

**I****そろばん****Abacus**

市価：2 gp

重量：2 ポンド

この装置は君が数学的計算をするのに役立つ。

市価：200 gp

重量：40 ポンド

この道具は錬金術のアイテムを製造するために使われるもので、〈製作：錬金術〉判定に+2の状況ボーナスを与える。〈製作：錬金術〉に関するコストには影響しない。〈製作：錬金術〉技能を持つキャラクターは十分な道具を持っているとみなされ、この道具がなくても+2ボーナスは得られないだけで問題なく使用できる。

### 3 錬金術キット

### Alchemy Crafting Kit

市価：25 gp

重量：50 ポンド

錬金術キットを持ったアルケミストは、エキスや変異薬、爆弾を作成するのに必要になる全ての物質要素（特定の費用がかかるものを除く）を持っているものと見なす。錬金術キットは〈製作：錬金術〉技能にボーナスを提供しない。（このアイテムは『Advanced Player's Guide』では“alchemist's kit”と呼ばれていたが、本書では予め選択された冒険用装備一揃いを“alchemist's kit”と呼んでいるので、混乱を避けるため改名した）

（訳注：原文重量 5 ポンド。APG では 5 ポンドであったこと、錬金術キットとその他の装備をパッケージしたアルケミスト用具の総重量が 24 ポンドであることから、5 ポンドの誤りかと思われる）  
（訳注：『Advanced Player's Guide』の “alchemist's kit” には「錬金術キット」という訳語が当てられており、特にアルケミスト用具と混同するものではないため、混乱を避けるため旧名称に合わせた）

市価：100 gp

重量：3 ポンド

この小さな箱には特定の毒物に対してだけでなく、摂取された毒素を排出するための下剤のようなものも含めた最も一般的な医療手段についての、多種多様な救命法や治療法が含まれている。解毒道具は毒の治療を行う〈治療〉判定に+3の状況ボーナスを与える。解毒道具は10回使用すると消費される。

市価：5 gp

重量：10～100 ポンド

金床の大きさは何を鍛えるかによって異なるが、全ての金床には共通した基本的な形状と構造を持っている。鍛冶屋の金床は蹄鉄工の金床（50 ポンド）よりかなり重く（100 ポンド）大きい。そしてそれらの金床は金銀細工師の金床（10 ポンド）より非常に大きいものとなる。金工作業のほとんどは、適当な金床無しでは行うことができない。

## 6 職人道具 (一般)

## Artisan's Tools

市価: 5 gp

重量: 5 ポンド

これらの特別な道具はあらゆる製作 1 つを行なうための道具を含んでいる。これらなしで少しでも作業をするならば間に合わせの道具を使わなければならない、〈製作〉技能に - 2 のペナルティがかかる。

高品質の職人道具 / Masterwork Artisan's Tools : これらの道具は職人道具と同じように使えるが、作業するのに申し分のない道具であるため、これらを使った〈製作〉判定に + 2 の状況ボーナスを得られる。

種類 / 市価 / 重量 ; 普通 5 gp 5 ポンド ; 高品質 55 gp 5 ポンド ;

## 7 職人道具 (高品質)

## Artisan's Tools

市価: 55 gp

重量: 5 ポンド

これらの特別な道具はあらゆる製作 1 つを行なうための道具を含んでいる。これらなしで少しでも作業をするならば間に合わせの道具を使わなければならない、〈製作〉技能に - 2 のペナルティがかかる。

高品質の職人道具 / Masterwork Artisan's Tools : これらの道具は職人道具と同じように使えるが、作業するのに申し分のない道具であるため、これらを使った〈製作〉判定に + 2 の状況ボーナスを得られる。

種類 / 市価 / 重量 ; 普通 5 gp 5 ポンド ; 高品質 55 gp 5 ポンド ;

## 8 バランス棒

## Balancing Pole

市価：8 sp

重量：12 ポンド

このしなやかな棒は長さを 15 フィートから 30 フィートまで調整できる。正しく使用すると君が細い通路を渡るときにバランスを保つのに役立つ。バランス棒を使用すると、狭い場所を歩く際の〈軽業〉判定に +1 状況ボーナスを獲得することができる。



