

奇妙な市場：防壁山脈の発掘品



君も大公国を悩ませている奇妙なクリーチャーの話を知ることがあるだろう。ないって？ いいだろう。しががない小売店主の私だが、今日は君を啓蒙してしんぜよう。これらの物語が伝えるところによると、閉鎖された洞穴から無作為な間隔で何体もの人食い生物が現れたということだ。その地域は最近まですべての探索行為を拒絶していたが、とある防壁山脈への探索行が、奇怪な侵略者の激流を押し留めるため洞穴を探検したのだ。彼らは奮闘の末、いくつかの珍妙なアイテムを発見して持ち帰ったという。君は幸運だ。ちょうどここに、その時のアイテムの在庫がいくつかあるんだ。さて、商品の説明に入ろうか。

防壁山脈の伝説

The Legend of the Barrier Peaks

冒険者の一隊は多大な犠牲を払いつつ、曲がりなりにも成功を収めていた。クーンツというたった一人の生き残りが防壁山脈を脱出し、何が起きたかを知らせることができた。彼の話には、彼の仲間のウィザードですら解読できなかったある種の魔法で起動する奇妙な装置群について触れていた。内部に関する情報には、さまざまな色の真っ平らな鍵とそれのみでしか開かない扉、金属で作られた部屋、ユニークな知性を持つ守護ゴーレム、今まで出会ったこともない不気味な植物クリーチャー、地を這う茶色の毒カビ、巨大蛙があった。そのあまりに異郷性から、クーンツはこの建物が遙か異世界からやってきて山中に墜落し、もともと住んでいた異種族は滅び去ったという理論を打ち立てた。

冒険者の自慢話としてさえ、クーンツによる防壁山脈の物語はあまりにも異常に思われた。金属船の詳細、触手を持つ不意打ちうさぎ、奇妙な装置といったものは大公国に居場所がなかった。最終的に、クーンツが開陳した防壁山脈の物語は、彼が洞穴内で感染した奇病の結果の妄想と判断された。彼の肌はドラゴンボーンのように鱗で覆われていたからだ。彼の大公国に対する奉仕に対して適切な報酬が支払われたが、彼は国を離れて去った。

訳註：Thingamajig とは

「(名前を忘れてしまった)なんか、あれ」

程度の意味であるが、さすがに参加者間で意味が通りにくいだろうと考え、「発掘品」と意訳した。ご理解いただきたい。

(Φ ω Φ) フビ

デイヴ・チョーカーによる

イラスト：マーク・ウィンターズ、ドリュー・ベイカー

私はそこでクーンツに出会った。冒険者がすでに書き残した重要な細部：彼が防壁山脈から持ち出したいくつかの装置を取り戻していた。これらはいささか当てにならなかったが、それでもなおこれら強力な装置はクーンツが持てるすべてだった。

私はクーンツの物語のすべてを聞き、中でもこれらの装置についてとつもない興味を惹かれた。我々は万難を排し、彼の持つさまざまな装置を買い取り、彼が罹患した奇病の苦痛を癒すためありとあらゆる治癒魔法を試した。不幸にして、クレリックはクーンツの回復の足しにはならなかった。彼の病は進行し、新たな腕が生え、全身が紫色になり、会話する能力を失った。

私は最高のウィザードたちと従者を雇い、装置または“発掘品”をクーンツの言及に従い目録化した。これら奇妙な魔法のアイテムはこれまでに会った何物とも異なっていた。私の研究スタッフは最善を尽くして機能と動作から識別を続けた。もし君が大いなるクエストにそれを使おうとするなら、私は君に使用方法を教えることができる。君は常に、これらの装置は防壁山脈への遠征を行なった物語から使用方法が確立されたこと、常に意図されたとおりに操作することが前提にあることを忘れてはならない。

