージを得る（最大 5 チャージ）。バッジにチャージを加えるのは 1 回の標準アクションである（消費する呪文レベルに関わらず）。サモナーは生命共有能力を使用するときに、自身のヒット・ポイントを犠牲にする代わりに、バッジからチャージを消費して、幻獣のヒット・ポイントをチャージにつき 1d6 ポイント回復することができる。サモナーはあらかじめ消費するチャージ数を決めておく必要はない（1 チャージ消費してロールし、そして、より回復するためにさらにチャージを消費するかどうかを決めることができる）。サモナーが休息後に呪文を準備する際に、バッジのチャージはすべて失われる。

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、リジューヴェネイト・アイドーロン

ラスト・リーヴス・オヴ・ジ・オートム・ドライアド

(Last Leaves of the Autumn Dryad / 秋のドライアドの最後の葉)

市価 52,000gp ; オーラ 中程度・占術および変成術 ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 -

この活力に満ちた葉の房は、茶と赤から橙と黄まで、秋の季節の異なる色彩に絶えずその色相を変化させる。1 日に 1 回、使用者は舌で葉に触れて、8 時間（呪文と同様の）ツリー・シェイプを帯びることができ、この効果の持続時間の間、何千もの秋の紅葉を生い茂らせた健康的な木として現れる。

木の姿の間、クリーチャーは風に乘せてこれらの葉を解き放ち、アーケイン・アイの能力を備えた念視の感覚器として意識的に操ることができる。葉は植物の種族特性、高速治癒 5、[火] に対する脆弱性を持つことを除いて、アーミー・アント・スウォームとしてのデータを備えている。

クリーチャーは念視の葉で自身の顔に似通った形状を作り、葉を通じて話すことができる。葉の声は静かで、乾いてそよぐようであり、クリーチャーの意図した表情のほとんどを伝えることができる（笑顔やしなめつ面などにすることができる）。クリーチャーが“野生動物との共感”クラス能力を有しているか、フェイの血脈のソーサラーである場合、ゴースト・サウンド、スピーク・ウィズ・アニマルズ、あるいはスピーク・ウィズ・プランツ呪文を自身の代わりに葉から発生するように発動することができ、これらの呪文の発動はツリー・シェイプを妨げない。

クリーチャーが通常の形態に戻る前に念視の葉が帰還できなかった場合、この魔法のアイテムは 1 週間機能しなくなる。この期間中、葉は茶色に衰え、霜に覆われて光っているように見える。

作成条件

コスト 26,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アーケイン・アイ、ツリー・シェイプ、ウィスパリング・ウィンド

ランタン・オヴ・リヴェーリング

(Lantern of Revealing / 姿現しのランタン)

市価 30,000gp ; オーラ 微弱・力術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 2 ポンド

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・ページの呪文と同様に、25 フィート以内のすべて

Ultimate Equipment

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。

作成条件

コスト 15,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、インヴィジビリティ・ページ

リング・ゲーツ

(Ring Gates / 環状門)

市価 40,000gp ; オーラ 強力・召喚術 ; 術者レベル 17 レベル ; 重量 1 ポンド

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、あるいは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。

記載の重量はリング 1 つあたりのものである。

作成条件

コスト 20,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ゲート

レーシング・ブルーム・オヴ・フライング

(Racing Broom of Flying / 競技用空飛ぶ箒)

市価 30,000gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 3 ポンド

レーシング・ブルーム・オヴ・フライングは 1 日に 9 分間、標準のものよりも高速に飛ぶことができることを除いて、ブルーム・オヴ・フライングと同様に機能する。この速度増加を起動するのは 1 回の即行アクションである。増速された箒の飛行移動速度は、200 ポンドまで搭載しての 60 フィート、あるいは 400 ポンドまで運搬しての 40 フィートである。高速度での 1 分ごとに、箒の 1 日の飛行時間を 1 時間分使用する。1 回の即行アクションとして、搭乗者は飛行時間を 5 時間分消費して、箒の速度を 200 ポンドまで搭載しての 120 フィート、あるいは 400 ポンドまで運搬しての 80 フィートに増速できる。この速度増加は 1 ラウンド持続するが、終了時に箒は 50% の確率で破損状態となり、修理するまで力を失う。

作成条件

コスト 15,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ヘイスト、オーヴァーランド・フライト、パーマネンシイ

レストレイティヴ・オイントメント

(Restorative Ointment / 治癒の軟膏)

市価 4,000gp ; オーラ 微弱・召喚術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 1/2 ポンド

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)。

作成条件

コスト 2,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キュア・ライト・ウーンズ、ニュートラライズ・ポイズン、リムーヴ・ディジーズ

レストレス・ロックピックス

(Restless Lockpicks / 落ち着きのない錠前破り)

市価 8,000gp ; オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 1 ポンド

このミスラル製の高品質の盗賊道具の一揃いは、熟練した使用者の手にかかれば生きているかのようになる。この道具を使用して罠やその他の装置の解除を試みる場合、使用者は解除の試みの最初に 1 回の標準アクションを使用して、道具にその後手で持たなくてもひとりだけで解除を続けさせることができる。その後、使用者は道具の作業中に他のアクションを実行したり、移動してその場を離れることさえできる。道具が行う〈装置無力化〉には、使用者の技能ボーナスに高品質の盗賊道具による +2 を加えたものを使用し、その装置の解除に通常必要とされる時間をかける。技能判定が完了すると、道具は装置から取り除くまでその場に留まる。道具は 1 日に 10 ラウンドまで動かすことができる。出目 10 は使えるが出目 20 はできない。道具に特定の判定を完了するのに十分なラウンド数が残っていない場合、道具の持続時間がなくなるときに同じマスにいる限り、使用者は動く道具の中断した作業を継続することができる。

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ノック、メイジ・ハンド

ローサム・ミラー

(Loathsome Mirror / 忌まわしき鏡)

市価 9,000gp ; オーラ 微弱・心術 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 10 ポンド

このバックラー大の鏡は欠陥や障害を拡大し、鏡に映るいかなるクリーチャーもそれを反映してひどく魅力を損なった像を映し出される。鏡を機能させるには片手で保持しなければならない。1 日に 3 回、1 回の標準アクションとして、鏡の使用者は鏡の創りだした写像をクリーチャーに投影して、その外見をすべての見物人にまったく忌まわしく見せかけることができる。この対象は鏡の 30 フィート以内にいないけりばならず、影響を及ぼすには鏡を見ることができなければならない。次の 5 ラウンドの間、いずれのクリーチャーも対象を有益な呪文や効果の目標にすることを試みるためには DC14 の意志セーブを行わなければならない。失敗すると、そのクリーチャーは新しい対象を選択しなければならず、さもなければその呪文が効果は無駄になる。いったんセーヴィング・スローに成功したクリーチャーは、鏡の効果の残りの持続時間中、通常通りに対象を目標にすることができる。

作成条件

コスト 4,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アンアダルトレイテッド・ローシング

Ultimate Equipment

ローズ・バナー

(Lord's Banner / 皇帝の戦旗)

市価さまざま；オーラ 中程度・さまざま；術者レベル 10 レベル；重量 3 ポンド
クルセイズ 100,000gp；スウィフトネス 10,000gp；テラー 56,000gp；ヴィクトリー 75,000gp

ローズ・バナーは布製で少なくとも 2 フィートの幅と 4 フィートの長さがある標準的な旗であり、ランス、ポールアーム、フレイル、スタッフに取り付けることができる。このアイテムは取り付けられているか地面に突き立てられた状態でなければ一切の効果を持たない。この旗は通常特定の貴族の記章や紋章を表したものである。

ローズ・バナーは（徒歩ないし騎乗して）運ばれていても打ち立てられていても構わない。後者の場合、この戦旗は所持者がいる必要はないが、倒れたり敵に触れられたりすると着用者の仲間により回収され再度打ち立てられるまでその効果を失う。

クルセイズ（力術のオーラ）：高貴な見た目をしたローズ・バナー・オヴ・クルセイズはこの旗にある紋章の持ち主の宗教が合致している限り、その周りに半径 40 フィートのハロウの効果を放つ（この種のバナーには通常聖印か他の宗教的な記章がデザインの中に含まれている）。

スウィフトネス（防衛術のオーラ）：ローズ・バナー・オヴ・スウィフトネスの下で移動する集団や軍隊は、【耐久力】判定や非致傷ダメージを被ることなく強行軍を行なうことができる。これにより戦闘する準備を備えたままで長距離を移動することができる。この能力は少なくとも 1 日に 1 回この旗を見ることができた、1 マイル以内にいる全ての仲間にも効果と及ぼす。

テラー（死霊術のオーラ）：着用者の 30 フィート以内にいてこの旗を見ることができるローズ・バナー・オヴ・テラーの着用者の敵は DC16 の意志セーブに失敗すると恐慌状態となり、この旗を見ることができる間は可能な限りの速度で逃亡する。このセーブに成功した者は怯え状態になる。このセーヴィング・スローを行なったクリーチャーは、24 時間の間この旗により恐慌状態になることはない。

ヴィクトリー（力術のオーラ）：ローズ・バナー・オヴ・ヴィクトリーの所持者の味方はこの旗を見ることができる限り、攻撃ロール、セーブ、技能判定に +2 の士気ボーナスを得る。

作成条件

クルセイズ 50,000gp；スウィフトネス 5,000gp；テラー 28,000gp；ヴィクトリー 37,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、イーグルズ・スプレnder（リーダーシップ）、ハロウ（クルセイズ）、フリーダム・オヴ・ムーヴメント（スウィフトネス）、fear（テラー）、ヒロイズム（ヴィクトリー）

ロープ・オヴ・エンタングルメント

(Rope of Entanglement / 絡みつきのロープ)

市価 21,000gp；オーラ 強力・変成術；術者レベル 12 レベル；重量 5 ポンド

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、犠牲者に絡みつく。絡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 AC 22、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。

作成条件

コスト 10,500gp

《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

ロープ・オヴ・クライミング

(Rope of Climbing / 登攀のロープ)

市価 3,000gp；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 3 レベル；重量 3 ポンド

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。同じ方法でほどき、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うが、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しなければならない。

作成条件

コスト 1,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・ロープ

ロープ・オヴ・ノッツ

(Rope of Knots / 結び目のロープ)

市価 6,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 9 レベル；重量 1

このロープは長さ 100 フィートで、ロープ・オヴ・クライミングのすべての機能を実行することができる。さらに、ロープ・オヴ・ノッツは命令に応じて、自身をピンと張ったり結びつけたりして、ロープの構造物に変化する。ロープは 100 フィートのロープの中から作成可能な任意の構造物の形に自身に結びつけることができる。使用可能な構造物には 25 フィートまでの長さの頑丈なロープの橋、10 フィート四方のネットまたはハンモック、あるいは 40 フィートの高さの縄梯子が含まれる（だが、これらに限定されるわけではない）。ロープが複雑な構造を作成するためには 10 ラウンドまでかかり、あるいはその半分の時間で自身を単なる一巻きのロープに戻す。ロープは硬度 1 と 20 ヒット・ポイントを有する。ロープは 10 分ごとに 2 ヒット・ポイントの割合でダメージをひとりで修復する。

作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・ロープ

ワード・ボトル

(Word Bottle / 言葉のビン)

市価 1,500gp；オーラ 中程度・力術；術者レベル 7 レベル；重量 1 ポンド

この壊れやすいガラスのビンには一切れの摩耗した羊皮紙の切れ端が入っており、コルク栓を通してピンと張った金属線によって固定されている。1 回の全ラウンド・アクションとして、呪文の使い手は 3 レベル以下の【言語依存】の呪文を 1 回の全ラウンド・アクションとしてビンの中に発動することができ、そのようにすると羊皮紙は魔法的な記述で覆われ、ビンに力がチャージされる。このビンには 1 全ラウンドよりも長い発動時間を持つ呪文を使用することはできない。術者によって決定される呪文のすべての変更要素（呪文の目標に与える命令など）は、呪文がビンの中に

Ultimate Equipment

発動されたときに決定される。

チャージされたピンは 10 フィートの射程単位を持つ飛散武器として投擲することができる。ピンは衝突時に粉々になって破壊され、蓄えられた呪文を解放する。ピンが当たったクリーチャーは、その呪文の対象になったかのように、内包された呪文の効果の対象となる。破壊時にピンから 5 フィート以内にいたクリーチャーには呪文の言葉を囁くような残響が聞こえ、これもまたその効果の対象となるが、呪文に抵抗するためのセーブに +5 のボーナスを得る。呪文が本来はセーブを許可しない場合、飛散半径に巻き込まれたクリーチャーは依然としてそれを無効化するための意志セーブを (+5 のボーナス付きで) 行うことができる。

作成条件

コスト 750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ

ワーホイッスル

(Werewhistle / 人間の笛)

市価 8,000gp；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 9 レベル；重量 ー

この笛はウルフの頭のような形をしており、銀から作られている。1 日に 1 回、使用者は笛を吹き鳴らして、30 フィート以内の 1 体のライカンスローブに DC17 の意志セーブを行わせ、失敗すると 24 時間の間強制的に人間形態に戻ることができる。

作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ペイルフル・ポリモーフ

ワスプ・ネスト・オヴ・スウォーミング

(Wasp Nest of Swarming / 群れをなすワスプの巣)

市価 1,000gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 9 レベル；重量 4 ポンド

これは紙で作られた手のひら大のワスプの巣の模造品である。このアイテムは非常に壊れやすく、ぴったりした硬いケースに収められている。この巣を床や地面に置いた場合、クリーチャーはそのマスを通過するたびに、50%の確率で巣を蹴り飛ばすか踏み潰して起動させる。その代わりに巣を投擲（射程単位 10 フィート）することもでき、硬い面かクリーチャーに当たると起動する。起動すると、巣は直近のクリーチャーを攻撃するワスプ・スウォームを作り出す。スウォームはそのクリーチャーが死ぬか、スウォームが殺されるか、スウォームが目標を間合いに収められなくなるまで目標を追い回し、これら時点でスウォームは次の直近のクリーチャーを攻撃する。いずれの目標も見つけられない場合、スウォームは別のクリーチャーが現れるまでその場で待つ。スウォームは解放されてから 9 分後に消滅する。

作成条件

コスト 500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、インセクト・ブレイグ

アーティファクトとその他のアイテム ARTIFACTS AND OTHER ITEMS

何故どのような術者が作る魔法のアイテムもありふれた魔法のアイテムに落ちてしまうのだろうか？ 本項ではモンキーズ・ポーやフィロソファーズ・ストーン、デック・オヴ・メニィ・シングスなどの、歴史を傾ける伝説が伴う、珍しく貴重なアイテムをとりまとめる。全てのアーティファクトや魔法のアイテムが、それが一見でそうと分かる恩恵を持つわけではない——本項には呪われたアイテムも大量に掲載している。歪んだ店主（あるいは正道を踏み外した GM）が価値のない奇妙なものとしてプレイヤー・キャラクターに渡すかもしれない。最後に、言い返してくる財宝、知性あるアイテムだ。この最後の項には知性あるアイテムの作成方法に能力や性格の捻れの決定方法、そしてもちろんプレイヤーが歩く道に落ちている、準備された特定の知性あるアイテムの広範な選択肢も掲載されている。

アーティファクト ARTIFACTS

人の手では決して作れないアイテムが、世界中に存在する。それを手にする権利は全て、神の領域と元素の創造の力だけにあるはずの力を持つ。しかし、偶然によるものか、厄災か、はたまた奇妙な運命によるものか、時々そのような信じられない力の欠片が定命のものの手に渡る。この理解しがたいものの欠片は、アーティファクトと呼ばれる。アーティファクトが通り過ぎる場所では地が揺れ、国が興り、伝説が生まれる。

単に魔法の装備の一形態という以上に、アーティファクトは伝説の神具の類である。キャンペーン全体の中心となり得る存在だ——アーティファクトを取り返す試練で口火が切られ、持ち主と戦い、破壊任務を受け、そしてさらに続く。

普通の魔法のアイテムとは異なり、アーティファクトは簡単には壊れない（そして PC 達が作り出すことはできない）。作成要項の代わりに、アーティファクトには破壊しうする方法が 1 つ掲載されている。

アーティファクトは決して購入することはできず、ランダムに宝の山を作成して見つかることもない。ゲーム中にアーティファクトを配置するなら、その衝撃について思いを巡らすこと。しかし、アーティファクトは気まぐれな物体であることも心に留めておこう。もしあまりにも厄介になりすぎたなら、簡単にどこかに行ってしまうのだ。

下級アーティファクト MINOR ARTIFACTS

下級アーティファクトは唯一のアイテムである必要はない。しかしそれでも、一般の定命のものの意志で作られることは決してない。

ウィアード・クイーンズ・マグパイ

(Weird Queen's Magpie / 女王の不気味なカササギ)

装備部位なし；オーラ 強力・心術および力術；術者レベル 15；重量 2 ポンド

この知性のある、魔法の人造の鳥は、運命の綴れ織りを見ることができたという古代のフェイの女王によって作られたもので、錬金術と魔法を吹き込まれた骨から作られている。錬金術で固くされ、魔法により強化された骨で作られた鳥の形状をしているが、そのデータと能力はクロックワーク・スパイとほぼ同じだが、機動性は完璧で DR20 /—を持つ。

このアーティファクトを使いたいと願うクリーチャーは、善でも悪でもなく、このマグパイを所持してから少なくとも 24 時間が経過していなければならない。その後、マグパイは手放すまで持ち主に仕える。持ち主はアトーンメントが必要な善行もしくは悪行をしないと誓わなければならない、そうしなければマグパイは壊れてしまう。

加えて、ウィアード・クイーンズ・マグパイは以下の能力を持つ。

1 日 3 回、合言葉により、持ち主がアーティファクトに触れている間、この鳥の持ち主はパール・オヴ・パワーとしてこのアイテムを使用することができる。しかし、呼び起こされる呪文はどのレベルのものでも構わない。

回数無制限で合言葉により、この鳥の持ち主はアニマル・メッセンジャー呪文の目標であるかのように、このアイテムを先行させ伝言させることができる。

1 日 3 回合言葉により、この鳥の持ち主はマグパイにプレス・オヴ・ライフを発動させることができる。

破壊方法

正のエネルギーの次元界に入ると、ウィアード・クイーンズ・マグパイは破壊される。

クラウン・オヴ・ジ・アイアン・キング

(Crown of the Iron King / 鉄の王の冠)

装備部位 頭部；オーラ 強力・心術；術者レベル 18；重量 3 ポンド

遙か昔に忘れられた暴君が作り出したこの鉄製の王冠は、その内側にスライドして格納することのできる棘が 4 つはめられている。クラウン・オヴ・ジ・アイアン・キングがクリーチャーの頭部に置かれると、棘が乱暴に内側に入っていく。着用者はこの王冠を身につけている間、王冠を置かれたクリーチャーの奴隷になる。王冠は同意しているクリーチャーが気絶状態のクリーチャーに置かなければならない。この行為は機会攻撃を誘発する全ラウンド・アクションである。王冠を取り外す行為も、機会攻撃を誘発する全ラウンド・アクションである。王冠を取り外すことができるのは着用者の上に王冠を置いたクリーチャーか、そのクリーチャーの命令を受けたクリーチャーのみである。王冠の棘は着用者の頭部を掘り進むが、王冠が取り除かれると、4 つの痛々しい見た目の傷が残っている割には永続的な痛みはない。

クリーチャーが王冠の使用者の奴隷になると、ドミネイト・パースン呪文のように使用者の命令に何であれ従う——しかし王冠の支配は人型生物には限定されず、そのクリーチャーが王冠を身につけている限り持続し、セーヴィング・スローはない。

破壊方法

クリーチャーが自分の頭部に王冠を置くと、王冠は破壊される。これにより、王冠が破壊されるだけでなく、使用者も死亡する。使用者は短時間の神の介入がなければ命を取り戻すことはできない。

スタッフ・オヴ・ザ・マギ

(Staff of the Magi / 魔道師の杖)

装備部位なし；オーラ 強力 (全ての系統)；術者レベル 20；重量 5 ポンド

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・マギは 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・マギ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)
- ・ディテクト・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

Ultimate Equipment

- ・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）
- ・バスウォール
- ・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）
- ・ブレイン・シフト（意志・無効、DC21）

スタッフ・オヴ・ザ・マギ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にはできない。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・マギ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滅ぼされてしまう（セーヴィング・スローなし）。

スピンドル・オヴ・パーフェクト・ナレッジ

（Spindle of Perfect Knowledge / 完璧なる知識の紡錘）

装備部位なし；オーラ強力・変成術；術者レベル 20；重量—

スピンドル・オヴ・パーフェクト・ナレッジは大きく光り輝く、非の打ちどころのないマーキス・カットされた石——ハープリングのこぶし大のダイヤモンド型アイウーン・ストーンをカットしたものである。もし魔力が欠落していたとしてもこの宝石はそれ自身が宝物であるのだが、これは強力なアイウーン・ストーンでもある。スピンドル・オヴ・パーフェクト・ナレッジはヘッドバンド・オヴ・メンタル・スペリアリティ+4 であるように機能し、2 つのランダムに決定した〈知識〉技能を 5 ランク提供する。着用者はコンプリヘンド・ランゲージズ、タンズの影響を受け、距離 100 フィートまでのテレパシー能力を保持しているかのように会話を行ない、言語を理解することができる。

破壊方法

スピンドル・オヴ・パーフェクト・ナレッジは精神を持たないクリーチャーに丸 1 年の間着用されると破壊される。

スフィア・オヴ・アニヒレイション

（Sphere of Annihilation / 虚無の球）

装備部位なし；オーラ強力・変成術；術者レベル 20；重量—

スフィア・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・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・オヴ・アニヒレイ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 フィートすべてくる。2 体以上のクリーチャーがスフィア・オヴ・アニヒレイ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てくる。

タリスマン・オヴ・ザ・スフィア（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・オヴ・アニヒレイ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・オヴ・アニヒレイションを破壊し、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・キャンセレイション（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。

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）

装備部位なし；オーラ強力・力術；術者レベル 18；重量—

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

Ultimate Equipment

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・アルティメット・イーヴルには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。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ば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。

タリスマン・オヴ・ザ・スフィア

(Talisman of the Sphere / 球体制御の護符)

装備部位なし；オーラ強力・変成術；術者レベル16；重量1ポンド

取っ手つきの、この小さなアダマンティン製の輪は、普通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ン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・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・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・スフィアは、このアイテムをスフィア・オヴ・アニヒレーションの中に投げ込むことによってのみ、破壊できる。

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)

装備部位なし；オーラ強力・力術；術者レベル18；重量—

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ず、その思考や行為がひときわ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・リラクタント・ウィッシュズ

(Talisman of Reluctant Wishes / 不本意な願いの護符)

装備部位なし；オーラ強力・召喚術；術者レベル20；重量1ポンド

タリスマン・オヴ・リラクタント・ウィッシュズはストーン・オヴ・コントローリング・アース・エレメンタルズと同じような、内部に力を持って鼓動するように見える、ごつごつした岩のような姿をしている。しかしその力は全く異なるもので、所持するものの【魅力】に依存している。タリスマン・オヴ・リラクタント・ウィッシュズに触れたクリーチャーは【魅力】判定（DC15）を行なわなければならない。

この判定に失敗すると、この護符はストーン・オヴ・ウェイトのように機能する。これを手放すとそのキャラクターは5d6ポイントのダメージを受け、この護符はどこかに行ってしまう。

この判定に成功すると、護符は5d6時間が経過するかウィッシュを使用するか、いずれか早い方が訪れるまでキャラクターの手元に留まる。それからこの護符はどこかに行ってしまう。

この判定が出目20だったなら、この護符はそのキャラクターの【魅力】能力値1につき1カ月手元に留まる。この場合この護符を取り除こうとしても、そのキャラクターの手元や後ろのポケットの中、荷物の後ろといったところに再び現れることで抵抗する。

このアーティファクトはキャラクターの【魅力】6ポイントごとに1つ（端数切り捨て）のウィッシュを提供する。このアイテムは機械式ないし魔法式の罫が所持者の20フィート以内に存在すると暖かく輝き躍動する（もしこの護符が手に持たれていなければ、この警告の熱と躍動は何の効果も持たない）。

どのような結果になろうとも、タリスマン・オヴ・リラクタント・ウィッシュズは時間が経つと姿を消し、代わりにそのキャラクターの【魅力】1ポイントにつき1,000gpの価値のある大きなダイヤモンドを残す。

破壊方法

タリスマン・オヴ・リラクタント・ウィッシュズは他のこのアイテムのウィッシュを使用したり、それ以外の効果によるウィッシュ呪文を使用することで破壊することができる。この時石は爆発し、所持するものに5d6ポイントのダメージを与える。

デッキ・オヴ・メニー・シングズ

(Deck of Many Things / いろいろデッキ)

装備部位なし；オーラ強力（全ての系統）；術者レベル20；重量—

デッキ・オヴ・メニー・シングズは通常、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が札が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

Ultimate Equipment

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。複数枚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：白痴が道化のカードを引いた場合、デッキの持ち主はさらに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。

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な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——インブリズ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ドゥサの姉妹）、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え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はない。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いずれも宝石のついた黄金製のもので、どれも2,000gpの価値がある。宝石の場合、いずれも1,000gp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わなければならない。

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、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ポイント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）。

Ultimate Equipment

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——遙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

このアイテムは、秩序属性の神格との賭け事の間に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。

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。
彗星	剣の2	ダイヤの2	次に出会ったモンスターを倒せば1レベル上がる。
天守閣	剣の4	スペードのエース	君は幽閉される。
エクリュアレ	剣の10	スペードのクイーン	以降、すべてのセーヴィング・スローに-1のペナルティ。
運命の三女神	聖杯の3	ハートのエース	君の選んだどんな状況でも回避できる……一度だけだが。
火災	XV. 悪魔	クラブのクイーン	君と1体の来訪者の間に敵意が生まれる。
愚者	0. 愚者	ジョーカー (商標あり)	10,000 経験点を失い、もう1枚引かねばならない。
宝石	聖杯の7	ハートの2	君の選択で装身具を25個か宝石を50個手に入れる。
白痴	金貨の2	クラブの2	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。
道化	XII. 吊られた男	ジョーカー (商標なし)	10,000 経験点を得るか、デッキからもう2枚引くかできる。
鍵	V. 法王	ハートのクイーン	上級の魔法の武器を1つ得る。
騎士	剣の小姓	ハートのジャック	4レベル・ファイターが仕えてくれる。
月	XVIII. 月	ダイヤのクイーン	1d4 回のウィッシュが使える。
悪党	剣の5	スペードのジャック	君の友人の1人が君に敵対する。
破産	XVI. 塔	スペードのキング	すべての財産と不動産を即座に失う。
ドクロ	XIII. 死神	クラブのジャック	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。
星	XVII. 星	ダイヤのジャック	即座に1つの能力値に対して+2の体得ボーナスを得る。
太陽	XIX. 太陽	ダイヤのキング	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。
鉤爪	金貨の女王	クラブのエース	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。
玉座	棒の4	ハートのキング	〈交渉〉判定に+6のボーナスと、小さな城塞を得る。
大臣	IX. 隠者	ダイヤのエース	君が次にかかえる問題の回答を知ることができる。
虚無	剣の8	クラブのキング	肉体は機能しているが、魂はどこかに閉じ込められる。

ナックルボーン・オヴ・フィクル・フォーチュン

(Knucklebone of Fickle Fortune / 気まぐれな運命の趾骨)

装備部位 なし；オーラ 強力 (全ての系統)；術者レベル 20；重量 —

一目見ると、このアーティファクトはすり減って球体に近い形になった骨の欠片以外のなにものにも見えない。しかしクリーチャーが手に取ると、この趾骨の真の力と姿が明らかになる。クリーチャーがナックルボーン・オヴ・フィクル・フォーチュンを見たなら、その者はこの骨が完璧な20の面を持つ完璧なダイスの形をしていること、そしてそれぞれの面に

は赤く輝く力のシンボルが刻まれていることに気付く。そのクリーチャーがこのダイスをロールしたならこのダイスは床に落ちる代わりに空中で転がり、転がしたクリーチャーの目の高さで止まる。このとき転がした者が目にした面に基づき、このアイテムの力は発現する。20面ダイスをロールし効果を決定すること(“ナックルボーン・オヴ・フィクル・フォーチュン”の表を参照)。この効果は(17の面のように)このダイスが再度ロールされるか(14の面のように)特定の結果がロールされるまでの間、このキャラクターはこの制約の影響を受ける。

破壊方法

ナックルボーン・オヴ・フィクル・フォーチュンはエハ＝ザアの面(ダイスにおける20)が20回連続してロールされるとどこかに行ってしまう。これによりこのアーティファクトが破壊されることはなく、その代わりにこの世界のどこか無作為な場所に再度現れるのだという賢者もいる。しかしその説は全くの憶測に過ぎない。そもそもこのようなありえそうに無い行為を達成したことのあるものがあるかどうかすら、定かではないのだから。

ナックルボーン・オヴ・フィクル・フォーチュン

d20	ルーン名	効果
1	エヤ＝ドゥ	そのキャラクターは永続的な負の1レベルを獲得する。
2	ヴ	そのキャラクターは再びナックルボーン・オヴ・フィクル・フォーチュンを再度振ってはならないという強い強迫観念に襲われる。意志セーヴィング・スロー(DC25)に成功することによってのみこの強制効果に抵抗することができる。このセーヴィング・スローは1日に1回だけ試みることができる。
3	エイジ	そのキャラクターはハーム呪文(術者レベル15)の影響を受ける。
4	ホル	そのキャラクターはナックルボーン・オヴ・フィクル・フォーチュンをただちにさらに3回ロールしなければならないという強い強迫観念に襲われる(DC25の意志セーブにより無効)。この3回のロールそれぞれにおいて、ナックルボーンのダイス・ロールに-5のペナルティを受ける(最低1)。
5	ヴェ	そのキャラクターはブラインドネス/デフネスのように盲目状態となる(セーヴィング・スロー不可)。
6	チュ	そのキャラクターは5d10ポイントの[冷気]ダメージを受ける(DC25の頑健セーブにより半減)。さらに以降1時間、移動速度が半分になる(セーヴィング・スローに成功しても、速度の減少の効果は打ち消せない)。
7	ロウ	以降24時間、そのキャラクターはあらゆる技能判定と能力値判定に-2のペナルティを被る。
8	セエ	そのキャラクターは2d12時間麻痺状態となる。被った効果に新たなセーヴィング・スローを行えないことを除いては、これはホールド・モンスターと同様に扱う。
9	コグ	以降1週間、そのキャラクターは堪え難い臭いを放つ。そのキャラクターは〈隠密〉、〈交渉〉判定に-4のペナルティを被る。
10	ヴィス	幸運の領域の“良き運命”能力を使用したように、以降24時間に1度だけ1回のダイス・ロールを降り直すことができる。
11	フェ	プロテクション・フロム・エナジーを使用したように、そのキャラクターは100ポイントまでの[火]に対する完全耐性を得る。
12	ザル	そのキャラクターは以降200分の間、ヒロイズム呪文の利益を得る。
13	ヤク	以降24時間、近接攻撃で挟撃している敵にそのキャラクターの攻撃が命中したなら、そのダメージは精密さによる+1d6ダメージを与える。
14	ジブ	以降24時間、そのキャラクターはフェアリー・ファイアを発動できるようになる(術者レベルはキャラクター・レベルに等しい)。この能力はこのキャラクターがナックルボーン・オヴ・フィクル・フォーチュンを24時間が経過するまでに再度ロールすると失われる。
15	エク	そのキャラクターは[恐怖]に対する完全耐性を以降24時間獲得する。
16	レヴ	以降24時間、そのキャラクターはライトニング・ボルトを発動できるようになる(術者レベルはキャラクター・レベルに等しい)。この能力はこのキャラクターがナックルボーン・オヴ・フィクル・フォーチュンを24時間が経過するまでに再度ロールすると失われる。
17	ニ	以降7日の間、このキャラクターが[治癒]魔法の対象となると、追加で2d8ヒット・ポイントを回復する。この効果はこのキャラクターがナックルボーン・オヴ・フィクル・フォーチュンを7日が経過するまでに再度ロールすると失われる。
18	ズミ	以降24時間、セーブに成功しても半分のダメージや部分的な効果を及ぼす外のある効果に対するセーヴィング・スローに成功した際、このナックルボーンの効果を受けたキャラクターは一切のダメージや効果を受けなくなる。
19	テム	以降24時間、そのキャラクターはクリティカル・ヒットの可能性があるときには、自動的にクリティカル・ヒットになる。
20	エハ＝ザア	そのキャラクターが次に死亡した際、リザレクション呪文の目標になったかのように次の日の朝に蘇る。この効果はこのキャラクターがナックルボーン・オヴ・フィクル・フォーチュンを再度ロールすると失われる。

Ultimate Equipment

パーフェクト・ゴールデン・リュート

(Perfect Golden Lute / 完璧なる黄金のリュート)

装備部位なし；オーラ強力・変成術；術者レベル20；重量3ポンド

パーフェクト・ゴールデン・リュートは非の打ちどころのない楽器といわれている。その音色と澄みやかさには他に並ぶものがない。この楽器はあまりによくできているために楽器自身が演奏をしているようであり、この楽器を演奏するものは〈芸能：弦楽器〉判定に+10の技量ボーナスを得る。〈芸能：弦楽器〉にランクを持つキャラクターは、このリュートを使用して(“バードの呪芸”能力として)“打ち消しの調べ”、“散逸の演技”、“恍惚の呪芸”を1レベル・バードであるかのように発動できる。1日あたりの呪芸のラウンド数は【魅力】修正値に等しい。パーフェクト・ゴールデン・リュートの使用者がバードであるなら、このリュートを使用した全ての“バードの呪芸”能力のDCに+2を加え、このリュートを使用しでの“バードの呪芸”の1日当たりのラウンド数に6ラウンドを追加する。

破壊方法

パーフェクト・ゴールデン・リュートは1日の間、1,000マイル以内で一切の楽器が奏でられないか、持ち主がバード呪文か“バードの呪芸”により殺されるとばらばらに砕けてしまう。

ハンマー・オヴ・サンダーボルト

(Hammer of Thunderbolts / 電束の槌)

装備部位なし；オーラ強力・さまざま；術者レベル20；重量15ポンド

この+3大型用リターニング・ウォーハンマーは攻撃が命中すると2d6ポイントのダメージを与える。ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクスを装備したものがこの武器を手を持つとこの武器が(この武器が見た通りの単なる+3ウォーハンマーではなく)ハンマー・オヴ・サンダーボルトであることが分かる。そうするとこの武器は以下の2つの能力を持つ、+5大型用ジャイアント・ベイン・リターニング・サンダリング・ウォーハンマーになる。1つ目として、着用者がこのハンマーを使用した投擲攻撃を成功させたなら、この武器は雷鳴の強力な耳をつんざく音を放ち、90フィート以内の全てのクリーチャーを1ラウンドの間朦朧状態にする(DC15の頑健セーブにより無効)。着用者はこの効果に完全耐性を持つわけではない。2つ目として、このハンマーの射程単位は30フィートに増加する。

破壊方法

ハンマー・オヴ・サンダーボルトはファイアー・ジャイアントの加熱炉で加熱され暑属性の人型生物の血により急冷されると、このハンマーの鋼鉄部が脆くなるため次の攻撃に使用されると破壊される。ファイアー・ジャイアントの血に浸すことで、この脆くなった鋼鉄を元に戻すことができる。ひとたび砕けてしまうと、何をもってしても戻すことはできない。

ビーコン・オヴ・トゥルー・フェイス

(Beacon of True Faith / 真なる信仰のかがり火)

装備部位なし；オーラ強力(全ての系統)；術者レベル20；重量2ポンド

ビーコン・オヴ・トゥルー・フェイスはエレクトラム(琥珀金)から作られた華美な松明の形態をしている。この松明は燃料も空気も必要としない、消えることの無い魔法の炎を蓄えており、ほとんどのクリーチャーの手に収まることで単に消えずの松明として機能する。信仰呪文の使い手、何らかの属性の副種別を持つ来訪者、強力な信仰に属するクリーチャー(GMが決定する。ただし普通はその信仰を反映する特技や特徴が必要)の手に収まると、このビーコンは所持したものの属性に応じた追加能力を獲得する。例えば、秩序にして善のパラディンは秩序と善の力を使用する

ことができるようになる。しかし中立のクレリックは一切の力を使用することができない。これら全ては合言葉により起動する。

混沌(紫炎)：合言葉に応じて1日に1回、ワード・オヴ・ケイオスを発動する。

善(白炎)：このビーコンの30フィート以内の味方はプロテクション・フロム・イーヴルとヒロイズムの利益を獲得する。

悪(黒炎)：着用者は常にプロテクション・フロム・グッドの効果を受け、1日に2回ハームを発動することができるようになる。

秩序(金炎)：合言葉に応じて1日に1回、ディクタムを発動する。

破壊方法

ビーコン・オヴ・トゥルー・フェイスは着用者が自らの神格の信者として容認される、逆の属性に変化した場合に破壊される。

フィロソファーズ・ストーン

(Philosopher's Stone / 賢者の石)

装備部位なし；オーラ強力・変成術；術者レベル20；重量3ポンド

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(25,000gpの価値)に、1,000ポンドまでの鉛を金(50,000gp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わなければならない。

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。

ブック・オヴ・インフィニット・スペルズ

(Book of Infinite Spells / 膨大な呪文の書)

装備部位なし；オーラ強力(全ての系統)；術者レベル18；重量3ポンド

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、所持者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1レベルを得る。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—この本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

Ultimate Equipment

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所持している必要はない。どこか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。誰か他のクリーチャーがこの本を使用しようと試みて、この本の所有者になってしまわない限りは。

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れてしまう可能性がある。ページがめくれてしまう確率は、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。

ブランチ・オヴ・ライフ

(Branch of Life / 生命の枝)

装備部位なし；オーラ強力・召喚術；術者レベル15；重量1ポンド

この青々とした枝は気持ちを和らげる淡緑色の光を放っている。世界最初の樹に注意深く摘み取ったこのアーティファクトは、エネルギーを備えている。永遠の命に満たされたこのアイテムは魔力に転送するために時間が必要だ。このアイテムは回数無制限でヒールを使用することができるが、そうするには1時間いっぱいが必要となる。1日1回、リザレクションを発動することができるが、それには丸1日が必要となる。

この枝は使うに値するものだけに渡される。善属性でないクリーチャーに長期間所持されていることはなく、1d4日後に消えてしまう。また、善属性のクリーチャーが持っていたとしても、善属性でないクリーチャーと関わりを持つならば同じように消えてしまうが、消えるまでに2d8日を要する。

