スーパーファミコン

FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV

取扱説明書

SQUARESOFT

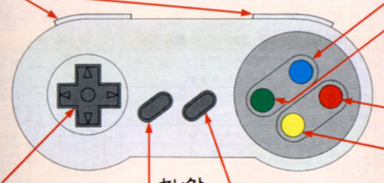
SHVC-F5

コントローラーについて

◘コントローラー各部の名称と基本操作方法

Lボタンと Rボタン

戦闘中、ⓁボタンとⓇボタンを同時に押すとモンスターから逃げることができます。ただし、ボスからは逃げられません。また強い敵からも、逃げられるまでかなり時間がかかる場合があります。



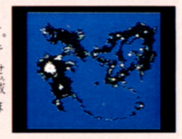
✠ボタン
キャラクター・乗り物を移動させる時に使用します。行きたい方向に合わせて✠ボタンの上下左右を押せばOKです。また、カーソルを移動させてコマンドやアイテムなどを選択する時にも使用します。

セレクトボタン
使用しません。

スタートボタン
戦闘中にこのボタンを押すと、画面に"PAUSE"の文字が表示されゲームを一時中断できます。戦いの作戦をじっくり考えたい時などに使用してください。

Ⓧボタン
このボタンを押すと、メニュー画面に切り替わります（ただし、戦闘中やイベント中は画面を切り替えることはできません）。メニュー画面についての詳しい説明は「メニュー画面の見方と利用法」をご覧ください。

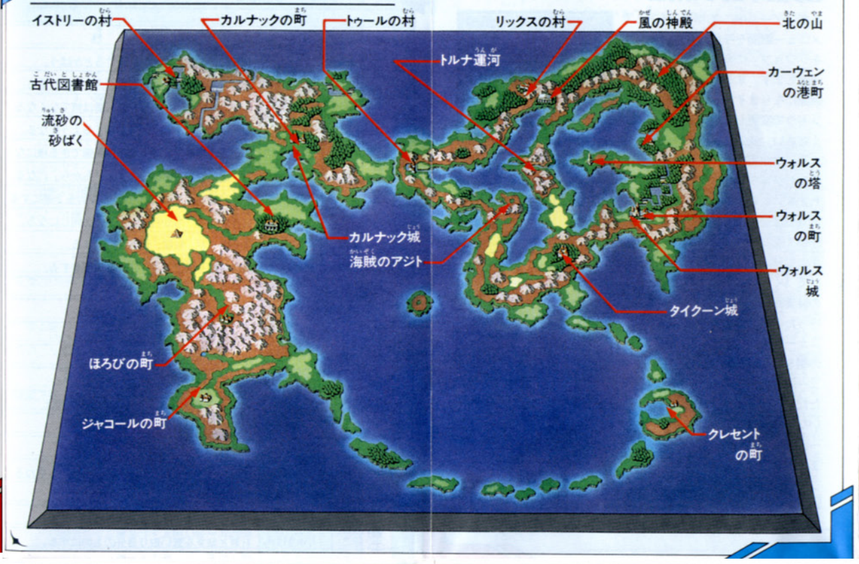
Ⓨボタン
フィールド上でこのボタンを押すと、ワールドマップ画面に切り替わります。（ただし「世界地図」というアイテムを手に入れていないと、反応しません）マップ上には現在地と町・村・城などが表示されますから、迷ってしまった時などの参考にしてください。



Ⓐボタン
このボタンは主に、コマンド決定と情報収集のためのものです。詳しくは以下を参考にしてください。
①✠ボタンで選択したコマンドを決定するときに使用します。
②お城や町・村など、話しかけたい人の前でボタンを押すといろいろなメッセージが聞けます。
③宝箱などの中を調べる時、その前に立ってボタンを押すと中身を調べることができます。
④飛空艇やチョコボなどの乗り物に乗る時、降りる時に使用します。
⑤扉などのスイッチを押す時に使用します。
⑥エレベーターのレバーを作動させる時に使用します。

Ⓑボタン
一度選択したコマンドをキャンセル（ひとつ前の入力にもどる）する時と、開いたウィンドウを閉じる時に使用します。

ファイナルファンタジーVの世界



使用上の注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生するため、接続しないでください。

SQUARESOFT
発売元 株式会社スクウェア
〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6
PHONE 03-5488-1525

©スクウェア1992

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

ゲームの始め方と名前入力

◘ゲームの始め方

●初めてゲームをする場合
スーパーファミコンにカセットを差し込み、電源を入れるとタイトル画面になります。初めてゲームをする場合（一度もセーブをしていない場合）、ここでボタン（どのボタンでも可）を押すと、そのままオープニングが始まります。

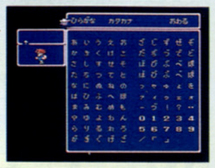
●セーブデータがある場合
セーブデータがある場合は、タイトル画面でボタン（どのボタンでも可）を押すと、データが表示されます。続きを始めたいデータにカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定。ゲームを始めからやり直す時は、ニューゲームを選択します。

★セーブしておけばゲームの続きが可能

メニュー画面のセーブコマンドで、パーティの状態をそのまま記録することができます。セーブをしておけば、次にゲームをする時、最後に記録した所から続きができますので、こまめにセーブしておきましょう。

◘名前入力の方法

オープニングの途中で、「名前を決めてください」という画面になります。ここでⒶボタンを押すと、名前入力画面に切り替わります。"ひらがな"か"カタカナ"を✠ボタンで選択し、Ⓐボタンを押してください。次に、入力したい文字にカーソルを合わせてⒶボタンで決定します（キャンセルはⒷボタン）。この作業を繰り返し、入力し終えたら、"おわる"にカーソルを合わせてⒶボタン。これで入力完了、通常画面に戻ります。



★こんな時はゲームオーバー

パーティ全員が戦闘不能（HP0）、石化、ゾンビになってしまうと、ゲームオーバーです。ゲームオーバーになると、セーブしたところからやり直しになってしまいます。戦闘中は、ただ攻撃するばかりでなく、常にキャラクターのHPに気を配り、回復魔法やアイテムなどでHPの減少を防ぎましょう。また、毒や石化、麻痺などのステータス異常も早めに回復しておかないと、命取りになることがあります。

メニュー画面について

◘メニュー画面の見方

メニュー画面は、Ⓧボタンを押せば、戦闘中、イベント中以外はいつでも見ることができます。キャラクターの状態をチェックしたり、ジョブや装備を変更したりと、ゲームを進めていく上で重要となる操作が、この画面ですべて行うことができます。

