

| 種族 | 項目 | 説明 |
|------|----------------------------|---|
| 人間 | 能力値 | ・任意の能力値1つに+2 |
| | サイズ: 中型 | ・特記事項無し |
| | 速度: 通常 | ・基本移動速度30フィート |
| | ボーナス特技 | ・1レベルの時点で追加の特技を1つ得る |
| | 技能のオ <i>Skilled</i> | ・1レベルの時点と、レベルアップ毎に技能ランクを1ポイント追加で得る |
| | 自動取得言語 | 共通語 |
| | 追加言語 | 任意(ドルイド語のような秘密の言語は除く) |
| エルフ | 能力値 | ・+2[敏捷力]、+2[知力]、-2[耐久力] |
| | サイズ: 中型 | ・特記事項無し |
| | 速度: 通常 | ・基本移動速度30フィート |
| | 視覚: 夜目 | ・薄明かりで人間の2倍先が見通せる |
| | エルフの耐性 | ・魔法の睡眠効果に完全耐性 |
| | <i>Elven Immunities</i> | ・心術呪文および効果に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナス |
| | エルフの魔法 | ・呪文抵抗を破るための術者レベル判定に+2の種族ボーナス |
| | <i>Elven Magic</i> | ・魔法のアイテムを鑑定するための 呪文学 判定に+2の種族ボーナス |
| | 鋭き五感 <i>Keen Sence</i> | ・知覚 判定に+2の種族ボーナス |
| | 武器精通 | ・ロングボウ、コンボジット・ロングボウ、ロングソード、レイピア、 |
| | <i>Weapon Familiarity</i> | ・ショートボウ、コンボジット・ショートボウに(習熟) |
| ドワーフ | 自動取得言語 | 共通語、エルフ語 |
| | 追加言語 | 大上語、竜語、ノール語、ノーム語、ゴブリン語、オーク語、森語 |
| | 能力値 | ・+2[耐久力]、+2[判断力]、-2[魅力] |
| | サイズ: 中型 | ・特記事項無し |
| | 速度: ゆっくり着実 | ・基本移動速度20フィート、鎧や荷重により変化しない |
| | 視覚: 暗視 | ・60フィートまで、完全な闇を見通せる |
| | 防御訓練 | ・(巨人)副種別を持つモンスターからの攻撃に対する AC に+4の回避ボーナス |
| | <i>Defensive Training</i> | |
| | 貪欲 <i>Greed</i> | ・魔法的でない、金属や宝石で作られた物品への 鑑定 判定に+2の種族ボーナス |
| | 嫌悪 <i>Hatred</i> | ・オークや(ゴブリン類)の副種別を持つ人型生物への攻撃ロールに+1の種族ボーナス |
| | 頑丈 <i>Hardy</i> | ・毒、呪文、及び疑似呪文能力に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナス |
| | 踏ん張り <i>Stability</i> | ・押しやりや足払いに対する戦技防御値に+4の種族ボーナス |
| | 石工の勘 | ・一般的でない石細工(罫や隠し扉など)に気づくための |
| | <i>Stonecunning</i> | ・知覚 判定に+2の種族ボーナス |
| | | ・石細工の10フィート以内に近づいただけで 知覚 判定を行える |
| | 武器精通 | ・バトルアックス、ヘヴィ・ピック、ウォーハンマーに(習熟) |
| | <i>Weapon Familiarity</i> | ・"ドワーヴン"と名前に付いた武器を軍用武器として扱う |
| ノーム | 自動取得言語 | 共通語、ドワーフ語 |
| | 追加言語 | 巨人語、ノーム語、ゴブリン語、オーク語、地界語、地下共通語 |
| | 能力値 | ・+2[耐久力]、+2[魅力]、-2[筋力] |
| | サイズ: 小型 | ・ACおよび攻撃ロールに+1のサイズ・ボーナス、隠密 判定に+4のサイズ・ボーナス、戦技ボーナスと戦技防御値に-1のペナルティ |
| | 速度: 低速 | ・基本移動速度20フィート |
| | 視覚: 夜目 | ・薄明かりで人間の2倍先が見通せる |
| | 防御訓練 | ・(巨人)副種別を持つモンスターからの攻撃に対する AC に+4の回避ボーナス |
| | <i>Defensive Training</i> | |
| | ノームの魔法 | ・ノームが使用する幻術呪文に対するセーヴ難易度に+1の種族ボーナス |
| | <i>Gnome Magic</i> | ・[魅力]11以上で、以下の疑似呪文能力を使用できる。術者レベルはレベルと同じ。セーヴ難易度は10+呪文レベル+[魅力]修正値。 1回/日 - ダンシング・ライツ、ゴースト・サウンド、プレスティディジティション、スピーク・ウィズ・アニマルズ |
| | 嫌悪 <i>Hatred</i> | ・(爬虫類)(ゴブリン類)の副種別を持つ人型生物への攻撃ロールに+1の種族ボーナス |
| | 幻術抵抗 | ・幻術呪文や効果に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナス |
| | <i>Illusion Resistance</i> | |
| | 鋭き五感 <i>Keen Sence</i> | ・知覚 判定に+2の種族ボーナス |
| | 偏執狂 <i>Obsessive</i> | ・製作 か 職能 (いずれかから1つのカテゴリを選択)に+2の種族ボーナス |
| | 武器精通 | ・"ノーム"と名前に付いた武器を軍用武器として扱う |
| | <i>Weapon Familiarity</i> | |
| | 自動取得言語 | 共通語、ノーム語、森語 |
| | 追加言語 | 竜語、ドワーフ語、エルフ語、巨人語、ゴブリン語、オーク語 |

| 種族 | 項目 | 説明 |
|------------|---------------------------|---|
| ハーフ エルフ | 能力値 | ・任意の能力値1つに+2 |
| | サイズ: 中型 | ・特記事項無し |
| | 速度: 通常 | ・基本移動速度30フィート |
| | 視覚: 夜目 | ・薄明かりで人間の2倍先が見通せる |
| | 適応能力 | ・1レベル時に、ボーナス特技として(技能熟練)を得る |
| | <i>Adaptability</i> | |
| | エルフの血 | ・種族について考える際、人間でありかつエルフでもあるとして扱う |
| | <i>Elf Blood</i> | |
| | エルフの耐性 | ・魔法の睡眠効果に完全耐性 |
| | <i>Elven Immunities</i> | ・心術呪文および効果に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナス |
| | 鋭き五感 <i>Keen Sence</i> | ・知覚 判定に+2の種族ボーナス |
| ハーフ オーク | 多才 <i>Multitalented</i> | ・1レベルの際、(通常の1つではなく)2つの"適正クラス"を選ぶ |
| | 自動取得言語 | 共通語、エルフ語 |
| | 追加言語 | 任意(ドルイド語のような秘密の言語は除く) |
| | 能力値 | ・任意の能力値1つに+2 |
| | サイズ: 中型 | ・特記事項無し |
| | 速度: 通常 | ・基本移動速度30フィート |
| | 視覚: 暗視 | ・60フィートまで、完全な闇を見通せる |
| ハーフ リング | 威嚇 <i>Intimidating</i> | ・威圧 判定に+2の種族ボーナス |
| | オークの血 <i>Orc Blood</i> | ・種族について考える際、人間であるかつオークでもあるとして扱う |
| | オークの凶暴性 | ・1日に1度、ヒット・ポイントが0を下回ったがまだ死んでいないときに、満身創痍状態として1ラウンド戦いを続けることができる。その後の手番でもヒット・ポイントが0を下回っているのであれば、通常通り意識不明状態かつ瀕死状態となる。 |
| | <i>Orc Ferocity</i> | |
| | 武器精通 | ・グレートアックスとファルシオンに(習熟) |
| | <i>Weapon Familiarity</i> | ・"オーク"と名前に付いた武器を軍用武器として扱う |
| | 自動取得言語 | 共通語、オーク語 |
| | 追加言語 | 奈落語、竜語、巨人語、ノール語、ゴブリン語 |
| | 能力値 | ・+2[敏捷力]、+2[魅力]、-2[筋力] |
| | サイズ: 小型 | ・ACおよび攻撃ロールに+1のサイズ・ボーナス、隠密 判定に+4のサイズ・ボーナス、戦技ボーナスと戦技防御値に-1のペナルティ |
| | 速度: 低速 | ・基本移動速度20フィート |
| | 恐れ無し | ・[恐怖]効果に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナス |
| | <i>Fearless</i> | ・("ハーフリングの幸運"能力と累積し、+3となる) |
| | ハーフリングの幸運 | ・セーヴィング・スローに+1の種族ボーナス |
| | <i>Harfling Luck</i> | |
| | 鋭き五感 <i>Keen Sence</i> | ・知覚 判定に+2の種族ボーナス |
| | 確かな足取り | ・軽業 登攀 に+2の種族ボーナス |
| | <i>Sure - Footed</i> | |
| | 武器精通 | ・スリングに(習熟) |
| | <i>Weapon Familiarity</i> | ・"ハーフリング"と名前に付いた武器を軍用武器として扱う |
| | 自動取得言語 | 共通語、ハーフリング語 |
| | 追加言語 | ドワーフ語、エルフ語、ノーム語、ゴブリン語 |

| 特技 | 前提 | 利益 |
|---|-----------------------------------|--|
| 《欺きの名人》 <i>Deceitful</i> 《アンデッド威伏》 <i>Command Undead</i> | - | はったり と 変装 に+2ボーナス(10ランク以上あれば+4ボーナス) 標準アクションを使用して、30フィート以内にいるアンデッドを従えるために "エネルギー放出" を使用することができる。 アンデッドは難易度(10+ 術者レベルの半分+[魅] 修正値)の意志セーブに成功すれば影響を受けない。 セーブに失敗したアンデッドは君の支配下に入り、(コントロール・アンデッド呪文の影響下にあるように)能力の及ぶ限り最善を尽くして命令を遂行する。知性を持ったアンデッドは毎日、支配下から抜け出すためのセーブを行うことができる。 支配下のアンデッドのヒット・ダイスは、合計クレリック・レベルまで。この "エネルギー放出" は、他者を癒したり傷つけたりする能力を保有しない。他者の支配下にあるアンデッドに命令を下す場合は、対抗 [魅] 判定を行わなければならない。 |
| 《アンデッド退散》 <i>Turn Undead</i> | "正のエネルギー放出" のクラス特徴 | 標準で30フィート以内にいるアンデッドを逃走させるために "エネルギー放出" を使用することができる。 アンデッドは難易度(10+クレリック・レベルの半分+[魅] 修正値)の意志セーブに成功すれば影響を受けない。 セーブに失敗したアンデッドは恐慌状態であるかのように1分間逃亡する。 知性を持ったアンデッドは毎ラウンド、効果を終了させるためのセーブを行うことができる。 この "エネルギーの放出" は、他者を癒したり傷つけたりする能力を保有しない。 |
| 《イニシアチヴ強化》† <i>Improved Initiative</i> | - | イニシアチヴ判定に+4 |
| 《癒しの手回数追加》 <i>Extra Lay on Hands</i> | "癒しの手" のクラス特徴 | "癒しの手" 能力の一日毎の使用回数を2回増加する。複数回習得可能。 |
| 《運動能力》 <i>Athletic</i> 《鋭敏感覚》 <i>Alertness</i> 《エネルギー放出回数追加》 <i>Extra Channel</i> | - | 水泳 と 登攀 に+2ボーナス(10ランク以上あれば+4ボーナス) 知覚 と 真意看破 に+2ボーナス(10ランク以上あれば+4ボーナス) |
| 《エネルギー放出強化》 <i>Improved Channel</i> | "エネルギーの放出" のクラス特徴 | "エネルギーの放出" の一日毎の使用回数を2回増加する。 この特技を、"正のエネルギー放出" のクラス特徴を得たパラディンが習得した場合、パラディンは "癒しの手" の一日当たりの使用回数を追加で4回得るが、この特技で得た使用回数は、"正のエネルギー放出" のためにしか使用できない。 |
| 《エネルギー放出の一撃》 <i>Channel Smite</i> | "エネルギーの放出" のクラス特徴 | 攻撃ロールを行う前に、即行アクションで "エネルギーの放出" の使用回数を消費する。 攻撃が命中したなら、通常のダメージに加えて "エネルギーの放出" の効果(回復もしくは追加ダメージ)を与える。 (エレメンタル退散) (来訪者退散) などの特技を習得しているならば、この攻撃による効果にも適用できる。 対象は、通常の "エネルギーの放出" のように、意志セーブを使用して抵抗を試みてよい。 攻撃が外れた場合は、使用回数は消費された上に何の効果ももたらさない。 |
| 《エレメンタルへのエネルギー放出》 <i>Elemental Channel</i> | "エネルギーの放出" のクラス特徴 | 一つのエレメンタルの副種別(風、地、火、水)を選ぶ。"エネルギーの放出" を使用する際、あなたが選択した副種別のエレメンタルの副種別を持つ来訪者を癒したりダメージを与えたりすることができる。 通常通り、対象は "エネルギーの放出" に対して意志セーブで抵抗を試みることができる。 この効果は、エレメンタルの副種別を持つ来訪者以外には何の効果も及ぼさない。 この選択は "エネルギーの放出" を使用するたびに決定しなければならない。 この特技は複数回習得でき、そのたびに新たなエレメンタルの種類を選択する。 一度の "エネルギー放出" には一つのエレメンタルの種類しか選択できない。 |
| 《快速》 <i>Fleet</i> | | 鎧を着ていないか軽装鎧を着用している際、基本移動速度が5フィート上昇する。 中荷重か重荷重である場合、この特技の効果は失われる。 この特技は複数回習得でき、効果は累積する。 |
| 《回避》† <i>Dodge</i> 《風の如き脚》† <i>Wind Stance</i> | [敏捷力] 13 (回避)、基本攻撃ボーナス+6 | ACに+1の回避ボーナスを得る。AC への[敏] ボーナスを失う場合には、この特技の効果も失う。 5フィート以上移動したラウンドでは、あなたへの遠隔攻撃は20%の失敗確率を被る。 |
| 《電光の如き脚》† <i>Lightning Stance</i> | [敏捷力] 17、(風の如き脚)、基本攻撃ボーナス+11 | このラウンド中、2アクションを移動に費やしたか離脱を行ったのなら、あなたへの攻撃は50%の失敗確率を被る。 |
| 《強行突破》† <i>Mobility</i> 《一撃離脱》† <i>Spring Attack</i> | (回避) (強行突破)、基本攻撃ボーナス+4 | 移動により引き起こされる機会攻撃へのACに+4の回避ボーナス 自分の移動速度を攻撃前と攻撃後に分割できる。この移動で機会攻撃を受けない。 攻撃の前と後それぞれ、最低10フィートは移動すること。 手番の開始時に既に機会攻撃範囲に入っているなら、この能力を使用できない。 |
| 《軽業師》 <i>Acrobatic</i> 《頑健無比》 <i>Great Fortitude</i> 《頑健無比強化》 <i>Improved Great Fortitude</i> | - | 軽業 と 飛行 に+2ボーナス(10ランク以上あれば+4ボーナス) 頑健セーブに+2 |
| 《気の力追加》 <i>Extra Ki</i> | (頑健無比) | 1日1回、頑健セーブを振り直すことができる。君はセーブの結果が明らかになる前にこの特技の使用を宣言しなければならない。 振り直した結果が最初のものより悪くても、その結果を適用する。 |
| 《騎乗戦闘》† <i>Mounted Combat</i> 《駆け抜け攻撃》† <i>Ride-By Attack</i> | "気"の蓄積のクラス特徴 騎乗 1ランク (騎乗戦闘) | 一日に使用できる "気の力"を2ポイント増加する。複数回習得可能。 乗騎が攻撃を受けた際に、騎乗 判定を行い、それを乗騎の AC と置き換えてよい。この効果は、1ラウンドに一度だけ行える。 騎乗して突撃を行う際、通常の突撃のように移動後に攻撃を行った後、続けて移動を行ってよい(通常の突撃のように、直線状の移動を続けること)。移動距離は合計で移動速度の2倍まででなければならない。 この追加移動は、攻撃した相手に機会攻撃を誘発させない。 |

