

ピール特産物、魔法の道具

ＰＣの皆さんの暮らしているピールという街は、多種多様な魔法の道具が特産物として知られています。

ピールにお住まいの皆さんにも、ぜひその便利さを体験していただくため、今日はおすすめのマジックアイテムをご紹介します！

.....ルール上は「マジック」「グリモア」に載っているほぼ全ての魔化品、エリクサが購入可能です（お金さえ出せば）

ここでは、冒険に役立つ可能性が高く、お値段も手ごろな品物を順次紹介していきます。

魔化装備品（戦闘系）

こちらに紹介するのは、装備することで効果を発揮する常動型のマジックアイテムです。

主に戦闘時に役に立つものをご紹介します。

強化 + 1 の鎧 or シャツ \$ 5 0 防御 + 1 の鎧 or シャツ \$ 1 0 0

- ・値段は魔化にかかる費用です、鎧はご自分でご用意ください。（シャツはサービスいたします）
- ・「強化」は胴体の防護点が、「防御」は胴体の受動防御が1点上昇します（他の部位は増えないのでご注意ください）
- ・シャツと鎧はそれぞれ1着ずつ着用する事ができます（この組み合わせでのみ重ね着が可能です）
- ・ご希望の場合は、靴や籠手（部分鎧）にも同じお値段で魔化いたします。
- ・シャツは5回、鎧は（もとの防護点×5）回、攻撃が命中した場合、魔法は効果を失います。
 - ・ぶっちゃけた話、この魔化は使い捨てです。何回『当たった』か記録しておくこと。壊れたら買いなおしましょう.....
 - ・ＰＣが自分の覚えた 修理 の魔法で修理することは可能です。

防御 + 1 の盾 \$ 1 0 0

- ・値段は魔化にかかる費用です、盾はご自分でご用意ください。
- ・盾の受動防御が1点増えます。
- ・盾の効果がない背面からの攻撃の時はこの魔化の効果もないのでご注意ください。
- ・近接戦闘中のペナルティもなぜか増加します、ご利用の際はご注意ください。
- ・（もとの受動防御×5）回、盾に攻撃が当たったら魔法は効果を失います。盾に攻撃が当たるパターンは以下のとおり。
 1. 止めに成功
 2. 能動防御の成功度が盾の受動防御よりも小さい
 3. 盾を狙った攻撃をされて防御に失敗
- ・ぶっちゃけた話（以下、鎧、シャツと同じ）

豊穡の矢筒 \$ 1 0 0

- ・弓使いの方必携の一品。矢筒の中から矢が無限に取り出せます。
- ・矢は一本ずつしか取り出せません。
- ・矢は取り出してから1分間にわたって存在し、その後消滅します。
- ・通常の矢（一本2\$のもの）を取り出せます。それ以外のものを取り出す矢筒をご希望の場合はご相談ください。
- ・セキュリティ保持の観点から、持ち主以外の方が取り出した場合、矢は即座に消えます。

魔化装備品 (非戦闘系)

こちらでは、主に戦闘以外で役立つ常動型の魔化装備品をご紹介します。

祝福のお守り \$ 100

- ・オーソドックスなお守り型から、イヤリング、指輪など様々なバリエーションで製作しております。
- ・同じお値段で、お客様の持ち込まれた品物に魔化を施すこともできます。
- ・お客様が大きな危険にさらされた時、危険を回避する代わりに魔法は効果を失います。
 - ・その際、魔化のかかっていた品物には何ら影響を与えませんのでご安心ください。
- ・《祝福》の効果について、ハウスルールとしていくつかの大きな変更があります。[こちら](#)で確認してください

生命のアミュレット \$ 90

- ・お客様の生命に危機が訪れた時、身代わりになってくれる神秘の宝石です。
- ・お客様に「失敗したら死亡しかねない判定」が必要になった時、その判定に + 3 の修正を加えて魔法は効果を失います
 - ・その際、品物は粉々に砕け散ってしまいます。
 - ・どの判定に使うかは、PLが提案し、GMが許可した時になります。
 - ・死亡判定が発生した時にこのアミュレットがあったら、必ず効果が発揮されます。
 - ・修正によってクリティカル値やファンブル値も変動します。

魔道具

こちらに紹介するのは、使用することで効果が現れるマジックアイテムです。

使用に際しては、道具の使用者が必要なエネルギーを消費することになります

これらの品物は、使用する際判定が必要になりますが、目標値は15になります。

「毒見」のスプーン \$ 100

- ・冒険に出ると、食糧の問題は常に気にしなくてははいけません。万が一、手元に食料がなくなってしまったとき、このスプーンが役に立つかもしれません。
- ・スプーンを物体にかざすと、その物体が使用者にとって食べられるものかどうかを知る事ができます。
- ・危険な異物や、毒物が入っているときには、スプーンが使用者にだけ聞こえるように伝えてくれます。
- ・食べられるかどうかを答えるだけで、美味しいかどうかはわかりません。
- ・なお、一回の使用に際し、使用する方の疲労点が1ポイント消費されます。

