

頭部

名称	オーラ		術者	価格	重量	解説
	強度	系統	Lv	(gp)	(lb)	
マイナー・クラウン・オヴ・ブラステイング <i>Crown of Blasting, Minor</i> / 下級閃光の王	中程度	力術	6	6,480	1	この簡素な金の王冠は、合言葉で1日1回、 <b>シアリング・ライト</b> (3d8ポイントのダメージ) の閃光を炸裂させる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>シアリング・ライト</b>
メジャー・クラウン・オヴ・ブラステイング <i>Crown of Blasting, Major</i> / 上級閃光の王	強力	力術	17	23,760	1	この手の込んだ金の王冠は、合言葉で1日1回、 <b>シアリング・ライト</b> (40ポイントのダメージ) の閃光を炸裂させる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文威力最大化》、 <b>シアリング・ライト</b>
サークレット・オヴ・パースウェイジョン <i>Circlet of Persuasion</i> / 説得の額環	微弱	変成術	5	4,500	—	この銀のヘッドバンドは着用者の【魅力】に基づく判定に+3の技量ボーナスを与える。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>イーグルズ・スプレnder</b>
ハット・オヴ・ディスガイズ <i>Hat of Disguise</i> / 変装帽子	微弱	幻術	1	1,800	—	着用者は自分の外見を <b>ディスガイズ・セルフ</b> 呪文と同様に変化させることができるようになる。この際このアイテムの形状も変化できる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>ディスガイズ・セルフ</b>
ヘルム・オヴ・アンダーウォーター・アクション <i>Helm of Underwater Action</i> / 水中活動の兜	微弱	変成術	5	24,000	3	この兜の着用者は水中を見通すことができる。同じ水や照明の状況で、通常の人間の視覚より5倍の距離まで見えるようになる(海藻や障害物のようなものは通常通り視覚を阻害する)。合言葉を唱えると <b>ヘルム・オヴ・アンダーウォーター・アクション</b> は着用者の頭の周りに空気の球を作り出し、着用者は自由に息をすることができる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>ウォーター・ブリージング</b>
ヘルム・オヴ・コンプリヘンド・ランゲージズ・アンド・リード・マジック <i>Helm of Comprehend Languages and Read Magic</i> / 言語理解と魔法解説の兜	微弱	変成術	4	5,200	3	着用者はどんなクリーチャーの話す言葉でも理解でき、どんな言語で書かれた文書やどんな魔法の文書でも読めるようになる。着用者は不完全な文書や古代の文書、異国風の文書を理解するための〈言語学〉判定に+5の技量ボーナスを得る。魔法の文書を理解できるからといって、呪文が使用できるようになるわけではない。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>コンプリヘンド・ランゲージズ</b> 、 <b>リード・マジック</b>
ヘルム・オヴ・テレパシー <i>Helm of Telepathy</i> / 精神感応の兜	微弱	心術＋占術	5	27,000	3	着用者は回数無制限で <b>ディテクト・ソウツ</b> を使用できる。さらに着用者は自分が表面思考を読んでいる相手に対して、 <b>テレパシー</b> で伝言を送ることができ、双方向での意思疎通が可能となる。1日に1回、この兜の着用者は <b>テレパシー</b> による伝言に <b>サジェスチョン</b> (意志・無効、DC14)を埋め込むことができる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>サジェスチョン</b> 、 <b>ディテクト・ソウツ</b>
ヘルム・オヴ・テレポーテーション <i>Helm of Teleportation</i> / 瞬間移動の兜	中程度	召喚術	9	73,500	3	この装置を着用したキャラクターは1日に3回、 <b>テレポート</b> 呪文を発動したのと同まったく同様に瞬間移動することができる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>テレポート</b>
ヘルム・オヴ・ブリリアンス <i>Helm of Brilliance</i> / 輝きの兜	強力	さまざま	13	125,000	3	この兜には、作成された時点ではいずれも大きく魔法の力の込められたダイヤモンドが10個、ルビーが20個、ファイアー・オパールが30個、オパールが40個はめこまれている。宝石の効果は以下の通りである。 ・ダイヤモンド: <b>プリズマティック・スプレー</b> (セーヴDC20) ・ルビー: <b>ウォール・オヴ・ファイアー</b> ・ファイアー・オパール: <b>ファイアーボール</b> (10d6、反応・半減、DC20) ・オパール: <b>デイト</b> 兜は1ラウンドに1回使用でき、1個1個の宝石は疑似呪文パワーを1回だけ発揮できる。すべての宝石の力を使ってしまうまで、起動中の <b>ヘルム・オヴ・ブリリアンス</b> には以下の魔力もある。  ①30フィート以内のアンデッド・クリーチャーすべてに対し、毎ラウンド1d6ポイントのダメージを与える。 ②合言葉を唱えると、着用者は自分の手にしている武器を <b>フレイミング</b> 武器にすることができる。これは武器がすでに持っている能力に追加される(その武器がすでに <b>フレイミング</b> 武器である場合を除く)。この合言葉が効果を現すには1ラウンドかかる。 ③この兜は“[火]に対する抵抗30”を提供する。この防御能力は、他の原因から与えられる同様の防御能力とは累積しない。 すべての宝石が魔力を失ってしまうと、この兜はパワーを失い、宝石はどれも価値のない粉になってしまう。宝石を取り外せば、その宝石は壊れてしまう。 この兜を着用したクリーチャーが([火]からの防御能力を考慮した後で)魔法の火によってダメージを受け、さらにDC15の意志セーヴに失敗した場合、兜に残っていた宝石はすべて爆発する。残っていたダイヤモンドは <b>プリズマティック・スプレー</b> となり、それぞれが距離内のクリーチャー1体(恐らく着用者になるだろう)を目標とする。ルビーは着用者からランダムな方向へと伸びる直線状の <b>ウォール・オヴ・ファイアー</b> となる。ファイアー・オパールは着用者を中心とした <b>ファイアーボール</b> となる。オパールと兜自体は破壊される。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>ウォール・オヴ・ファイアー</b> 、 <b>ディテクト・アンデッド</b> 、 <b>デイト</b> 、 <b>ファイアーボール</b> 、 <b>プリズマティック・スプレー</b> 、 <b>フレイム・ブレード</b> 、 <b>プロテクション・フロム・エナジー</b>

マスク・オウ・ザ・スカル <i>Mask of the Skull</i> ／ドクロの仮面	強力	死霊術 ＋ 変成術	13	22,000	3	1日に1回、少なくとも1時間は着用した後、この仮面は着用者の顔からはずれて飛んでいくことができる。仮面は着用者から50フィートまで移動し、指定された目標を攻撃する。ドクロの仮面は、着用者の基本攻撃ボーナスに基づいて目標に接触攻撃を行なう。成功すれば、目標はDC20の頑健セーブを行わなければならない、失敗するとフィンガー・オヴ・デス呪文が作用したかのように130ポイントのダメージを受ける。セーヴィング・スローに成功した場合でも、目標は3d6＋13ポイントのダメージを被る。攻撃した後（成功、失敗を問わず）、仮面は使用者のもとへ飛び戻ってくる。仮面のACは16、10ヒット・ポイントは6である。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト、フィンガー・オヴ・デス、フライ
--	----	-----------------	----	--------	---	--

両目

名称	オーラ		術者 Lv	価格 (gp)	重量 (lb)	解説
	強度	系統				
アイズ・オヴ・ジ・イーグル <i>Eyes of the Eagle</i> ／鷹の目眼鏡	微弱	占術	3	2,500	—	この眼鏡は〈知覚〉判定に+5の技量ボーナスを与える。片方のレンズしか着けない場合、キャラクターはめまいがし、1ラウンドの間、朦朧状態となる。この魔法のアイテムの効果を得るためには、両方のレンズを着けなければならない。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス
アイズ・オヴ・チャーミング <i>Eyes of Charming</i> ／魅惑の眼鏡	中程度	心術	7	56,000	—	この眼鏡の着用者は目標と目を合わせるだけでチャーム・パースン(1ラウンドにつき目標1体、DC16の意志セーブ)を使用できる。この魔法のアイテムの効果を得るためには、両方のレンズを着けなければならない。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文レベル上昇》、チャーム・パースン
アイズ・オヴ・ドゥーム <i>Eyes of Doom</i> ／破滅の眼鏡	中程度	死霊術	11	25,000	—	この水晶製のレンズを目にかぶせると、着用者は以下の①～③の効果を得る。この魔法のアイテムの効果を得るためには、両方のレンズを着けなければならない。 ①凝視攻撃としてドゥーム(1ラウンドにつき目標1体、意志セーブDC11)を発動できる。着用者は1標準アクションを使用せねばならず、単に着用者を見ただけの者が作用を受けることはない。 ②継続的なデスウォッチの効果を得る。 ③1週間に1回、通常の凝視攻撃としてフィアー(意志・不完全、DC16)を使用できる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、デスウォッチ、ドゥーム、フィアー
ゴーグルズ・オヴ・ナイト <i>Goggles of Night</i> ／暗視のゴーグル	微弱	変成術	3	12,000	—	この黒い水晶でできた眼鏡を身に付けると、着用者は暗視能力(有効距離60フィート)を獲得する。魔法の効果を得るためには、両方のレンズを着けなければならない。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、ダークヴィジョン
ゴーグルズ・オヴ・マイニユート・シーイング <i>Goggles of Minute Seeing</i> ／拡大のゴーグル	微弱	占術	3	2,500	—	この眼鏡を身に付けると、着用者は〈装置無力化〉判定に+5の技量ボーナスを得る。魔法の効果を得るためには、両方のレンズを着けなければならない。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、トウルー・シーイング

首周り

名称	オーラ		術者	価格	重量	解説
	強度	系統	Lv	(gp)	(lb)	
アミュレット・オヴ・ザ・ブレインズ <i>Amulet of the Planes</i> ／次元界のお守り	強力	召喚術	15	120,000	—	このお守りにより、着用者は <b>ブレイン・シフト</b> を利用できる。しかし、このお守りを用いて自分の望む次元界(さらにその次元界の特定の場所)に行くには、着用者はDC15の【知力】判定を行わなければならない。失敗すれば、このお守りは使用者とそれに同行する全員をその次元界のランダムな場所(d%の結果で01～60)か、あるいはランダムな次元界(61～100)に運ぶ。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>ブレイン・シフト</b>
アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー <i>Amulet of Natural Armor</i> ／外皮のお守り	微弱	変成術	5	本文	—	このお守りは着用者の肉体を強靱にし、外皮ボーナスに+1～+5の強化ボーナスを与える。価格は以下の通り。2,000 gp(+1)、8,000 gp(+2)、18,000 gp(+3)、32,000 gp(+4)、50,000 gp(+5)。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>パークスキン</b> 、作成者の術者レベルがアミュレットのボーナスの3倍以上である
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 <i>Amulet of Proof against Detection and Location</i> ／感知および位置特定妨害のお守り	中程度	防御術	8	35,000	—	この銀製のお守りは、 <b>ノンディテクション</b> 呪文と同じように、着用者を念視と魔法による位置特定から守る。着用者に対して占術呪文が試みられたら、その占術の術者はDC19に対する術者レベル判定(1d20+術者レベル)に成功しなければならない。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>ノンディテクション</b>
アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツ <i>Amulet of Mighty Fists</i> ／強き拳のお守り	微弱	力術	5	本文	—	このお守りは、素手攻撃と肉体武器による攻撃とダメージのロールに+1～+5の強化ボーナスを与える。価格は以下の通り。5,000 gp(+1)、20,000 gp(+2)、45,000 gp(+3)、80,000 gp(+4)、125,000 gp(+5)。 また、このお守りは素手攻撃に適用できるものに限って、近接武器特殊能力を与えることもできる。アイテムの市価を計算する際には、特殊能力は追加のボーナスと同様に数えるが、実際に攻撃やダメージを上昇させるわけではない。アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツの有効ボーナス(強化ボーナス+特殊能力ボーナス相当値)は+5が上限である。特殊能力を付けるにあたって、アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツに+1の強化ボーナスが付いている必要はない(訳注: +0で、特殊能力のみでもよい)。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>グレーター・マジック・ファンク</b> 、作成者の術者レベルがアミュレットのボーナス
ゴーレムベイン・スカラベ <i>Scarab, Golembane</i> ／ゴーレム殺しのスカラベ	中程度	占術	8	2,500	—	この甲虫型のピンを身に着けると、着用者は①～②の効果を得る。 ①60フィート以内のありとあらゆるゴーレムを探知できる。ただし、探知するためには、着用者は精神を集中しなければならない(1標準アクション)。 ②着用者はまるでゴーレムがダメージ減少を持っていないかのように、そのゴーレムを武器か素手攻撃か肉体武器によって攻撃することができる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>ディテクト・マジック</b> 、作成者が10レベル以上であること
スカラベ・オヴ・プロテクション <i>Scarab of Protection</i> ／守りのスカラベ	強力	死霊術 + 防御術	18	38,000	—	このスカラベを装着したものは①②の効果を得る。 ①呪文抵抗20を得る。 ②生命力吸収攻撃、[即死]効果、負のエネルギー効果も防ぐ。そうした攻撃を12回まで防ぐと、スカラベは壊れ、粉々になってしまう。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>スペル・レジスタンス</b> 、 <b>デス・ウォード</b>
ネックレス・オヴ・アダプティション <i>Necklace of Adaptation</i> ／適応の首飾り	中程度	変成術	7	9,000	1	この首飾りの魔力により着用者は新鮮な空気の殻で覆われ、すべての有害な蒸気とガス(魔法効果含む)に完全耐性を得、水中や真空中でも呼吸できるようになる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>オルター・セルフ</b>
ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ <i>Necklace of Fireballs</i> ／ファイアーボールの首飾り	中程度	力術	10	さまざま	1	このアイテムは首周りに装備するが、スロットを消費しない。着用者は首飾りに付いた球体を取り外し、70フィートの距離まで投げることができる。軌跡の終端に達すると、球体はファイアーボール呪文(反応・半減、DC14)となって炸裂する。球体には2d6ポイントの[火]ダメージを与えるものから、10d6ポイントのダメージを与えるものまでさまざまな強度のものがある。球体の市価は、与えるダメージ1d6ごとに150gpである。 さまざまな強度の球体がいいろいろ組み合わせて付けられている。伝統的な組み合わせにはタイプIからタイプVIIまでである。 タイプI(1,650gp): 5d6 × 1、3d6 × 2 タイプII(2,700gp): 6d6 × 1、4d6 × 2、2d6 × 2 タイプIII(4,350gp): 7d6 × 1、5d6 × 2、3d6 × 4 タイプIV(5,400gp): 8d6 × 1、6d6 × 2、4d6 × 2、2d6 × 4 タイプV(5,850gp): 9d6 × 1、7d6 × 2、5d6 × 2、3d6 × 2 タイプVI(8,100gp): 10d6 × 1、8d6 × 2、6d6 × 2、4d6 × 4 タイプVII(8,700gp): 10d6 × 1、9d6 × 2、7d6 × 2、5d6 × 2、3d6 × 2 首飾りを着用しているか運搬しているキャラクターが魔法による[火]攻撃のセーヴィング・スローに失敗した場合、アイテムも同様に(+7のセーヴ・ボーナスで)セーヴィング・スローを行わなければならない。首飾りがセーヴに失敗すれば、残っているすべての球体は同時に爆発する。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>ファイアーボール</b>

ハンド・オウ・グローリー <i>Hand of Glory</i> ／栄光の手	微弱	さまざま	5	8,000	2	この手を首に下げること、①②の効果を得る。 ①この手の指の1本に魔法の指輪を1つはめた場合、着用者自身がその指輪を身に着けているかのように指輪の利益を得ることができる。これは、指輪は2つまでという通常の制限に含まれない。この手には一度に1つしか指輪をはめることができない。 ②手そのものの力で、着用者はデイトライトとシー・インヴィジビリティを1日1回ずつ使用できる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・デッド、シー・インヴィジビリティ、デイトライト
ハンド・オウ・ザ・メイジ <i>Hand of the Mage</i> ／魔法使いの手	微弱	変成術	2	900	2	着用者は回数無制限でメイジ・ハンド 呪文を使用することができる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、メイジ・ハンド
ブローチ・オウ・シールドイング <i>Brooch of Shielding</i> ／盾のブローチ	微弱	防御術	1	1,500	—	このクロークやケープを留めるための、銀製や金製の装身具は、呪文や擬似呪文能力によって生み出された マジック・ミサイルによるダメージを101ポイントまで吸収することができる。101ポイントまで吸収してしまうと、融け崩れて役に立たなくなってしまう。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、シールド
ペリアプト・オウ・ウウンド・クローチャー <i>Periapt of Wound Closure</i> ／傷ふさぎの護符	中程度	召喚術	10	15,000	—	この護符の着用者はヒット・ポイントが0未満になった時に、自動的に容態安定状態となる。ただし、着用者を殺害できるほどのダメージを受けた場合、この効果は働かない。この護符は着用者の通常の治癒速度を2倍にするか、普通は治癒しない傷も通常で治癒するようにする。この護符の着用者は出血状態によるヒット・ポイントへのダメージを無効化できるが、着用者は能力値ダメージや能力値吸収を引き起こす出血状態によるダメージはやはり受ける。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、ヒール
ペリアプト・オウ・ブルーフ・アゲinst・ポイズン <i>Periapt of Proof against Poison</i> ／毒防ぎの護符	微弱	召喚術	5	27,000	—	着用者は毒に対する完全耐性を得る。ただし、この護符を身に着けた時点ですでに効果を及ぼしていた毒に対しては、このペリアプトは効果がない。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、ニュートライズ・ポイズン
ペリアプト・オウ・ヘルス <i>Periapt of Health</i> ／健康の護符	微弱	召喚術	5	7,500	—	着用者は超自然的な病気も含め、病気に対する完全耐性を得る。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、リムーヴ・ディーズ
メダリオン・オウ・ソウツ <i>Medallion of Thoughts</i> ／読心のメダル	微弱	占術	5	12,000	—	このメダルを着用した者は ディテクト・ソウツ呪文と同じように他人の思考を読むことができる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、ディテクト・ソウツ



