装備や所持品 ; Equipment

貨幣 ; Coins

キャラクターは大抵の冒険の間にいくつかの貨幣を見つけ、それを用いて買い物や宿泊、その他の商売を行うことになる。貨幣は素材によって価値が異なっている。『貨幣価値』表では各貨幣とゲーム内で主に用いられる金貨の交換レートを一覧にしている。たとえば、銅貨は100枚で金貨1枚と等価になる。

標準的な貨幣の重さは1枚あたり10 gである。

貨幣価値 ; Coin Values

貨幣	金貨に対しての価値
銅貨（CP）; Copper Piece	1/100
銀貨（SP）; Silver Piece	1/10
合金貨、エレクトラム貨（EP）; Electrum Piece	1/2
金貨（GP）; Gold Piece	1
白金貨、プラチナ貨（PP）; Platinum Piece	10

装備の売却 ; Selling Equipment

装備は一般的に市場において市価の半額で売却できる。対照的に、宝飾品や美術品などの交易品や貴重品は市場において市価どおりの価格で売却できる。魔法のアイテムは、それぞれに価値が異なる。

防具（鎧と盾） ; Armor

『防具』表にはこのゲームで一般的な防具が列挙されている。表中では防具の価格、重量、そして以下の詳細が説明されている。

分類：防具は軽装鎧、中装鎧、重装鎧、盾のいずれかに分類される。分類によって、着け外しにかかる時間が決定する。

アーマー・クラス（AC）：『防具』表のACの項は、その鎧を着けている時の君の基本ACの値を表す。たとえば、レザー・アーマーを着ている時の基本ACは11に【敏捷力】修正を加算した値になり、チェイン・メイルを着けている時の基本ACは16になる。

【筋力】：『防具』表の【筋力】の項に数値が記載されているならば、着用者の【筋力】がその数値以上でなければ、着用者の移動速度は10フィート（3m）減少する。

〈隠密〉：『防具』表の〈隠密〉の項に不利とある場合、着用者は【敏捷力】〈隠密〉判定に不利を受ける。

防具訓練 ; Armor Training

防具を着けること自体は誰にでもできるが、以下の説明の通り効果的に使用するためには防具訓練を得ていなければならない。キャラクターのクラスやその他の特徴によって防具訓練を得る。モンスターはデータ・ブロックに書かれている防具訓練を得ている。

軽装鎧、中装鎧、重装鎧 ; Light, Medium, or Heavy Armor

君が軽装鎧、中装鎧、重装鎧を着けており、その防具訓練を得ていないならば、君は【筋力】と【敏捷力】を用いる**D20判定**に不利を受け、呪文を発動することができない。

盾 ; Shield

君が盾によるACへのボーナスを得るには、その盾の防具訓練を得ていなければならない。

同時に1つまで ; One at a Time

クリーチャーは一度に1つしか鎧を着けられず、一度に1つしか盾を着けられない（鎧と盾をそれぞれ1つずつ着けることができる）。

防具 ; Armor

防具の名称	アーマー・クラス（AC）	【筋力】	〈隠密〉	重量	価格
軽装鎧 ; Light Armor（着ける：1分、外す：1分）					
パデッド・アーマー ; Padded Armor	11＋【敏】修正	—	不利	4 kg	5 GP
レザー・アーマー ; Leather Armor	11＋【敏】修正	—	—	5 kg	10 GP
スタデッド・レザー・アーマー ; Studded Leather Armor	12＋【敏】修正	—	—	6.5 kg	45 GP
中装鎧 ; Midium Armor（着ける：5分、外す：1分）					
ハイド・アーマー ; Hide Armor	12＋【敏】修正（最大2）	—	—	6 kg	10 GP
チェイン・シャツ ; Chain Shirt	13＋【敏】修正（最大2）	—	—	10 kg	50 GP
スケイル・メイル ; Scale Mail	14＋【敏】修正（最大2）	—	不利	22.5 kg	50 GP
ブレストプレート ; Breastplate	14＋【敏】修正（最大2）	—	—	10 kg	400 GP
ハーフ・プレート・アーマー ; Half Plate Armor	15＋【敏】修正（最大2）	—	不利	20 kg	750 GP
重装鎧 ; Heavy Armor（着ける：10分、外す：5分）					
リング・メイル ; Ring Mail	14	—	不利	20 kg	30 GP
チェイン・メイル ; Chain Mail	16	【筋】13	不利	27.5 kg	75 GP
スプリント・アーマー ; Splint Armor	17	【筋】15	不利	30 kg	200 GP
プレート・アーマー ; Plate Armor	18	【筋】15	不利	32.5 kg	1,500 GP
盾 ; Shield（着け外しには物体操作アクションが必要）					
シールド ; Shield	基本ACに＋2のボーナスを得る	—	—	3 kg	10 GP

武器 ; Weapons

『武器』表にはこのゲームで一般的な武器が列挙されている。表中では武器の価格、重量、そして以下の詳細が説明されている。

分類：武器には単純と軍用という2つの分類がある。武器の習熟は通常この分類のどちらかに関連付けられる。たとえば、単純武器に習熟しているといったぐあい。

近接／遠隔：武器は近接武器と遠隔武器のいずれかに分類される。近接武器は5フィート（1.5m）以内の目標を攻撃するために使用される。遠隔武器はより遠くから攻撃するために使用される。

ダメージ：ここには、その武器を用いて攻撃した時に与えるダメージの量と、そのダメージ種別が記載されている。

特性：武器が持つすべての“特性”が記載されている。各特性の詳細は「武器の特性」を参照すること。

マスタリー：各武器には“マスタリー”が設定されており、この効果はマスタリーで定義されている。マスタリーを使用するには、そのマスタリーを使用できる特徴を有していなければならない。

武器の習熟 ; Weapon Proficiency

武器を振るうこと自体は誰にでもできるが、それを用いた攻撃ロールに習熟ボーナスを加算するには、その武器の習熟を得ていなければならない。

プレイヤー・キャラクターは特徴によって習熟を得る。モンスターはデータ・ブロックに書かれている武器の習熟を得ている。

武器の特性 ; Properties

以下は『武器』表に記載の特性についての詳細である。

軽武器 ; Light

君のターンに攻撃アクションで“軽武器”の特性を持った武器で攻撃したならば、君は同じターンに1回のボーナス・アクションとして1回追加で攻撃を行うことができる。この攻撃は他の“軽武器”の特性を持った武器で行わなければならず、攻撃に用いる能力値の能力値修正が負の数でない限り、与えるダメージに能力値修正を加算することはできない。たとえば、片手にショートソード、もう一方の手にダガーを持っているならば、攻撃アクションとボーナス・アクションでそれぞれを1回ずつ用いて攻撃できるが、ボーナス・アクションで行った攻撃のダメージ・ロールには【筋力】修正あるいは【敏捷力】修正は加算できない。

射程 ; Range

“矢弾”あるいは“投擲”の特性を持つ武器は“射程”が設けられており、その射程は括弧で括った2つの数字で表されている。1つ目の数字はその武器の通常射程（単位はフィートとm）であり、2つ目の数字は長距離射程だ。通常射程よりも遠くの目標を攻撃する際、君は攻撃ロールに不利を受ける。長距離射程より遠くの目標を攻撃することはできない。

重武器 ; Heavy

近接武器であれば【筋力】が、遠隔武器であれば【敏捷力】が13未満のキャラクターは“重武器”の特性を持つ武器を用いた攻撃ロールに不利を受ける。

装填 ; Loading

君が1回のアクション、ボーナス・アクション、またはリアクションを費やして攻撃する際、“装填”の特性を持つ武器からは（君が通常行える攻撃の回数とは無関係に）1つの矢弾しか射出できない。

投擲 ; Thrown

“投擲”の特性を持つ武器は、それを投げつけて遠隔攻撃を行うことができる。鞘やケースから投擲武器を取り出すのは攻撃の一部とみなされる。“投擲”の特性を持つ近接武器の場合、その武器で近接攻撃を行う際に用いるのと同じ能力値を、投擲時の攻撃ロールとダメージ・ロールに用いること（“妙技”の特性を持つ武器は、【敏捷力】を用いて投擲による遠隔攻撃が可能である）。

間合い ; Reach

“間合い”の特性を持つ武器を用いて攻撃を行う際、および君がこの武器で機会攻撃を行う際の間合いは5フィート（1.5m）長くなる。

妙技 ; Finesse

“妙技”の特性を持つ武器を用いて攻撃を行う際には、攻撃ロールとダメージ・ロールに関して【筋力】と【敏捷力】のうち好きな方を用いることができる。ただし攻撃ロールとダメージ・ロールには必ず同一の能力値を用いること。

矢弾 ; Ammunition

“矢弾”の特性を持つ武器を用いて遠隔攻撃を行うためには、その武器から射出する矢弾を持っていなければならない。射出する矢弾の種類は、各武器の射程の後ろに指定されている。この種の武器で攻撃を1回行うたび、矢弾が1つ消費される。矢筒やケースその他の容器から矢弾を取り出すのは攻撃の一部とみなされる（片手武器に装填を行うには、1本の手が空いていなければならない）。戦闘終了後に1分かけることで、消費した矢弾の半数（切り捨て）を回収することができる。回収できなかった矢弾は失われる。

両手用 ; Two-Handed

“両手用”の特性を持つ武器で攻撃を行うには2本の手を要する。攻撃していない間は、両手用の武器であっても1本の手で保持しておくことができるため、片方の手があいているものとして、アクションやボーナス・アクション、リアクションを行ってかまわない。

両用 ; Versatile

“両用”の特性を持つ武器は、1本の手でも2本の手でも攻撃に使うことができる。この特性を持つ武器は、2本の手でその武器を使って近接攻撃を行った時のダメージが特性欄の“両用”の後ろの（　）内に記されている。

