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。

＊聖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。そのためスキル、アイテム、パワーで打ち消すことができない。

＊聖剣の解放はAの能力が解放されると、「剣自体の能力」と「全PCに常時及ぼされる効果」のAがどちらも解放される。

聖剣(カリヨン)

[銘：セニオリス 2](#_Toc37535463)

[銘：ヴァルガリス 3](#_Toc37535464)

[銘：インサニア 4](#_Toc37535465)

[銘：ヒストリア 5](#_Toc37535466)

[銘：デスペラティオ 6](#_Toc37535467)

[銘：ラピデムシビルス 7](#_Toc37535468)

[銘：ロクス・ソルス 8](#_Toc37535469)

[銘：ムルスムアウレア 9](#_Toc37535470)

[銘：パーチェム 10](#_Toc37535471)

[銘：イグナレオ 11](#_Toc37535472)

[銘：プルガトリオ 12](#_Toc37535473)

[銘：カテナ 13](#_Toc37535474)

[銘：オラシオン 14](#_Toc37535475)

[銘：セニオリス・プロト 15](#_Toc37535476)

# 銘：セニオリス

種別：長剣（両手剣）、装身具、道具、補助防具、呪符　装備部位：武器、片(両)

レベル：-　重量：1　命中補正：+2

攻撃力：+CL　行動値修正：+1

射程：武器

効果：

A.『概念付与：死』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：単体　射程：シーン　コスト：-　SL上限：1

使用条件：シナリオ1回

自身の攻撃で対象を戦闘不能にした場合、対象が「タイミング：パッシヴ、アイテム」以外のスキル、パワー、タレントの使用を宣言した時に使用する。そのスキル、パワー、タレントは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくともスキル、パワー、タレントは使用された事になるので、対象はコストなどを通常通り消費する。

B.『相対的魔力利用：原初』

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

使用条件：シナリオ1回

この武器の攻撃、または武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃と同時に使用する。その攻撃を「対象：単体※」に変更、攻撃のダメージに+[CL×戦闘に参加しているキャラクター数]する。

C.『極位聖剣：セニオリス』

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

使用条件：シナリオ1回。

攻撃のダメージロールと同時に使用する。そのダメージロールでフェイトを使用してダイスを増やした場合、フェイト1点につき、ダメージロールにさらに+[戦闘に参加しているキャラクター数]Dする。つまり使用されたフェイト1点につき、ダメージロールが1+[戦闘に参加しているキャラクター数]Dされるようになる。

■全PCに常時及ぼされる効果

A.『対価交換：悲運』

タイミング：パッシブ/アフタープレイ　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：-

追加でfateを10点得る。

B.『願われし者』

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：-

攻撃のダメージに+[CL÷2]する。

C.『全能適正Sブレイブ』

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：-

【幸運】以外の能力値に+3する。

# 銘：ヴァルガリス

種別：長剣（両手剣）、装身具、道具、矢弾、呪符　装備部位：武器、片（両）

レベル：-　重量：1　命中補正：+3

攻撃力：+CL　行動値修正：+0

射程：武器

効果：

A.『慣性制御：武器』

タイミング：判定の直前　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：15　SL上限：1

使用条件：シーン1回

攻撃の命中判定の直前に使用する。その判定に+3Dする。

B.『相対的魔力利用：高』

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

使用条件：シナリオ3回

この武器の攻撃、または武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃と同時に使用する。

攻撃のダメージに+CL+【敏捷基本値】する。

C.『不可避剣：ヴァルガリス』

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

使用条件：シナリオ1回

攻撃の命中判定でクリティカルした場合に使用する。その攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、「タイミング：リアクション」のスキル、アイテム、パワー、タレントを使用できない。

