

■人間用

TypeA:Damage TypeB:AP TypeC:Balance

No	Name	Str	Siz	Dex	Enc	Cost	Days	Damage	AP	Damage	AP	Damage	AP
1	ハチエツト	7	9	9	0.5	25	0	1d6+1	6				
	必要SIZ+4加工	11	13	9	0.7	35	0	1d8	7	1d6+1	8		
	必要SIZ+8加工	15	17	9	1.0	50	0	1d8+1	8	1d8	9		
	必要SIZ+12加工	19	21	9	1.4	70	0	1d10	9	1d8	11	1d8+1	10
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	25	21	13	2.0	100	1	1d10+1	10	1d8+1	12	1d10	11
2	ハトルアックス	13	9	9	1.0	100	1	1d8+2	8				
	必要SIZ+4加工	17	13	9	1.4	140	1	1d10+1	9	1d10	10		
	必要SIZ+8加工	21	17	9	2.0	200	2	2d6	10	1d10+1	11		
	必要SIZ+12加工	25	21	9	2.8	280	2	2d6+1	11	1d10+1	13	2d6	12
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	31	21	13	4.0	400	4	1d6+1d8	12	2d6	14	2d6+1	13
3	グレートアックス (2H)	11	9	9	2.0	120	1	2d6+2	10				
	必要SIZ+4加工	15	13	9	2.8	168	1	1d6+1d8+1	11	1d6+1d8	12		
	必要SIZ+8加工	19	17	9	4.0	240	2	2d8	12	1d6+1d8+1	13		
	必要SIZ+12加工	23	21	9	5.6	336	3	2d8+1	13	1d6+1d8+1	15	2d8	14
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	29	21	13	8.0	480	4	3d6	14	2d8	16	2d8+1	15
4	ハトルアックス (2H)	9	9	9	1.0	100	1	1d8+2	8				
	必要SIZ+4加工	13	13	9	1.4	140	1	1d10+1	9	1d10	10		
	必要SIZ+8加工	17	17	9	2.0	200	2	2d6	10	1d10+1	11		
	必要SIZ+12加工	21	21	9	2.8	280	2	2d6+1	11	1d10+1	13	2d6	12
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	27	21	13	4.0	400	4	1d6+1d8	12	2d6	14	2d6+1	13
5	ハルバード (2H)	13	9	9	3.0	250	2	3d6	10				
	必要SIZ+4加工	17	13	9	4.2	350	3	3d6+1	11	3d6	12		
	必要SIZ+8加工	21	17	9	6.0	500	5	2d6+1d8	12	3d6+1	13		
	必要SIZ+12加工	25	21	9	8.4	700	7	2d6+1d8+1	13	3d6+1	15	2d6+1d8	14
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	31	21	13	12.0	1,000	10	2d6+1d10	14	2d6+1d8	16	2d6+1d8+1	15
6	ホールアックス (2H)	11	9	9	2.5	150	1	3d6	10				
	必要SIZ+4加工	15	13	9	3.5	210	2	3d6+1	11	3d6	12		
	必要SIZ+8加工	19	17	9	5.0	300	3	2d6+1d8	12	3d6+1	13		
	必要SIZ+12加工	23	21	9	7.0	420	4	2d6+1d8+1	13	3d6+1	15	2d6+1d8	14
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	29	21	13	10.0	600	6	2d6+1d10	14	2d6+1d8	16	2d6+1d8+1	15
7	ブロードソード	9	9	7	1.5	175	1	1d8+1	10				
	必要SIZ+4加工	13	13	7	2.1	245	2	1d10	11	1d8+1	12		
	必要SIZ+8加工	17	17	7	3.0	350	3	1d10+1	12	1d10	13		
	必要SIZ+12加工	21	21	7	4.2	490	4	2d6	13	1d10	15	1d10+1	14
