

## 特定の呪われたアイテム [Specific Cursed Items](#)

表：特定の呪われたアイテム

d%	アイテム
01～05	インセンス・オヴ・アブセション
06～15	リング・オヴ・クラムジネス
16～20	アミュレット・オヴ・イナスケイパブル・ロケーション
21～25	ストーン・オヴ・ウェイト
26～30	ブレイサーズ・オヴ・ディフェンスレスネス
31～35	ガントレッツ・オヴ・ファンブリング
36～40	-2カースト・ソード
41～43	アーマー・オヴ・レイジ
44～46	メダリオン・オヴ・ソウト・プロジェクション
47～52	フラスク・オヴ・カーシズ
53～54	ダスト・オヴ・スニーキング・アンド・チョーキング
55	ヘルム・オヴ・オポジット・アラインメント
56～60	ポーション・オヴ・ポイズン
61	ブルーム・オヴ・アニメイテッド・アタック
62～63	ローブ・オヴ・パワーレスネス
64	ヴァキュアス・グリムワー
65～68	カースト・バックバイター・スピア
69～70	アーマー・オヴ・アロー・アトラクション
71～72	ネット・オヴ・スネアリング
73～75	バッグ・オヴ・ディヴァウアリング
76～80	メイス・オヴ・ブラッド
81～85	ローブ・オヴ・ヴァーミン
86～88	ペリアプト・オヴ・ファウル・ロツティング
89～92	バーサーキング・ソード
93～96	ブーツ・オヴ・ダンシング
97	クリスタル・ヒプノシス・ボール
98	ネックレス・オヴ・ストラングレイション
99	ポイザナス・クローク
100	スカラベ・オヴ・デス

すべての呪われたアイテムの中で最も危険で最も陰険なものはおそらく、本来意図された機能が完全に呪いへと置き換わっているものである。だがそれでも、そういったアイテムにもまだ使い道はある。特に罠や武器として。以下に挙げるのは呪われたアイテムの特殊な例だ。前提条件の代わりに、呪われたアイテムはそれぞれが1つ以上の通常の魔法のアイテムと関連している。ことによると、そういったアイテムの作成時に呪われたアイテムとなってしまったのかもしれない。買い手が呪いに気づいていなければ

ば、見せかけ通りのアイテムであるかのように呪われたアイテムを売却することもできる。

呪われた鎧一揃いと呪われた武器はさまざまな形態をとりうる。ここに挙げた例は最も一般的なものに過ぎない。例えば、**-2** **カースト・ソード**は、**+3**ショートソードや **+1**ダガーのように見えてもよいし、表記の **-2**の代わりに同様の負の値が付いていてもよい。

## アーマー・オヴ・アロー・アトラクション

( [Armor of Arrow Attraction](#) / 矢招きの鎧 )

オーラ 強力・防御術；術者レベル 16

装備部位 鎧；重量 50ポンド

### 解説

この鎧を魔法的に分析すると、普通の **+3**フル・プレートであるという結果が出る。この鎧は近接攻撃に対しては通常通りに機能するが、実は遠隔武器を引きつけてしまうのだ。着用者は、遠隔武器による攻撃に対するACに **-15**のペナルティを受ける。この鎧の真の性質は、キャラクターが本気の遠隔攻撃を受けるまでは判明しない。(訳注：原文ではこのアイテムの装備部位は“全身”だが、明らかに鎧なため、“装備部位：鎧”とした。)

### 作成要項

魔法のアイテム **+3**フル・プレート。

## アーマー・オヴ・レイジ

( [Armor of Rage](#) / 敵意の鎧 )

オーラ 強力・死霊術；術者レベル 16

装備部位 鎧；重量 50ポンド

### 解説

この鎧は **アーマー・オヴ・コマンド** (威厳の鎧) に似た外見をしており、**+1**フル・プレート一揃いとして機能する。しかし、この鎧を着用すると、鎧はキャラクターの【魅力】に **-4**のペナルティを負わせる。また、300フィート以内にいるすべての非友好的なキャラクターは、着用者に対する攻撃ロールに **+1**の士気ボーナスを得る。この効果は着用者にも、作用を受けている敵たちにも気づかれない(言い換えるなら、着用者は鎧を着てもすぐには問題の原因がこの鎧にあるとは気づかないし、敵たちも何故これほどの敵意が沸き起こってくるのか理解できないということである)。(訳注：原文ではこのアイテムの装備部位は“全身”だが、明らかに鎧なため、“装備部位：鎧”とした。)