| | | |
|---|--|---|
| (猛突撃)† <i>Sorited Charge</i> (騎乗蹂躪)† <i>Trample</i> | (駆け抜け攻撃) (騎乗戦闘) | 騎乗して突撃を行う際、近接攻撃によるダメージを2倍にする(ランスならば3倍)。 騎乗時に蹴散らし攻撃を行う際、対象は避けることを選択できない。 |
| (騎射)† <i>Mounted Archery</i> (突き落とし) <i>Unseat</i> | (騎乗戦闘) (騎乗戦闘)、(突き飛ばし強化) | 伏せ状態になった相手に、乗騎は一回の蹄攻撃を行うことができる。これには、+4 のボーナスがつく。 騎乗時、あなたが行う遠隔攻撃へのペナルティを半分にする。すなわち、2倍移動時 -4 が -2 に、疾走時 -8 が -4 に軽減される。 |
| (技能熟練) <i>Skill Focus</i> (強打)† <i>Power Attack</i> | - (筋力) 13、基本攻撃ボーナス+1 | 騎乗している状態でランスを装備し、対象に突撃を行った場合、命中したら通常ダメージに加えて即座に突き飛ばしを試みることができる。 突き飛ばしが成功した場合、対象は君から離れた乗騎に隣接したマスに落下し、伏せ状態となる。 選択した技能によるあらゆる判定に +3 ボーナス(10 ランク以上あれば +6 ボーナス) |
| (蹴散らし強化)† <i>Improved Overrun</i> (上級蹴散らし)† <i>Greater Overrun</i> | (強打) (蹴散らし強化)、 基本攻撃ボーナス +6 | 近接攻撃ロールと戦闘技術判定に -1 のペナルティを受け、ダメージ・ロールに +2 のボーナスを得る。 このボーナスは両手で武器を持っていた場合には 50% 増加する。逆手で持っている武器の場合、50% 減少する。 基本攻撃ボーナスが +4 になった時と以後 +4 毎に、ペナルティをさらに -1 受け、ダメージ・ロールへのボーナスを更に +2 得ることができる。攻撃を行う前に宣言すること。この効果は次の手番まで持続する。 |
| (突き飛ばし強化)† <i>Improved Bull Rush</i> (上級突き飛ばし)† <i>Greater Bull Rush</i> | (強打) (突き飛ばし強化)、 基本攻撃ボーナス +6 | 蹴散らしを行う際、機会攻撃を誘発しない。また、蹴散らしの判定に +2 のボーナスを得る。対象は蹴散らしに対して道を譲ることができない。 加えて、あなたが蹴散らしを受ける際、対戦闘技術防御が 2 増加する。 |
| (薙ぎ払い)† <i>Cleave</i> | (強打) (薙ぎ払い)、 基本攻撃ボーナス+4 | 敵に蹴散らしを仕掛ける際の判定に+2 ボーナスを得る。この効果は(蹴散らし強化)の効果と重複する。 この蹴散らしの対象となった者は、蹴散らしにより伏せ状態になったように機会攻撃を誘発する。 |
| (薙ぎ払い強化)† <i>Great Cleave</i> (武器破壊強化)† <i>Improved Sunder</i> (上級武器破壊)† <i>Greater Sunder</i> | (強打) (薙ぎ払い)、 基本攻撃ボーナス+4 (強打) (武器破壊強化)、 基本攻撃ボーナス +6 | 突き飛ばしを行う際、機会攻撃を誘発しない。また、突き飛ばしの判定に +2 のボーナスを得る。 加えて、あなたが突き飛ばしを受ける際、対戦闘技術防御が +2 される。 敵に突き飛ばしを仕掛ける際の判定に +2 ボーナスを得る。この効果は(突き飛ばし強化)の効果と重複する。 この突き飛ばして移動させられた敵は、この移動により、使用者以外の味方からの機会攻撃を誘発する。 |
| (器用な指先) <i>Deft Hands</i> (近距離射撃)† <i>Point-Blank Shot</i> | - (近距離射撃) | 標準アクションを使用して、一回の近接攻撃を行う。もし命中したら、通常通りのダメージを与えた後で、追加の攻撃を(同じ攻撃ボーナスで)行うことができる。追加の攻撃の対象は、最初の攻撃の対象に隣接した、射程内の敵でなければならない。この効果は、一ラウンドに一回しか使用できない。 この特技を使用すると、1ラウンドの間 AC に -2 のペナルティを受ける。 (薙ぎ払い)のラウンドごとの使用制限がなくなる。ただし、この効果では、同じ敵を一ラウンドに2回攻撃することはできない。 |
| (遠射)† <i>Far Shot</i> (機動射撃)† <i>Shot on the Run</i> | (近距離射撃) (敏捷力) 13、(強行突破)、(精密射撃)、 基本攻撃ボーナス+4 | 武器破壊を行う際、機会攻撃を誘発しない。また、武器破壊の判定に +2 のボーナスを得る。 加えて、あなたが武器破壊を受ける際、対戦闘技術防御が 2 増加する。 |
| (精密射撃)† <i>Precise Shot</i> (精密射撃強化)† <i>Improved Precise Shot</i> (針の目を通す狙い)† <i>Pinpoint Targeting</i> (速射)† <i>Rapid Shot</i> | (近距離射撃) (敏捷力) 19、(精密射撃)、 基本攻撃ボーナス+11 (精密射撃強化)、 基本攻撃ボーナス+16 (敏捷力) 13、(近距離射撃) | 武器破壊の際、アイテムのHPを1点残すことにした場合、着用者にはダメージは適用されない。 「装置無力化」と手先の早業 に+2ボーナス(10ランク以上あれば+4ボーナス) |
| (束ね射ち)† <i>Manyshot</i> | (敏捷力) 17、(速射)、 基本攻撃ボーナス+6 | 30 フィート以内の対象に遠隔攻撃を行う際、攻撃ロールとダメージ・ロールに +1 のボーナスを得る。 |
| (クリティカル強化)† <i>Improved Critical</i> (クリティカル熟練)† <i>Critical Focus</i> | 武器への(習熟)、基本攻撃ボーナス+8 基本攻撃ボーナス +9 | 射程単位ごとのペナルティが -2 から -1 に軽減される。 全ラウンド・アクションを使用して、あなたは移動速度まで移動しながら、その過程で一回の遠隔攻撃を行うことができる。 |
| (クリティカル体得)† <i>Critical Mastery</i> (鼓膜破り)† <i>Deafening Critical</i> | (クリティカル熟練)、 クリティカル特技2つ、 ファイター・レベル14 (クリティカル熟練)、 基本攻撃ボーナス +13 | 近接攻撃範囲にいる敵を遠隔武器で攻撃する際に適用される -4 ペナルティを無効化する。 あなたが遠隔攻撃を行う際、完全遮蔽より小さな遮蔽が提供する AC ボーナス、完全視認困難によるものではない失敗確率を無視する。完全遮蔽及び完全視認困難については、通常のルール通りに扱う。 |
| (体力削り)† <i>Tiring Critical</i> (体力枯渇) <i>Exhausting Critical</i> | (クリティカル熟練)、 基本攻撃ボーナス +13 (体力削り)、 基本攻撃ボーナス +15 | 標準アクションを使用して、一回の遠隔攻撃を行う。この攻撃に対して、対象はあらゆる鎧、外皮、および盾による AC へのボーナスを適用できないあなたが移動したラウンドでは、この利益を得ることはできない。 遠隔武器を使用して全力攻撃アクションを行う際、あなたは1回の追加攻撃を得る。ただし、全ての攻撃に -2 のペナルティを受けること。 |
| | | 弓を使用して全力攻撃アクションを行う際、あなたの最初の攻撃は2本の矢を放つ。最初の攻撃が命中したなら、2つの矢が命中したことになる。正確さに依存する(急所攻撃などの)ダメージやクリティカルヒットの効果は、1回分に対してのみ適用すること。ダメージ減少や抵抗はそれぞれの攻撃に適用される。 |
| | | 選択した武器のクリティカル可能域を2倍にする。 この特技は複数回習得できる。別の武器に対して習得すること。 |
| | | クリティカル可能域のダイス目が出た後の、クリティカルを決定するために行う2回目の攻撃ロールに +4 の状況ボーナスを得る。 |
| | | クリティカル・ヒットした際、ダメージに加えて2つのクリティカル特技の効果を適用することができる。 |
| | | クリティカル・ヒットした際、難易度(10+基本攻撃ボーナス)の頑健セーブに失敗した対象は永久に聴覚喪失状態となる。 セーブに成功した場合、対象は1ラウンドの間聴覚喪失状態となる。この効果は、聴覚を有しないクリーチャーに効果を及ぼさない。 聴覚喪失状態はヒール、リムーヴ・デフネス、リジェネレーションとそれに類似した能力で回復する。 |
| | | クリティカル・ヒットした際、敵は即座に疲労状態となる。既に疲労状態が過労状態である対象には何の効果も及ぼさない。 (クリティカル体得)がない場合、他のクリティカル特技と同時に使用できない。 |
| | | クリティカル・ヒットした際、敵は即座に過労状態となる。既に過労状態である対象には何の効果も及ぼさない。 (クリティカル体得)がない場合、他のクリティカル特技と同時に使用できない。 |

