

## 魔法の指輪

魔法の指輪は着用者に魔法のパワーを与える。チャージ回数のあるものもあるが、ごく少ない。ほとんどの魔法の指輪は永続的かつ強力な魔法のアイテムである。魔法の指輪は誰でも使用できる。

1人のキャラクターがちゃんと効果を発揮するように着用できるのは、魔法の指輪2つまでである。すでに2つの指輪を着けている場合、3つめの指輪は効力を発揮しない。

**外見的特徴**：指輪にはほとんど重量はない。中にはガラスや骨でできた例外的な指輪もあるが、大方は金属でできている。金、銀、白金などの貴金属製が多い。指輪はAC13、2ヒット・ポイント、硬度10で、破壊DCは25である。

**起動**：普通、指輪の能力は合言葉に応じて起動する（これは標準アクションであり、機会攻撃を誘発しない）か、ずっと継続して働くかのいずれかである。中には特殊な起動方法を有する指輪もある（各指輪の解説を参照）。

**その他の特徴**：d%をロールすること。結果が01なら、その指輪は知性を有する。02～31なら、その能力の手掛かりとなる何か（意匠や銘刻など）がある。32～100なら特に何も無い。知性を有するアイテムには追加能力があり、時として変則的なパワーや特殊用途をも有する（『知性あるアイテム』を参照）。チャージのある魔法の指輪が知性を持つことは決していない。

表：魔法の指輪

下級	中級	上級	魔法の指輪	市価
01～18			プロテクション+1	2,000 gp
19～28			フェザー・フォーリング	2,200 gp
29～36			サステナンス	2,500 gp
37～44			クライミング	2,500 gp
45～52			ジャンピング	2,500 gp
53～60			スイミング	2,500 gp
61～70	01～05		カウンタースペルズ	4,000 gp
71～75	06～08		マインド・シールド	8,000 gp
76～80	09～18		プロテクション+2	8,000 gp
81～85	19～23		フォース・シールド	8,500 gp
86～90	24～28		ラム	8,600 gp
	29～34		インプルーヴド・クライミング	10,000 gp
	35～40		インプルーヴド・ジャンピング	10,000 gp
	41～46		インプルーヴド・スイミング	10,000 gp
91～93	47～50		アニマル・フレンドシップ	10,800 gp
94～96	51～56	01～02	マイナー・エネルギー・レジスタンス	12,000 gp
97～98	57～61		カメレオン・パワー	12,700 gp
99～100	62～66		ウォーター・ウォーキング	15,000 gp
	67～71	03～07	プロテクション+3	18,000 gp
	72～76	08～10	マイナー・スペル・ストアリング	18,000 gp
	77～81	11～15	インヴィジビリティ	20,000 gp
	82～85	16～19	ウィザードリィ (1)	20,000 gp
	86～90	20～25	イヴェイジョン	25,000 gp
	91～93	26～28	Xレイ・ヴィジョン	25,000 gp
	94～97	29～32	ブリンキング	27,000 gp

	98 ~ 100	33 ~ 39	メジャー・エナジー・レジスタンス	28,000 gp
		40 ~ 49	プロテクション+4	32,000 gp
		50 ~ 55	ウィザードリィ (II)	40,000 gp
		56 ~ 60	フリーダム・オヴ・ムーヴメント	40,000 gp
		61 ~ 63	グレーター・エナジー・レジスタンス	44,000 gp
		64 ~ 65	フレンド・シールド (一対)	50,000 gp
		66 ~ 70	プロテクション+5	50,000 gp
		71 ~ 74	シューティング・スターズ	50,000 gp
		75 ~ 79	スペル・ストアリング	50,000 gp
		80 ~ 83	ウィザードリィ (III)	70,000 gp
		84 ~ 86	テレキネシス	75,000 gp
		87 ~ 88	リジェネレイション	90,000 gp
		89 ~ 91	スペル・ターニング	100,000 gp
		92 ~ 93	ウィザードリィ (IV)	100,000 gp
		94	スリー・ウィッシズ	120,000 gp
		95	ジン・コーリング	125,000 gp
		96	エア・エレメンタル・コマンド	200,000 gp
		97	アース・エレメンタル・コマンド	200,000 gp
		98	ファイアー・エレメンタル・コマンド	200,000 gp
		99	ウォーター・エレメンタル・コマンド	200,000 gp
		100	メジャー・スペル・ストアリング	200,000 gp

### リング・オヴ・アニマル・フレンドシップ

( [Animal Friendship](#) / 動物との友好の指輪 )

オーラ 微弱・心術；術者レベル3

装備部位 指輪；市価 10,800 gp；重量

#### 解説

リング・オヴ・アニマル・フレンドシップは常に何らかの動物めいて見える精緻なデザインを帯びる。この指輪は合言葉に応じて、ちょうど使用者が [チャーム・アニマル](#) を発動したかのように、1体の動物に作用する。