代用武器 ; Improvised Weapons

割れた瓶、テーブルの脚、フライパンなどの物体をその場しのぎの武器として使用する、あるいは遠隔武器を用いて近接攻撃を行うなど武器を通常とは異なる方法で攻撃に使用する場合は、「ルール用語集」の「代用武器」を参照すること。

代用武器は一般的な武器とはみなされないため、代用武器を用いた攻撃は武器攻撃として扱われない。

マスタリー ; Mastery Properties

各武器には“マスタリー”という効果が設定されている。これは武器のマスタリーを使用できるようになる特徴を持つキャラクターのみが使用できる。各マスタリーは以下の効果を持つ。

ヴェックス ; Vex

君がこの武器による攻撃でクリーチャーにヒットを与えてダメージを与えた時、君は次の君のターンが終了するまでに、次に同一の目標に行う1回の攻撃ロールに有利を得る。

クリーヴ ; Cleave

君がこの武器を用いた近接攻撃でクリーチャーへヒットを与えた時、君は間合いの中におり最初の目標から5フィート（1.5m）以内の別のクリーチャーを目標としてこの武器を用いた近接攻撃を行うことができる。この攻撃がヒットしたならば、新たな目標に武器ダメージを与えるが、ダメージ・ロールに能力値修正を（その値が負の数値でない限り）加算できない。この追加の攻撃は1ターンに1回だけ行うことができる。

グレイズ ; Graze

君がこの武器を用いた近接攻撃をミスした時、その攻撃の目標に攻撃ロールに用いた能力値の能力値修正に等しい値のダメージを与えることができる。このダメージの種別は武器が与える種別と同じであり、このダメージは能力値修正以外では増加しない。

サップ ; Sap

君がこの武器による攻撃でクリーチャーにヒットを与えた時、その目標は次の君のターンが開始するまでに行う次の1回の攻撃ロールに不利を受ける。

スロウ ; Slow

君がこの武器による攻撃でクリーチャーにヒットを与えてダメージを与えた時、次の君のターンが開始するまで目標の移動速度を10フィート（3m）減少させる。クリーチャー1体がこのマスタリーの効果を複数回受けても、移動速度の減少は10フィート（3m）のみである。

トップル ; Topple

君がこの武器による攻撃でクリーチャーにヒットを与えた時、君はその目標に【耐久力】セーヴを行わせることができる（難易度＝8 ＋ 攻撃に用いた能力値の能力値修正 ＋ 君の習熟ボーナス）。このセーヴに失敗した目標は伏せ状態になる。

ニック ; Nick

この武器を使った“軽武器”の特性による追加の攻撃は、ボーナス・アクションではなく攻撃アクションの一部として行うことができる。この追加の攻撃は1ターンに1回だけ行うことができる。

プッシュ ; Push

君がこの武器による攻撃でクリーチャーにヒットを与えた時、その目標のサイズが大型以下ならば、君はそのクリーチャーを君から離れるように最大10フィート（3m）までまっすぐ押しやることができる。

武器；Weapons

武器の名称	ダメージ［種別］	武器の特性	マスタリー	重量	価格
単純近接武器；Simple Melee Weapon					
クオータースタッフ；Quarterstaff	1d6［殴打］	両用（1d8）	トップル	2 kg	2 SP
クラブ；Club	1d4［殴打］	軽武器	スロウ	1 kg	1 SP
グレートクラブ；Greatclub	1d8［殴打］	両手用	プッシュ	5 kg	2 SP
シックル；Sickle	1d4［斬撃］	軽武器	ニック	1 kg	1 GP
ジャヴェリン；Javelin	1d6［刺突］	投擲（射程 30フィート/120フィート、9m/36m）	スロウ	1 kg	5 SP
スピア；Spear	1d6［刺突］	投擲（射程 20フィート/60フィート、6m/18m）、両用（1d8）	サップ	1.5 kg	1 GP
ダガー；Dagger	1d4［刺突］	妙技、軽武器、投擲（射程 20フィート/60フィート、6m/18m）	ニック	500 g	2 GP
ハンドアックス；Handaxe	1d6［斬撃］	軽武器、投擲（射程 20フィート/60フィート、6m/18m）	ヴェックス	1 kg	5 GP
メイス；Mace	1d6［殴打］	—	サップ	2 kg	5 GP
ライト・ハンマー；Light Hammer	1d4［殴打］	軽武器、投擲（射程 20フィート/60フィート、6m/18m）	ニック	1 kg	2 GP
単純遠隔武器；Simple Ranged Weapon					
ショートボウ；Shortbow	1d6［刺突］	矢弾（アロー；射程 80フィート/320フィート、24m/96m）、両手用	ヴェックス	1 kg	25 GP
スリング；Sling	1d4［殴打］	矢弾（ブリット；射程 30フィート/120フィート、9m/36m）	スロウ	—	1 SP
ダート；Dart	1d4［刺突］	妙技、投擲（射程 20フィート/60フィート、6m/18m）	ヴェックス	125 g	5 CP
ライト・クロスボウ；Light Crossbow	1d8［刺突］	矢弾（ボルト；射程 80フィート/320フィート、24m/96m）、装填、両手用	スロウ	2.5 kg	25 GP
軍用近接武器；Martial Melee Weapon					
ウィップ；Whip	1d4［斬撃］	妙技、間合い	スロウ	1.5 kg	2 GP
ウォーハンマー；Warhammer	1d8［殴打］	両用（1d10）	プッシュ	2.5 kg	15 GP
ウォー・ピック；War Pick	1d8［刺突］	両用（1d10）	サップ	1 kg	5 GP
グレイヴ；Glaive	1d10［斬撃］	重武器、間合い、両手用	グレイズ	3 kg	20 GP
グレートアックス；Greataxe	1d12［斬撃］	重武器、両手用	クリーヴ	3.5 kg	30 GP
グレートソード；Greatsword	2d6［斬撃］	重武器、両手用	グレイズ	3 kg	50 GP
シミター；Scimitar	1d6［斬撃］	妙技、軽武器	ニック	1.5 kg	25 GP
ショートソード；Shortsword	1d6［刺突］	妙技、軽武器	ヴェックス	1 kg	10 GP
トライデント；Trident	1d8［刺突］	投擲（射程 20フィート/60フィート、6m/18m）、両用（1d10）	トップル	2 kg	5 GP
パイク；Pike	1d10［刺突］	重武器、間合い、両手用	プッシュ	9 kg	5 GP
バトルアックス；Battleaxe	1d8［斬撃］	両用（1d10）	トップル	2 kg	10 GP
ハルバード；Halberd	1d10［斬撃］	重武器、間合い、両手用	クリーヴ	3 kg	20 GP
フレイル；Flail	1d8［殴打］	—	サップ	1 kg	10 GP
モーニングスター；Morningstar	1d8［刺突］	—	サップ	2 kg	15 GP
モール；Maul	2d6［殴打］	重武器、両手用	トップル	5 kg	10 GP
ランス；Lance	1d10［刺突］	重武器、間合い、両手用（乗騎中を除く）	トップル	3 kg	10 GP
レイピア；Rapier	1d8［刺突］	妙技	ヴェックス	1 kg	25 GP
ロングソード；Longsword	1d8［斬撃］	両用（1d10）	サップ	1.5 kg	15 GP
軍用遠隔武器；Martial Ranged Weapon					
ハンド・クロスボウ；Hand Crossbow	1d6［刺突］	矢弾（ボルト；射程 30フィート/120フィート、9m/36m）、軽武器、装填	ヴェックス	1.5 kg	75 GP
ピストル；Pistol	1d10［刺突］	矢弾（弾丸；射程 30フィート/90フィート、9m/27m）、装填	ヴェックス	1.5 kg	250 GP
ブロウガン；Blowgun	1［刺突］	矢弾（ニードル；射程 25フィート/100フィート、7.5m/30m）、装填	ヴェックス	500 g	10 GP
ヘヴィ・クロスボウ；Heavy Crossbow	1d10［刺突］	矢弾（ボルト；射程 100フィート/400フィート、30m/120m）、重武器、装填、両手用	プッシュ	9 kg	50 GP
マスケット銃；Musket	1d12［刺突］	矢弾（弾丸；射程 40フィート/120フィート、12m/36m）、装填、両手用	スロウ	5 kg	500 GP
ロングボウ；Longbow	1d8［刺突］	矢弾（アロー；射程 150フィート/600フィート、45m/180m）、重武器、両手用	スロウ	1 kg	50 GP

道具 ; Tools

道具は専門的な能力値判定を行ったり、特定のアイテムを作成したりするのに役立つ。各道具の項目では、その価格と重量の他に以下の詳細が説明されている。

能力値：その道具を用いた能力値判定に用いる能力値が指定されている。

用法：この項には、物体操作アクションでその道具を用いて行えること（及びその難易度）が書かれている。アクションを行うたびに、この項のいずれかを行うことができる。

作成：この項には、その道具で作成できるものが列挙されている。作成については後述の「装備や所持品」の「非魔法的アイテムの作成」、「*ポーション・オヴ・ヒーリング*の作成」、「*呪文の巻物*の作成」を参照すること。

種類：この項には、その道具に存在する種類が列挙されている。習熟を得ているかを確認する際には、その種類ごとに確認しなければならない。たとえば、楽器のバグパイプの習熟を得ているからといって、同じ楽器のドラムの習熟を得ているわけではない。

道具習熟 ; Tool Proficiency

ある道具への習熟を得ているならば、その道具を使用した能力値判定に習熟ボーナスを加算できる。道具への習熟のみならず、その能力値判定で使用する技能の習熟をも得ているならば、君はその道具を使用した能力値判定に有利を得る。

