

## 指輪

項目	説明
外見的特徴	重量はない。AC13、hp2、硬度10、破壊DC 25。
起動	合言葉で起動する(標準アクション、機会攻撃を誘発しない)か、継続して働くかのいずれか。例外は説明に記載がある。

## ロッド

項目	説明
外見的特徴	重量通常5ポンド。長さは2～3フィート。AC9、hp10、硬度10、破壊DC 27。ライト・メイスないしクラブとして使用できる。
起動	さまざま。説明にない限り、手に持っていなければならない。

## スタッフ

項目	説明
チャージ	新規作成時点で 10 チャージを有する。
再チャージ	呪文を準備する際に再チャージを行える。以下の条件を満たす必要がある。 再チャージするものは、スタッフで発動できる呪文のうち、少なくとも1つを発動できなければならない。 再チャージの際、スタッフで発動できる呪文のうち、最大の呪文レベルのスロットを消費する。
外見的特徴	重量通常5ポンド。長さは4～7フィート、太さ2～3インチ。AC7、hp10、硬度10、破壊DC 24。
起動	さまざま。説明にない限り、手で掲げなければならない。呪文開放型であり、機会攻撃を誘発しない。
術者レベル	スタッフの術者レベルより使用者の術者レベルが高ければ、術者レベルは使用者のものを使用する。

魔法の指輪

名称 (リング・オヴ・～)	オーラ		術者 Lv	市価 (gp)	解説
	強度	系統			
アニマル・フレンドシップ <i>Animal Friendship</i> / 動物との友好の指輪	微弱	心術	3	10,800	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。 <b>必要条件:</b> 《魔法の指輪作成》、チャーム・アニマル
イヴェイジョン <i>Evasion</i> / 身かわしの指輪	中程度	変成術	7	25,000	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。
インヴィジビリティ <i>Invisibility</i> / 不可視の指輪	微弱	幻術	3	20,000	こ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。 <b>必要条件:</b> 《魔法の指輪作成》、インヴィジビリティ
ウィザードリィI <i>Wizardry I</i> / 秘術の指輪I	中程度	無系統	11	20,000	秘術呪文の使い手にもみ役立つ。着用者が1日に使える秘術呪文の数が、呪文レベル1のみ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。 <b>必要条件:</b> 《魔法の指輪作成》、リミテッド・ウィッシュ
ウィザードリィII <i>Wizardry II</i> / 秘術の指輪II	強力	無系統	14	40,000	リング・オヴ・ウィザードリィIと同様だが、呪文レベル2のみ2倍になる。 <b>必要条件:</b> 《魔法の指輪作成》、リミテッド・ウィッシュ
ウィザードリィIII <i>Wizardry III</i> / 秘術の指輪III	強力	無系統	17	70,000	リング・オヴ・ウィザードリィIと同様だが、呪文レベル3のみ2倍になる。 <b>必要条件:</b> 《魔法の指輪作成》、リミテッド・ウィッシュ
ウィザードリィIV <i>Wizardry IV</i> / 秘術の指輪IV	強力	無系統	20	100,000	リング・オヴ・ウィザードリィIと同様だが、呪文レベル4のみ2倍になる。 <b>必要条件:</b> 《魔法の指輪作成》、リミテッド・ウィッシュ
ウォーター・ウォーキング <i>Water Walking</i> / 水上歩行の指輪	中程度	変成術	9	15,000	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。 <b>必要条件:</b> 《魔法の指輪作成》、ウォーター・ウォーク
Xレイ・ヴィジョン <i>X-Ray Vision</i> / X線視覚の指輪	中程度	占術	6	25,000	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。 着用者は1日に10分を超えて、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。 <b>必要条件:</b> 《魔法の指輪作成》、トゥルー・シーイング
マイナー・エナジー・レジスタンス <i>Energy Resistance, Minor</i> / 下級エネルギー抵抗の指輪	微弱	防御術	3	12,000	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][冷氣]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）。着用者がそれらのダメージを受けることになったら、与えられるはずだったダメージから10を差し引くこと。 <b>必要条件:</b> 《魔法の指輪作成》、レジスト・エナジー
エナジー・レジスタンス <i>Energy Resistance</i> / エネルギー抵抗の指輪	中程度	防御術	7	28,000	リング・オヴ・マイナー・エナジー・レジスタンスと同様だが、差し引くダメージは20になる。 <b>必要条件:</b> 《魔法の指輪作成》、レジスト・エナジー
メジャー・エナジー・レジスタンス <i>Energy Resistance, Major</i> / 上級エネルギー抵抗の指輪	中程度	防御術	11	44,000	リング・オヴ・マイナー・エナジー・レジスタンスと同様だが、差し引くダメージは30になる。 <b>必要条件:</b> 《魔法の指輪作成》、レジスト・エナジー

エレメンタル・コマンド <i>Elemental Command</i> / 元素精霊 への命令の指輪	強力	召喚術	15	200,000	<p>この指輪は4種類ある。いずれも完全に起動する(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。新しい着用者がこれを手にするごとに起動する必要がある。</p> <p>これらの指輪は以下の共通能力に加え、個々の能力も持つ。</p> <p>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。</p> <p>着用者が望むなら、相手エレメンタルを魅了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)。ただし魅了の試みに失敗したら、の能力は目標に対しては失われ、この目標に再度この能力を使用することはできない。</p> <p>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。</p> <p>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の士気ボーナスを得る。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>
アース・エレメンタル・コマンド <i>Ring of Elemental Command</i> (Earth) / 地の精霊への命令の指輪	強力	召喚術	15	200,000	<p>風や電気に関わりのある効果に対するセーヴィング・スローに - 2のペナルティを被る。</p> <p>また、以下の呪文を発動することができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* ウォール・オヴ・ストーン (1日1回)</li> <li>* ストーン・シェイプ (1日2回)</li> <li>* ストーンスキン (1週間1回、着用者のみ)</li> <li>* ソフン・アース・アンド・ストーン (回数制限なし)</li> <li>* パスウォール (1週間2回)</li> <li>* メルド・イントゥ・ストーン (回数制限なし、着用者のみ)</li> </ul> <p>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。</p> <p><b>必要条件:</b> (魔法の指輪作成)、サモン・モンスターVI、ウォール・オヴ・ストーン、ストーン・シェイプ、ストーンスキン、ソフン・アース・アンド・ストーン、パスウォール、メルド・イントゥ・ストーン</p>
ウォーター・エレメンタル・コマンド <i>Ring of Elemental Command</i> (Water) / 水の精霊への命令の指輪	強力	召喚術	15	200,000	<p>火に関わりのある効果に対するセーヴィング・スローに - 2のペナルティを被る。</p> <p>また、以下の呪文を発動することができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* アイス・ストーム (1週間2回)</li> <li>* ウォーター・ウォーク (回数制限なし)</li> <li>* ウォーター・ブリージング (回数制限なし)</li> <li>* ウォール・オヴ・アイス (1日1回)</li> <li>* クリエイト・ウォーター (回数制限なし)</li> <li>* コントロール・ウォーター (1週間2回)</li> </ul> <p>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・ウォーキングのように見える。</p> <p><b>必要条件:</b> (魔法の指輪作成)、サモン・モンスターVI、アイス・ストーム、ウォーター・ウォーク、ウォーター・ブリージング、ウォール・オヴ・アイス、リエイト・ウォーター、コントロール・ウォーター</p>

