

	変換レート			
	cp	sp	gp	pp
銅貨 (cp)	1	1/10	1/100	1/1,000
銀貨 (sp)	10	1	1/10	1/100
金貨 (gp)	100	10	1	1/10
プラチナ貨 (pp)	1,000	100	10	1

価格	交易アイテム
1cp	小麦1ポンド
2cp	花1ポンド、鶏一羽
1sp	鉄1ポンド
5sp	タバコまたは銅1ポンド
1gp	シナモン1ポンド、ヤギー頭
2gp	ショウガまたはコショウ1ポンド、羊一頭
3gp	豚一頭
4gp	亜麻の布1平方ヤード
5gp	塩もしくは銀1ポンド
10gp	絹の布1平方ヤード、乳牛1頭
15gp	サフランもしくはチョウジ1ポンド、肉牛1頭
50gp	金1ポンド
500gp	プラチナ1ポンド

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。 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、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。
	素手攻撃	-	1d2	1d3	x2	-	-	殴打	非致傷	
軽い 近接	シッケル	6	1d4	1d6	x2	-	2	斬撃	足払い	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。 手先の早業 で武器を隠す判定に +2。
	スパイク・ガントレット	5	1d3	1d4	x2	-	1	刺突	-	
	ダガー	2	1d3	1d4	19-20/x2	10	1	刺突または 斬撃	-	
	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	-	近接攻撃に使用する際には -4 のペナルティを受ける。 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。 外れた矢弾は 50% で、命中した矢弾は必ず失われる。 発射時に音はしない。 外れた矢弾は 50% で、命中した矢弾は必ず失われる。 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。 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。 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。 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。
	ジャベリン	1	1d4	1d6	x2	50	2	刺突	-	
	スリング	-	1d3	1d4	x2	50	0	殴打	-	
	スリング用バレット(10)	0.1	-	-	-	-	5	-	-	
	ブローガン	2	-	1d2	x2	20	1	刺突	-	
	ブローガン用ダーツ(10)	0.5	-	-	-	-	-	-	-	
	ヘヴィ・クロスボウ	50	1d8	1d10	19-20/x2	120	8	刺突	-	
	クロスボウ用ボルト(10)	1	(1d3)	(1d4)	(x2)	-	3	(刺突)	-	
	ライト・クロスボウ	35	1d6	1d8	19-20/x2	80	4	刺突	-	
	クロスボウ用ボルト(10)	1	(1d3)	(1d4)	(x2)	-	3	(刺突)	-	

\*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	-	
	サブ	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	-	
	シスター	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	
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。	
遠隔	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	カム	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。
両手 近接	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。
	オーク・ダブル・アックス	60	1d6/1d6	1d8/1d8	x3	-	15	斬撃	双頭	
	スパイクト・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。
	ダイア・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。
	ノーム・フックト・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。
遠隔	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、攻撃ロールに-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hp5、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ロールに-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。
	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、攻撃ロールに-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。
	ボラ	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。
	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。

カテゴリ	名称	価格 (gp)	ボ 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	20フィート		
軽装 鎧	パデッド	5	+1	+8	0	5%	30フィート	20フィート	10	
	レザー	10	+2	+6	0	10%	30フィート	20フィート	15	
	スタデッド・レザー	25	+3	+5	-1	15%	30フィート	20フィート	20	
	チェーン・シャツ	100	+4	+4	-2	20%	30フィート	20フィート	25	
中装 鎧	ハイド	15	+4	+4	-3	20%	20フィート	15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%	20フィート	15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%	20フィート	15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%	20フィート	15フィート	30	
重装 鎧	スプリント・メイル	200	+7	+0	-7	40%	20フィート*2	15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%	20フィート*2	15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%	20フィート*2	15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%	20フィート*2	15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	木製か鋼鉄製かは、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。