#### 作成要項

必要条件 [《魔法の指輪作成》](#)、[チャーム・アニマル](#)；コスト 5,400 gp。

### リング・オヴ・イヴェイジョン

( [Evasion](#) / 身かわしの指輪 )

オーラ 中程度・変成術；術者レベル7

装備部位 指輪；市価 25,000 gp；重量

#### 解説

この指輪の着用者は、はめている間はずっと、まるで“身かわし”能力を持っているかのようにダメージを回避する能力を得る。本来なら反応セーブに成功すればダメージが半分になるような攻撃に対して、そのセーブに成功すればダメージをまったく受けない。

#### 作成要項

必要条件 [《魔法の指輪作成》](#)、[ジャンプ](#)；コスト 12,500 gp。

#### リング・オヴ・インヴィジビリティ

( [Invisibility](#) / 不可視の指輪 )

オーラ 微弱・幻術；術者レベル 3

装備部位 指輪；市価 20,000 gp；重量

#### 解説

この飾り気のない銀の指輪を起動すれば、着用者は [インヴィジビリティ](#) 呪文と同様の利益を得る。

#### 作成要項

必要条件 [《魔法の指輪作成》](#)、[インヴィジビリティ](#)；コスト 10,000 gp。

#### リング・オヴ・ウィザードリィ

( [Wizardry](#) / 秘術の指輪 )

オーラ 中程度 (ウィザードリィ) あるいは強力 (ウィザードリィII~IV) ・無系統；術者レベル 11 (I)、14 (II)、17 (III)、20 (IV)

装備部位 指輪；市価 20,000 gp (I)、40,000 gp (II)、70,000 gp (III)、100,000 gp (IV)；重量

#### 解説

この特別な指輪には4種類 ( [リング・オヴ・ウィザードリィ](#)、[リング・オヴ・ウィザードリィII](#)、[リング・オヴ・ウィザードリィIII](#)、[リング・オヴ・ウィザードリィIV](#) ) のものがある。いずれも秘術呪文の使い手にのみ役立つ。着用者が1日に使える秘術呪文の数が、特定の呪文レベルのみ2倍になるのである。[リング・オヴ・ウィザードリィI](#)なら1レベル呪文、[リング・オヴ・ウィザードリィII](#)なら2レベル呪文、[リング・オヴ・ウィザードリィIII](#)なら3レベル呪文、[リング・オヴ・ウィザードリィIV](#)なら4レベル呪文の使用回数が2倍になる。高い能力値によるボーナス呪文や、専門化によるボーナス呪文の数は2倍にならない。

#### 作成要項

必要条件 [《魔法の指輪作成》](#)、[リミテッド・ウィッシュ](#)；コスト 10,000 gp (I)、20,000 gp (II)、35,000 gp (III)、50,000 gp (IV)。

#### リング・オヴ・ウォーター・ウォーキング

( [Water Walking](#) / 水上歩行の指輪 )

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 9

装備部位 指輪；市価 15,000 gp；重量

#### 解説

この指輪はたいいていさんごか青っぽい金属で作られ、波をモチーフにして飾り立てられている。この指輪の着用者は、常時 [ウォーター・ウォーク](#) の呪文の効果を得られる。

#### 作成要項

必要条件 [《魔法の指輪作成》](#)、[ウォーター・ウォーク](#)；コスト 7,500 gp。

#### リング・オヴ・Xレイ・ヴィジョン

( [X-Ray Vision](#) / X線視覚の指輪 )

オーラ 中程度・占術；術者レベル 6

装備部位 指輪；市価 25,000 gp；重量

#### 解説

この指輪は、合言葉に応じて、着用者に固体の内部やその向こうを見通す力を与える。この視覚の有効距離は20フィートで、たとえ光がなくとも、普通の光の下で物を見ているかのように見える。X線視覚は厚さ1フィートの石、1インチの一般的な金属、3フィートまでの木や土を見通すことができる。それより厚い材質や、鉛の薄膜はこの視覚を遮る。

この指輪を使うと肉体的に消耗する。着用者は1日に10分を超過して1分この指輪を使うごとに1ポイントの【耐久力】ダメージを被る。この指輪は1分単位で使用しなければならない。

#### 作成要項

必要条件 [《魔法の指輪作成》](#)、[トゥルー・シーイング](#)；コスト 12,500 gp。

## リング・オヴ・エナジー・レジスタンス

( [Energy Resistance](#) / エネルギー抵抗の指輪 )

オーラ 微弱 (マイナー) あるいは中程度 (メジャーとグレーター) ・ 防御術 ; 術者レベル 3 (マイナー) , 7 (メジャー) , 11 (グレーター)

