

アイテム一覧：ロマネスク

〔ヌム・アムドゥス〕
種別：白兵◎（格闘）
価格：購入不可／0
命中修正：－2
攻撃力：【勇気】－3
ガード：【勇気】－2
行動修正：0
制御値：1
効果：
このアイテムは自動的に常備化される。
このアイテムを同時に2つ以上常備化することはできない。
素手や組み付きなどを用いた格闘を行う技術。

〔グラディウス〕
種別：白兵◎（短剣）
価格：10／3
命中修正：0
攻撃力：【勇気】＋3
ガード：【勇気】
行動修正：0
制御値：3
効果：
やや短めの一般的な剣。
一人前の剣闘士や兵士ならば、これをうまく扱えるようになるのが条件である。

〔スクトゥム〕
種別：盾◎（盾）
価格：9／2
ガード：【技巧】＋3
リアクション：＋1
行動修正：0
耐久力：＋3
制御値：1
効果：
小型の円盾。
軽く、扱いやすいがそれほど強固ではない。

〔ピラ〕
種別：白兵◎、投擲◎（槍）
価格：11／6
命中修正：－1
攻撃力：【勇気】＋1 C
行動修正：－1
制御値：5
効果：
やや長めの手槍。
投擲して使うこともできるため、意外と汎用性は高い。

〔モール〕
種別：白兵◎（棍）
価格：6／1
命中修正：－3
攻撃力：【勇気×3】＋1 C
行動修正：－1
制御値：4
効果：
大きな棍棒である。
力いっぱい叩きつければ、装甲の上からでも十分な威力を発揮することだろう。
そのため古代においては装甲を無視する強力な兵器と見做されていたとか何とか・・・。

〔スパタ〕
種別：白兵◎（長剣）
価格：15／8
命中修正：0
攻撃力：【勇気】＋2 C
ガード：1 C
行動修正：0
制御値：5
効果：
長めのオーソドックスな剣。
騎兵も（つまり馬上で）扱えるほどにバランスが良く、何より見た目が良い。

〔アルクス〕
種別：射撃◎（弓矢）
価格：17／7
命中修正：－1
攻撃力：【技巧×2】＋1 C
行動修正：0
制御値：4
効果：
軍隊でも使用されている合成弓。
遠くの相手を攻撃できるということは、どんな時代においても一定の価値が認められているのだろう。

〔ロリカ〕
種別：装甲◎（鎧）
価格：17／9
リアクション：－2
行動修正：－2
耐久力：＋30
制御値：9
効果：
一般的な板金鎧。
金属製だけあって重い、それなりの効果は期待できる。
鱗状のものや鎖帷子、複合式など、バリエーションも豊富だ。

〔ガレア〕
種別：装甲◎（兜）
価格：10／3
リアクション：－1
耐久力：5
制御値：3
効果：
ロマネスクの一般的な兜。
頭頂部には大きな飾りを付ける習慣があり、役職や個人の功績を示す等、意味は豊富である。
一部の戦士階級では、これを小脇に抱えて肅々と登場するのが流行りだとか。

〔サガム〕
種別：装飾◎（外套）
価格：16／4
リアクション：＋1
行動修正：0
耐久力：3
制御値：1
効果：
身体の片側へ流す様にして身に纏うマント。
真赤なカラーリングが最も人気の色で、これを着こなせることは実力者の証でもある。

〔チャリオット〕
種別：騎乗◎（戦車）
価格：22／14
リアクション：＋1
行動修正：＋7
耐久力：＋13
制御値：11
効果：
馬に牽かせる個人用の戦車。
投槍をストックするホルダーや、据付式のボウガンなどで武装することもでき、チャリオット数機を並べて行う戦車戦は闘技場でも人気のマッチだ。。
キャラクター1体を[同乗状態]にできる。

アイテム一覧：ダークエイジ

〔ロングソード〕

種別：白兵◎（長剣）
 価格：15／7
 命中修正：0
 攻撃力：【勇気×2】+5
 ガード：1C
 行動修正：0
 制御値：5
 効果：
 両刃の長剣。
 兵士や騎士の一般的な装備であり、中には美しい装飾が施され、権威や地位の正当性を示すための意味が込められたものもある。

〔バスタードソード〕

種別：白兵◎（長剣）
 価格：19／9
 命中修正：0
 攻撃力：【勇気】+3C
 行動修正：-1
 制御値：6
 効果：
 やや大きく長い、いわゆる片手半剣。
 形状のわりには扱いやすく、見栄えも良いため、得物として選ぶ戦士や傭兵は多い。

