1 素手打撃 (—)

市価：—	重量：—	軽い　単純武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d2　**ダメージ（中型）：1d3**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：非致傷

素手打撃とは拳打や蹴打のような攻撃者が武器を用いずに行う攻撃である。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（『Core Rulebook』P.182）。素手打撃は武器落としすることができない。

ULTIMATE EQUIPMENT

2 ウッデン・ステーク (—)

市価：—	重量：1 ポンド	軽い　単純武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×2　**射程：10 フィート**

特殊：—

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ある。鉄製のスパイクを武器として使用した場合、ウッデン・ステークと同等のダメージを与える。

ULTIMATE EQUIPMENT

3 ガントレット (—)

市価：2 gp	重量：1 ポンド	軽い　単純武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d2　**ダメージ（中型）：1d3**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：—

この金属の手袋は、素手打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（篭手）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（ブ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。

ULTIMATE EQUIPMENT

4 シックル (—)

市価：6 gp	重量：2 ポンド	軽い　単純武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：足払い

穀物を収穫するために使用する農業道具に由来するこの片手武器は、容易に相手の四肢や防具を捉えることのできる頑丈で湾曲した刃を備えている。シックル の刃は滑らかであるか鋸歯状であるかのいずれかであり、一部の戦闘用シックルは相手の肉体に引っかかりやすくなるよう先端付近の両側を鋭くしている。

ULTIMATE EQUIPMENT

5 スパイクト・ガントレット (—)

市価：5 gp	重量：1 ポンド	軽い　単純武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：—

これは着用者がそのパンチ力で突き刺すことのできる、拳から突き出た刃か棘を備えた、厚い革か金属製のガントレットである。表の価格と重量は片手ぶん。 スパイクト・ガントレット（棘つき篭手）での打撃は、武器攻撃と見なされる。スパイクト・ガントレットに武器落としすることはできない。

ULTIMATE EQUIPMENT

6 セスタス (—)

市価：5 gp	重量：1 ポンド	軽い　単純武器	タイプ：殴打または刺突

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：19～20／×2　**射程：—**

特殊：モンク用、本文参照

セスタス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ある。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る。セスタスを着用している間は武装しているものと見なされ、君の素手打撃は致傷ダ メージを与える。もし君がセスタスに習熟しているなら、君の素手打撃は殴打ダメージか刺突ダメージのどちらかを与えることができる。モンクはセスタスに習 熟している。セスタスを着用していても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る。しかし君の拳はセスタスによって締め付けられ ているため、（開錠などのような）手を用いた精密さに基づく全ての判定に－2 のペナルティを受ける。セスタスは武器落としすることができない。

ULTIMATE EQUIPMENT

7 ダガー (—)

市価：2 gp	重量：1 ポンド	軽い　単純武器	タイプ：刺突または斬撃

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：19～20／×2　**射程：10 フィート**

特殊：—

ダガー（短剣）は戦闘用のナイフである。刃渡りは通常は 1 フィート以下で、曲がったものも真っ直ぐなものも、片刃のものも両刃のものもある。ダガーのデザインは非常に幅広く、（突き刺し用ダガーの 1 種が“ダーク”と呼ばれるなど）多くの別名を持つ。　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。

ULTIMATE EQUIPMENT

8 バトル・アスペルジラム (—)

市価：5 gp	重量：4 ポンド	軽い　単純武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：本文参照

一般にアスペルジラムと呼ばれるものは、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ある。このライトメイスの頭は中が空洞になっており、金属製のプラグがその穴を塞いでいる。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る。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 ポイントの追加ダメージを受ける（魔法で強化されていないアスペルジラムは、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るが、メイスは何らダメージを与えることはない）。5 回命中すると、バトル・アスペルジラムは空になり、聖水 の補充が必要になる。アスペルジラム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）機会攻撃を誘発する。武器が動いて聖水 がこぼれてしまわないように、聖水で満たされたアスペルジラムは通常垂直にして持ち運ばれる。

ULTIMATE EQUIPMENT

9 パンチング・ダガー (—)

市価：2 gp	重量：1 ポンド	軽い　単純武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：—

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。

ULTIMATE EQUIPMENT

10 ブラス・ナックル (—)

市価：1 gp	重量：1 ポンド	軽い　単純武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d2　**ダメージ（中型）：1d3**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：モンク用、本文参照

この武器は拳に心地よくフィットし、素手攻撃で致傷ダメージを与えることができるようになる。君はブラス・ナックルを装着した手で武器やその他の物品を 持つことができるが、使用することはできない。もし君が呪文を使用する場合、ブラス・ナックルを着用した手で動作要素を満たすためには、（DC 10＋君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らない。モンクはブラス・ナックルに習熟している。ブラス・ナックルは武器落とし することができない。

ULTIMATE EQUIPMENT

I1 ライト・メイス (—)

市価：5 gp	重量：4 ポンド	軽い　単純武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：—

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。メイスの頭部は通常はより苦痛やダメージを与えるために縁を突出させている。一部のより原始的なメイスは、木製の柄に革紐で石をくくりつけて作られている。

I2 クラブ (—)

市価：—	重量：3 ポンド	片手　単純武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2　**射程：10 フィート**

特殊：—

この武器は通常は成形しただけの木材であり、ときどき釘や鋲がいくつか埋め込まれている。

I3 ショートスピア (—)

市価：1 gp	重量：3 ポンド	片手　単純武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2　**射程：20 フィート**

特殊：—

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。

I4 ヘヴィ・メイス (—)

市価：12 gp	重量：8 ポンド	片手　単純武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：—

ヘヴィ・メイスはライト・メイスよりも大きな頭部と長い柄を持っている。

I5 メーレー・クラブ (—)

市価：2 gp	重量：2 ポンド	片手　単純武器	タイプ：殴打または刺突

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：壊れやすい

頑丈な石を彫って作られる伝統的な石器時代の武器であるメーレー（MEH-reh）は、短く、扁平で、鋭い切っ先を持つクラブである。

I6 モーニングスター (—)

市価：8 gp	重量：6 ポンド	片手　単純武器	タイプ：殴打および刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：—

モーニングスターは、柄に棘つきの金属球を取り付けたものである。

I7 クオータースタッフ (—)

市価：—	重量：4 ポンド	両手　単純武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d4／1d4　**ダメージ（中型）：1d6／1d6**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：双頭、モンク用

クオータースタッフ（六尺棒）は約 5 フィートの長さを持つ木の棒である。戦闘中は一方の端を柄として保持して、もう一方の端でスタッフのように打撃を防御して迅速に打撃することができる。

I8 スピア (—)

市価：2 gp	重量：6 ポンド	両手　単純武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×3　**射程：20 フィート**

特殊：待機

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。

I9 ベイヨネット (—)

市価：5 gp	重量：1 ポンド	両手　単純武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：—

ベイヨネットはクロスボウの溝や銃器の銃口に嵌るように設計された近接戦闘用の武器である。君はこの武器で近接戦闘を行うことができるが、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る。ベイヨネットを装着するか、取り外すのは移動アクションである。

20 ボア・スピア (—)

市価：5 gp	重量：8 ポンド	両手　単純武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：待機、本文参照

このスピアは突進してくる攻撃者から使用者を守るための金属製の横木を備えている。突撃に対して待機した攻撃が命中した場合、次の使用者のターンまで、使用者は命中させた対象に対する AC に＋2 の盾ボーナスを獲得する。

21 ロングスピア (—)

市価：5 gp	重量：9 ポンド	両手　単純武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：待機、間合い
ロングスピア（長槍）は約 8 フィートの長さがある。

ULTIMATE EQUIPMENT

22 アンダーウォーター・ヘヴィ・クロスボウ (—)

市価：100 gp	重量：8 ポンド	遠隔　単純武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：19～20／×2　**射程：120 フィート**

特殊：—
水上では、この武器はヘヴィ・クロスボウと同様である。アンダーウォーター・ヘヴィ・クロスボウは水中で 20 フィートの射程単位を持ち、使用することができる。アンダーウォーター・ヘヴィ・クロスボウは習熟と特殊能力の目的においてヘヴィ・クロスボウと見なされる。

ULTIMATE EQUIPMENT

23 アンダーウォーター・ライト・クロスボウ (—)

市価：70 gp	重量：4 ポンド	遠隔　単純武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：19～20／×2　**射程：80 フィート**

特殊：—
アンダーウォーター・ライト・クロスボウは水上では通常の対応通りに機能し、水中でも使用することができる。水中で発射した場合、このクロスボウは 20 フィートの射程単位を持つ。通常のライト・クロスボウに習熟しているものは誰でもアンダーウォーター・ライト・クロスボウを使用することができる。

ULTIMATE EQUIPMENT

24 ジャヴェリン (—)

市価：1 gp	重量：2 ポンド	遠隔　単純武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2　**射程：30 フィート**

特殊：—
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。

ULTIMATE EQUIPMENT

25 スリング (—)

市価：—	重量：—	遠隔　単純武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×2　**射程：50 フィート**

特殊：—
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。　スリングはスリング・ブリットを発射する。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。

ULTIMATE EQUIPMENT

26 ダーツ (—)

市価：5 sp	重量：0.5 ポンド	遠隔　単純武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×2　**射程：20 フィート**

特殊：—
この投擲武器はアローよりは大きくジャヴェリンよりは短く、先端に重心があり、ジャヴェリンより射程は短い。ほとんどのダーツは木製の軸と厚めの金属製の先端を持つ。

ULTIMATE EQUIPMENT

27 ブロウガン (—)

市価：2 gp	重量：1 ポンド	遠隔　単純武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：　**ダメージ（中型）：1d2**
クリティカル：×2　**射程：20 フィート**

特殊：—
通常、ブロウガン（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 110 ページの『毒』を参照のこと。

ULTIMATE EQUIPMENT

28 ヘヴィ・クロスボウ (—)

市価：50 gp	重量：8 ポンド	遠隔　単純武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：19～20／×2　**射程：120 フィート**

特殊：—
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。ヘ ヴィ・クロスボウはクロスボウ・ボルトを発射する。　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。

ULTIMATE EQUIPMENT

29 ライト・クロスボウ (—)

市価：35 gp	重量：4 ポンド	遠隔　単純武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：19～20／×2　**射程：80 フィート**

特殊：—
ライト・クロスボウの弦はレバーで引く。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・クロスボウはクロスボウ・ボルトを発射する。　通常、ライト・クロスボウを扱うには両手が要る。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。

ULTIMATE EQUIPMENT

30 アイアン・ブラシ (—)

市価：2 gp	重量：—	軽い　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d2　**ダメージ（中型）：1d3**
クリティカル：×2　**射程：10 フィート**

特殊：—
アイアン・ブラシ（判官筆）は鋭い鉄の柄を備えた学者の筆の改良版である。ダメージはわずかだが、容易に隠蔽でき（使用者は自身の身体にアイアン・ブラシを隠すための〈手先の早業〉判定に＋ 2 ボーナスを得る）、短い距離を投擲したり、神経節や経穴点に突き刺し驚くほど壊滅的な効果を与えるために用いることができる。

ULTIMATE EQUIPMENT

31 ウーシュウ・ダーツ (—)

市価：2 sp	重量：—	軽い　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d2　**ダメージ（中型）：1d3**
クリティカル：×2　**射程：10 フィート**

特殊：モンク用

この鋭い木製の釘は殴りつける武器としても使用することができるが、投擲用に完璧なバランスがとられてもいる。

ULTIMATE EQUIPMENT

32 カランビット (—)

市価：2 gp	重量：—	軽い　軍用武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d2　**ダメージ（中型）：1d3**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：—

この小さな湾曲した引き切りのダガーは、持ち手の付け根に小指を通して固定するか髪に結びつけて着用するための金属の輪を備えている。比較的小振りである一方で、湾曲した刃は残忍な傷をもたらすことができる。容易に隠蔽される（カランビットを自身の身体に隠すための〈手先の早業〉判定に＋2 ボーナスを得る）カランビットはニンジャとアサシン好みの武器である。

ULTIMATE EQUIPMENT

33 ククリ (—)

市価：8 gp	重量：2 ポンド	軽い　軍用武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：18～20／×2　**射程：—**

特殊：—

ククリは 1 フィートほどの長さの湾曲した刃である。

ULTIMATE EQUIPMENT

34 グラディウス (—)

市価：15 gp	重量：3 ポンド	軽い　軍用武器	タイプ：刺突または斬撃

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：19～20／×2　**射程：—**

特殊：演武

グラディウスは剣闘士が好む、標準のショートソードよりも重い刃を備えたショートソードである。ショートソードに影響を与える特技および能力はグラディウスにも適用される。

ULTIMATE EQUIPMENT

35 サップ (—)

市価：1 gp	重量：2 ポンド	軽い　軍用武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：非致傷

この武器は堅く高密度の芯を柔らかく包み、一般的には鉛の棒に革を被せて作られる。頭部は柄よりも幅広で、出血したり骨を砕く可能性を低くするため打撃の力を分散させるように設計されている。

ULTIMATE EQUIPMENT

36 シャン・ゴウ (—)

市価：6 gp	重量：1 ポンド	軽い　軍用武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：武器落としまたは足払い、モンク用

シャン・ゴウ（双鈎）の一対の鍛えられた硬い金属の刃は湾曲して鈎状の終端を備え、その護拳には三日月状に外向きの棘が打たれている。三日月部分と柄の 先端はどちらも戦闘のために鋭く研ぎ澄まされている。シャン・ゴウは単一の武器として、あるいは二刀流の戦闘スタイルで振るうことができる。シャン・ゴウ を個別に使用するときには武器落としの特殊性能を得る。一対のシャン・ゴウは足払いの特殊性能を得るために単一の片手武器を形成することもできる。

ULTIMATE EQUIPMENT

37 ジュッテ (—)

市価：8 gp	重量：1 ポンド	軽い　軍用武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：武器落とし、モンク用