装備部位 指輪 ; 市価 12,000 gp (マイナー) , 28,000 gp (メジャー) , 44,000 gp (グレーター) ; 重量

**解説**  
この指輪は着用者を常時、1種類のエネルギー ( [音波] [酸] [電気] [火] [冷気] のいずれか ) によるダメージから守る ( どのエネルギーから守るかは作成者が選択する ; 宝物の中から見つかった場合、ランダムにエネルギーを決定すること ) 。着用者がそれらのダメージを受ける段になったら、与えられるはずだったダメージからこの指輪の抵抗力の数値を差し引くこと。  
マイナー・リング・オヴ・エナジー・レジスタンスは10ポイントの抵抗力を与える。メジャー・リング・オヴ・エナジー・レジスタンスは20ポイントの抵抗力を与える。グレーター・リング・オヴ・エナジー・レジスタンスは30ポイントの抵抗力を与える。

### 作成要項

必要条件 [《魔法の指輪作成》](#)、[レジスト・エナジー](#) ; コスト 6,000 gp (マイナー) , 14,000 gp (メジャー) , 22,000 gp (グレーター)。

## リング・オヴ・エレメンタル・コマンド

( [Elemental Command](#) / 元素精霊への命令の指輪 )

オーラ 強力・召喚術 ; 術者レベル 15

装備部位 指輪 ; 市価 200,000 gp ; 重量

**解説**  
4種の [リング・オヴ・エレメンタル・コマンド](#) は、いずれも非常に強力である。いずれも完全に起動する ( 着用者が同調する元素に応じた種のエレメンタル1体を1人で殺す、指輪を同調する元素に応じた神聖な物質にさらす、などの特別な条件を満たす必要がある ) までは、これより能力の劣る魔法の指輪に見えるが、実際にはそれぞれ特別なパワーと、以下の共通能力を有する。  
各指輪が同調している次元界のエレメンタルは、着用者を攻撃することも、着用者から5フィート以内に近寄ることもできない。着用者が望むなら、この防御を解くかわりに相手エレメンタルをチャームしようと試みることもできる ( [チャーム・モンスター](#) 相当、意志・無効、DC17)。ただしチャームの試みに失敗したら、絶対防御は失われ、以後、チャームを試みることはできなくなる。  
指輪が同調している各次元界から来たクリーチャーは、着用者を攻撃する場合、攻撃ロールに - 1のペナルティを受ける。着用者はこうした他の次元界のクリーチャーによる攻撃に対してセーブを行なう場合、+2の抵抗ボーナスを得る。また、着用者はこうしたクリーチャーに対して行なうすべての攻撃ロールに+4の土気ボーナスを得る。着用者が使う武器はみな、こうしたクリーチャーのダメージ減少能力を無視する。武器がどんな能力を持っているといまいと関係ない。  
着用者は指輪が同調している次元界から来たクリーチャーと会話することができる。そうしたクリーチャーは、着用者がこの指輪を着けていることに気づく、属性が近ければ、相手は着用者にしかるべき尊敬を払ってくれる。属性が反対の場合、クリーチャーは、着用者が強いならこれを恐れ、弱いならこれを憎んで殺そうとする。  
リング・オヴ・エレメンタル・コマンドの持ち主はセーヴィング・スローに以下のペナルティを受ける。

エレメント (元素)	セーヴィング・スロー・ペナルティ
アース (地)	風や電気に関わりのある効果に対して - 2
ウォーター (水)	火に関わりのある効果に対して - 2
エア (風)	地に関わりのある効果に対して - 2
ファイアー (火)	水や冷気に関わりのある効果に対して - 2

以上の能力に加えて、おのおのの指輪は、その種類に応じて着用者に以下の能力を与える。

## リング・オヴ・アース・エレメンタル・コマンド

( [Ring of Elemental Command \(Earth\)](#) / 地の精霊への命令の指輪 )

- [メルド・イントゥ・ストーン](#) (回数制限なし、着用者のみ)
- [ソフン・アース・アンド・ストーン](#) (回数制限なし)
- [ストーン・シェイプ](#) (1日2回)
- [ストーンスキン](#) (1週間1回、着用者のみ)
- [パスウォール](#) (1週間2回)
- [ウォール・オヴ・ストーン](#) (1日1回)

GMが定めた条件が満たされるまでは [リング・オヴ・メルド・イントゥ・ストーン](#) (石への融合の指輪、着用者は回数無制限で [メルド・イントゥ・ストーン](#) を発動できる) のように見える。

## リング・オヴ・ウォーター・エレメンタル・コマンド

( Ring of Elemental Command (Water) / 水の精霊への命令の指輪 )

- ・ [ウォーター・ウォーク](#) (回数制限なし)
- ・ [クリエイト・ウォーター](#) (回数制限なし)
- ・ [ウォーター・ブリージング](#) (回数制限なし)
- ・ [ウォール・オヴ・アイス](#) (1日1回)
- ・ [アイス・ストーム](#) (1週間2回)
- ・ [コントロール・ウォーター](#) (1週間2回)

