解説：

聖剣（カリヨン）

遺跡兵装（ダグ・ウェポン）

ヒューリンが自分よりも強大な敵に立ち向かうために作り出した偶然と奇跡の賜物。現在では製法は失われ、

メンテナンスの方法も分かっていない。そのため現在の浮遊島群ではほぼ半壊状態のまま運用されているというのが現状である。

＊剣に設定されている効果は『タレント（特筆能力）』という扱いになります。そのためスキルやパワーで打ち消すことができません。

銘：セニオリス　使用不可

種別：長剣（両手剣）　装備部位：片（両）

レベル：-　重量：3　命中補正：+2

攻撃力：60　行動値修正+1

射程：至近（可変）

残調律回数：4/5

効果：

A.『相対的魔力利用：原初』　解放

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：相手に≪驚異度≫が設定されている

この武器で与えたダメージに+≪驚異度≫×100

B.『概念付与：死』　解放

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

この武器の攻撃で攻撃対象のHPを0にした場合、あらゆる『タイミング:戦闘不能』に行われる効果を無効化し即座に対象を死亡させる。

C.『契り：悲運』　解放

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

あなたの幸運能力値は-10される。fateを10点得る。

D.『全能適正Aブレイブ』　封印

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

あなたの幸運以外の能力値に+4。

E.『人造神殺剣』　封印

タイミング：MAと同時　判定：-　対象：自身　射程：自身　コスト：10　SL上限：1

使用条件：シナリオ3回　ラウンド持続

HPをCL×10点まで任意に減らす。減らしたHP×5点分ダメージにプラス

F.『セフィロト・カウンター』　封印

タイミング：SETUPと同時　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：15　SL上限：1

使用条件：-

行動値と移動力を+20

G.『極位聖剣：セニオリス』　封印

タイミング：ダメージロールの直前　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：20　SL上限：1

使用条件：シナリオ一回。

この武器で行う攻撃のダメージロールにfateを使う場合、fate1点につき+10D振ってもよい。

このタレントを使う場合、幸運能力値以上にfateを使っても良い。

銘：ヴァルガリス　使用不可

種別：長剣（両手剣）　装備部位：片（両）

レベル：-　重量：1　命中補正：+3

攻撃力：50　行動値修正+0

射程：至近（可変）

残調律回数：4/4

効果：

A.『相対的魔力利用:高』　解放

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：相手に≪驚異度≫が設定されている

この武器で与えたダメージに+≪驚異度≫×80

B.『慣性制御：武器』　解放

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

この武器で行う攻撃の命中判定に+2Dする。

C.『慣性制御：体』　封印

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

自身が行う回避判定に+2Dする。

D.『動力撃』　封印

タイミング：MAと同時　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：3　SL上限：1

使用条件：-

ダメージに+15とBS『スリップ』を追加

ラウンド持続。

E.『慣星曲撃』　封印

タイミング：MA　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：12　SL上限：1

使用条件：シーン3回

ダメージに+【敏捷基本値】

ｸﾘﾃｨｶﾙが出たときもう一度自分のMJを行う。

D.『不可避剣:ヴァルガリス』　封印

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

命中補正に+6

攻撃でｸﾘﾃｨｶﾙが出た場合、相手はリアクションが出来なくなる。

銘：インサニア　使用不可

種別：長剣（両手剣）　装備部位：片（両）

レベル：-　重量：3　命中補正：+1

攻撃力：40　行動値修正+3

射程：至近（可変）

残調律回数：3/3

効果：

A.『相対的魔力利用：中』パッシブ　解放

相手に≪驚異度≫が設定されている場合、この武器で与えたダメージに+≪驚異度≫×50

B.『不動心像』　パッシブ　解放

精神能力値に+3

あらゆる精神判定に+1D

C.『泰然自若』　パッシブ　封印

BS「威圧」「放心」「逆上」を受けなくなる。

D.『神色自若』　パッシブ　封印

物理防御・魔法防御+20

E.『猪突勇猛剣：インサニア』　MAと同時　コスト：10　シナリオ一回　ラウンド持続　封印

HPを20点失い、ダメージダイスに+7D。

銘：ヒストリア

種別：長剣（両手剣）　装備部位：片（両）

レベル：-　重量：4　命中補正：+-0

攻撃力：45　行動値修正:+-0

射程：至近（可変）

残調律回数：3/3

効果：

1. 『相対的魔力利用：中』　解放

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

相手に≪驚異度≫が設定されている場合、この武器で与えたダメージに+≪驚異度≫×50

B.『サーチング：起源』　封印

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

エネミー識別+1D

一般スキル【ヒストリー】を取得する。

判定+1

C.『サーチング：根源』　封印

タイミング：SETUP　判定：-　対象：単体　射程：-　コスト：5　SL上限：1

使用条件：-

対象に属性を付与する。付与する属性は自由に決めて良い。対象はこの効果を拒否することができる。

ラウンド持続

対象が行うダイスロールのいずれかの目に+1する。これにより6の目が二つ以上になればｸﾘﾃｨｶﾙとなる。

D.『因果逆転剣:ヒストリア』 封印

タイミング：MJ　判定：魔術　対象：範囲（選択）　射程：視界　コスト：20　SL上限：1

使用条件：シナリオ3回

対象が行う全てのダイスロールに有効。ダイスロールで1の目が出た場合、その目をすべて6の目として数える。この効果で6の目が二つ以上になった場合、クリティカルが発生する。

