

## + 目次

### 魔法の武器 Weapons

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**硬度とヒット・ポイント**：魔法の武器の強化ボーナス+1ごとに硬度への+2とヒット・ポイントへの+10を加える。175ページの表7-12も参照すること。

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

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

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

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

表：武器

下級	中級	上級	武器のボーナス	基本価格 <sup>1</sup>
01～70	01～10		+1	2,000 gp
71～85	11～29		+2	8,000 gp
	30～58	01～20	+3	18,000 gp
	59～62	21～38	+4	32,000 gp
		39～49	+5	50,000 gp
			+6 <sup>2</sup>	72,000 gp
			+7 <sup>2</sup>	98,000 gp
			+8 <sup>2</sup>	128,000 gp
			+9 <sup>2</sup>	162,000 gp

			+ 10 <sup>2</sup>	200,000 gp
86 ~ 90	63 ~ 68	50 ~ 63		特定の武器 <sup>3</sup>
91 ~ 100	69 ~ 100	64 ~ 100		特殊能力あり、再ロール <sup>4</sup>

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

表：近接武器特殊能力

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

		87～88	ダンシング	+4ボーナス
		89～90	ヴォーパル <sup>2</sup>	+5ボーナス
100	96～100	91～100	2回ロールすること <sup>4</sup>	

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

表：遠隔武器特殊能力

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

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

表：特定の武器

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

	100	ラック・ブレード(ウィッシュ3回)	142,960 gp
--	-----	-------------------	------------

## 魔法の武器の特殊能力解説 [Magic Weapon Special Ability Descriptions](#)

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

**アイシー・バースト (Icy Burst / 冷気爆砕)** : アイシー・バースト武器は [フロスト](#) 武器と同様に働くが、それに加えて、命中しクリティカル・ヒットとなったなら、冷気の爆発を引き起こす。この冷気が使用者に害を与えることはない。 [フロスト](#) 能力 (後述参照) で与える1d6ポイントの追加 [冷気] ダメージに加えて、アイシー・バースト武器は、クリティカル・ヒットになったなら、さらに1d10ポイントの追加 [冷気] ダメージを与える。武器のクリティカル倍率が×3なら2d10ポイントの追加 [冷気] ダメージ、武器のクリティカル倍率が×4なら3d10ポイントの追加 [冷気] ダメージである。

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

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

**アキシオマティック (Axiomatic / 摂理)** : アキシオマティック武器は秩序のパワーが込められている。武器が秩序属性となるため、対応するダメージ減少を無視することができる。この武器は、混沌の属性を持つものすべてに2d6ポイントの追加ダメージを与える。混沌の属性を持つクリーチャーがこれを用いようとした場合、恒久的な負のレベルが1レベル付いてしまう。負のレベルはこの武器を手に行き届き、武器を使うのをやめた途端に消えてなくなる。しかしこの武器を使用している間は、 [レストレーション](#) 呪文を使おうが何をしようが、この負のレベルをなくしてしまふことはできない。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

中程度・力術；術者レベル10；《魔法の武器防具作成》、[コール・ライトニング](#)あるいは[ライトニング・ボルト](#)；市価 +2ボーナス。

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

中程度・力術；術者レベル8；《魔法の武器防具作成》、[コール・ライトニング](#)あるいは[ライトニング・ボルト](#)；市価 +1ボーナス。

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

中程度・変成術；術者レベル7；《魔法の武器防具作成》、[ヘイスト](#)；市価 +3ボーナス。

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

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

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

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

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

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

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

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

**ディストラクション (Disruption / アンデッド粉砕)** : ディストラクション武器はあらゆるアンデッドに破滅をもたらす。戦闘中にこの武器で命中を受けたアンデッドはみな、DC14の意志セーブに成功しなければならず、失敗すると破壊されてしまう。ディストラクション武器は近接殴打武器でなければならない。

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

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

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

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

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

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

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

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

フレイミング能力が起動していない場合でも、クリティカル・ヒットになれば、この武器は追加の[火]ダメージを与える。  
強力・力術；術者レベル12；《魔法の武器防具作成》、[ファイアーボール](#)あるいは[フレイム・ストライク](#)あるいは[フレイム・ブレード](#)；市価 +2ボーナス。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**リターニング (Returning / 戻ってくる)**：この特殊能力は投擲できる武器にしか付かない。リターニング武器は宙を飛び、投げたクリーチャーの手元に戻ってくる。戻ってくるのは、投げたクリーチャーの次のターンの直前である(従って、そのターンに

は、再び使えるようになっている)。リターニング武器が戻ってきた時に掴み取るのはフリー・アクションである。キャラクターが武器を掴めなかったり、投げてから移動していた場合、武器は投擲されたマスの地面に落ちる。