GMが定めた条件が満たされるまでは [リング・オヴ・ウォーター・ウォーキング](#) (水上歩行の指輪) のように見える。

## リング・オヴ・エア・エレメンタル・コマンド

( Ring of Elemental Command (Air) / 風の精霊への命令の指輪 )

- ・ [フェザー・フォール](#) (回数制限なし、着用者のみ)
- ・ [レジスト・エナジー](#) [電気] (回数制限なし、着用者のみ)
- ・ [ガスト・オヴ・ウィンド](#) (1日2回)
- ・ [ウィンド・ウォール](#) (回数制限なし)
- ・ [エア・ウォーク](#) (1日1回、着用者のみ)
- ・ [チェイン・ライトニング](#) (1週間1回)

この指輪は、しかるべき条件が満たされて完全な状態で起動するまでは、単なる [リング・オヴ・フェザー・フォーリング](#) (軟着陸の指輪) のように見える。新しい着用者がこれを手にするごとに、ふたたび起動する必要がある。

## リング・オヴ・ファイアー・エレメンタル・コマンド

( Ring of Elemental Command (Fire) / 火の精霊への命令の指輪 )

- ・ [レジスト・エナジー](#) [火] (メジャー・リング・オヴ・エナジー・レジスタンス[火]相当)
- ・ [バーニング・ハンズ](#) (回数制限なし)
- ・ [フレイミング・スフィア](#) (1日2回)
- ・ [パイロテクニクス](#) (1日2回)
- ・ [ウォール・オヴ・ファイアー](#) (1日1回)
- ・ [フレイム・ストライク](#) (1週間2回)

GMが定めた条件が満たされるまでは [メジャー・リング・オヴ・エナジー・レジスタンス\[火\]](#) ([火]のエネルギー抵抗の指輪) のように見える。

### 作成要項

**必要条件** [《魔法の指輪作成》](#)、[サモン・モンスターVI](#)、その指輪で発動できる全呪文； **コスト** 100,000 gp。

## リング・オヴ・カウンターSPELLS

( [Counterspells](#) / 呪文相殺の指輪 )

**オーラ** 中程度・力術； **術者レベル** 11

**装備部位** 指輪； **市価** 4,000 gp； **重量**

### 解説

この指輪は一見して [リング・オヴ・スペル・ストアリング](#) (呪文貯蔵の指輪) のように見える。しかし、たしかに1~6レベルの呪文を1つ、この指輪にかけて吸い込ませることはできるのだが、入れておいた呪文をあとで指輪から発動することはできない。その代わりに、入れておいたものと同じ呪文が着用者に対して発動されると、その呪文はたちどころに相殺される。これは呪文相殺アクションだが、着用者にはいかなるアクションも(この指輪がそう働くという知識すらも) 必要ない。一度こうして呪文相殺に使われると、指輪の中に入れておいた呪文は失われる。新しい呪文(または同じ呪文) を入れ直さねばならない。

### 作成要項

**必要条件** [《魔法の指輪作成》](#)、[インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ](#)； **コスト** 2,000 gp。

## リング・オヴ・カメレオン・パワー

( [Chameleon Power](#) / カメレオン能力の指輪 )

**オーラ** 微弱・幻術； **術者レベル** 3

**装備部位** 指輪； **市価** 12,700 gp； **重量**

### 解説

この指輪の着用者は、フリー・アクションで、魔法の力により周囲の色に溶け込むことができる。これにより 隠密 判定に +10 の技量ボーナスが付く。また、標準アクションで、望む時にいつでも、ディスガイズ・セルフ の呪文を使用できる。

#### 作成要項

必要条件 《魔法の指輪作成》、ディスガイズ・セルフ、インヴィジビリティ；コスト 6,350 gp。

### リング・オヴ・クライミング

( Climbing / 登攀の指輪 )

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5

装備部位 指輪；市価 2,500 gp；重量

#### 解説

これは指輪と言っても実のところ、魔法のこもった革紐で、指のまわりに結ぶものである。着用者は常時 登攀 判定に +5 の技量ボーナスを得る。

#### 作成要項

必要条件 《魔法の指輪作成》、作成者の 登攀 技能が5ランク以上あること；コスト 1,250 gp。

### リング・オヴ・インブルーヴド・クライミング

( Climbing, Improved / 強化版登攀の指輪 )

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5

装備部位 指輪；市価 10,000 gp；重量

#### 解説

リング・オヴ・クライミングと同様だが、着用者は 登攀 判定に +10 の技量ボーナスを得る。

#### 作成要項

必要条件 《魔法の指輪作成》、作成者の 登攀 技能が10ランク以上あること；コスト 5,000 gp。

### リング・オヴ・サステナンス

( Sustenance / 自活の指輪 )

オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 5

装備部位 指輪；市価 2,500 gp；重量

#### 解説

この指輪は常時、着用者に生命維持に必要な栄養分を提供する。また、着用者の心身をリフレッシュするため、1日2時間睡眠するだけで8時間睡眠相当の利益が得られる。これによって、呪文を準備するのに休息が必要な呪文の使い手は、2時間睡眠するだけで呪文を準備することができる。ただし、これによって呪文の使い手が1日に2回以上呪文を準備できるようになるわけではない。この指輪は着用して丸1週間経ってから機能し始める。指輪を外してからまた着用した場合、着用者に再度同調するにはまた丸1週間かかる。

#### 作成要項

必要条件 《魔法の指輪作成》、クリエイト・フード・アンド・ウォーター；コスト 1,250 gp。

### リング・オヴ・ジャンピング

( Jumping / 跳躍の指輪 )

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 2

装備部位 指輪；市価 2,500 gp；重量

#### 解説

この指輪を着用している間はずっと、着用者は高跳びや幅跳びをするために行なうすべての 軽業 判定に +5 の技量ボーナスを得て跳躍を行なうことができる。

#### 作成要項

必要条件 《魔法の指輪作成》、作成者の 軽業 技能が5ランク以上あること；コスト 1,250 gp。

### リング・オヴ・インブルーヴド・ジャンピング

( Jumping, Improved / 強化版跳躍の指輪 )

オーラ 中程度・変成術；術者レベル7  
装備部位 指輪；市価 10,000 gp；重量

解説  
リング・オヴ・ジャンピングと同様だが、着用者は高跳びや幅跳びをするために行なう 軽業 判定に+10の技量ボーナスを得る。

作成要項  
必要条件 《魔法の指輪作成》、作成者の 軽業 技能が10ランク以上あること；コスト 5,000 gp。

### リング・オヴ・シューティング・スターズ

( Shooting Stars / 流星の指輪 )

オーラ 強力・力術；術者レベル12  
装備部位 指輪；市価 50,000 gp；重量

解説  
この指輪には2つの動作方法がある。1つは薄明かりの場所あるいは夜の屋外用であり、もう1つは地下あるいは夜の屋内用である。  
夜に野天の下で用いるか、薄明かりか暗闇の範囲内で用いる場合、リング・オヴ・シューティング・スターズは合言葉に応じて以下のような働きをする。

- ・ ダンシング・ライツ (1時間1回)
- ・ ライト (1夜に2回)
- ・ 雷球 (特殊、1夜に1回)
- ・ 流星 (特殊、1週間3回)

第一の特殊機能、雷球は、稲妻の球を1~4個 (着用者が選択) 打ち放つ。この輝く球体は ダンシング・ライツ に似ており、着用者はこれと同様に球体を制御できる ( ダンシング・ライツ 呪文の解説を参照 )。球体の“距離”は120フィート、持続時間は4ラウンドである。1ラウンドあたり120フィートで移動させることができる。各球体は直径約3フィートで、球体といずれかのクリーチャーとの距離が5フィート以内になると放電が起り、クリーチャーは [電気] ダメージを受ける。ダメージの量は生成された球体の数による。

球体の個数	1個あたりのダメージ
雷球4個	各1d6ポイントの [電気] ダメージ
雷球3個	各2d6ポイントの [電気] ダメージ
雷球2個	各3d6ポイントの [電気] ダメージ
雷球1個	4d6ポイントの [電気] ダメージ

いったん雷球機能を起動したなら、球体は日が昇るまで任意の地点で放出できる (複数の球体を同一ラウンドに放出することもできる)。

第二の特殊機能は毎週3個の流星を作り出し、指輪から (同時、あるいは一度に1つずつ) 放つことができる。流星はいずれも、衝突によって12ポイントのダメージを、また、ファイアーボール のように半径5フィートの球形に拡散して24ポイントの [火] ダメージを及ぼす。

流星の命中を受けたクリーチャーは、DC13の反応セーブに成功しないと、衝突による全ダメージと拡散による全 [火] ダメージを受ける。命中は受けなかったが拡散範囲内にいたクリーチャーは、衝突のダメージはなし、拡散による [火] ダメージはDC13の反応セーブに成功すれば半分になる。“距離”は70フィートであり、流星は それ以前にクリーチャーや物体に命中していない限り 70フィートに達すると爆発する。流星は常に直線コースを辿り、その線上に位置するクリーチャーは、セーブに成功しないと流星の命中を受ける。

夜の屋内や地下で使用する場合、リング・オヴ・シューティング・スターズには以下の能力がある。

- ・ フェアリー・ファイアー (1日2回)
- ・ 火花の雨 (特殊、1日1回)

火花の雨というのは紫色の火花がばちばちと音をたて、雲状になって空を飛ぶものである。指輪から出て扇状に距離20フィート、円弧の幅10フィートに広がる。この範囲内のクリーチャーのうち、金属鎧を着用しておらず、金属製の武器を運搬していない者は、一律2d8ポイントのダメージを受ける。金属鎧を着用しているか、金属製の武器を運搬している者は、4d8ポイントのダメージを受ける。

