

一毒 [Core Rules, CAd] (3.5e)

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

毒名	種別	難易度	初期効果	予後効果	(製作: 毒作り)	価格
ドラウの毒	致傷	13	気絶状態 (1d3 時間持続)	気絶状態 (2d4 時間持続)	15	75gp
小型センチピード毒	致傷	10	1d2 点【敏】	1d2【敏】	15	90gp
アカネグサ	致傷	12	なし	1d4【耐】、1d3【判】	15	100gp
グリーンブラッド・オイル	致傷	13	1【耐】	1d2【耐】	15	100gp
ブラック・アダー毒	致傷	11	1d6【耐】	1d6【耐】	15	120gp
ブルー・フィニス	致傷	14	1【耐】	気絶状態 (1d3 時間持続)	15	120gp
中型スパイダー毒	致傷	12	1d4【筋】	1d4【筋】	15	150gp
大型スコピオン毒	致傷	14	1d4【耐】	1d4【耐】	20	200gp
ジャイアント・ワズプ毒	致傷	14	1d6【敏】	1d6【敏】	20	210gp
シャドウのエッセンス	致傷	17	1【筋】*	2d6【筋】	20	250gp
パール・ワーム毒	致傷	25	1d6【筋】	2d6【筋】	20	700gp
テスブレード	致傷	20	1d6【耐】	2d6【耐】	25	1800gp
ワイヴァーン毒	致傷	17	2d6【耐】	2d6【耐】	25	3000gp
キャリオン・クロウラーの腹の絞り汁	接触	13	麻痺状態 (2d6 分持続)	なし	15	200gp
サソニーヌの葉の残滓	接触	16	2d12 hp	1d6【耐】	20	300gp
マリスの根のペースト	接触	16	1【敏】	2d4【敏】	20	500gp
ニサリット	接触	13	なし	3d6【耐】	20	650gp
トリネアの根	接触	16	1d6【敏】	2d6【敏】	25	750gp
ドラゴンの胆汁	接触	26	3d6【筋】	なし	30	1500gp
ブラック・ロータス抽出液	接触	20	3d6【耐】	3d6【耐】	35	4500gp
タギットのオイル	摂取	15	なし	気絶状態 (1d3 時間持続)	15	90gp
ヒ素	摂取	13	1【耐】	1d8【耐】	15	120gp
イドの苔	摂取	14	1d4【知】	2d6【知】	15	125gp
シマカラカサダケ	摂取	11	1【判】	2d6【判】、1d4【知】	15	180gp
リッチ・ダスト	摂取	17	2d6【筋】	1d6【筋】	20	250gp
ダーク・リーヴァーの粉末	摂取	18	2d6【耐】	1d6【筋】、1d6【耐】	25	300gp
アンゴル・ダスト	吸入	15	1【魅】	1d6【魅】、1【魅】*	20	1000gp
狂気の霧	吸入	15	1d4【判】	2d6【判】	20	1500gp
オーサー焼香	吸入	18	1【耐】*	3d6【耐】	25	2100gp

* 能力値吸収。 ※いずれの毒も、毒を受けた際に頑健セーブに失敗すると、初期効果を受ける。また、その 1 分後に再セーブに失敗すると、予後効果を受ける。

一毒 [MM] (3.5e) (『モンスター・マニュアル 第 3.5 版』—p255)

毒名	種別	難易度	初期効果	予後効果	(製作: 毒作り)	価格
ベラドンナ	摂取	13	1d6 点【筋】	2d6【筋】	—	—

一毒 [MotP] (3e/3.5e) (『次元界の書』—p106)

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

一毒 [BoVD] (3e) (『不浄なる暗黒の書』—p44, 表 3-6)