肩周り

名称	オーラ		術者	価格	重量	解説
	強度	系統	Lv	(gp)	(lb)	
ウイングズ・オヴ・フライング <i>Wings of Flying</i> ／飛行の翼	中程度	変成術	10	54,000	2	この一對の翼の着用者が合言葉を唱え、この外套は大きなコウモリか鳥の翼のような一對の翼に変化し、速度60フィートの飛行能力(機動性は標準)を着用者に与え、〈飛行〉判定にも+5の技量ボーナスを与える。 <b>必要条件</b> ：《その他の魔法のアイテム作成》、フライ
クローク・オヴ・アラクニダ <i>Cloak of Arachnida</i> ／クモの外套	中程度	召喚術 ＋ 変成術	6	14,000	1	この黒い衣装の着用者は①～⑤の効果を得る。 ①スパイダー・クライム 呪文の効果を受けているかのように登攀する能力を得る。 ②ウェブ呪文やあらゆる種類のクモの巣による捕縛に対する完全耐性を与える。 ③着用者はクモの巣の中を通常の移動速度の半分で移動することができる。 ④1日に1回、この外套の着用者はウェブを発動することができる。 ⑤着用者はスパイダー(クモ)の毒に対するすべての頑健セーヴに+2の幸運ボーナスを得る。 <b>必要条件</b> ：《その他の魔法のアイテム作成》、ウェブ、スパイダー・クライム
クローク・オヴ・イセリアルネス <i>Cloak of Etherealness</i> ／エーテル化の外套	強力	変成術	15	55,000	1	この銀灰色の外套の着用者は合言葉を唱え、着用者はエーテル状態となる(イセリアル・ジョイント呪文と同様)。この効果は解除可能である。この外套は1日に合計で10分まで効果がある。この持続時間は連続している必要はないが、1分単位で使用しなければならない。 <b>必要条件</b> ：《その他の魔法のアイテム作成》、イセリアル・ジョイント
クローク・オヴ・エルヴンカインド <i>Cloak of Elvenkind</i> ／エルフ族の外套	微弱	幻術	3	2,500	1	この特徴のない灰色の外套を着用してフードを頭にかぶると、着用者は〈隠密〉判定に+5の技量ボーナスを得る。 <b>必要条件</b> ：《その他の魔法のアイテム作成》、インヴィジビリティ、作成者がエルフであること
クローク・オヴ・ザ・バット <i>Cloak of the Bat</i> ／コウモリの外套	中程度	変成術	7	26,000	1	焦げ茶色や黒の布で作られたこの外套は、着用者に①～④の効果を与える。 ①〈隠密〉判定に+5の技量ボーナスを与える。 ②着用者はバット(コウモリ)のように天井から逆さまにぶら下がる。 ③この衣装の縁を持つことで、着用者はフライ呪文と同様に飛行することができる(〈飛行〉判定への+7ボーナスも含む)。 ④着用者が望めば、着用者は実際に普通のバットにポリモーフし(ビースト・シェイプⅢと同様)、バットそのままに飛ぶことができる(着用あるいは運搬しているすべての所持品は変身の一部となる)。 ③④どちらの飛行能力も暗闇(夜空の下か、光がまったく、あるいはほとんどない地下環境)の中でしか行なえない。また、一度に7分まで使用できるが、どれだけの時間でも一度飛行した後は、同じだけの時間が経過するまで、この外套は飛行能力を与えてくれない。 <b>必要条件</b> ：《その他の魔法のアイテム作成》、ビースト・シェイプⅢ、フライ
クローク・オヴ・ザ・マンタ・レイ <i>Cloak of the Manta Ray</i> ／エイの外套	中程度	変成術	9	7,200	1	着用者に①②の効果を与える。 ①塩水に入ると、着用者はマンタ・レイ(イトマキエイ)と見分けがつかなくなる(ビースト・シェイプⅡと同様だが、マンタ・レイの姿にしかなれない)。本物のマンタ・レイのように、着用者は+3の外皮ボーナス、水中で呼吸する能力、60フィートの水泳速度を得る。 ②着用者はマンタ・レイのトゲのある尻尾で攻撃でき、1d6ポイントのダメージを与えることができる。この攻撃は、そのキャラクターのほかの攻撃方法に加えて、最も高い近接攻撃ボーナスを使って行なうことができる。望むなら、着用者は水中移動能力を犠牲にすることなく、この外套から自分の腕を出すことができる。 <b>必要条件</b> ：《その他の魔法のアイテム作成》、ウォーター・ブリージング、ビースト・シェイプⅡ
マイナー・クローク・オヴ・ディスプレイスメント <i>Cloak of Displacement, Minor</i> ／下級所くらしの外套	微弱	幻術	3	24,000	1	このアイテムは普通の外套のように見えるが、キャラクターが着用すると、その魔力によって光がひずみ、ゆがめられる。これによる“所くらし”はブラー呪文と同様の効果を与え、着用者に対する攻撃に20%の失敗確率を与える。この効果は継続的に働く。 <b>必要条件</b> ：《その他の魔法のアイテム作成》、ブラー
メジャー・クローク・オヴ・ディスプレイスメント <i>Cloak of Displacement, Major</i> ／上級所くらしの外套	微弱	幻術	7	50,000	1	このアイテムは普通の外套のように見えるが、合言葉に応じて光がひずみ、ゆがめられる。これによる“所くらし”はディスプレイスメント呪文と同様の効果を与え、1日に合計で15ラウンドまで持続する。この持続時間は、着用者が好きなように分割できる。 <b>必要条件</b> ：《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文持続時間延長》、ディスプレイスメント
クローク・オヴ・レジスタンス <i>Cloak of Resistance</i> ／抵抗の外套	微弱	防御術	5	本文	1	この衣装は、すべてのセーヴィング・スロー(頑健、反応、意志)に対する+1～+5の抵抗ボーナスを与える。 価格は以下の通り。1,000 gp(+1)、4,000 gp(+2)、9,000 gp(+3)、16,000 gp(+4)、25,000 gp(+5)。 <b>必要条件</b> ：《その他の魔法のアイテム作成》、レジスタンス、作成者の術者レベルがクロークのボーナスの3倍以上であること
ケープ・オヴ・ザ・マウンティバンク <i>Cape of the Mountebank</i> ／いかさま師のケープ	中程度	召喚術	9	10,080	1	着用者は合言葉によって1日に1回、ディメンジョン・ドア呪文の効果を使用することができる。着用者が消える際には、消えた場所に煙が残り、目的地に出現する際にも同様に煙がたちこめる。 <b>必要条件</b> ：《その他の魔法のアイテム作成》、ディメンジョン・ドア

両足

名称	オーラ		術者 Lv	価格 (gp)	重量 (lb)	解説
	強度	系統				
ウイングド・ブーツ <i>Boots, Winged</i> / 飛行のブーツ	中 程度	変成術	10	16,000	1	合言葉を唱えるとブーツのかかとから羽根がはえ、着用者はフライ呪文が作用しているかのように、精神集中を維持する 必要なく飛行できるようになる(〈飛行〉判定への+4ボーナスを含む)。着用者は1日に3回、1回ごとに5分まで飛行することができる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>フライ</b>
スリッパーズ・オウ・スパイダー・クライミング <i>Slippers of Spider Climbing</i> / 壁歩きのスリッパ	微弱	変成術	4	4,800	0.5	この一組のスリッパを着用すると、着用者は手を自由にしたまま、垂直な面や天井を移動できるようになる。移動速度は20フィートである。非常に滑りやすい表面では、このスリッパは使えない。このスリッパは1日に10分まで使用でき、この時間は着用者が好きに分割できる(ただし、一度使うと少なくとも1分は起動したままとなる)。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>スパイダー・クライム</b>
ブーツ・オウ・エルヴンカインド <i>Boots of Elvenkind</i> / エルフ族のブーツ	微弱	変成術	5	2,500	1	この軟らかいブーツをはくことで、〈軽業〉判定に+5の技量ボーナスを得る。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、作成者がエルフであること
ブーツ・オウ・ザ・ウィンターランズ <i>Boots of the Winterlands</i> / 寒冷地のブーツ	微弱	変成術 + 防御術	5	2,500	1	この履物は着用者に①～③の能力を与える。 ①痕跡も残さずに通常の移動速度で雪の上を移動できるようになる。 ②倒れたり滑ったりせずに通常の移動速度で滑りやすい氷の上(水平の表面のみで、垂直の氷壁や急な坂は不可)を移動できるようになる。 ③着用者をエンデュア・エレメンツ呪文の作用を受けているかのように暖める。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>エンデュア・エレメンツ</b> 、 <b>キャッツ・グレイス</b> 、 <b>パス・ウィズアウト・トレイス</b>
ブーツ・オウ・ストライディング・アンド・スプリ ング <i>Boots of Striding and Springing</i> / 早足と跳 躍のブーツ	微弱	変成術	3	5,500	1	このブーツは着用者に①②の能力を与える。 ①着用者の地上における基本移動速度は10フィート上昇する(強化ボーナスと見なす)。 ②着用者は〈軽業〉判定に+5の技量ボーナスを得て跳躍することができる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>ロングストライダー</b> 、作成者が〈軽業〉技能を5ランク有していること
ブーツ・オウ・スピード <i>Boots of Speed</i> / 加速のブーツ	中 程度	変成術	10	12,000	1	フリー・アクションでブーツのかかとを打ち合わせることで、着用者は毎日最大10ラウンド、ヘイスト呪文の作用を受けているかのように行動することができる。この効果の持続時間は連続したラウンドである必要はない。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>ヘイスト</b>
ブーツ・オウ・テレポーテーション <i>Boots of Teleportation</i> / 瞬間移動のブーツ	中 程度	召喚術	9	49,000	3	この履物をはいたキャラクターは1日に3回、テレポート呪文を自ら発動したかのように瞬間移動することができる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>テレポート</b>
ブーツ・オウ・レヴィテーション <i>Boots of Levitation</i> / 空中浮揚のブーツ	微弱	変成術	3	7,500	1	このブーツの着用者は、合言葉により自分でレヴィテート呪文を発動したかのように空中浮揚することができる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>レヴィテート</b>
ホースシューズ・オウ・ア・ゼファー <i>Horseshoes of a Zephyr</i> / 風乗りの蹄鉄	微弱	変成術	3	6,000	4	この4個一組の鉄製の蹄鉄は、普通の蹄鉄と同様に取りつける。これをつけたホース(馬)は、地面に触ることなく走ることができるようになる。そのホースはだいたい水平な表面の上(常にその4インチほど上)を走ることができる。従って、固体でなかったり不安定な表面を横切ることができ、どんな地面でも痕跡を残さず移動できる。ホースは通常の地上移動速度で移動する。魔法の効果を得るためには、同一の動物に4つの蹄鉄すべてを取りつけなければならない。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>レヴィテート</b>
ホースシューズ・オウ・スピード <i>Horseshoes of Speed</i> / 速駆けの蹄鉄	微弱	変成術	3	3,000	12	この鉄製の蹄鉄は、普通の蹄鉄と同様に4個一組になっている。蹄に取りつけると、その動物の基本地上移動速度は30フィート増加する(この増加分は強化ボーナスとして扱われる)。移動速度を上昇させる他の効果と同様に、跳躍距離は移動力の変化に比例して伸びる(『技能の使用』を参照)。魔法の効果を得るためには、同一の動物に4つの蹄鉄すべてを取りつけなければならない。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>ヘイスト</b>

胸部

名称	オーラ		術者	価格	重量	解説
	強度	系統	Lv	(gp)	(lb)	
ヴェスト・オヴ・エスケープ <i>Vest of Escape</i> ／脱出の胴着	微弱	召喚術 ＋ 変成術	4	5,200	—	この絹の胴着には秘密のポケットがあり、そこには〈装置無力化〉判定に＋4の技量ボーナスを与える魔法の開錠道具が入っている。また、この胴着は着用者の〈脱出術〉判定に＋6の技量ボーナスも与える。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、ノック、グリース
マントル・オヴ・スペル・レジスタンス <i>Mantle of Spell Resistance</i> ／呪文抵抗のマント	中 程度	防御術	9	90,000	—	この衣装は着用者に呪文抵抗21を与える。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、スペル・レジスタンス
マントル・オヴ・フェイス <i>Mantle of Faith</i> ／信心のマント	強力	防御術 [善]	20	76,000	—	この聖なる衣装は着用者に“ダメージ減少 5／悪”を与える。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、ストーンスキン



両手

名称	オーラ		術者	価格	重量	解説
	強度	系統	Lv	(gp)	(lb)	
ガントレット・オヴ・ラスト <i>Gauntlet of Rust</i> ／錆の籠手	中程度	変成術	7	11,500	2	この片手ぶんだけの金属製の籠手を使用すると、1日に1回、物体1つに対してラスティング・グラスプ呪文と同様の作用を与えることができる。また、(魔法であるとないとを問わず)すべての錆化から着用者とその装備を完全に守る。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、ラスティング・グラスプ
グラヴ・オヴ・ストアリング <i>Glove of Storing</i> ／物入れの手袋	中程度	変成術	6	10,000 (片手)	—	この装置は革の手袋片手ぶんである。アイテムを消したり出したりできる。そのアイテムは重量20ポンド(約9kg)までで、片手で持つことのできるものでなければならない。しまわれている間、そのアイテムの重量は無視できる。この手袋には1度に1つのアイテムしかしまっておけない。アイテムをしまったり取り出したりするのはフリー・アクションである。アイテムに呪文がかけられていた場合、呪文の持続時間が止まることはなく、時間が過ぎれば切れてしまう。この手袋の効果が抑止されたり解呪された場合、しまっておいたアイテムは即座に出現する。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、シュリンク・アイテム
グラヴズ・オヴ・アロー・スネアリング <i>Gloves of Arrow Snaring</i> ／矢つかみの手袋	微弱	防御術	3	4,000	—	1日に2回、着用者は前提条件を満たしていない場合でも、《矢つかみ》の特技を持っているかのように行動できるようになる。この魔力を役に立てるためには、少なくとも片方の手が自由でなければならない。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、シールド
グラヴズ・オヴ・スイミング・アンド・クライミング <i>Gloves of Swimming and Climbing</i> ／水泳と	微弱	変成術	5	6,250	—	〈水泳〉判定および〈登攀〉判定に+5の技量ボーナスを与える。魔法の効果を得るためには、両方の手袋を着用しなければならない。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス、ブルズ・ストレンクス

手首

名称	オーラ		術者	価格	重量	解説
	強度	系統	Lv	(gp)	(lb)	
ディメンショナル・シャックルズ <i>Dimensional Shackles</i> ／次元の枷	中程度	防御術	11	28,000	5	この枷に捕らえられたクリーチャーはディメンショナル・アンカー呪文を発動されたのと同様の作用を受ける(セーブ不可)。この枷は小型サイズから大型サイズまでのクリーチャーにはめることができる。この枷を破壊したり、この枷から抜け出すためのDCは30である。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、ディメンショナル・アンカー
グレーター・ブレイサーズ・オヴ・アーチェリー <i>Bracers of Archery, Greater</i> ／上級弓術の腕甲	中程度	変成術	8	25,000	1	この腕甲を着用すると、着用者はどんなボウでも(クロスボウは含まない)まるで《習熟》しているかのように使用できる。すでにいずれかのボウに《習熟》しているなら、その種類のボウを使う時にはいつでも、攻撃ロールに+2の技量ボーナスとダメージ・ロールに+1の技量ボーナスを得る。両方の腕甲を装着しないと、魔法の効果は発揮されない。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、《魔法の武器防具作成》、作成者がショートボウあるいはロングボウに《習熟》していること
レッサー・ブレイサーズ・オヴ・アーチェリー <i>Bracers of Archery, Lesser</i> ／下級弓術の腕甲	微弱	変成術	4	5,000	1	グレーター・ブレイサーズ・オヴ・アーチェリーと同様だが、このリストバンドの与える攻撃ロールへの技量ボーナスは+1であり、ダメージ・ロールにはボーナスを与えない。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、《魔法の武器防具作成》、作成者がショートボウあるいはロングボウに《習熟》していること
ブレイサーズ・オヴ・アーマー <i>Bracers of Armor</i> ／鎧の腕甲	中程度	召喚術	7	本文	1	着用すると、不可視だが実体のある力場が着用者を取り巻き、ちょうど鎧を身に着けているかのように+1～+8の鎧ボーナスを与える。両方の腕甲を装着しないと、魔法の効果は発揮されない。 さらに、ブレイサーズ・オヴ・アーマーには鎧の特殊能力を付与することもできる。能力のリストについては『鎧の特殊能力』表を参照すること。アイテムの市価を計算する際には、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。ブレイサーズ・オヴ・アーマーの有効ボーナス(鎧ボーナス+鎧の特殊能力のボーナス相当値)は+8が上限である。鎧の特殊能力を付けるためには、ブレイサーズ・オヴ・アーマーに少なくとも+1の強化ボーナスが付いていなければならない。ブレイサーズ・オヴ・アーマーには、鎧のコストに一定額のgpを加えるだけの鎧の特殊能力を付けることはできない。ブレイサーズ・オヴ・アーマーと普通の鎧は累積しない。クリーチャーが別のものからより高い鎧ボーナスを得ていたら、ブレイサーズ・オヴ・アーマーは機能を停止し、その鎧ボーナスも鎧の特殊能力も与えない。ブレイサーズ・オヴ・アーマーの方が高い鎧ボーナスを与えるのなら、別の鎧ボーナス源が機能を停止する。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、メイジ・アーマー、作成者の術者レベルがブレイサーズのボーナスの2倍以上であること、加えて付加する鎧の特殊能力の必要条件
ブレスレット・オヴ・フレンズ <i>Bracelet of Friends</i> ／友情の腕輪	強力	召喚術	15	19,000	—	この銀の飾り腕輪には、作成時に4つの飾りがついている。持ち主は自分の知っている人物の1人を、この腕輪の飾り1つの対象として指定することができる(この指定は標準アクションだが、一度指定されると、変更するまで永続する)。飾りをつかみ、対象となる人物の名前を呼ぶと、その人物は装備と共にその場所に招請される(これも1標準アクション)。ただし同次元界にいる必要がある。対象として指定された人物には、誰が自分を招請しているかが判る。このアイテムは同意する対象にしか働かない。飾りの機能を起動してしまうと、その飾りはなくなってしまう。また、腕輪から外した飾りは価値がなくなってしまう。ブレスレットの価格は、飾りが1個減るごとに25%減ってしまう。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、レフュージ