ラウンド持続

銘：デスペラティオ

種別：長剣（両手剣）　装備部位：片（両）

レベル：-　重量：6　命中補正：+-0

攻撃力：45　行動値修正:+-0

射程：至近（可変）

残調律回数：4/4

効果：

A．『相対的魔力利用：中』　解放

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：相手に≪驚異度≫が設定されている

この武器で与えたダメージに+≪驚異度≫×60

B.『キンスレイヤー』　解放

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：使用者と同じ種族のみに有効

ダメージに+20

C．『フラトリサイド』　封印

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：使用者と同じ種族のみに有効

この武器で与えるダメージは貫通する。

D.『ジェノサイド』　封印

タイミング：MA同時　判定：精神対決　対象：単体　射程：20ｍ　コスト：5　SL上限：1

使用条件：使用者と同じ種族のみに有効

精神判定に勝利した場合、対象はリアクションが取れなくなる。

E.『レジサイド』　封印

タイミング：SETUP　判定：-　対象：単体　射程：10ｍ　コスト：15　SL上限：1

使用条件：使用者と同じ種族のみに有効

物理防御力と魔法防御力を0にする。

F.『同胞鏖滅剣:デスペラティオ』　封印

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：使用者と同じ種族のみに有効

使用者と同じ種族の相手に攻撃する時、ダメージに+CL×5

銘：ラピデムシビルス

種別：長剣（両手剣）　装備部位：片（両）

レベル：-　重量：5　命中補正：+-0

攻撃力：50　行動値修正:+-0

射程：至近（可変）

残調律回数：3/3

効果：

A．『相対的魔力利用：中』　解放

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：相手に≪驚異度≫が設定されている

この武器で与えたダメージに+≪驚異度≫×40

B．『ヘルシーメルシー』　封印

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

自身はBS「毒」「スリップ」「スタン」を受けない。

C.『ライトトゥヘルス』　封印

タイミング：クリンナップ　判定：器用判定　対象：自身　射程：-　コスト：10　SL上限：1

使用条件：シーン1回

HPを[CL×30]点回復する。

D．『超常快活剣:ラピデムシビルス』　封印

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

HP回復した（された）時、MPを[CL×50]点回復する。

銘：ロクス・ソルス

種別：長剣（両手剣）　装備部位：片（両）

レベル：-　重量：13　命中補正：-2

攻撃力：60　行動値修正: -1

射程：至近（可変）

残調律回数：4/4

効果：

A．『相対的魔力利用：高』　解放

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：相手に≪驚異度≫が設定されている

この武器で与えたダメージに+≪驚異度≫×60

B.『マッスル・ボルテージ』 封印

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

筋力能力値に+3

筋力判定+1D

ダメージに+25

カース：この武器を使って攻撃する場合自身のHPに[CL×3]ダメージを与える。

C.『ベオウルフ』 封印

タイミング：SETUPと同時　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：13　SL上限：1

使用条件：シーン1回

攻撃力+30

物理防御力+30

回避判定-2D

D.『腕力膂力腕』　封印

タイミング：MAと同時　判定：筋力判定　対象：自身　射程：-　コスト：7　SL上限：1

使用条件：シーン1回

相手の物理・魔法防御力を0としてダメージを計算する。

ダメージに+【筋力基礎値】

E.『粉砕壊剣:ロクス・ソルス』　封印

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

『カース：この武器を使って攻撃する場合自身のHPに[CL×3]ダメージ』を無効化する。

ダメージを与えた場合BS『スリップ』『威圧』『放心』を相手に与える。

武器を持っている相手の場合、武器、一つ選び破壊する。

【筋力基礎値】+20

銘：ムルスムアウレア

種別：長剣（両手剣）　装備部位：片（両）

レベル：-　重量：5　命中補正：+-0

攻撃力：55　行動値修正:+1

射程：至近（可変）

残調律回数：4/4

効果：

A．『相対的魔力利用：高』　解放

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：相手に≪驚異度≫が設定されている

この武器で与えたダメージに+≪驚異度≫×55

B.『トライドグラーダ』　封印

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

自身のHPに+[CL×5]

