

I 足跡偽造用靴

Fake footprint shoes

市価：5gp

重量：2ポンド

この特大の靴は通常の靴の上から着用する。足跡偽造用靴は他のクリーチャーによって残されたように見える足跡や靴跡を作り出す。一足の靴のそれぞれはタイガー、オーク、ゴブリン、あるいはオーガのような特定の種類の足跡を作り出す。これらの靴を履いて歩いている場合、君は〈生存〉判定を行うことができる；この判定の結果は、足跡が示しているのは何者であるかを決定しようとする者にとっての〈生存〉DCになる。

市価：40gp

重量：24 ポンド²

この用具には錬金術キット、背負い袋、寝袋、ペルトポーチ、火打ち石と打ち金、インク、ペン、鉄の深鍋、携帯食器一式、石鹼、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。アルケミストは購入する必要がなく処方書を備えてプレイを開始するため、この用具には処方書は含まれていない。

² これらのアイテムは小型用の場合は重量がおおよそ 4 分の 3 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

市価：150gp

重量：2ポンド

これらの本は常に同一の2冊1組で販売されており、各ページには単純かつ簡単な無作為な単語のリストが書き並べられた番号の付された格子が含まれている。これにより使用者は置換された文字と暗号書内に見られる単語の参照ページ、行、および列の番号による通信文を書くことができる。適切な暗号書を確認できないクリーチャーは暗号化された通信文の各ページを復号化するための〈言語学〉判定に－10のペナルティを受ける。暗号書を使用して通信文を書くには、暗号化されていない通信文の10倍の時間がかかり、暗号書で復号するには元の暗号化された通信文を書くのと同じくらいの時間がかかる。

市価：402gp

重量：7 ポンド

この用具には木製の聖印、ニンニクの球根の首飾り、金槌、木の杭、聖水 2 ビン、陽光棒 1 本、ポーション・オヴ・レッサー・レストレーション、およびポーション・オヴ・プロテクション・フロム・イーヴルが含まれている。

市価：1sp

重量：0.5 ポンド

より長時間の潜水のために使用されるこの空気袋は、革の水筒に似ているが比較的気密が高い。膨らませた場合、息継ぎ袋は中型クリーチャーを1ラウンド、小型クリーチャーを2ラウンドもたせるのに十分な空気を保持する。

6

インク

Ink

市価：8gp

重量：—

この小瓶には1オンスのインクが含まれている。黒以外の色のインクは価格が2倍になる。

7 インクイジター用具

Inquisitor's kit

市価：30gp

重量：34 ポンド²

この用具には背負い袋、寝袋、ペルトポーチ、ろうそく（× 10）、安価な神聖文書、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、枷、携帯食器一式、ロープ、石鱈、呪文構成要素ポーチ、松明（× 10）、保存食（5 日分）、水袋、そして木製の聖印が含まれている。

² これらのアイテムは小型用の場合は重量がおおよそ 4 分の 3 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

市価：5gp

重量：—

この指輪は一般的には家紋や公的な象徴の図案の浮き彫りを備えている。柔らかい蠟に印象指輪を押し付けると、この記号の印影が残る。

市価：21gp

重量：21 ポンド²

この用具には背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、火打ち石と打ち金、インク、ペン、鉄の深鍋、携帯食器一式、石鹼、呪文構成要素ポーチ、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。ウィザードは呪文書を持ってプレイを開始するので、この用具には呪文書は含まれていない。

² これらのアイテムは小型用の場合は重量がおおよそ 4 分の 3 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

市価：21gp

重量：21 ポンド²

この用具には背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、ろうそく（× 10）、チョーク（× 10）、火打ち石と打ち金、インク、ペン、鉄の深鍋、携帯食器一式、石鹼、呪文構成要素ポーチ、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。

² これらのアイテムは小型用の場合は重量がおおよそ 4 分の 3 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

II ウェポン・コード

Weapon cord

市価：1sp

重量：—

ウェポン・コードは2フィートほどの長さの革紐で、君の手首と君の武器に繋がっている。もし君が武器を捨てるか武器落としをされた場合、即行アクションで再度保持することができる。また、君に隣接したマスより遠くに武器が動かされてしまうことも無くなる。しかしながら、君は紐をほどく（全ラウンド・アクション）か切断（1回の移動アクションか1回の攻撃、硬度0で0ヒット・ポイント）せずに別の武器に持ち替えることはできない。ロケット・ガントレットとは異なり、ぶら下がったままの武器が邪魔をする可能性があるものの、ウェポン・コードを繋げたまま手を使用することはできる。

I2 演芸家用具

Entertainer's kit

市価：5sp

重量：3ポンド

この用具にはジャグリング用のボール、色鮮やかなハンカチ、トランプ、道化師の扮装、そして舞台奇術師やその他の大道芸人のためのその他の簡単な小道具が含まれている。

I3 覆い付きランタン

Hooded lantern

市価：7gp

重量：2ポンド

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

I4 大釜

Cauldron

市価：1gp

重量：5 ポンド

この鉄の深鍋の拡大版は約 1 ガロン—— 4 人の飢えた人間の腹を一度の食事で満たすのに十分な——の容量がある。大釜はポーション作成や同種の活動にも使用できる。ミスラル製の大釜は軽量であり、食べ物がほとんどこびりつかない。

種類 市価 重量；普通 1 gp 5 ポンド；ミスラル製 1,251 gp 2.5 ポンド；

I5**大釜（ミスラル製）****Cauldron****市価：1,251gp****重量：2.5 ポンド**

この鉄の深鍋の拡大版は約 1 ガロン—— 4 人の飢えた人間の腹を一度の食事で満たすのに十分な——の容量がある。大釜はポーション作成や同種の活動にも使用できる。ミスラル製の大釜は軽量であり、食べ物がほとんどこびりつかない。

種類 市価 重量；普通 1 gp 5 ポンド；ミスラル製 1,251 gp 2.5 ポンド；

I6 オラクル用具

Oracle's kit

市価：9gp

重量：29 ポンド²

この用具には背負い袋、寝袋、ペルトポーチ、ろうそく（× 10）、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、携帯食器一式、ロープ、石鹼、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。

² これらのアイテムは小型用の場合は重量がおおよそ 4 分の 3 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

I7 折り畳み式厚板

Collapsible plank

市価：4sp

重量：10 ポンド

2ヶ所の蝶番を持つ、折り畳み式厚板は破壊されるまでに 250 ポンドを保持することができる。この長さ 10 フィートの厚板は 3 フィート× 1 フィート× 6 インチの束に分かれている。折り畳みまたは展開は 1 回の標準アクションである。

I8 折り畳み式の椅子

Folding chair

市価：2gp

重量：10 ポンド¹

この単純な折り畳み式の椅子は、簡単に運べて望む場所に設置できるように、木製のフレームと帆布の座面と背もたれを備えている。簡単に折り畳め、便利な運搬袋に収まる。この椅子は最大 250 ポンドを容易に支えることができる。

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が 4 分の 1 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

I9 折り畳み式の食卓

Folding table

市価：10gp

重量：20 ポンド

この木製の食卓には接合された脚と真ん中に蝶番を備えている。完全に伸ばすと2フィート×4フィートの食卓だが、畳めば2フィート×2フィート×1インチまで小さくなる。食卓の組み立ては1全ラウンド・アクションである；折り畳みは2全ラウンド・アクションである。

20 折り畳み式の梯子

Folding ladder

市価：2gp

重量：16 ポンド

この 10 フィートのハシゴの鉤、支柱、そして横木は 3 フィート× 1 フィート× 1 フィートの束に畳むことができる。折り畳みないし展開が 1 回の標準アクションである。

2I 折り畳み式の棒

Folding pole

市価：2sp

重量：10 ポンド

この蝶番付きの棒は展開してスライドピンで固定し、10 フィートの棒を作ることができる。この棒は畳んだときは3 フィートの長さしかない。この棒の組み立てか折り畳みは1 全ラウンド・アクションである。蝶番とピンは一体型の棒ほど丈夫ではないことを意味し、棒高跳びや登攀ではなく深さを調べるのに用いるのが最善である。

22 折り畳み式ベッド

Cot

市価：1gp

重量：30 ポンド¹

この高架式の野営ベッドは木と帆布で作られており、地面が濡れていたり岩場である場合に特に便利である。折り畳み式ベッドは人間の成人用に十分な大きさだが、折り畳んで4フィート×9インチの円筒形の鞆に収納される。

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が4分の1になる。小型用の容器も同様に通常の4分の1しか運べない。

23 折り畳み式浴槽

Collapsible bathtub

市価：15gp

重量：20 ポンド¹

この木製の薄板の集合体は、10 分間の組み立ての後に、防水された帆布を円筒形に支える。折り畳み式浴槽は中型クリーチャー 1 体が湖、川、またはその他の水場に入る危険なしに快適に入浴するのに十分な水を蓄えることはできる。

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が 4 分の 1 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

24 万能鍵

Skeleton key

市価：85gp

重量：—

ほとんどのドア錠は同様の設計を備えており、したがって似たような鍵で解錠することができる。万能鍵は〈装置無力化〉技能を習得していない場合でさえ、鍵を使用するどのような標準的なドア錠にも試すことができる。君は自身の合計ではなく、この鍵の+10〈装置無力化〉ボーナスを使用することができる；万能鍵を使用する場合には出目10はできない。この鍵はいずれかの特定の錠を一回しかできない。ロールに失敗した場合、この鍵はその錠前を開いたり閉じたりすることはできない。劣悪な万能鍵は+5のボーナスしか持っていない場合がある。

市価：15gp

重量：0.5 ポンド

この2つに分かれる容器には、両側から挟んで押し付けた物体の印影を型取りして保存しやすい、そのアイテムの素晴らしい鑄型を作り出す柔らかい蠟が含まれている。熟練した職人は鑄型からアイテムの複製を作ることができる（その過程で鑄型は破壊される）。密かに印影を取るには DC25 の〈手先の早業〉判定を必要とする。

市価：1gp

重量：—

このカップの分厚い底に仕込まれた小さな区画は、小さなアイテムや物質を保管するのに優れた場所である。最も狡猾なものはカップを倒した時に加重を受け止めて開き、カップの内容に隠された物質を放出するように設計されている。空のカップから秘密の区画を検めるには DC15 の〈知覚〉判定が必要である。

27 隠し底付きの鞘

False-bottomed scabbard

市価：45gp

重量：1ポンド

この剣の鞘の一番下にあるスペースはポーションのビンを保持するのに十分なだけの大きさである。外側から利用できるものもある；そうでないものは上端にある秘密の留め金で内側が開く。秘密の区画を見つけるには DC25、または剣の長さを鞘と比較した場合には DC20 の〈知覚〉判定が必要である。

28 隠し底付きの箱

False-bottomed chest

市価：52gp

重量：25 ポンド

これらの箱は通常は禁制品を密輸するか、隠しておきたい宝物をしまうのに使用される。この箱の秘密の区画は約 1 インチの深さである。別の方式で内側から、下側から、あるいは背面から開く。この区画を見つけるには DC20 の〈知覚〉判定が必要である。

市価：3gp

重量：1ポンド

一般的には動物の角をくりぬいて作られるが、次第に多種多様な形状の金属から作られるようになった火薬入れは、10服の黒色火薬を保持することができる。火薬入れは内部に保存した黒色火薬を[火]、[電気]、火器の不発、および水への曝露から守り、角の細い方の端は、火器の銃身に高価な火薬を慎重に注ぎこむのに役立つ。

30 かご

Basket

市価：4sp

重量：1 ポンド

この大きなかごには蓋がついており、約 2 立方フィートを収納できる。

市価: 15gp

重量: 2 ポンド

枷は中型のクリーチャーを縛ることができる。枷をかけられたクリーチャーは抜け出すのに〈脱出術〉判定を行なうことができる (DC30、高品質ならば DC35)。枷を破壊するには【筋力】判定が必要になる (DC26、高品質ならば DC28)。枷は硬度 10 と 10hp を持つ。大部分の枷には錠前がついており、枷の価格に望む品質の錠前の価格を加える。同じコストで小型クリーチャー用の枷を買うことができる。大型クリーチャー用の枷は 10 倍のコストがかかり、超大型用では 100 倍となる。巨大、超巨大、超小型、微小、極小サイズのクリーチャーは特別製の枷を必要とし、少なくとも 100 倍のコストがかかる。ミスラル製の枷: これらの拘束は標準的な枷よりも破ることがより困難であり、ライカンスロープに対して特に有効である。これらは硬度 15、30 ヒット・ポイント、破壊 DC30 を有している。それ以外の点は高品質の枷として扱う。

種類市価重量; 普通 15 gp 2 ポンド; 高品質 50 gp 2 ポンド; ミスラル製 1,000 gp 2 ポンド;

市価: 50gp

重量: 2 ポンド

枷は中型のクリーチャーを縛ることができる。枷をかけられたクリーチャーは抜け出すのに〈脱出術〉判定を行なうことができる (DC30、高品質ならば DC35)。枷を破壊するには【筋力】判定が必要になる (DC26、高品質ならば DC28)。枷は硬度 10 と 10hp を持つ。大部分の枷には錠前がついており、枷の価格に望む品質の錠前の価格を加える。同じコストで小型クリーチャー用の枷を買うことができる。大型クリーチャー用の枷は 10 倍のコストがかかり、超大型用では 100 倍となる。巨大、超巨大、超小型、微小、極小サイズのクリーチャーは特別製の枷を必要とし、少なくとも 100 倍のコストがかかる。ミスラル製の枷: これらの拘束は標準的な枷よりも破ることがより困難であり、ライカンスロープに対して特に有効である。これらは硬度 15、30 ヒット・ポイント、破壊 DC30 を有している。それ以外の点は高品質の枷として扱う。

