

—武器— [PHB] (3.5e) (『プレイヤーズ・ハンドブック 第3.5版』—p110)

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

単純武器—近接—軽い武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程単位	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	射程単位	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	射程単位	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	射程単位	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
ブローガン†	1	x2	10'	刺突	2lb	1gp
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	射程単位	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	本文参照
(スパイクト・ライト・シールド)	1d4	x2		刺突	特殊	本文参照
(ライト・シールド)	1d3	x2		殴打	特殊	本文参照

軍用武器—近接—片手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程単位	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	本文参照
(ヘヴィ・シールド)	1d4	x2		殴打	特殊	本文参照

軍用武器—近接—両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程単位	分類	中型 重量	価格
ギザーム*	2d4	x3		斬撃	12lb	9gp
グレイブ*	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
ファルシオン	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	射程単位	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	射程単位	分類	中型 重量	価格
カム	1d6	x2		斬撃	2lb	2gp
クサリガマ†	1d6	x2		斬撃	3lb	10gp
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	射程単位	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
ツウ・ブレードッド・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	射程単位	分類	中型 重量	価格
シュリケン	1d2	x2	10'	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
ピストル†	1d10	x3	50'	刺突	3lb	250gp
ボウラ	1d4§	x2	10'	殴打	2lb	5gp
マスケット*	1d12	x3	150'	刺突	10lb	500gp
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。† 追加の東洋の武器(DMG p141を参照)。
 ‡ ルネサンス期の武器(DMG p141を参照)。FRに存在するが、スモークパウダーが必要(FRCS p96, Maof p160を参照)。

※異なるサイズ分類用の武器を使用する場合や、武器自体の物体としてのサイズ分類に関しては、PHB p111を参照。
 ※価格:「大型サイズの武器は、価格が基本価格(小型と中型サイズの価格の2倍となる)」(PHB p111を参照)。
 ※重量:「大型サイズの武器は、重量が基本重量(中型サイズの重量の2倍となる)」。また、「小型サイズの武器は、重量が基本重量(中型サイズの重量)の1/2となる」(種族・ソースなどの追加武器を参照)。

[各サイズ分類の武器の価格と重量の計算式(推測)]
 (価格:…微小(x1/4)、超小型(x1/2)、小型および中型(基本価格)、大型(x2)、超大型(x4)、巨大(x8)…)。
 (重量:…微小(x1/8)、超小型(x1/4)、小型(x1/2)、中型(基本重量)、大型(x2)、超大型(x4)、巨大(x8)…)。

[武器の改良型](PHB p119, p123)
高品質の武器: [適用:全ての武器]—この武器は、攻撃ロールに+1の強化ボーナスを持つ(魔法の武器の強化ボーナスとは累積しない)。[市価:+300gp]

ロック・ガントレット: [適用:ガントレット]—このガントレットは、小さな鎖や留め金によって、武器を固定できる(1回の全ラウンド・アクション)。また、この状態の場合、武器を落とすかどうかの判定に+10のボーナスを得る。さらに、鍵の一部として重量を無視できる可能性がある(PHB p123を参照)。[市価:+6gp]

《材質》(PHB p196)
アイアンウッド:《木材材質》適用:木材または金属
 —この木材による武器は、鉄製と同様の材質のデータを持つ(硬度、破壊難易度、hp、重量など)。また、事実上、「鉄の強度を持つ木製の武器」、「樹木として扱われる金属製の武器」のどちらでも作成できると思われる。[市価:不明]

—武器— [DMG] (3.5e) (『ダンジョン・マスターズ・ガイド 第3.5版』)

[武器の改良型](DMG p141, p218)
カタナ: [適用:バスタード・ソード]—このバスタード・ソードは、高品質の武器となる。[市価:+365gp (高品質の武器にするコストを含む)]

ワキザシ: [適用:ショートソード]—このショートソードは、高品質の武器となる。また、ダメージ・タイプが斬撃、中型サイズの重量が3ポンドに変化する。[市価:+290gp(高品質の武器にするコストを含む)]

魔法の武器: [適用:全ての武器(高品質)]—この武器は、攻撃とダメージのロールに、特定の値の強化ボーナスを持つ。また、物体の硬度とhpが上昇する(呪文などの強化ボーナスでもこれらは上昇すると思われる; PHB p163を参照)。ただし、恒久的な強化ボーナスは、高品質の武器にしか付与できない。また、恒久的な魔法の能力は、この方法で+1以上の強化ボーナスを持っている。魔法の武器にしか付与できない。なお、30%の確率で、抜き身である場合に、自動的にライト呪文と同様の光を放つ能力を持つ(DMG p218を参照)。また、射出武器から矢弾を射出する場合、お互いの強化ボーナスは累積しないが、武器の能力は累積する(DMG p218を参照)。[市価:本文参照]

《材質》(DMG p283)
ダークウッド (FRではザランター):《木材材質》適用:木材
 —この木材による武器は、高品質の武器となるとともに、重量が1/2となる。[市価:+300gp(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:《金属材質》適用:金属
 —この金属による武器は、攻撃ロールに+1の強化ボーナスを得るとともに、20未満の硬度を無視する。また、一部のダメージ減少を克服できる。[市価:+3000gp]

冷たい鉄:《金属材質》適用:金属
 —この金属による武器は、一部のクリーチャーのダメージ減少を克服できる。ただし、武器の基本価格が2倍となり、魔法の武器の強化を行うコストが+2000gpとなる。[市価:通常の2倍(おそらく非魔法の武器の基本価格の部分のみ)、および魔法の武器+2000gp]

ミスラル:《金属材質》適用:金属
 —この金属による武器は、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]

錬金術師：《金属材質》 適用：金属

一この金属による武器は、銀製の武器として扱われ、一部のクリーチャーのダメージ減少を克服するが、ダメージ・ロールに−1のペナルティを受ける(ダメージは最低でも1点)。[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]

白き雄鷹の杖角：《その他の材質》 適用：コンポジット・ロングボウ

一この材質によるコンポジット・ロングボウは、高品質の武器となるとともに、魔法の武器の強化を行うコストが通常の90%となる(DMG p161を参照)。[市価：不明]

【魔法の武器の能力】(DMG p220)

【魔法の武器(近接のみ)】

| 近接+1 |

ヴィンヤス：[適用：近接]一この近接武器は、+2d6 点の追加ダメージを与える。ただし、追加ダメージを与える際に、使用者にも1d6 点のダメージを与える。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

キ・フォカス：[適用：近接]一この近接武器の使用者は、この武器を通じて“気”の能力を使用できる。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

ゴースト・タッチ：[適用：近接]一この近接武器は、非実体状態のクリーチャーに対して、通常通り命中する(エーテル状態のクリーチャーは不可)。また、使用者は、実体状態または非実体状態のうち、常に自身にとって有利な状態としてこの武器を扱える(本文参照)。(※遠隔武器として使用したい場合、BoED の材質のゼレンを参照。)(基本価格修正値：+1 ポーナス)

スベル・ストリング：[適用：近接]一この近接武器は、発動時間が1 回の標準アクション以内の、呪文レベルが3 以下の呪文 1 つを蓄えておくことができる(本文参照)。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

スローイング：[適用：近接]一この近接武器は、10ftの射程単位を得て、投擲武器としても使用できる。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

デフェンディング：[適用：近接]一この近接武器の使用者は、自身のターンの開始時に、この武器の強化ポナスを好きなだけ減少することで、それと同じ値をACにポナスとして得ることができる。この効果は、次の自身のターンの開始時まで持続する。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

マイティ・クリーヴィング：[適用：近接]一この近接武器の使用者は、《難ぎ払い》の特技(PHB p96)の、1 ラウンドあたりの使用回数上限が1 回ぶんに上昇する。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

| 近接+2 |

ウーンディング：[適用：近接]一この近接武器は、+1 点の追加の【耐久力】ダメージを与える。ただし、クリティカル・ヒットに対して完全耐性を持つ相手は、この追加ダメージを受けない。(基本価格修正値：+2 ポーナス)

ディスラプション：[適用：近接(殴打武器)]一この近接殴打武器が命中したアンドドは、追加で破壊される(意志・無効、難易度 14)。(基本価格修正値：+2 ポーナス)

| 近接+4 |

ダンシング：[適用：近接]一この近接武器は、1 回の標準アクションによって、自動的に“踊らせる”ことができる(本文参照；4 ラウンド持続)。(基本価格修正値：+4 ポーナス)

| 近接+5 |

ヴォーバル：[適用：近接(斬撃武器)]一この近接斬撃武器は、攻撃ロールが 20 でクリティカル可能状態となり、なおかつクリティカル・ヒットとなった場合、追加で相手の首 1 つを切り落とす(通常の相手は即死する；複数の頭を持つ相手は即死しない)。(基本価格修正値：+5 ポーナス)

【魔法の武器(遠隔のみ)】

| 遠隔+1 |

シーキング：[適用：遠隔]一この遠隔武器による遠隔攻撃は、全ての失敗確率を無視できる。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

ディスタンス：[適用：遠隔]一この遠隔武器は、射程単位が 2 倍となる。なお、投擲武器は最大で5 射程単位内、射出武器は最大 10 射程単位内の相手を攻撃できる；PHB p112を参照)。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

リターニング：[適用：遠隔(投擲武器)]一この遠隔投擲武器は、投擲を行った場合、次の使用者のターンの直前に、投擲を行ったマス目に自動的に戻ってくる(本文参照)。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

【魔法の武器(近接・遠隔)】

| 近接・遠隔+1 |

キーン：[適用：近接・遠隔(斬撃武器または刺突武器)]一この斬撃武器か刺突武器は、クリティカル可能域が通常の 2 倍となる。ただし、この射出武器が、射出した矢弾に能力を与えるかは不明。なお、クリティカル可能域を増加させる効果は、いずれも互いに累積しない。(※また、ランダム表内では、近接武器にしか付かないことになっている；類似の能力のインパクトは、おそらく近接・遠隔両用。)(基本価格修正値：+1 ポーナス)

サンダリング：[適用：近接・遠隔]一この武器によるクリティカル・ヒットを受けた相手は、追加で恒久的な聴覚喪失状態となり(頑健・無効、難易度 14)、+1d8 点の追加の【音波】ダメージを受ける(セーブ不可；武器のクリティカル倍率によって変化；本文参照)。なお、この能力を持つ射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

ショック：[適用：近接・遠隔]一この能力を持つ武器は、合言葉によって電撃で覆われ、+1d6 点の追加の【電気】ダメージを与える。なお、この能力を持つ射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

フレイミング：[適用：近接・遠隔]一ショックの能力と同様だが、熱気で覆われ、+1d6 点の追加の【火】ダメージを与える。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

フロスト：[適用：近接・遠隔]一ショックの能力と同様だが、寒気で覆われ、+1d6 点の追加の【冷氣】ダメージを与える。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

ペイン：[適用：近接・遠隔]一この武器は、“作成時に指定された相手(本文参照)”に対して使用する場合、武器の強化ポナスが 2 上昇するとともに、+2d6 点の追加ダメージを与える(なお、強化ポナスが +6 以上になった場合、ダメージ減少/エピックを克服できる；MM p312を参照)。また、この能力を持つ射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

マーシフル：[適用：近接・遠隔]一この武器は、+1d6 点の追加ダメージを与えるが、全てのダメージが、“非致傷ダメージ(PHB p144)”となる。また、合言葉によって、この能力を抑制および再開できる。なお、この能力を持つ射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

| 近接・遠隔+2 |

アイシー・バースト：[適用：近接・遠隔]一この武器は、合言葉によるフロストの能力に加えて、クリティカル・ヒットとなった場合、+1d10 点の追加の【冷氣】ダメージを与える(武器のクリティカル倍率によって変化；本文参照)。また、フロストの能力を起動していない場合でも、この追加ダメージは発生する。なお、この能力を持つ射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。(基本価格修正値：+2 ポーナス)

一ショックング・バースト：[適用：近接・遠隔]一アイシー・バーストの能力と同様だが、ショックの能力を得るとともに、クリティカル・ヒットに対して【電気】ダメージを得る。(基本価格修正値：+2 ポーナス)

フレイミング・バースト：[適用：近接・遠隔]一アイシー・バーストの能力と同様だが、フレイミングの能力を得るとともに、クリティカル・ヒットに対して【火】ダメージを得る。(基本価格修正値：+2 ポーナス)

アクシオマティック：[適用：近接・遠隔]一この武器は、秩序の属性を得るとともに、混沌の属性の相手に対して、+2d6 点の追加ダメージを与える。また、この能力を持つ射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。ただし、混沌の属性の相手が使用した場合、その間だけ負のレベル 1 つを受ける。なお、対立する属性の能力と同時に付与できるかは不明。(基本価格修正値：+2 ポーナス)

一アナーキック：[適用：近接・遠隔]一アクシオマティックの能力と同様だが、混沌の属性を得るとともに、秩序の属性の相手に対して、追加ダメージと負のレベルを与える。(基本価格修正値：+2 ポーナス)

一アンホーリイ：[適用：近接・遠隔]一アクシオマティックの能力と同様だが、悪の属性を得るとともに、善の属性の相手に対して、追加ダメージと負のレベルを与える。(基本価格修正値：+2 ポーナス)

一ホーリイ：[適用：近接・遠隔]一アクシオマティックの能力と同様だが、善の属性を得るとともに、悪の属性の相手に対して、追加ダメージと負のレベルを与える。(基本価格修正値：+2 ポーナス)

| 近接・遠隔+3 |

スピード：[適用：近接・遠隔]一この武器によって全力攻撃を行う場合、1 ラウンドにつき 1 回、追加の攻撃 1 回を得る。ただし、ヘイズ呪文(PHB p281)、スネークス・スウィフトネス呪文(SpC p113)、ブーツ・オブ・スピード(DMG p261)などによる追加の攻撃とは累積しない。(基本価格修正値：+3 ポーナス)

| 近接・遠隔+4 |

プリアント・エナジー：[適用：近接・遠隔]一この武器は、松明と同様の光を放つ(PHB p162を参照)。また、この武器は、生きていない相手を貫通する(ACの盾および鎧ポナスを無視できるが、【耐久力】を持たないクリーチャーを同様に貫通する)。なお、この射出武器は、射出した矢弾には能力を与えない。(基本価格修正値：+4 ポーナス)

【その他】

特定の武器：「アサシンス・ダガー(p222)」〜「レイピア・オブ・バンクチャリング(p225)」。

知性を持つ武器：「「アシャー・ダロンの用心深い牙」アクロラ(p271)」〜「「詩人たる刃」ボスク(p271)」。

石器時代の武器、青銅器時代の武器：骨、皮、青銅などの、原始的な材質による武器。この武器は、攻撃とダメージのロールに特定のペナルティを受ける(DMG p143を参照)。(市価：不明)

ルネサンス期の武器：中世世界の武器。火薬が存在しており、ピストル、マスケット銃の特殊武器と、爆弾、発煙筒の爆弾武器が含まれる(DMG p143を参照)。なお、フェイェルーンにはこの武器が存在するが、火薬ではなくスモークパウダーが必要となる(FRCS p96, MaoF p160を参照)。(市価：本文参照)

現代の武器：現代世界の武器。オートマティック・ピストル、リボルバー・ピストルの特殊武器と、手榴弾、ダイナマイトの爆弾武器が含まれる(DMG p144を参照)。(市価：本文参照)

—武器— [Sce-01] (3e) (『地底の城砦』)

材質) (Sce-01 p32)

ネフェリアム：《金属材質》 適用：金属

一この金属による武器は、ガラスのように透明になる。[市価：+100gp]

—武器— [FRCS] (3e) (『フォーゴトン・レルム・ワールドガイド』—p97)

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

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

軍用武器—近接—両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程単位	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	射程単位	分類	中型 重量	価格
クロウ・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	射程単位	分類	中型 重量	価格
コビシュ	1d8	19-20/x2		新撃	12lb	20gp
スカージ	1d8	x2		新撃	2lb	20gp

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

【その他】(FRCS p153)

チュルト人の武器：石、黒曜石、銅などの、粗悪な材質による武器。この武器は、攻撃ロールに−1のペナルティを受ける。(市価：不明)

—武器— [RtTEE] (3e) (『邪悪寺院、再び』)

【その他】

特定の武器：シナリオのため割愛しました(これ以降は、シナリオ自体を割愛；Sce-06, Sce-07, DD1, DD2, DD3が該当)。

—武器— [MaoF] (3e) (『フェイェルーンの魔法』)

《材質》(MaoF p178)

ダスクウッド(黄昏の木)：《木材材質》 適用：金属

一この木材による金属製の武器は、高品質の武器となるとともに、重量が 1/2 となる。また、金属を木材で代替しているため、金属を目標にする効果を受けず、木材を目標にする効果を受けると思われる。[市価：+1500gp(高品質の武器にするコストを含む)]

金：《金属材質》 適用：金属

一この金属による武器は、“ヘヴィ武器(MaoF p178, p180)”となり、武器の基本ダメージが 1 段階上昇する。ただし、武器の扱いやすさ(軽い武器など)が 1 段階悪化するとともに、習熟するためには特技が必要となる(本文参照)。(市価：本文参照)

銀：《金属材質》 適用：金属

一この金属による武器は、一部のダメージ減少を克服できる。[市価：+1000gp]

黒鋼鉄：《金属材質》 適用：金属

一この金属による武器は、+1 点の追加の【電気】ダメージを与える(同じエネルギーの追加ダメージと累積する)。(市価：+1500gp)

ドゥララン：《金属材質》 適用：金属

一この金属による武器は、+1 点の追加の【冷氣】ダメージを与える(同じエネルギーの追加ダメージと累積する)。ただし、【火】効果を持つ能力は付与できない。[市価：+1500gp]

熱鉄：《金属材質》 適用：金属

一この金属による武器は、+1 点の追加の[火]ダメージを与える(同じエネルギーの追加ダメージと累積する)。ただし、[冷気]効果を持つ能力は付与できない。[市価：+1500gp]

ハイズケール (Maof)：《金属材質》 適用：金属

一この金属による武器は、+1 点ずつの追加の[火]と[電気]ダメージを与える(同じエネルギーの追加ダメージと累積する)。ただし、[冷気]効果を持つ能力は付与できない。[市価：+3000gp]

ブラチナ：《金属材質》 適用：金属

一この金属による武器は、金製の武器と同様の能力を持つ(前出の金を参照)。[市価：本文参照]

【魔法の武器の能力】(Maof p140)

【魔法の武器(近接のみ)】

↑近接+1↑

ウォーニング：[適用：近接]一この近接武器の運搬者は、立ちすくみ状態でもACの【敏捷力】ボーナスを失わない。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

シュア・ストライキング (Maof, A&EG)：[適用：近接]一後述の A&EG を参照。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

スイーピング：[適用：近接]一後述の A&EG を参照。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

スペルブロード：[適用：近接]一後述の PGtF を参照。(基本価格修正値：+1 ボーナス (PGtF では +6000gp))

ディスベリグ (Maof)：[適用：近接]一この近接武器の使用者は、この武器の近接接触攻撃によって、1 日につき 1 回、ディスベル・マジック呪文(PHB p251)の「目標型呪文」を使用できる(術者レベル 10)。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

フライング：[適用：近接]一この近接武器は、移動速度 30ftの、アニメイテッド・オブジェクト(MM p11)として行動する(本文参照)。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

↑近接+2↑

ヴァンピリック：[適用：近接]一この近接武器は、+1d4 点の追加ダメージを与える(頑健・無効、難易度 16)。また、術者は、この追加ダメージと同じ値の一次的hpを得る(本文参照)。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

エグープライト：[適用：近接]一後述の A&EG を参照。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

ディザーミング (Maof, A&EG)：[適用：近接]一後述の A&EG を参照。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

↑近接+3↑

ドミアニング (Maof)：[適用：近接]一この近接武器の使用者に対して、他の相手が近接攻撃を行う場合、「防衛的戦闘(PHB p138)」となる(意志・無効、難易度 16)。(基本価格修正値：+3 ボーナス)

ノックバック (Maof, A&EG)：[適用：近接]一後述の A&EG を参照。(基本価格修正値：+3 ボーナス)

↑近接+3↑

ジャンピング：[適用：近接]一この近接武器の使用者は、この武器を手に持っている場合、*リング・オブ・フェザーフォーリング*(DMG p230)と同様の機能を使用できる。また、1 日につき 2 回、*跳躍*判定に +30 のボーナスを得る(おそらく 1 回のフリー・アクション)。(基本価格修正値：+8400gp)

【魔法の武器(遠隔のみ)】

↑遠隔+1↑

シーキング：[適用：遠隔]一前出の DMG を参照。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

プリザイス：[適用：遠隔]一後述の A&EG を参照。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

↑遠隔+2↑

クワックローディング：[適用：遠隔]一後述の A&EG を参照。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

↑遠隔+3↑

レイディアント・ホールディング：[適用：遠隔(矢弾)]一この矢弾は、通常の攻撃の代わりに、遠隔接触攻撃によって、1 点の[力場]ダメージを与える。また、この矢弾が命中した相手は、*ホールド・モンスター*呪文(PHB p284)の効果を受ける(意志・無効、難易度 17)。(基本価格修正値：+3 ボーナス)

【魔法の武器(近接・遠隔)】

↑近接・遠隔+1↑

インパクト：[適用：近接・遠隔]一後述の A&EG を参照。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

ヴェノマス：[適用：近接・遠隔]一この武器の使用者は、1 日につき 1 回、この武器が命中した相手 1 体に対して、1 回のフリー・アクションによって、*ポイズン*呪文(PHB p282)の効果を追加できる(頑健・不完全、難易度 14)。ただし、この射出武器が、射出した矢弾にも能力を与えるかは不明。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

コロウシヴ：[適用：近接・遠隔]一後述の CoSW を参照。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

スクリーミング：[適用：近接・遠隔]一後述の A&EG を参照。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

マーシフル：[適用：近接・遠隔]一前出の DMG を参照。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

↑近接・遠隔+2↑

アンディック・バースト：[適用：近接・遠隔]一後述の A&EG を参照。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

↑近接・遠隔+3↑

エレメンタル・オーラ (エナジー・オーラ)：[適用：近接・遠隔]一後述の A&EG を参照。(基本価格修正値：+3 ボーナス)

ドゥームウォーディング (Maof)：[適用：近接・遠隔]一この武器は、作成された時点で 7 チャージを持つ。ただし、この能力は、1 ラウンドにそれぞれ 1 回しか使用できない。「自身のラウンドに 1 チャージ消費：使用者は、1 回の追加の標準アクションを得る」、「いかなる時点でも 1 チャージ消費：使用者は、自身の任意のダイス 1 回を再ロールできる(その判定結果を知ってから使用できる)」。(基本価格修正値：+3 ボーナス、および+1500gp)

【その他】

特定の武器：「アロー・オブ・バインディング(p143)」~「ワン・サウザンド・ブロークン・ドリームズ(p146)」。

—武器— [MotP] (3e/3.5e) (『次元界の書』)

【その他】

特定の武器：「ギスヤンキ・シルヴァー・ブレード(p170)」。

—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	射撃単位	分類	中型 重量	価格
ギスカ (MM2)	2d6/2d6	x2		斬撃	25lb	60gp
ノトボラ	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	射撃単位	分類	中型 重量	価格
チャトクチャ (MM2)	1d6	x2	20'	刺突	3lb	1gp

【魔法の武器の能力】(MM2 p102)

【魔法の武器(近接のみ)】

↑近接+4↑

ウンディング、グレーター：[適用：近接]一この近接武器は、+2 点の追加の【耐久力】ダメージを与える。ただし、クリティカル・ヒットに対して完全耐性を持つ相手は、この追加ダメージを受けない。(基本価格修正値：+4 ボーナス)

—武器— [BoVD] (3e) (『不浄なる暗黒の書』—p180)

特殊武器—近接—両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射撃単位	分類	中型 重量	価格
スナップ=トング (BoVD)	2d6	x2		刺突	10lb	250gp

特殊武器—遠隔	中型 ダメージ	クリティカル	射撃単位	分類	中型 重量	価格
トリブレード (BoVD)	1d10	x2	20'	斬撃	3lb	35gp

【魔法の武器の能力】(BoVD p111)

【魔法の武器(近接のみ)】

↑近接+1↑

ポイズン・スパイク：[適用：近接(アーマー・スパイク)]一このアーマー・スパイクは、スパイクを自在に罅に収納できる。また、このスパイクによる近接攻撃には、毒が塗布されている(本文参照)。(基本価格修正値：+1 ボーナス；おそらく防具の能力として付与する)