エア・エレメンタル・コマンド <i>Ring of Elemental Command</i> (Air) / 風の精霊への命令の指輪	強力	召喚術	15	200,000	<p>地に関わりのある効果に対するセーヴィング・スローに - 2 のペナルティを被る。</p> <p>また、以下の呪文を発動することができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* ウィンド・ウォール (回数制限なし)</li> <li>* エア・ウォーク (1日1回、着用者のみ)</li> <li>* ガスト・オヴ・ウィンド (1日2回)</li> <li>* チェイン・ライトニング (1週間1回)</li> <li>* フェザー・フォール (回数制限なし、着用者のみ)</li> <li>* レジスト・エナジー [電気] (回数制限なし、着用者のみ)</li> </ul> <p>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、リング・オヴ・フェザー・フォーリングのように見える。</p> <p><b>必要条件:</b> (魔法の指輪作成)、サモン・モンスターⅥ、ウィンド・ウォール、エア・ウォーク、ガスト・オヴ・ウィンド、チェイン・ライトニング、フェザー・フォール、レジスト・エナジー</p>
ファイアー・エレメンタル・コマンド <i>Ring of Elemental Command</i> (Fire) / 火の精霊への命令の指輪	強力	召喚術	15	200,000	<p>水や冷気に関わりのある効果に対するセーヴィング・スローに - 2 のペナルティを被る。</p> <p>また、以下の呪文を発動することができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* ウォール・オヴ・ファイアー (1日1回)</li> <li>* バーニング・ハンズ (回数制限なし)</li> <li>* パイロテクニクス (1日2回)</li> <li>* フレイミング・スフィア (1日2回)</li> <li>* フレイム・ストライク (1週間2回)</li> <li>* 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)</li> </ul> <p>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] のように見える。</p> <p><b>必要条件:</b> (魔法の指輪作成)、サモン・モンスターⅥ、ウォール・オヴ・ファイアー、バーニング・ハンズ、パイロテクニクス、フレイミング・スフィア、フレイム・ストライク、レジスト・エナジー</p>
カウンターSPELLS <i>Counterspells</i> / 呪文相殺の指輪	中程度	力術	11	4,000	<p>この指輪に1～6レベルの呪文を1つ吸い込ませることができる。入れておいたのと同じ呪文が術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、新しい呪文(または同じ呪文)を入れ直さねばならない。</p> <p><b>必要条件:</b> (魔法の指輪作成)、インビュー・ウィズ・SPELL・アビリティ</p>
カメレオン・パワー <i>Chameleon Power</i> / カメレオン能力の指輪	微弱	幻術	3	12,700	<p>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 の技量ボーナスを得る。また、標準アクションを使用すればディスガイズ・セルフ呪文を使用できる。</p> <p><b>必要条件:</b> (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</p>
クライミング <i>Climbing</i> / 登攀の指輪	微弱	変成術	5	2,500	<p>着用者は常時 登攀 判定に + 5 の技量ボーナスを得る。</p> <p><b>必要条件:</b> (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</p>
インブルーヴド・クライミング <i>Climbing, Improved</i> / 強化版登攀の指輪	微弱	変成術	5	10,000	<p>着用者は 登攀 判定に + 10 の技量ボーナスを得る。</p> <p><b>必要条件:</b> (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</p>
サステナンス <i>Sustenance</i> / 自活の指輪	微弱	召喚術	5	2,500	<p>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。</p> <p><b>必要条件:</b> (魔法の指輪作成)、クリエイト・フード・アンド・ウォーター</p>
ジャンピング <i>Jumping</i> / 跳躍の指輪	微弱	変成術	2	2,500	<p>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 + 5 の技量ボーナスを得る。</p> <p><b>必要条件:</b> (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</p>
インブルーヴド・ジャンピング <i>Jumping, Improved</i> / 強化版跳躍の指輪	中程度	変成術	7	10,000	<p>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。</p> <p><b>必要条件:</b> (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</p>



シューティング・スターズ <i>Shooting Stars</i> / 流星の指輪	強力	力術	12	50,000	<p>この指輪には2つの動作方法がある。</p> <p>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、この指輪は合言葉に応じて以下のように働く。</p> <p>* ダンシング・ライツ (1時間1回)</p> <p>* ライト (1夜に2回)</p> <p>* 雷球 (特殊、1夜に1回)</p> <p>* 流星 (特殊、1週間3回)</p> <p><b>雷球</b>: 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・ライツと同様に球体を制御できる。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こり、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。</p> <p>4個: 各1d6ポイント / 3個: 各2d6ポイント / 2個: 各3d6ポイント / 1個: 4d6ポイント</p> <p><b>流星</b>: 流星はいずれも、衝突によって12ポイントのダメージを与え、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。命中したものはDC13の反応セーブに成功すれば衝突のダメージを無効化し、拡散のダメージを半減できる。拡散範囲内にいるものはDC13の反応セーブに成功すればダメージを半減できる。“距離”は70フィートである。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。</p> <p>夜の屋内や地下で使用する場合、この指輪には以下の能力がある。</p> <p>* フェアリー・ファイアー (1日2回)</p> <p>* 火花の雨 (特殊、1日1回)</p> <p><b>火花の雨</b>: 紫色の火花がぱちぱちと音をたて、雲状になって空を飛び、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、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。</p> <p><b>必要条件</b>: (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</p>
ジン・コーリング <i>Djinni Calling</i> / 妖霊招請の指輪	強力	召喚術	17	125,000	<p>この指輪をこすると(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。</p>
スイミング <i>Swimming</i> / 水泳の指輪	微弱	変成術	2	2,500	<p>着用者は 水泳 判定に +5の技量ボーナスを得る。</p> <p><b>必要条件</b>: (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</p>
インブルーヴド・スイミング <i>Swimming, Improved</i> / 強化版水泳の指輪	中程度	変成術	7	10,000	<p>着用者は 水泳 判定に +10の技量ボーナスを得る。</p> <p><b>必要条件</b>: (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</p>
スペル・ターニング <i>Spell Turning</i> / 呪文反射の指輪	強力	防御術	13	100,000	<p>この指輪は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レベル分を自動的に反射する。</p> <p><b>必要条件</b>: (魔法の指輪作成)、スペル・ターニング</p>
マイナー・スペル・ストアリング <i>Spell Storing, Minor</i> / 下級呪文貯蔵の指輪	微弱	力術	5	18,000	<p>この指輪には、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(身ぶりが必要ないからである)。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。</p> <p>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、この指輪に呪文を蓄えるために巻物を使用することができる。</p> <p>着用者は現在蓄えられている呪文の名前をすべて知ることができる。</p> <p><b>必要条件</b>: (魔法の指輪作成)、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ</p>
スペル・ストアリング <i>Spell Storing</i> / 呪文貯蔵の指輪	中程度	力術	9	50,000	<p>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。</p> <p><b>必要条件</b>: (魔法の指輪作成)、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ</p>
メジャー・スペル・ストアリング <i>Spell Storing, Major</i> / 上級呪文貯蔵の指輪	強力	力術	17	200,000	<p>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。</p> <p><b>必要条件</b>: (魔法の指輪作成)、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ</p>

