

アイテム

各種アイテム（分類を見直すか、ネタが増えるまで分類を減らしたほうがいいかも）

- [消耗品](#)（ショートカットに入るアイテム）
- [ウィズル](#)
- [宝石](#)（ペット用と装備品強化用がある）
- [クエスト用](#)（クエストやミッションに必要なアイテム）
- [ペット用](#)（ペット用の宝石はどっち？ [ペット用装備](#)もマージする？）
- [その他](#)（ショートカットに入らないその他のアイテム）
- 採掘道具（炭鉱用）

Lv	名前	str	dex	con	int	wis	reg	耐久力	属性	価格
1	つるはし	10	10	10	10	10	10	1000	無	5000
1	シャベル	10	10	10	10	10	10	1000	無	5000
1	アケンのつるはし	10	10	10	10	10	10	2500	無	

装備品 / 武器

- [剣](#)（[歩兵](#)/[水兵](#)）
 - 射程が1しかないのは（槍と比べれば）攻撃面でかなり不利。盾を持てるが効果は微妙か？
- [槍](#)（[槍兵](#)/[飛兵](#)/[騎兵](#)）
 - 射程1の敵に対する優位性はもちろん、移動せずに攻撃できる機会が多いのも魅力。
- [弓](#)（[弓兵](#)）
 - 抜群の長射程。いかにして常に敵の射程外から攻撃するかが腕のみせどころか？
- [棍棒](#)（[神官](#)）
 - モンクといえば格闘、聖職者なら鈍器が定番ですが、斧を振り回したりもします。
- [杖](#)（[僧侶](#)/[魔法使い](#)/[司教](#)）
 - 魔法攻撃力があがります。殴りは弱め。

装備品 / 防具 & アクセサリ

- [重装備](#) ([歩兵](#)/[槍兵](#)/[騎兵](#)/[飛兵](#)/[水兵](#))
 - [軽装備](#) ([弓兵](#)/[神官](#))
 - [盾](#) ([歩兵](#)/[水兵](#)/[神官](#))
 - [ローブ](#) ([僧侶](#)/[魔法使い](#)/[司教](#))
-
- [アクセサリ](#) ([ネックレス](#) & [指輪](#))
 - [ペット用装備](#)

装備品の修理

- 戦闘によって装備品の耐久値は減って行き、1になると装備しても装備していないのと同じ状態になります。
- 耐久値は鍛冶屋で修理することで回復することができます。
- 無限城の鍛冶屋は他店より3割安く修理してくれますが、城を所有している家門のメンバしか利用できません。
- 神器など一部の装備品は、修理することができず、耐久値が0になると消滅します。

装備品の強化

- ソケット付きの装備品は、鍛冶屋で強化することができます。
- 強化される性能の種類は強化に使用する[宝石](#)によって決まります。
- ソケットの数はアイテム説明で表示されませんが、アイテム名の先頭にロー、プロパー、ハイ、L、P、Hなどについていることから判別することもできます。
- ソケット数はロー (L) = 1、プロパー (P) = 2、ハイ (H) = 3 で、ソケットに宝石を入れることで強化できます。
- 1つのソケットには、1種類の宝石しか入れられません。ソケット数3の装備品の場合、3種類の宝石を入れることができます。
- 強化に成功した時の変化量は、宝石で+1、結晶で-2 ~ +3 (ランダム) です。原石は強化に使用できません。
- 強化後の装備品では、元の性能値の後ろに(+3)といったように強化値が追記されます。
- 1つのソケットで、同種類の宝石による強化を最大+15になるまで行うことができます。
- 強化値+2までは、100%成功します。+3以降に挑戦し、強化に失敗した場合、装備品は消滅します。