〔ハルバード〕

種別：白兵◎（長柄）
 価格：20／8
 命中修正：-2
 攻撃力：【勇気×2】+3C
 リアクション：-1
 行動修正：-3
 制御値：9
 効果：
 長い柄の先に様々な形状の打撃部を備えた複合武器。
 重く扱い難いことこの上ないが、その威力や威圧感は極めて大きいと言える。

〔ランス〕

種別：白兵◎（槍）
 価格：18／9
 命中修正：-1
 攻撃力：【勇気×3】
 リアクション：-1
 行動修正：-3
 制御値：10
 効果：
 片手用の武器としては破格の長大さを誇る、突撃槍。騎兵が旗印としてフラッグを取り付けたりするものもある。
 〔種別：騎乗〕と同時に装備した場合、攻撃力に+【行動値】する。

〔クロスボウ〕

種別：射撃◎（機械弓）
 価格：18／7
 命中修正：-2
 攻撃力：【技巧×2】+1C
 行動修正：0
 制御値：7
 効果：
 専用の矢（クォレル）を装填して発射する小型機械弓。
 連射も可能だがそれほど制度が高いわけでもなく、数を撃って当てるタイプの武器だろう。

〔フレイル〕

種別：白兵◎（棍）
 価格：14／6
 命中修正：-1
 攻撃力：【勇気】+2C
 行動修正：-1
 制御値：4
 効果：
 短い柄と重量のある打撃部を鎖で繋いだ武器。刃物ではないため僧侶たちも用いるわけだが、振り回して叩きつけるという性質上、犠牲者は無残な姿となる。
 この武器による攻撃では、対象のリアクションに-3する。

〔ラージシールド〕

種別：盾◎（大盾）
 価格：22／8
 ガード：【勇気×2】+1C
 リアクション：+2
 行動修正：-2
 耐久力：+17
 制御値：7
 効果：
 一人が半ば隠れられるほどの大きさを持った縦長の盾。
 表面には家紋などを大きく刻み、戦場での個人識別としての機能もある。

〔レザークロス〕

種別：装甲◎（衣類）
 価格：8／3
 リアクション：0
 行動修正：0
 耐久力：+9
 制御値：1
 効果：
 厚手の布や革を用いた衣服に近い鎧。
 金属鎧を好まない旅人や戦士が身に着ける防具。
 近年ではデザインを重視した専門のブランドまで登場するほど、広く浸透している。

〔ナイトメイル〕

種別：装甲◎（全身鎧）
 価格：25／13
 リアクション：-2
 行動修正：-5
 耐久力：+45
 制御値：10
 効果：
 騎士の正装である全身板金鎧。
 重厚であるものの、実際はとても実用性があるとは言えない。稀にこのような鎧を纏いながらも、俊敏に戦場を駆ける騎士が現れるのだが、そうした規格外存在はリタイマーならではということなのだろう。

〔騎馬〕

種別：騎乗◎（動物）
 価格：26／15
 行動修正：+10
 制御値：5
 効果：
 よく訓練された軍用馬。
 主に懐き、勇敢に戦うことができる。
 名の通った傭兵や騎士ならば、愛馬とする一頭を従えるものも多く、人間のように階級や役職を与えられるほどの名馬も珍しくはない。
 キャラクター1人を〔同乗状態〕にできる。

〔聖印〕

種別：装飾◎（小物）
 価格：非売品／7
 リアクション：+1
 耐久力：+2
 制御値：0
 効果：
 銀などで彫られたホーリーシンボル。
 手にして折れば、もしかしたら奇跡の一つも起こる、かもしれない。
 1シナリオに1回、サブアクションの直前に自身の受けている〔BS〕を一つ解除できる。

アイテム一覧：フェアリーテイル

〔銀のナイフ〕

種別：白兵◎、投擲◎（短剣）
 価格：12／5
 命中修正：+1
 攻撃力：【技巧】+4
 制御値：2
 効果：
 魔物が畏れる魔法の銀でできたナイフ。
 小さく軽く扱いやすく、意外と丈夫。

〔ミルバレット〕

種別：射撃◎（銃）
 価格：22／10
 命中修正：-2
 攻撃力：【技巧×2】+2C
 行動修正：-1
 制御値：9
 効果：
 コーヒーミルのような取っ手を回すと、喇叭型の射出口からたくさんの玉を発射する不思議な武器。
 この武器の対象は※エリアとなる。

