

# ブロードソード

レベル 0

どこでも

価格:110G

片手で使う長剣。  
刃はやや幅が広く、  
長さは80センチほど。  
そこそこの切れ味と  
適度な重さを生かして  
ダメージを与える。



NO.10

攻撃 剣術 2+わざ= 追加ダメージ 0

防御 剣術 2+体力= 弓術 0+感覚= 魔術 0+知性=

ローク: 追加ダメージに+2をして  
ファイター(60)に奪取して  
計算しよう

# ショートスピア

レベル 0

どこでも

価格:100G

両手で使う槍。  
1メートルほどの長さで、  
広い範囲をカバーして  
敵の動きを制する。  
その長さを利用して  
戦闘以外でも  
使ってみよう。



NO.20

攻撃 剣術 1+わざ= 追加ダメージ 0

防御 剣術 1+わざ= 弓術 1+感覚= 魔術 0+知性=

ローク: 追加ダメージに+2をして  
ファイター(60)に奪取して  
計算しよう

# ハンドアックス

レベル 0

どこでも

価格:120G

片手で使う斧。  
全体で60センチと小さいが  
鉄が多いのでとても重い。  
重さに任せて振り回せば、  
敵の防御ごと叩き切る。  
木箱も壊せるし薪も  
割れるが泳ぎや走りの  
邪魔になりがち。



NO.30

攻撃 剣術 3+体力= 追加ダメージ 0

防御 剣術 0+体力= 弓術 0+感覚= 魔術 0+知性=

ローク: 追加ダメージに+2をして  
ファイター(60)に奪取して  
計算しよう

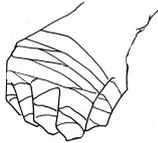
# バンテージ

レベル 0

どこでも

価格:60G

片手で使う格闘武器。  
手に皮を巻いた  
かんたんな武器。  
攻撃は力任せだが、  
防御では動きを見切り  
受け流す技が必要。  
熱いもの・トゲトゲのもの  
を持つときにも便利だ。



NO.40

攻撃 剣術 1+体力= 追加ダメージ 1

防御 剣術 2+わざ= 弓術 1+感覚= 魔術 0+知性=

ローク: 追加ダメージに+2をして  
ファイター(60)に奪取して  
計算しよう

# ダガー

レベル 0

どこでも

価格:65G

片手で使う短剣。  
刃が20センチほどで、  
少し重めのナイフ。  
攻撃をひらりと回避し、  
徐々に敵を追い詰める。  
ナイフとして使えば、  
冒険のいろんな場面で  
役に立つだろう。



NO.50

攻撃 剣術 2+わざ= 追加ダメージ 0

防御 剣術 0+感覚= 弓術 1+感覚= 魔術 0+知性=

ローク: 追加ダメージに+2をして  
ファイター(60)に奪取して  
計算しよう

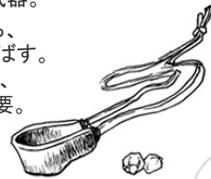
# スリング

レベル 0

どこでも

価格:70G

片手で使う投げ武器。  
中に石を入れたら、  
振り回して石をとばす。  
かんたんなようで、  
全身のバネが必要。  
扱いに慣れれば  
速度や飛距離は  
思いのままだ。



NO.60

攻撃 弓術 2+わざ= 追加ダメージ 0

防御 剣術 1+体力= 弓術 1+感覚= 魔術 0+知性=

ローク: 追加ダメージに+2をして  
ファイター(60)に奪取して  
計算しよう

# ショートボウ

レベル 0

どこでも

価格:80G

両手で使う弓。  
かんたんな作りの弓。  
じっくりと狙いを定めて  
まっすぐ矢を放つ。  
相手との距離を  
保って戦おう。  
本来は矢がなければ  
攻撃はできませんが、  
ゲーム上は省略します。



NO.70

攻撃 弓術 3+感覚= 追加ダメージ 0

防御 剣術 0+体力= 弓術 0+感覚= 魔術 0+知性=

ローク: 追加ダメージに+2をして  
ファイター(60)に奪取して  
計算しよう

# マジックワンド

レベル 0

どこでも

価格:70G

方手で使う魔術武器。  
ウィザード専用。  
空中に図形をえがくように  
正確に動かすことで、  
宝玉から電撃を発射する。  
普通の杖としても使えるが、  
丈夫ではないので  
取扱いに注意。