ジュッテ（十手）は相手の武器を防ぎ押さえこむために使用することができる、金属製のフックを備えた警棒のような武器である。いくつかのヴァリエーションは鋭い金属製の棘や刃を先端に備えている。

ULTIMATE EQUIPMENT

38 ショート・ソード (—)

市価：10 gp	重量：2 ポンド	軽い　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：19～20／×2　**射程：—**

特殊：—

ショートソードはどんな武術社会でも見られる最も一般的な武器の一つであり、したがってそのデザインは地域や製作者に応じて非常に多様である。ほとんど は 2 フィート前後の長さである。その刃は湾曲していることも真っ直ぐであることも、片刃であることも両刃であることも、幅広であることも細身であることも ある。柄は華美なものもシンプルなものもあり、護拳や籠鍔を備えているか、あるいはまったくガードしていないかもしれない。こうした武器はしばしばそれ自 体でも使用されるが、同形の二振りを一組とすることもあり、あるいはダガーやより長大な剣と組み合わせて用いることもある。

ULTIMATE EQUIPMENT

39 スターナイフ (—)

市価：24 gp	重量：3 ポンド	軽い　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×3　**射程：20 フィート**

特殊：—

この武器からは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。武器の真ん中の開口部を通る横木を握ることによ り、使用者はこれを致命的な近接武器として攻撃することができる。また、外周部を握ることにより、スターナイフの軽く空力的な設計は、チャクラムと同様の 方法で短距離を投擲することを可能とする。

ULTIMATE EQUIPMENT

40 スパイクト・アーマー (—)

市価：＋50 gp	重量：特殊	軽い　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：—

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 10 ページの『アーマー・スパイク』の項を参照。アーマー・スパイクは武器落としすることができない。

ULTIMATE EQUIPMENT

41 スパイクト・ライト・シールド (—)

市価：＋50 gp	重量：特殊	軽い　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：—

スパイクト・ライト・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。スパイクト・ライト・シールドは武器落としすることができない。詳しくは 10 ページの『アーマー・スパイク』の項を参照。

42 スローイング・アックス (—)

市価：8 gp	重量：2 ポンド	軽い　軍用武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2　**射程：10 フィート**

特殊：—

この片手用の斧は小さく、投擲するのに完璧なバランスであり、近接武器として使うこともできる。スローイング・アックスはフランシスカ、トマホークなど を含む様々な変名を持っている。この斧は通常は柄を握って上手投げで投擲し、目標に斧の頭部が食い込む前に完全に 1 回転する。

43 ドッグスライサー (—)

市価：8 gp	重量：1 ポンド	軽い　軍用武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：19～20／×2　**射程：—**

特殊：壊れやすい

この短い湾曲した刃はゴブリンによって製作されており、重量を軽減するための試みとしてしばしば多数の穴を空けられている。ほとんどのドッグスライサーは小型クリーチャー用の大きさである。

44 トンファ (—)

市価：1 gp	重量：1 ポンド	軽い　軍用武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：防御、モンク用

トンファ（旋棍）は打撃と防御に優れた L 字型の戦闘棍である。使用者は握りを掴んで棍を回転させるか前腕を棍で護りながら打撃する。

45 バタフライ・ソード (2)

市価：20 gp	重量：1 ポンド	軽い　軍用武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：19～20／×2　**射程：—**

特殊：モンク用

バタフライ・ソード（胡蝶刀）は同一形状の一対の短剣からなり、単一の剣のように見せかけるため巧妙に互いの入れ子になっている。双方の武器を同時に抜 くことができ、フリー・アクションとして分離して、悪質かつ効果的にめった斬りに切り刻むために両手で使用することができる。その薄く幅広な刃はちょうど 1 フィートの長さに伸びる。バタフライ・ソードは組紐で覆われた硬材の剣把と使用者の手を守る金属製の D 字型の護拳を備えている。表の市価は一対のバタフ ライ・ソードのものである。高品質の一対のバタフライ・ソードは 320 gp の費用がかかる。一振りのバタフライ・ソードに魔法の強化ボーナスか特性を加える場合は、一対の剣のそれぞれを個別の武器として扱う（例えば、一対のバタ フライ・ソードに＋1 の魔法の強化ボーナスを加えるには 4,000 gp の費用がかかる）。

46 ハンドアックス (—)

市価：6 gp	重量：3 ポンド	軽い　軍用武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：—

この片手持ちの斧は短く（約 1 フィートの長さ）、片手で使うように設計されている。スローイング・アックスとは異なり、優美な回転運動をさせるにはバラ ンスが悪く、その代わりに頭部は重くできている。トマホーク、ウォー・ハチェットなどの名称は通常はハンド・アックスを参照すること。

47 ライト・シールド (—)

市価：9 gp	重量：特殊	軽い　軍用武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d2　**ダメージ（中型）：1d3**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：—

ライト・シールドを防御ではなく攻撃に使うこともできる。盾としてのライト・シールドについては 12 ページに記載されている。

48 ライト・ハンマー (—)

市価：1 gp	重量：2 ポンド	軽い　軍用武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×2　**射程：20 フィート**

特殊：—

ウォーハンマーの軽量版であるこの武器は、通常は打撃面を 1 つを持つなめらかな金属の頭部を備えている。

49 ライト・ピック (—)

市価：4 gp	重量：3 ポンド	軽い　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×4　**射程：—**

特殊：—

道具としてのツルハシから進化したこの武器は、やや湾曲した鎧を貫く棘とハンマーのようなカウンターウェイトの頭部を備えている。

50 ルンチュアン・タモ (—)

市価：5 gp	重量：1 ポンド	軽い　軍用武器	タイプ：刺突または斬撃

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×2　**射程：10 フィート**

特殊：モンク用

完璧にバランスのとれた投擲用の剣である一対の同一形状の細刃のダガーが、ただの棒のように見えるよう隠されている。

51 ウォーハンマー (—)

市価：12 gp	重量：5 ポンド	片手　軍用武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：—

この武器は木製の柄と重い金属の頭部で構成されている。頭部は 1 つ（大工の金槌のように）でも 2 つ（スレッジハンマーのように）でもありうる。柄は片手 か両手で用いるのに十分な長さである。重く、振るうのが比較的遅くなるものの、ウォーハンマーは計り知れない打撃を提供し、防具と肉体とを問わず粉砕する ことができる。

52 クラール (—)

市価：12 gp	重量：6 ポンド	片手　軍用武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：本文参照

この伝統的な形態の部族武器は、大きなホーンテッド・リザードの頭蓋骨に短い金属の刃を結合させているが、 熟練した職人は金属で一体成型することができ る。伝統的なクラールはアーマー・スパイク付きの木製ライト・シールドとして扱う；金属製クラールはアーマー・スパイク付きの金属製ライト・シールドとし て扱う。

53 シゾール (—)

市価：20 gp	重量：3 ポンド	片手　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：演武

シゾールは前腕に沿って破壊的な刃の拳の攻撃に使用される刃の半円形の刃で終わる硬い管である。シゾールは AC に対して＋ 1 の盾ボーナスを与えるが、その刃による攻撃を行う場合にはそのラウンドの間この AC ボーナスを失い、シゾールによる攻撃ロールへの－ 1 ペナルティを被る。シゾールを着用している間は他の何かのためにその手を使用することはできない。シ ゾールは自身への武器落としに対する CMD に＋ 10 のボーナスを提供する。シゾールの着用は全ラウンド・アクションである。

54 シバット (—)

市価：2 gp	重量：2 ポンド	片手　軍用武器	タイプ：刺突または斬撃

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×3　**射程：10 フィート**

特殊：組みつき

この武器は柔軟な籐や竹の柄と精巧な棘の頭部を持つショートスピアに似ている。この刺は引っ掛けた敵の肉、衣類、あるいは鎧を掴むことができる。

55 シミター (—)

市価：15 gp	重量：4 ポンド	片手　軍用武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：18～20／×2　**射程：—**

特殊：—

この湾曲した剣はロングソードより短くショートソードよりは長い。断面が三角形状の刃は外縁部だけが鋭く、峰は平坦である。

56 スパイクト・ヘヴィ・シールド (—)

市価：57gp／70 gp	重量：特殊	片手　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：—

スパイクト・シールド（棘つき盾）は威圧的な武器であり、中央に突き出た棘、カミソリのような盾の縁、あるいは全体に致命的な突起の剣山などを備えてい る。スパイクト・ヘヴィ・シールドも、防御ではなく攻撃に使うこともできる。スパイクト・ヘヴィ・シールドは武器落としすることができない。詳しくは 10 ページの『アーマー・スパイク』の項を参照。

57 ソード・ケイン (—)

市価：45 gp	重量：4 ポンド	片手　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：—

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る。君は即行アクションで（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る。観察者は〈知覚〉判定（DC 20）に成功することによって、ソード・ケイン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る。観察者がこの武器を手に取る事ができた場合は、DC が 10 まで低下する。《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ソード・ケインでの攻撃ロールに、【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 ソード・ケインが“軽い武器”ではなくてもである。ソード・ケインを【筋力】修正値の 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。

58 ダブル・チキン・セイバー (—)

市価：12 gp	重量：3 ポンド	片手　軍用武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：19～20／×2　**射程：—**

特殊：武器落とし、モンク用

ダブル・チキン・セイバー（鶏刀鎌）の 3 フィート長の直刃の剣先端部は千鳥状に 2 つに湾曲し、背側には相手の手から武器を引き落とすのに使用することができる鋭利な爪を備えている。

59 テルビーチェ (—)

市価：5 gp	重量：2 ポンド	片手　軍用武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：19～20／×2　**射程：—**

特殊：壊れやすい

このマクアフティルとも呼ばれる石器時代の武器は、補強された長い木材でできている。テルビーチェにはサメの歯、黒曜石、ガラス、または同種の素材の細片が全体に散りばめられている。

60 トライデント (—)

市価：15 gp	重量：4 ポンド	片手　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×2　**射程：10 フィート**

特殊：待機

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。

61 ナインリング・ブロードソード (—)

市価：15 gp	重量：4 ポンド	片手　軍用武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：モンク用

ナインリング・ブロードソード（九環刀）は青銅の刃のついた武器であり、その背に優れた切断力を加える追加の重量を提供する 9 つの重い輪を通している。

62 バトルアックス (—)

市価：10 gp	重量：6 ポンド	片手　軍用武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：—

この斧の持ち手は片手でも両手でも振るうのに十分な長さがある。頭部には 1 つか 2 つの刃が備わっており、その形状は半月形から材木切りの斧を細くしたような方形にまで及ぶ。木製の柄はランゲット（柄下）と呼ばれる金属製の帯で保護および補強されていることがある。

63 ヘヴィ・シールド (—)

市価：7gp ／ 20 gp	重量：特殊	片手　軍用武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：—

ヘヴィ・シールドを防御ではなく攻撃に使うこともできる。盾としてのヘヴィ・シールドについては 11 ページに記載されている。

64 ヘヴィ・ピック (—)

市価：8 gp	重量：6 ポンド	片手　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×4　**射程：—**

特殊：—

このライト・ピックの変形版はより長い持ち手を備え、片手か両手で使用することができる。馬の背から効果的に扱えるため、ライト・ピックは騎乗した兵士にとって一般的かつ安価な武器である。

65 ライト・フレイル (—)

市価：8 gp	重量：5 ポンド	片手　軍用武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：武器落とし、足払い

ライト・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できている。しばしば球体をイメージされるが、時にはモーニングスターの頭部の ように刺がついているライト・フレイルの頭部は、実際のところ短い棒のような多くの異なる形状を取ることができる。軍用フレイルは脱穀のために使われる農 業用のフレイル――その殻から有益な穀粒を分離するために穀物の束を叩く――の頑丈な進化形である。

66 レイピア (—)

市価：20 gp	重量：2 ポンド	片手　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：18～20 ／×2　**射程：—**

特殊：—

《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】修正値の 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。

67 ロングソード (—)

市価：15 gp	重量：4 ポンド	片手　軍用武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：19～20 ／×2　**射程：—**

特殊：—

この剣は約 3.5 フィートの長さがある。

68 アース・ブレイカー (—)

市価：40 gp	重量：14 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d10　**ダメージ（中型）：2d6**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：—

この粗金属の巨大なハンマーの頭は、極めて容易に鎧を粉砕できるように、強力な振り下ろしの力を小さく、より的を絞った範囲に集中させやすくする、複数 の鈍いスパイクで終わっている。その頭部のとてつもない大きさと重量のために、アース・ブレイカーはバランスが悪く、両手で適切に持ち上げて制御すること が必要になる。

69 オーガ・フック (—)

市価：24 gp	重量：10 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：足払い

この金属を削りだした大きな棍棒は、逃げる相手に容易に足払いをかけ捕まえることができる。オーガによって発明されたオーガ・フックのほとんどは粗雑で 古めかしい――多くの場合犠牲者の武器や防具から剥ぎ取った金属でできている。その雑な仕上げにも関わらず、オーガ・フックに関わってこれを得る機会は危 険で稀少なため、このアイテムはかなり貴重である。

70 ギザーム (—)

市価：9 gp	重量：12 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：2d4**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：間合い、足払い

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。

71 グレイヴ (—)

市価：8 gp	重量：10 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：間合い

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構成される。

ULTIMATE EQUIPMENT

72 グレイヴギザーム (—)

市価：12 gp	重量：10 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：待機、間合い、本文参照

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る。騎乗している対象がグレイヴギザーム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 のペナルティを受ける。

ULTIMATE EQUIPMENT

73 グレートアックス (—)

市価：20 gp	重量：12 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d10　**ダメージ（中型）：1d12**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：—

この両手持ちのバトル・アックスは片手では扱えないほど重い。頭には 1 ないし 2 つの刃を備えており、薙ぎ払いの力を増大させ敵の盾を引きずり落とすのに役立つ“髭”（下部の鈎またはたなびきを意味する）を備えているかもしれない。柄は通常は 3 ～ 4 フィートの長さである。

