

—武器— [Core Rule] (3.5e)

(『プレイヤーズ・ハンドブック 第3.5版』—p114, 『ダンジョン・マスターズ・ガイド 第3.5版』—p283)

単純武器—近接—素手攻撃	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
素手攻撃	1d3§	x2		殴打	—	—
ガントレット	1d3	x2		殴打	1lb	2gp

単純武器—近接—軽い武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
シッケル	1d6	x2		斬撃	2lb	6gp
スパイクト・ガントレット	1d4	x2		刺突	1lb	5gp
ダガー	1d4	19-20/x2	10'	刺突または斬撃	1lb	2gp
パンチング・ダガー	1d4	x3		刺突	1lb	2gp
ライト・メイス	1d6	x2		殴打	4lb	5gp

単純武器—近接—片手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
クラブ	1d6	x2	10'	殴打	3lb	—
ショートスピア	1d6	x2	20'	刺突	3lb	1gp
ヘヴィ・メイス	1d8	x2		殴打	8lb	8gp
モーニングスター	1d8	x2		殴打および刺突	6lb	8gp

単純武器—近接—両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
クォータースタッフ	1d6/1d6	x2		殴打	4lb	—
スピア	1d8	x3	20'	刺突	6lb	2gp
ロングスピア*	1d8	x3		刺突	9lb	5gp

単純武器—遠隔	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
ジャヴェリン	1d6	x2	30'	刺突	2lb	1gp
スリング	1d4	x2	50'	殴打	0lb	—
ダーツ	1d4	x2	20'	刺突	1/2lb	5sp
ヘヴィ・クロスボウ	1d10	19-20/x2	120'	刺突	8lb	50gp
ライト・クロスボウ	1d8	19-20/x2	80'	刺突	4lb	35gp

軍用武器—近接—軽い武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
ククリ	1d4	18-20/x2		斬撃	2lb	8gp
サブ	1d6§	x2		殴打	3lb	1gp
ショートソード	1d6	19-20/x2		刺突	2lb	10gp
スローイング・アックス	1d6	x2	10'	斬撃	2lb	8gp
ハンドアックス	1d6	x3		斬撃	3lb	6gp
ライト・ハンマー	1d4	x2	20'	殴打	2lb	1gp
ライト・ピック	1d4	x4		刺突	3lb	4gp
スパイクト・アーマー	1d6	x2		刺突	特殊	特殊
スパイクト・ライト・シールド	1d4	x2		刺突	特殊	特殊
ライト・シールド	1d3	x2		殴打	特殊	特殊

軍用武器—近接—片手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
ウォーハンマー	1d8	x3		殴打	5lb	12gp
シミター	1d6	18-20/x2		斬撃	4lb	15gp
トライデント	1d8	x2	10'	刺突	4lb	15gp
バトルアックス	1d8	x3		斬撃	6lb	10gp
フレイル	1d8	x2		殴打	5lb	8gp
ヘヴィ・ピック	1d6	x4		刺突	6lb	8gp
レイピア	1d6	18-20/x2		刺突	2lb	20gp
ロングソード	1d8	19-20/x2		斬撃	4lb	15gp
スパイクト・ヘヴィ・シールド	1d6	x2		刺突	特殊	特殊
ヘヴィ・シールド	1d4	x2		殴打	特殊	特殊

軍用武器—近接—両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
ギザーム*	2d4	x3		斬撃	12lb	9gp
グレイヴ*	1d10	x3		斬撃	10lb	8gp
グレートアックス	1d12	x3		斬撃	12lb	20gp
グレートクラブ	1d10	x2		殴打	8lb	5gp
グレートソード	2d6	19-20/x2		斬撃	8lb	50gp
サイズ	2d4	x4		刺突または斬撃	10lb	18gp
ハルバード	1d10	x3		刺突または斬撃	12lb	10gp
フルシオン	2d4	18-20/x2		斬撃	8lb	75gp
ヘヴィ・フレイル	1d10	19-20/x2		殴打	10lb	15gp
ランサー*	2d4	x3		刺突	12lb	10gp
ランス*	1d8	x3		刺突	10lb	10gp

軍用武器—遠隔	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
ショートボウ	1d6	x3	60'	刺突	2lb	30gp
ロングボウ	1d8	x3	100'	刺突	3lb	75gp
コンボジット・ショートボウ	1d6	x3	70'	刺突	2lb	75gp
コンボジット・ロングボウ	1d8	x3	110'	刺突	3lb	100gp

特殊武器—近接—軽い武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
カム	1d6	x2		斬撃	2lb	2gp
サイ	1d4	x2	10'	殴打	1lb	1gp
シャンガム	1d6	x2		刺突	1lb	3gp
ヌンチャク	1d6	x2		殴打	2lb	2gp

特殊武器—近接—片手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
ウィップ	1d3§	x2	15'	斬撃	2lb	1gp
ドワーヴン・ウォーアックス	1d10	x3		斬撃	8lb	30gp
バスタード・ソード	1d10	19-20/x2		斬撃	6lb	35gp

特殊武器—近接—両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
オーク・ダブル・アックス	1d8/1d8	x3		斬撃	15lb	60gp
スパイクト・チェイン*	2d4	x2		刺突	10lb	25gp
ダイア・フレイル	1d8/1d8	x2		殴打	10lb	90gp
ツーン・ブレード・ソード	1d8/1d8	19-20/x2		斬撃	10lb	100gp
ドワーヴン・アークロシュ	1d8/1d6	x3		斬撃/刺突	12lb	50gp
ノーム・フックト・ハンマー	1d8/1d6	x3/x4		殴打/刺突	6lb	20gp

特殊武器—遠隔	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
シュリケン	1d2	x2	30'	刺突	1/2lb	1gp
ネット	—	—	10'	—	—	20gp
ハンド・クロスボウ	1d4	19-20/x2	30'	刺突	2lb	100gp
ボウラ	1d4§	x2	10'	殴打	2lb	5gp
リピーティング・ヘヴィ・クロスボウ	1d10	19-20/x2	120'	刺突	12lb	400gp
リピーティング・ライト・クロスボウ	1d8	19-20/x2	80'	刺突	6lb	250gp

* 間合いの長い武器。 § 非致傷ダメージを与える。

高品質の武器: 攻撃ロールに+1の強化ボーナスを得る。(市価:+300gp)

ミスラ: 重量が1/2となる。(市価:本来の武器の重量1ポンドにつき+500gp)

ダークウッド: 高品質の武器となり、重量が1/2となる。(市価:高品質の武器にするコスト、および本来の武器の重量1ポンドにつき+10gp)

アダマンティン: 攻撃ロールに+1の強化ボーナスを得る。(市価:+3000gp)

鍔金術銀: 銀製の武器として扱われるが、ダメージ・ロールに-1のペナルティを受ける。(市価:軽い武器+20gp、片手武器または双頭武器の片方+90gp、両手武器または双頭武器の両方+180gp)

冷たい鉄: 武器の価格が2倍となり、魔法の武器にするコストが+2000gpされる。

—武器— [FRCS] (3e)

(『フォーゴトン・レルム・ワールドガイド』—p97, 表 3-6; p153)

軍用武器—近接—軽い武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
カトラス	1d6	19-20/x2		斬撃および刺突	3lb	15gp

軍用武器—近接—片手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
サーベル	1d8	19-20/x2		斬撃および刺突	4lb	20gp

軍用武器—近接—両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
モール (A&EG, FRCS)	1d10	x3		殴打	20lb	15gp

特殊武器—近接—軽い武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
クロー・ブレイサー	1d4	19-20/x2		刺突	2lb	30gp
ブレード・ブート	1d4	19-20/x2		刺突	1lb	15gp

特殊武器—近接—片手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
コピシュ	1d8	19-20/x2		斬撃	12lb	20gp
スカージ	1d8	x2		斬撃	2lb	20gp

特殊武器—遠隔	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
チャクラム	1d4	x3	30'	斬撃	2lb	15gp

チュルト人の武器: 石、黒曜石、銅などで作られた武器。攻撃ロールに-1のペナルティを受ける。

—武器— [MaoF] (3e) (『フェイルーンの魔法』—p177)

金、またはプラチナ: この材質による武器は、ヘヴィ武器(MaoF p180)となる。(市価:本文参照)

銀: 銀製の武器となる。(市価:+1000gp)

黒鋼鉄: この武器による攻撃が命中した場合、追加で1点の[電気]ダメージを与える(ショックなどの効果と累積する)。(市価:+1500gp)

ダスクウッド(黄昏の木): 高品質の武器となり、重量が1/2となる。この材質は、金属製の武器にしか適用されない。(市価:+1500gp)

ドゥララン: この武器による攻撃が命中した場合、追加で1点の[冷気]ダメージを与える(フロストなどの効果と累積する)。ただし、[火]の効果を持つアイテムは作成できない。この材質は、金属製の武器にしか適用されない。(市価:+1500gp)

熱鉄: この武器による攻撃が命中した場合、追加で1点の[火]ダメージを与える(フレミングなどの効果と累積する)。ただし、[冷気]の効果を持つアイテムは作成できない。(市価:+1500gp)

ハイザークル(MaoF): この武器による攻撃が命中した場合、追加で1点ずつの[火]と[電気]ダメージを与える(ショック、フレミングなどの効果と累積する)。ただし、[冷気]の効果を持つアイテムは作成できない。この材質は、金属製の武器にしか適用されない。(市価:+1500gp)

—武器— [MM2] (3e/3.5e) (『モンスター・マニュアルⅡ』—p82; p104)

特殊武器—近接—両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
ギスカ(MM2)*	2d6/2d6	x2		斬撃	25lb	60gp
ノボトラ*	2d6/2d6	x2/ 19-20/x2		殴打/斬撃	2lb	20gp

特殊武器—遠隔	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
チャクチャ	1d6	x2	20'	刺突	3lb	1gp

* 間合いの長い武器。

—武器— [A&EG] (3e) (『武器・装備ガイド』—p6, 表 1-4)

軍用武器—近接—両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
モーロ(A&EG, FRCS)	1d10	x3		殴打	20lb	15gp
ルツェルン・ハンマー*	2d4	x4		刺突	10lb	12gp

特殊武器—近接—素手攻撃	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
ウォード・セスタス	特殊	特殊		殴打	4lb	10gp

特殊武器—近接—軽い武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
ウォー・ファン	1d6	x3		斬撃	3lb	30gp
クロー・ブレイサー	1d4	19-20/x2		刺突	2lb	30gp
サイ	1d4	x2	10'	殴打	1lb	1gp
サバラ	1d6	19-20/x2		斬撃	6lb	15gp
スタンプ・ナイフ	1d4	19-20/x2		刺突	2lb	8gp
タイガー・クロー	1d4	x2		刺突	2lb	5gp
トリプル・ダガー	1d4	19-20/x2		刺突	1lb	10gp
トンファー	1d6	x2		殴打	2lb	2sp
ノーム・バトルピック	1d6	x4		刺突	5lb	10gp
バタフライ・ソード	1d6	19-20/x2		斬撃	2lb	10gp
パンサー・クロー	1d4	19-20/x2		刺突および斬撃	3lb	75gp
ブレード・ガントレット	1d6	19-20/x2		斬撃	4lb	30gp

特殊武器—近接—片手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
ウィップダガー	1d6	19-20/x2	15'	斬撃	3lb	25gp
コビシュ	1d8	19-20/x2		斬撃	12lb	20gp
チェイン・アンド・ダガー	1d4	19-20/x2		刺突	4lb	4gp
マーキュリアル・ロングソード	1d8	x4		斬撃	6lb	400gp

特殊武器—近接—両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
ジャイアスパイク	1d8/1d8	19-20/x2		殴打および斬撃	20lb	90gp
スリーセクション・スタッフ	1d8	x3		殴打	8lb	4gp
ダブル・シミター	1d6/1d6	18-20/x2		斬撃	15lb	125gp
ダブル・メイス	1d8/1d8	x2		殴打	25lb	125gp
ドゥウォーム*	1d8	x3		刺突	8lb	20gp
フルブレード†	2d8	19-20/x2		斬撃	23lb	100gp
マーキュリアル・グレートソード	2d6	x4		斬撃	17lb	600gp
マンティ	1d8	x3		刺突	9lb	15gp

特殊武器—遠隔	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
エルヴン・ダブル・ボウ	1d8	x3	90'	刺突	3lb	1000gp
オーク・ショットブット	2d6	19-20/x3	10'	殴打	15lb	10gp
グレート・クロスボウ	1d12	19-20/x2	150'	刺突	15lb	100gp
スピニング・ジャヴェリン	1d8	19-20/x2	50'	刺突	2lb	2gp
スプリングローテッド・ガントレット	1d4	x2	20'	刺突	4lb	200gp
スローイング・アイアン	1d6	x3	10'	斬撃	3lb	8gp
チャクラム	1d4	x3	30'	斬撃	2lb	15gp
ツール・ボウ	1d4§	x2	10'	殴打	2lb	5gp
ノーム・カルキュラス	—	—	50'	特殊	2lb	50gp
ハープリング・スキップロック(A&EG)	1d6	x2	10'	殴打	1/4lb	3gp
ハーブーン	1d10	x2	30'	刺突	10lb	15gp
フクミバリ	1d2	x2	5'	刺突	1/10lb	1gp

* 間合いの長い武器。 § 非致傷ダメージを与える。 † 日本語版のエラッタでは、1100gpに見えるので注意。

ゲハネ産モルグス鉄: この材質による武器は、攻撃とダメージのロールに-1のペナルティを受ける。また、この武器による攻撃が命中した場合、その相手に毒が注入される(頑健 難易度12; 初期ダメージ1点【敏】、事後ダメージ1d4点【敏】)。〈市価: +4000gp〉

ソーラニア産真鋼鉄: クリティカル・ロールに+1のボーナスを得る。〈市価: +1000gp〉

パートル産鋼鉄(A&EG): ダメージ・ロールに+1の強化ボーナスを得る。〈市価: +2000gp〉

—武器— [Und] (3.5e) (『アンダーダーク』—p64, 表 5-1; p132)

軍用武器—近接—軽い武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
レイザード・アーマー	1d6	x2		斬撃	特殊	特殊
レイザード・ライト・シールド	1d4	x2		斬撃	特殊	特殊

軍用武器—近接—片手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
レイザード・ヘヴィ・シールド	1d6	x2		斬撃	特殊	特殊

軍用武器—遠隔	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
ダート・スラスター	1d4	19-20/x2	40'	刺突	1lb	40gp

特殊武器—近接—軽い武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
スチール・フィンズ	1d4	x2		斬撃	2lb	10gp
ネコデ	1d4	x2		刺突	2lb	5gp

特殊武器—近接—片手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
フラッター・ブレード	1d4	19-20/x3		刺突または斬撃	2lb	15gp

特殊武器—近接—両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
ピンサー・スタッフ	1d10	x2		殴打	15lb	20gp

ハイザークル(Und): この材質による武器は、高品質の武器として扱われる。また、この武器による攻撃が命中した場合、追加で1点ずつの[火]と[電気]ダメージを与える(ショック、フレイミングなどの効果と累積する)。さらに、銀製の武器であるかのように、ダメージ減少を克服する。この材質は、金属製の武器にしか適用されない。(市価: +12500gp)

—武器— [Dra] (3.5e) (『竜の書:ドラコミコン』—p113)

ドラゴンの爪牙: 高品質の武器として扱われるとともに、+1点の対応するエネルギーのダメージを与える(本文参照)。この材質によって、斬撃武器が刺突武器を作成できる。(市価: 300gp)

ドラゴンの竜骨: 射程単位が+20ftされる。この材質によって、コンボジット・ボウを作成できる。(市価: +100gp)

—武器— [BoED] (3.5e) (『高貴なる行ないの書』—p34, 表 3-1; p38)

軍用武器—近接—片手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
トランチャン	1d8§	x2		殴打	12lb	2gp

特殊武器—近接—両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
エンタングリング・ボール*	1d4	x2		刺突	5lb	4gp
グラスピング・ボール*	1d4§	x2		殴打	8lb	8gp

特殊武器—遠隔	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
ラソウ	—	—	10'	—	3lb	1gp

* 間合いの長い武器。 § 非致傷ダメージを与える。

オーロラム: この材質によって作られた武器は、破壊された場合でも、1回の全ラウンド・アクションで繋ぎ合わせて修復できる。(市価: +4000gp)

ゼレン: この材質の武器は、非魔法のゴースト・タッチ能力を得る。ボウ、アロー、ボルトにのみ適用される。(市価: アローまたはボルト 50本につき+4000gp、ボウ+4000gp)

ソーラニア産真鋼鉄: クリティカル・ロールに+1のボーナスを得る。(市価: +1000gp)

フリスタリン: 善の属性の武器として扱われる。(市価: +5000gp)

—武器— [CW] (3.5e) (『戦士大全』—p136; p154, 表 4-6)

特殊武器—近接—軽い武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
エルヴン・ライトブレード	1d6	18-20/x2		刺突	1lb	50gp
ドワーフン・バックラー・アックス	1d6	x3		斬撃	4lb	20gp
ノーム・トータス・ブレード	1d6	19-20/x2		刺突	3lb	10gp

特殊武器—近接—片手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
ウォーメイス	1d12	x2		殴打	10lb	25gp
エルヴン・シンブレード	1d8	18-20/x2		刺突	3lb	100gp
スカージ	1d8	x2		斬撃	2lb	20gp
ダイア・ピック	1d8	x4		刺突	12lb	30gp
モール(CW)	1d10	x3		殴打	20lb	15gp

特殊武器—近接—両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
グレートスピア*	2d6	x3	10'	刺突	9lb	25gp
ダブル・ハンマー	1d8/1d8	x3		殴打	18lb	70gp
ヘヴィ・ボールアックス*	2d6	x3		刺突または斬撃	15lb	20gp
マンキャッチャー*	1d4§	x2		殴打	8lb	20gp
ラジャタン	1d6/1d6	x2		斬撃	7lb	90gp