毒名	種別	難易度	初期効果	予後効果	(製作: 毒作り)	価格
超小型センチピード毒	致傷	10	1【敏】	1【敏】	15	40gp
超小型スコピオン毒	致傷	12	1【耐】	1【耐】	15	90gp
超小型スパイダー毒	致傷	10	1d2【筋】	1d2【筋】	15	90gp
小型センチピード毒	致傷	10	1d2【敏】	1d2【敏】	15	90gp
小型スコピオン毒	致傷	12	1d2【耐】	1d2【耐】	15	100gp
小型スパイダー毒	致傷	10	1d3【筋】	1d3【筋】	15	100gp
中型センチピード毒	致傷	10	1d3【敏】	1d3【敏】	15	110gp
中型スパイダー毒	致傷	12	1d4【筋】	1d4【筋】	15	150gp
大型センチピード毒	致傷	11	1d4【敏】	1d4【敏】	18	150gp
大型スパイダー毒	致傷	13	1d6【筋】	1d6【筋】	18	175gp
中型スコピオン毒	致傷	13	1d3【耐】	1d3【耐】	18	175gp
大型スコピオン毒	致傷	14	1d4【耐】	1d4【耐】	20	200gp
超大型センチピード毒	致傷	14	1d6【敏】	1d6【敏】	20	210gp
眼爆	致傷	22	盲目状態 (持続時間不明)	盲目状態 (持続時間不明)	23	500gp
ヘビリス毒	致傷	24	1d6【耐】	2d6【耐】	20	900gp
巨大センチピード毒	致傷	17	1d8【敏】	1d8【敏】	20	950gp
超大型スパイダー毒	致傷	16	1d8【筋】	1d8【筋】	20	1000gp
デヴィルの眼	致傷	21	呪文抵抗の値が 1 減少*	呪文抵抗の値が 1d3 減少*	22	1000gp
超大型スコピオン毒	致傷	18	1d6【耐】	1d6【耐】	25	1200gp
生命毒	致傷	20	1d6【耐】**	1d6【耐】**	25	2000gp
巨大スパイダー毒	致傷	20	2d6【筋】	2d6【筋】	26	2500gp
超巨大センチピード毒	致傷	23	2d6【敏】	2d6【敏】	30	2900gp

毒名	種別	難易度	初期効果	予後効果	(製作: 毒作り)	価格
巨大スコピオン毒	致傷	23	1d8【耐】	1d8【耐】	32	3000gp
超巨大スパイダー毒	致傷	28	2d8【筋】	2d8【筋】	28	3000gp
超巨大スコピオン毒	致傷	33	1d10【耐】	1d10【耐】	35	9000gp
サソニーヌジュース	接触	18	1d4【敏】	1d4【敏】	22	500gp
パノールの胆汁	接触	25	1d6【筋】	1d6【筋】	25	1000gp
悪星	接触	24	2d6【筋】	2d6【筋】	34	6000gp
アイシェンタヴ	吸入	13	1d6【筋】	1d6【筋】	25	500gp
苦香	吸入	20	1 全能力値	1 全能力値	21	1200gp
アーサニック	吸入	19	1d6【筋】	1d6【筋】	26	2000gp
バジリスクの息	吸入	17	1d6【耐】	1d6【耐】	26	2500gp
燃天使翼香	吸入	18	1d6【魅】	2d6【魅】	27	2800gp
ナーンの霧	吸入	25	1d8【耐】	1d8【耐】	35	7000gp

† 毒に対する完全耐性を持つ来訪者にも作用する。* このダメージは能力値ダメージと同様に回復する。** 猛悪ダメージ。『モンスター・マニュアル 第 3.5 版』により、クリーチャー由来の毒のダメージと難易度を修正済み(価格などは未変更)。

一毒 [A&EG] (3e) (『武器・装備ガイド』—p37, 表 2-7)