ULTIMATE EQUIPMENT

74 グレートクラブ (—)

市価：5 gp	重量：8 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：—

この一般的なクラブの大きくかさばるヴァージョンは片手で扱えないほど重い。グレートクラブは華美に彫刻されていたり、金属で補強していたり、あるいは 単なる木の枝であることもある。単なるクラブと同様、グレートクラブはカジェル、ブラジオン、シレイラなど多くの別名を持つ。

ULTIMATE EQUIPMENT

75 グレートソード (—)

市価：50 gp	重量：8 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d10　**ダメージ（中型）：2d6**
クリティカル：19 ～ 20 ／×2　**射程：—**

特殊：—

この巨大な両手用の剣は約 5 フィートの長さがある。グレートソードは握ることのできる鈍らな下刃を備えていることがある。

ULTIMATE EQUIPMENT

76 サイズ (—)

市価：18 gp	重量：10 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：刺突または斬撃

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：2d4**
クリティカル：×4　**射程：—**

特殊：足払い

この武器は、取手の突き出した長い木製の軸と、直角に取り付けられた湾曲した鋭い刃で構成されている。作物を薙ぎ倒すために用いる農場道具から派生した サイズは、使用するのに両手を必要とし、扱いにくいものの悲惨な傷を与えられる可能性がある。収穫からの連想で死の象徴としての意味合いも持つサイズは、特に威圧的な武器である。

ULTIMATE EQUIPMENT

77 サンセツコン (—)

市価：8 gp	重量：3 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：19 ～ 20 ／×2　**射程：—**

特殊：防御、武器落とし、モンク用

スリーセクション・スタッフとも呼ばれるサンセツコン（三節棍）は、使用者に通常のスタッフよりも大きな柔軟性を与え、防御を行うために素早く武器を振 り回したり、武器を受け止めて捕縛したり、あるいは強力な打撃のための鞭打ち動作を介して運動の勢いを利用することできるように、鎖で連結された 3 本の 2 フィート長の棒に分割することができる武器である。

ULTIMATE EQUIPMENT

78 タイガー・フォーク (—)

市価：5 gp	重量：8 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：待機、モンク用

タイガー・フォーク（大鉏）は長いトライデントのような武器であり、三つ又の金属の棘が据えられた 8 フィート長の軸で構成されている。使用者が軸の中央 とを掴むことでスタッフのように使用し、三叉の先で突き刺すことができる。タイガー・フォークは突撃を迎え討つために構えることができる。

ULTIMATE EQUIPMENT

79 テポストピリー (—)

市価：8 gp	重量：8 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：刺突または斬撃

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：19 ～ 20 ／×2　**射程：—**

特殊：壊れやすい、間合い

この木製の石器時代の竿状武器の頭部は黒曜石、ガラス、歯牙、または同種の素材のギザギザの穂先を備えた刃になっている。幅広の頭部は刺突と斬撃攻撃の双方に適している。

ULTIMATE EQUIPMENT

80 トライポイント・ダブルエッジド・ソード (—)

市価：12 gp	重量：14 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：間合い

トライポイント・ダブルエッジド・ソード（三尖両刃刀）の 5 フィート長の軸に据えられた頭部は開花した蓮のように 3 つの長く後方に湾曲した刃になっている。異常に大きな頭部は重い打撃を打ち下ろし、互いに離れるような複数の傷を開くように設計されている。

ULTIMATE EQUIPMENT

81 ナギナタ (—)

市価：35 gp	重量：9 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×4　**射程：—**

特殊：間合い

ナギナタ（薙刀）は 2 フィート長のわずかに湾曲した剣のような刃を備えた 6 フィートの棒杖で構成される。軸は剣より短い武器の間合いの外に使用者を保つように設計されている。

ULTIMATE EQUIPMENT

82 ノダチ (—)

市価：60 gp	重量：8 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：斬撃または刺突

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：18～20／×2　**射程：—**

特殊：待機

ノダチ（野太刀）は細身だが悪質なまでに鋭い 4 フィート長の刃を片身に備える非常に長い両手武器である。主に騎乗した戦士を攻撃するために徒歩の兵によって使用され、また自身の乗騎から騎乗兵を叩き切るために使用したり、突撃を迎え討つために構えることができる。

ULTIMATE EQUIPMENT

83 バルディッシュ (—)

市価：13 gp	重量：14 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：19～20／×2　**射程：—**

特殊：待機、間合い、本文参照

このポールアームは柄の 2 箇所で保持している三日月の形をした斧刃を持っている。刃の中心は柄の先端に、そして刃の下端は 2 つ目の設置箇所に付けられて いる。通常、刃は非常に長く、柄と同じ長さを持つものも珍しくない。君はバルディッシュに対して行われる武器破壊に抵抗する CMD に＋ 2 のボーナスを得る。

ULTIMATE EQUIPMENT

84 ハルバード (—)

市価：10 gp	重量：12 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：刺突または斬撃

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：待機、足払い

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。

ULTIMATE EQUIPMENT

85 ビル (—)

市価：11 gp	重量：11 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：待機、武器落とし、間合い、本文参照

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る。この突起は、通常ブロックや受け流し に用いられる。防御的戦闘や防御専念を行う場合、この武器は君の AC に＋ 1 の盾ボーナスを与える。ビル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 のペナルティを受ける。

ULTIMATE EQUIPMENT

86 ファルシオン (—)

市価：75 gp	重量：8 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：2d4**
クリティカル：18～20／×2　**射程：—**

特殊：—

この剣はシミターのような湾曲した鋭い片刃を備えており、刃のない峰側は平らであるか若干湾曲しているかのどちらかである。その重量は先端に向けて大きくなっており、突き刺すよりは切り刻むのに向いている。

ULTIMATE EQUIPMENT

87 フックト・ランス (—)

市価：3 gp	重量：10 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×4　**射程：—**

特殊：間合い、足払い

フックト・ランス（鉤槍）は 10 フィート長の細身の竿状武器であり、相手の衣服や防具を引き破るために使用される頭部から突き出た追加の鉤を備えてい る。フックト・ランスはランスとは異なり騎乗中に片手で使用することはできず、騎乗中に使用した場合も追加のダメージを与えることはない。

ULTIMATE EQUIPMENT

88 ヘヴィ・フレイル (—)

市価：15 gp	重量：10 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：19～20／×2　**射程：—**

特殊：武器落とし、足払い

ライト・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。

ULTIMATE EQUIPMENT

89 ベク・ド・コルバン (—)

市価：15 gp	重量：12 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：殴打または刺突

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：待機、間合い、本文参照

ベク・ド・コルバンはルツェルン・ハンマーに非常に良く似たポールアームだが、ハンマー・ヘッドはやや鋭く、そしてスパイクはより頑丈でより鉤爪状に なっている。主としてスパイクで攻撃する。また、ベク・ド・コルバンを用いて行う中装鎧か重装鎧への武器破壊の戦技判定には＋ 2 のボーナスが得られる。

ULTIMATE EQUIPMENT

90 ホースチョッパー (—)

市価：10 gp	重量：12 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：刺突または斬撃

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：間合い、足払い

馬と戦うためにゴブリンによって製作されたこの武器は、基本的には刃上の鉤を拡大した長柄のハルバードである。ほとんどのホースチョッパーは小型クリーチャー用のサイズである。

ULTIMATE EQUIPMENT

91 マトック (—)

市価：12 gp	重量：12 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：2d4**
クリティカル：×4　**射程：—**

特殊：壊れやすい

マトックは両手持ちのピックに似ているが、突端の代わりにノミのような刃がついている。

ULTIMATE EQUIPMENT

92 モンクス・スペード (—)

市価：20 gp	重量：12 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：殴打または刺突または斬撃

ダメージ（小型）：1d4／1d4　**ダメージ（中型）：1d6／1d6**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：双頭、モンク用

モンクス・スペード（月牙産）は竿状の双頭武器である。片側にはシャベルのような広く鋭利な刃が装備され、反対側には一対の牛の角のように外側に突き出 た三日月型の刃を装備している。モンクス・スペードは多くのタイプのダメージを与えるのに用いられる。どのタイプのダメージを与えるかは使い方によって異 なり、鋤側は殴打と斬撃を可能とし、三日月側は突き、斬り、そして突き刺すことができる。

ULTIMATE EQUIPMENT

93 ランサー (—)

市価：10 gp	重量：12 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：2d4**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：武器落とし、間合い

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。

ULTIMATE EQUIPMENT

94 ランス (—)

市価：10 gp	重量：10 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：間合い

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。

ULTIMATE EQUIPMENT

95 ルツェルン・ハンマー (—)

市価：15 gp	重量：12 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：殴打または刺突

ダメージ（小型）：1d10　**ダメージ（中型）：1d12**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：待機、間合い、本文参照

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いる。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る。君はルツェルン・ハンマーを用いた中装鎧か重装鎧に対する武器破壊の戦技判 定に＋ 2 のボーナスを獲得する。

ULTIMATE EQUIPMENT

96 ロンパイア (—)

市価：15 gp	重量：10 ポンド	両手　軍用武器	タイプ：刺突または斬撃

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：2d4**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：待機、壊れやすい、間合い

この青銅器時代の武器は長い片刃の剣を時折わずかに湾曲した頑丈な杖に取り付けた黎明期の竿状武器である。ロンパイアは斬りつけと突き刺しの双方の武器として機能する。

ULTIMATE EQUIPMENT

97 アトラトル (—)

市価：2 gp	重量：2 ポンド	遠隔　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2　**射程：50 フィート**

特殊：—

この石器時代の武器は特別に誂えたダーツを投擲するための取っ手として使用される木や枝角の薄い部品である。アトラトル（投槍器または投矢器）はダーツ よりはるかに大きな射程を得られるが、射出武器のように装填を行う必要がある。アトラトルを使用する際のダメージ・ロールには投擲武器を使用したかのよう に【筋力】修正値が適用される。アトラトルは片手で発射できる――しかし装填はできない。アトラトルの装填は両手を必要とする移動アクションであり、機会 攻撃を誘発する。《高速装填》特技はアトラトルのために取得することができ、フリー・アクションによってダーツの装填できるようになる。

ULTIMATE EQUIPMENT

98 アメントゥム (—)

市価：—	重量：1 ポンド	遠隔　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2　**射程：50 フィート**

特殊：演武

アメントゥムは標準のジャヴェリンに取りつける長い革紐である。アメントゥムは投擲の前にジャヴェリンの軸に巻きつける。その後、アメントゥムを握りな がらジャヴェリンを投擲することで武器にスピンを与え、その射程を大幅に向上させる。ジャヴェリンにアメントゥムを取りつけるのは移動アクションであり、巻きつけるのは全ラウンド・アクションである。ジャヴェリンはアメントゥムを既に巻きつけた状態のまま収納することができる。アメントゥムを巻きつけた ジャヴェリンは軍用武器として扱われる。

ULTIMATE EQUIPMENT

99 コンポジット・ショートボウ (—)

市価：75 gp	重量：2 ポンド	遠隔　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×3　**射程：70 フィート**

特殊：—

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。コンポジット・ショートボウは騎乗しても使える。コンポジット・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。通常のコンポジット・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】修正値をダメージ・ロール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】が低くて能力値修正値が負数である場 合、コンポジット・ショートボウ使用時のダメージにそれを適用すること。コンポジット・ショートボウはアローを発射する。　《武器熟練》やそれに類する特技に関しては、コンポジット・ショートボウはショートボウとして扱う。

ULTIMATE EQUIPMENT

100 コンポジット・ロングボウ (—)

市価：100 gp	重量：3 ポンド	遠隔　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×3　**射程：110 フィート**

特殊：—

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。コンポジット・ロングボウは騎乗しても使える。コンポジット・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】修正値がその弓の【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。通常のコンポジット・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・ロール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】が低くて負数の修正値がある場合、コンポジット・ロングボウ使用時のダメージ・ロールにそれを適用すること。コンポジット・ロングボウはアローを発射する。　《武器熟練》やそれに類する特技に関しては、コンポジット・ロングボウはロングボウとして扱う。

ULTIMATE EQUIPMENT

I01 ショートボウ (—)

市価：30 gp	重量：2 ポンド	遠隔　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×3　**射程：60 フィート**

特殊：—

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、コンポジット・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が、通常のショートボウを使う際には加算できない。ショー トボウはアローを発射する。

ULTIMATE EQUIPMENT

I02 チャクラム (—)

市価：1 gp	重量：1 ポンド	遠隔　軍用武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×2　**射程：30 フィート**

特殊：—

チャクラムは単純で、優雅で、非常に携帯性の高い投擲武器である。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る。君はチャクラ ムを近接武器として用いることができるが、この用途のために設計されたものではないため、チャクラムでの近接攻撃ロールに－ 1 のペナルティを受け、DC 15 の反応セーヴに成功しないと刃で自分を傷つけてしまう（半分のダメージで、【筋力】修正値は加算しない）。もし君が重装鎧を着用している場合は、この セーヴを行う必要はない。

ULTIMATE EQUIPMENT

I03 チューブ・アロー・シューター (—)

市価：3 gp	重量：0.5 ポンド	遠隔　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×2　**射程：40 フィート**

特殊：—

チューブ・アロー・シューター（袖箭）は袖の内側に隠す小さな金属の筒構成されている；筒は短いバネで装填されたバンブー・シャフトを保持している。アロー・チューブ・シューターを自身の身体に隠すための〈手先の早業〉判定には＋ 2 のボーナスを得る。留め具を解除することでバネによりアローが射出される。一度バンブー・シャフトを発射すると、再使用する前に筒に装填を行う必要がある。筒への装填は全ラウンド・アクション、または使用者が《高速装填》特技を取得している場合には標準アクションである。

ULTIMATE EQUIPMENT

I04 ピルム (—)

市価：5 gp	重量：4 ポンド	遠隔　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×2　**射程：20 フィート**