特殊武器—遠隔	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
グレート・プロウガン	1d3	x2	10'	刺突	2lb	15gp
グレートボウ	1d10	x3	120'	刺突	6lb	150gp
コンボジット・グレートボウ	1d10	x3	130'	刺突	6lb	200gp
ハーブド・ボウ	1d4	x2	10'	刺突	3lb	10gp
ブーメラン	1d4§	x2	20'	殴打	2lb	10gp

* 間合いの長い武器。 § 非致傷ダメージを与える。

シノーン：この材質の武器によって殺されたクリーチャーの魂は、この中に閉じ込められる(一度に保持できる魂は1つのみ)。また、この武器の使用者が死亡した場合も、その魂が閉じ込められる。なお、この中に閉じ込められている魂を蘇生させる場合、物質要素の価格が通常の半分となる。ただし、この材質は、殴打武器には適用されない。(市価：軽い武器+10000gp、片手武器または双頭武器の片方+15000gp、両手武器または双頭武器の両方+20000gp)

パンデモニウム銀：銀製の武器として扱われるが、ダメージ・ロールに-1のペナルティを受ける。この武器を鞘から抜いた場合、30ft以内にいる使用者以外のクリーチャーは、1d4ラウンドの間、戦慄状態となる(セーブ難易度は本文参照)。これは、[音波、精神作用、恐怖](強制)による効果である。この材質は、殴打武器には適用されない。(市価：軽い武器+9000gp、片手武器または双頭武器の片方+11000gp、両手武器または双頭武器の両方+13000gp)

—武器— [XPH] (3.5e) (『サイオニクス・ハンドブック 第3.5版』—p10; p182)

特殊武器—近接—両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
キスカ (XPH)*	1d10/ 1d10	x2		斬撃	25lb	60gp

特殊武器—遠隔	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
チャトクチャ	1d6	x2	20'	刺突	3lb	1gp

* 間合いの長い武器。

ディーブ・クリスタル：この武器の使用者がサイオニック能力者である場合、2点のパワー・ポイントを消費することで(1回のフリー・アクション)、以後1分間以内に命中した次の1回の攻撃に+2d6 点の追加ダメージを与える。この材質は、金属製の武器にしか適用されない。(市価：+1000gp)

普通のクリスタル：高品質の武器となる。この材質は、金属製の武器にしか適用されない。(市価：高品質の武器にするコスト)

—武器— [ECS] (3.5e) (『エベロン・ワールドガイド』—p120; p126)

特殊武器—近接—両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
ヴァラナー・ダブル・シミター	1d6/1d6	18-20/x2		斬撃	15lb	125gp
タレンタ・シャラーシュ*	1d10	19-20/x4		斬撃	10lb	18gp
タレンタ・タンガット	1d10	18-20/x2		斬撃	8lb	40gp

特殊武器—遠隔	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
タレンタ・ブーメラン	1d4	x2	30'	殴打	1lb	15gp
ゼンドリック・ブーメラン	1d6	x2	20'	殴打	2lb	20gp

* 間合いの長い武器。

ターガス：攻撃とダメージのロールに-1のペナルティを受ける。この材質を身に着けているキャラクターは、病気に対するセーブに+2の抵抗ボーナスを得る。(市価：軽い武器+30gp、片手武器または双頭武器の片方+100gp、両手武器または双頭武器の両方+200gp、矢弾+30gp)

バイシュク：この材質による殴打武器は、ダメージ・ロールに+1の強化ボーナスを得る。(市価：+1500gp)

フレムタッチ：善の属性の武器として扱われる。(市価：+1000gp)

リードラ水晶鉄：1点以上のパワー・ポイントを持つクリーチャーが使用した場合、ダメージ・ロールに+1の強化ボーナスを得る。また、シャター呪文に対する物体のセーブに+4のボーナスを持つ。(市価：+2000gp)

—武器— [RoS] (3.5e) (『石の種族』—p153, 表7-1)

特殊武器—近接—軽い武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
スローイング・ハンマー	1d6	x2	20'	殴打	2lb	30gp
ドワーヴン・バックラアックス	1d6	x3		斬撃	4lb	20gp
ノーム・クイックレイザー	1d4	19-20/x2		斬撃	1lb	45gp
ノーム・トータス・ブレード	1d6	19-20/x2		刺突	3lb	10gp

特殊武器—近接—片手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
ノーム・ソードキャッチャー	1d6	19-20/x2		斬撃	5lb	35gp

特殊武器—近接—両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
ゴライアス・グレートハンマー	1d12	x4		殴打	30lb	30gp
ドワーヴン・ウォーバイク*	2d6	x3		刺突または斬撃	15lb	45gp
ドワーヴン・ダブル・スピア	1d8/1d8	x3		刺突または斬撃	15lb	115gp

特殊武器—遠隔	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
グレート・クロスボウ	2d8	18-20/x2	120'	刺突	14lb	150gp

* 間合いの長い武器。

ドワーフ造りの武器：高品質の武器として扱われ、攻撃ロールに+1の強化ボーナスを得る。また、この武器が行うセーブに+2のボーナスと、武器の硬度に+2、武器のhpに+10のボーナスを得る。(市価：高品質の武器にするコスト、および+300gp)

—武器— [CAr] (3.5e) (『秘術大全』—p141)

スターメタル：アダマンティン製の武器として扱われ、攻撃ロールに+1の強化ボーナスを得る。また、この武器を物質界で使用した場合、他次元界のクリーチャーに対する攻撃に+1d6 点の追加ダメージを得る。(市価：+5000gp)

—武器— [CAd] (3.5e) (『冒険者大全』—p115, 表4-1)

特殊武器—近接—軽い武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
パード・ダガー	1d4	19-20/x2		刺突	1lb	35gp
ブロードブレード・ショート・ソード	1d6	19-20/x2		刺突	3lb	75gp

特殊武器—近接—両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
ロングアックス*	1d12	x3		斬撃	15lb	35gp
ロングスタッフ	1d6/1d6	x2		殴打	6lb	15gp

* (強打)との併用で、間合いの長い武器としても使用できる(本文参照)。

—武器— [RotW] (3.5e) (『自然の種族』—p165, 表7-1)

特殊武器—近接—軽い武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
フット・スパイク	1d4	x3		刺突	1lb	8gp
エルヴン・ライトブレード・ソード	1d6	18-20/x2		刺突	1lb	50gp

特殊武器—近接—片手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
エルヴン・シンブレード・ソード	1d8	18-20/x2		刺突	3lb	100gp

特殊武器—近接—両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
リンクスポー*	1d6/1d4	18-20/x2/ x3		刺突/斬撃	4lb	30gp
エルヴン・コートブレード・ソード	1d10	18-20/x2		刺突または斬撃	6lb	150gp

特殊武器—遠隔	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
フットボウ	1d8	x3	110'	刺突	3lb	150gp
スキップロック (RotW)	1d6	x2	15'	殴打	1/4lb	3gp
ウォー・スリング	1d8	x4	50'	殴打	1lb	5gp

* 間合いの長い武器。

—武器— [PGtE] (3.5e) (『エベロン・プレイヤーズ・ガイド』—p143)

アーケン・スティール (秘術鋼)：ダメージ減少能力を克服するに際して、魔法の武器として扱われる。(市価：武器+150gp、矢弾+5gp)

—武器— [FC1] (3.5e) (『魔物の書 I 奈落の重勢』—p53)

特殊武器—近接—両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
スナップ・トング*	1d10	x2		刺突	10lb	250gp

特殊武器—遠隔	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
トリブレード	2d4	x2	20'	斬撃	3lb	35gp

* 間合いの長い武器。

—武器— [SoX] (3.5e) (『ゼンドリックの秘密』—p139, p149)

特殊武器—近接—軽い武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
スコピオン・クロウ・ガントレット	1d6	x2		斬撃	6lb	40gp
ドラウ・ロング・ナイフ	1d6	19-20/x2	10'	刺突	2lb	30gp

特殊武器—近接—両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
ドラウ・スコピオン・チェイン*	1d6	19-20/x2		斬撃	3lb	25gp
ユアンティ・サーベント・ボウ	1d6/1d8	19-20/x2/ x3	~/80'	斬撃または刺突	5lb	150gp

特殊武器—遠隔	中型 ダメージ	クリティカル	射程	分類	中型 重量	価格
サンド・パイプ	—	—	本文参照	—	1lb	15gp
ユアンティ・サーベント・ボウ	1d6/1d8	19-20/x2/ x3	~/80'	斬撃または刺突	5lb	150gp

* 間合いの長い武器。

ファイア・プラス：ミスラと同じ性質を持つ。(市価：本来の武器の重量1ポンドにつき+500gp)

ブラッド・グラス：この材質による斬撃武器と刺突武器は、ダメージ・ロールに+1のボーナスを得る。また、重量が通常の90%となる。(市価：武器+500gp、矢弾+10gp)

—武器— [FC2] (3.5e) (『竜の書：ドラコミコン』(2007年11月)—p99)

バトル産線鋼鉄 (FC2)：この材質による斬撃武器と刺突武器は、ダメージ・ロールに+1の強化ボーナスを得る。また、このボーナスは、魔法の武器による強化ボーナスと累積する。(市価：+1000gp)

※各サブメントは、原書の刊行順で整列した。日本語版の『竜の書：ドラコミコン』(2007年11月)までに対応。

—防具— [Core Rule] (3.5e)

(『プレイヤーズ・ハンドブック 第3.5版』——p121、『ダンジョン・マスターズ・ガイド 第3.5版』——p283)

鎧一軽装	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
パデッド	+1	+8	±0	5%	10lb	5gp
レザー	+2	+6	±0	10%	15lb	10gp
スタテッド・レザー	+3	+5	-1	15%	20lb	25gp
チェイン・シャツ	+4	+4	-2	20%	25lb	100gp

鎧一中装	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
ハイド・アーマー	+3	+4	-3	20%	25lb	15gp
スケイル・メイル	+4	+3	-4	25%	30lb	50gp
チェインメイル	+5	+2	-5	30%	40lb	150gp
プレストプレート	+5	+3	-4	25%	30lb	200gp

鎧一重装	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
スプリント・メイル	+6	±0	-7	40%	45lb	200gp
バンデッド・メイル	+6	+1	-6	35%	35lb	250gp
ハーフプレート	+7	±0	-7	40%	50lb	600gp
フル・プレート	+8	+1	-6	35%	50lb	1500gp

盾	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
バックラー	+1	-	-1	5%	5lb	15gp
木製ライト・シールド	+1	-	-1	5%	5lb	3gp
鋼鉄製ライト・シールド	+1	-	-1	5%	6lb	9gp
木製ヘヴィ・シールド	+2	-	-2	15%	10lb	7gp
鋼鉄製ヘヴィ・シールド	+2	-	-2	15%	15lb	20gp

特殊盾	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
タワーシールド	+4	+2	-10	50%	45lb	30gp

その他	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
アーマー・スパイク	-	-	-	-	-	+50gp
ロケット・ガントレット	-	-	特殊	特殊	-	8gp
シールド・スパイク	-	-	-	-	-	+10gp

高品質の防具: 防具による判定ペナルティが1減少する。(市価: +150gp)

アダマンティン: 防具による判定ペナルティが1減少し、着用者は“ダメージ減少”の能力を得る(軽装1/-、中装2/-、重装3/-)。 (市価: 軽装+5000gp、中装+10000gp、重装+15000gp)

ダークウッド: 高品質の防具となり、重量が1/2される。また、この材質による盾は、防具による判定ペナルティが2減少する。(市価: 高品質の防具にするコスト、および本来の防具の重量1ポンドにつき+10gp)

ドラゴンハイド: ドルイドの“金属の禁忌”を破ることなく着用できる。

ミスラル: この材質による防具は、重量が1/2される。また、鎧は1段階だけ軽い鎧として扱われる(軽装より軽くはならない)。さらに、【敏】ボーナス上限が+2され、防具による判定ペナルティが3減少し、秘術呪文失敗率が-10%される。(市価: 盾+1000gp、軽装+1000gp、中装+4000gp、重装+9000gp)

—防具— [FRCS] (3e) (『フォーゴトン・レルム・ワールドガイド』——p153)

チュルト人の防具: 金属製の重装鎧が存在しない。また、この防具のうち、判定ペナルティが-5以上の鎧を1時間を超えて着用すると、その鎧を着用して眠ったかのように、疲労状態となる。なお、チュルト人の皮製プレストプレートはレザーと、チュルト人の皮製シールドは木製ヘヴィ・シールドと同様のデータを持つ。

—防具— [MaoF] (3e) (『フェイルーンの魔法』——p177)

アラッドウェア: 着用者は、[音波]に対する抵抗2を得る。この材質は、金属製の防具に適用される。(市価: 防具+2000gp)

生きている金属: 10日以上の間、普通に着用していると、使用者の体型に同調する。このことにより、【敏】ボーナス上限が+1され、防具による判定ペナルティが1減少し、秘術呪文失敗率が-5%される。なお、この防具に与えられたダメージは自己修復する(本文参照)。(市価: 軽装+700gp、中装+2000gp、重装+4500gp)

金: この材質による鎧は、移動などの制限に関して、1段階だけ重い鎧として扱われる(重装より重くはならない)。さらに、【敏】ボーナス上限が-2され(マイナスにもなりうる)、防具による判定ペナルティが3上昇し、秘術呪文失敗率が+10%される。また、着用者は【酸】と【火】に対する抵抗2を得る。(市価: 防具+5000gp)

銀: 着用者は、【電気】に対する抵抗2を得る。(市価: 防具+2000gp)

黒鋼鉄: 着用者は、【酸】に対する抵抗2を得る。(市価: 防具+2000gp)

ダスクウッド(黄昏の木): プレストプレートを作成できる。この材質による鎧は、重量が1/2され、軽装鎧として扱われる。ダスクウッド製プレストプレートは、ACへの鎧ボーナス+5、【敏】ボーナス上限+4、防具による判定ペナルティ-2、秘術呪文失敗率20%のデータを持つ。(市価: プレストプレート+3000gp)

銅: 着用者は、【冷気】に対する抵抗2を得る。(市価: 防具+2000gp)

ドララン: 着用者は、【火】に対する抵抗2を得る。ただし、【火】の効果を持つアイテムは作成できない。この材質は、金属製の防具にのみ適用される。(市価: 防具+2000gp)

熱鉄、またはハイザケル(MaoF): 着用者は、【冷気】に対する抵抗2を得る。ただし、【冷気】の効果を持つアイテムは作成できない。この材質は、金属製の防具にのみ適用される。(市価: 防具+2000gp)

プラチナ: この材質による鎧は、移動などの制限に関して、1段階だけ重い鎧として扱われる(重装より重くはならない)。さらに、【敏】ボーナス上限が-2され(マイナスにもなりうる)、防具による判定ペナルティが3上昇し、秘術呪文失敗率が+10%される。また、着用者は【冷気】と【音波】に対する抵抗2を得る。(市価: 防具+5000gp)

—防具— [A&EG] (3e) (『武器・装備ガイド』——p6,表1-4)

鎧一軽装	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
ウィカー	+1	+5	±0	10%	5lb	1gp
ポンドリーフ・ラップ	+1	-	±0	-	2lb	1000gp
コード	+2	+5	-1	5%	15lb	15gp

鎧一軽装	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
パーク	+2	+5	-2	15%	15lb	5gp
ウッド	+3	+4	-3	15%	15lb	15gp
ボン	+3	+4	-3	15%	20lb	20gp
レザー・スケイル	+3	+6	-2	15%	20lb	35gp
ムーン・アイヴィ	+4	+6	±0	10%	5lb	16000gp

鎧一中装	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
シエル	+3	+3	-2	20%	20lb	25gp
ブリガンディーン	+4	+2	-5	30%	40lb	30gp
リング	+4	+4	-3	30%	35lb	75gp
ラメラ	+5	+3	-4	30%	35lb	150gp

鎧一重装	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
コーラル	+6	+1	-7	30%	40lb	225gp
デンドリティック	+9	±0	-8	40%	60lb	2000gp
ドワープ・ストーン	+9	±0	-7	40%	80lb	1750gp

盾	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
ステイレット・シールド	+1	-	-1	5%	10lb	30gp
ダスタナ	+1	-	-1	5%	5lb	25gp
ビートル・バックラー	+2	-	-1	5%	5lb	6600gp

その他	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
クイック・エスケイプ	-	-	-	-	+2lb	+300gp

アードラカール: この材質によって作られた防具は、判定ペナルティが2上昇し、秘術呪文失敗率が通常の2倍となる。なお、アードラカールを身に付けているキャラクターを(念視)する試みは、その5ポンド毎に難易度が2上昇する。(市価: 盾は1ポンド毎に+250gp、軽・中・重装は1ポンド毎に+500gp)

アストラル・ドリフトメタル: この材質によって作られた防具は、重量が5ポンド上昇する。また、非実体の攻撃にさらされた場合、25%の確率で、[力場]できているかのような効果を現す。この材質は、プレストプレート、重装鎧、盾などに適用される。(市価: +1000gp)

イスガルド産ハートワイアー: クリティカル・ロールを受ける際のACに+2される。この材質は、チェイン・シャツ、チェインメイル、重装鎧などを補強できる。(市価: +1500gp)

エルヴン・ダークリーフ(A&EG): この材質による鎧は、1段階だけ軽い鎧として扱われる(軽装より軽くはならない)。また、【敏】ボーナス上限が+1され、防具による判定ペナルティが2減少し、呪文失敗率が-5%される。この材質は、金属性の防具にのみ適用できる。(市価: 軽装+750gp、中装+2250gp、重装+3000gp)

エルヴン・リーフワイアー: この材質で作られた防具は、【敏】ボーナス上限が+1され、防具による判定ペナルティが2減少し、秘術呪文失敗率が-5%される。この材質は、木製の防具にしか適用されない。(市価: +750gp)

エルキア産粘土: 判定ペナルティが1上昇する。また、(水泳)判定の際に、総重量にカウントされない(のだが、3.5版では重量5ポンド毎に-1の判定ペナルティではなくっている)。(市価: 軽装+1000gp、中装+2000gp、重装+4000gp、その他のアイテムは1ポンド毎に+200gp)