君は特徴によって道具の習熟を得ることがある。モンスターはデータ・ブロックに記載された道具の習熟を得ている。

道具 ; Tools

道具	能力値	重量	価格
楽器（種類）; Musical Instrument	【魅力】	さまざま	さまざま
偽造用具 ; Forgery Kit	【敏捷力】	2.5 kg	15 GP
ゲーム道具（種類）; Gaming Set	【判断力】	—	さまざま
航海道具 ; Navigator's Tools	【判断力】	1 kg	25 GP
調毒道具 ; Poisoner's Kit	【知力】	1 kg	50 GP
盗賊道具 ; Thieve's Tools	【敏捷力】	500 g	25 GP
変装用具 ; Disguise Kit	【魅力】	1.5 kg	25 GP
薬草師道具 ; Herbalism Kit	【知力】	1.5 kg	5 GP
職人道具 ; Artisan's Tools			
画材 ; Painter's Supplies	【判断力】	2.5 kg	10 GP
鍛冶道具 ; Smith's Tools	【筋力】	4 kg	20 GP
ガラス吹き道具 ; Glassblower's Tools	【知力】	2.5 kg	30 GP
革細工道具 ; Leatherworker's Tools	【敏捷力】	2.5 kg	5 GP
木彫道具 ; Woodcarver's Tools	【敏捷力】	2.5 kg	1 GP
靴直し道具 ; Cobbler's Tools	【敏捷力】	2.5 kg	5 GP
執筆用具 ; Calligrapher's Supplies	【敏捷力】	2.5 kg	10 GP
醸造用品 ; Brewer's Supplies	【知力】	4.5 kg	20 GP
織工道具 ; Weaver's Tools	【敏捷力】	2.5 kg	1 GP
石工道具 ; Mason's Tools	【筋力】	4 kg	10 GP
大工道具 ; Carpenter's Tools	【筋力】	3 kg	8 GP
地図作成道具 ; Cartographer's Tools	【判断力】	3 kg	15 GP
調理用具 ; Cook's Utensils	【判断力】	4 kg	1 GP
陶芸道具 ; Potter's Tools	【知力】	1.5 kg	10 GP
宝石細工道具 ; Jeweler's Tools	【知力】	1 kg	25 GP
よろず修理屋道具 ; Tinker's Tools	【敏捷力】	5 kg	50 GP
錬金術用品 ; Alchemist's Supplies	【知力】	4 kg	50 GP

さまざまな道具 ; Other Tools

楽器（種類）; Musical Instrument (Varies)

能力値：【魅力】　**重量：**さまざま
用法：知っている曲を演奏する（難易度10）、即興で演奏する（難易度15）

楽器 ; Musical Instrument

楽器	重量	価格
ヴァイオル（ヴァイオリンに似た弦楽器）; viol	500 g	30 GP
ショーム（オーボエの祖先）; shawm	500 g	2 GP
ダルシマー（打弦楽器、ピアノの祖先）; dulcimer	5 kg	25 GP
ドラム ; drum	1.5 kg	6 GP
バグパイプ ; Bagpipes	3 kg	30 GP
パン・フルート（パンパイプ）; pan flute	1 kg	12 GP
フルート ; flute	500 g	2 GP
ホルン ; horn	1 kg	3 GP
ライア（リラ、竪琴）; lyre	1 kg	30 GP
リュート（ギターの祖先）; lute	1 kg	35 GP

偽造用具（15 GP）; Forgery Kit

能力値：【敏捷力】　**重量：**2.5 kg
用法：10単語以内の他人の筆記を模倣する（難易度15）、封蝋を複製する（難易度20）

ゲーム道具（種類）; Gaming Set (Varies)

能力値：【判断力】　**重量：**—
用法：イカサマを見破る（難易度10）、そのゲームで勝利する（難易度20）
種類：ダイス1揃い（1 SP）、チェスや兵棋（1 GP）、ゲーム用カード（5 SP）

航海道具（25 GP）; Navigator's Tools

能力値：【判断力】　**重量：**1 kg
用法：航路を海図上に示す（難易度10）、星空を見て現在地を特定する（難易度15）

調毒道具（50 GP）; Poisoner's Kit

能力値：【知力】　**重量：**1 kg
用法：毒を検出する（難易度10）
作成：基本的な毒

盗賊道具（25 GP）; Thieve's Tools

能力値：【敏捷力】　**重量：**500 g
用法：鍵を開ける（難易度15）、罠を解除する（難易度15）

変装用具（25 GP）; Disguise Kit

能力値：【魅力】　**重量：**1.5 kg
用法：化粧する（難易度10）
作成：舞台衣装

薬草師道具（5 GP）; Herbalism Kit

能力値：【知力】　**重量：**1.5 kg
用法：植物を特定する（難易度10）
作成：応急手当キット、耐毒剤、*ポーション・オヴ・ヒーリング*、ろうそく

職人道具 ; Artisan's Tools

職人道具は、アイテムの作成と商売のための道具である。これらの道具はそれぞれに習熟を得ていなければならない（君が得るのは“職人道具”の習熟ではなく、たとえば“錬金術用品”の習熟となる）。

画材（10 GP）; Painter's Supplies

能力値：【判断力】　**重量：**2.5 kg
用法：見たことのあるものを分かりやすく描き表す（難易度10）
作成：聖印、ドルイド用焦点具

鍛冶道具（20 GP）; Smith's Tools

能力値：【筋力】　**重量：**4 kg
用法：扉や箱をこじ開ける（難易度20）
作成：近接武器（以下を除く；ウィップ、クオータースタッフ、クラブ、グレートクラブ）、弾丸（火器）、ブリット（スリング）、中装鎧（ハイド・アーマーは除く）、重装鎧、大釘、かなてこ、鎖、小さな金属球、鉄のなべ、バケツ、ひっかけ鉤、まきびし

ガラス吹き道具（30 GP）; Glassblower's Tools

能力値：【知力】　**重量：**2.5 kg
用法：ガラス製の容器に過去24時間以内に何が入っていたかを識別する（難易度15）
作成：大ビン、小型望遠鏡、小ビン、虫眼鏡

革細工道具（5 GP）; Leatherworker's Tools

能力値：【敏捷力】　**重量：**2.5 kg
用法：革細工に意匠を追加する（難易度10）
作成：ウィップ、スリング、レザー・アーマー、ハイド・アーマー、スタデッド・レザー、クロスボウ・ボルト・ケース、背負い袋、地図・巻物入れ、ポーチ、水袋、矢筒、羊皮紙

木彫道具（1 GP）; Woodcarver's Tools

能力値：【敏捷力】　**重量：**2.5 kg
用法：木に模様を彫る（難易度10）
作成：クオータースタッフ、クラブ、グレートクラブ、遠隔武器（以下を除く；ピストル、マスケット銃、スリング）、アロー、ボルト（クロスボウ）、ニードル（ブロウガン）、ドルイド用焦点具、秘術焦点具、ペン

靴直し道具（5 GP）; Cobbler's Tools

能力値：【敏捷力】　**重量：**2.5 kg
用法：靴を調整して、着用者が次に行う【敏捷力】〈軽業〉判定に有利を与える（難易度10）
作成：登攀用具

執筆用具（10 GP）; Calligrapher's Supplies

能力値：【敏捷力】　**重量：**2.5 kg
用法：偽造を防ぐための装飾を施した文章を書く（難易度15）
作成：インク、*呪文の巻物*

醸造用品（20 GP）; Brewer's Supplies

能力値：【知力】　**重量：**4.5 kg
用法：飲料から毒を検出する（難易度15）、利き酒などで酒を特定する（難易度10）
作成：耐毒剤

織工道具（1 GP）; Weaver's Tools

能力値：【敏捷力】　**重量：**2.5 kg
用法：衣類の破れを繕う（難易度10）、小さな模様を縫う（難易度10）
作成：パデッド・アーマー、かご、携帯用寝具、上等な服、ずだ袋、旅人の服、テント、ネット、紐、毛布、ローブ、ロープ

石工道具（10 GP）; Mason's Tools

能力値：【筋力】　**重量：**4 kg
用法：石に意匠を掘ったり穴を開けたりする（難易度10）
作成：滑車装置

大工道具（8 GP）; Carpenter's Tools

能力値：【筋力】　**重量：**3 kg
用法：扉や箱をこじ開けるか密封する（難易度20）
作成：クラブ、グレートクラブ、クオータースタッフ、10フィート棒、携行用破城槌、たる、松明、はしご、櫃

地図作成道具（15 GP）; Cartographer's Tools

能力値：【判断力】　**重量：**3 kg
用法：狭い範囲の地図を作成する（難易度15）
作成：地図

調理用具（1 GP）; Cook's Utensils

能力値：【判断力】　**重量：**4 kg
用法：食べ物の風味を改善する（難易度10）、食品の腐敗や毒を検出する（難易度15）
作成：保存食

陶芸道具（10 GP）; Potter's Tools

能力値：【知力】　**重量：**1.5 kg
用法：陶器製の容器に過去24時間以内に何が入っていたかを識別する（難易度15）
作成：水差し、ランプ

宝石細工道具（25 GP）; Jeweler's Tools

能力値：【知力】　**重量：**1 kg
用法：宝石の価値を鑑定する（難易度15）
作成：聖印、秘術焦点具

よろず修理屋道具（50 GP）; Tinker's Tools

能力値：【敏捷力】　**重量：**5 kg
用法：1分で壊れてしまう小さなアイテムをスクラップから作る（難易度20）
作成：ピストル、マスケット銃、覆い付きランタン、鏡、枷、警笛、獣罠、シャベル、錠前、投光式ランタン、フラスコ、ベル、ほくち箱