●キャラクターデータ
[スクウェア]キャラクターの名前が表示されます。
[LVO]それぞれのキャラクターの、現在のレベルが表示されます。
[ナイト]それぞれのキャラクターの、現在のジョブ名が現在の状態が表示されます（◘戦闘によるステータス異常参照）。
[LVO-OO/OOO]現在のジョブのレベルと、取得したアビリティポイント／次のレベルまでのアビリティポイントが表示されます。
[HPOO/OO]体力の現在値／最大値が表示されます。
[MPOO/OO]魔力の現在値／最大値が表示されます。

★"たいけい"で前衛・後衛を替えられる

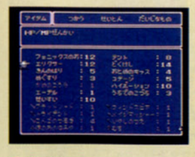
メニュー画面で、✠ボタンを左に押すと、「たいけい」のコマンドが出ます。前衛（直接攻撃有利・防御不利）と後衛（直接攻撃不利・防御有利）を替えたい場合は、替えたいキャラにカーソルを合わせてⒶボタンを2回。キャラの入れ替えをしたい場合は、一方のキャラにカーソルを合わせてⒶボタン、さらにもう一方にカーソルを合わせてⒶボタンを押します（1番上のキャラがフィールド上で表示されます）。

◘メニュー画面の利用法

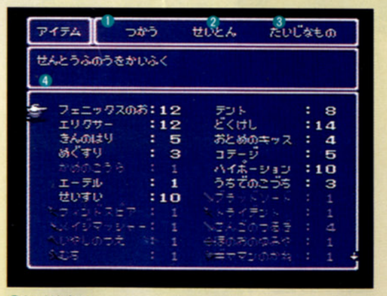
メニュー画面における各種コマンドウィンドウ（◘メニュー画面の見方参照）の利用法を紹介します。この画面でHPやMPなどを回復させたり、データを確認したり、装備を整えたりして、ゲームをよりスムーズに進めていくための準備をしましょう。

●アイテム
アイテムを使ったり、整とんしたりできるコマンドです。メニュー画面で、「アイテム」にカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押すと、右の画面になります。現在使えるアイテムは明るく、使えないアイテムは暗く表示されています。Ⓑボタンを押すと、"つかう　せいとん　だいじなもの"の欄にカーソルが移動します。

❶つかう
まず、"つかう"でⒶボタンを押し、使いたいアイテムを選択、Ⓐボタンを2回押します。次に、そのアイテムを使いたいキャラクターにカーソルを合わせ、さらにⒶボタンを押します。



❷せいとん
アイテム欄に武器や防具、アイテムがバラバラに表示されている時、「せいとん」にカーソルを合わせてⒶボタンを押すと、アイテム・武器・防具の順に、一瞬で並べ換えることができます。



❸だいじなもの
「だいじなもの」にカーソルを合わせてⒶボタンを押すと、ゲームの進行上、欠かすことのできない重要アイテムが表示されます。ただし、まだ重要アイテムを手に入れてない場合は、表示されません。

❹アイテムの用途
アイテム名にカーソルを合わせると、そのアイテムの用途が表示されます。ただし、武器や防具に関しては、基本的には用途は表示されませんが、特に特色のある武器のみ、その内容が表示されます。

★アイテムの並び換え

まず、並び換えをしたいアイテムの一方にカーソルを合わせてⒶボタン。次に、もう一方にもう1つのカーソルを合わせてⒶボタンを押します。これで並び換えは完了です。

情報収集と乗り物・お店ガイド

◘情報収集はⒶボタンが基本

ゲームを進めていく上で、欠かせないのが情報収集です。この情報収集はとにかくⒶボタンが基本。「ここは何かありそうだ」と思ったら、その場所でⒶボタンを押してみましょう。

●話す
町や村、城などで情報を得たい時は、人に向かってⒶボタンを押すと、メッセージ画面を開くことができます。情報をくまなく集めていくと、次に何をすればいいのかがわかってくるはずです。

●調べる
宝箱やつぼ、たるなどの前に立ってⒶボタンを押すと、その中身を調べられます。中に何か入っていれば、それが手に入ります。

●ボタンやレバーを作動させる
扉やカラクリなどのボタンを押す時や、エレベーターのレバーを動かす時など、すべて操作はⒶボタンです。画面上にボタンやレバーなどが見えたら、とにかくⒶボタンを押してみましょう。

◘乗り物ガイド

ここでは、FFVの世界の代表的な乗り物を紹介します。この世界のどこかにある乗り物を捜し出せば、海や山を越えて移動できます。乗り降りの操作は、船以外はすべてⒶボタンで行います。

チョコボ

陸上や、川、湖を徒歩の倍速で移動できる乗用鳥。

船

海を自由に行き来できます。船によって動力の種類は様々です。

飛空艇

空を飛べます。着陸できる場所は平地と海に限られます。

◘お店ガイド

町や村などでは、宿屋をはじめ、様々な店があります。次の冒険に備えて、必要なものを買ったり、ゆっくり体を休めたりしておきましょう。

宿屋

HPやMP等ソンビー以外のステータス異常をすべて回復できます。

武器屋

様々な武器を買えます。店によって、売っている武器は異なります。

防具屋

様々な防具を買えます。店によって、売っている防具は異なります。

道具屋

旅に必要な道具（主に回復系アイテム）を買うことができます。

魔法屋

様々な魔法が買えます。店によって、売っている魔法は異なります。

戦闘について

◘FFVの戦闘システム

FFVの戦闘では、時間の流れが存在するATB（Active Time Battle）システムを採用。ですから、敵の動きや変化に合わせた戦い方が要求されます。バトルモードやバトルスピードは、コンフィグで調節できますので（◘メニュー画面の利用法／●コンフィグ参照）、慣れないうちは自分のペースに合わせてゲームを進めていきましょう。ちなみに、敵の出現パターンには、通常のパターンのほか、一定時間、敵から一方的に攻撃を受けてしまう"ふいうち"や、後ろから奇襲攻撃を受けるため、前衛・後衛が逆になってしまう"バックアタック"などがあります。

●たたかう
素手または武器などで敵を攻撃します。コマンドの「たたかう」でⒶボタン、攻撃する敵を✠ボタンで選択、Ⓐボタンで決定します。

●特殊コマンド
ナイトであれば「まもり」、モンクなら「けり」のように、それぞれのジョブ特有のコマンドが表示されます。また、この特殊コマンドの下は、アビリティの欄となっています。ただし、コマンドとして表示されるアビリティは、「！」マークが付いているものだけです。「！」マークの付いていないアビリティは、表示はされませんが、くっつけておけば自動的に効果を発揮します。

●まほう
白、黒、青などの魔法コマンドを選びⒶボタンを押すと、魔法が一覧できるウィンドウが開きます。使う魔法を✠ボタンで選択し、Ⓐボタンで決定します。次に、魔法をかける敵（味方）にカーソルを合わせて、もう一度Ⓐボタンを押します。全体にもかけられる魔法の場合は、かける相手を選ぶ時、その相手（敵または味方）の方向に✠ボタンを押し続けます。

