

武器

悪役と対峙したり、モンスターとその巣穴で出くわしたりした時など、君はしばしば武力と魔法によってのみ切り抜けられるような状況に遭遇することになるだろう。君が魔法の力を持っていないなら、一つか二つ、武器を備えておくべきである。実際の所、パワーを使うためやパワーを強化するためにも武器が必要になることはある。『プレイヤーズ・ハンドブック』

『プレイヤーズ・ハンドブック』には、一般的に使用される武器が幅広く収載されている。本セクションでは、より新しい組み合わせや利益を提供する、一般的でない武器について解説する。“近接武器”および“遠隔武器”の各表は、これらの武器について以下のような情報を掲載している。『冒険者の宝物庫』

ここで紹介する一風変わった装備は、エベロン固有の諸文化に所属する戦士たちが使うものである。『エベロン・プレイヤーズ・ガイド』

金属が乏しいアサスの武器は、骨や水晶、黒曜石、木材で作られている。これらの材質変化は、武器の有効性についてわずかな変化しか与えない。

アサスの戦士は世界固有の武器に習熟することができる。『ダークサン・キャンペーン・ガイド』

武器の種別

Weapon Categories

武器は以下の4つの種別に分類される。

代用武器に習熟するということはありません。代用武器というのは単に誰かを殴りつけるために振り上げた、ありあわせの物のことである。誰かを素手で殴ったり、蹴ったりすることもまた代用武器を使用していると見なす。

単純武器は基礎的な武器で、使うのに振りかぶって得物の先端を叩きつける以上の技術を必要としない。

軍用武器は、扱いを心得た者が使用するようには作られている。軍用武器を扱う際には、バランスと正確さが重要な要素であり、きちんとした訓練を受けていない者には効果的に使用できない。

上級武器は軍用武器よりも効果的であるが、使用するには特別な訓練が必要となる。君はその武器の《武器習熟》特技を修得することで、その武器の使用方法を学ぶことができる。

これら4つの種別の武器はいずれも、その武器の間合いの中にいる敵を攻撃するために使用する近接武器、さらに遠く離れた敵を射撃するために使用する遠隔武器のどちらかに分類される。遠隔武器を近接武器として使用することはできない。近接武器で“重投擲”、あるいは“軽投擲”の特性を持つものは、投擲する際には遠隔武器として扱われ、[武器]のキーワードを持つ遠隔攻撃パワーの使用にも用いることができる。

また、武器は片手用か両手用かによっても分類される。片手武器は片手でも使用できる程度に軽く、バランスが取られている。両手武器は二つの手でないと扱えないくらいに重いか、バランスがとれていない。ポウやその他の武器のいくつかは、その構造上二つの手を必要とする。

片手武器の中には、一方の手に片手武器を持ったまま、別の手でも扱えるくらいに軽い武器もある。このように両手に武器を持っても、1ラウンドに複数回の攻撃はできない(それが可能になるパワーを修得しているのではない限り)。しかし、君はそれぞれの手に持った武器のどちらでも攻撃を行なうことができる。他には、片手武器であるが両手でしっかり握ることのできる柄をそなえた大きめの片手武器があり、それらの武器は両手武器として使用することで追加のダメージを与えることができる。



武器グループ

Weapon Groups

武器グループとは、ある種の特性を共有する武器のグループのことである。それらの武器は同じような要領で使用でき、特定の攻撃方法に同じように適している。ゲーム的に言うならば、いくつかのパワーや特技は使用者が特定の武器グループの武器で攻撃する時にのみ働くのである。

ある武器が二つ以上の武器グループに属する場合、使用者はその武器を、どちらの武器グループを必要とするパワーにも使用できる。たとえば、ハルバードは“アックス類”と“長柄武器類”の両方の武器グループに属する。それ故ハルバードは、使用者がアックス類や長柄武器類を使うことでさらなる利益を得られるようなパワーを使用する際に、アックス類や長柄武器類として使用できるのである。

アックス類:

アックス(斧)は刃のついた重い頭部をもつ武器であり、すさまじい斬撃を与える。アックス類は重く、それ故に痛烈な一撃を与えることができる。

ウィップ類:

『モルデンカインの魔法大百貨』において、ウィップ類はフレイル類から分離され新設された。

ギャロット類:

ギャロット(絞断具)とは、ワイヤーか紐の両端に握りがついており、敵の体に巻きつけて使用する。

クロスボウ類:

クロスボウ(弩)とは、要は金属製の小型のボウ(弓)を銃床に据え付け、機械式の引き金を取り付けたものであり、狙いを付けて発射する射出武器である。クロスボウは使用方法を身につけるのに訓練があまり必要ないことから多く出回っているが、その金属製の弓による強い張力は相当な殺傷力をもたらしている。

軽刀剣類:

刀剣類とは刀身のバランスがとられた刃のついた武器である。軽刀剣は腕力以上にその扱いの正確さに重きを置く。針穴を通すような正確な攻撃や突き、そして素早い防御こそがこれらの武器の長所である。

重刀剣類:

重刀剣類は、軽刀剣の精密さとアックス類の重量とをそれぞれいっぺんに兼ね備えている。重刀剣は主に、刺突ではなく斬撃で使用される。

スタッフ類:

スタッフ(杖)類のもっとも基本的な形態は、木材やそれ以外の物質の長い棒であり、全長にわたってだいたい同じ太さに形作られている。

素手:

敵を殴ったり、蹴ったり、肘打ち、膝蹴り、さらには頭突きまで行なうような時、君は素手攻撃を行なっているものとする。単純な素手攻撃は代用武器による攻撃と見なされる。爪や噛みつきなど、肉体武器を持っているクリーチャーはそれらの肉体武器に対して習熟している。

スピア類:

スピア(槍)類とは、長い柄の先端に刺し貫くための頭部を取り付けた武器で、刺突攻撃にとでも適している。

スリング類:

スリング(投石器)は石や金属製の弾丸を投げつけるための革紐である。スリング類は射出武器である。

長柄武器類:

長柄武器は長い柄の先端に打突部を取り付けた武器である。長柄武器類は皆、他の種類の武器グループにも属している(通常はアックス類、重刀剣類、スピア類のいずれか)。長柄武器は“間合いの長い武器”である。

ハンマー類:

ハンマー類は、一つあるいはそれ以上の平たい打撃面を持つ、鋭利ではないが重い頭部が柄に取り付けられたものである。

ピック類:

ピックはメイスやアックスと同様に先端に重量を集中させ、その上で敵を貫いて深い傷を負わせるための長く尖った頭部を備えた武器である。

フレイル類:

フレイル類に分類される武器は、しっかりとした柄とダメージを与えるための打突部とを、自由に曲がる素材(通常はある程度の長さの鎖などで連結したものである)で連結したものである。

ブローガン類:

ブローガン類(吹き矢)とは長い筒状の武器で、一方の端から息を吹き込むことで使用される。

ボウ類:

ボウ(弓)は強靱かつしなやかな材質の棒の両端の間に、弦を張ったものである。射出武器であり、アロー(矢)を放つのに用いる。ボウ類を効果的に使用するには、訓練が必要であり、達人の手にあるときには大変危険な武器となる。

メイス類:

ハンマー類同様、メイス類は持ち手よりも重い頭部を持つ打撃武器であるが、ハンマーよりもバランスがとれており、殴って打撃を与えるのに便利である。



1. スパイクト・チェーン; 2. レイピア; 3. シュリケン;
4. グレートソード; 5. ファルシオン; 6. カタール

武器の特性

Weapon Properties

武器の特性は、武器グループの枠を超えてそれぞれの武器のさらなる特徴を明らかにするものである。

軽投擲:

この武器は、矢弾を発射するのではなく手によって投擲される。軽投擲の特性を持つ投擲武器による遠隔基礎攻撃は攻撃ロールとダメージ・ロールに【敏捷力】を用いる。軽投擲の武器は重投擲の武器ほど高いダメージは与えられないが、パワーの中にはこれらの武器を複数一度に、あるいは続けざまに投げつけたりできるものがある。

騎兵用:

騎兵用の特性を持つ武器は、使用者が乗騎に騎乗している時に最も効果的に用いることができる。騎乗していない時に騎兵用の武器を用いる場合、君はその武器を用いた攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。騎乗している場合、君がその武器を用いて行なう突撃攻撃は1[W]の追加ダメージを与える。

高クリティカル:

高クリティカルの特性を持つ武器は、これを使ってクリティカル・ヒットを出した時、通常よりも多いダメージを与える。クリティカル・ヒットはその武器の最大ダメージを与え、さらに1~10レベルでは1[W]、11~20レベルでは2[W]、そして21~30では3[W]の追加ダメージを与える。この追加ダメージは、魔法の武器によるクリティカル・ヒットの追加ダメージにさらに加えられる。

