

+ 目次

財産と金銭 [Wealth And Money](#)

キャラクターはそれぞれ、武器や鎧その他の装備を揃えるための金貨を持ってゲームを始める。冒険を通して得た富を使って、より上質の装備や魔法のアイテムを手に入れることができる。表『キャラクターの開始時財産』は、開始時に持っている金貨の枚数をクラスごとに示したものである。加えて、キャラクターはそれぞれ、10gp以下の衣服を一着持った状態でゲームを始める。1レベル以上のキャラクターについては、ゲームマスターの章の表『レベルに応じたキャラクターの財産』を参照のこと。

表：キャラクターの開始時財産

クラス	開始時所持金	平均
ウィザード	2d6 × 10gp	70gp
クレリック	4d6 × 10gp	140gp
ソーサラー	2d6 × 10gp	70gp
ドルイド	2d6 × 10gp	70gp
バード	3d6 × 10gp	105gp
バーバリアン	3d6 × 10gp	105gp
パラディン	5d6 × 10gp	175gp
ファイター	5d6 × 10gp	175gp
モンク	1d6 × 10gp	35gp
レンジャー	5d6 × 10gp	175gp
ローグ	4d6 × 10gp	140gp

貨幣

もっとも一般的な貨幣は金貨（gp）である。金貨1枚が銀貨（sp）10枚に相当する。銀貨1枚は銅貨（cp）10枚に相当する。銅貨、銀貨、金貨に加えて、白金貨（pp）もあり、これは1枚が金貨10枚に相当する。

標準的な硬貨の重さは1枚で1/3オンス（1/50ポンド、9グラム）ほど。

表：貨幣

交換価値	cp	sp	gp	pp
銅貨(cp)	1	1/10	1/100	1/1,000
銀貨(sp)	10	1	1/10	1/100
金貨(gp)	100	10	1	1/10
白金貨(pp)	1,000	100	10	1

その他の財産

商人たちは普通、通貨を使わず交易品どうしを交換して取引する。交易品の一部を表『交易品』に詳述する。

表：交易品

値段	品物
1cp	大麦1ポンド

2cp	小麦粉1ポンド、またはニワトリ1羽
1sp	鉄1ポンド
5sp	タバコ1ポンド、または銅1ポンド
1gp	シナモン1ポンド、または山羊1頭
2gp	ショウガ1ポンド、またはコショウ1ポンド、または羊1頭
3gp	豚1頭
4gp	亜麻布1平方ヤード
5gp	塩1ポンド、または銀1ポンド
10gp	絹1平方ヤード、または雌牛1頭
15gp	サフラン1ポンド、またはクローブ(丁子)1ポンド、または去勢牛1頭
50gp	金1ポンド
500gp	白金1ポンド

宝物を売る

武器や鎧、装備や魔法のアイテムも含め、概して、何か物を売るときは、リストにある値段の半値で売れる。キャラクターが製作したアイテムもこれに含まれる。

交易品は半値ルールの例外である。ここでいう交易品とは、たやすく現金同様に取引できる品である。

武器 Weapons

ごく普通のロングソードからドワーヴン・アークロシュといった風変わりな物まで、武器はその形状や大きさの点で変化に富んでいる。

武器はみなヒット・ポイントへのダメージを与える。このダメージは、武器の命中を受けたクリーチャーの現在ヒット・ポイントから差し引かれる。ダイス・ロールが修正前に20であった(つまり、ダイスの目が実際に20であった)場合、クリティカル可能状態となる。なお、武器の中には20以下の出目でクリティカル可能状態となるものもある。クリティカル可能状態となった場合には、元の攻撃ロールのものと同じ修正値を用いて再度攻撃ロールを行なう。この2度目の攻撃ロールが目標のAC以上であった場合、攻撃はクリティカル・ヒットとなり、追加のダメージを与える。

武器は、複数の分類方法を組み合わせてグループ分けされている。分類には次のようなものがある……使用に熟練するのにどんな技術が必要とされるか(単純、軍用、特殊)。白兵戦に役立つか(近接)それとも遠距離戦に役立つか(遠隔。これには投擲武器と射出武器がある)。持ち主と比べて相対的に見てどれだけかさばるか(軽い、片手、両手)。そしてサイズはどうか(小型用、中型用、大型用など)である。

単純武器、軍用武器、特殊武器：ウィザード、ドルイド、モンクを除いて、キャラクターはみな、すべての単純武器に習熟している。バーバリアン、パラディン、ファイター、レンジャーはすべての単純武器と軍用武器に習熟している。その他のクラスのキャラクターは単純武器と、場合によっては軍用武器の一部、それどころか特殊武器の一部にも習熟していることがある。習熟していない武器を使う場合、攻撃ロールに-4のペナルティを受ける。

近接武器と遠隔武器：近接武器は近接攻撃を行なうのに使うが、中には投げて使えるものもある。遠隔武器とは、近接戦闘にはうまく使えない投擲武器や射出武器のことである。

間合いの長い武器：ウィップ、ギザーム、グレイヴ、ランサー、ランス、ロングスピアは“間合いの長い武器”である。“間合いの長い武器”とは、使用者に隣接していない目標を攻撃できる近接武器のことをいう。“間合いの長い武器”のほとんどは、使用者の生来の間合いを2倍にする。つまり、典型的な小型または中型のクリーチャーがこうした武器を使用すれば、10フィート離れたクリーチャーを攻撃することができるが、隣接するマス目のクリーチャーを攻撃することはできない。典型的な大型クリーチャーが、自分のサイズ分類に合った“間合いの長い武器”を使用すれば、15フィート向こうや20フィート向こうのクリーチャーを攻撃することができるが、隣接するマス目や10フィート向こうのクリーチャーを攻撃することはできない。

双頭武器：オーク・ダブル・アックス、クォータースタッフ、ダイア・フレイル、ツープレードッド・ソード、ドワーヴン・アークロシュ、ノーム・フックト・ハンマーは双頭武器である。これを使えば、ちょうど2本の武器を持って戦うのと同様に戦える。しかしそうする場合、2本の武器での戦闘に関する通常のペナルティもすべて受ける。ちょうど1本の片手武器と1本の軽い武器を持っているかのように扱う。

また、双頭武器を両手でもって、片方の先だけを攻撃に使うこともできる。また、双頭武器を片手で使用しているキャラクターは、それを双頭武器として使うことはできず、1ラウンドあたりどちらか片方の先しか使えない。

投擲武器：クラブ、ジャヴェリン、シュリケン、ショートスピア、スピア、スローイング・アックス、ダーツ、ダガー、トライデント、ネット、ライト・ハンマーは投擲武器である。投擲武器のダメージには、使用者の【筋力】修正値が足される。本来投擲用に設計されていない武器(=表『武器』の射程単位の欄に数字のない近接武器)を投げることも可能ではある。その場合は攻撃ロールに-4のペナルティが付く。“軽い武器”や片手武器1つを投げるのは1標準アクション、両手武器1つを投げるのは1全ラウンド

・アクションである。武器の種別に関わらず、こうした攻撃はダイスの目が20でクリティカル可能状態になる。また、クリティカル・ヒットになったなら2倍のダメージを与える。こうした武器の射程単位は10フィートである。

射出武器：ライト・クロスボウ、スリング、ヘヴィ・クロスボウ、ショートボウ、コンボジット・ショートボウ、ロングボウ、コンボジット・ロングボウ、ハーフリング・スリング・スタッフ、ハンド・クロスボウ、ブローガン、リピーティング・クロスボウは射出武器である。ほとんどの射出武器は使用に両手を必要とする（個々の武器の説明を参照）。射出武器のダメージには、使用者の【筋力】ボーナスは足されない（ただしスリング、特別に作られたコンボジット・ショートボウやコンボジット・ロングボウには足される）。一方、キャラクターに【筋力】ペナルティがあり、かつボウやスリングを使用している場合、ダメージ・ロールに【筋力】ペナルティが適用される。

矢弾：投射武器は何らかの矢弾を用いる。ボウならアロー、クロスボウならボルト、スリングやハーフリング・スリング・スタッフならスリング・ブリット、ブローガンならダーツを。ボウを用いている場合、キャラクターは1フリー・アクションで矢弾を“抜く”ことができる。クロスボウやスリングは再装填に何らかのアクションを要する（武器の詳細に注記されている）。一般に、目標に命中した矢弾は壊れてしまうか、使い物にならなくなる。外れた矢弾は50%の確率で壊れるか失われる。

シュリケンも投擲武器ではあるが、“抜く”際や、高品質そのほかの特殊なシュリケンを作成する際や、投げた後にどうなるかを決定する際には矢弾として扱う。

軽い近接武器、片手近接武器、両手近接武器：この分類は、その武器を戦闘で使用するのがどれだけ大変かを量る尺度である。この分類のあらわすのは、1個の近接武器を、その武器のサイズ分類に応じたキャラクターが使用する場合、それが“軽い武器”になるか、“片手武器”になるか、“両手武器”になるかということである。

軽い武器：軽い武器は片手で使える。“軽い武器”は利き腕でない手で使うのが（片手武器に比べて）簡単で、かつ組みつき状態でも使用できる。使用者に【筋力】ボーナスがあって、軽い武器を利き手で使っているなら、その武器の近接攻撃でのダメージ・ロールに【筋力】修正値を足すこと。使用者に【筋力】ボーナスがあって、軽い武器を利き手でない手で使っているなら、その武器の近接攻撃でのダメージ・ロールに【筋力】修正値の1/2を足すこと。軽い武器を両手で使ってもダメージは増えない。単に利き手だけで持っている場合と同様に【筋力】ボーナスが適用されるのである。

素手打撃は常に“軽い武器”と見なされる。

片手武器：片手武器は利き手でも、利き手でない手でも使える。使用者に【筋力】ボーナスがあって、片手武器を利き手で使っているなら、その武器の近接攻撃でのダメージ・ロールに【筋力】修正値を足すこと。使用者に【筋力】ボーナスがあって、片手武器を利きでない手で使っているなら、その武器の近接攻撃でのダメージ・ロールに【筋力】修正値の1/2を足すこと。近接戦闘で片手武器を両手で使っているなら、ダメージ・ロールに【筋力】修正値の1.5倍を足すこと。

両手武器：両手近接武器をちゃんと使うには両手が要る。両手近接武器の近接攻撃のダメージ・ロールには、キャラクターの【筋力】ボーナスの1.5倍を足すこと。

武器のサイズ：あらゆる武器にはサイズがある。この分類は、その武器がどのサイズ分類のキャラクターのために作られているかを示すものである。

武器のサイズは、その武器の“物体としてのサイズ”とは一致しないことがあるので注意されたい。武器のサイズは、“その武器がどんなサイズの使用者のために作られたか”なのだ。大体において、軽い武器は、物体としてみた場合には、使用者よりもサイズ分類が2段階小さな物品である。片手武器は使用者よりもサイズ分類が1段階小さな物体である。両手武器は使用者とサイズ分類が同じ物品である。

サイズが合わない武器：自分とサイズが合わない武器はうまく使えない。“武器がどのサイズの使用者のために作られたか”と、“その武器を今どのサイズの使用者が使っているか”が、サイズ分類にして1段階違うごとに、攻撃ロールに-2のペナルティが付く。このペナルティは累積する。クリーチャーがその武器に習熟していない場合、これに加えてさらに-4の未習熟ペナルティがつく。

特定の武器を使うのがどれだけ大変かをあらわす尺度（つまりその武器が特定の使用者にとって軽い武器か、片手武器か、両手武器か）は“武器がどのサイズの使用者のために作られたか”と、“その武器を今どのサイズの使用者が使っているか”がサイズ分類にして1段階違うごとに、1段階変化する。この置き換えによって武器の分類が軽い武器、片手武器、両手武器の3つ以外の何物かになってしまうようなら、そのクリーチャーはその武器をまったく使用できない。

代用武器：時として、武器として作られたわけではない物を戦闘に使うこともある。これらの品々は武器として設計されたものではないので、代用武器を戦闘で使うクリーチャーは、未習熟であると見なされて、その物体による攻撃ロールに-4のペナルティを受ける。代用武器のサイズやダメージを決定する際には、武器リストの品々と比べて、サイズやダメージを与える力がどのくらいかを相対的に判断すること。

代用武器はダイスの目が20でクリティカル可能状態になる。また、クリティカル・ヒットになったなら2倍のダメージを与える。代用投擲武器の射程単位は10フィートである。

- ・ その他の財産の処で、通貨が通過になってます。 -- ぱす・ふぁいんだ~ (2009-10-08 23:35:37)
- ・ ご指摘ありがとうございます。修正させていただきました。 -- 露草 (2009-10-09 21:52:52)

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

投稿

武器のデータ

以下に武器の書式の詳細を示す。これらの要素は表『武器』の縦列の見出しにもなっている。

価格：武器が金貨（gp）または銀貨（sp）何枚するか。この価格は鞘や矢筒など、各種付属品のぶんを含む。

表にある価格は小型用および中型用の武器のものであり、大型用ならば価格は2倍になる。

ダメージ：これらの欄の数字は、その武器で命中を与えた時に何ダメージを出せるかを示す。『ダメージ(S)』の欄が小型用武器のものであり、『ダメージ(M)』の欄が中型用武器のものである。ダメージの幅を表す種類が2通りある場合、その武器は双頭武器