〔いかづちの杖〕

種別：魔法◎（杖）
 価格：20／13
 命中修正：0
 攻撃力：【精神】+3C
 制御値：6
 効果：
 振り撃すと落雷を起こす魔法の杖。
 1ステージに1回、サブアクションを消費してこの武器による攻撃の対象を【エリア】に変更できる。

〔魔法のランプ・評価版〕

種別：特殊◎（道具）
 価格：非売品／8
 命中修正：+1
 攻撃力：【精神×3】
 行動修正：-2
 制御値：7
 効果：
 ランプの魔人が出てきて攻撃してくれる。
 期間限定のお試し版。
 この武器の命中判定は〈交渉〉で行い、攻撃は白兵攻撃となる。この武器は1シナリオに3回まで使用できる。

〔魔法のつるぎ〕

種別：白兵◎（剣）
 価格：20／8
 命中修正：+1
 攻撃力：【精神×2】+1C
 ガード：【勇気】
 行動修正：0
 制御値：5
 効果：
 ちょっとした謂れのある魔法のかけられた剣。店頭ではロングソード+1などの名称で売られている。
 何の魔法がかかっているのかは定かではない。

〔風のマント〕

種別：装飾◎（外套）
 価格：13／6
 リアクション：+1
 行動修正：+3
 耐久力：+4
 制御値：2
 効果：
 風のように身のこなしが素早くなるマント。
 なお、風がなくなるとも靡くことで、気分を高めてくれる魔法が施されている。

〔魔法のよろい〕

種別：装甲◎（鎧）
 価格：21／11
 リアクション：0
 行動修正：0
 耐久力：+27
 制御値：8
 効果：
 むかし、勇者が使っていた、と言われる鎧のレプリカ。
 肖るだけあってか、それなりの防御力を有し、動きも妨げない。
 青地に黄色の装飾のものが人気だ。

〔魔法のロープ〕

種別：装甲◎（衣服）
 価格：25／11
 リアクション：+4
 行動修正：0
 耐久力：+12
 制御値：5
 効果：
 呪文を織って作られた魔法のロープ。
 とにかくデザインが豊富でドレスやエプロンのようなものから、雰囲気たっぷりのフード付きロープまで様々。
 そしてそのぶんお値段は高め。

〔空飛ぶイルカ〕

種別：騎乗◎（動物）
 価格：20／8
 リアクション：+1
 行動修正：+6
 制御値：4
 効果：
 イルカと言うも、空を飛ぶ海洋生物型の幻獣全般である。
 非常に賢く制御しやすいのが特徴で、ペットとしても親しまれている。
 キャラクター1人を【同乗状態】にできる。

〔飛竜〕

種別：騎乗◎（動物）
 価格：非売品／18
 行動修正：+12
 耐久力：+15 制御値：13
 効果：
 孵化してすぐに訓練を施したリンドブルム。かなりの速度で空を飛び、獰猛でありながらもたいへん賢い。反面、視認し易いため、魔法や弓には弱いようだ。
 このアイテムを装備している場合、射撃攻撃と魔法攻撃で受けるダメージに+5する。キャラクター2人を【同乗状態】にできる。

〔ヒールポット〕

種別：回復▲（薬）
 価格：6／3
 回復値：【精神×3】
 効果：
 体力を回復する魔法の薬。
 製造元ごとに秘伝の調合があるというが、どれも内容は聞かないほうがいいのではないだろうか。
 自身の【HP】を回復する。

アイテム一覧：ブルーアーク

〔グロウアームズ〕

種別：白兵◎（任意）
 価格：非売品／9
 命中修正：+1
 攻撃力：【勇気×2】+3C
 ガード：1C
 行動修正：0
 制御値：9
 効果：
 持ち主に同調するタイプの白兵戦武器。武器としての形状を持ちながら、相応の技術でもって用いるのではなく、どちらかと言えば持ち主の戦闘能力を引き出す触媒、という性質が強いだろう。

〔グロウシューター〕

種別：射撃◎（任意）
 価格：非売品／9
 命中修正：0
 攻撃力：【技巧×2】+3C
 行動修正：+3
 制御値：10
 効果：
 グロウアームズの射撃バージョン。
 この系統の武器は、元の形状と構造がほぼ無意味であり、所有者の精神力を弾丸にして打ち出すとか、殺意を光の矢に換えるとか、謎の技術と要素（と多大なロマン）に溢れている。