錬金術用品（50 GP）; Alchemist's Supplies

能力値：【知力】　**重量：**4 kg
用法：物質を特定する（難易度15）、火をおこす（難易度15）
作成：油、紙、香水、酸、呪文構成要素ポーチ、錬金術師の火

冒険用装備 ; Adventuring Gear

『冒険用装備』表には、冒険者がよく使う冒険用装備を掲載している。これらの冒険用装備は五十音順に列挙されており、その名称の後に価格が記載されている。

また、冒険者が物体などの運搬に使う“容器”と、冒険用装備をまとめた“装備品パック”については個別の項目で説明している。

10フィート棒（5 CP）; Pole

この棒は10フィート（3m）の長さである。君はこの棒を10フィート（3m）離れた何かを触るために用いることができる。君が高跳びか幅跳びをする際にこの棒を用いるならば、その【筋力】〈運動〉判定に有利を得る。

油（1 SP）; Oil

君は以下に書かれているように、油をクリーチャーか物体、またはスペースにまいたり、燃料として使用できる。

クリーチャーか物体へ油をまく：君が攻撃アクションを行う時、そのうち1回の攻撃をフラスコ入りの油を投げることに置き換えることができる。君から20フィート（6m）以内のクリーチャー1体か物体を目標とする。目標は【敏捷力】セーヴ（難易度は8 + 君の【敏捷力】修正 + 習熟ボーナス）を行わねばならず、失敗すると油で覆われる。1分経過して油が乾く前に目標が［火］ダメージを受けると、目標は油が燃えることで、追加で5の［火］ダメージを受ける。

スペースに油をまく：物体操作アクションとして、フラスコ入りの油1本を君から5フィート（1.5m）以内の5フィート×5フィート（1.5m×1.5m）の範囲を覆うようにまくことができる。この油に火が点いたなら、その2ラウンド後のターン終了時（もしくは12秒後）まで燃え続け、その範囲に入るか、その範囲内でターンを終えたすべてのクリーチャーに5の［火］ダメージを与える。各クリーチャーは1ターンに1回しかこのダメージを受けない。

燃料：油はランプやランタンの燃料として用いることができる。フラスコ入りの油1本を入れてランプやランタンに火を点けると、6時間のあいだ燃える。この燃焼時間は連続している必要はなく、燃えている油を物体操作アクションで消火した後、再度火を点けることで合計6時間燃やすことができる。

インク（10 GP）; Ink

インクはインク壺に30ml入っている。これは500ページ分の執筆や描画をするのに十分な量である。

応急手当キット（5 GP）; Healer's Kit

応急手当キットは10回まで使用できる。物体操作アクションでこのキットの使用回数を1回分消費することで、HPが0のクリーチャー1体を、【判断力】〈医術〉判定の必要なく容体安定化させることができる。

大釘（鉄製）（1 GP）; Spikes, Iron

鉄製の大釘は10本の束になっている。物体操作アクションとして、ライト・ハンマーなどの鈍器を使って木材や土、あるいはそれに似た素材にこの釘を打ち込むことができる。これによって扉を閉ざしたり、打ち付けた釘にロープや鎖を結びつけたりできる。

鏡（鋼鉄製）（5 GP）; Mirror

手持ち式の鋼鉄製の鏡は個人的な化粧のためのみならず、角を覗いたり、合図のために光を反射したりするのに便利だ。

滑車装置（1 GP）; Block and Tackle

滑車装置（複数の滑車、滑車に通す綱、物を吊り下げる留め金や自在鉤）を用いることで、君が通常持ち上げられる重量の4倍までのものを引き上げることができる。

枷（2 GP）; Manacles

物体操作アクションとして、君は難易度13の【筋力】〈手先の早業〉判定に成功することで、5フィート（1.5m）以内にいるつかまれた状態か、無力状態か、拘束状態である同意しない、小型か中型サイズのクリーチャー1体に枷をかけることができる。枷をかけられている間、そのクリーチャーは攻撃ロールに不利を受け、枷が鎖や鉤に固定されているならば、そのクリーチャーは脱出するまで拘束状態となる。枷を破壊するにはアクションとして難易度25の【筋力】〈運動〉判定に成功しなければならない。枷にはそれぞれ対応する鍵がある。鍵がない場合、クリーチャーは盗賊道具を使って難易度15の【敏捷力】〈手先の早業〉判定に成功すればこの枷の鍵を開けることができる。

かなてこ（2 GP）; Crowbar

かなてこを“てこ”として使える状況（扉や箱をむりやりこじ開ける時など）においては、これを使用することで【筋力】判定に有利を得る。

紙（1枚）（2 SP）; Paper

紙1枚には、約250語の手書きの単語を記入できる。

基本的な毒（小ビン）（100 GP）; Poison, Basic

1回のボーナス・アクションとして、君は小ビン1つ分の毒を用いて1つの武器か、3つまでの矢弾に毒を塗布することができる。クリーチャー1体がこの毒を塗布した武器か矢弾で［刺突］か［斬撃］ダメージを受けるならば、そのダメージは追加で1d4の［毒］ダメージを与える。武器か矢弾に塗布した毒の効果は、1分が経過するか、その武器か矢弾でダメージを与えるまで継続する。

鎖（5 GP）; Chain

物体操作アクションとして、君は難易度13の【筋力】〈運動〉判定に成功することで、5フィート（1.5m）以内にいるつかまれた状態か、無力状態か、拘束状態である同意しないクリーチャー1体を鎖で縛ることができる。そのクリーチャーの足が縛られているならば、そのクリーチャーは脱出するまで拘束状態となる。脱出するためには、縛られたクリーチャーがアクションとして難易度18の【敏捷力】〈軽業〉判定に成功しなければならない。鎖を引きちぎるにはアクションとして難易度20の【筋力】〈運動〉判定に成功しなければならない。

携行用破城槌（4 GP）; Ram, Portable

君は携行用破城槌を、扉を打ち破るために用いることができる。この破城槌を使えば扉を打ち破る際の【筋力】判定に+4のボーナスを得られる。破城鎚を使うのをもう1人のキャラクターに手伝ってもらうならば、この判定に有利を得る。

携帯用寝具（1 GP）; Bedroll

携帯用寝具には小型か中型のクリーチャー1体が寝ることができる。携帯用寝具で寝ているクリーチャーは、寒さへのセーヴィング・スローに自動的に成功する（「ゲームプレイツールボックス」参照）。

警笛（5 CP）; Signal Whistle

物体操作アクションで使用すると、笛の音が600フィート（1,800m）先まで響き渡る。

獣罠（5 GP）; Hunting Trap

物体操作アクションとして、君は獣罠を設置できる。これはノコギリ状の歯のついた鋼鉄の輪っかで、クリーチャーが輪の中央の踏み板を踏むとバチンと閉まる。この罠はじょうぶな鎖で動かない物体（樹木、地面に打ちこんだ大釘など）に固定して使う。踏み板を踏んでしまったクリーチャーは難易度13の【敏捷力】セーヴを行わねばならず、失敗すると1d4の［刺突］ダメージ受け、そのクリーチャーの次のターンが開始するまで移動速度が0になる。以降、罠から脱出するまで、そのクリーチャーは鎖（通常は長さ3フィート、約90cm）の届く範囲にしか移動できない。クリーチャーはアクションとして難易度13の【筋力】〈運動〉判定に成功することで、自分自身か間合い内の他のクリーチャーを獣罠から脱出させることができる。この判定に失敗するたび、この罠にかかっているクリーチャーは1の［刺突］ダメージを受ける。

香水（小ビン）（5 GP）; Perfume

香水は4オンス（約118ml）の量が小ビンに入っている。君が香水をつけてから1時間のあいだ、君は君から5フィート（1.5m）以内の中立的な立場の人型生物へ行う【魅力】〈説得〉判定に有利を得る。

小型望遠鏡（1,000 GP）; Spyglass

小型望遠鏡を通して見ると、ものが二倍の大きさに見える。

酸（25 GP）; Acid

君が攻撃アクションを行う時、そのうち1回の攻撃を酸の入った小ビンを投げることに置き換えることができる。君から見える20フィート（6m）以内のクリーチャー1体か物体1つを目標とする。目標は【敏捷力】セーヴ（難易度は8 ＋ 君の【敏捷力】修正 ＋ 習熟ボーナス）を行わねばならず、失敗すると2d6の［酸］ダメージを受ける。

シャベル（2 GP）; Shovel

君はシャベルを使用して1時間作業することで、土やそれに近い材質に深さと直径が5フィート（1.5m）の穴を掘ることができる。

呪文構成要素ポーチ（25 GP）; Component Pouch

呪文構成要素ポーチは防水性があり、小さな仕切りでわかれた内部は、君の呪文に必要な無料の（構成要素の項目で価格が設定されていない）物質要素で満たされている。

呪文の巻物（初級呪文, 30 GP；1レベル, 50 GP）; Spell Scroll

呪文の巻物（初級呪文）または*呪文の巻物*（1レベル）は、巻物の作成者によって決定された初級呪文、または1レベル呪文が記された魔法のアイテムである。記された呪文が君のクラスの呪文リストにあるなら、君はその呪文の通常の発動時間をかけて巻物を読み上げ、物質要素を必要とせずにその呪文を発動できる。

発動した呪文がセーヴィング・スローか攻撃ロールを要求する場合、その呪文のセーヴ難易度は13であり、呪文攻撃ボーナスは＋5である。呪文の発動が完了すると、読み上げた巻物は砕けて塵と化す。

焦点具（聖印）（種類）; Holy Symbol (Varies)

聖印は、『聖印』表に記載されているいずれかの形態を取り、信仰の呪文の力を導くために宝石で装飾されたり、塗装されたりしている。クレリックとパラディンは、これらのアイテムを呪文発動の焦点具として使用できる。表にはその聖印を使うために布地（羽織や旗など）や盾の表面に記すのか、着用するのか、手に保持するのかが記載されている。

聖印；Holy Symbol

聖印	重量	価格
アミュレット（着用か手に保持）; Amulet	500 g	5 GP
紋章（布地や盾の表面に記す）; Emblem	—	5 GP
聖遺物（手に保持）; Reliquary	1 kg	5 GP