器である。双頭武器の追加攻撃には後のほうのダメージの値を使う。表『超小型用・大型用武器のダメージ』には、超小型用や大型用の武器のダメージの値が示されている。

表：超小型用・大型用武器のダメージ

中型用武器のダメージ	超小型用武器のダメージ	大型用武器のダメージ
1d2		1d3
1d3	1	1d4
1d4	1d2	1d6
1d6	1d3	1d8
1d8	1d4	2d6
1d10	1d6	2d8
1d12	1d8	3d6
2d4	1d4	2d6
2d6	1d8	3d6
2d8	1d10	3d8
2d10	2d6	4d8

クリティカル：この欄の記述は、その武器がクリティカル・ヒットのルールに関してどう処理されるかを示す。クリティカル・ヒットになったら、武器のダメージにすべての修正を足したものを、武器のクリティカル倍率と同じ数値、つまり2、3、あるいは4回振って、全部の結果を合計する。

追加ダメージのうち、その武器の通常のダメージ以外のものは、クリティカル・ヒットが出た時には倍掛けしない。

×2：クリティカル・ヒットなら2倍ダメージ。

×3：クリティカル・ヒットなら3倍ダメージ。

×3/×4：この双頭武器の片方の先は、クリティカル・ヒットなら3倍ダメージ、もう一方の先はクリティカル・ヒットなら4倍ダメージ。

×4：クリティカル・ヒットなら4倍ダメージ。

19~20/×2：この武器は修正値を加える前のダイスの目が20だけでなく、19か20でクリティカル可能状態に入る（この武器のクリティカル可能域は19~20）。クリティカル・ヒットなら2倍ダメージ。

18~20/×2：この武器は修正値を加える前のダイスの目が20だけでなく、18か19か20でクリティカル可能状態に入る（この武器のクリティカル可能域は18~20）。クリティカル・ヒットなら2倍ダメージ。

射程単位：この距離より近くへの攻撃は、距離によるペナルティを受けない。この距離を超えると、射程単位ぶん遠ざかるたびに、攻撃に-2のペナルティが加算されてゆく。たとえば（射程単位10フィートの）ダガーを25フィート離れた目標に向かって投擲した場合は-4のペナルティを受ける。投擲武器の最大射程は5射程単位である。射出武器の最大射程は10射程単位である。

重量：この欄は中型用の武器の重量である。小型用の武器は数字を半分にし、大型用の武器は2倍にすること。武器の中には特殊な重量を持つものがある。武器の詳細を参照のこと。

タイプ：武器は与えるダメージ種別で3種に分けられる。殴打(B)、斬撃(S)、刺突(P)である。一部のモンスターには、特定の武器タイプの攻撃が効きにくかったり、まったく効かなかったりすることがある。

中には複数のタイプを持つダメージを与える武器もある。ある武器が2種類のダメージ種別を与える場合、ダメージは一方の種類のダメージが半分、もう一方の種類のダメージが半分などというものではない。従って、クリーチャーがこうした武器のダメージを少しでも減らすには、両方の種類のダメージを減らすことができなければならない。

また、2種類のダメージのどちらか一方を選んで与えることができる武器もある。ダメージ種別が重要になる場合、使用者がどの種類のダメージを与えるかを選択すること。

特殊：一部の武器には、その武器の説明に加えて、特殊な機能がある。

待機：突撃に対して待機アクションを取って待機武器を構えており、かつ首尾よく命中を与えたなら、突撃してくるキャラクターに対して2倍のダメージを与えられる（『戦闘』を参照）。

武器落とし：武器落とし武器を使えば、敵に武器落としをしかける際の戦技判定に+2のボーナスを得る。

双頭：双頭武器を使えば、ちょうど2本の武器を持って戦うのと同様に戦える。しかしそうする場合、2本の武器での戦闘に関する通常のペナルティもすべて受ける。ちょうど1本の片手武器と1本の軽い武器を持っているかのように扱う。君は双頭武器の一方の先を両手で使うことを選択できるが、このやり方で使う際は双頭武器として使うことはできず、毎ラウンドいずれか一方の先だけしか使えない。

モンク用：モンク用の武器はモンクが連打を行なう際に使用することができる（『クラス』を参照）。

非致傷：こうした武器は非致傷ダメージを与える（『戦闘』を参照）。

間合い：間合いが長い10フィート先の相手を攻撃できるが、隣接した敵を攻撃することはできない。

足払い：『足払い』の武器は足払い攻撃に使用できる。足払いをしにかけていて、君の方が転倒しそうになったら、武器を落とせば転倒させられずにすむ。

表：武器

単純武器	価格	ダメージ (S)	ダメージ (M)	クリティカル	射程単位	重量 ¹	タイプ ²	特殊
素手攻撃								
ガントレット	2gp	1d2	1d3	×2		1ポンド	殴打	
素手攻撃		1d2	1d3	×2			殴打	非致傷
軽い近接武器								
シッケル	6gp	1d4	1d6	×2		2ポンド	斬撃	足払い
スパイクト・ガントレット	5gp	1d3	1d4	×2		1ポンド	刺突	
ダガー	2gp	1d3	1d4	19~20 / ×2	10フィート	1ポンド	刺突または斬撃	
パンチング・ダガー	2gp	1d3	1d4	×3		1ポンド	刺突	
ライト・メイス	5gp	1d4	1d6	×2		4ポンド	殴打	
片手近接武器								
クラブ		1d4	1d6	×2	10フィート	3ポンド	殴打	
ショートスピア	1gp	1d4	1d6	×2	20フィート	3ポンド	刺突	
ヘヴィ・メイス	12gp	1d6	1d8	×2		8ポンド	殴打	
モーニングスター	8gp	1d6	1d8	×2		6ポンド	殴打および刺突	
両手近接武器								
クォータースタッフ		1d4/1d4	1d6/1d6	×2		4ポンド	殴打	双頭、モンク用
スピア	2gp	1d6	1d8	×3	20フィート	6ポンド	刺突	待機
ロングスピア	5gp	1d6	1d8	×3		9ポンド	刺突	待機、間合い
遠隔武器								
ジャヴェリン	1gp	1d4	1d6	×2	30フィート	2ポンド	刺突	

スリング		1d3	1d4	×2	50フィート		殴打	
スリング・ブリット(10)	1sp					5ポンド		
ダーツ	5sp	1d3	1d4	×2	20フィート	1/2ポンド	刺突	
ブローガン	2gp	1	1d2	×2	20フィート	1ポンド	刺突	
ダーツ、ブローガン用(10)	5sp							
ヘヴィ・クロスボウ	50gp	1d8	1d10	19~20 / ×2	120フィート	8ポンド	刺突	
クロスボウ・ボルト(10)	1gp					1ポンド		
ライト・クロスボウ	35gp	1d6	1d8	19~20 / ×2	80フィート	4ポンド	刺突	
クロスボウ・ボルト(10)	1gp					1ポンド		

軍用武器	価格	ダメージ(S)	ダメージ(M)	クリティカル	射程単位	重量 ₁	タイプ ₂	特殊
<i>軽い近接武器</i>								
ククリ	8gp	1d3	1d4	18~20 / ×2		2ポンド	斬撃	
サップ	1gp	1d4	1d6	×2		2ポンド	殴打	非致傷
ショート・ソード	10gp	1d4	1d6	19~20 / ×2		2ポンド	刺突	
スターナイフ	24gp	1d3	1d4	×3	20フィート	3ポンド	刺突	
スパイクト・アーマー	特殊	1d4	1d6	×2		特殊	刺突	
スパイクト・ライト・シールド	特殊	1d3	1d4	×2		特殊	刺突	
スローイング・アックス	8gp	1d4	1d6	×2	10フィート	2ポンド	斬撃	
ハンドアックス	6gp	1d4	1d6	×3		3ポンド	斬撃	
ライト・シールド	特殊	1d2	1d3	×2		特殊	殴打	

ライト・ハンマー	1gp	1d3	1d4	×2	20フィート	2ポンド	殴打	
ライト・ピック	4gp	1d3	1d4	×4		3ポンド	刺突	
片手近接武器								
ウォーハンマー	12gp	1d6	1d8	×3		5ポンド	殴打	
シミター	15gp	1d4	1d6	18~20 / ×2		4ポンド	斬撃	
スパイクト・ヘヴィ・シールド	特殊	1d4	1d6	×2		特殊	刺突	
トライデント	15gp	1d6	1d8	×2	10フィート	4ポンド	刺突	待機
バトルアックス	10gp	1d6	1d8	×3		6ポンド	斬撃	
フレイル	8gp	1d6	1d8	×2		5ポンド	殴打	武器落とし、足払い
ヘヴィ・シールド	特殊	1d3	1d4	×2		特殊	殴打	
ヘヴィ・ピック	8gp	1d4	1d6	×4		6ポンド	刺突	
レイピア	20gp	1d4	1d6	18~20 / ×2		2ポンド	刺突	
ロングソード	15gp	1d6	1d8	19~20 / ×2		4ポンド	斬撃	
両手近接武器								
ギザーム	9gp	1d6	2d4	×3		12ポンド	斬撃	間合い、足払い
グレイヴ	8gp	1d8	1d10	×3		10ポンド	斬撃	間合い
グレートアックス	20gp	1d10	1d12	×3		12ポンド	斬撃	
グレートクラブ	5gp	1d8	1d10	×2		8ポンド	殴打	
グレートソード	50gp	1d10	2d6	19~20 / ×2		8ポンド	斬撃	
サイズ	18gp	1d6	2d4	×4		10ポンド	刺突または斬撃	足払い
ハルバード	10gp	1d8	1d10	×3		12ポンド	刺突または斬撃	待機、足払い

ファルシオン	75gp	1d6	2d4	18~20 / ×2		8ポンド	斬撃	
ヘヴィ・フレイル	15gp	1d8	1d10	19~20 / ×2		10ポンド	殴打	武器落とし、足払い
ランサー	10gp	1d6	2d4	×3		12ポンド	刺突	武器落とし、間合い
ランス	10gp	1d6	1d8	×3		10ポンド	刺突	間合い
遠隔武器								
ショートボウ	30gp	1d4	1d6	×3	60フィート	2ポンド	刺突	
アロー (20)	1gp					3ポンド		
コンポジット・ショートボウ	75gp	1d4	1d6	×3	70フィート	2ポンド	刺突	
アロー (20)	1gp					3ポンド		
ロングボウ	75gp	1d6	1d8	×3	100フィート	3ポンド	刺突	
アロー (20)	1gp					3ポンド		
コンポジット・ロングボウ	100gp	1d6	1d8	×3	110フィート	3ポンド	刺突	
アロー (20)	1gp					3ポンド		

特殊武器	価格	ダメージ (S)	ダメージ (M)	クリティカル	射程単位	重量 ¹	タイプ ²	特殊
軽い近接武器								
カマ	2gp	1d4	1d6	×2		2ポンド	斬撃	モンク用、足払い
サイ	1gp	1d3	1d4	×2		1ポンド	殴打	武器落とし、モンク用
シャンガム	3gp	1d4	1d6	×2		1ポンド	刺突	モンク用
ヌンチャク	2gp	1d4	1d6	×2		2ポンド	殴打	武器落とし、モンク用
片手近接武器								

ウィップ	1gp	1d2	1d3	×2		2ポンド	斬撃	武器落とし、非致傷、間合い、足払い
ドワーヴン・ウォーアックス	30gp	1d8	1d10	×3		8ポンド	斬撃	
バスタード・ソード	35gp	1d8	1d10	19~20 / ×2		6ポンド	斬撃	
両手近接武器								
エルヴン・カーヴ・ブレード	80gp	1d8	1d10	18~20 / ×2		7ポンド	斬撃	
オーク・ダブル・アックス	60gp	1d6/1d6	1d8/1d8	×3		15ポンド	斬撃	双頭
スパイクト・チェイン	25gp	1d6	2d4	×2		10ポンド	刺突	武器落とし、足払い
ダイア・フレイル	90gp	1d6/1d6	1d8/1d8	×2		10ポンド	殴打	武器落とし、双頭、足払い
ツー・ブレードッド・ソード	100gp	1d6/1d6	1d8/1d8	19~20 / ×2		10ポンド	斬撃	双頭
ドワーヴン・アークロシュ	50gp	1d6/1d4	1d8/1d6	×3		12ポンド	刺突または斬撃	待機、双頭
ノーム・フックト・ハンマー	20gp	1d6/1d4	1d8/1d6	×3 / ×4		6ポンド	殴打または刺突	双頭、足払い
遠隔武器								
シュリケン (5)	1gp	1	1d2	×2	10フィート	1/2ポンド	刺突	モンク用
ネット	20gp				10フィート	6ポンド		
ハーFRING・スリング・スタッフ	20gp	1d6	1d8	×3	80フィート	3ポンド	殴打	
スリング・ブリット (10)	1sp					5ポンド		
ハンド・クロスボウ	100gp	1d3	1d4	19~20 / ×2	30フィート	2ポンド	刺突	

ボルト (10)	1gp					1ポンド		
ボウラ	5gp	1d3	1d4	x 2	10 フィート	2ポンド	殴打	非致傷、足払い
リピーティング ・ヘヴィ・クロ スポウ	400gp	1d8	1d10	19 ~ 20 / x 2	120 フィート	12ポンド	刺突	
ボルト (5)	1gp					1ポンド		
リピーティング ・ライト・クロ スポウ	250gp	1d6	1d8	19 ~ 20 / x 2	80 フィート	6ポンド	刺突	
ボルト (5)	1gp					1ポンド		