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	27	21	11	6.0	700	7	2d6+1	14	1d10+1	16	2d6	15
8	ハスタートソード (1H)	13	9	9	2.0	230	2	1d10+1	12				
	必要SIZ+4加工	17	13	9	2.8	322	3	2d6	13	1d10+1	14		
	必要SIZ+8加工	21	17	9	4.0	460	4	2d6+1	14	2d6	15		
	必要SIZ+12加工	25	21	9	5.6	644	6	1d6+1d8	15	2d6	17	2d6+1	16
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	31	21	13	8.0	920	9	1d6+1d8+1	16	2d6+1	18	1d6+1d8	17
9	シメター	7	9	11	1.5	200	2	1d6+2	10				
	必要SIZ+4加工	11	13	11	2.1	280	2	1d8+1	11	1d8	12		
	必要SIZ+8加工	15	17	11	3.0	400	4	1d10	12	1d8+1	13		
	必要SIZ+12加工	19	21	11	4.2	560	5	1d10+1	13	1d8+1	15	1d10	14
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	25	21	15	6.0	800	8	2d6	14	1d10	16	1d10+1	15
10	グレートソード (2H)	11	9	13	3.5	320	3	2d8	12				
	必要SIZ+4加工	15	13	13	4.9	448	4	2d8+1	13	2d8	14		
	必要SIZ+8加工	19	17	13	7.0	640	6	3d6	14	2d8+1	15		
	必要SIZ+12加工	23	21	13	9.8	896	8	3d6+1	15	2d8+1	17	3d6	16
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	29	21	17	14.0	1,280	12	2d6+1d8	16	3d6	18	3d6+1	17
11	ハスタートソード (2H)	9	9	9	2.0	230	2	1d10+1	12				
	必要SIZ+4加工	13	13	9	2.8	322	3	2d6	13	1d10+1	14		
	必要SIZ+8加工	17	17	9	4.0	460	4	2d6+1	14	2d6	15		
	必要SIZ+12加工	21	21	9	5.6	644	6	1d6+1d8	15	2d6	17	2d6+1	16
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	27	21	13	8.0	920	9	1d6+1d8+1	16	2d6+1	18	1d6+1d8	17
12	ヒーター/ターゲツトシールド	9	9	5	3.0	60	0	1d6	12				
	必要SIZ+4加工	13	13	5	4.2	84	0	1d6+1	13	1d6	14		
	必要SIZ+8加工	17	17	5	6.0	120	1	1d8	14	1d6+1	15		
	必要SIZ+12加工	21	21	5	8.4	168	1	1d8+1	15	1d6+1	17	1d8	16
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	27	21	9	12.0	240	2	1d10	16	1d8	18	1d8+1	17
13	カイトシールド	11	9	5	5.0	120	1	1d6	16				
	必要SIZ+4加工	15	13	5	7.0	168	1	1d6+1	17	1d6	18		
	必要SIZ+8加工	19	17	5	10.0	240	2	1d8	18	1d6+1	19		
	必要SIZ+12加工	23	21	5	14.0	336	3	1d8+1	19	1d6+1	21	1d8	20
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	29	21	9	20.0	480	4	1d10	20	1d8	22	1d8+1	21
14	ヴァイキングシールド	9	9	7	4.0	120	1	1d6	10				
	必要SIZ+4加工	13	13	7	5.6	168	1	1d6+1	11	1d6	12		
	必要SIZ+8加工	17	17	7	8.0	240	2	1d8	12	1d6+1	13		
	必要SIZ+12加工	21	21	7	11.2	336	3	1d8+1	13	1d6+1	15	1d8	14