エントロピウム: この材質による鎧は、1段階だけ重い鎧として扱われる(重装より重くはならない)。軽装鎧は中装鎧として扱われ、重量が2ポンド上昇する。中装鎧は重装鎧として扱われ、重量が5ポンド上昇する。重装鎧は重量が10ポンド上昇する。盾は重量が2ポンド上昇する。さらに、【敏】ボーナス上限が+2され、秘術呪文失敗率が-10%(最低で5%)を受ける。また、【敏】に基づく技能の判定ペナルティは2減少するが、【筋】に基づく技能の判定ペナルティは2上昇する。この材質は、中装鎧(チェイン・シャツ、ハイドを除く)、重装鎧、金属製の盾に適用される。(市価: 盾は本来の重量の1ポンド毎に+750gp、軽装+750gp、中装+2000gp、重装+8000gp)

キチン質: この材質による防具は、重量が1/2される。この材質は、金属製の盾、重装鎧に適用される。(市価: 盾は本来の重量の1ポンド毎に+2000gp、重装+10000gp)

プレントッド・クオーツ: この材質で作られた防具は、重量が2倍となるが、秘術呪文失敗率が-20%される。なお、この材質を加工してアイテムを作成する場合、(製作)難易度が+5される。(市価: 盾は本来の重量の1ポンド毎に+2000gp、軽装+2000gp、中装+5000gp、重装+10000gp)

ブロンズウッド: この材質によって作られた防具は、その重量が-10%される。また、森林地帯で(隠れ身)を行う場合、この防具による判定ペナルティを無視できる。この材質は、プレストプレート、バンデッド・メイル、スプリント・メイル、ハーフプレート、フル・プレートなどに適用される。(市価: 盾は本来の重量の1ポンド毎に+500gp、軽装+1000gp、中装+4000gp、重装+9000gp)

—防具— [Und] (3.5e) (『アンダーダーク』——p66,表5-2,5-4;p132)

鎧一軽装	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
キチン・ウェブ	+3	+6	-1	10%	10lb	75gp

鎧一重装	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
ストーンメイル	+5	+2	-5	30%	35lb	180gp
ヘヴィプレート	+9	±0	-8	40%	100lb	2000gp

特殊鎧一軽装	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
スパイダーシルク	+3	+8	-1	10%	5lb	750gp
ナイトスタイル	+2	+10	±0	5%	3lb	1000gp

特殊鎧一中装	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
テンタクル・ハイド	+3	+5	-3	20%	30lb	315gp

特殊鎧一重装	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
フィーラー・プレート	+8	+1	-6	35%	65lb	2500gp

その他	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
アーマー・レイザーズ	-	-	-	-	+10lb	+50gp
カモフラージュ	-	-	-	-	+2lb	+300gp
スタビリティ・ウェイト	-	-1	-	+10%	+30lb	+160gp
ポイアンシ	-	-	本文参照	-	+5lb	+50gp
マフリング	-	-	-	-	+2lb	+300gp

ハイザークル (Und): 高品質の防具として扱われ、着用者は[冷気]に対する抵抗2を得る。ただし、[冷気]の効果を持つアイテムは作成できない。この材質は、金属製の防具にのみ適用される。〈市価:防具+2000gp〉

—防具— [Dra] (3.5e) (『竜の書:ドラコミコン』—p114)

竜細工: 高品質の防具として扱われ、対応するエネルギーに対する“抵抗5”の能力を得る(本文参照)。また、防具による判定ペナルティが2減少し、鎧は1段階だけ軽い鎧として扱われる(軽装より軽くはならない)。なお、この材質によって、ハイド・アーマー、スケイル・メイル、ハーフプレート、フル・プレート、ライト・シールド、ヘヴー・シールドを作成できる。〈市価:軽装 3000gp、中装 6000gp、重装 11000gp〉

—防具— [BoED] (3.5e) (『高貴なる行ないの書』—p38)

イスガルド産ハートワイアー: クリティカル・ロールを受ける際のACに+2される。この材質は、チェーン・シャツ、チェーンメイル、重装鎧などを補強できる。〈市価:+1500gp〉

オーロラム: この材質による防具は、破壊された場合でも、1回の全ラウンド・アクションで繋ぎ合わせて修復できる。〈市価:+4000gp〉

—防具— [CW] (3.5e) (『戦士大全』—p136)

スーサリア産チェインウィーヴ: この着用者は、“ダメージ減少3/刺突”の能力を得る。〈市価:軽装+28000gp、中装+35000gp、重装+42000gp〉

—防具— [ECS] (3.5e) (『エベロン・ワールドガイド』—p120; p126)

鎧一軽装	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
リーフウェーヴ	+9	±0	-8	45%	100lb	2000gp

ダークリーフ (ECS):この材質による鎧は、1段階だけ軽い鎧として扱われる(軽装より軽くはならない)。また、【敏】ボーナス上限が+1 され、防具による判定ペナルティが2減少し、呪文失敗率が-5%される。この材質は、プレストプレートまたはバンデッド・メイルに適用される。〈市価:プレストプレート+2250gp、バンデッド・メイル+3000gp〉

フレイムタッチ: この防具の着用者は、悪の来訪者の呪文、疑似呪文能力、超常能力に対するセーブに+1の抵抗ボーナスを得る。〈市価:防具+1000gp〉

フロズウッド (ECS): この材質による防具は、重量が-10%される。また、森林地帯で(隠れ身)を行う場合、この防具による判定ペナルティを無視できる。この材質は、プレストプレート、バンデッド・メイル、スプリント・メイル、ハーフプレート、フル・プレートに適用される。〈市価:盾は本来の重量の1ポンド毎に+500gp、中装+4000gp、重装+9000gp〉

—防具— [RoS] (3.5e) (『石の種族』—p158, 表 7-2)

鎧一重装	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
ストーン・プレート	+6	+1	-7	30%	35lb	750gp
ヘヴィ・プレート	+9	±0	-8	45%	100lb	2000gp

特殊鎧一軽装	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
ノーム・ツイスト・クロス	+1	-	±0	5%	5lb	150gp
マンモス・レザー	+4	+4	-4	20%	30lb	45gp

特殊鎧一中装	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
インターロッキング・スケイル	+4	+2	-6	30%	30lb	250gp
タンブラーズ・プレストプレート	+5	+4	-4	25%	30lb	450gp

特殊鎧一重装	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
インターロッキング・プレート	+8	±0	-8	40%	50lb	1750gp
バトル・プレート	+9	+1	-7	50%	125lb	2500gp
マウンテン・プレート	+10	±0	-9	60%	225lb	3250gp

特殊盾	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
鋼鉄製タワーシールド	+4	+2	-10	50%	100lb	75gp
木製エクストリーム・シールド	+3	-	-4	15%	15lb	10gp
鋼鉄製エクストリーム・シールド	+3	-	-4	15%	25lb	30gp

特殊盾	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
ガントレット・シールド	+2	-	-2	35%	20lb	50gp
ノーム・バトル・クローク	+1	-	±0	0%	1lb	5gp
ライダーズ・シールド	+2	-	-2	15%	15lb	75gp

その他	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
騎乗用ストラップ	-	-	-	-	-	+200gp
高速着脱ストラップ	-	-	-	-	-	+150gp
盾鞘	-	-	-	-	-	+25gp
紋章	-	-	-	-	-	+50gp

ドーフ造りの防具: 高品質の防具として扱われ、防具の判定ペナルティが1減少する。また、この防具自身が、セーブに+2のボーナスと、硬度に+2、hpに+10のボーナスを得る。〈市価:高品質の防具にするコスト、および+150gp〉

—防具— [CaR] (3.5e) (『秘術大全』—p141)

スターメタル: アダマンティン製の鎧と同様に、防具による判定ペナルティが1減少し、着用者は“ダメージ減少”の能力を得る(軽装1/-、中装2/-、重装3/-)。〈市価:軽装+5000gp、中装+10000gp、重装+15000gp〉

—防具— [RotW] (3.5e) (『自然の種族』—p168)

あざみ毛: パデッドを作成できる。この材質による鎧は、高品質の防具として扱われ、判定ペナルティが-1される。また、重量が 1/2 となり、暗闇や薄暗い場所での(隠れ身)判定に+2 の状況ボーナスを得る。〈市価:パデッド+590gp、および高品質の防具にするコスト〉

木の葉づくり: パデッド、レザー、スタデッド・レザー、ハイドを作成できる。この材質による鎧は、【敏】ボーナス上限が+1 され、防具による判定ペナルティが2減少し、呪文失敗率が-5%される。〈市価:+740gp〉

ワイルドウッド (自然樹): この材質による鎧は、ACへの鎧ボーナスが1減少するが、重量が3/4となる。また、高品質の防具として扱われ、【敏】ボーナス上限が+1 され、防具による判定ペナルティが1減少し、呪文失敗率が-5%される。また、下生え~重度の下生えの環境において、(隠れ身)への防具によるペナルティを無視できる。さらに、この鎧は受けたダメージを自然回復できる(本文参照)。〈市価:高品質の防具にするコストを加算した上で、通常の価格の2倍〉

—防具— [PGtE] (3.5e) (『エベロン・プレイヤーズ・ガイド』—p143)

アーケイン・スチール (秘術鋼): この防具の着用者は、呪文と疑似呪文能力に対するセーブに+1の抵抗ボーナスを得る。〈市価:+500gp〉

—防具— [SoX] (3.5e) (『ゼントリックの秘密』—p139)

鎧一軽装	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
キチン・アーマー	+2	+7	-1	5%	10lb	20gp
ヴァイン	+2	+5	-1	10%	15lb	80gp
ドリームハイド	+4	+5	-2	15%	20lb	700gp

鎧一中装	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
スコピオン・プレストアレット	+4	+4	-3	20%	20lb	300gp

鎧一重装	AC ボーナス	【敏】ボーナス 上限	防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	中型 重量	価格
ジャイアント・バッチワーク	+5	±0	-7	40%	50lb	100gp
ウォー・キチン	+7	+2	-6	35%	40lb	1500gp

※各サブメントは、原書の刊行順で整列した。日本語版の『竜の書:ドラコミコン』(2007年11月)までに対応。

—毒— [Core Rule, CAd] (3.5e)

(『ダンジョン・マスターズ・ガイド 第3.5版』—p295, 表 8-2、『冒険者大全』—p100, 表 3-1)

毒名	種別 / 難易度	初期効果	予後効果	(製作:毒作り)難易度 / 価格
ドラウの毒	致傷 DC 13	気絶状態 (1d3 時間)	気絶状態 (2d4 時間)	15 / 75gp
小型センチピード毒	致傷 DC 10	1d2【敏】	1d2【敏】	15 / 90gp
アカネグサ	致傷 DC 12	0	1d4【耐】、1d3【判】	15 / 100gp
グリーンブラッド・オイル	致傷 DC 13	1【耐】	1d2【耐】	15 / 100gp
ブラック・アダー(クロクサリヘビ)毒	致傷 DC 11	1d6【耐】	1d6【耐】	15 / 120gp
ブルー・フィニス	致傷 DC 14	1【耐】	気絶状態 (1d3 時間)	15 / 120gp
中型スパイダー毒	致傷 DC 12	1d4【筋】	1d4【筋】	15 / 150gp
大型スコビーオン毒	致傷 DC 14	1d4【耐】	1d4【耐】	20 / 200gp
ジャイアント・フスア毒	致傷 DC 14	1d6【敏】	1d6【敏】	20 / 210gp
シャドウのエッセンス	致傷 DC 17	1【筋】*	2d6【筋】	20 / 250gp
パープル・ワーム毒	致傷 DC 25	1d6【筋】	2d6【筋】	20 / 700gp
テスプレート	致傷 DC 20	1d6【耐】	2d6【耐】	25 / 1800gp
ワイブーン毒	致傷 DC 17	2d6【耐】	2d6【耐】	25 / 3000gp

キャリオン・クロウラーの脳の絞り汁	接触 DC 13	麻痺状態 (2d6 分間)	0	15 / 200gp
サソウの葉の残滓	接触 DC 16	2d12 hp	1d6【耐】	20 / 300gp
マリスの根のペースト	接触 DC 16	1【敏】	2d4【敏】	20 / 500gp
ニサリット	接触 DC 13	0	3d6【耐】	20 / 650gp
トリネアの根	接触 DC 16	1d6【敏】	2d6【敏】	25 / 750gp
ドラゴンの胆汁	接触 DC 26	3d6【筋】	0	30 / 1500gp
ブラック・ロータス抽出液	接触 DC 20	3d6【耐】	3d6【耐】	35 / 4500gp

タギットのオイル	摂取 DC 15	0	気絶状態 (1d3 時間)	15 / 90gp
ヒ素	摂取 DC 13	1【耐】	1d8【耐】	15 / 120gp
イドの苔	摂取 DC 14	1d4【知】	2d6【知】	15 / 125gp
シマカラカサダケ	摂取 DC 11	1【判】	2d6【判】、1d4【知】	15 / 180gp
リッチ・ダスト	摂取 DC 17	2d6【筋】	1d6【筋】	20 / 250gp
ダーク・リーヴァーの粉末	摂取 DC 18	2d6【耐】	1d6【筋】、1d6【耐】	25 / 300gp
アングル・ダスト	吸入 DC 15	1【魅】	1d6【魅】、1【魅】*	20 / 1000gp
狂気の霧	吸入 DC 15	1d4【判】	2d6【判】	20 / 1500gp
オーサー・焼香	吸入 DC 18	1【耐】*	3d6【耐】	25 / 2100gp

セーブに失敗すると初期効果を受ける。その1分後に再セーブを行い、失敗すると予後効果を受ける。 * 恒久的吸収。

—毒— [MotP] (3e/3.5e) (『次元界の書』—p106)

毒名	種別 / 難易度	初期効果	予後効果	(製作:毒作り)難易度 / 価格
シンメイカーのドッキリ薬	致傷 DC 15 または 摂取 DC 24	2d6【耐】、 1d6【酸】ダメージ (3 ラウンド間)	2d6【耐】	- / 4400gp

セーブに失敗すると初期効果を受ける。その1分後に再セーブを行い、失敗すると予後効果を受ける。

—毒— [BoVD] (3e) (『不浄なる暗黒の書』—p44, 表 3-6)

毒名	種別 / 難易度	初期効果	予後効果	(製作:毒作り)難易度 / 価格
超小型センチピード毒	致傷 DC 10	1【敏】	1【敏】	15 / 40gp
超小型スコビーオン毒	致傷 DC 12	1【耐】	1【耐】	15 / 90gp
超小型スパイダー毒	致傷 DC 10	1d2【筋】	1d2【筋】	15 / 90gp
小型センチピード毒	致傷 DC 10	1d2【敏】	1d2【敏】	15 / 90gp
小型スコビーオン毒	致傷 DC 12	1d2【耐】	1d2【耐】	15 / 100gp
小型スパイダー毒	致傷 DC 10	1d3【筋】	1d3【筋】	15 / 100gp
中型センチピード毒	致傷 DC 10	1d3【敏】	1d3【敏】	15 / 110gp
中型スパイダー毒	致傷 DC 12	1d4【筋】	1d4【筋】	15 / 150gp
大型センチピード毒	致傷 DC 11	1d4【敏】	1d4【敏】	18 / 150gp
大型スパイダー毒	致傷 DC 13	1d6【筋】	1d6【筋】	18 / 175gp
中型スコビーオン毒	致傷 DC 13	1d3【耐】	1d3【耐】	18 / 175gp
大型スコビーオン毒	致傷 DC 14	1d4【耐】	1d4【耐】	20 / 200gp
超大型センチピード毒	致傷 DC 14	1d6【敏】	1d6【敏】	20 / 210gp
眼爆	致傷 DC 22	盲目状態	盲目状態	23 / 500gp
ペリス毒	致傷 DC 24	1d6【耐】	2d6【耐】	20 / 900gp
巨大センチピード毒	致傷 DC 17	1d8【敏】	1d8【敏】	20 / 950gp
超大型スパイダー毒	致傷 DC 16	1d8【筋】	1d8【筋】	20 / 1000gp
デヴィルの眼!	致傷 DC 21	呪文抵抗 1ポイント*	呪文抵抗 1d3ポイント*	22 / 1000gp
超大型スコビーオン毒	致傷 DC 18	1d6【耐】	1d6【耐】	25 / 1200gp
生命毒	致傷 DC 20	1d6【耐】**	1d6【耐】**	25 / 2000gp
巨大スパイダー毒	致傷 DC 20	2d6【筋】	2d6【筋】	26 / 2500gp
超巨大センチピード毒	致傷 DC 23	2d6【敏】	2d6【敏】	30 / 2900gp
巨大スコビーオン毒	致傷 DC 23	1d8【耐】	1d8【耐】	32 / 3000gp
超巨大スパイダー毒	致傷 DC 28	2d8【筋】	2d8【筋】	28 / 3000gp
超巨大スコビーオン毒	致傷 DC 33	1d10【耐】	1d10【耐】	35 / 9000gp
サッソ・ジュース	接触 DC 18	1d4【敏】	1d4【敏】	22 / 500gp

毒名	種別 / 難易度	初期効果	予後効果	(製作:毒作り)難易度 / 価格
パロールの胆汁	接触 DC 25	1d6【筋】	1d6【筋】	25 / 1000gp
悪星	接触 DC 24	2d6【筋】	2d6【筋】	34 / 6000gp
アイシエンタウ	吸入 DC 13	1d6【筋】	1d6【筋】	25 / 500gp
苦香	吸入 DC 20	1 全能力値	1 全能力値	21 / 1200gp
アーサニク	吸入 DC 19	1d6【筋】	1d6【筋】	26 / 2000gp
バジリスクの息!	吸入 DC 17	1d6【耐】	1d6【耐】	26 / 2500gp
燃天使翼香	吸入 DC 18	1d6【魅】	2d6【魅】	27 / 2800gp
ナーンの霧	吸入 DC 25	1d8【耐】	1d8【耐】	35 / 7000gp

セーブに失敗すると初期効果を受ける。その1分後に再セーブを行い、失敗すると予後効果を受ける。

↑ 毒への完全耐性を持つ来訪者にも作用する。 * このダメージは能力値ダメージと同様に回復する。 ** 猛悪ダメージ。

※『モンスター・マニュアル 第3.5版』から、クリーチャー由来の毒のダメージと難易度を修正済み(価格などは未変更)。

—毒— [A&EG] (3e) (『武器・装備ガイド』—p37, 表 2-7)