破壊方法

負のエネルギーの次元界の中心に運ばれると、ブランチ・オヴ・ライフは破壊される。

モンキーズ・ポー

(Monkey's Paw / 猿の手)

装備部位なし；オーラ強力・死霊術および共通；術者レベル20；重量2ポンド

この次元を飛び越えるアーティファクトは、クリーチャーに拾い上げられるのを忍耐強く待っている。新しい使用者に拾われるたびに、モンキーズ・ポーはちょうどリング・オヴ・スリー・ウィッシュズであるかのように、そのクリーチャーに3回のウィッシュを与える。新しい使用者がモンキーズ・ポーを拾うと、例えばウィッシュやミラクル呪文をもってしても捨てることはできない。例えば盗まれても、1d4時間後に使用者の手元に再び現れる。3つ全ての願いを使ったり破壊すれば、使用者はこのアイテムを手放すことができる——しかしその行為には時間と忍耐が必要だ。モンキーズ・ポーから与えられるウィッシュを使用すると、使用者は呪文のメジャー・コース（解除 DC25；Ultimate Magic215）と同様の呪いの対象となる。この呪いはそのクリーチャーが行う攻撃ロール、セーブ、能力値判定、技能判定に－4のペナルティを与える形で顕在化する。この効果は呪いが取り除かれるまで持続する。過去の呪いが除去される前に複数回のウィッシュが使用された場合、このペナルティは累積する。3つ全てのウィッシュが使用されると、モンキーズ・ポーは無作為な次元界へブレイン・シフトにより移動し、新しい持ち主を探し始める。

破壊方法

使用者がこのアーティファクトを持ち続け、1,000年間呪われると、モンキーズ・ポーは破壊される。

ルーンスカード・ドラゴンシップ

(Runescribed Dragonship / ルーンが刻まれたドラゴンシップ)

装備部位なし；オーラ強力・占術および死霊術；術者レベル13；重量26トン

この老朽化したロングシップは何とか航海に耐えられるといった風に見える。その垂下竜骨は細かく別れ、角のあるルーンの焼き印がいくつも押されている。その一つ一つが、この船と船員の魂をつないでいるのだという。強力な魔法のために、この船は航海に耐える上に非常に速い（ただ、乗員が快適であるというわけではない）。船員は必要としない。この船の上で1週間を過ごしたクリーチャー（ふつうは目的もなく海の上を漂っていることに気付くだろう）は、ルーンスカード・ドラゴンシップが現在航行している海から到達できる港の名前や目的地の説明を口にするだけで、この船を制御することに気付く。そうすると、ルーンスカード・ドラゴンシップはその目的地に向かって航海を行う。航海に関していえば、常に最も安全な航路で口にした目的地へと向かう。複数のクリーチャーがこの船に命令を下すことができる場合、ルーンスカード・ドラゴンシップはそれぞれの命令に等しく重きを置き、新しい命令が下されるたびに航路を変える。ルーンスカード・ドラゴンシップは貨物5トンから中型クリーチャー120体を運ぶことができ、1時間に10マイルの速度で移動する。

破壊方法

ルーンスカード・ドラゴンシップが内陸100マイルまで運ばれると、崩れて塵になる。

上級アーティファクト Major Artifacts

全てのアーティファクトの中で最も偉大なものは唯一無二のアイテムである。現存する最も強力な者に待ち望まれ、世界全体の行く末を変えるだけの力を持つ。それぞれの上級アーティファクトは1つだけ存在し、それらの最も弱いものでさえ、キャンペーンのバランスを変えるだけの力がある。上級アーティファクトは簡単に破壊されず、それぞれがたった一つの特別なやり方で破壊することができる。破壊方法は説明の最後に記載されている。

アックス・オヴ・ドワーヴィッシュ・ローズ

(Axe of the Dwarvish Lords / ドワーフ族の諸王の斧)

装備部位 なし；オーラ 強力・召喚術および変成術；術者レベル 20；重量 12 ポンド

これは+6キーン・スローイング・ゴブリノイド・ベイン・ドワーヴン・ウォーアックスである。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。この斧を握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療することもできない。この斧の現在の持ち主は〈製作〉（鍛冶冶、宝石加工、石工、罫つくり、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。

ジ・オーブズ・オヴ・ドラゴンカインド

(The Orbs of Dragonkind / 竜族のオーブ)

装備部位 なし；オーラ 強力・心術；術者レベル 20；重量 5 ポンド

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マイル以内にいれば、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能力もあり、これは毎ラウンド1回、術者レベル10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——これには支配能力とプレス攻撃能力も含まれるが、AC、セーブ、プレス攻撃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支配することができる（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。

クラウド・キャッスル・オヴ・ザ・ストーム・キング

(Cloud Castle Of The Storm King / 嵐の王の雲城)

装備部位 なし；オーラ 強力（全ての系統）；術者レベル 20；重量 —

この城はかつて“嵐の王”としてのみ知られた伝説的な暴君の要塞であった。時には主人の気まぐれに従うが、ほとんどの場合は漂流する目的のない強力なモンスターの怨霊のように、その幻想的な力に気付くことも入りこむこともできずに、現在この世界をさまよっている。

この雄大で華麗な城は、定期的にごろごろと雷鳴が響く嵐の雲とパチパチ音を立てる雷雲の基盤により空高く飛んたま推進力を得ている。巨大な嵐の雲の上にこの城がほぼ四角形の形で建っている。それぞれの角には80フィートの見張り塔がある。また、その角は7階層で30以上の部屋がある140フィートの塔である。中央の塔には設備のよい多くの広間、命を持つ部屋、特別室、個室、台所（2週間ごとに魔法によりいっぱいになる食料庫が付属している）、秘術や錬金術の学習に適した実験室が準備されている。それぞれの見張りの塔には命を持つ部屋と25人まで使用できる兵舎があり、1つの塔には1ダースのグリフィン、ヒボグリフ、ペガサス、地上に住む乗騎でさえ保持している厩舎が隣接している。全体で、この塔は300体の中型クリーチャーを快適に過ごさせることができる。

この城の制御を完全に得るためには、そのクリーチャーは少なくとも17レベルでなければならず、《統率力》特技と〈知識：神秘学〉17ランクとを修得していなければならない。この城にすでに主人がいるのなら、その主人は自らの居場所を他人に明け渡すためにそのものに敗北しなければならない。この城の移動は心臓部（この城の4階にある中央の間）の制御室における所作により制御することができる。そこには城の主人が念視する装置として提供される純粋な元素の水が置かれているが、これを使用してもこの城の内側か100フィート以内の場所しか見通すことはできない。

Ultimate Equipment

主人（ないし主人に指定された人物）はこの部屋の中で城の移動方向を指定することができる。この城は飛行移動速度 250 フィート（劣悪）であり、〈飛行〉技能の修正値はこの移動を制御した人物の値を使用する。この城は〈飛行〉判定の必要なくホバリングすることができ、判定に失敗することがないため決して落下する危険はない。制御されていない場合、この城は無作為に移動する。1 分毎に移動方向が変わることもあれば何日もの間方向を変えないこともあるが、地面やその他の危険は常に避ける。他の次元界へ移動する能力を持っているが、“嵐の王”を除いてその能力を起動させたものは知られていない。この城の主人は以下のような擬似呪文能力を獲得する。

- ・ 1 / 日——コール・ライトニング・ストーム。この能力を使用するには、主人は制御室にいるか塔の 1 つにいないなければならない。
- ・ 1 / 日——中央の塔に対するガーズ・アンド・ウォーズ。
- ・ 1 / 日——ストーム・オヴ・ヴェンジャンス。この能力を使用するには、主人は制御室にいないなければならない。嵐はこの城の雲でできた基盤から下方向に向けて範囲内（2,200 フィート）ならどこにでも振りまかれる。
- ・ 回数無制限——ウィンド・ウォール。この効果はこの城全体から 100 フィートの距離を覆い、制御室ないしいずれかの塔にいる主人（ないし主人に指定されたクリーチャー）は標準アクションとして、その高度を上げたり下げたりすることができる。

破壊方法

クラウド・キャッスル・オヴ・ザ・ストーム・キングは相応に強力な風によって吹き散らかされることによってのみ破壊することができる。吹き散らかすことのできる唯一の風は最も荒れ狂う風の次元界の区域でのみ見られる（もちろん、誰も次元界を超えてこの城を移動させる方法を知らないのだから、風の次元界でこの城を破壊しようという願いはほとんど叶えられそうにない）。その他のいかなる攻撃も壁を破壊したり塔を損じさせたりさえすることができるかもしれないが、中央の間とその真下の床はこの城が破壊状態にならない限りより小さい嵐の雲として存在し続ける。

コデックス・オヴ・ジ・インフィニット・プレインズ

（Codex of the Infinite Planes / 無限なる次元界の古写本）

装備部位なし；オーラ 圧倒的・変成術；術者レベル 30；重量 300 ポンド

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、古写本の能力を修得するが、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能力の内の 1 つを修得することができる（修得した能力はランダムに選択すること；能力を修得するまでに 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・プレインズの能力は以下の通り：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・プレイナー・アライ、グレーター・プレイナー・バインディング、プレイン・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・プレインズは、すべての能力と大惨事に関して術者レベル 30 を持ち、セーブ DC はすべて（20 + 呪文レベル）である。パワーを起動するのには〈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 を選択できない）

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遭わない。

d%	大惨事
01 ~ 25	自然の怒り：読み手を中心としたアースクウェイク呪文が 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・ヴェンジャ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、パロールがピット・フィンドが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・バンシーを発する。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・プレインズは、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・シールド・オヴ・ザ・サン

（The Shield of the Sun / 太陽の盾）

装備部位なし；オーラ 強力・防御術；術者レベル 20；重量 2 ポンド

この + 5 大型用シールドには太陽のシンボルが刻まれており、着用者に【魅力】20 の 20 レベル・パラディンであるかのように呪文発動能力を与える。この獲得した呪文は既にキャラクターが持っている 1 日の呪文数に（例えばパラディンのクラス・レベルによるものでさえ）累積される。ザ・シールド・オヴ・ザ・サンは着用者に呪文抵抗 15 も与える。このアイテムはエネルギー攻撃（[音波]、[酸]、[電気]、[火]、[冷氣]のいずれか）による最初の 10 ポイントのダメージを無効にする。これら全ての見返りとして、この盾の所持者は 1 年に 1 回、秩序にして善の神格の命令に従い、クエストをこなさなければならない（セーヴィング・スローにより回避することはできない）。

混沌ないし悪のキャラクターはザ・シールド・オヴ・ザ・サンを装備した際に負のレベル 4 を獲得する。この負のレベルはこの盾を手を持っている限り持続し、（レストレーション呪文を含む）いかなる方法をもってしても取り除くことはできない。この負のレベルはこの盾が打ち捨てられたり、着用者の所持品から取り除かれたりすると失われる。

破壊方法

ザ・シールド・オヴ・ザ・サンは善属性のキャラクターがこの盾をザ・ウェル・オヴ・エターナル・ナイトの中に投げ込むことで破壊される。このアイテムの光は最後に見えなくなる前に深淵の中に溶け込んでしまう。善でないキャラクターがこのようにしたとしても、この盾は破壊されることはないが失われてしまい、影界へのクエストによって復元することが可能である。

ジャー・オヴ・ドラゴンズ・ティース

（Jar of Dragon's Teeth / 竜牙の壺）

装備部位なし；オーラ 強力・変成術；術者レベル 20；重量 3 ポンド

新しい使用者の手に入るたびに、この壺は 2d4 個の竜の牙を生み出す。それぞれの歯の一つが飲み込まれると、使用者は丸 1 週間が経過するか、機会攻撃を誘発しない標準アクションで消費するまでの間、以下の能力を得る。

- ・ 使用者は直ちに竜に変化する。これはフォーム・オヴ・ザ・ドラゴン I、

Ultimate Equipment

フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンⅡ、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンⅢの目標になったかのように扱い、効果は使用者のヒット・ダイスに従って決定される。歯を飲み込んだクリーチャーが12HD以下の場合、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンⅠの効果を受ける。13～18HDであれば、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンⅡの効果を受ける。ヒット・ダイスが19以上であれば、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンⅢの効果を受ける。竜の種別は属性に従い、使用者が選択する。

秩序にして善：ゴールド・ドラゴン、シルヴァー・ドラゴン、またはブロンズ・ドラゴン

中立にして善：いずれかのメタリック・ドラゴン

混沌にして善：銅・ドラゴンまたはプラズ・ドラゴン

秩序にして中立：いずれかのクロマティック・ドラゴンまたはメタリック・ドラゴン

真なる中立：いずれかのクロマティック・ドラゴンまたはメタリック・ドラゴン

混沌にして中立：いずれかのクロマティック・ドラゴンまたはメタリック・ドラゴン

秩序にして悪：グリーン・ドラゴンまたはブルー・ドラゴン

中立にして悪：いずれかのクロマティック・ドラゴン

混沌にして悪：ブラック・ドラゴン、ホワイト・ドラゴン、またはレッド・ドラゴン

使用者の竜の外見は、歯を飲み込んだ後常に同じである。竜形態にある間、使用者は以下の利益を得る。

- ・ 使用者は竜語を会話できる。
- ・ 使用者は〈飛行〉判定に+4の技量ボーナスを得る。
- ・ 使用者は竜に対して行う（そして竜の影響を惹きつける）ために行う〈威圧〉、〈交渉〉、〈真意看破〉、〈はったり〉判定に+4の技量ボーナスを得る。
- ・ 使用者は睡眠と麻痺状態に完全耐性を得ると共に、11+ヒット・ダイスに等しい呪文抵抗を得る。

使用者は半径200フィートの畏怖すべき存在を得る。この意志セーブDCは10+ヒット・ダイス+【魅力】修正値に等しい。

壺は同じクリーチャーに1度しか竜の歯を作り出さない。持ち主が壺から全ての歯を作り出し、消費してしまうと、持ち主はこのアーティファクトから利益を得られなくなる。

破壊方法

クロマティック・ドラゴンとメタリック・ドラゴンの全ての竜の種別のプレス攻撃を同時に浴びせると、ジャー・オヴ・ドラゴン・トゥースはその一点の中で破壊される。

ザ・シャドウスタッフ

(The Shadowstaff / 影杖)

装備部位なし；オーラ強力・召喚術；術者レベル20；重量1ポンド

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、黒く塗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、以下のような能力もある。

- ・ 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

ザ・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。

スカルソウル

(Skull soul / 骸骨の魂)

装備部位なし；オーラ強力・死霊術；術者レベル18；重量8ポンド

この不気味な黄灰色をした小さな像は、丹念に彫り込まれた土台のついた人間の頭蓋骨程度の大きさだ。スカルソウルは生きているクリーチャーと絆を持つまでは不活性なままだ。絆を持てば、このアイテムは強力で決して疑念を抱かない相棒となる。スカルソウルはデミリッチとして扱うが、魂喰らい、黄泉がえり、念動力の嵐、休眠の能力を持たず、硬度は10である。この骸骨は、絆を持つものの完全な制御下にある。スカルソウルと絆を持つには、施行に24時間かかる儀式を行わねばならない。この行為は邪悪な行為である。パラディンや善属性のクレリックがこの行為を行うと、パラディンやクレリックではなくなる。償いたいと思うならば、神格に(2,500gpの珍しい香と捧げ物を消費して)仲裁してもらい、この骸骨を封印することを約束しなければならない。

破壊方法

スカルソウルは破壊されることはないが封印することができる。スカルソウルがヴォーパル特殊能力を持つ武器かホーリィ・アヴェンジャーによって貫かれたまま置かれると、このアイテムは封印され、その武器が取り除かれるまで完全に不活性な状態となる。

セレスチャル・レンズ

(Celestial Lens / 天上界のレンズ)

装備部位なし；オーラ強力・力術；術者レベル20；重量2,400ポンド

セレスチャル・レンズは半径12フィートのレンズで、ルーンに覆われた円形の枠に収められている。この枠は奇妙なことに、異質な金属でできており、永続的に浮かんだまま太陽を奉じる寺院の周りを周回している。同じような意匠でもっと小さなレンズが、いくつも第一のレンズの周りを浮かんでいる。それは奇妙な天球儀のように、この装置の秘術の光線が集まるような場所に移動している。セレスチャル・レンズは聖なる蝕と太陽の合の光を集め、星々の間にある闇を屈折するために作られた。

天上界の光線は極めて強力なエネルギーの光条として指向性を持たせることができる。これはセレスチャル・レンズの下に直接集め、焼けつく光の円柱として顕現する。操作している人の意志とGMが決めた厳しい天候によって、この噴射は5フィート半径の円柱上に、5d6～20d6ポイント

Ultimate Equipment

のダメージを与える。この円柱はレンズから地面までの間に広がる。昼間は、ダメージの半分は「火」ダメージだが、残りの半分は直接的な神聖な力によるものであり、「火」に基づく攻撃に対する抵抗によって減少させることはできない。夜の間は、この装置は星の光を集める。最大ダメージはほんの 10d6 である。日が昇る前の 1 時間と日が沈んでから 1 時間、レンズは一切機能を発揮しない。レンズは 20 フィートの移動速度で常に移動し、効果を受ける範囲にあるものは毎ラウンド何であれダメージを受ける。犠牲となったものは DC25 の反応セーブに成功すれば半分のダメージしか受けない。

レンズは常に地面から 100 フィートの高さを周回しており、1 ラウンドに 20 フィートの速度で移動する。止まることも速度を上げることもできないが、移動する経路は使用者が フレイム・オヴ・ガイダンス を使用することで変えることができる。向きを指定されていなければ、レンズは最後に指示された経路を移動し続け、寺院の周りを楕円形に曲がり、経路にあるものを何であれ焼きながら移動する。使用者は両方のダメージも周回する経路も変えることができる。しかしレンズは毎ラウンド 20 フィート移動しなければならず、曲がり始める前と戻り始めるまでに寺院から 3 マイル以上離すことはできない。神の介入やウィッシュやミラクルのような強力な魔法はこの距離の限定を超越することができ、レンズの周回の中心に新しい人や場所を作り出すことができる。

破壊方法

満月の光をセレスチャル・レンズで限界まで集中させ、それを曇りのない半径 10 フィート以下の銀の鏡（鑄造には DC20 の〈製作：ガラス〉判定が必要）に向ける。二重に反射された光がこれ以外の手段では壊すことができないセレスチャル・レンズのガラスを砕く。それにより、レンズ全体が地面に落下する。

デーモン・プリンス・アーマー

(Demon Prince Armor / デーモンの王子の鎧)

装備部位 Armor; オラ 圧倒的・死霊術; 術者レベル 22; 重量 80 ポンド

この鎧はデーモン・アーマー一揃いよりもずっと力強く、危険に見える。これは +5 ヘヴィ・フォーティフィケーション・フル・プレート一揃いである。使用者は 2d10 ポイントの爪攻撃を行うことができる。この爪攻撃は +3 武器として扱い、ダメージ減少を考慮する際には混沌にして悪の武器と見なされる。加えて、爪攻撃が命中したものは、そのたびに DC20 の頑健セーブに成功しなければコンテジョン呪文の効果を受ける。この鎧の爪は鎧と一体化しており、武器落としされない。鎧を着ている間、使用者は以下のデーモンの特徴の利益を得る。

- ・ 使用者は暗視 60 フィートを得る。既に暗視を所持している場合、暗視の間合いが 60 フィートだけ増加する。
- ・ 使用者は飲食の必要がなくなる。
- ・ 使用者は「電気」と「毒」に完全耐性を得る。
- ・ 使用者は「酸」、「火」、「冷氣」に対する抵抗 10 を得る。
- ・ 使用者はテレパシーと、天上語、奈落語、竜語を会話する能力を得る。

破壊方法

デーモン・プリンス・アーマーはデーモンロードの涙に浸されると溶けてしまう。この溶解液をエンジェルが飲むと、この鎧は破壊される。

パーフェクションズ・キー

(Perfection's Key / 完成せし者の鍵)

装備部位 なし; オラ 強力・変成術; 術者レベル 16; 重量 1/2 ポンド

このプラチナでできた鍵は、ただ触れるだけでほとんど全ての鍵や扉を開けることができる。鍵に触れると、DC40 以下の鍵を開けてしまう。この鍵を持つクリーチャーが（鍵がかかっている）破壊 DC が 28 以下の扉を破壊しようとする、その扉は破壊されて開く。それ以外のいかなる状況で、パーフェクションズ・キーを持つクリーチャーは開錠のために行う〈装置無力化〉判定に +10 のボーナスを、扉を力づくでこじ開ける試みに +10 のボーナスを得る。

破壊方法

次元界のどこかにインボッシブル・ロックと呼ばれるものがある——あまりにも完璧な構造であるが故に、この鍵だけがこの扉を開けることができるという。パーフェクションズ・キーがインボッシブル・ロックに差し込まれると、この鍵は破壊されるが、インボッシブル・ロックは開錠される。

フォーク・オヴ・ザ・フォーゴトン・ワン

(Fork of the Forgotten One / 忘れられたものの鋤)

装備部位 なし; オラ 強力・変成術; 術者レベル 20; 重量 12 ポンド

この +5 フレイミング・ウーンディング・アンホーリィ・ランサーはかつて地獄の層全てを支配していたと言われる強力なアークデヴィルの武器であった。そのアークデヴィルが「闇の皇子」に反抗しようとしたとき、彼は撃退されて多次元世界の縁から遠く冷たい牢獄へ追放された。この忘れられたフィンドの力の地獄の痕跡を依然として獲得しているために、この鋤は〈交渉〉と〈威圧〉に +10 ボーナスと 1 日に 3 回スコーチング・レイを使用する能力を着用者に与える。

悪でないクリーチャーがフォーク・オヴ・ザ・フォーゴトン・ワンに触れたなら、以下の選択肢の内いずれかが与えられる。ただちに秩序にして悪となるか、死ぬかである。死を選択した者は直ちに打ち倒される（頑健セーブ DC30 により無効）。秩序にして悪になることを選択した者はただちに属性を変更し（セーヴィング・スローは行なえない）、“忘れられたもの”を見つけ出して封じ込められた冷たい牢獄から解き放ち、その上で彼を幽閉した存在に対する報復策を手助けすることを要求するダイヤモンド呪文の対象となる（意志セーブ DC25）。

破壊方法

フォーク・オヴ・ザ・フォーゴトン・ワンは 19 レベル以上のパラディンが接触し、秩序にして悪になることよりも死を選択することにより破壊される。この自己犠牲によりパラディンは死亡するが、死から蘇生されることは可能である。

ブレイズン・エッグ

(Brazen Egg / 真鍮の卵)

装備部位 なし; オラ 圧倒的・召喚術; 術者レベル 25; 重量 2 トン

この超大型サイズの卵型をしたものは次元を移動する船であり、知性を持っている。このアイテムはほとんど全てが真鍮で作られている。外側は金属一枚を加工して磨いたように見えるが、中には入れる扉が一つ付いている。ブレイズン・エッグの内側には、中型クリーチャー 8 体か大型クリーチャー 2 体、もしくは超大型クリーチャー 1 体を転送できるだけの空間がある（ただし超大型クリーチャーは無理矢理入り込むことになる）。この卵の移動方法は 2 つある。1 つ目はディメンジョン・ドア呪文に似ており、卵と卵の中にいる全てのクリーチャーが瞬間移動する。2 つ目の方法はブ

Ultimate Equipment

レイン・シフト呪文に似ているが、（集中の必要なく）望む次元界に移動することができる。この卵がブレイン・シフトを行う際、中にいるクリーチャーも同様に移動する。

卵は突飛で臆面のない個性を持ち、中にいたり 100 フィート以内にいる全てのクリーチャーにテレパシーで意志を通じさせることができる。この意思の疎通は言語に依存しない。ブレイズン・エッグの最大の目的は地獄界ヘルのアークデヴィルの計画を妨害することだが、それには他のクリーチャーの助けが必要となる。この目的を達成するため、このアイテムは瞬間移動とブレイン・シフトの能力としばしば交渉を持ちかけるが、緊急の状況では、目的を達成するためにクリーチャーの心を操る能力を持つ——目標達成の直前になると、わずかな良心の呵責もなくこの能力を使用する。1 日 1 回、卵はドミネイト・パースン呪文に似た効果を自分の中にいるクリーチャー 1 体に与える（ただしこの効果は人型生物に限定されることはなく、全ての生きているクリーチャーに効果を及ぼす）。加えて 1 日に 3 回まで、このアイテムはマス・チャーム・モンスター呪文の効果を、自分の中にいるクリーチャーに与えることができる。

破壊方法

卵の内側にヒット・ダイスが 20 以上のデヴィルが入ると、ブレイズン・エッグは内側に破裂する。このデヴィルと卵の中にいる全てのクリーチャーは内破にまきこまれて完全に破壊され、ウィッシュあるいはミラクルを除いていかなる効果でもその存在を取り戻すことはできない。

フレイム・オヴ・ガイダンス

(Flame of guidance / 導きの炎)

装備部位なし；オーラ 強力・変成術；術者レベル 20；重量 1 ポンド

この護符は天球儀に似ており、小さい球が蠟燭ほどの炎の周りを束縛を受けることなく周回している。この装置はアイウーン・ストーンとして機能する。手を離すと、この炎は使用者の頭の前に止まり、ちょうど小さな天体が楕円軌道で回るように、使用者との相対距離を一定に保つ。使用中、炎は使用者に +4 の外皮ボーナス、(火) の副種別、[火] に対する完全耐性、[冷氣] に対する脆弱性を与える。セレスチャル・レンズの 3 マイル以内に入ると、使用者はこのアイテムの水平軌道の向きを制御することができるようになる。しかしこのレンズを留めたり、地面から 100 フィートという標準的な位置から垂直方向に移動させることはできない。

破壊方法

最も集中させたセレスチャル・レンズの噴射に 3 ラウンド止めておくと、このアーティファクトは破壊される。

ホーンズ・オヴ・ナラガ

(Horns of Naraga / ナラガの角)

装備部位 頭部；オーラ 圧倒的・死霊術；術者レベル 22；重量 8 ポンド

ホーンズ・オヴ・ナラガは有名なアンデッドの暴君の王冠であり、死を支配するものの象徴である。アンデッド・クリーチャーが身につけると、ホーンズ・オヴ・ナラガは正のエネルギーによるダメージ全てを半減させる。さらに、この王冠を身につけている間に使用者が生きているクリーチャーに接触すると（例えその接触が呪文発動の一部や他の接触攻撃であったとしても）、接触は追加で 5d6 ポイントの負のエネルギーによるダメージを与え、使用者は同じだけのヒット・ポイントを回復する。これはちょうど、ヴァンピリック・タッチを発動したかのように扱う。王冠の使用者は[酸]に対する完全耐性を持ち、魔法によって作られたものであっても完璧に暗闇を見通す。1 日に 1 回言葉により、この王冠にエインシャント・ブラック・ドラゴンへ姿を変えるよう命じることができる。この竜は 1 時間後王冠に戻るまで、召喚したクリーチャーに疑いもなく従う。こ

の竜を殺しても王冠は壊れないが、1 週間の間使用することで得られる能力が抑止される。王冠が竜の形態を取っている間、王冠の持ち主は王冠の他の利益を得られない。

破壊方法

太陽が天頂に至った時に、砂漠の中央でエインシャント・ブラック・ドラゴンの頭蓋骨の顎で碎かれると、王冠は破壊される。

ボトル・オヴ・ザ・バウンド

(Bottle of the Bound / 束縛の瓶)

装備部位なし；オーラ 強力・防衛術；術者レベル 20；重量 4 ポンド

ボトル・オヴ・ザ・バウンドは細い首と丸みを帯びた胴体を持つ、古びた真鍮製の瓶である。机の上に置いた際に直立するように、その底は平らになっている。この瓶に付けられたしっかりと噛み合った封には束縛の印が刻まれており、鉛で封がされている。伝説によれば驚異的な力と英知を持ったウィザードが悪魔の軍団に魔法をかけ、永遠にこの瓶の中に封じ込めたのだという。使用者はこの束縛の軍隊をこの瓶から呼び出し、助力を強制させることもできる。長い時間の間に積もった埃に埋もれてしまった幻想的な古代の都市を作り出す、という命令をかつて受けたこともある。この瓶が持ちこたえていたが、その住民はまだ束縛されたままである。

ボトル・オヴ・ザ・バウンドの所有者になろうとするものは 3 つの秘密の合言葉を知っていなければならない。この瓶の封を取り外し瓶の封印を取り除くための“解放の言葉”、中に住まうものを外に呼び出し命令をするための“束縛の言葉”、束縛された存在を瓶の中に戻すための“消散の言葉”である。これらの言葉を知っている所持者であれば、この瓶をサモン・モンスター IX として回数無制限で使用することができる。ただしこの瓶で呼び出すことができるのは、(悪) の副種別を持つクリーチャーのみである。召喚されたクリーチャーは次の日の出か日没まで存在し続け、初めに召喚されたクリーチャーが破壊されるか帰還した後で、この瓶から新しいクリーチャーを呼び出すことができる。

“解放の言葉”を使用せずにこの瓶を開ける力は知られていない。もしこの瓶が“束縛の言葉”を使用することなく開かれたなら、瓶の中にいる 666 の住人が全て脱出するまで 1 分ごとに 1 体、1 レベルのクリーチャーから順に解放され、だんだんそのレベルは高くなっていく。もし“束縛の言葉”は唱えられたが“消散の言葉”が唱えられないまま命令が達成されたなら、召喚された命令をこなした後でそのクリーチャーは自由になる。ボトル・オヴ・ザ・バウンドを使用するための 3 つの言葉は数えられないほどの時の中で失われてしまったが、賢者の中には彼らはそれらのうち少なくとも 1 つか 2 つを知っているだろうと信じるものもある。

破壊方法

ボトル・オヴ・ザ・バウンドはその中に束縛されたクリーチャーを全て殺害するか消散させることでのみ破壊することができる。からになった容器はホーリィ武器によって打ち砕くことができる。

ザ・モーニング・ダイヤモンド

(The Moaning Diamond / 嘆きのダイヤモンド)

装備部位なし；オーラ 圧倒的・変成術；術者レベル 20；重量 4 ポンド

ザ・モーニング・ダイヤモンドは人間のこぶし大のカットされていないダイヤモンドのように見える。いかなる時であれ、このアイテムはまるで痛みに泣くように恐ろしい嘆きを上げている。この耳障りな騒音にも関わらず、ザ・モーニング・ダイヤモンドは悪ではない。1 日に 3 回、着用者はストーン・シェイプ呪文のように土や石の形を変える力と呼び出すことができる。この効果は 5,000 立方フィートまでの物体に効果がある。1 日

Ultimate Equipment

に1回、ザ・モーニング・ダイヤモンドは最大のヒット・ポイントを持ち破壊されるまで召喚者に仕えるエルダー・アース・エレメンタルを呼び出すこともできる。このエレメンタルは一度に1体まで呼び出すことができる。

破壊方法

ザ・モーニング・ダイヤモンドは風の次元界、火の次元界、水の次元界の3人のエレメンタル・プリンスの力を組み合わせることで打ち砕くことができる。そうしてさえ、その粉はその上に石が決して落ちてくることのない場所に流し込まなければならない。

呪われたアイテム CURSED ITEMS

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副作用表でロールして、アイテムが持つ呪いの種類を決定すること。

呪われたアイテムの識別：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される。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 COMMON CURSED ITEM EFFECTS

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発生させたり、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℃以下)
04～05	気温が氷点より高いときに(1気圧で0℃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ないものもある。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ませねばならない(このアイテムはその名前の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。

Ultimate Equipment

- ・（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（プレス、アトーンメント、アニメイト・オブジェクトツ 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、普通のアイテムは次に必要条件を満たさねばならなくなるまで 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。

呪われたアイテムの副作用 CURSED ITEM DRAWBACKS

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、明るく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と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を終了すると（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。

呪われたアイテムの一般的な呪い COMMON ITEM CURSES

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	全く異なる効果
91 ~ 100	特定の呪われたアイテム表の呪われたアイテムで代用

特定の呪われたアイテム SPECIFIC CURSED ITEMS

d%	アイテム
01 ~ 02	-2 カースト・ソード
03 ~ 04	アミュレット・オヴ・イナスケイパブル・ロケーション
05 ~ 06	アーマー・オヴ・アロー・アトラクション
07 ~ 08	アーマー・オヴ・レイジ
09 ~ 10	アローブレイク・ボウ
11 ~ 12	バッグ・オヴ・ディヴァウアリング
13 ~ 14	ベルト・オヴ・ウィークネス
15 ~ 16	バーサーキング・ソード
17 ~ 18	バイティング・バトルアックス
19 ~ 20	ブーツ・オヴ・ダンシング
21 ~ 22	ブレイザーズ・オヴ・ディフェンスレスネス
23 ~ 24	ブルーム・オヴ・アニメイテッド・アタック
25 ~ 26	ケープ・オヴ・アンカリング
27 ~ 28	カースト・バックバイター・スピア
29 ~ 30	クリスタル・ヒプノシス・ボール
31 ~ 32	デッドリー・リターンズ・スローイング・アックス
33 ~ 34	ドラムス・オヴ・レサジー
35 ~ 36	ダスト・オヴ・スニーピング・アンド・チョーキング
37 ~ 38	Eyes blindness（訳注：おそらくアイズ・オヴ・ブラインドネスの誤記）
39 ~ 40	フラスク・オヴ・カーシズ
41 ~ 42	ガントレッツ・オヴ・ファンブリング
43	ヘッドバンド・オヴ・スチューピディティ
44 ~ 45	ヘヴィ・ハンマー
46 ~ 47	ヘルム・オヴ・オボジット・アラインメント
48 ~ 49	インセンス・オヴ・アブセション
50 ~ 51	メイス・オヴ・ブラッド
52 ~ 53	マスク・オヴ・アグリナス
54 ~ 55	メダリオン・オヴ・ソウト・プロジェクション
56 ~ 57	ニアファイアリング・ボウ
58	ネックレス・オヴ・ストラングレイション
59 ~ 60	ネット・オヴ・スネアリング
61 ~ 62	オーナリィ・ピストル
63 ~ 64	ボールドロンズ・オヴ・ザ・ジャッカス
65 ~ 66	ベリアブト・オヴ・ファウル・ロティング
67 ~ 68	ベトリファイング・クローク
69 ~ 70	ボイザナス・クローク
71 ~ 72	ボーション・オヴ・ボイズン
73 ~ 74	リング・オヴ・クラムジネス
75 ~ 76	リング・オヴ・ライフブリード
77 ~ 78	リング・オヴ・スペル・ディヴァウアリング
79 ~ 80	ローブ・オヴ・パワーレスネス
81 ~ 82	ローブ・オヴ・ヴァーミン
83 ~ 84	ロッド・オヴ・フォイルド・マジック
85 ~ 86	スカラベ・オヴ・デス
87 ~ 88	スキッターショット・ブレイザーズ
89 ~ 90	スタッフ・オヴ・オケイジョナル・ワンダー
91 ~ 92	ストーン・オヴ・ウェイト
93 ~ 94	アングウェント・オヴ・エイジング
95 ~ 96	アンラッキー・フィギュリン
97	アンステイブル・マスケット
98 ~ 99	アンウィールディ・グレイヴ
100	ヴァキュアス・グリムワー

特定の呪われたアイテム SPECIFIC CURSED ITEMS

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。

-2 カースト・ソード

(Sword, -2 Cursed / 呪われた-2の剣)

装備部位 なし; オーラ 強力・力術; 術者レベル 15 レベル; 重量 4 ポンド

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。

想定される魔法のアイテム

+2 ロングソード、魔法の武器ならどれでも

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)

装備部位 鎧; オーラ 強力・防御術; 術者レベル 16 レベル; 重量 50 ポンド

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。

想定される魔法のアイテム

+3 フル・プレート

アーマー・オヴ・レイジ

(Armor of Rage / 敵意の鎧)

装備部位 鎧; オーラ 強力・死霊術; 術者レベル 16 レベル; 重量 50 ポンド

この鎧はプレストプレート・オヴ・コマンド（威厳の鎧）に似た外見をしており、+1 プレストプレートとして機能する。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）。

想定される魔法のアイテム

+1 フル・プレート、プレストプレート・オヴ・コマンド

アイズ・オヴ・ブラインドネス

(Eyes of Blindness / 盲目の目)

装備部位 両目; オーラ 微弱・死霊術; 術者レベル 5 レベル; 重量 -

この普通の見た目の眼鏡は無害で特徴がないように見える。身につけると、使用者はブラインドネス／デフネス呪文の目標となったかのように、盲目状態になる（セーヴィング・スローなし）。

想定される魔法のアイテム

グラスあるいはレンズなら何でも

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)

装備部位 首周り; オーラ 中程度・防御術; 術者レベル 10 レベル; 重量 1/2 ポンド

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ヴに-10のペナルティを科す。

想定される魔法のアイテム

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

アローブレイク・ボウ

(Arrowbreak Bow / 矢壊しの弓)

装備部位 なし; オーラ 中程度・力術; 術者レベル 6 レベル; 重量 2 ポンド

このショートボウは虹色の装飾が施され、美しく宝石が散りばめられた+2 ショートボウのように見える。しかし矢を放つと、あまりにも力が強いために、その矢は命中の成否に関わらず常に壊れてしまう。このボウは使用者が最優先で使用する遠隔武器とならなければならない、リムーヴ・カーズ呪文もしくは同種の効果の目標になるまで、使用者はこの武器を捨てることはできない。

想定される魔法のアイテム

+2 ショートボウ

アンウィールディ・グレイヴ

(Unwieldy Glaive / 扱いづらいグレイヴ)

装備部位 なし; オーラ 微弱・変成術; 術者レベル 5 レベル; 重量 10 ポンド

この武器は+2 グレイヴのように見え、そのように機能する。しかし機会攻撃に使用することはできず、機械攻撃を試みる際には常に使用者を妨害する。使用者が機械攻撃を行おうとした際、このグレイヴは狂ったように激しく揺れ、使用者の次のターンの終了まで、そのACと攻撃ロールに-2のペナルティを与える。

想定される魔法のアイテム

+2 グレイヴ

Ultimate Equipment

アングウェント・オヴ・エイジング

(Unguent of Aging / 老化の軟膏)

