

所	名称	価格	タイミング	効果	P
一般消費品	傷薬	50	準備・実行	[HP]を10点[回復]。	基本79
	ドリンク剤	50	準備・実行	(スキル)1つの[使用回数]を1[回復]。	基本79
	万能薬	100	準備・実行	[気絶]以外の[状態]を任意で1つ[解除]する。	基本79
	仙丹	200	準備・実行	[気絶]以外の[状態]を任意で2つ[解除]する。	基本79

所	★	名称	価格	タイミング	効果	P
神海神品	☆1	エナジーポジション	5	効果参照	[タ1][開始・準備・実行・終了]で使用。[HP]を20点[回復]。	基本80
	☆1	スタミナポジション	5	効果参照	[タ1][開始・準備・実行・終了]で使用。(スキル)1つの[使用回数]を2[回復]。	基本80
	☆1	ケアポジション	5	特殊	[タ1][気絶]以外の[状態]を1つ選び、[解除]する。	基本80
	☆1	アタックポジション	5	ダメージ↑	[戦1]使用者が算出した[物理ダメージ]に+10。	基本80
	☆1	パリアシンボル	5	防御↑	[シ1]使用者が受ける[ダメージ]を-10。	基本80
	☆1	ミラクルオーブ	5	特殊	[戦1][状態:気絶]でも使用できる。使用者は[状態:気絶]を[解除]する。	基本80
	☆2	ハイエナジーポジション	10	効果参照	[タ1][開始・準備・実行・終了]で使用。[HP]を30点[回復]。	基本80
	☆2	ハイスタミナポジション	10	効果参照	[タ1][開始・準備・実行・終了]で使用。(スキル)1つの[使用回数]を4[回復]。	基本80
	☆2	ルーンポジション	10	ダメージ↑	[戦1]使用者が算出した[魔法ダメージ]に+5。	基本80
	☆2	エイドテープ	10	特殊	[シ1](ファイナルストライク)以外で[破壊]した[アイテム]の[耐久]を0に戻す。	基本80
	☆2	フォーチュンシンボル	10	特殊	敵のランダム決定の際、[タイプ決定表]か[脅威度決定表]を[リロール]する。	基本80
	☆2	リターンシンボル	10	特殊	[戦1][状態:気絶]でも使用できる。使用者は[状態:気絶]を[解除]し、HPを10点[回復]。	基本80
	☆3	ベストエナジーポジション	15	効果参照	[タ1][開始・準備・実行・終了]で使用。HPを40点[回復]。	基本81
	☆3	ダブルスタミナポジション	15	効果参照	[タ1][開始・準備・実行・終了]で使用。(スキル)2つの[使用回数]を3ずつ[回復]。	基本81
	☆3	ウィルスポジション	15	ダメージ↑	[戦1]使用者は算出した[物理ダメージ]に+20。	基本81
	☆3	オートアミュレット	15	特殊	[シ1][判定]の出目のうち[5]1つを、[6]に変更。[クリティカル]も発生する。	基本81
	☆3	ベストヒット	15	特殊	[戦1]使用者は[ダメージダイス]の出目を全て[5]にする。	基本81
	☆3	ガードアミュレット	15	防御↑	[シ1]使用者が受ける[ダメージ]を-20。	基本81
	☆4	ハイパーガード	20	防御	[シ1]使用者が受ける[ダメージ]を[半減]する。	基本81
	☆4	カーズポジション	20	ダメージ↑	[戦1]使用者の与える[魔法ダメージ]に+10。	基本81
☆4	プレスストーン	20	特殊	[シ1][判定]の出目のうち任意の1つを、[6]に変更。[クリティカル]も発生する。	基本81	
☆4	パワーエリクサー	20	準備	[シ1][実行]で行う[物理攻撃]を、[距離:戦場/対象:X字5マス]に変更する。	基本81	
☆4	バーストチャージ	20	開始	[シ1]使用者は[手番]の[タイミング:実行]で[行動]を2回行える。	基本81	
☆4	ゴッドエナジー	20	終了	[シ1]使用者は[装備]している[神器]全ての[耐久]を+1する。	基本81	

