

1	ハラマキ	Haramaki
市価: 3 gp	重量: 1 ポンド	分類: 軽装鎧

鎧ボーナス: +1 【敏】 ボーナス上限: - 防具による判定ペナルティ: 0  
 移動速度 (30 フィート): 30 フィート 移動速度 (20 フィート): 20 フィート 秘術呪文失敗確率: 0%  
 ベリーウォーマー (腹部加熱器) とも呼ばれるハラマキ (腹巻) は、チェーンメイルや接合された鋼鉄板で裏打ちした簡単な絹の帯であり、腹に締めつけてこれを保護する。



6	レザー	Leather
市価: 10 gp	重量: 15 ポンド	分類: 軽装鎧

鎧ボーナス: +2 【敏】 ボーナス上限: +6 防具による判定ペナルティ: 0  
 移動速度 (30 フィート): 30 フィート 移動速度 (20 フィート): 20 フィート 秘術呪文失敗確率: 10%  
 レザー・アーマーは自然な強靭さを高めるために煮こんだ後で、故意に一緒に縫い合わされた、複数の重なり合った革の部品で構成される。金属製の鎧ほど頑丈ではないが、広く用いられている鎧の種類の中では着用者に最も大きな柔軟性を与える。



2	パデッド	Padded
市価: 5 gp	重量: 10 ポンド	分類: 軽装鎧

鎧ボーナス: +1 【敏】 ボーナス上限: +8 防具による判定ペナルティ: 0  
 移動速度 (30 フィート): 30 フィート 移動速度 (20 フィート): 20 フィート 秘術呪文失敗確率: 5%  
 単なる衣類よりはマシという程度のパデッド・アーマーは、安価に基本的な防護を作り出すために、重いキルト布と密集した詰め物の層を組み合わせたものである。これらは一般に致命的な戦闘に直面することは想定されていないが、運動性への影響を可能な限り極小にしたいと考えている者に着用される。



7	パレード	Parade
市価: 25 gp	重量: 20 ポンド	分類: 軽装鎧

鎧ボーナス: +3 【敏】 ボーナス上限: +5 防具による判定ペナルティ: -1  
 移動速度 (30 フィート): 30 フィート 移動速度 (20 フィート): 20 フィート 秘術呪文失敗確率: 15%  
 常備軍を備える裕福な国々のほとんどは、パレードや戴冠式の儀礼などのような華やかな非戦闘的状況に用いるために、通常と異なる制服を制定している。この鎧の外観は元となった国と軍の兵科によって異なるが、兵士が礼装のまま戦闘する必要が生じた場合には、依然としていくらかの保護を提供する。例えば、ある国のパレード・アーマーはチェーン・シャツ、タハード (家紋入りの陣羽織)、革手袋、そして羽根つき兜であるかもしれない。ある国のパレード・アーマーを着用している場合、その国の人に影響を与えるための (交渉) および (威圧) 判定に +2 の状況ボーナスを得る。パレード・アーマーは国に応じて、革、金属、あるいは両者を混同して製作され得る。



3	キルトッド・クロス	Quilted Cloth
市価: 100 gp	重量: 15 ポンド	分類: 軽装鎧

鎧ボーナス: +1 【敏】 ボーナス上限: +8 防具による判定ペナルティ: 0  
 移動速度 (30 フィート): 30 フィート 移動速度 (20 フィート): 20 フィート 秘術呪文失敗確率: 10%  
 この強化された形状のパデッド・アーマーの内側には、矢やボルト、ダーツ、シュリケン、投擲用ダガーやその他の小さい遠隔刺突武器を防ぐための層が特別に設けられている。これらの武器が君に命中した場合、それらは内側の層に絡め取られてしまい、君を傷付けることができない。キルトッド・クロス・アーマーの着用は、君にこの種類の武器に対して 3/4 のダメージ減少を与える。この鎧の特別な層は、その他の種類の武器には全く効果を発揮しない。



8	スタデッド・レザー	Studded Leather
市価: 25 gp	重量: 20 ポンド	分類: 軽装鎧

鎧ボーナス: +3 【敏】 ボーナス上限: +5 防具による判定ペナルティ: -1  
 移動速度 (30 フィート): 30 フィート 移動速度 (20 フィート): 20 フィート 秘術呪文失敗確率: 15%  
 レザー・アーマーの改良型であるスタデッド・レザー・アーマーは数十の金属の突起で覆われている。これらの丸みを帯びた突起は個別にも若干の防護を提供するが、敵が揃ったときに致命的な刃を受け止め、重要な箇所から受け流すのに役立つ装甲となるように配列されている。追加した金属によって生じた剛性は、しかしながら、通常のレザー・アーマーよりも若干の移動性を損なう結果になる。



4	シルケン・セレモニアル	Silken Ceremonial
市価: 30 gp	重量: 4 ポンド	分類: 軽装鎧

鎧ボーナス: +1 【敏】 ボーナス上限: - 防具による判定ペナルティ: 0  
 移動速度 (30 フィート): 30 フィート 移動速度 (20 フィート): 20 フィート 秘術呪文失敗確率: 0%  
 儀式的な装束用、あるいは時折 (特に追加の利点があるわけではないにも関わらず) 重装鎧の上に着用して使用されるこれらの長衣は、何層かの布と、複雑な金襷織りの模様で織り込まれ金属の飾りボタンに覆われた絹の外層で構成されている。