毒名	種別	難易度	初期効果	予後効果	(製作: 毒作り)	価格
アルフォーナ	致傷	11	1d2【筋】	疲労状態 (通常と同様)	15	75gp
ジュリーフ・オイル	致傷	12	1d2【筋】、1d2【敏】	1d2【筋】	15	100gp
リルの葉	致傷	14	1d2【魅】	1d4【魅】	15	120gp
ハルルト	致傷	13	1d2【判】	1d2【判】	15	150gp
ヴァビッドの葉の抽出液	致傷	16	幻惑状態 (持続時間不明)	2d6【知】	20	250gp
ファンク・ドラゴン毒	致傷	15	1【耐】*	なし	20	300gp
ヘインラーのエッセンス	致傷	11	2d4【耐】	気絶状態 (1d3 時間持続)	15	300gp
チョルドリス毒	致傷	15	麻痺状態 (2d6 分持続)	2d4【耐】	20	1200gp
レデク・ヴァイン抽出液	致傷	17	2d6【敏】	なし	25	1500gp
グレイ・フィニス	致傷	20	1d4【耐】	麻痺状態 (1d6×10 分持続)	20	3000gp
レイスのきらめき	接触	16	1d2【耐】	1d2【耐】	15	150gp
クリッピング・ヴァイン	接触	13	1d4【筋】、1d4【耐】	なし	15	180gp
メスメルペースト	接触	15	目がくらんだ状態 (持続時間不明)	1d4【知】	20	300gp
眠り草	接触	13	減速状態 (持続時間不明)	1d6【敏】	15	500gp
ホラー・ワイド抽出液	接触	20	1【判】	2d4【判】	25	600gp
アナミス	接触	16	1d4【筋】	2d4【筋】	20	750gp
セヴァーペースト	接触	12	なし	盲目状態 (永続)	25	1500gp
アポレス・オイル	接触	19	なし	形質変化 (本文参照)	30	2500gp
クルムの粉末	摂取	12	1【敏】	1d4【敏】	15	100gp
むかつき	摂取	15	吐き気がする状態 (持続時間不明)	1d4【耐】	15	120gp
エンドルヴァイン抽出液	摂取	14	+2【耐】ボーナス (1d10 分持続)、1d4【判】	2d6【判】	20	150gp
クレテルの葉の残滓	摂取	14	+2【耐】ボーナス (1d10 分持続)、1d4【耐】	1d6【耐】	20	150gp
ファラリン	摂取	14	+2【筋】ボーナス (1d10 分持続)、1d4【敏】	1d6【耐】	20	150gp
口開ざし	摂取	11	話せない (持続時間不明)	2d6【耐】	15	250gp
鼻焦香	吸入	18	鋭敏嗅覚が抑止 (1d6 分持続)	1d4【判】	20	800gp
アサビの霧	吸入	12	1d4【耐】	1d4【耐】	20	1000gp
脳粉塵	吸入	12	混乱状態 (持続時間不明)	1d4【耐】	20	1300gp
セヴァー香	吸入	18	なし	盲目状態 (永続)	35	3000gp
リアリスの煙	吸入	15	1d6【魅】	1d6【魅】	25	2000gp
ロシヨンのガス	吸入	15	1d4【知】	1d6【敏】、1【敏】*	25	3100gp

* 能力値吸収。

一毒 [Und] (3.5e) (『アンダーダーク』—p67, 表 5-5)

毒名	種別	難易度	初期効果	予後効果	(製作: 毒作り)	価格
ドラウ昏倒毒	致傷	13	気絶状態 (10 ラウンド持続)	気絶状態 (2d4 時間持続)	—	75gp
病石軟膏	致傷	19	1d4【耐】	1d4【耐】*	—	1500gp
強健狂気	摂取	20	+1d2【筋】【耐】ボーナス (持続時間不明)、1d4【知】【判】	+1d2【筋】ボーナス (持続時間不明)、1d4【知】	25	1200gp
洞窟恐怖	摂取	20	コンフュージョン (持続時間不明)	1d4【知】	25	200gp
朦朧化ガス	吸入 DC 12	12	朦朧状態 (1 ラウンド持続)	朦朧状態 (1d4 ラウンド持続)	—	40gp

—毒— [CoSW] (3.5e) (『ウォーターティープ: 壮麗な都』—p146)

毒名	種別	難易度	初期効果	予後効果	(製作: 操作)	価格
眠煙	吸入	15	気絶状態 (1分持続)	気絶状態 (1d3分持続)	15	25gp

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

毒名	種別	難易度	初期効果	予後効果	(製作: 操作)	価格
斑点つき毒キノコの毒	致傷	16	1d6【筋】	1d6【耐】	—	350gp

—毒— [FC2] (3.5e) (『魔物の書 II 九層地獄の支配者』—p62)

毒名	種別	難易度	初期効果	予後効果	(製作: 操作)	価格
目潰し毒	致傷	18	盲目状態 (1d4+2ラウンド持続)	盲目状態 (永続)	—	500gp
筋移植毒	致傷	18	1d6【筋】	2d6【筋】	—	600gp
苦痛毒	接触	15	1d6【耐】	2d6【耐】	—	1000gp
深い悲しみ	摂取	15	本文参照	本文参照	—	300gp
蠱化毒	摂取	17	本文参照	なし	—	300gp
不幸薬	摂取	15	本文参照	なし	—	500gp
心の盗人	吸入	20	1【知】	1d6【知】	—	1200gp

—毒— [CS] (3.5e) (『無頼大全』—p110)

