

Advanced Player's Guide

Equipment

翻訳：ユージ

EQUIPMENT

十分に装備が整ったキャラクターは、荒野で生き残ることから王の晩餐会で自らを強く印象付けることまで、どのような試みであってもほぼ全てをこなすことができます。この章では PC たちが購入し、使用することができるありふれた装備から特殊な装備や、武器、防具、錬金術アイテム、高品質の道具、良質のワインから保存食までありとあらゆるものを紹介しています。この章で紹介される装備品はほとんどの都市や街で比較的簡単に見つけることができ、購入できるでしょうが、GM たちはより高価で特殊なアイテムについては入手を制限したいと思うかもしれません。

WEAPONS

冒険者たちは常に戦闘で自分達を有利にする新たな武器や奇妙な武器を探しています。

Arrow, Blunt：この矢は、先端が木で覆われています。この矢は刺突ダメージではなく、殴打ダメージを与えます。射手は(致傷ダメージを与える武器で非致傷ダメージを与える際に被る通常の-4 攻撃ペナルティを受けたうえで)Blunt Arrow を非致傷ダメージを与えるために用いることができます。

Arrow, Flight：この矢は射程距離を延ばすために軽いシャフトと特別な矢羽を用いています。Flight Arrow はロングボウの射程距離を 20 フィート、ショートボウの射程距離を 10 フィート延ばします。この矢によるダメージは 1 段階サイズが小さいものとして算出されます。

Arrow, Smoke：この矢は、実際には弓から射出できるように特別な成形を施された発煙棒です。射線を追うように煙が発生し、命中した時に 5 フィート立方の煙を発生させます。その他のダメージや射程などについては、通常の矢と同じように機能します。

Bardiche：このポールアームは柄の 2 箇所保持している三日月の形をした斧刃を持っています。刃の中心は柄の先端に、そして刃の下端は 2 つ目の設置箇所につけられています。通常、刃は非常に長く、柄と同じ長さを持つものも珍しくありません。あなたは Bardiche に対する武器破壊に対抗する CMD に +2 ボーナスを得ます。

Battle Aspergillum：一般に Aspergillum と呼ばれるものは、聖職者が聖水を撒くために使用されるメイスのような道具です。このライトメイスは、中が空洞になっている頭と、その首の部分に金属製のプラグが詰められています。棍棒がクリーチャーに命中すると、武器の頭に開けられた多くの小さな穴から聖水が噴霧されます。聖水によってダメージを

受けるクリーチャーは、メイスのダメージに加えて 1 点の追加ダメージを受けます(魔法で強化されていない Aspergillum は、この方法で非実体クリーチャーに聖水によるダメージを与える事ができますが、メイスは何らダメージを与えることはありません)。5 回命中すると、Battle Aspergillum は空になり、聖水の補充が必要になります。Aspergillum を聖水で満たす行為は標準アクションであり、(ポーションを飲む行為のように)機会攻撃を引き起こします。聖水で満たされた Aspergillum は通常垂直にして持ち運ばれます。そうしなければ武器が動いて聖水がこぼれてしまうためです。

Bayonet：Bayonet はクロスボウの溝や銃口の銃口に嵌るように設計された近接戦闘用の武器です。あなたはこの武器で近接戦闘を行うことができますが、その時は一時的に遠隔武器を使用することができなくなります。Bayonet を装着するか、取り外すのは移動アクションです。

Bec de Corbin：Bec de Corbin はルツェルンハンマーに非常に良く似たポールアームですが、ハンマーヘッドはスパイクよりも鋭く、そしてスパイクはより頑丈でより鉤爪状になっています。あなたは主にスパイクで攻撃します。また、Bec de Corbin を用いて行う中装鎧が重装鎧を武器破壊するための CMB に +2 ボーナスを獲得します。

Bill：このポールアームの幅広の刃は、湾曲した鉤爪状の大きな斧になっており、刃の裏側からは鋭い突起が飛び出しています。この突起は、通常ブロックや受け流しに用いられます。防御的戦闘や完全防御を行う場合、この武器はあなたの AC に +1 盾ボーナスを与えます。Bill による攻撃が命中した騎乗している対象は、鞍上に留まるための<騎乗>判定に -1 ペナルティを受けます。

Boar Spear：このスピアは、螺旋状の刃のほぼ下端に金属製の横木を備えています。あなたが突撃に対して待機した攻撃が命中した場合、あなたの次のターンまで、命中させた対象に対する AC に +2 盾ボーナスを獲得します。

Boomerang：Boomerang は主に狩猟用の道具ですが、この用途が広い投擲武器が戦場で用いられることは珍しくありません。Boomerang は平たい木から作られており、長い柄、著しくカーブした前面、そして後面には鋭い曲線を持った頭を有しています。投擲された Boomerang は手元に戻ってくるような軌道では飛びません。Boomerang を戻すことは単なる娯楽でしかないのです。

Brass Knuckles：この近接戦闘用の武器は、拳に心地よくフィットするように設計されています。接触する面積を小さくすることによって、パンチによる衝撃を増大するのです。この武器は、あなたが素手攻撃で致傷ダメージを与えることができるようにしてくれます。あなたは Brass Knuckles を装着した手で武器やその他の物品を持つことができますが、

使用することはできません。もしあなたが呪文を使用する場合、Brass Knuckles を着用した手で動作要素を満たすためには、(DC10+あなたが使用する呪文の呪文レベルの)<精神集中>判定に成功しなければなりません。モンクたちは Brass Knuckles に習熟しており、この武器を使用して戦う場合モンクの素手打撃のダメージを用いることができます。

Cestus : Cestus は革か厚い布でできた、着用者の指の中ほどから前腕までを覆うグローブです。近接戦闘に用いられるものは指の上が金属のプレートで補強されており、しばしば手の甲から手首の裏側に凶悪なスパイクが備えられています。Cestus を着用している間は武装しているものとみなされ、あなたの素手打撃は通常のダメージを与えます。もしあなたが Cestus に習熟しているなら、あなたの素手打撃は殴打ダメージと刺突ダメージを同時に与えることができます。モンクたちは Cestus に習熟しています。Cestus を着用していてもあなたの指の大部分は露出しているため、アイテムを持ったり運ぶことはできますが、あなたの拳は Cestus によって締め付けられているため、(<開錠>などのような)手を用いる精密さに基づく全ての判定に-2 ペナルティを受けます。