C.『ニライカナイ』 封印

タイミング：戦闘不能　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：シーン1回

戦闘不能になった時、戦闘不能状態を回復しHPを[CL×5]回復する。

復活した場合行動済みになる。

D.『ベック・グリーンバーグ』　封印

タイミング：SETUP　判定：幸運　対象：自身　射程：-　コスト：fate1点　SL上限：1

使用条件：シナリオ1回

MPを全快する。

E.『限定不死剣:ムルスムアウレア』　封印

タイミング：戦闘不能　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：fate1点　SL上限：1

使用条件：fateがある限り

戦闘不能になった時、fateを1点支払う事でHP 1の状態で戦闘不能状態から回復する。

この効果で戦闘不能状態が回復された場合、行動済みにならない。

この効果は他の【タイミング:戦闘不能】のスキルやパワーと重複しない。

銘：パーチェム

種別：長剣（両手剣）　装備部位：片（両）

レベル：-　重量：5　命中補正：+-0

攻撃力：40　行動値修正:+-0

射程：至近（可変）

残調律回数：4/4

効果：

A．『相対的魔力利用：中』　解放

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：相手に≪驚異度≫が設定されている

この武器で与えたダメージに+≪驚異度≫×40

B.『アシスタント』　封印

タイミング：MAと同時　判定：魔術判定　対象：単体　射程：視界　コスト：5　SL上限：1

使用条件：-

対象の命中判定に+2D、ダメージに+5D

C.『カヴィング・ファイヤ』 封印

タイミング：SETUPと同時　判定：-　対象：単体　射程：視界　コスト：4　SL上限：1

使用条件：-

対象が受けるダメージを30軽減、与えるダメージに+25

D.『レスキュー・アフターマス』　封印

タイミング：イニシアチブ　判定：-　対象：単体　射程：20ｍ　コスト：8　SL上限：1

使用条件：シーン3回

対象に対して行動値+30、防御力+30、攻撃力+30

E.『助教剣:パーチェム』　封印

タイミング：イニシアチブ　判定：-　対象：範囲（選択）　射程：視界　コスト：-　SL上限：1

使用条件：シナリオ1回

対象を未行動にする。

対象の与えるダメージを+5D

銘：イグナレオ

種別：長剣（両手剣）　装備部位：片（両）

レベル：-　重量：7　命中補正：+-0

攻撃力：30　行動値修正:-2

射程：至近（可変）

残調律回数：4/4

効果：

A．『相対的魔力利用：低』　解放

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：相手に≪驚異度≫が設定されている

この武器で与えたダメージに+≪驚異度≫×20

B.『土鬼』　封印

タイミング：効果参照　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：3　SL上限：1

使用条件：-

武器攻撃と同時に隠密状態になる。

敵とエンゲージしていても隠密状態になることもできる。

C.『火鬼』 封印

タイミング：パッシブ 判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：隠密状態

移動、アイテムの使用、「対象：自身」以外のスキルを使用しても隠密状態が解除されない。

D.『水鬼』　封印

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：隠密状態

隠密状態時　命中判定+3D　ダメージ+3D

E.『隠形鬼剣:イグナレオ』　封印

タイミング：命中判定直後　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：5　SL上限：1

使用条件：隠密状態、シナリオ3回

命中判定のダイスロールの直後に使用する。

そのダイスロールで6の目が1つでもあれば1個のダイスを振り直してもよい。その結果6の目のダイスが2個以上になればｸﾘﾃｨｶﾙとなる。

銘：プルガトリオ

種別：長剣（両手剣）　装備部位：片（両）

レベル：-　重量：6　命中補正：+1

攻撃力：50　行動値修正:-1

射程：至近（可変）

残調律回数：4/4

効果：

A．『相対的魔力利用：中』　解放

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：相手に≪驚異度≫が設定されている

この武器で与えたダメージに+≪驚異度≫×40

B.『ジャッジメント』　封印

タイミング：SETUPと同時　判定：精神対決　対象：場面（選択）　射程：視界　コスト：6　SL上限：1

使用条件：-

精神対決を行い、勝利した場合対象にBS「罪人」を与える。

対象の回避を-1Dする。

C.『ダス・ウィティル』 封印

タイミング：パッシブ 判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

攻撃する対象が「罪人」を受けている場合、自身の命中ダイスを+1D、ダメージダイスを+2Dする。

D.『リシューニア』　封印

タイミング：MAと同時　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：10　SL上限：1

使用条件：-

対象が「罪人」を受けている場合、ダメージロールでは対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0をみなしてHPダメージを算出する。ラウンド持続。