毒名	種別 / 難易度	初期効果	予後効果	(製作:毒作り)難易度 / 価格
アルフォーナ	致傷 DC 11	1d2【筋】	疲労状態	15 / 75gp
シュリーフ・オイル	致傷 DC 12	1d2【筋】、 1d2【敏】	1d2【筋】	15 / 100gp
リルの葉	致傷 DC 14	1d2【魅】	1d4【魅】	15 / 120gp
ハルルート	致傷 DC 13	1d2【判】	1d2【判】	15 / 150gp
ヴァビッドの葉の抽出液	致傷 DC 16	幻惑状態	2d6【知】	20 / 250gp
ファング・ドラゴン毒	致傷 DC 15	1【耐】*	0	20 / 300gp
ペインラーのエッセンス	致傷 DC 11	2d4【耐】	気絶状態 (1d3 時間)	15 / 300gp
チョルドリス毒	致傷 DC 15	麻痺状態 (2d6 分間)	2d4【耐】	20 / 1200gp
レテク・ヴァイン抽出液	致傷 DC 17	2d6【敏】	0	25 / 1500gp
グレイ・フィニス	致傷 DC 20	1d4【耐】	麻痺状態 (1d6×10 分間)	20 / 3000gp

レイスのきらめき	接触 DC 16	1d2【耐】	1d2【耐】	15 / 150gp
クリッピング・ヴァイン	接触 DC 13	1d4【筋】、 1d4【耐】	0	15 / 180gp
メスレルのペースト	接触 DC 15	目がらんだ状態	1d4【知】	20 / 300gp
眠り草	接触 DC 13	減速状態	1d6【敏】	15 / 500gp
ホラー・ウィード抽出液	接触 DC 20	1【判】	2d4【判】	25 / 600gp
アネミス	接触 DC 16	1d4【筋】	2d4【筋】	20 / 750gp
セヴァー・ペースト	接触 DC 12	0	盲目状態	25 / 1500gp
アボレス・オイル	接触 DC 19	0	形質変化	30 / 2500gp

クルムの粉末	摂取 DC 12	1【敏】	1d4【敏】	15 / 100gp
むかつき	摂取 DC 15	吐き気がする状態	1d4【耐】	15 / 120gp
エンドルヴァイン抽出液	摂取 DC 14	1d4【判】、 +2【耐】ボーナス (1d10 分間)	2d6【判】	20 / 150gp
クレテルの葉の残滓	摂取 DC 14	1d4【耐】、 +2【敏】ボーナス (1d10 分間)	1d6【耐】	20 / 150gp
ファラリン	摂取 DC 14	1d4【敏】、 +2【耐】ボーナス (1d10 分間)	1d6【耐】	20 / 150gp
口閉じ	摂取 DC 11	話せない	2d6【耐】	15 / 250gp

鼻焦香	吸入 DC 18	嗅覚喪失状態 (1d6 分間)	1d4【判】	20 / 800gp
アサビの霧	吸入 DC 12	1d4【耐】	1d4【耐】	20 / 1000gp
酸粉塵	吸入 DC 12	混乱状態	1d4【耐】	20 / 1300gp
セヴァー香	吸入 DC 18	0	盲目状態	35 / 3000gp
リアリスの煙	吸入 DC 15	1d6【魅】	1d6【魅】	25 / 2000gp
ロションのガス	吸入 DC 15	1d4【知】	1d6【敏】、 1【敏】*	25 / 3100gp

セーブに失敗すると初期効果を受ける。その1分後に再セーブを行い、失敗すると予後効果を受ける。 * 恒久的吸収。

—毒— [Und] (3.5e) (『アンダーダーク』—p67, 表 5-5)

毒名	種別 / 難易度	初期効果	予後効果	(製作:錬金術)難易度 / 価格
ドラウ昏倒毒	致傷 DC 13	気絶状態 (1 分間)	気絶状態 (2d4 時間)	- / 75gp
病石軟膏	致傷 DC 19	1d4【耐】	1d4【耐】*	- / 1500gp
強健狂気	摂取 DC 20	1d4【知】【判】、 +1d2【筋】【耐】 ボーナス	1d4【知】、 +1d2【筋】 ボーナス	25 / 1200gp
洞窟恐怖	摂取 DC 20	コンフュージョン	1d4【知】	25 / 200gp
朦朧化ガス	吸入 DC 12	朦朧状態 (1 ラウンド)	朦朧状態 (1d4 ラウンド)	- / 40gp

セーブに失敗すると初期効果を受ける。その1分後に再セーブを行い、失敗すると予後効果を受ける。 * 恒久的吸収。

—聖薬— [BoED] (3.5e) (『高貴なる行ないの書』—p35, 表 3-2)

聖薬名	種別 / 難易度	初期効果	予後効果	〈制作・錬金術〉難易度 / 価格
翡翠水	致傷 DC 14	1d4【判】	1d4【知】 1d4【判】	— / 350gp
ユニコーンの血	致傷 DC 17	1d3【筋】	1d4【筋】	— / 500gp
浄化コアトル毒	致傷 DC 16	2d4【筋】	4d4【筋】	— / 3000gp
金色の水	接触 DC 14	1d6【敏】	2d6【敏】	— / 1200gp
天上の光血	摂取 DC 20	1d4【敏】	1d4【耐】	— / 2500gp

セーブに失敗すると初期効果を受ける。その1分後に再セーブを行い、失敗すると予後効果を受ける。
 悪の相手にのみダメージを与える。いずれも超常効果。聖薬のダメージには、その相手を持つ【魅力】ボーナスと同じ値のダメージが加えられる。また、悪のアンドレッドと悪のエレメンタルは+1点、悪の神格を信仰するクレリックは+2点の追加ダメージを受ける。

—毒— [PGtE] (3.5e) (『エペロン・プレイヤーズ・ガイド』—p67)

毒名	種別 / 難易度	初期効果	予後効果	〈制作・錬金術〉難易度 / 価格
斑点つき毒キノコの毒	致傷 DC 16	1d6【筋】	1d6【耐】	— / 350gp

セーブに失敗すると初期効果を受ける。その1分後に再セーブを行い、失敗すると予後効果を受ける。

—サイキック毒— [BoVD] (3e) (『不浄なる暗黒の書』—p45, 表 3-7)

サイキック毒名	目標	初期効果	予後効果	前提術者 lv
ダリンエタシス	クリーチャー	1d6【知】	1d6【知】	7lv
カラドラッチ	クリーチャー	1d6【判】	1d6【判】	7lv
エスタドラッチ	クリーチャー	1d8【判】	2d8【判】	9lv
ストラダ	クリーチャー または物体	1d6【魅】	1d6【魅】	8lv
ニシタ	物体	1d6【知】	1d6【知】	7lv
ヴァシタ	物体	1d6【判】	1d6【判】	7lv
ランシタ	物体	2d6【魅】	2d6【魅】	11lv
青アンリン	場所	1d6【知】	1d6【知】	8lv
赤アンリン	場所	1d6【判】	1d6【判】	8lv
琥珀アンリン	場所	1d6【魅】	1d6【魅】	8lv
薑アンリン	場所	1d6【知】	2d6【知】	10lv
黒アンリン	場所	1d6【知】 1d6【判】 1d6【魅】	1d6【知】 1d6【判】 1d6【魅】	13lv

サイキック・ボイズン呪文の作用を受けた対象を[精神作用]効果の目標にとった場合、サイキック毒の影響を受ける。セーブに失敗すると初期効果を受ける。その1分後に再セーブを行い、失敗すると予後効果を受ける。

※各サブメントは、原書の刊行順で整列した。日本語版の『竜の書:ドラコミコン』(2007年11月)までに対応。

※各サブメントは、原書の刊行順で整列した。日本語版の『竜の書:ドラコミコン』(2007年11月)までに対応。

—麻薬— [BoVD] (3e) (『不浄なる暗黒の書』—p43, 表 3-5)

麻薬名	種別	難易度	価格	〈制作・錬金術〉難易度	中毒度
デヴィル煙草	吸入	DC 15	6gp	20	低
バカラン	摂取	DC 14	10gp	20	低
サニッシュ	摂取	DC 9	15gp	20	中
ヴォデア	摂取	DC 13	40gp	15	高
マッシュルームの粉	吸入	DC 15	100gp	25	中
苦薬 (“液状の苦痛”)	摂取	DC 18	200gp	25	極高
モーティン蒸気 (“夢霧”)	吸入	DC 17	200gp	20	高
赤花葉	摂取	DC 10	300gp	27	低
地界ブランデー†	摂取	DC 19	500gp	30	低
ルヒックス	致傷	DC 25	2000gp	30	超絶

麻薬名	初期効果	予後効果	副作用	過量
デヴィル煙草	1【判断力】ダメージ	【筋力】に+2 錬金術ボーナス (1d3 時間)	持続時間中は 怯え状態 (PHB p303)	なし
バカラン	1d4【筋力】 ダメージ	【判断力】に+4 強化ボーナス (1d10+15 分)	持続時間中は 幻術のセーブに-4 ペナルティ	24 時間以内に 2 回⇒ 2d6 ダメージ、 副作用 2 倍
サニッシュ	1【判断力】ダメージ	苦痛に対する 完全耐性 (1d4 時間)	持続時間中は イニシアチブ-2	効果時間内に 2 回⇒ 部分アクションのみ (2d4 時間)
ヴォデア	【恐怖】に対する 完全耐性、 〈威圧〉判定に +2 錬金術ボーナス (1d4 時間)	〈交渉〉および (はったり) -4 錬金術ペナルティ (2d4 時間)	持続時間中は 弱い幸福感と、 ものすごい自信	効果時間内に 2 回⇒ 吐き気がする状態 (1d4×10 分間)
マッシュルームの粉	【知力】【魅力】に+2 錬金術ボーナス (1 時間)	1【筋力】ダメージ	【筋力】【耐久力】-2 錬金術ペナルティ (2d4 時間)、 【判断力】-2 錬金術ペナルティ (1d4 時間)	12 時間以内に 2 回⇒ 2d6 ダメージ 24 時間以内に 4 回⇒ 4d6 ダメージ、および 麻痺状態(2d4 時間)
苦薬 (“液状の苦痛”)	朦朧状態 (1d4+1 ラウンド)、 その後 部分アクション のみ(1d6 分間)	【魅力】に+4 強化ボーナス (1d10+50 分間)	激しい喜び (1d4 時間)	24 時間以内に 2 回⇒ 気絶状態(頑健:無効、 難易度 18; 1d4 時間)
モーティン蒸気 (“夢霧”)	美の幻覚、50%で アクションを失う (1d20+10 分間)	1d4【耐久力】【判断力】 ダメージ	終了時に強迫衝動 (意志:無効、 難易度 17; 1d4 時間)	1 時間以内に 2 回⇒ 致死性の毒(摂取: 難易度 17、初期・予後 ともに 1d10【耐久力】 ダメージ)
赤花葉	なし	移動アクションで注意を 引き、直後の自分の 攻撃に+4 技量ボーナス (10 分間)	なし	効果時間内に 2 回⇒ 吐き気がする状態 (1d4×10 分間)
地界ブランデー†	有効術者レベル+2 錬金術ボーナス (1d20+20 分間)	2【耐久力】ダメージ	なし	8 時間以内に 2 回⇒ 1【耐久力】ダメージ
ルヒックス	全能力値 1 ダメージ	全能力値 +2 錬金術ボーナス (1d2 時間)	苦痛効果への 完全耐性 (1 分間)	24 時間以内に 2 回⇒ 死亡(頑健:無効、 難易度 25)

服用すると即座に副作用が発生し、セーブに失敗すると初期効果を受ける。その1分後に再セーブを行い、失敗すると予後効果を受ける。自発的に服用した場合、これらのセーブを行うことができない。

† 魔法のアイテム。アンティマジック(DMG p290)の範囲内では、予後効果のデメリットと中毒症状のみが発生する。

※各サブメントは、原書の刊行順で整列した。日本語版の『竜の書:ドラコミコン』(2007年11月)までに対応。

—病気— [PHB, DMG] (3.5e)

(『プレイヤーズ・ハンドブック 第3.5版』—p225、『ダンジョン・マスターズ・ガイド 第3.5版』—p297)

病名	感染	難易度	潜伏期間	ダメージ
赤腐れ病	致傷	DC 15	1d3 日	1d6【筋】
悪魔風邪 ¹	致傷	DC 14	1d4 日	1d4【筋】
汚穢熱	致傷	DC 12	1d3 日	1d3【敏】、1d3【耐】
魔鬼熱	致傷	DC 18	1 日	1d6【耐】 ²
震え病	接触	DC 13	1 日	1d8【敏】
ミイラ腐敗病 ⁴	接触	DC 20	1 日	1d6【耐】
溶死病	接触	DC 14	1 日	1d4【耐】 ³
失明病	摂取	DC 16	1d3 日	1d4【筋】 ²
狂笑熱	吸入	DC 16	1 日	1d6【判】
焼脳病	吸入	DC 12	1 日	1d4【知】

潜伏期間の終了時にダメージを受ける。その後、毎日1回セーブを行い、失敗するとダメージ。2日連続成功で完治する。

- この病気から回復するためには、3回連続してセーブに成功する必要がある。
- 2点以上のダメージを受けた場合、再セーブを行う。これに失敗すると、恒久的に盲目状態(PHB p311)となる。
- このダメージを受けた場合、再セーブを行う。失敗すると、一時的ダメージのうちの1点が恒久的吸収となる。
- 毎日のセーブによっては完治しない。魔法的な効果によってのみ回復する。

—病気— [MotP] (3e/3.5e) (『次元界の書』—p110)

病名	感染	難易度	潜伏期間	ダメージ
灰色荒廃病	接触	DC 20	1 日	1d4【魅】吸収

潜伏期間の終了時にダメージを受ける。その後、毎日1回セーブを行い、失敗するとダメージ。2日連続成功で完治する。

—病気— [BoVD] (3e) (『不浄なる暗黒の書』—p30, 表 2-4)

病名	感染(条件)	難易度	潜伏期間	ダメージ
寒凍病	致傷(〔冷気〕)	DC 18	1 日	1d6【耐】 ²
酸熱病	致傷(〔酸〕)	DC 18	1d3 日	1d6【筋】 ²
鉄腐病	致傷(鉄)	DC 24	1d3 日	1d4【耐】
不幸道病 ^{3 5}	致傷 (〔悲しみ、絶望〕)	DC 15	可変	1d6【筋】
無頭憎病 ^{1 3*}	致傷	DC 20	1d4 日	1d6【筋】、1d6【耐】
悪戯病*	接触	DC 19	1 日	特殊
音病 ⁴	接触(〔音波〕)	DC 18	1d3 日	1d6【敏】 ²
死歌病	接触	DC 25	1 日	1d6【筋】、1d6【敏】、 1d6【耐】
電呪病	接触(〔電気〕)	DC 18	1 日	1d6【知】 ²
憑依病 ¹	接触(憑依)	DC 17	1 日	1d6【判】、1d8【魅】
融潰病	接触 (アンデッド肉)	DC 16	1d6 日	1d4【筋】、1d4【敏】、 1d4【耐】
歪触病 ^{1*}	接触	DC 20	なし	特殊
火汚病	吸入(〔火〕)	DC 18	1 日	1d6【判】 ²
生盲病*	吸入	DC 21	1 日	特殊
魂腐病	特殊(食肉)	DC 23	1d8 日	1d6【判】、1d6【魅】
青腸病	特殊(食肉)	DC 14	1d3 日	1d4【筋】
膿怒病 ^{1*}	特殊(怒り、憎悪)	DC 22	可変	特殊

潜伏期間の終了時にダメージを受ける。その後、毎日1回セーブを行い、失敗するとダメージ。2日連続成功で完治する。

- 毎日のセーブによっては完治しない。魔法的な効果によってのみ回復する。
 - このダメージを受けた場合、再セーブを行う。失敗すると、一時的ダメージのうちの1点が恒久的吸収となる。
 - この病気から回復するためには、3回連続してセーブに成功する必要がある。
 - この病気のセーブに失敗した場合、再セーブを行う。これに失敗すると、恒久的に聴覚喪失状態(PHB p308)となる。
 - 毎日1回、追加のセーブを行う。これに失敗すると、以後24時間、朦朧状態(PHB p311)となる。
- * 詳細は本文参照。

—病気— [Und] (3.5e) (『アンダーダーク』—p109)

病名	感染	難易度	潜伏期間	ダメージ
鱗剥離病	接触	DC 15	1d3 日	1d4【魅】
弱毒性梅毒	接触	DC 28	1 日	外皮ボーナスが-1、 外皮が±0の相手 には 10 hp
肺腐病 ¹	吸入	DC 20	1d4 時間	1d3【筋】、1d4【耐】

潜伏期間の終了時にダメージを受ける。その後、毎日1回セーブを行い、失敗するとダメージ。2日連続成功で完治する。

- 毎日のセーブによっては完治しない。魔法的な効果によってのみ回復する。

—聖疫— [BoED] (3.5e) (『高貴なる行ないの書』—p35, 表 3-3)

聖疫名	感染	難易度	潜伏期間	ダメージ
永遠の無気力	接触	DC 14	1 日	1d6【敏】
物欲の情熱	接触	DC 17	1d3 日	1d4【知】
激しい渴望	吸入	DC 15	1 日	1d3【耐】
まわりつく良心	吸入	DC 16	1d3 日	1d4【判】
裏付けのない矜持	摂取	DC 20	1 日	1d6【魅】
墮落衰退	摂取	DC 18	1d6 日	1d4【筋】

潜伏期間の終了時にダメージを受ける。その後、毎日1回セーブを行い、失敗するとダメージ。2日連続成功で完治する。

聖疫は、悪のクリーチャーにのみダメージを与える。いずれも超常効果。聖疫のダメージには、そのクリーチャー自身の【魅力】ボーナスと同じ値のダメージが加えられる。また、悪のアンデッドと悪のエレメンタルは+1点、悪の神格を信仰するクレリックは+2点の追加ダメージを受ける。