Chain Spear : この危険な武器はその汎用性の高さから戦いに関する出来事の中でしばしば見ることができます。武器の本体は標準的なショートスピアのもので、主に貫くために使用されます。槍の端には長い鎖が付いており(この鎖にはよく棘が付けられていて)、その先端には鉤爪が付けられています。鉤爪と鎖は、足払いに使用することができます。もしあなたの足払い攻撃が 10 以上の差で負けてしまった場合、Chain Spear を落とすことで伏せ状態に打ち倒されることを避けることができます。

Chakram : Chakram は単純で、優雅で、非常に携帯性の高い投擲武器です。この武器は中央が開いた平たい金属製の円盤で、鋭いエッジを持っています。あなたは Chakram を近接武器として用いることができますが、この武器はそのような用途のために設計されたものではありません。そのため、あなたは Chakram で近接攻撃判定に-1 のペナルティを受け、DC15 の反応セーブに成功しないと刃で自分を傷つけてしまいます(半分のダメージで、筋力修正は加算しません)。もしあなたが重装鎧を着用している場合は、このセーブを行う必要はありません。

Double Crossbow : この重い武器は、トリガーを 1 回絞ることによって、2 本の鉄の鏃を持ったボルトを射出します。その大きさと重量のため、あなたはこの武器に習熟している場合は-4 ペナルティを攻撃判定に受け、習熟していない場合は-8 ペナルティを受けます。攻撃が命中した場合、対象は両方のボルトからダメージを受けます。クリティカルヒットや急所攻撃、そしてその他の正確さを基にしたダメージは最初のボルトに対してのみ適用されます。1 本のボルトを装填するのは標準アクションですが、《高速装填》はこれを移動アクションに短縮します。《Crossbow Mastery》(訳注：APG で追加された特技)は両方のボルトを移動アクションで装填できるようにします。

Falcata : この重い剣は、鋭く波打った 1 つの刃と、鉤爪のように曲がった柄を持っています。その形状による重心の移動は、この武器に斧のような勢いと剣のような鋭い切れ味を与えます。

Glaive-Guisarme : このポールアームはグレイブの刃と凶悪な鉤爪を結合したような形状をしています。

す。騎乗している対象が Glaive-Guisarme による攻撃を受けた場合、鞍上に留まるための<騎乗>判定に-2 ペナルティを受けます。

Khopesh : この重い剣は刃の終わりまで緩やかな曲線を描いており、全体的な形状はバトルアックスに良く似ています。

Lasso : この投擲武器は、片方の端に簡単な結び目がついたロープで、ネットを使った時と同じように敵を絡みつかれた状態にすることができます。Lasso に絡みつかれた状態の対象が呪文を使用する場合の DC は、10+使用しようとしている呪文の呪文レベルとなります。絡みつかれた状態のクリーチャーは、全ラウンドアクションで DC15 の<脱出術>に成功すれば自由になることができます。Lasso は 2HP と AC10 を持っています。DC23 の筋力判定に成功することで、Lasso を破壊することができます。命中した Lasso はきつく絞まってしまうため、再び使用するには標準アクションで結び目を解いてロープを広げなければなりません。

Lucerne Hammer : このポールアームは破壊的な一撃を叩き込むためのハンマーヘッドと、突き刺して鎧を剥ぎ取るためのスパイクヘッドの両方を有しており、ほとんどの場合ハンマーで攻撃を行います。長い柄によって、装備した者はこの武器を頭上に振り下ろす際に驚異的な力を発揮する事ができます。あなたは Lucerne Hammer を用いた中装鎧が重装鎧に対する武器破壊の CMB に、+2 ボーナスを獲得します。

Mancatcher : このポールアームを用いて攻撃すると、湾曲した 2 つの金属製の板が対象を捕らえ、あなたは対象を繋ぎ止めることができます。Mancatcher は(中型か、もしくは小型のように)特定のサイズのクリーチャーを捕らえるために作成されるため、異なるサイズのクリーチャーに対しては有効に働きません。近接接触攻撃を行い、対象に命中したら(両方の手が空いていないことによる -4 ペナルティなしで)組み付きを行うための戦技判定を行い、成功したら対象に組み付くことができます。一旦対象に組み付くことができたなら、あなたは彼に対する組み付きアクションを行うことで移動させたりダメージを与えることができます。Mancatcher は硬度 10 と 5HP を有しており、これを壊すには DC26 の筋力判定に成功しなければなりません。もしあなたが Mancatcher を落とした場合、対象は標準アクションで自由の身になることができます。

Pilum : この重いジャベリンの先端は、盾に命中したら砕けて埋まるように作られています。矢弾などのように、投擲されて対象に命中した Pilum は壊れてしまいます。もしあなたが盾を使用している対象に Pilum を命中させた場合、盾に埋まった Pilum の破片を標準アクションを用いて取り除くまで盾が提供する AC ボーナスを失います。

Sword Cane : 鞘として、また隠し場所として用いられる木製の入れ物に、細長く軽い剣が仕込まれています。あなた即効アクションで(もし《早抜き》を持っていればフリーアクションで)この杖に仕込まれた剣を抜くことができます。観察者は DC20 の<知覚>判定に成功することによって、Sword Cane がステッキではなく武器であることに気づくことができます。観察者がこの武器を手に取り取った場合は、DC が 10 まで低下します。

Swordbreaker Dagger : あなたはこのダガーの背面に備えられた溝で敵の刃を受け止め、テコの原理

でひねる事によって武器落としや武器破壊を試みることができます。もしあなたがこの武器に習熟しているなら、刃を持った武器に対する武器落とし、または武器破壊の試みに+4 ボーナスを獲得します。

Temple Sword：この重い剣は、宗教施設の守護者が一般的に使用するものです。Temple Sword は三日月のように反った特徴的な刃身を有しており、シックルと剣の融合したような武器として登場しました。その多くは刀身が柄頭に穴を開け、そこに魔除けや鈴、または聖なる装身具を付ける事ができるようになっています。モンクたちは Temple Sword に習熟しています。

Wooden Stake：この近接戦闘用の武器は、木材を鋭く尖らせただけの武器です。鉄製のスパイクを武器として使用した場合、Wooden Stake と同等のダメージを与えます。

