

+ 目次

魔法の防具 Armor

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

強化ボーナスに加えて、防具には特殊能力が付いていることもある。アイテムの市価を計算するには、特殊能力は追加のボーナスと同様に数えるが、実際にACを上昇させるわけではない。鎧の有効ボーナス（強化ボーナス+特殊能力ボーナス相当値、これにはキャラクターの能力や呪文によりもたらされたものも含む）は+10が上限である。特殊能力のある鎧には、少なくとも+1の強化ボーナスが付いていなければならない。

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

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

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

盾：盾の強化ボーナスは、鎧の強化ボーナスと累積する。盾の強化ボーナスが、その盾を用いた盾攻撃の際に、攻撃やダメージのロールにボーナスとして加算されることはない。ただし、バッシングの特殊能力は攻撃とダメージのロールに+1のボーナスを与える（この特殊能力の説明を参照のこと）。

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

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

起動：通常、魔法の鎧や盾の利益を得るには、普通の鎧や盾の利益を得るのと同じの方法をとればよい。つまり装備するだけでいい。鎧や盾に使用者による“起動”が必要な特殊能力がある場合、通常、使用者が合言葉を口にしなければならない（標準アクション）。

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

表：鎧と盾

下級	中級	上級	アイテム	基本価格
01 ~ 60	01 ~ 05		+1シールド	1,000 gp
61 ~ 80	06 ~ 10		+1アーマー	1,000 gp
81 ~ 85	11 ~ 20		+2シールド	4,000 gp
86 ~ 87	21 ~ 30		+2アーマー	4,000 gp
	31 ~ 40	01 ~ 08	+3シールド	9,000 gp
	41 ~ 50	09 ~ 16	+3アーマー	9,000 gp
	51 ~ 55	17 ~ 27	+4シールド	16,000 gp
	56 ~ 57	28 ~ 38	+4アーマー	16,000 gp
		39 ~ 49	+5シールド	25,000 gp
		50 ~ 57	+5アーマー	25,000 gp
			+6アーマー/シールド ¹	36,000 gp
			+7アーマー/シールド ¹	49,000 gp
			+8アーマー/シールド ¹	64,000 gp
			+9アーマー/シールド ¹	81,000 gp

			+10アーマー/シールド ¹	100,000 gp
88~89	58~60	58~60	特定の鎧 ²	
90~91	61~63	61~63	特定の盾 ³	
92~100	64~100	64~100	特殊能力あり、再ロール ^{2,3}	

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

2.....『特定の鎧』表でロール。

3.....『特定の盾』表でロール。

表：鎧の特殊能力

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

1.....『鎧と盾』表の強化ボーナスにこれを足したものが実際の市価になる。

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

表：盾の特殊能力

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

1.....『鎧と盾』表の強化ボーナスにこれを足したものが実際の市価になる。

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

表：特定の鎧

下級	中級	上級	特定の鎧	市価
01～50	01～25		ミスラル製シャツ	1,100 gp
51～80	26～45		ドラゴンハイド製プレート	3,300 gp
81～100	46～57		エルヴン・チェイン	5,150 gp
	58～67		ライノ・ハイド	5,165 gp

	68 ~ 82	01 ~ 10	アダマンティン製ブレストプレート	10,200 gp
	83 ~ 97	11 ~ 20	ドワーヴン・プレート	16,500gp
	98 ~ 100	21 ~ 32	バンデッド・メイル・オヴ・ラック	18,900 gp
		33 ~ 50	セレスチャル・アーマー	22,400 gp
		51 ~ 60	プレート・アーマー・オヴ・ザ・ディーブ	24,650 gp
		61 ~ 75	ブレストプレート・オヴ・コマンド	25,400 gp
		76 ~ 90	ミスラル製フル・プレート・オヴ・スピード	26,500 gp
		91 ~ 100	デーモン・アーマー	52,260 gp