9	ウッデン	Wooden
市価: 20 gp	重量: 25 ポンド	分類: 軽装鎧

鎧ボーナス: +3 【敏】 ボーナス上限: +3 防具による判定ペナルティ: -1  
 移動速度 (30 フィート): 30 フィート 移動速度 (20 フィート): 20 フィート 秘術呪文失敗確率: 15%  
 このレザー・アーマーには、火で加工した木の板を急所の上に縫い付けてある。金属製の鎧ほどの防護効果は望めないものの、革製の鎧よりは効果的な防護を提供する。また金属製の鎧とは異なり、木は僅かながら浮力を有しているため、ウッデン・アーマーを着用したまま (水泳) を行うときの鎧による判定ペナルティは 0 になる。



5	ラメラ・キュイラス	Lamellar Cuirass
市価: 15 gp	重量: 8 ポンド	分類: 軽装鎧

鎧ボーナス: +2 【敏】 ボーナス上限: +4 防具による判定ペナルティ: 0  
 移動速度 (30 フィート): 30 フィート 移動速度 (20 フィート): 20 フィート 秘術呪文失敗確率: 5%  
 この鎧は共に結び付けられた漆塗りの革板で作られた軽量のプレストプレートと肩当てで構成されており、絹のシャツの上に装着する。



10	チェイン・シャツ	Chain Shirt
市価: 100 gp	重量: 25 ポンド	分類: 軽装鎧

鎧ボーナス: +4 【敏】 ボーナス上限: +4 防具による判定ペナルティ: -2  
 移動速度 (30 フィート): 30 フィート 移動速度 (20 フィート): 20 フィート 秘術呪文失敗確率: 20%  
 チェイン・シャツは連結した無数の金属環でできており、胴体を覆う。



II 革製ラメラ		Lamellar	
市価: 60 gp	重量: 25 ポンド	分類: 軽装鎧	
<b>鎧ボーナス: +4 【敏】 ボーナ上限: +3 防具による判定ペナルティ: -2</b>			
移動速度 (30 フィート): 30 フィート 移動速度 (20 フィート): 20 フィート 秘術呪文失敗確率: 20%			
ラメラ（薄片鎧）は様々な種類の素材の小さな板を細い紐を用いて平行な列に繋ぎあわせた防具の種類である。ラメラの板は漆塗りの革、角、あるいは石からさえ構成され得るが、鋼と鉄の一揃いが最も一般的である。ラメラ・アーマーは胸甲、脛当てなどのような部分的な部品、あるいはコート全体さえ含む、様々な形状に細工することができる。ラメラ・アーマーの特定のスーツおよび部品の特性は、その材質によって決定される。			

I6 角製ラメラ		Lamellar	
市価: 100 gp	重量: 30 ポンド	分類: 中装鎧	
<b>鎧ボーナス: +5 【敏】 ボーナ上限: +3 防具による判定ペナルティ: -4</b>			
移動速度 (30 フィート): 20 フィート 移動速度 (20 フィート): 15 フィート 秘術呪文失敗確率: 25%			
ラメラ（薄片鎧）は様々な種類の素材の小さな板を細い紐を用いて平行な列に繋ぎあわせた防具の種類である。ラメラの板は漆塗りの革、角、あるいは石からさえ構成され得るが、鋼と鉄の一揃いが最も一般的である。ラメラ・アーマーは胸甲、脛当てなどのような部分的な部品、あるいはコート全体さえ含む、様々な形状に細工することができる。ラメラ・アーマーの特定のスーツおよび部品の特性は、その材質によって決定される。			

I2 アーマード・コート		Armored Coat	
市価: 50 gp	重量: 20 ポンド	分類: 中装鎧	
<b>鎧ボーナス: +4 【敏】 ボーナ上限: +3 防具による判定ペナルティ: -2</b>			
移動速度 (30 フィート): 20 フィート 移動速度 (20 フィート): 15 フィート 秘術呪文失敗確率: 20%			
この丈夫な革のコートは、裏地に金属の板を縫いこんで補強されている。アーマード・コートは軽装鎧より扱いやすく、ほとんどの中装鎧ほどの防護効果は望めない。しかしこの鎧の利点は着脱を移動アクションで行うことができる、という点にある（つまり、アーマード・コートでは“急いで着る”オプションを取る必要がない）。もし他の鎧の上に着る場合は、AC ボーナ上限では大きな値を、その他の点では悪い値を適用すること。重装鎧と一緒にアーマード・コートを着用しても、全く効果はない。魔法の効果は、鎧、衣類、アイテムなどのうち一番上に身に着けているものの効果だけが発揮される。			

I7 スケイル・メイル		Scale Mail	
市価: 50 gp	重量: 30 ポンド	分類: 中装鎧	
<b>鎧ボーナス: +5 【敏】 ボーナ上限: +3 防具による判定ペナルティ: -4</b>			
移動速度 (30 フィート): 20 フィート 移動速度 (20 フィート): 15 フィート 秘術呪文失敗確率: 25%			
スケイル・メイル（札鎧）は互いに重なり合う数十もの金属の板でできている。スプリット・メイルとバンデット・メイルの両方に似て、スケイルメイルは着用者の移動性を妨げないように柔軟な構造のスケイルを備えているが、鎧の保護層の追加を省いて犠牲にしている。スケイル・メイルの全身鎧にはガントレット（籠手）が付いている。			