作成要項  
必要条件 《魔法の指輪作成》、ファイアーボール、フェアリー・ファイアー、ライト、ライトニング・ボルト；コスト 25,000 gp。

## リング・オヴ・ジン・コーリング

( [Djinni Calling](#) / 妖霊招請の指輪 )

オーラ 強力・召喚術；術者レベル 17

装備部位 指輪；市価 125,000 gp；重量

### 解説

物語に語られる魔法の指輪は数多いが、これもその1つ。ジンを呼び出す、まことに重宝な指輪である。特定のジンを呼び出す特別な次元門を開き、くだんのジンを風の元素界から招請する。指輪をこすると（1標準アクション）招請がなされ、次のラウンドにはジンが現れる。ジンは指輪の着用者に忠実に従い仕えるが、その期間は1日1時間までに限られる。指輪のジンが殺されてしまうと、指輪は魔法の力を持たぬ価値のないものになってしまう。

### 作成要項

必要条件 [《魔法の指輪作成》](#)、[ゲート](#)；コスト 62,500 gp。

## リング・オヴ・スイミング

( [Swimming](#) / 水泳の指輪 )

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 2

装備部位 指輪；市価 2,500 gp；重量

### 解説

これは銀の指輪で、ふつうは輪の部分に魚のようなデザインやモチーフが刻みこまれている。この指輪を着用している間はずっと、着用者はすべての [水泳](#) 判定に +5の技量ボーナスを得る。

### 作成要項

必要条件 [《魔法の指輪作成》](#)、作成者の [水泳](#) 技能が5ランク以上あること；コスト 1,250 gp。

## リング・オヴ・インブルーヴド・スイミング

( [Swimming, Improved](#) / 強化版水泳の指輪 )

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 7

装備部位 指輪；市価 10,000 gp；重量

### 解説

リング・オヴ・スイミングと同様だが、着用者は [水泳](#) 判定に +10の技量ボーナスを得る。

### 作成要項

必要条件 [《魔法の指輪作成》](#)、作成者の [水泳](#) 技能が10ランク以上あること；コスト 5,000 gp。

## リング・オヴ・スペル・ターニング

( [Spell Turning](#) / 呪文反射の指輪 )

オーラ 強力・防御術；術者レベル 13

装備部位 指輪；市価 100,000 gp；重量

### 解説

この飾り気のない白金の輪は1日に3回まで、合言葉に応じて、ちょうど着用者に [スペル・ターニング](#) の呪文が発動されたかのように、それ以降、着用者に対して発動された呪文9レベルぶんを自動的に反射する。

### 作成要項

必要条件 [《魔法の指輪作成》](#)、[スペル・ターニング](#)；コスト 50,000 gp。

## マイナー・リング・オヴ・スペル・ストアリング

( [Spell Storing, Minor](#) / 下級呪文貯蔵の指輪 )

オーラ 微弱・力術；術者レベル 5

装備部位 指輪；市価 18,000 gp；重量

### 解説

マイナー・リング・オヴ・スペル・ストアリングには、最大で呪文レベルの合計が3レベルまでで、着用者が発動できる呪文を蓄えておくことができる（秘術呪文でも信仰呪文でもよく、両方一緒くたでもよい）。個々の呪文の術者レベルは、その呪文を発動するのに必要な最低レベルになる。この指輪の着用者は指輪の中の呪文を発動するのに物質要素も焦点具も必要としない、防具による秘術呪文失敗率もない（身ぶりが不要ないからである）。この指輪の起動に要する時間は、そこから発動しようとする呪文

の発動時間に等しく、最低でも1標準アクションである。

魔法の指輪をランダムに作成していて、この指輪が出た場合、巻物と同様にしてどの呪文が蓄えられているかを決定すること。ロールの結果、3レベルの上限を超えてしまうような呪文が出たら、そのロールを無視すること。指輪にはそれ以上の呪文はこもっていないことになる。

呪文の使い手はこの指輪にどんな呪文でも蓄えることができる。ただし呪文レベルの合計は3を超えてはならない。修正呪文は、その呪文修正特技で修正された呪文レベルに等しい容量を使う。呪文の使い手は、マイナー・リング・オヴ・スペル・ストアリングに呪文を蓄えるために巻物を使用することができる。

この指輪は、現在蓄えられている呪文の名前をすべて、魔法の力で着用者に告げ知らせる。

#### 作成要項

必要条件 [《魔法の指輪作成》](#)、[インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ](#)；コスト 9,000 gp。

### リング・オヴ・スペル・ストアリング

([Spell Storing](#) / 呪文貯蔵の指輪)

オーラ 中程度・力術；術者レベル 9

装備部位 指輪；市価 50,000 gp；重量

#### 解説

マイナー・リング・オヴ・スペル・ストアリングと同様だが、この指輪は呪文を5レベルぶんまで蓄えておくことができる。

#### 作成要項

必要条件 [《魔法の指輪作成》](#)、[インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ](#)；コスト 25,000 gp。