### 作成要項

魔法のアイテム **アーマー・オヴ・コマンド**、**+1**フル・プレート。

## アミュレット・オヴ・イナスケイパブル・ロケーション

( [Amulet of Inescapable Location](#) / 対占術露見のお守り )

オーラ 中程度・防御術；術者レベル 10

装備部位 首周り；重量 1/2ポンド

### 解説

この装置は一見、位置の特定、念視や感知、[ディテクト・ソウツ](#)の影響を妨げる [アミュレット・オヴ・ブルーフ・アゲンスト・ディテクション・アンド・ロケーション](#) であるかのように見える。実際には、このお守りは、占術呪文に対する着用者のすべてのセーブに **-10**のペナルティを科す。

### 作成要項

魔法のアイテム [アミュレット・オヴ・ブルーフ・アゲンスト・ディテクション・アンド・ロケーション](#)。

## インセンス・オヴ・アブセッション

( [Incense of Obsession](#) / 妄念の香 )

オーラ 中程度・心術；術者レベル 6

装備部位 ；重量

### 解説

この焼香の塊は [インセンス・オヴ・メディテーション](#) (瞑想の香) のように見える。インセンス・オヴ・アブセッションの近くで焚きながら瞑想と祈りを行なうと、使用者は魔法の香のおかげで自分の呪文行使能力が上昇したと完全に信じ込む。使用者は必要なかろうと、役に立たなからうと、あらゆる機会をとらえては呪文を使おうとする。使用者の能力と呪文に対する妄執は、呪文を使い切るか、24時間が経過するまで続く。

### 作成要項

魔法のアイテム [インセンス・オヴ・メディテーション](#)。

## ガントレッツ・オヴ・ファンプリング

( [Gauntlets of Fumbling](#) / 不器用の籠手 )

オーラ 中程度・変成術；術者レベル7

装備部位 両手；重量 2ポンド

### 解説

この籠手は、着用者が攻撃を受けたり、生死に関わる状況にさらされたりするまでは、その外見に応じたふるまいをする。そのような事態になると、呪いが起動する。着用者の指は思うように動かなくなり、毎ラウンド50%の確率で、どちらかの手を持っている物を落としてしまう。また、籠手は着用者の【敏捷力】を2ポイント低下させる。一度呪いが起動したら、籠手は [リムーヴ・コース](#)、[ウィッシュ](#) あるいは [ミラクル](#) の呪文を用いなければ外すことができなくなる。

### 作成要項

魔法のアイテム [ガントレット・オヴ・ラスト](#)、[グラヴ・オヴ・ストアリング](#)、[グラヴズ・オヴ・アロー・スナッチング](#) ( 訳注：[グラヴズ・オヴ・アロー・スネアリング](#)？ )、[グラヴズ・オヴ・スイミング・アンド・クライミング](#)。

## クリスタル・ヒプノシス・ボール

( [Crystal Hypnosis Ball](#) / 催眠水晶球 )

オーラ 強力・占術；術者レベル17

装備部位 ；重量 7ポンド

### 解説

この呪われた念視装置は一見したところ、普通の [クリスタル・ボール](#) ( 水晶球 ) と区別が付かない。しかし、これを念視装置として使おうとした者は1d6分の間、[恍惚状態](#) となり、テレパシーによる [サジェスチョン](#) を精神に植え付けられる ( 意志・無効、DC19 )。

この装置を使用した者は、自分が望んだクリーチャーや光景が見えた信じ込むが、実際には強力なウィザード、リッチ、ことによっては別の次元界の力ある存在の影響下に置かれてしまう。以後、[クリスタル・ヒプノシス・ボール](#) を使うたびに、使用者はより深く自分を制御している存在の影響を受けるようになっていき、その召使いか道具になり果てる。この過程全体を通じて、使用者は自分が支配されていることに気づかないことに注意。

### 作成要項

魔法のアイテム [クリスタル・ボール](#)。

## ダスト・オヴ・スニージング・アンド・チョーキング

( [Dust of Sneezing and Choking](#) / くしゃみと窒息の粉 )