小型:

この特性は、その両手用武器または両用武器が、小型サイズのキャラクターでも中型サイズのキャラクターと同じように使用できるということを示している。たとえばハーフリングは通常、両手用武器は使用できないが、“小型”の特性を持つショートボウは使用できる。

重投擲:

この武器は、矢弾を発射するのではなく手によって投擲される。重投擲の特性を持つ武器で行なう遠隔基礎攻撃は、その攻撃ロールとダメージ・ロールに【敏捷力】ではなく【筋力】を用いる。

準両手:

準両手の特性を有する武器は両手武器として扱うことができる。

装填:

矢弾を発射する遠隔武器(ボウ、クロスボウ、スリングなど)は矢弾を装填するのにいくらかの時間がかかる。『遠隔武器』表の武器に“装填・フリー”と記してある場合、それは矢弾をつがえ、あるいは装填して引き絞るのはフリー・アクションであり、その武器によって攻撃を行なうアクションの一部だということである。“装填”の特性を持つ武器は皆、たとえその武器を片手のみ使って攻撃ができるとしても、装填には二つの手が必要となる(たとえば、スリングは片手武器であるがそれに装填するには両手が必要となる)。クロスボウは“装填・マイナー”であり、ボルト1つをクロスボウに装填するには1回のマイナー・アクションが必要となる。複数の目標を攻撃できるパワーの場合、そのための装填に追加のアクションが必要となることはなく、そのパワーを使用するためのアクションの一部として何回でも装填することができる。

副武器:

副武器は軽く扱いやすい武器である。このため、一方の手に武器を持ったまま、別の手で副武器を持っても効果的に攻撃を行なえる。武器を2本持っているからといって、一つのターンに両方の武器を使って攻撃することはできない(それを可能にするパワーを使用する場合にはその限りではない)。しかし、武器のどちらか好きな方で攻撃することはできる。

暴虐:

“暴虐”の特性を持つ武器の最小ダメージは、通常の武器のそれを上回っている。武器ダメージをロールする際、その武器に与えられた“暴虐値”以下の値を示したすべてのダイスについて再ロールを行なうこと。再ロールはダイス目がその武器の暴虐値を上回るまで行ない、再ロールした結果の値をダメージとして用いること。
例えば、エクスキュージョン・アックスは暴虐2の特性を有する。ファイターがこの武器を用いてスチール・サーベント・ストライク(2[W]のパワー)を使用した場合、プレイヤーは武器ダメージを決定するために2d12をロールするが、1か2の目が出たダイスについては3以上の目が出るまで再ロールをする。

防御:

一方の手で防御武器を使用し、もう一方の手で別の近接武器を使用している間、防御武器は君のACに+1のボーナスを与える。ただし2つ以上の防御武器を使用してもこのボーナスは加算されない。この利益を得るためには、防御武器で攻撃を行なう必要はないが、この防御武器に習熟していないてはならない。

間合い:

この特性は、武器の間合いが長いことを示す。間合いの長い武器を使用することで、使用者は隣接する敵に対しても、自分から2マス距離にいる敵に対しても攻撃ロールへのペナルティ無しに攻撃ができる。この武器を使用しても、使用者が機会攻撃をできるのは隣接した敵に対してのみである。同様に、挟撃できるのも隣接した敵に対してのみとなる。

両用武器:

両用武器は片手用の武器であるが、両手用武器としても使用できる。そのように両手で持って使用する場合、使用者はその武器のダメージをロールする時、追加で1ポイントのダメージを与えられる。小型サイズのキャラクター(ハーフリングなど)は両用武器を必ず両手で使用せねばならず、またそうした時も追加のダメージは与えられない。

武器の表の項目について

Reading the Weapon Tables

武器表にまとめられた各武器には、以下のような情報が示されている。

武器:

その武器の名称。

習熟ボーナス:

武器に習熟している場合、使用者は攻撃ロールに対して、この項目に示された値の習熟ボーナスを得る(ボーナスがある場合)。ある種の武器は他に比べ、より正確に攻撃でき、それがここで反映されている。使用者がその武器に習熟していない場合、このボーナスを得ることはできない。

ダメージ:

その武器のダメージ・ダイス。あるパワーが複数の武器ダメージ・ダイスによるダメージ(たとえば4[W]など)を与える場合、この項目で示されたダイスをその数だけロールすること。その武器のダメージ・ダイスが複数のダイスで示されている場合、示された回数だけその数のダイスをロールする。たとえば、ファルシオン(ダメージ・ダイスは2d4)を使い、ヒットしたなら4[W]のダメージを与えるパワーを使用した場合、それは8d4ポイントのダメージを与えるのである。

射程:

離れたところから打撃を与えられる武器、投げることができたり矢弾を有していたりする武器は射程を持つ。スラッシュ(／)の前にある数値は、攻撃に対する通常射程(マス目で示されている)である。スラッシュの後にある数値はその攻撃が行なえる長距離射程である。長距離射程への攻撃は、攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。2つめの数値を超えた距離にあるマス目は、射程外であり、その武器による攻撃の目標とすることができない。近接武器に射程の項目がある場合、それは投擲できる武器であり、軽投擲あるいは重投擲のどちらかの分類に属している。項目に“-”と示されている場合、その武器では遠隔攻撃はできない。

価格:

その武器の価格を金貨(gp)で示してある。項目に“-”と示されている場合、その武器には価格がない。

重量:

その武器の重量をポンドで示してある。

武器の種類

Weapon Types

アルフラク Alhulak

この武器は独特なフレイルだ。取っ手から短めのローブが伸び、柄のついた4本刃の引っ掛け鉤につながっている。

アーグロシュ Urgrosh

この武器は元々ドワーフの手になるもので、柄の一方の端に重い斧の頭部(d12ダメージ)、石突に鋭い槍の穂先(d6ダメージ)を取り付けたものである。

ウィップ Whip

ウィップはたいていの状況で武器として実用的ではないため、若干の対抗者はウィップ遣いを軽視する傾向にあり、ゆえに彼らを性急な攻撃や失策に誘うことができる。

ウィップは使いこなすのが難しい武器であり、素人がなめてかかって自分を傷つけたという話に事欠かない。しかし、達人の手にある時、ウィップは敵を引き倒し、凶暴な獣を追い払い、離れたところにある固定されていない小物に巻き付けた引き寄せたりすることができる。

ウイドウズ・ナイフ Widow's Knife

この採取道具を起源とする武器は、宮廷内で好まれている。刃は半月形でまっただらだ。握りには毒を溜め込むことができる。ウイドウズ・ナイフはダガーに似た武器だ。

ウォーアックス Waraxe

ウォーアックス(大戦斧)は素晴らしく釣り合いが取れているため、片手で振り回すことができる。

これはドワーフが好んで使う武器で、盾と一緒に使うことも、大きなダメージを狙って両手で握って使うこともできる。どちらで使う場合も、オークの首を軽々と切断してのける。

ウォー・ピック War Pick

ありふれた採掘道具をもとにして作られたウォー・ピックは、1本の鋭い切っ先で鎧を打ち抜く、コンパクトな形状の武器である。この武器は“小型”であるため、ノームとハープリングは好んでウォー・ピックを使う。

エクスキュージョン・アックス Execution axe

この広刃の斧であるエクスキュージョン・アックス(斬首斧)は、叩き斬る力を増すため、非常に重いものとなっている。

ガウジ Gouge

この鋤のような柄の長い武器の反対側の端には取っ手が付いている。打突部は幅広く、両方の刃の間には刺突部が付いている。いくつかのガウジには吊り紐や固定紐が付けられ、武器の運搬が容易な作りとなっている。

カタール Katar

この武器はパンチング・ダガーの名でも知られている。この刀剣の柄はH形をしており、拳を握るようなかたちで持つ。カタールは敵にパンチをくりだす要領で使用し、深く正確な一撃を繰り出すことができる。

カッティング・ホイール Cutting wheel

謎めいた大陸サーロナ生まれの武器であるカッティング・ホイールは、刃に囲まれた円盤であり、片面に安全な持ち手がついている。使用者の手を守るために釘や棘が植わっているものが多い。

カフラクス Cahulaks

この双頭武器は一对の柄がついた4本の鉤で、互いがローブでつながれている。2つ目の打突部は副武器として使用することができる。この武器の片方の柄を握るなら、反対側はローブにより間合いを得る。この武器は投擲することができる。

ガントレット・アックス Gauntlet Axe

この重たいブレイサーには2本の軽い半月型の刃が据えられている。それにより前腕部にアックスを固定しながら手を空けておくことができる。この武器はライト・シールドとしても機能する。ガントレット・アックスは腕スロットを占めるアイテムとして魔法を注入することも、また魔法の武器とすることもできる。魔法の武器とした場合、それはキャラクターの腕スロットを占めない。