額周り

名称	オーラ		術者	価格	重量	解説
	強度	系統	Lv	(gp)	(lb)	
フィラクトリー・オウ・ネガティヴ・チャネリング <i>Phylactery of Negative Channeling</i> ／負のエネルギー放出の聖句箱	中程度	死霊術 [悪]	10	11,000	—	このアイテムは負のエネルギー放出を使うことのできるキャラクターに恩恵をもたらし、生きているクリーチャーに与えるダメージの量が+2d6増加する。これにより、アンデッド・クリーチャーが回復するダメージの量も増える。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、作成者が10レベル以上のクレリックであること
フィラクトリー・オウ・フェイスフルネス <i>Phylactery of Faithfulness</i> ／信心の聖句箱	微弱	占術	1	1,000	—	この箱を額に着用したものは、魔法の効果を含め、自分の属性および自分の神格の立場に対立する作用を及ぼしかねない行動をとろうとしたり、そのようなアイテムと関わろうとしたりすれば、そのことに気づくことができる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド、ディテクト・ケイオス、ディテクト・ロー
フィラクトリー・オウ・ポジティヴ・チャネリング <i>Phylactery of Positive Channeling</i> ／正のエネルギー放出の聖句箱	中程度	死霊術 [善]	10	11,000	—	このアイテムによって、正のエネルギーを放出する者はアンデッド・クリーチャーに与えるダメージの量を+2d6増加することができる。これにより、生きているクリーチャーが回復するダメージの量も増える。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、作成者が10レベル以上のクレリックであること
ヘッドバンド・オウ・アリユアリング・カリスマ <i>Headband of Alluring Charisma</i> ／蟲惑的魅力のヘッドバンド	中程度	変成術	8	本文	1	このヘッドバンドは着用者の【魅力】に+2、+4、あるいは+6の強化ボーナスを与える。このヘッドバンドを着けてから24時間が経過するまでは、このボーナスを一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。 市価は以下の通り。4,000 gp(+2)、16,000 gp(+4)、36,000 gp(+6)。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、イーグルズ・スプレnder
ヘッドバンド・オウ・インスパイアード・ウィズダム <i>Headband of Inspired Wisdom</i> ／直感的判断力のヘッドバンド	中程度	変成術	8	本文	1	このヘッドバンドは着用者の【判断力】に+2、+4、あるいは+6の強化ボーナスを与える。このヘッドバンドを着けてから24時間が経過するまでは、このボーナスを一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。 市価は以下の通り。4,000 gp(+2)、16,000 gp(+4)、36,000 gp(+6)。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、アウルズ・ウィズダム
ヘッドバンド・オウ・ヴァスト・インテリジェンス <i>Headband of Vast Intelligence</i> ／広範なる知力のヘッドバンド	中程度	変成術	8	本文	1	このヘッドバンドは着用者の【知力】に+2、+4、あるいは+6の強化ボーナスを与える。このヘッドバンドを着けてから24時間が経過するまでは、このボーナスを一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。 ヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテリジェンスには、このヘッドバンドが与える+2ボーナスごとに1つの付随する技能がある。着用後24時間が経過すると、このヘッドバンドはその技能に着用者の合計ヒット・ダイスに等しいポイントの技能ランクを与える。ヘッドバンドが与えるランクはクリーチャーがすでに持っているランクとは累積しない。与える技能はヘッドバンドの作成時に選ばれる。技能が書かれていなければ、そのヘッドバンドはランダムに決定した知識技能に技能ランクを与えると見なす。 市価は以下の通り。4,000 gp(+2)、16,000 gp(+4)、36,000 gp(+6)。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、フォクセス・カニング
ヘッドバンド・オウ・メンタル・スベリアリティ <i>headband of Mental Superiority</i> ／精神卓越のヘッドバンド	強力	変成術	16	本文	1	このヘッドバンドは着用者の【知力】【判断力】【魅力】の全てに+2、+4、あるいは+6の強化ボーナスを与える。このヘッドバンドを着けてから24時間が経過するまでは、このボーナスを一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。このヘッドバンドはヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテリジェンスと同様に技能ランクも与える。 市価は以下の通り。16,000 gp(+2)、64,000 gp(+4)、144,000 gp(+6)。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、アウルズ・ウィズダム、イーグルズ・スプレnder、フォクセス・カニング
ヘッドバンド・オウ・メンタル・ブラウエス <i>Headband of Mental Prowess</i> ／精神力のヘッドバンド	強力	変成術	12	本文	1	このヘッドバンドは着用者の【知力】【判断力】【魅力】のうち2つ(作成者が選択)に+2、+4、あるいは+6の強化ボーナスを与える。このヘッドバンドを着けてから24時間が経過するまでは、このボーナスを一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。【知力】にボーナスを与えるものならば、このヘッドバンドはヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテリジェンスと同様に技能ランクも与える。 市価は以下の通り。10,000 gp(+2)、40,000 gp(+4)、90,000 gp(+6)。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、アウルズ・ウィズダム、イーグルズ・スプレnder、フォクセス・カニングから適

## ベルト

名称	オーラ		術者	価格	重量	解説
	強度	系統	Lv	(gp)	(lb)	
ベルト・オヴ・インクレディブル・デクスタリティ <i>Belt of Incredible Dexterity</i> ／信じがたき敏捷力のベルト	中程度	変成術	8	本文	1	このベルトは着用者の【敏捷力】に+2、+4、あるいは+6の強化ボーナスを与える。このベルトを着けてから24時間が経過するまでは、このボーナスを一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。 市価は以下の通り。4,000 gp(+2)、16,000 gp(+4)、36,000 gp(+6)。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>チャッツ・グレイス</b>
ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス <i>Belt of Giant Strength</i> ／巨人の筋力のベルト	中程度	変成術	8	本文	1	このベルトは着用者の【筋力】に+2、+4、あるいは+6の強化ボーナスを与える。このベルトを着けてから24時間が経過するまでは、このボーナスを一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。 市価は以下の通り。4,000 gp(+2)、16,000 gp(+4)、36,000 gp(+6)。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>ブルズ・ストレンクス</b>
ベルト・オヴ・ドワーヴンカインド <i>Belt of Dwarvenkind</i> ／ドワーフ族のベルト	強力	占術	12	14,900	1	このベルトを着用すると、着用者は①～⑤の効果を得る。 ①ドワーフとの付き合いに関しては、【魅力】判定と【魅力】が対応能力値であるすべての技能判定に+4の技量ボーナスを得る。 ②ノームおよびハープリングとの付き合いに関する同様の判定に+2の技量ボーナスを得る。 ③それ以外のすべてのものとの付き合いに関する同様の判定に-2の技量ペナルティを受ける。 ④着用者はドワーフ語を理解し、話し、読むことができる。 ⑤着用者がドワーフでなければ、暗視(有効距離 60フィート)、石工の勘、【耐久力】へ+2の強化ボーナス、毒と呪文と擬似呪文効果に対する+2の抵抗ボーナスを得る。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>タンズ</b> 、作成者がドワーフであること
ベルト・オヴ・フィジカル・パーフェクション <i>Belt of Physical Perfection</i> ／肉体完成のベルト	中程度	変成術	16	本文	1	このベルトは着用者の【筋力】【敏捷力】【耐久力】の全てに+2、+4、あるいは+6の強化ボーナスを与える。このベルトを着けてから24時間が経過するまでは、このボーナスを一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。 市価は以下の通り。16,000 gp(+2)、64,000 gp(+4)、144,000 gp(+6)。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>チャッツ・グレイス</b> 、 <b>ブルズ・ストレンクス</b> 、 <b>ベアズ・エンデュランス</b>
ベルト・オヴ・フィジカル・マイト <i>Belt of Physical Might</i> ／肉体力のベルト	中程度	変成術	12	本文	1	このベルトは着用者の【筋力】【敏捷力】【耐久力】のいずれか2つ(作成者が決定)に+2、+4、あるいは+6の強化ボーナスを与える。このベルトを着けてから24時間が経過するまでは、このボーナスを一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。 市価は以下の通り。10,000 gp(+2)、40,000 gp(+4)、90,000 gp(+6)。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>チャッツ・グレイス</b> 、 <b>ブルズ・ストレンクス</b> 、 <b>ベアズ・エンデュランス</b> から適切な2つ
ベルト・オヴ・マイティ・コンスティテューション <i>Belt of Mighty Constitution</i> ／高き耐久力のベルト	中程度	変成術	8	本文	1	このベルトは着用者の【耐久力】に+2、+4、あるいは+6の強化ボーナスを与える。このベルトを着けてから24時間が経過するまでは、このボーナスを一時的な能力値ボーナスとして扱うこと。 市価は以下の通り。4,000 gp(+2)、16,000 gp(+4)、36,000 gp(+6)。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>ベアズ・エンデュランス</b>



## 全身

名称	オーラ		術者	価格	重量	解説
	強度	系統	Lv	(gp)	(lb)	
ドルイズ・ヴェストメント <i>Vestment, Druid's</i> ／ドルイド装束	中程度	変成術	10	3,750	—	この軽い衣装は普通の衣服や鎧の上に着用することができる。“自然の化身”能力を持つキャラクターがこれを着用すると、そのキャラクターは1日に追加で1回“自然の化身”能力を使用することができるようになる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、ポリモーフあるいは“自然の化身”能力
モンクス・ローブ <i>Robe, Monk's</i> ／モンクのローブ	中程度	変成術	10	13,000	1	着用者がモンクのクラス・レベルを持っている場合、着用者のACと素手打撃ダメージは、着用者よりモンク・レベルが5レベル高いモンクであるかのように計算される。《朦朧化打撃》特技を持つキャラクターがこのローブをまとった場合、そのキャラクターは毎日、追加で1回の朦朧化打撃を行なうことができるようになる。着用者がモンクでない場合、5レベル・モンクのACと素手打撃ダメージを得る。ただし、その場合、着用者はACに自分の【判断力】ボーナスを加えることができない。このACボーナスは、モンクのACボーナスとまったく同様に機能する。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、トランスフォーメーションあるいはライチャス・マイト
ローブ・オヴ・アイズ <i>Robe of Eyes</i> ／多眼のローブ	中程度	占術	11	120,000	1	着用者は同時に全方向を見渡すことができる。着用者は暗視能力(有効距離120フィート)も得る。 ローブ・オヴ・アイズは120フィート以内のありとあらゆる不可視状態あるいはエーテル状態のクリーチャーや不可視状態あるいはエーテル状態の物体を見ることができる。 ローブ・オヴ・アイズの着用者は〈知覚〉判定に+10の技量ボーナスを得る。着用者は立ちすくみ状態でもACへの【敏捷力】ボーナスを失わず、挟撃されることもない。ただし、着用者は凝視攻撃をするクリーチャーから目をそらしたり、目を閉じたりすることができなくなる。 ローブ・オヴ・アイズに直接ライトかコンティニュアル・フレイム呪文を発動すると、ローブは1d3分の間、盲目状態となる。デイトライト呪文なら2d4分である。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、トルール・シーイング
ローブ・オヴ・ジ・アークマギ <i>Robe of the Archmagi</i> ／大魔道師のローブ	強力	さまさま	14	75,000	1	この平凡な外見の衣装は白(d%の01～45、善の属性)か、灰色(46～75、善でも悪でもない)か、黒(76～100、悪の属性)のいずれかである。通常、着用者の属性とローブの属性(下記参照)が一致していない限り、このローブはいかなるパワーも与えず、いかなる効果もない。秘術呪文の使い手だけは、このローブを着てしまいさえすれば、この強力な魔法のアイテムのパワーを完全に理解できる。得られるパワーは以下の①～④である。 ①ACへの+5鎧ボーナス ②呪文抵抗18 ③すべてのセーヴィング・スローに+4の抵抗ボーナス ④他者の呪文抵抗を克服する際に行なう術者レベル判定に+2の強化ボーナス  すべてのローブ・オヴ・ジ・アークマギは特定の属性に合わせてある。悪のキャラクターが白いローブをまとった場合、そのキャラクターは即座に恒久的な負のレベルを3レベル得る。善のキャラクターが黒いローブをまとった場合も同様である。灰色のローブをまとった善や悪のキャラクターや、白か黒のローブをまとった中立のキャラクターは恒久的な負のレベルを2レベル得る。その衣装を着用している間はこの負のレベルをなくしてしまうことはできないが、ローブを脱げばこの負のレベルは即座に除去される。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、アンティマジック・フィールド、メイジ・アーマーかシールド、オヴ・フェイス、作成
ローブ・オヴ・シンティレイティング・カラーズ <i>Robe of Scintillating Colors</i> ／きらめく色彩のローブ	中程度	幻術	11	27,000	1	着用者はこのローブの模様を、途方もない色合いが移りゆき、色また色がまばゆい光のきらめく虹になってローブの上から縁の方へと滝のように流れていくようにすることができる。この色彩は、着用者の近くにいる者を幻惑状態とし、着用者に視認困難を与え、周囲を照らす。色彩がローブの上を流れたすまでは、着用者が合言葉を唱えてから1全ラウンドかかる。この色彩は距離30フィートの凝視攻撃に相当する。着用者を見た者は、1d4+1ラウンドの間、幻惑状態となる(意志・無効、DC16)。これは[精神作用]の(紋様)効果である。 ローブが毎ラウンド、連続してきらめくため、着用者を視認するのはどんどん困難になる。着用者を攻撃する際の失敗確率は10%から始まって、毎ラウンド10%ずつ上昇し、50%(完全視認困難)に達する。 この効果は1日に合計で10ラウンドまでしか使用できない。 また、このローブは常時、半径30フィートを照らす。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、ブラー、レインボー・パターン
ローブ・オヴ・スターズ <i>Robe of Stars</i> ／星のローブ	強力	さまさま	15	58,000	1	このローブには①～③の魔法のパワーがある。 ①このローブにより、着用者は着用したり運搬しているすべてのものと共に、肉体ごとアストラル界へと移動することができる。 ②着用者はすべてのセーヴィング・スローに+1の幸運ボーナスを得る。 ③着用者はローブの胸の部分にある6個までの刺繍の星を、+5シュリケンとして使用することができる。ローブはこの武器に対する《習熟》を着用者に与えてくれる。使用したシュリケンは消えてしまう。刺繍の星は1ヶ月ごとに1個補充される。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、マジック・ミサイル、アストラル・プロジェクションあるいはブレイン・シフト

ローブ・オウ・ブレンディング <i>Robe of Blending</i> ／溶け込みのローブ	中 程度	変成術	10	8,400	1	1日1回、着用者は <b>オルター・セルフ</b> を使ったかのように、他の人型生物の種別を持つクリーチャーの姿をとることができる。この変化は1時間持続するが、着用者は <b>フリー・アクション</b> により早く終わらせることができる。この姿でいる間、着用者は選んだ姿の基本種族言語を話し理解する能力を得る。 <b>必要条件</b> ：《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>オルター・セルフ</b> 、 <b>タンズ</b>
ローブ・オウ・ボーンズ <i>Robe of Bones</i> ／骨のローブ	中 程度	死霊術 [悪]	6	2,400	1	このローブの着用者だけがこのローブに施されたアンデッドの刺繍を目にし、それぞれがどんなクリーチャーになるかを知り、それを引き剥がすことができる。毎ラウンド、1つの刺繍を引き剥がすことができる。引き剥がされた刺繍は、本物のアンデッド・クリーチャー（下記参照）となる。スケルトンやゾンビはこのローブの着用者の制御下にはないが、その後、支配したり、畏怖させたり、退散させたり、破壊することができる。作成されたばかりの <b>ローブ・オヴ・ボーンズ</b> には、常に①～⑥のアンデッドの刺繍がそれぞれ2つずつ付いている。 ①人間のスケルトン ②ウルフのスケルトン ③ヘヴィ・ホースのスケルトン ④ゴブリンのファスト・ゾンビ ⑤人間のタフ・ゾンビ ⑥オーガのブレイグ・ゾンビ <b>必要条件</b> ：《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>アニメイト・デッド</b>
ローブ・オウ・ユースフル・アイテムズ <i>Robe of Useful Items</i> ／便利な品々のローブ	中 程度	変成術	9	7,000	1	このローブをまとったキャラクターは、色々な形の小さな継ぎがあたっていることに気づく。このローブの着用者だけがこの継ぎ当てを目にし、それぞれがどんなアイテムになるかを知り、それを引き剥がすことができる。毎ラウンド、1つの継ぎ当てを引き剥がすことができる。引き剥がされた継ぎ当ては、本物のアイテムとなる。作成されたばかりの <b>ローブ・オヴ・ユースフル・アイテムズ</b> には、常に①～⑥の継ぎ当てがそれぞれ2つずつ付いている。 ①ダガー ②投光式ランタン（油が満タンで点火状態） ③鏡（よく磨かれた2フィート×4フィートの鋼鉄製の鏡） ④棒（長さ10フィート） ⑤麻のローブ（50フィートぶんー巻き） ⑥袋  さらに、ローブにはこれ以外にもいくつかの継ぎ当てがある。4d4をロールし、これ以外の継ぎ当ての数を決め、次に下記の表でそれぞれの継ぎ当ての内容をロールすること。同種のアイテムが複数あってもかまわない。一度剥がすと、継ぎ当てを補充することはできない。  01～08: 金貨100枚の入った袋 09～15: 500 gp相当の銀製の貴重品箱（6インチ×6インチ×1フィート） 16～22: 鉄の扉（最大で幅10フィート、高さ10フィート、片側にかんぬき——直立させて置かなければならない。自動的に設置され、蝶番が取り付けられる） 23～30: 宝石10個（各100 gpの価値） 31～44: 木製の梯子（長さ24フィート） 45～51: ミュール（鞍袋付き） 52～59: 開いた落とし穴（10フィート×10フィート×10フィート） 60～68: <b>ポーション・オヴ・キュア・シリ阿斯・ウーンズ</b> 69～75: こぎ船（長さ12フィート） 76～83: 下級の巻物（ランダムに決定した呪文） 84～90: ウォー・ドッグ2匹（ライディング・ドッグとして扱うこと） 91～96: 窓（2フィート×4フィートで奥行き2フィートまで） 97～100: 携行型破城槌 <b>必要条件</b> ：《その他の魔法のアイテム作成》、 <b>ファブリケート</b>