■人間用

TypeA:Damage

TypeB:AP

TypeC:Balance

No	Name	Str	Siz	Dex	Enc	Cost	Days	Damage	AP	Damage	AP	Damage	AP
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	27	21	11	16.0	480	4	1d10	14	1d8	16	1d8+1	15
15	ハンクラー	5	9	9	1.0	120	1	1d4	8				
	必要SIZ+4加工	9	13	9	1.4	168	1	1d5	9	1d4	10		
	必要SIZ+8加工	13	17	9	2.0	240	2	1d6	10	1d5	11		
	必要SIZ+12加工	17	21	9	2.8	336	3	1d6+1	11	1d5	13	1d6	12
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	23	21	13	4.0	480	4	1d8	12	1d6	14	1d6+1	13
16	ホブライト	12	9	5	7.0	150	1	1d6	18				
	必要SIZ+4加工	16	13	5	9.8	210	2	1d6+1	19	1d6	20		
	必要SIZ+8加工	20	17	5	14.0	300	3	1d8	20	1d6+1	21		
	必要SIZ+12加工	24	21	5	19.6	420	4	1d8+1	21	1d6+1	23	1d8	22
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	30	21	9	28.0	600	6	1d10	22	1d8	24	1d8+1	23
17	サイ	5	9	11	1.0	60	0	1d6	10				
	必要SIZ+4加工	9	13	11	1.4	84	0	1d6+1	11	1d6	12		
	必要SIZ+8加工	13	17	11	2.0	120	1	1d8	12	1d6+1	13		
	必要SIZ+12加工	17	21	11	2.8	168	1	1d8+1	13	1d6+1	15	1d8	14
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	23	21	15	4.0	240	2	1d10	14	1d8	16	1d8+1	15
18	マンコージュ	5	9	9	0.5	55	0	1d4+2	10				
	必要SIZ+4加工	9	13	9	0.7	77	0	1d6+1	11	1d6	12		
	必要SIZ+8加工	13	17	9	1.0	110	1	1d8	12	1d6+1	13		
	必要SIZ+12加工	17	21	9	1.4	154	1	1d8+1	13	1d6+1	15	1d8	14
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	23	21	13	2.0	220	2	1d10	14	1d8	16	1d8+1	15
19	タカ	5	9	5	0.5	33	0	1d4+2	6				
	必要SIZ+4加工	9	13	5	0.7	46	0	1d6+1	7	1d6	8		
	必要SIZ+8加工	13	17	5	1.0	66	0	1d8	8	1d6+1	9		
	必要SIZ+12加工	17	21	5	1.4	92	0	1d8+1	9	1d6+1	11	1d8	10
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	23	21	9	2.0	132	1	1d10	10	1d8	12	1d8+1	11
20	ナイフ	5	9	5	0.2	10	0	1d3+1	4				
	必要SIZ+4加工	9	13	5	0.3	14	0	1d5	5	1d4	6		
	必要SIZ+8加工	13	17	5	0.4	20	0	1d6	6	1d5	7		
	必要SIZ+12加工	17	21	5	0.6	28	0	1d6+1	7	1d5	9	1d6	8
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	23	21	9	0.8	40	0	1d8	8	1d6	10	1d6+1	9
21	ククリ	5	9	11	0.5	120	1	1d4+3	8				
	必要SIZ+4加工	9	13	11	0.7	168	1	1d8	9	1d6+1	10		
	必要SIZ+8加工	13	17	11	1.0	240	2	1d8+1	10	1d8	11		
	必要SIZ+12加工	17	21	11	1.4	336	3	1d10	11	1d8	13	1d8+1	12
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	23	21	15	2.0	480	4	1d10+1	12	1d8+1	14	1d10	13
22	グレートイウス	5	9	5	1.0	100	1	1d6+1	10				
	必要SIZ+4加工	9	13	5	1.4	140	1	1d8	11	1d6+1	12		
	必要SIZ+8加工	13	17	5	2.0	200	2	1d8+1	12	1d8	13		
	必要SIZ+12加工	17	21	5	2.8	280	2	1d10	13	1d8	15	1d8+1	14
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	23	21	9	4.0	400	4	1d10+1	14	1d8+1	16	1d10	15
23	大がま	11	9	9	2.5	50	0	2d6	8				
	必要SIZ+4加工	15	13	9	3.5	70	0	2d6+1	9	2d6	10		
	必要SIZ+8加工	19	17	9	5.0	100	1	1d6+1d8	10	2d6+1	11		
	必要SIZ+12加工	23	21	9	7.0	140	1	1d6+1d8+1	11	2d6+1	13	1d6+1d8	12
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	29	21	13	10.0	200	2	2d8	12	1d6+1d8	14	1d6+1d8+1	13
24	かま	5	9	5	0.5	40	0	1d6	6				
	必要SIZ+4加工	9	13	5	0.7	56	0	1d6+1	7	1d6	8		
	必要SIZ+8加工	13	17	5	1.0	80	0	1d8	8	1d6+1	9		
	必要SIZ+12加工	17	21	5	1.4	112	1	1d8+1	9	1d6+1	11	1d8	10
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	23	21	9	2.0	160	1	1d10	10	1d8	12	1d8+1	11
25	くわ(2H)	7	9	7	2.0	5	0	1d6	8				
	必要SIZ+4加工	11	13	7	2.8	7	0	1d6+1	9	1d6	10		
	必要SIZ+8加工	15	17	7	4.0	10	0	1d8	10	1d6+1	11		
	必要SIZ+12加工	19	21	7	5.6	14	0	1d8+1	11	1d6+1	13	1d8	12
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	25	21	11	8.0	20	0	1d10	12	1d8	14	1d8+1	13
26	すき(2H)	7	9	7	1.5	20	0	1d6+2	8				
	必要SIZ+4加工	11	13	7	2.1	28	0	1d8+1	9	1d8	10		
	必要SIZ+8加工	15	17	7	3.0	40	0	1d10	10	1d8+1	11		
	必要SIZ+12加工	19	21	7	4.2	56	0	1d10+1	11	1d8+1	13	1d10	12
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	25	21	11	12.0	80	0	2d6	12	1d10	14	1d10+1	13
27	ウオーハンマー	11	9	9	2.0	150	1	1d6+2	8				
	必要SIZ+4加工	15	13	9	2.8	210	2	1d8+1	9	1d8	10		
	必要SIZ+8加工	19	17	9	4.0	300	3	1d10	10	1d8+1	11		
	必要SIZ+12加工	23	21	9	5.6	420	4	1d10+1	11	1d8+1	13	1d10	12
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	29	21	13	8.0	600	6	2d6	12	1d10	14	1d10+1	13
28	グレートハンマー(2H)	9	9	9	2.5	250	2	2d6+2	10				
	必要SIZ+4加工	13	13	9	3.5	350	3	1d6+1d8+1	11	1d6+1d8	12		
	必要SIZ+8加工	17	17	9	5.0	500	5	2d8	12	1d6+1d8+1	13		

