

略語解説／項目

所	所持数。その[アイテム]をいくつ所有しているかを記入します。								
★-No.	その[アイテム]の☆と[GACHA]の際に使用する目録です。								
名称	[アイテム]の名称です。名称の前のチェックボックス(□)にチェックを入れることにより、現在[装備]している[アイテム]であることを示します。								
価格	[消耗品]の[価格]です。[消耗品]は[所持金]を、[神消耗品]は[神聖石]を消費して購入します。								
タイミング	[アイテム]を使用できる[タイミング]です。								
用	その[アイテム]の[用法]です。片=片手、両=両手。								
命	その[アイテム]の[命中]です。								
発	その[アイテム]の[発動]です。								
距	その[アイテム]の[距離]です。								
ダ	その[アイテム]の[ダメージ]です。								
回	その[アイテム]の[回避]です。								
抵	その[アイテム]の[抵抗]です。								
装	その[アイテム]の[装甲]です。								
行	その[アイテム]の[行動値]です。								
耐久	左側は[耐久]の初期値を表します。右側の空欄には、[耐久]をいくつ消費したかを記録します。なんらかの効果により[耐久]が初期値を超えた場合は、初期値の値を書き換えてください。								
神能力／付随	《神能力》または《付随》の効果が簡潔に記されています。詳細はルールブックを確認してください。								
効果	<table border="1"> <tr> <td>【●●／●●／●●】</td> <td>その効果の[タイミング]／[距離]／[対象]を表します。</td> </tr> <tr> <td>【タn】</td> <td>その効果が1ターンにn回まで使用可能なことを表します。</td> </tr> <tr> <td>【戦n】</td> <td>その効果が1戦闘にn回まで使用可能なことを表します。</td> </tr> <tr> <td>【シn】</td> <td>その効果が1シナリオにn回まで使用可能なことを表します。</td> </tr> </table>	【●●／●●／●●】	その効果の[タイミング]／[距離]／[対象]を表します。	【タn】	その効果が1ターンにn回まで使用可能なことを表します。	【戦n】	その効果が1戦闘にn回まで使用可能なことを表します。	【シn】	その効果が1シナリオにn回まで使用可能なことを表します。
【●●／●●／●●】	その効果の[タイミング]／[距離]／[対象]を表します。								
【タn】	その効果が1ターンにn回まで使用可能なことを表します。								
【戦n】	その効果が1戦闘にn回まで使用可能なことを表します。								
【シn】	その効果が1シナリオにn回まで使用可能なことを表します。								
P	その[アイテム]が掲載されているルールブックのページ数です。[アイテム]の詳細を確認する際はこのページを参照してください。								



所	名称	価格	タイミング	効果	P
一般消耗品	傷薬	50	準備・実行	[HP]を10点回復。	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。	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。	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。	79

所	★	名称	価格	タイミング	効果	P
神消耗品	☆1	エナジーポーション	5	効果参照	【タ1】[開始・準備・実行・終了]で使用、[HP]を20点回復。	80
	☆1	スタミナポーション	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。	80
	☆1	ケアポーション	5	特殊	【タ1】[気絶]以外の[状態]を1つ選び、解除する。	80
	☆1	アタックポーション	5	ダメージ↑	【戦1】使用者が算出した[物理ダメージ]に+10。	80
	☆1	バリアシールド	5	防御↑	【シ1】使用者が受ける[ダメージ]を-10。	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。	80
	☆2	ハイエナジーポーション	10	効果参照	【タ1】[開始・準備・実行・終了]で使用、[HP]を30点回復。	80
	☆2	ハイスタミナポーション	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。	80
	☆2	ルーンポーション	10	ダメージ↑	【戦1】使用者が算出した[魔法ダメージ]に+5。	80
	☆2	エドテープ	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。	80
	☆2	フォーチュンシールド	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。	80
	☆2	リターンシールド	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。	80
	☆3	ベストエナジーポーション	15	効果参照	【タ1】[開始・準備・実行・終了]で使用、HPを40点回復。	81
	☆3	ダブルスタミナポーション	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。	81
	☆3	ウィルスポーション	15	ダメージ↑	【戦1】使用者は算出した[物理ダメージ]に+20。	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の1つを、[6]に変更。[クリティカル]も発生する。	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。	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。	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。	81
	☆4	カーズポーション	20	ダメージ↑	【戦1】使用者の与える[魔法ダメージ]に+10。	81
	☆4	プレストーン	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。	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。	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。	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。	81