ARMOR

これらの鎧は Pathfinder RPG Core Rulebook で示された鎧のルールに準拠します。

Agile Breastplate：このプレストプレートはいくつかの動作において身体の動きを邪魔しないことを念頭に置き、特別に製作されたものです。〈登攀〉と〈跳躍〉(訳注：原文では Jump Checks となっていますが、正しくは〈軽業/Acrobatics〉と思われます)判定に対するアーマーチェックペナルティは-1 となります(高品質やミスラル製のこの鎧は、通常どおりこのペナルティを減少させることができます)。

Agile Half-Plate：このハーフプレートはいくつかの動作において身体の動きを邪魔しないことを念頭に置き、特別に製作されたものです。〈登攀〉と〈跳躍〉(訳注：原文では Jump Checks となっていますが、正しくは〈軽業/Acrobatics〉と思われます)判定に対するアーマーチェックペナルティは-4 となります(高品質やミスラル製のこの鎧は、通常どおりこのペナルティを減少させることができます)。さらにほとんどの重装鎧と異なり、着用者は 3 倍ではなく 4 倍の速さで疾走を行うことができます。

Armored Coat：この丈夫な革のコートは、裏地に金属の板を縫いこんで補強されています。軽装鎧より扱い辛く、ほとんどの中装鎧ほどの防護効果は望めませんが、Armored Coat の利点は着脱を移動アクションで行うことができる、という点にあります(つまり、Armored Coat では"急いで着る"オプションを取る必要がないということです)。もし他の鎧の上に着る場合は、大きい方の AC ボーナスと、その他の点では悪い値を適用してください。重装鎧と一緒に Armored Coat を着用しても、全く影響はないでしょう。魔法の効果は、一番上に身に着けているものの効果しか発揮されません。

Quickdraw Shield, Light Wooden or Steel：このライトシールドはひと繋がりストラップによって、この盾に習熟しているキャラクターが迅速かつ容易に背中に背負ったり、着用できたりするように特別に作成されたものです。もしあなたが+1 以上の基本攻撃ボーナスを有しているのであれば、通常どおり移動しながら即効アクションで Quickdraw Shield を着用したりしまったりすることができます。もしあなたが《二刀流》特技を持っているなら、あなたが通常武器を準備するのと同じように、片方の手で軽い武器か片手用武器を、同時にもう一方の手で

Quickdraw Shield を着用することができます。もしあなたが《早抜き》特技を持っているなら、Quickdraw Shield を着用したり片付けたりする行動はフリーアクションとなります。

Quilted Cloth：この強化された形状のパデットアーマーの内側には、矢やボルト、ダーツ、シュリケン、スロウダガーやその他の小さい遠隔突武器を防ぐための層が特別に設けられています。これらの武器があなたに命中した場合、それらは内側の層に絡め取られてしまい、あなたを傷付けることができません。あなたは、この種類の武器に対して 3/4 のダメージ減少を獲得します。この鎧の特別な層は、その他の種類の武器には全く効果を発揮しません。

Wooden Armor：このレザーアーマーには、火で加工した木の板を急所の上に縫い付けてあります。金属製の鎧ほどの防護効果は望めないものの、革製の鎧よりは効果的な防護を提供します。また金属製の鎧とは異なり、木は僅かながら浮力を有しているため、Wooden Armor を着用したまま〈水泳〉を行うときのアーマーチェックペナルティが 0 になります。

GOODS AND SERVICES

冒険者たちは常に、自分たちに生き残るためのアドバンテージを与えてくれる装備を探しています。

ADVENTURING GEAR

以下の特別な物品は、Pathfinder RPG Core Rulebook のリストに追加されるものです。

Backpack, Masterwork：このバックパックは、冒険の間必要になるかもしれない色々なアイテムを保持するためのポケットを多数持っています。水筒やポーチ、または丸めた毛布などのアイテムを取り付けるためのフックも付いています。胸と腰に巻きつけて荷重を分散させるためのベルトも備わっています。標準的なバックパックと同様に、このバックパックには約 2 立方フィートの荷物を入れることができます。Masterwork Backpack を使用している場合、あなたの運搬能力を計算する際に通常より筋力値が 1 高いものとみなしてください。

Barbed Vest：あなたが Barbed Vest を着用している間、黒い Vest の表面に点在する小さい釣り針状の針があなたを傷つけないように、何百もの薄い革のフラップが針を覆っています。しかし、肉体武器や素手攻撃であなたを傷つけようとするあらゆるクリーチャーは DC15 の反応セーブを行わなければならず、失敗した場合 1 点のダメージを受けることになります。もしあなたが飲み込まれた場合、飲み込んだクリーチャーはあなたを吐き出すか、あなたが脱出するか、またはあなたが死亡するまで(その頃には Barbed Vest は損害を与える用途に耐えないほどの損傷を受けているでしょう)の間、ラウンド毎に 1 点のダメージを被ります。Barbed Vest は軽装鎧か、または鎧を着用していない場合のみ羽織ることができます。

Blanket：この暖かい編み毛布は、巻いて結ぶ事ができるように紐が付いています。

Buoy, Common：Buoy(ブイ)は湖や川などのような水上で特別な地点の目印として用いるもので、後日あなたを再びその地点に到達する事ができるようにします。1 つの Buoy は浮き(一般的には空気で満たされた袋や密閉したひょうたんの実など)と

200ft ほどの長さの麻糸、アンカーとして用いられる 15 ポンドほどの石からできています。浮きは一般的に鮮明な色で塗られており、注意を引くために小さな旗を立てることもできます。アンカーの働きによって、通常の天気や水の流れに耐えることができますが、自身を破壊しようと固い決意を持ったクリーチャーからの攻撃には全くの無力です。

Buoy, Superior : この Buoy(ブイ)は、一般的には銅などの金属で作られた中空の球体や卵形の浮きを持ち、麻紐の変わりに鎖を、そしてより重い金属製のアンカーから成っています。それ以外の点は Common Buoy と同じです。

