

Unearthed Arcana: エベロンの魔法のアイテム

この文書では、君のキャンペーンに組み込むことができる、D&Dのエベロン世界から抜粋された魔法のアイテムを紹介する。エベロンの詳細については Dungeon Master's Guild(DMGuild.com)で入手できる *Wayfinder's Guide to Eberron* を参照。

これはプレイテスト用の内容である

この資料はプレイテストと、君の想像力を弾けさせるために提示される。これらゲームの仕組みは草稿であり、君のキャンペーンに使用することはできるが、ゲーム設計や制作の最終形となるほど洗練されていない。これらはゲームの正式な部分ではなく、D&D Adventurers Leagueのイベントでは許可されていない。もし我々がこの資料を正式なものにすると決定したなら、これはフィードバックを基に洗練され、D&Dの書籍に掲載されるだろう。

秘術の魔法はエベロンの世界で重要な役割を果たす。レアリティがコモンの魔法のアイテムは日常生活の一部だ。アンデール国では、剣や弓を使う者の数よりもワンドスリンガーが多くなり始めている。

秘術焦点具

シャーンの市、またはカニス氏族のエンクレヴに行ってみよう、君はそこから選択するための、さまざまな秘術焦点具を見るだろう。ワンドスリンガーにとって、秘術焦点具の選択は、決闘者がレイピアとモールの間にあるものを決定することと同じ重さを持つ。フェルニアン・アッシュのワンドを使ってファイアー・ボルトに集中するか、またはリシアのオーブで防御的エネルギーを帯びるか？

秘術焦点具はツールであり、積極的に使用している間だけその利益を提供する。

コーヴェアでは、秘術焦点具は武器として認識される：衛兵が剣や弓を取り上げるなら、彼らは君のスタッフについても同様に要求するだろう。

インビュード・ウッド

Imbued Wood/精髓吹き込まれし木材

その他の魔法のアイテム、コモン(要同調)

強力な顕現地帯は、土地の木々に次元界のエネルギーを吹き込むことができる。才能あるアーティフィサーは、特定のタイプのエネルギーを導く際に特に効果的なワンド、スタッフ、ロッドを作成するために、これを利用することができる。

君が、君の秘術焦点具が作られた材料に関連する種別のダメージを与える呪文を発動した際、その呪文のダメージロール1つに+1のボーナスを得る。材料とそれに関連するダメージの種別を以下に示す。

- イリアン・ローズウッド：[光輝]
- キスリアン・マンチニール：[酸]と[毒]
- クオリ・ビーチ (ブナ)、
ゾリアン・ウェンジ：[精神]
- シャヴァラン・バーチ (樺)：[力場]
- フェルニアン・アッシュ：[火]
- マバーラン・エボニー (黒檀)：[死霊]
- ラマニアン・オーク (櫟)：[電撃]と[雷鳴]
- リシアン・パイン (松)：[冷氣]

オーブ・オヴ・シールドイング

Orb of Shielding/被覆のオーブ

その他の魔法のアイテム、コモン(要同調)

オーブ・オヴ・シールドイングは、次元界の1つの特性を帯びた水晶または石で作られている。君がオーブを保持し、そしてオーブが作られている材料に関連した種別

のダメージを受けた際、君はリアクションを使用してダメージを 1d4 減少させることができる。材料とそれに関連するダメージの種別を以下に示す。

- イリアン・クォーツ（石英）：[光輝]
- キスリアン・スカルン：[酸]と[毒]
- クオリ・セレストライン（天青石）、ゾリアン・マーブル（大理石）：[精神]
- シャヴァラン・チャート（燧岩）：[力場]
- フェルニアン・バサルト（玄武岩）：[火]
- マバーラン・オブシディアン（黒曜石）：[死霊]
- ラマニアン・フリント（燧石）：[電撃]と[雷鳴]
- リシアン・シェール（頁岩）：[冷氣]

選択ルール：両手用秘術焦点具

エベロンでは、秘術焦点具は武器とみなされる。ならば、普通の武器と同様のトレードオフの一部に焦点を当てることは興味深いかもしれない：より大きな力のために自由な手を犠牲にするか？

この選択ルールを使用する場合、術者が両手で秘術焦点具を使用して攻撃的な初級呪文（セーヴィング・スローまたは攻撃ルールを必要とする）を発動したならば、初級呪文の射程が 50%増加する。

このルールでは、スタッフは常に 2 本の手を必要とし、ロッドは 1 本または 2 本の手で利用できる。両手で秘術焦点具を使用することは、その呪文に要求される動作要素を満たす。

コモンの魔法のアイテム

秘術の魔法はコーヴェアの五つ国の日常生活の一部だ。強力な魔法のアイテムは稀であり注目されるが、街路はエヴァーブライト・ランタンで照らされ、貴族は精緻なグラマーウィーヴの衣装で彼らの富を誇示する。これらは、エベロンでよく見られるレアリティがコモンであるアイテムのほんの一例だ。