所	★	名称	用	命	距	ダ	耐久	神能力/付随	P
☆1-□	□	フレイルソード	片	+0	1	3d	4	付随・[火炎:10]	82
☆1-□	□	サンダースピア	両	-1	2	5d	4	付随・[電撃:10]	82
☆1-□	□	ディフェンダー	片	+0	1	3d	4	付随・[装甲]+2	82
☆1-□	□	ビッグロック	両	+0	1	6d	4		82
☆1-□	□	ブラッドジャック	片	-1	1	4d	6	[準備・実行/3/1マス]対象の[HP]を10点[回復]。	82
☆2-□	□	イチモンジブレード	両	+0	1	6d	6	[準備/使用者/使用者][実行]の物理攻撃を[対象:横1列]に変更。	82
☆2-□	□	レオソード	片	-1	1	5d	6	[特殊/3/1マス][タリ]対象の[命中]判定or[発動]判定-2。	82
☆2-□	□	ブラッドアックス	両	+0	1	7d	5		82
☆2-□	□	ウッドバスター	両	+0	1	6d	5	付随・[自然:10]	82
☆2-□	□	クラブライブ	片	+0	1	4d	6	[準備・実行/戦場/1マス]対象の[HP]を20点[回復]。	82
☆3-□	□	ソニックブレード	両	+1	1	6d	5	付随・[風圧:20]	83
☆3-□	□	アブソリュートゼロ	両	+0	2	6d	5	付随・[氷結:20]	83
☆3-□	□	ブライトアックス	片	-1	1	6d	5	付随・[閃光:20]	83
☆3-□	□	プレスマイス	片	+0	1	5d	5	[特殊/3/1マス][タリ][命中]判定の出目[5]を1つ[6]に変更。[クリティカル]も発生する。	83
☆3-□	□	レッドソード	片	+0	1	5d	5	[開始/3/横2マス]対象は[物理D]+10。	83
☆4-□	□	ディヴァインブレード	両	+1	1	8d	5	付随・[不死:20]	83
☆4-□	□	ゴリラソード	片	+0	1	8d	6		83
☆4-□	□	ジャホコ	両	+2	2	7d	5	付随・[行動値]+2	83
☆4-□	□	ゴローマサムネ	両	+0	1	8d	6	[防御/戦場/1マス]対象の受ける[ダメージ]-10。	83
☆4-□	□	ドンキードンキ	片	-1	1	7d	5	[開始/戦場/2マス]対象は[行動値]-3。	83
☆5	□	カタストロフ	両	+0	1	9d	3	[ダメージ/使用者/使用者][シ1][ダメージ]+50。	83
☆4	□	アスラブレード	片	+0	1	6d	2	[準備/使用者/使用者]物理攻撃を[距離:2/対象:横2マス]に変更。[物理D]+5。	183

表A 近接

所	★	名称	用	命	距	ダ	耐久	神能力/付随	P
☆1-□	□	ライトボウ	両	+0	3	3d	4	付随・[閃光:10]	84
☆1-□	□	ウィンドブレイカー	片	-1	3	2d	4	付随・[風圧:10]	84
☆1-□	□	マシンのロスボウ	両	-1	3	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)。	84
☆1-□	□	マッハボウ	両	+0	3	3d	4	付随・[行動値]+2	84
☆1-□	□	シャープチャクラム	片	+0	3	2d	4		84
☆2-□	□	ラストシューター	両	+0	3	4d	5	[対応/使用者/使用者] [回避]判定成功直後に使用。[タイミング:実行]を得て、即座にその処理を行う。	84
☆2-□	□	マグネットボウ	両	+1	3	4d	4	付随・[機械:10]	84
☆2-□	□	ビッグブーメラン	片	-1	3	3d	6	[準備/使用者/使用者][実行]の物理攻撃を[距離:戦場]に変更。[物理D]+5。	84
☆2-□	□	ホーミングシューター	両	+2	3	3d	4		84
☆2-□	□	アサシンチャクラム	片	-1	3	3d	6	[開始/使用者/使用者]対象は[状態:急襲]を得る。	84
☆3-□	□	パワーライフル	両	+0	3	7d	5		85
☆3-□	□	フレイルガン	片	+0	3	4d	4	付随・[火炎:20]	85
☆3-□	□	エレクトロスター	両	+1	3	4d	5	付随・[電撃:20]	85
☆3-□	□	ナバームシューター	片	+0	3	5d	4	[準備/使用者/使用者][実行]で行う[種別:射撃]による物理攻撃を[距離:戦場/対象:戦場]に変更し、[ダメージ]-10。	85
☆3-□	□	ラインヒーラー	両	+0	3	5d	6	[実行/3/横1列][発動:+0/ダメージ:2d]の魔法攻撃。[魔法ダメージ]点[HP][回復]。	85
☆4-□	□	ストーカーボウ	両	+1	3	6d	5	付随・[魔獣:20]	85
☆4-□	□	ビームチャクラム	片	+0	3	6d	6		85
☆4-□	□	アストラルボウ	両	+1	3	7d	4	付随・[抵抗]+2	85
☆4-□	□	フォーチューンガン	片	-1	3	5d	6	[特殊/使用者/使用者][タリ][ファンブル]発生直後に使用。[神聖]の獲得や[耐久]の減少後、判定の結果を[クリティカル]に変更する。	85
☆4-□	□	ウォーライボウ	両	+0	3	6d	3	[開始/戦場/戦場]対象は[命中]と[発動]に+2。	85
☆5	□	オートリピータ	両	-1	3	8d	3	[実行↑/使用者/使用者][シ1][タイミング:実行]で3回[行動]できる。	85