Butterfly Net : この 6 フィートほどの長さを持った棒の一端は目の細かいメッシュ状の網で覆われた大きな金属の輪を保持しています。あなたは網に砂や水を通す事によって素材を選び分けることができます。あなたは Butterfly Net を使い、(武器の)ネットのように超小型あるいは微小サイズのクリーチャーを捕らえることができます。もしあなたが攻撃に失敗した場合でも、Butterfly Net を畳む必要はなく(訳注：ネットはペナルティ無しで再度使用するために畳む必要があります)、Butterfly Net の柄を武器のネットにロープを結んだかのように使用することができます。

Chalkboard : この薄く切り出され磨かれた黒い石は、おおよそ大きな本と同じくらいの大きさの木製のフレームに囲われています。ただの湿らせた布で表面を拭うだけで、表面にチョークで書かれた記述を消すことができます。

Chest : 一般的な木製の Chest には何種類かサイズがあります。小さいものは 2 立方フィート(1HP、破壊 DC17)で、中型のものは 4 立方フィート(15HP、破壊 DC23)、大きなものになると 6 立方フィート(30HP、破壊 DC29)になり、巨大なものは 8 立方フィート(50HP、破壊 DC35)に達します。ほとんどのものは簡単な差込み錠が備わっています。

Earplugs : ワックスが塗られた綿やコルクでできた Earplug(耳栓)は何かを聞くことによって発生するセーブに+2 状況ボーナスを与えてくれますが、同時に聞き耳に関連する<知覚>判定に-5(訳注：無印)ペナルティを与えます。

Hourglass : 標準的な Hourglass(漏刻)は、1 時間かけて上側のチャンバーから砂が落ちきって空になります。より大きいかわり小さいものも存在しており、6 秒ずつ計る時間を増減させることができます。

Iron Spike : この 1 フィートほどの長さの Spike は、ドアを開いた/閉じた状態で固定したり、登攀時に命綱を固定したりするのに使用します。Spike を固定するための打撃音には DC5 の<知覚>判定に成功する事で気づくことができます。

Magnet : 手に持てる大きさの Magnet は比較的磁力が弱く、主に鉄やミスラル、アダマンティンを近距離から探したり引き寄せたりする用途で用いられます。手のひらサイズの馬蹄型 Magnet は 3 ポンドまでの重さの鉄を持ち上げることができます。

Marbles : Marble(ビー玉)は、巻きびしのように対象の移動速度を鈍らせるために使用することができます。1 つ 2 ポンドの袋の中には、5 フィート四方を覆うだけのビー玉が入っています。ビー玉がばら撒かれたマスに入っているクリーチャーは、DC10 の反応セーブを行わなければならない、失敗した場合は伏せ状態になります(クリーチャーの脚払いに対する安定性によるボーナスはこのセーブに適用するこ

とができます)。全てのクリーチャーは半分の移動速度より遅い速度で慎重に進むことで、ビー玉が散乱したマスをトラブル無しで通過することができます。

Paper : 一般的な Paper(紙)は 9 インチ x 6 インチの大きさで、魔法の巻物に使用するには向きません。Paper は硬度 0、1HP、破壊 DC5 を有しています。

Periscope : この 2 フィートほどの長さの金属製の筒は、両端の内部にお互い直角になる位置に鏡を有しています。もしあなたが一端を覗いた場合、反対側を見通すことができます。角のような障害物の向こうや、頭が入らないような小さなスペースの中を安全に注視することができるのです。Periscope を使用するときは、筒の一端を微小サイズの物体として扱うため、観察されている対象があなたに気付にくくなります。もしあなたが Periscope の一端以外を完全遮蔽に収めている場合は、あなたのサイズ修正の代わりに Periscope の微小サイズ修正を<隠密>判定に適用してください。また Periscope を通してものを見る際は、鏡面の湾曲によって<知覚>判定に-4 のペナルティが発生します。筒はかなり頑丈(硬度 5、2HP)ではありますが、内部の鏡は非常に脆い(硬度 1、1HP)うえに、筒の硬度を上回ったダメージは筒と鏡の両方に適用されます(訳注：つまり鏡は硬度 6、HP1 として扱うものと思われます)。

Poison Pill Ring : この指輪は台座の下に小さなコンパートメントがあり、通常は毒が隠されています。移動アクションでコンパートメントを開閉する事ができます。気付かれずに開閉を行うには、DC30 の<手先の早業>判定に成功する必要があります。

Powder : 粉末状のチョークや小麦粉、またはそれらに類似した物質は不可視のクリーチャーの位置を特定する際の有用性から冒険者達に人気があります。マスに Powder が入った袋を投げ込むことは AC5 に対する攻撃となり、不可視のクリーチャーがその場所にいるかどうか一瞬だけ明らかにします。もっと効果的な使用法は、床面に Powder を広げ(それには 1 全ラウンドアクションがかかります)、足跡を探すことです。

Rice Paper : この種類の紙は、稲や木の皮でできており、硬度 0、1HP、破壊 DC2 を有しています。

Rope, Spider's Silk : 表面上は世界に実質的に存在しないとされるほど珍しい Spider's Silk Rope は、ドロウに使役されるゴブリンの奴隷によってモンスター・スパイダーから採取した絹のような物質で編まれたものです。一般的にこれらはダークエルフ達によって使用されるものではありませんが、Spider's Silk Rope の断片(だいたいにおいて 10ft 未満の切れ端)を持ったゴブリンがたまに現われます。Spider's Silk Rope は 6HP を持っており、DC25 の筋力判定に成功する事によって引きちぎる事ができます。

Scroll Case : 革または木製の Scroll Case は 4 巻のスクロールを簡単に収めることができます。あなたはより多くのスクロールを中に詰め込むことができますが、そういった場合はスクロールを取り出すのに移動アクションではなく全ラウンドアクションが必要になってしまいます。あなたが Scroll Case を破壊(革製の場合は硬度 2、木製の場合は硬度 5、2HP、破壊 DC15)した場合は、必ず内容物にもダメージが入ってしまいます。Scroll Case は防水されていません。

Signal Horn : Horn を吹く際に DC10 の<芸能：管楽器>判定に成功すれば、“攻撃！” “助けて！” “進め！” “退却！” “射て！” “警戒しろ！” などといっ

たニュアンスを伝える事ができます。Signal Horn による連絡は半マイル離れたところまでクリアに届きます(<知覚>判定の DC0)。さらに 1/4 マイル離れるごとに、Signal Horn の音を聞く判定には-1 ペナルティが課せられます。