焦点具（ドルイド用焦点具）（種類）; Druidic Focus (Varies)

ドルイド用焦点具は、『ドルイド用焦点具』表に記載されているいずれかの形態を取り、原始の呪文の力を導くために彫刻が施されたり、飾り紐が巻かれたり、塗装されたりしている。ドルイドとレンジャーは、これらのアイテムを呪文発動の焦点具として使用できる。

ドルイド用焦点具；Druidic Focuses

焦点具	重量	価格
ヤドリギの小枝; Sprig of mistletoe	—	1 GP
木製のスタッフ（長い杖、クオータースタッフとしても扱う）; Wooden staff	2 kg	5 GP
イチイのワンド（細い杖）; Yew wand	500 g	10 GP

焦点具（秘術焦点具）（種類）; Arcane Focus (Varies)

秘術焦点具は、『秘術焦点具』表に記載されているいずれかの形態を取り、秘術呪文の力を導くために宝石で装飾されたり彫刻が施されたりしている。ソーサラー、ウォーロック、ウィザードは、これらのアイテムを呪文発動の焦点具として使用できる。

秘術焦点具；Arcane Focuses

焦点具	重量	価格
クリスタル（結晶）; Crystal	500 g	10 GP
オーブ（宝珠）; Orb	1.5 kg	20 GP
ロッド（短い杖）; Rod	1 kg	10 GP
スタッフ（長い杖、クオータースタッフとしても扱う）; Staff	2 kg	5 GP
ワンド（細い杖）; Wand	500 g	10 GP

錠前（10 GP）; Lock

錠前は鍵で開ける仕組みになっている。鍵がない場合も、クリーチャーは盗賊道具を使って難易度15の【敏捷力】〈手先の早業〉判定に成功すればこの錠前を開けることができる。

書物（25 GP）; Book

書物には創作物と事実を記したものがある。ある題材について正確に事実を記した書物を参照する場合、その題材に関する【知力】（〈魔法学〉、〈歴史〉、〈自然〉、または〈宗教〉）判定に＋5のボーナスを得る。

聖水（25 GP）; Holy Water

君が攻撃アクションを行う時、そのうち1回の攻撃をフラスコに入った聖水を投げることに置き換えることができる。君から見える20フィート（6m）以内のクリーチャー1体を目標とする。目標は【敏捷力】セーヴ（難易度は8 + 君の【敏捷力】修正 + 習熟ボーナス）を行わねばならず、失敗すると目標がフィーンドかアンデッドならば2d8の［光輝］ダメージを受ける。

耐毒剤（50 GP）; Antitoxin

1回のボーナス・アクションとしてこの液体を小ビン1つぶん飲み干したクリーチャーは、以後1時間、毒状態にならないためか、終了させるためのセーヴィング・スローに有利を得る。

松明（1 CP）; Torch

松明は1時間のあいだ燃えて、半径20フィート（6m）の範囲を“明るい”照度で、そこからさらに20フィート（6m）先までの範囲を“薄暗い”照度で照らす。攻撃アクションを行う時、火の点いた松明は単純近接武器として扱うことができ、ヒットすると目標に1の［火］ダメージを与える。

小さな金属球（1 GP）; Ball Bearings

物体操作アクションとして、ポーチから小さな金属球をばらまくことができる。小さな金属球は、君から10フィート（3m）以内の、10フィート×10フィート（3m×3m）の水平な正方形の範囲を覆うように広がる。この範囲に初めて入ったクリーチャーは、難易度10の【敏捷力】セーヴを行わねばならず、失敗すると伏せ状態を受ける。小さな金属球を回収するには10分かかる。

地図（1 GP）; Map

君が正確な地図を参照しているなら、地図に書かれた地域で正しい道を見つけるための【判断力】〈生存〉判定に+5のボーナスを得る。

テント（2 GP）; Tent

テントでは小型か中型のクリーチャー2体が寝ることができる。

登攀用具（25 GP）; Climber's Kit

登攀用具一式には特製のピトン、靴の爪先に付ける金具、手袋、ハーネスが含まれる。物体操作アクションとして、登攀用具を使用することで、君自身を1か所に固定できる。君は固定した地点から25フィート（7.5m）以上落下することはないが、1回のボーナス・アクションとして固定を解除しなければ、その地点から25フィート（7.5m）より遠くへ移動することはできない。

ネット（1 GP）; Net

君が攻撃アクションを行う時、そのうち1回の攻撃をネットを投げることに置き換えることができる。君から見える15フィート（4.5m）以内のクリーチャー1体を目標とする。目標は【敏捷力】セーヴ（難易度は8 + 君の【敏捷力】修正 + 習熟ボーナス）を行わねばならず、失敗するとネットから脱出するまで拘束状態となる。目標のサイズが超大型以上ならば、目標はこのセーヴに自動的に成功する。

目標自身か目標から5フィート（1.5m）以内にいるクリーチャーが1回のアクションとして難易度10の【筋力】〈運動〉判定に成功することで、目標のこの拘束状態を終了させることができる。ネットを破壊することでも、目標のこの拘束状態は終了する（ネット：AC10、HP5、ダメージ完全耐性：［殴打］、［毒］、［精神］）。

はしご（1 SP）; Ladder

このはしごは10フィート（3m）の長さである。はしごを用いることで、上り下りができる。

ひっかけ鉤（2 GP）; Grappling Hook

物体操作アクションとして使用することで、君はひっかけ鉤を50フィート（15m）以内の手すり、棚、その他のひっかけられる物体に投げることができる。難易度13の【敏捷力】〈軽業〉に成功すれば、ひっかけ鉤はその物体にひっかかる。あらかじめひっかけ鉤にロープを結び付けておけば、このロープを登ることができる。

紐（1 SP）; String

紐は10フィート（3m）の長さである。君は物体操作アクションでこれを結んだり解いたりできる。

服（旅人の服）（2 GP）; Clothes, Traveler's

旅人の服は、さまざまな環境を旅するために作られた耐久性のある衣類である。

服（上等な服）（15 GP）; Clothes, Fine

上等な服は高価な生地で作られ、熟練職人の手による細緻な装飾が施されている。一部の催しや場所には、上等な服を着用した者しか入ることができない。

服（舞台衣装）（5 GP）; Costume

君が舞台衣装を着ている間、その衣装が象徴する人物の真似をするか、そのたぐいの人物であるかのように振る舞うために行うあらゆる能力値判定に有利を得る。

服（ローブ）（1 GP）; Robe

ローブは職業的または儀式的な意味合いを持つ。一部の催しや場所には、特定の色やシンボルが描かれたローブを着用した者しか入ることができない。

ベル（1 GP）; Bell

物体操作アクションで使用すると、ベルの音が60フィート（18m）先まで響き渡る。

ペン（2 CP）; Ink Pen

インクを使って、文字を書いたり絵を描いたりできる。

ポーション・オヴ・ヒーリング（50 GP）; Potion of Healing

この薬液は魔法のアイテムである。君は1回のボーナス・アクションとしてこれを飲むか自分にかけるか、5フィート（1.5m）以内のクリーチャー1体に飲ませるかかけることができる。この赤い魔法の液体1ビン分を飲むかかけられたクリーチャーは、2d4＋2のHPを回復する。

ほくち箱（5 SP）; Tinderbox

ほくち箱は、火おこしのための火打ち石、打ち金、ほくち（通常は油に浸した乾いた布）が入った小さな容器である。ろうそく、ランプ、ランタン、松明、燃料が漏れている箇所などに火を点けるには、1回のボーナス・アクションが必要となる。その他のものに火を点けるには1分かかる。

保存食（1日分）（5 SP）; Rations

保存食は干し肉、干し果物、堅パン、ナッツなど旅の間に食べやすい食物である。食事をとらないリスクについては、「ルール用語集」の「飢餓」を参照すること。

まきびし（1 GP）; Caltrops

物体操作アクションとして、君は君から5フィート（1.5m）以内の5フィート×5フィート（1.5m×1.5m）の正方形を覆うようにまきびしをばらまくことができる。この範囲に初めて入ったクリーチャーは、難易度15の【敏捷力】セーヴを行わねばならず、失敗すると1の［刺突］ダメージを受けて、次のそのクリーチャーのターンが開始するまで移動速度が0になる。まきびしを回収するには10分かかる。

虫眼鏡（100 GP）; Magnifying Glass

虫眼鏡を使えば、小さい品や細かな細工のある品を値踏みしたり調べたりする際の能力値判定に有利を得られる。虫眼鏡で火をおこすには、直射日光相当の明るさの光と、光を当てるほくちが必要となり、火が着くまでには約5分の時間がかかる。

毛布（5 SP）; Blanket

毛布にくるまっているクリーチャーは、「環境への影響」の「極寒」のセーヴィング・スローに有利を得る（「ゲームプレイツールボックス」参照）。

矢弾（種類）; Ammunition (Varies)

“矢弾”の特性を持つ武器を用いて攻撃を行うには、その武器から射出する矢弾を持っていなければならない。武器の説明には、その武器で使用する矢弾の種類が記載されている。『矢弾』表には、各種類の矢弾についての説明と購入時に入手できる矢弾数が記載されている。また、表には各種類の矢弾を収納するための容器の種類が記載されている。収納容器は別途購入する必要がある。

羊皮紙（1枚）（1 SP）; Parchment

羊皮紙1枚には、約250語の手書きの単語を記入できる。

ランタン（覆い付きランタン）（5 GP）; Lantern, Hooded

覆い付きランタンは油を燃料として燃えて、半径30フィート（9m）の範囲を“明るい”照度で、そこからさらに30フィート（9m）先までの範囲を“薄暗い”照度で照らす。君は1回のボーナス・アクションとしてこのランタンの覆いを下げ、光量を絞って、半径5フィート（1.5m）の範囲を“薄暗い”照度で照らすだけにするか、下がっている覆いを上げて元の光量に戻すことができる。