表A 射撃

所	★	名称	用	発	距	ダ	耐久	神能力/付随	P
☆1-□	□	スカーレットワンド	片	-1	3	1d	4	[実行/4/十字5マス][発動:-2/ダメージ:2d/火炎:10]の魔法攻撃。	86
☆1-□	□	クラウドスタッフ	両	+0	3	2d	4	[実行/4/×5マス][発動:-1/ダメージ:2d/電撃:10]の魔法攻撃。	86
☆1-□	□	アイスジェル	両	+0	3	2d	5	[実行/4/横1列][発動:+0/ダメージ:2d/氷結:10]の魔法攻撃。	86
☆1-□	□	パワーワンド	片	-2	3	3d	4		86
☆1-□	□	ジーニアスブック	両	+0	3	2d	4	付随・[主能力値]判定+1	86
☆2-□	□	ヘルアポカリプス	両	+0	3	3d	4	[実行/4/十字5マス][発動:+0/ダメージ:3d]の魔法攻撃。	86
☆2-□	□	シャーマニックスカル	両	+0	3	4d	4	付随・[装甲]+2	86
☆2-□	□	カースタグス	片	-1	3	4d	4		86
☆2-□	□	バリアロッド	両	-1	3	4d	6	[防御/戦場/1マス]対象の受ける[ダメージ]を-5する。	86
☆2-□	□	ホーリーベル	片	-1	3	2d	4	付随・[魔法D]+5	86
☆3-□	□	オーシャンワンド	両	+0	3	4d	5	[実行/4/縦3マス][発動:+1/ダメージ:3d/氷結:20]の魔法攻撃。	87
☆3-□	□	ダーククラウド	片	-1	3	3d	4	[実行/戦場/1マス][発動:-1/ダメージ:4d/電撃:20]の魔法攻撃。	87
☆3-□	□	ワイズマン	両	+1	3	4d	5	付随・[主能力値]判定+1	87
☆3-□	□	エンシェントワンド	片	+0	3	3d	6		87
☆3-□	□	ゴッドゴブレット	片	-1	3	3d	6	[開始/戦場/2マス]対象は[魔法D]+5。	87
☆4-□	□	テンペストロッド	両	+0	3	5d	3	[実行/戦場/戦場][発動:+1/ダメージ:2d]の魔法攻撃。	87
☆4-□	□	セイバースタッフ	両	+1	3	4d	6	[特殊/戦場/1マス][戦1][戦闘]時のみ使用。対象が[所持]もしくは[装備]する[神器]1つの[耐久]を+1する。	87
☆4-□	□	ダークスカッター	両	+0	3	5d	6	[開始/戦場/戦場]対象は[回避]と[抵抗]-1。	87
☆4-□	□	ルーラーズレイ	片	+1	3	4d	6		87
☆4-□	□	デモンスホーン	片	+0	3	5d	5	付随・[主能力値]判定+1	87
☆5	□	スターコンプレッサ	両	+0	3	6d	3	[準備/戦場/戦場][シ1]対象の[HP]を30点減少する。	87
☆4	□	ランドスタッフ	片	+0	3	3d	3	[実行/4/縦3マス][発動:+1/ダメージ:4d]の魔法攻撃。	183