※各サブメントは、原書の刊行順で整列した。日本語版の『竜の書:ドラコミコン』(2007年11月)までに対応。

—基本クラス紹介— [PHB, CW, XPH, CD, CAr, CAd, ECS, PH2] (3.5e)

クラス名	基本攻撃	頑健	反応	意志	必要能力値	収録
	クラス能力					
サムライ	良好	良好	劣悪	劣悪	肉体系、【魅力】	『戦士大全』
	《特殊武器習熟：バスタードソード》、二刀一体、気合の一撃1回/日、居合いの達人……					
スワッシュバックラー	良好	良好	劣悪	劣悪	肉体系、【知力】	『戦士大全』
	《武器の妙技》、優雅なる反応+1、技の牙え、回避ボーナス+1、曲技突撃、挟撃強化……					
ダスクブレード	良好	良好	劣悪	良好	肉体系、【知力】	『プレイヤーズ・ハンドブックⅡ』
	秘術1lv～5lv、鐘の魔術師(軽装)、初級秘術呪文感得、《戦闘発動》、即行発動1回/日……					
ナイト	良好	劣悪	劣悪	良好	肉体系、【魅力】	『プレイヤーズ・ハンドブックⅡ』
	戦いの挑戦+1、ナイトの規範、ナイトの挑戦、《騎乗戦闘》、盾でのブロック、防衛の密……					
バーバリアン	良好	良好	劣悪	劣悪	肉体系	『プレイヤーズ・ハンドブック 第3.5版』
	激怒1回/日、高速移動+10ft、識字能力の欠如、直感回避、異感知+1、直感回避強化……					
パラディン	良好	良好	劣悪	劣悪	【判断力】、【魅力】	『プレイヤーズ・ハンドブック 第3.5版』
	信仰1lv～4lv、善のオーラ、ディテクト・イェヴル、悪を討つ一撃1回/日、信仰の恩寵……					
ファイター	良好	良好	劣悪	劣悪	肉体系	『プレイヤーズ・ハンドブック 第3.5版』
	ボーナス特技					
ヘクスブレード	良好	劣悪	劣悪	良好	肉体系、【魅力】	『戦士大全』
	秘術1lv～4lv、ヘクスブレードの呪い1回/日、対呪文セーブ上昇、耐えぬく力……					
レンジャー	良好	良好	良好	劣悪	肉体系、【判断力】	『プレイヤーズ・ハンドブック 第3.5版』
	信仰1lv～4lv、得意な敵(1つ目)、野生動物との共感、《追跡》、戦闘スタイル、《持久力》……					

クラス名	基本攻撃	頑健	反応	意志	必要能力値	収録
	クラス能力					
アーティフィサー	標準	劣悪	劣悪	良好	【知力】、【魅力】	『エベロン・ワールドガイド』
	鼓吹1lv～6lv、異無効化、作成用予備点、アーティフィサーの知識、アイテム作成……					
ウォーロック	標準	劣悪	劣悪	良好	【魅力】、【敏捷力】	『秘術大全』
	初級妖術～暗黒妖術、怪光線(1d6点)、ディテクト・マジック、ダメージ減少1/冷たい鉄……					
クレリック	標準	良好	劣悪	良好	【判断力】、【魅力】	『プレイヤーズ・ハンドブック 第3.5版』
	信仰0lv～9lv、領域呪文、領域特典、任意発動、オーラ、アンデッド退散または威伏					
サイキック・ウォリアー	標準	良好	劣悪	劣悪	肉体系、【判断力】	『サイオニクス・ハンドブック 第3.5版』
	パワー1lv～6lv、ボーナス特技					
スカウト	標準	劣悪	良好	劣悪	肉体系	『冒険者大全』
	異探し、機動戦闘(+1d6点)、直感回避、頑健なる闘士+1、高速移動+10ft……					
スピリット・シャーマン	標準	良好	劣悪	良好	肉体系、【判断力】	『信仰大全』
	信仰0lv～9lv、野生動物との共感、先導精霊、精霊退治、精霊感知、精霊の祝福……					
スベルシーフ	標準	劣悪	劣悪	良好	肉体系、【魅力】	『冒険者大全』
	秘術1lv～4lv、異探し、急所攻撃(+1d6点)、呪文泥棒(0～1lv)、ディテクト・マジック……					
ソウルナイフ	標準	劣悪	良好	良好	肉体系	『サイオニクス・ハンドブック 第3.5版』
	マインド・ブレード、《マインド・ブレード習熟》、《荒削りの素質》、マインド・ブレード投擲……					
ドラゴン・シャーマン	標準	良好	劣悪	良好	【耐久力】、【魅力】	『プレイヤーズ・ハンドブックⅡ』
	トータム・ドラゴン、竜のオーラ+1、《技能熟練》、竜の適応力、プレス攻撃、竜の耐性……					
ドルイド	標準	良好	劣悪	良好	肉体系、【判断力】	『プレイヤーズ・ハンドブック 第3.5版』
	信仰0lv～9lv、任意発動、動物の相棒、野生動物との共感、自然知覚、森渡り……					
ニンジャ	標準	劣悪	良好	劣悪	肉体系、【判断力】	『冒険者大全』
	異探し、急襲攻撃(+1d6点)、“気”の力、幽遁の術(不可視状態)、毒の使用、大跳躍……					
バード	標準	劣悪	良好	良好	肉体系、【魅力】	『プレイヤーズ・ハンドブック 第3.5版』
	秘術0lv～6lv、鐘の魔術師(軽装)、呪歌、バードの知識、打ち消しの呪歌、恍惚の呪歌……					
フェイヴァード・ソウル	標準	良好	良好	良好	肉体系、【判断力】	『信仰大全』
	信仰0lv～9lv、《神格武器習熟》、エネルギー抵抗(1つ目)、《神格武器開眼》……					
マーシャル	標準	良好	劣悪	良好	肉体系、【魅力】	『プレイヤーズ・ハンドブックⅡ』
	初級オーラ、《技能熟練：交渉》、上級オーラ+1、移動アクション付1回/日……					
モンク	標準	良好	良好	良好	肉体系、【判断力】	『プレイヤーズ・ハンドブック 第3.5版』
	連打、素手打撃、身かわし、不動心、高速移動、浮身(20ft)、“気”打撃(魔法)、無病身……					
ローグ	標準	劣悪	良好	劣悪	肉体系、【知力】	『プレイヤーズ・ハンドブック 第3.5版』
	異探し、急所攻撃(+1d6点)、身かわし、異感知+1、直感回避、直感回避強化、特殊能力……					

クラス名	基本攻撃	頑健	反応	意志	必要能力値	収録
	クラス能力					
ウィザード	劣悪	劣悪	劣悪	良好	【知力】、【敏捷力】	『プレイヤーズ・ハンドブック 第3.5版』
	秘術0lv～9lv、系統専門化、使い魔の招来、《巻物作成》、ボーナス特技					
ウー・イアン	劣悪	劣悪	劣悪	良好	【知力】、【敏捷力】	『秘術大全』
	秘術0lv～9lv、見張り精霊1回/日、一行体得、呪文秘技					
ウォーメイジ	劣悪	劣悪	劣悪	良好	【知力】、【敏捷力】	『秘術大全』
	秘術0lv～9lv、鐘の魔術師(軽装)、習得呪文補強、《即時呪文威力強化》……					
サイオン	劣悪	劣悪	劣悪	良好	【知力】、【敏捷力】	『サイオニクス・ハンドブック 第3.5版』
	パワー1lv～9lv、専門分野、ボーナス特技					

クラス名	基本攻撃	頑健	反応	意志	必要能力値	収録
	クラス能力					
シュゲンジャ	劣悪	劣悪	劣悪	良好	【判断力】、【敏捷力】	『信仰大全』
	信仰0lv～9lv、宗門呪文、四大元素熟練、元素感知					
ソーサラー	劣悪	劣悪	劣悪	良好	【魅力】、【敏捷力】	『プレイヤーズ・ハンドブック 第3.5版』
	秘術0lv～9lv、使い魔の招来					
ピガイラー	劣悪	劣悪	劣悪	良好	【知力】、【敏捷力】	『プレイヤーズ・ハンドブックⅡ』
	秘術0lv～9lv、異探し、鐘の魔術師(軽装)、秘匿発動(難易度+1)、奇襲発動……					
ワイルダー	劣悪	劣悪	劣悪	良好	【魅力】、【敏捷力】	『サイオニクス・ハンドブック 第3.5版』
	パワー1lv～9lv、荒れ狂う激情+1、精神力消耗、接触かわし、荒れ狂う歓喜+1……					

※各サブメントは、原書の刊行順で整列した。日本語版『竜の書:ドラコミコン』(2007年11月)までに対応。

—神格-グレイホーク— [PHB, CD] (3.5e)

(『プレイヤーズ・ハンドブック 第3.5版』—p104, 『信仰大全』—p110)

基本神格名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
ハイローニアス	秩序にして善	善のファイター、 モンク、パラディン	戦、善、秩序、 貴族 [†] 、勇気 [†] 、 栄光 [†] 、審問 [†] 、宿命 ^{††}	ロングソード
バハムート (プレイヤーズ・ハンドブック、 信仰大全の)	秩序にして善	善のドラゴン	風、幸運、守護、善、 冷気 [†]	噛みつき (ヘヴィ・ピック)
バハムート (竜の書:ドラゴコミコンの)			風、幸運、守護、善、 ドラゴン、冷気 [†] (FR用)嵐、貴族	噛みつき (ヘヴィ・ピック)
モラティン (プレイヤーズ・ハンドブック、 信仰大全、石の種族の)	秩序にして善	ドワーフ	守護、善、地、秩序、 ポータル(通常版) [†] 、 ポータル(代替版) [†] 、 創造 [†]	ウオーハンマー
モラティン (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			守護、製作、善、地、 秩序、ドワーフ、 ポータル(通常版) [†] 、 ポータル(代替版) [†] 、 創造 [†]	ウオーハンマー
ヤンダーラ (プレイヤーズ・ハンドブック、 信仰大全、自然の種族の)	秩序にして善	ハープリング	守護、善、秩序、 勇気 [†] 、共同体 [†] 、 創造 [†]	ショート・ソード
ヤンダーラ (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			家族、守護、善、 秩序、勇気 [†] 、 共同体 [†] 、創造 [†]	ショート・ソード
アローナ	中立にして善	ドルイド、レン ジャーなど	植物、善、太陽、 動物、素早さ [†]	ロングボウ
ガール、“きらめく黄金の” (プレイヤーズ・ハンドブック、 信仰大全、石の種族の)	中立にして善 (FRCSでは 混沌にして善)	ノーム	欺き、守護、善、 共同体 [†] 、創造 [†]	バトルアックス
ガール、“きらめく黄金の” (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			欺き、混沌、守護、 製作、善、ノーム、 共同体 [†] 、創造 [†]	バトルアックス
バイロア	中立にして善	人間	善、太陽、力、治癒、 貴族 [†] 、栄光 [†]	メイス
コード	混沌にして善	善のバーバリアン、 ファイター、ローグ	幸運、混沌、善、力、 競技 [†]	グレートソード
コアロン・ラレシアン (プレイヤーズ・ハンドブック、 信仰大全、自然の種族の)	混沌にして善	バード、エルフ、 ハーフエルフ	戦、混沌、守護、善、 共同体 [†]	ロングソード
コアロン・ラレシアン (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			戦、エルフ、混沌、 守護、善、魔術、 共同体 [†]	ロングソード
ウィー・ジャス	秩序にして中立	ソーサラー、 死霊術士	死、秩序、魔術、 ポータル(通常版) [†] 、 ポータル(代替版) [†] 、 計画 [†] 、専制 [†] 、 精神 [†] 、支配 [†]	ダガー
聖カスパート	秩序にして中立	悪でない キャラクター	守護、力、秩序、 破壊、支配 [†]	メイス
オーバドハイ	真なる中立	ドルイド、レン ジャー、バーバリ アンなど	風、植物、地、動物、 火、水、バランス [†] 、 運命 [†] 、天気(CD) [†]	クォータースタッフ
ファラングン	真なる中立	バードなど	幸運、守護、旅、 バランス [†] 、 ポータル(通常版) [†] 、 ポータル(代替版) [†] 、 素早さ [†] 、天気(CD) [†]	クォータースタッフ
ボカブ	真なる中立	ウィザード、 ソーサラー	欺き、知識、魔術、 計画 [†] 、神託 [†] 、精神 [†]	クォータースタッフ
オリダマラ	混沌にして中立	バード、ローグ	欺き、幸運、混沌、 素早さ [†] 、精神 [†] 、 都市 ^{††}	レイピア
カートウルマク	秩序にして悪	コボルド	悪、欺き、幸運、秩序	スピア
ティアマト (プレイヤーズ・ハンドブック、 信仰大全の)	秩序にして悪	悪のドラゴン、 悪の爬虫類	悪、欺き、秩序、破壊	噛みつき (ヘヴィ・ピック)
ティアマト (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			悪、鱗を持つ者、 専制、秩序、強欲 ^{††}	ヘヴィ・ピック
ティアマト (竜の書:ドラゴコミコンの)			悪、欺き、強欲、 秩序、ドラゴン、破壊 (FR用)鱗を持つ者、 専制、憎悪	噛みつき (ヘヴィ・ピック)
ヘクストア	秩序にして悪	悪のファイター、 モンク	悪、戦、秩序、破壊、 専制 [†] 、支配 [†]	フレイル
ヴェクナ	中立にして悪	特になし	悪、知識、魔術、 ポータル(通常版) [†] 、 ポータル(代替版) [†] 、 計画 [†] 、専制 [†] 、 凶気 [†] 、宿命 [†]	ダガー
ネルル	中立にして悪	悪のローグ、 死霊術士	悪、欺き、死、運命 [†] 、 悪疫 [†]	サイズ
エリスナル	混沌にして悪	悪のファイター、バ ーバリアン、ローグ、 悪のクリーチャー	悪、欺き、戦、混沌、 狂気 [†]	モーニングスター

基本神格名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
グルームシュ (プレイヤーズ・ハンドブック、 モンスター・マニュアルの)	混沌にして悪	オーク	悪、戦、混沌、力、 支配 [†]	スピア
グルームシュ (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			悪、戦、オーク、混沌、 憎悪、力、洞窟、 支配 [†]	ロングスピア、 ショートスピア
ロルス (モンスター・マニュアル、 信仰大全、自然の種族の)	混沌にして悪	ドラウ、ライダー	悪、欺き、混沌、破壊、 ポータル(通常版) [†] 、 ポータル(代替版) [†] 、 暗闇(BoVD) ^{††} 、 デーモン(本文参照) ^{††}	『信仰大全』 ではウィップ、 『自然の種族』 ではダガー
ロルス (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			悪、欺き、 暗闇(FRCS)、蜘蛛、 混沌、ドラウ、破壊、 ポータル(通常版) [†] 、 ポータル(代替版) [†] 、 暗闇(BoVD) ^{††} 、 デーモン(本文参照) ^{††}	ダガー

† 『アンダーダーク』p52により追加。 †† 『戦士大全』により追加。 ††† 『信仰大全』により追加。 †††† 『宿命の種族』により追加。
** 『フェイルーン・プレイヤーズガイド』p187により追加。収録は『不浄なる暗黒の書』。

—神格-グレイホーク— [MM] (3.5e) (『モンスター・マニュアル 第3.5版』—p320)

モンスター神格名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
サシェラス、“深き” (モンスター・マニュアル、自然の 種族の)	混沌にして善	アクアティック・ エルフ、 シー・エルフ	混沌、守護、善、水、	トライデント
サシェラス、“深き” (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			エルフ、海洋、混沌、 守護、善、水	トライデント
ヴァブラク	混沌にして悪	オーガ	『宿命の種族』参照	
グルームシュ (プレイヤーズ・ハンドブック、 モンスター・マニュアルの)	混沌にして悪	オーク	悪、戦、混沌、力、 支配 [†]	スピア
グルームシュ (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			悪、戦、オーク、混沌、 憎悪、力、洞窟、 支配 [†]	ロングスピア、 ショートスピア
プリブドゥールブルブ	混沌にして悪	クオトア	悪、破壊、水、 水死(上級) [†]	ピンサー・スタッフ
スケリット	中立にして善	ケンタウロス	植物、太陽、治癒、 動物	ショートスピア
マグルビエト	中立にして悪	ゴブリン、 ホブゴブリン	悪、欺き、混沌、破壊	バトルアックス
カートウルマク	秩序にして悪	コボルド	悪、欺き、幸運、秩序	スピア
セコラ	秩序にして悪	サファグン	悪、戦、力、秩序	トライデント
シジン	秩序にして悪	ジル	悪、旅、力、秩序	ショート・ソード
カラデユダ、 “清らかなる手の” (モンスター・マニュアル、石の種族の)	真なる中立	スヴァーフネプリン	守護、善、地、治癒	バトルアックス
カラデユダ、 “清らかなる手の” (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			製作、地、洞窟、 ノーム	バトルアックス
ディーリンカ	混沌にして悪	デロ	悪、欺き、混沌、魔術	ダガー
ラオグゼド	混沌にして悪	トロログダイト	悪、混沌、死、破壊	ジャヴェリン
ラドゥグエル (モンスター・マニュアル、石の種族の)	秩序にして悪	ドゥエルガル	悪、守護、秩序、魔術	ウオーハンマー
ラドゥグエル (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			悪、金属、守護、 製作、地、知識、 洞窟、ドワーフ、魔術	ウオーハンマー
ロルス (モンスター・マニュアル、 信仰大全、自然の種族の)	混沌にして悪	ドラウ、ライダー	悪、欺き、混沌、破壊、 ポータル(通常版) [†] 、 ポータル(代替版) [†] 、 暗闇(BoVD) ^{††} 、 デーモン(本文参照) ^{††}	『信仰大全』 ではウィップ、 『自然の種族』 ではダガー
ロルス (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			悪、欺き、 暗闇(FRCS)、蜘蛛、 混沌、ドラウ、破壊、 ポータル(通常版) [†] 、 ポータル(代替版) [†] 、 暗闇(BoVD) ^{††} 、 デーモン(本文参照) ^{††}	ダガー
シェキネスター	真なる中立	ナーガ	守護、知識、破壊、 魔法	不明
フルゲック	混沌にして悪	バグベア	悪、欺き、戦、混沌	モーニングスター
犬母	混沌にして悪	ビホルダー	悪、混沌、死、力	不明
マーショールク	混沌にして悪	ユアンティ	悪、混沌、植物、破壊	ロングソード
セムアンヤ	真なる中立	リザードフォーク	植物、動物、水	グレートクラブ
イアドロ	真なる中立	ロキヤーサ、 マーフオーク	守護、動物、水	ショートスピア
カエルシウレ	中立にして悪	悪の火の クリーチャー	悪、戦、破壊、火	スピア
パンズリエル	中立にして悪	悪の水棲 クリーチャー	悪、戦、破壊、水	クォータースタッフ
グロラントール	不明	エティン、オーガ、 ヒル・ジャイアント	不明	クラブ
メムノール	不明	悪のクラウド・ ジャイアント	不明	モーニングスター
ストロンモーズ	不明	クラウド・ジャイ アント、ストーム・ ジャイアント	不明	ウオーハンマー

