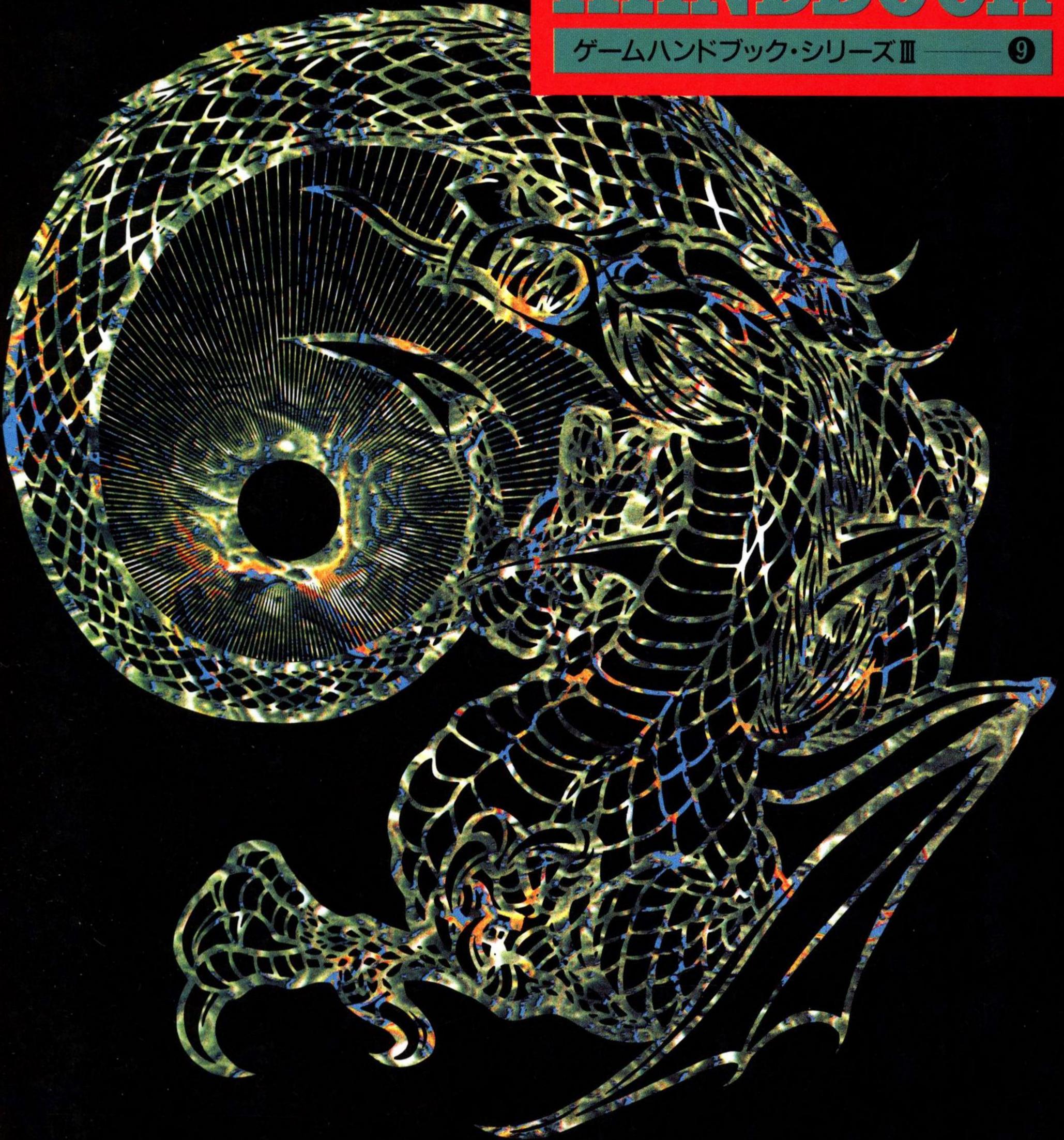


WIZARDRY SCENARIO #5

ウィザードリィ5 HANDBOOK

ゲームハンドブック・シリーズⅢ ——— 9



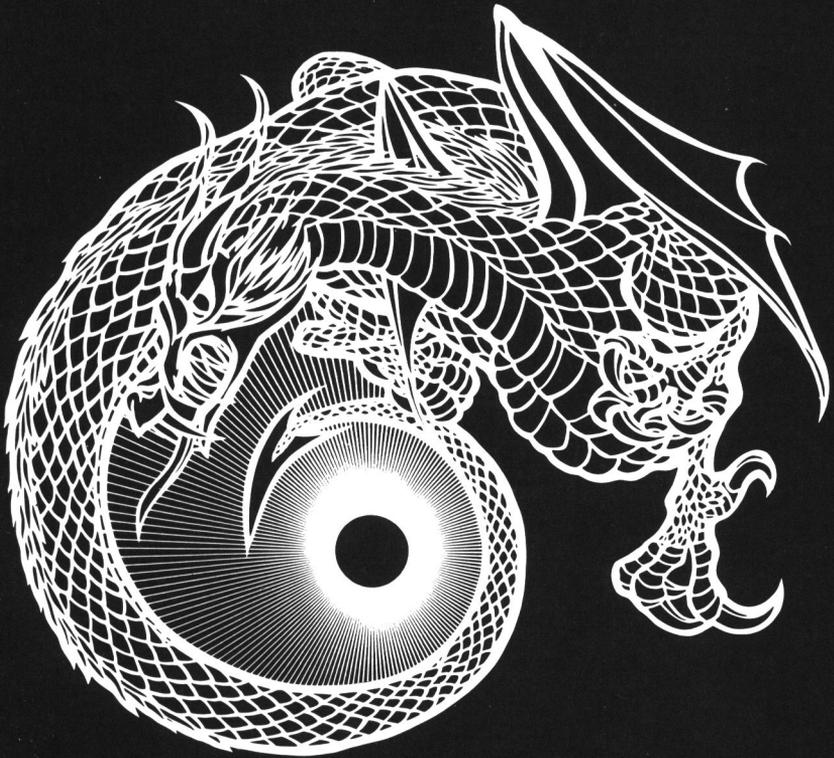
竹山正寿：著

WIZARDRY SCENARIO #5

ウィザードリィ5 HANDBOOK

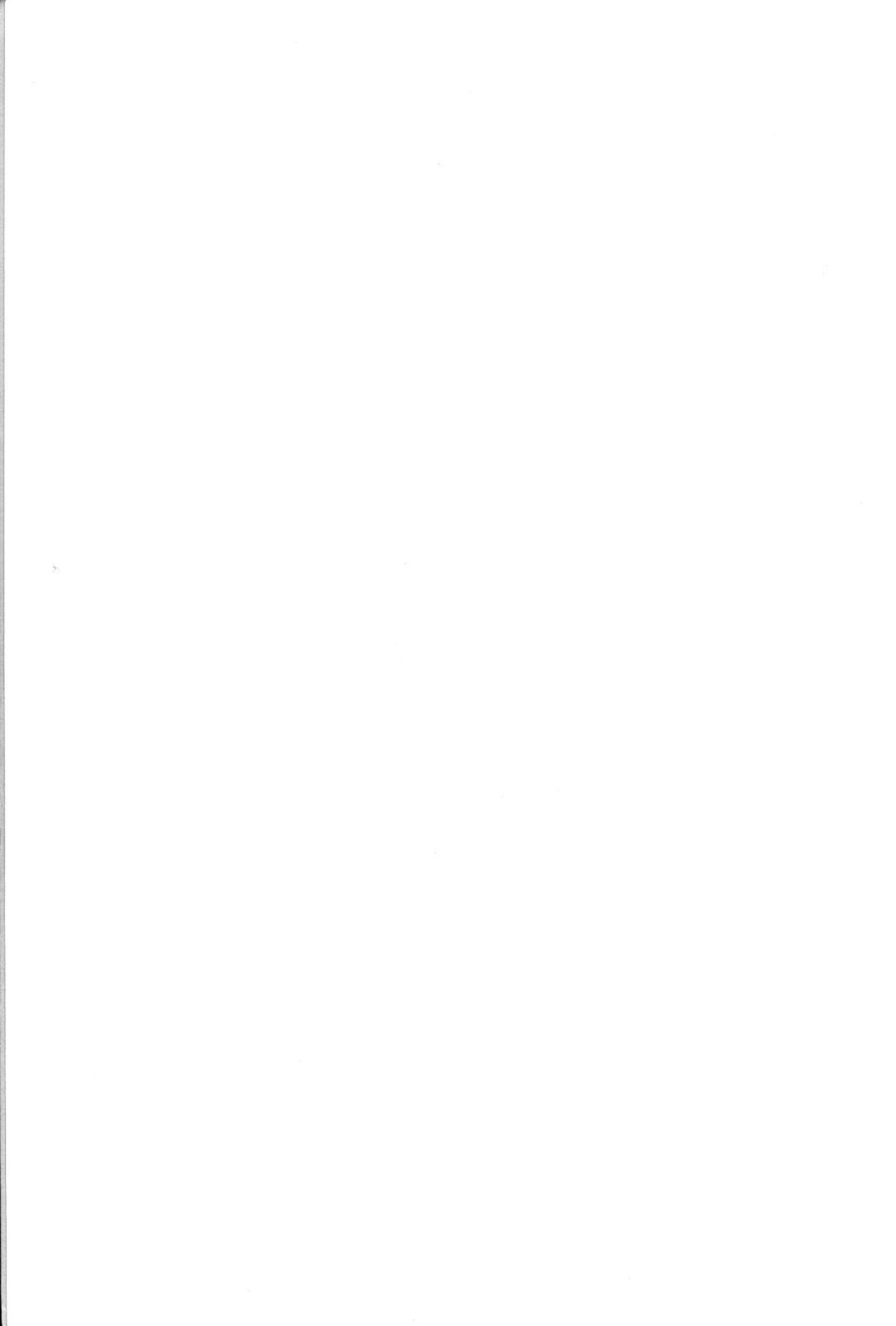
ゲームハンドブック・シリーズⅢ

9



株式会社ビー・エヌ・エヌ

竹山正寿：著



前書き

WIZARDRY #1は素直なRPGだったが、だんだんと難易度があがり、WIZARDRY #4に至ってはプレーヤに対する挑戦状ともいえるような内容となっていた。そして、今回のWIZARDRY #5では、超難解という部分は薄らいだのだが……なにか質の違うものがある。作者が代ったということもあり、戦闘中心から、謎解き中心へと衣がえが始ったのではないのだろうか。戦闘中心のRPGがWIZARDRYだと思っているユーザは、この際、気持を切り換えてプレイしたほうがよいだろう。

ちなみに私は、この質の差に戸惑い、イライラが高じ、何度かファイルの内部を解析しようという誘惑にかられた。しかしWIZARDRYのシステムは独自の部分が多いので、素直にプレイしたほうが早いだろうと思い直し、友人や知人の助けによってようやくゲームを終えることができた。特にLA-LA MOO MOOを発見し、倒すのには時間がかかった。単にゲームを終了するだけでは本にならないので、終了した後もプレイを繰り返すうちに、このゲームはUltimaのダンジョン版だと思うことにした。すると、なんだか簡単に思えてくるから不思議であった。しかし、ゲームを終えてカタツムリの歩みのようなApple IIのWIZARDRY Iが懐かしくなったのも事実である。

本書執筆に際して、たいへんお世話になった(株)アスキーの方々、本書の編集を引き受けてくださったBNNの

町田氏には感謝いたします。なお、マイクロソフト株の
アバタールN氏には、この場を借り特別にお礼を言っ
ておきたい……アノ手紙がなければ、ある理由で（人には
言えないぜ。まったく）、いまだに地下6階を彷徨って
いたことだろう。

平成2年 冬



目次

第1部 Wizardry 5 入門 ————— 7

プロローグ	9
プレイの基本的な注意	10
デュプリケートディスクは2枚以上作ること	10
キャラクタメイキング	11
職業選択の自由?	14
種族についての基礎知識	19
6つの能力値	20
属性の影響	21
パーティの組み方	22
城の構造	24
コマンド体系	25
冒険の準備	27
移動	31
水泳の練習	32
戦闘方法	33
魔法解説	35
アイテムと隠し扉を探す/扉の鍵を開ける/アイテムを使う	40
わなをかかわす	41
ステイタス別対処法	44
バックアップは慎重に	46

第2部 Wizardry 5 実用 ————— 47

モンスターカタログ	49
PART 1 モンスター	51
PART 2 ノンプレイヤーキャラクタ	108

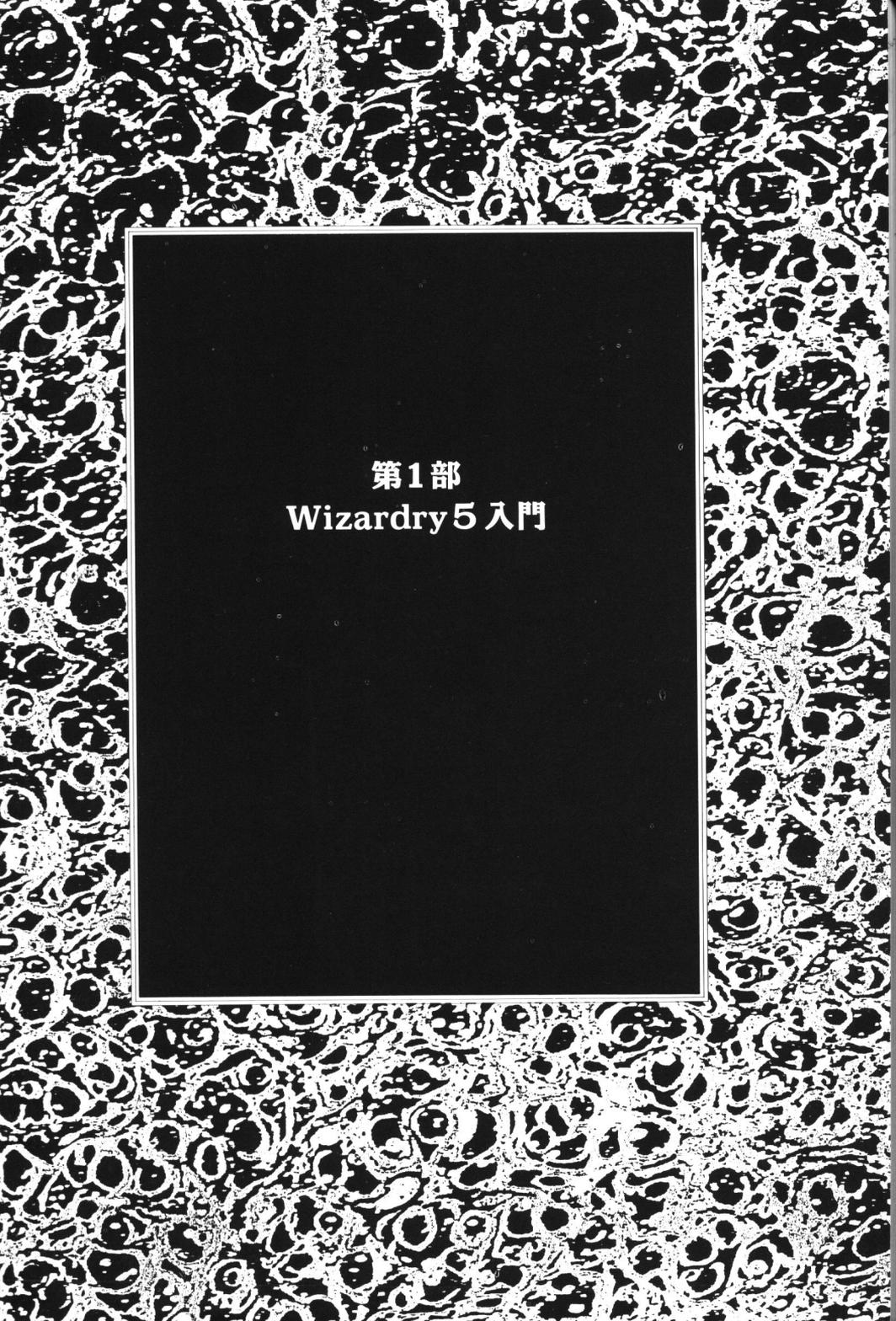
アイテムカタログ	121
PART 1 武器	121
PART 2 鎧・服	136
PART 3 盾	140
PART 4 帽子	142
PART 5 小手・手袋	144
PART 6 スクロール・ポーション	146
PART 7 魔法の道具・その他	150

第3部 Wizardry 5 応用 169

階別攻略法	171
地下1階	171
地下2階	173
地下3階	176
地下4階	178
地下5階	182
地下6階	183
地下7階	186
地獄	189
チェックシート	190

付録 199

モンスター一覧	200
モンスター索引	210
モンスターランキング	216
ノンプレイヤーキャラクタ/アイテム出現位置	218
アイテム一覧	220



第1部
Wizardry 5 入門

プロローグ

WIZARDRY #5はWIZARDRY #3の続きとなっている。WIZARDRY #3ではLlylgamynの町が舞台で、L'Kbrethという龍から町の平和を守るために必要な宝珠(ORB)を取り戻すのが目的であった。取り戻された宝珠はダンジョンのもっとも深いMaelstromの中心に安置され、Gatekeeperによって守られていた。しかし、Sornという女の悪魔によってGatekeeperが捕えられ、町はまた不安定な状態になったというのが今回のシナリオである。ようするに、Sornを倒し、Gatekeeperを救いだすというのが最終目的なのだが、ことは単純ではない。会話によって知識を入手し、謎を解いていかないと先へ進めないようになっているのである。

マニュアルに書かれているシナリオは居酒屋に入ったところから始まり、為すべき目的のほんの一部を見知らぬ男から聞くことになっている。うまく作られているので補足の物語をあえてここでする必要はないだろう。なお、マニュアルにいくつか英語で書かれた部分があるが、これが会話のキーワードである。覚えていなくてもプレイはできるが、Heart of the Maelstrom、Gatekeeper、Llylgamyn、Sorn、Orbくらいは記憶に止めておきたい。そして、最初にBrotherhood寺院の中にいるG'bli Gedookに会って大まかな冒険の目的を聞くところから本格的な冒険が始る。ただし、このBrotherhood寺院に入るには、地下1FにあるORB of Llylgamynが必要である。



プレイの基本的な注意

■ デュプリケートディスクは2枚以上作ること

ゲームを始める前に、デュプリケートディスクを作る必要がある。まず、マスターディスクをAドライブ(ドライブ1)に入れて起動し、Mキーを押す。次に空きディスクをBドライブ(ドライブ2)に入れる。ここで「2」を押せば、自動的にデュプリケートディスクが作成される。必ず、2枚以上のデュプリケートディスクを作っておくようにしよう(1枚はバックアップとして随時利用する)。

■ デュプリケートディスクの作成

マスターディスクを起動

M) AKE : デュプリケートディスク作成

S) TART : ゲーム開始

* 「S) TART」は「S」キーを押す(リターンは不要)

■ キャラクタメイキング

WIZARDRY #5では最大6名までのキャラクタがパーティを組んで冒険を行なう。それぞれは人間やドワーフといった種族の中から選ばれた者たちである。彼等はそれぞれ、戦士、魔法使いなどの職業を持っている。職業によって、魔法が使えたり、重たい武器や防具が使えたりと、有利な点、不利な点が異なる。

さて、それでは登場人物であり、貴方がコントロールするキャラクタの作り方を見てみよう。

WIZARDRY #5では、WIZ #1～#3までのキャラクタをWIZ #5に転送して利用するか、最初から作るかの2通りの方法がある。

転送する場合：職業と属性はそのままだが、レベルが1になってしまいヒットポイントはレベル1の基準値に、お金は0、アイテムも持っていたものは没収され代わりにお仕着せのものが与えられる。能力値はだいたいそのままだが、年齢は少し若がえる。

特に注意しなくてはならないのは、呪文を忘れてしまうということ。MAGEからTHIEFやNINJAはたまた、LORDなどに転向させたようなキャラクタをもっている人は、呪文が使えなくなってしまうのは痛いだろう。しかし、よい能力値が出るまで何度も何度も繰り返してキャラクタを作り、育ててからクラスチェンジを行なうというのは面倒なものである。このさいすっぱり諦めて、転送したほうがお得である。

■ 転送の方法

マスターディスクを起動

S)TARTを選択

デュプリケートディスクを挿入

U)TILITYを選択

M)OVE CHARACTERSを選択

転送先のシナリオを選択

(WIZ #5→WIZ #5またはWIZ #1-3→WIZ #5)

転送するシナリオのデュプリケートディスクを挿入

転送するキャラクタを指定 (複数指定可能)

WIZ #5のデュプリケートディスクを挿入

最初からキャラクタを作成する場合：WIZ #1～#3までと同じであるが、いちおう解説をしておこう。作り方自体はP.13の手順の通りである。最初に名前を入力することになっているが、これはAとかBとか簡単な1文字にしておくこと。何度も長い名前を入力するのは面倒だからだ。ほんとうに必要なキャラクタができたなら、名前を付け替えればよい。次にパスワードだが、数名でプレイするようなことがないなら付けないほうが良い。そして種族、属性を入力する。ここで、能力値とボーナスポイントが画面に表示される。ボーナスポイントは7から30くらいまで変化する。あとあとのことを考えて、あまり少ないボーナスの時には、キャラクタを作り直した方がよいだろう。ちなみに私は、ボーナスが15以下の時には、作り直すようにしている。能力値にボーナスポイントを追加して職業を選択する方法は、キーで増やす能力を選択し、+キーでボーナスポイントを増やす。増やしすぎたら、-キーで減らす。ボーナスが0になった時点で、右側に表示された職業を選択する。

作り直したい場合：STRENGTHにすべてのボーナスを入力して、もっとも手近なA) FIGHTERでも選択し、ESCキーを押し、「このキャラクタを保存しますか(Y/N)?」の質問に「N」を入力し、「C) REATE A CHARACTER」を選択するところからやり直す。

なお、冒険は最大6名のパーティ (一団) で行なうことができる。もちろん、単独で出かけることもできるが、まず生きては帰れないし、ゲームを終了するのはほとんど不可能である。そこで、最低でも6名できれば12名程度のキャラクタは最初に作っておきたい。ここでどのような職業のパーティを作るかについてはいろいろな説がある。次節で選択する職業や種族、属性、能力値を解説したのち、パーティの組み方を解説する。

■キャラクタを作成する

マスターディスクを起動

S) TARTを選択

デュプリケートディスクを挿入

E) DGE OF TOWNを選択

T) RAINING GROUNDを選択

C) REATE A CHARACTERを選択

名前 を入力

パスワード (入力しないほうが良い) を入力

種族の選択

属性の選択

能力値にボーナスポイントを追加 (, +, -)

ESCキーを押してから、職業を選択

Yキーを押してキャラクタを保存、もしくはNでやり直し

■名前の変更 (起動→城から)

E) DGE OF TOWNを選択

U) TILITIESを選択

C) HANGE NAMEを選択

新しい名前を入力する

職業選択の自由？

FIGHTER



戦士：体力を意味するSTRENGTHが11以上というのが唯一の制限。メリットは鎧、防具、武器など持てるアイテムの制限が少ないこと。レベル15程度まで成長させるとヒットポイントが100を超える。デメリットとしては、魔法が使えないこと。この職業にもっとも向いた種族はドワーフで、次が人間。もっとも向いていないのがホビットである。

MAGE



魔法使い：頭の良さを表わすIQが11以上というのが唯一の制限。メリットは黒魔術に長けていること。レベル13あたりでMAGEの呪文のすべてを覚える。デメリットはヒットポイントが同じレベルの戦士の約1/3から1/4にしかならないことと、例外的なアイテムを除けば良い防具や武器を身につけることができないこと。この職業にもっとも向いているのはエルフ。やや向いているのが人間。もっとも向いていないのがドワーフで、IQの属性は悪くはないのだが、AGILITY、LUCKが低く、先制攻撃がしにくいというのがその理由である。

PRIEST



僧侶：信心深さを表わすPIETYが11以上で、GOODかEVILの属性を持つというのが制限。属性がGOODとEVILに限られるのは、僧侶なぞになるやつはよほど悪辣か、真真正直でなければならぬということだろう。メリットは白魔術に長けていること。レベル13あたりでPRIESTの呪文のすべてを覚える。デメリットはあまりよい武器が使えないこと。戦士や君主などに比べると防具もやや劣るものを使わざるをえない。この職業に向いているのは能力値からいうとエルフ、ドワーフ、ノームであるが、AGILITYとLUCKの高いエルフ、ノームがベストだろう。

THIEF



盗族：素早さと手先の器用さを表わすAGILITYが11以上でNEUTRALかEVILの属性を持つというのが制限。メリットは宝箱のわなを見破ったり、隠し扉や隠されたアイテムを発見する能力があること。さらに、戦闘時には隠れていて不意討ちすることもできる。デメリットは魔法が使えないことと、ヒットポイントが同じレベルの戦士の半分にしかならないこと。さらに防具は重いものが利用できないので、せいぜいPRIESTと同程度のACとなる。武器はあまり性能の良いものは利用できないが、飛び道具を積極的に利用することで不満はでないだろう。この職業に向いているのは能力値からいうとノーム、ホビットということになるが、LUCKが高い方がわなの種類を間違えないし、隠し扉を発見しやすい。ということはホビットが最上で、次はノームとややAGILITYは低い人間が向いている。ドワーフはミスマッチということになる。

BISHOP



司教：神に仕える身としてはランクが高いたくあって、PIETYとIQの両方が12以上で、EVILかGOODの属性を持つ者というのが制限。最大のメリットはアイテムを鑑定する能力があること。さらに、MAGEの黒魔術とPREISTの白魔術の両方を操ることができる。ただし、すべての呪文を覚えるにはレベル25程度は必要である。なお、両方の呪文が利用できるというだけでなく、レベル13のMAGEからPRIESTへクラスチェンジした方がてっとりばやい。ヒットポイントは同じレベルの戦士の半分よりは少なくなる。もっとも少ないボーナスでBISHOPになれるのはエルフで、4ポイント必要。次が、ドワーフとノームで6ポイント必要である。ただし、10ポイント以上のボーナスがあって、アイテムの鑑別能力を重視するのならLUCKの高いホビットも候補に加えたい。

SAMURAI



侍：体力だけでなく精神修養が必要ということで、STRENGTH 15、IQ 11、PIETY 10、VITALITY 14、AGILITY 10以上で、GOODもしくはNEUTRALの属性を持つものと、制限が厳しい。メリットはFIGHTERとほぼ同等の武器を利用できる上、MAGEの黒魔術の呪文を操ることができること。さらに、MURASAMA KATANAを装備した時のダメージポイントは同じレベルのFIGHTERを上まわる。ただし、MAGEの呪文をすべて覚えるにはレベル21以上にならなければならない。デメリットはFIGHTERよりやや劣った防具を利用せざるをえないことで、さらにクリティカルヒットに弱い。ボーナスが18ポイントあれば、エルフ、ドワーフ、ノームは侍が選択できる。前衛として利用するなら、呪文覚えがいささか悪いかもかもしれないがノームやドワーフの侍が最上。もっとも向いていないのがホビットということになる。

LORD



君主：君主となればあらゆる能力を要求されてもいたしかたないのだろう。STRENGTH 15、IQ 12、PIETY 12、VITALITY 15、AGILITY 14、LUCK 15以上で、属性がGOODに限られる。メリットはFIGHTERとほぼ同等の武器、防具を利用できるうえ、PRIESTの白魔術の呪文を操ることができること。ただし、PRIESTの呪文をすべて覚えるにはレベル17以上にならなければならない。デメリットは、クラスチェンジなしにはこの職業につくことはできない（別のシナリオから転送する場合は別）こと。クラスチェンジを行なうと、能力値がその種族の基準値まで戻されるので、その後の成長しだいでは偏った能力になりやすい。LORDを志す者は、はじめにFIGHTERかPRIESTを選択すること。種族は戦闘重視ならドワーフ、ノーム、呪文を重視するならホビットや人間ということになる。

NINJA



忍者：非常に特殊な職業である。あらゆる能力値が17以上でEVILの属性を持っている必要がある。レベルが2上がるごとに武器も防具も身につけないときACが1下がり、レベルに応じて攻撃時のダメージポイントが増加してゆく。さらに、クリティカルヒットの確率も上がってゆく。THIEFと同様に、隠し扉やワナを発見する能力もある。デメリットはLORD同様クラスチェンジなしにはこの職業にはつけないことと、成長がたいへん遅く年をとる前に修業が成功しないこともあることだ。特別な思い入れがない人は触らぬ神に……である。ちなみに、NINJAを志すものは成長が早いTHIEFやFIGHTERを選択するのが基本だが、MAGEやPRIEST、BISHOPからのクラスチェンジは魔法が使えて2度おいしいといえる。種族はどれにしても似たようなものだが、LUCKの高いホビットがお勧めである。

■種族と能力値

		戦士	魔法使い	僧侶	盗賊	司教	侍	君主	忍者
	GOOD	○	○	○	×	○	○	○	×
	NEUTRAL	○	○	×	○	×	○	×	×
	EVIL	○	○	○	○	○	×	×	○
	STRENGTH	11					15	15	17
	IQ		11			12	11	12	17
	PIETY			11		12	10	12	17
	VITALITY						14	15	17
	AGILITY				11		10	14	17
	LUCK							15	17
人間	STRENGTH	8	-3				-7	-7	-9
	IQ	8		-3		-4	-3	-4	-9
	PIETY	5			-6	-7	-5	-7	-12
	VITALITY	8					-6	-7	-9
	AGILITY	9			-2		-1	-5	-8
	LUCK	8						-7	-9
	ボーナス	3	3	6	2	11	22	37	56
エルフ	STRENGTH	7	-4				-8	-8	-10
	IQ	10		-1		-2	-1	-2	-7
	PIETY	10			-1	-2		-2	-7
	VITALITY	6					-8	-9	-11
	AGILITY	9			-2		-1	-5	-8
	LUCK	6						-9	-11
	ボーナス	4	1	1	2	4	18	35	54
ドワーフ	STRENGTH	10	-1				-5	-5	-7
	IQ	7		-4		-5	-4	-5	-10
	PIETY	10			-1	-2		-2	-7
	VITALITY	10					-4	-5	-7
	AGILITY	5				-6		-5	-9
	LUCK	6						-9	-11
	ボーナス	1	4	1	6	7	18	35	54
ノーム	STRENGTH	7	-4				-8	-8	-10
	IQ	7		-4		-5	-4	-5	-10
	PIETY	10			-1	-2		-2	-7
	VITALITY	8					-6	-7	-9
	AGILITY	10				-1		-4	-7
	LUCK	7						-8	-10
	ボーナス	4	4	1	1	7	18	34	53
ホビット	STRENGTH	5	-6				-10	-10	-12
	IQ	7		-4		-5	-4	-5	-10
	PIETY	7			-4	-5	-3	-5	-10
	VITALITY	6					-8	-9	-11
	AGILITY	10				-1		-4	-7
	LUCK	15							-2
	ボーナス	6	4	4	1	10	25	33	52

■ ■ ■ 種族についての基礎知識

WIZARDRYに登場する種族は、人間をのぞいて、ケルト神話に登場する妖精やヒューマノイドである。これらは皆、人間が増えていくに従って、住む場所を奪われ、姿を隠したり、新天地へと逃げていってしまったと言われている。ケルト神話の舞台であるアイルランドには固有の宗教があり、彼等はずもともと神の仲間だったのだが、東から野蛮なキリスト教徒が侵入し、神の座を奪われ妖精として人々の心の中に生き残ったとも言われている。

エルフは小柄な人間程度の大きさで、ほっそりと痩せた体つきをしており、美しい顔立ちにとがった耳が特徴である。妖精の中でももっとも魔法に通じている種族としても知られている。西方からきた種族で、人間が増えるにしたがって、深い森に隠れたり、西方へ帰っていったと言われている。ちなみに、ケルト神話の舞台であるアイルランドの西には、遠くカナダややや北のグリーンランドまでは陸はない。

ドワーフは山岳地帯や地下に住む頑強な体をしたヒューマノイドの一種族である。背は高くないが、肩幅が広く、筋肉隆々とした体を持っている。エルフやトロールとはたいへん仲が悪いことが知られているが、WIZARDRYの世界では「指輪物語」同様にエルフといっしょにパーティを組んで冒険にでることもある。

ノームは神の座を奪われた地の精で、白雪姫で登場する7人の小人のモデルとなっている。かわいい帽子を被り、主に白魔術系の魔法を操るのである。小人だけに体力はなさそうだが、ホビットよりはましである。しばしば金を隠しているレプラコーンと混同されることがあるが、ノームの方が魔法に通じている。

ホビットは人間の半分くらいの背丈しかないヒューマノイドである。いわゆる小人族の一員なのだが、もともとは魔法には通じていない。体が小さく機敏である。ノームと一緒に出てくることはまずない。また、ドワーフやエルフとは疎遠であるが、同じ舞台に登場することがある。

6つの能力値

キャラクタを作るとSTRENGTH、IQ、PEIETY、VITALITY、AGILTY、LUCKの6つの能力値が決められる。

STRENGTH：体力。高ければ高いほど武器を使つての戦闘が有利になるので、FIGHTER、SAMURAI、LORDなどは高めに設定したい。なお最初にキャラクタを作ったときにはHPの上限を左右する。

IQ：知力。高ければ高いほどいろいろな学問に通じている。もちろん、神秘学はじめ錬金術、黒魔術などにも通じていることになる。MAGE、BISHOPなどは高めに設定したい。あまり低いと、レベルが上がってもMAGEの呪文を覚えられないことがある。

PEIETY：信心深さ。宗教に対する造詣の深さに影響する。PRIEST系が操る白魔術は、その源を宗教の力に依存しているため、この能力値が高いほどPRIESTの呪文を修得する力が増す。PRIEST、BISHOPなどは高めに設定したい。

VITALITY：生命力。高ければ高いほど攻撃に抵抗する力が強い。特に、クリティカルヒットの攻撃を受けやすい前列の3名は高めに設定しておきたい。なお、死んだキャラクタを魔法や寺院で蘇らせる場合の、成功する確率にも影響する。

AGILTY：素早さ。攻撃は最大の防御なりという格言どおり、素早い攻撃で敵を倒してしまえば、攻撃を受けることはない。基本的に、この値が高いほど、攻撃する順番が早くなる。また、わなを外す際にも、高いアジリティーが必要だ。MAGE、THIEF、FIGHTER、SAMURAIなどは高めに設定しておきたい。

LUCK：運。ワナを発見したり回避したり、隠し扉を発見する確率、飛び道具やクリティカルヒットの確率など、ありとあらゆるものに影響を与える。特に、THIEFやNINJA、SAMURAIは高めに設定したい。

■ ■ ■ 属性の影響

WIZARDRYの中での属性はGOOD、NEUTRAL、EVILの3つである。属性が影響するのは、第一にパーティを組むときだ。GOODとEVILを混ぜたパーティはふつうはできない(うまくやればできるが、やり方は後述)。第二に職業を選択する際の制約がある。そして第三に、まれにアイテムで、EVIL専用、GOOD専用のものがあることだ。

GOODの属性の者を含んだパーティの場合、敵が積極的に攻撃してこないのに、こちらから攻撃を仕掛けてばかりいると、EVILに変わってしまうことがある。逆にEVILの属性の者を含んだパーティの場合は、攻撃を回避ばかりしていると、GOODやNEUTRALに変わってしまうことがある。必然的に、EVILのパーティの方が戦闘する機会が増えることになっている。しかし、WIZ#5ではどちらでも、それほど大きな影響はでない。