キャラクター（敵）1体にかける場合

キャラクター（敵）全体にかける場合

●アイテム
戦闘中にも、アイテムを使用することができます。コマンドで「アイテム」を選択し、Ⓐボタンを押すと、手持ちのアイテムの一覧が表示されますので、まず、使いたいアイテムにカーソルを合わせて、Ⓐボタンを2回押してください。次に、アイテムを使用する相手（敵または味方）をカーソルで選択し、Ⓐボタンで決定します。また、このアイテムウィンドウで、戦闘中でも武器の持ち替えをすることができます（◘FFVの戦闘システム／★戦闘中の武器の持ち替え参照）。

●ぼうぎょ
コマンドのウィンドウが表示されている時に✠ボタンを右に押すと、「ぼうぎょ」と表示されます。Ⓐボタンで決定すると、敵から受けるダメージが少なくなります。

●チェンジ
コマンドのウィンドウが表示されている時に✠ボタンを左に押すと、「チェンジ」と表示されます。Ⓐボタンで決定すると、実行したキャラのみ前衛・後衛がチェンジできます。

●にげる
コマンドとしては表示されません。Ⓛ・Ⓡボタンを同時に押し続けると逃げることができます。ただし、逃げにくい敵や逃げられない敵もいます。

★戦闘中の武器の持ち替え

アイテムウィンドウから使用したい武器を選択、Ⓐボタンを押します。次に✠ボタンを上に押し続けると、現在装備している武器等が表示されます。持ち替えたい武器にカーソルを合わせてⒶボタンを押せば完了です。

◘戦闘によるステータス異常

戦闘中、キャラクターには、毒、蛙、老化、混乱など様々なステータス異常が生じます。このステータス異常は、戦闘終了後に回復するものと、戦闘終了後も回復しないものとに分かれています。

◆戦闘が終了しても回復しません

せんとうふのう	生命値が0になってしまい何もできなくなる
せきか	体が石と化して固まってしまい何もできなくなる
かえる	攻撃・防御力が低下、トード以外の魔法は使えない
こびと	攻撃・防御力は低下するが、魔法は使える
どく	毒が体中にまわりHPがどんどん減っていく
くらやみ	目の前が真っ暗になり、攻撃の命中率が低下する
ゾンビー	ゾンビとなって味方に攻撃、回復はせいすいのみ

◆戦闘が終了すれば回復します

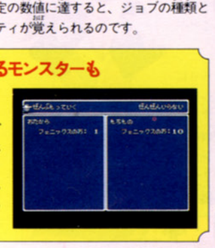
ろうか	どんどん年をとっていき、能力値が低下する
ちんもく	呪文を封印され全ての魔法が使えなくなる
すいみん	スヤスヤと眠りに入ってしまい何もできなくなる
まひ	体がしびれて動けなくなり、何もできなくなる
こんらん	頭がパニック状態を起こし味方に攻撃してしまう

◘戦闘の終了

戦闘に勝つと、お金（ギル）、経験値（EXP）、アビリティポイント（ABP）をそれぞれ得ることができます。これらは、モンスターの種類や数によって異なります。お金は、宿屋に泊まったり、武器やアイテム、魔法などを買うために必要です。経験値は、自動的に加算されていき、一定の数値まで達すると、キャラクターのレベルがアップします。また、アビリティポイントは、それぞれのジョブごとに自動的に加算されていきます。そして、一定の数値に達すると、ジョブの種類とそのレベルに応じたアビリティが覚えられるのです。

★お宝を持っているモンスターも

モンスターの中には、お宝を持っているものがいます。そのモンスターを倒すと、アビリティポイントが表示された後、さらにお宝のウィンドウが表示されます。お宝を手に入れたい場合は「ぜんぶもっていく」を選択します。



コンフィグ

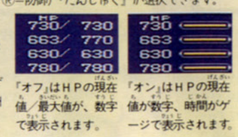
❶バトルモード
アクティブ……戦闘中に魔法・アイテムのウィンドウが開いていても、常に時間は経過しています（敵が攻撃してきます）。
ウェイト……戦闘中、魔法・アイテムのウィンドウが開いている間は、時間の流れが止まります（敵が攻撃してきません）。

❷バトルスピード
戦闘時の時間経過のスピードを変更できます。1から6（はやい↔おそい）までの、6段階で設定します。操作は✠ボタンで行います。

❸バトルメッセージ
戦闘時に、画面上部に表示されるメッセージのスピードを変更できます。✠ボタンで、1から6（はやい↔おそい）の6段階から選択します。

❹コマンドしてい
ノーマルの『ウィンドウ』と、✠ボタンの上下左右にコマンドを割り振りできる（Ⓛ＝チェンジ、Ⓡ＝防御）『たんしゅく』が選択できます。

❺ゲージ
戦闘時のHPウィンドウを変更できます。『オン』は、攻撃できるまでの時間がゲージで、『オフ』は、最大HPが数字で表示されます。



『オフ』はHPの現在値／最大値が、数字で表示されます。
『オン』はHPの現在値が数字、時間がゲージで表示されます。

❻サウンド
サウンド（ステレオ／モノラル）の選択ができます。

❼カーソルいち
各種コマンドの選択時の、初期カーソル位置を、すべて最上部に位置させる『もどす』か、前回選んだ位置にする『きおく』かを設定できます。

❽さいそうび
ジョブチェンジ後、アビリティ選択後に、自動的に最強装備する『さいきょう』と、自動的にすべてをはずす『すべてはずす』を選択できます。

❾コントローラー
初期設定の『ノーマル』とボタンの役割を変更できる『カスタム』を選択。コントローラーの数も『シングル』と『マルチ』(2つ)を選択できます。

❿ウィンドウカラー
ウィンドウの色調を、好みに合わせて変えられます。各色のゲージ（R＝赤、G＝緑、B＝青）を、✠ボタンの左右で調節してください。

SQUARESOFT　スーパーファミコン

©スクウェア 1992

ジョブの意味とジョブチェンジの方法

◘ジョブの意味

クリスタルに込められた過去の勇者達の称号――それがジョブです。ジョブを手に入れて、右記の方法でジョブチェンジすると、過去の勇者の力を身につけられるのです。ナイトなら剣の達人に、白魔道士なら白魔法の達人に、風水師なら自然を操る達人になれるわけです。あなたも色々なジョブを試してみましょう。

●ジョブ画面の見方

❶現在のキャラクターの状態
現在のジョブと、そのジョブレベルなどが表示されます。ジョブレベルの数字の見方については下記の◘アビリティの意味をごらん下さい。

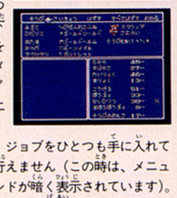
❷チェンジ可能なジョブ
現在チェンジできるジョブが、グラフィックで表示されます。明るく表示されているのが、現在選択しているジョブです。