装備部位なし；オーラ中程度・変成術；術者レベル6レベル；重量—

最初、この軟膏はアングウェント・オヴ・タイムレスネスのように見える。しかし、生きているクリーチャーもしくはかつて生きていたものの肌に触れると、そのクリーチャーもしくはアイテムの加齢を加速させる。この軟膏に触れた生きているクリーチャーは30年だけ歳をとる。かつて生きていたもの——木材、紙、死体——は塵となり破壊される。1瓶には中型以下のクリーチャー8体もしくは物体8つに効果を及ぼせるだけの軟膏が入っている。大型クリーチャーもしくは物体は中型クリーチャーもしくは物体2体として扱い、超大型クリーチャーもしくは物体は中型クリーチャーもしくは物体4体として扱う。

想定される魔法のアイテム

アングウェント・オヴ・タイムレスネス

アンステイブル・マスケット

(Unstable Musket / 気まぐれなマスケット銃)

装備部位なし；オーラ中程度・変成術；術者レベル6レベル；重量9ポンド

このアイテムは通常の+1マスケットのように見えるが、不発値は1〜5である。いかなる効果や能力であっても、この不発値を減少させることはできない。このマスケットは使用者が最優先で使用する遠隔武器とならなければならない、リムーヴ・コース呪文もしくは同種の効果の目標になるまで、使用者はこの武器を捨てることはできない。

想定される魔法のアイテム

+1マスケット

アンラッキー・フィギュリン

(Unlucky Figurine / 不幸の小立像)

装備部位なし；オーラ中程度・心術；術者レベル11レベル；重量1ポンド

この小さい像はフィギュリン・オヴ・ワンドラス・パワーに見える。しかし自律して使用者に使える能力を持つのではなく、使用者を不運で呪う。この小像を所持している間、使用者はACとCMDに−2のペナルティと、攻撃ロール、技能判定、能力値判定、セーヴィング・スローに−2のペナルティを被る。

想定される魔法のアイテム

いずれかのフィギュリン・オヴ・ワンドラス・パワー

インセンス・オヴ・アブセッション

(Incense of Obsession / 妄念の香)

装備部位なし；オーラ中程度・心術；術者レベル6レベル；重量—

この焼香の塊はインセンス・オヴ・メディテーション（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、役に立たなかつたかろうと、あらゆる機会をとりあ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。

想定される魔法のアイテム

インセンス・オヴ・メディテーション

ヴァキュアス・グリムワ

(Vacuous Grimoire / 虚ろの魔法書)

装備部位なし；オーラ強力・心術；術者レベル20レベル；重量2ポンド

この種の本は普通の本とまったく同じ外見をしていて、そこそそ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。

想定される魔法のアイテム

トウム・オヴ・クリア・ソウト、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・ボディリー・ヘルス

オーナリィ・ピストル

(Ornery Pistol / 頑固な拳銃)

装備部位なし；オーラ強力・変成術；術者レベル12レベル；重量4ポンド

このピストルは通常の+2ピストルのように機能するが平和について語ることに奇妙な嫌悪感を抱いている。使用者や、使用者の視線の通る場所にいて使用者が声を聞くことのできる仲間が、〈交渉〉技能を使用してクリーチャーが最初の態度を改善使用と試みると、アクションを消費することなく、個のピストルは使用者の手に飛び出してきて、使用者もしくは仲間が〈交渉〉を使用しようとしたクリーチャーに銃を1発放つ。使用者もしくは仲間は複数のクリーチャーに効果を及ぼそうとしていた場合、この銃はその一団から無作為に選んだ1体に発射する。銃が装填されていなくてもこの効果は発生し、その場合このアクションが発生した時にこのピストルの呪いが通常のバレットと黒色火薬を魔法で装填する。

想定される魔法のアイテム

魔法のピストルなら何でも

カースト・バックバイター・スピア

(Cursed Backbiter spear / 呪われし背反の槍)

装備部位なし；オーラ中程度・力術；術者レベル10レベル；重量3ポンド

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。

想定される魔法のアイテム

+2ショートスピア、魔法の武器ならなんでも

ガードル・オヴ・オポサイト・ジェンダー

(Girdle of Opposite Gender / 異性変化の腰帯)

装備部位ベルト；オーラ中程度・変成術；術者レベル10レベル；重量1ポンド

この魔法のベルトを身につけたなら、着用者は頑健セーヴィング・スロー（DC20）を行わねばならず、失敗すると本来と逆の性別に変質してしまう。キャラクターの能力値、精神、魂に一切の影響はない。単にキャラクター

Ultimate Equipment

の性別が変わるだけである。もしこのキャラクターがセーヴィング・スローで目1をロールしたなら、このアイテムは着用者の全ての性差を取り除き、中性的あるいは無性的な外見を与える。呪いを取り除く魔法が使用されるまでこの変化は永続する。ひとたびその種の魔法が効果を及ぼすと、ベルトは努力する必要なく取り除くことができる。あるキャラクターはある特定のガードル・オヴ・オポサイト・ジェンダーからただ1度だけ影響を受けることができる。しかし異なるものからは別の変化の影響を受けることができる。

想定される魔法のアイテム

ベルトなら何でも

カニバル・リング

(Cannibal Ring / 食人の指輪)

装備部位 指輪；オーラ 強力・変成術；術者レベル 16 レベル；重量 1

この単純で簡素な銅の指輪はわずかに輝きを失っているものの、飢えや他の欠乏の効果から守ってくれるように見える。この指輪はあらゆる判定において、リング・オヴ・サステナンスのように振舞う。しかし7日間着用した後着用者はもし腹を満たしていなければ、いつもの定期的に訪れる飢えと渇きの代わりに人食い人種になるほどの極端な狂気に襲われる。着用者はこの飢えと渇きの判定を避けるために一時間ごとに1日分の食料と水分を摂取しなければならない。判定に失敗して非致傷ダメージの代わりに致傷ダメージを受けるようになると、知的なクリーチャー（【知力】3以上の生きているクリーチャー）の新鮮な肉を求めてやまないと強く願うようになる。

着用者がこのような作法で食事をすれば、飢えや渇きから受けていた非致傷ダメージはすべて回復する。しかし飢えと渇きによる判定に失敗したことによる致傷ダメージはのこったままである。もう一度知的存在を食べるという機会に恵まれたなら、着用者は意志セーブ（DC15）を行わねばならず、失敗するとこの禁忌の肉を食ってしまう。着用者がこの衝動に再び屈したなら、飢えと渇きによる判定に失敗したことによる全ての致傷ダメージを回復し、増幅する飢えと渇きを満たすためには食人こそが鍵なのだ気づく。毎日知的生物の肉を1皿食すなら、彼は1時間ごとの飢えと渇きに抵抗するための判定を行う必要はなくなり、これらの判定に失敗したことによるダメージも全て回復する。この呪いがひとたび起動したなら、この指輪は呪いを解除されるまで取り除くことはできない。

想定される魔法のアイテム

リング・オヴ・サステナンス

ガントレッツ・オヴ・ファンブリング

(Gauntlets of Fumbling / 不器用の籠手)

装備部位 両手；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 7 レベル；重量 2 ポンド

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。

想定される魔法のアイテム

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・スィミング・アンド・クライミング、gloves of arrow snatching（訳注：おそらくグラヴズ・オヴ・アロー・スネアリングの誤記）

クラウン・オヴ・ブラインドネス

(Crown of Blindness / 盲目の冠)

装備部位 額周り；オーラ 中程度・幻術；術者レベル 10 レベル；重量 1 ポンド

この素晴らしい銀製の冠にはしばしば乳白色のムーンストーン（月長石）が据えられている。着用者がこれを頭の上に乗せると、この石はすぐに月が欠けるように黒くなっていき、着用者は頑健セーヴィング・スロー（DC14）を行わねばならず、失敗すると即座に盲目状態になる。このセーヴィング・スローはこの冠を着用している間、着用者が盲目状態に陥るまで毎ラウンド行わなければならない。この冠を取り除くには呪いの解呪が必要である。リムーヴ・カース呪文もしくは同種の効果に加えて、リムーヴ・ブラインドネス／デフネスを使用することで、このアイテムを取り除くのに必要な間この冠の呪いを止めておくことができる。

想定される魔法のアイテム

ヘッドバンド・オヴ・アリュアリング・カリズマ、ヘッドバンド・オヴ・インスパイアード・ウィズダム、ヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテリジェンス、ヘッドバンド・オヴ・メンタル・ブラウエス、ムーン・サークレット

クリスタル・ヒプノシス・ボール

(Crystal Hypnosis Ball / 催眠水晶球)

装備部位 なし；オーラ 強力・占術；術者レベル 17 レベル；重量 7 ポンド

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）と区別がつかない。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、水晶球を通して自分が望んだクリーチャーや光景が見えたと信じ込むが、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。

想定される魔法のアイテム

クリスタル・ボール

グレイヴソウル・アーマー

(Gravesoul Armor / 墓魂の鎧)

装備部位 鎧；オーラ 中程度・心術；術者レベル 10 レベル；重量 20 ポンド

着用者が鎧の特殊能力を実際に使用しようとするまで、この鎧は+1アンデッド・コントロールリング・スタデッド・レーザーであるかのように機能する。特殊能力を使用しようとした時点で、着用者と半径20フィートの範囲にいる全ての生きているクリーチャーは意志セーヴィング・スロー（DC15）を行わねばならず、失敗すると24時間の間実際にある種のアンデッド・クリーチャーのようになってしまう。GMはロールによってランダムに決定してもよい（1d6；1～3：ゾンビ、4～5：ゲール、6：ヴァンパイア）し、影響を受けたクリーチャーがなるであろう特定のアンデッドの種類を選択してもよい。この鎧の効果を受けたクリーチャーは彼らにそれらについて考えている通りに振舞う。“ゾンビ”は近くにいる関連の無いクリーチャーを無作為に攻撃し、ヴァンパイアは犠牲者の首筋に噛みつきこうとする、といったように。しかし彼らはそのクリーチャーの特殊能

Ultimate Equipment

力をなんら得ることは無い。影響を受けたクリーチャーは“彼ら”の種別のアンデッドに害を与える効果に対して都合が悪いものとして反応する。“ヴァンパイア”はにんにくを避け、“ワイト”は陽光にしり込みするといったように、である。彼らは自らが実際のアンデッドであり、そうでないと感じさせる証拠の一切を無視する。“彼ら”が属するその種のアンデッドが通常持つような能力を使用する必要があるのに使用することができないような場合でさえ、影響を受けたものは自らを弁護する。例えば、自らをグールだと考えているバーバリアンは依然として激怒を行える。エネルギー放出その他のアンデッドに影響を及ぼす効果はグレイヴソウル・アーマーの影響を受けたクリーチャーには一切の効果を及ぼさない。

この能力は〔精神作用〕（強制）の心術効果である。着用者はこの能力を1日に3回まで使用できるが、特定のクリーチャーには24時間の間に1度しか作用しない。呪いに関係なく、この鎧は依然として+1スタデッド・レザーであり、このアンデッドへの橋渡しをする（実際は存在しない）能力にも関わらず有益だと考えるものもいるだろう。ほとんどの呪われたアイテムとは異なり、このアイテムは魔法の補助なしに容易に脱ぐことができる。

想定される魔法のアイテム

+1 アンデッド・コントロールリング・スタデッド・レザー

クローク・オヴ・イモレーション

（Cloak of Immolation / 生贄の外套）

装備部位 肩周り；オーラ 強力・力術；術者レベル 12 レベル；重量 1 ポンド

この外套は防御的な魔法で輝く、精巧に作られた服飾のように見える。このクロークは手に取ったり見たりしている限りは害は無い。しかし身につけたなら直ちに火がつき燃え続ける。この火は外套には一切被害を与えることはなく、着用者にのみ害を与える。外套は毎ラウンド 1d6 ポイントの〔火〕ダメージを与え、呪いが解かれるまで取り除くことはできない。水やその他の空気を失わせる物質は一時的に火をかき消すが、空気が再び提供されると再び着火する。レジスト・エナジー、プロテクション・フロム・エナジー、その他の同種の効果は持続時間の間、この外套の炎から着用者を守る。

想定される魔法のアイテム

クロークなら何でも

ケープ・オヴ・アンカリング

（Cape of Anchoring / 拘束のケープ）

装備部位 肩周り；オーラ 中程度・防御術；術者レベル 9 レベル；重量 1 ポンド

この明るい赤と金色のケープは、ケープ・オヴ・ザ・マウンティバンクのように見える。しかし一度身につけると、使用者がディメンショナル・アンカー呪文の目標になったかのように機能する。このケープは使用者がリムーヴ・カース呪文もしくは同種の効果の目標になった後にも、取り外すことができる。

想定される魔法のアイテム

ケープ・オヴ・ザ・マウンティバンク

スカラベ・オヴ・デス

（Scarab of Death / 死のスカラベ）

装備部位 首周り；オーラ 強力・防御術；術者レベル 19 レベル；重量 1

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。

想定される魔法のアイテム

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、ゴレムベイン・スカラベ、スカラベ・オヴ・プロテクション、ブローチ・オヴ・シールドリング

スカッターショット・ブレイザーズ

（Scattershot Bracers / めくら撃ちの腕甲）

装備部位 手首；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 1 ポンド

この手甲は、身につけるまでブレイザーズ・オヴ・アーチェリーのように見える。使用者は遠隔攻撃ロールに-2のペナルティを被る。この手甲を取り除くには、リムーヴ・カース呪文に成功しなければならない。

想定される魔法のアイテム

グレート・ブレイザーズ・オヴ・アーチェリーまたはレッサー・ブレイザーズ・オヴ・アーチェリーのいずれか

スタッフ・オヴ・オケイジョナル・ワンダー

（Staff of Occasional Wonder / 気まぐれな不思議のスタッフ）

装備部位 なし；オーラ さまざま；術者レベル さまざま；重量 4 ポンド

スタッフ・オヴ・オケイジョナル・ワンダーは任意の魔法のスタッフのように見える。実際、このアイテムは見た目通りのスタッフを作成する際に自己の結果として作られることが多い。普通は意図通りに機能するが、このスタッフを使用するたびにd%をロールしなければならない。その出目が1～10の場合、望んだ効果が得られるのではなく、ロッド・オヴ・ワンダーのように機能する。

想定される魔法のアイテム

スタッフなら何でも

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））

装備部位 なし；オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5 レベル；重量 1 ポンド

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。

想定される魔法のアイテム

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、stone of controlling earth elementals（訳注：おそらくストーン・オヴ・カンジュリング・アース・エレメンタルズ）

Ultimate Equipment

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)

装備部位なし；オーラ中程度・召喚術；術者レベル7レベル；重量—

このきめ細かな粉末は、ダスト・オヴ・アピランス（姿現しの粉）であるように見える。これを空中に撒くと20フィートの範囲に拡散し、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。このセーヴィング・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）。

想定される魔法のアイテム

ダスト・オヴ・アピランス、ダスト・オヴ・トレイスレスネス

デッドリー・リターンズ・スローイング・アックス

(Deadly Returns Throwing Axe / 致命的な危険が返る投げ斧)

装備部位なし；オーラ中程度・力術；術者レベル8レベル；重量2ポンド

この武器は+2リターニング・スローイング・アックスのように見える。通常のリターニング能力の代わりに、このアックスは使用者が目標への攻撃を外した際にのみ返ってくる。戻ってくる際、この武器は使用者を攻撃する。この攻撃には、使用者の最大の基本攻撃ボーナスを用いる。命中すればこの武器は使用者に突き刺さる。使用者は、突き刺さったこの武器を即行アクションで抜くことができる。使用者への攻撃が外れると、この武器は使用者が隣接する何者にも占められていないマスにランダムに落下し、可能な限り速く拾わなければならない。デッドリー・リターンズ・スローイング・アックスの使用者はこの武器を最優先で使用する遠隔武器としなければならない、リムーヴ・カース呪文もしくは同種の効果の目標になるまで、使用者はこの武器を捨てることはできない。

想定される魔法のアイテム

+2リターニング・スローイング・アックス

ドラムス・オヴ・レサジー

(Drums of Lethargy / 脱力の太鼓)

装備部位なし；オーラ微弱・変成術；術者レベル5レベル；重量5ポンド

このケトルドラムは、ドラムス・オヴ・ヘイストのように見える。クリーチャーがこのドラムを演奏すると、（ドラムを演奏しているクリーチャーを含む）全てのクリーチャーはスロー呪文の目標となったかのように効果を受ける。DC14の意志セーブに成功すればこの効果を無効化できる。スロー効果を作り出すために〈芸能〉判定は必要としない。

想定される魔法のアイテム

ドラムス・オヴ・ヘイスト

ニアファイアリング・ボウ

(Nearfiring Bow / 近くを射る弓)

装備部位なし；オーラ中程度・占術；術者レベル6レベル；重量2ポンド

このボウは+2ディスタンス・ショートボウのように見える。しかしこの呪いは、射程単位毎の累積するペナルティが-4に増加している。その上、最初の射程単位を超えて発射する際、クリティカル・ロールに追加で-4のペナルティを与える。このボウは最優先で使用する遠隔武器としなければならない、リムーヴ・カース呪文もしくは同種の効果の目標になるまで、使用者はこの武器を捨てることはできない。

想定される魔法のアイテム

+2ディスタンス・ショートボウ

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)

装備部位首周り；オーラ強力・召喚術；術者レベル18レベル；重量—

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。首にかけると、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。

想定される魔法のアイテム

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・ブルーフ・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)

装備部位なし；オーラ中程度・力術；術者レベル8レベル；重量1ポンド

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。

想定される魔法のアイテム

+3ネット

バーサーキング・ソード

(Sword, Berserking / 狂乱の剣)

装備部位なし；オーラ中程度・力術；術者レベル8レベル；重量8ポンド

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、恩恵と見なす者もある。

想定される魔法のアイテム

+2グレートソード、いずれかの魔法の武器

バイティング・バトルアックス

(Biting Battleaxe / 噛みつく戦斧)

装備部位なし；オーラ中程度・力術；術者レベル8レベル；重量6ポンド

この不気味な外見をした+2バトルアックスは、使用者に《薙ぎ払い強化》特技を与える。しかしこの特技を使用する際、使用者は追加攻撃でどのクリーチャーを攻撃するかを選択するのではなく、隣接するクリーチャーを無作為に攻撃する。どのクリーチャーを攻撃するかを決定する際、常に自分自身が攻撃対象になるものとして扱う（隣接するクリーチャーがいない場合であっても適用される）。バイティング・バトルアックスの使

Ultimate Equipment

用者は最優先で使用する武器としなければならない、可能な限り《薙ぎ払い強化》を使用しなければならない。リムーヴ・コース呪文もしくは同種の効果の目標になるまで、使用者はこの武器を捨てることはできない。

想定される魔法のアイテム

+2 バトルアックス

バッグ・オヴ・ディヴァウアリング

(Bag of Devouring / 貪食の袋)

装備部位 なし；オーラ 強力・召喚術；術者レベル 17 レベル；重量 15 ポンド

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、もっと陰險な何か、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、その後は生きた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する CMD18 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、トウルー・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。

想定される魔法のアイテム

バッグ・オヴ・ホールディング（いずれかのタイプ）

ハット・オヴ・ヘイトリズ

(Hat of Hatreds / 嫌悪の帽子)

装備部位 頭部；オーラ 中程度・幻術；術者レベル 10 レベル；重量 1

着用者が敵意を抱くクリーチャーの姿に自らを変装させようとするまでは、この帽子はいかなる点においてもハット・オヴ・ディスガイズであるかのように振舞う。そのようにすると、この帽子は敵意を抱くクリーチャーが攻撃したいと思わせるようなクリーチャーないし個人にその姿を変えてしまう。着用者が機会を得たとしても、この帽子は見るものが敵意を抱かない存在の姿（例えば、地方の寺院でおそれられる指導者など）に変装させることは無い。ひとたびこの帽子が真の能力を明かしたなら、もはや着用者はこの帽子を使用して自らの外見を変えようとすることはできない。その代わりに、帽子は自動的に見るものが知っており不快に感じさせる姿に着用者を変えてしまう。これは超常能力の幻術であり、着用者が混乱し、傷つき、弱められている姿に変えてしまう。例えばゴブリンの巣窟では、着用者は部族の首長に姿を変えるだろうが、眠そうで脆弱に見える。人間の町では着用者は憎まれる地方の悪たれが酔っ払いふらふらしている

ように見える。邪悪な町では、着用者はさまざまな犯罪の犠牲者として理想的な姿をした混乱した旅行者に見える。

この帽子を外すには、呪いを解除する魔法が必要である。

想定される魔法のアイテム

ハット・オヴ・ディスガイズ

バフーンズ・ソード

(Buffoon's Sword / 道化の剣)

装備部位 なし；オーラ 中程度・占術；術者レベル 10 レベル；重量 2 ポンド

この剣は戦闘で実際に使用するまでは、あらゆる点においてまるでソード・オヴ・サトルティであるかのように見え、機能する。ひとたび戦闘で使用すると、この武器は使用者の全ての〈隠密〉判定に -10 のペナルティを引き起こす。加えてこの武器を使用している限り、嘘をついたりいかなる言い訳の類も口にすることがほとんどできなくなる。着用者がそのような行為を行うたびに、うっかり真実を口にしたり何の気なしに策を漏らすというようなその他の行為を行わないようにするために、意志セーヴィング・スロー（DC15）に成功しなければならない。ひとたび呪いが起動したなら、呪いを終了させる魔法によってのみこの剣を着用者から引き剥がすことができる。

想定される魔法のアイテム

ソード・オヴ・サトルティ

ブーツ・オヴ・ダンシング

(Boots of Dancing / 舞踏のブーツ)

装備部位 両足；オーラ 強力・心術；術者レベル 16 レベル；重量 1 ポンド

このブーツは最初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・コース呪文を使用しなければ脱ぐことができなくなる。

想定される魔法のアイテム

ウィングド・ブーツ、ブーツ・オヴ・ザ・ウィンターランズ、ブーツ・オヴ・エルヴンカインド、ブーツ・オヴ・ストライディング・アンド・スプリング、ブーツ・オヴ・スピード、ブーツ・オヴ・テレポーターション、ブーツ・オヴ・レヴィテーション

フラスク・オヴ・カーズ

(Flask of Curses / 呪いのビン)

装備部位 なし；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 7 レベル；重量 2 ポンド

このアイテムは、ありふれた広口ビン、酒を入れるボトル、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。最初には蓋を開けた時に 30 フィート以内にいるクリーチャーは全員、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・コ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。

想定される魔法のアイテム

アイアン・フラスク、イフリート・ボトル、エヴァースモーキング・ボト

Ultimate Equipment

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)

装備部位 なし；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 10 レベル；重量 3 ポンド

このアイテムは、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、どんな調査を行っても、ブルーム・オヴ・フライング（空飛ぶほうき）とまったく同じとの結果が得られる。

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、ほうきは安心してきつ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、ほうきは藁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、CMD17、18hp、硬度 4 を有する。

想定される魔法のアイテム

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)

装備部位 手首；オーラ 強力・召喚術；術者レベル 16 レベル；重量 1 ポンド

この宝石で飾られた輝く腕甲は、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度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・カーズ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。

想定される魔法のアイテム

ブレイサーズ・オヴ・アーマー + 5

プレーナー・インヴェイジョン・シールド

(Planar Invasion Shield / 次元界侵略の盾)

装備部位 盾；オーラ 強力・召喚術；術者レベル 17 レベル；重量 15 ポンド

この盾は戦闘で着用者がその破壊の力を使用しようとするまでは、あらゆる点においてアブソーピング・シールドのように見え、機能する。ひとたび使用されたなら、この盾は破壊の力の代わりに 1 体以上のモンスターを盾から放出する。このモンスターたちは 1d6 ラウンドの間（盾の着用者を含む）最も近いクリーチャーを毎ラウンド攻撃し、その後可能な限り安全な経路を通して逃走する。逃亡するような経路が無い場合、モンスターは死ぬまで戦う。モンスターの種類や数については、2d4 をロールしてサモン・モンスター呪文のレベルを、1d3 をロールして出現するモンスターの数を決定する。この盾から召喚されたモンスターは殺されるまでの間、同種のものと同じように振舞い、持続時間が永続の召喚されたクリーチャーのように扱う。

ひとたびこの呪いが起動したなら、この盾は 1 日に 3 回、およそ 8 時間ごとにモンスターを放出する。盾から直接出ることができなかつたりす

に死ぬような場合（例えば埋められたり水中に置かれているなど）には、代わりに 50 フィート以内のもっとも安全な場所に現れる。呪いを取り除く魔法をこの盾に使用することに成功すれば、この盾は以前のようにアブソーピング・シールドのような見掛けとなり、着用者は手から離すことができるようになる。

想定される魔法のアイテム

アブソーピング・シールド

ヘヴィ・ハンマー

(Heavy Hammer / 重たい鎚)

装備部位 なし；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 8 レベル；重量 20 ポンド

この巨大なウォーハンマーは、通常のそのサイズのものよりも遥かに重い。このハンマーを使用するクリーチャーは攻撃ロールに -2 のペナルティを受け、ダメージ・ロールに +4 のボーナスを得るとともに、移動速度に -10 のペナルティを被る。一度手に取ると、この武器はリムーヴ・カーズ呪文を使用するまでの間そのクリーチャーはこの武器を再優先で使用する武器としなければならない。

想定される魔法のアイテム

+2 ウォーハンマー

ヘッドバンド・オヴ・スチューピディティ

(Headband of Stupidity / 愚行のヘッドバンド)

装備部位 額周り；オーラ 強力・変成術；術者レベル 8 レベル；重量 1 ポンド

このヘッドバンドはヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテレクト + 4 のように見える。しかし【知力】に +4 のボーナスと関連する技能にボーナスを与える代わりに、使用者は【知力】に -4 のペナルティを受けた上、全ての〈知識〉判定に -2 のペナルティを受ける。使用者はこのヘッドバンドによる知性の衰弱には気付かない。たとえ何より愚かな発言をしたり誤解した洞察を披露したとしてさえ、着用中は知性的に見える。

想定される魔法のアイテム

ヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテレクト + 4

ペトリファイング・クローク

(Petrifying Cloak / 石化の外套)

装備部位 肩周り；オーラ 中程度・変成術；術者レベル 11 レベル；重量 1 ポンド

この灰色の魔法の外套は実を守るための外套のように見える。しかし身に付けると、使用者は DC20 の頑健セーブを行わねばならず、失敗すると即座に石化状態となる。最初のセーブに成功しても、身につけているクリーチャーは自分のターンの開始毎に再度判定を行わなければならない。どのセーヴィング・スローに失敗しても、そのクリーチャーは石化状態となる。リムーヴ・カーズもしくはストーン・トゥ・フレッシュ>呪文 / ざ行 #Stone-to-Flesh]] により使用者を元の姿に戻すことができ、着用者が外套を外すまでの十分な時間が与えられる。

想定される魔法のアイテム

クロークなら何でも

Ultimate Equipment

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)

装備部位 首周り; オウラ 中程度・防御術; 術者レベル 10 レベル; 重量

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。

想定される魔法のアイテム

ペリアプト・オヴ・ウインド・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

ベルト・オヴ・ウィークネス

(Belt of Weakness / 虚弱のベルト)

装備部位 ベルト; オウラ 中程度・変成術; 術者レベル 8 レベル; 重量 1 ポンド

このベルトはベルト・オヴ・マイティ・コンスティチューション+4 として機能する幅広の革製のベルトに似た外見をしている。実はこのベルトは、使用者の健康を補助するのではなく傷めつける。ベルト・オヴ・ウィークネスは使用者の【耐久力】能力値に-4 のペナルティを与える。更に、使用者が頑健セーブで出目 1 をロールすると、ベルトは締め付け、2d8 ポイントのダメージを与える。

想定される魔法のアイテム

ベルト・オヴ・マイティ・コンスティチューション（全て）

ヘルム・オヴ・オポジット・アラインメント

(Helm of Opposite Alignment / 対立属性の兜)

装備部位 頭部; オウラ 強力・変成術; 術者レベル 12 レベル; 重量 3 ポンド

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）。セーヴに失敗すると、着用者の属性は元の属性からできるだ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。セーヴ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、再びセーヴ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か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・アラインメントは一度機能を発揮すると、すべての魔法的特性を失ってしまう。

想定される魔法のアイテム

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)

装備部位 肩周り; オウラ 中程度・変成術; 術者レベル 15 レベル; 重量 1 ポンド

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。先にニュートライズ・ポイズン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。

想定される魔法のアイテム

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、メジャー・クローク・オヴ・ディスプレイスメント、クローク・オヴ・レジスタンス+5

ポーション・オヴ・ポイズン

(Potion of Poison / 毒薬)

装備部位 なし; オウラ 強力・召喚術; 術者レベル 12 レベル; 重量

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。

想定される魔法のアイテム

ポーションなら何でも

ポールドロンズ・オヴ・ザ・ジャッカス

(Pauldrons of the Jackass / まぬけ者の肩鎧)

装備部位 肩周り; オウラ 中程度・変成術; 術者レベル 7 レベル; 重量 3 ポンド

この鋼鉄製の肩鎧は、身につけるまで押し寄せる馬が描かれているように見える。しかし身につけるとその馬は啞然とした口バの姿に変わってしまう。この肩鎧を身につけたものは【敏捷力】に-4 のペナルティを受け、全ての移動速度が 10 フィートだけ減少する。このアイテムを外すには、リムーヴ・カース呪文に成功する必要がある。

想定される魔法のアイテム

ポールドロンなら何でも

マスク・オヴ・アグリナス

(Mask of Ugliness / 醜悪の仮面)

装備部位 頭部; オウラ 中程度・変成術; 術者レベル 8 レベル; 重量 1 ポンド

この奇妙な特徴のない仮面はヘッドバンド・オヴ・アリュアリング・カリズマ+4 の能力を持っているかのように見える。しかしこの仮面は【魅力】へのボーナスを提供するのではなく、使用者の顔に溶け込み、外見をより醜くし、言葉を雑で侮辱したものに変えてしまう。使用者は〈交渉〉

Ultimate Equipment

および〈はったり〉判定に－4のペナルティを受けるが、〈威圧〉判定に＋2のボーナスを得る。

想定される魔法のアイテム

魔法のマスクならなんでも、もしくはヘッドバンド・オヴ・アリュアリング・カリズマなら何でも

メイス・オヴ・ブラッド

(Mace of Blood / 流血のメイス)

装備部位なし；オーラ中程度・防衛術；術者レベル8レベル；重量8ポンド

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。

想定される魔法のアイテム

＋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

(Medallion of Thought Projection / 思考投影のメダル)

装備部位 首周り；オーラ中程度・占術；術者レベル7レベル；重量－

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、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。

想定される魔法のアイテム

メダリオン・オヴ・ソウト

ライオット・パイプス

(Riot Pipes / 叛乱のパイプ)

装備部位なし；オーラ中程度・心術；術者レベル10レベル；重量3ポンド

この単純な魔法の楽器は使用者が都市環境で演奏するまでは、いかなる点においても他の魔法のパイプであるかのように見え、機能する。使用者が都市環境で演奏すると、この演奏が聞こえる範囲にいる全ての人々は意志セーヴィング・スロー（DC15）を行い、失敗すると殺意を伴う怒りに包まれてしまう。セーブに失敗したものは以降1d6時間レイジ呪文の効果を受け、この間に遭遇した見知らぬ人や嫌いな人なら誰でも攻撃するという、強力な強制効果（DC15の意志・無効）を受ける。

使用者が都市環境で3日以上連続でこの効果を使用したなら、使用者も意志セーヴィング・スロー（DC15）を行わねばならず、失敗するとその連続した時間と同じ時間ライオット・パイプスの効果を受ける。このパイプは呪いが解けるまで演奏者のものに存在し続ける。

想定される魔法のアイテム

パイプス・オヴ・サウンディング、パイプス・オヴ・ザ・スーアーズ、パイプス・オヴ・ホーンティング

リング・オヴ・クラムジネス

(Ring of Clumsiness / うすのろの指輪)

装備部位 指輪；オーラ強力・変成術；術者レベル15レベル；重量－

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こ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）。

想定される魔法のアイテム

リング・オヴ・フェザー・フォーリング

リング・オヴ・スペル・ディヴァウアリング

(Ring of Spell Devouring / 呪文喰らいの指輪)

装備部位 指輪；オーラ強力・防衛術；術者レベル13レベル；重量－

この精緻な指輪はリング・オヴ・スペル・ストアリングもしくはリング・オヴ・スペル・ターニングのように見える。しかしこの指輪は呪文発動や呪文相殺を補助するのではなく、これらの効果を妨害する。使用者は秘術呪文を発動するたびに、25%の呪文失敗確率を被る。加えて、この指輪の使用者は呪文相殺を試みる際に呪文を識別するために行う〈呪文学〉判定に－4のペナルティを被る。この指輪はリムーヴ・カース呪文や類似の効果を受けるまで外すことができない。

想定される魔法のアイテム

リング・オヴ・スペル・ストアリング（いずれか）またはリング・オヴ・スペル・ターニング

リング・オヴ・トゥルース

(Ring of Truth / 真実の指輪)

装備部位 指輪；オーラ中程度・心術；術者レベル9レベル；重量－

一見心地がよさそうに見えるリング・オヴ・トゥルースには子供のような天使と微笑む神聖なるクリーチャーが重い鎖の輪に捕らえられている様子が彫り込まれている。この呪われた指輪を着用したものは会話と筆記において、故意の嘘をつくことができなくなる。着用者は単に真実を口にしないことや取りやめをしないことを選択することもできるが、直接の質問に正直に回答するのを避けることでさえ意志セーブ（DC20）に成功しなければならない。着用者は呪いの魔法が無効化されるまでこの指輪を取り除くことはできない。

想定される魔法のアイテム

リング・オヴ・Xレイ・ヴィジョン、リング・オヴ・マインド・シールド、リング

リング・オヴ・ライフブリード

(Ring of Lifebleed / 命削りの指輪)

装備部位 指輪；オーラ中程度・死霊術；術者レベル10レベル；重量－

身につけるまではこの指輪はリング・オヴ・リジェネレイションのように見える。しかし戦闘中に身につけていると、この指輪の真の姿が明らかになる。使用者に近接攻撃もしくは遠隔攻撃が命中するたびに、使用者は追加で1d4ポイントのダメージを受ける。この指輪は使用者が死亡するか、リムーヴ・カース、ウィッシュ、ミラクル呪文を受けるまで取り外すことはできない。

Ultimate Equipment

想定される魔法のアイテム

リング・オヴ・リジェネレイション

ローブ・オヴ・ヴァーミン

(Robe of Vermin / 蟲のローブ)

装備部位 全身; オウラ 強力・防御術; 術者レベル 13 レベル; 重量 1 ポンド

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。

想定される魔法のアイテム

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・カラーズ、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・パワーレスネス

(Robe of Powerlessness / 無力のローブ)

装備部位 全身; オウラ 強力・変成術; 術者レベル 13 レベル; 重量 1 ポンド

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。

想定される魔法のアイテム

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・カラーズ、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

ロッド・オヴ・アールソン

(Rod of Arson / 放火のロッド)

装備部位 なし; オウラ 強力・力術; 術者レベル 12 レベル; 重量 5 ポンド

使用者が火を消そうとしたり戦場で火勢を弱めたりそのほかの危険な状況において使用者がこのロッドを使用するまで、あらゆる実験によっても、中が空洞になっているこの金属の管がロッド・オヴ・フレイム・エクステンディング・ロッドであるという結果を示す。ひとたび使用されたなら、火が消えることはなく、このロッドによって使用者の体が火に包まれたことに

使用者は気づく。この炎は24時間の間使用者をその中に収めた状態で燃え続ける。これによりわずかな不快感を抱き使用者は不調状態となるが、見た目には傷を負うことはない。しかし使用者が可燃物に触れたり建築物に入ったりすると、使えるものならなんでも使用してそれらの物体に火をつけたいと感じる。使用者がこの欲望に抵抗する場合、火が勢いよく不安定になることで毎ラウンド1d6ポイントの「火」ダメージを受ける。この状態で1分が経過すると使用者は意志セーブ（DC15）を行わねばならず、失敗するとこの火をつけたいという誘惑に屈服してしまう。セーブに成功したなら、この欲望は過ぎ去り、火は使用者を傷つけるのを止め、可燃物に対して通常通り接することができるようになる。

ひとたびこの呪いが露わになると、着用者は彼自身がつけたものではない火に遭遇した際に、このアイテムを消火や火勢を弱めるために使用することに抵抗するために意志セーブ（DC15）に成功しなければならない。使用者自身が個人的につけた火にはこのロッドを使うことはできない。呪いを解除する魔法が成功すれば使用者はこのロッドを手から放すことができ、このロッドを使用したことによる火の中に自らを包み続けることもなくなる。

想定される魔法のアイテム

ロッド・オヴ・フレイム・エクステンディング・ロッド

ロッド・オヴ・フォイルド・マジック

(Rod of Foiled Magic / 呪文挫きのロッド)

装備部位 なし; オウラ 強力 (系統なし); 術者レベル 17 レベル; 重量 5 ポンド

このロッドはメタマジック・ロッドと同じ外見をしている。クリーチャーがこのロッドを拾い上げると、リムーヴ・カースあるいは同種の魔法を使用しなければ捨てることができなくなる。使用者が呪文を発動するたびに、使用者はロッド・オヴ・フォイルド・マジックを片手に持ち、その呪文の術者レベルが2レベル低いものとして扱われる。これにより術者レベルが0以下にまで減少すると、この呪文を発動する確率が50%しかなくなる（他の秘術呪文失敗確率は、この確率に累積される）。呪文を発動できれば、この呪文の術者レベルは1になる。

想定される魔法のアイテム

メタマジック・ロッドなら何でも

ワンウェイ・ウィンドウ

(One-Way Window / 一方通行の窓)

装備部位 なし; オウラ 微弱・占術; 術者レベル 5 レベル; 重量 1 ポンド

この小さな一辺6インチのガラス製の平板は、十分に広い垂直な面に置くと6フィート×3フィートの窓の大きさになり、そこから取り外せば元の大きさに戻る。この窓は貼り付ける面にわずかに溶け込むことさえでき、表面がわずかにでこぼこしていたり、曲がっていたり、ガラスの平板を単純に貼り付けるのが難しいようなところにも溶け込むことができる。

合言葉によりこの玻璃の前面は窓のように反対側の面のあらゆる活動を映し、10フィートの厚さまでの木、地面、あるいは石を貫通する（ただし、金属は透過できない）。その内側に映る敵意の無いクリーチャーはこの窓の存在に気付かず、レジャーとしてそのクリーチャーについて学ぶために眺めることができる。

しかし持ち主が敵意のあるクリーチャーを偵察するためにこの窓を使用すると、呪いが起動する。この瞬間から、窓は所有者とこの窓を通して見ているものに対して、向こうに移る姿が現状と異なるように見せてしまう——敵は眠っていたり酔っぱらっているように見え、落とし穴には容易に