表：特定の盾

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

魔法の鎧と盾の特殊能力解説

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

アニメイテッド ([Animated](#) / 自律行動) : アニメイテッド・シールドは標準アクションにより、手から放して、ひとりでの使用者を守らせることができる。以後4ラウンドの間、この盾は自分を着用していたものにそのボーナスを与え、その後地面に落ちる。“自律行動”中、盾は自分が持つ他の盾の特殊能力すべてのぶんの盾ボーナスと強化ボーナスを与えはするが、盾それ自体でバッシングやブライディング能力などによるもののようなアクションを行なうことはできない。ただし、機能させるのにアクションを必要としない。アロー・デフレクションやリフレクティングなどの特殊能力を使うことはできる。“自律行動”中、この盾は起動したキャラクターと同じ接触面を占め、たとえキャラクターが魔法的な手段にて移動しようとも、起動したキャラクターと共に移動する。アニメイテッド・シールドと共に行動しているキャラクターは、防具による判定ペナルティ、秘術呪文失敗率、盾の使用に《習熟》していないことによるペナルティなどを（あれば）通常通りに被る。盾を“自律行動”させた使用者の手が片方でも空いているならば、この盾が“自律行動”している最中に、フリー・アクションでこれを掴むことができる。一度盾を取り戻したら、盾は以後4ラウンドの間再び“自律行動する”ことはない。この能力をタワー・シールドに付けることはできない。強力・変成術；術者レベル12；[《魔法の武器防具作成》](#)、[アニメイト・オブジェクト](#)；市価 +2ボーナス。

アロー・キャッチング ([Arrow Catching](#) / 矢寄せ) : この能力を持つ盾は遠隔武器を引き寄せ、矢弾や投擲武器が盾の持ち主ではなく盾の方へと向きを変えるため、遠隔武器に対するアーマー・クラスに +1 反発ボーナスを与える。さらに、この盾の持ち主から5フィート以内の目標を狙った矢弾や投擲武器も本来の目標から逸れ、この盾の持ち主を目標とする（この盾の持ち主が攻撃側から見て完全遮蔽状態であれば、矢弾や投擲武器が逸らされることはない）。さらに、遠隔武器でこの盾の持ち主を攻撃するものは、通常なら適用される失敗確率を無視する。この盾の基本ACボーナスより高い強化ボーナスを持つ矢弾や投擲武器が逸らさ

れることはない(ただし、そうした攻撃が持ち主に向けられた場合、この盾の反発ボーナスはやはり適用される)。盾の持つ主はこの能力を合言葉で起動し、また同じ合言葉をくり返すことで起動停止することができる。

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

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

微弱・防御術；術者レベル5；[《魔法の武器防具作成》](#)、[シールド](#)；市価 +2ボーナス。

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

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

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

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

インヴァルナラビリティ (Invulnerability / 不死身)：この鎧は着用者に“ダメージ減少5 / 魔法”を与える。

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

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

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

インブルーヴド・エナジー・レジスタンス (Energy Resistance, Improved / 強化版エネルギーに対する抵抗)：[エナジー・レジスタンス](#)と同様だが、エネルギー・ダメージを1回の攻撃あたり20点軽減してくれる。

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

グレーター・エナジー・レジスタンス (Energy Resistance, Greater / 上級エネルギーに対する抵抗)：[エナジー・レジスタンス](#)と同様だが、エネルギー・ダメージを1回の攻撃あたり30点軽減してくれる。

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

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

中程度・幻術；術者レベル10；[《魔法の武器防具作成》](#)、[ディスガイズ・セルフ](#)；市価 +2,700 gp。

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

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

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

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

インブルーヴド・シャドウ (Shadow, Improved / 強化版影)：シャドウと同様だが、[隠密](#)判定に+10の技量ボーナスを与える。

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

グレーター・シャドウ (Shadow, Greater / 上級影) : シャドウと同様だが、隠密 判定に +15の技量ボーナスを与える。強力・幻術；術者レベル15；《魔法の武器防具作成》、インヴィジビリティ、サイレンス；市価 +33,750 gp。

スペル・レジスタンス (Spell Resistance / 呪文抵抗) : この能力によって、防具の着用者は呪文抵抗を得る。呪文抵抗の値は個々の防具によって異なり、13、15、17、19のものがある。強力・防御術；術者レベル15；《魔法の武器防具作成》、スペル・レジスタンス；市価 +2ボーナス (13)、+3ボーナス (15)、+4ボーナス (17)、+5ボーナス (19)。

