

知性あるアイテム [Intelligent Items](#)

表：知性あるアイテムの属性

d%	アイテムの属性
01 ~ 10	混沌にして善
11 ~ 20	混沌にして中立 [*]
21 ~ 35	混沌にして悪
36 ~ 45	中立にして悪 [*]
46 ~ 55	秩序にして悪
56 ~ 70	秩序にして善
71 ~ 80	秩序にして中立 [*]
81 ~ 90	中立にして善 [*]
91 ~ 100	真なる中立

*.....このアイテムは、アイテムの属性の“中立”でない部分がキャラクターの属性と一致していれば使うことができる。

表：知性あるアイテムの能力値

能力値	基本価格修正値	自我修正値
10		
11	+ 200 gp	
12	+ 500 gp	+ 1
13	+ 700 gp	+ 1
14	+ 1,000 gp	+ 2
15	+ 1,400 gp	+ 2
16	+ 2,000 gp	+ 3
17	+ 2,800 gp	+ 3
18	+ 4,000 gp	+ 4
19	+ 5,200 gp	+ 4
20	+ 8,000 gp	+ 5

表：知性あるアイテムの知覚手段と交信手段

能力	基本価格修正値	自我修正値
交感		
会話	+ 500 gp	
テレパシー	+ 1,000 gp	+ 1
知覚範囲 (30フィート)		
知覚範囲 (60フィート)	+ 500 gp	

知覚範囲 (120フィート)	+ 1,000 gp	
暗視	+ 500 gp	
非視覚的感知	+ 5,000 gp	+ 1
言語読解能力	+ 1,000 gp	+ 1
リード・マジック能力	+ 2,000 gp	+ 1

表：知性あるアイテムのパワー

d%	アイテムのパワー	基本価格修正値	自我修正値
01 ~ 10	0レベル呪文1つを回数無制限で発動可	+ 1,000 gp	+ 1
11 ~ 20	1レベル呪文1つを1日3回発動可	+ 1,200 gp	+ 1
21 ~ 25	回数無制限でアイテム自身に マジック・オーラ を発動可	+ 2,000 gp	+ 1
26 ~ 35	2レベル呪文1つを1日1回発動可	+ 2,400 gp	+ 1
36 ~ 45	1つの技能を5ランク持っている *	+ 2,500 gp	+ 1
46 ~ 50	支持肢を出して移動速度10フィートで移動できる	+ 5,000 gp	+ 1
51 ~ 55	3レベル呪文1つを1日1回発動可	+ 6,000 gp	+ 1
56 ~ 60	2レベル呪文1つを1日3回発動可	+ 7,200 gp	+ 1
61 ~ 70	1つの技能を10ランク持っている*	+ 10,000 gp	+ 2
71 ~ 75	同サイズの他の形態1つに姿を変えることができる	+ 10,000 gp	+ 2
76 ~ 80	移動速度30フィートで飛行できる (フライ 呪文相当)	+ 10,000 gp	+ 2
81 ~ 85	4レベル呪文1つを1日1回発動可	+ 11,200 gp	+ 2
86 ~ 90	1日1回、アイテム自身のみが瞬間移動できる	+ 15,000 gp	+ 2
91 ~ 95	3レベル呪文1つを1日3回発動可	+ 18,000 gp	+ 2
96 ~ 100	4レベル呪文1つを1日3回発動可	+ 33,600 gp	+ 2

*.....何らかの移動能力をも有していない限り、知性あるアイテムは【知力】か【判断力】か【魅力】に関連する技能しか修得できない。

表：知性あるアイテムの用途

d%	用途	自我修正値
01 ~ 20	正反対の属性の打倒 / 抹殺 *	+ 2
21 ~ 30	秘術呪文の使い手たちの打倒 / 抹殺 (呪文や擬似呪文能力を用いるモンスターを含む)	+ 2
31 ~ 40	信仰呪文の使い手たちの打倒 / 抹殺 (信仰の対象となる存在や、それに仕える者たちを含む)	+ 2
41 ~ 50	呪文の使い手でない者たちの打倒 / 抹殺	+ 2

51～55	特定のクリーチャー種別の打倒 / 抹殺 (ベイン の特殊能力を参照して選択)	+ 2
56～60	特定の種族 / 種に属するクリーチャーの打倒 / 抹殺	+ 2
61～70	特定の種族 / 種に属するクリーチャーの守護	+ 2
71～80	特定の神格に仕える者たちの打倒 / 抹殺	+ 2
81～90	特定の神格の権益や、それに仕える者たちの守護	+ 2
91～95	あらゆるものの打倒 / 抹殺 (アイテム自身と使用者は除く)	+ 2
96～100	1つを選択する	+ 2