| | | |
|---|---|---|
| (動脈破り) ㊦ <i>Bleeding Critical</i> | (クリティカル熟練)、 基本攻撃ボーナス +11 | 斬撃武器が刺突武器でクリティカル・ヒットした際、相手はクリティカル時のダメージに加えて自分のターンに2d6点の流血ダメージを受ける。 流血ダメージは難易度15の 治療 判定か、(治癒)副種別の呪文で癒すことができる。この効果は重複する。 (クリティカル体得) がない場合、他のクリティカル特技と同時に使用できない。 |
| (脳天撃) ㊦ <i>Staggering Critical</i> | (クリティカル熟練)、 基本攻撃ボーナス +13 | クリティカル・ヒットした際、敵は頑健セーブ(難易度は10+基本攻撃ボーナス)を行い、失敗すると1d4+1ラウンド(成功した場合は1ラウンド)よろめき状態となる。この効果は重複しない。よろめき状態の相手にクリティカル・ヒットが発生した場合、敵がセーブに失敗したら、その時点から1d4+1(もしくは1)ラウンドの間、よろめき状態となる。 (クリティカル体得) がない場合、他のクリティカル特技と同時に使用できない。 |
| (意識断ち) ㊦ <i>Stunning Critical</i> | (脳天撃)、 基本攻撃ボーナス +17 | クリティカル・ヒットした際、敵は頑健セーブ(難易度は10+基本攻撃ボーナス)を行い、失敗すると1d4ラウンド朦朧状態になる。 セーブに成功したなら、代わりに 1d4 ラウンドの間よろめき状態となる。 この効果は累積しない。朦朧状態の相手にクリティカル・ヒットが発生した場合、敵がセーブに失敗したら、その時点から1d4ラウンドの間朦朧状態となる。 (クリティカル体得) がない場合、他のクリティカル特技と同時に使用できない。 |
| (鳩尾打ち) ㊦ <i>Sickening Critical</i> | (クリティカル熟練)、 基本攻撃ボーナス +11 | クリティカル・ヒットした際、敵は1分の間不調状態になる。この効果は重複しない。 不調状態中の相手にクリティカル・ヒットが発生した場合、その時点から1分間不調状態となる。 (クリティカル体得) がない場合、他のクリティカル特技と同時に使用できない。 |
| (目潰し) ㊦ <i>Blinding Critical</i> | (クリティカル熟練)、 基本攻撃ボーナス +15 | クリティカル・ヒットした際、難易度(10+基本攻撃ボーナス)の頑健セーブに失敗した対象は永久に盲目状態となる。セーブに成功した場合、対象は 1d4ラウンドの間目がくらんだ状態となる。この効果は、視覚に頼らなかつたり、目が3つ以上あるクリーチャーには効果を及ぼさない(目が3つ以上あるクリーチャーに対しては、複数のクリティカル・ヒットを与えた場合にGM判断で効果を及ぼすことにしてもよい)。 盲目状態はビール、リムーヴ・ブラインドネス、リジェネレーションとそれに類似した能力で回復する。 (クリティカル体得) がない場合、他のクリティカル特技と同時に使用できない。 |
| (軍用武器習熟) <i>Martial Weapon Proficiency</i> | - | 軍用武器一つに(習熟)する。 バーバリアン、ファイター、パラディン、レンジャーはこの特技を習得していると見なす。 この特技は複数回習得できる。別の軍用武器に対して習得すること。 |
| (軽妙なる戦術) <i>Agile Maneuvers</i> | - | 戦闘技術ボーナス(CMB)の計算の際、【筋力】ボーナスの代わりに【敏捷力】ボーナスを用いる。 |
| (激怒時間追加) <i>Extra Rage</i> (化身時発動) <i>Natural Spell</i> | "激怒"のクラス特徴 【判断力】13、 "自然の化身"のクラス特徴 | 一日の "激怒" のラウンド数を 6 ラウンド追加する。複数回習得可能。 "自然の化身"能力を使用している間でも、あなたは呪文の発動において音声要素と動作要素を使用することができる。 物質要素についても、あなたの身体に溶け込んでいるとしても使用することができる。 この能力は"自然の化身"能力使用時に魔法のアイテムを使用できるようにするものでも、会話ができるようにするものでもない。 |
| (高速装填) ㊦ <i>Rapid Reload</i> | - | あなたが選択したクロスボウの装填をフリー・アクション(ハンド・クロスボウもしくはライト・クロスボウ)もしくは移動アクション(ヘヴィ・クロスボウ)で行う。機会攻撃は誘発する。ハンド・クロスボウもしくはライト・クロスボウに対してこの特技を習得した場合、全力攻撃アクションを最大の攻撃回数で行える。 この特技は複数回習得可能である。その場合、異なるクロスボウの種類に対してこの特技を効果を適用できる。 |
| (攻防一体) ㊦ <i>Combat Expertise</i> | 【知力】13 | 近接攻撃ロールと戦闘技術判定に -1 のペナルティを受け、AC に +1 の回避ボーナスを得る。 基本攻撃ボーナスが +4 になった時と以後 +4 毎に、ペナルティをさらに -1 受け、回避ボーナスをさらに +1 得ることができる。 攻撃をする前に宣言すること。この効果は次の手番まで持続する。 |
| (足払い強化) ㊦ <i>Improved Trip</i> | (攻防一体) | 足払いの際に機会攻撃を受けない。足払いの判定に+2ボーナス。 足払いをされる際、対戦闘技術防御に+2ボーナス。 |
| (上級足払い) ㊦ <i>Greater Trip</i> | (足払い強化)、 基本攻撃ボーナス +6 | 敵に足払いを仕掛ける際の判定に+2 ボーナスを得る。この効果は(足払い強化)の効果と重複する。 君の足払いが成功したなら、対象は機会攻撃を誘発する。 |
| (大旋風) ㊦ <i>Whirlwind Attack</i> | 【敏捷力】13、(攻防一体)、(一撃離脱)、 基本攻撃ボーナス+4 | 全ラウンド・アクションを使用して、間合いにいるすべての敵に1回ずつ攻撃を行える。 この能力を使用する際、他の攻撃回数が増加するあらゆる効果を受けることができない。 |
| (フェイント強化) ㊦ <i>Improved Feint</i> | (攻防一体) | フェイントを移動アクションで行える。 |
| (上級フェイント) ㊦ <i>Greater Feint</i> | (フェイント強化)、基本攻撃ボーナス +6 | フェイント判定で、君の次のターン開始時まで対象の【敏】ボーナスを失わせることができる。 |
| (武器落とし強化) ㊦ <i>Improved Disarm</i> | (攻防一体) | 武器落としの際に機会攻撃を受けない。また、武器落としの判定に+2ボーナス。 武器落としをされる際の対戦闘防御に+2ボーナス。 |
| (上級武器落とし) ㊦ <i>Greater Disarm</i> | (武器落とし強化)、基本攻撃ボーナス +6 | 敵に武器落としを仕掛ける際の判定に+2 ボーナスを得る。この効果は(武器落とし強化)の効果と重複する。 武器落としが成功した場合、ランダムに決定された方向に所有者から15フィート離れた場所に落ちる。 |
| (渾身の一打) ㊦ <i>Vital Strike</i> | 基本攻撃ボーナス+6 | 全力攻撃アクションを用いて、一回の攻撃ロールを失う。その攻撃が命中したなら、ダメージ・ロールのダイスの数が2倍になる。 【筋】修正値、フレイミングなどの武器の能力、急所攻撃などの精密さによるダメージは2倍にならない。 また、クリティカルヒットした場合、追加ダメージは増加しない。 この効果を使用するかどうかは、判定の前に決定すること。 |
| (渾身の一打強化) ㊦ <i>Improved Vital Strike</i> | (渾身の一打)、 基本攻撃ボーナス+11 | 全力攻撃アクションを用いて、一回の攻撃ロールを失う。その攻撃が命中したなら、ダメージ・ロールのダイスの数が3倍になる。 【筋】修正値、フレイミングなどの武器の能力、急所攻撃などの精密さによるダメージは3倍にならない。 また、クリティカルヒットした場合、追加ダメージは増加しない。 この効果を使用するかどうかは、判定の前に決定すること。 |

| | | |
|---|----------------------------|--|
| (上級渾身の一打)† <i>Greater Vital Strike</i> | (渾身の一打強化)、 基本攻撃ボーナス +16 | 全力攻撃アクションを用いて、一回の攻撃ロールを失う。その攻撃が命中したなら、ダメージ・ロールのダイスの数が4倍になる。 【筋】修正値、フレイミングなどの武器の能力、急所攻撃などの精密さによるダメージは4倍にならない。 また、クリティカルヒットした場合、追加ダメージは増加しない。 この効果を使用するかどうかは、判定の前に決定すること。 |
| (持久力) <i>Endurance</i> | - | 以下のセーブや判定に + 4 のボーナス。 過労状態から受ける非致傷ダメージに対する【耐久力】判定 強行軍による非致傷ダメージに対する【耐久力】判定 息を止めるための【耐久力】判定 飢えや乾きからくる非致傷ダメージに対する【耐久力】判定 極度に暑かったり寒かったりする環境による非致傷ダメージに対する頑健セーブ 窒息によるダメージを耐えるための頑健セーブ 加えて、軽装鎧、中装鎧を着て寝ても疲労状態にならない。 |
| (不屈の闘志) <i>Diehard</i> | (持久力) | hpが0以下になった場合、自動的に容態安定化する。また、失血によるダメージを受けない。 hpが0以下のときにはよるめき状態となることを選択できる。この状態で標準アクションを行うとhpを1失う。 hp が【耐久力】の負値を下回ると通常通り死亡する。 |
| (忍びの技) <i>Stelthy</i> | - | 隠密 と 脱出術 に+2ボーナス(10ランク以上あれば+4ボーナス) |
| (疾走) <i>Run</i> | - | 疾走の移動量が、移動速度の5倍(中装以下の鎧を着ており、中荷重)もしくは4倍(重装鎧を着ているか重荷重)となる。 走り幅跳びを行う際、軽業 判定に +4 のボーナスを得る。疾走時であっても、AC に【敏】修正値を加えたままでよい。 |
| (慈悲追加) <i>Extra Mercy</i> | "慈悲" のクラス特徴 | "慈悲" 能力で癒せる状態異常を1つ追加することができる。癒しの手で1人の対象を癒す際、この追加した効果を使用することができる。 この特技は複数回習得できる。そのたびにごとに別の状態異常を選択すること。 |
| (熟練の職人) <i>Master Craftsman</i> | 製作 もしくは 職能 5ランク | 少なくとも5ランク以上習得している 製作 か 職能 を選択する。選択した 製作 か 職能 に+2 ボーナスを得る。 選択した技能の技能ランクは、(魔法の武器防具作成) や (その他の魔法のアイテム作成) を使用する際の呪文レベルとして扱われる。 君は選択した技能ランクを君の合計術者レベルの代わりに使用して魔法のアイテムを作成することができる。 アイテムを作成する際は、選択した技能判定を行わなければならない。作成する際の難易度は上昇する。 君はこの特技で(ワンドやスタッフのような)呪文起動型アイテムや呪文発動型アイテムを作成することはできない。 |
| (呪文熟練) <i>Spell Focus</i> | - | あなたが選択した呪文系統に対するセービング・スローの難易度を +1 する。 この特技は複数回習得できる。別の呪文系統を選択すること。 |
| (上級呪文熟練) <i>Greater Spell Focus</i> | (呪文熟練) | あなたが選択した呪文系統に対するセービング・スローの難易度を +1 する。(呪文熟練) のボーナスと累積する。 この特技は複数回習得できる。別の呪文系統を選択すること。 |
| (呪文相殺強化) <i>Improved Counterspell</i> | - | 相殺呪文を使用する際、同じ系統で、呪文レベルが同じかより高い呪文を使用して相殺することができる。 |
| (呪文体得) <i>Spell Mastery</i> | ウィザード・レベル1 | 習得時に、すでに知っている呪文から【知】修正値に等しい数を選択する。選択した呪文は、呪文書がなくても準備することができる。 |
| (呪芸時間追加) <i>Extra Performance</i> | "ハードの呪芸" のクラス特徴 | 1日に使用できる"ハードの呪芸"を6ラウンド追加することができる。 この特技は複数回使用でき、効果は累積する。 |
| (上級使い魔) <i>Improved Familiar</i> | 使い魔を行使するクラス特徴 | 通常より強力な使い魔を使役できる。この使い魔は、元々"動物"でない限りは変化しない。 また、主人は使い魔と同じ種類のクリーチャーと会話する能力を得ることはできない。 |
| (招来クリーチャー強化) <i>Augment Summoning</i> | (呪文熟練(召喚術)) | あなたがザモン呪文で召喚したクリーチャーは、召喚されている間、【筋力】と【耐久力】に+4の強化ボーナスを得る。 |
| (自力生存) <i>Self-Sufficient</i> | - | 生存 と 治療 に+2ボーナス(10ランク以上あれば+4ボーナス) |
| (神速の反応) <i>Lightning Reflexes</i> | - | 反応セーブに +2 のボーナスを得る。 |
| (神速の反応強化) <i>Improved Lightning Reflexes</i> | (神速の反応) | 1日1回、反応セーブを振り直すことができる。君はセーブの結果が明らかになる前にこの特技の使用を宣言しなければならない。 振り直した結果が最初のものより悪くても、その結果を適用する。 |
| (素手攻撃強化)† <i>Improved Unarmed Strike</i> | - | 素手攻撃の際、機会攻撃を受けない。また、素手攻撃で致傷ダメージを与えてもよい。 |
| (組みつき強化)† <i>Improved Grapple</i> | (敏捷力) 13、(素手攻撃強化) | 組みつきを行う際、機会攻撃を誘発しない。組みつき判定に +2 のボーナスを得る。 組みつきの対象になった時、対戦闘技術防御が +2 される。 |
| (上級組みつき)† <i>Greater Grapple</i> | (組みつき強化)、基本攻撃ボーナス +6 | 敵に組みつきを仕掛ける際の判定に+2 ボーナスを得る。この効果は(組みつき強化)の効果と重複する。 一旦組みつきをした対象の組みつき状態を維持するために、移動アクションを使用するだけでよい。 この特技は、(敵を移動させたり、攻撃したり、押さえ込まれた状態とするための)組みつき判定を毎ラウンド2回行うことを可能とするが、組みつき状態を続けるための判定は1回だけ成功すればよい。 |
| (蠍の型)† <i>Scorpion Style</i> | (素手攻撃強化) | 標準アクションを消費して、1回の素手攻撃を行う。この攻撃が命中したなら、通常のダメージに加えて対象の地上での基本移動速度が 5 フィートに減少する。この効果はあなたの【判】修正値ラウンドの間続く。 この効果は、対象が難易度(10 + あなたのレベルの半分 + 【判】修正値)の頑健セーブに成功すると無効化される。 |
| (ゴーゴンの拳)† <i>Gorgon's Fist</i> | (蠍の型)、基本攻撃ボーナス+6 | 標準アクションを消費して、1回の素手攻撃を行う。対象は(蠍の型)などが原因で)移動速度が5フィートでなければならない。 この攻撃が命中したら、通常のダメージに加えて対象を次のあなたの手番の終わりまでよるめき状態にする。 すでに対象がよるめき状態ならば、何の効果もない。 この効果は、対象が難易度(10 + あなたのレベルの半分 + 【判】修正値)の頑健セーブに成功すると無効化される。 |