NO.80

攻撃 魔術 1+知性= 追加ダメージ 0

防御 剣術 1+体力= 弓術 0+感覚= 魔術 1+知性=

ローク: 追加ダメージに+2をして  
ファイター(60)に奪取して  
計算しよう

# サークレット

レベル 0

どこでも

価格:90G

頭につける魔術武器。  
ウィザード専用。  
腕をつきだし風が吹く様子を思い描くと、  
強風が敵を包み、かまいたちを起こす。



NO.81

攻撃 魔術 1+感覚= 追加ダメージ 0

防御 剣術 0+体力= 弓術 2+感覚= 魔術 0+知性=

ローク: 追加ダメージに+2をして  
ファイター(60)に奪取して  
計算しよう

### 魔導書

レベル 0

どこでも

価格: 80G

両手で使う魔術武器。  
ウィザード専用。  
呪文を読み上げると、  
光の玉が敵をおそう。  
光の神話に良く似た  
物語が記されている。  
古い言葉で書かれているため  
読むには知識が必要。



NO.82

攻撃	魔術 まじゅつ	2+知性=	追加ダメージ 0
防御	剣術 けんじゅつ	0+体力=	ロクク: 追加ダメージ+2 ファイター: 敵の攻撃と防御に+1 マインナー: 敵の攻撃と防御に+1
	弓術 きゅうじゅつ	0+感覚=	
	魔術 まじゅつ	0+知性=	

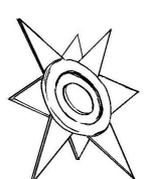
### 聖印

レベル 0

どこでも

価格: 無料

首にかける魔術武器  
プリースト専用。  
プリーストは  
この武器しか持てない。  
女神の象徴とされる  
「太陽」と「ヒマワリの花」  
をかたどった聖なる印。  
祈りの言葉に呼応して  
光が敵を包む。



NO.00

攻撃	魔術 まじゅつ	1+知性=	追加ダメージ 0
防御	剣術 けんじゅつ	1+体力=	ロクク: 追加ダメージ+2 ファイター: 敵の攻撃と防御に+1 マインナー: 敵の攻撃と防御に+1
	弓術 きゅうじゅつ	1+感覚=	
	魔術 まじゅつ	1+知性=	

### ロングソード

レベル 1

どこでも

価格: 150G

片手で使う長剣。  
ブロードソードよりも  
全体が長く鋭いので  
刃が深く刺さる。  
攻防のバランスがよく、  
村から出たばかりの  
ファイターにオススメ。



NO.11

攻撃	剣術 けんじゅつ	3+わざ=	追加ダメージ 1
防御	剣術 けんじゅつ	2+体力=	ロクク: 追加ダメージ+2 ファイター: 敵の攻撃と防御に+1 マインナー: 敵の攻撃と防御に+1
	弓術 きゅうじゅつ	1+感覚=	
	魔術 まじゅつ	1+知性=	

### サーベル

レベル 2

リッジ

価格: 180G

片手で使う長剣。  
切れ味のいい軽い剣。  
すばやく動かすことで  
相手の防御のすきをつく。  
外国で生まれた武器だが、  
今はブラス製のものが  
売られている。



NO.12

攻撃	剣術 けんじゅつ	2+わざ=	追加ダメージ 3
防御	剣術 けんじゅつ	2+体力=	ロクク: 追加ダメージ+2 ファイター: 敵の攻撃と防御に+1 マインナー: 敵の攻撃と防御に+1
	弓術 きゅうじゅつ	2+感覚=	
	魔術 まじゅつ	3+知性=	

### バスタードソード

レベル 3

エオラ

価格: 220G

片手・両手のどちらでも  
使える長剣。  
絶妙な重量バランスで、  
敵に応じて使い分けられる。  
ブラスの職人しか作れない。  
【両手持ち】  
「剣術で“両手”で攻撃」  
と宣言した攻撃に  
<追加ダメージ>+2。



NO.13

攻撃	剣術 けんじゅつ	3+わざ=	追加ダメージ 2
防御	剣術 けんじゅつ	3+体力=	ロクク: 追加ダメージ+2 ファイター: 敵の攻撃と防御に+1 マインナー: 敵の攻撃と防御に+1
	弓術 きゅうじゅつ	3+感覚=	
	魔術 まじゅつ	3+知性=	

