

<b>武器名</b>	<b>3.5e版武器</b>
------------	----------------

アロー	近接武器として扱う場合、軽い武器で代用武器と扱われる。ダメージはダガーと同じ(小型アローなら1d3、中型なら1d4…)
ウィップ	ウィップは非致傷ダメージを与える。鎧ボーナス+1以上か外皮ボーナス+3以上の相手にダメージを与えられない。ウィップは間合い15ftの近接武器として扱う。加えて隣接したマスにも攻撃可能。ただし、攻撃可能な範囲内であっても機会攻撃範囲として扱わない。ウィップを使用すると機会攻撃を誘発する。足払いにも使用可能。やり返された場合、武器を落して逃れても良い。武器落としを使用する際、+2ボーナス(やり返された場合含む)。軽い武器でなくとも、武器の妙技の対象となる
ガントレット	Mサイズのダメージが1d3と表記された
クォータースタッフ	モンク用の特別武器
ククリ	習熟: <b>軍用武器</b>
サイ	武器落としの際+4ボーナス(やり返された場合含む)。モンク用の武器
サイズ	タイプ:刺突 <b>or</b> 斬撃
シッケル	足払いに使用可能。やり返された場合、武器を落して逃れても良い
スリング	射撃は片手で可能だが、弾のセットには、両手が必要。弾のセットはムーブアクションで、機会攻撃を誘発する。ダメージには【筋力】修正を加える。鉛弾でなく石を使用した場合、ダメージは1段階小さいサイズとして扱う
シュリケン	モンク用の特別武器。ダメージ1d2。手裏剣は近接戦闘では使用不可。投擲武器だが、抜いたり、高品質版やその他の特別版を製作したり、投擲後の状態については矢/弾として扱う
ショートスピア	スピアに名称変更
ダガー	(手練)により隠す場合、+2ボーナス。タイプ:刺突 <b>or</b> 斬撃
ネット	【敏捷力】に-4ペナルティ。使用者と比較して1サイズ以内の相手に対して有効
ノームフックハンマー	相対的扱いやすさ:両手持ち。ダメージ1d8/1d6 足払いにも使用可能。やり返された場合、武器を落して逃れても良い。ノームは軍用武器として扱う
ハーフスピア	ショートスピアに名称変更。クリティカル:×2 チャージしてきた相手に対し待機していても2倍ダメージを与えなくなった
ハルバード	タイプ:刺突 <b>or</b> 斬撃
ハンドクロスボウ	片手での射撃も可能だが、装填は出来ない。両手にハンドクロスボウを持つての射撃も可能。ただし、両手に軽い武器を持つての2刀流扱い
ヘヴィクロスボウ	片手での射撃も可能だが、-4ペナルティ。片手での装填は出来ない。両手にヘビークロスボウを持つての射撃も可能。ただし、両手に片手武器を持つての2刀流扱い。片手で扱うことのペナルティと累積する
ヘヴィランス	ランスに名称変更。相対的扱いやすさ:両手持ち、騎乗中は片手でも扱える
ポーラ	遠隔武器だが、足払いを行える。失敗しても足払いをされることはない
ポルト	アローと同じ
マイティコンボジット ショートボウ	コンボジットショートボウに名称変更。コンボジットショートボウを扱うには両手が必要。全てのコンボジットショートボウには【筋力】と関連する値(+1、+2…)が付随する。ダメージに最大でその値までの使用者の筋力ボーナスを加える。ただし、この値以上の筋力ボーナスがないと、攻撃ロールに-2ペナルティ。コンボジットショートボウの値段は、ボーナスとして加えられる筋力ボーナスの値*75gpだけ上乗せになる
マイティコンボジット ロングボウ	コンボジットロングボウに名称変更。コンボジットロングボウを扱うには両手が必要。騎乗時も使用可能。全てのコンボジットロングボウには【筋力】と関連する値(+1、+2…)が付随する。ダメージに最大でその値までの使用者の筋力ボーナスを加える。ただし、この値以上の筋力ボーナスがないと、攻撃ロールに-2ペナルティ。コンボジットロングボウの値段は、ボーナスとして加えられる筋力ボーナスの値*100gpだけ上乗せになる
ライトクロスボウ	片手での射撃も可能だが、-2ペナルティ。片手での装填は不可。両手にライトクロスボウを持つての射撃も可能。両手に軽い武器を持つての2刀流扱い。片手によるペナルティと累積する。2刀流の特技も <b>適用可能</b>
ライトフレイル	フレイルに名称変更
リピーティングヘヴィクロスボウ	同サイズのクロスボウと同様に、片手での射撃や二つ持つての射撃も可能。ただし装填用レバーを引く場合や弾倉の装填には両手が必要
リピーティングライトクロスボウ	同サイズのクロスボウと同様に、片手での射撃や二つ持つての射撃も可能。ただし装填用レバーを引く場合や弾倉の装填には両手が必要
レイピア	サイズが合致している場合、軽くなくとも武器の妙技の特技を適用可能。両手で持つても、【筋力】の1.5倍の修正はえられない。
ロングスピア	習熟: <b>単純武器</b>

オークダブルアックス	重量:25lb→15lb
ウォーハンマー	重量:8lb→5lb
カマ	変化なし
ガントレット	重量:2lb→1lb
ギザーム	重量:15lb→12lb
ククリ	重量:3lb→2lb
クラブ	変化なし
グレイヴ	重量:15lb→10lb
グレートアックス	重量:20lb→12lb
グレートクラブ	重量:10lb→8lb
グレートソード	重量:15lb→8lb
コンボジットショートボウ	消滅
コンボジットロングボウ	消滅
サイズ	重量:12lb→10lb
サブ	重量:3lb→2lb
シッケル	重量:3lb→2lb
シミター	変化なし
ジャベリン	変化なし
ショートソード	重量:3lb→2lb
ショートボウ	変化なし
素手攻撃	変化なし
スパイクトガントレット	重量:2lb→1lb
スパイクトチェイン	重量:15lb→10lb
スピア	重量:5lb→6lb
スローイングアックス	重量:4lb→2lb
ダーツ	変化なし
ダイアフレイル	重量:20lb→10lb
ツープレードッドソード	重量:15lb→10lb
トライデント	重量:5lb→4lb
ドワーヴンアークロッシュ	重量:15lb→12lb
ドワーヴンウォーアックス	重量:15lb→12lb
ヌンチャク	変化なし
ネット	重量:10lb→6lb
ハーフリングヌンチャク	消滅
ハーフリングカマ	消滅
バスタードソード	重量:10lb→6lb
バトルアックス	重量:7lb→6lb
ハルバード	重量:15lb→12lb
パンチングダガー	重量:2lb→1lb
ハンドアックス	重量:5lb→3lb
ハンドクロスボウ	重量:3lb→2lb
ファルシオン	重量:16lb→8lb
ブリット、スリング	変化なし
ヘヴィクロスボウ	重量:9lb→8lb
ヘヴィピック	変化なし
ヘヴィメイス	重量:12lb→8lb
ヘヴィフレイル	重量:20lb→10lb
モーニングスター	重量:8lb→6lb
ライトクロスボウ	重量:6lb→4lb
ライトハンマー	変化なし
ライトピック	重量:4lb→3lb
ライトメイス	重量:6lb→4lb
ライトランス	消滅
ランサー	重量:15lb→12lb
リピーティングクロスボウ	消滅
リピーティングヘヴィクロスボウ	重量:12lb
リピーティングライトクロスボウ	重量:6lb
ロングソード	変化なし
ロングボウ	変化なし
レイピア	重量:3lb→2lb