I3 ハイド		Hide	
市価: 15 gp	重量: 25 ポンド	分類: 中装鎧	
<b>鎧ボーナス: +4 【敏】 ボーナ上限: +4 防具による判定ペナルティ: -3</b>			
移動速度 (30 フィート): 20 フィート 移動速度 (20 フィート): 15 フィート 秘術呪文失敗確率: 20%			
ハイド・アーマーは特に分厚い皮で覆われた獣のなめし革から作られており、複数の重なり合った未加工の革の層か、あるいは詰め物や毛皮を詰め込んだ革の外装部分で縫い合わせている。鎧へのダメージは通常、深い傷を縫い直すか新しい革を加えることで修復され、よく使い込まれた鎧は独特のパッチワークのような品質を醸す。			

I8 アジール・プレストプレート		Agile Breastplate	
市価: 400 gp	重量: 25 ポンド	分類: 中装鎧	
<b>鎧ボーナス: +6 【敏】 ボーナ上限: +3 防具による判定ペナルティ: -4</b>			
移動速度 (30 フィート): 20 フィート 移動速度 (20 フィート): 15 フィート 秘術呪文失敗確率: 25%			
このプレストプレートはいくつかの動作において身体の動きを邪魔しないことを念頭に置き、特別に製作された。（登攀）と跳躍の判定に対する鎧による判定ペナルティは -1 となる（高品質やミスマル製のこの鎧は、通常どおりこのペナルティを減少させることができる）。			

I4 ドウマル		Do-Maru	
市価: 200 gp	重量: 30 ポンド	分類: 中装鎧	
<b>鎧ボーナス: +5 【敏】 ボーナ上限: +4 防具による判定ペナルティ: -4</b>			
移動速度 (30 フィート): 20 フィート 移動速度 (20 フィート): 15 フィート 秘術呪文失敗確率: 25%			
ドウマル（胴丸）は一般にサムライに好まれる防具の中で最も軽量であり、短いアーマード・コートのように着用者の胴まわりを包む。主にラメラによって構成されており胸甲や袖を欠いており、肩を残して上体はやや露出しているが、大多数のより重い鎧を用いるよりも着用者に大きな柔軟性を保つことができる。			

I9 プレストプレート		Breastplate	
市価: 200 gp	重量: 30 ポンド	分類: 中装鎧	
<b>鎧ボーナス: +6 【敏】 ボーナ上限: +3 防具による判定ペナルティ: -4</b>			
移動速度 (30 フィート): 20 フィート 移動速度 (20 フィート): 15 フィート 秘術呪文失敗確率: 25%			
プレストプレートはフル・プレートの中核部分と同種の、単一の成形した金属で着用者の胸体を保護する。その頑丈なつくりにも関わらず、その非柔軟性と背後の開きのため完全な金属製の全身鎧には劣るが、ほとんどの非金属製鎧よりも優れている。			

I5 キッコウ		Kikko	
市価: 30 gp	重量: 25 ポンド	分類: 中装鎧	
<b>鎧ボーナス: +5 【敏】 ボーナ上限: +4 防具による判定ペナルティ: -3</b>			
移動速度 (30 フィート): 20 フィート 移動速度 (20 フィート): 15 フィート 秘術呪文失敗確率: 20%			
キッコウ・アーマーは巧妙に配列して布に縫い付けられた、鉄でできた六角形の板で構成されており、同種の防御を与える多くの防具が提供するよりも大きな柔軟性を着用者に与える。この板は露出したままのもの、布の層によって隠されているものもある。			

20 チェインメイル		Chainmail	
市価: 150 gp	重量: 40 ポンド	分類: 中装鎧	
<b>鎧ボーナス: +6 【敏】 ボーナ上限: +2 防具による判定ペナルティ: -5</b>			
移動速度 (30 フィート): 20 フィート 移動速度 (20 フィート): 15 フィート 秘術呪文失敗確率: 30%			
胸部だけを覆うチェイン・シャツとは異なり、チェインメイルは胴体と胸を覆い、さらには腰の下まで伸びた、鎖を繋げた完全な網で着用者を保護する。複数の相互に繋がれた部品は致命的な箇所さらなる保護を提供している。この鎧にはガントレット（籠手）が付いている。			

21	フォーミラー	Four-Mirror
市価: 45 gp	重量: 45 ポンド	分類: 中装鎧
<b>鎧ボーナス: +6 【敏】 ボーナス上限: +2 防具による判定ペナルティ: -5</b> 移動速度 (30 フィート): 20 フィート 移動速度 (20 フィート): 15 フィート 秘術呪文失敗確率: 30% この鎧は共に使用される4枚の鋼鉄板と革の肩紐で構成されている。2枚の円形の鋼鉄板が前面と背面を保護すると同時に、2枚の小さな長方形の鋼鉄板が胴体の側面を覆う。フォーミラー・アーマーは更なる保護を提供するためにチェーンメイルの上に着用され、チェーンメイルのフードにゲテキの兜が付属する。		