Smoked Goggles: この眼鏡は曇ったガラスで作成されたレンズを持っており、着用者を凝視攻撃から守ってくれます。凝視攻撃に対し際に、あなたは常に視線をずらしているものとして扱われ、視覚に基づいた攻撃(盲目のクリーチャーには無効となる攻撃全て)に対するセーブに+8 状況ボーナスを提供します。ゴーグルをかけている間、あなたは<知覚>判定に-4 のペナルティを受けます。また、全ての敵は遮蔽(20%失敗確率)を持っているものとして扱います。

String or Twine: 50ft の長さの者が玉状や糸巻きに巻かれて売られている String and Twine(糸や麻紐)は罾や警報を仕掛ける際に役立ち、またボルトやアローをつがえるのに不可欠な材料です。String or Twine は硬度 0、1HP、破壊 DC14 を有しています。

Swarmsuit: これらの重く幾重にも重なった衣服には、高い密度で編まれた大きな帽子が付いており、そのふちからヴェールのような網が下がっています。この服は超小型や微小サイズのクリーチャーがあなたの身体に物理的に接触することを完全に防いでくれます。Swarmsuit を着用すると、あなたの移動速度は半分になってしまいますが、その代わりにあなたに DR10/超小型のスウォーム・クリーチャーと DR5/微小のスウォーム・クリーチャーを提供します。

Tattoo: Tattoo の価格は大きさや質、そして使用する色数に依存します。青いインクで彫られた 10 年ではぼやけてしまうような硬貨サイズの Tattoo は 1cp で彫ることができるでしょうし、決して色褪せない黒のインクで掘られた手のひら大のものであれば 1sp にかかるでしょう。また、何回かに分けて背中全体を覆うようなものになれば 10gp はかかるでしょう。使用する色を追加する費用は、彫ろうとしているサイズの Tattoo 1 つ分の価格になります。

Tent: Tent には 1 人用から 10 人を収容することができるようなものまで、様々なサイズのものがあります。小さなものは中型サイズのクリーチャーが 1 体入り、組み立てるのに 10 分かかります。中型のものには 2 体のクリーチャーが収容でき、組み立てるのに 30 分かかります。大型のものには 4 体のクリーチャーが寝ることができ、組み立てには 45 分を要します。そしてパビリオン(仮設建築物)には 10 体のクリーチャーが入り、組み立てには 90 分かかります(2 体の小型のクリーチャーは 1 体の中型クリーチャーとして扱い、1 体の大型クリーチャーは 2 体の中型クリーチャーとして扱います)。パビリオン・テントは中央で小さな火を焚くことができる大きさを持っています。テントを撤収する作業は、組み立ての時間の半分がかかります。

Weapon Cord: Weapon Cord は 2 フィートほどの長さの革紐で、あなたの手首とあなたの武器に繋がっています。もしあなたが武器を捨てるか武器落としをされた場合、即行アクションで再度保持することができます。また、あなたに隣接したマスより遠くに武器が動かされてしまうことも無くなります。しかしながら、あなたは Cord をほどく(Cord をほどくには全ラウンドアクションが必要です)か切断(移動アクションで攻撃する必要があります。硬度 0 で 0HP)せずに別の武器に付け替えることはできません。

ん。ロックド・ガントレットとは異なり、ぶら下がったままの武器が邪魔をするかもしれませんが、Weapon Cord を繋げたまま手を使用することができます。

Whistle, Signal: DC5 の<芸能:管楽器>判定に成功することによって、あなたは Whistle を使って Signal Horn と同じように状況を知らせる合図を送ることができます。Whistle の突き刺すような音色は最高 1/4 マイルまでクリアに聞こえます(<知覚>DC0)。それをこえる 1/4 マイルごとに Whistle の音を聞くための<知覚>判定に-2 ペナルティが課せられます。動物や鋭い聴力を持ったクリーチャーだけが聞くことのできる Silent Whistle も存在します。

SPECIAL SUBSTANCES AND ITEMS

以下の物質は全て、<製作:錬金術>技能で作成することができます。

Alchemical Grease: いくつかのポットに入れられた、つやつやした黒いべとべとは中型 1 体か小型 2 体までのクリーチャーを覆うのに十分な量があります。もしあなたが自分の身体を Alchemical Grease でコーティングしたら、<脱出術>判定と組み付きから抜け出す戦技判定、そして組み付きに対する戦技防御判定に+5 錬金術ボーナスを得ます。この効果は 4 時間経過するか、洗い落とすまで持続します。

Alchemical Solvent: この泡立つ紫色のジェルは接着剤を腐食させます。小ビン 1 つ分のジェルで 5 フィート四方を覆うことができます。このジェルは普通の接着剤(タールやにかわ、樹液など)を 1 ラウンドで腐食させますが、もっと強力な接着剤(足留め袋や蜘蛛の巣など)を腐食するには 1d4+1 ラウンドがかかります。このジェルは、ソヴリン・グルーなどのような魔法の接着剤には全く作用を及ぼしません。

Alchemist's Kindness: この塩によく似た結晶質の粉末は、若い放蕩者やその種の者達に支持されています。水に混ぜると泡だったカクテルになり、10 分以内に飲むと二日酔いの効果を取り除いてくれます。

Alkali Flask: このフラスコに入った焼灼性の液体は粘体が放つ自然の酸に反応します。あなたは射程単位 10 フィートの飛散武器としてアルカリ性のフラスコを投げることができます。粘体ではないクリーチャーに対しては、このフラスコは通常の酸の入った小ビンと同様に働きますが、粘体とその他の酸から成るクリーチャーに対しては、その倍のダメージを与えます。

Antiplague: もしあなたがこの小びんに入ったむかむかする味の乳白色の強壮剤を飲んだら、1 時間の間病気に対する頑健セーブに+5 錬金術ボーナスを獲得します。既に感染してしまっている場合、あなたはその日のセーブを(+5 錬金術ボーナスなしで)2 回行うことができ、良い方の結果を使用することができます。

Bladeguard: この透明な樹脂は、粘体やラストモンスターなどの攻撃のような武器を融解させたり腐食させたりするような有害な攻撃から武器を保護し、それらの攻撃に対する完全耐性を 24 時間与えてくれます。1 つのポットに入った樹脂は 1 つの両手武器か 2 本の片手武器か軽い武器、または 50 個の矢弾を保護することができます。樹脂を使用するには 1 回の全ラウンドアクションが必要です。武器を水などの液体に漬けると樹脂を洗い流すことができます。