### メジャー・リング・オヴ・スペル・ストアリング

([Spell Storing, Major](#) / 上級呪文貯蔵の指輪)

オーラ 強力・力術；術者レベル 17

装備部位 指輪；市価 200,000 gp；重量

#### 解説

マイナー・リング・オヴ・スペル・ストアリングと同様だが、この指輪は呪文を10レベルぶんまで蓄えておくことができる。

#### 作成要項

必要条件 [《魔法の指輪作成》](#)、[インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ](#)；コスト 100,000 gp。

### リング・オヴ・スリー・ウィッシュ

([Three Wishes](#) / 三つの願いの指輪)

オーラ 強力・総合術あるいは力術 ([ミラクル](#) を使用した場合)；術者レベル 20

装備部位 指輪；市価 120,000 gp；重量

#### 解説

この指輪には3つのルビーがはまっている。そしてそれぞれのルビーに [ウィッシュ](#) の呪文が1つずつ込められており、指輪を通じて起動できる。[ウィッシュ](#) を1つ使用すると、それが込められていたルビーが消えてなくなる。魔法の指輪をランダムに作成していてこの指輪が出た場合、ルビーがいくつ残っているか、1d3をロールして決定すること。[ウィッシュ](#) をすべて使い果たしたなら、指輪は魔法の力のないアイテムになる。

#### 作成要項

必要条件 [《魔法の指輪作成》](#)、[ウィッシュ](#) あるいは [ミラクル](#)；コスト 97,500 gp。

### リング・オヴ・テレキネシス

([Telekinesis](#) / 念動力の指輪)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 9

装備部位 指輪；市価 75,000 gp；重量

#### 解説

この指輪の着用者は、合言葉によって [テレキネシス](#) 呪文を使用することができる。

#### 作成要項

必要条件 [《魔法の指輪作成》](#)、[テレキネシス](#)；コスト 37,500 gp。

## リング・オヴ・フェザー・フォーリング

( [Feather Falling](#) / 軟着陸の指輪 )

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 1

装備部位 指輪；市価 2,200 gp；重量

### 解説

この指輪は羽根模様がぐるりと外側をとりまくつくりになっている。[フェザー・フォール](#)の呪文とまったく同様に機能し、着用者が5フィートより長い距離を落下した瞬間に起動する。

### 作成要項

必要条件 [《魔法の指輪作成》](#)、[フェザー・フォール](#)；コスト 1,100 gp。

## リング・オヴ・フォース・シールド

( [Force Shield](#) / 力場の盾の指輪 )

オーラ 中程度・力術；術者レベル 9

装備部位 指輪；市価 8,500 gp；重量

### 解説

鉄を帯状の輪にしたこの簡素な指輪は盾と同じ大きさ（で同じ形）の[ウォール・オヴ・フォース](#)、すなわち力場の壁を作り出す。力場は指輪とともに動くため、着用者はこれを通常のヘヴィ・シールドのように使用できる（+2AC）。この特別な創造物（=盾）は重量もほとんどなく、動きを阻害しないため、防具による判定ペナルティもなければ秘術呪文失敗率もない。起動も停止も回数無制限で、フリー・アクションで行なえる。

### 作成要項

必要条件 [《魔法の指輪作成》](#)、[ウォール・オヴ・フォース](#)；コスト 4,250 gp。

## リング・オヴ・フリーダム・オヴ・ムーヴメント

( [Freedom of Movement](#) / 移動の自由の指輪 )

オーラ 中程度・防御術；術者レベル 7

装備部位 指輪；市価 40,000 gp；重量

### 解説

この黄金の指輪の着用者は、常時[フリーダム・オヴ・ムーヴメント](#)呪文の影響下にあるかのように行動できる。

### 作成要項

必要条件 [《魔法の指輪作成》](#)、[フリーダム・オヴ・ムーヴメント](#)；コスト 20,000 gp。

## リング・オヴ・プリンキング

( [Blinking](#) / 明滅の指輪 )

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 7

装備部位 指輪；市価 27,000 gp；重量

### 解説

この指輪は合言葉に応じて、ちょうど[ブリンク](#)呪文がかかったように、着用者の姿を明滅させる。

### 作成要項

必要条件 [《魔法の指輪作成》](#)、[ブリンク](#)；コスト 13,500 gp。

## リング・オヴ・フレンド・シールド

( [Friend Shield](#) / 友の盾の指輪 )

オーラ 中程度・防御術；術者レベル 10

装備部位 指輪；市価（2個1組で）50,000 gp；重量

### 解説

この珍しい指輪は必ず2個1組で作られる。片方だけでももう一方のない[フレンド・シールド](#)の指輪は何の役にも立たない。どちらか一方の指輪を着用している者は、いついかなる時でも、自分の指輪に[シールド・アザー](#)の呪文を発動させることができる。呪文の受け手は対の指輪の所持者になる。この効果に距離制限はない。