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

## 特定の武器

### アサシズ・ダガー

([Assassin's Dagger](#) / 暗殺者の短剣)

オーラ 中程度・死霊術；術者レベル9

装備部位；市価 10,302 gp；重量 1ポンド

#### 解説

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

#### 作成要項

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

### アダマンティン製ダガー

([Adamantine Dagger](#))

オーラ オーラなし(非魔法)；術者レベル

装備部位；市価 3,002 gp；重量 1ポンド

#### 解説

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

### アダマンティン製バトルアックス

([Adamantine Battleaxe](#))

オーラ オーラなし(非魔法)；術者レベル

装備部位；市価 3,010 gp；重量 6ポンド

#### 解説

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

### オースボウ

([Oathbow](#) / 誓いの弓)

オーラ 強力・力術；術者レベル15

装備部位；市価 25,600 gp；重量 3ポンド

#### 解説

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

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

#### 作成要項

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

### 高品質の冷たい鉄製ロングソード

([Longsword, Cold Iron Masterwork](#))

オーラ オーラなし(非魔法)；術者レベル

装備部位；市価 330 gp；重量 4ポンド

#### 解説

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

## 高品質の銀製ダガー

( [Silver Dagger, Masterwork](#) )

オーラ オーラなし (非魔法) ; 術者レベル

装備部位 ; 市価 322 gp ; 重量 1ポンド

### 解説

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

## サン・ブレード

( [Sun Blade](#) / 太陽剣 )

オーラ 中程度・力術 ; 術者レベル 10

装備部位 ; 市価 50,335 gp ; 重量 2ポンド

### 解説

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

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

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

### 作成要項

必要条件 [《魔法の武器防具作成》](#)、[デイライト](#)、作成者の属性が善であること ; コスト 25,335 gp。

## シフターズ・ソロウ

( [Shifter's Sorrow](#) / 変身生物の災い )

オーラ 強力・変成術 ; 術者レベル 15

装備部位 ; 市価 12,780 gp ; 重量 10ポンド

### 解説

この +1/+1ツブレードッド・ソードの刃は錬金術銀製である。この武器は“変身生物”の副種別を持つクリーチャーに対して2d6ポイントの追加ダメージを与える。変身生物や別形態をとっているクリーチャー (“自然の化身”を使用しているドルイドなど)がこの武器で攻撃され、命中を受けた場合、そのクリーチャーはDC15の意志セーブを行わなければならない。失敗すると本来の姿に戻ってしまう。

### 作成要項

必要条件 [《魔法の武器防具作成》](#)、[バイルフル・ポリモーフ](#) ; コスト 6,780 gp。

## ジャヴェリン・オヴ・ライトニング

( [Javelin of Lightning](#) / 稲妻の投げ槍 )

オーラ 微弱・力術 ; 術者レベル 5

装備部位 ; 市価 1,500 gp ; 重量 2ポンド

### 解説

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

### 作成要項

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

## シャタースパイク

( [Shatterspike](#) / 粉碎の大釘 )

オーラ 強力・力術 ; 術者レベル 13

装備部位 ; 市価 4,315 gp ; 重量 4ポンド

### 解説

この威圧的な武器は刃沿いにいくつもの鉤や逆棘やのこ歯が付いたロングソードのように見える。この武器は敵の武器を捕らえ

て破壊するのに最適である。[《武器破壊強化》](#)の特技を持たぬ使用者は、シャタースパイクを +1ロングソードとしてしか使用できない。[《武器破壊強化》](#)の特技を持つ使用者は、相手の武器の破壊を試みる際に、シャタースパイクを +4ロングソードとして使うことができる。シャタースパイクは強化ボーナスが +4以下の武器にダメージを与えることができる。

#### 作成要項

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

### シルヴァン・シミター

([Sylvan Scimitar](#) / 森の曲刀)

オーラ 中程度・力術；術者レベル 11

装備部位 ；市価 47,315 gp；重量 4ポンド

#### 解説

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

#### 作成要項

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

### スクリーミング・ボルト

([Screaming Bolt](#) / 叫ぶクロスボウ・ボルト)

オーラ 微弱・心術；術者レベル 5

装備部位 ；市価 267 gp；重量 1/10ポンド

#### 解説

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

#### 作成要項

必要条件 [《魔法の武器防具作成》](#)、[ドゥーム](#)；コスト 137 gp。

### スリープ・アロー

([Sleep Arrow](#) / 眠りの矢)

オーラ 微弱・心術；術者レベル 5

装備部位 ；市価 132 gp；重量 1/10ポンド

#### 解説

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

#### 作成要項

必要条件 [《魔法の武器防具作成》](#)、[スリープ](#)；コスト 70 gp。

### スレイング・アロー

([Slaying Arrow](#) / ~抹殺の矢)