■人間用

TypeA:Damage

TypeB:AP

TypeC:Balance

No	Name	Str	Siz	Dex	Enc	Cost	Days	Damage	AP	Damage	AP	Damage	AP
	必要SIZ+12加工	21	21	9	7.0	700	7	2d8+1	13	1d6+1d8+1	15	2d8	14
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	27	21	13	10.0	1,000	10	3d6	14	2d8	16	2d8+1	15
29	からざお	9	9	5	1.0	10	0	1d6	6				
	必要SIZ+4加工	13	13	5	1.4	14	0	1d6+1	7	1d6	8		
	必要SIZ+8加工	17	17	5	2.0	20	0	1d8	8	1d6+1	9		
	必要SIZ+12加工	21	21	5	2.8	28	0	1d8+1	9	1d6+1	11	1d8	10
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	27	21	9	4.0	40	0	1d10	10	1d8	12	1d8+1	11
30	ホール&チェイン	11	9	7	2.0	250	2	1d10+1	8				
	必要SIZ+4加工	15	13	7	2.8	350	3	2d6	9	1d10+1	10		
	必要SIZ+8加工	19	17	7	4.0	500	5	2d6+1	10	2d6	11		
	必要SIZ+12加工	23	21	7	5.6	700	7	1d6+1d8	11	2d6	13	2d6+1	12
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	29	21	11	8.0	1,000	10	1d6+1d8+1	12	2d6+1	14	1d6+1d8	13
31	スリーチェイン	9	9	13	2.0	240	2	1d6+2	10				
	必要SIZ+4加工	13	13	13	2.8	336	3	1d8+1	11	1d8	12		
	必要SIZ+8加工	17	17	13	4.0	480	4	1d10	12	1d8+1	13		
	必要SIZ+12加工	21	21	13	5.6	672	6	1d10+1	13	1d8+1	15	1d10	14
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	27	21	17	8.0	960	9	2d6	14	1d10	16	1d10+1	15
32	戦闘用フレイル (2H)	9	9	5	2.5	240	2	2d6+2	10				
	必要SIZ+4加工	13	13	5	3.5	336	3	1d6+1d8+1	11	1d6+1d8	12		
	必要SIZ+8加工	17	17	5	5.0	480	4	2d8	12	1d6+1d8+1	13		
	必要SIZ+12加工	21	21	5	7.0	672	6	2d8+1	13	1d6+1d8+1	15	2d8	14
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	27	21	9	10.0	960	9	3d6	14	2d8	16	2d8+1	15
33	棍棒	7	9	9	0.5	10	0	1d6	5				
	必要SIZ+4加工	11	13	9	0.7	14	0	1d6+1	6	1d6	7		
	必要SIZ+8加工	15	17	9	1.0	20	0	1d8	7	1d6+1	8		
	必要SIZ+12加工	19	21	9	1.4	28	0	1d8+1	8	1d6+1	10	1d8	9
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	25	21	13	2.0	40	0	1d10	9	1d8	11	1d8+1	10
34	木刀	5	9	7	0.5	4	0	1d6	4				
	必要SIZ+4加工	9	13	7	0.7	6	0	1d6+1	5	1d6	6		
	必要SIZ+8加工	13	17	7	1.0	8	0	1d8	6	1d6+1	7		
	必要SIZ+12加工	17	21	7	1.4	11	0	1d8+1	7	1d6+1	9	1d8	8
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	23	21	11	2.0	16	0	1d10	8	1d8	10	1d8+1	9
35	ヘビメイス	13	9	7	2.5	220	2	1d10	10				
	必要SIZ+4加工	17	13	7	3.5	308	3	1d10+1	11	1d10	12		