■ ■ ■ ■ パーティの組み方

ゲームの前半を楽に戦うためのパーティと、後半を楽に戦うパーティの構成はかなり異なる。また、ギャンブルプレイが好きタイプと、石橋をたたいて渡るタイプのプレーヤでもパーティは大きく異なる。特に、中盤から後半でクラスチェンジを行なう場合を想定すると、また異なったパーティになったりする。

①基本型

FIGHTER-FIGHTER-FIGHTER(orSAMURAI)-THIEF-PRIEST-MAGE

②アイテム収集型

FIGHTER-FIGHTER-THIEF-PRIEST-BISHOP-MAGE

③攻撃型

FIGHTER-FIGHTER-FIGHTER(orPRIEST)-PRIEST-MAGE-MAGE

ゲーム前半では、初めて行く場所では敵のレベルが分からずたいへん危険度が高い。基本型か攻撃型で移動しよう。だいたいのマップができたところで、アイテム収集型に切りかえると良いだろう。

GOODとEVILのまざったパーティを作りたい場合には、城の外でいったんQUITしてセーブ後ゲームを終了する。そして、再度異なった属性のパーティを作り城から出る。先程、QUITしたところで、INSPECT-DEADBODIESを実行すれば、違った属性の仲間をパーティに加えることができる。もちろん、この時パーティに加えるだけの余裕がなければならない。

GOODの忍者、魔法が使えるNINJAを作るようなこともできる。WIZARDRYでは基本的に一度覚えた魔法は2度と忘れない。したがって、MAGEからTHIEFやNINJAにクラスチェンジした場合、前に覚えていた呪文を利用することができる。ただし、使う回数は各レベルの呪文の数だけに限られる。MAGE、PRIESTでレベル13になると、それぞれすべての呪文を覚えるので、ここでクラスチェンジするのが効率が良い。特に、回復の魔法

を操るPRIESTなどはよい防具が利用できるFIGHTER、LORDなどにクラスチェンジしたり、MAGEなどはNINJAやTHIEF、SAMURAIなどのクラスチェンジすると良い。

すべての能力値が17以上になったので、NINJAにしてみようと思ったら、属性がGOODだったとか、LORDにしようと思ったキャラクターがNEUTRALだったというような場合どうしたら良いだろう。かなりたいへんだが、属性を変えることはできる。まず、変更したいキャラクターをパーティの一番後ろに下げること。そして、浅い階をうろつくのである。敵のパーティに出合ったとき、戦闘するかどうか聞いてくることがある。ここで、EVILにしたい場合にはF)IGHTをふっかける、GOODにしたい時には戦闘せずL)EAVEするのである。これで絶対にうまくいくというわけではないが、まれに属性が変わることがある。

■ クラスチェンジの方法 (起動→城から)

E)DGE OF TOWNを選択

U)TILITIESを選択

T)RAINIGを選択

D)NSPECT A CHARACTERを選択

変更したいキャラクターの名前を入力する

C)HANGE CLASS

変更したクラスを選ぶ

城の構造

WIZARDRYでは城とその地下にあるダンジョンという構造が基本である。城には4つの施設と、ダンジョンへの出入口が用意されている。

ギルガメッシュ酒場：仲間を集めてパーティを作る。

カント寺院：死んだ仲間を蘇らせたり麻痺を治したりできる。

ボルタック取引所：アイテムの売り買いや、鑑定、呪いを解くことができる。あまり良質な武器や防具、アイテムは置いてない。

冒険者の宿：泊まれば呪文ポイント、ヒットポイントが回復する。料金によって、回復するまでの日数が変わる。

ダンジョンの入り口：冒険に出発する。

コマンド体系

■コマンド体系 1 (城内)

- G** : ギルガメッシュ酒場→冒険に出発するパーティの形成
 - **A** : メンバーの追加
 - **R** : メンバーを外す
 - 番号 : 指定キャラクタの属性を見る / 装備 / 交換
 - **R** : 使える呪文を見る
 - **P** : お金を集める
 - **I** : 鑑定する (BISHOPのみ)
 - **D** : アイテムを捨てる
 - **E** : アイテムを持つ
 - **T** : アイテムを交換する
 - **L** : ギルガメッシュに戻る
 - **S** : 魔法をかける
 - **U** : アイテムを使う
 - **D** : 持っているお金を均等に分配する
- A** : 冒険者の宿→HP、MPの回復、レベルアップ
 - **P** : お金を集める
 - **A** : 馬小屋 (無料)
 - **B** : 相部屋 (10G.P./1週間)
 - **C** : 一人部屋 (100G.P./1週間)
 - **D** : 続き部屋 (200G.P./1週間)
 - **E** : 豪華な続き部屋 (500G.P./1週間)
- T** : カント寺院→死者 / 病気の者の回復
 - **H** : キャラクタを救う
 - **N** : 次のページ (救うキャラクタがたくさんいる場合のみ)
- B** : ボルタック取引所→アイテムの売買 / 呪いの除去等
 - **B** : アイテムを買う
 - **F** : リストを進める
 - **P** : 選択する
 - **B** : リストを戻す
 - **S** : アイテムを売る
 - **R** : アイテムの呪いを解く
 - **I** : アイテムを鑑定する
 - **P** : お金を集める
 - **L** : 城へ戻る
- E** : 城の出口 (ダンジョン、訓練所などがある)
 - **M** : ダンジョン→冒険に出発
 - **T** : 訓練所→キャラクタ作成
 - **I** : 指定されたキャラクタの属性を調べる
 - **A** : パスワード変更
 - **L** : 城へ戻る
- U** : ユーティリティオプション

■コマンド体系 2 (ダンジョン内)

C:キャンプ

番号:指定キャラクタの属性を見る/装備/交換

R:使える呪文を見る

T:アイテムを交換する

P:お金を集める

I:鑑定する(BISHOPのみ)

D:アイテムを捨てる

E:アイテムを持つ

L:キャンプへ戻る

S:魔法をかける

U:アイテムを使う

R:順番を変更する

E:アイテムを装備する(パーティ全員)

L:冒険へ戻る

S:ステータスを表示する/表示しない

I:インスペクト

S:隠し扉を発見する

H:隠されたアイテムを探す

D:死体探し

L:冒険へ戻る

P:鍵を開ける

P:鍵をこじあける(THIEF、NINJA)

D:魔法で鍵を開ける(MAGE)

L:冒険へ戻る

U:使う

O:情報を表示する/しない

T:タイム(表示速度を変更)

■コマンド体系 3 戦闘時

F:戦闘

P:防御

D:退散させる

C:呪文を唱える

U:アイテムを使う

R:逃げる

H:潜む

A:不意打ち

T:入力のやり直し

■コマンド体系 3 (宝箱)

O:開ける

I:ワナの種類を調べる
(THIEF、NINJA)

C:魔法でワナの種類を調べる
(PRIEST、BISHOP)

D:ワナを外す(THIEF、NINJA)

L:宝を諦める

■ 冒険の準備

冒険を始めるには、ギルガメッシュ酒場で仲間を集めなくてはならない。集めたら、E) quipコマンドで持っている武器と防具を身につける。

なお、キャラクタ作成の時に設定した能力値以外に、Level、Swim、E. P.、Age、Mark、Rip、AC、Status、HP、呪文ポイント、装備アイテムといった値がある。この値は、選択する職業に影響はない。また、キャラクタメイクの時点では確認できないが、トレーニンググラウンドかギルガメッシュでキャラクタを呼び出せば確認できる。

■ 仲間を集めアイテムの装備（起動→城から）

E) DGE OF TOWNを選択

G) ILGAMESH'S TAVERNを選択

A) DDを選択（パーティから外す時はRコマンド）

パーティに加えたいキャラクタの番号を次々に入力する

を入力

確認したいキャラクタがいたら番号を入力する

E) QUIPを選択

装備するアイテムの番号を入力

■ 能力値を確認（起動→城から）

E) DGE OF TOWNを選択

U) TILITIESを選択

T) RAINIGを選択

I) NSPECT A CHARACTERを選択

確認したいキャラクタの名前を入力する

I) NSPECTを選択

LEVEL (レベル)：キャラクターが得たE.P. (経験ポイント) が一定レベルに達すると上がる。レベルが高いほど総合的な防御力や攻撃力は増す。また、レベルが上がると能力値が変更され、50才より若いキャラクターでは高くなることが多い。選択した職業によって、上がる度合いが異なり、もっとも早くレベルが上がるのがTHIEFで、FIGHTER→PRIEST→MAGE→SAMURAI→BISHOP→LORD→NINJAの順にレベルが上がり難くなる。MAGE、PRIESTは2レベル上がるごとに新しい呪文を覚え、レベル13でいちおう一人前になる。NINJAは2レベル上がるごとに(何も防具を身につけないときの)ACが1下がるなど、職業によってメリットがある。

GOLD (金)：お金。G.P. (ゴールドポイント) という単位で表される。城のボルトックで武器や防具などを買ったり、売ったりすることができる。さらに、アドベンチャーズインの高級な部屋に泊まったり、カント寺院で死者を蘇らせたりするにも必要である。さらに、ダンジョン内でも、情報やアイテムを買うようなこともある。多いにこしたことはないのだが、最初は0である。敵を倒すと得られたり、残された宝や武器を持ちかえり売ったお金、ダンジョン内に隠されたお金などをこまめに集めること。

SWIM (泳ぐ能力)：能力に応じてダンジョン内の水たまりや泉などに潜れる。作ったばかりのキャラクターは1で、Aまでの深さまでしか潜ることができない。Swimが2ならBまで潜ることができる。安全な深さを何度も繰返して潜っているとレベルが上がる。溺れると死亡する。

EP(経験ポイント)：経験値ともよぶ。敵を倒すと、倒した敵の強さや数に応じた値を得られる。この値が一定以上になると、レベルが上がる。

AGE (年齢)：Wizardryの世界ではもっとも若くても18才ということになっている。50才を越えると、レベルが上がっても能力が上がりなくなる確率が増し、しだいに能力が衰えるようになる。

MARKS (マーク)：倒した敵の数。

RIP (Rest in peace)：死んだ回数。

AC (アーマークラス)：防御力。値が小さいほど防御力が高いことを表す。魔法、鎧や兜、盾、小手などを身につけることによって、値を下げることができる。-10以下ではLO、-100以下ではLVと表す。

STATUS(状態)：体調を表す。OK(健康)、ASLEEP(昏睡状態)、AFRAID(恐慌状態)、PARALYZED(麻痺状態)、POISONED(毒に冒された状態)、STONED(石化状態)、OUT(外に出かけている状態)、DEAD(死亡)、ASHES(灰)、LOST(失われた状態)がある。

HP(ヒットポイント)：クラスに応じた値が設定される。戦闘やワナによって値が下がり、0になると死亡したとみなされる。

MAGE 2/0/0/0/0/0/0：黒魔術の呪文ポイント、左からMAGEの呪文のレベルが1、2、3、4の順に高くなり、どのレベルの呪文を何回利用できるかを表している。覚えた呪文を表示したい場合にはR) EADコマンドを使う。

PRST 2/0/0/0/0/0/0：白魔術の呪文ポイント、左からPRIESTの呪文のレベルが1、2、3、4の順に高くなり、どのレベルの呪文を何回利用できるかを表している。覚えた呪文を表示したい場合にはR) EADコマンドを使う。

持ち物：確認画面の下に番号で持っているアイテムが表示される。例えば、MAGEなら最初にDAGGERとROBESを持っている。ROBESは身につければACが下がるが、持っているだけでは防具としての効果はない。DAGGERも身につければ攻撃力が上がる。武器や防具を身につけるにはE) quipコマンドを使う。なお、すべての防具や武器、アイテムが身につけられるわけではない。

■ボルタックで売っているアイテム

アイテム	価格	分類	君主	戦士	侍	忍者	盗賊	僧侶	司教	魔法使い
			L	F	S	N	T	P	B	M
ROBES	20	鎧	○	○	○	○	○	○	○	○
LEATHER ARMOR	95	鎧	○	○	○	○	○	○	○	
CHAIN MAIL	145	鎧	○	○	○	○		○	○	
SCALE MAIL	400	鎧	○	○	○	○				
LEATHER +1	1500	鎧	○	○	○	○	○	○	○	
CHAIN MAIL +1	1750	鎧	○	○	○	○		○	○	
PLATE MAIL	750	鎧	○	○						
TARGET SHIELD	65	楯	○	○	○	○	○		○	
HEATER SHIELD	125	楯	○	○					○	
LEATHER GLOVES	500	小手	○	○	○	○	○	○	○	
LEATHER SALLET	250	ヘルメット	○	○	○	○		○	○	
DAGGER	25	武器 C	○	○	○	○	○			○
STAFF	30	武器 C	○	○	○	○	○	○	○	○
SHORT SWORD	35	武器 C	○	○	○	○	○			
LONG SWORD	45	武器 C	○	○	○	○				
MACE	100	武器 C	○	○	○	○		○	○	
BATTLE AXE	180	武器 C	○	○	○	○				
PIKE	250	武器 S	○	○	○	○				
WAR HAMMER	400	武器 S	○	○						
HOLY BASHER	400	武器 S						○	○	
LONG BOW	325	武器 L	○	○	○	○				
THIEVES BOW	600	武器 M	○	○	○	○	○			
SHORT SWORD +1	1500	武器 C	○	○	○	○	○			
KATANA	1750	武器 C			○	○				
HALBERD	2500	武器 S	○	○	○	○				
LT.CROSSBOW	2500	武器 L	○	○	○	○	○			
SWORD of FIRE	10000	武器 C	○	○	○	○				
TORCH	10	その他	○	○	○	○	○	○	○	○
LANTERN	75	その他	○	○	○	○	○	○	○	○
BRACERS	2500	その他	○	○	○	○				
RING of FIRE	150000	その他	○	○	○	○	○	○	○	○
AMULET of RAINBOWS	100000	その他	○	○	○	○	○	○	○	○
S. of KATINO	250	スクロール	○	○	○	○	○	○	○	○
S. of FIRE	1250	スクロール	○	○	○	○	○	○	○	○
S. of CONJURING	3500	スクロール	○	○	○	○	○	○	○	○
P. of DIOS	100	ポーション	○	○	○	○	○	○	○	○
P. of LATUMOFIS	250	ポーション	○	○	○	○	○	○	○	○

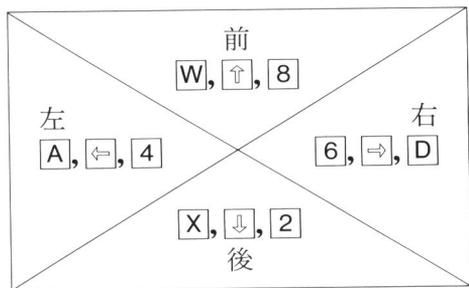
移動

それぞれが、防具や武器を身につけたら冒険に出発することになる。移動は←→↓↑の他(8、4、6、2)、(W、A、D、X)が利用できる。

■ダンジョンへ入る

E) DGE OF TOWNを選択

M) AZEを選択



前方の扉を開けるのはKまたは5を利用できる。

■ ■ ■ 水泳の練習

ダンジョン内の深い泉や沼、水たまりなどの底にはさまざまなアイテムが隠されている。また、潜った深さによって体力を回復したり、毒を受けることもある。安全に潜れる能力は能力のS)wimによって表される。泳げば泳ぐほどこの能力は高くなるが、Rubber Duckという魔法のアイテムがあれば溺れることはない。なお、死体や灰もしくは魂を入れると生きかえる泉もある。



A) MBUSH：不意打ち。潜んだ、THIEF、NINJAが選択できるオプション。当たると、敵に対するダメージが2倍になる。魔法が通じない相手には最適。

いくつかのグループで敵が登場した場合、最初に倒すべきは魔法や特殊攻撃を使う相手である。ただし、魔法や特殊攻撃を使う相手が1、2名の時には呪文やオプション攻撃を魔法で封じてしまうという手もあるが、失敗することもあるし、こちらの呪文が封じられてしまうこともある。

プレイ開始直後よりプレイを重ねたデュプリケートディスクの方が、敵はシビアな攻撃をしてくる。したがって、どうしても倒せない敵がでてくる場合、パーティを途中で新しいデュプリケートディスクに移すと、楽に戦えるようになることがある。ただし、この場合、地図上のデータは新しい状態のままなので、止めたはずのベルトコンベアが動いていたり、外したはずの鍵がかかっていたり元の状態に戻ってしまう。また、THE SORNがあまりに強いからといっても、最後の儀式の途中で別のデュプリケートに移ってしまうと儀式は最初のカードロードのところからやりなおさねばならない。

■ ■ ■ ■ 魔法解説

今回から、呪文の一部が変更された。魔法については、表を参考にしてほしい。相手を傷つけたり、悪魔の助けをかりるような攻撃的な魔法は黒魔術と呼ばれ魔法使いが修得する。WIZARDRYの世界ではMAGEの呪文と言われるやつである。薬を使ったり、天候を予想したりするような技術も含まれ、今日の自然科学の基になった部分も多分にある。また、健全な精神と神を崇拜することで、仲間を助けるような魔法は白魔術と呼ばれている。僧侶が神を信仰することによって修得し、WIZARDRYの世界ではPRIESTの呪文と呼ばれている。白魔術を使って敵を攻撃するということは、人を助けるための力を逆に利用するわけで、同程度のレベルの黒魔術ほどの威力はない。どの魔法もキャラクタのレベルが上がれば修得できるというのが原則。黒魔術のレベル7にあるABRIELだけは、ゲームの最終アイテムを入手しないと習得することはできない。

■魔法使いの呪文(黒魔術)

レベル	呪文	攻撃 (効果 HP)	防御 (効果 AC)	回復 (効果 HP)	その他	名称
1	HALITO	○ 1-8	—	—	—	火の玉
	MOGREF	—	○ -2	—	—	鉄の衣
	KATINO	—	◎ 睡眠	—	—	毒気
	DUMAPIC	—	—	—	◎	明晰
2	PONTI	△	○ -1	—	—	速度
	MELITO	◎ 1-8	—	—	—	小規模の雷
	DESTO	—	—	—	○	鍵をあける
	MORLIS	◎ 恐怖	—	—	—	恐怖
	BOLATU	○ STONE	—	—	—	石の心
3	CALFIC	—	—	—	○	明かす
	MAHALITO	◎ 4-24	—	—	—	大火の球
	CORTU	—	◎ 魔法	—	—	魔法の障壁
	KANTIOS	—	◎ オプション	—	—	破壊
4	TZALIK	○ 24-58	—	—	—	鉄拳
	LAHALITO	◎ 6-36	—	—	—	光
	LITOFEIT	—	—	—	◎	空中浮揚
	ROKDO	◎ STONE	—	—	—	気絶
5	SOCORDI	△	—	—	◎	召喚
	MADALTO	◎ 8-64	—	—	—	霜王
	BACORTU	—	◎ 魔法	—	—	魔法封じ
	PALIOS	—	—	● 魔法解除	—	反・魔法
	VASKYRE	◎ 変化	—	—	—	虹色光線
6	MAMOGREF	—	○ -10	—	—	力の壁
	ZILWAN	○ 500-1000	—	—	—	退散
	LOKARA	● 消去	—	—	—	地の拳
	LADALTO	◎ 34-98	—	—	—	氷の嵐
7	MALOR	—	—	—	◎	テレポート
	MAHAMAN	△	△	△	○	嘆願
	TILTOWAIT	● 10-100	—	—	—	ドカーン!
	MAWXIWTZ	● 変化	—	—	—	混乱の場
	ABRIEL	—	—	—	◎	召喚

△間接的効果, ○1人/1匹, ◎グループ, ●全員に対する効果

効果のある状況	効果が及ぶ相手	内 容
戦闘時	1匹	HP 1-8の火の玉による攻撃
戦闘時	本人	AC -2の防御
戦闘時	1グループ	眠らせる
キャンプ	パーティ	位置の確認
戦闘時	1人	攻撃回数の増加(AGILITYアップ)
戦闘時	1グループ	HP 1-8の雷によるグループ攻撃
冒険中	本人	鍵を開ける能力を身に付ける
戦闘時	1グループ	恐怖心を与える
戦闘時	1匹	石化攻撃
冒険中	本人	前方の隠し扉を発見する
戦闘時	1グループ	HP 4-24の爆発によるグループ攻撃
戦闘時	仲間全員	魔法に対する防御
戦闘時	1グループ	オプション攻撃の禁止
戦闘時	1匹	HP 24-58の天の力による攻撃
戦闘時	1グループ	HP 6-36の光によるグループ攻撃
常時	仲間全員	トラップ・シュートの回避
戦闘時	1グループ	石化させるグループ攻撃
戦闘時	1グループ	モンスターの召喚
戦闘時	1グループ	HP 8-64のブリザードによるグループ攻撃
戦闘時	1グループ	結界による魔法の防御
戦闘時	敵全員	敵の魔法を打ち破る
戦闘時	1グループ	石化、攻撃など状況によって変化
戦闘時	1人	AC -10の防御
戦闘時	1匹	HP 500-1000のアンデットへの攻撃
戦闘時	敵全員	大地へ飲込む(特定の敵には通用せず)
戦闘時	1グループ	HP 34-98の水によるグループ攻撃
常時	1グループ	任意の階、位置への移動
戦闘時	不確定	奇跡を呼ぶ。1レベル分の経験値を消費
戦闘時	敵全員	HP 10-100の爆発による全員攻撃
戦闘時	敵全員	石化、攻撃など状況によって変化
戦闘時	1グループ	GATEKEEPER, GREATER DEMONの召喚

■僧侶の呪文(白魔術)

レベル	呪文	攻撃 (効果 HP)	防御 (効果 AC)	回復 (効果 HP)	その他	名称
1	DIOS	—	—	○ 1-8	—	癒す
	BADIOS	○ 1-8	—	—	—	傷つける
	MILWA	—	—	—	◎	光
	KALKI	—	◎ -1	—	—	恩恵, 幸運
	PORFIC	—	○ -4	—	—	盾
2	KATU	—	△ —	—	◎	魅力
	CALFO	—	—	—	○	X線
	MONTINO	—	◎ 魔法	—	—	音封じ
	KANDI	—	—	—	○	死体の位置確認
3	LATUMAPIC	—	—	—	◎	確認
	DIALKO	—	—	○ PARALYZED	—	覚醒
	BAMATU	—	◎ -4	—	—	祈り
	LOMILWA	—	—	—	◎	太陽光線
	HAKANIDO	○ MPを奪う	—	—	—	魔法吸引
4	DIAL	—	—	○ 2-16	—	治療
	BADIAL	○ 2-16	—	—	—	傷つける
	LATUMOFIS	—	—	○ POISONED	—	清め
	MAPORFIC	—	◎ -4	—	—	大型の盾
	BARIKO	◎ 6-15	—	—	—	剃刀の嵐
5	DIALMA	—	—	○ 3-24	—	大治療
	DI	—	—	○ DEAD	—	キャンプ
	BAMORDI	△ —	—	—	◎	召喚
	MOGATO	○ 悪魔払い	—	—	—	天空の門
	BADI	○ 死	—	—	—	死
6	LOKTOFEIT	—	—	—	◎	帰還
	MADI	—	—	○ ステータス	—	回復
	LABADI	○ 1-8残す	—	○ 攻撃分	—	命を盗む
	KAKAMEN	◎ 18-38	—	—	—	炎の嵐
7	MABARIKO	● 18-58	—	—	—	流星の嵐
	IHALON	—	—	△ 特別	◎	神聖な願い
	BAKADI	◎ 死	—	—	—	死の嵐
	KADORTO	—	—	○ DEAD, ASH	—	復活

△間接的効果, ○1人/1匹, ◎グループ, ●全員に対する効果

効果のある状況	効果が及ぶ相手	内 容
常時	1人	HP 1-8の回復
戦闘時	1匹	HP 1-8の攻撃
常時	仲間全員	わずかな時間の光り
戦闘時	仲間全員	AC-1の防御
戦闘時	本人	AC-4の防御
遭遇/戦闘時	NPC/敵	友好的にして攻撃されにくくする
略奪時	本人	罨を判定する
戦闘時	1グループ	呪文を唱えないようにする
キャンプ	本人	死者や仲間を探す(相対座標)
常時	仲間全員	モンスターの名前を明かにする
常時	1人	パラライズの治療
戦闘時	仲間全員	AC-3の防御
常時	仲間全員	長時間ともる光り
戦闘時	1匹	MPを奪う攻撃
常時	1人	HP 2-16の回復
戦闘時	1匹	HP 2-16の攻撃
常時	1人	毒からの回復
常時	仲間全員	持続するAC-4の仲間全員防御
戦闘時	1グループ	HP 6-15のグループ攻撃
常時	1人	HP 3-24の回復
キャンプ	1人	死からの回復
戦闘時	1グループ	モンスターの召喚
戦闘時	1匹	デモン属を霊界へ戻す
戦闘時	1匹	死の攻撃
常時	仲間全員	現状のまま戻る(1回使うと忘れる)
常時	1人	死/灰以外の状態からの回復
戦闘時	1匹	奪ったHP分回復する
戦闘時	1グループ	HP 18-38のグループ攻撃
戦闘時	敵全員	HP 18-58の敵全員攻撃
キャンプ	1人	特別な願いをかなえる(1回使うと忘れる)
戦闘時	1グループ	死のグループ攻撃
キャンプ	1人	死/灰の状態(HP含む)からの回復

■ ■ ■ アイテムと隠し扉を探す/扉の鍵を開ける/アイテムを使う

ダンジョンの中には、目に見えない扉や隠されたアイテムが眠っていることがある。アイテムや扉が隠されていると思ったら、その場でI) NSPECTコマンドを実行する。

次に、アイテムならH) IDDEN ITEMSを選択すればよい。また隠し扉がありそうと思ったら、S) ECRET DOORSを選択する。ここで、S) EARCHとC) ALIFICの2つが表示される。レベル3の黒魔術であるC) ALFICを唱える場合にはC) ALIFICを選択し、呪文を唱えるキャラクタを入力する。もちろん、呪文をマスターしていなければ利用できない。パーティにTHIEF、NINJAがいる場合には、S) EARCHを選択しても、隠し扉を発見できることがある。レベルが低いとなかなか現れない隠し扉もある。

隠し扉以外にも、鍵のかかった扉がある。こちらはP) ICKING LOCKコマンドを利用する。鍵のかかった扉の前で、Pを押すとP) ICKとD) ESTOの2つが表示される。D) ESTOはレベル2の黒魔術である。P) ICKはTHIEF、NINJAがいる場合に利用する。

両方ともレベルが低いと成功の確率は低い。これは、あるレベルより下の場合、ほとんどの確率で開かないように設定されているからである。無理に何度も繰り返し開けたとしても、そのなかはそのレベルのパーティではクリアできないことが多い。レベルがあがってから再度トライしたほうがよいだろう。また、特殊な鍵やアイテムをU) SING AN ITEMコマンドで利用しないと開かないような扉もある。一見、壁に見えてもU) SING AN ITEMで扉が現れることもある。なお、U) SING AN ITEMで使うアイテムはあらかじめE) QUIPしておく必要がある場合もある。さらに、E) QUIPすると呪われるなんてアイテムもあり、会話やダンジョン内のメッセージをよく読んで推理しなくてはならない。

■ ■ ■ わなをかわす

わなは全部で15種類ある。宝箱を開ける時、地面に仕掛けられたワナにひっかかった時に、それぞれのワナが作動する。地面のワナはLITOFEITの呪文を唱えていれば、回避できる。宝箱のワナはTHIEFやNINJAがINSPECTしたり、PRIEST、BISHOP、LORDなどがCALFOの呪文を唱えることでそのワナの種類を見分けることができる。CALFOの方が确实だが、レベルの高いTHIEF、NINJAならそれほど大きなまちがいは犯さなくなる。心配な向きは、両方試して、同じ名前だった時だけワナを外すようにすればよいだろう。

ワナの種類が正確に分かれれば、THIEF、NINJAによって、そのワナを取り除くことが可能となる。

ASTRAL CUBE：比較的深い階に出現する不思議な空間。複数のキャラクタに作用することはないが、何が起こるか分からない。HPが下がるだけなら良いが、年をとったり特性値が下がったり、ステータスが変化したりするのは困りもの。

DAEMON EYE：中くらいの階に仕掛けられた魔法のワナ。悪魔の視線を魔法でとじこめたもので、これに見つめられると石になってしまう。LUCKの低いものがひっかかるようで、1人から数人までに影響を及ぼす。

DRAGON'S ASP：中くらいの階の出現するドラゴンの毒を仕掛けたワナ。触ったり、吸いこむと麻痺する。LUCKの低いものがひっかかり、最低でも1人、最高は5人まで影響を及ぼす。

ELECTRIC BOLT：電気じかけのワナ。比較的深い階に仕掛けられている。一瞬で灰になってしまうもっとも醜悪なワナ。LUCKの低いものがひっかかり、1人から数人まで影響を及ぼす。なお、まれにLOSTしたキャラクタをASHに戻すことがあるというのが、奇跡の泉を利用したほうが安全である。

FIGBY FIST：宝箱に仕掛けられていることが多い。ビックリ箱によくあるようなスプリングつきのパンチが飛び出すワナ。しかし、スプリングは強烈だし、くりだされるパンチは強力で、ひっかかった者を押し潰してしまうことがある。比較的浅い階から出現する。

JAX SLING：宝箱にしかけられていることが多い。開けると石が飛び出してくるワナ。ひっかかった人間の体力を奪うのが目的だが、ゲームの序盤では、HPが0になって死亡することもある。

LAPIS SPINE：宝箱にしかけられることが多い。毒の針が隠されていて、ひっかかった者のステイタスをPOISONにかえる。浅い階によく出現する。

MAGIC DRAIN：魔法の力を吸収するワナ。LUCKの低いものがひっかかり、1人から数人まで影響を及ぼす。中くらいの階によく見られる。

MAGNETICS：強力な磁石と超小型のテレポルトトラップ。磁石にくっついた武器や防具、アイテムを永久にどこか分からないところへテレポルトさせてしまう。なくなるアイテムは1つだが、たいてい装備していないアイテムで、番号のいちばん大きいものが危ない。中くらいの階で見られる。

POWDER KEG：爆薬のタル。宝箱にしかけられていることが多い。うっかりひっかかると、数人のHPが奪われる。かなりの威力があり、一気に40あまりもHPが下がることもある。

PSIONICS：サイオニクス。魔法によって特性値を下げるワナ。宝箱にしかけられていることが多い。ひっかかった本人にだけ作用する。比較的深い階に見られる。

RAINBOW RAY：虹色の光を発する魔法のワナ。黒魔術のVASKYREと同様で、石化、麻痺、死亡、毒などのステイタス変化かHP低下のどれかが起こる。1人から数人まで作用する。比較的深い階に見られる。

SIRENS：アラームがなって、新たな敵を呼び寄せるワナ。宝箱にしかけられていることが多い。戦闘で傷ついている場合や呪文ポイントが残り少ない場合には、さらなる戦闘は危険である。中くらいの階に仕掛けられていることが多い。

TELEPORTER：宝箱にしかけられていることが多い。うっかりひっかかったパーティ全員を別の場所へテレポートさせるワナ。中くらいから深い階でよく見かける。

VAPOR COIL：宝箱にしかけられていることが多い。毒のついたコイルが一杯に詰っているワナ。1人から数人がPOISON状態になる。浅い階から深い階までよく見掛けるワナ。

■ ■ ■ ■ ステータス別対処法

OK (健康)：冒険に出発する以外に何をしようというのだろうか。

ASLEEP(昏睡状態)：眠っているだけなのだが、戦闘時に眠っていると敵からの攻撃が2倍になってしまう。しばらくすると自動的に回復する。また、城へ戻っても自動的に回復する。緊急を要するときにはMADIの呪文を使う。

AFRAID(恐慌状態)：腰の引けた状態。戦闘時にこの状態になると満足な攻撃ができない。すぐに自動的に回復する。なお、敵のMORLISの呪文でこの状態になった場合には、PALIOSで元の状態にもどすことができる。

PARALYZED(麻痺状態)：体が麻痺して動けない状態。いっさいの行動ができない。DIALKO、MADIによって回復する。城のカント寺院でも治療できる。

POISONED(毒に侵された状態)：毒に侵され、行動するたびにHPが少しずつ下がってゆく状態。ほっておくと死亡する。LATUMOFIS、MADIの呪文が有効。城へ帰れば自動的に回復する。

STONED(石化状態)：石のように固まってしまった状態。当然、なんの行動もできない。MADIの呪文が有効。

DEAD(死亡)：死んでいる状態。DI、KADORTOやカント寺院によってもとに戻せる可能性もある。失敗するとASHの状態になる。VITALITYが低いと成功する確率が低い。呪文よりはカント寺院のほうが成功する確率が高い。また、ステータスを一気に直す泉に浸かると直す。パーティ全員が死亡したりASHESしてしまった場合には、その場所に眠ることになる。別のパーティが死体を引き上げ、生きかえらせることもできるが、それまでにアイテムの半分くらいがなくなってしまうこともある。それより、全員が死亡し墓が表示されたら、を押さないうちにフロッピーをそっと抜き、セーブしてあったところから再度プレイした方が良いような気がするが……。

ASHES(灰)：死んだあと灰になってしまった状態。KADORTOの呪文かカント寺院によってもとに戻せる可能性がある。失敗するとLOSTの状態になる。もし、カント寺院でLOSTの状態になった場合には、そのキャラクタは永久に失われてしまうことになっている。呪文よりはカント寺院のほうが成功する確率が高い。また、ステータスを一気に直す泉に浸かると直る。

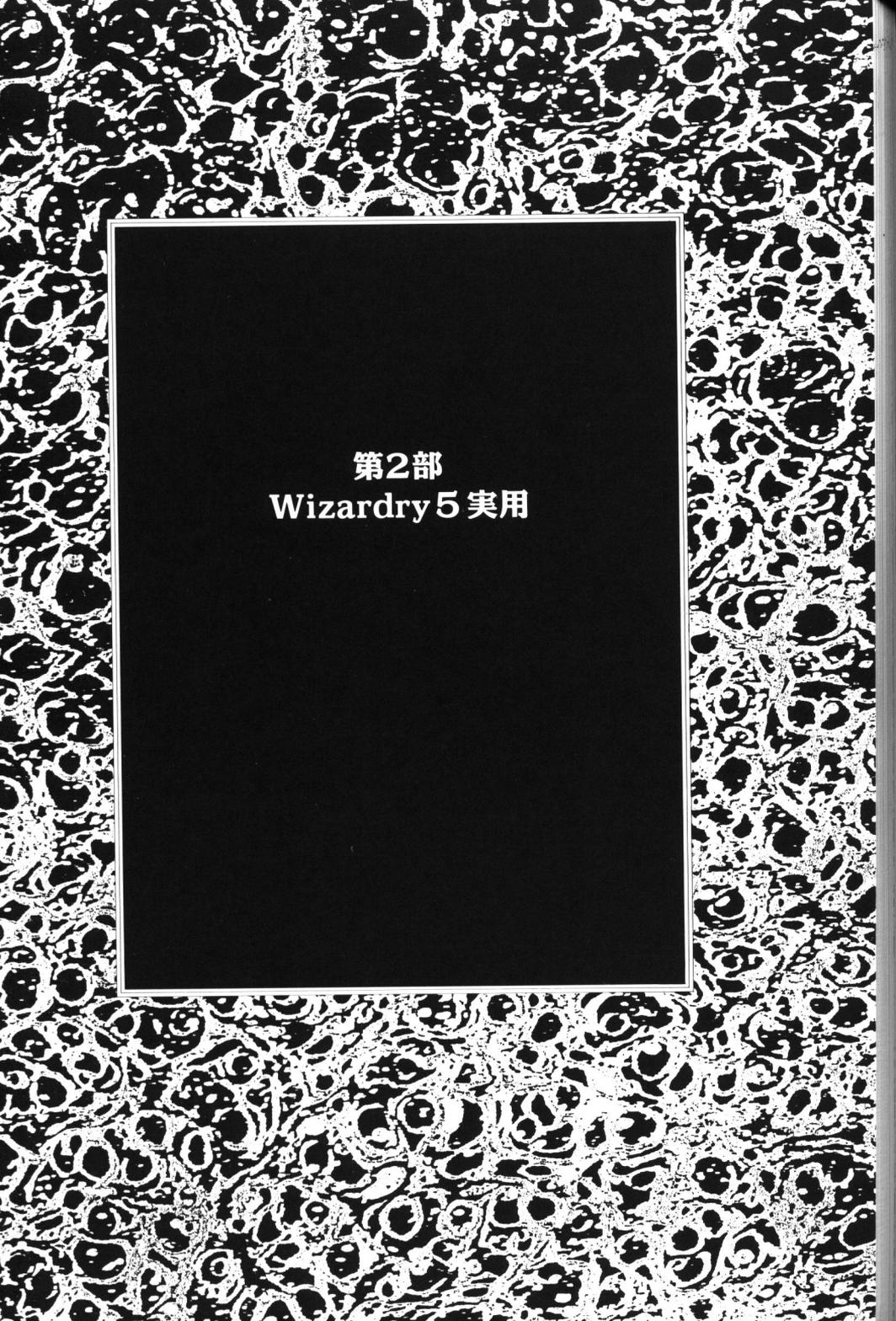
LOST(失われた状態)：この状態のキャラクタはステータスを一気に直す伝説の泉をめざす以外には助かる道はない。復活するまでは、城にかえったりセーブをすることもできない。この旅の間は最悪のことを考え、アイテムを生きている者に分散し、一気に5階をめざそう。LOSTする前にセーブした所までもどるのも1つの方法。