❸選択しているジョブのデータ
上記❷で選択しているジョブの名前と、ジョブレベル、次のジョブレベルまでの値などが表示されます。

◘ジョブチェンジの方法

まず、ゲーム中にⓍボタンを押してメニュー画面を呼び出し、カーソルを「ジョブ」に合わせてⒶボタンで決定します。すると、右上のジョブ画面になりますから、左記❷のウィンドウで変更したいジョブを選んでください。決定はⒶボタン。2回押すと、左記❶のウィンドウに、今、選んだジョブとそのデータが表示されます。これで基本的にはジョブチェンジは終了です。

続いて画面は右中央のアビリティ画面になります。アビリティをくっつけて（くっつけ方は下記参照）、右下の装備画面で選んだジョブの装備を行った後（装備の方法は表面の“メニュー画面について”の“●そうび”の欄を参照）、Ⓑボタンを押せばメニュー画面にもどります。



ただし、ゲームを始めたばかりで、ジョブをひとつも手に入れていない場合は、ジョブチェンジは行えません（この時は、メニュー画面にしても“ジョブ”のコマンドが暗く表示されています）。また、アビリティを何も手に入れていない場合は、ジョブチェンジ後、アビリティ画面がとばされ、すぐに装備画面になります。

なお、コンフィグで「さいきょうそうび」を選択しておけば、自動的に最強の装備を行います（◘メニュー画面の見方参照）。

アビリティの意味とアビリティのくっつけ方

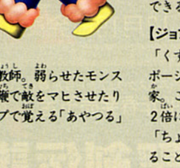
◘アビリティの意味

１つ１つのジョブには、キャラクターのレベルとは別にジョブレベルが設定されています。これは１つのジョブをどれだけ経験したかを表すもので、経験値（ＥＸＰ）ではなく、アビリティポイント（ＡＢＰ）を一定以上手に入れると、レベルがアップします。

■アビリティとは

ジョブレベルがアップすると様々なアビリティを覚えていきます。このアビリティとはそれぞれのジョブ特有の特技のようなもので、１度覚えたアビリティはジョブチェンジしても失われず、他のジョブにくっつける事によって、様々な能力を持ったキャラクターを作り出す事ができるのです（くっつけ方は右記参照）。メニュー画面やジョブ画面では、キャラクターのレベルの右側に「現在のジョブレベル－ＡＢＰの現在値／次のレベルまでに必要なＡＢＰ」が表示され、あと何ポイントでレベルアップするかを確認できます。（レベルアップするとＡＢＰの現在値は０になります）

●アビリティ画面の見方



❶ジョブコマンド
現在のジョブが最初から持っているそのジョブ特有のコマンドです。

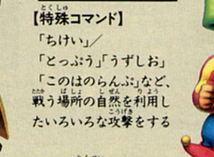
❷現在のアビリティ
現在くっついている（くっつけた）アビリティが表示されます。

❸取得したアビリティ 現在までに取得したアビリティが表示されます。

❹アビリティの特徴 上の❸で選択したアビリティの特徴が表示されます。

◘アビリティのくっつけ方

ゲーム中にⓍボタンを押してメニュー画面を呼び出し、カーソルを「アビリティ」に合わせてⒶボタンで決定すると、左下のアビリティ画面になります。ここで、左記❷のウィンドウで◘ボタンを１回押すと、❸のウィンドウにもカーソルが現れますから、くっつけたいアビリティをこのカーソルで選択、Ⓐボタンで決定してください。続いて✣ボタンの下を押して、カーソルを右下の写真のように「しゅうりょう」に合わせて、Ⓐボタンで再度決定してください。あとは、装備画面で武器防具を装備してやればＯＫです。ただし、アビリティを１つも手に入れていない場合は、アビリティをくっつけることはできません（メニュー画面では暗く表示）。



★アビリティのくっつけ方の注意点

アビリティは、ただくっつければいいというものではありません。例えば、白魔道士に、バーサーカーのレベル１のアビリティ「バーサク」をくっつけると、戦闘中にコマンド入力ができなくなり、せっかくの白魔法も使えなくなってしまいます。またナイトのレベル４のアビリティ「たてそうび」を、もともと盾装備できる魔法剣士などにくっつけるというのも無意味です。組み合わせを考えましょう。