	必要SIZ+8加工	21	17	7	5.0	440	4	2d6	12	1d10+1	13		
	必要SIZ+12加工	25	21	7	7.0	616	6	2d6+1	13	1d10+1	15	2d6	14
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	31	21	11	10.0	880	8	1d6+1d8	14	2d6	16	2d6+1	15
36	メイス	7	9	7	1.0	100	1	1d8	6				
	必要SIZ+4加工	11	13	7	1.4	140	1	1d8+1	7	1d8	8		
	必要SIZ+8加工	15	17	7	2.0	200	2	1d10	8	1d8+1	9		
	必要SIZ+12加工	19	21	7	2.8	280	2	1d10+1	9	1d8+1	11	1d10	10
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	25	21	11	4.0	400	4	2d6	10	1d10	12	1d10+1	11
37	ウォーモル (2H)	11	9	7	2.5	150	1	1d10+2	12				
	必要SIZ+4加工	15	13	7	3.5	210	2	2d6+1	13	2d6	14		
	必要SIZ+8加工	19	17	7	5.0	300	3	1d6+1d8	14	2d6+1	15		
	必要SIZ+12加工	23	21	7	7.0	420	4	1d6+1d8+1	15	2d6+1	17	1d6+1d8	16
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	29	21	11	10.0	600	6	2d8	16	1d6+1d8	18	1d6+1d8+1	17
38	作業用モル (2H)	13	9	7	4.0	150	1	2d6+2	12				
	必要SIZ+4加工	17	13	7	5.6	210	2	1d6+1d8+1	13	1d6+1d8	14		
	必要SIZ+8加工	21	17	7	8.0	300	3	2d8	14	1d6+1d8+1	15		
	必要SIZ+12加工	25	21	7	11.2	420	4	2d8+1	15	1d6+1d8+1	17	2d8	16
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	31	21	11	16.0	600	6	3d6	16	2d8	18	2d8+1	17
39	トロウモル (2H)	17	17	7	5.5	50	0	2d8	16				
	必要SIZ+4加工	21	21	7	7.7	70	0	2d8+1	17	2d8	18		
	必要SIZ+8加工	25	25	7	11.0	100	1	3d6	18	2d8+1	19		
	必要SIZ+12加工	29	29	7	15.4	140	1	3d6+1	19	2d8+1	21	3d6	20
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	35	29	11	22.0	200	2	2d6+1d8	20	3d6	22	3d6+1	21
40	ヘビメイス (2H)	9	9	7	2.5	220	2	1d10	10				
	必要SIZ+4加工	13	13	7	3.5	308	3	1d10+1	11	1d10	12		
	必要SIZ+8加工	17	17	7	5.0	440	4	2d6	12	1d10+1	13		
	必要SIZ+12加工	21	21	7	7.0	616	6	2d6+1	13	1d10+1	15	2d6	14
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	27	21	11	10.0	880	8	1d6+1d8	14	2d6	16	2d6+1	15
41	クォータースタッフ (2H)	9	9	9	1.5	20	0	1d8	8				
	必要SIZ+4加工	13	13	9	2.1	28	0	1d8+1	9	1d8	10		
	必要SIZ+8加工	17	17	9	3.0	40	0	1d10	10	1d8+1	11		
	必要SIZ+12加工	21	21	9	4.2	56	0	1d10+1	11	1d8+1	13	1d10	12
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	27	21	13	6.0	80	0	2d6	12	1d10	14	1d10+1	13
42	ジャベリン	7	9	7	1.5	100	1	1d6+1	8				
	必要SIZ+4加工	11	13	7	2.1	140	1	1d8	9	1d6+1	10		