## 9 トラバサミ

Bear Trap

市価：2 gp

重量：10 ポンド

トラバサミは大きな動物を捕らえることを目的としているが、人型生物やモンスターも同様に罠にかけることができる。ヒンジで留められたこの罠の顎には、犠牲者が這って逃げ出せないようにするための鎖が取り付けられており、その一方は地面に打ち込まれた杭に繋がっている。顎を押し開いたり、杭を地面から引き抜くには DC 20 の【筋力】判定に成功する必要がある。トラバサミの罠 脅威度 1；種類 機械式；〈知覚〉 DC 15；〈装置無力化〉 DC 20；効果 ；起動条件 場所式；再準備 手動；効果 攻撃 + 10 近接（2d6 + 3）；鋭い顎がクリーチャーの足首にバネ仕掛けで閉まり、対象の移動速度を半分にする（罠が固定されている場合は対象を動けなくさせる）。クリーチャーは DC 20 の〈装置無力化〉判定か、DC 22 の〈脱出術〉判定、もしくは DC 26 の【筋力】判定に成功することで罠を抜け出すことができる。；

**I0****ふいご****Bellows**

市価：1 gp

重量：3 ポンド

ふいごは火を点けるのに役立つため、火を起こすか、維持する〈生存〉判定に+1の状況ボーナスを提供する。

## II 登攀用具

## Climber's Kit

市価：80 gp

重量：5 ポンド\*

これらはアイゼン（訳注：滑り止め用の靴底スパイク）、ピトン、ロープなどの道具のセットであり、〈登攀〉判定に+2の状況ボーナスを与える。

\* これらのアイテムは小型用の場合は重量が4分の1になる。

## I2 変装用具

## Disguise Kit

市価：50 gp

重量：8 ポンド\*

この用具には化粧道具のようなものと付け髭が含まれており、〈変装〉判定に+2の状況ボーナスを与える。変装用具は10回の使用で消耗する。

\* これらのアイテムは小型用の場合は重量が4分の1になる。

市価：50 gp

重量：3 ポンド

この 50 ページの本は一般的な動物や人型生物、モンスターの足跡に関する精確な図が掲載されている。また、歩幅や足跡の深さのほかにそれらと同じくらい役に立つ情報も記載されている。この本は足跡からクリーチャーを特定する際の判定に +2 状況ボーナスを提供するものの、多くの人型生物は靴を履いているために足跡から特定するのはきわめて難しいか、不可能になってしまう。この本は特定の固体の足跡を特定するのに役立つ事はないものの、オーガの足跡とトロルの足跡を区別したり、エルフの足跡とオークの足跡を区別する助けにはなります。異なる地域で販売されている本には、恐らく異なる足跡が掲載されているだろう。どんなクリーチャーが一般的なのかは、その土地の地勢次第である。

## I4 偽造用具

Forger's Kit

市価：200 gp

重量：6 ポンド

これらのインク、ペン、紙、証明書のひな形、および公印を修正ないし複製するための道具は、偽造文書の作成を容易にする。偽造用具は偽造を行うことを目的として行われる〈言語学〉判定に+2の状況ボーナスを与える。

市価：15 gp

重量：3 ポンド

処方書は 100 ページの羊皮紙がつづられており、アルケミストのエキスの各処方書は処方レベルごとに 1 ページを占める。新しくつづられた処方書には何の処方書も載っていない。アルケミストのキャラクターは修得したエキス処方書を取めた処方書を持ってプレイを開始する。これはウィザード用の呪文書のアルケミストの相当品である。(呪文書と処方書は本質的に同じアイテムである)。

市価: 1 gp

重量: 0.5 ポンド

この絵が描かれたカードのデッキは精神的な世界に接触して未来を占ったり、ペテン師が騙されやすいカモからお金を巻き上げるために使用される。一般的なデッキは簡単な図が描かれた木の簡素な飾り板である。良質のトランプ・デッキは、通常鮮やかな絵が描かれた上質の木の飾り板で構成される。これらは

オーギュレイ 呪文の焦点具として最適であり、〈職能: 占い師〉や〈職能: 霊媒〉やその他の似たような〈職能〉判定に+1の状況ボーナスを提供する。高品質のトランプ・デッキは木や象牙、もしくは金属に絵が描かれるか刻まれている。また、しばしばそれらは金や小さな宝石で装飾されている。この高品質なデッキは、前述の判定に+2の状況ボーナスを与えること以外は、良質なデッキの利点を全て併せ持っている。