OUT(外に出かけている状態)：E) DGE OF TOWN - U) TILITES - R) ESTART AN "OUT" PARTYでプレイを再開できる。なお、OUTである上、DEADでもあるキャラクタは生きているパーティの仲間がいない場合 I) NSPECT - D) EAD BODIESで引き上げてくるしかない。死体がどこにあるか分からない場合にはKANDIの呪文を使う。

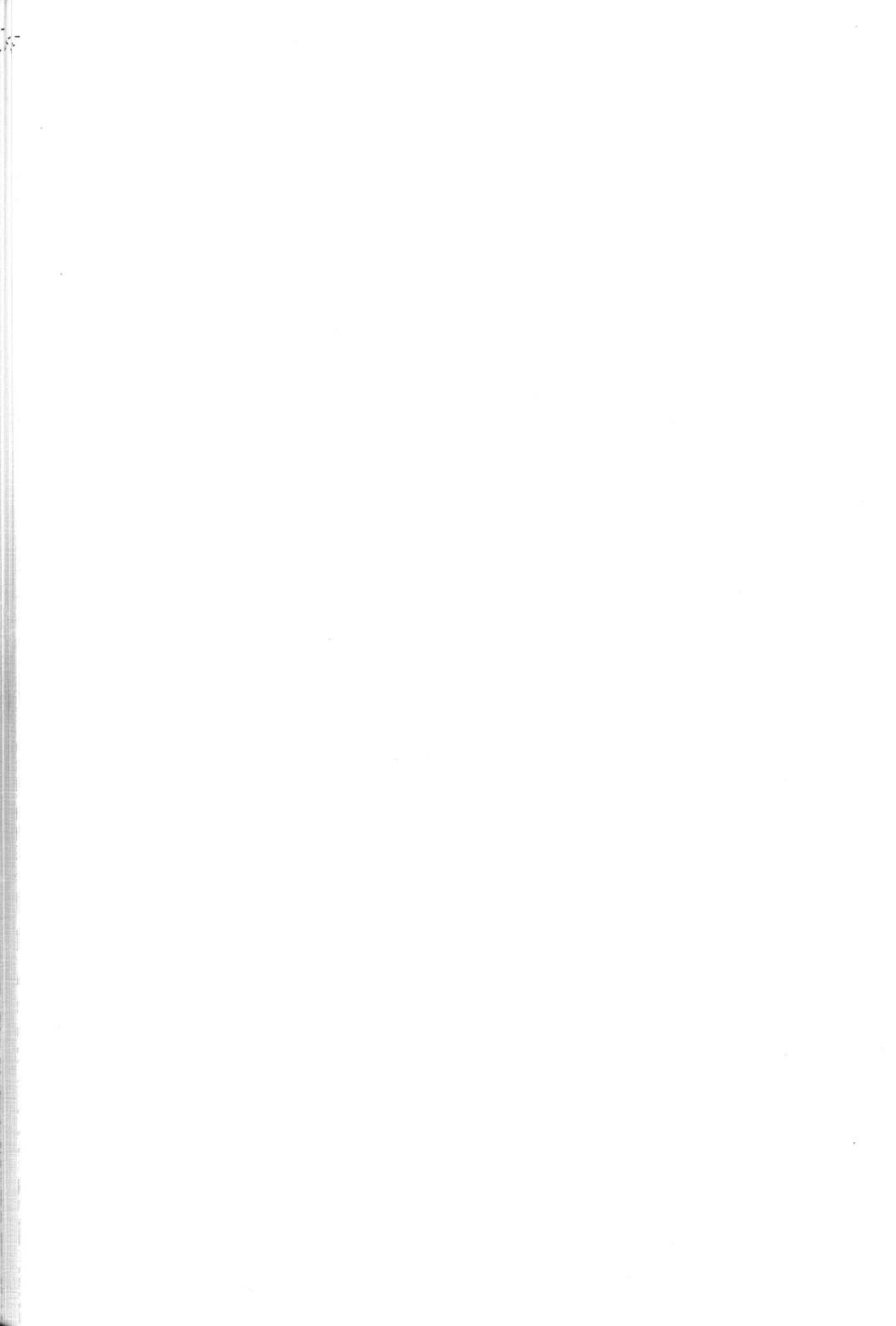
■ ■ ■ ■ バックアップは慎重に

今回から、クイックセーブ機能が追加された。冒険中のパーティが危険を感じたら、「Q-N」と入力すれば、いったんその状態をセーブして先へ進むことができる。ダンジョン内でもセーブできるので、城へいちいち帰らなくてすむ。

また、プレイ途中で、セーブをせずにデュプリケートディスクを抜いて、別のデュプリケートディスクを入れてプレイを続行すると後から入れたデュプリケートディスクには前のデュプリケートディスクのパーティが移る（同じ番号のキャラクタは上書きされ消えてしまうが）。これにユーティリティのキャラクタのコピーや名前変更を組み合わせると、同じ属性のキャラクタを増やしたり、試しプレイなどが可能となる。



第2部
Wizardry 5 実用



モンスターカタログ

ダンジョン内には、邪悪な力で召喚されたモンスター以外に、戦士、盗族のような人間や知的な動物、果ては神までが住みついている。

実際に住みついているモンスター達をGod：神系、Demon：悪魔系、Fiend：地獄の住人系、Dragon：ドラゴン系、Elemental：エレメンタル系、Giant：巨人系、Midget：小人系、Sprites&Energy：霊およびエネルギー系、Beast：獣系、Were：ウェア系、Undead：不死系、Slime：スライム系、Insect：昆虫系、Plant：植物系、Human：人間系の15種類のタイプに分類してみた。この分類はあくまで、ダンジョン内での戦闘のための分類で、学術的なものではない。

Human, Giant, Midgetの3つは合せてヒューマノイドと呼ぶ。ヒューマノイドは2本足で歩行するものが多く、武器や防具を身につけて登場し、中には魔法を使うものもある。比較的、体の大きなものは体力による攻撃、小さなものは魔法による攻撃が得意と考えておくとよいだろう。また物を盗む能力を持つものも多い。

DemonとGodは魔法や特殊攻撃、特殊能力に秀でたものが多く、大変危険な存在である。特殊なアイテムや場所を守っていることが多い。あまり数多くで登場してこないこと、倒した時に得られる経験値が高いことが救いかもしれない。また、比較的低レベルの悪魔や地獄に巣くっているものはそれほど危険ではないのでFiendとしてわけた。Demon, FiendにはMOGATOが効果的である。

Midgetは魔法による攻撃が恐い。比較的体力がないので、先手必勝先になぐりたおせばよいだろう。

Insectとして分類した中にはコウモリ (Beast) や爬虫類 (Reptila)、両性類 (Amphibian) を含んでいる。体力がない代わりに群れて登場し、毒のあるモノが多い。Slimeも似たようなタイプだが、こちらは100%ザコである。

Undeadは呪縛によって操られているモンスターである。そのため、

PRIESTやBISHOPのデイスベルで退散させることができる。

Weretは〇〇男というようなモンスターである。パラライズやレベルを下げるようなやつもいる。よい防具が最大の友となるだろう。

DragonやBeastは巨大で体力があるものが多い。よい武器と魔法による攻撃が効果的である。

また、ダンジョン内には、戦闘相手以外にも商売をしていたり、捜しものをしていたり、飲んだくれていたりするヤツもいる。こいつらは、ノンプレイヤーキャラクタと呼ばれ、ダンジョンを探索するパーティに対して有益な秘密やアイテムを隠している。ノンプレイヤーキャラクタを攻撃し、持っているアイテムを奪って進むこともできるが、なかには倒してしまうと必要なアイテムが入手できなくなり、冒険が難しくなる局面もある。本来攻撃すべき相手ではないということで、ノンプレイヤーキャラクタについてはモンスターカタログの後に分けて収録した。



PART1 モンスター



モンスターをアルファベット順に解説する。

実際に、ダンジョンでモンスターと出会うときには、複数のモンスターがパーティを組んで現れるほうが普通である。

第一部で一般的な倒す順番、対処の仕方を説明してあるが、本節では個別モンスターの特性について解説した。

登場パーティごとに対処方法を記述するにはページ数が足りない。細かな部分は経験を積み、敵のパーティごとに対処方法を自分なりに作り出して欲しい。

ACOLYTE

MAN OF THE CLOTH[Human]

地下1階のBROTHERHOOD寺院やその周辺、地下2階に住みついているPRIESTである。りっぱな赤い法衣を纏っている上、地下1階ではお金を持っている方だが、レベルは低い。KATINOを唱えてくることが多いので、序盤戦では戦士で殴り倒そう。→WIZ3

AIR ELEMENTAL

HOWLING WIND[Elemental]

地下7階の西側に出没する空気の精。気体の渦が巨人のような表情をうかべる。攻撃力が大きい上、攻撃回数が多い。さらに、バックアタックが可能なため、後列のMageやBishopが被害に遭いやすい。呪文に対する抵抗力は50%で、プレス能力がある。先手必勝である。→初登場

AIR ELEMENTAL

AIR ELEMENTAL [Elemental]

地下7階で杖を守っている空気の精。同じ名前で不確定名がHOWLING WINDのものもある。ヒットポイントは同じだが、防御力と攻撃力が段違いに違う。バックアタックやプレスはできないが、この攻撃力には注意する必要がある。→初登場

AMAZON

WILD WOMAN [Human]

地下4階あたりから出現する女戦士。TIGER、TOGA LLAMAやMAGS-MANと一緒に御登場いただくこともある。どうやら、南米に住んでいたアマゾン族のなれのはてらしく、ターザン映画風のいでたちである。体力、攻撃力ともに大したことはないが、数名のグループで行動し、レベル2の白魔術を使う。→初登場



HALYCON, AIR ELEMENTAL, UNHOLY TERROR

ANCIENT**OLD MAN**[Human]

地下6階あたりから出現する年老いた修道士。中国映画に登場しそうなたっぷりとした着物と、使い古した杖を持って登場する。数名で行動している。防御力、攻撃力は大きいたことはないが、レベル6の白魔術を使われると煩わしい。MAGE系のモンスターと一緒に登場した時には、こいつは後回しにすること。→初登場

ARCH DEVIL**GREATER DEVIL**[Demon]

地下8階より下に住みついている。最強レベルのデモンで、攻撃力が高い上、すべての呪文に精通している。一度劣勢に回っても、呪文に対する抵抗力も強い上、体力、防御力が大変高く回復力まであり、なかなかの強敵である。ただし、やっつけた時に得られる経験値には魅力がある。→初登場

ARMOR EATER**STRANGE ANIMAL**[Beast]

地下4階あたりから出現する。ただし、地下1階でもベルトコンベアの向う側の部屋では登場する。4つ足の動物で、全身が分厚い鱗で覆われている。攻撃力は大きいたことがないが、鎧を食い壊す特殊能力を持っている。また、呪文に対する耐性が若干ある。単独かペアで行動している。→初登場

ASSASSIN**SHADOW**[Human]

地下4階あたりから出没する刺客。DRUIDと一緒に現れることも多い。どうやら日本にかぶれた西洋人らしく、真っ赤な忍者の衣裳でペアで登場する。ジャパニーズカブレと言っても、かなり危険な存在である。防御力が比較的高い上、クリティカルヒット、バックアタック、ポイズン、さらには呪文に対する抵抗力も備えている。なるべく早く倒したい。→初登場

BANDIT

MASKED MAN[Human]

地下1階から登場する山賊。地下1階にはよく出没する。複数のグループでやNETHERMENとグループを組んでいることもある。地下1階で出会うザコの中では比較的金を持っている。また、地下2階ではBERSERKERS、CONJURERSと組んで登場することがある。アイテムを盗みとる能力を備えているので、戦闘中に大事なものをスリとられないように注意。→初登場

BARBARIAN

FIERE WARRIOR[Human]

地下6階あたりから登場する野蛮な異教徒。重装備で、巨大な戦闘用の斧を携行していることが多い。また、鎧、盾も携行している。攻撃力、防御力はほどほどで、特殊攻撃や特殊能力はないが、体力は並以上である。YOMAMAあたりと一緒に登場することがある。→初登場



BANDIT, BERSERKER

BASILISK

GIANT LIZARD [Dragon]

地下4階附近に群れている伝説の動物。頭が鶏、体が竜、尾が蛇であるという説と、6から8本の足を持つ巨大なトカゲであるという説がある。その吐く息または一睨みで、人を石にかえてしまう。体力がある上、呪文に対する抵抗力もある。気を抜いて戦わないほうが無難であろう。→初登場

BERSERKER

FIERCE WARRIOR [Human]

地下2階あたりを徘徊する北欧神話に登場する狂戦士。ザコにしては、体力があり防御力も高い。CONJURERSやBANDITとパーティを組んで登場することも多い。→WIZ3,4

BLACK BAT

FLYING CREATURE [Insect (Beast)]

地下1階のBROTHERHOOD寺院内に安置されたヴァンパイアの像や地下2階などに住みついている。地下1階ではナゾナゾの答えを間違うとWEREBATとともに群れて登場する。形態は直訳通り黒いコウモリである。数が多いだけで、なんの取り柄もないモンスター。→初登場

BLACK FLY

FLYING CREATURE [Insect (Beast)]

地下1階で出没するコウモリ。WEREBATとともに群れて行動していることが多い。BLACK BATと酷似するが、こいつのほうが体力がないうえ、攻撃力が少ない。特殊能力としてバックアタックが可能だが、攻撃力がほとんどないザコ中のザコ。→初登場

BLACK KNIGHT

MAN IN ARMOR[Human]

地下5階で登場する黒騎士。よい防具とよい武器を身につけているので防御力、攻撃力ともに高く、呪文に対する抵抗力もある。さらに、体力もあるし、レベル5の白魔術まで使うので要注意。NIGHTMAREに跨っているらしく、一緒に現れることが多い。→初登場

BLACKBLADE

SWORDS MAN[Human]

地下4階あたりから登場する盗賊スタイルの戦士。体力、攻撃力、防御力ともにこれといった特徴がない。持っている剣には毒がぬってあるらしく、攻撃を受けるとPOISON状態に陥ることがある。LVL8 THIEVEと一緒にでることもある。→初登場



BLACK KNIGHT, NIGHTMARE

BLANK STARE

ETHERIAL GAZE [Sprints&Energy]

地下6階あたりに現れる霊気の一つのようだ。霊から発せられる虚無に満ちた視線がこのモンスターの正体であろうか。攻撃力はそれほどないが、レベル4の黒魔術、レベル5の白魔術、POISON、PARALYZE、STONEといった特殊攻撃やVITALITYを奪ったりすることがある。防御力はほどほどあり、呪文に対する抵抗力が若干あるため、相当危険な相手である。→初登場

BLEEB

BLEEB [Insect (Reptila)]

地下6階に出没する両性類か爬虫類のようなモンスター。群れをなし、仲間を呼んで集団で攻撃を行なう。攻撃力はそこそこだが、毒を持っている。防御力も大したことはないが、魔法に対する抵抗力は高い。→WIZ1,2,4,5



BLEEB, MIGHTY OAK

BLOODWEIR

WEIRD THING[Beast]

地下6階あたりによく出没する。ダンジョンで争った跡の血のりや壁についている血跡のような色をしているため、なかなか見つけにくい。冒険者が近付くと、急に現れ襲いかかってくると言われている。大抵は、ペアか単独で行動していることが多い。防御力は並、特殊攻撃はなにもないが、攻撃力と体力は並はずれたものがある。→新登場

BON BON

BLACK GLOW[Sprints&Energy]

地下2階あたりから出没する火の玉。JACKALWERESなどとグループを作っていることもある。複数の火の玉が一团となって出現するうえ、ほっておくとしだいに増える。体力、攻撃力は並だが、防御力はないに等しい。→新登場

CACODAEMON

GREATER DEMON[Demon]

地下7階の東側に生息する悪魔。大変な巨体で、仲間のEFRETTIよりまだ太っている。単独行動が多いが、EFRETTI、MANES、KALKYDRIなどデモン一族を引きつれていることもある。ヒットポイントが高く、攻撃力も並みはずれている。さらに、レベル5の黒魔術、防御力も高いうえ、回復力があり、仲間を呼ぶ。バックアタックも可能。呪文に対して抵抗力もある。→新登場

CARDINAL FANG

MAN OF ROBE[Human]

地下7階に住みついているクレリック。数名で集団行動をしていることが多い。体力は並で攻撃力は低いが、レベル7の白魔術を使えるのが恐ろしい。呪文に対する抵抗力がないので、先手必勝。→新登場

CONJURER**MAN OF ROBES[Human]**

地下2階を彷徨っている魔法使い。BERSERKERS、BANDITSとパーティを組んでいることがある。レベル2の黒魔術以外にはこれといった特徴はない。→新登場

DARK LOAD**DARK SHADOW[Fiend]**

地獄や地下8階などを徘徊している闇の王。驚異的な体力と防御力を持っている。そのうえ回復力もあり、もちろん呪文に対する抵抗力もある。攻撃力も凄まじいうえ、攻撃回数が多い。さらに、すべての白魔術に精通し、パラライズ、石化、クリティカルヒットにバックアタックまで可能という。最初に現れるのは1体だが、仲間を呼ぶこともある。→新登場



LV4 FIGHTER, CONJURER

DARK WIZARD MAN IN ROBE[Human]

地下7階に現れる魔法使い。PSIONICとともに現れることが多い。体力は大したことがないし、防御力と攻撃力もさして高くないが、レベル6の黒魔術が危険きわまりない。→新登場

DEJIN WIND KING DEJIN WIND KING[Giant]

地下3階のKAMI KAZI寺院を守る王である。王を名のっているが、人間ではないようだ。並はずれた体力、攻撃力、防御力を持っている。また、巨大で、パーティの後衛に直接攻撃をかけることもできる。さらに、レベル5の白魔術と、呪文に対する抵抗力もある。→新登場



PSIONIC, DARK WIZARD

DEMON DOG**DARK BEAST [Fiend]**

地下3階あたりから出現する犬の形をかりた悪魔。MINOTAURSと一緒に登場することもある。防御力はほどほどだが、呪文に対する抵抗力がある。攻撃力は並、ただしプレス能力がある。体力は浅いところに現れるわりにはあるほうだが、単独かペアで行動しているので戦闘が長びくことはないだろう。→新登場

DEMON IMP**SMALL FIGURE [Fiend]**

地下2階に出現する小型の鬼のような顔を持つ悪魔。大きな羽根を持ち、すばやく動き回る。体力は低い。攻撃力、防御力も大したことはないが、呪文に対する抵抗力があること、レベル1の白魔術を使うこと、そして、物を盗む能力があることに注意しよう。→新登場



DEMON DOG, MINOTAURS

DJINNI

DJINNI [Elemental]

地下7階に出没するエレメンタルで風の精らしい。DARK WIZARDなどとパーティを組んで出没する。レベル5の魔法が使えるうえ、体力も攻撃力もあるので注意が必要である。→新登場

DRAGONAIRE

GREAT DRAGON [Dragon]

地下7階に出没する巨大なドラゴン。深いところに棲息するモンスターとしては攻撃力は並だが、体力と防御力は並以上。特殊攻撃の口から噴きつける炎のプレスは強烈で、一瞬で水分が蒸発し石のようになってしまうこともある。呪文に対する抵抗力がある。→新登場



DJINNI, DARK WIZARD

DRAGONFINN**GREAT DRAGON[Dragon]**

地下7階の深い水たまりに生息している海竜。大抵、単独で行動しているが、場合によってはWATER ELEMENTALに操られていることもある。体力はあるし、攻撃力も高い。さらに防御力も並以上だし、呪文に対する抵抗力もある。そのうえ、プレス、石化の能力を持っている。→新登場

DRUID**SOLEMN FIGURE[Human]**

地下4階あたりに出没するドルイド僧。時としてQUISANG MONKやASSASSINSと行動をともにすることがある。攻撃力、防御力ともに大したことはないが、レベル5の白魔術がいやらしい。→新登場



QUISANG MONK, DRUID

EARTH ELEMENTAL

QUAKING EARTH [Elemental]

地下7階に登場する地の精。巨大な土でできた巨人のような形をしているが、巨人族ではない。単独で行動することが多い。防御力、攻撃力、呪文に対する抵抗力が高い。→新登場

EFREETI

FIERY ENTITY [Demon]

地下6階に出没する悪魔。やや太目の体を持った大型のランクの高い悪魔である。体力もそれなりにあるが、防御力と回復力、さらに召喚能力がある。攻撃力も高いうえ、レベル4の黒魔術を使う。KALKYDRI、MANE、PIT FIENDと行動とともにしていることもある。→新登場



MANE, EFREETI, CACODAEMON

ENCHANTED BIRD

MAN OF THE LUTE[Human]

地下7階に出没する盗人。攻撃力、防御力ともに高くないが、レベル4の黒魔術、レベル5の白魔術を修得している。また、呪文に対する抵抗力があり、体力はものすごいものがある。攻撃が長びくと、アイテムや金を盗まれるおそれがあるので、先制攻撃を！→新登場

FANGED TOAD

AMPHIBIAN[Insect (Amphibian)]

地下1、2階住みついている毒ガエル。毒々しい黄色と黒のコンビの体が印象的。体力もないし、防御力、攻撃力も大したことはない。体や体液が飛散ってポイズンにならないように注意しよう。→新登場



FANGED TOAD

FAY

THE BLODE [Midget]

地下7階の部屋に住む墮落した女の妖精。KONGとともに登場することもある。妖精にしては体力はかなりある。しかし、攻撃力と防御力は小さい。そのかわりレベル5の白魔術とプレス攻撃が得意である。呪文に対する抵抗力と回復力を持っている。→新登場

FIRE Drake

GIANT LIZARD [Dragon]

地下4階に登場する火炎竜。全身炎に包まれた竜で、単独行動していることが多い。体力、攻撃力、防御力の中くらいの階では、まあまああるほうである。また、プレス攻撃を得意としている。また、呪文に対する抵抗力もそこそこにある。→WIZ3,4



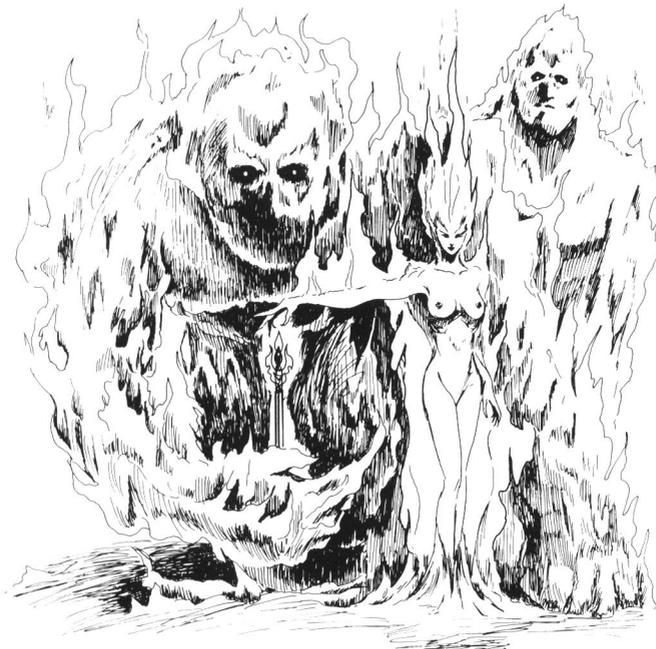
FAY, KONG

FIRE ELEMENTAL RAGING BLAZE [Elemental]

地下7階に現れる炎の精。たいていは単独で、全身が炎でつまれた巨人のような姿で現れる。体力、攻撃力、防御力ともに平凡だが、呪文に対する抵抗力を持ち、プレス攻撃をしかけてくる。→新登場

FRANKENSTEIN FRANKENSTEIN [Were]

地下5階のガラスの舞踏場でよくお目にかかるフランケンシュタインである。ときに「怪物くん」よろしくVAMPIRE、WERWOLFと3点セットで登場する。体力があり、防御力は並、攻撃力は高い。呪文に対する抵抗力もある。→新登場



THE ZANA FIRE QUEEN, FIRE ELEMENTAL

FREEZIE

FROSTED SLIME [Slime]

地下6階に出現するスライム。こいつは、外気がいくら下がっても、体のまわりには霜がつく程度で凍りつかないという、モービルONEのようなやつである。白魔術に対する抵抗力があること、氷のプレスを吹きかけてくることがある。→新登場

FROST GIANT

BLUE GIANT [Giant]

地下6階に多数生息する氷の巨人。青白い氷でできた巨大な体を持ち、口からは冷気を吐く。体力、攻撃力はかなりのもので、呪文に対する抵抗力もある。防御力は大したことはない。TROGLODYTES、WILL O'WISPなどとパーティを組んでいることがある。→WIZ1,4



FROST GIANT, WILL O'WISP

GARGOLYLE**SMALL FIGURE**[Demon]

ガーゴイルは、大きな羽根のある悪魔のような形態だが、キリスト教が浸透する以前は神であったという。ゴシック建築が最盛期になったころの西洋では城や大きな屋敷の飾りとして用いられた。地下4階あたりでよく出没するMEDUSAと一緒に現れることがある。攻撃力、防御力ともにこれといった特徴はない。あえて言えば仲間を呼ぶことができるくらいである。→WIZ1,4

GHAST**PALE CORPSE**[Undead]

地下3階で出現するアンデット。怨念が死体を動かし、人を襲うというもの。比較的浅い階に登場するモンスターとしては、攻撃力は高いほうである。またパラライズ攻撃もある。UNDEAD WARRIORとパーティを組んで行動していることもある。→WIZ3,4

GHOUL**PALE CORPSE**[Undead]

地下3階以下で登場する死体を食べる鬼。GHASTやUNDEAD WARRIORSと行動をともにしていることもある。これといって特徴がない中堅クラスのモンスター。ディスペル可能。→新登場

GIANT SPIDER**LARGE ARACHNOID**[Insect]

地下3階以下に巣を作っている巨大な毒ぐも。1匹かツガイで行動する。時にSCORPIONSと一緒にいることもある。体力があり、防御力も高いうえ、毒の針に刺されるとパラライズ状態になるので、注意すること。→WIZ1

GOLD STATUE GOLD STATUE[Giant]

地下4階の秘密のトンネルを守っている黄金の像。2つ一組で登場する巨像である。体力はかなり高く、防御力、魔法に対する抵抗力も高い。通常の攻撃力も高いので、先手必勝。→新登場

GOLEM GOLEM[Giant]

地下2階に登場する。土や粘土で作られた巨大な人形に魂がやどったもの。ケルト神話やユダヤの民話に登場することが多い。たいていは1体だが、SHUGENJAや別のグループのGOLEMを伴って現れることある。比較的浅い階に出現するモンスターとしては体力、防御力は高いうえ、呪文に対する抵抗力がある。また、攻撃力もかなりものである。→新登場

GOLEM LIVING ROCK[Giant]

地下1階の隠し部屋に出現する岩でできたゴーレム。1体で行動している。体力、防御力は高いうえ、呪文に対する抵抗力がある。不確定名がGOLEMのものより若干だが呪文に対する抵抗力が高い。→新登場

GORGON STRANGE ANIMAL[Beast]

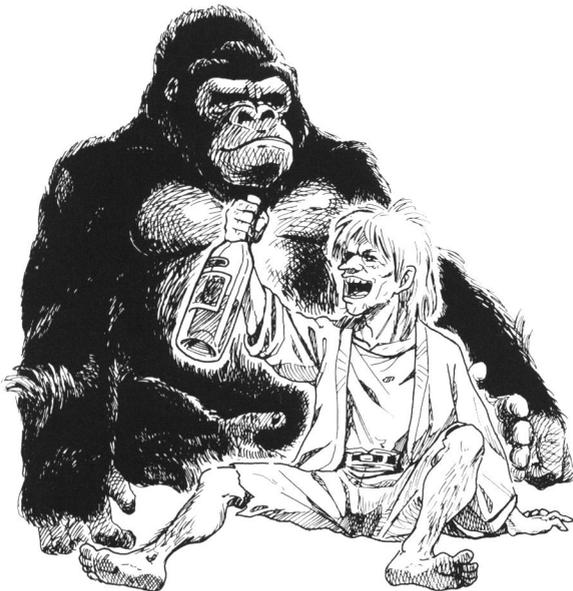
地下7階に出没する雄牛。全身を金属でできた鎧で覆われているので装甲牛とか鎧牛などと呼ばれる。口から火を吐く為、中身はサイボーグという説もある。体力、攻撃力、防御力ともに並程度。魔法に対する抵抗力もある。→WIZ1,2,4

GORILA**STRANGE ANIMAL [Beast]**

地下4階に巣くっている巨大ゴリラ。たいてい単独かペアで行動しているが、いくつかの家族が集って行動することもある。防御力、攻撃力、体力ともに並から並の上といったところ。ワシントン条約のリストにしっかり載っているくらい数が減っているの、なるべく攻撃せず相手が逃げるのを待つというのはどうだろうか。→新登場

GREATER DEMON**GREATER DEMON [Demon]**

地下7階より深いところに住みついている悪魔。体力、攻撃力はすさまじいものがある。防御力は並だが、呪文に対する抵抗力もある。また、レベル7の黒魔術が恐ろしい。救いは単独で行動することが多いことくらいである。→WIZ1,2,4



GORILA, HAWDY BAWDERS

GREATER DEVIL

GREATER DEVIL [Demon]

地下7階より深いところに住みついている悪魔。体力、攻撃力は GREATER DEMONの上をいっている。防御力は並だが、呪文に対する抵抗力もある。白魔術についてはすべての呪文に精通していると言われている。行動は単独のことが多い。→新登場

GREEN DRAGON

DRAGON [Dragon]

地下5階あたりに住みついている緑色の竜。体力、防御力は並。攻撃力は やや高い。呪文に対する抵抗力と口から吐く炎による攻撃がある。→新登場



GREEN DRAGON

GREEN SLIME

SLIME[Slime]

地下1階に増殖している緑色のスライム。ザコ中のザコとしか言いようがない。防御力に至っては無いより悪いし、体力、攻撃力もほとんど皆無。ただ、退治しても得られる経験値はわずかである。→新登場

GWYLION

STRANGE GIRL[Were]

地下2階に登場する手足や耳などがライオンになってしまった女。NETHERMEN、TROLL、PINK MUSHROOMS、HELL HOUNDと一緒に現れることあり。見かけはかわいいが、レベル2の白魔術による攻撃と手癖の悪さはなかなかのものである。体力、攻撃力、防御力などは並。→新登場



GWYLION, PINK MUSHROOMM

GYPSY

WOMAN IN ROBES [Human]

地下2階に登場するジプシーの女魔法使い。水晶玉を攻撃力は大きいが、レベル1の白魔術、黒魔術を唱える。薄い布を纏っているだけで、防御力はないに等しいが呪文に対する抵抗力は若干ある。RAVENSとグループを作っていることもある。→新登場

HALYCON

HALYCON [Sprints&Energy]

地下7階に巣くっている幻影を伴うエネルギー。AIR ELEMENTALやUNHOLY TERRORとパーティを組んでいることもある。体力と攻撃力、防御力は並だが、レベル5の黒魔術を使う。また、呪文に対する抵抗力、仲間を呼ぶ能力を持っている。→新登場

HATAMOTO

MAN OF SWORDS [Human]

地下5階に登場する旗本侍。HIGH SAMURAI、ROYAL LORDS、ROYAL LADIESとともに登場することがある。レベル3の黒魔術を使えること、クリティカルヒットがある。体力も、攻撃力も、防御力も並。HIGH SAMURAIのクリティカルヒットが可能になったヤツだと思えばよい。→WIZ1,2,4

HAWDY BAWDERS

DRUNKARD [Human]

地下4階で登場する飲んだくれ。さながら、淫らかな言葉を吐き散らしているよっぱらいのようだが、レベル3の白魔術、黒魔術を修得しているのはごりっば。体力があり、呪文に対する抵抗力もあるが、攻撃力は並だ。LVL 8 THIEFが飲み友達? →新登場

HELL HOUND**DARK BEAST [Fiend]**

地下2階から出現する地獄の犬。地獄の門の番人ケルベロスの親戚筋にでもあたるのだろう。GWYLIONとともに現れることもある。攻撃力、防御力ともに平凡だが、炎を吐く能力を持つ。白魔術に対する抵抗力が若干ある。
→WIZ2,4

HIGH NINJA**BREEZE [Human]**

地下7階で登場する忍者。ASSASSINを引きつけていることもある。体力は大したことはないが、防御力は高いし、回復力もある。攻撃力はかなり高いし攻撃回数も多い。さらにクリティカルヒット、ポイズン、パラライズ、バックアタックなどの特殊攻撃がある。油断のならない相手である。→WIZ1



HIGH SAMURAI, QUASIMODO, HATAMOTO, ASSASSIN

HIGH SAMURAI

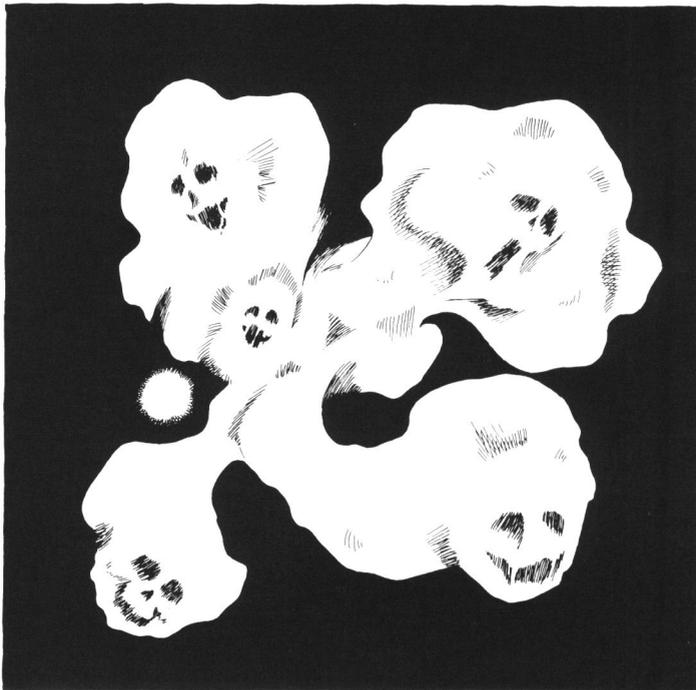
MAN OF SWORDS[Human]