アビリティ一覧表

※各魔法とアビリティ名の前に“！”がついているものは戦闘中にコマンドとして使う事ができます。

ジョブ	レベル	アビリティ名	特性
ナイト	1	かばう	瀕死の仲間が直接攻撃を受けるとかばう。
	2	！まもり	直接攻撃を、完全に防御（ダメージ０）する。
	3	りょうてもち	攻撃力を２倍にする。ただし盾は持てなくなる。
	4	たてそうび	盾を持てないキャラが盾を持てるようになる。
	5	よろいそうび	鎧を装備できないキャラが鎧装備できる様になる。
	6	けんそうび	剣を装備でき、ナイトと同じ「ちから」になる。
モンク	1	！ためる	一定時間力をためることで、攻撃力を２倍にする。
	2	かくとう	素手攻撃の「ちから」がモンクと同じになる。
	3	！チャクラ	自分のＨＰ、暗闇、毒が回復できる。
	4	カウンター	直接攻撃を受けると一定確率で反撃する。
	5	ＨＰ10％アップ	ＨＰのＭＡＸが10％アップする
	6	ＨＰ20％アップ	ＨＰのＭＡＸが20％アップする。
	7	ＨＰ30％アップ	ＨＰのＭＡＸが30％アップする。
シーフ	1	かくしうつろ	隠し通路が見えるようになる。
	2	！とんずら	戦闘から逃げ出す。ＬＲボタンより早い。
	3	ダッシュ	Ⓑボタンと✣ボタンで町や村を倍速移動。
	4	！ぬすむ	モンスターからお宝をくすねる。
	5	けいかい	バックアタックを100％防ぐ。
	6	！ぶんどる	モンスターを攻撃してその隙にお宝をくすねる。
	7	ちょこまか動く	「すばやさ」がシーフと同じになる。
竜騎士	1	！ジャンプ	ジャンプ攻撃する。槍装備で攻撃力２倍。
	2	！りゅうけん	ＨＰとＭＰを奪い取り自分のものにする。
	3	やりそうび	槍を装備でき、竜騎士と同じ「ちから」になる。
忍者	1	！けむりだま	戦闘から逃げ出す。ＬＲボタンより早い。
	2	！ぶんしん	分身を２体出して直接攻撃を２回防ぐ。
	3	せんせいこうげき	先制攻撃する確率が増える。
	4	！なげる	武器をなげて攻撃する。通常攻撃より強力。
	5	にとうりゅう	両手に武器を持ち、２回攻撃をする。
侍	1	！みねうち	敵を打ち据えて麻痺させ動けなくする。
	2	！ぜになげ	ギルを投げて攻撃する。レベルが高いほど高額。
	3	しらはどり	直接攻撃を白羽取りすることができる。
	4	かたなそうび	刀を装備でき、さむらいと同じ「ちから」になる。
	5	！いあいぬき	目に見えない速さで刀を振るい敵を一掃する。
バーサーカー	1	バーサク	戦闘中つねにバーサク状態になる。
	2	おのそうび	斧装備でもバーサーカーと同じ「ちから」になる。
狩人	1	！どうぶつ	森の仲間（動物）を呼び出す。
	2	！ねらう	狙うことにより命中率を上げる。
	3	ゆみやそうび	弓矢を装備でき、狩人と同じ「ちから」になる。
	4	！みだれうち	４回連続攻撃。ただし１回の攻撃力は半分。
魔法剣士	1	ひんしでバリア	敵の攻撃で瀕死になると自分にシェルをかける。
	2	まほうけんLV1	レベル１までの魔法剣を唱える。
	3	まほうけんLV2	レベル２までの魔法剣を唱える。
	4	まほうけんLV3	レベル３までの魔法剣を唱える。
	5	まほうけんLV4	レベル４までの魔法剣を唱える。
	6	まほうけんLV5	レベル５までの魔法剣を唱える。
	7	まほうけんLV6	レベル６までの魔法剣を唱える。
白魔道士	1	しろまほうLV1	レベル１までの白魔法を唱える（魔法表参照）。
	2	しろまほうLV2	レベル２までの白魔法を唱える（魔法表参照）。
	3	しろまほうLV3	レベル３までの白魔法を唱える（魔法表参照）。
	4	しろまほうLV4	レベル４までの白魔法を唱える（魔法表参照）。
	5	しろまほうLV5	レベル５までの白魔法を唱える（魔法表参照）。
	6	しろまほうLV6	レベル６までの白魔法を唱える（魔法表参照）。
	7	MP10％アップ	ＭＰ　ＭＡＸが10％アップする。
黒魔道士	1	くろまほうLV1	レベル１までの黒魔法を唱える（魔法表参照）。
	2	くろまほうLV2	レベル２までの黒魔法を唱える（魔法表参照）。
	3	くろまほうLV3	レベル３までの黒魔法を唱える（魔法表参照）。
	4	くろまほうLV4	レベル４までの黒魔法を唱える（魔法表参照）。
	5	くろまほうLV5	レベル５までの黒魔法を唱える（魔法表参照）。
	6	くろまほうLV6	レベル６までの黒魔法を唱える（魔法表参照）。
	7	MP30％アップ	ＭＰ　ＭＡＸが30％アップする。
時魔道士	1	じくうＬＶ１	レベル１までの時空魔法を唱える（魔法表参照）。
	2	じくうＬＶ２	レベル２までの時空魔法を唱える（魔法表参照）。
	3	じくうＬＶ３	レベル３までの時空魔法を唱える（魔法表参照）。
	4	じくうＬＶ４	レベル４までの時空魔法を唱える（魔法表参照）。
	5	じくうＬＶ５	レベル５までの時空魔法を唱える（魔法表参照）。
	6	じくうＬＶ６	レベル６までの時空魔法を唱える（魔法表参照）。
	7	ロッドそうび	ロッドを装備できる。
召喚士	1	しょうかんLV1	レベル１までの召喚魔法を唱える（魔法表参照）。
	2	しょうかんLV2	レベル２までの召喚魔法を唱える（魔法表参照）。
	3	しょうかんLV3	レベル３までの召喚魔法を唱える（魔法表参照）。
	4	しょうかんLV4	レベル４までの召喚魔法を唱える。
	5	しょうかんLV5	レベル５までの召喚魔法を唱える。
	6	！よびだす	持っている召喚獣１匹をＭＰ消費なしで呼び出す。
青魔道士	1	！しらべる	モンスターのＨＰ／ＭＰ　ＭＡＸと弱点を調べる。
	2	ラーニング	モンスターの特殊攻撃を青魔法として覚える。
	3	！あおまほう	青魔法を唱える（魔法表参照）。
	4	！みやぶる	「しらべる」に加え現在のステータスも調べる。
赤魔道士	1	しろくろまLV1	レベル１までの白魔法と黒魔法を唱える。
	2	しろくろまLV2	レベル２までの白魔法と黒魔法を唱える。
	3	しろくろまLV3	レベル３までの白魔法と黒魔法を唱える。
	4	！れんぞくま	魔法を２回連続で唱える。
魔獣使い	1	！なだめる	魔獣に属するモンスターをおとなしくさせる。
	2	！あやつる	モンスターを操り同士討ちさせたりする。
	3	むちそうび	鞭が持て、魔獣使いと同じ「ちから」「すばやさ」に。
	4	！とらえる	ある程度弱らせたモンスターを捕獲する。
薬師	1	くすりのちしき	ポーションやエーテルの効果を２倍にする。
	2	！ちょうごう	戦闘中に、２つの薬から新しい薬を作り出す。
	3	！のむ	薬師専用のアイテムをのむ。
	4	！ちゆ	パーティ全員のステータス異常を回復させる。
	5	！そせい	戦闘不能のキャラをすべて回復させる。
風水師	1	！ちけい	その地形を利用した攻撃をする。
	2	ダメージゆか	ダメージ床のダメージを受けない。
	3	おとしあなかいひ	落とし穴が見えるようになる。
吟遊詩人	1	！かくれる	隠れる。隠れると攻撃のターゲットにならない。
	2	たてごとそうび	竪琴を持て吟遊詩人の「すばやさ」「まりょく」に。
	3	！うたう	いろいろな力を持った歌を歌う（歌の表参照）。
踊り子	1	！いろめ	成功するとモンスターはどきどきする。
	2	！おどる	不思議な踊りでモンスターを混乱状態や蛙にする。
	3	リボンそうび	リボンを装備できるようになる。

魔法・うた・調合アイテムリスト

◘白魔法

聖なる力によって、仲間が受けた傷の治癒や攻撃の防御を行う魔法です。ダンジョンの奥深くを探険したり、強力な敵モンスターと戦う時など、冒険をしていく上で、白魔法は欠かせません。慣れないうちは、白魔法が使えるジョブを仲間に加えましょう。

白魔法	効果
ケアル	ＨＰを回復。アンデッドを攻撃。
ライブラ	敵の情報を読み取る。
ポイゾナ	毒薬を体から消し去る。
サイレス	呪文を封じ込めてしまう。
プロテス	防御力をアップさせる。
ミニマム	小さくしたり戻したりする。
ケアルラ	ＨＰを回復。ケアルの強力版。
レイズ	戦闘不能を回復。ＨＰ少し回復。
コンフュ	脳に作用し、混乱させる。
ブリンク	分身を出し攻撃を防ぐ。
シェル	魔法防御をアップさせる。
エスナ	石化、マヒなどを回復。
ケアルガ	ＨＰを回復。ケアル系の最高位。
リフレク	バリアを張り魔法を跳ね返す。
バーサク	バーサク状態にする。
アレイズ	戦闘不能を回復。ＨＰ完全回復。
ホーリー	聖なるエネルギーで攻撃する。
ディスペル	魔法効果を消し去る。