- 1.....表の重量は中型用の武器の重量である。小型用の武器は重量が1/2になり、大型用の武器は重量が2倍になる。
- 2.....2つのタイプが書いてある場合、「～および～」とあるなら、その武器は両方のタイプのダメージを与える。「～または～」とあるなら、その武器はどちらか片方のタイプのダメージを与える（どちらにするかは使用者が選択）。

武器の説明

上の表『武器』の武器についての詳細は以下を参照のこと。飛散武器については『特殊な物質やアイテム』を参照のこと。

アロー：アロー（弓の矢）は近接武器として使う場合、軽い代用武器と見なされ（攻撃ロールに - 4のペナルティ）、同じサイズ用のダガーとしてダメージを与える（クリティカル倍率 = x2）。アローは20本入りの皮の矢筒に入った状態で手に入る。

ウィップ：ウィップ（むち）は鎧ボーナスが +1以上あるクリーチャーや、外皮ボーナスが +3以上あるクリーチャーに対してはダメージを与えられない。ウィップは間合いが15フィートの近接武器として扱うが、攻撃できるエリアに対しても機会攻撃は行なえない。また、他の間合いの長い武器と違って、間合い内ならどこにいる敵でも、たとえ隣接していても攻撃できる。

ウィップでの攻撃は、ちょうど遠隔武器での攻撃と同様に、機会攻撃を誘発する。

《武器の妙技》の特技を使えば、キャラクターと同一サイズ用のウィップでの攻撃ロールに、【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を足すことができる。たとえウィップが“軽い武器”ではなくてもである。

エルヴン・カーヴ・ブレード：エルヴン・カーヴ・ブレード（エルフの曲刀）は基本的に長いシミターといった形状をしているが、刃はより薄く、とても珍しい武器である。エルヴン・カーヴ・ブレードはしなやかな金属であるため、敵からの武器破壊を受けた際には戦技防御値に +2の状況ボーナスを得る。

《武器の妙技》を使えば、キャラクターと同一サイズ用のエルヴン・カーヴ・ブレードでの攻撃ロールに、【筋力】修正値のかわりに【敏捷力】修正値を使える。たとえそれが“軽い武器”でなくてもである。

オーク・ダブル・アックス：オーク・ダブル・アックス（オークの双頭斧）は双頭武器であり、長い柄の両端に刃を持つ残酷な武器である。

カマ：カマの単純な柄には短く湾曲した刃がついており、シッケルに似ている。

ガントレット：この金属の手袋は、素手攻撃で非致傷ダメージではなく致傷ダメージを与えるようにする。ガントレット（籠手）での打撃は、それ以外の点では素手攻撃扱いである。表の価格と重量は片手ぶん、中装鎧や重装鎧（プレストプレートを除く）には両手ぶんのガントレットが付いてくる。武器落としをしにかけてガントレットを落とすよう仕向けることはできない。

ギザーム：ギザームは刃の付いた長さ8フィートの柄と先端に鉤を持っている

クォータースタッフ：クォータースタッフ（六尺棒）は約5フィートの長さを持つ木の棒である。

ククリ：ククリは1フィートほどの長さの湾曲した刃である。

グレイヴ：グレイヴ（薙刀）は約7フィートの長さの棒の先端に簡単な刃を付けたものである。

グレートソード：この巨大な両手用の剣は約5フィートの長さがある。

サイ：サイは、敵の武器を捕らえるための1対の突起が金属のスパイクの両側を挟み込んでいるといったものである。敵に武器落としをしをしかけるさいの戦技判定に +2のボーナスを得る。サイは尖ってはいるが、主に敵を殴打し武装解除するために使われる。

ジャヴェリン：ジャヴェリン（投げ槍）は細い投擲用の槍である。なにぶん近接戦闘用にはできていないので、どんなキャラクターもこの武器には未習熟として扱われ、近接武器として使う場合の攻撃ロールに - 4のペナルティを受ける。

シャンガム：この武器は敵を突き刺すための尖った先端をもった棒であり、手に持って使う。

シュリケン：シュリケンは鋭い縁を持った金属の小片であり、投擲するように設計されている。シュリケンは近接武器としては使えない。シュリケンも投擲武器ではあるが、“抜く”際や、高品質その他の特殊なバージョンを作成する際や、投げた後にどうなるかを決定する際には矢弾として扱う。

ショートスピア：ショートスピア（短槍）は約3フィートの長さがあり、投擲武器とするのに適している。

ショートソード：この剣は約2フィートの長さがある。

ショートボウ：ショートボウは約3フィートほどの大きさで、1本の木でできている。1張りのボウ（弓）を使うには2本の手が必

要で、これは弓のサイズに関係ない、ショートボウは騎乗しても使える。【筋力】が低くて能力値ペナルティがある場合、ショートボウ使用時のダメージにペナルティを加算すること。【筋力】の能力値ボーナスがある場合、コンボジット・ショートボウを使うならダメージにボーナスを加算できる（下記参照）が、通常のショートボウを使う際には加算できない。

コンボジット・ショートボウ：1張りのボウ（弓）を使うには2本以上の手が必要で、これは弓のサイズに関係ない。コンボジット・ショートボウは騎乗しても使える。コンボジット・ボウ（複合弓）はみな、特定の【筋力】等級にあわせて作られている。つまり、弓の1張り1張りに、それぞれ特有の最低【筋力】修正値があって、ちゃんと扱うにはこの値を満たしていなければならないのである。もし【筋力】ボーナスがその弓の【筋力】等級に満たない場合、うまく使えないので攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。通常のコンボジット・ショートボウは、ちゃんと扱うには【筋力】修正値が+0以上でなければならない。中にはもっと高い【筋力】等級で、キャラクターの人並みはずれた【筋力】を有効活用できるようにしたものもある。こうした弓は【筋力】ボーナスをダメージに加えることができる。（その弓の最大ボーナスまで）。弓に乗せられる【筋力】修正値が+1されるごとに、弓の価格は+75gpされる。【筋力】が低くて能力値ペナルティがある場合、コンボジット・ショートボウ使用時のダメージにそれを適用すること。

《武器熟練》やそれに類する特技に関しては、コンボジット・ショートボウはショートボウとして扱う。

スターナイフ：中心の金属の輪から先が細くなっている刃が羅針盤の円盤のように四方に広がっている。使用者はスターナイフで刺したり、投擲したりすることができる。

素手打撃：中型サイズのキャラクターは、素手打撃で1d3ポイントの非致傷ダメージを与える。小型サイズのキャラクターは、1d2ポイントの非致傷ダメージを与える。モンクや《素手打撃強化》特技のあるキャラクターは、素手打撃で非致傷ダメージを与えることも、致傷ダメージを与えることもできる。どちらにするかはそのキャラクターが選択のこと。素手打撃のダメージは、武器ダメージにボーナスを付ける効果に関しては、武器攻撃であるとして扱う。

素手打撃は常に“軽い武器”として扱う。従って、《武器の妙技》の特技を用いれば素手での攻撃ロールに【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を使える。素手打撃は肉体攻撃には数えられない（『戦闘』を参照）。

スパイク・アーマー：鎧にスパイク（棘）を植え付け、組みつきにおいて、または近接攻撃で相手にダメージを与えられるようにすることができる。詳しくは下記の『防具』の項を参照。

スパイク・ガントレット：表の価格と重量は片手ぶん。スパイク・ガントレット（棘つき籠手）での打撃は、武器攻撃と見なされる。武器落としかけてスパイク・ガントレットを落とすよう仕向けることはできない。

スパイク・チェイン：スパイク・チェイン（棘つき鎖）は約4フィートの長さがあり、危険な棘で覆われている。《武器の妙技》を使えば、キャラクターと同一サイズ用のスパイク・チェインでの攻撃ロールに、【筋力】修正値のかわりに【敏捷力】修正値を使える。たとえそれが“軽い武器”でなくてもである。

スパイク・ヘヴィ・シールド、スパイク・ライト・シールド：スパイク・シールド（棘つき盾）も、防御ではなく攻撃に使うこともできる。

スピア：スピアは5フィートの長さがあり、投擲することができる。

スリング：スリングは皮製のカップが1対の紐に取り付けられたものにすぎない。スリングを使う場合、投擲武器と同様にダメージに【筋力】修正値を足すこと。スリングを使って弾を投げるのは片手でできるが、スリングに弾を装填するのは片手ではできない。スリングに1発の弾を装填するのは1移動アクションであり、2本の手を必要とし、機会攻撃を誘発する。

スリングで普通の石を投げることもできるが、石はブリットほど重くも丸くもない。このため、あたかもスリングが本来より1段階小さいサイズ用のものであるかのようにダメージが減少し、かつ、攻撃ロールには-1のペナルティが付く。

スリング・ブリット：ブリット（投石器の弾）は金属の球であり、スリングかハーフリング・スリング・スタッフで用いるために設計されている。10個入りの皮袋に入った状態で手に入る。

ダガー：ダガー（短剣）は約1フィートの長さの刃である。ダガーを体に隠す際の 手先の早業 判定には+2のボーナスが付く（『技能の使用』を参照）。

ツブレード・ソード：ツブレード・ソード（双頭剣）は双頭武器である 対なす刃が中央の短い柄から正反対の方向に伸び、優雅かつ危険な立ち回りを可能にする。

トライデント：トライデント（三叉矛）は4フィートの柄の先端に3本の枝を持つ。この武器は投げても使える。

ドワーヴン・アークロシュ：ドワーヴン・アークロシュ（ドワーフの槍斧）は双頭武器である 長い柄の両端には斧の頭と槍の穂先を持っている。ドワーヴン・アークロシュの斧の頭のほうは斬撃武器で、1d8ダメージを与える。槍の穂先のほうは刺突武器で、1d6ダメージを与える。どちらの先を主要武器として使ってもよい。もう一方が利き手でない手で使う武器となる。突撃してくるキャラクターに対してアークロシュを使う際は、ダメージを与えるのは槍の穂先のほうである。ドワーフはドワーヴン・アークロシュを軍用武器として扱う。

ドワーヴン・ウォーアックス：ドワーヴン・ウォーアックス（ドワーフの戦斧）は、太いぎりの先に装飾のある大きな頭を持っており、あまりにも大きいので、片手で使うには特別な訓練が要る。そのため特殊武器扱いになる。中型サイズのキャラクターは、ドワーヴン・ウォーアックスを両手で持つなら軍用武器として使える。大型サイズのキャラクターはこれを片手で軍用武器として使える。ドワーフはドワーヴン・ウォーアックスを片手でも軍用武器として扱える。

ヌンチャク：ヌンチャクは、短めの縄が鎖でつながっている2本の木製か金属製の棒でできている。

ネット：ネットは相手をからめとるのに使われる。ネットを投げたら、目標に対して遠隔接触攻撃を行なう。ネットの最大射程は10フィートである。命中したら相手は“からみつかれた状態”になる。からみつかれた状態のクリーチャーは、攻撃ロールに-2、有効【敏捷力】に-4のペナルティを受ける。加えて、半分の移動速度でしか移動できず、突撃や疾走はできない。君がネットの引き綱を手を持っており、【筋力】対抗ロールに成功したなら、引き綱をうまく操っていることになり、からみつかれた状態のクリーチャーは引き綱の長さの範囲内でしか動けない。からみつかれた状態のクリーチャーが呪文を発動するには、DC15+呪文レベルの精神集中判定に成功せねばならず、失敗すれば呪文は発動できない。

からみつかれた状態のクリーチャーは、1全ラウンド・アクションで 脱出術 判定（DC20）に成功すれば脱出できる。ネットは5hpを持ち、またDC25の【筋力】判定で引きちぎることもできる（これも1全ラウンド・アクション）。ネットは使用者とのサイズ分類の差が1段階以内の相手に対してのみ使える。

ネットをうまく投げるには、前もって畳んでおかなければならない。特定の戦闘ではじめてネットを投げる時は、通常の遠隔接触攻撃ロールを行なう。一度投げてしまつてネットがほどけたなら、以後はそのネットでの攻撃ロールに-4のペナルティを受ける。畳むのには、ネットの使用に習熟している者なら2ラウンド、習熟していない者なら倍の4ラウンドかかる。

ノーム・フック・ハンマー：ノーム・フック・ハンマー（ノームの鉤かなづち）は双頭武器である 柄の一方は金槌の頭を持ち、反対側は長く湾曲した鉤状になっている、という工夫に富んだものだ。金槌の頭のほうは殴打武器で、1d6ダメージを与える（クリティカル×3）。鉤のほうは刺突武器で、1d4ダメージを与える（クリティカル×4）。どちらの先を主要武器として使ってもよい。ノームはフック・ハンマーを軍用武器として扱う。

ハーフリング・スリング・スタッフ：ハーフリング・スリング・スタッフを使う場合、投擲武器と同様にダメージに【筋力】

修正値を足すこと。ハーフリング・スリング・スタッフを使って弾を投げるのは片手でできるが、ハーフリング・スリング・スタッフに弾を装填するのは片手ではできない。ハーフリング・スリング・スタッフに1発の弾を装填するのは1移動アクションであり、2本の手を必要とし、機会攻撃を誘発する。