スリー・ウィッシュ <i>Three Wishes</i> / 三つの願いの指輪	強力	共通 呪文か 力術	20	120,000	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。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。 <b>必要条件:</b> (魔法の指輪作成)、ウィッシュあるいはミラクル
テレキネシス <i>Telekinesis</i> / 念動力の指輪	中 程度	変成術	9	75,000	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。 <b>必要条件:</b> (魔法の指輪作成)、テレキネシス
フェザー・フォール <i>Feather Falling</i> / 軟着陸の指輪	微弱	変成術	1	2,200	この指輪はフェザー・フォール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。 <b>必要条件:</b> (魔法の指輪作成)、フェザー・フォール
フォース・シールド <i>Force Shield</i> / 力場の盾の指輪	中 程度	力術	9	8,500	この指輪は盾と同じ大きさ(で同じ形)の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)。この盾には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。 <b>必要条件:</b> (魔法の指輪作成)、ウォール・オブ・フォース
フリーダム・オブ・ムーブメント <i>Freedom of Movement</i> / 移動の自由の指輪	中 程度	防御術	7	40,000	この指輪の着用者は、常時フリーダム・オブ・ムーブメント呪文の影響下にあるかのように行動できる。 <b>必要条件:</b> (魔法の指輪作成)、フリーダム・オブ・ムーブメント
ブリンク <i>Blinking</i> / 明滅の指輪	中 程度	変成術	7	27,000	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。 <b>必要条件:</b> (魔法の指輪作成)、ブリンク
フレンド・シールド <i>Friend Shield</i> / 友の盾の指輪	中 程度	防御術	10	50,000	この指輪は必ず2個1組で作られる。片方だけでもう一方のないリング・オブ・フレンド・シールド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。 <b>必要条件:</b> (魔法の指輪作成)、シールド・アザー
プロテクション <i>Protection</i> / 守りの指輪	微弱	防御術	5	本文	この指輪は常時、ACへの+1~+5反発ボーナスを与える。 反発ボーナスに従い市価は変化する。2,000 gp(+1)、8,000 gp(+2)、18,000 gp(+3)、32,000 gp(+4)、50,000 gp(+5)。 <b>必要条件:</b> (魔法の指輪作成)、シールド・オブ・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
マインド・シールド <i>Mind Shielding</i> / 精神遮蔽の指輪	微弱	防御術	3	8,000	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、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。 <b>必要条件:</b> (魔法の指輪作成)、ノンディテクション
ザ・ラム <i>Ram</i> / 破城槌の指輪	中 程度	変成術	9	8,600	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ダメージ、2チャージ消費で2d6ダメージ、3チャージ消費で3d6ダメージ(これが上限)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。 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う。“雄羊”の戦技ボーナスは+17である。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・オブ・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。 <b>必要条件:</b> (魔法の指輪作成)、ブルズ・ストレンクス、テレキネシス
リジェネレーション <i>Regeneration</i> / 再生の指輪	強力	召喚術	15	90,000	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、この指輪を着用している間、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。 <b>必要条件:</b> (魔法の指輪作成)、リジェネレート

## ロッド

名称	オーラ		術者 Lv	市価 (gp)	重量 (lb)	解説
	強度	系統				
イムーヴァブル・ロッド <i>Immovable Rod</i> / 不動のロッド	中程度	変成術	10	5,000	5	このロッドのボタンを押せば(1移動アクション)、ロッドはその位置を動かなくなる。重力にも逆らい、宙にも浮く。数本を一度に使えば梯子がわりにもなる。このロッド1本で8,000ポンドまでの重量を地面に落ちることなく支えられる。固定されたロッドをクリーチャーが押す場合、【筋力】判定(DC30)に成功すれば1ラウンドに10フィートまで動かすことができる。 <b>必要条件:</b> 《ロッド作成》、 <i>レヴィテート</i>
メタマジック・ロッド <i>Metamagic Rods</i> / 呪文修正のロッド	強力	無系統	17	別表	5	メタマジック・ロッドには呪文修正特技のエッセンスが封入されているが、このロッドを用いて呪文を修正しても、呪文スロットを変更する必要はない。以下で解説するロッドはすべて単純使用型である(ただし、機会攻撃範囲内で呪文を発動すれば、機会攻撃を受けることには変わりない)。術者が1つの呪文に使用できるのは1つのメタマジック・ロッドだけだが、ロッドの使用者自身が修得済みの呪文修正特技とロッドを組み合わせることはできる。そのような場合、使用者の修得している特技だけが、発動しようとしている呪文の呪文スロットを変更する。 メタマジック・ロッドを持っているからといって、所有者に対応する呪文修正特技が与えられるわけではない。単に、1日に特定回数、その特技を使用できる能力を得られるだけである。ソーサラーがメタマジック・ロッドを使用する場合、自分の修得している呪文修正特技を使用しているかのように、1全ラウンド・アクションを使用しなければならない( <i>クイックン・メタマジック・ロッド</i> だけは例外で、即行アクションで使用できる)。 通常のメタマジック・ロッドは呪文レベルが6レベル以下の呪文に対して使用できる。 <i>レッサー・ロッド</i> は3レベル以下の呪文、 <i>グレート・ロッド</i> は9レベル以下の呪文に対して使用できる。 個々のメタマジック・ロッドの説明は別表にまとめた。
ロッド・オヴ・アブソープション <i>Rod of Absorption</i> / 吸収のロッド	強力	防御術	15	50,000	5	このロッドは呪文や擬似呪文能力をロッド自体の中に吸収する。吸収するのは、単体为目标とする呪文もしくは光線で、かつこのロッドの使用者または使用者の装備品に向けられたもののみである。ロッドは呪文の効果を無効化し、そのうちに吸収する。ロッドが呪文のエネルギーを吸収したなら、使用者には瞬時にその呪文のレベルがわかる。使用者自身は吸収にアクションは不要であり、単にロッドを手持していればいい。 ロッドの使用者は蓄えた呪文のエネルギーを使って、自分の準備した呪文を(その呪文自体を消費することなく)発動できる。ロッド内に蓄積された呪文のエネルギーがこれから発動しようとしている呪文のレベル以上でなければならず、呪文に必要な物質要素がなければならず、発動時にはこのロッドを手持していなければならない、という制限がある。ソーサラーやバードのような呪文の準備をしない呪文の使い手は、ロッド内のエネルギーを使って、しかるべきレベルの任意の修得呪文を発動できる。 <i>ロッド・オヴ・アブソープション</i> は合計50レベルまでの呪文を吸収できる。吸収した呪文の総レベル数が50に達したなら、以後吸収はできず、蓄えた呪文の力を放出することができるだけになる。このロッドを再チャージすることはできない。使用者にはロッドの残り吸収能力と現在蓄積されたエネルギーの総量がわかる。 <b>必要条件:</b> 《ロッド作成》、 <i>スペル・ターニング</i>
ロッド・オヴ・アラートネス <i>Rod of Alertness</i> / 警戒のロッド	中程度	心術 + 占術 + 防御術 + 力術	11	85,000	4	このロッドは <i>+1</i> <i>ライト・メイス</i> と見分けがつかない。このロッドは <i>イニシアチブ</i> 判定に <i>+1</i> の洞察ボーナスを与える。使用者は <i>シー・インヴィジビリティ</i> 、 <i>ディサーン・ライズ</i> 、 <i>ディテクト・イーグル</i> 、 <i>ディテクト・グッド</i> 、 <i>ディテクト・ケイオス</i> 、 <i>ディテクト・ロー</i> 、 <i>ディテクト・マジック</i> 、 <i>ライト</i> を使用できるようになる。使用には1標準アクションを要する。 このロッドの頭を地面に突き立て、持ち主がロッドに警戒を求めれば(1標準アクション)、ロッドは120フィート以内で持ち主に危害を加えようとするクリーチャーをすべて感知する。同時に、ロッドは半径20フィート以内にいて持ち主に友好的なクリーチャー全員に対して <i>プレイヤー</i> 呪文の効果及ぼす。その直後、ロッドはこれらの友好的なクリーチャーに精神的警報を発し、半径120フィート以内に非友好的なクリーチャーが存在し潜在的な危険があることを告げ知らせる。以上の効果は10分間持続する。ロッドはこの機能を1日1回実行できる。 最後に、このロッドは <i>アニメイト・オブジェクト</i> 呪文の発動を真似て、11個以下の小型サイズの物体を操ることができる。これらの物体はあらかじめ、ロッドを突き立てる地点のまわりの地面に、おおむね半径5フィートの円形を描くように配置しておくこと。物体は11ラウンドの間、自律行動能力を得る。ロッドはこの機能を1日1回実行できる。 <b>必要条件:</b> 《ロッド作成》、 <i>アニメイト・オブジェクト</i> 、 <i>アラーム</i> 、 <i>シー・インヴィジビリティ</i> 、 <i>ディサーン・ライズ</i> 、 <i>ディテクト・イーグル</i> 、 <i>ディテクト・グッド</i> 、 <i>ディテクト・ケイオス</i> 、 <i>ディテクト・マジック</i> 、 <i>ディテクト・ロー</i> 、 <i>プレイヤー</i> 、 <i>ライト</i>