### シミター

レベル 4

シシロ

価格: 250G

片手で使う長剣。  
刃がカーブを描いており、  
切りかたが難しいため、  
高い技量が必要。  
西方の武器をヒントに  
開発されたもので、  
加工しやすい鉄で  
なければ作れない。



NO.14

攻撃	剣術 けんじゅつ	2+わざ=	追加ダメージ 5
防御	剣術 けんじゅつ	4+体力=	ロクク: 追加ダメージ+2 ファイター: 敵の攻撃と防御に+1 マインナー: 敵の攻撃と防御に+1
	弓術 きゅうじゅつ	4+感覚=	
	魔術 まじゅつ	4+知性=	

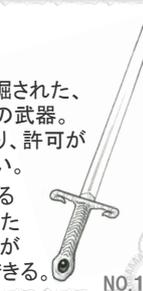
### ガーディアンエッジ

レベル 5

エオラ

価格: ? G

片手で使う長剣。  
ヴェネザの遺跡から発掘された、  
「いにしへの争い」時代の武器。  
エオラの大神殿にあり、許可が  
ないと見ることもできない。  
【かばう】 同じマスにいる  
キャラクターが攻撃された  
とき、その攻撃をあなたが  
代わりに受けることができる。



NO.15

攻撃	剣術 けんじゅつ	5+わざ=	追加ダメージ 2
防御	剣術 けんじゅつ	4+体力=	ロクク: 追加ダメージ+2 ファイター: 敵の攻撃と防御に+1 マインナー: 敵の攻撃と防御に+1
	弓術 きゅうじゅつ	4+感覚=	
	魔術 まじゅつ	5+知性=	

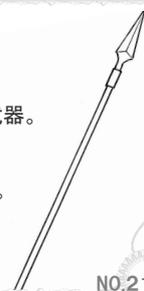
### ロングスピア

レベル 1

どこでも

価格: 140G

両手で使う槍。  
イシュルオンの投槍を見て  
ブラスの職人が作った武器。  
「防御のしやすさ」に  
重点を置いて作ったら、  
重くて投げられなかった。  
ショートスピアよりも長く、  
振り回せる範囲も広い。



NO.21

攻撃	剣術 けんじゅつ	3+わざ=	追加ダメージ 0
防御	剣術 けんじゅつ	2+わざ=	ロクク: 追加ダメージ+2 ファイター: 敵の攻撃と防御に+1 マインナー: 敵の攻撃と防御に+1
	弓術 きゅうじゅつ	1+感覚=	
	魔術 まじゅつ	1+知性=	

### トリスピア

レベル 2

リッジ

価格: 170G

片手で使う槍。  
リッジの漁民が使う  
もりを参考に作られた。  
まっすぐつきささない  
と攻撃が当たらないが、  
細くて鋭い先端が  
相手を貫いたとき、  
ダメージは大きい。



NO.22

攻撃	剣術 けんじゅつ	2+わざ=	追加ダメージ 3
防御	剣術 けんじゅつ	2+わざ=	ロクク: 追加ダメージ+2 ファイター: 敵の攻撃と防御に+1 マインナー: 敵の攻撃と防御に+1
	弓術 きゅうじゅつ	2+感覚=	
	魔術 まじゅつ	2+知性=	

**レベル 3**  
プラス

### イシュル:オンの投槍

価格: ? G

両手で使う槍。イシュル:オンの中でも、選ばれた戦士だけが使える槍。手に入れるには、イシュル:オンに認められる必要がある。

【投槍】この武器は投げ武器としても使える。  
(弓術:3+わざ 追加ダメージ4)  
一度投げたら戦闘が終わるまでこの武器は使えない。



NO.23

攻撃	剣術 けんじゅつ	3+わざ=	追加ダメージ 4
防御	剣術 けんじゅつ	2+わざ=	ローク:追加ダメージに+2をして ファイター(6)のHPにダメージを 受けるダメージを減らす ファイター(6)のHPにダメージを 受けるダメージを減らす
	弓術 きゅうじゅつ	2+感覚=	
	魔術 まじゅつ	2+知性=	

**レベル 4**  
シシロ

### ハルバード

価格:280G

両手で使う槍。  
先に斧のような複雑な刃先がついている。突く・切る・振るなどの多彩な攻撃方法で、防御されにくい。  
シシロの鉄は軽いため、重くなりすぎることもない。