E.『独断判決剣:プルガトリオ』　封印

タイミング：命中判定直前　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：8　SL上限：1

使用条件：シナリオ3回

対象が「罪人」を受けている場合に使用可能。

命中判定のダイスロールの直前に使用する。

相手はリアクションを行えない。

銘：カテナ

種別：長剣（両手剣）　装備部位：片（両）

レベル：-　重量：8　命中補正：+3

攻撃力：40　行動値修正:+2

射程：至近（可変）

残調律回数：4/4

効果：

A．『相対的魔力利用：中』　解放

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：相手に≪驚異度≫が設定されている

この武器で与えたダメージに+≪驚異度≫×45

B.『チェーン・ロック』　封印

タイミング：SETUPと同時　判定：筋力　対象：単体　射程：20ｍ　コスト：5　SL上限：1

使用条件：-

対象と筋力対決を行い、勝利した場合、対象をこちらのエンゲージに移動させる。

そのエンゲージは『封鎖』される。

C.『アガリ・カテナ』 封印

タイミング：MAと同時 判定：-　対象：単体　射程：20ｍ　コスト：6　SL上限：1

使用条件：-

HPを[CL×5]まで任意に消費してよい。消費した数値分、対象の攻撃力にプラスする。

D.『アガッタ・カテナ』　封印

タイミング：効果参照　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：10　SL上限：1

使用条件：-

PT内の誰かがHPかMPを回復した時に使用しても良い。

自分も回復した数値分、HPかMPを回復する。どちらを回復するかは自分で選んでよい。

E.『連鎖束縛剣:カテナ』　封印

タイミング：効果参照　判定：-　対象：範囲（選択）　射程：視界　コスト：7　SL上限：1

使用条件：シナリオ1回

対象が回避判定を行う直前に使用できる。

対象の回避ダイスを-10Dする。この効果により回避が失敗した場合、対象は即座に行動済みになる。

その後、自身も行動済みになる。

銘：オラシオン

種別：長剣（両手剣）　装備部位：片（両）

レベル：-　重量：9　命中補正：+-0

攻撃力：50　行動値修正:+-0

射程：至近（可変）

残調律回数：4/4

効果：

A．『相対的魔力利用：中』　解放

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：相手に≪驚異度≫が設定されている

この武器で与えたダメージに+≪驚異度≫×50

B.『プレイヤーズ』　封印

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

自身の攻撃力に+[精神+知力]。

C.『センテンス』 封印　魔術

タイミング：MAと同時 判定：魔術　対象：単体　射程：20ｍ　コスト：7　SL上限：1

使用条件：-

対象にMP回復を行う。[4D+CL×3]点回復する。

D.『アーゲメント』　封印

タイミング：イニシアチブ　判定：魔術判定　対象：単体　射程：20m　コスト：10　SL上限：1

使用条件：シーン3回

ダメージ増加を行う。10Dを振り、出た目の合計値分ダメージにプラスする。

E.『希求嘆願剣:オラシオン』　封印

タイミング：MJ　判定：-　対象：範囲（選択）　射程：視界　コスト：13　SL上限：1

使用条件：シナリオ1回

Fateを5点使用。

Fateの回復を行う。[CL]Dを振り、そのうち数字の大きい目を5つまで選ぶ。

その合計値分Fateを回復する。

銘：セニオリス・プロト

種別：長剣（両手剣）　装備部位：片（両）

レベル：-　重量：7　命中補正：+1

攻撃力：50　行動値修正:+1

射程：至近（可変）

残調律回数：4/4

効果：

A.『相対的魔力利用：中』　解放

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：相手に≪驚異度≫が設定されている

この武器で与えたダメージに+≪驚異度≫×60

B.『概念付与：死（プロトタイプ）』　封印

タイミング：パッシブ　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

この武器の攻撃で攻撃対象のHPを0にした場合、あらゆる『タイミング:戦闘不能』に行われる効果を無効化し即座に対象を死亡させる。

C.『人造神殺剣（プロトタイプ）』　封印

タイミング：MAと同時　判定：-　対象：自身　射程：自身　コスト：5　SL上限：1

使用条件：シナリオ3回　ラウンド持続

HPをCL×10点まで任意に減らす。減らしたHP×10点分ダメージにプラス

D.『クリフォト・カウンター』　封印

タイミング：MVと同時　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：10　SL上限：1

使用条件：-

Fateを１点消費。

タイミング：マイナーのスキル・パワーを3つまで使用してもよい。

E.『極位聖剣：セニオリス（プロトタイプ）』　封印

タイミング：ダメージロールの直前　判定：-　対象：自身　射程：-　コスト：15　SL上限：1

使用条件：シナリオ一回。

この武器で行う攻撃のダメージロールにfateを使う場合、fate1点につき+5D振ってもよい。

このタレントを使う場合、幸運能力値以上fateを使っても良い。