マスタースレイング：[適用：近接]一この近接武器は、他の格納手段(鞘やベルトなど)と結び付けられる。このことによって、この武器の所持者が格納手段を持っていて、なおかつ武器本体を他の相手が持っている場合、合言葉によって、持っている相手自身を攻撃させることができる(本文参照)。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

↑近接+2↑

フレッシュグライディング：[適用：近接(斬撃武器または刺突武器)]一この近接斬撃武器が近接刺突武器は、生きている相手に命中した場合、使用者が手放すことによって、追加で「ねじ込み」を行わせることができる(本文参照；5 ラウンド持続)。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

↑近接+4↑

ソールドリンク：[適用：近接]一この近接武器は、追加で負のレベル 1 つを与える。また、クリティカル・ヒットとなった場合、さらに負のレベル 1 つを与えるとともに、使用者に対して、【筋力】に+2 のボーナスと、+1d8 点の一次的hpを与える(1 時間持続)。(基本価格修正値：+4 ボーナス)

【魔法の武器(近接・遠隔)】

↑近接・遠隔+1↑

ヴァイル：[適用：近接・遠隔]一この武器は、+1 点の追加の猛悪ダメージを与える。また、クリティカル・ヒットとなった場合、さらに+2 点の追加の猛悪ダメージを与える。ただし、この射出武器が、射出した矢弾に能力を与えるかは不明。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

カーズビューイング：[適用：近接・遠隔]一この武器が命中した相手は、追加で呪いを受ける(意志・無効、難易度 15；永続的に、攻撃ロール、セーブ、技能判定、能力値判定に-4 のペナルティを受ける)。ただし、この射出武器が、射出した矢弾にも能力を与えるかは不明。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

ブラッドフィーディング：[適用：近接・遠隔]一この武器は、「血液を持つクリーチャー」に対して命中した場合、血液ポイント 1 点を蓄積する(最大で 50 点まで蓄積できる)。その後、この武器の使用者は、この血液ポイント 5 点を消費することで、この武器のダメージ・ロールに+1 のボーナスを得ることができる。なお、この射出武器は、おそらく射出した矢弾にも能力を与えない。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

↑近接・遠隔+2↑

ストレンクス・サッピング：[適用：近接・遠隔]一この武器が命中した相手は、追加で過労状態となる(頑健・無効、難易度 15)。ただし、この射出武器が、射出した矢弾にも能力を与えるかは不明。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

↑近接・遠隔+3↑

マロウクラッシング：[適用：近接・遠隔]一この武器は、+1 点の追加の【耐久力】ダメージを与える。ただし、この射出武器が、射出した矢弾にも能力を与えるかは不明。(基本価格修正値：+3 ボーナス)

【その他】

特定の武器：「メイス・オブ・ライフドリンク(p17)」、「ウォープソード(p112)」~「ヘルズ・ハート・アロー(p113)」。

—武器— [A&EG] (3e) (『武器・装備ガイド』—p5)

軍用武器—近接—両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射撃単位	分類	中型 重量	価格
モール (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	射撃単位	分類	中型 重量	価格
ワード・セスタス	本文参照	本文参照		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	射撃単位	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・クロウ	1d4	x2		刺突	2lb	5gp
トリブル・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
パタフライ・ソード	1d6	19-20/x2		斬撃	2lb	10gp
パンサー・クロウ	1d4	19-20/x2		刺突および斬撃	3lb	75gp
ブレードッド・ガントレット	1d6	19-20/x2		斬撃	4lb	30gp

特殊武器—近接一片手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程単位	分類	中型 重量	価格
ウィップダガー	1d6	19-20/x2	15'	新撃	3lb	25gp
コピシュ	1d8	19-20/x2		新撃	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		新撃	6lb	400gp
(マイティ・ウィップ)	1d3§	x2	15'	新撃	特殊	本文参照
(マイティ・ウィップダガー)	1d6	19-20/x2	15'	新撃	特殊	本文参照

特殊武器—近接一両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程単位	分類	中型 重量	価格
ジャイアスバイク	1d8/1d8	19-20/x2		殴打および新撃	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		新撃	15lb	125gp
ダブル・メイス	1d8/1d8	x2		殴打	25lb	125gp
ドウウォーム*	1d8	x3		刺突	8lb	20gp
フルブレード†	2d8	19-20/x2		新撃	23lb	100gp
マーキュリアル・グレートソード	2d6	x4		新撃	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	射程単位	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
スキップロック (A&EG)	1d6	x2	10'	殴打	1/4lb	3gp
スピニング・ジャヴエリン	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'	新撃	3lb	8gp
チャクラム	1d4	x3	30'	新撃	2lb	15gp
ツーボール・ボウラ	1d4§	x2	10'	殴打	2lb	5gp
ノーム・カルキュラス	—	—	50'	本文参照	2lb	50gp
ハーブーン	1d10	x2	30'	刺突	10lb	15gp
フクマリ	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。

【材質】(A&EG p12)

ゲヘナ産モルグス鉄：【金属材質】適用：金属

一この金属による武器は、攻撃とダメージのロールに-1 のペナルティを受けるが、これが命中した相手に対して、追加で毒を与える(頑健・不完全、難易度 12；初期 1 点[敏捷力]ダメージ、予後 1d4 点[敏捷力]ダメージ)。【市価：+4000gp】

ソーラニア産真鋼鉄：【金属材質】適用：金属

一後述の BoED を参照。【市価：+1000gp】

バートル産鋼鉄 (A&EG)：【金属材質】適用：金属

一この金属による武器は、ダメージロールに+1 の強化ボーナスを得る(魔法の武器の強化ボーナスと累積しない)。【市価：+2000gp】

ブロンズウッド：【木材材質】適用：金属(本文参照)

一この木材による金属製の武器は、重量が通常の 90% となる。また、金属を木材で代替するため、金属を目標にする効果を受けず、木材を目標にする効果を受けると思われる。【市価：本来の武器の重量 1 ポンドにつき+500gp】

【魔法の武器の能力】(A&EG p93)

【魔法の武器(近接のみ)】

↑ 近接+1

ヴィンヤス：【適用：近接】一前出の DMG を参照。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

キ・フォーカス：【適用：近接】一前出の DMG を参照。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

クレイズ：【適用：近接】一この近接武器の使用者は、1 日につき 1 回、*レイジ*呪文(PHB p297)の効果を使用できる(3 ラウンド持続)。ただし、“激怒”の能力の使用中和同様に、アクションの制限を受ける。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

シュア・ストライキング (Maof, A&EG)：【適用：近接】一この近接武器は、殆どダメージ減少を克服できる(ダメージ減少/エピックを除く；3 版では、この武器によって+5 以下のダメージ減少を克服できたため、このような形式だと推測して修正；PGtF の同名の能力も参照)。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

スーピング：【適用：近接】一この近接武器による足払いの試みは、対抗[筋力]判定に+4 のボーナスを得る。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

ハーモニー：【適用：近接】一この近接武器の使用者は、攻撃ロールに対する挟撃ボーナスが 2 上昇する。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

↑ 近接+2

エヴァープライト：【適用：近接】一この近接武器は、強い酸や錆効果による腐食に対する完全耐性を得る。また、使用者は、1 日につき 2 回、この武器から閃光を発することができる。このことにより、半径 20ft 以内にいるクワイチャー(使用者を除く)は、1d4 ラウンドの間、盲目状態となる(反応・無効、難易度 14)。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

イーガー：【適用：近接】一この近接武器の運搬者は、インシアチブ判定に+2 のボーナスを得る。また、1 回のフリー・アクションによって、この武器を鞘から準備できる。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

グラスピング：【適用：近接】一この近接武器による足払いと武器落としの試みは、対抗判定に+2 の状況ボーナスを得る。また、この武器による武器落としの試みは、機会攻撃を誘発しない。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

コマンド：【適用：近接】一この近接武器の運搬者は、(威圧)、(交渉)、(はったり)判定に+2 の強化ボーナスを得る(武器を抜いている場合、(威圧)判定のボーナスが 2 上昇する)。また、使用者は、1 日につき 1 回、*サジェスチョン*呪文(PHB p227)の効果を使用できる。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

ディザーミング (Maof, A&EG)：【適用：近接】一この近接武器による武器落としの試みは、対抗判定に+1 のボーナスを得る。また、この方法で武器落としを受ける相手は、対抗判定に対して、武器のサイズ分類や両手持ちによるボーナスを加えることができない。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

ハートファインダー：【適用：近接(刺突武器)】一この近接刺突武器の使用者は、“急所攻撃+1d6 点”の能力を得る(同じ能力と累積する)。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

↑ 近接+3

ノックバック (Maof, A&EG)：【適用：近接】一この近接武器が命中した相手は、追加で後方に 10ft ぶん押し戻される(頑健・無効、難易度 19；本文参照)。(基本価格修正値：+3 ボーナス)

【魔法の武器(遠隔のみ)】

↑ 遠隔+1

シーキング：【適用：遠隔】一前出の DMG を参照。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

プライズ：【適用：遠隔】一この遠隔武器の使用者は、《精密射撃》の特技(PHB p93)を得る。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

↑ 遠隔+2

クイックローディング：【適用：遠隔(クロスボウ)】一このクロスボウは、接続された異次元空間内に、矢弾を 100 発まで格納できる。また、再装填に必要なアクションが、通常よりも短縮される(本文参照)。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

【魔法の武器(近接・遠隔)】

↑ 近接・遠隔+1

インバクト：【適用：近接・遠隔(殴打武器)】一この殴打武器は、クリティカル可能域が通常の 2 倍となる。ただし、この射出武器が、射出した矢弾にも能力を与えるかは不明。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

コロウシヴ：【適用：近接・遠隔】一後述の CoSW を参照。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

シュリンキング：【適用：近接・遠隔】一この武器は、合言葉によって、*シュリンク・アイテム*呪文(PHB p236)と同様に、縮小したり元の大きさに戻すことができる。(※RotW のハイドアウェイの能力も参照)。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

スクリーミング：【適用：近接・遠隔】一DMG のショックの能力と同様だが、合言葉によって高周波で覆われ、+1d6 点の追加の[音波]ダメージを与える。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

バインド：【適用：近接・遠隔】一この武器は、1 日につき 1 回、“拘束打撃”を使用できる(本文参照)。ただし、この射出武器が、射出した矢弾にも能力を与えるかは不明。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

フォーチュン：【適用：近接・遠隔】一この武器の使用者は、セーブに+1 の幸運ボーナスを得る。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

マーシフル：【適用：近接・遠隔】一前出の DMG を参照。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

↑ 近接・遠隔+2

アシディック・バースト：【適用：近接・遠隔】一DMG のアイシー・バーストの能力と同様だが、コロウシヴの能力を得るとともに、クリティカル・ヒットに対して[酸]ダメージを得る。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

シャドウストライク：【適用：近接・遠隔】一この武器は、1 日につき 1 回、“影撃”を使用できる(本文参照)。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

スタンング：【適用：近接・遠隔】一この武器は、+1d6 点の追加の[音波]ダメージを与える。また、この武器のクリティカル・ヒットを受けた相手は、1 ラウンドの間、追加で朦朧状態となる(頑健・無効、難易度 17)。なお、この能力を持つ射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

パラノス：【適用：近接・遠隔】一この武器は、武器のサイズ分類が 1 段階小さいかのように取り扱うことができる(PHB p111 を参照)。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

フィアース：【適用：近接・遠隔】一この武器の使用者は、自身のターンの開始時に、自身の[敏捷力]ボーナスを好きなだけ減少することで、それと同じ値を、この武器のダメージ・ロールのボーナスに得ることができる。この効果は、次の自身のターンの開始時まで持続する。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

プロフィシアント：【適用：近接・遠隔】一この武器は、未習熟のペナルティを受けない。(※Car のスキルフルの能力も参照)。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

レイディアント：【適用：近接・遠隔】一この武器は、回数無制限で、*デイルイ*呪文(PHB p256)の効果を使用できる(目標は武器自身のみ)。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

↑ 近接・遠隔+3

エナジー・オーラ (エレメンタル・オーラ)：【適用：近接・遠隔】一この武器は、合言葉によって、エネルギー 1 種類で覆われ、そのエネルギーによって、+1d6 点の追加ダメージを与える([音波]、[酸]、[電気]、[火]、[冷気]のいずれか)。また、1 ラウンドにつき 1 回、エネルギーの種類を変更できる。なお、この能力を持つ射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。(基本価格修正値：+3 ボーナス)

フォース：【適用：近接・遠隔】一この武器は、+1d6 点の追加の[力場]ダメージを与える。また、[力場]効果に命中した場合、それを追加で解する可能性がある(本文参照)。さらに、[力場]効果であるため、非実体状態やエーテル状態に対しても作用する。なお、この能力を持つ射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。(基本価格修正値：+3 ボーナス)

【その他】

特定の武器：「アイウン・ブレード(p96)」～「ワーリング・アックス(p122)」。

知性を持つ武器：「ウイバース(p139)」～「ホウエルム(p142)」。

—武器— [Und] (3.5e) (『アンダーダーク』—p64)

軍用武器—近接軽い武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程単位	分類	中型 重量	価格
(レイザード・アーマー)	1d6	x2		新撃	特殊	本文参照
(レイザード・ライト・シールド)	1d4	x2		新撃	特殊	本文参照

軍用武器—近接一片手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程単位	分類	中型 重量	価格
(レイザード・ヘヴィ・シールド)	1d6	x2		新撃	特殊	本文参照

軍用武器—遠隔	中型 ダメージ	クリティカル	射程単位	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	射程単位	分類	中型 重量	価格
スチール・フィンズ	1d4	x2		新撃	2lb	10gp
ネコテ	1d4	x2		刺突	2lb	5gp

特殊武器—近接一片手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程単位	分類	中型 重量	価格
フラッター・ブレード	1d4	19-20/x3		刺突または新撃	2lb	15gp

特殊武器—近接一両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程単位	分類	中型 重量	価格
ピンサール・スタッフ	1d10	x2		殴打	15lb	20gp

【材質】(Und p132)

ハイザークル (Und)：《金属材質》 適用:金属

一この金属による武器は、高品質の武器となるとともに、MaoF の銀製の武器と同様に扱われる。また、+1 点ずつの追加の【火】と【電気】ダメージを与える(同じエネルギーの追加ダメージと累積する)。ただし、【冷気】効果を持つ能力は付与できない。[市価：+12500gp(高品質の武器にするコストを含む)]

【魔法の武器の能力】(Und p68)

【魔法の武器(近接のみ)】

| 近接+1 |

サイジング：【適用:近接】一後述の CAD を参照。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

ドラウクラフト：【適用:近接】一この近接武器の使用者は、フェアスレス内(Und p47)では、攻撃とダメージのロールに+2 の幸運ボーナスを得る。ただし、この武器は、太陽光に晒された場合、崩壊する可能性がある(本文参照)。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

ブロードサースティ：【適用:近接】一この近接武器の使用者は、この武器が“殺戮に満足している”場合のみ、攻撃ロールに+2 の土気ボーナスを得る(本文参照)。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

モーフィン：【適用:近接】一この近接武器の使用者は、1 回の標準アクションによって、この武器を他の武器 1 つに変更できる(軽い武器ならば軽い武器、片手武器ならば片手武器、両手武器ならば両手武器のみに変更できる)。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

| 近接+2 |

イリシッドロート：【適用:近接】一この近接武器の使用者は、攻撃とダメージのロールに+1 の洞察ボーナスを得る。また、使用者がサイオニック能力者である場合、上記のボーナスが+2 に上昇する。(基本価格修正値：+2 ポーナス)

メタリ：【適用:近接】一この近接武器の使用者は、1 回の標準アクションによって、この武器の材質を、他の金属材質 1 種類に変更できる。(基本価格修正値：+2 ポーナス)

| 近接+3 |

スタラクタイト：【適用:近接】一この近接武器のクリティカル・ヒットを受けた相手は、追加で石化状態となる(頑健:無効、難易度 19)。(基本価格修正値：+3 ポーナス)

| 近接+特殊 |

テンタクル：【適用:近接】一この近接武器によるクリティカル・ヒットを受けた相手は、追加で脳 1 つを引きずり出される(頑健:無効、難易度 21；通常の相手は即死する；複数の頭を持つ相手は即死しない)。(基本価格修正値：+4 ポーナス；イリシッドロートの能力を持っているならば+3 ポーナス)

| 近接+gp |

ファインダー：【適用:近接】一この近接武器の運搬者は、地下世界で行く、(生存)、(視認)、(搜索)判定に+4 の洞察ボーナスを得る。(基本価格修正値：+4800gp)

ブライドサイト：【適用:近接】一この近接武器の使用者は、常に“擬似視覚(30ft)”の能力を得る(MM p307 を参照)。ただし、この武器は常に振動音を発しており、この音が無効化されている間は、この能力は抑止される(聞き耳)判定の難易度 10 で知覚できる)。(基本価格修正値：+30000gp)

【その他】

特定の武器：「エヴァーチェンジング・ブレード(p69)」~「ファイナル・レスト(p69)」、「キングス・ナイフ(p143)」。

—武器— [BoED] (3.5e) (『高貴なる行ないの書』—p34)

専用武器—近接—片手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射撃単位	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	射撃単位	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	射撃単位	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。

【材質】(BoED p38)

セレン：《その他の材質》 適用:木材(矢弾またはボウ)

一この木材による矢弾かボウは、非魔法のゴースト・タッチの能力(DMG p221)を得る。また、この材質の射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。[市価:矢弾 50 発+4000gp、ボウ+4000gp]

オーロラム：《金属材質》 適用:金属

一この金属による武器は、破壊された場合でも、繋ぎ合わせて修復できる(1 回の全ラウンド・アクション)。
[市価：+4000gp)

ソーラニア産真鋼鉄：《金属材質》 適用:金属

一この金属による武器は、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：《金属材質》 適用:金属

一この金属による武器は、善の属性を持つ。[市価：+2000gp (EGS のフレイムタッチは+1000gp)]

【魔法の武器の能力】(BoED p113)

【魔法の武器(近接・遠隔)】

| 近接・遠隔+1 |

エンファイブリング：【適用:近接・遠隔】一この武器によるクリティカル・ヒットは、+1d6+2 点の追加の【筋力】ダメージを与える(呪文抵抗可；術者レベル 5)。なお、この能力を持つ射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

ブレスト：【適用:近接・遠隔】一この武器は、常時稼働のブレス・ウェポン呪文(PHB p279)の効果を得る。ただし、これ以外にクリティカル・ヒットに関する能力を持っている場合、本文参照。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

| 近接・遠隔+2 |

パラライジング：【適用:近接・遠隔】一この武器の命中を受けた相手は、10 ラウンドの間、追加で麻痺状態となる(意志:無効、難易度 17；呪文抵抗可；術者レベル 10)。ただし、1 ラウンドにつき 1 回、1 回の全ラウンド・アクションによって、この麻痺状態から開放されるための再セーブを行える。また、この能力を持つ射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。(基本価格修正値：+2 ポーナス)

ヘヴンリー・バースト：【適用:近接・遠隔】一この武器によるクリティカル・ヒットは、悪の属性の相手に対して、+3d6 点の追加ダメージを与えるとともに、1 ラウンドの間、追加で盲目状態とさせる(頑健:無効、難易度 14)。ただし、上記の効果が発生した場合、使用者も 1d2 点の【筋力】ダメージを受ける。なお、この能力を持つ射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。(基本価格修正値：+2 ポーナス)

| 近接・遠隔+3 |

パニッシング：【適用:近接・遠隔】一この武器が命中した、25HD以下他次元界出身のクリーチャーは、追加で出身次元界に転送される(意志:無効、難易度 24；呪文抵抗可；術者レベル 13)。なお、この方法によって転送された相手は、以後 24 時間、この次元界に戻って来ることができない。また、使用者は、1 回のフリー・アクションによって、この能力を抑止または再開できる。さらに、この能力を持つ射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。(基本価格修正値：+3 ポーナス)

ロアリング：【適用:近接・遠隔】一この武器が振られた場合、大きな雄叫びを立てる。このことによって、この武器が命中した悪の属性の相手は、追加で怯え状態とさせる(意志:無効、難易度 22)。また、この武器によるクリティカル・ヒットは、+2d6 点の追加の【音波】ダメージを与える。ただし、この射出武器が、射出した矢弾にも能力を与えるかは不明。なお、この能力は、DMG のサンダリングの能力(DMG p221)とは、同時に付与できない。(基本価格修正値：+3 ポーナス)

| 近接・遠隔+4 |

ライチャス：【適用:近接・遠隔】一この武器は、常にディテクト・イーグル呪文(PHB p253)の効果を持つ(1 回のフリー・アクションによって、抑止または再開できる)。また、この武器は、“強力”か“圧倒的”な悪のオーラを持つ相手に対して、攻撃とダメージのロールに+2 のボーナスを得る。なお、この能力を持つ射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。(基本価格修正値：+4 ポーナス)

【その他】

特定の武器：「セレスチャル・ブレード(p114)」~「ボウ・オヴ・ザ・ソーラーズ(p115)」。

知性を持つ武器：「イアサラス、水付き(p117)」~「ラニストラ、心の星(p118)」。

高貴なるリックの成聖武器：「エクスキュージョナズ・アックス(p36)」、「セインツ・サイボーン(p36)」。

—武器— [Dra] (3.5e) (『竜の書:ドラコミコン』)

【材質】(Dra p112)

ドラゴンの爪牙：《その他の材質》 適用:おそろ(木材か金属(新撃武器または刺突武器))

一この材質による新撃武器か刺突武器は、高品質の武器となり、ドラゴンに対応するエネルギー 1 種類によって、非魔法の+1 点の追加ダメージを与える(本文参照)。ただし、同じエネルギーの追加ダメージとは累積しない。【竜細工部品の市価：+300gp(高品質の武器にするコストを含む)】

ドラゴンの竜骨：《その他の材質》 適用:木材(コンボジット・ボウ)

一この材質によるコンボジット・ボウは、射撃単位が+20ftされる。【竜細工部品の市価：+100gp】

【その他】

特定の武器：「ブレード・オヴ・ドラゴンドゥーム(p114)」~「ロングスピア・オヴ・ピアシング(p114)」。

—武器— [CW] (3.5e) (『戦士大全』—p154)

特殊武器—近接—軽い武器	中型 ダメージ	クリティカル	射撃単位	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
ドワーヴン・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	射撃単位	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	射撃単位	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	射撃単位	分類	中型 重量	価格
グレートター・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
パード・ボウ	1d4	x2	10'	刺突	3lb	10gp
ブーメラン	1d4§	x2	20'	殴打	2lb	10gp
(コンボジット・グレートボウ)	1d10	x3	130'	刺突	6lb	200gp

* 間合いの長い武器。 § 非致傷ダメージを与える。

【材質】(CW p136)

シノーン：《金属材質》 適用:金属(新撃武器または刺突武器)

一この金属による新撃武器か刺突武器は、殺害した魂を閉じ込める(同時に保持できる魂は 1 つのみ)。また、使用者が死亡した場合も、魂が閉じ込められる。なお、この武器に閉じ込められている相手を蘇生させる場合、物質要素の価格が通常の 1/2 となる。[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：《金属材質》 適用:金属(新撃武器または刺突武器)

一この金属による新撃武器か刺突武器は、DMG の錬金術銀製の武器と同様に扱われる。また、この武器が鞘などから抜かれた場合、半径 30ft以内にいるクリーチャー(使用者を除く)は、1d4 ラウンドの間、戦慄状態となる(本文参照)。(強制)[恐怖、精神作用、音波]効果。[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]

【魔法の武器の能力】(CW p134)

【魔法の武器(近接のみ)】

| 近接+1 |

ラスト・リゾート：【適用:近接】一この近接武器の使用者は、組みつき中に攻撃を行う場合でも、攻撃ロールのペナルティを受けない。また、組みついている相手よりサイズ分類が大きい場合、サイズ分類の差の 1 段階につき、+1d6 点の追加ダメージを与える。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

【魔法の武器(遠隔のみ)】

┆ 遠隔+1┆

ブラッドシーキング：[適用:遠隔(射出武器)]—この遠隔射出武器は、射出した矢弾が、生きている相手に向かって迂回するように飛行する。このことによって、“遮蔽(PHB p148)”によるACを無視できる。なお、この相手が完全遮蔽を得ている場合、攻撃を行うことはできるが、完全視認困難の影響を受ける。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

┆ 遠隔+2┆

イグジット・ウィンド：[適用:遠隔(射出武器)]—この遠隔射出武器から射出された矢弾は、+1d6 点の追加ダメージを与える。また、この矢弾は、命中した相手を貫通して、直線的に飛び続ける(本文参照)。(基本価格修正値：+2 ポーナス)