ハーフリング・スリング・スタッフで普通の石を投げることもできるが、石はブリットほど重くも丸くもない。このため、あたかもハーフリング・スリング・スタッフが本来より1段階小さいサイズ用のものであるかのようにダメージが減少し、かつ、攻撃ロールには-1のペナルティが付く。

ハーフリング・スリング・スタッフは単純武器として使うことができ、そのサイズのクラブに等しい殴打ダメージを与える。ハーフリングはハーフリング・スリング・スタッフを軍用武器として扱う。

バスタード・ソード：バスタード・ソード（片手半剣）は約4フィートの長さがある。なにぶん大きいので、特殊な訓練を受けていないと片手では使えない。そのため特殊武器扱いになる。両手で持つなら軍用武器として使える。

ハルバード：ハルバード（槍斧）は長さ5フィートのスピアに似ているが、先端近くに小さな斧のような形状の頭を持っている。

パンチング・ダガー：パンチング・ダガーの刃は、持った時に拳から突き出すように、水平な柄に取り付けられている。

ハンド・クロスボウ：弦は手で引ける。これにボルトを1本装填するのは1移動アクションであり、機会攻撃を誘発する。

ハンド・クロスボウ（片手弩）は片手で何のペナルティもなく射撃できるが、片手で装填することはできない。ハンド・クロスボウを両手に1挺ずつ持って射撃することもできるが、その場合、攻撃ロールには2つの武器で攻撃する場合と同様のペナルティが入る。

ヘヴィ・クロスボウ：ヘヴィ・クロスボウ（重弩）の弦は小さな巻き上げ器で引く。これにボルトを1本装填するのは1全ラウンド・アクションであり、機会攻撃を誘発する。

通常、ヘヴィ・クロスボウを扱うには両手が要る。ヘヴィ・クロスボウを片手で射つ（-4のペナルティをつけて）ことはできるが、片手でボルトを装填することはできない。ヘヴィ・クロスボウを両手に1挺ずつ持って射撃することもできるが、その場合、攻撃ロールには2つの武器で攻撃する場合と同様のペナルティが入る。このペナルティは片手で射つことによる-4のペナルティと累積する。

ライト・クロスボウ：通常、ライト・クロスボウを扱うには両手が要る。これにボルトを1本装填するのは1移動アクションであり、機会攻撃を誘発する。ライト・クロスボウを片手で射つ（-2のペナルティをつけて）ことはできるが、片手でボルトを装填することはできない。ライト・クロスボウを両手に1挺ずつ持って射撃することもできるが、その場合、攻撃ロールには2つの武器で攻撃する場合と同様のペナルティが入る。このペナルティは片手で射つことによる-2のペナルティと累積する。

フレイル：フレイル（からざお）は、柄に繋がれた頑丈な鎖と棘つき金属球できている。

ダイア・フレイル：ダイア・フレイル（双頭からざお）は、長い柄の両端からぶら下がる2つの棘つき鉄球できている。

ヘヴィ・フレイル：フレイルに似ているが、ヘヴィ・フレイルはより長い柄とより大きな金属球を持つ。

ブローガン：通常、ブローガン（吹き矢）は離れた場所から（時に致命的な）毒を与えるために使われる。ほとんど音を立てずに発射できる。毒のリストについては『毒』を参照のこと。

ヘヴィ・シールド、ライト・シールド：盾を防御ではなく攻撃に使うこともできる。

ポーラ：ポーラは細いロープか紐でつながれた2個の重りである。君は敵1体に対してこの武器を遠隔足払い攻撃に使える。ポーラを使って足払いをしかける場合、君の方が足払いをしかえされることはあり得ない。

ボルト：クロスボウ・ボルト（弩の矢）は近接武器として使う場合、軽い代用武器と見なされ（攻撃ロールに-4のペナルティ）、同じサイズ用のダガーとしてダメージを与える（クリティカル倍率 = $\times 2$ ）。ボルトは10本入り（リピーティング・クロスボウ用なら5本入り）のケースに入った状態で手に入る。

メイス：メイス（鎚矛）は木製か金属製の単純な柄と、そこに取り付けられた飾りのある頭部からできている。

ヘヴィ・メイス：ヘヴィ・メイスは普通のメイスよりも大きな頭部と長い柄を持っている。

モーニングスター：モーニングスターは、長い柄の先端に棘つきの金属球を取り付けたものである。

ランサー：外見はトライデントに似ている。ランサーの先端には、短く曲がった1対の刃に両側を挟まれた1本の槍部がある。

ランス：ランス（馬上槍）は突撃する乗騎の上で使えば2倍ダメージを出す。ランスは両手武器だが、騎乗時には片手で使える。

リピーティング・クロスボウ：リピーティング・クロスボウ（連弩）には（ヘヴィかライトかに関わらず）5本のクロスボウ用ボルトが装填される。ボルトのある間は再装填レバーを引くだけで（1フリー・アクションで）再装填が可能である。ボルト5本入りの弾倉を新たに装填するのは1ラウンド・アクションであり、機会攻撃を誘発する。

リピーティング・クロスボウは片手で射撃することも、両手に1挺ずつ持って射撃することもできる。その場合、リピーティング・ヘヴィ・クロスボウならヘヴィ・クロスボウと同様に、リピーティング・ライト・クロスボウならライト・クロスボウと同様に処理すること。しかし再装填レバーを使うためにはリピーティング・クロスボウを両手で射撃せねばならず、新しい弾倉を装填するにも両手を使わねばならない。

レイピア：《武器の妙技》の特技を用いれば、キャラクターと同一サイズ用のレイピア（細剣）での攻撃ロールに、【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を加えることができる。たとえレイピアが“軽い武器”ではなくてもである。レイピアを【筋力】ボーナスの1.5倍をダメージに足すことができるように両手で持つことはできない。

ロングスピア：ロングスピア（長槍）は約8フィートの長さがある。

ロングソード：この剣は約3.5フィートの長さがある。

ロングボウ：ロングボウはほぼ5フィートほどの大きさを持ち、慎重に曲げられた1本の頑丈な木できている。1張りのボウ（弓）を使うには2本の手が必要で、これは弓のサイズに関係ない。ロングボウ（長弓）は騎乗して使うにはかさばりすぎる。【筋力】が低くて能力値ペナルティがある場合、ロングボウ使用時のダメージにペナルティを加算すること。【筋力】の能力値ボーナスがある場合、コンボジット・ロングボウを使うならダメージにボーナスを加算できる（下記参照）が、通常のロングボウを使う際には加算できない。

コンボジット・ロングボウ：1張りのボウ（弓）を使うには2本以上の手が必要で、これは弓のサイズに関係ない。コンボジット・ロングボウは騎乗しても使える。コンボジット・ボウ（複合弓）はみな、特定の【筋力】等級にあわせて作られている。つまり、弓の1張り1張りに、それぞれ特有の最低【筋力】修正値があって、ちゃんと扱うにはこの値を満たしていなければならないのである。もし【筋力】ボーナスがその弓の【筋力】等級に満たない場合、うまく使えないので攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。通常のコンボジット・ロングボウは、ちゃんと扱うには【筋力】修正値が+0以上でなければならない。中にはもっと高い【筋力】等級で、キャラクターの人並みはずれた【筋力】を有効活用できるようにしたものもある。こうした弓は【筋力】ボーナスをダメージに加えることができる。（その弓の最大ボーナスまで）。弓に乗せられる【筋力】修正値が+1されるごとに、弓の価格は+100gpされる。【筋力】が低くて能力値ペナルティがある場合、コンボジット・ロングボウ使用時のダメージにそれを適用すること。

《武器熟練》やそれに類する特技に関しては、コンボジット・ロングボウはロングボウとして扱う。

高品質の武器

高品質の武器というのは、通常の武器の見事なできばえのものである。これを使用すれば、攻撃ロールに+1の強化ボーナスが付く。

武器を製作した後でそれに“高品質”という特性を付け加えることはできない。はじめから高品質の武器として製作せねばならないのである（製作 技能を参照）。高品質という特性は、通常の武器の価格に300gpを加える。アローなどの矢弾なら、1本あたり6gpを加える。双頭武器に高品質の特性を付けると通常の2倍の値段がかかる（+600gp）。

高品質の矢弾は一度使うといたんでしまう（事実上、破壊されて使えなくなる）。高品質の矢弾の強化ボーナスは、その矢弾を発射する投射武器の強化ボーナスとは一切累積しない。

あらゆる魔法の武器は、自動的に高品質の武器と見なされる。高品質化によりもたらされる強化ボーナスは、武器の魔法によりもたらされる強化ボーナスとは累積しない。

一部の鎧や盾は武器として使えるが、高品質の鎧や盾を、攻撃ロールに強化ボーナスが付くようにこしらえることはできない。代わりに、高品質の鎧や盾は“防具による判定ペナルティ”を減らすのである。

防具 [Armor](#)

大部分の者たちにとっては、防具は世界に荒ぶる脅威や危険から自分を守る最も単純な方法である。キャラクターの多くは最も単純な鎧しか身につけられず、盾を使うことができる者はさらに少ない。より重い防具をうまく着こなすために防具の《習熟》系特技を取ることができるが、大方のクラスは自分に一番合った防具に習熟している。

以下に防具の書式の詳細を示す。これらの要素は表『鎧と盾』の縦列見出しにもなっている。

価格：表中に金貨で表された価格は小型ないし中型の人型生物用のものである。その他のクリーチャー用の防具については、表：『標準的でないクリーチャー用の防具』を参照。

鎧ボーナス/盾ボーナス：鎧はACに鎧ボーナスを与え、盾はACに盾ボーナスを与える。鎧の鎧ボーナスは、鎧ボーナスを与えるその他の効果とは累積しない。これと同様、盾の盾ボーナスは、盾ボーナスを与えるその他の効果とは累積しない。

【敏捷力】ボーナス上限：この値は、その種類の鎧が許容するACへの【敏捷力】ボーナスの上限である。着用者のACを決定する際、この数値を超える【敏捷力】ボーナスはこの数値まで下がってしまう。重い鎧ほど動きをさまたげ、打撃をかわす能力を落とす。この制限により、他の【敏捷力】に基づく能力が減少することはない。

たとえ防具によりキャラクターの【敏捷力】ボーナスが0になっても、【敏捷力】ボーナスを失ったものとして扱われるわけではない。

ACに適用される【敏捷力】ボーナス上限は、キャラクターにかかる負荷（=持ち運んでいる装備品の総重量、防具も含む）によっても制限される。

盾：タワー・シールドを除き、盾は【敏捷力】ボーナス上限に影響しない。

防具による判定ペナルティ：レザー（革鎧）よりも重い防具と盾はどれも、【筋力】と【敏捷力】に基づく技能を使うキャラクターの能力を落とす。“防具による判定ペナルティ”は【筋力】と【敏捷力】に基づく技能判定のすべてに適用される。キャラクターの負荷によっても防具による判定ペナルティがかかることがある。

盾：鎧を着け盾を使っている場合、鎧と盾の両方の“防具による判定ペナルティ”が適用される。

つけている防具に習熟していないなら：使用に習熟していない防具を着けている場合、攻撃ロール、【筋力】と【敏捷力】に基づく技能判定に、その防具の“防具による判定ペナルティ”が適用される。鎧に未習熟であることのペナルティと盾に未習熟であることのペナルティは累積する。

鎧を着て眠る時は：中装鎧や重装鎧を着たまま寝たら、翌日は自動的に疲労状態になる。【筋力】と【敏捷力】に-2のペナルティを受け、突撃や疾走ができなくなる。軽装鎧を着たまま寝ても疲労状態にはならない。

秘術呪文失敗率：防具は秘術呪文を発動する際の身振りを妨げる。秘術呪文の使い手は、防具を着けている場合、秘術呪文失敗の可能性に直面することになる。バードは軽装鎧を着ていたり盾を使ってもバード呪文には秘術呪文失敗率の影響を受けない。

防具を着けて秘術呪文を発動するには：防具を着けて秘術呪文を発動する場合、秘術呪文失敗ロールを行なわねばならない。表：『鎧と盾』の秘術呪文失敗率の欄にあるのが、呪文が失敗して失われる確率（%）である。ただし呪文に動作要素がないなら、秘術呪文失敗ロールなしで発動できる。

盾：鎧を着て盾を使っている場合、両方の秘術呪文失敗率を足して、合計の失敗率を求める。

移動速度：中装鎧や重装鎧を着ていると移動が遅くなる。表：『鎧と盾』の移動速度の欄の数字が、その鎧を着ているときの移動速度である。人間、エルフ、ハーフエルフ、ハーフオークは荷重なしの時の移動速度が30フィートである。これらの種族は前者の数字を使う。ドワーフ、ノーム、ハーフリングは荷重なしの時の移動速度が20フィートである。これらの種族は後者の数字を使う。ドワーフの地上での移動速度は中装鎧・重装鎧着用時や、中荷重・重荷重時にも20フィートのままであることに注意。

盾：盾は移動速度に影響しない。

重量：この欄は中型サイズのクリーチャー用の防具の重量である。小型サイズのキャラクター用なら重量が1/2になり、大型サイズのキャラクター用なら重量が2倍になる。

表：鎧と盾

防具	価格	鎧ボーナス/ 盾ボーナス	【敏捷力】 ボーナス 上限	防具による 判定ペナ ルティ	秘術呪 文 失敗率	移動速度	移動速度	重量 ¹
						30フィート	20フィート	
軽装鎧								