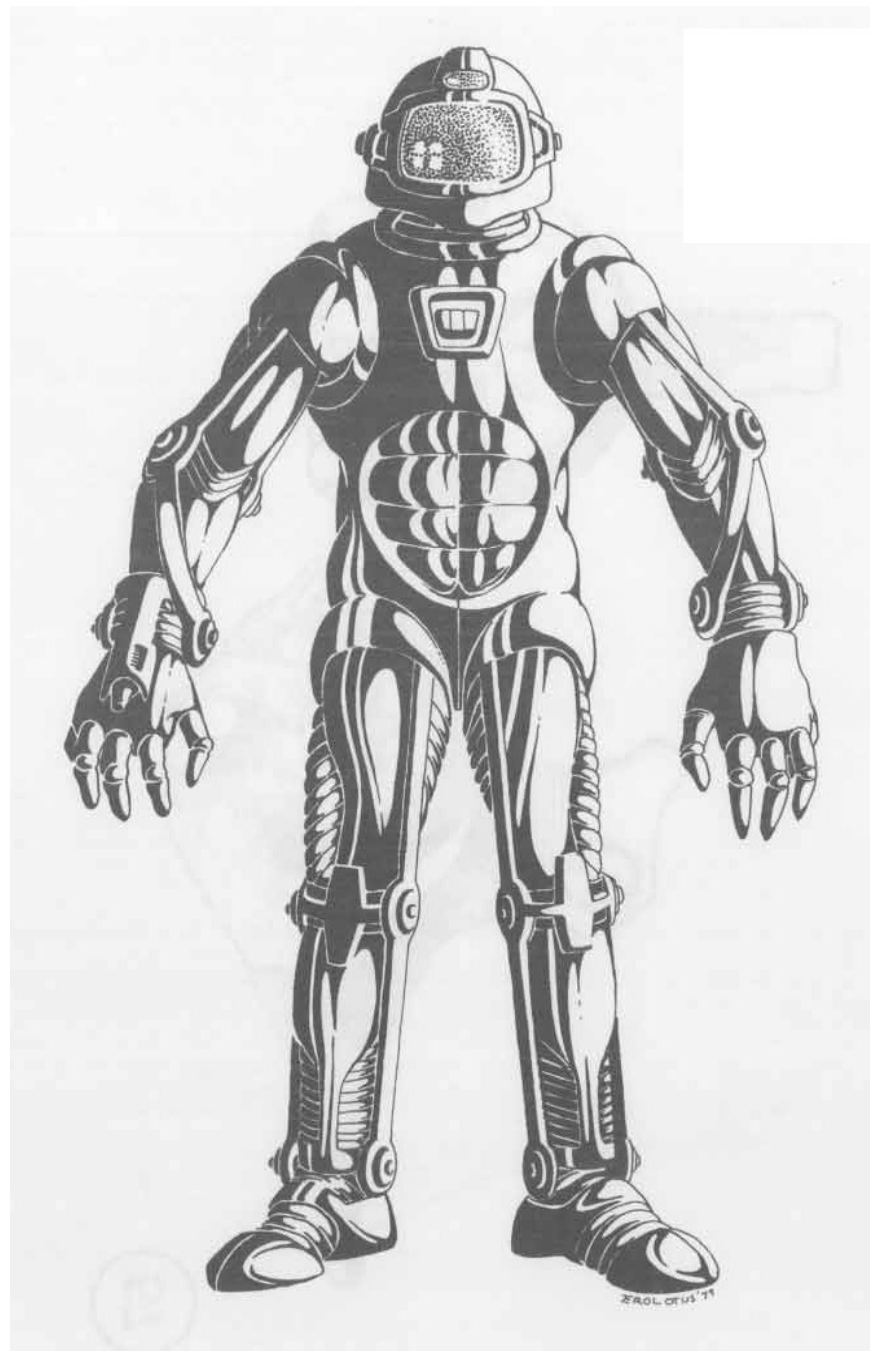
アイテムの解説

クーンツが防壁山脈から発掘した12個の脅威の技術を以下に紹介する。この情報は物見高い顧客を惹きつけるだろう。

パワード・アーマー

落ち着け、これは我々が捕獲した金属クリーチャーではない。実際これは、あそこにいる君の友人のパラディンが身につけている鎧のお仲間だ。これは戦闘で十分な防御を提供し、不可視の敵を見抜く能力を与え、さらに重さがなくなったかのように飛行することができる。もし君がこのアイテムの購入を決定したなら、ヘルメットの外し方を忘れるなよ。気にするな。誰でも最初はあるもんだ。

パワード・アーマー		レベル10+	
Powered Armor / 動力甲冑		レア	
この鎧の外見は、とても筋肉質な人型を模ったかのように作られている。			
レベル10	+2	5,000gp	レベル25 +5 625,000gp
レベル15	+3	25,000gp	レベル30 +6 3,125,000gp
レベル20	+4	125,000gp	
鎧の分類：プレート			
強化：AC			
特性			
◆ 使用者はマイナー・アクションを費やすことでこのアーマーを密閉／開放することができる。密閉中、このアーマーは8時間呼吸するだけの空気を供給する。この空気がなくなったら、補充に6時間かかる。			
◆ 使用者は擬似視覚と振動感知を得る。その範囲はアーマーの強化ボーナスに等しい。			
◆ 使用者は【筋力】値は荷重を計算するに当たって5ポイント高いものとして扱う。			
◆ 故障：使用者が攻撃ロールで1をロールしたなら、使用者は拘束状態となり窒息する。使用者か使用者に隣接する1体の味方は、標準アクションを使用して〈運動〉判定を行なうことでこの効果を終了させることができる(難易度はアイテム・レベルの困難)。			
汎用パワー ◆ 遭遇毎 (マイナー・アクション)			
効果：使用者は使用者の次のターンの終了時まで、移動速度に等しい飛行移動速度を得る。			
安定性		-4	