┆ 遠隔+3┆

ノックアウト(CW)：[適用:遠隔]—この遠隔武器が命中した相手は、追加で“突き飛ばし(PHB p152)”の効果を受ける(中型サイズの【筋力】26 として行われる)。なお、この能力を持つ射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。(基本価格修正値：+3 ポーナス)

【魔法の武器(近接・遠隔)】

┆ 近接・遠隔+1┆

デフレクティング：[適用:近接・遠隔]—この武器の使用者は、1 ラウンドにつき 1 回、「自身と同じサイズ分類用」か、「自身よりも 1 段階大きいサイズ分類用」の遠隔武器の、本来ならば命中する遠隔攻撃 1 回に対して、反応・無効のセーブを行うことができる(本文参照)。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

┆ 近接・遠隔+2┆

ディザーミング(CW)：[適用:近接・遠隔]—この近接武器から武器落としを受ける相手は、その対抗判定に対して、武器のサイズ分類や両手持ちによるポナスを加えることができない。また、この武器が遠隔武器である場合、上記の代わりに、“遠隔武器落とし”を行う能力を得る(本文参照)。(基本価格修正値：+2 ポーナス)

┆ 近接・遠隔+特殊┆

エクスプロージブ：[適用:近接・遠隔]—この武器が何かに命中した場合、命中した相手または場所を中心として、半径 5ft の爆発が発生する。このことによって、この範囲内にいる相手(おそらく使用者を含む)は、2d4 点のダメージを受ける(反応・半減、難易度 15)。なお、この能力を持つ射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。(基本価格修正値:近接武器は+2 ポーナス、遠隔武器は+3 ポーナス)

【その他】

特定の武器：「オグライエンス・ファイナル・アンサー(p135)」～「ランス・オヴ・ザ・ラスト・ライダー(p135)」。

原始的武器：原始的な文化を持つ種族では、軍用武器として扱われる特殊武器(CW p158 を参照)。ただし、それ以外の軍用武器が特殊武器として扱われる可能性がある(DM が判断)。(市価:変化なし)

代用武器：武器として使用するために作られたのではない通常の物体。その形状に応じて、異なる追加の能力を持つ場合がある(CW p158 を参照)。なお、CW の上級クラスのドラゴン・マスターが、積極的に使用するクラス能力を持つ。また、PHB p111 も参照。(市価:通常の物体の市価から変化なし)

—武器—【CD】(3.5e) (『信仰大全』)

【その他】

神格のレリックの武器：「アックス・オヴ・アンセストラル・ヴァークチャー(p93)」～「レイピア・オヴ・デスパルト・メジャーズ(p104)」。

神格のレリックの知性を持つ武器：「ダガー・オヴ・ディナイアル(p99)」。

—武器—【PGtF】(3.5e) (『フェイルーン・プレイヤーズ・ガイド』)

【魔法の武器の能力】(BoED p118)

【魔法の武器(近接・遠隔)】

┆ 近接・遠隔+1┆

シュア・ストライキング(PGtF)：[適用:近接・遠隔]—この武器は、属性に対応したダメージ減少(ダメージ減少/悪など)を自動的に克服できる。ただし、この射出武器が、射出した矢弾にも能力を与えるかは不明。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

┆ 近接・遠隔+2┆

ドマニニング(PGtF)：[適用:近接・遠隔]—この武器による攻撃が命中した相手は、追加で怯え状態となる(意志・無効、難易度 16)。ただし、この射出武器が、射出した矢弾にも能力を与えるかは不明。(基本価格修正値：+2 ポーナス)

┆ 近接+gp┆

スペルブロード：[適用:近接・遠隔]—この能力の付与時に、目標型の呪文 1 つを指定すること、この武器の使用者が、指定された呪文の目標となった場合、この武器が呪文を吸収して無効化する。また、その次のラウンドに、この呪文を他の目標に対して開放するか、この武器の中から消去できる。(※Maof では、近接武器用の能力として明記される。)(基本価格修正値：+6000gp (Maof では+1 ポーナス))

ディスベリング(PGtF)：[適用:近接・遠隔]—この武器の使用者は、1 日につき 1 回、この武器が命中した相手に対して、1 回のフリー・アクションによって、*ディスベル・マジック*呪文(PHB p251)の「目標型解除」の効果を追加できる(術者レベル 5)。なお、この射出武器は、おそらく射出した矢弾にも能力を与えることもできるが、その場合には、命中したかに関わらず使用回数消費される(XPH のサブプレッションの能力を参照)。(基本価格修正値：+6000gp)

ドゥームウォーディング(PGtF)：[適用:近接・遠隔]—この武器は、作成された段階で 7 チャージを持つ。ただし、後者の能力は、1 ラウンドに 1 回しか使用できない。「自身のラウンドに 1 チャージ消費:使用者は、追加の攻撃 1 回を得る」、「いかなる時点でも 1 チャージ消費:使用者は、自身の任意のダイス 1 回を再ロールできる(その判定の結果を知ってから使用できる)」。(基本価格修正値：+38500gp)

ディスベリング、グレーター：[適用:近接・遠隔]—この武器の使用者は、1 日につき 3 回、この武器が命中した相手に対して、1 回のフリー・アクションによって、*グレーター・ディスベル・マジック*呪文(PHB p252)の「目標型解除」の効果を追加できる(術者レベル 11)。なお、この射出武器は、おそらく射出した矢弾にも能力を与えることもできるが、その場合には、命中したかに関わらず使用回数消費される(XPH のサブプレッションの能力を参照)。(基本価格修正値：+79200gp)

【その他】

特定の武器：「グリーモルズ・ハンマー(p119)」～「ラッキング・ソード・オヴ・セイモス・ザ・スカルリヴァー(p121)」,「イヴィシアンズ・ブレード(p124)」～「ナイトウォッチャー(p125)」。

知性を持つ武器：「イルプラサ、戦いの女王(p124)」～「ブラック・ソード(p125)」。

—武器—【XPH】(3.5e) (『サイオニクス・ハンドブック 第 3.5 版』—p10)

特殊武器—近接—両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程単位	分類	中型 重量	価格
ギスカ(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	射程単位	分類	中型 重量	価格
チャクトチャ(XPH)	1d6	18-20/x2	20'	刺突	3lb	1gp

《材質》(XPH p182)

ディアー・クリスタル：《その他の材質》適用:金属

—この材質による武器は、高品質の武器となる。また、使用者がパワー・ポイント 2 点を消費することで(1 回のフリー・アクション)、10 ラウンド以内に命中した次の攻撃 1 回に、+2d6 点の追加ダメージを与えることができる。なお、この材質は金属ではないため、おそらく金属を目標にする効果を受けない。[市価：+1000gp(高品質の武器にするコストを含む)]

普通のクリスタル：《その他の材質》適用:金属

—この材質による武器は、高品質の武器となる。また、この材質は金属ではないため、おそらく金属を目標にする効果を受けない。[市価：+300gp(高品質の武器にするコスト)]

【サイオニックの武器の能力】(XPH p164)

【サイオニックの能力(近接のみ)】

┆ 近接+1┆

サンダーリング(XPH)：[適用:近接]—この近接武器の使用者は、《武器破壊強化》の特技(PHB p97)を得る。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

デシベーター：[適用:近接]—この近接武器は、エトプラズム製の相手か、具象化分野で作られた相手に対して、あらゆるダメージ減少と硬度を無視するとともに、自動的に攻撃がクリティカル・ヒットとなる。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

パワー・ストアリング：[適用:近接]—この近接武器は、発現時間が 1 回の標準アクション以内の、パワー・ポイントが 5 点以下のパワー 1 つを蓄えることができる(本文参照)。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

ラッキー：[適用:近接]—この近接武器は、1 日につき 1 回、攻撃ロール 1 回を再ロールできる。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

┆ 近接+2┆

マインドラッシュャー：[適用:近接]—この近接武器からダメージを受けた相手は、武器の基本ダメージによるうちのダメージの、1/2 のパワー・ポイントを失う(意志・無効、難易度 17)。また、この相手がパワー・ポイントを持っていないか、すでに使い切っている場合、上記の効果の代わりに、1d2 点の【判断力】ダメージを受ける(意志・無効、難易度 17)。(基本価格修正値：+2 ポーナス)

┆ 近接+3┆

ソウルブレイカー：[適用:近接]—この近接武器によるクリティカル・ヒットは、追加で負のレベル 1 つを与える(この 24 時間後に、レベル吸収を防ぐためのセーブが必要となる；頑硬・無効、難易度 18)。(基本価格修正値：+3 ポーナス)

ポディファイダー：[適用:近接]—この近接武器によるクリティカル・ヒットは、その使用者に対して、与えたダメージと同じ値の一次的hpを与える(10 分持続)。(基本価格修正値：+3 ポーナス)

マインドファイダー：[適用:近接]—この近接武器によるクリティカル・ヒットは、その使用者に対して、1 日につき 1 回、与えたダメージと同じ値の一次的パワー・ポイントを与えることができる(そのダメージ・ロールを行う前に、使用者が宣言すること；10 分持続)。(基本価格修正値：+3 ポーナス)

┆ 近接+gp┆

バライング：[適用:近接]—この近接武器の使用者は、近接攻撃および遠隔攻撃に対するACに+1 の洞察ポナスと、パワーおよび擬似サイオニック能力に対するセーブに+1 の洞察ポナスを得る。(基本価格修正値：+8000gp)

【サイオニックの能力(遠隔のみ)】

┆ 遠隔+1┆

テレポーティング：[適用:遠隔(投擲武器)]—この遠隔投擲武器は、投擲攻撃を行った場合、次の使用者のターンの直前に、瞬間移動によって、使用者の手の内に自動的に戻って来る(本文参照)。(※DMG のリターニングの能力も参照)。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

【サイオニックの能力(近接・遠隔)】

┆ 近接・遠隔+1┆

サイコネティック：[適用:近接・遠隔]—この武器は、精神的に命令すると、サイオニックのエネルギーで輝き、+1d4点の追加ダメージを与える。なお、この能力を持つ射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。(基本価格修正値：+1 ポーナス)

┆ 近接・遠隔+2┆

サイコネティック・バースト：[適用:近接・遠隔]—この武器は、サイコネティックの能力に加えて、攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、+1d6 点の追加ダメージを与える(クリティカル倍率によって変化；本文参照)。なお、サイコネティックの能力が起動していない場合でも、この追加ダメージは発生する。また、この能力を持つ射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。(基本価格修正値：+2 ポーナス)

コリジョン：[適用:近接・遠隔]—この武器は、振り回されたり投擲された場合、重量を増すことによって、+5 点の追加ダメージを与える。また、この能力を持つ射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。(基本価格修正値：+2 ポーナス)

サイベイン：[適用:近接・遠隔]—この武器は、サイオニック能力者に対して使用した場合、武器の強化ポナスが 2 上昇するとともに、+2d6 点の追加ダメージを与える。また、この能力を持つ射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。ただし、サイオニック能力者が使用した場合、その間だけ負のレベル 1 つを受ける。(基本価格修正値：+2 ポーナス)

サブプレッション：[適用:近接・遠隔]—この武器の使用者は、1 日につき 3 回、この武器が命中した相手に対して、1 回のフリー・アクションによって、*ディスベル・サイオニクス*のパワー(XPH p115)の「目標型解除」の効果を追加できる(発現者レベル 10)。なお、この射出武器は、射出した矢弾にも能力を与えることもできるが、その場合には、命中したかに関わらず使用回数消費される。(基本価格修正値：+2 ポーナス)

┆ 近接・遠隔+3┆

デスロケーター：[適用:近接・遠隔]—この武器の使用者は、1 日につき 3 回、“放逐攻撃”を使用できる(意志・無効、難易度 17；本文参照)。また、この能力を持つ射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。(※ランダム表内では遠隔武器にしか付かないことになっているが、詳細は不明)。(基本価格修正値：+3 ポーナス)

┆ 近接・遠隔+4┆

グレート・デスロケーター：[適用:近接・遠隔]—この武器の使用者は、1 日につき 3 回、“上級放逐攻撃”を使用できる(意志・無効、難易度 20；本文参照)。また、この能力を持つ射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。(※ランダム表内では遠隔武器にしか付かないことになっているが、詳細は不明)。(基本価格修正値：+4 ポーナス)

┆ 近接・遠隔+5┆

クード・グラス：[適用:近接・遠隔]—この武器によるクリティカル・ヒットを受けた相手は、1 ラウンドの間、追加で麻痺状態となる(意志・無効、難易度 27)。また、この能力を持つ射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。なお、この効果は、クリティカル・ヒットに対して完全耐性を持つ相手にも通常通り作用するが、【知力】を持たない相手には作用しない。(基本価格修正値：+5 ポーナス)

[近接・遠隔+gp]

マニフェスター：[適用:近接・遠隔]—この武器は、1 日につき 1 回、パワー・ポイント 5 点を生み出す。ただし、パワーを発現するためのパワー・ポイントは、複数の出所から組み合わせて支払うことはできない。(基本価格修正値: +16000gp)

サイニック：[適用:近接・遠隔]—この武器は、使用者の現在のパワー・ポイント・リザーブに応じた値の強化ボーナスを持つ。(※ランダム表内では近接武器にしか付かないことになっているが、詳細は不明。)(基本価格修正値: +35000gp)

[その他]

特定の武器：「ギスヤンキ・シルヴァー・ブレード(p167)」。

—武器— [ECS] (3.5e) (『エペロン・ワールドガイド』—p119)

特殊武器—近接—両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程単位	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		新撃	15lb	125gp
タレント・シャラージュ*	1d10	19-20/x4		新撃	10lb	18gp
タレント・タンガット	1d10	18-20/x2		新撃	8lb	40gp

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

* 間合いの長い武器。

《材質》(ECS p126)

ターガス：《金属材質》適用:金属

—この金属による武器は、攻撃とダメージのロールに-1 のペナルティを受けるが、一部のダメージ減少を克服できる(ダメージは最低でも 1 点)。また、この材質を運搬している場合、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 1 つ+30gp]

バイシユク：《金属材質》適用:金属(殴打武器)

—この金属による殴打武器は、ダメージ・ロールに+1 の強化ボーナスを得る(サイオニックの武器の強化ボーナスと累積しない)。また、一部のダメージ減少を克服できる。[市価: +1500gp]

プレムタツチ：《金属材質》適用:金属

—この金属による武器は、善の属性を持つ。[市価: +1000gp (BoED のプリスタリンは+2000gp)]

リードラ水晶銃：《金属材質》適用:金属

—この金属による武器は、パワー・ポイント・リザーブ 1 点以上を持つサイオニック能力者が使用する場合、ダメージ・ロールに+1 の強化ボーナスを得る。また、この材質は、シヤター呪文(PHB p235)に対する、物体のセーブに+4 のボーナスを持つ。[市価: +2000gp]

【《エレメンタル捕縛》の魔法の武器の能力】(ECS p264)

【魔法の武器(近接のみ)】

| 近接+4 |

キーバース・ファンク：[適用:近接]—この近接武器は、悪の属性を得る。また、この武器によって殺害された相手は、蘇生が困難となる(本文参照)。(基本価格修正値: +4 ボーナス)

【魔法の武器(近接・遠隔)】

| 近接・遠隔+1 |

アースバウンド：[適用:近接・遠隔]—この武器の使用者は、自身が地面に接している場合、他の地面に接している相手に対して、攻撃とダメージのロールに+2 のボーナスを得る。ただし、使用者が飛行している間は、上記の能力と、武器の強化ボーナスが抑止される。(基本価格修正値: +1 ボーナス)

ウォーターポーン：[適用:近接・遠隔(新撃武器または殴打武器)]—この新撃武器か殴打武器は、水中で使用する場合でも、全くペナルティを受けない。また、この武器が刺突武器である場合、上記の効果の代わりに、「自身が水に接している場合、水に接している他の相手に対して、攻撃とダメージのロールに +2 のボーナスを得る」の能力を持つ。さらに、水中にいる相手を攻撃する場合、水による遮蔽の効果を受けない(どの種類の武器でも)。(基本価格修正値: +1 ボーナス)

| 近接・遠隔+2 |

パーニング：[適用:近接・遠隔]—この武器は、合言葉によるフレイミングの能力(DMG p222)に加えて、命中した相手に“着火”させる(反応・無効、難易度 11; 1d4 ラウンド持続; 消火する方法に関しては、DMG p303 と同様)。また、この武器を運搬している場合、イニシアチブ判定に+2 のボーナスを得る。(基本価格修正値: +2 ボーナス)

フィネス：[適用:近接・遠隔(ウィップ、スバイク・チェイン、レイピア)]—このウィップ、スバイク・チェイン、レイピアのいずれかの使用者は、武器のサイズ分類用と、自身のサイズ分類が一致している場合、【敏捷力】に+2 の強化ボーナスと、《武器の妙技》の特技(PHB p97)を得る。(基本価格修正値: +2 ボーナス)

[その他]

ウォーフォージド・パーツの特定の武器：「アームブレード(p266)〜ノトルフィスト(p267)」。

—武器— [RoS] (3.5e) (『石の種族』—p153)

特殊武器—近接—軽い武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程単位	分類	中型 重量	価格
スロイング・ハンマー	1d6	x2	20'	殴打	2lb	30gp
ドワーヴン・バックラー・アックス	1d6	x3		新撃	4lb	20gp
ノーム・クイックレイザー	1d4	19-20/x2		新撃	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	射程単位	分類	中型 重量	価格
ノーム・ソードキャッチャー	1d6	19-20/x2		新撃	5lb	35gp

特殊武器—近接—両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程単位	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		刺突または新撃	15lb	45gp
ドワーヴン・ダブル・スピア	1d8/1d8	x3		刺突または新撃	15lb	115gp

特殊武器—遠隔	中型 ダメージ	クリティカル	射程単位	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。

【武器の改良型】(RoS p159)

ドワーフ造りの武器：[適用:全ての武器]—この武器は、高品質の武器となるとともに、物体のセーブに+2、硬度に+2、hpに+10 点のボーナスを得る。[市価: +600gp(高品質の武器にするコストを含む)]

[その他]

知性を持つ武器：「「暖炉の守り手”ガルリアカ(p165)」〜「「炉の心臓”モルズル(p166)」。

—武器— [MM3] (3.5e) (『モンスター・マニュアルⅢ』—p145)

特殊武器—近接—片手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程単位	分類	中型 重量	価格
フリンドバー	2d4	19-20/x2		殴打	2lb	30gp

—武器— [CAr] (3.5e) (『秘術大全』)

《材質》(CAr p141)

スターメタル：《金属材質》適用:金属

—この金属による武器は、DMG のアダマンティン製の武器と同様に扱われる。また、この武器を物質界で使用する場合、他次元界出身のクリーチャーに対して、+1d6 点の追加ダメージを与える。[市価: +5000gp]

【魔法の武器の能力】(CAr p143)

【魔法の武器(近接のみ)】

| 近接+2 |

スキルフル：[適用:近接]—この近接武器は、未習熟のペナルティを受けない。また、使用者の基本攻撃ボーナスが、「現在の値」と「標準(クリリックと同等)」のいずれか高い方に変化する。(※A&E G の能力のプロフィシヤントも参照。)(基本価格修正値: +2 ボーナス)

【魔法の武器(近接・遠隔)】

| 近接・遠隔+1 |

メイジペイン：[適用:近接・遠隔]—この武器は、秘術呪文を発動できるか、擬似呪文能力を使用できる相手に対して使用した場合、武器の強化ボーナスが 2 上昇するとともに、+2d6 点の追加ダメージを与える。なお、この能力を持つ射出武器は、射出した矢弾にも能力を与える。(基本価格修正値: +1 ボーナス)

| 近接・遠隔+3 |

クラウニング：[適用:近接・遠隔]—この武器が命中した相手は、追加で後方に 10ft ぶん押し戻される(頑健・無効、難易度 19)。また、上記のセーブに失敗した場合、1 ラウンドの間、追加で朦朧状態となる(頑健・無効、難易度 19)。ただし、この能力を持つ射出武器が、射出した矢弾に能力を与えるかは不明。(基本価格修正値: +3 ボーナス)

—武器— [Sh] (3.5e) (『シャーン・塔の街』—p32)

単純武器—遠隔	中型 ダメージ	クリティカル	射程単位	分類	中型 重量	価格
競技用ライト・クロスボウ	1d4	19-20/x2	80'	刺突	4lb	35gp

—武器— [CAd] (3.5e) (『冒険者大全』—p115)

特殊武器—近接—軽い武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程単位	分類	中型 重量	価格
バーブド・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—片手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程単位	分類	中型 重量	価格
クイックブレード・レイピア	1d6	18-20/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	射程単位	分類	中型 重量	価格
ロングアックス*	1d12	x3		新撃	15lb	35gp
ロングスタッフ	1d6/1d6	x2		殴打	6lb	15gp

* (殴打)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)。また、《聖短》特技(PH2 p78)も参照。

【魔法の武器の能力】(CAd p128)

【魔法の武器(近接・遠隔)】

| 近接・遠隔+1 |

サイジング：[適用:近接・遠隔]—この武器の使用者は、1 回の標準アクションによって、この武器のサイズ分類を変更できる。(※Und では、近接武器用の能力として明記される。)(基本価格修正値: +1 ボーナス)

| 近接・遠隔+2 |

デッドリ・プレジジョン：[適用:近接・遠隔]—この武器の使用者は、“急所攻撃”のダメージを与えた場合、+2d6 点の追加ダメージを得る。(基本価格修正値: +2 ボーナス)

[その他]

特定の武器：「クローズ・オヴ・ザ・レバード(p128)」〜「ボウスタッフ(p129)」。

—武器— [RotW] (3.5e) (『自然の種族』—p165)

特殊武器—近接—軽い武器	中型 ダメージ	クリティカル	射程単位	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	射程単位	分類	中型 重量	価格
エルヴン・シンプレード・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	射程単位	分類	中型 重量	価格
エルヴン・コートブレード・ソード	1d10	18-20/x2		刺突または新撃	6lb	150gp
リンクスポー	1d6/1d4	18-20/x2/x3		刺突/新撃	4lb	30gp

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

[武器の改良型](RotW p163)

エルフ作りの弓：[適用:ショートボウかロングボウ]—このショートボウはクラブとしても使用でき、このロングボウはクォータースタッフとしても使用できる。ただし、魔法の武器として強化する場合、別々の武器として強化しなければならない。(※SoXのユアンティ・サーベント・ボウも参照。)[市価: +300gp]

組みつき戦闘用仕込み刃：[適用:片手近接武器か両手近接武器]—片手近接武器か両手近接武器の柄に、組みつき戦闘用の仕込み刃を内蔵できる(本文参照。)[市価: +100gp]

【魔法の武器の能力】(RotW p170)

【魔法の武器(近接のみ)】

| 近接+2|

ブラーストライク：[適用:近接]—この近接武器の使用者は、合言葉によって、武器および自身の腕を、霞のように変化できる(1回のフリー・アクション)。このことによって、この武器による各ラウンドの最初の攻撃1回を受ける相手は、その攻撃に対してのみ、立ちすくみ状態として扱われる(本文参照)。(基本価格修正値: +2 ボーナス)

【魔法の武器(近接・遠隔)】

| 近接・遠隔+gp|

ハイドアウェイ：[適用:近接・遠隔]—この武器は、1回のフリー・アクションによって、折りたたんだ状態に戻すことができる。また、折りたたんだ状態では、隠し持たための(手先の早業)判定に+2のボーナスを得る。(基本価格修正値: +7500gp)

[その他]

特定の武器：「ソードボウ(p171)」。

—武器— [CoSW] (3.5e) (『ウォーターディーブ: 壮麗な都』)

【魔法の武器の能力】(CoSW p140)

【魔法の武器(近接のみ)】

| 近接+1|

ハーモナイジング：[適用:近接]—この近接武器の使用者が歌う場合、この武器が合わせて歌い出し、歌に関する(芸能)判定に+6のボーナスを得る(使用者の【魅力】修正値ぶんのラウンド持続: 鞘などに収めると終了)。また、この武器が歌っている間は、使用者が歌っている場合と同様に扱われる(呪歌の維持の用途を含む; 本文参照)。(基本価格修正値: +1 ボーナス)

【魔法の武器(近接・遠隔)】

| 近接・遠隔+1|

コロウシヴ：[適用:近接・遠隔]—ショックの能力と同様だが、合言葉によって強酸で覆われ、+1d6点の追加の【酸】ダメージを与える。(※アンディック・バーストの能力は、前出のA&EGを参照。)(基本価格修正値: +1 ボーナス)

サンダーリング (CoSW)：[適用:近接・遠隔(斬撃武器または殴打武器)]—この斬撃武器か殴打武器は、武器破壊の試みに成功した場合、+1d6点の追加ダメージを与える。(基本価格修正値: +1 ボーナス)