地下5階あたりに出没する侍。HATAMOTOと一緒に出現することもある。レベル3の黒魔術を使えるほかにはこれといった特徴はない。しかし、裏をかえせば体力も、攻撃力も、防御力も並ということでもある。→新登場

HORBULE

ETHERIAL GAZE[Sprits&Energy]

地下6階の石棺の中に隠れている霊。フワフワと漂う霊エネルギーの塊である。見かけよりは防御力も体力、攻撃力があり、呪文に対する抵抗力もある。そして、ポイズン、パラライズ、石化、プレスとあらゆる攻撃が可能。なめるとひどい目にあう。→新登場



HORBULE

HOUDINI**HOUDINI**[Human]

地下7階をうろついている超能力者の一人か。どういうわけか、上半身はハダカで、腰に布を巻いている。さらに移動しているときには、ガイコツを持ち、足を組んだまま宙に浮いている。単独での行動が多い。体力と通常の攻撃力は並だが、防御力が高い。呪文に対する抵抗力と回復力が若干ある。なにより危険なのはレベル6の黒魔術を修得していることである。→新登場

ICE PHANTOM**GHOSTLY FIGURE**[Sprits&Energy]

地下1階では単独で出没する。ローブをまとった不気味な魔法使いのような形態で登場する。地下1階の登場するモンスターのなかでは、防御力が高いうえ、呪文に対する耐性がある。攻撃力はほとんどないに等しいが、冒険に出たばかりのレベルの低いパーティだと戦闘が長びきパラライズの状態にされることがあるため危険な相手ではある。→新登場

INCUBUS**DEMONIC FIGURE**[Demon]

地下7階や地獄に登場する悪魔。この悪魔は夢の中に出現し、その夢を見た女を犯すと言われている。攻撃力は大したことはないが、レベル5の黒魔術とパラライズ攻撃がある。体力はないが、防御力はかなりのもの。呪文に対する抵抗力と回復力を持っている。→新登場

INDIGO MUSHROOM**TOADSTOOL**[Plant]

地下7階に自生する藍色の毒茸。たいへん珍しい毒茸で一度に多数生えていることはまずない。繊維質の体は弱く、戦闘能力はほとんどない。しかし、笠の内側から飛散る胞子には猛毒があり、吸いこんでしまうとまず間違いなくLATUMOFISのお世話にならなくてはならない。呪文に対する抵抗力もある。→新登場

JACKALWERE

DARK BEAST[Were]

地下2階に生息している狼男ならぬジャッカル男である。上半身がジャッカル、下半身が人。体力、攻撃力は並だが、牙には毒がある。防御力は大したことはないが、若干の白魔術に対する抵抗力がある。→新登場

JOKER OF DEATH

STRANGE CLOWN[Fiend]

地下5階あたりで登場するピエロ。アンデット系と一緒に登場することが多い。ピエロの衣裳と化粧の下はいったいどんな顔と持っているのだろうか。体力はそこそこ、攻撃力はけっこうある。呪文に対する抵抗力もある。毒のある剣を使う。→新登場



QUACK, SKELETON, JOKER OF DEATH

KALKYDRI**DEAMONIC FIGURE[Fiend]**

地下4階あたりから出没する下級悪魔。EFREETIのようなDemon系に率いられていることが多い。攻撃力は並、レベル3の黒魔術を操る。防御力は並の下といったところだが、呪文に対する抵抗力もある。また、仲間を呼ぶ能力と回復能力を持っている→新登場

KING COBRA**SNAKE[Insect(Reptila)]**

地下3階でSCORPIONとグループを組んで登場することがある。毒へびを食らう毒へびとして、このキングコブラほど有名なものはないだろう。その毒は神経毒で単なるポイズンだけでなく、パラライズの状態をも引き起こすことがある。体力、攻撃力、防御力は並。→新登場

KONG**KONG[Beast]**

地下7階の部屋に住んでいる巨大な類人猿。FAYを伴って登場することも多い。体が大きいだけあって、体力と攻撃力はものすごいものがある。防御力は並の上だが、呪文に対する抵抗力も強い。特殊攻撃はバックアタックくらいである。→新登場

LADY NEPTURE**LADY NEPTURE[God]**

地下6階の井戸の最深部に住んでいる女神。ギリシア神話に登場するネプチューンは巨大な体を持っていて、上半身は人、下半身は魚である。さしずめLADY NEPTUREは巨大な人魚といったところか。体が大きいだけあって、強大な体力と攻撃力、呪文に対する抵抗力を持っているうえ、回復力もある。レベル5の黒魔術、プレス、バックアタックも可能。→新登場

LADY STINGER

CREEPING THING [Insect]

地下1階から登場する地面を這う虫か爬虫類？ 数グループ現れることもあるが、体力もないし、攻撃力、防御力もない。数匹のパーティが複数のグループを作って行動していることがある。1階で登場するザコモンスターのなかでも、有数のザコである。→新登場

LEECH LIZARDS

REPTILE [Beast (Reptila)]

地下1階から登場する飛びとかげ。こいつらも、体力もないし、攻撃力、防御力もないザコモンスターの代表格。同クラスのザコであるLADY STINGERよりは出現する群れが小さい。→新登場

LICH

SKELETON IN ROB [Undead]

地下5階以下に出没するアンデット。怨念によって操られた骸骨がその本体だが、ローブをまとって内部が見えない。攻撃力は大したことはないが、防御力は比較的高く呪文に対する抵抗力もある。また、レベル5の黒魔術、パラライズ攻撃が可能。単独行動が基本だが、別のグループのWRAITHと一緒に出現する。→WIZ4

LOCH BABY

LOCH BABY [Dragon]

地下4階の水たまりに生息するNESSIEの子供。NESSIEと一緒に登場することもある。体力、攻撃力ともに大したことはない。防御力も並。唯一の特徴は出現する数が多いこと、バックアタックが可能だということくらいである。→新登場

LVL4 FIGHTER

LVL4 FIGHTER[Human]

地下4階に登場するレベル4の戦士。THIEVEと行動をともにしていることも多い。体力、攻撃力、防御力ともに中層では並以下である。特殊攻撃もできないので、中盤戦におけるザコである。→WIZ2

LVL8 THIEF

LVL8 THIEF[Human]

地下4階に出没する盗賊で、BLACKBLADEやHAWDY BAWDERと一緒にいることが多い。手癖が悪いので懐中のものには注意しよう。攻撃力や防御力はまあまあ。体力はある。→新登場

MAGICIAN

MAN IN ROBE[Human]

地下1階から出現する魔法使いでTROLLを率いていることもある。レベル1の黒魔術が使える以外にこれといった特徴はない。パーティのレベルが低いうちは、KATINOで眠らされることがある。防御力が低いので早めに殴り倒すか、魔法で先制攻撃してしまえば良いだろう。→新登場

MAGSMAN

SCUFFLE[Human]

地下3階あたりに出没するぼん引き。ときとして、アマゾンを引きつれて出てくることがある。この槍を持った美女を幹旋しているのかもしれない。盗賊の親戚筋にあたるだけあって、隙をみせるとすぐフトコロを狙ってくる。→新登場

MAKARA

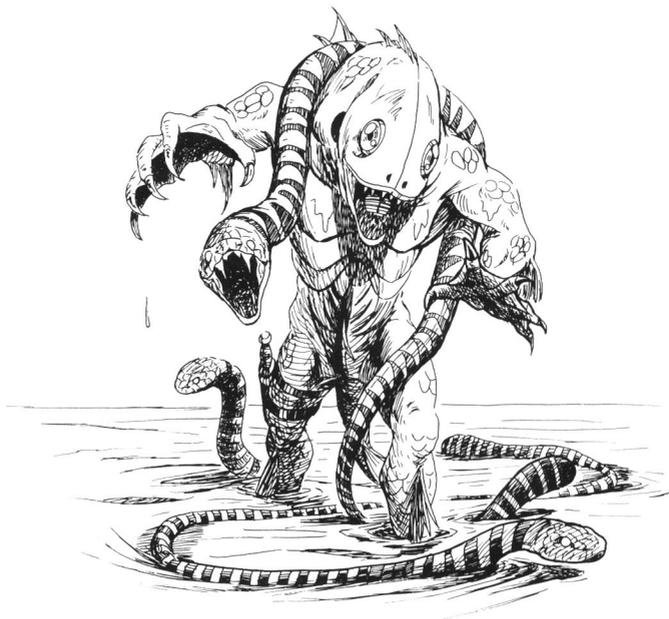
SUB MARINER [Were]

地下3階の血の色の泉の深部に住んでいると考えられている半魚人。普段は単独行動をしているが、ときとしてSEA COBRAなどを伴って出没することがある。呪文に対する抵抗力があるうえ、防御力も高い。また、パラライズ攻撃に注意すること。→新登場

MANE

MANE [Fiend]

地下4階の特定の場所や、地下7階あたりに出没する死者の霊。グループで行動しすさまじい攻撃力とレベル3の黒魔術を使う。さらに、すばやく攻撃回数も多い。呪文に対する抵抗力もそこそこにあり、パラライズ攻撃もできる。→新登場



MAKARA, SEACOBRA

MASTER THIEF FOOTSTEP [Human]

地下5階あたりに出没する盗賊の親分。攻撃力は大きすぎないし、レベル1の黒魔術が使えるがほとんど意味がない。ただし、防御力が高いうえ、物を盗む能力があるので、戦闘に手間どっていると大切なアイテムを盗まれてしまうことがある。呪文に対する抵抗力がないので、一気に魔法で片づけてしまいたい。→WIZ1,2

MANFRETTI'S GHOST MANFRETTI'S GHOST [Sprits&Energy]

地下7階に出没するマンフレッティの霊。単独で行動することが多い。体力は並、攻撃力も並。防御力は高く呪文に対する抵抗力は最高レベルでほとんど魔法攻撃が役に立たない。バックアタックが可能である。→新登場

MEDUSA MEDUSA [Demon]

地下4階のDEN OF THIEVESでよくであう髪の毛のかわりに蛇を生やしている女。名前や姿を見れば分かるようにギリシア生れということらしい…ということは目を見ると石になってしまう。GARGOYLESを引きつけていることが多い。攻撃力はないに等しいのだが、石化能力がある。防御力はほどほどだが呪文に対する抵抗力がある。→初登場

MIGHTY OAK LIVING TREE [Giant]

地下6階のダークゾーンによく出現する大木のモンスター。BLEEBsの群と一緒に現れることもある。体力はWIZ5に登場するモンスターの中で最も高い。攻撃力、防御力も高い。白魔術はほとんど役に立たない。→新登場

MINOTAUR

BEASTIAL WARRIOR [Beast]

地下3階あたりから登場する。ギリシア神話でお馴染みの頭が牛で、体が人間という屈強な戦士である。地下4階ではDEMONDOGなどと一緒に出現することもある。比較的浅い階に登場するモンスターとしては体力、攻撃力は高い。→新登場

MURPHY'S GHOST

MURPHY'S GHOST [Undead]

地下7階あたりに生息するお馴染みの幽霊。よく、ノンプレイヤーキャラクターのMANFRETTI'S GHOST連のお供をしている。攻撃力は比較的高くバックアタックが可能。体力、防御力も高い。また、呪文に対する抵抗力は最強レベル。→WIZ1,2,4



MANFRETTI'S GHOST, MURPHY'S GHOST

MUSTERD SLIME

SLIME[Slime]

地下2階に登場する辛子のような色をしたスライム。防御力は弱く、体力、攻撃力は大きすぎないザコモンスターである。あえて特徴を言えば、バックアタックが可能というのと、群れているくらいである。→新登場

NESSIE

NESSIE[Giant (Reptila)]

地下4階のLONG DUNGENOS HALLにある小さな水たまりの最も深いところに生息している恐竜。たいへん数が少なく、単独行動をしている。体力、攻撃力ともに相当なものである。また、防御力は並の上程度だが、呪文に対する抵抗力を持っている。さらに、毒、パラライズ、バックアタックなど多彩な攻撃が可能。→新登場



NESSIE, LOCH BABY

NETHER DEMON

GREATER DEMON [Demon]

地下8階に住んでいる最高レベルの悪魔。体力、攻撃力、防御力、回復力ともに凄じいものがある。さらに、呪文に対する抵抗力、パラライズ、プレス、クリティカルヒット、バックアタックと特殊攻撃のなんでも屋。→新登場

NETHERMAN

DARK FIGURE [Fiend]

地下1階から登場する地獄の住人。BANDIT、TROLLS、GWYLIONSとパーティを組んで出沒することが多い。体力、攻撃力、防御力ともに最も弱いレベル。あえて言えば、1隊あたりの数が多いくらいである→新登場

NIGHT LOCUST

FLYING CREATURE [Insect (Beast)]

地下4階あたりに住みついている吸血コウモリ。群れで襲ってくるが、攻撃力、防御力ともに大したことはない。あえて言えば、素早く飛び回り、背面からも攻撃してくるので、防御力が弱いMAGEなどがパーティにいる場合には被害を受けることがある。→新登場

NIGHTMARE

DEMONIC STEED [Beast]

地下6階あたりに生息する魔法の雌馬。後ろ足の一蹴りの破壊力はたいへんなものである。また、プレス攻撃もある。体力は大してないのだが、防御力が相当に高い。魔法に対する抵抗力も若干ある。ただし群れをなして現れることがないのが救いではある。→新登場

PHOENIX**BIRD OF FLAMES [Dragon (Bird)]**

地下7階の鳥のナゾナゾに間違えると登場する火の鳥。単独で現れる。口からは炎を吐き、侵入者を焼きつくすと言われている。体力、攻撃力、防御力は高い。回復力も強く、さらに、呪文に対する抵抗力も高いのだが、倒したとき、得られる経験値はなかなかのものである。→新登場

PINK MUSHROMM**TOAD STOOL [Plant]**

地下2階に生えている桃色の毒茸。GWYLIONが持って登場することもある。体力、防御力、攻撃力は無いに等しいが、遭遇したパーティ全員の体力を奪う不思議な孢子の交じった気体を吹きつけてくる。→新登場



PHOENIX

PIT FIEND

GREATER DEVIL [Demon]

地下7階や地獄に出没する巨大な羽根を持つ悪魔。EFREETIやKALKYDRI、MANESとともに出現することもある。攻撃力は高いし、レベル5の黒魔術を持っている。体力が高く、防御力も高い。さらに、回復力と呪文に対する抵抗力もある。また、仲間を呼び出すことも可能。→新登場

PSIONIC

STRANGE MAN [Human]

地下7階あたりにDARK WIZARDと一緒に出現する。サイオニクスという以上、超能力者らしいのだが、その姿はパンツいっちょでシャレコウベを持った髭面男といったところ。攻撃力はほどほどだが、レベル5の黒魔術が使える。防御力はまあままだが、呪文に対する抵抗力があるうえ、回復力を備えている。仲間を呼ぶ能力とバックアタックの能力がある。→新登場

QUACK

DUCK IN ROBES [Human (Bird)]

地下5階あたりをうろついているアヒルの魔法使い。SKELETONやJOKERS OF DEATHとパーティを組んでいることもある。体力もないし、攻撃力、防御力も低いだが、レベル5の黒魔術を使う。また、まれにアイテムや金を盗まれるので懐中のものにはご注意を。→新登場

QUASIMODO

QUASIMODO [Human]

地下5階に出没するヒューマノイド。単独で行動することが多いが、別のモンスターとパーティを組む場合、アンデッド系のモンスターを伴っていることが多い。巨大な鎌を持ち、高い攻撃力を誇るが防御力は大したことがない。物を盗む能力を持っている。→新登場

QUISANG MONK SOLEMN FIGURE[Human]

地下4階あたりに住みついている修道士の集団。DRUIDと一緒に現れることもある。攻撃力や防御力、体力は平凡だが、レベル2の白魔術を使うのと、クリティカルヒットがある。DRUIDと一緒に現れることもある。→新登場

RAVEN FLYING CREATURE[Insect(Bird)]

地下2階に出没するカラス。GYPSYやSCARECROWとともにあらわれることが多い。特徴は白魔術に対する抵抗があること、空を飛べるので、後ろからも攻撃が可能なことくらいである。→新登場



GYPSY, RAVEN

ROPAV DICA

STRANGE MIST[Fiend]

地下7階で登場する気体状の低レベルの悪魔。数匹のグループで行動する。パラライズ、バックアタックの能力を持っている。呪文に対する抵抗力もある。→新登場

ROTTED VAPOR

MISTY IMAGE[Fiend]

地下3階あたりから登場するアメーバのような腐敗したような臭いのあるガス状の生物。ガスには毒が含まれている。地下4階ではSHIEGETZUとパーティを組んで登場することもある。回復力と呪文に対する抵抗力がある。ガス状の生物なので、パーティの後ろからも攻撃されることがある。→新登場



ROYAL LORD, ROYAL GUARD, ROYAL LADY

ROYAL GUARD MAN OF ARMS[Human]

地下5階のMANFRETTIの店の周辺でよくであう。店を守っているのだろうか？ それともMANFRETTIの店の黒服なのだろうか、金の鎧を着ているが…。これといった特徴はなく、攻撃力、防御力、体力ともに並。特殊攻撃はできない。→新登場

ROYAL LADY ROYAL LADY[Human]

地下5階のMANFRETTIの店の周辺にたむろしているご婦人がたである。大抵、ROYAL GUARD、ROYAL LORD、HATAMOTOを従えている。レベル4の黒魔術を使うので、単独でも侮ってはならない。→新登場

ROYAL LOAD REGAL FIGURE[Human]

地下5階のMANFRETTIの店の周辺をうろついている王候貴族。美しい緑色の鎧とマントが印象的。ROYAL LADYの護衛をしていることもある。レベル5の白魔術を操る。攻撃力、防御力ともに並。→新登場

SAMURAI MAN OF SWORDS[Human]

地下3階をねじろにしている侍。単に侍といってもレベルはかなり高いらしく、レベル2の黒魔術を唱えてくる。体力もあるし、攻撃力もあり、素早い。→WIZ3

SCARECROW

MAN OF STRAW[Were]

地下2階に出没するスケアクロウ。いっけん、ミイラ男かとおわせる風体をしているが…。RAVENSとパーティを組んで登場することもある。防御力も低いし、体力も、攻撃力も並。→新登場

SCORPION

CREEPING THING[Insect]

地下3階から出現するサソリ。地下3階ではGAJANT SPIDER、地下4階ではKING COBRAと行動をともにしていることがある。尻にある毒針に注意すること。→新登場



SCORPION, GAIANT SPIDER

SEA COBRA

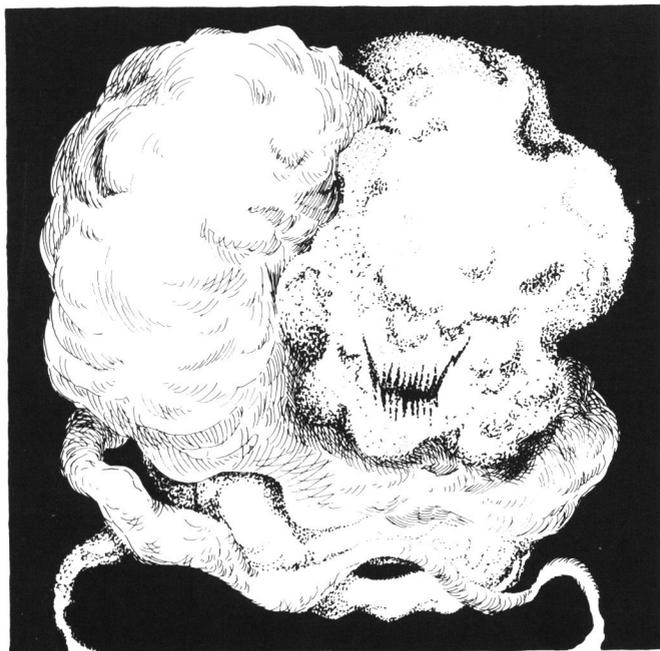
SEA COBRA [Insect (Reptila)]

地下3階の泉の深いところに生息する海へび。MAKARAとともに出現することも多い。群れで登場し、戦闘時には仲間を呼ぶ。体力、攻撃力、防御力ともに平凡で大したことはない。→新登場

SHIEGETZU

STRANGE MIST [Fiend]

地下4階あたりから登場する気体状の悪魔。単独で行動することが多いが、別のROTTED VAPORSのパーティを引きつけていることもある。攻撃力もあるし、毒、パラライズ、バックアタックなどなかなか多彩な攻撃ができる。防御力は中層のダンジョンでは高いほうで、呪文に対する抵抗力、回復力などを持っている。→新登場



SHIEGETZU, ROTTED VAPOR

SHUGENJA

MISTIC[Human]

地下4階で登場する修験者。変な白い被りものを被って、背には笈と呼ばれる四角箱のようなもの、片手にはホラガイ、片手には金剛杖をもって歩く、アレである。山伏ともいわれる。SAMURAIと一緒に登場する。また、どういうわけかレベル3の黒魔術を使う。→新登場

SILENT KNIGHT

MAN IN ARMOR[Human]

地下7階あたりから登場する騎士。銀色の甲冑に緑色のマント。ENCHANTED BARDS、CARDINAL FANGSと一緒にでることがある。特殊能力はないが、高い体力と攻撃力、防御力を持つ。→新登場

SKELETON

SKELETON[Undead]

地下4階に出現する骸骨の戦士。QUACKS、JOKERS OF DEATHなどととものでてくることが多い。呪文に対する抵抗力が若干ある程度で、これといった特色はない。中、深部でのザコモンスター。→WIZ4

SMOKE DEMON

SMOKE DEMON[Fiend]

地下4階に多く出没する低級悪魔。実体がなく、霧や煙のような状態で漂っている。レベル3の白魔術を使う。攻撃力、体力、防御力ともに並。呪文に対する抵抗力もほどほどにある。危険を感じると仲間を呼ぶ。→新登場

SNOW CAT**STRANGE ANIMAL [Beast]**

地下6階に出没する猫科の動物。CATといっても、体は猫よりずっと大きく豹くらいはある。たいへんすばしっこいうえ、攻撃力もまあまあ。味方が1回の攻撃をしている間に数回の攻撃を受けることがある。特殊攻撃はできない。→初登場

SPECTRE**GHOSTLY FIGURE [Sprites&Energy]**

地下7階あたりに出現する正体不明のエネルギーによって現れる女のイリュージョン(幻影)。攻撃力は大したことはないが、パラライズ攻撃がある。防御力は深部では並の下、体力は並だが、呪文に対する抵抗力がある。→新登場

SPELUNKER**SMALL FIGURE [Fiend]**

地下5階あたりを中心に飛びまわっている低級悪魔。また、地下2階の汚い水たまりの底まで潜っても現れる。体力、攻撃力、防御力は地下2階のモンスターとしては標準以上だが、地下5階のモンスターとしてはザコ並。レベル2の黒魔術を使う。呪文に対する抵抗力がある。→新登場

STILETTE**CREEPING THING [Insect]**

地下2階で登場する短剣型の多足類。群れで行動することぐらいで、攻撃力、防御力、体力ともに並、特殊攻撃はなしと、これといった特徴はない。ザコである。→新登場

SUCCUBUS

DEMONIC FIGURE [Demon]

地下7階に登場する女の悪魔。美しい女の体を持ち、男を騙して、その生血を飲むと言われているが、背中にはコウモリのような巨大な羽根がある。MANEと一緒に現れることがある。攻撃力はほとんど無いに等しいが、レベル4の白魔術、若干の呪文に対する抵抗力がある。防御力も深い階に出現するわりには高くないが、回復力がある。→WIZ4

SWAMP THING

STRANGE THING [Spirits&Energy]

地下6階で登場する泥のモンスター。体全体が、悪臭を放つドロドロとした毒のある泥で覆われ、目だけが赤く光っている。毒入りの泥を吹きかけてくる。呪文に対する抵抗力もあり、攻撃力も高い。→新登場



INCUBUS, SUCCUBUS

THE BEAST**THE BEAST [Beast]**

地下5階に登場する馬のような獣。大抵は、THE BEAUTYを乗せて登場する。体力が異常とも思えるほどあり、攻撃力も高い。呪文に対する抵抗力もあるうえ、石化能力もある。あなどれない存在。→新登場

THE BEAUTY**THE BEAUTY [Midget]**

地下5階あたりに住みついているニンフ。羽根のある美しい女性だが、人間の半分よりはちょっと大きいくらい大きさである。全裸で一人でTHE BEASTに乗って登場することが多い。あまりの美しさに見とれているとレベル3の白魔術による攻撃の餌食となる。防御力が高く、回復力もあるうえ呪文に対する抵抗力も高い。→新登場

THE CORPER DEMON**THE CORPER DEMON [Demon]**

地下4階にある悪魔の顔がついた扉の向うにある秘密の部屋に住む悪魔である。MANE、THE SLY NYMPH、KALKYDRIなどとともに、JACK OF SPADESを守っている。防御力はそこそこだが、魔法に対する抵抗力が強い。うえ、体力と回復力がある。攻撃能力としては、レベル5の黒魔術、プレス、バックアタックが可能と危険な相手である。→新登場

THE GUARDIAN**THE GUARDIAN [Human]**

地下2階のRUDOLPHのスピリッツ市場を守っている衛兵。ROYAL GUARDと同じ金の鎧を身につけている。LVL4 FIGHTERと行動をともにしていることもある。体力もあり、防御力、攻撃力も高い。呪文に対する抵抗力もいちおうある。レベル3の黒魔術も修得しているうえ、クリティカルヒットもあるという多彩ぶり。浅い階にいるのに…ハッキリいって危険である。→新登場

THE HURKLE BEAST

THE HURKLE BEAST [Beast]

地下2階のエレベータのまわりに住みついている毛むくじゃらのモンスター。出没するあたりには、餌を与えるなという貼紙が貼ってあったりする。体力があり、攻撃力、呪文に対する抵抗力もある。ポイズン、パラライズ攻撃もできる。だが、かならず単独で行動しているので、怖がることはない。ただし、いくらやっつけてもしばらくすると生きかえるようだ。→新登場

THE KANZI FIRE KING

THE KANZI FIRE KING [Elemental]

地下7階の東側にある炎の寺院を守っているエレメンタルの王。通常FIRE ELEMENTALを従えている。体力は高く、防御力も高く、呪文に対する抵抗力もある。攻撃力は高いうえ、レベル4の黒魔術、プレス、バックアタック攻撃が可能である。→新登場



THE HURKLE BEAST

THE ROBUNA ICE KING ROBUNA ICE KING[Giant]

地下6階のクリスタルの城の城主。クリスタル城へ行く途中にある寺院の入り口に陣どっている。王のくせにせこい奴らしい。フェリーに無賃乗車したとかしないとか。体力、攻撃力ともかなりのものである。さらに、レベル6の黒魔術、氷のプレス、バックアタックに、呪文に対する抵抗力まである。→新登場

THE SLY NYMPH THE SLY NYMPH[Midget]

地下4階にある悪魔の顔がついた扉の向うにある秘密の部屋に住み、THE CORPER DEMONとともに現れることがある。美しい女の姿をしているが、レベル3の黒魔術を使う。防御力はほとんどだが、若干の魔法に対する抵抗力と回復力を有する。→新登場



THE SLY NYMPH, THE COPPER DEMON

THE ZANA FIRE QUEEN

THE ZANA FIRE QUEEN [Elemental]

地下7階の東側にある寺院で杖を守っている炎の精。FIRE ELEMENTALを率いていることがある。体力もあり、防御力も高い。さらに呪文に対する抵抗力、回復力がある。攻撃力は並だが、レベル4の黒魔術とプレス、バックアタックがある。救いは、1度に1体しか現れないことくらいであろうか。→新登場

TIGER

STRANGE ANIMAL [Beast]

地下3階に生息する虎。比較的浅い階に住むモンスターとしては体力があり、攻撃力もそこそこにある。ただし、防御力はそれほどではないし、特殊攻撃ができないので大して危険な存在ではない。→新登場



AMAZON, TOGA LLAMA

TOGA LLAMA

ANIMAL IN ROBES[Fiend(Beast)]

地下3階あたりに出現するラマ。このラマただのラマではない。なんとレベル4の白魔術を修得している。体力は並、攻撃力、防御力は並以下だが、BARIKO、BADIALには注意したい。→新登場

TRITON

SUB MARINER[God]

地下6階の井戸の深いところに住みついている半魚人。多数群れている。ギリシア神話では海の神として扱われている。体力は平均レベル。攻撃力、防御力も並。若干だが呪文に対する抵抗力がある。特殊攻撃としては毒を吹きかけてくる。→新登場

TROGLODYTE

CAVAGE[Human]

地下6階あたりに住みついている穴居人。原始人のような布きれをまとい、コンボウを持っている。体力も攻撃力、防御力も標準的。最低6名、最大12名もの大きなパーティでうろついている。→新登場

TROLL

UGLY HUMANOID[Giant]

地下1階から現れるトロル。ときにはMAGICIANSやGWYLIONS、NETHERMENに率いられて登場することもある。これもザコ中のザコである。→WIZ1,4

UNDEAD WARRIOR SKELETON[Undead]

地下1階から登場する骸骨。数が多く、複数グループで現れることが多い。ザコには違いないが、城の近くにもよく出現するので、冒険を始めたばかりのキャラクタは注意すること。また、地下4階あたりではGHOULと一緒に登場する。→新登場

UNHOLY TERROR GHOSTLY FIGURE[Sprits&Energy]

地下7階に現れる邪悪な幽霊。ザンバラ髪で全裸の女の姿が暗闇に青白く浮び、見る者を恐怖におとし入れるという。深いところに現れるわりには、体力、攻撃力、防御力ともに大したことはない。そのかわり、レベルを吸いとるという大技を持つ。呪文に対する抵抗力がある。→新登場



UNDEAD WARRIOR

VAMPIRE**DARK SHADOW[Were]**

地下5階のガラスの舞踏場に出没する。FRANKENSTEIN、WERWOLFと一緒にいることも多い。また、地下1階のなぞなぞの答えでもある。レベル4の黒魔術、パラライズ攻撃などがあるが、なんといってもいやらしいのは経験値を奪ったりすること。体力はそれほどでもないので、さっさと退治しよう。→WIZ1,2,4

WARLOCK**MAN IN ROBES[Human]**

地下4階に登場するウォーロック。GOLEMを率いて登場することもある。ちなみにウォーロックは魔法使いの一種であるが、魔法を媒介にして自然を操るのがウォーロックである。体力、防御力、攻撃力もいまいちだが、レベル4の黒魔術を操る。→新登場



DRAGONFINN, WATER ELEMENTAL

WATER ELEMENTAL

STORMING SEA [Elemental]

地下6階に登場する水の妖精。井戸のようなところだけでなく、通路や部屋の中でも湿気があれば出現できる。突然、水柱がたち、その水に上半身が女で下半身が魚のような姿を現す。攻撃力が大きく、あらゆるところから攻撃が可能。また、呪文に対する抵抗力とプレス能力がある。先手必勝である。
→新登場

WEREBAT

WEREBAT [Were]

地下1階のヴァンパイアの像の下に住むコウモリ男。大抵、単独で行動するがBLACK BATを数グループ引きつけていることもある。攻撃力、防御力は地下1階のザコモンスターよりはいくらか高い。呪文に対する抵抗力がある。特徴としては、牙に毒があり、飛ぶことができるのでパーティの背面から攻撃できること。→WIZ2



BLACK BAT, WEREBAT

WEREBOAR**DARK BEAST[Were]**

地下3階あたりに出没する猪男。特殊攻撃はできないが、体力と攻撃力は並の上くらいである。防御力は大したことがないが、出現する数が少ないのでそれほど恐くない相手である。→新登場

WEREWOLF**HAIRYMAN[Were]**

地下5階のガラスの舞踏場あたりで踊っている狼男。VAMPIRE、FRANKENSTEINと一緒に登場することもある。その牙に噛まれると毒がまわり、運が悪いとパラライズ状態になる。体力、攻撃力、防御力ともにまあまあ。
→WIZ1,4

WHITE MUSHROOM**TOADSTOOL[Plant]**

地下6階に登場する白い毒茸。FREEZIEと一緒にでることもある。攻撃力はないに等しいが、下手な攻撃を行なうと、胞子に含まれる毒をまきちらす。また、再生力があり、若干の呪文に対する抵抗力もある。なるべく魔法を使い焼いてしまうのがよいだろう。→新登場

WIGHT**DARK SHADOW[Undead]**

地下4階あたりに住む悪霊。ローブを身につけた魔法使いのようなスタイルで登場する。SKELETONを率いて登場することもあり、ディスペルが効果的。たいてい1、2体で出現するので、パラライズとバックアタックの特殊攻撃さえ気をつければ、そう危険な相手ではない。また、回復力も有する。
→WIZ4

WILL O'WISP

BLUE GLOW[Sprits&Energy]

地下6階でよく現れる人魂。FROST GIANTなどと一緒に現れることも多い。WIZ5の中で登場するモンスター中でもっとも高い防御力と最強レベルの呪文に対する抵抗力を持ち、高い回復力まで備えている。攻撃面ではパラライズ攻撃とバックアタックにだけ注意すればよいだろう。倒したあとで得られる経験値も高い。→WIZ1,2,4

WRAITH

DARK SHADOW[Undead]

地下5階で登場する亡霊。一見、魔法使いかと思えるようなローブを身につけている。体力はほどほどで防御力も高くはないが強力な回復力、若干の呪文に対する抵抗力がある。攻撃力は無いに等しいが、パラライズ、バックアタック、そして経験値を奪われレベルを下げられるのが恐い。他のアンデット、WIGHT、SKELETON、LICHとともに出現することが多い。→新登場



WEREWOLF, VAMPIRE, FRANKENSTEIN

WYBERN**DRAGON**[Dragon]

地下3階あたりから登場するドラゴンの一種。巨大な羽根を持つ代わりに、前足がない。孤独を好みあまり群れでは行動しない。ドラゴンのなかでは小型だが、体力も攻撃力も防御力かなりある。また、呪文に対する抵抗力も多少ある。→WIZ1,4

YETI**BIG WHITE APE**[Giant]

地下6階に多数生息する雪男。純白の巨大な猿のような形態である。体力はかなり高く、攻撃力も相当なものでパラライズ攻撃もある。防御力は並で暑さに弱い。WHITE MUSHROMM、FREEZIEとともに行動していることもある。→新登場

YOMAMA**ORNATE MAN**[Human]

地下6階に登場するピショップ。かなりの高僧らしく美しく飾りたてたガブをまとっている。体力や攻撃力、防御力はずきなみだが、レベル5の黒魔術、白魔術で攻撃してくる。場合によってはBARBARIANを引きつけていることがある。→新登場

ZOMBIE**PALE CORPSE**[Undead]

地下3階あたりに出没するアンデット。ゾンビといえば魔法の力で動く腐乱した死体である。攻撃力、防御力ともに大したことはない。白魔術に対する抵抗力が若干あるが、ディスペルには弱い。→WIZ1,4



