

750gpの芸術品

1d10 芸術品の種類

- 1 ムーンストーン(月長石)のはまった銀の杯
- 2 銀でメッキをした鋼鉄のロングソード。柄にジェット(黒玉)がはまっている
- 3 異国の木材に彫刻をほどこし、象牙を象嵌しジルコン(風信子鉱)を飾った竖琴
- 4 小さな金の偶像
- 5 竜をかたどり、目に赤いガーネット(柘榴石)をはめた金のくし
- 6 コルク栓。金箔に木の葉のもようをエンボス加工し、アメジスト(紫水晶)がはまっている
- 7 儀式に用いるエレクトラム製のダガー。柄にブラック・パール(黒真珠)がはまっている
- 8 銀と金でできたブローチ
- 9 装飾や象嵌に金を用いたオブシディアン(黒曜石)の小さな像
- 10 彩色を施した黄金の戦闘用仮面

2,500gpの芸術品

1d10 芸術品の種類

- 1 みごとな金の鎖。ファイアー・オパール(火蛋白石)が1つ下がついている
- 2 昔のみごとな絵画
- 3 刺繍をほどこした絹とビロードの外套。無数のムーンストーン(月長石)が付いている
- 4 サファイア(銅玉)のはまったプラチナの腕輪
- 5 刺繍をほどこし宝石のかけらをちりばめた手袋
- 6 宝石のはまった足輪
- 7 金のオルゴール
- 8 4個のアクアマリン(藍玉)のはまった金の額冠
- 9 ブルー・サファイア(青玉)とムーンストーン(月長石)で作った偽物の目のついた眼帯
- 10 小さな桃色のパール(真珠)をつなげた首飾り

7,500gpの芸術品

1d8 芸術品の種類

- 1 宝石のはまった金の冠
- 2 宝石のはまったプラチナの指輪
- 3 ルビー(紅玉)のはまった金の小さな像
- 4 エメラルド(翠玉)のはまった金のコップ
- 5 プラチナの線細工を施した金製の宝石箱
- 6 彩色を施した金製の子供の棺
- 7 ジェイド(翡翠)のゲーム盤と純金の駒一式
- 8 宝石をはめこみ金線細工をほどこした象牙の角杯

魔法のアイテム

魔法のアイテムは倒したモンスターの宝の山から、あるいは忘れられて久しい宝物庫から手に入る。キャラクターは魔法のアイテムによって、他の手段ではなかなかできないことができるようになったり、元々できることがアツと驚くようなやりかたでできるようになったりする。

レアリティ

すべての魔法のアイテムにはレアリティ(希少性)がある。レアリティはコモン(あまり珍しくない)、アンコモン(やや珍しい)、レア(非常に珍しい)、レジェンダリー(伝説に名を残すほど珍しい)のいずれかである。コモンの魔法のアイテム、たとえばポーション・オヴ・ヒーリングは最も数が多い。レジェンダリーの魔法のアイテムの中には、たとえばアパレイタス・オヴ・クワリッシュのように、唯一無二の

ものもある。このゲームの基本的な想定としては、強力な魔法のアイテムを作成する秘密は何百年も前に発見され、それから戦や大変動や事故などによってしだいしだいに失われたことになっている。今ではアンコモンのアイテムすら容易に作成することはできない。このため多くの魔法のアイテムは昔の品が大事に保管されてきたものということになる。

レアリティは、そのアイテムが他の魔法のアイテムに比べてどのくらい強力かをおおざっぱに示す指標となる。『魔法のアイテムのレアリティ』表にある通り、レアリティはキャラクターのレベルに対応している。たとえばレアリティがレアの魔法のアイテムはキャラクターが5レベル前後になるまでは見つからないのが普通である。その上で、DMはキャンペーンの物語を組み立てる上でレアリティに縛られすぎたはいけない。DMである君が1レベル・キャラクターにリング・オヴ・インヴィジビリティが転がりこむ話をやりたいなら、断じてやるべきだ。必ずやそこから面白い物語が始まることだろう。

君が自分のキャンペーンで魔法のアイテムの売買を許可する場合、レアリティはアイテムの値段を決める助けにもなる。DMである君は、個々の魔法のアイテムの価格をレアリティに基づいて決めるのだ。価格の目安も『魔法のアイテムのレアリティ』表にある。表の価格は永続的な魔法のアイテムのものであり、同じレアリティのポーションや巻物のような消費型の(使うとなくなってしまう)魔法のアイテムの価格はその半分である。

魔法のアイテムのレアリティ

レアリティ	キャラクター・レベル	価格
コモン	1以上	50～100gp
アンコモン	1以上	101～500gp
レア	5以上	501～5,000gp
ヴェリー・レア	11以上	5,001～50,000gp
レジェンダリー	17以上	50,001gp以上

魔法のアイテムの売買

DMである君が“このキャンペーン世界ではそうではないことにする”と決定しない限り、ほとんどの魔法のアイテムはきわめて珍しく、金で買うことができない。コモンの魔法のアイテム、たとえばポーション・オヴ・ヒーリングは錬金術師や薬草師や呪文の使い手から入手できるかもしれない。とはいえ単に“店に入って棚から品物を選ぶ”式に入手できることは稀である。金ではなく何かの仕事と引き換えでないと売ってくれないかもしれない。

DMは、“魔法学校や大寺院のある大きな都市では、魔法のアイテムを売り買いできる”ということにしても差し支えない。君の世界に古代の魔法のアイテムの発掘に従事する冒険者が多数存在するならば、それらの品物の交易はより一般的になっていることだろう。ただしその場合も、魔法のアイテムの売買はこの現実世界における美術品の売買のようなもので、招待客のみのオークションを伴い、そして泥棒を呼び寄せる傾向がある。

魔法のアイテムを売るのは、ほとんどのD&D世界では基本的に困難である。買い手を見つけるのが難しいからだ。魔法の剣を欲しがる者は多いが、魔法の剣を買う金のある者は少ない。しかも、それだけの金のある者は、その金をもっと他の実用的なことに使わねばならぬ場合が多い。魔法のアイテムの売却を扱う1つの方法は第6章『アドベンチャーの台間』を参照。

君のキャンペーンでは魔法のアイテムが世の中に多く存在し、そのため冒険者たちは魔法のアイテムを売買できる、ということもあるだろう。魔法のアイテムが、イフリートの都である黄銅城や、次元間の巨大都市であるシギルといったふしぎな土地の、あるいはもっと普通の都市の、市場や競り市で売られているということもあるだろう。

魔法のアイテムの売却は禁止されており、そのぶんブラック・マーケットでの取引が盛んということもあるだろう。エペロン世界のようにアーティフィサー（品物に魔法の力をふきこむ魔法使い）が軍隊や冒険者のために魔法のアイテムを作成しているということもあるだろう。また、DMはキャラクターたちに魔法のアイテムの自作を許してもよい（第6章参照）。

魔法のアイテムの識別

魔法のアイテムの中には、魔法のかかっていない普通のアイテムと見分けがつかないものもあれば、一目で魔法の品とわかるものもある。外見がどうあれ、キャラクターは、魔法のアイテムを手にとって調べれば、「このアイテムには何か普通でないところがあるぞ」とわかる。しかしアイテムの特性が自動的にわかるわけではない。

魔法のアイテムの特性を明らかにする一番の早道はアイデンティファイ呪文である。別の手だてもある。1人のキャラクターが1回的小休憩の間、1つの魔法のアイテムと物理的な接触を保ち、そのアイテムに集中する。すると、小休憩の終了時に、そのキャラクターにはそのアイテムの特性と用法がわかる。なお、ポーション（魔法の水薬）はこのルールの例外である。ひとめするだけで、なめた者にはそのポーションのはたらきがわかる。

魔法のアイテムが、その特性を示す手がかりを帯びていることもある。たとえば指輪を起動する合言葉がその指輪の内側に小さな文字で彫りつけてあるとか、指輪が鳥の羽根をかたどっていることから「ひょっとしてこれはリング・オヴ・フェザー・フォーリングなんじゃないか」と察しがつくとかである。

あるアイテムを着用したり試しに使ってみたりすることで、そのアイテムの特性の察しがつく場合もある。たとえばキャラクターがリ

ング・オヴ・ジャンピングを指にはめたなら、DMである君は「なんだか歩くとパネみたいにびよびよんします」と言ってもよいだろう。そうすればキャラクターは跳躍して何が起きるかを見てみようとするかもしれない。そうしたなら、君は「びっくりするほど高く跳びあがりました!」と言うのである。

選択ルール：識別をもっと難しくする

もしDMが魔法のアイテムをより謎めいたものにしたいならば、小休憩中に魔法のアイテムを識別できるというルールを削除し、魔法のアイテムのはたらきを知るにはアイデンティファイ呪文か、試しに試してみることもか、その両方が必要であるということにしてもよい。

同調

一部の魔法のアイテムは、クリーチャーがそのアイテムと一種の絆を結んではじめてそのアイテムの魔法的な特性を使用できるようになっている。この絆を“同調”という。さらに一部のアイテムには同調に前提条件がある。前提条件がクラスであるなら、そのクラスに属するクリーチャーのみがそのアイテムに同調できる（そのクラスが呪文発動能力を持つクラスであるなら、呪文スロットを持ちかつそのクラスの呪文リストを使用するモンスターもまた、そのアイテムに同調できる）。前提条件が“呪文の使い手”であるなら、1つ以上の呪文を（魔法のアイテムの使用等によってではなく）自分の特徴によって使用できるクリーチャーのみがそのアイテムに同調できる。

同調を必要とするアイテムに同調していない場合、クリーチャーは（そのアイテムの説明に特に記されていない限り）そのアイテムの非魔法的な利益のみを得られる。たとえば同調を必要とする魔法の盾は、同調していないクリーチャーには通常の盾の利益のみを与え、魔

個体財宝：脅威度0～4

d100	cp	sp	ep	gp	pp
01～30	5d6 (17)	—	—	—	—
31～60	—	4d6 (14)	—	—	—
61～70	—	—	3d6 (10)	—	—
71～95	—	—	—	3d6 (10)	—
96～00	—	—	—	—	1d6 (3)

個体財宝：脅威度5～10

d100	cp	sp	ep	gp	pp
01～30	4d6×100 (1,400)	—	1d6×10 (35)	—	—
31～60	—	6d6×10 (210)	—	2d6×10 (70)	—
61～70	—	—	3d6×10 (105)	2d6×10 (70)	—
71～95	—	—	—	4d6×10 (140)	—
96～00	—	—	—	2d6×10 (70)	3d6 (10)

個体財宝：脅威度11～16

d100	cp	sp	ep	gp	pp
01～20	—	4d6×100 (1,400)	—	1d6×100 (350)	—
21～35	—	—	1d6×100 (350)	1d6×100 (350)	—
36～75	—	—	—	2d6×100 (700)	1d6×10 (35)
76～00	—	—	—	2d6×100 (700)	2d6×10 (70)

個体財宝：脅威度17以上

d100	cp	sp	ep	gp	pp
01～15	—	—	2d6×1,000 (7,000)	8d6×100 (2,800)	—
16～55	—	—	—	1d6×1,000 (3,500)	1d6×100 (350)
56～00	—	—	—	1d6×1,000 (3,500)	2d6×100 (700)

法的な特性による利益は一切与えない。

クリーチャーが1つのアイテムと同調するには、1回の小休憩を費やして、そのアイテムと物理的な接触を保ち、そのアイテムにのみ集中する（これは、その魔法のアイテムの特性を見抜くのと同じ小休憩中には行えない）。この集中は、具体的には（武器なら）武器の訓練、「その他の魔法のアイテム」なら瞑想、その他しかるべき活動の形をとる。小休憩が中断されたなら同調の試みは失敗する。中断されなかったならクリーチャーは小休憩の終了時に、そのアイテムの魔法的特性をどうやれば起動できるかを本能的に悟る。合言葉が必要な場合、それもわかる。

2体以上のクリーチャーが同時に同一のアイテムと同調することはできない。また、1体のクリーチャーが同時に同調してられるアイテムは最大で3つまでである。4つめのアイテムと同調しようとする試みは自動的に失敗する（まず1つのアイテムとの同調を終らせておかなければならない）。また、1体のクリーチャーは同時に2個以上の同一のアイテムと同調することはできない。たとえば、1体のクリーチャーが同時に2つのリング・オヴ・プロテクションと同調することはできないのだ。

宝の山：脅威度 11～16

貨幣	cp	sp	ep	gp	pp
				4d6×1,000(14,000)	5d6×100(1,750)pp
d100	宝石／芸術品	魔法のアイテム			
01～03	—	—			
04～06	250gpの芸術品 2d4 (5) 個	—			
07～09	750gpの芸術品 2d4 (5) 個	—			
10～12	500gpの宝石 3d6 (10) 個	—			
13～15	1,000gpの宝石 3d6 (10) 個	—			
16～19	250gpの芸術品 2d4 (5) 個	魔法のアイテム表Aで1d4回、Bで1d6回ロール			
20～23	750gpの芸術品 2d4 (5) 個	魔法のアイテム表Aで1d4回、Bで1d6回ロール			
24～26	500gpの宝石 3d6 (10) 個	魔法のアイテム表Aで1d4回、Bで1d6回ロール			
27～29	1,000gpの宝石 3d6 (10) 個	魔法のアイテム表Aで1d4回、Bで1d6回ロール			
30～35	250gpの芸術品 2d4 (5) 個	魔法のアイテム表Cで1d6回ロール			
36～40	750gpの芸術品 2d4 (5) 個	魔法のアイテム表Cで1d6回ロール			
41～45	500gpの宝石 3d6 (10) 個	魔法のアイテム表Cで1d6回ロール			
46～50	1,000gpの宝石 3d6 (10) 個	魔法のアイテム表Cで1d6回ロール			
51～54	250gpの芸術品 2d4 (5) 個	魔法のアイテム表Dで1d4回ロール			
55～58	750gpの芸術品 2d4 (5) 個	魔法のアイテム表Dで1d4回ロール			
59～62	500gpの宝石 3d6 (10) 個	魔法のアイテム表Dで1d4回ロール			
63～66	1,000gpの宝石 3d6 (10) 個	魔法のアイテム表Dで1d4回ロール			
67～68	250gpの芸術品 2d4 (5) 個	魔法のアイテム表Eで1回ロール			
69～70	750gpの芸術品 2d4 (5) 個	魔法のアイテム表Eで1回ロール			
71～72	500gpの宝石 3d6 (10) 個	魔法のアイテム表Eで1回ロール			
73～74	1,000gpの宝石 3d6 (10) 個	魔法のアイテム表Eで1回ロール			
75～76	250gpの芸術品 2d4 (5) 個	魔法のアイテム表Fで1回、Gで1d4回ロール			
77～78	750gpの芸術品 2d4 (5) 個	魔法のアイテム表Fで1回、Gで1d4回ロール			
79～80	500gpの宝石 3d6 (10) 個	魔法のアイテム表Fで1回、Gで1d4回ロール			
81～82	1,000gpの宝石 3d6 (10) 個	魔法のアイテム表Fで1回、Gで1d4回ロール			
83～85	250gpの芸術品 2d4 (5) 個	魔法のアイテム表Hで1d4回ロール			
86～88	750gpの芸術品 2d4 (5) 個	魔法のアイテム表Hで1d4回ロール			
89～90	500gpの宝石 3d6 (10) 個	魔法のアイテム表Hで1d4回ロール			
91～92	1,000gpの宝石 3d6 (10) 個	魔法のアイテム表Hで1d4回ロール			
93～94	250gpの芸術品 2d4 (5) 個	魔法のアイテム表Iで1回ロール			
95～96	750gpの芸術品 2d4 (5) 個	魔法のアイテム表Iで1回ロール			
97～98	500gpの宝石 3d6 (10) 個	魔法のアイテム表Iで1回ロール			
99～00	1,000gpの宝石 3d6 (10) 個	魔法のアイテム表Iで1回ロール			

クリーチャーの、アイテムに対する同調は、以下の場合に終了する。(1) そのクリーチャーが同調の前提条件を満たさなくなった場合。(2) まる24時間のあいだ、アイテムがクリーチャーから100フィートよりも遠く離れていた場合。(3) そのクリーチャーが死んだ場合。(4) 他のクリーチャーがそのアイテムと同調した場合。

加えて、クリーチャーは1つのアイテムに集中して1回の小休憩を費やすことによって、そのアイテムとの同調を自発的に終了させることもできる。ただしこれはそのアイテムが呪われていない場合に限られる。

呪われたアイテム

一部の魔法のアイテムは、使用者に害をなす呪いを帯びている。使用者がアイテムの使用を止めた後まで続く呪いすらある。魔法のアイテムが呪われているかどうかはそのアイテムの説明文中に明記してある。アイデンティファイ呪文等、アイテムを識別する方法の多くは、こうした呪いをあばくことはできない。知識によって「このアイテムは呪われているのかもしれない」という手がかりが得られることはある。呪いは、その効果が明らかになった瞬間、使用者にとって不

A B C D

E

F G H I

+1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +10

1000gp

意討ちとなり、「そうだったのか!」という驚きをもたらすことが望ましい。

呪われたアイテムへの同調は、まずリムーヴ・カース呪文等で呪いを破ってからでなければ、自発的に終らせることはできない。

魔法のアイテムの分類

すべての魔法のアイテムは以下のいずれかの分類に属する：スタッフ、その他の魔法のアイテム、武器、防具、ポーション、巻物、指輪、ロッド、ワンド。

スタッフ

魔法のスタッフ(杖)は長さ約5~6フィート(約150~180cm)。スタッフの外見はさまざまである。あるものは上から下まではほぼ同じ太さでまっすぐである。またあるものはふしにくれねじくれている。あるものは木でできており、あるものは磨いた金属やクリスタルでできている。重さは素材によって異なり2~7ポンド(約0.9~3.2kg)ほどの幅がある。スタッフの説明に特に書かれていない限り、スタッフはクォータースタッフとして使用できる。

その他の魔法のアイテム

“その他の魔法のアイテム”には、靴、ベルト、マント、手袋などの服飾品や、お守り、ブローチ、サークレット(額冠)などの装身具や装飾品が含まれる。バッグ、カーペット、クリスタル・ボール(水晶球)、小像、角笛、楽器その他さまざまな品々も、この包括的な分類に含まれる。

宝の山：脅威度17以上

貨幣	cp	sp	ep	gp	pp
				12d6×1,000(42,000)	8d6×1,000(28,000)
d100	宝石／芸術品	魔法のアイテム			
01~02	—	—			
03~05	1,000gpの宝石3d6(10)個	魔法のアイテム表Cで1d8回ロール			
06~08	2,500gpの芸術品1d10(5)個	魔法のアイテム表Cで1d8回ロール			
09~11	7,500gpの芸術品1d4(2)個	魔法のアイテム表Cで1d8回ロール			
12~14	5,000gpの宝石1d8(4)個	魔法のアイテム表Cで1d8回ロール			
15~22	1,000gpの宝石3d6(10)個	魔法のアイテム表Dで1d6回ロール			
23~30	2,500gpの芸術品1d10(5)個	魔法のアイテム表Dで1d6回ロール			
31~38	7,500gpの芸術品1d4(2)個	魔法のアイテム表Dで1d6回ロール			
39~46	5,000gpの宝石1d8(4)個	魔法のアイテム表Dで1d6回ロール			
47~52	1,000gpの宝石3d6(10)個	魔法のアイテム表Eで1d6回ロール			
53~58	2,500gpの芸術品1d10(5)個	魔法のアイテム表Eで1d6回ロール			
59~63	7,500gpの芸術品1d4(2)個	魔法のアイテム表Eで1d6回ロール			
64~68	5,000gpの宝石1d8(4)個	魔法のアイテム表Eで1d6回ロール			
69	1,000gpの宝石3d6(10)個	魔法のアイテム表Gで1d4回ロール			
70	2,500gpの芸術品1d10(5)個	魔法のアイテム表Gで1d4回ロール			
71	7,500gpの芸術品1d4(2)個	魔法のアイテム表Gで1d4回ロール			
72	5,000gpの宝石1d8(4)個	魔法のアイテム表Gで1d4回ロール			
73~74	1,000gpの宝石3d6(10)個	魔法のアイテム表Hで1d4回ロール			
75~76	2,500gpの芸術品1d10(5)個	魔法のアイテム表Hで1d4回ロール			
77~78	7,500gpの芸術品1d4(2)個	魔法のアイテム表Hで1d4回ロール			
79~80	5,000gpの宝石1d8(4)個	魔法のアイテム表Hで1d4回ロール			
81~85	1,000gpの宝石3d6(10)個	魔法のアイテム表Iで1d4回ロール			
86~90	2,500gpの芸術品1d10(5)個	魔法のアイテム表Iで1d4回ロール			
91~95	7,500gpの芸術品1d4(2)個	魔法のアイテム表Iで1d4回ロール			
96~00	5,000gpの宝石1d8(4)個	魔法のアイテム表Iで1d4回ロール			

武器

魔法の武器には、よこしまなたくらみのために作られたものも、騎士道の理想のために打ち鍛えられたものもあるが、いずれも多くの冒険者のあこがれの的である。

魔法の武器の中には、ロングソードやロングボウなど、特定の種類の武器しか存在しないというものもある。魔法の武器に武器の種類を特定する記述がない場合、DMは武器の種類を自分で決定しても、ランダムに決定してもよい。

魔法の武器に“矢弾”の特性がある場合、その武器から射出された矢弾は、非魔法的攻撃や非魔法的ダメージに対する抵抗や完全耐性を克服するにあたっては、魔法とみなされる。

防具

特に書かれていない限り、防具の魔法を機能させるには、その防具を着用する必要がある。

魔法の鎧の中には、チェイン・メイルやプレートなど、特定の種類の鎧しか存在しないというものもある。魔法の鎧に鎧の種類を特定する記述がない場合、DMは鎧の種類を自分で決定しても、ランダムに決定してもよい。

ポーション

この“ポーション(水薬)”という分類は、さまざまな種類の魔法の液体を含む。魔法の薬草から作ったもの、魔法の泉や聖なる泉の水、クリーチャーや物体にぬる油、などなど。ほとんどのポーションは液体の分量にして1オンス(約28ml)である。

ポーションは消費型の魔法のアイテムである。ポーションを飲む

／他のキャラクターに飲ませるには1回のアクションを要する。油を塗るのはもっと時間がかかることがある（個々のアイテムの記述を参照）。一度使用されるとポーションはただちに効果を発揮し、使いつくされてなくなってしまう。

巻物

巻物のなかで最もよくあるのは呪文の巻物、すなわち呪文が文字の形でたくわえられたものである。けれどスクロール・オヴ・プロテクションなど一部の巻物には呪文でない文句が記してある。内容に関わらず、巻物はすべて紙を巻いたものである。木の棒に巻かれていることもある。そして多くの場合は象牙、ジェイド（翡翠）、革、金属、木などの筒に収められている。

巻物は消費型の魔法のアイテムである。巻物の魔法を解き放つには1回のアクションを用いて巻物を読み上げる必要がある。ひとたび魔法が働いたなら、巻物はもはや二度と使えなくなる。巻物の文字がうすれて消えてゆくか、あるいは巻物自体が塵と化する。

個々の巻物の記述に特に記されていない限り、1種類以上の言語を読めるクリーチャーはみな巻物の文字を読むことができ、巻物を起動しようとすることができる。

指輪

魔法の指輪は、それを見つけた幸運な者に、さまざまな驚くべき力を与える。個々の指輪の記述に特に記されていない限り、指輪の魔法

選択ルール：ポーションの混合

キャラクターは1つのポーションの影響下にある間に2つ目のポーションを飲むこともあるだろう。複数のポーションを1つの容器に注ぎ入れることだってあるかもしれない。そんな時、ポーション作成に使われた奇妙な成分と成分が、予想外の相互作用を起すこともある。

キャラクターが2つのポーションを混ぜたならば、DMは『ポーション混合』表でロールしてもよい。2つより多く混ぜたならば、追加のポーション1つごとに追加で1回ロールし、結果を組み合わせる。効果がただちに明白にならないものについては、明白になるに従って明かしてゆくこと。

ポーション混合

d100 結果

- | | |
|-------|--|
| 01 | 混合によって魔法の爆発が起き、混合した本人に6d10 [力場] ダメージ、その者の5フィート以内の各クリーチャーに1d10 [力場] ダメージを与える。 |
| 02~08 | 混合物は摂取型の毒になる。毒の種類はDMが決定する。 |
| 09~15 | 両方のポーションが効果を失う。 |
| 16~25 | 1つのポーションが効果を失う。 |
| 26~35 | 両方のポーションが機能するが、それらの数値的效果および持続時間は半分になる。そのように半減させることができないポーションは何の効果も生まない。 |
| 36~90 | 両方のポーションが通常に機能する。 |
| 91~99 | 1つのポーションの数値的效果および持続時間は2倍になる。どちらのポーションにもそのように2倍化できる要素がないなら、それらは通常に機能する。 |
| 00 | 1つのポーションだけが機能する。その効果は永続的である。最も単純な効果もしくは最も面白そうな効果を選択してそれを永続化すること。たとえばポーション・オヴ・ヒーリングは飲んだ者の最大ヒット・ポイントを増加させ、オイル・オヴ・イセリアルネスは使用者を永久にエーテル界に閉じ込める。DMはしかるべき呪文、たとえばディスペル・マジックやリムーヴ・カースによってこの永続的效果を終了させられることにしてもよい。 |

を働かせるにはその指輪を1本の指または指に相当する器官にはめる必要がある。

ロッド

魔法のロッド（棒）は、王錫のような形をしている場合も、単に重い筒の場合もある。素材は金属、木、骨が多い。長さは2~3フィート（約60~90cm）、太さは1インチ（約2.5cm）、重さは2~5ポンド（約0.9~2.3kg）。

ワンド

魔法のワンド（細杖）は長さ約15インチ（約38cm）で、金属や骨や木でできており、先端には金属やクリスタルや石その他の素材が付いている。

アイテムの着用と使用

魔法のアイテムの特性を使用することは、それを着用または使用することを意味する場合が多い。着用すべき魔法のアイテムは、意図された形で着ける必要がある。すなわち、靴ならば足に、手袋ならば手に、帽子や兜ならば頭に、指輪ならば指に。魔法の鎧は着けねばならず、盾は腕に固定せねばならず、外套は肩に留めねばならない。武器は手に持たねばならない。

ほとんどの場合、着用すべき魔法のアイテムは、クリーチャーのサイズ分類や体格がどんなものであろうと、そのクリーチャーに合うようにできている。多くの魔法の衣類は簡単に合せることができるか、衣類のほうで魔法の力で着用者に合せてくれる。ただし例外も稀にある。物語の都合上、あるアイテムが特定のサイズ分類や体型のクリーチャーにのみ合うことが望ましいならば、DMは“このアイテムは誰にでも合わせてくれるわけではない”ということにして差し支えない。たとえばドラウの作った鎧がエルフにしか合わないとか、ドワ

選択ルール：巻物の事故

呪文の巻物から呪文を発動しようとして失敗したクリーチャーは、難易度10の【知力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。これに失敗したなら『巻物の事故』表でロールすること。

巻物の事故

1d6 結果

- 魔法のエネルギーがほとぼりして、発動者にその呪文のレベルごとにd6 [力場] ダメージを与える。
- その呪文は意図した目標のかわりに、発動者または発動者の味方1人（ランダムに決定）に作用する。もし意図した目標が発動者自身であったなら、近くのランダムな目標に作用する。
- その呪文は、呪文の射程内のランダムな地点に作用する。
- その呪文の効果は通常の効果と正反対になるが、しかし有害でも有益でもない。たとえばファイアーボールは一定範囲を無害な冷気に包むなど。
- 発動者はその呪文と関わりのある小さな風変りな効果を受ける。この効果は元々の呪文の持続時間の間だけ続く。元々の呪文の持続時間が“瞬間”なら、この効果は1d10分だけ続く。たとえばファイアーボールを射ったなら以後1d10分間、発動者の耳から煙がわきだすなど。
- その呪文は1d12時間後に働きます。意図した目標が発動者自身であったなら、その呪文は通常に効果を発する。意図した目標が発動者自身でなく、かつ目標が去ってしまったら、呪文は目標のいるおおよその方角へ最大で呪文の射程まで進んだ場所で効果を発する。

ーフはドワーフと同サイズでドワーフと似た体型の種族にしか使えないアイテムを作ることがあるとかいう話にしてみてもいいのである。

人型生物でない者がアイテムを着用しようとする場合、そのアイテムが意図通りに機能するかどうかはDMが判断すべきである。たとえば触手にはまった指輪は機能する公算が高いが、足のかわりに蛇に似た尾をもつユアンティは靴を着用できない、といったぐあいに。

同じ種類の複数のアイテム

同じ種類の魔法のアイテムを2つ以上着用できるかどうかについては常識を働かせるべきである。キャラクターは通常、2対以上のはきものは、2対以上の手袋または籠手、2対以上の腕甲、2領以上の鎧、2つ以上のかぶりもの、2枚以上の外套を着用することはできない。ただしDMはこれに例外を設けてもよい。たとえばキャラクターは兜の下にサークレット(額冠)を着けてもよく、2枚の外套を重ね着してもよい、とするなどである。

どうも同じ3制限かあるし。

対になったアイテム

2個1組の対になったアイテム、たとえば靴、腕甲、籠手、手袋などは、2個とも着用してはじめて利益をもたらす。たとえばキャラクターが片足にブーツ・オヴ・ストライディング・アンド・スプリングング、片足にブーツ・オヴ・エルヴンカインドをはいた場合、どちらの利益も得られない。

魔法のアイテムの起動

一部の魔法のアイテムを起動するには、使用者が何か特別なことをする必要がある。たとえばそのアイテムを手にとって合言葉を唱えるなどである。アイテムの具体的な起動方法は、そのアイテムの属する分類や、そのアイテム自体の項目に書いてある。また、一部のアイテムは以下のルールに従って起動する：

あるアイテムが起動にアクションを必要とする場合、そのアクションは“物体の操作”アクションによって行なうことはできない。それゆえ、たとえばログの“器用な指先”の特徴を用いてそのアイテムを起動することはできない。

合言葉

合言葉とはアイテムを作動させるために発声する必要がある語または文のことである。合言葉を必要とする魔法のアイテムは、サイレンス呪文の範囲内など、音が出せない場所では起動できない。

消費型

一部のアイテムはひとたび起動すると使い尽されてなくなってしまう。ポーション(水薬)やエリクサー(霊薬)は飲み下す必要があり、オ

魔法のアイテムの製法

“魔法のアイテムの製法”は、特定の1種類の魔法のアイテムをどうすれば作れるかを解説するものである。製法は、DMがPCたちに魔法のアイテムの作成を許可する場合(第6章『アドベンチャーの合間』参照)、すばらしい報酬となり得る。

DMは魔法のアイテムを出すかわりに製法を出すことができる。製法は通常、書物または巻物に記されている。そして製法は“その製法があれば作成できる魔法のアイテム”よりも1段階レアリティが高い。たとえばコモン魔法のアイテムの製法はアンコモンである。レジェンダリー魔法のアイテムの製法は存在しない。

君のキャンペーンにおいて、魔法のアイテムの作成が広く行なわれているなら、製法のレアリティは“その製法があれば作成できる魔法のアイテム”と同一であるかもしれない。コモンやアンコモン魔法のアイテムの製法が売られていることすらあるかもしれない。その場合、そうした製法の価格は、対応する魔法のアイテムの価格の2倍である。

イル(油)は体に塗る必要がある。巻物の文字は読むと消える。消費型のアイテムは一度使用されたならその魔法を失う。

呪文

一部の魔法のアイテムは使用者にそのアイテムから呪文を発動することを可能にする。アイテムの記述に特に書かれていない限り、その呪文は可能な最低限の呪文レベルで発動され、使用者の呪文スロットを一切消費せず、いかなる要素も必要としない。呪文の発動時間、射程、持続時間は通常と変わらない。もしその呪文が精神集中を必要とするなら使用者は精神集中せねばならない。ポーションなどのように、呪文発動を飛ばして呪文の効果を(その呪文の通常の持続時間の間だけ)もたらすアイテムも多い。一部のアイテムはこれらのルールの例外であり、呪文の発動時間、持続時間その他の要素を変更している。

一部のスタッフ(杖)など、特定の魔法のアイテムは、そのアイテムから呪文を発動する際に使用者自身の呪文発動能力値を用いる必要がある。使用者が複数の呪文発動能力値を有している場合、そのアイテムにどの呪文発動能力値を用いるかは使用者が決める。使用者が呪文発動能力値を有しない場合(たとえば使用者がログで“魔法装置使用”の特徴を有している場合など)、そのアイテムに関しては呪文発動能力修正値は±0となり、習熟ボーナスは適用される。

チャージ

一部の魔法のアイテムは、その特性を起動するためにチャージ回数を消費する必要がある。アイテムにアイデンティファイ呪文を発動するか、クリーチャーがアイテムに同調すると、そのアイテムに残っているチャージ回数がわかる。また、アイテムがチャージ回数を回復すると、そのアイテムに同調しているクリーチャーはそれが何チャージ回復したかがわかる。

魔法のアイテムの頑丈さ

ほとんどの魔法のアイテムは驚くべき職人技の産物である。丹念な細工と魔法の補強により、魔法のアイテムは同種の非魔法的アイテムと同等あるいはそれ以上に頑丈である。ポーションと巻物以外のほとんどの魔法のアイテムは、あらゆるダメージに対する抵抗を有する。アーティファクトは事実上破壊不可能であり、これを破壊するには尋常ならざる手段が必要になる。

特殊な特徴

DMは魔法のアイテムの個性付けのためにその背景を考えてみてほしい。誰がそのアイテムを作ったのだろうか。作成の過程には何か特別なことがあったのだろうか。それは何のために作られ、最初は何のために使われたのだろうか。それには同種のアイテムと違うちょっとした奇妙な性質があったりしないだろうか。こうした疑問に答えていくのは、たとえば+1ロングソードのようなありふれた魔法のアイテムをより味わい深いものに変えるのに役立つ。

以下の表はDMがこうした疑問に対する答を見つける助けになるだろう。これらの表で好きなようにロールすること。表の一部の項目は特定のアイテムによりよく適合するようにできている。たとえ

選択ルール：再チャージしないワンド

典型的なワンドはチャージ回数がひとりでに回復する。けれどDMがワンドを有限のリソースにしたいならば、チャージ回数が回復しないワンドもあるということにすればよい。そのようなワンドについては、基本のチャージ回数を増やすことも考慮すべきである(最大で25チャージまで)。そのチャージ回数は、ひとたび消費されたなら、何があろうとけって回復しない。



アーマー・オブ・
コールド・レジスタンス

アーマー・オブ・インヴァ
ルナラビリティ

魔法のアイテム (五十音順)

以下に魔法のアイテムを五十音順に挙げる。魔法のアイテムの説明には、そのアイテムの名前、分類、レアリティ、魔法的特性が記されている。

▽ アーマー・オブ・インヴァルナラビリティ

Armor of Invulnerability / 不死身の鎧

防具 (プレート)、レジェンダリー (要同調)

この鎧を着用している間、君は非魔法的ダメージに対する抵抗を得る。加えて、君は1回のアクションを用いて自分に非魔法的ダメージに対する完全耐性を与えることができる。この完全耐性は10分経過するか、君がもはやこの鎧を着ていなくなるまで持続する。この特別なアクションは、一度使用したなら、次の夜明けまでは再び使用することはできない。

▽ アーマー・オブ・ヴァルナラビリティ

Armor of Vulnerability / 脆弱性の鎧

防具 (プレート)、レア (要同調)

この鎧を着用している間、君は以下のうち1つのダメージ種別に対する抵抗を得る：[殴打]、[斬撃]、[刺突]。DMはその種類を自分で選択するか、ランダムに決定する。

呪い：この鎧は呪われている。そのことは、この鎧にアイデンティファイ呪文を発動するか、この鎧に同調した時点でわかる。この鎧に同調した者は呪われる。この呪いは、リムーヴ・カース呪文や類似の魔法によって取り除かれるまで続く。鎧を脱いだだけでは呪いは解けない。呪われている間、君はこの鎧に関連する3つのダメージ種別のうち、この鎧が抵抗を与えない2つに対する脆弱性を得る (訳注：たとえばこの鎧が[殴打]に対する抵抗を与えるなら、君は[斬撃]と[刺突]に対する脆弱性を得る)。

▽ アーマー・オブ・レジスタンス

Armor of Resistance / 抵抗の鎧

防具 (軽装鎧、中装鎧、重装鎧)、レア (要同調)

この鎧を着用している間、君は1つのダメージ種別に対する抵抗を得る。DMはその種類を自分で選択するか、以下の表を用いてランダムに決定する。

1d10	種別	1d10	種別
1	[酸]	6	[死霊]
2	[冷氣]	7	[毒]
3	[火]	8	[精神]
4	[力場]	9	[光輝]
5	[電撃]	10	[雷鳴]

▽ アイアン・バンド・オブ・ビラーロ

Iron Bands of Bilarro / ビラーロの鉄帯

その他の魔法のアイテム、レア

この錆びた鉄の球体は直径3インチ (約7.5cm)、重量1ポンドである。君は1回のアクションを使用して合言葉を唱え、この球体を君から60フィート以内にいて君が見ることのできる、サイズ分類が超大型以下のクリーチャー1体に投げつけることができる。この球体は空中で展開し、もつれ合った金属の帯の塊になる。

(君の[敏捷力]修正値+君の習熟ボーナス)の攻撃ボーナスを用いて1回の遠隔攻撃ロールを行なうこと。ヒットしたなら、目標は君がボーナス・アクションで合言葉を唱えて解放するまで拘束状態になる。君が目標を解放するか、攻撃がミスしたなら、このアイテムはひとりでに折り畳まれて元の球体に戻る。

拘束されているクリーチャー自身を含む任意のクリーチャーは1回のアクションを使用して、この鉄帯を破壊するために難易度20の[筋力]判定を行なうことができる。この判定が成功すると、このアイテムは破壊され、拘束状態にされていたクリーチャーは解放される。この判定が失敗した場合、同じクリーチャーがこの判定を再度行なっても、24時間たつまでは自動的に失敗するようにになる。

この鉄帯は、1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。

▽ アイアン・フラスク

Iron Flask / 鉄のビン

その他の魔法のアイテム、レジェンダリー

この鉄製のビンには真鍮の栓がついている。君は1回のアクションを使用して、君から60フィート以内にいて君が見ることのできるクリーチャー1体を目標にこのビンの合言葉を唱えることができる。目標が、君が現在いる次元界の出身ではない場合、目標は難易度17の[判断力]セーブを行わねばならず、失敗するとこのビンに幽閉される。目標が以前にもこのビンに幽閉されたことがある場合、目標はこのセーブに有利を得る。このビンに幽閉されたクリーチャーは解放されるまでビンの中に留まる。このビンに同時に2体以上のクリーチャーを幽閉しておくことはできない。このビンに幽閉されているクリーチャーは呼吸と飲食が不要であり、歳を取らない。

君は1回のアクションを使用してこのビンの栓を外し、中のクリーチャーを解放することができる。解放されたクリーチャーは1時間のあいだ君および君の仲間たちに対して友好的であり、そのあいだは君の命令に従う。君が命令を与えないか、そのクリーチャー自身の死につながりそうな命令を与えた場合、そのクリーチャーは自分の身を守る以外いかなるアクションも行なわない。解放されて1時間たつと、そのクリーチャーは本来の性格や属性に見合った行動を始める。

このビンにアイデンティファイ呪文を使用すると、中に何らかのクリーチャーがいることは分かるが、栓を外さない限りそのクリーチャーの正体は分からない。新たに発見されたアイアン・フラスクには、すでにクリーチャーが幽閉されている可能性がある (そのクリーチャーはDMが決めてもよいし、ランダムに決定してもよい)。

エレメンタル
デモン
アビリティ

セリヤル
フィード
ギス

アイアン・フラスク

アイウーン・ストーン

アイアン・バズ・オヴ・ビラーロ

d100 中身

01~50	空
51	アルカナロス
52	カンピオン
53~54	ダオ
55~57	デーモン(タイプ1)
58~60	デーモン(タイプ2)
61~62	デーモン(タイプ3)
63~64	デーモン(タイプ4)
65	デーモン(タイプ5)
66	デーモン(タイプ6)
67	デーヴァ
68~69	グレーター・デヴィル
70~72	レッサー・デヴィル
73~74	ジン
75~76	イフリート

d100 中身

77~78	任意のエレメンタル
79	ギスヤンキの騎士
80	ギスゼライのセルス
81~82	インヴィジブル・スターカー
83~84	マリード
85~86	メゾロス
87~88	ナイト・ハグ
89~90	ニユカロス
91	ブラネター
92~93	サラマンダー
94~95	任意のスラード
96	ソーラー
97~98	サキュバス/インキュバス
99	ウルトロロス
100	ゾーン

アイウーン・ストーン

Ioun Stone / アイウーンの石

その他の魔法のアイテム、レアリティ：さまざま(要同調)

アイウーン・ストーンという名前は、いくつかの世界で知識と予言の神として崇められているアイウーンに由来する。アイウーン・ストーンには多くの種類があり、それぞれが独特の色と形をしている。

君が1回のアクションを使用してこの石1つを宙に投げ上げると、この石は君から1d3フィート離れて君の頭の周りを旋回し続け、君に特定の利益を与える。以後、他のクリーチャーが君からこの石を奪うには、1回のアクションを使用してこの石をつかみ取るか網などで捕まえないといけない。そのためには、AC24に対する攻撃ロールに成功するか、難易度24の【敏捷力】(軽業)判定に成功する必要がある。君は1回のアクションを使用してこの石をつかみ取ってしまいこみ、石の効果を終わらせることができる。

この石はAC24、10ヒット・ポイント、すべてのダメージに対する抵抗を持つ。君の頭の周りを旋回している間、この石は君に着用されている物体とみなされる。

アウェアネス/警戒(レア)：この紺色の平行六面体が君の頭の周りを旋回している間、君は不意を討たれない。

アジリティ/機敏(ヴェリー・レア)：この深紅の球体が君の頭の周りを旋回している間、君の【敏捷力】は2上昇する(最大20)。

アブソーブション/呪文吸収(ヴェリー・レア)：この白に近い薄紫色の楕円体が君の頭の周りを旋回している間に、君が見ることのできるクリーチャーが君だけを目標にした呪文レベル4以下の呪文を発

動した時、君は自分のリアクションを使用してその呪文を打ち消すことができる。

この石は合計で20レベルぶんの呪文を打ち消した時点で燃え尽きてくすんだ灰色になり、魔法を失う。君を目標にした呪文のレベルが、この石に残っている“打ち消せる呪文のレベル”よりも高い場合、この石はその呪文を打ち消せない。

インサイト/洞察力(ヴェリー・レア)：このきらめく青色の球体が君の頭の周りを旋回している間、君の【判断力】は2上昇する(最大20)。

インテレクト/知性(ヴェリー・レア)：この深紅と青のマーブル模様の球体が君の頭の周りを旋回している間、君の【知力】は2上昇する(最大20)。

グレーター・アブソーブション/上級呪文吸収(レジェンダリー)：この薄紫と緑のマーブル模様の楕円体が君の頭の周りを旋回している間に、君が見ることのできるクリーチャーが君だけを目標にした呪文レベル8以下の呪文を発動した時、君は自分のリアクションを使用してその呪文を打ち消すことができる。

この石は合計で50レベルぶんの呪文を打ち消した時点で燃え尽きてくすんだ灰色になり、魔法を失う。君を目標にした呪文のレベルが、この石に残っている“打ち消せる呪文のレベル”よりも高い場合、この石はその呪文を打ち消せない。

サステナンス/飲食不要(レア)：この無色透明な紡錘形が君の頭の周りを旋回している間、君は飲食の必要がない。

ストレンクス/筋力(ヴェリー・レア)：この薄い青色の平行六面体が君の頭の周りを旋回している間、君の【筋力】は2上昇する(最大20)。

フォーティテュード/頑健(ヴェリー・レア)：このピンク色の平行六面体が君の頭の周りを旋回している間、君の【耐久力】は2上昇する(最大20)。

プロテクション/守り(レア)：このくすんだバラ色の三角柱が君の頭の周りを旋回している間、君はACに+1ボーナスを得る。

マスタリー/達人(レジェンダリー)：この薄緑色の三角柱が君の頭の周りを旋回している間、君の習熟ボーナスは1増加する。

リーダーシップ／指導力（ヴェリー・レア）：このピンクと緑のマーブル模様の球体が君の頭の周りを巡回している間、君の【魅力】は2上昇する（最大20）。

リザーヴ／呪文蓄積（レア）：この脈動する紫色の三角柱は、この石に向けて発動された呪文を蓄積し、君がその呪文を使用するまで保持しておくことができる。この石は複数の呪文を蓄積可能だが、呪文レベルの合計が3を越えてはならない。この石は発見された時点で（1d4-1）レベルぶんの呪文が蓄積されている（呪文の種類はDMが決める）。

任意のクリーチャーはこの石に触れながら呪文レベル1~3の呪文を発動することで、その呪文をこの石に向けて発動することができる。その呪文は何の効果も発揮せずにこの石に蓄積される。この石がその呪文を蓄積できない場合、その呪文は何の効果もなく消費される。呪文をこの石に蓄積できるか否かは、（訳注：呪文の本来のレベルではなく）その呪文を発動した呪文スロットのレベルによって決まる。

この石が君の頭の周りを巡回している間、君はこの石に蓄積されている呪文の1つを発動できる。その呪文の呪文スロット・レベル、呪文セーブ難易度、呪文攻撃ボーナス、および呪文発動能力値は、（君ではなく）その呪文を発動した術者のものを用いるが、それ以外の点に関しては君がこの呪文を発動したものと同みなされる。この石から呪文を発動すると、その呪文はもはやこの石には蓄積されていなくなり、新たな呪文を蓄積できる隙間が生じる。

リジェネレーション／再生（レジェンダリー）：この真珠のように白い紡錘形が君の頭の周りを巡回している間、君は1時間たつごとに15ヒット・ポイントを回復する（君の現在ヒット・ポイントが1以上である場合に限り）。

アイズ・オヴ・ジ・イーグル

Eyes of the Eagle / 鷹の目眼鏡

その他の魔法のアイテム、**アンコモン**（要同調）

このクリスタル製の眼鏡は両目をぴったり覆う。この眼鏡を着用している間、君は視覚に基づく【判断力】（知覚）判定に有利を得る。また、視界が明瞭であれば、君は遠く離れたクリーチャーや物体を、2フィートの距離から見ているかのように、細かいところまで見ることができる。

アイズ・オヴ・チャーミング

Eyes of Charming / 魅了の眼鏡

その他の魔法のアイテム、**アンコモン**（要同調）

このクリスタル製の眼鏡は両目をぴったり覆う。このアイテムのチャージ数は3である。この眼鏡を着用している間、君は1回のアクションとして1チャージを消費することで、君から30フィート以内にいる人型生物1体にチャーム・パースン呪文を発動できる（セーブ難易度13）。ただし、君と目標が互いに相手を見ることができる状況でなければならない。消費したチャージは毎朝の夜明けにすべて回復する。

アイズ・オヴ・マイニュート・シーイング

Eyes of Minute Seeing / 拡大眼鏡

その他の魔法のアイテム、**アンコモン**

このクリスタル製の眼鏡は両目をぴったり覆う。この眼鏡を着用している間、君は1フィート以内のものを見る際に限って、普段よりものがよく見える。君は自分の目から1フィート以内の範囲や物体を調べる際、視覚に基づく【知力】（捜査）判定に有利を得る。

アダマンティン・アーマー

Adamantine Armor / アダマンティンの鎧

防具（中装鎧または重装鎧；ハイドは除く）、**アンコモン**

この鎧は世界有数の堅牢な物質であるアダマンティンで補強されている。着用者に対するクリティカル・ヒットはすべて通常のヒットになる。



アニメイテッド・シールド

Animated Shield / 自律行動する盾

防具（盾）、ヴェリー・レア（要同調）

この盾を手を持っている間、君は1回のボーナス・アクションとして盾の合言葉を唱え、盾に自律行動能力を与えることができる。盾は空を飛び、君のスペース内に浮いて、あたかも君がそれを使用しているかのように君の身を守る。しかも君は盾のために手を使う必要がない。この盾は、（1）1分経過するか、（2）君がボーナス・アクションを使ってこの効果を終了させるか、（3）君が無力状態になるか、（4）君が死ぬ、まで自律行動能力を保つ。（1）~（4）のいずれかが起きると、盾は地面に落ちる。ただし、もし君の手が1本以上空いているなら、君の手に戻る。

アパレイタス・オヴ・クワリシュ

Apparatus of Kwalish / クワリシュの装置

その他の魔法のアイテム、**レジェンダリー**

このアイテムは、最初は重さ500ポンド（約230kg）の、**大型サイズ**の密封された鉄の樽のように見える。しかしこの樽には隠れた留め金がある。これを発見するには難易度20の【知力】（捜査）判定が必要である。留め金を外すと、樽の一方の端のハッチが開くようになる。中にはサイズ分類が中型以下のクリーチャー2体が這って入りこめる。中の奥には10本のレバーが並んでおり、いずれも上中下の3段階に動かせる（最初はすべて真ん中の位置にある）。特定のレバーを動かすと、この装置は巨大なザリガニに似た姿に変形する。

この装置は大型サイズの物体であり、以下のデータを有する。

アーマー・クラス：20

ヒット・ポイント：200

移動速度：30フィート、水泳30フィート（脚と尾を伸ばしていない時はともに0フィート）

ダメージ完全耐性：[精神]、[毒]

これを乗り物として使うには1人の操縦者が必要である。装置のハッチを閉じるとコクピット内には空気も水ももれない。中には呼吸するクリーチャー1体の10時間の呼吸に必要なだけの空気がある。呼吸するクリーチャーが複数いるならば頭数で割ること（訳注：たとえば2体なら5時間になる）。

この装置は水に浮く。最大深度900フィート（約270m）まで潜水することもできる。それより深く潜ると、この乗り物は水圧によって1分ごとに2d6 [殴打] ダメージを受ける。

中のクリーチャーは1回のアクションとしてこの装置のレバーを最大2つまで上げ下げできる。レバーは一度操作されるとそのたび中間位置に戻る。レバーには左から順に以下のようなはたらきがある。

アバレイタス・オヴ・クワリシュのレバー

レバー 上げ

下げ

- | | |
|--|--|
| 1 脚と尾を伸ばす。装置は歩行と水泳が可能になる。 | 脚と尾を引っこめる。装置の移動速度は0になり、移動速度へのボーナスの利益も得られなくなる。 |
| 2 前方の覗き窓のシャッターが開く。 | 前方の覗き窓のシャッターが閉まる。 |
| 3 側面の覗き窓(左に2つ、右に2つ)のシャッターが開く。 | 側面の覗き窓(左に2つ、右に2つ)のシャッターが閉じる。 |
| 4 装置前面から2本の爪が伸びる。 | 爪が引っこむ。 |
| 5 伸びている2本の爪がそれぞれ以下の近接武器攻撃を行なう：攻撃+8、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：7(2d6) [殴打] ダメージ。 | 伸びている2本の爪がそれぞれ以下の近接武器攻撃を行なう：攻撃+8、間合い5フィート、目標1つ。ヒット：目標はつかまれた状態になる(脱出難易度15)。 |
| 6 装置は前に向かって歩行または水泳する。 | 装置は後ろに向かって歩行または水泳する。 |
| 7 装置は90度左旋回する。 | 装置は90度右旋回する。 |
| 8 目のような部分が半径30フィートに“明るい”光を、さらに30フィート先まで“薄暗い”光を放つ。 | 光が消える。 |
| 9 装置は液体の中に最大20フィートまで沈下する。 | 装置は液体の中に最大20フィートまで上昇する。 |
| 10 後部ハッチの密閉が解かれて開く。 | 後部ハッチが閉じて密閉される。 |

アミュレット・オヴ・ザ・プレインズ

Amulet of the Planes / 次元界のお守り

その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア(要同調)

このアミュレットを着用している間、君は1回のアクションを用いて、他の次元界にあって君が慣れ親しんでいる場所を指定できる。そうしたなら難易度15の【知力】判定を行なうこと。成功したなら君はプ



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

アミュレット・オヴ・ザ・プレインズ

レイン・シフト呪文を発動する。失敗したなら君ならびに君から15フィート以内にいるすべてのクリーチャーと物体はランダムな目的地へ飛ばされる。1d100をロールすること。結果が1~60なら君たちは君が指定したのと同じ次元界のランダムな場所へ飛ばされる。61~100なら君たちはランダムに決定した次元界へ飛ばされる。

アミュレット・オヴ・ブルーフ・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

その他の魔法のアイテム、アンコモ(要同調)

このアミュレットを着用している間、君は占術魔法から隠される。君は占術魔法の目標となることはなく、念視の魔法によるセンサーによって察知されることもない。

アミュレット・オヴ・ヘルス

Amulet of Health / 健康のお守り

その他の魔法のアイテム、レア(要同調)

