

呪われたアイテム Cursed Items

表：呪われたアイテムの一般的な呪い

d%	呪い
01 ~ 15	妄想
16 ~ 35	逆の効果または目標
36 ~ 45	断続的機能
46 ~ 60	必要条件
61 ~ 75	副作用
76 ~ 90	まったく異なる効果
91 ~ 100	『特定の呪われたアイテム』表の特定の呪われたアイテムで代用

呪われたアイテムとは、何らかの形で不利に働く可能性のある魔法のアイテムのことである。良い効果と悪い効果が渾然一体となったものもあり、キャラクターたちに難しい判断を強いることになる。呪われたアイテムは必ずしも常に意図的に作られるわけではない。その場合、作成者の仕事が立て込んでいた結果だったり、作り手の腕が未熟だったり、適当な構成要素がなかったりしたのだ。こうしたアイテムの多くはそれでも機能はするのだが、意図した通りに働かなかったり、深刻な副作用を生じたりする。魔法のアイテム作成時の技能判定に5以上の差で失敗したら、『呪われたアイテムの一般的な呪い』表でロールして、アイテムが持つ呪いの種類を決定すること。

呪いのアイテムの識別：呪われたアイテムは、1つの例外事項を除いて、他の魔法のアイテムと同様に識別される。アイテムを識別するために行なう判定でDCを10以上上回らない限り、呪いは発見されない。判定には成功したがDCを10上回ることができなかった場合、それで判るのはその魔法のアイテムの本来の用途だけである。そのアイテムが呪われていると判っているのであれば、そのアイテムを識別するための通常通りのDCを用いて呪いの性質を判断できる。

呪われたアイテムの除去：呪われたアイテムの中には簡単に手放せるものもあるが、使用者が価格関係なくそのアイテムを持ち続けるよう強制するものもある。そうしたアイテムは、手放したり戻ってこれない所へ投げ捨てたりしても、再び戻ってくる。この種のアイテムは、キャラクターがアイテムを目標とした [リム・ヴ・コース](#) かそれに類する魔法がかけられた後にのみ手放せる。呪いを解くための術者レベル判定のDCは（10 + アイテムの術者レベル）に等しい。呪文が成功したら、次のラウンドにはそのアイテムを手放せるが、そのアイテムを再度使用した場合、呪いは再発する。

呪われたアイテムの一般的な呪い

以下に挙げるのは呪われたアイテムの最も一般的な効果の一部である。GMは特定のアイテムに合うよう呪われたアイテムの新たな効果をこしらえるのをためらわなくてよい。

妄想：使用者はアイテムに見せかけ通りの力があると信じ込んでしまう。だが、実際にはアイテムは何の魔法能力も持ってはいない（持っていると思わせる魔法能力を除いては）。使用者は精神的に欺かれており、アイテムが機能していると思いついていて、そのため、[リム・ヴ・コース](#) の助けを借りなければ、呪われたアイテムに欺かれているという事実には納得しない。

逆の効果または目標：これらの呪われたアイテムは誤作動を起こし、作成者の意図とまったく逆の効果を発生させたり、他の誰かではなく使用者自身を目標にしてしまったりする。ここで注意してほしいことは、こうしたアイテムは必ずしも持っている損になるものばかりではないということだ。逆の効果を持つアイテムの中には、攻撃とダメージのロールにボーナスではなくペナルティを与えるものが含まれる。呪われていない魔法のアイテムの強化ボーナスについて、必ずしもキャラクターにすぐ教える必要はない。とは言え、呪われていることが判れば、アイテムを捨ててしまうことができる。使用者に使い続けることを強制する何らかの力が込められていない限りは、そのような場合、アイテムを手放すためにはふつう、[リム・ヴ・コース](#) 呪文が必要になる。