オーラ 中程度・召喚術；術者レベル7

装備部位 ；重量

### 解説

このきめ細かな粉末は、[ダスト・オヴ・アピアランス](#) ( 姿現しの粉 ) であるように見える。これを空中に撒くと20フィートの範囲に拡散し、その中にいる者にくしゃみと咳の発作を起こさせる。DC15の頑健セーブに失敗した者は、即座に3d6ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。このセーヴィング・スローに成功した者ですらも5d4ラウンドの間、咳き込んでしまい何もできなくなる ( [朦朧状態](#) として扱う )。

### 作成要項

魔法のアイテム [ダスト・オヴ・アピアランス](#)、[ダスト・オヴ・トレイスレスネス](#)。

## ネックレス・オヴ・ストラングレイション

( [Necklace of Strangulation](#) / 絞殺の首飾り )

オーラ 強力・召喚術；術者レベル18

装備部位 首周り；重量

### 解説

[ネックレス・オヴ・ストラングレイション](#) は素晴らしい魔法の装身具に見える。首にかけるや否や、この首飾りは即座に首を締め始め、ラウンドごとに6ポイントのダメージを与える。これを外せるのは [リミテッド・ウィッシュ](#)、[ウィッシュ](#)、[ミラクル](#) と同等以上の手段のみである。首飾りは犠牲者が死亡した後までもその首に巻きつき続ける。犠牲者の遺体が腐り果て白骨化 ( 約1ヶ月かかる ) すると、ようやく首飾りはゆるむ。そうして、次の犠牲者を待ち受けるのである。

### 作成要項

魔法のアイテム [ネックレス・オヴ・アダプティション](#)、[ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ](#)、[ペリアプト・オヴ・ウインド・クロージャー](#)、[ペリアプト・オヴ・ブルーフ・アゲンスト・ポイズン](#)、[ペリアプト・オヴ・ヘルス](#)。

## ネット・オヴ・スネアリング

( [Net of Snaring](#) / 捕縛の網 )

オーラ 中程度・力術；術者レベル 8

装備部位 ； 重量 6ポンド

### 解説

このネットは攻撃ロールに+3のボーナスを提供するが、水中でしか使えない。水中では、合言葉によって30フィートまで前方に射出され、1体のクリーチャーを捕らえることができる。地上で投擲されると、ネットは向きを変えてネットを投げたクリーチャー当人を捕らえる。

### 作成要項

魔法のアイテム +3ネット。

## バッグ・オヴ・ディヴァウアリング

( [Bag of Devouring](#) / 貪食の袋 )

オーラ 強力・召喚術；術者レベル 17

装備部位 ； 重量 15ポンド

### 解説

このバッグは一見、普通の袋に見える。魔法的性質を感知しようとする、[バッグ・オヴ・ホールディング](#) (物入れ袋) であるかのように見える。しかし、実はこの袋はまったく異なる、もっと陰険な何かなのだ。つまりは、異次元クリーチャーの捕食口の1つなのである。

バッグに押し込まれた動植物を素材とする物体は“飲み込み”の対象となる。[バッグ・オヴ・ディヴァウアリング](#)は90%の確率で最初に押し込まれた物を無視する。だが、その後は生きて肉が中に入ってくると(誰かがバッグから中身を取り出そうとしたときなど)、60%の確率で突っ込まれた身体の一部をがちり捕らえ、犠牲者の全身を中に引っ張り込もうとする。バッグは組みつくために行なう戦技判定に+8のボーナスがある。クリーチャーが押さえこまれた状態となったら、バッグはフリー・アクションで犠牲者を中に引きずり込む。バッグは組みつきから逃れようとする試みに対して戦技防御18を持つ。

バッグは30立方フィートまでの物質を中に入れておける。これは [バッグ・オヴ・ホールディング](#) (タイプI) と同様の機能だが、中に入れた物は1時間ごとに5%の累積確率(訳注: 1時間ごとに5%、10%、15%と確率が上がっていく)で飲み込まれて、虚無空間かどこかの次元界に吐き出される。中に引き込まれたクリーチャーは1ラウンドで消化される。バッグは犠牲者の肉体を破壊してしまい、死体の一部を必要とするすべての復活や蘇生を妨げる。[ウィッシュ](#) や [ミラクル](#)、[トゥルー・リザレクション](#) 呪文で飲み込まれた犠牲者を生き返らせることのできる確率は50%である。破壊されたクリーチャー1体1体に対して、1回ずつ判定すること。この判定が失敗であれば、そのクリーチャーは定命のものの魔法では生き返らせることができない。

