

基本ルール

Attune

- Magic Itemによっては、Attuneが必要。これは、Magic Itemに自信の力を若干注ぎ込むことで、Magic Itemと同調を取り持ち主として認識させる儀式である。
- Attuneが必要ないMagic Itemは、誰が使っても効果を発揮する。
- Attuneは10分かかるが、複数のアイテムを同時にAttuneすることができる。通常は、朝の準備の一環として行うが、朝以外の任意の時間にAttuneしてもよい(例えば、冒険の途中に手に入れた道具を使う等)。
- 使用回数制限のあるMagic Itemは、Attuneすることで回数制限が回復する。
- 1日にAttuneできるMagic Itemは、3+Cha修正値個(Minimum 0)までである。
- Attuneするために特別な条件が必要なMagic Itemも存在する。この場合、()内に記載。

Aura

Magic Itemは特定のSchoolの魔法のオーラを放ち、Detect Magicなどで感知することができる。オーラの強度は、Magic ItemのCaster Levelで決まる。

Caster Level	強度
1 ~ 6	faint
7 ~ 12	moderate
13 ~ 18	strong
19 ~	overwhelming

Hardness/hitpoint

Magic Itemは通常のItemよりも壊れにくく、示されたhardnessとhitpointを持っている。一部のアイテムには(AC+10)といった記載があるが、これはそのアイテムをDisarm等で狙う際に足されるACボーナスを示す。

壊れた(hpが0になった)Magic Itemは、その効果を失う。3rdのMending呪文で、Magic Itemを修復することができる。

Activation

Magic Itemは、起動にアクションが必要無いものと、アクションが必要なものがあり、その場合必要なアクション及び動作が書いてある。動作には以下の3種類がある。

Command word

特定のコマンドワードを発する必要がある。呪文発動のverbal componentと同様に扱う。

Manipulation

アイテムを振る、ボタンを押すなどの動作をする必要がある。呪文発動のsomatic componentと同様に扱う。

Mental

思い描くだけで発動する。これはPurely mental actionであり、体が動かない状態でも発動できる。

通常、Magic Itemの発動にはConcentrationは不要で、AoOも発生しないが、Scroll等一部のMagic Itemはこの例外で特記してある。

Caster Level

Magic Item には Caster Level が設定されている。呪文効果を発動させる場合など、Caster Level を求める際には、原則としてその品の Caster Level を使用する。

また、Dispel Magic 等で Magic Item の効果を Suppress する場合にも、この Caster Level を用いる。所有者がいらない Magic Item が Savint Throw を行う時、その修正値は Item の Caster Level と同値である (CL10 の Magic Item の Fort/Ref/Will ST は +10 である)。

Magic Item の効果が Saving Throw を要求する場合、特に明記されていなければ、DC は 8+CL を用いる。また、Casting Ability は 16 (+3) を用いる。

Magic Item の効果に Spell Attack が必要な場合、特に明記されていなければ、CL+3 を修正値として判定する。

Magic Item の作成

スキルを参照。

魔法の武器・鎧・盾

- 魔法の武器・鎧・盾は、Enhancement Bonus や Deflection Bonus がついただけのものと、それに加えて特殊な効果が付与されたものがある。
- 魔法の武器・鎧・盾のボーナスは +1 ~ +5 の範囲を取る。
- 特殊な効果には、追加のボーナスとして値段を計算する者と、固定値が足されるものがある。前者については、例えば +1 Elemental Weapon であれば、+2 武器として値段を算出する。値段の算出を除いては、この武器は +1 武器として扱われる。
- 特殊効果の中には、武器の Bonus を参照するものがある。この場合、武器に対して後から、あるいは別の方法で付与されたボーナスではなく、武器本来の Bonus を利用する。特殊効果だけを付与するような効果の場合、Bonus は 0 として扱う。
- 特殊な効果は、通常のボーナスを含めて合計 +10 までしか付与できない。
- 特殊効果は、通常の Enhancement Bonus+1 につき 1 つまで付与できる。従って、+1 Elemental Weapon, +2 Elemental Visious Weapon は問題無いが、+1 Elemental Vicious Weapon は存在しない。
- Valid target に (specific) とあるものは、特殊な作り方が必要な魔法の装備となる。これらの装備は、Enhancement Bonus を変更することはできるが、原則として追加の特殊効果を足すことはできない。つまり、+1 ~ +5 の Celestial Armor が存在するが、+1 Shadow Celestial Armor は存在しない。なお、Specific の前提となる汎用効果 (例えば、Sun Blade の前提である Alignment(Good)) はこの例外である。
- 特殊効果には CL が設定されている。Bonus による CL と特殊効果による CL のより高い方が、アイテムの CL になる (つまり、高い Enhancement Bonus を持った武器は、そこから発動される呪文の効果も強化される) 。1 回の Dispel Magic で全ての効果がサプレスされる。