PART2 ノンプレイヤーキャラクタ



ノンプレイヤーキャラクタには、人間だけでなくモンスターもいる。すべてが協力的なものたちというわけではなく、KATUを唱えないと戦闘を仕掛けてくるやつ、アイテムを盗むとさっさとトンズラをこくやつ、金をせびるやつまでいる。友好的なキャラクタでも一度、戦闘を仕掛けてしまうと、なかなか言葉を交わしてくれないことがある。こういったキャラクタの場合、何度もKATUを唱えてみてもだめなら、倒してしまいカント寺院で生きかえらせれば、またもと通りになる。

こういったキャラクタと会うには、決まった場所に行けばよいというだけでなく、アイテムを使って呼び出す場合もあれば、あらかじめ決まった場所を通過するとパーティを追ってくる場合もある。また、何度も行かないと現れないやつらもいる。

そして、いざノンプレイヤーキャラクタと遭遇する一歩前の状態になったら、まずはクイックセーブ(Q-N)をすることをお勧めしたい。そして、どうしても会話が続かない場合には、会話を中断して英語モードで起動しなおしてから、また会話をしてみよう。

BIG MAX

地下5階の「マンフレッティの店」の前にいる衛兵兼ダブ屋。チケットを持たない者が入らないように店の前で見張っている。ディスコの黒服のような役目なのだが、美しい金色の全身鎧を身につけているところが違う。店内の施設について一通りの説明をしてくれるので、「MYSTERY THEATRE」についての注意だけは聞いたほうが身のため。なお、チケットがない場合、闇でチケットを買うことになる。この金がないという場合、BIG MAXを倒せばチケットは入手できる。が、彼がいなくなると店の扉が出現しなくなってしまう。戦闘になると、御同業者をやまほど呼ぶので、それなりに体力がないとやられてしまうだろう。

→アイテム TICKETS

EVIL EYES

地下6階の北西にある部屋に住むモンスター。暗黒のローブをまとって登場するが、不気味に光る目玉と真黒な手足以外は何も見えない。なお、彼に会うには、まずは部屋の真ん中にある、呪文をキャンセルし、しばらくは呪文の成功する確率が減る小部屋に入らなくてはならない。一回につき4000G.P.金を払うと、透視によってCARDの持ち主、パーティが終了までにやらねばならないことからを大まかに説明してくれる。なお、6回以上お金を払っても同じことを繰り返かえしていう。彼が身につけているGOLD MEDALLIONを盗み取らないと、THE MIGHTY YOGを助けだすことはできない。うまく盗めないと、戦闘状態になるが、こういった場合、悪魔どもを召喚したあげく、レベル5程度の黒魔術による攻撃をかけてくる。高価なローブや指輪を売ってくれるが、呪いのかかったものが多く、使えるものはわずかである。

→アイテム GOLD MEDALLION

G'BLI GEDOOK

地下1階の「ブラザーフットの寺院」の僧侶。最初に、マニュアルに書かれた欧文の単語を入力していくと、ゲームの最終的な目的らしきものを教えてくれる。GATEKEEPER、ELEMENTAL、ORB、SORN、NEXUSといったことから精通している。若干だが、僧侶や司教が使いそうなアイテムを売ってくれる。それなりのパーティなら倒すのは容易。

→アイテム ORB OF LLYLGAMYN

IRONOSE

地下1階の大きな牙を持った動物の像の立つ廊下に隠された扉の向うに住むドワーフの行商人。KEYを除いて、入荷しているものは、つねに異なっている。このKEYについては、本人に聞いてみれば、どこで使うものなのか察しがつくことだろう。 →リドル VAMPIRE/アイテム BRASS KEY

LA-LA MOO MOO

謎のエジプト人。といっても姿は地下4階で出会ったラマである。地下1階の南西の遠いところに住んでいるというのだが、その場所へは地下8階の北西にあるピットから地獄を経て、MALORでワープポイントを探さねばならない。倒せばたいへん良いアイテムが入手できるが、まず勝つのは難しいし、帰るにもMALORが必要である。レベル2のエナジードレインを始めとするあらゆる特殊攻撃、魔法そして、レベル20の戦士をも一撃で倒してしまうほど強力なプレス攻撃には閉口する

だろう。さらに、呪文の効果がないときている。会わなくてもゲームは終了するので、終了した後のお楽しみにするのが無難であろう。



LORD HIENMITEY

地下3階の「カミカジ寺院」の前にいる詐欺師。TEMPLE、STAFFといった事柄について聞くと、寺院の扉の開けかたについてのヒントになる。しかし、うっかりすると交換してやるとかいつてろくでもないものをつかませたり、アイテムを盗んで逃げたりする。腹が立ったので、何度か戦闘を仕掛けたが、逃げられなければ、すんなりやっつけることができる。

→アイテム JEWELLED SCEPTER

THE DUCK OF SPARKS

地下2階の「ブバ温泉」の周辺に住んでいるQUACK。温泉のまわりを歩いていると現れる。アイテムを何者かに持ちさらわれて困っている。見つけてきてやると、THE SNATCHから買ったというMUNK WANDをくれる。有料で、SPRITSを追いかつぐために必要な魔法の薬の調合方法を教えてくれる。また、泳ぎかたには詳しい。戦闘してもメリットはないが、やむをえない場合には呪文を封じること。

→アイテム RUBBERDUCK/
MUNKEWAND



THE GATEKEEPER

地下8階でTHE SORNに捕えられている彼を助けることがゲームの最終目的だが、助けるまえに殺されてしまうことになっている。BAMORDI、SOCORDIで蘇えらせる。

→アイテム STAFF OF EARTH/
STAFF OF FIRE/STAFF OF
WATER/STAFF OF AIR/JACK OF
SPADES/QUEEN OF HEARTS/
KIND OF DIAMONDS/ACE OF
CLUBS



THE LAUGHING KETTLE

地下1階の秘密の部屋に住んでいる笑う釜である。100、500、1000、2500、5000G.P.で情報売っている。DIVINE ASPECTについて尋ねると法外な値段で、神の見地と呼ばれる3つの言葉のうちの1つを教えてくれる。会話をするにはKATUの魔法を使わないとうまくいかない場合もある。戦って、勝てば各々5000EXP程度の経験値と約500G.P.のお金を手にできるが、レベルが低いうちはお勧めしがたい。勝つ秘訣は、BACORTUなどを使って魔法を使えなくしてしまうこと。

THE LORD OF CLUBS

地下7階中央にある三軸の門の南東側の扉を守っているトランプの王様のようなキャラクタ。TIME、NATURE、KINGDOMの3つの言葉を入力すると、神の見地を説明してくれる。三軸の門のある中央部に入るには、ACE OF CLUBSが必要。また、門の中に入るにはORB OF LLYLGAMYNが必要でその後STAFF OF AIRが必要になる。とてつもない強さを発揮し、魔法を封じ、こちらのACを20以上に上げて、クリティカルヒットでやられてしまう。

→アイテム ACE OF CLUBS

THE LORD OF DIAMONDS

地下7階中央にある三軸の門の南西側の扉を守っているトランプの王様のようなキャラクタ。TIME、NATURE、KINGDOMの3つの言葉を入力すると、神の見地を説明してくれる。三軸の門のある中央部に入るには、KING OF DIAMONDSが必要。また、門の中に入るにはORB OF LLYLGAMYNが必要でその後STAFF OF FIREが必要になる。戦闘は避けるべきである。

→アイテム KING OF DIAMONDS

THE LORD OF HEARTS

地下7階中央にある三軸の門の北東側の扉を守っているトランプの王様のようなキャラクタ。TIME、NATURE、KINGDOMの3つの言葉を入力すると、神の見地を説明してくれる。三軸の門のある中央部に入るには、QUEEN OF HEARTSが必要。また、門の中に入るにはORB OF LLYLGAMYNが必要でその後STAFF OF WATERが必要になる。戦闘は避けるべきである。

→アイテム QUEEN OF HEARTS

THE LORD OF SPADES

地下7階中央にある三軸の門の北西側の扉を守っているトランプの王様のようなキャラクタ。TIME、NATURE、KINGDOMの3つの言葉を入力すると、神の見地を説明してくれる。三軸の門のある中央部に入るには、JACK OF SPADESが必要。また、門の中に入るにはORB OF LLYLGAMYNが必要で、その後STAFF OF EARTHが必要になる。戦闘は避けるべきである。

→アイテム JACK OF SPADES



THE LOON

地下4階に住む時を超える魔法使い。小柄な商人のおじさんのような体型、月がついた杖を持ち美しいローブを着ている。こいつに会うには、まず3階の迷路のもっとも南にある青白く光る扉をBLUE CANDLEかMALORの呪文で越えて4階へと入らなければならない。さらに、4階の「THE JIGSAW BANK AND TRUST」を、黒い円盤と対応する4色の迷路の方向を操作するボタンを押して抜けたら、GOLD KEYで金の像がある部屋に入り、この像を倒し「THE HALL OF MIR-



RORS」へと秘密のトンネルを抜ける。この、扉があるのかないのか分からない部屋をどうにかクリアすると、やっとTHE LOONの部屋の外についたことになる。この部屋は2重構造で、外側から中に入るにはトーテムの質問に答え、内側へ入るにはSKELETON KEYが必要である。そして、やっと中へ入ったら墓の真上で、POCKET WATCHを操作するというたいへん面倒な手続きを踏まねばならない。知っていることは、こちらから質問しなくともベラベラしゃべってくれるが、ELEMENTAL、TIMEについては聞いておこう。また、2階のドワーフが言っていたTHY DESTINYを入力すると10000 G.P.と引き換えに占いをしてくれる。また、後で必要になるBIRD IN CAGEを10000G.P.で購入しておくこと。なお、戦闘する場合には、魔法に精通しているのでTILTOWAITの連発を耐える覚悟しておくこと。

→アイテム POCKET WATCH/SKELETON KEY/BLUE CANDLE/
GOLD KEY/BIRD IN CAGE

→リドル TIME

THE MAD STOMPER

地下3階の巨大迷路にいる細身のオーク風Monster。巨大な足を持ち、大きな音を立てて歩く。もとは王子だったが、EVIL EYESによって怪物に変えられ、足が痒くなる魔法をかけられて年中足を上げ下げしている。EVIL EYES、FEET、SCRATCH、MIGHTY YOG、GLASS CYLINDER、SNEAK、DUCK、POOLなどについて物知りだ。RUBBER DUCKを持ち、お金か気に入ったアイテムと交換してくれる。
→アイテム RUBBER DUCK/GOLD MEDALLION



THE MIGHTY YOG

地下6階の北東に囚われている氷のフェリーの持ち主。一見、雪男のような姿なのだが、EVIL EYESによってガラスのシリンダーの中で凍らされている。助け出すにはEVIL EYESの持っているGOLD MEDALLIONが必要。助けると、地下6階の南西にある氷のフェリーの組み立て方を教えてくれるのだが…。実は、PARTSと言っても何も答えてくれず、APARTとかRIDESと入力しなくてはならない。まあ、フェリーに乗らなくても7階に行くことはできるが。

→アイテム GOLD MEDALLION



THE RUBY WARLOCK

地下2階に住むルビーのように赤いローブをまとっているウォーロック(主に自然を操る魔法に精通している)。その昔はたいそう有名な魔法使いだったらしいが、酒に溺れている。通りがかりの相手をつかまえては、道を通してやるかわりに酒をよこせというパターンである。もの覚えは良いようで一度でも酒をやると2度目は通してくれる。THE DUCK OF SPARKSとは知合いである。SPIRITS、DUCK、SPARKS、BUBBA、DIVINE ASPECTS、TIME、CARD LORDなどについての知識がある。戦闘する場合には、レベル7までの黒魔術を使うので、先手必勝である。

→アイテム BOTTLE OF RUM

THE SNATCH

地下5階の「ガラスの舞踏場」の小さな部屋に住む盗賊。この部屋は隠し扉で守られているうえ、運が悪く(LUCKが低い)レベルが低いと本当に開かない。LOONの持っている飾り時計を盗もうとしてひどいめにあったそう。たいへん手癖が悪く、うっかりすると出会い頭にアイテムや金を盗んで姿を消してしまうこともあるので、面会前にはセーブをお忘れなく。なお、この時計の材質は多次元霊化装置で時計を作るさいにどうしても必要な知識。TIME、LOONなどについて質問をしてみよう。なお、やや良い武器や防具を持っているので、帰りがけに購入してみるのも一興(かなり高いが)。戦闘を仕掛けると仲間を呼び集めさっさと逃げるのも特徴。

→アイテム POCKET WATCH

THE S・O・R・N

地下8階に巣くっている女の悪魔。すべてのイベントを終了すると、THE GATEKEEPERを殺した後で、CACODAEMON、MANE、KALKYDRI、GREATER DEMON、GREATER DEVILなどの悪魔系モンスターとともに襲ってくる。体力、攻撃力、防御力ともに最強。呪文に対する抵抗力もあれば、レベル7の魔法を唱えてくる。BACORTUで呪文を封じ、防御力を上げてから、少しずつ戦闘するより他に手はない。



地下2階のドワーフ戦士たち

[LVL4 FIGHTER]

地下2階にある「YE DRAGON'S FLAGON」という酒と食事の店やその周辺にうろついている5人のドワーフの戦士たち。酒代に100G.P.ばかり小遣いをやると面白い話やためになることを話してくれる。ゲームの中盤から終盤にかけての謎ときに必要な情報が多い。たいていLVL4 FIGHTERを数名つれて歩いている。戦闘になっても、一緒にいるFIGHTERを残して逃げてしまう。

①EVIL ROE SLADE

LOONが持っている、7階にある風が吹きすさぶ扉の中に入るのに必要なアイテムについての情報なのだが、知らなくてもどうってことはない。

②FEROCIOUS FRED

地下3階の黄色いカーテンの中にある黄金の水たまりについての情報だが、知らなくてもどうってことはない。

③NORMAN THE NOBLE

地下2階にある鎖のかかった扉を開ける道具の位置を示す言葉。意味深な表現で何のことかわからない？ 地下2階の北東の8つの小部屋のある大きな部屋のこと。1つ1つ部屋を探すこと。

④RENEGADE ROB

LOONのセリフだとかいって御教訓めいたことをいうが、これは、LOONとの会話に必要な言葉。

⑤RIBALD RON

THE DUCK OF SPARKSの持っている杖のことを言っているようだが、実はこいつは神の見地の1つを言っている。ただし、日本語モードでは日本語で言うので、日本語入力を使わないなら、英語で記録しておきたいところ。なお、FUFFではないほうだよ。

地下4階の盗賊たち

[LVL8 THIEF]

地下4階の伝説の「DEN OF THIEVES」に住む5人の盗賊たち。通りががりの冒険者に、チョットチョットと言って情報を売りにくる。250G.P.と比較的安いのだが、役に立つのは①の情報くらいで、後は知らなくても困らない。なお、戦闘してもアイテムや金を盗まれる危険性が増すだけである。

①BUSTED BRAIN

地下3階にある多次元霊化装置に使うBATTERYのおおよその位置を知っている。ちなみにNESSIEのすむ水たまりは4階だが、「DEN OF THIEVES」のあるところからは直接行くことはできないので、いったん上がるか下がって出直す必要がある。

②JOHN FINGERS

THE DUCK OF SPARKSが困っている事柄についてのヒントだが、彼に聞かなくてもどうってことはないだろう。

③LE DOMBO

地下1階の南東にある地下6階への抜け道のことを言っている。これも自然と見つかることになっているので、わざわざ聞かなくてもよい。

④RICK THE PICK

LA-LA MOO MOOの国籍について言っている。はて、なんの意味があるのだろう。

⑤THE TAISTIK MAN

地下5階にたむろしているROYAL LADIESがどこらへんに出没するかを言っている。これも聞かなくても会えるので、どうってことのない情報。

地下5階の貴婦人たち

[ROYAL LADY]

地下5階の「お化粧室 淑女」あたりにたむろしている5人のエセ貴婦人。警備を呼ばれたいくれば、500G.P.よこせという、たかりのようなヤカラである。もし、したがわないと、ROYAL GUARDを呼び、自分たちはさっさと逃げてしまう。①、②、④の情報は重要だ。

①LA DIVA BRENDA

どうやら、RUBY WARLOCKの知り合いらしく、彼の好物のことを教えてくれているように思える。しかし、実はこれより評議会（英語モードではDIVING ASPECT）という言葉を知ることが重要。

②LADY JANE

THE LAUGHING KETTLEが、神の見地の1つについて知っていると言っている。

③LADY KERENA

狂乱の部屋のカラクリやTHE SNATCHについて言っているらしいが、カラクリについては入ってみればわかるうえ、THE SNATCHについてはヒントにもならない。

④LENORE

泥棒について言っていることはダミー。その後で、神の見地の一つを言っている。

⑤LUCIANNA SKYE

THE DUCK OF SPARKSを助けてやれという言っているのだが、分かりきった事柄であるはず。

MANFRETTI'S GHOST

地獄にある「THE GHOST'S NEST」や地下7階に登場する幽霊たち。3体しか確認していないが、もしかすると5体いるかもしれない。たいへん高価だが優れた武器や防具を持っているので、ぜひ買い求めたい。2000G.P.払うと、情報を売ってくれるのだが③以外は意味不明。また、戦闘になっても大して恐い存在ではない。

①DAVY'S GHOST

町が大騒ぎになるとか言うのだが……

②ROBBY'S GHOST

金を払うと襲いかかってくるというとんでもない奴。

③ANDY'S GHOST

4枚目のカードが見つからないわけを話しているつもり。

アイテム一覧



PART1 武器



WIZ5より白兵戦用、短距離用、中距離用、長距離用の4種類に分類され、それぞれ攻撃可能距離が異なる。

白兵戦用というのは短い刃をもつ剣や斧などで、前から2グループの敵に攻撃を行なうことができる。

短距離用はハンマーやハルバードのように長い柄のついた武器で、前から3グループの敵に攻撃が可能。

中距離用は射的距離の短い小型の飛び道具で、前から3グループもしくは後ろから3グループのうちの近い敵に攻撃が可能。

長距離用の武器は射的距離の長い弓などで、いかなる場所にいる敵にでも攻撃が可能である。

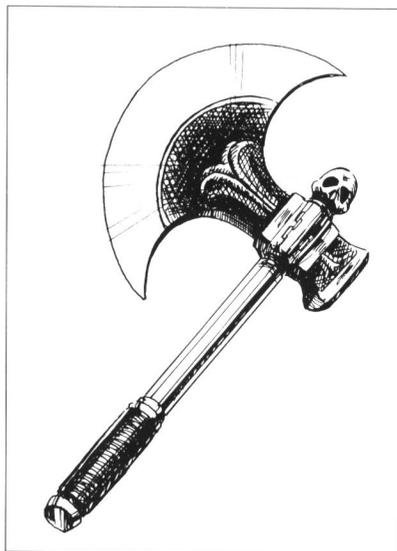
利用者の制限で、FIGHTER、SAMURAI、LORD、NINJAの4つを合せて戦士系と呼び、BISHOP、PRIESTを合せて僧侶系と呼んで説明している箇所がある。

なお、LIGHTNING ROD、MUNKE WANDの2つは本来、武器としての利用以外に重要な役目があるし、STAFF of AIR、STAFF of EARTH、STAFF of FIRE、STAFF of WATERの4つは終了アイテムである。MISCアイテムに含めるとも考えたのだが、攻撃力があるので、いちおう武器に含めた。

AXE of DEATH

AXE[白兵戦用]

多くの魔女の首を切ったと言われる首切り用の斧。三日月形の美しい大きな歯をもち、片手で扱えるように短めの太い柄がついている。かなり重いため、戦士系のみが扱える武器だ。殺された魔女の呪いがかかっているため、装備すると手から離れなくなる。さらに、防御力が下がるとともに体力を消耗する。クリティカルヒットが可能であり、攻撃力は高い。スペシャルパワーを開放すると死に至る。→新登場



BATTLE AXE

AXE[白兵戦用]

戦闘用の斧。騎士が馬上で振り回したり、戦士系が接近戦で利用する。攻撃力自体はLONG SWORDと同程度の性能。性能をより高めたBATTLE AXE+1、+2もある。それぞれ、LONG SWORD+1、+2よりも当たったときのダメージが大きくなるのだが、当りにくいという欠点もある。→WIZ3

BLACKBLADE

SWORD[白兵戦用]

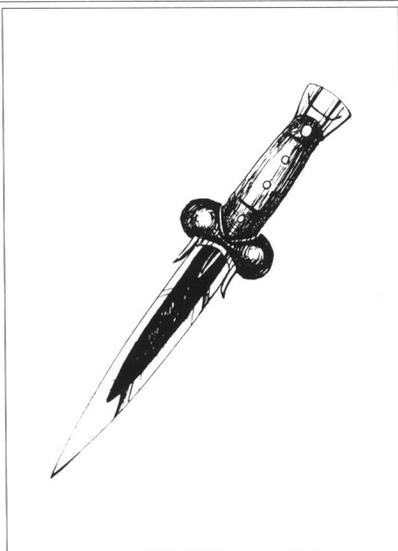
幅広の両刃の剣。多くの僧侶を切った剣で、クレリックを倒すには最上とも言われている。しかし、殺された僧侶の呪いがかかっているため、装備すると手から離れなくなり、体力が消耗する。性能自体はLONG SWORD +1と同程度だが、体力を奪われるため総合的には相手のダメージが少なくなってしまう。戦士系の武器。スペシャルパワーを開放すると体が麻痺する。→新登場

CROSSBOW (HV./LT.)**BOW[長距離用]**

HV.CROSSBOWとLT.CROSSBOWの2種類がある。HVはHeavyの略で、高性能な大型の石弓。柄つきで、狙いが正確だし、攻撃力はLONG SWORD+2なみにある。利用できるのは戦士系にTHIEFということになる。LT.はLightの略で、小型軽量の石弓。攻撃力はHV.タイプに比べると半分くらいになる。長距離用武器でパーティの後方に位置するTHIEFに持たせるには最適。→新登場

DAGGER**DAGGER[白兵戦用]**

いわずとした携帯用の短剣である。手裏剣の代わりに使われることも多かったのだが、WIZの世界では、もっぱら冒険出発時に魔法使いや盗賊が持つ、最も安価な武器である。ないよりはましかもしれないが…。→WIZ1,2,3,4



FAUST HALBERD

POLE ARM[短距離用]

柄の長い巨大な斧槍(HALBERD)。死神が愛用しているところから、このような名前がついたのだろう。Demonに対しては、攻撃力がたいへん高いうえ、防御力のアップにもつながるといふ地獄向きの武器。戦士系の武器で、攻撃力はLONG SWORD+3なみに高いのが特徴。→新登場



HALBERD

POLE ARM[短距離用]

槍に小型の斧をつけたような形状の斧槍の一種。柄が長いので短距離用で戦士系が利用できる武器。価格も高いが、攻撃力は高くLONGSWORD+1よりも優れている。→新登場

HOLY BASHER

POLE ARM[短距離用]

清められた聖なるコンボウで、利用できるのは僧侶系に限られる。刃がついていないため、大した攻撃力はないがMACEよりはATの最大値は高い。→新登場

HV CROSSBOW

→CROSSBOW

KATANA

SWORD[白兵戦用]

日本刀。細く長い弓なりの刃を持ち、切る、突くといった攻撃に適している。LONG SWORD+2なみの性能を持っているが、利用できるのは侍と忍者だけである。→新登場

LIGHTNING ROD

WAND[白兵戦用]

THE KANZI FIRE KINGが持っている笏。炭化した樫やマホガニーなどの堅い木の棒で、柄には絶縁体であり不燃性のゴムや天然樹脂が巻かれている。武器として利用しても十分な効果はあるのだが、本来は避雷針として利用する。装備できるのはBISHOPとMAGEだけだが、TZALIKの呪文が使える。→新登場

**LONG BOW**

BOW[長距離用]

大型の弓。装備できるのは戦士系に限られる。魔法使いの代わりとしてパーティの後方に呪文をマスターした戦士を配置するような場合以外には、あまり役に立たない。→新登場

LONG SWORD

SWORD[白兵戦用]

長い刃を持った戦闘用の大型の剣。装備できるのは戦士系に限られる。コストパフォーマンスが高い。ダメージポイントが5高いLONG SWORD+1, 10高いLONG SWORD+2, 15高いLONG SWORD+3もある。→WIZ1, 2, 4

LT. CROSSBOW

→CROSSBOW

MACE

MACE[白兵戦用]

いわゆる鉾のことである。棒状の柄に金属の玉やトゲ状の突起物を付けた武器。切ったり、突いたりするのではなく殴るための武器である。MAGEとTHIEFを除くすべての職業で利用可能である。→WIZ3



MAGES YEW BOW

BOW[長距離用]

MAGE以外には利用できない魔法の弓。スペシャルパワーを開放するとヴァイタリティが1だけアップする。攻撃力はLONG SWORD+1レベルで、MAGEに対する攻撃力が高い。→新登場

MASTER KATANA**SWORD**[白兵戦用]

優れた刀鍛冶によって鍛えられた日本刀。侍以外には装備できないが、クリティカルヒット可能である。攻撃力は高く、LONG SWORD+2と+3の間くらいの性能がある。→新登場

MORNINGSTAR**FLAIL**[短距離用]

長い棒状の物に鉄の玉を鎖でつなぎとめて、振り回して利用する武器。MAGEとTHIEFを除くすべての職業の者が利用できる。攻撃力自体はLONG SWORD+1よりはやや劣る。→新登場

MUNKE WAND**WAND**[白兵戦用]

THE DUCK OF SPARKSがTHE SNATCHから買わされた猿の絵が彫られた棒。MAGEとTHIEFは装備して武器としても利用できるが、ほんとうの利用法はぐるぐる回る猿を止めるためにあるとか。また、炎と冷氣による攻撃に対して抵抗力が上がる。→新登場

MURAMASA KATANA**SWORD**[白兵戦用]

村正と言えば、正宗とならぶ日本の名刀である。SAMURAIとNINJAが装備できる武器の中で最高の性能を持つ。その性能はLONG SWORD+3を遙かにしのぐうえ、クリティカルヒットが可能。LA-LA MOO MOOが何本か持っている。小人系の攻撃を防御する能力もある。スペシャルパワーを開放するとVITALITYを1上昇させることができる。→MURASAMA BLADE! はWIZ 1,2,4

ODINSWORD

SWORD[白兵戦用]

LORD用の最高の剣である。北欧神話の最高神オーディンが使っていたと言われる伝説の剣でもある。その攻撃力はMURAMASA KATANAよりも優れ、魔剣エクスカリバーと並び称される。クリティカルヒットが可能。さらに、悪魔系、ドラゴン系、エレメンタル系に効果が大きく、毒による攻撃を防止する効果を持っている。→新登場

PIKE

POLE ARM[短距離用]

鉾もしくは短めの槍のような形状をしている。木や金属の棒の先に尖った金属や剣、細い刃などを取りつけた刺すための武器。装備できるのは戦士系の者に限られる。戦闘可能な範囲が広い以外はLONG SWORDとほとんど同じ攻撃力を持つ。→新登場

ROBINSWORD

SWORD[白兵戦用]

THE SNATCHが欲しがると唯一の武器である。呪われているうえ、装備すると防御力が下がり、体力を消耗する。クリティカルヒットが可能で、攻撃力はLONG SWORD+2程度はある。また、BADIの魔法を使うこともできる。MAGE、PRIEST、BISHOPが利用できる。スペシャルパワーがあり、力を開放するとSTRENGTHが1上がり、AGILITYが1下がる。→新登場

RUNED FLAIL**FLAIL[短距離用]**

ルーン文字が彫り込まれたフレイル。フレイルは、突起のある鉄球などを鎖で棒状の柄につなぎ、柄を持って振り回し、鉄球を当てる武器。ルーン文字は呪いの言葉らしく、装備すると手から離れなくなるうえ、防御力が下がり、体力を消耗する。さらに、スペシャルパワーを開放するとマジックポイントがすべて0になる。LONG SWORDとほぼ同じくらいの攻撃力があり、ウェア系のモンスターに対して攻撃力、防御力を高めてくれる。MAGE、THIEF以外なら利用可能。→新登場

**SACRED BASHER****POLE ARM[短距離用]**

宗教用の神聖な笏。本来の目的は祭事用だが、その破壊力は十分武器としても通用し、LONG SWORD+2と同程度の能力がある。特に、アンデットに対しての攻撃力が高い。利用できるのは僧侶系に限られる。→新登場

SHORT SWORD**SWORD[白兵戦用]**

いわずと知れた短めの剣である。装備できるのは戦士系とTHIEF。戦士はLONG SWORDが使えるので、あまり使う機会はないが、THIEFは飛び道具を入手するまでお世話になるだろう。攻撃力を約2倍に高めたSHORT SWORD+1もある。→WIZ1,2,3,4

SILVER HAMMER

HAMMER[短距離用]

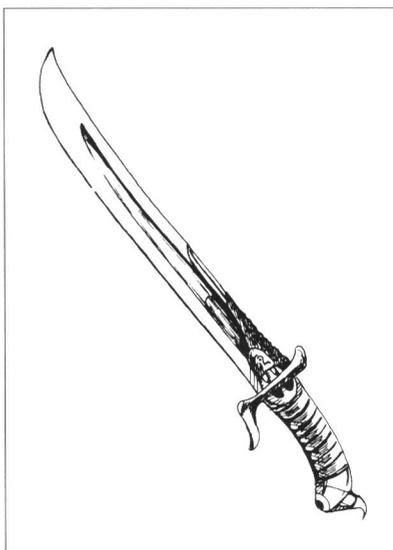
銀で出来た巨大なハンマー。体力のある戦士系にしか利用できないが、その破壊力はLONG SWORD+3に次ぐものだ。特に巨人系に対しての攻撃力は大きい。スペシャルパワーを使うとLUCKが1減少する。→新登場



SOULSTEALER

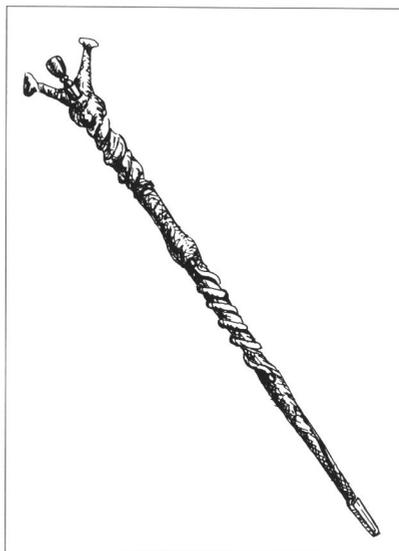
SWORD[白兵戦用]

魂を吸い取る能力を持った剣。呪われていて、装備すると手から離れなくなるうえ、防御力を低くする。攻撃力は高くLONG SWORD+3なみだが、スペシャルパワーを開放すると死に至るとも言われている。→新登場



STAFF**STAFF[白兵戦用]**

杖。本来は攻撃用のもではなく、体力のない者が歩行や山登りなどの補助に利用する木の杖である。攻撃力はもっとも低いレベルだが、DAGGERよりは高いこともある。どんな職業のもでも利用可能。魔法使いの最初の武器となるだろう。→WIZ 1,2,3,4

**STAFF of AIR****STAFF[短距離用]**

フェニックスが持っている大気の杖。燃えさかる白い球を呼び出すのに使う。だれでも装備でき、攻撃力もLONG SWORD+1程度はある。装備したものは魔法に対する抵抗力が高くなる。→新登場



STAFF of DEATH

STAFF[白兵戦用]

死の呪いがこめられた杖。MAGE、PRIEST、BISHOPが装備できるが、持つと手から離れなくなる。さらに、防御力が下がり、体力を消耗する。攻撃力は高く、LONG SWORD+2と同程度で、BADIの魔法を利用できる。→WIZ3

STAFF of EARTH

STAFF[短距離用]

FAYとKONGのコンビが持っている大地の杖。燃えさかる赤い球を呼び出すのに使う。誰でも装備でき、攻撃力もLONG SWORD+1程度にはある。装備したものは石化の攻撃に対する抵抗力が高くなる。→新登場

STAFF of FIRE

STAFF[短距離用]

THE ZANA FIRE QUEENが持っている炎の杖。燃えさかる黄色い球を呼び出すのに使う。誰でも装備でき、攻撃力もLONG SWORD+1程度にはある。装備したものは冷気の攻撃に対する抵抗力が高くなる。→新登場

STAFF of SUMMONING

STAFF[白兵戦用]

召喚の呪文BAMORDIが封じこめられた杖。攻撃力はLONG SWORDと同程度。MAGE、PRIEST、BISHOPが利用できる。→新登場

**STAFF of WATER**

STAFF[短距離用]

WATER ELEMENTALが持っている水の杖。燃え盛る青い球を呼び出すのに使う。誰でも装備でき、攻撃力もLONG SWORD+1程度はある。装備したものはアイテムを盗まれにくくなる。→新登場

SWORD of FIRE

SWORD[白兵戦用]

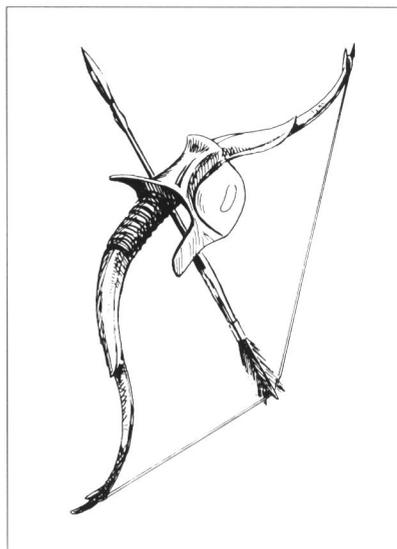
炎の剣。装備できるのは戦士系に限られるが、攻撃力は高くLONG SWORD+3と同程度である。MAHALITOの呪文を唱えることができる→新登場



SYLVAN BOW

BOW[長距離用]

森の精が作った魔法の弓。最強の飛び道具で、攻撃力はLONG SWORD+3よりも高く、神および霊およびエネルギー系にたいへんな破壊力がある。装備できるのは戦士系とTHIEFである。スペシャルパワーを開放するとAGILITYが1上昇し、壊れてしまう。→新登場



THIEVES BOW**BOW[中距離用]**

もっとも小型の弓で、携帯性に優れている。そのかわり攻撃力は最小レベルでSTAFFと同程度である。装備できるのは戦士系とTHIEFである。→新登場

WAR HAMMER**HAMMER[短距離用]**

戦闘用の巨大なハンマー。FIGHTERとLORDしか利用できない。破壊力はLONG SWORDよりは優れている。→新登場



PART2 鎧・服



盾や小手／手袋、兜／帽子などの防具と一緒に利用できる。また、通常の鎧や服の他に、上から重ねて着用できるCLOAKもここに含めてある。魔法使いにはぜひとも装備したいアイテムである。

CHAIN MAIL/+1/+2

ARMOR

鎖かたびら。細かい鎖を編んで作った鎧で、低価格。装備できるのは戦士系と僧侶系。通常のCHAIN MAILの防御力アップはACは-3、強化したCHAIN MAIL+1はAC-4、CHAIN MAIL+2はAC-5である。PRIEST、BISHOPにとってCHAIN MAIL+2は事実上最高の鎧である。→WIZ1,2,4

CLOAK of CAPRICORN

CLOAK

ローブや鎧の上からまとうことができるマントの一種であるクローク。防御力のアップはACは-2で、どのような職業でも利用できる。鎧や盾が利用できないMAGEにはなくてはならないアイテム。地獄でGHOSTが販売していると言われている。→新登場