### 作成要項

魔法のアイテム [バッグ・オヴ・ホールディング](#) (どれでも)。

## ブーツ・オヴ・ダンシング

( [Boots of Dancing](#) / 舞踏のブーツ )

オーラ 強力・心術；術者レベル 16

装備部位 両足；重量 1ポンド

### 解説

このブーツは別種の魔法のブーツのように見え、またそのように機能する。しかし着用者が近接戦闘に入る(あるいは近接戦闘から逃げようとする)と、着用者に対して [イレジスティブル・ダンス](#) が発動されたかのように [ブーツ・オヴ・ダンシング](#) が移動を阻害する。ひとたび真の性質が明らかになると、ブーツは [リムヴ・カース](#) 呪文を使用しなければ脱ぐことができなくなる。

### 作成要項

魔法のアイテム [ウィングド・ブーツ](#)、[ブーツ・オヴ・エルヴンカインド](#)、[ブーツ・オヴ・ザ・ウィンターランズ](#)、[ブーツ・オヴ・ストライディング・アンド・スプリングング](#)、[ブーツ・オヴ・スピード](#)、[ブーツ・オヴ・テレポーターション](#)、[ブーツ・オヴ・レヴィテーション](#)。

## フラスク・オヴ・カーズ

( [Flask of Curses](#) / 呪いのビン )

オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 7

装備部位 ； 重量 2ポンド

## 解説

このアイテムは、ありふれた広口ビン、酒を入れるボトル、容器、デカンター（果実酒を入れるガラスビン）、ビン、つぼのように見える。これには液体が入っていることもあれば、煙が渦巻いていることもある。最初に蓋を開けた時に30フィート以内にいた者は全員、DC17の意志セーブを行わなければならない、失敗すると呪われてしまう。呪われたクリーチャーは [リムーヴ・コース](#) 呪文をかけてもらうまで、攻撃ロールとダメージ・ロールと技能判定に -2のペナルティを被る。

## 作成要項

魔法のアイテム [アイアン・フラスク](#)、[イフリート・ボトル](#)、[エヴァースモーキング・ボトル](#)、[デカンター・オヴ・エンドレス・ウォーター](#)。

## ブルーム・オヴ・アニメイテッド・アタック

( [Broom of Animated Attack](#) / 自律攻撃のほうき )

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 10

装備部位 ； 重量 3ポンド

## 解説

このアイテムは、外見上普通のほうきと区別がつかない。実際に使ってみようとしないう限り、いかなるテストによっても [ブルーム・オヴ・フライング](#)（空飛ぶほうき）とまったく同じとの結果が得られる。

クリーチャーがこのほうきを使って空を飛ばそうとすると、ほうきは安心してしまった乗り手を乗せて宙返りを1回し、そのまま（1d4 + 5）フィートの高さから乗り手（やその頭）を地面へ叩きつける（10フィート未満の落下なので、落下ダメージはない）。その後、ほうきは藁や細枝でできた掃く方の先端で顔をひっぱいたり、柄の方の先端で打ちのめしたりして犠牲者を攻撃する。ほうきはそれぞれの先端で1ラウンドに2回ずつ攻撃する（掃く方の先端で2回、柄の方の先端で2回、つまり1ラウンドに合計4回）。各攻撃ロールには +5のボーナスがつく。掃く方の先端は命中すると犠牲者を1ラウンドの間、[盲目状態](#)とし、柄の方は命中すると1d6ポイントのダメージを与える。ほうきはAC13、戦技防御17、18ヒット・ポイント、硬度4を有する。

## 作成要項

魔法のアイテム [ブルーム・オヴ・フライング](#)。

## ブレイサース・オヴ・ディフェンスレスネス

( [Bracers of Defenselessness](#) / 無防備の腕甲 )