オーラ 強力・死霊術；術者レベル 13

装備部位 ；市価 2,282 gp (スレイング・アロー)、4,057 gp (グレーター・スレイング・アロー)；重量 1/10ポンド

#### 解説

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

d%	目標種別あるいは副種別
01~05	異形(“アベレイション”スレイング)
06~09	動物(“アニマル”スレイング)
10~16	人造(“コンストラクト”スレイング)
17~27	竜(“ドラゴン”スレイング)

28～32	フェイ（“フェイ”スレイング）
33	人型生物：水棲（“アクアティック・ヒューマノイド”スレイング）
34～35	人型生物：ドワーフ（“ドワーフ”スレイング）
36～37	人型生物：エルフ（“エルフ”スレイング）
38～44	人型生物：巨人（“ジャイアント・ヒューマノイド”スレイング）
45	人型生物：ノール（“ノール”スレイング）
46	人型生物：ノーム（“ノーム”スレイング）
47～49	人型生物：ゴブリン類（“ゴブリノイド”スレイング）
50	人型生物：ハーFRING（“ハーFRING”スレイング）
51～54	人型生物：人間（“ヒューマン”スレイング）
55～57	人型生物：爬虫類（“レプティリアン・ヒューマノイド”スレイング）
58～60	人型生物：オーク（“オーク”スレイング）
61～65	魔獣（“マジカル・ビースト”スレイング）
66～70	人怪（“モンストラス・ヒューマノイド”スレイング）
71～72	粘体（“ウーズ”スレイング）
73	来訪者：風（“エア・アウトサイダー”スレイング）
74～76	来訪者：混沌（“ケイオティック・アウトサイダー”スレイング）
77	来訪者：地（“アース・アウトサイダー”スレイング）
78～80	来訪者：悪（“イーヴル・アウトサイダー”スレイング）
81	来訪者：火（“ファイアー・アウトサイダー”スレイング）
82～84	来訪者：善（“グッド・アウトサイダー”スレイング）
85～87	来訪者：秩序（“ローフル・アウトサイダー”スレイング）
88	来訪者：水（“ウォーター・アウトサイダー”スレイング）
89～90	植物（“プラント”スレイング）
91～98	アンデッド（“アンデッド”スレイング）
99～100	蟲（“ヴァーミン”スレイング）

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

#### 作成要項

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

#### ソード・オヴ・サトルティ

（[Sword of Subtlety](#) / 隠密剣）

オーラ 中程度・幻術；術者レベル 7

装備部位 ；市価 22,310 gp；重量 2ポンド

#### 解説

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

#### 作成要項

必要条件 [《魔法の武器防具作成》](#)、[ブルー](#) ; コスト 11,310 gp。

## ソード・オヴ・ザ・ブレインズ

( [Sword of the Planes](#) / 次元界の剣 )

オーラ 強力・力術 ; 術者レベル 15

装備部位 ; 市価 22,315 gp ; 重量 4ポンド

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

作成要項

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

## ソード・オヴ・ライフ・スティールング

( [Sword of Life Stealing](#) / 奪命剣 )

オーラ 強力・死霊術 ; 術者レベル 17

装備部位 ; 市価 25,715 gp ; 重量 4ポンド

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

作成要項

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

## ダガー・オヴ・ヴェノム

( [Dagger of Venom](#) / 毒の短剣 )

オーラ 微弱・死霊術 ; 術者レベル 5

装備部位 ; 市価 8,302 gp ; 重量 1ポンド

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

作成要項

必要条件 [《魔法の武器防具作成》](#)、[ポイズン](#) ; コスト 4,302 gp。

## トライデント・オヴ・ウォーニング

( [Trident of Warning](#) / 警報の三叉矛 )

オーラ 中程度・占術 ; 術者レベル 7

装備部位 ; 市価 10,115 gp ; 重量 4ポンド

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

作成要項

必要条件 [《魔法の武器防具作成》](#)、[ロケート・クリーチャー](#) ; コスト 5,215 gp。

## トライデント・オヴ・フィッシュ・コマンド

( [Trident of Fish Command](#) / 魚の王の三叉矛 )

オーラ 中程度・心術 ; 術者レベル 7

装備部位 ; 市価 18,650 gp ; 重量 4ポンド

解説  
長さ6フィートの柄のついた、この+1トライデントには、魔法の力がこもっており、使用者は14HDまでの水棲動物をチャームすることができる(チャーム・アニマルズの呪文と同様、意志・無効、DC16;現時点で使用者やその仲間に攻撃を受けている場合、動物は+5のボーナスを得る)。ただし、対象となる動物のうちどの2体をとっても30フィート以内の距離に収まっていな