ブラスター・ライフル

クーンツの最初の仲間は、これを曲がり角の先を見るために使う折り畳み式の鏡であると考えていた。一行はそれを新しい部屋に進む前に内部を確認するために使っていたが、一行のローグがレンジャーに朝のヒゲ剃りの鏡として使うから貸せと求めたときに危機が見舞った。ローグにとって不幸だったのは、“鏡”が発した炎の爆発を至近距離で浴びてしまったことだ。実験の結果、鏡は攻撃の向きを調整するためのものだとわかった。その後、冒険が終わるまで誰もそれでヒゲを剃らなかった。

ブラスター・ライフル レベル9+
Blaster Rifle / 熱線銃 レア

このアイテムは節のある金属棒、湾曲した金属板、堅い革紐、金属棒の先についたガラス板からなる。

レベル9	+2	4,200gp	レベル24	+5	525,000gp
レベル14	+3	21,000gp	レベル29	+6	2,625,000gp
レベル19	+4	105,000gp			

武器：ポウ類

強化：攻撃ロールおよびダメージ・ロール

クリティカル：プラスの数値ごとに+1d8 [火]にして[死霊]ダメージ

特性

- ◆ この武器には矢弾はなく、矢弾を使うこともできない。
- ◆ 故障：使用者がこの武器での攻撃ロールで1をロールしたなら、使用者はこの武器のレベルの2倍に等しい値の[死霊]ダメージを受け、幻惑状態になる(セーブ・終了)。

← 攻撃パワー([火]) ◆ 無限回 (標準アクション)

攻撃：近接範囲・噴射3(噴射の範囲内のクリーチャーすべて)；武器レベル+3対“反応”

ヒット：2d8 [火]ダメージ。

レベル14、19：3d8 [火]ダメージ。

レベル24、29：4d8 [火]ダメージ。

↷ 攻撃パワー([死霊]) ◆ 一日毎 (標準アクション)

攻撃：遠隔・20(クリーチャー1体)；武器レベル+3対“反応”

ヒット：2d8 [死霊]ダメージ、さらに目標は使用者の次のターンの終了時まで朦朧状態になる。

レベル14、19：3d8 [死霊]ダメージ。

レベル24、29：4d8 [死霊]ダメージ。

安定性

-3



チェインソー・ソード

そいつは特に注意してくれ。特に刃にはな。この刃と回転する剃刀のような鎖の組み合わせは、訓練なしで使うにはとても危険だ。いいかね、私の助手の1人、粗野でキナ臭い男だ。彼はいい加減な扱いをした結果、両腕を落とすことになったんだ。しかしながら、彼は損失を好機に生かした。彼はチェインソー・ソードを片手に固定し、逆手に別の武器を固定した。私は彼がアンデッドと戦うために去ったと聞いた。もちろん、君は両腕を保ったままこれを装置として装備することができる。しかし私はそれが“ダサイ”のではないかと思うのだよ。

チェインソー・ソード	レベル4+
Chainsaw Sword / 鎖鋸剣	レア
ひと続きの輪と鎖線で作られた刃。その柄に仕込まれているゆるい紐を引くと、鎖が独力で動き始める。	
レベル4 +1 840gp	レベル19 +4 105,000gp
レベル9 +2 4,200gp	レベル24 +5 525,000gp
レベル14 +3 21,000gp	レベル29 +6 2,625,000gp
武器：重刀剣類	
強化：攻撃ロールおよびダメージ・ロール	
クリティカル：プラスの数値ごとに+1d6 ダメージ	
特性	
◆ この武器はアンデッドに対して1[W]の追加ダメージを与え、人造に対して半減ダメージを与える。	
◆ 故障：使用者がこの武器での攻撃ロールで1をロールしたなら、使用者は継続的ダメージ10と攻撃ロールに-2ペナルティを受ける(セーブ・共に終了)。	
レベル14、19：継続的ダメージ15。	
レベル24、29：継続的ダメージ20。	
↓ 攻撃パワー ◆ 遭遇毎 (アクション不要)	
トリガー：使用者がこの武器を使用した近接攻撃をクリーチャーにヒットさせる。	
効果：トリガーとなったクリーチャーは継続的ダメージ5を受ける(セーブ・終了)	
レベル14、19：継続的ダメージ10。	
レベル24、29：継続的ダメージ15。	
安定性	+0



レーザー・ピストル

君が手にしているのは防壁山脈から持ち帰ったよくあるアイテムだ。一見するとリストバンドのように見えるが、このアイテムはクロスボウのように機能する。しかしながら、君が見てのとおり、それには弦はなく、太矢を必要ともしない。ある意味、それは一般的なマジック・ミサイルのワンドに近い。うちのウィザードはそれを、“顔めがけて引け”と呼んでいる。君は単にこの装置を目標に向け、(クロスボウとまったく同じに)引き金を引く。するとエネルギー弾が相手の顔面にヒットするという按配だ。簡単だろ。違うか？