オーラ 強力・召喚術；術者レベル 16

装備部位 腕部；重量 1ポンド

## 解説

この宝石で飾られた輝くブレイサーは、一見 [ブレイサース・オヴ・アーマー](#) +5（鎧の腕甲 +5）のようで、また実際にそのように機能する。着用者が自分のレベル以上の高い脅威度を持つ敵の猛攻を受けるまでは、この時点以降、腕甲はACに -5のペナルティを与えるようになる。一度呪いが起動したら、ブレイサース・オヴ・ディフェンスレスネスは [リムーヴ・コース](#) 呪文を使用しなければ外すことができなくなってしまう。

## 作成要項

魔法のアイテム [ブレイサース・オヴ・アーマー](#) +5。

## ペリアプト・オヴ・ファウル・ロティング

( [Periapt of Foul Rotting](#) / おぞましき腐敗の護符 )

オーラ 中程度・防御術；術者レベル 10

装備部位 首周り；重量

## 解説

この彫刻の施された宝石は、あまり価値のあるもののようには見えない。この護符を24時間より長く所持し続けたキャラクターは、恐ろしい腐敗病に感染してしまう。この病気は毎週、【敏捷力】、【耐久力】、【魅力】を1ポイントずつ恒久的に吸収する。この護符（と病気）を除去するには、まず [リムーヴ・コース](#) 呪文をかけた後に、[リムーヴ・ディジェーズ](#) をかけ、さらに [ヒール](#)、[ミラクル](#)、[リミテッド・ウィッシュ](#)、[ウィッシュ](#) のいずれかを1回かけなければならない。腐敗病は感染したキャラクターに、[ペリアプト・オヴ・ヘルス](#)（健康の護符）を砕いて作った粉末を振りかけることでも相殺できる（1全ラウンド・アクション）。そうすると、ペリアプト・オヴ・ファウル・ロティングも同じように砕けて塵となる。

## 作成要項

魔法のアイテム [ペリアプト・オヴ・ウウンド・クロージャー](#)、[ペリアプト・オヴ・ブルーフ・アゲンスト・ポイズン](#)、[ペリアプト・オヴ・ヘルス](#)。

## ヘルム・オヴ・オボジット・アラインメント

( [Helm of Opposite Alignment](#) / 対立属性の兜 )

オーラ 強力・変成術；術者レベル 12

装備部位 頭部；重量 3ポンド

### 解説

頭に被るや否や、即座に呪いの効果が発現する（意志・無効、DC15）。セーブに失敗すると、着用者の属性は元の属性からできるだけかけ離れたものになるよう、著しく変化してしまう。善は悪に、混沌は秩序に、真なる中立は極端に偏った属性（秩序にして悪、秩序にして善、混沌にして悪、混沌にして善）のいずれかになってしまう。属性の変化は精神性だけでなく倫理観にも及んでおり、魔法によって変化させられた人物は、心の底から新たな人生観に満足してしまう。セーブに成功したキャラクターは呪いの効果を被らずに兜を被り続けることができるが、一度脱いで再びかぶったなら、再びセーブを行わなければならない。元の属性に戻るには [ウィッシュ](#) か [ミラクル](#) を用いるしかない。作用を受けた当人は元の属性に戻ろうという試みを一切することはない（それどころか、そうした試みを恐れ、できる限りの手段で逃げようとする）。特定の属性であることが必要条件になっているクラスのキャラクターが作用を受けた場合、呪いを取り除くだけでなく、[アトーンメント](#) 呪文も必要になるだろう。ヘルム・オヴ・オボジット・アラインメントは一度機能を発揮すると、すべての魔法的特性を失ってしまう。

### 作成要項

魔法のアイテム [ハット・オヴ・ディスガイズ](#)、[ヘルム・オヴ・コンプリハンド・ランゲージズ・アンド・リード・マジック](#)、[ヘルム・オヴ・テレパシー](#)。

## ポイズナス・クローク

( [Poisonous Cloak](#) / 猛毒の外套 )

オーラ 強力・防衛術；術者レベル 15

装備部位 肩周り；重量 1ポンド

### 解説

この外套は毛織物のような素材でできたものがふつうだが、革製のこともある。[ディテクト・ポイズン](#) をかけると、この外套の繊維に毒が染み込んでいることが判る。この衣装を手にするだけでは害を受けることはないが、実際に着用するや否や着用者はDC28の頑健セーブに成功しない限り、4d6ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。