種類/市価/重量; 一般 1 gp 0.5 ポンド; 良質 25 gp 1 ポンド; 高品質 50 gp 1 ポンド;



## I7 トランプ・デッキ (良質)

Fortune-Teller's Deck

市価：25 gp

重量：1 ポンド

この絵が描かれたカードのデッキは精神的な世界に接触して未来を占ったり、ペテン師が騙されやすいカモからお金を巻き上げるために使用される。一般的なデッキは簡単な図が描かれた木の簡素な飾り板である。良質のトランプ・デッキは、通常鮮やかな絵が描かれた上質の木の飾り板で構成される。これらは

オーギュレイ 呪文の焦点具として最適であり、〈職能：占い師〉や〈職能：霊媒〉やその他の似たような〈職能〉判定に+1の状況ボーナスを提供する。高品質のトランプ・デッキは木や象牙、もしくは金属に絵が描かれるか刻まれている。また、しばしばそれらは金や小さな宝石で装飾されている。この高品質なデッキは、前述の判定に+2の状況ボーナスを与えること以外は、良質なデッキの利点を全て併せ持っている。

種類/市価/重量；一般1gp0.5ポンド；良質25gp1ポンド；高品質50gp1ポンド；

市価: 50 gp

重量: 1 ポンド

この絵が描かれたカードのデッキは精神的な世界に接触して未来を占ったり、ペテン師が騙されやすいカモからお金を巻き上げるために使用される。一般的なデッキは簡単な図が描かれた木の簡素な飾り板である。良質のトランプ・デッキは、通常鮮やかな絵が描かれた上質の木の飾り板で構成される。これらは

オーギュレイ 呪文の焦点具として最適であり、〈職能: 占い師〉や〈職能: 霊媒〉やその他の似たような〈職能〉判定に+1の状況ボーナスを提供する。高品質のトランプ・デッキは木や象牙、もしくは金属に絵が描かれるか刻まれている。また、しばしばそれらは金や小さな宝石で装飾されている。この高品質なデッキは、前述の判定に+2の状況ボーナスを与えること以外は、良質なデッキの利点を全て併せ持っている。

種類/市価/重量; 一般 1 gp 0.5 ポンド; 良質 25 gp 1 ポンド; 高品質 50 gp 1 ポンド;

## I9 治療用具

## Healer's Kit

市価：50 gp

重量：1 ポンド

これは包帯と薬草などのセットであり、〈治療〉判定に+2の状況ボーナスを与える。治療用具は10回の使用で消耗する。

## 20 曲芸用具

## Juggler's Kit

市価：15 gp

重量：10 ポンド\*

この用具にはボール、クラブ、ナイフ、リング、そして松明のようなバランスのとれた物体の複数のセットが含まれている。曲芸用具は〈芸能：演芸〉または〈芸能：お笑い〉判定およびジャグリングを含む判定に+1のボーナスを与える。

\* これらのアイテムは小型用の場合は重量が4分の1になる。

## 2I 瀉血道具

## Leeching Kit

市価：5 gp

重量：5 ポンド

この重い蓋を持った丈夫な陶製の瓶には、いくつかの小さな空気穴が空いている。通常、その中は半分水で満たされており、約 6 インチほどに育った大人のヒルが 4 匹入れられている。瀉血道具は毒を治療するための〈治療〉判定に +2 状況ボーナスを提供する。出血治療に使用されるヒルは、餌が提供されている間は 6 ヶ月間生きている。

## 22 地図職人道具

## Mapmaker's Kit

市価：10 gp

重量：2 ポンド

この小さなキットには表面に升目が刻まれたシンプルな粘板岩と何色かのチョークが入っている。君がこのキットを使用して地図を描く場合、遭難を回避する〈生存〉判定に+2の状況ボーナスを獲得する。