ロッド・オヴ・ウィザリング <i>Rod of Withering / 萎縮のロッド</i>	強力	死霊術	13	25,000	5	このロッドは +1ライト・メイスのように扱うが、ヒット・ポイントにダメージを与えることはない。その代わりに、使用者がこのロッドで触れた(近接接触攻撃を行なった)あらゆるクリーチャーに1d4ポイントの【筋力】ダメージと1d4ポイントの【耐久力】ダメージを与える。クリティカル・ヒットが出た場合、その命中によるダメージは永続的な能力値吸収になる。防御側はDC17の頑健セーブに成功すれば、効果を無効化できる。 <b>必要条件:</b> (ロッド作成)、(魔法の武器防具作成)、コンテイジョン
ロッド・オヴ・ザ・ヴァイパー <i>Rod of the Viper / 毒蛇のロッド</i>	中程度	死霊術	10	19,000	5	このロッドは +2ヘヴィ・メイスとして攻撃することができる。1日1回、合言葉に応じて、ロッドの頭部が10分だけ実際の蛇の頭になる。その間、このロッドで命中を与えれば、通常のダメージに加えて相手クリーチャーに毒を与える。毒は6ラウンドの間、ラウンドごとに1d3ポイントの【耐久力】ダメージを与える。毒に侵されたクリーチャーは毎ラウンドDC16の頑健セーブを行なって、このダメージを無効化し、毒の効果を終わらせることができる。複数回命中するとそのたびに効果時間が3ラウンドずつ伸び、命中するたびにセーブDCが +2されていく。 このロッドは持ち主が悪属性でなければ機能しない。 <b>必要条件:</b> (ロッド作成)、(魔法の武器防具作成)、ポイズン、作成者が悪であること
ロッド・オヴ・エネミー・ディテクション <i>Rod of Enemy Detection / 敵感知のロッド</i>	中程度	占術	10	23,500	5	このロッドは使用者に敵対するクリーチャーのいる方向を近いものから順に指し示す。相手が本来感知できない状態であっても関係ない。感知の距離は60フィートである。ロッドの持ち手が1全ラウンドの間精神集中すれば、ロッドは最も近い敵の位置を正確に指し示し、有効距離内に何体の敵がいるかを教える。このロッドは1日3回使用でき、1度使用することに10分持続する。このロッドの起動は標準アクションである。 <b>必要条件:</b> (ロッド作成)、トゥルー・シーイング
ロッド・オヴ・キャンセレーション <i>Rod of Cancellation / アイテム無力化のロッド</i>	強力	防御術	17	11,000	5	このロッドの接触を受けたアイテムは、DC23の意志セーブを行ない、失敗すると魔法能力を吸い取られる。そのアイテムをクリーチャーが手に持っていれば、アイテムは持ち主の意志セーブ・ボーナスを使用してもよい。誰かがアイテムを所持しているなら、近接接触攻撃ロールを行ないアイテムへの接触を行なう必要がある。アイテムの魔法能力を吸い取ると、ロッドは二度と使用できなくなる。魔法能力を吸い取られたアイテムの能力を再び取り戻すには、ウィッシュかミラクルを使う以外にない。スフィアー・オヴ・アネヒレーションとロッド・オヴ・キャンセレーションが互いに相手を無力化した場合、いかなる手段によっても、どちらも再び取り戻すことはできない。 <b>必要条件:</b> (ロッド作成)、メイジズ・デイスジャンクション
ロッド・オヴ・サンダー・アンド・ライトニング <i>Rod of Thunder and Lightning / 雷と稲妻のロッド</i>	中程度	力術	9	33,000	5	このロッドは +2ライト・メイスの性質を持っている。加えて以下のような魔法のパワーを有する。 * <b>雷</b> : 1日1回、+3ライト・メイスとして敵を攻撃することができる。命中すれば、相手を朦朧状態にする(頑健・無効、DC16)。このパワーの起動はフリー・アクションであり、起動から1ラウンド以内に敵に命中を与える必要がある。 * <b>稲妻</b> : 1日1回、使用者が望めば、+2ライト・メイスの通常のダメージ(1d6 + 2)に加えて2d6ポイントの【電気】ダメージを与える。ロッドが通常なら命中しないような目でも近接接触攻撃だったなら命中するのであれば、2d6ポイントの追加【電気】ダメージだけを与える。このパワーの起動はフリー・アクションである。起動から1ラウンド以内に敵に命中を与える必要がある。 * <b>雷鳴</b> : 1日1回、標準アクションでシャウト呪文と同様の轟音を発する(頑健・不完全、DC16、2d6ポイントの【音波】ダメージ、目標は2d6ラウンド聴覚喪失状態)。 * <b>電撃</b> : 1日1回、標準アクションで幅5フィートのライトニング・ボルトを距離200フィートまで打ち出す(反応・半減、DC16、9d6ポイントの【電気】ダメージ)。 * <b>雷と稲妻</b> : 1週間に1回、標準アクションで雷鳴と電撃を組み合わせることができる。雷鳴はライトニング・ボルトの通り道から10フィート以内の全員に作用する。電撃は9d6ポイントの【電気】ダメージを与え(d6で1~2の目が出たら3と見なす)、加えて雷鳴が2d6ポイントの【音波】ダメージを与える。両方の効果をまとめて1回の反応セーブで判定する(DC16)。 <b>必要条件:</b> (ロッド作成)、(魔法の武器防具作成)、シャウト、ライトニング・ボルト



