

アイテム

- ▶ [薬草と霊草](#)
- ▶ [装備アイテム一覧](#)
- ▶ [レアアイテムの取得機会](#)
- ▶ [おまけ](#)
- ▶ [たゆとう者の光衣](#)

[味方ユニット](#)・[敵ユニット](#)・[特性](#)・[スキル](#)・[アイテム](#)・[地形](#)・[状態異常](#)・[戦利品&財宝](#)・[戦闘中イベント](#)

薬草と霊草

次のステージに持ち越してできない、その戦闘限りの強力な回復アイテム。

薬草はHPを全回復し状態異常も100%治療する。通常は射程1だが特性【精霊】があると射程3。

霊草は戦闘不能ユニットをHP1で蘇生する。蘇生直後は行動不能で弾&SPIは0。【精霊】があっても射程1。

与えられる薬草の数は出撃ユニット数/2（端数切上げ）、霊草は出撃ユニット数/4（端数切上げ）。

ボーナス戦利品の条件が「NO ITEM」でない戦闘でなら、薬草は自由に使って問題ない。

装備アイテム一覧

Chapterは攻略上の便宜的な概念で、実際に本編が明確に章立てなわけではない。

アイテム	購入PP	販売開始時期	効果
HPアップ	50	Chapter.1	1個装備につき最大HP+4。HPアップ+と入れ替わる形で販売停止。
MPアップ	100	Chapter.3	1個装備につき初期MP+2。MPアップ+と入れ替わる形で販売停止。
STRアップ	100	Chapter.3	1個装備につきSTR+1。STRアップ+と入れ替わる形で販売停止。
VITアップ	100	Chapter.3	1個装備につきVIT+1。VITアップ+と入れ替わる形で販売停止。
INTアップ	100	Chapter.3	1個装備につきINT+1。INTアップ+と入れ替わる形で販売停止。
HPアップ+	200	Chapter.4	1個装備につき最大HP+8。
MPアップ+	400	Chapter.6	1個装備につき最大MP+4。
STRアップ+	400	Chapter.6	1個装備につきSTR+2。
VITアップ+	400	Chapter.6	1個装備につきVIT+2。
INTアップ+	400	Chapter.6	1個装備につきINT+2。
アイテム	購入PP	販売開始時期	効果

火の書	50	Chapter.1	装備して戦闘中に使うと「ファイア」、ただし消費は若干多い。
烈火の書	150	Chapter.3	装備して戦闘中に使うと「フレイム」、ただし消費は若干多い。
水の書	200	Chapter.4	装備して戦闘中に使うと「ウォーター」、ただし消費は若干多い。
流水の書	300	Chapter.6	装備して戦闘中に使うと「ウェーブ」、ただし消費は若干多い。
癒しの書	300	Chapter.4	装備して戦闘中に使うと「ヒール」、ただし消費は若干多い。
浄化の書	300	Chapter.6	装備して戦闘中に使うと「キュア」、ただし消費は若干多い。
原子の火	---	非売品	装備して戦闘中に使うと「にゅーくりあ」発動。
目出鯛	---	非売品	装備して戦闘中に使うと「にゅーくりあ最終」発動。
ロザリオ	---	非売品	装備して戦闘中に使うと「リカバー」発動。
聖杯	---	非売品	装備して戦闘中に使うと「サンクチュアリ」発動。
アイテム	購入PP	販売開始時期	効果
真理の羊皮紙	---	非売品	1個装備につき最大HP+4、STR+1、VIT+1、INT+1。
暗黒物質	---	非売品	装備していると特性【気迫】を得る。
ハチマキ	---	非売品	装備するとオートレイズx1。ただし2個装備してもx2にならない。
神眼	---	非売品	装備で絶対射程（障害物無視射程）を得る。範囲攻撃が味方を巻き込まなくなる。
超時空発動機	---	非売品	装備で変身やバーストストリームなど、回数制限のあるスキルの制限解除。
人魚の鱗	---	非売品	装備していると特性【人魚】を得る。
獣の爪	---	非売品	装備していると特性【野生】を得る。
精霊の涙	---	非売品	装備していると特性【精霊】を得る。
鷹の目	---	非売品	装備していると特性【必中】を得る。
戦士の心得	---	非売品	装備していると特性【戦士】を得る。
アイテム	購入PP	販売開始時期	効果
黄金銃	---	非売品	弾タイプ限定。消費2以上のスキルの全弾消費を-1。2個装備しても-2はされない。