訳註: *スパイクト・シールドのアックス版と考えられる。スパイクト・シールドを参照。*

カーリカル Carrikal

このアックスは顎骨を削りだした2枚の刃が並んでおり、一般にメキロット山脈で使われている。

ギスカ Gythka

このスリクリーンによるスタッフの両端には、中央に刺突部のある小さな三日月型の刃が付けられている。この双頭武器の2つ目の打突部は軽く、副武器として使用できる。ギスカはジャヴエリンのように投擲することができる。

ギャロット Garrote

この絞殺用の道具は、両方の端に取っ手の付いた1本のワイヤーまたは結び目のつけた縄である。君がギャロットに習熟しているならば、つかむための攻撃の一部としてギャロットの武器ダメージを与えることが可能である。

ククリ Kukri

この重いナイフの刃は前方にカーブすることでより大きな殺傷力を持つようになっている。ククリに習熟したローグは、ローグのクラス特徴である“ローグの武器の才”を適用する際に、ククリをダガーとみなすことができる。

クラッグハンマー Craghammer

ドワーフの手になるハンマーであるクラッグハンマー(巖岳鎚)は頭部が非常に重くなっており、その外見は、後ろ側に危険きわまりない刺が突き出した片手持ちのモールにも似ている。

グレートスピア Greatspear

グレート・スピア(大身槍) - この長柄武器はロングスピアに似ているが、より幅広い穂先と強い柄を有し、より強烈な打撃を与えることができる。

グレートボウ Greatbow

両端に逆向きの反りの入ったがっしりとした弓であるグレートボウ(大弓)は、弦を張った状態で人の背丈ほどの高さがあり、伝統的なロングボウよりも強烈な力で矢を射出することができる。

グレイヴ Glaive

長い木製の柄の先端に、剣に似た鋭い刃を付けたもの。グレイヴは敵と離れた間合いを保ちながら戦うのに向いている。

コピシュ Khopesh

この頑丈な武器、コピシュ(鎌剣)の特徴は、その刃の先端が三日月形になっていることである。

ザダトル Zadatl

ピンサー・スタッフとして知られるこのドラージの長柄武器は、後に犠牲にするため捕えた目標をつかみ、操る目的に使われる。それは長い柄に横木が渡され、先端にはハサミの様な一对の歯が植わっている。このハサミは、実際にジャイアント・インセクトの大顎から作られている。

ショート・スピア Short Spear

この武器はスピアと同じ用途に用いられることが多いが、小型の種族でも使い易いようになっている。これは普通のスピアとは違って投擲武器としても使用できる。

シンギング・スティック Singing Stick

この2フィート半の長さの細いロッドは、両端が中央よりやや太く作られている。習熟した使用者が回転させることで、それは笛のように音を奏でる。

スカージ Scourge

スカージ(棘鞭)は軽いフレイル状の武器で、尖らせた金属片あるいは骨片をびっしりと植えた革の細紐が取り付けられている。

スパイクト・ガントレット Spiked gauntlet

スパイクト・ガントレット(有刺籠手)には金属製のスパイクが取り付けられている。他の武器と異なり、魔力を注入したスパイクト・ガントレットは魔法のアイテムの装備位置として両手スロットを占める。

スパイクト・シールド Spiked shield

スパイクト・シールド(有刺盾)は、ライト・シールドの中央部に尖らせたスパイクを植えつけたものである。スパイクト・シールドに魔力を注入して魔法の盾あるいは魔法の武器とすることは可能だが、魔法の盾と武器の双方を兼ねることはできない。魔力を注入されて魔法の武器となった場合には、スパイクト・シールドがキャラクターの魔法のアイテムの腕部スロットを占めることはない。1体のキャラクターが同時に2枚以上の盾を使用することはできないが、キャラクターが魔力を注入して魔法の武器となったスパイクト・シールドを使用している場合は、ブレイサーのような腕部スロットの魔法のアイテムを使用することは可能である。

訳註: *メール回答であるが、スパイクト・シールドは名前こそ盾であるものの、あくまでも軽刀剣類・副武器であり、盾としての機能はないという回答がある。*

スパイクト・チェイン Spiked Chain

この武器を最初に使い始めたのはエラドリンの武芸者だったと考えられており、速さと優雅さを兼ね備えた武器であることがこの説の支持される理由となっている。スパイクト・チェインは離れたところから敵を引き裂く連撃を放つことができる。また、ウィップやフレイルのように敵の脚に巻き付けて転ばせることもできる。

ズラート Zulaat

段平に似た刀身が両端についたリードラの武器。

スーペリア・クロスボウ Superior crossbow

スーペリア・クロスボウ(精密弩)は伝統的なクロスボウに似て見えるが、ノブとダイヤルがついており、極めて優れた正確性を持つように調整することが可能である。

セレイティッド・ピック Serrated Pick

この武器は標準的なピックに似ているが、ピックの打突部がより長く、鋭く、ノコギリのようになっている。適切な訓練を積んだ戦士は、セレイティッド・ピックを突き刺す時だけでなく、引き抜く時にもひどい傷を負わせることができる。

ゼンドリック・ブーメラン Xen'drik boomerang

ゼンドリックのドラウは刃が3つあるこのブーメランを使って小動物を狩る。ゼンドリック・ブーメランはこの武器を使った遠隔攻撃が解決したあと、この武器に習熟した使用者のもとに戻ってくる。

ダブル・アックス Double axe

ダブル・アックス(双頭斧)は柄の両端に斧の頭を取り付けたものであり、攻撃にも防御にも一層の有用性を持つものとなっている。

ダブル・シミター Double scimitar

ヴァラナーのエルフが使うことで有名な武器。握りの両端についた撃刀が特徴的。

ダブル・ソード Double sword

この素晴らしいバランスを誇る武器、ダブル・ソード(双頭剣)は、ふた振りのロングソードの破壊力と、より向上した防御力を兼ね備えたものである。

ダブル・フレイル Double flail

ダブル・フレイル(双頭からざお)は攻撃力とダメージを最大限にするために、柄の両端にスパイクつきのフレイル頭部を取り付けたものである。

タリッド Talid

皮革や甲殻、骨材で作られた棘のある“剣闘士のガントレット”は、素手攻撃を強化する。タリッドは両手スロットを占めるアイテムとして魔力を注入するか、魔法の武器とすることができる。魔法の武器とした場合、それはキャラクターの両手スロットを占めることはなくなる。

タレンタ・シャラーシュ Talenta sharrash

タレンタ平原発祥の武器であり、長柄の先に鎌に似た刃がついでいる。

タレンタ・タンガット Talenta tangat

これもタレンタ平原発祥の武器。短い柄に曲った刀身がついた彎刀。

タレンタ・ブーメラン Talenta boomerang

タレンタ平原に暮らすハーフリングの諸部族のあいだでごく普通に使われる武器。単純なカーブを描き、表面は磨きあげられている。タレンタ・ブーメランはこの武器を使った遠隔攻撃が解決したあと、この武器に習熟した使用者のもとに戻ってくる。

チャククチャ Chatkcha

この投擲用楔はスリククリーンによる発明品で、しばしば水晶や黒曜石で作られる。それは習熟した所持者であるなら、遠隔攻撃を解決した後手に手に戻ってくる。

デジャダ Dejada

前方に指し伸ばされた籠がくっついたブレイサーであるデジャダは物品を投擲するために用いられる。矢弾はこぶし大の石が使われるが、錬金術アイテムの投擲射程を延ばすためにも使うことができる。

トライデント Trident

この三叉の槍 - トライデント(三叉戟) - は、短距離であれば投げられるように重みがつけてある。

ドラウ・ロング・ナイフ Drow long knife

刃渡りはロングソードの3/4にもなり、切っ先は外側に向けて鉤状に曲っている。ショート・ソードにしては細すぎるし、かといってダガーと言うには大きすぎるため、ロング・ナイフと呼ばれている。

ドラゴン・パウ Dragon Paw

このスタッフの両端には短めの刃が取り付けられている。この双頭武器の中央には、スタッフに垂直に交わるように刃の付いた護拳が突き出ている。この軽い中央の刃(副武器として扱われる)は素早い突きを繰り出すために使われ、軽戦士にとって理想的な作りとなっている。