Magic Weapon

Attune Not Required

Price Bonus の 2 乗 × 2000gp (矢弾は 100 個分の値段)

Aura Evocation

Activation Continuous

Weight もとの武器と同じ

CL Enhancement Bonus × 4

hardness/hp +1 修正値ごとに hardness が 2、hp が 20 上昇

- Magic Weapon は、+1 ~ +5 の修正値を持つ。Attack Roll と Damge Roll にこの修正値と同じだけの enhancemnet ボーナスを得る。
- 魔法の投擲武器は、投げた後自動的に手元に戻ってくるため、それで Full Attack を行うことができる。
- 一般的に、魔法の矢弾は放つと命中するしないに関わらず、魔力を失う。

- 通常の武器の代わりに、Natural Weapon に Enhancement ボーナスを与える Amulet of Mighty Fists を作成することができる (Amulet 以外に、腕輪やグローブなどの形を取ることもある)。これらは一般的な意味での武器では無いので、特定の武器に付与できる Specific Weapon 効果は付与できないが、それ以外の効果は付与可能 (Dancing 等、GM 判断で一部機能しないものはある)。その場合、その効果は装備者の Natural Attack に現れる。Slashing 武器にしか効果が無いような効果は、Natural Weapon の内、Slashing 属性を持った物にだけ発現する。なお、Amulet of Mighty Fists は、通常の武器と異なり、常に Attune が必要。
- 高い Enhancement Bonus を持つ Magic Weapon は、特定の Damage Reduction を貫通します。

Enhancement Bonus	貫通する Damage Reduction
+3	Cold Iron/Silver
+4	Adamantin
+5	Alignment(evil/good/chaotic/lawful)

Magic Armor

Attune Not Required

Price Bonus の 2 乗 × 2000gp

Aura Abjuration

Activation Continuous

Weight もとの鎧と同じ

CL Enhancement Bonus × 4

hardness/hp +1 修正値ごとに hardness が 2、hp が 20 上昇

魔法の鎧は +1 ~ +5 のボーナスを持ち、その AC は、この修正値分上昇する。加えて、魔法の鎧は扱いやすく、修正値分だけ Armor Check Penalty が減少する (Minimum 0)。

Magic Shield

Attune Not Required

Price Bonus の 2 乗 × 1000gp

Aura Abjuration

Activation Continuous

Weight もとの盾と同じ

CL Enhancement Bonus × 4

hardness/hp +1 修正値ごとに hardness が 2、hp が 10 上昇

魔法の盾は +1 ~ +5 のボーナスを持つ。盾を構えているときに、AC、touch AC にボーナスに等しい Deflection ボーナスを与える。

特殊な魔法の武器 / 鎧 / 盾の一覧

呪文効果を発動するアイテム

スクロール、ポーション、ワンド、スタッフはいずれも特定の呪文の効果を発動する Magic Item だが、発動上限がそれぞれ異なる。どのアイテムについても、Aura は込められている呪文の School となる。

スクロール

Attune Not Required

Price 呪文レベル×キャスターレベル× 20gp

Activation Standard Action or longer (See below) (Command & Manipulation)

Weight -

CL 基本はその呪文を唱えるために必要な最低レベル (呪文レベル× 2-1) ; CL が高いスクロールを作ることできる。

hardness/hp 0/1

巻物は羊皮紙に特殊なインクで魔法が書き込まれたものです。発動させるためには、以下の3つの条件を満たす必要があります。

- ・スクロールを鑑定してあり、何の呪文が入っているか分かっていること
- ・スクロールを手持って広げ、その内容を読み上げられること
- ・込められている呪文を使えるクラスのキャスターレベルが、巻物のキャスターレベル以上であること。