このアミュレットを着用している間、君の【耐久力】値は19になる。【耐久力】がもともと19以上だった場合は何の効果もない。

アニメイテッド・シールド

アバレイタス・オヴ・クワリシュ



アルケミー・ジャグ

Alchemy Jug / 錬金術の水差し

その他の魔法のアイテム、**アンコモン**

この陶器の水差しは1ガロン(約3.8リットル)の液体が入るように見え、重さはいっぱいの時にも空っぽの時にも変わらず12ポンドである。これを振れば、たとえ空っぽでも、液体のばちばち動く音がする。

君は1回のアクションを用いて、以下の表にある中から1種類の液体を指定し、水差しにその液体を生み出させることができる。その後、君は1回のアクションとして水差しのコルク栓を外し、その液体を注ぐことができる。液体は最大で1分間に2ガロンまで取れる。水差しが生み出せる液体の最大量は、君が指定した液体によって異なる。

水差しは、一種類の液体を生み出しはじめると、次の夜明けまでは別の種類の液体を生み出すことはできない。また、生み出せる液体の最大量に達したなら、次の夜明けまではその液体を生み出すこともできない。

液体	最大量	液体	最大量
油	1クオート	蜂蜜	1ガロン
基本的な毒	1/2オンス	ビール	4ガロン
酸	8オンス	真水	8ガロン
塩水	12ガロン	マヨネーズ	2ガロン
酢	2ガロン	ワイン	1ガロン

(訳注: 1オンス=約30cc、1クオート=約0.95リットル、1ガロン=約3.8リットル)

アロー・オヴ・スレイング

Arrow of Slaying / 抹殺の矢

武器(アロー)、ヴェリー・レア

これは特定種類のクリーチャーの抹殺のために作られた魔法の武器である。対象が広いものも狭いものもある。たとえば世の中にはアロー・オヴ・ドラゴン・スレイング(竜殺しの矢)もあればアロー・オヴ・ブルー・ドラゴン・スレイング(青竜殺しの矢)もあるといったぐあい。そのクリーチャー種別、種族、集団にあてはまるクリーチャーは、この矢でダメージを受けたなら、難易度17の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば追加で6d10【刺突】ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。

この矢は、一度この追加ダメージを与えたなら、ただの非魔法的な矢になってしまう。

同じ特性を持つ、他の種類の魔法の矢弾も存在する。たとえばクロスボウ用のボルト・オヴ・スレイングなどである。けれどアロー(矢)が最も多い。

アローキャッチング・シールド

Arrow-Catching Shield / 矢寄せの盾

防具(盾)、レア(要同調)

この盾を使用している間、君は遠隔攻撃に対してACに+2のボーナスを得る。このボーナスは盾がACに与える通常のボーナスに加えて適用される。さらに、攻撃者が君から5フィート以内の目標に対して遠隔攻撃を行なった場合、君はリアクションを用いて(本来の目標のかわりに)その攻撃の目標になることができる。

イフリート・チェイン

Efreeti Chain / イフリートのチェイン・メイル

防具(チェイン・メイル)、レジェンダリー(要同調)

この鎧を着用している間、君はACに+3ボーナスを得る上、[火]ダメージに対する完全耐性を有し、始原語を理解し話せるようになる。さらに君は、しっかりした実体のある地面であるかのように、溶岩の上に立ったり、歩いて渡ったりできる。

アルケミー・ジャグ

イフリート・ボトル

イムーヴァブル・ロッド

イフリート・チェイン

ドス・リェート

カネイス・マンドリン

マクファミッド・シターン

アンストゥルス・ハーブ

アルラム・ハーブ

▽ イフリート・ボトル

Efreeti Bottle / イフリートの壺

その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

この彩色された真鍮製の壺は重量が1ポンドある。君が1回のアクションを使用してこの壺の栓を外すと、壺の中から濃い煙がもくもく流れ出す。君のこのターンの終了時に、煙から無害な炎がぱっと光ったかと思うと、煙は消えうせ、君から30フィート以内の何ものにも占められていない場所に1体のイフリートが出現する。イフリートのデータは「Monster Manual」参照。

この壺を初めて開けた時点で、DMはd100をロールして何が起きるのかを決める。

d100 効果

01～10 イフリートは君を攻撃する。戦闘が始まって5ラウンドたつと、イフリートは消えうせ、この壺は魔法を失う。

11～90 イフリートは1時間のあいだ君に仕え、君の命令に従う。1時間たつとイフリートは壺に戻り、ひとりでに新しい栓がはまる。以後24時間が経過するまで、この栓を外すことはできない。2回目と3回目にこの栓を外した時は、今回と同じことが起きる。4回目に栓を外した時、イフリートは逃げて消えうせ、この壺の魔法は失われる。

91～100 このイフリートは君のために3回、ウィッシュ呪文を発動できる。栓を外してから1時間たつと、3つ目のウィッシュを発動した時点で、イフリートは消えうせ、この壺の魔法は失われる。

イムーヴァブル・ロッド

Immovable Rod / 不動のロッド

ロッド、アンコモン

この鉄製の簡素なロッドは、一方の端にボタンが1つある。君は1回のアクションを使用してこのボタンを押すことができる。するとこのロッドは魔法によってその場に固定される。君または他のクリーチャーが1回のアクションを使用して再びこのボタンを押さない限り、このロッドは決して動かず、重力すらこのロッドを動かすことはない。このロッドは最大で8,000ポンド(約3,600kg)までの重量を支えることができる。これを超える重量がかかると、このロッドは起動停止して落下する。クリーチャーは1回のアクションとして難易度30の【筋力】判定を行なうことができ、成功すれば固定されているこのロッドを最大10フィートまで移動させることができる。

♥ インストゥルメント・オヴ・ザ・バード

Instrument of the Bards / バードの楽器

その他の魔法のアイテム、

レアリティ：さまざま(要同調；バードのみ同調可)

インストゥルメント・オヴ・ザ・バードはあらゆる面で普通の楽器を上回る最高の楽器だ。この楽器は7種類が存在し、どれも伝説的なバードの楽派に由来する名前がつけられている。以下の表には、すべての楽器に共通する呪文と、特定の楽器のみの呪文と、楽器のレアリティが示されている。この楽器と同調することなく演奏しようとしたクリーチャーは難易度15の【判断力】セーブを行なわねばならず、失敗すると2d4【精神】ダメージを受ける。

君は1回のアクションを使用してこの楽器を演奏することで、その楽器の呪文の1つを発動することができる。一度ある呪文を発動するために楽器を使用すると、次の夜明けまでその楽器を使用して同じ呪文を発動することはできない。この楽器の呪文は、君の呪文発動能力値とセーブ難易度を用いる。

君がこの楽器を使用して、セーブに失敗した目標を魅了状態にするような呪文を発動する時、目標はそのセーブに不利を受ける。この効果は君がこの楽器を呪文の源として使用する場合も、呪文発動焦点具として使用する場合も、等しく適用される。

クリ・ライア

楽器	レアリティ	呪文
すべて	——	インヴィジビリティ、フライ、プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド、レヴィテートに加えて個々の楽器のリストに記された呪文すべて
✳ アルラム・ハーブ	レジェンダリー	コントロール・ウェザー、コンフュージョン、 <u>ファイアー・ストーム</u> ^{100%}
✳ アンストラルス・ハーブ	ヴェリー・レア	ウォール・オブ・ソーンズ、 <u>キュア・ウーンズ</u> (5レベル)、コントロール・ウェザー
カネイス・マンドリン	レア	<u>キュア・ウーンズ</u> (3レベル)、 <u>ディズベル・マジック</u> 、プロテクション・フロム・エナジー ([電撃]のみ) ^{100%}
クリ・ライア	レア	ウィンド・ウォール、ウォール・オブ・ファイアー、 <u>ストーン・シェイプ</u>
ドス・リュート	アンコモン	<u>アニマル・フレンドシップ</u> 、プロテクション・フロム・エナジー ([火]のみ)、 <u>プロテクション・フロム・ボイズ</u> ^{100%}
✳ フォルカーカン・バンドーラ	アンコモン	エンタングル、 <u>シャレイリ</u> 、 <u>スピーク・ウィズ・アニマルズ</u> 、 <u>フェアリー・ファイアー</u> ^{100%}
マクファミッド・シターン	アンコモン	<u>キュア・ウーンズ</u> 、パークスキン、 <u>フォッグ・クラウド</u>

✳ ヴィシャス・ウェポン

Vicious Weapon / 苛烈なる武器

武器 (任意の武器)、レア

君がこの魔法の武器を用いた攻撃ロールで20の目をロールした時、目標は追加で7ダメージを受ける。このダメージの種別はこの武器の本来のダメージ種別と同じである。

ウィングズ・オブ・フライング

Wings of Flying / 飛行の翼

その他の魔法のアイテム、レア (要同調)

このマントを着用している間、君は1回のアクションを使用してこのマントの合言葉を唱えることができる。するとこのマントは、君の背中に生えたコウモリまたは鳥の翼に変わる。この翼は1時間たつと、

君が1回のアクションとしてもう1回言葉を唱えるまで、持続する。この翼は君に飛行移動速度60フィートを与える。この翼が消えると、君は1d12時間たつまでこのアイテムを再使用できない。

✳ ウィングド・ブーツ

Winged Boots / 飛行のブーツ

その他の魔法のアイテム、アンコモン (要同調)

君はこのブーツを着用している間、自分の歩行移動速度に等しい飛行移動速度を得る。君はこのブーツによって最大4時間まで飛行することができる。この時間は分割して使用可能だが、1回使用するたびに最低でも1分ぶんの持続時間が使用される。持続時間が終了した時点で君が飛行中だった場合、君は着地するまで毎ラウンド30フィートずつ降下する。

このブーツは使用せずに12時間たつごとに2時間ぶんの飛行能力を回復する。

ウィンド・ファン

Wind Fan / 風扇

その他の魔法のアイテム、アンコモン

この扇を手を持っている間、君は1回のアクションを使用して、この扇からガスト・オブ・ウィンド呪文 (セーブ難易度13) を発動することができる。この扇は1回使用すると次の夜明けまで使わない方がよい。次の夜明けより前に再使用した場合、20%の確率で機能せずに破れ、魔法でない無価値なぼろきれになってしまう。この確率は累積する (訳注: 2回目は20%、3回目は40%……の確率で破れる)。

✳ ウェポン・オブ・ウォーニング

Weapon of Warning / 警報の武器

武器 (任意)、アンコモン (要同調)

この魔法の武器は君に危険を警告する。この武器を身に帯びている間、君はインシアチブ判定に有利を得る。さらに、君および君から30フィート以内にいる君の味方全員は、非魔法の睡眠以外の理由で無力状態になっている場合を除き、不意を討たれることがない。戦闘が始まった時点で君または同じ範囲内にいる君の仲間の誰かが自然の睡眠中であったなら、この武器は魔法によって、眠っている君と範囲内の仲間たち全員を目覚めさせる。

ウェル・オブ・メニー・ワールズ

Well of Many Worlds / あまたの世界の井戸

その他の魔法のアイテム、レジェンダリー

この絹のようにしなやかな黒く美しい布は、折り畳めばハンカチほどの大きさになり、広げれば直径6フィートの円形になる。

君は1回のアクションを使用して、しっかりした実体を持つ表面の上にウェル・オブ・メニー・ワールズを広げて設置することができる。するとこのアイテムは、別の次元界へ通じる双方向のポータルを作り出す。このアイテムがポータルを開くたび、DMはそのポータルがどこに通じているのかを決める。君は1回のアクションを使用して布の隅をつかみ上げて折り畳むことにより、開いているポータルを閉じることができる。1回ポータルを開いたウェル・オブ・メニー・ワールズは、1d8時間たつまで再度ポータルを開くことができない。

✳ ヴォーパル・ソード

Vorpall Sword / 首切りの剣

武器 ([斬撃] ダメージを与える任意の剣)、レジェンダリー (要同調)

君はこの魔法の武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに+3ボーナスを得る。さらに、この武器は[斬撃]ダメージに対する抵抗を無視する。

君が1つ以上の頭部を持つクリーチャーをこの武器で攻撃し、攻撃ロールで20の目をロールしたなら、君は目標の頭部を1つ切り落とす。その頭部がないと生きていられないなら、目標は死亡する。[斬撃]ダメージに対する完全耐性を持つクリーチャー、頭部を持たないクリーチャー、頭部がなくても生きていられるクリーチャー、伝説的アクシ



ウィンド・ファン

ョンを持つクリーチャー、および頭が大きすぎてこの武器では切り落とせないDMが判断したクリーチャーは、この効果を受けず、代わりにこのヒットから追加で6d8[斬撃]ダメージを受ける。

エヴァースモーキング・ボトル

Eversmoking Bottle / 無限の煙の壺

その他の魔法のアイテム、アンコモ

この真鍮製の壺には鉛の栓がついており、重量は1ポンドで、常に煙が漏れ出している。君が1回のアクションを使用してこの栓を外すと、壺から半径60フィートの範囲に濃い煙が広がる。この煙の範囲内は“重度の隠蔽”である。この壺の栓が外れており、かつ壺がこの煙の範囲内にあるなら、栓が外されてから1分たつごとに煙の範囲は半径10フィートずつ広がる(最大で半径120フィートまで)。

この煙は壺の栓が外れている限り持続する。壺を閉じるためには、君が1回のアクションとして合言葉を唱える必要がある。壺を閉じると、煙は10分後に消える。軟風(風速11~20マイル/時)は1分でこの煙を吹き散らす。強風(風速21マイル/時以上)は1ラウンドで吹き散らす。

エリクサー・オヴ・ヘルス

Elixir of Health / 健康の妙薬

ポーション、レア

君がこのポーションを飲むと、君が感染しているあらゆる病気が治り、君が被っている聴覚喪失状態、毒状態、麻痺状態、盲目状態はすべて終了する。このエリクサーは透明な赤い液体で、小さな光る泡がいくつか浮いている。

エルヴン・チェイン

Elven Chain / エルフのチェイン・シャツ

防具(チェイン・シャツ)、レア

この鎧を着用している間、君はACに+1ボーナスを得る。君が中装鎧に習熟していなくても、君はこの鎧に習熟しているものとみなされる。

AC 13 + 1 + dex

エレメンタル・ジェム

Elemental Gem / エレメンタルの宝石

その他の魔法のアイテム、アンコモ

この宝石には1塊の元素エネルギーがこめられている。君が1回のアクションを使用してこの宝石を砕くと、君がカンジャー・エレメンタル呪文を発動したかのように1体のエレメンタルが召喚され、この宝石の魔法は失われる。召喚されるエレメンタルの種類は宝石の種類によって決まる。

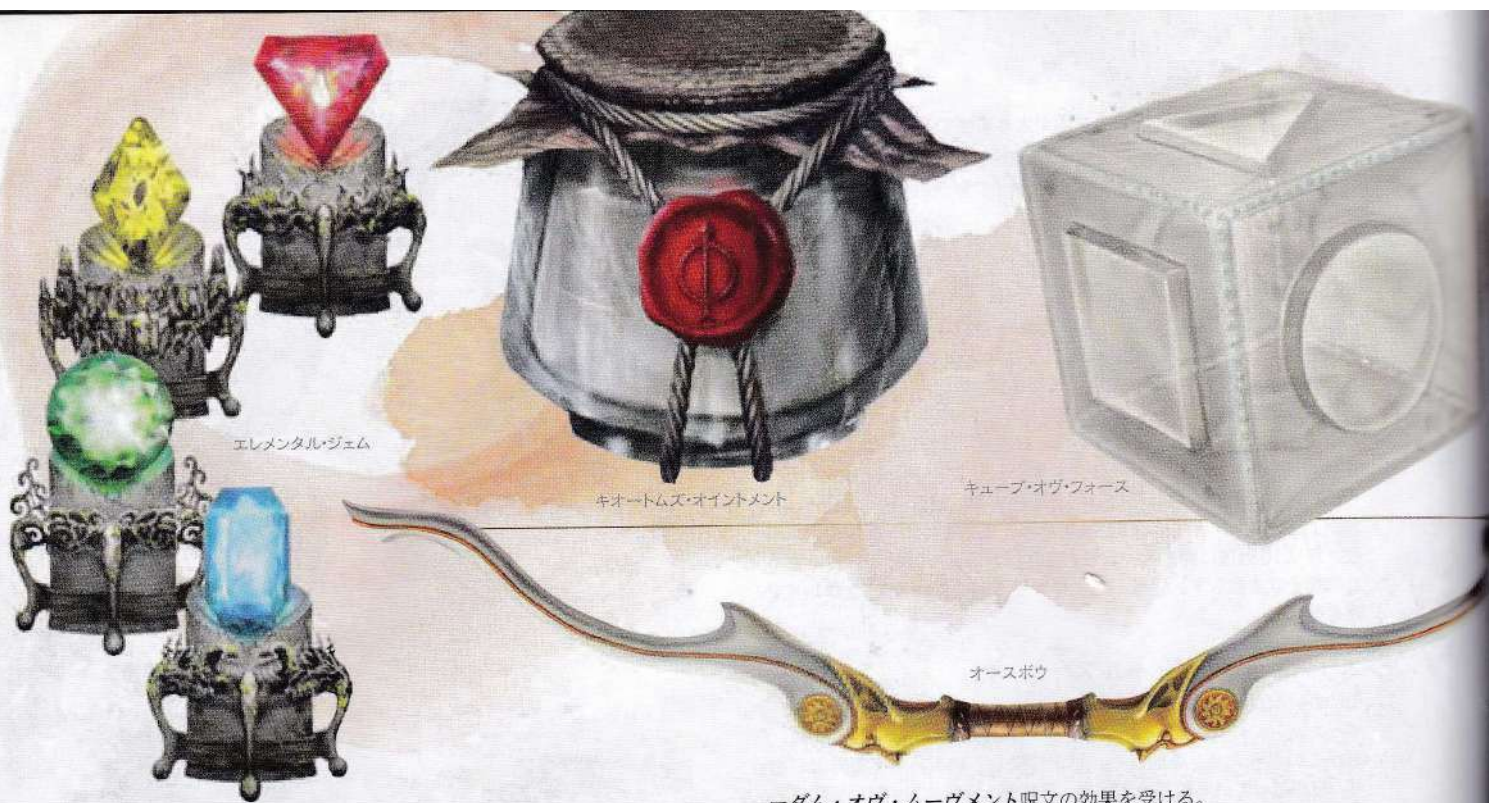
ヴォーバル・ソード

ヴィンヤス・ウェポン

ウィングス・オヴ・フライング

エヴァースモーキング・ボトル

ウィングド・ブーツ



エレメンタル・ジェム

キオートムズ・オイントメント

キューブ・オブ・フォース

オースボウ

宝石

ブルー・サファイア
イエロー・ダイヤモンド
レッド・コランダム
エメラルド

エレメンタル

エア・エレメンタル
アース・エレメンタル
ファイアー・エレメンタル
ウォーター・エレメンタル

オイル・オブ・イセリアルネス

Oil of Etherealness / エーテル化のオイル
ポーション、レア

このくすんだ灰色のオイルは、容器からしずく状にこぼれ出し、あっという間に気化する。このオイルはサイズが中型以下のクリーチャー1体および、そのクリーチャーが着用または運搬している装備品すべてを覆うことができる。クリーチャーのサイズ分類が中型よりも1段階大きいごとに、追加でもう1ピンのオイルが必要である。このオイルを塗るには10分かかる。このオイルの作用を受けたクリーチャーは、塗り終わってから1時間イセリアルネス呪文の効果を受ける。

オイル・オブ・シャープネス

Oil of Sharpness / 鋭さのオイル
ポーション、ヴェリー・レア

この透明なゼリー状のオイルは、中にきわめて薄く小さな銀色の破片がいくつか浮いている。このオイルは1つの[斬撃]または[刺突]ダメージを与える武器、あるいは最大5つまでの[斬撃]または[刺突]ダメージを与える矢弾を覆うことができる。このオイルを塗るには1分かかる。塗られたアイテムは1時間、魔法の武器または矢弾になり、攻撃ロールとダメージ・ロールに+3ボーナスを与える。

オイル・オブ・スリッパリネス

Oil of Slipperiness / つるりのオイル
ポーション、アンコモン

このねばねばした黒い軟膏は、容器の中では粘性が高くべたべたに見えるが、栓を抜いて傾けるとなめらかに流れ出す。このオイルはサイズが中型以下のクリーチャー1体および、そのクリーチャーが着用または運搬している装備品すべてを覆うことができる。クリーチャーのサイズ分類が中型よりも1段階大きいごとに、追加でもう1ピンのオイルが必要である。このオイルを塗るには10分かかる。このオイルの作用を受けたクリーチャーは、塗り終わってから8時間フリ

ードム・オブ・ムーヴメント呪文の効果を受ける。

あるいは、このオイルを1回のアクションとして地面にまくこともできる。そうした場合、このオイルは一辺10フィートの正方形の範囲を覆い、8時間のあいだグリース呪文と同等の効果を生じさせる。

オースボウ

Oathbow / 誓いの弓

武器(ロングボウ)、ヴェリー・レア(要同調)

君がこの弓に矢をつがえると、弓はエルフ語で「我が敵に疾く死を」とささやく。君がこの武器を用いて遠隔武器攻撃を行なう際、君は「我に仇なす輩に疾く死を」という合言葉を唱えることができる。すると、君のその攻撃の目標は、目標が死ぬか7日後の夜明けまで、君の「仇敵」になる。君がすでに仇敵を指名済みなら、新たな仇敵を指名することはできない。君の仇敵が死亡した後、次の夜明けが来ると、君は新たな仇敵を指名できるようになる。

君はこの魔法の武器を用いて行なう、君の「仇敵」に対する遠隔攻撃ロールに有利を得る。さらに、君の仇敵は完全遮蔽以外の遮蔽からいかなる利益も得られず、君は長距離射程による不利を被ることがない。この攻撃が仇敵にヒットすると、仇敵は追加で3d6[刺突]ダメージを受ける。

君の仇敵が生きている限り、君はこの弓以外の武器を用いて行なう攻撃ロールに不利を受ける。

カーペット・オブ・フライング

Carpet of Flying / 空飛ぶじゅうたん

その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

君が1回のアクションとしてこのじゅうたんの合言葉を唱えると、じゅうたんは浮き上がり、空を飛ぶ。このじゅうたんは、君がじゅうたんから30フィート以内にいる限り、君が声に出した指示に従って移動する。

カーペット・オブ・フライングには4種類のサイズが存在する。個々のじゅうたんのサイズはDMが選択するか、ランダムに決定する。

d100	サイズ	運搬重量	飛行移動速度
01~20	3×5フィート	200ポンド	80フィート
21~55	4×6フィート	400ポンド	60フィート
56~80	5×7フィート	600ポンド	40フィート
81~00	6×9フィート	800ポンド	30フィート



キュービック・ゲート



ガントレッツ・オヴ・オーガ・パワー

じゅうたんは表にある運搬重量の2倍までの重量を運べる。通常の運搬重量を超えたなら半分の移動速度で飛ぶ。

ガントレッツ・オヴ・オーガ・パワー

Gauntlets of Ogre Power / オーガの力の籠手

その他の魔法のアイテム、アンコモン (要同調)

この一対の籠手を着用している間、君の【筋力】値は19になる。【筋力】がもともと19以上だった場合は何の効果もない。

キオトムズ・オイントメント

Keoghtom's Ointment / キオトムズの軟膏

その他の魔法のアイテム、アンコモン

この直径3インチ(約7.5cm)のガラスのつぼには、かすかにアロエの匂いのするドロリとした混合物が、(1d4+1)服ぶん入っている。つぼと中身の重さはあわせて1/2ポンド(約227グラム)。

この軟膏1服ぶんを呑むか皮膚に塗るのは1回のアクションである。この処置を受けたクリーチャーは(2d8+2)hpを回復し、もはや毒状態ではなくなり、あらゆる病気から回復する。

キャップ・オヴ・ウォーター・ブリージング

Cap of Water Breathing / 水中呼吸の帽子

その他の魔法のアイテム、アンコモン

水中でこの帽子を着用している間、君は1回のアクションとして帽子の合言葉を唱え、頭のまわりに空気のあぶくを作り出すことができる。これにより、君は水中でも通常に呼吸できる。このあぶくは(1)君が再び合言葉を唱えるか、(2)帽子が脱げるか、(3)君がもはや水中にいないまで、君から離れない。

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

その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア (要同調)

この細いろうそくは特定の神格に捧げられたものであり、その神格と同じ属性を有する。ろうそくの属性はディテクト・イーヴル・アンド・グッド呪文で感知できる。DMは神を選択してろうそくをその神の属性にしてもよいし、ろうそくの属性をランダムに決定してもよい。

1d20	属性	1d20	属性
1~2	混沌にして悪	10~11	真なる中立
3~4	混沌にして中立	12~13	中立にして善
5~7	混沌にして善	14~15	秩序にして悪
8~9	中立にして悪	16~17	秩序にして中立
		18~20	秩序にして善

このろうそくの魔法は、ろうそくに火がともった時に起動する。このろうそくに火をとすには1回のアクションを要する。このろうそくはのべ4時間燃えると燃えつきてなくなってしまう。後で使えるよう、燃えつきる前に吹き消すこともできる。ろうそくが燃え続けられる合計時間から、燃えていた時間を分単位で差し引くこと。

燃えている間、このろうそくは半径30フィートに“薄暗い”光を放つ。この光の中におり、ろうそくと属性が同じクリーチャーはみな、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、能力値判定に有利を得る。加えて、この光の中におり、ろうそくと属性が同じクレリックとドルイドは、自分が準備している1レベル呪文を、呪文スロットを消費することなく発動できる。そうする場合、その呪文は1レベル・スロットで発動したかのように効果をあらわす。

また、君はこのろうそくにはじめて火をとす時、このろうそくを使ってゲート呪文を発動することもできる。そうしたならば、このろうそくは燃えつきてなくなってしまう。

キュービック・ゲート

Cubic Gate / 次元門の立方体

その他の魔法のアイテム、レジェンダリー

これはさしわたし3インチ(約7.6cm)の立方体で、目にも明らかな魔法のエネルギーを放っている。立方体の6面はそれぞれ異なる次元界に結びついており、うち1つは物質界である。他の5面がどの次元界と結びついているかはDMが決定する。

君は1回のアクションを用いてこの立方体の1つの面を押し、立方体を用いてゲート呪文を発動し、押した面に対応する次元界へのポータル(転移門)を開くことができる。また、1回のアクションを用いてこの立方体の1つの面を2度押し、立方体を用いてブレイン・シフト呪文(セーブ難易度17)を発動し、押した面に対応する次元界へ目標を送り込むこともできる。

この立方体は3チャージを有している。立方体を1回使用するとに1チャージが消費される。消費したチャージは毎朝の夜明けに1d3回復する。

キューブ・オヴ・フォース

Cube of Force / 力場の立方体

その他の魔法のアイテム、レア (要同調)

これは一辺約1インチ(約2.5cm)の立方体である。各面にそれぞれ異なる印があり、各面を区別して押せるつくりになっている。この立方体は最初は36チャージあり、消費したチャージは毎朝の夜明けに1d20回復する。

君は1回のアクションを用いて立方体の1つの面を押すことができる。すると以下の表にある通り、選択した面に対応する数のチャージが消費される。各面にはそれぞれ異なる効果がある。立方体の残りのチャージ数が充分でなかった場合、何も起きない。充分であっ

た場合、不可視の力場の障壁が発生し、一辺15フィートの立方体をかたちづくる。この障壁は君を中心とし、君が移動するとともに移動し、(1)1分間経過するか、(2)君が1回のアクションを用いてこの立方体の第6の面を押すか、(3)立方体のチャージが尽きるまで持続する。君はこの立方体の別の面を押して対応する数のチャージを消費することで障壁の効果を変更できる(同時に持続時間も最初から数え直しになる)。

君の移動によってこの障壁が“しっかりとした実体のある、この障壁を通り抜けられない物体”と接触したなら、障壁が残っている限り、君はそれ以上その物体に近づくように移動することができない。

キューブ・オヴ・フォースの面

面	チャージ	効果
1	1	ガス、風、霧は障壁を通過できない。
2	2	生きていない物質は障壁を通過できない。壁、床、天井は、君が許可するならば通過できる。
3	3	生きている物質は障壁を通過できない。
4	4	呪文の効果は障壁を通過できない。
5	5	なにものも障壁を通過できない。壁、床、天井は、君が許可するならば通過できる。
6	0	障壁は起動停止する。

障壁が特定の呪文の目標となったり、特定の呪文や魔法のアイテムの効果に触れたりしたならば、この立方体は以下の表にある通りチャージ数を失う。

呪文またはアイテム	失うチャージ
ウォール・オヴ・ファイアー	1d4
ディスインテグレイト	1d12
パスウォール	1d6
ブリズマティック・スプレー	1d20
ホーン・オヴ・ブラステイング	1d10

クアアルズ・フェザー・トークン

Quaal's Feather Token / クアアルの羽飾り

その他の魔法のアイテム、レア

この羽飾りに見える小さな物体は何種類も存在し、それぞれ異なる1回限りの効果を有する。DMは羽飾りの種類を以下の選択肢から選んでもよいし、ランダムに決めてもよい。

d100	羽飾り	d100	羽飾り
01~20	アンカー	51~65	スワン・ボート
21~35	バード	66~90	ツリー
36~50	ファン	91~100	ウィップ

アンカー／錨：君は1回のアクションを使用して、この羽飾りをボートまたは船に触れさせることができる。以後24時間、その船舶はいかなる手段によっても移動させることができない。この羽飾りを再びその船舶に触れさせると、この効果は終了する。この効果が終了した時点でこの羽飾りは消えうせる。

バード／鳥：君は1回のアクションを使用して、この羽飾りを空中に5フィート投げ上げることができる。この羽飾りは消えうせ、代わりに巨大な極彩色の鳥が1体現れる。この鳥のデータはルフ([Monster Manual] 参照)と同一だが、君の単純な命令に従う。この鳥は攻撃を行えない。この鳥は最大で500ポンド(約227kg)の重量を運搬しながら最高速度で飛行するか(1時間で最大16マイル、3時間飛行するごとに1時間休憩するペースで1日最大144マイル)、1,000ポンド(約454kg)の重量を運搬してその半分の速度で飛行できる。この鳥は1日ぶんの最大距離を飛行するかヒット・ポイントが0になった時点で消え失せる。君は1回のアクションとしてこの鳥を消すことができる。

ファン／扇：君がボートまたは船に乗っている時、君は1回のアクションを使用してこの羽飾りを空中に最大10フィートまで投げ上げることができる。この羽飾りは消えうせ、代わりに巨大な扇が1つ現れてパタパタあおぎ始める。この扇は空中に浮かび、1つの船の帆に“強風”相当の風を送りこんで、その船の速度を8時間のあいだ時速5マイルぶん増加させる。君は1回のアクションとしてこの扇を消すことができる。

スワン・ボート／白鳥型の船：君は1回のアクションを使用して、この羽飾りを直径60フィート以上の水面に触れさせることができる。この羽飾りは消えうせ、代わりに白鳥の形をした長さ50フィート幅20フィートの船が現れる。この船は自力推進が可能であり、時速6マイルで水面を進むことができる。君はこの船に乗っている間、1回のアクションを使用してボートに移動または最大90度までの方向転換を命じることができる。この船はサイズ分類が中型以下のクリーチャーを最大32体まで運搬できる。大型クリーチャーは中型4体と数え、超大型は中型9体と数える。この船は24時間持続し、24時間後に消え失せる。君は1回のアクションとしてこの船を消すことができる。

ツリー／樹木：この羽飾りは屋外でしか使用できない。君は1回のアクションを使用して地面上の何ものにも占められていない場所にこの羽飾りを触れさせることができる。この羽飾りは消えうせ、代わりに魔法でないオーク樹が1本現れる。この木は高さ60フィート、幹の太さ5フィート、梢の枝は半径20フィートに広がっている。

ウィップ／鞭：君は1回のアクションを使用して、この羽飾りを10フィート以内の場所に投げるができる。この羽飾りは消えうせ、代わりに宙に浮かぶ鞭が1本現れる。以降、君はボーナス・アクションを使用して、この鞭から10フィート以内のクリーチャー1体に1回の近接呪文攻撃を行なうことができる(攻撃ボーナス+9)。ヒットすると、目標は(1d6+5)の[力場]ダメージを受ける。

君は自分のターンにボーナス・アクションとして、“この鞭を最大20フィートまで飛行移動させた後、鞭から10フィート以内のクリーチャー1体を攻撃させる”ことができる。この鞭は、1時間たつか、君が1回のアクションを使用して消すか、君が無力状態になるか、君が死亡した時点で消え失せる。



クウィヴァー・オヴ・アローナ

Quiver of Ehlonna / アローナの矢筒

その他の魔法のアイテム、アンコモモン

この矢筒の中は3つに仕切られており、それぞれ別々の異次元空間に通じている。そのおかげで、この矢筒には無数のアイテムを収納することができる。しかも矢筒の重量は決して2ポンド(約0.9kg)を越えない。最も短い仕切りには最大60本までのアローやボルトその他類似の物体を収納できる。中くらいの仕切りには最大18本までのジャヴェリンその他類似の物体を収納できる。最も長い仕切りには最大6つまでの、弓やクォータースタッフや槍などの細長い物体を収納できる。

君はこの矢筒の中の任意のアイテム1つを、普通の矢筒や鞘から引き抜くのと同じように取り出すことができる。



グラヴズ・オヴ・シーヴァリー

Gloves of Thievery / 盗賊の手袋

その他の魔法のアイテム、アンコモモン

この一対の手袋は、着用している間は目に見えない。この手袋を着用している間、君は【敏捷力】(手先の早業)判定と、鍵を開けるための【敏捷力】判定に+5ボーナスを得る。

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

その他の魔法のアイテム、アンコモモン(要同調)

この一対の手袋を着用している間、君は登攀や水泳を行なう際に追加の移動を要することがなく、かつ登攀や水泳を行なうための【筋力】(運動)判定に+5のボーナスを得る。

グラヴズ・オヴ・ミサイル・スネアリング

Gloves of Missile Snaring / 矢つかみの手袋

その他の魔法のアイテム、アンコモン(要同調)

この一対の手袋は、身に着けると君の手とほぼ一体化して見える。君がこの手袋を着用している間に、君に遠隔武器攻撃がヒットしたなら、君は自分のリアクションを使用してその攻撃のダメージを(1d10+君の【敏捷力】修正値)だけ減らすことができる。これを行なうためには君の手が1つ以上空いている必要がある。これによってダメージを0まで減らしたなら、君はその飛んできたものをつかみ取ることができる(君の手でつかめる大きさのものに限る)。

グラマード・スタデッド・レザー

Glamoured Studded Leather / おしゃれなスタデッド・レザー
防具(スタデッド・レザー)、レア

この鎧を着用している間、君はACに+1ボーナスを得る。また、君はボーナス・アクションとしてこの鎧の合言葉を唱えることで、この鎧を普通の衣服や他の種類の鎧に見せかけることができる。君はこの鎧がどんな服や鎧に見えるかを(色、スタイル、付属物を含めて)自由に選べるが、この鎧の体積と重量は変化しない。この幻の外見は、君がこの特性を再使用するか、この鎧を脱ぐまで、持続する。

クリスタル・ボール

Crystal Ball / 水晶球

その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

またはレジェンダリー(要同調)

典型的なクリスタル・ボールはレアリティがヴェリー・レアで、直径は約6インチ(約15cm)。これに接触している間、君はこれを用いてスクライミング呪文(セーブ難易度17)を発動できる。

一方、以下に挙げるクリスタル・ボールはいずれもレアリティがレジェンダリーのもので、追加の特性を有する。

クリスタル・ボール・オヴ・テレパシー(精神感応の水晶球)：君はこのクリスタル・ボールで念視を行なっている間、その呪文のセンサーから30フィート以内にいて君から見えるクリーチャーとテレパシーによって意思を疎通できる。また、1回のアクションを用いて、センサーを通じてこれらのクリーチャーの1体に対してサジェスチョン呪文(セーブ難易度17)を発動できる。君はこのサジェスチョンの持続時間中、この呪文を維持するために精神集中を行なう必要はない。ただし、スクライミングが終了すればこのサジェスチョンも終了する。このクリスタル・ボールのサジェスチョンの力は、一度使用したなら、次の夜明けまで再び使うことはできない。

クリスタル・ボール・オヴ・トゥルー・シーイング(真実の目の水晶球)：君はこのクリスタル・ボールで念視を行なっている間、その呪文のセンサーを中心に半径120フィートに及ぶ超視覚を得る。

クアーアルズ・
フェザー・トークン



スワン・ボート・トークン



アンカー・トークン



バード・トークン

ファン・トークン

ツリー・トークン



ウィップ・トークン



グラヴズ・オヴ・ミサイル・スネアリング



クワイヴァー・オヴ・アローズ



クローク・オブ・ディスプレイメント



クローク・オブ・エルヴンカインド

クローク・オブ・プロテクション



クリスタル・ボール・オブ・マインド・リーディング (読心の水晶球)：君はこのクリスタル・ボールで念視を行なっている間、その呪文のセンサーから30フィート以内にいて君から見えるクリーチャーを目標に、1回のアクションを用いてディテクト・ソウツ呪文(セーブ難易度17)を発動できる。君はこのディテクト・ソウツの持続時間中、この呪文を維持するために精神集中を行なう必要はない。ただし、念視が終了すればこのディテクト・ソウツも終了する。

クローク・オブ・アラクニダ

Cloak of Arachnida / 蜘蛛の外套

その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア(要同調)

この見事な衣は黒い絹に細い銀糸を編みこんでできている。これを着用している間、君は以下の利益を得る：

- ・[毒]ダメージに対する抵抗を得る。
- ・歩行移動速度に等しい登攀移動速度を得る。
- ・垂直な表面を上や下や横へ移動することも、逆さまになって天井を移動することもできる。しかもこの間、手は空いたままである。
- ・いかなる種類の蜘蛛糸や蜘蛛の巣にも捕縛されることがなく、蜘蛛の巣の中をあたかもそれが“移動困難な地形”であるかのように移動できる。
- ・1回のアクションを用いてウェブ呪文を発動できる(セーブ難易度13)。この呪文によって生み出される蜘蛛の巣は通常の2倍の範囲を満たす。一度使用されたなら、この外套のこの特性は次の夜明けまでは再び使用できなくなる。

クローク・オブ・インヴィジビリティ

Cloak of Invisibility / 不可視の外套

その他の魔法のアイテム、レジェンダリー(要同調)

この外套を着用している間、君はこの外套のフード(頭巾)を頭にかぶることで不可視状態になれる。不可視状態の間は君が運搬または着用している物もみな君とともに不可視になる。フードをかぶっているのを止めると君は不可視状態でなくなる。フードをかぶるのやフードをはねあげるのはどちらも1回のアクションが必要である。

この外套の最大持続時間は2時間である。これから君が不可視状態であった時間を分単位で差し引くこと。のべ2時間使用すると、この外套は機能を止める。一度も使用されずに12時間経過するごとに、この外套は1時間ぶんの持続時間を回復する。

クローク・オブ・エルヴンカインド

Cloak of Elvenkind / エルフ族の外套

その他の魔法のアイテム、アンコモン(要同調)

君がこの外套を着用してフード部分をかぶっている間、他者が君を視認するために行なう【判断力】(知覚)判定には不利が付き、かつ君は隠れるための【敏捷力】(隠密)判定に有利を得る。この外套が自在に色を変じて君の姿を隠してくれるためである。この外套のフードをかぶるのや、フードを後ろへはねのけるのには、1回のアクションを要する。

クローク・オブ・ザ・バット

Cloak of the Bat / コウモリの外套

その他の魔法のアイテム、レア(要同調)

この外套を着用している間、君は【敏捷力】(隠密)判定に有利を得る。“薄暗い”光や暗闇の範囲内では、君は両手で外套の縁を持つことで外套を用いて移動速度40フィートで飛行できる。このように飛行している間に、もし外套の縁から手を離してしまったり、もはや“薄暗い”光の中にも暗闇の中にもいなくなったならば、君はこの飛行移動速度を失う。

この外套を着用して“薄暗い”光や暗闇の中にいる間、君は自分のアクションを用いてポリモーフを発動し、バット(コウモリ)に変化することができる。バット形態の間、君は本来の【知力】、【判断力】、【魅力】の値を保持する。一度ポリモーフを発動すると、次の夜明けまでは再びこの外套によってポリモーフを発動することはできなくなる。

クローク・オブ・ザ・マンタ・レイ

Cloak of the Manta Ray / エイの外套

その他の魔法のアイテム、アンコモン

この外套を着用してフードをかぶっている間、君は水中で呼吸するこ



サークレット・オブ・
ブラスティング



ゴーグルズ・オブ・ナイト

ケープ・オブ・ザ・マ
ウンティバンク



クローク・オブ・
ザ・マウンティバンク



とができ、かつ水泳移動速度60フィートを得る。この外套のフードをかぶるのや、フードを後ろへはねのけるのには、1回のアクションを要する。

クローク・オブ・ディスペイシメント

Cloak of Displacement / 所くらましの外套

その他の魔法のアイテム、レア(要同調)

この外套を着用している間、外套は幻をうつしだして、君を本来の位置ではなく少し離れた所に立っているように見せかける。これにより、あらゆるクリーチャーは君に対する攻撃ロールに不利を受ける。もし君がダメージを受けたならば、この特性は次の君のターンの開始時まで機能しなくなる。また、この特性は君が無力状態や拘束状態にある時や、その他何らかの理由で移動できない時には抑止される。

クローク・オブ・プロテクション

Cloak of Protection / 守りの外套

その他の魔法のアイテム、アンコモン(要同調)

この外套を着用している間、君はACとすべてのセーヴィング・スローに+1のボーナスを得る。

ケープ・オブ・ザ・マウンティバンク

Cape of the Mountebank / いかさま師のケープ

その他の魔法のアイテム、レア

このケープからはかすかに硫黄のにおいがする。これを着用している間、君はこれを用いて1回のアクションとしてディメンジョン・ドア呪文を発動できる。この特性は一度使用すると次の夜明けまでは再び使用できなくなる。

君は煙を残して姿を消し、煙とともに現れる。その煙は君が姿を消した場所と君が現れた場所を「軽度」に隠蔽し、次の君のターンの終了時に消え去る。また、弱い風やもっと強い風はこの煙を吹き散らしてしまう。

ゴーグルズ・オブ・ナイト

Goggles of Night / 暗視のゴーグル

その他の魔法のアイテム、アンコモン

この暗い色のゴーグルを着用している間、君は暗視60フィートを得る。元から暗視を有している場合、このゴーグルを着用することで暗視の距離が60フィート伸びる。

サークレット・オブ・ブラスティング

Circlet of Blasting / 閃光の額環

その他の魔法のアイテム、アンコモン

この額環を着用している間、君は1回のアクションを用いて、額環によりスコージング・レイ呪文を発動できる。この呪文の攻撃を行なう際の攻撃ボーナスは+5である。この額環は、一度使用すると、次の夜明けまでは再び使用できなくなる。

サドル・オブ・ザ・キャヴァリエー

Saddle of the Cavalier / 騎士の鞍

その他の魔法のアイテム、アンコモン

君がこの鞍を乗せた乗騎に騎乗している間、(1)君は意識を保っている限り、自分の意志に反して乗騎から降ろされることがない。(2)君の乗騎に対する攻撃ロールには不利がつく。

サン・ブレード

Sun Blade / 太陽剣

武器(ロングソード)、レア(要同調)

このアイテムはロングソードの柄に見える。この柄を手を持っている間、君はボーナス・アクションを使用して純粋な光の刃を生じさせることができる。この光の刃は同じくボーナス・アクションで消すこともできる。光の刃が存在する限り、この魔法のロングソードは「妙技」特性を有する。君がショートソードまたはロングソードに習熟しているなら、君はサン・ブレードに習熟している。

君はこの魔法の武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに+2ボーナスを得る。この武器は[斬撃]ダメージの代わりに[光輝]ダメージを与える。君がこの武器でアンデッドにヒットを与える

ジェム・オヴ・ブライトネス

サンブレード

ジャイアント・スレイヤー

シールド・オヴ・
ミサイル・アトラクション

ジャヴェリン・オヴ・
ライトニング

と、目標は追加で1d8[光輝]ダメージを受ける。

この剣の光り輝く刃は半径15フィートを“明るい”光で照らし、そこからさらに15フィートを“薄暗い”光で照らす。この光は日光である。光の刃が持続している間、君は1回のアクションを使用してこの“明るい”光と“薄暗い”光の半径を5フィートずつ広げるか縮めることができる(どちらも最大で30フィート、最小で10フィートまで)。

シールド・オヴ・ミサイル・アトラクション

Shield of Missile Attraction / 矢招きの盾

防具(盾)、レア(要同調)

この盾を手を持っている間、君は遠隔武器攻撃からのダメージに対する抵抗を持つ。

呪い: この盾は呪われている。君がこの盾に同調すると、君はリムーヴ・カーズや類似の魔法の目標になるまで、この盾の呪いを受ける。この盾を外しても呪いは終わらない。君から10フィート以内の目標に遠隔武器攻撃が行なわれるたび、この呪いのせいで(本来の目標の代わりに)君がその攻撃の目標になってしまう。

ジェム・オヴ・シーイング

Gem of Seeing / 超視覚の宝石

その他の魔法のアイテム、レア(要同調)

この宝石のチャージ数は3である。君は1回のアクションとしてこの宝石の合言葉を唱え、1チャージを消費することができる。すると、以後10分間、君はこの宝石を通してものを見ている限り、超視覚120フィートを得る。

この宝石は夜明けごとに、消費済みのチャージを1d3回ぶん回復する。

ジェム・オヴ・ブライトネス

Gem of Brightness / 輝きの宝石

その他の魔法のアイテム、アンコモン

このプリズム型の宝石のチャージ数は50である。これを手を持っている間、君は1回のアクションを使用して以下の3種類の合言葉のいずれか1つを唱えることで、以下のような効果を生み出すことができる。

- 1つ目の合言葉を唱えると、この宝石は半径30フィートを“明るい”光で照らし、そこからさらに30フィートの範囲を“薄暗い”光で照らす。この効果はチャージを消費しない。この光は、君がボーナス・アクションとして同じ合言葉をもう1度唱えるか、この宝石の他の機能を使用するまで、持続する。
- 2つ目の合言葉を唱えると、この宝石は1チャージを消費して、君が見ることのできる、君から60フィート以内のクリーチャー1体にまぶしい光線を放つ。そのクリーチャーは難易度15の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると1分間、盲目状態になる。そのクリーチャーは自分の各ターンの終了時に同じセーブを再び行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。
- 3つ目の合言葉を唱えると、この宝石は5チャージを消費して、宝石を起点とする30フィートの円錐形の範囲に閃光を放つ。範囲内のクリーチャーは2つ目の合言葉による光線を受けたかのようにセーブを行わねばならない。

すべてのチャージが消費された時点で、この宝石は50gpの価値を持つ魔法の力を持たない宝石になる。

シミター・オヴ・スピード

Scimitar of Speed / 敏速の曲刀

武器(シミター)、ヴェリー・レア(要同調)

君はこの魔法の武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに+2ボーナスを得る。また、君は自分の各ターンの、ボーナス・アクションとしてこの武器による1回の攻撃を行なうことができる。

ジャイアント・スレイヤー

Giant Slayer / 巨人殺しの斧・剣

武器(任意の斧または剣)、レア

君はこの魔法の武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに+1ボーナスを得る。

君がこの武器を用いて巨人にヒットを与えたなら、その巨人は追加で2d6ダメージを受けた上に(ダメージ種別はその武器と同じ)、難易度15の【筋力】セーブを行わねばならず、失敗すると伏せ状態になる。この武器に関して、“巨人”とはクリーチャー種別が巨人であるクリーチャーすべてを指す(エティンやトルなどを含む)。

ジャヴェリン・オブ・ライトニング

Javelin of Lightning / 稲妻の投げ槍

武器(ジャヴェリン)、アンコモン

このジャヴェリンは魔法の武器である。君がこの武器を投擲しつつ合言葉を唱えると、この武器は120フィート以内の目標1体まで伸びる幅5フィートの直線状の稲妻に変化する。範囲内のクリーチャーはみな難易度13の【敏捷力】セーブを行わねばならず、失敗すると4d6【電撃】ダメージを受ける(成功した者は半分ダメージ)。その後、この稲妻は目標に到達する直前にジャヴェリンに戻る。目標に対して1回の遠隔武器攻撃を行なうこと。ヒットすると、目標はジャヴェリンの通常のダメージに加えて4d6【電撃】ダメージを受ける。

この特性は1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。だがその間も、このジャヴェリンを魔法の武器として使用することは可能である。

呪文の巻物

Spell Scroll

巻物、レアリティ: さまざま

1枚の呪文の巻物には1つの呪文の文言が神秘的な暗号の形式で記されている。その呪文が君のクラスの呪文リストにあるなら、君は1回のアクションを用いて巻物を読み上げ、その呪文を発動できる。このとき、その呪文の物質要素は何一つ提供する必要がない。その呪文が君のクラスの呪文リストにないなら、君はその巻物に何が書いてあるかわからない。巻物を読み上げることによって呪文を発動する際も、その呪文の通常どおりの発動時間がかかる。呪文が発動されたならば、巻物の文字はうすれて消え、巻物自体も砕けて塵と化す。発動が中断された場合は、巻物が失われることはない。

その呪文が君のクラスの呪文リストにあるが、しかし君が通常に発動できるよりも高いレベルである場合、君は呪文発動能力値の能力値判定を行なって、その呪文を首尾よく発動できたかどうかを決定せねばならない。難易度は(10+その呪文のレベル)である。判定に失敗したならその呪文は何の効果も発することなく巻物から消え去る。

『呪文の巻物』表にあるとおり、巻物に書かれた呪文のレベルによって、巻物からの呪文のセーブ難易度と攻撃ボーナス、および巻物のレアリティが決まる。

呪文の巻物

呪文レベル	レアリティ	セーブ難易度	攻撃ボーナス
初級呪文	コモン	13	+5
1	コモン	13	+5
2	アンコモン	13	+5
3	アンコモン	15	+7
4	レア	15	+7
5	レア	17	+9
6	ヴェリー・レア	17	+9
7	ヴェリー・レア	18	+10
8	ヴェリー・レア	18	+10
9	レジェンダリー	19	+11



スカラベ・オブ・プロテクション

ジェム・オブ・シーイング

呪文の巻物に記されたウィザード呪文は、他人の呪文書に記された呪文と同様に、君の呪文書へ書き写すことが可能である。呪文の巻物から呪文を書き写す際、君は【知力】(魔法学)判定に成功しなければならない。この判定の難易度は(10+その呪文のレベル)である。この判定が成功すると、その呪文を首尾よく書き写せる。判定が成功しようと失敗しようと、その巻物は破壊される。

スカラベ・オブ・プロテクション

Scarab of Protection / 守りのスカラベ

その他の魔法のアイテム、レジェンダリー(要同調)

君がこの甲虫の形をしたメダリオンを1ラウンド手に持ち続けると、表面に銘文が現れてこれが魔法のアイテムだと分かる。このメダリオンを持ち歩いている間、君は以下の2つの利益を得る。

- 君はあらゆる呪文に対するセービング・スローに有利を得る。
- このスカラベは12チャージを有する。君が死霊術呪文または、アンデッド・クリーチャーからの有害な効果に対するセーブに失敗した時、君は自分のリアクションを使用してチャージを1つ消費することにより、その失敗したセーブを成功に変えることができる。最後のチャージが消費された時点で、このスカラベは粉と砕けて破壊される。

スクロール・オブ・プロテクション

Scroll of Protection / 護りの巻物

巻物、レア

個々のスクロール・オブ・プロテクションは特定の種別のクリーチャーに対してのみ働く。クリーチャー種別はDMが選んでもよいし、以下の表を用いてランダムに決めてもよい。

d100	クリーチャー種別	d100	クリーチャー種別
01~10	異形	41~50	フェイ
11~20	野獣	51~75	フィード
21~30	セレスチャル	76~80	植物
31~40	エレメンタル	81~100	アンデッド

君が1回のアクションを使用してこの巻物を読むと、君から半径5フィート、高さ10フィートの円筒形の不可視の障壁が発生する。以後5分間、この障壁は特定の種別のクリーチャーが円筒形の中に入ったり、円筒形の中に作用を及ぼしたりすることを防ぐ。

この円筒形は、君が常に円筒形の中心であるように、君と共に移動する。しかし、君がこの円筒形を特定種別のクリーチャーに押し付けようとする移動を行なうと、この効果は終了する。

クリーチャーは1回のアクションを使用して難易度15の【魅力】判定を行なうことで、この障壁を乗り越えようとすることができる。この判定が成功すると、そのクリーチャーはこの障壁の作用を受けなくなる。

スタッフ・オヴ・ウィザリング

Staff of Withering / 衰弱のスタッフ

スタッフ、レア (要同調: ウォーロック、クレリック、またはドルイドのみ同調可)