レーザー・ピストル レベル5+
Laser Pistol / 光線銃 レア

このアイテムは2つの突起を持つ、運動用の重たいリストバンドのように見える。一方の端は黒革製の握りであり、もう一方は滑らかな、円錐状の赤い宝石だ。

レベル5	+1	1,000gp	レベル20	+4	125,000gp
レベル10	+2	5,000gp	レベル25	+5	625,000gp
レベル15	+3	25,000gp	レベル30	+6	3,125,000gp

武器：クロスボウ類

強化：攻撃ロールおよびダメージ・ロール

クリティカル：プラスの数値ごとに+1d6 ダメージ

特性

- ◆ この武器には矢弾はなく、矢弾を使うこともできない。
- ◆ 故障：使用者がこの武器での攻撃ロールで1をロールしたなら、代わって使用者は使用者から5マス以内のランダムな目標(使用者自身も含む)に対して攻撃を行なう。

✧ 攻撃パワー([火]) ◆ 無限回 (標準アクション)

攻撃：遠隔・20(クリーチャー1体)；武器レベル+3対“反応”

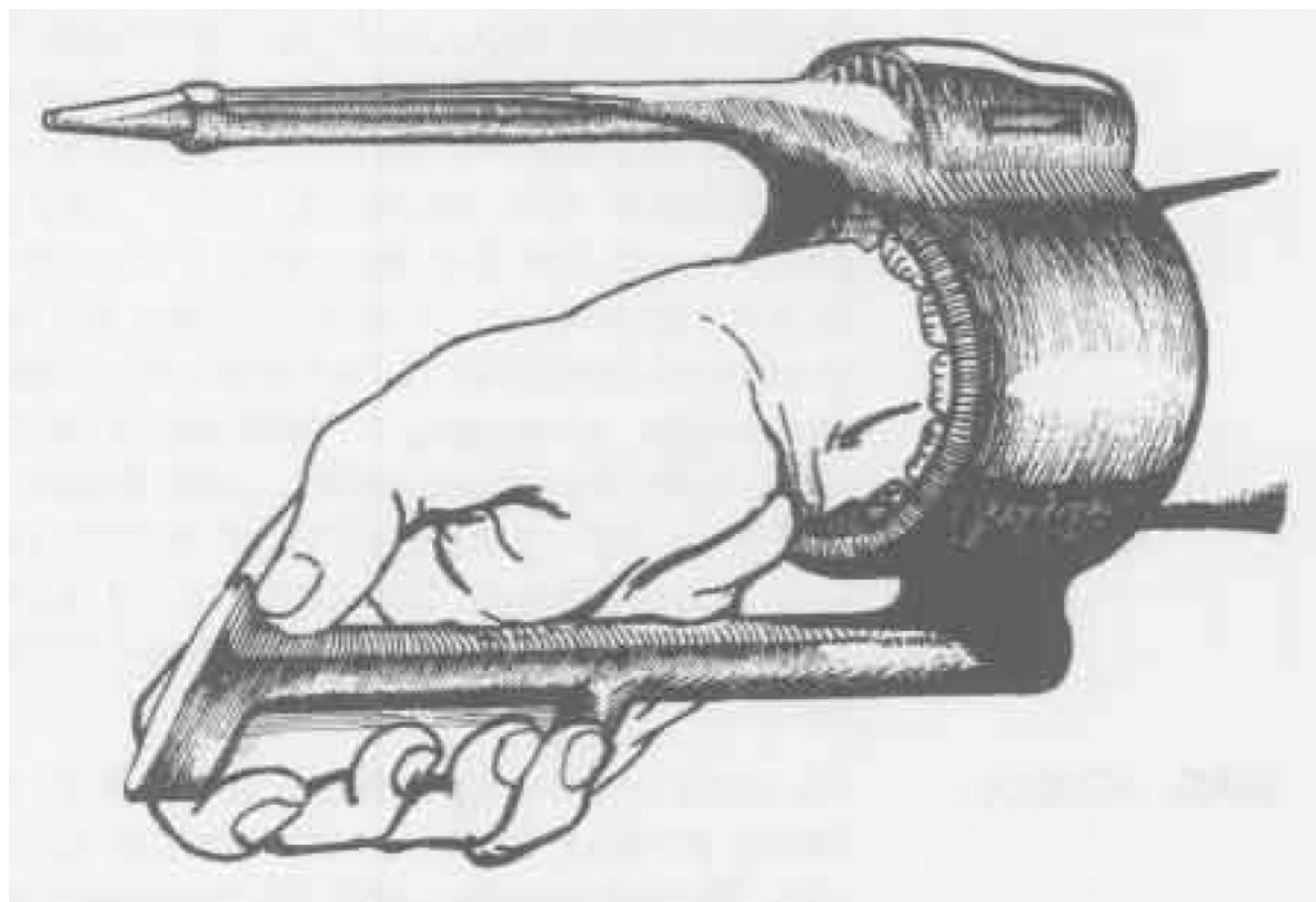
ヒット：2d8 [火]ダメージ。

レベル15、20：3d8 [火]ダメージ。

レベル25、30：4d8 [火]ダメージ。

安定性

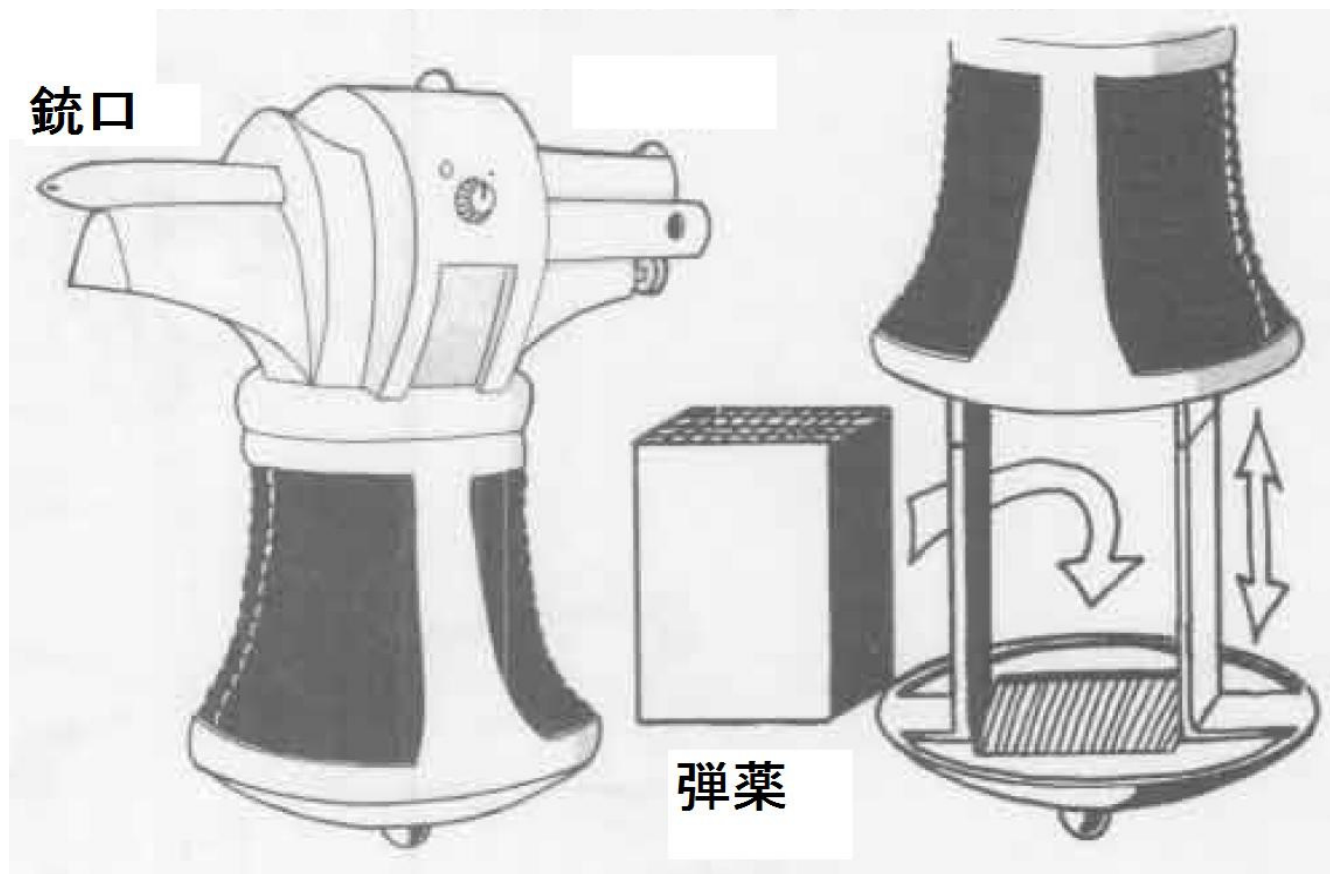
+0



ニードラー・ピストル

奥方、もし私があなたであるなら、それを飲もうとは思いません。その形はポーションの瓶を思い起こさせるかもしれませんが、それを飲もうとしたお客様は自分の頭を針山にすることになったのです。しかも彼は私の天幕を穴だらけにしまいましてね。しかしながら、私の聞いたところ、彼は故国に帰るや否や、新たなファッション・トレンドを生み出したそうです。今や貴族はこぞって、鼻に穴を開けて金属針を刺しているとかいいたか。