トラトナイル Tratnyr

ウィングスピアの名でも知られるこの武器は、近接遠隔双方の戦闘において最大の有用性を示すようにと、あるドラゴンボーンによって作り出されたものである。

トリカル Trikal

この長柄武器には、柄に沿って対称的に3本の刃が据えられている。トリカルはハルバードの相当品だ。

トリプルヘッデッド・フレイル Triple-headed flail

この巨大なフレイル、トリプルヘッデッド・フレイル(三頭からざお)には3つの頭部が取り付けられており、より有効な攻撃を行なうことができる。

トータス・ブレード Tortoise Blade

この骨または甲殻製のプレートには短めの刃が添えられ、装備者の手首の先端から突き出している。魔力を注入したトータス・ブレードは魔法の盾か魔法の武器となるが、両方にはならない。魔法の武器とする場合、それはキャラクターの腕スロットを占めない。トータス・ブレードとスパイクト・シールドは同じ武器と判断される。

ネット Net

ネットとはロープや紐を蜘蛛の巣状に編んだものに、複数の錘をつけたものである。長い紐が一本ついているために、絡め取った敵を操ることができる。

パイク Pike

パイクはロングスピアに似ているが、ずっと頑丈で、ノームやハーフリングなどの小型種族でも使えるようにバランスがとられている。

バスタード・ソード Bastard Sword

これはロングソードをより重くした派生型であり、その重量と独特なバランスのため、使いこなすには特殊な訓練を必要とする。扱い方を会得した戦士の手にある時、バスタード・ソードは一般的な攻撃精度と扱いやすさに、ウォーハンマーやバトル・アックスの威力を併せ持つ武器となる。

パチク Puchik

この武器には握りと垂直に交わる幅広の刃が付いている。パチクはカタールとして扱われる。

パリーング・ダガー Parrying dagger

この細身のダガーは、攻撃を受け流しやすいようにと特に作られた鍔を持つ。パリーング・ダガー(“受け流し用短剣”ほどの意)に習熟したローグは、ローグのクラス特徴である“ローグの武器の才”を適用する際に、パリーング・ダガーをダガーとみなすことができる。

ハルバード Halberd

ハルバードは重い打撃部によって強烈な威力を出せる武器だ。長い木製の柄がもたらす間合いは、敵に攻撃を躊躇させるに充分だ。

ファルシオン Falchion

ファルシオンは曲線を描く長い幅広の刃を持つ、シミターに似た剣である。

フルブレード Fullblade

この巨大な両手持ちの剣 - フルブレード(巨剣) - は、ファイターおよびパラディンに好まれる。

フレイル Flail

単純な造りの農具から生まれたフレイルは、木製の柄と棘の生えた金属の球を短い鎖でつないだ武器である。熟練した戦士の手にある時、この鎖は一撃ごとに優れた打撃力を生じさせるだけでなく、敵の脚や腕にからみつかせることもできる。

ブロウガン Blowgun

この長い管状の武器は片側から息を吹き込みもう片側から吹き矢やその他の発射体を発射するものである。

ブロードソード Broadsword

この幅広の刃を持つ頑丈な武器、ブロードソード(だんびら)はロングソードの精緻さには欠けるが、その代わり、恐るべき破壊力を有している。

ブロードソードはロングソードに比べて刀身が重く、素早い剣技よりも荒っぽい戦い方に向いている。

ヘヴィ・ウォー・ピック Heavy war pick

ヘヴィ・ウォー・ピック(大型戦鶴嘴)はライト・ウォー・ピックのより大きいものであり、より甚大な破壊力を有する。

これは通常のものより柄が長く、先端のピックが重くなっている。両手用武器を求めるノームやハーフリングにぴったりの武器だ。

ヘヴィ・フレイル Heavy Flail

これは標準的なフレイルの両手用バージョンであり、鎧を易々と叩き潰すことができる。

ボーラ Bola

ボーラとは2つか3つの重たい球体を紐でつないだもので、敵を絡め取るために武器なのであるが、各球体に十分な重さがあるため、それで敵を傷つけることもできる。

モーニングスター Morningstar

木製の柄の先端に棘の生えた金属球を付けた、威力抜群の両手用棍棒。モーニングスターはほとんど訓練や手入れをしなくても使える高威力の武器を求める、傭兵やオーガ、トルルなどがよく使っている。

モルデンクラッド Mordenkrad

この武器は、元々はドワーフの突撃部隊でジャイアントと戦うために用いられたものである。巨大な両手持ちのハンマーであり、びっしりとスパイクを生やした重い頭部を持つ。

ライト・ウォー・ピック Light war pick

ライト・ウォー・ピック(小型戦鶴嘴)はウォー・ピックの小型版であり、副武器として最適である。

これはピックの中でも打撃力を犠牲にして迅速な攻撃を迫及したものである。ノームはしばしばこれを副武器として用いる。

ライト・メイス Light Mace

小型の種族には、メイスの軽量版であるこの武器を好んで使う者が多い。この武器は威力抜群とは言い難いが確実な打撃を敵に与える。

ランス Lance

この長く重い槍は、その重量と突撃する乗騎の速度を活かして、不運な敵を串刺しにすることができる。騎乗して戦う戦士はランスを近接戦闘に突入する時の初撃のみ使用し、その後は別の武器を使うことが多い。

リスト・レイザーズ Wrist Razors

この武器は頑丈なブレイサーから3本の鋭い刃が突き出ており、装備者の手を開けておくことができる。リスト・レイザーズを装備した腕には盾を装備することは出来ない。リスト・レイザーズは“抜く”必要はなく、同様に装備者は手を使うために鞆に納める必要もない。魔力を注入したリスト・レイザーズは腕スロットを占める。

リピーティング・クロスボウ Repeating crossbow

リピーティング・クロスボウ(連弩)は、クロスボウの上部に長方形の弾倉を取り付けたものである。ダブルアクション式のレバーがフリー・アクションでボルトをしかるべき場所を送り、その後標準アクションとして射出する。リピーティング・クロスボウは、弾倉の中に矢弾が残っている限り再装填の必要がない。弾倉は1つ1gpで、10個のボルトが納められている。空になった弾倉を捨て、新しいものを装填する行為は1回の標準アクションである。

レイピア Rapier

洗練された剣士御用達の武器であるレイピアは、長い刀身を持つ軽刀剣で、敵の攻撃を受け流して素早い反撃を加えるのに理想的な武器である。

ロトウリス Lotulis

この短めの双頭武器の両端には、逆棘のある三日月型の刃が付いている。



1. ダブル・シミター; 2. ゼンドリック・ブーメラン; 3. タレンタ・タンガット; 4. タレンタ・ブーメラン;
5. タレンタ・シャラーシュ



1. カutting・ホイール; 2. スピニング・ソード; 3. モンクス・スぺード; 4. ズラート;
5. サーロナン・グレートソード; 6. サーロナン・ロングソード; 7. フック・ソード; 8. サーロナン・ハンドアックス;
9. モンクス・ケイン; 10. スチール・フルート

注: このゲームにはスピニング・ソード、モンクス・スぺード、サーロナン・グレートソード、サーロナン・ロングソード、フック・ソード、サーロナン・ハンドアックス、モンクス・ケイン、スチール・フルートは登場しません。