Bloodblock: このべたべたしたピンクがかった物

質は、傷を癒すのに役立ちます。1 包使用すると、応急手当やまきびしなどから受けた傷の治療、致命傷を受けた者を治療するための<治療>判定に+5 錬金術ボーナスを提供します。止血するために Bloodblock を使用すると、あなたは DC15 の<治療>判定を行なった者とみなされ、Bloodblock は効果を失います。致命傷を治療する際、治療道具の 1 回分を Bloodblock1 包として使用することができます(上記のボーナスを適用することができます)。

Casting Plaster：この白い乾いた粉は水と混ぜてペースト状にすることができ、1 時間もすると固まって硬い物質になります。それは彫刻や足跡の型を取ったり、壁の隙間や罅割れを埋めたり、(覆う布があれば)折れた骨の添え木とすることもできます。硬くなった Plaster(石膏)は厚さ 1 インチにつき硬度 1 と 5HP を保持します。5 ポンドの素焼きの壺に入った Plaster は 5 平方フィートの範囲に 1 インチの厚さで平らに塗り広げることができます。また、中型の腕か脚 5 本まで添え木を作成でき、または腕か脚全体を 2 本まで覆ってギプスにすることができます。

Flash Powder：このざらざらした灰色の粉は、火にさらされたり強い摩擦を受けたり、(標準アクションで)床に投げつけた場合の衝撃を受けたときも一瞬で燃え尽きます。半径 10 フィートの爆発圏内にいて、DC13 の頑健セーブに失敗したクリーチャーは、1 ラウンドの間盲目状態になります。

Light Detector：この手のひらサイズの金属プレートは感光性の透明なペーストで薄く覆われています。光を浴びると、ペーストは光量に応じて暗く不透明になります。それを完全に暗くするのに、強い光は 1 ラウンド、普通の光では 3 ラウンド、弱い光だと 10 ラウンドかかります。このアイテムは主に暗視持ちのクリーチャーが、最近明かりを持ったクリーチャーが近辺を通ったかどうかを判断するために使用します。このプレートは、偶然光に晒されてプレートがダメになってしまうのを防ぐために黒く厚い布で覆われた状態で販売されています。

Liquid Ice：“Alchemist's Ice”という名前でも知られている、密封されたビンに入った青い液体の結晶は、開封された瞬間から蒸発を始めます。次の 1d6 ラウンドの間、あなたは液体を凍らせるか物体の表面を薄い氷で覆うために使用することができます。また、あなたは Liquid Ice を飛散武器として投擲することもできます。直撃すると 1d6 点の冷氣ダメージを与え、命中地点から 5 フィート以内にいるクリーチャーは飛沫から 1 点の冷氣ダメージを受けます。

Nushadir：通常、この試薬は小さな塩のペレットのような形で乾燥した入れ物に入れるか、水と混ぜてフラスコに入れることで安全に保管することができます。Nushadir は酸を中和します。小びんに入っているペレットか、フラスコに入っている Nushadir を混ぜた水は、1 分間で 1 立方フィートの酸を触っても安全な状態にしますが、この効果は酸の小ビンを投げつけられたり巨大なモンスターの食道内で分泌される酸から受けるダメージを防ぐにはあまりにも遅すぎます。Nushadir の蒸気は目や鼻、口などの粘膜を僅かに刺激するため、DC10 の頑健セーブに失敗すると 1d4 ラウンドの間吐き気のする状態になってしまいます。

Smelling Salts：強い香りを持った灰色のクリスタルは、香りを吸った人たちの意識を回復させます。Smelling Salt(気付け薬)は、あなたをよめき状態から気絶状態にした呪文や効果に対して新しくセーブ

をする機会を提供します。瀕死状態のときに Smelling Salt に晒されたなら、あなたは即座に気絶状態から回復してよめき状態になります。しかし、毎ラウンド容態安定化判定をしなければならないのは変わりません。もしあなたが何か標準アクション(または、他の激しい行動)を行ったなら、その行動が完了したときに 1 ダメージを受け、再度気絶状態に陥ってしまいます。使用し終わった後、Smelling salt の容器に栓をすれば 12 回使用することができますが、栓を開けっ放しにしていると 1 時間ほどで無くなってしまいます。

Smoke Pellet：この小さな粘土の球体は、薄い仕切りによって分けられた 2 種類の錬金術的物質を含んでいます。あなたがこの球体を壊すと、その物質が混ざり合って 5 フィートの空間を汚いが害は無い黄色い煙で満たします。Smoke Pellet は発煙棒と同様に働きますが、煙はわずか 1 ラウンドしか残りません。あなたは Smoke Pellet を射程距離が 10 フィートの遠隔接触攻撃で投擲することができます。

Sneezing Powder：このきめの粗い黄色がかった赤い色の粉末は 1d4+1 ラウンドの間制御不可能なくしゃみを引き起こす飛散武器です。粉末直撃した場所にいる者は全員この粉に対する DC12 の頑健セーブに成功しなければならず、隣接した場所にいる者は DC8 の頑健セーブを行わなければならない。Sneezing Powder の影響を受けたクリーチャーは、効果時間が過ぎるまで毎ラウンド DC10 の頑健セーブを行い、失敗したら自分の次のターンまでよめき状態になってしまう。

Soothe Syrup：この甘くて健康的な味の青い液体は、身体を暖めて気持ちを落ち着かせてくれます。Soothe Syrup はあなたの胃を覆い、吐き気を抑えてくれます。Soothe Syrup を飲んでから 1 時間の間、あなたは吐き気がする状態や不調状態にする効果に対するセーブに+5 錬金術ボーナスを獲得します。

Weapon Blanch：この錬金術の粉はざらざらした粘度の高いものです。武器に注いで 1 全ラウンドの間熱い炎の上にかざすと、粉が溶けて一時的に武器をコーティングします。火を通すことによって、その武器はアダマンティンや冷たい鉄、銀などの金属によるダメージ減少を 1 種類無視する能力を獲得します。この効果は、その武器で攻撃が成功するまで持続します。Weapon Blanch は武器 1 つか 10 個までの矢弾を覆うことができます。1 つの武器には、1 種類の Weapon Blanch しか乗せることができません。武器が(アダマンティンのような)特別な素材で作成されていても、異なる種類の Weapon Blanch(銀など)を適用することができ、最初に成功した攻撃は両方の素材として扱うことができます。