「清掃」の杖 \$ 100

- ・この杖を持って対象に触れると、あっという間に対象の汚れは落ちてぴかぴかに磨き上げられます！
- ・人間や生き物に使っても何も害はありません。身だしなみを気にする貴方に、必携の一品です。
- ・床や壁をきれいにする時は、一回の使用で約1メートル四方の範囲をきれいにする事ができます。
- ・何回使用しても壊れない安心設計、持ち運びに便利な小型、軽量の親切設計。
 - ・重さは「軽い」です。大きさは、割り箸くらいの棒を想像してください。
- ・なお、一回の使用に際し、使用する方の疲労点が2ポイント消費されます。

エリクサ

こちらに紹介するのは、一回使いきりの効果が現れる魔法の薬品『エリクサ』と、その関係品です

■エリクサの瓶について

- ・通常の瓶は、HP 1、生命力 1、防護点 0 とし、エリクサが入った状態の重量を 0.1kg とします。(重量は暫定)
- ・普通の瓶に直接 1 点のダメージが発生したら、瓶は割れて中身のエリクサはその場で効果を発揮します。
 - ・懐などに入っている瓶に「直接」ダメージが発生することはほぼありえません(敵対的な攻撃者が狙った場合はこの限りではありません.....が、普通は「見えない」ので、攻撃に最低でも -10 のペナルティがかかります)
 - ・取り出した瓶を割るのは、比較的簡単です。投げた場合は投げダメージと落下ダメージ、落とした場合は落下ダメージ、見えている瓶を攻撃する場合は - 5 のペナルティ、握りつぶすのなら瓶の生命力と自分の体力との即決勝負..... GM はめんどろだったなら「ダメージが発生しそう」だったなら判定無しに「割れた」として結構です。
 - ・でも、よく考えたら、上のパターンで 1 点のダメージが発生する確率って結構低いよね.....
- ・水薬はキャラクターに命中して瓶が割れたなら「接触して服用した」事にします。
 - ・ルールブックでは飲用が必要ですが、修正します。
- ・同様に、煙薬も瓶が割れた途端に火がついて煙が出ます。
 - ・どうやって、とか考えたら負けです。
- ・瓶の割れたエリクサは、意味のある効果を発揮できなくとも、効果時間が切れる前であっても、再び使用できる状態に戻すことは出来ません。
 - ・例えば、「治癒」のエリクサの瓶を落として割ってしまった時、「何も回復していないのでまだ使える！」.....とはなりません。「覆水盆に返らず」って奴です。きっと地面が元気になったんです。
- ・割れるのが嫌な場合、HP 8 の「割れにくい瓶」入りのエリクサを買うことも出来ます。値段、重量は変わりません。
- ・1.5 倍の値段を払ったら、「取り出しながら蓋を開ける事ができる瓶」入りのエリクサを買う事ができます。重量は変わりません。
 - ・これを使うなら「割れにくい」方が良いですね。ところで実際何で出来てるの？ とかは考えない方が良くと思う。

ポーションホルダー \$ 3 0 0

- ・一瞬を争う組合員の皆さんをサポートするために生み出された待望の新製品！ポーションを瞬間的に取り出す事ができるように工夫された形状は、きっと皆様のお目に叶う事と思います。
 - ・見た目は自由に設定してください。まあ、プファイトベルトみたいなのかなあ。
 - ・5 個までのエリクサの瓶を入れておく事ができ、[準備 / 瓶 (肉体 / 易・技能なし値 : なし)] の技能判定に成功したら瞬間で瓶を取り出す事ができます。
 - ・つまり、「取り出しながら蓋をあけることのできる瓶」入りのエリクサを使うと、[準備 / 瓶] の判定に成功すれば、そのターンにエリクサを使う事が可能になります。(もちろん、「飲む、かける」で 1 ターンは使います)
 - ・判定に失敗したら取り出すのに 1 ターンかかることになり、フアンブルした場合は、取り出そうとした瓶を落っことして割ってしまいます。
 - ・なお、このホルダーは、瓶であれば、エリクサ以外の瓶を入れても使えます。.....何の意味があるかは知りませんが。

「治癒」のエリクサ \$ 1 2 0

- ・きわめてベーシックなエリクサです。ダメージの回復だけでなく、疲労の回復にも使えます

す！

- ・ダメージを優先的に回復してしまうので、疲労点を回復したい時は、あらかじめ傷を全快させてください。
- ・使うときは「取り出す」→「蓋を開ける」→「飲む or かける」の3ターンが必要です。全部、片手でできる作業です。