このスタッフは3チャージを有し、夜明けごとに消費済みのチャージを1d3回ぶん回復する。

このスタッフは魔法のクォータースタッフとしても使用できる。ヒットすると、このスタッフは通常のクォータースタッフのダメージを与える上、君は1チャージを消費することで目標に追加の2d10【死霊】ダメージを与えることができる。さらに、目標は難易度15の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると1時間、【筋力】または【耐久力】を用いる能力値判定とセーヴィング・スローに不利を受ける。



スタッフ・オヴ・ザ・ウッドランズ

Staff of the Woodlands / 森のスタッフ

スタッフ、レア (要同調: ドルイドのみ同調可)

このスタッフは、これを用いた攻撃ロールとダメージ・ロールに+2ボーナスを与える魔法のクォータースタッフとしても使用できる。このスタッフを手を持っている間、君は呪文攻撃ロールに+2ボーナスを得る。

このスタッフは以下のさまざまな特性に消費するための10チャージを有する。このスタッフは夜明けごとに、消費済みのチャージを(1d6+4)回ぶん回復する。このスタッフの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならば、このスタッフはすべての特性を失って魔法でないただのクォータースタッフになる。

呪文: 君は1回のアクションを使用してこのスタッフのチャージを1つ以上消費することにより、このスタッフから以下の呪文の1つを発動することができる。これらの呪文の呪文セーブ難易度は君自身の値を用いる。アウェイクン(5チャージ)、アニマル・フレンドシップ(1チャージ)、ウォール・オヴ・ソーンズ(6チャージ)、スピーク・ウィズ・アニマルズ(1チャージ)、スピーク・ウィズ・プランツ(3チャージ)、バークスキン(2チャージ)、ロケット・アニマルズ・オア・プランツ(2チャージ)。

また、君は1回のアクションを使用して、チャージを消費することなく、このスタッフからバス・ウィズアウト・ト・レース呪文を発動することができる。

樹木の形態: 君は1回のアクションを使用してこのスタッフの一方の端を豊かな土に植え、1チャージを消費することによって、このスタッフを1本の健康な樹木に変化させることができる。この木は高さが60フィート、幹の直径は5フィートあり、梢の枝は半径20フィートに広がっている。この木は普通の植物に見えるが、ディテクト・マジックで調べるとかすかな変成術魔法のオーラを放っている。君はこの木に触れて、アクションを使用してもう1回合言葉を唱えることで、このスタッフを通常の形態に戻すことができる。この木がスタッフに戻った時点で、木の上にいるクリーチャーはみな落下する。



スタッフ・オヴ・ザ・パイソン

Staff of the Python / 大蛇のスタッフ

スタッフ、アンコモン (要同調: ウォーロック、クレリック、またはドルイドのみ同調可)

君は1回のアクションを使用してこのスタッフの合言葉を唱え、このスタッフを君から10フィート以内の地面に投げることができる。このスタッフはジャイアント・コンストリクター・スネークになる(データは『Monster Manual』参照)。このスネークは君の制御下にあり、

HP 60



スタッフ・オヴ・ザ・パイソン



スタッフ・オヴ・ウィザリング

スネーク自身のイニシアチブにおいて行動を行なう。君はボーナス・アクションを使用してもう1回合言葉を唱えることで、このスタッフを通常の形態に戻すことができる。スネークはそれまで占めていた場所でスタッフに戻る。

このスネークが君から60フィート以内におり、君が無力状態でないならば、君は自分のターンにこのスネークへ精神的な命令を与えることができる。君はこのスネークが次のターンにどこへ移動して何をするか命令してもよいし、“敵を攻撃しろ”や“この場所を守れ”のようにあいまいな命令を与えてもよい。

このスネークのヒット・ポイントが0になると、スネークは死亡してスタッフの形態に戻る。そしてスタッフは砕け散って破壊される。スネークがヒット・ポイントをすべて失う前にスタッフの形態に戻ると、スネークのヒット・ポイントはすべて回復する。



スタッフ・オヴ・ザ・マギ

Staff of the Magi / 魔道士のスタッフ

スタッフ、レジェンダリー (要同調: ウィザード、ウォーロック、またはソーサラーのみ同調可)

このスタッフは、これを用いた攻撃ロールとダメージ・ロールに+2ボーナスを与える魔法のクォータースタッフとしても使用できる。このスタッフを手を持っている間、君は呪文攻撃ロールに+2ボーナスを得る。

このスタッフは以下のさまざまな特性に消費するための50チャージを有する。このスタッフは夜明けごとに、消費済みのチャージを(4d6+2)回ぶん回復する。このスタッフの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。20が出たならば、このスタッフのチャージが(1d12+1)回ぶん回復する。1が出たならば、このスタッフはすべての特性を失うが、攻撃ロールとダメージ・ロールへの+2ボーナスだけは残る。

呪文吸収：このスタッフを手を持っている間、君はあらゆる呪文に対するセーヴィング・スローに有利を得る。さらに、他のクリーチャーが君だけを目標にして呪文を発動した時、君は自分のリアクションを使用することができる。そうした場合、このスタッフはその呪文の魔力を吸収し、その呪文を打ち消すのみならず、吸収した呪文のレベルに等しい数のチャージを得る。ただし、これによってこのスタッフのチャージが50を超えてしまったなら、このスタッフは君が“裁きの爆発”（下記参照）を起動したかのように爆発する。

呪文：このスタッフを手を持っている間、君は1回のアクションを使用してこのスタッフのチャージをいくつか消費することにより、このスタッフから以下の呪文の1つを発動することができる。これらの呪文の呪文セーヴ難易度および呪文発動能力値は君自身の値を用いる。アイス・ストーム(4チャージ)、インヴィジビリティ(2チャージ)、ウォール・オブ・ファイアー(4チャージ)、ウェブ(2チャージ)、カンジャー・エレメンタル(7チャージ)、ディスペル・マジック(3チャージ)、テレキネシス(5チャージ)、ノック(2チャージ)、パスウォール(5チャージ)、ファイアーボール(7レベル版、7チャージ)フレイミング・スフィア(2チャージ)、ブレイン・シフト(7チャージ)、ライトニング・ボルト(7レベル版、7チャージ)。

また、君は1回のアクションを使用して、チャージを消費することなく、このスタッフから以下の呪文の1つを発動することができる。アーケイン・ロック、エンラージ/リデュース、ディテクト・マジック、プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド、メイジ・ハンド、ライト。

裁きの爆発：君は1回のアクションを使用して、このスタッフを自分の膝または固い表面に叩きつけてへし折ることにより、“裁きの爆発”を解き放つことができる。このスタッフは破壊され、スタッフに残っていた魔力のすべてが、スタッフを中心とした半径30フィートの球形を満たす爆発となって放出される。

君は50%の確率で、ランダムに選ばれた別の次元界へ即座に運ばれて、この爆発を回避できる。君がこの効果を回避できなかった場合、君は(16×スタッフの残りチャージ数)に等しい[力場]ダメージを受ける。範囲内の他のクリーチャーはみな難易度17の【敏捷力】セーヴを行わねばならない。セーヴに失敗した者は爆発の起点からの距離に応じたダメージを受ける（以下の表を見よ）。セーヴに成功した者は、その半分のダメージを受ける。

起点からの距離	ダメージ
10フィート以下	(8×スタッフの残りチャージ数)
11～20フィート	(6×スタッフの残りチャージ数)
21～30フィート	(4×スタッフの残りチャージ数)

スタッフ・オブ・サンダー・アンド・ライトニング

Staff of Thunder and Lightning / 雷と稲妻のスタッフ
スタッフ、ヴェリー・レア(要同調)

このスタッフは、これを用いた攻撃ロールとダメージ・ロールに+2ボーナスを与える魔法のクォータースタッフとしても使用できる。また、このスタッフは以下のように数々の特性を有する。1度使用した特性は次の夜明けまで再使用できない。

稲妻：君がこのスタッフを用いた近接攻撃をヒットさせた時、君は目標に追加で2d6の【電撃】ダメージを与えることができる。

雷：君がこのスタッフを用いた近接攻撃をヒットさせた時、君はこのスタッフから、300フィート遠くまで聞こえる雷音を轟かせることができる。君のヒットを受けた目標は難易度17の【耐久力】セーヴを行わねばならず、失敗すると君の次のターンの終了時まで朦朧状

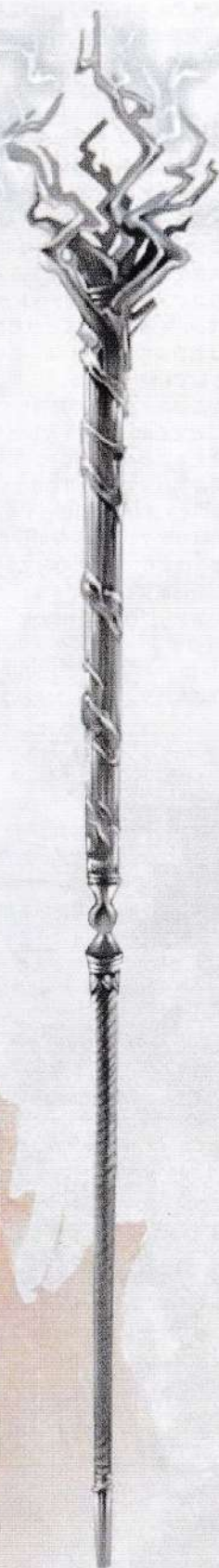
スタッフ・オブ・
チャーミング

スタッフ・オブ・ジ・アダ

スタッフ・オブ・
ザ・マギ



スタッフ・オヴ・
サンダー・アンド・ライトニング



スタッフ・オヴ・
パワー



態になる。

電撃：君は1回のアクションを使用して、このスタッフの先端から幅5フィート長さ120フィートの直線状の電撃を放つことができる。この直線状の範囲内のクリーチャーはみな難易度17の【敏捷力】セーブを行わねばならず、失敗すると9d6【電撃】ダメージを受ける（成功した場合は半分のダメージ）。

雷鳴：君は1回のアクションを使用して、このスタッフから600フィート遠くまで聞こえる、耳を聳する雷鳴を轟かせることができる。君から60フィート以内のクリーチャー（君自身を除く）はみな難易度17の【耐久力】セーブを行わねばならない。セーブに失敗した者は2d6【雷鳴】ダメージを受け、1分間、聴覚喪失状態になる。セーブに成功した者は半分のダメージを受け、聴覚喪失状態にはならない。

雷鳴と稲妻：君は1回のアクションを使用して、“電撃”と“雷鳴”の特性を同時に使用することができる。この特性を使用しても、“電撃”や“雷鳴”の特性の使用回数は消費されず、“雷鳴と稲妻”特性のみが消費される。

✧ スタッフ・オヴ・ジ・アダー

Staff of the Adder / 毒蛇のスタッフ

スタッフ、アンコモン（要同調；ウォーロック、クレリック、またはドルイドのみ同調可）

君はボーナス・アクションを使用してこのスタッフの合言葉を唱えることで、1分の間このスタッフの頭を自律行動する毒蛇の頭に変えることができる。君がボーナス・アクションを使用してもう1回合言葉を唱え、このスタッフは自律行動しない普段の形態に戻る。

君はこの蛇の頭を用いて間合い5フィートの近接攻撃を行なうことができる。この攻撃ロールには君の習熟ボーナスが適用される。ヒットすると、目標は1d6【刺突】ダメージを受けた上に難易度15の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると3d6【毒】ダメージを受ける。

この自律行動している蛇の頭を攻撃することは可能である。蛇の頭のACは15であり、20ヒット・ポイントを有する。蛇の頭のヒット・ポイントが0になると、このスタッフは破壊される。破壊されていない限り、このスタッフは自律行動しない普段の形態に戻った時点で、失ったヒット・ポイントをすべて回復する。

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

スタッフ、レア（要同調；ウィザード、ウォーロック、クレリック、ソーサラー、ドルイド、またはバードのみ同調可）

このスタッフは10チャージを有し、消費済みのチャージを夜明けごとに(1d6+4)回ぶん回復する。このスタッフの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならば、虫の大群がこのスタッフを食い尽くして破壊し、大群は四散する。

呪文：このスタッフを手に持っている間、君は1回のアクションを使用してこのスタッフのチャージをいくつか消費することにより、このスタッフから以下の呪文のいずれかを発動することができる。これらの呪文の呪文セーブ難易度は君自身の値を用いる。インセクト・ブレイグ(5チャージ)、ジャイアント・インセクト(4チャージ)。

虫の群：このスタッフを手に持っている間、君は1回のアクションを使用して1チャージを消費することによって、君から半径30フィートの範囲に無害な虫の大群を飛び回らせることができる。この虫たちは10分間持続し、君以外のクリーチャーにとってこの範囲は“重度の隠蔽”である。この虫たちは、君が常に大群の中心に位置するように、君とともに移動する。風速10マイル/時以上の風はこの虫を吹き散らし、この効果を終了させる。

✧ スタッフ・オヴ・ストライキング

Staff of Striking / 打撃のスタッフ

スタッフ、ヴェリー・レア（要同調）

このスタッフは、これを用いた攻撃ロールとダメージ・ロールに+3ボーナスを与える魔法のクォータースタッフとしても使用できる。

このスタッフは10チャージを有する。君がこのスタッフを用いた近接攻撃をヒットさせた時、君は1~3チャージを消費することで、目標に追加で(消費したチャージ1つにつき1d6)の[力場]ダメージを与えることができる。

このスタッフは夜明けごとに、消費済みのチャージを(1d6+4)回ぶん回復する。このスタッフの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならば、魔法のものでないただのクォータースタッフになる。

スタッフ・オヴ・チャーミング

Staff of Charming / 魅了のスタッフ

スタッフ、レア(要同調; ウィザード、ウォーロック、クレリック、ソーサラー、ドルイド、またはバードのみ同調可)

このスタッフを手を持っている間、君は1回のアクションを使用してこのスタッフの10チャージから1つ消費することにより、このスタッフからコマンド、コンプリヘンド・ランゲージズ、またはチャーム・パースン、を発動することができる。これらの呪文の呪文セーブ難易度は君自身の値を用いる。このスタッフは魔法のクォータースタッフとしても使用できる。

君がこのスタッフを手を持っている時に、君だけを目標とする心術呪文に対するセーブに失敗したなら、君はその失敗したセーブを成功に変えることができる。このスタッフのこの特性は、1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。(このスタッフの特性を使おうと使うまいと)君だけを目標とする心術呪文に対するセーブが成功した時、君はリアクションを使用してこのスタッフのチャージを1つ消費することにより、君がその呪文を発動したかのようにその心術呪文を術者に跳ね返すことができる。

このスタッフは夜明けごとに、消費済みのチャージを(1d8+2)回ぶん回復する。このスタッフの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならば、このスタッフは魔法のものでないただのクォータースタッフになる。

スタッフ・オヴ・パワー

Staff of Power / 力のスタッフ

スタッフ、ヴェリー・レア(要同調; ウィザード、ウォーロック、またはソーサラーのみ同調可)

このスタッフは、これを用いた攻撃ロールとダメージ・ロールに+2ボーナスを与える魔法のクォータースタッフとしても使用できる。このスタッフを手を持っている間、君はAC、すべてのセーヴィング・スロー、呪文攻撃ロールに+2ボーナスを得る。

このスタッフは以下のさまざまな特性に消費するための20チャージを有する。このスタッフは夜明けごとに、消費済みのチャージを(2d8+4)回ぶん回復する。このスタッフの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならば、このスタッフはすべての特性を失うが、攻撃ロールとダメージ・ロールへの+2ボーナスだけは残る。20が出たならば、このスタッフのチャージが(1d8+2)回ぶん回復する。

強撃: 君がこのスタッフを用いた近接攻撃をヒットさせた時、君は1チャージを消費することで、目標に追加の1d6[力場]ダメージを与えることができる。

呪文: このスタッフを手を持っている間、君は1回のアクションを使用してこのスタッフのチャージを1つ以上消費することにより、このスタッフから以下の呪文の1つを発動することができる。これらの呪文の呪文セーブ難易度と呪文攻撃ボーナスは君自身の値を用いる。

ウォール・オヴ・フォース(5チャージ)、グローブ・オヴ・インヴァルナビリティ(6チャージ)、コーン・オヴ・コールド(5チャージ)、8d8
ファイアーボール(5レベル版、5チャージ)、8d6
ホールド・モンスター(5チャージ)、マジック・ミサイル(1チャージ)、8d4
ライトニング・ボルト(5レベル版、5チャージ)、8d6
レイ・オヴ・エンフォーブルメント(1チャージ)、レヴィテート(2チャージ)。

裁きの爆発: 君は1回のアクションを使用して、このスタッフを自分の膝または固い表面に叩きつけてへし折ることにより、“裁きの爆

スタッフ・オヴ・
フロスト

スタッフ・オヴ・ファイアー

スタッフ・オヴ・
ヒーリング

発”を解放することができる。このスタッフは破壊され、スタッフに残っていた魔力のすべてが、スタッフを中心とした半径30フィートの球形を満たす爆発となって放出される。

君は50%の確率で、ランダムに選ばれた別の次元界へ即座に運ばれて、この爆発を回避できる。君がこの効果を回避できなかった場合、君は(16×スタッフの残りチャージ数)に等しい[力場]ダメージを受ける。範囲内の他のクリーチャーはみな難易度17の【敏捷力】セーブを行わねばならない。セーブに失敗した者は爆発の起点からの距離に応じたダメージを受ける(以下の表を見よ)。セーブに成功した者は、その半分のダメージを受ける。

起点からの距離	ダメージ
10フィート以下	(8×スタッフの残りチャージ数)
11～20フィート	(6×スタッフの残りチャージ数)
21～30フィート	(4×スタッフの残りチャージ数)

スタッフ・オヴ・ヒーリング

Staff of Healing / 治癒のスタッフ

スタッフ、レア(要同調; クレリック、ドルイド、またはバードのみ同調可)

このスタッフは10チャージを有する。このスタッフを手にとっている間、君は1回のアクションを使用してこのスタッフのチャージを1つ以上消費することにより、このスタッフから以下の呪文の1つを発動することができる。これらの呪文の呪文セーブ難易度および呪文発動能力値は君自身の値を用いる。キュア・ウーンズ(呪文レベル1につき1チャージ、最大4レベルまで)、マス・キュア・ウーンズ(5チャージ)、レッサー・レストレーション(2チャージ)。

このスタッフは夜明けごとに、消費済みのチャージを(1d6+4)回ぶん回復する。このスタッフの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならば、このスタッフは閃光を放って消え去り、永遠に失われる。

スタッフ・オヴ・ファイアー

Staff of Fire / 火のスタッフ

スタッフ、ヴェリー・レア(要同調; ウィザード、ウォーロック、ソーサラー、またはドルイドのみ同調可)

このスタッフを手持っている間、君は[火]ダメージに対する抵抗を得る。

このスタッフは10チャージを有する。このスタッフを手持っている間、君は1回のアクションを使用してこのスタッフのチャージを1つ以上消費することにより、このスタッフから以下の呪文の1つを発動することができる。これらの呪文の呪文セーブ難易度は君自身の値を用いる。ウォール・オヴ・ファイアー(4チャージ)、バーニング・ハンズ(1チャージ)、ファイアーボール(3チャージ)。

このスタッフは夜明けごとに、消費済みのチャージを(1d6+4)回ぶん回復する。このスタッフの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならば、このスタッフは黒ずんで灰と砕け散り、破壊される。

スタッフ・オヴ・フロスト

Staff of Frost / 寒気スタッフ

スタッフ、ヴェリー・レア(要同調; ウィザード、ウォーロック、ソーサラー、またはドルイドのみ同調可)

このスタッフを手持っている間、君は[冷気]ダメージに対する抵抗を得る。

このスタッフは10チャージを有する。このスタッフを手持っている間、君は1回のアクションを使用してこのスタッフのチャージを1つ以上消費することにより、このスタッフから以下の呪文の1つを発動することができる。これらの呪文の呪文セーブ難易度は君自身の値を用いる。アイス・ストーム(4チャージ)、ウォール・オヴ・アイス(4チャージ)、コーン・オヴ・コールド(5チャージ)、フォッグ・クラウド(1チャージ)。

このスタッフは夜明けごとに、消費済みのチャージを(1d6+4)回ぶん回復する。このスタッフの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならば、このスタッフは破壊されて水と化す。

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

その他の魔法のアイテム、アンコモン(要同調)

この磨き上げられた石を身に帯びている間、君はあらゆる能力値判定とセーヴィング・スローに+1ボーナスを得る。

ストーン・オヴ・コントローリング・アース・エレメンタルズ

Stone of Controlling Earth Elementals /

アース・エレメンタル制御の石

その他の魔法のアイテム、レア

この石が地面に触れているなら、君は1回のアクションを使用してこの石の合言葉を唱えることで、君がカンジャー・エレメンタル呪文を発動したかのように1体のアース・エレメンタルを召喚できる。この石は1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。この石は重量が5ポンド(約2.3kg)ある。

スフィアー・オヴ・アナイレイション

Sphere of Annihilation / 虚無の球体

その他の魔法のアイテム、レジェンドリー

この宙に浮かぶ直径2フィートの黒い球体は、多元宇宙そのものに生じた穴を魔法の場で囲んで安定化させたものである。

この球体と重なったあらゆる物質は消滅するが、アーティファクトは例外である。アーティファクトの説明にスフィアー・オヴ・アナイレイションからダメージを受けると書かれていない限り、アーティファクトはこの球体は無傷で通過する。アーティファクト以外の何かが、この球体に接触したが完全にこの球体の中に入りはなかった場合、それは4d10[力場]ダメージを受ける。

この球体は誰かに制御されない限りその場を動かない。君が制御されていないこの球体から60フィート以内にいるなら、君は1回のアクションを使用して難易度25の【知力】(魔法学)判定を行なうことができる。判定が成功すると、この球体は君が指定した方向へふわふわ移動する。移動する距離は最大で(5×君の【知力】修正値)フィート(最低5フィート)である。判定が失敗した場合、この球体は君に10フィート近づく。この球体がクリーチャーのスペースに入ったなら、そのクリーチャーは難易度13の【敏捷力】判定を行わねばならず、失敗するとこの球体に触れてしまい、4d10[力場]ダメージを受ける。

君が他のクリーチャーの制御下にある球体を制御しようとした場合、君とそのクリーチャーとで【知力】(魔法学)判定の対抗判定を行なう。この判定に勝利した者は球体を制御下におき、通常どおりこの球体を移動させることができる。



ストーン・オヴ・グッド・ラック



ストーン・オヴ・コントローリング・アース・エレメンタルズ

スリッパーズ・オヴ・
スパイダー・クライミング



スペルガード・
シールド



センディング・ストーンズ

ソヴリン・グルー



この球体が(たとえばゲート呪文によって作られた)次元間ポータルや、(ポータブル・ホールの内部などの)異次元空間と接触した場合、DMは以下の表を用いて、何が起きるのかをランダムに決定する。

d100 結果

01～50 この球体は破壊される。

51～85 この球体はそのポータルを経由して移動する/その異次元空間の中に入る。

86～100 この球体および、この球体から180フィート以内のすべてのクリーチャーと物体は、次元の裂け目を通してランダムな次元界に送られる。

① スペルガード・シールド

Spellguard Shield / 呪文防御の盾
防具(盾)、ヴェリー・レア(要同調)

この盾を手を持っている間、君は呪文その他の魔法的效果に対するセーヴィング・スローに有利を得る上、君に対する呪文攻撃ロールには不利がつく。

② スリッパーズ・オヴ・スパイダー・クライミング

Slippers of Spider Climbing / 蜘蛛歩きのスリッパ
その他の魔法のアイテム、アンコモモン(要同調)

君はこの軽いはきものを着用している間、垂直な面を縦横無尽に移動したり、天井に逆さまにぶら下がったりできる。その際、君はしがみつぐために両手を使う必要がない。また、君は自分の歩行移動速度に等しい登攀移動速度を得る。ただし、このはきものは氷や油に覆われているような滑りやすい表面を移動する能力までは与えてくれない。

③ センサー・オヴ・コントローリング・エア・エレメンタルズ

Censer of Controlling Air Elementals /
エア・エレメンタル制御の香炉

その他の魔法のアイテム、レア

この香炉の中で香が燃えているなら、君は1回のアクションを用いて香炉の合言葉を唱え、あたかもカンジャー・エレメンタル呪文を発動したかのように1体のエア・エレメンタルを召喚できる。そうしたなら、この香炉は次の夜明けまで、再びこの用途に用いることはできなくなる。

この香炉は幅6インチ(約15cm)、高さ1フィート(約30cm)。全体の形は杯のようで、装飾をこらした蓋がついている。重さは1ポンド(約450g)。

呪文より Good!

④ センティネル・シールド

Sentinel Shield / 見張りの盾
防具(盾)、アンコモモン

この盾を手を持っている間、君はイニシアチブ判定と【判断力】(知覚)判定に有利を得る。この盾には目玉の紋章が描かれている。

非同調 超重要!

⑤ センディング・ストーンズ

Sending Stones / 送信石

その他の魔法のアイテム、アンコモモン

センディング・ストーンズは2つで1組だ。2つの滑らかな石が互いにそっくりに磨き上げられているため、2つが組になっていることはすぐに分かる。この石の片方に触れている間、君は1回のアクションを使用して、この石からセンディング呪文を発動することができる。この呪文の目標はもう片方の石の持ち主である。もう片方の石を誰も身に帯びていない場合、君はこの石を使用しようとした時点でそのことを知り、この呪文を発動しない。

非同調

これらの石から1回センディングを発動すると、これらの石は次の夜明けまで再使用できない。片方の石が破壊されると、もう片方の石は魔法のアイテムでなくなる。

ソヴリン・グルー

Sovereign Glue / 強力接着剤

その他の魔法のアイテム、レジェンダリー

この白濁した粘着性の物質は、任意の2つの物体を永久的に接着することができる。この物質の保存にはオイル・オヴ・スリッパリネスでコーティングした壺またはビンが必要だ。発見されるソヴリン・グルーは、容器の中に(1d6+1)オンス(1オンスは約30ml)入っている。

この物質1オンスで1平方フィートの表面を覆うことができる。この物質は1分で硬化する。ひとたび固まったなら、この物質による接着をはがすにはユニヴァーサル・ソルヴェント、オイル・オヴ・スリッパリネス、またはウィッシュ呪文を用いるしかない。



ソード・オヴ・アンサリング

Sword of Answering / 返答の剣

武器(ロングソード)、レジェンダリー

(要同調: 剣と同じ属性のクリーチャーのみ同調可)

グレイホーク世界において、この剣は9本しか存在が確認されていない。この9本の剣はいずれも伝説の剣“フラガラッハ”(翻訳するとおおむね“最後の言葉”という意味になる)の模造品である。9本の剣はそれぞれ異なる名称と属性を持ち、柄頭にはまっている宝石もまた異なる。

名称	属性	宝石
アンサラー(返答する者)	混沌にして善	エメラルド
バック・トーカー(口答えする者)	混沌にして悪	ジェット
コンクルーダー(締めくくる者)	秩序にして中立	アメジスト
ラスト・クウィップ(最後の名言)	混沌にして中立	トルマリン
リバッター(反証する者)	中立にして善	トパーズ
リブライアー(応答する者)	真なる中立	ペリドット
リトーター(言い返す者)	秩序にして善	アクアマリン
スケイザー(酷評する者)	秩序にして悪	ガーネット
スクウェルチャー(言い負かす者)	中立にして悪	スピネル

君はこの剣を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに+3ボーナスを得る。さらに、君の間合い内のクリーチャーが君にダメージを与えた時、君がこの剣を手持っているなら、君はリアクションを使用して、そのクリーチャーにこの剣で1回の近接攻撃を行なうことができる。この攻撃ロールには有利がつき、この特別な攻撃によるすべてのダメージは目標が有する抵抗と完全耐性を無視する。



ソード・オヴ・ウーディング

Sword of Wounding / 流血剣

武器(任意の剣)、レア(要同調)

この武器のダメージによって失われたヒット・ポイントは、小休憩または大休憩によってのみ回復が可能であり、再生や魔法を含む他のいかなる手段によっても回復できない。

1ターンの1回、君がこの魔法の武器を用いた攻撃でクリーチャーにヒットを与えた時、君はその目標に傷を負わせることができる。この傷を受けたクリーチャーは、自分のターンの開始時ごとに、(君から受けた傷1つごとに1d4)の【死霊】ダメージを受け、その後に難易度15の【耐久力】セーブを行なうことができる。このセーブに1回成功すれば、そのクリーチャーが受けていたすべての傷の効果が終了する。あるいは、この傷を受けているクリーチャーまたはこのクリーチャーから5フィート以内にいる他のクリーチャーが、1回のアクションを使用して難易度15の【判断力】(医術)判定を行なって成功すれば、そのクリーチャーが受けていたすべての傷の効果が終了する。

ソード・オヴ・ヴェンジャンス

Sword of Vengeance / 復讐の剣

武器(任意の剣)、アンコモモン(要同調)

君はこの魔法の武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに+1ボーナスを得る。

呪い: この剣は呪われており、加えて怨みがましい霊に憑依されている。君がこの剣に同調すると、剣の呪いが君にふりかかる。こうして呪われている限り、君はこの剣を手放そうとせず、常に身に帯びていようとする。この剣に同調している間、君はこの剣以外の武器を用いた攻撃ロールに不利を受ける。

さらに、この剣を身に帯びている間、君は戦闘中にダメージを受けるたびに難易度15の【判断力】セーブを行なわねばならない。このセーブに失敗すると、君は自分にそのダメージを与えたクリーチャーを攻撃しなければならない。この効果は、(1) 君のヒット・ポイント0になるか、(2) そのクリーチャーのヒット・ポイント0になるか、(3) 君がそのクリーチャーを近接攻撃の間合いに納めることが不可能になる、まで持続する。

この剣の呪いは通常的手段で解くことができる。あるいは、この剣にバニッシュメント呪文を発動して怨みがましい霊を祓うことによっても、この呪いは解ける。そうした場合、この剣は他に何の特性も持たない+1武器になる。

ソード・オヴ・シャープネス

Sword of Sharpness / 鋭断剣

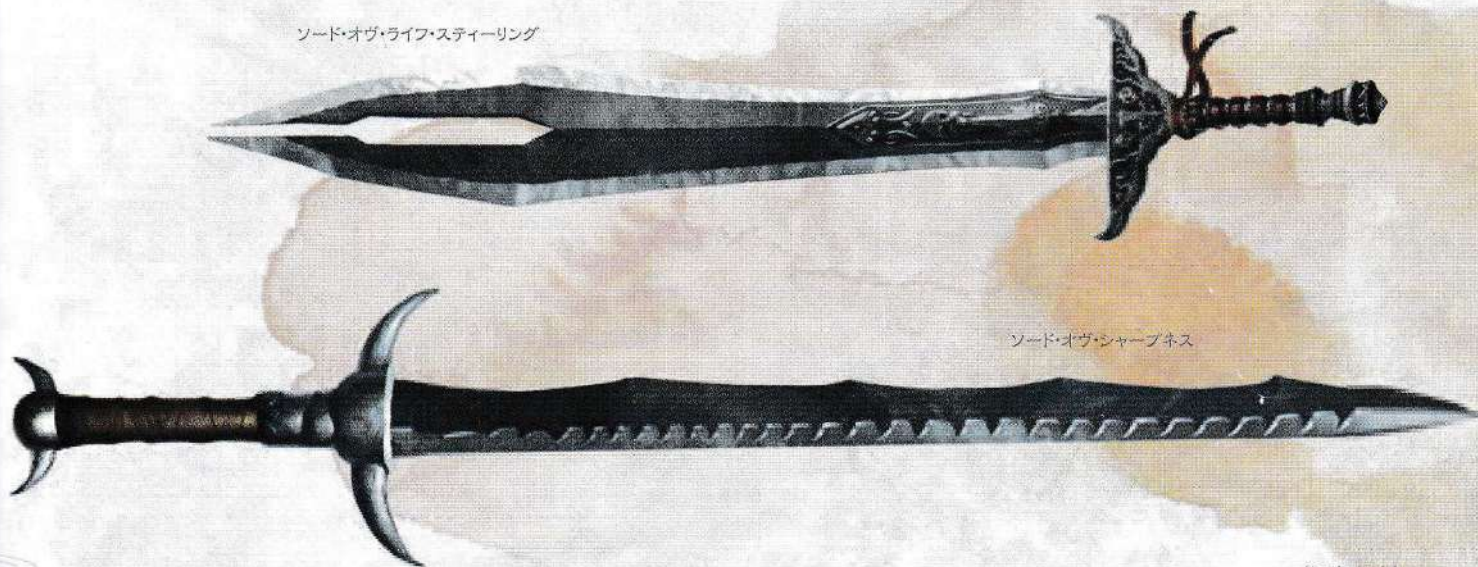
武器([斬撃]ダメージを与える任意の剣)、ヴェリー・レア(要同調)

君がこの魔法の剣で物体を攻撃した時、目標に対する君の武器ダメージ・ダイスは最大値になる。

君がこの魔法の武器でクリーチャーを攻撃し、攻撃ロールで20の目を出した時、目標は追加で14[斬撃]ダメージを受ける。その後でもう1度1d20をロールすること。このロールで20の目が出たなら、

ソード・オヴ・ライフ・スティール

ソード・オヴ・シャープネス



君は目標の手足を1本切り落とす。手足を失うことの具体的な効果はDMが決定する。切り落とせる手足が一本もない場合、君は代わりに目標の体の一部を切り落とす。

さらに、君はこの剣の合言葉を唱えることでこの剣の刃を光らせ、半径10フィートを“明るい”光で照らし、そこからさらに10フィートを“薄暗い”光で照らすことができる。もう1度合言葉を唱えるか、この剣を鞘に納めると、この光は消える。

▽ ソード・オヴ・ライフ・スティーリング

Sword of Life Stealing / 奪命剣

武器(任意の剣)、レア(要同調)

君がこの魔法の武器でクリーチャーを攻撃し、攻撃ロールで20の目を出した時、目標がアンデッドでも人造クリーチャーでもないならば、目標は追加で10[死霊]ダメージを受け、君は一時的ヒット・ポイント10を得る。

ダガー・オヴ・ヴェノム

Dagger of Venom / 毒の短剣

武器(ダガー)、レア

この魔法の武器で行なう攻撃ロールとダメージ・ロールには+1のボーナスが付く。

君は1回のアクションを用いて、この短剣の刃を黒いどろどろした毒でおおることができる。この毒は、1分経過するか、この武器を用いた攻撃がクリーチャーにヒットするまで持続する。そのクリーチャーは難易度15の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば2d10[毒]ダメージを受け1分間毒状態になる。この短剣は、一度このように自ら刃を毒でおおったなら、次の夜明けまでは再び自ら刃を毒でおおうことはできない。

✧ 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

その他の魔法のアイテム、アンコモモン

小さな入れ物にきわめて細かい砂に似た粉末が入っている。この粉末はダスト・オヴ・ディサピアランスそっくりに見え、アイデンティファイ呪文を用いてもダスト・オヴ・ディサピアランスであると識別される。この粉末は1包みで1回使用できる。

君が1回のアクションとしてこの粉末を空中にばらまくと、君および君から30フィート以内にいて呼吸の必要なすべてのクリーチャーは難易度15の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗するとくし

やみが止まらなくなって呼吸ができなくなる。この作用を受けているクリーチャーは無力状態であり、窒息中である。そのクリーチャーは意識がある限り、自分のターンの終了時ごとに同じセーブを再び行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに対するこの効果は終了する。レッサー・レストレーション呪文も、1体のクリーチャーに対するこの効果を終了させる。

✧ ダスト・オヴ・ディサピアランス

Dust of Disappearance / 姿隠しの粉

その他の魔法のアイテム、アンコモモン

これはきわめて細かい砂に似た粉末を収めた小さな包みであり、1包みで1回使用できる。君が1回のアクションとしてこの粉末を空中にばらまくと、君および君から10フィート以内のすべてのクリーチャーと物体が2d4分間、不可視状態になる。この持続時間はすべての対象に関して同一であり、この魔法の効果が発揮された時点でこの粉末は消費される。この粉末の作用を受けているクリーチャーが攻撃を行なうか呪文を発動すると、そのクリーチャーの不可視状態は終了する。

✧ ダスト・オヴ・ドライネス

Dust of Dryness / 乾燥粉

その他の魔法のアイテム、アンコモモン

この小さな包みには(1d6+4)つまみぶんの粉末が入っている。君は1回のアクションとしてこの粉末1つまみぶんを水にふりかけることができる。この粉末は一辺15フィートの立方体の水を、おはじき程度の大きさの小石に変える。この小石は君が粉末をまいた位置のすぐ近くに出現する(この小石は水に浮かぶ)。この小石の重量はほぼ0である。

任意のクリーチャーは1回のアクションを使用してこの小石を硬い表面に叩きつけることができ、そうすると小石は砕けて元の水に戻る。これを行なった時点で小石の魔法は終了する。

体のほとんどが水でできているエレメンタル・クリーチャーは、この粉末1つまみに触れたなら難易度13の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると10d6[死霊]ダメージを受ける(成功した場合は半分のダメージ)。

✧ 盾+1、+2、+3

Shield, +1, +2, +3

防具(盾)、アンコモモン(+1)、レア(+2)、ヴェリー・レア(+3)

この盾を手を持っている間、君はACにボーナスを得る。ボーナスの値はレアリティによって異なる。このボーナスは普通の盾がACに与えるボーナスと累積する。



ダスト・オヴ・スニージング・アンド・チョーキング



ダガー・オヴ・ヴェノム



ダンシング・ソード

ダスト・オヴ・ディサピアランス



タリスマン・オヴ・
ザ・スフィア



タリスマン・オヴ・
アルティメット・イーヴル

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

その他の魔法のアイテム、レジェンダリー

(要同調；悪属性のクリーチャーのみ同調可)

この護符は悔悛の余地なき悪の象徴である。属性が善でも悪でもないクリーチャーは、この護符に触れると6d6 [死霊] ダメージを受ける。善属性のクリーチャーはこの護符に触れると8d6 [死霊] ダメージを受ける。いずれの場合も、悪属性でないクリーチャーはこの護符を手に持つか運搬したままターンを終了するたびに、前述のダメージを受ける。

君が悪属性のクレリックまたはパラディンなら、君はこの護符を聖印として使用することができ、この護符を着用しているか手に持っている間は呪文攻撃ロールに+2ボーナスを得る。

この護符は6チャージを有する。この護符を着用しているか手に持っている間、君は1回のアクションを使用してこの護符のチャージを1つ消費し、君から120フィート以内の地面にいて君が見ることのできるクリーチャー1体を選ぶことができる。目標が善属性なら、目標の足元に燃え盛る地割れが開く。目標は難易度20の【敏捷力】セーブを行わねばならず、失敗すると地割れに落下して破壊され、死体は残らない。そして地割れは何の痕跡も残さずに閉じる。最後のチャージを消費した時点で、この護符は溶解して悪臭を放つ粘液と化し、破壊される。

タリスマン・オヴ・ザ・スフィア

Talisman of the Sphere / 球体制御の護符

その他の魔法のアイテム、レジェンダリー (要同調)

君がスフィア・オヴ・アナイレイションを制御するための【知力】(魔法学)判定を行なう際、君がこの護符を手に持っているなら、その判定に関して君の習熟ボーナスは2倍になる。さらに、君がスフィア・オヴ・アナイレイションを制御下に置いてターンを開始したなら、君は1回のアクションを使用してこの球体を(君の【知力】修正値×10+10フィート)だけ移動させることができる。

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

その他の魔法のアイテム、レジェンダリー

(要同調；善属性のクリーチャーのみ同調可)

この護符は偉大なる善の象徴である。属性が善でも悪でもないクリーチャーは、この護符に触れると6d6 [光輝] ダメージを受ける。悪属性のクリーチャーはこの護符に触れると8d6 [光輝] ダメージを受ける。いずれの場合も、善属性でないクリーチャーはこの護符を手に持つか運搬したままターンを終了するたびに、前述のダメージを受ける。

君が善属性のクレリックまたはパラディンなら、君はこの護符を聖印として使用することができ、この護符を着用しているか手に持っている間は呪文攻撃ロールに+2ボーナスを得る。

この護符は7チャージを有する。この護符を着用しているか手に持っている間、君は1回のアクションを使用してこの護符のチャージを1つ消費し、君から120フィート以内の地面にいて君が見ることのできるクリーチャー1体を選ぶことができる。目標が悪属性なら、目標の足元に燃え盛る地割れが開く。目標は難易度20の【敏捷力】セーブを行わねばならず、失敗すると地割れに落下して破壊され、死体は残らない。そして地割れは何の痕跡も残さずに閉じる。最後のチャージを消費した時点で、この護符は雲散霧消して金色の光の粒と化し、破壊される。

ダンシング・ソード

Dancing Sword / 踊る剣

武器(任意の剣)、ヴェリー・レア(要同調)

君は1回のボーナス・アクションを用いて、この魔法の剣を空中に投げ合言葉を唱えることができる。すると剣は宙に浮かび、30フィートまで飛行して、剣から5フィート以内の君が選択したクリーチャー1体を攻撃する。剣は君の攻撃ロールを使用し、ダメージ・ロールには君の能力修正値を使用する。

この剣が浮かんでいる間、君は1回のボーナス・アクションを用いて、君から30フィート以内の、今とは異なる地点へ、最大30フィートまで剣を飛ばすことができる。かつ、同じボーナス・アクションの一環として、剣から5フィート以内のクリーチャー1体を攻撃させることができる。

浮かんでいる剣は、4回攻撃を行なったならば、最大30フィートまで空を飛んで君の手に戻ろうとする。もし君が1本の手も空いていなかったならば、剣は君の足元で地面に落ちる。もし剣が君のもとへさえざられずに飛んでゆける経路がなかったなら、剣はできるだけ君に近寄ってから地面に落ちる。また、君が剣をつかんだ時や、君が剣から30フィートより遠く離れた時にも、剣は宙に浮かぶのを止める。

チャイム・オヴ・オープニング

Chime of Opening / 開錠のチャイム

その他の魔法のアイテム、レア

これは中が空っぽの金属の筒で、長さ約1フィート(約30cm)、重さ約1ポンド(約450g)。君は1回のアクションとしてこれを打ち鳴らした上でこれを君から120フィート以内の“開き得る物体”、たとえば扉やふたや錠前などに向けることができる。このチャイムが澄んだ音色を発したと思うと、その物体の1つの錠前または1つの掛け金が開

く(ただしその音がその物体に届かない場合は除く)。錠前も掛け金も残っていない場合、その物体自体が開く。

このチャイムは10回使用できる。10回使われると割れてしまい、もはや役に立たなくなる。

ディフェンダー

Defender / 防御の剣

武器(任意の剣)、レジェンダリー(要同調)

君はこの魔法の武器を用いて行う攻撃ロールとダメージ・ロールに+3ボーナスを得る。

君の各ターンにおいて、君がそのターンで初めてこの剣で攻撃を行なう際、君はこの剣のボーナスの一部または全部を(そのターン中の攻撃へのボーナスを減らす代わりに)、君のACへのボーナスに振り替えることができる。たとえば、君は攻撃ロールとダメージ・ロールへのボーナスを+1に低下させる代わりに、ACに+2ボーナスを得ることができる。このボーナスの変更は君の次のターンの開始時まで持続するが、ACへのボーナスを得るためには君がこの剣を手にとっていなければならない。

ディメンショナル・シャクルズ

Dimensional Shackles / 次元の枷

その他の魔法のアイテム、レア

君は1回のアクションとして、無力状態のクリーチャー1体にこの枷をはめることができる。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ぴったりの大きさへひとりでに変化する。この枷は通常の枷の効果を持つ上に、この枷をはめられたクリーチャーは(瞬間移動や他の次元界への移動を含む)いかなる次元移動も行なえなくなる。ただし、この枷はそのクリーチャーが次元間ポータルを通ることは邪魔しない。

君および、君がこの枷をはめる際に指定した任意のクリーチャー(複数でも可)は、1回のアクションを使用してこの枷を外すことができる。この枷をはめられたクリーチャーは30日ごとに1回、難易度30の【筋力】(運動)判定を行なうことができ、これに成功すればこの枷を破壊して自由の身になれる。

デイルンズ・インスタント・フォートレス

Daern's Instant Fortress / デイルンの携帯要塞

その他の魔法のアイテム、レア

君は1回のアクションを用いて、この一辺1インチ(約2.5cm)の金属の立方体を地面に置き合言葉を唱えることができる。すると立方体は見る見る大きくなって要塞と化す。要塞は君が1回のアクションを用いて要塞を消し去る合言葉を発するまで残る。要塞を消し去る合言葉は要塞が空っぽの時にしか機能しない。

この要塞は底面が一辺20フィート(約6.1m)の正方形で、高さが30フィート(約9.2m)の塔であり、すべての側面に矢狭間があり、屋上には狭間のついた胸壁がある。内側は上下2つの階に分れ、上下の階は一方の壁沿いのはしごでつながっている。はしごをさらに登るとはねあげ戸があり、はねあげ戸をあげると屋上に出る。このアイテムが起動している時には、塔の壁のうち、君と向き合っている面には小さな扉が1つある。この扉は君が1回のボーナス・アクションとして合言葉を唱えないと開かない。この扉はロック呪文や類似の魔法(たとえばチャイム・オヴ・オープニングの効果)に完全耐性を有する。

要塞が出現したとき、その範囲にいたクリーチャーはみな難易度15の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば10d10【殴打】ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。また、それらのクリーチャーはセーヴの成否に関わらずこの要塞の外、かつこの要塞のとなりの、何ものにも占められていない空間まで押しやられる。要塞の範囲にあり、着用も運搬もされていなかった物体は、上記のダメージを受け、自動的に押しやられる。

この塔はアダマンティンでできており、魔法の力で決して倒れないようになっている。天井と扉と4面の壁はそれぞれ100ヒット・ポイント、“攻城兵器以外の非魔法的武器”のダメージに対する完全耐

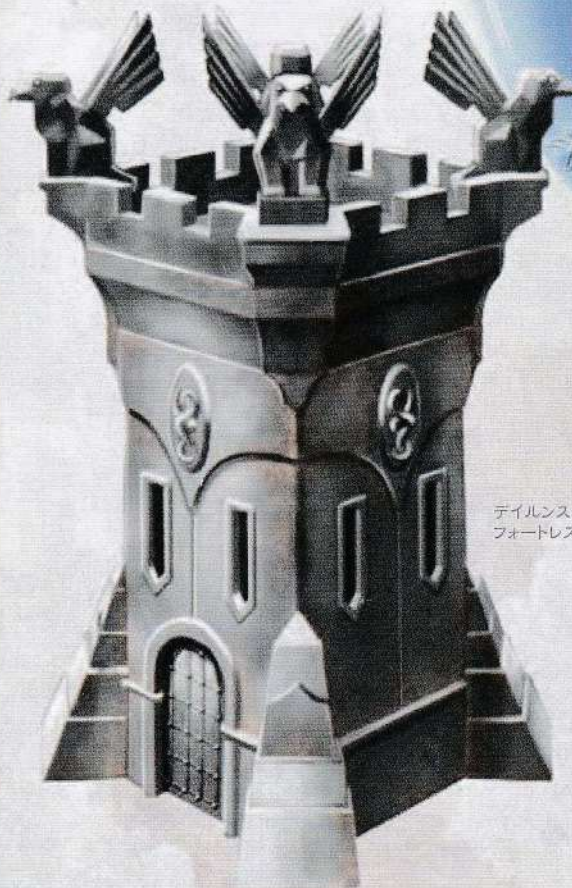


チャイム・オヴ・オープニング

ディフェンダー



デイルンズ・インスタント・フォートレス



すごいね!
これ Rare?