断続的機能：断続的機能には3つの種類があり、どのアイテムも解説にある通りの完全な機能を発揮する。少なくとも時々、3つの種類とは、不確実、依存性、制御不能である。

不確実：このアイテムを起動させるたびに、5%の確率（d%の01~05）で機能しない。

依存性：このアイテムは特定の状況でしか機能しない。そうした状況を選択するか、以下の表をロールして、どんな状況でしか機能しないかを決定すること。

d%	状況
01 ~ 03	気温が氷点下の時に（1気圧で0 以下）
04 ~ 05	気温が氷点より高いときに（1気圧で0 より上）
06 ~ 10	昼間に

11～15	夜間に
16～20	直射日光の当たる所で
21～25	直射日光の当たらない所で
26～34	水中で
35～37	水の外で
38～45	地下で
46～55	地上で
56～60	ランダムに選択した種別のクリーチャーの10フィート以内で
61～64	ランダムに選択した種族/種のクリーチャーの10フィート以内で
65～72	秘術呪文の使い手の10フィート以内で
73～80	信仰呪文の使い手の10フィート以内で
81～85	呪文の使い手でない者の手にある時に
86～90	呪文の使い手の手にある時に
91～95	特定の属性のクリーチャーの手にある時に
96	特定の性別のクリーチャーの手にある時に
97～99	聖日か、特定の天文学的事象の起きている間に
100	特定の場所から100マイルより離れたところで

制御不能：制御不能なアイテムはランダムに起動してしまうことがある。毎日d%をロールすること。01～05が出た場合、アイテムはその日の間、ランダムに決めた時点で起動してしまう。

必要条件：アイテムの中には使用するために厳しい条件を満たさなければならないものもある。この種の呪われたアイテムを機能させ続けるためには、以下の中から1つ（またはそれ以上）の条件を満たさねばならない。

- ・キャラクターは通常の2倍の量を食べなければならない。
- ・キャラクターは通常の2倍の時間眠らねばならない。
- ・キャラクターは特定のクエストを成し遂げねばならない（1回やれば、その後は通常通りに機能する）。
- ・キャラクターは毎日100gp相当の価値のあるものを犠牲に捧げねばならない（つまり破壊せねばならない）。
- ・キャラクターは毎週2,000gp相当の価値のある魔法のアイテムを犠牲に捧げねばならない（つまり破壊せねばならない）。
- ・キャラクターは特定の貴族やその一族に忠誠を誓わねばならない。
- ・キャラクターは他の魔法のアイテムをすべて捨てねばならない。
- ・キャラクターは特定の神格を信仰せねばならない。
- ・キャラクターは特定の名前に改名せねばならない（このアイテムはその名前のキャラクターにしか使えない）。
- ・キャラクターは次の機会に特定のクラスのクラス・レベルを得なければならない（すでにそのクラスでなければ）。
- ・キャラクターは特定の技能を一定ランク修得せねばならない。
- ・キャラクターは自分の生命エネルギーの一部（【耐久力】2ポイント）を一度だけ犠牲にせねばならない。キャラクターが [レストレーション](#) 呪文などで失った【耐久力】を取り戻した場合、アイテムは機能を停止してしまう（ただし、レベル上昇や [ウィッシュ](#)、魔法のアイテムの使用によって【耐久力】を獲得した場合は機能停止しない）。
- ・毎日アイテムを聖水で浄めねばならない。
- ・毎日アイテムを使って1体の生きているクリーチャーを殺さねばならない。
- ・毎月1回、アイテムを火山の溶岩に浸さねばならない。
- ・最低でも1日1回、アイテムを使用しなければならない。さもないと、現在の所有者では二度と機能させることができなくなってしまう。
- ・（武器のみ）アイテムを抜いたら、それを使って血を流さねばならない。1回命中を与えるまでは、手放すことも他の武器に持ち替えることもできない。
- ・毎日アイテムに特定の呪文をかけねばならない（ [ブレス](#)、[アトーンメント](#)、[アニメイト・オブジェクト](#) など）。

必要条件はそのアイテムにふさわしいことが非常に重要であり、ランダムに決定すべきではない。必要条件のあるアイテムが知性あるアイテムでもあるなら、必要条件はその性格によって決まることが多い。必要条件が満たされなければ、アイテムは機能を停止してしまう。必要条件が満たされれば、普通そのアイテムは次に必要条件を満たさねばならなくなるまで1日の間機能し続ける（ただし、一部の条件は1回満たせばよかったり、1ヶ月ごとに満たせばよかったり、常時満たしていなければならなかったりする）。