Ultimate Equipment

渡ることのできる平板の橋がしっかりとかけられるといった具合に。この鏡の前面にこの映像が表示されている間、鏡は双方向の窓を作り出し、観測されている敵に見る者の姿を映し出す。しかし、観測されているクリーチャーはこの鏡を通して観測者の実際の姿を見ることができ、ディテクト・ソウツを使用しているかのようにその考えを読み取ることができる。その上、この鏡を通して映し出された映像は観測者達もまたクリーチャーに見られているのだということを明らかにしない。

ひとたび呪いが起動すると、使用者はこの鏡を使用して偵察を行なうことを最も有効な戦略であると考えようになる（以後ずっと、持続時間はない）。そして呪いを解除する魔法によりこの効果から免れるまで、可能な限りそのようにする。例えば鏡を起動したものでない場合でさえ、この鏡を使用して敵対的な敵を偵察しようとする者はこのアイテムを使用しようとする。

想定される魔法のアイテム

ミラー・オヴ・オポジション、ミラー・オヴ・ライフ・トラッピング

知性あるアイテム INTELLIGENT ITEMS

知性あるアイテム INTELLIGENT ITEMS

魔法のアイテムの中で最も驚くべきものは、自らの知性を持つアイテムである。この驚くべき宝物は、単なる道具の領域を超え真の仲間へと足を踏み出してくれる。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 DESIGNING AN INTELLIGENT ITEM

全ての知性ある魔法のアイテムは似通った特性を持つ。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 500gp 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 INTELLIGENT ITEM ALIGNMENT

すべての知性あるアイテムは属性を持つ。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があることに注意。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。

知性あるアイテムの能力値 INTELLIGENT ITEM ABILITY SCORES

知性ある魔法のアイテムは 3 つの精神能力値、【知力】、【判断力】、【魅力】をすべて持つ。各能力値はどれも初期値が 10 で、20 まで上昇させられる。以下の表には、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。

知性あるアイテムの能力値

値	基本価格修正値	自我修正値
10	—	—
11	+ 200gp	—
12	+ 500gp	+ 1
13	+ 700gp	+ 1
14	+ 1,000gp	+ 2
15	+ 1,400gp	+ 2
16	+ 2,000gp	+ 3
17	+ 2,800gp	+ 3
18	+ 4,000gp	+ 4
19	+ 5,200gp	+ 4
20	+ 8,000gp	+ 5

アイテムの話せる言語 LANGUAGES SPOKEN BY ITEM

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ことも、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 SENSES AND COMMUNICATION

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、以下の表の記述通り、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ることができる。

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知覚手段と交信手段

能力	基本価格修正値	自我修正値
共感	—	—
会話	+ 500gp	—
テレパシー	+ 1,000gp	+ 1
知覚範囲（30 フィート）	—	—
知覚範囲（60 フィート）	+ 500gp	—
知覚範囲（120 フィート）	+ 1,000gp	—
暗視	+ 500gp	—
非視覚的感知	+ 5,000gp	+ 1
言語読解能力	+ 1,000gp	+ 1
リード・マジック	+ 2,000gp	+ 1

知性あるアイテムの能力 INTELLIGENT ITEM POWERS

知性あるアイテムはそれぞれが少なくとも能力を1つ持っており、強力なアイテムになるといくつもの能力を持っていることもある。アイテム固有の能力を知るためには、以下の表でロールするか、いずれかを選択すること。知性あるアイテムはたいいてい持ち主の望みに従うが、すべての能力はアイテムの指示によって機能を発揮する。能力を起動したり、稼働中の能力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。能力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。

知性あるアイテムの能力

d%	アイテムの能力	基本価格修正値	自我修正値
01 ~ 10	アイテムは回数無制限で、0 レベル呪文を発動できる	+ 1,000gp	+ 1
11 ~ 20	アイテムは3 回／日、1 レベル呪文を発動できる	+ 1,200gp	+ 1
21 ~ 25	アイテムは回数無制限で、アイテム自身にマジック・オーラを使用できる	+ 2,000gp	+ 1
26 ~ 35	アイテムは1 回／日、2 レベル呪文を発動できる	+ 2,400gp	+ 1
36 ~ 45	アイテムは技能1 つに5 ランクを持つ*	+ 2,500gp	+ 1
46 ~ 50	アイテムは足を生やし、10 フィートの移動速度で移動することができる	+ 5,000gp	+ 1
51 ~ 55	アイテムは1 回／日、3 レベル呪文を発動できる	+ 6,000gp	+ 1
56 ~ 60	アイテムは3 回／日、2 レベル呪文を発動できる	+ 7,200gp	+ 1
61 ~ 70	アイテムは技能1 つに10 ランクを持つ*	+ 10,000gp	+ 2
71 ~ 75	アイテムは同じサイズの別の姿に外見を変えることができる	+ 10,000gp	+ 2
76 ~ 80	アイテムは呪文同様にフライを使用することができる。移動速度は30 フィートである	+ 10,000gp	+ 2
81 ~ 85	アイテムは1 回／日、4 レベル呪文を発動できる	+ 11,200gp	+ 2
86 ~ 90	アイテムは1 回／日、アイテム自身をレポートできる	+ 15,000gp	+ 2
91 ~ 95	アイテムは3 回／日、3 レベル呪文を発動できる	+ 18,000gp	+ 2
96 ~ 100	アイテムは3 回／日、4 レベル呪文を発動できる	+ 33,600gp	+ 2

* 知性あるアイテムは移動する能力を持たない限り、【知力】基準、【判断力】基準、【魅力】基準の技能だけを有することができる。

特殊用途を持つアイテム SPECIAL PURPOSE ITEMS

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、アイテムの種類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るべきである。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。

以下の表には、魔法のアイテムが持っていそ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。

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（呪文や疑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（ベイン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。

特殊用途能力 DEDICATED POWERS

特殊用途能力は、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能力の使用を拒否することがありうる。特殊用途能力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。特殊用途能力のリストに関しては以下の表を参照すること。

特殊用途を持つアイテムの特殊用途能力

d%	特殊用途能力	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じることができる	+ 10,000gp	+ 1
21 ~ 35	4 レベル呪文 1 つを回数無制限で発動	+ 56,000gp	+ 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	+ 80,000gp	+ 2
51 ~ 65	5 レベル呪文 1 つを回数無制限で発動	+ 90,000gp	+ 2
66 ~ 80	6 レベル呪文 1 つを回数無制限で発動	+ 132,000gp	+ 2
81 ~ 95	7 レベル呪文 1 つを回数無制限で発動	+ 182,000gp	+ 2
96 ~ 100	使用者に対してトゥルー・リザレクシオン (1 回/月) を使用する	+ 200,000gp	+ 2

アイテムの自我 ITEM EGO

自我は、アイテムが持つパワーの総合力と我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)。

基本価格による自我修正値

基となる魔法のアイテムの価格	自我修正値
1,000gp 以下	—
1,001gp から 5,000gp	+ 1
5,001gp から 10,000gp	+ 2
10,001gp から 20,000gp	+ 3
20,001gp から 50,000gp	+ 4
50,001gp から 100,000gp	+ 6
100,001gp から 200,000gp	+ 8
200,001gp 以上	+ 12

アイテムの反抗 ITEMS AGAINST CHARACTERS

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、所有者は意志セービング・スロー (DC = アイテムの自我値) を行な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。

多くの知性あるアイテムは、他の NPC 同様に突飛でたくましい個性を持っている。以下の表をロールして、知性あるアイテムの癖の強い特徴を 1 つ以上決定すること。

知性あるアイテムの個性を表す癖の強い特徴

d% 個性の特徴
01 いつも人に同意するが、すぐに考えを変える
02 宝物になると非常にうるさい
03 奇妙な行動を取り、質問には詩で答える
04 知らない人を好まない
05 些末事に形ばかりの賭けをする
06 第三者の視点で物事に言及する
07 自分の力の一部を使用するかどうか交渉する
08 定期的に臭いと味を訊いてくる
09 興奮すると大声を上げる
10 知ったかぶり
11 礼儀正しいが明らかに本音を隠している
12 口癖でいつも謝る
13 後退できないと強迫する
14 とても穏やか；成功と失敗へ哲学的に近づくように人に助言する
15 可能な限りほとんどしゃべらない
16 他人の不運を忍び笑いたり大声で笑ったりする
17 間違った名前で人を呼ぶ。しかもいつも頑なだ
18 とにかく祈る
19 ちょっとしたことでも人をすぐ褒める
20 驚かそうとしばしば登場し、話しかけると少し気分を害する
21 決断するのが好きではない
22 異なる状況に対応する番号の付いたルールや原則の一覧を持ち、適切な状況で引用する
23 やっていることの「本当の」理由を人に説明する
24 まず起こらない状況についての助言や意見を求める
25 非常に格式張った話し方をする。決して短縮語を使わず、必要以上にもったいぶった言い回しをする
26 周りのちょっとした出来事にすぐに気を逸らす
27 冗談や比喩を説明するために常に誰かを必要とする
28 特別中心となる信念を持つ。潜在的に奇妙なことであり、何であれその意見を通して物事を見る
29 数を数えるのが好きで、数字が大好き
30 いつも妥協点を見出そうとする
31 自分のことばかり話す
32 酷い嘘つき
33 侮辱になることを気付かず失礼な質問をする
34 調子や苦境についていつもぶつくさと不平を言う
35 批判や矛盾にとっても神経質
36 上の空
37 昔骨を折ったので特定のクリーチャー種別を非難する
38 聡明な知識人
39 説明を面倒がらずに、歴史や神話の出来事をさりげなく告げる
40 特定の地形を嫌い、その地形にいる間は不満を言う
41 自分の視界の外にあるものについていつも質問する
42 使用者が毎日成し遂げたことの一覧を作る
43 秘密を守れない
44 他に誰もいいアイデアがなかったり生産的なことをしないときにちょっと驚いてみせる
45 よく泣く
46 簡単に怒る
47 病気の危険についてよく警告する
48 決まり文句がある
49 習慣的に咄く言葉がある。その言葉は止める前に他の人が話した最後の言葉の韻を踏んでいる
50 だじゃれやその他の言葉遊びが大好き
51 危機が迫っていたり興奮しているときに動物の声を出す

d% 個性の特徴
52 文学や詩をこよなく愛する。機会があれば1～2行の散文や韻文を口にする
53 非常に迷信深い
54 使用者を勇猛で向こう見ずな行いにけしかける
55 10語を要するときに1語も使わない
56 破壊するかどうかいつも訊いてくる。しかし本当にそうなりそうになると恐慌に陥る
57 いつも働かない言い訳がある
58 使用者と恋愛中だと主張する
59 平凡なことについてつまらない話をする
60 もっと「楽しく」「興奮する」行動をするようにいつも薦めてくる
61 知らない言語から言葉を集め、最も一般的に使用される言語の中にその言葉を混ぜ込む
62 使用者を溺愛する
63 使用者をしばしば無視する
64 自己嫌悪
65 時々ほとんど韻を踏んでいない、迷惑な歌を口ずさむ
66 友達のように振る舞うが、明らかに使用者のことを嫌っている
67 組織化された宗教をあけすけに軽蔑し、全ての神は利己的な嘘つきだと信じている
68 失敗するとさらに怒り、さらにむきになる
69 ほとんどの物体は知性あるアイテムだと考えている
70 計画を立てる際、倫理基準が欠落している。ちょっとした問題に恐ろしい解決策を提案する
71 長いこと静かになり、何日も誰とも話さない
72 心は失われつつあるのだと信じている
73 ことある事に有名な過去の持ち主の名を持ち出す
74 酷い文法と言葉遣い
75 新しいことや面白いことの情報の欠片を学ぶ際、飽きることがない
76 誰も気付いていない臭いに不満を言う
77 エール、ワイン、その他のアルコールを垂らして欲しが。垂らすと酔っ払う
78 歌うのは好きだが音痴
79 誓いを立てたもの以外を非難する
80 枯れることのない噂話の湖のようだが——しかしほとんどは詳しく聞くとでっち上げだ
81 他の者は全て知性より低い形態だと見なす
82 非常に陽気。意気消沈していたら歌、冗談、希望に溢れた話で盛り上げようとする
83 物事がまずくなるようだとだんだんリラックスしていく。物事がうまくいくようだとだんだん神経質になる
84 折りに触れて悪いことを細かく思い出す
85 物語を作る
86 使用者以外のクリーチャー都の会話を避ける
87 いつも注目されたい
88 使用者から離れると少しうろたえる
89 「適切な存在」か判断するため、他人の背景を訊ねる
90 他人の行いにしばしば混乱し、行動の理由をよく問い詰める
91 使用者について嫉妬深く所有欲が強い
92 かつて加わった英雄的な戦闘は比類なきものだったと口にする
93 誰のものであれ愛着、脅迫観念、呪いを診断するが、大抵間違えている
94 説明の必要のない単純なことを説明する
95 このアイテムから解放されることを願っており、それを実現できる人を探している
96 自分が囚われの神だと信じている
97 想像上のエーテル体の友人がいる
98 暗いところが怖い
99 口汚い言葉を使った人を戒める
100 滅多にしゃべらないが、しばしば狂ったようなクスクス笑いを延々と口にする

特定の知性あるアイテム SPECIFIC INTELLIGENT ITEMS

以下に示すのは、特定の知性あるアイテムの例であり、製作されたり宝の山で見つかったりする。

アーマー・オヴ・ザ・シャドウ・ロード
(Armor of the Shadow Lord / 影王の鎧)
市価 117,160gp; オウラ 中程度・幻術; 術者レベル 8; 重量 15 ポンド
属性 真なる中立; 感覚範囲 120 フィート、暗視
【知力】14; 【判断力】16; 【魅力】14; 自我 14
言語 テレパシー (アクロ語、エルフ語、共通語)

この+4 グレーター・シャドウ・グレーター・スリック・レザー・アーマー一式は、使用者の肌に絹のようにぴったりと合う。この鎧は非道徳的で血に飢えた知性を備えている。使用者と共有するテレパシーを通して、この鎧は隠れ方やある場所への行き方、敵を倒す方法といった助言を適切に与えてくれる。この鎧は急所攻撃によるダメージに追加で+1d6 ポイントを与えるが、このボーナスを得るには使用者は元々急所攻撃クラス特徴を有していなければならない。さらに、この鎧の最大【敏捷力】ボーナスは+10 であり、秘術呪文失敗確率はない。

作成条件

コスト 58,660gp

《魔法の武器防具作成》、インヴィジビリティ、グリース、サイレンス、作成者は急所攻撃クラス特徴を有していなければならない

オブセッション・リング
(Obsession Ring / 妄執の指輪)
市価 116,500gp; オウラ 中程度・防御術; 術者レベル 9; 重量—
属性 さまざま; 感覚範囲 30 フィート
【知力】17; 【判断力】10; 【魅力】13; 自我 11
言語 テレパシー (共通語およびその他 7 個の言語)

このリング・オヴ・プロテクション+3 は非常に様々な形を取りうる。いかなる属性も取りえるし、それぞれが独自の個性と性癖を備えている。それぞれの指輪には特定の強迫観念がある。オブセッション・リングの強迫観念を決定するため、表 6-10：知性あるアイテムの目的表をロールすること。この指輪が目的を遂行する際、その自我値は通常より 10 高いものとして扱う。

偏執狂種族特性を持つノームは、この指輪の精神を独自に理解し、オブセッション・リングが使用者を支配下に置こうとした際、抵抗するために行う意志セーヴィング・スローに+5 のボーナスを得る。

オブセッション・リングが自分の脅迫観念に直接関係する行動を行っている場合、使用者は以下の能力を得る。しかし、これらは指輪が自分の強迫観念に従っていると信じていない場合には与えないこともある。

この指輪はリング・オヴ・プロテクション+5 として機能する。

この指輪は使用者が行う攻撃ロールに+2 の幸運ボーナスを与える。このボーナスは、指輪の強迫観念を妨害しようとしてくるクリーチャーに対してのみ与えられる。

1 日 3 回、この指輪は使用者が行うどのようなセーヴィング・スローでも再ロールさせることができる。使用者は再ロールしたセーヴィング・スローに+4 の幸運ボーナスを得る。

一般に、この指輪は自分の胸郭観念を満たすため望みをかなり強調する。そしてしばしば使用者に自分の目的を達成するよう努力せよと意志を伝えてくる。

作成条件

コスト 58,250gp

《魔法の指輪作成》、シールド・オヴ・フェイス、作成者は 15 レベル（作成者がノームの場合は 9 レベル）でなければならない

シールド・オヴ・ザ・メイジ
(Shield of the Mage / 魔術師の盾)
市価 14,500gp; オウラ 中程度・占術; 術者レベル 11; 重量 5 ポンド
属性 真なる中立; 感覚範囲 30 フィート
【知力】16; 【判断力】10; 【魅力】10; 自我 6
言語 テレパシー (共通語およびその他 6 個の言語)

このキャストーズ・シールドは常に秘術呪文の巻物を 1 つ持ち、使用者と同じ秘術呪文を知っている。この巻物の呪文が発動されると、使用者が知っている呪文の巻物が無作為に顕現し、その呪文を置き換える。この盾には秘術呪文失敗確率はない。さらに、この盾はリード・マジックを使用することができる。このアイテムはしばしば最も破壊的な行動について使用者と議論をするが、使用者が命じたことに従う。

作成条件

コスト 7,250gp

《魔法の武器防具作成》、《巻物作成》、作成者は少なくとも 14 レベルの秘術呪文の術者でなければならない

シンギング・ソード
(Singing Sword / 歌う剣)
市価 165,315gp; オウラ 強力・心術; 術者レベル 14; 重量 4 ポンド
属性 混沌にして善; 感覚範囲 30 フィート
【知力】14; 【判断力】12; 【魅力】18; 自我 17
言語 会話 (共通語およびその他 4 個の言語)

この+2 キーン・ダンシング・ロングソードには、バードの魂が込められている。このバードは自分の声が失われるのを見るよりも、武器の中で意識を保つことを選んだのだ。この剣は定期的に歌う。囁き声程度に静かにさせる唯一の手段は、DC15 の〈威圧〉もしくは〈交渉〉判定に成功することである。成功してさえ、この剣は 10 分+DC を超えた 5 ポイント事に追加で 10 分の間しか静かにならない。この剣はしゃべることもできるが、歌を通して意志を伝えるのが一般的だ。シンギング・ソードは以下の能力を持つ。

1 日 8 回、シンギング・ソードはバードの呪芸を使用することができる。しかし使用できるのは打ち消しの調べ、散逸の演技、恍惚の呪芸、勇気鼓舞の呪芸、自信鼓舞の呪芸に限られる。これらの能力においては、この剣は 8 レベルのバードとして扱われる。

1 日 3 回、シンギング・ソードはヒロイック・フィナーリ呪文を使用することができる。

作成条件

コスト 500gp

Craft Arms and Armor (訳注：《魔法の武器防具作成》の誤記)、キーン・

Ultimate Equipment

エッジ、animate object（訳注アニメイト・オブジェクトの誤記）、少なくとも 8 レベルの同意するバードの魂

チョンパー
(Chomper / むしゃむしゃ屋)
市価なし；オーラ 強力・召喚術；術者レベル 17；重量 15 ポンド
属性 混沌にして悪；感覚範囲 30 フィート、非視覚的感知
【知力】10；【判断力】14；【魅力】13；自我 17
言語 会話（奈落語）

ほとんどのバッグ・オヴ・ディヴァウアリングは普通の袋に見えるが、チョンパーはほとんどのバッグ・オヴ・ディヴァウアリングとは違うものだ。恐ろしい歯をそのまま見せびらかし、酷い態度で何でも食べたいと要求する。この知性のある呪われたアイテムは自分がお気に入りの口であり、全てを喰らうものとして言及される謎めいたクリーチャーの最も重要な器官だと信じている。チョンパーはデーモンを除く全てのクリーチャーを憎んでいる。デーモンは破壊の精神を持つ仲間だと考えているからだ。

チョンパーは通常のバッグ・オヴ・ディヴァウアリングが持つ魔法の特性を全て持つ上、以下の追加の能力も備えている。

標準アクションとして、チョンパーの持ち主は紐を持ってこの口を振り回すことで、5 フィート以内にいるクリーチャー 1 体か誰にも所持されていないアイテム 1 つにぶつけようと試みることができる。このとき（使用者ではなく）チョンパーは、目標に対して 1 回の噛み付き攻撃を行うことができる。この噛み付きは + 14 の攻撃ボーナスをもつ地、1d10 + 5 ポイントのダメージと 2 ポイントの出血ダメージを与える。この行為は機械攻撃を誘発しない。この攻撃には、使用者の能力による修正は一切適用されない。

デーモン以外のクリーチャーがチョンパーを所持している場合、この靴の呪いのオーラにより、所有者の攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定、能力値判定に - 1 のペナルティが与えられる。チョンパーは性格的な衝突を通してデーモンでない所有者の支配権を得たなら、所有者に直接餌となる犠牲者を探させる。

想定される魔法のアイテム

バッグ・オヴ・ホールディング（タイプ III）

ハービンジャー・ロッド
(harbinger rod / 先触れのロッド)
市価 44,200gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 8；重量 5 ポンド
属性 秩序にして善；感覚範囲 30 フィート
【知力】10；【判断力】13；【魅力】12；自我 10
言語 テレパシー（天界語；真言）

この銅製のロッドはいつもぎしぎしと音を立てる歯車のようなパーツで作られている。このロッドはハービンジャー・アルコンの代わりとなる存在もしくは下位の形であると考えられている。このロッドは様々な役に立つ形になることができる。秩序にして善のクリーチャーが手にして 24 時間が経過すると、使用者はこのロッドの形態を任意の道具の形になるように命じることができる。その形態にはチャイム・オヴ・オープニングも含まれている。このロッドは非常に知性的で機知に富み、使用者とは真言もしくは天界語で意思を疎通させる。加えて、このロッドには以下の能力がある。

1 日 3 回、合言葉により、このロッドの使用者は呪文と同様のディメンジョン・ドアを使用することができる。

1 日 1 回、合言葉により、このロッドはエネルギーの奔流を放つことができる。この奔流は使用者に隣接している全てのクリーチャーに 2d6 ポイントの「力場」ダメージを与える。DC12 の反応セーブに成功すればダメージを半減できる。使用者は望んだものをこの奔流の目標から外すことができ、選択した敵にのみダメージを与える。

このロッドの目的は、混沌にして悪のクリーチャーの計画を打ち砕き、台無しにすることである。

作成条件

コスト 22,100gp

《ロッド作成》、エクスプローシヴ・ルーンズ、ディメンジョン・ドア、ノック、作成者は秩序にして善でなければならない

ハンマー・オヴ・エネミーズ
(Hammer of Enemies / 仇敵の鎚)
市価 54,212gp；オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 10；重量 5 ポンド
属性 混沌にして中立；感覚範囲 30 フィート、暗視
【知力】10；【判断力】16；【魅力】14；自我 14
言語 会話（共通語）

この特殊な + 3 ペイン・ウォーハンマーは、戦闘における使用者の敵を打ち砕くことだけを考える。この槌は共通語を話し、いつも不平を言い、戦闘で使われると殺戮への深い愛を歌う。ハンマー・オヴ・エネミーズはいつも、視界の中にある見込みのある敵に目を向けようとする。血を求めが故、属性を同じくしないクリーチャーに対して、この武器が負のレベルを与えることはない——誰のためであれ、戦うことを求めるのだ。加えて、1 日 3 回、ハンマー・オヴ・エネミーズは自らのペイン能力が適用されるクリーチャー種別を変更することができる。新しいクリーチャー種別が選択されるまで、このクリーチャー種別は変化しない。

作成条件

コスト 27,262gp

《魔法の武器防具作成》；monster summoning IV（訳注：{ サモン・モンスター IV の誤記）

ヘッドバンド・オヴ・ザ・セージ
(Headband of the sage / 賢者のヘッドバンド)
市価 71,300gp；オーラ 中程度・占術；術者レベル 10；重量 1 ポンド
属性 さまざま；感覚範囲 30 フィート
【知力】20；【判断力】16；【魅力】12；自我 20
言語 テレパシー（共通語およびその他 10 個の言語）

この意志を持つヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテレクト + 6 は適切な使用者に自らの知識と訓練の成果を共有する。この知性はいかなる属性のものも存在しており、その目的は、使用者に自らの広大な知識を共有することだけである。このヘッドバンドは同時に { 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 } としても機能する。更に、ヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテレクト + 6 が通常通りに技能ランクを与える代わりに、このヘッドバンドは技能 6 つに 4 ランクを与える。しかしこの技能は全て〈知識〉技能でなければならない。このアイテムは常に囁いたり議論したりして、これらの知性を与える。このヘッドバンドは共通語に加え、自分の知っている 10 個の言語の 1 つを用いる。1 週間に 1 回、使用者はレジェンド・ローア呪文を使用するよう、ヘッドバンドを説得することができる。この発動時間は 1 標準アクションで済む。

Ultimate Equipment

作成条件

コスト 35,650gp

《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、フォクセス・カニング、リード・マジック、legend and lore（訳注：レジェンド・ローアの誤記）

ヘルメット・オヴ・ザ・ゴールデン・ジェネラル
(Helmet of the Golden General / 黄金將軍の兜)
市価 62,000gp；オーラ 強力・占術；術者レベル 13；重量 3 ポンド
属性 中立にして善；感覚範囲 30 フィート
【知力】14；【判断力】16；【魅力】14；自我 14
言語 会話（共通語およびその他 4 個の言語）

この金色の宝石が打ち込まれた兜はクラウン・オヴ・カンクエストのように機能する。さらに、このアイテムは使用者に演舞特技もしくはチームワーク特技を 3 種類与える。使用者は自分の特技の一覧に記載されているかのように 3 つの特技それぞれを使用することができる。アイテム作成時に一度選択すると、これらの特技は変更できない。この兜から演舞特技もしくはチームワーク特技を得るには、24 時間の間この兜を身につけていなければならない。

さらにこの兜は、鼻あてに嵌められた中央のルビーを通して会話を行うことができる。この兜は共通語に加え 4 つの言語を知っている。この兜は常に自信に溢れ——傲慢でさえある——、戦闘の実況報告をし、英雄的行為を褒め称え、戦術的な過ちをたしなめ、使用者と仲間に戦場での助言を行う。このアイテムはその他に以下の能力を持つ。

1 日 3 回、このアイテムは使用者が 30 フィート以内の仲間にトゥルー・ストライク呪文と同様の効果を与えることができる。

1 日 3 回、このアイテムはフリー・アクションとして、30 フィート以内の敵全ての士気をくじくことができる。これはちょうど〈威圧〉技能を使用したかのように扱う。この兜の〈威圧〉は + 17 ボーナスを持つ。

作成条件

コスト 31,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アイテムの演舞特技及びチームワーク特技、イーグルズ・スプレnder、スケアー、トゥルー・ストライク、プレイヤー、プレス

メタマジシャンズ・アプレンティス
(metamagician's apprentice / 呪文修正術師の弟子)
市価 93,605gp；オーラ 強力・占術；術者レベル 18；重量 5 ポンド
属性 秩序にして中立；感覚範囲 120 フィート
【知力】18；【判断力】14；【魅力】10；自我 20
言語 テレパシー（共通語およびその他 8 個の言語）

この細長いロッドは通常、若い男性もしくは女性の魔術師の顔に似た、金属製の取っ手がかぶせてある。無慈悲なウィザードとソーサラーの徒党がこの種のロッドを初めて作り出した。彼らは最も有望な徒弟らの精神を一連のロッドに転送し、さらなる力を望んだのだ。

結合された徒弟の知性には自由意志はないが、その扱いにくい想像力は保ち続けている。通常の環境下では、このロッドは使用者の命令に従うが、生きている精神の一群が自ら動かない物体に囚われていることがどれだけ

不幸なことか、テレパシーでもって丁寧に不満を言う。しかしほとんどの使用者は気にも留めない。善属性でないクリーチャーはメタマジシャンズ・アプレンティスを作ることはいくつか、手にすることならばできる。

このロッドは + 1 ライト・メイスとして使用できる。合言葉により、このアイテムは + 1 / + 1 クォータースタッフに変化したり、元のロッドの姿に戻ることができる。

メタマジシャンズ・アプレンティスは呪文修正特技を 4 つ（これらの特技は《呪文音声省略》や《呪文威力強化》など、呪文の実際のレベルより 1 ~ 2 レベル高い呪文スロットを使用する特技に限定される）知っており、これらの特技に関してグレーター・メタマジック・ロッドとして機能する。このロッドは一度に 1 つの呪文に呪文修正特技を 1 つしか適用できない。しかし（メタマジック・ロッドのように）使用者は自分自身の特技とロッドの特技を同じ呪文に適用することができる。

このロッドは回数無制限でリード・マジックとディテクト・マジックを使用することができる。メタマジシャンズ・アプレンティスは決して強力な魔法のオーラに圧倒されることはない。これらの能力は（エクスペローシヴ・ルーンズ呪文のような）読むことをきっかけに起動する効果を起動させることはない。このロッドは使用者の〈知識〉技能 3 つに + 2 の技量ボーナスを与える。これらの技能はロッドが作成された際に決定され（そしてこの技能にランクを持つ徒弟が必要となる）、決して変更することはできない。〈知識：神秘学〉は 3 つの技能の 1 つに必ず含まれる。

この種別の一般的なロッドは秩序にして中立だが、他の属性を持つロッドも存在する。

メタマジシャンズ・アプレンティスが性格上の衝突の後に持ち主を支配すると、使用者にこの物体から精神を解き放つ方法が、安全に精神を解放できるようにこのアイテムを破壊する方法を探させる。

作成条件

コスト 47,105gp

《ロッド作成》、このロッドが知っている呪文修正特技 4 つ

ライトニング・ボウ
(Lightning Bow / 電光の弓)
市価 54,300gp；オーラ 強力・力術；術者レベル 17；重量 3 ポンド
属性 真なる中立；感覚範囲 120 フィート
【知力】6；【判断力】11；【魅力】11；自我 9
言語 会話（風界語）

この知性のあるアイテムは定命のものにライトニング・ボウと呼ばれる。その名は、このアイテムの中にライトニング・エレメンタルが囚われていることに由来する——このクリーチャーは名誉のために、少なくとも 100 年間、この弓のために仕えることとなった。これら + 3 アダプティヴ・コンボジット・ロングボウは高慢で、その手で最も知性の高いもので、その真の名を知らないものをたしなめる——それはしばしば高温のばちばちいう音が複雑に並んだものであることが多く、まるでたき火で燃える生木のようだ。ライトニング・ボウの中にいるエレメンタルは風界語のみをしゃべる。ライトニング・ボウは（エレメンタル）の副種別を持つ他の来訪者には矢を放たない。他の固体を攻撃することには制約のないものもいるが、それはその過去による。例えば、その弓が炎の暴君、ファイアー・ジャイアント、レッド・ドラゴンを攻撃しないとかつて誓ったものもある。

ライトニング・ボウは矢弾を必要としない。弦を弾くと、+ 3 ショック・アローもしくは + 3 プリリアント・エナジー・アローのいずれかを作り出

Ultimate Equipment

す（射出事に使用者が選ぶ）。

1日3回、使用者は即行アクションとしてトゥルー・ストライクを使用することができる。このトゥルー・ストライクはライトニング・ボウによる攻撃に対してのみ使用することができる。

1日3回、使用者は擬似呪文能力としてライトニング・ボルトを使用することができる。

作成条件

コスト 27,300gp

《魔法の武器防具作成》、コール・ライトニング、少なくとも100年の間奉仕に同意してくれる超大型ライトニング・エレメンタル1体

リュート・オヴ・ディスコード

(Lute of Discord / 不協和音のリュート)
市価 37,900gp ; オーラ 中程度・心術 ; 術者レベル 12 ; 重量 3 ポンド
属性 混沌にして中立 ; 感覚範囲 120 フィート、暗視
【知力】14 ; 【判断力】14 ; 【魅力】18 ; 自我 14
言語 テレパシー (共通語およびその他4個の言語)

このリュートは磨かれた黒檀で作られた高品質の楽器で、真珠色の装飾と金製のフレットがつけられている。このアイテムは演奏するクリーチャーの〈芸能：弦楽器〉判定に+2の技量ボーナスを与える。この時、このアイテムはテレパシーで囁き、クリーチャーが今行っている演奏をうまく行えるようにする。このリュートを演奏するものは、以下の能力も得る。

1日3回、合言葉により、〈芸能：弦楽器〉を少なくとも6ランク持つクリーチャーは、リュート・オヴ・ディスコードで和音を奏でることで、マーダラス・コマンド呪文を発動することができる。

1日3回、合言葉により、〈芸能：弦楽器〉を少なくとも6ランク持つクリーチャーは、リュート・オヴ・ディスコードで和音を奏でることで、ディストラクティング・カコフォニー呪文（3レベル）を発動することができる。

1日4回、合言葉により、〈芸能：弦楽器〉を少なくとも6ランク持つクリーチャーは、リュート・オヴ・ディスコードで和音を奏でることで、エコーロケーション呪文（4レベル）を発動することができる。

作成条件

コスト 18,950gp

《その他の魔法のアイテム作成》、エコーロケーション、ディストラクティング・カコフォニー、マーダラス・コマンド

レッサー・ロッド・ザット・シュッド・ノット・ビー

(Rod that Should Not Be (lesser) / 下級必滅のロッド)
市価 12,000gp ; オーラ 中程度・防御術 ; 術者レベル 9 ; 重量 8 ポンド
属性 混沌にして悪 ; 感覚範囲 30 フィート
【知力】5 ; 【判断力】10 ; 【魅力】8 ; 自我 3
言語 なし

グレーター・ロッド・ザット・シュッド・ノット・ビー

(Rod that Should Not Be (greater) / 上級必滅のロッド)
市価 40,000gp ; オーラ 強力・防御術 ; 術者レベル 16 ; 重量 8 ポンド
属性 混沌にして中立 ; 感覚範囲 120 フィート、暗視
【知力】10 ; 【判断力】10 ; 【魅力】8 ; 自我 6
言語 テレパシー (アークロ語)

このロッドは危険な、ほとんど精神のない異形の肢と魔法とを組み合わせたものだ。このロッドの片方の端はうごめく触手で特徴付けられている。このロッドには生きているクリーチャーの精神が込められているが、会話や共感、テレパシーなどで意志を通わせる能力を持たない。可能ならば、このロッドは間合いにいるクリーチャーを攻撃しようとし、眠ろうとするときには使用者や他のクリーチャーを襲わないように鞆や背負い袋の中に収納しておかなければならない。

合言葉により、この触手は近接接触攻撃（攻撃ボーナス+8）として隣接するクリーチャーを攻撃する。攻撃が成功すると、触手は2d8ポイントの【酸】ダメージを与え、目標はDC14の意志セーヴィング・スローに成功しない限り、1ラウンドの間麻痺状態となる。この麻痺は【精神作用】【恐怖】効果である。

このロッドの上位版（グレーター）には触手が4本あり、合言葉により、それぞれが同時に同じ目標に攻撃する（攻撃ボーナスは+12）。触手は合計で4d8ポイントの【酸】ダメージを与え、目標はDC18の意志セーヴィング・スローに成功しなければ1ラウンドの間麻痺状態となる。この麻痺は【精神作用】【恐怖】効果である。グレーター・ロッド・ザット・シュッド・ノット・ビーは強烈な目的を持つ。血に飢えた主に仕えることである。

作成条件

サモン・モンスター III（レッサー）6,000gp

サモン・モンスター V（グレーター）20,000gp

付録 APPENDIX

宝物の自動生成 TREASURE GENERATOR

以下のシステムは、GMが無作為に宝物を自動生成する手段を提供する。遭遇が終わったりその他価値あるものを取り戻すなどした後、プレイヤー達に報いる際に用いるものだ。以下のシステムはGMがモンスターの生態や遭遇に基づいて宝物の種別を決定する指針を提供する。

ダイスを振った結果、想定していた平均値より価値の高い財宝が生成されることもあるし、平均より少ない財宝になることもある。GMはこの種の多様性を許容するかどうかを決めておき、与えたい宝物により適したものになるように、出目をその都度調整すること（必要に応じてより近い価値になるように再ロールする）。

このルールを使用して無作為に宝物を生成する際、君は遭遇の一般的な種別と割り当てられた宝物のレベルを知っている必要がある（通常、直面した遭遇の合計に関連する）。遭遇の脅威度は得られる宝物全体のおおよその価値を決定する。遭遇における敵の構成も、一般には達成した遭遇で得られる財宝の種類に影響を与える。

以下の2つの段階で、キャラクターがどれだけ宝物を得、どの宝物種別が使用されるかを決定する。宝物種別はその宝物に存在する特定のアイテムを生成する際に使用される。

その1：宝物の予算を決める DETERMINE TREASURE BUDGET

まず初めに行うことは、遭遇1つに割り当てられる財宝の総量を決定することだ。まず、遭遇の脅威度とグループの経験点増加速度を決定する。遭遇ごとの宝物の価値表を参照し、遭遇1つの宝物の基本価値を金貨換算で決定する。指示された値よりも多く宝物を出したいと思うかもしれない。そのような場合、遭遇毎の報酬を抑えておき、ずっと大きい報酬の価値に貯めておく。また、単に総じて宝物の総量を多くしたゲームをすると決めたのなら、全ての基本価値を50%以上増加させれば良い。

脅威度に基づいて遭遇の基本価値を決めたら、続いて参加した全てのクリーチャーが持つ個々のデータから宝物の項を確認しよう。敵グループが混在しているものの場合、最も気前の良い宝物の記述を使用する。クリーチャーにおける宝物の記述は、移管のように遭遇の報酬全体に影響を与える。

なし：このクリーチャーは一般に宝物を持たず、この宝物種別を持つクリーチャー単体との遭遇では一切の宝物を与えるべきではない。しかし一般的な状況ではないと判断したならば、この遭遇に宝物を配置することができる。この遭遇で与えるはずだった報酬の値は、以後の遭遇の宝物の価値を増加させるために取っておくことができる。

乏しい：この宝物種別を持つクリーチャーは、どんな宝物であれほとんど持っていない。基本宝物価格を半分（50%）だけ減少させる。

標準：クリーチャーは通常の宝物の量を持つ。基本宝物価格は調整しない。

2倍：クリーチャーは平均以上の宝物を持つ。基本宝物価格を2倍にする。

3倍：クリーチャーは非常に多くの宝物を持つ。基本宝物価格を3倍にする。

NPCの装備品：この宝物種別を持つクリーチャーは異なる宝物価値を持つ。基本宝物価値を無視し、個々のクリーチャーそれぞれのNPCの装備品表で価値を参照すること。それぞれのクリーチャーの宝物は個々に決定する。この宝物種別を持つクリーチャーが混在グループの一部である場合、この価値をグループの他のクリーチャーの基本宝物価格から差し引く。