*.....このアイテムの“真なる中立”版の用途は、極端な属性（秩序にして善、秩序にして悪、混沌にして善、混沌にして悪）を持つ強力な存在を打倒 / 抹殺することで均衡を保つことである。

表：特殊用途アイテムの特殊用途パワー

d%	特殊用途パワー	基本価格修正値	自我修正値
01～20	60フィート以内の特殊用途上の敵を感知できる	+ 10,000 gp	+ 1
21～35	4レベル呪文1つを回数無制限で発動	+ 56,000 gp	+ 2
36～50	着用者は攻撃、セーブ、判定に +2の幸運ボーナスを得る	+ 80,000 gp	+ 2
51～65	5レベル呪文1つを回数無制限で発動	+ 90,000 gp	+ 2
66～80	6レベル呪文1つを回数無制限で発動	+ 132,000 gp	+ 2
81～95	7レベル呪文1つを回数無制限で発動	+ 182,000 gp	+ 2
96～100	使用者に対して ツール・リザレクション (1回 / 月)	+ 200,000 gp	+ 2

魔法のアイテムの中には知性を備えたものが存在する。魔法によって自我を付与されたアイテムは、キャラクター同様に考え、感じることができるため、NPCとして扱うべきである。知性あるアイテムは追加能力や、時には変則的パワーや特殊用途も有している。知性を持つのは（1回限りの使い切りアイテムや、チャージを持つアイテムではなく）恒久的な魔法のアイテムだけである（つまり、ポーション、巻物、ワンドなどのアイテムが知性を持つことはないということだ）。一般的に、魔法のアイテムのうち、知性を持つものは1%に満たない。

知性あるアイテムは【知力】、【判断力】、【魅力】の能力値を持つため、実際にクリーチャーと見なすことができる。人造クリーチャーとして扱うこと。知性あるアイテムは（魔法の武器と同様に）回数無制限で周囲を照らしだす能力を持っていることが多い。そうでもしなければ周囲を見ることができないものが多いからだ。

ほとんどの魔法のアイテムとは異なり、知性あるアイテムは持ち主の合言葉を必要とせず、自分のパワーを起動することができる。知性あるアイテムは、イニシアチブ順においては、自分の持ち主のターンに行動する。

知性あるアイテムをデザインする

知性ある魔法のアイテムを作成するには、以下の簡易ガイドラインに従うこと。知性あるアイテムは属性、精神能力値、言語、知覚能力、そしてそれ以外に少なくとも1つの特殊能力を持つ。こうした特性や能力は作成時に改善させることができ、アイテムの合計価格を上昇させる。この種の能力の多くはアイテムの自我値を高める。高い自我値を持つ知性あるアイテムは支配するのが難しく、時には所持者を支配することもあり、所持には危険がともなう。

知性ある魔法のアイテムは基本価格が500 gp上昇する。知性あるアイテムの合計価格を算出する際、知性を持つことによって得たすべての追加能力の価格を合計したものにこの価格を加え、その後この金額を魔法のアイテムの基本価格に加えること。

知性あるアイテムの属性

すべての知性あるアイテムは属性を持つ（『知性あるアイテムの属性』表を参照）。知性ある武器は、公にであれそれとなくであれ、すでに属性を持っていることがあることに注意。知性ある武器をランダムに作るなら、武器の属性は、属性に関わる特殊能力に適合するようにせねばならない。

アイテムと異なる属性を持つキャラクターは、そのアイテムを持っている間、負のレベルを1レベル得る（表の“*”注記にある

ものは例外)。この負のレベルによって実際にレベルを失うことはないが、負のレベルはそのアイテムを手放すまで続き、他の方法では(たとえレストレーション呪文を使っても)決して除去することはできない、この負のレベルは、アイテムが不適切な使い手に対して与えている他のすべてのペナルティと累積する。“自我値”(後述)が20~29のアイテムは負のレベルを2レベル与える、自我値が30以上のアイテムは負のレベルを3レベル与える。

知性あるアイテムの能力値

知性ある魔法のアイテムは3つの精神能力値をすべて持つ：【知力】、【判断力】、【魅力】だ。各能力値はどれも初期値が10で、20まで上昇させられる。『知性あるアイテムの能力値』表には、アイテムの能力値1つを上昇させるためのコストが書かれている。このコストは11以上に伸ばす能力値ごとに支払わなければならない。例えば、【知力】15、【判断力】12、【魅力】10を持つ知性ある魔法のアイテムは、基になるアイテムよりも(知性あるアイテムであることによる500 gpを含めて)2,400 gp高つくことになるだろう。