| | | |
|--|--|--|
| (メデューサの怒り)† <i>Medusa's Wrath</i> | (ゴーゴンの拳)、基本攻撃ボーナス+11 | 全力攻撃アクションを使用して、少なくとも一回は素手攻撃を行う際、2回の素手攻撃による追加攻撃を得る。 この攻撃はあなたの最も高い基本攻撃ボーナスで行うこと。 対象は目がくらんだ状態、麻痺状態、立ちすくみ状態、よろめき状態、意識不明状態、あるいは朦朧状態でなければならない。 |
| (朦朧化打撃)† <i>Stunning Fist</i> | [敏捷力]13、[判断力]13 (素手攻撃強化)、基本攻撃ボーナス+8 | 攻撃ロールを行う前に、この特技を使用するかどうか決めなければならない。 この特技の使用を宣言したあなたの素手攻撃によりダメージを受けた対象は、難易度(10 + あなたのレベルの 1/2 + [判]修正値)の頑健セーブに成功しなければ、1ラウンドの愛だ朦朧状態となる。 1レベルのときは一日に一回使用できる。4レベルに一回、この特技の一日毎の使用回数が増加する。 この特技は1ラウンドに一度しか使用できない。 |
| (矢止め)† <i>Deflect Arrows</i> | [敏捷力]13、(素手攻撃強化) | 片手が開いた状態でなければ使用できない。一ラウンドに一度、あなたに遠隔攻撃が命中した際、それを弾いてダメージを無効化できる。よろめき状態のときには使用できない。この行動はアクションとは見なさない。 巨大な遠隔攻撃(バリスタなど)や魔法による遠隔攻撃をはじくことはできない。 |
| (矢つかみ)† <i>Snatch Arrows</i> | [敏捷力]15、(矢止め) | (矢止め)を使用する際、はじく代わりに遠隔武器を受け止めてもよい。また、それを直ちに攻撃した者に投げ返してもよい。 |
| (素早い移動) <i>Nimble Moves</i> | [敏]13 | この特技の効果を使用するには、片手に何も持っていない状態でなければならない。 各ラウンド、5フィートまでの移動困難地形を通常の地形として移動できる。 |
| (軽業移動) <i>Acrobatic Steps</i> | [敏]15、(機敏な歩み) | この効果により、移動困難地形で5フィート・ステップが可能となる。 各ラウンド、15フィートまでの移動困難な地形を通常の地形として移動できる。 |
| (説得力) <i>Persuasive</i> | | (機敏な歩み)の効果と重複する(合計で20フィートとなる)。 |
| (選択的エネルギー放出) <i>Selective Channeling</i> | [魅力]13、 "エネルギーの放出"のクラス特徴 | 威圧と交渉に+2ボーナス(10ランク以上あれば+4ボーナス) エネルギーの放出を行う際、範囲内にいる[魅]修正値までの対象を選択する。 |
| (戦闘発動) <i>Combat Casting</i> | - | その対象を"エネルギーの放出"の効果から外すことができる。 |
| (代用武器の巧み)† <i>Catch Off-Guard</i> | - | 防衛的発動や組みつき状態での呪文の使用における集中判定に+4のボーナスを得る。 |
| (代用武器体得) <i>Improvised Weapon Mastery</i> | (代用武器の巧み)または(万能投擲術)、 基本攻撃ボーナス +8 | 代用武器を使用することによるペナルティを受けない。 ダメージの上限は片手用なら1d8、両手用なら2d6である。代用武器のクリティカル可能域は19-20となり、倍率は×2である。 |
| (盾習熟) <i>Shield Proficiency</i> | - | 全ての盾について、装備することによる攻撃ロールへのペナルティを無視する。 |
| (盾攻撃強化)† <i>Improved Shield Bash</i> | (盾習熟) | バーバリアン、バード、クレリック、ドルイド、ファイター、パラディン、およびレンジャーは(盾習熟)を習得していると見なす。 |
| (盾のぶちかまし)† <i>Shield Slam</i> | (盾攻撃強化)、(二刀流) 基本攻撃ボーナス+6 | 盾攻撃を行う際、盾のACボーナスを失わない。 |
| (盾攻撃の達人)† <i>Shield Master</i> | (盾のぶちかまし)、 基本攻撃ボーナス+11 | あなたの盾攻撃を受けた敵は、自動的に突き飛ばしを行われたと見なす。判定には戦闘技術判定の代わりに攻撃ロールを使用する。 |
| (盾熟練)† <i>Shield Focus</i> | (盾習熟)、基本攻撃ボーナス +1 | この突き飛ばしは機会攻撃を誘発しない。壁などで下がれなくなった場合、対象は移動できるだけ移動した後で伏せ状態となる。 |
| (上級盾熟練)† <i>Greater Shield Focus</i> | (盾熟練)、ファイター・レベル8 | あるいは、対象をあなたが5フィート・ステップで移動できる先に移動させたり、このターンの移動するためのアクションを消費させることを選んでもよい。 |
| (タワー・シールド習熟)† <i>Tower Shield Proficiency</i> | (盾習熟) | 盾攻撃を行う際、他の武器を同時に使用していることによるペナルティを受けない。 |
| (単純武器習熟) <i>Simple Weapon Proficiency</i> | - | 盾攻撃のダメージ・ロールに盾ボーナスを(強化ボーナスであるかのように)加える。 |
| (致命的な狙い)† <i>Deadly Aim</i> | [敏捷力]13、基本攻撃ボーナス+1 | 君が使用しているどのシールドのACボーナスも+1される。 |
| (追加hp) <i>Toughness</i> | - | 君が使用しているどのシールドのACボーナスも+1される。この効果は(盾熟練)のものと重複する。 |
| (追尾)† <i>Step Up</i> | 基本攻撃ボーナス +1 | タワー・シールドを装備することによる攻撃ロールへのペナルティを無視する。 |
| (抵抗破り) <i>Spell Penetration</i> | - | ファイターは(タワー・シールド習熟)を習得していると見なす。 |
| (上級抵抗破り) <i>Greater Spell Penetration</i> | (抵抗破り) | 全ての単純武器について、(習熟)していないことによる -4 ペナルティを無視する。 |
| (統率力) <i>Leadership</i> | キャラクター・レベル7 | ドルイド、モンク、ウィザード以外のすべてのキャラクターは、この特技を習得していると見なす。 |
| (動物の友) <i>Animal Affinity</i> | - | 全ての遠隔攻撃に -1 のペナルティを受けることで、全ての遠隔攻撃によるダメージ・ロールに +2 のボーナスを得る。 |
| (特殊武器習熟)† <i>Exotic Weapon Proficiency</i> | 基本攻撃ボーナス+1 | 基本攻撃ボーナスが +4 になったとき及び以後 +4 ごとに、ペナルティを更に -1 しダメージ・ロールへのボーナスを更に +2 できる。 |
| | | 攻撃ロールの前に使用を宣言すること、接触攻撃やダメージを与えない効果には影響を及ぼさない。 |
| | | hp に +3 点のボーナスを得る。3 を超えるヒット・ダイス 1 毎に、追加で +1 のボーナスを得る。 |
| | | 隣接した敵が5フィート・ステップであなたから離れたとき、割込みアクションで5フィート・ステップを行い、離れようとした敵に隣接することができる。この特技を使用したなら、あなたは次のターンの間5フィート・ステップを行えない。 |
| | | もし、次のターンのにあなたが移動アクションしか行えないのなら、移動速度は5フィートとなる。 |
| | | 呪文抵抗を破る術者レベル判定に +2 のボーナスを得る。 |
| | | 呪文抵抗を破る術者レベル判定に +2 のボーナスを得る。(抵抗破り)のボーナスと累積する。 |
| | | 腹心や配下を得る。 |
| | | 動物使い と 騎乗 に+2ボーナス(10ランク以上あれば+4ボーナス) |
| | | 特殊武器一つを選びそれに習熟する。 |
| | | この特技は複数回習得できる。そのたびに別の武器を選択すること。 |

| | | |
|---|---|--|
| 〔二刀流〕† <i>Two-Weapon Fighting</i> | 〔敏捷力〕15 | 二つの武器を使用する際に被るペナルティを2軽減する。 |
| 〔二重斬り〕† <i>Double Slice</i> | 〔二刀流〕 | 二つの武器を使用する際、副武器によるダメージ・ロールに、(通常の〔筋〕ボーナスの半分の代わりに)〔筋〕ボーナスを加える。 |
| 〔二刀流強化〕† <i>Improved Two-Weapon Fighting</i> | 〔敏捷力〕17、〔二刀流〕、 基本攻撃ボーナス+6 | 二つの武器を使用する際、通常の副武器による追加攻撃に加えて、-5のペナルティを受けた副武器による2回目の追加攻撃を得る。 |
| 〔上級二刀流〕† <i>Greater Two-Weapon Fighting</i> | 〔敏捷力〕19、〔二刀流強化〕、 基本攻撃ボーナス+11 | 二つの武器を使用する際、通常の副武器による追加攻撃に加えて、-10のペナルティを受けた副武器による3回目の追加攻撃を得る。 |
| 〔二刀のかきむしり〕† <i>Two-Weapon Rend</i> | 〔二重斬り〕、〔二刀流強化〕、 基本攻撃ボーナス+11 | 主武器と副武器の攻撃がどちらも同じ対象に命中したのなら、追加で1d10 + 〔筋〕修正値の1.5倍のダメージを与える。 この追加ダメージは、1ラウンドに1回だけ適用できる。 |
| 〔二刀の守り〕† <i>Two-Weapon Defence</i> | 〔二刀流強化〕 | 肉体武器でも素手攻撃でもない二つの武器を使用しているなら、ACに+1の盾ボーナスを得る。 防御的戦闘を行うのなら、この修正は+2に上昇する。 |
| 鋼の意志 <i>Iron Will</i> 〔鋼の意志強化〕 <i>Improved Iron Will</i> | 〔鋼の意志〕 | 意志セーブに2のボーナスを得る。 1日1回、意志セーブを振り直すことができる。君はセーブの結果が明らかになる前にこの特技の使用を宣言しなければならない。 振り直した結果が最初のものより悪くても、その結果を適用する。 |
| 〔発動妨害〕† <i>Disruptive</i> | ファイター・レベル6 | 武器の届く範囲内にいる全ての敵の防御的発動の難易度が+4される。ただし、この効果は君が敵の場所を把握しており、 機会攻撃ができる場合にのみ発揮される。もし君が1ラウンドに一回しか機会攻撃が行えない上で可能な機会攻撃を 既に使い切っている場合、この特技の効果は発揮されない。 |
| 〔呪文潰し〕† <i>Spellbreaker</i> | 〔発動妨害〕、 ファイター・レベル10 | 武器の届く範囲内にいる敵が防御的発動に失敗した場合、君の機会攻撃を誘発する。 |
| 〔早抜き〕† <i>Quick Draw</i> | 基本攻撃ボーナス+1 | フリー・アクションで武器を準備する。手先の早業により武器を隠していたのであれば、移動アクションで武器を準備できる。 この特技を習得していれば、投擲武器を使用している場合でも、全力攻撃アクションを最大の攻撃回数で行える。 錬金術アイテム、ポーション、スクロール、およびワンドをこの特技で準備することはできない。 |
| 〔反撃の構え〕† <i>Strike Back</i> | 基本攻撃ボーナス +11 | 敵が君の武器の届く範囲外にいたとしても、「敵が近接攻撃をしてきた時に近接攻撃する」という待機アクションを取ることができる。 |
| 〔万能投擲術〕† <i>Throw Anything</i> 〔秘術使いの鎧訓練〕† <i>Arcane Armor Training</i> | - 〔鎧習熟(軽装)〕、術者レベル3 | 代用武器による遠隔攻撃に被る -4 ペナルティを受けない。飛散武器を投擲する際、攻撃ロールに +1 の状況ボーナスを得る。 即行アクションを消費することで、1ラウンドの間、鎧による秘術呪文失敗率を10%削減する。 |
| 〔秘術使いの鎧体得〕† <i>Arcane Armor Mastery</i> | 〔秘術使いの鎧訓練〕、〔鎧習熟(中装)〕、 術者レベル7 | 即行アクションを消費することで、1ラウンドの間、鎧による秘術呪文失敗率を20%削減する。 これは(鎧を着る術者)のボーナスを置き換えることに注意すること。 |
| 〔秘術の打撃〕 <i>Arcane Strike</i> 〔武器熟練〕† <i>Weapon Focus</i> | 秘術呪文が使用できる能力 武器への〔習熟〕、 基本攻撃ボーナス+1 (武器熟練) | 即行アクションを消費することで、1ラウンドの間、1+1/(5レベル)点ダメージを追加し、武器を魔法の武器と見なす。 習得する際に、武器タイプ一つを選ぶ。選択した武器タイプに属する武器を使用した攻撃ロールに +1 のボーナスを得る。 この特技は複数回習得できる。別の武器カテゴリを選択すること。 |
| 〔威圧演武〕† <i>Dazzling Display</i> | (威圧演武)、基本攻撃ボーナス+6 | (武器熟練)した武器を持っている場合、全ラウンド・アクションを使用して、30ft以内であなたの視界にいる すべての敵に威圧 することができる。このとき 威圧 の代わりに攻撃ボーナスを使用してよい。 |
| 〔防御崩し〕† <i>Shatter Defenses</i> | (上級武器熟練)、〔防御崩し〕、 基本攻撃ボーナス+11 | このラウンドにあなたの攻撃が命中した怯え状態、恐怖状態、恐慌状態の敵は、あなたの次のターンの終わりまで、 あなたの攻撃に対して足す(み状態となる。このラウンドであなたが行う以降の攻撃に対しても、この効果は適用される。 標準アクションを消費して、朦朧状態が立ちすくみ状態の敵に(上級武器習熟)した武器で攻撃を行う。 |
| 〔手ひどい一打〕† <i>Deadly Stroke</i> | (上級武器熟練)、〔防御崩し〕、 基本攻撃ボーナス+11 | 命中したなら、通常の2倍のダメージを与え、〔耐久力〕に1点の能力値流血ダメージを与える。 能力値流血ダメージは、クリティカル時に増加しない。 |
| 〔貫通打撃〕† <i>Penetrating Strike</i> | (武器熟練)、ファイター・レベル12 | 選択した武器での攻撃の際、最高5点までのダメージ減少を無視することができる。 |
| 〔上級貫通打撃〕† <i>Greater Penetrating Strike</i> | (貫通打撃)、ファイター・レベル16 | タイプ指定のないダメージ減少(10/-など)に対しては効果が無い。 選択した武器での攻撃の際、最高10点までのダメージ減少を無視することができる。 |
| 〔上級武器熟練〕† <i>Greater Weapon Focus</i> | (武器熟練)、ファイター・レベル8 | タイプ指定のないダメージ減少(10/-など)に対しては、無視できるダメージは5点減少する。 習得する際に、あなたが(武器熟練)を習得している武器一つを選ぶ。 選択した武器を使用した攻撃ロールに +1 のボーナスを得る。 このボーナスは、(武器熟練)を含むあらゆるボーナスに累積する。 |
| 〔武器開眼〕† <i>Weapon Specialization</i> | (武器熟練)、ファイター・レベル4 | この特技は複数回習得できる。別の武器を選択すること。 習得する際に、あなたが(武器熟練)を習得している武器一つを選ぶ。 選択した武器を使用した攻撃のダメージ・ロールに +2 のボーナスを得る。 |
| 〔上級武器開眼〕† <i>Greater Weapon Specialization</i> | (武器開眼)、ファイター・レベル12 | この特技は複数回習得できる。別の武器を選択すること。 習得する際に、あなたが(武器開眼)を習得している武器一つを選ぶ。 選択した武器を使用した攻撃のダメージ・ロールに +2 のボーナスを得る。 このボーナスは、(武器開眼)を含むあらゆるボーナスに累積する。 |