表A 魔法



所	★	名称	行	装	耐久	神能力/付随	P
☆1-□	□	ハードアーマー	-3	6	4		88
☆1-□	□	シーヴスローブ	-2	3	4	付随・【感覚】判定+2	88
☆1-□	□	マジックアーマー	-3	4	6	【防御/1/1マス】【魔法ダメージ】を-5する。	88
☆1-□	□	ナイトアーマー	-4	5	5	【防御↑/3/1マス】対象の代わりに【ダメージ】と【効果】を受ける。【ダメージ】に-3。	88
☆1-□	□	フェザーキルト	+0	3	4		88
☆2-□	□	トワイライトアーマー	-2	6	4	付随・【抵抗】+1	88
☆2-□	□	ヒューマンガーダー	-3	5	5	【防御/使用者/使用者】【タイプ:悪人】から受ける【ダメージ】を-10。	88
☆2-□	□	ソルトメイル	-2	4	5	【防御/使用者/使用者】【タイプ:機械】から受ける【ダメージ】を-10。	88
☆2-□	□	ライトムーヴ	+1	4	4		88
☆2-□	□	キャプテンアーマー	-3	5	6	【防御↑/3/1マス】対象の代わりに【ダメージ】と【効果】を受ける。【ダメージ】に-5。	88
☆3-□	□	ジェットアーマー	+0	5	5	付随・【機敏】判定+2	89
☆3-□	□	ドラゴンアーマー	-2	5	5	【特殊/使用者/使用者】【タ1】【命中】【発動】判定直後に使用。出目5を1つ6に変更。【クリティカル】も発生する。	89
☆3-□	□	ホーリーケープ	-1	4	6	【防御/使用者/使用者】【タイプ:不死】から受ける【ダメージ】を-10。	89
☆3-□	□	ヒーストドッジ	-1	4	6	【防御/使用者/使用者】【タイプ:魔獣】から受ける【ダメージ】を-10。	89
☆3-□	□	クロスフォートレス	-1	6	5		89
☆4-□	□	フェニックスアーマー	-2	6	5	【特殊/使用者/使用者】【戦1】【気絶】を解除。さらに【HP】40点【回復】。【状態:気絶】でも使用可能。	89
☆4-□	□	マジックゲイナー	-2	6	5	【防御/戦場/戦場】【戦1】受ける【魔法ダメージ】-20。	89
☆4-□	□	インシュランスメイル	-2	6	6	【特殊/使用者/使用者】【シ1】【戦闘】中、【気絶】直前に使用。対象は【神聖石】を30個入手。	89
☆4-□	□	ジャイアントメイル	-2	7	6	付随・【体力】判定+2	89
☆4-□	□	パンプメイル	+1	6	5		89
☆5	□	ディヴァインクロス	-3	8	3	【最終ダメージ/戦場/1マス】【シ1】受けた【最終ダメージ】によって減少した【HP】と同じだけ、対象の【HP】を減少する。	89

所	★	名称	回	抵	装	耐久	神能力/付随	P
☆1-□	□	スパイクシールド	+1	+0	2	4	付随・【物理D】+5	90
☆1-□	□	ウェーブシールド	+1	+2	0	4		90
☆1-□	□	レアメタルシールド	+2	+0	2	4		90
☆1-□	□	バインドシールド	+1	+1	0	6	【特殊/3/1マス】【タ1】対象の判定直後に使用。対象は【回避】判定の達成値に-2。	90
☆1-□	□	ゲイルシールド	+1	+0	2	6	【開始/2/1マス】対象は【行動値】-3。	90
☆2-□	□	アースシールド	+1	+1	1	5	【防御↑/使用者/使用者】【属性:電撃】の【ダメージ】を-10。	90
☆2-□	□	フレイムレジスター	+1	+1	1	5	【防御↑/使用者/使用者】【属性:火炎】の【ダメージ】を-10。	90
☆2-□	□	ボラリゼーションナー	+0	+2	1	5	【防御↑/使用者/使用者】【属性:閃光】の【ダメージ】を-10。	90
☆2-□	□	グレートシールド	+2	+2	1	4		90
☆2-□	□	センサーシールド	+1	+1	1	5	付随・【感覚】判定+2	90
☆3-□	□	ヒールボード	+1	+1	2	5	【開始/戦場/戦場】【戦1】対象の【HP】を20点【回復】。	91
☆3-□	□	フラッシュガーダー	+2	+0	2	5	【防御/4/3マス】【タ1】対象の受ける【魔法ダメージ】を-10。	91
☆3-□	□	タフシールド	+2	+1	2	6		91
☆3-□	□	ワイズモノリス	+1	+2	2	5	付随・【発動】+1	91
☆3-□	□	エールボンボン	+2	+0	2	4	【開始/戦場/戦場】対象は【命中】と【発動】に+1。	91
☆4-□	□	ガッデスマイラー	+2	+1	1	5	【開始↑/戦場/1マス】【戦1】対象の【タイプ】を任意の【タイプ】に変更する。	91
☆4-□	□	ラックエムブレム	+1	+2	1	6	【特殊/戦場/1マス】【タ1】対象の【ファンブル】直後に使用。対象は【神聖石】を獲得した後、【リロール】する。	91
☆4-□	□	バトルドレイナー	+1	+1	3	6	【特殊/戦場/1マス】【タ1】対象の【ダメージ】を使用者が受け【効果】を消す。	91
☆4-□	□	グランドソーサー	+2	+2	1	7		91
☆4-□	□	オートドール	+2	+2	1	5	付随・【主能力値】判定+2	91
☆5	□	ダークマター	+2	+1	2	3	【開始/戦場/1マス】【シ1】対象の【行動値】を1にする。	91