モンスター神格名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
スコレイアス	不明	ストーン・ジャイアント	不明	ウォーハンマー
スルト	不明	ファイアー・ジャイアント	不明	グレートアックス
スリュム	不明	フロスト・ジャイアント	不明	グレートクラブ
ヒーアティア	不明	女性の巨人	不明	ショートスピア
イアローニス	不明	善の巨人	不明	素手攻撃
アイウーズ*	混沌にして悪	特になし	悪、欺き、混沌	グレートソード

† 『アンダーダーク』p52により追加。 ‡ 『信仰大全』により追加。

** 『フェイルーン・プレイヤーズガイド』p187により追加。収録は『不浄なる暗黒の書』。

—神格-グレイホーク- [LGG, CD] (3e/3.5e)

(『グレイホーク・ワールドガイド』—p147, 『信仰大全』—p122)

その他の神格名	属性	主なクラス・種族	領域	推奨する武器*
アリトゥア	秩序にして善	特になし	善、知識、秩序	ショートスピア
ウーラ	秩序にして善	特になし	善、地、秩序	ウォーハンマー
ジュスカ	秩序にして善	特になし	守護、善、地、秩序	ウォーハンマー
テレブ*	秩序にして善	特になし	善、知識、秩序、魔術	ダーツ
フォートウーボ	秩序にして善 (秩序にして中立)	ドワーフ	守護、善、地、秩序	ウォーハンマー
フォルタス*	秩序にして善 (秩序にして中立)	特になし	審問†、善、太陽、知識、秩序	クォータースタッフ
マイアハン	秩序にして善	特になし	戦、守護、善、秩序	バスタードソード、メイス、ロングボウ
メリッカ	秩序にして善	特になし	守護、植物、善、秩序	シッケル
ラオ*	秩序にして善	特になし	共同体†、浄化†、善、知識、秩序	ライト・メイス
アトロア	中立にして善	特になし	風、善、植物、太陽	スリング
アル・アクバル	中立にして善	特になし	善、守護、秩序、治療	ファルシオン
ソダル	中立にして善	特になし	守護、善、治療	素手攻撃
ヘアレイ	中立にして善	特になし	守護、植物、善	シッケル
ミーリス	中立にして善	特になし	守護、善、治療	ショートボウ、ウィップ
リディア	中立にして善	特になし	善、太陽、旅、知識	ショートスピア
イーシンド	混沌にして善	特になし	混沌、善、知識、魔術	ロングソード
ウエンタ	混沌にして善	特になし	風、混沌、善、植物	クラブ
セイハニーン、“月虹” (グレイホーク・ワールドガイドの)	混沌にして善	エルフ	欺き、混沌、善、旅、知識	クォータースタッフ
セイハニーン、“月虹” (自然の種族の)			混沌、善、旅、知識	クォータースタッフ
セイハニーン、“月虹” (フォウゴトン・レルム・ワールドガイドの)			エルフ、幻術、混沌、善、旅、知識	クォータースタッフ
ソティリオン	混沌にして善 (混沌にして中立)	特になし	風、混沌、植物、善、治療	ネット
ダルト	混沌にして善	特になし	欺き、混沌、守護、善、旅	ダガー
トライセリオン*	混沌にして善	特になし	解放†、混沌、召喚者†、善 (LGGでは追加で守護)	ショートスピア、ロングソード、グレートクラブ
ファイタン	混沌にして善	特になし	混沌、植物、善、太陽、水	シミター
ファルカン	混沌にして善	特になし	戦、風、混沌、善、動物	ロングボウ、ダガー
リーア*	混沌にして善	特になし	混沌、善、旅、知識、魔術	ショートスピア、レイピア
アスブレム*	秩序にして中立	特になし	守護、旅、秩序、水	トライデント
ザギグ	混沌にして中立 (混沌にして善)	特になし	混沌、知識、魔術	クラブ
ジルカス	秩序にして中立	特になし	欺き、知識、秩序	ダガー
シンドア*	秩序にして中立	特になし	守護、神託†、旅、秩序	スリング
レンダー	秩序にして中立	特になし	守護、知識、秩序	グレートソード、斬撃武器、刺突武器
ワストリ*	秩序にして中立	クレリック、モンク	戦、浄化†、秩序、動物	ギザーム、グレイヴ
イスタス*	真なる中立	特になし	幸運、混沌、宿命†、神託†、知識、秩序	ネット?
ヴェルニアス	真なる中立 (中立にして善)	特になし	風、旅、水	ショートスピア
ゲシュタイ*	真なる中立	特になし	植物、旅、水、天気(CD)†	ショートスピア
ザン・ヤイ*	真なる中立	ローグ、モンク	欺き、戦、素早さ†、知識	ファルシオン、モンクの武器
ジョラミー*	真なる中立	特になし	戦、競技†、破壊、火	クォータースタッフ
ズオケン (グレイホーク・ワールドガイド、 信仰大全の)	真なる中立	モンク	戦、力、素早さ、知識	素手攻撃、モンクの武器 (推奨する武器)
ズオケン (サイオニクス・ハンドブックの)			戦、精神、力、知識	ヌンチャク (好む武器)
ゼルボ	真なる中立	特になし	知識、動物、水	トライデント

その他の神格名	属性	主なクラス・種族	領域	推奨する武器*
セレスティアン*	真なる中立 (中立にして善)	特になし	守護、神託†、旅、知識	ショートスピア
ブララム*	真なる中立 (秩序にして中立)	特になし	共同体†、契約†、力、秩序、動物	クォータースタッフ
ブレアレッド	真なる中立	特になし	地、力、火	ウォーハンマー
バイオリ	真なる中立 (中立にして善)	特になし	植物、地、動物、水	クラブ、ドルイドの武器
モーコル*	真なる中立	特になし	欺き、契約†、旅、知識	ダガー、ライト・クロスボウ
テルチュア*	混沌にして中立	特になし	混沌、旅、力、冷気†	ショートスピア、ショートボウ
ノレーボ	混沌にして中立	特になし	欺き、幸運、混沌	ダガー
プロカン*	混沌にして中立	特になし	混沌、旅、天気(CD)†、動物、水	トライデント
ラーグ*	混沌にして中立	特になし	競技†、混沌、力、動物	バトルアックス、ロングソード
ラッド	混沌にして中立 (混沌にして善)	特になし	幸運、混沌、善	ショートボウ、レイピア
ラリシャズ	混沌にして中立 (混沌にして悪)	特になし	幸運、混沌、破壊	クォータースタッフ、木製の武器
インキャピロス*	中立にして悪	特になし	悪、悪疫†、死、破壊	クォータースタッフ
サイラル	中立にして悪	特になし	悪、欺き、知識	ダガー
タリズダン (グレイホーク・ワールドガイドの)	中立にして悪	特になし	悪、知識、破壊	該当なし
タリズダン (信仰大全、邪悪寺院、再びの)			悪、狂気†、混沌、破壊、力場†	該当なし
バイアレミス*	中立にして悪	アサシン	悪、破壊、火	ロングソード、ウィップ
ヴェイタン	混沌にして中立	バーバリアン	風、混沌、力、動物	バトルアックス
クレル	混沌にして中立	特になし	欺き、幸運、混沌	ショートソード
アイウーズ*	混沌にして悪	特になし	悪、欺き、混沌	グレートソード
ベルター*	混沌にして悪 (混沌にして中立)	特になし	悪、戦、混沌、地	素手攻撃、スバイク・ガントレット
ラクシヴォート	混沌にして悪	特になし	悪、欺き、混沌、動物	ダガー、ファルシオン

* 『信仰大全』にも記述のある神格。 † 『信仰大全』により追加。 ※ 神格が好む武器ではないようなので注意。

—神格-グレイホーク- [RtTEE] (3e) (『邪悪寺院、再び』—p161)

神格名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
タリズダン (グレイホーク・ワールドガイドの)	中立にして悪	特になし	悪、知識、破壊	該当なし
タリズダン (信仰大全、邪悪寺院、再びの)			悪、狂気、混沌、破壊、力場	該当なし
“長老元素眼”	不明	特になし	悪、混沌、狂気、および風、地、火、水のいずれか	不明

—神格-グレイホーク- [MM2] (3e/3.5e) (『モンスター・マニュアル II』—p22; p105)

神格名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
キュス	不明	アヴォラキア	悪、欺き、死、魔術	不明
ヴェスベリアン	不明	デズモドゥ	不明	不明

—神格-グレイホーク- [BoVD] (3e) (『不浄なる暗黒の書』—p11; p126)

神格/フィンド名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
アスモデウス (不浄なる暗黒の書の)	秩序にして悪	特になし	悪、秩序、デヴィル	メイス
アスモデウス (魔物の書 II 九層地獄の支配者の)		特になし	悪、秩序、デヴィル	ヘヴィ・メイス
スカーロツサー	秩序にして悪	特になし	悪、苦痛、死	ウィップ
ディスパテル (不浄なる暗黒の書の)	秩序にして悪	ゴブリン、ホブゴブリンなど	悪、戦、デヴィル	ヘヴィ・メイス
ディスパテル (魔物の書 II 九層地獄の支配者の)			悪、戦、破壊	ヘヴィ・メイス
パールゼブル (不浄なる暗黒の書の)	秩序にして悪	バグベア	欺き、戦、デヴィル	モーニングスター
パールゼブル (魔物の書 II 九層地獄の支配者の)			欺き、力、デヴィル	モーニングスター
ヘリアル	秩序にして悪	特になし	悪、欺き、知識	ランサー
マモン (不浄なる暗黒の書の)	秩序にして悪	人型生物など	悪、強欲、デヴィル	ショートスピア
マモン (魔物の書 II 九層地獄の支配者の)			悪、欺き、デヴィル	ショートスピア
メフィストフェレス	秩序にして悪	特になし	悪、デヴィル、火	ランサー
レイvistウス (不浄なる暗黒の書の)	秩序にして悪	ローグ	悪、欺き、デヴィル	レイピア?
レイvistウス (魔物の書 II 九層地獄の支配者の)			悪、欺き、戦、冷気	レイピア?

神格/フィンド名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
イーサン	中立にして悪	アポレス、スカム	悪、破壊、水	トライデント
ザ・ザマックス	中立にして悪	特になし	悪、暗闇(BoVD)、知識	ショート・ソード
“忍耐強きもの”	中立にして悪	特になし	悪、暗闇(BoVD)、墮落	フレイル
イーノグフ (不浄なる暗黒の書の)	混沌にして悪	ノール、グール	獣、混沌、デーモン	フレイル?
イーノグフ (魔物の書Ⅰ 奈落の軍勢の)			悪、怒り(FC1)、混沌、デーモン	フレイル?
オルクス (不浄なる暗黒の書の)	混沌にして悪	オーク、オーガ、ジャイアント	悪、混沌、死	メイス?
オルクス (魔物の書Ⅰ 奈落の軍勢の)			悪、混沌、死、デーモン	メイス?
カラーン	混沌にして悪	ライカンスローブなど	獣、混沌、破壊	グレートクラブ
グラスト (不浄なる暗黒の書の)	混沌にして悪	ラミアなど	悪、暗闇(BoVD)、デーモン	グレートソード?
グラスト (魔物の書Ⅰ 奈落の軍勢の)			悪、混沌、デーモン、誘惑	グレートソード?
デモゴルゴン (不浄なる暗黒の書の)	混沌にして悪	トログロダイト、ユアンティ	悪、墮落、デーモン	素手攻撃?
デモゴルゴン (魔物の書Ⅰ 奈落の軍勢の)			悪、混沌、墮落、デーモン	素手攻撃?
ローラスター	混沌にして悪	特になし	悪、苦痛、破壊	ショート・ソード

—神格-グレイホーク— [Dra] (3.5e) (『竜の書:ドラコミコン』—p30)

神格名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
バハムート (プレイヤーズ・ハンドブック、信仰大全の)	秩序にして善	善のドラゴン	風、幸運、守護、善、冷気*	噛みつき (ヘヴィ・ピック)
バハムート (竜の書:ドラコミコンの)			風、幸運、守護、善、ドラゴン、冷気* (FR用)嵐、貴族	噛みつき (ヘヴィ・ピック)
タマラ	中立にして善	善のドラゴン	善、太陽、力、治癒、ドラゴン (FR用)家族	爪 (シミター)
フラル	混沌にして善	バード、ドラゴン	欺き、混沌、善、ドラゴン (FR用)ルーン文字	爪 (ショート・ソード)
レンティス	秩序にして中立	ドラゴン	守護、秩序、ドラゴン、破壊 (FR用)応報	爪 (ロングソード)
アステイラボール	真なる中立	ドラゴン	守護、富、ドラゴン (FR用)金属、洞窟	爪 (シミター)
イオ	真なる中立	ドラゴン	旅、力、知識、富、ドラゴン、魔術 (FR用)呪文	爪 (シミター)
クロネブシス	真なる中立	ドラゴン	死、知識、ドラゴン (FR用)運命、計画、時	爪 (サイズ)
アーステリニアン	混沌にして中立	混沌のドラゴン	欺き、幸運、混沌、旅、ドラゴン (FR用)幻術、交易、魅惑	爪 (シミター)
ティアマト (プレイヤーズ・ハンドブック、信仰大全の)	秩序にして悪	悪のドラゴン、悪の爬虫類	悪、欺き、秩序、破壊	噛みつき (ヘヴィ・ピック)
ティアマト (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			悪、鱗を持つ者、専制、秩序、強欲**	ヘヴィ・ピック
ティアマト (竜の書:ドラコミコンの)			悪、欺き、強欲、秩序、ドラゴン、破壊 (FR用)鱗を持つ者、専制、憎悪	噛みつき (ヘヴィ・ピック)
ファラジャー	中立にして悪	死霊術士、アンデッド、悪のドラゴン	悪、死、ドラゴン (FR用)アンデッド、暗闇(FRCS)	爪 (シミター)
ゲイリクス	混沌にして悪	ソーサラー、ドルイド、ドラゴン	悪、混沌、ドラゴン、破壊、火 (FR用)更新	爪 (シッケル)

—神格-グレイホーク— [BoED] (3.5e) (『高貴なる行ないの書』—p24; p123)

神格名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
フィアラン	秩序にして善	特になし	持久力、守護、善、秩序	素手攻撃
アイラ	中立にして善	ジャイアント・イーグル、ベガサス、ラマッスなど	栄光、善、太陽	スピア
エスタナ	中立にして善	特になし	共同体、善、守護	ダガー
ヴァラリアン	中立にして善	ユニコーン、プリンク・ドッグ、ベガサスなど	善、動物、フェイ	ユニコーンの角
チャーヴ	混沌にして善	スプライト、善のフェイなど	欺き、混沌、善、楽しさ	クォータースタッフ
ラストイ	混沌にして善	特になし	混沌、善、喜び	グラスピング・ボール

セレスチャル名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
ドミーエル	秩序にして善	特になし	セレスチャル	不明
バレイキーエル	秩序にして善	特になし	布告官	不明
ビステイス・ソフィア	秩序にして善	特になし	セレスチャル	不明
カラッシュ	混沌にして善	特になし	怒り(BoED)	不明

※ これらのセレスチャルの領域を使用する場合、『高貴なる行ないの書』p123を参照。

—神格-グレイホーク— [CW] (3.5e) (『戦士大全』—p145)

戦士のパンテオン	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
アルトゥア	秩序にして善	ドワーフ、バード、パラディン、モンク	戦、貴族、善、秩序	ロングソード
シレス	中立にして善	ノーム、ハーピング、ドルイド、レンジャー、防衛術士	守護、善、治癒	ヘヴィ・メイス
ヴァルカー (戦士大全の)	混沌にして善	エルフ、ハーフェルフ、ハーピング、ソーサラー、バード、パーバリアン、レンジャー、ローグ	混沌、善、力、勇気	ハトルアックス
ハルミル	秩序にして中立	ノーム、ウィザード、モンク、ローグ	戦、計画、秩序	レイピア
ライリス	真なる中立	ドルイド、バード、占術士	戦、運命、幸運、宿命†	ウォーハンマー
コンクレシュ	混沌にして中立	オーク、ハーブオーク、ソーサラー、ドルイド、パーバリアン	力、混沌、破壊	グレートクラブ
タイフォス	秩序にして悪	ホブゴブリン、心術士、モンク	悪、戦、専制、秩序	グレートソード
スレーイン	中立にして悪	ドルイド、パーバリアン、レンジャー、死霊術士	悪、死、破壊	グレートアックス
ナディレク	混沌にして悪	ゴブリン、コホルド、バード、ローグ、幻術士	悪、欺き、幸運、混沌	ショートソード

† 『宿命の種族』により追加。

—神格-グレイホーク— [XPH] (3.5e)

(『サイオニクス・ハンドブック 第3.5版』—p221)