NO.24

攻撃	剣術 けんじゅつ	5+わざ=	追加ダメージ 0
防御	剣術 けんじゅつ	2+わざ=	ローク:追加ダメージに+2をして ファイター(6)のHPにダメージを 受けるダメージを減らす ファイター(6)のHPにダメージを 受けるダメージを減らす
	弓術 きゅうじゅつ	4+感覚=	
	魔術 まじゅつ	5+知性=	

**レベル 1**  
エオラ

### ヘヴィアックス

価格:140G

両手で使う斧。  
元は森のきこりが使っていた道具。太い木を切るため、ハンドアックスより重い。力任せに振り下ろし、隙は大きいが高威力は高い。



NO.31

攻撃	剣術 けんじゅつ	2+体力=	追加ダメージ 2
防御	剣術 けんじゅつ	0+体力=	ローク:追加ダメージに+2をして ファイター(6)のHPにダメージを 受けるダメージを減らす ファイター(6)のHPにダメージを 受けるダメージを減らす
	弓術 きゅうじゅつ	1+感覚=	
	魔術 まじゅつ	1+知性=	

**レベル 3**  
ヴェネザ

### バトルアックス

価格:220G

両手で使う斧。  
より力をこめられるように柄が長くしてある。戦いのためだけに作られた武器なので、持っているだけで怖がられる。冒険者の多いヴェネザだからこそ売れる武器。



NO.32

攻撃	剣術 けんじゅつ	1+体力=	追加ダメージ 6
防御	剣術 けんじゅつ	2+体力=	ローク:追加ダメージに+2をして ファイター(6)のHPにダメージを 受けるダメージを減らす ファイター(6)のHPにダメージを 受けるダメージを減らす
	弓術 きゅうじゅつ	3+感覚=	
	魔術 まじゅつ	2+知性=	

**レベル 4**  
ヴェネザ

### バルディッシュ

価格:290G

両手で使う斧。  
全ての武器の中で最も重いと言われている。長い柄による遠心力と刃先の鋭さでケタ違いのダメージが期待できる。西の国で戦争のために作られた武器だそう。



NO.33

攻撃	剣術 けんじゅつ	1+体力=	追加ダメージ 9
防御	剣術 けんじゅつ	1+体力=	ローク:追加ダメージに+2をして ファイター(6)のHPにダメージを 受けるダメージを減らす ファイター(6)のHPにダメージを 受けるダメージを減らす
	弓術 きゅうじゅつ	3+感覚=	
	魔術 まじゅつ	2+知性=	

**レベル 1**  
どこでも

### ナックル

価格:130G

片手で使う格闘武器。  
穴に指を通し、残りの部分をにぎるようにして持つ。シンプルな分、使い手の腕の差が出やすい。メイン武器が壊れたときの予備として持つ人も多い。



NO.41

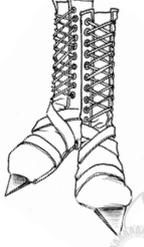
攻撃	剣術 けんじゅつ	3+体力=	追加ダメージ 1
防御	剣術 けんじゅつ	1+わざ=	ローク:追加ダメージに+2をして ファイター(6)のHPにダメージを 受けるダメージを減らす ファイター(6)のHPにダメージを 受けるダメージを減らす
	弓術 きゅうじゅつ	2+感覚=	
	魔術 まじゅつ	1+知性=	

**レベル 2**  
プラス

### ブーツ

価格:170G

足で使う格闘武器。  
キックの威力を高める。作りがていねいなので、強く叩いてもこわれず、軽くて軟らかいので動きの邪魔もしない。靴や革製品に長けたプラス職人の技が光る。



NO.42

攻撃	剣術 けんじゅつ	4+体力=	追加ダメージ 2
防御	剣術 けんじゅつ	2+わざ=	ローク:追加ダメージに+2をして ファイター(6)のHPにダメージを 受けるダメージを減らす ファイター(6)のHPにダメージを 受けるダメージを減らす
	弓術 きゅうじゅつ	3+感覚=	
	魔術 まじゅつ	1+知性=	