所	★	名称	耐久	神能力/付随	P
☆1-□	□	エナジープレス	5	【終了/使用者/使用者】対象の【HP】を10点【回復】。	92
☆1-□	□	ホークガントレット	4	付随・【命中】+1	92
☆1-□	□	ライトアミュレット	6	【開始/1/1マス】対象に【状態:怯みLV1】を与える。	92
☆1-□	□	センシングプレス	4	付随・【感覚】判定+2	92
☆1-□	□	レジストマント	4	付随・【抵抗】+1	92
☆2-□	□	ドリルプレス	5	付随・【物理D】+5	92
☆2-□	□	ルーンマント	5	付随・【発動】+1	92
☆2-□	□	バランスピット	6	付随・【無効:転倒】	92
☆2-□	□	ベストサングラス	6	付随・【無効:暗闇】	92
☆2-□	□	シルバーペンダント	6	【特殊/使用者/使用者】【タ1】対象の判定直後に使用。対象は【主能力値】判定を【リロール】する。	92
☆3-□	□	ミスティックマスク	5	【開始↑/3/2マス】対象に【状態:挑発】を与える。	93
☆3-□	□	ガードプレス	6	【開始/4/3マス】対象の【装甲】を+2。	93
☆3-□	□	マジックピアス	5	【ダメージ/4/1マス】対象が算出した【魔法ダメージ】に+5。	93
☆3-□	□	ミラージュプレス	6	付随・【回避】+1	93
☆3-□	□	キャットフード	6	付随・【感覚】判定+2	93
☆4-□	□	シールドアーム	4	【実行↑/使用者/使用者】【シ1】対象は【タイミング:実行】で2回【行動】できる。	93
☆4-□	□	ナイトコート	5	【防御/戦場/1マス】【タ1】対象が受ける【ダメージ】を【半減】。対象はこの効果を拒否可能。	93
☆4-□	□	エンジェルバックル	6	【特殊/戦場/3マス】【タ1】対象の判定直後に使用。対象はあらゆる判定の達成値に+1。	93
☆4-□	□	オラクルピアス	6	付随・【主能力値】判定+2	93
☆4-□	□	センサーリング	6	付随・【命中】+2	93
☆5	□	ノーブルスフィア	3	【特殊/戦場/戦場】【シ1】対象の【状態】をいくつでも【解除】し、さらに【HP】を40点【回復】。	93



所	★	名称	用	命	距	ダ	耐久	神能力/付随	P
☆1-□	□	マインーター	片	+0	1	3d	4	付随・[巫人:10]	94
☆1-□	□	アイスマイス	両	+0	1	5d	4	付随・[氷結:10]	94
☆1-□	□	エクステンダー	片	+0	2	3d	4		94
☆1-□	□	スラッグカッター	両	+0	1	5d	6	[準備/使用者/使用者]物理攻撃の[対象]を[横2マス]に変更。	94
☆1-□	□	フィアゴロチン	両	+1	1	4d	6	[開始/3/1マス]対象を任意の方向に1マス[移動]させる。	94
☆2-□	□	ツンランサー	両	-1	2	6d	6	[ダメージ/使用者/使用者][タ1]物理ダメージに+10。	94
☆2-□	□	メディスンランス	片	-1	2	4d	6	[特殊/3/1マス][タ1][気絶]を除く[状態]を2つ[解除]。	94
☆2-□	□	レイスラッシュャー	片	+0	1	5d	5		94
☆2-□	□	シザーソード	両	+0	1	7d	4	付随・[回避]+1	94
☆2-□	□	エナジーヨーヨー	片	+0	1	4d	6	[準備/使用者/使用者]物理攻撃を[距離:4]に変更・[物理D]+5。	94
☆3-□	□	ラジオランサー	両	+0	2	6d	5	付随・[自然:20]	95
☆3-□	□	マンシキラー	片	+1	1	5d	4	付随・[機械:20]	95
☆3-□	□	ニンジャハンマー	片	+0	1	5d	6	[開始/戦場/戦場]対象は[状態:急襲]を得る。	95
☆3-□	□	ストームブレード	両	+0	1	7d	6	[開始/戦場/3マス]対象を任意の方向に1マス[移動]させる。	95
☆3-□	□	オートバランサー	両	+0	2	6d	7	[特殊/3/1マス][タ1][気絶]以外の[状態]をいくつでも[解除]。	95
☆4-□	□	ラムダセイバー	両	+0	1	8d	5	[開始/戦場/縦3マス][戦1]対象は[状態:怯みLV3]を得る。	95
☆4-□	□	エクスカリアックス	片	+0	1	8d	6		95
☆4-□	□	ゴッドロック	両	+0	1	8d	6	付随・[装甲]+4	95
☆4-□	□	バスターメイス	片	-1	1	7d	5	[ダメージ/3/1マス][戦1]対象が算出した[物理ダメージ]に+20。	95
☆4-□	□	グルメランサー	片	-1	2	6d	6	[実行/戦場/1マス][戦1]対象は[HP]を[最大HP]まで回復。	95
☆5	□	カタストロフ	両	+0	1	9d	3	[ダメージ/使用者/使用者][シ1][ダメージ]に+50。	95
☆4	□	アスラブレード	片	+0	1	6d	2	[準備/使用者/使用者]物理攻撃を[距離:2/対象:横2マス]に変更・[物理D]+5。	183