神格名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
ズオケン (グレイホーク・ワールドガイド、信仰大全の)	真なる中立	モンク	戦、力、素早さ、知識 (推奨する武器)	素手攻撃、 モンクの武器 (推奨する武器)
ズオケン (サイオニクス・ハンドブックの)			戦、精神、力、知識	ヌンチャク (好む武器)
イルセンシーン (またはイルセンサイン)	秩序にして悪	イリシッド	悪、精神、知識、秩序、魔術	触手 (素手打撃)

—神格-グレイホーク— [RoS] (3.5e) (『石の種族』—p17; p42; p65; p94)

ドワーフ神格名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
モラティン (プレイヤーズ・ハンドブック、信仰大全、石の種族の)	秩序にして善	ドワーフ	守護、善、地、秩序、ポータル(通常版)†、ポータル(代替版)†、創造†	ウォーハンマー
モラティン (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			守護、製作、善、地、秩序、ドワーフ、ポータル(通常版)†、ポータル(代替版)†、創造†	ウォーハンマー
ミア	中立にして善	ドワーフ	善、知識、治癒	モーニングスター
ヴァルカウナ	秩序にして中立	ドワーフ	死、秩序、水	ヘヴィ・フレイル
サウタム	真なる中立	ドワーフ	幸運、地、魔術	ヘヴィ・ピック
サルメクール	真なる中立	ドワーフ	戦、破壊、火	ウォーハンマー
ハンセアス	混沌にして中立	ドワーフのパーバリアン	戦、混沌、旅、力	グレートアックス
ラドゥグエル (モンスター・マニュアル、石の種族の)	秩序にして悪	ドゥエルガル	悪、守護、秩序、魔術	ウォーハンマー
ラドゥグエル (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			悪、金属、守護、製作、地、知識、洞窟、ドワーフ、魔術	ウォーハンマー
ロクナル	中立にして悪	ドワーフ	悪、欺き、地、破壊	ダガー

ノーム神格名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
ガール、“きらめく黄金の” (プレイヤーズ・ハンドブック、信仰大全、石の種族の)	中立にして善 (FRCSでは混沌にして善)	ノーム	欺き、守護、善、共同体†、創造†	ハトルアックス
ガール、“きらめく黄金の” (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			欺き、混沌、守護、製作、善、ノーム、共同体†、創造†	ハトルアックス
セヤンナ	混沌にして善	ノーム	混沌、善、治癒、火	ヘヴィ・フレイル
リル	秩序にして中立	ノーム	風、旅、知識、魔術	ロングソード

ノーム神格名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
カラテュダン、“清らかなる手の” (モンスター・マニュアル、石の種族の)	真なる中立	スヴァーフネブリン	守護、善、地、治癒	バトルアックス
カラテュダン、“清らかなる手の” (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			製作、地、洞窟、ノーム	バトルアックス
ゲルフ	混沌にして中立	ノーム	戦、混沌、破壊	ウォーハンマー
大食らい	混沌にして悪	ノーム	悪、混沌、力、破壊	ヘヴィ・メイス

ゴライアス・バンテオン	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
ヴァヌア	真なる中立	ゴライアス	欺き、破壊、火	ヘヴィ・フレイル
カヴァキ	真なる中立	ゴライアス	戦、守護、旅、力	グレートクラブ
クリアク	真なる中立	ゴライアス	死、旅、魔術、水	モーニングスター
セレヤ	真なる中立	ゴライアス	植物、治癒、魔術	シッケル
ナキウサイ	真なる中立	ゴライアス	太陽、地、力	ヘヴィ・ピッケル
マネサク	真なる中立	ゴライアス	幸運、知識、動物	スピア

その他の神格名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
ガルサ	不明	フェラル・ガルガン	不明	不明

† 『信仰大全』により追加。

—神格-グレイホーク— [RoD] (3.5e) (『宿命の種族』——p18; p72; p100; p106)

人間神格名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
ウルバヌス	中立にして善	人間	守護、善、知識、都市	ヘヴィ・メイス
ザルス	秩序にして悪	人間	悪、戦、宿命、力、秩序	グレートソード

イルーミアン・バンテオン	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
オーラシャ	秩序にして善	イルーミアン	善、知識、秩序	ウォーハンマー
サイレット	混沌にして善	イルーミアン	混沌、太陽、旅	メイス
タームイド	秩序にして中立	イルーミアン	守護、秩序、魔術	クォータースタッフ
グロートルー	真なる中立	イルーミアン	死、宿命、治癒、火	ロングソード
スーリネック	秩序にして悪	イルーミアン	悪、欺き、幸運	シミター
ワサク	中立にして悪	イルーミアン	悪、力、破壊	モーニングスター

その他の神格名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
ヴァブラク	混沌にして悪	オーガ	悪、戦、混沌、破壊	グレートクラブ
サイラル	中立にして悪	スカルク	悪、欺き、知識	ダガー

—神格-グレイホーク— [RotW] (3.5e) (『自然の種族』——p19; p51; p76; p99)

エルフ神格名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
アロバル・ロルフィリル	混沌にして善	エルフ	欺き、混沌、善、魔術	ダガー
エレブリン・リオシエル	混沌にして善	エルフ	混沌、植物、善、太陽	クォータースタッフ
コアロン・ラレシアン (プレイヤーズ・ハンドブック、信仰大全、自然の種族の)	混沌にして善	バード、エルフ、ハーフエルフ	戦、混沌、守護、善、共同体†	ロングソード
コアロン・ラレシアン (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			戦、エルフ、混沌、守護、善、魔術、共同体†	ロングソード
サシェラス、“深き” (モンスター・マニュアル、自然の種族の)	混沌にして善	アクアティック・エルフ、シー・エルフ	混沌、守護、善、水	トライデント
サシェラス、“深き” (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			エルフ、海洋、混沌、守護、善、水	トライデント
セイハニーン、“月虹の” (グレイホーク・ワールドガイドの)	混沌にして善	エルフ	欺き、混沌、善、旅、知識	クォータースタッフ
セイハニーン、“月虹の” (自然の種族の)			混沌、善、旅、知識	クォータースタッフ
セイハニーン、“月虹の” (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			エルフ、幻術、混沌、善、旅、知識	クォータースタッフ
ハナリイ・セラニル (自然の種族の)	混沌にして善	エルフ	混沌、守護、善、魔術	ダガー
ハナリイ・セラニル (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			エルフ、混沌、守護、善、魔術、魅惑、喜び*	ダガー
ヴァンドリア・ギルマドリス	秩序にして中立	エルフ	戦、守護、秩序	ロングボウ
ロルス (モンスター・マニュアル、信仰大全、自然の種族の)	混沌にして悪	ドラウ、ドライダー	悪、欺き、混沌、破壊、ポータル(通常版)†、ポータル(代替版)†	『信仰大全』ではウィップ、『自然の種族』ではダガー
ロルス (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			悪、欺き、暗闇(FRCS)、蜘蛛、混沌、ドラウ、破壊、ポータル(通常版)†、ポータル(代替版)†、暗闇(BoVD)**、デーモン(本文参照)**	ダガー

ハープリング神格名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
アーヴォリオン (自然の種族の)	秩序にして善	ハープリング	戦、守護、善、秩序	ショート・ソード
アーヴォリオン (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			戦、守護、善、秩序、ハープリング	ショート・ソード
サイロラリー	秩序にして善	ハープリング	秩序、善	クォータースタッフ
ヤンダーラ (プレイヤーズ・ハンドブック、信仰大全、自然の種族の)	秩序にして善	ハープリング	守護、善、秩序、勇気†、共同体†、創造†	ショート・ソード
ヤンダーラ (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			家族、守護、善、秩序、勇気†、共同体†、創造†	ショート・ソード
ウオگران (自然の種族の)	秩序にして中立	ハープリング	守護、地、秩序	フレイル
ウオگران (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			守護、地、秩序、ハープリング、安眠†† (PGtFで死が削除)	フレイル
シーラ・ベリロイル (自然の種族の)	真なる中立	ハープリング	風、植物	シッケル
シーラ・ベリロイル (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			風、植物、ハープリング、魅惑	シッケル
ブランドパリス (自然の種族の)	真なる中立	ハープリング	欺き、幸運、旅	ダガー
ブランドパリス (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			欺き、幸運、旅、ハープリング	ダガー
ダラー・ソーン	混沌にして中立	ハープリング	欺き、幸運、混沌、知識	ショート・ソード

ラフトラン神格名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
トウイルヴェイル・グリシエン	混沌にして善	ラフトラン	風、混沌、守護、善、空	フット・スパイク
ヴェンティラ	真なる中立	ラフトラン	植物、治癒、動物、水	クォータースタッフ
キシシ	真なる中立	ラフトラン	死、植物、動物、火	スピア
ドゥシラ	真なる中立	ラフトラン	植物、空、旅、動物	サイズ
ニルシナ	真なる中立	ラフトラン	風、植物、太陽、動物	シミター
リエンティル	混沌にして中立	ラフトラン	欺き、風、空、破壊、水	ヘヴィ・フレイル

その他の神格名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
スケリット	中立にして善	ケンタウロス	植物、太陽、治癒、動物	ショートスピア

†† 『戦士大全』により追加。† 『信仰大全』により追加。††† 『フェイルーン・プレイヤーズガイド』p85で追加された新領域。

* 『フェイルーン・プレイヤーズガイド』p187により追加。収録は『高貴なる行ないの書』。

—神格-グレイホーク— [FC1] (3.5e) (『魔物の書 I 奈落の軍勢』——p57)

フィード名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
イーノグフ (不浄なる暗黒の書の)	混沌にして悪	ノール、ゲール	獣、混沌、デーモン	フレイル?
イーノグフ (魔物の書 I 奈落の軍勢の)			悪、怒り(FC1)、混沌、デーモン	フレイル?
オボクスオブ	混沌にして悪	蟲	悪、エントロピー、混沌、破壊	素手攻撃?
オルクス (不浄なる暗黒の書の)	混沌にして悪	オーク、オーガ、ジャイアント	悪、混沌、死	メイス?
オルクス (魔物の書 I 奈落の軍勢の)			悪、混沌、死、デーモン	メイス?
グラスト (不浄なる暗黒の書の)	混沌にして悪	ラミアなど	悪、暗闇(BoVD)、デーモン	グレートソード?
グラスト (魔物の書 I 奈落の軍勢の)			悪、混沌、デーモン、誘惑	グレートソード?
コシチエイ	混沌にして悪	フロスト・ジャイアント	悪、怒り(FC1)、混沌、戦または冬	モール
ザグトモイ	混沌にして悪	粘体、ファンガス	悪、混沌、植物、粘体	素手攻撃?
ジュイブレクス	混沌にして悪	特になし	悪、混沌、墮落、粘体	素手攻撃?
ダゴン	混沌にして悪	水棲クリーチャー	悪、エントロピー、混沌、水	素手攻撃?
デモゴルゴン (不浄なる暗黒の書の)	混沌にして悪	トログロダイト、ユアンティ	悪、墮落、デーモン	素手攻撃?
デモゴルゴン (魔物の書 I 奈落の軍勢の)			悪、混沌、墮落、デーモン	素手攻撃?
バズズ	混沌にして悪	特になし	悪、風、混沌、誘惑	グレートソード?
バフオメット (アンダーダークの)	混沌にして悪	悪のレンジャー、バフィタウロス	悪、応報、憎悪、動物	グレイヴ?
バフオメット (魔物の書 I 奈落の軍勢の)			悪、怒り(FC1)、混沌、力	グレイヴ?
フラズ・アーブル	混沌にして悪	幻術士、サキュバス、ラークシャサ	悪、欺き、混沌、デーモン	素手攻撃?
マルカント	混沌にして悪	インキュバス、サキュバス	悪、欺き、混沌、誘惑	スカージ?
青ざめた月	混沌にして悪	特になし	悪、混沌、墮落、知識	素手攻撃?

—神格-グレイホーク— [FC2] (3.5e) (『魔物の書Ⅱ 九層地獄の支配者の』—p25)

フィード名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
アスマデウス (不浄なる暗黒の書の)	秩序にして悪	特になし	悪、秩序、デヴィル	メイス
アスマデウス (魔物の書Ⅱ 九層地獄の支配者の)		特になし	悪、秩序、デヴィル	ヘヴィ・メイス
グラシア	秩序にして悪	特になし	悪、欺き、支配またはデヴィル	スカージ
デイスパテル (不浄なる暗黒の書の)	秩序にして悪	ゴブリン、 ホブゴブリンなど	悪、戦、デヴィル	ヘヴィ・メイス
デイスパテル (魔物の書Ⅱ 九層地獄の支配者の)			悪、戦、破壊	ヘヴィ・メイス
パールゼブル (不浄なる暗黒の書の)	秩序にして悪	バグベア	欺き、戦、デヴィル	モーニングスター
パールゼブル (魔物の書Ⅱ 九層地獄の支配者の)			欺き、力、デヴィル	モーニングスター
フィアーナ	秩序にして悪	特になし	悪、欺き、火	シミター
ベリアル	秩序にして悪	特になし	悪、欺き、知識	ランサー
ヘル	秩序にして悪	特になし	戦、力、破壊	グレートソード
マモン (不浄なる暗黒の書の)	秩序にして悪	人型生物など	悪、強欲、デヴィル	ショートスピア
マモン (魔物の書Ⅱ 九層地獄の支配者の)			悪、欺き、デヴィル	ショートスピア
メフィストフェレス	秩序にして悪	特になし	悪、デヴィル、火	ランサー
レイヴストゥス (不浄なる暗黒の書の)	秩序にして悪	ローグ	悪、欺き、デヴィル	レイピア?
レイヴストゥス (魔物の書Ⅱ 九層地獄の支配者の)			悪、欺き、戦、冷気	レイピア?

—神格-フェイルーン— [PGtF, FRCS] (3e/3.5e)

(『フェイルーン・プレイヤーズ・ガイド』—p85、『フォーゴトン・レルム・ワールドガイド』—p226)

フェイルーン・バンテオン	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
イルメイター	秩序にして善	特になし	苦難、善、力、秩序、 治癒、持久力*	素手攻撃
ティア	秩序にして善	特になし	戦、応報、善、知識、 秩序、怒り(BoED)*	ロングソード
トーム	秩序にして善	パラディン	守護、善、力、秩序、 治癒	グレートソード
ノバニオン	秩序にして善	特になし	貴族、善、秩序、 動物、フェイ*	ヘヴィ・ピック
エルダス	中立にして善	特になし	家族、守護、植物、 善、水、共同体*	ネット
グワーロン・ウインドストロム	中立にして善	特になし	植物、善、旅、知識、 動物	グレートソード
シアリア	中立にして善	特になし	更新、植物、善、動物	クォータースタッフ
チョンティアー	中立にして善	特になし	更新、守護、植物、 善、地、動物	サイズ
デニア	中立にして善	特になし	守護、善、知識、 ルーン文字	ダガー
マイリーキー	中立にして善	レンジャー、 ドライアド	植物、善、旅、動物、 フェイ*	シミター
ミストラ	中立にして善 (秩序にして中立)	特になし	幻術、呪文、善、 知識、魔術、 ルーン文字	シュリケン
メリル	中立にして善	特になし	貴族、善、知識、魅惑	レイピア
ラサンダー	中立にして善	特になし	貴族、更新、守護、 善、太陽、力、栄光*	メイス
ヴァルカー (フェイルーンの)	混沌にして善	特になし	海洋、風、混沌、善、 守護	カトラス
シャーレス	混沌にして善	特になし	欺き、混沌、善、旅、 魅惑、喜び*	クロー・ブレイサー
スーニー	混沌にして善	特になし	混沌、守護、善、 魅惑、喜び*	ウィップ
セルネイ	混沌にして善	悪でない ライカンスローブ	混沌、守護、善、旅、 月	ヘヴィ・メイス
タイモラ	混沌にして善	特になし	幸運、混沌、守護、 善、旅	シュリケン
リーラ	混沌にして善	特になし	家族、混沌、善、旅、 魅惑、楽しさ*	シュリケン
ルルー	混沌にして善	特になし	混沌、善、治癒、 動物、フェイ*	ショートスピア
アズース	秩序にして中立	ウィザード、 呪文の使い手	幻術、呪文、知識、 秩序、魔術	クォータースタッフ
ウルティウ	秩序にして中立	特になし	海洋、守護、秩序、 動物、冷気 ^{††} (PGtF で力が削除)	ショートスピア、 ロングスピア
ケレンヴォー	秩序にして中立	特になし	運命、守護、旅、 秩序、安眠 ^{††} (PGtF で死が削除)	バスタード・ソード
サヴラス	秩序にして中立	特になし	運命、呪文、知識、 秩序、魔術、宿命 ^{††}	ダガー
シアモーフ	秩序にして中立	特になし	貴族、計画、知識、 秩序	ライト・メイス
ジャーガル	秩序にして中立	特になし	運命、苦難、秩序、 ルーン文字、安眠 ^{††} (PGtF で死が削除)	サイズ
ヘルム	秩序にして中立	特になし	計画、守護、力、秩序	バスタード・ソード
ホアー	秩序にして中立	特になし	運命、応報、旅、秩序	ジャヴェリン
レッド・ナイト	秩序にして中立	特になし	戦、貴族、計画、秩序	ロングソード
アイスティシア	真なる中立	特になし	嵐、海洋、旅、破壊、 水	ウォーハンマー
アカディー	真なる中立	特になし	欺き、風、幻術、旅	ヘヴィ・フレイル
ウブタオ	真なる中立	特になし	鱗を持つ者、計画、 守護、動物、バランス [†]	ヘヴィ・ピック
オグマ	真なる中立	バード	欺き、幸運、旅、 知識、魅惑、バランス [†]	ロングソード
ガンド	真なる中立	特になし	金属、計画、製作、 地、知識、火、都市 ^{††}	ウォーハンマー
グルームバー	真なる中立	特になし	金属、地、洞窟、時、 バランス [†]	ウォーハンマー
コスース	真なる中立 (秩序にして中立)	特になし	更新、苦難、破壊、火	スパイク・チェーン
シルヴァナス	真なる中立	ドルイド	更新、守護、植物、 動物、水	グレートソード
ワキーン	真なる中立	特になし	交易、守護、旅、 知識、バランス [†] 、 都市 ^{††}	ヌンチャク
ウスガー	混沌にして中立	特になし	戦、応報、混沌、力、 動物	バトルアックス
ガラゴス	混沌にして中立	特になし	戦、混沌、力、破壊	ロングソード
ショーンダカル	混沌にして中立	特になし	風、交易、混沌、 守護、旅、 ポータル(通常版)、 ポータル(代替版) [†]	グレートソード
テンパス	混沌にして中立	特になし	戦、混沌、守護、力	バトルアックス