毒名	種別	難易度	初期効果	予後効果	(製作: 操作)	価格
ごちゃまぜ毒	致傷	15	1d4 ランダムな能力値1つ	1d4 ランダムな能力値1つ	12	100gp
元素霜	致傷	16	【火】に対する脆弱性(10ラウンド持続)、1d4【敏】	1d4【敏】	18	200gp
緩やかな死	致傷	14	1d6 hp (5ラウンド持続: 成功したラウンドは無効化)	なし	19	250gp
執念の刃	致傷	14	1d4【耐】	1d4【耐】	19	350gp
冒涇毒	致傷	22	信仰呪文の妨害 (本文参照)	信仰呪文の有効術者レベル-1	22	750gp
ゴルゴンの髪	接触	16	1d6【筋】	1d4【筋】	18	300gp
サイリンの吐息	吸入	18	本文参照	本文参照	16	300gp
別離の接吻	致傷/ 摂取	15/ 15	疲労状態 (1時間持続)	疲労状態 (1時間持続)	15	350gp

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

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

※ 毒と同様だが、悪の相手にのみダメージを与える(いずれも超常効果)。また、聖薬の各ダメージには、その相手を持つ【魅力】ボーナスと同じ値の、同じ種類のダメージが加えられる。さらに、悪のアンデッドと悪のエレメンタルは+1点、悪の神格を信仰するクレリックは+2点の同じ種類の追加ダメージを受ける。

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

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

サイキック毒は、サイキック・ボイーン呪文によって作成される。この呪文の目標を、[精神作用]効果の目標にした相手は、通常の毒と同様にダメージを受ける。

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

—麻薬— [RtEE] (3e) (『邪悪寺院、再び』—p41)

麻薬名	種別	頑健・難易度	価格	麻薬要素	(製作: 錬金術) 難易度	中毒度
タンプロッシュ	不明	おそらく19	5cp	なし	18	不明

効果:【筋力】および【耐久力】に+2のボーナス、【判断力】に-2のペナルティ
服用を中断:本文参照

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

麻薬名	種別	頑健・難易度	価格	麻薬要素	(製作: 錬金術) 難易度	中毒度
デヴィル煙草	吸入	DC 15	6gp	なし	20	低(=わずか)
	初期: 1点の【判断力】ダメージ 予後: 【筋力】に+2 錬金術ボーナス(1d3時間持続) 副作用: 持続時間中は怯え状態 過量: なし(ただし、怯え状態は累積する: DMG p293参照)					
バカラン	摂取	DC 14	10gp*	ストップ・ハート呪文	20	低(=わずか)
	初期: 1d4点の【筋力】ダメージ 予後: 【判断力】に+4の強化ボーナス(1d10+15分持続) 副作用: 持続時間中は幻術に対するセーブに-4のペナルティ 過量: 24時間以内に2回⇒2d6点のダメージ、副作用が2倍					
サニッシュ	摂取	DC 9	15gp*	なし	20	中(=中度)
	初期: 1【判断力】ダメージ 予後: 苦痛による効果に対する完全耐性(1d4時間持続) 副作用: 持続時間中は気絶状態判定に-2のペナルティ 過量: 持続時間中にもう1回⇒毎ラウンド1回の標準アクションのみ(2d4時間持続)					
ヴォデア	摂取	DC 13	40gp*	アイデンティファイ・トランスグレッサー呪文、アンヘンド呪文	15	高(=重度)
	初期: 【恐怖】効果に対する完全耐性(威圧)判定に+2の錬金術ボーナス(1d4時間持続) 予後: (交渉)および(はったり)判定に-4の錬金術ペナルティ(2d4時間持続) 副作用: なし 過量: 持続時間中にもう1回⇒吐き気がする状態(1d4×10分持続)					
マッシュルームの粉	吸入	DC 15	100gp*	スタニング・スクリーター呪文、タン・オヴ・パールゼブル呪文	25	中(=中度)
	初期: 【知力】、【魅力】に+2の錬金術ボーナス(1時間持続) 予後: 1点の【筋力】ダメージ 副作用: 【筋力】、【耐久力】-2の錬金術ペナルティ(2d4時間持続)、【判断力】に-2の錬金術ペナルティ(1d4時間持続) 過量: 12時間以内に2回⇒2d6点のダメージ; 24時間以内に4回⇒4d6点のダメージ、および麻痺状態(2d4時間持続)					
モーティン蒸気(“夢霧”)	吸入	DC 17	200gp*	グリムス・オヴ・トルース呪文	20	高(=重度)
	初期: 毎ラウンド、50%でアクションを行えない(1d20+10分持続) 予後: 1d4点の【耐久力】、【判断力】ダメージ 副作用: 持続時間の終了時に強迫衝動(本文参照: 意志・無効、難易度 17; 1d4時間持続) 過量: 1時間以内に2回⇒致死性の毒(摂取 難易度 17、初期および予後 1d10点の【耐久力】ダメージ)					
苦薬(“液状の苦痛”)	摂取	DC 18	200gp	ボダック・パス呪文	25	極高(=極度)
	初期: 朦朧状態(1d4+1ラウンド持続)、毎ラウンド1回の標準アクションのみ(1d6分持続)、予後: 【魅力】に+4の強化ボーナス(1d10+50分持続) 副作用: なし 過量: 24時間以内に2回⇒気絶状態(頑健・無効、難易度 18; 1d4時間持続)					
赤花葉	摂取	DC 10	300gp	なし	27	低(=わずか)
	初期: なし 予後: 1回の移動アクションで注意を引き、自身の直後の攻撃に+4の技量ボーナスを得る能力(10分持続) 副作用: なし 過量: 持続時間中に2回⇒吐き気がする状態(1d4×10分間持続)					
地界ブランド†	摂取	DC 19	500gp	なし	30	低(=わずか)
	初期: 有効術者レベルに+2の錬金術ボーナス(1d20+20分持続) 予後: 2点の【耐久力】ダメージ 副作用: なし 過量: 8時間以内に2回⇒1点の【耐久力】ダメージ					
ルヒックス	致傷	DC 25	2000gp	なし	30	超絶
	初期: 全能力値に1点のダメージ 予後: 全能力値に+2の錬金術ボーナス(1d2時間持続) 副作用: 苦痛による効果に対する完全耐性(10ラウンド持続) 過量: 24時間以内に2回⇒死亡(頑健・無効、難易度 25)					