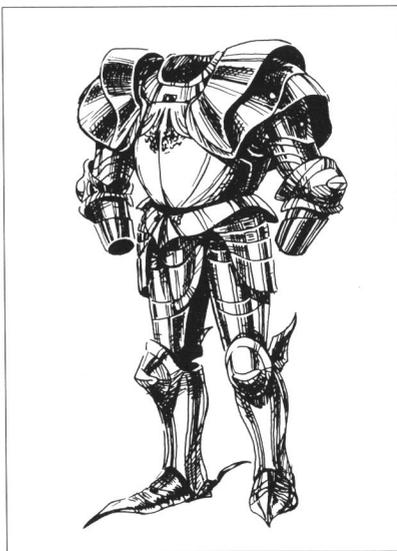


EMERALD ROBES**ROBES**

エメラルド色をしたローブ。どんな職業だろうと身につけることはでき、ACが-4になる。さらに、炎による攻撃や石化攻撃に対する抵抗力が上がる。ただし、身につけた者の属性がEVILやNEUTRALだと呪われ、防御力が低下してしまう。防御力のアップはAC-4でMAGEにとっては最上のローブである。EVIL EYESが売っている。→新登場

GOLD PLATE+5**ARMOR**

金色の輝く鋼の鎧。今回のシナリオ中で最高の防御力を持ち、ACは一気に-10まで上がる。魔法、石化、エナジードレイン、毒、冷気、炎による攻撃に対する抵抗力が特に優れている。装備できるのは戦士系に限られる。→新登場

**LEATHER ARMOR/LEATHER+1/+2****ARMOR**

革で作られた鎧。もっとも安価な鎧で、MAGE以外のすべての職業の者が装備できる。防御力のアップは通常のLEATHER ARMORでAC-2で、強化したLEATHER+1でAC-3、LEATHER+2はAC-4である。特に、LEATHER+2はTHIEF向けにあると言っても過言ではない。→WIZ1,2,4

PLATE MAIL/+1/+2/+3

ARMOR

鋼で作られた鎧の高級品。重く、体力のないものには利用できないため、装備は戦士系に限られる。防御力アップは通常のPLATE MAILはAC-5。強化したPLATE+1はAC-6、PLATE+2はAC-7と炎の攻撃に対する抵抗力が高いが、FIGHTERとLORD以外は利用できない。また、PLATE+3は戦士系なら装備でき、AC-8に炎、冷気、石化攻撃に対する抵抗力が高い。→WIZ1,2,3,4

ROBES

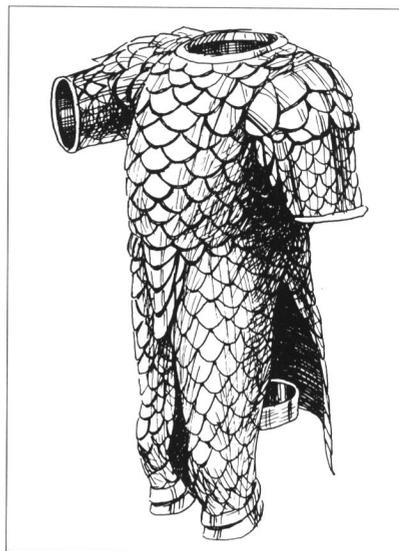
ROBES

頭から、足くびあたりまですっぽり被ってしまう着物。魔法使いのような鎧を身につけられない者のにとっては必須のアイテムである。防御力アップはAC-1だが、誰でも利用できる。→WIZ1,2,4

SCALE MAIL/+1/-2

ARMOR

小さな金属片を組み合わせで作った鎧。魚の鱗のように見えるためSCALE MAILと呼ばれている。PLATE MAIL同様重いため、装備できるのは戦士系に限られる。防御力アップは通常のSCALE MAILでAC-4、強化したSCALE MAIL+1ではAC-5、+2ではAC-6となっている。→新登場



SCARLET ROBES

ROBES

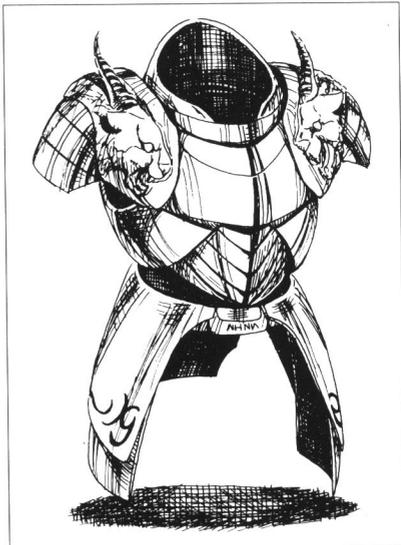
緋色をしたローブ。どんな職業だろうと身につけることができ、防御力がAC-4アップする。さらに、炎による攻撃や石化攻撃に対する抵抗力が上がる。ただし、身につけた者の属性がGOODかNEUTRALだと呪われ、防御力が低下してしまう。ACは-4でMAGEにとっては最上のローブである。EVIL EYESが売っている。→新登場



SILVER MAIL

ARMOR

銀でできた鎧。呪いがかかっている、いったん身につけると脱ぐことができなくなる。利用できるのは戦士系に加え、僧侶系も可能。防御力はAC-4で、よい性能だが、身につけた者の体力を奪う。アンデット系の攻撃をかかわす能力がある。→新登場





PART3 盾



盾は鎧／服や小手／手袋とともに利用できる防具の一種である。WIZでは両手武器という概念がないため、職業の制限さえクリアすればどのような武器と盾でも、その両方を持つことができる。唯一注意しなければならないのはCRESTED SHIELDで、後はみな試用してから要不要を考えればよいだろう。

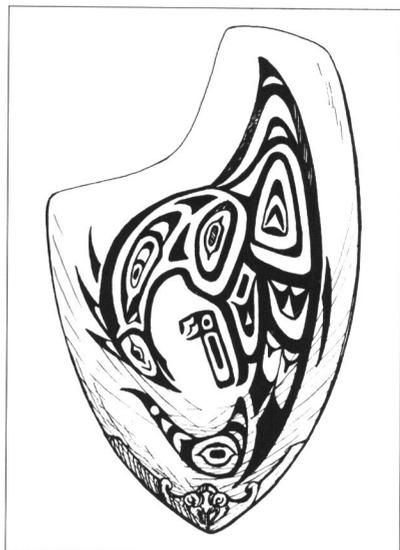
CRESTED SHIELD

SHIELD

装飾のある美しい盾。見かけによらず呪いがかかっている、装備すると手から離れなくなるうえ、スペシャルパワーを開放するとVITALITYを失う。装備できるのはFIGHTERとNINJAのみである。→新登場

HEATER SHEILD/HEATER+1/+2 SHIELD

大型の盾。利用できるのはFIGHTERとLORDに限られる。防御力のアップはAC-2で、強化したHEATER+1ではAC-3、HEATER+2ではAC-4に加え毒の攻撃、ドラゴン系、悪魔系、神系からの攻撃を軽減する最高の盾。→新登場



SHIELD PRO MAGI**SHIELD**

魔法のかかった小型の盾で、戦士系の者なら装備可能である。防御力のアップはAC-4で、MAGEの魔法からの攻撃を軽減できる。→新登場

TARGET SHIELD/TARGET+1**SHIELD**

小型の盾。戦士系の者にTHIEFが利用できる。防御力のアップはAC-1で、強化したTARGE+1ではAC-2である。→新登場



PART4 帽子



鎧や盾、小手／手袋などとともに利用できる防具の一種である。兜の類と帽子の類の両方を集めて紹介している。

注意しなくてはならないのはCONE of FIREだけである。

BACINET

HELM

顔も含めて頭全体を覆ってしまうタイプの鋼鉄製ヘルメット。重いので戦士系以外には利用できない。防御力のアップはAC-3である。→WIZ3

BRASS SALLET

HELM

顔を残して、頭を全部覆ってしまうタイプの真鍮製ヘルメット。戦士系と僧侶系が利用できる。防御力のアップはAC-2である。→新登場

CONE of FIRE

CAP

魔力がある三角帽CONE。CONEは魔法使いの中でも、WIZARDがよく被る円錐状の帽子だが、誰でも身につけることができる。炎を使った攻撃に関しては防御力を高めてくれるのだが、身につけるとぬげなくなるうえ、ACは4も悪くなる。→新登場

JWELED ARMET**HELM**

中世の騎士などが愛用した鎧と一体となっている鋼鉄製のヘルメット。顔や頭をすべて覆ってしまうので、防御力は高く、ACが+4もアップする。しかし、たいへんに重く、FIGHTERとLORD以外には利用できない。→新登場

**LEATHER SALLET****HELM**

顔を残して、頭をすべて覆ってしまうタイプの革製ヘルメット。戦士系に加え、THEIFが利用できる。防御力のアップはAC+1である。わずかだが、魔法に対する防御力が上がるとも言われている。→新登場

WIZARD'S CAP**CAP**

魔法使い用の帽子。WIZARD、WARLOCK、MAGEなど細かな種類によって形が異なり、三角のものからフードのようなものまでさまざまなものがある。しかし、その防御力はみなAC+1アップする程度。さすがに魔法使い用とあって、魔法による攻撃をわずかながらかわす能力がある。→新登場



PART5 小手・手袋

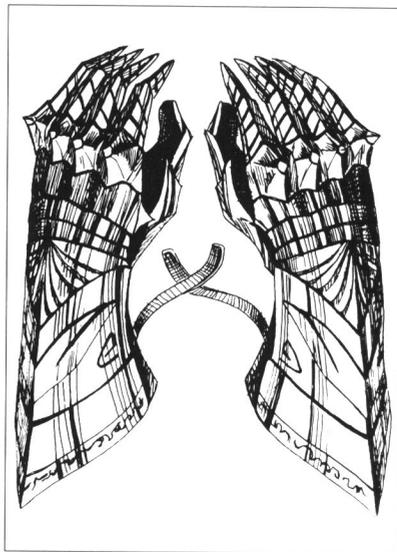


小手／手袋は鎧、兜、盾などと一緒に利用できる防具の一種である。

GLOVES of MYRDALL

GLOVES

魔力を秘めた最高の小手。PLATE MAILなどの鎧と一体となるように作られているため、戦士系以外には利用できない。防御力のアップはAC-4で、石化、エナジードレイン攻撃に対する抵抗力が上がる。→新登場



IRON GLOVE

GLOVES

鉄線で編まれた手袋と鋼鉄製の小手。鎧と一体をなるように作られているため、戦士系以外には利用できない。防御力のアップはAC-2である。→新登場

LEATHER GLOVE**GLOVES**

革製の手袋。MAGE以外なら誰でも利用できるが、防御力のアップはAC-1しかない。→新登場

SILVER GLOVES**GLOVES**

銀線で編まれた手袋と銀の小手。鎧と一体となるように作られているため、戦士系以外には利用できない。防御力のアップはAC-3である。→WIZ2,4



PART6 スクロール・ポーション



竜の爪だとか、毒蛙の皮などを煮たり、混ぜたりして作る魔法の薬POTIONと、呪文が封じこめられた1枚の羊皮紙を巻き紐で閉じたSCROLLは、どのような職業の者でも利用できる。

POTION of CHARM

POTION

相手にふりかけたり、瓶ごと投げつけることによって相手を魅了することができる。KATUの呪文と同じ効果である。

POTION of DEMON-OUT

POTION

相手にふりかけたり、瓶ごと投げつけることによって悪魔系のモンスターを追いはらう効果がある。自動販売機で売られている。MOGATEの呪文と同じ効果。



POTION of DIALKO**POTION**

飲むことによって、麻痺状態(PARALYZE)状態から回復する。DIALKOの呪文と同じ効果。

POTION of DIOS**POTION**

飲むことによって、少しだけ体力を回復する。DIOSの呪文と同じ効果。

POTION of LATUMOFIS**POTION**

解毒作用のある飲み薬 (POISON状態から回復)。LATUMOFISの呪文と同じ効果。

POTION of MADI**POTION**

飲んだり体にかけることによって、体力を一気に高めたり、解毒、覚醒、石化からの回復などステータスをもとに戻す薬。MADIの呪文と同じ効果。PRIESTやBISHOPが倒れることも想定して、戦士に1つ持たせておきたい。

POTION of SPIRIT-AWAY

POTION

スライムとゼリーをミックスして、それにイモリを加えることできる霊を追い払う薬。材料はRUPOLPHスピリッツ市場で揃う。宝石が飾られた部屋で使うべきアイテムだが戦闘時に敵に投げつけると、敵は恐怖心をおこし、逃げさるらしい。要は、MORLISの呪文と同じ効果があるとも言える。

POTION of WOUNDING

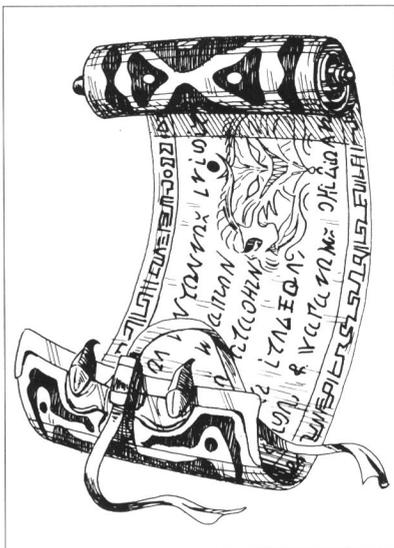
POTION

大げさな名前がついているが、瓶ごと投げつけることによって敵の体力を奪う薬。塩酸でも煮え湯でも似たような効果がありそうだが、安心して携帯できるところに工夫がある。BADIALの呪文と同じ効果。

SCROLL of CONJURING

SCROLL

スクロールを開封すると中に収められたSOCORDIの呪文がひとりでに唱えられ、1グループのモンスターを召喚する。THE S*O*R*Nとの戦いの際にもっともACの低い者に持たせておくのも手である。



SCROLL of FIRE**SCROLL**

スクロールを開封すると中に収められたMAHALITOの呪文がひとりで唱えられ、敵1グループに炎の攻撃をかける。

SCROLL of KATINO**SCROLL**

スクロールを開封すると中に収められたKATINOの呪文がひとりで唱えられ、敵1グループに睡魔を与える。

SCROLL of STONING**SCROLL**

スクロールを開封すると中に収められたBALATUの呪文がひとりで唱えられ、敵1匹、1人を石に変えようとする。



PART7 魔法の道具・その他



その他といっても、多数のアイテムがあり、それぞれ使い方も大きく異なる。そこで、カード(CARD)、鍵(KEY)、お守り／記念品(AMULET/ANKH/TOKEN)、指輪(RING)、その他の服飾品、それ以外のアイテムの6つにわけて解説する。

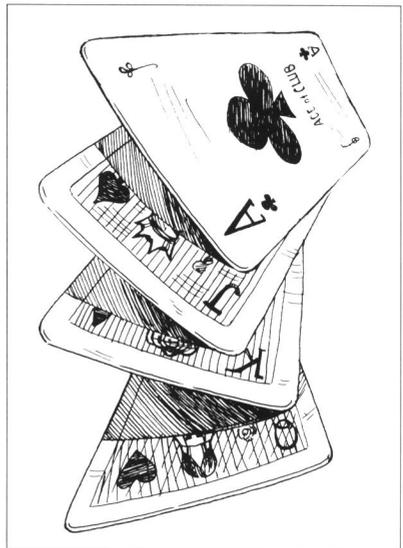
①カード (CARD)

カードは地下7階のカードロードに見せて通過し、三軸の門へ入る。ただし、対応するSTAFFとORB of LLYLGAMYNも必要である。なお、カードはエクイップはできない。

ACE of CLUBS

CARD

最も入手が面倒なクラブのエース。地下8階に悪魔によって召喚された冒険者自身のクローンが持っているのだが、条件が整わないと現れない。条件とは、これ以外のすべてカードとスタッフを入手し、オーブを使って三軸の門へ入り、クローンと戦ってから、スタッフを使い、燃えさかる火を呼び出したら質問をクリアする。これを異なったカードで2回繰り返した後、3回目に三軸の門へ入りクローンを倒すと入手できる。白い騎士THE LORD of CLUBSとSTAFF of AIR、そしてMANが関係している。



JACK of SPADES**CARD**

地下4階に住むニンフが持っているスペードのジャック。このアイテムを入手するには呪われたPETRIFIED DEMONを身につけて悪魔が笑った顔のある壁の向うへ入り、悪魔とニンフから奪わねばならない。赤い騎士THE LORD of SPADESとSTAFF of EARTH、そしてNATUREが関係している。

KING of DIAMONDS**CARD**

地下6階に住むTHE ROBUNA ICE KINGが持っているダイヤの王様。このアイテムを入手するには氷のフェリーに乗り、ICE KEYで氷の洞窟を潜り抜けなくてはならない。黄色い騎士THE LORD of DIAMONDSとSTAFF of FIRE、そしてCHANGEが関係している。

QUEEN of HEARTS**CARD**

地下6階の暗い井戸の底に住むLADY NEPTUNEに守られているハートのクィーン。このアイテムは13レベルまで潜って、LADY NEPTUNEを倒せば入手できる。青い騎士THE LORD of HEARTSとSTAFF of WATER、そしてGROWTHが関係している。

2 鍵 (KEY)

鍵は特定の扉を開けるためのもので、USEコマンドで使う。MALORでジャンプしたり、隠し扉を見つけ、強制的に通り返られることもあるのだが、こうすると必要なアイテムが手に入らないこともある。

BRASS KEY

KEY

地下1階の隠し扉の向う側にいるIRONOSEが持っている真鍮製の鍵。ベルトコンベア職人が持っていたというだけあり、地下1階の動力室の鍵である。ベルトコンベアを止めるのに必要。

GOLD KEY

KEY

地下3階にある金色の輝く小池の底に金貨とともに眠っている。地下4階にあるYE GOLD VAULTと書かれた部屋を開けるのに使う。LOONに会うのに必要なアイテムである。

ICE KEY

KEY

地下6階の石棺の中にある。氷のフェリーの終着点である氷の洞窟で使う。THE ROBUNA ICE KINGに遭遇し、倒せばKING of DIAMONDSが入手できる。鍵を使わなくても、隠し扉を使えば、THE ROBUNA ICE KINGの住居へ入ることはできるが、王は現れずカードは入手できない。

SILVER KEY

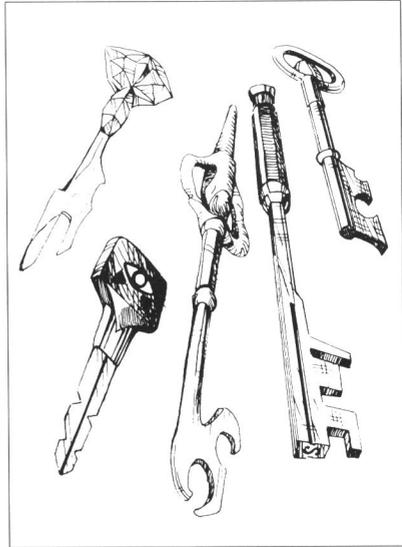
KEY

地下1階の古い木箱が散乱した小部屋に隠されている。BROTHERHOOD寺院の中にある地下2階へ降りる階段のある部屋を開けるのに必要な鍵。

SKELETON KEY

KEY

地下4階の長い長い廊下の向うにある水たまりの底に眠っている。この水たまりにはネッシーが住んでいて、侵入者は襲われることになっている。地下4階のルーンの住む部屋の前にある頭蓋骨のある扉を開けるのに使う。もちろん、MALORで飛び越えることはできない。



3 お守り／記念品 (ANKH/AMULET/TOKEN)

基本的にアンクは身につけると防御力がAC-1だけアップするうえ、スペシャルパワーで属性を改善することができるアイテム。アミュレットはSCROLLやPOTIONと同じでUSEすることで、誰でも魔法を使うことができるアイテムである。PURSEは一種の鍵のようなもので、USEすることで階を移動できる。TOKENはゲームの終了認定アイテムである。

AMULET of FLAMES

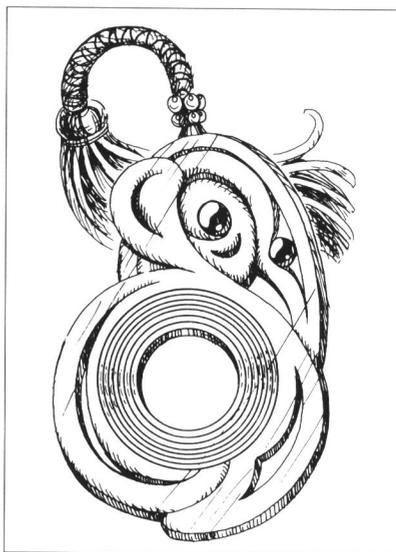
AMULET

LAHALITOの呪文が使えるお守り。

AMULET of RAINBOW

AMULET

VASKYREの呪文が使えるお守り。



AMULET of SCREENS**AMULET**

CORTUの呪文が使えるお守り。

ANKH of INTELECT**ANKH**

スペシャルパワーを開放するとIQを1アップする魔力を秘めた十字架。身につけると防御力がAC-1だけアップする。

ANKH of LIFE**ANKH**

スペシャルパワーを開放すると死者、灰となった者を生きかえらせる魔力を秘めた十字架。身につけると防御力がAC-1だけアップする。

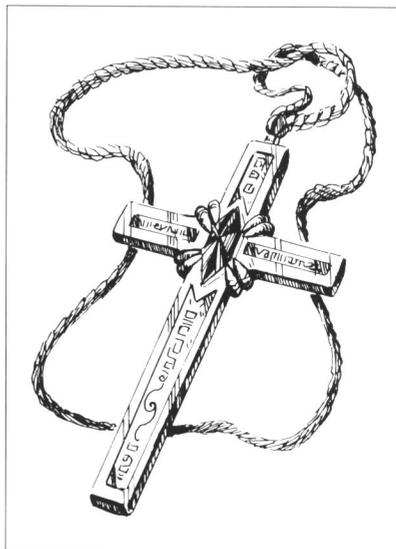
ANKH of POWER**ANKH**

スペシャルパワーを開放するとSTRENGTHを1アップする魔力を秘めた十字架。身につけると防御力がAC-1だけアップする。

ANKH of SANCTITY

ANKH

スペシャルパワーを開放するとPIETYを1アップする魔力を秘めた十字架。白魔術を使う者に最適。身につけると防御力がAC-1だけアップする。



ANKH of WONDER

ANKH

スペシャルパワーを開放するとあらゆる属性からの回復ができる魔力を秘めた十字架。LOSTだろうと生きかえりHPを上限まで戻してくれる。さらに、身につけると防御力がAC-1だけアップしたうえ、HPが行動するたびに回復する。身につけてから、USEするとIHALONの呪文が使える。

ANKH of YOUTH

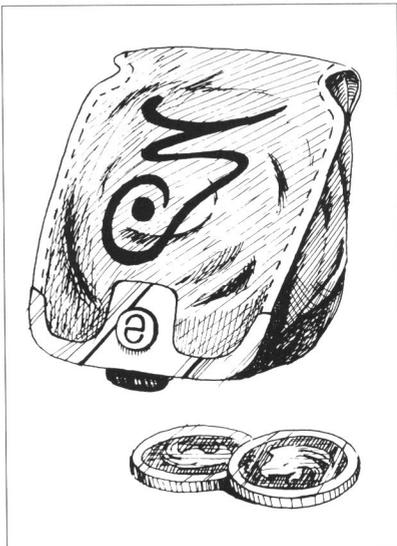
ANKH

スペシャルパワーを開放すると年齢を18才を下限に1才だけ若がえらせてくれる。アップする魔力を秘めた十字架。身につけると防御力がAC-1だけアップする。

BAG of TOKENS

PURSE

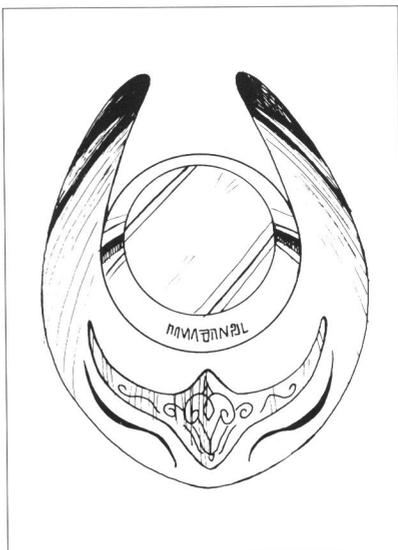
場内移動装置を動かすのに必要なTOKEN(コインのようなもの)が入った袋。地下1階のベルトコンベアが動いていると、行けない隠し部屋の角に骨と鐘とともに落ちている。いくら使ってもTOKENがなくなるのは、袋に魔法がかかっているからだろうか。



TOKEN of ABRIEL

TOKEN

THE GATEKEEPERを助けるともらえる終了アイテム。城へ持ちかえるとそのパーティ全員にTHE S*O*R*N退治記念として@が贈られる。持っている魔法、エナジードレインなどのオプション攻撃、プレスなどあらゆる攻撃から身を守ってくれる。また、MAGE、BISHOPがパーティにいれば、レベル7の黒魔術ABRIELを覚えることができる。



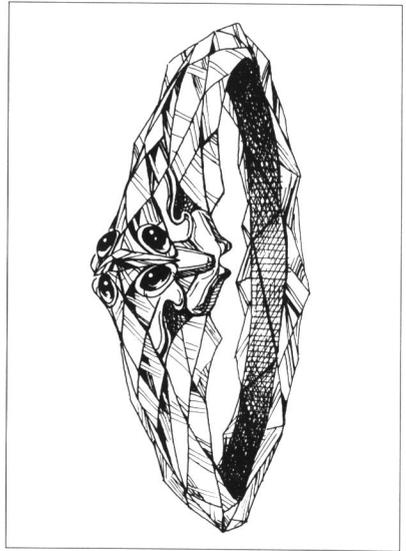
4 指輪

指輪は身につけて利用したり、スペシャルパワーを開放して属性を改善するためのアイテムだが、呪いのかかったものもあるので使用には注意したい。

RING of FROZZ

RING

氷の指輪。身につけたものは炎による攻撃をに抵抗力が増す。また、USEするとマジックポイントは上限までアップするのだが、残念なことにMAGE以外は利用できない。



RING of JADE

RING

ヒスイの指輪。どのような職業でも利用できるが、呪いのかかった指輪で、指にはめると防御力が下がるうえ、抜けなくなってしまう。さらに、スペシャルパワーを使うと、年をとる。

RING of MADI**RING**

USEすることでMADIの呪文が利用できる魔法の指輪。どのような職業でも利用できる。

RING of SKULLS**RING**

骸骨を象った指輪。どのような職業の者でも利用できる。身につけると、アンデット系に対して抵抗力を増すとともに、防御力をAC-1だけ向上する。ただし、GOOD、NEUTRALの者がはめると呪われて抜けなくなるうえ、防御力は向上するどころか、AC+1悪化する。なお、スペシャルパワーを開放すると、PIETYを犠牲にして1才だけ若がることもできる。

RING of SOLITUDE**RING**

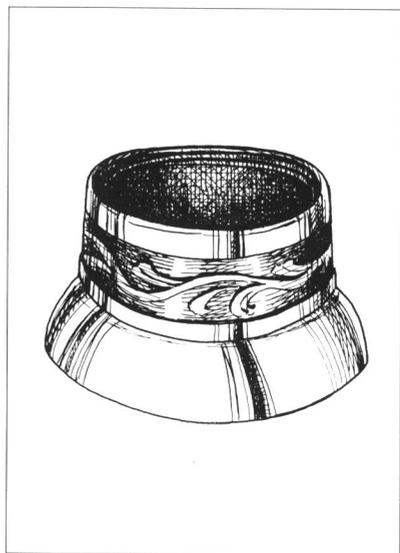
孤独の指輪。身につけると石化攻撃をかかわす能力が少しアップする。どのような職業でも利用できる。スペシャルパワーを開放すると、LUCKが1だけ減少する。

5 服飾品等

指輪や武器、防具などと同様にエクイップできるものを集めて紹介した。

BRACERS/BRACERS+1 EQUIPMENT

小手や手袋と鎧の間をつなぐ金属製の防具。ハリある腕輪のような形状だが、剣や槍の切先を跳ね上げるように作られている。指輪との併用はできない。利用できるのは戦士系だけで、防御力のアップはAC-1だが、強化したBRACERS+1ではAC-2向上する。



GOLD MEDALLION**METAL LOCKET**

EVIL EYESが持っている金の首飾り。盗むほか入手の方法がない。ガラスシリンダーからTHE MIGHTY YOGを助け出すにはなくてはならないアイテムである。魔力を秘めたアイテムで、身につけるとAC-2向上するうえ、エナジードレイン攻撃に対する抵抗力が増す。どのような職業でも利用可能である。

**JEWELLED SCEPTER****ORNATE ROD**

いわゆる王笏。金銀宝石で飾られた短めの棒状のものでどのような職業の者でも身につけることができるが、扱いは指輪と同じなので指輪と一緒に身につけることはできない。地下2階の霊の集る部屋の箱の中に隠されている。地下3階のKAMA KAZI寺院の扉を開けるためのアイテムでもある。



LIGHTNING ROD

→武器

MUNKE WAND

→武器

PETRIFIED DEMON SMALL FIGURINE

小さな悪魔の石像。どのような職業でも身につけることができ、防御力がAC-2アップし、悪魔による攻撃を防御してくれる。しかし、呪われていて身につけると取れなくなるうえ、行動するたびに体力が減少する。さらに、スペシャルパワーを開放するとVITALITYが1減少し、HPが1だけ増加する。地下3階にある血の泉の底に沈んでいる。地下4階の醜い悪魔の笑った顔のある扉を開けるには身につけて、USEする必要がある。



RUBBER DUCK**RUBBER DUCK**

ゴムのアヒル。おもちゃのようだが、身につけると溺れることはなくなる。地下3階に出没する THE MAD STOMPERが売ってくれるが、もともとは地下2階の THE DUCK of SPARKSの持ち物である。返してやると、MUNK WANDをくれる。なお、いったん返したのちには、地下3階で THE MAD STOMPERからまた購入することができる。

**STAFF of AIR**

→ 武器

STAFF of EARTH

→ 武器

STAFF of FIRE

→ 武器

STAFF of WATER

→ 武器

⑥ その他

雑多なアイテムを集めた。ゲーム終了になくてもならないものもあるし、どうでもよくなるものもある。ORB of LLYLGAMYN以外は1度使えば、再度使うことはない。

BATTERY

BLACK CUBE

地下3階にある多次元霊化機を動かす大きな鉛蓄電池。このバッテリーを接続し、材料を入れるとPOCKET WATCHを作りだすことができる。地下4階の長い長い廊下の先にある小部屋の中に隠された古いトランクの中にある。



BLUE CANDLE

TALLOW STICK

地下4階にある青く光る文字のある隠し扉を照らす魔法のロウソク。USEすることで、ダンジョンを照らすことができるが、効果はMILWA同様であり長続きはしない。また、この光をアンデットが嫌がるとも言われている。ボルタックに売ることができる。

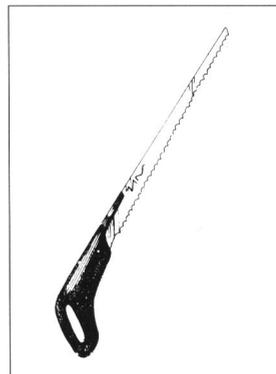


BOTTLE of RUM**BOTTLE**

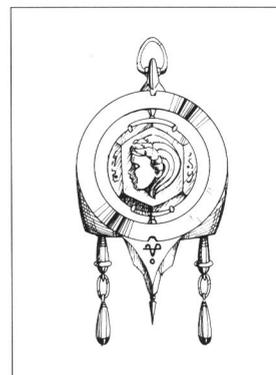
瓶入りのラム酒。地下2階HURKLE BEASTの住む部屋の角に隠されている。RUBY WARLOCKはこのラム酒に目がない。一度、酒を渡すと、次から顔を覚えていて、酒を渡さなくても通してくれる。

**HACKSAW****STRANGE OBJECT**

金属切断用の弓ノコ。地下2階の8つの小部屋に隠されている。鎖で閉じられた入り口を開けるのに使う。

**HORY TALISMAN****SMALL FIGURINE**

免罪符のような護符の一種。一見なんの役にも立たないようだが、エナジードレイン攻撃から身を守ってくれる。スペシャルパワーを開放してしまうと役に立たなくなるうえ、PIETYを1失ってしまう。



LANTERN

LANTERN

ランタン。言わずと知れた油を利用するランプである。USEするとLOMILWAと同様の光でダンジョン内を照す。



LARK IN A CAGE

BIRD IN A CAGE

LOONが持っているヒバリの入った籠。中のヒバリは精巧なカラクリ人形で、強風の中に置くと、さえざり始めると言われている。また、THIEFがアイテムを盗もうとしても鳴くため、アイテムが盗まれにくくなる。LOONが売ってくれるのだが、10,000G.P.と高額。地下7階の強風を止めるのに必要。



ORB of LLYLGAMYN

ORB

リルガミンの宝珠。持っているとき地下1階のBROTHERHOOD寺院に入ることができる。さらに、地下7階の三軸の門を開くときにも利用する。地下1階のバラ色に輝く祭壇に置かれている。



POCKETWATCH

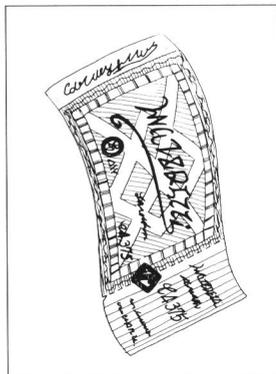
METAL LOCKET

LOONを呼出するために必要な金の時計。なんとクォーツ式である。地下3階の多次元霊化機にBATTERYをつなぎ、材料を入れて作る。

**TICKET/TICKET STUBS**

TICKET/TICKET STUBS

地下5階のMANFRETTIの店で遊ぶためのチケット。入り口にいるBIG MAXから4,375G.P.で購入する。中に入るにはいったんTICKETを購入してから、BIG MAXに渡すと半券であるTICKET STUBSを戻してくれる。再度、店の中に入るには半券を見せるだけでよい。