所	★	名称	価格	タイミング	効果	P
追加神消費品	☆1	ア・カウント・バーン	50	特殊	[戦場/1マス]シナリオ記載の使用条件を満たした場合に使用。対象が[タイプ:依魔人]か判明する。いつでも購入可能。	75
	☆1	セイントオーブ	5	準備・実行	[戦場/1マス]対象の[HP]が30以下の場合、対象は[状態:セイントウェーブ]を得る。いつでも購入可能。	75
	☆3	セイントクリスタル	15	準備・実行	[戦場/1マス]対象の[HP]が60以下の場合、対象は[状態:セイントウェーブ]を得る。いつでも購入可能。	75
	☆1	オーラグラス	5	特殊	[戦場/1マス]対象の[HP]が50以下の場合、対象の[HP]が判明する。いつでも購入可能。	75
	☆3	オーラゴブール	15	特殊	[戦場/1マス]対象の[HP]が100以下の場合、対象の[HP]が判明する。いつでも購入可能。	75
	☆1	召喚札:騎士	5	特殊	[戦場/戦場]。[パーティ]外に使用可能。[状態:逮捕]を[解除]。	75
	☆1	召喚札:馬車組合	5	特殊	[使用者/使用者]。[通路]を[移動]する際に蓄積する[探索時間]を0に変更する(3回まで)。	75
	☆1	召喚札:冒険者	5	特殊	[戦場/1マス]。[パーティ]外のPCに使用可能。対象が[主能力値]判定を行う直前に使用する。その[判定]の[達成値]に+3の修正を得る。	75
	☆1	召喚札:情報ギルド員	5	特殊	[使用者/使用者]。GMIは[イベントエリア]の位置を1つ、対象に教える。	75
	☆1	召喚札:僧侶	5	特殊	[戦場/戦場]。[戦闘]外のみ使用可能。[パーティ]外に使用可能。PC全員の[HP]を[最大HP]まで[回復]する。	75
	☆1	召喚札:大砲屋	5	特殊	[戦場/1マス]。[パーティ]外に使用可能。[移動]を行う直前か、[戦闘開始]時に使用。対象の[パーティ]を任意の[エリア]に移動させる。[戦闘]中のPCに使用不可能。	75
	☆1	マナポジション	5	ダメージ↑	[戦1]使用者が算出した[魔法ダメージ]に+3。	76
	☆1	ラックシンボル	5	特殊	[シ1][ファンブル]した[判定]を[リロール]できる。	76
	☆1	エナジーミスト	5	開始	[シ1][終了+1]で[HP]が5点[回復]。[戦闘]終了まで持続する。	76
	☆1	ガードカード	5	防御	[シ1][戦闘]外でのみ使用。使用者が受ける[ダメージ]を0にする。	76
	☆1	エンジェルヘルプ	5	特殊	[シ1]あらゆる判定の直後に使用。[達成値]を+1する。	76
	☆1	ミラクルプラス	5	特殊	[ミラクルオーブ]使用時のみ使用可能。[HP]を20点[回復]。	76
	☆2	アクセルポジション	10	開始	[戦1][行動値]+2。	76
	☆2	エレメントブローチ	10	防御↑	[戦1][属性]が付加された[攻撃行動]から受ける[ダメージ]を-10。	76
	☆2	バーサークポジション	10	開始	[戦1]対象は[命中]+2。[回避]-2。	76
	☆3	フェアリーサークル	15	特殊	[シ1]あらゆる[判定]の直後に使用可能。[達成値]を+2する。	76
	☆3	エネルギードリンク	15	開始	敵が[タイミング:開始]の行動を行う前に使用。[気絶]以外の任意の[状態]を全て[解除]し、[転倒/暗闇/挑発/猛毒/麻痺/怯み]の全てに[無効]を得る。	76
	☆3	アグジュシンボル	15	特殊	[シ1][魔物知識判定]の直前に使用。[魔物知識判定]の[達成値]に+3。	76