性、他のすべてのダメージに対する抵抗を有する。この要塞を修理できるのはウィッシュ呪文だけである（ウィッシュをこの用途で使用するのには、“8レベル以下の呪文1つを再現”したもののみなされる）。ウィッシュを1回発動することで、天井か扉か壁の1面に50ヒット・ポイントを回復させる。

デーモン・アーマー

Demon Armor / デーモンの鎧

防具（プレート）、ヴェリー・レア（要同調）

この鎧を着用している間、君はACに+1ボーナスを得る上、奈落語を理解し話せるようになる。さらに、この鎧の両の龍手には爪が生えているため、君が手で行なう素手攻撃は（1）魔法の武器であり、（2）ダメージ種別が【斬撃】ダメージに変化し、（3）攻撃ロールとダメージ・ロールに+1ボーナスがつき、（4）ダメージ・ダイスは1d8になる。

呪い：ひとたび君がこの呪われた鎧を着けると、リムヴ・カースの呪文や同様の魔法の目標になるまで、この鎧を脱ぐことができない。この鎧を着用している間、君はデーモンに対する攻撃ロールと、デーモンの呪文および特殊能力に対するセーブに不利を被る。

HD回復1/4
K&P78
着脱 睡眠

デーモン・アーマー



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

その他の魔法のアイテム、アンコモン

これは栓のはまったビンで、振るとまるで水が入っているかのようにぱちぱち音がする。重さは2ポンド（約0.91kg）。

君は1回のアクションを用いて、栓を抜き、3つの合言葉の1つを唱えることができる。するとこの水差しから一定量の真水が溢れ出し（どちらにするかは君が決定する）が流れ出す。水は次の君のターンの開始時には流れ止む。以下のオプションの中から1つを選択すること。

- ・“小川よ”と唱えれば1ガロン（約3.8リットル）の水が流れ出す。
- ・“湧き水よ”と唱えれば5ガロン（約19リットル）の水が流れ出す。
- ・“間欠泉よ”と唱えれば30ガロン（約110リットル）の水が流れ出し、長さ30フィート、幅1フィートの奔流となる。この水差しを手を持っている間、君は1回のボーナス・アクションとして、君から見え、君の30フィート以内にいるクリーチャー1体に水差しの狙いをつけることができる。その目標は難易度13の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば1d4【殴打】ダメージを受けかつ倒れて伏せ状態になる。君はクリーチャーのかわりに、着用も運搬もされていない重さ200ポンド以下の物体1つを目標とすることもできる。その物体は打ち倒されるか、君から遠ざかる方向へ最大15フィートまで押しやられる。

デック・オヴ・イリュージョンズ

Deck of Illusions / 幻影のデッキ

その他の魔法のアイテム、アンコモン

この箱には羊皮紙のカードが一そろい入っている。完全なものは34枚のカードで構成されている。宝物として発見されたデッキは通常、(1d20-1)枚のカードがなくなっている。

このデッキの魔法は、カードをランダムに引くことによるのみ機能する（このデッキを再現するために本物のトランプを使用してもよい）。君は1回のアクションを用いて、デッキからカードを1枚ランダムに引き、これを君から30フィート以内の地面の一点へ投げることができる。

するとカードの上に1体または複数のクリーチャーの幻が現れ、解呪されるまで持続する。幻のクリーチャーは本物そっくりに見え、大きさも本物と同じで、本物のクリーチャーと同じように（『Monster Manual』の記述にあるように）ふるまう。ただし幻のクリーチャーはいかなる害も及ぼすことができない。君は、幻のクリーチャーから120フィート以内におりかつ幻のクリーチャーを見ることができたら、1回のアクションを用いて幻のクリーチャーを魔法的に移動させることができる。移動先は対応するカードから30フィート以内ならばどこでもよい。物体は幻のクリーチャーを通り抜けてしまうため、

+グレートバリー



ディメンショナル・シャクルズ

デカンター・オヴ・エンドレス・ウォーター

幻のクリーチャーとの物理的なやりとりがあれば、それが幻だということは明らかになる。また、何者かが1回のアクションを用いて幻のクリーチャーを見定めようとしたならば、その者は難易度15の【知力】(捜査)判定を行ない、成功すればこれを幻だと見破ることができる。以後その幻のクリーチャーは半透明に見えるようになる。

この幻は、カードが他の場所に移されるか、幻が解呪されるまで持続する。幻が終了したなら、そのカードの絵は消え去り、そのカードは二度と使用できなくなる。

トランプ	幻
ハートのエース	レッド・ドラゴン
ハートのキング	騎士と衛兵4人
ハートのクイーン	サキュバスかインキュバス
ハートのジャック	ドルイド
ハートの10	クラウド・ジャイアント
ハートの9	エティン
ハートの8	バグベア
ハートの2	ゴブリン
ダイヤのエース	ビホルダー
ダイヤのキング	大魔道士とその弟子である魔道士
ダイヤのクイーン	ナイト・ハグ
ダイヤのジャック	暗殺者
ダイヤの10	ファイアー・ジャイアント
ダイヤの9	オーガ・メイジ(オニ)
ダイヤの8	ノール
ダイヤの2	コボルド
スペードのエース	リッチ
スペードのキング	司祭と侍祭2人
スペードのクイーン	メドゥサ
スペードのジャック	古強者
スペードの10	フロスト・ジャイアント
スペードの9	トロル
スペードの8	ホブゴブリン
スペードの2	ゴブリン
クラブのエース	アイアン・ゴーレム
クラブのキング	山賊の頭目と山賊3人
クラブのクイーン	エリニウス
クラブのジャック	狂戦士
クラブの10	ヒル・ジャイアント
クラブの9	オーガ
クラブの8	オーク
クラブの2	コボルド
ジョーカー(2枚)	君(デッキの所有者)

デッキ・オヴ・メニー・シングズ

Deck of Many Things / いろいろデッキ

その他の魔法のアイテム、レジェンダリー

このデッキは箱や小さな袋に入っていることが多く、象牙や子牛皮紙でできた複数枚のカードから成る。大半(75%)のデッキは13枚しかないが、そうでないものは22枚ある。

君はカードを引く前にまず何枚のカードを引くか宣言し、それからランダムにカードを引かねばならない(このデッキを再現するために本物のトランプを使用してもよい)。最初に宣言した枚数より余分に引いてしまった場合、余分のカードは何の効果もあらわさない。それ以外の(最初に宣言した枚数以内の)カードは、デッキから引かれるや否や、魔法が効果をあらわす。君は前のカードを引いてから次のカ

ードを引くまでの間に最大1時間しかあけられない。君が宣言した枚数を引くことができなかった場合、残りのカードはすべてひとりでにデッキから飛び出し、すべて同時に効果をあらわす。

カードは一度引かれるとどこへともなく消え去る。そしてそのカードは、“愚者”でも“道化”でもなかったならば、再びデッキの中に現れる。従って同じカードを2度引くこともあり得る。

トランプ	カード
ダイヤのエース	宰相*
ダイヤのキング	太陽
ダイヤのクイーン	月
ダイヤのジャック	星
ダイヤの2	彗星*
ハートのエース	運命の三女神*
ハートのキング	玉座
ハートのクイーン	鍵
ハートのジャック	騎士
ハートの2	宝石*
クラブのエース	鉤爪*
クラブのキング	虚無
クラブのクイーン	火炎
クラブのジャック	髑髏
クラブの2	白痴*
スペードのエース	地下牢*
スペードのキング	破滅
スペードのクイーン	エウリュアレー
スペードのジャック	悪党
スペードの2	天秤*
ジョーカー(商標付き)	愚者*
ジョーカー(商標なし)	道化

*……22枚版にのみ存在する

悪党: DMの選択した1人のNPCが君に敵対的になる。この新たな敵が誰なのかは、NPC本人か他の誰かがそのことを明らかにするまで伏せておかれる。そのNPCの敵意を終らせることができるのは、ウィッシュ呪文または神性介入のみである。

運命の三女神: 現実という織物がほどけ、織りなおされる。これにより、君は一つのできごとを、そもそも一度も起らなかったかのように、回避または消去できる。君はこのカードの魔法を、カードをひいた瞬間に使用することもできれば、それから死ぬまでの間の任意の時点で使用することもできる。

エウリュアレー: このカードに描かれたメドゥサに似た顔が君を呪う(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)。君はこの呪いを受けている間、セーヴィング・スローに-2のペナルティを受ける。この呪いは神か“運命の三女神”のカードでなければ終らせることはできない。

謎めいた敵意

デッキ・オヴ・メニー・シングズのカードのうち2枚は、キャラクターが他の存在から敵意を向けられるものである。“火炎”のカードでは敵意は公然たるもの。キャラクターはデヴィルの悪意にみちた企てを何度も経験する羽目になるだろう。この魔物の居場所を探り当てるのは簡単なことではなく、冒険者はデヴィルの味方や手下を何度も打ち破ってはじめて御本尊と対面することができる。

いっぽう“悪党”のカードにおいては、敵意は秘密のものであり、しかも友や味方だと思っていた相手から来ることが望ましい。DMである君は、PCを“いったい誰が裏切者なんだろうか”と迷わせた上で、物語上ふさわしい瞬間にこの敵意を明かすべきである。

火炎:1体の強力なデヴィルが君の敵となる。そのデヴィルは君の破滅を追い求め、君が生きている限りつけ回し、君がもがき苦しむのを大いに楽しんでのちはじめて君を殺そうとする。君かそのデヴィルのどちらかが死ぬまでこの敵意は続く。

鍵:君が習熟している、レアリティがレア以上の魔法の武器が1つ、君の手中に現れる。具体的な武器はDMが選択する。

鉤爪:君の着用または運搬している魔法のアイテムはすべて分解されて塵と化する。君の所有しているアーティファクトは、破壊されはしないが、しかし消え去る。

騎士:1人の4レベル・ファイターが、君から30フィート以内の、君が選択した場所に現れ、君に仕える。そのファイターは君と同じ種族であり、運命が自分を君のもとへ連れてきたのだと信じて、死に至るまで忠実に君に仕える。このキャラクターは君が動かすこと。

玉座:君は《説得》技能の習熟を得る。かつ、君は《説得》技能の判定を行なう際、習熟ボーナスを2倍にする。さらに、君はこの世界のどこかにある小さな砦の正当な所有権を得る。しかし砦は現在モンスターどもの手中にあり、君が砦をわがものと言言するには、まずこれを掃討せねばならない。

虚無:この黒いカードは速やかな破滅を意味する。君の魂は肉体から抜き出され、DMの選択した場所にある1つの物体の中に閉じこめられてしまう。1体または複数の強力な存在がその場所を守っている。魂がこのように囚われている間、君の肉体は無力状態である。ウィッシュ呪文は、君の魂を肉体に戻すことはできないが、しかし君の魂を閉じこめている物体の位置を明かしてくれる。君はもはやこれ以上カードを引くことはない。

愚者:君は10,000XPを失い、このカードを捨て、デッキからもう1枚引く。何枚のカードを引くかという宣言に対しては、愚者ともう1枚の両方をあわせて1枚引いたものとして勘定する。もし10,000XPを失うとレベルが下がってしまうなら、10,000XPではなく、ぎりぎり今のレベルに留まれるだけのXPを失う。

宰相:このカードを引いてから1年以内の任意の時点で、君は瞑想の中で1つの問を發し、その問に対する真実に即した答を精神的に受け取ることができる。その答は、情報を与えるだけでなく、頭を悩ます問題やその他のジレンマを解決する助けにもなる。言いかえれば、知識と“その知識をいかに用いるか”に関する知恵がともに来るのである。

暴星:もし君が、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人で戦って勝ったならば、君は次のレベルにレベルアップするのに充分な経験点を得る。そうでなければ、このカードには何の効果もない。

太陽:君は50,000XPを得る。そして1個の“その他の魔法のアイテム”(DMがランダムに決定する)が君の手中に現れる。

地下牢:君は姿を消し、一切の活動を停止して異次元の球体内に埋葬される。君の着用または運搬していたものはすべて、姿を消す時に君が占めていた場所に残る。君は、発見されて球体から救出されるまで、幽閉されたままである。君の位置はいかなる占術魔法によっても判明しないが、ウィッシュ呪文は君の牢獄の位置を明らかにすることができる。君はもはやこれ以上カードを引くことはない。

月:君は1d3回ウィッシュ呪文を發動する能力を得る。

天秤:君の精神はひきゆがんで変容し、これにより属性が変化する。秩序は混沌に、混沌は秩序に、善は悪に、悪は善になる。属性が“真なる中立”または無属性ならば何の効果もない。

道化:君は(1) 10,000XPを得るか、あるいは(2) 宣言した枚数に加えてもう2枚カードを引くことができるようになる。

腐體:君は1体のアヴァターラ・オヴ・デス(死の化身)を召喚する。その姿は幽霊めいた人型の骸骨で、黒いぼろぼろのローブを着て、半ばすきとおった鎌を手にしている。それは君から10フィート以内の、DMが選択した位置に出現し、君を攻撃しながら他の者たちに「こやつはこの戦いに独りで勝たねばならぬのだ!」と宣言する。アヴァターラは君が死ぬか自分のヒット・ポイントが0になるまで戦い、このいずれかが成就すると消え去る。もし誰かが君を助けようとしたなら、加勢した者は自分自身のアヴァターラ・オヴ・デスを召喚してし

アヴァターラ・オヴ・デス

中型・アンデッド、中立にして悪

AC: 20

hp: 召喚者の最大ヒット・ポイントの半分

移動速度: 60フィート、飛行60フィート(ホバリング)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16(+3)	16(+3)	16(+3)	16(+3)	16(+3)	16(+3)

ダメージ完全耐性: [死霊]、[毒]

状態完全耐性: 気絶状態、恐怖状態、石化状態、毒状態、麻痺状態、魅了状態、

感覚: 暗視60フィート、超視覚60フィート、受動《知覚》13

言語: 召喚者の知っている言語すべて

脅威度: — (0XP)

退散完全耐性: このアヴァターラはアンデッドを退散させる特徴に完全耐性を有する。

非実体移動: このアヴァターラは他のクリーチャーや物体を、あたかも“移動困難な地形”であるかのように通り抜けることができる。アヴァターラは自分のターンを物体の中で終了したなら5(1d10) [力場] ダメージを受ける。

アクション

刈り取る大鎌:このアヴァターラは半ばすきとおった大鎌で5フィート以内のクリーチャー1体の体をなぎ払い、7(1d8+3) [斬撃] ダメージおよび4(1d8) [死霊] ダメージを与える。

まう。アヴァターラ・オヴ・デスに殺された者は蘇生できない。

白痴:君の【知力】が永続的に1d4+1減少する(最低値1)。君は宣言した枚数に加えてもう1枚カードを引いてもよい。

破滅:君が運搬または所有しているあらゆる形態の財産は、魔法のアイテム以外、すべて失われる。携行可能な資産は消え去る。君の所有する事業や建物や土地は、できるだけ現実を改変することの少ない形で失われる。このカードによって失われた財産に対する君の所有権を証明する文書があったなら、それも消え去る。

宝石:1個2,000gpの価値がある装身具25個か、1粒1,000gpの価値がある宝石50個が君の足元に現れる。

星:君の能力値の1つを2上昇させる。その能力値は20を超えてもよいが、24を超えることはできない。

テンタクル・ロッド

Tentacle Rod / 触手のロッド

ロッド、レア(要同調)

ドラウの作であるこのロッドは、先端が3本のゴム状の触手に分かれている魔法の武器である。このロッドを手に持っている間、君は1回のアクションを使用して、君から15フィート以内にいて君が見ることのできるクリーチャーを3本の触手で攻撃することができる。それぞれの触手は+9の攻撃ボーナスで1回ずつ近接攻撃ロールを行なう。ヒットすると、この触手は1d6 [殴打] ダメージを与える。1体の目標に触手が3本ともヒットしたなら、目標は難易度15の【耐久力】セーブを行なわねばならない。このセーブに失敗すると、目標は1分間、移動速度が半分になり、【敏捷力】セーブに不利を受け、リアクションを行なえない。さらに、目標の各ターンにおいて、目標はアクションとボーナス・アクションのいずれか一方しか行なえない。目標は自分の各ターンの終了時に再びこのセーブを行なうことができ、成功すれば目標に関してこの効果は終了する。

トウム・オヴ・アンダスタンディング

Tome of Understanding / 理解の書

その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

この書物には直観と洞察の訓練法が記されており、その言葉には魔法が宿っている。君が全部で6日間以内に48時間かけてこの書物の内容を研究し、訓練を実践したなら、君の【判断力】値は2上昇し、【判断力】値の最大値も2上昇する。そしてこの書物の魔法は失われるが、100年後に回復する。



トウム・オヴ・クリア・ソウト

Tome of Clear Thought / 明晰なる思考の書

その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

この書物には記憶と論理の訓練法が記されており、その言葉には魔法が宿っている。君が全部で6日間以内に48時間かけてこの書物の内容を研究し、訓練を実践したなら、君の【知力】値は2上昇し、【知力】値の最大値も2上昇する。そしてこの書物の魔法は失われるが、100年後に回復する。

トウム・オヴ・ザ・スティルド・タン

Tome of the Stilled Tongue / 言葉奪われし舌の書

その他の魔法のアイテム、レジェンダリー

(要同調：ウィザードのみ同調可)

この分厚い革張りの書物には、表紙に乾燥させた舌がピン留めされている。この書物は全部で5部存在し、そのどれが原本かは定かでない。この書物の身の毛もよだつような表紙の“装飾物”のうち、原本のものは、リッチにして神である“秘密の保管者”ことヴェクナを裏切った元腹心の舌である。4部の写本の表紙にピン留めされている舌もまた、ヴェクナの邪魔をした他の術者たちのものだ。これらの書物の最初の数ページは、どれも判読不能な殴り書きで埋まっている。残りのページは手つかずで真っ白だ。

君がこのアイテムに同調できるなら、君はこのアイテムを呪文書および秘術焦点具として使用できる。さらに、この書物を手に持っている間、君はボーナス・アクションを使用して、呪文スロットを消費せず、音声要素も動作要素も用いずに、君がこの書物に書きこんだ呪文の1つを発動することができる。この特性は1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。

この書物に同調している間、君はこの書物の表紙から舌を取り出すことができる。そうした場合、この書物に書き込まれているすべての呪文は永久的に消える。

ヴェクナはこの書物の使用者を見張っており、この書物に謎めいたメッセージを書きこむことができる。このメッセージは深夜に現れ、1度読むとかすれて消えてしまう。



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 / 統率と威厳の書

その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

この書物には他人に影響を及ぼし魅了するための手引きが記されており、その言葉には魔法が宿っている。君が全部で6日間以内に48時間かけてこの書物の内容を研究し、手引きを実践したなら、君の【魅力】値は2上昇し、【魅力】値の最大値も2上昇する。そしてこの書物の魔法は失われるが、100年後に回復する。

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

武器(トライデント)、アンコモン(要同調)

このトライデントは魔法の武器である。この武器は3チャージを有する。この武器を運搬している間、君は1回のアクションを使用して1チャージを消費することにより、この武器から生まれつき水泳移動速度を有する野獣1体に対してドミネイト・ビースト(セーフ難易度15)を発動することができる。このトライデントは夜明けごとに、消費済みのチャージを1d3回ぶん回復する。

ドラゴン・スケイル・メイル

Dragon Scale Mail / 竜鱗の鎧

防具(スケイル・メイル)、ヴェリー・レア(要同調)



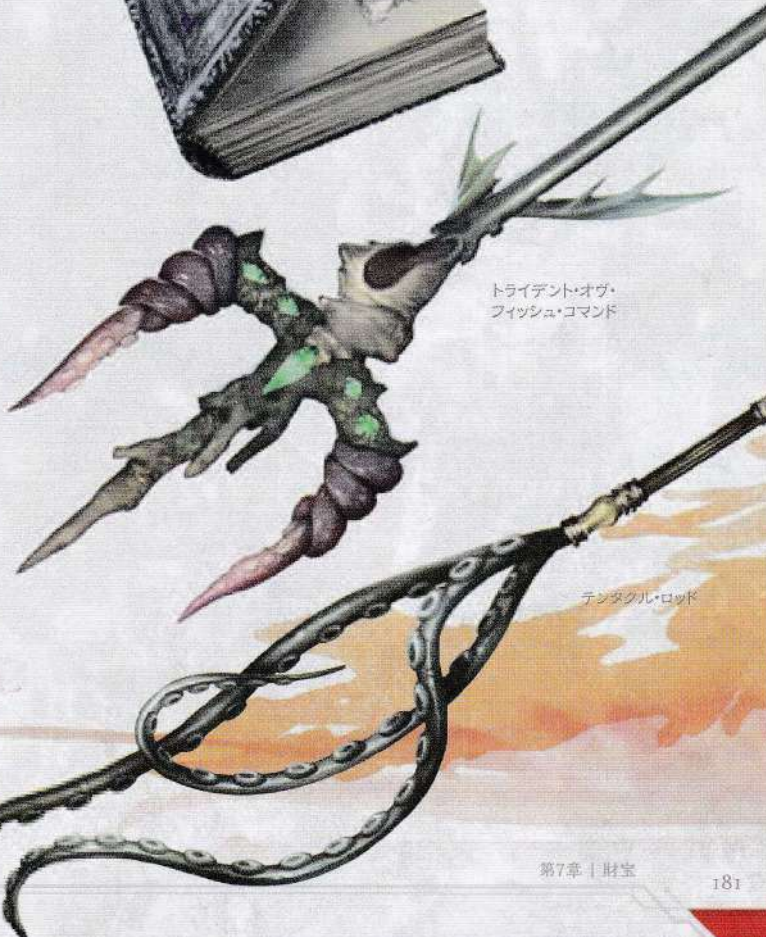
トウム・オヴ・リーダーシップ・アンド・インフルエンス



トウム・オヴ・アンダスタイング



トウム・オヴ・クリア・ソウト



トライデント・オヴ・フィッシュ・コマンド

テンタクル・ロッド



ドラゴン・スケイル・メイルは1種類のドラゴンの鱗から作られている。ドラゴンの中には自分の体からはがれ落ちた鱗を集めて、人型生物への贈り物にする者もいる。狩人がドラゴンの死体から注意深く皮をはぎ取り、保存処理を施す場合もある。いずれにせよ、ドラゴン・スケイル・メイルには高い値段がつく。

この鎧を着用している間、君は(1) ACに+1ボーナスを得る。(2) ドラゴンの“畏怖すべき存在”とプレス攻撃に対するセーブに有利を得る。(3) 鱗の持ち主であったドラゴンの種類に対応した1種類のダメージ種別(表を参照)に対する抵抗を得る。

さらに、君は1回のアクションとして五感を集中することで、君から30マイル(約48km)以内にいる、この鎧と同じ種類の、最も近いドラゴンまでの距離と方向を魔法的に知ることができる。この特殊なアクションは、1度使うと次の夜明けまで再使用できない。

ドラゴン	抵抗	ドラゴン	抵抗
カッパー	[酸]	ブラック	[酸]
グリーン	[毒]	ブルー	[電撃]
ゴールド	[火]	ブロンズ	[電撃]
シルヴァー	[冷気]	ホワイト	[冷気]
プラス	[火]	レッド	[火]

ドラゴン・スレイヤー

Dragon Slayer / 竜殺しの剣

武器(任意の剣)、レア

君はこの魔法の武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに+1ボーナスを得る。

君がこの武器でドラゴンにヒットを与えると、そのドラゴンは3d6の追加ダメージを受ける(ダメージ種別はこの武器と同じ)。この武器に関して、“ドラゴン”とはクリーチャー種別がドラゴンであるクリーチャーすべてを指す(ドラゴン・タートルやワイヴァーンなども含む)。

ドリフトグローブ

Driftglobe / 浮遊光球

その他の魔法のアイテム、アンコモン

この小さなガラスの球体は重量が1ポンドある。ドリフトグローブから60フィート以内にいる者は、このアイテムの合言葉を唱えることで、この球体にライトまたはデイライト呪文による光を放たせることができる。このデイライトの効果は、1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。

君は1回のアクションとして別の合言葉を唱えることで、光っているドリフトグローブを地面から最大5フィートの高さまで浮遊させることができる。君または他のクリーチャーがこの球体をつかむまで、球体は宙に浮かび続ける。君がこの浮遊している球体から60フィートより遠くへ移動すると、この球体は君との距離が60フィートになるまで、最短経路を通して君を追いかけて移動する。球体の移動が妨げられている場合、球体はゆっくりと地面に降下して不活性な状態になり、球体の光は消える。



ドワーヴン・スロウアー

Dwarven Thrower / ドワーフの投げ鎚

武器(ウォーハンマー)、

ヴェリー・レア(要同調; ドワーフのみ同調可)

君はこの魔法の武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに+3ボーナスを得る。この武器は“投擲”特性を持ち、通常射程は20フィート、長距離射程は60フィートである。この武器を用いた君の遠隔攻撃がヒットした時、この武器は追加で1d8ダメージを与える(目標が巨人なら2d8ダメージ)。遠隔攻撃を行なった直後、この武器は君の手の中に飛んで戻ってくる。



ドワーヴン・プレート

Dwarven Plate / ドワーフのプレート・アーマー

防具(プレート)、ヴェリー・レア

この鎧を着用している間、君はACに+2ボーナスを得る。さらに、何らかの効果が君の意に反して君を地面沿いに移動させようとした時、

要同調

プレート+2・上位互換



君は自分のリアクションを使用して、自分が移動させられる距離を最大で10フィート減少させることができる。

④ ナイン・ライヴズ・スティーラー

Nine Lives Stealer / 九人殺しの剣

武器(任意の剣)、ヴェリー・レア(要同調)

君はこの魔法の武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに±2ボーナスを得る。

この剣のチャージ数は(1d8+1)である。君が「現在ヒット・ポイントが100未満のクリーチャー」にクリティカル・ヒットを与えた時、そのクリーチャーは難易度15の【耐久力】セーブを行わねばならない。セーブに失敗したクリーチャーは、この剣によって肉体から生命力を奪い取られて即死する(アンデッドおよび人造クリーチャーはこの効果を受けない)。これによってクリーチャーが即死した場合、この剣のチャージが1減る。剣のチャージがなくなった時点でこの特性は失われる。

④ ネックレス・オヴ・アダプテーション

Necklace of Adaptation / 適応の首飾り

その他の魔法のアイテム、アンコモン(要同調)

この首飾りを着用している間、君はいかなる環境においても普段どおり呼吸でき、有害なガスや気体(たとえばクラウドキル呪文やステインキング・クラウド呪文の効果、吸入型の毒、一部のドラゴンのブレス攻撃)に対するセーブに有利を得る。

ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ

Necklace of Fireballs / 火球の首飾り

その他の魔法のアイテム、レア

この首飾りには(1d6+3)個のビーズがぶら下がっている。君は1回のアクションを使用して1個のビーズをむしり取り、最大で60フィート遠くまで投げることができる。このビーズは落下地点に到達すると、3レベルのファイアーボール呪文(セーブ難易度15)に相当する爆発を起こす。

君は1回のアクションで2個以上のビーズを投げたり、首飾りごと全部いっぺんに投げることもできる。そうした場合、(ビーズの数-1)に等しい数値だけファイアーボールのレベルが上昇する。

ネックレス・オヴ・プレイヤー・ビーズ

Necklace of Prayer Beads / 数珠玉の首飾り

その他の魔法のアイテム、レア

(要同調: クレリック、ドルイド、またはパラディンのみ同調可)

この首飾りには、アクアマリン、ブラック・パール(黒真珠)、またはトパーズで作られた魔法の数珠玉が全部で(1d4+2)個ついている。加えて、アンバー(琥珀)、ブラッドストーン、シトリン、コーラル(珊瑚)、ジェイド(翡翠)、パール(真珠)、あるいはクォーツ(石英)で作られた、魔法でない普通の数珠玉も多数連なっている。魔法の数珠玉をこの首飾りから外すと、その数珠玉の魔法は失われる。

これらの魔法の数珠玉は6種類存在する。この首飾りにそれぞれの数珠玉がいくつ含まれているかは、DMが決めてもよいし、ランダムに決定してもよい。1つの首飾りに同じ種類の数珠玉が2個以上含まれることはない。この数珠玉を使用するためには、この首飾りを着用していなければならない。1つの数珠玉には呪文が1つ含まれており、君はボーナス・アクションとしてこれを発動できる(セーブの必要な呪文の場合、君の呪文セーブ難易度を使う)。魔法の数珠玉の呪文を1回発動すると、その数珠玉は次の夜明けまで再使用できない。

d20	数珠玉	呪文
1~6	祝福	ブレス
7~12	回復	キュア・ウーンズ(2レベル)またはレッサー・レストレーション
13~16	恩寵	グレーター・レストレーション
17~18	一撃	ブランディング・スマイト
19	召喚	ブレイナー・アライ
20	風乗り	ウィンド・ウォーク



バーサーカー・アックス

パイプス・オヴ・ホーンティング



パイプス・オヴ・ザ・スーアーズ



ノルザース・マーヴェラス・ピグメンツ

Nolzur's Marvelous Pigments / ノルザーの不思議な絵の具
その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

この絵の具は、優美な木箱に絵筆1本とピン1d4個が納められた状態で発見されるのが普通だ。重量は全部あわせて1ポンド。君がこの絵の具で描いた二次元の物体は、三次元の物体になる。君がある物体のイメージに集中して絵筆を振ると、絵筆の先から絵の具が宙に広がり、君の思い描いた物体が形成されるのである。

この絵の具1ピンで1,000平方フィート(約90m²)の表面に絵を描くことができるため、君は10,000立方フィート(約27m³)ぶんの、自律行動能力を持たない物体や地形的特徴(扉、穴、花、樹木、牢獄、部屋、武器など)を作ることができる。100平方フィートぶんの絵を描くのに10分かかる。

君が絵を描き終わると、描かれた物体または地形的特徴は魔法でない本物の物体になる。したがって、壁に扉の絵を描けばそれは本物の扉であり、扉を開けた先は壁の向こう側に通じている(“向こう側”が存在すればの話だが)。床に穴を描けば本物の穴になるが、穴の深さは君が作ることでできる物体の大きさに含まれる。

この絵の具で25gp以上の価値を持つものを作ることはいできない。ダイヤモンドや金塊といった高価な物体を描いた場合、その物体は本物らしく見えるが、近づいてよく見ればガラス玉や骨などの無価値な物質でできている。

火や電撃などのエネルギーの絵を描いた場合、そのエネルギーは確かに出現するが、君が絵を描き終えたとき、何にも害を与えることなく消えてしまう。

バーサーカー・アックス

Berserker Axe / 狂戦士の斧

武器(任意の斧)、レア(要同調)

この魔法の武器で行なう攻撃ロールとダメージ・ロールには+1のボーナスが付く。加えて、この武器に同調している間、君の最大ヒット・ポイントは君のレベルに等しい数だけ上昇する。

呪い: この斧は呪われており、これに同調することは呪いを君に及ぼす。呪われている間、君はこの斧を手放そうとせず、常に手の届く範囲に置く。また君はこの斧以外の武器での攻撃ロールに不利を受ける(ただし、君から姿が見えるか音が聞える敵が60フィート以内に

いる時に限る)。

君がこの斧を所持している間に敵対的なクリーチャーが君にダメージを与えたなら、君は難易度15の【判断力】セービング・スローを行なわねばならず、失敗すると凶暴化する。凶暴化している間、君は毎ラウンド、アクションを用いて、君に一番近いクリーチャーをこの斧で攻撃せねばならない。攻撃アクションの一環として追加攻撃を行なえる場合、君はそれらの追加攻撃を使用し、現在の目標を倒したならば次に近いクリーチャーを攻撃するために移動する。攻撃可能な目標が複数いる場合、ランダムにどれか1体を攻撃する。君は“君から姿が見えるか音が聞えるクリーチャーが60フィート以内でない”状況で自分のターンを開始するまで凶暴化したままである。

パール・オヴ・パワー

Pearl of Power / 魔力の真珠

その他の魔法のアイテム、

アンコモシ(要同調; 呪文の使い手のみ同調可)

このパールを持ち歩いている間、君は1回のアクションを使用してこのアイテムの合言葉を唱えることにより、消費済みの呪文スロット1つを回復できる。回復しようとする消費済みスロットが4レベル以上だった場合、3レベルのスロットが回復する。このパールは1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。

パイプス・オヴ・ザ・スーアーズ

Pipes of the Sewers / 下水のパイプ

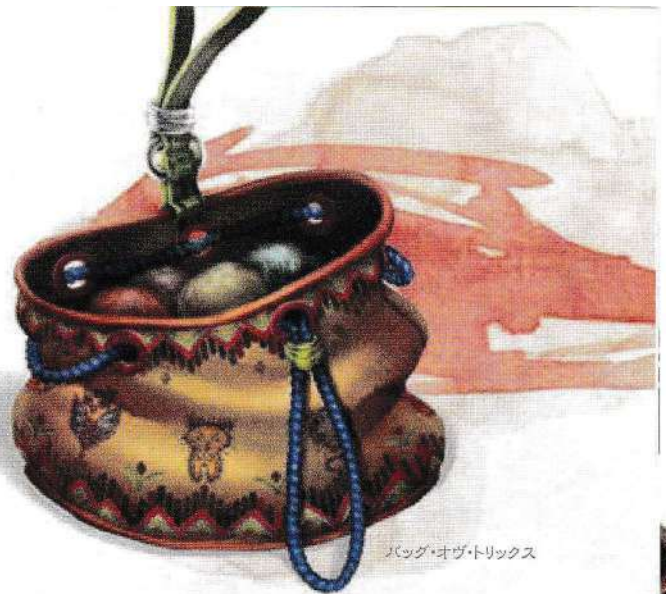
その他の魔法のアイテム、アンコモシ(要同調)

このパイプ笛を使用するためには、管楽器に習熟していなければならない。君がこの笛に同調している間、普通のラット(ドブネズミ)およびジャイアント・ラットは君に対して中立的であり、君から脅威や危害を被らない限り君を攻撃しようとしなない。

この笛のチャージ数は3である。君が1回のアクションとしてこの笛を演奏すると、君はボーナス・アクションとして1~3チャージを消費することで、1チャージごとに1群のスウォーム・オヴ・ラッツ(データは「Monster Manual」参照)を呼び出せるようになる。ただし、これを行なえるのは1/2マイル(約800m)以内に充分な数のラットがいる場合に限られる(この条件が満たされているかどうかはDMが判断する)。スウォーム(大群)を構成できるだけ数のラットがいらない

場合、消費したチャージは無駄になる。君に呼ばれたラットたちは最短経路を通して笛の音色に近寄ってくるが、君の制御下にあるわけではない。この笛は夜明けごとに、消費済みのチャージを1d3回ぶん回復する。

君がこの笛を演奏している間に、他のクリーチャーの制御下に置かれていないスウォーム・オヴ・ラッツが君から30フィート以内に入ってくるたび、君は自分の【魅力】とそのスウォームの【判断力】で対抗判定を行なうことができる。君がこの判定に敗北すると、そのスウォームはふだん通りに振る舞い、以後24時間この笛の音によって操られなくなる。君がこの判定に勝利すると、そのスウォームはこの笛の音に操られ、君が毎ラウンド1回のアクションを費やして演奏を続ける限りは君および君の仲間たちに対して友好的になる。友好的になったスウォームは君の命令に従う。君がこのスウォームに命令を与えない場合、このスウォームは自分の身を守る以外何のアクションも行なわない。このスウォームがターンを開始した時点で笛の音が聞こえない場合、そのスウォームに対する君の制御は終了し、そのスウォームはふだん通りに振る舞い始め、以後24時間この笛の音によって操られなくなる。



バッグ・オヴ・トリックス

パイプス・オヴ・ホーンティング

Pipes of Haunting / 恐ろしの笛

その他の魔法のアイテム、アンコモン

この笛を使用するためには、管楽器に習熟していなければならない。この笛のチャージ数は3である。君は1回のアクションを使用し、1チャージを消費してこの笛を演奏することで、不気味な魔法の音色を奏でることができる。君の演奏を聞いた、君から30フィート以内のクリーチャーはみな難易度15の【判断力】セーブを行なわねばならず、失敗すると1分間、君によって恐怖状態になる。君が望むなら、範囲内のクリーチャーのうち君に敵対的でない者は皆このセーブに自動的に成功することにもできる。セーブに失敗したクリーチャーは自分の各ターンの終了時に再びこのセーブを行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。このセーブに成功したクリーチャーは、以後24時間この笛の効果を受けなくなる。この笛は夜明けごとに、消費済みのチャージを1d3回ぶん回復する。

バッグ・オヴ・ディヴァウアリング

Bag of Devouring / むさぼり食う袋

その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

この袋は一見、バッグ・オヴ・ホールディングのように見えるが、実はとほうもなく大きな異次元クリーチャーが物を食べる口なのである。この袋を裏表ひっくり返すと、物を食べる口は閉じてしまう。

この袋に結びついている異次元クリーチャーは、袋に入っているものをすべて感知できる。袋に完全に収まった動物性または植物性の物質はむさぼり食われて永遠に失われる。生きているクリーチャーの体の一部が袋に入ったならば（これは誰かが袋の中に手を入れた時などに起きる）、そのクリーチャーは50%の確率で袋の中に引きこまれてしまう。袋の中にいるクリーチャーは自分のアクションを用いて脱出を試みることができ、難易度15の【筋力】判定に成功すれば脱出できる。他のクリーチャーは自分のアクションを用いて袋の中に手を伸ばし、中のクリーチャー1体を引きずり出そうとすることができる。難易度20の【筋力】判定に成功すれば引きずり出せる。ただし、引きずり出そうとした者も先述の通り50%の確率で中に引きこまれてしまうことに注意。袋の中で自分のターンを開始したクリーチャーはむさぼり食われ、その肉体は破壊される。

この袋は、自律行動能力を持たない物体を、最大で1立方フィートまで、中に入れておける。ただし、この袋は1日に1回、中のすべての物体を呑みこみ、他の次元界へ吐き出す。一日のいかなる時にいかなる次元界へ吐き出すかはDMが決定する。

この袋に穴があいたり裂け目ができたりしたなら、袋は破壊され、袋の中にあったものはアストラ界のランダムな地点へ飛ばされる。

バッグ・オヴ・トリックス

Bag of Tricks / 奇術の袋

その他の魔法のアイテム、アンコモン

これは灰色や赤茶色や褐色の布でできた、何のへんてつもなし、空っぽの袋のように見える。けれど中に手を入れてみると、何やら小さなふわふわしたしたものがある。この袋の重さは1/2ポンド（約230g）。

君は1回のアクションを用いて袋の中からふわふわしたものを取り出し、それを最大20フィート先まで投げることができる。そのものは着地すると1体のクリーチャーに変化する。1d8をロールし、袋の色に応じた表を参照すること。クリーチャーのデータは『Monster Manual』を参照。そのクリーチャーは次の夜明けが来るかヒット・ポイントが0になったならば消え去る。

そのクリーチャーは君や君の仲間に対して友好的であり、君のターンに行動する。君は1回のボーナス・アクションを用いて、(1)そのクリーチャーが次のそのクリーチャーのターンにどう移動しどんなアクションをとるかを命令することも、(2)「私の敵を攻撃しろ」といった大ざっぱな指示を与えることもできる。こうした指示がない場合、そのクリーチャーはクリーチャー本来の性質にふさわしくふるまう。

袋からふわふわしたものが3つ取り出されたなら、その袋は次の夜明けまで再び使用できなくなる。

灰色のバッグ・オヴ・トリックス

1d8 クリーチャー	1d8 クリーチャー
1 ウィーゼル 0 T	5 バンサー 1/4 M
2 ジャイアント・ラット 1/8 S	6 ジャイアント・バジャー 1/4 M
3 バジャー 0 T	7 ダイア・ウルフ 1 L
4 ボア 1/4 M	8 ジャイアント・エルク 2 H

赤茶色のバッグ・オヴ・トリックス

1d8 クリーチャー	1d8 クリーチャー
1 ラット 0 T	5 ジャイアント・ゴート 1/2 L
2 アウル 0 T	6 ジャイアント・ボア 2 L
3 マスティフ 1/8 M	7 ライオン 1 L
4 ゴート 0 M	8 ブラウン・ベア 1 L

褐色のバッグ・オヴ・トリックス

1d8 クリーチャー	1d8 クリーチャー
1 ジャッカル 0 S	5 ブラック・ベア 1/2 M
2 エイブ 1/2 M	6 ジャイアント・ウィーゼル 1/8 M
3 バブーン 0 S	7 ジャイアント・ハイエナ 1 L
4 アックス・ビーク 1/4 L	8 タイガー 1 L



バッグ・オヴ・ホールディング

バッグ・オヴ・ビーンズ

バッグ・オヴ・デ
イヴァウアリング

ハンマー・オヴ・
サンダーボルト

× バッグ・オヴ・ビーンズ

Bag of Beans / 豆の袋

その他の魔法のアイテム、レア

この分厚い布の袋の中には3d4粒の乾燥した豆が入っている。袋全体の重さは、「 $\frac{1}{2}$ ポンド+(袋の中の豆の数 $\times\frac{1}{4}$ ポンド)」である。

君が袋の中身を地面にあけると、豆を中心に半径10フィートの爆発が起きる。この範囲内の全クリーチャーは、君を含めて、難易度15の【敏捷力】セーヴィング・スローを行ない、失敗すれば5d4[火]ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。この火は範囲内にあって着用も運搬もされていない可燃物を発火させる。

この袋から豆を1粒取り出し、これを土や砂に埋めて水をやると、豆は1分後に、埋められた地面から何らかの効果を生み出す。DMは以下の表から効果を選択するか、ランダムに決定するか、自分で効果を考える。

d100 効果

- 01 5d4本のトードスツール(ホコリタケ、テングダケなど多肉質のキノコの総称。食用のものも有毒のものもある)が生える。クリーチャーがトードスツールを食べたなら任意のダイスをロールすること。結果が奇数なら食べた者は難易度15の【耐久力】セーヴィング・スローを行ない、失敗すると5d6[毒]ダメージを受けかつ1時間のあいだ毒状態になる。結果が偶数なら食べた者は1時間のあいだ5d6の一時的ヒット・ポイントを得る。
- 02~10 泉がわき、水かビールかベリーのジュースかお茶か酢かワインか油(DMが選択すること)が天にふきあがる。それは高さ30フィートに達し、1d12ラウンドにわたって続く。
- 11~20 1体のトリエントが生えてくる(データは『Monster Manual』参照)。このトリエントは50%の確率で“混沌にして悪”であり、攻撃をしかけてくる。
- 21~30 君に似た姿の、自律行動能力を持つが移動できない石像が1つ生えてくる。それは君に対して悪口雑言を並べ立てる。もし君が像のもとを去り、他の者が像に近づいたなら、像は君のことを地上最悪の悪党であると語り、新来の客を言いくるめて、君を見つけて討ち果せようとする。君が像と同じ次元界にいる限り、像には君の居場所がわかる。この像は24時間後には自律行動能力を失う。

d100 効果

- 31~40 青い炎をあげるかがり火がひとつ生えてきて、24時間経過するか消火されるまで燃え続ける。
- 41~50 1d6+6体のシュリーカーが生えてくる(データは『Monster Manual』参照)。
- 51~60 1d4+8本の明るい桃色をしたヒキガエルが地面から這い出してくる。誰かがヒキガエルに触れるたび、それはDMの選択した種類の大型サイズ以下のモンスターに変化する。そのモンスターは1分間経つと明るい桃色の煙のなかに消え去る。
- 61~70 腹べこのブレイが穴を掘って出てきて襲いかかる(データは『Monster Manual』参照)。
- 71~80 果物の木が生える。木には1d10+20個の実がなっており、うち1d8個は魔法のポーション(どんなポーションかはランダムに決定)として機能し、1個は摂取型の毒である(どんな毒かはDMが決定)。木は1時間後に消滅する。木からもいまだ実が残る。実に魔法がこもっていた場合、その魔法の力は30日間もつ。
- 81~90 1d4+3個の卵のはいった鳥の巣が現れる。卵を食べたクリーチャーは難易度20の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。成功した者は最も低い能力値が1だけ永続的に増加する(最も低い値が複数ある場合はランダムに決定する)。失敗した者は体内に魔法の爆発が起き10d6[力場]ダメージを受ける。
- 91~99 底辺が60フィート四方のピラミッドがとつぜん地中から現れる。ピラミッドの中には石棺があり、石棺の中には1体のマミー・ロードがいる(データは『Monster Manual』参照)。ピラミッドはマミー・ロードの住処として扱われる。石棺には宝が入っている(宝の内容はDMが決定)。
- 00 巨大な豆のつるが大地を割ってそそり立つ。高さはDMが決定する。豆のつるを登るとどこに着くかもDMが決定する。それは天下の絶景かもしれない。クラウド・ジャイアントの城かもしれない、別の次元界であるかもしれない。



ヒューワーズ・ハンディ・ハヴァサック



バッグ・オヴ・ホールディング

Bag of Holding / 物入れ袋

その他の魔法のアイテム、アンコモン
この袋を外側から見た大きさは、口の直径約2フィート(約60cm)、深さ4フィート(約120cm)。だが中の空間はそれよりずっと大きい。この袋は重量500ポンド(約230kg)以内、かつ容量64立方フィート(約1,800リットル)以内のものを収めることができる。しかも袋の重さは、中にどれだけ物が入っていても、常に15ポンド(約7kg)である。この袋の中から1つのアイテムを取り出すには1回のアクションを要する。

この袋の容量が上限を超えたり、袋が突き破られたり引き裂かれたりしたなら、袋は破裂して破壊されてしまい、中のものはアストラル界に散乱する。袋を裏返したなら、中身は損害を受けることなくこぼれ出し、袋はもう一度裏返して元通りにするまでは使えなくなる。呼吸をするクリーチャーはこの袋の中で(10÷袋の中のクリーチャー数)分まで生存できる(最低1分)。この時間が過ぎたなら、中のクリーチャーは窒息しはじめる。

この袋をヒューワーズ・ハンディ・ハヴァサック、ポータブル・ホールその他のアイテムの生み出す異次元空間の中に置いたならば、双方のアイテムが同時に破壊され、アストラル界へのゲート(次元門)が生れる。このゲートは一方のアイテムがもう一方のアイテムの中に置かれたまさにその場所に出現する。このゲートから10フィート以内のクリーチャーはみな、ゲートに吸いこまれ、アストラル界のランダムな場所に放り出される。しかるのちゲートは閉じる。このゲートは一方通行であり、再び開かれることはない。



ハット・オヴ・ディスガイズ

Hat of Disguise / 変装帽子

その他の魔法のアイテム、アンコモン(要同調)

この帽子を着用している間、君は1回のアクションを使用して、この帽子からディスガイズ・セルフ呪文を回数無制限で発動することができる。この帽子を脱ぐと、このディスガイズ・セルフは終了する。



ハンマー・オヴ・サンダーボルツ

Hammer of Thunderbolts / 雷霆の鎚

武器(モール)、レジェンダリー

君はこの魔法の武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに+1ボーナスを得る。

巨人退治(要同調): この武器と同調するためには、ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス(種類問わず)とガントレッツ・オヴ・オーガ・パワーの2つを着用していなければならない。いずれかのアイテムを外した時点で、この武器への同調は終了する。君がこの武器に同調しており、この武器を手に持っているなら、君の【筋力】値は4上昇する。これによって君の【筋力】が20を超えてもよいが、30を超えることはない。君が巨人に対してこの武器を用いて行なうた攻撃ロールで20の目が出たなら、その巨人は難易度17の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると死ぬ。

この武器のチャージ数は5である。この武器に同調している間、君は1チャージを消費することで、この武器が“投擲”特性を持つかのように、この武器で1回の遠隔武器攻撃を行なうことができる。その際の通常射程は20フィート、長距離射程は60フィートである。この攻撃がヒットすると、この武器は300フィート遠くまで聞こえる雷音を鳴り響かせる。その攻撃の目標および、目標から30フィート以内のクリーチャーすべては難易度17の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると君の次のターンの終了時まで朦朧状態になる。この武器は毎朝の夜明けに、消費済みのチャージを(1d4+1)回ぶん回復する。

ビード・オヴ・フォース

Bead of Force / 力場の珠

その他の魔法のアイテム、レア

この小さな黒い珠は直径3/4インチ(約1.9cm)、重さ1オンス(約28g)である。普通は一度に1d4+4個がまとめて見つかる。

君は1回のアクションを用いて1つの珠を最大60フィートまで投げることができる。珠は何かに当たると爆発して破壊される。そこから半径10フィート以内の全クリーチャーは難易度15の【敏捷力】セービング・スローを行なわねばならず、失敗すると5d4【力場】ダメージを受ける。しかるのち、透明な球形の力場がその範囲を1分間封鎖する。先のセーブに失敗し、かつ完全にその範囲内にいたクリーチャーはこの球形の中に閉じこめられる。先のセーブに成功するか、体の一部だけがその範囲内にあったクリーチャーは、球形の中心から遠ざかる方向へ、もはや球形の中になくなるまで押しやられる。この球形の壁を通り抜けられるのは呼吸可能な空気だけである。攻撃その他の効果は通りぬけられない。

中に閉じこめられたクリーチャーは、自分のアクションを用いて球形の壁を押し、球形を“そのクリーチャーの歩行移動速度の半分”だけ動かすことができる。この球形を外から持ち上げることも可能であり、球形の魔法によって、球形の重さは中のクリーチャーの重量に関わりなくわずかに1ポンド(約450g)になっている。



ヒューワーズ・ハンディ・ハヴァサック

Heward's Handy Haversack / ヒューワードの便利な背負い袋

その他の魔法のアイテム、レア

この背負い袋は真ん中の大きな袋の両脇に小ぶりの袋が1つずつ付いており、どの袋も異次元空間である。両脇の袋はどちらも、体積が2立方フィート(約56リットル)以下、かつ重量20ポンド(約9kg)以下の物質を入れることができる。真ん中の袋には、体積が8立方フィート(約224リットル)以下、かつ重量80ポンド(約36kg)以下の物質を入れることができる。中にどれだけのものを入れても、この背負い袋の重量は常に5ポンド(約2.3kg)である。

この背負い袋に物体をしまう際は、通常の“物体を扱う”ルールに従うこと。この背負い袋から1つのアイテムを取り出すには、君が1回のアクションを使用する必要がある。君が特定のアイテムを取り出そうとしてこの背負い袋に手をつっ込むと、欲しいアイテムが必ず一番上にある。

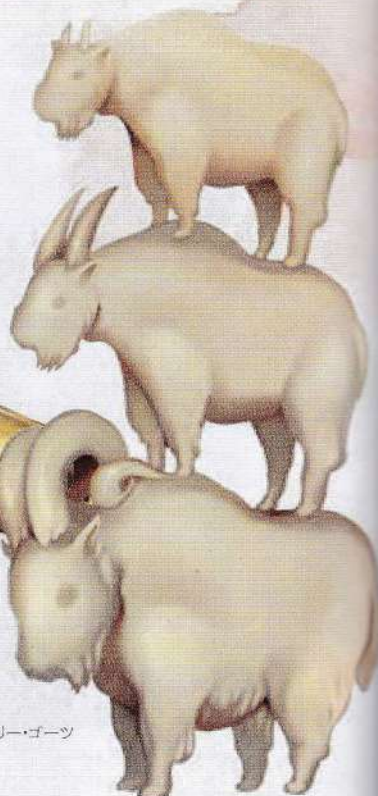
ブーツ・オヴ・エルヴンカインド



ゴールデン・ライオンズ



アイヴォリー・ゴーツ



この背負い袋にはいくつかの制限がある。制限を超えてものを入れたり、鋭利な物体が袋に刺さったり切り裂いたりした場合、この背負い袋は破裂して破壊される。この背負い袋が破壊されると、すべての中身は永遠に失われるが、アーティファクトだけは必ずどこか別の場所に現れる。この背負い袋の内と外をひっくり返すと、中身は特に害を受けることなくその場にばらまかれる。ひっくり返された背負い袋は元に戻さない限り使用不能である。呼吸しているクリーチャーをこの背負い袋の中に入れたら、そのクリーチャーは最大10分まで呼吸できるが、10分が過ぎると窒息が始まる。

この背負い袋をバッグ・オヴ・ホールディングやポータブル・ホールなどのアイテムが作り出した異次元空間の中に入れたら、そのアイテムとこの背負い袋の両方が即座に破壊され、アストラル界へ通じるゲート(次元門)が開く。ゲートが開く場所は、背負い袋が入れられたアイテムのあった場所である。このゲートから10フィート以内にいたクリーチャーはみなゲートに吸い込まれ、アストラル界のランダムな場所に吐き出される。そしてゲートは閉じる。このゲートは1回限りのものであり、再び開くことはできない。

フィギュリン・オヴ・ワンドラス・パワー

Figurine of Wondrous Power / 不思議の小像

その他の魔法のアイテム、レアリティ: さまざま

フィギュリン・オヴ・ワンドラス・パワーはポケットに入る大きさの野獣の像である。君が1回のアクションを使用して、合言葉を口にしつつ君から60フィート以内の地面上にこの小像を投げると、小像は生きたクリーチャーに変わる。そのクリーチャーが現れるはずの場所が、他のクリーチャーや物体に占められている場合、またはそのクリーチャーが収まるだけの広さがない場合、小像はクリーチャーにならない。

小像が変化したクリーチャーは、君および君の仲間に対して友好的である。このクリーチャーは君の言語を理解し、君が口頭で与える命令に従う。君からの命令がない場合、このクリーチャーは自分の身を守る以外に何のアクションも行なわない。ジャイアント・フライ以外のクリーチャーのデータは [Monster Manual] 参照。

このクリーチャーは各小像の記述にある通りの持続時間じゅう持続する。持続時間が過ぎると、そのクリーチャーは小像に戻る。クリーチャーのヒット・ポイントが0まで減少するか、君が1回のアクションを使用してそのクリーチャーに触れつつ合言葉を口にしたなら、

持続時間が過ぎるより前に小像に戻る。クリーチャーが小像に戻ると、その小像の特性は(各小像の項に書かれている)特定の時間が過ぎるまで再使用できない。

アイヴォリー・ゴーツ/象牙の山羊(レア): この象牙製の山羊の小像は常に3体1組で作られる。3体の山羊は外見も機能もそれぞれ異なっている。それぞれの小像の特性は以下の通り。

・ゴート・オヴ・トラヴェリング/旅の山羊はライディング・ホース(乗用馬)と同じデータを持つ大型サイズの山羊になる。この小像は24チャージを有しており、山羊の形態で1時間経過ごとに1チャージ消費される(山羊になるたび、最低でも1チャージ消費する)。この小像にチャージが残っている限り、君はこの特性を好きなだけ使用できる。チャージがなくなると山羊は小像に戻り、7日たつまで再使用できない。7日たった時点で、消費済みのチャージはすべて回復する。

・ゴート・オヴ・トラヴェイル/苦痛の山羊は最大3時間までジャイアント・ゴートになれる。この小像は1回使用すると30日たつまで再使用できない。

・ゴート・オヴ・テラー/恐怖の山羊は最大3時間までジャイアント・ゴートになれる。この山羊は攻撃を行なえないが、君はこの山羊の角を取り外し、武器として使うことができる。一方の角は+1ランスになり、もう一方の角は+2ロングソードになる。角を1本外すには1回のアクションが必要であり、山羊が小像に戻った時点でこれらの武器は消えうせて小像の角に戻る。さらに、この山羊に君が騎乗している間、この山羊は半径30フィートの恐怖のオーラを放つ。このオーラ内でターンを開始した、君に敵対的なクリーチャーは、難易度15の【判断力】セーブを行なわねばならず、失敗するとこの山羊によって恐怖状態になる。この恐怖状態は、1分たつたこの山羊が小像に戻るまで持続する。こうして恐怖状態になったクリーチャーは、自分の各ターンの終了時に再びこのセーブを行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。一度このセーブに成功したクリーチャーは、以後24時間、この山羊の恐怖のオーラに対する完全耐性を得る。この小像は1回使用すると15日たつまで再使用できない。

・エボニー・フライ/黒檀のアブ(レア): この黒檀製の小像は、大きなアブに見える。この小像は最大12時間までジャイアント・フライ(巨大アブ)になれる。このジャイアント・フライは乗騎として



オブシディアン・ステード



マール・エレファント

エボニー・フライ



騎乗が可能である。この小像は1回使用すると2日たつまで再使用できない。

ヤ **オニキス・ドッグ／縞瑪瑙の犬 (レア)**：この縞瑪瑙製の犬の小像は、最大6時間までマスティフになれる。このマスティフは【知力】が8であり、共通語を話すことができ、暗視60フィートを有し、60フィート以内の不可視状態のクリーチャーや物体を見ることができる。この小像は1回使用すると7日たつまで再使用できない。

○ **オブシディアン・ステード／黒曜石の馬 (ヴェリー・レア)**：この磨き上げられた黒曜石の馬の小像は、最大24時間までナイトメアになれる。このナイトメアは自分自身を守るためにしか戦わない。この小像は1回使用すると5日たつまで再使用できない。

君が善属性なら、君がこの小像を使おうとするたびに10%の確率で君の命令は無視される(小像の形態に戻れという命令も無視される)。君の命令を無視しているナイトメアに君が騎乗すると、君およびナイトメアは即座にハデスの次元界内のランダムな場所に運ばれ、その後でナイトメアは小像に戻る。

◇ **ゴールデン・ライオンズ／黄金のライオン (レア)**：この黄金製のライオンの小像は常に2体1組で作られる。この小像は1つだけ使用することも、2つ同時に使用することもできる。それぞれの小像は最大1時間までライオンになれる。この小像は1回使用すると7日たつまで再使用できない。

○ **サーペンタイン・アウル／蛇紋石のフクロウ (レア)**：この蛇紋石製のフクロウの小像は、最大8時間までジャイアント・アウルになれる。この小像は1回使用すると2日たつまで再使用できない。このアウルはテレパシーによって君と意志疎通できる。このテレパシーは君とアウルが同じ次元界にさえすれば、どれだけ離れていても有効である。