1. ドラウ・ロング・ナイフ; 2. スコーピオン・クロー・ガントレット; 3. ユアンティ・サーベント・ボウ;
4. サンド・パイプ

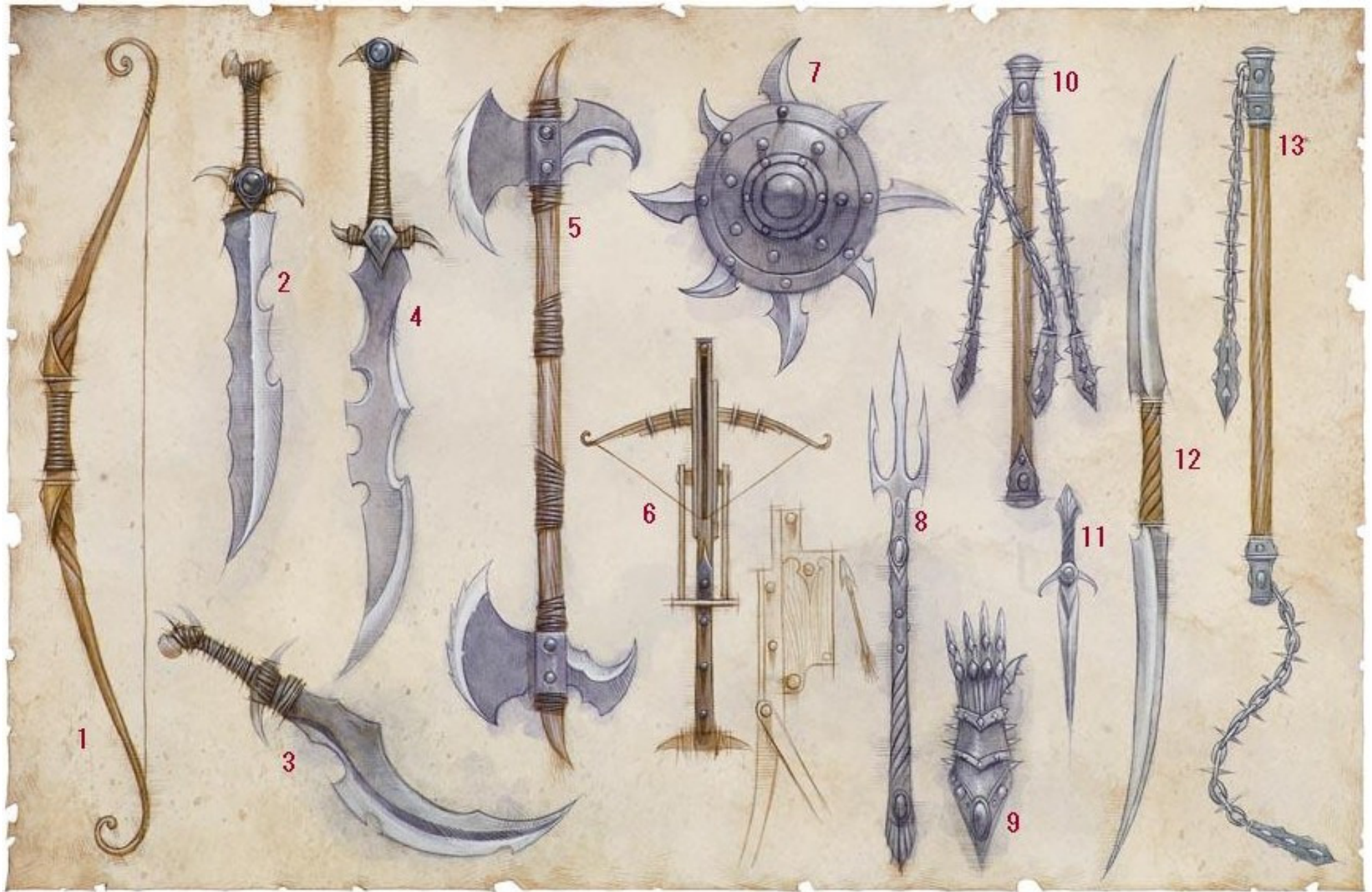
注: このゲームにはスコーピオン・クロー・ガントレット、ユアンティ・サーベント・ボウ、サンド・パイプは登場しません。



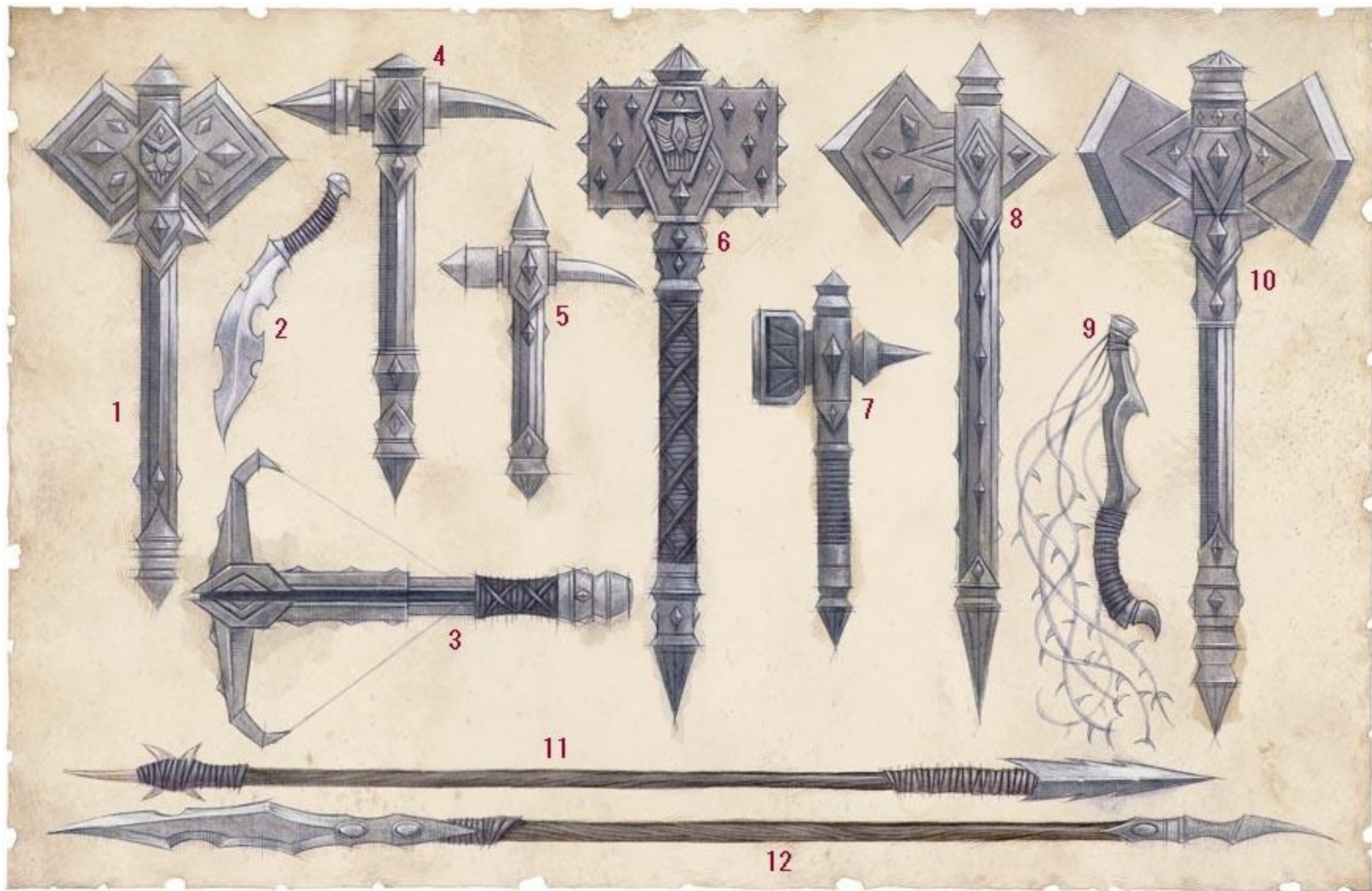
1. クォータースタッフ; 2. ジャヴェリン; 3. グレートクラブ; 4. ダガー; 5. ハンド・クロスボウ; 6. モーニングスター; 7. サイズ; 8. クロスボウ; 9. クラブ; 10. スリング; 11. メイス; 12. シックル; 13. スピア



1. ハルバード; 2. ロングボウ; 3. ハンドアックス; 4. ショート・ソード; 5. ショートボウ; 6. ロングソード; 7. モール; 8. グレートアックス; 9. ウォー・ピック; 10. バスタード・ソード; 11. ウォーハンマー; 12. フレイル;
13. バトルアックス; 14. スローイング・ハンマー; 15. シミター; 16. グレイヴ



