ID	名称	カテゴリ	対応コマンド	対応部位	使用回数	攻撃力	防御力	射程	ステート	負荷		価格	価格(資産)	機能
	武器(S)	白兵/実体	物理行動	腕部	2	+2	−	リーチ	負傷	4%		100	80	
	武器(M)	白兵/実体	物理行動	腕部	2	+3	−	リーチ	ダウン	8%		200	160	
	武器(L)	白兵/実体	物理行動	腕部	2	+5	−	リーチ	ダウン	10%		400	320	
	武器(LL)	白兵/実体	物理行動	腕部	1	+7	+2	リーチ+1	ダウン	12%		600	480	
	エネルギー武器(S)	白兵/	物理行動	腕部	3	+1	−	リーチ	負傷	4%		150	120	
	エネルギー武器(M)	白兵	物理行動	腕部	3	+2	−	リーチ	ダウン	8%		300	240	
	エネルギー武器(L)	白兵	物理行動	腕部	3	+3	−	リーチ	ダウン	10%		600	480	
	エネルギー武器(LL)	白兵	物理行動	腕部	2	+5	+1	リーチ+1	ダウン	12%		900	720	
	火器(S)	射撃/実体	物理行動	腕部	1	+1	−	サイト	負傷	4%		100	80	
	火器(M)	射撃/実体	物理行動	腕部	1	+2	−	サイト	ダウン	8%		200	160	
	火器(L)	射撃/実体	物理行動	腕部	1	+3	−	サイト	ダウン	10%		400	320	
	火器(LL)	射撃/実体	物理行動	腕部	1	+4	−	サイト+1	ダウン	12%		600	480	
	エネルギー火器(S)	射撃	物理行動	腕部	2	+1	−	サイト+1	負傷	4%		150	120	
	エネルギー火器(M)	射撃	物理行動	腕部	2	+2	−	サイト+1	ダウン	8%		300	240	
	エネルギー火器(L)	射撃	物理行動	腕部	2	+3	−	サイト+1	ダウン	10%		600	480	
	エネルギー火器(LL)	射撃	物理行動	腕部	2	+4	−	サイト+2	ダウン	12%		900	720	
	投擲(S)	投擲	物理行動	腕部	1	+1	−	サイト	負傷	4%	消耗品	20	10	
	投擲(M)	投擲	物理行動	腕部	1	+2	−	サイト	ダウン	8%	消耗品	40	20	
	投擲(L)	投擲	物理行動	腕部	1	+5	−	サイト−1	ダウン	10%	消耗品	60	30	
	投擲(LL)	投擲	物理行動	腕部	1	+7	−	サイト−2	ダウン	12%	消耗品	60	30	
	擲弾(S)	投擲	物理行動	腕部	1	+2	−	サイト	負傷	4%	消耗品	60	30	[Rep]対象:1マス
	擲弾(M)	投擲	物理行動	腕部	1	+3	−	サイト	ダウン	8%	消耗品	80	40	[Rep]対象:1マス
	擲弾(L)	投擲	物理行動	腕部	1	+5	−	サイト−1	ダウン	10%	消耗品	140	70	[Rep]対象:1マス
	擲弾(LL)	投擲	物理行動	腕部	1	+7	−	サイト−2	ダウン	12%	消耗品	240	120	[Rep]対象:1マス
	装甲(S)	防御	物理防御	胴部	2	−	+2	−	−	4%		150	120	
	装甲(M)	防御	物理防御	胴部	2	−	+3	−	−	8%		350	280	
	装甲(L)	防御	物理防御	胴部	2	−	+5	−	−	10%		700	560	
	装甲(LL)	防御	物理防御	胴部	2	−	+7	−	−	12%		1000	800	
	炸裂弾	弾薬	物理行動	−	1	+2	−	−	ダウン	5%	消耗品	30	20	[Rep]対象:1マス [SP]カテゴリ:射撃/実体のツールと同時に組み合わせられ、そのツールの使用回数を＋1する。
	閃光弾	弾薬	物理行動	−	1	+2	−	−	ペナ:サイト	5%	消耗品	30	20	[Rep]対象:1マス [SP]カテゴリ:射撃/実体のツールと同時に組み合わせられ、そのツールの使用回数を＋1する。
	徹甲弾	弾薬	物理行動	−	1	+2	−	−	ペナ:シールド	5%	消耗品	30	20	[SP]カテゴリ:射撃/実体のツールと同時に組み合わせられ、そのツールの使用回数を＋1する。
	ブースター		移動	どこでも	2	−	−	+1	−	8%		500	400	
4														
4														
4														
4														
4														
4														
4														
4														
4														
4														
4														

4														
4														