ランタン（投光式ランタン）（10 GP）; Lantern, Bullseye

投光式ランタンは油を燃料として燃えて、60フィート（18m）の円錐型の範囲を“明るい”照度で、そこからさらに60フィート（18m）先までの範囲を“薄暗い”照度で照らす。

ランプ（5 SP）; Lamp

ランプは油を燃料として燃えて、半径15フィート（4.5m）の範囲を“明るい”照度で、そこからさらに30フィート（9m）先までの範囲を“薄暗い”照度で照らす。

錬金術師の火（50 GP）; Alchemist's Fire

君が攻撃アクションを行う時、そのうち1回の攻撃を錬金術師の火のフラスコを投げることに置き換えることができる。君から見える20フィート（6m）以内のクリーチャー1体か物体1つを目標とする。目標は【敏捷力】セーヴ（難易度は8 + 君の【敏捷力】修正 + 習熟ボーナス）を行わねばならず、失敗すると1d4の［火］ダメージを受け、さらに着火する（「ルール用語集」参照）。

ロープ（1 GP）; Rope

物体操作アクションとして、難易度10の【敏捷力】〈手先の早業〉判定に成功すると、ロープに結び目を作ることができる。ロープを引きちぎるには難易度20の【筋力】〈運動〉判定に成功しなければならない。

君はつかまれた状態か、無力状態か、拘束状態である同意しないクリーチャー1体をロープで縛ることができる。そのクリーチャーの足が縛られているならば、そのクリーチャーは脱出するまで拘束状態となる。脱出するためには、縛られたクリーチャーがアクションとして難易度15の【敏捷力】〈軽業〉判定に成功しなければならない。

ろうそく（1 CP）; Candle

ろうそくは1時間のあいだ燃え、半径5フィート（1.5m）の範囲を“明るい”照度で、そこからさらに5フィート（1.5m）先までの範囲を“薄暗い”照度で照らす。

矢弾 ; Ammunition

種類	量	容器	重量	価格
アロー ; Arrows	20本	矢筒 ; Quiver	500 g	1 GP
弾丸（火器）; Bullets, Firearm	10発	ポーチ ; Pouch	1 kg	3 GP
ブリット（スリング）; Bullets, Sling	20個	ポーチ ; Pouch	750 g	4 CP
ボルト（クロスボウ）; Bolts	20本	クロスボウ・ボルト・ケース ; Case	750 g	1 GP
ニードル（ブロウガン）; Needles	50本	ポーチ ; Pouch	500 g	1 GP

冒険用装備；Adventuring Gear

冒険用装備	重量	価格
10フィート棒；Pole	3.5 kg	5 CP
油（フラスコ）；Oil	500 g	1 SP
インク；Ink	—	10 GP
応急手当キット；Healer's Kit	1.5 kg	5 GP
大釘（鉄製）（10本）；Spikes, Iron	2.5 kg	1 GP
鏡（鋼鉄製）；Mirror	125 g	5 GP
滑車装置；Block and Tackle	2.5 kg	1 GP
枷；Manacles	3 kg	2 GP
かなてこ；Crowbar	2.5 kg	2 GP
紙（1枚）；Paper	—	2 SP
基本的な毒（小ビン）；Poison, Basic	—	100 GP
鎖；Chain	5 kg	5 GP
携行用破城槌；Ram, Portable	17.5 kg	4 GP
携帯用寝具；Bedroll	3.5 kg	1 GP
警笛；Signal Whistle	—	5 CP
獣罠；Hunting Trap	12.5 kg	5 GP
香水（小ビン）；Perfume	—	5 GP
小型望遠鏡；Spyglass	500 g	1,000 GP
酸（小ビン）；Acid	500 g	25 GP
シャベル；Shovel	2.5 kg	2 GP
呪文構成要素ポーチ；Component Pouch	1 kg	25 GP
呪文の巻物；Spell Scroll		
呪文の巻物（初級呪文）	—	30 GP
呪文の巻物（1レベル呪文）	—	50 GP
焦点具；Focus, For Spell Casting		
聖印；Holy Symbol		
アミュレット（着用か手に保持）；Amulet	500 g	5 GP
紋章（布地や盾の表面に記す）；Emblem	—	5 GP
聖遺物（手に保持）；Reliquary	1 kg	5 GP
ドルイド用焦点具；Druidic Focus		
ヤドリギの小枝；Sprig of mistletoe	—	1 GP
木製のスタッフ（長い杖）；Wooden staff	2 kg	5 GP
イチイのワンド（細い杖）；Yew wand	500 g	10 GP
秘術焦点具；Arcane Focus		
クリスタル（結晶）；Crystal	500 g	10 GP
オーブ（宝珠）；Orb	1.5 kg	20 GP
ロッド（短い杖）；Rod	1 kg	10 GP
スタッフ（長い杖）；Staff	2 kg	5 GP
ワンド（細い杖）；Wand	500 g	10 GP

冒険用装備	重量	価格
錠前；Lock	500 g	10 GP
書物；Book	2.5 kg	25 GP
聖水（フラスコ）；Holy Water	500 g	25 GP
耐毒剤（小ビン）；Antitoxin	—	50 GP
松明；Torch	500 g	1 CP
小さな金属球；Ball Bearings	1 kg	1 GP
地図；Map	—	1 GP
テント；Tent	10 kg	2 GP
登攀用具；Climber's Kit	6 kg	25 GP
ネット；Net	1.5 kg	1 GP
はしご（10フィート、3m）；Ladder	12.5 kg	1 SP
ひっかけ鉤；Grappling Hook	2 kg	2 GP
紐；String	—	1 SP
服；Clothes		
旅人の服；Clothes, Traveler's	2 kg	2 GP
上等な服；Clothes, Fine	3 kg	15 GP
舞台衣装；Costume	2 kg	5 GP
ローブ；Robe	2 kg	1 GP
ベル；Bell	—	1 GP
ペン；Ink Pen	—	2 CP
ポーション・オヴ・ヒーリング；Potion of Healing	125 g	50 GP
ほくち箱；Tinderbox	500 g	5 SP
保存食（1日分）；Rations	1 kg	5 SP
まきびし；Caltrops	1 kg	1 GP
虫眼鏡；Magnifying Glass	—	100 GP
毛布；Blanket	1.5 kg	5 SP
矢弾；Ammunition		
アロー20本；Arrows	500 g	1 GP
弾丸（火器）10発；Bullets, Firearm	1 kg	3 GP
ブリット（スリング）20個；Bullets, Sling	750 g	4 CP
ボルト（クロスボウ）20本；Bolts	750 g	1 GP
ニードル（ブロウガン）50本；Needles	500 g	1 GP
羊皮紙（1枚）；Parchment	—	1 SP
ランタン；Lantern		
覆い付きランタン；Lantern, Hooded	1 kg	5 GP
投光式ランタン；Lantern, Bullseye	1 kg	10 GP
ランプ；Lamp	500 g	5 SP
錬金術師の火（フラスコ）；Alchemist's Fire	500 g	50 GP
ロープ；Rope	2.5 kg	1 GP
ろうそく；Candle	—	1 CP

容器 ; Storage

冒険者が物体や液体の運搬に使う容器に、どれほどのものを収納して運搬できるのかは、『容器』表に五十音順に列挙している。
遠隔武器で使用する矢弾については、それらを収納して運搬するのに適した容器が指定されている。

容器 ; Storage

容器	収納して運搬できるもの	重量	価格
大ビン（ガラス製）; Bottle, Glass	750 ml の液体	1 kg	2 GP
かご ; Basket	重量 20 kg で 60 リットル（0.06 ㎥）に収まる物体	1 kg	4 SP
クロスボウ・ボルト・ケース ; Case, Crossbow Bolt	ボルト（クロスボウ）20 本	500 g	1 GP
小ビン ; Vial	120 ml の液体	ー	1 GP
ずだ袋 ; Sack	重量 15 kg で 30 リットル（0.03 ㎥）に収まる物体	125 g	1 CP
背負い袋 ; Backpack	重量 15 kg で 30 リットル（0.03 ㎥）に収まる物体 背負い袋は鞍袋としても使用することができる	2.5 kg	2 GP
たる ; Barrel	140 リットルの液体か、0.12 ㎥の固体	35 kg	2 GP
地図・巻物入れ ; Case, Map or Scroll	紙 10 枚か、羊皮紙 5 枚	500 g	1 GP
鉄のなべ ; Pot, Iron	4 リットルの液体	5 kg	2 GP
バケツ ; Bucket	15 リットル（0.015 ㎥）の液体	1 kg	5 CP
櫃 ; Chest	0.36 ㎥に収まる物体	12.5 kg	5 GP
フラスコ ; Flask	500 ml の液体	500 g	2 CP
ポーチ ; Pouch	重量 3 kg までで 6 リットル（0.006 ㎥）に収まる物体か、 弾丸（火器）10 発か、ブリット（スリング）20 個か、ニードル（ブロウガン）50 本	500 g	5 SP
水差し ; Jug	4 リットルの液体	2 kg	2 CP
水袋 ; Waterskin	2 リットルの液体（重量は最大まで水が入っている時の物）	2.5 kg	2 SP
矢筒 ; Quiver	アロー 20 本	500 g	1 GP