特殊な素材一覧

素材名	種類	価格上昇	説明
アダマンティン <i>Adamantine</i>	矢弾 軽装鎧 中装鎧 重装鎧 武器	+60/発 +5,000 +10,000 +15,000 +3,000	アダマンティン製の者は全て高品質となる。 金属の部位がない物にアダマンティンを使用することはできない。 鋼鉄製のものに比べて hp が1/3だけ増加する。 武器、矢弾は、物質の硬度を無視してダメージを与える。 軽装鎧はダメージ減少 1/- を装備している者に与える。 同様に、中装鎧は 2/-、重装鎧は 3/- を与える。 アダマンティンは厚み1インチ毎にhp40で硬度20。
ダークウッド <i>Darkwood</i>	武器、防具	+重量 × 10	重量を半分にする。盾であれば、判定ペナルティを 2 だけ軽減する。 ほとんど木製で造られた者にのみ、この素材を使用できる。 価格は高品質のものに加えること。また、重量は半分にする前の値を用いる。 ダークウッドは厚み1インチ毎にhp10で硬度5。
ドラゴンハイド <i>Dragonhide</i>	防具	× 2	ドラゴンハイド製の鎧をドリュイドは装備してもペナルティを受けない。 ドラゴンハイド製の鎧は、ドラゴンのエネルギーへの完全耐性を持つが、 装備しているものにその耐性を与えることはない。 ドラゴンのエネルギーへの耐性を与える魔法を付与する際、価格が25%低減される。 価格は高品質のものを2倍した値である。 ドラゴンハイドは厚み1インチ毎にhp10で硬度10。 一般的なドラゴンハイドの厚みは1.5インチ。
冷たい鉄 <i>Iron, Cold</i>	武器、矢弾	× 2	フェイやデーモンなどのダメージ減少を貫く際に有効となる。 双頭武器の一方だけなら、上昇するコストは2倍の代わりに50%増しでよい。 魔法の強化の必要コストが+2,000gp される。 冷たい鉄は厚み1インチ毎にhp30で硬度10。
ミスラル <i>Mithral</i>	軽装鎧 中装鎧 重装鎧 盾 その他	+1,000 +4,000 +9,000 +1,000 +500/重量	ミスラル製の鎧は、移動速度やその他の制限を計算する際に一段階軽い鎧と見なす。 ただし、軽装鎧については変更しない。 (習熟)については、元の鎧を基に考えること(変化しない)。 ミスラル製の鎧および盾は秘術呪文失敗確率が 10%、判定ペナルティが 3 だけ 軽減され(最大でも+0)、有効【敏】修正が +2 される。 ミスラル製の物品は重量が半分になる。 ミスラル製の武器のカテゴリ(軽い、片手、両手)は変化しない。 ミスラル製の武器は、ダメージ減少を考慮する際銀製の武器として扱う。 ミスラルは厚み1インチ毎にhp30で硬度15。
錬金術銀 <i>Silver, Alchemical</i>	矢弾 軽い武器 片手武器 両手武器	+2 +20 +90 +180	ライカンスローブなどのダメージ減少を貫く際に有効となる。 斬撃武器や刺突武器の場合、ダメージ・ロールに -1 のペナルティを受ける。 双頭武器を錬金術銀で作成する場合、両方の側を置き換えるか一方のみとするか 決定すること。一方毎に 90gp 必要となる。 錬金術銀は厚み1インチ毎にhp10で硬度8。

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暗くする(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くし、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くし、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くし、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。
鏡前		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。
凧子	0.8			
印章指輪	5			
大金槌	1	10		
石鹸(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	
			消えぬの松明および聖水以外は 製作:錬金術 で作成可能。	
酸(ピン)	10	1	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[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(ピン)	20	1	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(小ピン)	50	-	-	飲むと、1時間の間毒に対する頑健セーブに+5の錬金術ボーナス。
消えぬの松明	110	1	1	ただの松明にコンテニューアス・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(ピン)	25	1	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へののみ影響する。
発煙棒	20	0.5	10	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	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	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	1	射程単位20フィートの遠隔武器として使用する。固い表面に当たると強く打たれたなら[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。
火おこし棒	1	-	-	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。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
登攀用具	80	5	1.25	登攀 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	
番犬	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。