フェイルーン・パンテオン	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
ファインダー・ワイヴァーンズパー	混沌にして中立	特になし	鱗を持つ者、更新、混沌、魅惑	スローイング・ダガー、ダガー
ガーゴース	秩序にして悪	特になし	悪、欺き、秩序、魅惑、墮落**	バスタード・ソード
ティアマト (プレイヤーズ・ハンドブック、信仰大全の)	秩序にして悪	悪のドラゴン、悪の爬虫類	悪、欺き、秩序、破壊	噛みつき (ヘヴィ・ピック)
ティアマト (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			悪、鱗を持つ者、専制、秩序、強欲**	ヘヴィ・ピック
ティアマト (竜の書:ドラゴミコンの)			悪、欺き、強欲、秩序、ドラゴン、破壊 (FR用) 鱗を持つ者、専制、憎悪	噛みつき (ヘヴィ・ピック)
ペイン	秩序にして悪	特になし	悪、専制、憎悪、秩序、破壊	モーニングスター
ロウヴィーエイター	秩序にして悪	特になし	悪、応報、苦難、力、秩序、苦痛**	スカージ
ヴェルシャルーン	中立にして悪	アンデッド、リッチ、死霊術士	悪、アンデッド、死、魔術	クォータースタッフ
オーリル	中立にして悪	特になし	悪、嵐、風、冷気 ^{III} (PGtFで水が削除)	バトルアックス
シャア	中立にして悪	特になし	悪、暗闇 (FRCS)、知識、洞窟、暗闇 (BoVD)**	チャクラム
マスク	中立にして悪	特になし	悪、欺き、暗闇 (FRCS)、幸運、暗闇 (BoVD)**、都市**	ロングソード
ウンパーリー	混沌にして悪	特になし	悪、嵐、海洋、混沌、破壊、水、水死 (上級) [†]	トライデント
シアリック	混沌にして悪	特になし	悪、欺き、幻術、混沌、破壊、苦痛**	ロングソード
ターロス	混沌にして悪	特になし	悪、嵐、混沌、破壊、火	ショートスピア、ハーフスピア、ロングスピア
ベシャバ	混沌にして悪	特になし	悪、欺き、運命、幸運、混沌	スカージ
マラー	混沌にして悪	悪のライカンスローブ	悪、混沌、力、月、動物、獣**	クロー・ブレイザー

ムルホランド・パンテオン	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
アンハー	混沌にして善	特になし	嵐、戦、混沌、善、力	ファルシオン
イシス	中立にして善	特になし	嵐、家族、善、魔術、水	バンテング・ダガー
オシリス	秩序にして善	特になし	応報、植物、善、秩序、安眠 ^{III} (PGtFで死が削除)	フレイル
ゲブ	真なる中立	特になし	守護、製作、地、洞窟	クォータースタッフ
セト	秩序にして悪	特になし	悪、鱗を持つ者、風、暗闇 (FRCS)、憎悪、秩序、魔術、暗闇 (BoVD)**	ショートスピア、ハーフスピア、ロングスピア
セベク	中立にして悪	ワークロコダイ	悪、鱗を持つ者、動物、水	ショートスピア、ハーフスピア、ロングスピア
トート	真なる中立	特になし	呪文、製作、知識、魔術、ルーン文字	クォータースタッフ
ネフティス	混沌にして善	特になし	交易、混沌、守護、善	ウィップ
ハトル	中立にして善	特になし	運命、家族、善、月、共同体*	ショート・ソード
ホルス=ラー	秩序にして善	特になし	応報、貴族、善、太陽、秩序、栄光*、宿命**	コピシュ

エルフ・パンテオン	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
アングラド	混沌にして善	エルフ	エルフ、更新、混沌、守護、植物	ロングスピア、ショートスピア
エアドリー・フェンヤ	混沌にして善	エルフ	嵐、エルフ、風、混沌、善、動物	クォータースタッフ
コアロン・ラレシアン (プレイヤーズ・ハンドブック、信仰大全、自然の種族の)	混沌にして善	バード、エルフ、ハーフエルフ	戦、混沌、守護、善、共同体 [†]	ロングソード
コアロン・ラレシアン (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			戦、エルフ、混沌、守護、善、魔術、共同体 [†]	ロングソード
サシエラス、“深き” (モンスター・マニュアル、自然の種族の)	混沌にして善	アクアティック・エルフ、シー・エルフ	混沌、守護、善、水	トライデント
サシエラス、“深き” (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			エルフ、海洋、混沌、守護、善、水	トライデント
セイハニーン、“月虹の” (グレイホーク・ワールドガイドの)	混沌にして善	エルフ	欺き、混沌、善、旅、知識	クォータースタッフ
セイハニーン、“月虹の” (自然の種族の)			混沌、善、旅、知識	クォータースタッフ
セイハニーン、“月虹の” (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			エルフ、幻術、混沌、善、旅、知識	クォータースタッフ
ソロナー・セラテンティラ			戦、エルフ、混沌、植物、善	ロングボウ

エルフ・パンテオン	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
ハナリイ・セラニル (自然の種族の)	混沌にして善	エルフ	混沌、守護、善、魔術	ダガー
ハナリイ・セラニル (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			エルフ、混沌、守護、善、魔術、魅惑、喜び*	ダガー
ラベラス・エレノス	混沌にして善	エルフ	エルフ、混沌、善、知識、時	クォータースタッフ
リリフェイン・ローラシル	混沌にして善	エルフ、ドルイド	エルフ、混沌、守護、植物、善、フェイ*	クォータースタッフ
エレヴァン・イレシア	混沌にして中立	エルフ、ローグ	欺き、エルフ、幸運、混沌	ショート・ソード
シェヴァラッシュ	混沌にして中立	エルフ	戦、エルフ、応報、混沌	ロングボウ
フェーンマエル・メスタリーン	混沌にして中立	エルフ	エルフ、混沌、植物、旅、動物	ダガー

オーク・パンテオン	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
イルネヴォール	中立にして悪	オーク	悪、戦、オーク、計画、破壊	ロングソード
ヤートル	中立にして悪	オーク	悪、オーク、苦難、死、破壊、墮落**	素手攻撃
ルシク	中立にして悪	女性のオーク	悪、オーク、家族、地、治療、洞窟	クロー・ブレイザー
グルームシュ (プレイヤーズ・ハンドブック、モンスター・マニュアルの)	混沌にして悪	オーク	悪、戦、混沌、力、支配 [†]	スピア
グルームシュ (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			悪、戦、オーク、混沌、憎悪、力、洞窟、支配 [†]	ロングスピア、ショートスピア
シャーガース	混沌にして悪	オーク	悪、欺き、オーク、暗闇 (FRCS)、混沌、暗闇 (BoVD)**	ショート・ソード
バークトル	混沌にして悪	オーク	悪、オーク、混沌、力	スパイク・ガントレット

ドラウ・パンテオン	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
イーストレイ	混沌にして善	ドラウ	エルフ、混沌、善、月、ドラウ、魅惑、ポータル(通常版)、ポータル(代替版) [†]	バスタード・ソード
ヴァーローン	混沌にして悪	男性のドラウ	悪、欺き、混沌、旅、ドラウ	ショート・ソード
キアランサリー	混沌にして悪	アンデッド、ドラウ	悪、アンデッド、応報、混沌、ドラウ	ダガー
ゴナーダー	混沌にして悪	ウーズ、スライム、ドラウ、ローバーなど	悪、混沌、スライム、憎悪、洞窟、ドラウ	ウォーハンマー
ロルス (モンスター・マニュアル、信仰大全、自然の種族の)	混沌にして悪	ドラウ、ライダー	悪、欺き、混沌、破壊、ポータル(通常版) [†] 、ポータル(代替版) [†]	『信仰大全』ではウィップ、『自然の種族』ではダガー
ロルス (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			悪、欺き、暗闇 (FRCS)、蜘蛛、混沌、ドラウ、破壊、ポータル(通常版) [†] 、ポータル(代替版) [†] 、暗闇 (BoVD)**、デーモン(本文参照)**	ダガー

ドワーフ・パンテオン	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
クランゲイン、“銀鬚”	秩序にして善	ドワーフ	戦、善、力、秩序、ドワーフ	バトルアックス
ゴーム・ガルシン	秩序にして善	ドワーフ	戦、守護、善、秩序、ドワーフ	バトルアックス
モラティン (プレイヤーズ・ハンドブック、信仰大全、石の種族の)	秩序にして善	ドワーフ	守護、善、地、秩序、ポータル(通常版) [†] 、ポータル(代替版) [†] 、創造 [†]	ウォーハンマー
モラティン (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			守護、製作、善、地、秩序、ドワーフ、ポータル(通常版) [†] 、ポータル(代替版) [†] 、創造 [†]	ウォーハンマー
ペロナー、“真なる銀”	秩序にして善	ドワーフ	家族、守護、善、秩序、治療、ドワーフ、共同体*	ヘヴィ・メイス
マーサマー・デュイン	中立にして善	ドワーフ	守護、善、旅、ドワーフ	ヘヴィ・メイス
ヘーラ	混沌にして善	ドワーフ	戦、幸運、混沌、善、ドワーフ、宿命 [†]	グレートソード
ダグマレン	混沌にして善	ドワーフ	混沌、製作、善、知識、ドワーフ、ルーン文字	ショート・ソード
サード・ハー	混沌にして善	ドワーフ	混沌、植物、善、動物、ドワーフ	スパイク・ガントレット
シャリンドラー	混沌にして善	ドワーフ	混沌、善、月、治療、ドワーフ、魅惑	ウィップ
ヴァーガダイン	真なる中立	ドワーフ	欺き、交易、幸運、ドワーフ	ロングソード

ドワーフ・パンテオン	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
デュマソイン	真なる中立	ドワーフ	金属、守護、製作、地、知識、洞窟、ドワーフ	モール
デューラ、「深き」	秩序にして悪	ドゥエルガル、サイオニック能力の使い手	悪、戦、心理、秩序、ドワーフ	バトルアックス
ラドゥグエル (モンスター・マニュアル、石の種族の)	秩序にして悪	ドゥエルガル	悪、守護、秩序、魔術	ウオーハンマー
ラドゥグエル (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			悪、金属、守護、製作、地、知識、洞窟、ドワーフ、魔術	ウオーハンマー
アバサー	中立にして悪	ドワーフ	悪、欺き、交易、幸運、ドワーフ、強欲**	ダガー

ノーム・パンテオン	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
ガエルダル	秩序にして善	ノーム	戦、守護、善、秩序、ノーム	ウオーハンマー
セゴージャン	中立にして善	ノーム	善、地、洞窟、ノーム	ヘヴィ・メイス
フランダル	中立にして善	ノーム	金属、製作、善、ノーム	ウオーハンマー
ヘアラヴァール	中立にして善	ノーム	欺き、幻術、守護、善、ノーム	ダガー
バイアヴァン	中立にして善	ノーム	植物、善、旅、動物、ノーム	ハーフスピア
ガール、「きらめく黄金の」 (プレイヤーズ・ハンドブック、信仰大全、石の種族の)	混沌にして善 (PHB などでは中立にして善)	ノーム	欺き、守護、善、共同体†、創造†	バトルアックス
ガール、「きらめく黄金の」 (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			欺き、混沌、守護、製作、善、ノーム、共同体†、創造†	バトルアックス
カラデュダン、「清らかなる手の」 (モンスター・マニュアル、石の種族の)	真なる中立	スヴァーフネブリン	守護、善、地、治療	バトルアックス
カラデュダン、「清らかなる手の」 (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			製作、地、洞窟、ノーム	バトルアックス
アードレン	混沌にして悪	ノーム	悪、混沌、憎悪、地、ノーム、強欲**	クロー・プレイヤー

ハープリング・パンテオン	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
アーヴォーリン (自然の種族の)	秩序にして善	ハープリング	戦、守護、善、秩序	ショート・ソード
アーヴォーリン (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			戦、守護、善、秩序、ハープリング	ショート・ソード
サイロラリー	秩序にして善	ハープリング	家族、善、秩序、ハープリング、共同体*	クラブ
ヤンダーラ (プレイヤーズ・ハンドブック、信仰大全、自然の種族の)	秩序にして善	ハープリング	守護、善、秩序、勇気†、共同体†、創造†	ショート・ソード
ヤンダーラ (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			家族、守護、善、秩序、勇気†、共同体†、創造†	ショート・ソード
ウロガラン (自然の種族の)	秩序にして中立	ハープリング	守護、地、秩序	フレイル
ウロガラン (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			守護、地、秩序、ハープリング、安眠††† (PGtF で死が削除)	フレイル
シーラ・ベリロイル (自然の種族の)	真なる中立	ハープリング	風、植物	シッケル
シーラ・ベリロイル (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			風、植物、ハープリング、魅惑	シッケル
ブランドパリス (自然の種族の)	真なる中立	ハープリング	欺き、幸運、旅	ダガー
ブランドパリス (フォーゴトン・レルム・ワールドガイドの)			欺き、幸運、旅、ハープリング	ダガー

† 『アンダーダーク』により追加。 †† 『戦士大全』により追加。 ††† 『信仰大全』により追加。 †††† 『宿命の種族』により追加。
 ††††† 『フェイルーン・プレイヤーズガイド』 p85 で追加された新領域。
 * 『フェイルーン・プレイヤーズガイド』 p187 により追加。収録は『高貴なる行ないの書』。
 ** 上に同じ。収録は『不浄なる暗黒の書』。

—神格 - フェイルーン— [Und] (3.5e) (『アンダーダーク』—p93)

神格名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
バフオメット (アンダーダークの)	混沌にして悪	悪のレンジャー、バフィタウロス	悪、応報、憎悪、動物	グレイヴ?
バフオメット (魔物の書 I 奈落の軍勢の)			悪、怒り(FC1)、混沌、力	グレイヴ?

—神格 - エベロン— [PGtE, ECS] (3.5e)

(『エベロン・プレイヤーズ・ガイド』—p20; p55; p93; p100, 『エベロン・ワールドガイド』—p35; p55; p68; p291; p302)

神格/教会名	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
シルヴァー・フレイム協会	秩序にして善	パラディン	守護、善、秩序、破魔	ロングボウ
ソヴリン・ホスト (全体で)	中立にして善	特になし	パンテオン全体から選択	ロングソード
不死宮廷	中立にして善	エルフ	守護、善、不死、宿命†	シミター
光の道	秩序にして中立	サイオニック能力の使い手	守護、秩序、瞑想	素手攻撃
ヴォルの血	秩序にして悪	特になし	悪、死、死霊術士、秩序	ダガー
暗黒六帝 (全体で)	中立にして悪	特になし	パンテオン全体から選択	カマ
地下竜教団	中立にして悪	特になし	悪、悪疫†、狂気、苦痛**、暗闇(BoVD)**、契約†、強欲**、召喚者†、地、地下竜、腐敗	ヘヴィ・ピック
シャーゴン	混沌にして悪	サファグン	悪、混沌、天気(ECS) 天気(CD)†、水	不明
下たるドラゴン	不明	ドルグリム	狂気、地下竜	不明

暗黒六帝パンテオン	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
トラベラー	混沌にして中立	シフター、チェンジング、ドッセルゲンガー、ライカンスロープ	欺き、解放†、技術、混沌、素早さ†、創造†、旅	シミター
キーパー	中立にして悪	特になし	悪、契約†、死、腐敗	サイズ
ディヴァウラー	中立にして悪	サファグン	悪、悪疫†、天気(ECS) 天気(CD)†、破壊、水、冷気†	トライデント
フューリー	中立にして悪	特になし	悪、解放†、狂気、激情	レイピア
マックリー	中立にして悪	悪のアサシン、ファイター、ローグ、モンク	悪、欺き、戦、支配†、破壊	カマ
シャドウ	混沌にして悪	悪の秘術呪文の使い手、サイオニック能力の使い手	悪、影、死、精神†、魔術	クォータースタッフ

ソヴリン・ホスト・パンテオン	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
ドル・アラール	秩序にして善	パラディン	戦、栄光††、善、太陽、秩序	ハルバード
ボルドレイ	秩序にして善	特になし	共同体†、守護、善、秩序、都市†	スピア
アラワイ	中立にして善	ドルイド、レンジャー	植物、生命、善、天気(ECS) 天気(CD)†	モーニングスター
オナター	中立にして善	アーティフィサー、ドワーフ	技術、創造†、善、火	ウオーハンマー
オラドラ	中立にして善	バード、ローグ	饗宴、幸運、善、治療	シッケル
ドル・ドーン	混沌にして善	特になし	戦、解放†、競技†、混沌、善、力	ロングソード
ウレオン	秩序にして中立	秘術呪文の使い手	神託†、精神†、知識、秩序、魔術、力場†	クォータースタッフ
コル・コラン	真なる中立	特になし	契約†、商業、旅、魅惑	メイス
バリノール	真なる中立	ドルイド、バーバリアン、レンジャー	風、素早さ†、地、動物	バトルアックス

シルヴァー・フレイム分派	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
ビュリタン	不明	特になし	審問†、秩序、浄化†	不明
輝ける炎の宗団	不明	特になし	栄光**、善、守護、神秘主義*	不明
武闘騎士団	不明	特になし	怒り(BoED)*、戦、善、持久力†、破魔	不明

地下竜教団のカルト	属性	主なクラス・種族	領域	好む武器
カルト集団	さまざま	特になし	悪疫†、狂気、苦痛**、暗闇(BoVD)**、契約†、強欲**、召喚者†、地、地下竜、腐敗	さまざま

† 『宿命の種族』により追加。
 †† 『エベロン・プレイヤーズガイド』により追加。収録は『信仰大全』。
 * 上に同じ。収録は『高貴なる行ないの書』。 ** 上に同じ。収録は『不浄なる暗黒の書』。