アイテムの話せる言語

キャラクター同様、知性あるアイテムは共通語に加えて、【知力】ボーナス1ポイントごとに1つの言語を話すことができる。アイテムの出自や用途を考慮して適切な言語を選ぶこと、アイテムが会話能力を持っていないとも、修得している言語を読み理解することはできる。

知覚手段と交信手段

すべての知性ある魔法のアイテムは、30フィート以内を見聞きできる能力と、持ち主と共感によって意思疎通する能力を、初期状態ですでに持っている。“共感”によって、アイテムは衝動や感情を伝えてある種の行動を後押ししたり思いとどませたりできる。追加の交信手段やより良好な感覚は、『知性あるアイテムの知覚手段と交信手段』表の記述通り、アイテムの価格と自我値を上昇させる。

共感(超常)：共感によって、アイテムは感情や衝動を伝えてある種の行動を後押ししたり思いとどませたりできる。これによって言語を用いた意思疎通ができるわけではない。

会話(超常)：会話能力を持つ知性あるアイテムは、修得しているどの言語でも話すことができる。

テレパシー(超常)：テレパシーによって、知性あるアイテムは修得言語に関わらず、使用者とテレパシーで意思疎通できる。この方法で意思疎通する場合、使用者はアイテムに接触していなければならない。

知覚範囲：知覚範囲によって、知性ある魔法のアイテムは表記の距離まで見聞きできる。暗視や非視覚的感知を追加すると、アイテムはそれらの感覚をアイテムの基本知覚範囲と同じ距離まで使用できる。

言語読解能力(変則)：アイテムは修得言語に関わらずあらゆる言語の文書を読むことができる。

リード・マジック能力(擬呪)：この能力を持つ知性ある魔法のアイテムは、まるで [リード・マジック](#) を使ったかのように魔法の文書や巻物を読むことができる。この能力によって魔法のアイテムが巻物などのアイテムを起動できるようになるわけではない。知性ある魔法のアイテムは、この能力をフリー・アクションで、抑止したり再開したりできる。

知性あるアイテムのパワー

知性あるアイテムはそれぞれが少なくとも1つのパワーを持っているべきだが、強力なアイテムになるといくつものパワーを持っていることもある。アイテム固有のパワーを知るためには、『知性あるアイテムのパワー』表でロールするか選択すること。知性あるアイテムはたいてい持ち主の望みに従うが、すべてのパワーはアイテムの指示によって機能を発揮する。パワーを起動したり、稼働中のパワーに集中したりするのは1標準アクションであり、このアクションはアイテムが行なう。パワーの効果の術者レベルはアイテムの術者レベルに等しい。セーブDCはアイテムの最も高い精神能力値に基づく。

特殊用途を持つアイテム

知性あるアイテムの中には、その行動を示唆する特殊用途を持つものもある。特殊用途を持つ知性ある魔法のアイテムは自我に+2のボーナスを得る。アイテムの用途は、アイテムのタイプと属性に合ったものでなければならず、常に道理にあった取り扱いをするべきである。用途が“秘術呪文の使い手たちの打倒/抹殺”であることは、その剣が出会ったウィザードを片っ端から斬殺するよう使用者に強要するという意味ではない。ましてや、その剣が自分なら世界中のウィザードとソーサラーとバードを皆殺しにできると信じ込んでいるという意味でもない。これは、そのアイテムが秘術呪文の使い手を憎んでおり、たとえばある地域のウィザードの秘密結社を壊滅させたり、隣国の魔王の支配を終わらせたいと思っているということである。同様に、“エルフの守護”という用途は、使用者がエルフである場合、使用者は自分の身だけを守りたがる、というわけでもない。これはアイテムがエルフの大義を推し進め、エルフの敵を根絶やしにし、エルフの指導者たちを援助するために使われることを望んでいるということなのだ。“あらゆるものの打倒/抹殺”という用途は単なる自己保存の問題ではない。これはそのアイテムが万物の頂点に立つまで進むことを知らない(あるいは使用者を休ませない)ことを意味している。

『知性あるアイテムの用途』表には、魔法のアイテムが持っているような用途を数例挙げている。使用者が知性あるアイテムの特殊用途を明らかに無視したり対立したりしたら、使用者が協力的になるまでアイテムは自我に+4のボーナスを得る。このボーナスはアイテムが特殊用途を持っていることによって得る+2ボーナスに加えてのものである。

特殊用途パワー

特殊用途パワーは、知性あるアイテムがその特殊用途を果たそうとしている場合にのみ機能を発揮する。特殊用途を果たそうとしているかどうかの判断は、常にアイテムが行なう。結果が手段を正当化するかどうかは、簡単かつ明瞭に判断できるものでな