星のピアス	---	非売品	1個装備につきmove+1。moveの最大値は8。【雄志】でも9にはならない。
邪神像	---	非売品	装備していると特性【騎士】【警戒】【免疫力】【使徒】を得る。
闇の衣	---	非売品	MPタイプ限定。装備していると毎ターン開始時にMPが2ずつ回復。MPの最大値は99。
たゆとう者の光衣	---	非売品	装備していると特性【幸運】を得る。

装備で使えるようになるスキルは、基本的に消費が割増になっている。

例えばファイアは本来はHP2、MP1、SP0で使用可能だし、ヒールも本来はMP3、弾3で使用可能。

アイテム	種別	消費コスト	射程&範囲	効果
火の書	魔法（攻撃）	HP4 MP2 弾2 SP1以上	射程4・単体	ダメージ倍率1.0 水地形制限
烈火の書	魔法（攻撃）	HP10 MP5 弾5 SP1	射程4・範囲1	ダメージ倍率0.8 水地形制限
水の書	魔法（攻撃）	HP12 MP6 弾6 SP1	射程4・範囲1	ダメージ倍率0.8
流水の書	魔法（攻撃）	HP18 MP9 弾7 SP2	射程3・範囲2	ダメージ倍率0.7
癒しの書	魔法（回復）	HP8 MP4 弾4 SP1	射程2・単体	HP回復倍率1.0
浄化の書	魔法（回復）	HP3 MP2 弾2 SP1以上	射程3・単体	状態異常治癒
原子の火	魔法（攻撃）	HP35 MP20 弾8 SP3	射程4・範囲2	ダメージ倍率1.0
目出鯛	魔法（攻撃）	HP50 MP30 弾9 SP3	敵味方全員	ダメージ倍率2.0
ロザリオ	魔法（回復）	HP12 MP8 弾5 SP1	射程2・範囲1	HP回復倍率0.66
聖杯	魔法（攻撃・回復）	HP24 MP16 弾8 SP2	射程2・範囲3	敵ダメージ倍率0.33 味方HP回復倍率0.66 状態異常治癒