シャターメントル：[適用:近接・遠隔]—この武器が命中した相手は、この武器が同一のラウンドに命中した1回につき、呪文抵抗が2減少する(1ラウンド持続)。(基本価格修正値: +1 ボーナス)

スペルストライク：[適用:近接・遠隔]—この武器の使用者は、自身のターンの開始時に、この武器の強化ボーナスを好きなだけ減少することで、それと同じ値を、呪文と疑似呪文能力に対するセーブのボーナスにすることができる。この効果は、次の自身のターンの開始時まで持続する。(基本価格修正値: +1 ボーナス)

[その他]

特定の武器：「アックス・オヴ・ヘヴンリィ・ファイアー(p140)」~「ランス・オヴ・バーニング・ブラックファイアー(p142)」。

知性を持つ武器：「エティン・アックス・オヴ・ウルス(p141)」, 「メイジペイン(p142)」。

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

《材質》(PGtE p143)

アーケイン・スティール (サイアライト)：《金属材質》 適用: 金属

—この金属による武器は、ダメージ減少を克服するに際して、魔法の武器として扱われる。

[市価: 矢弾 50 発+250gp、武器+150gp]

[その他]

特定の武器：「ナイトシャード・モール(p113)」, 「ツインブレード・スカージ(p123)」, 「ブラッドストーン・ブレード(p113)」。

—武器— [RHod] (3.5e) (『赤い手は滅びのしるし』—p127)

特殊武器ー近接一両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射撃単位	分類	中型 重量	価格
ドラゴンチェーン	1d6	19-20/ x2		殴打	10lb	50gp

《材質》(RHod p127)

ドラゴンの爪牙：《その他の材質》 適用: おそらく木材か金属(斬撃武器または刺突武器)

—前出のDraを参照。[竜細工部品の市価: +300gp]

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

特殊武器ー近接一両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射撃単位	分類	中型 重量	価格
スナップ・トング (FC1)	1d10	x2		刺突	10lb	250gp

特殊武器ー遠隔	中型 ダメージ	クリティカル	射撃単位	分類	中型 重量	価格
トリブレード (FC1)	2d4	x2	20'	斬撃	3lb	35gp

—武器— [SoX] (3.5e) (『ゼンドリックの秘密』—p138)

特殊武器ー近接一軽い武器	中型 ダメージ	クリティカル	射撃単位	分類	中型 重量	価格
スコビーオン・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

特殊武器ー近接一両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射撃単位	分類	中型 重量	価格
ドラウ・スコビーオン・チェイン*	1d6	19-20/ x2		斬撃	3lb	25gp

特殊武器ー遠隔	中型 ダメージ	クリティカル	射撃単位	分類	中型 重量	価格
サンド・パイプ	—	—	本文参照	—	1lb	15gp

特殊武器ー近接/遠隔一両手武器	中型 ダメージ	クリティカル	射撃単位	分類	中型 重量	価格
ユアンティ・サーベント・ボウ(刃)	1d6	19-20/ x2	—	斬撃	5lb	150gp
ユアンティ・サーベント・ボウ(弓)	1d8	X3	80'	刺突		

* 間合いの長い武器。

《材質》(SoX p49)

ファイアープラス：《金属材質》 適用: 金属

—この金属による武器は、DMGのミスラと同じ性質を持つ(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]

ブラッド・グラス：《金属材質》 適用: 金属(斬撃武器または刺突武器)

—この金属による斬撃武器か刺突武器は、ダメージ・ロールに+1のボーナスを得るとともに、重量が通常の90%となる。[市価: 矢弾 50 発+500gp、武器+500gp]

【魔法の武器の能力】(SoX p148)

【魔法の武器(近接・遠隔)】

| 近接+gp|

シフティング：[適用:近接・遠隔(ブラッド・グラス製のみ)]—このブラッド・グラス製の武器の使用者は、1回の標準アクションによって、この武器を他の武器1つに変更できる(軽い武器ならば軽い武器、片手武器ならば片手武器、両手武器ならば両手武器のみに変更できる)。(基本価格修正値: +3000gp)

| 近接・遠隔+gp|

魔法のアイテムの効果：[適用:近接・遠隔]—SoX p159を参照。(基本価格修正値: 0gp~+900gp)

[その他]

特定の武器：「アルクイス・テローラ(p147)」。

ウォーフォージド・パーツの特定の武器：「エレメンタル・アックス(p150)」~「スピニング・フレイル(p150)」。

—武器— [FC2] (3.5e) (『魔物の書 II : 九層地獄の支配者』)

《材質》(FC2 p99)

バトル産繚鋼鉄 (FC2)：《金属材質》 適用: 金属(斬撃武器または刺突武器)

—この金属による斬撃武器か刺突武器は、ダメージ・ロールに+1の強化ボーナスを得る。また、この強化ボーナスは、魔法の武器の強化ボーナスと累積する。[市価: +1000gp]

—武器— [CS] (3.5e) (『無頼大全』)

[武器の改良型](CS p109)

クロスボウ・バイオネット：[適用:ヘヴィ・クロスボウまたはライト・クロスボウ]—このライト・クロスボウは、取り付けられたナイフによって、シュートスピアとしても使用できる。また、このヘヴィ・クロスボウは、取り付けられたソードによって、スピアとしても使用できる。ただし、取り付けられている武器による近接攻撃ロールには、-2のペナルティを受ける。また、バイオネットを着脱することもできる(本文参照)。[市価: ライト・クロスボウ+2gp、ヘヴィ・クロスボウ+4gp]

ハンド・クロスボウ・ブレード：[適用:ハンド・クロスボウ]—このハンド・クロスボウは、取り付けられた刃によって、ダガーとしても使用できる。ただし、取り付けられている武器による近接攻撃ロールには、-2のペナルティを受ける。[市価: +4gp]

ボウ・ブレード：[適用:ボウ]—このボウは、取り付けられた刃によって、バンチング・ダガーとしても使用できる。ただし、取り付けられている武器による近接攻撃ロールには、-2のペナルティを受ける。[市価: +4gp]

仕込み武器：[適用:さまざま]—各種の物品(衣服、音楽器、靴、弦楽器、衣服の袖、プレイサー、鎧の腕などに)、仕込み武器を隠し持てる(本文参照)。[市価: 本文参照]

—武器— [CCh] (3.5e) (『勇者大全』)

[その他]

特定の武器：「スタッフ・オヴ・ザ・ヴァガボンド(p136)」~「ボウ・オヴ・エルヴンカインド(p137)」。

※各サブメントは、原書の刊行順で整列しました。日本語版の『五つ国:ファイブ・ネイションズ』(2008年6月)までに対応。

―防具― [PHB] (3.5e) (『プレイヤーズ・ハンドブック 第 3.5 版』—p121)

鎧一軽装	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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	布	+1	+8	±0	5%	10lb	5gp
レザー	革	+2	+6	±0	10%	15lb	10gp
スタデッド・レザー	革	+3	+5	-1	15%	20lb	25gp
チェーン・シャツ	金属	+4	+4	-2	20%	25lb	100gp

鎧一中装	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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	革	+3	+4	-3	20%	25lb	15gp
スケイル・メイル	金属	+4	+3	-4	25%	30lb	50gp
チェーンメイル	金属	+5	+2	-5	30%	40lb	150gp
プレストプレート	金属	+5	+3	-4	25%	30lb	200gp

鎧一重装	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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	金属	+6	±0	-7	40%	45lb	200gp
バンデッド・メイル	金属	+6	+1	-6	35%	35lb	250gp
ハーフプレート	金属	+7	±0	-7	40%	50lb	600gp
フルプレート	金属	+8	+1	-6	35%	50lb	1500gp

盾	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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	金属	+1	なし	-1	5%	5lb	15gp
ライト・シールド(木製)	木材	+1	なし	-1	5%	5lb	3gp
ライト・シールド(金属製)	金属	+1	なし	-1	5%	6lb	9gp
ヘヴィ・シールド(木製)	木材	+2	なし	-2	15%	10lb	7gp
ヘヴィ・シールド(金属製)	金属	+2	なし	-2	15%	15lb	20gp

特殊盾	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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(木製)	木材	+4	+2	-10	50%	45lb	30gp

その他	基本材質	適用	【敏捷力】 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
シールド・スパイク	—	盾	—	—	—	+5lb	+10gp
アーマー・スパイク	—	鎧	—	—	—	+10lb	+50gp

※中型サイズ以外の防具の価格と重量に関しては、PHB p120 を参照。

【防具の改良型】(PHB p123, p128)

高品質の防具：【適用:全ての防具】—この防具は、防具による判定ペナルティが1 減少する。【市価: +150gp】

バーディング：【適用:鎧】—四足歩行クリーチャー用の鎧(PHB p128 を参照)。なお、中型サイズおよび大型サイズ以外のバーディングに関しては、A&EG p77 を参照。【市価:本文参照】

【材質】(PHB p196)

アイアンウッド：《木材材質》適用:木材または金属(盾・鎧)・『金属の禁忌に抵触しない、金属ではなく木材』—この木材による防具は、鉄製と同様の材質のデータを持つ(硬度、破壊難易度、hp、重量など)。また、事実上、「鉄の強度を持つ木製の防具」、「樹木として扱われる金属製の防具」のどちらでも作成できると思われる。【市価:不明】

―防具― [DMG] (3.5e) (『ダンジョン・マスターズ・ガイド 第 3.5 版』)

【防具の改良型】(DMG p212)

魔法の防具：【適用:全ての防具(高品質)】—この防具は、ACに特定の値の強化ボーナスを持つ。また、物体の硬度とhpが上昇する(呪文などの強化ボーナスでもこれらは上昇すると思われる; PHB p163 を参照)。ただし、恒久的な強化ボーナスは、高品質の防具にしか付与できない。また、恒久的な魔法の能力は、この方法で+1 以上の強化ボーナスを持っている魔法の防具にしか付与できない。【市価:本文参照】

【材質】(DMG p283)

アダマンティン：《金属材質》適用:金属(鎧) —この金属による鎧は、防具による判定ペナルティが1 減少する。また、着用者は、“ダメージ減少/-”の能力を得る(軽装鎧 1/-、中装鎧 2/-、重装鎧 3/-)。【市価:軽装鎧+5000gp、中装鎧+10000gp、重装鎧+15000gp】

ダークウッド(FR ではザランター)：《木材材質》適用:木材(盾・鎧)・『金属の禁忌に抵触しない』 —この木材による防具は、高品質の防具となるとともに、重量が1/2 となる。また、防具による判定ペナルティがさらに2 減少する。なお、一部の防具は、本来が金属製でも木材を適用できると思われる(ダークウッド製のバックラーなど; 正確な適用範囲は不明)。【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】

ミスラル：《金属材質》適用:金属(盾・鎧) —この金属による防具は、重量が1/2 となる。また、1 段階だけ軽い鎧として扱われる(軽装鎧より軽はならない)。さらに、【【敏捷力】ボーナス上限に+2、防具による判定ペナルティが3 減少、秘術呪文失敗率に-10%の修正を受ける。【市価:盾+1000gp、軽装鎧+1000gp、中装鎧+4000gp、重装鎧+9000gp】

ドラゴンハイド(通常)：《革材質》適用:木材か金属か革(盾・鎧)・『金属の禁忌に抵触しない、本来の材質ではなく革』 —後述のDra を参照。【市価:高品質の防具にするコストを追加した上で、通常の2 倍】

【魔法の防具の能力】(DMG p214)

【魔法の防具(盾のみ)】

↑盾+1

アロー・キャッチング：【適用:盾】—この盾の使用者は、遠隔攻撃に対するACに+1 の反発ボーナスを得る。ただし、この盾は、半径 5ft 以内の他の相手を狙った遠隔攻撃を、自動的に引き寄せる(本文参照)。なお、使用者は、合言葉によって、この能力を抑制または再開できる。【基本価格修正値:+1 ボーナス】

バウンシング：【適用:盾(ライト・シールドまたはヘヴィ・シールド)】—このライトシールドかヘヴィ・シールドは、“盾攻撃”を行う場合には、武器のダメージのサイズ分類が2 段階大きいものとして扱われる。【基本価格修正値:+1 ボーナス】

ブラインディング：【適用:盾】—この盾の使用者は、1 日につき2 回、この盾から閃光を発することができる。このことによって、半径 20ft 以内にいるクリーチャー(使用者を除く)は、1d4 ラウンドの間、盲目状態となる(反応・無効、難易度 14)。【基本価格修正値:+1 ボーナス】

↑盾+2

アニメイテッド：【適用:盾】—この盾は、合言葉を唱えたと、使用者の周囲に浮かぶ。このことによって、手を使用せずに、着用している場合と同じ効果を得ることができる。【基本価格修正値:+2 ボーナス】

アロー・デフレクション：【適用:盾】—この盾の使用者は、1 ラウンドにつき1 回、本来ならば命中するはずの遠隔攻撃1 回に対して、反応・無効のセーブを行うことができる(本文参照)。【基本価格修正値:+2 ボーナス】

↑盾+5

リフレクティング：【適用:盾】—この盾の使用者は、1 日につき1 回、スペル・ターニング呪文(PHB p244)と同様に、呪文1 つを反射できる(おそらく1 回のフリー・アクション)。【基本価格修正値:+5 ボーナス】

【魔法の防具(鎧のみ)】

↑鎧+3

インヴァルナラビリティ：【適用:鎧】—この鎧の着用者は、“ダメージ減少 3/-”の能力を得る。【基本価格修正値:+3 ボーナス】

↑鎧+gp

グラマード：【適用:鎧】—この鎧は、合言葉によって、普通の服と同じ外見に変化できる。また、その場合でも、防具としてのデータは変化しない。【基本価格修正値:+2700gp】

サイレント・ムーヴス：【適用:鎧】—この鎧の着用者は、(忍び足)判定に+5 の技量ボーナスを得る。【基本価格修正値:+3750gp】

—**シャドウ**：【適用:鎧】—サイレント・ムーヴスの能力と同様だが、(隠れ身)判定に+5 の技量ボーナスを得る。【基本価格修正値:+3750gp】

—**スリック**：【適用:鎧】—サイレント・ムーヴスの能力と同様だが、(脱出術)判定に+5 の技量ボーナスを得る。【基本価格修正値:+3750gp】

サイレント・ムーヴス、インブルーヴ：【適用:鎧】—この鎧の着用者は、(忍び足)判定に+10 の技量ボーナスを得る。【基本価格修正値:+15000gp】

—**シャドウ、インブルーヴ**：【適用:鎧】—インブルーヴ・サイレント・ムーヴスの能力と同様だが、(隠れ身)判定に+10 の技量ボーナスを得る。【基本価格修正値:+15000gp】

—**スリック、インブルーヴ**：【適用:鎧】—インブルーヴ・サイレント・ムーヴスの能力と同様だが、(脱出術)判定に+10 の技量ボーナスを得る。【基本価格修正値:+15000gp】

サイレント・ムーヴス、グレーター：【適用:鎧】—この鎧の着用者は、(忍び足)判定に+15 の技量ボーナスを得る。【基本価格修正値:+33750gp】

—**シャドウ、グレーター**：【適用:鎧】—グレーター・サイレント・ムーヴスの能力と同様だが、(隠れ身)判定に+15 の技量ボーナスを得る。【基本価格修正値:+33750gp】

—**スリック、グレーター**：【適用:鎧】—グレーター・サイレント・ムーヴスの能力と同様だが、(脱出術)判定に+15 の技量ボーナスを得る。【基本価格修正値:+33750gp】

イセリアルネス：【適用:鎧】—この鎧の着用者は、1 日につき1 回、イセリアル・ジョーン呪文(PHB p203)と同様に、エーテル状態に変化できる(使用者が解除するまで持続)。【基本価格修正値:+42000gp】

【魔法の防具(盾・鎧)】

↑盾・鎧+1

フォーティファイケーション、ライト：【適用:盾・鎧】—この防具の着用者は、急所攻撃またはクリティカル・ヒットを受けた場合、25%の確率で、その追加効果を無効化できる。【基本価格修正値:+1 ボーナス】

↑盾・鎧+2

スペル・レジスタンス(13)：【適用:盾・鎧】—この防具の着用者は、“呪文抵抗 13”の能力を得る。【基本価格修正値:+2 ボーナス】

↑盾・鎧+3

ゴースト・タッチ：【適用:盾・鎧】—この防具は、“非実体の接触”の攻撃に対しても、通常通り機能する。また、使用者は、実体状態または非実体状態のうち、常に自身にとって有利な状態としてこの防具を扱える(本文参照)。【基本価格修正値:+3 ボーナス】

スペル・レジスタンス(15)：【適用:盾・鎧】—この防具の着用者は、“呪文抵抗 15”の能力を得る。【基本価格修正値:+3 ボーナス】

フォーティファイケーション、モデリット：【適用:盾・鎧】—この防具の着用者は、急所攻撃またはクリティカル・ヒットを受けた場合、50%の確率で、その追加効果を無効化できる。【基本価格修正値:+3 ボーナス】

ワイルド：【適用:盾・鎧】—この防具の着用者は、“自然の化身”の能力による変身を行った場合でも、この防具によるACの盾ボーナスまたは鎧ボーナスを失わない。【基本価格修正値:+3 ボーナス】

↑盾・鎧+4

スペル・レジスタンス(17)：【適用:盾・鎧】—この防具の着用者は、“呪文抵抗 17”の能力を得る。【基本価格修正値:+4 ボーナス】

↑盾・鎧+5

スペル・レジスタンス(19)：【適用:盾・鎧】—この防具の着用者は、“呪文抵抗 19”の能力を得る。【基本価格修正値:+5 ボーナス】

フォーティファイケーション、ヘヴィ：【適用:盾・鎧】—この防具の着用者は、急所攻撃またはクリティカル・ヒットを受けた場合、75%の確率で、その追加効果を無効化できる。【基本価格修正値:+5 ボーナス】

↑盾・鎧+gp

アシッド・レジスタンス：【適用:盾・鎧】—この防具の着用者は、レジスト・エナジー呪文(PHB p299)と同様に、“[酸]に対する抵抗 10”の能力を得る。【基本価格修正値:+18000gp】

—**エレクトリシティ・レジスタンス**：【適用:盾・鎧】—アシッド・レジスタンスの能力と同様だが、“[電気]に対する抵抗 10”の能力を得る。【基本価格修正値:+18000gp】

—**コールド・レジスタンス**：【適用:盾・鎧】—アシッド・レジスタンスの能力と同様だが、“[冷氣]に対する抵抗 10”の能力を得る。【基本価格修正値:+18000gp】

—**ソニック・レジスタンス**：【適用:盾・鎧】—アシッド・レジスタンスの能力と同様だが、“[音波]に対する抵抗 10”の能力を得る。【基本価格修正値:+18000gp】

—**ファイアー・レジスタンス**：【適用:盾・鎧】—アシッド・レジスタンスの能力と同様だが、“[火]に対する抵抗 10”の能力を得る。【基本価格修正値:+18000gp】

アシッド・レジスタンス、インブルーヴ：【適用:盾・鎧】—この防具の着用者は、レジスト・エナジー呪文(PHB p299)と同様に、“[酸]に対する抵抗 20”の能力を得る。【基本価格修正値:+42000gp】

—**エレクトリシティ・レジスタンス、インブルーヴ**：【適用:盾・鎧】—インブルーヴ・アシッド・レジスタンスの能力と同様だが、“[電気]に対する抵抗 20”の能力を得る。【基本価格修正値:+42000gp】

—**コールド・レジスタンス、インブルーヴ**：【適用:盾・鎧】—インブルーヴ・アシッド・レジスタンスの能力と同様だが、“[冷氣]に対する抵抗 20”の能力を得る。【基本価格修正値:+42000gp】

—**ソニック・レジスタンス、インブルーヴ**：【適用:盾・鎧】—インブルーヴ・アシッド・レジスタンスの能力と同様だが、“[音波]に対する抵抗 20”の能力を得る。【基本価格修正値:+42000gp】

Dungeons&Dragons® Table

ーファイアー・レジスタンス, インブルーヴ: [適用:盾・鎧]ーインブルーヴ・アシッド・レジスタンスの能力と同様だが, “[火]に対する抵抗 20”の能力を得る。〈基本価格修正値: +42000gp〉

アンデッド・コントロールリング: [適用:盾・鎧]ーこの防具の着用者は、コントロール・アンデッド呪文(PHB p225)と同様に、1 日につき 1 回、合計で 26HDぶんのアンデッドを制御できる(次の夜明けまで持続)。〈基本価格修正値: +42000gp〉

アシッド・レジスタンス, グレーター: [適用:盾・鎧]ーこの防具の着用者は、レジスト・エナジー呪文と(PHB p299)同様に、“[酸]に対する抵抗 30”の能力を得る。〈基本価格修正値: +66000gp〉

ーエレクトリシティ・レジスタンス, グレーター: [適用:盾・鎧]ーグレーター・アシッド・レジスタンスの能力と同様だが, “[電気]に対する抵抗 30”の能力を得る。〈基本価格修正値: +66000gp〉

ーコールド・レジスタンス, グレーター: [適用:盾・鎧]ーグレーター・アシッド・レジスタンスの能力と同様だが, “[冷氣]に対する抵抗 30”の能力を得る。〈基本価格修正値: +66000gp〉

ーソニック・レジスタンス, グレーター: [適用:盾・鎧]ーグレーター・アシッド・レジスタンスの能力と同様だが, “[音波]に対する抵抗 30”の能力を得る。〈基本価格修正値: +66000gp〉

ーファイアー・レジスタンス, グレーター: [適用:盾・鎧]ーグレーター・アシッド・レジスタンスの能力と同様だが, “[火]に対する抵抗 30”の能力を得る。〈基本価格修正値: +66000gp〉

[その他]

特定の防具: 「エルヴン・チェーン(p216)」~「ライオンズ・シールド(p218)」。

石器時代の防具: 骨、皮などの、原始的な材質と製法で作成された防具。一部の防具しか作成できない(DMG p141を参照)。(市価:おそらく変化なし)

青銅器時代の防具: 青銅によって作成された防具(DMG p141を参照)。なお、青銅製のプレストプレートは、「ACの鎧ボーナス+4,【敏捷力】ボーナス上限+4」のデータに変化する。(市価:不明)

ー武器ー [Sce-01] (3e) (『地底の城砦』)

《材質》(Sce-01 p32)

ネフェリアム:《金属材質》適用:金属(盾・鎧)

ーこの金属による防具は、ガラスのように透明になる。[市価: +100gp]

ー防具ー [FRCS] (3e) (『フォーゴトン・レلمム・ワールドガイド』)

[その他](FRCS p153)

チュルト人の防具: この文化圏では、金属製の重装鎧が存在しない。また、防具による判定ペナルティがー5 かそれ以上の鎧を 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、皮製プレストプレートはレザー・アーマー、皮製ヘヴィ・シールドは木製ヘヴィ・シールドと同様のデータに変化する。[市価:不明]

ー防具ー [RtTEE] (3e) (『邪悪寺院、再び』)

《材質》(RtTEE p155)

キテン質(RtTEE):《その他の材質》適用:金属(プレストプレート、ハーフプレート、フルプレート)

ーこの材質によるプレストプレート、ハーフプレート、フルプレートは、高品質の防具として扱われる。また、【敏捷力】ボーナス上限がさらに 1 上昇する。[市価: +300gp(高品質の防具にするコストを含む)]

ー防具ー [MaoF] (3e) (『フェイルーンの魔法』)

《材質》(MaoF p177)

ダスクウッド(黄昏の木):《木材材質》適用:金属(プレストプレート)・[金属の禁忌に抵触しない、金属ではなく木材]ーこの木材によるプレストプレートは、重量が 1/2 となり、軽装鎧として扱われる。また、このプレストプレートは、「ACの鎧ボーナス+5, 【敏捷力】ボーナス+4, 防具による判定ペナルティー2, 秘術呪文失敗率 20%」のデータに変化する。さらに、金属を木材で代替するため、金属を目標にする効果を受けず、樹木を目標にする効果を受けると思われる。[市価:プレストプレート+3000gp]

アランドウア:《金属材質》適用:金属(盾・鎧)

ーこの金属による防具の着用者は、“[音波]に対する抵抗 2”の能力を得る。[市価:防具+2000gp]

生きている金属:《金属材質》適用:金属(鎧)

ーこの金属による鎧は、普通に 10 日以上着用していると、使用者の体型に同調する。このことよって、【敏捷力】ボーナス上限に+1, 防具による判定ペナルティが 1 減少, 秘術呪文失敗率にー5%の修正を受ける。また、この鎧に与えられたダメージは、自動的に修復する(本文参照)。[市価:軽装鎧+700gp、中装鎧+2000gp、重装鎧+4500gp]