ニードラー・ピストル	レベル7+
Needler Pistol / 短針銃	レア
この奇妙な装置はポーションの瓶か多くの管を紐で束ねたフラスコのように見える。	
レベル7 +2 2,600gp	レベル22 +5 325,000gp
レベル12 +3 13,000gp	レベル27 +6 1,625,000gp
レベル17 +4 65,000gp	
武器：ハンド・クロスボウ	
強化：攻撃ロールおよびダメージ・ロール	
クリティカル：プラスの数値ごとに+1d6 ダメージ	
特性	
◆ この武器には矢弾はなく、矢弾を使うこともできない。	
◆ 故障：使用者がこの武器での攻撃ロールで1をロールしたなら、使用者は武器のレベルに等しい値のダメージを受け、さらに継続的ダメージ5を受ける(セーブ・終了)。	
レベル12、17：継続的ダメージ10。	
レベル22、27：継続的ダメージ15。	
← 攻撃パワー ◆ 無限回 (標準アクション)	
攻撃：近接範囲・噴射3(噴射の範囲内のクリーチャーすべて)；武器レベル+3対AC	
ヒット：2d8 ダメージ、さらに目標は継続的ダメージ5を受ける(セーブ・終了)。	
レベル12、17：3d8 ダメージ、継続的ダメージ10。	
レベル22、27：4d8 ダメージ、継続的ダメージ15。	
安定性	+0



コンフュージョン・レイ

防壁山脈への遠征途中、棒の端に回転する円盤が付けられたこのアイテムは、何かを切断するための装具であると考えられていた。そして一行のエルフが敵に対してそれを使おうとした。装置のスイッチを入れた瞬間、彼は衣類をすべて脱ぐと弓を頭の上の乗せ、コアロンの御足についての戯れ歌を歌いだした。

コンフュージョン・レイ		レベル7+	
Confusion Ray / 混乱光線		レア	
先端に様々な色合いの回転する円盤が付いた約1フィートの金属棒だ。スイッチ入れると棒の先端の円盤が回転を始める。そのスイッチは熱を持っている。			
レベル10	+2	5,000gp	レベル25 +5 625,000gp
レベル15	+3	25,000gp	レベル30 +6 3,125,000gp
レベル20	+4	125,000gp	
装具：ワンド			
強化：攻撃ロールおよびダメージ・ロール			
クリティカル：プラスの数値ごとに+1d8 [精神]ダメージ			
特性			
◆ 故障：使用者がこの武器での攻撃ロールで1をロールしたなら、使用者は使用者の次のターンの終了時まで、使用者が攻撃ロールで1をロールした目標から支配状態になる。			
✧ 攻撃パワー（[魅了]、[精神]）◆ 無限回（標準アクション）			
攻撃：遠隔・5（クリーチャー1体）；ワンド・レベル+3対“意志”			
ヒット：2d6 [精神]ダメージ、さらに目標は幻惑状態になる（セーブ・終了）。この効果が終了するまで、使用者は使用者のターン開始時にフリー・アクションを使用することで、目標を5マス横滑りさせることができる。			
レベル15、20：3d6 [精神]ダメージ。			
レベル25、30：4d6 [精神]ダメージ。			
安定性		-4	

ブルー・コミュニケーター

君はこの青いアイテムを口に咥えるものと考えられるかもしれない。やめとけ。我々が発見したところ、この部品は耳に入れるものだ。それを使えば、君は遠くにいる仲間のひとりと交信することができる。君はそれを起動しなくてはならないが、それだけで連絡可能になる。君は偶然の事故で、仲間と話をしているつもりで、敵に話をしてしまわないように注意しろ。

重ねて注意するが、いかにもそれがピッタリに見えるとして、それを咥えるな。

ブルー・コミュニケーター		レベル2	
Blue Communicator / 青い交信装置		レア	
この青く輝く装置は歯に似ている。咥えるなよ。			
アイテム・スロット：頭部		520gp	
汎用パワー ◆ 無限回（マイナー・アクション）			
効果：使用者から20マス以内にいる、使用者が希望するクリーチャーの名前を言え。d20をロールしろ。結果が2~20であれば、目標のクリーチャーは使用者の声を隣接マスにいるかのように聞き取ることができる。この効果は使用者がこのパワーを再使用するまで持続する。			
故障：結果が1であれば、使用者は望むクリーチャーと話ができず、代わって使用者から20マス以内にいるランダムなクリーチャーと会話することになる。			
安定性		+3	

ジェット・パック

これは私のお気に入りアイテムの1つだ。もはや炎を噴いて空を舞うのは、ドラゴンだけの専売特許ではない。このアイテムをバックパックのように背負うと、下に向かって炎が噴き出し、君は一直線に真上に - 次の岩棚に向かって飛び出す。保障しよう。君が最初にこれを試すとき、君は歓喜の雄叫びを上げて空を舞うだろう。君は操縦する必要なく、失敗せずに着陸できるだろう。私がこれを使ったかって？ いやいや、これは君のような勇敢な冒険者のためのものだよ。

ジェット・パック		レベル7	
Jet Pack / 噴進装置		レア	
金属製バックパックの中ほどから突き出た握りをつかむと、それは背負った人の下に向けて炎を噴き出す。			
アイテム・スロット：腰		2,600gp	
汎用パワー ◆ 無限回（移動アクション）			
効果：使用者は2d10マスまでの飛行をし、移動終了後に落下する。			
故障：使用者のd10ロールが両方とも1であったなら、使用者はランダムな方向に1d10マス飛行する。使用者がいずれかに衝突したならそこで移動は終了し、2d10ダメージを受ける。			
安定性		-2	