26	鉄製ラメラ	Lamellar
市価: 200 gp	重量: 50 ポンド	分類: 重装鎧
<b>鎧ボーナス: +7 【敏】 ボーナス上限: +0 防具による判定ペナルティ: -7</b> 移動速度 (30 フィート): 20 フィート 移動速度 (20 フィート): 15 フィート 秘術呪文失敗確率: 40% ラメラ (薄片鎧) は様々な種類の素材の小さな板を細い紐を用いて平行な列に繋ぎあわせた防具の種類である。ラメラの板は漆塗りの革、角、あるいは石からさえ構成され得るが、鋼と鉄の一揃いが最も一般的である。ラメラ・アーマーは胸甲、脛当てなどのような部分的な部品、あるいはコート全体さえ含む、様々な形状に細工することができる。ラメラ・アーマーの特定のブーツおよび部品の特性は、その材質によって決定される。		

22	鋼鉄製ラメラ	Lamellar
市価: 150 gp	重量: 35 ポンド	分類: 中装鎧
<b>鎧ボーナス: +6 【敏】 ボーナス上限: +3 防具による判定ペナルティ: -5</b> 移動速度 (30 フィート): 20 フィート 移動速度 (20 フィート): 15 フィート 秘術呪文失敗確率: 25% ラメラ (薄片鎧) は様々な種類の素材の小さな板を細い紐を用いて平行な列に繋ぎあわせた防具の種類である。ラメラの板は漆塗りの革、角、あるいは石からさえ構成され得るが、鋼と鉄の一揃いが最も一般的である。ラメラ・アーマーは胸甲、脛当てなどのような部分的な部品、あるいはコート全体さえ含む、様々な形状に細工することができる。ラメラ・アーマーの特定のブーツおよび部品の特性は、その材質によって決定される。		

27	スプリント・メイル	Splint Mail
市価: 200 gp	重量: 45 ポンド	分類: 重装鎧
<b>鎧ボーナス: +7 【敏】 ボーナス上限: +0 防具による判定ペナルティ: -7</b> 移動速度 (30 フィート): 20 フィート 移動速度 (20 フィート): 15 フィート 秘術呪文失敗確率: 40% スプリント・メイルは裏打ちされた革か頑丈な布に取り付けられた、重なり合った金属片の層で構成されている。これらの薄片はスケイル・メイルを構成しているものよりも大きなサイズと耐久性を備えており、着用者に与える保護を向上させているが、柔軟性は犠牲になっている。スプリント・メイルにはガントレット (籠手) が含まれている。		

23	マウンテン・パターン	Mountain Pattern
市価: 250 gp	重量: 40 ポンド	分類: 中装鎧
<b>鎧ボーナス: +6 【敏】 ボーナス上限: +3 防具による判定ペナルティ: -4</b> 移動速度 (30 フィート): 20 フィート 移動速度 (20 フィート): 15 フィート 秘術呪文失敗確率: 30% マウンテン・パターン・アーマー (山文甲) は "山" の字の古代の象形文字に似た形の鋼の部品を噛み合わせた数百の小片で構成される中装鎧である。鎧にはその後、布や革を鉄で裏打ちする。マウンテン・パターン・アーマーは鎖帷子のように着用し、胴体、肩、太ももを覆う。		

28	タタミドウ	Tatami-Do
市価: 1,000 gp	重量: 45 ポンド	分類: 重装鎧
<b>鎧ボーナス: +7 【敏】 ボーナス上限: +3 防具による判定ペナルティ: -6</b> 移動速度 (30 フィート): 20 フィート 移動速度 (20 フィート): 15 フィート 秘術呪文失敗確率: 35% オオヨロイのより軽量な代替品としてサムライに着用されるタタミドウ (畳闘) は布の裏地を備えた1つの全身鎧の中に、金属のラメラとキッコウの要素の双方を兼ね備えた全身を覆う鎧である。一般に折りたたむことのできるカブト・ヘルメットか装甲つきのフード、さらに腕、肩、および太ももの防具が含まれている。		

24	バンデッド・メイル	Banded Mail
市価: 250 gp	重量: 35 ポンド	分類: 重装鎧
<b>鎧ボーナス: +7 【敏】 ボーナス上限: +1 防具による判定ペナルティ: -6</b> 移動速度 (30 フィート): 20 フィート 移動速度 (20 フィート): 15 フィート 秘術呪文失敗確率: 35% バンデッド・メイルは互いに重なり合いながら表面を覆う何条もの金属製の細帯を、頑丈に裏打ちされた革と鎖で固定したものである。金属板の大きさ、互いに繋がられた金属製の帯、そして基礎となる鎧の層は、スケイル・メイルやスプリント・メイルといった同種の鎧と比べて、より顕著な防護を与える。		

29	アジール・ハーフプレート	Agile Half-Plate
市価: 850 gp	重量: 55 ポンド	分類: 重装鎧
<b>鎧ボーナス: +8 【敏】 ボーナス上限: +0 防具による判定ペナルティ: -7</b> 移動速度 (30 フィート): 20 フィート 移動速度 (20 フィート): 15 フィート 秘術呪文失敗確率: 40% このハーフプレートはいくつかの動作において身体の動きを邪魔しないことを念頭に置き、特別に製作された。(登攀)と跳躍の判定に対する鎧による判定ペナルティは-4となる(高品質やミスラ製のこの鎧は、通常どおりこのペナルティを減少させることができる)。さらにほとんどの重装鎧を着用した場合と異なり、着用者は3倍ではなく4倍の速さで疾走を行うことができる。		