## 23 高品質の道具

## Masterwork Tool

市価：50 gp

重量：1ポンド

これらは思い通りの作業をするのに申し分のない道具である。高品質の道具は関連した技能判定（もしあれば）に+2の状況ボーナスを与える。複数の高品質のアイテムで与えられたボーナスは累積しない。いくつかの特定の技能のための一般的なアイテムは既に高品質の道具として扱われている。それは錬金術実験道具、登攀用具、変装用具、治療用具、高品質の楽器、および高品質の盗賊道具である。したがって、高品質の登攀用具、高品質の治療道具などは存在しない——これらのアイテムは関連する技能の通常判定に利用可能なものとしては、既に最善である。一部の技能は適切な道具または高品質の道具を持たない——その技能のすべての用途においてボーナスを与える非魔法的なアイテムは存在しない。例えば、特定の香水が地元貴族に愛用されている（彼らに影響を及ぼすための〈交渉〉判定に+2の状況ボーナスを与える）からといって、その香水が盗賊ギルドのメンバー、外国のパーサーカー、あるいはメデューサに同じ効果を持っていることを意味するわけではない。同様に、高名なドワーフの髭でドワーフによって編まれた付け髭が、ドワーフの種族を真似る〈魔法装置使用〉判定に+2の状況ボーナスを与えるからといって、その付け髭がエルフのアイテムやパラディンのアイテムを使うため、あるいは書かれた呪文を解読するための〈魔法装置使用〉技能の使用に何らかの効果を持っていることを意味するわけではない。個々のGMは望むなら記載の価格で他の技能のための高品質の道具を許可してもよい。そのような道具による状況ボーナスは+2を超えることがあってはならない。この道具は（変装道具や治療道具のように）限られた回数しか使えないか、（バランス棒の狭い表面を通り抜けるための〈軽業〉判定へのボーナスや、虫眼鏡の細かい装飾をされた品への〈鑑定〉判定へのボーナスのように）技能の特定の一面にしか適用されないかのいずれかである。

## 24 商人の天秤

Merchant's Scale

市価：2 gp

重量：1 ポンド

商人の天秤は単純な、2つの皿を吊り下げて、支点の上に置かれた棹である。天秤は貴金属でできた品などの重さによって価値が決まる品への〈鑑定〉判定に+2の状況ボーナスを与える。



## 25 助産用具

## Midwife's Kit

市価：10 gp

重量：2ポンド

この用具は妊娠中の女性と赤ん坊の分娩の世話をを行う助産師によって使用される。各用具には、妊娠中の一般的な諸症状を治療するための薬草、痛みと膨らんだ肌に効く軟膏、布のおくるみ、臍の緒を切断するための小さいが鋭いナイフ、新生児を洗浄するための粉末、包帯、針、そして糸が含まれている。この用具を使用すると人型種族の妊娠や出産を扱う場合の〈治療〉判定に+4の状況ボーナスを得る。君は妊娠中または出産中の（動物あるいは人怪のような）他の種類のクリーチャーのためにこれらを用いることもできるが、そのような〈治療〉判定には+2のボーナスしか得られない。助産用具は10回使用すると消費される。

## 26 楽器（一般）

## Musical Instrument

市価：5 gp

重量：3 ポンド\*

楽器に関連する〈芸能〉技能（鍵盤楽器、打楽器、弦楽器、または管楽器）を使用したい場合、適切な楽器を所持していなければならない；さもなければその技能を使用することはできない。記載の費用と重量は、ドラム、リラ、ベル、ハープ、あるいはフルートなどの、一般的な手で持ち運ぶことができる小さな楽器のものである；チェロやピアノのような大型の楽器は、もちろんより大きく、より高価である。

高品質の楽器 / Masterwork Musical Instrument：この上質な楽器はこれを使用して行われる〈芸能〉判定に+2の状況ボーナスを与える。

種類/市価/重量；一般5gp3ポンド；高品質100gp3ポンド；

\* これらのアイテムは小型用の場合は重量が4分の1になる。

## 27 楽器 (高品質の)

Musical Instrument

市価: 100 gp

重量: 3 ポンド\*

楽器に関連する〈芸能〉技能（鍵盤楽器、打楽器、弦楽器、または管楽器）を使用したい場合、適切な楽器を所持していなければならない；さもなければその技能を使用することはできない。記載の費用と重量は、ドラム、リラ、ベル、ハープ、あるいはフルートなどの、一般的な手で持ち運ぶことができる小さな楽器のものである；チェロやピアノのような大型の楽器は、もちろんより大きく、より高価である。

高品質の楽器 / Masterwork Musical Instrument : この上質な楽器はこれを使用して行われる〈芸能〉判定に+2の状況ボーナスを与える。