ロッド・オヴ・スプレNDER <i>Rod of Splendor / 豪奢の ロッド</i>	強力	召喚術 + 変成術	12	25,000	5	<p>このアイテムを手につか運搬している限り、所有者は【魅力】に+4の強化ボーナスを得る。またこのロッドは1日に1回、このうえなく美しい織物でできた衣、それに毛皮や宝石の飾りものを生み出して、持ち主の身を魔法的に飾る。</p> <p>このロッドの魔法で生み出される服飾品は、どれも12時間持続する。しかし持ち主が服飾品の一部でも売ったり人にあげたり呪文構成要素として使おうとしたりすると、衣も飾りもすべて消え失せてしまう。服飾品の一部を無理やり取り上げられた場合も同様である。</p> <p>ロッドが生み出す豪奢な装束の値打ちは7,000～10,000gp((1d4+6)×1,000gp)である。衣だけで1,000gp、毛皮で5,000gp、残りは宝石の飾りものの値打ち(最大20粒、1粒あたり最大で200gp)である。</p> <p>これに加えて1週間に1回、合言葉に応じてみごとなテント さしわたし60フィート、絹でできた大きな大きな大天幕を作り出す。テントの中には時に応じた内装と、大天幕の豪奢さにふさわしい食べものがある(100人分)。テントや内装は1日間持続する。その期間が過ぎると、テントやそれに付属する品々は(外に持ち出されたものも含めて)すべて消え失せてしまう。</p> <p><b>必要条件:</b> (ロッド作成)、イーグルズ・スプレNDER、ファブリケート、メジャー・クリエイション</p>
ロッド・オヴ・セキュリティ <i>Rod of Security / 安全圏の ロッド</i>	強力	召喚術	20	61,000	5	<p>このロッドは虚無空間に一種の“ポケットの中の楽園”を作り出す。このロッドの持ち主に加えて199体までのクリーチャーが、まったく安全に一定期間その中に留まることができる。逗留可能な時間は200日÷クリーチャー数である。端数はすべて切り捨てる。この“ポケットの中の楽園”では、クリーチャーは年をとることがなく、自然治癒は通常の2倍の速度になる。新鮮な水と食物(野菜と果実のみ)はふんだんにある。気候は中に滞在するあらゆるクリーチャーにとって過しやすい。</p> <p>このロッドを起動すると(1標準アクション)、使用者およびロッドに触れている全クリーチャーは瞬時に“楽園”へ転送される。大集団の場合、手をつなくなり何なりの肉体的接触を保って、クリーチャー全員が輪や列をなしていれば、ロッドはその全員に作用する。これに同意しないクリーチャーはDC17の意志セーブに成功すればこの効果を無効化できる。そうしたクリーチャーがセーブに成功した場合でも、そのクリーチャーを介してロッドに触れている他のクリーチャーは、やはりロッドの作用を受ける。</p> <p>ロッドの効果が終了したり解呪された場合、ロッドが作用していたクリーチャーは瞬時に、ロッドが起動した時点に存在していた場所に再出現する。戻る場所にすでに何物かがあった場合、出てくる者の肉体は、再出現に必要な距離だけ位置を変えて出てくる。このロッドの持ち主は、望めば有効期間が切れる前にいつでも効果を解除することができる。ただし、このロッドは1週間に1回しか起動できない。</p> <p><b>必要条件:</b> (ロッド作成)、ゲート</p>
ロッド・オヴ・ネゲイション <i>Rod of Negation / アイテム 無効化のロッド</i>	強力	さまざま	15	37,000	5	<p>このロッドは魔法のアイテムの呪文や擬似呪文機能を無効化する。使用時にロッドから放たれるの光線は命中させるのに遠隔接触攻撃が必要であり、魔法のアイテムにしか作用しないことを除けば、グレーター・ディスペル・マジック呪文と同様に機能する。アイテムからの瞬間的な効果を無効化するには、このロッドの使用者が待機アクションを使用している必要がある。解呪判定にはこのロッドの術者レベル(15レベル)を使用する。目標となったアイテムはセーヴィング・スローを行なえない。このロッドはアーティファクトを無効化することはできない。このロッドは1日3回まで使用できる。</p> <p><b>必要条件:</b> (ロッド作成)、ディスペル・マジック、リミテッド・ウィッシュあるいはミラクル</p>
ロッド・オヴ・パイソン <i>Rod of the Python / 大蛇の ロッド</i>	中 程度	変成術	10	13,000	5	<p>このロッドを使用して+1/+1クォータースタッフとして攻撃することができる。使用者がこのロッドを地面に投げれば(1標準アクション)、ロッドはそのラウンドの終わりまでにコンストラクター・スネークになる。この大蛇はロッドの持ち主のあらゆる命令に従う(ロッド形態の時にあった攻撃とダメージへの+1強化ボーナスは、動物形態の時に保たれる)。使用者が望めば、大蛇はいつでもロッド形態に戻る(1全ラウンド・アクション)。また、使用者から100フィートを超えて離れた場合にも、ロッド形態に戻る。スネーク形態の時に殺されたならロッド形態に戻り、以後3日間は起動できなくなる。このロッドは持ち主が善でなければ機能しない。</p> <p><b>必要条件:</b> (ロッド作成)、(魔法の武器防具作成)、バイルフル・ポリモーフ、作成者が善であること</p>

ロッド・オヴ・フレイム・エクスティンギッシング <i>Rod of Flame Extinguishing</i> / 消火のロッド	強力	変成術	12	15,000	5	<p>このロッドはサイズ分類が中型以下で魔法のものでない火を、接触するだけで(1標準アクション)消してしまふことができる。これ以外の火を消すためには、ロッドのチャージを1ポイント以上消費しなければならない。</p> <p>サイズ分類が大型以上で魔法のものでない火や、サイズ分類が中型以下の魔法の火(フレイミング能力の付いた武器の火、バーニング・ハンス呪文など)を消す場合、1チャージを消費する。永続的な魔法の炎(たとえば武器の炎や火に関わりのあるクリーチャーの炎)は、6ラウンド抑止されたのち、再び燃え始める。持続時間が“瞬間”になっている[火]の呪文の火を消すには、ロッドがその呪文の効果範囲内にあり、使用者が待機アクションを使用していなければならない。この場合、事実上呪文全体を相殺する。</p> <p>ファイアーボール、フレイム・ストライク、ウォール・オヴ・ファイアーなどで生み出される、サイズ分類が大型以上の魔法の火を消すには2チャージを消費する。</p> <p>このロッドを(火)のクリーチャーに対して用いると(近接接触攻撃)、そのクリーチャーに6d6ポイントのダメージを与える。このように使用する場合、3チャージが必要となる。</p> <p>このロッドは、発見時には10チャージを有している。消費したチャージは毎日更新される。</p> <p><b>必要条件:</b> (ロッド作成)、パイロテクニクス</p>
ロッド・オヴ・フレイリング <i>Rod of Flailing</i> / からざお変化のロッド	中程度	心術	9	50,000	5	<p>このロッドは持ち主の合言葉に応じて起動し、一見普通のロッドから +3ダイア・フレイルに変化する。ダイア・フレイルは双頭武器で、どちらの頭も攻撃に使える。このフレイルを使う場合、フレイルの2つ目の頭で追加攻撃を1回行なえる。この時、まるで(二刀流)の特技を持っているかのように、代償としてすべての攻撃に - 2のペナルティを受けるだけで済む。</p> <p>使用者は1日1回フリー・アクションで、このロッドを使って10分間だけ自分のACに + 4の反発ボーナス、セーヴィング・スローに + 4の抵抗ボーナスを得ることができる。ロッドがフレイル形態になっていなくてもこのボーナスは得られる。このロッドをフレイル形態にしたり戻したりするのは移動アクションである。</p> <p><b>必要条件:</b> (ロッド作成)、(魔法の武器防具作成)、プレス</p>
ロッド・オヴ・メタル・アンド・ミネラル・ディテクション <i>Rod of Metal and Mineral Detection</i> / 金属および鉱物探知のロッド	中程度	占術	9	10,500	5	<p>このロッドは金属が近くにあると所有者の手の中で脈動しぶんぶんと言音を立てる。使用者がロッドに意識を向けると、30フィート以内にある金属のうち、もっとも大きな塊を指し示す。ただし、持ち手は特定の金属または鉱物のみを指し示すようにすることもできる。その鉱物が30フィート以内に少しでも存在すれば、ロッドはその鉱物のある場所すべてを指す。そして持ち手にはだいたいの量もわかる。指定した金属や鉱物の塊が範囲内に2つ以上あれば、ロッドは一番大きなかたまりから順に指し示す。このロッドを1回機能させるには、1全ラウンド・アクションを要する。</p> <p><b>必要条件:</b> (ロッド作成)、ロケート・オブジェクト</p>
ロッド・オヴ・ルーラシップ <i>Rod of Rulership</i> / 支配のロッド	強力	心術	20	60,000	8	<p>このロッドを起動すれば(1標準アクション)、使用者は120フィート以内のクリーチャーたちを従わせ服させることができる。ヒット・ダイスの合計が300までのクリーチャーを支配できる。【知力】が12以上のクリーチャーはDC16の意志セーブを行ない、成功すればこの効果を無効化することができる。支配されたクリーチャーは、ロッドの使用者が自分の絶対の主人であるかのようにこれに従う。だが、使用者が支配下のクリーチャーの本質に背く命令を下せば魔法は解けてしまう。このロッドは合計500分間使用でき、その後崩れて塵となる。これはあくまで合計使用時間であって、継続して使う必要はない。</p> <p><b>必要条件:</b> (ロッド作成)、マス・チャーム・モンスター</p>