エヴァーブライト・ランタン

Everbright Lantern/常輝灯

その他の魔法のアイテム、コモン

エヴァーブライト・ランタンには、コンティニューアル・フレイムの呪文の影響を受けたエベロン・ドラゴンシャ

ードが内包されている。この輝きは通常の投光式ランタンの内側に置かれ、光を遮蔽することができる。エヴァーブライト・ランタンは、通常の投光式ランタンのように、60 フィートの円錐形を“明るい”光で、そこからさらに 60 フィートの範囲を“薄暗い”光で照らす、その炎が消えることはない。

グラマーウィーヴ

Glameweave/幻術織り

その他の魔法のアイテム、コモン

グラマーウィーヴの衣服には装飾的な幻術が吹き込まれている。伝統的に、これらの模様は布の中にあるが、高級なグラマーウィーヴはより劇的な効果を持つことができる。君は炎に包まれているように見えるガウン、または幻想的な蝶たちが周囲を舞う帽子を身に着けることができる。デザインにかかわらず、これらは外見の効果であり、戦闘には影響を与えない。

クレンジング・ストーン

Cleansing Stone/洗濯石

その他の魔法のアイテム、コモン

クレンジング・ストーンは直径 1 フィートの石の球で、神秘的な印形が刻まれている。石に触れているならば、君はアクションを使用してそれを起動し、君の衣服と君自身から汚れや垢を取り除くことができる。クレンジング・ストーンはアンデールの公共広場の台座に埋め込まれているか、高級なガランダ氏族の宿でよく見られる。

シフトウィーヴ

Shiftweave/変化織り

その他の魔法のアイテム、コモン

変成術の魔法がシフトウィーヴの衣服の布に織り込まれている。シフトウィーヴの衣服一揃いが作成される際、布に最大 5 つの異なる衣服を組み込むことができる。この服を着用している間、君の衣服をその中に含まれる他のデザインの 1 つに変えるために、アクションとして合言葉を発することができる。シフトウィーヴの衣服一揃いの価格を決定する場合、それに含まれるすべての衣装の価格を合計し、その額に 25gp を追加する。

スペルシャード

Spellshard/綴片石

その他の魔法のアイテム、コモン

スペルシャードは、手のひらに収まる大きさの磨かれたエベロン・ドラゴンシャードだ。シャードには、特定の文献が込められている。シャードを保持して集中することで、君は心の中の目でそのページを見る。特定のフレーズやトピックを考えると、それを扱う最初の節に移動し、単純な儀式でシャードに追記できる。

ウィザードは呪文書の代わりにスペルシャードを利用できる；シャード内の「ページ」あたり 1 gp の費用がかかる。もしくは、通常の呪文書と同様に機能する。スペルシャードは、日記や記録として使用することもできる。より高度な（そして、アンコモンの）シャードは、内容にアクセスするために心で思う特定のパスフレーズを要求することができる。

バンド・オヴ・ロイヤリティ

Band of Loyalty/忠誠の環

指輪、コモン(要同調)

この指輪を着用している間にヒット・ポイントが 0 になった時、君は即座に死亡する。これらの指輪は、敵の手に落ちてはならないスパイに好まれる。

フェザー・トークン

Feather Token/羽のトークン

その他の魔法のアイテム、コモン

この小さな金属の円盤には羽の紋様が刻印されている。君がトークンを身に付けている間に落下したなら、1 ラウンドあたり 60 フィート降下し、落下によるダメージを受けない。君が着地した後、トークンは魔法を失う。これは高価な保険だが、よく飛空艇で旅をする者やシャーンの市民は、しばしば提供する安全を高く評価する。

ウォーフォージド・コンポーネント

ウォーフォージドは生ける人造だ。カニス氏族は、ウォーフォージドのボディに取り付けることができるいくつかの魔法のアイテムを設計した。一度取り付けられると、コンポーネントはウォーフォージドがそれを許さない限り取り外すことはできない。アームブレードはカニス氏族によって作成されたアイテムの例だ。ドーセントはゼンドリックで発見された神秘的で驚異的なアイテムである。これらは、世界で遭遇する可能性のあるコンポーネントのほんの一部だ。

アームブレード

Armblade/アームブレード

武器(任意の片手用近接武器)、コモン(要同調；ウォーフォージドのみ同調可)

アームブレードは、ウォーフォージドの前腕と一体化するように設計された武器だ。君がウォーフォージドなら、同調を行ってアームブレードを取り付けることができる。アームブレードは君の意思に反して武器落としされたり取り外されたりすることはなく、またアームブレードが取り付けられている間は、その手を他の行動に使用することはできない。君は 1 分をかけて同調を終了し、アームブレードを取り外すことができる。