特殊：本文参照

この重いジャヴェリンの先端は、盾に命中したら砕けて埋まるように作られている。矢弾などのように、投擲されて対象に命中したピルムは壊れてしまう。もし君が盾を構えている対象にピルムを命中させた場合、標準アクションを用いて盾に埋まったピルムの破片を取り除くまで、相手はその盾による AC ボーナスを 失う。

ULTIMATE EQUIPMENT

I05 フンガ・ムンガ (—)

市価：4 gp	重量：3 ポンド	遠隔　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2　**射程：15 フィート**

特殊：—

マンベレ、ダニスコ、ゴレヨ、ンジガなど多くのあまり知られていない名でも呼ばれるこの三枚刃のダガーは、投擲用ではあるが近接武器として使うこともできる。基本的な三枚刃の設計が最も一般的だが、フンガ・ムンガは様々な形態をとり得る。

ULTIMATE EQUIPMENT

I06 ポイズンド・サンド・チューブ (—)

市価：1 gp	重量：1 ポンド	遠隔　軍用武器	タイプ：—

ダメージ（小型）：特殊　**ダメージ（中型）：特殊**
クリティカル：—　**射程：—**

特殊：本文参照

竹か金属で作られた細身の巻物入れに似たこれらの筒は、吸入毒または接触毒に浸されるか覆われた細かい砂で満たされている。これらの種類の毒を 3 服を装 填されているときに使用者が筒を吹くことで、15 フィートの円錐形の敵の顔に毒砂を散布する。円錐内の各クリーチャーはその毒の 1 服分の影響を受けたかの ように影響を受ける。毒でない砂を装填しているときでさえ、筒は強力な刺激物を放つことができ、攻撃を受けた相手は DC 12 の頑健セーヴィング・スローに成功しなければ 1 ラウンドの間目が眩んだ状態になる。一度消費すると、再使用する前に筒に再梱包を行う必要がある。筒への再梱包は全ラウンド・アクション、または使用者が《高速装填》特技を取得している場合には標準アクションを要する。

ULTIMATE EQUIPMENT

I07 ロングボウ (—)

市価：75 gp	重量：3 ポンド	遠隔　軍用武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×3　**射程：100 フィート**

特殊：—

ロングボウ（長弓）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。ロングボウを騎乗中に使用することはできない。【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。コンポジット・ロングボウを使うならダメージに【筋力】修正値を加算できるが、通常のロングボウを使う際には加算できな い。ロングボウはアローを発射する。

ULTIMATE EQUIPMENT

I08 アキリス (—)

市価：5 gp	重量：2 ポンド	軽い　特殊武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×2　**射程：20 フィート**

特殊：演武、足払い

アキリスは通常は皮を編んだ 20 フィートの紐を備えた鈎つきの投擲用クラブである；移動アクションによって投擲後のアキリスを手元に戻すことができる。この鈎により遠隔攻撃で足払いすることができる。穴が穿たれており、投げつけたときに音を鳴らすアキリスもある。

ULTIMATE EQUIPMENT

I09 オーメイ・ピアッサー (—)

市価：3 gp	重量：—	軽い　特殊武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d2　**ダメージ（中型）：1d3**
クリティカル：19～20／×2　**射程：—**

特殊：本文参照

オーメイ・ピアッサー（峨嵋刺または点穴針）は素手の武道を補うために用いられる。オーメイ・ピアッサーは旋回させ保持するための、装備者の薬指で滑ら せたときに高速で本体を回転させることのできる輪を備えた、8 から 10 インチ長の両端の尖った鉄の棘で構成される。この輪は使用者が武器落とし を受けるこ とを防ぎ、素手攻撃を刺突攻撃に変換する。

ULTIMATE EQUIPMENT

I10 カマ (—)

市価：2 gp	重量：2 ポンド	軽い　特殊武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：モンク用、足払い

カマはシックルに似ており――いまだに穀物の収穫に使用する地域もある――その単純な通常は木製の柄には短く湾曲した刃がついている。 カマはカイと呼ばれることもあり、しばしば格闘家によって二つ一組で用いられる。

ULTIMATE EQUIPMENT

I11 クァドレンス (—)

市価：8 gp	重量：2 ポンド	軽い　特殊武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：19～20／×2　**射程：—**

特殊：演武

クァドレンスは頑丈なダガーのように見えるが、刃の代わりに 4 つのスパイクが格子状に取り付けられている。クァドレンスを用いてクリティカル・ヒットし た場合、その結果は 1 ポイントの出血ダメージを引き起こす大きな傷口を開く。ハイドや鎧の打ち抜きに加えて、スパイクは相手の刃を受け止め捻って手放させ るのにも使うことができる。

ULTIMATE EQUIPMENT

I12 サイ (—)

市価：1 gp	重量：1 ポンド	軽い　特殊武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：武器落とし、モンク用

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。サイを使用する際、敵の武器に武器落としをす るための戦技判定に＋ 2 のボーナスを得る。サイは尖ってはいるが、通常は刺突に用いない。代わりに主に敵を殴打し、柄で打ち据え、あるいは武器を尖叉の間 で受け止め武器落としを行うために用いられる。サイは多くの場合 2 つ一組で使用される。

ULTIMATE EQUIPMENT

I13 シカ (—)

市価：10 gp	重量：2 ポンド	軽い　特殊武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：演武

この剣はショーテルの小さく軽量な変形版である。バックラー、ヘヴィ・シールド、ライト・シールドを使用している相手に対して行う、シカによる攻撃ロールは＋ 1 のボーナスを得る。

ULTIMATE EQUIPMENT

I14 シャンガム (—)

市価：3 gp	重量：1 ポンド	軽い　特殊武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：モンク用

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。シャンガムは近接戦闘用に設計された、握りを備えた（ずっと頑丈な）アローに似ている。

ULTIMATE EQUIPMENT

I15 スコーピオン・ウィップ (—)

市価：5 gp	重量：3 ポンド	軽い　特殊武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：演武

このウィップは一連なりの鋭い刃を備えており、その先端には牙が嵌めこまれている。スコーピオン・ウィップは鎧ボーナスを有するクリーチャーにさえ致傷ダメージを与える。ウィップに習熟している場合、スコーピオン・ウィップをウィップと同じように使用することができる。

ULTIMATE EQUIPMENT

I16 ソードブレイカー・ダガー (—)

市価：10 gp	重量：3 ポンド	軽い　特殊武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：武器落とし、本文参照

君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る。もし君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、または武器破壊の戦技判定に＋ 4 のボーナスを得る。

ULTIMATE EQUIPMENT

I17 ダン・ボン (—)

市価：1 sp	重量：—	軽い　特殊武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d2　**ダメージ（中型）：1d3**
クリティカル：19～20／×2　**射程：10 フィート**

特殊：防御、モンク用、本文参照

これらの短く鈍らな棒は素手の武道の技術を向上させるために手で握りこんで親指を組紐で固定する。ダン・ボン（短棒）は使用者に目標の圧覚点を押さえ相手を固定する能力を提供し、組みつきのための戦技判定に＋ 2 ボーナスを与える。

ULTIMATE EQUIPMENT

I18 テッコウ・カギ (—)

市価：2 gp	重量：—	軽い　特殊武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d2　**ダメージ（中型）：1d3**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：武器落とし、本文参照

テッコウカギ（手甲鉤）はアイアン・クローとしても知られている道具であり、利き手でない方の手の前腕に紐で縛りつけた頑丈な持ち手に固定された扇のよ うな構造の 3 つ以上の 10 インチの刃によって構成されている。テッコウカギは攻撃的な武器かバックラーのような防御として、あるいは機会攻撃を誘発するこ となく相手の武器を武器落としするために使用される。テッコウカギは剣かその他の細身の刃を持つ武器への武器落としまたは武器破壊の試みに＋ 2 の状況ボー ナスを提供する。

ULTIMATE EQUIPMENT

I19 ナックル・アックス (—)

市価：9 gp	重量：2 ポンド	軽い　特殊武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：モンク用、演武

ナックル・アックスはブラス・ナックルに取りつけられたアックスの刃に似ており、通常は一対で使用される。ナックル・アックスを着用した手には武器また はその他の物体を保持することができるが使用することはできない。ブラス・ナックルを着用しているときとは異なり、ナックル・アックスを着用した手を呪文 発動のために使用することはできない。

ULTIMATE EQUIPMENT

I20 ヌンチャク (—)

市価：2 gp	重量：2 ポンド	軽い　特殊武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：武器落とし、モンク用

ヌンチャクは、短めの縄か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。

ULTIMATE EQUIPMENT

I21 パタ (—)

市価：14 gp	重量：3 ポンド	軽い　特殊武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：演武

パンチング・ダガーの進化形であるパタは完全に指のないガントレットの柄で終わるショート・ソードである。この武器で刺すというよりは殴ることにより、各打撃の背後により多くの力を置くことができる。パタを着用している間、その手で他の何かを使用することはできない。パタは自身への武器落としの試みに対 する CMD に＋ 10 のボーナスを提供する。

ULTIMATE EQUIPMENT

I22 ファイティング・ファン (—)

市価：5 gp	重量：—	軽い　特殊武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：惑わし、モンク用

ファイティング・ファン（鉄扇）は廷臣の扇に似せて作られた道具であり、折りたたみ式の焼入れされた鋼の骨組みの上に伸ばされた折りたたまれた絹紙で構 成されている。扇子は一般に相手を惑わす技術を用いる一対で使用される。扇の鋭い先端には毒を仕込むこともできる。適切な毒のリストについては 110 ページ の『毒』を参照。

ULTIMATE EQUIPMENT

I23 マドゥ (—)

市価：40gp ／ 50 gp	重量：5 ポンド／ 6 ポンド	軽い　特殊武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：演武（革製／鋼鉄製）

マドゥは両側から伸びる 2 本の動物の角――通常はカモシカの――を備えた円形の革製ライト・シールドである。マドゥに習熟している場合、通常の－ 4 の代わりに－ 2 ペナルティを受けて防御的戦闘に使用することができ、《攻防一体》を 使用する際の攻撃ペナルティを＋ 1 向上させる（最小で－ 1 ペナルティ）。マドゥを装備した手に他の何かを保持することができない。習熟していない場合、マ ドゥはライト・スパイク・シールドとして扱う。マドゥは武器落としすることができない。マドゥは完全に金属で作ることもでき、どちらも基本的な保護と攻 撃への利点を同じように提供するが、この 2 種類はいくつかの呪文と効果に対する反応が異なる。ドルイドは革製マドゥを使うことができるが、金属製マドゥは使えない。

ULTIMATE EQUIPMENT

I24 ワキザシ (—)

市価：35 gp	重量：2 ポンド	軽い　特殊武器	タイプ：刺突または斬撃

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：18 ～ 20 ／×2　**射程：—**

特殊：致死

ワキザシ（脇差）は長さが 1 から 2 フィートの間の短く細身の剣である。ワキザシは主に敗北した敵の首を刎ねるか、名誉の問題として切腹（儀式的自殺）を 行うための予備武器として使用される。これらの剣は特にサムライが佩いており、カタナと一対にすることを目的としている。この一組の剣のことはダイショー（大小）と呼ばれている。

ULTIMATE EQUIPMENT

I25 ウィップ (—)

市価：1 gp	重量：2 ポンド	片手　特殊武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d2　**ダメージ（中型）：1d3**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：武器落とし、非致傷、間合い、足払い

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、たとえ隣接していようが攻撃できる。　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。両手でウィップを使用してもダメージ・ロールに【筋力】修正値の 1.5 倍を適用することはできない。

ULTIMATE EQUIPMENT

I26 ウルミ (—)

市価：30 gp	重量：6 ポンド	片手　特殊武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：18 ～ 20 ／×2　**射程：—**

特殊：惑わし

一般にはウィップ・ソードとして知られているこの致命的な武器は、1 から 4 本の 5 フィート長の、ほとんど九尾の猫鞭のような柔軟な鋼による剣刀のように 鋭い刃によって形作られている。この武器は相手に刃を鞭のように振り回して使用される。コイル状の刃は細くベルトとして着用できるほどの柔軟性を持ち、使 い手はしばしばこのような方法で剣を自身に巻きつけて運ぶ。

ULTIMATE EQUIPMENT

I27 カタナ (—)

市価：50 gp	重量：6 ポンド	片手　特殊武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：18 ～ 20 ／×2　**射程：—**

特殊：致死

特にサムライのために構築されるカタナ（刀）は、複数の種類の鋼を用いた独特の鍛造手順を組み合わせて作り上げられる。その結果、この剣は最高の鋭さに も関わらず細身で、相手の頭部や四肢を切断することができる優雅な抜打ちができるように設計された、緩やかに湾曲した刀身が有名である。細やかなバランス が取られているものの、この剣を習得することは困難である。キャラクターは軍用武器としてカタナを両手で使用することができるが、片手で使用するためには《特殊武器習熟：カタナ》特技を必要とする。

ULTIMATE EQUIPMENT

I28 グレート・テルビーチェ (—)

市価：12 gp	重量：4 ポンド	片手　特殊武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：19 ～ 20 ／×2　**射程：—**

特殊：壊れやすい

この石器時代の武器は 4 フィート長版のテルビーチェである。特殊な訓練なしに片手で使用するには長すぎる；したがってグレート・テルビーチェは特殊武器である。グレート・テルビーチェは軍用武器として両手で使用することもできる。

ULTIMATE EQUIPMENT

I29 コピシュ (—)

市価：20 gp	重量：8 ポンド	片手　特殊武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：19 ～ 20 ／×2　**射程：—**

特殊：足払い

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る。一般的なコピシュの長さは 20 ～ 24 インチであ る。その湾曲した形状によって敵の防御をかいくぐり足払いすることができる。その優雅な形状は、一部の職人にコピシュを華やかな装飾で覆わせてしまう。

ULTIMATE EQUIPMENT

I30 ショーテル (—)