ロッド・オヴ・ロードリィ・マイト <i>Rod of Lordly Might / 王者の力のロッド</i>	強力	死霊術 + 心術 + 変成術 + 力術	19	70,000	10	<p>このロッドの柄の部分には飾り鋳のようなボタンが6つ並んでいる(ボタンをいずれか1つ押すことは、“武器を1つ抜く”アクションにひとしい)。</p> <p>A. 以下に挙げるロッドの擬似呪文機能は、いずれも1日1回使用できる。</p> <p>近接接触攻撃に成功すれば、ホールド・パースン(意志・無効、DC14)を発動できる。攻撃に失敗すれば効果は失われ、その日はもう使えなくなる。攻撃前に使用を決定すること。</p> <p>このロッドを見ている敵全員に対してフィアーを行なう(最大距離は10フィート、意志・不完全、DC16)。1標準アクションである。</p> <p>接触攻撃に成功すれば、敵に2d4ポイントのダメージを与え(意志・半減、DC17)、使用者のダメージを同じだけ回復する。攻撃前に使用を決定すること。</p> <p>B. ロッドの以下の機能は回数制限なく、何度でも使用できる。</p> <p>通常形態ではこのロッドは +2ライト・メイスとして使用できる。</p> <p>1のボタンを押すと +1フレイミング・ロングソードに変化する。</p> <p>2のボタンを押すと +4バトルアックスに変化する。</p> <p>3のボタンを押すと +3ショートスピア、+3ロングスピア、+3ランスのいずれかに変化する。</p> <p>C. 以下に挙げる、ロッドのその他の用法も回数制限なく、何度でも使える。</p> <p>4のボタンを押すと、ロッドは1ラウンドで5～50フィートの任意の長さまで伸び、4のボタンを再度押すと伸びるのを止める。左右からは長さ3インチの棒がいくつも、1フィート間隔でたがいちがいに真横に突き出す。ロッドはスパイクと鉤でしっかり固定され、4,000ポンドまでの重量を支えることができる。5のボタンを押せば棒は縮む。</p> <p>はしごの伸張機能は、扉をこじ開けるのにも使用できる。発生する力は[筋力]修正値 + 12に相当する。</p> <p>6のボタンを押すと、ロッドは磁北(磁石の指す真北)を指し、また着用者が地面からおよそどれだけの高度 / 深度にいるかを教える。</p> <p><b>必要条件:</b> (ロッド作成)、(魔法の武器防具作成)、インフリクト・ライト・ウーンズ、フィアー、ブルズ・ストレンクス、フレイム・</p>
ロッド・オヴ・ワンダー <i>Rod of Wonder / 驚異のロッド</i>	中程度	心術	10	12,000	5	<p>このロッド使用するたび、何らかの奇妙な効果をランダムに生み出す(起動は1標準アクション)。このロッドの典型的なパワーには以下のようなものがある。</p> <p>d% / ワンダー効果</p> <p>01～05 / 指し示した目標を10ラウンドの間スロー状態にする(意志・無効、DC15)。</p> <p>06～10 / 目標をフェアリー・ファイアーが取り巻く。</p> <p>11～15 / 1ラウンドの間、使用者はロッドが機能していると誤って信じ込む(セーブ不可)。どう機能していると信じ込むかは、もう一度ロールして決定する。</p> <p>16～20 / ガスト・オヴ・ウィンド(頑健・無効、DC14)。ただし風力は暴風並。</p> <p>21～25 / 使用者は1d4ラウンドの間、目標の表層思考を読み取る(ディテクト・ソウツと同様、セーブ不可)。</p> <p>26～30 / 30フィートの距離にスティンキング・クラウド(頑健・無効、DC15)。</p> <p>31～33 / 1ラウンドの間、使用者を中心とした半径60フィート内に大雨が降る。</p> <p>34～36 / 動物を1体招来する ライノセラス(d%で01～25)、エレファント(26～50)、マウス(51～100)。</p> <p>37～46 / ライトニング・ボルト(長さ70フィート、幅5フィート)、6d6ダメージ(反応・半減、DC15)。</p>



				<p>47～49 / 大きな蝶600匹が溢れ出し、2ラウンドの間、25フィート以内の全員(使用者を含む)を盲目状態にする(反応・無効、DC14)。</p> <p>50～53 / 目標がロッドから60フィート以内にいればエンタージ・パースン(頑健・無効、DC13)。</p> <p>54～58 / ロッドから30フィート離れた地点を中心に直径30フィートの半球状のダークネス。</p> <p>59～62 / ロッドの前160平方フィートの範囲に草が生えるか、すでにそこにある草が通常の10倍の大きさに育つ。</p> <p>63～65 / 重量1,000ポンドまでで大きさ30立方フィートまでの生きていない物体1つをエーテル化する。</p> <p>66～69 / 使用者のサイズ分類が2段階小さくなる(セーブ不可)。</p> <p>70～79 / 目標がまっすぐ前方100フィートにファイアーボール、6d6ダメージ(反応・半減、DC15)。</p> <p>80～84 / ロッドの使用者にインヴィジビリティ。</p> <p>85～87 / 目標がロッドから60フィート以内にいれば、目標の身体から葉が生える。これは24時間持続する。</p> <p>88～90 / 宝石10～40(それぞれ価値1gp)が長さ30フィートの流れになってほとばしる。その通り道にいたクリーチャーは宝石1個につき1ポイントのダメージを受ける:5d4をロールして命中した宝石の数を決め、それを目標の間で分配すること。</p> <p>91～95 / ロッドの正面40フィート×30フィートの範囲に、きらめく色彩が踊り戯れる。範囲内のクリーチャーは1d6ラウンドの間、盲目状態となる(頑健・無効、DC15)。</p> <p>96～97 / 使用者(50%の確率)か目標(50%の確率)が恒久的に青色か緑色か紫色になる(セーブ不可)。</p> <p>98～100 / 目標が60フィート以内にいればフレッシュ・トゥ・ストーン(目標がすでに石化していたらストーン・トゥ・フレッシュ)(頑健・無効、DC18)。</p> <p><b>必要条件:</b> (ロッド作成)、コンフュージョン、作成者が混沌であること</p>
--	--	--	--	--