消耗品

名称	オーラ		術者	価格	重量	解説
	強度	系統	Lv	(gp)	(lb)	
アングウェント・オヴ・タイムレスネス <i>Unguent of Timelessness</i> ／時知らずの軟膏	微弱	変成術	5	150	—	かつて生きていた物体(木、紙、屍体など)にこの軟膏を塗れば、その物体は時間の経過に対する抵抗力を得る。 ①時間の経過がその物体に与える作用は、実際に1年が経つごとに、1日しか経っていないものとして扱う。 ②この軟膏を塗った物体は、あらゆるセーヴィング・スローに+1の抵抗ボーナスを得る。 軟膏が剥げ落ちることはないが、魔法の力で解呪などにより取り除くことはできる。ピン1つでサイズ分類が中型以下の物体8個を覆えるだけの量がある。大型サイズの物体は中型サイズの物体2個ぶん、超大型サイズの物体は中型サイズの物体4個ぶんに相当する。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <i>ジェントル・リポウズ</i>
インセンス・オヴ・メディテーション <i>Incense of Meditation</i> ／瞑想の香	中程度	心術	7	4,900	1	この甘い香りのする香を小さな直方体のブロックに固めたものは、火を点すまで、魔法の力を持たない香と見た目では区別がつかない。燃えている間その芳香と真珠色の煙を見たものは、DC15の〈呪文学〉判定に成功したすればこのアイテムが燃えていることが分かる。 1人の信仰呪文の使い手がこの香のブロック1つに火を点し、その近くで祈りと瞑想に8時間を費やせば、そのキャラクターはすべての呪文をまるで《呪文威力最大化》の特技が作用しているかのように準備することができる。しかし、この方法で準備した呪文はすべて通常のレベルであり、(本来の呪文修正特技で修正した場合のように)通常より3レベル高いレベルになることはない。 この香1ブロックは8時間燃え続け、その効果は24時間持続する。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文威力最大化》、 <i>プレス</i>
エリクサー・オヴ・ヴィジョン <i>Elixir of Vision</i> ／視力の霊薬	微弱	占術	2	250	—	この霊薬を飲んだものは、1時間の間〈知覚〉判定に+10の技量ボーナスを得る。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <i>トウルー・シーイング</i>
エリクサー・オヴ・スイミング <i>Elixir of Swimming</i> ／水泳の霊薬	微弱	変成術	2	250	—	この霊薬を飲んだものは、1時間の間〈水泳〉判定に+10の技量ボーナスを得る。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、作成者の〈水泳〉技能が5ランク以上あること
エリクサー・オヴ・タンブリング <i>Elixir of Tumbling</i> ／軽身の霊薬	微弱	変成術	2	250	—	この霊薬を飲んだものは、1時間の間〈軽業〉判定に+10の技量ボーナスを得る。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <i>キャッツ・グレイス</i>
エリクサー・オヴ・トゥルース <i>Elixir of Truth</i> ／真実の霊薬	微弱	心術	2	500	—	この霊薬を飲んだ者は、以後10分間、真実しか話せなくなる(意志・無効、DC13)。効果時間中にされた質問にはすべて答えるよう強制されるが、1つ1つの質問に対して個別に意志セーブを行なうことができる。この個別のセーブに成功しても、真実を話すよう強制される心術効果からは逃れられないが、その質問には答えなくてもよい(質問に答えるのなら、真実しか話せない)。質問は1ラウンドに1つまでしかできない。これは(強制)[精神作用]の心術効果である。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <i>ゾーン・オヴ・トゥルース</i>
エリクサー・オヴ・ハイディング <i>Elixir of Hiding</i> ／隠れ身の霊薬	微弱	幻術	2	250	—	この霊薬を飲んだものは、1時間の間〈隠密〉判定に+10の技量ボーナスを得る。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <i>インヴィジビリティ</i>
エリクサー・オヴ・ファイアー・ブレス <i>Elixir of Fire Breath</i> ／火吹き	中程度	力術	11	1,100	—	この奇妙な泡立つ霊薬を飲めば、3度まで口から炎を吐く能力を得られる。1回あたり4d6ポイントの[火]ダメージを、25フィート以内の1体の目標に与える(反応・半減、DC13)。この液体を飲んでから1時間後には、回数が残っていても使えなくなってしまう。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <i>スコーチング・レイ</i>
エリクサー・オヴ・ラヴ <i>Elixir of Love</i> ／愛の霊薬	微弱	心術	4	150	—	この甘い液体を飲んだキャラクターは、飲んでから最初に見たクリーチャーに魅惑されてしまう(チャーム・パースンと同様——飲むものはサイズが中型以下の人型生物でなければならない。意志・無効、DC14)。この魅了効果は1d3時間で消える。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <i>チャーム・パースン</i>
エレメンタル・ジェム <i>Elemental Gem</i> ／エレメンタルの宝石	中程度	召喚術	11	2,250	—	このアイテムには4つの異なる種類(地、水、火、風のいずれか)がある。 この宝石を砕くか、潰すか、壊すかすれば(1標準アクション)、 <i>サモン・ネイチャーズ・アライ</i> 呪文で招来されたかのように、大型エレメンタル1体が現れる。このエレメンタルは、宝石を壊したクリーチャーの制御下に入る。 宝石の色は地:薄茶色、水:青緑色、火:赤橙色、風:透明である。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、 <i>サモン・ネイチャーズ・アライ</i> あるいは <i>サモン・モンスター</i>



キャンドル・オウ・インヴォケーション <i>Candle of Invocation</i> ／祈禱のろうそく	強力	召喚術	17	8,400	0.5	この特製の細ろうそくは、1本1本が9つある属性のうち1つに結び付けられる。特別な場合以外、このろうそくは4時間燃える。このろうそくは風が吹いただけで消える可能性がある。ろうそくをランタンに入れても、その魔力が妨げられることはない。 ①～③の効果がある。 ①火から30フィート以内におり、灯っているろうそくと同じ属性のキャラクターは、攻撃ロール、セービング・スロー、技能判定に+2の士気ボーナスを得る。 ②ろうそくと同じ属性のクレリックが呪文を準備する際にこのろうそくを灯したなら、1日に準備できる呪文をあたかも2レベル高いかのように決めることができる。通常は使えない高いレベルの呪文も(あたかも本来よりレベルの高いキャラクターであるかのように)発動することができるようになるが、このろうそくが燃え続けている間のみである。 ③このろうそくを灯すと持ち主はゲート呪文を発動できる。これに応じて招請される存在はろうそくと同じ属性のものである。ろうそくは招請の課程で直ちに燃え尽きてしまう。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、ゲート、作成者が作成するキャンドルと同じ属性であること
キャンドル・オウ・トゥルース <i>Candle of Truth</i> ／真実のろうそく	微弱	心術	3	2,500	0.5	この白い獣脂のろうそくを灯すと、ろうそくを中心に半径5フィートの範囲にゾーン・オヴ・トゥルース呪文を発生させる(意志・無効、DC13)。この範囲はキャンドルが燃えている1時間の間持続する。ろうそくが持続時間終了前に消されたら、効果は中断され、ろうそくは壊れてしまう。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、ゾーン・オヴ・トゥルース
ゴーレム・マニュアル <i>Golem Manual</i> ／ゴーレム作成手引き書	さまざま	さまざま	さまざま	さまざま	—	中に書かれた指示に従うことで、ゴーレムの身体を作成するための技能判定に+5の技量ボーナスが得られる。各マニュアルには、特定のゴーレムに必要な前提呪文も含まれ(ただし、こうした呪文はゴーレム作成のためにしか使えず、複製することもできない)、ゴーレム作成中その作成者が実質的に《人造クリーチャー作成》特技を使えるようにし、ゴーレム作成のためにそのキャラクターの術者レベルを上昇させてくれる。 ゴーレム・マニュアルに込められた呪文は呪文解放型の起動が必要であり、ゴーレムの作成を助けるためにのみ起動できる。本のコストにはゴーレムの身体を造るためのコストは含まれていない。ゴーレムが完成すると、マニュアルに書かれていた文字は消え、本は炎に包まれる。本の燃え尽きた灰をゴーレムに振りかけることで、ゴーレムは完全な自律行動能力を手に入れる。
アイアン・ゴーレム・マニュアル <i>Iron Golem Manual</i> ／アイアン・ゴーレム作成手引き書	強力	召喚術 +心術 +変成術	16	17,500	—	この本には、ギアス／クエスト、クラウドキル、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト、リミテッド・ウィッシュが込められている。この本を読んだ者は、アイアン・ゴーレムを作成する際に、術者レベルが通常より4レベル高いかのように扱われる。 <b>必要条件:</b> 《人造クリーチャー作成》、ギアス／クエスト、クラウドキル、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト、リミテッド・ウィッシュ
クレイ・ゴーレム・マニュアル <i>Clay Golem Manual</i> ／クレイ・ゴーレム作成手引き書	中程度	召喚術 +心術 +占術 +変成術	11	6,000	—	この本には、アニメイト・オブジェクト、コミューン、プレイヤー、プレス、リザレクションが込められている。この本を読んだ者は、クレイ・ゴーレムを作成する際に、術者レベルが通常より2レベル高いかのように扱われる。 <b>必要条件:</b> 《人造クリーチャー作成》、アニメイト・オブジェクト、コミューン、プレイヤー、(訳注: プレスもおそらく必要)、リザレクション
ストーン・ゴーレム・マニュアル <i>Stone Golem Manual</i> ／ストーン・ゴーレム作成手引き書	強力	心術 +防御術	14	11,000	—	この本には、ギアス／クエスト、スロー、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト、リミテッド・ウィッシュが込められている。この本を読んだ者は、ストーン・ゴーレムを作成する際に、術者レベルが通常より3レベル高いかのように扱われる。 <b>必要条件:</b> 《人造クリーチャー作成》、アンティマジック・フィールド、ギアス／クエスト、シンボル・オヴ・スタニング、スロー。(訳注: 本文と必要条件が合っていない。エラッタ待ち。)
ストーン・ゴーレム・ガーディアン・マニュアル <i>Stone Golem Guardian Manual</i> ／ストーン・ゴーレム・ガーディアン作成手引き書	強力	心術 +防御術	14	22,000	—	この本には、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ、ギアス／クエスト、シールド・アザー、スロー、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト、リミテッド・ウィッシュが込められている。この本を読んだ者は、ストーン・ゴーレム・ガーディアンを作成する際に、術者レベルが通常より3レベル高いかのように扱われる。 <b>必要条件:</b> 《人造クリーチャー作成》、アンティマジック・フィールド(訳注: おそらく不要)、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ、ギアス／クエスト、シールド・アザー、スロー、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト、リミテッド・ウィッシュ。
フレッシュ・ゴーレム・マニュアル <i>Flesh Golem Manual</i> ／フレッシュ・ゴーレム作成手引き書	中程度	死霊術 [悪] +心術 +変成術	8	4,000	—	この本には、アニメイト・デッド、ギアス／クエスト、ブルズ・ストレンクス、リミテッド・ウィッシュが込められている。この本を読んだ者は、フレッシュ・ゴーレムを作成する際に、術者レベルが通常より1レベル高いかのように扱われる。 <b>必要条件:</b> 《人造クリーチャー作成》、アニメイト・デッド、ギアス／クエスト、ブルズ・ストレンクス、リミテッド・ウィッシュ



サーヴ・オヴ・スリッパリネス <i>Salve of Slipperiness</i> ／つるりの軟膏	中程度	召喚術	6	1,000	—	この軟膏は塗ることで①～③の効果を与える。この軟膏が効果を失うには普通なら8時間かかるが、アルコール(ワインでも可)でふきとることもできる。 ①塗ったものが行なう、あらゆる〈脱出術〉判定および組みつき状態から逃れるための戦技判定に+20の技量ボーナスを与える。 ②塗ったものが組みつきの試みを避ける際の戦技防御にも+10の技量ボーナスを与える。 ③蜘蛛の巣(通常のものも、魔法のものも)のような障害物があっても、この軟膏を塗った者にはまったく作用しない。魔法のロープのたぐいも、この軟膏にかかっては役に立たない。 ④この軟膏を床や階段に塗れば、その場所は長時間持続するグリース呪文と同様に扱われる。 ソヴリン・グルー(強力接着剤)を入れておく容器の内側には、サーヴ・オヴ・スリッパリネスを塗っておく必要がある。 <b>必要条件:《その他の魔法のアイテム作成》、グリース</b>
シルヴァーシーン <i>Silversheen</i> ／銀の輝き	微弱	変成術	5	250	—	このゆらめくペースト状の物質は、1標準アクションで武器に塗布することができる。こうすると、1時間の間、その武器に“錬金術銀”の性質を与えることができ、その武器にそれ以外の特殊な材質による特性があれば、それと置き換わる。小ビン1つで、近接武器ひと振りか、矢弾20個に塗布することができる。 <b>必要条件:《その他の魔法のアイテム作成》</b>
ストーン・サーヴ <i>Stone Salve</i> ／石肌軟膏	強力	変成術 + 防御術	13	4,000	—	この軟膏は1オンス(約30cc)単位で販売され、使用される。①②の2通りの使用方法がある。 ①石化したクリーチャーの身体に塗った場合、そのクリーチャーは石化状態から元に戻る(ストーン・トゥ・フレッシュ呪文と同様)。 ②石化していないクリーチャーの身体に塗った場合、ストーンスキン呪文と同様にそのクリーチャーを守る。 <b>必要条件:《その他の魔法のアイテム作成》、ストーンスキン、ストーン・トゥ・フレッシュ</b>
ソヴリン・グルー <i>Sovereign Glue</i> ／強力接着剤	強力	変成術	20	2,400	—	この淡い琥珀色の物質はどろりとして粘りけがある。このアイテムは1オンス(約30cc)のサーヴ・オヴ・スリッパリネスを内側に塗ったビンにしか保管できない。ビンからこの接着剤を注ぐたびに、1ラウンド以内にビンの中にサーヴ・オヴ・スリッパリネスを塗り込まないと、残った接着剤が容器の内面にくっついてしまう。ソヴリン・グルーのビンを見つけた場合、この物質が1～7(1d8-1、最低1)オンス入っており、残りの容積には同量のサーヴ・オヴ・スリッパリネスが入っている(価格は1オンス単位のソヴリン・グルーのみの価格)。この接着剤1オンスぶんは1平方フィートの表面を覆うことができ、ほとんどどんなものでも2つの物質を永久的にくっつけてしまう。接着剤がくっつくのには1ラウンドかかる。この時間が過ぎる前にその物体を引き剥がしたなら(1移動アクション)、塗布した接着剤は粘着性を失い、価値のないものとなる。接着剤がくっついてしまえば、その後は、くっついた2つの物体を離そうとしても効果はない。ただし、ユニヴァーサル・ソルVENTはソヴリン・グルーを溶解できる。 <b>必要条件:《その他の魔法のアイテム作成》、メイク・ホウル</b>
ダスト・オヴ・アピアランス <i>Dust of Appearance</i> ／姿現しの粉	微弱	召喚術	5	1,800	—	この物質を空中に撒くと、半径10フィート以内の物体を覆い、範囲に対して①～④の効果を発揮する。この粉の効果は5分間持続する。 ①不可視のものを目に見えるようにする。 ②ブラーとディスプレイメントの効果ヲ無効化する。 ③(虚像)効果、ミラー・イメージ、プロジェクト・イメージの正体を明らかにする。 ④この粉末に覆われたクリーチャーは〈隠密〉判定に-30のペナルティを被る。 <b>必要条件:《その他の魔法のアイテム作成》、グリッターダスト</b>
ダスト・オヴ・イリュージョン <i>Dust of Illusion</i> ／幻影粉	中程度	幻術	6	1,200	—	この粉をクリーチャーに撒くと、そのクリーチャーはデイスガイズ・セルフの(幻覚)効果と同様の作用を受け、この粉を振り撒いた人物が思い描いた幻影が与えられる。同意しない者はこの効果を逃れるためにDC11の反応セーブを行なうことができる。この(幻覚)効果は2時間持続する。 <b>必要条件:《その他の魔法のアイテム作成》、デイスガイズ・セルフ</b>
ダスト・オヴ・ディサピアランス <i>Dust of Disappearance</i> ／姿隠しの粉	中程度	幻術	7	3,500	—	この粉に触れたクリーチャーや物体は不可視となる(グレーター・インヴィジビリティと同様)。シー・インヴィジビリティやインヴィジビリティ・パージなどの魔法的な方法で感知することもできない。しかし、ダスト・オヴ・アピアランスを使えば、目に見えるようにすることができる。音や匂いのような視覚以外の原因によって感知される可能性もある。この効果は2d6ラウンド持続する。持続時間がいつ終わるのか、不可視状態となったクリーチャーには判らない。 <b>必要条件:《その他の魔法のアイテム作成》、グレーター・インヴィジビリティ</b>
ダスト・オヴ・ドライネス <i>Dust of Dryness</i> ／乾燥粉	中程度	変成術	11	850	—	この特殊な粉は①②のいずれかの方法で使用する。 ①水に投げ入れた場合、100ガロン(約380リットル)までの水を即座に消滅させ、粉末はおはじきサイズの小さな玉になって投げられた場所に浮か転がる。この玉を地面に投げつけると、壊れて同じ水量を解放する。この粉は水(真水、塩水、アルカリ性の水)にのみ作用し、他の液体には作用しない。 ②この粉を(エレメンタル、水)の副種別を持つ来訪者に対して使用した場合、そのクリーチャーはDC18の頑健セーブを行わなければならない、失敗すると破壊される。このセーヴィング・スローに成功した場合でも、そのクリーチャーは5d6ポイントのダメージを被る。 <b>必要条件:《その他の魔法のアイテム作成》、コントロール・ウォーター</b>