いったん着用してしまったら、[リムーヴ・コース](#) 呪文をかけないと [ポイズナス・クローク](#) を除去できない。[リムーヴ・コース](#) をかけると、このクロークの魔法的特性は破壊される。先に [ニュートラライズ・ポイズン](#) 呪文をかけておけば、死んでしまった犠牲者を [レイズ・デッド](#) や [リザレクション](#) で死から蘇らせることができる。

### 作成要項

魔法のアイテム [クローク・オヴ・アラクニダ](#)、[クローク・オヴ・イセリアルネス](#)、[クローク・オヴ・ザ・バット](#)、[クローク・オヴ・レジスタンス +5](#)、[メジャー・クローク・オヴ・ディスプレイスメント](#)。

## ポーション・オヴ・ポイズン

( [Potion of Poison](#) / 毒薬 )

オーラ 強力・召喚術；術者レベル 12

装備部位 ；重量

### 解説

このポーションはかつて持っていた有益な魔法能力を失い、今では強力な毒と化している。この毒は6ラウンドの間、ラウンドごとに1d3ポイントの【耐久力】ダメージを与える。毒に侵されたクリーチャーはDC14の頑健セーブに成功すると、ダメージを無効化し、かつ毒の効果を終わらせることができる。

### 作成要項

魔法のアイテム ポーション（どれでも）。

## メイス・オヴ・ブラッド

( [Mace of Blood](#) / 流血のメイス )

オーラ 中程度・防衛術；術者レベル 8

装備部位 ；重量 8ポンド

### 解説

この +3ヘヴィ・メイスは毎日血を浴びさせてやらなければボーナスが消えてしまう（再びメイスが血に染まるまで）。このメイスを使用したキャラクターは、それを所持している間は毎日1回、DC13の意志セーブを行わなければならない、失敗すると属性が“混沌にして悪”になってしまう。

### 作成要項

魔法のアイテム +3ヘヴィ・メイス。

## メダリオン・オヴ・ソウト・プロジェクション

( [Medallion of Thought Projection](#) / 思考投影のメダル )

オーラ 中程度・占術； 術者レベル 7

装備部位 首周り； 重量

### 解説

この装置は外見から機能の有効距離に至るまで [メダリオン・オヴ・ソウト](#) ( 読心のメダル ) と同じように思える。ただし、思考はくぐもって、ゆがんだ感じに聞こえてくるため、DC15の意志セーブに成功しなければ内容を判別することはできない。使用者は自分が他人の思考を傍受していると考えますが、実は聞こえているのはメダルが作り出した ( 虚像 ) に過ぎない。この幻の思考は常にもっともらしく聞こえるので、そうした情報を頼りにするとひどい間違いを犯しかねない。さらに悪いことに、使用者には判らないが、この呪われたメダルは使用者の真っ直ぐ前方の直線状にいるクリーチャーたちに着用者の思考を伝えてしまう。そのため、クリーチャーたちは着用者の存在に気づき、警戒するようになるだろう。

### 作成要項

魔法のアイテム [メダリオン・オヴ・ソウト](#)。

## ローブ・オヴ・パワーレスネス

( [Robe of Powerlessness](#) / 無力のローブ )

オーラ 強力・変成術； 術者レベル 13

装備部位 全身； 重量 1ポンド

### 解説

[ローブ・オヴ・パワーレスネス](#) は他の種類のローブのように見える。この衣装をまとったキャラクターは即座に【筋力】に -10のペナルティを受け、さらに【知力】か【判断力】か【魅力】にも -10のペナルティを受け、能力値の低下に従って呪文と魔法に関する知識を忘れてしまう。キャラクターが呪文の使い手であれば、ローブはそのキャラクターの呪文発動能力に関わる第一の能力値を目標とする。そうでなければ【知力】を目標とする。このローブは簡単に脱げるが、失われた精神と肉体の力を取り戻すには、まず [リムヴ・カース](#) 呪文をかけてもらった後に [ヒール](#) をかけてもらわねばならない。