種類市価重量; 普通 15 gp 2 ポンド; 高品質 50 gp 2 ポンド; ミスラル製 1,000 gp 2 ポンド;

市価：1,000gp

重量：2ポンド

枷は中型のクリーチャーを縛ることができる。枷をかけられたクリーチャーは抜け出すのに〈脱出術〉判定を行なうことができる（DC30、高品質ならばDC35）。枷を破壊するには【筋力】判定が必要になる（DC26、高品質ならばDC28）。枷は硬度10と10hpを持つ。大部分の枷には錠前がついており、枷の価格に望む品質の錠前の価格を加える。同じコストで小型クリーチャー用の枷を買うことができる。大型クリーチャー用の枷は10倍のコストがかかり、超大型用では100倍となる。巨大、超巨大、超小型、微小、極小サイズのクリーチャーは特別製の枷を必要とし、少なくとも100倍のコストがかかる。ミスラル製の枷：これらの拘束は標準的な枷よりも破ることがより困難であり、ライカンスロープに対して特に有効である。これらは硬度15、30ヒット・ポイント、破壊DC30を有している。それ以外の点は高品質の枷として扱う。

種類市価重量；普通15gp2ポンド；高品質50gp2ポンド；ミスラル製1,000gp2ポンド；

34 組み合わせ滑車

Block and tackle

市価：5gp

重量：5 ポンド

穴から宝物を引き上げるのにせよ、移動力を与えるにせよ、簡素な組み合わせ滑車（訳注：定滑車と動滑車を組み合わせた滑車装置。複滑車）は、適切に設置された場合に重いものを持ち上げる際の【筋力】判定に+5 状況ボーナスを提供する。索輪を設置するには1 分かかる。

35**金槌****Hammer**

市価：5sp

重量：2ポンド

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

36 かなてこ

Crowbar

市価：2gp

重量：5 ポンド

この多目的道具は使用者がこじ開けようと望むどのようなものにも使えるように設計されている。かなてこは扉や箱を無理やり開ける際の【筋力】判定に+2の状況ボーナスを与える。戦闘に使われる場合は片手代用武器とみなし、同じサイズのクラブと同じ殴打ダメージを与える。

37 ガラス切り

Glass cutter

市価：5gp

重量：—

この小さな金属棒は一方の端に小さな鋭い車輪、もう一方に球体を備えている。君は車輪でガラスに切込みを入れ、そこを球体で叩いて破壊する。DC15 の〈手先の早業〉判定に成功した場合、君は非常に静かにガラスを破壊できる（聞きつけるのは DC15 の〈知覚〉判定）。ほとんどの盗賊は騒音を低減し、ガラスの破片を受け止めるために糊付き紙をガラス切りと併用する。

38 缶こん炉

Stove can

市価：10gp

重量：1 ポンド

この小さな金属容器には、調理に十分な熱を発するが、ろうそくと同じくらいしか光を放たない、ろうのような燃料が入っている。炎を消すには、容器の金属蓋を閉めればよい；数分で持ち運べる程度に冷める。缶こん炉はそれぞれ 5 時間（約 10 食の調理に十分）持続する。

39 ガンスリンガー用具

Gunslinger's kit

市価：26gp

重量：31 ポンド

これには背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、火打ち石と打ち金、銃匠道具、鉄の深鍋、携帯食器一式、火薬入れ、ロープ、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。

40 消えずの松明

Everburning torch

市価：110gp

重量：1 ポンド

これはコンティニュアル・フレイム呪文を発動させてあること以外は通常の松明である。通常の松明のように光を放つが、熱を発したり武器として使用した場合に〔火〕ダメージを与えることはない。

市価：5gp

重量：2 ポンド

この用具には金属の磨き粉、小さなヤスリ、革すき用ナイフ、保革油、柔らかい布 2 枚、予備の革紐、縫い針、そして若干数のボタンが含まれている。

42 義肢（足）

Prosthetic

市価：1gp

重量：2ポンド¹

戦闘によって手、腕、脚、あるいは足を失った人々は、時にそれらを義肢：失われた手足の現実的な模造品と置き換える。通常は木材から掘り出され、着用者の肌の色に合うように着色されているこれらのアイテムは、脚を失った人が半分の移動速度で歩けるようになる、あるいは腕を失った人が固定位置に盾を保持することを可能にする、といった限られた機能を有している。巧みな人物は、義肢の中に非常に小さな物体を保持するのに十分なだけの大きさの、小さな物入れを作っておくことが知られている。義手や義足はごく僅かな重量のアイテムしか保持できないが、義腕や義脚は1ないし2ポンドまで保持することができる。

種類 市価 重量；腕 10 gp 3 ポンド；足 1 gp 2 ポンド；手 1 gp 1 ポンド；脚 20 gp 6 ポンド；

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が4分の1になる。小型用の容器も同様に通常の4分の1しか運べない。

ULTIMATE EQUIPMENT

市価：20gp

重量：6 ポンド¹

戦闘によって手、腕、脚、あるいは足を失った人々は、時にそれらを義肢：失われた手足の現実的な模造品と置き換える。通常は木材から掘り出され、着用者の肌の色に合うように着色されているこれらのアイテムは、脚を失った人が半分の移動速度で歩けるようになる、あるいは腕を失った人が固定位置に盾を保持することを可能にする、といった限られた機能を有している。巧みな人物は、義肢の中に非常に小さな物体を保持するのに十分なだけの大きさの、小さな物入れを作っておくことが知られている。義手や義足はごく僅かな重量のアイテムしか保持できないが、義腕や義脚は1ないし2ポンドまで保持することができる。

種類 市価 重量；腕 10 gp 3 ポンド；足 1 gp 2 ポンド；手 1 gp 1 ポンド；脚 20 gp 6 ポンド；

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が4分の1になる。小型用の容器も同様に通常の4分の1しか運べない。

市価：10gp

重量：3 ポンド¹

戦闘によって手、腕、脚、あるいは足を失った人々は、時にそれらを義肢：失われた手足の現実的な模造品と置き換える。通常は木材から掘り出され、着用者の肌の色に合うように着色されているこれらのアイテムは、脚を失った人が半分の移動速度で歩けるようになる、あるいは腕を失った人が固定位置に盾を保持することを可能にする、といった限られた機能を有している。巧みな人物は、義肢の中に非常に小さな物体を保持するのに十分なだけの大きさの、小さな物入れを作っておくことが知られている。義手や義足はごく僅かな重量のアイテムしか保持できないが、義腕や義脚は1ないし2ポンドまで保持することができる。

種類 市価 重量；腕 10 gp 3 ポンド；足 1 gp 2 ポンド；手 1 gp 1 ポンド；脚 20 gp 6 ポンド；

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が4分の1になる。小型用の容器も同様に通常の4分の1しか運べない。

市価：1gp

重量：1ポンド¹

戦闘によって手、腕、脚、あるいは足を失った人々は、時にそれらを義肢：失われた手足の現実的な模造品と置き換える。通常は木材から掘り出され、着用者の肌の色に合うように着色されているこれらのアイテムは、脚を失った人が半分の移動速度で歩けるようになる、あるいは腕を失った人が固定位置に盾を保持することを可能にする、といった限られた機能を有している。巧みな人物は、義肢の中に非常に小さな物体を保持するのに十分なだけの大きさの、小さな物入れを作っておくことが知られている。義手や義足はごく僅かな重量のアイテムしか保持できないが、義腕や義脚は1ないし2ポンドまで保持することができる。

種類 市価 重量；腕 10 gp 3 ポンド；足 1 gp 2 ポンド；手 1 gp 1 ポンド；脚 20 gp 6 ポンド；

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が4分の1になる。小型用の容器も同様に通常の4分の1しか運べない。

46

騎乗用具（普通）

Riding kit

市価：16gp

重量：54 ポンド

この用具にははみとくつわ、鞍、鞍用毛布、鞍袋、そして乗騎用の 2 日分の飼料が含まれている。
重量は飼料を廃棄することで 10 ポンド軽減できる。

種類 市価 重量；普通 16 gp 54 ポンド；特殊な乗騎 36 gp 59 ポンド；

市価：36gp

重量：59 ポンド

この用具にははみとくつわ、鞍、鞍用毛布、鞍袋、そして乗騎用の2日分の飼料が含まれている。重量は飼料を廃棄することで10ポンド軽減できる。

種類 市価 重量；普通 16 gp 54 ポンド；特殊な乗騎 36 gp 59 ポンド；

市価：65gp

重量：2ポンド

これらの枷は検査しても標準の枷とほとんど見分けがつかない（〈知覚〉DC25）。秘密の留め金の場所を知っている着用者は1回の標準アクションとして偽装枷を外すことができる：そうでないものは高品質の枷と同様に扱う。偽装枷は常に高品質だが、通常の品質のように見せかけるものもある。

市価：20gp

重量：5ポンド

この目の粗いより糸の網と色とりどりの布は、クリーチャーや大きな物体の存在を隠すために使用される。偽装網は雪原、砂地、森林、草原、湿地、都市、あるいは水界など、1種類の地形に対して迷彩を提供するように製造されなければならない。適切な地形で偽装網の下に隠れた場合、伏せ状態でじっとしている限り〈隠密〉判定に+4の状況ボーナスを得られる。偽装網で覆うのはDC10の〈生存〉判定を要する1全ラウンド・アクションである（失敗すると正しく覆うことができず、〈隠密〉判定へのボーナスは得られない）。偽装網を使用している間は、【敏捷力】ペナルティがイニシアチブまたは〈隠密〉判定に影響を及ぼさない点を除いて、絡みつかれた状態となる。偽装網を外すのは1移動アクション、または伏せ状態から立ち上がるための移動アクションと組み合わせた場合には1即行アクションである。1分間を費やして偽装網を物体を覆うために使うこともできる。-10のペナルティ付きで〈生存〉判定を行い、その合計をその物体の〈隠密〉判定の結果として使用すること。この〈隠密〉DCに対する〈知覚〉判定に失敗したクリーチャーは、その物体が何であるかを識別できず、通常はその地形の自然な一部として扱う。例えば、君がワゴンや岩か藪の一部のように隠すことができる。大型の物体を覆うには2枚の網が必要である。超大型または巨大な物体を覆うには5枚の網が必要で作業には10分間かかり、〈生存〉判定のペナルティは-10ではなく-20になる。超巨大な物体の偽装はその形状に依存するが、最低でも10枚の偽装網を必要とし、作業には1時間かかり、〈生存〉判定のペナルティは-10ではなく-30になる。鋭敏嗅覚能力を持つクリーチャーは偽装網の効果を見逃し、鋭敏嗅覚の範囲内では実際の〈隠密〉ロールに対して判定を行う。偽装網によって隠された大型かそれ以上の物体の10フィート以内にいるクリーチャーは、それが偽装で覆われた物体であることを自動的に認識する。

市価：90gp

重量：10ポンド¹

秘術の術者は変装する必要が生じた場合に、偽装鎧を着用することができる。革かパルサか竹のような薄い木材から作られ、金属のように塗装された偽装鎧は、近くで精査しない限りフル・プレートとして通用する。偽装鎧を検査するキャラクターは、それが偽物であると認識するためには DC20 の〈知覚〉判定に成功しなければならない。偽装鎧はアーマー・クラス・ボーナスを全く与えず、最大【敏捷力】ボーナスに影響せず、防具による判定ペナルティ、秘術呪文失敗確率、あるいは移動速度の減少を持たない。強化ボーナスであるか、フォーティフィケーションやゴースト・タッチのような特性であるかを問わず、偽装鎧に魔法の防具の能力を与えることはできない。偽装鎧の着用時、君は（例えば、秘術呪文の発動が非合法である都市で）自身の呪文の使い手としての個性や執着を隠すための〈はったり〉判定に +4 の状況ボーナスを得る。偽装鎧を製作するための〈製作：大工〉または〈製作：革細工〉 DC は 25 である。

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が 4 分の 1 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

5I 絹のロープ

Silk rope

市価：10gp

重量：5 ポンド

この長さ 50 フィートの絹のロープは 4hp を有する。DC24 の【筋力】判定で引きちぎることができる。

市価：23gp

重量：112ポンド²

これには動物の飼料（5日分）、背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、はみとくつわ、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、携帯食器一式、乗用鞍、ロープ、鞍袋、石鹼、松明（×10）、保存食（5日分）、そして水袋が含まれている。

² これらのアイテムは小型用の場合は重量がおおよそ4分の3になる。小型用の容器も同様に通常の4分の1しか運べない。

市価：1sp

重量：1ポンド

これは茶を淹れるための注ぎ口付きのポットである。急須には蓋と漉し器が備わっており、一度に4杯の茶を淹れることができる。

市価：10gp

重量：0.5 ポンド

この手鏡は約 1 フィートの差し渡しである。多くの高品質のガラスの鏡とは異なり、これは磨かれた鋼でできており、破損の危険なしに放り投げることができるほど頑丈である。

市価：4gp

重量：5 ポンド

この網は 5 フィート × 5 フィートの寸法で、穴を覆ったり、超小型かそれより大きなクリーチャーが範囲に入ってくるのを防ぐために使用できる。

市価：5gp

重量：—

武器に応じて、中空の柄頭はピンのように大きなものなり紙片のように小さなものなりをしまっておくことができる。柄頭が中空であることを見つけるには DC15 の〈知覚〉判定が必要である。

57 鎖 (10 フィート)

Chain (10 ft.)