ダスト・オウ・トレイスレスネス <i>Dust of Tracelessness</i> / 跡消しの粉	微弱	変成術	3	250	—	<p>この粉は持ち主とその仲間の通った痕跡を隠すことができる。空中にこの粉を一握り投げると、100平方フィート(約9平方メートル)までの床面積の部屋が、10年間は放棄され使用されていなかったかのようにほこりっぽく、汚れており、クモの巣といった状態となる。</p> <p>通ってきた道筋に沿ってこの粉を一握り振りかけると、12人までの人物と馬が通ってきた痕跡を250フィートまでさかのぼって消すことができる。この粉を使用した結果は瞬間的なものであり、しかも粉の使用によって魔法のオーラが残留するようなことは一切ない。この粉の作用を受けた範囲で追跡のために行なう〈生存〉判定のDCは通常よりも20高くなる。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、<i>パス・ウィズアウト・トレイス</i></p>
デッキ・オウ・イリュージョンズ <i>Deck of Illusions</i> / 幻影のデッキ	中程度	幻術	6	8,100	0.5	<p>この羊皮紙製のカード一組は通常、象牙か革か木でできた箱の中に収められている。完全なデッキは34枚のカードで構成されている。カードを1枚ランダムに引いて地面に投げると、対応するクリーチャーのメジャー・イメージが生み出される。この(虚像)効果は解呪されるまで持続する。幻のクリーチャーはカードが落ちた場所から30フィートより離れて行動することはできないが、それ以外の点ではまるで本物のよう移動し、そのカードを引いたキャラクターの望むままに行動する。幻影が解呪されると、そのカードは白紙になり、再び使うことはできなくなる。カードを拾い上げると、その幻影は自動的かつ即座に解呪される。</p> <p>宝物としてランダムに決定されたデッキは通常、完全にそろっている(d%で11~100が出た場合)が、1d20枚のカードがなくなっていることもある(1~10が出た場合)。カードがなくなっている場合、減った量に応じて価格を減らすこと。</p> <p>ここでは簡単のため、トランプによるランダム選択のみ記載する。</p> <p>◆ハート A: レッド・ドラゴン、K: 人間の男性ファイターと4人の衛兵、Q: 人間の女性ウィザード、J: 人間の男性ドルイド、10: クラウド・ジャイアント、9: エティン、8: バグベア、2: ゴブリン</p> <p>◆ダイヤ A: グラブレズゥ(デーモン)、K: エルフの男性ウィザードとその女性徒弟、Q: ハーフエルフのレンジャー、J: ハーピー、10: ハーフオークの男性バーバリアン、9: オーガ・メイジ、8: ノール、2: コボルド</p> <p>◆スペード A: リッチ、K: 人間のクレリック3人、Q: メドゥサ、J: ドワーフの男性パラディン、10: フロスト・ジャイアント、9: トロール、8: ホブゴブリン、2: ゴブリン</p> <p>◆クラブ A: アイアン・ゴーレム、K: ハーフリングの男性ローグ3人、Q: ピクシーの一群、J: ハーフエルフのバード、10: ヒル・ジャイアント、9: オーガ、8: オーク、2: コボルド</p> <p>◆ジョーカー 通常: デッキの持ち主の幻影、商標付き: デッキの持ち主の幻影(性別が逆)</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、<i>メジャー・イメージ</i></p>
トウム・オウ・アンダスタンディング <i>Tome of Understanding</i> / 理解力の書	強力	力術	17	本文	5	<p>この本を読んだ者は誰でも(読むには最低でも6日間にわたり、合計48時間かかる)、【判断力】に+1~+5の体得ボーナスを得る。一度でも読んでしまうと、ページから魔法が消え、普通の本となってしまう。</p> <p>市価は以下の通り。27,500 gp(+1)、55,000 gp(+2)、82,500 gp(+3)、110,000 gp(+4)、137,500 gp(+5)。</p> <p>系統が力術なのは、ミラクルによる場合のみ。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、<i>ウィッシュ</i>あるいは<i>ミラクル</i></p>
トウム・オウ・クリア・ソウト <i>Tome of Clear Thought</i> / 明晰なる思考の書	強力	力術	17	本文	5	<p>この本を読んだ者は誰でも(読むには最低でも6日間にわたり、合計48時間かかる)、【知力】に+1~+5の体得ボーナスを得る。一度でも読んでしまうと、ページから魔法が消え、普通の本となってしまう。</p> <p>市価は以下の通り。27,500 gp(+1)、55,000 gp(+2)、82,500 gp(+3)、110,000 gp(+4)、137,500 gp(+5)。</p> <p>系統が力術なのは、ミラクルによる場合のみ。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、<i>ウィッシュ</i>あるいは<i>ミラクル</i></p>
トウム・オウ・リーダーシップ・アンド・インフルエンス <i>Tome of Leadership and Influence</i> / 統率力と影響力の書	強力	力術	17	本文	5	<p>この本を読んだ者は誰でも(読むには最低でも6日間にわたり、合計48時間かかる)、【魅力】に+1~+5の体得ボーナスを得る。一度でも読んでしまうと、ページから魔法が消え、普通の本となってしまう。</p> <p>市価は以下の通り。27,500 gp(+1)、55,000 gp(+2)、82,500 gp(+3)、110,000 gp(+4)、137,500 gp(+5)。</p> <p>系統が力術なのは、ミラクルによる場合のみ。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、<i>ウィッシュ</i>あるいは<i>ミラクル</i></p>

ビード・オウ・フォース <i>Bead of Force</i> ／力場の珠	中 程度	力術	10	3,000	—	この小さな黒い球体は60フィートまで投擲することができる。半径10フィート以内のすべてのクリーチャーに5d6ポイントの[力場]ダメージを与える。 投擲された後は、このアイテムは半径10フィート、持続時間が10分のリジリアント・スフィアー呪文(反応・無効、DC16)のように機能する。ちらちらと光る[力場]でできた球体が1体のクリーチャーを包み込む。ただし、そのクリーチャーは球体の直径内に収まるだけの大きさのもでなければならない。球体は対象を、持続時間の間、包み込む。この球体は、ロッド・オヴ・キャンセレイションやロッド・オヴ・ネゲイション、ディスイнтеグレイト呪文、目標型ディスペル・マジック呪文を除けばいかなるダメージも受けない。これらの効果は球体を破壊するが、包み込んだクリーチャーには害は及ばない。いかなるものも球体を通り抜けることはできないが、包み込まれたクリーチャーは通常通り呼吸できる。外にいる者たちや、中にいる者たちが暴れることで、球体を物理的に移動させることはできない。このアイテムは1回の使い捨てである。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、リジリアント・スフィアー
フェザー・トークン <i>Feather Token</i> ／羽根飾り	強力	召喚術	12	さまざま	—	この小さな羽根飾りにはいくつかの種類のもがあり、それぞれが特別の必要に応じた力を持っている。この羽根飾りには以下に述べるような種類がある。どの羽根飾りも一度だけ使用できる。魔法のオーラ以外に、特定の羽飾りにそれを識別するような特殊な特徴があるわけではない。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、メジャー・クリエイション
アンカー <i>Anchor</i> ／いかり	強力	召喚術	12	50	—	1日までの間、船が動かないようにしておくことができる。
ウィップ <i>Whip</i> ／鞭	強力	召喚術	12	500	—	この羽根飾りは革製の超大型用ウィップとなり、ダンシング能力を持つ武器と同様に、望めばいかなる相手も自動的に攻撃してくれる。この武器は+10の基本攻撃ボーナスを持っており、基本ダメージは1d6+1ポイント、攻撃ロールとダメージ・ロールに+1の強化ボーナスがある。また、命中すれば、フリー・アクションとして組みつき攻撃を(戦技判定に+15のボーナスを得て)行なう。このウィップは1時間までしか持続しない。
スワン・ボート <i>Swan Boat</i> ／白鳥型のボート	強力	召喚術	12	450	—	この羽根飾りは、60フィートの速度で水上を移動する能力を持つ白鳥型のボートを作り出す。このボートは8頭のホースと馬具、あるいは32人の中型サイズのキャラクター、もしくはそれに相当する組み合わせのものを運ぶことができる。このボートは1日の間持続する。
ツリー <i>Tree</i> ／樹木	強力	召喚術	12	400	—	この羽根飾りは、大きなオークの木(幹の直径5フィート、高さ60フィート、枝を広げた差し渡し40フィート)を出現させる。これは“瞬間”効果である。
バード <i>Bird</i> ／鳥	強力	召喚術	12	300	—	伝書鳩のように、小さな文書による伝言を間違いなく指定した目標に届けるために使用できる。この羽根飾りは、その伝言を届けるのに必要な時間だけ持続する。
ファン <i>Fan</i> ／扇	強力	召喚術	12	200	—	この羽根飾りは大きな扇となり、1隻の船を進ませる(時速約25マイル＝持続40km)のに十分な強さの風を生み出す。この風は、すでに吹いている風の風速と累積しない。しかし、すでに吹いている風を弱めることはでき、比較的穏やかな風の弱いエリアを作り出すことができる(ただし、嵐の中で波の大きさを変えることはできない)。この扇は8時間まで使用することができる。
マーヴェラス・ピグメンツ <i>Marvelous Pigments</i> ／不思議な絵の具	強力	召喚術	15	4,000	—	この絵の具を使えば、所有者は平面に絵を描くだけで実体のある恒久的な物体を作り出すことができる。1壺ぶんは、100平方フィート(約9.3平方メートル)の表面に二次元的に描くことで、1,000立方フィート(約28立方メートル)ぶんの物体を作り出すのに十分な量である。 このアイテムでは普通の非自律行動物体しか作り出すことはできない(クリーチャー、魔法のアイテムは不可)。この絵の具は何らかの表面に塗らなければならない。この絵の具で1つの物体を描くには10分かかり、DC15の〈製作:絵描き〉判定に成功しなければならない。この絵の具で高価な物体を描いても作られるのは安価な材質でできたものである。使用者は普通の武器、鎧、その他、価格が2,000 gp以下の魔法の力を持たぬ物体(食料でも可)を作り出すことができる。この効果は“瞬間”的なものである。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、メジャー・クリエイション
マニュアル・オウ・クイックネス・オウ・アクション <i>Manual of Quickness of Action</i> ／機敏な身ごなしの手引き	強力	力術	17	本文	5	この本を読んだ者は誰でも(読むには最低でも6日間にわたり、合計48時間かかる)、【敏捷力】に+1～+5の体得ボーナスを得る。一度でも読んでしまうと、ページから魔法が消え、普通の本となってしまう。 市価は以下の通り。27,500 gp(+1)、55,000 gp(+2)、82,500 gp(+3)、110,000 gp(+4)、137,500 gp(+5)。 系統が力術なのは、ミラクルによる場合のみ。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、ウィッシュあるいはミラクル
マニュアル・オウ・ゲインフル・エクササイズ <i>Manual of Gainful Exercise</i> ／効果的な鍛錬の手引き	強力	力術	17	本文	5	この本を読んだ者は誰でも(読むには最低でも6日間にわたり、合計48時間かかる)、【筋力】に+1～+5の体得ボーナスを得る。一度でも読んでしまうと、ページから魔法が消え、普通の本となってしまう。 市価は以下の通り。27,500 gp(+1)、55,000 gp(+2)、82,500 gp(+3)、110,000 gp(+4)、137,500 gp(+5)。 系統が力術なのは、ミラクルによる場合のみ。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、ウィッシュあるいはミラクル

マニュアル・オウ・ボディリー・ヘルス <i>Manual of Bodily Health</i> ／健康の手引き	強力	力術	17	本文	5	この本を読んだ者は誰でも(読むには最低でも6日間にわたり、合計48時間かかる)、【耐久力】に+1～+5の体得ボーナスを得る。一度でも読んでしまうと、ページから魔法が消え、普通の本となってしまう。 市価は以下の通り。27,500 gp(+1)、55,000 gp(+2)、82,500 gp(+3)、110,000 gp(+4)、137,500 gp(+5)。 系統が力術なのは、ミラクルによる場合のみ。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、ウィッシュあるいはミラクル
ユニヴァーサル・ソルヴェント <i>Universal Solvent</i> ／万能溶剤	微弱	変成術	3	50	—	この物質はソヴリン・グルー、足留め袋、その他ありとあらゆる粘着物を溶かすことができる。この溶剤を使用するのは1標準アクションである。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、アシッド・アロー
レストレイティヴ・オイントメント <i>Restorative Ointment</i> ／治癒の軟膏	微弱	召喚術	5	4,000	0.5	この軟膏の壺には塗り薬5回分が入っている。毒を負った傷口に塗り込んだり呑み込んだりすれば、どんな毒でも解毒される(ニュートライズ・ポイズンと同様に判定に+5のボーナス)。病んだ患部に塗れば、病気を除去する(リムーヴ・ディシーズと同様に判定に+5のボーナス)。傷に塗り込めば、1d8+5ポイントのダメージを癒す(キュア・ライト・ウーンズと同様)。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、キュア・ライト・ウーンズ、ニュートライズ・ポイズン、リムーヴ・ディシーズ



その他

名称	オーラ		術者 Lv	価格 (gp)	重量 (lb)	解説
	強度	系統				
アイアン・バンズ・オヴ・バインディング <i>Iron Bands of Binding</i> ／拘束の鉄帯	強力	力術	13	26,000	1	敵に向けて投げつけ、遠隔接触攻撃に成功すればこのアイテムは目標を締め付ける。サイズ分類が大型以下のクリーチャー1体をこの方法で捕らえ、合言葉を唱えて鉄帯を再び球状形状に戻すまで動けない状態(押さえこまれた状態と同様)にしておくことができる。 目標はDC30の【筋力】判定に成功すれば鉄帯を使用不可能なまでに破壊することができる。DC30の戦技判定もしくは(脱出術)判定に成功すれば抜け出すことができる。1日に1回使用できる。 <b>必要条件:《その他の魔法のアイテム作成》、グラスピング・ハンド</b>
アイアン・フラスク <i>Iron Flask</i> ／鉄のビン	強力	召喚術	20	170,000 (空の場合)	1	合言葉を唱えると、使用者は他の次元界から来たクリーチャーなら何でも(そのクリーチャーがDC19の意志セーブに失敗すれば)このこの特殊な容器に閉じ込めることができる。この効果の有効距離は60フィートである。一度に1体のクリーチャーしか閉じ込めることはできない。栓を緩めれば、捕らえたクリーチャーを解放することができる。 合言葉を唱えることができるのは、1日1回だけである。 捕らわれていたクリーチャーが合言葉を唱えたなら、そのクリーチャーは1時間の間、従うことを強制される。合言葉を唱えずに解放したなら、そのクリーチャーは己の生来の性向に応じて行動する(そうしない理由がない限り、大抵使用者を攻撃する)。このビンに同じクリーチャーを2度捕らえようとするなら、そのクリーチャーはセーヴィング・スローに+2のボーナスを得たうえ、敵対的となる。新たに発見したビンに何が入っているかは d100 をロールして決定する。 01～50 からっぽ / 51～54 大型エア・エレメンタル / 55～58 インヴィジブル・ストーカー / 59～62 大型アース・エレメンタル / 63～66 ゾーン / 67～70 大型ファイアー・エレメンタル / 71～74 サラマnder / 75～78 大型ウォーター・エレメンタル / 79～82 ジル / 83～85 イェス・ハウンド / 86 デーモン(シャドウ) / 87 デーモン(ヴロック) / 88 デーモン(ヘズロウ) / 89 デーモン(グラブプレズウ) / 90 デーモン(サキュバス) / 91 デヴィル(オシュルス) / 92 デヴィル(バルバズウ) / 93 デヴィル(エリニウス) / 94 デヴィル(コルヌゴン) / 95 アガシオン(アヴォラル) / 96 アザータ(ガエル) / 97 アルコン(トランペット) / 98 ラークシャサ / 99 デーモン(パロール) / 100 デヴィル(ピット・フィンド) <b>必要条件:《その他の魔法のアイテム作成》、トラップ・ザ・ソウル</b>
アイウーン・ストーン <i>Ioun Stones</i> ／アイウーンの石	強力	さまざま	12	さまざま	—	この結晶質の石は常に空中に浮いており、使用するには持ち主から3フィート以内になければならない。キャラクターの頭から1d3フィートの距離で旋回軌道を描く。持ち主は自発的に石を掴んでしまい込むことができるが、そうしている間は石による利益を失う。アイウーン・ストーンのACは24、ヒット・ポイントは10、硬度は5である。石のパワーはそれぞれの色と形状によってさまざまである。 <b>必要条件:《その他の魔法のアイテム作成》、作成者は12レベル以上でなくてはならない</b>
無色透明・紡錘形	—	—	—	4,000	—	クリーチャーは食料と水が不要となる。
くすんだ薔薇色・三角柱	—	—	—	5,000	—	ACへの+1洞察ボーナス。
深紅色・球	—	—	—	8,000	—	【敏捷力】への+2強化ボーナス。
きらめく青・球	—	—	—	8,000	—	【判断力】への+2強化ボーナス。
薄い青・長斜方形	—	—	—	8,000	—	【筋力】への+2強化ボーナス。
桃色・長斜方形	—	—	—	8,000	—	【耐久力】への+2強化ボーナス。
桃色と緑色・球	—	—	—	8,000	—	【魅力】への+2強化ボーナス。
緋色と青・球	—	—	—	8,000	—	【知力】への+2強化ボーナス。
紺色・長斜方形	—	—	—	10,000	—	《鋭敏感覚》(特技と同様)。
虹色・紡錘形	—	—	—	18,000	—	クリーチャーは空気が不要となる。
薄いラベンダー色・長円体	—	—	—	20,000	—	4レベル以下の呪文を吸収する。20レベルぶんの呪文を吸収すると、この石は燃え尽きて鈍い灰色になり、永久に力を失う。 <b>ロッド・オヴ・アブソープション</b> と同様に働くが、待機アクションが必要であり、呪文を強化するために使用することはできない。
真珠白色・紡錘形	—	—	—	20,000	—	ダメージを10分ごとに1ポイントずつ再生する。この再生能力は <b>リング・オヴ・リジェネレーション</b> と同様に働く。
薄い緑色・三角柱	—	—	—	30,000	—	攻撃ロール、セーヴ、技能判定、能力値判定に+1の技量ボーナス。
橙色・三角柱	—	—	—	30,000	—	+1術者レベル。
脈動する紫色・三角柱	—	—	—	36,000	—	3レベルぶんの呪文を蓄える( <b>リング・オヴ・スペル・ストアリング</b> と同様)。蓄える呪文は呪文の使い手が込めなければならぬが、発動することは誰でも行なえる。
ラベンダー色と緑色・長円体	—	—	—	40,000	—	8レベル以下の呪文を吸収する。50レベルぶんの呪文を吸収すると、この石は燃え尽きて鈍い灰色になり、永久に力を失う。 <b>ロッド・オヴ・アブソープション</b> と同様に働くが、待機アクションが必要であり、呪文を強化するために使用することはできない。