**レベル 4**  
ヴェネザ

### クロー

価格:230G

片手で使う格闘武器。  
まるで体の一部のように手先になじむため、制約を感じることなく戦いに集中できる。ヴェネザの遺跡の狭い通路でも使いやすい。



NO.43

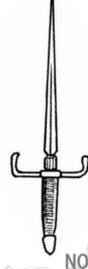
攻撃	剣術 けんじゅつ	6+体力=	追加ダメージ 1
防御	剣術 けんじゅつ	3+わざ=	ローク:追加ダメージに+2をして ファイター(6)のHPにダメージを 受けるダメージを減らす ファイター(6)のHPにダメージを 受けるダメージを減らす
	弓術 きゅうじゅつ	4+感覚=	
	魔術 まじゅつ	4+知性=	

**レベル 1**  
どこでも

### パリィダガー

価格:130G

片手で使う短剣。  
相手の攻撃をはじくように受け流すための武器。攻撃力はあまり高くないが、軽いため身動きがしやすく弓術攻撃への反応もしやすい。



NO.51

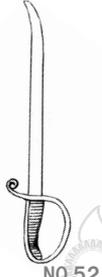
攻撃	剣術 けんじゅつ	2+わざ=	追加ダメージ 0
防御	剣術 けんじゅつ	3+わざ=	ローク:追加ダメージに+2をして ファイター(6)のHPにダメージを 受けるダメージを減らす ファイター(6)のHPにダメージを 受けるダメージを減らす
	弓術 きゅうじゅつ	2+感覚=	
	魔術 まじゅつ	0+知性=	

### カトラス

レベル 3  
リッジ

価格:180G

片手で使う短剣。  
短剣のなかでは大きく、刃が反りかえっている。  
もともとは船乗りたちががせまい船の上で使う武器。自分は移動せず武器をすばやくふりまわして相手の急所を狙う。



NO.52

攻撃 剣術 2+わざ= 追加ダメージ 5 ( )

防御 剣術 2+感覚= 弓術 2+感覚= 魔術 3+知性=

ローク: 追加ダメージに+2をして、ファイター(剣術)の攻撃と防御に+1して計算しよう

### スネークバイト

レベル 4  
ブラス

価格:200G

片手で使う短剣。  
ブラスエリアにいる<毒>を持ったモンスターに対抗するための武器。  
刃に刻まれた細い溝が相手の毒を抜き出す。  
【毒抜き】この武器でダメージを与えたモンスターは次のターン<毒>の能力を使えない。



NO.53

攻撃 剣術 4+わざ= 追加ダメージ 0 ( )

防御 剣術 3+感覚= 弓術 3+感覚= 魔術 4+知性=

ローク: 追加ダメージに+2をして、ファイター(剣術)の攻撃と防御に+1して計算しよう

### スタッフスリング

レベル 2  
ブラス

価格:130G

両手で使う射撃武器。  
棒がついたスリング。  
棒をもってふりまわすといきおいよく玉が飛ぶ。  
砂漠の民が使っていた狩りの道具を元にしている。



NO.62

攻撃 弓術 4+わざ= 追加ダメージ 0 ( )

防御 剣術 2+体力= 弓術 2+感覚= 魔術 2+知性=

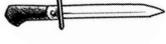
ローク: 追加ダメージに+2をして、ファイター(射撃)の攻撃と防御に+1して計算しよう

### ダーツ

レベル 1  
どこでも

価格:120G

片手で使う投げ武器。  
【5本セット】1度の戦闘で5回使ったらその戦闘中は使えない。  
投げるために作られたダガー。普通のダガーよりも軽く、バランスもちがうので剣術攻撃には使えない。



NO.61

攻撃 弓術 0+わざ= 追加ダメージ 3 ( )

防御 剣術 2+体力= 弓術 1+感覚= 魔術 1+知性=

ローク: 追加ダメージに+2をして、ファイター(射撃)の攻撃と防御に+1して計算しよう

### リングダーツ

レベル 3  
ブラス

価格:200G

片手で使う投げ武器。  
【5本セット】1度の戦闘で5回使ったらその戦闘中は使えない。  
【毒抜き】この武器でダメージを与えたモンスターは次のターン、<毒>の能力を使えない。  
金属加工の職人によって薄く鋭くみがかれている。



NO.63

攻撃 弓術 2+わざ= 追加ダメージ 3 ( )

防御 剣術 3+体力= 弓術 2+感覚= 魔術 2+知性=

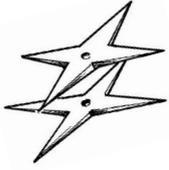
ローク: 追加ダメージに+2をして、ファイター(射撃)の攻撃と防御に+1して計算しよう