金:《金属材質》適用:金属(盾・鎧)

ーこの金属による防具の着用者は、“[酸]と[火]に対する抵抗 2”の能力を得る。ただし、1 段階だけ重い鎧として扱われ(重装鎧より重くはならない)、「【敏捷力】ボーナス上限にー2(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, 秘術呪文失敗率に+10%」の修正を受ける。[市価:防具+5000gp]

銀:《金属材質》適用:金属(盾・鎧)

ーこの金属による防具の着用者は、“[電気]に対する抵抗 2”の能力を得る。[市価:防具+2000gp]

黒鋼鉄:《金属材質》適用:金属(盾・鎧)

ーこの金属による防具の着用者は、“[酸]に対する抵抗 2”の能力を得る。[市価:防具+2000gp]

銅:《金属材質》適用:金属(盾・鎧)

ーこの金属による防具の着用者は、“[冷氣]に対する抵抗 2”の能力を得る。[市価:防具+2000gp]

ドウラン:《金属材質》適用:金属(盾・鎧)

ーこの金属による防具の着用者は、“[火]に対する抵抗 2”の能力を得る。ただし、[火]効果を持つ能力は付与できない。[市価:防具+2000gp]

熱鉄:《金属材質》適用:金属(盾・鎧)

ーこの金属による防具の着用者は、“[冷氣]に対する抵抗 2”の能力を得る。ただし、[冷氣]効果を持つ能力は付与できない。[市価:防具+2000gp]

ハイザケル(MaoF):《金属材質》適用:金属(盾・鎧)

ーこの金属による防具は、熱鉄と同様の能力を持つ(前出の熱鉄を参照)。[市価:防具+2000gp]

プラチナ:《金属材質》適用:金属(盾・鎧)

ーこの金属による防具の着用者は、“[電気]と[冷氣]に対する抵抗 2”の能力を得る。ただし、1 段階だけ重い鎧として扱われ(重装鎧より重くはならない)、「【敏捷力】ボーナス上限にー2(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, 秘術呪文失敗率に+10%」の修正を受ける。[市価:防具+5000gp]

【魔法の防具の能力】(MaoF p139)

【魔法の防具(盾・鎧)】

|盾・鎧+1|

エグザーブライ: [適用:盾・鎧(金属製)]ーこの防具は、強い酸や錆効果による腐食に対して、完全耐性を持つ。また、着用者は、“[酸]に対する抵抗 5”の能力を得る。〈基本価格修正値: +1 ボーナス〉

ニンプルネス: [適用:盾・鎧]ーこの防具は、「【敏捷力】ボーナス上限に+2, 防具による判定ペナルティが 1 減少」の修正を受ける。〈基本価格修正値: +1 ボーナス〉

ネガティブ・エナジー・プロテクション: [適用:盾・鎧]ーこの防具の着用者は、負のエネルギーを受けた場合、1 日につき 1 回、自動的にネガティブ・エナジー・プロテクション呪文(3 版のみの呪文)の効果を得る(5 ラウンド持続)。〈基本価格修正値: +1 ボーナス〉

ブルーシャイン: [適用:盾・鎧(金属のみ)]ーこの防具は、強い酸や錆効果による腐食に対して完全耐性を持つ。また、着用者は、〈隠れ身〉判定に+5 の状況ボーナスを得る。〈基本価格修正値: +1 ボーナス〉|盾・鎧+2|

デス・ウォード(MaoF, PGTf): [適用:盾・鎧]ー後述の PGTf を参照。〈基本価格修正値: +2 ボーナス〉

ストレンクス (+2): [適用:盾・鎧]ーこの防具の着用者は、【筋力】に+2 の強化ボーナスを得る。〈基本価格修正値: +2 ボーナス、および+8000gp〉

|盾・鎧+3|

マジック・イーティング: [適用:盾・鎧]ー後述の CAR を参照。〈基本価格修正値: +3 ボーナス〉

|盾・鎧+4|

ストレンクス (+4): [適用:盾・鎧]ーこの防具の着用者は、【筋力】に+4 の強化ボーナスを得る。〈基本価格修正値: +4 ボーナス、および+32000gp〉

|盾・鎧+6|

ブルー・アゲンスト・トランスミューテーション: [適用:盾・鎧]ー後述の CAR を参照。〈基本価格修正値: +6 ボーナス(CAR では+5)〉

[その他]

特定の防具: 「コアマリアン・グレートシールド(p139)」~「リールズ・スベル・シールド(p140)」。

ー防具ー [BoVD] (3e) (『不浄なる暗黒の書』)

【魔法の防具の能力】(BoVD p110)

【魔法の防具(鎧のみ)】

|鎧+1|

ダークソウル・プロテクション: [適用:鎧]ーこの鎧の着用者は、「悪のクリーチャーに対して大きなダメージを与える効果」から、通常の 1/2 しか害を受けない。ただし、善の属性が着用した場合の効果は不明。〈基本価格修正値: +1 ボーナス〉

|鎧+2|

デーモンマイト・ウォード: [適用:鎧]ーこの鎧は、善の相手の攻撃に対して、ACの強化ボーナスが 1 上昇する(善の来訪者に対しては、さらに 1 上昇する)。また、着用者は、「善の相手が発動した呪文に対するセーブに+1 のボーナス」、「[善]効果に対するセーブに+2 のボーナス」を得る。ただし、善の属性が着用した場合の効果は不明。〈基本価格修正値: +2 ボーナス〉

[その他]

特定の防具: 「アーマー・オヴ・ザ・ドレッド・エンペラー(p110)」~「レイザー・アーマー(p111)」。

ー防具ー [A&EG] (3e) (『武器・装備ガイド』—p14)

鎧ー軽装	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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	木材	+1	+5	±0	10%	5lb	1gp
ボンドリーフ・ラップ	葉(特有)	+1	なし	±0	なし	2lb	1000gp
コード	木材	+2	+5	−1	5%	15lb	15gp
パーク	木材	+2	+5	−2	15%	15lb	5gp
ウッド	木材・革	+3	+4	−3	15%	15lb	15gp
ポー	骨・革	+3	+4	−3	15%	20lb	20gp
レザー・スケイル	革	+3	+6	−2	15%	20lb	35gp
ムーン・アイヴィ	蔦(特有)	+4	+6	±0	10%	5lb	16000gp

鎧ー中装	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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
シェル	甲羅(特有)	+3	+3	−2	20%	20lb	25gp
ブリガンティーン	革	+4	+2	−5	30%	40lb	30gp
リング	金属・革	+4	+4	−3	30%	35lb	75gp
ラメラ	金属	+5	+3	−4	30%	35lb	150gp

鎧ー重装	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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	珊瑚(特有)	+6	+1	−7	30%	40lb	225gp
デンドリティック	水晶(特有)	+9	±0	−8	40%	60lb	2000gp
ドワーヴン・ストーン	石材	+9	±0	−7	40%	80lb	1750gp

盾	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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
ステレット・シールド	木材	+1	なし	−1	5%	10lb	30gp
ダスタナ	金属	+1	なし	−1	5%	5lb	25gp
ビートル・バックラー	蟲(特有)	+2	なし	−1	5%	5lb	6600gp

[防具の改良型](A&EG p14)

クイック・エスケープ: [適用:高品質の鎧]ーこの高品質の鎧は、着るために必要な時間が通常の 2 倍となるとともに、重量が 2 ポンド上昇するが、1 回の標準アクションによって、ロックを外して即座に脱ぐことができる。ただし、他の相手に、戦闘中にロックを外される可能性がある(〈装置無力化〉難易度 30; 休憩している間などならば難易度 15)。[市価: +300gp(高品質の防具にするコストは含まない)]

《材質》(A&EG p18)

エルヴン・リーフウィーブ:《木材材質》適用:木材(盾・鎧)・[金属の禁忌に抵触しない]

ーこの木材による防具は、「【敏捷力】ボーナス上限に+1, 防具による判定ペナルティが 2 減少, 秘術呪文失敗率にー5%」の修正を受ける。[市価:防具+750gp]

エルヴン・ダークリーフ(A&EG):《木材材質》適用:金属(鎧)・[金属の禁忌に抵触しない、金属ではなく木材]

ーこの木材による金属製の鎧は、1 段階だけ軽い鎧として扱われる(軽装鎧より軽くはならない)。また、「【敏捷力】ボーナス上限に+1, 防具による判定ペナルティが 2 減少, 秘術呪文失敗率にー5%」の修正を受ける。[市価:軽装鎧+750gp、中装鎧+2250gp、重装鎧+3000gp]

ブロンズウッド (A&EG)：《木材材質》適用：金属(本文参照)・『金属の禁忌に抵触しない、金属ではなく木材』
 ーこの木材による金属製の防具は、重量が通常の 90%となる。また、金属を木材で代替するため、金属を目標にする効果を受けず、樹木を目標にする効果を受けると思われる。[市価：盾は本来の重量の 1 ポンドにつき+50gp、軽装鎧+100gp、中装鎧+400gp、重装鎧+900gp]

アードラカール：《金属材質》適用：金属(盾・鎧)
 ーこの金属を身に着けている相手に対する(念視)効果は、その重量の 5 ポンドにつき、判定の難易度が 2 上昇する(または、セーブ難易度が 2 減少する)。ただし、この防具は、「防具による判定ペナルティが 2 上昇、秘術呪文失敗率が 2 倍」の修正を受ける。[市価：盾は本来の重量の 1 ポンドにつき+250gp、鎧は本来の重量の 1 ポンドにつき+500gp]

キチン質 (A&EG)：《その他の材質》適用：金属(盾・重装鎧)・『金属の禁忌に抵触しない、金属ではなくその他の材質』
 ーこの材質による盾か重装鎧は、重量が 1/2 となる。[市価：盾は本来の重量の 1 ポンドにつき+2000gp、重装鎧+10000gp]

ブレンデッド・クォーツ：《金属材質》適用：金属(盾・鎧)
 ーこの金属による防具は、重量が 2 倍と上がるが、「秘術呪文失敗率に-20%」の修正を受ける。なお、この材質を加工する場合、(製作)難易度が 5 上昇する。[市価：盾は本来の重量の 1 ポンドにつき+2000gp、軽装鎧+2000gp、中装鎧+5000gp、重装鎧+10000gp]

アストラ・ドリフトメタル：《金属材質》適用：金属(本文参照)
 ーこの金属による防具は、重量が 5 ポンド上昇するが、“非実体の接触”の攻撃に対して、25%の確率で、[力場]効果として有効となる。なお、この材質は、盾、プレストプレート、重装鎧などに適用される。[市価：防具+1000gp]

イスガルド産ハートワイアー：《金属材質》適用：金属(本文参照)
 ー後述の BoED を参照。[市価：+1500gp]

エントロピウム：《金属材質》適用：金属(本文参照)
 ーこの金属による鎧は、1 段階だけ重い鎧として扱われる(重装鎧より重くはならない)。また、元となった鎧の分類に応じ、重量が上昇する(盾+2 ポンド、元軽装鎧+2 ポンド、元中装鎧+5 ポンド、元重装鎧+10 ポンド)。さらに、【敏捷力】ボーナス上限に+2、【敏捷力】に基づく技能の判定ペナルティが 2 減少、【筋力】に基づく技能の判定ペナルティが 2 上昇、秘術呪文失敗率に-10%(最小-5%)の修正を受ける。なお、この材質は、盾、軽装鎧(チェイン・シャツを除く)、中装鎧(ハイド・アーマーを除く)、重装鎧などに適用される。[市価：盾は本来の重量の 1 ポンドにつき+75gp、軽装鎧+75gp、中装鎧+200gp、重装鎧+800gp]

エルキア産粘土：《その他の材質》適用：木材か金属(盾・鎧)・『金属の禁忌に抵触しない、本来の材質ではなく粘土』
 ーこの材質による防具は、(水泳)判定に対して、防具による判定ペナルティを受けない(3 版では総重量にカウントされない)。ただし、それ以外の技能の、防具による判定ペナルティが 1 上昇する。[市価：盾は本来の重量の 1 ポンドにつき+200gp、軽装鎧+1000gp、中装鎧+2000gp、重装鎧+4000gp]

【魔法の防具の能力】(A&EG p90)

【魔法の防具(盾のみ)】

| 盾+1 |

アロー・キャッチング：[適用：盾]ー前出の DMG を参照。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

ラッピング：[適用：盾]ーこの盾による盾攻撃が命中した場合、この盾を手放すことによって、追加で相手に張り付けることを選択できる(本文参照)。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

| 盾+4 |

ダンシング：[適用：盾]ーこの盾は、1 回の標準アクションによって、自動的に「踊らせる」ことができる(本文参照：4 ラウンド持続)。(基本価格修正値：+4 ボーナス)

【魔法の防具(鎧のみ)】

| 鎧+2 |

アクアティック (通常)：[適用：鎧]ーこの鎧の着用者は、(水泳)判定を行う必要なく、水中でも通常通り行動できる。ただし、水中呼吸能力までは与えられない。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

| 鎧+3 |

アクアティック (ウォーター・フリージング付き)：[適用：鎧]ーこの鎧の着用者は、(水泳)判定を行う必要なく、水中でも通常通り行動できる。また、着用者は、水中呼吸能力を得る。(基本価格修正値：+3 ボーナス)

【魔法の防具(盾・鎧)】

| 盾・鎧+2 |

コマンド：[適用：盾・鎧]ーこの防具の着用者は、NPC の態度を変化させるための(交渉)または【魅力】判定に+4 の妨害ボーナスを得る。また、半径 20ft 以内にいる仲間および着用者は、意志セーブに+2 の土気ボーナスを得る。ただし、着用者は、(隠れ身)判定に-6 のペナルティを受ける。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

セイクリッド：[適用：盾・鎧]ー後述の BoED を参照。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

デイルイ：[適用：盾・鎧]ーこの防具は、1 日につき合計で 30 分まで、合言葉によって、*デイルイ*呪文(PHB p256)と同様の光を発することができる。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

フィアサム：[適用：盾・鎧]ーこの防具の着用者は、常時稼動の半径 40ft 以内に恐怖のオーラを作り出す。この範囲に入った敵は、*フィア*呪文(PHB p270)の効果を受ける(意志・不完全、おそらく難易度 16；術者レベル 7)。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

フェザード：[適用：盾・鎧]ーこの防具の着用者は、1 日につき合計で 50 分まで、*フライ*呪文(PHB p273)と同様に、“飛行移動速度 60ft(良好)”で行動できる。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

| 盾・鎧+3 |

ディストラクティング：[適用：盾・鎧]ーこの防具の着用者に対して、近接戦闘を行う相手は、1 ラウンドにつき 1 回、*デイス*呪文(PHB p250)の効果を受ける。また、着用者は、1 日につき 1 回、*ヒプノティック・パターン*呪文(PHB p268)の効果を使用できる。(基本価格修正値：+3 ボーナス)

パツファリング：[適用：盾・鎧]ーこの防具の着用者は、1 日につき“この防具の強化ボーナスと等しい値”まで、能力値吸収、能力値ダメージ、レベル吸収が無効化される。また、本来はセーブ不可の生命力吸収効果に対して、頑健・半減のセーブを行うことができる。(基本価格修正値：+3 ボーナス)

ペイン・ブランド：[適用：盾・鎧]ーこの防具の着用者は、作成時に指定された相手(本文参照)に対して、常時稼動の*グレートーインヴィジビリティ*呪文(PHB p204)の効果を得るとともに、“鋭敏嗅覚(MM p306)”の能力によっても知覚されない。(基本価格修正値：+3 ボーナス)

| 盾・鎧+4 |

アンディック：[適用：盾・鎧]ーこの防具の着用者および装備品は、「[酸]に対する完全耐性」の能力を得る。また、着用者と組みつき状態にある相手は、1 ラウンドにつき 1 回、2d4 点の[酸]ダメージを受ける。なお、着用者が所持しているのではない物体は、1 ラウンドを超えてこの防具に接触していても、この[酸]ダメージを受け始まる。(基本価格修正値：+4 ボーナス)

[その他]

特定の防具：「アーマー・オヴ・ウェポン・クリエイション(p91)」～「ユースフル・バックラー(p93)」。

知性を持つ防具：「ニンプル・ウォーダー(p141)」。

ー防具ー [BoED] (3.5e) (『高貴なる行ないの書』)

【防具の改良型】(BoED p38)

イスガルド産ハートワイアー：[適用：防具(本文参照)]ーこの金属によって補強された防具は、クリティカル・ロールを受ける際の AC に+2 される。なお、この材質によって、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]

《材質》(BoED p38)

オーロラム：《金属材質》適用：金属(盾・鎧)

ーこの金属による防具は、破壊された場合でも、繋ぎ合わせて修復できる(1 回の全ラウンド・アクション)。[市価：+4000gp]

【魔法の防具の能力】(BoED p112)

【魔法の防具(鎧のみ)】

| 鎧+1 |

トワイライト：[適用：鎧]ーこの鎧は、秘術呪文失敗率が-10%される。(基本価格修正値：+1 ボーナス)

| 鎧+2 |

エンジェルック：[適用：鎧]ーこの鎧は、悪の相手に対して、ACの強化ボーナスが 1 上昇する。また、着用者は、[悪]効果に対するセーブに+4 の清浄ボーナスを得る。ただし、悪の属性の着用者は、上記の効果を得ることができない。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

| 鎧+3 |

エグゾールテッド：[適用：鎧]ーこの鎧の着用者が善の属性である場合、常時稼動の*プロテクション・フロム・イーグル*呪文(PHB p280)の効果を得るとともに、アンホーリィの能力から+1d6 点しか追加ダメージを受けず、ヴァイルの能力から猛悪ダメージを受けない。(基本価格修正値：+3 ボーナス)

| 鎧+4 |

ソウルファイアー：[適用：鎧]ーこの鎧の着用者は、*デス・ウォーム*呪文(PHB p256)と同様に、生命力吸収効果、[即死]効果、負のエネルギー効果に対する完全耐性を得る。(基本価格修正値：+4 ボーナス)

【魔法の防具(盾・鎧)】

| 盾・鎧+2 |

エンビリアル：[適用：盾・鎧]ーこの防具の着用者は、自身のターンの開始時に、この防具の強化ボーナスを好きなだけ減少することで、それと同じ値をセーブの清浄ボーナスとして得ることができる。この効果は、次の自身のターンの開始時まで持続する。なお、悪の属性の相手は、この防具を着用している間は、不調状態(PHB p310)となる。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

セイクリッド：[適用：盾・鎧]ーこの防具の着用者は、“アンデッド退散(PHB p156)”を行う際の、有効クラス・レベルに+2 のボーナスを得る。(基本価格修正値：+2 ボーナス)

[その他]

特定の防具：「アスーラ・シールド(p112)」～「デヴィルハスク(p113)」。

ー防具ー [Und] (3.5e) (『アンダーダーク』—p65)

鎧ー軽装	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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	糸(特有)	+3	+6	-1	10%	10lb	75gp

鎧ー重装	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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	石材	+5	+2	-5	30%	35lb	180gp
ヘヴィ・プレート・アーマー	金属	+9	±0	-8	40%	100lb	2000gp

特殊鎧ー軽装	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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
ナイトスケイル	革	+2	+10	±0	5%	3lb	1000gp
スパイダーシルク	糸(特有)	+3	+8	-1	10%	5lb	750gp

特殊鎧ー中装	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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
テンタクルド・ハイド	革	+3	+5	-3	20%	30lb	315gp

特殊鎧ー重装	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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	金属	+8	+1	-6	35%	65lb	2500gp

その他	基本材質	適用	【敏捷力】 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
シールド・レイザーズ	—	盾	—	—	—	+5lb	+10gp
アーマー・レイザーズ	—	鎧	—	—	—	+10lb	+50gp

※シールド・レイザーズの価格と重量が不明だが、おそらくアーマー・レイザーズと同様に、シールド・スパイクと同じだと思われる。

【防具の改良型】(Und p65)

カモフラージュ：[適用：鎧]ーこの鎧は、重量が 2 ポンド上昇するが、作成時に指定された地形(本文参照)にいる場合、(隠れ身)判定に+2 の状況ボーナスを得る(防具による判定ペナルティは受ける)。[市価：+300gp]

スタビリティ・ウェイツ：[適用：鎧]ーこの鎧の着用者は、(平衡感覚)判定、突き飛ばしと足払いに抵抗するための【筋力】判定に+2 の状況ボーナスを得る。ただし、この鎧は、1 段階だけ重い鎧として扱われ(重装鎧より重くはならない)、重量が 30 ポンド上昇し、【敏捷力】ボーナス上限に-1、秘術呪文失敗率に+10%の修正を受ける。[市価：+160gp]

ポイアンシ：[適用：鎧]ーこの鎧は、重量が 5 ポンド上昇し、防具による判定ペナルティが 1 上昇するが、(水泳)判定の防具による判定ペナルティが 2 倍にはならない。[市価：+50gp]

マフリング：[適用：鎧]ーこの鎧は、重量が 2 ポンド上昇するが、(忍び足)判定に+2 の状況ボーナスを得る(防具による判定ペナルティは受ける)。[市価：+300gp]

《材質》(Und p132)

ハイザケル(Und)：《金属材質》適用：金属(盾・鎧)

ーこの金属による防具は、高品質の防具として扱われる。また、着用者は、“[冷氣]に対する抵抗 2”の能力を得る。ただし、[冷氣]効果を持つ能力は付与できない。[市価：+2000gp(高品質の防具にするコストを含む)]

【魔法の防具の能力】(Und p70)

【魔法の防具(鎧のみ)】

| 鎧+1 |

ドラウクラフト：【適用:鎧】—この鎧の着用者は、フェアズレス内(Und p47)では、ACに+2 の反発ボーナスを得る。ただし、この鎧は、太陽光に晒された場合、崩壊する可能性がある(本文参照)。〈基本価格修正値: +1 ポーナス〉

マリャブル：【適用:鎧】—この鎧の着用者は、「狭い場所」または「天井が低い場所」でも、ACの【敏捷力】ボーナスを失わず、自身の移動速度が低下しない。また、「狭い場所」かつ「天井が低い場所」でも、そのどちらかが片方であるかのように行動できる。〈基本価格修正値: +1 ポーナス〉

| 鎧+2 |

イリシッドロート：【適用:鎧】—この鎧の着用者は、ACに+1 の洞察ボーナスを得る。また、この鎧の着用者がサイオニック能力者である場合、上記のボーナスが+2 に上昇する。〈基本価格修正値: +2 ポーナス〉

スターヴァー：【適用:鎧】—この鎧の着用者に対して、組みつきの試みを行う相手は、2d6 点の魔法の新撃ダメージを受ける。また、着用者と組みつき状態にある相手は、着用者のターンの開始時に、1 ラウンドにつき 1 回、上記のダメージを受ける(この能力は、Und p138 を参照)。〈基本価格修正値: +2 ポーナス〉

| 鎧+3 |

ハーフウェイト：【適用:鎧】—この鎧は、軽装鎧として扱われるとともに、重量が 1/2 となる。

〈基本価格修正値: +3 ポーナス; イリシッドロートの能力を持つならば+2 ポーナス〉

| 鎧+0 |

ゾーン・ムーヴメント：【適用:鎧】—この鎧の着用者は、1 日につき合計で 9 ラウンドまで、ゾーン・ムーヴメント呪文(SpC p128, MotP p38)の効果を使用できる。〈基本価格修正値: +3600gp〉

【その他】

特定の防具：「エクソアーマー(p70)」~「デス・アーマー(p70)」。

—防具— [Dra] (3.5e) (『竜の書:ドラゴミコン』)

【材質】(Dra p114)

ドラゴンハイド(通常)：【革材質】適用:木材か金属か革(盾・鎧)・『金属の禁忌に抵触しない、本来の材質ではなく革』—この防具は、高品質の防具となり、防具自体が、“ドラゴンに対応するエネルギー”1 種類に対する完全耐性の能力を持つ(本文参照)。[市価:高品質の防具にするコストを追加した上で、通常の 2 倍]

ドラゴンハイド(電線工)：【革材質】適用:木材か金属か革(盾・鎧)・『金属の禁忌に抵触しない、本来の材質ではなく革』—この材質による鎧は、高品質の防具として扱われるとともに、1 段階だけ軽い鎧として扱われる(軽装鎧より軽くはならない)。また、防具による判定ペナルティがさらに 2 減少するとともに、着用者は、“ドラゴンに対応するエネルギー”1 つに対する“抵抗 5”の能力を得る(本文参照; 防具自体も、そのエネルギーに対する完全耐性の能力を持つ)。なお、この材質によって、スケイル・メイル、ハイド・アーマー、ハーフプレート、フル・プレート、ライト・シールド、ヘヴィ・シールドなどを作成できる。[市価:盾はおそらく軽装鎧と同程度、軽装鎧+3000gp、中装鎧+6000gp、重装鎧+11000gp]