◘黒魔法

魔力の持つ強大なエネルギーを攻撃力に転換、敵を攻撃するために開発された魔法です。操る者のレベルが上がっていくにつれ、手に入れた黒魔法次第で計り知れないパワーを敵に放出することが可能です。白魔法が“正の力”なら、黒魔法は負の力なのです。

黒魔法	効果
ファイア	炎で攻撃する（ダメージ小）。
ブリザド	冷気で攻撃する（ダメージ小）。
サンダー	稲妻で攻撃する（ダメージ小）。
ポイズン	毒の力で縮々にＨＰを奪う。
スリプル	脳に直接作用して眠らせる。
トード	蛙にしたり、戻したりする。
ファイラ	炎で攻撃する（ダメージ中）。
ブリザラ	冷気で攻撃する（ダメージ中）。
サンダラ	稲妻で攻撃する（ダメージ中）。
ドレイン	ＨＰを奪い自分のものにする。
ブレイク	敵の体を石化し、一撃で倒す。
バイオ	細菌の力で縮々にＨＰを奪う。
ファイガ	炎系最強、巨大な火球を作り製。
ブリザガ	氷系最強、氷の柱で敵を貫く。
サンダガ	雷系最強、超高圧の電撃で攻撃。
フレア	凄まじい光と熱で攻撃する。
デス	敵を一撃で死に至らしめる。
アスピル	敵のＭＰを吸い取る。

◘時空魔法

時間と空間に働きかけることで敵にダメージをあたえる魔法です。時空を自由に操れるので、敵の攻撃を一定時間ストップさせたり、異次元の世界へ放り込んだりすることが可能です。さらには、時間や空間をゆがめることで、天変地異をも引き起こすことができます。

時空魔法	効果
スピード	バトルスピードを速くする。
スロウ	敵の周囲の時間経過を遅くする。
リジェネ	一定時間ごとにＨＰを回復。
ミュート	呪文や歌などを使用不能にする。
ヘイスト	味方周辺の時間経過を早くする。
レビテト	地面から受ける攻撃を防ぐ。
グラビデ	重力弾でＨＰをＩ／２にする。
ストップ	敵周辺の時間を一時的に止める。
テレポ	ダンジョンや戦闘から脱出する。
コメット	隕石群を降らせて攻撃する。
スロウガ	スロウの強力版（全体）。
リターン	戦闘開始時に時間を戻す。
グラビガ	グラビデの強力版（ＨＰＩ／４）。
ヘイスガ	ヘイストの強力版（全体）。
オールド	敵を老化し能力を低下させる。
メテオ	隕石群を降らせて敵全体に攻撃。
クイック	自分周辺に外の時間を止める。
デジョン	次元の歪みに敵を放り込む。

◘青魔法

青魔法はお店や宝箱にはありません。モンスターから受けた攻撃を「青魔法」として覚えるのです。例えばスティールバットから「きゅうけつ」を受けると、青魔法「きゅうけつ」を覚えることができ、次の戦闘から使うことができるというわけです。

ただし、この時に「青魔道士」か、青魔道士の覚えるアビリティの「ラーニング」をくっつけていないと、青魔法を覚えることができません（◘アビリティのくっつけ方参照）。また、青魔法も他の魔法と同様にＭＰを消費しますので、残りＭＰがないと使うことができません。

下に覚えられる青魔法の一部を載せておきますが、まだまだこの他にもたくさんの青魔法がありますので、いろんなモンスターと戦ってみましょう（覚えられないモンスター攻撃もあります）。

青魔法	効果
レベル5デス	５の倍数レベルの敵に「デス」。
かえるのうた	敵を蛙にしてしまう。
フラッシュ	強力な光で視力を奪う。
ゆうごう	自分を犠牲にして仲間を回復。
きゅうけつ	敵からＨＰを吸収する。
じばく	自爆して敵にダメージを与える。
エアロ	風の力に敵にダメージ。
ゴブリンパンチ	強力な見えないパンチで攻撃。
ホワイトウインド	自分のＨＰ分だけ全員を回復。
しのせんこく	30カウント後に死に至らしめる。

◘召喚魔法

幻界の幻獣を戦闘用モンスターとして呼び出す魔法です。レベルの低い幻獣を封じこめた魔法なら、魔法屋で買えます。なお、ここで紹介するのはそのほんの一部。ほかの幻獣たちは、あなた自身で見つけ出してください。

召喚魔法	効果
チョコボ	チョコボが現りをくらわす。
シルフ	風による攻撃＆全員のＨＰ回復。
レモラ	敵に吸いつき動きを止める。
シヴァ	吹雪を呼び敵を凍りつかせる。
ラムウ	敵に強力な雷を落とす。
イフリート	地獄の火炎で敵を焼きつくす。
タイタン	地震をおこし敵全体を攻撃。

◘うた

文字どおり、歌を歌うことで敵にダメージを与えたり、味方の体力、素早さなどを高めたりします。相手から攻撃を受けるまで歌い続けるので、その間、効果は持続します。ただし、１度に歌える歌は１曲だけです。

歌	効果
ちからのうた	味方全員の「ちから」ＵＰ。
すばやさのうた	味方全員の「すばやさ」ＵＰ。
たいりょくのうた	味方全員の「たいりょく」ＵＰ。
まりょくのうた	味方全員の「まりょく」ＵＰ。
えいゆうのうた	味方全員の「レベル」ＵＰ。
レクイエム	アンデッド系にダメージを与える。
あいのうた	敵全体の動きを止める。
ゆうわくのうた	敵全体を混乱させる。

◘調合アイテム

薬師が覚えるアビリティ「！ちょうごう」で調合することのできるアイテムです。調合とは２つのアイテムを混ぜ合わせて、違うアイテムを作り出すことで、味方を回復する薬や、敵にダメージを与える毒薬などを作り出します。調合で作り出した薬は、その戦闘中になくなってしまいますが、お店で買えない薬を作り出すことができますので、いろいろと試してみてください。

〈調合の方法〉
①戦闘中に「ちょうごう」を選んでⒶボタン。
②現れたアイテムの中から、調合したいアイテムを選んでⒶボタン。
③もうひとつの調合したいアイテムを選んでⒶボタン。
④使う相手を選んで、Ⓐボタン（できあがったアイテムがダメージを与えるものの時は、敵側にカーソルが点滅します）。