レアアイテムの取得機会

最終的にはクリア & 隠しボス撃破 & 不可侵の塔制覇で全アイテムが何個でも入手可能になる。
が、それでも非売品アイテムはどれも入手が面倒で大変だったりする。

アイテム	取得機会
原子の火	Chapter.7-3 ポテチスキー城/玉座の間.....ボーナス戦利品 (ALIVE) Chapter.7-5 魔王城/エントランスホール.....ボーナス戦利品 (NO ITEM) Chapter.8サブ 培養施設.....宝箱 (右) 不可侵の塔 24階.....無条件戦利品 (何度でも)
目出鯛	Chapter.6-6 大平原/vs魔王軍.....ボーナス戦利品 (ANNIHILATE) Chapter.8サブ 帝国軍BP2/3.....無条件戦利品 (初回のみ) 不可侵の塔 vs戦車無条件戦利品 (何度でも)
ロザリオ	Chapter.6-2 大平原.....ボーナス戦利品 (ALIVE) Chapter.6-3 物見塔/入口.....ボーナス戦利品 (BARRICADE : 城砦地形に入れず) Chapter.7-2 ポテチスキー城/城門.....ボーナス戦利品 (TURN : 6ターン内) Chapter.7-7 孤島の城/城門.....MAP左下城壁沿い、1マスだけ濃緑のマスを勇者で (隠し財宝) Chapter.7-8 孤島の城/城内.....4つの袋小路を全てハー妹で調べる (隠し財宝) Chapter.8サブ 培養施設.....宝箱 (中央) 不可侵の塔 18階2回目以降.....無条件戦利品 (何度でも)
聖杯	Chapter.7-9 孤島の城/地下礼拝堂.....ボーナス戦利品 (ANNIHILATE) Chapter.8サブ スライムの巣.....無条件戦利品 (初回のみ) 不可侵の塔 vs電気鼠.....無条件戦利品 (何度でも)
真理の羊皮紙	Chapter.5c-1 アンデッドナイ城/通路.....ボーナス戦利品 (ANNIHILATE) Chapter.7-3 ポテチスキー城/玉座の間.....玉座の裏 (隠し財宝) Chapter.7-5 魔王城/エントランスホール.....花壇中央 (隠し財宝) Chapter.7-6 魔王城/地下.....ボーナス戦利品 (NO ITEM) Chapter.7-7 孤島の城/城門.....ボーナス戦利品 (ALIVE) Chapter.7-8 孤島の城/城内.....ボーナス戦利品 (NO ITEM) Chapter.8サブ 培養施設.....無条件戦利品 (1度限り) 不可侵の塔 21階.....無条件戦利品 (何度でも)
暗黒物質	Chapter.5a-3 キャロライナ城/城下町.....ボーナス戦利品 (ALIVE) Chapter.8-6 虚空/5thステージ.....無条件戦利品 (周回で何度でも)
ハチマキ	Chapter.6-5 大平原/vs王国軍.....ボーナス戦利品 (ANNIHILATE) Chapter.8サブ 砦.....無条件戦利品 (1度限り) 不可侵の塔 27階.....無条件戦利品 (何度でも)
神眼	不可侵の塔 30階.....無条件戦利品 (何度でも)

超時空発動機	時空都市ルナ・アータ/最深部.....無条件戦利品（周回で何度でも）
人魚の鱗	Chapter.3b-3 水も滴るいい洞窟/最深部.....ボーナス戦利品（BARRICADE：水地形から出さず） Chapter.8-4 虚空/3rdステージ.....無条件戦利品（周回で何度でも）
獣の爪	Chapter.1-7 ポテチスキー城/玉座の間.....ボーナス戦利品（ANNIHILATE） Chapter.8-2 虚空/1stステージ.....無条件戦利品（周回で何度でも）
精霊の涙	Chapter.3a-5 大平原.....ボーナス戦利品（GUT：増援前に1度ダーエロを撃破） Chapter.8-1 孤島の城/最深部.....無条件戦利品（周回で何度でも）
鷹の目	Chapter.5a-2 魔王城/城門.....ボーナス戦利品（TURN：4ターン内） Chapter.8-5 虚空/4thステージ.....無条件戦利品（周回で何度でも）
戦士の心得	Chapter.3a-2 砦.....ボーナス戦利品（TURN：15ターン内） Chapter.8-3 虚空/2ndステージ.....無条件戦利品（周回で何度でも）
黄金銃	Chapter.1-4 キャロライナ平原北.....ボーナス戦利品（EVENT：アルベルト以外で一撃加える） Chapter.8-8 ラストバトル.....無条件戦利品（周回で何度でも）
星のピアス	Chapter.4-2 キャロライナ平原南.....ボーナス戦利品（DEFEAT） Chapter.5b-4 砦/北側.....ボーナス戦利品（DEFEAT） Chapter.8-7 虚空/決戦.....無条件戦利品（周回で何度でも）
邪神像	Chapter.5c-5 培養施設/最深部.....ボーナス戦利品（DEFEAT） クリア後 魔神の神殿.....無条件戦利品（何度でも）
闇の衣	不可侵の塔 最上階.....無条件戦利品（何度でも）
たゆとう者の光衣	クリア後 エターナルの海.....無条件戦利品（何度でも）

おまけ

実際に使ってみての装備ごとの雑感。

アイテム	雑感
HPアップ+	ダブル装備で最大HP+16は意外と大きい。HPの低い女兵士や魔術師系キャラ等に。
MPアップ+	ダブル装備で初期MP+8。霊応ユニットに持たせると防御効果も高まる。
STRアップ+	ダブル装備でSTR+4。命中率の高い「剣」「刀」「拳」型前衛か、必中・蛮勇ユニットに。
VITアップ+	ダブル装備でVIT+4。中衛軽戦士や魔法戦士の補強にも、壁キャラの鉄壁化にも。