■全PCに常時及ぼされる効果

A.『慣性制御：体』

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：-

回避判定の達成値に+2。

B.『重力からの解放』

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：-

重量の上限に+10

C.『揺らぎの断層』

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：-

【敏捷】に+2する。

# 銘：インサニア

種別：長剣（両手剣）、装身具、道具、呪符　装備部位：武器、片（両）

レベル：-　重量：1　命中補正：+1

攻撃力：+CL　行動値修正：+3

射程：武器

効果：

A.『不動心像』

タイミング：判定の直前　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：-　SL上限：1

使用条件：シーン1回

精神判定の直前に使用する。その判定に+2Dする。

B.『相対的魔力利用：中』

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

使用条件：シーン1回

この武器の攻撃、または武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃と同時に使用する。

攻撃のダメージに+CL+【精神】する。

C.『堅忍不抜剣：インサニア』

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

使用条件：シナリオ1回

自身が戦闘不能になった直後に使用する。戦闘不能を回復し、HPを１点回復する。自身が未行動の場合、行動済みとならない。

■全PCに常時及ぼされる効果

A.『泰然自若』

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：-

バッドステータス「威圧」を受けない。

B.『神色自若』

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：-

バッドステータス「放心」を受けない。

C.『点滴穿石』

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：-

バッドステータス「逆上」を受けない。

# 銘：ヒストリア

種別：長剣（両手剣）、装身具、道具、呪符　装備部位：武器、片（両）

レベル：-　重量：1　命中補正：+-0

攻撃力：+CL　行動値修正:+-0

射程：武器

効果：

A.『サーチング：起源』

タイミング：判定の直前　判定：自動成功　対象：単体　射程：視界　コスト：7　SL上限：1

使用条件：シーン1回

判定の直前に使用する。その判定のダイスに+2Dする。

B.『相対的魔力利用：中』

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

使用条件：シーン1回

この武器の攻撃、または武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃と同時に使用する。

攻撃のダメージに+CL+【知力】する。

C.『因果逆転剣:ヒストリア』

タイミング：効果参照　判定：自動成功　対象：単体　射程：視界　コスト：-　SL上限：1

使用条件：シナリオ1回

対象が行う全てのダイスロールに有効。対象が判定を行った(スキルやフェイトによる振り直しも終了した)あとで、使用する。その判定で振ったダイスのうち、1の目を6に変更する。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。

■全PCに常時及ぼされる効果

A.『サーチング：根源』

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：-

攻撃のダメージに+【現在の自身が保持しているフェイト数】する。

B.『編纂者』

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：-

あらゆる知力判定のダイスに+1Dする。

C.『オブザーバー』

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：-

【知力】に+2する。

# 銘：デスペラティオ

種別：長剣（両手剣）、装身具、道具、呪符　装備部位：武器、片（両）

レベル：-　重量：1　命中補正：+1

攻撃力：+CL　行動値修正:+1

射程：武器

効果：

A.『キンスレイヤー』

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

使用条件：攻撃対象が使用者と同じ種族の場合のみ有効、シーン3回

攻撃と同時に使用する。その攻撃の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と見なして

HPダメージを算出する。

B．『相対的魔力利用：低』

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

使用条件：シーン1回

この武器の攻撃、または武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃と同時に使用する。

攻撃のダメージに+CLする。

C.『同胞鏖滅剣:デスペラティオ』

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

使用条件：攻撃対象が使用者と同じ種族の場合のみ有効、シナリオ1回

攻撃と同時に使用する。攻撃のダメージに+[CL×5]する。

■全PCに常時及ぼされる効果

C．『フラトリサイド』

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：-

攻撃のダメージに+【筋力】する。

D.『ジェノサイド』

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：-

攻撃のダメージに+【知力】する。

E.『レジサイド』

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：-

攻撃のダメージに+【最大MP】する。

# 銘：ラピデムシビルス

種別：長剣（両手剣）、装身具、道具、呪符　装備部位：武器、片（両）

レベル：-　重量：1　命中補正：+-0

攻撃力：+CL　行動値修正:+-0

射程：武器

効果：

A.『メディカル・スタッフ』

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

使用条件：-

ラウンド進行終了時に使用する。【HP】が[【最大HP】÷2]点未満の場合、【HP】を[【最大HP】÷2]点にする。

また、戦闘不能から回復した場合も、【HP】を[【最大HP】÷2]点にする。

B．『相対的魔力利用：中』

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

使用条件：シーン1回

この武器の攻撃、または武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃と同時に使用する。

攻撃のダメージに+[CL+【HP】÷2]する。

C．『超常快活剣:ラピデムシビルス』

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

使用条件：シナリオ1回

この武器の攻撃、または武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃と同時に使用する。

その攻撃をHP回復に変更。攻撃される対象の【HP】をダメージ点回復する。

■全PCに常時及ぼされる効果

A．『ヘルシー・メルシー』

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：-

バッドステータス「毒」を受けない。

B.『健やかなる者』

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：-

バッドステータス「スリップ」を受けない。

C.『ライト・トゥ・ヘルス』

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：

バッドステータス「スタン」を受けない。

# 銘：ロクス・ソルス

種別：長剣（両手剣）、装身具、道具、呪符　装備部位：武器、片（両）

レベル：-　重量：1　命中補正：-2

攻撃力：+CL　行動値修正: -1

射程：武器

効果：

カース：この武器で攻撃する、または効果を適用した攻撃をする場合、自身のHPに[CL]点のダメージを与える。

A.『マッスル・ボルテージ』

タイミング：判定の直前　判定：自動成功　対象：自身　射程：-　コスト：7　SL上限：1

使用条件：シーン1回

判定の直前に使用する。その判定を【筋力】判定で代用判定する。

また、その判定のダイスに+1Dする。

B．『相対的魔力利用：高』

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

使用条件：シナリオ3回

この武器の攻撃、または武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃と同時に使用する。

攻撃のダメージに+CL+【筋力基本値】する。

C.『金剛筋塊剣:ロクス・ソルス』　封印

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

使用条件：シナリオ1回

■全PCに常時及ぼされる効果

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】

『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。

# 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。