<b>アパレイタス・オヴ・ザ・クラブ</b> <i>Apparatus of the Crab / カニの装置</i>	強力	変成術 ＋ 力術	19	90,000	500	<p>起動していないときには、このアイテムは中型サイズのクリーチャー2体が入れる大きさの密封された大きな鉄樽のように見える。DC20の〈知覚〉判定に成功すると、一方の端にハッチを開くための隠された留め金が見つかる。内部には10本の（印のない）レバーと、中型サイズか小型サイズの乗員2名分の座席がある。このレバーにより、内部の者はこの装置を起動させ、その移動と行動を制御できる。</p> <p>1 脚と尾を伸ばす／縮める / 2 前方の舷窓の覆いを開ける／閉める / 3 側面の舷窓の覆いを開ける／閉める / 4 ハサミと触手を伸ばす／縮める / 5 ハサミで挟み込む / 6 前方／後方に移動する / 7 右／左に旋回する / 8 内部にコンティニュアル・フレイムのかかっている“目”を開く／閉じる / 9 水中で浮上する／沈下する / 10 ハッチを開く／閉じる</p> <p>レバーを操作することは1全ラウンド・アクションであり、どのレバーも1ラウンドに1回しか操作することはできない。しかし、2体のキャラクターが内部に入ることができるため、この装置は同一ラウンドで移動と攻撃を行なうことができる。この装置は水深900フィート（約270m）までの水中でも機能する。2名の乗組員が1d4＋1時間生き延びるに十分な空気を貯蔵することができる（乗員が1名なら2倍の時間保つ）。起動時には、この装置は巨大なザリガニのように見える。</p> <p>起動時の<b>アパレイタス・オヴ・ザ・クラブ</b>は以下のようなデータを持つ：hp 200；硬度15；移動速度20フィート、水泳20フィート；AC 20（－1サイズ、＋11外皮）；攻撃 ハサミ×2 ＋12近接（2d8）；戦技ボーナス＋14；戦技防御24。</p> <p><b>必要条件</b>《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト、コンティニュアル・フレイム、作成者が〈知識：工学〉を8ランク持っていること</p>
<b>イフリート・ボトル</b> <i>Efreeti Bottle / イフリートの壺</i>	強力	召喚術	14	145,000	1	<p>この壺は1日に1回開けることができる。開けると、壺の中に閉じ込められていたイフリートが即座に現れる。d%をロールし、イフリートの行動を決定する（開けるたびにロールすること）。</p> <p>1～10：攻撃してくる。その後イフリートは永久に姿を消し、壺は魔法の効果を失う。</p> <p>11～90：10分までかイフリートが死ぬまで、使用者に忠実に使える。</p> <p>91～00：ウィッシュを3回使ってくれる。その後イフリートは永久に姿を消し、壺は魔法の効果を失う。</p> <p><b>必要条件</b>：《その他の魔法のアイテム作成》、<b>プレイナー・バインディング</b></p>
<b>インスタント・フォートレス</b> <i>Instant Fortress / 即席要塞</i>	強力	召喚術	13	55,000	1	<p>この金属製の立方体は合言葉で起動すると、広さが一辺20フィートの正方形、高さが30フィートの塔になる。この塔はどの側面にも狭間窓があり、屋上には狭間胸壁がある。金属製の壁は地下10フィートまで伸びて地面に根をおろし、塔が倒されるのを防ぐ。この要塞には、所有者の命令でしか開かない小さな扉が1つある（ノック呪文でも開けられない）。</p> <p>この要塞の壁はアダマンティン製であり、ヒット・ポイントは100、硬度は20である。ウィッシュやミラクルでなければ、この要塞を修理することはできない（1回の使用で50ポイントのダメージを回復させる）。</p> <p>この要塞はわずか1ラウンドで姿を現し、扉は装置の持ち主の目前にくる。近くにいる人々やクリーチャー（持ち主を除く）は要塞の突然の成長に巻き込まれた場合、10d10ポイントのダメージを受ける（反応・半減、DC19）。</p> <p>この要塞は合言葉（起動時に用いたのとは別のもの）を唱えることで起動停止できる。中身が空っぽでなければ、起動停止することはできない。</p> <p><b>必要条件</b>：《その他の魔法のアイテム作成》、<b>メイジズ・マグニフィシャント・マンション</b></p>
<b>ウインド・ファン</b> <i>Wind Fan / 風扇</i>	微弱	力術	5	5,500	—	<p>合言葉を唱えると、使用者は扇に<b>ガスト・オヴ・ウインド</b>呪文の効果を再現する空気の流れを生み出させることができる。この扇は1日に1回なら、壊れることはない。それより多く使用した場合、20%ずつ壊れる確率が累積していく（2回目は20%、3回目は40%…）。</p> <p><b>必要条件</b>：《その他の魔法のアイテム作成》、<b>ガスト・オヴ・ウインド</b></p>
<b>ウェル・オヴ・メニー・ワールズ</b> <i>Well of Many Worlds / あまたの世界の井戸</i>	強力	召喚術	17	82,000	—	<p>次元間を結ぶこの奇妙な装置は<b>ポータル・ホール</b>とまったく同じように見える。この中に入れられたものは即座に別の世界に送り込まれる。平行世界、他の惑星、他の次元界をランダムに決定する。この井戸を動かすと、行き先は再びランダムに決定しなおされる。この穴は拾い上げ、折り畳み、丸めることができる。この井戸は双方向に使えるポータルであり、つながった別の世界からクリーチャーが来ることもある。</p> <p><b>必要条件</b>：《その他の魔法のアイテム作成》、<b>ゲート</b></p>
<b>エヴァースモーキング・ボトル</b> <i>Eversmoking Bottle / 無限の煙の壺</i>	微弱	変成術	3	5,400	1	<p>この金属の壺は煙を出す。栓を抜けば大量の煙が出、1ラウンドで50フィートの拡散範囲に広がり、視覚を完全に遮ってしまふ。壺に栓をしないうまま放っておけば、煙は半径100フィートの拡散範囲に広がるまで、1ラウンドにつき10フィートずつ広がってゆく。栓がされるまで、この範囲は煙が充満したままとなる。この壺は合言葉によって封じ直さなければならず、そうすれば、煙は通常通り薄れてゆく。軟風（風速毎時11マイル以上）は4ラウンドでこの煙を吹き散らし、疾風（風速毎時21マイル以上）は1ラウンドでこの煙を吹き散らす。</p> <p><b>必要条件</b>：《その他の魔法のアイテム作成》、<b>パイロテクニクス</b></p>
<b>エフィシャント・クウィヴァー</b> <i>Efficient Quiver / 高効率の矢筒</i>	中 程度	召喚術	9	1,800	2	<p>この矢筒にははっきりと区別できる3つの部分があり、各部分にそれぞれ、いかなる次元にも属さない空間が作りつけられている。</p> <p>1つ目の区画には、アローとだいたい同じ大きさと形をしたものを60個まで入れることができる。</p> <p>2つ目の区画には、ジャヴェリンとだいたい同じ大きさと形をしたものを18個まで入れることができる。</p> <p>3つめの区画には、ボウとだいたい同じ大きさと形をしたもの（スピア、スタッフなど）を6個まで入れることができる。</p> <p>一度この矢筒にものを詰め込んだなら、持ち主は自分が望んだアイテムを、普通の矢筒や鞘から取り出したかのように、この矢筒から取り出すことができる。何が入っていようと重量は変わらない。</p> <p><b>必要条件</b>：《その他の魔法のアイテム作成》、<b>シークレット・チェスト</b></p>

オーブ・オヴ・ストームズ <i>Orb of Storms</i> ／嵐のオーブ	強力	さまざま	18	48,000	—	持ち主はこのオーブを使用して、コントロール・ウェザー呪文を1日に1回、またストーム・オヴ・ヴェンジェンスを1ヶ月に1回、呼び起こすことができる。オーブの所有者は常時、エンデュア・エレメンツ効果によって守られている。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、エンデュア・エレメンツ、コントロール・ウェザー、ストーム・オヴ・ヴェンジェンス
カーペット・オヴ・フライング <i>Carpet of Flying</i> ／空飛ぶじゅうたん	中程度	変成術	10	本文	本文	このじゅうたんを使用すれば、持続時間が無限のオーヴァーランド・フライト呪文が作用したかのように空を飛ぶことができる。どのじゅうたんも起動させるための独特の合言葉がある。声が届く範囲内なら、合言葉を発したものがじゅうたんの上にいるかどうかに関わらず起動する。その後、じゅうたんは口頭での指示によって操縦される。 サイズ / 可搬重量 / 飛行速度 / 重量 / 市価 5フィート× 5フィート / 200ポンド / 40フィート / 8ポンド / 20,000gp 5フィート× 10フィート / 400ポンド / 40フィート / 10ポンド / 35,000gp 10フィート× 10フィート / 800ポンド / 40フィート / 15ポンド / 60,000gp カーペット・オヴ・フライングは可搬重量の2倍までの重量を運搬できるが、その場合、速度は30フィートに低下する。カーペット・オヴ・フライングは〈飛行〉判定を行なうことなくホバリングを行なうことができ、また、それ以外の〈飛行〉判定にも+5のボーナスがある。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、オーヴァーランド・フライト
キュービック・ゲート <i>Cubic Gate</i> ／次元門の立方体	強力	召喚術	13	164,000	2	このカーネリアン(紅玉髓)でできた小さな立方体の6つの面は、それぞれが異なる1つの既存の次元界ないし次元に結び付けられており、そのうちの1つは物質界である。他の5つの面がどの次元界と結びついているのかを決めるのは作成者である。 面の1つが1回押されると、その面と結び付いた次元界のランダムな地点へのゲートが開く。毎分10%の確率で、その次元界の住人である来訪者(ランダムに決定する)が食料や楽しみや騒動を求めて、このゲートを通してやって来る。同じ面をもう1回押すと、ゲートは閉じる。同時に2 つ以上のゲートを開くことはできない。 1つの面を素早く連続して2回押すと、押したキャラクターは向こうの次元界のランダムな地点へと転送される。そのキャラクターに隣接するマスにいた全クリーチャーも一緒に転送される(隣接マスにいたクリーチャーは、DC23の意志セーブに成功すれば転送を免れることができる)。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、ブレイン・シフト
キューブ・オヴ・フォース <i>Cube of Force</i> ／力場の立方体	中程度	力術	10	62,000	0.5	この装置の持ち主は、自分の周囲に各面とも一辺10フィートの大きさの別個のウォール・オヴ・フォース6枚でできた特別な立方体を設置することができる。この立方体の障壁はそのキャラクターと共に移動し、以下の表で示す攻撃方法を通さない。完全にチャージされた状態でこの立方体には36チャージあり、使用されたチャージは毎日回復する。各効果は1分(および1分に満たない起動期間)維持することに対応した効果に応じたチャージを消費する。また、効果が稼動中、所有者の移動速度は、下に示した“最大速度”以下に制限される。 稼動中に30ポイントを超えるダメージが与えられた場合、30を超えた10ポイントのダメージにつき1チャージが失われる。  面 / 1分ごとのチャージ消費 / 最大速度 / 効果 1 / 1 / 30フィート / ガスや風などを中に入れない。 2 / 2 / 20フィート / 生きていない物質を中に入れない。 3 / 3 / 15フィート / 生きている物質を中に入れない。 4 / 4 / 10フィート / 魔法を中に入れない。 5 / 6 / 10フィート / すべての物を中に入れない。 6 / 0 / 通常通り / 起動停止  障壁の強度に作用するような呪文は余分にチャージを奪う。そうした呪文はキューブの外から中へ、あるいは中から外へ発動することはできない。  攻撃方法 / 追加チャージ ホーン・オヴ・ブラスティング / 6 ウォール・オヴ・ファイアー / 2 パスウォール / 3 ディスイндеグレイト / 6 フェイス・ドア / 5 プリズマティック・スプレー / 7 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、ウォール・オヴ・フォース



キューブ・オヴ・フロスト・レジスタンス <i>Cube of Frost Resistance</i> ／冷気抵抗の立方体	微弱	防御術	5	27,000	2	<p>起動すると、この立方体は所有者あるいは(起動後にキューブを床などに置いた場合)キューブ自体を中心とした一辺10フィートの立方体の範囲を取り囲む。この範囲内の温度は常に少なくとも華氏65度(18.3℃)となる。この範囲は[冷氣]に関連するすべての攻撃を吸収する。しかし、1ラウンドの間に合計50ポイントを超える[冷氣]ダメージを受けると、このフィールドは元の形状に戻り1時間の間は再起動できなくなる。10ラウンドの間に100ポイントを超える[冷氣]ダメージを吸収した場合、キューブは壊れてしまう。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、<i>プロテクション・フロム・エナジー</i></p>
クリスタル・ボール <i>Crystal Ball</i> ／水晶球	中程度	占術	10	本文	7	<p>キャラクターは魔法の水晶球を用いて、<i>スクライミング</i>呪文(意志・無効、DC16)と同様に、事実上どれほど離れたところでも、既存の他の次元界でも見ることができる。1日に何度でも使用できるが、そのパワーに抵抗するためのセーブDCは重ねて使用するたびに1ずつ下がっていく。</p> <p>追加のパワーを持っているものもあり、そのクリスタル・ボールを通して見ている目標に対して使用することができる。</p> <p>クリスタル・ボールの種類 / 市価</p> <p>通常 / 42,000gp</p> <p>シー・インヴィジビリティ付き / 50,000gp</p> <p>テレパシー付き* / 70,000gp</p> <p>トウルー・シーイング付き / 80,000gp</p> <p>ディテクト・ソウツ (意志・無効、DC13) 付き / 51,000gp</p> <p>*……使用者はクリスタル・ボールに見えている人物に対して、声に出さない精神的な伝言を送ったり受け取ったりすることができる。1日に1回、キャラクターは<i>サジェスチョン</i>(意志・無効、DC14)を植えつけようとすることもできる。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、<i>スクライミング</i>(加えて、アイテムに付加される追加呪文)</p>
サステイニング・スプーン <i>Sustaining Spoon</i> ／滋養のスプーン	微弱	召喚術	5	5,400	—	<p>このスプーンを空の器に置けば、その容器はどろどろしたペースト状の粥で満たされる。この粥は濡れた生暖かいボール紙のような風味だが、どんなのクリーチャーにとっても生きていくのに必要なすべての栄養分を含んでいる。毎日、4人までの人間が食べるのに十分な粥を作り出す。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、<i>クリエイト・フード・アンド・ウォーター</i></p>
ジェム・オヴ・シーイング <i>Gem of Seeing</i> ／看破の宝石	中程度	占術	10	75,000	—	<p>この宝石を通してものを見ると、使用者は<i>トウルー・シーイング</i>呪文が作用しているかのように見ることができる。1日に30分まで、5分単位で使用できる。この使用時間が連続している必要はない。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、<i>トウルー・シーイング</i></p>
ジェム・オヴ・ブライトネス <i>Gem of Brightness</i> ／輝きの宝石	中程度	力術	6	13,000	—	<p>この宝石は合言葉により、①～③のうち1つの明るい光を放つ水晶となる。</p> <p>①この宝石は覆い付きランタンと同様の明かりを放つ。宝石をこのように使っても、チャージを消費しない。また、宝石はもう一度合言葉を唱えて照明を消すまで、明かりを放ち続ける。</p> <p>②この宝石は直径1フィート、長さ50フィートの明るい光線を放つ。これは遠隔接触攻撃であり、命中したクリーチャーはDC14の頑健セーブに成功しない限り、1d4ラウンドの間、盲目状態となる。1チャージ消費する。</p> <p>③この宝石は30フィートの円錐形の範囲に目をくらませる閃光を発する。この閃光は一瞬しか持続しないが、範囲内のすべてのクリーチャーはDC14の頑健セーブに失敗すると1d4ラウンドの間、盲目状態となる。5チャージ消費する。</p> <p>作成時には50チャージある。すべてのチャージが消費されてしまうと、この宝石は魔法の力を失う。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、<i>デイトライト</i></p>
スキャバード・オヴ・キーン・エッジズ <i>Scabbard of Keen Edges</i> ／切れ味の鞘	微弱	変成術	5	16,000	1	<p>この鞘はナイフやダガーやソードやそれに類する武器(それにはグレートソードまで含まれる)を納められるように、大きくしたり小さくしたりすることができる。1日に3回まで、合言葉を唱えることで、鞘に納めたどんな刃物にもキーン・エッジを発動することができる。</p>
ストーン・オヴ・アラーム <i>Stone of Alarm</i> ／警報の石	微弱	防御術	3	2,700	2	<p>この石でできた立方体は、合言葉を唱えると、どんな物体にも貼り付く。それ以降、先に同じ合言葉を唱えずにその物体に触れた者がいると、この石は1時間の間、(間に障壁がなければ)1/4マイル(約400m)先まで聞こえる、耳をつんざくような金切り声を発する。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、<i>アラーム</i></p>
ストーン・オヴ・グッド・ラック(ラックストーン) <i>Stone of Good Luck (Luckstone)</i> ／幸運の石	微弱	力術	5	20,000	—	<p>このアゲート(瑪瑙)の持ち主は、セーヴィング・スロー、能力値判定、技能判定に+1の幸運ボーナスを得る。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、<i>ディヴァイン・フェイヴァー</i></p>



スtrand・オウ・プレイヤー・ビーズ <i>Strand of Prayer Beads</i> ／数珠紐	本文	混在	1～17	本文	0.5	このアイテムのオーラは微弱、中程度、強力のいずれかである。このアイテムを運搬している時に信仰呪文を発動すると、持ち主は即座にこのアイテムに含まれる珠のパワーが判り起動方法も理解する。種類に応じて、このアイテムに含まれる珠の種類(各1つ)が決まっている。 レッサー・strand・オウ・プレイヤー・ビーズ(9,600gp): ビード・オウ・ブlessing、ビード・オウ・ヒーリング strand・オウ・プレイヤー・ビーズ(45,800gp): ビード・オウ・ヒーリング、ビード・オウ・カルマ、ビード・オウ・スマイティング グレーター・strand・オウ・プレイヤー・ビーズ(95,800gp): ビード・オウ・ヒーリング、ビード・オウ・カルマ、ビード・オウ・サモンズ、ビード・オウ・ウィンド・ウォーキング 着用者はこのアイテムを身体や所持品のどこかに運搬していればよく、手に持ったり、特定の部位に着用する必要はない。特殊な珠を飾り紐から取り外せば、そのパワーは失われる。珠が1つ以上失われている場合、()で記載される市価を元の値から引くこと。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、必要な珠に必要な呪文 着用者は1日1回ブレスを発動できる。このアイテムは呪文開放型アイテムとして扱う。
ビード・オウ・ブlessing <i>Bead of Blessing</i> ／祝福の珠	微弱	心術	1	(600)	—	<b>必要条件:</b> ブレス 着用者は1日1回、キュア・シリアス・ウーンズ、リムーヴ・ディシーズ、リムーヴ・ブラインドネス／デフネスからいずれかを選んで発動できる。
ビード・オウ・ヒーリング <i>Bead of Healing</i> ／癒しの珠	微弱	召喚術	5	(9,000)	—	<b>必要条件:</b> キュア・シリアス・ウーンズ、リムーヴ・ディシーズ、リムーヴ・ブラインドネス／デフネスのいずれか 着用者は1日1回、自分の呪文を+4術者レベルで発動できる。この効果は10分間持続する。
ビード・オウ・カルマ <i>Bead of Karma</i> ／業の珠	中程度	変成術	9	(20,000)	—	<b>必要条件:</b> ライチャス・マイト 着用者は1日1回、アンホーリー・ブライト、オーダーズ・ラス、ケイオス・ハンマー、ホーリー・スマイトのいずれか(意志・不完全、DC17)を発動できる。このアイテムは呪文開放型アイテムとして扱う。
ビード・オウ・スマイティング <i>Bead of Smiting</i> ／鉄槌の珠	中程度	力術	7	(16,800)	—	<b>必要条件:</b> アンホーリー・ブライト、オーダーズ・ラス、ケイオス・ハンマー、ホーリー・スマイトのいずれか 着用者を助けるために、1日の間、外方次元界から適切な属性の強力なクリーチャーを招来する(つまりぬ用事で神格の使者を招来することがあれば、その神格は罰としてそのキャラクターのアイテムを奪い、ギアスをかけるくらいのことはするだろう)。このアイテムは1度使用すると魔法の力を失う。
ビード・オウ・サモンズ <i>Bead of Samons</i> ／招来の珠	強力	召喚術	17	(20,000)	—	<b>必要条件:</b> ゲート 着用者は1日1回、ウィンド・ウォークを発動できる。このアイテムは呪文開放型アイテムとして扱う。
ビード・オウ・ウィンド・ウォーキング <i>Bead of Wind Walking</i> ／空中歩行の珠	中程度	変成術	11	(46,800)	—	<b>必要条件:</b> ウィンド・ウォーク
ダークスカル <i>Darkskull</i> ／暗黒のドクロ	中程度	力術 [悪]	9	60,000	5	このドクロは黒檀を彫ったもので、純然たる悪の存在である。アンハロウ呪文がこのドクロを起点として発動されたかのように扱われる。どのダークスカルにもアンハロウ呪文により1つの呪文の効果が定着している。定着する呪文はアンハロウ呪文の解説にあるものから選択され、後から変更することはできない。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、アンハロウ、作成者が悪であること
チャイム・オウ・インタラプション <i>Chime of Interruption</i> ／妨害のチャイム	中程度	力術	7	16,800	1	この楽器は10分に1回鳴らすことができ、鳴り響く音色はまる3分の間持続する。チャイムの音が鳴り響いている間は、音声要素を必要とするいかなる呪文も、術者が精神集中判定(DC15+その呪文の呪文レベル)に成功しない限り、半径30フィート以内で発動することができない。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、シャウト
チャイム・オウ・オープニング <i>Chime of Opening</i> ／開錠のチャイム	中程度	変成術	11	3,000	1	この鐘は長さ約1フィートのミスラル製の管鐘である。レベルが15未満のウィザードが発動したものであれば、ホールド・ポータルあるいはアーケイン・ロック呪文を自動的に解呪する。 使用時に、このチャイムを緩めたり開けたりしようとするアイテムや門戸に向けなければならない(使用者の目に見えており、使用者がそこにあることを知っていなければならない)。使用者は術者レベル11として術者レベル判定を行ない、その錠前や拘束を解くための(装置無力化)のDCを使用して判定を行ない、成功すれば錠前や拘束が1つ開く(1つの物体に複数の錠前や拘束がかかっているのなら、それぞれに判定を行なう必要がある)。サイレンス呪文はこの装置のパワーを無効化する。新品のチャイムは、壊れて使い物にならなくなるまでに合計で10回使用できる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、ノック