■人間用

No	Name	Str	Siz	Dex	Enc	Cost	Days	TypeA:Damage		TypeB:AP		TypeC:Balance	
								Damage	AP	Damage	AP	Damage	AP
	必要SIZ+8加工	15	17	7	3.0	200	2	1d8+1	10	1d8	11		
	必要SIZ+12加工	19	21	7	4.2	280	2	1d10	11	1d8	13	1d8+1	12
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	25	21	11	6.0	400	4	1d10+1	12	1d8+1	14	1d10	13
43	ショートスピア	7	9	7	2.0	20	0	1d8+1	10				
	必要SIZ+4加工	11	13	7	2.8	28	0	1d10	11	1d8+1	12		
	必要SIZ+8加工	15	17	7	4.0	40	0	1d10+1	12	1d10	13		
	必要SIZ+12加工	19	21	7	5.6	56	0	2d6	13	1d10	15	1d10+1	14
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	25	21	11	8.0	80	0	2d6+1	14	1d10+1	16	2d6	15
44	ハイク	9	9	7	2.0	125	1	1d6+1	10				
	必要SIZ+4加工	13	13	7	2.8	175	1	1d8	11	1d6+1	12		
	必要SIZ+8加工	17	17	7	4.0	250	2	1d8+1	12	1d8	13		
	必要SIZ+12加工	21	21	7	5.6	350	3	1d10	13	1d8	15	1d8+1	14
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	27	21	11	8.0	500	5	1d10+1	14	1d8+1	16	1d10	15
45	ランス(騎乗)	7	9	7	3.5	150	1	1d10+1	10				
	必要SIZ+4加工	11	13	7	4.9	210	2	2d6	11	1d10+1	12		
	必要SIZ+8加工	15	17	7	7.0	300	3	2d6+1	12	2d6	13		
	必要SIZ+12加工	19	21	7	9.8	420	4	1d6+1d8	13	2d6	15	2d6+1	14
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	25	21	11	14.0	600	6	1d6+1d8+1	14	2d6+1	16	1d6+1d8	15
46	ロンロンスピア	7	9	7	1.0	20	0	1d8	10				
	必要SIZ+4加工	11	13	7	1.4	28	0	1d8+1	11	1d8	12		
	必要SIZ+8加工	15	17	7	2.0	40	0	1d10	12	1d8+1	13		
	必要SIZ+12加工	19	21	7	2.8	56	0	1d10+1	13	1d8+1	15	1d10	14
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	25	21	11	4.0	80	0	2d6	14	1d10	16	1d10+1	15
47	ショートスピア(2H)	5	9	7	2.0	20	0	1d8+1	10				
	必要SIZ+4加工	9	13	7	2.8	28	0	1d10	11	1d8+1	12		
	必要SIZ+8加工	13	17	7	4.0	40	0	1d10+1	12	1d10	13		
	必要SIZ+12加工	17	21	7	5.6	56	0	2d6	13	1d10	15	1d10+1	14
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	23	21	11	8.0	80	0	2d6+1	14	1d10+1	16	2d6	15
48	長刀(2H)	7	9	11	2.0	150	1	2d6+2	10				
	必要SIZ+4加工	11	13	11	2.8	210	2	1d6+1d8+1	11	1d6+1d8	12		
	必要SIZ+8加工	15	17	11	4.0	300	3	2d8	12	1d6+1d8+1	13		
	必要SIZ+12加工	19	21	11	5.6	420	4	2d8+1	13	1d6+1d8+1	15	2d8	14
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	25	21	15	8.0	600	6	3d6	14	2d8	16	2d8+1	15
49	ハイク(2H)	11	9	7	3.5	65	0	2d6+2	12				
	必要SIZ+4加工	15	13	7	4.9	91	0	1d6+1d8+1	13	1d6+1d8	14		
	必要SIZ+8加工	19	17	7	7.0	130	1	2d8	14	1d6+1d8+1	15		
	必要SIZ+12加工	23	21	7	9.8	182	1	2d8+1	15	1d6+1d8+1	17	2d8	16
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	29	21	11	14.0	260	2	3d6	16	2d8	18	2d8+1	17
50	ロンクスピア(2H)	9	9	7	2.0	30	0	1d10+1	10				
	必要SIZ+4加工	13	13	7	2.8	42	0	2d6	11	1d10+1	12		
	必要SIZ+8加工	17	17	7	4.0	60	0	2d6+1	12	2d6	13		
	必要SIZ+12加工	21	21	7	5.6	84	0	1d6+1d8	13	2d6	15	2d6+1	14
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	27	21	11	8.0	120	1	1d6+1d8+1	14	2d6+1	16	1d6+1d8	15
51	ロンロンクスピア(2H)	9	9	7	1.0	20	0	1d10	10				
	必要SIZ+4加工	13	13	7	1.4	28	0	1d10+1	11	1d10	12		
	必要SIZ+8加工	17	17	7	2.0	40	0	2d6	12	1d10+1	13		
	必要SIZ+12加工	21	21	7	2.8	56	0	2d6+1	13	1d10+1	15	2d6	14
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	27	21	11	4.0	80	0	1d6+1d8	14	2d6	16	2d6+1	15
52	レピア	7	9	13	1.0	100	1	1d6+1	8				
	必要SIZ+4加工	11	13	13	1.4	140	1	1d8	9	1d6+1	10		
	必要SIZ+8加工	15	17	13	2.0	200	2	1d8+1	10	1d8	11		
	必要SIZ+12加工	19	21	13	2.8	280	2	1d10	11	1d8	13	1d8+1	12
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	25	21	17	4.0	400	4	1d10+1	12	1d8+1	14	1d10	13
53	戦闘用ネット	13	9	9	3.0	200	2	1d4	6				
	必要SIZ+4加工	17	13	9	4.2	280	2	1d5	7	1d4	8		
	必要SIZ+8加工	21	17	9	6.0	400	4	1d6	8	1d5	9		
	必要SIZ+12加工	25	21	9	8.4	560	5	1d6+1	9	1d5	11	1d6	10
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	31	21	13	12.0	800	8	1d8	10	1d6	12	1d6+1	11
54	漁用ネット	9	9	11	3.0	100	1	-	3				
	必要SIZ+4加工	13	13	11	4.2	140	1	#N/A	4	#N/A	5		
	必要SIZ+8加工	17	17	11	6.0	200	2	1d2	5	#N/A	6		
	必要SIZ+12加工	21	21	11	8.4	280	2	1d3	6	#N/A	8	1d2	7
	必要SIZ+16加工 (*1&3)	27	21	15	12.0	400	4	1d4	7	1d2	9	1d3	8