市価：30 gp	重量：3 ポンド	片手　特殊武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：演武

ショーテルは相手の盾を迂回して届くように設計された右向きに湾曲した剣である。バックラー、ヘヴィ・シールド、ライト・シールドを使用している相手に 対して行う、ショーテルによる攻撃ロールは＋ 1 のボーナスを得る。ショーテルの刃の湾曲は剣によって異なり、一部のモデルは両刃だが他は片刃であり、峰側 は盾に対する力を追加するため補強することができる。ショーテルは騎乗した戦闘員を引っ掛け、その乗騎から引き剥がすのに特に有用である。

ULTIMATE EQUIPMENT

I31 ソートゥース・サーベル (—)

市価：35 gp	重量：2 ポンド	片手　特殊武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：19～20／×2　**射程：—**

特殊：—

特定の暗殺教団特有の武器であるソートゥース・サーベルは残酷なまでに効率的な武器である。ソートゥース・サーベルは軍用武器として使用することができる（この場合ロングソードと同様に機能する）。《特殊武器習熟：ソートゥース・サーベル》特技を取得している場合には二刀流戦闘の目的において軽い近接武器として扱うことができる；それ以外のすべての目的においてソートゥース・サーベルは片手近接武器である。

I32 タイアハ (—)

市価：10 gp	重量：8 ポンド	片手　特殊武器	タイプ：殴打または刺突

ダメージ（小型）：1d8／1d4　**ダメージ（中型）：1d10／1d6**
クリティカル：×2／×3　**射程：—**

特殊：双頭

石器時代のタイアハは一方の端がクラブのような形であり、もう一方は木製か金属製のスピアの先端を持つ、長く重い棒である。クラブの硬い打撃とスピアの 受け流しの動作の組み合わせて使用することができる。タイアハは 1d8 ポイント（小型の場合は 1d6）の殴打ダメージを与え、× 2 のクリティカル範囲を持 つ軍用武器として使用することもできる。

I33 テンプル・ソード (—)

市価：30 gp	重量：3 ポンド	片手　特殊武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：19～20／×2　**射程：—**

特殊：モンク用、足払い

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ある。テンプル・ソード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た。 所有者の信心を反映し、あるいは祈りや瞑想のための焦点として機能させるために、その多くは刀身か柄頭に穴を開け、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る。モンクはテンプル・ソードに習熟している。

I34 ドワーヴン・ウォーアックス (—)

市価：30 gp	重量：8 ポンド	片手　特殊武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：—

ドワーヴン・ウォーアックス（ドワーフの戦斧）は、太いに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。

I35 ナインセクション・ウィップ (—)

市価：8 gp	重量：3 ポンド	片手　特殊武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：19～20／×2　**射程：—**

特殊：防御、惑わし、モンク用、足払い

ナインセクション・ウィップ（九節鞭）は互いに結び付けられた鉄の棒で構成される。終端の棒は重みのついた 6 インチの棘になっている。この武器は片手武 器、両手武器、あるいは一組として使用することができる。ナインセクション・ウィップは多くの場合、扱いを容易にするために終端に取り付けられた鮮やかな 布の旗を備えている。

I36 バスタード・ソード (—)

市価：35 gp	重量：6 ポンド	片手　特殊武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：19～20／×2　**射程：—**

特殊：—

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。

I37 ファルカタ (—)

市価：18 gp	重量：4 ポンド	片手　特殊武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：19～20／×3　**射程：—**

特殊：—

この重い剣は基部は凹状で先端は凸状の鋭い片刃を備え、鉤爪のように曲がった柄を持っている。ちょうどククリの大型版のような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る。鉤型の柄には時には馬や猛禽の頭部が彫刻されており、開口部を横切って手と指の部分的な保 護として機能する細い鎖を垂らしていることもある。

I38 フックト・アックス (—)

市価：20 gp	重量：7 ポンド	片手　特殊武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：武器落とし、演武、足払い

このアックスの刃の鉤状の終端は、武器落としや敵のバランスを崩すのに使用することができる。フックト・アックスは軍用武器として使用することができる（この場合、バトルアックスのように機能する）。

I39 ロォカ・ソード (—)

市価：25 gp	重量：6 ポンド	片手　特殊武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：18～20／×2　**射程：—**

特殊：—

この剣は生命を嫌うアーデファン（『Bestiary 2』P.276）によってほぼ独占的に使用されている。この剣はロングソード大だが、2 枚の鋸歯状の刃を並べて構成されている。

I40 ワハイカ (—)

市価：3 gp	重量：3 ポンド	片手　特殊武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2　**射程：10 フィート**

特殊：武器落とし

この短く幅広の石器時代のクラブは硬化した木材や骨で作られる。ワハイカは武器を捕まえるために使用される切欠きを片側に備える。ワハイカに習熟してい る場合、この切欠きを敵の武器落としに使用することができる。そうでない場合、この武器はクラブとして扱う。クラブに影響を与える特技と能力はワハイカに も適用される。

I41 エルヴン・カーヴ・ブレード (—)

市価：80 gp	重量：7 ポンド	両手　特殊武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：18～20／×2　**射程：—**

特殊：—

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 CMD 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。

ULTIMATE EQUIPMENT

I42 オーク・ダブル・アックス (—)

市価：60 gp	重量：15 ポンド	両手　特殊武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d6／1d6　**ダメージ（中型）：1d8／1d8**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：双頭

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。オークによって発明され、伝統的にオークと結 びつきの深いダブル・アックスだが、多くはその極端な重量と不格好さを蔑視するものの、他の種族によっても同様に製作され使用される。両端に斧の刃を持 つため、装備車はその柄の真ん中でオーク・ダブル・アックスを保持し、グレートアックスやバトルアックスよりもクォータースタッフに似た戦闘スタイルを織 り交ぜ利用する必要がある。

ULTIMATE EQUIPMENT

I43 キョケツ・ショゲ (—)

市価：6 gp	重量：1 ポンド	両手　特殊武器	タイプ：斬撃または刺突

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×2　**射程：20 フィート**

特殊：武器落とし、組みつき、モンク用、間合い

キョケツ・ショゲ（距跋渉毛）は本体とは別の雄鶏の蹴爪のように外側に突き出した小さな湾曲した鈎状の刃を備えた 1 フィート長の両刃の剣によって構成さ れる。剣は 10 フィートの長さのロープで大きな鉄の輪に結び付けられている。剣は利き手でない方の手にした近接武器として、またはダガーのような投擲に使 用することができ、ロープと輪は間合いつきの殴打武器として振り回して相手にぶつけることができる。

ULTIMATE EQUIPMENT

I44 クサリガマ (—)

市価：12 gp	重量：3 ポンド	両手　特殊武器	タイプ：斬撃または殴打

ダメージ（小型）：1d2／1d4　**ダメージ（中型）：1d3／1d6**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：双頭、組みつき、モンク用、間合い、足払い

クサリガマ（鎖鎌）は 10 フィートの細かい鎖で重たい金属球と接続された、利き手でない手に保持するカマかシックルを備えている。分銅を高速で振り回し て相手に命中させたり、あるいは続く攻撃で鎌を用いるために相手の剣や槍に絡めつかせて使う一方で、鎌は足払い攻撃、突き刺し、および防御に使用できる。

ULTIMATE EQUIPMENT

I45 スパイクト・チェイン (—)

市価：25 gp	重量：10 ポンド	両手　特殊武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：2d4**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：武器落とし、足払い

スパイクト・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。握り手として使う金属環を備えたものもある。《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ト・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。

ULTIMATE EQUIPMENT

I46 セヴンブランチド・ソード (—)

市価：50 gp	重量：7 ポンド	両手　特殊武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：武器落とし、モンク用

セヴンブランチド・ソード（七支刀）は 2 フィート長の真っ直ぐな刃を備え、そこから 6 つの短い L 字型の刃が片側に 3 つずつ入れ違いに突き出ている異様な 剣である。短い刃は相手の服や鎧を引っ掛けるか、目標の武器に武器落としを仕掛けるために使用することができる。防具や衣服を引っ掛けるために攻撃者は足 払いの試みを行う。成功すると犠牲者は転んで伏せ状態にはならないが、代わりに引っ掛けられて前方につんのめり、そのラウンドの残りの間立ちすくみ状態になる。

ULTIMATE EQUIPMENT

I47 ダイア・フレイル (—)

市価：90 gp	重量：10 ポンド	両手　特殊武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d6／1d6　**ダメージ（中型）：1d8／1d8**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：武器落とし、双頭、足払い

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 つの棘つき鉄球でできている。この武器は短いが強烈な打撃力に優れ、一般的には一定 の渦巻き動作で振り回す。ダイア・フレイルの使用者は武器を効果的に用い、酷使に耐えるために、優れた筋力の持ち主である必要がある。

ULTIMATE EQUIPMENT

I48 ダブル・ウォーキング・スティック・カタナ (—)

市価：50 gp	重量：6 ポンド	両手　特殊武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d4／1d4　**ダメージ（中型）：1d6／1d6**
クリティカル：×3　**射程：—**

特殊：双頭

この単一の容器には一対で使用される完璧にバランスのとれた一対の同一形状の戦闘剣が隠されている。その名称にも関わらず、この剣はより短いワキザシに近似している。剣をその容器に隠している場合、この武器はクオータースタッフとして使用することができる。

ULTIMATE EQUIPMENT

I49 ダブルチェインド・カマ (—)

市価：8 gp	重量：4 ポンド	両手　特殊武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d4／1d4　**ダメージ（中型）：1d6／1d6**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：双頭、モンク用、間合い、足払い

この武器は 8 フィートの長さの鎖で接続された一対の鎌によって構成される。使用者はそれぞれの手に 1 つずつの鎌で武装しているかのように攻撃したり、1 回の間合いのある攻撃を行うために鎖を伸ばすことができる。鎖を振り回すことにより、使用者は相手への武器落としや足払いのために鎌を振るうことができ る。また、武器の一方を落とした場合、使用者は鎖を引くことでフリー・アクションによって取り戻すことができる。

ULTIMATE EQUIPMENT

I50 チェイン・スピア (—)

市価：15 gp	重量：13 ポンド	両手　特殊武器	タイプ：刺突および斬撃

ダメージ（小型）：1d4／1d4　**ダメージ（中型）：1d6／1d6**
クリティカル：×2　**射程：—**

特殊：足払い

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においてしばしば用いられる。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 用される。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る）、その先端には鉤爪が付けられている。鉤爪と鎖は、足払いに使用することが できる。もし足払い攻撃が 10 以上の差で負けてしまった場合、チェイン・スピア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る。

ULTIMATE EQUIPMENT

I51 ツー・ブレーデッド・ソード (—)

市価：100 gp	重量：10 ポンド	両手　特殊武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d6 ／ 1d6　**ダメージ（中型）：1d8 ／ 1d8**
クリティカル：19 ～ 20 ／ × 2　**射程：—**

特殊：双頭

ツーブレーデッド・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。

ULTIMATE EQUIPMENT

I52 テツボウ (—)

市価：20 gp	重量：10 ポンド	両手　特殊武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：× 4　**射程：—**

特殊：—

グレートクラブよりも若干ましなこの武器は、上半分に鉄の鋲を散りばめた厚い板を履いた、木製あるいは金属製の細長い棒からなる。鉄はクラブに重量と力強さを加え、鋲は兜と鎧を叩き割るために設計されている。

ULTIMATE EQUIPMENT

I53 ドワーヴン・アーグロシュ (—)

市価：50 gp	重量：12 ポンド	両手　特殊武器	タイプ：刺突または斬撃

ダメージ（小型）：1d6 ／ 1d4　**ダメージ（中型）：1d8 ／ 1d6**
クリティカル：× 3　**射程：—**

特殊：待機、双頭

ドワーヴン・アーグロシュ（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・アーグロシュの斧の頭の 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グロシュを使う際は、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・アーグロシュを軍用武器として扱う。

ULTIMATE EQUIPMENT

I54 ノーム・フックト・ハンマー (—)

市価：20 gp	重量：6 ポンド	両手　特殊武器	タイプ：殴打または刺突

ダメージ（小型）：1d6 ／ 1d4　**ダメージ（中型）：1d8 ／ 1d6**
クリティカル：× 3 ／ × 4　**射程：—**

特殊：双頭、足払い

ノーム・フックト・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（クリティカル倍率 × 3）。鉤のほうは刺突武器で、1d4 ダメージを与える（クリ ティカル倍率 × 4）。どちらの先を主要武器として使ってもよい。ノームはフックト・ハンマーを軍用武器として扱う。

ULTIMATE EQUIPMENT

I55 ハープーン (—)

市価：5 gp	重量：16 ポンド	両手　特殊武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：× 3　**射程：10 フィート**

特殊：組みつき、本文参照

ハープーンは 50 フィート以下の長さのロープを取り付けた棘付きのスピアである。ほとんどのハープーンは金属製の切っ先を持つが、象牙を使用しているも のや、完全に木で作られたものもある。ハープーンに習熟している場合、組みつき武器として使用することができる。ハープーンの重量には 50 フィートの長さ の麻のロープの重量 10 ポンドが含まれている。この重量はより短い、あるいは軽いロープを使用することで軽減することができる。習熟していない場合、ハー プーンはスピアのように扱う。

ULTIMATE EQUIPMENT

I56 フライング・ブレード (—)

市価：40 gp	重量：12 ポンド	両手　特殊武器	タイプ：斬撃

ダメージ（小型）：1d10　**ダメージ（中型）：1d12**
クリティカル：× 3　**射程：—**

特殊：演武、間合い

フライング・ブレードは 10 フィートの鎖に固定された大きな三日月型の刃である。フライング・ブレードは頭上で振り回したり、相手に向けて投げつけるこ とによって戦う。フライング・ブレードは扱いにくい武器であるため、攻撃ロールに－ 2 ペナルティを被るが、移動により誘発された機会攻撃を行う際には、こ のペナルティの代わりに攻撃ロールへの＋ 2 のボーナスを得る。