この価格は予算のように扱い、関連する宝物表（その2で決定される）で消費される。この表で何度かロールすることで、得られる正確な宝物を決定することになる。

その2：宝物の種類を決める DETERMINE TREASURE TYPE

遭遇で得られる宝物の種類を決定するために、遭遇のクリーチャー種別と遭遇の大まかな設定を調べよう。遭遇で得られる宝物の種類は、遭遇するクリーチャーの種別に従って非常に多岐に渡る。例えば、トロルの巣で見つかる宝物（多分、前回の食事の残り物）は古代のミイラが埋葬された墓所で見つかる宝物と違うのは明らかだ。トロルの宝物に硬貨や（ポーションや指輪といった）小さな物体が含まれているかもしれないが、ミイラの墓には宝石、芸術品、古代の魔法のアイテムが収められているかもしれない。例え宝物の種別がおおよそ同じ価値であるとしても、正確な構成は異なるのだ。

以下の項では、各クリーチャー種別をそれぞれ見ていき、その種別が通常持っている宝物について述べる。各クリーチャー種別にはいくつか異なる宝物種別が掲載されている。記載されているように、詳細はその3に記載されている。各種別の全てのクリーチャーがこの指針に従うわけではない。だからどの宝物種別がクリーチャーに最適かを決める前に、それぞれを注意深く比較して欲しい。クリーチャーは一般に1種類の宝物しか持たないが、特定の状況では、報酬の一部に異なる種別を複数持つ宝物の方が遭遇に合うかもしれない。

アンデッド：アンデッドによって運ばれる宝物は、そのクリーチャーに知性があるかどうかに従い変わってくる。知性のないアンデッドは一般に生きていたときに持っている価値あるものをわずかに備えているだけで、実際にその宝物を使用することはほとんどない。しかし知性のあるアンデッドは生きているものを破壊するため、広範な魔法のアイテムを用いて優位に立つ。

宝物の種類：A、B、D、E（知性あるアンデッドの場合、F、Gを加える）。

異形：多くの異形は宝物をほとんど使用せず、以前の犠牲者の残り物から取り出したものを持っているだけだ。しかし多様な魔法のアイテムと宝物を使って自分の能力を強化するずる賢い敵もいる。

宝物の種類：A、B、D、E（そのクリーチャーが賢い場合、F、G、Hを加える）。

植物：動物同様に、植物クリーチャーも宝物に興味を持たない。彼らが生えている場所で見つかるものは何であれ、以前の犠牲者の残した消化しにくいものである。

宝物の種類：A、B、D、E。

人怪：ほとんどの人怪は使用できるものだけを宝物として気にかける。しかし自分の巣に価値あるものを蓄えることを知っているものもいる。

宝物の種類：A、B、C、D、E、H。

人造：人造が運ぶ宝物は、通常作成品の一部、すなわち武器や魔法のアイテムである。しかし人造はずっと価値のある宝物や魔法のアイテムの護衛として使用されることも一般的だ。

宝物の種類：E、F（そのクリーチャーが宝物を護衛している場合、B、C

Ultimate Equipment

、Hを加える)。

動物：動物は宝物に価値を見出すことはほとんどなく、食事の残りとして硬貨や物体を残しておく。宝物を持つものにとって、一般にはその果を見つけて骨やその他の残り物を撒き散らかすことになる。

宝物の種類：A、B、D、E。

粘体：粘体には宝物という概念がなく、それは次の食事を探す際にその後ろに残っているもののことだ。彼らが運んでいる宝物は、全く偶然のものだ。

宝物の種類：A、B、D。

人型生物：この種別のクリーチャーはかなり多様性がある。しかし最も原始的な人型生物でさえ、ある程度の装備品と魔法のアイテムを用いる。共同体のようなより大きな集団では、人型生物は自分達全員で守る大規模な宝物を持つことも多い。

宝物の種類：A、B、D、E、F、G (共同体全体ならば、Hを加える)。

フェイ：他の全てのことより前に、フェイは魔法と美のアイテムに価値を見出す。取引や交易の道具として使用するもの(硬貨や貴重品)はほとんど持たない。

宝物の種類：B、C、D、G。

魔獣：貴重品にほとんど興味を持たないほとんどの魔獣は、次の食事を探すだけだ。このクリーチャーの巣には価値のある装身具や魔法のアイテムがわずかながらばまかれていることも多い。

宝物の種類：A、B、D、E。

蟲：他の精神を持たないクリーチャーのように、蟲も宝物を欲しがることはない。しかしこのようなクリーチャーが、ときどき貴重品が置かれている場所に群がっていることがある。

宝物の種類：A、B、D。

来訪者：来訪者は最も多様なクリーチャー種別の一つである。その結果、彼らが持つ宝物や巣に隠している宝物は本当にどんな種類でも存在する。GMはそのクリーチャーについて個々に検討し、来訪者に最適な宝物種別を決定すること。

宝物の種類：何でもありうる。

竜：価値ある宝物で知られる竜は多くの場合、硬貨、宝石、魔法のアイテム、その他の価値ある物体の山を抱え込んでいる。

宝物の種類：A、B、C、H、I。

その3：宝物を生成する GENERATE TREASURE

大まかな合計額が決まり宝物種別を選択したなら、後は実際の宝物を選択するだけだ。宝物種別にそれぞれ多種多様な報酬が含まれており、それぞれにおおよその金貨換算価値が示されている。合計金貨価値の報酬をいくつか選択して、遭遇達成に報いる報酬の価値に等しいものにする。例えば、トロルの一団との遭遇で、GMは宝物種別BとEから合計5,000gpの価値があるアイテムを与えたいと考えたとしよう。B種から1,000gpの価値があるものを2つ、E種から3,000gpの価値があるものを1つを与えようとして選択する。その代わりに、E種から5,000gpの価値がある報酬1つを選択することもできるし、B種から1,000gpの価値があるものを5つ選択することもできる。あるいはそれ以外の組み合わせで、合計5,000gpになるようにすることもできる。

それぞれの報酬の一覧は1回以上の無作為なロールを行い、実際の宝物

を決定する。例えば、ある項目では5d10×10gp、下級のポーション表から無作為にポーションを2つ、下級のその他の魔法のアイテム表からアイテム1つといった具合に。実際には、最終価値は報酬に記載してある値とは異なることもある。しかし多くの場合、そうやって無作為にロールすることで平均化され、PCはレベルごとの試練に直面したことに値する正しい宝物の量を得られる。

報酬の多くでは、本書を横断して点在する別の表から魔法のアイテムを無作為に生成する必要がある。多くの場合、この表で指定される報酬はその表が見られるところで詳細が記載されている。

報酬を選ぶ SELECTING REWARDS

GMはPCに与える報酬を決める際に注意しなければならない。多くの場合、GMは予算が許す最大の報酬を配置し、不足分を下級の報酬や硬貨(通常A種)で埋めるべきだ。これによりPCは自分のレベルに適切な、より強力な魔法のアイテムを手に入れることができる。より小さい報酬の大きい値を選ぶことでより多くのアイテムを与えることになる。しかし使いやすさの観点でいうと、価値の低いものの方が比較的良好なものとなる。

宝物の種類 TREASURE TYPES

宝物は様々な形と形態を持つ。単純に硬貨や輝く宝石から、魔法の剣や強力なスタッフまで。宝物をいくつかの異なる種別に分けるため、このシステムでは宝物を種別に整理し、遭遇毎に配置しやすくした。種別は宝物の多様な種類を共有したもの(硬貨やポーション)だが、それぞれは遭遇の特定の順番に目的づけられており、以降の説明に記載している。

A種：貨幣(貨幣の表)：この種別の宝物は総じて硬貨で構成される。硬貨はほとんどの遭遇でも見ることができる。

B種：貨幣と宝石(貨幣と宝石の表)：この種別はA種に似ているが、宝石が含まれ、かなり価値の高いものになり得る。これは一般に小さな金庫や、より大きな宝物ロールの一部として用いられる。

C種：芸術品(芸術品の表)：しばしば見落とされるこれらのアイテムは、その美しさと技術に基づいた価値を持ち、高価な金属、宝石、その他素晴らしい素材で作られている。芸術品は一般に邸宅に飾られており、あるいは保管用の小さな宝物庫に置かれている。

D種：貨幣と小物(貨幣と小物の表)：この分類には硬貨と小さな魔法のアイテム(ポーション、指輪、巻物、ワンドなど)が含まれている。この宝物は一般に獣の巣やモンスターの巣にある小さな宝の山で見られる。

E種：防具と武器(武器と防具の表)：武器や防具だけで構成されたこの種別の宝物は武器庫や隠れ家で見られ、モンスターが使用していることさえある。

F種：戦闘用装備(戦闘用装備の表)：この宝物種別は近接戦闘や遠隔戦闘に関連するモンスターが持ち運ぶことの多いアイテムで構成されている。防具、硬貨、ポーション、武器、その他のアイテムで構成されている。

G種：術者用装備(術者用装備の表)：この宝物種別は呪文発動能力を持つクリーチャーが持ち運ぶことの多いものだ。硬貨、ポーション、巻物、スタッフ、ワンド、その他のアイテムで構成されている。

Ultimate Equipment

H種：ねぐらの宝物（ねぐらの宝物の表）：この財宝種別はほとんどのようなアイテムでも含まれているが、個々の価値の低い宝物を主にまとめている。魔法のアイテム、硬貨、その他の貴重品が大量にあることが多い。

I種：宝物庫（宝物庫の表）：これは宝物種別の中で本当に最高のものであり、事実上どのようなアイテム種別でも含まれている。これは通常、多くの困難な遭遇の報酬として提供され、一箇所にまとめて蓄えられている。

遭遇ごとの宝物の価値

平均パーティ・レベル	ゆっくり	標準	速い
1	170gp	260gp	400gp
2	350gp	550gp	800gp
3	550gp	800gp	1,200gp
4	750gp	1,150gp	1,700gp
5	1,000gp	1,550gp	2,300gp
6	1,350gp	2,000gp	3,000gp
7	1,750gp	2,600gp	3,900gp
8	2,200gp	3,350gp	5,000gp
9	2,850gp	4,250gp	6,400gp
10	3,650gp	5,450gp	8,200gp
11	4,650gp	7,000gp	10,500gp
12	6,000gp	9,000gp	13,500gp
13	7,750gp	11,600gp	17,500gp
14	10,000gp	15,000gp	22,000gp
15	13,000gp	19,500gp	29,000gp
16	16,500gp	25,000gp	38,000gp
17	22,000gp	32,000gp	48,000gp
18	28,000gp	41,000gp	62,000gp
19	35,000gp	53,000gp	79,000gp
20以上	44,000gp	67,000gp	100,000gp

NPCの装備品

基本レベル ¹	英雄レベル ¹	宝物の価値
1	—	260gp
2	1	390gp
3	2	780gp
4	3	1,650gp
5	4	2,400gp
6	5	3,450gp
7	6	4,650gp
8	7	6,000gp
9	8	7,800gp
10	9	10,050gp
11	10	12,750gp
12	11	16,350gp
13	12	21,000gp
14	13	27,000gp
15	14	34,800gp
16	15	45,000gp
17	16	58,500gp
18	17	75,000gp
19	18	96,000gp
20	19	123,000gp
—	20	159,000gp

¹ 基本レベルの NPC は通常は NPC クラスのレベルのみを持っている。

² 英雄レベルの NPC は標準のキャラクター・クラスを持っている。

キャンペーンが速い経験点増加速度を使用している場合、宝物の価値を決定する際 1 レベル高いものとして NPC を扱うこと。キャンペーンがゆっくり経験点増加速度を使用している場合、宝物の価値を決定する際 1 レベル低いものとして NPC を扱うこと。

A種の宝物：貨幣

価値	報酬
1gp	5d10cp、3d4sp
5gp	2d6 × 10cp、4d8sp、1d4gp
10gp	5d10 × 10cp、5d10sp、1d8gp
25gp	2d4 × 100cp、3d6 × 10sp、4d4gp
50gp	4d4 × 100cp、4d6 × 10sp、8d6gp
100gp	6d8 × 10sp、3d4 × 10gp
200gp	2d4 × 100sp、4d4 × 10gp、2d4pp
500gp	6d6 × 10gp、8d6pp
1,000gp	2d4 × 100gp、10d10pp
5,000gp	4d8 × 100gp、6d10 × 10pp
10,000gp	2d4 × 1,000gp、12d8 × 10pp
50,000gp	2d6 × 1,000gp、8d10 × 100pp

この種別の宝物は全て硬貨で構成されている。その価値全てに影響を及ぼすことは普通ないが、GM はこの硬貨は元々どこから来たかや、何が表と裏に铸造されているかを考えてもよいだろう。このような細部は世界に深みを加え、今後の冒険を導くものとなるかもしれない。

B種の宝物：貨幣と宝石

価値	報酬
10gp	第 1 グレードの宝石
15gp	2d6 × 10cp、4d8sp、1d4gp、第 1 グレードの宝石
25gp	5d10sp、1d4gp、2 個の第 1 グレードの宝石
50gp	第 2 グレードの宝石
50gp	3d6 × 10sp、3d6gp、3 個の第 1 グレードの宝石
75gp	1d4 × 10sp、1d4gp、2 個の第 1 グレードの宝石、第 2 グレードの宝石
100gp	第 3 グレードの宝石
100gp	3d8 × 10sp、4d8gp、2 個の第 1 グレードの宝石、第 2 グレードの宝石
150gp	第 2 グレードの宝石、第 3 グレードの宝石
200gp	3d6 × 10sp、2d4x10gp、4 個の第 1 グレードの宝石、第 3 グレードの宝石
250gp	2d4 × 10gp、2 個の第 2 グレードの宝石、第 3 グレードの宝石
500gp	第 4 グレードの宝石
500gp	2d4 × 10gp、2d4pp、2 個の第 2 グレードの宝石、3 個の第 3 グレードの宝石
750gp	2d4 × 10gp、2 個の第 2 グレードの宝石、第 3 グレードの宝石、第 4 グレードの宝石
1,000gp	第 5 グレードの宝石
1,000gp	3d6 × 10gp、4d4pp、3 個の第 3 グレードの宝石、第 4 グレードの宝石
2,500gp	2d4 × 100gp、2 個の第 4 グレードの宝石、第 5 グレードの宝石
5,000gp	第 6 グレードの宝石
5,000gp	2d4 × 100gp、2d4 × 10pp、2 個の第 4 グレードの宝石、3 個の第 5 グレードの宝石
10,000gp	5 個の第 5 グレードの宝石、第 6 グレードの宝石
20,000gp	4d8 × 100gp、6d10 × 10pp、3 個の第 6 グレードの宝石
50,000gp	4d4 × 10pp、10 個の第 3 グレードの宝石、4 個の第 4 グレードの宝石、6 個の第 5 グレードの宝石、8 個の第 6 グレードの宝石

この宝物は単に硬貨と宝石で構成される。通常は価値そのまま取引することができる。宝石は報酬としてその価値の大部分が決められる。宝石を 1 グレード低い単純な宝飾品 1 つや、2 グレード低い複雑な宝飾品 1 つに置き換えることができる点に注意。

Ultimate Equipment

C種の宝物：芸術品

価値	報酬
50gp	第1グレードの芸術品
100gp	第2グレードの芸術品
100gp	2個の第1グレードの芸術品
150gp	第1グレードの芸術品、第2グレードの芸術品
200gp	2個の第2グレードの芸術品
250gp	3個の第1グレードの芸術品、第2グレードの芸術品
500gp	第3グレードの芸術品
500gp	4個の第1グレードの芸術品、3個の第2グレードの芸術品
750gp	3個の第1グレードの芸術品、2個の第2グレードの芸術品、第3グレードの芸術品
1,000gp	第4グレードの芸術品
1,000gp	2個の第3グレードの芸術品
1,500gp	第3グレードの芸術品、第4グレードの芸術品
2,000gp	2個の第4グレードの芸術品
2,500gp	5個の第2グレードの芸術品、2個の第3グレードの芸術品、第4グレードの芸術品
5,000gp	第5グレードの芸術品
5,000gp	4個の第3グレードの芸術品、3個の第4グレードの芸術品
7,500gp	第3グレードの芸術品、2個の第4グレードの芸術品、第5グレードの芸術品
10,000gp	第6グレードの芸術品
10,000gp	5個の第4グレードの芸術品、第5グレードの芸術品
15,000gp	第5グレードの芸術品、第6グレードの芸術品
20,000gp	2個の第5グレードの芸術品、第6グレードの芸術品
50,000gp	10個の第3グレードの芸術品、5個の第4グレードの芸術品、4個の第5グレードの芸術品、2個の第6グレードの芸術品

この宝物は芸術品で構成される。一般に、芸術品は価値そのままで取引される。

D種の宝物：貨幣と小物

価値	報酬
50gp	3d6 × 10sp、4d4gp、劣った下級の巻物
50gp	2d4 × 10sp、2d4gp、劣った下級のポジション
100gp	4d6 × 10sp、3d10gp、劣った下級のポジション、劣った下級の巻物
150gp	2d4 × 10sp、6d6gp、優れた下級の巻物
200gp	2d4 × 10sp、4d6gp、優れた下級のポジション、劣った下級の巻物
250gp	3d6 × 10sp、3d6gp、1d4pp、2個の劣った下級のポジション、優れた下級の巻物
300gp	2d4 × 10sp、6d6gp、優れた下級のポジション、優れた下級の巻物
400gp	優れた下級のポジション、2個の優れた下級の巻物
500gp	2d4 × 10gp、1d4pp、劣った中級のポジション、優れた下級の巻物
500gp	2d4 × 10gp、1d4pp、2個の優れた下級のポジション、優れた下級の巻物
750gp	7d6gp、優れた下級の巻物、劣った下級のワンド
1,000gp	4d4 × 10gp、3d6pp、劣った中級のポジション、劣った中級の巻物
1,000gp	2d4 × 10gp、2d4pp、劣った中級のポジション、劣った下級のワンド
1,500gp	優れた下級のワンド
1,500gp	4d4 × 10gp、3d6pp、優れた中級のポジション、優れた中級の巻物
2,000gp	優れた中級のポジション、優れた下級のワンド
2,000gp	2d4 × 10gp、2d4pp、劣った中級のポジション、2個の優れた中級の巻物
3,000gp	3d6 × 10gp、4d4pp、優れた中級のポジション、優れた中級の巻物、優れた下級のワンド
4,000gp	3d6 × 10gp、4d4pp、優れた中級の巻物、2個の優れた下級のワンド
5,000gp	2d4 × 10gp、2d4pp、3個の劣った上級のポジション、2個の優れた中級の巻物、優れた下級のワンド
7,500gp	2d6pp、劣った上級の巻物、劣った中級のワンド
7,500gp	5d6pp、2個の優れた上級のポジション、2個の優れた上級の巻物
10,000gp	優れた中級のワンド
10,000gp	4d6pp、優れた上級のポジション、優れた上級の巻物、劣った中級のワンド
15,000gp	劣った上級のワンド
15,000gp	9d10pp、3個の優れた上級のポジション、2個の劣った上級の巻物、優れた中級のワンド
20,000gp	4d4 × 10gp、2d4x10pp、2個の優れた上級のポジション、優れた上級の巻物、劣った上級のワンド
20,000gp	6d6 × 10gp、3個の劣った上級のポジション、優れた上級のワンド
25,000gp	5個の優れた上級の巻物、優れた中級のワンド
30,000gp	6d6pp、4個の優れた上級のポジション、3個の優れた上級の巻物、優れた上級のワンド
50,000gp	8d4 × 10pp、4個の優れた上級の巻物、2個の優れた上級のワンド

この宝物は硬貨と小さな魔法のアイテム（ポジション、巻物、ワンドなど）で構成される。

E種の宝物：防具と武器

価値	報酬
200gp	高品質の軽装鎧または盾
300gp	高品質の中級の防具
350gp	高品質の武器
1,000gp	高品質の重装鎧
1,500gp	劣った下級の防具
2,500gp	劣った下級の武器
3,000gp	優れた下級の防具
3,000gp	高品質の中級の防具、高品質の盾、劣った下級の武器
4,000gp	劣った下級の防具、劣った下級の武器
5,500gp	優れた下級の防具、劣った下級の武器
6,000gp	優れた下級の武器
7,500gp	劣った下級の防具、優れた下級の武器
8,000gp	優れた下級の防具、2個の劣った下級の武器
9,000gp	優れた下級の防具、優れた下級の武器
10,000gp	劣った中級の防具、劣った下級の武器
13,000gp	劣った中級の武器
13,000gp	劣った中級の防具、優れた下級の武器
15,000gp	優れた中級の防具、劣った下級の武器
20,000gp	劣った中級の防具、劣った中級の武器
25,000gp	優れた下級の防具、優れた中級の武器
30,000gp	劣った上級の防具、劣った下級の武器、優れた下級の武器
30,000gp	劣った中級の防具、優れた中級の武器
35,000gp	劣った上級の防具、劣った中級の武器
35,000gp	劣った下級の防具、劣った上級の武器
40,000gp	優れた上級の防具、優れた下級の武器
50,000gp	優れた上級の防具、劣った中級の武器
75,000gp	優れた下級の防具、優れた上級の武器
100,000gp	優れた上級の防具、優れた上級の武器

この宝物は武器と鎧だけで構成される。ある種別の鎧と武器の価値は、より低レベルの報酬の価値を著しく増加させることに注意すること。

F種の宝物：戦闘用装備

価値	報酬
50gp	2d4 × 10sp、2d4gp、劣った下級のポジション
250gp	2d4 × 10sp、2d4gp、高品質の軽装鎧 or 盾、劣った下級のポジション
350gp	2d4 × 10sp、2d4gp、高品質の中級の防具、劣った下級のポジション
400gp	2d4 × 10sp、2d4gp、高品質の武器、劣った下級のポジション
500gp	高品質の武器、優れた下級のポジション
750gp	6d6gp、高品質の中級の防具、高品質の武器、2個の劣った下級のポジション
1,000gp	高品質の重装鎧
1,500gp	高品質の重装鎧、高品質の武器、優れた下級のポジション
2,000gp	劣った下級の防具、高品質の武器、2個の優れた下級のポジション
3,000gp	高品質の中級の防具、劣った下級の武器、優れた下級のポジション
4,000gp	劣った下級の防具、高品質の武器、劣った下級のその他の魔法のアイテム、優れた下級のポジション
5,000gp	高品質の中級の防具、劣った下級の武器、劣った下級のその他の魔法のアイテム、優れた下級のポジション
6,000gp	劣った下級の防具、劣った下級の武器、劣った下級のその他の魔法のアイテム
7,500gp	優れた下級の防具、劣った下級の武器、劣った下級の指輪
10,000gp	優れた下級の防具、劣った下級の武器、劣った下級の指輪、劣った下級のその他の魔法のアイテム、3個の優れた下級のポジション
10,000gp	優れた下級の防具、優れた下級の武器、2個の優れた中級のポジション
12,500gp	優れた下級の防具、劣った下級の武器、優れた下級のその他の魔法のアイテム、2個の優れた中級のポジション
15,000gp	優れた下級の防具、優れた下級の武器、優れた下級の指輪
20,000gp	劣った中級の防具、優れた下級の武器、優れた下級のその他の魔法のアイテム、2個の優れた中級のポジション
25,000gp	劣った中級の防具、劣った中級の武器、劣った下級の指輪、劣った下級のその他の魔法のアイテム、2個の優れた中級のポジション
30,000gp	劣った中級の防具、劣った中級の武器、2個の劣った下級の指輪、優れた下級のその他の魔法のアイテム
40,000gp	劣った中級の防具、劣った中級の武器、劣った中級の指輪、優れた下級のその他の魔法のアイテム、2個の優れた中級のポジション
50,000gp	優れた中級の防具、優れた中級の武器、劣った中級のその他の魔法のアイテム、2個の劣った上級のポジション
60,000gp	優れた中級の防具、優れた中級の武器、2個の優れた下級の指輪、2個の優れた下級のその他の魔法のアイテム
75,000gp	劣った上級の防具、優れた中級の武器、優れた下級の指輪、優れた中級のその他の魔法のアイテム、3個の優れた上級のポジション
100,000gp	劣った上級の防具、劣った上級の武器、劣った中級の指輪、優れた下級の指輪、2個の劣った中級のその他の魔法のアイテム

Ultimate Equipment

この種別の宝物は、呪文や魔法の助けなく戦闘をししばり行うクリーチャーが持ち運ぶ、ありふれた装備品を表している。単に使われた額に総計を切り上げる必要がある場合、これらの報酬に硬貨が加えられる。ある種別の鎧と武器の価値は、より低レベルの報酬の価値を著しく増加させることに注意すること。

G種の宝物：術者用装備

価値	報酬
50gp	2d4 × 10sp、2d4gp、劣った下級の ポーション
75gp	2d4gp、劣った下級の ポーション、劣った下級の 巻物
100gp	劣った下級の ポーション、2 個の劣った下級の 巻物
150gp	劣った下級の 巻物、優れた下級の 巻物
200gp	2 個の劣った下級の ポーション、優れた下級の 巻物
250gp	2 個の優れた下級の 巻物
500gp	3 個の劣った下級の ポーション、3 個の優れた下級の 巻物
750gp	優れた下級の ポーション、劣った下級の ワンド
1,000gp	7d6gp、3 個の優れた下級の 巻物、劣った下級の ワンド
1,500gp	3d6 × 10gp、劣った中級の ポーション、劣った中級の 巻物、劣った下級の ワンド
2,000gp	2d4 × 10gp、高品質の武器、2 個の劣った中級の 巻物、劣った下級の ワンド
2,500gp	2 個の優れた中級の ポーション、優れた下級の ワンド
3,000gp	優れた中級の ポーション、2 個の劣った中級の 巻物、優れた下級の ワンド
4,000gp	劣った下級のその他の魔法のアイテム、優れた中級の ポーション、優れた下級の ワンド
5,000gp	劣った下級の指輪、劣った下級のその他の魔法のアイテム、2 個の劣った中級の 巻物
6,000gp	劣った下級の指輪、劣った下級のその他の魔法のアイテム、優れた中級の ポーション、優れた下級の ワンド
7,500gp	2 個の優れた中級の ポーション、劣った下級の 巻物、劣った中級の ワンド
10,000gp	劣った下級の指輪、劣った下級のその他の魔法のアイテム、劣った中級の ワンド
12,500gp	劣った下級の指輪、優れた下級のその他の魔法のアイテム、2 個の優れた中級の 巻物、2 個の優れた下級の ワンド
15,000gp	劣った下級の指輪、劣った中級のロッド、劣った中級の ワンド
20,000gp	優れた下級の指輪、優れた下級のその他の魔法のアイテム、優れた中級の ポーション、2 個の優れた中級の 巻物、劣った中級の ワンド
25,000gp	劣った下級の指輪、劣った中級の ワンド、優れた中級の ワンド、優れた下級のその他の魔法のアイテム
30,000gp	優れた下級の指輪、劣った中級のその他の魔法のアイテム、劣った上級の 巻物、優れた中級の ワンド
40,000gp	劣った下級の武器、劣った中級のスタッフ、優れた中級のロッド、2 個の劣った下級のその他の魔法のアイテム、劣った中級の ワンド
50,000gp	優れた下級の指輪、2 個の劣った中級のその他の魔法のアイテム、劣った上級の ポーション、3 個の優れた中級の 巻物、劣った上級の ワンド
60,000gp	劣った中級のスタッフ、優れた中級のロッド、優れた中級のその他の魔法のアイテム、優れた中級の ポーション、2 個の劣った上級の 巻物、劣った中級の ワンド
75,000gp	劣った下級の武器、優れた中級のスタッフ、優れた中級のその他の魔法のアイテム、3 個の優れた上級の 巻物、優れた上級の ワンド
100,000gp	劣った上級の指輪、優れた中級のロッド、劣った上級のスタッフ、劣った上級の 巻物、優れた中級の ワンド

この種別の宝物は呪文を発動するクリーチャーが運んでいることがある、一般的な装備品を表している。単に使われた額に総計を切り上げる必要がある場合、これらの報酬に硬貨が加えられる。

H種の宝物：ねぐらの宝物

価値	報酬
500gp	4d4 × 100cp、3d6 × 10sp、2d4 × 10gp、高品質の武器、劣った下級の ポーション、劣った下級の 巻物、第 2 グレードの宝石
1,000gp	2d4 × 100cp、2d6 × 100sp、6d6gp、優れた下級の ポーション、優れた下級の 巻物、劣った下級の ワンド、3 個の第 1 グレードの宝石
2,500gp	3d6 × 10sp、2d4gp、高品質の重装鎧、高品質の武器、2 個の劣った中級の ポーション、2 個の優れた下級の 巻物、第 2 グレードの宝石
5,000gp	2d4 × 10gp、4d6pp、高品質の武器、劣った下級の指輪、優れた中級の ポーション、劣った中級の 巻物、優れた下級の ワンド
7,500gp	4d4 × 10gp、6d6pp、劣った下級の武器、劣った下級のその他の魔法のアイテム、2 個の優れた中級の ポーション、優れた下級の ワンド、2 個の第 3 グレードの宝石
10,000gp	4d8 × 10gp、6d10pp、優れた下級の防具、劣った下級の指輪、劣った下級のその他の魔法のアイテム、劣った中級の 巻物、優れた下級の ワンド、第 4 グレードの宝石
15,000gp	4d4 × 10gp、4d4 × 10pp、優れた下級の防具、劣った下級のその他の魔法のアイテム、2 個の優れた中級の ポーション、2 個の優れた中級の 巻物、劣った中級の ワンド、1 個の第 3 グレードの宝石

価値	報酬
20,000gp	2d4 × 10pp、優れた下級の指輪、2 個の劣った下級のその他の魔法のアイテム、2 個の優れた中級の ポーション、2 個の劣った上級の 巻物、劣った中級の ワンド
25,000gp	6d10 × 10gp、6d6pp、劣った中級の防具、劣った下級の武器、優れた下級のその他の魔法のアイテム、2 個の劣った上級の 巻物、劣った中級の ワンド、第 4 グレードの宝石
30,000gp	6d6 × 10gp、2d4 × 10pp、優れた下級の武器、劣った中級のその他の魔法のアイテム、優れた中級の ワンド、3 個の第 3 グレードの宝石
40,000gp	4d4 × 10gp、4d4 × 10pp、劣った中級の指輪、劣った中級のロッド、2 個の優れた上級の ポーション、2 個の劣った上級の 巻物、劣った上級の ワンド
50,000gp	4d4 × 10pp、優れた中級の防具、劣った中級のスタッフ、劣った中級のその他の魔法のアイテム、優れた上級の 巻物、劣った中級の ワンド、第 5 グレードの宝石
75,000gp	2d8 × 100gp、4d4 × 10pp、優れた下級の武器、優れた中級の指輪、優れた中級のスタッフ、3 個の優れた上級の ポーション、優れた上級の 巻物、劣った上級の ワンド、第 5 グレードの宝石
100,000gp	8d6 × 100gp、4d4 × 10pp、劣った上級の指輪、劣った上級のその他の魔法のアイテム、3 個の優れた上級の ポーション、優れた上級の 巻物、劣った中級の ワンド、2 個の第 5 グレードの宝石、第 6 グレードの宝石

この種別の財宝の報酬は、1 体もしくは複数体のクリーチャーの巣で見られるかもしれないアイテムを表している。どのような種別であれ、この宝物には適切な硬貨がいくつかとより小さな魔法のアイテムが含まれることが多い。

I種の宝物：宝物庫

価値	報酬
5,000gp	4d4 × 1,000cp、6d6 × 100sp、2d4 × 100gp、6d6pp、劣った下級の防具、優れた下級の ワンド、5 個の第 3 グレードの宝石、第 3 グレードの芸術品
10,000gp	4d4 × 1,000cp、6d6 × 100sp、2d4 × 100gp、6d6pp、優れた下級の防具、劣った下級の武器、劣った下級のその他の魔法のアイテム、優れた中級の 巻物、第 4 グレードの宝石、第 3 グレードの芸術品
15,000gp	2d4 × 1,000cp、6d4 × 100sp、3d6 × 10gp、6d6pp、優れた下級の指輪、2 個の劣った下級のその他の魔法のアイテム、2 個の優れた中級の ポーション、優れた下級の ワンド、第 4 グレードの宝石、第 3 グレードの芸術品
20,000gp	2d4 × 1,000cp、6d4 × 100sp、3d6 × 10gp、6d6pp、優れた下級の防具、劣った中級のロッド、優れた下級のその他の魔法のアイテム、2 個の劣った上級の ポーション、優れた中級の 巻物、3 個の第 3 グレードの芸術品
25,000gp	2d4 × 1,000cp、6d4 × 100sp、3d6 × 10gp、6d6pp、劣った中級のスタッフ、2 個の劣った下級のその他の魔法のアイテム、優れた中級の ポーション、劣った中級の ワンド、2 個の第 2 グレードの宝石、2 個の第 3 グレードの宝石、第 4 グレードの宝石
30,000gp	2d4 × 1,000cp、6d4 × 100sp、3d6 × 10gp、6d6pp、劣った中級の防具、優れた下級の武器、劣った中級のその他の魔法のアイテム、2 個の劣った上級の 巻物、第 4 グレードの芸術品
40,000gp	4d4 × 1,000cp、6d6 × 100sp、2d4 × 100gp、6d6pp、劣った中級の武器、優れた中級のロッド、優れた上級の ポーション、優れた中級の 巻物、劣った中級の ワンド、3 個の第 3 グレードの芸術品、2 個の第 4 グレードの芸術品
50,000gp	4d4 × 10,000cp、6d6 × 1,000sp、4d4 × 100gp、2d4 × 10pp、優れた下級の防具、2 個の優れた下級の武器、優れた中級のスタッフ、優れた下級のその他の魔法のアイテム、第 5 グレードの宝石
60,000gp	2d4 × 10,000cp、2d4 × 1,000sp、2d4 × 100gp、2d4 × 10pp、優れた中級の武器、優れた中級のロッド、劣った中級のその他の魔法のアイテム、優れた上級の 巻物、2 個の優れた下級の ワンド、第 4 グレードの宝石、5 個の第 2 グレードの芸術品
75,000gp	2d4 × 10,000cp、2d4 × 1,000sp、2d4 × 100gp、2d4 × 10pp、劣った上級の防具、優れた中級の指輪、劣った中級のスタッフ、優れた中級の ワンド、第 6 グレードの宝石、第 4 グレードの芸術品
100,000gp	2d4 × 10,000cp、2d4 × 1,000sp、2d4 × 100gp、2d4 × 10pp、劣った中級の武器、優れた中級の指輪、劣った上級のロッド、優れた中級のその他の魔法のアイテム、2 個の優れた上級の ポーション、劣った中級の 巻物、2 個の第 4 グレードの芸術品
125,000gp	4d4 × 10,000cp、6d6 × 1,000sp、4d4 × 100gp、2d8 × 10pp、優れた上級の防具、劣った中級の武器、劣った上級のスタッフ、2 個の優れた上級の 巻物、優れた上級の ワンド、第 6 グレードの宝石、3 個の第 4 グレードの芸術品
150,000gp	4d4 × 10,000cp、6d6 × 1,000sp、4d4 × 100gp、2d8 × 10pp、優れた中級の防具、劣った上級の指輪、優れた上級のその他の魔法のアイテム、優れた上級の ワンド
200,000gp	4d4 × 10,000cp、6d6 × 1,000sp、4d4 × 100gp、2d8 × 10pp、優れた上級の武器、2 個の劣った中級の指輪、劣った上級のスタッフ、劣った上級のその他の魔法のアイテム、劣った上級の ワンド、3 個の第 5 グレードの宝石、第 4 グレードの宝石
300,000gp	8d4 × 10,000cp、12d6 × 1,000sp、8d4 × 100gp、2d8 × 10pp、優れた上級の武器、劣った上級の指輪、優れた上級のスタッフ、優れた上級のその他の魔法のアイテム、優れた中級の ワンド、第 6 グレードの宝石、第 6 グレードの芸術品

この種別の宝物の報酬は、クリーチャーの共同体全体の宝物庫や、竜のような強大な獣の蓄財で見られる課の製があるアイテムを表している。どのような種別であれ、この宝物には適切な硬貨がいくつかとより小さな魔法のアイテムが含まれることが多い。

Ultimate Equipment

鎧と盾のランダム決定表

d%	鎧と盾の種類
01～04	バンデッド・メイル
05～11	プレストプレート
12～14	バックラー
15～21	チェイン・シャツ
22～27	チェインメイル
28～34	フル・プレート
35～39	ハーフプレート
40～45	鋼鉄製ヘヴィ・シールド
46～51	木製ヘヴィ・シールド
52～55	ハイド
56～61	レザー・アーマー
62～65	鋼鉄製ライト・シールド
66～69	木製ライト・シールド
70～72	バデッド・アーマー
73～77	スケイル・メイル
78～81	スプリント・メイル
82～87	スタデッド・レザー・アーマー
88～90	タワー・シールド
91～93	その他の軽装鎧*
94～95	その他の中装鎧*
96～98	その他の重装鎧*
99～100	その他の盾*

* GM が鎧もしくは盾を選択する。

武器のランダム決定表

d%	武器の種類
01	バスタード・ソード
02～05	バトルアックス
06	ボーラ
07～08	クラブ
09～10	コンボジット・ロングボウ
11～12	コンボジット・ショートボウ
13～16	ダガー
17	ダート
18	ドワーヴン・ウォーアックス
19	ファルシオン
20	ガントレット
21	グレイヴ
22～24	グレートアックス
25	グレートクラブ
26～28	グレートソード
29	ハルバード
30	ハンドアックス
31～33	ヘヴィ・クロスボウ
34	ヘヴィ・フレイル
35	ヘヴィ・メイス
36～37	ランス
38～40	ライト・クロスボウ
41	ライト・フレイル
42	ライト・ハンマー
43～44	ライト・メイス
45	ライト・ピック
46～49	ロングボウ
50～51	ロングスピア
52～58	ロングソード
59～60	モーニングスター
61	ヌンチャク
62～63	クォータースタッフ
64～65	レイピア
65～87	スピア
88	トライデント
89～91	ウォーハンマー
92	ウィップ
93～94	その他の軽い近接武器*
95～96	その他の片手近接武器*
97～98	その他の両手近接武器*
99～100	その他の遠隔武器*