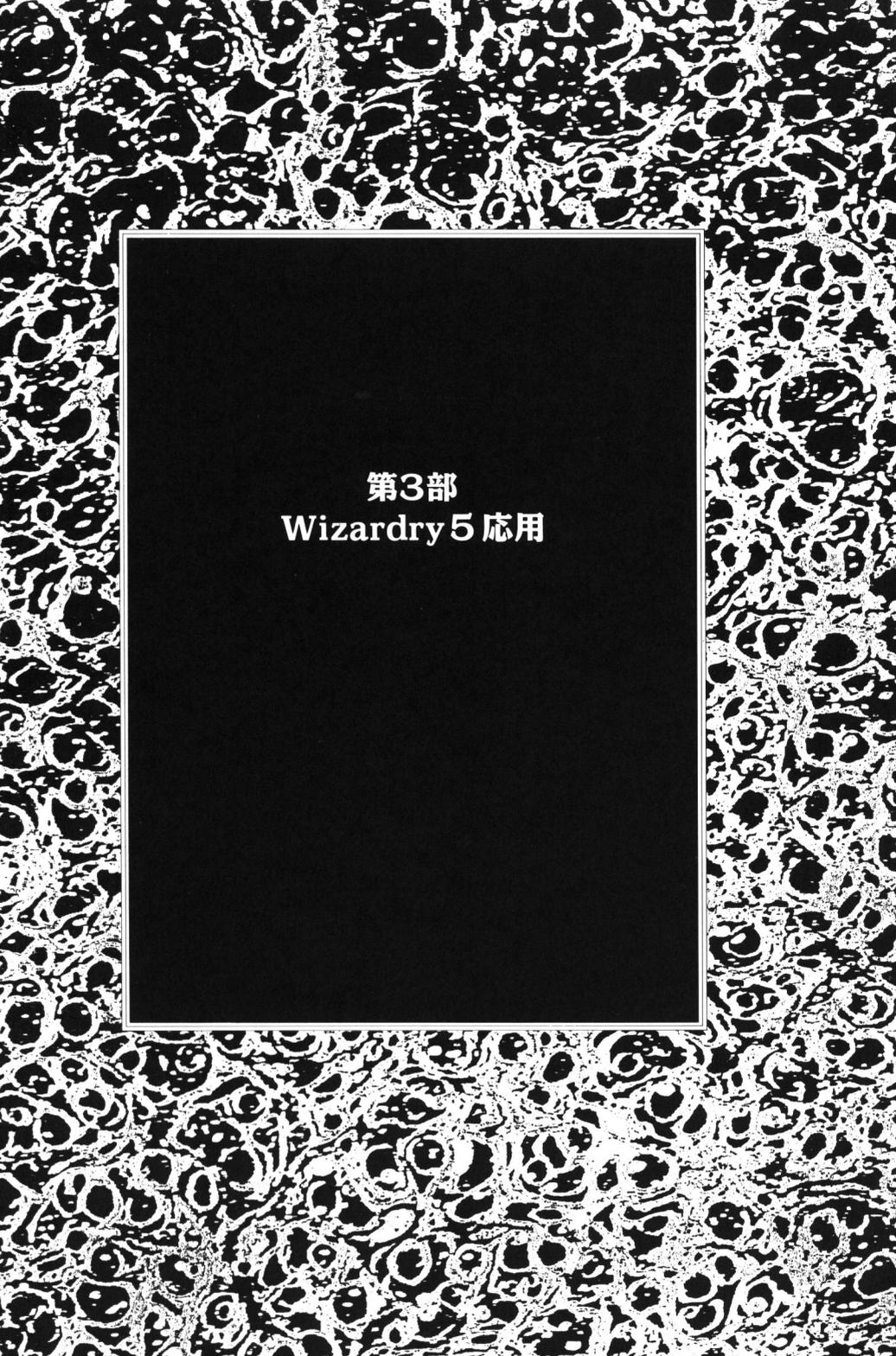
**TORCH**

TORCH

タイマツ。棒に油を染みこませた草や布を巻いたもの。USEするとMILWAと同様の光でダンジョン内を照す。すぐに消えてしまうので、ほとんど役には立たない。







第3部
Wizardry 5 応用

階別攻略法



地下1階

■最初の旅

地下1階はいくつかのエリアに分かれている。何のアイテムもなく、MALORなどの移動魔法が使えないパーティの場合、もっぱら、地上への出口と4本の柱とメッセージのある廊下附近の明るいところを行ったり来たりすることになる。

レベルが少し上がったところで、北東部にある小部屋と長い廊下の組み合わせられたエリアへと進み、ORB of LLYLGAMYNやSILVER KEYといったアイテムを探して持ちかえりたい。このエリアではICE PHANTOMが、よく出没するためパラライズ攻撃に備えてDIALKOの呪文が唱えられるようになっていることが望ましい。

なお、鍵がなかなか開かない扉があるが、これはTHIEFやNINJAもしくはDESTOの呪文を唱えるMAGE、SAMURAIなどのキャラクターのレベルが足りないのである。何度もやれば開くこともあるが、開いたところで地下4階へ降りる門の中へ進むのは危険が大きい。レベルが上がったら、もう一度来て再度トライしてみよう。

■笑う釜との対面

また、北東部には隠し扉が1つあり、その中にはあの笑う釜ことTHE LAUGHING KETTLEがいる。こいつ、法外な値段で情報を売りつけるので、ゲーム序盤でのお付き合いはしないに限る。位置を確認しておけばよいだろう。そして、地下2階のエレベータを利用できるようになり、高い部屋に泊れるくらいになってから会いにくることをお勧めしたい。

■BROTHERHOOD寺院へ

ORB of LLYLGAMYNが手に入ったら、北側のBROTHERHOOD寺院へ入ることができる。そこには、G'BLI GEDOOKという僧がおり、冒険の目的

と倒すべき相手についてについて話をしてくれるだろう。長い廊下の先にあるVampireの像を見つけ、質問に答えると隠し扉の中へ入ることができる。隠し扉の中にはIRONUSEというドワーフの行商人が冒険者を待っている。地下1階の南側にある機械室を開けるのに必要なBRASS KEYを持っているので、ぜひ買っておこう。さらに、このあたりを探索すると鍵のかかった部屋があるが、無理して入る必要はない。また、寺院の北西部には銀の扉があり、扉の中には地下2階への階段がある。いうまでもなく扉を開けるにはSIVER KEYが必要である。鍵を開け、地下2階へと向う前にもう1つやっておきたいことがある。

■機械の操作

BRASS KEYをIRONUSEから手にいれたら、寺院からでて、真っ直ぐ南へと進む。すると、真っ暗な廊下があるのでこれを南下し突き当たったら西(右)へ曲ると、ベルトコンベアと動力室がある。この動力室をBRASS KEYで開け、ベルトコンベアを止めるのである。もし、ベルトコンベアを止めずに乗ってしまうと、地下2階へ落ちるピットの上まで東へ流される。LITOFEITの魔法をかけていたりすると、地下2階へ落ちないかわり魔法の効果が切れるか、東の鍵のかかった扉を開くまで、ピットの上で足どめされてしまう。また、動力室を開けて、機械を操作する際、書いてある操作方法と逆の操作をするわけだが、間違えると部屋の床が開いて地下2階へと落とされる。間違わずに機械を止めたら、ベルトコンベアの上を歩いて、西方向へと進み、突き当りの扉を開けさらに進み、鍵のかかった部屋の中に入ろう。この部屋の角にはBAG of TOKENSというアイテムがある。ベルトコンベアの東の先には地下6階へと降りるシュートが用意されているが、これはゲーム終盤までは利用しないし、THIEF、NINJAのレベルが13くらいないと隠し扉を開けることはほとんど不可能である。

■地下2階へ

BAG of TOKENSを入手したら、いったん動力室へと戻り、さらに暗い廊下を東へ進む。すると、城内移動装置というのがある。この部屋でBAG of TOKENSを使うのである。中に入ると、そこは地下2階のほずである。



地下2階

■酒とビースト串刺し

BAG of TOKENSを使い、場内移動装置を操作して地下2階へ降りると、そこは南東よりの閉じられたエリアである。このエリアには、HURKLE BEASTという毛むくじゃらの動物がとじこめられ、腹を空かしてウロウロしている。パーティを見ると襲ってくるはずである。ポイズン、パラライズ攻撃ができるうえ、体力もそれなりにあるので注意してほしい。HURKLE BEASTを倒したら、このエリアをくまなく散策してほしい。地下3、4、5階まで下がれるエレベータが北東に、南西の角にラム酒（BOTTLE of RUM）が木箱に取っこんでいる。この酒を手にいれたら、いったん、地下1階へと戻ろう。

■RUBY WARLOCKとの会話

地下1階へ戻ったら、寺院の銀の扉からもう一度、地下2階へと降りる。降りたところは、真っ暗である。南へ壁に突き当たるまで進んだら西（右）へ、また壁に当たったら南（右）へ、さらに壁にあたったら東（左）へと進もう。真紅のロープを纏ったよっぱらいの魔法使いRUBY WARLOCKが出現するはずである。けっこう物知りなので、聞きたいことがあればいろいろと聞いてみるとよい。BOTTLE of RUMを進呈すると、道を譲ってくれるが、力づくで通ろうとすると、モンスターを呼び寄せたあげく、LADALTO、MAHALITOなどを次から次へとお見まいされるので、お勧めできかねる。

■BUBBA温泉とアヒル見学のツアー

RUBY WARLOCKが守っていた扉を抜けると、だだっぴろい部屋に出る。この部屋の南西には毒の水たまり、南東には鎖で鍵をかけた扉、東には霊が守っている宝箱のある部屋、北東には8つの小さな部屋のある大きな部屋、ドワーフの酒場、BUBBA健康温泉といったさまざまな施設がある。まずは、霊が守っている宝箱のある部屋へ行ってみよう。なにか意味ありげな箱だが、この状態では入手できない。そこで、霊コンサルタントなる商売をやっているアヒルのTHE DUCK OF SPARKSに会いに行くことにする。アヒルは、BUBBA健康温泉にゆっくりと入ってから、その辺を散策していると向うか

ら声をかけてくれることになっている。この時、相談料として500G.P.の金を取られるので、お金を忘れないように、もし足りなければ、温泉に浸かる前にザコ相手にいくらか稼でおきたい。

また、帰りがけに8つの小部屋がある部屋に立ち寄ること。8つの小部屋1つ1つ探索すると、鎖のかかった扉を開けるに都合のよいアイテムが入手できるはずである。

なお、お金に余裕のある方は、BUBBA温泉の先にある、YE DRAGON'S FLAGONへ行き、ドワーフに酒をおごって、情報を聞きだしておくのも良いかもしれない。1回100G.P.もあれば、たのしく酒が飲める。ただし、ドワーフどもは5人おり、皆違う話をするので、何回か行って、すべての情報を聞き出したい。

■鎖を切って、薬を作るーアーノ面倒だ

次は、当然、このアイテムと500G.P.を持って、鎖のかかった扉の中へと入っていく。くねくねとまがった廊下を抜けると、暗くなりさらに、大きな暗い部屋と続く。この暗い部屋の中には地下3階への階段もあるが、これは無視して、北東の端にある出口を探すこと。出口をさらに進むと、南北に長い変てこりんな建物が見つかるはずである。北側からこの建物へ入り、THE GUARDIANを倒してもっとも南の小さな部屋へ行くと、RUDOLPHのスピリッツ市場なる施設がある。これは霊を退散させる薬を作れる施設なのである。処方THE DUCK OF SPARKSが言ったことを元に自分で考えるということになっている。因みに、アヒルのやろうがうろ覚えだった材料はミミズではなくイモリである。違うとPAPALYZEしたり、POISONになったり、はたまたHPが下がったりと散々。

無事にSPIRT-AWAYという薬ができたなら、これを持って宝箱のあった部屋まで戻る。言葉でかくと簡単だけどね、壁にあたったり、行ったり来たりごくろうさまです。ハイ。

■霊を追っ払ったら…宝石のついた杖が

さて、SPIRT-AWAYを使って霊を追っ払い、現れた宝箱からは宝石のついた美しい杖が現れるはずである。これで、地下2回の探索はいったん終わ

りになる。暇があれば、地下1階からの階段がある暗い部屋の西の壁にある隠し扉を探しておくといいだろう。ドワーフたちのところやアヒルに会いたいときには近道が利用できる。

後で、地下3階へ行ってMAD STOMPERからRUBBER DUCKを買い取って、これをアヒルに返すことでMUNK WANDというアイテムをもらうというイベントが残っているが、これは地下3階の方で説明する。

地下3階

■ドンドンと聞えたら近くには王子がいる

地下3階には3つの水たまりと1つの神殿、隠された階段、機械が1台にトラップが一揃い用意されている。まずは、比較的クリアしやすいところから始めよう。1階の城内移動装置から、2階へ上がり、2階のエレベータでBを押すと、地下3階の北西の小部屋へ出られる。この部屋を抜け、長い廊下を右側の壁にそって歩いていくと、エレベータがあった部屋と線対称の位置から複雑な迷路へ入ることができる。迷路にはPITがしかけられているので、LITOFEITの呪文は必須である。この辺では魔法を使うラマには注意しよう。

このウネウネとした迷路を歩きまわっていると、MAD STOMPERという不思議なヤツに会うことになる。こやつ、身の上話を聞かせてくれるが、その中で登場する地下6階のEVIL EYESやMIGHTY YOGについての情報は重要である。一通り話を聞いてから、アヒルがなくなったRUBBER DUCKを持っているので購入しよう。このRUBBER DUCKをアヒルに返すとMUNKEWANDという地下7階で必要なアイテムをもらえるのだが、すぐに返さないほうがよいだろう。なぜかというと、RUBBER DUCKを身につけて水たまりを潜るとぜったい溺れないからである。地下7階までの水たまりから必要なアイテムを入手してから、アヒルに返せばよい。

■黄色はオマワリさんに注意して進め、赤は停止でしたか？

部屋や壁に赤や黄色、青など色がついたところがあり、この色と対応した言葉が明示されている。赤、青、黄色、白に対応する言葉はどっかに書き留めておくこと。

もっとも東側には、黄色いカーテンのかかった部屋があり、小さな扉の中に水たまりがある。この水たまり、底にはGOLD KEYと金が眠っているうえ、潜ると深さに応じて呪文ポイントを回復し、さらには増やしてくれるというありがたいものだ。ただし、潜る前に金は別の人に預けておかないと、一部がなくなってしまう。

また、西側には赤いカーテンのかかった部屋があり、小さな扉の中に血の

ような水たまりがある。こちらの水たまりは見かけ通り危険な水たまりである。しかし、底には地下4階で使うPETRIFIED DEMONGがMAKARA、SEA COBRAともに守られて眠っている。こいつらにはLADALTOを2連発すればまず負けることはないだろう。

■黒は危険、青は進めないですだ

さて、最も北側にたどり着き、真っ直ぐに進むと、KAMA KAZI寺院に着く。寺院の中に入るとLORD HIENMITEYと名乗る詐欺師がいる。寺院の中に入るには杖が必要というのだが、その杖こそJEWELLED SCEPTERである。杖をほしがるが渡してはならない。LORD HIENMITEYを適当にあしらひ、JEWELLED SCEPTERをEQUIPし、USEすると寺院の扉が開き中へ入れるようになる。中にはTHE DEJIN WIND KINGとTOGA LLAMAが無謀な冒険者を待ち受けているという凶式。かなり強いので心してかかるように。どうにか勝てば、BLUE CANDLEが手に入る。また、あとで必ず来ることになるので、最初に来るときには寺院の中は無理して入らなくてもよい。

また、KAMI KAZI寺院の左右に小さな小部屋があり、機械や一瞬に灰になってしまうわなが仕掛けられている。これは、地下4階の探索を追えてから入るべきところ。説明は地下4階です。

もっとも南側へたどり着くと、青い壁に突き当たる。この壁を越すにはBLUE CANDLEが必要である。ただし、この状態で進んだところでなにも良いことはないので、ここをクリアするには、地下4階へ行ってからにしよう。これもさきほどの機械と関連するところなので、地下4階のほうで解説する。

はてさて、アイテムを入手しおえたら、もう一度、迷路をクネクネと抜けてエレベータに戻ってほしい。途中、南西と南東に小さな小部屋や水たまりがあるが、これは無視するように。敵が出現して倒せば経験値がかせげらぐらいのメリットしかない。エレベータまで戻ったら、もう1階下まで足を伸ばすか、地上へ戻って体を休めるかを決める。



地下4階

■エレベータで上がった地下4階

地下4階にはエレベータで降りる方法と、地下1階の輝く門から入る方法、さきほど説明しなかったが、地下3階の青い壁の向うにある階段を降りる方法の3通りがあり、それぞれ異なったエリアに到達する。特に、エレベータで下がった場合と、地下1階の輝く門から下がった場合には、それぞれ別のイベントが用意されている。青い壁のエリアから下がった場合、ある条件をクリアできれば、地下1階の輝く門から下がったエリアに到達できるが、両方のイベントを一度でかたづけることはできない。

そこで、まずはもっとも簡単なエレベータから下がってみよう。エレベータから降りると、東の方向に真っ直ぐに伸びたいへん長い廊下に出る。ひたすら進むと少しくねくね曲り、西へ西へと進むことになる。さらに進むと、広い部屋に出て、いくつかの柱や小部屋がある。さらに、西へと進むと、小さな部屋が沢山あるところになる。部屋を通して西へ西へ移動していくと、真っ暗でPITがあるエリアがあり、その先は明るくなっている。ここには小さな部屋が8つあり、その内の2つにはイベントが隠されている。一つは部屋の中を探索するとD.H.という古いトランクがあり、地下3階で使うBATTERYが入手できるということ。もう1つは、ムチを持った女性のいるネッシーの住む水たまりで、2500G.P.払って潜るとSKELETON KEYが入手できる。もちろん、鍵を手に入れるにはネッシーを殺さねばならない。

■次は、悪魔の顔の扉

アイテムを手にいれたら、いったん地下1階に戻り、キラキラ輝く門から地下4階をめざそう。この門に入るといきなり地下4階の北西にある暗い部屋へ行くことができる。出口は東南の角で、出るとそこはTHIEFの隠れ家であるDEN OF THIEVESである。中にはTHIEFどもが集っていて、250G.P.払えば情報をくれる。このTHIEFたちは5人いて、それぞれ異なった情報を持っている。さらに、この部屋を抜けてから次から次へと部屋を抜け、西へ突き当たったら、南をめざす。そのまま部屋と通路を抜け、いくつかの部屋を南へ南へと通り抜けてゆくと、西へ進む通路になる。この通路の東壁ぞいに、

悪魔の顔がある扉がある。

この扉の前で、PETRIFIED DEMONを持ち、使うと扉の中へ入ることができる。ただし、PETRIFIED DEMONはいったん持つと呪われ、ACが著しくさがるのでHPが下がらないよう、合間を見ては回復の魔法を使わなければならない。さらに、「卍」のような形の部屋があり、中にはニンフが1人と箱が1つある。箱を開けると、悪魔とニンフに襲われるが、勝てばJACK OF SPADEというゲームエンドになくてもならないアイテムが手に入るのである。このアイテムを手に入れたら、城に帰り、呪いを解いてもらおう。

■いったん、地下5階へ行く

この辺でパーティのレベルをチェックしておこう。最低限、レベル11は超えてほしい。できたら、MAGEはTILTOWAITが唱えられる13レベルで、PRIESTはMADIが数回は使える状態であってほしい。また、10000G.P.程度を貯めて戴きたい。これがクリアできない場合には、地下2、3、4階を中心にレベル上げと貯金にいそしんでほしい。このレベルがクリアできていることを条件に、BATTERY、SKELETON KEYを入手できたら、いったんエレベータへ戻り地下5階へと降りる。地下5階へ着いたらマンフレットの店の門番BIG MAXに会い、チケットを4375G.P.で購入する。次に店をでて店のやや西よりの南への扉を抜け、狂乱の舞踏場へ足を伸してみよう。ここには小さな部屋が4つあり、そのうちの1つにTHE SNATCHがいる。ただし、うかつに部屋を歩きまわると、体が踊り出し、行きたいところには絶対行けないようになっていく。そこで、部屋のど真ん中より1コマぶん、北、東方向を歩いてゆき、PITを超えて部屋の向う側へ向う。さらに、東側の壁ぞいに進み、小部屋の裏にある隠し扉を探して入るのである。1つ目の小部屋をすぎて、もう1つ目の小部屋につけば、THE SNATCHが出てくる。KATUの魔法で魅了し、いろいろとTIMEという言葉について質問してみよう。LOONという人の名前と彼に会う方法のヒントをくれる。

■こんどは地下3階です

これだけ聞き出したら、さっさと地下3階へ戻ろう。もちろん、いったん城へ帰るのも結構。ただし、この時、手持ちの資金が20000G.P.以上あるこ

と。なければ、先立つ物を稼いでおこう。さて、地下3階へもどったら、またあの長い通路を通り、迷路からKAMI KAZI寺院をめざす。迷路を抜けたら、寺院へ真っ直ぐには行かず、左に折れて小部屋に入るのである。すると、ちょっと北側に離れたエリアにワープする。さらに進むと、また小さな部屋があり、機械が置かれている。この機械に4階で手に入れたBATTERYをつなげ、THE SNATCHから聞いた特徴をもとに、POCKET WATCHを作るのである。時計ができたら、小部屋を出て東側の部屋に入り、KAMI KAJI寺院の前へと戻ってくる。もし、BLUE CANDLEを持っていないのなら、寺院の中へ入り取ってくる（入りかたは地下3階参照）。また、ウネウネした迷路へ入り、もっとも南側にある青い壁を目指さねばならない。BLUE CANDLEを使って隠し扉をあらわにし、その向う側にある地下4階への階段を降りるのである。

■LOONとの御対面

さて、地下3階の隠された階段を降りると、地下4階の南西にあるエリアに出る。ここでは、部屋の角にある円盤に触れては、通路の交差点にあるスイッチで通路を操作して、自分の進路を確保しなくてはならない。1つ進んだら、部屋の角を探し円盤に触り、敵がでたら倒して通路に戻り、進行方向を指示する。

ジグジザグに北をめざして、何度かやれば抜けられるのだが、面倒なことは面倒である（どうしても無理だと思った方はマップを見てください）。抜けた後は、「*YE GOLD VAULT*」と書かれた扉があるので、GOLD KEYで開け中の小部屋へ入る。中には秘密のボタンがあり、押すと金の像に襲われることになっている。倒せば、秘密の通路が現れる。この秘密の通路を抜けると、鏡の部屋で壁が見えないのに進めないというとんでもない部屋へワープする。これも試行錯誤をして、抜け道を編みだしてほしい（どうしても無理だと思った方はマップを見てください）。この部屋を抜けると、南に伸びる通路に出る。これを突き当たりまで進み、巨大なトーテムが立っている入り口に入る。トーテムから質問を受けるが、この答えはTIMEである。さらに、中へ入り、ぐるっと回ると頭蓋骨のついた扉がある。こんどはSKELETON KEYで開ける。部屋の真ん中に立つと、やっとなLOONの墓が現れるという仕

掛けである。LOONを呼び出すにはPOCKET WATCHを使えばよい。分からないことを質問するのはいうにおよばず、自分たちの未来 (THY DESTINY) について占ってもらい、BIRD IN CAGEというアイテムを買うこと。

□□□ □□□ □□□ 地下5階

■死者再生の泉を探そう

地下5階の大きなイベントの1つはTHE SNATCHに会うことである。ただし、これはもう地下4階のところで解説済みである。さて、それでは次ということだが……。イベントではないが、こののち有益となる泉を探すことにしよう。BIG MAXのところから、狂乱の部屋へ行く途中ででっぴたりひっこんだりしている細長い通路があったはずだ。このでっぴり部分に隠し扉があるので、徹底的に探す。この扉を開けると長い長い通路があるので、道なりに進む。最初の部屋は通り抜け（たいてい敵がいる）、通路に出たら、南側の扉に入る。中には鍵のかかった部屋があるはずである。この鍵を開け、さらに小さな部屋に入ると、そこに泉がある。この泉、ヒットポイントが下がったとか、POISON、STONE、PARALYZEやHPの回復どころか、DEAD、ASH、LOSTのキャラクタを生きかえらせることもできる。今後、死者がでたら、真っ先にここをめざせばよい。

■ガラスの舞踏場の奥にある女子トイレへ忍びこむ

次は、お金で情報をくれるROYAL LADYたちに会うというのはどうだろう。ちょうど狂乱の部屋へ抜ける扉の真向いにガラスの舞踏場へ抜ける扉がある。ここを真っ直ぐ北方向へ進むと、迷路のようになった通路がある。この通路を道なりに、ずっと進んでいくと、先に女子トイレがある。この中へ入ると、キャー、なんてことはならない。お金を払えば、警備を呼ばないといわれたあげく、情報をいただけることになっている。全部で5人いる。なお、そのまま真っ直ぐ進むと、隠し扉があり、これを抜ければ、BIG MAXのいるマンフレッティの店の入り口へすぐに戻ることができる。

地下5階には、ほかにも設備や隠し扉、地下6階へのシュートや階段などがあるのだが、これだけ分かったら、まず地下1階へ戻ることをお薦めする。なんでかという地下1階から、地下6階へ直接行くことができるからである。



地下6階

■地下1階から地下6階への抜け道

地下1階のベルトコンベアのあるエリアから話を始めよう。まずはLITOFEITの呪文をかけておくこと。止っているベルトコンベア（動いていても問題はないが）を東方向に真っ直ぐに進み、PITを越えて鍵のかかった扉はDESTROやTHIEF、NINJAによって開け、まっすぐ進んでいく。すると3つの柱のようなものがある大きな部屋に出るはずである。もっとも南に位置する柱の東側に隠し扉があり、4つの部屋が扉でつながっている。一番奥の部屋までたどり着けば、自動的に地下6階へと行く。

着いた所は真暗。しかし体が南を向いているはずで、着いたら西（右）方向に方向転換する。そのまま真っ直ぐ暗い部屋を抜けて、突き当りを右にいけば地下6階の氷の通路の前になることになっている。

■地下6階の名所旧跡

地下6階で重要そうなものは、機械が1台、マネキンが置いてあるガラクタ置場、井戸、沼地、石棺、祭壇などである。

マネキンのおいてあるガラクタ置場にある金属の部品は氷のフェリーの解体されたもので、KING OF DIAMONDSのカードを手に入れるためにどうしても必要な乗物である。ただし、これを組み立てるにはもとの持ち主を探さねばならない。

機械はほとんどが売り切れ状態の自動販売機である。POTION OF DEMO-OUTという薬を売っている。悪魔どもがこの階や上の階でよく登場するので1つくらい持っているとお心強いかもしれない。

井戸は西側にあり、底にはQUEEN OF HEARTSのカードが眠っている。底へ降りるとLADY NEPUTEN、TRITONといったモンスターどもが上がってくるという凶式。こいつらを倒さないと手に入らない。沼地のほうは、祭壇とともに、北東の暗い通路を抜けたところにある。深さによっては呪文ポイントが回復したりするのだが、ほとんどは死んだり、石になったりだから入らないほうがよい。

祭壇には地下3階のMAD STOMPERが言っていた勇者MIGHTY YOGが

ガラスのシリンダーにとじこめられている。石棺は北側にあり、HORBULE、BLANK STAREといったクリティカルヒットが得意の化け物とともに、ICE KEYが眠っている。また、やや東よりの北側には地下5階へのワープポイントや、地下5階からのシュート、北西側には地下5階への階段がある。この北西側の階段は、死者を蘇らせる泉の奥にある部屋でるので、覚えておくと便利である。

まず井戸に潜ってHEART OF QUEENを入手し、次はICE KEYを入手しよう。

■氷のフェリーを組み立てる

HEART OF QUEEN、ICE KEYを手に入れたら、THE MIGHTY YOGというフェリーの主を助け出すことにしよう。

助け出すにはEVIL EYESが持っているGOLD MEDALLIONを盗みとらねばならないのである。EVIL EYESに会うには、北西にある鍵のかかった扉のある部屋に入り、部屋の中にある小部屋を通過する。そして、しばらく歩いていると、たいてい現れるという仕掛けである。ただし、この小部屋を通過すると、いままでかけていたMAPORFIC、LITOFEIT、LATUMAPIC、LOMILWAといった魔法はキャンセルされてしまう。また、しばらくの間は、呪文を唱えても、うまくいかないことがある。

首尾よく彼に会うことができれば、KATUをかけて聞くべきことを聞いてからTHIEF、NINJAにアイテムを盗ませよう。なかなか思うような物を盗んでくれないものだが、我慢するしかない。あまり何度もやると、気づかれて攻撃されることがある。このとき悪魔どもをやまほどよぶので、さっさと逃げるか、TILTOWAIT、CORTUなどで応戦するかを決めなければならない。

GOLD MEDALLIONが入手できたら、東北側にある暗い迷路のような通路を抜けて、MIGHTY YOGのいる部屋へと進む。後は、GOLD MEDALLIONを使ってMIGYT YOGを助け出し、氷のフェリーについて質問をするということになっている。この時、鍵はAPARTという単語である。A PARTでもPART、PARTSでもだめ。この単語を入れたあと、フェリーの部品の1つを答えられれば、組み立て方を教えてもらえる。

組み立て方が分かったら、また暗い通路を抜けて戻り、通路の反対側にあ

る機械をYOGの言った順番で組み立てるわけである。

■フェリーに乗る

さて、組み立て終わったところ5000G.P.を支払えば、フェリーに乗ることができる。乗ると、すごい勢いで隠されていた氷の洞窟をすべっていく。行きどまりには鍵穴があり、ここにICE KEYを差すことで、氷の宮殿へとワープする。ただし、ワープした瞬間にTHE ROBUNA ICE KINGに襲われることになっている。そして、この氷の王様に勝てればKING OF DIAMONDSのカードが手に入ることになっている。

カードを入手したら、周囲を歩きまわってみよう。地下7階への階段、さきほどの自動販売機、そして、壁側にも扉があるはずである。この扉の先は通路があり、その先は行きどまりになっているが、ここには隠し扉がある。この隠し扉を開けてまっすぐ行くと、さっきのフェリーのあるところにでる。要するに2度目からはフェリーに乗らなくても良いということだ。



地下7階

■地下7階の構造

氷のフェリーの終着点のまわりにあった階段を下がると、地下7階へと出る。地下7階はまわりを廊下で囲まれている。4角には小さな部屋があり、南東の部屋が地下6階と通じている。あとの部屋は、それぞれ異なった地獄へ通じるシュートが用意されている。LITOFEITをかけていても落ちるので、それなりの体力と回復の呪文が使える状態でないと死者を出すことになる。

■杖を集める

EARTH、FIRE、WATER、AIRの4本の杖は、それぞれ、南側、東側、北側、西側にある。まずは、北側、正確には北東部にある水たまりを発見し、底をさらうとWATER ELEMENTALが現れ、倒せばSTAFF OF WATERを得ることができる。なお、この水たまりはJの深さでは呪文ポイントが回復し、Kで癒されることになっている。

東側へ入るにはLOONから買ったBIRD IN A CAGEが必要である。入って左手の奥にある小部屋の1つに大きな鳥がいて、ナゾナゾを出すというおきまりのパターン。うざったいから答えを書いてしまえばLIFEである。なお、間違えると、PHOENIXが現れ攻撃される。

さらに、南側はMUNK WANDで回転木戸を止めて入ることとなる。扉が2つあり、つながっているのだが、向って右側のほうから入ったほうが早くアイテムを手に入れることができる。アイテムはなんと空からふってくる大猿と美女が持っているというとんでもない設定。もちろん、倒せばSTAFF OF EARTHが手に入る。

さて、最後のSTAFFのある東側は入るのは簡単である。中に入ったら、北側へ真っ直ぐ進み、THE ZANA FIRE KINGが持っているLIGHTNIG RODを入手する。さらに、真っ直ぐに南へと進むと……。雷が落ちてくる。これをLIGHTNIG RODで受けるわけだ。ないとどうなるかは言うまでもないだろう。さらに、南へ進むと小部屋があり、中にTHE ZANA FIRE QUEENが入る。彼女を倒せば、STAFF OF FIREが入手できることになっている。これも言葉で書くと簡単だが、火炎地獄ですぐ死にそうになる。

■カードロードに対しての挨拶

3枚のカードと4本の杖が入手できたら、中央部へと進もう。中央の8角形の南西、北西、南東、北東に4人のカードロードがいるはずである。全員のカードロードを回って、3つの神の見地に対応する言葉について話を聞いておこう。これは、地下8階で必要なのだ。神の見地に対応する言葉は、笑う釜、RUBY WARLOCK、LOON、RIBALD RON（ドワーフ）などのノンプレイヤーキャラクターが知っている（どうしても分からない人は巻末のマップに書かれている）。

カードロードの色とマーク、そして話した内容はメモしておくこと。また、地下3階で、黄色いカーテンのある部屋では短命、赤いカーテンの部屋では肉体、青いカーテンのある部屋では精神と言われたはず。これも合せて記録しておこう。

記録が終わったら、クラブのカードロードを除いて、誰からでもかまわないから、対応したカードを渡し中に入る。中の中心部には4つの色の炎がある。カードを渡したカードロードと同じ色の炎の上に乗れ、ORB OF LLYLGAMYNを使うと、地下8階への入り口が現れる仕掛けになっている。

■地下8階のできごと

地下8階で、悪魔が作った自分たちのクローンと戦い勝利を得れば、カードに対応した杖を使って黄金の魔法陣の中へ入ることができる。そこには名称のある9本のロウソクがあるので、対応するものを選んで立てる。どの名称のロウソクを立てるかは、カードロードとの会話や地下3階のメッセージのなかにヒントがある。そして、質問に答えたら1つのカードに対応した儀式は終わる。もう一度、地下7階に戻り、次のカードロードにカードを渡してから、また同じことをする。3回目の儀式でクローンとの戦い勝つと、4回目の儀式のために必要なACE OF CLUBSのカードが手に入るになっている。このカードを4人目のクラブのカードロードに渡して、地下8階へ入りクローンと戦い、魔法陣へ入りロウソクを立て、質問に答えたら儀式は終了である。ただし、こんどは、THE GATEKEEPERのところへ行かなくてはならない。この儀式を行なっている間は城へ戻ってはならない。もし、もどると最初からやりなおしである。呪文ポイントや体力は地下5階、地下

7階の泉や水たまりを使って回復する以外にない。

さて、THE GATEKEEPERのところへ行き、THE SORNと戦うことになるのだが、どうしても勝てないような場合、お金を貯めて地獄へ行って、良い武器、良い防具を買いそろえてから再度チャレンジすること（儀式は最初からやりなおしです）。あ！ それから、THE SORNにTHE GATEKEEPERを殺されたら、召喚の魔法で生きかえらせないと終わらないことになっている。

 **地 獄**

ダンテさん。地獄を出るには左まわり、入るには右まわりだったけか。逆だったかな。まあ、どっちでも良いのだが、WIZ #5では地獄へ落ちると、かけてあった魔法がキャンセルされてしまうので、もう一度、MAPORFIC、LOMILWA、LATUMAPICはかけておこう。LITOFEITは地獄の炎には無力なので、かけなくても同じである。さて、地獄を脱出する方法だが、左の壁づたいに歩いて行くと、結構早く出口が見つかる。ただし、出口を上がると、いきなり城の中である。もちろん、セーブされてしまう。もしLOSTしたキャラクタを抱えている場合には、アイテムごとあとかたもなくなってしまうので注意しよう(起動しなおしたほうがよいかもね)。なお、地獄は3種類あり入り口によって異なるエリアに落ちる。北東の入り口から入った場合には、THE GHOST'S NESTという店があるエリアに行くことができる。もし、この店へ入ることができたら、中にはDAVY'S GHOST、ROBBY'S GHOST、ANDY'S GHOSTなどが出没している。彼らは大変優れた武器を持っていて、法外な値段だが売ってくれる。

チェックシート



使い方

階別に入手しなくてはならないアイテム、ノンプレイヤーキャラクタをまとめである。□はその階にあるアイテムで、入手したらチェックをしておくこと。またアイテムの前に①、②のような番号がふってあるがこれは階を現している。このアイテムやこれがないと入手できなかったり、手に入れたアイテムを次はどの階で使うのかを現している。また、ノンプレイヤーキャラは☆で現している。質問の数はひとそれぞれだろうが、ヒントとして入力すべき単語を書いてある。要旨だけでなく、なるべく聞いたことはメモしておきたい。