INTアップ+	ダブル装備でINT+4。INTは成長幅が小さいので+4は絶大な違いがある。
火の書	超便利。SPタイプとは特に相性がいい。INTが高いのに魔法攻撃持たない戦士とも。
烈火の書	やや消耗が大きい。特に弾タイプ・SPタイプには使いにくい。
水の書	消耗が大きすぎて使えない。水地形だらけの一部ステージで出番があるくらい。
流水の書	使ってみると意外と威力はしょぼいし、射程も短い。費用対効果的に聖杯に負ける。
癒しの書	やっぱり無限回復制限のためか、コストがかなり割増で使い辛い。
浄化の書	便利。HPタイプ・SPタイプユニットにでも持たせておくと終盤の隠しボス戦で多いに助かる。
原子の火	消費コストと性能的に、なすーんかダークデイズ専用。
目出鯛	どうみても味方殺し。でもキャロル・なすーん・ミリィ・金剛力に神眼とセットで装備させると凶悪化する。
ロザリオ	便利。特にINTの高いHPタイプ・SPタイプのユニットに持たせておくと地味に助かる。
聖杯	入手は困難だが神性能。この範囲と効果でこのコストは反則。対グランドクロスの最終兵器。
真理の羊皮紙	ステータスUP効果が一番大きく、1つでアップ+2個分。万能系キャラに2個装備で神化。
暗黒物質	ムシャ・ナイ・ハーナスと特に相性がいい。威圧持ちの高VITキャラに持たせるのも手。
ハチマキ	リナックス、五郎、リリア、ニンニン、幕田あたりに装備させるのが常道。
神眼	目出鯛ミリィ、光衣ニンニン、超時空ザック等にセットで装備させる事で効果を実感できる道具。
超時空発動機	ドラゴンとなすーんが神化、ザックとドラゴナスが凶悪化。ヘレンとブリザルドの具現化も。
人魚の鱗	人魚持ちは少ないので、スライムの巣やポテチスキー城門ではあると役に立つ。
獣の爪	あるなら憤怒リリア専用。でも必殺持ちや死神持ち、刀系ユニットに装備させるのも手。
精霊の涙	精霊は便利なスキルなので出撃するステージとユニットによっては選択もあり。
鷹の目	超便利。槍・牙・弓・銃など、基本命中率の低い物理キャラに装備させて損はない神装備。
戦士の心得	リリア、必中エロリア、幕田、ハーナス、ライスパーク、使い魔の六人専用。

黄金銃	神装備。アリサや火の書ミーアに装備させても強いが、終盤はヘレンとディオナの専用装備になるはず。
星のピアス	便利だけど、苦勞の割にはあんまり大した事がないアイテム。せめて+2だったら。
邪神像	こんなぶっとんだ性能の装備が強くないわけがない。
闇の衣	これがないと終盤のおまけボス戦ではMPタイプの魔法系ユニットは活躍できない。
たゆとう者の光衣	説明読む限りではピンとこない最強装備。ニンニンやハーナスに装備させて分身は基本。

たゆとう者の光衣

全ての確率が装備者に有利なように改竄される。いわゆる因果律操作。よくある最強能力。

こちらの攻撃が1%でも成功する確率があるなら絶対に成功する。

追加の状態異常付加やクリティカル発生があるのならそれも間違いなく発生する。

相手の攻撃が1%でも失敗する確率があるのなら絶対に成功しない。

命中率99%の攻撃も百発百中で回避する。

弱点は魔法攻撃や【必中】【警戒】【免疫力】のような、「100%」および「0%」の特性やスキル。

魔法は【心眼】でどうにかできるが、残りの3つや一部の必中攻撃はどうしようもない。

攻撃者と被攻撃者が両方【幸運】である場合、命中率100%でない攻撃は必ず当たらない。

[味方ユニット](#)・[敵ユニット](#)・[特性](#)・[スキル](#)・[アイテム](#)・[地形](#)・[状態異常](#)・[戦利品&財宝](#)・[戦闘中イベント](#)