市価：30gp

重量：2 ポンド

この鎖は約 1 インチの長さで大重量に耐えるのに十分な厚みの金属環を連結して形成されている。鎖は硬度 10 と 5hp を持つ。引きちぎるには【筋力】判定で DC26 が必要になる。

市価：100gp

重量：4 ポンド

この長さ 50 フィートのロープは、怪物的な蜘蛛の絹糸から結われている。地表世界には事実上存在しないとされるほど珍しく、一般的にこれらはダーク・エルフ達によって使用されるものではあるものの、蜘蛛の糸ロープの断片（大体において 10 フィート未満の切れ端）を持ったゴブリンがたまに現われる。蜘蛛の絹糸のロープは 6 ヒット・ポイントを持っており、DC25 の筋力判定に成功する事によって引きちぎる事ができる。

市価：16gp

重量：32 ポンド²

これには背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、ろうそく（× 10）、安価な神聖文書、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、携帯食器一式、ロープ、石鹼、呪文構成要素ポーチ、松明（× 10）、保存食（5 日分）、水袋、そして木製の聖印が含まれている。

² これらのアイテムは小型用の場合は重量がおおよそ 4 分の 3 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

60

携帯食器一式

Mess kit

市価：2sp

重量：1ポンド

この用具には木、角、あるいは錫製の皿、ボウル、カップ、フォーク、ナイフ、そしてスプーンが含まれている。各アイテムには持ち手が小さな穴がついており、含まれている革紐を使用して一緒にまとめることができる。

6I**携帯用橋****Portable bridge**

市価：200gp

重量：60 ポンド

8本のピトン（谷間の両側に4つずつ）を打ち付けると、このロープと薄板の橋は30フィートの谷間にまたがって、1,500ポンドまで支えることができる。携帯用橋は丸めて小包にすると、背中に吊り下げて運ぶか動物の積荷にすることができる。携帯用橋を渡るように動物を説得するには「来い」か「後に続け」の芸が必要である。

62 携帯用寝具

Bedroll

市価：1sp

重量：5 ポンド¹

これは中で寝るために底と横を縫い合わされて袋状にした 2 枚の毛織物で構成されている。睡眠中に寝袋を閉じておくことができるように、開いた側にいくつかの布紐を備えている。これは保管や輸送のためにきつく丸めて結んでおくこともできる。ほとんどの人は暖かくするか地面に敷いてクッションとするために、寝袋と一緒に毛布を使う。

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が 4 分の 1 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

63 携帯用ビン

Hip flask

市価：1gp

重量：0.5 ポンド¹

この金属製の水筒は扁平で、ポケットの中や体に対して簡単に隠せるような形に湾曲している。一般的な携帯用ビンは 8 オンスの容量があり、通常のビンのように平坦な水筒よりマシな程度かもしれないし、装飾の施された芸術的な作品かもしれない。

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が 4 分の 1 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

市価：10gp

重量：20 ポンド

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

65

外科手術用具

Chirurgian's kit

市価：400gp

重量：4 ポンド

この頑丈な革のケースは腰や腿に結びつけるか、肩越しに吊り下げることができる。外科手術用具には革袋、治療道具、強いブランデーのボトル、ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ、気付け薬 1 瓶、そして各 2 服の二日酔い止め薬、耐病剤、耐毒剤、血止め、および吐き気止めシロップが含まれている。

市価：2gp

重量：1 ポンド

この柔らかい革の容器には、インクを湛えたビン、ペン、予備のペン先、インクを作るための顔料の小さな容器、羽ペンの羽軸を切るための小さなナイフ、吸い取り紙、そして小さな定規が収められている。

67 香水／コロソ

Perfume/cologne

市価：5gp

重量：—

ほとんどの香水とコロソは花の精油から抽出する。香水またはコロソは（GM の裁量により）いくつかの【魅力】に基づく技能判定に+1 の状況ボーナスを与える。

68

コーヒーポット

Coffee pot

市価：3gp

重量：4ポンド

この背の高い急須のような装置は、コーヒー粉のための小部屋と水のための大部屋を含んでおり、小さな管で接続されている。ポットを加熱すると沸騰した湯が管を通して粉に送られる。管の上部にはガラスのつまみがあり、煎れた色を見て十分に濃くなったところで止めることができる。コーヒーポットは最大で一度にカップ4杯までのコーヒーを煎れることができる。また、茶や薬湯を淹れたり、単に湯を沸かすために使うこともできる。

市価：1,000gp

重量：1 ポンド

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

70

黒板

Chalkboard

市価：1gp

重量：2ポンド

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

7I 壊れやすい鎖

Breakaway chains

市価：65gp

重量：2ポンド

この高品質の鎖は壊れやすく、通常の鎖のように見せかけさえする（違いに気づくには〈知覚〉DC25）。壊れやすい鎖はDC10の【筋力】判定で速やかに破断できる。

市価：5sp

重量：3 ポンド

この用具には単純な釣竿と釣具（釣り針、釣り糸、錘、浮き、そして疑似餌）の入った小さな箱が含まれている。

市価：8gp

重量：19 ポンド²

この用具には背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、携帯食器一式、石鹼、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。

² これらのアイテムは小型用の場合は重量がおおよそ 4 分の 3 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

74 紙 (1 枚)

Paper(sheet)

市価：4sp

重量：—

一般的な紙一枚は 9 インチ× 6 インチの大きさで、魔法の巻物に使用するには向かない。紙は硬度 0、1 ヒット・ポイント、破壊 DC5 を有している。

75

磁石

Magnet

市価：5sp

重量：0.5 ポンド

手に持てる大きさの磁石は比較的磁力が弱く、主に鉄やミスラル、アダマンティンを近距離から探したり引き寄せたりする用途で用いられる。これらは相当な距離から金属を引っ張ったり、金属製の武器を使用しているクリーチャーへの武器落としの助けとするには力不足である。手のひらサイズの馬蹄型磁石は3ポンドまでの重さの鉄を持ち上げることができる。

76 刺青

Tattoo

市価：1cp-20gp

重量：—

刺青の市価は大きさや質、そして使用する色数に依存する。青いインクで彫られた10年でぼやけてしまうような硬貨サイズの刺青は1cpで彫ることができるだろうし、決して色褪せない黒のインクで掘られた手のひら大のものであれば1spを必要とするだろう。また、何回かに分けて背中全体を覆うようなものになれば10gpはかかるだろう。使用する色を追加する費用は、彫ろうとしているサイズの刺青1つ分の価格になる。これらの市価は基本価格を示しているものであり、刺青は——他の芸術品と同様——芸術家の威信に応じてはるかに高い価値を備え得る。

77

遮光ゴーグル

Smoked goggles

市価：10gp

重量：—

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

市価: 2gp

重量: 8 ポンド

この道具は 1 分あたり 2 立方フィートの速度で穴を掘ることができる。シャベルが戦闘に使われる場合は片手代用武器とみなし、同じサイズのクラブと同じ殴打ダメージを与える。

折り畳み式シャベル /FoldingShovel: 折り畳み式シャベルは、シャベルの刃よりも短い部品に折り畳んで背負い袋のような小さな空間に収めることのできる、頑丈な組み立て式の柄を備えた完全なサイズのシャベルである。折り畳まれた状態からシャベルに組み立てる（またはその逆）のは 2 全ラウンド・アクションである。

種類 市価 重量; 普通 2gp 8 ポンド; 折り畳み式 12 gp 12 ポンド;

市価: 10gp

重量: 12 ポンド

この道具は 1 分あたり 2 立方フィートの速度で穴を掘ることができる。シャベルが戦闘に使われる場合は片手代用武器とみなし、同じサイズのクラブと同じ殴打ダメージを与える。

折り畳み式シャベル /FoldingShovel: 折り畳み式シャベルは、シャベルの刃よりも短い部品に折り畳んで背負い袋のような小さな空間に収めることのできる、頑丈な組み立て式の柄を備えた完全なサイズのシャベルである。折り畳まれた状態からシャベルに組み立てる（またはその逆）のは 2 全ラウンド・アクションである。

種類 市価 重量; 普通 2 gp 8 ポンド; 折り畳み式 12 gp 12 ポンド;

80

シュノーケル (普通)

Snorkel

市価: 5sp

重量: —

この防水された木製の管は湾曲した端部と吸い口を備えている。口の中に吸い口をくわえた場合、管は顔を越えて頭の後ろに向かって延びており、顔をつけて泳ぎながら、あるいはほとんど身を沈めながら、無期限に呼吸することができる。先端が沈んでしまった場合、シュノーケルは水に溢れ、水を取り除く（1回の移動アクションと空気への完全な接触を必要とする）まで呼吸するために使用することができなくなる。一般的なシュノーケルの長さは約 15 インチである；これより短いものは水泳中に水に沈みがちだが、これより長いものはシュノーケルを通して効果的に新鮮な空気を動かすことができない。

高品質のシュノーケル / Masterwork Snorkel：このシュノーケルは水が入ってこないように弁を備えており、飛沫をかぶったり潜水した時に浸水を防ぐ。また、口の近くに液溜めと弁を備えており、水が口に達することを防ぎ、浮上時に余分な水分を自動的に排出する。

種類 市価 重量；普通 5sp —；高品質 5gp —；

ULTIMATE EQUIPMENT

8I

シュノーケル (高品質)

Snorkel

市価: 5gp

重量: —

この防水された木製の管は湾曲した端部と吸い口を備えている。口の中に吸い口をくわえた場合、管は顔を越えて頭の後ろに向かって延びており、顔をつけて泳ぎながら、あるいはほとんど身を沈めながら、無期限に呼吸することができる。先端が沈んでしまった場合、シュノーケルは水に溢れ、水を取り除く（1回の移動アクションと空気への完全な接触を必要とする）まで呼吸するために使用することができなくなる。一般的なシュノーケルの長さは約 15 インチである；これより短いものは水泳中に水に沈みがちだが、これより長いものはシュノーケルを通して効果的に新鮮な空気を動かすことができない。

高品質のシュノーケル / Masterwork Snorkel：このシュノーケルは水が入ってこないように弁を備えており、飛沫をかぶったり潜水した時に浸水を防ぐ。また、口の近くに液溜めと弁を備えており、水が口に達することを防ぎ、浮上時に余分な水分を自動的に排出する。

種類 市価 重量；普通 5 sp —；高品質 5 gp —；

82

小ビン

Vial

市価：1gp

重量：—

小ビンはガラスや鋼鉄で作られており、1 オンスの液体が入る。

83**小ビン (鉄製)****Iron vial**

市価: 1sp

重量: 1ポンド

この金属製のポーションのピンは硬度 5、3 ヒット・ポイント、破壊 DC14 を持つ。

84**錠前（非常に単純）****Lock**

市価：20gp

重量：1 ポンド

このアイテムは南京錠、扉や箱の埋め込み錠、あるいはその他の鍵付きの錠前のいずれかの型を指定できる。錠前を開ける〈装置無力化〉判定の DC は、錠前の品質による。非常に単純（DC20）、平均的（DC25）、良い（DC30）、素晴らしい（DC40）となる。

種類 市価 重量；非常に単純 20 gp 1 ポンド；平均的 40 gp 1 ポンド；良い 80 gp 1 ポンド；素晴らしい 150 gp 1 ポンド；

85**錠前（平均的）****Lock**

市価：40gp

重量：1 ポンド

このアイテムは南京錠、扉や箱の埋め込み錠、あるいはその他の鍵付きの錠前のいずれかの型を指定できる。錠前を開ける〈装置無力化〉判定の DC は、錠前の品質による。非常に単純（DC20）、平均的（DC25）、良い（DC30）、素晴らしい（DC40）となる。

種類 市価 重量；非常に単純 20 gp 1 ポンド；平均的 40 gp 1 ポンド；良い 80 gp 1 ポンド；素晴らしい 150 gp 1 ポンド；

86**錠前（良い）****Lock**

市価：80gp

重量：1 ポンド

このアイテムは南京錠、扉や箱の埋め込み錠、あるいはその他の鍵付きの錠前のいずれかの型を指定できる。錠前を開ける〈装置無力化〉判定の DC は、錠前の品質による。非常に単純（DC20）、平均的（DC25）、良い（DC30）、素晴らしい（DC40）となる。

種類 市価 重量；非常に単純 20 gp 1 ポンド；平均的 40 gp 1 ポンド；良い 80 gp 1 ポンド；素晴らしい 150 gp 1 ポンド；

87**錠前（素晴らしい）****Lock**

市価：150gp

重量：1 ポンド

このアイテムは南京錠、扉や箱の埋め込み錠、あるいはその他の鍵付きの錠前のいずれかの型を指定できる。錠前を開ける〈装置無力化〉判定の DC は、錠前の品質による。非常に単純（DC20）、平均的（DC25）、良い（DC30）、素晴らしい（DC40）となる。

種類 市価 重量；非常に単純 20 gp 1 ポンド；平均的 40 gp 1 ポンド；良い 80 gp 1 ポンド；素晴らしい 150 gp 1 ポンド；

88 信号ラッパ

Signal horn

市価：1gp

重量：2ポンド¹

ラッパを吹く際に DC10 の〈芸能：管楽器〉判定に成功すれば、“攻撃！”、“助けて！”、“進め！”、“退却！”、“射て！”、“警戒しろ！”などといったニュアンスを伝える事ができる。信号ラッパによる連絡は半マイル離れたところまでクリアに届く（〈知覚〉判定の DC0）。さらに 1/4 マイル離れるごとに、信号ラッパの音を聞く判定には -1 のペナルティが課せられる。

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が 4 分の 1 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

市価：1～100gp

重量：1～20ポンド

これは特定の宗教の、その信仰固有の見出し、文書、そして詳細な儀式を含む宗教的文書である。安価なものは薄い紙に印刷されるか書かれている、帆布か薄い革で作られたカバーを備えた、図版のない小さく軽い本である。経験豊富な冒険者の司祭のための一般的な神聖文書は革のカバー、章ごとの絵図、上質紙を備えた耐久性があるものである；その価格は25gpで重量は2ポンドである。最も高価なものは詳細な絵図、金箔の頭文字と縁取り、高級皮革、木材、あるいは金属製のことさえあるカバーを備え、しばしば持ち運ぶことが困難なほど大きい。