スリック (Slick / つるり) : スリック・アーマーはいつ見ても少しねばねばした油に覆われているように見える。着用者の脱出術 判定に +5の技量ボーナスを与える (この鎧自体の“防具による判定ペナルティ”は通常通り適用される)。微弱・召喚術；術者レベル4；《魔法の武器防具作成》、グリース；市価 +3,750 gp。

インブルーヴド・スリック (Slick, Improved / 強化版つるり) : スリックと同様だが、脱出術 判定に +10の技量ボーナスを与える。中程度・召喚術；術者レベル10；《魔法の武器防具作成》、グリース；市価 +15,000 gp。

グレーター・スリック (Slick, Greater / 上級つるり) : スリックと同様だが、脱出術 判定に +15の技量ボーナスを与える。強力・召喚術；術者レベル15；《魔法の武器防具作成》、グリース；市価 +33,750 gp。

バッシング (Bashing / バッシング) : この特殊能力を持つ盾は盾攻撃用に作られたものである。バッシング・シールドはサイズ分類が2段階大きい武器であるかのようにダメージを与える (従って、中型用ライト・シールドは1d6ポイントのダメージを与え、中型用ヘヴィ・シールドは1d8ポイントのダメージを与える)。盾攻撃に使う場合、この盾は +1の武器として扱われる (この能力を持つことができるのは、ライト・シールドとヘヴィ・シールドだけである)。中程度・変成術；術者レベル8；《魔法の武器防具作成》、ブルズ・ストレンクス；市価 +1ボーナス。

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

フォーティフィケーション種別	通常ダメージになる確率	基本価格修正値
ライト (軽)	25%	+1ボーナス
モデレット (中)	50%	+3ボーナス
ヘヴィ (重)	75%	+5ボーナス

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

ブラインディング (Blinding / 目つぶし) : この能力を持つ盾は、1日に2回まで、使用者の合言葉に応じて、目もくらむばかりの閃光を放つ。使用者以外で20フィート以内にいるものは、みなDC14の反応セーブを行わなければならない、失敗すると1d4ラウンドの間、盲目状態になる。中程度・力術；術者レベル7；《魔法の武器防具作成》、シアリング・ライト；市価 +1ボーナス。

リフレクティング (Reflecting / 反射) : この盾は鏡のようで、表面は完全に光を反射する。1日1回、呪文を術者にはね返すことができる。これは スペル・ターニング の呪文とまったく同じように働く。強力・防御術；術者レベル14；《魔法の武器防具作成》、スペル・ターニング；市価 +5ボーナス。

ワイルド (Wild / 野生) : この能力を持つ鎧や盾の着用者は、“自然の化身”使用中であっても、鎧ボーナスや盾ボーナス (と強化ボーナス) を失わない。この能力を持つ鎧や盾は通常、木の葉の模様に覆われているように見える。使用者が“自然の化身”形態になれば、この防具は見えなくなる。中程度・変成術；術者レベル9；《魔法の武器防具作成》、パイルフル・ポリモーフ；市価 +3ボーナス。

特定の鎧

アダマンティン製プレストプレート

([Adamantine Breastplate](#))

オーラ オーラなし(非魔法)；術者レベル
装備部位 鎧；市価 10,200 gp；重量 30ポンド

解説

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

エルヴン・チェイン

([Elven Chain](#) / エルフのチェインメール)

オーラ オーラなし(非魔法)；術者レベル
装備部位 鎧；市価 5,150 gp；重量 20ポンド

解説

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

セレスチャル・アーマー

([Celestial Armor](#) / セレスチャルの鎧)

オーラ 微弱・変成術[善]；術者レベル 5
装備部位 鎧；市価 22,400 gp；重量 20ポンド

解説

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

作成要項

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

デーモン・アーマー

([Demon Armor](#) / デーモンの鎧)

オーラ 強力・死霊術[悪]；術者レベル 13
装備部位 鎧；市価 52,260 gp；重量 50ポンド

解説

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

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

作成要項

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

ドラゴンハイド製プレート

([Dragonhide Plate](#))

オーラ オーラなし(非魔法)；術者レベル
装備部位 鎧；市価 3,300 gp；重量 50ポンド

解説

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

ドワーヴン・プレート

([Dwarven Plate](#) / ドワーフのフル・プレート)