メタマジック・ロッド

名称	オーラ		術者 Lv	市価(gp)			重量 (lb)	解説
	強度	系統		レesser	通常	グレーター		
エクステンド・メタマジック・ロッド Metamagic, Extend / 呪文持続時間延長のロッド	強力	無系統	17	3,000	11,000	24,500	5	使用者は1日に3つまでの呪文に対して、《呪文持続時間延長》特技を使用したかのように持続時間延長を行なうことができる。 <b>必要条件:</b> 《ロッド作成》、《呪文持続時間延長》
エンパワー・メタマジック・ロッド Metamagic, Empower / 呪文威力強化のロッド	強力	無系統	17	9,000	32,500	73,000	5	使用者は1日に3つまでの呪文に対して、《呪文威力強化》特技を使用したかのように威力強化を行なうことができる。 <b>必要条件:</b> 《ロッド作成》、《呪文威力強化》
エンラージ・メタマジック・ロッド Metamagic, Enlarge / 呪文距離延長のロッド	強力	無系統	17	3,000	11,000	24,500	5	使用者は1日に3つまでの呪文に対して、《呪文距離延長》特技を使用したかのように距離延長を行なうことができる。 <b>必要条件:</b> 《ロッド作成》、《呪文距離延長》
クイックン・メタマジック・ロッド Metamagic, Quicken / 呪文高速化のロッド	強力	無系統	17	35,000	75,500	170,000	5	使用者は1日に3つまでの呪文に対して、《呪文高速化》特技を使用したかのように高速化を行なうことができる。 <b>必要条件:</b> 《ロッド作成》、《呪文高速化》
サイレント・メタマジック・ロッド Metamagic, Silent / 呪文音声省略のロッド	強力	無系統	17	3,000	11,000	24,500	5	使用者は1日に3つまでの呪文に対して、《呪文音声省略》特技を使用したかのように音声省略を行なうことができる。 <b>必要条件:</b> 《ロッド作成》、《呪文音声省略》
マクシマイズ・メタマジック・ロッド Metamagic, Maximize / 呪文威力最大化のロッド	強力	無系統	17	14,000	54,000	121,500	5	使用者は1日に3つまでの呪文に対して、《呪文威力最大化》特技を使用したかのように威力最大化を行なうことができる。 <b>必要条件:</b> 《ロッド作成》、《呪文威力最大化》

スタッフ

名称 (スタッフ・オヴ・～)	オーラ		術者 Lv	市価 (gp)	重量 (lb)	解説
	強度	系統				
アース・アンド・ストーン <i>Earth and Stone</i> / 土と石のスタッフ	中程度	変成術	11	85,800	5	～ の呪文を使用できる。 パスウォール (1チャージ) ムーヴ・アース (1チャージ) <b>必要条件:</b> (スタッフ作成)、パスウォール、ムーヴ・アース
アブジュレーション <i>Abjuration</i> / 防御術のスタッフ	強力	防御術	13	82,000	5	～ の呪文を使用できる。 シールド (1チャージ) レジスト・エナジー (1チャージ) ディスペル・マジック (1チャージ) レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ (2チャージ) ディスミサル (2チャージ) リパルション (3チャージ) <b>必要条件:</b> (スタッフ作成)、シールド、ディスペル・マジック、ディスミサル、リパルション、レジスト・エナジー、レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ
イリュージョン <i>Illusion</i> / 幻術のスタッフ	強力	幻術	13	82,000	5	～ の呪文を使用できる。 ディスガイズ・セルフ (1チャージ) ミラー・イメージ (1チャージ) メジャー・イメージ (1チャージ) レインボー・パターン (2チャージ) パーシステント・イメージ (2チャージ) ミスリッド (3チャージ) <b>必要条件:</b> (スタッフ作成)、ディスガイズ・セルフ、パーシステント・イメージ、ミスリッド、ミラー・イメージ、メジャー・イメージ、レインボー・パターン
イルミネーション <i>Illumination</i> / 照明のスタッフ	強力	力術	15	51,500	5	～ の呪文を使用できる。 ダンシング・ライツ (1チャージ) フレア (1チャージ) デイライト (2チャージ) サンバースト (3チャージ) <b>必要条件:</b> (スタッフ作成)、サンバースト、ダンシング・ライツ、デイライト、フレア
ウッドランズ <i>Woodlands</i> / 森のスタッフ	強力	さまざま	13	100,400	5	～ の呪文を使用できる。 チャーム・アニマル (1チャージ) スピーク・ウィズ・アニマルズ (1チャージ) バークスキン (2チャージ) ウォール・オヴ・ソーンズ (3チャージ) サモン・ネイチャーズ・アレイVI (3チャージ) アニメイト・プランツ (4チャージ)  このスタッフは武器としても使え、+2クォータースタッフとして扱う。また、このスタッフを持つ者はチャージ消費なしで回数無制限にパス・ウィズアウト・トレイスを使用できる。この2つの特徴はすべてのチャージを消費してしまった後でも機能する。 <b>必要条件:</b> (魔法の武器防具作成)、(スタッフ作成)、アニメイト・プランツ、ウォール・オヴ・ソーンズ、サモン・ネイチャーズ・アレイVI、スピーク・ウィズ・アニマルズ、チャーム・アニマル、バークスキン、パス・ウィズアウト・トレイス



エヴォケーション <i>Evocation</i> / 力術のスタッフ	強力	力術	13	82,000	5	~ の呪文を使用できる。 マジック・ミサイル (1チャージ) シャター (1チャージ) ファイアーボール (1チャージ) アイス・ストーム (2チャージ) ウォール・オブ・フォース (2チャージ) チェイン・ライトニング (3チャージ) <b>必要条件:</b> (スタッフ作成)、アイス・ストーム、ウォール・オブ・フォース、シャター、チェイン・ライトニング、ファイアーボール、マジック・ミサイル
エンチャントメント <i>Enchantment</i> / 心術のスタッフ	強力	心術	13	82,000	5	~ の呪文を使用できる。 スリープ (1チャージ) ヒディアス・ラフター (1チャージ) サジェスチョン (1チャージ) クラッシング・ディスペア (2チャージ) マインド・フォッグ (2チャージ) マス・サジェスチョン (3チャージ) <b>必要条件:</b> (スタッフ作成)、クラッシング・ディスペア、サジェスチョン、スリープ、ヒディアス・ラフター、マインド・フォッグ、マス・サジェスチョン
カンジュレーション <i>Conjuration</i> / 召喚術のスタッフ	強力	召喚術	13	82,000	5	~ の呪文を使用できる。 アンシーン・サーヴァント (1チャージ) サモン・スウォーム (1チャージ) スティンキング・クラウド (1チャージ) マイナー・クリエーション (2チャージ) クラウドキル (2チャージ) サモン・モンスターVI (3チャージ) <b>必要条件:</b> (スタッフ作成)、アンシーン・サーヴァント、サモン・スウォーム、スティンキング・クラウド、クラウドキル、サモン・モンスターVI
サイズ・オルタレーション <i>Size Alteration</i> / サイズ変更のスタッフ	中程度	変成術	8	26,150	5	~ の呪文を使用できる。 エンラージ・パースン (1チャージ) リデュース・パースン (1チャージ) シュリンク・アイテム (2チャージ) マス・エンラージ・パースン (3チャージ) マス・リデュース・パースン (3チャージ) <b>必要条件:</b> (スタッフ作成)、エンラージ・パースン、マス・エンラージ・パースン、シュリンク・アイテム、リデュース・パースン、マス・リデュース・パースン
スウォーミング・インセクト <i>Swarming Insects</i> / 群なす虫のスタッフ	中程度	召喚術	9	22,800	5	~ の呪文を使用できる。 サモン・スウォーム (1チャージ) インセクト・ブレイグ (3チャージ) <b>必要条件:</b> (スタッフ作成)、インセクト・ブレイグ、サモン・スウォーム
チャームिंग <i>Charming</i> / 魅惑のスタッフ	中程度	心術	8	17,600	5	~ の呪文を使用できる。 チャーム・パースン (1チャージ) チャーム・モンスター (2チャージ) <b>必要条件:</b> (スタッフ作成)、チャーム・パースン、チャーム・モンスター