「覚醒」のエリクサ \$ 500

- ・周りの仲間がすべて戦闘不能、立っているのはあなただけ、しかし、あなたは呪文が使えない。そんな絶体絶命の時の助けになるかもしれないエリクサです。
- ・このエリクサを1ターンかけて懷から取り出し、次のターンで目標地点に投げ込みますと、そこを中心に直径3ヘクスの範囲が刺激的な臭いで充満されて、気付けの役割を果たします。
- ・気付けの役割以外は何ら影響を与えない安全設計ですので、安心してご使用ください。
 - ・呪文の「覚醒」と同様のペナルティーがかかった生命力判定に成功したら、気絶から回復します。「覚醒」の呪文と違って、発動判定が必要ないので、成功度がボーナスになる、ということもありません。
 - ・果たして、これが必要になるときが来るのか否か、500\$の価値はあるのか……それは、統括者にもわからない。
- ・このエリクサを作成しようとする場合、100\$の材料費と、2週間の期間が必要となります。
 - ・この条件で出来上がるのは「煙薬」タイプです。材料費、期間を半分にすると「水薬」タイプになって対象が単体になります。「水薬」タイプは市販しておりません。悪しからず。

「毒薬」のエリクサ \$ 500 (特殊)

- ・「ふひひ。あんた、真っ当じゃない薬をお求めだね」
- ・このエリクサは現在のルナルの人間社会において人に対する使用が非合法です。
 - ・ジャング＝エルファについても、人間社会においてはこの法に従うことになります。使用するときは、ちゃんと秘密裏にしましょう。
 - ・罰則とかは深くは設定しませんが、まあ、一般の傷害、殺人よりも重くなるイメージ。
- ・明文法のないピールにおいても、取締りの対象になります。法の執行は他国への引渡しによって行われることになります。
- ・「悪魔」や黒の月の眷属に利用することは非合法ではありませんが、当然、所持しているだけでも良い顔はされないでしょう。
 - ・「誠実」なキャラクターが、「単純所持」を犯罪として対応しても無理はありません。
- ・以上のリスクを踏まえて、なおもこのエリクサ(4D防護無視ダメージ)が欲しい、という場合、余暇1日を消費して「裏社会」判定を行ない、成功したら購入できます。

巻物

ウィザードのお小遣い稼ぎにもなる巻物のルールについてです。

- ・巻物を作るのに必要な日数については、ルールブックにあるとおりで、PCが巻物を購入しようとする時は、巻物の作成日数から計算される金額に紙代の10\$を足したものになります。
- ・逆に、PCが作成した巻物を売るときは、必要経費として10\$を支払い、金額の半額からさらに10%引き(端数切捨て)した値で買い取ってもらえます(商人技能がない場合)。
 - ・なんだか中間商人ボッタクリ過ぎのようには見えますが、まあ、世の中そんなものです。
- ・巻物は、「魔法の素質」をLv1でもいいから持っている人でなければ使えず、取り出すのに1ターン、読むのに通常の呪文集中の2倍の時間がかかり、読んだ人は必要なエネルギーも消費しなくてはいいけない、ということに注意してください。
- ・市販の巻物は、判定が必要な場合、全て15Lvとして判定してください。

魔法の道具ではない便利アイテム

ここから下は、魔法の道具ではない、新しい便利アイテムを紹介します。

何か新たに思いついた人は、どしどし統括者に相談してください。

.....できれば、ある程度汎用性のあるアイテムが良いです。

- ・クティクティフェリア専用蜜入れ、とかはありますけど、ここで紹介するものじゃない、かな、ということ。

伝書鳩 \$ 3 0 0

- ・ピールにおける通信手段に革命が！
- ・最大2つの場所を「巣」として覚えさせて、どちらかに手紙などの軽いものを持って飛んでいかせることができます。
- ・使用に際して技能「動物使役」は必要ありませんが、使用時に3Dを振って出目が17,18だった場合はファンブルになり、鳩はどっかに行ってアイテムとしては失われてしまいます。
 - ・「動物使役」技能を16以上でもっている場合、または覚えさせている場所が1つしかない場合は、17はファンブルになりません。
- ・「動物使役」の判定でそれなりの成功度を出したなら、GM判断でもう少し複雑なことをさせてもかまいません。
 - ・「順番に二ヶ所に飛ばす」とか「自分のところに戻ってくる」とか。
- ・意思の疎通はできませんので、あんまり複雑なことはできません
 - ・「そんなんされたら、わいらお飯の食い上げですわ」(ミュルーン伝令ギルド所属某氏談)