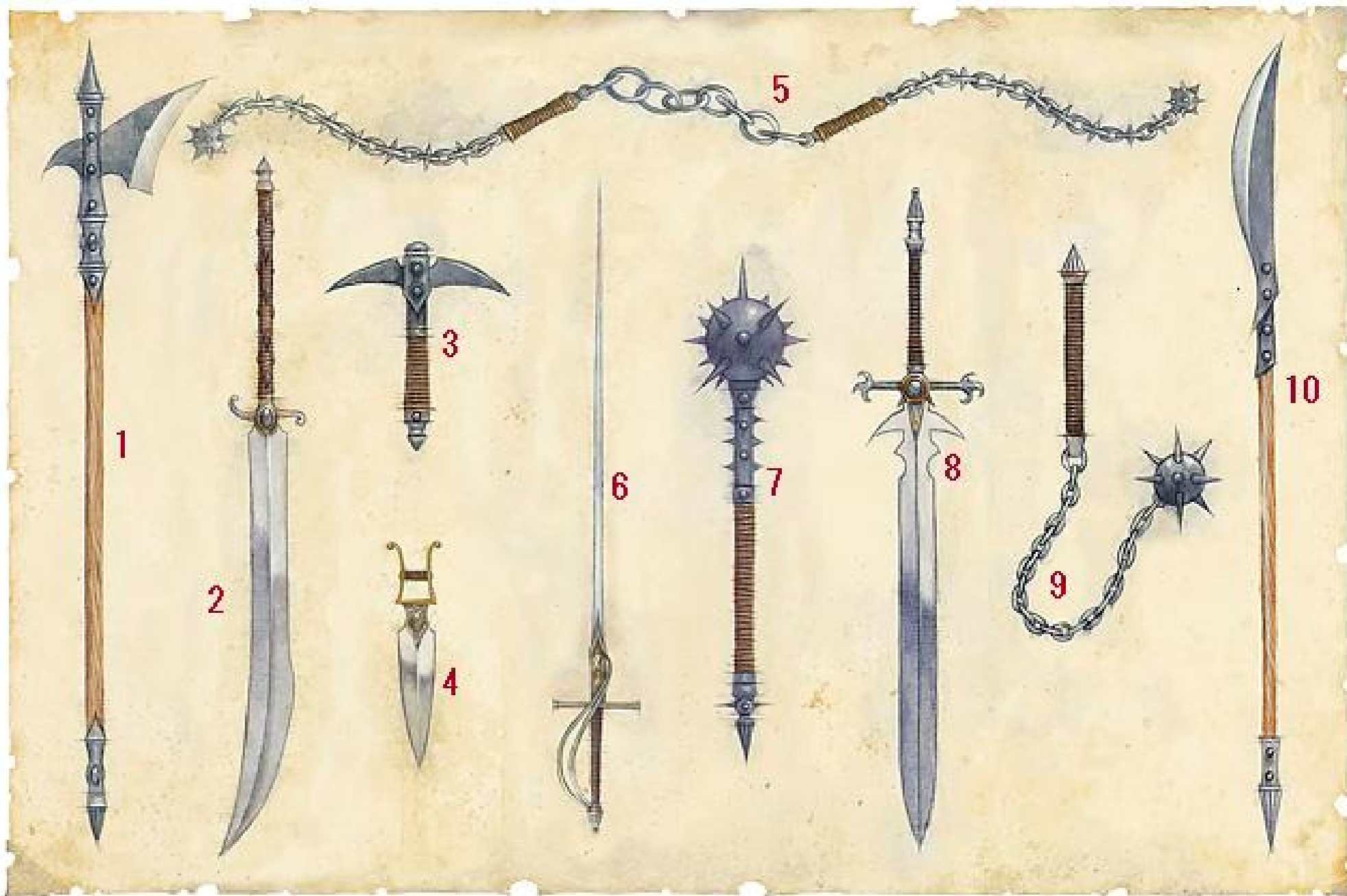
1. グレートボウ； 2. ブロードソード； 3. コピシュ； 4. フルブレード； 5. ダブル・アックス； 6. リピーティング・クロスボウ； 7. スパイクト・シールド； 8. トライデント； 9. スパイクト・ガントレット；
10. トリプルヘッテッド・フレイル； 11. パリング・ダガー； 12. ダブル・ソード； 13. ダブル・フレイル



1. ウォーアックス; 2. ククリ; 3. スーパーリア・クロスボウ; 4. ヘヴィ・ウォー・ピック; 5. ライト・ウォー・ピック; 6. モルデンクラッド; 7. クラッグハンマー; 8. アーグロシュ; 9. スカージ; 10. エクスキューション・アックス; 11. トラトナイル; 12. グレートスピア



1. ドラゴン・パウ; 2. トリカル; 3. カーリカル; 4. チャクチャ; 5. リスト・レイザーズ; 6. カフラクス; 7. アルフラク; 8. ガウジ; 9. デジャダ; 10. トータス・ブレード; 11. ロトゥリス; 12. ギスカ



1. ハルバード; 2. ファルシオン; 3. ウォー・ピック; 4. カタール; 5. スパイクト・チェイン; 6. レイピア; 7. モーニングスター; 8. バスタード・ソード; 9. フレイル; 10. グレイヴ

ダークサン・ルール

選択ルール: 武器の破損

Optional Rule: Weapon Breakage

金属以外の素材で作られた武器は、金属製の物より簡単に破損する。破損したアイテムは代用武器として扱われる。破損した魔法の武器は修理するまで強化ボーナス、特性、パワーを失う。金属以外の武器の脆弱性に関する以下の選択ルールにより、戦闘をより予測困難な刺激的なものにするだろう。君のDMIは、君に以下の選択ルールのどれが採用されたかを伝えるだろう。

ファンブルによる破損 Fumbling Breakage

君が金属製でない武器を使った攻撃ロールで出目1をロールしたなら、そのアイテムは破損する。(DMへ:もし君がこのルールを使うなら、君は第6章で定義されている“固定式強化ボーナス”ルールも使うべきだ。)

無謀な破損 Reckless Breakage

君が攻撃ロールで出目1をロールしたなら、君の武器は破損する可能性が生じる。君がこの結果を受け入れるなら、いつものように攻撃はミスするが、君の武器は無事だ。一方、君は再ロールすることもできる。再ロールの結果如何にかかわらず、攻撃の処理を終えた後に金属製でない武器は破損する。金属製の武器であっても、再ロール結果の出目が5以下であるなら破損する。このルールは、武器の破損について君に決定権が委ねられる。君は慎重に攻撃をミスすることもできるし、君の武器を危険にさらしつつもミスを挽回することもできる。

訳註: ダークサン出自の武器として、アルフラク、ウイドウズ・ナイフ、カブラクス、ガントレット・アックス、カーリカル、ギスカ、ガウジ、シンギング・スティック、タリッド、チャクチャ、デジャダ、ドラゴン・パウ、トリカル、トータス・ブレード、パチク、リスト・レイザーズ、ロトゥリス、それらに加えてザダトルが挙げられる。

選択ルール: 固定式強化ボーナス

Optional Rule: Fixed Enhancement Bonus

DM各位には、ダークサン・キャンペーンを行なうに当たって以下の固定式強化ボーナスを標準ルールとして採用するよう強く勧める。

実際のところ、魔法のアイテムの目的はキャラクターに防御と、ゲーム世界の挑戦に対峙するための正確性を保障するために存在する。魔法の武器と装具は攻撃修正値を高く保ち、首スロット・アイテムと鎧はキャラクターが遭遇を生き抜くことを保障する。魔法のアイテムを別の報酬に切り替えてしまうことは、英雄たちが重要なアイテムを獲得の見込みがないことを意味する。代替手段を用意することなくリソースを減少させることにより、キャラクターの能力は対抗者に劣るものとなるだろう。すべてのレベルにおける遭遇はより挑戦的になり、そしてより頻繁にキャラクターは死ぬだろう。

君は魔法のアイテムの不足を、『DMG2、138ページの“代替的報酬主体のゲーム”』に類似する固定式強化ボーナスで補うことができる。それぞれのレベルにおいて、キャラクターたちは攻撃ロール、ダメージ・ロール、防御に均一なボーナスを得る。これらの均一なボーナスは、魔法のアイテムから得られる強化ボーナスと累積しない。そしてそれらは、標準よりやや遅めに増加する。結果的に、魔法の剣や鎧、アミュレットはその存在意義を維持する。以下の表を、PCにレベルに基づく固定式強化ボーナスを与えるために使え。

財宝 Parcels

もし固定式強化ボーナスを採用するなら、それぞれのレベルで与えられる財宝ユニットから魔法のアイテムは減少するべきだ。4人以上のキャラクター集団への報酬から、最高レベルと最低レベルの魔法のアイテムをはずせ(財宝ユニット1と4)。より少数の集団であるなら、財宝から魔法のアイテムを1つはずせ(通常は財宝ユニット1)。

レベル	攻撃/ダメージ	防御
1	+0	+0
2	+1	+0
3	+1	+0
4	+1	+1
5	+1	+1
6	+1	+1
7	+2	+1
8	+2	+1
9	+2	+2
10	+2	+2
11	+2	+2
12	+3	+2
13	+3	+2
14	+3	+3
15	+3	+3
16	+3	+3
17	+4	+3
18	+4	+3
19	+4	+4
20	+4	+4
21	+4	+4
22	+5	+4
23	+5	+4
24	+5	+5
25	+5	+5
26	+5	+5
27	+6	+5
28	+6	+5
29	+6	+6
30	+6	+6