25	クサリ・グソク	Kusari Gusoku
市価: 350 gp	重量: 45 ポンド	分類: 重装鎧
<b>鎧ボーナス: +7 【敏】 ボーナス上限: +1 防具による判定ペナルティ: -7</b> 移動速度 (30 フィート): 20 フィート 移動速度 (20 フィート): 15 フィート 秘術呪文失敗確率: 35% クサリ・グソク (鎖具足) はタタミドウ・アーマーに似ている; しかしながら、胸部装甲の代わりにカタブラ——チェーン・ジャケットの一種——を着用する。		

30	ハーフプレート	Half-Plate
市価: 600 gp	重量: 50 ポンド	分類: 重装鎧
<b>鎧ボーナス: +8 【敏】 ボーナス上限: +0 防具による判定ペナルティ: -7</b> 移動速度 (30 フィート): 20 フィート 移動速度 (20 フィート): 15 フィート 秘術呪文失敗確率: 40% ハーフプレート・アーマーはフル・プレートとチェーンメイルの要素を兼ね備えており、基礎となる鎖を編んだ網にいくつかの大きな成形された金属の板を組み込んでいる。この鎧はそれぞれ個々の単一の骨組みには成形されていないいくつかの装甲の層で不可欠な部分を保護する一方、着用者の機動性をフル・プレートの全身鎧よりもさらに低下させる。ハーフプレート・アーマーはガントレット (籠手) とヘルム (兜) を含んでいる。		

31	石製ラメラー	Lamellar
市価: 500 gp	重量: 45 ポンド	分類: 重装鎧

**鎧ボーナス: +8 【敏】 ボーナス上限: +0 防具による判定ペナルティ: -7**  
 移動速度 (30 フィート): 20 フィート 移動速度 (20 フィート): 15 フィート 秘術呪文失敗確率: 40%  
 ラメラー (薄片鎧) は様々な種類の素材の小さな板を細い紐を用いて平行な列に緊ぎあわせて防具の種類である。ラメラーの板は漆塗りの革、角、あるいは石からさえ構成され得るが、鋼と鉄の一揃いが最も一般的である。ラメラー・アーモアは胸甲、脛当てなどのような部分的な部品、あるいはコート全体さえ含む、様々な形状に細工することができる。ラメラー・アーモアの特定のスーツおよび部品の特性は、その材質によって決定される。

32	オオヨロイ	O-Yoroi
市価: 1,700 gp	重量: 45 ポンド	分類: 重装鎧

**鎧ボーナス: +8 【敏】 ボーナス上限: +2 防具による判定ペナルティ: -6**  
 移動速度 (30 フィート): 20 フィート 移動速度 (20 フィート): 15 フィート 秘術呪文失敗確率: 35%  
 高位のサムライによってほぼ独占的に着用されるオオヨロイ (大鎧) — または “グレート・アーモア” — は、プレートとラメラーの要素の双方を含んだ様々な補助的な構成物によって成立する重装戦闘鎧である。それぞれの具足は特定の個人のために製作され、所有者の美学が示されている。完成すると具足は着色され、最終的な漆仕上げにより防水される。オオヨロイの中核は2つの部分——ワイダテ (脇楯) と呼ばれる右面の空いた部分の補強とキッコウの胸当て——からなる胸甲である。ワイダテの上部は鋼鉄板で覆われた革で構成されている。胸甲の革の肩紐——ワタガミ (肩土) と呼ばれる——は同様に鋼鉄板で覆われている\*1。胸甲に付属するのは、幅広のラメラーの肩当て、腕を守るキッコウの袖、バンド入りの綱のタイツの上に着用する漆塗りの鉄の脛当て、および股の防具を含むいくつかの補助的な部品である。各具足の所有者を特徴づける要素は階層化されたカフト・ヘルメット (兜) とそれに付随するホオアテ・マスク (頬当て) である。ホオアテ・マスクは硬化した革や金属で作ることができ、オニ、ドラゴン、あるいはその他の神話上の生物の恐ろしい形相を象っている。

33	フル・プレート	Full Plate
市価: 1,500 gp	重量: 50 ポンド	分類: 重装鎧

**鎧ボーナス: +9 【敏】 ボーナス上限: +1 防具による判定ペナルティ: -6**  
 移動速度 (30 フィート): 20 フィート 移動速度 (20 フィート): 15 フィート 秘術呪文失敗確率: 35%  
 この金属の鎧は様々な種類のより劣った鎧の利点を組み込んだ、相互に繋げられ重ね合わされた複数の鋼鉄板の部品を含んでいる。フル・プレート (またはよく言われるようにプレートメイル) の完全な一揃いはガントレット (籠手)、じょうぶな革のブーツ、面頬のついた兜、鎧の下に着る分厚い詰め物が付いている。フル・プレートは腕のいい鍔鍛冶が一領一領、持ち主の体に合わせて作るものと決まっている。とはいえ、分捕った鎧を新しい持ち主に合うようにしつらえなおすことはでき、これには 200 ~ 800 (2d4 × 100) gp かかる。