90**水筒****Canteen**

市価：2gp

重量：1ポンド

この中空の容器は木、ひょうたん、あるいは金属で作られており、水袋のように液体を運搬することができるが、破孔や断裂に対してより耐性がある。

9I 水袋

Waterskin

市価：1gp

重量：4 ポンド¹

この袋は動物の膀胱や処理された革で作られている。水袋は防水されており、1/2 ガロンの液体を入れることができる。記載されている重量は水で満たされた水袋のものである；空の水袋の重量は約 2 ポンドである。

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が 4 分の 1 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

市価：10gp

重量：—

標準的な砂時計は、1 時間かけて上側の空間から砂が落ちきって空になる。より大きいものやより小さいものも存在している。1 分や 6 秒の大きさの、より正確に時間を計るより小さなものは容易に入手できる。1 時間よりも長い時間を計る砂時計はまれである。

種類 市価 重量；6 秒 10 gp—；1 分 20 gp 0.5 ポンド；1 時間 25 gp 1 ポンド；

市価：20gp

重量：0.5 ポンド

標準的な砂時計は、1 時間かけて上側の空間から砂が落ちきって空になる。より大きいものやより小さいものも存在している。1 分や 6 秒の大きさの、より正確に時間を計るより小さなものは容易に入手できる。1 時間よりも長い時間を計る砂時計はまれである。

種類 市価 重量；6 秒 10 gp—；1 分 20 gp 0.5 ポンド；1 時間 25 gp 1 ポンド；

94 砂時計 (1 時間)

Hourglass

市価: 25gp

重量: 1 ポンド

標準的な砂時計は、1 時間かけて上側の空間から砂が落ちきって空になる。より大きいものやより小さいものも存在している。1 分や 6 秒の大きさの、より正確に時間を計るより小さなものは容易に入手できる。1 時間よりも長い時間を計る砂時計はまれである。

種類 市価 重量; 6 秒 10 gp—; 1 分 20 gp 0.5 ポンド; 1 時間 25 gp 1 ポンド;

市価: 1gp

重量: —

聖印は正のエネルギーを集中させるため、善のクレリックやパラディン（または善の呪文や正のエネルギー放出を使う中立のクレリック）に使われている。それぞれの宗教は固有の聖印を持つ。聖印を作るのに使われている素材はその力に何の影響も与えないが、ある宗教が特定の素材に特別な意味を配することはありえる。

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

種類 市価 重量; 木製 1 gp —; 金属製 5 gp 1 ポンド; 銀製 25 gp 1 ポンド; 黄金製 100 gp 1 ポンド; プラチナ製 500 gp 1 ポンド;

市価：5gp

重量：1ポンド

聖印は正のエネルギーを集中させるため、善のクレリックやパラディン（または善の呪文や正のエネルギー放出を使う中立のクレリック）に使われている。それぞれの宗教は固有の聖印を持つ。聖印を作るのに使われている素材はその力に何の影響も与えないが、ある宗教が特定の素材に特別な意味を配することはありえる。

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

種類 市価 重量；木製 1gp—；金属製 5gp 1ポンド；銀製 25gp 1ポンド；黄金製 100gp 1ポンド；プラチナ製 500gp 1ポンド；

市価：25gp

重量：1ポンド

聖印は正のエネルギーを集中させるため、善のクレリックやパラディン（または善の呪文や正のエネルギー放出を使う中立のクレリック）に使われている。それぞれの宗教は固有の聖印を持つ。聖印を作るのに使われている素材はその力に何の影響も与えないが、ある宗教が特定の素材に特別な意味を配することはありえる。

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

種類 市価 重量；木製1gp—；金属製5gp1ポンド；銀製25gp1ポンド；黄金製100gp1ポンド；プラチナ製500gp1ポンド；

市価：100gp

重量：1 ポンド

聖印は正のエネルギーを集中させるため、善のクレリックやパラディン（または善の呪文や正のエネルギー放出を使う中立のクレリック）に使われている。それぞれの宗教は固有の聖印を持つ。聖印を作るのに使われている素材はその力に何の影響も与えないが、ある宗教が特定の素材に特別な意味を配することはありえる。

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

種類 市価 重量；木製 1 gp—；金属製 5 gp 1 ポンド；銀製 25 gp 1 ポンド；黄金製 100 gp 1 ポンド；プラチナ製 500 gp 1 ポンド；

市価：500gp

重量：1 ポンド

聖印は正のエネルギーを集中させるため、善のクレリックやパラディン（または善の呪文や正のエネルギー放出を使う中立のクレリック）に使われている。それぞれの宗教は固有の聖印を持つ。聖印を作るのに使われている素材はその力に何の影響も与えないが、ある宗教が特定の素材に特別な意味を配することはありえる。

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

種類 市価 重量；木製 1 gp—；金属製 5 gp 1 ポンド；銀製 25 gp 1 ポンド；黄金製 100 gp 1 ポンド；プラチナ製 500 gp 1 ポンド；

100**聖印（物入れ付）****Holy symbol, compartment**

市価：+ 5gp

重量：—

適切な宗教の成員によって設計され承認された、聖印へのこの修正は、ポーションの瓶をしまっておくのに十分な大きさの秘密の物入れを作っている。物入れに気づくには DC20 の〈知覚〉判定が必要である。

市価：+ 10gp

重量：—

この標準の聖印の変形版はサイズが大きく、（聖水のビンと同じ容量の）1パイントの容量を持つ水密区画を備えている。冒険者は通常、この区画を聖水かアルコールを入れておくのに利用する。ビン型聖印は敵に向かって投擲することは想定しておらず、ビンや小ビンのように壊れやすくはない。非実体の相手に聖水を使用するのと同様に、君はビンの栓を抜き、隣接する目標に中身を注ぐことになる。区画に気づくには DC10 の〈知覚〉判定が必要である。

市価：100gp

重量：—

いくつかの宗教では、君は特別な儀式によって自分の肌（通常は手のひら、手の甲、あるいは前腕）に神格の聖印の刺青や焼印を施すことが許されている。その後、刺青は神格の実際の聖印と同様に機能し、呪文発動、エネルギー放出、などのための信仰焦点具として使用することができる。このような方法で使用するためには刺青が完全に見えている必要がある（手袋、ガントレット、またはその他の任意の材料で覆うことはできない）。記載の市価には単純な焼印や退色しない黒色の刺青の費用が含まれている；より精巧な何かを望む場合には適切な刺青の費用を加える。刺青や焼印が具体的に損傷したり消去された場合には、実際の聖印として使うことはできなくなる。

市価：2gp

重量：2ポンド¹

このバックル付きのベルトを備えた革製の背囊には大きな蓋付きのポケットがひとつあり、約2立方フィートの物体を収納できる。側部に1ないし複数の小さなポケットを備えているものもある。

高品質の背負い袋 / Masterwork Backpack：この背負い袋は、冒険の間必要になるかもしれない様々なアイテムを保持するためのポケットを多数持っている。水筒やポーチ、または丸めた毛布などの様々なアイテムを取り付けるためのフックも付いている。胸と腰に巻きつけて重量を分散させるためのベルトも備わっている。標準的なバックパックと同様に、このバックパックには約2立方フィートの荷物を入れることができる。高品質の背負い袋を使用している場合、君の運搬能力を計算する際に通常より【筋力】値が1高いものと見なすこと。

種類 市価 重量；普通 2gp 2ポンド；高品質 50gp 4ポンド；

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が4分の1になる。小型用の容器も同様に通常の4分の1しか運べない。

市価: 50gp

重量: 4 ポンド¹

このバックル付きのベルトを備えた革製の背囊には大きな蓋付きのポケットがひとつあり、約 2 立方フィートの物体を収納できる。側部に 1 ないし複数の小さなポケットを備えているものもある。

高品質の背負い袋 / Masterwork Backpack: この背負い袋は、冒険の間必要になるかもしれない色々なアイテムを保持するためのポケットを多数持っている。水筒やポーチ、または丸めた毛布などの様々なアイテムを取り付けるためのフックも付いている。胸と腰に巻きつけて重量を分散させるためのベルトも備わっている。標準的なバックパックと同様に、このバックパックには約 2 立方フィートの荷物を入れることができる。高品質の背負い袋を使用している場合、君の運搬能力を計算する際に通常より【筋力】値が 1 高いものと見なすこと。

種類 市価 重量; 普通 2gp 2 ポンド; 高品質 50gp 4 ポンド;

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が 4 分の 1 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

市価：1cp

重量：0.5 ポンド

ほとんどの石鹼は動物の脂肪と灰から抽出したアルカリでできている。君は衣類、ポット、リネン類、冒険者、あるいは汚れているかもしれない何かをごしごしと洗うために、この石鹼の分厚い塊を使用することができる。棒石鹼 1 つで約 50 回使用できる。

市価：3cp

重量：9 ポンド

ありふれた陶器のつぼで、栓がついている。1 ガロン（約 4 リットル）の液体が入る。記載の重量はつぼが水、ワイン、あるいはエールで満たされている場合についてである；空の場合は重量がおおよそ 0.5 ポンドになる。

I07 線鋸 (普通)**Wire saw**

市価: 30gp

重量: —

このしなやかな鋸は、2つの金属製の環に引っ掛けられた砥粒ワイヤで構成されている。デッドボルトか小さな門の周りにワイヤを巻きつけることによって、環を使って静かに障害物に鋸を通すことができる。この鋸で2インチの木製部分または1インチの金属棒を切断するには10分間かかる。線鋸は硬度が10以下のアイテムを切断することができる。5回使用すると砥粒ワイヤは滑らかになってしまい、交換する必要がある(25gpの費用がかかる)。

アダマンティン製の線鋸 / Adamantine Wire Saw: この線鋸は硬度10以下の素材を通常の2倍の速度で切断するか、硬度11～20の素材を通常で切断することができる。アダマンティン製の線鋸のワイヤ交換の費用は145gpである。

種類 市価 重量; 普通 30 gp—; アダマンティン製 150 gp—;

市価: 150gp

重量: —

このしなやかな鋸は、2つの金属製の環に引っ掛けられた砥粒ワイヤで構成されている。デッドボルトか小さな門の周りにワイヤを巻きつけることによって、環を使って静かに障害物に鋸を通すことができる。この鋸で2インチの木製部分または1インチの金属棒を切断するには10分間かかる。線鋸は硬度が10以下のアイテムを切断することができる。5回使用すると砥粒ワイヤは滑らかになってしまい、交換する必要がある(25gpの費用がかかる)。

アダマンティン製の線鋸 / Adamantine Wire Saw: この線鋸は硬度10以下の素材を通常の2倍の速度で切断するか、硬度11～20の素材を通常で切断することができる。アダマンティン製の線鋸のワイヤ交換の費用は145gpである。

種類 市価 重量; 普通 30 gp —; アダマンティン製 150 gp —;

市価：20gp

重量：4ポンド

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

II0**ソーサラー用具****Sorcerer's kit**

市価：8gp

重量：19 ポンド²

この用具には背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、携帯食器一式、石鹼、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。

² これらのアイテムは小型用の場合は重量がおおよそ 4 分の 3 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

III

大金槌

Sledge

市価：1gp

重量：10 ポンド

この重たい両手持ちの金槌は、通常は大工仕事やその他の建設作業において使用されており、強風の吹く地域で安全な野営地を支えるためにテントの杭を打ち込むのにも役立つ。戦闘に使用する場合、大金槌は即席アース・ブレイカー（27 ページ参照）として扱う。

II2 鉄釘

Iron spike

市価：5cp

重量：1ポンド

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

市価：1cp

重量：1ポンド

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

II4 箱 (小型)

Chest

市価: 2gp

重量: 25 ポンド

一般的な木製の箱には何種類かサイズがある。小さいものは2立方フィート（1ヒット・ポイント、破壊 DC17）で、中型のものは4立方フィート（15hp、破壊 DC23）、大きなものになると6立方フィート（30ヒット・ポイント、破壊 DC29）になり、巨大なものは8立方フィート（50ヒット・ポイント、破壊 DC35）に達する。ほとんどのものは簡単な差込み錠が備わっている。

種類 市価 重量; 小型 2 gp 25 ポンド; 中型 5 gp 50 ポンド; 大型 10 gp 100 ポンド; 超大型 25 gp 250 ポンド;

II5 箱 (中型)

Chest

市価: 5gp

重量: 50 ポンド

一般的な木製の箱には何種類かサイズがある。小さいものは2立方フィート（1ヒット・ポイント、破壊 DC17）で、中型のものは4立方フィート（15hp、破壊 DC23）、大きなものになると6立方フィート（30ヒット・ポイント、破壊 DC29）になり、巨大なものは8立方フィート（50ヒット・ポイント、破壊 DC35）に達する。ほとんどのものは簡単な差込み錠が備わっている。

種類 市価 重量; 小型 2 gp 25 ポンド; 中型 5 gp 50 ポンド; 大型 10 gp 100 ポンド; 超大型 25 gp 250 ポンド;

II6 箱 (大型)

Chest

市価：10gp

重量：100 ポンド

一般的な木製の箱には何種類かサイズがある。小さいものは2立方フィート（1ヒット・ポイント、破壊 DC17）で、中型のものは4立方フィート（15hp、破壊 DC23）、大きなものになると6立方フィート（30ヒット・ポイント、破壊 DC29）になり、巨大なものは8立方フィート（50ヒット・ポイント、破壊 DC35）に達する。ほとんどのものは簡単な差込み錠が備わっている。

種類 市価 重量；小型 2 gp 25 ポンド；中型 5 gp 50 ポンド；大型 10 gp 100 ポンド；超大型 25 gp 250 ポンド；

II7 箱 (超大型)