▽ **シルヴァー・レイヴン／銀のワタリガラス (アンコモン)**：この銀製のワタリガラスの小像は、最大12時間までレイヴンになれる。この小像は1回使用すると2日たつまで再使用できない。この小像がレイヴン形態になっている間、君はこの小像のおかげで、このレイヴンに対して回数無制限でアニマル・メッセンジャー呪文を発動できる。

○ **ブロンズ・グリフィン／青銅のグリフィン (レア)**：この青銅製の小像は、後ろ足で立ち上がったグリフィンだ。この小像は最大6時間までグリフィンになれる。この小像は1回使用すると5日たつまで再使用できない。

ジャイアント・フライ

大型・野獣、無属性

AC: 11

hp: 19 (3d10+3)

移動速度: 30フィート、飛行60フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14(+2)	13(+1)	13(+1)	2(-4)	10(±0)	3(-4)

感覚: 暗視60フィート、受動知覚 10

言語: —

○ **マール・エレファント／大理石の象 (レア)**：この大理石の小像は高さと同行が4インチ(約10cm)もあり、最大24時間までエレファントになれる。この小像は1回使用すると7日たつまで再使用できない。

フィルター・オヴ・ラヴ

Philter of Love / ほれ薬

ポーション、アンコモン

君がこの薬を飲んだ後、10分以内に初めてクリーチャーを見た時、君はそのクリーチャーによって1時間魅了状態にされる。そのクリーチャーが普段の君の恋愛対象になりうる種族と性別であるなら、君はこうして魅了状態である間、そのクリーチャーが自分の愛する人だと思ひこむ。この薬はバラ色で発泡性の液体であり、気付きにくいハート型の泡が1つだけ浮いている。

ブーツ・オヴ・エルヴンカインド

Boots of Elvenkind / エルフ族のブーツ

その他の魔法のアイテム、アンコモン

このブーツを着用している間、どのような表面の上を歩こうとも、君の足どりはまったく音を立てない。また、君は静かに移動することによる【敏捷力】(隠密)判定に有利を得る。



ブーツ・オヴ・ストライディング・
アンド・スプリングング



ブーツ・オヴ・ザ・ウィンター・
ランズ

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

その他の魔法のアイテム、レア(要同調)

この毛皮のブーツは心地よく足に合い、しかもたいそう温かい。これを着用している間、君は以下の利益を得る：

- ・ [冷氣] に対する抵抗を得る。
- ・ 氷や雪によって生み出された“移動困難な地形”を無視する。
- ・ 他の防寒の手段は一切なしでも華氏-50度(摂氏-45度)までの低温に耐えられる。分厚い服を着れば華氏-100度(摂氏-73度)までの低温に耐えられる。

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

その他の魔法のアイテム、レア(要同調)

このブーツを着用している間、君の歩行移動速度は(元からもっとと高くない限り)30フィートになり、かつ君の移動速度は荷重がかかっても重装鎧を着ていても減少しない。加えて、君は通常の3倍の距離を跳躍できるが、残りの移動速度が許す距離を超えて跳躍を行なうことはできない。

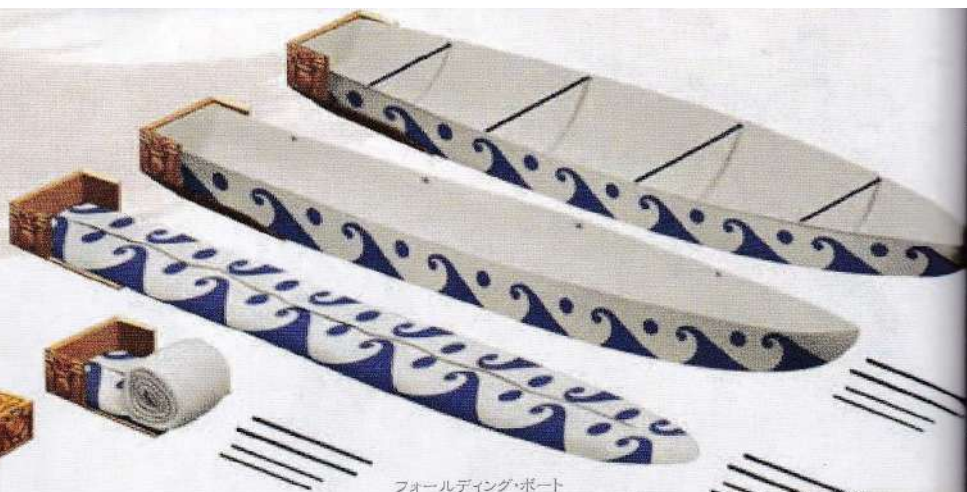
ブーツ・オヴ・スピード

Boots of Speed / 加速のブーツ

その他の魔法のアイテム、レア(要同調)

このブーツを着用している間、君は1回のボーナス・アクションを用いてブーツのかかとを打ち合わせることができる。そうしたなら、このブーツの力で君の歩行移動速度は2倍になり、かつ君に対して機会攻撃を行なうクリーチャーはその攻撃ロールに不利を受ける。もう一度ブーツのかかとを打ち合わせたら、この効果は終了する。

このブーツの特性が合計10分間使用されたなら、この魔法は君が大休憩を終了するまでは機能しなくなる。



フォールディング・ボート



フロストブランド

ブーツ・オヴ・レヴィテーション

Boots of Levitation / 空中浮揚のブーツ

その他の魔法のアイテム、レア(要同調)

このブーツを着用している間、君は回数無制限で、1回のアクションを用いて自分自身に対してレヴィテート呪文を発動できる。



フォールディング・ボート

Folding Boat / 折り畳み式ボート

その他の魔法のアイテム、レア

この物体は幅12インチ(約30cm)、深さ6インチ(約15cm)、奥行6インチの木製の箱に見える。箱の重量は4ポンド(約1.8kg)で、水に浮かぶ。この箱のふたを開ければ中にものをしまうことができる。また、この箱には3種類の合言葉が設定されており、どの合言葉を唱えるにも1回のアクションを使用する必要がある。

1つ目の合言葉を唱えると、この箱はひとりでに広がり、長さ10フィート(約3m)、幅4フィート(約1.2m)、深さ2フィート(約60cm)のボートになる。このボートにはオールが1対、錨が1つ、マストが1本、三角帆が1枚ついている。このボートは最大で中型サイズのクリーチャーを4体まで快適に乗せることができる。

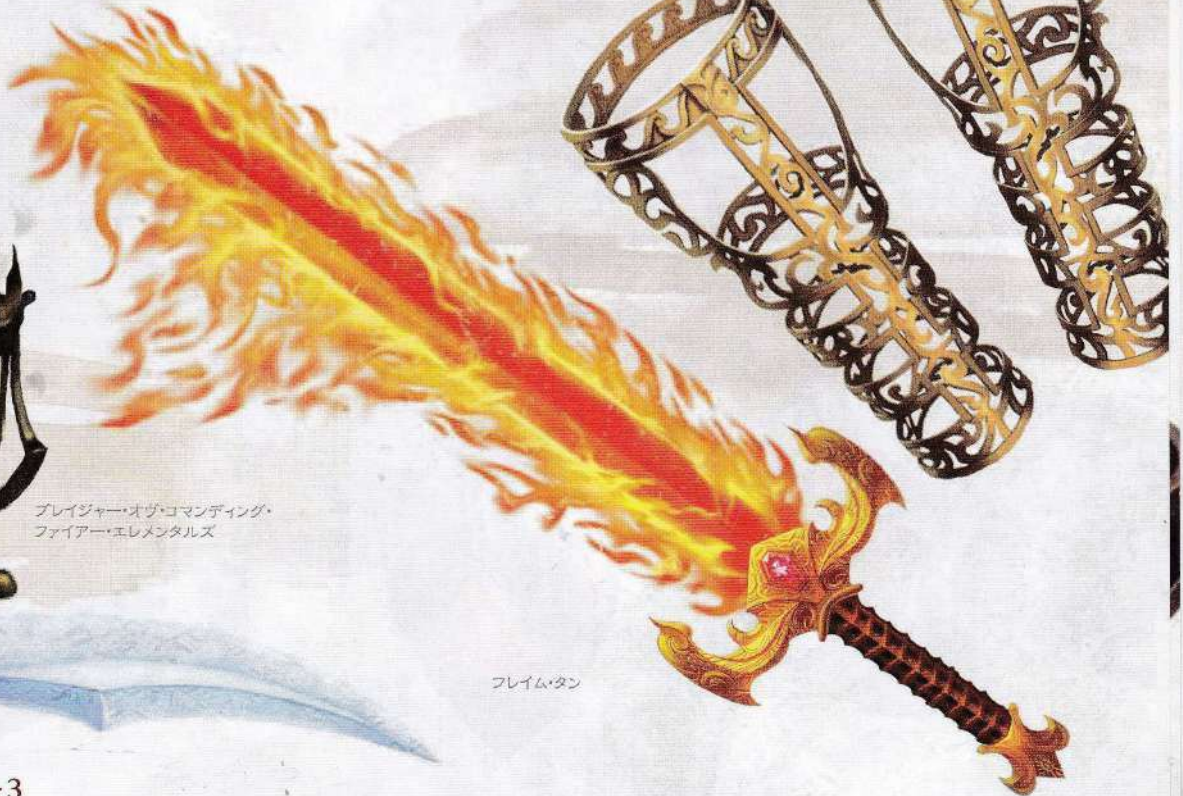
2つ目の合言葉を唱えると、この箱はひとりでに広がり、長さ24フィート(約7.2m)、幅8フィート(約2.4m)、深さ6フィート(約1.8m)の船になる。この船には一層の甲板があり、5対のオールと漕ぎ手の座席が並び、操舵用の櫂が1つ、錨が1つ、船室が1つ、横帆のついたマストが1本ある。この船は最大で中型サイズのクリーチャーを15体まで快適に乗せることができる。

この箱が船舶に変化した時、重量は同じ種類の通常の船舶に等しくなり、箱にしまわれていたものは船舶に載ったままである。

3つ目の合言葉を唱えると、フォールディング・ボートにクリーチャーが1体も乗っていないなら、ひとりでに折り畳まれて元の箱に戻る。船舶に載っていた物体のうち、箱に収まらないものは、船舶が箱に戻った時点で箱の外に追い出される。箱に収まるものはそのまま箱の中に入っている。



ブレイジャー・オヴ・コマンディング・
ファイアー・エレメンタルズ



フレイム・タン

武器+1、+2、+3

Weapon, +1, +2, +3

武器(任意)、アンコモン(+1)、レア(+2)、
またはヴェリー・レア(+3)

君はこの魔法の武器を用いた攻撃ロールとダメージ・ロールにボーナスを得る。ボーナスの値はレアリティによって異なる。

ブルーム・オヴ・フライング

Broom of Flying / 空飛ぶほうき

その他の魔法のアイテム、アンコモン

この木製のほうきは重さ3ポンド(約1.4kg)で、ふつうのほうきとしても使えるが、君がこれにまたがって合言葉を唱えたと宙に浮かぶ。君はこれに乗って空を飛ぶことができる。飛行移動速度は50フィートである。400ポンド(約190kg)までの重量を運べるが、200ポンド(約93kg)を超える重量を運んでいる時は飛行移動速度が30フィートに低下する。君が着陸すると、このほうきは浮かぶのを止める。

また、君はこのほうきをほうきだけで君から1マイル(約1.6km)以内の目的地まで飛行させることができる。これには君が合言葉を唱え、目的地を指定することと、その場所に慣れ親しんでいることが必要である。君がふたたび合言葉を唱えると、ほうきは君のもとに戻ってくる(ただしほうきがまだ君から1マイル以内にある場合に限る)。

ブレイザーズ・オヴ・アーチェリー

Bracers of Archery / 弓術の腕甲

その他の魔法のアイテム、アンコモン(要同調) ㍿

この腕甲を着用している間、君はロングボウとショートボウに習熟を得、かつそれらの武器で行なう遠隔攻撃のダメージ・ロールに±2のボーナスを得る。

ブレイザーズ・オヴ・ディフェンス

Bracers of Defense / 守りの腕甲

その他の魔法のアイテム、レア(要同調)

鎧を着用しておらず、盾を使用しておらず、かつこの腕甲を着用しているならば、君はACに+2のボーナスを得る。

ブレイジャー・オヴ・コマンディング・ ファイアー・エレメンタルズ

Brazier of Commanding Fire Elementals /

ファイアー・エレメンタルへの命令の火鉢

その他の魔法のアイテム、レア

この火鉢に火が燃えているなら、君は1回のアクションを用いて火鉢の合言葉を唱え、あたかもカンジャー・エレメンタル呪文を発動したかのように1体のファイアー・エレメンタルを召喚できる。そうしたなら、この火鉢は次の夜明けまで、再びこの用途に用いることはできなくなる。

この火鉢の重さは5ポンド(約2.3kg)である。

フレイム・タン

Flame Tongue / 炎の舌

武器(任意の剣)、レア(要同調)

君はボーナス・アクションを使用してこの魔法の剣の合言葉を唱えることにより、この剣の刃から炎を噴き出させることができる。この炎は半径40フィートを“明るい”光で照らし、そこからさらに40フィートの範囲を“薄暗い”光で照らす。この剣が炎を放っている限り、この剣がヒットした目標は追加で2d6の[火]ダメージを受ける。剣の炎は君がボーナス・アクションでもう一度合言葉を唱えるか、剣を落とすか、剣を鞘にしまうまで、持続する。

プレート・アーマー・オヴ・イセリアルネス

Plate Armor of Etherealness / エーテル化のプレート・アーマー

防具(プレート)、レジェンダリー(要同調)

この鎧を着用している間、君は1回のアクションとしてこの鎧の合言葉を唱えることで、イセリアルネス呪文の効果を得ることができる。この効果は、10分たつか、君がこの鎧を脱ぐか、君が1回のアクションを使用してもう1度合言葉を唱えるまで、持続する。この特性は1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。

ペリアプト・オヴ・
ウインド・クロージャー



ペリアプト・オヴ・ヘルス



ヘルム・オヴ・
コンプリヘンディング・
ランゲージズ



ブローチ・オヴ・シー
ルディング



ブローチ・オヴ・シールドイング

Brooch of Shielding / 盾のブローチ

その他の魔法のアイテム、アンコモモン(要同調)

このブローチを着用している間、君は[力場]ダメージに対する抵抗を得、かつマジック・ミサイル呪文によるダメージに完全耐性を得る。

フロスト・ブランド

Frost Brand / 寒気の烙印

武器(任意の剣)、ヴェリー・レア(要同調)

君がこの魔法の剣を用いた攻撃でヒットを与えると、目標は追加で1d6[冷気]ダメージを受ける。さらに、この剣を手を持っている間、君は[火]ダメージに対する抵抗を得る。

気温が氷点下の時、この剣の刃は半径10フィートを“明るい”光で照らし、そこからさらに10フィートの範囲を“薄暗い”光で照らす。

君はこの剣を抜いた時、君から30フィート以内にある魔法でない火をすべて消すことができる。この特性は1時間に1回しか使用できない。



ヘッドバンド・オヴ・インテレクト

Headband of Intellect / 知力のヘッドバンド

その他の魔法のアイテム、アンコモモン(要同調)

このヘッドバンドを着用している間、君の【知力】値は19になる。【知力】がもともと19以上だった場合は何の効果もない。



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

その他の魔法のアイテム、レア(要同調)

これは優美な銀の鎖にブリリアントカットの黒い宝石を吊るしたペンダントである。これを着用している間、あらゆる毒は君に対して何の効果も及ぼさない。君は毒状態になることがなく、[毒]ダメージに対する完全耐性を得る。



ペリアプト・オヴ・ヘルス

Periapt of Health / 健康の護符

その他の魔法のアイテム、アンコモモン(要同調)

このペンダントを着用している間、君はいかなる病気にも感染しない。君がすでに病気にかかっている場合、君がこのペンダントを着用している間、その病気の効果は抑止される。



ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス

Belt of Giant Strength / 巨人の力のベルト

その他の魔法のアイテム、レアリティ：さまざま(要同調)

このベルトを着用している間、君の【筋力】値はベルトの与える値に変化する。もしも君のベルトぬきの【筋力】がベルトの値以上ならば、このアイテムは君に対して何の効果も持たない。

このベルトには6種のトゥルー・ジャイアント(真の巨人族)に対応する6つの種類があり、レアリティも違う。ベルト・オヴ・ストーン・ジャイアント・ストレンクスとベルト・オヴ・フロスト・ストレンクスは外見が違うが効果は同じである。

種類	【筋力】	レアリティ
ヒル・ジャイアント	21	レア
ストーン・フロスト・ジャイアント	23	ヴェリー・レア
ファイアー・ジャイアント	25	ヴェリー・レア
クラウド・ジャイアント	27	レジェンダリー
スチーム・ジャイアント	29	レジェンダリー



ヘルム・オヴ・テレパシー



ヘルム・オヴ・テレポーテーション

ベルト・オヴ・ストーン・ジャイ
アント・ストレンクス



ベルト・オヴ・ドワーヴ・カ
インド

9 ベルト・オヴ・ドワーヴ・カインド

Belt of Dwarvenkind / ドワーフ族のベルト

その他の魔法のアイテム、レア(要同調)

このベルトを着用している間、君は以下の利益を得る：

- ・【耐久力】値が2増加する(最大20)。
- ・ドワーフとのやりとりのために行なう【魅力】(説得)判定に有利を得る。

加えて、このベルトに同調している間、もし君があごひげを生やすことができるならば、君には毎朝の夜明けに50%の確率で立派なあごひげが生え、すでにあごひげを生やしているならば毎朝の夜明けに50%の確率であごひげが目に見えて濃くなる。

もし君がドワーフでないならば、このベルトを着用している間、追加で以下の利益を得る。

- ・毒に対するセーヴィング・スローに有利を得、[毒]ダメージに対する抵抗を得る。
- ・距離60フィートまでの暗視を得る。
- ・ドワーフ語の会話と読み書きができる。

ヘルム・オヴ・コンプリヘンディング・ランゲージズ

Helm of Comprehending Languages / 言語理解の兜

その他の魔法のアイテム、アンコモモン

この兜を着用している間、君は1回のアクションを使用して、この兜からコンプリヘンド・ランゲージズ呪文を回数無制限で発動できる。

ヘルム・オヴ・テレパシー

Helm of Telepathy / 精神感應の兜

その他の魔法のアイテム、アンコモモン(要同調)

この兜を着用している間、君は1回のアクションを使用して、この兜からディテクト・ソウツ呪文(セーブ難易度13)を発動できる。君はこの呪文に精神集中している間、ボーナス・アクションを使用して、

君が心の焦点を合わせているクリーチャーにテレパシーでメッセージを送ることができる。君がそのクリーチャーに心の焦点を合わせ続けている限り、そのクリーチャーもボーナス・アクションを使用して君に同様の方法で返答できる。

ディテクト・ソウツによってクリーチャーに心の焦点を合わせている間、君は1回のアクションを使用してこの兜からそのクリーチャーへサジェスチョン呪文(セーブ難易度13)を発動できる。このサジェスチョンの特性は、1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。

ヘルム・オヴ・テレポーテーション

Helm of Teleportation / 瞬間移動の兜

その他の魔法のアイテム、レア(要同調)

この兜のチャージ数は3である。この兜を着用している間、君は1回のアクションを使用して1チャージを消費することで、この兜からテレポート呪文を発動できる。この兜は毎朝の夜明けに、消費済みのチャージを1d3回ぶん回復する。

ヘルム・オヴ・ブリリアンス

Helm of Brilliance / 輝きの兜

その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア(要同調)

このまばゆい兜には、1d10個のダイヤモンド、2d10個のルビー、3d10個のファイアー・オパール、4d10個のオパールがはめこまれている。この兜から外した宝石は砕け散って塵になる。すべての宝石が外れるか破壊された時点で、この兜の魔法は失われる。この兜を着用している間、君は以下の利益をすべて得る。

- ・君は1回のアクションを使用して、以下の呪文の1つを発動できる(セーブ難易度18)。その際にはこの兜の特定種類の宝石を1つ、構成要素として使用する：ウォール・オヴ・ファイアー(ルビー)、デイト(オパール)、ファイアーボール(ファイアー・オパール)、プリズマティック・スプレー(ダイヤモンド)。使用された宝石は、呪文が発動された時点で破壊され、兜から消え失せる。

- ・ダイヤモンドが1個以上残っている限り、この兜から30フィート以内にアンデッドがいる時、この兜は30フィート以内を“薄暗い”光で照らす。この範囲内でターンを開始したアンデッドは1d6[光輝]ダメージを受ける。
- ・ルビーが1個以上残っている限り、君は[火]ダメージに対する抵抗を得る。
- ・ファイアー・オパールが1個以上残っている限り、君は1回のアクションを使用して合言葉を唱えることにより、自分の手に持っている武器1つを燃え上がらせることができる。この炎は半径10フィートを“明るい”光で照らし、そこからさらに10フィートの範囲を“薄暗い”光で照らす。この炎は、君自身やこの武器には害を与えない。君がこの燃えている武器による攻撃をヒットさせたとき、目標は追加で1d6[火]ダメージを受ける。この炎は君がボーナス・アクションを使用して同じ合言葉をもう1度唱えるか、この武器を落とすか、この武器をしまうまで、持続する。

君がこの兜を着用している間に、君が呪文に対するセーブに失敗した結果として[火]ダメージを受けたなら、1d20をロールする。1の目が出ると、この兜に残っている宝石すべてが光線を放つ。兜から60フィート以内のクリーチャーすべて(君を除く)は難易度17の【敏捷力】セーブを行わねばならない。失敗した者は光線に打たれ、残っていた宝石の数に等しい[光輝]ダメージを受ける。そして兜およびすべての宝石は破壊される。

ボウル・オヴ・コマンディング・ウォーター・エレメンタルズ

Bowl of Commanding Water Elementals /

ウォーター・エレメンタルへの命令の鉢

その他の魔法のアイテム、レア

この鉢に水が満たされているなら、君は1回のアクションを用いて鉢の合言葉を唱え、あたかもカンジャー・エレメンタル呪文を発動したかのように1体のウォーター・エレメンタルを召喚できる。そうしたなら、この鉢は次の夜明けまで、再びこの用途に用いることはできなくなる。

この鉢は直径約1フィート(約30cm)、深さはその半分である。重さは3ポンド(約1.4kg)で、約3ガロン(約11リットル)の水が入る。



ヘルム・オヴ・ブリリアンス

ポーション・オヴ・アニマル・フレンドシップ

Potion of Animal-Friendship / 獣の友の水薬

ポーション、アンコモン

君はこのポーションを飲んでから1時間、アニマル・フレンドシップ呪文を回数無制限で発動できる(セーブ難易度13)。このドロドロの液体をゆすくと、魚の鱗、ハチドリ、舌、猫の爪、リスの毛などの小さなかけらが見える。

ポーション・オヴ・インヴァルナラビリティ

Potion of Invulnerability / 無敵の水薬

ポーション、レア

このポーションを飲んでから1分間、君はすべてのダメージに対する抵抗を得る。このポーションは融けた鉄のように見える粘性の高い液体だ。

ポーション・オヴ・インヴィジビリティ

Potion of Invisibility / 不可視の水薬

ポーション、ヴェリー・レア

このポーションの容器は一見カラに見えるが、手に取ると中に液体が入っているような感じがする。これを飲めば君は以後1時間、不可視状態になる。君が着用または運搬している物も、君と一緒に不可視状態になる。君が攻撃を行なうか呪文を発動したならば、この効果は終了する。

ポーション・オヴ・ヴァイタリティ

Potion of Vitality / 活力の水薬

ポーション、ヴェリー・レア

このポーションを飲むと、君がこうむっている消耗状態はすべて取り除かれ、君に作用している病気や毒はすべて消え去る。以後24時間、君はヒット・ダイスを消費するたびに最大の値のヒット・ポイントを回復する。このポーションの深紅色の液体は鈍い光を規則的に明滅させており、そのさまはなにやら心臓の鼓動を思わせる。



ボウル・オヴ・コマンディング・ウォーター・エレメンタルズ

ポーション・オヴ・ウォーター・ブリージング

Potion of Water Breathing / 水中呼吸の水薬

ポーション、アンコモン

君はこのポーションを飲んでから1時間、水中でも呼吸できる。これは海の臭いのする濁った緑色の液体で、クラゲのような泡が1つ浮いている。

ポーション・オヴ・ガセアス・フォーム

Potion of Gaseous Form / ガス化の水薬

ポーション、レア

君はこのポーションを飲んでから1時間たつと、君がボーナス・アクションで終了させるまでの間、ガセアス・フォーム呪文の効果を得る(精神集中は不要)。このポーションの容器には、水のように流れ動く霧が入っているように見える。

ポーション・オヴ・クライミング

Potion of Climbing / 登攀の水薬

ポーション、コモン

君はこのポーションを飲んでから1時間、自分の歩行移動速度に等しい登攀移動速度を得る。同じ時間中、君は登攀のための【筋力】(運動)判定に有利を得る。このポーションは茶色と銀と灰色の層に分かれており、縞模様の石に似て見える。ピンをゆすっても色が混ざることはない。

ポーション・オヴ・クレアヴォイアンス

Potion of Clairvoyance / 透視・透聴の水薬

ポーション、レア

君はこのポーションを飲むことでクレアヴォイアンス呪文の効果を得る。この黄色の液体には目玉が1つ浮いているが、栓を開けると目玉は消える。

ポーション・オヴ・グロウス

Potion of Growth / 巨大化の水薬

ポーション、アンコモン

君はこのポーションを飲んでから1d4時間、エンラージ/リデュース呪文の“拡大”の効果を受ける(精神集中は不要)。このポーションの中では、透明な液体の中に浮かぶ赤い小さな玉が広がって液体を赤く染めたかと思うと、凝縮して元の玉に戻るというサイクルが繰り返されている。ピンをゆすってもこのサイクルに変化はない。

ポーション・オヴ・ジャイアント・ストレンクス

Potion of Giant Strength / 巨人の力の水薬

ポーション、レアリティ：さまざま

君がこのポーションを飲んでから1時間、君の【筋力】値は変化する。変化後の値は巨人の種類ごとに違う(表参照)。君の【筋力】がその値以上なら、このポーションは君に何の効果も及ぼさない。

このポーションは透明な液体で、対応する巨人の爪のかけらが1つ浮いている。ポーション・オヴ・フロスト・ジャイアント・ストレンクスとポーション・オヴ・ストーン・ジャイアント・ストレンクスの効果は等しい。

巨人の種類	【筋力】	レアリティ
ヒル・ジャイアント	21	アンコモン
フロスト/ストーン・ジャイアント	23	レア
ファイアー・ジャイアント	25	レア
クラウド・ジャイアント	27	ヴェリー・レア
ストーム・ジャイアント	29	レジェンダリー

ポーション・オヴ・スピード

Potion of Speed / 加速の水薬

ポーション、ヴェリー・レア

君はこのポーションを飲んでから1分間、ヘイスト呪文の効果を得る(精神集中は不要)。このポーションは黄色の液体に黒い縞模様が走っており、ひとりで渦巻いている。

ポーション・オヴ・ディミニュション

Potion of Diminution / 小人化の水薬

ポーション、レア

君はこのポーションを飲んでから1d4時間、エンラージ/リデュース呪文の“縮小”の効果を受ける(精神集中は不要)。このポーションの中では、液体の赤い色味が凝縮して小さな玉になったかと思うと、再び広がって透明な液体を赤く染めるというサイクルが繰り返されている。ピンをゆすってもこのサイクルに変化はない。

ポーション・オヴ・ヒーリング

Potion of Healing / 癒しの水薬

ポーション、レアリティ：さまざま

このポーションを飲んだ者はヒット・ポイントが回復する。回復するヒット・ポイントの量はポーションのレアリティごとに異なる(『ポーション・オヴ・ヒーリング』表を見よ)。回復力の大小に関わらず、このポーションは赤い液体であり、ゆするとキラキラ光る。

ポーション・オヴ・ヒーリング

ポーション・オヴ〜	レアリティ	回復量
ヒーリング	コモン	2d4 + 2
グレート・ヒーリング	アンコモン	4d4 + 4
スベリアー・ヒーリング	レア	8d4 + 8
シュブリーム・ヒーリング	ヴェリー・レア	10d4 + 20

ポーション・オヴ・ヒロイズム

Potion of Heroism / いさおしの水薬

ポーション、レア

このポーションを飲んでから1時間、君は1時間持続する一時的ヒット・ポイント10を得る。同じ時間のあいだ、君はブレス呪文の効果を得る(精神集中は不要)。この青いポーションは沸騰しているかのように泡立ち湯気を立てている。

ポーション・オヴ・ファイアー・ブレス

Potion of Fire Breath / 火吹きの水薬

ポーション、アンコモン

君はこのポーションを飲んだ後、ボーナス・アクションを使用して30フィート以内の目標1体に火を吐くことができるようになる。目標は難易度13の【敏捷力】セーブを行わねばならず、失敗すると4d6【火】ダメージを受ける(成功した場合は半分のダメージ)。この効果は、君が3回火を吐くか、1時間たつと、終了する。

このポーションはゆらめくオレンジ色で、容器の上の方には煙が溜まっている。栓を外すと煙はゆるやかに漏れ出す。

ポーション・オヴ・フライング

Potion of Flying / 飛行の水薬

ポーション、ヴェリー・レア

このポーションを飲むと、君は以後1時間、歩行移動速度に等しい飛行移動速度を得た上、ホバリング可能になる。君は、このポーションの効果が切れた時も空中にいたならば、空中に留まる他の何らかの手段がない限り、落下する。このポーションの透明な液体は容器の下側ではなく上側にたまっており、中には雲のような白いまじりものが浮いている。

ポーション・オヴ・ポイズン

Potion of Poison / 毒の水薬

ポーション、アンコモモン

この薬は外見も臭いも味もポーション・オヴ・ヒーリングその他の有益なポーションそっくりだが、実際は幻術魔法によって偽装された毒である。アイデンティファイ呪文を使えばこのポーションの本質を見抜ける。

君がこのポーションを飲んだら、3d6 [毒] ダメージを受けた上、難易度13の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると毒状態になる。この毒状態になっている間、君は自分の各ターンの開始時に3d6 [毒] ダメージを受ける。君は自分の各ターンの終了時に再びこのセーブを行なうことができ、成功すれば以降のターンに君が受けるこの [毒] ダメージは1d6減少する。この [毒] ダメージが0まで減少した時点で、この毒の効果は終了する。

ポーション・オヴ・マインド・リーディング

Potion of Mind Reading / 思考感知の水薬

ポーション、レア

君はこのポーションを飲んだ時、ディテクト・ソウツ呪文の効果を得る（セーブ難易度13）。このポーションは紫色の濃厚な液体で、ピンク色をした卵型のかすみが浮いている。

ポーション・オヴ・レジスタンス

Potion of Resistance / ダメージ抵抗の水薬

ポーション、アンコモモン

君はこのポーションを飲んでから1時間、1種類のダメージ種別に対する抵抗を得る。DMはダメージ種別を以下の選択肢から選んでもよいし、ランダムに決めてもよい。

1d10	ダメージ種別	1d10	ダメージ種別
1	[酸]	6	[死霊]
2	[冷氣]	7	[毒]
3	[火]	8	[精神]
4	[力場]	9	[光輝]
5	[電撃]	10	[雷鳴]

ポーション・オヴ・ロンジェヴィティ

Potion of Longevity / 若返りの水薬

ポーション、ヴェリー・レア

君がこのポーションを飲んだ時、君の肉体年齢は(1d6+6)歳だけ若返る（最低13歳まで）。これ以後、君がこのポーションを飲むたびに10%の確率で、君は若返る代わりに(1d6+6)歳だけ歳を取る（この確率は累積する）。この琥珀色の液体の中には、サソリの尻尾、毒蛇の牙、死んだクモ、そして信じ難いことに今も動き続けている小さな心臓が入っている。これらの内容物は容器を開けると消え失せる。

ホースシューズ・オヴ・ア・ゼファー

Horseshoes of a Zephyr / 風乗りの蹄鉄

その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

この鉄製の蹄鉄は4つ1組である。馬などのクリーチャー1体に、この蹄鉄を4つすべて装着すると、そのクリーチャーはこの蹄鉄の力によって、地面から4インチ（約10cm）浮かんだまま通常どおり移動できるようになる。そのクリーチャーはこの効果によって、水や溶岩など、しっかりした実体を持たない表面や不安定な表面を渡ったりそこに立ち止まったりすることができる。そのクリーチャーは足跡を残さず、移動困難な地形を無視する。さらに、そのクリーチャーは毎日最大12時間まで、強行軍による消耗状態を被ることなく通常どおりの速度で移動できる。

ホースシューズ・オヴ・スピード

Horseshoes of Speed / 早駆けの蹄鉄

その他の魔法のアイテム、レア



この鉄製の蹄鉄は4つ1組である。馬などのクリーチャー1体に、この蹄鉄を4つすべて装着すると、そのクリーチャーはこの蹄鉄の力によって、歩行移動速度が30フィート増加する。



ポータブル・ホール

Portable Hole / 携帯用の穴

その他の魔法のアイテム、レア

この絹のようにしなやかな黒く美しい布は、折り畳めばハンカチほどの大きさになり、広げれば直径6フィート（約1.8m）の円形になる。

君は1回のアクションを使用して、しっかりした実体を持つ表面の上または側面にこの布を広げることができる。するとこの布はその場所に深さ10フィートの異次元の穴を作る。この穴は円筒形の空間であり、別の次元界に存在しているため、この布を使って通路を開くことはできない。開いているポータブル・ホールの中にいるクリーチャーは、穴の壁を登攀して穴の外に出ることができる。

君は1回のアクションを使用して、布の隅をつかみ上げて折り畳むことにより、ポータブル・ホールを閉じることができる。布を折り畳むと穴は閉じられ、穴の中にいたクリーチャーや物体はそのまま異次元空間に残る。異次元空間に何を収めていようと、この布の重さはほとんど0である。

布が畳まれている時、穴の中の異次元空間にいるクリーチャーは1回のアクションを使用して難易度10の【筋力】判定を行なうことができる。この判定が成功すると、そのクリーチャーは力づくで穴の外に出て、ポータブル・ホールの5フィート以内に（もしくはポータブル・ホールを運搬しているクリーチャーの5フィート以内に）出現する。閉じたポータブル・ホールの中にいる、呼吸の必要なクリーチャーは、最大10分まで呼吸が可能だが、それが過ぎると窒息が始まる。

ポータブル・ホールをバッグ・オヴ・ホールディングやヒューワーズ・ハンディ・ハヴァサックなどのアイテムが作り出した異次元空間の中に入ると、そのアイテムとポータブル・ホールの両方が即座に破壊され、アストラル界へ通じるゲート（次元門）が開く。ゲートが開く場所は、ポータブル・ホールが入れられたアイテムのあった場所である。このゲートから10フィート以内にいたクリーチャーはゲートに吸い込まれ、アストラル界のランダムな場所に吐き出される。そしてゲートは閉じる。このゲートは1回限りのものであり、再び開くことはできない。



ホーリィ・アヴェンジャー

Holy Avenger / 降魔の聖剣

武器（任意の剣）、レジェンドリー（要同調；パラディンのみ同調可）

君はこの魔法の武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに+3ボーナスを得る。君がこの武器を用いてアンデッドまたはフィンドにヒットを与えると、そのクリーチャーは追加で2d10 [光輝] ダメージを受ける。



ホーン・オヴ・ヴァルハラ

ホーン・オヴ・ブラスティング

マニュアル・オヴ・ストーン・ゴーレムズ

マニュアル・オヴ・ゲインフル・エクササイズ

君がこの剣を鞘に納めず手に持っている間、この剣は君の周囲半径10フィートにオーラを発生させる。君および、このオーラ内にて君に友好的なクリーチャーすべては、呪文その他の魔法効果に対するセーブに有利を得る。君のパラディン・クラスのレベルが17以上なら、このオーラの半径は30フィートに増加する。

ホーン・オヴ・ヴァルハラ

Horn of Valhalla / ヴァルハラ号角

その他の魔法のアイテム、レア (銀または真鍮)、

ヴェリー・レア (青銅)、レジェンダリー (鉄)

君は1回のアクションを使用してこの角笛を吹くことができる。すると、君から60フィート以内に英雄界イスガルドの戦士たちの霊が現れる。この戦士たちのデータは『Monster Manual』の狂戦士と等しい。この戦士は1時間たつと、ヒット・ポイントが0になった時点でイスガルドに帰っていく。この角笛は1回使用すると7日たつまで再使用できない。

ホーン・オヴ・ヴァルハラには異なる素材で作られた4つの種類があることが知られている。角笛の種類によって、現れる狂戦士の数と、角笛を使用する条件が決まる。角笛の種類はDMが選んでもよいし、ランダムに決めてもよい。

D100	種類	召喚される狂戦士	条件
01~40	銀	2d4+2体	なし
41~75	真鍮	3d4+3体	すべての単純武器の習熟
76~90	青銅	4d4+4体	すべての中装鎧の習熟
91~100	鉄	5d4+5体	すべての軍用武器の習熟

君が条件を満たしていないのにこの角笛を吹いた場合、召喚された狂戦士たちは君を攻撃する。君が条件を満たしているなら、召喚された狂戦士たちは君および君の仲間たちに友好的であり、君の命令に従う。

ホーン・オヴ・ブラスティング

Horn of Blasting / 破砕の角笛

その他の魔法のアイテム、レア

君は1回のアクションを使用してこの角笛の合言葉を唱え、角笛を吹き鳴らすことができる。するとこの角笛は30フィートの円錐形の範囲に轟音を噴射する。この音は600フィート遠くまで聞こえる。円錐形内のクリーチャーはみな難易度15の【耐久力】セーブを行わねばならない。失敗した者は5d6【雷鳴】ダメージを受け、1分間聴覚喪失状態になる。成功した者は半分のダメージを受け、聴覚喪失状態にはならない。ガラスまたはクリスタル製のクリーチャーや物体はこのセーブに不利がつき、5d6ではなく10d6の【雷鳴】ダメージを受ける。

この角笛は使うたびに20%の確率で爆発する。この爆発は使用者に10d6【火】ダメージを与え、この角笛を破壊する。



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

その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

この書物には平衡感覚と身体操作の鍛錬が記されており、その言葉には魔法が宿っている。君が全部で6日間以内に48時間かけてこの書物の内容を研究し実践したなら、君の【敏捷力】値は2上昇し、【敏捷力】値の最大値も2上昇する。そしてこの書物の魔法は失われるが、100年後に回復する。



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

その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

この書物には肉体的鍛錬の極意が記されており、その言葉には魔法が宿っている。君が全部で6日間以内に48時間かけてこの書物の内容を研究し実践したなら、君の【筋力】値は2上昇し、【筋力】値の最

大値も2上昇する。そしてこの書物の魔法は失われるが、100年後に回復する。

④ マニュアル・オヴ・ゴーレムズ こ、これは……!

Manual of Golems / ゴーレム作成手引書

その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

この書物には特定種類のゴーレムを作成するために必要な情報と詠唱が記されている。ゴーレムの種類はDMが選んでもよいし、ランダムに決定してもよい。この書物を解読して使用するには、5レベルの呪文スロットを2つ以上持つ呪文の使い手でなければならない。これを満たさぬ者がこの書物を読もうとすると、6d6[精神]ダメージを受ける。

	1d20	ゴーレム	時間	費用
×	1~5	クレイ	30日	65,000gp
×	6~17	フレッシュ	60日	50,000gp
	18	アイアン	120日	100,000gp
	19~20	ストーン	90日	80,000gp

君がゴーレムを作成するためには、表に示されたとおりの時間を費やさねばならない。この間、君は常にこの書物を手元に置いて、中断することなく作業を続けねばならず、休憩時間が1日に8時間を上回ってはならない。また、君は表に記された費用を支払って、必要な物を買そろえねばならない。

ゴーレムの作成が終ると、この書物は奇怪な炎を上げて燃え尽きる。そして、この書物の灰をゴーレムに振りかけることによって、ゴーレムは自律行動し始める。このゴーレムは君の制御下にあり、君の口頭の命令を理解し服従する。ゴーレムのゲーム的データは『Monster Manual』参照。(MM, p 86-88)

⑤ マニュアル・オヴ・ボディリー・ヘルス

Manual of Bodily Health / 健康の手引き

その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

この書物には健康と食事療法の知恵が記されており、その言葉には魔法が宿っている。君が全部で6日間以内に48時間かけてこの書物の内容を研究し実践したなら、君の【耐久力】値は2上昇し、【耐久力】値の最大値も2上昇する。そしてこの書物の魔法は失われるが、100年後に回復する。

マリナーズ・アーマー → 20-7 224

Mariner's Armor / 船乗りの鎧

防具(軽装鎧、中装鎧、または重装鎧)、アンコモン

この鎧を着用している間、君は自分の歩行移動速度に等しい水泳移動速度を得る。また、君が水中でターンを開始した時、君のヒット・ポイントが0であるなら、この鎧は君を水面に向かって60フィート浮上させる。この鎧は魚と貝殻の模様で飾られている。

⑥ 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

その他の魔法のアイテム、レア(要同調)

君はこのマントを着用している間、あらゆる呪文に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

⑦ ミスラル・アーマー

Mithral Armor / ミスラルの鎧

防具(中装鎧または重装鎧、ただしハイドを除く)、アンコモン ミスラルは軽く柔軟な金属だ。ミスラル・チェイン・シャツまたはミスラル・プレストプレートは普通の衣服の下に着用可能である。通常ならば【敏捷力】(隠密)判定に不利を与える鎧であっても、その鎧のミスラル版は不利を与えない。通常ならば一定以上の【筋力】がないと移動速度が低下する鎧も、ミスラル版ならば移動速度は低下しない。



マニュアル・オヴ・フレッシュ・ゴーレムズ



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・ボディリー・ヘルス



マントル・オヴ・スペル・レジスタンス

ミラー・オヴ・ライフ・トラッピング

Mirror of Life Trapping / 幽閉の鏡

その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

この高さ4フィート(約1.2m)の鏡を直接のぞきこむと、鏡の表面におぼろげなクリーチャーたちの姿が映る。この鏡は重量が50ポンド(23kg)あり、AC11、10ヒット・ポイント、[殴打]ダメージへの脆弱性を有する。この鏡はヒット・ポイントが0になると砕けて破壊される。

この鏡が垂直な表面に固定されており、君がこの鏡から5フィート以内にいるなら、君は1回のアクションを使用して合言葉を唱えることでこの鏡を起動できる。以後、この鏡は君が1回のアクションを使用してもう1度合言葉を唱えるまで、起動したままである。

君以外のクリーチャーが、この鏡から30フィート以内の位置で、起動中のこの鏡に映った自身の姿を見てしまったなら、そのクリーチャーは難易度15の【魅力】セーブを行わねばならず、失敗するとこの鏡の中に12個存在する異次元の牢獄のうち空いているものに幽閉される。その際には、そのクリーチャーが着用ないし運搬していたものと一緒に幽閉される。この鏡の性質を知っているクリーチャーはこのセーブに有利を得る。人造クリーチャーはこのセーブに自動的に成功する。

個々の異次元の牢獄は無限の広がりを持ち、濃い霧によって視界が10フィートに制限されている。この鏡の牢獄に幽閉されているクリーチャーは歳を取らず、飲食と睡眠の必要がない。この牢獄に幽閉されているクリーチャーは、次元間移動を行なえるような魔法を用いれば脱出できる。さもなくば、そのクリーチャーは解放されるまでこの牢獄に幽閉され続ける。

この鏡がクリーチャーを幽閉した時、すでに12個の異次元の牢獄が塞がっているなら、新たな囚人を受け入れるため、ランダムに選ばれた1体のクリーチャーが解放される。解放されたクリーチャーは、この鏡から視線の通っている、何ものにも占められていない場所に、鏡に背を向けた姿勢で出現する。この鏡が砕かれると、幽閉されていたクリーチャー全員が解放され、鏡の近くの何ものにも占められていない場所に出現する。

君はこの鏡から5フィート以内にいる時、1回のアクションを使用して鏡に幽閉されているクリーチャー1体の名前を唱えるか、特定の牢獄の番号を読み上げることができる。すると、名前と呼ばれたクリーチャーあるいは番号と呼ばれた牢獄にいるクリーチャーの姿が鏡の表面に映り、君とそのクリーチャーはテレパシーで意志疎通を行なえる。

同様に、君は1回のアクションを使用して2つ目の合言葉を唱えることで、鏡に幽閉されているクリーチャーのうち1体を解放することができる。解放されたクリーチャーは、すべての装備品と共に、この鏡から最も近い何ものにも占められていない場所へ、鏡に背を向けた姿勢で出現する。

メイス・オヴ・スマイティング

Mace of Smiting / 粉碎の鎚矛

武器(メイス)、レア

君はこの魔法の武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに+1ボーナスを得る。人造クリーチャーを攻撃する際、このボーナスは+3に増加する。

この武器を用いた攻撃ロールで20の目が出た時、目標は追加で7[殴打]ダメージを受ける(目標が人造クリーチャーなら14[殴打]ダメージ)。このダメージを受けた後、その人造クリーチャーの現在ヒット・ポイントが25以下なら、その人造は破壊される。

メイス・オヴ・ディスラプション

Mace of Disruption / 破邪の鎚矛

武器(メイス)、レア(要同調)

君がこの魔法の武器を用いてアンデッドまたはファイアードにヒットを与えると、そのクリーチャーは追加で2d6[光輝]ダメージを受ける。このダメージを受けた後、目標の現在ヒット・ポイントが25以下な



ミラー・オヴ・
ライフ・トラッピング

メダリオン・オヴ・
ソウツ

ランタン・オヴ・
リヴィーリング

ユニヴァーサル・
ソルヴェント

メイス・オヴ・
デイスラプション

ラック・ブレード

メイス・オヴ・
スマイティン

メイス・オヴ・テラー

ら、目標は難易度15の【判断力】セーブを行わねばならず、失敗すると破壊される。このセーブに成功したクリーチャーは、君の次のターンの終了時まで君によって恐怖状態になる。

君がこの武器を手を持っている間、この武器は半径20フィートを“明るい”光で照らし、そこからさらに20フィートの範囲を“薄暗い”光で照らす。

メイス・オヴ・テラー

Mace of Terror / 恐怖の鎚矛

武器(メイス)、レア(要同調)

この魔法の武器のチャージ数は3である。君がこの武器を手を持っている間、君は1回のアクションを使用して1チャージを消費することにより、恐怖の大波を解き放つことができる。君から半径30フィート以内にいるクリーチャーのうち君が選んだ者たちはみな難易度15の【判断力】セーブを行わねばならず、失敗すると1分間君によって恐怖状態になる。こうして恐怖状態になっているクリーチャーは、可能な限り君から遠ざかるようにするために自分のターンを費やさねばならず、自分の意志で君から30フィート以内に移動することができず、リアクションを行なえない。このクリーチャーの行なえるアクションは、“早足”アクションおよび自身の移動を妨げている効果から脱出しようとするアクションだけであるが、移動できる場所がない場合は“回避”アクションも行なえる。このクリーチャーは自分の各ターンの終了時に再びこのセーブを行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。

このメイスは夜明けごとに、消費済みのチャージを1d3回ぶん回復する。

メダリオン・オヴ・ソウツ

Medallion of Thoughts / 読心のメダル

その他の魔法のアイテム、アンコモン(要同調)

このメダルのチャージ数は3である。このメダルを着用している間、君は1回のアクションを使用し、1チャージを消費することによって、このメダルからディテクト・ソウツ呪文を発動できる(セーブ難易度13)。このメダルは夜明けごとに、消費済みのチャージを1d3回ぶん回復する。

矢弾、+1、+2、+3

Ammunition, +1, +2, +3

武器(任意の矢弾)、アンコモン(+1)、レア(+2)、

ヴェリー・レア(+3)

この魔法の矢弾を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールにはボーナスが付く。ボーナスの値はレアリティによって決まる。この矢弾は、一度目標にヒットしたなら、もはや魔法の矢弾ではなくなってしまう。

ユニヴァーサル・ソルヴェント

Universal Solvent / 万能溶剤

その他の魔法のアイテム、レジェンダリー

このチューブには強いアルコール臭を放つミルク状の液体が入っている。君は1回のアクションを使用してこのチューブの中身を間合い内の表面に絞り出すことができる。この液体に触れた、最大で1平方フィートまでの粘着性の物質(ソヴリン・グルーを含む)は即座に分解される。

鎧、+1、+2、+3

Armor, +1, +2, +3

防具(軽装鎧、中装鎧、重装鎧)、レア(+1)、

ヴェリー・レア(+2)、レジェンダリー(+3)

この鎧を着用している間、君はACにボーナスを得る。ボーナスの値はレアリティによって決まる。



リング・オヴ・アニマル・インフルエンス



リング・オヴ・ジン・サモニング



リング・オヴ・フリー・アクション



リング・オヴ・エア・エレメンタル・コマンド

ラック・ブレード

Luck Blade / 幸運の刃

武器(任意の剣)、レジェンダリー(要同調)

君はこの魔法の武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに±1ボーナスを得る。君はこの剣を持ち歩いている限り、すべてのセーヴィング・スローに±1ボーナスを得る。

幸運: 君はこの剣を持ち歩いている時、この剣の幸運の力呼び起こして(アクションは不要)、君が気に入らない1回の攻撃ロール、能力値判定、またはセーヴィング・スローを再ロールすることができる。2度目のロール結果は必ず使用せねばならない。この特性は1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。

願い: この剣のチャージ数は(1d4-1)である。君はこの剣を手を持っている時、1回のアクションを使用し1チャージを消費することで、この剣からウィッシュ呪文を発動することができる。この特性は1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。チャージが0になると、この特性は失われる。

ランタン・オヴ・リヴィーリング

Lantern of Revealing / 姿現しのランタン

その他の魔法のアイテム、アンコモモン

この覆い付きランタンに火を灯すと、1パイント(約470cc)の油で6時間燃え続け、その間は半径30フィートを“明るい”光で照らし、そこからさらに30フィートの範囲を“薄暗い”光で照らす。不可視状態のクリーチャーや物体は、このランタンの“明るい”光の中にある間は不可視でなくなる。君は1回のアクションとしてこのランタンの覆いを下げ、光量を絞って、半径5フィートの範囲を“薄暗い”光で照らすだけにすることができる。

リング・オヴ・アニマル・インフルエンス

Ring of Animal Influence / 動物への影響力の指輪

指輪、レア

この指輪のチャージ数は3である。この指輪は夜明けごとに、消費済みのチャージを1d3回ぶん回復する。この指輪を着用している間、君は1回のアクションを使用し、指輪のチャージを1消費することによって、以下の呪文の1つを発動できる。

- ・アニマル・フレンドシップ(セーブ難易度13)
- ・スピーク・ウィズ・アニマルズ
- ・フィアー(セーブ難易度13)、目標にできるのは【知力】3以下の野獣のみ

リング・オヴ・イヴェイジョン

Ring of Evasion / ひらりの指輪

指輪、レア(要同調)

この指輪のチャージ数は3である。そして消費されたチャージ数は夜明けごとに1d3回復する。君は、この指輪を着用している時に【敏捷力】セーヴィング・スローに失敗したなら、リアクションを用いて指輪のチャージ数を1消費し、そのセーブを失敗ではなく成功したことにしてしまえる。

リング・オヴ・インヴィジビリティ

Ring of Invisibility / 不可視化の指輪

指輪、レジェンダリー(要同調)

この指輪を着用している間、君は1回のアクションとして不可視状態になれる。君が着用または運搬しているものも、一緒に不可視状態になる。この不可視状態は、この指輪が外されるか、君が攻撃または呪文の発動を行なうか、君がボーナス・アクションを使用して終了させるまで、持続する。

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

指輪、アンコモモン

この指輪を着用している間、君は液体の表面上において、それがしっかりした実体を持つ地面であるかのように、立ったり歩いたりできる。

リング・オヴ・ウォームス

Ring of Warmth / 温もりの指輪

指輪、アンコモモン(要同調)

この指輪を着用している間、君は【冷気】に対する抵抗を得る。また、君および君が着用または運搬しているすべてのものは、華氏-50度(摂氏-46度)までの低温によって害を受けることがない。

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

指輪、レア(要同調)

この指輪を着用している間、君は1回のアクションを使用してこの指輪の合言葉を唱えることができる。そうすると、君は1分間、しっかりした実体を持つ物体の中や向こう側を見ることができるようになる。この視覚の有効距離は半径30フィートである。この距離内のしっかりした実体を持つ物体は、君にとっては光の通過を遮らない透



リング・オブ・
インヴィジビリティ



リング・オブ・
フェザー・フォーリング



リング・オブ・
マインド・シールドイング



リング・オブ・
イヴェンション

明なものに見える。この視覚は厚さ1フィートの石、厚さ1インチの一般的な金属、あるいは厚さ3フィートの木材や土壁を貫通する。それより厚い物体および鉛の薄板はこの視覚を遮る。

君が大休憩を取る前にこの指輪を2回以上使用したなら、君はそのたびに難易度15の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると1段階ぶんの消耗状態を受ける。