装備品パック ; Adventuring Gear Pack

冒険者がよく用いる冒険用装備をまとめたものが装備品パックである。
各装備品パックには、それぞれ求められる状況に応じた名前がついている。

装備パック ; Adventuring Gear Pack

装備パック	パックを収納している容器と内容物	重量	価格
外交官パック ; Diplomat's Pack	櫃：服（上等な服）、インク、ペン 5 本、ランプ、地図・巻物入れ 2 本、フラスコ入りの油 4 本、紙 5 枚、羊皮紙 5 枚、香水、ほくち箱	19.5 kg	39 GP
学者パック ; Scholar's Pack	背負い袋：書物、インク、ペン、ランプ、フラスコ入りの油 10 本、羊皮紙 10 枚、ほくち箱	11 kg	40 GP
芸人パック ; Entertainer's Pack	背負い袋：携帯用寝具、ベル、投光式ランタン、服（舞台衣装）3 着、鏡（鋼鉄製）、フラスコ入りの油 8 本、保存食 9 日分、ほくち箱、水袋	29 kg	40 GP
僧侶パック ; Priest's Pack	背負い袋：毛布、聖水、ランプ、保存食 7 日分、ローブ、ほくち箱	14.5 kg	33 GP
探検家パック ; Explorer's Pack	背負い袋：携帯用寝具、フラスコ入りの油 2 本、保存食 10 日分、ロープ、ほくち箱、松明 10 本、水袋	27.5 kg	10 GP
地下探検家パック ; Dungeoneer's Pack	背負い袋：まきびし、かなてこ、フラスコ入りの油 2 本、保存食 10 日分、ロープ、ほくち箱、松明 10 本、水袋	27.5 kg	12 GP
泥棒パック ; Burglar's Pack	背負い袋：小さい金属球、ベル、ろうそく 10 本、かなてこ、覆い付きランタン、フラスコ入りの油 7 本、保存食 5 日分、ロープ、ほくち箱、水袋	21 kg	16 GP

乗騎と乗り物 ; Mounts and Vehicles

良い乗騎があれば、野外を速く移動することができる。だが乗騎を使う一番の目的は、速度を低下させることなく荷物を運ぶことだ。『乗騎とその他の動物』表にはそれぞれの動物の移動速度と基本的な運搬能力が記されている。各動物のデータ・ブロックについては「モンスター」の章を参照。

乗騎と積み荷 ; Mounts and Cargo

そり、荷車、荷馬車、二輪戦車旅客用馬車、などの乗り物を牽引している動物は、（乗り物自体の重量も含めて）最大で基本的な運搬能力の5倍までの重量を動かすことができる。複数の動物が同一の乗り物を牽引する場合は、各動物の運搬能力を合計することができる。

バーディング ; Barding

バーディングは乗騎のために作られた防具である。「装備や所持品」の章の『防具』表に載っている鎧ならばどれでも、その鎧の“バーディング版”を購入することができる。バーディングの価格は人型生物用の同種の鎧の4倍であり、重量は2倍である。

鞍 ; Saddles

各鞍には鋲、頭絡、手綱、その他鞍を使用するために必要な装備が含まれている。軍用鞍は騎乗し続けるために乗り手が行うあらゆる能力値判定に有利を与える。特殊な鞍は水棲または飛行する乗騎に騎乗するために必要となる。

乗騎とその他の動物 ; Mounts and Other Animals

アイテム	運搬能力	価格
ウォーホース（軍馬）; Warhorse	270 kg	400 GP
エレファント（象）; Elephant	660 kg	200 GP
キャメル（らくだ）; Camel	225 kg	50 GP
ドラフト・ホース（荷馬）; Horse, Draft	270 kg	50 GP
ポニー ; Pony	112.5 kg	30 GP
マスティフ ; Mastiff	97.5 kg	25 GP
ミュール（らば）／ドンキー（ロバ）; Mule/Donkey	210 kg	8 GP
ライディング・ホース（乗用馬）; Horse, Riding	240 kg	75 GP

馬具および牽引型の乗り物 ; Tack, Harness, and Drawn Vehicles

アイテム	重量	価格
そり ; Sled	150 kg	20 GP
荷車 ; Cart	100 kg	15 GP
荷馬車 ; Wagon	200 kg	35 GP
二輪戦車 ; Chariot	50 kg	250 GP
旅客用馬車 ; Carriage	300 kg	100 GP
鞍 ; Saddle		
乗用 ; Riding	12.5 kg	10 GP
軍用 ; Military	15 kg	20 GP
特殊 ; Exotic	20 kg	60 GP
餌 ; Feed per day	5 kg	5 CP / 日
厩での世話 ; Stabling per day	—	5 SP / 日

大型の乗り物 ; Large Vehicles

『航行用の乗り物』表には様々な種類の大型の乗り物の情報を列挙しており、使用時には以下の内容が適用される。

乗組員 ; Crew

キールボートかこぎ船より大きな船舶を動かすには、乗組員として雇用人の熟練船員（「雇い人」を参照）が必要となる。必要な乗組員の最少人数は、表に記載の通り船舶の種類によって異なる。

乗客 ; Passengers

表中の乗客欄は、サイズが小型か中型のクリーチャーが吊床を使用した時に、船に収容できる最大の人数を示している。個室を備えた船では、収容人数は1/5となる。吊床を使用しての乗船は通常は1日で5 SPかかるが、この価格は船によって変動する。小さな個室を使うなら通常は1日2 GPかかる。

ダメージ閾値 ; Damage Threshold

乗り物にダメージ閾値（「ルール用語集」参照）がある場合、表に記載されている。

船舶の修理 ; Ship Repair

停泊中には、損傷した船舶の修理を行うことができる。船舶のHPを1点回復するには1日かかり、資材と人件費として20 GPが必要となる。都市の造船場などの、資材と、技術を持った作業員を十分に確保できる場所ならば、修理にかかる時間と費用は半分になる。

航行用の乗り物 ; Airborne and Waterborne Vehicles

船 ; Ship	移動速度	乗組員	乗客	積載量（トン）	AC	HP	ダメージ閾値	価格
ガレー船 ; Galley	時速4マイル（6km / h）	80	—	150	15	500	20	30,000 GP
キールボート ; Keelboat	時速1マイル（1.5 km / h）	1	6	1/2	15	100	10	3,000 GP
軍船 ; Warship	時速2.5マイル3,75 km/h	60	60	200	15	500	20	25,000 GP
こぎ船 ; Rowboat	時速1.5マイル（2.25 km / h）	1	3	—	11	50	—	50 GP
帆船 ; Sailing Ship	時速2マイル（3 km / h）	20	20	100	15	300	15	10,000 GP
飛行船 ; Airship	時速8マイル（12 km / h）	10	20	1	13	300	—	40,000 GP
ロングシップ ; Longship	時速3マイル（4.5 km / h）	40	150	10	15	300	15	10,000 GP

生活レベルに応じた生活費；Lifestyle Expenses

生活レベルに応じた生活費はファンタジー世界で生きていくためにかかる費用をまとめたものである。この“生活費”には宿泊費や飲食費、装備の手入れの費用、その他必須の支出が含まれる。各週または月(GMが決定する)の初めに、『生活レベルに応じた生活費』表から生活レベルを1つ(最貧、極貧、貧乏、質素、快適、裕福、貴族的のいずれか)選び、その生活レベルに応じた生活費を支払うこと。

生活レベル自体は固有の影響を持たないが、GMは危険の有無を判断する際や、他人からどう認識されるか決定する際に、そのキャラクターの生活レベルを考慮することがある。

最貧(無料)；Wretched (Free)

君は偶然と慈悲によって生き延びている。君は屋外で睡眠をとることで、しばしば自然の脅威にさらされる。

極貧(1 SP / 日)；Squalid (1 SP per Day)

君は生活必需品にすら最低限の金しか使えない。君は健康を害したり、場当たり的な犯罪の被害にあったりする。

貧乏(2 SP / 日)；Poor (2 SP per Day)

君は必要な物にだけ金を使う。

質素(1 GP / 日)；Modest (1 GP per Day)

君は自分のために一般的な水準での生活を送る。

快適(2 GP / 日)；Comfortable (2 GP per Day)

君は財産を生活必需品のためのみならず、多少の贅沢に費やして楽しんでいる。

裕福(4 GP / 日)；Wealthy (4 GP per Day)

君は人生の中で上等な品物を使い慣れていて、召使いがいることもあるだろう。

貴族的(10 GP / 日)；Aristocratic (10 GP per Day)

君は最高品質の品物を買い求め、君の生活を補佐する一団を雇っていることすらある。他人は君の富に気付き、合法非合法問わず、富を分かち合おうとするかもしれない。

雇い人；Hirelings

専門技術ありの雇い人は、武器、道具、技能など何らかの習熟を伴うサービスを行うために雇われる者たちを含む。たとえば傭兵、職人、書記などだ。また、表に示された料金は最低額であり、腕利きの雇い人にはより高い額を要求する者もいる。“専門技術なし”の雇い人は特別な技術なしに行える単純作業のために雇われる者たちであり、人夫や荷運びなどの労働者を含む。

雇い人；Hirelings

雇う人物	価格
専門技術あり；Skilled hireling	2 GP / 日
専門技術なし；Untrained hireling	2 SP / 日
配達人；Messenger	2 CP / マイル(1.5 km)

食料、飲料、宿屋；Food, Drink, and Lodging

以下の『食料、飲料、宿屋』表に載っている価格は、1人ぶんの食料、または1人1泊ぶんの宿賃である。これらの価格は前述の生活費に含まれている。

食料、飲料、宿屋；Food, Drink, and Lodging

アイテム	価格
エール(ジョッキ)；Ale (mug)	4 CP
パン；Bread (loaf)	2 CP
チーズ；Cheese (wedge)	1 SP
ワイン(ボトル)；Wine (bottle)	
並；Common	2 SP
上質；Fine	10 GP
食費(1日分)；Meal	
極貧；Squalid	1 CP / 日
貧乏；Poor	2 CP / 日
質素；Modest	1 SP / 日
快適；Comfortable	2 SP / 日
裕福；Wealthy	3 SP / 日
貴族的；Aristocratic	6 SP / 日
宿泊料(1日分)；Inn Stay per Day	
極貧；Squalid	7 CP / 日
貧乏；Poor	1 SP / 日
質素；Modest	5 SP / 日
快適；Comfortable	8 SP / 日
裕福；Wealthy	2 GP / 日
貴族的；Aristocratic	4 GP / 日