君がクリティカル・ヒットしたなら、君は攻撃ロールへの固定式強化ボーナスの値ごとに +1d6 の追加ダメージを与える。

単純近接

片手用

武器	習熟ボーナス	ダメージ	射程	価格	重量	武器グループ	特性	出典	イラスト
ウイドウズ・ナイフ	+3	1d4	5/10	1 gp	1 ポンド	軽刀剣類	軽投擲、副武器	ダークサン	無
シッケル	+2	1d6	-	2 gp	2 ポンド	軽刀剣類	副武器	PHB	
ダガー	+3	1d4	5/10	1 gp	1 ポンド	軽刀剣類	軽投擲、副武器	PHB	
リスト・レイザーズ	+3	1d4	-	1 gp	1 ポンド	軽刀剣類	副武器	ダークサン	
スパイクト・ガントレット	+2	1d6	-	5 gp	1 ポンド	素手	副武器	宝物庫1	
タリッド	+2	1d6	-	5 gp	1 ポンド	素手	副武器	ダークサン	無
モンの素手攻撃	+3	1d8	-	-	-	素手	副武器	PHB3	無
ジャヴェリン	+2	1d6	10/20	5 gp	2 ポンド	スピア類	重投擲	PHB	
ショート・スピア	+2	1d6	5/10	2 gp	1 ポンド	スピア類	軽投擲、小型、副武器	魔法大百貨	無
スピア	+2	1d8	-	5 gp	6 ポンド	スピア類	両用	PHB	
クラブ	+2	1d6	-	1 gp	3 ポンド	メイス類	-	PHB	
メイス	+2	1d8	-	5 gp	6 ポンド	メイス類	両用	PHB	
ライト・メイス	+2	1d6	-	3 gp	2 ポンド	メイス類	小型、副武器	魔法大百貨	無

両手用

武器	習熟ボーナス	ダメージ	射程	価格	重量	武器グループ	特性	出典	イラスト
サイズ	+2	2d4	-	5 gp	10 ポンド	重刀剣類	-	PHB	
クォータースタッフ	+2	1d8	-	5 gp	4 ポンド	スタッフ類	-	PHB	
グレートクラブ	+2	2d4	-	1 gp	10 ポンド	メイス類	-	PHB	
モーニングスター	+2	1d10	-	10 gp	8 ポンド	メイス類	-	PHB	

代用近接

片手用

武器	習熟ボーナス	ダメージ	射程	価格	重量	武器グループ	特性	出典	イラスト
素手攻撃	なし	1d4	-	-	-	素手	-	PHB	無
なんでも*	なし	1d4	-	-	1~5 ポンド	武器グループに属さない	-	PHB	無

両手用

武器	習熟ボーナス	ダメージ	射程	価格	重量	武器グループ	特性	出典	イラスト
なんでも*	なし	1d8	-	-	6~12 ポンド	武器グループに属さない	-	PHB	無

代用遠隔

片手用

武器	習熟ボーナス	ダメージ	射程	価格	重量	武器グループ	特性	出典	イラスト
なんでも*	なし	1d4	5/10	-	1 ポンド	武器グループに属さない	-	PHB	無

軍用近接
片手用

武器	習熟ボーナス	ダメージ	射程	価格	重量	武器グループ	特性	出典	イラスト
カーリカル	+2	1d8	-	15 gp	6 ポンド	アックス類	暴虐2	ダークサン	
バトルアックス	+2	1d10	-	15 gp	6 ポンド	アックス類	両用	PHB	
ハンドアックス	+2	1d6	5/10	5 gp	3 ポンド	アックス類	重投擲、副武器	PHB	
コピシュ	+2	1d8	-	20 gp	8 ポンド	アックス類、重刀剣類	暴虐1、両用	宝物庫1	
ショート・ソード	+3	1d6	-	10 gp	2 ポンド	軽刀剣類	副武器	PHB	
レイピア	+3	1d8	-	25 gp	2 ポンド	軽刀剣類	-	PHB	
シミター	+2	1d8	-	10 gp	4 ポンド	重刀剣類	高クリティカル	PHB	
ブロードソード	+2	1d10	-	20 gp	5 ポンド	重刀剣類	両用	宝物庫1	
ロングソード	+3	1d8	-	15 gp	4 ポンド	重刀剣類	両用	PHB	
トライデント	+2	1d8	3/6	10 gp	4 ポンド	スピア類	重投擲、両用	宝物庫1	
ランス	+2	1d10	-	12 gp	10 ポンド	スピア類	騎兵用、小型、両用	魔法大百貨 無	
ウォーハンマー	+2	1d10	-	15 gp	5 ポンド	ハンマー類	両用	PHB	
スローイング・ハンマー	+2	1d6	5/10	5 gp	2 ポンド	ハンマー類	重投擲、副武器	PHB	
ウォー・ピック	+2	1d8	-	15 gp	6 ポンド	ピック類	高クリティカル、小型、両用	魔法大百貨	
ライト・ウォー・ピック	+2	1d6	-	10 gp	4 ポンド	ピック類	高クリティカル、小型、副武器	宝物庫1	
アルフラク	+3	1d8	-	20 gp	5 ポンド	フレイル類	両用	ダークサン	
スカージ	+2	1d8	-	3 gp	2 ポンド	フレイル類	副武器	宝物庫1	
フレイル	+2	1d10	-	10 gp	5 ポンド	フレイル類	両用	PHB	

両手用

武器	習熟ボーナス	ダメージ	射程	価格	重量	武器グループ	特性	出典	イラスト
グレートアックス	+2	1d12	-	30 gp	12 ポンド	アックス類	高クリティカル	PHB	
トリカル	+2	1d10	-	25 gp	12 ポンド	アックス類、長柄武器類	間合い	ダークサン	
ハルバード	+2	1d10	-	25 gp	12 ポンド	アックス類、長柄武器類	間合い	PHB	
グレートソード	+3	1d10	-	30 gp	8 ポンド	重刀剣類	-	PHB	
ファルシオン	+3	2d4	-	25 gp	7 ポンド	重刀剣類	高クリティカル	PHB	
グレイヴ	+2	2d4	-	25 gp	10 ポンド	重刀剣類、長柄武器類	間合い	PHB	
パイク	+2	1d10	-	15 gp	6 ポンド	スピア類、長柄武器類	小型、間合い	魔法大百貨 無	
ロングスピア	+2	1d10	-	10 gp	9 ポンド	スピア類、長柄武器類	間合い	PHB 無	
モール	+2	2d6	-	30 gp	12 ポンド	ハンマー類	-	PHB	
ヘヴィ・ウォー・ピック	+2	1d12	-	20 gp	8 ポンド	ピック類	高クリティカル、小型	魔法大百貨 無	
ヘヴィ・フレイル	+2	2d6	-	25 gp	10 ポンド	フレイル類	-	PHB 無	

上級近接
片手用

武器	習熟ボーナス	ダメージ	射程	価格	重量	武器グループ	特性	出典	イラスト
ウォーアックス	+2	1d12	-	30 gp	10 ポンド	アックス類	両用	宝物庫1	
ガントレット・アックス	+2	1d8	-	25 gp	3 ポンド	アックス類	副武器、防御	ダークサン	無
ウィップ	+3	1d4	-	10 gp	2 ポンド	ウィップ類	間合い	魔法大百貨	無
カタール	+3	1d6	-	3 gp	1 ポンド	軽刀剣類	高クリティカル、副武器	PHB	
カッシング・ホイール	+2	1d6	-	10 gp	1 ポンド	軽刀剣類	副武器、防御	エベロン	
ククリ	+2	1d6	-	10 gp	2 ポンド	軽刀剣類	副武器、暴虐1	宝物庫1	
スパイクト・シールド	+2	1d6	-	10 gp	7 ポンド	軽刀剣類	副武器	宝物庫1	
トータス・ブレード	+2	1d6	-	10 gp	7 ポンド	軽刀剣類	副武器	ダークサン	
パチク	+3	1d6	-	3 gp	1 ポンド	軽刀剣類	高クリティカル、副武器	ダークサン	無
パリング・ダガー	+2	1d4	-	5 gp	1 ポンド	軽刀剣類	副武器、防御	宝物庫1	
タレンタ・タンガット	+2	1d8	-	20 gp	8 ポンド	重刀剣類	高クリティカル、小型、両用	エベロン	
ドラウ・ロング・ナイフ	+3	1d6	5/10	15 gp	2 ポンド	重刀剣類	重投擲、副武器	エベロン	
バスタード・ソード	+3	1d10	-	30 gp	6 ポンド	重刀剣類	両用	PHB	
トラトナイル	+2	1d8	10/20	10 gp	5 ポンド	スピア類	重投擲、両用	宝物庫1	
クラッグハンマー	+2	1d10	-	20 gp	6 ポンド	ハンマー類	暴虐2、両用	宝物庫1	
セレイティド・ピック	+2	1d10	-	15 gp	4 ポンド	ピック類	高クリティカル、小型	魔法大百貨	無
トリプルヘッデッド・フレイル	+3	1d10	-	15 gp	6 ポンド	フレイル類	両用	宝物庫1	
ネット	+2	1d6	2/5	20 gp	6 ポンド	フレイル類	重投擲、副武器	ドラゴン#368	無
シンギング・スティック	+3	1d6	-	40 gp	2 ポンド	メイス類	副武器、防御	ダークサン	無