オーラ オーラなし (非魔法) ; 術者レベル
装備部位 鎧 ; 市価 16,500 gp ; 重量 50ポンド

解説

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

バンデッド・メイル・オヴ・ラック

([Banded Mail of Luck](#) / 幸運のバンデッド・メイル)

オーラ 強力・心術 ; 術者レベル 12
装備部位 鎧 ; 市価 18,900 gp ; 重量 35ポンド

解説

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

作成要項

必要条件 [《魔法の武器防具作成》](#)、[ブレス](#) ; コスト 9,650 gp。

プレート・アーマー・オヴ・ザ・ディープ

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

オーラ 中程度・防御術 ; 術者レベル 11
装備部位 鎧 ; 市価 24,650 gp ; 重量 50ポンド

解説

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

作成要項

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

プレストプレート・オヴ・コマンド

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

オーラ 強力・心術 ; 術者レベル 15
装備部位 鎧 ; 市価 25,400 gp ; 重量 30ポンド

解説

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

作成要項

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

ミスラル製シャツ

([Mithral Shirt](#) / ミスラル製チェイン・シャツ)

オーラ オーラなし (非魔法) ; 術者レベル
装備部位 鎧 ; 市価 1,100 gp ; 重量 10ポンド

解説

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

ミスラル製フル・プレート・オヴ・スピード

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

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5

装備部位 鎧；市価 26,500 gp；重量 25ポンド

解説

このつくりのよい +1ミスラル製フル・プレート の着用者は、この鎧をフリー・アクションで起動し、1日に10ラウンドまで、[ハイスト](#) 呪文が作用しているかのように行動することができる。[ハイスト](#) 効果の持続時間が連続したラウンドである必要はない。この鎧の秘術呪文失敗率は25%、【敏捷力】ボーナス上限は+3、防具による判定ペナルティは-3である。この鎧は、《習熟》していないことによるペナルティを受けないようにするためには重装鎧に《習熟》していなければならないということ以外は、中装鎧と見なされる。

作成要項

必要条件 [《魔法の武器防具作成》](#)、[ハイスト](#)；コスト 18,500 gp。

ライノ・ハイド

([Rhino Hide](#) / 犀皮鎧)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 9

装備部位 鎧；市価 5,165 gp；重量 25ポンド

解説

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

作成要項

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

特定の盾

アブソーピング・シールド

([Absorbing Shield](#) / 吸い込み盾)

オーラ 強力・変成術；術者レベル 17

装備部位 盾；市価 50,170 gp；重量 15ポンド

解説

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

作成要項

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

ウィングド・シールド

([Winged Shield](#) / 翼ある盾)

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5

装備部位 盾；市価 17,257 gp；重量 10ポンド

解説

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

作成要項

必要条件 [《魔法の武器防具作成》](#)、[フライ](#)；コスト 8,707 gp。

キャスターズ・シールド

([Caster's Shield](#) / 呪文使いの盾)

オーラ 中程度・防御術； 術者レベル 6

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

解説

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

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

キャスターズ・シールドの秘術呪文失敗率は5%である。

作成要項

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

スパインド・シールド

([Spined Shield](#) / 棘ある盾)

オーラ 中程度・力術； 術者レベル 6

装備部位 盾； 市価 5,580 gp； 重量 15ポンド

解説

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

作成要項

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

ダークウッド製シールド

([Darkwood Shield](#))

オーラ オーラなし (非魔法)； 術者レベル

装備部位 盾； 市価 257 gp； 重量 5ポンド

解説

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

ダークウッド製バックラー

([Darkwood Buckler](#))

オーラ オーラなし (非魔法)； 術者レベル

装備部位 盾； 市価 203 gp； 重量 2.5ポンド

解説

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

ミスラル製ヘヴィ・シールド

([Mithral Heavy Shield](#))

オーラ オーラなし (非魔法)； 術者レベル

装備部位 盾； 市価 1,020 gp； 重量 5ポンド

解説

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

ライオンズ・シールド

([Lion's Shield](#) / 獅子の盾)

オーラ 中程度・召喚術； 術者レベル 10

装備部位 盾； 市価 9,170 gp； 重量 15ポンド

解説

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

作成要項

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

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