初めて摂取する場合、中毒度に応じた難易度の頑健セーブに成功しない限り、その麻薬の中毒状態となる(本文参照)。いずれの麻薬も、服用すると即座に副作用が発生し、セーブに失敗すると初期効果を受ける。また、その1分後に再セーブを行い、失敗すると予後効果を受ける。なお、自発的に服用した場合、これらのセーブを行うことができない。

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

* この麻薬は、エクストラクド・ドラッグ呪文で作成可能な麻薬。

—麻薬— [Sh] (3.5e) (『シャーン: 塔の街』—p158, 表 6-3)

麻薬名	種別	頑健・難易度	価格	麻薬要素	(製作: 錬金術) 難易度	中毒度
ドリームリリイ	不明	DC 12	1gp	なし	25	重度(=高)
	初期: 【恐怖】効果に対する完全耐性を得る。また、-4hp~0hpでも通常通り行動でき、-5hpで満身創痍状態、-6hp以下で気絶状態となる(8時間持続) 予後: 1d4点の【判断力】ダメージ 副作用: 持続時間中は毎ラウンド1回の標準アクションのみ 過量: 条件不明⇒2d4点のダメージ(意志・無効、難易度 10) ※この麻薬の中毒状態にある限り、意志セーブに-2のペナルティを受ける。					
アブセンティア†	不明	DC 16	200gp	なし	30	わずか(=低)
	初期: 内体が昏睡状態となり、半径1マイル以内のランダムな人物1体の知覚を感知する(1時間持続) 予後: なし 副作用: クローに肉体を奪われる可能性がある(本文参照) 過量: なし					
黒竜血†	不明	DC 15	240gp	なし	30	中度(=中)
	初期: 次に使用する最下級ドラゴンの能力1回か、次に発動する2レベル以下のソーサラー呪文1つが、【呪文距離延長】および【呪文持続時間延長】特技の利点を得る(10分またはチャージ消費まで持続) 予後: 1d4点の【魅力】ダメージ 副作用: なし 過量: 条件不明⇒2d6点のダメージ(意志・無効、難易度 18) ※“竜血”の初期効果は、種類に関わらず1日につき1回しか得ることができない。					