TOOLS AND SKILL KITS

これらのアイテムは、特にキャラクターの持つ特定の技能やクラス能力にとって有用です。

Abacus：この装置は、使用者が行う数学的計算に役立ちます。

Alchemist's Kit：Alchemist's Kit を持った錬金術師は、Extracts や Mutagens、Bombs を作成するのに必要になる全ての物質要素(特定の費用がかかるものを除く)を持っているものとみなします。Alchemist's Kit は<製作：錬金術>技能にボーナスを提供しません。

Alchemist's Lab, Portable：標準サイズの Alchemist's Lab をコンパクトにしたこの研究室は<

製作：錬金術>技能に+1 状況ボーナスを提供します。

Anvil：Anvil の大きさは何を鍛えるかによって異なりますが、全ての Anvils には共通した基本的な形状と構造を持っています。典型的な鍛冶屋の Anvil は蹄鉄工の Anvil(50 ポンド)よりかなり重く(100 ポンド)、大きいです。そしてそれらの Anvil は金銀細工師の Anvil(10 ポンド)より非常に大きいものとなります。金工作業のほとんどは、適当な Anvil なしでは行うことができません。

Astrolabe：この装置は、平らなディスクの上に取り付けられた 2 枚の異なるディスクから成っています。この取り付けられたディスクはベースのディスクの中心を軸に回転させることができ、この回転移動で日数の経過を示すことができます。下側のディスクは使用者の地緯度を示しています。また、上側のディスクは空を表しており、天文的な特徴が多く記されています。夜間に Astrolabe の使用方法を教えてもらった者は誰でも、(1 分かけて)日付と時間を算出することができます。Astrolabe は<知識：地理>と野外で先導する際の<生存>判定(または海でナビを行う際の<職能：水夫>判定)に+2 状況ボーナスを与えます。

Balancing Pole：このしなやかな棒は長さを 15 フィートから 30 フィートまで調整でき、正しく使用するとあなたが細い通路を渡るときにバランスを保つのに役立ちます。Balancing Pole を使用すると、狭い場所を歩く際の<軽業>判定に+1 状況ボーナスを獲得することができます。

Bear Trap：Bear Trap は大きな動物を捕らえることを目的としていますが、人型生物やモンスターも同様に罠にかけることができます。ヒンジで留められたこの罠の顎には、犠牲者が這って逃げ出せないようにするための鎖が取り付けられており、その一方は地面に打ち込まれた杭に繋がっています。顎を押し開いたり、杭を地面から引き抜くには DC20 の筋力判定に成功する必要があります。

BEAR TRAP

CR1

種類 機械式; <知覚> DC15; <装置無力化> DC20

効果

起動 場所; 再準備 手動

効果 攻撃+10 近接(2d6+3);鋭い顎がクリーチャーの足首にパネ仕掛けで閉まり、対象の移動速度を半分にします(罠が固定されている場合は対象を動けなくさせます)。クリーチャーは DC20 の<装置無力化>判定か、DC22 の<脱出術>判定、もしくは DC26 の筋力判定に成功することで罠を抜け出すことができます。

Bellows：Bellows(ふいご)は火を点けるのに役立つため、適切な<生存>判定に+1 状況ボーナスを提供します。

Cauldron：この鉄製の深なべは火の上に吊り下げるためのフックが付いているものもありますが、旅行用に作られたものは一般的に火の上に立たせるための三本か四本の脚を持っています。約 1 ガロン(約 3.8 リットル)の容積を持っており、料理やポーション作成、その他似たような作業に使用することができます。

Compass：この北磁極を指し示す普通の Compass は、使用者の遭難しないようにする<生存>判定に+2 状況ボーナスを与えます。また、同様のボーナスを

地下で道案内する際の<知識：ダンジョン探検>判定にも提供します。

Drill：Drill は標準アクションで石や木、金属に直径 1 インチの穴を開けることができます。より硬い材質に対して使用するとそれだけ早く Drill はすり減ってしまったり壊れてしまったりします。ドリルで穴を開ける音を聞き取るには DC15 の<知覚>判定が必要です。

Footprint Book：この 50 ページの本は様々な一般的な動物や人型生物、モンスターの足跡に関する正確な図が掲載されている。また、歩幅や足跡の深さのほかにそれらと同じくらい役に立つ情報も記載されている。この本は足跡からクリーチャーを特定する際の判定に+2 状況ボーナスを提供するものの、多くの人型生物は靴を履いているために足跡から特定するのはきわめて難しいか、不可能になってしまう。この本は特定の固体の足跡を特定するのに役立つ事はないものの、オーガの足跡とトロルの足跡を区別したり、エルフの足跡とオークの足跡を区別する助けにはなります。異なる地域で販売されている本には、恐らく異なる足跡が掲載されていることでしょう。どんなクリーチャーが一般的なのかは、その土地の地勢次第です。

Fortune-Teller's Deck：この絵が描かれたカードのデッキは精神的な世界に接触して未来を占ったり、ペテン師が騙されやすいカモや極めて厳しい状況にいる人たちからお金を巻き上げるために使用されます。一般的なデッキは簡単な図が描かれた羊皮紙の断片や木の簡素な飾り板などです。一流の占い師のデッキは、通常カラーで絵が描かれた上質の木の飾り板です。これらはオーギュリィ呪文の焦点具として最適で、<職能：占い師>や<職能：霊媒>やその他の似たような<職能>判定に+1 状況ボーナスを提供します。高品質の Fortune-Teller's Deck は木や象牙、もしくは金属に絵が描かれるか刻まれています。また、しばしばそれらは金や小さな宝石で装飾されています。この高品質なデッキは、前述の判定に+2 状況ボーナスを与えること以外は、良質なデッキの利点を全て併せ持っています。