表B 近接

所	★	名称	用	命	距	ダ	耐久	神能力/付随	P
☆1-□	□	ホーリースリング	片	-1	3	2d	4	付随・[不死:10]	96
☆1-□	□	ハンターボウ	両	+0	3	3d	4	付随・[魔獣:10]	96
☆1-□	□	ミラージュダーツ	片	-1	3	2d	4	付随・[回避]+1	96
☆1-□	□	ベストダーツ	片	-1	3	2d	7	[ダメージ/3/1マス]対象が算出した[物理ダメージ]に+5。	96
☆1-□	□	エイミングボウ	両	+0	3	3d	6	[準備/使用者/使用者]対象は[命中]に+2。	96
☆2-□	□	ラピッドボウ	両	+1	3	4d	5		96
☆2-□	□	스팅ダーツ	片	-1	3	3d	7	[ダメージ/使用者/使用者]物理攻撃の[対象]の装甲を-5([装甲]は最低0)する。	96
☆2-□	□	ビジネスカード	片	-1	3	3d	5	付随・[精神]判定+2	96
☆2-□	□	エクスブロードボウ	両	+0	3	5d	5		96
☆2-□	□	インパクトエアガン	片	-1	3	3d	5	[ダメージ/使用者/使用者]攻撃の[対象]に[状態:転倒]を与える。	96
☆3-□	□	オーガシューター	両	+0	3	5d	5	付随・[体力]判定+4	97
☆3-□	□	マードーボウガン	片	-1	3	4d	5	付随・[巫人:20]	97
☆3-□	□	メンタルドレナー	両	+0	3	5d	6	[ダメージ/使用者/使用者][戦闘]中に使用、任意の(スキル)1つの使用回数を1[回復]。	97
☆3-□	□	スタナーガン	片	-1	3	4d	6	[開始/3/1マス]対象に[状態:麻痺]を与える。	97
☆3-□	□	ニードルシューター	片	-1	3	4d	6	[実行/戦場/3マス][タ1][状態]をいくつでも[解除]・[HP]を20点[回復]。	97
☆4-□	□	ガーディアンボウ	両	+0	3	6d	6	付随・[装甲]+4	97
☆4-□	□	フォトンメラン	片	+0	3	6d	5		97
☆4-□	□	ダンスマシンガン	両	+0	3	6d	4	[特殊/3/1マス][戦1][移動]を宣言した対象の[移動]を終了させる。	97
☆4-□	□	スリングスリング	片	-1	3	5d	5	[特殊/使用者/使用者][タ1]判定ダイス+3d。クリティカルは発生しない。	97
☆4-□	□	アルケミストガン	片	-1	3	5d	3	[特殊/使用者/使用者][シ2][戦闘]外専用。500Gを得る。	97
☆5	□	オートリピータ	両	-1	3	8d	3	[実行↑/使用者/使用者][シ1][タイミング:実行]で3回[行動]できる。	97

表B 射撃

所	★	名称	用	発	距	ダ	耐久	神能力/付随	P
☆1-□	□	ソニックスタッフ	両	+0	3	2d	5	[実行/4/斜め3マス][発動:+0/ダメージ:3d/風圧:10]の魔法攻撃。	98
☆1-□	□	ホーリーワンド	片	-1	3	1d	4	[実行/4/1マス][発動:-1/ダメージ:4d/閃光:10]の魔法攻撃。	98
☆1-□	□	ライフメーカー	片	-1	3	1d	4	[準備/3/横1列][発動:+0/ダメージ:1d]・[魔法ダメージ]点[HP][回復]。	98
☆1-□	□	ゴリラワンド	片	-1	3	1d	4	付随・[体力]判定+2	98
☆1-□	□	コンセントレイター	両	+1	3	2d	4		98
☆2-□	□	ポイズンワンド	片	-1	3	2d	4	[実行/4/横1列][発動:+0/ダメージ:1d]の魔法攻撃・[最終ダメージ]を1点以上受けた対象は、[状態:猛毒LV2]を得る。	98
☆2-□	□	キングタロー	片	-1	3	2d	5	[開始/3/1マス]対象は[命中]+2・[物理D]+5。	98
☆2-□	□	マジックピースト	両	+2	3	3d	4		98
☆2-□	□	オープニングスタッフ	両	+1	3	3d	4	付随・[行動値]+2	98
☆2-□	□	ディヴァイドジュエル	片	-1	3	2d	5	[実行/4/3マス][発動:-1/ダメージ:2d]の魔法攻撃。	98
☆3-□	□	サイクロンアイ	両	+1	3	3d	3	[実行/戦場/戦場][発動:-1/ダメージ:1d/風圧:20]の魔法攻撃。	99
☆3-□	□	クリムゾンオーブ	片	-1	3	3d	4	[実行/4/×字5マス][発動:-1/ダメージ:2d/火炎:20]の魔法攻撃。	99
☆3-□	□	ルーインスタッフ	両	+0	3	4d	4	[実行/4/十字5マス][発動:+0/ダメージ:2d/閃光:20]の魔法攻撃。	99
☆3-□	□	アジリティオーブ	片	+0	3	3d	4	付随・[機敏]判定+2	99
☆3-□	□	キングステッキ	両	+1	3	5d	5		99
☆4-□	□	ディヴァイドラム	両	-1	3	6d	5	[開始/戦場/3マス]対象は[命中]と[発動]に+1・[物理D]と[魔法D]に+5。	99
☆4-□	□	エンリッチオーブ	片	-1	3	4d	6	[特殊/戦場/戦場][タ1]対象の[主能力値]判定+2。	99
☆4-□	□	ヒールアミュレット	片	-1	3	4d	5	[準備/戦場/3マス][発動:+0/ダメージ:3d]・[魔法ダメージ]点[HP][回復]。	99
☆4-□	□	マナインハイラー	両	+1	3	5d	7		99
☆4-□	□	ライトライト	片	+0	3	3d	6	[開始/戦場/戦場]対象は[状態:飛行]を得る。	99
☆5	□	スターコンプレッサ	両	+0	3	6d	3	[準備/戦場/戦場][シ1]対象の[HP]を30点減少する。	99
☆4	□	ランドスタッフ	片	+0	3	3d	3	[実行/4/縦3マス][発動:+1/ダメージ:4d]の魔法攻撃。	183