麻薬名	種別	頑健・難易度	価格	麻薬要素	(観作・錬金術) 難易度	中毒度
青竜血†	不明	DC 18	750gp	なし	30	重度(=高)
	初期:次に使用する最下級または下級ドラゴンマークの能力1回か、次に発動する4レベル以下のソーサラー呪文1つは、使用回数を消費しない(10分またはチャージ消費まで持続) 予後:1d4+1点の【魅】ダメージ 副作用:なし 過量:条件不明⇒4d6点のダメージ(意志・無効、難易度20) ※「竜血」の初期効果は、種類に関わらず1日につき1回しか得ることができない。					
赤竜血†	不明	DC 20	1200gp	なし	30	極度(=極高)
	初期:次に使用する最下級または下級ドラゴンマークの能力1回か、次に発動する3レベル以下のソーサラー呪文は、《呪文威力最大化》特技の利点を得る(最大化しても効果がない場合、有効術者レベルに+3のボーナスを得る)(1分またはチャージ消費まで持続) 予後:1d6+1点の【魅】ダメージ、副作用:なし 過量:条件不明⇒6d6点のダメージ(意志・無効、難易度22) ※「竜血」の初期効果は、種類に関わらず1日につき1回しか得ることができない。					

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

* 頑健セーブではなく意志セーブを行う。

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

―病気― [PHB, DMG] (3.5e)

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

病名	感染	病気要素	難易度	潜伏期間	ダメージ
赤腫れ病†	致傷	なし	15	1d3日	1d6【筋】
悪魔風邪	致傷	なし	14 ¹	1d4日	1d4【筋】
汚穢熱†	致傷	なし	12	1d3日	1d3【敏】、1d3【耐】
魔鬼熱	致傷	なし	18	1日	1d6【耐】 ³
震え病†	接触	なし	13	1日	1d8【敏】
ミイラ腐敗病†	接触	なし	20 ⁴	1日	1d6【耐】
溶死病†	接触	なし	14	1日	1d4【耐】 ³
失明病†	摂取(吸入でも可)	なし	16	1d3日	1d4【筋】 ²
狂妄熱†	吸入(摂取でも可)	なし	16	1日	1d6【判】
焼脳病†	吸入(摂取でも可)	なし	12	1日	1d4【知】

※いずれの病気も、頑健セーブに失敗すると感染し、潜伏期間の終了時に発症しておそらくセーブ不可でダメージを受ける。その後、1日につき1回の再セーブを行い、失敗した場合はダメージを受ける。なお、2日連続でセーブに成功すると完治する。

- この病気から回復するためには、3日連続してセーブに成功する必要がある。
- 2点以上のダメージを受けた場合、再セーブを行う。これに失敗すると、永続的な盲目状態(PHB p311)となる。
- このダメージを受けた場合、再セーブを行う。失敗すると、能力値ダメージのうちの1点が能力値吸収となる。
- 通常の病気と同様に、セーブに成功した日はダメージを受けなが、自然完治しない。魔法的な効果によってのみ完治する。

† コンテンション呪文などでも作成可能な病気7つ(BoVD p29の記述から、おそらく非魔法的病気ならば、他でも作り出せる)。この場合、感染時のみは呪文のセーブ難易度が使用され、発症までの潜伏期間がなくなる(即座に病気のダメージ)。ただし、毎日のセーブには、呪文のセーブ難易度ではなく、病気のセーブ難易度が使用される(一部に例外あり)。

‡ クリフトガーデンズ・グラスプ呪文(『魔道師大全』に収録)でも作成可能な病気。この場合、感染時には呪文のセーブ難易度が使用され、発症までの潜伏期間がなくなる(即座に病気のダメージ)。また、毎日のセーブにも呪文のセーブ難易度が使用され、追加で(治癒)効果が阻害される。

―病気― [MM] (3.5e) (『モンスター・マニュアル 第3.5版』—p253)

病名	感染	病気要素	難易度	潜伏期間	ダメージ
ライカンスロビー†	致傷	スレンクス・オヴ・ザ・ピースト呪文	15	次の満月の夜まで	ライカンスロビーに形質変化(本文参照)

† 動物形態のサイズ分類の差が1段階のものにしか罹患しない。なお、カース・オヴ・ライカンスロビー(D)呪文でも作成可能。

―病気― [MotP] (3e/3.5e) (『次世界の書』—p110)