Chest

市価：25gp

重量：250 ポンド

一般的な木製の箱には何種類かサイズがある。小さいものは2立方フィート（1ヒット・ポイント、破壊 DC17）で、中型のものは4立方フィート（15hp、破壊 DC23）、大きなものになると6立方フィート（30ヒット・ポイント、破壊 DC29）になり、巨大なものは8立方フィート（50ヒット・ポイント、破壊 DC35）に達する。ほとんどのものは簡単な差込み錠が備わっている。

種類 市価 重量；小型 2 gp 25 ポンド；中型 5 gp 50 ポンド；大型 10 gp 100 ポンド；超大型 25 gp 250 ポンド；

I18 薪 (1日当たり)

Firewood (per day)

市価: 1cp

重量: 20 ポンド

この乾燥した木材の束には、小枝や丸太が含まれている。

市価: 2sp

重量: 10 ポンド¹

このアイテムは中腹に足のせ台を備えた一対の木製の支柱からなる。足のせ台の上に立って支柱の先端を掴むことで、君は特定の地面に基づく脅威を避けることができる。例えば、君は濡れることなく水場を渡るために竹馬を使用することができるが、依然として君は特定の範囲を歩くときに罠の作動条件を起動してしまうだろう。竹馬の使用は君の基本移動速度を 30 フィートから 20 フィートに、20 フィートから 15 フィートに減速する。1 回の移動アクションとして、あるいは DC10 の〈軽業〉判定に成功すればフリー・アクションとして、君は竹馬に飛び乗ることができる。君は竹馬で歩くには両手を使用しなければならない。竹馬で歩くには移動ごとに DC5 の〈軽業〉判定を必要とする。この判定に失敗すると、君はその移動アクションで移動しない；。5 以上失敗すると、竹馬から落ちる。竹馬で立っている最中に何かのために片手を使用したい場合、君は DC10 の〈軽業〉判定に成功しなければならず、失敗するとアクションを失う；両手を使いたい場合には DC は 20 に増加する。中型クリーチャー用の竹馬は、君を地面から 2 フィート持ち上げる；小型クリーチャー用の竹馬は、君を地面から 1 フィート持ち上げる。より高い竹馬を使用することもできるが、追加で 1 フィート上昇することに竹馬を使用するための各種〈軽業〉DC が 5 増加する。竹馬は硬度 5 と 10 ヒット・ポイントを持つ。君が竹馬を一本しか持っていない場合、君は歩くというよりは飛び跳ねることになるので、君の移動速度は 5 フィートに減少する。

高品質の竹馬 / Masterwork Stilts: これらの竹馬は足と脚に結びつけて、ペナルティなしで他の作業のために手を使用できるようにする。高品質の竹馬で歩くには DC10 の〈軽業〉判定を必要とする。高品質の竹馬の装着と取り外しは 1 全ラウンド・アクションである。

(訳注: 原文では地の文になっているが、おそらくタグ付けミス) 種類市価重量; 普通 2sp 10 ポンド; 高品質 5gp 10 ポンド;

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が 4 分の 1 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

市価: 5gp

重量: 10 ポンド¹

このアイテムは中腹に足のせ台を備えた一対の木製の支柱からなる。足のせ台の上に立って支柱の先端を掴むことで、君は特定の地面に基づく脅威を避けることができる。例えば、君は濡れることなく水場を渡るために竹馬を使用することができるが、依然として君は特定の範囲を歩くときに罠の作動条件を起動してしまうだろう。竹馬の使用は君の基本移動速度を 30 フィートから 20 フィートに、20 フィートから 15 フィートに減速する。1 回の移動アクションとして、あるいは DC10 の〈軽業〉判定に成功すればフリー・アクションとして、君は竹馬に飛び乗ることができる。君は竹馬で歩くには両手を使用しなければならない。竹馬で歩くには移動ごとに DC5 の〈軽業〉判定を必要とする。この判定に失敗すると、君はその移動アクションで移動しない；。5 以上失敗すると、竹馬から落ちる。竹馬で立っている最中に何かのために片手を使用したい場合、君は DC10 の〈軽業〉判定に成功しなければならず、失敗するとアクションを失う；両手を使いたい場合には DC は 20 に増加する。中型クリーチャー用の竹馬は、君を地面から 2 フィート持ち上げる；小型クリーチャー用の竹馬は、君を地面から 1 フィート持ち上げる。より高い竹馬を使用することもできるが、追加で 1 フィート上昇することに竹馬を使用するための各種〈軽業〉DC が 5 増加する。竹馬は硬度 5 と 10 ヒット・ポイントを持つ。君が竹馬を一本しか持っていない場合、君は歩くというよりは飛び跳ねることになるので、君の移動速度は 5 フィートに減少する。

高品質の竹馬 / Masterwork Stilts: これらの竹馬は足と脚に結びつけて、ペナルティなしで他の作業のために手を使用できるようにする。高品質の竹馬で歩くには DC10 の〈軽業〉判定を必要とする。高品質の竹馬の装着と取り外しは 1 全ラウンド・アクションである。

(訳注: 原文では地の文になっているが、おそらくタグ付けミス) 種類市価重量; 普通 2sp 10 ポンド; 高品質 5gp 10 ポンド;

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が 4 分の 1 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

市価：1gp

重量：0.5 ポンド

この金属製の枠は、君が盾を諦めたり、武器を持つ手を占有することなく松明を運べるように、松明を固定してライト、ヘヴィ、またはタワー・シールドの前面に結びつけるように設計されている。

I22 タル

Barrel

市価：2gp

重量：30 ポンド

これは金属で結ばれ、ぴったりした蓋が付いている、頑丈な木製の樽である。

I23**ダンジョン探検用具（普通）****Dungeoneering kit**

市価：15gp

重量：25 ポンド

この遺跡や放棄された都市を探索するための必需品の包みには、ろうそく2本、チョーク、金槌とピトン4本、麻のロープ50フィート、覆い付きランタンと5ピンの油、袋2つ、松明2本、そして火おこし棒4本が含まれている。豪華版ダンジョン探検用具にはろうそく2本、チョーク、金槌とピトン4本、絹のロープ50フィート、袋2つ、陽光棒3本、火おこし棒4本、そして消えずの松明が含まれている。

種類市価重量；普通15gp25ポンド；豪華版130gp15ポンド；

I24**ダンジョン探検用具（豪華版）****Dungeoneering kit**

市価：130gp

重量：15 ポンド

この遺跡や放棄された都市を探索するための必需品の包みには、ろうそく2本、チョーク、金槌とピトン4本、麻のロープ50フィート、覆い付きランタンと5ピンの油、袋2つ、松明2本、そして火おこし棒4本が含まれている。豪華版ダンジョン探検用具にはろうそく2本、チョーク、金槌とピトン4本、絹のロープ50フィート、袋2つ、陽光棒3本、火おこし棒4本、そして消えずの松明が含まれている。

種類 市価 重量；普通 15 gp 25 ポンド；豪華版 130 gp 15 ポンド；

ULTIMATE EQUIPMENT

I25**弾帯****Bandolier**

市価：5sp

重量：—

この革ベルトは片方の肩にかけて、胸と背中を斜めに走らせて装着する。弾帯は8つのピン程度のサイズの物体か小さなダガーを保持できる小さな輪や小袋を備えている。君は“しまっているアイテムを1つ取り出す”アクションで弾帯からアイテム1つを取り出すことができる。君は同時に2つまで弾帯を装着することができる（それ以上は互いの妨げになるし、君の動きを制限する）。

市価：50gp

重量：2ポンド

地理的に該当する地図は使用者の荒野で道案内をするために行う〈生存〉判定に＋１の状況ボーナスを与える。また、地下を道案内するために行う〈知識：ダンジョン探検〉判定にも同じボーナスを与えるために使用できる。

I27 虫用防護服

Swarmsuit

市価：20gp

重量：10 ポンド¹

これらの重く幾重にも重なった衣服には、高い密度で編まれた大きな帽子が付いており、そのふちからヴェイルのような網が下がっている。この服は超小型や微小サイズのクリーチャーが君の身体に物理的に接触することを完全に防いでくれる。虫用防護服を着用すると、君の移動速度は半分になってしまうが、その代わり君に超小型のスウォーム・クリーチャーに対する DR10 /—と微小のスウォーム・クリーチャーに対する DR5 /—を提供する。

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が4分の1になる。小型用の容器も同様に通常の4分の1しか運べない。

市価：3gp

重量：16 ポンド

この用具には鉄の深鍋、鉄のフライパン、お玉、串、木製のまな板、包丁、深鍋用の鉄の三脚、火口箱、そして地域の、もしくはその他の簡単に見つかる調味料のちょっとした選り抜きが含まれている。君は狩ってきた小動物を焙るために三脚に串を取り付けることができる。すべての内容物(フライパンを除く)は簡単に保管し持ち運べるように深鍋の中に収まる。

I29**チョーク****Chalk**

市価：1cp

重量：—

この白いチョークのふくれた部分は木、金属、あるいは石に簡単に印をつける。君は使いきる前に約 24 時間チョークでものを書くことができる。チョークは他の色にもできるが、それらは珍しくより高価になる。

I30**使い魔用鞆****Familiar satchel**

市価：25gp

重量：6 ポンド

この装甲ケースはその中に収容された超小型かそれより小さいクリーチャーに完全遮蔽を提供する。これには空気穴（君が水中に行く必要が生じた場合にはコルク栓を差し込むことができる）と、食料や水のための2つの容器が含まれている。

I3I 鉤付きの矢

Grappling arrow

市価：1gp

重量：0.5 ポンド

この小さなひっかけ鉤は絹のロープに結んでボウから発射されるように設計されている。鉤付きの矢の発射時の射程単位は 30 フィートである。クロスボウ向けの同等品も存在する。

I32 釣り針

Fishhook

市価：1sp

重量：—

この金属製の鉤は曲がった針よりは少し硬い。

I33**鉱夫用つるはし****Miner's pick**

市価：3gp

重量：10 ポンド

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

市価：50gp

重量：3 ポンド

この書類には適切な形式の住所、作法、時候の句に加えて公的な手紙の例文が含まれている。官僚、外交官、および書記官によって使用される手紙指南書は、公的な書状の偽造にも有用である。手紙指南書は都市当局を扱う場合の〈交渉〉判定に+2の状況ボーナス、そして偽造を行うときの〈言語学〉判定に+2の状況ボーナスを与える。手紙指南書は国や市のような特定の地域についてのみ精確であり、その地域に関してのみボーナスを提供する。

市価：1gp

重量：1ポンド¹

これは前腕に結びつけて長袖の下に隠すように設計された鞘である。この鞘はダガー、ダーツ、またはワンド、あるいは5本までのアローかクロスボウ・ボルトのような、前腕の長さのアイテム1つを保持することができる。1回の移動アクションとして、君は手首を曲げて、これらのアイテムのすべてまたはいくつかを手の中に落とすことができる（通常通りに機会攻撃を誘発する）。君は、鞘の中のアイテムを見つけるために君を観察または身体検査する者の〈知覚〉判定に対抗して行う〈手先の早業〉判定に+2のボーナスを得る。君は腕ごとに1つしか手首鞘を装着することはできない。

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が4分の1になる。小型用の容器も同様に通常の4分の1しか運べない。

I36**銃匠道具****Gunsmith's kit**

市価：15gp

重量：2 ポンド

この小さな道具は必要な材料を除いて、火器の作成、修理、および復元に必要なすべての道具を提供する。このような道具なしで火器を適切に構築または維持管理することはできない。

市価: 10gp

重量: 20 ポンド¹

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

種類 市価 重量; 小型 10 gp 20 ポンド; 中型 15 gp 30 ポンド; 大型 30 gp 40 ポンド; パビリオン 100 gp 50 ポンド;

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が 4 分の 1 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

市価: 15gp

重量: 30 ポンド¹

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

種類 市価 重量; 小型 10 gp 20 ポンド; 中型 15 gp 30 ポンド; 大型 30 gp 40 ポンド; パビリオン 100 gp 50 ポンド;

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が 4 分の 1 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

市価: 30gp

重量: 40 ポンド¹

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

種類 市価 重量; 小型 10 gp 20 ポンド; 中型 15 gp 30 ポンド; 大型 30 gp 40 ポンド; パビリオン 100 gp 50 ポンド;

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が 4 分の 1 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

市価: 100gp

重量: 50 ポンド¹

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

種類 市価 重量; 小型 10 gp 20 ポンド; 中型 15 gp 30 ポンド; 大型 30 gp 40 ポンド; パビリオン 100 gp 50 ポンド;

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が 4 分の 1 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

I4I 天文観測儀

Astrolabe

市価：1,000gp

重量：6ポンド

この装置は他に2つの円盤が搭載された平坦な円盤で構成されている。搭載された円盤は軸を中心に回転させ、日数の経過に合わせて回して動かすことができる。下部の円盤は使用者の緯度を表す；使用者が予め設定された緯度の外にいる場合、天文観測着は役に立たない。上部の円盤は天球を表し、天文的な特徴で満たされている。日付と時刻を決定する（1分かかる）ために、天文観測儀を夜間にどうやって使えばいいのかは、誰でも示すことができる。天文観測儀を使用した場合、君は道に迷わないための〈生存〉判定に【判断力】修正値の代わりに【知力】修正値を使用することができる。

I42**砥石****Whetstone**

市価：2cp

重量：1ポンド

砥石は石に対して正確な角度で刃を滑らせることによって、刃を研ぐことができる。砥石で刃を磨くには約 15 分間の作業を必要とし、その武器の最初のダメージ・ロールに +1 のボーナスを与える。これは非魔法的な刃にのみ機能する。