〔グロウフォーカス〕

種別：魔法◎（任意）
 価格：非売品／12
 命中修正：0
 攻撃力：【精神×4】
 行動修正：-2
 耐久力：+6
 制御値：10
 効果：
 グロウアームズの魔法武器版。
 材質不明の装丁の書物や、浮遊する結晶体、愛らしい姿の小動物など・・・もはや所有者の嗜好と傾向の集大成ともいべき形状となっている。

〔アムルタート〕

種別：装甲◎（鎧）
 価格：非売品／7
 リアクション：+1
 行動修正：-3
 耐久力：+22
 制御値：8
 効果：
 “不壊なるもの”と名付けられた空間反応装甲。
 外観は普通の衣服や、せいぜいそこにポイントアーマー等が付随する程度のデザインだが、不可思議な力で攻撃を相殺する防壁結界が形成される。

〔ハルワート〕

種別：装甲◎（鎧）
 価格：12／4
 行動修正：0
 耐久力：+10
 制御値：3
 効果：
 アムルタートの改良型廉価版。
 格段に扱い易く、リーズナブルなものとなった。
 学生のリライターたちに広く普及しており、やはり学生服タイプの形状が最も一般的。

〔大型ライフル〕

種別：射撃◎（銃）
 価格：20／14
 命中修正：+4
 攻撃力：【技巧×4】+2C
 行動修正：-4
 制御値：12
 効果：
 高い精度の射撃を行うことのできる大型の狙撃用ライフル。
 超一流の腕を持つに至れば、海に浮かんだ状態から戦闘機を打ち抜く・・・などといった常識を超えた狙撃すら可能となる。

〔エンジェルヒロウ〕

種別：装飾◎（任意）
 価格：24／10
 リアクション：+5
 行動修正：+1
 制御値：7
 効果：
 所有者の頭上や背面、足元等に浮かび上がる形で展開する戦闘補助システム。
 なお、この手の装備はファッション性が極めて高く、新作がリリースされるたびに話題に上げられる。
 装備している場合、【社会】の判定に+1を得る。

〔イムニティカスタム〕

種別：装飾◎（補助）
 価格：16／4
 制御値：0
 効果：
 武装を扱い易くするための改良機能。
 魔術や技術的な改良で、他の装備品との干渉を避けるような処置を施すのが一般的。
 任意の装備一つと同時に装備する。
 その装備の制御値を-1する。
 この装備は一つの装備品に対して同時に3つまで効果を発揮する。

〔ヘルスキット〕

種別：回復▲（薬）
 価格：10／2
 回復値：【技術×3】
 効果：
 簡易的な治療キット。
 栄養剤やちょっとした医療器具の詰め合わせ。
 単体に対して使用できる。
 【HP】を回復する。

〔ヘルスキットⅡ〕

種別：回復▲（薬）
 価格：10／2
 効果：
 簡易的な治療キット。
 こちらは疾病や外傷を治療するものが揃えられている。
 単体に対して使用できる。
 【BS】を一つ解除する。

〔サインイン〕

種別：道具▲（器具）
 価格：6／2
 効果：
 緊急用の呼び出し装置。
 信号弾やGPSなどが主な機能である。
 単体が行う登場判定と同時に使用できる。
 その判定を成功にする。

アイテム一覧：マーヴェリエンス

〔宝贝・金剛剣（こんごうけん）〕

種別：白兵◎（剣）
 価格：24／11
 命中修正：+2
 攻撃力：【技巧×3】+1C
 ガード：2C
 行動修正：0
 制御値：15
 効果：
 単分子固定された凄まじい切れ味を持つ
 刀剣。

〔宝贝・穿鎧爪（せんがいそう）〕

種別：白兵◎（槍）
 価格：27／14
 命中修正：0
 攻撃力：【技巧×2】+3C
 行動修正：-3
 制御値：14
 効果：
 先端が高速回転し、攻撃対象を挟みながら
 貫く、槍のような武器。稼働時の作動音も
 また不気味な唸り声のようであり、製作者
 の趣味が伺える。
 この武器でダメージを与えた対象に、ラウ
 ンド終了時までCP1を与える。

〔宝贝・暴音火龍（ぼうおんかりゅう）〕

種別：特殊◎（拡声器）
 価格：27／13
 命中修正：+1
 攻撃力：【精神×2】+〈意思〉LVC
 行動修正：+1
 制御値：7
 効果：
 所有者の意志の力を増幅して相手に叩き
 つける武器。
 舌戦（つまり口喧嘩）に用いられていたが、
 現在は魂を込めた歌唱戦闘が主流である。
 魔法攻撃を行う。命中判定は〈意思〉で行
 い、対象はエリアとなる。