病名	感染	病気要素	難易度	潜伏期間	ダメージ
灰色荒唐病	接触	なし	20	1日	1d4【魅】吸収

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

病名	感染(条件)	病気要素	難易度	潜伏期間	ダメージ
寒塚病	致傷(【冷氣】)	なし	18	1日	1d6【耐】 ²
酸熱病	致傷(【酸】)	なし	18	1d3日	1d6【筋】 ²
鉄腐病	致傷(【鉄】)	なし	24	1d3日	1d4【耐】
不幸道病	致傷(【悲しみ、絶望】)	なし	15 ³	可変	1d6【筋】 ⁵
無顔憎病*	致傷	なし	20 ^{1,3}	1d4日	1d6【筋】、1d6【耐】
悪敵病*	接触	なし	19	1日	特殊
音病	接触(【音波】)	なし	18	1d3日	1d6【敏】 ^{2,4}
死歌病	接触	なし	25	1日	1d6【筋】、1d6【敏】、1d6【耐】
電呪病	接触(【電気】)	なし	18	1日	1d6【知】 ²
憑依病	接触(【憑依】)	なし	17 ¹	1日	1d6【判】、1d8【魅】
融憤病	接触(アンデッド肉)	なし	16	1d6日	1d4【筋】、1d4【敏】、1d4【耐】
歪触病*	接触	なし	20 ¹	なし	特殊
火汚病	吸入(摂取でも可)(【火】)	なし	18	1日	1d6【判】 ²
生盲病*	吸入(摂取でも可)	なし	21	1日	特殊

病名	感染(条件)	病気要素	難易度	潜伏期間	ダメージ
魂腐病	特殊(食肉)	クラウド・オヴ・ジ・アケイラ呪文、シュリツリング呪文、ハートクラッチ呪文	23	1d8日	1d6【判】、1d6【魅】
青腸病	特殊(食肉)	なし	14	1d3日	1d4【筋】
膿怒病*	特殊(怒り、憎悪)	クラッシング・フィスト・オヴ・スバイト呪文	22 ¹	可変	特殊

- 通常の病気と同様に、セーブに成功した日はダメージを受けなが、自然完治しない。魔法的な効果によってのみ完治する。
 - このダメージを受けた場合、再セーブを行う。失敗すると、能力値ダメージのうちの1点が能力値吸収となる。
 - この病気から回復するためには、3日連続してセーブに成功する必要がある。
 - このダメージを受ける際に、追加のセーブを行う。これに失敗すると、永続的な聴覚喪失状態(PHB p308)となる。
 - このダメージを受ける際に、追加のセーブを行う。これに失敗すると、以後24時間、朦朧状態(PHB p311)となる。
- * 詳細は本文参照。

―病気― [Und] (3.5e) (『アンダーダーク』—p109)

病名	感染	病気要素	難易度	潜伏期間	ダメージ
鱗剥離病	接触	なし	15	1d3日	1d4【魅】
弱毒性梅毒	接触	なし	28	1日	外皮ボーナスが1減少、外皮が±0の相手には10hp
肺腐病	吸入(摂取でも可)	なし	20 ¹	1d4時間	1d3【筋】、1d4【耐】

- 通常と同様に、セーブに成功した日はダメージを受けなが、自然完治しない。魔法的な効果によってのみ完治する。

―病気― [XPH] (3.5e) (『サイオニクス・ハンドブック 第3.5版』—p67)

病名	感染	病気要素	難易度	潜伏期間	ダメージ
連鎖発現病	致傷	なし	13	1日	連鎖発現(本文参照)
大脳寄生虫病*	接触	なし	15	1d4日	1d6点 パワー・ポイント

* それぞれの習得パワーを、1日につき1回ずつしか発現できない。

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

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

※病気と同様だが、悪のクリーチャーのみ感染する(いずれも超常効果)。また、聖疫の各ダメージには、その相手を持つ【魅力】ボーナスと同じ値の、同じ種類のダメージが加えられる。さらに、悪のアンデッドと悪のエレメンタルは+1点、悪の神格を信仰するクレリックは+2点の同じ種類の追加ダメージを受ける。

※ 聖疫は、アブジクション呪文でも作成できる。この場合、感染時には呪文のセーブ難易度が使用され、発症までの潜伏期間がなくなる(即座に聖疫のダメージ)。ただし、毎日のセーブには聖疫のセーブ難易度が使用される。

* 突撃および疾走を行えない。

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