I43**洞窟探検用具****Spelunking kit**

市価：174gp

重量：32 ポンド

この用具には地下探索のための装備が入っており、油 4 ピン付きのランタン、金槌とピトン 8 本、100 フィートの絹のロープ、ひっかけ鉤、そして登攀用具からなる。

I44 投光式ランタン

Bullseye lantern

市価：12gp

重量：3 ポンド

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

市価：5sp

重量：0.5 ポンド

この単純な接着剤は、動物の皮、骨、蹄、角、および腱を、冷やすと硬化する黄土色のシロップになるまで幅広く煮沸することで製作される。動物性にかわは使用する前に液化するまで過熱する必要がある。通常はブラシで塗りこみ、冷えて硬化するまで少しの間部品を押さえる。にかわは1平方フィートの面を覆うか、（無駄と流出のため）最大で40箇所のそれぞれ約2平方インチのより小さな面に塗るのに十分な量である。（最低でも1平方フィートの）大きな接着面を引き剥がすにはDC15の【筋力】判定を必要とする。（1平方フィートに満たない）小さな接着面を引き剥がすにはDC10の【筋力】判定を必要とする。動物性にかわは徐々に水に溶解し、破断に必要な【筋力】DCを10分間あたりに1減少させる。加熱された場合には、それが蒸気であっても軟化し、破断に必要な【筋力】DCは1分間あたりに1減少させる。

I46 毒入れ指輪

Poison pill ring

市価：+ 20gp

重量：—

この指輪は台座の下に小さな空間があり、通常は毒が隠されている。移動アクションで空間を開閉する事ができる。気付かれずに開閉を行うには、DC30 の〈手先の早業〉判定に成功する必要がある。

I47 毒染め鞘

Poisoning sheath

市価：50gp

重量：1ポンド¹

この鞘はその内部に天然の海綿の切れ端を含んでいる。空の鞘に1服の毒を慎重に注ぐ（1全ラウンド・アクション）ことによって、毒素をスポンジに満たして最大で4時間の間湿っていて使用可能な状態を保つことができる。鞘の準備は、ちょうど武器に毒を仕込むように自身が毒を受けてしまう通常の危険を負う。次に鞘から抜いた武器は、君が直接毒を仕込んだかのように、自動的に毒が仕込まれている（だが、自身が毒を受けてしまう危険はない）；これは鞘の中の毒を消費する。鞘はダガー、ショートソード、あるいはロングソードのような、1種類の刃のある武器にしか適さない。この種のアイテムは、毒が違法である地域では通常は違法である。

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が4分の1になる。小型用の容器も同様に通常の4分の1しか運べない。

I48 棘付きヴェスト

Barbed vest

市価：10gp

重量：4ポンド

君が棘付きヴェストを着用している間、黒いヴェストの表面に点在する小さい釣り針状の針が君を傷つけないように、何百もの薄い革のフラップが針を覆っている。しかし、肉体武器や素手攻撃で君を傷つけようとするあらゆるクリーチャーは DC15 の反応セーブを行わなければならない、失敗した場合 1 ポイントのダメージを受けることになる。もし君が飲み込まれた場合、飲み込んだクリーチャーは君を吐き出すか、君が脱出するか、または君が死亡するまで（その頃には棘付きヴェストは損害を与える用途に耐えないほどの損傷を受けているだろう）の間、ラウンド毎に 1 ポイントのダメージを被る。棘付きヴェストは軽装鎧か、または鎧を着用していない場合のみ羽織ることができる。

I49**ドリル****Drill**

市価：5sp

重量：1ポンド

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

I50**ドルイド用具****Druid's kit**

市価：14gp

重量：44 ポンド²

この用具には動物の飼料（5 日分）、背負い袋、ベルトポーチ、毛布、火打ち石と打ち金、ヒイラギ、ヤドリギ、鉄の深鍋、携帯食器一式、石鱈、呪文構成要素ポーチ、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。

² これらのアイテムは小型用の場合は重量がおおよそ 4 分の 3 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

I5I**トロル討伐用具****Troll slayer's kit**

市価：30sp

重量：17 ポンド

この用具には 1 ピンの錬金術師の火、1 ピンの酸、10 本の松明、火おこし棒 1 本、そして 5 ピンの油が含まれている。

市価：8sp

重量：—

DC5 の〈芸能：管楽器〉判定に成功することによって、君は呼び子を使って信号ラッパと同じように状況を知らせる合図を送ることができる。呼び子の突き刺すような音色は最高 1/4 マイルまでクリアに聞こえる（〈知覚〉DC0）。それを超える 1/4 マイルごとに呼び子の音を聞くための〈知覚〉判定に－2 のペナルティが課せられる。動物や鋭い聴力を持ったクリーチャーだけが聞くことのできる犬笛も存在する。

市価：10gp

重量：1 ポンド

これは白紙の、油布のカバー付きの軽量な本である。この日誌には 50 ページの紙幅がある。

I54**縫い針****Sewing needle**

市価：5sp

重量：—

この針は布、帆布、あるいは薄い革を縫い合わせることができる。

I55**年代記編纂用具****Chronicler's kit**

市価：40gp

重量：4.5 ポンド

この包みには地図入れ、インク 2 瓶、ペン 2 本、紙 10 枚、白紙の日誌 2 冊、インクを乾かすための細かい粉 1 ポンド、そして 20 フィートの測定紐が含まれている。これらの品は期間が 2 ヶ月以下の単独遠征を記録するのに通常は十分である。

I56**粘土****Clay**

市価：1sp

重量：1ポンド

この1ポンドの粘土は柔らかく保つための防水容器に入れて販売されており、日光、焼成、または任意の熱源で硬化させることができる。

I57**のこぎり****Saw**

市価：4cp

重量：2ポンド

のこぎりには小さな大工鋸から、木こりに使用される長い二人挽き鋸まで、多くの異なる形状がある。君は扉とドア枠の間にのこぎりを差し入れて、木製の留め具や門を切断することができる。全ラウンド・アクションを使用することで、切断しようとする物体に1ラウンドにつき5 + 君の【筋力】ボーナスに等しいポイントのダメージを与える。のこぎりでものを切る音に気付くにはDC10の〈知覚〉判定が必要である。川で氷を切断するために使われるのこぎりには、氷を切る前に砕く用のポイントが付いている。

I58**鋸状峰付き剣****Sawback sword**

市価：+ 5gp

重量：—

これは独自の武器の種類ではなく、任意の軽いまたは重い刃への修正である。剣の峰にある鋸刃は、大雑把な大工仕事を行うのに使用できる。

I59**糊付き紙****Glue paper**

市価：1sp

重量：—

この1フィート四方の紙片は、弱い糊か樹液や蜂蜜のような粘ついた素材で片面が覆われている。糊付き紙は半分に畳まれて保管される。君が窓を破る前に糊付き紙を貼り付けた場合、壊れた破片は騒々しく地面に落ちるのではなく糊に貼り付く。糊付き紙は単独の使用に適している。

I60**バード用具****Bard's kit**

市価：41gp

重量：33.5 ポンド²

これには背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、普通の楽器、火打ち石と打ち金、インク、ペン、鉄の深鍋、日記、携帯食器一式、鏡、ロープ、石鹸、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。

² これらのアイテムは小型用の場合は重量がおおよそ 4 分の 3 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

I6I**バーバリアン用具****Barbarian's kit**

市価：9gp

重量：26 ポンド²

この用具には背負い袋、ペルトポーチ、毛布、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、ロープ、石鹼、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。

² これらのアイテムは小型用の場合は重量がおおよそ 4 分の 3 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

市価：75gp

重量：5 ポンド

常設の賭場が支えるには小さすぎる、あるいは遠く隔てた領域を通過して移動する旅行者にとっては特に有用な、この小さなスーツケースには、カード一揃い、ルーレット、番号付きの布、着色された木製のチップ、そしてその他の多くの異なる運頼みのゲームのために必要な多種多様な特殊な装備がぎっしりと詰まっている。いかさま用の賭博用具はカードに印がついていることを除いてほとんど同じであり、ゲームに用いると、知識のある使用者のこれらの素材の使用時の〈職能：賭博師〉判定に＋4の状況ボーナスを与える。DC25の〈知覚〉判定またはDC20の〈職能：賭博師〉判定はこの策略を明らかにする。

種類 市価 重量；普通 75 gp 5 ポンド；いかさま用 300 gp 5 ポンド；

I63**博打用具（詐欺用）****Gambler's kit**

市価：300gp

重量：5 ポンド

常設の賭場が支えるには小さすぎる、あるいは遠く隔てた領域を通過して移動する旅行者にとっては特に有用な、この小さなスーツケースには、カード一揃い、ルーレット、番号付きの布、着色された木製のチップ、そしてその他の多くの異なる運頼みのゲームのために必要な多種多様な特殊な装備がぎっしりと詰まっている。いかさま用の賭博用具はカードに印がついていることを除いてほとんど同じであり、ゲームに用いると、知識のある使用者のこれらの素材の使用時の〈職能：賭博師〉判定に+4の状況ボーナスを与える。DC25の〈知覚〉判定またはDC20の〈職能：賭博師〉判定はこの策略を明らかにする。

種類 市価 重量；普通 75 gp 5 ポンド；いかさま用 300 gp 5 ポンド；

I64**バケツ****Bucket**

市価：5sp

重量：2 ポンド

一般的なバケツは縄の持ち手を備え、1 ～ 2 ガロンの液体を入れることができる。

I65**梯子****Ladder**

市価：2sp

重量：20 ポンド

この簡素な 10 フィートの梯子は、1 フィート間隔で木製の踏ざんを釘付けした 2 本の長い板で構成されている。

I66**パラディン用具****Paladin's kit**

市価：11gp

重量：30 ポンド²

この用具には背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、安価な神聖文書、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、携帯食器一式、ロープ、石鹼、松明（× 10）、保存食（5 日分）、水袋、そして木製の聖印が含まれている。

² これらのアイテムは小型用の場合は重量がおおよそ 4 分の 3 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

I67 針金

Wire

市価：5gp

重量：0.5 ポンド

この長さ6フィートの銅線は丈夫でしなやかである。ある範囲を横切って2本のピトンまたは鉄の棘で取り付けることにより、単純な足払い仕掛け線の罠を作ることができる。

足払い仕掛け線の罠 CR1 / 3TripwireTrap；種類：機械式；〈知覚〉：DC15；〈装置無力化〉：DC10；効果：作動条件：場所；再準備：自動的；効果：足払いの戦技+5（目標が疾走している場合には+10）；

I68**ハンモック****Hammock**

市価：1sp

重量：3ポンド¹

この毛布や網は丈夫なロープに接続されており、太い枝か2本の木に吊り下げて、地面より上で眠ることができる。ハンモックに登り降りするのは1回の全ラウンド・アクションである。DC5の【敏捷力】判定に成功するとこれを1回の移動アクションに軽減できる。

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が4分の1になる。小型用の容器も同様に通常の4分の1しか運べない。

市価：1sp

重量：2ポンド

ビー玉は対象の移動速度を鈍らせるために使用することができる。1つ2ポンドの袋の中には、5フィート四方を覆うだけのビー玉が入っている。ビー玉がばら撒かれたマスに入っているクリーチャーはDC10の反応セーブを行わなければならない、失敗した場合は伏せ状態になります（クリーチャーの足払いに対する安定性によるボーナスはこのセーブに適用することができる）。全てのクリーチャーは半分の移動速度より遅い速度で慎重に進むことで、ビー玉が散乱したマスを影響無しで通過することができる。

市価：1gp

重量：—

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

I7I**髭剃り用具****Shaving kit**

市価：15sp

重量：0.5 ポンド

髭剃り用具には直線カミソリ、砥石、小さな鏡、ブラシ、カップ、そして中型のクリーチャーが 50 回髭を剃るのに十分な髭剃り粉が含まれている。

I72**棺 (普通)****Coffin**

市価：10gp

重量：30 ポンド¹

飾り気の無い棺は単に木で作られ、釘付けすることのできる、離れた平たい蓋を備えている。凝った装飾付きの棺は、故人の死を示すために貴族に好まれており、布張りされた裏地と蝶番付きの蓋を含んでいる。

種類 市価 重量；普通 10 gp 30 ポンド；彫刻による装飾付 100 gp 50 ポンド；

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が4分の1になる。小型用の容器も同様に通常の4分の1しか運べない。

ULTIMATE EQUIPMENT

I73**棺（彫刻による装飾）****Coffin**

市価：100gp

重量：50 ポンド¹

飾り気の無い棺は単に木で作られ、釘付けすることのできる、離れた平たい蓋を備えている。凝った装飾付きの棺は、故人の死を示すために貴族に好まれており、布張りされた裏地と蝶番付きの蓋を含んでいる。

種類 市価 重量；普通 10 gp 30 ポンド；彫刻による装飾付 100 gp 50 ポンド；

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が4分の1になる。小型用の容器も同様に通常の4分の1しか運べない。

ULTIMATE EQUIPMENT

I74**非常用具（普通）****Survival kit**

市価：5gp

重量：4 ポンド ^4^

非常用具は温暖な荒野で日々を過ごすために必要な道具を提供する。非常用具は通常は火打ち石と打ち金、携帯食器一式、（1 人の 1 日分の水を入れるのに十分な）水袋 2 つ、主要な陸標を示す非常に基本的な地図、そして小さな万能ナイフを含んでいる。高品質の非常用具はより質の高い装備と動植物を識別するための案内書からなる。高品質の非常用具は荒野で先に進むため、厳しい天候に対処するため、流砂のような自然災害を避けるため、および天候を予測するための〈生存〉判定に + 2 の状況ボーナスを与える。