グレイ・セキュリティ・カード

クーンツの話によると、防壁山脈の内部はさまざまな色の扉で分断されていてね。さまざまな部屋を探検するためには、魔法で封じられた扉の色に対応したカードが必要なのだよ。この灰色のカードは、とても破壊的な守護ゴーレムの1体から取り出されたもので、その機能は単純だ。これは防壁山脈の内部のすべての扉を開けることができるのだ。注意すべきことは、この奇跡の鍵は常識的な鍵と異なり、君が身につけているベルトすら解錠してしまうのだ。

グレイ・セキュリティ・カード Gray Security Card／無制限解錠カード	レベル6 レア
この灰色の長方形は、分厚く鉛を塗った色ガラスのように見える。	
その他の魔法のアイテム	1,800gp
汎用パワー ◆ 遭遇毎（標準アクション）	
効果：使用者は扉や施錠された物体を解錠するための〈盗賊〉判定を行なう。その判定には使用者の通常の判定ボーナスに代わり+20パワー・ボーナスが与えられる。	
故障：使用者がこの判定で目1を出したなら、使用者が身につけている衣類と鎧はすべて外れて落下する。	
安定性	+3

ホイーリィ・スレッド

この車輪のついた架台は、片側についているレバーを使うと移動し、また別のレバーを使って動きを操るんだ。私たちはこれが貨物運搬の革命だと信じていたんだが、そうは問屋が卸さなかった。正しく操作するためには誰かひとりがこの架台の上には横たわらなければいけなかったんだ。

うちの熱狂的なドワーフ・テスト・パイロットのひとりが、レバーと足をロープで結んで、舵を取ろうとしたんだ。何度か成功が続いた後、そのテスト・パイロットはジャンプ台を使って障害物や川を飛び越そうとした。ジャンプ台から飛び出すのまでは成功したんだが、その時テスト・パイロットは舵が機能しないことに気づいたんだ。そいつはとんでもない速度で、滝めがけて突進したよ。そしてそいつは気づいたんだ。安全のために結びつけたはずのロープが、まるっきり別の効果を現したことを。

ホイーリィ・スレッド Wheely Sled／車輪橇	レベル4 レア
この人ひとりが横たわることができる長さの金属板には4本の車輪がある。片側には、多くのレバーとスイッチが設けられている。	
その他の魔法のアイテム	840gp
汎用パワー ◆ 無限回（移動アクション）	
必要条件：使用者はこの橇の上に横たわらなくてはならない	
効果：d20をロールしろ。結果が2から20であるなら、使用者は移動困難地形を無視して、地上を10マスまで移動する。	
故障：結果が1であったなら、使用者はランダムな方向に5マス移動し、スレッドの隣接マスに倒れて伏せ状態になる。	
安定性	+1

シンギュラリティ・グレネード

防壁山脈から持ち出すことができなかった驚異の物品の中のひとつに、質問に対して解答を映し出す魔法の鏡があった。私がこの物品の識別を命じたとき、魔法の鏡の声はこのアイテムを「単独(シングル)のラリティ」と述べた。我々は「ラリティ」がなにか、なぜ「ラリティ」が単独なのか、「ラリティ」は複数あるのかについて何も知らなかった。しかし我々は、この装置が戦闘を支援するものと想定した。我々はたったひとつの「ラリティ」が、戦いの潮流の中にこそあると考えている。

シンギュラリティ・グレネード レベル11
Singularity Grenade / 特異点爆弾 レア

大きめの果物サイズをしたこの装置は、象牙の如く磨き上げられた白色をしている。その中心には純粋な暗黒で作られているかのような回転する黒い穴がある。

その他の消費型アイテム 350gp

✦ 攻撃パワー([冷氣]、[雷鳴]) ◆ 消費型 (標準アクション)

攻撃：遠隔範囲・爆発 2d3-1・10マス以内(爆発の範囲内のクリーチャーすべて)；+14対“頑健”

故障：使用者が行なう1回以上の攻撃ロールのいずれかが1であったなら、使用者は爆発の中心かもっとも近くの何者にも占められていないマスに瞬間移動し、この攻撃がヒットする。

ヒット：1d4をロールしろ。ロールの結果だけd4をロールしろ。さらにその結果だけd4をロールし、結果を合計しろ。それぞれの目標は合計値に等しいポイントの[冷氣]にして[雷鳴]ダメージを受ける。