### 作成要項

魔法のアイテム [ローブ・オヴ・アイズ](#)、[ローブ・オヴ・ジ・アークマギ](#)、[ローブ・オヴ・シンティレイティング・カラース](#)、[ローブ・オヴ・スターズ](#)、[ローブ・オヴ・ブレンディング](#)、[ローブ・オヴ・ボーンズ](#)、[ローブ・オヴ・ユースフル・アイテムズ](#)。

## ローブ・オヴ・ヴァーミン

( [Robe of Vermin](#) / 蟲のローブ )

オーラ 強力・防御術； 術者レベル 13

装備部位 全身； 重量 1ポンド

### 解説

着用者がこのローブを着た時点では、おかしな点は何一つ見つからず、通常通りに機能する。しかし、敵意を持った相手に対して精神集中とアクションが必要な状況になれば、この服の本性が明らかになる。着用者は突然、この服の中に魔法の力によって潜んでいた大量の昆虫に噛みつかれる。着用者は、害虫どもに体中を噛みつかれたり這い回られたりする極度の不快感に襲われた人が普通するような反応 ( 身体をかきむしったり、ローブを脱ごうとしたり ) をしてしまうため、すべての行動を中止せねばならなくなる。

着用者はイニシアチブ判定に -5のペナルティを、すべての攻撃ロール、セーブ、技能判定に -2のペナルティを受ける。呪文を発動しようとした場合、着用者は精神集中判定 ( DC20 + 呪文レベル ) を行わなければならない。失敗すると呪文を失ってしまう。

### 作成要項

魔法のアイテム [ローブ・オヴ・アイズ](#)、[ローブ・オヴ・ジ・アークマギ](#)、[ローブ・オヴ・シンティレイティング・カラース](#)、[ローブ・オヴ・スターズ](#)、[ローブ・オヴ・ブレンディング](#)、[ローブ・オヴ・ボーンズ](#)、[ローブ・オヴ・ユースフル・アイテムズ](#)。

## リング・オヴ・クラムジネス

( [Ring of Clumsiness](#) / うすのろの指輪 )

オーラ 強力・変成術； 術者レベル 15

装備部位 指輪； 重量

## 解説

この指輪は [リング・オヴ・フェザー・フォーリング](#)（軟着陸の指輪）とまったく同様の機能を持つが、同時に着用者の動きをひどくごちないものにしてしまう。着用者の【敏捷力】には - 4のペナルティがつき、動作要素を有するすべての秘術呪文を発動する際に20%の失敗確率が生じる（この呪文失敗確率は他のタイプの秘術呪文失敗確率と累積する）。

## 作成要項

魔法のアイテム [リング・オヴ・フェザー・フォーリング](#)。

## スカラベ・オヴ・デス

（[Scarab of Death](#) / 死のスカラベ）

オーラ 強力・防御術；術者レベル 19

装備部位 首周り；重量

## 解説

この小さなスカラベ・ブローチを、1ラウンドを超えて手に持っているか、生きているクリーチャーが1分の間運搬すると、地中を掘り進む甲虫のような、恐ろしいクリーチャーに変身する。このクリーチャーは革や布を引き裂き、被害者の肉体に潜り込み、1ラウンド後にはその心臓に達して死亡させてしまう。DC25の反応セーブに成功すれば、着用者は甲虫が体内に深く潜り込む前に引きはがすことができるが、それでも3d6ポイントのダメージを被る。その後、甲虫はスカラベの姿に戻る。なお、スカラベは木や陶器、骨、象牙、金属の容器の中に入れておけば、モンスター化させることなく長期間保管できる。

## 作成要項

魔法のアイテム [アミュレット・オヴ・ザ・ブレインズ](#)、[アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー](#)、[アミュレット・オヴ・ブルーフ・アゲinst・ディテクション・アンド・ロケーション](#)、[アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツ](#)、[ブローチ・オヴ・シールドイング](#)、[ゴーレムベイン・スカラベ](#)、[スカラベ・オヴ・プロテクション](#)。

## カースト・バックバイター・スピア

（[Spear, Cursed Backbiter](#) / 呪われし背反の槍）

オーラ 中程度・力術；術者レベル 10

装備部位 ；重量 3ポンド

## 解説

これは +2ショートスピアだが、これを近接攻撃に使用し、攻撃ロールのダイスの目が1だった場合、狙った目標でなく使用者自身にダメージを与えてしまう。呪いの効果が現れると、スピアは曲がりくねって使用者の背中を突き刺し、自動的に使用者にダメージを与える。この呪いはスピアを投擲した際にも機能する。その場合、使用者に与えるダメージは2倍になる。