ULTIMATE EQUIPMENT

I57 ボウ・スタッフ (—)

市価：1 gp	重量：3 ポンド	両手　特殊武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：× 2　**射程：—**

特殊：防御、双頭、モンク用

ボウ・スタッフ（棒杖）はクオータースタッフに似ているが、細身で一端が円錐状になっており、防御的な道具と武器の両者を兼ねる。

ULTIMATE EQUIPMENT

I58 マンキャッチャー (—)

市価：15 gp	重量：10 ポンド	両手　特殊武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：　**ダメージ（中型）：1d2**
クリティカル：—　**射程：—**

特殊：間合い、本文参照

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、君は対象を繋ぎ止めることができる。マンキャッチャーは（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かない。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 のペナルティなしで）組みつきを行うための戦技判定を行い、成功したら対象に組みつくことが できる。一旦対象に組みつくことができたなら、君は彼に対する組みつ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る。マンキャッ チャーは硬度 10 と 5 ヒット・ポイントを有しており、これを壊すには DC 26 の【筋力】判定に成功しなければならない。もし君がマンキャッチャーを落とした場合、対象は標準アクションで自由の身になることができる。

ULTIMATE EQUIPMENT

I59 メテオ・ハンマー (—)

市価：10 gp	重量：10 ポンド	両手　特殊武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：× 2　**射程：—**

特殊：間合い、足払い

メテオ・ハンマー（流星錘）は 10 フィートの鎖に取り付けられた 1 つか 2 つの球形の錘で構成される。君は錘を振り回して相手の肉体にこれを巻きつける。メテオ・ハンマーを用いた足払いの試みに成功すると、君は相手を伏せ状態に 転ばせるのではなく、自身に 5 フィート近づくようにたぐり寄せることができる。君はこの武器を 2 つの異なる方法で使用することができる：流星モードでは君 はこの武器を双頭武器のように使用することができ、要塞モードでは双頭武器として使用することはできないが、間合いと AC への＋ 1 盾ボーナスを獲得する。

ULTIMATE EQUIPMENT

I60 ケストロス (—)

市価：1 gp	重量：1 ポンド	遠隔　特殊武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：× 3　**射程：50 フィート**

特殊：—

ケストロスはケストロス・ダーツを投射するために使用される奇妙な形状の青銅器時代のスリングである。ケストロスを使用する際のダメージ・ロールには投 擲武器を使用したかのように【筋力】修正値が適用される。ケストロスは片手で発射できる——しかし装填はできない。ケストロスの装填は両手を必要とする移 動アクションであり、機会攻撃を誘発する。ハーフリングはケストロスを軍用武器として扱う。

ULTIMATE EQUIPMENT

I61 シュリケン (5)

市価：1 gp	重量：0.5 ポンド	遠隔　特殊武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）： **ダメージ（中型）：1d2**
クリティカル：×2 **射程：10 フィート**

特殊：モンク用

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。シュリケンは投擲武器ではある 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。

I62 スナッグ・ネット (—)

市価：30 gp	重量：10 ポンド	遠隔　特殊武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：— **ダメージ（中型）：—**
クリティカル：— **射程：10 フィート**

特殊：足払い、本文参照

この短く幅広なネットは棘付きの輪と引き結びで覆われている。スナッグ・ネットは足払い武器の特殊機能を備えていることを除いて一般的なネットと同様に 機能する。相手に絡みついて曳き綱を保持している場合、使用者のターンに 1 回の近接攻撃の代わりにその相手に対する足払いの戦技判定を行うことができる； 成功した場合、相手を足払いするか 1 ポイントの刺突ダメージを与えることができる。スナッグ・ネットに絡みつかれている間に呪文を発動するための精神集中 DC は 17 ＋呪文のレベルである。スナッグ・ネットから逃れるための〈脱出術〉DC は 22 である。

I63 スローイング・シールド (—)

市価：＋50 gp	重量：—	遠隔　特殊武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d4 **ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2 **射程：20 フィート**

特殊：演武、足払い

このシールドは投擲用に設計されており、フリー・アクションによって外れて投擲できるように特別に設計された留め具を備えている。タワー・シールドはス ローイング・シールドにすることができない。AC またはシールド・スパイクへの強化ボーナスはいずれもスローイング・シールドの攻撃またはダメージ・ロールには適用されない。スローイング・シールドは武 器落としすることができない。

I64 ダブル・クロスボウ (—)

市価：300 gp	重量：18 ポンド	遠隔　特殊武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d6 **ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：19～20／×2 **射程：80 フィート**

特殊：本文参照

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する。その大きさと重量のため、君はこの武器に習熟している場合は －4 のペナルティを攻撃ロールに受け、習熟していない場合は－8 のペナルティを受ける。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る。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る。1 本のボルトを装填するのは標準アクション だが、《高速装填》はこれを移動アクションに短縮する。《クロスボウ体得》は両方のボルトを移動アクションで装填できるようにする。ダブル・クロスボウはクロスボウ・ボルトを発射する。

I65 ネット (—)

市価：20 gp	重量：6 ポンド	遠隔　特殊武器	タイプ：—

ダメージ（小型）：— **ダメージ（中型）：—**
クリティカル：— **射程：10 フィート**

特殊：本文参照

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“絡みつかれた状態”になる。絡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に持っており、【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、絡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。絡みつかれた状態のクリーチャーが呪文を発動するには、DC 15 ＋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。　絡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（DC 20）に成功すれば脱出できる。ネットは 5hp を持ち、また DC 25 の【筋力】判定に成功すること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 げてしまっ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。

I66 ハーフリング・スリング・スタッフ (—)

市価：20 gp	重量：3 ポンド	遠隔　特殊武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d6 **ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×3 **射程：80 フィート**

特殊：—

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・スタッフはスリング・ブリットを発射する。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。

I67 ハンド・クロスボウ (—)

市価：100 gp	重量：2 ポンド	遠隔　特殊武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d3 **ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：19～20／×2 **射程：30 フィート**

特殊：—

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）はライトまたはヘヴィ・クロスボウによって用いられるのと同じ、標準のクロスボウ・ボルトを発射する。　ハンド・クロスボウ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。

I68 ブーメラン (—)

市価：3 gp	重量：3 ポンド	遠隔　特殊武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d4 **ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×2 **射程：30 フィート**

特殊：本文参照

ブーメランは主に狩猟用の道具だが、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ない。ブーメラン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る。投擲されたブーメランは手元に戻ってくるような軌道で飛ぶことはない。

I69 ボーラ (—)

市価：5 gp	重量：2 ポンド	遠隔　特殊武器	タイプ：殴打

ダメージ（小型）：1d3 **ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×2 **射程：10 フィート**

特殊：非致傷、足払い

ボーラは細いロープか紐でつながれた 2 個の木製、石製、あるいは金属製の重りである。君は敵 1 体に対して遠隔足払い攻撃を行うためにこの武器を振り回して投げつけることができる。ボ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。

I70 ラッソ (—)

市価：1 sp	重量：5 ポンド	遠隔　特殊武器	タイプ：—

ダメージ（小型）：— **ダメージ（中型）：—**
クリティカル：— **射程：—**

特殊：本文参照

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る。ラッソ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る。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 DC 15 の〈脱出術〉に 成功すれば自由になることができる。ラッソは 2 ヒット・ポイントと AC 10 を持っている。DC 23 の【筋力】判定に成功することで、ラッソを破壊することができる。命中したラッソ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らない。

I71 リピーティング・ハンド・クロスボウ (—)

市価：800 gp	重量：4 ポンド	遠隔　特殊武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：19～20／×2　**射程：30 フィート**

特殊：—

この武器はダメージ、クリティカル範囲、および射程単位の値がハンド・クロスボウ相当であることを除いてリピーティング・ヘヴィ・クロスボウと同じように機能する。

ULTIMATE EQUIPMENT

I72 リピーティング・ヘヴィ・クロスボウ (—)

市価：400 gp	重量：12 ポンド	遠隔　特殊武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：19～20／×2　**射程：120 フィート**

特殊：—

リピーティング・ヘヴィ・クロスボウ（連重弩）には 5 本のリピーティング・クロスボウ・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・クロスボウはそのサイズの通常のクロスボウと同様に、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。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。

ULTIMATE EQUIPMENT

I73 リピーティング・ライト・クロスボウ (—)

市価：250 gp	重量：6 ポンド	遠隔　特殊武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：19～20／×2　**射程：80 フィート**

特殊：—

この武器はダメージ、クリティカル範囲、および射程単位の値がヘヴィ・クロスボウではなくライト・クロスボウ相当であることを除いてリピーティング・ヘ ヴィ・クロスボウと同じように機能する。その大幅に軽量化された設計とトリガーブルは、隠密性や速度に依存する者にとってより優れた携帯性と利便性をもた らしている。

ULTIMATE EQUIPMENT

I74 ロープ・ダーツ (—)

市価：1 gp	重量：—	遠隔　特殊武器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×2　**射程：20 フィート**

特殊：防御、惑わし、モンク用

この一見複雑な武器は 6 インチ長の円錐形の金属棘を取り付けた 12 フィートのロープ以外の何者でもないように見える。メテオ・ハンマーと同じように、こ の武器は高速で振り回すことができ、その後に大きな間合いで相手に打撃して突き刺すことを目的としている。一度命中すると、使用者はフリー・アクションと して速やかにロープを引き寄せて武器を取り戻すことができる。

ULTIMATE EQUIPMENT

I75 バックラー・ガン (—)

市価：750 gp	重量：6 ポンド	片手遠隔　黎明期の火器	タイプ：殴打および刺突

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×4　**射程：10 フィート**

特殊：—　不発：1（5 フィート）　装弾数：2

このバックラーの前面には、バックラーを着用しながら射撃することができる小さな二連銃身の銃がついている。ダブルバレルド・ピストルと異なり、1 度に 1 つの銃身でしか射撃できない。装填するためにはバックラーから銃を取り外す必要がある。バックラー・ガンのそれぞれの銃身は矢弾としてブリット 1 つと 1 服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ 1 つのいずれかを使用する。その扱いにくい構造のため、バックラー・ガンは常に利き手でない方の武器として扱われ る。バックラー・ガンは黎明期の火器である。

ULTIMATE EQUIPMENT

I76 コート・ピストル (—)

市価：750 gp	重量：1 ポンド	片手遠隔　黎明期の火器	タイプ：殴打および刺突

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×3　**射程：10 フィート**

特殊：—　不発：1（5 フィート）　装弾数：1

他のより大きな火器よりも力強さに欠けるものの、このピストルは、ジャケットやコートに容易に隠すことができるほどに小さい。君はコート・ピストルを体のどこかに隠すための〈手先の早業〉判定に＋2 ボーナスを得る。コート・ピストルは矢弾としてブリット 1 つと 1 服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ 1 つのいずれかを使用する。コート・ピストルは黎明期の火器である。

ULTIMATE EQUIPMENT

I77 ダガー・ピストル (—)

市価：740 gp	重量：1 ポンド	片手遠隔　黎明期の火器	タイプ：殴打および刺突

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×3　**射程：10 フィート**

特殊：—　不発：1（5 フィート）　装弾数：1

コート・ピストルと刃を組み合わせたダガー・ピストルは両方の武器として使用することができる。その構成の不格好さはこれらの単独の武器のいずれかが与えていた〈手先の早業〉判定へのボーナスを得られないことを意味する。高品質または魔法的なヴァージョンを作成する目的においてダガー・ピストルは双頭武器として扱われる。この火器が破損状態を得た場合、火器の部分とダガーがともに破損状態であると見なされる。ダガー・ピストルは矢弾としてブリット 1 つと 1 服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ 1 つのいずれかを使用する。ダガー・ピストルは黎明期の火器である。

ULTIMATE EQUIPMENT

I78 ダブルバレルド・ピストル (—)

市価：1,750 gp	重量：5 ポンド	片手遠隔　黎明期の火器	タイプ：殴打および刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×4　**射程：20 フィート**

特殊：—　不発：1～2（5 フィート）　装弾数：2

このピストルは平行二連銃身を持つ；各銃身は個別のアクションとして独立した射撃を行うか、あるいは同一アクションで 1 度に発射することができる。両方 の銃身を 1 度に発射する場合、その目標は両方とも同一のクリーチャーか物体でなければならず、またピストルは激しく不正確になり各射撃は－4 ペナルティを 受ける。ダブルバレルド・ピストルは黎明期の火器である。

ULTIMATE EQUIPMENT

I79 ドラゴン・ピストル (—)

市価：1,000 gp	重量：3 ポンド	片手遠隔　黎明期の火器	タイプ：殴打および刺突

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×4　**射程：20 フィート**

特殊：散弾　不発：1～2（5 フィート）　装弾数：1

小型のブランダーバスのようなドラゴン・ピストルはその広がった銃身からペレッツかブリット 1 つを発射する。ドラゴン・ピストルはペレッツを発射すると き 15 フィートの円錐形に発射し、ブリットを撃つときは 10 フィートの射程単位を持つ。矢弾に関して、ドラゴン・ピストルは矢弾としてブリット 1 つかペ レッツのぶどう弾と 1 服の黒色火薬、あるいは錬金術カートリッジ 1 つ（ブリットかペレッツのいずれかの）のいずれかを使用する。ドラゴン・ピストルは黎明 期の火器である。

ULTIMATE EQUIPMENT

I80 ペッパーボックス (—)

市価：3,000 gp	重量：5 ポンド	片手遠隔　黎明期の火器	タイプ：殴打および刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×4　**射程：20 フィート**

特殊：—　不発：1～2（5 フィート）　装弾数：6

このピストルは 1 本ではなく 6 本の銃身を持つ。銃身の外装全体は射撃の間に素早く手で回転させることができ（片手の自由を必要とするフリー・アクション）、武器が装填を必要とする前に 6 つのブリットすべてを発射することができる。ペッパーボックスの各銃身は矢弾としてブリット 1 つと 1 服の黒色火薬、ま たは錬金術カートリッジ 1 つのいずれかを使用する。ペッパーボックスは黎明期の火器である。