ればならない。これ以外のパワーの場合と異なり、たとえ所有者がアイテムを支配していたとしても（後述の『アイテムの反抗』を参照）、アイテムが特殊用途パワーの使用を拒否することがありうる。特殊用途パワーの効果の術者レベルはアイテムの術者レベルに等しい。セーブDCはアイテムの最も高い精神能力値に基づく。特殊用途パワーのリストに関しては『特殊用途アイテムの特殊用途パワー』表を参照すること。

アイテムの自我

自我は、アイテムが持つパワーの総合力と我の強さを示している。アイテムの自我値は、アイテムの自我修正値をすべて足し合わせたものに、（知性あるアイテムとして強化したぶんの価格をすべて除いた）基となる魔法のアイテムの価格による追加ボーナスを加えたものである。アイテムの自我値は、アイテムとキャラクターのどちらが、その関係において支配的な位置に就くかを決定する（後述）。

基となる魔法のアイテムの価格	自我修正値
～ 1,000 gp	
1,001 gp ～ 5,000 gp	+ 1
5,001 gp ～ 10,000 gp	+ 2
10,001 gp ～ 20,000 gp	+ 3
20,001 gp ～ 50,000 gp	+ 4
50,001 gp ～ 100,000 gp	+ 6
100,001 gp ～ 200,000 gp	+ 8
200,001 gp ～	+ 12

アイテムの反抗

自我があるということは、アイテムが独自の意志を持っていることを意味する。アイテムは自身の属性に絶対的に忠実である。そのアイテムを所持するキャラクターがアイテムの属性の指向する目標やアイテムの特殊用途に忠実でなければ、人格的衝突が発生する。アイテムがキャラクターに反抗するのだ。同様に、20以上の自我値を持つアイテムは、常に自分がいかなるキャラクターにも優越する存在であると考えており、所有者が常に自分の意向に賛同しないと人格的衝突を引き起こす。

人格的衝突が発生した場合、所有者は意志セーヴィング・スロー（DC＝アイテムの自我値）を行わなければならない。成功すれば所有者が支配し、失敗すればアイテムが所有者を支配してしまう。支配は1日、または危機的状況（大きな戦いや、アイテムがキャラクターにとって重大な脅威が迫ったときなど）が起きるまで続く。アイテムが支配した場合、それはキャラクターの望みに抵抗し、以下に挙げる例のような譲歩を要求する。

- ・ アイテムの気に入らない属性や性格の仲間や他のアイテムを排除する。
- ・ キャラクターが持つ他のすべての魔法のアイテムや、特定種別のアイテムを放棄する。
- ・ アイテムが用途を果たすため、指示した場所へ行くようキャラクターに服従を強いる。
- ・ 今すぐにアイテムが憎むクリーチャーを探し出し、抹殺する。
- ・ 使用していない時にアイテムがいたずらされぬよう保護する、魔法的な防御や器具を要求する。
- ・ キャラクターがいついかなる時でもアイテムを運搬すること。
- ・ アイテムが属性や道徳的な品位において、より相応しい所持者になると考えるキャラクターに自分を譲渡させる。

極端な状況下では、アイテムは以下に挙げるような、もっと苛酷な手段に訴えることもある：

- ・ 所有者に戦闘を強制する。
- ・ 相手に攻撃を加えることを拒否する。
- ・ 使用者やその仲間に攻撃を加える。
- ・ 所有者に相手への降伏を強制する。
- ・ キャラクターの手から自分を落とさせる。

当然の事ながら、こうした行動はキャラクターとアイテムの属性の調和がとれている場合や、互いの目的や性格が一致している場合には、まず起こらない。しかし、そうであっても、アイテムは簡単に相手を支配し、またその支配を維持できるように弱いキャラクターに所有されるのを好んだり、目的達成のために高レベルのキャラクターに所有されたいと願うことはありうる。

人格を持つ魔法のアイテムは例外なく、進行中の状況で（特に戦闘で）重要な役割を演じたいという欲求を持っている。こうしたアイテム同士は、たとえ属性が同じであってもライバル関係にある。知性あるアイテムは他の知性あるアイテムと使用者を共有したいとは思わない。知性あるアイテムは60フィート以内にある他の知性あるアイテムの存在を感知することができ、大抵の知性あるアイテムは主人を欺いたり気をそらすことによって、主人がライバルを無視したり破壊したりするよう最善を尽くす。もちろん、こうした性向は属性によって差異がある。

アイテムが所有者を制御することができなかったとしても、キャラクターは人格を持つアイテムを完全に制御したり黙らせてしまうことはできない。自分の要求を強制することはできなくても、彼らはへこたれることなく希望や要求を口に続ける。