〔宝贝・英霊機（えいれいき）〕

種別：特殊◎（弦楽器）
 価格：30／16 命中修正：0
 行動修正：+4 制御値：13
 効果：
 稲妻の如く鋭い音を響かせる弦楽器。
 このような宝贝を用いて隊を組む行為を、
 蛮怒と称し、若い仙人や道士の多くが熱中
 している。
 特殊攻撃を行う。命中判定は〈制御〉で行
 い、対象はリアクションを行えない。
 命中した場合、ラウンド終了まで対象の判
 定にCP1を与える。
 この武器の対象はエリアとなる。

〔宝贝・兵怨樂（ひょうえんそう）〕

種別：特殊◎（弦楽器）
 価格：35／18
 命中修正：-1
 攻撃力：【最大HP】-【HP】
 行動修正：+1 制御値：16
 効果：
 虚空から湧き上がるような旋律を奏でる
 弦楽器。元来、激しく上下するコードは邪
 道とされるが、弾き手次第でその音は千変
 万化するという。
 特殊攻撃を行う。命中判定は〈制御〉で行
 い、対象は〈意思〉によるリアクションを
 行う。

〔宝贝・動乱無双（どうらんむそう）〕

種別：特殊◎（打楽器）
 価格：36／18
 命中修正：0
 行動修正：-9
 制御値：15
 効果：
 複数の打楽器で組まれた宝贝。
 地の底から響く力強いリズムを放つ。
 プリセットフェイズに使用できる。
 ステージ内の任意のモブに対して特殊攻
 撃を行う。命中判定は〈運動〉で行い、対
 象は〈意思〉でリアクションを行う。
 命中した場合、対象を撃破する。

〔宝贝・天羽襦帯（てんうじゅたい）〕

種別：装甲◎（帯）
 価格：17／9
 リアクション：0
 行動修正：0
 耐久力：+17
 制御値：6
 効果：
 身体に巻きつける薄手の長い帯。
 ひらひらと舞う帯には呪術が込められ、装
 備者の魔法の力を増幅してくれる。仙女た
 ちの間では女子力アップの必須コーデだ。
 装備している間、〈魔法〉の判定に+3を
 得る。

〔宝贝・戮仙陣（りくせんじん）〕

種別：射撃◎、装甲◎（陣形）
 価格：30／15
 命中修正：-3
 攻撃力：【社会×2】+2C
 ガード：5
 行動修正：-6
 耐久力：+20
 制御値：12
 効果：
 踏み込んだ者に矢弾の雨を浴びせる攻防
 一体の陣形術。
 このアイテムを装備中は、【行動値】に関
 係なく、エリアD以下に配置される。

〔仙桃〕

種別：回復▲
 価格：10／3
 回復値：【【精神】+【社会】】×3
 効果：
 不老長寿を齎す神秘的な桃。
 張り艶のある肌色の果肉からは、甘く爽や
 かな香りがひろがり、玉のような瑞々しい
 果汁が弾けとぶ。
 食べ続ければやがて桃の香を纏うようにな
 るとさえ言われるほど。
 自身の【HP】を回復する。

〔一門一洞〕

種別：その他（資産）
 価格：非売品／7
 効果：
 自身を師父とする一派と、その拠点となる
 洞。
 一門を開く仙人道士の信条次第で、スパル
 タ至上主義やゆとり重視等、様々な気風が
 生まれ、人気の高い洞では100年先まで入
 門待ちが列を成すという。
 だが一人前になって弟子を迎えるように
 なっても、修行を怠ってはならない。
 あなたの【財産点】に+10し、〈情報〉
 と〈交渉〉の達成値に+1する。

〔自家用艦〕

種別：騎乗◎（戦艦）
 価格：43／31
 行動修正：+4
 耐久力：+60
 制御値：12
 効果：
 個人で所有できる手頃なサイズの航宙艦
 艇。通勤や業務用、レジャーにと幅広く生
 活に根付いた乗り物である。
 トレーラーハウスのように改造してあち
 こちを旅するなど、誰もが一度は想いを馳
 せるのではないだろうか。
 【対象：F】を【同乗状態】にできる。