リング・オブ・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

指輪、レジェンダリー(要同調)

この指輪は四大元素世界のいずれか1つと対応し、つながっている。DMは対応次元界を選んでよいし、ランダムに決めても良い。

この指輪を着用している間、君は対応次元界出身のエレメンタルに対する攻撃ロールに有利を得る一方、対応次元界出身のエレメンタルは君に対する攻撃ロールに不利を受ける。さらに、君は対応次元界ごとに異なるさまざまな特性を利用できる。

この指輪のチャージ数は5である。この指輪は夜明けごとに、消費済みのチャージを(1d4+1)回ぶん回復する。この指輪から発動した呪文のセーブ難易度は17である。

リング・オブ・アース・エレメンタル・コマンド / 地の元素精霊への命令の指輪：君はこの指輪のチャージを2つ消費することで、1体のアース・エレメンタルにドミネイト・モンスターを発動できる。さらに、君はがれき、岩、土に由来する移動困難な地形を、通常の地形であるかのように移動できる。君は地界語を理解し、話せる。

この指輪に同調している間に、君がアース・エレメンタルの殺害に協力したなら、君は以下の追加の特性をすべて利用可能になる。

- 君は[酸]ダメージに対する抵抗を持つ。
- 君はしっかりと実体を持つ土や岩の中を、移動困難な地形であるかのように移動できる。君が土や岩の中でターンを終了すると、君は自分が最後に占めていた、最も近い何ものにも占められていない場所まで押し出される。
- 君は必要な数のチャージを消費することで、この指輪から以下の呪文を発動できる：ウォール・オブ・ストーン(3チャージ)、ストーン・シェイプ(2チャージ)、ストーンスキン(3チャージ)。

リング・オブ・ウォーター・エレメンタル・コマンド / 水の元素精霊への命令の指輪：君はこの指輪のチャージを2つ消費することで、

1体のウォーター・エレメンタルにドミネイト・モンスターを発動できる。さらに、君は液体の表面上において、それがしっかりした実体を持つ地面であるかのように、立ったり歩いたりできる。君は水界語を理解し、話せる。

この指輪に同調している間に、君がウォーター・エレメンタルの殺害に協力したなら、君は以下の追加の特性をすべて利用可能になる。

- 君は水中でも呼吸が可能であり、自分の歩行移動速度に等しい水泳移動速度を持つ。
- 君は必要な数のチャージを消費することで、この指輪から以下の呪文を発動できる：アイス・ストーム(2チャージ)、ウォール・オブ・アイス(3チャージ)、クリエイト・オア・デストロイ・ウォーター(1チャージ)、コントロール・ウォーター(3チャージ)。

リング・オブ・エア・エレメンタル・コマンド / 風の元素精霊への命令の指輪：君はこの指輪のチャージを2つ消費することで、1体のエア・エレメンタルにドミネイト・モンスターを発動できる。さらに、君が落下した時、君は毎ラウンド60フィートずつ降下し、落下によってダメージを受けることがない。君は風界語を理解し、話せる。

この指輪に同調している間に、君がエア・エレメンタルの殺害に協力したなら、君は以下の追加の特性をすべて利用可能になる。

- 君は[電撃]ダメージに対する抵抗を持つ。
- 君は自分の歩行移動速度に等しい飛行移動速度を持つ。
- 君は必要な数のチャージを消費することで、この指輪から以下の呪文を発動できる：ウィンド・ウォール(1チャージ)、ガスト・オブ・ウィンド(2チャージ)、チェイン・ライトニング(3チャージ)。

リング・オブ・ファイアー・エレメンタル・コマンド / 火の元素精霊への命令の指輪：君はこの指輪のチャージを2つ消費することで、1体のファイアー・エレメンタルにドミネイト・モンスターを発動できる。さらに、君は[火]ダメージへの抵抗を持つ。君は火界語を理解し、話せる。

この指輪に同調している間に、君がファイアー・エレメンタルの殺害に協力したなら、君は以下の追加の特性をすべて利用可能になる。

- 君は[火]ダメージに対する完全耐性を持つ。
- 君は必要な数のチャージを消費することで、この指輪から以下の呪文を発動できる：ウォール・オブ・ファイアー(3チャージ)、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)。



リング・オブ・プロテクション



リング・オブ・
スペル・ストアリング



リング・オブ・
ファイアー・レジスタンス



リング・オブ・
リジェネレーション



リング・オブ・
テレキネシス

リング・オブ・ザ・ラム

Ring of the Ram / 雄羊の指輪

指輪、レア(要同調)

この指輪のチャージ数は3である。この指輪は夜明けごとに、消費済みのチャージを1d3回ぶん回復する。この指輪を着用している間、君は1回のアクションを使用して1~3チャージを消費することで、君から60フィート以内に君が見ることのできるクリーチャー1体を攻撃することができる。この指輪は幽霊じみた雄羊の頭を作り出し、+7の攻撃ボーナスで1回の攻撃ロールを行なう。ヒットした場合、消費したチャージ1つごとに、(1)目標は2d10[力場]ダメージを受け、かつ(2)君から遠ざかるように5フィート押しやられる。

また、君は1回のアクションとして1~3チャージを消費することで、君から60フィート以内にあり、君が見ることができ、着用も運搬もされていない物体1つを壊そうとすることができる。この指輪がその物体を壊すための【筋力】判定を行なう。その際の判定ボーナスは“消費したチャージ1つごとに+5”である。

(訳注：英語のラムには雄羊と破城槌の2つの意味がある)

各球体は君から120フィート以内の、君が見ることのできる、何ものにも占められていない場所に現れる。これらの球体は君の精神集中が続く限り(呪文に対する精神集中と同様に扱う)、最大1分まで持続する。各球体は半径30フィートの範囲を“薄暗い”明るさに照らす。

君は1回のボーナス・アクションとして、各球体を最大30フィートまで移動させることができるが、君から120フィートより遠くへ移動させることはできない。君以外のクリーチャーがある球体の5フィート以内にきた時、その球体はそのクリーチャーに電撃を放つ。そのクリーチャーは難易度15の【敏捷力】セーブを行なわねばならず、失敗すると【電撃】ダメージを受ける。このダメージの量は君が作った球体の数によって決まる。

球体の数	[電撃]ダメージ
4	2d4
3	2d6
2	5d4
1	4d12

流星：君は1回のアクションとして1~3チャージ消費することができる。この指輪から、君が見ることのできる60フィート以内の一点めがけて、消費した1チャージごとに1つの、輝く光の粒が放たれる。その一点を起点とした一辺15フィートの立方体内のクリーチャーはみな火花を浴び、難易度15の【敏捷力】セーブを行なわねばならない。失敗した者は5d4[火]ダメージを受け、成功した者はその半分のダメージを受ける。

リング・オブ・ジャンピング

Ring of Jumping / 跳躍の指輪

指輪、アンコモン(要同調)

この指輪を着用している間、君はボーナス・アクションとしてこの指輪からジャンプ呪文を回数無制限で発動できるが、その際には君自身しか目標に選べない。

リング・オブ・シューティング・スターズ

Ring of Shooting Stars / 流星の指輪

指輪、ヴェリー・レア(要同調：夜の屋外でのみ同調可能)

“薄暗い”明るさまたは暗闇の中でこの指輪を着用している間、君は1回のアクションとして、この指輪からダンシング・ライツまたはライトの呪文を回数無制限で発動できる。

この指輪のチャージ数は6であり、このチャージは以下のさまざまな特性のために消費できる。この指輪は夜明けごとに、消費済みのチャージを1d6回ぶん回復する。

妖精の火：君は1回のアクションとして1チャージ消費することで、この指輪からフェアリー・ファイアー呪文を発動できる。

球電：君は1回のアクションとして2チャージ消費することで、直径3フィートの電撃の球体を1~4個作れる。作る球体の数が多いほど、個々の球体の力は弱まる。

リング・オブ・ジン・サモニング

Ring of Djinni Summoning / ジン召喚の指輪

指輪、レジェンダリー(要同調)

この指輪を着用している間、君は1回のアクションとしてこの指輪の合言葉を唱えることで、風の元素界から特定の1体のジンを召喚することができる。このジンは君から120フィート以内の何ものにも占められていない場所(君が指定する)に現れる。このジンは君が精神集中を続ける限り(呪文に対する精神集中と同様に扱うこと)持続し、1時間たつたかジンのヒット・ポイントが0になると風の次元界へ帰っていく。

召喚されている間、このジンは君および君の仲間たちに対して友好的である。このジンは君からのあらゆる命令に従う。君がどの言語で話そうとも、このジンは理解する。君からの命令がない場合、こ

リング・オヴ・スリー・ウィッシュズ



リング・オヴ・スペル・ターニング



リング・オヴ・ザ・ラム



リング・オヴ・シューティング・スターズ



リング・オヴ・ウォーター・ウォーキング



リング・オヴ・Xレイ・ヴィジョン



のジンは攻撃者からは身を守るが、それ以外は何のアクションも行わない。

このジンを帰った後、24時間は再召喚できない。このジンを死ぬと、この指輪は魔法のアイテムでなくなる。

リング・オヴ・スイミング

Ring of Swimming / 水泳の指輪

指輪、アンコモン

この指輪を着用している間、君は水泳移動速度40フィートを得る。



リング・オヴ・スペル・ストアリング

Ring of Spell Storing / 呪文蓄積の指輪

指輪、レア(要同調)

この指輪は、この指輪に向けて発動された呪文を蓄積し、指輪に同調した着用者がその呪文を使用するまで保持しておくことができる。この指輪は複数の呪文を蓄積可能だが、呪文レベルの合計が5を越えてはならない。この指輪は発見された時点で(1d6-1)レベルぶんの呪文が蓄積されている(呪文の種類はDMが決める)。

任意のクリーチャーはこの指輪に触れながら呪文レベル1~5の呪文を発動することで、その呪文をこの指輪に向けて発動することができる。その呪文は何の効果も発揮せずにこの指輪に蓄積される。この指輪がその呪文を蓄積できない場合、その呪文は何の効果もなく消費される。呪文をこの指輪に蓄積できるか否かは、(訳注：呪文の本来のレベルではなく)その呪文を発動した呪文スロットのレベルによって決まる。

この指輪を着用している間、君はこの指輪に蓄積されている呪文の1つを発動できる。その呪文の呪文スロット・レベル、呪文セーブ難易度、呪文攻撃ボーナス、および呪文発動能力値は、(君ではなく)その呪文を発動した術者のものを用いるが、それ以外の点に関しては君がこの呪文を発動したものとみなされる。この指輪から呪文を発動すると、その呪文はもはやこの指輪には蓄積されていなくなり、新たな呪文を蓄積できる隙間が生じる。



リング・オヴ・スペル・ターニング

Ring of Spell Turning / 呪文反射の指輪

指輪、レジェンダリー(要同調)

この指輪を着用している間、君は君だけを目標とする呪文に対するセーブに有利を得る(“効果範囲に君だけが入っている呪文”は含まない)。さらに、君が呪文レベル7以下の呪文に対するセーブで20の目

をロールしたなら、その呪文は君に何の効果も及ぼさず、代わりに術者自身がその呪文の目標になる。その際の呪文スロット・レベル、呪文セーブ難易度、呪文攻撃ボーナス、および呪文発動能力値は、術者自身のものを用いること。

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

指輪、レジェンダリー

この指輪を着用している間、君は1回のアクションを使用してこの指輪の3チャージのうち1つを消費することで、この指輪からウィッシュ呪文を発動できる。最後のチャージを消費した時点で、この指輪は魔法のアイテムでなくなる。

リング・オヴ・テレキネシス

Ring of Telekinesis / 念動力の指輪

指輪、ヴェリー・レア(要同調)

この指輪を着用している間、君はテレキネシス呪文を回数無制限で発動できるが、目標に選べるのは着用も運搬もされていない物体に限られる。

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

指輪、レア(要同調)

この指輪を着用している間に君が落下した時、君は毎ラウンド60フィートずつ降下し、落下によってダメージを受けることがない。

リング・オヴ・フリー・アクション

Ring of Free Action / 自由行動の指輪

指輪、レア(要同調)

この指輪を着用している間、君は移動困難な地形において追加の移動が必要ない。さらに、いかなる魔法も君の移動速度を低下させたり、拘束状態や麻痺状態にすることはできない。



リング・オヴ・プロテクション

Ring of Protection / 守りの指輪

指輪、レア(要同調)

この指輪を着用し同調している間、君はACとすべてのセーヴィング・スローに+1のボーナスを得る。

ローブ・オブ・アイズ

ローブ・オブ・スターズ

リング・オブ・マインド・シールドイング

Ring of Mind Shielding / 精神遮蔽の指輪

指輪、アンコモン(要同調)

この指輪を着用している間、君は以下のようなことを可能にする魔法に完全耐性を有する：他のクリーチャーが(1)君の思考を読む、(2)君が嘘をついているかどうかを知る、(3)君の属性を知る、(4)君のクリーチャー種別を知る。他のクリーチャーは、君が許可しない限り、君とテレパシーによって意志疎通することができない。

君は1回のアクションを使用してこの指輪を不可視にすることができる。この不可視は、君が1回のアクションを使用して終了させるか、君がこの指輪を外すか、君が死ぬまで、持続する。

君がこの指輪を着用している間に死んだ場合、すでにこの指輪に魂が入っていない限り、君の魂はこの指輪に収まる。君はこの指輪に留まってもよいし、死後の世界に旅立ってもよい。君の魂がこの指輪に入っている限り、君はこの指輪を着用しているクリーチャーとテレパシーによって意志疎通できる。着用者はこのテレパシーによる意志疎通を防ぐことができない。

リング・オブ・リジェネレーション

Ring of Regeneration / 再生の指輪

指輪、ヴェリー・レア(要同調)

この指輪を着用している間、君は現在ヒット・ポイントが1以上ある限り、10分ごとに1d6ヒット・ポイントを回復する。君の体の一部が失われた場合、この指輪は(1d6+1)日後に、その部位を完全に機能する状態で再生させる。ただし、その(1d6+1)日の間じゅう君のヒット・ポイントが1以上に保たれている必要がある。

リング・オブ・レジスタンス

Ring of Resistance / ダメージ抵抗の指輪

指輪、レア(要同調)

この指輪を着用している間、君は1つのダメージ種別に対する抵抗を得る。指輪の宝石がダメージ種別を示す。指輪にどの宝石がはまっているかは、DMが選択するかランダムに決定する。

1d10	ダメージ種別	宝石
1	[酸]	パール
2	[冷気]	トルマリン
3	[火]	ガーネット
4	[力場]	サファイア
5	[電撃]	シトリン
6	[死霊]	ジェット
7	[毒]	アメジスト
8	[精神]	ジェイド
9	[光輝]	トパーズ
10	[雷鳴]	スピネル

ローブ・オブ・アイズ

Robe of Eyes / 多眼のローブ

その他の魔法のアイテム、レア(要同調)

このローブは無数の目玉模様で飾られている。このローブを着用している間、君は以下の利益をすべて得る。

- 君はこのローブのおかげで全方向を見ることができ、視力に基づく【判断力】(知覚)判定に有利を得る。
- 君は暗視120フィートを持つ。
- 君は不可視状態のクリーチャーや物体を見ることができ、またエーテル界を120フィートの範囲で見ることができる。

このローブについて目を閉じたりそらしたりすることはできない。君自身の目を閉じたりそらしたりすることは可能だが、たとえそうしたとしても、君はこのローブを着用している限り目を閉じているまたはそらしているとはみなされない。

このロープにライト呪文が発動されるか、このロープから5フィート以内にデイトライト呪文が発動されると、君は1分間盲目状態になる。君は自分の各ターンの終了時に【耐久力】セーブを行なうことができ(ライトなら難易度11、デイトライトなら難易度15)、成功すればこの盲目状態は終了する。

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

その他の魔法のアイテム、レア

このロープは長さ30フィート(約9m)、重量3ポンド(約1.35kg)である。君がこのロープの一方の端を手を持ち、1回のアクションを使用して合言葉を唱え、もう一方の端は君から20フィート以内にいて君が見ることのできるクリーチャー1体に飛びついて絡みつこうとする。目標は難易度15の【敏捷力】セーブを行なわねばならず、失敗すると拘束状態になる。

君はボーナス・アクションとして2つ目の合言葉を唱えることで、このクリーチャーを解放することができる。また、このロープによって拘束状態にされているクリーチャーは、1回のアクションを使用して難易度15の【筋力】または【敏捷力】判定を行なうことができる(どちらを行なうかは目標が選択する)。この判定が成功すると、そのクリーチャーのこのロープによる拘束状態は終了する。

このロープのACは20であり、20ヒット・ポイントを持つ。このロープはヒット・ポイントが1以上残っている限り、1分ごとに1ヒット・ポイントを回復する。ヒット・ポイントが0になったロープは破壊される。

ロープ・オヴ・クライミング

Rope of Climbing / 登攀のロープ

その他の魔法のアイテム、アンコモン

この絹のロープは長さ60フィート(約18m)、重量が3ポンド(約1.35kg)であり、最大で3,000ポンド(約1,350kg)までの重量を支えることができる。君がこのロープの一方の端を手を持ち、1回のアクションを使用して合言葉を唱え、このロープは自律行動し始める。君はボーナス・アクションとして、このロープのもう一方の端に、君が指定する場所へ移動するよう命じることができる。ロープの端は君が命じたターンの10フィート移動し、それ以降の君の各ターンの10フィートずつ移動する。この移動は、指定された場所に到達するか、ロープの長さの限界に達するか、君が止まれと命じるまで続く。君はこのロープに、(1)物体にしっかりと巻きつけ、(2)巻きつけを外せ、(3)結び目を作れ/ほどけ、(4)運搬用にとぐろを巻け、といった命令を与えることができる。

このロープに結び目を作れと命じた場合、ロープ全体に渡って1フィートごとに大きな結び目が生じる。結び目を作っている間、このロープの長さは50フィートに縮むが、このロープを用いて登攀を行なう際の判定に有利がつく。

このロープのACは20であり、20ヒット・ポイントを持つ。このロープはヒット・ポイントが1以上残っている限り、1分ごとに1ヒット・ポイントを回復する。ヒット・ポイントが0になったロープは破壊される。

ロープ・オヴ・ジ・アーチマギ

Robe of the Archmagi / 大魔導士のロープ

その他の魔法のアイテム、レジェンダリー(要同調; ウィザード、ウォーロック、またはソーサラーのみ同調可)

この豪華な衣装は、白、灰色、または黒の最高級の布地を銀色のルーンで飾ったものだ。このロープの色は、このアイテムを着用できる者の属性に対応している。白のロープは善、灰色のロープは中立、黒のロープは悪だ。君は属性が自分と一致しないロープ・オヴ・ジ・アーチマギと同調することができない。このロープを着用している間、君は以下の利益をすべて得る。



ロープ・オヴ・
ジ・アーチマギ

ロープ・オヴ・
ユースフル・アイテムズ

ロープ・オヴ・
エンタングルメント

- ・ 鎧を着用していないなら、君の基本ACは(15+君の【敏捷力】修正値)である。
- ・ 君は呪文その他の魔法的效果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。
- ✕ 君の呪文セーブ難易度および呪文攻撃ボーナスは2増加する。

ローブ・オヴ・シンティレイティング・カラーズ

Robe of Scintillating Colors / きらめく色彩のローブ

その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア(要同調)

このローブは3チャージを有する。このローブは夜明けごとに、消費済みのチャージを1d3回ぶん回復する。このローブを着用している間、君は1回のアクションを使用して1チャージを消費することによって、君の次のターンの終了時まで、このローブに揺れ動いて目惑わせる光のパターンを生じさせることができる。この間、このローブは半径30フィートを“明るい”明るさで照らし、そこからさらに30フィートを“薄暗い”明るさに照らす。君を見ることができないクリーチャーは君に対する攻撃ロールに不利を受ける。加えて、君がこのローブの力を起動した時点でこの“明るい”光の中にいた、君を見ることのできるクリーチャーはみな難易度15の【判断力】セーブを行わねばならず、失敗するとこのローブの発光が終了するまで朦朧状態になる。

ローブ・オヴ・スターズ

Robe of Stars / 星のローブ

その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア(要同調)

このローブは黒または紺色の布地に小さな白や銀色の星を刺繍したものだ。このローブを着用している間、君はすべてのセーヴィング・スローに+1ボーナスを得る。

このローブの胸部には特に大きな星が6つある。このローブを着用している間、君は1回のアクションを使用して6つの星の1つを引きちぎり、この星を使ってマジック・ミサイルを5レベル呪文として発動することができる。日没ごとに、使用済みの星のうち1d6個がこのローブに再び現れる。

このローブを着用している間、君は1回のアクションを使用して、自分が着用または運搬しているものをすべて伴ったまま、アストラル界に入ることができる。君が1回のアクションを使用して元の次元界に帰るまで、君はアストラル界に留まる。元の次元界に帰ってきた君は、最後に占めていた場所に戻ってくる。その場所が何ものかに占められている場合は、そこから最も近い何ものにも占められていない場所に戻ってくる。

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

その他の魔法のアイテム、アンコモン

このローブには色も形もさまざまな布の継ぎ当てがたくさん縫い付けられている。このローブを着用している間、君は1回のアクションを使用して継ぎ当てを1つ外し、その継ぎ当てが象っている物体またはクリーチャーに変化させることができる。最後の継ぎ当てが外された時点で、このローブは普通の服になる。このローブには以下の継ぎ当てが2つずつ縫い付けられている。

- ・ ダガー
- ・ 投光式ランタン(油を入れ、火をつけてある)
- ・ 鋼鉄製の鏡
- ・ 10フィート棒
- ・ 麻のローブ(50フィートぶんを巻いてある)
- ・ ずだ袋

加えて、このローブには他の継ぎ当てが4d4枚ある。DMはこれらの継ぎ当てが象っているものを自由に決めてよいし、ランダムに決めてもよい。

ロッド・オヴ・
ブルーラーシップ

ロッド・オヴ・
ロードリィ・マイト

ロッド・オヴ・
リザレクション

ロッド・オヴ・
アブソーブション

d100 継ぎ当て

01~08	100gpが入った袋
09~15	500gpの価値がある銀の宝宝箱(幅1フィート、高さ奥行き6インチ)
16~22	鉄の扉(最大で幅10フィート高さ10フィートまで。君が選んだ一方の側に門が ^{かんぬき} ついている)。君はこの扉を手の届く開口部に設置できる。この扉はその開口部にぴったりはまり、自身をちょうつがい ^{ちょうづがい} で固定する。
23~30	100gpの価値のある宝石10個
31~44	木製のはしご(長さ24フィート)
45~51	鞍袋つきのライディング・ホース(乗用馬)。データは『Monster Manual』参照
52~59	一辺10フィートの立方体型の穴。君はこの穴を10フィート以内の地面に設置できる。
60~68	ポーション・オヴ・ヒーリング4本
69~75	こぎ船(長さ12フィート)
76~83	呪文レベル1~3の呪文が1つ記された呪文の巻物
84~90	マスティフ2体(データは『Monster Manual』参照)
91~96	窓(大きさは2フィート×4フィートで、最大2フィートまでの出窓になっている)。君はこの窓を手の届く垂直な表面に設置できる。
97~100	携行型破城鎚



ロッド・オヴ・アブソープション

Rod of Absorption / 吸収のロッド

ロッド、ヴェリー・レア(要同調)

このロッドを手を持っている間、君はリアクションを使用して、“君だけを目標にした、効果範囲を持たない呪文”1つを吸収することができる。吸収された呪文の効果は打ち消され、(呪文そのものではなく)その呪文のエネルギーがこのロッドに蓄積される。蓄積されるエネルギーは、発動された時点でのその呪文のレベルに等しいレベルを持つ。このロッドは作られてから魔力を失うまでの間に最大で50レベルぶんまでの呪文を吸収してエネルギーを蓄積することができる。蓄積したエネルギーが50レベルに達したなら、それ以上吸収することはできない。君が“このロッドで吸収できない呪文”の目標になった時、このロッドはその呪文に何の効果も及ぼさない。

このロッドに同調した時点で、君はこのロッドがこれまでに何レベルぶんのエネルギーを吸収してきたのか、そして吸収したエネルギーが現時点でどれだけ残っているのかを知る。

君が呪文の使い手であり、このロッドを手を持っているなら、ロッドに蓄積されたエネルギーを呪文スロットに変換して、自分が準備または修得している呪文を発動することができる。このロッドから得られる呪文スロットのレベルは、君が本来有する呪文スロットのレベル以下でなければならない、かつ5レベル以下でなければならない。君は自分の呪文スロットの代わりに、ロッドに蓄積されたエネルギーを同じレベルぶん消費するが、それ以外の点に関しては通常どおりその呪文を発動する。たとえば、君は3レベル・スロットの代わりに、このロッドに蓄積されたエネルギーを3レベルぶん消費することができる。

新たに発見されたロッド・オヴ・アブソープションには、すでに1d10レベルぶんのエネルギーが蓄えられている。このロッドがもはや呪文エネルギーを吸収できなくなり、かつ吸収したエネルギーをすべて使い切ったなら、このロッドは魔法のアイテムでなくなる。

ロッド・オヴ・アラートネス

Rod of Alertness / 警戒のロッド

ロッド、ヴェリー・レア(要同調)

この先端が広がったロッドは以下のような特性を持つ。

警戒: このロッドを手を持っている間、君は【判断力】(知覚)判定とイニシアチブ判定に有利を得る。

呪文: このロッドを手を持っている間、君は1回のアクションを使用して、このロッドから以下の呪文のいずれか1つを発動できる。
シー・インヴィジビリティ、ディテクト・イーヴル・アンド・グッド、ディテクト・ポイズン・アンド・ディジーズ、ディテクト・マジック。

守りのオーラ: 君は1回のアクションとしてこのロッドの柄を地面に突き立てることができる。すると、このロッドの先端は半径60フィートを“明るい”光で照らし、そこからさらに60フィートを“薄暗い”光で照らす。この“明るい”光の中にいる間、君および君に友好的なすべてのクリーチャーはACとすべてのセーヴィング・スローに+1ボーナスを得る上、この“明るい”光の中にいる敵対的で不可視状態のクリーチャーの存在に気付く。

このロッドの光およびその効果は、10分たつか、クリーチャーが1回のアクションで地面からロッドを引き抜くまで、持続する。この特性は1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。



ロッド・オヴ・ザ・パクト・キーパー

Rod of the Pact Keeper / 契約者のロッド

ロッド、アンコモン(+1)、レア(+2)、

またはヴェリー・レア(+3)(要同調;ウォーロックのみ同調可)

このロッドを手を持っている間、君は自分のウォーロック呪文の呪文攻撃ロールと呪文セーヴ難易度にボーナスを得る。ボーナスの値はロッドのレアリティによって異なる。

さらに、このロッドを手を持っている間、君は1回のアクションとしてウォーロックの呪文スロットを1つ回復することができる。この特性は1回使用すると君が大休憩を終えるまで再使用できない。



ロッド・オヴ・セキュリティ

Rod of Security / 安全確保のロッド

ロッド、ヴェリー・レア

このロッドを手を持っている間、君は1回のアクションを使用してこのロッドを起動できる。そうすると、このロッドは君および君が見ることのできる最大199体までの同意するクリーチャーを、異次元区間の楽園に移送する。君はこの楽園の形状を選べる。静かな庭園、愛らしい木立、陽気な酒場、壮大な宮殿、熱帯の島、幻想的なお祭り騒ぎ、そのほか君が思いつくままの楽園を。楽園の形状がどうであろうと、ここには訪問者を充分にもてなせるだけの水と食料がある。この異次元空間に存在する、水と食料以外のすべてのものは、手に取ることができたとしても、この空間でしか存在を保てない。たとえば楽園の庭でつんだ花は、異次元空間の外に持ち出すと消えてしまう。

この楽園で1時間すごすごとに、訪問者は1ヒット・ダイスを消費したかのようにヒット・ポイントを回復する。また、この楽園にいるクリーチャーは歳を取らないが、時間そのものは通常通り流れている。訪問者は最大で(200÷楽園にいるクリーチャーの数)に等しい日数(端数切捨て)まで楽園に留まることができる。

制限時間になるか、君が1回のアクションを使用して終了させると、すべての訪問者は君がこのロッドを起動した時点で各自が占めていた場所に再び現れる。その場所が何ものかに占められている場合は、そこから最も近い何ものにも占められていない場所に現れる。このロッドは1回使用すると10日たつまで再使用できない。

ワンド・オヴ・バインディング

ワンド・オヴ・エネミー・ディテクション

ワンド・オヴ・ファイアー

ワンド・オヴ・ファイアーボールズ

ワンド・オヴ・ポリモーブ



ロッド・オヴ・リザレクション

Rod of Resurrection / 蘇生のロッド

ロッド、レジェンダリー (要同調; クレリック、ドルイド、またはパラディンのみ同調可)

このロッドは5チャージを有する。このロッドを手を持っている間、君は1回のアクションを使用して、このロッドから以下の呪文のいずれかを発動できる。ヒール(1チャージ消費)、リザレクション(5チャージ消費)。

このロッドは夜明けごとに、消費済みのチャージを1回ぶん回復する。このロッドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならば、このロッドは光の爆発を起こして消え失せる。



ロッド・オヴ・ルーラーシップ

Rod of Rulership / 支配のロッド

ロッド、レア (要同調)

君は1回のアクションを使用してこのロッドを見せつけることで、君から120フィート以内に君が見ることのできるクリーチャーのうち君が選んだものの全員に服従を命ずることができる。各目標は難易度15の【判断力】セーブを行わねばならず、失敗すると君によって8時間のあいだ魅了状態にされる。こうして魅了状態になっている間、そのクリーチャーは君を信頼すべき指導者とみなす。ある目標が君または君の仲間から危害を受けるか、目標自身の性質に反する行為を命じられたなら、その目標に関してこの魅了状態は終了する。このロッドは1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。



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

ロッド、レジェンダリー (要同調)

このロッドは先端が広がっており、このロッドを用いた攻撃ロールとダメージ・ロールに+3ボーナスを与える魔法のメイスとして機能する。このロッドは柄に6つのボタンが並んでおり、6つのボタンに対応する6つの特性を持つ。それ以外にも3つの特性があり、それらは後の方で述べられている。

6つのボタン: 君はボーナス・アクションとして、このロッドの6つのボタンのいずれか1つを押すことができる。押したボタンの効果は、君が別のボタンを押すか、同じボタンをもう1度押すまで、持続する。同じボタンをもう1度押した場合、このロッドは基本の形状に戻る。

✕ ボタン1を押すと、このロッドはグレイム・タンになり、ロッドのふくらんだ先端とは反対側の端から炎の刃が噴き出す。

Q✕ ボタン2を押すと、先端の広がった部分が下方向に曲がり、三日月型の刃が2つ飛び出す。このロッドはこれを用いた攻撃ロールとダメージ・ロールに+3ボーナスを与える魔法のパトルアクスに変化する。

Q✕ ボタン3を押すと、先端の広がった部分が下方向に曲がり、先端から槍の穂先が飛び出し、持ち手が伸びて長さ6フィートの柄になる。このロッドはこれを用いた攻撃ロールとダメージ・ロールに+3ボーナスを与える魔法のスピアに変化する。

ボタン4を押すと、このロッドは君が指定した長さ(最大50フィート)の登り棒に変化する。この登り棒の表面は花崗岩のように硬く、先端に生えた3本爪と末端のスパイクで固定される。登り棒の側面には1フィートごとに長さ3インチ(約7.6cm)の棒が水平に突き出しており、はしご構造になっている。この登り棒は最大4,000ポンド(約1,800kg)までの重量を支えることができる。これを上回る重量がかかるか、登り棒をしっかり固定できない場合、このロッドは基本の形状に戻る。

ボタン5を押すと、このロッドは持ち手付きの携行型破城鎚に変化する。この破城鎚は扉やバリケードなどの障害物を打ち破るための【筋力】判定に+10ボーナスを与える。

ボタン6を押すと、このロッドは基本の形状に戻り（あるいは基本の形状のままで）、磁北を指す（磁北の存在しない場所でこの機能を使用した場合、何も起きない）。また、このロッドは君に、地表からのおおよその深さまたは高さも教えてくれる。

恐怖：このロッドを手を持っている間、君は1回のアクションを使用して、君から30フィート以内にいて君が見ることのできるクリーチャー全員に難易度17の【判断力】セーブを行なわせることができる。このセーブに失敗した目標は1分間、恐怖状態になる。恐怖状態の目標は自分の各ターンの終了時に再びこのセーブを行なうことができ、成功すればその目標に関してこの効果は終了する。この特性は1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。

生命力吸収：君がこのロッドを用いた近接攻撃をクリーチャーにヒットさせたとき、君は目標に難易度17の【耐久力】セーブを行なわせることができる。このセーブに失敗した目標は追加で4d6[死霊]ダメージを受け、君はこの[死霊]ダメージの半分に等しい値のヒット・ポイントを回復する。この特性は1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。

麻痺：君がこのロッドを用いた近接攻撃をクリーチャーにヒットさせたとき、君は目標に難易度17の【筋力】セーブを行なわせることができる。このセーブに失敗した目標は1分間、麻痺状態になる。目標は自分の各ターンの終了時に再びこのセーブを行なうことができ、成功すればこの効果は終了する。この特性は1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。

○ ワンド・オブ・ウェブ

Wand of Web / 蜘蛛の巣のワンド

ワンド、アンコモモン（要同調；呪文の使い手のみ同調可）

このワンドは7チャージを有する。このワンドを手を持っている間、君は1回のアクションを使用してこのワンドのチャージを1つ消費することにより、このワンドからウェブ呪文（セーブ難易度15）を発動することができる。

このワンドは夜明けごとに、消費済みのチャージを(1d6+1)回ぶん回復する。このワンドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばワンドは破壊され、灰となって散る。

ワンド・オブ・エネミー・ディテクション

Wand of Enemy Detection / 敵感知のワンド

ワンド、レア（要同調）

このワンドは7チャージを有する。このワンドを手を持っている間、君は1回のアクションを使用して1チャージを消費し、このワンドの合言葉を唱えることができる。以後1分間、君は自分から60フィート以内にいる、君に敵対的なクリーチャーたちの中で君に最も近い者の方向を知るが、距離までは分からない。このワンドは、敵対的なクリーチャーがエーテル化していたり、不可視状態だったり、変装していたり、隠れていた、あるいは君からはっきり視線が通っていても、これを感じ取る。君がこのワンドを手を持っているのをやめると、このワンドの効果は終了する。

このワンドは夜明けごとに、消費済みのチャージを(1d6+1)回ぶん回復する。このワンドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばワンドは破壊され、灰となって散る。

○ ワンド・オブ・ザ・ウォー・メイジ、+1、+2、+3

Wand of the War Mage, +1, +2, +3 / 戦闘魔道士のワンド

ワンド、アンコモモン（+1）、レア（+2）、

またはヴェリー・レア（+3）（要同調；呪文の使い手のみ同調可）

このワンドを手を持っている間、君は呪文攻撃ロールにボーナスを得る。ボーナスの値はロッドのレアリティによって異なる。また、君は呪文攻撃を行なう際、 $\frac{1}{2}$ 遮蔽を無視する。

ワンド・オブ・ライトニング・ボルツ

ワンド・オブ・マジック・ディテクション

ワンド・オブ・マジック・ミサイルズ

ワンド・オブ・ババリシス

ワンド・オブ・シークレツ

Q ワンド・オヴ・シークレッツ

Wand of Secrets / 秘密発見のワンド

ワンド、アンコモン

このワンドは3チャージを有する。このワンドを手に持っている間、君は1回のアクションを使用してこのワンドのチャージを1つ消費することができる。そうした場合、君から30フィート以内に隠し扉や罠があるなら、このワンドはぶるぶる震えて、隠し扉や罠のうち君に最も近いものを指し示す。このワンドは夜明けごとに、消費済みのチャージを1d3回ぶん回復する。

ワンド・オヴ・バインディング

Wand of Binding / 束縛のワンド

ワンド、レア(要同調；呪文の使い手のみ同調可)

このワンドは以下のさまざまな特性のために消費可能な7チャージを有する。このワンドは夜明けごとに、消費済みのチャージを(1d6+1)回ぶん回復する。このワンドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばワンドは破壊され、灰となって散る。

呪文：このワンドを手に持っている間、君は1回のアクションを使用してこのワンドのチャージをいくつか消費することにより、このワンドから以下のいずれかの呪文を発動することができる(セーブ難易度17)。ホールド・パーソン(2チャージ)またはホールド・モンスター(5チャージ)。

脱出支援：君はこのワンドを手に持っている間、(1)リアクションを使用してチャージを1つ消費することにより、拘束状態または麻痺状態になるのを防ぐための1回のセーヴィング・スローに有利を得ることができ、また(2)チャージを1つ消費することにより、つかみから脱出するための1回の判定に有利を得ることもできる。

ワンド・オヴ・パラリシス

Wand of Paralysis / 麻痺のワンド

ワンド、レア(要同調；呪文の使い手のみ同調可)

このワンドは7チャージを有する。このワンドを手に持っている間、君は1回のアクションを使用して1チャージを消費することにより、君から60フィート以内にいて君が見ることのできるクリーチャー1体へ、ワンドの先端から薄い青色の光線を発射することができる。目標は難易度15の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると1分間、麻痺状態になる。目標は自分の各ターンの終了時に再びこのセーブを行なうことができ、成功すれば目標に関してこの効果は終了する。

このワンドは夜明けごとに、消費済みのチャージを(1d6+1)回ぶん回復する。このワンドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばワンドは破壊され、灰となって散る。

ワンド・オヴ・ファイアーボールズ

Wand of Fireballs / 火球のワンド

ワンド、レア(要同調；呪文の使い手のみ同調可)

このワンドは7チャージを有する。このワンドを手に持っている間、君は1回のアクションを使用して1つ以上のチャージを消費することにより、このワンドからファイアーボール呪文(セーブ難易度15)を発動することができる。1チャージ消費したなら、3レベル版のファイアーボール呪文を発動する。消費したチャージの数が1より多いぶんだけ、より高いレベル版のファイアーボール呪文を発動する。

このワンドは夜明けごとに、消費済みのチャージを(1d6+1)回ぶん回復する。このワンドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばワンドは破壊され、灰となって散る。

ワンド・オヴ・ウェブ

ワンド・オヴ・ワンダー

ワンド・オヴ・フィアー

Wand of Fear / 恐怖のワンド

ワンド、レア(要同調)

このワンドは以下のさまざまな特性のために消費可能な7チャージを有する。このワンドは夜明けごとに、消費済みのチャージを(1d6+1) 回ぶん回復する。このワンドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばワンドは破壊され、灰となって散る。

恐怖の放射: このワンドを手を持っている間、君は1回のアクションを使用してチャージを2つ消費することにより、このワンドの先端から60フィートの円錐形の範囲に琥珀色の光を放つことができる。範囲内のクリーチャーは難易度15の【判断力】セーブを行わねばならず、失敗すると1分間、君によって恐怖状態になる。こうして恐怖状態になっているクリーチャーは、自分のターンを可能な限り君から遠ざかるために費やさねばならず、自分の意志で君から30フィート以内の場所へ移動することができず、リアクションを行えない。そのクリーチャーが行えるアクションは、“早足”アクションおよび、そのクリーチャーの移動を阻害している効果から脱出するためのアクションに限られる。そのクリーチャーが移動できる場所がない場合は、“回避”アクションも行なえる。そのクリーチャーは自分の各ターンの終了時に再びこのセーブを行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。

命令: このワンドを手を持っている間、君は1回のアクションを使用してチャージを1つ消費することにより、他のクリーチャー1体に“逃げろ”または“ひれ伏せ”と命じることができる。これはコマンド呪文(セーブ難易度15)と同じ効果である。

ワンド・オヴ・ポリモーフ

Wand of Polymorph / 変変えのワンド

ワンド、ヴェリー・レア(要同調; 呪文の使い手のみ同調可)

このワンドは7チャージを有する。このワンドを手を持っている間、君は1回のアクションを使用してこのワンドのチャージを1つ消費することにより、このワンドからポリモーフ呪文(セーブ難易度15)を発動することができる。

このワンドは夜明けごとに、消費済みのチャージを(1d6+1) 回ぶん回復する。このワンドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばワンドは破壊され、灰となって散る。

ワンド・オヴ・マジック・ディテクション

Wand of Magic Detection / 魔法感知のワンド

ワンド、アンコモモン

このワンドは3チャージを有する。このワンドを手を持っている時、君は1回のアクションとして1チャージを消費することで、このワンドからディテクト・マジック呪文を発動することができる。このワンドは消費されたチャージ数を夜明けごとに1d3回ぶん回復する。

ワンド・オヴ・マジック・ミサイルズ

Wand of Magic Missiles / 魔法の矢のワンド

ワンド、アンコモモン

このワンドは7チャージを有する。このワンドを手を持っている時、君は自分のアクションを用いてワンドのチャージを1つ以上消費することで、このワンドからマジック・ミサイル呪文を発動できる。1チャージ消費したなら、1レベル版のマジック・ミサイル呪文を発動する。消費したチャージの数が1より多いぶんだけ、より高いレベル版のマジック・ミサイル呪文を発動する。

このワンドは夜明けごとに、消費済みのチャージを(1d6+1) 回ぶん回復する。このワンドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばワンドは破壊され、灰となって散る。

ワンド・オヴ・ライトニング・ボルツ

Wand of Lightning Bolts / 電撃のワンド

ワンド、レア(要同調; 呪文の使い手のみ同調可)

このワンドは7チャージを有する。このワンドを手を持っている間、君は1回のアクションを使用して1つ以上のチャージを消費することにより、このワンドからライトニング・ボルト呪文(セーブ難易度15)を発動することができる。1チャージ消費したなら、3レベル版のライトニング・ボルト呪文を発動する。消費したチャージの数が1より多いぶんだけ、より高いレベル版のライトニング・ボルト呪文を発動する。

このワンドは夜明けごとに、消費済みのチャージを(1d6+1) 回ぶん回復する。このワンドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばワンドは破壊され、灰となって散る。

ワンド・オヴ・ワンダー

Wand of Wonder / びっくりワンド

ワンド、レア(要同調; 呪文の使い手のみ同調可)

このワンドは7チャージを有する。このワンドを手を持っている間、君は1回のアクションを使用してこのワンドのチャージを1つ消費し、君から120フィート以内の目標を1つ選ぶことができる。目標はクリーチャー、物体、または空間内の一点でもよい。1d100をロールして後述の表を参照し、何が起きるのかを決めること。

起きた効果が、このワンドから呪文を発動するものである場合、その呪文のセーブ難易度は15である。その呪文が普通ならばフィート単位の射程を持つ呪文である場合、その射程は120フィートになる。

効果が一定の範囲に広がる場合、君は目標を中心として、目標を含むように、その呪文の効果範囲を決めなければならない。その効果が影響を及ぼす可能性のある対象が複数存在する場合、どれが影響を受けるかはDMがランダムに決める。

このワンドは夜明けごとに、消費済みのチャージを(1d6+1) 回ぶん回復する。このワンドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばワンドは破壊され、塵となって散る。

d100 効果

- | | |
|-------|--|
| 01~05 | 君はスロウ呪文を発動する。 |
| 06~10 | 君はフェアリー・ファイアー呪文を発動する。 |
| 11~15 | 君は何か畏るべきことが起きたと信じこみ、次の自分のターンの開始時まで朦朧状態になる。 |
| 16~20 | 君はガスト・オヴ・ウィンド呪文を発動する。 |
| 21~25 | 君は先に選択した目標にディテクト・ソウツ呪文を発動する。クリーチャー以外を目標に選んでいた場合、君は代わりに1d6[精神]ダメージを受ける。 |
| 26~30 | 君はスティンキング・クラウド呪文を発動する。 |
| 31~33 | 目標を中心とした半径60フィートの範囲に激しい雨が降る。この範囲内は“軽度の隠蔽”になる。この雨は君の次のターンの開始時まで降り続ける。 |
| 34~36 | 目標に最も近い何ものにも占められていない場所に、1体の動物が現れる。この動物は君の制御下にあるわけではなく、普通の動物として行動する。d100をロールして現れる動物を決めること。01~25ならライノセラス(サイ)、26~50ならエレファント(ゾウ)、51~100ならラット(ドブネズミ)が現れる。動物のデータは『Monster Manual』を参照のこと。 |
| 37~46 | 君はライトニング・ボルト呪文を発動する。 |
| 47~49 | 目標を中心とした半径30フィートの範囲内を、600匹の異様に大きな蝶々が飛び交う。この範囲内は“重度の隠蔽”になる。この蝶々たちは10分間持続する。 |

d100 効果

- 50～53 君がエンラージ／リデュース呪文を発動したかのように、目標は大きくなる。目標がこの呪文の作用を受けないクリーチャーであるか、君がクリーチャー以外を目標に選んでいた場合、代わりに君がこの呪文の目標になる。
- 54～58 君はダークネス呪文を発動する。
- 59～62 目標を中心とした半径60フィートの地面に草が茂る。すでに草が茂っているなら、既存の草が普通の10倍の大きさに生長する。こうして生長した草は1分後に元に戻る。
- 63～65 DMが選んだ物体1つがエーテル界に消え去る。その物体は目標から120フィート以内にあり、縦横高さがいずれも10フィートを越えない大きさの、着用も運搬もされていない物体でなければならない。
- 66～69 君は自分にエンラージ／リデュース呪文を発動したかのように小さくなる。
- 70～79 君はファイアーボール呪文を発動する。
- 80～84 君は自分にインビジビリティ呪文を発動する。
- 85～87 目標に無数の葉が生える。君が目標として空間内の一点を選んでいた場合、その点に最も近いクリーチャー1体の体から葉が生える。この葉は、むしり取られない限り、24時間後に枯れて落ちる。
- 88～90 各1gpの価値のある宝石が(1d4×10)個、このワンドの先端から長さ30フィート幅5フィートの直線状に噴き出す。それぞれの宝石は1[殴打]ダメージを与える。全部の宝石による合計ダメージを、直線状の範囲内のクリーチャー全員に頭割りで与えること。
- 91～95 君から半径30フィートの範囲に、極彩色のゆらめく閃光が放たれる。君および、範囲内にいてもものを見ることができないクリーチャー全員は、難易度15の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると1分間、盲目状態になる。こうして盲目状態になったクリーチャーは自分の各ターンの終了時に再びこのセーブを行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。
- 96～97 目標の肌は1d10日間、鮮やかな青に変わる。君が目標として空間内の一点を選んでいた場合、その点に最も近いクリーチャー1体がこの作用を受ける。
- 98～00 君がクリーチャーを目標に選んでいた場合、目標は難易度15の【耐久力】セーブを行わねばならない。クリーチャーを目標に選んでいなかった場合は、君がこの効果の目標になり、同じセーブを行わねばならない。このセーブが5以上の差で失敗したなら、目標は即座に石化する。それ以外の失敗の場合、目標は拘束状態になり、徐々に石へ変わり始める。こうして拘束状態になっている目標は、自分の各ターンの終了時に再びこのセーブを行わねばならない。失敗すると石化状態になり、成功すればこの効果は終了する。この石化は、目標がグレーター・レストレーションや類似の魔法で解放されるまで持続する。

知性ある魔法のアイテム

一部の魔法のアイテムは知性と人格を有している。こうしたアイテムは取り憑かれているのかもしれない、以前の所有者の霊が宿っているのかもしれない、アイテムを作成するのに用いられた魔法のおかげで自我に目覚めたのかもしれない。いずれにせよ、そのアイテムはまるで1人のキャラクターのようにふるまい、キャラクターのように個人的なくせ、“尊ぶもの”、“関わり深いもの”、時には“弱味”までも備えている。知性あるアイテムは使用者の大切な味方になることも、いつもイラつかせてくれる厄介な相棒になることもある。

知性あるアイテムの多くは武器である。他の種類のアイテムが知性を宿すこともあるが、ポーションや巻物のような消費型のアイテムが知性を持つことは決してない。

知性ある魔法のアイテムは、DMの操るNPCのようにではなく、そのアイテムの起動した特性は、アイテムの使用者ではなく、アイテム自体の制御下にある。使用者がアイテムと良好な関係を保つかぎり、使用者はこれらの特性を通常に利用できる。けれども関係がぎくしゃくすると、アイテムは起動した特性を抑止することも、それどころかその特性を使用者の不利になるように使うこともある。

知性ある魔法のアイテムの作成

DMは、特定の魔法のアイテムを知性あるものにしようと決めたなら、そのアイテムの人格を、ちょうどNPCを作成する時のように決めることになる。ただし若干の例外があるのでこれを以下に挙げる。

能力値

知性ある魔法のアイテムは、【知力】、【判断力】、【魅力】の値を有する。DMはアイテムの能力値を自分で決めてもよいし、ランダムに決定してもよい。ランダムに決定する場合は、各能力値につき4d6をロールし、一番低いサイコロの目を無視して、残り3個の目を合計すること。

意思疎通

知性ある魔法のアイテムは、ある程度の意思疎通能力を備えている。感情を共有することも、思考をテレパシーによって伝達することも、声を出して話すこともある。DMはそのアイテムがどうやって意志を疎通するかを選択してもよいし、次の表でロールして決定してもよい。

d100 意思疎通手段

- 01～60 そのアイテムは、自分を運搬または使用しているクリーチャーに対して、感情を伝えることで意思疎通する。
- 61～90 そのアイテムは1つ以上の言語を話し、読み、解する。
- 91～00 そのアイテムは1つ以上の言語を話し、読み、解する。加えて、そのアイテムは、自分を運搬または使用しているキャラクターとテレパシーによって意思疎通できる。

感覚

知性とともに意識が生れる。知性あるアイテムは周囲の環境を一定距離まで知覚することができる。DMはそのアイテムがいかなる感覚を有するかを選択してもよいし、次の表でロールして決定してもよい。

d4 感覚

- 1 聴覚および通常の視覚、30フィートまで。
- 2 聴覚および通常の視覚、60フィートまで。
- 3 聴覚および通常の視覚、120フィートまで。
- 4 聴覚および暗視、120フィートまで。

属性

知性ある魔法のアイテムには属性がある。誰がそれを作成したか、どんな性質のアイテムかといった点から、ふさわしい属性が定まることもある。そうでないならば、DMは属性を選択してもよいし、次の表でロールして決定してもよい。

d100	属性	d100	属性
01~15	秩序にして善	74~85	混沌にして中立
16~35	中立にして善	86~89	秩序にして悪
36~50	混沌にして善	90~96	中立にして悪
51~63	秩序にして中立	97~00	混沌にして悪
64~73	真なる中立		

個性

第4章のNPC作成用の情報を用いて、知性あるアイテムのくせ、人格的特徴、尊ぶもの、関わり深いもの、弱味を決めよう。また、本章前段の『特殊な特徴』(P.141)を適用するものもよい。

これらの個性をランダムに決定する際、自律行動能力を持たない物体に適合しない結果は無視するか書き換えるべきである。また、DMは望む結果を得るまで再ロールを続けてもよい。

特別な目的

DMは、知性あるアイテムに、そのアイテムが追求する、ことによたら他のすべてをうち捨てて追求する目的を定めてもよい。使用者がアイテムを使う使い方が、その特別な目的に合う限り、アイテムは協力的でありつづける。使用者がこの目的からそれると、使用者とアイテムの間に不和が起きる。ことによたらアイテムは起動された特性の使用をさまたげるかもしれない。DMはアイテムの特別な目的を選択してもよいし、次の表でロールして決定してもよい。

1d10	目的
1	属性：このアイテムは自分と正反対の属性の者どもを打ち負かし、あるいは討ち果たそうとする(この種のアイテムの属性が“真なる中立”であることは決してない)。
2	宿敵：このアイテムはある特定種類のクリーチャー(たとえばフィンド、変身生物、トルム、ウィザード等)を打ち負かし、あるいは討ち果たそうとする。
3	守り手：このアイテムは特定種族や特定種類のクリーチャー(たとえばエルフ、ドルイド等)を守ろうとする。
4	聖戦士：このアイテムは特定の神のしもべらを打ち負かさう、弱めよう、あるいは滅ぼそうとする。
5	聖堂騎士：このアイテムは特定の神のしもべらを守り、その神の利益を守ろうとする。
6	破壊者：このアイテムは破壊を求めてやまず、使用者を無用の戦いに駆りたてる。
7	栄光を追う者：このアイテムは世界最高の魔法のアイテムと呼ばれたがっており、使用者を名高い、あるいは悪名高い、英雄に仕立て上げようとする。
8	知識を追う者：このアイテムは知識を求めてやまないか、1つの謎を解こう、1つの秘密を解き明かさう、あるいは1つの不思議な予言を読み解こうとしている。
9	運命を追う者：このアイテムは、自分と自分の使用者は未来に必ずや大きな役目を果たすものと信じている。
10	作成者を追う者：このアイテムは作成者を探し求め、自分が何のために作成されたのかを理解しようと求めている。