| | | |
|--|------------------|---|
| <div> <div> (武器の妙技)† <i>Weapon Finesse</i> </div> </div> | - | <div> <div> 軽い武器か、あなたのサイズに適したレイピア、ウィップ、スパイクト・チェーンを使用する場合、攻撃ロールに[筋]修正値の代わりに[敏]修正値を用いる。 盾を持っていたのならば、攻撃ロールに盾による判定ペナルティを受ける。 1gp以下の物質要素を省略できる。 君の次のターンまでACに-2のペナルティを受けることで、君のターンの終わりまで近接攻撃の間合いを5フィート伸ばすことができる。 この特技の使用は、攻撃を行う前に宣言しなければならない。 対戦闘技術防御を計算する際、合計ヒット・ダイスを基本攻撃ボーナスと見なす。 </div> </div> |
| <div> <div> (物質要素省略) <i>Eschew Materials</i> </div> </div> | - | <div> <div> 呪文学 と 魔法装置使用 に+2ボーナス(10ランク以上あれば+4ボーナス) 機会攻撃の回数を[敏捷力]ボーナスだけ追加する。また、あなたは立ちすくみ状態でも機会攻撃を行える。 この効果は、ローグの"追い打ち"能力の使用回数を増加させるものではない。 敵が君に隣接するマスを移動して機会攻撃を誘発した場合、君はその機会攻撃で戦闘技術判定を行うことができる。 成功した場合、その敵はそのターンに残っているアクションを行うことはできるが、それ以上移動することはできない。 この能力は、敵が君に隣接しているマスから離れようとして機会攻撃を誘発した時にも使用することができる。 近接攻撃において、失敗確率により攻撃が失敗した時に振り直すことができる。 不可視状態の敵はあなたを近接攻撃する際に不可視状態による攻撃ロールへのボーナスを得られない。 盲目状態において疾走する際、軽業 判定を行わなくてよい。 軽装鎧を装備することによる攻撃ロールへのペナルティを無視する。 モンク、ソーサラー、ウィザードを除くすべてのキャラクターはこの特技を習得していると見なす。 中装鎧を装備することによる攻撃ロールへのペナルティを無視する。 バーバリアン、バード、クレリック、ドルイド、ファイター、パラディンはこの特技を習得していると見なす。 重装鎧を装備することによる攻撃ロールへのペナルティを無視する。 クレリック、ファイター、パラディンはこの特技を習得していると見なす。 混沌、秩序、悪、善から一つを選ぶ。 通常の効果の代わりに、選択したアラインメントの副種別を持った来訪者を癒したり効果を及ぼしたりすることを選択できる。 その場合、その他のクリーチャーには何ら影響を及ぼさなくなる。この能力を使用するかどうかは、発動する度に決定する。 対象は通常通り意志セーブを行い、被るダメージを半分にすることができる。 この特技は複数回習得でき、そのたびごとに別のアラインメントを選択すること。一度に一つのアラインメントに対する"エネルギーの放出"しか行えない。 あなたは 威圧 判定を行う際、[魅]修正値に加えて[筋]修正値を加えてよい。 </div> </div> |
| <div> <div> (踏み込み)† <i>Lunge</i> </div> </div> | 基本攻撃ボーナス +6 | |
| <div> <div> (防御的戦闘訓練)† <i>Defensive Combat Training</i> </div> </div> | - | |
| <div> <div> (魔法の才) Magical Aptitude </div> </div> | - | |
| <div> <div> (迎え討ち)† <i>Combat Reflexes</i> </div> </div> | - | |
| <div> <div> (足留め)† <i>Stand Still</i> </div> </div> | (迎え討ち) | |
| <div> <div> (無視界戦闘)† <i>Blind-Fight</i> </div> </div> | - | |
| <div> <div> (鎧習熟(軽装)) <i>Armor Proficiency, Light</i> </div> </div> | - | |
| <div> <div> (鎧習熟(中装)) <i>Armor Proficiency, Medium</i> </div> </div> | (鎧習熟(軽装)) | |
| <div> <div> (鎧習熟(重装)) <i>Armor Proficiency, Heavy</i> </div> </div> | (鎧習熟(中装)) | |
| <div> <div> (来訪者へのエネルギー放出) <i>Alignment Channel</i> </div> </div> | "エネルギーの放出"のクラス特徴 | |
| <div> <div> (腕力による威圧)† <i>Intimidating Prowess</i> </div> </div> | - | |

| アイテム作成特技 | 前提 | 利益 |
|--|----------|---------------------------------|
| <div> <div> (スタッフ作成) <i>Craft Staff</i> </div> </div> | 術者レベル 12 | 魔法のスタッフを作成できる。 |
| <div> <div> (その他の魔法のアイテム作成) <i>Craft Wondrous Items</i> </div> </div> | 術者レベル 3 | "その他の魔法のアイテム"に属する魔法のアイテムを作成できる。 |
| <div> <div> (ポーション作成) <i>Brew Potion</i> </div> </div> | 術者レベル 3 | 魔法のポーションを作成できる。 |
| <div> <div> (巻物作成) <i>Scribe Scroll</i> </div> </div> | 術者レベル 1 | 巻物を作成できる。 |
| <div> <div> (魔法の武器防具作成) <i>Craft Magic Arms and Armor</i> </div> </div> | 術者レベル 5 | 魔法の武器、鎧、および盾を作成できる。 |
| <div> <div> (魔法の指輪作成) <i>Forge Rings</i> </div> </div> | 術者レベル 12 | 魔法の指輪を作成できる。 |
| <div> <div> (ロッド作成) <i>Craft Rod</i> </div> </div> | 術者レベル 9 | 魔法のロッドを作成できる。 |
| <div> <div> (ワンド作成) <i>Craft Wand</i> </div> </div> | 術者レベル 5 | 魔法のワンドを作成できる。 |

| 呪文修正特技 | 前提 | 利益 |
|--|----|---|
| <div> <div> (呪文威力強化) <i>Empower Spell</i> </div> </div> | - | ランダムに決定する呪文の効果をも1.5倍にする。通常より2レベル高い呪文スロットを消費する。 |
| <div> <div> (呪文威力最大化) <i>Maximize Spell</i> </div> </div> | - | ランダムに決定する呪文の効果において、ダイス目がすべて最大値であったとして効果を決定する。 通常より3レベル高い呪文スロットを消費する。 |
| <div> <div> (呪文音声省略) <i>Silent Spell</i> </div> </div> | - | 音声要素を省略して呪文を発動できる。通常より1レベル高い呪文スロットを消費する。 |
| <div> <div> (呪文距離延長) <i>Enlarge Spell</i> </div> </div> | - | 呪文の射程を2倍にする。通常より1レベル高い呪文スロットを消費する。 |
| <div> <div> (呪文効果範囲拡大) <i>Widen Spell</i> </div> </div> | - | 爆発、放射、直線、拡散の形状の呪文の範囲を2倍にする。通常より3レベル高い呪文スロットを消費する。 |
| <div> <div> (呪文高速化) <i>Quicken Spell</i> </div> </div> | - | 呪文を即行アクションで発動する。1ラウンド以上発動に必要な呪文は高速化できない。高速化した呪文は機会攻撃を誘発しない。 通常より4レベル高い呪文スロットを消費する。 |
| <div> <div> (呪文持続時間延長) <i>Extend Spell</i> </div> </div> | - | 呪文の持続時間を2倍にする。通常より1レベル高い呪文スロットを消費する。 |
| <div> <div> (呪文動作省略) <i>Still Spell</i> </div> </div> | - | 動作要素を省略して呪文を発動できる。通常より1レベル高い呪文スロットを消費する。 |
| <div> <div> (呪文レベル上昇) <i>Highten Spell</i> </div> </div> | - | 呪文レベルを上昇させる。上昇した後の呪文スロットを消費する。 |

†: 戦闘特技、‡: クリティカル特技

単純武器

| カテゴリ | 名称 | 価格 | ダメージ | | クリティカル | 射程 単位 | 重量*1 (ポンド) | ダメージ タイプ*2 | 特殊 | 補足説明 |
|----------|---------------|-----|---------|---------|----------|----------|---------------|---------------|----------|--|
| | | | 小型 | 中型 | | | | | | |
| 素手 | ガントレット | 2 | 1d2 | 1d3 | x2 | - | 1 | 殴打 | - | 素手攻撃で致傷ダメージを与える以外は、素手攻撃に準ずる。価格は片手分。 中装鎧と重装鎧は、プレストプレートを除いてガントレットを含む。 |
| | 素手攻撃 | - | 1d2 | 1d3 | x2 | - | - | 殴打 | 非致傷 | モンクや(素手打撃強化)を持っているものは、与えるダメージを致傷ダメージか非致傷ダメージか選択できる。 素手攻撃は武器によるダメージであると考える。常に軽い武器であるとみなす。(武器の妙技)適用可能。 素手攻撃は肉体武器とは見なさない。 |
| 軽い 近接 | シッケル | 6 | 1d4 | 1d6 | x2 | - | 2 | 斬撃 | 足払い | |
| | スパイクト・ガントレット | 5 | 1d3 | 1d4 | x2 | - | 1 | 刺突 | - | 武器落としの対象にならない。攻撃の際、武装しているとみなす。価格は片手分。 |
| | ダガー | 2 | 1d3 | 1d4 | 19-20/x2 | 10 | 1 | 刺突または 斬撃 | - | 手先の早業 で武器を隠す判定に +2。 |
| | パンチング・ダガー | 2 | 1d3 | 1d4 | x3 | - | 1 | 刺突 | - | |
| | ライト・メイス | 5 | 1d4 | 1d6 | x2 | - | 4 | 殴打 | - | |
| 片手 近接 | クラブ | - | 1d4 | 1d6 | x2 | 10 | 3 | 殴打 | - | |
| | ショートスピア | 1 | 1d4 | 1d6 | x2 | 20 | 3 | 刺突 | - | |
| | ヘヴィ・メイス | 12 | 1d6 | 1d8 | x2 | - | 8 | 殴打 | - | |
| | モーニングスター | 8 | 1d6 | 1d8 | x2 | - | 6 | 殴打かつ 刺突 | - | |
| | | | | | | | | | | |
| 両手 近接 | クォータースタッフ | - | 1d4/1d4 | 1d6/1d6 | x2 | - | 4 | 殴打 | 双頭、モンク | |
| | スピア | 2 | 1d6 | 1d8 | x3 | 20 | 6 | 刺突 | 突撃待機 | |
| | ロングスピア | 5 | 1d6 | 1d8 | x3 | - | 9 | 刺突 | 突撃待機、間合い | |
| 遠隔 | ダーツ | 0.5 | 1d3 | 1d4 | x2 | 20 | 0.5 | 刺突 | - | |
| | ジャベリン | 1 | 1d4 | 1d6 | x2 | 50 | 2 | 刺突 | - | 近接攻撃に使用する際には -4 のペナルティを受ける。 |
| | スリング | - | 1d3 | 1d4 | x2 | 50 | 0 | 殴打 | - | 投擲武器のように、[筋]修正値をダメージに追加する。射出は片手で行える。 装填は移動アクションで両手が必要であり、機会攻撃を誘発する。 通常の石を射出することもできるが、ダメージは1サイズ小さいものとなり、攻撃ロールに -1 のペナルティを受ける。 |
| | スリング用バレット(10) | 0.1 | - | - | - | - | 5 | - | - | 外れた矢弾は 50% で、命中した矢弾は必ず失われる。 |
| | ブローガン | 2 | - | 1d2 | x2 | 20 | 1 | 刺突 | - | 発射時に音はしない。 |
| | ブローガン用ダーツ(10) | 0.5 | - | - | - | - | - | - | - | 外れた矢弾は 50% で、命中した矢弾は必ず失われる。 |
| | ヘヴィ・クロスボウ | 50 | 1d8 | 1d10 | 19-20/x2 | 120 | 8 | 刺突 | - | 装填は全ラウンドアクションで機会攻撃を誘発する。通常は両手で射る。片手で持つなら攻撃ロールに -4、 両手に一つずつ持って射るなら、片手武器としてペナルティを計算する。片手で持つ -4 も考慮に入れること。 |
| | クロスボウ用ボルト(10) | 1 | (1d3) | (1d4) | (x2) | - | 3 | (刺突) | - | データは近接武器として使用したもの(攻撃ロールに-4)。外れた矢弾は 50% で、命中した矢弾は必ず失われる。 |
| | ライト・クロスボウ | 35 | 1d6 | 1d8 | 19-20/x2 | 80 | 4 | 刺突 | - | 装填は移動アクションで機会攻撃を誘発する。通常は両手で射る。片手で持つなら攻撃ロールに -2、 両手に一つずつ持って射るなら、軽い武器としてペナルティを計算する。片手で持つ -4 も考慮に入れること。 |
| | クロスボウ用ボルト(10) | 1 | (1d3) | (1d4) | (x2) | - | 3 | (刺突) | - | データは近接武器として使用したもの(攻撃ロールに-4)。外れた矢弾は 50% で、命中した矢弾は必ず失われる。 |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |

*1: 重量は中型用。小型なら半分、大型なら2倍にすること。

*2: 二つのダメージタイプがある場合、"かつ"なら両方を持つ。"または"なら、攻撃前に選択する。

足払い: 足払いを試みられる。相手に足払いされたとき、この武器を手から離すことで回避できる。

武器落とし: 武器落としの戦闘技術判定に +2 のボーナスを与える。

突撃待機: 突撃に対して待機アクションをとることで、その攻撃が命中した際のダメージを2倍にする。

モンク: モンク用武器。モンクはこれを使用して連打を行うことができる。

| 軍用武器 | | | | | | | | | | |
|----------|---------------|-----|-------|-------|----------|----------|---------------|---------------|-----------|--|
| カテゴリ | 名称 | 価格 | ダメージ | | クリティカル | 射程 単位 | 重量*1 (ポンド) | ダメージ タイプ*2 | 特殊 | 補足説明 |
| | | | 小型 | 中型 | | | | | | |
| 軽い 近接 | ククリ | 8 | 1d3 | 1d4 | 18-20/x2 | - | 3 | 斬撃 | - | |
| | サップ | 1 | 1d4*3 | 1d6*3 | x2 | - | 2 | 殴打 | 非致傷 | |
| | ショート・ソード | 10 | 1d4 | 1d6 | 19-20/x2 | - | 2 | 刺突 | - | |
| | スターナイフ | 24 | 1d3 | 1d4 | x3 | 20 | 3 | 刺突 | - | |
| | スパイク・アーマー | 特殊 | 1d4 | 1d6 | x2 | - | 特殊 | 刺突 | - | 鎧にスパイクをつけたもの。組みつき時や追加攻撃を行うのに使用する。「防具」項を参照。 |
| | スパイク・ライト・シールド | 特殊 | 1d3 | 1d4 | x2 | - | 特殊 | 刺突 | - | 盾にスパイクをつけたもの。防御の代わりに攻撃に使用する。「防具」項を参照。 |
| | スローイング・アックス | 8 | 1d4 | 1d6 | x2 | 10 | 2 | 斬撃 | - | |
| | ハンドアックス | 6 | 1d4 | 1d6 | x3 | - | 3 | 斬撃 | - | |
| | ライト・シールド | 特殊 | 1d2 | 1d3 | x2 | - | 特殊 | 殴打 | - | 盾打撃を行ったときのダメージ。「防具」項を参照。 |
| | ライト・ハンマー | 1 | 1d3 | 1d4 | x2 | 20 | 2 | 殴打 | - | |
| | ライト・ピック | 4 | 1d3 | 1d4 | x4 | - | 3 | 刺突 | - | |
| 片手 近接 | ウォーハンマー | 12 | 1d6 | 1d8 | x3 | - | 5 | 殴打 | - | |
| | シミター | 15 | 1d4 | 1d6 | 18-20/x2 | - | 4 | 斬撃 | - | |
| | スパイク・ヘヴィ・シールド | 特殊 | 1d4 | 1d6 | x2 | - | 特殊 | 刺突 | - | 盾にスパイクをつけたもの。防御の代わりに攻撃に使用する。「防具」項を参照。 |
| | ドライデント | 15 | 1d6 | 1d8 | x2 | 10 | 4 | 刺突 | 突撃待機 | |
| | バトルアックス | 10 | 1d6 | 1d8 | x3 | - | 6 | 斬撃 | - | |
| | フレイル | 8 | 1d6 | 1d8 | x2 | - | 5 | 殴打 | 武器落とし、足払い | |
| | ヘヴィ・シールド | 特殊 | 1d3 | 1d4 | x2 | - | 特殊 | 殴打 | - | 盾打撃を行ったときのダメージ。「防具」項を参照。 |
| | ヘヴィ・ピック | 8 | 1d4 | 1d6 | x4 | - | 6 | 刺突 | - | |
| | レイピア | 29 | 1d4 | 1d6 | 18-20/x2 | - | 2 | 刺突 | - | (武器の妙技)適用可能。両手で持ってダメージに[筋]修正の半分を追加することはできない。 |
| | ロングソード | 15 | 1d6 | 1d8 | 19-20/x2 | - | 4 | 斬撃 | - | |
| 両手 近接 | ギザーム | 9 | 1d6 | 2d4 | x3 | - | 12 | 斬撃 | 間合い、足払い | |
| | グレイヴ | 8 | 1d8 | 1d10 | x3 | - | 10 | 斬撃 | 間合い | |
| | グレートアックス | 20 | 1d10 | 1d12 | x3 | - | 12 | 斬撃 | - | |
| | グレートクラブ | 5 | 1d8 | 1d10 | x2 | - | 8 | 殴打 | - | |
| | グレートソード | 50 | 1d10 | 2d6 | 19-20/x2 | - | 8 | 斬撃 | - | |
| | サイズ | 18 | 1d6 | 2d4 | x4 | - | 10 | 刺突または 斬撃 | 足払い | |
| | ハルバード | 10 | 1d8 | 1d10 | x3 | - | 12 | 刺突または 斬撃 | 足払い、突撃待機 | |
| | ファルシオン | 75 | 1d6 | 2d4 | 18-20/x2 | - | 8 | 斬撃 | - | |
| | ヘヴィ・フレイル | 15 | 1d8 | 1d10 | 19-20/x2 | - | 10 | 殴打 | 武器落とし、足払い | |
| | ランサー | 10 | 1d6 | 2d4 | x3 | - | 12 | 刺突 | 武器落とし、間合い | |
| 遠隔 | ランス | 10 | 1d6 | 1d8 | x3 | - | 10 | 刺突 | 間合い | 騎乗して突撃を行う際、ダメージを2倍にする。騎乗時は片手で持てる。 |
| | コンボジット・ショートボウ | 75 | 1d4 | 1d6 | x3 | 70 | 2 | 刺突 | - | 射撃の際に両手が必要。騎乗して使用できる。全てのコンボジット・ショートボウには必要な[筋]が設定されており、その値までならば、[筋]ボーナスがダメージに追加される。必要な[筋]に満たない場合、判定に -2 ペナルティ。通常のコンボジット・ショートボウは +0 用。+1 毎に 75gp が価格に追加される。特技や習熟について、コンボジット・ショートボウはショートボウと同様に扱う。 |
| | アロー(20) | 1 | (1d3) | (1d4) | (x2) | - | 3 | (刺突) | - | データは近接武器として使用したもの(攻撃ロールに-4)。外れた矢弾は 50% で、命中した矢弾は必ず失われる。 |
| | コンボジット・ロングボウ | 100 | 1d6 | 1d8 | x3 | 110 | 3 | 刺突 | - | 射撃の際に両手が必要。騎乗して使用できる。全てのコンボジット・ロングボウには必要な[筋]が設定されており、その値までならば、[筋]ボーナスがダメージに追加される。必要な[筋]に満たない場合、判定に -2 ペナルティ。通常のコンボジット・ロングボウは +0 用。+1 毎に 100gp が価格に追加される。特技や習熟について、コンボジット・ロングボウはロングボウと同様に扱う。 |
| | アロー(20) | 1 | (1d3) | (1d4) | (x2) | - | 3 | (刺突) | - | データは近接武器として使用したもの(攻撃ロールに-4)。外れた矢弾は 50% で、命中した矢弾は必ず失われる。 |
| | ショートボウ | 30 | 1d4 | 1d6 | x3 | 60 | 2 | 刺突 | - | 射撃の際に両手が必要。[筋]修正値がマイナスなら、ダメージはその分減少する。騎乗して使用できる。 |
| | アロー(20) | 1 | (1d3) | (1d4) | (x2) | - | 3 | (刺突) | - | データは近接武器として使用したもの(攻撃ロールに-4)。外れた矢弾は 50% で、命中した矢弾は必ず失われる。 |
| | ロングボウ | 75 | 1d6 | 1d8 | x3 | 100 | 3 | 刺突 | - | 射撃の際に両手が必要。[筋]修正値がマイナスなら、ダメージはその分減少する。騎乗しては使用できない。 |
| | アロー(20) | 1 | (1d3) | (1d4) | (x2) | - | 3 | (刺突) | - | データは近接武器として使用したもの(攻撃ロールに-4)。外れた矢弾は 50% で、命中した矢弾は必ず失われる。 |

*1: 重量は中型用。小型なら半分、大型なら2倍にすること。

*2: 二つのダメージタイプがある場合、"かつ"なら両方を持つ。"または"なら、攻撃前に選択する。

足払い: 足払いを試みられる。相手に足払いされたとき、この武器を手から離すことで回避できる。

武器落とし: 武器落としの戦闘技術判定に +2 のボーナスを与える。

突撃待機: 突撃に対して待機アクションをとることで、その攻撃が命中した際のダメージを2倍にする。

モンク: モンク用武器。モンクはこれを使用して連打を行うことができる。

間合い: 間合いのある武器。10フィート先を攻撃できるが、隣接した場所を攻撃できない。

非致傷: 致傷ダメージの代わりに非致傷ダメージを与える。

特殊武器

| カテゴリ | 名称 | 価格 | ダメージ | | クリティカル | 射程 単位 | 重量*1 (ポンド) | ダメージ タイプ*2 | 特殊 | 補足説明 |
|----------|-----------------------|-----|---------|---------|----------|----------|---------------|---------------|---------------------------|--|
| | | | 小型 | 中型 | | | | | | |
| 軽い 近接 | カマ | 2 | 1d4 | 1d6 | x2 | - | 2 | 斬撃 | モンク、足払い | |
| | サイ | 1 | 1d3 | 1d4 | x2 | 10 | 1 | 殴打 | モンク、武器落とし | |
| | シャンガム | 3 | 1d4 | 1d6 | x2 | - | 1 | 刺突 | モンク | |
| | ヌンチャク | 2 | 1d4 | 1d6 | x2 | - | 2 | 殴打 | モンク、武器落とし | |
| 近接 片手 | ウィップ | 1 | 1d2*3 | 1d3*3 | x2 | - | 2 | 斬撃 | 武器落とし、 非致傷、間合い、 足払い | 鎧ボーナス +1 以上か外皮ボーナス +3 以上の相手にはダメージを与えられない。 間合い 15 フィートだが、攻撃可能範囲が 15 フィートあるとは見なさない(挟撃や機会攻撃に影響)。 また、隣接した敵に攻撃できる。ウィップの使用は機会攻撃を誘発する。 (武器の妙技) 適用可能。 |
| | ドワーヴン・ウォーアックス | 30 | 1d8 | 1d10 | x3 | - | 8 | 斬撃 | - | 両手で使用する場合には軍用武器と見なす。 |
| | バスタード・ソード | 35 | 1d8 | 1d10 | 19-20/x2 | - | 6 | 斬撃 | - | 両手で使用する場合には軍用武器と見なす。 |
| | エルヴン・カーヴ・ブレード | 24 | 1d10 | 2d6 | x3 | - | 7 | 斬撃 | - | 通常の金属でできた武器を使用した武器破壊の試みに対する対戦闘技術防御(CMB)に +2 の状況ボーナス。 (武器の妙技) 適用可能。 |
| 両手 近接 | オーク・ダブル・アックス | 60 | 1d6/1d6 | 1d8/1d8 | x3 | - | 15 | 斬撃 | 双頭 | |
| | スパイク・チェイン | 25 | 1d6 | 2d4 | x2 | - | 10 | 刺突 | 武器落とし、足払い | (武器の妙技) 適用可能。 |
| | ダイヤ・フレイル | 90 | 1d6/1d6 | 1d8/1d8 | x2 | - | 10 | 殴打 | 武器落とし、双頭、 足払い | |
| | トゥーブレデッド・ソード | 100 | 1d6/1d6 | 1d8/1d8 | 19-20/x2 | - | 10 | 斬撃 | 双頭 | |
| | ドワーヴン・アークグロシュ | 50 | 1d6/1d4 | 1d8/1d6 | x3 | - | 12 | 斬撃または 刺突 | 双頭、突撃待機 | 斧側が 1d8/x3/斬撃、槍側が 1d6/x3/刺突。一本の武器として使う場合は攻撃前に決めること。 また、二刀流として使用するときは、主武器をどちらにするか、攻撃前に決めること。 突撃に対して待機アクションを使用する場合、槍側で攻撃およびダメージを算出すること。 |
| | ノーム・フック・ハンマー | 20 | 1d6/1d4 | 1d8/1d6 | x3/x4 | - | 6 | 殴打かつ 刺突 | 双頭、足払い | ハンマー側が 1d6/x3/殴打、フック側が 1d4/x4/刺突。一回だけ攻撃する場合は攻撃前に使用する側を決めること。 また、二刀流として使用するときは、主武器をどちらにするか、攻撃前に決めること。 |
| | シュリケン | 1 | 1 | 1d2 | x2 | 10 | 3 | 刺突 | モンク | 近接武器としては使用できない。 投擲武器ではあるが、抜く際や高品質にする際、投げた後にどうなるかについては矢弾と同様に扱う。 |
| | ネット | 20 | - | - | - | 10 | 6 | - | - | 投擲時に遠隔接触攻撃を行う。最大射程は 10 フィート。命中したら、対象を "絡みつかれた状態" にする。 "絡みつかれた状態" になると、攻撃ルールに -2、[敏]に -4、移動速度半分となり、突撃や疾走は行えない。 捕らえたものとの対抗 [筋] 判定に勝利して引っ張るためのロープを制御できるようになると、対象は ロープの長さに移動を制限される。 "絡みつかれた状態" で呪文を使用するには、難易度 (15 + 呪文レベル) の 呪文学 判定に成功しなければならない。 ネットからの脱出には、難易度 20 の 脱出術 判定に成功する必要がある(全ラウンドアクション)。 ネットは hp 5、引きちぎるには難易度 25 の [筋] 判定に成功する必要がある(全ラウンドアクション)。 ネットは、ネットより1サイズだけ大きいかそれより小さいクリーチャーに対してのみ効果がある。 ネットは投擲用に収納されていなければならない。一旦投げてしまった後、しまわずに再使用するなら 攻撃ルールに -4 のペナルティを受ける。(習熟) したものが2ラウンドを費やすなら、もう一度使用可能になる。 (習熟) していないものなら4ラウンド必要。 |
| 遠隔 | ハープリング・スリング・ スタッフ | 20 | 1d6 | 1d8 | x3 | 80 | 3 | 殴打 | - | 投擲武器のように、[筋] 修正値をダメージに追加する。射出は片手でできる。 装填は移動アクションで両手が必要であり、機会攻撃を誘発する。 通常の石を射出することもできるが、ダメージは1サイズ小さいものとなり、攻撃ルールに -1 のペナルティを受ける。 下段のデータは、近接武器として使用した際のデータ(同じサイズのクラブと同様)。 |
| | スリング用バレット(10) | 0.1 | - | - | - | - | 5 | - | - | 外れた矢弾は 50% で、命中した矢弾は必ず失われる。 |
| | ハンド・クロスボウ | 100 | 1d3 | 1d4 | 19-20/x2 | 30 | 2 | 刺突 | - | 装填は移動アクションで機会攻撃を誘発する。片手でペナルティなしで射出可能。両手で持つ場合は軽い武器として ペナルティを算出すること。 |
| | ボルト(10) | 1 | (1d3) | (1d4) | (x2) | - | 3 | (刺突) | - | データは近接武器として使用したもの(攻撃ルールに-4)。外れた矢弾は 50% で、命中した矢弾は必ず失われる。 |
| | ボーラ | 5 | 1d3 | 1d4 | x2 | 10 | 2 | 殴打 | 非致傷、足払い | 遠隔での足払いの試みに使用できる。この場合、相手から足払いを返されることはない。 |
| | リピーティング・ ヘヴィ・クロスボウ | 400 | 1d8 | 1d10 | 19-20/x2 | 120 | 12 | 刺突 | - | 5本のボルトを装填可能。その5本がなくなるまではフリー・アクションで次の矢を準備できる。 5本の矢を装填するのは全ラウンドアクションで機会攻撃を誘発する。次の矢の準備とボルトの装填は両手が必要。 片手で持つ場合、両手で一つずつ持つ場合の処理はヘヴィ・クロスボウを参照。 |
| | ボルト(5) | 1 | (1d3) | (1d4) | (x2) | - | 3 | (刺突) | - | データは近接武器として使用したもの(攻撃ルールに-4)。外れた矢弾は 50% で、命中した矢弾は必ず失われる。 |
| | リピーティング・ ライト・クロスボウ | 250 | 1d6 | 1d8 | 19-20/x2 | 80 | 6 | 刺突 | - | 5本のボルトを装填可能。その5本がなくなるまではフリー・アクションで次の矢を準備できる。 5本の矢を装填するのは全ラウンドアクションで機会攻撃を誘発する。次の矢の準備とボルトの装填は両手が必要。 片手で持つ場合、両手で一つずつ持つ場合の処理はライト・クロスボウを参照。 |
| | ボルト(5) | 1 | (1d3) | (1d4) | (x2) | - | 3 | (刺突) | - | データは近接武器として使用したもの(攻撃ルールに-4)。外れた矢弾は 50% で、命中した矢弾は必ず失われる。 |