34	バックラー	Buckler
市価: 5 gp	重量: 5 ポンド	分類: 盾

**盾ボーナス: +1 【敏】 ボーナス上限: - 防具による判定ペナルティ: -1**  
 移動速度 (30 フィート): - 移動速度 (20 フィート): - 秘術呪文失敗確率: 5%  
 この小さな金属製の盾はストラップで前腕に着用して使う。つけていてもボウ (弓) やクロスボウ (弩) はペナルティで使える。また、バックラーを付けた手で武器を使用することもできる (利き手でない手で使う武器を持つことも、両手武器に添えることもできる) が、そうしている間は攻撃ロールに-1のペナルティを受ける。このペナルティは利き手でない手の戦闘によるペナルティや二刀流ペナルティに加算される。そしていかなる場合にも、利き手でない手で武器を使ったなら、次の自分のターンまでバックラーの AC ボーナスを失う。盾を用いたほうの手を使って動作要素のある呪文を発動することもできるが、次の自分のターンまでバックラーの AC ボーナスを失う。バックラーでは盾攻撃はできない。

35	クラール	Klar
市価: 12 gp	重量: 6 ポンド	分類: 盾

**盾ボーナス: +1 【敏】 ボーナス上限: - 防具による判定ペナルティ: -1**  
 移動速度 (30 フィート): - 移動速度 (20 フィート): - 秘術呪文失敗確率: 5%  
 この部族の武器の伝統的な形式はラージ・ホーンズ・リザードの頭蓋骨に短い刃を固定するというものだが、熟練の武器鍛冶師は金属から完全に一体成型で製作することができる。伝統的なクラールはアーモア・スパイク付き木製ライト・シールドとして扱う; 金属製クラールはアーモア・スパイク付き金属製ライト・シールドとして扱う (訳注: おそらくどちらもシールド・スパイク)。

36	鋼鉄製ライト・クイックドロウ・シールド	Light Steel Quickdraw Shield
市価: 59 gp	重量: 7 ポンド	分類: 盾

**盾ボーナス: +1 【敏】 ボーナス上限: - 防具による判定ペナルティ: -2**  
 移動速度 (30 フィート): - 移動速度 (20 フィート): - 秘術呪文失敗確率: 5%  
 この鋼鉄製ライト・シールドはひと繋がりストラップによって、この盾に習熟しているキャラクターが迅速かつ容易に背中や腕に背負ったり、着用できたりするように特別に作成された。もし君が+1以上の基本攻撃ボーナスを有しているのであれば、通常どおり移動しながら即行アクションでクイックドロウ・シールドを着用したりしまったりすることができる。もし君が《二刀流》特技を持っているなら、君が通常武器を準備するのと同じように、片方の手で軽い武器か片手用武器を、同時にもう一方の手でクイックドロウ・シールドを着用することができる。もし君が《早抜き》特技を持っているなら、クイックドロウ・シールドを着用したり片付けたりする行動はフリー・アクションとなる。

37	鋼鉄製ライト・シールド	Light Steel Shield
市価: 9 gp	重量: 6 ポンド	分類: 盾

**盾ボーナス: +1 【敏】 ボーナス上限: - 防具による判定ペナルティ: -1**  
 移動速度 (30 フィート): - 移動速度 (20 フィート): - 秘術呪文失敗確率: 5%  
 鋼鉄製ライト・シールド (小盾) は前腕を盾のストラップに通した上で、持ち手を手で持つ。鋼鉄製ライト・シールドは重さが軽いので、盾を持つ手で他のものも持てる (が、武器を使うことはできない)。木製にせよ鋼鉄製にせよ、ライト・シールドは基本的な保護と攻撃への利点を同じように提供するが、この2種類は (ラスティング・グラスプ のような) いくつかの呪文と効果に対する反応が異なる。ドルイドは木製ライト・シールドを使うことができるが、金属製ライト・シールドは使えない。盾攻撃: 盾を使い、敵を殴ることもできる。ライト・シールドによる盾攻撃のダメージは軍用武器の表の『ライト・シールド』を参照。この方法で使う場合、ライト・シールドは軍用殴打武器と見なす。攻撃ペナルティに関しては “軽い武器” として扱う。盾を武器として攻撃に使った場合、その盾の AC ボーナスは、そのキャラクターの次のターンまでなくなる。盾に強化ボーナスがあっても、それによって盾攻撃が強くなることはない。ただし盾を魔法の武器にすることはできる。

38	木製ライト・クイックドロウ・シールド	Light Wooden Quickdraw Shield
市価: 53 gp	重量: 6 ポンド	分類: 盾

**盾ボーナス: +1 【敏】 ボーナス上限: - 防具による判定ペナルティ: -2**  
 移動速度 (30 フィート): - 移動速度 (20 フィート): - 秘術呪文失敗確率: 5%  
 木製ライト・クイックドロウ・シールドは (ラスティング・グラスプ のような) いくつかの呪文と効果に対する反応が異なることを除き、基本的には金属製ライト・クイックドロウ・シールドと同じである。ドルイドは木製ライト・クイックドロウ・シールドを使うことができるが、金属製ライト・クイックドロウ・シールドは使えない。

39	木製ライト・シールド	Light Wooden Shield
市価: 3 gp	重量: 5 ポンド	分類: 盾

**盾ボーナス: +1 【敏】 ボーナス上限: - 防具による判定ペナルティ: -1**  
 移動速度 (30 フィート): - 移動速度 (20 フィート): - 秘術呪文失敗確率: 5%  
 木製ライト・シールドは (ラスティング・グラスプ のような) いくつかの呪文と効果に対する反応が異なることを除き、基本的には金属製ライト・クイックドロウ・シールドと同じである。ドルイドは木製ライト・シールドを使うことができるが、金属製ライト・シールドは使えない。