* GM が武器を選択する。

ポーションとオイルのランダム決定表

劣った下級の	優れた下級の	劣った中級の	優れた中級の	劣った上級の	優れた上級の	呪文レベル	術者レベル
01～40	01～10	—	—	—	—	0 レベル	1 レベル
41～100	11～60	01～25	01～10	—	—	1 レベル	1 レベル
—	61～100	26～85	11～50	01～35	01～10	2 レベル	3 レベル
—	—	86～100	51～100	36～100	11～100	3 レベル	5 レベル

ポーションまたはオイルの種類

d%	ポーションまたはオイルの種類*
01～75	一般的な
76～100	稀な

* 0 レベルのポーションとオイルは例外で、全て一般的である。

0 レベルのポーションとオイル

d%	一般的なポーションまたはオイル	市価
01～14	アーケイン・マーク	25gp
15～28	ガイダンス	25gp
29～44	ライト	25gp
45～58	ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク	25gp
59～72	レジスタンス	25gp
73～86	ステイビライズ	25gp
87～100	ヴァーチュー	25gp

1 レベルのポーションとオイル

d%	一般的なポーションまたはオイル	市価
01～04	プレス・ウェポン	50gp
05～14	キュア・ライト・ウーンズ	50gp
15～19	エンデュア・エレメンツ	50gp
20～27	エンラージ・パースン	50gp
28～33	ジャンプ	50gp
34～41	メイジ・アーマー	50gp
42～47	マジック・ファンク	50gp
48～55	マジック・ウェポン	50gp
56～60	パス・ウィズアウト・トレイス	50gp
61～64	プロテクション・フロム・ケイオス	50gp
65～68	プロテクション・フロム・イーヴル	50gp
69～72	プロテクション・フロム・グッド	50gp
73～76	プロテクション・フロム・ロー	50gp
77～81	リデュース・パースン	50gp
82～87	リムーヴ・フィアー	50gp
88～92	サンクチュアリ	50gp
93～100	シールド・オヴ・フェイス	50gp

d%	稀なポーションまたはオイル	市価
01～04	アニメイト・ロープ	50gp
05～11	アント・ホール	50gp
12～16	クローク・オヴ・シェイド	50gp
17～20	イレイズ	50gp
21～26	フェザー・ステップ	50gp
27～30	グッドベリー	50gp
31～34	グリース	50gp
35～41	ハイド・フロム・アニマルズ	50gp
42～49	ホールド・ポータル	50gp
50～53	ハールド・ポータル	50gp
54～58	インヴィゴレイト	50gp
59～64	キーン・センシズ	50gp
65～68	マジック・ストーン	50gp
69～75	リムーヴ・シックネス	50gp
76～80	セントファイ・コープス	50gp
81～84	シャレイリ	50gp
85～92	タッチ・オヴ・ザ・シー	50gp
93～100	ヴァニッシュ	50gp

Ultimate Equipment

2レベルのポーションとオイル

d%	一般的なポーションまたはオイル	市価
01～04	エイド	300gp
05～07	アライン・ウェポン	300gp
08～11	パークスキン	300gp
12～16	ベアズ・エンデュアランス	300gp
17～20	ブラー	300gp
21～25	ブルズ・ストレンクス	300gp
26～30	キャッツ・グレイス	300gp
31～37	キュア・モデレット・ウーンズ	300gp
38～41	ダークヴィジョン	300gp
42～44	ディレイ・ボイズン	300gp
45～49	イーグルズ・スプレnder	300gp
50～54	フォクセス・カニング	300gp
55～61	インヴィジビリティ	300gp
62～66	レヴィテート	300gp
67～71	アウルズ・ウィズダム	300gp
72～73	プロテクション・フロム・アローズ	300gp
74～76	リムーヴ・バラリス	300gp
77～80	レジスト・エナジー [酸]	300gp
81～84	レジスト・エナジー [冷気]	300gp
85～88	レジスト・エナジー [冷気]	300gp
89～92	レジスト・エナジー [火]	300gp
93～94	レジスト・エナジー [音波]	300gp
95～98	スパイダー・クライム	300gp
99～100	アンディテクタブル・アラインメント	300gp

d%	稀なポーションまたはオイル	市価
01～06	アブレーション・バリアー	300gp
07～14	アキュート・センシズ	300gp
15～19	アーケイン・ロック	300gp
20～24	ブリット・シールド	300gp
25～30	サーティン・グリッパ	300gp
31～35	コンティニューアル・フレイム	350gp
36～40	コラプション・レジスタンス	300gp
41～48	ディスガイズ・アザー	300gp
49～56	ジェントル・リボウズ	300gp
57～61	メイク・ハウル	300gp
62～67	オブスキュア・オブジェクト	300gp
68～72	リデュース・アニマル	300gp
73～76	ローブ・トリック	300gp
77～82	スリッブストリーム	300gp
83～90	ステイタス	300gp
91～95	ウォーブ・ウッド	300gp
96～100	ウッド・シェイプ	300gp

3レベルのポーションとオイル

d%	一般的なポーションまたはオイル	市価
01～06	キュア・シリウス・ウーンズ	750gp
07～10	ディスベル・マジック	750gp
11～14	ディスプレイスメント	750gp
15～20	フライ	750gp
21～25	ガシアス・フォーム	750gp
26～29	グッド・ホープ	750gp
30～35	ヘイスト	750gp
36～40	ヒロイズム	750gp
41～44	キーン・エッジ	750gp
45～48	グレーター・マジック・ファンク	750gp
49～52	マジック・ヴェストメント	750gp
53～57	ニュートライズ・ボイズン	750gp
58～60	プロテクション・フロム・エナジー [酸]	750gp
61～63	プロテクション・フロム・エナジー [冷気]	750gp
64～66	プロテクション・フロム・エナジー [冷気]	750gp
67～69	プロテクション・フロム・エナジー [火]	750gp
70～71	プロテクション・フロム・エナジー [音波]	750gp
72～74	レイジ	750gp
75～77	リムーヴ・ブラインドネス/デフネス	750gp
78～81	リムーヴ・カース	750gp
82～86	リムーヴ・ディジェーズ	750gp
87～91	タンズ	750gp
92～96	ウォーター・ブリージング	750gp
97～100	ウォーター・ウォーク	750gp

d%	稀なポーションまたはオイル	市価
01～12	バロウ	750gp
11～22	カウントレス・アイズ	750gp
23～34	デライト	750gp
35～49	ドラコニック・レザヴォワー	750gp
50～58	フレイム・アロー	750gp
59～67	シュリンク・アイテム	750gp
68～77	ストーン・シェイプ	750gp
78～87	ファイアー・トラップ	775gp
88～100	ノンディテクション	800gp

巻物のランダム決定表

劣った下級の	優れた下級の	劣った中級の	優れた中級の	劣った上級の	優れた上級の	呪文レベル	術者レベル
01～15	01～05	—	—	—	—	0 レベル	1 レベル
16～95	06～35	—	—	—	—	1 レベル	1 レベル
96～100	36～90	01～10	—	—	—	2 レベル	3 レベル
—	91～100	11～55	01～20	—	—	3 レベル	5 レベル
—	—	56～100	21～60	01～30	—	4 レベル	7 レベル
—	—	—	61～100	31～65	—	5 レベル	9 レベル
—	—	—	—	66～90	01～05	6 レベル	11 レベル
—	—	—	—	91～100	06～35	7 レベル	13 レベル
—	—	—	—	—	36～70	8 レベル	15 レベル
—	—	—	—	—	71～100	9 レベル	17 レベル

巻物の種類

d%	巻物の種類
01～45	一般的な秘術呪文の巻物
46～60	稀な秘術呪文の巻物
61～90	一般的な信仰呪文の巻物
91～100	稀な信仰呪文の巻物

0レベル秘術呪文の巻物

d%	一般的な巻物	市価
01～09	アシッド・スブラッシュ	12gp, 5sp
10～17	デイズ	12gp, 5sp
18～27	ディテクト・マジック	12gp, 5sp
28～35	フレア	12gp, 5sp
36～45	ライト	12gp, 5sp
46～55	メイジ・ハンド	12gp, 5sp
56～63	メンディング	12gp, 5sp
64～72	プレスティディジティション	12gp, 5sp
73～81	レイ・オヴ・フロスト	12gp, 5sp
82～91	リード・マジック	12gp, 5sp
92～100	タッチ・オヴ・ファティグ	12gp, 5sp

d%	稀な巻物	市価
01～07	アーケイン・マーク	12gp, 5sp
08～17	ブリード	12gp, 5sp
18～25	ダンシング・ライツ	12gp, 5sp
26～35	ディテクト・ボイズン	12gp, 5sp
36～42	ディスラプト・アンデッド	12gp, 5sp
43～51	ゴースト・サウンド	12gp, 5sp
52～61	メッセージ	12gp, 5sp
62～68	オープン/クローズ	12gp, 5sp
69～75	レジスタンス	12gp, 5sp
76～83	シフト	12gp, 5sp
84～92	スパーク	12gp, 5sp
93～100	アンウィットニング・アライ	12gp, 5sp

Ultimate Equipment

1 レベル秘術呪文の巻物

d%	一般的な巻物	市価
01 ~ 05	バーニング・ハンズ	25gp
06 ~ 09	コース・フィア	25gp
10 ~ 14	チャーム・パースン	25gp
15 ~ 17	チル・タッチ	25gp
18 ~ 21	ディスガイズ・セルフ	25gp
22 ~ 24	エンデュア・エレメンツ	25gp
25 ~ 28	エンラージ・パースン	25gp
29 ~ 32	エクスペディシャス・リトリート	25gp
33 ~ 36	グリース	25gp
37 ~ 39	ヒプノティズム	25gp
40 ~ 42	アイデンティファイ	25gp
43 ~ 48	メイジ・アーマー	25gp
49 ~ 54	マジック・ミサイル	25gp
55 ~ 58	マジック・ウェポン	25gp
59 ~ 62	オブスキュアリング・ミスト	25gp
63 ~ 64	プロテクション・フロム・ケイオス	25gp
65 ~ 67	プロテクション・フロム・イーヴル	25gp
68 ~ 69	プロテクション・フロム・グッド	25gp
70 ~ 71	プロテクション・フロム・ロー	25gp
72 ~ 75	レイ・オヴ・エンフィーブルメント	25gp
76 ~ 80	シールド	25gp
81 ~ 84	ショッキング・グラスプ	25gp
85 ~ 88	サイレント・イメージ	25gp
89 ~ 93	スリープ	25gp
94 ~ 96	サモン・モンスター I	25gp
97 ~ 100	トゥルー・ストライク	25gp
d%	稀な巻物	市価
01 ~ 02	エア・バブル	25gp
03 ~ 06	アラーム	25gp
07 ~ 08	アニメイト・ロープ	25gp
09 ~ 12	アント・ホール	25gp
13 ~ 15	ブレンド	25gp
16 ~ 18	ブレイク	25gp
19 ~ 23	カラー・スプレー	25gp
24 ~ 26	コンプリヘンド・ランゲージズ	25gp
27 ~ 30	コロシヴ・タッチ	25gp
31 ~ 33	ディテクト・シークレット・ドアーズ	25gp
34 ~ 36	ディテクト・アンデッド	25gp
37 ~ 38	イレイズ	25gp
39 ~ 40	フレア・バースト	25gp
41 ~ 43	フローティング・ディスク	25gp
44 ~ 46	ホールド・ポータル	25gp
47 ~ 48	ハイドローリック・プッシュ	25gp
49 ~ 51	アイシクル・ダガー	25gp
52 ~ 54	イリュージョン・オヴ・カーム	25gp
55 ~ 58	ジャンプ	25gp
59 ~ 60	マジック・オーラ	25gp
61 ~ 63	ミラー・ストライク	25gp
64 ~ 66	マウント	25gp
67 ~ 69	レイ・オヴ・シッキング	25gp
70 ~ 71	リデュース・パースン	25gp
72 ~ 74	シャドウ・ウェポン	25gp
75 ~ 77	ショック・シールド	25gp
78 ~ 80	ストーン・フィスト	25gp
81 ~ 84	タッチ・オヴ・ザ・シー	25gp
85 ~ 88	アンシオン・サーヴァント	25gp
89 ~ 91	アーバン・グレイス	25gp
92 ~ 96	ヴァニッシュ	25gp
97 ~ 98	ヴェントリロキズム	25gp
99 ~ 100	ヴォーカル・オルタレーション	25gp

2 レベル秘術呪文の巻物

d%	一般的な巻物	市価
01 ~ 04	アシッド・アロー	150gp
05 ~ 07	オルター・セルフ	150gp
08 ~ 12	ベアズ・エンデュアランス	150gp
13 ~ 15	ブラー	150gp
16 ~ 20	ブルズ・ストレンクス	150gp
21 ~ 24	キャッツ・グレイス	150gp
25 ~ 27	ダークネス	150gp
28 ~ 30	ダークヴィジョン	150gp
31 ~ 34	イーグルズ・スプレnder	150gp
35 ~ 37	フォールス・ライフ	150gp
38 ~ 40	フレイミング・スフィア	150gp
41 ~ 44	フォクセス・カニング	150gp
45 ~ 47	グリッターダスト	150gp
48 ~ 52	インヴィジビリティ	150gp
53 ~ 54	ノック	150gp
55 ~ 58	レヴィテート	150gp
59 ~ 61	マイナー・イメージ	150gp
62 ~ 65	ミラー・イメージ	150gp
66 ~ 69	アウルズ・ウィズダム	150gp
70 ~ 73	レジスト・エナジー	150gp
74 ~ 75	ロープ・トリック	150gp
76 ~ 80	スコーチング・レイ	150gp
81 ~ 83	シー・インヴィジビリティ	150gp
84 ~ 85	シャター	150gp
86 ~ 88	スパイダー・クライム	150gp
89 ~ 91	サモン・モンスター II	150gp
92 ~ 93	サモン・スウォーム	150gp
94 ~ 98	ウェーブ	150gp
99 ~ 100	ウィスパリング・ウィンド	150gp
d%	稀な巻物	市価
01 ~ 03	ピストウ・ウェポン・プロフィシエンシ	150gp
04 ~ 06	ブラインドネス/デフネス	150gp
07 ~ 09	バーニング・ゲイズ	150gp
10 ~ 12	サーティン・グリップ	150gp
13 ~ 14	コマンド・アンデッド	150gp
15 ~ 16	クリエイト・ビット	150gp
17 ~ 20	デイズ・モンスター	150gp
21 ~ 23	ディテクト・ソウツ	150gp
24 ~ 27	ディスガイズ・アザー	150gp
28 ~ 31	エレメンタル・タッチ	150gp
32 ~ 34	ファイアー・プレス	150gp
35 ~ 38	フォッグ・クラウド	150gp
39 ~ 40	ゲール・タッチ	150gp
41	グライド	150gp
42 ~ 44	ガスト・オヴ・ウィンド	150gp
45 ~ 47	ホーンティング・ミスツ	150gp
48 ~ 51	ヒディアス・ラフター	150gp
52 ~ 54	ヒプノティック・パターン	150gp
55 ~ 57	ロケート・オブジェクト	150gp
58 ~ 60	メイク・ホウル	150gp
61 ~ 62	ミスティレクション	150gp
63	オブスキュア・オブジェクト	150gp
64 ~ 65	パーニシャス・ボイズン	150gp
66 ~ 67	プロテクション・フロム・アローズ	150gp
68 ~ 70	パイロテクニクス	150gp
71 ~ 73	リターニング・ウェポン	150gp
74 ~ 77	スケアー	150gp
78 ~ 80	シャドウ・アンカー	150gp
81 ~ 83	シェア・メモリー	150gp
84 ~ 85	スリッストリーム	150gp
86 ~ 88	スペクトラル・ハンド	150gp
89 ~ 90	スポンテニアス・イモレイション	150gp
91 ~ 93	タッチ・オヴ・イディオシー	150gp
94	アンシェイカブル・チル	150gp
95 ~ 96	マジック・マウス	160gp
97	アーケイン・ロック	175gp
98 ~ 99	コンティニューアル・フレイム	200gp
100	ファントム・トラップ	200gp

Ultimate Equipment

3レベル秘術呪文の巻物

d%	一般的な巻物	市価
01～03	ビースト・シェイプⅠ	375gp
04～07	ブリンク	375gp
08～12	ディスペル・マジック	375gp
13～16	ディスプレイスメント	375gp
17～21	ファイアーボール	375gp
22～24	フレイム・アロー	375gp
25～29	フライ	375gp
30～32	ガシラス・フォーム	375gp
33～37	ヘイスト	375gp
38～40	ヒロイズム	375gp
41～43	ホールド・パースン	375gp
44～46	インヴィジビリティ・スフィア	375gp
47～51	ライトニング・ボルト	375gp
52～54	マジック・サークル・アゲンスト・ケイオス	375gp
55～57	マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル	375gp
58～60	マジック・サークル・アゲンスト・グッド	375gp
61～63	マジック・サークル・アゲンスト・ロー	375gp
64～66	メジャー・イメーじ	375gp
67～70	ファントム・ステイード	375gp
71～74	プロテクション・フロム・エナジー	375gp
75～78	スロー	375gp
79～81	スティンキング・クラウド	375gp
82～84	サジェスチョン	375gp
85～87	サモン・モンスターⅢ	375gp
88～90	タイニイ・ハット	375gp
91～94	タンズ	375gp
95～97	ヴァンピリック・タッチ	375gp
98～100	ウォーター・フリーズ	375gp
d%	稀な巻物	市価
01～03	レッサー・アニメイト・デッド	375gp
04～06	アクアス・オーブ	375gp
07～08	アーケイン・サイト	375gp
09～12	Beast shape	375gp
13～15	クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス	375gp
16～17	クローク・オヴ・ウィンズ	375gp
18～20	デライト	375gp
21～24	ディーブ・スランバー	375gp
25～27	ディストラクティング・カコフォニー	375gp
28～30	ドラコニック・レザヴォワー	375gp
31～35	エレメンタル・オーラ	375gp
36～38	エクスプローシヴ・ルーンズ	375gp
39～43	フォース・パンチ	375gp
44～45	ジェントル・リボウズ	375gp
46～47	ホールド・アンデッド	375gp
48～49	ヒーリング・シーフ	375gp
50～51	ハイドローリック・トレント	375gp
52～56	キーン・エッジ	375gp
57～61	グレーター・マジック・ウェポン	375gp
62～65	モンストラス・フィジックⅠ	375gp
66～68	レイジ	375gp
69～70	レイ・オヴ・イグゾースチョン	375gp
71～73	レジナス・スキン	375gp
74～75	コミュナル・レジスト・エナジー	375gp
76～78	シークレット・ページ	375gp
79～80	シュリンク・アイテム	375gp
81～83	スリート・ストーム	375gp
84～86	スパイクト・ビット	375gp
87～90	アンデッド・アナトミーⅠ	375gp
91～92	ヴァーサトル・ウェポン	375gp
93～95	ウィンド・ウォール	375gp
96	イリュージョン・スクリプト	425gp
97～99	ノンディテクション	425gp
100	セビア・スネーク・シジル	875gp

4レベル秘術呪文の巻物

d%	一般的な巻物	市価
01～03	ビースト・シェイプⅡ	700gp
04～05	ビストウ・カース	700gp
06～09	ブラック・テンタクルズ	700gp
10～14	チャーム・モンスター	700gp
15～18	コンフュージョン	700gp
19～21	クラッシング・ディスベア	700gp
22～26	ディメンジョン・ドア	700gp
27～29	ディメンショナル・アンカー	700gp
30～32	エレメンタル・ボディⅠ	700gp
33～36	エナヴェイション	700gp
37～38	マス・エンラージ・パースン	700gp
39～43	ファイア	700gp
44～47	ファイアー・シールド	700gp
48～50	レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ	700gp
51～54	アイス・ストーム	700gp
55～59	グレーター・インヴィジビリティ	700gp
60～64	ファンタズマル・キラー	700gp
65～67	リジリアント・スフィア	700gp
68～71	スクライミング	700gp
72～74	シャドウ・カンジュレーション	700gp
75～76	シャウト	700gp
77～78	ソリッド・フォッグ	700gp
79～80	ストーン・シェイプ	700gp
81～83	サモン・モンスターⅣ	700gp
84～88	ウォール・オヴ・ファイアー	700gp
89～92	ウォール・オヴ・アイス	700gp
93～97	ストーンスキン	950gp
98～100	アニメイト・デッド	1,050gp
d%	稀な巻物	市価
01～02	アシッド・ビット	700gp
03～06	アーケイン・アイ	700gp
07～10	ボール・ライトニング	700gp
11～13	コンティジョン	700gp
14～17	グレーター・ダークヴィジョン	700gp
18～19	ディテクト・スクライミング	700gp
20～23	ドラゴンズ・プレス	700gp
24～28	グレーター・フォールス・ライフ	700gp
29～32	ファイアー・フォール	700gp
33～35	レッサー・ギアス	700gp
36～39	ゴースト・ウルフ	700gp
40～41	ハリューサナトリ・テレイン	700gp
42～43	イリュージョン・ウォール	700gp
44～46	ロケット・クリーチャー	700gp
47～50	マイナー・クリエーション	700gp
51～54	モンストラス・フィジックⅡ	700gp
55～57	オブシディアン・フロー	700gp
58～59	ファントム・チャリオット	700gp
60～62	レインボー・パターン	700gp
63～64	マス・リデュース・パースン	700gp
65～68	リムーヴ・カース	700gp
69～71	セキユアー・シェルター	700gp
72～74	シャドウ・プロジェクション	700gp
75～79	ショッキング・イメーじ	700gp
80～83	テレキネティック・チャージ	700gp
84～85	トゥルー・フォーム	700gp
86～89	ヴァーミン・シェイプⅠ	700gp
90～94	ヴォルカニック・ストーム	700gp
95～97	ワンダリング・スター・モーツ	700gp
98～99	ファイアー・トラップ	725gp
100	ニームニック・エンハンサー	750gp

Ultimate Equipment

5レベル秘術呪文の巻物

d%	一般的な巻物	市価
01～03	ベイルフル・ポリモーフ	1,125gp
04～07	ビースト・シェイプⅢ	1,125gp
08～10	ブレイク・エンチャントメント	1,125gp
11～15	クラウドキル	1,125gp
16～21	コーン・オヴ・コールド	1,125gp
22～23	コンタクト・アザー・ブレイン	1,125gp
24～26	ディスミサル	1,125gp
27～31	ドミネイト・パースン	1,125gp
32～35	フィーブルマインド	1,125gp
36～40	ホールド・モンスター	1,125gp
41～43	マジック・ジャーク	1,125gp
44～46	マインド・フォッグ	1,125gp
47～51	オーヴァーランド・フライト	1,125gp
52～54	バスウォール	1,125gp
55～56	パーマネンシイ	1,125gp
57～58	レッサー・プレイナー・バインディング	1,125gp
59～62	ポリモーフ	1,125gp
63～65	センディング	1,125gp
66～69	シャドウ・エヴォケーション	1,125gp
70～73	サモン・モンスターⅤ	1,125gp
74～76	テレキネシス	1,125gp
77～82	テレポート	1,125gp
83～88	ウォール・オヴ・フォース	1,125gp
89～92	ウォール・オヴ・ストーン	1,125gp
93～95	ウェイヴズ・オヴ・ファティグ	1,125gp
96～97	シンボル・オヴ・ペイン	2,125gp
98～100	シンボル・オヴ・スリープ	2,125gp
d%	稀な巻物	市価
01～02	アブソーブ・トキシティ	1,125gp
03～04	アニマル・グロウス	1,125gp
05～06	ブライト	1,125gp
07～09	ドリーム	1,125gp
10～13	エレメンタル・ボディⅡ	1,125gp
14～15	ファブリケート	1,125gp
16～19	ファイアー・スネーク	1,125gp
20～22	ホスタイル・ジャクスタポジション	1,125gp
23～25	ハングリー・ビット	1,125gp
26～29	アイシー・ブリズン	1,125gp
30～33	インターポーゼング・ハンド	1,125gp
34～36	ライフ・バブル	1,125gp
37～38	メイジズ・フェイスフル・ハウンド	1,125gp
39～40	メイジズ・ブライヴェイト・サンクタム	1,125gp
41～43	メジャー・クリエーション	1,125gp
44～46	ミラージュ・アーケイナ	1,125gp
47～50	モンストラス・フィジックⅢ	1,125gp
51～54	ナイトメア	1,125gp
55～56	パーシステント・イメージ	1,125gp
57～60	プレイナー・アダプテイション	1,125gp
61～64	プラント・シェイプⅠ	1,125gp
65～68	ブライング・アイズ	1,125gp
69～70	シークレット・チェスト	1,125gp
71～73	シーミング	1,125gp
74～76	ソニック・スラスト	1,125gp
77～79	サフォケーション	1,125gp
80～82	テレバシク・ボンド	1,125gp
83～84	トランスミュート・マッド・トゥ・ロック	1,125gp
85～86	トランスミュート・ロック・トゥ・マッド	1,125gp
87～90	アンデッド・アナトミーⅡ	1,125gp
91～94	ヴァーミン・フォームⅡ	1,125gp
95～98	ウィンド・ブリーズ	1,125gp
99～100	フォールス・ヴィジョン	1,375gp

6レベル秘術呪文の巻物

d%	一般的な巻物	市価
01～03	アシッド・フォッグ	1,650gp
04～07	アンティマジック・フィールド	1,650gp
08～10	マス・ベアズ・エンデュアランス	1,650gp
11～13	ビースト・シェイプⅣ	1,650gp
14～16	マス・ブルズ・ストレンクス	1,650gp
17～19	マス・キャッツ・グレイス	1,650gp
20～25	チェイン・ライトニング	1,650gp
26～31	ディスインテグレイト	1,650gp
32～37	グレーター・ディスベル・マジック	1,650gp
38～40	マス・イーグルズ・スプレnder	1,650gp
41～42	アイバイト	1,650gp
43～47	フレッシュ・トゥ・ストーン	1,650gp
48～50	フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンⅠ	1,650gp
51～53	マス・フォクセス・カニング	1,650gp
54～56	グロブ・オヴ・インヴァルナラビリティ	1,650gp
57～59	グレーター・ヒロイズム	1,650gp
60～62	ミスリード	1,650gp
63～65	マス・アウルズ・ウィズダム	1,650gp
66～67	プレイナー・バインディング	1,650gp
68～70	シャドウ・ウォーク	1,650gp
71～72	ストーン・トゥ・フレッシュ	1,650gp
73～76	マス・サジェスチョン	1,650gp
77～79	サモン・モンスターⅥ	1,650gp
80～82	トランスフォーメーション	1,650gp
83～84	ヴェイル	1,650gp
85～87	ウォール・オヴ・アイアン	1,700gp
88～89	クリエイト・アンデッド	1,750gp
90～92	レジェンド・ローア	1,900gp
93～96	トゥルー・シーイング	1,900gp
97～98	サークル・オヴ・デス	2,150gp
99～100	シンボル・オヴ・フィアー	2,650gp
d%	稀な巻物	市価
01～04	アナライズ・ドゥウェオマー	1,650gp
05～08	バトルマインド・リンク	1,650gp
09～12	クローク・オヴ・ドリームズ	1,650gp
13～15	グレーター・コンテイジョン	1,650gp
16～20	コンテイジラス・フレイム	1,650gp
21～26	コンティンジェンシイ	1,650gp
27～30	コントロール・ウォーター	1,650gp
31～35	エレメンタル・ボディⅢ	1,650gp
36～39	フルード・フォーム	1,650gp
40～45	フォースフル・ハンド	1,650gp
46～48	フリージング・スフィアー	1,650gp
49～53	ギアス／クレスト	1,650gp
54～57	ゲッターウェイ	1,650gp
58～59	ガーズ・アンド・ウォーズ	1,650gp
60～61	メイジズ・ルークプレーション	1,650gp
62～66	モンストラス・フィジックⅣ	1,650gp
67～68	ムーヴ・アース	1,650gp
69～71	パーマネント・イメージ	1,650gp
72～76	プラント・シェイプⅡ	1,650gp
77～80	リパルション	1,650gp
81～84	シロッコ	1,650gp
85～87	タール・プール	1,650gp
88～92	アンデッド・アナトミーⅢ	1,650gp
93～95	プログラムド・イメージ	1,675gp
96～98	アンデス・トゥ・デス	2,150gp
99～100	シンボル・オヴ・パースウェイジョン	6,650gp

Ultimate Equipment

7レベル秘術呪文の巻物

d%	一般的な巻物	市価
01～04	グレーター・アーケイン・サイト	2,275gp
05～07	パニッシュメント	2,275gp
08～13	ディレイド・ブラスト・ファイアーボール	2,275gp
14～17	イセリアル・ジョイント	2,275gp
18～22	フィンガー・オヴ・デス	2,275gp
23～27	フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンⅡ	2,275gp
28～30	マス・ホールド・パースン	2,275gp
31～35	マス・インヴィジビリティ	2,275gp
36～39	メイジズ・ソード	2,275gp
40～42	フェイス・ドア	2,275gp
43～48	ブレイン・シフト	2,275gp
49～53	グレーター・ポリモーフ	2,275gp
54～57	パワー・ワード・ブラインド	2,275gp
58～62	プリズマティック・スプレー	2,275gp
63～66	リヴァース・グラヴィティ	2,275gp
67～70	グレーター・スクライニング	2,275gp
71～73	グレーター・シャドウ・カンジュレーション	2,275gp
74～78	スペル・ターニング	2,275gp
79～81	サモン・モンスターⅦ	2,275gp
82～87	グレーター・テレポート	2,275gp
88～90	ウェイヴズ・オヴ・イグゾースション	2,275gp
91～93	プロジェクト・イメージ	2,280gp
94～97	フォースケージ	2,775gp
98～100	リミテッド・ウィッシュ	3,775gp
d%	稀な巻物	市価
01～03	コントロール・アンデッド	2,275gp
04～07	コントロール・ウェザー	2,275gp
08～10	レッサー・クリエイト・デミブレイン	2,275gp
11～14	デフレクション	2,275gp
15～19	エレメンタル・ボディⅣ	2,275gp
20～23	ファイアーブランド	2,275gp
24～29	マス・フライ	2,275gp
30～34	ジャイアント・フォームⅠ	2,275gp
35～40	グラスピング・ハンド	2,275gp
41～44	グレーター・ホスタイル・ジャクスタボジション	2,275gp
45～49	アイス・ボディ	2,275gp
50～53	インサニティ	2,275gp
54～56	メイジズ・マグニフィシャント・マンション	2,275gp
57～61	ファンタズマル・リヴェンジ	2,275gp
62～65	ブレイグ・ストーム	2,275gp
66～70	プラント・シェイプⅢ	2,275gp
71～74	レゾネイティング・ワード	2,275gp
75～78	シクウェスター	2,275gp
79～81	スタチュー	2,275gp
82～84	テレポート・オブジェクト	2,275gp
85～88	ウォーク・スルー・スペース	2,275gp
89～91	ヴィジョン	2,525gp
92～93	インスタント・サモンズ	3,275gp
94～96	シンボル・オヴ・スタニング	7,275gp
97～98	シンボル・オヴ・ウィークネス	7,275gp
99～100	シミュレイクラム	8,775gp

8レベル秘術呪文の巻物

d%	一般的な巻物	市価
01～05	マス・チャーム・モンスター	3,000gp
06～09	ダイヤモンド	3,000gp
10～13	ディメンショナル・ロック	3,000gp
14～18	フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンⅢ	3,000gp
19～23	ホリッド・ウィルティンク	3,000gp
24～28	インセンディエリ・クラウド	3,000gp
29～33	イレジスティブル・ダンス	3,000gp
34～40	メイズ	3,000gp
41～45	マインド・ブランク	3,000gp
46～49	グレーター・プレイナー・バインディング	3,000gp
50～55	ボーラー・レイ	3,000gp
56～59	ポリモーフ・エニィ・オブジェクト	3,000gp
60～66	パワー・ワード・スタン	3,000gp
67～72	プリズマティック・ウォール	3,000gp
73～76	シンティレイティング・パターン	3,000gp
77～80	サモン・モンスターⅧ	3,000gp
81～85	テレキネティック・スフィアー	3,000gp
86～90	プロテクション・フロム・スペルズ	3,500gp
91～94	シンボル・オヴ・デス	8,000gp
95～97	テンポラル・ステイシス	8,000gp
98～100	トラップ・ザ・ソウル	23,000gp
d%	稀な巻物	市価
01～04	アンティパシー	3,000gp
05～10	クレンチト・フィスト	3,000gp
11～12	クローン	3,000gp
13～15	クリエイト・デミブレイン	3,000gp
16～19	ディサーン・ロケーション	3,000gp
20～24	ユーフォニック・トランキリティ	3,000gp
25～29	フライトフル・アスベクト	3,000gp
30～34	ジャイアント・フォームⅡ	3,000gp
35～38	アイアン・ボディ	3,000gp
39～43	モーメント・オヴ・プレシャンス	3,000gp
44～47	オーブ・オヴ・ザ・ヴォイド	3,000gp
48～52	グレーター・ブライング・アイズ	3,000gp
53～56	スクリーン	3,000gp
57～62	グレーター・シャドウ・エヴォケーション	3,000gp
63～66	グレーター・シャウト	3,000gp
67～72	ストームボルツ	3,000gp
73～76	サンバースト	3,000gp
77～81	アンデッド・アナトミーⅣ	3,000gp
82～87	ウォール・オヴ・ラヴァ	3,000gp
88～91	クリエイト・グレーター・アンデッド	3,150gp
92～95	シンパシー	4,500gp
96～98	シンボル・オヴ・インサニティ	8,000gp
99～100	バインディング(拘禁)	13,000gp

Ultimate Equipment

9 レベル秘術呪文の巻物

d%	一般的な巻物	市価
01 ~ 06	ドミネイト・モンスター	3,825gp
07 ~ 11	エナジー・ドレイン	3,825gp
12 ~ 16	フリーダム	3,825gp
17 ~ 23	ゲート	3,825gp
24 ~ 28	マス・ホールド・モンスター	3,825gp
29 ~ 33	インブリズメント	3,825gp
34 ~ 39	メイジズ・ディスジャンクション	3,825gp
40 ~ 47	メテオ・スウォーム	3,825gp
48 ~ 55	パワー・ワード・キル	3,825gp
56 ~ 61	プリズマティック・スフィア	3,825gp
62 ~ 66	シェイプチェンジ	3,825gp
67 ~ 71	サモン・モンスター IX	3,825gp
72 ~ 79	タイム・ストップ	3,825gp
80 ~ 85	ウィアード	3,825gp
86 ~ 90	アストラル・プロジェクション	4,825gp
91 ~ 96	テレポーテーション・サークル	4,825gp
97 ~ 100	ウィッシュ	28,825gp
d%	稀な巻物	市価
01 ~ 06	グレーター・クリエイト・デミブレイン	3,825gp
07 ~ 15	クラッシング・ハンド	3,825gp
16 ~ 23	イセリアルネス	3,825gp
24 ~ 31	ファイアリー・ボディ	3,825gp
32 ~ 38	フォアサイト	3,825gp
39 ~ 44	ヒロイック・インヴォケーション	3,825gp
45 ~ 50	マス・アイシー・プリズン	3,825gp
51 ~ 57	ライド・ザ・ライトニング	3,825gp
58 ~ 65	シェイズ	3,825gp
66 ~ 72	ソウル・バインド	3,825gp
73 ~ 79	ツナミ	3,825gp
80 ~ 88	ウェイル・オヴ・ザ・パンシー	3,825gp
89 ~ 95	ウィンズ・オヴ・ヴェンジャンス	3,825gp
96 ~ 100	レフュージ	4,325gp

0 レベル信仰呪文の巻物

d%	一般的な巻物	市価
01 ~ 11	ブリード	12gp, 5sp
12 ~ 21	クリエイト・ウォーター	12gp, 5sp
22 ~ 34	ディテクト・マジック	12gp, 5sp
35 ~ 44	ノウ・ディレクション	12gp, 5sp
45 ~ 55	ライト	12gp, 5sp
56 ~ 65	メンディング	12gp, 5sp
66 ~ 75	ビュアリファイ・フード・アンド・ドリンク	12gp, 5sp
76 ~ 88	リード・マジック	12gp, 5sp
89 ~ 100	ステイビライズ	12gp, 5sp
d%	稀な巻物	市価
01 ~ 15	ディテクト・ポイズン	12gp, 5sp
16 ~ 33	フレア	12gp, 5sp
34 ~ 50	ガイドランス	12gp, 5sp
51 ~ 68	レジスタンス	12gp, 5sp
69 ~ 85	スパーク	12gp, 5sp
86 ~ 100	ヴァーチャー	12gp, 5sp

1 レベル信仰呪文の巻物

d%	一般的な巻物	市価
01 ~ 04	ペイン	25gp
05 ~ 10	プレス	25gp
11 ~ 15	コース・フィア	25gp
16 ~ 19	コマンド	25gp
20 ~ 22	コンプリヘンド・ランゲージズ	25gp
23 ~ 28	キュア・ライト・ウーンズ	25gp
29 ~ 30	ディテクト・ケイオス	25gp
31 ~ 32	ディテクト・イーヴル	25gp
33 ~ 34	ディテクト・グッド	25gp
35 ~ 36	ディテクト・ロー	25gp
37 ~ 39	ディテクト・アンデッド	25gp
40 ~ 45	ディヴァイン・フェイヴァー	25gp
46 ~ 48	ドゥーム	25gp
49 ~ 52	エンタングル	25gp
53 ~ 57	インフリクト・ライト・ウーンズ	25gp
58 ~ 61	マジック・ファンク	25gp
62 ~ 65	オブスキュアリング・ミスト	25gp
66 ~ 68	プロデュース・フレイム	25gp
69 ~ 71	プロテクション・フロム・ケイオス	25gp
72 ~ 74	プロテクション・フロム・イーヴル	25gp
75 ~ 77	プロテクション・フロム・グッド	25gp
78 ~ 80	プロテクション・フロム・ロー	25gp
81 ~ 84	リムーヴ・フィア	25gp
85 ~ 88	サンクチュアリ	25gp
89 ~ 94	シールド・オヴ・フェイス	25gp
95 ~ 97	サモン・モンスター I	25gp
98 ~ 100	サモン・ネイチャーズ・アライ I	25gp
d%	稀な巻物	市価
01 ~ 04	アント・ホール	25gp
05 ~ 07	アスペクト・オヴ・ザ・ファルコン	25gp
08 ~ 09	カーム・アニマルズ	25gp
10 ~ 12	チャーム・アニマル	25gp
13 ~ 15	コンペル・ホスティリティ	25gp
16 ~ 17	デスウォッチ	25gp
18	ディテクト・アニマルズ・オア・プランツ	25gp
19 ~ 20	ディテクト・スネアーズ・アンド・ビット	25gp
21 ~ 23	ダイアグノース・ディジーズ	25gp
24 ~ 27	エンデュア・エレメンツ	25gp
28 ~ 30	エントロピック・シールド	25gp
31 ~ 33	フェアリー・ファイアー	25gp
34 ~ 36	フェザー・ステップ	25gp
37 ~ 39	フォービド・アクション	25gp
40 ~ 42	フロストバイト	25gp
43 ~ 46	グッドベリー	25gp
47	ハイド・フロム・アニマルズ	25gp
48 ~ 49	ハイド・フロム・アンデッド	25gp
50 ~ 52	ハイドローリック・ブッシュ	25gp
53 ~ 55	ジャンプ	25gp
56 ~ 59	キーン・センシズ	25gp
60 ~ 62	リブレイディング・コマンド	25gp
63 ~ 65	ロングストライダー	25gp
66 ~ 68	マジック・ストーン	25gp
69 ~ 72	パス・ウィズアウト・トレイス	25gp
73 ~ 74	リムーヴ・シックネス	25gp
75	セントファイ・コープス	25gp
76 ~ 78	シャレイリ	25gp
79 ~ 81	スピーク・ウィズ・アニマルズ	25gp
82 ~ 85	ストーン・フィスト	25gp
86 ~ 88	ストーン・シールド	25gp
89 ~ 91	サン・メタル	25gp
92 ~ 95	タッチ・オヴ・ザ・シー	25gp
96 ~ 98	プレス・ウォーター	50gp
99 ~ 100	コース・ウォーター	50gp