Leeching Kit：この重い蓋を持った丈夫な陶製のジャーには、いくつかの小さな空気穴が空いています。通常、その中は半分で満たされており、約 6 インチほどに育った大人のヒルが 4 匹入れられています。Leeching Kit(瀉血道具)は、毒を治療するための<治療>判定に+2 状況ボーナスを提供します。出血治療に使用されるヒルは、餌が提供されている間は 6 ヶ月間生きています。

Map Maker's Kit：この小さなキットには表面にグリッドが刻まれたシンプルな粘板岩と何色かのチョークが入っています。このキットを使用して地図を描く場合は、誰でも遭難を回避する<生存>判定に+2 状況ボーナスを獲得します。

Portrait Book：この 100 ページの本にはドワーフやエルフ、ノーム、ハーフエルフ、ハーフオーク、ハーフリング、そして人間の男女の顔が描かれています。適切なスケッチを選んで、髪の毛や髭、またはほくろや傷跡などのような小さな特徴を描き込んでいくことによって、才能と技術に乏しい画家でさえ特定の人物の肖像画を素早く、そこそこの出来で描くことができます。例えば、このキットは審問官が追っているハーフエルフのウィッチの手配書を作成する場合などに使用されます。

Pulley：簡素なブロックとテークル滑車(定滑車と

動滑車を組み合わせた滑車装置)は、適切に設置された場合に重いものを持ち上げる際の筋力判定に+5 状況ボーナスを提供します。定滑車を設置するには 1 分かかります。

Saw：あなたは扉とドア枠の間に Saw(のこぎり)を差し入れて、木製の留め具や門を切断することができます。全ラウンドアクションを使用することで、切断しようとする物体に 1 ラウンドにつき 5+あなたの筋力ボーナス点のダメージを与えます。のこぎりでものを切る音に気付くには DC10 の<知覚>判定が必要です。川で氷を切断するためののこぎりには、氷を切る前に砕くためのポイントが着いています。

Sextant：Sextant(六分儀)はあなたの緯度を知るために用いられます。地上にいる間、道案内のための<生存>判定に+4 状況ボーナスを提供します。

Symptom Kit：この小さな木の箱は、便利な道具が詰まった小さなコンパートメントをたくさん持っており、もしあなたが病気を装いたいと思った時、非常に恐れられている何種類かの悪性の病気の一般的な症例を解説している便利なりファレンスが役に立つでしょう。このキットには人工的な膿疱や嘔吐と口から泡を吹くことができる錠剤、そして熱と嘔吐を誘発するように調合されたハーブなどが入っています。Symptom Kit(仮病キット)は、あなたが病気を装うための<変装>判定に+5 状況ボーナスを提供します。Symptom Kit は 10 回使用すると無くなってしまいます。

Traveling Spellbook：Traveling Spellbook は一般的な写本よりも軽く、かさばりません。この本は 50 ページを有しています。

CLOTHING

下記のアイテムは他の服装を補足するものです。

Cleats：摩擦が関係するどのような地形でも役に立つ Cleats は、底にスパイクやフックを取り付けた靴です。Cleats は滑りやすい表面を歩くときのペナルティを 50%軽減します。例えば、通常氷の上を歩く場合は 1 マスにつき 2 マス分の移動力が必要となりますが、Cleats を使用すると 1 マスにつき 1.5 マス分のみかかります。Cleats は全ての種類の床に傷跡を残します。

Furs：最も基本的な防寒具である動物の Furs(毛皮)は、着用者を暖かさを保つのに役に立ちます。身体を覆うのに十分な Fur を身に付けると、寒さに耐える頑健セーブに+2 ボーナスを獲得します。このボーナスは、<生存>技能から得られるいかなるボーナスとも重複しません。

Hot Weather Outfit：光を受けるあなたの身体の頭頂からつま先まで覆うこの軽い布は、陽光の元に肌を晒している状態と比べてあなたを涼しくしてくれます。この服装は一般的に、ゆったりした麻のローブと、ターバンが緩やかに頭部を覆うヴェールから成ります。この服装は暑さに耐える頑健セーブに+2 ボーナスを提供します。このボーナスは、<生存>技能から得られるいかなるボーナスとも重複しません。

Snowshoes：張り詰めたロープによるネット、もしくは木の枠に腱を張ったものは、足に取り付けてあなたの体重を雪と接した部分全体に分散させ、雪の表面を突き破ることなく雪の上を歩くことを簡単にします。Snowshoes は大雪(Heavy Snow)の上を歩くとときのペナルティを 50%軽減します。例えば、通常雪の上を歩く場合は 1 マスにつき 2 マス分の移動

力が必要となりますが、Snowshoes を使用すると 1 マスにつき 1.5 マス分のみかかります。

Animal-Related Gear

下記の動物に関連したアイテムは、ほとんどの都市で見ることができます。

Animal Harness：この革か麻のハーネスによって、飼い主は訓練された動物を抑制してコントロールすることができます。既成品のハーネスは殆どの市場で、猫や犬、馬や雄牛などのような一般的な飼いならされた動物に対して利用することができます。また、ハーネスはほぼ全てのクリーチャー用に作成することができます。

Cage：この安全な携帯式の柵は、一般的には動物を閉じ込めるのに使用されますが、十分な大きさを持った Cage は何でも閉じ込めることができます。Cage は鉄や木、もしくは竹などのような、各地方ごとに利用できる材料によって作成されます。

Dog Sled：この数フィートの長さを持つそりは、雪や氷の上を訓練された犬のチームによって牽引されるように設計されています。ほとんどのそりの背後には、そりで旅行する者が立つことができるレールが備わっています。Dog Sled は、そりを曳く犬を全て載せることができる積載量を持っています。

ENTERTAINMENT ITEMS

ゲームでいかさまを働く方法について、一部の冒険者たちは常に興味を持っているようです。

Loaded Dice：Loaded Dice のほとんどは、望む目の反対側の素材により重い物質を含ませています。あなたは DC15 の<知覚>か<鑑定>に成功することによって、ダイスに細工を施した形跡に気づくことができます。(自然に重心が偏っている木で作成されたダイスなどのような)高品質のダイスを見破る DC は 20~30 の間に上昇します。

Marked Cards：必ず曲がっていたり、色がついていたり、引っかき傷がある Marked Cards は、ユーザーがカードの裏側のマークを見ることでその表面に関する情報を与えます。Marked Cards であるかどうか理解するには、DC25 の<知覚>に成功する必要があります。