3 つめの条件を満たさない場合、DC=5+ 巻物の CL の、当該クラスのキャスターレベルチェックに成功しないと魔法を発動させることができません (失敗しても再挑戦可) 。該当するキャスターレベルを持たない場合、発動はできません。

巻物の読み上げは AoO を受けますが、ダメージを受けても Concentration する必要はありません。逆に、Cast Defensive は行えません。

発動した巻物は、巻物のキャスターレベルで発動します。DC は、8+CL になります。Casting Ability を参照する場合、16(+3) を使います。

起動時間は、呪文の Casting Time が Standard よりも長い場合、その時間がかかります。

巻物は、呪文レベルにつき 1foot ほどの長さがありますが、取り扱いはどのレベルでも同じです。

巻物は一同発動するとその効果を失って、白紙になります。白紙に再び書き込んで巻物にすることは可能です。

巻物は、作成する時に Material Component を消費するため、巻物の起動に Material Component は不要です。

Arcane や Religion のスキルがあれば、巻物を勉強し、発動することで、そこに書かれている知らない呪文を覚えることもできます (GM 判断) 。

作成者の Feat などはスクロールに影響はありませんが、Metamagic で修正したスクロールを作成することはできません。

ポーション

Attune Not Required

Price 呪文レベル×キャスターレベル× 40gp

Activation Standard Action(Manipulation)

Weight -

CL 基本はその呪文を唱えるために必要な最低レベル (呪文レベル× 2-1) ; CL が高いポーションを作ることできる。

hardness/hp 0/1

ポーションは呪文の魔力を特有の薬やオイルに注入したものです。

ポーションは誰でも発動することができます。

クリーチャーを対象にする呪文は、飲むことで、飲んだものに効果が発動します。隣接する Willing か Helpless な Creature に飲ませることもできます。

物体を対象にする呪文は、液体を物体に垂らすことで効果が発動します。

ポーションは、作成する時に Material Component を消費するため、巻物の起動に Material Component は不要です。

ポーションにすることができる呪文は、Casting Time が Standard Action ないしは Swift Action で、対象が Touch または One creature の呪文のみです（対象が Personal の呪文はポーションに出来ません）。Swift Action の呪文でも、ポーションの効果の発揮には Standard Action が必要です。

攻撃的な呪文もポーションにすることができますが、依然として効果の発動のためには対象が飲む必要があります。条件を満たしていても、ポーションにできない呪文もあります（GM 判断）効果に選択肢があるような呪文（例えば Restoration）は、飲んだ人が意識があって効果を理解していれば、選ぶことができます。そうでなければ、ランダムな効果が発動します。

効果はポーションのキャスターレベルで発動します。DC は、8+CL になります。Casting Ability を参照する場合、16(+3) を使います。

作成者の Feat などはポーションに影響はありませんが、Metamagic で修正したポーションを作成することはできません。

ポーションの Lv 制限は無くなったので、Heal Potion を作ることもできる。

ワンド

Attune Not Required

Price 呪文レベルの 2 乗 × 1000gp

Activation 呪文の Casting Time と同様 (Command & Manipulation)

Weight 0.5lb

CL 当該呪文の最低 CL+3(e.g. 3rd なら 8)

hardness/hp 10/5 × CL

ワンドは、霊力を持った木や特殊な金属の棒に魔法を封じ込めたものです。発動させるためには、以下の 3 つの条件を満たす必要があります。

- ・ワンドを鑑定してあり、何の呪文が入っているか分かっていること。
- ・ワンドを手を持って、効果の対象や相手に向けることができること。Touch 呪文の場合には Wand で触れることができること。
- ・込められている呪文を使える クラス のキャスターレベルが、ワンドのキャスターレベル以上であること。

3 つめの条件を満たさない場合、DC=5+ ワンドの CL の、当該 クラス のキャスターレベルチェックに成功しないと魔法を発動させることができません（失敗しても再挑戦可）。該当するキャスターレベルを持たない場合、発動はできません。

条件を満たした場合、ワンドは振るだけで起動します。発動したワンドは、起動者のキャスターレベルで発動します。これにより、通常の最低 CL を下回ることがあります。DC など、Casting Ability を参照する場合、ワンドの使用者の、対応する クラス の Casting Ability を使います。また、Spell Focus 等の Feat などは影響はありますが、Metamagic Feat を適用することはできません。