【その他】

特定の防具：「アーマー・オヴ・ドラゴンシェイブ(p114)」~「ブルワーク・オヴ・アンティマジック(p114)」。

—防具— [CW] (3.5e) (『戦士大全』—p156)

盾	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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
ドワウン・バックラー・アックス	金属	+1	なし	-1	5%	4lb	20gp

【材質】(CW p137)

スーサリア産チェインウイーヴ：【金属材質】適用:金属(鎧)

—この金属による鎧の着用者は、“ダメージ減少 3/刺突”の能力を得る。[市価:軽装鎧+28000gp、中装鎧+35000gp、重装鎧+42000gp]

【魔法の防具の能力】(CW p134)

【魔法の防具(盾・鎧)】

| 盾・鎧+2 |

アックスブロック：【適用:盾・鎧】—この防具の着用者は、“ダメージ減少 5/殴打または刺突”の能力を得る。〈基本価格修正値: +2 ポーナス〉

スピアブロック：【適用:盾・鎧】—アックスブロックの能力と同様だが、“ダメージ減少 5/殴打または新撃”の能力を得る。〈基本価格修正値: +2 ポーナス〉

アックスブロック：【適用:盾・鎧】—アックスブロックの能力と同様だが、“ダメージ減少 5/刺突または新撃”の能力を得る。〈基本価格修正値: +2 ポーナス〉

| 盾・鎧+0 |

アンティインパクト：【適用:盾・鎧】—この防具の着用者は、全身に作用する殴打ダメージ(締めつけ攻撃、落下ダメージなど)が、通常の 1/2 となる。〈基本価格修正値: +2000gp〉

【その他】

特定の防具：「アーマー・オヴ・ジ・アンエンディング・ハント(p134)」。

—防具— [CD] (3.5e) (『信仰大全』)

【その他】(CD p91)

神格のレリックの防具：「アーマー・オヴ・ザ・フォールン・リーヴズ(p92)」~「ミレニアル・チェインメイル(p103)」。

—防具— [PGtF] (3.5e) (『フェイルーン・プレイヤーズ・ガイド』)

【魔法の防具の能力】(PGtF p143)

【魔法の防具(鎧のみ)】

| 鎧+2 |

デス・ウオード(Maof, PGtF)：【適用:鎧】—この鎧の着用者は、1 日につき 1 回、最初に生命力吸収効果、【即死】効果、負のエネルギー効果などを受けた場合、デス・ウオード呪文の効果を得る(7 分持続)。(※Maof では、おそらく盾・鎧両方に付与できた場合; CAr の同名の能力と、BoED のソウルファイアーの能力も参照。)〈基本価格修正値: +2 ポーナス〉

【その他】

特定の防具：「ドラゴンハート・アーマー(p118)」。

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

【サイオニックの防具の能力】(XPH p162)

【サイオニックの能力(盾のみ)】

| 盾+1 |

レンジド：【適用:盾】—この盾は、30ftの射程単位を得て、投擲武器としても使用できる(本文参照)。また、この盾によって投擲攻撃を行った場合、次の自身のターンの直前に、空を飛んで自動的に戻ってくる。〈基本価格修正値: +1 ポーナス〉

| 盾+5 |

タイム・パットレス：【適用:盾】—この盾の使用者は、1 日につき 1 回、タイムレス・ボディのパワー(XPH p113)の効果を使用できる。〈基本価格修正値: +5 ポーナス〉

| 盾+0 |

ハートニング：【適用:盾】—この盾の使用者は、1 日につき 1 回、1 回の割り込みアクションによって、+5 点の一時的hpを得ることができ(4 分持続)。〈基本価格修正値: +720gp〉

マニフェスター：【適用:盾】—この盾は、1 日につき 1 回、パワー・ポイント 3 点を生み出す。ただし、パワーを発現するためのパワー・ポイントは、複数の出所から組み合わせで支払うことはできない。〈基本価格修正値: +10800gp〉

アヴァーター：【適用:盾】—この盾の使用者は、1 日につき 3 回、いずれかの相手 1 体に対して、この盾を“突きつける”ことができる。このことによって、この相手は、使用者の半径 30ft以内に近づくとできない(意志・無効、難易度 14; (強制)[精神作用]による効果)。〈基本価格修正値: +12960gp〉

ウォール：【適用:盾】—この盾の使用者は、1 日につき 1 回、1 回の標準アクションによって、この盾を足元に落とすことで、その周囲に、ウォール・オヴ・エクトプラズムのパワー(XPH p81)の効果が発生させることができる(7 分または拾い上げるまで持続; 本文参照)。〈基本価格修正値: +20160gp〉

【サイオニックの能力(鎧のみ)】

| 鎧+1 |

クイックネス：【適用:鎧】—この鎧の着用者は、移動速度全般に+5ftのボーナスを得る。また、この移動速度のボーナスは、通常とは異なり、鎧や荷重の低下を適用した後の、最終的な移動速度に加えられる。〈基本価格修正値: +1 ポーナス〉

| 鎧+3 |

グリーミング：【適用:鎧】—この鎧の着用者は、常に視認困難を得る。なお、視認困難を得ている場合、急所攻撃を受けない(PHB p57 を参照)。〈基本価格修正値: +3 ポーナス〉

| 鎧+4 |

レイディアント：【適用:鎧】—この鎧の着用者は、“[音波], [酸], [電気], [火], [冷氣]に対する抵抗10”の能力を得る。また、この鎧は、この方法によってダメージを軽減した場合、そのダメージの値と同じラウンドの間、デイトライト呪文(PHB p356)と同様に、サイオニックの光を放つ。〈基本価格修正値: +4 ポーナス〉

| 鎧+0 |

フローティング：【適用:鎧】—この鎧の着用者は、(水泳)判定に+4 の状況ボーナスを得る。また、この鎧は、(水泳)判定に対しては、防具による判定ペナルティを受けない。〈基本価格修正値: +4000gp〉

ランディング：【適用:鎧】—この鎧の着用者は、落下ダメージが 60ftぶん減少する。また、この際に、自動的に足で立って着地できる。〈基本価格修正値: +4000gp〉

シーイング：【適用:鎧】—この鎧の着用者を挟撃する相手は、攻撃ロールに対する挟撃ボーナスが 1 減少する。また、着用者は、(視認)判定に+1 の強化ボーナスを得るが、凝視攻撃に対するセーブに-2 のペナルティを受ける。〈基本価格修正値: +6000gp〉

エクトプラズミック：【適用:鎧】—この鎧の着用者は、1 日につき 1 回、1 回の移動アクションによって、エクトプラズミック・フォームのパワー(XPH p82)の効果を使用できる(5 分持続)。〈基本価格修正値: +10800gp〉

フェイジング：【適用:鎧】—この鎧の着用者は、1 日につき合計で 60ftまで、木製の壁、漆喰の壁、石裂の壁などをずり抜けて移動できる(フェイズ・ド・ア呪文の通り抜ける制限と同様; PHB p271 を参照)。〈基本価格修正値: +65520gp〉

【サイオニックの能力(盾・鎧)】

| 盾・鎧+2 |

パワー・レジスタンス (13)：【適用:盾・鎧】—この防具の着用者は、“パワー抵抗 13”の能力を得る。〈基本価格修正値: +2 ポーナス〉

| 盾・鎧+3 |

ヴァニッシング：【適用:盾・鎧】—この防具の着用者は、1 日につき 2 回、クラウド・マインドのパワー(XPH p93)の効果を使用できる。〈基本価格修正値: +3 ポーナス〉

パワー・レジスタンス (15)：【適用:盾・鎧】—この防具の着用者は、“パワー抵抗 15”の能力を得る。〈基本価格修正値: +3 ポーナス〉

| 盾・鎧+4 |

パワー・レジスタンス (17)：【適用:盾・鎧】—この防具の着用者は、“パワー抵抗 17”の能力を得る。〈基本価格修正値: +4 ポーナス〉

| 盾・鎧+5 |

パワー・レジスタンス (19)：【適用:盾・鎧】—この防具の着用者は、“パワー抵抗 19”の能力を得る。〈基本価格修正値: +5 ポーナス〉

| 盾・鎧+0 |

リンクト：【適用:盾・鎧】—この防具の着用者は、半径 10 マイル以内にいる、他のリンクトの能力を持つ防具の着用者と、常にテレパシー的なリンクを持つ(マインドリンクのパワーと同様; XPH p133 を参照)。〈基本価格修正値: +6000gp〉

マインドアーマー：【適用:盾・鎧】—この防具の着用者は、[精神作用]または(強制)効果に対する意志セーブに+3 の洞察ボーナスを得る。〈基本価格修正値: +24000gp〉

アポーター：【適用:盾・鎧】—この防具の着用者は、1 日につき 2 回、自身および最大荷重以下の装備品を、半径 800ft以内の一点に瞬間的に移動できる。〈基本価格修正値: +40320gp〉

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

鎧一軽装	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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
リアフウェーブ	葉(特有)	+9	±0	-8	45%	100lb	2000gp

【材質】(ECS p126)

ダークリーフ (ECS)：【木材材質】適用:金属(プレストプレートまたはバンデッド・メイル)・『金属の禁忌に抵触しない』—この木材によるプレストプレートかバンデッド・メイルは、1 段階だけ軽い鎧として扱われる(軽装鎧より軽くはならない)。また、【敏捷力】ボーナス上限に+1、防具による判定ペナルティが 2 減少、秘術呪文失敗率に-5%の修正を受ける。[市価:プレストプレート+2250gp、バンデッド・メイル+3000gp]

ブロンズウッド (ECS)：《木材材質》 適用:金属(本文参照)・『金属の禁忌に抵触しない、金属ではなく木材』
 一この木材による金属製の防具は、重量が通常の 90%となる。また、森林地帯で(隠れ身)を行う場合、防具による判定ペナルティを受けない。さらに、金属を木材で代替するため、金属を目標にする効果を受けず、樹木を目標にする効果を受けると思われる。なお、この材質は、盾、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 ポンドにつき+500gp、軽装鎧+1000gp、中装鎧+4000gp、重装鎧+9000gp〕

フレイムタッチ：《金属材質》 適用:金属(盾・鎧)
 一この金属による防具の着用者は、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〕

【エレメンタル捕縛】の魔法の防具の能力【ECS p264】

【魔法の防具(鎧のみ)】

┆鎧+gp┆

ストーンメルト：【適用:鎧】一この鎧の着用者は、“ダメージ減少 5/-”の能力を得る。また、1 日につき 3 回、*メルト*・*イントロ*・*ストーン*呪文(PhB p290)の効果を使用できる。〈基本価格修正値：+80000gp〉

アンダーウォーター・アクション：【適用:鎧】一この鎧の着用者は、水中呼吸能力を得るとともに、1 日につき 2 回、*クウェン*呪文(PhB p218)の効果を使用できる。また、この鎧は、(水泳)判定に対しては、防具による判定ペナルティを持たない。(※A&E G の *アクアティック* の能力、XPH の *フローティング* の能力も参照。)〈基本価格修正値：+86000gp〉

ワールウィンド：【適用:鎧】一この鎧の着用者は、合言葉によって、“飛行移動速度 60ft(良好)”を得ることができる(おそらく回数無制限)。また、1 日につき 1 回、大型エア・エレメンタルの“竜巻変化”の能力と同様に、旋風に変化できる(MM p46 参照；4 ラウンド持続)。〈基本価格修正値：+86000gp〉

パーニング：【適用:鎧】一この鎧の着用者は、“[冷氣]に対する抵抗 10”の能力を得る。また、1 日につき 3 回、この鎧を火災で包むことができる(本文参照；11 ラウンド持続)。〈基本価格修正値：+90000gp〉

―防具― [RoS] (3.5e) (『石の種族』――p155)

鎧一重装	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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	石材	+6	+1	-7	40%	35lb	750gp
ヘヴィ・プレート・アーマー	金属	+9	±0	-8	45%	100lb	2000gp

特殊鎧一軽装	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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・クロース	布	+1	—	±0	5%	5lb	150gp
マンモス・レザー	革(特有)	+4	+4	-4	20%	30lb	45gp

特殊鎧一中装	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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	金属・革	+4	+2	-6	30%	30lb	250gp
タンブラーズ・プレストアプレート	金属	+5	+4	-4	25%	30lb	450gp

特殊鎧一重装	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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	金属	+8	±0	-8	40%	50lb	1750gp
バトル・プレート	金属	+9	+1	-7	50%	125lb	2500gp
マウンテン・プレート	金属	+10	±0	-9	60%	225lb	3250gp

盾	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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
ドワーヴン・バックラー・アックス	金属	+1	なし	-1	5%	4lb	20gp

特殊盾	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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・バトル・クローク	革?	+1	—	±0	0%	1lb	5gp
ガントレット・シールド	金属	+2	—	-2	35%	20lb	50gp
ライダーズ・シールド	木材	+2	—	-2	15%	15lb	75gp
エクストリーム・シールド(木製)	木材	+3	—	-4	15%	15lb	10gp
エクストリーム・シールド(金属製)	金属	+3	—	-4	15%	25lb	30gp
タワーシールド(金属製)	金属	+4	+2	-10	50%	100lb	75gp

【防具の改良型】(RoS p159, p156)

ドワーフ造りの防具：【適用:全ての防具】一この防具は、高品質の防具となるとともに、物体のセーブに+2、硬度に+2、hpに+10 点のボーナスを得る。〔市価〕+300gp(高品質の防具にするコストを含む)〕

盾鞘：【適用:盾(バックラーを除く)】一この盾は、内側に鞘が付けられ、軽い武器 1 つを納めることができる。また、この盾を構えている場合、この武器を 1 回のフリー・アクションで準備できる。〔市価〕+25gp〕

騎乗用ストラップ：【適用:鎧】一この鎧の着用者は、(騎乗)判定に+1 の状況ボーナスを得る。なお、乗騎から落ちずに済ませるための判定を行う場合、このボーナスは、軍用鞍の状況ボーナスと累積する。〔市価〕+200gp〕

高速着用ストラップ：【適用:鎧】一この鎧は、“急いで着る”を行った場合でも、防具による判定ペナルティが悪化しない(ただし、ACの鎧ボーナスは悪化して 1 減少する；PhB p120 を参照)。〔市価〕+150gp〕

紋章：【適用:鎧】一この鎧には、紋章が描かれている(紋章の識別に関しては、CW p122 を参照)。〔市価〕+50gp〕

―防具― [CAr] (3.5e) (『秘術大全』)

《材質》(CAr p141)

スターメタル：《金属材質》 適用:金属(鎧)

一この金属による鎧は、DMG の *アダマンティン* 製と同様の能力を持つ。〔市価〕軽装鎧+5000gp、中装鎧+10000gp、重装鎧+15000gp〕

【魔法の防具の能力】(CAr p141)

【魔法の防具(盾・鎧)】

┆盾・鎧+1┆

デス・ウォード (CAr)：【適用:盾・鎧】一この防具の着用者は、1 日につき 1 回、生命力吸収効果、[即死]効果、負のエネルギー効果の、受けた最初の 1 回が無効化される。〈基本価格修正値：+1 ボーナス〉

┆盾・鎧+3┆

マジック・イーティング：【適用:盾・鎧】一この防具の着用者は、“呪文抵抗 13”の能力を得る。また、この方法によって無効化に成功した場合、+1d8 点の一時的hpを得る。〈基本価格修正値：+3 ボーナス〉

┆盾・鎧+5┆

ブルーフ・アゲンスト・トランスミューテーション：【適用:盾・鎧】一この防具の着用者は、形態を変化させる変成術効果(石化効果、分解効果、(ポリモーフ)効果など)を受けない。ただし、着用者の側から望んだ場合、これらの効果を受けることもできる。〈基本価格修正値：+5 ボーナス (Maof では+6)〉

【その他】

特定の防具：「クリムゾン・コート・オヴ・イルファーズ(p142)」～「ミズラミスト・シャツ(p143)」。

―防具― [Sh] (3.5e) (『シャーン：塔の街』)

【魔法の防具の能力】(Sh p67)

【魔法の防具(盾のみ)】

┆盾+gp┆

センチネルズ・シールド：【適用:盾】一この盾の着用者は、“歩哨のマーク”を持っている場合、1 日につき 3 回、*プロテクション*・*フロム*・*アローズ*呪文(PhB p280)の効果を使用できる。また、1 回の標準アクションによって、1 ラウンドの間、隣接する相手 1 体に、この効果を付与できる。なお、すでにこの能力を使用できるドラゴンマークを持っている場合、本文参照。〈基本価格修正値：+4200gp〉

―防具― [CAd] (3.5e) (『冒険者大全』)

【魔法の防具の能力】(CAd p126)

【魔法の防具(盾のみ)】

┆盾+1┆

フォーカスト：【適用:盾】一この盾の着用者は、“戦闘におけるフェイント”を受けた場合の、対抗(真意看破)判定に+10 の状況ボーナスを得る。また、着用者が、敵 1 体のみの機会攻撃範囲に収められている場合、ACの盾ボーナスが 1 上昇する。〈基本価格修正値：+1〉

【魔法の防具(鎧のみ)】

┆鎧+2┆

ピーストスキン：【適用:鎧】一この鎧の着用者は、“自然の化身”の能力による変身を行う際に、追加でその能力の使用回数を 1 回ぶん消費することによって、この鎧を新しい形態に合わせて変化できる(本文参照)。〈基本価格修正値：+2 ボーナス〉

―防具― [RotW] (3.5e) (『自然の種族』――p168)

【防具の改良型】(RotW p167)

あざみ毛の刺子：【適用:鎧(本文参照)】一この鎧は、「防具による判定ペナルティが 1 上昇、秘術呪文失敗率に-5%」の修正を受ける。なお、この改良は、通常の刺子で裏打ちする鎧(チェーン・シャツ、基本材質が金属の中装鎧、基本材質が金属の重装鎧など)に適用できる。〔市価〕+250gp〕

網切りスパイク：【適用:鎧】一この鎧は、アーマー・スパイクと同様に機能する。また、ウェブ呪文、ネット、その他のからみつかれた状態から脱出するための(脱出術)または(筋力)判定に+4 のボーナスを得るが、鎧の重量が 10 ポンド上昇する。〔市価〕+200gp〕

森番の縫い：【適用:鎧】一この上着と脚絆は、鎧に組み込んだり、鎧の上から追加できる。この鎧は、重量が 2 ポンド上昇するが、“下生え”および“重度の下生え”の中でも、(軽業)および(忍び足)判定の難易度が上昇しない(DMG p86 を参照)。〔市価〕+100gp〕

《材質》(RotW p168)

あざみ毛：《木材材質》 適用:布(パッド)・『金属の禁忌に抵触しない、布ではなく木材』
 一この木材によるパッドは、重量が 1/2 となるとともに、高品質の防具として扱われる。また、“暗闇”や“薄暗い照明”内で行う、(隠れ身)判定に+2 の状況ボーナスを得る(PhB p162 を参照)。〔市価〕パッド+740gp(高品質の防具にするコストを含む)〕

木の葉つり：《木材材質》 適用:布か皮(本文参照)・『金属の禁忌に抵触しない、本来の材質ではなく木材』
 一この木材による鎧は、「【敏捷力】ボーナス上限に+1、防具による判定ペナルティが 2 減少、秘術呪文失敗率に-5%」の修正を受ける。なお、この材質は、パッド、レザー、スタデッド・レザー、ハイドに適用される(作成可能な鎧は、適用後のデータの一覧がある)。〔市価〕鎧+740gp〕

ワイルドウッド(自然樹)：《木材材質》 適用:金属か革(本文参照)・『金属の禁忌に抵触しない、本来の材質でなく木材』
 一この木材による鎧は、ACの鎧ボーナスが 1 減少するが、高品質の防具として扱われ、重量が通常の 3/4 となる。また、“下生え”または“重度の下生え”の中では、(隠れ身)判定には防具によるペナルティを受けない(DMG p86 を参照)。さらに、「【敏捷力】ボーナス上限に+1、防具による判定ペナルティが 1 減少、秘術呪文失敗率に-5%」の修正を受けるとともに、防具のダメージを自然回復できる(本文参照)。なお、この材質は、レザー、スタデッド・レザー、スプリント・メイル、バンデッド・メイル、ハーフレート、フルプレートに適用される(作成可能な鎧は、適用後のデータの一覧がある)。〔市価〕+高品質の防具にするコストを追加した上で、通常の価格の 2 倍 (おそらく非魔法の防具の基本価格のみ 2 倍)〕

【魔法の防具の能力】(RotW p171)

【魔法の防具(鎧のみ)】

┆鎧+gp┆

ウッドウォーク：【適用:鎧】一この鎧の着用者は、“森渡り”の能力を持っている場合、1 日につき 3 回、1 回のフリー・アクションによって、ツリー・スライム呪文(PhB p249)の効果を使用できる。〈基本市価修正値：+9000gp〉

【その他】

特定の防具：「アウルフェザー・アーマー(p171)」～「ホークフェザー・アーマー(p172)」。

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

《材質》(PGtE p143)

アーケイン・スタイル(サイアライト)：《金属材質》 適用:金属(盾・鎧)

一この金属による防具の着用者は、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〕防具+500gp〕

―防具― [RHod] (3.5e) (『赤い手は滅びのしるし』)

《材質》(RHod p127)

ドラゴンハイド(竜鱗工)：《革材質》 適用:木材か金属か革(盾・鎧)・『金属の禁忌に抵触しない、本来の材質でなく革』
 一前出の *Dra* を参照。〔市価〕盾は不明だがおそらく軽装鎧と同程度、軽装鎧+3000gp、中装鎧+6000gp、重装鎧+11000gp〕

—防具— [PH2] (3.5e) (『プレイヤーズ・ハンドブックⅡ』)

【魔法の防具の能力】(PH2 p9)

【魔法の防具(鎧のみ)】

↑鎧+1↓

トワイライト: [適用:鎧]—前出のBoEDを参照。(基本価格修正値: +1 ポーナス)

—防具— [SoX] (3.5e) (『セントリックの秘密』—p139)

鎧—軽装	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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	革(特有)	+2	+7	-1	5%	10lb	20gp
ヴァイン	蔦(特有)	+2	+5	-1	10%	15lb	80gp
ドリームハイト	革(特有)	+4	+5	-2	15%	20lb	700gp

鎧—中装	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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・プレストアプレート	革(特有)	+4	+4	-3	20%	20lb	300gp

鎧—重装	基本材質	AC ボーナス	【敏捷力】 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・パッチワーク	金属・革	+5	±0	-7	40%	50lb	100gp
ウォー・キチン	革(特有)	+7	+2	-6	35%	40lb	1500gp

【魔法の防具の能力】(SoX p159)

【魔法の防具(盾・鎧)】

魔法のアイテムの効果: [適用:盾・鎧]—SoX p159を参照。(基本価格修正値: ±0gp~+900gp)

—防具— [CCh] (3.5e) (『勇者大全』)

[その他]

特定の防具: 「バスチオン・オヴ・ライチャス・ウオー(p135)」~「ブルワーク・オヴ・ザ・リヴィング(p136)」。

※各サブメントは、原書の刊行順で整列しました。日本語版の『五つ国:ファイヴ・ネーションズ』(2008年6月)までに対応。

一品物とサービス [PHB, etc] (3e/3.5e) (『プレイヤーズ・ハンドブック 第3.5版』、他)

[品物とサービス]

『プレイヤーズ・ハンドブック 第3.5版』(PHB):

- その他: 「アイテムの入手可能性(p109)」。
- 矢弾: 「アロー(p112)」、「スリング・フリット(p117)」、「ボルト(p119)」。
- 冒険用具: 「麻のロープ(p123)」~「ろうそく(p125)」。
- 特殊な物質: 「足止め袋(p125)」~「錬金術師の火(p126)」。
- 各種道具・技能用具: 「ウィザードの呪文書(白紙)(p127)」~「錬金術実験用具(p128)」。
- 衣類: 「王族の服(p128)」~「僧の服(p128)」。
- 食物・飲食・宿泊: 「一覧表(p125)」、「エール(p125)」~「ワイン(上等)(p125)」。
- 乗騎関連: 「一覧表(p125)」、「魔での世話(p128)」~「訓練済みのライディング・ドッグ(p125)」(訓練済みの場合、(動物使い)技能の「戦闘騎乗」の特定用途を習得していると思われる: PHB p80を参照)。
- 移動手段の購入: 「ガレー船(p129)」~「ロングシップ(p129)」。
- 移動手段の利用: 「集合馬車(p130)」、「船賃(p130)」。
- サービス: 「街道または市門の通行料(p130)」、「配達人(p130)」。
- 雇い人のサービス: 「雇い人: 専門訓練を受けていない雇い人(p130)」。
- 呪文のサービス: 「呪文をかけてもらう(p130)」(DMG p104に焦点点が必要な呪文の補足あり)。
- 財宝: 「銅貨(p110)」~「白金貨(p110)」。
- 交易品: 「大麦(p110)」~「白金(p110)」(交易品は買い値と売り値が同じ; 通貨と同様に使用できる)。