*1: 重量は中型用。小型なら半分、大型なら2倍にすること。

*2: 二つのダメージタイプがある場合、"かつ"なら両方を持つ。"または"なら、攻撃前に選択する。
足払い: 足払いを試みられる。相手に足払いされたとき、この武器を手から離すことで回避できる。
武器落とし: 武器落としの戦闘技術判定に +2 のボーナスを与える。
突撃待機: 突撃に対して待機アクションをとることで、その攻撃が命中した際のダメージを2倍にする。
モンク: モンク用武器。モンクはこれを使用して連打を行うことができる。

| カテゴリ | 名称 | 価格 (gp) | ボーナス | 有効 [敏] 修正 | 判定 ペナルティ | 秘術呪文 失敗確率 | 移動速度 | | 荷重 *1 | 補足 |
|------|--------------|------------|------|--------------|-------------|--------------|-----------|-----------|----------|--|
| | | | | | | | 30フィート | 207フィート | | |
| 軽装鎧 | パデッド | 5 | +1 | +8 | 0 | 5% | 30フィート | 207フィート | 10 | |
| | レザー | 10 | +2 | +6 | 0 | 10% | 30フィート | 207フィート | 15 | |
| | スタデッド・レザー | 25 | +3 | +5 | -1 | 15% | 30フィート | 207フィート | 20 | |
| | チェーン・シャツ | 100 | +4 | +4 | -2 | 20% | 30フィート | 207フィート | 25 | |
| 中装鎧 | ハイド | 15 | +4 | +4 | -3 | 20% | 207フィート | 157フィート | 25 | ガントレット付き |
| | スケイル・メイル | 50 | +5 | +3 | -4 | 25% | 207フィート | 157フィート | 30 | ガントレット付き |
| | チェーンメイル | 150 | +6 | +2 | -5 | 30% | 207フィート | 157フィート | 40 | ガントレット付き |
| | プレストプレート | 200 | +6 | +3 | -4 | 25% | 207フィート | 157フィート | 30 | |
| 重装鎧 | スプリント・メイル | 200 | +7 | +0 | -7 | 40% | 207フィート*2 | 157フィート*2 | 45 | ガントレット付き |
| | バンデッド・メイル | 250 | +7 | +1 | -6 | 35% | 207フィート*2 | 157フィート*2 | 35 | ガントレット付き |
| | ハーフプレート | 600 | +8 | +0 | -7 | 40% | 207フィート*2 | 157フィート*2 | 50 | ガントレット付き |
| | フル・プレート | 1,500 | +9 | +1 | -6 | 35% | 207フィート*2 | 157フィート*2 | 50 | ガントレット付き。 他人が使用していたものはそのままでは装備できず、修正に 2d4 x 100gp かかる。 |
| 盾 | バックラー | 15 | +1 | - | -1 | 5% | - | - | 5 | ボウやクロスボウをペナルティなく使用できる。武器を持つために使用できるが、攻撃ロールに -1。いずれの方法にせよ、盾を使用する目的以外でバックラーを持った手を使用したラウンドは、バックラーの盾ボーナスを失う。盾攻撃には使用できない。 |
| | 木製のライト・シールド | 3 | +1 | - | -1 | 5% | - | - | 5 | 木製が鋼鉄製かは、基本特性には影響しない。 |
| | 鋼鉄製のライト・シールド | 9 | +1 | - | -1 | 5% | - | - | 6 | 盾攻撃可能。盾攻撃を行ったラウンドは、盾ボーナスを失う。 |
| | 木製のヘヴィ・シールド | 7 | +2 | - | -2 | 15% | - | - | 10 | 盾への強化ボーナスは盾攻撃には適用されないが、魔法の武器として強化することは可能。 |
| | 鋼鉄製のヘヴィ・シールド | 20 | +2 | - | -2 | 15% | - | - | 15 | |
| | タワー・シールド | 30 | +4*3 | +2 | -10 | 50% | - | - | 45 | 通常は盾として使用するが、遮蔽として使用することも可能。ただし、呪文の対象にはなる。装備中は攻撃ロールに -2 のペナルティを受ける。 |
| 付加 | アーマー・スパイク | +50 | - | - | - | - | - | - | +10 | 組みつき攻撃に成功したら追加ダメージを与える。通常の近接攻撃にも使用可能。二刀流にも使用できるが、既に利き手と逆手で攻撃した場合には使用できない(逆も同様)。鎧への強化ボーナスはアーマー・スパイクには適用されないが、魔法の武器として強化することは可 |
| | ロック・ガントレット | 8 | - | - | 特殊 | *4 | - | - | +5 | 武器落としをされる際の対戦闘技術防御(CMB)に +10 のボーナスを得る。固定した武器を外すのは全ラウンドアクションで、機会攻撃誘発。価格は片手分。重量はガントレットが元々ない鎧に対してのみ付加される。通常のガントレットとしても機能する。ロックされている場合、呪文や技能を使用するためにこの手を使用することはできない。 |
| | シールド・スパイク | +10 | - | - | - | - | - | - | +5 | 盾攻撃のダメージを1サイズ分大きいものにする。バックラー、タワー・シールドには付けられない。盾への強化ボーナスはシールド・スパイクには適用されないが、魔法の武器として強化することは可 |

*1: 中型用の荷重。小型なら半分、大型なら倍にすること。

*2: 重装鎧を着ている際、疾走時の移動速度は3倍になる。

*3: 遮蔽を提供することもできる。

*4: 呪文を使用するために手を開けることはできない。

| 一般装備 | 価格 | 荷重 | | 補足 |
|--------------|------|-----|------|---|
| | | 通常 | 小型 | |
| 背負い袋(空) | 2 | 2 | 0.5 | |
| タル(空) | 2 | 30 | | |
| かご(空) | 0.4 | 1 | | |
| 携帯用道具 | 0.1 | 5 | 1.25 | |
| ベル | 1 | | | |
| 冬用毛布 | 0.5 | 3 | 0.75 | |
| 滑車 | 5 | 5 | | |
| ワインボトル(ガラス製) | 2 | | | |
| バケツ(空) | 0.5 | 2 | | |
| まきびし | 1 | 2 | | 5x5フィートにまく。このエリアに入ったり1ラウンド居続けるたびに、+0 の攻撃ボーナスでまきびしはそのものを攻撃する。この際の ACには盾、鎧、反発ボーナスはカウントしない。靴を履いているならACに+2の鎧ボーナス。命中したら1点のダメージを与え、移動速度を半分にする(24時間経過、難易度15の 治療 判定、あるいは魔法による治療1点以上hp が回復することで回復する)。突撃または疾走している状態でこのエリアに入ったら移動を止める。半分の移動速度で移動しているクリーチャーは、このエリアに入ってもまきびしからの攻撃を受けない。普通でないクリーチャーに、まきびしは影響を与えない。半径5フィートの光量を一段階明るくする(最大で通常)。1時間持続する。 |
| ろうそく | 0.01 | | | |
| 帆布(1平方ヤード) | 0.1 | 1 | | |
| 地図/巻物入れ | 1 | 0.5 | | |
| 鎖(10 フィート) | 30 | 2 | | 硬度10、hp 5、引きちぎる際の【筋力】判定の難易度は26。 |
| チョーク(1本) | 0.01 | | | |
| 宝箱(空) | 2 | 25 | | |
| かなてこ | 2 | 5 | | 扉や宝箱をこじ開けるための【筋力】判定に +2 の状況ボーナス。戦闘で使用すると、片手代用武器となり、同じサイズのクラブと同じだけの殴打ダメージを与える。 |
| 薪(1日分) | 0.01 | 20 | | |
| 釣り針 | 0.1 | | | |
| 魚網(25平方フィート) | 4 | 5 | | |
| ビン(空) | 0.3 | 1.5 | | |
| 火打ち石と打ち金 | 1 | | | 松明に火をつけるのは1全ラウンドアクション。それ以外のものに火をつけるのはそれ以上。 |
| ひっかけ鉤 | 1 | 4 | | ひっかけ鉤を投げて固定するには遠隔攻撃ロールに成功すること。投擲武器として扱い、射程単位は 10 フィート。開けた場所にある物体に使用する際の AC は 5 とする。戦闘で使用すると、片手代用武器となり、同じサイズのスパイク・ガントレットと同じだけの殴打ダメージを与える。 |
| 金槌 | 0.5 | 2 | | |
| 砂時計 | 25 | 1 | | |
| インク(1オンスビン) | 8 | | | 黒いインクの価格。それ以外の色なら2倍以上の価格となる。 |
| ペン | 0.1 | | | |
| 陶器のつぼ | 0.03 | 9 | | ふた付きで、1ガロンの液体が入る。 |
| 10フィートの梯子 | 0.05 | 20 | | |
| ランプ(普通) | 0.1 | 1 | | 半径15フィートを通常明るさにし、半径30フィートの光量を一段階明るくする(最大で通常)。1パイントの油で6時間燃える。片手で持ち運べる。 |
| ランタン(投光式) | 12 | 3 | | 60フィート円錐状の範囲を通常明るさにし、120 フィート円錐状の範囲の光量を一段階明るくする(最大で通常)。1パイントの油で6時間燃える。片手で持ち運べる。 |
| ランタン(覆い付き) | 7 | 2 | | 半径30フィートを通常明るさにし、半径60フィートの光量を一段階明るくする(最大で通常)。1パイントの油で6時間燃える。片手で持ち運べる。 |
| 錠前 | | 1 | | |
| 非常に単純 | 20 | 1 | | 装置無力化 の難易度20 |
| 平均的 | 40 | 1 | | 装置無力化 の難易度25 |
| 良い | 80 | 1 | | 装置無力化 の難易度30 |
| 素晴らしい | 150 | 1 | | 装置無力化 の難易度40 |