ULTIMATE EQUIPMENT

I81 ピストル (—)

市価：1,000 gp	重量：4 ポンド	片手遠隔　黎明期の火器	タイプ：殴打および刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×4　**射程：20 フィート**
特殊：—　不発：1（5 フィート）　装弾数：1

この基本的な単発式のピストル（拳銃）はほとんどのキャンペーンにおいては未だ羨望や高貴の対象となるのに十分なほど珍しいものの、最も一般的な火器の 1 つである。火を吐くドラゴンの形をした激しく華美な逸品から、より一般的な木製の握りを備えたピストルまで、あるいは引き金装置のついた単なる金属管以 外の何物でもないような代物まで、ピストルは異なる様々な形態を取ることができる。ピストルは矢弾としてブリット 1 つと 1 服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ 1 つのいずれかを使用する。ピストルは黎明期の火器である。

I82 ソード・ケイン・ピストル (—)

市価：775 gp	重量：1 ポンド	片手遠隔　黎明期の火器	タイプ：殴打および刺突

ダメージ（小型）：1d3　**ダメージ（中型）：1d4**
クリティカル：×3　**射程：10 フィート**
特殊：—　不発：1（5 フィート）　装弾数：1

組み合わせ武器であるこの銃はコート・ピストルとソード・ケインを掛け合わせている。この武器の高品質または魔法的なヴァージョンを作成する目的におい てソード・ケイン・ピストルは双頭武器として扱われる。ピストルに取り付けたことにより武器の性質はやや隠しにくくなる。観察者は抜かれていないソード・ ケイン・ピストルが単なる杖ではなく武器であることを認識するために DC 15 の〈知覚〉判 定に成功しなければならない；観察者がこの武器を手に取ることができた場合は DC は 5 に減少する。ソード・ケイン・ピストルは矢弾としてブリット 1 つと 1 服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ 1 つのいずれかを使用する。武器のピスト ルの部分に装填を行うためには武器の剣の部分を抜かなければならない。ソード・ケイン・ピストルは黎明期の火器である。

I83 アックス・マスケット (—)

市価：1,600 gp	重量：6 ポンド	両手遠隔　黎明期の火器	タイプ：殴打および刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×4　**射程：30 フィート**
特殊：—　不発：1～2（5 フィート）　装弾数：1

この短いマスケットは銃身の終端に斧の刃を備えており、マスケットとバトルアックスの両方として使用することができる。高品質または魔法的なヴァージョンを作成する目的においてこの武器は双頭武器として扱われる。この火器が破損状態を得た場合、火器の部分と斧がともに破損状態であると見なされる。アックス・マスケットは矢弾としてブリット 1 つと 1 服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ 1 つのいずれかを使用する。アックス・マスケットは黎明期の火器である。

I84 ブランダーバス (—)

市価：2,000 gp	重量：8 ポンド	両手遠隔　黎明期の火器	タイプ：殴打および刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×2　**射程：特殊**
特殊：散弾　不発：1～2（10 フィート）　装弾数：1

この武器はそのトランペット状の銃身からペレッツかブリットを発射する、有用な鳥撃ち銃または近接戦闘の個人防御火器である。ブランダーバス（ラッパ 銃）は 15 フィートの円錐状に燃えるペレッツを発射し、ブリットを撃つときは 10 フィートの射程単位を持つ。ブランダーバスは矢弾としてブリット 1 つまた はペレッツと 1 服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ 1 つを使用する。ブランダーバスは黎明期の火器である。

I85 カルヴァリン (—)

市価：4,000 gp	重量：40 ポンド	両手遠隔　黎明期の火器	タイプ：殴打および刺突

ダメージ（小型）：2d6　**ダメージ（中型）：2d8**
クリティカル：×4　**射程：30 フィート**
特殊：散弾　不発：1（10 フィート）　装弾数：1

ハンド・ボンバード（携行式射石砲）としても知られるカルヴァリンは、装填した火薬に点火するための小さな穴を除き一方の端を密閉した単純な滑腔管で構 成されている。木製ストックは部分的に銃身を包み込んでおり、運搬時に比較的簡単に腕の下に保持できるようになっている。（壁、窓、あるいは支持脚など の）支持なしでカルヴァリンを射撃する場合、攻撃ロールに－ 4 ペナルティが付与され、使用者は転倒して伏せ状態になる。カルヴァリンは矢弾として 4 服の黒色火薬とぶどう弾（一握りのペレッツ）を使用する。これらの諸元はオリジナルの手持ちのカルヴァリンを再現しているに過ぎないことに注意すること――その大型の子孫は大砲と見なされ、『 Ultimate Combat 』の攻城兵器のセクションで扱われる。カルヴァリンは黎明期の火器である。

I86 ダブル・ハックバット (—)

市価：4,000 gp	重量：18 ポンド	両手遠隔　黎明期の火器	タイプ：殴打および刺突

ダメージ（小型）：2d10　**ダメージ（中型）：2d12**
クリティカル：×4　**射程：50 フィート**
特殊：—　不発：1～2（5 フィート）　装弾数：2

この二倍長のライフルはその銃身を軽量な二輪の砲架の旋回機構に搭載して固定するために一対の砲耳（*1）を使用する。砲架への搭載は全ラウンド・アクションである。砲架は使用者が装置を旋回でき、かつ戦闘中の安定性のために自身を速やかに支えられるように後 脚を持つ。他の両手火器と異なり、ダブル・ハックバットは銃架に据えて射撃せねばならず、さもなくば攻撃ロールに－ 4 ペナルティが付与され、反動に打ちの めされ伏せ状態になる。大型以上のクリーチャーはサイズ段階が 1 段階小さなダブル・ハックバットを通常の両手武器として、伏せ状態に打ちのめされる危険なしに銃架に据えずに射撃することができるが、不適切なサイズの武器を射撃することによる通常のペナルティを受ける。ダブル・ハックバットは黎明期の火器である。

I87 ダブルバレルド・マスケット (—)

市価：2,500 gp	重量：11 ポンド	両手遠隔　黎明期の火器	タイプ：殴打および刺突

ダメージ（小型）：1d10　**ダメージ（中型）：1d12**
クリティカル：×4　**射程：40 フィート**
特殊：—　不発：1～3（5 フィート）　装弾数：2

このマスケットは平行二連銃身を持つ；各銃身は個別のアクションとして独立した射撃を行うか、あるいは同じ攻撃で 1 度に発射することができる。両方の銃 身を 1 度に発射する場合、その目標は両方とも同一のクリーチャーか物体でなければならず、また銃は激しく不正確になり各射撃は－ 4 ペナルティを受ける。ダ ブルバレルド・マスケットのそれぞれの銃身は矢弾としてブリット 1 つと 1 服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ 1 つのいずれかを使用する。ダブルバレル ド・マスケットは黎明期の火器である。

I88 ファイアー・ランス (—)

市価：25 gp	重量：4 ポンド	両手遠隔　黎明期の火器	タイプ：刺突

ダメージ（小型）：1d4　**ダメージ（中型）：1d6**
クリティカル：×4　**射程：10 フィート**
特殊：—　不発：1～4（5 フィート）　装弾数：1

この原始的な火器は単なる長い管であり、点火すると短い炎の塊とジャヴェリンを推進させる。他の火器と異なりファイアー・ランス（火槍）は非常に不正確であり、接触 AC ではなく AC を目標にする。ファイアー・ランスは不発の効果を決定する目的において、常に破損状態であるものとして扱われる。ファイアー・ランスは矢弾としてジャヴェリン 1 本と 2 服の黒色火薬を使用する。ファイアー・ランスは黎明期の火器である。

I89 マスケット (—)

市価：1,500 gp	重量：9 ポンド	両手遠隔　黎明期の火器	タイプ：殴打および刺突

ダメージ（小型）：1d10　**ダメージ（中型）：1d12**
クリティカル：×4　**射程：40 フィート**
特殊：—　不発：1～2（5 フィート）　装弾数：1

この長銃身の火器はピストルよりはるかに大きな射程を持つ。マスケット（前装式歩兵銃）はその矢弾としてブリット 1 つと 1 服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ 1 つのいずれかを使用する。マスケットは黎明期の火器である。

I90 ウォーハンマー・マスケット (—)

市価：1,600 gp	重量：6 ポンド	両手遠隔　黎明期の火器	タイプ：殴打および刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：×4　**射程：30 フィート**
特殊：—　不発：1～2（5 フィート）　装弾数：1

このマスケットは銃身の終端にウォーハンマーの頭を持ち、マスケットとウォーハンマーの両方として使用することができる。高品質または魔法的なヴァージョンを作成する目的においてこの武器は双頭武器として扱われる。この火器が破損状態を得た場合、火器の部分とウォーハンマーがともに破損状態であると見なされる。ウォーハンマー・マスケットは矢弾としてブリット 1 つと 1 服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ 1 つのいずれかを使用する。ウォーハンマー・マスケット黎明期の火器である。

I91 リヴォルヴァー (—)

市価：4,000 gp	重量：4 ポンド	片手遠隔　発展した火器	タイプ：殴打および刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：× 4　**射程：20 フィート**

特殊：—　不発：　装弾数：6

リヴォルヴァー（回転式連発拳銃）は 6 つの薬室を含む回転シリンダーを備えたピストルである。各薬室には金属カートリッジ 1 つを保持することができ、1 つのカートリッジを射撃すると、シリンダーは自動的に回転して（追加の手やアクションは必要ない）、次の薬室が射撃準備される。リヴォルヴァーは矢弾とし て金属カートリッジを使用する。リヴォルヴァーは発展した火器である。

ULTIMATE EQUIPMENT

I92 ダブルバレルド・ショットガン (—)

市価：7,000 gp	重量：15 ポンド	両手遠隔　発展した火器	タイプ：殴打および刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：× 2　**射程：20 フィート**

特殊：散弾　不発：1～2　装弾数：2

この二連銃身のショットガンは 1 度に 1 つの銃身か、1 回の攻撃として両方を同時にかのいずれかを射撃できる。ブリットを発射する二重射撃は不正確であり、両方の攻撃に－ 4 ペナルティを受ける。ブリットを発射する二重射撃は 1 体のクリーチャーのみを目標とし、各銃身のダメージを 2d6 ポイント（小型）ま たは 2d8 ポイント（中型）、合計で 4d6 または 4d8 ポイントのダメージに増加する。ダブルバレルド・ショットガンは矢弾として（ブリット 1 つかペレッ ツのいずれかを装填する）金属カートリッジを使用する。ダブルバレルド・ショットガンは発展した火器である。

ULTIMATE EQUIPMENT

I93 ペッパーボックス・ライフル (—)

市価：7,000 gp	重量：15 ポンド	両手遠隔　発展した火器	タイプ：殴打および刺突

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：× 4　**射程：80 フィート**

特殊：—　不発：1～2　装弾数：4

のライフルの 4 つの銃身は射撃の間に素早く手で回転させることができる（フリー・アクション）回転式の外装に据えられている。ペッパーボックス・ライフルは矢弾として金属カートリッジを使用する。ペッパーボックス・ライフルは発展した火器である。

ULTIMATE EQUIPMENT

I94 ライフル (—)

市価：5,000 gp	重量：12 ポンド	両手遠隔　発展した火器	タイプ：殴打および刺突

ダメージ（小型）：1d8　**ダメージ（中型）：1d10**
クリティカル：× 4　**射程：80 フィート**

特殊：—　不発：　装弾数：1

この改良されたマスケットは、単純な火器から発射された弾丸が横転してくるくると回転することを防ぎ、弾道を安定させるため、銃弾に回転と螺旋運動を与 えるための旋条を刻んだ銃身を搭載している。結果として、ライフル（小銃）は黎明期の長口径火器よりも著しく正確に遠くに射撃できる。　ライフルは矢弾として金属カートリッジを使用する。ライフルは発展した火器である。

ULTIMATE EQUIPMENT

I95 ショットガン (—)

市価：5,000 gp	重量：12 ポンド	両手遠隔　発展した火器	タイプ：殴打および刺突

ダメージ（小型）：1d6　**ダメージ（中型）：1d8**
クリティカル：× 2　**射程：20 フィート**

特殊：散弾　不発：1～2　装弾数：1

このブランダーバスの発展版はペレッツを発射する時に 30 フィートの円錐状に射撃し、ブリット 1 つ（しばしばスラッグと呼ばれる）を発射するときは 20 フィートの射程単位を持つ。ショットガン（散弾銃）はシンプルかつ機能的であるか、銃床や遊底に彫刻や象嵌を施されそれ自体が芸術品であるかの、いずれで もありうる。上流階級に用いられるショットガンはしばしば狩猟の動物、家紋、あるいは精巧な製造者の印などのイメージで装飾されている。　ショットガンは矢弾として（ブリット 1 つかペレッツのいずれかを装填する）金属カートリッジを使用する。ショットガンは発展した火器である。

ULTIMATE EQUIPMENT

I96 アトラトル・ダーツ (—)

市価：1 gp	重量：2 ポンド	矢弾	タイプ：—

ダメージ（小型）：—　**ダメージ（中型）：—**
クリティカル：—　**射程：—**

特殊：—

アトラトル・ダーツは矢羽根を除いたジャヴェリンに相当する。アトラトルを用いずに投擲した場合、アトラトル・ダーツはジャヴェリンとして扱う。

ULTIMATE EQUIPMENT

I97 アロー (20)

市価：1 gp	重量：3 ポンド	矢弾	タイプ：—

ダメージ（小型）：—　**ダメージ（中型）：—**
クリティカル：—　**射程：—**

特殊：—

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＝ × 2）。アローは 20 本入りの皮の矢筒に入った状態で手に入る。

ULTIMATE EQUIPMENT

I98 クロスボウ・ボルト (10)