調合可能アイテム	そのまま使ったときの効用
ポーション	ＨＰ回復（効果小）。
ハイポーション	ＨＰ回復（効果大）。
エーテル	ＭＰ回復。
エリクサー	ＨＰ・ＭＰ完全回復。
フェニックスのお	戦闘不能回復。
おとめのキッス	“かえる”状態回復。
せいすい	“ゾンビ”状態回復。
かめのこうら	調合専用アイテム。
りゅうのきば	調合専用アイテム。
ダークマター	調合専用アイテム。

ジョブ紹介

◘クリスタルの力でジョブを入手

ＦＦＶの世界のどこかには、いくつかのクリスタルが存在します。主人公たちはこれらのクリスタルから大いなる力を授かることができます。その力こそが“ジョブ”なのです。ここでは、各ジョブの特徴を下記の項目に従って紹介していきましょう。

◆特殊コマンド
そのジョブ特有のコマンド。戦闘時に使えるコマンドとして最初からウィンドウ内に表示されています。

◆ジョブ特性
そのジョブが持っている特性。コマンドとしては表示されませんが、効力は自動的に発揮されます。

◆装備可能な武器
そのジョブが装備できる武器。武器名は種類のみを記してあるので、右下の“★武器マークの見方”をご参照ください。

ナイト

【特殊コマンド】
「まもり」／
敵からの直接攻撃（剣や斧、殴り等による、魔法以外の攻撃）を完全に防御して、ダメージを０にする。

【ジョブ特性】
「かばう」／
ＨＰが減ってしゃがんでしまった味方のキャラクターが、敵の直接攻撃を受けた時に、盾となってかばう。防御力の高い防具と攻撃力のあるナイト専用の騎士剣を装備でき、攻守ともにバランスのとれた頼もしいジョブ。

装備可能武器：短剣、剣

モンク

【特殊コマンド】
「けり」／
敵めがけて飛び込んでいき、敵全体に強烈な蹴りをくらわす。

【ジョブ特性】
「カウンター」・「かくとう」／
素手による攻撃が得意な格闘家。武器は装備できないが、素手による攻撃は抜群の破壊力。その上敵から直接攻撃を受けると、一定の確率で反撃する。体力があり、ＨＰも高い。

装備可能武器：武器装備不可能

シーフ

【特殊コマンド】
「ぬすむ」／
モンスターの持っているアイテムを戦闘中に盗む。失敗することもあるし、アイテムを持っていない敵もいる。

【ジョブ特性】
「かくしつうろ」・「けいかい」・「ダッシュ」／
素早さがウリの盗賊。ダンジョンや城などの隠された通路が見え、戦闘時にバックアタックを受けない。またコントローラーのⒷボタンを押しながら移動すると、町やダンジョンの中を普通の２倍の速度で走ることができる。

装備可能武器：短剣、

竜騎士

【特殊コマンド】
「ジャンプ」／
空高くジャンプして敵の攻撃をかわし、急降下攻撃をする。命中率は100％で、槍を装備していれば、ダメージは２倍。

【ジョブ特性】
（なし）／
素早さもそこそこ高く、なんといってもジャンプ攻撃が強力。防御力の高い防具も装備できて、全ジョブ中で唯一、槍が装備できる。ジャンプ攻撃をすれば、後列にいても攻撃力は変わらない。

装備可能武器：短剣、槍

忍者

【特殊コマンド】
「なげる」／
「しゅりけん」や忍術の巻物（かとんのじゅつ等）を投げて攻撃する。剣などの武器も、投げて攻撃することができる。

【ジョブ特性】
「にとうりゅう」・「せんせいこうげき」／
両手に武器を装備できる、素早いファイター。戦闘に入った時、「先制攻撃」になる回数が増える。また「かとんの術」（火炎で焼き尽くす）、「らいじんの術」（雷で攻撃）、「すいとんのじゅつ」（敵全体を水攻め）といった忍術も強力。

装備可能武器：短剣

侍

【特殊コマンド】
「ぜになげ」／
手持ちのお金（ギル）を投げて攻撃する。キャラクターのレベルが高くなるほど、投げるお金は多くなる。

【ジョブ特性】
「しらはどり」／
切れ味抜群の刀を装備することができる、異国の武士。ある確率で直接攻撃（剣や斧、殴り等による、魔法以外の攻撃）を手で受けとめて、ダメージを受けない。

装備可能武器：短剣、刀

バーサーカー

【特殊コマンド】
（なし）

【ジョブ特性】
「バーサク」／
戦闘中、敵が全滅するまでこちらの命令を一切きかず、ひたすら闘い続ける闘士。力は全ジョブ中一番強く、重くて破壊力抜群の斧を装備することができる。

装備可能武器：短剣、斧

狩人

【特殊コマンド】
「ねらう」／
攻撃するまでの時間が多少長くなるが、狙いを定めて命中率を上げ、分身していない敵であれば、100％確実に命中する。

【ジョブ特性】
（なし）／
身が軽く、弓矢による攻撃が得意なアーチャー。弓矢による攻撃力は、前列でも後列でも変わらないので、便利。また、ジョブレベルがアップすると「どうぶつ」を覚え、森に住むいろいろな小動物たちが力を貸してくれる様になる。

装備可能武器：短剣、弓矢

魔法剣士

【特殊コマンド】
「まほうけん」／
すべての魔法剣を使うことができる。一度かけた魔法剣は、かけなおすか、戦闘不能にならない限り、戦闘終了まで有効。

【ジョブ特性】
「まほうバリア」／
持っている剣に魔法をかけて攻撃する「魔法剣」の使い手。魔法をはね返してしまう敵にも、確実に魔法攻撃をすることができる。また、ＨＰが減り、しゃがんでしまうと、魔法を弱めるバリア（シェル）を張る。

装備可能武器：短剣、剣

白魔道士

【特殊コマンド】
「しろまほう」／
すべての白魔法を使うことができる。ただし魔法を手に入れていなかったり、残りＭＰが足りない場合は使えない。

【ジョブ特性】
（なし）／
主に回復や攻撃を助ける「白魔法」を唱える魔法使い。力も弱く、装備できる防具も限られているため、攻撃には向かないが、仲間に一人は欲しいジョブ。特にダンジョンの奥深くに入っていったり、ボスクラスの敵と戦うときは、回復役として欠かせない。

装備可能武器：杖

黒魔道士

【特殊コマンド】
「くろまほう」／
すべての黒魔法を使うことができる。ただし魔法を手に入れていなかったり、残りＭＰが足りない場合は使えない。

【ジョブ特性】
（なし）／
炎や電撃などによる攻撃を主とする「黒魔法」を唱える魔法使い。強力な武器は持てないため、直接攻撃は苦手だが、威力抜群の黒魔法はパーティーの強い味方だ。特に敵が多人数の場合には、そのカを発揮してくれるだろう。