| 一般装備 | 価格 | 荷重 | | 補足 |
|-----------------|-------|-----|------|--|
| | | 通常 | 小型 | |
| 枷 | 15 | 2 | | 脱出術 の難易度30、破壊する【筋力】判定の難易度26。硬度10、hp 10。鍵が付いている場合は価格を追加する。小型用も同じ価格。大型は 10 倍、超大型は 100 倍。これ以外のサイズ用の枷は特別なものが必要(最低100 倍)。 |
| 枷(高品質) | 50 | 2 | | 脱出術 の難易度35、破壊する【筋力】判定の難易度28。これ以外は通常の枷に準ずる。 |
| 鏡(小さな鋼鉄製のもの) | 10 | 0.5 | | |
| マグカップ/ジョッキ(陶器) | 0.02 | 1 | | |
| 油(1パイントビン) | 0.1 | 1 | | 1パイントでランタンを6時間燃やす。瓶に入った油を飛散武器として使用可能。錬金術師の火に準じるが、導火線をつけるのに1全ラウンドアクションが必要。50% の確率で着火しない。地面にまいたら1パイントで5x5フィートに広がる。これに火をつけると2ラウンドの間燃え、1d3 点の【火】ダメージを範囲内のクリーチャーに与える。 |
| 紙(1枚) | 0.4 | | | |
| 羊皮紙(1枚) | 0.2 | | | |
| つるばし(鋳夫用) | 3 | 10 | | 戦闘で使用すると両手代用武器となり、同じサイズのヘヴィ・ピックと同じだけの刺突ダメージを与える。 |
| ピッチャー(陶器製) | 0.02 | 5 | | |
| ピトン | 0.1 | 0.5 | | |
| 10フィートの棒 | 0.2 | 8 | | |
| 鍋(鉄製) | 0.5 | 10 | | |
| ベルトポーチ(空) | 1 | 0.5 | - | |
| 携帯用破城槌 | 10 | 20 | | 扉をこじ開ける【筋力】判定に +2 の状況ボーナス。加えて、2人目が判定なしで手伝え、判定に +2 のボーナスを与える。 |
| 保存食(1日分) | 0.5 | 1 | 0.25 | |
| ロープ(麻・50フィート) | 1 | 10 | | hp 2 で、引きちぎる【筋力】判定の難易度は 23。 |
| ロープ(絹・50フィート) | 10 | 5 | | hp 4 で、引きちぎる【筋力】判定の難易度は 24。 |
| 袋(空) | 0.1 | 0.5 | - | |
| 封蝋 | 1 | 1 | | |
| 縫い針 | 0.5 | - | | |
| シャベルやくわ | 2 | 8 | | 戦闘で使用すると片手代用武器となり、同じサイズのクラブと同じだけの殴打ダメージを与える。 |
| 鳴子 | 0.8 | - | | |
| 印章指輪 | 5 | - | | |
| 大金槌 | 1 | 10 | | |
| 石鹼(1ポンド) | 0.5 | 1 | | |
| 小型望遠鏡 | 1,000 | 1 | | ものが二倍の大きさに見える。使用しているものは、見る対象が不可視状態でなければ、相手との距離が20フィート離れる毎に 知覚 に -1 のペナルティを受ける。 |
| テント | 10 | 20 | 5 | |
| 松明 | 0.01 | 1 | | 1時間の間燃え、半径20フィートに明るい光、半径40フィートに薄暗い光を放つ。戦闘に使用した場合、代用片手武器として扱い、同じサイズのガントレットと同じ殴打ダメージと1点の【火】ダメージを与える。 |
| 小ビン(インク/ポーション用) | 1 | 0.1 | | 1オンスの液体を入れられる。通常、幅1インチ、高さ3インチ以下。一日に30分しかずれない時計。水が必要で、計測中は動かせない。 |
| 水時計 | 1,000 | 200 | | |
| 水袋 | 1 | 4 | 1 | |
| 水差し(陶器製) | 0.02 | 1 | | |

荷重「小型」項は、小型用と中型用で重量が異なるもののみ記載した

| 特殊な物質やアイテム | 価格 | 荷重 | 補足 |
|------------|-----|-----|--|
| 酸(ビン) | 10 | 1 | 補足 消えずの松明および聖水以外は 製作:錬金術 で作成可能。 飛散武器として使用。遠隔接触攻撃であり、射程単位は 10 フィート。命中したら 1d6 点の[酸] ダメージを与える。落下点から 5 フィート以内のクリーチャーは飛沫により、1 点の[酸] ダメージを受ける。 |
| 錬金術師の火(ビン) | 20 | 1 | 飛散武器として使用。遠隔接触攻撃であり、射程単位は 10 フィート。命中したら 1d6 点の[火] ダメージを与える。落下点から 5 フィート以内のクリーチャーは飛沫により、1 点の[火] ダメージを受ける。直接命中したクリーチャーは、次のラウンドも 1d6 [火] ダメージを受ける。望むなら、1 全ラウンドを使用して火を消し、追加ダメージを受けないようにできる。火を消すには難易度 15 の反応セーブに成功すること。転がればセーブに +2、池に飛び込んだり火を消す魔法の効果を受ければ自動的に火は消える。 |
| 耐毒剤(小ビン) | 50 | - | 飲むと、1 時間の解毒に対する頑健セーブに +5 の錬金術ボーナス。 |
| 消えずの松明 | 110 | 1 | ただの松明にコンティニューアス・ブレイムをかけたもの。半径 20 フィートに明るい光を、半径 40 フィートに薄暗い光を放つ。 |
| 聖水(ビン) | 25 | 1 | 飛散武器として使用。遠隔接触攻撃であり、射程単位は 10 フィート。非実体のクリーチャーにも影響を与えるが、隣接した敵に振りかける必要がある(振りかけるのは機会攻撃を誘発しない)。命中したら 2d4 点ダメージを与える。落下点から 5 フィート以内のクリーチャーは飛沫により、1 点のダメージを受ける。これらのダメージは、アンデッドか悪の来訪者にのみ影響する。 |
| 発煙棒 | 20 | 0.5 | 10 立法フィートを覆う煙を作り出す。フオッグ・クラウドに準拠する。ただし、"軟風"以上の強さの風が1ラウンド吹くと吹き飛ばされる。1ラウンド後に発煙棒は燃え尽き、その後は1分後に自然に消える。 |
| 陽光棒 | 2 | 1 | 半径 30 フィートに明るい光を、半径 60 フィートの光量を一段階明るくする(最大で通常)。6 時間発光したのち、燃え尽きてしまう。 |
| 足留め袋 | 50 | 4 | 遠隔接触攻撃(射程単位10フィート)を行う。命中したら対象は絡みつかれた状態になる。さらに反応セーブ(難易度 15)に成功しないと床に貼りつき移動不可。成功しても移動速度半分。超大型以上のサイズのクリーチャーには影響を与えない。飛行しているものは床には貼りつかないが、反応セーブ(難易度 15)に成功しないと地面に落ちる。水中では機能しない。床に張り付いたもしくは飛べなくなったクリーチャーは[筋力]判定(難易度17)に成功するか、ネバネバに斬撃武器で 15 点以上のダメージを与えると自由になる。攻撃ロールは不要。他のクリーチャーが協力することもできる。自由になった以後は移動力半分。ネバネバは 2d4 ラウンドで効果を失う。ソブリン・グルーを使用すれば即座にネバネバは効果を失う。 |
| 雷石 | 30 | 1 | 射程単位 20 フィートの遠隔武器として使用する。固い表面に当たるか強く打たれたなら[音波]による聴覚消失状態を 10 フィート以内のクリーチャーに与える。頑健セーブ(難易度15)に成功すれば無効。聴覚喪失状態は1時間の間持続する。適当な5x5フィートのマスを攻撃対象としてもよい。その時のACは5。 |
| 火おこし棒 | 1 | - | 1 標準アクションで松明に火をつけることができる。それ以外のものに火をつける場合は、1 標準アクション以上かかる。 |

| クラス / 技能の専門道具 | 価格 | 荷重 | | 補足 |
|---------------|-----|----|------|---|
| | | 通常 | 小型 | |
| 錬金術実験道具 | 500 | 40 | | 製作:錬金術 に+2の状況ボーナス。作成コストには影響しない。 |
| 職人道具 | 5 | 5 | | ない場合、製作 に-2のペナルティ |
| 職人道具(高品質) | 55 | 5 | | 製作 に+2の状況ボーナス |
| 書架用具 | 80 | 5 | 1.25 | 書架 に+2の状況ボーナス |
| 変装用具 | 50 | 8 | 2 | 変装 に+2の状況ボーナス。10回使用すると失われる。 |
| 治療用具 | 50 | 1 | | 治療 に+2の状況ボーナス。10回使用すると失われる。 |
| ヒラギとヤドリギ | - | - | | |
| 聖印(木製) | 1 | - | | |
| 聖印(銀製) | 25 | 1 | | |
| 虫眼鏡 | 100 | - | | 小さな細かい装飾のあるものへの 鑑定 に+2の状況ボーナス 着火も行えるが、日光相当の明かりと火口、1 全ラウンドアクションが必要。 |
| 楽器(通常) | 5 | 3 | 0.75 | |
| 楽器(高品質) | 100 | 3 | 0.75 | 楽器を使用する 芸能 に+2の状況ボーナス |
| 商人の天秤 | 2 | 1 | | 重さが価値に影響するものへの 鑑定 に+2の状況ボーナス |
| 呪文構成要素ポーチ | 5 | 2 | | 呪文に必要な 価格のない物質要素が収められている |
| ウィザードの呪文書(白紙) | 15 | 3 | | 100 ページ。呪文を書くには、呪文レベルに等しいページ数が必要。0レベル呪文には1ページ必要。 |
| 盗賊道具 | 30 | 1 | | ない場合、装置無力化 に-2のペナルティ |
| 盗賊道具(高品質) | 100 | 2 | | 装置無力化 に+2の状況ボーナス |
| 高品質の道具類 | 50 | 1 | | 関係する技能判定に+2の状況ボーナス。この修正は累積しない。 |

| 衣服 | 価格 | 荷重 | | 補足 |
|----------|-----|----|------|---|
| | | 通常 | 小型 | |
| 職人の服 | 1 | 4 | 1 | |
| クレリックの法服 | 5 | 6 | 1.5 | |
| 防寒服 | 8 | 7 | 1.75 | 寒い気候に対する頑健セーブに +5 の状況ボーナス |
| 廷臣の服 | 30 | 6 | 1.5 | この服を着て、かつ50gp程度の装身具を着ていないなら、貴族や廷臣に対する[魅力]基準の判定に-2のペナルティ |
| 芸人の服 | 3 | 4 | 1 | |
| 探検家の服 | 10 | 8 | 2 | |
| モンクの服 | 5 | 2 | 0.5 | |
| 貴族の服 | 75 | 10 | 2.5 | |
| 平民の服 | 0.1 | 2 | 0.5 | |
| 王族の服 | 200 | 15 | 3.75 | |
| 学者の服 | 5 | 6 | 1.5 | |
| 旅人の服 | 1 | 5 | 1.25 | |

| 飲食と運搬 | 価格 | 通常 |
|------------|------|-----|
| エール | | |
| 1 ガロン | 0.2 | 8 |
| 1 杯 | 0.04 | 1 |
| 宴会(1人当たり) | 10 | - |
| パン 1 本 | 0.02 | 0.5 |
| チーズ一塊 | 0.1 | 0.5 |
| 宿泊費(一日当たり) | | |
| 良好 | 2 | - |
| 普通 | 0.5 | - |
| 下等 | 0.2 | - |
| 食費(一日当たり) | | |
| 良好 | 0.5 | - |
| 普通 | 0.3 | - |
| 下等 | 0.1 | - |
| 肉一塊 | 0.3 | 0.5 |
| ワイン | | |
| 普通(ピッチャー) | 0.2 | 6 |
| 上等(ボトル) | 10 | 1.5 |

| 乗騎と馬具 | 価格 | 荷重 | 補足 |
|-------------------|------|----|---|
| バーディング | | | 移動速度が以下のように変更。 |
| 中型のクリーチャー用 | x2 | x1 | 40フィート 30フィート、50フィート 35フィート、60フィート 40フィート。 |
| 大型のクリーチャー用 | x4 | x2 | 重装鎧を着ると、疾走時の移動速度が3倍に変更される。 |
| | | | バーディングを着た動物は、鞍と乗り手以外のものを運べない。 |
| はみくつわ | 2 | 1 | |
| 審犬 | 25 | - | |
| ライディング・ドッグ | 150 | - | 落馬時ダメージを受けない。 |
| ドンキー(ロバ)かミュール(ラバ) | 8 | - | |
| 飼料(1日当たり) | 0.05 | 10 | |
| 馬 | | | |
| ヘヴィ・ホース | 200 | - | |
| ライト・ホース | 75 | - | |
| ポニー | 30 | - | |
| ヘヴィ・ウォーホース | 400 | - | |
| ライト・ウォーホース | 150 | - | |
| ウォーポニー | 100 | - | |
| 鞍 | | | |
| 軍用鞍 | 20 | 30 | 騎乗 判定に+2(状況)。気絶しても75%で鞍に留まっていられる(通常の鞍なら50%)。 |
| 荷駄用鞍 | 5 | 15 | |
| 乗用鞍 | 10 | 25 | |
| 特殊な鞍 | | | |
| 軍用鞍 | 60 | 40 | |
| 荷駄用鞍 | 15 | 20 | |
| 乗用鞍 | 30 | 30 | |
| 鞍袋 | 4 | 8 | |
| 厩での世話(1日当たり) | 0.5 | - | |

| 移動 | 価格 | 荷重 |
|----------|--------|-----|
| 屋根つき四輪馬車 | 100 | 600 |
| 二輪馬車 | 15 | 200 |
| ガレージ船 | 30,000 | - |
| キールボート | 3,000 | - |
| ロングシップ | 10,000 | - |
| こぎ舟 | 50 | 100 |
| オール | 2 | 10 |
| 帆船 | 10,000 | - |
| そり | 20 | 300 |
| 四輪馬車 | 35 | 400 |
| 軍船 | 25,000 | - |

| 呪文とサービス | 価格 | 補足 |
|----------------|--------------------|---|
| 乗合馬車 | 0.03 / マイル | |
| 専用訓練を受けた雇い人 | 0.3 / 日 | |
| 専用訓練を受けていない雇い人 | 0.1 / 日 | |
| 配達人 | 0.02 / マイル | |
| 街道または市門の通行料 | 0.01 | |
| 船賃 | 0.1 / マイル | |
| 呪文 | 術者レベル x 呪文レベル x 10 | 物質要素の価格と、焦点具の価格の 1/10 が追加費用。合計費用が 3,000gp 以上になった呪文は、一般的には利用できない。価格の式で0レベル呪文は 1/2 レベルと見なす。 |