表B 魔法



所	★	名称	行	装	耐久	神能力／付随	P
☆1-□	□	ダンボールボックス	-1	2	4	付随・【物理D】+5	100
☆1-□	□	マーチャントクロス	-3	4	4	【特殊／使用者／使用者】(シ1)対象はただちに300Gを得る。	100
☆1-□	□	ウィザードローブ	-3	4	4	付随・【発動】+1	100
☆1-□	□	バランスアーマー	-3	4	4	付随・【無効:転倒】	100
☆1-□	□	レジストローブ	-2	3	4	付随・【抵抗】+1	100
☆2-□	□	スカウトローブ	+0	4	4	付随・【感覚】判定+2	100
☆2-□	□	ランプアーマー	-1	5	4	付随・【無効:暗闇】	100
☆2-□	□	フィールドローブ	-2	4	5	【防御／3／横1列】対象の受ける【ダメージ】を-5する。対象はこの効果を拒否可能。	100
☆2-□	□	ケミカルアーマー	-3	5	6	【防御／使用者／使用者】(タイプ:自然)から受ける【ダメージ】を-10。	100
☆2-□	□	ビジネスーツ	+0	4	4	付随・【精神】判定+2	100
☆3-□	□	セージアーマー	-1	5	5	付随・【知性】判定+2	101
☆3-□	□	トマスアーマー	-3	6	5	【特殊／戦場／1マス】(戦1)【開始】の行動を、1つ打ち消す。	101
☆3-□	□	プレズプレスト	-2	6	6		101
☆3-□	□	ラビッツーツ	-2	5	5	【特殊／戦場／1マス】(戦1)【防御】の行動を、1つ打ち消す。	101
☆3-□	□	サクリファイスミール	-3	6	5	【特殊／戦場／1マス】(戦1)対象の【攻撃行動】を【対象:1マス】に変え、【ダメージ】と【効果】を使用者が受ける。【HP】を回復させる行動には使用不可。	101
☆4-□	□	ファルコンアーマー	-2	6	5	【特殊／戦場／1マス】(戦1)【ダメージ】の行動を、1つ打ち消す。	101
☆4-□	□	ガッツアーマー	-3	7	4	【特殊／使用者／使用者】(タ1)【状態:気絶】を【解除】する。	101
☆4-□	□	ゴッドカーボン	+0	7	5		101
☆4-□	□	パワードアーマー	-1	7	5	付随・【物理D】+5	101
☆4-□	□	グラビティガード	-3	7	5	【特殊／戦場／1マス】(タ1)対象の【攻撃行動】を【対象:1マス】に変え、【ダメージ】と【効果】を使用者が受ける。【HP】を回復させる行動には使用不可。	101
☆5	□	ディヴァインクロス	-3	8	3	【最終ダメージ／戦場／1マス】(シ1)受けた【最終ダメージ】によって減少した【HP】と同じだけ、対象の【HP】を減少する。	101