デカンター・オウ・エンドレス・ウォーター <i>Decanter of Endless Water</i> ／無限の水差し	中程度	変成術	9	9,000	2	このビンのを抜いて合言葉を唱え、真水か塩水が流れ出す。①～③および真水か塩水の組み合わせを選択して使用できる。 ①小川:1ラウンドにつき1ガロン(約3.8リットル)が流れ出る。 ②湧き水:1ラウンドにつき5ガロン(約19リットル)の流量で、長さ5フィートの川ができる。 ③間欠泉:1ラウンドにつき30ガロン(約114リットル)の流量で、長さ20フィート、幅1フィートの川ができる。 間欠泉効果は反動がかなり大きく、この水差しを手にかけている者はこの効果を発揮している間は毎ラウンド、DC12の【筋力】判定に成功しないと、打ち倒された状態となってしまう。加えて、間欠泉の力はその対象となったクリーチャーに毎ラウンド1d4ポイントのダメージを与える。間欠泉は1ラウンドにつき1体の目標にしか作用しないが、間欠泉の絶え間なき水流によって極めて容易に狙いをつけられるため、使用者は水流の向きを変えて攻撃ロールを行なうことなく目標に攻撃を加えることができる。(火)の副種別を持つクリーチャーは間欠泉によって、毎ラウンド1d4ダメージではなく2d4ポイントのダメージを受ける。水の流れを止めるには、合言葉を唱えなければならない。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、コントロール・ウォーター
ドラムス・オウ・パニック <i>Drums of Panic</i> ／恐慌の太鼓	中程度	死霊術	7	30,000	10	一組の太鼓を同時に鳴らすと、120フィート以内(太鼓の周囲半径20フィート以内は除く)のすべてのクリーチャーはファイア呪文の作用を受ける(意志・不完全、DC16)。1日1回使用できる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、ファイア
ハープ・オウ・チャームینگ <i>Harp of Charming</i> ／魅惑の竖琴	微弱	心術	5	7,500	5	この竖琴は片手で楽に持てるが、その魔力を用いるには両手が必要となる。演奏してDC14の〈芸能:弦楽器〉判定に成功した場合、演奏者は10分間演奏するごとに、音楽に1つのサジェスチョン(呪文と同様、意志・無効、DC14)をこめることができる。判定に失敗した場合、聴衆は24時間の間、その演奏者のこれ以降の演奏から作用を受けない。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、サジェスチョン
パール・オウ・ザ・サイリンズ <i>Pearl of the Sirines</i> ／サイリンの真珠	中程度	変成術 + 防御術	8	15,300	—	この真珠はその美しさだけで少なくとも1,000 gpの価値がある(そのため、作成コストは8,150gpである)。 この真珠によって、持ち主はきれいで新鮮な空気の中にいるかのように、水中で呼吸することができるようになる。持ち主は水泳移動速度が60フィートになり、水中で妨げられることなく呪文を発動したり行動したりすることができる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、ウォーター・ブリージング、フリーダム・オヴ・ムーヴメント
パール・オウ・パワー <i>Pearl of Power</i> ／力の真珠	強力	変成術	17	さまざま	—	この真珠は呪文を準備する魔法の使い手へのみ効果がある。1日に1回、合言葉を唱え、持ち主は自分が準備したが既に発動したどんな呪文でも1つ思い出すことができる。その呪文はまるで発動されなかったかのように、再び同じように準備される。この呪文は、真珠によって決まる特定のレベルのもでなければならない。1～9レベルまでの各レベルの呪文を1日に1つ思い出すものと、1日に(それぞれ異なるレベルで6レベルまでの)2つの呪文を思い出す真珠がそれぞれ存在する。 市価は以下の通り。1,000 gp(1レベル)、4,000 gp(2レベル)、9,000 gp(3レベル)、16,000 gp(4レベル)、25,000 gp(5レベル)、36,000 gp(6レベル)、49,000 gp(7レベル)、64,000 gp(8レベル)、81,000 gp(9レベル)、70,000 gp(呪文2つ)。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、思い出そうとする呪文レベルの呪文を作成者が発動できること
パイプス・オウ・サウンディング <i>Pipes of Sounding</i> ／音作りの笛	微弱	幻術	2	1,800	3	〈芸能:管楽器〉の技能を持つキャラクターが演奏すると、このパン・パイプはさまざまな音を生み出す。この音は(虚像)効果であり、ゴースト・サウンド呪文に相当する。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、ゴースト・サウンド
パイプス・オウ・ザ・スーアーズ <i>Pipes of the Sewers</i> ／下水の笛	微弱	召喚術	2	1,150	3	持ち主はこの笛を使って(400フィート以内にラットがいれば)1d3群のラット・スウォームを引き寄せることができる。ラットたちが移動しなければならない距離が50フィートあるごとに、1ラウンドの遅れが出る。吹き手はラットたちが現れるまで演奏を続けなければならない、現れた時点でDC10の〈芸能:管楽器〉判定を行わなければならない。成功すれば、吹き手が演奏し続ける限り、ラットたちはテレパシーによる吹き手の命令に従う。失敗すれば、ラットたちは吹き手を攻撃する。いかなる理由でも吹き手が演奏を中断すれば、ラットたちは即座に去ってゆく。24時間以内にラットたちを再び呼び出すたびに、〈芸能〉判定のDCは+5される。 ラットたちが他のクリーチャーの制御下にいた場合、〈芸能〉判定のDCにラットたちを制御しているクリーチャーのHDを加えること。吹き手がラットたちを制御した後にその別のクリーチャーが積極的に制御を奪い返そうとするなら、制御を維持するために毎ラウンド、別々の判定が必要となる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・ネイチャーズ・アライ、チャーム・アニマル、“野生動物との共感”能力
パイプス・オウ・ホーンティング <i>Pipes of Haunting</i> ／恐ろしの笛	微弱	死霊術	4	6,000	3	この小さなパン・パイプを演奏してDC15の〈芸能:管楽器〉判定に成功すると、この笛は呪力を帯びた不気味な調べを生み出す。30フィート以内にいて、これを聞いたものはDC13の意志セーブに成功しなければならず、失敗すると4ラウンドの間、恐れ状態となる。ヒット・ダイスが6以上のクリーチャーには作用しない。1日に2回、吹き鳴らすことができる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、スケアー
バッグ・オウ・トリックス <i>Bag of Tricks</i> ／奇術の袋	さまざま	召喚術	さまざま	さまざま	—	この袋の中に手を入れた者は小さくてふわふわした球を感じる。この球を取り出して20フィートまでのところに投げると、それは動物に変わる。この動物は10分間たって(あるいは殺されるか、袋に戻るよう命令されて)消えてしまうまで、自分を取り出したキャラクターに仕える。この動物は〈動物使い〉技能の解説にある、どんな命令にも従う。バッグ・オヴ・トリックスには3種類あり、そのそれぞれが異なる種類の動物を生み出す。それぞれの説明を参照して、それぞれどんな動物が取り出されたか決定すること。 生み出される動物は常にランダムである。そして常に一度に1体しか存在できない。1日に2匹まで、1週間で合計10匹までの動物を袋から取り出すことができる。

灰色	微弱	召喚術	3	3,400	—	01～30:バット、31～60:ラット、61～75:キャット、76～90:ウィーゼル、91～100:ライディング・ドッグ <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・ネイチャーズ・アライヴ
錆色	微弱	召喚術	5	8,500	—	01～30:ウルヴァリン、31～60:ウルフ、61～85:ボア、86～100:レオバルド <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・ネイチャーズ・アライヴ
黄褐色	中程度	召喚術	9	16,000	—	01～30:グリズリー・ベア、31～60:ライオン、61～80:ヘヴィ・ホース、81～90:タイガー、91～100:ライノセラス ヘヴィ・ホースは馬具を着けて現れ、自分を袋から取り出したキャラクターを乗り手として受け入れる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・ネイチャーズ・アライヴ
バッグ・オウ・ホールディング <i>Bag of Holding</i> / 物入れ袋	中程度	召喚術	9	本文	本文	これは一見して2フィート×4フィート(約60cm×120cm)ほどの大きさの、ありふれた布の袋のように見える。バッグ・オウ・ホールディングの中には、いかなる次元にも属さない空間に通じており、袋の中の空間は外側から見た大きさよりも大きい。何をどれだけ袋に入れても袋の重さは変わらない。袋の重量や、袋に入る内容物の重量と体積の上限は、袋のタイプによって決まる。 <div> <div>タイプ(市価)</div> <div>重量</div> <div>重量上限</div> <div>体積上限</div> </div> タイプI (2,500 gp) 15ポンド 250ポンド 30立方フィート タイプII (5,000 gp) 25ポンド 500ポンド 70立方フィート タイプIII (7,400 gp) 35ポンド 1,000ポンド 150立方フィート タイプIV (10,000 gp) 60ポンド 1,500ポンド 250立方フィート 上限より多くの物を入れたり、とがったものが(中からでも外からでも)袋に穴をあけたりすれば、袋は破れ、使い物にならなくなってしまう、中のものはすべて永久に失われる。裏返しにすれば、中のものはすべて(傷つかずに)転げ出してくるが、袋はもう一度裏返して元通りにしないと使えない。生きているクリーチャーは袋の中に入っても10分は無事に生き延びられるが、10分を過ぎると窒息する。 特定のアイテムを取り出すのは1移動アクションである——普通の背負い袋に入るより多くのものを詰め込んでいない限り。詰め込んだ状態なら、特定のアイテムを取り出すのは1全ラウンド・アクションとなる。袋の中にある魔法のアイテムは、袋を運搬しているキャラクターに何の利益ももたらさない。 ポータブル・ホールの内部にこのアイテムを入れると空間が引き裂かれてアストラル界への裂け目ができ、いずれも永久に失われる。このアイテムの内部にポータブル・ホールを入れた場合、ホールはアストラル界への門を開く。ホールとバッグおよび半径10フィート以内のすべてのクリーチャーはその中に吸い込まれ、その過程でいずれのアイテムも破壊されてしまう。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、シークレット・チェスト
ハンディ・ハヴァサック <i>Handy Haversack</i> / 便利な背負い袋	中程度	召喚術	9	2,000	5	この背負い袋には8立方フィート(約227リットル)か80ポンド(約36kg)までのものを入れることができる。いっぱいまで入っている場合でも、この背負い袋はいつもわずか 5ポンド(約2.3kg)の重量しかない。 両側にポーチがついており、体積2立方フィート(約57リットル)か重量20ポンド(約9kg)までのものを入れることができる。 着用者が特定のアイテムを取ろうと手を入れた場合、そのアイテムは常に一番手前に入っている。従って、この背負い袋に入っているものを出すために探し回ったり、取りそこなったりすることはない。この背負い袋から特定の1個のアイテムを取り出す行為は1回の移動アクションである。また、この背負い袋からしまってあるアイテムを1つ取り出す場合、機会攻撃を誘発しない。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、シークレット・チェスト
フィギュリーン・オウ・ワンドラス・パワー <i>Figurines of Wondrous Power</i> / 不思議な小像	さまざま	さまざま	さまざま	さまざま	1	これは何種類かあるクリーチャーの小像で、この像を投げ落とし、正しい合言葉を唱え、通常サイズの生きたクリーチャーになる(ただし、以下の説明でそうでないとはある場合は除く)。このクリーチャーは持ち主の命令に従う。特記ない限り、このクリーチャーは共通語を理解するが、しゃべることはない。 このアイテムが小像形態の時に壊されて破壊状態になった場合、その像は永久に破壊されてしまう。動物形態の時に殺された場合は、単に小像形態に戻り、後で再び使うことができる。
ブロンズ・グリフィン <i>Bronze Griffon</i> / 青銅のグリフィン	中程度	変成術	11	10,000	1	自律行動能力を与えられると通常のグリフィンと同様のデータを持ち、持ち主の命令に従って行動する。このアイテムは1週間に2回、毎回6時間まで使用することができる。6時間が経過するか、合言葉を唱えれば再び小像に戻る。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト
エボニー・フライ <i>Ebony Fly</i> / 黒壇のハエ	中程度	変成術	11	10,000	1	自律行動能力を与えられるとボニーほどの大きさになり、データ(ヒット・ダイス、AC、運搬重量、移動速度など)はすべてベガサスのものを用いる。ただし攻撃は一切行なえない。このアイテムは1週間に3回、毎回12時間まで使用することができる。12時間が経過するか、合言葉を唱えれば再び小像に戻る。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト
ゴールデン・ライオンズ <i>Golden Lions</i> / 黄金のライオン	中程度	変成術	11	16,500	1	この像は2体で一組である。この2体の像はいずれも普通の大人の雄ライオンになる。戦闘で殺されると、まるまる1週間の間、小像からライオンにすることができなくなる。殺されたのでなければ、1日に1回、毎回1時間まで使用することができる。合言葉を唱えることで、ライオンにしたり小像に戻したりすることができる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト



アイヴォリー・ゴーツ <i>Ivory Goats</i> ／象牙の山羊	中 程度	変成術	11	21,000	1	<p>この像は3体で一組である。この3体の山羊はどれも他の2体と少しずつ違う姿をしており、それぞれ①～③の異なる機能を持っている。</p> <p>①ゴート・オヴ・テラー (Goat of Terror／恐怖の山羊) :正しい合言葉を唱えれば、この小像は軍馬風の乗騎になる。データはライト・ホースのものをを用いる。ただし、乗り手はこの山羊の角を武器として使用することができる(一方の角は+3ヘヴィ・ランス相当、もう一方の角は+5ロングソード相当)。騎乗して相手との戦いに臨めば、このアイテムは半径30フィートにフィアー呪文に等しい効果を放射する(意志・不完全、DC16)。この像は2週間に1回、一度に3時間まで使用することができる。</p> <p>②ゴート・オヴ・トラヴェイル (Goat of Travail／苦痛の山羊) :この小像は雄牛よりも大きなクリーチャーになり、一対のとても大きく獐猛な角(どちらも1d8+4ダメージ)が付け加えられていることを除けばナイトメアと同じデータを持つ。突撃して攻撃した場合は角しか使用できない(ただし、そのラウンドに成功した攻撃それぞれに6ポイントのダメージが追加される)。この像は1ヶ月に1回、一度に12時間まで山羊の姿にすることができる。</p> <p>③ゴート・オヴ・トラヴェリング (Goat of Traveling／旅の山羊) :この小像は、外見を除けばあらゆる点でヘヴィ・ホースに等しい素早く持久力のある乗騎となる。この山羊は週に最大で1日までの間、移動することができる——これは連続していてもよいし、合計で24時間であればどんな風に組み合わせることもできる。24時間たつか合言葉を唱えようと、小像の姿に戻る。そして少なくとも1日経過するまで、再び使うことはできない。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト</p>
マーブル・エレファント <i>Marble Elephant</i> ／大理石の象	中 程度	変成術	11	17,000	1	<p>合言葉を唱えると本物のエレファントのサイズになり、エレファントと同じデータを持つ。このエレファントは荷役獣、乗騎、あるいは戦闘要員として使用でき、持ち主の命令に完全に従う。この小像は1ヶ月に4回、一度に24時間まで使用できる。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト</p>
オブシディアン・スティード <i>Obsidian Steed</i> ／黒曜石の馬	強力	召喚術 ＋ 変成術	15	28,500	1	<p>合言葉を唱えると素晴らしい乗騎になる。これは以下の追加能力を1ラウンドに1回、回数無制限で使用できるヘヴィ・ホースとして扱う。イセリアル・ジョイント、オーヴァーランド・フライト、ブレイン・シフト。乗り手が善の属性であれば、使用するたびに10%の確率で乗り手を下方次元界(訳注:悪の属性を持つ諸次元界)に運び、そこで小像の姿に戻ってしまう。この像は1週間に1回、一度に連続した期間で24時間まで使用することができる。このアイテムがエーテル化したり、ブレイン・シフトした場合、乗り手とその装備も同じ状態となることに注意。これにより、使用者は他の次元界に行くことができる。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト、イセリアルネス、フライ、ブレイン・シフト</p>
オニクス・ドッグ <i>Onyx Dog</i> ／瑪瑙の犬	中 程度	変成術	11	15,500	1	<p>合言葉を唱えると、この小像は【知力】が8あって共通語で意思疎通でき、鋭敏嗅覚能力を持ち、〈知覚〉判定に+4が加えられた上、暗視能力(有効距離60フィート)を持ち、シー・インヴィジビリティも使用できる、ライディング・ドッグと同じデータを持つクリーチャーに変化する。この像は1週間に1回、6時間まで使用することができる。この犬は持ち主の命令にのみ従う。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト</p>
サーペント・アウル <i>Serpentine Owl</i> ／蛇紋石のフクロウ	中 程度	変成術	11	9,100	1	<p>使用した合言葉によって、この小像は普通の大きさのホード・アウル(ミミズク)がジャイアント・アウル(ジャイアント・イーグルのデータを使用すること)になる。変身は1日に1回行なうことができ、連続した期間で最大8時間まで持続する。ただし、ジャイアント・アウルの姿に3回変身すると、小像は以降、魔法の力をすべて失う。アウルは持ち主とテレパシーで意思疎通でき、見聞きたことをすべて知らせる。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト</p>
シルヴァー・レイヴン <i>Silver Raven</i> ／銀の鴉	中 程度	心術＋ 変成術	6	3,800	1	<p>合言葉を唱えると、この銀の小像はレイヴン(大鴉)に変化する(ただし、銀の密度を保ったままであり、硬度は10である)。別の合言葉を唱えると、この像はアニマル・メッセンジャー呪文の作用を受けたクリーチャーのように、伝言を持って飛び立つ。伝言を運ぶよう命じられていない場合、このレイヴンは持ち主の命令に従う。ただし、特殊なパワーやテレパシー能力は一切持たない。この像は1週間に付き24時間しか、レイヴンの姿を維持することはできないが、その持続時間は連続している必要はない。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、アニマル・メッセンジャー、アニメイト・オブジェクト</p>
ブルーム・オヴ・フライング <i>Broom of Flying</i> ／空飛ぶほうき	中 程度	変成術	9	17,000	3	<p>このほうきは1日に9時間まで(持ち主が好きなように分割することができる)オーヴァーランド・フライト呪文が作用したかのように空を飛ぶ(〈飛行〉判定に+4)ことができる。このほうきは200ポンドまでの重量を運び、40フィートの移動速度で飛行することができる。あるいは、400ポンドまでの重量を運び、30フィートの移動速度で飛行することもできる。さらに、持ち主が目的地の位置と景観についてよく知っているなら、名前を指定するだけでひとりでにそこへ飛んで行くこともできる。持ち主が合言葉を唱えると、ほうきは300ヤード(約270m)離れた所からでもその持ち主の元にやってくる。乗り手がいない場合、ブルーム・オヴ・フライングは40フィートの速度で飛行する。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、オーヴァーランド・フライト、パーマナンスィ</p>
ブレスト・ブック <i>Blessed Book</i> ／祝福されし書	中 程度	変成術	7	12,500	1	<p>この作りのよい書物はどれも、耐久性が高く、防水加工され、銀をかぶせた鉄で装丁され、錠前が付いている。ウィザードは1,000ページあるブレスト・ブックに、1ページごとの材料費を支払わずに呪文を書き込むことができる。ランダムに作成した宝物の中にこの本があった場合、呪文が記入されていることはない。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、シークレット・ページ</p>