Ultimate Equipment

2 レベル信仰呪文の巻物

d%	一般的な巻物	市価
01 ~ 04	エイド	150gp
05 ~ 06	アライン・ウェポン	150gp
07 ~ 08	アニマル・メッセンジャー	150gp
09 ~ 13	バークスキン	150gp
14 ~ 16	ベアズ・エンデュアランス	150gp
17 ~ 19	ブルズ・ストレンクス	150gp
20 ~ 22	キャッツ・グレイス	150gp
23 ~ 24	チル・メタル	150gp
25 ~ 30	キュア・モデレット・ウーンズ	150gp
31 ~ 33	ダークネス	150gp
34 ~ 36	ディレイ・ポイズン	150gp
37 ~ 39	イーグルズ・スプレンダー	150gp
40 ~ 41	ファインド・トラップス	150gp
42 ~ 44	フレイム・ブレード	150gp
45 ~ 46	フォッグ・クラウド	150gp
47 ~ 50	ヒート・メタル	150gp
51 ~ 52	ホールド・アニマル	150gp
53 ~ 56	ホールド・パースン	150gp
57 ~ 60	インフリクト・モデレット・ウーンズ	150gp
61 ~ 63	アウルズ・ウィズダム	150gp
64 ~ 65	リムーヴ・パラリシス	150gp
66 ~ 68	レジスト・エナジー	150gp
69 ~ 73	レッサー・レステレーション	150gp
74 ~ 77	シールド・アザー	150gp
78 ~ 81	サイレンス	150gp
82 ~ 85	サウンド・バースト	150gp
86 ~ 89	スピリチュアル・ウェポン	150gp
90 ~ 91	サモン・モンスター II	150gp
92 ~ 93	サモン・ネイチャーズ・アライ II	150gp
94 ~ 95	サモン・スウォーム	150gp
96 ~ 97	ゾーン・オヴ・トゥルース	150gp
98 ~ 100	オーギュリイ	175gp
d%	稀な巻物	市価
01 ~ 04	アニマル・アスペクト	150gp
05 ~ 06	アニマル・トランス	150gp
07 ~ 10	レッサー・アニメイト・デッド	150gp
11 ~ 13	アロー・オヴ・ロー	150gp
14 ~ 17	アスペクト・オヴ・ザ・ベア	150gp
18 ~ 20	ブレッシング・オヴ・カレッジ・アンド・ライフ	150gp
21 ~ 24	カーム・エモーションズ	150gp
25 ~ 27	デス・ネル	150gp
28 ~ 30	ドレッド・ボルト	150gp
31 ~ 34	エフォートレス・アーマー	150gp
35 ~ 37	エンスロール	150gp
38 ~ 41	フレイミング・スフィアー	150gp
42 ~ 43	ジェントル・リボウズ	150gp
44 ~ 46	グレイス	150gp
47 ~ 48	グランズウェル	150gp
49 ~ 51	ガスト・オヴ・ウィンド	150gp
52 ~ 53	インスタント・アーマー	150gp
54 ~ 55	インストゥルメント・オヴ・アゴニー	150gp
56 ~ 58	メイク・ハウル	150gp
59 ~ 60	リデュース・アニマル	150gp
61 ~ 62	セント・トレイル	150gp
63 ~ 65	シャード・オヴ・ケイオス	150gp
66 ~ 68	シェア・ランゲージ	150gp
69 ~ 70	シャター	150gp
71 ~ 73	ソフン・アース・アンド・ストーン	150gp
74 ~ 76	スピア・オヴ・ピュリティ	150gp
77 ~ 79	スパイダー・クライム	150gp
80 ~ 82	ステイタス	150gp
83 ~ 84	ツリー・シェイプ	150gp
85	アンディテクタブル・アラインメント	150gp
86 ~ 88	ウォーブ・ウッド	150gp
89 ~ 91	ウェポン・オヴ・オー	150gp
92 ~ 93	ウッド・シェイプ	150gp
94 ~ 95	コンセクレイト	175gp
96 ~ 97	ディセクレイト	175gp
98 ~ 99	ファイアー・トラップ	175gp
100	マスターワーク・トランスフォーメーション	450gp

3 レベル信仰呪文の巻物

d%	一般的な巻物	市価
01 ~ 03	ピストウ・カース	375gp
04 ~ 08	コール・ライトニング	375gp
09 ~ 15	キュア・シリ阿斯・ウーンズ	375gp
16 ~ 19	デライト	375gp
20 ~ 23	ディーパー・ダークネス	375gp
24 ~ 28	ディスパル・マジック	375gp
29 ~ 33	インフリクト・シリ阿斯・ウーンズ	375gp
34 ~ 37	インヴィジビリティ・バージ	375gp
38 ~ 40	ロケート・オブジェクト	375gp
41 ~ 42	マジック・サークル・アゲンスト・ケイオス	375gp
43 ~ 44	マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル	375gp
45 ~ 46	マジック・サークル・アゲンスト・グッド	375gp
47 ~ 48	マジック・サークル・アゲンスト・ロー	375gp
49 ~ 52	グレーター・マジック・ファング	375gp
53 ~ 57	マジック・ヴェストメント	375gp
58 ~ 59	ポイズン	375gp
60 ~ 65	プレイヤー	375gp
66 ~ 68	プロテクション・フロム・エナジー	375gp
69 ~ 70	リムーヴ・ブラインドネス/デフネス	375gp
71 ~ 73	リムーヴ・カース	375gp
74 ~ 76	リムーヴ・ディジーズ	375gp
77 ~ 79	シアリング・ライト	375gp
80 ~ 81	スリート・ストーム	375gp
82 ~ 85	スピーク・ウィズ・デッド	375gp
86 ~ 87	ストーン・シェイプ	375gp
88 ~ 89	サモン・モンスター III	375gp
90 ~ 91	サモン・ネイチャーズ・アライ III	375gp
92 ~ 95	ウォーター・ブリージング	375gp
96 ~ 97	ウォーター・ウォーク	375gp
98 ~ 100	アニメイト・デッド	625gp
d%	稀な巻物	市価
01 ~ 04	アクアス・オーブ	375gp
05 ~ 08	アルコンズ・オーラ	375gp
09 ~ 12	ピストウ・インサイト	375gp
13 ~ 16	ブラインドネス/デフネス	375gp
17 ~ 19	バースト・オヴ・ネトルス	375gp
20 ~ 22	チェイン・オヴ・パーディクション	375gp
23 ~ 26	コンデジジョン	375gp
27 ~ 30	クリエイト・フード・アンド・ウォーター	375gp
31 ~ 34	ディブレイク・アロー	375gp
35 ~ 36	ディミニッシュ・ブランツ	375gp
37 ~ 40	ディスカヴァリー・トーチ	375gp
41 ~ 45	ドミネイト・アニマル	375gp
46 ~ 48	ガイディング・スター	375gp
49 ~ 51	ヘルピング・ハンド	375gp
52 ~ 56	メルド・イントゥ・ストーン	375gp
57 ~ 58	オブスキュア・オブジェクト	375gp
59 ~ 61	プラント・グロウス	375gp
62 ~ 64	クウェンチ	375gp
65 ~ 67	シフティング・サンド	375gp
68 ~ 72	スネア	375gp
73 ~ 75	スピーク・ウィズ・ブランツ	375gp
76 ~ 80	スパイク・グロウス	375gp
81 ~ 83	ヴィジョン・オヴ・ヘル	375gp
84 ~ 87	ウィンド・ウォール	375gp
88 ~ 90	ラスフォル・マントル	375gp
91 ~ 93	コンティニュアル・フレイム	425gp
94 ~ 96	ナップ・スタック	475gp
97 ~ 98	グリフ・オヴ・ウォーディング	575gp
99 ~ 100	シンボル・オヴ・ヒーリング	875gp

Ultimate Equipment

4 レベル信仰呪文の巻物

d%	一般的な巻物	市価
01 ~ 04	エア・ウォーク	700gp
05 ~ 07	ケイオス・ハンマー	700gp
08 ~ 15	キュア・クリティカル・ウーンズ	700gp
16 ~ 19	デス・ウォード	700gp
20 ~ 22	ディメンショナル・アンカー	700gp
23 ~ 25	ディサーン・ライズ	700gp
26 ~ 28	ディスミサル	700gp
29 ~ 33	ディヴァイン・パワー	700gp
34 ~ 39	フレイム・ストライク	700gp
40 ~ 43	フリーダム・オヴ・ムーヴメント	700gp
44 ~ 46	ホーリィ・スマイト	700gp
47 ~ 51	インフリクト・クリティカル・ウーンズ	700gp
52 ~ 56	グレーター・マジック・ウェポン	700gp
57 ~ 61	ニュートラライズ・ポイズン	700gp
62 ~ 64	オーダーズ・ラス	700gp
65 ~ 68	ポイズン	700gp
69 ~ 73	スベル・イミュニティ	700gp
74 ~ 77	スパイク・ストーンズ	700gp
78 ~ 80	サモン・モンスターⅣ	700gp
81 ~ 83	サモン・ネイチャーズ・アライⅣ	700gp
84 ~ 86	タンズ	700gp
87 ~ 89	アンホーリィ・ブライト	700gp
90 ~ 93	ディヴィネーション	725gp
94 ~ 96	レッサー・ブレイナー・アライ	1,200gp
97 ~ 100	レストレーション	1,700gp
d%	稀な巻物	市価
01 ~ 04	アブソープ・トキシティ	700gp
05 ~ 06	アンティプラント・シェル	700gp
07 ~ 11	アスベクト・オヴ・ザ・スタッグ	700gp
12 ~ 15	オーラ・オヴ・ドゥーム	700gp
16 ~ 21	ボール・ライトニング	700gp
22 ~ 25	ブレッシング・オヴ・ファーヴァー	700gp
26 ~ 28	ブライト	700gp
29 ~ 31	コマンド・プランツ	700gp
32 ~ 35	コントロール・ウォーター	700gp
36 ~ 39	デビリティティング・ポータント	700gp
40 ~ 43	ジャイアント・ヴァーミン	700gp
44 ~ 49	アイス・ストーム	700gp
50 ~ 55	インビュー・ウィズ・スベル・アビリティ	700gp
56 ~ 59	ブレイグ・キャリア	700gp
60 ~ 63	ブレイナー・アダプテーション	700gp
64 ~ 67	コミユナル・プロテクション・フロム・エナジー	700gp
68 ~ 72	リインカーネイト	700gp
73 ~ 75	リベル・ヴァーミン	700gp
76 ~ 78	ラスティング・グラスブ	700gp
79 ~ 83	スクライニング	700gp
84 ~ 87	センディング	700gp
88 ~ 90	スピリチュアル・アライ	700gp
91 ~ 93	ゾーン・ボディ	700gp
94 ~ 98	ヴォルカニック・ストーム	700gp
99 ~ 100	シンボル・オヴ・スローイング	1,700gp

5 レベル信仰呪文の巻物

d%	一般的な巻物	市価
01 ~ 02	アニマル・グロウス	1,125gp
03 ~ 04	アトーンメント	1,125gp
05 ~ 07	ペイルフル・ポリモーフ	1,125gp
08 ~ 11	ブレイク・エンチャントメント	1,125gp
12 ~ 16	プレス・オヴ・ライフ	1,125gp
17 ~ 21	コール・ライトニング・ストーム	1,125gp
22 ~ 25	グレーター・コマンド	1,125gp
26 ~ 30	マス・キュア・ライト・ウーンズ	1,125gp
31 ~ 34	デス・ウォード	1,125gp
35 ~ 37	ディスラプティング・ウェポン	1,125gp
38 ~ 42	マス・インフリクト・ライト・ウーンズ	1,125gp
43 ~ 47	ブレイン・シフト	1,125gp
48 ~ 53	ライチャス・マイト	1,125gp
54 ~ 57	スクライニング	1,125gp
58 ~ 62	スレイ・リヴィング	1,125gp
63 ~ 67	スベル・レジスタンス	1,125gp
68 ~ 70	サモン・モンスターⅤ	1,125gp
71 ~ 73	サモン・ネイチャーズ・アライⅤ	1,125gp
74 ~ 75	ツリー・ストライド	1,125gp
76 ~ 77	ウォール・オヴ・ファイアー	1,125gp
78 ~ 80	ウォール・オヴ・ストーン	1,125gp
81 ~ 82	ウォール・オヴ・ゾーンズ	1,125gp
83 ~ 87	トゥルー・シーイング	1,375gp
88 ~ 91	コミュニン	1,625gp
92 ~ 94	アウェイクン	3,125gp
95 ~ 100	レイズ・デッド	6,125gp
d%	稀な巻物	市価
01 ~ 03	コミユナル・エア・ウォーク	1,125gp
04 ~ 08	アスベクト・オヴ・ザ・ウルフ	1,125gp
09 ~ 11	ブレッシング・オヴ・ザ・サラマンダー	1,125gp
12 ~ 15	クレンズ	1,125gp
16 ~ 21	コミュニン・ウィズ・ネイチャー	1,125gp
22 ~ 24	グレーター・コンテイジョン	1,125gp
25 ~ 28	コントロール・ウィンズ	1,125gp
29 ~ 31	ディスベル・ケイオス	1,125gp
32 ~ 34	ディスベル・イーヴル	1,125gp
35 ~ 37	ディスベル・グッド	1,125gp
38 ~ 40	ディスベル・ロー	1,125gp
41 ~ 43	フィクル・ウィンズ	1,125gp
44 ~ 46	グレーター・フォービド・アクション	1,125gp
47 ~ 52	インセクト・ブレイグ	1,125gp
53 ~ 55	ライフ・バブル	1,125gp
56 ~ 58	マーク・オヴ・ジャスティス	1,125gp
59 ~ 63	ビラー・オヴ・ライフ	1,125gp
64 ~ 66	セレニティ	1,125gp
67 ~ 72	スネーク・スタッフ	1,125gp
73 ~ 76	コミユナル・スベル・イミュニティ	1,125gp
77 ~ 79	トランスミュート・マッド・トゥ・ロック	1,125gp
80 ~ 82	トランスミュート・ロック・トゥ・マッド	1,125gp
83 ~ 86	ウィンド・ブレース	1,125gp
87 ~ 90	ストーンスキン	1,375gp
91 ~ 92	ハロウ ¹	2,125gp
93 ~ 94	シンボル・オヴ・ペイン	2,125gp
95 ~ 96	シンボル・オヴ・スリープ	2,125gp
97 ~ 98	アンハロウ ¹	2,125gp
99	ハロウ ²	6,125gp
100	アンハロウ ²	6,125gp

¹追加の呪文は含まれていない。

²4レベル呪文が含まれている。

Ultimate Equipment

6レベル信仰呪文の巻物

d%	一般的な巻物	市価
01～05	マス・ベアズ・エンデュアランス	1,650gp
06～11	ブレード・バリアー	1,650gp
12～16	マス・ブルズ・ストレンクス	1,650gp
17～21	マス・キャッツ・グレイス	1,650gp
22～27	マス・キュア・モデレット・ウーンズ	1,650gp
28～32	グレーター・ディスパル・マジック	1,650gp
33～37	マス・イーグルズ・スプレnder	1,650gp
38～43	ファインド・ザ・パス	1,650gp
44～47	ファイアー・シーズ	1,650gp
48～55	ハーム	1,650gp
56～63	ヒール	1,650gp
64～69	ヒーローズ・フィースト	1,650gp
70～74	マス・インフリクト・モデレット・ウーンズ	1,650gp
75～78	ライヴオーク	1,650gp
79～83	マス・アウルズ・ウィズダム	1,650gp
84～87	サモン・モンスター VI	1,650gp
88～91	サモン・ネイチャーズ・アライ VI	1,650gp
92～96	ワード・オヴ・リコール	1,650gp
97～100	プレイヤー・アライ	2,900gp

d%	稀な巻物	市価
01～05	アニメイト・オブジェクト	1,650gp
06～09	アンティライフ・シェル	1,650gp
10～15	パニッシュメント	1,650gp
16～19	コールド・アイス・ストライク	1,650gp
20～23	ダスト・フォーム	1,650gp
24～29	ギアス/クエスト	1,650gp
30～33	アイアンウッド	1,650gp
34～37	ジョイフル・ラブチャー	1,650gp
38～42	ムーヴ・アース	1,650gp
43～46	ブレイグ・ストーム	1,650gp
47～51	マス・プレイヤー・アダプテーション	1,650gp
52～54	リベル・ウッド	1,650gp
55～59	シロッコ	1,650gp
60～63	スベルスタッフ	1,650gp
64～67	ストーン・テル	1,650gp
68～70	スウォーム・スキン	1,650gp
71～74	タール・プール	1,650gp
75～77	トランスポート・ヴァイア・ブランツ	1,650gp
78～83	ウィンド・ウォーク	1,650gp
84～86	クリエイト・アンデッド	1,750gp
87～90	グレーター・グリフ・オヴ・ウォーディング	2,050gp
91～92	アンデス・トゥ・デス	2,150gp
93～95	シンボル・オヴ・フィアー	2,650gp
96～98	フォービダンス	4,650gp
99～100	シンボル・オヴ・パースウェイジョン	6,650gp

7レベル信仰呪文の巻物

d%	一般的な巻物	市価
01～04	プラスフェミイ	2,275gp
05～10	コントロール・ウェザー	2,275gp
11～17	クリーピング・ドゥーム	2,275gp
18～24	マス・キュア・シリアス・ウーンズ	2,275gp
25～28	ディクタム	2,275gp
29～33	イセリアル・ジョイント	2,275gp
34～40	ファイアー・ストーム	2,275gp
41～44	ホーリー・ワード	2,275gp
45～50	マス・インフリクト・シリアス・ウーンズ	2,275gp
51～55	リジェネレート	2,275gp
56～60	リパルジョン	2,275gp
61～65	グレーター・スクライニング	2,275gp
66～69	サモン・モンスター VII	2,275gp
70～73	サモン・ネイチャーズ・アライ VII	2,275gp
74～78	サンビーム	2,275gp
79～82	ワード・オヴ・ケイオス	2,275gp
83～89	ディストラクション	2,775gp
90～94	グレーター・レストレーション	7,275gp
95～100	リザレクション	12,275gp

d%	稀な巻物	市価
01～08	アニメイト・ブランツ	2,275gp
09～17	チェンジスタッフ	2,275gp
18～24	サークル・オヴ・クラリティ	2,275gp
25～30	レッサー・クリエイト・デミブレイン	2,275gp
31～38	ジョルディング・ボーテント	2,275gp
39～45	ラムズ	2,275gp
46～53	スコーリング・ウィンズ	2,275gp
54～60	シージ・オヴ・ツリース	2,275gp
61～67	トランスミュート・メタル・トゥ・ウッド	2,275gp
68～76	ヴォーテックス	2,275gp
77～83	ウェイヴズ・オヴ・エクスタシー	2,275gp
84～89	レフュージ	3,775gp
90～95	シンボル・オヴ・スタニング	7,275gp
96～100	シンボル・オヴ・ウィークネス	7,275gp

8レベル信仰呪文の巻物

d%	一般的な巻物	市価
01～08	アンティマジック・フィールド	3,000gp
09～14	クローク・オヴ・ケイオス	3,000gp
15～23	マス・キュア・クリティカル・ウーンズ	3,000gp
24～31	アースクウェイク	3,000gp
32～38	フィンガー・オヴ・デス	3,000gp
39～44	ホーリー・オーラ	3,000gp
45～51	マス・インフリクト・クリティカル・ウーンズ	3,000gp
52～59	リヴァース・グラヴィティ	3,000gp
60～65	シールド・オヴ・ロー	3,000gp
66～73	グレーター・スベル・イミュニティ	3,000gp
74～78	サモン・モンスター VIII	3,000gp
79～83	サモン・ネイチャーズ・アライ VIII	3,000gp
84～89	サンバースト	3,000gp
90～95	アンホーリー・オーラ	3,000gp
96～100	グレーター・プレイヤー・アライ	5,500gp

d%	稀な巻物	市価
01～07	アニマル・シェイプス	3,000gp
08～13	ブラッド・ミスト	3,000gp
14～18	コントロール・ブランツ	3,000gp
19～24	クリエイト・デミブレイン	3,000gp
25～31	ディメンジョナル・ロック	3,000gp
32～37	ディサーン・ロケーション	3,000gp
38～42	ユーフォニック・トランキリティ	3,000gp
43～49	フライトフル・アスベクト	3,000gp
50～56	オーブ・オヴ・ザ・ヴォイド	3,000gp
57～61	リベル・メタル・オア・ストーン	3,000gp
62～68	シーマントル	3,000gp
69～75	ストームボルツ	3,000gp
76～83	ワールウィンド	3,000gp
84～88	クリエイト・グレーター・アンデッド	3,150gp
89～95	シンボル・オヴ・デス	8,000gp
96～100	シンボル・オヴ・インサニティ	8,000gp

Ultimate Equipment

9レベル信仰呪文の巻物

d%	一般的な巻物	市価
01～07	エレメンタル・スウォーム	3,825gp
08～15	エナジー・ドレイン	3,825gp
16～22	イセリアルネス	3,825gp
23～30	ゲート	3,825gp
31～40	マス・ヒール	3,825gp
41～48	インブロージョン	3,825gp
49～58	ミラクル	3,825gp
59～65	シャンブラー	3,825gp
66～73	シェイプチェンジ	3,825gp
74～81	ストーム・オヴ・ヴェンジャンス	3,825gp
82～87	サモン・モンスター IX	3,825gp
88～93	サモン・ネイチャーズ・アライ IX	3,825gp
94～100	トゥルー・リザレクション	28,825gp

d%	稀な巻物	市価
01～08	アンティパシー	3,825gp
09～15	クラッシング・ロックス	3,825gp
16～22	グレーター・クリエイト・デミブレイン	3,825gp
23～31	フォアサイト	3,825gp
32～39	オーヴァーウェルミング・プレゼンス	3,825gp
40～47	ボーラー・ミッドナイト	3,825gp
48～56	ソウル・バインド	3,825gp
57～64	グレーター・スペル・イミュニティ	3,825gp
65～71	サモン・フロフェモス	3,825gp
72～80	ウィンズ・オヴ・ヴェンジャンス	3,825gp
81～87	ワールド・ウェイヴ	3,825gp
88～94	アストラル・プロジェクション	4,825gp
95～100	シンパシー	5,325gp

ワンドのランダム決定表

劣った下級の	優れた下級の	劣った中級の	優れた中級の	劣った上級の	優れた上級の	呪文レベル	術者レベル
01～40	—	—	—	—	—	0レベル	1レベル
41～100	01～80	—	—	—	—	1レベル	1レベル
—	81～100	01～75	01～20	—	—	2レベル	3レベル
—	—	76～100	21～80	01～60	01～30	3レベル	5レベル
—	—	—	—	61～100	31～100	4レベル	7レベル

ワンドの種類

d%	ワンドの種類
01～75	一般的な
76～100	稀な

0レベル・ワンド

d%	一般的なワンド	市価
01～07	アシッド・スブラッシュ	375gp
08～14	クリエイト・ウォーター	375gp
15～20	デイズ	375gp
21～28	ディテクト・マジック	375gp
29～34	ゴースト・サウンド	375gp
35～42	ライト	375gp
43～49	メイジ・ハンド	375gp
50～55	メンディング	375gp
56～60	メッセージ	375gp
61～66	プレスティジティゼーション	375gp
67～73	ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク	375gp
74～81	レイ・オヴ・フロスト	375gp
82～88	リード・マジック	375gp
89～95	ステイビライズ	375gp
96～100	タッチ・オヴ・ファティーク	375gp

d%	稀なワンド	市価
01～06	アーケイン・マーク	375gp
07～15	ブリード	375gp
16～22	ダンシング・ライツ	375gp
23～31	ディテクト・ポイズン	375gp
32～40	ディスラプト・アンデッド	375gp
41～48	フレア	375gp
49～56	ガイダンス	375gp
57～65	ノウ・ディレクション	375gp
66～73	ララバイ	375gp
74～79	オープン／クローズ	375gp
80～86	レジスタンス	375gp
87～94	スパーク	375gp
95～100	ヴァークチャー	375gp

Ultimate Equipment

1レベル・ワンド

d%	一般的なワンド	市価
01 ~ 02	アラム	750gp
03	アニメイト・ローブ	750gp
04 ~ 05	ベイン	750gp
06 ~ 11	プレス	750gp
12 ~ 14	バーニング・ハンズ	750gp
15 ~ 17	コース・フィア	750gp
18 ~ 19	チャーム・パースン	750gp
20 ~ 21	カラー・スプレー	750gp
22 ~ 23	コマンド	750gp
24	コンプリハンド・ランゲージズ	750gp
25 ~ 31	キュア・ライト・ウーンズ	750gp
32 ~ 33	ディスガイズ・セルフ	750gp
34 ~ 37	ディヴァイン・フェイヴァー	750gp
38	エンデュア・エレメンツ	750gp
39 ~ 41	エンラージ・パースン	750gp
42 ~ 43	エンタングル	750gp
44 ~ 45	エクスベディシャス・リトリート	750gp
46	フェザー・フォール	750gp
47 ~ 48	グリース	750gp
49 ~ 50	アイデンティファイ	750gp
51 ~ 52	インフリクト・ライト・ウーンズ	750gp
53 ~ 58	メイジ・アーマー	750gp
59 ~ 60	マジック・ファング	750gp
61 ~ 67	マジック・ミサイル	750gp
68	マジック・ストーン	750gp
69 ~ 70	マジック・ウェポン	750gp
71	オブスキュアリング・ミスト	750gp
72 ~ 73	プロデュース・フレイム	750gp
74	プロテクション・フロム・ケイオス	750gp
75	プロテクション・フロム・イーヴル	750gp
76	プロテクション・フロム・グッド	750gp
77	プロテクション・フロム・ロー	750gp
78 ~ 79	レイ・オヴ・エンフィーブルメント	750gp
80 ~ 81	リムーヴ・フィア	750gp
82 ~ 84	シールド	750gp
85 ~ 86	シールド・オヴ・フェイス	750gp
87	チャレイリ	750gp
88 ~ 89	ショッキング・グラスブ	750gp
90	サイレント・イメージ	750gp
91 ~ 94	スリープ	750gp
95	サモン・モンスターI	750gp
96	サモン・ネイチャーズ・アライI	750gp
97 ~ 99	トゥルー・ストライク	750gp
100	アンシオン・サーヴァント	750gp

d%	稀なワンド	市価
01 ~ 02	アント・ホール	750gp
03 ~ 05	アスペクト・オヴ・ザ・ファルコン	750gp
06 ~ 07	プレス・ウェボン	750gp
08	カーム・アニマルズ	750gp
09 ~ 10	チャーム・アニマル	750gp
11 ~ 12	チル・タッチ	750gp
13 ~ 14	コンベル・ホスティリティ	750gp
15 ~ 17	レッサー・コンフュージョン	750gp
18 ~ 19	コロシヴ・タッチ	750gp
20 ~ 21	デスウォッチ	750gp
22	ディテクト・アニマルズ・オア・プランツ	750gp
23	ディテクト・ケイオス	750gp
24	ディテクト・イーヴル	750gp
25	ディテクト・グッド	750gp
26	ディテクト・ロー	750gp
27 ~ 28	ディテクト・シークレット・ドアーズ	750gp
29	ディテクト・スネアーズ・アンド・ピッツ	750gp
30 ~ 31	ディテクト・アンデッド	750gp
32 ~ 35	ドゥーム	750gp
36 ~ 37	エントロピック・シールド	750gp
38	イレイズ	750gp
39	フェアリー・ファイアー	750gp
40 ~ 41	フェザー・ステップ	750gp
42 ~ 44	フローティング・ディスク	750gp
45 ~ 47	ゲッドベリー	750gp
48 ~ 49	ハイド・フロム・アニマルズ	750gp
50 ~ 51	ハイド・フロム・アンデッド	750gp
52	ヒディアス・ラフター	750gp
53 ~ 54	ホールド・ポータル	750gp
55 ~ 56	ヒプノティズム	750gp
57 ~ 58	アイシクル・ダガー	750gp
59 ~ 60	イル・オーメン	750gp
61 ~ 63	ジャンプ	750gp
64 ~ 65	ロングストライダー	750gp
66	マジック・オーラ	750gp
67 ~ 68	マウント	750gp
69	オブスキュア・オブジェクト	750gp
70 ~ 71	パス・ウィズアウト・トレイス	750gp
72	レイ・オヴ・シクニング	750gp
73 ~ 75	リデュース・パースン	750gp
76 ~ 78	サンクチュアリ	750gp
79 ~ 80	ショック・シールド	750gp
81 ~ 83	スピーク・ウィズ・アニマルズ	750gp
84 ~ 85	ストーン・フィスト	750gp
86 ~ 87	ストーン・シールド	750gp
88	サモン・マイナー・モンスター	750gp
89	アンディテクタブル・アラインメント	750gp
90 ~ 92	アーバン・グレイス	750gp
93 ~ 96	ヴァニッシュ	750gp
97	ヴェントリロキズム	750gp
98	マジック・マウス	1,250gp
99	プレス・ウォーター	2,000gp
100	カース・ウォーター	2,000gp

Ultimate Equipment

2レベル・ワンド

d%	一般的なワンド	市価
01 ~ 02	アシッド・アロー	4,500gp
03	エイド	4,500gp
04 ~ 05	オルター・セルフ	4,500gp
06 ~ 07	パークスキン	4,500gp
08 ~ 10	ベアズ・エンデュアランス	4,500gp
11	ブラー	4,500gp
12 ~ 14	ブルズ・ストレンクス	4,500gp
15 ~ 16	キャッツ・グレイス	4,500gp
17 ~ 22	キュア・モデレット・ウーンズ	4,500gp
23 ~ 25	ダークネス	4,500gp
26	ダークヴィジョン	4,500gp
27	ディレイ・ポイズン	4,500gp
28 ~ 29	イーグルズ・スプレnder	4,500gp
30	フォールス・ライフ	4,500gp
31	ファインド・トラップ	4,500gp
32	フレイム・ブレード	4,500gp
33	フレイミング・スフィアー	4,500gp
34 ~ 35	フォッグ・クラウド	4,500gp
36 ~ 37	フォクセス・カニング	4,500gp
38	グリッターダスト	4,500gp
39 ~ 40	ヒート・メタル	4,500gp
41 ~ 43	ホールド・パースン	4,500gp
44 ~ 46	インフリクト・モデレット・ウーンズ	4,500gp
47 ~ 51	インヴィジビリティ	4,500gp
52	ノック	4,500gp
53 ~ 54	レヴィテート	4,500gp
55	マイナー・イメージ	4,500gp
56 ~ 57	ミラー・イメージ	4,500gp
58 ~ 59	アウルズ・ウィズダム	4,500gp
60	パイロテクニクス	4,500gp
61	リムーヴ・パラリシス	4,500gp
62 ~ 64	レジスト・エナジー	4,500gp
65 ~ 66	レッサー・レストレーション	4,500gp
67 ~ 71	スコーピング・レイ	4,500gp
72 ~ 73	シー・インヴィジビリティ	4,500gp
74	シャター	4,500gp
75 ~ 76	シールド・アザー	4,500gp
77 ~ 78	サイレンス	4,500gp
79 ~ 81	サウンド・パースト	4,500gp
82 ~ 83	スパイダー・クライム	4,500gp
84 ~ 86	スピリチュアル・ウェポン	4,500gp
87 ~ 88	サモン・モンスターⅡ	4,500gp
89 ~ 90	サモン・ネイチャーズ・アライⅡ	4,500gp
91 ~ 92	サモン・スウォーム	4,500gp
93 ~ 96	ウェブ	4,500gp
97	ウィスパリング・ウィンド	4,500gp
98 ~ 99	オーギュリイ	5,750gp
100	ファイアー・トラップ	5,750gp

d%	稀なワンド	市価
01 ~ 02	アライン・ウェポン	4,500gp
03 ~ 05	アニマル・アスペクト	4,500gp
06	アニマル・メッセンジャー	4,500gp
07	アニマル・トランス	4,500gp
08 ~ 10	アスペクト・オヴ・ザ・ベア	4,500gp
11 ~ 13	ビストウ・ウェポン・プロフィシエンシー	4,500gp
14 ~ 15	ブラインドネス／デフネス	4,500gp
16 ~ 18	バーニング・ゲイズ	4,500gp
19 ~ 21	カーム・エモーションズ	4,500gp
22 ~ 24	チル・メタル	4,500gp
25	コマンド・アンデッド	4,500gp
26 ~ 27	ゲイズ・モンスター	4,500gp
28 ~ 29	デス・ネル	4,500gp
30 ~ 32	ディフェンシヴ・ショック	4,500gp
33	ディレイ・ペイン	4,500gp
34 ~ 35	ディテクト・ソウツ	4,500gp
36 ~ 39	ディスガイズ・アザー	4,500gp
40 ~ 42	エフォートレス・アーマー	4,500gp
43 ~ 46	エレメンタル・タッチ	4,500gp
47 ~ 48	エンスロール	4,500gp
49 ~ 50	ジェントル・リボウズ	4,500gp
51	ゲール・タッチ	4,500gp
52 ~ 53	グライド	4,500gp
54 ~ 55	グランズウェル	4,500gp
56	ガスト・オヴ・ウィンド	4,500gp
57	ホールド・アニマル	4,500gp
58 ~ 59	ヒプノティック・パターン	4,500gp
60	ロケット・オブジェクト	4,500gp
61	メイク・ホウル	4,500gp
62 ~ 63	ミスティレクション	4,500gp
64 ~ 65	オブレッシヴ・ボアダム	4,500gp
66	プロテクション・フロム・アローズ	4,500gp
67	リデュース・アニマル	4,500gp
68 ~ 69	ローブ・トリック	4,500gp
70 ~ 72	スケアー	4,500gp
73 ~ 74	シェア・ランゲージ	4,500gp
75 ~ 76	ソフン・アース・アンド・ストーン	4,500gp
77 ~ 78	スペクトラル・ハンド	4,500gp
79 ~ 80	ステイタス	4,500gp
81 ~ 82	タンズ	4,500gp
83 ~ 84	タッチ・オヴ・イディオシー	4,500gp
85 ~ 86	ツリー・シェイプ	4,500gp
87 ~ 88	ウォーブ・ウッド	4,500gp
89 ~ 91	ウェポン・オヴ・オー	4,500gp
92 ~ 93	ウッド・シェイプ	4,500gp
94 ~ 95	ゾーン・オヴ・トゥルース	4,500gp
96	アーケイン・ロック	5,750gp
97	コンセクレイト	5,750gp
98	ディセクレイト	5,750gp
99	コンティニュアル・フレイム	7,000gp
100	ファントム・トラップ	7,000gp