種類/市価/重量；一般5gp3ポンド；高品質100gp3ポンド；

\* これらのアイテムは小型用の場合は重量が4分の1になる。

市価：1gp

重量：2ポンド

この折り畳み傘は半透明で防水されていない。日傘は直射日光による熱を遮る。(砂漠のような)太陽が要因である非常に暑い環境においては、日傘は熱気に対する毎時間の頑健セーブに+1の状況ボーナスを与え、セーブに失敗したことによるダメージを1ポイント減少させる(最小1)。日傘は極暑または高温環境には不十分な保護しか提供できない。君は片手で日傘を保持して、太陽から身をかげらせるために使用しなければならない。また、君は日傘を保持して自分のサイズ以下の別のクリーチャーを影に入れるために使用することもできる。記載の市価は布や漆塗りの紙で作られた単純で機能的な日傘のものである。ファッション・アクセサリとして使用する日傘は、使用される素材に応じてはるかに高価にすることができ、1gp ~ 10gp の費用を要する。

雨傘 / umbrella : 雨傘は油や蠟を塗った布で作られた防水の傘である。雨傘は降雨や降雪の中で君が濡れずに済むことを目的としているが、依然として標準の日傘のように日光から保護することもできる。

種類/市価/重量;日傘1gp2ポンド;雨傘2gp3ポンド;

市価：2gp

重量：3ポンド

この折り畳み傘は半透明で防水されていない。日傘は直射日光による熱を遮る。(砂漠のような)太陽が要因である非常に暑い環境においては、日傘は熱気に対する毎時間の頑健セーブに+1の状況ボーナスを与え、セーブに失敗したことによるダメージを1ポイント減少させる(最小1)。日傘は極暑または高温環境には不十分な保護しか提供できない。君は片手で日傘を保持して、太陽から身をかげらせるために使用しなければならない。また、君は日傘を保持して自分のサイズ以下の別のクリーチャーを影に入れるために使用することもできる。記載の市価は布や漆塗りの紙で作られた単純で機能的な日傘のものである。ファッション・アクセサリとして使用する日傘は、使用される素材に応じてはるかに高価にすることができ、1gp ~ 10gpの費用を要する。

雨傘 / umbrella : 雨傘は油や蠟を塗った布で作られた防水の傘である。雨傘は降雨や降雪の中で君が濡れずに済むことを目的としているが、依然として標準の日傘のように日光から保護することもできる。

種類/市価/重量;日傘1gp2ポンド;雨傘2gp3ポンド;

## 30 携帯用錬金術実験道具

Portable alchemist's lab

市価：75 gp

重量：20 ポンド

標準サイズの錬金術工房をコンパクトにしたこの研究室は〈製作：錬金術〉技能に+1の状況ボーナスを提供する。

### 3I 携帯用祭壇

Portable Altar

市価：250 gp

重量：40 ポンド

携帯用祭壇は通常は木製で、凝った彫刻が施され、特定の宗教の宗教的図像で飾られている。祭壇は上部を持ち上げ、ろうそく、香、油のようなアイテムを中に収納することができる。これらの祭壇はそれほど大きくはないが、旅の司祭に毎日の祈りを捧げる、簡単な儀式を行う、または集まった群衆に説教するための焦点を与えてくれる。

市価：10 gp

重量：3 ポンド

この 100 ページの本にはドワーフやエルフ、ノーム、ハーフエルフ、ハーフオーク、ハーフリング、そして人間の男女の顔が描かれている。適切なスケッチを選んで、髪の毛や髭、またはほくろや傷跡などのような小さな特徴を描き込んでいくことによって、才能と技術に乏しい画家でさえ特定の人物の肖像画を素早く、そこそこの出来で描くことができる。例えば、このキットは審問官が追っているハーフエルフのウィッチの手配書を作成する場合などに使用される。



### 33 呪文構成要素ポーチ

### Spell Component Pouch

市価：5 gp

重量：2ポンド

呪文構成要素ポーチを所持している呪文の使い手は、特定のコストや信仰焦点具、ポーチに収まらないような焦点具を除いた、全ての物質構成要素と焦点具を持っているとみなされる。ほとんどの呪文構成要素ポーチは防水されており、ベルトか弾帯の上に紐で繫ぐことができる。

## 34 呪文書

## Spellbook

市価：15 gp

重量：3 ポンド

呪文書は 100 ページの羊皮紙がつづられており、各呪文は呪文レベルごとに 1 ページを占める（0 レベル呪文、1 レベル呪文はそれぞれ 1 ページ）。新しくつづられた呪文書には何の呪文も載っていない。ウィザードのキャラクターは修得呪文を収めた呪文書を持ってプレイを開始する（『Core Rulebook』P.79）。