40	革製マドゥ	Madu
市価: 40 gp	重量: 5 ポンド	分類: 盾

**盾ボーナス: +1 【敏】 ボーナス上限: - 防具による判定ペナルティ: -2**  
 移動速度 (30 フィート): - 移動速度 (20 フィート): - 秘術呪文失敗確率: 5%  
 マドゥは盾の反対側の端から伸びる2本の動物の角——通常はカモシカの——を備えた円形の革製ライト・シールドである。マドゥに習熟している場合、使用者はこれを用いて通常の-4のペナルティではなく-2のペナルティで防御的戦闘を行うことができ、《攻防一体》を使用することによる攻撃ペナルティが+1軽減される (最小で-1のペナルティ)。マドゥを装備した手には何も保持することができない。習熟していない場合、マドゥはライト・スパイクト・シールドとして扱う。マドゥは武器落としてできない。伝統的なマドゥは革と動物の骨で作られているが、完全に金属で作ることもできる。革製にせよ金属製にせよ、マドゥは基本的な保護と攻撃への利点を同じように提供するが、この2種類は (ラスティング・グラスプ のような) いくつかの呪文と効果に対する反応が異なる。ドルイドは革製マドゥを使うことができるが、金属製マドゥは使えない。 |

41 鋼鉄製マドゥ		Madu	
市価: 50 gp	重量: 6 ポンド	分類: 盾	
盾ボーナス: +1	【敏】 ボーナスイ上限: -	防具による判定ペナルティ: -2	
移動速度 (30 フィート): -	移動速度 (20 フィート): -	秘術呪文失敗確率: 5%	
マドゥは盾の反対側の端から伸びる2本の動物の角——通常はカモシカの——を備えた円形の革製ライト・シールドである。マドゥに習熟している場合、使用者はこれを用いて通常の-4のペナルティではなく-2のペナルティで防衛的戦闘を行うことができ、『攻防一体』を使用することによる攻撃ペナルティが+1軽減される(最小で-1のペナルティ)。マドゥを装備した手には何も保持することができない。習熟していない場合、マドゥはライト・スパイク・シールドとして扱う。マドゥは武器落しできない。伝統的なマドゥは革と動物の骨で作られているが、完全に金属で作ることもできる。革製にせよ金属製にせよ、マドゥは基本的な保護と攻撃への利点を同じように提供するが、この2種類は(ラステイング・グラスブのような)いくつかの呪文と効果に対する反応が異なる。ドルイドは革製マドゥを使うことができるが、金属製マドゥは使えない。			

42 鋼鉄製ヘヴィ・シールド		Heavy Steel Shield	
市価: 20 gp	重量: 15 ポンド	分類: 盾	
盾ボーナス: +2	【敏】 ボーナスイ上限: -	防具による判定ペナルティ: -2	
移動速度 (30 フィート): -	移動速度 (20 フィート): -	秘術呪文失敗確率: 15%	
鋼鉄製ヘヴィ・シールド(大盾)は前腕を盾のストラップに通した上で、持ち手を手で持つ。鋼鉄製ヘヴィ・シールドはなにしろ重いので、盾を持つ手では他には何もできない。木製にせよ鋼鉄製にせよ、ヘヴィ・シールドは基本的な保護と攻撃への利点を同じように提供するが、この2種類は(ラステイング・グラスブのような)いくつかの呪文と効果に対する反応が異なる。ドルイドは木製ヘヴィ・シールドを使うことができるが、金属製ヘヴィ・シールドは使えない。盾攻撃: 盾を使い、敵を殴ることもできる。ヘヴィ・シールドによる盾攻撃のダメージは軍用武器の表の『ヘヴィ・シールド』を参照。この方法で使う場合、ヘヴィ・シールドは軍用殴打武器と見なす。攻撃ペナルティに関しては片手武器として扱う。盾を武器として攻撃に使った場合、その盾のACボーナスは、そのキャラクターの次のターンまでなくなる。盾に強化ボーナスがあっても、それによって盾攻撃が強くなることはない。ただし盾を魔法の武器にすることはできる。			

43 木製ヘヴィ・シールド		Heavy Wooden Shield	
市価: 7 gp	重量: 10 ポンド	分類: 盾	
盾ボーナス: +2	【敏】 ボーナスイ上限: -	防具による判定ペナルティ: -2	
移動速度 (30 フィート): -	移動速度 (20 フィート): -	秘術呪文失敗確率: 15%	
木製ヘヴィ・シールドは(ラステイング・グラスブのような)いくつかの呪文と効果に対する反応が異なることを除き、基本的には金属製ヘヴィ・シールドと同じである。ドルイドは木製ヘヴィ・シールドを使うことができるが、金属製ヘヴィ・シールドは使えない。			

