

魔法のアイテム [Magic Items](#)

[武器](#)
[防具](#)
[ポーション](#)
[魔法の指輪](#)
[ロッド](#)
[巻物](#)
[スタッフ](#)
[ワンド](#)
[その他の魔法のアイテム](#)
[知性あるアイテム](#)
[呪われたアイテム](#)
[特定の呪われたアイテム](#)
[アーティファクト](#)
[魔法のアイテムの作成](#)

魔法のアイテムとディテクト・マジック

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

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

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

アイテムの使用 [Using Items](#)

表：魔法のアイテムのランダム決定表

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

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

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

魔法のアイテムの起動方法には、以下の4つがある。

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

呪文解放型：呪文解放型の起動方法は呪文完成型に似ているが、もっと単純である。身振りも、呪文を完成させるためのいかなる最終行為も必要なく、その呪文を修得できるクラスのキャラクターなら持っているはずの呪文発動に関する特別な知識と、口にしなければならぬ1つの言葉だけでよい。該当する呪文が自分のクラスの呪文リストにある者なら誰でも、その呪文の蓄えられた呪文解放型アイテムを使用できる（これは、3レベル・パラディンのように、実際にはまだ呪文を発動できないキャラクターでも同様である）。ただし、起動できるようになるには、まず、何の呪文が蓄えられているか調べなければならない。呪文解放型アイテムを1つ起動する行為は1回の標準アクションであり、機会攻撃を誘発しない。

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

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

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

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

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

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

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

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

サイズと魔法のアイテム

魔法の衣類や装身具に類する品を発見した場合、そのサイズが問題になることはまずない。魔法の衣装類は簡単にサイズ調整できるよう作られていたり、魔法の力で着用者に合うように自動的に調整されることが多い。たいていはアイテムのせいで、さまざま体重、性別、種族のキャラクターが魔法のアイテムを使えなくなるということはない。稀に、特に種族限定アイテムという形で、例外もあるかもしれない。

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

魔法のアイテムを着ける [Magic Items on the Body](#)

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

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

鎧：鎧一揃い

ベルト：ベルトかガードル1つ

全身：ローブかヴェストメント1着

胸部：マントルかシャツかヴェスト1着

両目：アイカガラスかゴーグル1つ（または1組）

両足：ブーツかシューズかスリッパ1足

両手：クラブ片方か、ガントレットかグラブ1組
 頭部：サークレットかクラウンかハットかヘルムかマスク1つ
 顔周り：ヘッドバンドかフィラクトリー1つ
 首周り：アミュレットかブローチかメダリオンかネックレスかペリアプトかスカラベ1つ
 指輪（2つまで）：指輪1つ
 盾：盾1つ
 肩周り：ケープかクローク1着
 手首：プレスレットかブレイサー1組

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

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

魔法のアイテムのパワーに対するセーヴィング・スロー [Saving Throws Against Magic Item Powers](#)

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

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

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

魔法のアイテムへのダメージ [Damaging Magic Items](#)

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

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

魔法のアイテムの修理

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

チャージ数、服用数、使用回数

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

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

魔法のアイテムの購入

表：入手可能な魔法のアイテム

共同体のサイズ	基本市価上限	下級	中級	上級
集落	50 gp	1d4個		
小村	200 gp	1d6個		

村	500 gp	2d4個	1d4個	
小さな町	1,000 gp	3d4個	1d6個	
大きな町	2,000 gp	3d4個	2d4個	1d4個
小さな都市	4,000 gp	4d4個	3d4個	1d6個
大きな都市	8,000 gp	4d4個	3d4個	2d4個
巨大都市	16,000 gp	*	4d4個	3d4個

*.....巨大都市では、ほとんどすべての下級の魔法のアイテムが入手できる。

魔法のアイテムは価値が高く、ほとんどの大都市では、単なるポーション商人から魔法の剣を専門とする武器職人まで、少なくとも1件か2件の魔法のアイテムの供給者がいる。もちろん、この本に収録されたすべてのアイテムがあらゆる町で入手可能というわけではない。

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

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

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

魔法のアイテムが豊富なキャンペーンでは、共同体は表の2倍の基本市価上限と2倍の入手可能なランダムなアイテムを持つ。その他にも、すべての共同体は、どのアイテムが入手可能か見る上で、サイズ分類が1段階大きいと見なしてもよい。“魔法がとても一般的”なキャンペーンでは、巨大都市ではすべての魔法のアイテムが購入可能であるとしてもよい。

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

魔法のアイテムの説明 [Purchasing Magic Items](#)

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

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

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

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

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

術者レベル：注記事項の次の項目は、アイテムがどれだけ強力かを示す術者レベルである。術者レベルによって、アイテムのセービング・スロー・ボーナスが決まるだけでなく、距離など、アイテムのパワーのうちレベルによって変化する部分も（変数型ならば）決まる。また、アイテムが[ディスベル・マジック](#)呪文の効果を受けたり、それに似た状況に置かれた場合に判定に使用するレベルも術者レベルによって決まる。

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

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

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

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

解説：魔法のアイテムの解説のうち、この部分は、そのアイテムのパワーと能力を述べている。ポーション、巻物、スタッフ、ワンド

ドでは、説明文の一部としてさまざまな呪文を参照することになる（こうした呪文の詳細については『呪文リスト』を参照）。

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

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

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

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

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

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