『ダンジョン・マスターズ・ガイド 第3.5版』(DMG):

- その他: 「装備としての魔法のアイテムの価格上限(p195)」、「共同体の作成(p134)」、「共同体の大きさ毎のgp上限表(p134)」、「市街地の法律の例(p97)」、「法的問題の例(p138)」、「各クラスの社会における役割(p130, p131)」、「野外の地形と天候(p85)」、「特定部位に対するダメージの効果(p27)」。
- 冒険用具: 「爆弾(p142)」、「発煙筒(p142)」。
- 各種道具・技能用具: 「攻城兵器(p98)」。
- 食物・飲食・宿泊: 「1ヶ月の維持費(p129)」、「建築物(p99)」。
- サービス: 「両替商(p137)」。
- 雇い人のサービス: 「雇い人: 石工(p103)」~「雇い人: 労務者(p103)」。
- 財宝: 「宝石(p55)」、「芸術品(p55)」。

『モンスター・マニュアル 第3.5版』(MM):

- 特殊な物質: 「心臓石(p191)」。

『フォーゴトン・レルム・ワールドガイド』(FRGS):

- 特殊な物質: 「火薬樽(p95)」~「錬金術的催眠ガス(p96)」、「スモークパウダー(p96)」。
- 各種道具と技能用具: 「聖水散布器(p94)」~「巻物整理器(p95)」。

『フェイルーンの魔法』(Maof):

- その他: 「魔法決闘(p14)」、「十字路と裏道(p44)」。
- 特殊な物質: 「ウィアーウッド(p174)」~「ラバ花粉(p181)」。

『次元界の書』(MotP):

- 移動手段の利用: 「アストラル・カラック(p52)」。

『モンスター・マニュアル II』(MM2):

- 特殊な物質: 「呼吸マスク(p105)」~「血族の印章(p105)」。
- 乗騎関連: 「訓練済みのウオーベースト・クリーチャー(p189)」。

『不浄なる暗黒の書』(BoVD):

- その他: 「生け贄(p26)」、「暗黒唱歌(p32)」、「拷問(BoVD)(p37)」、「処刑(p39)」。
- 特殊な物質: 「膿爆弾(p40)」~「暴行角(p41)」、「麻薬(p41)」。
- 各種道具と技能用具: 「拷問用具(p38)」、「処刑用具(p39)」。

『武器・装備ガイド』(A&EG):

- その他: 「経済体系(p38)」、「酒酔い(p32)」。
- 矢弾: 「アルケミス・アロー(p5)」~「プラント・アロー(p10)」。
- 冒険用具: 「麻糸(p21)」~「ろうそくの鋳型(p27)」、「砂漠用外衣(p35)」~「リスト・シース(p36)」。
- 特殊な物質: 「暗視粉(p32)」~「幽霊油(p35)」。
- 各種道具・技能用具: 「偽造用具(p28)」~「念視術用具(p29)」。
- 衣類: 「砂漠用の服(p29)」~「養蜂家の服(p30)」、「鉱夫のヘルメット(p30)」。
- 乗騎関連: 「ハーディング(p77)」~「ハウダ(p77)」、「訓練費用の例(訓練してもらう場合)(p78)」。
- 移動手段の購入: 「水上/水中用の乗り物(p51)」~「特殊な乗り物(p59)」(制御方法などの記載あり)、「乗り物の強化改造装備(p48~p51)」。
- 雇い人のサービス: 「雇い人: 通常の雇い人(p60~p64)」、「雇い人: 通常の傭兵(p65~68)」、「雇い人: 特殊な兵士(p69~71)」。
- 財宝: 「装身具とアクセサリ(p30)」。
- 交易品: 「スパイスと香辛料(p31)」~「珍しい蒸留酒(p32)」、「家具(p40)」~「錬金術の素材(p40)」。

『高貴なる行ないの書』(BoED):

- その他: 「改心(p28)」、「十分の一税によるサービスの無料化(p29)」。
- 特殊な物質: 「嵐の涙(p38)」、「月血(p38)」、「アンブロシア(p104)」。

『アンダーダーク』(Und):

- 特殊な物質: 「暗視では見えない塗料(p66)」~「錬金術師の無機酸(p67)」、「岩瓢箪(p105)」。
- 各種道具と技能用具: 「洞窟探検用具セット(p67)」、「洞窟ハーブ(p67)」。
- 財宝: 「洞窟真珠(p103)」、「水晶花(p103)」。

『竜の書:ドラゴノミコン』(Dra):

- 特殊な物質: 「竜血の霊薬(p113)」。
- 雇い人のサービス: 「雇い人: ドラゴン(p134)」。
- 財宝: 「延べ棒(p269)」、「芸術作品(p271)」~「装飾(p272)」。
- 交易品: 「普通のエール(p270)」~「毛織物(p270)」、「普通の本(p272)」~「石鹸(p272)」。

『戦士大全』(CW):

- その他: 「戦士の共同体の作成用の微調整(p137)」、「史実に基づいた軍隊の戦術(p124)」、「現代的な感覚に基づいた軍隊の戦術(p126)」、「スポーツとしての戦闘の例(p130)」。
- グレートー・ブローガン用の矢弾: 「ダーツ(p154)」。

『信仰大全』(GD):

- その他: 「信仰による共同体の権力構造の補足(p132)」、「アンデッド退散でダメージを与える(p86)」。

『エベロン・ワールドガイド』(ECS):

- その他: 「アクション・ポイント(p45)」、「エベロン世界用のgp上限表(p90)」。
- 特殊な物質: 「酸の火(p120)」~「錬金術師の火花(p120)」。
- 各種道具・技能用具: 「ウィザード・スペルシールド(空)(p121)」~「フレイムタッチ製の聖印(p122)」。
- 衣類: 「グラマーウィーヴ製の衣服(p122)」~「ダーククワイヴ製の衣服(p122)」。
- 文書: 「信用状(p122)」~「旅行者証明書(p123)」(PgTE p60に内容の補足あり)。
- 食物・飲食・宿泊: 「ガランダ氏族: 浄化済みの食料(p123)」~「ガランダ氏族: レオムズ・セキユアー・シェルター(p123)」。
- 乗騎関連: 「ヴァルナー・ライディング・ホース(p123)」~「メイジブリード・アニマル(p124)」。
- 移動手段の購入: 「ソアウッド製のガレー船(p121)」~「ソアウッド製の軍船(p121)」、「エレメンタル・ガレオン船(p265)」~「ライトニング・レイル(p265)」。
- 移動手段の利用: 「オリエン氏族: 馬車/キャラン(p121)」~「都市内の飛空馬車(p121)」。
- サービス: 「オリエン氏族: 手紙の配達(p121)」~「ジョラスコ氏族: 長期間の療養(p121)」、「クンダラク氏族: 貸し金庫(p234)」。
- 雇い人のサービス: 「雇い人: ドラゴンマークを持つ者(p124)」。
- 呪文のサービス: 「オリエン氏族: デイメンジョン・リース(p121)」~「ジョラスコ氏族: リムーヴ・ディーズ(p125)」。

『石の種族』(RoS):

- その他: 「石の種族の共同体の作成の微調整(p178)」、「石の種族の祭日(p183)」、「共同体の例: セラル(p80)」。
- 冒険用具: 「いろいろ火(p160)」~「火ぶくれ油(p161)」。
- 乗騎関連: 「穴掘り用の鞍(p159)」、「飛行用の鞍(p160)」。

『モンスター・マニュアル III』(MM3):

- 特殊な物質: 「レッドキャップの歯(p200)」。
- 乗騎関連: 「訓練済みのレイジドレイク(p198)」。
- 雇い人のサービス: 「雇い人: ウォートロルの傭兵(p132)」。
- 財宝: 「マストンの角(p171)」。

『秘術大全』(GAR):

- その他: 「秘術による共同体の権力構造の補足(p172)」、「呪文合戦(p174)」、「秘術競技会の例(p178)」。

『シャー・ンの塔の街』(Sh):

- その他: 「シャーンのgp上限(p23)」、「シャーンの違法行為の法律(p125)」、「前科(p125)」、「禁制品(p127)」、「牢獄(p131)」、「シャーンのフェザー・フォール呪文の報奨金(p36)」、「シャーンのレオムズ・セキユアー・シェルター呪文の法律(p14)」、「シャーノ上層の無断呪文発動や粗暴な振る舞いの法律(p86)」、「聖日: 狩りの日(p30)」、「聖日: 水晶の崩落(p31)」、「聖日: 八風レース(p32)」。
- 冒険用具: 「粗悪な製品(p25)」、「ポーション・プレイサー(p157)」。
- 特殊な物質: 「エアズ・トニック(p156)」~「ハートフロア(p156)」、「麻薬(p157)」。
- 文書: 「報復許可証(p127)」、「シグイス氏族が認証した白紙の文書(p156)」、「料理店: ヒラタシュカ(p52)」、「料理店: カヴの店(p54)」、「料理店: シヤムカール」、「宿屋: ペアズ・レフト(p83)」、「商店の拠点(p16)」。
- 移動手段の利用: 「ゼンドリックのストームリッチまでの運賃(p18)」、「飛空ゴンドラ(p24)」。
- サービス: 「各街区の各ビジネスが存在する確率(p24)」、「シャーンの交際費(p12)」、「シャーンの娯楽(p13)」、「シャーンの特殊なサービス(p22)」、「ゼンドリックの探検隊に加入(p18)」、「タラシユ氏族: ゼンドリックの案内(p19)」~「シャーノ市内ガイド(p19)」、「クンダラク氏族: 集合金庫室(p39)」、「クンダラク氏族: 防犯装置付き倉庫(p94)」、「偽りの姿と身分と経歴に変身(p20, p129)」、「通信費用(p21)」、「新聞の年間購読料(p22)」、「犯罪目的の各種サービス(p22, p58)」、「質屋(p53, p92)」、「モルグレイヴ大学図書館の利用(p70)」、「殉教者フェイゼンの聖廟での無料祝福(p83)」。
- 雇い人のサービス: 「雇い人: 人探しの調査員(p23)」、「雇い人: 法廷弁護士(p159)」、「雇い人: 辣腕の法廷弁護士(p54)」、「雇い人: デニス氏族の剣術ギルドまたは守護兵ギルド(p146)」。
- 呪文のサービス: 「シャーノで呪文をかけてもらう(p14)」、「シャーノで蘇生呪文をかけてもらう(p20)」、「星明りと影のギルドで呪文をかけてもらう(p93)」、「クンダラク氏族: アークテイン・シール(p159)」、「シグイス氏族: マーク・オヴ・ザ・リヴィング・バーチメント」。
- 売り買い: 「オークションで購入(p41)」、「ホールドファストで購入(p82)」、「シルヴァーゲートで購入(p88)」、「ケルドランの伊蔵で購入(p98)」、「ワインディング・ルートを製作物品の委託(p78)」、「バザールで売却(p58)」、「ヴァンドリーの店で売却(p58)」。

『宿命の種族』(RoD):

- その他: 「追加の共同体の特性(p174)」。
- 財宝: 「イルーミアンの芸術品(p57)」。

『冒険者大全』(CAD):

- 特殊な物質: 「足音殺しの粉(p118)」~「鼻曲がり剤(p118)」。
- 経口用錬金術カプセルの特殊な物質: 「カプセル保持器(p120)」~「平衡感覚カプセル(p121)」。
- 武器用錬金術カプセルの特殊な物質: 「武器用カプセル保持器(p121)」~「即席冷氣(p122)」。
- 各種道具・技能用具: 「カモフラージュ用具(p122)」~「長柄の盗賊用具(p122)」、「高品質の楽器(p124)」。

『自然の種族』(RotW):

- その他: 「自然の種族の共同体の作成の微調整(p178)」、「自然の種族の祭日(p184)」。
- 矢弾: 「サーペンツァン・アロー(p164)」~「プラント・アロー(p166)」。
- 冒険用具: 「運搬用網(p169)」~「蜜革(p169)」。

『**五つ国:ファイヴ・ネーションズ**』(FN):

―移動手段の利用: 「フレランドの首都ルートからのライトニング・レイルの運賃(p61)」、「スレインの首都フレムキープからのライトニング・レイルの運賃(p148)」。

―売り買い: 「アンデルの首都フェアヘイヴンにおける売り買い(p30)」、「カルナスの首都コースにおける売り買い(p113)」。

『**ウォーターディーブ:壮麗な都**』(CoSW):

―その他: 「ウォーターディーブの法律と刑罰(p13)」。

―雇い人のサービス: 「雇い人:傭兵(p51)」、「雇い人:案内人(p51)」。

―売り買い: 「ウォーターディーブの品物とサービス(p15)」、「故買屋と密輸商(p46)」。

―財宝: 「ウォーターディーブの貨幣(p16)」、「交易用延べ棒(p16)」。

『**エベロン・プレイヤーズ・ガイド**』(PGtE):

―特殊な物質: 「グレイフラワーの香水(p67)」、「ロドレッドの葉(p67)」、「ドラゴンシャードの市価(p112)」。

『**プレイヤーズ・ハンドブックⅡ**』(PH2):

―冒険用具: 「冒険者キット(p217)」、「背負い袋、ベルトポーチ、携帯用寝具、火打ち石と打ち金、陽光棒2本、保存食10食ぶん、麻のロープ(50ft)、水袋の一括購入セットで15gp)。

『**魔物の書Ⅰ 奈落の軍勢**』(FC1):

―その他: 「デーモンロードのダゴンの神託呪文に対する返答(p70)」。

―移動手段の利用: 「混沌の船の運賃(p110)」、「ステュクス川の船の渡河料(p110)」。

『**ゼンドリックの秘密**』(SoX):

―サンド・パイプ用の矢弾: 「灼熱の太陽の砂(p139)」、「目潰しの砂(p139)」、「燃える砂(p139)」。

―冒険用具: 「石摺り用具(p141)」〜「蟲除けの軟膏(p141)」。

―移動手段の利用: 「ゼンドリックのストームリーチまでの各輸送機関の運賃(p13)」。

―呪文のサービス: 「ゼンドリックのストームリーチまでのグレーター・テレポードの料金(p11)」。

―売り買い: 「ゼンドリックのストームリーチにおける売り買い(p19)」。

『**魔道師大全**』(GM):

―特殊な物質: 「瞬間着火松明(p134)」〜「泣き虫袋(p135)」。

『**ドラゴンマーク**』(Dr):

―その他: 「ギルドの標準規格(p11)」、「キャラクターの瑕疵:皮剥かれ(p12)」。

―雇い人のサービス: 「雇い人:タラシュク氏族のモンスター(p59)」、「雇い人:デニス氏族の剣術ギルドまたは守護兵ギルド(p71)」。

『**魔物の書Ⅱ 九層地獄の支配者**』(FC2):

―その他: 「拷問(FC2)(p22)」、「売魂契約と売魂報酬(p24)」、「アークデヴィルの神託呪文に対する返答(p28)」、「デヴィルに対する(招請)効果の交渉(p29)」、「墮落の行為と墮落ポイント(p29)」、「服従の行為と服従ポイント(p31)」、パニッシュメント呪文のデヴィルが苦手な物質(p32)」、「記憶喪失(p39)」。

―文書: 「バトル内の通行許可証の偽造書類(p35)」。

『**無頼大全**』(GS):

―その他: 「コネ(p152)」、「友好的な相手のみ、【魅力】ボーナスと同じ値まで(最低1人);本文参照)。

―スリング用の矢弾: 「鏑の粒(p110)」、「粉末銀(p110)」、「冷鉄水(p110)」。

―冒険用具: 「隠し収納(p108)」。

―特殊な物質: 「液状光(p110)」〜「野外口糧(p110)」。

―生物アイテムの特殊な物質: 「おしゃべり草(p118)」〜「緑風茨(p120)」。

『**勇者大全**』(CCh):

―各種道具と技能用具: 「特別な聖印(p133)」。

―添付物質要素― [DMG, etc] (3e/3.5e) (『ダンジョン・マスターズ・ガイド 第3.5版』、他)

[添付物質要素]

『**ダンジョン・マスターズ・ガイド 第3.5版**』(DMG):

―添付物質要素: 「赤いミタウロスの角(p36)」(市価は不明だが、経験点消費×5gp以上と思われる)。

『**不浄なる暗黒の書**』(BoVD):

―添付物質要素: 「苦薬(p45)」〜「ラルヴァ形態の魂(p46)」。

『**高貴なる行ないの書**』(BoED):

―添付物質要素: 「アンプロシア(p37)」〜「リンドの鱗(p37)」。

『**エベロン・ワールドガイド**』(ECS):

―添付物質要素: 「イリアン・クリスタル(p91)〜「リースの葉(p91)」。

『**ゼンドリックの秘密**』(SoX):

―添付物質要素: 「ティルキシンの血(p23)」。

『**魔道師大全**』(GM):

―添付物質要素: 「悪魔の目(p135)」〜「竜の涙(p136)」。

『**勇者大全**』(CCh):

―添付物質要素: 「アローナの鉤爪(p131)」〜「ユニコーンの角(p132)」。

―呪文書のオプション― [PHB, etc] (3e/3.5e) (『プレイヤーズ・ハンドブック 第3.5版』、他)

[呪文書]

『**プレイヤーズ・ハンドブック 第3.5版**』(PHB):

―呪文書のオプション: 「他人の呪文書から書きさせてもらう(p176)」、「呪文書の複製(p177)」。

『**ダンジョン・マスターズ・ガイド 第3.5版**』(DMG):

―呪文書のオプション: 「新たな呪文を学ぶ(p194)」、「呪文の研究(p194)」(類似の“パワーの研究”は、XPH p63を参照)。

『**フェイルーンの魔法**』(MaoF):

―呪文書のオプション: 「呪文書のカバーとページ用の材質(p174)」、「呪文書の魔法の能力(p174)」。

『**秘術大全**』(CAr):

―呪文書のオプション: 「呪文書のカバーとページ用の材質(p140)」、「呪文書の魔法の能力(p140)」。

「建造物に呪文を記す(p185)」、「刺青に呪文を記す(p186)」、「トークンに呪文を記す(p186)」。

―組織と勢力陣営― [MaoF, etc] (3e/3.5e) (『フェイルーンの魔法』、他)

[組織と勢力陣営] (※加入条件と利点が記載されているもののみ; 勢力陣営の大まかな規模に関しては、PH2 p186を参照)

『**フェイルーンの魔法**』(MaoF):

―組織: 「ウィザード・ギルド(p58)」、「シルヴァリームーン秘術ギルド(p59)」。

『**石の種族**』(RoS):

―組織: 「ストーンスピーカー(p83)」。

『**秘術大全**』(CAr):

―組織: 「ウィザード・ギルド(p179)」、「秘術協会(p180)」、「至高の調べの探求者(p182)」、「ウェイフェアラー連合(p184)」、「バトロンを持つウィザードの援助金の例(p164)」、「ウォーメイジの給料の例(p167)」、「住み込みのバードの給料の例(p168)」。

『**シャーン:塔の街**』(Sh):

―組織: 「アイ・スパイ(p116)」、「冒険者ギルド(p143)」、「秘術サークル(p144)」、「犯罪組織(p147)」、「ダースク(p150)」、「タイランツ(p150)」、「タルカナン氏族(p151)」、「ポロマル・クラン(p153)」。

『**冒険者大全**』(CAr):

―組織: 「いと高き王の目(p160)」〜「ブラッドハウズ(p181)」、「組織を作成する(p183)」。

『**五つ国:ファイヴ・ネーションズ**』(FN):

―組織: 「ロイヤル・アイズ・オヴ・アンデル(p24)」、「レクケンマーク騎士団(p106)」、「アーゼンタム(p143)」(勢力陣営と類似の所属値あり)。

『**ウォーターディーブ:壮麗な都**』(CoSW):

―組織: 「エルトーチュル学院(p21)」〜「ロウヴィーエイター教会(p46)」、「疫病鼠団(p51)」〜「ウォーターディーブのハーバー(p69)」。

『**エベロン・プレイヤーズ・ガイド**』(PGtE):

―組織: 「レッド・ガントレット・レジメント(p72)」、「マニフェスト・スペルシェイパー(p80)」、「シルヴァー・フレイム聖堂騎士団(p90)」、「パッセージ秘術専門学院(p135)」、「アター・アカデミー(p136)」、「モルグレイヴ支援教会(p146)」。

『**プレイヤーズ・ハンドブックⅡ**』(PH2):

―勢力陣営: 「一者と五者の結社(p170)」〜「レステンフォード保険業/訪問販売/物乞いギルド(p183)」。

『**魔物の書Ⅰ 奈落の軍勢**』(FC1):

―組織: 「アームの黒カルト(p97)」(勢力陣営と類似の昇進値あり)。

『**ドラゴンマーク**』(Dr):

―勢力陣営: 「ヴァダリス氏族(p17)」(調教)、「オリエン氏族(p24)」(移動)、「カニス氏族(p31)」(創造)、「ガランダ氏族(p36)」(虐待)、「クンダラク氏族(p41)」(監視)、「シヴィス氏族(p47)」(刻印)、「ジョラスコ氏族(p52)」(治癒)、「タラシュク氏族(p57)」(発見)、「チュラーニ氏族(p62)」(影)、「デニス氏族(p68)」(歩哨)、「フィアラン氏族(p75)」(影)、「メダーニ氏族(p83)」(探知)、「リランダー氏族(p83)」(嵐)《一族の有力者》の援助の要請の例に関しては、Sh p46にも記載あり)。

『**無頼大全**』(GS):

―組織: 「自由連盟(p128)」〜「七鴉衆(p138)」。

『**勇者大全**』(CCh):

―勢力陣営: 「永劫の書庫(p6)」〜「笑うログの指先(p24)」、「悪の領域(p26)」〜「水の領域(p42)」、「超知識主義学会(p62)」〜「緑の守護者(p76)」、「オーデインド・チャンピオン・オヴ・ヘクスタアの勢力陣営(p80)」、「サンクタファイド・ワン・オヴ・コード用の勢力陣営」。

―アイテムの改良と材質― [PHB, etc] (3e/3.5e) (『プレイヤーズ・ハンドブック 第3.5版』、他)

[特殊な材質] (※武器と防具用のものは除く)

『**プレイヤーズ・ハンドブック 第3.5版**』(PHB):

―その他: 「高品質の道具(p127)」。(武器と防具以外は、高品質でなくても魔法のアイテムにできる。)

『**ダンジョン・マスターズ・ガイド 第3.5版**』(DMG):

―材質: 「ダークウッド(p283)」、「ミスラル(p284)」。

『**フォーゴトン・レルム・ワールドガイド**』(FRCS):

―その他: 「影織の魔法のアイテム(p57)」。

『**フェイルーンの魔法**』(MaoF):

―その他: 「自己の能力を教えてくれる魔法のアイテム(p138)」、「影織の魔法のアイテム(p175)」。

―材質: 「生きている金属(p178)」、「ミスラル(p180)」。

―フンド用の宝石: 「アマラサ(p175)」〜「ローグ・ストーン(p177)」(消費後に再利用可の可能性あり)。

『**武器・装備ガイド**』(A&EG):

―材質: 「アードラカール(p18)」。

『**高貴なる行ないの書**』(BoED):

―その他: 「悪の魔法のアイテムを清める(p119)」。

『**エベロン・ワールドガイド**』(ECS):

―材質: 「ソアウッド(p126)」〜「リードラ水晶鉄(p127)」。

『**石の種族**』(RoS):

―その他: 「ドワーフ造りのアイテム(p159)」。

『**エベロン・プレイヤーズ・ガイド**』(PGtE):

―材質: 「アーケイン・スチール(p69)」。

『**ゼンドリックの秘密**』(SoX):

―アイテムの特徴: 「魔法のアイテムの効果(p159)」。

—魔法のアイテム一覧— [DMG, etc] (3e/3.5e) (『ダンジョン・マスターズ・ガイド 第 3.5 版』、他)