所	★	名称	用	命	距	ダ	耐久	神能力 / 付随	P
☆1-□	□	バスターソード	片	-1	1	5d	4		77
☆1-□	□	ウィングブレード	片	+0	1	3d	4	付随・[行動値]+2	77
☆1-□	□	スネアックス	両	+1	1	4d	6	[最終ダメージ/戦場/戦場]使用者から1点以上の[最終ダメージ]を受けた対象は[状態:転倒]を得る。	77
☆1-□	□	ガードスピア	両	-1	2	5d	4	付随・[回避]+1	77
☆1-□	□	スルーハンマー	片	-1	1	4d	4	[準備/使用者/使用者] [実行]の物理攻撃を[距離:5]に変更。	77
☆2-□	□	ジェットハンマー	両	+0	2	5d	6	[特殊/使用者/使用者] [準備・実行]終了後、1マス移動する。	77
☆2-□	□	ドリルナックル	片	+0	1	4d	6	[ダメージ↑/使用者/使用者]物理攻撃の[対象]の[装甲]を-5(最低0)し、さらに[物理ダメージ]に+5。	77
☆2-□	□	ハーディブレード	片	+0	1	5d	4	付随・[装甲]+2	77
☆2-□	□	セイントホーン	両	+0	1	6d	6	[準備・実行/戦場/1マス][戦1]対象の[HP]が30以下の場合、対象は[状態:セイントウェーブ]を得る。	77
☆2-□	□	ハイスード	片	+0	1	5d	4	付随・[精神]判定+2	77
☆3-□	□	ワライノツボ	両	+1	1	6d	6	[準備↑/戦場/戦場][戦1]対象の[HP]を40点[回復]する。	78
☆3-□	□	デスシッフル	両	+0	2	6d	5	[準備/戦場/1マス][戦1]対象の[HP]を20点減少する。	78
☆3-□	□	アダマントソード	片	-1	1	6d	7		78
☆3-□	□	パンダアックス	片	+0	1	7d	4	付随・[精神]判定+2	78
☆3-□	□	フィッシュサンダー	両	+0	1	7d	5	[実行/3/十字5マス][命中:+0/ダメージ:3d]の物理攻撃。	78
☆4-□	□	オーラブレード	片	+0	1	6d	5	[ダメージ/使用者/使用者][戦1]対象は任意で[HP]を1~30点減少し、[減少した[HP]]点を算出した[物理ダメージ]に加算する。	78
☆4-□	□	セイントドリル	片	-1	1	7d	5	[準備・実行/戦場/1マス][戦1]対象の[HP]が60以下の場合、対象は[状態:セイントウェーブ]を得る。	78
☆4-□	□	エレメントハンカ	両	+0	2	7d	6	[最終ダメージ/戦場/1マス][タ1]使用者から1点以上の[最終ダメージ]を受けた対象の[弱点]のうち1つを[炎炎:氷結:電撃:風圧:閃光]から1つ選び変更する。この効果は[戦闘]終了まで持続する。	78
☆4-□	□	クインウィップ	片	+0	1	6d	6	[開始/3/3マス]対象は[HP]を30点[回復]させる。	78
☆4-□	□	ドスナイフ	両	+1	1	8d	5	付随・[行動値]+5	78
☆5	□	テンペスト	片	-1	1	8d	4	[準備↑/使用者/使用者][戦1]対象は[実行]で行う[攻撃]の[対象/距離]を[対象:戦場/距離:戦場]に変更する。	78

所	★	名称	用	命	距	ダ	耐久	神能力 / 付随	P
☆1-□	□	バーストアーチェリー	両	+0	3	3d	4	付随・[炎炎:10]	79
☆1-□	□	ジェネレートボウ	両	-1	3	4d	4	付随・[電撃:10]	79
☆1-□	□	コールドシューター	両	+0	3	3d	4	付随・[氷結:10]	79
☆1-□	□	ラインマシンガン	両	+0	3	3d	5	[準備/使用者/使用者]対象は[実行]で[種別:射撃]で行う物理攻撃の[対象]を[対象:横1列]に変更する。	79
☆1-□	□	セイントボウ	両	-1	3	4d	5	[準備・実行/戦場/1マス][戦1]対象の[HP]が30以下の場合、対象は[状態:セイントウェーブ]を得る。	79
☆2-□	□	ウィンドチャクラム	片	-1	3	4d	4	付随・[風圧:10]	79
☆2-□	□	ブライトスリング	片	-1	3	3d	5	付随・[閃光:10]	79
☆2-□	□	スターダストダーツ	片	+0	3	2d	4	[準備/使用者/使用者]対象は[実行]で行う[種別:射撃]による物理攻撃の[対象]を[対象:十字5マス]に変更する。	79
☆2-□	□	ハッチャクラム	片	-1	3	3d	5	付随・[知性]判定+2	79
☆2-□	□	ワンハンドボウ	片	-1	3	3d	5	[最終ダメージ/戦場/戦場][戦1]使用者から1点以上の[最終ダメージ]を受けた対象は[状態:怯みLV2]を得る。	79
☆3-□	□	ブレイズスリング	両	+0	3	6d	4	付随・[炎炎:20]	80
☆3-□	□	フラッシュジャベリン	片	-1	3	5d	4	付随・[閃光:20]	80
☆3-□	□	オールラウンドダーツ	片	+0	3	3d	5	付随・[主能力値]判定+2	80
☆3-□	□	スランブショット	両	-2	3	7d	5	[特殊/使用者/使用者][タ1][実行]終了後に使用、2マス移動を行う。	80
☆3-□	□	セイントブーメラン	片	+0	3	3d	4	[準備・実行/戦場/1マス][戦1]対象の[HP]が60以下の場合、対象は[状態:セイントウェーブ]を得る。	80
☆4-□	□	サンダーハンマー	片	+0	3	4d	5	付随・[電撃:20]	80
☆4-□	□	アイシクルスポウ	両	+0	3	6d	5	付随・[氷結:20]	80
☆4-□	□	ストームマグナム	片	-1	3	5d	5	付随・[風圧:20]	80
☆4-□	□	シックスシューター	片	-1	3	5d	6	[最終ダメージ/戦場/戦場][戦1]使用者から1点以上の[最終ダメージ]を受けた対象は[状態:転倒][状態:麻痺][状態:猛毒LV3]を得る。	80
☆4-□	□	エックスポインター	両	+0	3	6d	6	[準備↑/使用者/使用者]対象は[実行]で行う[種別:射撃]による物理攻撃の[対象]を[対象:X字5マス]に変更する。	80
☆5	□	ゴッドシューター	両	+0	3	6d	4	[開始↑/戦場/戦場][シ1]対象はこのターン中心1回だけ、[ファンブル]以外の判定の直後に出目を1つ選び[6]に変更、[クリティカル]も発生する。	80