呪文発動；Spellcasting

大抵の集落には、対価と引き換えに呪文を発動することをいとわない人物がいるだろう。呪文の発動に金銭的な支払が必要な構成要素が必要な場合は、その価格が『呪文発動の価格』表に記載されている価格に追加される。求める呪文のレベルが高ければ高いほど、それを発動してくれる人物を探すのは難しくなる。

呪文発動の価格；Spellcasting Services

呪文レベル	頼める場所	価格
初級呪文(0レベル)	村、町、都市	30 GP
1レベル	村、町、都市	50 GP
2レベル	村、町、都市	200 GP
3レベル	町、都市	300 GP
4～5レベル	町、都市	2,000 GP
6～8レベル	都市のみ	20,000 GP
9レベル	都市のみ	100,000 GP

魔法のアイテム ; Magic Items

冒険者は(確実ではないが)、冒険の結果魔法のアイテムを入手するのがお約束だ。個別の魔法のアイテムについては「魔法のアイテム」の章で解説するが、ここでは魔法のアイテムの使い方について知っておくべき基本を説明する。

魔法のアイテムの識別 ; Identifying a Magic Item

魔法のアイテムの中には、魔法のかかっていない普通のアイテムと見分けがつかないものもあれば、一目で魔法の品とわかるものもある。キャラクターは、魔法のアイテムを手に取って調べれば、何か普通でないところがあるとわかる。しかしアイテムの特性が自動的にわかるわけではない。

魔法のアイテムの特性を明らかにする一番の早道は*アイデンティファイ*である。別の手だてもある。1人のキャラクターが1回の小休憩の間、1つの魔法のアイテムと物理的な接触を保ち、そのアイテムに集中する。すると、小休憩の終了時に、そのキャラクターにはそのアイテムの特性と用法がわかる(ただし、アイテムの持つ呪いはわからない)。

魔法のアイテムが、その特性を示す手がかりを帯びていることもある。たとえば指輪を起動する合言葉がその指輪の内側に小さな文字で彫りつけてあるとか、指輪が鳥の羽根をかたどっていることから、*リング・オヴ・フェザー・フォーリング*ではないかと察しがつくとかである。

あるアイテムを着用したり試しに使ってみたりすることで、そのアイテムの特性の察しがつく場合もある。ポーションであれば少量を味見してみるだけで十分だ。その他のアイテムはもう少し試行錯誤が必要なこともある。

同調 ; Attunement

一部の魔法のアイテムは、クリーチャーがそのアイテムとある種の結び付きをもって、はじめてそのアイテムの魔法的な特性を使用できるようになっている。この結び付きを"同調"という。同調を必要とするアイテムに同調していない場合、クリーチャーは(そのアイテムの説明に特に記されていない限り)そのアイテムの非魔法的な利益のみを得られる。たとえば同調を必要とする魔法の盾は、同調していないクリーチャーには通常の盾の利益のみを与え、魔法的な特性による利益は一切与えない。

小休憩の間の同調 ; Attune during a Short Rest

クリーチャーが1つのアイテムに同調するには、1回の小休憩を費やして、そのアイテムと物理的な接触を保ち、そのアイテムにのみ集中する(これは、その魔法のアイテムの特性を見抜くのと同じ小休憩中には行えない)。この集中は、具体的には(武器なら)武器の訓練、("その他の魔法のアイテム"なら)瞑想、その他しかるべき活動の形をとる。小休憩が中断されたなら同調の試みは失敗する。中断されなかったならそのクリーチャーは小休憩の終了時にそのアイテムに同調し、魔法のアイテムの特性を完全に使いこなせるようになる。

同調するアイテムは3つまで ; No More Than Three Items

1体のクリーチャーが同時に同調していられるアイテムは最大で3つまでである。4つめのアイテムと同調しようとする試みは自動的に失敗する(まず1つのアイテムとの同調を終らせておかなければならない)。また、1体のクリーチャーは同時に2つ以上の同一のアイテムと同調することはできない。たとえば、1体のクリーチャーが同時に2つの*リング・オヴ・プロテクション*と同調することはできない。

同調の終了 ; Ending Attunement

魔法のアイテムに対する同調は、以下の場合に終了する。(1)そのクリーチャーが同調の前提条件を満たさなくなった場合。(2)まる24時間のあいだ、アイテムがクリーチャーから100フィート(30m)よりも遠く離れていた場合。(3)そのクリーチャーが死んだ場合。(4)他のクリーチャーがそのアイテムと同調した場合。

加えて、クリーチャーは1つのアイテムに集中して1回の小休憩を費やすことによって、そのアイテムとの同調を自発的に終了させることもできる。ただしこれはそのアイテムが呪われていない場合に限られる。

アイテムの着用と使用 ; Wearing and Wielding Items

魔法のアイテムの特性を使用することは、それを着用または使用することを意味する場合が多い。着用すべき魔法のアイテムは、意図された形で着ける必要がある。すなわち、靴ならば足に、手袋ならば手に、帽子や兜(かぶと)ならば頭に、指輪ならば指に。魔法の鎧は着けねばならず、盾は腕に固定せねばならず、外套は肩に留めねばならない。武器は手に持たねばならない。

ほとんどの場合、着用すべき魔法のアイテムは、クリーチャーのサイズや体格がどんなものであろうと、そのクリーチャーに合うようにできている。多くの魔法の衣類は簡単に合せることができるか、衣類のほうで魔法の力で着用者に合せてくれる。

同じ種類の複数のアイテム ; Multiple Items of the Same Kind

キャラクターは同じ種類の魔法のアイテムを2つ以上着用できない。通常は2対以上のはきもの、2対以上の手袋または籠手、2対以上の腕甲、2つ以上の鎧、2つ以上のかぶりもの、2つ以上の外套を着用することはできない。ただしGMはこれに例外を設けてもよい。

対になったアイテム ; Paired Items

2つで1組の対になったアイテム、たとえば靴、腕甲、籠手、手袋などは、2つとも着用してはじめて利益をもたらす。たとえばキャラクターが片足に*ブーツ・オヴ・ストライディング・アンド・スプリンギング*、片足に*ブーツ・オヴ・エルヴンカインド*をはいた場合、どちらの利益も得られない。

非魔法的アイテムの作成 ; Crafting Nonmagical Items

非魔法的アイテムの作成には、以下の説明のように道具、材料、時間が必要となる。条件を満たしていれば、アイテムを作成して使用したり通常の価格で販売したりできる。

道具 ; Tools

「装備や所持品」の章の「道具」の項目には、アイテムを作成するために必要な道具が一覧になっている。作成に必要な道具が一覧にない場合、GMは適切な道具を決定すること。

君はアイテムを作成するために必要な道具の習熟を得ていなければならない。君の作成に協力する者も同様にその道具の習熟を得ていなければならない。

材料 ; Raw Materials

アイテムを作成するためには、価格の半額（切り捨て）に等しい価格の材料が必要となる。たとえば価格が1,500 GPのプレート・アーマーを作成するには750 GP分の材料が必要となる。GMは用意された材料が適切に利用できるか判断すること。

時間 ; Time

アイテムの作成にかかる時間は、作成するアイテムの価格（GP）を10で割った（余りは1日として切り上げる）日数となる（各日8時間は作業時間が必要）。たとえば、50 GPの価格のヘヴィ・クロスボウを作成するには5日かかる。

アイテムの作成に2日以上かかる場合、毎日連続して作業する必要はない。

複数のキャラクターで協力してアイテムを作成し、かかる時間を短縮することもできる。この場合、作成にかかる時間を作成するキャラクターの数で割ること。通常、君の作成に協力できるのは他のキャラクター1体だけだが、GMはより多くのキャラクターが作成に協力できることとしてもよい。

ポーション・オヴ・ヒーリングの作成 ; Brewing Potions of Healing

醸造用品の習熟を得ているキャラクターは、*ポーション・オヴ・ヒーリング*を作成できる。これには25 GPの材料費と、1日(内8時間は作業時間）をかけなければならない。

呪文の巻物の作成 ; Scribing Spell Scrolls

呪文発動能力を持つキャラクターは、以下のルールを使用して呪文を巻物に書き記すことで、*呪文の巻物*を作成できる。

時間と価格 ; Time and Cost

*呪文の巻物*を作成するには、『呪文の巻物のコスト』表に記載の通り、書き記す呪文のレベルに基づいた時間と費用がかかる。君は記載の日数毎に8時間を作業に費やさなければならない。ただし巻物の作成に2日以上かかる場合、毎日連続して作業する必要はない。

作成の前提条件 ; Prerequisites for the Scribe

*呪文の巻物*を作成するには、〈魔法学〉技能か執筆用品の習熟を得ていて、作成の作業をする日は毎日書き記す呪文を準備していなければならない。また、その呪文発動に必要な構成要素も手元に用意しておかなければならない。その呪文がその構成要素を消費するものであれば、*呪文の巻物*を完成させたときにその構成要素は消費される。作成した*呪文の巻物*を使用して発動した呪文には、*呪文の巻物*を作成した時点の君の呪文セーヴ難易度と、君の呪文攻撃ボーナスを用いる。

初級呪文 ; Cantrip

書き記された呪文が初級呪文であれば、その呪文は巻物を使用することで君のレベルの呪文であるかのように発動する。

呪文の巻物のコスト ; Spell Scroll Costs

呪文レベル	時間	価格
初級呪文	1日	15 GP
1	1日	25 GP
2	3日	100 GP
3	5日	150 GP
4	10日	1,000 GP
5	25日	1,500 GP
6	40日	10,000 GP
7	50日	12,500 GP
8	60日	15,000 GP
9	120日	50,000 GP