### 作成要項

必要条件 [《魔法の指輪作成》](#)、[シールド・アザー](#)；コスト 25,000 gp。

## リング・オヴ・プロテクション

( [Protection](#) / 守りの指輪 )

オーラ 微弱・防御術；術者レベル 5

装備部位 指輪；市価 2,000 gp ( + 1 )、8,000 gp ( + 2 )、18,000 gp ( + 3 )、32,000 gp ( + 4 )、50,000 gp ( + 5 )；重量

### 解説

この指輪は常時、ACへの +1 ~ +5 反発ボーナスという形で、魔法の防御を与える。

### 作成要項

必要条件 [《魔法の指輪作成》](#)、[シールド・オヴ・フェイス](#)、作成者のレベルが指輪のボーナス × 3 以上であること；コスト 1,000 gp ( + 1 )、4,000 gp ( + 2 )、9,000 gp ( + 3 )、16,000 gp ( + 4 )、25,000 gp ( + 5 )。

## リング・オヴ・マインド・シールドイング

( [Mind Shielding](#) / 精神遮蔽の指輪 )

オーラ 微弱・防御術；術者レベル 3

装備部位 指輪；市価 8,000 gp；重量

### 解説

この指輪は重厚な黄金製で、見事な細工をしてあることが多い。着用者は常時、[ディテクト・ソウツ](#)、[ディサーン・ライズ](#)、その他の魔法によって属性を探ろうとする試みに完全耐性を得る。

### 作成要項

必要条件 [《魔法の指輪作成》](#)、[ノンディテクション](#)；コスト 4,000 gp。

## リング・オヴ・ザ・ラム

( [Ram](#) / 破城槌の指輪 )

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 9

装備部位 指輪；市価 8,600 gp；重量

### 解説

リング・オヴ・ザ・ラムは鉄や鉄の合金などの堅い金属を打ち鍛えてできた精巧な指輪である。指輪の、普通なら宝石などがはまっている部分は、雄羊や雄山羊の頭をかたどったつくりになっている（訳注：ラムという語には“雄羊”と“破城槌”という2つの意味がある。地球では古代地中海世界や中世欧州に、雄羊の頭をかたどった破城槌があった）。着用者は指輪から破城槌のような力場を発生させることができる。それはおぼろげに雄羊や山羊の頭に似た形をしている。この力場は1体の目標を打ち、1チャージ消費で1d6ポイント、2チャージ消費で2d6ポイント、3チャージ消費で3d6ポイント（これが上限）のダメージを与える。これは遠隔攻撃として扱い、最大射程は50フィート、距離によるペナルティは一切ない。

指輪の生み出す打撃の力はかなりのもので、着用者から30フィート以内でこれに打たれた者は“突き飛ばし”を受ける可能性がある。“雄羊”は【筋力】25を有する大型クリーチャーとして扱い、指輪の術者レベルを基本攻撃ボーナスとして使用する。これによって、“雄羊”の戦技ボーナスは +17 となる。2チャージ消費の場合、この突き飛ばしの試みに +1 ボーナス、3チャージ消費なら +2 ボーナスが与えられる。

リング・オヴ・ザ・ラムは攻撃に使うほかに、扉を打ち破るのにも使える。その場合、【筋力】25を有するキャラクターとして扱う。これは1チャージを消費する。2チャージ消費なら【筋力】27のキャラクター相当、3チャージ消費なら【筋力】29のキャラクター相当として扱う。

この指輪は新規作成時点では50チャージを有する。チャージをすべて使いきってしまったなら、指輪は魔法の力を持たぬアイテムと化す。

### 作成要項

必要条件 [《魔法の指輪作成》](#)、[ブルズ・ストレンクス](#)、[テレキネシス](#)；コスト 4,300 gp。

## リング・オヴ・リジェネレイション

( [Regeneration](#) / 再生の指輪 )

オーラ 強力・召喚術；術者レベル 15

装備部位 指輪；市価 90,000 gp；重量

### 解説

このホワイト・ゴールド（訳注：金とニッケルに亜鉛、すず、銅などを混合した白金の代用合金）指輪にはふつう大きなグリーン・サファイアが嵌めこまれている。この指輪を着用すると、生きている着用者は常時、ラウンドごとに1ポイントのダメージを回復でき、それと等量の非致傷ダメージも回復できる。加えて、リング・オヴ・リジェネレイションを着用している間、着用者は出

血ダメージに対する完全耐性を得る。この指輪の着用中に着用者が四肢や内臓など肉体の一部を失った場合、指輪の力で再生する（[リジェネレート](#) 呪文と同様に扱うこと）。いずれの場合にも、治るのは指輪着用中に受けたダメージだけである。

**作成要項**

**必要条件** [《魔法の指輪作成》](#)、[リジェネレート](#)；コスト 45,000 gp。

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