両手用

武器	習熟ボーナス	ダメージ	射程	価格	重量	武器グループ	特性	出典	イラスト
エクスキューション・アックス	+2	1d12	-	30 gp	14 ポンド	アックス類	高クリティカル、暴虐2	宝物庫1	
ガウジ	+2	2d6	-	30 gp	12 ポンド	アックス類、スピア類	暴虐1	ダークサン	
ギャロット	+3	1d4	-	1 gp	1 ポンド	ギャロット類	高クリティカル、小型	影の勇者	無
フルブレード	+3	1d12	-	30 gp	10 ポンド	重刀剣類	高クリティカル	宝物庫1	
タレンタ・シャラーシュ	+3	1d8	-	30 gp	10 ポンド	重刀剣類、長柄武器類	高クリティカル、小型	エベロン	
グレートスピア	+3	1d10	-	25 gp	8 ポンド	スピア類、長柄武器類	間合い	宝物庫1	
ザダトル(ピンサー・スタッフ)	+2	1d8	-	30 gp	7 ポンド	スピア類、長柄武器類	高クリティカル、間合い	ドラゴン#391	無
モルデンクラッド	+2	2d6	-	30 gp	12 ポンド	ハンマー類	暴虐1	宝物庫1	
スパイクト・チェイン	+3	2d4	-	30 gp	10 ポンド	フレイル類	間合い	PHB	

上級近接 双頭武器

武器	習熟ボーナス	ダメージ	射程	価格	重量	武器グループ	特性	出典	イラスト
アーグロシュ	+2	1d12	-	10 gp	8 ポンド	アックス類	準両手、防御	宝物庫1	
— 2つ目の打突部	+2	1d6	-			スピア類	副武器		
ダブル・アックス	+2	1d10	-	40 gp	15 ポンド	アックス類	準両手	宝物庫1	
— 2つ目の打突部	+2	1d10	-			〃	副武器		
ダブル・ソード	+3	1d6	-	40 gp	9 ポンド	軽刀剣類	副武器、防御	宝物庫1	
— 2つ目の打突部	+3	1d6	-			〃	副武器		
ズラート	+2	2d4	-	30 gp	12 ポンド	重刀剣類	準両手、防御	エベロン	
— 2つ目の打突部	+2	2d4	-			〃	副武器		
ダブル・シミター	+2	1d6	-	40 gp	15 ポンド	重刀剣類	高クリティカル、準両手、防御	エベロン	
— 2つ目の打突部	+2	1d6	-			〃	高クリティカル、副武器		
ドラゴン・パウ	+2	1d8	-	40 gp	10 ポンド	重刀剣類	準両手、防御	ダークサン	
— 2つ目の打突部	+2	1d6	-			軽刀剣類	副武器		
ロトゥリス	+2	1d10	-	40 gp	9 ポンド	重刀剣類	準両手、防御	ダークサン	
— 2つ目の打突部	+2	1d8	-			〃	副武器		
ギスカ	+2	1d8	5/10	25 gp	9 ポンド	スピア類	重投擲、防御	ダークサン	
— 2つ目の打突部	+2	1d8	5/10			〃	副武器		
カフラクス	+2	1d8	3/6	25 gp	9 ポンド	フレイル類	重投擲、間合い	ダークサン	
— 2つ目の打突部	+2	1d8	3/6			〃	副武器		
クサリ-ガマ	+2	1d10	-	10 gp	3 ポンド	フレイル類	防御、間合い	ドラゴン#404 無	
— 2つ目の打突部	+2	1d6	-			軽刀剣類	副武器		
ダブル・フレイル	+2	1d8	-	30 gp	11 ポンド	フレイル類	準両手、防御	宝物庫1	
— 2つ目の打突部	+2	1d8	-			〃	副武器		

双頭武器

双頭武器はすべて以下のような特徴を持つ。

◆君は1つの双頭武器を使用するためには、両手を用いねばならない。

◆小型のキャラクターは、その武器が“小型”の特性を有していない限り、双頭武器を使用することはできない。

◆双頭武器を使用することは、双方の手でそれぞれ1つずつの武器を使用するのに似ている。双頭武器の表で、それぞれの武器に関するもののうち1行目は、主武器として使用される打突部について示したものである。1文字下げて示された行は、その武器のもう一方の打突部で、副武器として使用されるものについて示したものである。双頭武器の2つの打突部はそれぞれ異なった習熟ボーナス、ダメージ、特性、武器グループを有することが可能である。重量及び価格は一方の打突部ではなく、武器全体についてのものである。

◆特定の武器の種類にのみ適用可能な魔力を双頭武器に注入する際には、少なくとも一方の打突部が条件を満たしていなければならない。例えば、一方の打突部のみが“重刀剣類あるいはアックス類”という条件を満たしているアーグロシュは、ヴォーパルの魔力を得ることができるのである。

◆魔力を注入された双頭武器は、その魔法によるすべての利益を双方の打突部に得ることができる(たとえ一方の打突部が通常であればその魔力を得られないものであったとしても)。これによってそのアイテムが有しているいかなるパワーの使用回数も増加することはない - 例えば君が1つの[一日毎]パワーを有する双頭武器を使用していた場合、君がこのパワーを起動できるのはやはり1日に1回のみに限られる。

単純遠隔

片手用

武器	習熟ボーナス	ダメージ	射程	価格	重量	武器グループ	特性	出典	イラスト
ハンド・クロスボウ	+2	1d6	10/20	25 gp	2 ポンド	クロスボウ類	装填・フリー	PHB	
スリング	+2	1d6	10/20	1 gp	0 ポンド	スリング類	装填・フリー	PHB	
デジャダ	+2	1d8	10/20	10 gp	2 ポンド	スリング類	装填・フリー	ダークサン	

両手用

武器	習熟ボーナス	ダメージ	射程	価格	重量	武器グループ	特性	出典	イラスト
クロスボウ	+2	1d8	15/30	25 gp	4 ポンド	クロスボウ類	装填・マイナー	PHB	
リピーティング・クロスボウ	+2	1d8	10/20	35 gp	6 ポンド	クロスボウ類	装填・フリー	宝物庫1	

軍用遠隔

片手用

武器	習熟ボーナス	ダメージ	射程	価格	重量	武器グループ	特性	出典	イラスト
チャトクチャ	+2	1d6	6/12	10 gp	1 ポンド	軽刀剣類	軽投擲	ダークサン	

両手用

武器	習熟ボーナス	ダメージ	射程	価格	重量	武器グループ	特性	出典	イラスト
ロングボウ	+2	1d10	20/40	30 gp	3 ポンド	ボウ類	装填・フリー	PHB	
ショートボウ	+2	1d8	15/30	25 gp	2 ポンド	ボウ類	小型、装填・フリー	PHB	

上級遠隔

片手用

武器	習熟ボーナス	ダメージ	射程	価格	重量	武器グループ	特性	出典	イラスト
シュリケン	+3	1d4	6/12	0.2 gp	0.1 ポンド	軽刀剣類	軽投擲	PHB	
ゼンドリック・ブーメラン	+2	1d6	6/12	10 gp	2 ポンド	軽刀剣類	軽投擲	エベロン	
タレンタ・ブーメラン	+2	1d4	10/20	5 gp	1 ポンド	軽刀剣類	軽投擲	エベロン	
ポーラ	+3	1d4	4/8	5 gp	2 ポンド	フレイル類	軽投擲	影の勇者	無

両手用

武器	習熟ボーナス	ダメージ	射程	価格	重量	武器グループ	特性	出典	イラスト
グレートボウ	+2	1d12	25/50	30 gp	5 ポンド	ボウ類	装填・フリー	宝物庫1	
スーペリア・クロスボウ	+3	1d10	20/40	30 gp	6 ポンド	クロスボウ類	装填・マイナー	宝物庫1	
ブロウガン	+3	1d4	5/10	5 gp	2 ポンド	ブロウガン類	小型、装填・マイナー	影の勇者	無

ウォーロック・ヘクスブレード専用

軍用・近接・片手

武器	習熟ボーナス	ダメージ	契約	価格	重量	武器グループ	特性	出典	イラスト
ブレード・オヴ・ ウィンターズ・モーニング	+3	1d10	フェイ	-	-	軽刀剣類	-	忘れられた 王国	
ブレード・オヴ・ アナイレイション	+2	1d12	地獄	-	-	重刀剣類	-	忘れられた 王国	
ソード・オヴ・ ザ・ホワイト・ウェル	+2	1d12	フェイ	-	-	重刀剣類	-	ドラゴン#393	
スターシャドウ・ブレード	+3	1d10	星	-	-	重刀剣類	-	ドラゴン#393	
ブレード・オヴ・ケイオス	+3	2d4	元素	-	-	重刀剣類	高クリティカル	元素の渾沌の 勇者	
スカージ・オヴ・ エクスクイジット・アゴニー	+2	1d10	陰	-	-	フレイル類	間合い	影の勇者	