所	★	名称	用	発	距	ダ	耐久	神能力 / 付随	P
☆1-□	□	ハンティングワンド	片	-1	3	1d	4	[実行/4/横1列][発動:+0/ダメージ:2d/魔獣:10]の魔法攻撃。	81
☆1-□	□	ホーリーバイブル	両	+0	3	2d	4	[実行/4/十字5マス][発動:-1/ダメージ:2d/不死:10]の魔法攻撃。	81
☆1-□	□	ショートショット	両	-1	3	3d	5	[実行/4/縦1列][発動:+0/ダメージ:3d/機械:10]の魔法攻撃。	81
☆1-□	□	クレパール	片	-1	3	1d	4	付随・[知性]判定+2	81
☆1-□	□	タフロード	両	-1	3	1d	7		81
☆2-□	□	ヴァイタルブツ	両	+0	3	3d	4	[実行/4/3マス][発動:-1/ダメージ:3d/垂人:10]の魔法攻撃。	81
☆2-□	□	ジェムスタッフ	両	-1	3	4d	5	[実行/4/斜め3マス][発動:-1/ダメージ:4d/自然:10]の魔法攻撃。	81
☆2-□	□	ブラックスタッフ	両	+0	3	3d	5	[実行/4/X字5マス][発動:-1/ダメージ:3d]の魔法攻撃。	81
☆2-□	□	アナライズタガス	片	-1	3	3d	4	付随・[行動値]+2	81
☆2-□	□	レッドタクト	片	-2	3	3d	4	付随・[抵抗]+2	81
☆3-□	□	マダースタッフ	両	+0	3	4d	5	[実行/4/斜め3マス][発動:+0/ダメージ:4d/垂人:20]の魔法攻撃。	82
☆3-□	□	ポリューションワンド	片	-1	3	3d	4	[実行/4/縦3マス][発動:-1/ダメージ:3d/自然:20]の魔法攻撃。	82
☆3-□	□	クラウケープル	両	+1	3	3d	5	[実行/4/3マス][発動:-1/ダメージ:3d/機械:20]の魔法攻撃。	82
☆3-□	□	ルーンスピナー	片	+0	3	3d	4	付随・[精神]判定+4	82
☆3-□	□	ドッジオーブ	片	-1	3	3d	5	付随・[回避]+2	82
☆4-□	□	レオロッド	両	+1	3	4d	4	[実行/4/X字5マス][発動:-1/ダメージ:3d/魔獣:20]の魔法攻撃。	82
☆4-□	□	デイヴァインオーブ	両	+0	3	5d	4	[実行/4/十字5マス][発動:-1/ダメージ:3d/不死:20]の魔法攻撃。	82
☆4-□	□	ウォーロック	片	-1	3	4d	4	[実行/戦場/戦場][発動:-2/ダメージ:3d]の魔法攻撃。	82
☆4-□	□	マナブースター	両	+0	3	4d	5	付随・[魔法D]+10	82
☆4-□	□	トゥルースカード	片	+0	3	4d	5	付随・[感覚]判定+4	82
☆5	□	フレッシュロッド	両	+1	3	5d	4	[終了/戦場/戦場][シ1]対象の[HP]を[最大HP]まで[回復]する。	82

追加神器表Ⅰ
近接

追加神器表Ⅰ
射撃

追加神器表Ⅰ
魔法