アイテム一覧：サイバーネスツ

〔A・M・ライフル〕

種別：射撃◎（銃）
 価格：34／20
 命中修正：-3
 攻撃力：【技巧×3】+20+2C
 行動修正：-5
 制御値：14
 効果：
 高速でペリットを発射する、絶大な意力の対物ライフル。
 戦車の装甲等も易々と撃ち抜くほど強力だが、個人が携行して扱うには相当な労力を要する代物である。

〔ロケットランチャー〕

種別：射撃▲（兵器）
 価格：35／23
 命中修正：-6
 攻撃力：【技巧】+6C
 効果：
 推進式の小型弾頭を発射する携帯型ロケット砲。
 あくまで噂なのだが、無限に発射可能なロケランがあるらしい。
 この武器はメインアクションで使用する。
 この武器の対象は※エリアとなる。

〔高周波カッター〕

種別：白兵◎（短剣）
 価格：20／13
 命中修正：+1
 攻撃力：【技巧×2】+1C
 ガード：【技巧】+2
 行動修正：+1
 制御値：7
 効果：
 刀身が高速で微振動することで物体を切断する威力を高めた武器。
 刃先自体も単分子とまではいかなくとも、かなりの強度と薄さを持つ。

〔テイザースローア〕

種別：射撃◎（投射）
 価格：22／15
 命中修正：0
 攻撃力：【技巧】+3C
 行動修正：0
 制御値：9
 効果：
 高電圧ワイヤーを射ち込む射撃武器。
 この武器による攻撃でダメージを与えた場合、対象に【バインド】を与える。

〔電磁反応装甲〕

種別：装甲◎（鎧）
 価格：25／17
 リアクション：+1
 行動修正：-2
 耐久力：+36
 制御値：7
 効果：
 電流によって装甲剥離を行い、ダメージを減少する機能を備えた装甲。
 元々の防御力もそれなりに高い。
 1シナリオに3回まで、【ガード】の効果に+3Cする。

〔フォースフィールド〕

種別：装甲◎（力場）
 価格：39／20
 リアクション：+2
 行動修正：0
 耐久力：+49
 制御値：12
 効果：
 直接的な物理干渉を行うフィールドを形成し、攻撃のエネルギーを相殺する防御システム。
 運動エネルギーを直接偏向できるらしく、どのような攻撃に対しても一定の効果を示してくれる。

〔マシンピストル〕

種別：射撃◎（銃）
 価格：13／7
 命中修正：-1
 攻撃力：【技巧】+2C
 行動修正：0
 制御値：6
 効果：
 時代遅れの自動小銃、と思いきや、今なお現役の射撃武器。
 ネスツで普及する武器の多くは人殺しのためのものではない。最も多く殺しているのは、こういう型遅れで造りが丈夫なオモチャだ。

〔ナノテックシールド〕

種別：盾◎（盾）
 価格：11
 ガード：【技巧×3】+1C
 リアクション：+3
 行動修正：-2
 耐久力：+15
 制御値：9
 効果：
 透過性、結合力、反発力に優れた素材でできたタワーシールド。
 暴徒鎮圧部隊の制式装備ということもあって、優れた防御性能を誇る。

〔アクセラレーター〕

種別：道具▲（インプラント）
 価格：非売品／8
 効果：
 脳に埋め込むリミッター解除装置。
 精神を昂らせ、危機感や恐怖心を取り払い、大胆な行動を促す。
 効果を弱めた非合法の嗜好品まで出回っており、ある種の社会問題でもある。
 プリセットフェイスに使用し、戦闘終了時まで自身のメインアクションとリアクションにCB1を得る。
 このアイテムの効果を受けている間、ターニングフェイズに【HP】が2C減少する。

〔天然江戸前十貫揃〕

種別：回復▲（料理）
 価格：44／20
 回復値：【社会×10】
 効果：
 おそらくネスツの誰もがそんなものは存在しないと思い込んでいる、幻の食べ物。
 （本物の）シャリに（天然の）ネタを載せて、ストサビ（当然合成ではない）を効かせた究極のファーストフード。
 メインアクションで使用し、【対象：F】の【HP】を回復する。
 またはサブアクションで使用し、〈交渉〉判定のリアクション側にCP3を与える。

〔チャージドリング〕

種別：回復▲（薬）
 価格：10／4
 回復値：【技巧×4】
 効果：
 飲むだけでたちまち体力を回復し、体調を整えてくれる、リンゴ味の万能飲料。
 だがネスツの市民の多くは本物のリンゴを口にすることがない。
 自身の【HP】を回復し、【BS】を一つ解除する。