込められている呪文に高価な Material Component が必要な場合、起動時に消費する必要があります。

ワンドの魔力は1日1回、通常は夜明けに回復します。魔力が回復する前に Wand を再度使おうとすることもできますが、20% の確率で Wand は破壊されます。続けて使うと、破壊の確率は20% ずつ増えていき、5 回目の使用で必ず壊れます。

Metamagic で修正したワンドを作成することもできます。

スタッフ

Attune Required (そのスタッフで発動可能な呪文のキャスターレベルを持つこと)。スタッフは一人一本までしか Attune できない。

Price

Activation 呪文の Casting Time と同様 (Command & Manipulation)

Weight 4lb

CL Vary

hardness/hp 10/5 × CL

スタッフは杖に強力な複数の呪文の魔力が込められたものです。スタッフは10チャージあって、そのチャージを使って、スタッフに込められた呪文を発動することができます。発動条件は以下の通りです。

- ・スタッフを鑑定してあり、何の呪文が使えるか分かっていること。
- ・スタッフを手を持っていること。Wand と違って、Touch などをする時には Staff を使いません。
- ・発動したい呪文の呪文レベル分のチャージが残っていること。
- ・込められている呪文が使える クラス のキャスターレベルが、発動に必要な最低のキャスターレベルを上回っていること。

3 つめの条件を満たさない場合、DC=5+ 呪文の最低キャスターレベルの、当該クラス のキャスターレベルチェックに成功しないと魔法を発動させることができません (失敗しても再挑戦可)。該当するキャスターレベルを持たない場合、発動はできません。

条件を満たすと、呪文を発動できます。この発動は、自分自身でその呪文を発動したのと全くおなじように扱います。すなわち、自分の CL、自分の Casting Ability、その呪文の発動時間 etc を使うことになります (これにより、通常の最低 CL を下回ることがあります。)。Component も同じで、Somatic や Verbal、高価な Material Component が必要です。ただし、Focus は Staff で代用が可能です。Staff からの呪文の発動は、通常の呪文の発動と同様に AoO を受け、また Concentration が必要です。

呪文を発動すると、スタッフはその分チャージを失います。

スタッフにアチューンしている術者は、呪文を準備する時に、スタッフのチャージを回復させることができます。Spell Slot を消費することで、その Lv 分チャージが回復します。例えば、5Lv スロットを2発消費することで、スタッフはフルチャージになります。

スタッフのチャージが無い時に、無理矢理スタッフから呪文を発動することもできます。この場合、消費チャージ×10% の確率でスタッフは破壊されます。

スタッフから発動する呪文を、術者はメタマジックでオンザフライに修正することが可能です。また、メタマジックで修正された呪文がスタッフに込められていることがあります。この場合、メタマジックで修正されていないバージョンを唱えることはできません。

マジックアイテム一覧に無いスタッフは一般的に市場には流通していませんが、Arcane の スキル で自分で好きな Staff を作ることができます。

スタッフのコスト

5000 × 込められている呪文数 + 込められている呪文ごとに、呪文 Lv の二乗 × 500gp。例：1 Lv 呪文 1 つの Staff は 5500gp、1,3,5Lv の呪文が入った Staff は 15000+500+4500+12500=32500gp

その他の Magic Item

hp

CL × 5 点。種類によっては hp にボーナスがある。

hardness

アイテムの種別毎に決定。

AC ボーナス

アイテムによっては、Disarm に対する AC ボーナスがある

Ring

指輪。hardness10、hp+20、重さ 0、AC+10

Clothing

服、ベルト、帽子、手袋、靴など。hardness2、hp+5、重さ 1lb

Protector

兜や小手など。hardness10、hp+10、重さ 2lb

Rod

木や金属でできた棒。hardness10、hp+10、AC+5、重さ 5lb。使うためには、手に持っている必要がある。

Accessory

ヘッドバンド、イヤリング、ネックレス、ティアラ等の小さなアクセサリ。hardness5、重さ 0、AC+10

Other

その他の形。それぞれに記載が無ければ、hardness は 0、重さ 0.5lb。

Consumable

消耗品。hardness は 0、重さ 0.1lb、AC+10。特に記載がなければ、消耗品は一度使うと失われる。特に記載がなければ、Consumable の起動は Standard Action/Manipulation。また、手に持っている必要があるため、多くの場合には Iteration で取り出す必要もある。

スタッフ・その他のマジックアイテムの一覧