種類 市価 重量；普通 5gp 4 ポンド；高品質 50gp 5 ポンド；

I75**非常用具（高品質）****Survival kit**

市価：50gp

重量：5 ポンド

非常用具は温暖な荒野で日々を過ごすために必要な道具を提供する。非常用具は通常は火打ち石と打ち金、携帯食器一式、（1人の1日分の水を入れるのに十分な）水袋2つ、主要な陸標を示す非常に基本的な地図、そして小さな万能ナイフを含んでいる。高品質の非常用具はより質の高い装備と動植物を識別するための案内書からなる。高品質の非常用具は荒野で先に進むため、厳しい天候に対処するため、流砂のような自然災害を避けるため、および天候を予測するための〈生存〉判定に+2の状況ボーナスを与える。

種類 市価 重量；普通 5 gp 4 ポンド；高品質 50 gp 5 ポンド；

ULTIMATE EQUIPMENT

I76**ひっかけ鉤（普通）****Grappling hook**

市価：1gp

重量：4 ポンド

ひっかけ鉤は射程単位 10 フィートの投擲武器として扱われ、投げるには遠隔攻撃ロールを要求する。開けた場所にある引っ掛ける物体は 5 の AC を有する。

種類 市価 重量；普通 1 gp 4 ポンド；ミスラル製 1,0001 gp 2 ポンド；

I77 ひっかけ鉤（ミスラル製）**Grappling hook**

市価：1,001gp

重量：2 ポンド

ひっかけ鉤は射程単位 10 フィートの投擲武器として扱われ、投げるには遠隔攻撃ロールを要求する。開けた場所にある引っ掛ける物体は 5 の AC を有する。

種類 市価 重量；普通 1 gp 4 ポンド；ミスラル製 1,0001 gp 2 ポンド；

I78**ピトン****Piton**

市価：1sp

重量：0.5 ポンド

ピトンはロープを結びつけるられるように端に曲げや環を備えた鉄の棘である。

I79**ビン****Flask**

市価：3cp

重量：1.5 ポンド

このガラス製の瓶は1パイントの容量がある。比較的壊れやすく、クリーチャーが硬い面に投擲すると破壊される。ビンは単純な吹きガラスのものも、家紋やその他の作品を型押しした精巧なものもあり得る。

I80 便箋

Stationery

市価：1gp

重量：—

裕福な者しか一般的には使用しないこの意匠を凝らした文具は、9 インチ× 6 インチの上質紙で、しばしば所有者の個人的な印章を浮き出しにするか刻まれている。

市価：9gp

重量：29 ポンド²

この用具には背負い袋、寝袋、ペルトポーチ、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、携帯食器一式、ロープ、石鹼、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。

² これらのアイテムは小型用の場合は重量がおおよそ 4 分の 3 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

市価: 5sp

重量: 16 ポンド

ブイは湖や川などのような水上で特別な地点の目印として用いるもので、後日君を再びその地点に到達する事ができるようにする。普通のブイは浮き（一般的には空気で満たされた袋や密閉したひょうたんの実など）と200フィートほどの長さの麻糸、アンカーとして用いられる15ポンドほどの石からできている。浮きは一般的に鮮明な色で塗られており、注意を引くために小さな旗を立てることもできる。アンカーの働きによって、通常天気や水の流れに耐えることができるが、自身を破壊しようと固い決意を持ったクリーチャーからの攻撃には全くの無力である。素晴らしいブイは一般的には銅などの金属で作られた中空の球体や卵形の浮きを持ち、麻紐の代わりに鎖を、そしてより重い金属製のアンカーから構成されている。

種類 市価 重量; 普通 5gp 16ポンド; 素晴らしい 10gp 30ポンド;

I83**ブイ (特製)****Buoy**

市価：10gp

重量：30 ポンド

ブイは湖や川などのような水上で特別な地点の目印として用いるもので、後日君を再びその地点に到達する事ができるようにする。普通のブイは浮き（一般的には空気で満たされた袋や密閉したひょうたんの実など）と200フィートほどの長さの麻糸、アンカーとして用いられる15ポンドほどの石からできている。浮きは一般的に鮮明な色で塗られており、注意を引くために小さな旗を立てることもできる。アンカーの働きによって、通常天気や水の流れに耐えることができるが、自身を破壊しようと固い決意を持ったクリーチャーからの攻撃には全くの無力である。素晴らしいブイは一般的には銅などの金属で作られた中空の球体や卵形の浮きを持ち、麻紐の代わりに鎖を、そしてより重い金属製のアンカーから構成されている。

種類 市価 重量；普通 5 gp 16 ポンド；素晴らしい 10 gp 30 ポンド；

I84 封蝟

Sealing wax

市価：1gp

重量：1ポンド

この封筒を密封するために使用される赤い蝟の棒は、多くの場合、君が送った証拠として印章指輪で押印して用いられる。

I85**深鍋（普通）****Pot**

市価：8sp

重量：4 ポンド

この直径 8 インチの鉄の深鍋は頑丈で、脚、蓋、そして丸みを帯びた持ち手を備えている。深鍋は飢えた人間 1 人を満たすのに十分なシチューを保持することができる。ミスラル製の深鍋は軽量であり、食べ物がほとんどこびりつかない。

種類 市価 重量；普通 8 sp 4 ポンド；ミスラル製 1,0001 gp 2 ポンド；

I86**深鍋（ミスラル製）****Pot****市価：1,001gp****重量：2 ポンド**

この直径 8 インチの鉄の深鍋は頑丈で、脚、蓋、そして丸みを帯びた持ち手を備えている。深鍋は飢えた人間 1 人を満たすのに十分なシチューを保持することができる。ミスラル製の深鍋は軽量であり、食べ物がほとんどこびりつかない。

種類 市価 重量；普通 8 sp 4 ポンド；ミスラル製 1,0001 gp 2 ポンド；

I87**袋****Sack**

市価：1sp

重量：0.5 ポンド¹

この重い帆布の袋は約 4 立方フィートの容量があり、冒険用装備やその他の消耗品を運ぶのに便利である。袋の端の環を通して革紐によって、簡単に口を閉じて結ぶことができる。

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が 4 分の 1 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

I88**フライパン（普通）****Skillet**

市価：8sp

重量：4 ポンド

この直径 8 インチのフライパンは長い持ち手と、火や熱い石炭の上に載せておくための脚を備えている。冒険者は保管と運搬が簡単な、フライパンの上に折り畳める蝶番付きの持ち手を備えた型を好む。ミスラル製のフライパンは軽量であり、食べ物がほとんどこびりつかない。

種類 市価 重量；普通 8 sp 4 ポンド；ミスラル製 1,001 gp 2 ポンド；

I89**フライパン（ミスラル製）****Skillet**

市価：1,001gp

重量：2 ポンド

この直径 8 インチのフライパンは長い持ち手と、火や熱い石炭の上に載せておくための脚を備えている。冒険者は保管と運搬が簡単な、フライパンの上に折り畳める蝶番付きの持ち手を備えた型を好む。ミスラル製のフライパンは軽量であり、食べ物がほとんどこびりつかない。

種類 市価 重量；普通 8 sp 4 ポンド；ミスラル製 1,001 gp 2 ポンド；

I90 振り香炉

Thurible

市価：50gp

重量：3 ポンド

石炭と、一般的には 2sp の価値の香草で満たすことで、この小さな火鉢は直径 30 フィートの範囲を一時間の間軽い煙で満たす。この煙の範囲内のクリーチャーは吸引の病気に抵抗するための頑健セーヴに +2 の状況ボーナスを得る。

市価：1cp

重量：0.5 ポンド

粉末状のチョークや小麦粉、またはそれらに類似した物質は不可視のクリーチャーの位置を特定する際の有用性から冒険者達に人気がある。マスに粉が入った袋を投げ込む行為は AC5 に対する攻撃となり、不可視のクリーチャーがその場所にいるかどうかを一瞬だけ明らかにする。もっと効果的な使用方法は、床面に粉を広げ（それには 1 全ラウンド・アクションを要する）、足跡を探すことである。

I92**ベル****Bell**

市価：1gp

重量：—

このハンドベルは1音階の騒々しい音しか鳴らすことはできない。

市価：2gp

重量：2ポンド

5 フィート× 5 フィートの金網の四隅に銅製のベルが取り付けられている。ベル付網は君が睡眠、狩猟、料理、あるいはその他の完全な注意を払えない間に装備品にかぶせ、君の持ち物が乱された場合に警報を鳴らすよう設計されている。ベル付網で保護された装備に触れるを試みるクリーチャーはベルを鳴らさないために DC25 の〈手先の早業〉判定を行わなければならない。ベル付網の鳴らす鐘を聞くためには DC0 の〈知覚〉判定が必要である。移動時に多くのベルが鳴るため、ベル付網を持って旅をすると〈隠密〉判定に－2 のペナルティを受ける。

I94**ベルトポーチ****Belt pouch**

市価：1gp

重量：0.5 ポンド¹

一般的な革か布製のベルトポーチは、ベルトに結ぶためと、シャツに締め付けるための革紐を備えている。ベルトポーチは 100 ～ 200 枚の硬貨か、りんご 2 つを収納するのに十分な大きさである。

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が 4 分の 1 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

I95**ペン****Inkpen**

市価：1sp

重量：—

これはインクの小ビンに浸すと少量のインクを保持する金属の先端を備えた木製の尖筆である。

I96**棒****Pole**

市価：5cp

重量：8 ポンド

この長さ 10 フィートの木材は安全な距離から穴、敷石、あるいは濁った液体に探りを入れるのに便利である。

I97 方位磁針

Compass

市価：10gp

重量：0.5 ポンド

この北磁極を指し示す普通の方位磁針は使用者の遭難しないようにする〈生存〉判定に+2 状況ボーナスを与える。また、同様のボーナスを地下で道案内する際の〈知識：ダンジョン探検〉判定にも提供する。

I98**防水鞆****Waterproof bag**

市価：5sp

重量：0.5 ポンド

このタールや松脂で密封された革製の袋は、繊細なアイテムが水で台無しにされることを防ぐ。内部に保持されたアイテムは比較的乾燥した状態を保つ防水鞆は、地図、巻物、呪文書などを運ぶための鞆に最適であり、この鞆は不浸透性を備えているわけではなく、このようなアイテムが台無しになるのに十分な水を浸水させるには 10 ラウンドの間完全に水に浸けなければならない。

I99**防水ランタン****Waterproof lantern**

市価：+ 5gp

重量：—

水と風の両方から炎を守るためのこのランタンは、その炎が消えてしまうかどうかを判断する目的において、強風を疾風として、暴風を強風として、台風を暴風として扱う。防水ランタンは暗くなる前に水中で5ラウンドの間燃焼するに十分な空気を保持する。

200 歩哨人形

Sentry mannequin

市価：30gp

重量：35 ポンド¹

5 分間の組み立てと、ゆるいフードとダブダブの服を含む被覆の後、この木枠は警戒している人型種族の姿のように見える。歩哨人形から 30 フィートを超えて離れているクリーチャーは、それが立哨している何者かではないことを認識するためには、DC10 の〈知覚〉判定に成功する必要がある。

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が 4 分の 1 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

201 帆布 (1 平方ヤード)

Canvas(sq. yd.)

市価: 1sp

重量: 1 ポンド

この 1 平方ヤードの重たい布は絵を描いたり、暴風雨の中でアイテムを覆ったり、帆を製作したり、あるいは即席のカバンにとして用いるのに適している。帆布は防水されていないが、油、蠟、または樹脂で耐水処理ができる。

市価：1gp

重量：2ポンド

まきびしとは、常に一片が上を向いて転がるように作られた四又の金属スパイクである。これらは敵が踏んだり、少なくとも迂回することを強制させるために地面に撒き散らされる。1袋2ポンドのまきびしは5フィート平方の範囲を覆う。クリーチャーがまきびしに覆われた範囲に移動する（またはその範囲で1ラウンド経過する）たびにそれらを踏む危険がある。そのクリーチャーへまきびしの攻撃ロールを行なう（基本攻撃ボーナスは+0）。この攻撃に対して盾ボーナス、鎧ボーナス、反発ボーナスは計算されない。靴その他の履物を履いている場合はACに+2の鎧ボーナスを受ける。攻撃が成功したならまきびしを踏んだことになり、1ポイントのダメージを与える。さらに、足が傷つけられたことで移動速度が半分に減少する。この移動ペナルティは、DC15の〈治療〉判定に成功するか、少なくとも1ポイント魔法的な治癒を受けるまで、24時間の間続く。突撃しているか疾走しているクリーチャーがまきびしを踏んだ場合、即座に停止しなければならない。半分以下の移動速度で慎重に進むことで、まきびしの範囲を問題なく進める。まきびしは普通でないクリーチャーに影響を与えない。

市価：1gp

重量：0.5 ポンド

革または木製の巻物入れは4巻の巻物を簡単に収めることができる。君はより多くの巻物の中に詰め込むことができるが、そういった場合は巻物を取り出すのに移動アクションではなく全ラウンド・アクションが必要になってしまう。君が巻物入れを破壊（革製の場合は硬度2、木製の場合は硬度5、2ヒット・ポイント、破壊DC15）した場合は、必ず内容物にもダメージが入ってしまう。巻物入れは防水されておらず、元素から保護されていないなければならない。

市価：5gp

重量：1ポンド

この木箱は 10 巻の巻物を容易に収納でき、検索しやすいように小さなクリップや葉を備えている。収納した巻物箱から巻物を取り出すのは 1 回の移動アクションである。巻物箱は硬度 5、5 ヒット・ポイント、破壊 DC20 を有する。巻物箱は防水されている。

205**マグカップ／ジョッキ****Mug/tankard**

市価：2cp

重量：1ポンド

シンプルな陶製のカップにせよ、持ち手と跳ね上げ式の装飾蓋のついた手の込んだ飲用ジョッキにせよ、このカップはどのような種類の飲料も注いで使用できる。ジョッキは一般的に素焼きか錫でできている。