### スターダーツ

レベル 4  
シロ

価格:230G

片手で使う投げ武器。  
はなれ村のひとつ、スカウトばかりの村で作られたダーツ。  
フシギな形だが投げやすく、しっかり相手に刺さる。  
【5本セット】1度の戦闘で5回使ったらその戦闘中は使えない。



NO.64

攻撃 弓術 4+わざ= 追加ダメージ 4 ( )

防御 剣術 4+体力= 弓術 2+感覚= 魔術 3+知性=

ローク: 追加ダメージに+2をして、ファイター(射撃)の攻撃と防御に+1して計算しよう

### ハンティングボウ

レベル 1  
エオラ

価格:130G

両手で使う弓。  
元は狩人の道具。  
森で使いやすいよう小さく、また小動物を狙いやすいよう精巧に作られている。  
標的の動きを観察し、先読みする力が必要。



NO.71

攻撃 弓術 3+感覚= 追加ダメージ 2 ( )

防御 剣術 1+体力= 弓術 1+感覚= 魔術 0+知性=

ローク: 追加ダメージに+2をして、ファイター(射撃)の攻撃と防御に+1して計算しよう

### コンポジットボウ

レベル 3  
ヴェネザ

価格:200G

両手で使う弓。  
ヴェネザの西の草原にすむ遊牧民が使う武器。  
動物の腱や木材などが複雑に組み合わせてあり弦がとて強く張られている。



NO.72

攻撃 弓術 4+感覚= 追加ダメージ 3 ( )

防御 剣術 2+体力= 弓術 1+感覚= 魔術 2+知性=

ローク: 追加ダメージに+2をして、ファイター(射撃)の攻撃と防御に+1して計算しよう

### ロングボウ

レベル 4  
エオラ

価格:220G

両手で使う弓。  
【野外向き】せまい場所で使うと<追加ダメージ>-1。  
2Mほどあり、強くひける弓。草原など広い場所で使うのに向いているが、狭い場所では使いにくい。



NO.73

攻撃 弓術 5+感覚= 追加ダメージ 3 ( )

防御 剣術 3+体力= 弓術 3+感覚= 魔術 2+知性=

ローク: 追加ダメージに+2をして、ファイター(射撃)の攻撃と防御に+1して計算しよう

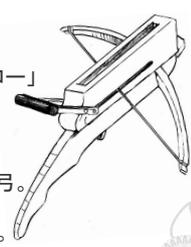
### ニューマボウ

レベル 4

リッジ

価格: ? G

両手で使う弓。  
【機会弓】「ハイアロー」「ブラックアロー」を使わなければ攻撃ができない。  
海の民・ニューマの弓。強力すぎて普通の矢では折れてしまう。ニューマから手に入れるしかない。 NO.74



攻撃	弓術 きゅうじゅつ	4+感覚=	追加ダメージ 5
防御	剣術 けんじゅつ	2+体力=	
	弓術 きゅうじゅつ	4+感覚=	
	魔術 まじゅつ	3+知性=	

ローク: 追加ダメージに「+2」をして  
ファイター: 剣術の攻撃と防御に「+1」をして計算しよう

### 大地の杖

レベル 1

エオラ

価格: 120G

両手で使う魔術武器。ウィザード専用。  
土の幻獣の力が込められており、正しい図形を地面に描くことで石つぶてをあやつることができる。 NO.83



攻撃	魔術 まじゅつ	3+知性=	追加ダメージ 0
防御	剣術 けんじゅつ	1+体力=	
	弓術 きゅうじゅつ	0+感覚=	
	魔術 まじゅつ	1+感覚=	

ローク: 追加ダメージに「+2」をして  
ファイター: 剣術の攻撃と防御に「+1」をして計算しよう

### 痛みの指輪

レベル 1

どこでも

価格: 130G

指にはめる魔術武器。ウィザード専用。  
指をある形にまげながら相手が傷つくイメージを浮かべると、その体に傷が浮かぶ。  
ヴェネザの遺跡で大量に発見されたものが出回っているようだ。 NO.84



攻撃	魔術 まじゅつ	0+感覚=	追加ダメージ 3
防御	剣術 けんじゅつ	1+体力=	
	弓術 きゅうじゅつ	1+感覚=	
	魔術 まじゅつ	1+知性=	

ローク: 追加ダメージに「+2」をして  
ファイター: 剣術の攻撃と防御に「+1」をして計算しよう

### 西方の魔導書

レベル 2

リッジ

価格: 150G

両手で使う魔術武器。ウィザード専用。  
西の国で書かれた書。西方綴りを知らないと読みにくい。  
書かれている内容もミルバ地方のものと少し違うようだ。 NO.85