アイテム一覧：一般共通アイテム

〔格闘〕

種別：白兵◎（格闘）
 価格：非売品／0
 命中修正：－5
 攻撃力：【勇気】－5
 ガード：【勇気】－5
 行動修正：0
 制御値：2
 効果：
 とりあえず拳や蹴りを用いて戦うための心得。
 このアイテムはタイミングを消費せずに装備できる。
 このアイテムは一つしか常備化できない。

〔インスタントウェポン・投〕

種別：投擲◎
 価格：非売品／0
 命中修正：－6
 攻撃力：【技巧】－4
 行動修正：－1
 制御値：3
 効果：
 石や手近な置物等を武器として投げつけたときのデータ。
 このアイテムは常備化できない。
 このアイテムはサブアクションを消費することで入手し、即座に装備できる。

〔インスタントウェポン・殴〕

種別：白兵◎（鈍器）
 価格：非売品／0
 命中修正：－6
 攻撃力：【勇気】－4
 ガード：1
 行動修正：－3
 制御値：4
 効果：
 壊れた武器や拾った石等を武器として振り回したときのデータ。
 このアイテムは常備化できない。
 このアイテムはサブアクションを消費することで入手し、即座に装備できる。

〔強化服〕

種別：装甲◎（衣服）
 価格：12／4
 リアクション：－1
 行動修正：－2
 耐久力：＋14
 制御値：2
 効果：
 見た目は変わらず、一定の強化を施し、戦闘にも多少なり耐えられるようにした衣服。
 ややばかりか動きを制限するが、ないよりはマシである。

〔イーजीーシールド〕

種別：盾◎（盾）
 価格：9／2
 ガード：【技巧】
 リアクション：0
 制御値：1
 効果：
 とりあえず板を持ち易くしてみました、といった感が拭えない、簡易的な盾。
 それでもうまく構えれば、一応のこと防御手段にはなるだろう。

〔イーजीーヘルメット〕

種別：装甲◎（兜）
 価格：6／1
 命中修正：－1
 リアクション：－1
 耐久力：＋5
 制御値：1
 効果：
 とりあえず頭部を覆うものを被ってみたときのデータ。
 防御効果はあるのだが、逆に視界を遮り、危険かもしれない。

〔安全靴〕

種別：装甲◎（靴）
 価格：4／1
 リアクション：0
 行動修正：－2
 耐久力：＋4
 制御値：1
 効果：
 靴を履くことは冒険者のたしなみである。何故なら、舗装されていない場所を裸足で歩くことは、どんな凶悪なモンスターとの戦闘よりも危険なことだからだ。
 ～中世を舞台にしたファンタジーゲームのルールブックより抜粋～

〔イーजीーグラブ〕

種別：装甲◎（籠手）
 価格：4／1
 命中修正：－3
 ガード：1
 耐久力：＋3
 制御値：1
 効果：
 厚手の布や紙などで手を覆い隠した状態のデータ。
 熱いものに触れたり、素手では危険な行為を行うときくらいにしか意味は無いだろう。

〔旅の思い出〕

種別：その他
 価格：3／1
 効果：
 他人にとっては何の変哲も無い、しかしあなたにとっては、様々な経験と思い出の詰まった、そんな品物。
 時々眺めると、少しでも暖かな気分になれるだろう。
 1シナリオに1回、手札を一枚ドローできる。
 この効果はいつでも使用できる。
 このアイテムは一つしか常備化できない。

〔故郷の思い出〕

種別：その他
 価格：非売品／1
 効果：
 今は遙か遠い、あなたの故郷を思い起こさせる、懐かしい品や、誰かとの記憶。
 いつかまた、と願う気持ちが、あなたの心を支え奮い立たせるだろう。
 1シナリオに1回、【HP】を【最も高い【能力値】×4】点回復する。
 この効果はいつでも使用できる。
 このアイテムは一つしか常備化できない。

〔馬車馬〕

種別：騎乗◎（動物）
 価格：10／3
 行動修正：＋2
 耐久力：＋3
 制御値：3
 効果：
 どのような時代にも労力としての家畜はいたらしい。これはそういった、ロバや馬、またはそれに類する動物などのデータである。
 決して重装備で跨ろうなどと考えてはいけない。