対立

知性ある魔法のアイテムは、個性と属性に支えられた、独立した意志を持つ。使用者がアイテムの属性や目的に反する行ないをすれば、対立が生じることもある。対立が起きたなら、アイテムの【魅力】判定と使用者の【魅力】判定の対抗判定を行なう。アイテムは、対抗判定に勝ったなら、以下のうち1つあるいは複数の要求を突きつける：

- ・ 常に私を運搬または着用せよ。
- ・ 私の気に入らない品物をすべて捨てよ。
- ・ 他のいかなる目的よりも私の目的を優先せよ。
- ・ 私を他の者にゆずりわたせ。

使用者がアイテムの要求に応じることを拒んだなら、アイテムは以下のうちいくつか、あるいはすべてを行なえる：

- ・ 使用者がそのアイテムと同調することを不可能にする。
- ・ そのアイテムの起動した特性の1つあるいは複数の抑止する。
- ・ 使用者を支配しようとする。

知性あるアイテムが使用者を支配しようとした場合、使用者は【魅力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴ難易度は(12+そのアイテムの【魅力】修正値)である。セーヴに失敗すれば、使用者は1d12時間、そのアイテムによって魅了状態になる。この魅了状態にある間、使用者はアイテムの命令に従おうと努めねばならない。使用者は、ダメージを受けたならば上記のセーヴィング・スローを繰り返すことができ、これに成功すればこの効果は終了する。アイテムが使用者を支配しようとする試みの成否に関わらず、そのアイテムは次の夜明けまで再びこのパワーを使用することができない。

知性あるアイテムの例

以下に挙げる知性ある武器は、いずれも伝説に名高い経歴を持つ。

ウェイヴ

Wave / 波

武器(トライデント)、レジェンダリー

(要同調；海の神を信仰するクリーチャーのみ同調可)

白羽山(ホワイト・ブルーム・マウンテン)のダンジョンに眠るこのトライデントは、波や貝殻や海の生き物の姿を彫りこんだ、見るもみごとな武器である。この武器に同調するには海の神を崇めておらねばならないが、ウェイヴは新たな改宗者を喜んで受け入れる。

この魔法の武器で行なう攻撃ロールとダメージ・ロールには+3のボーナスが付く。加えて、この武器でクリティカル・ヒットを与えたなら、目標は追加で“目標の最大ヒット・ポイントの半分”に等しい[死霊]ダメージを受ける。

この武器はトライデント・オヴ・フィッシュ・コマンドとしても、ウェポン・オヴ・ウォーニングとしても機能する。君がこれを手に持っている間、このアイテムは君にキャップ・オヴ・ウォーター・ブリージングの利益を与えることができる。さらに、君はこれをキューブ・オヴ・フォースとして使用できる(立方体の各面を押すかわりに、単に効果を選択できる)。

知性：ウェイヴは知性ある“真なる中立”の武器であり、【知力】14、【判断力】10、【魅力】18を有する。また、聴覚と距離120フィートの暗視を有する。

この武器は使用者とテレパシーによって意思疎通する。加えて水界語を話し、読み、解する。また、スピーク・ウィズ・アニマルズ呪文を使用しているかのように水生動物と会話でき、テレパシーによって使用者をその会話に参加させることができる。

人格：ウェイヴはじっとしていられなくなると鼻歌を歌いだすくせがある。その内容は船乗りのはやし歌から海の神の聖歌までさまざまである。

ウェイヴは定命の者を改宗させて1柱あるいは複数の海の神を崇めさせよう、これを受け入れぬ不信の徒は殺してしまおうと心から望んでいる。使用者がこの世界におけるこの武器の目的を推進させられなかったならば、対立が起きる。

このトライデントは己の打ち鍛えられた土地、サンダーフォージ（雷鳴の鍛冶場）ほどの意）と呼ばれる離れ小島に心残りがある。ある海の神がストーム・ジャイアントの一家をこの島に幽閉し、巨人たちはこの神に対する奉仕のためにか、あるいは神への反逆のためにか、ウェイヴを鍛えあげたのである。

また、ウェイヴはおのれの性質と目的にひそかな疑いを抱いている。海の神々に献身してはいるが、“ひょっとすると私はある海の神を殺すために作られたのではないか”と恐れているのである。そしてウェイヴはこの運命を避けることができないように作られているのかもしれない。

ブラックレイザー

Blackrazor / 黒い剃刀

武器(グレートソード)、レジェンダリー

(要同調：秩序属性でないクリーチャーのみ同調可)

白羽山のダンジョンの奥深く、魔剣ブラックレイザーは輝く。その黒い刃は、まるで星きらめく夜空の一角を切り取ったかのよう。黒いさを飾るのは、美しく削り磨いた多くの黒曜石。

この魔法の武器で行なう攻撃ロールとダメージ・ロールには+3のボーナスが付く。加えて、この武器は追加で以下の特性を有する。

魂食らい：君がこの剣を用いてクリーチャーのヒット・ポイントを0にした時には常に、剣はそのクリーチャーを殺し、その魂をむさばり食う（相手が人造でもアンデッドでもない限り）。この剣に魂を食われた者は、ウィッシュ呪文によってのみ蘇生し得る。

この剣は、1つの魂を食らうたび、君に“殺されたクリーチャーの最大ヒット・ポイント”に等しい一時的ヒット・ポイントを与える。これらの一時的ヒット・ポイントは、24時間後には消え去る。これらの一時的ヒット・ポイントが残っており、かつ君がこの剣を手を持っている限り、君は攻撃ロール、セーヴィング・スロー、能力判定に有利を得る。

もし君がこの武器でアンデッドにヒットを与えたなら、君は1d10 [死霊] ダメージを受け、目標は1d10ヒット・ポイントを回復する。この [死霊] ダメージによって君のヒット・ポイントが0になったなら、ブラックレイザーは君の魂をむさばり食う。

魂狩り：この武器を手を持っている間、君は60フィート以内にいる人造でもアンデッドでもない超小型以上のクリーチャーすべての存在に気づく。また、君は決して恐怖状態にも魅了状態にもならない。

ブラックレイザーは1日1回、君に対してヘイスト呪文を発動できる。いつ発動するかは剣が判断する。このヘイスト呪文に対する精神集中は剣が維持するので、君が維持する必要はない。

知性：ブラックレイザーは知性ある“混沌にして中立”の武器であり、【知力】17、【判断力】10、【魅力】19を有する。また、聴覚と距離120フィートの暗視を有する。

この武器は共通語を話し、読み、解する。加えて、使用者とテレパシーによって意思疎通できる。声は低く、こだまして聞こえる。君がこの剣に同調している間、ブラックレイザーは(共通語に加えて)君が知っているあらゆる言語を解する。

人格：ブラックレイザーは、服従されるのに慣れた者のように、威厳ある口調で話す。

この剣の目的は魂をむさばり食うことである。誰の魂を食うかは問題ではなく、使用者の魂であっても一向に差し支えない。この剣は、“あらゆる物質とエネルギーは負のエネルギーの虚無から生れたものであり、いつの日か虚無に帰るであろう”と信じている。ブラックレイザーはこのプロセスを加速させるために存在する。

この虚無主義にもかかわらず、ブラックレイザーは白羽山の地下に眠るもう2つの武器、ウェイヴとホウエルムに奇妙な同朋意識を抱

いている。この剣は3つの武器がふたたび一つところに集まり、戦いの中で共に振るわれる時を心待ちにしている。その一方、ホウエルムとはまったく意見が合わず、ウェイヴのことは“退屈な奴よ”と思っているのだが。

ブラックレイザーは魂に飢えており、この飢えは定期的に満たされねばならない。この剣が3日以上、1つの魂も食わずにいたなら、次の日没時には剣と使用者の対立が起きる。

ホウエルム

Whelm / 押しつぶすもの

武器(ウォーハンマー)、

レジェンダリー(要同調：ドワーフのみ同調可)

ホウエルムはドワーフの鍛えた強力なウォーハンマーだが、今は失われて白羽山のダンジョンに眠っている。

この魔法の武器で行なう攻撃ロールとダメージ・ロールには+3のボーナスが付く。君が初めてホウエルムで攻撃ロールを行なった次の日の夜明けから、君は野外にいるのが怖くなる。この恐れは君がこの武器と同調している限り続く。これにより君は昼の空を見ることができず限り攻撃ロール、セーヴィング・スロー、能力判定に不利を受ける。

投擲武器：ホウエルムは“投擲”の特性を有する。射程は20 / 60 フィート。君がこれを用いて遠隔武器攻撃でヒットを与えたなら、目標は追加で1d8 [殴打] ダメージを受ける。目標のクリーチャー種別が巨人ならば、1d8ではなく2d8 [殴打] ダメージを受ける。この武器は、君が投げるたび、攻撃の後に君の手に戻ってくる。君の手が1本も空いていないならば、この武器は君の足元に落ちる。

衝撃波：君は1回のアクションを用いてホウエルムで地面を打ち、打った地点から衝撃波を放つことができる。その地点から60フィート以内にいるクリーチャーのうち君が選択したもの(何体でも可)は、難易度15の【耐久力】セーヴィング・スローを行わねばならず、失敗すると1分間、麻痺状態になる。クリーチャーは自分のターンの終了時ごとにこのセーヴィング・スローを繰り返すことができ、成功すれば効果を終了させられる。この特性は、一度使用したなら、次の夜明けまでは再び使用できない。

超自然的感知力：君がこの武器を手を持っている間、この武器は君から30フィート以内のすべての隠し扉や覆い隠された扉の位置を知らせてくれる。加えて、君は1回のアクションを用いてこの武器からディテクト・イーヴル・アンド・グッドまたはロケート・オブジェクトを発動できる。一度いずれかの呪文を発動したなら、次の夜明けまでは、再びこの武器から同じ呪文を発動することはできない。

知性：ホウエルムは知性ある“秩序にして中立”の武器であり、【知力】15、【判断力】12、【魅力】15を有する。また、聴覚と距離120フィートの暗視を有する。

この武器は使用者とテレパシーによって意思疎通する。加えてドワーフ語と巨人語とゴブリン語を話し、読み、解する。戦闘に使用されたならばドワーフ語でときの声をあげる。

人格：ホウエルムの目的は巨人とゴブリン類を殺すことである。また、ドワーフ族をあらゆる敵から守ることも目指している。使用者がゴブリンや巨人を殺さなかったり、ドワーフを守らなかったならば、対立が生じる。

ホウエルムは自分を作成したドワーフの氏族と結びついている。この氏族はダンキル氏族、またの名をマイティハンマー(強き鎚)氏族という。ホウエルムはこの氏族に戻ろうと願っており、この氏族のドワーフたちを危害から守るためには何でもする覚悟でいる。

この鎚は一つの恥を隠している。何百年も前のこと、クテンミールというドワーフが、しばらくのあいだホウエルムを手にして雄々しく戦った。けれどクテンミールはヴァンパイアと化した。彼の意思はきわめて強かったため、ホウエルムを己の邪悪な目的に従わせ、あまつさえ同じ氏族の者たちを殺害したのである。

ムーンブレード

Moonblade / 月の剣

武器(ロングソード)、レジェンダリー(要同調; “中立にして善”属性のエルフまたはハーフエルフのみ同調可)

エルフ族の作成した魔法のアイテムの中でも、ひととき珍重され、ひととき油断なく守られている剣、それがムーンブレードである。遠い昔には、エルフの名家のほとんどが、このような剣を1振りずつ持っていた。長年のうちに、ある剣はこの世界から薄れて消えた。家系が絶えるとともに魔法が失われたのである。またある剣は、その使い手が偉大な探案行に旅立った結果、使い手とともに行方知れずになった。今ではムーンブレードはほんとうに数えるほどしか残っていない。

ムーンブレードは親から子へと受け継がれる。この剣は己を身に帯びる者を選び、生涯にわたってその者と結びつく。これを身に帯びる者が死ぬと、新たな後継者が剣をわがものとする。ふさわしい後継者のない時は、剣は眠りにつき、ただのロングソードとして機能するようになる。資格ある者が剣を見出し、その力を示せと言う時まで。

ムーンブレードは一度に1人の主人にのみ仕える。同調の過程では、エルフの統治者の玉座の間か、エルフの神をまつる寺院での、特別な儀式が必要になる。

そしてこの剣は、ある者をおくびょう者、当てにならぬ者、墮落した者、エルフ族を守り保つ動きに背を向ける者と見なしたなら、その者のためには決して働こうとしない。剣が君を拒んだなら、君は以後24時間、能力値判定と攻撃ロールとセーヴィング・スローに不利を受ける。剣が君を受け入れたらば、君は剣と同調し、刀身には新たなルーン文字が現れる。以後、君が死ぬかこの武器が破壊されるまで、君はこの武器と同調したままである。

ムーンブレードの刀身には、剣がかつて仕えたあるじ1人ごとに1つのルーン文字が刻まれている(通常は1d6+1個である)。最初の1つのルーンは常にこの魔法の武器を用いた攻撃ロールとダメージ・ロールに+1のボーナスを与える。2つ目以降のルーンは剣に追加の特性を与える。DMは個々の能力を選択してもよいし、『ムーンブレードの特性』表でロールしてランダムに決定してもよい。

知性: ムーンブレードは知性ある“中立にして善”の武器であり、【知力】12、【判断力】10、【魅力】12を有する。また、聴覚と距離120フィートの暗視を有する。

この武器は感情を伝えることで意思疎通する。何ものかに気づき、そのことを使用者に伝えたい時は、使用者の手にうずきのような感覚を送る。使用者がトランスや睡眠に入っている時には、幻視や夢を通じて、より細かな意思疎通を行なうこともできる。

人格: あらゆるムーンブレードはエルフ族とエルフ族の理想を前へおし進めることを目指している。勇気、忠誠、美、音楽、生命はいずれもこの目的の一部である。

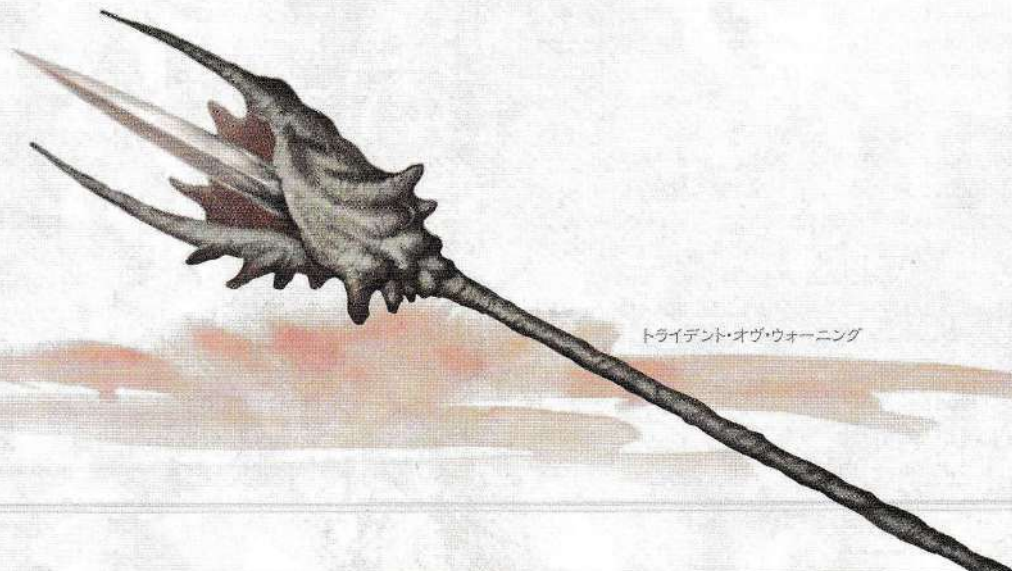
個々のムーンブレードは、その剣が仕えるべき家系と結びついている。ひとたび剣がその理想を共有する所有者と絆を結んだなら、剣の忠誠は絶対となる。

個々のムーンブレードにもし欠点があるとすれば、それは“信じすぎること”である。つまり、ひとたび己の所有者を定めると、“われを使う方はこの方をおいてなし”と信じこむ。たとえ所有者がエルフの理想から外れてもである。

ムーンブレードの特性

d100 特性

- | | |
|-------|---|
| 01~40 | 攻撃ロールとダメージ・ロールのボーナスが1増加する(最大+3)。既に+3のボーナスがあるなら再ロール。 |
| 41~80 | 小さな特性を1つランダムに決定して得る(本章P.143)の『小さな特性』表を参照。 |
| 81~82 | “妙技”の特性を得る。 |
| 83~84 | “投擲”の特性を得る(射程20 / 60フィート)。 |
| 85~86 | この剣はディフェンダーとして機能する。 |
| 87~90 | この剣は19~20の目でクリティカル・ヒットを与える。 |
| 91~92 | この剣を用いた攻撃をヒットさせると、その攻撃は追加で1d6[新撃]ダメージを与える。 |
| 93~94 | 君がこの剣で特定種別のクリーチャー(アンデッド、ドラゴン、フィンド等)にヒットを与えると、目標は追加で1d6ダメージを受ける。このダメージは以下のうち1つの種別である: [酸]、[電撃]、[火]、[雷鳴]、[冷氣]。 |
| 95~96 | 君は1回のボーナス・アクションを用いてこの剣に一瞬、明るい光を放たせることができる。君から30フィート以内にいて君を見ることができるクリーチャーはみな、難易度15の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば1分間、盲目状態になる。クリーチャーは自分のターンの終了時ごとにこのセーヴィング・スローを繰り返すことができ、成功すればこの効果はそのクリーチャーに対しては終了する。この特性は一度使用すると、君がこの武器に同調した状況で小休憩を取るまでは、再び使用することはできない。 |
| 97~98 | この剣はリング・オブ・スぺル・ストアリングとして機能する。 |
| 99 | 君は1回のアクションを用いて1体のエルフシャドウ(エルフの影)を呼び出すことができる。ただし君に仕えているエルフシャドウがいらない場合に限る。エルフシャドウは君から120フィート以内の何ものにも占められていない場所に現れる。エルフシャドウは『Monster Manual』のシャドウのデータを使用するが、属性は“真なる中立”であり、アンデッドを退散させる効果に完全耐性を持ち、新たなシャドウを生み出すことはない。君はこのクリーチャーを制御し、それがどのように行動し移動するかを決定する。エルフシャドウはヒット・ポイントが0になるか君が1回のアクションとしてエルフシャドウを退去させるまで存在しつづける。 |
| 00 | この剣はヴォーパル・ソードとして機能する。 |



トライデント・オブ・ウォーニング

魔法アイテムの価格は、10、15、20、そして25である。見事犯罪に成功したなら、[魔術品の価格]表に示されただけの金貨を得る。

犯罪に成功したなら、キャラクターは3つの判定を行なう：(1)【敏捷力】(隠密)判定、(2)【敏捷力】(盗み)判定、(3)【知力】(捜査)判定。どの判定に成功するかはプレイヤーが選択。

これらの判定のどれ1つとして成功しなかったなら、キャラクターは捕まって牢屋に入れられる。キャラクターは企んだ犯罪で得られるはずだった利益に等しい額の罰金を払わねばならず、さらに罰金25gpごとに1週間、牢屋に入っていなければならない。

判定に成功したのが1回だけだったなら、盗みは失敗したがキャラクターは逃げおおせる。

判定に2回成功したなら、盗みは部分的に成功し、キャラクターは利益の半額分を獲得する。

すべての判定に成功したなら、キャラクターは満額の戦利品を得る。

戦利品の価格

難易度 価格

10	50gp、不景気な商人からの盗み
15	100gp、羽振りのいい商人からの盗み
20	200gp、貴族からの盗み
25	1,000gp、街有数の金持ちからの盗み

トラブル：犯罪者としての生活はまさに厄介ごとだらけだ。キャラクターが判定に成功したのが1回だけならば、『犯罪のトラブル』表をロールすること（あるいは君がトラブルを作ること）。そのキャラクターのライバルが犯罪や公権力（治安組織など）に所属しているなら、トラブルはキャラクターが判定に2回しか成功できなかったときにも発生する。

犯罪のトラブル

1d8 トラブル

1	君の犯罪についての情報を求め、君が稼いだ額と同額の賞金がかかる。*
2	見知らぬ人物が君に接触し、なにか1つ仕事をしてくれないければ、君の犯罪を暴露すると脅迫してくる。*
3	君の犯罪の犠牲者が、その犯罪のせいで経済的に破滅する。
4	君の犯罪のことを知っている誰かが、別件逮捕される。*
5	君が手に入れた戦利品は、簡単に特定できてしまう品物1つであり、これをこの地域で売り払うことは不可能だ。
6	君が盗みを働いた誰かは、地元の犯罪王が庇護していた者であり、今やその犯罪王は復讐に燃えている。
7	君の犠牲者は衛兵に頼み込み、この問題を解決するのに2倍の力が投入されることとなった。
8	君の犠牲者は君の冒険仲間の1人に、この犯罪の解決を依頼した。

*……このいきさつにはライバルが関わっているかもしれない。

魔法のアイテムの購入

魔法のアイテムを購入するには、まずそうしたアイテムを売ってくれる人を探し出して接触する必要がある、それには時間と費用がかかる。しかも、売り手がキャラクターの望むアイテムを持っているという保証はない。

リソース：購入できる魔法のアイテムを探し出すには、少なくとも1活動単位分の取り組みと100gpの費用が必要である。より多くの時間と費用を費やせば、高い価値のあるアイテムを発見できる可能性が高くなる。

処理：魔法のアイテムを売おうとしているキャラクターは、見つかった売り手の質を定めるために、【魅力】(説得)判定を行なうこと。判定を行なうキャラクターは、売り手を探すための判定に、(1)基本の1活動単位を超えて費やした1活動単位ごとに+1のボーナスを、(2)基本の100gpを超えて費やした100gpごとに+1のボーナスを得る。これらのボーナスは合わせて最大+10までである。この消費額には、買い手であるキャラクターがビジネス相手に自分を印象づけるために必要不可欠な、“裕福”な生活レベルの分が含まれている。

『魔法のアイテムの購入』の表にあるとおり、判定結果の合計によって、市場にどのような魔法のアイテムがあるか、『Dungeon Master's Guide』のどの表を使用するかが決まる。また君は、『魔法のアイテムの購入』表において、自分の判定結果よりも低い値の項で指定されている表でロールしても構わない。そして、君のキャンペーンにおける魔法のアイテムの手に入りやすさを反映するオプションとして、“魔法少なめのキャンペーン”なら-10のペナルティを、“魔法多めのキャンペーン”なら+10のボーナスを与えることもできる。さらに、“魔法少なめのキャンペーン”においては、魔法のアイテムの価格を2倍にしても構わない。

購入できるアイテムが決定したなら、そのレアリティに基づいて『魔法のアイテムの価格』表を使い、価格を決定する。この表を用いてアイテムの希望価格を決定する際、ポーションや巻物といった消費型のアイテムの価格は半分にすること。

表の結果がどうであれ、どのアイテムが売りに出されているか、その価格がいくらかはDMである君に最終決定権がある。

もしもキャラクターが特定の魔法のアイテムを探しているなら、まずはDMがそのアイテムを自分のゲームに導入しても良いかどうか裁定すること。導入すると決めた場合、そのアイテムがコモンなら、前述の判定結果が10以上であれば『魔法のアイテムの購入』表で決める“購入できる魔法のアイテムのリスト”にそのアイテムを追加する。同様に、アンコモンは15以上、レアは20以上、ヴェリー・レアは25、レジェンダリーは30以上なら購入できる。

魔法のアイテムの購入

判定結果	得られるアイテム
1~5	魔法のアイテム表Aを1d6回ロールする。
6~10	魔法のアイテム表Bを1d4回ロールする。
11~15	魔法のアイテム表Cを1d4回ロールする。
16~20	魔法のアイテム表Dを1d4回ロールする。
21~25	魔法のアイテム表Eを1d4回ロールする。
26~30	魔法のアイテム表Fを1d4回ロールする。
31~35	魔法のアイテム表Gを1d4回ロールする。
36~40	魔法のアイテム表Hを1d4回ロールする。
41以上	魔法のアイテム表Iを1d4回ロールする。

魔法のアイテムの価格

レアリティ	希望価格*
コモン	(1d6 + 1) × 10gp
アンコモン	1d6 × 100gp
レア	2d10 × 1,000gp
ヴェリー・レア	(1d4 + 1) × 10,000gp
レジェンダリー	2d6 × 25,000gp

*……ポーションや巻物といった消費型のアイテムの場合は半分の値

トラブル：魔法のアイテムの取引というのは、実のところ厄介ごとと溢れている。大量の金貨と魔法のアイテムがもたらす力は盗賊ど

コモン魔法のアイテム

[Dungeon Master's Guide] には各レアリティの魔法のアイテムが多数掲載されている。しかし、コモンアイテムだけは、ごくわずかに掲載されていなかった。この項ではさらなるコモンのアイテムをゲームに導入する。これらのアイテムに、キャラクターの能力を大きく向上させるものは多くない。だが、どれもプレイヤーにとっておもしろく、ロールプレイの機会を生むものである。

以下、魔法のアイテムをあいうえお順に紹介する。

アーマー・オヴ・グリーミング

Armor of Gleaming / 汚れ知らずの鎧

防具(中装鎧、重装鎧)、コモン

この鎧は決して汚れない。

アンブレイカブル・アロー

Unbreakable Arrow / 不壊の矢

武器(アロー)、コモン

このアローは壊れない。ただし、アンティマジック・フィールドの中にある場合はその限りではない。

イヤ・ホーン・オヴ・ヒアリング

Ear Horn of Hearing / 角笛型聴音器

その他の魔法のアイテム、コモン

この角笛を耳に当てている間、君が被っている聴覚喪失状態の効果は抑止され、通常通りに物音を聞くことができる。

インストゥルメント・オヴ・イリュージョンズ

Instrument of Illusions / 幻影の楽器

その他の魔法のアイテム、コモン(要同調)

この楽器を演奏している間、君はこの楽器を中心とした半径5フィートの球形の範囲内に、無害な幻影による視覚効果を生み出すことができる。もし君がバードなら効果を生み出せる範囲は半径15フィートである。視覚効果の例としては、輝く音符、半透明の踊り手、蝶、舞い降りてくる雪、などである。この魔法効果は質量も音も無く、明らかにこれは幻であるとわかるものだ。効果は君が楽器の演奏をやめると終了する。

キャンペーンに魔法のアイテムは必須か?

D&Dというゲームは、魔法のアイテムの入手はもっぱら偶然の産物であり、そしてそれは(特にそのアイテムが呪われているのでない限り)、常に恩恵であるという想定のもとに組み立てられている。キャラクターとモンスターは、互いに魔法のアイテムの助けなしで立ち向かえるようにデザインされている。つまり、魔法のアイテムを持つと言うことは常に、そのキャラクターを同レベルの一般的なキャラクターよりも強力で、いろいろなことができる存在にするのである。DMとして君は、「キャラクターたちがキャンペーンの脅威について行けるように、ちゃんと魔法のアイテムを出さなければ!」などと気に病む必要はない。魔法のアイテムというものは、本当に貴重で価値のあるものなのだ。それは有用なものか? 間違いなくその通り。そしてそれは必須のものなのか? 否。

魔法のアイテムが「便利なもの」から「必須のもの」となる場合がある。それはそのグループに呪文の使い手がおらず、モンクもおらず、そのうえマジック・ウェポンを発動してくれるNPCもいない場合である。魔法がない場合、パーティが非魔法的ダメージに対する抵抗または完全耐性をもつモンスターを克服するのは大変に難しくなる。そのようなゲームにおいては、気前よく魔法の武器を配るか、さもなければそうしたモンスターを出さないようにしよう。

インストゥルメント・オヴ・スクライビング

Instrument of Scribing / 書記の楽器

その他の魔法のアイテム、コモン(要同調)

この楽器は3チャージを有する。この楽器を演奏している間、君はアクションを使ってこれのチャージを1つ消費し、君から30フィート以内にある魔法的でない物体や表面に、魔法のメッセージを刻むことができる。メッセージは18文字までで、君が知っている言語で記される。君がバードであるなら追加で21文字まで残すことができ、さらにそのメッセージをほんのりと光るようにもできる。これによりメッセージを暗闇(ただし魔法の暗闇は除く)の中で見ることができるのである。メッセージにディスペル・マジックを発動すると、そのメッセージは消える。それ以外では、このメッセージは24時間後に消え失せる。

毎朝の夜明けに、この楽器は消費済みのチャージをすべて回復する。

ヴェテランズ・ケイン

Veteran's Cane / 古強者の仕込み杖

その他の魔法のアイテム、コモン

この歩行用の杖を手に握ってボーナス・アクションとして合言葉を唱え、杖は普通のロングソードへと変化し、魔法のアイテムではなくなる。

エアザーツ・アイ

Ersatz Eye / 義眼

その他の魔法のアイテム、コモン(要同調)

この作り物の目玉は、ダメになった、あるいは失われた本物の目玉を置き換えるものである。君が眼窩にこのエアザーツ・アイを埋め込んでいる間、君以外の何者もこの義眼を君から取り外すことはできない。そして君はこの小さな球があたかも本物の目玉であるかのようにものを見ることができる。

エンデュアリング・スペルブック

Enduring Spellbook / 高耐久性呪文書

その他の魔法のアイテム、コモン

この呪文書、およびこの呪文書のページに書かれた内容はすべて、水に浸かったり、火にさらされても損なわれない。さらに、この呪文書は年月によって劣化しない。

オーブ・オヴ・タイム

Orb of Time / 時の宝珠

その他の魔法のアイテム、コモン

このオーブを手に持っている間、君はアクションを使って、屋外はいま朝なのか、昼なのか、夕方なのか、あるいは夜なのかを知ることができる。この特性は物質界でのみ機能する。

オーブ・オヴ・ディレクション

Orb of Direction / 方向指示の宝珠

その他の魔法のアイテム、コモン

このオーブを手に持っている間、君はアクションを使ってどちらの方向が北なのかを知ることができる。この特性は物質界でのみ機能する。

キャストオフ・アーマー

Cast-Off Armor / 瞬間脱ぎ捨て鎧

防具(軽装鎧、中装鎧、重装鎧)、コモン

君はこの鎧を1回のアクションにより脱ぐことができる。

キャンドル・オヴ・ザ・ディープ

Candle of the Deep / 深みのろうそく

その他の魔法のアイテム、コモン

このろうそくの炎は、水に入れても消えることがない。このろうそくが放つ明かりと熱は通常のろうそくと同じである。

クローク・オヴ・ビロウイング

Cloak of Billowing / はためくマント

その他の魔法のアイテム、コモン

このマントを着用している間、君はボーナス・アクションを使って、このマントを格好良くはためかせることができる。

クローク・オヴ・メニー・ファッションズ

Cloak of Many Fashions / さまざまな衣装の外套

その他の魔法のアイテム、コモン

この外套を着用している間、君はボーナス・アクションを使ってこの衣の色や形といった見かけの要素を変更できる。外套の重さは変化しない。どのような外見に変えたとしても、この外套は外套以外の何ものでもない。これは他の魔法の外套の外見を複製はできるが、その魔法の特性までは得られないのである。

クローズ・オヴ・メンディング

Clothes of Mending / 繕いの衣

その他の魔法のアイテム、コモン

この洗練された旅人の服一式は魔法によって、日々の擦り切れやほころびを自動的に繕ってくれる。しかしこの衣装の破れたりちぎれた部分は、つくろいさきず修理できない。



クロックワーク・アミュレット

Clockwork Amulet / 機械仕掛けの護符

その他の魔法のアイテム、コモン

この銅製の護符の中身は噛み合った小さな歯車であり、何もかもが機械仕掛けで将来が予測可能な、“機械仕掛けの涅槃境”メカニクス魔法で作動している。この護符に耳を当てたクリーチャーには、中からチクタクぶんぶんという小さな音が聞こえてくる。

この護符を着用している間に君が1回の攻撃ロールを行なう際、君はd20をロールする代わりにそのダイスで10の目が出たことにできる。

このアイテムの特性は、1度使用すると次の夜明けまで使用できなくなる。

シールド・オヴ・エクスプレッション

Shield of expression / 表情変化の盾

防具(盾)、コモン

この盾の前面は、顔のような形になっている。この盾を身に帯びている間、君はボーナス・アクションによってこの顔の表情を変えることができる。

シャーラタンズ・ダイ

Charlatan's Die / ペテン師のさいころ

その他の魔法のアイテム、コモン(要同調)

この6面サイコロをロールする際、君はどの目が出るかを制御できる。

スタッフ・オヴ・アドーンメント

Staff of Adornment / 装飾機能付きの杖

スタッフ、コモン



アンブレイカブル・アロー

この杖を手に持っている間、重量1ポンド(約0.45kg)以下の物体(たとえば、クリスタルの欠片や卵、石など)を杖の頭部の上にかざすと、その物体は杖の上端から1インチ離れた所で浮遊する。これはその物体を取り除くか、この杖が君の所持品でなくなるまで継続する。杖の先端には最大で3つまでの物体をこのように浮かせて置くことができる。この杖を手に持っている間、君は浮かべている物体のうち任意の数のものをゆっくりとその場で回転させることができる。

スタッフ・オヴ・バードコールズ

Staff of Birdcalls / 鳥鳴の杖

スタッフ、コモン

この木製のスタッフはたくさんの鳥の彫刻で飾られている。このスタッフは10チャージを有する。このスタッフを手に持っている間、君はアクションを使ってこれのチャージを1回分消費し、以下の鳥の鳴き声を1つ、60フィート先まで響かせることができる：スズメのチュンチュン、カラスのカー、アヒルのグワグワツ、ニワトリのコッココ、ガチョウのガーガー、フクロウのホーホー、カイツブリやシチメンチョウやカモメやワシの鳴き声。

このスタッフは毎朝の夜明けに、消費済みのチャージを(1d6+4)回ぶん回復する。このスタッフの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばこのスタッフは、たくさんの鳥の羽根となって飛び散り、永遠に消えて無くなる。

スタッフ・オヴ・フラワーズ

Staff of Flowers / 盛花の杖

スタッフ、コモン

この木製のスタッフは10チャージを有する。このスタッフを手に持っている間、君はアクションを使ってこれのチャージを1回分消費し、君から5フィート以内にある地面や土から花を1輪咲かせることができる。

きる。地面や土の代わりにこのスタッフそのものから咲かせることもできる。君が花の種類を特に指定しないなら、このスタッフは柔らかな色合いのさまざまなデザインを咲かせる。この花は魔法的なものではなく魔法であり、普通の花と同じように育ったり萎びたりする。

このスタッフは毎朝の夜明けに、消費済みのチャージを(1d6+4)回復し回復する。このスタッフの最後のチャージを消費した時は、破損を回復すること。1が出たならばこのスタッフは、無数の花びらとなって散り、永遠に消えて無くなる。

スモルダリング・アーマー

Smoldering Armor / くすぶりの鎧
重(軽装鎧、中装鎧、重装鎧)、コモン

この鎧は着用している間、無害で特に匂いもない、微かな煙を立ち上らせる。

ダーク・シャード・アミュレット

Dark Shard Amulet / 暗黒の欠片の護符
その他の魔法のアイテム、コモン(要同調; ウォーロックのみ同調可)

これは、君がウォーロックの契約を結んだ相手の領域からもたらされた、弾力性のある異次元物質の欠片1つを護符としたものである。これを着用している間、君は以下の利益を得る：

- ・君は自分のウォーロック呪文を発動する際、この護符を呪文発動の焦点具として使える。
- ・君は自分が修得していない初級呪文の発動を試みることができる。その初級呪文はウォーロックの呪文リスト上にある呪文でなければならず、その上で君は難易度10の【知力】(魔法学)判定を行わねばならない。この判定に成功したなら、君はその呪文を発動できる。判定に失敗したなら、呪文も失敗し、呪文の発動に使用されたアクションは無駄になる。どちらの場合でも、君はこの特性を君が大休憩を終了するまでは再び使用できない。

タンカード・オヴ・ソウブライアティ

Tankard of Sobriety / 禁酒のジョッキ
その他の魔法のアイテム、コモン

このジョッキの側面には厳しい顔が彫刻されている。このジョッキに注がれたビールやワイン、その他魔法ではないアルコール飲料は飲んでも酔っ払うことがない。このジョッキは魔法の液体や有害な物質、たとえば毒などには何の効果もない。

トーキング・ドール

Talking Doll / おしゃべり人形
その他の魔法のアイテム、コモン(要同調)

このぬいぐるみの人形が5フィート以内にあるなら、君は小休憩を1回費やすことによりこの人形に、1文18文字以内の文章を6つ教えこみ、そしてどのような状況になったらどの文章を話すかを設定できる。また、古い文章を新しい文章に置き換えることもできる。この人形が話す条件として設定可能なものは、この人形の5フィート以内で発生しうる出来事に限られる。例えば、誰かがこの人形を拾ったら常に「キャンディいっこちょうだい」とこの人形は話すのである。君とこの人形の同調が終了したとき、君が設定したすべての文章は失われる。

ドレッド・ヘルム

Dread Helm / 恐怖の兜
その他の魔法のアイテム、コモン

この怖ろしい鋼鉄の兜をかぶっている間、君の目は赤く輝く。

パイプ・オヴ・スモーク・モンスターズ

Pipe of Smoke Monsters / 煙の魔物のパイプ
その他の魔法のアイテム、コモン

このパイプでタバコを吸っている間、君はアクションを使ってクリーチャー1体の姿をした煙をひとかたまり、たとえばドラゴンやフランフ、フロギーモス(訳注:『魂を喰らう墓』参照)といった形をしたものを吐き出すことができる。煙は1辺1フィート(約30cm)の立方体に収まる大きさでなければならず、数秒後には形を失って普通の煙になってしまう。

ハット・オヴ・ヴァーミン

Hat of Vermin / 害獣の帽子
その他の魔法のアイテム、コモン

このハットは3チャージを有する。このハットを手を持っている間、君はアクションを使ってハットのチャージを1つ消費し、合言葉を唱えることで、バット、フロッグ、ラットのいずれか1匹を召喚できる(それぞれのデータについては『Player's Handbook』または『Monster Manual』を参照せよ)。召喚されたクリーチャーは魔法的にハットの中に現われ、そして速やかに君から逃げ出そうとする。現われたクリーチャーは君に対して友好的でもなければ敵対的でもなく、そして君の制御下にはない。現われたクリーチャーはその種類の普通の個体であるかのように振舞い、そして1時間が経過するかヒット・ポイントが0に低下したら消え失せる。このハットは夜明けごとに消費済みのチャージをすべて回復する。

ハット・オヴ・ウィザードリイ

Hat of Wizardry / 魔道士の帽子
その他の魔法のアイテム、コモン(要同調; ウィザードのみ同調可)

この古くさいとんがり帽子は、金色の三日月と星々とで飾られている。この帽子を着用している間、君は以下の利益を得る：

- ・君はこのとんがり帽子を君のウィザード呪文の、呪文発動の焦点具として使用できる。
- ・君は自分が修得していない初級呪文の発動を試みることができる。その初級呪文はウィザード呪文のリストにあるものでなければならず、発動には難易度10の【知力】(魔法学)判定を行わねばならない。判定に成功したなら、君はその呪文を発動する。判定に失敗したなら、その呪文は発動できず、呪文の発動に使用されたアクションは無駄になる。どちらの場合でも、君はこの特性を君が大休憩を終了するまでは再び使用できない。

パフューム・オヴ・ビウィッチング

Perfume of Bewitching / 惑わしの香水
その他の魔法のアイテム、コモン

この小さなビンには1回分の魔法の香水が入っている。君はアクションを使って自分にこの香水をかけることができ、その効果は1時間持続する。持続時間中、君は脅威度1以下の人型生物に対するすべての【魅力】判定に有利を得る。この【魅力】判定の対象となった者は、自分が魔法によって影響されていることに気がつかない。

ビード・オヴ・ナリッシュメント

Bead of Nourishment / 栄養丸
その他の魔法のアイテム、コモン

このフワフワした、味や風味のない、ゼラチン質の玉は口にすれば舌の上で溶け、君は1日分の保存食を食べたのと同等の栄養分を得る。

ビード・オヴ・リフレッシュメント

Bead of Refreshment / 清水丸

その他の魔法のアイテム、コモン

このフワフワした、味や風味のない、ゼラチン質の玉は液体に入れると溶け、その液体を最大1パイント(約0.5リットル)分だけ、新鮮な冷たい飲料水へと変化させる。この玉は魔法の液体や、毒などの有害な物質には何の効果も持たない。

ヒューワーズ・ハンディ・スパイス・ポーチ

Heward's Handy Spice Pouch

/ ヒューワードの便利な調味料入れ

その他の魔法のアイテム、コモン

このベルトポーチは空っぽのように見え、10チャージを有する。このポーチを手を持っている間、君はアクションを使ってこれのチャージを1つ消費し、望む調味料(魔法的でないものに限る。たとえば塩、胡椒、サフラン、コリアンダーなど)の名前を言うことで、その調味料を1回分、このポーチから取り出すことができる。1回分の調味料は、1食分を味付けするのに充分な量である。このポーチは毎朝の夜明けに、消費済みのチャージを(1d6+4)回ぶん回復する。

ブーツ・オヴ・フォールス・トラックス

Boots of False Tracks / 足跡偽装のブーツ

その他の魔法のアイテム、コモン

このブーツを着用できるのは人型生物のみである。君はこのブーツを着用している間、このブーツを使って自分と同じサイズの他の人型生物の足跡を残すことができる。

ポール・オヴ・アングリング

Pole of Angling / 魚釣りの竿

その他の魔法のアイテム、コモン

この長さ10フィート(約3m)の棒を手にとって合言葉を唱えると、この棒は針、糸、リールを備えた釣り竿へと変化する。再び合言葉を唱えると、この釣り竿は元の普通の、長さ10フィートの棒に戻る。

ポール・オヴ・コラプシング

Pole of Collapsing / 折りたたみ式棒

その他の魔法のアイテム、コモン

この10フィート棒は、手に持ってアクションを使い、合言葉を唱えると、折り畳まれて長さ1フィートの棒になり、持ち運びが便利になる。棒の重さは変化しない。アクションを使い、別の合言葉を唱えることでこの棒を元の長さに戻すことができる。しかし、そのためには伸ばせるだけの充分な空間がなければならない。

ホーン・オヴ・サイレント・アラーム

Horn of Silent Alarm / 密かなる警報の角笛

その他の魔法のアイテム、コモン

この角笛は4チャージを有する。君がアクションを使ってこの角笛を吹き鳴らすと、君が選んだクリーチャー1体だけにこの角笛の音が聞こえる。このクリーチャーは角笛から600フィート以内にいる、聴覚喪失状態でないクリーチャーでなければならない。他のクリーチャーにはこの角笛から発生する音は聞こえない。この角笛は毎朝の夜明けに、消費済みのチャージを1d4回ぶん回復する。

ポット・オヴ・アウェイクニング

Pot of Awakening / 覚醒の植木鉢

その他の魔法のアイテム、コモン

この重さ10ポンド(約4.5kg)の素焼きの鉢に、普通の灌木を植えて30日かけて生長させると、その灌木はアウェイクンド・シュラブへと魔法的に変化する(データについては『Monster Manual』を参照)。シュラブが覚醒する時点で、その根が鉢を割り、このアイテムを壊してしまう。

このアウェイクンド・シュラブは君に対して友好的である。君の命令がない場合、このシュラブは特に何もしない。

ミステリー・キー

Mystery Key / 謎の鍵

その他の魔法のアイテム、コモン

この鍵の頭の部分には「?」のしるしが組み込まれている。この鍵を鍵穴に差し込むと、いかなる錠前であれ5パーセントの確率で開けてしまう可能性がある。何かをこのようにして開けてしまうと、この鍵は消えて無くなる。

ムーンタッチト・ソード

Moon-Touched Sword / 月の力宿りし剣

武器(任意の剣)、コモン

暗闇の中で鞘から抜くと、この剣は月の光を放ち、半径15フィート以内を“明るい”明かりで照らし、さらにその15フィート先までを“薄暗い”明かりで照らす。

ルビー・オヴ・ザ・ウォー・メイジ

Ruby of the War Mage / 戦闘魔道士のルビー

その他の魔法のアイテム、コモン(要同調、呪文の使い手のみ同調可)

この直径1インチ(約2.5cm)のルビーには不気味なルーンが刻まれている。君はこのルビーによって単純武器あるいは軍用武器1つを、君が呪文を発動する際の呪文発動の焦点具として使用できるようになる。この特性を利用するには、このルビーを焦点具として使用する武器に最低10分間押しつけて、その武器にとりつける必要がある。いったんとりつけたなら、このルビーは君がアクションを使って取り外すか、この武器が壊されるまで外れることはない。アンティマジック・フィールドの中にいてすら、このルビーが外れることはない。君とこのルビーとの同調が終了すると、これは武器から外れる。

ロープ・オヴ・メンディング

Rope of Mending / 自己修復ロープ

その他の魔法のアイテム、コモン

この一巻50フィートの麻のロープは、どれだけたくさんの短いロープに切り分けたとしても、アクションを使って合言葉を唱えれば、切り分けたロープが互いに擦り合わされて元通りになる。そのためには切り分けたロープがそれぞれ接触しておらねばならず、かつ、その中に現在使用中のロープがあってはならない。切り分けたロープがなくなったり破壊されたりしたなら、その分だけロープ・オヴ・メンディングは永久に短くなる。

ロック・オヴ・トリックアリ

Lock of Trickery / 欺きの錠前

その他の魔法のアイテム、コモン

この錠前は普通の錠前(『Player's Handbook』の第7章で説明されているもの)のように見え、鍵が1つ付いてくる。この錠前のタンブラ

一機構は泥棒を妨害するため、魔法的にその仕組みを調整するようになっている。この装置をこじ開けようとする【敏捷力】判定には不利が課せられる。

ワロッピング・アミュニション

Walloping Ammunition / 狂気の矢弾
武器 (狂気の矢弾)、コモン

この矢弾には強烈なパンチ力がある。この矢弾がヒットしたクリーチャーは難易度10の【魅力】セーヴィング・スローに成功せねばならず、失敗したなら倒れて伏せ状態となる。

ワンド・オヴ・コンダクティング

Wand of Conducting / 指揮者のワンド
ワンド、コモン

このワンドは3チャージを有する。君はアクションを使ってチャージを1回消費し、このワンドを振ることでオーケストラの音楽を作り出すことができる。この音楽は60フィート先まで聞こえ、君がワンドで指揮をするのを止めると終了する。

このワンドは毎朝の夜明けに、消費済みのチャージをすべて回復する。このワンドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばコメディのオチで鳴るような調子つ外れのチューバの音が鳴り、このワンドは塵と崩れて破壊される。

ワンド・オヴ・スカウルズ

Wand of Scowls / しかめ面のワンド
ワンド、コモン

このワンドは3チャージを有する。このワンドを手に持っている間、君はアクションを使ってこれのチャージを1回消費し、30フィート以内にいて君から見える人型生物1体を目標に取ることができる。目標は難易度10の【魅力】セーヴィング・スローに成功せねばならず、失敗したならば1分間のあいだしかめ面にさせられる。

このワンドは毎朝の夜明けに、消費済みのチャージをすべて回復する。このワンドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばワンドはワンド・オヴ・スマイルズに変化する。

ワンド・オヴ・スマイルズ

Wand of Smiles / 笑顔のワンド
ワンド、コモン

このワンドは3チャージを有する。このワンドを手に持っている間、君はアクションを使ってこれのチャージを1回消費し、30フィート以内にいて君から見える人型生物1体を目標に取ることができる。目標は難易度10の【魅力】セーヴィング・スローに成功せねばならず、失敗したならば1分間のあいだ笑顔にさせられる。

このワンドは毎朝の夜明けに、消費済みのチャージをすべて回復する。このワンドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばワンドはワンド・オヴ・スカウルズに変化する。

さらなるコモンのアイテムを作るには

『Dungeon Master's Guide』第7章の「特殊な特徴」の項目は、君が他にコモンの魔法のアイテムをデザインしたくなったときに特に役に立つ。たとえば『どんな小さな特性があるか?』の表を見れば君は、キャラクターがゴブリン語を話したり理解できるようになる魔法のアイテム(「言語」の特性)や、フィードがいると光り出す魔法のアイテム(「見張り」の特性)、使用者の声を遠くまで届ける魔法のアイテム(「指揮官」の特性)などなどを思いつくことだろう。

ワンド・オヴ・パイロテクニクス

Wand of Pyrotechnics / 花火師のワンド
ワンド、コモン

このワンドは7チャージを有する。このワンドを手に持っている間、君はアクションを使ってこれのチャージを1回消費し、無害なさまざまな色の光の奔流を、60フィート以内の君が見える地点から生み出すことができる。この光の奔流はパチパチという音を伴い、この音は300フィート先まで聞こえる。この光は松明の炎と同じ明るさだが、1秒しか持続しない。

このワンドは毎朝の夜明けに、消費済みのチャージを(1d6+1)回ぶん回復する。このワンドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばワンドは花火が吹き出して壊れる(この花火は無害である)。

魔法のアイテム表

以下の各表は、『Dungeon Master's Guide』の魔法のアイテムと、この項で紹介した新しいアイテムを、マイナー・アイテムとメジャー・アイテムに振り分け、その上で各レアリティに応じてグループ分けしたものである。表にはそれぞれアイテムの種別に加えて、そのアイテムが「要同調」であるか否かを示してある。この表にはアーティファクトは含まれていない。それらはメジャー・アイテムですら及ばぬくらい強力な重要なものだからだ。

マイナー・アイテム、コモン

アイテム名	種別	要同調?
アーマー・オヴ・グリーミング	鎧/防具	不要
アンブレイカブル・アロー	武器	不要
イヤ・ホーン・オヴ・ヒアリング	その他の魔法のアイテム	不要
インストゥルメント・オヴ・イリュージョンズ	その他の魔法のアイテム	要
インストゥルメント・オヴ・スクライビング	その他の魔法のアイテム	要
ヴェテランズ・ケイン	その他の魔法のアイテム	不要
エアサーツ・アイ	その他の魔法のアイテム	要
エンデュアリング・スペルブック	その他の魔法のアイテム	不要
オーブ・オヴ・タイム	その他の魔法のアイテム	不要
オーブ・オヴ・ディレクション	その他の魔法のアイテム	不要
キャストオフ・アーマー	鎧/防具	不要
キャンドル・オヴ・ザ・ディープ	その他の魔法のアイテム	不要
クロウズ・オヴ・メンディング	その他の魔法のアイテム	不要
クローク・オヴ・ピロウイング	その他の魔法のアイテム	不要
クローク・オヴ・メニー・ファッションズ	その他の魔法のアイテム	不要
クロックワーク・アミュレット	その他の魔法のアイテム	不要
シールド・オヴ・エクスペッション	鎧/防具	不要
シャラタンズ・ダイ	その他の魔法のアイテム	要
呪文の巻物(1レベル)	巻物	不要
呪文の巻物(初級呪文)	巻物	不要
スタッフ・オヴ・アドーンメント	スタッフ	不要
スタッフ・オヴ・バードコールズ	スタッフ	不要
スタッフ・オヴ・フラワーズ	スタッフ	不要
スモルダリング・アーマー	鎧/防具	不要
ダーク・シャード・アミュレット	その他の魔法のアイテム	要(ウォーロック)
タンカード・オヴ・ソウブライアティ	その他の魔法のアイテム	不要
トーキング・ドール	その他の魔法のアイテム	要
ドレッド・ヘルム	その他の魔法のアイテム	不要

アイテム名	種別	要同調?
パイプ・オヴ・スモーク・モンスターズ	その他の魔法のアイテム	不要
ハット・オヴ・ヴァーミン	その他の魔法のアイテム	不要
ハット・オヴ・ウィザードリィ	その他の魔法のアイテム	要(ウィザード)
パフューム・オヴ・ピウィッチング	その他の魔法のアイテム	不要
ビード・オヴ・ナリッシュメント	その他の魔法のアイテム	不要
ビード・オヴ・リフレッシュメント	その他の魔法のアイテム	不要
ヒューワーズ・ハンディ・スバイス・ボーチ	その他の魔法のアイテム	不要
ブーツ・オヴ・フォールス・トラックス	その他の魔法のアイテム	不要
ポーション・オヴ・クライミング	ポーション	不要
ポーション・オヴ・ヒーリング	ポーション	不要
ボール・オヴ・アングリング	その他の魔法のアイテム	不要
ボール・オヴ・コラブシング	その他の魔法のアイテム	不要
ホーン・オヴ・サイレント・アラーム	その他の魔法のアイテム	不要
ポット・オヴ・アウェイクニング	その他の魔法のアイテム	不要
ミステリー・キー	その他の魔法のアイテム	不要
ムーンタッチ・ソード	武器	不要
ルビー・オヴ・ザ・ウォー・メイジ	その他の魔法のアイテム	要(呪文の使い手)
ロープ・オヴ・メンディング	その他の魔法のアイテム	不要
ロック・オヴ・トリッカリィ	その他の魔法のアイテム	不要
ワロッピング・アミュニション	武器	不要
ワンド・オヴ・コンダクティング	ワンド	不要
ワンド・オヴ・スカウルズ	ワンド	不要
ワンド・オヴ・スマイルズ	ワンド	不要
ワンド・オヴ・パイロテクニクス	ワンド	不要