<div>ディヴィネーション</div> <div>Divination / 占術のスタッフ</div>	強力	占術	13	82,000	5	~ の呪文を使用できる。 ディテクト・シークレット・ドアーズ (1チャージ) ロケット・オブジェクト (1チャージ) タンズ (1チャージ) ロケット・クリーチャー (2チャージ) ブライング・アイズ (2チャージ) トゥルー・シーイング (3チャージ) <b>必要条件:</b> (スタッフ作成)、タンズ、ディテクト・シークレット・ドアーズ、トゥルー・シーイング、ブライング・アイズ、ロケット・オブジェクト、ロケット・クリーチャー
<div>ディフェンス</div> <div>Defense / 防御のスタッフ</div>	強力	防御術	15	62,000	5	~ の呪文を使用できる。 シールド (1チャージ) シールド・オヴ・フェイス (1チャージ) シールド・アザー (1チャージ) シールド・オヴ・ロー (3チャージ) <b>必要条件:</b> (スタッフ作成)、シールド、シールド・アザー、シールド・オヴ・フェイス、シールド・オヴ・ロー
<div>トランスミューテーション</div> <div>Transmutation / 変成術のスタッフ</div>	強力	変成術	13	82,000	5	~ の呪文を使用できる。 エクスぺディシヤス・リトリート (1チャージ) オルター・セルフ (1チャージ) ブリンク (1チャージ) ポリモーフ (2チャージ) ベイルフル・ポリモーフ (2チャージ) ディスインテグレイト (3チャージ) <b>必要条件:</b> (スタッフ作成)、エクスぺディシヤス・リトリート、オルター・セルフ、ディスインテグレイト、ブリンク、ベイルフル・ポリモーフ、ポリモーフ
<div>ネクロマンシー</div> <div>Necromancy / 死霊術のスタッフ</div>	強力	死霊術	13	82,000	5	~ の呪文を使用できる。 コーズ・フィアー (1チャージ) グール・タッチ (1チャージ) ホールト・アンデッド (1チャージ) エナヴェイション (2チャージ) ウェイヴス・オヴ・ファティーク (2チャージ) サークル・オヴ・デス (3チャージ) <b>必要条件:</b> (スタッフ作成)、ウェイヴス・オヴ・ファティーク、エナヴェイション、グール・タッチ、コーズ・フィアー、サークル・オヴ・デス、ホールト・アンデッド
<div>パッセージ</div> <div>Passage / 通り道のスタッフ</div>	強力	さまざま	17	206,900	5	~ の呪文を使用できる。 ディメンジョン・ドア (1チャージ) パスウォール (1チャージ) フェイズ・ドア (1チャージ) グレーター・テレポート (1チャージ) アストラル・プロジェクション (1チャージ) <b>必要条件:</b> (スタッフ作成)、アストラル・プロジェクション、グレーター・テレポート、ディメンジョン・ドア、パスウォール、フェイズ・ドア

パワー <i>Power / 力のスタッフ</i>	強力	さまざま	15	235,000	5	～ の呪文を使用できる。 マジック・ミサイル (1チャージ) レイ・オヴ・エンフィーブルメント (呪文レベルを5レベルに上昇) (1チャージ) コンティニュアル・フレイム (1チャージ) レヴィテート (1チャージ) ライトニング・ボルト (呪文レベルを5レベルに上昇) (1チャージ) ファイアーボール (呪文レベルを5レベルに上昇) (1チャージ) コーン・オヴ・コールド (2チャージ) ホールド・モンスター (2チャージ) ウォール・オヴ・フォース (術者自身の周囲に、直径10フィートの半球状にのみ展開可) (2チャージ) グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ (2チャージ)  また、このスタッフ自体は ～ の効果も持つ。 このスタッフの使用者はACとセーヴィング・スローに +2の幸運ボーナスを得る。 このスタッフは +2クォータースタッフでもある。1チャージを消費すれば(フリー・アクション)、このスタッフは1ラウンドの間、2倍ダメージ(クリティカル時は3倍)を与えるようになる。 標準アクションを使用してこのスタッフを折ることで、“応報の一撃”を与える。折られたスタッフから2マス以内の者は残りチャージ数×20ポイント、3～4マス離れた者は残りチャージ数×15ポイント、5～6マス離れた者は残りチャージ数×10ポイントのダメージを受ける。DC17の反応セーブに成功すれば、受けるダメージは半分ですむ。スタッフを打ち折ったキャラクターは50%の確率で別の次元界へ飛ばされる。そうならなかった場合、爆発的な勢いで解放された呪文のエネルギーがこの者を破壊する。 <b>必要条件:</b> (スタッフ作成)、(魔法の武器防具作成)、ウォール・オヴ・フォース、グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ、コーン・オヴ・コールド、コンティニュアル・フレイム、(呪文レベル上昇)させたファイアーボール、ホールド・モンスター、マジック・ミサイル、(呪文レベル上昇)させたライトニング・ボルト、(呪文レベル上昇)させたレイ・オヴ・エンフィーブルメント、レヴィテート
ヒーリング <i>Healing / 治癒のスタッフ</i>	中程度	召喚術	8	29,600	5	～ の呪文を使用できる。 レッサー・レストレーション (1チャージ) キュア・シリアス・ウーンズ (1チャージ) リムーヴ・ブラインドネス/デフネス (2チャージ) リムーヴ・ディシーズ (3チャージ) <b>必要条件:</b> (スタッフ作成)、キュア・シリアス・ウーンズ、リムーヴ・ディシーズ、リムーヴ・ブラインドネス/デフネス、レッサー・レストレーション
ファイアー <i>Fire / 火のスタッフ</i>	中程度	力術	8	18,950	5	～ の呪文を使用できる。 バーニング・ハンズ (1チャージ) ファイアーボール (2チャージ) ウォール・オヴ・ファイアー (3チャージ) <b>必要条件:</b> (スタッフ作成)、ウォール・オヴ・ファイアー、バーニング・ハンズ、ファイアーボール
フロスト <i>Frost / 霜のスタッフ</i>	中程度	力術	10	41,400	5	～ の呪文を使用できる。 アイス・ストーム (1チャージ) ウォール・オヴ・アイス (2チャージ) コーン・オヴ・コールド (3チャージ) <b>必要条件:</b> (スタッフ作成)、アイス・ストーム、ウォール・オヴ・アイス、コーン・オヴ・コールド
ライフ <i>Life / 生命のスタッフ</i>	中程度	召喚術	11	109,400	5	～ の呪文を使用できる。 ヒール (1チャージ) リザレクション (5チャージ) <b>必要条件:</b> (スタッフ作成)、ヒール、リザレクション