(*)1 必要STR/SIZの1ポイントは必要DEX2ポイントによって、最大2ポイントまで補うことができます。
 (*)2 必要SIZ/DEXの1ポイントは必要STR2ポイントで、最大2ポイントまで補うことができます。
 (*)3 必要STRを1ポイント増加させるかわりに必要SIZを1ポイント減少させることができます。
 (*)4 両手武器を片手使用する場合は必要STR/SIZは+16となります。????????????????
 (*)5 片手武器を両手で使用する場合は必要STR/SIZは-4となります。????????????????
 (*)6 逆手使用の場合、必要STR+4、必要DEX+8、となります。

■人間用

TypeA:Damage

TypeB:AP

TypeC:Balance

No	Name	Str	Siz	Dex	Enc	Cost	Days	Damage	AP	Damage	AP	Damage	AP
----	------	-----	-----	-----	-----	------	------	--------	----	--------	----	--------	----

※死剣において巨大化武器を購入する場合、発注した回の、次の回の報酬フェーズ以降で納品されます。

この場合は、金額を積んでも納品タイミングは早くなりませんが、Daysが0の場合のみ即納品になる可能性があります。

※死剣において巨大化武器を自作する場合、???。程度の良い武器は、???。

※近接武器は全て投げることができるが、別技能となる。また、楯は打撃武器として用いることができるが、別技能となる。