装備可能武器：短剣、ロッド

時魔道士

【特殊コマンド】
「じくう」／
すべての時空魔法を使うことができる。ただし魔法を手に入れていなかったり、残りＭＰが足りない場合は使えない。

【ジョブ特性】
（なし）／
時間と空間を自由に操る「時空魔法」を唱える魔法使い。敵の動きを止めたり、時間を戻して不利になった戦いを元に戻したりと、強敵との戦いを有利に進めることのできる時空魔法は、特に対ボス戦では威力を発揮する。

装備可能武器：短剣、杖

召喚士

【特殊コマンド】
「しょうかん」／
すべての召喚魔法を使うことができる。ただし魔法を手に入れていなかったり、残りＭＰが足りない場合は使えない。

【ジョブ特性】
（なし）／
幻界から幻獣を呼び出す「召喚魔法」を唱える魔法使い。並みのモンスターであれば一掃できるほどの強力な魔法を呼び出すため、最大ＭＰも高い。召喚する幻獣は買えるものもあるが、その多くは世界のどこかに眠っているといわれる。

装備可能武器：短剣、ロッド

青魔道士

【特殊コマンド】
「あおまほう」／
覚えた敵の特殊攻撃を、青魔法として使うことができる。ただし残りＭＰが足りない場合は使えない。

【ジョブ特性】
「ラーニング」／
モンスターから特殊攻撃（きゅうけつ、ゴブリンパンチなど）を受けると、それを覚えることができ、次の戦闘から、覚えた敵の攻撃を「青魔法」として唱えることができる。武器・防具ともある程度の強さのものを装備できる。

装備可能武器：短剣、剣、ロッド

赤魔道士

【特殊コマンド】
「しろくろま」／
レベル３までの白魔法と黒魔法を唱える。ただし魔法を手に入れていなかったり、残りＭＰが足りない場合は使えない。

【ジョブ特性】
（なし）／
ある程度の強さの武器・防具を身に付けることができ、魔法も回復系の白魔法と、攻撃系の黒魔法を唱えられるという、バランスのとれたジョブ。ただし重い防具はつけられず、魔法もレベル３までのものに限られる。

装備可能武器：短剣、剣、ロッド、杖

魔獣使い

【特殊コマンド】
「とらえる（はなつ）」／
弱らせた敵モンスターを捕まえる。捕まえたモンスターは戦闘中に１回だけ「はなつ」で使うことができる。

【ジョブ特性】
（なし）／
敵モンスターを手玉にとる調教師。弱らせたモンスターを捕まえたり、装備した鞭で敵をマヒさせたりする。またジョブレベルアップで覚える「あやつる」で敵を操ることができる。

装備可能武器：短剣、鞭

薬師

【特殊コマンド】
「のむ」／
「きょじんのくすり」などの専用アイテムを飲むことにより、戦闘中だけパワーアップすることができる。

【ジョブ特性】
「くすりのちしき」／
ポーションやめぐすりなどの回復用アイテムの専門家。このジョブが回復用アイテムを使うと、効果が２倍になる。またジョブレベルアップすると覚える「ちょうごう」で２つの薬を調合し、新しい薬を作ることもできる（別表「調合アイテム」参照）。

装備可能武器：短剣

風水師

【特殊コマンド】
「ちけい」／
「どっぷう」「うずしお」「このはのらんぶ」など、戦う場所の自然を利用したいろいろな攻撃をする

【ジョブ特性】
「ダメージゆか」・「おとしあなかいひ」／
自然の力を利用し、いろいろな攻撃をする超能力者。剣などは持てないが、ベルを装備でき、発生する音波で敵にダメージを与える。また、ダメージ床（上に乗るとダメージを受ける場所）に乗ってもダメージを受けず、落とし穴も見えるようになる。

装備可能武器：短剣、ベル

吟遊詩人

【特殊コマンド】
「うたう」／
各地で手に入れた歌を歌い、いろいろな効果を生む。（別表「うた」参照）

【ジョブ特性】
（なし）／
不思議な力を持つ歌を歌う詩人。装備した「竪琴」を奏で、その音色で敵にいろいろな攻撃をする。歌は世界各地を放浪している詩人達から手に入れることが多いので、捜してみよう。

装備可能武器：短剣、竪琴

踊り子

【特殊コマンド】
「おどる」／
不思議な踊りを踊り、敵を混乱させたりする。

【ジョブ特性】
（なし）／
装備も限られ、特殊な攻撃方法も「おどる」のみ。しかし魔法攻撃に対して絶大な防御をほこる「リボン」を装備できるのは「踊り子」と「すっぴん」だけ。踊り子だけのパーティーを組めば、つらい冒険も楽しくにぎやかになりそう（？）。

装備可能武器：短剣

すっぴん

【特殊コマンド】
（なし）

【ジョブ特性】
（なし）／
すべての武器・防具を装備することができるが、ジョブレベルはアップしない。アビリティを２つくっつけることができる（“アビリティの意味とアビリティのくっつけ方”参照）。

装備可能武器：すべて装備可能

★武器マークの見方

武器の種類は、マークで表示されます。ジョブによって装備できる武器の種類は異なりますが、逆に同じ種類の武器であれば、ほとんど装備することができます。例えば、ロッドを装備できるジョブの場合、初期のものから最強のものまで、どんなロッドでも装備できるのです。

- 短剣：ナイフ、ダガーなどの短剣（忍者専用の“忍刀”もあり）。
- 剣：ブロードソードやディフェンダーなどの長剣（ナイト専用の“騎士剣”もあり）。
- 槍：ミスリルスピア、ヘビーランスなどの槍。竜騎士の専用武器。
- 斧：ウォーハンマー、バトルアクスなどの斧。バーサーカーの専用武器。
- 刀：こてつ、きくいちもんじなどの、異国の地より伝来した片刀の剣。侍専用。
- ロッド：こおりのロッド、ほのおのロッドなど、アイテムとして使うと効果のある棒。
- 杖：フレイル、いやしのつえなど、魔法が封じ込められた魔道士の杖。
- 弓矢：ほのおのゆみやなどの弓矢。狩人専用の武器で、後衛からでも攻撃力がある。
- 竪琴：ざんのたてごと、ゆめのたてごとなど吟遊詩人の専用武器。
- 鞭：チェンウィップ、てんげきむちなどのマヒ効果もある魔獣使い専用の武器。
- ベル：ギアマンのかね、だいちのベルなどの攻撃用のベル。風水師専用の武器。

★防具マークの見方

防具の種類も、マークで表示されます。ただし、防具は、盾を除いて、同じマークでも、それぞれのジョブごとに装備できるものとできないものがあります。

- 盾：敵の攻撃を防御できる盾。ブロンズシールド、イージスのたてなどがある。
- 兜：敵の