〔ポテロック〕

種別：食糧▲

価格：6／1

回復値：〔2c〕

効果：

ジャガイモを主原料に、穀物のペーストを焼き上げてつくるポピュラーなスナック菓子。

岩のような無骨な見た目と堅めの食感がウリで、噛むほどにクセになる。男性向けの商品として売り出されたが、予想外の売れ行きからレギュラー商品として定着した。

〔対象：F〕の〔HP〕を回復する。

〔かりりんコーン〕

種別：食糧▲

価格：5／1

回復値：〔2c〕

効果：

トウモロコシを主原料に、穀物のペーストを焼き上げてつくるポピュラーなスナック菓子。

油で揚げないヘルシー製法で独特のかりんこりんとした歯触りが楽しめる。自身を含む同じエリアのキャラクター3体の〔HP〕を回復する。

〔カロリーション〕

種別：食糧▲

価格：8／1

回復値：〔【社会】×2〕

効果：

必須栄養素とアミノ酸、ミネラル、食物繊維などを凝縮した高カロリーのバイクドケーキ。

手軽に携帯でき、しっとりした食感で飲み物なしでも食べやすい。忙しいライターたちの必須携帯食である。このアイテムはサブアクションの直前に一つだけ使用できる。あなたの〔HP〕を回復する。

〔我楽多〕

種別：その他▲

価格：非売品／1

効果：

所謂ガラクタ。あなたのちょっとした捨てられないコレクションである。だがガラクタと侮ることなかれ。ふとしたときにこういうものは臨時収入を生み出すのだ。

〔【社会】〕点の〔財産点〕を得る。

〔エルダースター：勇〕

種別：その他

価格：非売品／17

効果：

勇の文字が中央に刻まれた五芒星の印。不思議な力で、持っているだけで勇気が湧いてくる。

このアイテムは所持しているだけで効果がある。あなたの〔勇気〕を+1する。

〔エルダースター：●〕は同時に二つ以上取得したり常備化することはできず、アイテムに効果を与える様々な効果の対象にならない。

〔エルダースター：技〕

種別：その他

価格：非売品／17

効果：

技の文字が中央に刻まれた五芒星の印。不思議な力で、持っているだけで技に磨きがかかる。

このアイテムは所持しているだけで効果がある。あなたの〔技巧〕を+1する。

〔エルダースター：●〕は同時に二つ以上取得したり常備化することはできず、アイテムに効果を与える様々な効果の対象にならない。

〔エルダースター：心〕

種別：その他

価格：非売品／17

効果：

心の文字が中央に刻まれた五芒星の印。不思議な力で、持っているだけで心が穏やかになる。

このアイテムは所持しているだけで効果がある。あなたの〔精神〕を+1する。

〔エルダースター：●〕は同時に二つ以上取得したり常備化することはできず、アイテムに効果を与える様々な効果の対象にならない。

〔エルダースター：雅〕

種別：その他

価格：非売品／17

効果：

雅の文字が中央に刻まれた五芒星の印。不思議な力で、持っているだけで風雅な立ち居振る舞いになる。

このアイテムは所持しているだけで効果がある。あなたの〔社会〕を+1する。

〔エルダースター：●〕は同時に二つ以上取得したり常備化することはできず、アイテムに効果を与える様々な効果の対象にならない。

〔ファーストエイド〕

種別：その他▲

価格：8／2

効果：

簡単な応急処置セット。
〔BS〕を一つ解除する。

〔ラッピングセット〕

種別：その他▲

価格：12／4

効果：

贈り物を包むための、色とりどりの包装紙やリボンの詰め合わせ。中身が既製品だとしてもお手製感覚を演出できることだろう。

あなたが〔フラグ〕を取得している対象一人に、手札を最大で〔【精神】+【社会】〕÷2枚まで譲渡できる。

このアイテムはいつでも使用できる。

このアイテムは同一の対象に対して、1シナリオに1回までしか使用できない。

〔ルールブック〕

種別：書籍

価格：11／5

効果：

TRPGやボードゲームなど、数名で遊ぶゲームのルールブックと道具一式。クリエイティブかつ判断力やチームワークを鍛える効果もあり、ごく一部では人気の遊びである。

このアイテムはメインアクションを消費して使用できる。

自身を含む〔対象：F〕は即座に1枚ドロエできる。

この効果は1シナリオに1回使用できる。

〔エキストラクルー〕

種別：人員

価格：15／3

効果：

あなたの周辺でサポートを行ってくれるエキストラ。使用人や部下、お節介な友人などといった人々がこれにあたる。くれぐれも危険が及ばないように注意しよう。

1シナリオに3回まで、あなたが行う戦闘以外の判定に+1できる。