パデッド	5gp	+ 1	+ 8	0	5%	30フイート	20フイート	10ポンド
レザー	10gp	+ 2	+ 6	0	10%	30フイート	20フイート	15ポンド
スタデッド・レザー	25gp	+ 3	+ 5	- 1	15%	30フイート	20フイート	20ポンド
チェーン・シャツ	100gp	+ 4	+ 4	- 2	20%	30フイート	20フイート	25ポンド
中装鎧								
ハイド	15gp	+ 4	+ 4	- 3	20%	20フイート	15フイート	25ポンド
スケイル・メイル	50gp	+ 5	+ 3	- 4	25%	20フイート	15フイート	30ポンド
チェーンメイル	150gp	+ 6	+ 2	- 5	30%	20フイート	15フイート	40ポンド
プレストプレート	200gp	+ 6	+ 3	- 4	25%	20フイート	15フイート	30ポンド
重装鎧								
スプリント・メイル	200gp	+ 7	+ 0	- 7	40%	20フイート ²	15フイート ²	45ポンド
バンデッド・メイル	250gp	+ 7	+ 1	- 6	35%	20フイート ²	15フイート ²	35ポンド
ハーフプレート	600gp	+ 8	+ 0	- 7	40%	20フイート ²	15フイート ²	50ポンド
フル・プレート	1,500gp	+ 9	+ 1	- 6	35%	20フイート ²	15フイート ²	50ポンド
盾								
バックラー	5gp	+ 1		- 1	5%			5ポンド
木製ライト・シールド	3gp	+ 1		- 1	5%			5ポンド
鋼鉄製ライト・シールド	9gp	+ 1		- 1	5%			6ポンド
木製ヘヴィ・シールド	7gp	+ 2		- 2	15%			10ポンド
鋼鉄製ヘヴィ・シールド	20gp	+ 2		- 2	15%			15ポンド
タワー・シールド	30gp	+ 4 ³	+ 2	- 10	50%			45ポンド
その他								

アーマー・スパイク	+ 50gp						+ 10ポンド
ロケット・ガントレット	8gp		特殊	該当なし ⁴			+ 5ポンド
シールド・スパイク	+ 10gp						+ 5ポンド

- 1.....表の重量は中型サイズのキャラクター用のもの、小型サイズのキャラクター用の防具は重量が半分、大型サイズのキャラクター用の防具は重量が2倍になる。
- 2.....重装鎧を着て疾走する場合、移動速度の4倍ではなく、3倍しか動けない。
- 3.....タワー・シールドはACへのボーナスではなく、遮蔽を与えることもできる。本文参照。
- 4.....呪文を発動するさい、手が自由でないものとして扱われる。

防具の説明

表：『鎧と盾』にある各種防具の特定の利益や付属品について、以下に説明する。

アーマー・スパイク：鎧にスパイク（棘）を付けることもできる。スパイクつきの鎧を着て組みつき攻撃に成功すれば追加刺突ダメージを与える（表：『武器』の『スパイクト・アーマー』を参照）。スパイクは軍用武器として扱う。その使用に習熟していないなら、スパイクつきの鎧を使うさい、組みつき判定に - 4のペナルティを受ける。また、スパイクで通常の近接攻撃（または利き手でない手による攻撃）を行なうこともできる。この場合、スパイクは“軽い武器”とみなす。君が既にアーマー・スパイク以外の利き手でない手の武器で攻撃を行っていたならば、それに加えてアーマー・スパイクで追加攻撃を行なうことはできない。逆もまた真である。鎧に強化ボーナスがあっても、スパイクの効果は増えない。ただしスパイク自体を魔法の武器にすることはできる。

シールド・スパイク：このスパイク（棘）はシールドを軍用刺突武器にし、盾攻撃のダメージをあたかもサイズ分類が1段階大きいクリーチャー用のシールドであるかのように増やす（表：『武器』の『スパイクト・シールド』を参照）。バックラーやタワー・シールドにスパイクを付けることはできない。そのほかの点では、スパイクト・シールドでの攻撃は盾攻撃と同様に扱う。スパイクト・シールドの盾ボーナスに対する強化ボーナスがあっても、それによって盾攻撃が強くなることはない。ただしスパイクト・シールドを魔法の武器にすることはできる。

スケイル・メイル：スケイル・メイル（札鎧）は互いに重なり合う数十もの金属の板でできている。この鎧にはガントレット（箠手）が付いている。

スタデッド・レザー：レザー・アーマーに似ているが、この鎧は小さな金属鉄で補強されている。

スプリント・メイル：スプリント・メイルはバンデッド・メイルのような何条もの金属製の細帯でできている。この鎧にはガントレット（箠手）が付いている。

タワー・シールド：この巨大な木製の盾は、持ち手の背丈と同じほどの高さがある。ふだんは持ち手のACに、示されているとおりの盾ボーナスを与える。しかし、1回の標準アクションとして、そうでなく自分の次のターンの開始時まで完全遮蔽として使うこともできる。このやり方でタワー・シールドを使う際には、持ち手は自分のマスの1辺を選ばなくてはならない。その1辺は持ち手のみを目標とする攻撃に対し、堅固な壁として扱われる。持ち手はこの1辺からの攻撃に対しては完全遮蔽を得、これ以外の辺からの攻撃に対しては遮蔽を得ない（『戦闘』を参照）。なおタワー・シールドも、目標型呪文に対する遮蔽は提供してくれない。というのも、呪文の使い手は、君の持っている盾を目標にすることで、君に対して呪文を発動することができるのである。タワー・シールドは盾攻撃には使えない。また、盾を持っている手は、それ以外のことには一切使えない。

戦闘でタワー・シールドを使っていると、盾があまりにかさばるので、攻撃ロールに - 2のペナルティが付く。

チェイン・シャツ：チェイン・シャツは連結した無数の金属環でできており、胴体を覆う。

チェインメイル：チェイン・シャツとは異なり、チェインメイルは使用者の脚と腕をも覆う。この鎧にはガントレット（箠手）が付いている。

ハーフプレート：ハーフプレートにはフル・プレートとチェインメイルの要素が組み合わせられており、ガントレット（箠手）と兜が付いている。

ハイド：ハイド・アーマー（獣皮鎧）は厚い皮を持つ獣の皮をなめし、保存加工したものからできている。

バックラー：この小さな金属製の盾はストラップで前腕に着用して使う。つけていてもボウ（弓）やクロスボウ（弩）はペナルティなしで使える。また、バックラーを付けた手で武器を使用することもできる（利き手でない手で使う武器を持つことも、両手武器に添えることもできる）が、そうしている間は攻撃ロールに - 1のペナルティを受ける。このペナルティは利き手でない手の戦闘によるペナルティや二刀流ペナルティに加算される。そしていかなる場合にも、利き手でない手で武器を使ったなら、次の自分のターンまでバックラーのACボーナスを失う。盾を用いたほうの手を使って動作要素のある呪文を発動することもできるが、次の自分のターンまでバックラーのACボーナスを失う。バックラーでは盾攻撃はできない。

パデッド：この鎧は少々重い詰め物をした布でできており、最も初歩的な防御を与える。

バンデッド・メイル：バンデッド・メイルは互いに重なり合いながら表面を覆う何条もの金属製の細帯を、革の裏打ちに固定したものである。この鎧にはガントレット（箠手）が付いている。

フル・プレート：この金属の鎧にはガントレット（箠手）、じょうぶな革のブーツ、面頬のついた兜、鎧の下に着る分厚い詰め物が付いている。フル・プレートは腕のいい鍛冶が一領一領、持ち主の体に合うように作るものと決まっている。とはいえ、分捕った鎧を新しい持ち主に合うようにしつらえなおすことはでき、これには200～800（2d4×100）gpかかる。

プレストプレート：プレストプレートは一組の成形された金属でできており、胴体のみを覆う。

木製ヘヴィ・シールド、鋼鉄製ヘヴィ・シールド：シールド（盾）は前腕を盾のストラップに通した上で、持ち手を手で持つ。ヘヴィ・シールドはなにしろ重いので、盾を持つ手では他には何もできない。

木製と鋼鉄製：盾は木製でも金属製でも基本的な防御能力（＝盾ボーナス）は同じだが、一部の呪文や効果でどうなるかが違う。

盾攻撃：盾を使い、敵を殴ることもできる。盾攻撃のダメージは表：『武器』の『ヘヴィ・シールド』を参照。この方法で使う場合、ヘヴィ・シールドは軍用殴打武器と見なす。攻撃ペナルティに関しては片手武器として扱う。盾を武器として攻撃に使った場合、その盾のACボーナスは、そのキャラクターの次のターンまでなくなる。盾に強化ボーナスがあっても、それによって盾攻撃が強くなることはない。ただし盾を魔法の武器にすることはできる。

木製ライト・シールド、鋼鉄製ライト・シールド：シールド（盾）は前腕を盾のストラップに通した上で、持ち手を手で持つ。ライト・シールド（小盾）は重さが軽いので、盾を持つ手で他のものも持てる（が、武器を使うことはできない）。

木製と鋼鉄製：盾は木製でも金属製でも基本的な防御能力（＝盾ボーナス）は同じだが、一部の呪文や効果でどうなるかが違う。

盾攻撃：盾を使い、敵を殴ることもできる。盾攻撃のダメージは表：『武器』の『ライト・シールド』を参照。この方法で使う場合、ライト・シールドは軍用殴打武器と見なす。攻撃ペナルティに関しては“軽い武器”として扱う。盾を武器として攻撃に使った場合、その盾のACボーナスは、そのキャラクターの次のターンまでなくなる。盾に強化ボーナスがあっても、それによって盾攻撃が強くなることはない。ただし盾を魔法の武器にすることはできる。

レザー：レザー・アーマー（革鎧）は注意深く縫い合わされた硬化させた革でできている。

ロックト・ガントレット：この籠手には小さな鎖や留め金が付いていて、これに武器を取り付けて簡単には落ちないようにすることができる。戦闘中、武器落としを避けるための戦技防御値に+10のボーナスを与える。ロックト・ガントレット（留め金つき籠手）に1個の武器を付けたり外したりするのは1全ラウンド・アクションで、機会攻撃を誘発する。

価格はロックト・ガントレット1つ（片手分）あたりの値段である。また、重量はプレストプレートや軽装鎧を着ているか、そもそも鎧を着ていない時のみ適用する。それ以外の場合は、ロックト・ガントレットはもともと鎧の一部になっている籠手の代わりに付ける（ので、重量は加算しない）。

籠手に武器を固定している間は、この籠手をはめた手は、呪文を発動したり技能を用いたりするには使えない（もう一方の手が自由であるなら、動作要素のある呪文を発動することができる）。

通常のガントレット（籠手）と同様、ロックト・ガントレットでも、素手攻撃で非致傷ダメージではなく致傷ダメージを及ぼすことができる。

高品質の防具

武器と同様、鎧や盾も高品質版のものが買える。この見事なつくりの品々は、普通の鎧や盾と同じように機能するが、ただ“防具による判定ペナルティ”が1少ない。

高品質の鎧や盾の価格は、同じ種類の通常の鎧や盾の価格に150gpを加えたものである。

鎧や盾が高品質だからといって、攻撃ロールやダメージ・ロールにボーナスが付くことはない。たとえその鎧や武器を武器として使ってもである。

魔法の鎧や盾は自動的に高品質のものとして見なされる。

防具を製作した後でそれに“高品質”という特性を付け加えることはできない。はじめから高品質の防具として製作せねばならないのである。

標準的でないクリーチャー用の防具

飛び抜けて大きいクリーチャーや小さいクリーチャー用の防具、（ホースのような）人型生物以外のクリーチャー用の防具は、表：『鎧と盾』にあるものとは価格も重量も違う。表：『標準的でないクリーチャー用の防具』のしかるべき横列を参照して、価格と重量の項にある倍数を、その防具の価格と重量に掛け合わせる。

表：標準的でないクリーチャー用の防具

サイズ	人型		非人型	
	価格	重量	価格	重量
超小型以下*	× 1/2	× 1/10	× 1	× 1/10
小型	× 1	× 1/2	× 2	× 1/2
中型	× 1	× 1	× 2	× 1
大型	× 2	× 2	× 4	× 2
超大型	× 4	× 5	× 8	× 5
巨大	× 8	× 8	× 16	× 8
超巨大	× 16	× 12	× 32	× 12

* 鎧ボーナスを1/2にすること。

鎧の着脱

鎧を着るのにかかる時間は、鎧のタイプによって違う（表：『鎧の着脱』参照）。

着る：この欄は、その鎧を着るのにかかる時間を示す（1分 = 10ラウンド）。盾を準備する（盾に腕を通す）のは1移動アクション。

ンですむ。

急いで着る：この欄は、鎧を急いで着る時にかかる時間を示す。急いで着た鎧は、“防具による判定ペナルティ”も鎧ボーナスも普通より1ポイント悪くなる。

脱ぐ：この欄は、鎧を脱ぐのにかかる時間を示す。盾を腕から外して落とすのは1移動アクションですむ。

表：鎧の着脱

タイプ	着る	急いで着る	脱ぐ
盾（どれでも）	1移動アクション		1移動アクション
パデッド、レザー、ハイド、スタデッド・レザー、チェイン・シャツ	1分	5ラウンド	1分 ¹
ブレストプレート、スケイル・メイル、チェインメイル、バンデッド・メイル、スプリント・メイル	4分 ¹	1分	1分 ¹
ハーフプレート、フル・プレート	4分 ²	4分 ¹	1d4 + 1分 ¹