フォールディング・ボート <i>Boat, Folding</i> ／折り畳みボート	中程度	変成術	6	7,200	4	<p>このアイテムは起動していない状態だと小さな木製の箱のような外観をしている。</p> <p>合言葉を唱えると、箱は自動的に広がって、長さ10フィート、幅4フィート、深さ2フィートほど(約3m×1.2m×0.6m)のボートとなる。</p> <p>第2の合言葉を唱えると、長さ24フィート、幅8フィート、深さ6フィート(約7.3m×2.4m×1.8m)の船になる。フォールディング・ボートは展開時にボートが占めるのに充分なだけの空き空間がなければ展開しない。箱であった時に中にアイテムをしまっておいた場合、そのアイテムはボートか船の内部に置かれる。</p> <p>小さなボート形態には1対のオール、いかり、マスト、三角帆がある。大きな船形態には甲板、漕ぎ手用座席1列、5対のオール、舵取り用のオール、いかり、甲板船室、四角帆を持つマストがある。ボートには4人が余裕を持って乗り込むことができ、船は15人を容易に運ぶことができる。</p> <p>第3の合言葉を唱えると、内部に何も残っていないければ、ボートや船は自動的に折り畳まれ、再び箱に戻る。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、ファブリケート、作成者が《製作:船大工》を2ランク有していること</p>
ポータブル・ホール <i>Portable Hole</i> ／携帯用の穴	強力	召喚術	12	20,000	—	<p>このアイテムは円形の布であり、携帯できる異次元空間である。何らかの表面の上に広げれば、深さ10フィートの異次元空間ができる。この穴は、布の縁を内側か外側からつかみ、折り畳むようにするだけで持ち上げることができる。どちらの方法でも、異次元空間への入り口は閉じるが、穴の中に入れたものは異次元空間に保管され、このアイテムと共に移動する。</p> <p>この穴の中の空気は、穴が空いたときに入り込んだもののだけである。穴の中には、中型サイズのクリーチャー1体か小型サイズのクリーチャー2体が10分間呼吸できるだけの空気が入る。穴がいっぱいになっても、布の重量が増えることはない。</p> <p>ポータブル・ホールは1つ1つが別々の異次元空間へと開く。</p> <p>ポータブル・ホールの中にバッグ・オヴ・ホールディングを入れると、空間が引き裂かれてアストラル界への裂け目ができ、バッグもこの布ももろともに虚無へと吸い込まれ、永久に失われる。バッグ・オヴ・ホールディングの内部にポータブル・ホールを入れた場合、ホールはアストラル界への門を開く。ホールとバッグおよび半径10フィート以内のすべてのクリーチャーはその中に吸い込まれ、その過程でポータブル・ホールもバッグ・オヴ・ホールディングも破壊されてしまう。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、ブレイン・シフト</p>
ホーン・オヴ・ヴァルハラ <i>Horn of Valhalla</i> ／ヴァルハラ号角	強力	召喚術	13	50,000	2	<p>この魔法の楽器には4つの種類がある。起動すると、角笛は人間のバーバリアンを何人か招来し、彼らは自分たちを招来したキャラクターのために戦ってくれる。どの角笛も7日に1回しか吹くことができない。どのタイプの角笛が見つかったかは、d%をロールして下記の表を参照すること。角笛のタイプはどんなバーバリアンが招来されるかと、その角笛を使うのにどんな前提条件が必要かを示している。前提条件を満たさないキャラクターが使用したなら、そのキャラクターは自分が招来したバーバリアンに攻撃される。</p> <p>d%      / 角笛の種類      / 招来されるバーバリアン / 前提条件</p> <p>01～40 / シルヴァー(銀) / 2d4+2体、2レベル      / なし</p> <p>41～75 / プラス(真鍮) / 2d4+1体、3レベル      / 呪文の使い手1レベル以上</p> <p>76～90 / ブロンズ(青銅) / 2d4体、4レベル      / すべての軍用武器への《習熟》か呪芸の能力</p> <p>91～100 / アイアン(鋼鉄) / 1d4+1体、5レベル      / すべての軍用武器への《習熟》か呪芸の能力</p> <p>招来されたバーバリアンは人造クリーチャーであり、実際の人物ではない。バーバリアンの開始時の装備品を装備して現れる。彼らは自分たちか相手が全滅するか、1時間が経過するまで、角笛の持ち主が戦うよう命じた相手を誰であれ攻撃する。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・モンスターⅦ</p>
ホーン・オヴ・グッドネス／イーヴル <i>Horn of Goodness/Evil</i> ／善・悪の角笛	中程度	防御術	6	6,500	1	<p>持ち主の属性が善でも悪でもないなら(中立なら)、この角笛は何のパワーも持たない。持ち主の属性が善なら、角笛を吹けばマジック・サークル・アゲンスト・イーヴルの効果がある。持ち主の属性が悪なら、角笛を吹けばマジック・サークル・アゲンスト・グッドの効果がある。どちらの場合も、防御は1時間持続する。この角笛を吹けるのは1日に1回である。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル、マジック・サークル・アゲンスト・グッド</p>
ホーン・オヴ・フォッグ <i>Horn of Fog</i> ／霧の角笛	微弱	召喚術	3	2,000	1	<p>この小さな角笛を吹くと、オブスキュアリング・ミスト呪文によるものに似た濃い霧の塊を吹き出すことができる。角笛を吹き続けている限り、霧は演奏者に隣接する一辺10フィートの正方形の範囲を覆う。霧は、壁など何らかの実体の物体に遮られない限り、放射点から直線に、毎ラウンド10フィート移動する。この霧は3分たつと消え去る。軟風(風速毎時11マイル以上)は4ラウンドでこの霧を吹き散らし、疾風(風速毎時21マイル以上)は1ラウンドでこの霧を吹き散らす。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、オブスキュアリング・ミスト</p>
ホーン・オヴ・ブラスティング <i>Horn of Blasting</i> ／破碎の角笛	中程度	力術	7	20,000	1	<p>合言葉を唱えてから演奏すれば、40フィートの円錐形内のクリーチャーに5d6ポイントの[音波]ダメージを与え、そのクリーチャーを2d6ラウンドの間、聴覚喪失状態にする(DC16の頑健セーブに成功すれば、ダメージを半減し、聴覚喪失状態を無効化することができる)。結晶質の物体とクリーチャーは7d6ポイントの[音波]ダメージを受け、クリーチャーが手で持っているか、着用あるいは運搬しているものでなければ、セーブを行なうことはできない(クリーチャーが手で持っているか、着用あるいは運搬していれば頑健・無効、DC16)。</p> <p>1日に1回より多く使用された場合、爆発して吹き鳴らした者に10d6ポイントのダメージを与える可能性がある。この確率は追加で使われるたびに20%ずつ累積してゆく(2回目は20%、3回目は40%…)。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、シャウト</p>

グレーター・ホーン・オヴ・ブラスティング <i>Horn of Blasting, Greater</i> ／上級破碎の角笛	強力	力術	16	70,000	1	ホーン・オヴ・ブラスティングと同様だが、この角笛は10d6ポイントの[音波]ダメージを与え、そのクリーチャーを1ラウンドの間、朦朧状態にし、4d6ラウンドの間、聴覚喪失状態とする(DC19の頑健セーブに成功すれば、ダメージを半減し、朦朧状態と聴覚喪失状態を無効化することができる)。結晶質の物体は、ホーン・オヴ・ブラスティングの説明と同様に16d6ポイントの[音波]ダメージを受ける。このアイテムにも、1日に1回より多く使用された場合に、20%ずつ累積する爆発の可能性がある。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、グレーター・シャウト
ボトル・オヴ・エア <i>Bottle of Air</i> ／空気のボトル	中程度	変成術	7	7,250	2	まったく空気のない環境に持ち込むと、このボトルは絶えず中身を新しく作り、内部に常時、空気を保つ。ボトルから空気を呼吸するには1標準アクションを要するが、そうして空気を吸ったキャラクターは、その後、息を止めていられる間だけ行動できるようになる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、ウォーター・ブリージング
マトック・オヴ・ザ・ティタンズ <i>Mattock of the Titans</i> ／ティタン族のつるはし	強力	変成術	16	23,348	120	サイズ分類が超大型以上のクリーチャーなら、このアイテムを使って地面を耕したり、掘りかえしたり、土づくりの城壁を崩したりすることができる(10分につき一辺10フィートの立方体の範囲)、岩を砕くこともできる(1時間につき一辺10フィートの立方体の範囲)。武器として使った場合、巨大用 +3アダマンティン製ウォーハンマーに相当し、4d6ポイントの基本ダメージを与える。 武器としての機能のため、コストは市価の1/2ではなく、13,348gp である。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、魔法の武器防具作成》、ムーヴ・アース
ミラー・オヴ・オポジション <i>Mirror of Opposition</i> ／映し身の鏡	強力	死霊術	15	92,000	45	この鏡は何らかの表面に掛けるか安置するかして、合言葉を唱えることで起動させる。クリーチャーが鏡の表面に映った自分の姿を見たなら、そのクリーチャーの完全な複製が出現する。この映し身は即座にオリジナルを攻撃する。この複製はオリジナルとまったく同じ装備、同じ能力(魔法能力も含む)を持っている。複製とオリジナルのどちらかが負けるか破壊されると、複製とその装備は完全に消滅する。この鏡は1日に4回まで機能する。鏡を破壊する(硬度1、5ヒット・ポイント)と、すべての複製が直ちに消え去ってしまう。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、クローン
ミラー・オヴ・ライフ・トラッピング <i>Mirror of Life Trapping</i> ／幽閉の鏡	強力	防御術	17	200,000	50	この鏡は何らかの表面に掛けるか安置するかして、合言葉を唱えることで起動させる。ミラー・オヴ・ライフ・トラッピングの内部には異次元空間から成る15個の区画がある。この鏡から30フィート以内に近づき、鏡に映った自分の姿を見たクリーチャーはDC23の意志セーブを行なわなければならない、失敗すると鏡の中の牢獄の1つに捕らわれてしまう。この鏡の性質に気づいていないクリーチャーは必ず鏡に映った自分の姿を見てしまう。鏡が生命を捕らえることをクリーチャーが知っており、見ないようにしようとするならば、そのクリーチャーが鏡に映った自分の姿を見、セーヴィング・スローを行なわなければならない可能性は50%まで下がる(凝視攻撃と同様に扱うこと)。 捕らわれたクリーチャーは、肉体ごと鏡の中に連れ去られる。クリーチャーのサイズは関係ないが、人造クリーチャーやアンデッドが捕らわれることはなく、非自律行動物体やその他の生きていない物質が捕らわれることもない。犠牲者の装備は(衣服や運搬しているすべてのものも含めて)その場に残る。正しい合言葉を知っているなら、鏡の持ち主は内部に捕らわれたクリーチャーの映像を鏡の表面に呼び出し、無力な捕虜と会話を行なうことができる。別の合言葉を唱えれば、捕らわれたクリーチャーは解放される。合言葉1組ずつが捕虜1体1体に対応している。 鏡の容量がいっぱいになったなら、最新の捕虜を収容するために1人の犠牲者(ランダムに決定される)が解放される。鏡が破壊されれば(硬度1、5ヒット・ポイント)、その時点で内部に捕らわれていたすべての捕虜が解放される。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、インプリズンメント
モール・オヴ・ザ・ティタンズ <i>Maul of the Titans</i> ／ティタン族のモール	強力	力術	15	25,305	160	この槌は長さが8フィートある。武器として使った場合、+3グレートクラブ に相当し、非自律行動物体に対して3倍のダメージを与える。しかし、正しく使用するためには、これを振るう者が最低でも18の[筋力]を持っていなければならない。そうでない場合、攻撃ロールに－4のペナルティを被る。 武器としての機能のため、コストは市価の1/2ではなく、12,305gp である。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、魔法の武器防具作成》、クレンチ・フィスト
ライア・オヴ・ビルディング <i>Lyre of Building</i> ／建造物の豎琴	中程度	変成術	6	13,000	5	この豎琴を1回使用することで、300フィート以内の非自律行動物体である建造物(壁、屋根、床など)に対するあらゆる攻撃を無効化することができる。これには、ホーン・オヴ・ブラスティングの効果やディスイнтеグレイト呪文、破城槌や同様の攻城兵器による攻撃などが含まれる。この豎琴は1日に1回使用することができ、防御効果は30分間持続する。 この豎琴は建築にも役立つ。1週間に1回、弦をかき鳴らして、建物や鉱山、トンネル、堀や溝などを魔法の力で建造することができる。わずか30分間演奏するだけで、100人の人間が3日間労働したのと同じ作業量が生み出される。最初の1時間以降1時間ごとに、この豎琴を演奏するキャラクターはDC18の[芸能:弦楽器]判定を行なわなければならない。失敗すれば演奏を止めなければならない、1週間が経過するまで再びこの目的のために豎琴を演奏することができなくなる。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、ファブリケート
ランタン・オヴ・リヴェーリング <i>Lantern of Revealing</i> ／姿現しのランタン	微弱	力術	5	30,000	2	このランタンは普通の覆い付きランタンの機能を持つ。これを灯すと、インヴィジビリティ・バージ呪文と同様に、25フィート以内のすべての不可視状態のクリーチャーと物体の姿も明らかにする。 <b>必要条件:</b> 《その他の魔法のアイテム作成》、インヴィジビリティ・バージ

リング・ゲーツ <i>Ring Gates</i> / 環状門	強力	召喚術	17	40,000	各1	<p>これは常に2つ1組で、どちらも直径およそ18インチ(約46cm)の鉄の輪である。この輪の機能を使用するには、どちらも同じ次元界にあって、互いに100マイル以内の距離になければならない。一方の輪に入れたものはもう一方の輪から出てくる。このようにして、1日に100ポンドまでの物体を転送することができる(一部しか押し込まず、すぐに引き戻したものはこれに数えない)。この便利な装置を使えば、アイテムや伝言や、攻撃さえ瞬時に転送することができる。キャラクターは、一方の輪に手を入れて、もう一方の輪の近くにあるものを掴んだり、望めば輪を通して武器で刺すこともできる。また、頭を差し入れて周囲を見まわすこともできる。呪文の使い手なら、リング・ゲートを通して呪文を発動することもできる。小型サイズのキャラクターはDC13の〈脱出術〉判定に成功すれば、くぐり抜けることができる。サイズが超小型、微小、極小のクリーチャーは簡単に通り抜けることができる。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、ゲート</p>
レンズ・オヴ・ディテクション <i>Lens of Detection</i> / 発見のレンズ	中程度	占術	9	3,500	1	<p>使用者は〈知覚〉判定に+5のボーナスを得る。また追跡時の〈生存〉判定に+5のボーナスを加える。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、トウルー・シーイング</p>
ロープ・オヴ・エンタングルメント <i>Rope of Entanglement</i> / 絡みつきのロープ	強力	変成術	12	21,000	5	<p>合言葉を唱えると、このロープは20フィート前方か10フィート上方に伸びて行き、犠牲者にからみつく。からみつかれたクリーチャーはDC20の【筋力】判定か、DC20の〈脱出術〉判定に成功すれば逃れることができる。</p> <p>ロープ・オヴ・エンタングルメントはAC22、12ヒット・ポイント、硬度10であり、“ダメージ減少 5／斬撃”も有する。このロープは自分の被ったダメージを5分ごとに1ポイントの割合で修復するが、切断される(ダメージによって12ヒット・ポイントすべてを失う)と、破壊されてしまう。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト、アニメイト・ロープかエンタングル</p>
ロープ・オヴ・クライミング <i>Rope of Climbing</i> / 登攀のロープ	微弱	変成術	3	3,000	3	<p>ロープ・オヴ・クライミングは長さ60フィート、太さはワンドほどしかないが、3,000ポンド(約1,360kg)の重量を支えることができる。合言葉を唱えると、ロープは前、上、下、あるいはどの方向にでも、毎ラウンド10フィートの移動速度で這ってゆき、持ち主が望めばどこにでもしっかりと結び付く。同じ方法でほどこき、手元に戻すこともできる。</p> <p>ロープ・オヴ・クライミングに命じて、自動的に結び目を作ったり、結び目を解いたりさせることもできる。こうすることで、ロープに1フィート間隔で大きな結び目を作らせることもできる。こうすると、結び目を解くまではロープの長さは50フィートに縮まってしまうが、その間、〈登攀〉判定のDCは10下がる。ロープの魔力を呼び起こすには、クリーチャーはロープの片方の端を手を持っていなければならない。</p> <p><b>必要条件:</b>《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・ロープ</p>