44 タワー・シールド		Tower Shield	
市価: 30 gp	重量: 45 ポンド	分類: 盾	
盾ボーナス: +4	【敏】 ボーナスイ上限: +2	防具による判定ペナルティ: -10	
移動速度 (30 フィート): -	移動速度 (20 フィート): -	秘術呪文失敗確率: 50%	
この巨大な木製の盾は、持ち手の背丈と同じほどの高さがある。ふだんは持ち手のACに、示されているとおり盾ボーナスを与える。しかし、1回の標準アクションとして、そうでなく自分の次のターンの開始時まで完全遮蔽として使うこともできる。このやり方でタワー・シールドを使う際には、持ち手は自分のマスの1辺を選ばなくてはならない。その1辺は持ち手のみを目標とする攻撃に対し、堅固な壁として扱われる。持ち手はこの1辺からの攻撃に対しては完全遮蔽を得、これ以外の辺からの攻撃に対しては遮蔽を得ない(『遮蔽』を参照)。なおタワー・シールドも、目標呪文に対する遮蔽は提供してくれない。というのも、呪文の使い手は、君の持っている盾を目標にすることで、君に対して呪文を発動することができるのである。タワー・シールドは盾攻撃には使えない。また、盾を持っている手は、それ以外のことに一切使えない。戦闘でタワー・シールドを使っていると、盾があまりにかさばるので、攻撃ロールに-2のペナルティが付く。			

45 アーマー・スパイク		Armor Spikes	
市価: +50 gp	重量: +10 ポンド	分類: その他	
鎧ボーナス: -	【敏】 ボーナスイ上限: -	防具による判定ペナルティ: -	
移動速度 (30 フィート): -	移動速度 (20 フィート): -	秘術呪文失敗確率: -	
鎧にスパイク(棘)を付けることもできる。スパイクつきの鎧を着て組みつき攻撃に成功すれば追加ダメージを与える(軍用武器の表の『スパイク・アーマー』を参照)。スパイクは軍用武器として扱う。その使用に習熟していないなら、スパイクつきの鎧を使うさい、組みつき判定に-4のペナルティを受ける。また、スパイクで通常の近接攻撃(または利き手でない手による攻撃)を行なうこともできる。この場合、スパイクは“軽い武器”とみなす。君が既にアーマー・スパイク以外の利き手でない手の武器で攻撃を行っていたならば、それに加えてアーマー・スパイクで追加攻撃を行なうことはできない。逆もまた真である。鎧に強化ボーナスがあっても、スパイクの効果は増えない。ただしスパイク自体を魔法の武器にすることはできる。			

46 ロケット・ガントレット		Locked Gauntlet	
市価: +8 gp	重量: +5 ポンド	分類: その他	
鎧ボーナス: -	【敏】 ボーナスイ上限: -	防具による判定ペナルティ: 特殊	
移動速度 (30 フィート): -	移動速度 (20 フィート): -	秘術呪文失敗確率: 該当なし	
この鎧手には小さな鎖や留め金が付いていて、これに武器を取り付けて簡単にには落さないようにすることができ。戦闘中、武器落しを避けるための戦技防衛値に+10のボーナスを与える。ロケット・ガントレット(留め金つ鎧手)に1個の武器を付けたり外したりするのは1全ラウンド・アクションで、機会攻撃を誘発する。市価はロケット・ガントレット1つ(片手分)あたりの値段である。また、重量アップ・スライスは軽装鎧を着ているか、そもそも鎧を着ていない時のみ適用する(ので、重量は加算しない)。鎧手に武器を固定している間は、この鎧手をはめた手は、呪文を発動したり技能を用いたりするのには使えない(もう一方の手が自由であるなら動作要素のある呪文を発動することができる)。通常のガントレット(鎧手)と同様、ロケット・ガントレットでも、素手打撃で非致傷ダメージではなく致傷ダメージを及ぼすことができる。			

47 シールド・スパイク		Shield Spikes	
市価: +10 gp	重量: +5 ポンド	分類: その他	
盾ボーナス: -	【敏】 ボーナスイ上限: -	防具による判定ペナルティ: -	
移動速度 (30 フィート): -	移動速度 (20 フィート): -	秘術呪文失敗確率: -	
一部のシールドからは致命的なスパイクと刃が伸びており、防具のそのような一部をまぎれもない武器に変換する。シールド・スパイク(盾の棘)はシールドを軍用刺突武器にし、盾攻撃のダメージをその『スパイク』分類が1段階大きい(1ラウンド)一用のシールドであるかのように増やす(軍用武器の表の『スパイク・シールド』および『スパイク・ヘヴィ・シールド』を参照)。バウクラーやタワー・シールドにスパイクを付けることはできない。そのほかの点では、スパイク・シールドでの攻撃は盾攻撃と同様に扱う。スパイク・シールドの盾ボーナスに対する強化ボーナスがあっても、それによって盾攻撃が強くなることはない。ただしスパイク・シールドを魔法の武器にすることはできる。			

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributor" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content. (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into any computer language), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted. (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute. (d) "Open Game Content" means the game mechanics and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and other forms of Open Game Content, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress, artifacts, creatures, characters, stories, lore, dials, thematic elements, dialogues, characters, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content. (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use," "Use of" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Other and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributor grants You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the site, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify, and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Liability to Contribute: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v.1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook, © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author, Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Equipment © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Todd Eyer, Brian J. Goff, Ryan Costello, Mike Ferguson, Matt Goetz, Jim Groves, Tracy Hurley, Matt James, Jonathan H. Keith, Michael Kenney, Hal MacLean, Jason Nelson, Torik Shaw, Owen KC Stephens, and Russ Taylor.