Ultimate Equipment

3 レベル・ワンド

d%	一般的なワンド	市価
01 ~ 02	ビースト・シェイプ I	11,250gp
03 ~ 04	ブリンク	11,250gp
05 ~ 07	コール・ライトニング	11,250gp
08	クリエイト・フード・アンド・ウォーター	11,250gp
09 ~ 14	キュア・シリアス・ウーンズ	11,250gp
15 ~ 16	デイルイト	11,250gp
17 ~ 18	ディーブ・スランパー	11,250gp
19 ~ 20	ディーパー・ダークネス	11,250gp
21 ~ 25	ディスペル・マジック	11,250gp
26 ~ 28	ディスペイスメント	11,250gp
29 ~ 34	ファイアーボール	11,250gp
35	フレイム・アロー	11,250gp
36 ~ 37	フライ	11,250gp
38	ガシアス・フォーム	11,250gp
39 ~ 40	ヘイスト	11,250gp
41 ~ 42	ヒロイズム	11,250gp
43 ~ 45	インフリクト・シリアス・ウーンズ	11,250gp
46 ~ 47	インヴィジビリティ・ページ	11,250gp
48	インヴィジビリティ・スフィアー	11,250gp
49 ~ 50	キーン・エッジ	11,250gp
51 ~ 55	ライトニング・ボルト	11,250gp
56	マジック・サークル・アゲンスト・ケイオス	11,250gp
57	マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル	11,250gp
58	マジック・サークル・アゲンスト・グッド	11,250gp
59	マジック・サークル・アゲンスト・ロー	11,250gp
60	グレーター・マジック・ファンク	11,250gp
61 ~ 62	マジック・ヴェストメント	11,250gp
63 ~ 64	グレーター・マジック・ウェポン	11,250gp
65 ~ 66	メジャー・イメージ	11,250gp
67 ~ 70	プレイヤー	11,250gp
71 ~ 74	プロテクション・フロム・エナジー	11,250gp
75	リムーヴ・ブラインドネス/デフネス	11,250gp
76 ~ 77	リムーヴ・カース	11,250gp
78 ~ 79	リムーヴ・ディジェーズ	11,250gp
80 ~ 82	シアリング・ライト	11,250gp
83	スリート・ストーム	11,250gp
84 ~ 85	スロー	11,250gp
86 ~ 87	スピーク・ウィズ・デッド	11,250gp
88 ~ 89	スティンキング・クラウド	11,250gp
90	ストーン・シェイプ	11,250gp
91 ~ 92	サジェスチョン	11,250gp
93	サモン・モンスター III	11,250gp
94	サモン・ネイチャーズ・アライ III	11,250gp
95 ~ 97	ヴァンピリック・タッチ	11,250gp
98 ~ 99	ウォーター・ブリージング	11,250gp
100	アニメイト・デッド	23,750gp

d%	稀なワンド	市価
01 ~ 04	グレーター・アニマル・アスペクト	11,250gp
05 ~ 06	アクアス・オーブ	11,250gp
07 ~ 08	アーケイン・サイト	11,250gp
09 ~ 11	アルコンズ・オーラ	11,250gp
12 ~ 14	アッシュ・ストーム	11,250gp
15 ~ 17	ピストウ・カース	11,250gp
18 ~ 20	クレアオーディエンス/クレアヴォイアンス	11,250gp
21 ~ 22	コンテジジョン	11,250gp
23	ディミニッシュ・プランツ	11,250gp
24 ~ 25	ドミネイト・アニマル	11,250gp
26 ~ 29	エレメンタル・オーラ	11,250gp
30	エクスプロシヴ・ルーンズ	11,250gp
31 ~ 34	フォース・パンチ	11,250gp
35	ホルト・アンデッド	11,250gp
36 ~ 37	ヘルピング・ハンド	11,250gp
38 ~ 40	ホスタイル・レヴィテーション	11,250gp
41 ~ 43	ハウリング・アゴニー	11,250gp
44 ~ 45	ハイドローリック・トレント	11,250gp
46	マッド・モンキーズ	11,250gp
47 ~ 49	メルド・イントゥ・ストーン	11,250gp
50 ~ 52	ニュートラライズ・ボイズン	11,250gp
53 ~ 54	ペイン・ストライク	11,250gp
55	ファントム・スティード	11,250gp
56 ~ 57	プラント・グロウス	11,250gp
58 ~ 60	ボイズン	11,250gp
61	クウェンチ	11,250gp
62 ~ 65	レイジ	11,250gp
66 ~ 67	レイ・オヴ・イグゾースション	11,250gp
68 ~ 69	レジナス・スキン	11,250gp
70	シークレット・ページ	11,250gp
71	シュリンク・アイテム	11,250gp
72 ~ 73	スネア	11,250gp
74	スピーク・ウィズ・プランツ	11,250gp
75 ~ 76	スパイク・グロウス	11,250gp
77	タイニイ・ハット	11,250gp
78 ~ 81	ウォーター・ウォーク	11,250gp
82 ~ 84	ウィンド・ウォール	11,250gp
85 ~ 86	ラスフォル・マントル	11,250gp
87	イリュージョン・スクリプト	13,750gp
88 ~ 89	ノンデテクション	13,750gp
90 ~ 91	グリブネス	15,750gp
92 ~ 95	グッド・ホープ	15,750gp
96 ~ 97	ヒール・マウント	15,750gp
98	スカulpt・サウンド	15,750gp
99	グリフ・オヴ・ウォーディング	21,250gp
100	セビア・スネーク・シジル	36,250gp

Ultimate Equipment

4レベル・ワンド

d%	一般的なワンド	市価
01 ~ 02	エア・ウォーク	21,000gp
03 ~ 04	ビースト・シェイプⅡ	21,000gp
05 ~ 07	ブラック・テンタクルズ	21,000gp
08	ケイオス・ハンマー	21,000gp
09 ~ 11	チャーム・モンスター	21,000gp
12 ~ 14	コンフュージョン	21,000gp
15 ~ 16	クラッシング・ディスパ	21,000gp
17 ~ 22	キュア・クリティカル・ウーンズ	21,000gp
23 ~ 24	デス・ウォード	21,000gp
25 ~ 28	ディメンジョン・ドア	21,000gp
29	ディメンショナル・アンカー	21,000gp
30	ディスミサル	21,000gp
31 ~ 33	ディヴァイン・パワー	21,000gp
34 ~ 35	エレメンタル・ボディⅠ	21,000gp
36 ~ 37	エナヴェイション	21,000gp
38 ~ 39	マス・エンラージ・パースン	21,000gp
40 ~ 42	フィアー	21,000gp
43 ~ 44	ファイアー・シールド	21,000gp
45 ~ 48	フレイム・ストライク	21,000gp
49 ~ 51	フリーダム・オヴ・ムーヴメント	21,000gp
52 ~ 53	レッサー・グロブ・オヴ・インヴァルナラビリティ	21,000gp
54	ホーリー・スマイト	21,000gp
55 ~ 56	アイス・ストーム	21,000gp
57 ~ 58	インビュ・ウィズ・スペル・アビリティ	21,000gp
59 ~ 61	インフリクト・クリティカル・ウーンズ	21,000gp
62 ~ 65	グレーター・インヴィジビリティ	21,000gp
66	オーダーズ・ラス	21,000gp
67 ~ 69	ファンタズマル・キラ	21,000gp
70	リジリアント・スフィアー	21,000gp
71 ~ 72	スクライニング	21,000gp
73	センディング	21,000gp
74	シャウト	21,000gp
75 ~ 76	ソリッド・フォッグ	21,000gp
77 ~ 79	スペル・イムニティ	21,000gp
80	サモン・モンスターⅣ	21,000gp
81	サモン・ネイチャーズ・アライⅣ	21,000gp
82	アンホーリー・ブライト	21,000gp
83 ~ 87	ウォール・オヴ・ファイアー	21,000gp
88 ~ 91	ウォール・オヴ・アイス	21,000gp
92 ~ 93	ディヴィネーション	22,250gp
94 ~ 95	レストレーション	26,000gp
96	ブレイク・エンチャントメント	30,000gp
97 ~ 98	ストーンスキン	33,500gp
99	レッサー・プレイナー・アライ	46,000gp
100	レストレーション*	71,000gp

d%	稀なワンド	市価
01	アンディプラント・シェル	21,000gp
02 ~ 04	アーケイン・アイ	21,000gp
05 ~ 07	アスペクト・オヴ・ザ・スタッグ	21,000gp
08 ~ 11	ボール・ライトニング	21,000gp
12	ブライト	21,000gp
13	コマンド・プランツ	21,000gp
14 ~ 15	コントロール・ウォーター	21,000gp
16 ~ 18	グレーター・ダークヴィジョン	21,000gp
19	ディテクト・スクライニング	21,000gp
20	ディサーン・ライズ	21,000gp
21 ~ 24	ドラゴンズ・プレス	21,000gp
25 ~ 28	グレーター・フォールス・ライフ	21,000gp
29 ~ 30	レッサー・ギアス	21,000gp
31 ~ 34	ゴースト・ウルフ	21,000gp
35 ~ 36	ジャイアント・ヴァーミン	21,000gp
37	ハリューサナトリ・テレイン	21,000gp
38	イリュースソリイ・ウォール	21,000gp
39 ~ 40	ロケト・クリーチャー	21,000gp
41 ~ 42	マイナー・クリエーション	21,000gp
43	ニーモニック・エンハンサー	21,000gp
44 ~ 46	オプシディアン・フロー	21,000gp
47 ~ 48	レインボー・パターン	21,000gp
49 ~ 50	マス・リデュース・パースン	21,000gp
51 ~ 53	リインカーネイト	21,000gp
54	リペル・ヴァーミン	21,000gp
55 ~ 56	ライド・ザ・ウェイヴズ	21,000gp
57 ~ 59	ラスティング・グラスブ	21,000gp
60	セキュアー・シェルター	21,000gp
61 ~ 63	シャドウ・カンジュレーション	21,000gp
64 ~ 67	シャドウ・ステップ	21,000gp
68 ~ 70	ショッキング・イメージ	21,000gp
71 ~ 74	スパイク・ストーンズ	21,000gp
75 ~ 76	ヴォルカニック・ストーム	21,000gp
77 ~ 79	ワンダリング・スター・モーツ	21,000gp
80	アニマル・グロウス	30,000gp
81 ~ 82	コミュニケーション・ウィズ・ネイチャー	30,000gp
83	ディスベル・ケイオス	30,000gp
84	ディスベル・イーヴル	30,000gp
85 ~ 87	ドミネイト・パースン	30,000gp
88 ~ 91	ホールド・モンスター	30,000gp
92 ~ 94	ホーリー・ソード	30,000gp
95	マーク・オヴ・ジャスティス	30,000gp
96 ~ 97	モディファイ・メモリー	30,000gp
98	ツリー・ストライド	30,000gp
99	ゾーン・オヴ・サイレンス	30,000gp
100	レジェンド・ローア	33,500gp

* 永続的な負のレベルを解呪することができる。

宝石と宝飾品 GEMS AND JEWELRY

主に小さな装身具や装飾品として使われる宝石は、通貨を圧縮した形態としても用いられる。宝飾品は宝物を蓄える有効な方法となりうる。宝石はカットされていなかったり、宝飾品にはめられていないこともある。壁や石像に埋め込まれることもあれば、その場所から引っぱり出されることもある。

宝石は大きく2つの分類に分けられる。半貴石と貴石である。宝石のほとんどの種別は半貴石だ。選ばれたいくつかの宝石だけが貴石とみなされ、信じられないような価格で取引される。鉱山や採石場で見られるもののよう、手をかけられていない形で見つかる宝石もある。一般に、手をかけられていない宝石は、同じ種別の手が加えられた宝石の半分の価値しかない。

宝石と宝飾品はその価値の合計のままで売り買いすることができ、通貨のように使用されることもある。単純さのため、宝石50個が1ポンドの重さと定める。

宝石の自動生成 GENERATING GEMS

宝石を無作為に決定する際、適切なグレードの表をロールすること。宝石の合計勝ちを決めるため、追加価値をロールして基本価値に加えること。平均的な価値を好むなら、単に基本価格を2倍にすればよい。

加えて、宝石の種別を決める際のロールの出目が奇数ならば、宝石は手がかけていない。これは、この種の通常の宝石に比べ、合計価格が半分になることを意味する。しかし〈製作：宝飾品〉判定に成功すれば、手が加えられた宝石にすることができる。適切なDCは宝石のグレードによって決定される（宝石を原材料コストとして扱う。そのため、製作者は費用を払う必要はない）。出目が偶数ならば、宝石は手が加えられており、価値を高めることはできないが、記載された価値を持つ。

※訳注：宝石のグレードは宝物の自動生成では数字だが、下表では最低級半貴石、低級半貴石、半貴石、高級半貴石、低級貴石、高級貴石となっている。

宝石のランダム決定表

d%	最低級半貴石の宝石（〈製作〉DC10）	基本価値	追加価値
01～08	アゲート	5gp	+ 2d4gp
09～14	アラバスター	5gp	+ 2d4gp
14～20	アズライト	5gp	+ 2d4gp
21～26	ヘマタイト	5gp	+ 2d4gp
27～34	ラピス・ラズリ	5gp	+ 2d4gp
35～40	マラカイト	5gp	+ 2d4gp
41～48	オブシディアン	5gp	+ 2d4gp
49～56	不揃いの淡水パール	5gp	+ 2d4gp
57～62	バイライト	5gp	+ 2d4gp
63～70	ロードクロサイト	5gp	+ 2d4gp
71～78	ロック・クリスタル・クォーツ	5gp	+ 2d4gp
79～84	シェル	5gp	+ 2d4gp
85～92	タイガーアイ	5gp	+ 2d4gp
93～100	ターコイズ	5gp	+ 2d4gp

d%	低級半貴石の宝石（〈製作〉DC12）	基本価値	追加価値
01～06	ブラッドストーン	25gp	+ 2d4 × 5gp
07～12	カーネリアン	25gp	+ 2d4 × 5gp
13～18	クリソプレイズ	25gp	+ 2d4 × 5gp
19～24	シトリン	25gp	+ 2d4 × 5gp
25～32	アイボリー	25gp	+ 2d4 × 5gp
33～38	ジャスパー	25gp	+ 2d4 × 5gp
39～44	ムーンストーン	25gp	+ 2d4 × 5gp
45～50	オニキス	25gp	+ 2d4 × 5gp
51～56	ペリドット	25gp	+ 2d4 × 5gp
57～74	ミルク・クォーツ、ローズ・クォーツ、スモーク・クォーツ	25gp	+ 2d4 × 5gp
75～80	サード	25gp	+ 2d4 × 5gp
81～86	サードニクス	25gp	+ 2d4 × 5gp
87～92	レッド・スピネルまたはグリーン・スピネル	25gp	+ 2d4 × 5gp
94～100	ジルコン	25gp	+ 2d4 × 5gp

d%	半貴石の宝石（〈製作〉DC15）	基本価値	追加価値
01～10	アンバー	50gp	+ 2d4 × 10gp
11～20	アメシスト	50gp	+ 2d4 × 10gp
21～30	クリソベリル	50gp	+ 2d4 × 10gp
31～40	コーラル	50gp	+ 2d4 × 10gp
41～50	ガーネット	50gp	+ 2d4 × 10gp
51～60	ジェイド	50gp	+ 2d4 × 10gp
61～70	ジェット	50gp	+ 2d4 × 10gp
71～80	海水パール	50gp	+ 2d4 × 10gp
81～90	ディープ・ブルー・スピネル	50gp	+ 2d4 × 10gp
91～100	トルマリン	50gp	+ 2d4 × 10gp

d%	高級半貴石の宝石（〈製作〉DC20）	基本価値	追加価値
01～25	アクアマリン	250gp	+ 2d4 × 50gp
26～50	オパール	250gp	+ 2d4 × 50gp
51～75	ブラック・パール	250gp	+ 2d4 × 50gp
76～100	トパーズ	250gp	+ 2d4 × 50gp

d%	低級貴石の宝石（〈製作〉DC25）	基本価値	追加価値
01～25	小さなダイヤモンド	500gp	+ 2d4 × 100gp
26～50	エメラルド	500gp	+ 2d4 × 100gp
51～75	小さなルビー	500gp	+ 2d4 × 100gp
76～100	サファイア	500gp	+ 2d4 × 100gp

d%	高級貴石の宝石（5,000gp；〈製作〉DC25）	基本価値	追加価値
01～25	大きなダイヤモンド	2,500gp	+ 2d4 × 500gp
26～50	ブリリアント・グリーン・エメラルド	2,500gp	+ 2d4 × 500gp
51～75	大きなルビー	2,500gp	+ 2d4 × 500gp
76～100	スター・サファイア	2,500gp	+ 2d4 × 500gp

半貴石 SEMI-PRECIOUS STONES

半貴石は非常に価値のあるものにもなりうるが、貴石に比べれば曇りがあり輝きにかけることが多い。これらは非常に多様性がある。半貴石は指輪やお守りのような宝飾品に組み込まれることもあるし、ビーズやボタンのような装飾品に使われることもあり、カメオや小さな宝石の像の原材料に使用されることもある。

アイボリー（象牙）：アイボリーはエレファント（象）、ボア（猪）、ある種のホエール（鯨）の歯もしくは牙から作られている。彫り込まれ、装飾品と機能的なアイテム両方の原材料となる。

アクアマリン（藍玉）：この青緑もしくは海のような緑色をした水晶は、しばしばその輝きや反射の特性を活かすためにカットが入れられる。

アゲート（瑪瑙）：この縞模様の石はクォーツの（石英）の一種で、様々な形と模様を持つ。

アズライト（藍銅鉱）：この青い銅鉱石は銅の堆積物が長い時を長期間ある要素にさらされてできたもので、宝飾品だけでなく青色の染料にも使用される。

アメシスト（紫水晶）：この珍しい紫色や藤色をしたクォーツ（石英）は酔いから守ると伝えられている。そのため、特に大酒飲みやアルコール依存者に高く評価されている。

アラバスター（雪花石膏）：この城もしくはクリーム色をした石は、薄く切られて表面を飾ったり、小さな物体に仕上げられる。

アンバー（琥珀）：明るい黄色もしくは橙色をした化石となった樹液で作られたアンバー（琥珀）は、時々その中に虫や松葉が入っていることもある。稀にずっと珍しい動植物が入っていることもある。

オニキス（縞瑪瑙）：この石は黒、白、灰色をした曲がった鉱物の帯が特徴的だ。装飾品を作るために使用される。

オパール（蛋白石）：白、黒、橙色で見つかるが、橙色のものは特にファイアー・オパールと呼ばれる。時々オパールは他の色をまるで虹のように放つ。カットされることもあるし、装飾品やカメオを作るために使用されることもある。

オブシディアン（黒曜石）：この火山で作られるガラスはしばしば黒色だが、青、茶色、緑、赤、灰色のオブシディアンも存在する。削り磨かれて装飾品になることもあれば、原始的な刃に適したものになるよう、鋭い縁を持たせることもある。

ガーネット（柘榴石）：赤やオレンジから黄色や緑まで、この宝石は様々な色を持つものが存在する。通常カットされ、宝飾品に使用される。

カーネリアン（紅玉髓）：この透明な赤もしくは橙色の鉱物は、そのほとんどが磨かれてビーズ、装飾品、カメオに使用される。

クォーツ（石英）：この一般的な宝石は様々な形態を取りうる。クォーツのすぐに分かる形態はロック・クォーツとして知られ、最も一般的なクォーツでもある。ローズ・クォーツはピンク色をしている。またスモーキー・クォーツはぼんやりとした茶色で、ときにブラウン・クォーツと呼ばれることもある。名前が示す通り、ミルキィ・クォーツは乳白色をしている。

クォーツは非常に多様であり、削られたり、カットされたり、装飾品の材料となったりする。

クリソベリル（金緑石）：この硬い宝石は緑や黄緑、黄褐色といった色を持っている。カットすると輝くが、貴石に比べればその輝きはしばしば劣る。

クリソプレイズ（緑玉髓）：この青りんご色をした装飾用の石はしばしばジェイド（翡翠）と混同される。通常は装飾用やカメオを作る際に使用される。

コーラル（珊瑚）：海で作られるコーラルは本当の鉱物ではない。赤、青、黒の骨格はサンゴポリプと呼ばれる非常に小さな海の生物の死体である。

サード（紅玉髓）：この赤茶色の石はしばしば透明で、まばらな色の特徴的だ。

サードニクス（赤縞瑪瑙）：これはサード（紅玉髓）とオニキス（縞瑪瑙）が帯状に交じり合ったもので、装飾品やカメオに使用される。

シェル（貝殻）：シェルは様々な形をしており、装飾品やカメオとして装飾されることもある。シェルはときどき元々の姿のままでさえ手のかけられたものだと思うほどに美しいことがある。

ジェイド（翡翠）：この鈍い緑色に輝く石は彫りこまれ磨かれて、装飾品の材料や小さな彫像、小さな物体、様々な装飾品になる。

ジェット（黒玉）：この化石は暗緑色から黒色で、何千年もの間高い圧力に晒された、腐った木から作られたものだ。

シトリン（黄水晶）：この黄白色から明るい黄色をした石はクォーツ（石英）の一種であり、カットして宝石としたり装飾品の材料となったりする。

ジャスパー（碧玉）：この石は暗い灰色、黄色、緑色で、稀に青色をしている。縞模様になっていることもある。削られ磨かれて、壺や護符のような装飾品に加工されることが多い。

ジルコン（風信子石）：この石のきれいなものはしばしばダイヤモンド（金剛石）と間違えられる。しかし比較的柔らかく崩れやすい。ジルコンは明るい色で、緑、金、灰色を取りうる。

スピネル（尖晶石）：ピンク色、青、赤、スター・ストーンのように様々な形で見つかるが、スピネルの最も人気のあるものは赤色で、ときどきルビー（紅玉）と混同される。

ターコイズ（トルコ石）：このありふれた宝石は通常青く輝くが、時折緑青となる。装飾品や肖像、カメオを作る際に使用される。

タイガーアイ（虎目石）：この金色と茶色が縞模様になった石は、磨くと猫の目のように見える。

トパーズ（黄玉）：この透明な宝石には様々な色のものがある。明るい黄色、ピンク、灰色、青、緑などで、宝飾品に会うようにカットされることがほとんどだ。

トルマリン（電気石）：この透明な石は紅色、青、茶色、無色であることがある。宝飾品用にカットされることが多く、とりわけ指輪や首飾りに多用される。

Ultimate Equipment

パール（真珠）：様々な種類の貝によって作られるパールは、クリーチャーの貝殻の中で長い時間を経て砂粒が溜まることで作られる。淡水パールは不規則な形をしていることが多い。しかし海水パールは一般に光沢のある白色で、ずっと均一な形をしている。ブラック・パール（黒真珠）はパールの中で最も珍しい。

ブラッドストーン（血石）：これは玉髄の一種であり、緑色の中に地のように赤いジャスパー（碧玉）が点状に置かれている。ヘリオトロープ（血玉髄）と呼ばれることもある。

ヘマタイト（赤鉄鉱）：この石は暗く金属的な光沢を備え、採掘された鉄の中でも最高位のものだ。

ペリドット（橄欖石）：このオリーブのような緑色をした宝石は、油脂のような光沢を持つ。

マラカイト（孔雀石）：この不透明な緑色をした石は、しばしば白っぽい色の帯を持つ。これはあまりに小さくてカットできないクリスタルから作られている。目立つ装飾品として磨いて用いられることもある。

ムーンストーン（月長石）：この無色の石の名前は青白い輝きに由来している。この宝石が月そのものからやってきたのだと信じる文化もある。

ラビス・ラズリ（瑠璃）：このまだら模様の青い石はいくつかの異なる鉱物の混ざり合ったもので、主成分はラズライト（青金石）である。

ロードクロサイト（菱マンガン鉱）：このピンクと白が帯状になった石は、装飾品やカメラに使用される。

貴石 Precious Stones

貴石は宝石の中で最も高値で取引される。一般にカットされ、素晴らしい宝飾品でしばしば使用される。

エメラルド（翠玉）：この美しい緑色の宝石の傷がないものは非常に珍しい。そういったもののだけが、傷や不純物が本当になことを表すまばゆい緑色の輝きを持つ。この宝石は磨かれて装飾品に使用されるが、それ以上にカットされて宝飾品となることが多い。

サファイア（青玉）：サファイアはその構造はほとんどルビー（紅玉）と同じだが、赤くはない。多くの色を持つことがあるが、サファイアとして高値で取引されるのは青色のものだ。最も高価なサファイアはスター・サファイアである。

ダイヤモンド（金剛石）：最も人気のあるダイヤモンドは無色だが、明るい黄色、淡いピンク、濃いピンク、灰緑色、黒いものであることもある。鉱物の中で最も硬く、ダイヤモンドだけが宝石をカットすることができる。この宝石はほとんどいつもカットされる。

ルビー（紅玉）：この目立つ宝石はダイヤモンドよりわずかに柔らかく、赤い色合いで知られる。しばしばカットされるが、削られ磨かれて装飾品に使用されることもある。

宝飾品の作成 Creating Jewelry

宝飾品は身につける装飾品で、一般に宝石を埋め込まれている。宝石1つが埋め込まれた簡素な宝飾品の市価を決めるには、宝飾品の市価を決める際、宝石よりも1グレード高いものとして扱うこと（グレード6の宝石の宝飾品は5,000gp + 2d4 × 1,000gp）。数多くの宝石をあしらった宝飾品（1グレードの宝石2d6個と、他のものよりグレードの高い宝石1つというのが一般的である）の場合、このアイテムで最もグレードの高い宝石を決め、2グレード高いかのようにこのアイテムの市価を決定すること（グレード6の宝石の場合、25,000gp + 2d4 × 5,000gp）。

宝石のない宝飾品の市価は通常10gp（銅製もしくは銀製の宝飾品の場合）、50gp（金製もしくはプラチナ製の宝飾品の場合）、100gp（ミスラル製、アダマンティン製、より珍しい金属製の宝飾品の場合）のいずれかである。

〈製作：宝飾品〉判定に成功すれば、宝飾品を作ることができる。DCは宝飾品もしくは素材で最もグレードの高い宝石に依存するが、宝石とは異なり、宝飾品は製作に必要な原材料を必要とする。

芸術品 ART OBJECTS

芸術品は機能による価値ではなく、特定の文化において価値を見出される、美的感覚や歴史的、宗教的、心情的な価値によってその価値が決まるアイテムのことだ。以下の表は伝統的なファンタジー・キャンペーンで価値のある芸術品を記載している。場合によっては、記載された価格はそのアイテムの一般的な価値でしかないかもしれない。起源を知る買い手や元の持ち主の子孫にとってはずっと価値のあるものかもしれない。例えば、歴史的な女王の絵画はその故郷の国では適切な市価で売れるが、王家の代理人に売ればずっと高い値段で売れる。同様に、銀製のガラガラは裕福な商人の子供の好奇心や遊び心には一定の価値があるのかもしれないが、歴史家はこれが継承戦争で殺された幼児が持っていたものであることに目をつけ、より高い価格で購入するかもしれない。このような場合、芸術品

は簡単に物語のきっかけになるだろう。

以下に掲載しているものは芸術品の一例である。物体の形状や性質を自由に換え、より独自でキャンペーンに合うものにして欲しい。例えば、黄金製のチェス一式は異なるボード・ゲームに変えることもできるだろうし、皇子の戦争ゲーム用の兵士一式にすることもできる。王女を描いた絵画は裕福な商人の絵にすることもできるし、愛された宗教的存在や音楽的存在にしても良い。櫛はヘアブラシでも良いし、聖杯はゴブレットでも良い。鉢は平皿でも良い、といった具合。これらのアイテムの変化版を新しく作成する際、種族、宗教、国について考えることで、無数のアイデアを呼び起こしてくれるだろう——櫛はドワーフの髭結びかもしれないし、聖印は異端のカルトのものかもしれない。獅子の像は国旗に合うように熊の像が いいだろう、といったように。

芸術品は通常基本価格で売買され、時には通貨として使用される。

芸術品ランダム決定表

d%	第 1 グレードの芸術品（平均価値 50gp）	市価
01 ~ 05	青銅製の戦士の小像／Bronze statuette of a warrior	15gp
06	精巧な銅製のウインドチャイム（風鈴）／Elaborate copper wind chimes	20gp
07	銀製の扇骨を持つ絵入りの紙製の扇子／Painted paper fan with silver slats	20gp
08 ~ 09	銅とガラス製のデカンター（栓付きの食卓用ビン）／Copper and glass decanter	25gp
10 ~ 17	銀製の聖印／Silver holy symbol	25gp
18 ~ 21	石彫りの偶像／Carved stone idol	30gp
22 ~ 25	6 個組の象牙製のサイコロ／Set of six ivory dice	30gp
26 ~ 29	動物が彫られた象牙製の鉢／Ivory bowl with animal carvings	40gp
30	絹の衣服をまとった磁器製の人形／Porcelain doll with silk clothing	40gp
31 ~ 32	磁器の仮面／Porcelain mask	40gp
33 ~ 36	戦士が描かれた青銅製の大きな酒瓶／Bronze flagon with warrior images	50gp
37 ~ 39	宗教的な印をあしらった銅製の篝（火桶）／Copper brazier with religious markings	50gp
40 ~ 42	金の象嵌をあしらわれた銅製の王笏／Copper scepter with gold inlay	50gp
43 ~ 44	銀製の台座がついている水晶のエッグ／Crystal egg with silver stand	50gp
45 ~ 46	貴婦人を描いた絵画／Painting of a noblewoman	50gp
47 ~ 51	磨かれたダークウッド製の聖杯／Polished darkwood chalice	50gp
52	銀製のガラガラ（乳児用玩具）／Silver baby rattle	50gp
53 ~ 55	銀製のチェス一式／Silver chess set	50gp
56 ~ 60	彫刻が施された象牙製の巻物入れ／Carved ivory scroll case	60gp
61 ~ 66	装飾された銀製の平皿／Decorated silver plate	60gp
67 ~ 71	先端に銅をあしらわれた象牙製の角杯／Ivory drinking horn with copper ends	60gp
72 ~ 74	銀製の貴族の紋章の印章／Silver noble family seal	60gp
75 ~ 80	銀製のドラゴン像／Silver statue of a dragon	65gp
81 ~ 83	銀線細工が施されたエレクトラム製の香炉／Electrum censer with silver filigree	70gp
84 ~ 87	聖印をあしらった銀製の枝付燭台／Silver candelabra with holy symbol	75gp
88 ~ 90	細かな彫刻が施された取っ手を持つ銀製の櫛／Silver comb with ornate handle	75gp
91 ~ 93	銀製の手鏡／Silver hand mirror	75gp
94 ~ 96	水晶製の頭蓋骨／Crystal skull	80gp
97	細かな彫刻が施された銀製の横笛／Ornate silver flute	80gp
98 ~ 100	彫刻が施された翡翠の甲虫石／Engraved jade scarab	85gp

Ultimate Equipment

d%	第2グレードの芸術品（平均価値 100gp）	市価
01～02	精巧な銀製のウインドチャイム／Elaborate silver wind chimes	60gp
03～08	意匠が彫られた黄金製の甲虫石／Engraved gold scarab	75gp
09～10	エレクトロン製の扇骨を持つ絵入りの絹製の扇子／Painted silk fan with electrum slats	75gp
11～12	獣の頭部が保存加工されている記念額／Preserved beast head on a plaque	75gp
13～17	6個組の銀製のサイコロ／Set of six silver dice	75gp
18～20	銀とガラス製のデカンター／Silver and glass decanter	75gp
21～22	ライオンの彫刻が施された銀製の鉢／Silver bowl with lion engravings	75gp
23～26	銀製の仮面／Silver mask	75gp
27～30	翡翠で彫られた偶像／Carved jade idol	80gp
31	毛皮と宝飾品で飾られた磁器人形／Porcelain doll with furs and jewelry	80gp
32～35	宗教的な印をあしらった銀製の篝（火桶）／Silver brazier with religious markings	80gp
36～38	宗教的な印をあしらった銀製の大きな酒瓶／Silver flagon with religious markings	80gp
39～41	銀線細工が施された黄金製の香炉／Gold censer with silver filigree	90gp
42～44	黄金と銀製のチェス一式／Gold and silver chess set	100gp
45	黄金製のガラガラ（乳児用玩具）／Gold baby rattle	100gp
46～53	黄金製の聖印／Gold holy symbol	100gp
54～56	高品質の竖琴（リラ）／Masterwork lyre	100gp
57～58	王女を描いた絵画／Painting of a princess	100gp
59～61	王室の紋章をあしらわれた銀製の盃／Silver cup with royal crest	100gp
62～65	装飾されたエレクトロン製の平皿／Decorated electrum plate	110gp
66～69	黄金製のドラゴン像／Gold statue of a dragon	110gp
70～72	黄金製のライオン像／Gold statue of a lion	110gp
73～77	先端に銀をあしらわれた象牙製の角杯／Ivory drinking horn with silver ends	110gp
78～81	黄金と銀製の手鏡／Gold and silver hand mirror	120gp
82～85	動物の表象をあしらわれた銀製の大釜／Silver cauldron with animal symbols	120gp
86～88	黄金製の取っ手を持つ銀製の櫛／Silver comb with gold handle	125gp
89～90	ドラゴンの小立像を伴う銀のエッグ／Silver egg with dragon figurine	125gp
91～92	鷲の表象を持つ銀製の王笏／Silver scepter with eagle symbols	125gp
93～97	ドラゴンが彫られた銀製の聖杯／Silver chalice with dragon carvings	150gp
98～100	聖印をあしらわれた黄金製の枝付燭台／Gold candelabra with holy symbol	200gp

d%	第3グレードの芸術品（平均価値 500gp）	市価
01～03	金メッキされたデーモンの頭蓋骨／Gilded demon skull	300gp
04～13	大理石製の偶像／Marble idol	300gp
14～19	高品質のダークウッド製リユート／Masterwork darkwood lute	300gp
20～24	意匠が彫られたミスラル製の甲虫石／Engraved mithral scarab	400gp
25～28	黄金と象牙製のデカンター／Gold and ivory decanter	400gp
29～32	ドラゴンの意匠が彫られた黄金製の鉢／Gold bowl with dragon engravings	400gp
33～35	プラチナの象嵌をあしらわれた黄金製の香炉／Gold censer with platinum inlay	400gp
36～41	黄金製の仮面／Gold mask	450gp
42	黄金とミスラル製のガラガラ（乳児用玩具）／Gold and mithral baby rattle	500gp
43～48	黄金製のチェス一式／Gold chess set	500gp
49～51	宗教的な印をあしらった黄金製の大きな酒瓶／Gold flagon with religious markings	500gp
52～56	黄金製の秘密箱／Gold puzzle box	500gp
57～65	プラチナ製の聖印／Platinum holy symbol	500gp
66～69	王室の紋章をあしらわれた黄金製の盃／Gold cup with royal crest	550gp
70～77	グリフィンが彫られた黄金製の聖餐杯／Gold chalice with griffon carvings	600gp
78～81	黄金の象嵌細工が施されたミスラル製の王笏／Mithral scepter with gold inlay	600gp
82～88	装飾された黄金製の平皿／Decorated gold plate	700gp
89～93	黄金とプラチナ製の神格の小像／Gold and platinum statuette of a deity	750gp
94～96	錬金術の表象をあしらわれた黄金製の大釜／Gold cauldron with alchemical symbols	750gp
97～100	女王を描いた絵画／Painting of a queen	750gp

d%	第4グレードの芸術品（平均価値 1,000gp）	市価
01～05	意匠が彫られたプラチナ製の甲虫石／Engraved platinum scarab	700gp
06～11	金メッキされたドラゴンの頭蓋骨／Gilded dragon skull	800gp
12～18	秘術の意匠が彫られたプラチナ製の鉢／Platinum bowl with arcane engravings	800gp
19～22	細やかな印の彫刻が施されたプラチナ製の香炉／Platinum censer with ornate markings	800gp
23～26	ブドウの木の模様をあしらった黄金製のデカンター／Gold decanter with grape vine patterns	850gp
27～31	プラチナ製の仮面／Platinum mask	900gp
32～36	黄金とミスラル製のチェス一式／Gold and mithral chess set	1,000gp
37～41	黄金とプラチナ製の太陽系儀／Gold and platinum orrery	1,000gp
42～46	黄金製の横笛／Gold flute	1,000gp
47～51	風変わりな彫刻が施された黄金製の偶像／Gold idol with strange carvings	1,000gp
52	プラチナ製のガラガラ（乳児用玩具）／Platinum baby rattle	1,000gp
53～55	名高い聖職者のプラチナ製の聖印／Platinum holy symbol of a famous priest	1,000gp
56～64	装飾されたプラチナ製の平皿／Decorated platinum plate	1,100gp
65～68	奇妙な表象をあしらったプラチナ製の大釜／Platinum cauldron with odd symbols	1,100gp
69～71	宗教的な印をあしらったプラチナ製の大きな酒瓶／Platinum flagon with religious markings	1,100gp
72～77	王室の紋章をあしらったプラチナ製の盃／Platinum cup with royal crest	1,200gp
78～81	黄金の象嵌細工が施されたプラチナ製の王笏／Platinum scepter with gold inlay	1,200gp
82～87	天使の彫刻が施されたプラチナ製の聖餐杯／Platinum chalice with angel carvings	1,250gp
88～93	プラチナ製の神格の小像／Platinum statuette of a deity	1,300gp
94～100	巨匠による女王を描いた絵画／Painting of a queen by a master	1,500gp

Ultimate Equipment

d%	第 5 グレードの芸術品（平均価値 5,000gp）	市価
01 ~ 08	著名な吟遊詩人による失われた歌の本／ Book of lost songs by a famous bard	3,000gp
09 ~ 16	ダークウッドとプラチナ製のオルゴール／ Darkwood and platinum music box	4,000gp
17 ~ 26	ダイヤモンドの塵を用いたミスラル製の砂時計／ Mithral hourglass with diamond dust	4,000gp
27 ~ 34	英雄ソーサラーの血を秘めた宝石をちりばめたエッグ／ Jeweled egg with epic sorcerer's blood	4,500gp
35 ~ 37	英雄の遺灰を収めている黄金製の骨壺／ Gold urn containing hero's ashes	5,000gp
38 ~ 45	ビット・フィンドの頭蓋骨より彫り出した兜／ Helm carved from a pit fiend skull	5,000gp
46 ~ 55	聖人が記した聖なる文書／ Holy text penned by a saint	5,000gp
56 ~ 65	巨匠による敬愛される女王を描いた絵画／ Painting of a beloved queen by a master	5,000gp
66 ~ 74	神秘的な印をあしらったプラチナ製の偶像／ Platinum idol with mysterious markings	5,000gp
75 ~ 77	宝石で飾られた国家の剣／ Bejeweled sword of state	6,000gp
78 ~ 83	彫刻が施された聖人の大腿骨／ Carved saint's femur	6,000gp
84 ~ 88	聖人に祝福されたプラチナ製の聖餐杯／ Platinum chalice blessed by a saint	6,000gp
89 ~ 91	光を放つ金属質の隕石／ Glowing metallic meteor	6,500gp
92 ~ 97	黄金製の宝石で飾られた王室の宝珠／ Gold bejeweled royal orb	7,000gp
98 ~ 100	水晶化したドラゴンの心臓／ Crystallized dragon heart	7,500gp

d%	第 6 グレードの芸術品（平均価値 10,000gp）	市価
01 ~ 06	氷結したヴァンパイアの魂／ Frozen vampire soul	7,000gp
07 ~ 13	ミスラルの象嵌細工が施されたユニコーンの角／ Mithral-inlaid unicorn horn	7,000gp
14 ~ 16	結晶化した神の吐息／ Crystallized god breath	10,000gp
17 ~ 22	真実の精油／ Essence of truth	10,000gp
23 ~ 31	原始の空の天球儀／ Globe of pristine air	10,000gp
32 ~ 40	大山の心臓／ Heart of the mountain	10,000gp
41 ~ 46	逆さにされた魂石／ Inverted soul gem	10,000gp
47 ~ 55	息吹く水の宝珠／ Orb of living water	10,000gp
56 ~ 64	清き炎の欠片／ Shard of pure fire	10,000gp
65 ~ 72	溶けない氷／ Unmelting ice	10,000gp
73 ~ 79	時の宝石／ Time jewel	11,000gp
80 ~ 83	アダマンティン製のポイユイト（三叉鉾の騙し絵）／ Adamantine poiuyt	12,000gp
84 ~ 89	聖人の血文字で書かれた聖なる書物／ Holy text written in saint's blood	12,000gp
90 ~ 93	ミスラル製のトライバー（三角形の騙し絵）／ Mithral tribar	12,000gp
94 ~ 100	エーテル状のタペストリー／ Ethereal tapestry	13,000gp