1.....他人の助けがあるなら時間を半分にすること。何も他のことをしていないキャラクターが1人いれば、隣接するキャラクター1~2人を助けることができる。2人のキャラクターがお互い同時に鎧を着るのを助け合うことはできない。

2.....この種の鎧を普通に着るには他人の助けが要る。助けなしでは“急いで着る”ことしかできない。

特殊な素材

武器と防具は特殊な性質を備えた素材で作ることができる。複数の特殊な素材を使って武器や防具を作っても、もっとも有効な素材の利点だけが得られるが、それぞれが別の特殊な素材からできた双頭武器を作ることはできる。

以下に記す特殊な素材はゲーム的な効果が決められている。いくつかのクリーチャーは特殊な種類のダメージ（悪属性の武器、殴打武器など）以外の全てに対するダメージ抵抗を持っている。特定の素材からなる武器への脆弱性を持つものもある。キャラクターたちは最もよく遭遇するクリーチャーの種類によって、いくつかの異なる種類の武器を持ち運ぶかもしれない。

アダマンティン：天から落ちてきた岩から掘り出されたこの超硬度の金属は、武器や防具の品質を向上させる。アダマンティンからなる武器は、武器破壊や物体を攻撃するときに20未満の硬度を無視する能力を持つ（[補足ルール](#)参照）。アダマンティンから作られた鎧は、軽装鎧なら1/-、中装鎧なら2/-、重装鎧なら3/-のダメージ減少を着用者に与える。アダマンティン製の武器防具は常に高品質であるコストがかかり、その高品質コストは以下に示す価格に含まれる。結果として、アダマンティン製の武器と矢弾は攻撃ロールに+1の強化ボーナスがあり、アダマンティン製の鎧の判定ペナルティは通常に比べて1少なくなる。金属部品のないアイテムはアダマンティンで作ることはできない。矢をアダマンティンで作ることはできるが、クォータースタッフには行えない。

アダマンティン製の武器や鎧は、通常の鋼鉄製の武器や鎧にくらべてヒット・ポイントが3分の1だけ多い。アダマンティンは厚み1インチごとに40のヒット・ポイントと硬度20を持つ。

アダマンティン製のアイテム	アイテムコスト修正
矢弾	+ 60gp / 発
軽装鎧	+ 5,000gp
中装鎧	+ 10,000gp
重装鎧	+ 15,000gp
武器	+ 3,000gp

ダークウッド：この珍しい魔法の木は通常の木と同じくらい硬いが、非常に軽い。ダークウッドで作られた木製またはほぼ木製のアイテム（ボウやスピアなど）は高品質とみなされ、重さは通常の半分である。通常は木製でない、または部分的に木が使われているアイテム（バトルアックスやメイスなど）はダークウッドで作ることはできないが、ダークウッドによる特殊な利益を得ることができない。ダークウッド製の盾は、普通のものに比べて判定ペナルティが2だけ減少する。ダークウッド製のアイテムは本来の重量によって価格が決められ、1ポンドごとに10gpを高品質版の価格に加えたものになる。

ダークウッドは厚み1インチごとに10のヒット・ポイントと硬度5を持つ。

冷たい鉄：地下深くで採掘され、デーモンやフェイに対する有効性が知られているこの鉄は、その繊細な性質を損なわないために低温で鍛造される。冷たい鉄製の武器は、通常の品を作るのに比べて2倍のコストがかかる。また、冷たい鉄製の武器に魔法的な

強化を施すときは、その価格が2,000gp増加する。この増加は能力を加えるごとでなく、アイテムが強化される最初の場合のみ適用される。

金属製の部品がないアイテムは冷たい鉄で作ることはできない。矢では可能だが、冷たい鉄製のクォータースタッフを作ることはできない。双頭武器の一方だけを冷たい鉄にするなら、通常の品の1.5倍のコストとなる。

冷たい鉄は厚み1インチごとに30のヒット・ポイントと硬度10を持つ。

ドラゴンハイド：鎧職人は高品質の鎧や盾を製造するときにドラゴンの皮革を使うことができる。1匹のドラゴンから、そのドラゴンよりサイズが1つ小さいクリーチャーに合わせた高品質なハイドアーマーを作るのに十分な皮革が取れる。適したうろこや皮革の欠片を選ぶ必要があるため、高品質バンデッドメイルなら2サイズ、高品質ハーフプレートなら3サイズ、高品質プレストプレートか高品質フル・プレートなら4サイズ小さなクリーチャーに合わせたものしか作ることができない。どの場合でもドラゴンが大型サイズ以上なら、鎧に加えて高品質なライト・シールドかヘヴィ・シールドを作るのに十分な皮革が取れる。あるエネルギー種別に対する完全耐性を持つドラゴンから取れたドラゴンハイドからできた防具は同様に完全耐性を持つが、これは着用者にいかなる保護も与えない。後から鎧や盾にそのエネルギー種別から保護する能力を与える場合、それらの保護を加えるコストは25%減る。

ドラゴンハイド製の鎧は金属が使われていないため、ドルイドはペナルティなしでこれらを着用できる。

ドラゴンハイド製の鎧のコストは、同種の一般的な鎧ではなく、高品質な鎧の2倍となる（製作に必要な最終価格も2倍）。

ドラゴンハイドは厚み1インチごとに10のヒット・ポイントと硬度10を持つ。一般的なドラゴンの皮革は1/2から1インチの厚みがある。

ミスラル：ミスラルとは銀に似た光沢のある非常に珍しい金属であり、鋼鉄と同じほど硬いがそれよりも軽い。これは鋼鉄の代わりとして鎧を作るのに素晴らしく適した材料であり、同様に時折他のアイテムのためにも使われる。ほとんどのミスラル製の鎧は、移動速度や他の制限を考える際に通常のものより1段階軽いとみなされる。重装鎧は中装鎧、中装鎧は軽装鎧として扱われるが、軽装鎧は軽装鎧のままとみなされる。この軽減は鎧の習熟には適用されない。つまり、ミスラル製フル・プレートを装備したキャラクターは、攻撃ロールや運動を必要とする技能判定に判定ペナルティが適用されるのを防ぐために、重装鎧へ習熟していなければならない。ミスラル製の鎧や盾は、秘術呪文失敗確率が10%減少し、【敏捷力】ボーナス上限は2増加し、防具による判定ペナルティは3減少する（最低0）。

ミスラルから作られたアイテムは、他の金属で作られたもの比べて半分の重さしかない。武器の場合、この軽さは武器のサイズカテゴリーや扱いやすさ（軽い武器か、片手武器か、両手武器か）を変えない。主要な素材が金属ではないアイテムは、部分的にミスラルが使われていても意味のある効果を持ってない（ロングソードをミスラル製武器にすることはできるが、クォータースタッフでは行えない）。ミスラル製の武器は、ダメージ減少を克服する際に銀製の武器とみなされる。

ミスラル製の武器や防具は常に高品質である。高品質のためのコストは以下に示した価格に含まれている。

ミスラルは厚み1インチごとに30のヒット・ポイントと硬度15を持つ。

ミスラル製のアイテムの種類	アイテムのコスト修正
軽装鎧	+ 1,000gp
中装鎧	+ 4,000gp
重装鎧	+ 9,000gp
盾	+ 1,000gp
その他のアイテム	+ 500gp / ポンド

錬金術銀：冶金術と錬金術を組み合わせた複雑な手順で銀を鋼鉄に融合させたこれらの武器は、ライカンスロープのようなクリーチャーのダメージ減少を克服することができる。

銀メッキをされた斬撃武器や刺突武器では、命中した攻撃のダメージ・ロールに -1のペナルティを受ける（最低1ダメージ）。

錬金術銀は非金属製のアイテムに適用できず、アダマンティンや冷たい鉄、ミスラルなどの希少金属と組み合わせることもできない。

錬金術銀は厚み1インチごとに10のヒット・ポイントと硬度8を持つ。

錬金術銀製のアイテムの種類	アイテムのコスト修正
矢弾	+ 2gp
軽い武器	+ 20gp
片手武器または双頭武器の片方	+ 90gp
両手武器または双頭武器の両方	+ 180gp

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

投稿

道具とサービス [Goods And Services](#)

キャラクターは武器と防具のほかに、長い旅で体を維持するための糧食から無数の状況で役立つロープまで、多種多様な装備を持ち運んでいる。冒険者が持つほとんどの一般装備は、表：道具とサービスにまとめられている。

表：道具とサービス

冒険用道具類	価格	荷重
10フィートの梯子	2sp	20
10フィートの棒	5cp	8
油（1パイントビン）	1sp	1
インク（1オンスビン）	8gp	
印章指輪	5gp	
かご（空）	4sp	1
枷	15gp	2
枷（高品質）	50gp	2
滑車	5gp	5
金槌	5sp	2
かなてこ	2gp	5
紙（1枚）	4sp	
鏡（小さな鋼鉄製のもの）	10gp	0.5
魚網（25平方フィート）	4gp	5
鎖（10 フィート）	30gp	2
携帯用寝具	1sp	5*
携帯用破城槌	10gp	20
小型望遠鏡	1,000gp	1
小ビン（インク/ポーション用）	1gp	
シャベルやくわ	2gp	8
錠前		
非常に単純	20gp	1
平均的	40gp	1
良い	80gp	1
素晴らしい	150gp	1
砂時計	25gp	1
背負い袋（空）	2gp	2*
石鱈（1ポンド）	5sp	1
大金槌	1gp	10

冒険用道具類	価格	荷重
つるはし（鋤夫用）	3gp	10
テント	10gp	20*
陶器のつぼ	3cp	9
鍋（鉄製）	8sp	4
鳴子	8sp	
縫い針	5sp	
バケツ（空）	5sp	2
帆布（1平方ヤード）	1sp	1
火打ち石と打ち金	1gp	
ひっかけ鉤	1gp	4
ピッチャー（陶器製）	2cp	5
ピトン	1sp	0.5
ビン（空）	3cp	1.5
封蝋	1gp	1
袋（空）	1sp	0.5
冬用毛布	5sp	3*
ベル	1gp	
ベルトポーチ（空）	1gp	0.5
ペン	1sp	
保存食（1日分）	5sp	1*
薪（1日分）	1cp	20
まきびし	1gp	2
マグカップ/ジョッキ（陶器製）	2cp	1
砥石	2cp	1
水時計	1,000gp	200
水袋	1gp	4*
羊皮紙（1枚）	2sp	
ランタン（覆い付き）	7gp	2
ランタン（投光式）	12gp	3

-重量はない、または重量に意味がない
*これらのアイテムは小型用の場合は重量が4分の1になる。小型用の容器も同様に通常の4分の1しか運べない。
**中型の人型生物用の鎧に掛ける。
***追加コストは各呪文の詳細参照。追加コストを加えた合計コストが3,000gpを超える場合は、一般的には利用できない。価格を計算するときは0レベル呪文は1/2レベルとみなす。

冒険用装備

表：道具とサービスには幾つかの冒険用装備が載せられており、使用者は様々な恩恵を受ける。

麻のロープ：このロープは2hpを有する。DC23の【筋力】判定で引きちぎることができる。

油：1パイントの油はランプやランタンで1時間燃える。使用者は油のピンを飛散武器として使うこともできる。錬金術師の火と同様のルールを使用する（表：道具とサービス、特殊な物質やアイテムの項参照）が、導火線をつけるのに1全ラウンド・アクションがかかる。それが投擲されたとき、うまく火がつく可能性は50%である。

また、1パイントの油を地面に撒くと5フィート平方の範囲を覆い、表面が滑りやすくなる。これに点火すると、油は2ラウンドの間燃えて、範囲内のクリーチャーに1d3のダメージを与える。

インク：黒以外の色のインクは価格が2倍になる。

覆い付きランタン：覆い付きランタンは半径30フィートの範囲に通常の光を発生し、半径60フィート以内の光量を1段階引き上げる（暗闇は薄明かりに、薄明かりは通常の光に）。覆い付きランタンは通常の光または明るい光より光量をあげることができない。ランタンは1パイントの油で6時間燃え、片手で持ち運べる。

枷（通常と高品質）：枷は中型のクリーチャーを縛ることができる。枷をかけられたクリーチャーは抜け出すのに 脱出術判定を行なうことができる（DC30、高品質ならばDC35）。枷を破壊するには【筋力】判定が必要になる（DC26、高品質ならばDC28）。枷は硬度10と10hpを持つ。

大部分の枷には錠前がついており、枷の価格に望む品質の錠前の価格を加える。

同じコストで小型クリーチャー用の枷を買うことができる。大型クリーチャー用の枷は10倍のコストがかかり、超大型用では100倍となる。巨大、超巨大、超小型、微小、極小サイズのクリーチャーは特別製の枷を必要とし、少なくとも100倍のコストがかかる。

金槌：金槌が戦闘に使われる場合は片手代用武器とみなし、同じサイズのスパイクト・ガントレットと同じ殴打ダメージを与える。

かなてこ：かなてこは扉や箱を無理やり開ける際の【筋力】判定に+2の状況ボーナスを与える。戦闘に使われる場合は片手代用武器とみなし、同じサイズのクラブと同じ殴打ダメージを与える。