ミス：半減ダメージ。

特殊：使用者がこの攻撃でクリティカル・ヒットしても、ダメージは最大値にはならない。

安定性

-4

スリープ・グレネード

我々は数多くの金属光沢を持つ果物の調査のため、大枚はたいてゴブリンの一隊を雇った。最初のゴブリンは我々の見ている前でそれを食べたが特に変化がなかった。2番目のゴブリンは果物を抱えたまま表面にある突起を押し込むように指示され、即座に倒れた。3番目のゴブリンはそれを起動した後に安全な距離まで装置を投擲するように指示を受けた。4番目から7番目までは必要とされる“安全な距離”が、存外広いことを証明した。

スリープ・グレネード レベル11
Sleep Grenade / 催眠爆弾 レア

この装置は大きめのリンゴ程度で、全体に刻み目があってつかみやすい。

その他の消費型アイテム 350gp

✦ 攻撃パワー([魅了]) ◆ 消費型 (標準アクション)

攻撃：遠隔範囲・爆発 2d3-1・10マス以内(爆発の範囲内のクリーチャーすべて)；+14対“意志”

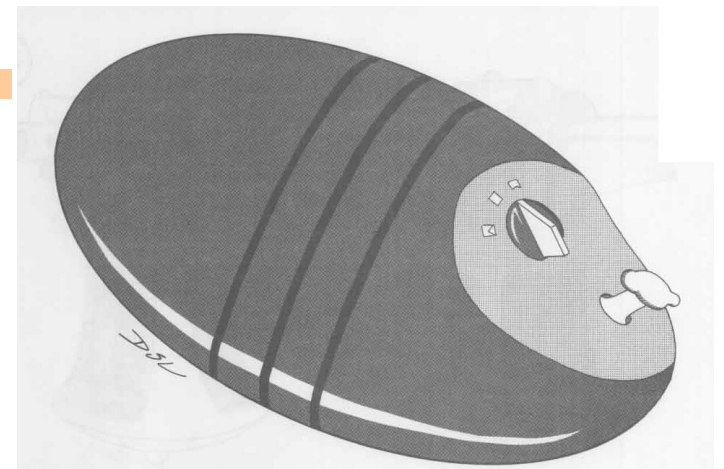
故障：使用者がこのグレネードを使用した攻撃ロールで1を出したなら、使用者は倒れて気絶状態になる(セーブ・終了)。

ヒット：目標は減速状態になる(セーブ・終了)。

最初にセーブに失敗した時点：目標は代わって気絶状態になる(セーブ・終了)。

安定性

-4



DM向け：発掘品はうまく動かない For the DM: When Thingamajigs Go Bad

これらのアイテムは伝統的な魔法のアイテムというよりSFをテーマとして設定されている。したがってこれらのルールを使用する際には、驚異的技術の産物でありながら、永らく放置されていたため信頼性を失っているものとしろ。これらのルールを使用する際にはその結果も含めて考慮しろ；パワー・アーマーの使用を前提として組まれたキャラクターは、アーマーの機能が停止したならおもしろくないだろう。

この記事に記されたアイテムには“安定性”という要素を持つ。

毎ターン、キャラクターがあるアイテムのパワーを使用したなら、d20をロールしてアイテムの“安定性”を加えて以下の表に適用しろ。「故障」の結果であったなら、アイテムの「故障」欄を参照しろ。そこに記されたトリガーは満たしていないにしても、アイテムはそこに記されているように誤作動する。

安定性判定結果

- | | |
|-------|---|
| 1以下 | このアイテムは故障して爆発し、使用者と使用者に隣接するすべてのクリーチャーに対して[火]ダメージを与える。このダメージはアイテムのレベル5毎に1d8ポイントである(1-5レベル:1d8、6-10レベル:2d8、11-15レベル:3d8、以下続く)。アイテムは破壊される。 |
| 2-3 | このアイテムは故障して爆発し、使用者に対してアイテムのレベル5毎に1d6[雷鳴]ダメージを与える。アイテムは破壊される。 |
| 4-5 | このアイテムは故障して壊れ、永久に機能を停止する。 |
| 6-7 | このアイテムは故障する。 |
| 8-9 | このアイテムは作動しない。 |
| 10 | このアイテムは通常に作動するが故障もする。 |
| 11-15 | このアイテムは通常に作動する。 |
| 16-17 | このアイテムは通常に作動する。次にこのアイテムを作動させた時、使用者は安定性判定を行なう必要がない。 |
| 18以上 | このアイテムは通常に作動する。もし使用者がそのアイテムを使用して攻撃をしてヒットを与えたなら、その攻撃は自動的にクリティカル・ヒットとなる。 |

アイテムを整備する Keeping Items Operational

ここに示された装置は冒険者が慣れ親しんだそれらとは大きく異なっているため、DMによっては〈魔法学〉技能を持つキャラクターに装置の整備ができるかと裁定するかもしれない。1日1回、〈魔法学〉を習熟しているキャラクターは、アイテムのレベルに応じた困難難易度の〈魔法学〉判定に成功することで、アイテムの機能を維持することができる。判定に成功したなら、アイテムの“安定性”は24時間に渡り2だけ増加する。