る)。

副作用：通常、副作用を持つアイテムは、それでも所有者にとって有益である。ただし、それには不利な側面もある。副作用はアイテムを使用した時（武器などの場合は手に持った時）にだけ現れるものもあるが、持ち歩いている限り常時キャラクターについてまわるものもある。

特記ない限り、副作用はキャラクターがアイテムを所持し続けている間ずっと効果を及ぼす。通常、この種の効果に対するセーブDCは（10+アイテムの術者レベル）に等しい。

d%	副作用
01 ~ 04	キャラクターの毛髪が1時間ごとに1インチ伸びる。
05 ~ 09	キャラクターの身長が6インチ（約15cm）縮む（d%の01～50）か伸びる（51～100）。これは1回しか起こらない。
10 ~ 13	アイテムの周囲の気温が通常より華氏で10度（摂氏で5.6度）低くなる。
14 ~ 17	アイテムの周囲の気温が通常より華氏で10度（摂氏で5.6度）高くなる。
18 ~ 21	キャラクターの髪の色が変わる。
22 ~ 25	キャラクターの肌の色が変わる。
26 ~ 29	キャラクターに何らかの特徴的な印が現れる（入れ墨や不思議な輝きなど）
30 ~ 32	キャラクターの性別が変わる。
33 ~ 34	キャラクターの種族/種が変わる。
35	キャラクターはランダムな1種類の病気にかかる。この病気は治らない。
36 ~ 39	アイテムは常に耳障りな音を発する（うめき声、すすり泣く声、悲鳴、呪詛、侮辱など）。
40	アイテムはバカげた外見をしている（派手な色、ふざけた形、明るいピンク色に光るなど）。
41 ~ 45	キャラクターはそのアイテムのことになると独占欲が強まり利己的になる。
46 ~ 49	キャラクターはそのアイテムを失うことと、そのアイテムに対する損害を偏執的に恐れるようになる。
50 ~ 51	キャラクターの属性が変わる。
52 ~ 54	キャラクターは最も近くにいるクリーチャーを攻撃せねばならない（毎日5% [d%の01～05] の確率で）。
55 ~ 57	キャラクターはアイテムの効果が終了すると（または1日1回ランダムに）1d4ラウンドの間、 朦朧状態 になる。
58 ~ 60	キャラクターの視覚が不鮮明になる（視覚を必要とする攻撃ロール、セーブ、技能判定に-2のペナルティ）

61 ~ 64	キャラクターは負のレベルを1レベル得る。
65	キャラクターは負のレベルを2レベル得る。
66 ~ 70	キャラクターは毎日意志セーブを行なわねばならず、失敗すると1ポイントの【知力】ダメージを受ける。
71 ~ 75	キャラクターは毎日意志セーブを行なわねばならず、失敗すると1ポイントの【判断力】ダメージを受ける。
76 ~ 80	キャラクターは毎日意志セーブを行なわねばならず、失敗すると1ポイントの【魅力】ダメージを受ける。
81 ~ 85	キャラクターは毎日頑健セーブを行なわねばならず、失敗すると1ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。
86 ~ 90	キャラクターは毎日頑健セーブを行なわねばならず、失敗すると1ポイントの【筋力】ダメージを受ける。
91 ~ 95	キャラクターは毎日頑健セーブを行なわねばならず、失敗すると1ポイントの【敏捷力】ダメージを受ける。
96	キャラクターは特定のクリーチャーにポリモーフさせられる（毎日5% [d%の01 ~ 05]の確率で）。
97	キャラクターは秘術呪文を発動することができなくなる。
98	キャラクターは信仰呪文を発動することができなくなる。
99	キャラクターはいかなる呪文も発動することができなくなる。
100	GMは上記の中から相応しいものを1つ選択するか、特にそのアイテム向けに副作用を1つ創造すること。