市価：12gp

重量：22 ポンド

この用具には背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、素焼きのマグカップ、ダガー、釣り針 2 つ、火打ち石と打ち金、縫い針、鳴子、50 フィートの撚り糸、50 フィートの麻糸、水袋、1 週間分の保存食、そして砥石が含まれている。小型クリーチャー用の未開地探検用具の重量は 7.5 ポンドである。寝袋と保存食を野営地に残していくか、乗騎に載せることで、中型クリーチャーは 12 ポンド、小型クリーチャーは 3 ポンドの重量を軽減できる。

207 水差し

Pitcher

市価：2cp

重量：5 ポンド

この基本的な素焼きの水差しは持ち手を備え、開いた上部には注ぎやすい溝がついている。水差しは1/2 ガロンの液体を保持できる。記載の重量は水、ワイン、またはエールで満たされた水差しのものである；空の場合の重量は約 1/2 ポンドである。

208 水時計

Water clock

市価：1,000gp

重量：200 ポンド

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

209 身だしなみ用具

Grooming kit

市価：1gp

重量：2ポンド¹

この化粧品のポーチには櫛、ハサミ、爪やすり、スポンジ、ヘアブラシ、小型の鏡、石鹸、歯磨き棒、そして歯磨き粉が含まれている。

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が4分の1になる。小型用の容器も同様に通常の4分の1しか運べない。

210 耳栓

Earplugs

市価：3cp

重量：—

ワックスが塗られた綿やコルクでできた耳栓は何かを聞くことによって発生するセーブに+2の状況ボーナスを与えてくれるが、同時に聞き耳に関連する〈知覚〉判定に-5のペナルティを与える。

2II**犬笛****Silent whistle**

市価：9sp

重量：—

鋭い聴覚を備えた動物およびその他のクリーチャーだけが、この笛を聞くことができる。

市価：5gp

重量：2ポンド¹

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

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が 4 分の 1 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

213 虫眼鏡

Magnifying glass

市価：100gp

重量：—

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

214 メイガス用具

Magus's kit

市価：22gp

重量：31 ポンド²

これには背負い袋、寝袋、ペルトポーチ、火打ち石と打ち金、インク、ペン、鉄の深鍋、携帯食器一式、ロープ、石鹼、呪文構成要素ポーチ、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。メイガスは呪文書を持ってプレイを開始するので、この用具には呪文書は含まれていない。

² これらのアイテムは小型用の場合は重量がおおよそ 4 分の 3 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

市価：50gp

重量：2ポンド

この家系図表、特定の貴族に見られる共通の特徴、紋章学、下品な噂、そして祖先の行為の集成は、読者に貴族階級へのお大いなる洞察を提供する。この本を調べることで〈知識：貴族〉判定に+2の状況ボーナスが得られる。

216**毛布****Blanket**

市価：5sp

重量：3 ポンド¹

この暖かい編み毛布は、巻いて結ぶ事ができるように紐が付いている。毛布はより暖かくするか、地面に敷いてクッションとするため、しばしば寝袋と組み合わせて使用される。

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が4分の1になる。小型用の容器も同様に通常の4分の1しか運べない。

217 モンク用具

Monk's kit

市価：8gp

重量：22 ポンド²

この用具には背負い袋、ベルトポーチ、毛布、ロープ、石鹼、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。

² これらのアイテムは小型用の場合は重量がおおよそ 4 分の 3 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

218 紋章旗

Banner

市価：1～20gp

重量：2ポンド

これは旗、長旗、小旗である。支柱、ランス、あるいはポールアームに結んで使う。ほとんどは騎士の紋章や国旗としての模様や象徴を織り、染め、あるいは塗ってある。地色が1色で剣か盾のような簡単な記章を持つ単純な紋章旗の価格は1gpである。地色が2～4色で獅子や竜のような複雑な記章を持つ紋章旗の価格は5gpである。4色以上の地色に8分割以上の紋章学的な意匠のような非常に複雑な記章の詳細な紋章旗の価格は20gpである。

219 野営用具

Campsite kit

市価：12gp

重量：80 ポンド

この用具は実際には4人で負担を共有するように設計された4セットの装備である。寝袋4つ、毛布4つ、1日分の薪、火打ち石と打ち金1つずつ、火おこし棒1つ、携帯食器一式4つ、調理用具1つ、そして（冒険者が旅の合間に少し狩りをして食料を補完することを期待して）8日分の保存食が含まれている。悪天候を想定する冒険者は1ないし複数のテントも購入する必要がある。

220 焼き絵用具

Pyrography kit

市価：1gp

重量：2ポンド

“焦がし絵用具”とも呼ばれるこの金属針、尖筆、そして焼印の一揃いは、革や木を焦がすことで絵を描くために使用する。この用具を使用するには火元を必要とする；針か尖筆を火で加熱し、分厚い革の持ち手で保持し、その後ペンのように使用する。

市価：1sp

重量：1ポンド

1 パイント瓶の油はランプやランタンで1時間燃える。使用者は油のピンを飛散武器として使うこともできる。錬金術師の火と同様のルールを使用するが、導火線をつけるのに1全ラウンド・アクションがかかる。それが投擲されたとき、うまく火がつく可能性は50%である。また、1パイントの油を地面に撒くと5フィート平方の範囲を覆い、表面が滑りやすくなる。これに点火すると、油は2ラウンドの間燃えて、範囲内のクリーチャーに1d3のダメージを与える。

市価：5gp

重量：1ポンド

この本は主要な都市1つのはしたない娯楽施設を詳しく記している。これにはその都市の売春宿、風刺劇の芝居小屋、そして賭博場などが含まれている。この本を1時間参照することによって、続く24時間の間、その都市で情報を集めたり使用するための〈知識：地域〉、〈はったり〉、および〈交渉〉判定に+2の状況ボーナスが得られる。GMの裁量によっては、その都市の近くの居住地で+1のボーナスを得るためにも使用できる。

223**羊皮紙 (1 枚)****Parchment(sheet)**

市価：2sp

重量：—

この動物の皮を処理した薄い紙は、耐久性のある書き込み用紙であり、魔法の巻物を作るのに適している。羊皮紙は硬度 0、2 ヒット・ポイント、破壊 DC5 を有している。

市価：100gp

重量：—

これは占い師と預言者によって使用される伝統的な占い札である。精巧に図示されたハロウデッキもあるが、ほとんどは手描き画の羊皮紙か紙のカードである。ハロウデッキはしばしば世代を越えて受け継がれ、結果としてそれらの使用者に細心の注意を払って扱われる。

225 撚り糸または麻紐 (50 フィート)

String or Twine

市価: 1cp

重量: 0.5 ポンド

糸玉や糸巻きに巻かれて長さ 50 フィートで売られている撚り糸や麻紐は、罟や警報を仕掛ける際に役立ち、またボルトやアローをつがえるのに不可欠な材料である。撚り糸または麻紐は硬度 0、1 ヒット・ポイント、破壊 DC14 を有している。

226**ラッパ型補聴器****Ear trumpet**

市価：5gp

重量：2ポンド

この特別に作られたラッパ型補聴器を君の耳に固定し、扉や壁に対してもう一方の端を置くことにより、君の扉や壁越しにものを聞くための DC ペナルティは 5 減少する。

227 ランプ

Lamp

市価：1sp

重量：1ポンド

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

228 竜討伐用具

Dragonslayer's kit

市価：485gp

重量：64 ポンド

経験豊かな冒険者よりも雇われ剣士をにらんだこれらの用具は、竜狩りのための傭兵に支度をさせるための補足的な装備を提供する。この用具にはポーション・オヴ・キュア・モデレット・ウーンズ、オイル・オヴ・プレス・ウェポン（1回分）、ロングスピア、背負い袋、大型の袋3つ、陽光棒、タワー・シールド、そして5ピンの錬金術師の火が含まれている。[火]に対する完全耐性を持つ竜を狩る場合には、購入時に錬金術師の火を酸に交換して50gpを節約することができる。

市価：50gp

重量：2ポンド

これらの本はそれぞれ特定の言語を参照し、2つのセクションを持つ。最初のセクションは共通語による便利な熟語と単語（分類順）に続けて、その本が扱っている言語での同様の音声表現を幅広く紹介する。2番目のセクションは2番目の言語（の表音綴り）における文字順で単語および熟語集と、適切な共通語の訳を提供する。この本を使用することによる意思疎通のためのロールへのボーナスは与えられないが、GMの裁量により、他のクリーチャーが翻訳を必要とする話者である場合にペナルティを無効にするか軽減することができる。

230**レンジャー用具****Ranger's kit**

市価：9gp

重量：28 ポンド²

これには背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、携帯食器一式、ロープ、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。

² これらのアイテムは小型用の場合は重量がおおよそ 4 分の 3 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

23I**ろうそく****Candle**

市価：1cp

重量：—

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

232**ろうそく台付兜****Helmet candle**

市価：2gp

重量：4ポンド

この装置は他の作業のために手を自由にしてくれる、ろうそくを突き刺しておく短くて薄い棘をてっぺんに備えた兜で構成されている。

233**ろうそく立て****Candlestick**

市価：1cp

重量：0.5 ポンド

この皿のような物体は、平坦な底部、持ち手、そしてその上に棘を備えている。君はろうそくを棘（最大で直径3インチ）の上に取り付け、持ち手でろうそく立てを持つことができる。底部が平坦であることは、君がそれを下においても、ろうそくが転がって消えてしまう心配をしなくてよいということを意味する。一般的なろうそく立ては素焼きや銅のような安価な金属で作られているが、精巧で効果なものも存在する。

234**ろうそく灯****Candle lamp**

市価：5gp

重量：1ポンド

ろうそく灯はガラスの羽目板とろうそくの差込口を備えた小さなランタンのような装置である。ろうそく灯はろうそくをすきま風から保護し、垂れたろうを受け止める。ろうそくと同様の光源を提供するが、1～3の隣接するマスしかそのように照らさないように覆いをすることができる。ろうそく灯は手を暖かく保つために使用することができる。

235 ローグ用具

Rogue's kit

市価：50gp

重量：37 ポンド²

この用具には背負い袋、寝袋、ベルトポーチ、まきびし、チョーク（× 10）、火打ち石と打ち金、ひっかけ鉤、鉄の深鍋、携帯食器一式、鏡、ピトン（× 10）、ロープ、石鹼、盗賊道具、松明（× 10）、保存食（5 日分）、そして水袋が含まれている。

² これらのアイテムは小型用の場合は重量がおおよそ 4 分の 3 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

236**ロープ (50 フィート)****Rope**

市価：1gp

重量：10 ポンド

この長さ 50 フィートの麻のロープは 2hp を有する。DC23 の【筋力】判定で引きちぎることができる。

237 防毒面

Filter hood

市価：10gp

重量：4ポンド¹

このぴったりとした革のフードにはゴーグルとスポンジを含んだ濾過チューブが内蔵されている。防毒面は君の頭部スロットを使用し、聴覚と視覚に基づいた〈知覚〉判定に－2のペナルティを与える。スポンジがしっとりとしている間、防毒面は君に吸入毒、および君がそれらを呼吸することを必要とするその他の空気媒介の攻撃に対するセーヴィング・スローに対する＋2の抵抗ボーナスを与える。スポンジを水で湿らせるのは1回の標準アクションである。スポンジは1d4 × 10分後に乾燥し、各使用後は徹底的に洗い流さねばならない。

¹ これらのアイテムは小型用の場合は重量が4分の1になる。小型用の容器も同様に通常の4分の1しか運べない。

238**六分儀****Sextant**

市価：500gp

重量：2ポンド

六分儀は君の緯度を知るために用いられる。六分儀を天文観測儀とともに使用すると、道案に迷うことを防ぐための〈生存〉判定に+4の状況ボーナスを得る。

239**ボトル****Bottle**

市価：2gp

重量：1ポンド

このガラス瓶の容量は1パイントで、コルク栓を含んでいる。

240**ワッフル焼き型（普通）****Waffle iron****市価：1gp****重量：5 ポンド**

この蝶番付きの一对の金属板は、焼き菓子を調理するために型に生地を加えるための鋳で飾られている。ワッフル焼き型にはバターを入れ、閉め、そして調理のために火やストーブの上に置く。貴族の紋章、宗教の聖印、あるいは国旗を刻印する板を備えたワッフル型もある。ミスラル製のワッフル型はほとんど常に汎用のワッフル模様ではなく特定の記章を備えている。他のミスラル製調理器具と同様に、ミスラル製のワッフル型には食べ物がほとんどこびりつかない。

種類市価重量；普通1gp5ポンド；ミスラル製1,001gp2.5ポンド；

24I ワッフル焼き型（ミスラル製）

Waffle iron

市価：1,260gp

重量：2.5 ポンド

この蝶番付きの一对の金属板は、焼き菓子を調理するために型に生地を加えるための鋏で飾られている。ワッフル焼き型にはバターを入れ、閉め、そして調理のために火やストーブの上に置く。貴族の紋章、宗教の聖印、あるいは国旗を刻印する板を備えたワッフル型もある。ミスラル製のワッフル型はほとんど常に汎用のワッフル模様ではなく特定の記章を備えている。他のミスラル製調理器具と同様に、ミスラル製のワッフル型には食べ物がほとんどこびりつかない。

種類市価重量；普通 1 gp 5 ポンド；ミスラル製 1,001 gp 2.5 ポンド；

242**わら版紙（1枚）****Rice paper (sheet)**

市価：5cp

重量：—

この紙は、稲、藁や木の皮でできている。この紙は硬度 0、1 ヒット・ポイント、破壊 DC2 を有している。

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.