## 作成要項

魔法のアイテム +2ショートスピア、魔法の武器ならどれでも。

## ストーン・オヴ・ウェイト（ロウドストーン）

（[Stone of Weight \(Loadstone\)](#) / 重り石（引っ付き石））

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5

装備部位 ；重量 1ポンド

## 解説

この表面がなめらかに磨き上げられた黒っぽい石は、所有者の基本地上移動速度を通常の半分にしてしまう。一度拾い上げたら、この石は魔法的でないいかなる手段を用いても捨てることができなくなる。投げ捨てたり壊したりしても、身につけているものどこかに再び現れる。ロウドストーンに [リムヴ・カース](#) 呪文をかければ、普通に石を捨てることができ、以後はそのキャラクターにつきまとうことはなくなる。

## 作成要項

魔法のアイテム [アイウーン・ストーン](#)、[ストーン・オヴ・アラーム](#)、[ストーン・オヴ・グッド・ラック](#)、[ストーン・オヴ・コントローリング・アース・エレメンタル](#)。

## - 2カースト・ソード

（[Sword, -2 Cursed](#) / 呪われた - 2の剣）

オーラ 強力・力術；術者レベル 15

装備部位 ；重量 4ポンド

## 解説

このロングソードは、練習に使う分にはよく目標に命中する。しかし戦闘で敵に対して使うと、使用者の攻撃ロールに - 2のペナ

ルティを与える。

この武器で与えるダメージもまた2ポイント減少する、ただし、攻撃が命中していれば最低1ポイントはダメージを与える。剣は他の武器ではなく自分を使うよう常に使用者に強制する。所有者はたとえ他の武器を抜いたり準備しようとしても、自動的にこの剣を抜き、この剣で戦ってしまう。

#### 作成要項

魔法のアイテム +2ロングソード、魔法の武器ならどれでも。

### バーサーキング・ソード

( [Sword, Berserking](#) / 狂乱の剣 )

オーラ 中程度・力術；術者レベル 8

装備部位 ；重量 12ポンド

#### 解説

この剣は一見、+2グレートソードのように見える。しかしながら、これを実戦で使うと、使用者は狂乱状態に陥る（バーバリアンの激怒能力とまったく同じ利点と欠点を受ける）。使用者は最も近くにいるクリーチャーを攻撃し、[気絶状態](#)になるか死ぬか、30フィート以内に生き物がいなくなるまで戦い続ける。多くの人々はこれを呪われた品と見なすが、恩恵と見なす者もいる。

#### 作成要項

魔法のアイテム +2グレートソード、魔法の武器ならどれでも。

### ヴァキュアス・グリムワール

( [Vacuous Grimoire](#) / 虚ろの魔法書 )

オーラ 強力・力術；術者レベル 20

装備部位 ；重量 2ポンド

#### 解説

この種の本は普通の本とまったく同じ外見をしていて、そこそこ興味をそそる表題がついている。この本を開き、そこに書かれた文字を1文字でも読んでしまったら、DC15の意志セーブを2回行なわなければならない。最初のセーブに失敗すると【知力】と【魅力】が1ポイント恒久的に吸収され、2回目のセーブに失敗すると【判断力】が2ポイント恒久的に吸収されてしまう。この本を破壊するには、[リムーブ・コース](#)を発動している間に燃やさなければならない。他の本と一緒に並べると、この魔法書は瞬時に変化し、他の本と違和感のない外見になる。

#### 作成要項

魔法のアイテム [トウム・オヴ・アンダスタンディング](#)、[トウム・オヴ・クリア・ソウト](#)、[トウム・オヴ・リーダーシップ・ア](#)  
[ンド・インフルエンス](#)、[プレスト・ブック](#)、[マニュアル・オヴ・クイックネス・オヴ・アクション](#)、[マニュアル・オヴ・ゲイン](#)  
[フル・エクササイズ](#)、[マニュアル・オヴ・ボディリー・ヘルス](#)。

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

投稿