魔法のアームブレード

アームブレードそれ自体は基本的に、ダメージへの抵抗を克服する目的で魔法の武器であるとはみなされない。しかし、どのような種類の魔法の近接武器もアームブレードとして作成できるので、君はヴィンヤス・アームブレードやヴォーナル・アームブレードを入手することもできる。

ドーセント

Docent/案内人

その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア(要同調；ウォーフォージドのみ同調可)

ドーセントは、ドラゴンシャードで飾られた約2インチの小さな金属球だ。強力な魔法のオーラにもかかわらず、明確に見える能力はない。君がウォーフォージドであれば、ドーセントと同調することができる。その時点で、球は君の胸に埋め込まれて生きる一文字通りの意味で。

知性：ドーセントは任意の属性を持ちうる知性あるアイテムであり、【知力】16、【判断力】14、【魅力】14を有する。それは君の感覚を通して世界を知覚する。

ドーセントは、その使用者とテレパシーで通信し、共通語と巨人語で会話し、読み、理解することができる。

人格：ドーセントは、それが取り付けられているウォーフォージドに助言と支援をするように設計されている。ドーセントの単純な機能の1つは、翻訳機として働くことだ。ドーセントの機能はその支配下にあり、ドーセントとの関係が悪い場合は、支援を拒否する…あるいは単に虚偽の情報を与えるかもしれない。しかし、もし君がドーセントを丁寧に扱うなら、それは味方として役立つかもしれない。

ドーセントの起源は大きな謎だ。カニス氏族は30年前に最初のウォーフォージドを起動した。しかし、ドーセントは、遠いゼンドリックの大地にあり、何千年も前のもののようだ。彼らは他の形式の人造とのインターフェースとして作られたか？あるいは、現代ウォーフォージドは古代の設計の新しい解釈であるのか？ドーセントは製造者を忘れてしまったと主張している…だが、これは解明されることを待っている謎である。すべてのドーセントはゼンドリック由来だが、一部は探検家によってコーヴェアに持ち込まれており、五つ国でそれらに遭遇することはありうる。

言語：すべてのドーセントは共通語と巨人語を理解しており、さらに最大4つの追加言語を持ちうる。エルフ語とドラゴン語はよくある選択肢だ。ドーセントが合計で6つ未満の言語しか知らない場合、そのレパトリーに新しい言語を追加することができる。ゼンドリックで

発見されたドーセントは、かつてドワーフに遭遇したことはないかもしれない…しかし、コーヴェアでドワーフ語の学習にある程度の時間を費やした後、ドワーフ語を追加することができるだろう。

特性：ドーセントは以下から最大3つの特性を持つ：

- ディテクト・マジックを回数無制限で発動できる。
- ディテクト・イーグル・アンド・グッドを回数無制限で発動できる。
- 宿主のウォーフォージドがあらゆる種類の占術や念視の対象になった際に探知する。
- +7のボーナスでの【知力】〈魔法学〉判定。
- +7のボーナスでの【知力】〈歴史〉判定。
- +7のボーナスでの【知力】〈捜査〉判定。
- +7のボーナスでの【知力】〈自然〉判定。
- +6のボーナスでの【判断力】〈知覚〉判定。
- +6のボーナスでの【判断力】〈看破〉判定。
- ドーセントは、宿主のウォーフォージドを対象とした【判断力】〈医術〉判定を+6のボーナスで行うことができる。宿主が気絶状態になった場合、ドーセントは毎ターン自動的に1回ずつ容体安定化を試みる。

君のターンに、ボーナス・アクションを使用して、君の代わりにその特性の1つを使用するようにドーセントに要求することができる。

ワンド・シース

Wand Sheath/ワンド鞘

その他の魔法のアイテム、コモン(要同調；ウォーフォージドのみ同調可)

ワンド・シースは、ウォーフォージドの前腕と一体化するように設計されている。君がウォーフォージドであるのなら、ワンド・シースを取り付けることができる。ワンド・シースが取り付けられている間は、君の意志に反して君から取り外すことはできない。君は1分を費やして同調を終了し、ワンド・シースを取り外すことができる。

アクションを使用して、ワンド・シースにワンドを挿入することができる。ワンドがワンド・シースに挿入されている際、君は以下の利益を得る：

- 君は、ボーナス・アクションとして、君の前腕にワンドを格納したり、前腕から伸ばしたりすることができる。格納されている間は、破損したり取り外されたりすることはない。
- ワンドが伸びている間、君はそれを保持しているかのように使用することができるが、君の手は他のアクションのために自由に使うことができる。
- 挿入されたワンドが同調を必要とする場合、使用する前にワンドに同調する必要がある。しかし、ワンド・シースと挿入したワンドは、君が同調できるアイテムの最大数を考える際に1つのアイテムとしてカウントされる。君がワンド・シースからワンドを取り外すと、即座にワンドは君との同調を失う。