ればならない。使用者はこの効果を1日3回まで使用できる。使用者は [スピーク・ウィズ・アニマルズ](#) の呪文を使用しているかのように、それらの動物と意思疎通できる。セーヴィング・スローに成功した動物は制御を脱するが、それでも、このトライデントから10フィート以内に近づこうとはしない。

#### 作成要項

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

### ドワーヴン・スロウアー

( [Dwarven Thrower](#) / ドワーフの投げ槌 )

オーラ 中程度・力術； 術者レベル 10

装備部位 ； 市価 60,312 gp； 重量 5ポンド

#### 解説

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

#### 作成要項

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

### ナイン・ライヴズ・スティーラー

( [Nine Lives Stealer](#) / 九人殺しの剣 )

オーラ 強力・死霊術 [悪]； 術者レベル 13

装備部位 ； 市価 23,057 gp； 重量 4ポンド

#### 解説

このロングソードは常に +2ロングソードとして働く上に、相手から生命力を吸い取るパワーをも有する。9度使うとこの能力は失われる。その時点で、この剣はただの +2ロングソードとなる。どことなく邪悪なふんいきはあるかもしれないが、この剣の死をもたらす能力はクリティカル・ヒットが出たときにだけ働く。この武器はクリティカル・ヒットを受けないクリーチャーには効果がない。犠牲者は死を回避するためにDC20の頑健セーブを行なうことができる。このセーブに成功すれば、この剣の死をもたらす能力は機能せず、チャージ回数は消費されない。通常のクリティカル・ダメージだけが及ぶ。この剣は悪である。善の属性を持つクリーチャーがこの剣を用いようとした場合、負のレベルが2レベル付いてしまう。負のレベルはこの武器を手に行き届かずと続き、武器を使うのをやめた途端に消えてなくなる。この負のレベルによって実際にレベルが下がってしまうことはないが、この武器を使用している間は、[レストレーション](#) 呪文を使おうが何をしようが、この負のレベルをなくしてしまうことはできない。

#### 作成要項

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

### フレイム・タン

( [Flame Tongue](#) / 炎の舌 )

オーラ 強力・力術； 術者レベル 12

装備部位 ； 市価 20,715 gp； 重量 4ポンド

#### 解説

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

#### 作成要項

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

### フロスト・ブランド

( [Frost Brand](#) / 霜の烙印 )

オーラ 強力・力術； 術者レベル 14

装備部位 ； 市価 54,475 gp； 重量 8ポンド

#### 解説

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

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

#### 作成要項

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

## ホーリィ・アヴェンジャー

( [Holy Avenger](#) / 降魔の聖剣 )

オーラ 強力・防衛術； 術者レベル 18

装備部位 ； 市価 120,630 gp； 重量 4ポンド

**解説**  
この +2冷たい鉄製ロングソードは、パラディンの手に握られれば、+5ホーリィ冷たい鉄製ロングソードとなる。この神聖なる武器は使用者と使用者に隣接するすべての者に、呪文抵抗（5+そのパラディンのレベル）を与える。また、使用者は（1ラウンドに1回、標準アクションとして）パラディンのクラス・レベルで [グレート・ディスペル・マジック](#) を使用できる（[グレート・ディスペル・マジック](#) の3用途のうち、効果範囲型解呪のみが使用可能であり、目標型解呪や呪文相殺はできない）。

**作成要項**

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

## メイス・オヴ・スマイティング

( [Mace of Smiting](#) / 粉碎の槌矛 )

オーラ 中程度・変成術； 術者レベル 11

装備部位 ； 市価 75,312 gp； 重量 8ポンド

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

**作成要項**

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

## メイス・オヴ・テラー

( [Mace of Terror](#) / 恐怖の槌矛 )

オーラ 強力・死霊術； 術者レベル 13

装備部位 ； 市価 38,552 gp； 重量 8ポンド

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

**作成要項**

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

## ライフドリンカー

( [Life-Drinker](#) / 生命を呑みほすもの )

オーラ 強力・死霊術； 術者レベル 13

装備部位 ； 市価 40,320 gp； 重量 12ポンド

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

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

**作成要項**

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

## ラック・ブレード

( [Luck Blade](#) / 幸運剣 )

オーラ 強力・力術； 術者レベル 17

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

**解説**  
この +2ショート・ソードの持ち主は、あらゆるセーヴィング・スローに+1の幸運ボーナスを得る。また、持ち主は1日1回使用

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

#### 作成要項

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

## レイピア・オヴ・パンクチャリング

( [Rapier of Puncturing](#) / 流血の細剣 )

オーラ 強力・死霊術 ; 術者レベル 13

装備部位 ; 市価 50,320 gp ; 重量 2ポンド

#### 解説

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

#### 作成要項

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