絹のロープ：このロープは4hpを有する。DC24の【筋力】判定で引きちぎることができる。

鎖：鎖は硬度10と5hpを持つ。引きちぎるには【筋力】判定でDC26が必要になる。

携帯用破城槌：この鉄で覆われた木杭は、使用者が扉を破壊する際の【筋力】判定に+2の状況ボーナスを与える。また、2人目が手伝うことができ、判定なしで使用者へのボーナスを2増やせる。

小型望遠鏡：小型望遠鏡を使用すると2倍の大きさで物が見える。目標が可視状態ならば、使用者は相手との距離が20フィート離れるごとに 知覚 判定に-1のペナルティを受ける。

シャベル：シャベルが戦闘に使われる場合は片手代用武器とみなし、同じサイズのクラブと同じ殴打ダメージを与える。

小ピン：小ピンはガラスや鋼鉄で作られており、1オンスの液体が入る。

錠前：錠前を開ける 装置無力化 判定のDCは、錠前の品質による。非常に単純（DC20）、平均的（DC25）、良い（DC30）、素晴らしい（DC40）となる。

松明：松明は1時間燃え続け、半径20フィートを通常の光で照らし、半径40フィート以内の光量を1段階引き上げる（暗闇は薄明かりに、薄明かりは通常の光に）。松明は通常の光または明るい光より光量をあげることができない。松明が戦闘に使われる場合は片手代用武器とみなし、同じサイズのガントレットと同じ殴打ダメージに加えて1ポイントの[火]ダメージを与える。

つるはし（鉱夫用）：鉱夫用つるはしが戦闘に使われる場合は両手代用武器とみなし、同じサイズのヘヴィ・ピックと同じ刺突ダメージを与える。

陶器のつぼ：ありふれた陶器のつぼで、栓がついている。1ガロン（約4リットル）の液体が入る。

投光式ランタン：投光式ランタンは60フィート円錐の範囲に通常の光を提供し、120フィート円錐の光量を1段階引き上げる（暗闇は薄明かりに、薄明かりは通常の光に）。投光式ランタンは通常の光または明るい光より光量をあげることができない。ランタンは1パイントの油で6時間燃え、片手で持ち運べる。

火打ち石と打ち金：火打ち石と打ち金で松明に火をつけるのは1全ラウンド・アクションであり、それ以外に火をつけるには少なくともそれ以上の時間がかかる。

ひっかけ鉤：ひっかけ鉤は射程単位10フィートの投擲武器として扱われ、投げるには遠隔攻撃ロールを要求する。開けた場所にある物体に引っ掛ける場合はAC5とする。

普通のランプ：ランプは小さな範囲を照らし、半径15フィートに通常の光を提供し、半径30フィート以内の光量を1段階引き上げる（暗闇は薄明かりに、薄明かりは通常の光に）。ランプは通常の光または明るい光より光量をあげることができない。ランプは1パイントの油で6時間燃え、片手で持ち運べる。

まきびし：まきびしとは、必ず一片が上を向いて転がるように作られた四又の金属スパイクである。これらは敵が踏んだり、少なくとも迂回することを強制させるために地面に撒き散らされる。1袋2ポンドのまきびしは5フィート平方の範囲を覆う。

クリーチャーがまきびしに覆われた範囲に移動する（またはその範囲で1ラウンド経過する）たびにそれらを踏む危険がある。そのクリーチャーへまきびしの攻撃ロールを行なう（基本攻撃ボーナスは+0）。この攻撃に対して盾ボーナス、鎧ボーナス、反発ボーナスは計算されない。靴その他の履物を履いている場合はACに+2の鎧ボーナスを受ける。攻撃が成功したならまきびしを踏

んだことになり、1ポイントのダメージを与える。さらに、足が傷つけられたことで移動速度が半分に減少する。この移動ペナルティは、DC15の 治療 判定に成功するか、少なくとも1ポイント魔法的な治癒を受けるまで、24時間の間続く。突撃しているか疾走しているクリーチャーがまきびしを踏んだ場合、即座に停止しなければならない。半分以下の移動速度で慎重に進むことで、まきびしの範囲を問題なく進める。

まきびしは普通でないクリーチャーに影響を与えない。

水時計：この大きくてかさばる装置は、最後にセットされてから1日に30分以内のずれで正確に時間を計る。計測には水が必要で、水滴の落ちる速度が調節されているために計測中は動かすことができない。

ろうそく：ろうそくは小さな範囲を薄暗い明かりであり、半径5フィートの範囲の光量を1段階引き上げる（暗闇は薄明かりに、薄明かりは通常の光に）。ろうそくは通常の光より光量をあげることはできない。ろうそくは1時間燃える。

特殊な素材やアイテム

これらの物質のうち、消えぬの松明と聖水以外のアイテムは 製作：錬金術 によって製造することができる。

足留め袋：足留め袋は、タール、樹脂などの粘性の物質で満たされた小さな袋である。足留め袋をクリーチャーに投擲した場合（射程単位10フィートの遠隔接触攻撃として扱う）、袋は破れて粘液が飛び出る。目標はからみつかれた状態になり、粘液は空気にさらされて強固に硬化する。からみつかれた状態のクリーチャーは攻撃ロールに-2、【敏捷力】に-4のペナルティを受け、さらにDC15の反応セーブに成功しなければ床に接着されて移動できなくなる。セーブに成功しても半分の移動速度でしか移動できない。超大型かそれ以上の大きさのクリーチャーは足留め袋に影響されない。飛行しているクリーチャーは床に貼りつくことはないが、DC15の反応セーブに失敗すると（飛行に翼を使うなら）飛行できなくなり、地面に落ちる。足留め袋は水中で機能しない。

床に接着された（または飛行できない）クリーチャーはDC17の【筋力】判定に成功するか、斬撃武器で粘体に15ポイントのダメージを与えることで自由になれる。自身から粘体をこすり落とそうとしたり、他のクリーチャーがそれを手伝ったりするには攻撃ロールは必要ない。粘体には自動的に命中し、どれだけこすり取れたかを確認するためにダメージ・ロールを行なう。自由になったクリーチャーは半分の速度で移動できる（飛行を含む）。からみつかれた状態のクリーチャーが呪文を発動しようとする場合、DC15+呪文レベルの精神集中判定に成功しなければ呪文を発動できない。粘体は2d4ラウンドの後にもろくなり、ひび割れ砕け、その効果を失う。貼りついたクリーチャーに ユニヴァーサル・ソルヴェント を使用すれば、錬金術の粘体は即座に溶ける。

消えぬの松明：これは普通の松明に コンティニューアル・フレイム をかけたものであり、消えることがない。通常の松明と同様の明かりを提供するが、武器として使われた場合、熱を発生していないために【火】ダメージを与えられない。

耐毒剤：耐毒剤の小ピンを飲むと、1時間毒に対する頑健セーブに+5の錬金術ボーナスを受ける。

酸：この酸の入ったピンを飛散武器として投げられる。この攻撃は射程単位10フィートの遠隔接触攻撃として扱う。直接命中した場合は1d6ポイントの【酸】ダメージを与える。酸が命中した場所から5フィート以内の全てのクリーチャーは、飛沫により1ポイントの【酸】ダメージを受ける。

聖水：聖水はアンデッドや悪の来訪者に対して酸のようにダメージを与える。聖水の入ったピンは飛散武器として投擲できる。この攻撃は射程単位10フィートの遠隔接触攻撃として扱う。実体のあるクリーチャーに対して投げた場合はピンは壊れて聖水を撒き散らす。非実体のクリーチャーに対して使用するなら、ピンを開けて目標に聖水を振り掛けなければならない。つまり、非実体のクリーチャーには隣接している場合のみ聖水をかけられる。これは機会攻撃を誘発しない遠隔接触攻撃として扱う。

聖水のピンがアンデッドや悪の来訪者に直接命中した場合は2d4のダメージを与える。命中した場所から5フィート以内にいるこれらのクリーチャーは、飛沫により1ポイントのダメージを受ける。

善の神格の寺院は、原価で聖水を買っている（利益を得ていない）。聖水は プレス・ウォーター の呪文により作られる。

発煙棒：この錬金術で作られた木の棒は、燃やされるとすぐに濃く不透明な煙を出す。この煙は一辺10フィート立方の範囲を満たす（フォッグ・クラウドの呪文と同様に扱うが、穏やか以上の風により1ラウンドで吹き飛ばされる）。この棒は1ラウンドで燃え尽き、煙は1分後に自然に消える。

火起こし棒：小さな棒の端に錬金術製の物質がつけられており、荒い表面にこすり付けられると火がつく。火起こし棒で炎を作るのは、火打ち石と打ち金（または虫眼鏡）で火口に火をつけるよりもずっと速い。火起こし棒で松明に火をつけるのは（1全ラウンド・アクションではなく）標準アクションで、それ以外に火をつけるのは少なくとも標準アクションである。

陽光棒：この長さ1フィートで先端に金の小片がついた鉄の棒は、標準アクションで叩くことで明るく輝きだす。半径30フィートに通常の光を発生し、半径60フィート以内の光量を1段階引き上げる（暗闇は薄明かりに、薄明かりは通常の光に）。陽光棒は通常の光または明るい光より光量をあげることはできない。この棒は6時間輝き、その後は先端の金が燃え尽きて役に立たない。

雷石：射程単位20フィートの遠隔武器としてこの石を投擲できる。この石が硬い表面にぶつかったとき（または強く叩かれたとき）、耳をつんざくような爆発音を響かせる。これは【音波】撃として扱い、半径10フィート拡散以内の全てのクリーチャーは、DC15の頑健セーブに成功しなければ1時間聴覚喪失状態になる。聴覚喪失状態のクリーチャーは明らかな影響に加え、イニシアティブ判定に-4のペナルティと、音声要素を持つ呪文を発動するときに20%の確率で失敗して呪文を失う可能性がある。特定の目標に命中させる必要はなく、単に5フィート平方の特定のマスを狙うことができる。目標のマスのACは5とみなす。

錬金術師の火：この錬金術師の火のピンは飛散武器として投げられる。この攻撃は射程単位10フィートの遠隔接触攻撃として扱う。直接命中した場合は1d6ポイントの【火】ダメージを与える。命中した場所から5フィート以内の全てのクリーチャーは、飛沫により1ポイントの【火】ダメージを受ける。命中した次のラウンドでも、対象は1d6ポイントの追加ダメージを受ける。望むなら、対象は1全ラウンド・アクションを消費して、追加ダメージを受ける前に炎を消そうと試みることができる。炎を消すのはDC15の反応セーブである。地面を転がることでセーブに+2のボーナスを得る。池に飛び込んだり魔法で炎を消せば、自動的に消える。

クラス/技能の専門道具

これらのアイテムは特定の技能やクラス能力を使用するのに特に便利である。

ウィザードの呪文書：呪文書は100ページの羊皮紙がつづられており、各呪文は呪文レベルごとに1ページを占める（0レベル呪文、1レベル呪文はそれぞれ1ページ）。

楽器（通常品または高品質）：高品質の楽器を使用した 芸能 判定に+2のボーナスを与える。

呪文構成要素ポーチ：呪文構成要素ポーチを所持している呪文の使い手は、特定のコストや信仰焦点具、ポーチに収まらないような焦点具を除いた、全ての物質構成要素と焦点具を持っているとみなされる。

商人の天秤：商人の天秤は、貴金属でできた品などの重さによって価値が決まる品への 鑑定 判定に+2の状況ボーナスを与

える。

職人道具：これらの特別な道具はあらゆる製作を行なうための道具を含んでいる。これらなしで少しでも作業をするならば間に合わせの道具を使わなければならない、製作 技能に - 2のペナルティがかかる。

職人道具（高品質）：これらの道具は職人道具と同じように使えるが、作業するのに申し分のない道具であるため、これらを使った 製作 判定に +2の状況ボーナスを得られる。

高品質の道具類：この良くできたアイテムは作業のための申し分のない道具であり、関連した技能判定（もしあれば）に +2の状況ボーナスを与える。複数の高品質のアイテムで与えられたボーナスは累積しない。

聖印（木製または銀製）：聖印は正のエネルギーを集中させるため、善のクレリックやパラディン（または善の呪文や正のエネルギー放出を使う中立のクレリック）に使われている。それぞれの宗教は固有の聖印を持つ。

邪印：邪印は負のエネルギーを集中させ、悪のクレリック（または悪の呪文や負のエネルギー放出を使う中立のクレリック）に使われていること以外は聖印と同様である。

治療用具：これは包帯と薬草などのセットであり、治療 判定に +2の状況ボーナスを与える。治療用具は10回の使用で消耗する。

盗賊道具：このキットは開錠道具やその他の 装置無力化 に必要な道具が含まれている。これらの道具がない場合、装置無力化 判定に - 2の状況ペナルティを受ける。

盗賊道具（高品質）：このキットはより良い道具や追加の道具が含まれており、装置無力化 判定に +2の状況ボーナスを与える。

登攀用具：これらはアイゼン（訳注：滑り止め用の靴底スパイク）、ピトン、ロープなどの道具のセットであり、登攀 判定に +2の状況ボーナスを与える。

ヒラギとヤドリギ：ドルイドは一般的に、呪文を発動するときにこれらの植物を信仰焦点具として使う。

変装用具：これは変装に適した道具類であり、変装 判定に +2の状況ボーナスを与える。変装用具は10回の使用で消耗する。

虫眼鏡：この単純なレンズを使うと小さな物をより詳しく観察することができる。また、火打ち石と打ち金の代用として火をつけることもできる。虫眼鏡で火をつけるには、太陽光のように焦点に集まる明るい光と火口が必要で、少なくとも1全ラウンド・アクションがかかる。虫眼鏡は小さな品や細かい装飾をされた品への 鑑定 判定に +2の状況ボーナスを与える。