市価：1 gp	重量：1 ポンド	矢弾	タイプ：—

ダメージ（小型）：—　**ダメージ（中型）：—**
クリティカル：—　**射程：—**

特殊：—

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× 2）。ボルトは 10 本入りのケースに入った状態で手に入る。リピーティング・クロスボウを除くすべてのクロスボウは“クォ レル”と呼ばれることもあるこれら種類のクロスボウ・ボルトを使用する。

ULTIMATE EQUIPMENT

I99 ケストロス・ダーツ (10)

市価：5 gp	重量：5 ポンド	矢弾	タイプ：—

ダメージ（小型）：—　**ダメージ（中型）：—**
クリティカル：—　**射程：—**

特殊：—

このダーツはケストロスを使用して投擲することを想定し、約 12 インチの長さの木の軸に、約 9 インチの長さの重い金属の先端を取り付け、安定のため矢羽 根をつけている。近接武器として使用するなら、軽い即席武器（攻撃ロールに－ 4 ペナルティ）であり、同サイズのダガーとしてダメージを与える（クリティカ ル倍率× 2）。ケストロス・ダーツは 10 本入りの矢筒で売られている。

ULTIMATE EQUIPMENT

200 スモーク・アロー (1)

市価：10 gp	重量：—	矢弾	タイプ：—

ダメージ（小型）：—　**ダメージ（中型）：—**
クリティカル：—　**射程：—**

特殊：—

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ある。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る。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する。

ULTIMATE EQUIPMENT

201 スリング・ブリット (10)

市価：1 sp	重量：5 ポンド	矢弾	タイプ：—

ダメージ（小型）：— **ダメージ（中型）：—**
クリティカル：— **射程：—**

特殊：—

スリング・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。

202 バンブー・シャフト・アロー (10)

市価：1 gp	重量：0.5 ポンド	矢弾	タイプ：—

ダメージ（小型）：— **ダメージ（中型）：—**
クリティカル：— **射程：—**

特殊：—

バンブー・シャフト（竹箭）はアロー・チューブの矢弾として使用される 1 フィート長のアローである。即席近接武器としてスパイク・ガントレットと同等のダメージを与えることもできる。これらは 10 本入の竹筒で販売されている。

203 フライト・アロー (20)

市価：2 gp	重量：3 ポンド	矢弾	タイプ：—

ダメージ（小型）：— **ダメージ（中型）：—**
クリティカル：— **射程：—**

特殊：—

この矢は射程を延ばすために軽いシャフトと特別な矢羽を用いている。フライト・アローはロングボウの射程単位を 20 フィート、ショートボウの射程単位を 10 フィート延ばす。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る。

204 ブラント・アロー (20)

市価：2 gp	重量：3 ポンド	矢弾	タイプ：—

ダメージ（小型）：— **ダメージ（中型）：—**
クリティカル：— **射程：—**

特殊：—

この矢は先端が木で覆われている。この矢は刺突ダメージではなく、殴打ダメージを与える。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 の攻撃ペナルティを受けた上で）ブラント・アローを非致傷ダメージを与えるために用いることができる。

205 ブロウガン用ダーツ (10)

市価：5 sp	重量：—	矢弾	タイプ：—

ダメージ（小型）：— **ダメージ（中型）：—**
クリティカル：— **射程：—**

特殊：—

このブロウガンに用いる薄く軽いダーツは、通常は堅い木で作られ、安定化のための綿毛か毛皮の矢羽根を備えている。ダーツは通常は発射の直前に後ろから装填される。

206 ホイッスリング・アロー (20)

市価：2 gp	重量：3 ポンド	矢弾	タイプ：—

ダメージ（小型）：— **ダメージ（中型）：—**
クリティカル：— **射程：—**

特殊：—

これらのアローは特別に設計された溝が彫りこまれており、その矢羽根は矢の弾道の 500 フィート以内に聞こえる大音声の耳障りな音を発する。これらは 20 本入で販売されている。

207 リピーティング・クロスボウ・ボルト (5)

市価：1 gp	重量：1 ポンド	矢弾	タイプ：—

ダメージ（小型）：— **ダメージ（中型）：—**
クリティカル：— **射程：—**

特殊：—

リピーティング・クロスボウ用のボルトは、リピーティング・クロスボウの弾倉にフィットするように設計されている。これらは標準のクロスボウ・ボルトよりも高価であり、（弾倉の装弾数に合わせて）10 本単位ではなく 5 本単位で販売されている。

208 錬金術カートリッジ（ドラゴンズ・ブレス） (1)

市価：40 gp	重量：—	火器の矢弾　錬金術カートリッジ	タイプ：—

ダメージ（小型）：— **ダメージ（中型）：—**
クリティカル：— **射程：—**

特殊：—

ドラゴンズ・ブレス・カートリッジ / Dragon's Breath Cartridge ：このカートリッジは発射時に散弾武器能力を持つ片手火器または両手火器の通常の攻撃の代わりに円錐形の炎を提供する錬金術的化合物を含んでいる。魔法的でない炎が散弾火器の円錐内のすべての目標に 2d6 ポイントの［火］ダメージを与える（DC 15 の反応セーヴで半減）。これらのカートリッジは散弾武器能力を持たない火器に使用することはできない。この矢弾は攻撃ロールを行う代わりにセーヴィング・スローを要求するため、不発のルールが若干異なる。ダメージ・ダイスのいずれかの出目が 1 であった場合、火器は不発を起こす。

209 錬金術カートリッジ（エンタングル・ショット） (1)

市価：40 gp	重量：—	火器の矢弾　錬金術カートリッジ	タイプ：—

ダメージ（小型）：— **ダメージ（中型）：—**
クリティカル：— **射程：—**

特殊：—

エンタングリング・ショット・カートリッジ / Entangling Shot Cartridge ：この黒色火薬と射撃に耐えぬくのに十分な強度を持つよう錬金術的に処理された樹脂の混合物は、ブランダーバス、ドラゴン・ピストル、あるいはその他の散弾武器にのみ装填できる。このカートリッジはこの武器で行われた円錐形の攻撃による命中を受けたものに半分のダメージを与えるが、射撃の命中したクリーチャーは DC 15 の反応セーヴィング・スローを行わねばならず、失敗すると 2d4 ラウンドの間絡みつかれた状態になる。エンタングリング・ショット・カートリッジは火器の不発値を 2 増加させる。

210 錬金術カートリッジ（フレア） (1)

市価：10 gp	重量：—	火器の矢弾　錬金術カートリッジ	タイプ：—

ダメージ（小型）：— **ダメージ（中型）：—**
クリティカル：— **射程：—**

特殊：—

フレア・カートリッジ / Flare Cartridge ：その目標に命中する際、フレア・カートリッジは通常の半分のダメージしか与えないが、撃たれたクリーチャーは 1 ラウンドの間盲目状態になり（頑健 DC 15 でこれを目が眩んだ状態に減衰）、20 フィートの爆発内のクリーチャーは 1 ラウンドの間目が眩んだ状態になる（頑健 DC 15 でこの効果を無効化する）。フレア・カートリッジは発光信号を送信するのにも便利である。フレア・カートリッジの射撃はブランダーバス、あるいはドラゴン・ピストルによる射撃でない限り火器の不発値を 2 増加させ、それらの場合には火器の不発値は 1 だけ増加する。フレアは 1 体のクリーチャーへの攻撃にのみ使用できる；散弾武器の円錐形の攻撃の射撃としては働かない。

2I1　錬金術カートリッジ（ペーパー、ブリットまたはペレッツ）　(1)

市価：12 gp	重量：—	火器の矢弾　錬金術カートリッジ	タイプ：—

ダメージ（小型）：—　**ダメージ（中型）：—**

クリティカル：—　**射程：—**

特殊：—

ペーパー・カートリッジ / Paper Cartridge：この黒色火薬とペレッツまたはブリットの単純な混合物は不発値を 1 増加させる。

ULTIMATE EQUIPMENT

2I2　錬金術カートリッジ（ソルト・ショット）　(1)

市価：12 gp	重量：—	火器の矢弾　錬金術カートリッジ	タイプ：—

ダメージ（小型）：—　**ダメージ（中型）：—**

クリティカル：—　**射程：—**

特殊：—

ソルト・ショット・カートリッジ / Salt Shot Cartridge：この黒色火薬と岩塩の混合物はブランダーバス、ドラゴン・ピストル、またはその他の散弾武器にのみ装填できる。ソルト・カートリッジは致傷ダメージの代わりに非致傷ダメージを与え、不発値を 1 増加させる。ソルト・カートリッジは散弾武器の円錐形の攻撃にのみ使用できる。

ULTIMATE EQUIPMENT

2I3　黒色火薬　(1 服)

市価：10 gp	重量：—	火器の矢弾　火器	タイプ：—

ダメージ（小型）：—　**ダメージ（中型）：—**

クリティカル：—　**射程：—**

特殊：—

黒色火薬は火器を有効に機能させるための主要な爆発物の構成要素だが、大量のこの錬金術的物質は同様に自身をかなり破壊することもできる。キャノンの射 撃には 10 服を必要とするが、1 服の黒色火薬は多くの片手火器および両手火器で 1 回の射撃を行うのに十分な力を持つ。黒色火薬は多くの場合小樽（100 服 を保持する）で保存され輸送されるが、この量の火薬はそれ自体が危険になる。［火］、［電気］への曝露、あるいは不発による爆発は黒色火薬を爆発させる ――この方法による小樽 1 つの爆発は 20 フィートの爆発内のすべてのものに 5d6 ポイントの［火］ダメージを与える（反応・半減、DC 15）。黒色火薬は火薬入れの中に保存することで爆発から守られる。

ULTIMATE EQUIPMENT

2I4　黒色火薬　(1 小樽)

市価：1,000 gp	重量：5 ポンド	火器の矢弾　火器	タイプ：—

ダメージ（小型）：—　**ダメージ（中型）：—**

クリティカル：—　**射程：—**

特殊：—

黒色火薬は火器を有効に機能させるための主要な爆発物の構成要素だが、大量のこの錬金術的物質は同様に自身をかなり破壊することもできる。キャノンの射 撃には 10 服を必要とするが、1 服の黒色火薬は多くの片手火器および両手火器で 1 回の射撃を行うのに十分な力を持つ。黒色火薬は多くの場合小樽（100 服 を保持する）で保存され輸送されるが、この量の火薬はそれ自体が危険になる。［火］、［電気］への曝露、あるいは不発による爆発は黒色火薬を爆発させる ――この方法による小樽 1 つの爆発は 20 フィートの爆発内のすべてのものに 5d6 ポイントの［火］ダメージを与える（反応・半減、DC 15）。黒色火薬は火薬入れの中に保存することで爆発から守られる。

ULTIMATE EQUIPMENT

2I5　火器ブリット　(1)

市価：1 gp	重量：—	火器の矢弾　矢弾	タイプ：—

ダメージ（小型）：—　**ダメージ（中型）：—**

クリティカル：—　**射程：—**

特殊：—

多くの片手火器および両手火器の矢弾である火器ブリットは、一般に小さな鉛かその他の金属の弾の形状を取る。火器ブリットの重量は 30 発で 1/2 ポンドである。

ULTIMATE EQUIPMENT

2I6　金属カートリッジ　(1)

市価：15 gp	重量：—	火器の矢弾　矢弾	タイプ：—

ダメージ（小型）：—　**ダメージ（中型）：—**

クリティカル：—　**射程：—**

特殊：—

これらの錬金術カートリッジのより丈夫なヴァージョンは発展した火器の矢弾となる。これらはブリットかペレッツのいずれかを保持できる。

ULTIMATE EQUIPMENT

2I7　ペレッツ　(ひと握り)

市価：1 gp	重量：—	火器の矢弾　矢弾	タイプ：—

ダメージ（小型）：—　**ダメージ（中型）：—**

クリティカル：—　**射程：—**

特殊：—

岩やその他の硬質な材料の小さな細片はペレッツ代わりに使用することができるが、1 握りのペレッツは 1 服の黒色火薬とともに一般に散弾武器能力を持つ片 手火器および両手火器の矢弾として使用される。散弾武器の円錐形の攻撃の発射をする際にペレッツ以外のものまたは錬金術カートリッジを使用すると武器の不 発範囲が 1 増加する（この増加は標準的な矢弾に切り替えることによって除去することができるが）。ペレッツの重量は 30 握りで 1/2 ポンドである。

ULTIMATE EQUIPMENT

2I8　ピッテッド・ブリット　(1)

市価：5 gp	重量：—	火器の矢弾　矢弾	タイプ：—

ダメージ（小型）：—　**ダメージ（中型）：—**

クリティカル：—　**射程：—**

特殊：—

この矢弾は特殊な配合の毒化合物を適用して入れることのできる小さなあばた状の溝が刻まれている。毒化合物は錬金術的に固体状に還元された標準的な毒の派生物である。これは標準の致傷毒か接触毒のいずれかから毒の DC ＋ 4 に等しい〈製作：毒〉判 定に成功することで作り出すことができる。ピッテッド・ブリットに処置する目的で予め準備された毒化合物を購入する価格はその毒の基本価格＋ 20 gp に等しい。1 度作成すると、化合物を矢弾のくぼみに貼りつけて強化することができる。完了すると、ブリットは適切な火器から発射することができ、その目標 に衝突するときに毒化合物を放出するが、その毒の DC は 2 減少する。ピッテッド・ブリットは錬金術カートリッジに使用することはできない。表の価格には毒の価格は含まれていない。

ULTIMATE EQUIPMENT

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/ or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Equipment © 2012, Paizo Publishing,
LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Ross Byers,
Brian J. Cortijo, Ryan Costello, Mike Ferguson, Matt Goetz, Jim Groves,
Tracy Hurley, Matt James, Jonathan H. Keith, Michael Kenway, Hal
MacLean, Jason Nelson, Tork Shaw, Owen KC Stephens, and Russ Taylor.