

武器表のサンプル

武器名	価格	ダメージ(小型)	ダメージ(中型)	クリティカル	射程	重量	タイプ
-----	----	----------	----------	--------	----	----	-----

軽い武器

ダガー	2gp	1d3	1d4	19-20/*2	10ft	1lb	斬撃or刺突
ショートソード	10gp	1d4	1d6	19-20/*2	-	2lb	斬撃

片手武器

モーニングスター	8gp	1d6	1d8	*2	-	6lb	殴打and刺突
ロングソード	15gp	1d6	1d8	19-20/*2	-	4lb	斬撃

両手武器

ファルシオン	75gp	1d6	2d4	18-20/*2	-	8lb	斬撃
グレートソード	50gp	1d10	2d6	19-20/*2	-	8lb	斬撃

極小	微小	超小型	小型	中型	大型	超大型	巨大	超巨大
-	-	-	1	1d2 (手裏剣)	1d3	1d4	1d6	1d8
-	-	1	1d2	1d3 (ガントレットなど)	1d4	1d6	1d8	2d6
-	1	1d2	1d3	1d4 (ダガーなど)	1d6	1d8	2d6	3d6
1	1d2	1d3	1d4	1d6 (ショートソードなど)	1d8	2d6	3d6	4d6
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8 (ロングソードなど)	2d6	3d6	4d6	6d6
1d3	1d4	1d6	1d8	1d10 (バスタードソードなど)	2d8	3d8	4d8	6d8
1d4	1d6	1d8	1d10	1d12 (グレートアックス)	3d6	4d6	6d6	8d6
1d2	1d3	1d4	1d6	2d4 (ファルシオンなど)	2d6	3d6	4d6	6d6
1d4	1d6	1d8	1d10	2d6 (グレートソードなど)	3d6	4d6	6d6	8d6
1d6	1d8	1d10	2d6	2d8 (16LVモンの素手打撃)	3d8	4d8	6d8	8d8
1d8	1d10	2d6	2d8	2d10 (20LVモンの素手打撃)	4d8	6d8	8d8	12d8

武器の種別
武器は、複数の分類方法を組み合わせてグループ分けされている
習熟の難度(単純、軍用、特殊)、距離(近接、遠隔)、 相対的扱いやすさ (軽い武器、片手武器、両手武器)、 (対象クリーチャーの)サイズ (小型、中型、大型...)の4点

単純武器の習熟
ドルイド、モンク、ウィザード以外

間合いの長い武器
生来の間合い(natural reach)を2倍にするかわり、生来の間合い内の敵を攻撃できなくなる(鞭は3倍)

投擲武器
酸のような手榴弾式武器の場合、【筋力】ボーナスを加えられない
投擲用にデザインされていない武器を投じる場合、射程単位は10ft、攻撃ロールに-4。20でクリティカル、*2ダメージ

代用武器
椅子の足や花瓶など本来武器でないものも武器として使用可能。習熟していないので攻撃に-4ペナルティ。20でクリティカル、*2ダメージ

矢/弾
弓使用時に矢を抜き、つがえるのはフリーアクション。クロスボウとスリングはボルトや石弾をセットするのにアクションを必要とする
手裏剣は投擲武器だが、抜くことに関して・高品質化やその他の特別版の製作・投擲後の状態(外れたら50%破損、命中時は必ず破損)

武器価格
小型、中型は市価。大型は市価の2倍

武器重量
小型の場合重量半分、大型の場合重量2倍

射出武器
コンボジットロングボウ・コンボジットショートボウ・スリングを除き、【筋力】ボーナスを加えない(マイティコンボジット系はコンボジット系に名前を変えた)

高品質の武器
命中ロールに+1強化ボーナス
矢/弾の強化ボーナスは投射物の強化ボーナスと 累積しない 。高品質の矢/弾は使用されると破壊される

本来なら、重量も小型と中型それぞれ記載した方が良いが、スペースの関係上、ルールブックには中型のみが記載している。また、PCで大型のものは少ないので、大型クリーチャー用の数値も省略されている。

ダメージが武器サイズによりどのように変化するかは、その武器が中型用に作られたときに、どれだけのダメージを与えるかによって決まる。下表参照。



武器サイズ
武器にはどのサイズの生物が利用することを前提として作られたか、というサイズ概念がある。中型グレートソード、大型ダガーといったらば、それぞれ中型クリーチャー用、大型クリーチャー用に作られたことを意味する。中型ロングソードは、小型クリーチャー用のグレートソードではない
使用者と武器の対象クリーチャーのサイズが異なる場合、1段階異なるごとに命中に-2ペナルティを受ける。中型であるヒューマンが小型ダガーを使用する場合-2ペナルティ、大型であるオーガが小型ダガーを使う場合、-4ペナルティといった具合。武器に未習熟の場合に発生する-4ペナルティはこれと累積する
サイズ違いの変換を行った結果、その武器が使用者にとって軽い武器、片手武器、両手武器以外になる場合、その武器は使用できない