所	★	名称	回	抵	装	耐久	神能力／付随	P
☆1-□	□	ルーンボード	+1	+1	0	4	付随・【魔法D】+2	102
☆1-□	□	ラプリーベット	+1	+1	2	4		102
☆1-□	□	ハリケーンシールド	+1	+0	2	5	【開始／3／1マス】対象を【移動】可能なマスに1マス【移動】させる。	102
☆1-□	□	ジョークシールド	+1	+1	0	7	【開始／3／1マス】対象に【状態:挑発】を与える。	102
☆1-□	□	ミラーシールド	+0	+1	2	5	【実行／4／縦3マス】【発動:+0／ダメージ:3d】の魔法攻撃。	102
☆2-□	□	フリーズカウター	+0	+1	3	5	【防御↑／使用者／使用者】(属性:氷結)の【ダメージ】を-10。	102
☆2-□	□	ゲイルガード	+2	+0	1	5	【防御↑／使用者／使用者】(属性:風圧)の【ダメージ】を-10。	102
☆2-□	□	フォースバックラー	+1	+0	3	6	【防御／4／1マス】対象が受ける【魔法ダメージ】を-10する。	102
☆2-□	□	ロードシールド	+1	+2	3	4		102
☆2-□	□	ビッグドーナツ	+1	+1	1	7	【準備・実行／使用者／使用者】対象の【HP】を25点【回復】。	102
☆3-□	□	ナイスボード	+1	+2	0	5	【終了／3／1マス】対象の【HP】を30点【回復】。	103
☆3-□	□	シニスターシールド	+1	+1	2	5	【開始／戦場／1マス】(戦1)対象に【状態:怯みLV2】を与える。	103
☆3-□	□	ノーブルソーサー	+1	+2	2	5	付随・【精神】判定+2	103
☆3-□	□	ミサイルシールド	+1	+1	2	5	【実行／戦場／1マス】(命中:+0／ダメージ:5d)の物理攻撃。	103
☆3-□	□	ゴリラシールド	+2	+1	2	5	付随・【体力】判定+2	103
☆4-□	□	ビームバックラー	+2	+2	3	6		103
☆4-□	□	オールドシールド	+2	+2	1	6	付随・【知性】判定+2	103
☆4-□	□	サニーガード	+2	+0	3	4	【防御／戦場／戦場】(戦1)対象が受ける【ダメージ】を【半減】する。	103
☆4-□	□	ゴッドブロック	+1	+1	3	5	【特殊／3／1マス】(戦1)使用者の【手番】終了後に使用、対象が【未行動】の場合、【行動値】を無視して【手番】を行う。	103
☆4-□	□	ミストシールド	+2	+1	1	6	【開始／戦場／戦場】対象は【回避】と【抵抗】+1。	103
☆5	□	ダークマター	+2	+1	2	3	【開始／戦場／1マス】(シ1)対象の【行動値】を1にする。	103

所	★	名称	耐久	神能力／付随	P
☆1-□	□	ラックデビルアイ	4	【特殊／使用者／使用者】(タ1)【ファンブル】発生時に【神聖石】をさらに10個獲得する。	104
☆1-□	□	ビームリング	6	【実行／戦場／1マス】【発動:+0／ダメージ:2d】の魔法攻撃。	104
☆1-□	□	ダッシューツ	4	付随・【機敏】判定+2	104
☆1-□	□	エレガントタイ	7		104
☆1-□	□	スキルブック	5	【特殊／使用者／使用者】(タ1)対象は(スキル)1つの【使用回数】を1【回復】。	104
☆2-□	□	プレスアイドル	5	【防御↑／2／2マス】(タ1)対象の受ける【ダメージ】を-5する。対象はこの効果を拒否可能。	104
☆2-□	□	アロマピアス	5	【実行／戦場／戦場】対象の【HP】を10点【回復】。	104
☆2-□	□	スピードリング	5	付随・【行動値】+2	104
☆2-□	□	ハイホーリーシンボル	5	付随・【精神】判定+2	104
☆2-□	□	ノーブルマント	6	【開始／使用者／使用者】対象は【状態:飛行】を得る。	104
☆3-□	□	シルダーバード	5	【実行／3／横1列】【発動:0／ダメージ:4d】の魔法攻撃。	105
☆3-□	□	フェアリードール	6	【特殊／4／1マス】(タ1)対象の判定直後に使用、対象はあらゆる判定の【達成値】+1。	105
☆3-□	□	フレッシュプレス	5	付随・【無効:猛毒】	105
☆3-□	□	ラビットフット	5	【特殊／4／1マス】(タ1)【ファンブル】直後に使用、【神聖石】を得た上で【リロール】する。	105
☆3-□	□	ファストプレス	6	付随・【機敏】判定+2	105
☆4-□	□	ヒールグラス	5	【実行／戦場／3マス】【発動:+0／ダメージ:3d】の魔法攻撃。【魔法ダメージ】点【HP】が【回復】。	105
☆4-□	□	テレポートプレス	6	【準備↑／使用者／使用者】対象を【移動】可能なマスに【設置】する。	105
☆4-□	□	ブラッドチェンジャー	5	【実行／使用者／使用者】(タ1)【戦闘】時のみ使用、対象は【HP】を20まで消費し、同数の【神聖石】を入手。	105
☆4-□	□	ルーンプレス	6	付随・【発動】+2	105
☆4-□	□	コンディショナー	6	付随・【無効:麻痺】	105
☆5	□	ノーブルスフィア	3	【特殊／戦場／戦場】(シ1)対象の【状態】をいくつでも【解除】し、さらに【HP】を40点【回復】。	105