攻撃	魔術 まじゅつ	2+知性=	追加ダメージ 3
防御	剣術 けんじゅつ	1+体力=	
	弓術 きゅうじゅつ	2+感覚=	
	魔術 まじゅつ	1+知性=	

ローク: 追加ダメージに「+2」をして  
ファイター: 剣術の攻撃と防御に「+1」をして計算しよう

### 風の護符

レベル 3

リッジ

価格: 190G

片手で使う魔術武器。ウィザード専用。  
念じながら振ることで、風をあやつる護符。  
リッジエリアに強く吹く風を封じ込めたような威力だ。  
【ロングレンジ】この武器の攻撃は3マスまで届く。 NO.86



攻撃	魔術 まじゅつ	1+知性=	追加ダメージ 4
防御	剣術 けんじゅつ	1+体力=	
	弓術 きゅうじゅつ	2+感覚=	
	魔術 まじゅつ	1+感覚=	

ローク: 追加ダメージに「+2」をして  
ファイター: 剣術の攻撃と防御に「+1」をして計算しよう

### 火の腕輪

レベル 3

プラス

価格: 200G

腕にはめる魔術武器。ウィザード専用。  
手を相手に向けて炎をイメージすると、腕輪から火炎がふきだす。  
プラスの乾燥した空気や職人の工房の熱気を感じさせるデザインだ。 NO.87



攻撃	魔術 まじゅつ	4+感覚=	追加ダメージ 2
防御	剣術 けんじゅつ	1+体力=	
	弓術 きゅうじゅつ	2+感覚=	
	魔術 まじゅつ	2+知性=	

ローク: 追加ダメージに「+2」をして  
ファイター: 剣術の攻撃と防御に「+1」をして計算しよう

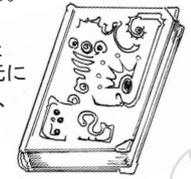
### 光の書

レベル 4

ヴェネザ

価格: 230G

両手で使う魔術武器。ウィザード専用。  
遺跡から見つかった数ページの紙片を元に解説を書き足したら、分厚い書になった。  
読み上げると強い光が敵を射る。 NO.88



攻撃	魔術 まじゅつ	4+知性=	追加ダメージ 3
防御	剣術 けんじゅつ	2+体力=	
	弓術 きゅうじゅつ	2+感覚=	
	魔術 まじゅつ	2+知性=	

ローク: 追加ダメージに「+2」をして  
ファイター: 剣術の攻撃と防御に「+1」をして計算しよう

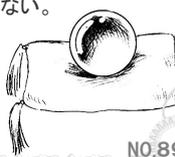
### 水のクリスタル

レベル 4

シンロ

価格: 200G

両手で使う魔術武器。ウィザード専用。  
【鳥落とし】この武器でダメージを与えたモンスターは次のターン「飛行」の能力を使えない。  
シンロの清らかな水で磨かれた水晶。  
中に水流を思い浮かべると敵の周囲に水が巻きつく。 NO.89



攻撃	魔術 まじゅつ	3+感覚=	追加ダメージ 3
防御	剣術 けんじゅつ	2+体力=	
	弓術 きゅうじゅつ	2+感覚=	
	魔術 まじゅつ	2+知性=	

ローク: 追加ダメージに「+2」をして  
ファイター: 剣術の攻撃と防御に「+1」をして計算しよう

### 禁呪の刺青

レベル 4

シンロ

価格: 210G

全身に彫る魔術武器。ウィザード専用。  
【のろい】攻撃をした直後に使用者はダメージを1点受ける。  
かつて禁じられ、失われた呪文。かくれ村の住人がその体に彫ることで残っていた。  
念をこめると文様が浮かび敵へと収束する。 NO.90



攻撃	魔術 まじゅつ	2+感覚=	追加ダメージ 6
防御	剣術 けんじゅつ	3+体力=	
	弓術 きゅうじゅつ	3+感覚=	
	魔術 まじゅつ	2+知性=	

ローク: 追加ダメージに「+2」をして  
ファイター: 剣術の攻撃と防御に「+1」をして計算しよう