## 35 担架

## Stretcher

市価：1 gp

重量：10 ポンド

担架は1つの重い物体を運ぶための負担を2人に共有させることができる。また、自分で運ぶことができなかつた荷を引きずるために使用することもできる。担架は300ポンドまでの重量を保持する。

## 36 外科道具

## Surgeon's Tools

市価：20 gp

重量：5 ポンド\*

治療用具と組み合わせて使用すると、外科道具は負傷や傷を治療するための〈治療〉判定への状況ボーナスを+3に引き上げる。

\* これらのアイテムは小型用の場合は重量が4分の1になる。

## 37 仮病道具

Symptom Kit

市価：25 gp

重量：5 ポンド

この小さな木の箱は、便利な道具が詰まった小さな仕切りをたくさん持っており、もし君が病気を装いたいと思った時、非常に恐れられている何種類かの悪性の病気の一般的な症例を解説している便利な参考書が役に立つだろう。このキットには人工的な膿疱や嘔むと口から泡を吹くことができる錠剤、そして熱と嘔吐を誘発するように調合されたハーブなどが入っている。仮病道具は、君が病気を装うための〈変装〉判定に+5の状況ボーナスを提供する。仮病道具は10回使用すると無くなってしまう。

## 38 盗賊道具（一般）

## Thieves' Tools

市価：30 gp

重量：1 ポンド

このキットは開錠道具やその他の〈装置無力化〉に必要な道具が含まれている。これらの道具がない場合、〈装置無力化〉判定に-2の状況ペナルティを受ける。

高品質の盗賊道具 / Masterwork Thieves' Tools：このキットはより良い道具や追加の道具が含まれており、〈装置無力化〉判定に+2の状況ボーナスを与える。

種類 / 市価 / 重量；普通 30 gp 1 ポンド；高品質 100 gp 2 ポンド；

## 39 盗賊道具 (高品質)

## Thieves' Tools

市価：100 gp

重量：2 ポンド

このキットは開錠道具やその他の〈装置無力化〉に必要な道具が含まれている。これらの道具がない場合、〈装置無力化〉判定に-2の状況ペナルティを受ける。

高品質の盗賊道具 / Masterwork Thieves' Tools : このキットはより良い道具や追加の道具が含まれており、〈装置無力化〉判定に+2の状況ボーナスを与える。

種類 / 市価 / 重量 ; 普通 30 gp 1 ポンド ; 高品質 100 gp 2 ポンド ;

## 40 旅行用処方本

Traveling Formula book

市価：10 gp

重量：1 ポンド

これはウィザード用の旅行用呪文書のアルケミストの相当品である（旅行用処方書と旅行用呪文書は本質的に同じアイテムである）。



## 4I 旅行用呪文書

## Traveling Spellbook

市価：10 gp

重量：1 ポンド

旅行用呪文書は一般的な写本よりもかさばらないが、少数の呪文しか書き込めない。この本は50ページを有している。一部のウィザードは冒険には滅多に使用されない特殊な呪文を省いた小型の呪文書を携えて旅することを好む。そうでない者は念の為に最も重要な呪文を記した旅行用呪文書を隠している。

## 42 獣医用具

## Veterinarian's Kit

市価：10 gp

重量：20 ポンド

このアイテムは（ネコ、イヌ、ヤギ、ウシ、ヒツジなど）一般的な動物の治療に特に適した素材であることを除いて治療用具と同様である。獣医用具は動物を治療するための〈治療〉判定に+3の状況ボーナスを与えるが、それ以外のクリーチャーへの〈治療〉判定には+1の状況ボーナスしか与えない。獣医用具は10回使用すると消費される。

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) "Contributors" 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 other computer languages), potation, 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 mechanic 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 derivative works under copyright law, 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, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, 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", "Used" 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. Offer 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 Contributors grant 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 title, 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. Inability to Comply: 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, Ross Byers, Brian J. Cortijo, Ryan Costello, Mike Ferguson, Matt Goetz, Jim Groves, Tracy Hurley, Matt James, Jonathan H. Keith, Michael Kenway, Hal MacLean, Jason Nelson, Tork Shaw, Owen KC Stephens, and Russ Taylor.