錬金術実験道具：この道具は錬金術のアイテムを製造するために使われるもので、製作：錬金術 判定に +2の状況ボーナスを与える。製作：錬金術 に関するコストには影響しない。製作：錬金術 技能を持つキャラクターは十分な道具を持っているとみなされ、この道具がなくても +2ボーナスは得られないだけで問題なく使用できる。

衣服

全てのキャラクターはプレイの開始時に、10gp以下の衣服一式を所持している。他の衣服は通常通り購入できる。

王族の服：これは衣服だけではなく、王杓や王冠、指輪などの装飾品を含んでいる。宝石や金、絹、毛皮で仰々しく飾り立てられている。

学者の服：学者にうってつけの衣服で、ローブ、ベルト、帽子、柔らかい靴、そして大抵は外套を含んでいる。

貴族の服：これらの衣服は特に高価で派手にデザインされており、貴金属と宝石が織り込まれている。貴族に見せかけるには印章つきの指輪と宝石（少なくとも100gpの価値がある）などのアクセサリーをつける必要がある。

芸人の服：この派手な もしくはけばけばしい 衣服は娯楽のためのものである。これらの一式は奇抜に見えるが、軽業、舞踏、綱渡りなどや、（観客が怒りだしたときの）疾走を行なう際には実用的でもある。

職人の服：この衣服はボタンつきのシャツ、締め紐付きのスカートまたはズボン、靴、それと大抵は帽子からなる一揃いである。また、道具を持ち運ぶためのベルトまたは革や布のエプロンがつく場合もある。

クレリックの法服：これらの衣服は、冒険のためではなく、聖職者の職務を行なうためのものである。クレリックの法服は一般的にカソック、ストール、サープリスを含む。

旅人の服：この衣服はブーツ、羊毛のスカートまたはズボン、丈夫なベルト、シャツ（大抵はベストまたはジャケットつき）と大きなフードつきの外套からなる。

廷臣の服：この装飾を施された衣服は、宮廷で現在流行している形式に合わせてあつらえてある。平凡な服装で貴族や廷臣に影響を与えようとするのは困難である（それらの人物に対する【魅力】基準の技能判定に - 2のペナルティ）。宝石類（追加で50gpのコストがかかる）をつけてこの衣服を着ていても、場違いな一般人に見えてしまう。

平民の服：この衣服はゆったりしたシャツとバギーズボン、またはゆったりしたシャツとスカートもしくは上着からなる。靴としては布を巻きつけている。

防寒服：この服は羊毛のコート、麻のシャツ、羊毛の帽子、厚手の外套、厚手のズボンまたはスカート、それにブーツを含む。これらの衣服は寒天にさらされたことへの頑健セーブに +5の状況ボーナスを与える。

冒険家の服：この一揃いの衣服は、知られざる何かを求める者たちのために作られている。丈夫なブーツ、革のズボンまたはスカート、ベルト、シャツ（たいていはベストやジャケットつき）、手袋と外套が含まれている。革のスカートよりは布スカートの上に革のオーバーチュニックを着る方を選ぶかもしれない。これらの衣服は多くのポケットがついている（特に外套には）。必要に応じてスカーフやつばの広い帽子などの追加のアクセサリーも含まれている。

モンクの服：このシンプルな衣服はサンダル、ゆったりしたズボンとシャツ、それらを結び飾り帯からなる。この衣服は動きやすさを最大限に発揮するように設計されており、良質の生地で作られている。折り目に隠されたポケットには小さな武器を隠すことができ、飾り帯は短いロープとして役立つほど丈夫にできている。

飲食と運搬

これらの価格は平均的な都市で食事や宿泊するときのものである。

宿泊：下等な料金では、宿の暖炉付近の床で寝られるだけである。普通の料金では、高く作られて暖められた床に毛布と枕を用意される。良好な料金を払えば、ベッドと少しの娯楽、それと角に備えつけられたふた付き便器がある小さな個室が使える。

食事：下等な料金の食事では、パンと焼いた蕪、玉葱に水程度のものが出される。普通の食事では、パンと鶏肉のシチュー、人参、薄めたエールやワインなどが出るかもしれない。良好な食事では、パンとパイ、牛肉、えんどう豆、エールかワインといったものが供されるだろう。

乗騎と馬具

これらは大部分の都市で利用できる乗騎である。いくつかの市場ではその環境に合わせて、ラクダやグリフォンなどの追加クリーチャーを扱っている場合がある。それらの追加選択肢についてはGM判断による。

パーディング（中型用と大型用）：パーディングは馬や他の乗騎用の鎧の一種で、頭、首、胸、胴体と場合によっては脚部を覆う。中装または重装のパーディングは軽装のものより防御に優れるが、移動速度を犠牲にする。パーディングは表：鎧と盾にあるどのような種類の鎧でもありうる。

馬などの人型生物でない大型クリーチャー用の鎧は、人型用の鎧の4倍のコストが必要で、重量は2倍となる（表：普通でないクリーチャー用の鎧）。ポニーなどの中型乗騎用のパーディングは、コストは2倍で済み、重さは中型の人型用と同じである。以下の表で示したように、中装または重装パーディングを着けた乗騎は移動速度が落ちる。

飛行できる乗騎は中装または重装パーディングを装備すると飛行できない。

装備したパーディングを外すには、表：鎧の着用に示された時間の5倍がかかる。パーディングを着けた動物は鞍と騎乗者以外の荷物を運ぶことはできない。

パーディング	修正値		
	40フィート	50フィート	60フィート
中装	30フィート	35フィート	40フィート
重装	30フィート*	35フィート*	40フィート*

* 重装パーディングを着けた騎乗動物は、通常の移動速度の4倍ではなく3倍でしか疾走できない

軍用鞍：この鞍は騎乗者を固定し、鞍にとどまることに関する 騎乗 判定に+2の状況ボーナスを与える。軍用鞍の上で気絶した場合、鞍にとどまっていた可能性が75%ある。

乗用鞍：乗用鞍の上で気絶した場合、鞍にとどまっていた可能性が50%ある。

飼料：馬やポニー、ドンキー、ミュールは自分で草を探して食べるが、彼らに飼料を与えるほうが好ましい。ライディング・ドッグを飼っているなら肉を与える必要がある。

特殊な鞍：特殊な鞍は普通でない乗騎用に設計されている。特殊な鞍には軍用、荷駄用、乗用の種類がある。

ドンキー（ロバ）またはミュール（ラバ）：ドンキーとミュールは危険に面しても鈍感で、頑丈かつ健脚であり、膨大な距離で重い荷物を運ぶことができる。馬とは異なり、ドンキーやミュールはダンジョンやその他の恐ろしい場所へ入るのにも同意する（意欲的にではないが）。

荷駄用鞍：荷駄用鞍は騎乗者ではなく装備や必需品を固定する。これは乗騎が運べるのと同じ量の装備品を固定できる。

馬：馬は人間、ドワーフ、エルフ、ハーフエルフ、ハーフオークに適した乗騎である。ポニーは馬よりも小さく、ノームやハーフリングが乗るのに適している。

戦闘訓練を受けた馬には戦闘でも危険なしで乗ることができる。戦闘訓練を受けた馬やポニーに可能な芸のリストは、[動物使い](#) 技能を参照すること。

ライディング・ドッグ：この中型の犬は、小型の人型生物を乗せるために特に訓練されており、戦闘訓練を受けた馬ほどに勇敢に戦う。背丈が小さいため、ライディング・ドッグから落ちててもダメージを受けない。

移動

リストにある価格は乗り物を購入する場合のものである。これらの価格は一般に乗組員や動物を除外している。

ガレー船：これは左右それぞれに70本のオールを備えた3本マストの船で、全部で200人の乗組員を必要とする。ガレー船は全長130フィート、幅20フィートで、150トンの貨物または250人の兵士を運ぶことができる。8000gpを追加すれば、衝角に加えて船首、船尾と中央部に砲台をつけることができる。この船は沿岸を離れられず、遠洋に航海することはできない。オールで漕ぐか帆を上げていれば時速約4マイルで移動できる。

キールボート：全長50フィートから75フィート、幅15から20フィートのこの船は、1本のマストと横帆、予備に数本のオールを備えている。8から15人の乗組員がおり、40から50トンの貨物または100人の兵士を運ぶことができる。この船は航海することもでき、川を下ることもできる（平底であるため）。時速約1マイルで移動できる。

軍船：この全長100フィートの船は1本のマストがついているが、オールで漕いで進むこともできる。60人から80人の漕ぎ手としての乗組員がいる。この船は160人の兵士を運べるが、それほどの多人数のための必需品を載せる余地がないため、長距離を輸送することはできない。軍船は沿岸を離れられず、航海をすることができない。貨物のためには使われない。オールで漕ぐか帆を上げていれば時速約2.5マイルで移動できる。

こぎ舟：2本のオールがついた全長8～12フィートのこのボートは2人または3人の（中型サイズの）乗客を運べる。時速約1.5マイルで移動できる。

そり：これは雪や氷上での移動に使うための台車（ワゴン）である。2頭のホース（または他の荷役獣）で牽くことが多い。牽引に必要な馬具も付いてくる。

二輪馬車：この二輪車両は1頭の馬（または他の荷役用動物）で牽引が可能。ハーネスとのセットで販売される。

帆船：この大きな航海用の船は、全長75から90フィート、幅20フィートで、20人の乗組員がいる。この船は150トンの貨物を運べる。2本のマストに横帆がついており、航海することができる。時速約2マイルで移動できる。

屋根付き四輪馬車：4つの車輪のついた密閉式の四輪馬車で、乗客を4人まで乗せられる。加えて御者2人が乗る。2頭のホース（または他の荷役獣）で牽引することが多い。牽引に必要な馬具も付いてくる。

四輪馬車：これは4つの車輪のついた屋根のない車で、重い荷物を輸送するために使う。2頭のホース（または他の荷役獣）で牽くことが多い。牽引に必要なハーネスとのセットで販売される。

ロングシップ：40本のオールがついた全長75フィートのこの船は、全部で50人の乗組員を必要とする。1本のマストと横帆を持ち、50トンの貨物または120人の兵士を運ぶことができる。ロングシップは航海をすることができる。オールで漕ぐか帆を上げていれば時速約4マイルで移動できる。

呪文とサービス

最良の解決法は、それを扱う誰かを雇うことである場合がある。

街道または市門の通行料：よく手入れされ、警備されているような道を通る際には、警備と維持のための通行料を求められる場合がある。時折、市壁で守られた大きな都市では、出入りするとき（または入るときのみ）に通行料が請求される。

呪文：表示した価格は、呪文の使い手に呪文を発動してもらうためにかかる代金である。この代金は呪文の使い手を訪問し、彼の都合に合わせて発動してもらう場合のものである（通常は呪文を準備する必要があるため、少なくとも24時間後）。呪文をかけるために術者を連れて行くことを交渉しても、基本的に断られる。

表示した価格は高価な物質要素を必要としない呪文の場合である。呪文が物質要素を必要とするなら、そのコストを価格に加える。焦点具（信仰焦点具を除く）を必要とするなら、そのコストの1/10を加える。

さらに、呪文が危険な結果をもたらす場合があるなら、術者は依頼者がそのような結果に対処でき、代金を支払うという証明書を要求する（これはそうした不確かな呪文を発動するのに使い手が同意したと仮定している）。術者とキャラクターを遠距離に運ぶような呪文の場合、たとえ依頼者が術者とともには帰らないとしても、おそらく呪文2回分の代金を払わなければならない。

そのうえ、発動するための十分なレベルを持った呪文の使い手が全ての町や村にいるわけではない。一般的に、ほぼ確実に呪文の使い手を見つけるためには、1レベル呪文では小さな町（または大きな村）、2レベル呪文では大きな町、3または4レベル呪文では小さな都市、5または6レベル呪文では大きな都市、7または8レベル呪文では巨大都市まで移動しなければならない。巨大都市でさえ9レベル呪文の使い手が地元にいる保証はない。

専門訓練を受けた雇い人：上記の価格は、傭兵、石工、職人、料理人、筆記者、御者やその他の訓練を受けた人を雇う典型的な日給である。この価格は最低賃金であり、もっと高い価格を要求される場合が多い。

専門訓練を受けていない雇い人：上記の価格は、労働者、メイドなどの召し使いを雇うための典型的な日給である。

乗合馬車：上記の価格は、人々（そして軽い荷物）を町から町へと運ぶ乗合馬車に乗るためのものである。市内の移動に使う場合は、どこへ行くにしても大抵銅貨1枚で足りる。

配達人：これには馬に乗った配達人と、徒歩の飛脚が含まれている。いずれにしろ向かう場所への伝達を請け負うなら、上記の半分の料金で引き受ける場合がある。

船賃：旅客用の船というものはめったにないが、貨物輸送のついでに乗客を数名乗せられるようになっている船は多い。サイズ分類が大型以上のクリーチャーや、その他なんらかの理由で船に乗せるのが難しいクリーチャーの場合、船賃は表の価格の2倍になる。