(※魔法のアイテムに2つ以上の能力を持たせる場合、DMG p282, p287 を参照(その追加部分は、市価が 1.5 倍となる)；装備位置を変更する場合、DMG p288 を参照(相性が良くないと市価が 1.5 倍となり、全く相応しくない装備位置は作成不可)；装備位置を使用しないように変更する場合、DMG p209, 285 を参照(市価が 2 倍となる)；技能ランク、種族などの使用条件を追加する場合、DMG p209, p282 を参照(市価が 70%~90%となる)

—指輪— [Ring]

《指輪作成》

『ダンジョン・マスターズ・ガイド 第 3.5 版』(DMG)：

—指輪：「リング・オヴ・アニマル・フレンドシップ(p227)」~「リング・オヴ・リジェネレーション(p231)」。

『環状列石の謎』(Sce-04)：

—指輪：シナリオのため割愛しました(これ以降はシナリオ自体を割愛；RtTEE, Sce-05, Sce-08 が該当)。

『フェイルーン魔法』(MaoF)：

—指輪：「アリベス・リング(p147)」~「リング・オヴ・ローア(p148)」。

『不浄なる暗黒の書』(BoVD)：

—指輪：「リング・オヴ・メニィ・フェイス(p16)」、「ヴァイル・ウェポン・リング(p113)」~「リング・オヴ・ウィーピング(p113)」。

『武器・装備ガイド』(A&EG)：

—指輪：「リング・オヴ・アライメント・コマンド(p122)」~「リング・オヴ・ロックピッキング(p124)」。

『アンダーダーク』(Und)：

—指輪：「リング・オヴ・アンティヴェナム(p71)」~「リング・オヴ・フルーガル・アンティヴェナム(p71)」。

『竜の書:ドラコミコン』(Dra)：

—指輪：「リング・オヴ・ドラゴンシェイブ(p115)」、「リング・オヴ・ドラゴン・フレンドシップ(p115)」。

『フェイルーン・プレイヤーズ・ガイド』(PGtF)：

—指輪：「アカバース・バトルブレード・リング(p121)」~「リング・オヴ・ヴェルシャルーンズ・バインディング(p121)」。

『サイオニクス・ハンドブック 第 3.5 版』(XPH)：

—サイオニクスの指輪：「リング・オヴ・セルフサフィシェンシィ(p179)」「《指輪作成》が前提条件に記載されていないが、詳細は不明)。

『エベロン・ワールドガイド』(EGS)：

—シベイ・シャードの指輪：「リング・オヴ・ドラゴンマーク・フォーカス(p258)」。

—上級ドラゴンマーク焦点具の指輪：「リングズ・オヴ・シェアド・サファリング(p261)」。

—指輪：「サークル・オヴ・サウンド(p269)」。

『秘術大全』(GAR)：

—指輪：「リング・オヴ・アーケイン・マイト(p144)」~「リング・オヴ・ローア(p144)」。

『冒険者大全』(GAd)：

—指輪：「リング・オヴ・フィルチャーズ・フレンド(p130)」、「リング・オヴ・ロックピッキング(p130)」。

『ウォーターディープ:壮麗な都』(CoSW)：

—指輪：「リング・オヴ・アーマー(p142)」~「リング・オヴ・リサーチ(p142)」。

『魔道師大全』(GM)：

—指輪：「スペルガード・リングズ(p126)」~「リング・オヴ・マイティィ・サモンズ(p127)」。

『勇者大全』(GCh)：

—指輪：「リング・オヴ・ザ・ビースト(p142)」。

—ロッド— [Rod]

《ロッド作成》

『ダンジョン・マスターズ・ガイド 第 3.5 版』(DMG)：

—ロッド：「ロッド・オヴ・アップローション(p231)」~「ロッド・オヴ・ワンダー(p235)」。

—メタマジック・ロッド：「ロッド・オヴ・エクステンド・メタマジック(p234)」~「ロッド・オヴ・マクシマイズ・メタマジック(p234)」。

『邪悪寺院、再び』(RtTEE)：

—ロッド：シナリオのため割愛しました。

『フェイルーン魔法』(MaoF)：

—ロッド：「ロッド・オヴ・ヴィシッド・グロブズ(p147)」~「ロッド・オヴ・ミラース(p150)」。

『不浄なる暗黒の書』(BoVD)：

—ロッド：「スカル・オヴ・バスト・スプレnderー(p15)」、「セレスチャル・ペイン・ロッド(p113)」~「ロッド・オヴ・ボゼッション(p113)」。

『武器・装備ガイド』(A&EG)：

—ロッド：「ロッド・オヴ・ウォーニング(p124)」~「ロッド・オヴ・ミツクリィ(p126)」。

—知性を持つロッド：「ミニオン・ザ・サーベント・ロード(p142)」。

『アンダーダーク』(Und)：

—ロッド：「ロッド・オヴ・ウェブスピニング(p71)」~「ロッド・オヴ・ポータル・ファインダー(p71)」。

『竜の書:ドラコミコン』(Dra)：

—ロッド：「ロッド・オヴ・ドラゴン・マスタリィ(p115)」。

『信仰大全』(GD)：

—神格のトリックのロッド：「クロマティック・ロッド(p95)」、「ロッド・オヴ・ザ・レクルース(p104)」、「ロッド・オヴ・リヴァーサル(p105)」。

『フェイルーン・プレイヤーズ・ガイド』(PGtF)：

—ロッド：「ロッド・オヴ・スフィアーズ(p121)」、「ロッド・オヴ・ダイヴァージェンス(p121)」。

『エベロン・ワールドガイド』(EGS)：

—チャネリング・ロッド：「エクステンド・チャネリング・ロッド(p258)」~「マクシマイズ・チャネリング・ロッド(p258)」。

—上級ドラゴンマーク焦点具のロッド：「セプター・オヴ・ワイルド・ドミニオン(p260)」、「プロスペクターズ・ロッド(p260)」。

『秘術大全』(GAR)：

—ロッド：「ウォーロックス・セプター(p145)」~「ロッド・オヴ・フューリィ(p145)」。

—メタマジック・ロッド：「ロッド・オヴ・コーオレーション・メタマジック(p145)」~「ロッド・オヴ・チェイニング・メタマジック(p146)」。

『魔道師大全』(GM)：

—ロッド：「ウォープリンガーズ・ロッド(p127)」~「ロッド・オヴ・メニィ・ワズ(p130)」。

『無頼大全』(GS)：

—ロッド：「ロッド・オヴ・ロープス(p117)」。

—スタッフ— [Staff]

《スタッフ作成》(※このアイテムのみ、「自身の特技」、「自身とアイテムの術者レベル、能力値の高い方」を適用して起動できる)

『ダンジョン・マスターズ・ガイド 第 3.5 版』(DMG)：

—スタッフ：「スタッフ・オヴ・アース・アンド・ストーン(p241)」~「スタッフ・オヴ・ライフ(p243)」。

『環状列石の謎』(Sce-04)：

—スタッフ：シナリオのため割愛しました(これ以降はシナリオ自体を割愛；RHoD が該当)。

『フェイルーン魔法』(MaoF)：

—スタッフ：「スタッフ・オヴ・アイズ(p151)」~「スタッフ・オヴ・ミラクルズ(p152)」。

『不浄なる暗黒の書』(BoVD)：

—スタッフ：「スタッフ・オヴ・コラプション(p114)」~「スタッフ・オヴ・ベスティレンス(p114)」。

『武器・装備ガイド』(A&EG)：

—スタッフ：「スタッフ・オヴ・アーティザン(p126)」~「スタッフ・オヴ・リベレイション(p126)」。

『高貴なる行ないの書』(BoED)：

—スタッフ：「サンスタッフ(p115)」、「スタッフ・オヴ・ラブチャー(p115)」。

『アンダーダーク』(Und)：

—スタッフ：「スタッフ・オヴ・アンダーダーク(p72)」~「スタッフ・オヴ・ポータルズ(p72)」。

『竜の書:ドラコミコン』(Dra)：

—スタッフ：「スタッフ・オヴ・ザ・ドラゴンスレイヤー(p115)」、「スタッフ・オヴ・ドラコニック・パワー(p116)」。

『フェイルーン・プレイヤーズ・ガイド』(PGtF)：

—スタッフ：「サンダースタッフ(p122)」。

『信仰大全』(GD)：

—スタッフ：「スタッフ・オヴ・インカーネイション(p105)」~「スタッフ・オヴ・ホームランド(p108)」。

『サイオニクス・ハンドブック 第 3.5 版』(XPH)：

—サイクラウン：「サイクラウン・オヴ・アストラル・リージョン(p169)」~「サイクラウン・オヴ・ファイアリィ・ルーイン(p170)」。

『秘術大全』(GAR)：

—スタッフ：「スタッフ・オヴ・アイズ(p146)」~「スタッフ・オヴ・マスタリィ(p147)」。

『ウォーターディープ:壮麗な都』(CoSW)：

—スタッフ：「スタッフ・オヴ・バニッシュメント(p142)」~「モーガンズ・スタッフ(p143)」。

『魔道師大全』(GM)：

—スタッフ：「アサシンス・スタッフ(p130)」~「メイジペイン・スタッフ(p131)」。

『勇者大全』(GCh)：

—ドメイン・スタッフ：「ドメイン・スタッフ・オヴ・ウォー(p143)」~「ドメイン・スタッフ・オヴ・ヒーリング(p144)」。

—その他の魔法のアイテム— [Wondrous Item]

《その他の魔法のアイテム作成》

『ダンジョン・マスターズ・ガイド 第 3.5 版』(DMG)

—その他：「魔法処理ずみの壁(p44)」、「アイアン・ハンズ・オヴ・ピラロ(p244)」~「ロープ・オヴ・ユースフル・アイテムズ(p268)」。

『地底の城砦』(Sce-01)：

—その他：シナリオのため割愛しました(これ以降はシナリオ自体を割愛；RtTEE, Sce-05, Sce-06, Sce-07, Sce-08, ESce-1, DD1, DD2 が該当)。

『フェイルーン魔法』(MaoF)：

—その他：「エリクサー・オヴ・インファァーティリィ(p147)」「(3 版ではポーション)。

—その他：「アーヴオリーンズ・アミュレット・オヴ・エイド(p152)」~「ワイルド・シェイブ・アミュレット(p168)」。

『次元界の書』(MotP)：

—その他：「ディメンジョナル・セクスタント(p22)」、「イセリアル・タベストリ(p59)」。

『不浄なる暗黒の書』(BoVD)：

—その他：「ファァーズ・トウス(p16)」、「ウィップ・オヴ・メニー・ソーングズ(p16)」、「アイアン・メイデン・オヴ・ブリザヴェイション(p114)」~「ラック・オヴ・イレジスティブル・トウチャー(p117)」。

『武器・装備ガイド』(A&EG)：

―乗騎用のその他：「カラー・オヴ・マテリアル・エントラップメント(p74)」、「ウィップ・オヴ・オベイヤンス(p77)」～「ホースレス・サドル(p78)」、「アミュレット・オヴ・ウーズ・ライディング(p83)」。

―乗り物用のその他：「アース・キール(p49)」～「ライトニング・タービン(p50)」。

―その他：「クイン・フェロモン・アドミクスチュア(p88)」、「エリクサー・オヴ・アニマル・センシズ(p122)」～「ライノ・エリクサー(p122)」(3版ではポーション)。

―その他：「アームバンド・オヴ・リダクション(p128)」～「ローブ・オヴ・ストーン(p137)」。

―知性を持つその他：「ザ・パール・オヴ・シークレッツ(p140)」、「マーク・オヴ・ザ・フェイヴァード(p142)」。

『高貴なる行ないの書』(BoED)：

―高貴なるレリック：「ウィーピング・イメージ(p36)」～「ラック・オヴ・ザ・トゥーチャード・セイント(p37)」。

―その他：「アンティマジック・シャックルズ(p116)」～「トリビューティヴ・アミュレット(p116)」。

―知性を持つその他：「ファイアー、朋々たるハーブ(p118)」。

『アンダーダーク』(Und)：

―イリシッド移植臓器：「エクストラクティング・テンタクル(p77)」～「ブレインメイト(p77)」。

―その他：「アンティマジック・トルク(p73)」～「レンジズ・オヴ・クラリティ(p75)」、「ブレインキャップ(p138)」、「ゴロサーズ・ガードル(p150)」、「アスカラ(p156)」。

『竜の書：ドラゴミコン』(Dra)：

―竜用のその他：「クローズ・オヴ・ザ・リッパー(p79)」～「ベクトラル・オヴ・マヌーヴァリティ(p80)」。

―住処の守りのその他：「インスクリプション・オヴ・ヴェイカンシィ(p80)」～「ワンドラル・アブセンス(p82)」。

―その他：「アイルド・オヴ・ザ・ドラゴン(p116)」～「ウォームリング・アミュレット(p118)」。

『戦士大全』(CW)：

―その他：「ガントレット・オヴ・アターデス(p135)」～「ブレイサーズ・オヴ・ドーン(p136)」

『信仰大全』(OD)：

―神格のレリックのその他：「アローナズ・シード・ポーチ(p92)」～「ローブ・オヴ・エボンシルク(p104)」。

『フェイローン・プレイヤーズ・ガイド』(PGtF)：

―その他：「アクアマリン・オヴ・スベル・エクステンディング(p122)」～「ルー・ハーズ・フルート(p124)」。

『サイオニクス・ハンドブック 第3.5版』(XPH)：

―サイオニックのその他：「アイズ・オヴ・エクサンデッド・ヴィジョン(p172)」～「ミラー・オヴ・マインド・スウィッチ(p178)」。

『エベロン・ワールドガイド』(ECS)：

―シベイ・シャードのその他：「ドラゴンシャード・リザバーバー(p258)」。

―上級ドラゴンマーク焦点具のその他：「アストラル・ピーコン(p259)」～「ライトニング・レインズ(p261)」。

―クォーリ埋め込み型シャードのサイオニックのその他：「エクトプラズミック・アーマー(p262)」～「マルチフアシテッド・ベルソナ(p262)」。

―エベロン・シャードのその他：「アレオンズ・スベルシャード(p263)」～「スクライング・シャード(p263)」。

―ウォーフォージド・基本パーツのその他：「インブルーヴド・エッセンス・オヴ・スカウト(p266)」～「ワンド・シース(p267)」。

―ウォーフォージド・ドーセント・パーツのその他：「ドーセント(p267)」。

―その他：「オーラリ・オヴ・ザ・ブレンズ(p269)」、「導線石(p269)」。

『石の種族』(RoS)：

―魔法の炉のその他：「サウタムの炉(p167)」～「鍛鍛冶の炉(p167)」。

―ルーン円陣：「ゴライアス・スピーキング・サークル(p168)」～「ヒーリング・サークル(p169)」。

『モンスター・マニュアルⅢ』(MM3)：

―その他：「コーラル・サークレット(p76)」。

『秘術大全』(GAR)：

―その他：「アイテムの種類を変更する(p137)」。

―その他：「アロマ・オヴ・カールド・デス(p147)」～「レンジズ・オヴ・ダークネス(p150)」。

『シャーン：塔の街』(Sh)：

―上級ドラゴンマーク焦点具のその他：「グラヴズ・オヴ・ロックスマス(p167)」、「ベン・オヴ・ザ・リヴィング・パーチメント(p167)」。

―その他：「アーケイン・キー(p159)」～「リフト(p169)」。

『冒険者大全』(GAd)：

―その他：「アームバンズ・オヴ・マイト(p131)」～「ローブ・オヴ・ストーン(p136)」。

『自然の種族』(RotW)：

―その他：「サヴァイバル・ポーチ(p173)」～「ベルト・オヴ・ヒドゥン・ポーチズ(p173)」。

『ウォーターディーブ：壮麗な都』(CoSW)：

―その他：「アミュレット・オヴ・アルセダー(p143)」～「ローズ・ローブ(p145)」。

『エベロン・プレイヤーズ・ガイド』(PGtE)：

―その他：「ゼールシン・トウ(p31)」、「アーティフィサーズ・モノクル(p41)」。

『ゼンドリックの秘密』(SoX)：

―その他：「ヴァルクーアズ・ヘッドドレス(p147)」、「シベイ・コンパス(p148)」、「ブレイサーズ・オヴ・ザ・ハンター(p149)」。

―スラタールのその他：「ファイアースレッド(p148)」。

―ウォーフォージド・パーツのその他：「エッセンス・オヴ・ザ・ジャングル(p150)」～「ベルト・オヴ・フォーティフィケーション(p151)」。

『魔道師大全』(OM)：

―その他：「アミュレット・オヴ・スベル・コンヴァージョン(p132)」～「メタマジック・ワンドグリッパ(p134)」。

『ドラゴンマーク』(Dr)：

―ドラゴンマーク焦点具のその他：「クラウン・オヴ・ハイ・ドミニオン(p155)」～「シャドウ・アイ(p156)」。

『魔物の書Ⅱ 九層地獄の支配者』(FC2)：

その他： ―「タントリンのピット・フィンドの破片のペンダント(p55)」(市価が不明だが、そのアイテムに使用条件を付けた場合と同様だと思われる)。

『無頼大全』(OS)：

―その他：「アスペクト・ミラー(p113)」～「ラッキー・チャーム(p116)」。

『勇者大全』(CCh)：

―その他：「ガントレット・オヴ・ウォー(p138)」～「ローブ・オヴ・ザ・ヴァガボンド(p142)」、「アイコニック・ガーディアン(p142)」～「ブック・オヴ・オール・ナレッジ(p144)」。

―作成可能な人造 [Construct]

《人造クリーチャー作成》

『モンスター・マニュアル 第3.5版』(MM)：

―人造：「アニメイテッド・オブジェクト(p11)」(呪文のみで一時的に作成可能)、「アイアン・ゴーレム(p75)」～「フレッシュ・ゴーレム(p78)」、「シールド・ガーディアン(p86)」、「ホームクルス(p228)」。

『フェイローンのモンスター』(MCMoF)：

―人造：「クロウリング・クロー(p25)」(呪文のみで作成可能)、「サーイ・ゴーレム(p93)」、「ジェムストーン・ルビー・ゴーレム(p93)」～「ジェムストーン・ダイヤモンド・ゴーレム(p93)」。

『モンスター・マニュアルⅡ』(MM2)：

―人造：「ジャガーノート(p73)」、「ステンドグラス・ゴーレム(p60)」～「ドラゴンフレッシュ・ゴーレム(p63)」、「ドレッド・ガード(p122)」、「ニンブルライト(p124)」、「ブロンズ・サーペント(p147)」、「ボガン(p153)」(呪文のみで作成可能)、「ルーニック・ガーディアン(p178)」、「ハーフゴーレム・クリーチャー(p197)」。

『武器・装備ガイド』(A&EG)：

―人造：「エクウエイン・ゴーレム(p85)」。

『竜の書：ドラゴミコン』(Dra)：

―人造：「アイアンウォーム・ゴーレム(p152)」～「ドレイクストーン・ゴーレム(p154)」。

『戦士大全』(CW)：

―護衛使い魔の人造：「スパーク・ガーディアン(p118)」～「ブレード・ガーディアン(p120)」。

『信仰大全』(OD)：

―人造：「ボガン(p170)」(呪文のみで作成可能)。

『サイオニクス・ハンドブック 第3.5版』(XPH)：

―サイオニックの人造：「アストラル・コンストラクト(p185)」(パワーのみで一時的に作成可能)、「サイオンキラー(p199)」、「サイクリスタル(p200)」(《サイクリスタル共感》で作成)。

『エベロン・ワールドガイド』(ECS)：

―ウォーフォージド・基本パーツの人造：「ファイナル・メッセンジャー(p267)」。

―人造：「アイアン・ディフェンダー(p293)」～「ファーティヴ・フィルチャー(p295)」。

『モンスター・マニュアルⅢ』(MM3)：

―植物：「ポア・トピアリー・ガーディアン(p124)」～「トリケラトプス・トピアリー・ガーディアン(p125)」。

―人造：「グリソゴル(p49)」、「アルケミカル・ゴーレム(p59)」～「マッド・ゴーレム(p67)」、「シュレッドストーム(p89)」、「スローターストーン・エヴィルセイター(p100)」、「スローターストーン・ベヒモス(p101)」。

『秘術大全』(GAR)：

―人造：「エフィジー・クリーチャー(p140)」。

『五つ国：ファイヴ・ネイションズ』(FN)：

―人造：「シルヴァーアイ・マローダー(p157)」。

『ウォーターディーブ：壮麗な都』(PGtE)：

―人造：「ウォーキング・スタチュー・オヴ・ウォーターディーブ(p129)」、「ガードゴイル(p132)」、「スカラダー(p133)」。

『呪文大辞典』(SpC)：

―人造：「ボガン(p170)」(呪文のみで作成可能)。

『ゼンドリックの秘密』(SoX)：

―人造：「アルケミー・ビートル(p76)」。

『魔物の書Ⅱ 九層地獄の支配者』(FC2)：

―人造：「ヘルファイアー・エンジン(p136)」。

―呪われたアイテム [Cursed Item]

《本文参照》

『ダンジョン・マスターズ・ガイド 第3.5版』(DMG)：

―特徴：「妄想(p271)」～「まったく異なる効果(p273)」。

―特定の呪われたアイテム：「アーマー・オヴ・アロー・アクション(p273)」～「ローブ・オヴ・パワーレスネス(p276)」。

『武器・装備ガイド』(A&EG)：

―特徴：「大きな身振りが必要(p143)」～「サイズ調整されない(p145)」。

―特定の呪われたアイテム：「アーマー・オヴ・ヴァルナラビリティ(p145)」～「ベルト・オヴ・キャッツ・ストレンクス(p146)」。

『アンダーダーク』(Und)：

―特定の呪われたアイテム：「ヘッドバンド・オヴ・イデオシィ(p170)」。

『サイオニクス・ハンドブック 第3.5版』(XPH)：

―特徴：「暴発(p178)」～「妨害工作(p178)」。

―サイオニックの特定の呪われたアイテム：「リヴァース・キャバシター(p178)」。

—上記以外のアイテム作成特技— [Item Creation Feat]

[アイテム作成] (※実際にはアイテム作成特技ではないものを含む; 作成するのではない補助的なアイテム作成特技は省略)

『プレイヤーズ・ハンドブック 第3.5版』(PHB):

—特技: 『《ポーション作成》(p98)』、『《巻物作成》(p98)』、『《魔法の武器防具作成》(p98)』、『《ワンド作成》(p100)』。

『モンスター・マニュアル 第3.5版』(MM):

—特技: 『《人造クリーチャー作成》(p304)』。

『フォーゴトン・レルム・ワールドガイド』(FRCS):

—特技: 『《ポータル作成》(p59)』、『《ルーン文字刻印》(p39, 58)』。

『フェイルーンの魔法』(Maof):

—特技: 『《宝石同調》(p13, p23)』。

『次元界の書』(MotP):

—特技: 『《ポータル作成》の追加の特徴(p21)』(価格の修正は不明)。

『アンダーダーク』(Und):

—特技: 『《イリシッド機器移植》(p23)』、『《ポータル作成》の追加の特徴(p51)』。

『竜の書:ドラゴミコン』(Dra):

—特技: 『《竜細工師》(p101)』。

『信仰大全』(GD):

—特技: 『《レリック作成》(p78)』。

『フェイルーン・プレイヤーズ・ガイド』(PGtF):

—特技: 『《ルーン文字刻印》(p45)』。

『サイオニクス・ハンドブック 第3.5版』(XPH):

—特技: 『《コグニザンス・サイクリスタル作成》(p44)』、『《サイオニック版人造クリーチャー作成》(p45)』、『《サイオニック武器防具作成》(p46)』、『《サイクラウン作成》(p46)』(スタッフ相当)、
『《サイクリスタル共感》(p46)』、『《タトゥー作成》(p48)』(ポーション相当だが、2倍のコストで距離:自身のパワーでも作成可能)、
『《ドルジェ作成》(p49)』(ワンド相当)、
『《パワー・ストーン刻印》(p51)』(巻物相当)。

『エベロン・ワールドガイド』(ECS):

—特技: 『《エレメンタル捕縛》(p50)』。

『石の種族』(RoS):

—特技: 『《ルーン円陣作成》(p144)』。

『モンスター・マニュアルⅢ』(MM3):

—特技: 『《人造クリーチャー作成》(p206)』。

『秘術大全』(GAR):

—特技: 『《非常用呪文作成》(p83)』。

『ウォーターディープ:壮麗な都』(CoSW):

—特技: 『《ポータル作成》の追加の特徴(p148)』。

※各サブメントは、原書の刊行順で整列しました。日本語版の『五つ国:ファイヴ・ネイションズ』(2008年6月)までに対応。