マイナー・アイテム、アンコモン

アイテム名	種別	要同調?
アイズ・オヴ・マイニユート・シーイング	その他の魔法のアイテム	不要
アルケミー・ジャグ	その他の魔法のアイテム	不要
イム・ヴァブル・ロッド	ロッド	不要
エレメンタル・ジェム	その他の魔法のアイテム	不要
オイル・オヴ・スリッパリネス	ポーション	不要
キオートムズ・オイントメント	その他の魔法のアイテム	不要
キャップ・オヴ・ウォーター・ブリージング	その他の魔法のアイテム	不要
クローク・オヴ・ザ・マンタ・レイ	その他の魔法のアイテム	不要
ゴーグルズ・オヴ・ナイト	その他の魔法のアイテム	不要
サドル・オヴ・ザ・キャヴァリアー	その他の魔法のアイテム	不要
呪文の巻物(2レベル)	巻物	不要
呪文の巻物(3レベル)	巻物	不要
センディング・ストーンズ	その他の魔法のアイテム	不要
ダスト・オヴ・スニージング・アンド・ チョーキング	その他の魔法のアイテム	不要
ダスト・オヴ・ディサピアランス	その他の魔法のアイテム	不要
ダスト・オヴ・ドライネス	その他の魔法のアイテム	不要
デカンター・オヴ・エンドレス・ウォーター	その他の魔法のアイテム	不要
ドリフトグローブ	その他の魔法のアイテム	不要
バッグ・オヴ・ホールディング	その他の魔法のアイテム	不要
フィルター・オヴ・ラグ	ポーション	不要
ベリアブト・オヴ・ヘルス	その他の魔法のアイテム	不要
ヘルム・オヴ・コンプリヘンディング・ ランゲージズ	その他の魔法のアイテム	不要

アイテム名	種別	要同調?
ポーション・オヴ・アニマル・フレンド シップ	ポーション	不要
ポーション・オヴ・ウォーター・ブリー ジング	ポーション	不要
ポーション・オヴ・グレート・ヒーリング	ポーション	不要
ポーション・オヴ・グロウス	ポーション	不要
ポーション・オヴ・ヒル・ジャイアント・ ストレンクス	ポーション	不要
ポーション・オヴ・ファイアー・プレス	ポーション	不要
ポーション・オヴ・ボイズン	ポーション	不要
ポーション・オヴ・レジスタンス	ポーション	不要
マリナーズ・アーマー	鎧/防具	不要
ミスラル・アーマー	鎧/防具	不要
矢弾・+1	武器	不要
ランタン・オヴ・リヴィーリング	その他の魔法のアイテム	不要
リング・オヴ・スイミング	指輪	不要
ロープ・オヴ・クライミング	その他の魔法のアイテム	不要
ロープ・オヴ・ユースフル・アイテムズ	その他の魔法のアイテム	不要
ワンド・オヴ・シークレツ	ワンド	不要
ワンド・オヴ・マジック・ディテクション	ワンド	不要

マイナー・アイテム、レア

アイテム名	種別	要同調?
エリクサー・オヴ・ヘルス	ポーション	不要
オイル・オヴ・イセリアルネス	ポーション	不要
クアアルズ・フェザー・トークン	その他の魔法のアイテム	不要
呪文の巻物(4レベル)	巻物	不要
呪文の巻物(5レベル)	巻物	不要
スクロール・オヴ・プロテクション	巻物	不要
チャイム・オヴ・オープニング	その他の魔法のアイテム	不要
ネックレス・オヴ・ファイアー・ボールズ	その他の魔法のアイテム	不要
バッグ・オヴ・ビーンズ	その他の魔法のアイテム	不要
ビード・オヴ・フォース	その他の魔法のアイテム	不要
ヒューワーズ・ハンディ・ハヴァサック	その他の魔法のアイテム	不要
フォールディング・ボート	その他の魔法のアイテム	不要
ポーション・オヴ・インヴァルネラビ リティ	ポーション	不要
ポーション・オヴ・ガセアス・フォーム	ポーション	不要
ポーション・オヴ・クレアヴォイアンス	ポーション	不要
ポーション・オヴ・ストーン・ジャイ アント・ストレンクス	ポーション	不要
ポーション・オヴ・スベリアー・ヒー リング	ポーション	不要
ポーション・オヴ・ディミニュション	ポーション	不要
ポーション・オヴ・ヒロイズム	ポーション	不要
ポーション・オヴ・ファイアー・ジャ イアント・ストレンクス	ポーション	不要
ポーション・オヴ・フロスト・ジャイ アント・ストレンクス	ポーション	不要
ポーション・オヴ・マインド・リーディング	ポーション	不要
ホースシューズ・オヴ・スピード	その他の魔法のアイテム	不要
ポータブル・ホール	その他の魔法のアイテム	不要
矢弾・+2	武器	不要

マイナー・アイテム、ヴェリー・レア

アイテム名	種別	要同調?
アロー・オブ・スレイヴ	武器	不要
オイル・オブ・シャープネス	ポーション	不要
呪文の巻物 (5レベル)	巻物	不要
呪文の巻物 (7レベル)	巻物	不要
呪文の巻物 (9レベル)	巻物	不要
ハルバース・マーヴェラス・ビッグメンツ	その他の魔法のアイテム	不要
バッグ・オブ・ディヴァフアリング	その他の魔法のアイテム	不要
ポーション・オブ・インヴィジビリティ	ポーション	不要
ポーション・オブ・ウイタリティ	ポーション	不要
ポーション・オブ・クラウド・ジャイ	ポーション	不要
アント・ストレンクス		
ポーション・オブ・シュープリム・ヒーリング	ポーション	不要
ポーション・オブ・スピード	ポーション	不要
ポーション・オブ・フライング	ポーション	不要
ポーション・オブ・ロンジェヴィティ	ポーション	不要
ホースシューズ・オブ・ア・ゼファー	その他の魔法のアイテム	不要
矢弾、+3	武器	不要

マイナー・アイテム、レジェンダリー

アイテム名	種別	要同調?
呪文の巻物 (9レベル)	巻物	不要
ソヴリン・グルー	その他の魔法のアイテム	不要
ポーション・オブ・ストーム・ジャイ	ポーション	不要
ント・ストレンクス		
ユニヴァーサル・ソルヴェント	その他の魔法のアイテム	不要

メジャー・アイテム、アンコモン

アイテム名	種別	要同調?
アイス・オブ・ジ・イーグル	その他の魔法のアイテム	要
アイス・オブ・チャミング	その他の魔法のアイテム	要
アダマンティン・アーマー	鎧/防具	不要
アミュレット・オブ・ブルー・アゲンスト・ディテクション・アンド・ロケーション	その他の魔法のアイテム	要
インストゥルメント・オブ・ザ・パース (ドス・リュート)	その他の魔法のアイテム	要 (バード)
インストゥルメント・オブ・ザ・パース (フォクルーカン・バンドーラ)	その他の魔法のアイテム	要 (バード)
インストゥルメント・オブ・ザ・パース (マクファミッド・シスターン)	その他の魔法のアイテム	要 (バード)
ウィングド・ブーツ	その他の魔法のアイテム	要
ウィンド・ファン	その他の魔法のアイテム	不要
ウェポン・オブ・ウォーニング	武器	要
エヴァースモーキング・ボトル	その他の魔法のアイテム	不要
ガントレッツ・オブ・オーガ・パワー	その他の魔法のアイテム	要
クウィヴァー・オブ・アローナ	その他の魔法のアイテム	不要
グラブズ・オブ・シーヴァリイ	その他の魔法のアイテム	不要
グラブズ・オブ・スイミング・アンド・クライミング	その他の魔法のアイテム	要
グラブズ・オブ・ミサイル・スネアリング	その他の魔法のアイテム	要
クローク・オブ・エルヴンカインド	その他の魔法のアイテム	要
クローク・オブ・プロテクション	その他の魔法のアイテム	要

アイテム名	種別	要同調?
サークレット・オブ・プラスティング	その他の魔法のアイテム	不要
ジュム・オブ・ブライトネス	その他の魔法のアイテム	不要
ジャウェリン・オブ・ライトニング	武器	不要
スタッフ・オブ・ザ・バイソン	スタッフ	要 (クレリック、ドルイド、ウォーロック)
スタッフ・オブ・ジ・アダー	スタッフ	要 (クレリック、ドルイド、ウォーロック)
ストーン・オブ・グッド・ラックス (ラックス・トーン)	その他の魔法のアイテム	要
スリッパーズ・オブ・スパイダー・クライミング	その他の魔法のアイテム	要
センチネル・シールド	鎧/防具	不要
ソード・オブ・ヴェンジャンス	武器	要
盾、+1	鎧/防具	不要
デッキ・オブ・イリュージョンズ	その他の魔法のアイテム	不要
トライデント・オブ・フィッシュ・コマンド	武器	要
ネックレス・オブ・アダプティション	その他の魔法のアイテム	要
パール・オブ・パワー	その他の魔法のアイテム	要 (呪文の使い手)
パイプス・オブ・ザ・スーアーズ	その他の魔法のアイテム	要
パイプス・オブ・ホーンティング	その他の魔法のアイテム	不要
バッグ・オブ・トリックス	その他の魔法のアイテム	不要
ハット・オブ・ディスガイズ	その他の魔法のアイテム	要
フィギュリーン・オブ・ワンドラス・パワ (シルヴァー・レイヴン)	その他の魔法のアイテム	不要
ブーツ・オブ・エルヴンカインド	その他の魔法のアイテム	不要
ブーツ・オブ・ザ・ウィンターランズ	その他の魔法のアイテム	要
ブーツ・オブ・ストライディング・アンド・スプリング	その他の魔法のアイテム	要
武器、+1	武器	不要
ブルー・オブ・フライング	その他の魔法のアイテム	不要
ブレイサーズ・オブ・アーチェリー	その他の魔法のアイテム	要
ブローチ・オブ・シールドディング	その他の魔法のアイテム	要
ヘッドバンド・オブ・インテレクト	その他の魔法のアイテム	要
ペリアプト・オブ・ウインド・クロージャー	その他の魔法のアイテム	要
ヘルム・オブ・テレパシー	その他の魔法のアイテム	要
メダリオン・オブ・ソウツ	その他の魔法のアイテム	要
リング・オブ・ウォーター・ウォーキング	指輪	不要
リング・オブ・ウォームス	指輪	要
リング・オブ・ジャンピング	指輪	要
リング・オブ・マインド・シールドディング	指輪	要
ロッド・オブ・ザ・バクト・キーパー、+1	ロッド	要 (ウォーロック)
ワンド・オブ・ウェブ	ワンド	要 (呪文の使い手)
ワンド・オブ・ザ・ウォー・メイジ、+1	ワンド	要 (呪文の使い手)
ワンド・オブ・マジック・ミサイルズ	ワンド	不要

メジャー・アイテム、レア

アイテム名	種別	要同調?
アーマー・オブ・ヴァルナラビリティ	鎧/防具	要
アーマー・オブ・レジスタンス	鎧/防具	要
アイアン・パンズ・オブ・ビラーロ	その他の魔法のアイテム	不要
アイウーン・ストーン (アウェアネス)	その他の魔法のアイテム	要

アイテム名	種別	要同調?
アイウーン・ストーン(サステナンス)	その他の魔法のアイテム	要
アイウーン・ストーン(プロテクション)	その他の魔法のアイテム	要
アイウーン・ストーン(リザーブ)	その他の魔法のアイテム	要
アミュレット・オヴ・ヘルス	その他の魔法のアイテム	要
アローキャッチング・シールド	鎧/防具	要
インストゥルメント・オヴ・ザ・バース (カネイス・マンドリン)	その他の魔法のアイテム	要(バード)
インストゥルメント・オヴ・ザ・バース (クリ・ライア)	その他の魔法のアイテム	要(バード)
ヴィシヤス・ウェポン	武器	不要
ウィングス・オヴ・フライング	その他の魔法のアイテム	要
エルヴン・チェイン	鎧/防具	不要
キューブ・オヴ・フォース	その他の魔法のアイテム	要
グラマード・スタデッド・レザー	鎧/防具	不要
クローク・オヴ・ザ・バット	その他の魔法のアイテム	要
クローク・オヴ・ディスプレイスメント	その他の魔法のアイテム	要
ケーブ・オヴ・ザ・マウンティバンク	その他の魔法のアイテム	不要
サン・ブレード	武器	要
シールド・オヴ・ミサイル・アトラクション	鎧/防具	要
ジェム・オヴ・シーイング	その他の魔法のアイテム	要
ジャイアント・スレイヤー	武器	不要
スタッフ・オヴ・ウィザリング	スタッフ	要(クレリック、 ドルイド、 ウォーロック)
スタッフ・オヴ・ザ・ウッドランズ	スタッフ	要(ドルイド)
スタッフ・オヴ・スウォーミング・ インセクト	スタッフ	要(バード、 クレリック、ドルイド、 ソーサラー、 ウォーロック、 ウィザード)
スタッフ・オヴ・チャーミング	スタッフ	要(バード、 クレリック、ドルイド、 ソーサラー、 ウォーロック、 ウィザード)
スタッフ・オヴ・ヒーリング	スタッフ	要(バード、 クレリック、 ドルイド)
ストーン・オヴ・コントローリング・アース・ エレメンタルズ	その他の魔法のアイテム	不要
センサー・オヴ・コントローリング・エア・ エレメンタルズ	その他の魔法のアイテム	不要
ソード・オヴ・ウーンディング	武器	要
ソード・オヴ・ライフ・スティーリング	武器	要
ダガー・オヴ・ヴェノム	武器	不要
盾、+2	鎧/防具	不要
ディメンショナル・シャックルズ	その他の魔法のアイテム	不要
ディルンズ・インスタント・フォートレス	その他の魔法のアイテム	不要
テンタクル・ロッド	ロッド	要
ドラゴン・スレイヤー	武器	不要
ネックレス・オヴ・プレイヤー・ピース	その他の魔法のアイテム	要(クレリック、 ドルイド、 パラディン)
パーサーカー・アックス	武器	要

アイテム名	種別	要同調?
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)	その他の魔法のアイテム	不要
フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・ パワー(エゴニー・フライ)	その他の魔法のアイテム	不要
フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・ パワー(オニキス・ドッグ)	その他の魔法のアイテム	不要
フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・ パワー(ゴールデン・ライオンズ)	その他の魔法のアイテム	不要
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)	その他の魔法のアイテム	不要
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)	その他の魔法のアイテム	不要
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)	その他の魔法のアイテム	不要
ブーツ・オヴ・スピード	その他の魔法のアイテム	要
ブーツ・オヴ・レヴィテーション	その他の魔法のアイテム	要
武器、+2	武器	不要
ブレイサース・オヴ・ディフェンス	その他の魔法のアイテム	要
ブレイジャー・オヴ・コマンド・ ファイアー・エレメンタルズ	その他の魔法のアイテム	不要
フレイム・タン	武器	要
ベリアブ・オヴ・ブルーフ・アゲンスト・ ポイズン	その他の魔法のアイテム	不要
ベルト・オヴ・ドワーヴンカインド	その他の魔法のアイテム	要
ベルト・オヴ・ヒル・ジャイアント・スト レンクス	その他の魔法のアイテム	要
ヘルム・オヴ・テレポーテーション	その他の魔法のアイテム	要
ボウル・オヴ・コマンド・ ター・エレメンタルズ	その他の魔法のアイテム	不要
ホーン・オヴ・ヴァレハラ(銀または真鍮)	その他の魔法のアイテム	不要
ホーン・オヴ・ブラステイング	その他の魔法のアイテム	不要
マントル・オヴ・スベル・レジスタンス	その他の魔法のアイテム	要
メイス・オヴ・スマイティング	武器	不要
メイス・オヴ・ディスラプション	武器	要
メイス・オヴ・テラー	武器	要
鎧、+1	鎧/防具	不要
リング・オヴ・Xレイ・ヴィジョン	指輪	要
リング・オヴ・アニマル・インフルエンス	指輪	不要
リング・オヴ・イヴェイジョン	指輪	要
リング・オヴ・ザ・ラム	指輪	要
リング・オヴ・スペル・ストアリング	指輪	要
リング・オヴ・フェザー・フォーリング	指輪	要
リング・オヴ・フリー・アクション	指輪	要
リング・オヴ・プロテクション	指輪	要
リング・オヴ・レジスタンス	指輪	要
ローブ・オヴ・アイス	その他の魔法のアイテム	要
ローブ・オヴ・エンタングルメント	その他の魔法のアイテム	不要
ロッド・オヴ・ザ・バクト・キーパー+2	ロッド	要(ウォーロック)
ロッド・オヴ・ルーラーシップ	ロッド	要
ワンド・オヴ・エネミー・ディテクション	ワンド	要
ワンド・オヴ・ザ・ウォー・メイジ+2	ワンド	要(呪文の使い手)
ワンド・オヴ・バインディング	ワンド	要(呪文の使い手)
ワンド・オヴ・バラリシス	ワンド	要(呪文の使い手)



夜明けを待ため再チャージ

魔法のアイテムの中には、一定回数使用でき、夜明けが来ると消費済みのチャージが再チャージされるものがある。だが、もし君が夜明けやそれに類するものがない次元界にいるときはどうなるのだろうか？ DMはその次元界において、そうした魔法のアイテムが24時間のいつに再チャージを行なうかを決めなければならない。たとえ、毎日夜明けが訪れる世界においても、DMは特定の魔法のアイテムがいつ再チャージを行なうか、例えば正午や日没、深夜など、を自由に決めて構わないのである。

アイテム名	種別	要同調?
ワンド・オヴ・ファイアーボールズ	ワンド	要(呪文の使い手)
ワンド・オヴ・フィアー	ワンド	要
ワンド・オヴ・ライトニング・ボルト	ワンド	要(呪文の使い手)
ワンド・オヴ・ワンダー	ワンド	要(呪文の使い手)

メジャー・アイテム、ヴェリー・レア

アイテム名	種別	要同調?
アイウーン・ストーン(アジリティ)	その他の魔法のアイテム	要
アイウーン・ストーン(アブソープション)	その他の魔法のアイテム	要
アイウーン・ストーン(インサイト)	その他の魔法のアイテム	要
アイウーン・ストーン(インテレクト)	その他の魔法のアイテム	要
アイウーン・ストーン(ストレンクス)	その他の魔法のアイテム	要
アイウーン・ストーン(フォアティテュード)	その他の魔法のアイテム	要
アイウーン・ストーン(リーダーシップ)	その他の魔法のアイテム	要
アニメイテッド・シールド	鎧/防具	要
アミュレット・オヴ・ザ・ブレインズ	その他の魔法のアイテム	要
イフリート・ボトル	その他の魔法のアイテム	不要
インストゥルメント・オヴ・ザ・バース (アンストゥルズ・ハープ)	その他の魔法のアイテム	要(バード)
オースボウ	武器	要
カーベット・オヴ・フライング	その他の魔法のアイテム	不要
キャンドル・オヴ・インヴォケーション	その他の魔法のアイテム	要
クリスタル・ボール(ヴェリー・レア)	その他の魔法のアイテム	要
クローク・オヴ・アラクニダ	その他の魔法のアイテム	要
シミター・オヴ・スピード	武器	要
スタッフ・オヴ・サンダー・アンド・ ライトニング	スタッフ	要
スタッフ・オヴ・ストライキング	スタッフ	要
スタッフ・オヴ・パワー	スタッフ	要(ソーサラー、 ウォーロック、 ウィザード)
スタッフ・オヴ・ファイアー	スタッフ	要(ドルイド、 ソーサラー、 ウォーロック、 ウィザード)
スタッフ・オヴ・フロスト	スタッフ	要(ドルイド、 ソーサラー、 ウォーロック、 ウィザード)
スベルガード・シールド	鎧/防具	要
ソード・オヴ・シャープネス	武器	要
盾、+3	鎧/防具	不要
ダンシング・ソード	武器	要
デーモン・アーマー	鎧/防具	要
トウム・オヴ・アンダスタンティング	その他の魔法のアイテム	不要
トウム・オヴ・クリア・ソウト	その他の魔法のアイテム	不要
トウム・オヴ・リーダーシップ・アンド・ インフルエンス	その他の魔法のアイテム	不要
ドラゴン・スケイル・メイル	鎧/防具	要
ドワーヴン・スロウアー	武器	要(ドワーフ)
ドワーヴン・プレート	鎧/防具	不要
ナイン・ライヴズ・スティーカー	武器	要

アイテム名	種別	要同調?
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)	その他の魔法のアイテム	不要
武器、+3	武器	不要
フロスト・ブランド	武器	要
ベルト・オヴ・ストーン・ジャイアント・ストレンクス	その他の魔法のアイテム	要
ベルト・オヴ・ファイアー・ジャイアント・ストレンクス	その他の魔法のアイテム	要
ヘルム・オヴ・ブリリアンス	その他の魔法のアイテム	要
ホーン・オヴ・ヴァルハラ(青銅)	その他の魔法のアイテム	不要
マニュアル・オヴ・クイックネス・オヴ・アクション	その他の魔法のアイテム	不要
マニュアル・オヴ・ゲインフル・エクササイズ	その他の魔法のアイテム	不要
マニュアル・オヴ・ゴーレムズ	その他の魔法のアイテム	不要
マニュアル・オヴ・ボディリー・ヘルス	その他の魔法のアイテム	不要
ミラー・オヴ・ライフ・トラッピング	その他の魔法のアイテム	不要
鎧、+2	鎧/防具	不要
リング・オヴ・シューティング・スターズ	指輪	要(彼の屋外でのみ)
リング・オヴ・テレキネシス	指輪	要
リング・オヴ・リジェネレーション	指輪	要
ローブ・オヴ・シンティレイティング・カラーズ	その他の魔法のアイテム	要
ローブ・オヴ・スターズ	その他の魔法のアイテム	要
ロッド・オヴ・アブソープション	ロッド	要
ロッド・オヴ・アラートネス	ロッド	要
ロッド・オヴ・ザ・バクト・キーパー+3	ロッド	要(ウォーロック)
ロッド・オヴ・セキュリティ	ロッド	不要
ワンド・オヴ・ザ・ウォー・メイジ+3	ワンド	要(呪文の使い手)
ワンド・オヴ・ポリモーフ	ワンド	要(呪文の使い手)

メジャー・アイテム、レジェンダリー

アイテム名	種別	要同調?
アーマー・オヴ・インヴァルナラビリティ	鎧/防具	要
アイアン・フラスク	その他の魔法のアイテム	不要
アイウーン・ストーン(グレーター・アブソープション)	その他の魔法のアイテム	要
アイウーン・ストーン(マスタリー)	その他の魔法のアイテム	要
アイウーン・ストーン(リジェネレーション)	その他の魔法のアイテム	要
アパレイタス・オヴ・クワリッシュ	その他の魔法のアイテム	不要
イフリート・チェイン	鎧/防具	要
インストゥルメント・オヴ・ザ・パース(アルラム・ハーブ)	その他の魔法のアイテム	要(バード)
ウェル・オヴ・メニー・ワールズ	その他の魔法のアイテム	不要
ヴォーパル・ソード	武器	要
キュービク・ゲート	その他の魔法のアイテム	不要
クリスタル・ボール(レジェンダリー)	その他の魔法のアイテム	要
クローク・オヴ・インヴィジビリティ	その他の魔法のアイテム	要
スカラベ・オヴ・プロテクション	その他の魔法のアイテム	要
スタッフ・オヴ・ザ・マギ	スタッフ	要(ソーサラー、ウォーロック、ウィザード)
スフィア・オヴ・アナイレイション	その他の魔法のアイテム	不要

アイテム名	種別	要同調?
ソード・オヴ・アンサリング	武器	要(剣と同じ属性のクリーチャー)
タリスマン・オヴ・アルティメット・イーグル	その他の魔法のアイテム	要(属性性のクリーチャー)
タリスマン・オヴ・ザ・スフィア	その他の魔法のアイテム	要
タリスマン・オヴ・ビュア・ゲッド	その他の魔法のアイテム	要(属性性のクリーチャー)
ディフェンダー	武器	要
デッキ・オヴ・メニー・シンダース	その他の魔法のアイテム	不要
トウム・オヴ・ザ・スティルド・タン	その他の魔法のアイテム	要(ウィザード)
ハンマー・オヴ・サンダー・ボルト	武器	要(巨人達)
プレート・アーマー・オヴ・イセリアル・ネス	鎧/防具	要
ベルト・オヴ・クラウド・ジャイアント・ストレンクス	その他の魔法のアイテム	要
ベルト・オヴ・ストーム・ジャイアント・ストレンクス	その他の魔法のアイテム	要
ホーリー・アヴェンジャー	武器	要(バティン)
ホーン・オヴ・ヴァルハラ(鉄)	その他の魔法のアイテム	不要
鎧、+3	鎧/防具	不要
ラック・ブレード	武器	要
リング・オヴ・アース・エレメンタル・コマンド	指輪	要
リング・オヴ・インヴィジビリティ	指輪	要
リング・オヴ・ウォーター・エレメンタル・コマンド	指輪	要
リング・オヴ・エア・エレメンタル・コマンド	指輪	要
リング・オヴ・ジン・サモニング	指輪	要
リング・オヴ・スペル・ターニング	指輪	要
リング・オヴ・スリー・ウィッシュズ	指輪	不要
リング・オヴ・ファイアー・エレメンタル・コマンド	指輪	要
ローブ・オヴ・ジ・アーチマギ	その他の魔法のアイテム	要(ソーサラー、ウォーロック、ウィザード)
ロッド・オヴ・リザレクション	ロッド	要(クレリック、ドルイド、パラディン)
ロッド・オヴ・ロードリィ・マイト	ロッド	要

魔法のアイテムには頼らないことだ。あれはまったくあてにならない。最初はちゃんと動くが、次はそうはいかない。動く、動かない、動く、動かない。私のまじまじと次第でわけて!



アーケイン・プロパルション・アーム

Arcane Propulsion Arm / 秘術式射出腕

その他の魔法のアイテム、

ヴェリー・レア(要同調; 手または腕を失ったクリーチャーのみ同調可)

カニス氏族のアーティフィサーが開発した義肢。このアイテムに同調するには、これを手首が肘か肩に取り付けねばならない。取り付けられた義肢は、魔法の力で、失われた手または腕と同じ形になる。

取り付けられている間、この義肢は以下の利益を提供する。

- ・この義肢は君の体の一部として完全に機能する。
- ・君は1回のアクションとして義肢を取り外せる。また、義肢に対する君の同調が終わったなら、義肢はひとりでに外れる。君の意思に反して義肢を取り外すことはできない。
- ・この義肢は魔法の近接武器である。君はこの武器に習熟を有する。義肢はヒットしたなら1d8[力場]ダメージを与える。また、この義肢は“投擲”特性(射程20 / 60フィート)を有する。投擲されたなら、この義肢は体から離れて攻撃目標へ飛び、しかるのち即座に君のもとに戻って再びくっつく。

アームブレード

Armblade / 腕刃

武器(任意の片手用近接武器)、

コモン(要同調; ウォーフォージドのみ同調可)

アームブレードは腕に取り付ける魔法の武器である。君がこれに同調している限り、これを君から取り外すことはできない。このアイテムと同調するには、同調に要する時間の間じゅう、これを君の前腕部に当てていなければならない。

君は1回のボーナス・アクションとして、アームブレードを前腕部に収納するか、前腕部から展開することができる。展開している間、君はこの武器をちょうど手に持っているかのように使用できるようになり、かつその手を別の用途に使うことはできなくなる。

イヤワーム

Earworm / 耳虫

その他の魔法のアイテム、アンコモン(要同調)

このシンピアントと同調するには、同調に要する時間の間じゅう、これを耳の後ろの皮膚に当てていなければならない。その間にこの虫は君の頭にもぐりこみ、頭蓋骨にくっつく。イヤワームが君の体内にいる間、君は深淵語の会話と読み書きができる。

呪文: イヤワームは4チャージを有する。君は必要なチャージ数を消費してイヤワームから以下の呪文を発動できる(呪文セーブ難易度15): ディソナント・ウィズパーズ(1チャージ)、ディテクト・ソウツ(2チャージ)。君がイヤワームを用いてディテクト・ソウツ呪文を発動するたび、イヤワームは読み取った思考を“一番近くにいるデルキールがイヤワーム”に送る。思考を受け取ったイヤワームは同じように思考を“一番近くにいるデルキールがイヤワーム”に送る。これはデルキールに思考が届くまで繰り返される。

イヤワームは夜明けごとに、消費済みのチャージを1d4だけ回復する。

シンピアントの性質: 君がイヤワームと同調している間は、イヤワームを君から取り外すことはできない。君は自分からイヤワームに対する同調を終らせることはできない。もし君が呪いを終らせる呪文の目標になったなら、イヤワームに対する君の同調は終了、イヤワームは君の体から外れる。

インビュード・ウッド・フォーカス

Imbued Wood Focus / 力ある木の焦点具

その他の魔法のアイテム、コモン(要同調)

これは異次元のエネルギーのこもった木からつくったスタッフ、ロッド、またはワンドである。君が呪文の使い手なら、これを呪文発動の焦点具として使用できる。

君がこれを呪文発動の焦点具としてダメージを与える呪文を発動し、かつそのダメージ種別がこのアイテムの木材に対応したものであるなら、その呪文のダメージ・ロールのうち1つには+1ボーナスが付く。木材に対応するダメージ種別は以下の表を参照。

インビュード・ウッド・フォーカス

木材	ダメージ種別
イリアンの紫檀	[光輝]
キスーリのマンチニール(*)	[酸]または[毒]
シャヴァラスの樺	[力場]
ゾリアットのウェンジ(**)	[精神]
フェルニアのトネリコ	[火]
マバールの黒檀	[死霊]
ラマニアのオーク	[電撃]または[雷鳴]
リシアの松	[冷気]

(*) マンチニール……中米に生える毒性を含んだ樹

(**) ウェンジ……中央アフリカに生える強靱な木材

ヴェンチレーティング・ラングズ

Ventilating Lungs / 空気供給人造肺

その他の魔法のアイテム、レア(要同調)

複数の金属のノズルから成るこの機械は、最終戦争の戦場で使用された毒ガスに対処するためのもの。これに同調すると、君の肺は消えうせ、これが君の胸の中で肺に取ってかわる。この人造肺は(たとえ魔法抑止の場の中であっても)通常に呼吸を可能にする。その呼吸機能が魔法によって抑止されることは決してない。

魔法抑止の場や、そのほか魔法を抑止する効果の外では、君はこの肺によって(真空中を含む)いかなる環境下でも呼吸可能になり、有害なガスに対するセーヴィング・スローに有利を得る。ここでいう有害なガスはクラウドキル呪文やスティンキング・クラウド呪文で生み出されるもの、吸入毒、ガス状のプレス攻撃を含む。

君は1回のアクションとしてこの人造肺を用いて強風を吹ける。あたかも一切の構成要素なしでガスト・オヴ・ウィンド呪文(セーブ難易度15)を発動したかのように。この特性は一度使うと次の夜明けまでは再び使用できない。

この人造肺に対する同調が終わったなら、君の本来の肺が再び現れる。

エヴァーブライト・ランタン

Everbright Lantern / 永遠の輝きのランタン

その他の魔法のアイテム、コモン

この投光式ランタンにはコンティニューアル・フレイム呪文と同等の光を発するエベロン・ドラゴンシャードが組みこまれている。エヴァーブライト・ランタンは120フィートの円錐形に光を放つ。手元の60フィートは“明るい”光、それより先の60フィートは“薄暗い”光である。

オーブ・オヴ・シールドイング

Orb of Shielding / 盾の宝珠

その他の魔法のアイテム、コモン(要同調)

これはよく磨いた球形のクリスタルまたは石であり、1つの次元界と結びついている。君が呪文の使い手であるなら、この宝珠を呪文発動の焦点具として使用できる。

君がこの宝珠を手を持っている時にダメージを受け、かつそのダメージ種別が宝珠の材質に対応したものであるなら、君はリアクショ

ンを用いてそのダメージを1d4減らすことができる(ダメージは最少で0になる)。材質と対応するダメージ種別は以下の表を参照。

オーブ・オヴ・シールドイング

対応次元産の素材	ダメージ種別
イリアンの水晶	[光輝]
キスーリのスカルン	[酸] および [毒]
シャヴァラスの角岩	[力場]
ゾリアットの大理石	[精神]
フェルニアの玄武岩	[火]
マパールの黒曜石	[死霊]
ラマニアの燧石	[電撃] および [雷鳴]
リシアの頁岩	[冷気]

キーチャーム

Keycharm / 鍵のお守り

その他の魔法のアイテム、

コモン(要同調: 監視のマークを持つクリーチャーのみ同調可)

この小さな様式化された鍵はクングラク氏族の仕事に不可欠な役を果たす。君はアーケイン・ロックやアラームやグリフ・オヴ・ウォーディングの呪文を発動する際、その効果をこのキーチャームと結びつけることができる。そうすると、このキーチャームを持つ者は、そのアーケイン・ロック呪文のかかった物体を呪文を無視して開くことができ、そのアラーム呪文の警報を受けず、そのグリフ・オヴ・ウォーディング呪文の秘文を作動させないようにする。加えて、これを持つ者(このアイテムに同調している必要はない)は1回のアクションとしてこのアイテムと結びついている1つの呪文を終了させることができる(ただしそれには、これを持つ者が、これと結びついた呪文を終了させるために君の定めた合言葉を知っておらねばならない)。1つのキーチャームは同時に3つまでの呪文と結びつけておくことができる。

キルジズ・ウーズ

Kyrzin's Ooze / キルジンの粘液

その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア(要同調)

このオパールのようにきらめくシンピアントの粘液は封をしたつばに入っている。そして常につばの内側を探って、ゆっくりとうねり、うごめいている。このアイテムと同調するにはまずつばの中身を飲まねばならない。飲めば以下の特性が解放される。

抵抗: これと同調している間、君は[酸] および [毒] ダメージに対する抵抗と、毒状態に対する完全耐性を得る。

不定形: 君は1回のアクションとして合言葉を唱え、自分の体に粘体の持つ不定形の性質を持たせることができる。以後1分間、君は(着用または運搬している装備すべてとともに)幅1インチ以上の場所であれば“無理矢理入りこむ”ことなく通過して移動できる。この特性は一度使うと次の夜明けまでは再び使用できない。

酸のプレス: 君は1回のアクションとして長さ30フィート幅5フィートの直線状に酸を吐ける。この直線状の範囲内のクリーチャーはみな難易度15の【敏捷力】セーヴィング・スローを行わねばならず、失敗すれば36(8d8) [酸] ダメージ、成功すれば半分のダメージを受ける。この特性は一度使うと次の夜明けまでは再び使用できない。

シンピアントの性質: 君がこの粘体と同調している間は、この粘体を君から取り除くことはできない。君は自分からこの粘体に対する同調を終らせることはできない。もし君が呪いを終らせる呪文の目撃になったなら、この粘体に対する君の同調は終了、粘体は君の体からしみ出てくる。

この粘体が体内にある間に君が死んだなら、粘体は君の体を破って飛び出し君を呑みこみ、君の死骸をデルキールに味方するブラッ

ク・プディングに変える(ブラック・プディングのデータ・ブロックは『Monster Manual』参照)。

グラマーウィーヴ

Glameweave / 魅惑の衣

その他の魔法のアイテム、コモンまたはアンコモン

これは無害な幻術魔法のこもった衣服である。この衣服のコモン版を着ているなら、君は1回のボーナス・アクションを用いてこの衣服の表面に動く幻の模様を生み出せる。

アンコモン版ならばその模様を衣服から立ち上がらせることができる。たとえばグラマーウィーヴのガウンは無害な幻の炎につつまれるかもしれない。グラマーウィーヴの帽子はまわりに幻の蝶が舞うかもしれない。

アンコモン版を着用している間に【魅力】(芸能)または【魅力】(説得)判定を行なう際、君は1d4をロールして出た目を判定結果に足せる。この特性は一度使うと次の夜明けまでは再び使用できない。

クレンジング・ストーン

Cleansing Stone / 汚れ取りの石

その他の魔法のアイテム、コモン

直径1フィート(約30cm)の石の球に神秘的秘文が刻まれている。君がこの石に触れている間に1回のアクションを用いてこれを起動すると、君の体と衣服に付いた泥と汚れはすべて取り除かれる。

アンデルの公共の広場やガラダ氏族の上等の宿屋では、しばしばこの石が台座に埋めこんである。

シフトウィーヴ

Shiftweave / 形を変える衣

その他の魔法のアイテム、コモン

1着のシフトウィーヴが作成される際には、最大5着までの異なる衣服がその中に組みこまれる。君はこの衣服を着ている時に1回のボーナス・アクションとして合言葉を唱え、衣服の外見を組みこまれている衣服のうちの他の任意の1着のものに変えることができる。どんな外見に変えても、この衣服は単なる衣服でしかない。他の魔法の衣服と同じ外見になることはできるが、その魔法的特性を得るわけではない。

スクライプス・ペン

Scribe's Pen / 刻印のペン

その他の魔法のアイテム、

コモン(要同調: 刻印のマークを持つクリーチャーのみ同調可)

君はこのペンを用いていかなる表面にも物を書ける。筆跡が目に見えるか見えないかは君が選択するが、しかし刻印のマークを持つ者には常に見える。

刻印のマークを持つクリーチャーはみな、1回のアクションとして見えない筆跡に触れ、それを誰の目にも見えるようにすることができる。

君がこのペンを用いて人造でないクリーチャーの体に物を書いたなら、その筆跡は7日後に薄れて消える。

スピーキング・ストーン

Speaking Stone / 会話石

その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

シヴィス氏族はコーヴェア全土に事実上一瞬での長距離通信を可能にする通信所の連絡網を有する。その連絡網にはスピーキング・ストーンが必要不可欠である。各通信所には1個以上のスピーキング・ストーンがある。それはシペイ・ドラゴンシャードを彫って、それぞれの石に設定された固有の秘術の印を刻んだものである。もし君が刻印のマークを持つノームであるなら、君はこの石に触れ、1回のア

クションを用いて石からセンディング呪文を発動できる。目標は他の任意のスピーキング・ストーンだが、ただし君はその石の位置。またはその石をあらわす固有の一連の印を知っていなければならない。目標の石から5フィート以内の1体のクリーチャーが、あたかも自分自身が目標であるかのようにメッセージを受け取る。

シヴィス氏族の通信所では、常にノームがスピーキング・ストーンのそばで勤務についており、やって来るメッセージに耳をすまし、内容を文字にして注文通りの届け先に届ける。

スペルシャード

Spellshard / 呪文書用ドラゴンシャード

その他の魔法のアイテム、コモン

この磨きあげたエペロン・ドラゴンシャードは手にすっぽりとおさまる、1冊の本と同じほどの情報を有する。1つのシャードには320ページ以内の本1冊と同じだけの内容を蓄えておける。このシャードは白紙のまま作成されることも、はじめから特定の情報を入れて作成されることもある。作成者は、作成時に1文から成る合言葉を決めて、これを唱えねば中の情報に接触できないようにすることもできる。

このシャードを手を持っている間、君は1回のアクションを用いて自分の精神をシャードに向けて開き、シャードの内容を心で見ることが出来る。以後の各ラウンドにおいて、文章を読みあるいは新しい文章を白紙の“ページ”に書くには(呪文に対する精神集中と同様の)精神集中が必要であり、かつ同じ分量の文を読み書きするのと同じだけの時間が必要である。特定の文章または事柄について考えれば、シャードの中の“その文章が最初に出てくる箇所”、“その事柄に言及している最初の箇所”に飛べる。

ウィザードはスペルシャードを呪文書として使用できる。呪文をシャードに“書き写す”には通常と同じだけの金額と時間がかかる。

ディルンズ・テンタクル・ウィップ

Dyrn's Tentacle Whip / ディルンの触手の鞭

武器(ウィップ)、ヴェリー・レア(要同調)

これは強靱な筋肉が組みあわさって長い鞭状になったもので、一方の端に鋭い針がついている。このシンピアント武器と同調するには、同調に要する時間の間じゅう、これを手首に巻きつけていなければならない。その間に、これは触手を君の腕に植えつける。この過程は激痛を伴う。

君はこの魔法のウィップを用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに+2ボーナスを得る。ただし、この武器を用いて異形に対して行なう攻撃ロールには不利がつく。この武器でヒットを受けたクリーチャーは追加で1d6[精神]ダメージを受ける。この武器で行なう攻撃ロールで20の目が出た場合、その攻撃の目標は目標自身の次のターンの終了時まで朦朧状態になる。

君は1回のボーナス・アクションとして、このウィップを腕に収納するか、腕から展開することができる。

シンピアントの性質:君がこのウィップと同調している間は、このウィップを君から取り外すことはできない。君は自分からこの冠に対する同調を終らせることはできない。もし君が呪いを終らせる呪文の目標になったなら、このウィップに対する君の同調は終り、ウィップは君の体から外れる。

ドーセント

Docent / 案内人

その他の魔法のアイテム、

レア(要同調:ウォーフォージドのみ同調可)

これはドラゴンシャードをちりばめた小さな金属球で直径は2インチ(約5cm)ほど。ドーセントと同調するには、君はこれを体のどこか(胸部、眼窩など)に埋めこまねばならない。

知性:ドーセントは知性あるアイテムであり、いかなる属性でもあり得る。【知力】16、【判断力】14、【魅力】14を有する。ドーセントは君の感覚を通じて世界を知覚し、テレパシーによって君と意思疎通する。また、ドーセントは自分の知っている言語を話し、読み、解する(以下の「ランダムな特徴」参照)。

生命維持機能:君がヒット・ポイント0で自分のターンを終えたなら、ドーセントは(訳注:クリーチャーを容体安定化させるための難易度10の)【判断力】〈医術〉判定を+6ボーナスで行なうことができる。この判定に成功したなら、ドーセントは君を容体安定化させる。

ランダムな特徴:ドーセントは以下の特徴を有する。

言語:ドーセントは共通語、巨人語、加えて1d4種の言語(DMが決定)を知っている。ドーセントの知っている言語が計6種未満なら、そのドーセントは君の感覚を通じて聞いたり読んだりした言語を学ぶことができる。

技能:ドーセントは以下の技能のうち1つに+7ボーナスを有する(1d4をロールして決定):(1)〈魔法学〉、(2)〈歴史〉、(3)〈捜査〉、(4)〈自然〉。

呪文:ドーセントは以下の呪文のうち1つを修得しており、いかなる構成要素も必要なく無限回発動できる(1d6をロールして決定):(1~2)ディテクト・イーヴル・アンド・グッド、(3~6)ディテクト・マジック。いつ呪文を発動するかはドーセントが自分で判断する。

人格:ドーセントは自分が取り付けられたウォーフォージドに助言と助力を与えるために作られた。ドーセントの基本的な役目の1つは通訳として働くことである。ドーセントの特徴はドーセント自身の制御下にあるため、もし君とドーセントの関係が険悪になれば、ドーセントは君を助けることを拒絶するかもしれない。

ファインダーズ・ゴーグルズ

Finder's Goggles / 発見者のゴーグル

その他の魔法のアイテム、

アンコモン(要同調:発見のマークを持つクリーチャーのみ同調可)

この派手やかなゴーグルのレンズはシペイ・ドラゴンシャードから削り出したもの。このレンズを着けている間、君は以下の利益を得る:

- 君は【判断力】〈看破〉判定を行なう際、1d4をロールして出た目を判定結果に足せる。
- 君は1回のアクションとしてこのゴーグルを使って1つの物体を検分し、その物体に最後に触れたクリーチャーのオーラを識別できる。難易度(13+何者が最後に触れてからの日数)の【判断力】〈看破〉判定を行なうこと。成功すれば最後に触れた者のクリーチャー種別がわかり、そのクリーチャーを発見するためのロケート・クリーチャーをこのゴーグルを使って即座に発動できる。この特性は一度使うと次の夜明けまでは再び使用できない。

フェザー・トークン

Feather Token / 羽じるしの円盤

その他の魔法のアイテム、コモン

この小さな金属の円盤には1枚の羽のもようが刻んである。この円盤を身につけている時に20フィート以上落下したなら、君は1ラウンドあたり60フィートの速度で下降し、落下によっては一切ダメージを受けない。この円盤の魔法は君が着地すると失われ、その時点で円盤は非魔法的になる。

プロセティック・リム

Prosthetic Limb / 義肢

その他の魔法のアイテム、

コモン(要同調:1本の肢の一部または全部を失ったクリーチャーのみ同調可)

この義肢は失ったか取り外された手、腕、足、脚、その他類似の器官を置き換える。この義肢が君に取り付けられ、君と同調すると、それは失われた肢と同じ機能を果たす。君は1回のアクションとしてこの義肢を取り外すことも再び付けることもできる。君以外の者がこれを取り外すことはできない。

君が複数のプロセティック・リムを付けている場合、君が一度に同調できる魔法のアイテムの数に関しては、それら全部で1個と数える。

ベラシャイラズ・ビホルダー・クラウン

Belashyrra's Beholder Crown / ベラシャイラのビホルダーの冠
その他の魔法のアイテム、レジェンダリー (要同調)

このシンピアントの冠は深紫色と藤色の石を彫って作ったもの。10本の茎状の突起にはそれぞれ1つの宝石がはまって、まるでビホルダーの眼柄のように見える。このアイテムと同調するには、同調に要する時間の間じゅう、これを頭にかぶっていなければならない。その間に冠の中に隠れていた触手が君の頭皮に食いこみ、頭蓋骨にくっつく。

この冠をかぶっている間、君は暗闇 (魔法の暗闇を含む) を通して120フィート先まで通常にもものを見ることができる。

呪文: この冠は10チャージを有する。着用している間、君は1回のアクションとしてチャージの一部を消費し、冠から以下の呪文の1つを発動できる (呪文セーブ難易度16): スリープ (1チャージ)、スロー (3チャージ)、チャーム・パーソン (1チャージ)、ディズインテグレート (6チャージ)、テレキネシス (5チャージ)、フィアー (3チャージ)、フィンガー・オブ・デス (7チャージ)、フレッシュ・トゥ・ストーン (6チャージ)、ホールド・パーソン (2チャージ)、レイ・オブ・エンフィーブルメント (2チャージ)。

この冠は夜明けごとに、消費済みのチャージを (1d6 + 3) だけ回復する。

シンピアントの性質: 君がこの冠と同調している間は、この冠を君から取り外すことはできない。君は自分からこの冠に対する同調を終らせることはできない。もし君が呪いを終らせる呪文の目標になったなら、この冠に対する君の同調は終了、冠は君の体から外れる。

デルキールのひとりベラシャイラがこれらの冠を作った。ベラシャイラとこの冠が同じ次元界にある限り、ベラシャイラはこの冠の眼柄を通じてものを見ることができる。

ホイール・オブ・ウィンド・アンド・ウォーター

Wheel of Wind and Water / 風と水の舵輪

その他の魔法のアイテム、アンコモン

この舵輪をエレメンタル・ガレオンや飛空艇の操舵装置に取り付けると、嵐のマークを持つクリーチャーは乗り物の中に呪縛されたエレメンタルを舵輪を通じてテレパシーで制御できるようになる。

また、この舵輪を通常の帆船に取り付けると、嵐のマークを持ちかつこの舵輪を使っているクリーチャーは、船の周囲に理想的な状況の空間を作り出すことで、船の速度を時速5マイル (約8km) ぶん上昇させることができる。

リビング・アーマー

Living Armor / 生きている防具

防具 (任意)、ヴェリー・レア (要同調)

見るも恐ろしいこの防具は、黒いキチン質でできており、その下には血管が脈打ち赤い筋がぬらぬらと光っている。このアイテムと同調するには、同調に要する時間の間じゅう、これを着用していなければならない。その間に防具の裏側の触手が君の体に食いこむ。

この防具を着用している間、君はACに+1ボーナスを得、加えて以下のすべてのダメージ種別に対する抵抗を得る: [死霊]、[精神]、[毒]。

シンピアントの性質: 君がこの防具と同調している間は、この防具を君から取り外すことはできない。君は自分からこの防具に対する同調を終らせることはできない。もし君が呪いを終らせる呪文の目標になったなら、この防具に対する君の同調は終了、防具は君の体から外れる。

この防具は維持するために新鮮な血を吸う必要がある。君は大休憩を終了するたび、即座に (1) 残っているヒット・ダイスの半分 (端数切り上げ) をこの防具に与えるか、(2) 1段階の消耗状態をこうむるか、を選択せねばならない。

リビング・グラブズ

Living Gloves / 生きている手袋

その他の魔法のアイテム、アンコモン (要同調)

このシンピアントの手袋は薄いキチン質と腱でできており、独自の生命を持って脈打っている。このアイテムと同調するには、同調に要する時間の間じゅう、これを着用していなければならない。その間に手袋は君の皮膚にくっつく。

この手袋と同調している間、君は以下のうち1つの習熟を得る (同調する際に君が選択すること):

- ・〈手先の早業〉
- ・盗賊道具
- ・任意の1種類の職人道具
- ・任意の1種類の楽器

君はこの選択した習熟を使用して能力値判定を行なう際、君の通常の習熟ボーナスのかわりに、習熟ボーナスの2倍を足す (訳注: なお、習熟ボーナスを2倍にする能力を複数持っていても、3倍や4倍にすることはできず2倍のままである。『Player's Handbook』第7章の「習熟ボーナス」参照)。

シンピアントの性質: 君がこの手袋と同調している間は、この手袋を君から取り外すことはできない。君は自分からこの手袋に対する同調を終らせることはできない。もし君が呪いを終らせる呪文の目標になったなら、この手袋に対する君の同調は終了、手袋は外せるようになる。



プロセティック・リム (腕)



⚡ ワンド・シース

Wand Sheath / ワンドの鞘

その他の魔法のアイテム、

コモン (要同調; ウォーフォーjordのみ同調可)

ワンド・シースは君の腕に固定され、以下の利益を与える：

- 君がこの鞘と同調している間は、この鞘を君から取り外すことはできない。
- 君は1回のアクションとして1本のワンドをこの鞘に差しこめる。鞘には一度に1本のワンドしか入れておけない。
- 君は1回のボーナス・アクションとして、鞘からワンドを取り出すか伸ばすことができる。ワンドが鞘から伸びているなら、君はそのワンドを手を持っているかのように使用でき、しかも手は空いたままである。

鞘に入ったワンドが同調を要するなら、君はまずワンドに同調しておかないとそのワンドを使用できない。ただし、この鞘とそこに入ったワンドは、君が一度に同調できる魔法のアイテムの数に関しては、2つで1つの魔法のアイテムと数える。君がそのワンドを鞘から取り外したなら、そのワンドに対する君の同調は終る。

エルドリッチ・マシン

カニス氏族のエンクレーブで、アーティフィサーたちがウォーフォーjordを生み出す創造炉を維持している。シャドウ・マーチでドルイドの団がデルキールを封じこめる封印を守っている。シャーンの下水道で狂える死霊術士が市民をアンデッドに変える装置の最後の仕上げにかかる。……こうした大がかりなしかけのことをエルドリッチ・マシン (大規模魔法装置) と総称する。それはつまり、強い力を持ち、あまりに大きいため簡単には移動させられない魔法装置である。エルドリッチ・マシンは魔法と技術の粋を集めた驚異の産物であり、機能させるには特別な構成要素と状況を揃えねばならない。たとえばあるエルドリッチ・マシンは2つ以上の次元界が隣接する顕現地帯でしか機能しない、といったぐあい。

エルドリッチ・マシンはつまりストーリー上のギミックである。それは悪党の大計画を成就するものであったり、悪に対する最後の守りであったりする。

嵐の尖塔

このエルドリッチ・マシンは嵐のマークを持つクリーチャーのみが制御できる。リランダー氏族はこの尖塔によって天候を操作できるのだ。付近住民にとってこれは恵みにもなれば、(リランダーの男爵が「よい天気を望むなら謝礼を払うのだな」と言い出したなら) 呪いにもなる。

スペル・シンク

スペル・シンク (呪文沈下) は半径1〜3マイル (約1.6〜4.8km) に魔法抑止の場 (アンティマジック・フィールド呪文と同じ効果) を生じさせる。この装置を制御している者は、1回のアクションとして装置に触れることで、場を起動/起動停止できる。

この装置の姿形は作成者によって異なる。“灰かぶり派”のドルイドたちは自然に反する魔法を嫌うため、彼らの作成するスペル・シンクは生命あるアーティファクト、たとえば周囲の魔法エネルギーを食べてしまうねじ曲った樹の形をしているかもしれない。逆に、狂えるアーティフィサーの作成するスペル・シンクは、ドラゴンシャードと珍しい金属でできた巨大装置かもしれない。

スペル・サイフォン (呪文汲み上げ) と呼ばれる姉妹機は魔法を抑止するだけでなく、場の中の魔法エネルギーをすべて吸い上げて破滅的效果を生み出すのに使う。