地下1階のチェックシート

SILVER KEY

ORB of LLYLGAMYN → BRASS KEY → BAG of TOKENS

☆ IRONUSE

☆ G'BLI GEDOOK

BROTHERHODD →

GATEKEEPER →

ELEMENTAL →

ORB →

SORN →

NEXUS →

☆ IRONUSE

☆ THE LAUGHING KETTLE

100G.P. →

500G.P. →

1000G.P. →

2500G.P. →

5000G.P. →

DIVINE ASPECT →

MEMO



地下2階のチェックシート

BOTTLE of RUM

HACKSAW → SPRIT-AWAY → JEWELLED SCEPTER

③ RUBBERDUCK → MUNKE WAND → ⑦ STAFF OF EARTH

☆ RUBY WARKLOCK

SPIRITS →

DUCK →

DIVINE ASPECTS →

CARD LORD →

TIME →

☆ THE DUCK OF SPARKS

SPIRIT →

SNATCH →

☆ EVIL ROE SLADE (ドワーフ) →

☆ FEROCIOUS FRED (ドワーフ) →

☆ NORMAN THE NOBLE (ドワーフ) →

☆ RENEGADE ROB (ドワーフ) →

☆ RIBALD RON (ドワーフ) →

MEMO

地下3階のチェックシート

RUBBER DUCK→②MUNK WAND

PETRIFIED DEMONG→④JACK OF SPADE

BLUE CANDLE

④BATTERY→ POCKETWATCH→
 GOLD KEY→
 ④SKELETON KEY→ } →④BIRD IN CAGE

☆MAD STOMPER

STOMP→

EVIL EYES→

SCRATCH→

MIGHTY YOG→

GLASS CYLINDER→

☆LORD HIEMITEY

TEMPLE→

MEMO

地下4階のチェックシート

BATTERY



③POCKETWATCH → }
③GOLD KEY → } → BIRD IN CAGE → ⑦STAFF OF AIR
 SKELETONKEY → }

JACK OF SPADE → ⑧

☆LOON

ELEMENTAL →

TIME →

THY DESTINY →

☆BUSTED BRAIN (シーフ) →

☆JOHN FINGERS (シーフ) →

☆LE DOMBO (シーフ) →

☆RICK THE PICK (シーフ) →

☆THE TAISTIK MAN (シーフ) →

MEMO



地下5階のチェックシート

TICKETS

☆BIG MAX

TICKETS→

THEATRE→

☆THE SNATCH

TIME→

LOON→

☆LA DIVA BRENDA (ローヤルレディー) →

☆LADY JANE (ローヤルレディー) →

☆LADY KARENA (ローヤルレディー) →

☆LENORE (ローヤルレディー) →

☆LUCIANNA SKYE (ローヤルレディー) →

MEMO



地下6階のチェックシート

- GOLD MEDALLION (LOCKET) → } KING OF DIAMONDS (CARD) → ⑧
 ICE KEY (KEY) → }
 QUEEN OF HEARTS (CARD) → ⑧

☆EVIL EYES

4000G.P →

4000G.P →

4000G.P →

4000G.P →

4000G.P →

4000G.P →

☆TEMIGHTY YOG

FERRY →

KING →

TEMPLE →

NETHERWORLD →

APART →

MEMO



地下7階のチェックシート

STAFF OF WATER(STAFF)

■ MUNKE WAND②→ STAFF OF EARTH(STAFF)

■ BIRD IN A CAGE④→ STAFF OF AIR(STAFF)

LIGHTNING ROD(BLACK ROD)→ STAFF OF FIRE(STAFF)

☆ THE LORD OF SPADES (カードロード)

TIME→

KINGDOM→

NATURE→

☆ THE LORD OF HEARTS (カードロード)

TIME→

KINGDOM→

NATURE→

☆ THE LORD OF DIAMONDS (カードロード)

TIME→

KINGDOM→

NATURE→

☆ THE LORD OF CLUB(カードロード)

TIME→

KINGDOM→

NATURE→

MEMO



地下8階のチェックシート

④JACK OF SPADES→

⑥QUEEN OF HEARTS→

⑥KING OF DIAMONDS→

⑦STAFF OF EARTH→

⑦STAFF OF WATER→

⑦STAFF OF FIRE→

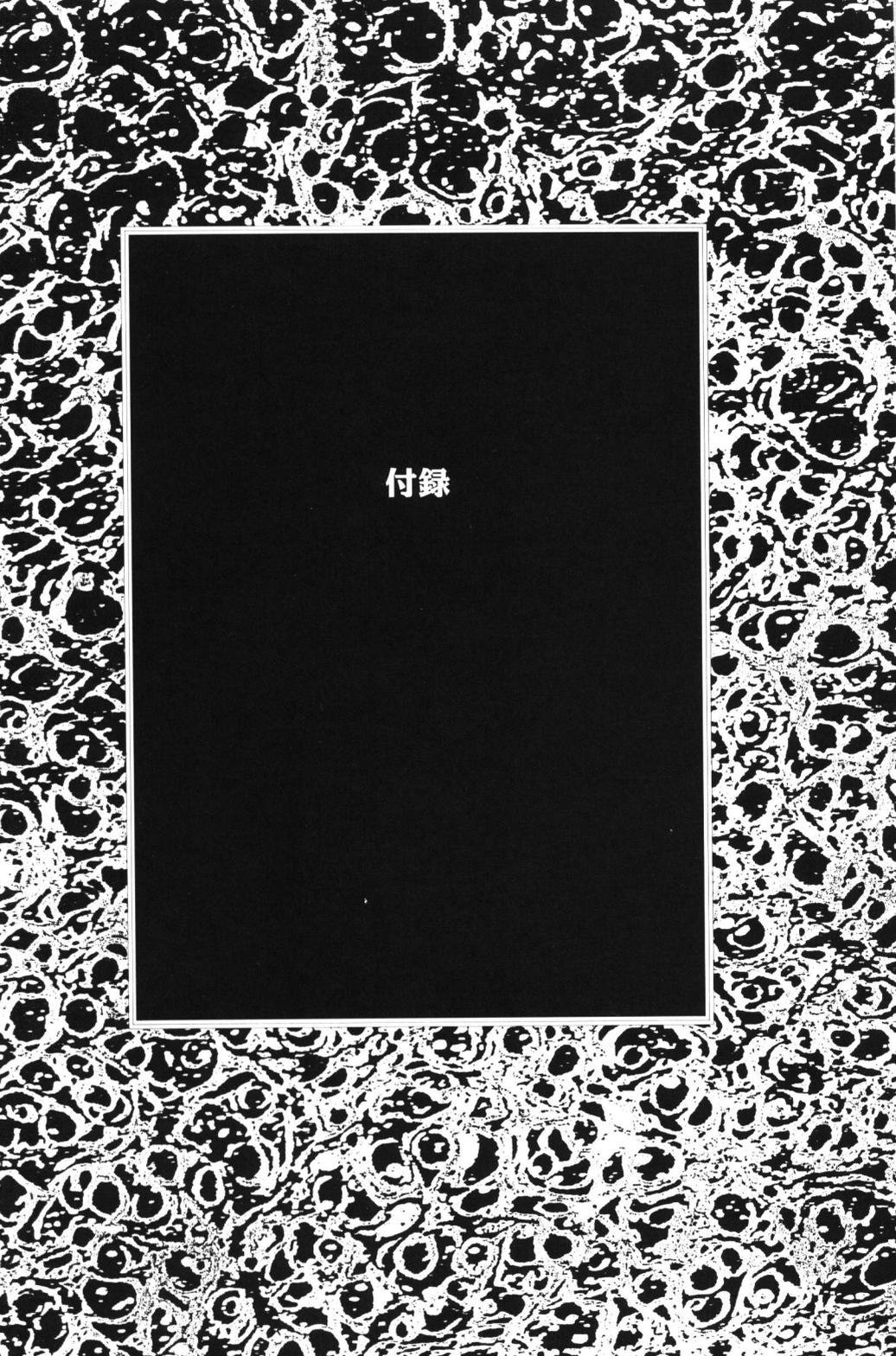
⑦STAFF OF AIR→

ACE OF CLUBS(CARD)

☆THE GATEKEEPER

☆THE SORN

MEMO



付録

モンスター一覧

名前	不確定名	出現階	出現数	ヒットポイント	アーマークラス
ACOLYTE	MAN OF THE CLOTH	↑	2-3	7-10	9
AIR ELEMENTAL	HOWLING WIND	↓	1	52-88	2
AIR ELEMENTAL	AIR ELEMENTAL	↓	1	52-88	-2
AMAZON	WILD WOMAN	=	4-6	21-32	8
ANCIENT	OLD MAN	=	2-5	36-60	6
ARCHDEVIL	GREATER DEVIL	↓	1	542-710	-12
ARMOR EATER	STRANGE ANIMAL	=	1-2	19-40	2
ASSASSIN	SHADOW	=	2	22-42	2
BANDIT	MASKED MAN	↑	2-4	4-6	8
BARBARIAN	FIERCE WARRIOR	=	4-6	40-90	5
BASILISK	GIANT LIZARD	=	1-2	30-60	3
BERSERKER	FIERCE WARRIOR	↑	2-4	16-24	6
BLACK BAT	FLYING CREATURE	↑	9	2-6	9
BLACK FLY	FLYING CREATURE	↑	9	1-2	12
BLACK KNIGHT	MAN IN ARMOR	=	1-2	76-104	-2
BLACKBLADE	SWORDS MAN	=	3-5	18-42	4
BLANK STARE	ETHERIAL GAZE	=	1	60-75	0
BLEEB	BLEEB	=	4-5	6-20	6
BLOODWEIR	WEIRD THING	=	1-2	28-98	5
BON BON	DARK GLOW	↑	3-5	6-10	10
CACODAEMON	GREATER DEMON	↓	1	136-280	-2
CARDINAL FANG	MAN OF CLOTH	↓	3-5	48-80	2
CONJURER	MAN OF ROBES	↑	3-4	12-17	9
DARK LOAD	DARK SHADOW	↓	1	382-542	-12
DARK WIZARD	MAN IN ROBE	↓	3-5	48	6
DEJIN WIND KING	DEJIN WIND KING	↑	1	95-135	-2
DEMON DOG	DARK BEAST	↑	1-2	15-30	6
DEMON IMP	SMALL FIGURE	↑	1-5	10-18	7
DJINNI	DJINNI	↓	1	92-176	2
DRAGONAIRE	GREAT DRAGON	↓	1	102-172	-2
DRAGONFINN	GREAT DRAGON	↓	1	66-98	-2
DRUID	SOLEMN FIGURE	=	3-5	22-38	6
EARTH ELEMENTAL	QUAKING EARTH	↓	1	52-88	-2
EFREETI	FIERY ENTITY	=	1-2	31-57	0
ENCHANTED BIRD	MAN OF THE LUTE	↓	4-6	32-561	4

攻撃回数	攻撃力	経験値	呪文レベル		呪文耐性		特殊能力									
			MAGE	PREIST	MAGE	PREIST	ポイズン	パライズ	石化	バックアタック	ブレス	クリティカルヒット	エナジードレイン	仲間を呼ぶ	盗む	回復力
1	1- 4	309	—	1	—	—										
3	1- 60	17438	—	—	50%	50%				後	炎					
4	1-128	13392	—	—	50%	50%										
2	2- 10	828	—	2	—	—										
2	1- 12	3440	—	6	—	—										
4	163	582198	7	8	85%	95%				後	★					○○○○○
2	8- 30	3100	—	—	35%	35%										
4	4-28	4004	—	—	20%	30%	毒			後	★					
1	1- 5	416	—	—	—	—									—	
3	3- 24	2124	—	—	—	—										
1	2- 11	3718	—	—	35%	45%				石						
1	2- 7	640	—	—	—	—										
1	1- 2	184	—	—	—	—										
1	1	80	—	—	—	—				後						
3	10- 36	7844	—	5	25%	45%										○○
2	4- 18	1752	—	—	—	—	毒									
1	2- 16	8784	4	5	35%	65%	毒	痴	石	後						
2	3- 20	1598	—	—	75%	75%	毒							+		
3	15-120	4256	—	—	—	—										
1	3- 6	272	—	—	—	—								+		
3	2-120	63596	5	—	55%	85%				後				+		○○○○○
2	3- 12	5536	—	7	—	—										
1	2- 4	482	2	—	—	—										
4	5-112	620620	—	8	65%	95%				痴	石	後	★			○○○○○
2	3- 12	3248	6	—	—	—										
2	2- 80	22350	—	5	45%	75%				後						
1	4- 12	2186	—	—	20%	20%						炎				
1	4- 6	1060	1	—	30%	60%									—	
3	9- 72	10848	5	5	45%	65%										
3	1- 54	20087	—	—	35%	50%				石		炎				
3	7- 54	15055	—	—	30%	40%	毒			後		炎				
2	2- 10	1824	—	5	—	—										
4	1-128	15004	—	—	50%	50%				後						
3	2- 58	13134	4	—	50%	50%					炎			+		○○○○
2	2- 12	3252	4	5	35%	50%									—	

名 前	不確定名	出現階	出現数	ヒットポイント	アーマークラス
FANGED TOAD	AMPHIBIAN	↓	2-3	2-4	9
FAY	THE BLONDE	↓	1	46-58	6
FIRE ELEMENTAL	RAGING BLAZE	↓	1	52-88	2
FIRE Drake	GIANT LIZARD	=	1	24-48	4
FRANKENSTEIN	FRANKENSTEIN	=	1	132-170	2
FREEZIE	FROZEN SLIME	=	1	29-65	5
FROST GIANT	BLUE GIANT	=	2-3	90-180	3
GARGOYLE	SMALL FIGURE	=	4-8	15-20	7
GHAST	PALE CORPSE	↑	1-2	18-36	4
GHOUL	PALE CORPSE	↑	2-4	8-20	6
GIANT SPIDER	LARGE ARACHNOID	↑	1-2	21- 45	6
GOLD STATUE	GOLD STATUE	=	2	79-88	0
GOLEM	LIVING ROCK	↑	1	42-48	0
GOLEM	GOLEM	↑	2-3	42-48	0
GORGON	STRANGE ANIMAL	↑	1	58-88	2
GORILA	STRANGE ANIMAL	=	1-2	32-88	5
GREATER DEMON	GREATER DEMON	↓	1	116-228	-2
GREATER DEVIL	GREATER DEVIL	↓	1	135-248	-2
GREEN DRAGON	DRAGON	=	1-2	30-60	2
GREEN SLIME	SLIME	↑	2-3	1-2	14
GWYLION	STRANGE GIRL	↑	2-3	10-20	8
GYPSY	WOMAN IN ROBES	↑	1-4	11-16	9
HALYCON	HALYCON	=	2-3	40-64	4
HATAMATO	MAN OF SWORDS	=	1-3	34-54	2
HAWDY BAWDERS	DRUNKARD	=	2-3	40-50	6
HELL HOUND	DARK BEAST	↑	2	12-16	8
HIGH NINJA	BREEZE	↓	3-5	30-66	-2
HIGH SAMURAI	MAN OF SWORDS	=	3-5	27-45	3
HORBULE	ETHERIAL GAZE	=	2-3	25-40	4
HOUDINI	HOUDINI	↓	1	66-156	-6
ICE PHANTOM	GHOSTLY FIGURE	↑	1	8-12	3
INCUBUS	DEMONIC FIGURE	↓	1	48-72	-2
INDIGO MUSHROMM	TOADSTOOL	↓	1-2	42-58	5
JACKALWERE	DARK BEAST	↑	1-3	23-28	7
JOKER OF DEATH	STRANGE CLOWN	=	1-3	32-64	2
KALKYDRI	DEAMONIC FIGURE	=	1-3	26-45	4
KING COBRA	SNAKE	↑	1-3	12-24	4
KONG	KONG	↓	1	242-296	0

攻撃回数	攻撃力	経験値	呪文レベル		呪文耐性		特殊能力										
			MAGE	PREIST	MAGE	PREIST	ボイゾン	パラライズ	石化	バックアタック	ブレス	クリティカルヒット	エナジードレイン	仲間を呼ぶ	盗む	回復力	
1	2- 4	472	—	—	—	—	毒										
1	2- 5	18762	—	5	25%	35%					炎						○○○○
3	1- 72	14904	—	—	50%	50%				後	炎						
2	1- 20	4592	—	—	35%	45%					炎						
3	24- 72	11224	—	—	35%	75%											
1	1- 8	4733	—	—	—	99%			後	炎							
3	12- 60	9136	—	—	50%	20%				後	炎						
2	2- 10	826	—	—	—	—								+			
2	2- 16	2048	—	—	—	—			痴								
2	2- 12	1164	—	—	—	—											
1	6- 14	1440	—	—	—	—			痴								
3	4- 56	9424	—	—	50%	75%											
1	21- 36	6552	—	—	80%	80%											
1	21- 36	6213	—	—	50%	75%											
1	2- 24	13876	—	—	15%	25%						炎					
2	6- 50	2468	—	—	—	—											
4	2-108	20716	7	—	50%	75%											
5	5-154	23232	—	8	65%	85%											
3	1- 52	8887	—	—	15%	35%					炎						
1	1- 2	64	—	—	—	—											
1	2- 4	1100	—	2	25%	25%											—
1	1- 4	490	1	1	20%	20%								+			
3	5- 36	4447	—	5	35%	50%								+			
3	2- 24	2686	3	—	—	—						★					
2	1- 12	2032	3	3	15%	25%											
1	3- 6	1054	—	—	—	25%					炎						
4	6- 48	7248	—	—	25%	45%	毒	痴		後		★					○○○○
3	3- 24	1568	3	—	—	—											
1	4- 18	5520	—	—	45%	45%	毒	痴	石	後	炎						
4	3- 24	44580	6	—	45%	65%				後							○
1	2	1527	—	—	40%	40%			痴		後						
2	1- 10	16814	5	—	45%	55%			痴								○○○
3	3- 12	6102	—	—	75%	75%	毒	痴			炎						
1	3- 9	1072	—	—	—	25%	毒	毒									
3	4- 30	3500	—	—	30%	40%	毒										
3	2- 42	3931	3	—	50%	50%								+			○○
1	2- 10	1960	—	—	—	—	毒	痴									
4	9-128	37827	—	—	75%	75%				後							

名 前	不確定名	出現階	出現数	ヒットポイント	アーマークラス
LADY NEPTURE	LADY NAPTURE	≡	1	110-152	0
LADY STINGER	CREEPING THING	↑	2-4	2-3	12
LEECH LIZARDS	REPTILE	↑	3-5	1-3	9
LICH	SKELETON IN ROB	≡	1	51-67	0
LOCH BABY	LOCH BABY	≡	8-9	12-18	7
LVL4 FIGHTER	LVL4 FIGHTER	≡	3-4	14-22	7
LVL8 THIEF	LVL8 THIEF	≡	4-5	15-40	5
MAGICIAN	MAN OF ROBE	↑	2-3	3-6	10
MAGSMAN	SCUFFLE	↑	2-5	19-29	5
MAKARA	SUB MARINER	↑	1	56-38	-2
MANE	MANE	≡	3-5	10-30	7
MANFRETTI'S GHOST	MANFRETTI'S GHOST	↓	1	60-84	-4
MANSTER THIEF	FOOTSTEP	≡	3-6	26-62	-4
MEDUSA	MEDUSA	≡	1	51-83	5
MIGHTY OAK	LIVING TREE	≡	1	612-624	0
MINOTAUR	BEASTIAL WARRIOR	↑	1-2	41-62	2
MURPHY'S GHOST	MURPHY'S GHOST	↓	1	54-84	0
MUSTERD SLIME	SLIME	↑	6	6-24	10
NESSIE	NESSIE	≡	1	108-132	0
NETHER DEMON	GREATER DEMON	↓	1	120-300	-12
NETHERMAN	DARK FIGURE	↑	3-9	4-7	9
NIGHT LOCUST	FLYING CREATURE	≡	9	8-20	9
NIGHTMARE	DEMONIC STEED	≡	1	12-42	-2
PHOENIX	BIRD OF FLAMES	↓	1	112-114	-4
PINK MUSHROMM	TOAD STOOL	↑	1-2	3-6	10
PIT FIEND	GREATER DEVIL	↓	1-2	40-100	-3
PSIONIC	STRANGE MAN	↓	1	48-90	0
QUACK	DUCK IN ROBES	≡	2-4	24-34	8
QUASIMODO	QUASIMODO	≡	1	48-108	4
QUISANG MONK	SOLEMN FIGURE	≡	2-5	16-32	5
RAVEN	FLYING CREATURE	↑	2-3	4-8	5
ROPAV DICAS	STRANGE MIST	↓	2-3	32-74	4
ROTTED VAPOR	MISTY IMAGE	↑	2-3	9-24	2
ROYAL GUARD	MAN OF ARMS	≡	2	15-43	4
ROYAL LADY	ROYAL LADY	≡	3-5	23-32	7
ROYAL LOAD	REGAL FIGURE	≡	3-5	25-46	2
SAMURAI	MAN OF SWORDS	↑	3-5	17-31	4
SCARECROW	MAN OF STRAW	↑	2-5	10-16	8

攻撃回数	攻撃力	経験値	呪文レベル		呪文耐性		特殊能力										
			MAGE	PREIST	MAGE	PREIST	ポイズン	パラライズ	石化	バックアタック	プレス	クリティカルヒット	エナジードレイン	仲間を呼ぶ	盗む	回復力	
3	18-180	66676	5	—	65%	85%											〇〇〇〇
1	1- 2	80	—	—	—	—											
1	1- 2	104	—	—	—	—											
1	1- 10	10192	5	—	45%	80%		痴									
1	3- 10	612	—	—	—	—				後							
1	2- 6	556	—	—	—	—											
2	1- 12	1364	—	—	—	—									—		
1	2- 4	213	1	—	—	—											
1	3- 8	984	—	—	—	—									—		
3	6- 51	14960	—	—	25%	55%		痴									
3	2- 15	1610	3	—	50%	50%								+			
1	8- 20	11138	—	—	99%	99%				後							
2	2- 14	3136	1	—	—	—									—		
1	4	4060	—	—	30%	50%				石							
3	2-182	31298	—	—	—	99%											
2	6- 27	2892	—	—	—	—											
1	4- 18	6333	—	—	90%	90%				後							
1	2- 7	528	—	—	—	—				後							
5	2-112	21782	—	—	25%	50%	毒	痴		後							
4	24-144	518193	—	—	85%	95%		痴		後	炎	★					〇〇〇〇〇
1	2- 5	216	—	—	—	—											
1	2- 6	644	—	—	—	—				後							
3	2- 56	8288	—	—	15%	25%					炎						
2	10- 60	122299	—	—	75%	85%				後	炎						〇〇〇〇〇
1	1	972	—	—	—	—					炎						
2	5-124	15364	5	—	45%	55%				後				+			〇〇
2	2- 28	34336	5	—	75%	85%				後							〇〇
2	2- 8	1656	5	—	—	—									—		
3	64- 72	3544	—	—	—	—									—		
2	2- 16	1880	—	2	—	—						★					
1	2- 3	738	—	—	—	45%				後							
2	1- 18	4887	—	—	35%	50%		痴		後							
1	9- 12	2240	—	—	35%	65%	毒			後							〇〇〇
2	2- 15	1232	—	—	—	—								+			
1	2- 5	1184	4	—	—	—											
2	3- 20	2128	—	5	—	—											
2	3- 16	1092	2	—	—	—											
1	5- 7	512	—	—	—	—											

名前	不確定名	出現階	出現数	ヒットポイント	アーマークラス
SCORPION	CREEPING THING	↑	3-6	6-18	6
SEA COBRA	SEA COBRA	↑	6	8-28	6
SHIEGETZU	STRANGE MIST	≡	1	28-68	-2
SHUGENJA	MYSTIC	≡	2-4	16-22	8
SILENT KNIGHT	SILENT KNIGHT	↓	3-5	88-136	-2
SKELETON	SKELETON	≡	5-9	8-18	6
SMOKE DEMON	SMOKE DEMON	≡	1	22-35	4
SNOW CAT	STRANGE ANIMAL	≡	2-3	32-88	4
SPECTRE	GHOSTLY FIGURE	↓	1-3	29-65	2
SPELUNKER	SMALL FIGURE	↑	1-4	11-29	4
STILETTE	CREAPING THING	↑	3-5	6-12	6
SUCCUBUS	DEMONIC FIGURE	↓	2-3	30-42	0
SWAMP THING	STRANGE THING	≡	1-2	17-72	2
THE BEAST	THE BEAST	≡	1	144-200	2
THE BEAUTY	THE BEAUTY	≡	1	42-56	-2
THE CORPER DEMON	THE CORPER DEMON	≡	1	82-112	0
THE GUARDIAN	THE GUARDIAN	↑	1	48-60	0
THE HURKLE BEAST	THE HURKLE BEAST	↑	1	31-41	2
THE KANZI FIRE KING	THE KANZI FIRE KING	↓	1	82-112	-2
THE ROBUNA ICE KING	THE ROBUNA ICE KING	≡	1	100-120	2
THE SLY NYMPH	THE SLY NYMPH	≡	1	18-24	7
THE ZANA FIRE QUEEN	THE ZANA FIREQUEEN	↓	1	108-124	-4
TIGER	STRANGE ANIMAL	↑	2-4	17-32	6
TOGA LLAMA	ANIMAL IN ROBES	↑	3-5	18-30	7
TRITON	SUB MARINER	≡	2-3	20-60	3
TROGLODYTE	CAVAGE	≡	6-12	28-60	9
TROLL	UGLY HUMANOID	↑	2-4	4-6	10
UNDEAD WARRIOR	SKELETON	↓	3-9	3-7	10
UNHOLY TERROR	GHOSTLY FIGURE	↓	2-3	30-60	4
VAMPIRE	DARK SHADOW	≡	1-2	28-48	0
WARLOCK	MAN IN ROBES	≡	2-5	20-28	8
WATER ELEMENTAL	STORMING SEA	↓	1	52-88	2
WEREBAT	WEREBAT	≡	1	12-18	6
WEREBOAR	DARK BEAST	≡	1-2	32-50	8
WEREWOLF	HAIRY MAN	≡	1	24-56	1
WHITE MUSHROMM	TOADSTOOL	≡	1-4	16-24	7
WIGHT	DARK SHADOW	≡	1-2	7-49	5

攻撃回数	攻撃力	経験値	呪文レベル		呪文耐性		特殊能力										
			MAGE	PREIST	MAGE	PREIST	ポイズン	パラライズ	石化	バックアタック	プレス	クリティカルヒット	エニードレイン	仲間を呼ぶ	盗む	回復力	
1	4- 12	944	—	—	—	—	毒										
1	2- 3	720	—	—	—	—							+				
3	1- 18	6432	—	—	45%	75%	毒	痴	後								○○○○
1	2- 5	732	3	—	—	—											
4	6- 80	4464	—	—	—	—											
2	2- 18	1128	—	—	25%	35%											
3	1- 18	3235	—	3	50%	50%			後				+				
3	10- 72	3000	—	—	—	—											
1	2- 9	8595	—	—	65%	85%		痴	後								
1	3- 6	2144	2	—	35%	45%											
1	2- 8	448	—	—	—	—											
2	1- 6	6511	—	4	35%	55%											○○○
2	9- 48	13324	—	—	55%	85%	毒				炎						
3	3- 60	12607	—	—	25%	45%			石								
1	1- 4	12364	—	3	89%	89%											○○○○
3	10- 52	36348	5	—	75%	75%			後	炎							○○○○
3	10- 48	7268	3	—	50%	75%					★						
2	4- 28	2844	—	—	45%	65%	毒	痴									
2	9- 36	32738	4	—	45%	65%			後	炎							
3	4- 78	44782	6	—	65%	85%			後	炎							
1	3- 6	1350	3	—	25%	35%											○
2	13- 32	38930	4	—	65%	75%			後	炎							○○○○○
2	10- 28	1120	—	—	—	—											
1	3- 5	1132	—	4	—	—											
2	3- 28	2332	—	—	—	—											
2	3- 12	1204	—	—	—	—											
1	2- 6	192	—	—	—	—											
1	2- 5	270	—	—	—	—											
4	4- 24	5012	—	—	50%	75%			後								
1	8- 14	6942	4	—	35%	45%		痴									○
2	2- 10	1136	4	—	—	—											
1	5-150	17150	—	—	50%	50%			後	炎							
1	1- 8	976	—	—	15%	25%	毒		後								
2	3- 19	1192	—	—	—	—											
3	6- 37	2788	—	—	—	—	毒	痴									
1	2	5600	—	—	50%	50%	毒			炎							
1	1- 4	3861	—	—	15%	25%		痴	後								○○

名 前	不確定名	出現階	出現数	ヒットポイント	アーマークラス
WILL O'WISP	BLUE GLOW	=	1-2	34-43	-12
WRAITH	DARK SHADOW	=	1-2	15-56	4
WYVERN	DRAGON	↑	1	32-56	3
YETI	BIG WHITE APE	=	1-2	70-110	4
YOMAMA	ORNATE MAN	=	2-4	30-54	5
ZOMBIE	PALE CORPSE	↑	3-4	16-20	8

攻撃回数	攻撃力	経験値	呪文レベル		呪文耐性		特殊能力										
			MAGE	PREIST	MAGE	PREIST	ポイズン	パラライズ	石化	バックアタック	ブレス	クリティカルヒット	エナジードレイン	仲間を呼ぶ	盗む	回復力	
1	2- 32	54692	—	—	99%	99%			石	後							〇〇
1	1- 6	6045	—	—	25%	35%		痴		後							〇〇〇〇〇〇
2	2- 22	5101	—	—	15%	25%					炎						
3	3- 40	5056	—	—	—	—		痴									
2	3- 14	3124	5	5	—	—											
1	1- 8	1020	—	—	—	15%											

モンスター索引

	不確定名	確定名	ページ
A	AIR ELEMENTAL	AIR ELEMENTAL ○	52
	AMPHIBIAN	FANGED TOAD ○	65
	ANIMAL IN ROBES	TOGA LLAMA ○	101
B	BEASTIAL WARRIOR	MINOTAUR ○	84
	BIG MAX	BIG MAX ★	108
	BIG WHITE APE	YETI ○	107
	BIRD OF FLAMES	PHOENIX ○	87
	BLEEB	BLEEB ○	57
	BLUE GIANT	FROST GIANT ○	68
	BLUE GLOW	WILL O'WISP ○	106
	BREEZE	HIGH NINJA ○	75
C	CAVAGE	TROGLODYTE ○	101
	CREEPING THING	STILETTE ○	95
	CREEPING THING	LADY STINGER ○	80
	CREEPING THING	SCORPION ○	92
D	DARK BEAST	DEMON DOG ○	61
	DARK BEAST	HELL HOUND ○	75
	DARK BEAST	JACKALWERE ○	78
	DARK BEAST	WEREBOAR ○	105
	DARK FIGURE	NETHERMAN ○	86
	DARK GLOW	BON BON ○	58
	DARK SHADOW	DARK LOAD ○	59
	DARK SHADOW	VAMPIRE ○	103
	DARK SHADOW	WIGHT ○	105
	DARK SHADOW	WRAITH ○	106
	DEAMONIC FIGURE	KALKYDRI ○	79
	DEJIN WIND KING	DEJIN WIND KING ○	60
	DEMONIC FIGURE	INCUBUS ○	77
	DEMONIC FIGURE	SUCCUBUS ○	96
	DEMONIC STEED	NIGHTMARE ○	86
	DJINNI	DJINNI ○	62
	DRAGON	GREEN DRAGON ○	72
	DRAGON	WYVERN ○	107
	DRUNKARD	HAWDY BAWDERS ○	74
	DUCK IN ROBES	QUACK ○	88
E	ETHERIAL GAZE	BLANK STARE ○	57
	ETHERIAL GAZE	HORBULE ○	76
	EVIL EYES	EVIL EYES ★	109
F	FIERCE WARRIOR	BARBARIAN ○	54

	不確定名	確定名	ページ
	FIERCE WARRIOR	BERSERKER	○ 54
	FIERY ENTITY	EFRETI	○ 64
	FLYING CREATURE	BLACK BAT	○ 55
	FLYING CREATURE	BLACK FLY	○ 55
	FLYING CREATURE	NIGHT LOCUST	○ 86
	FLYING CREATURE	RAVEN	○ 89
	FOOTSTEP	MASTER THIEF	○ 83
	FRANKENSTEIN	FRANKENSTEIN	○ 67
	FROZEN SLIME	FREEZIE	○ 68
G	G'BLI GEDOCK	G'BLI GEDOCK	★ 109
	GHOSTLY FIGURE	ICE PHANTOM	○ 77
	GHOSTLY FIGURE	SPECTRE	○ 95
	GHOSTLY FIGURE	UNHOLY TERROR	○ 102
	GIANT LIZARD	BASILISK	○ 55
	GIANT LIZARD	FIREDRAKE	○ 66
	GOLD STATUE	GOLD STATUE	○ 70
	GOLEM	GOLEM	○ 70
	GREAT DRAGON	DRAGONAIRE	○ 62
	GREAT DRAGON	DRAGONFINN	○ 63
	GREATER DEMON	CACODAEMON	○ 58
	GREATER DEMON	GREATER DEMON	○ 71
	GREATER DEMON	NETHER DEMON	○ 86
	GREATER DEVIL	ARCHDEVIL	○ 53
	GREATER DEVIL	GREATER DEVIL	○ 72
	GREATER DEVIL	PIT FIEND	○ 88
H	HAIRY MAN	WEREWOLF	○ 105
	HALYCON	HALYCON	○ 74
	HOUDINI	HOUDINI	○ 77
	HOWLING WIND	AIR ELEMENTAL	○ 51
I	IRONOSE	IRONOSE	★ 109
K	KONG	KONG	○ 79
L	LADY NEPTURE	LADY NEPTURE	○ 79
	LALA MOO-MOO	LALA MOO-MOO	★ 110
	LARGE ARACHNOID	GIANT SPIDER	○ 69
	LIVING ROCK	GOLEM	○ 70
	LIVING TREE	MIGHTY OAK	○ 83
	LOCH BABY	LOCH BABY	○ 80
	LORD HIENMITEY	LORD HIENMITEY	★ 110
	LORD OF DIAMONDS	THE LORD OF DIAMONDS	★ 112
	LVL4 FIGHTER	EVIL ROE SLADE	★ 117
	LVL4 FIGHTER	FEROCIOUS FRED	★ 117
	LVL4 FIGHTER	LVL4 FIGHTER	○ 81

	不確定名	確定名	ページ
	LVL4 FIGHTER	NORMAN THE NOBLE ★	118
	LVL4 FIGHTER	RENEGADE ROB ★	118
	LVL4 FIGHTER	RIBALD RON ★	118
	LVL8 THIEF	BUSTED BRAIN ★	118
	LVL8 THIEF	JOHN FINGERS ★	118
	LVL8 THIEF	LE DOMBO ★	118
	LVL8 THIEF	LVL8 THIEF ○	81
	LVL8 THIEF	RICK THE PICK ★	119
	LVL8 THIEF	THE TAISTIK MAN ★	119
M	MAN IN ARMOR	BLACK KNIGHT ○	56
	MAN IN ARMOR	SILENT KNIGHT ○	94
	MAN IN ROBE	DARK WIZARD ○	60
	MAN IN ROBES	WARLOCK ○	103
	MAN OF ARMS	ROYAL GUARD ○	91
	MAN OF CLOTH	CARDINAL FANG ○	58
	MAN OF ROBE	MAGICIAN ○	81
	MAN OF ROBES	CONJURER ○	59
	MAN OF STRAW	SCARECROW ○	92
	MAN OF SWORDS	HATAMOTO ○	74
	MAN OF SWORDS	HIGH SAMURAI ○	76
	MAN OF SWORDS	SAMURAI ○	91
	MAN OF THE CLOTH	ACOLYTE ○	51
	MAN OF THE LUTE	ENCHANTED BIRD ○	65
	MANE	MANE ○	82
	MANFRETTI'S GHOST	ANDY'S GHOST ★	120
	MANFRETTI'S GHOST	DAVY'S GHOST ★	120
	MANFRETTI'S GHOST	MANFRETTI'S GHOST ○	83
	MANFRETTI'S GHOST	ROBBY'S GHOST ★	120
	MASKED MAN	BANDIT ○	54
	MEDUSA	MEDUSA ○	83
	MISTY IMAGE	ROTTED VAPOR ○	90
	MURPHY'S GHOST	MURPHY'S GHOST ○	
	MYSTIC	SHUGENJA ○	94
N	NESSIE	NESSIE ○	85
O	OLD MAN	ANCIENT ○	53
	ORNATE MAN	YOMAMA ○	107
P	PALE CORPSE	GHAST ○	69
	PALE CORPSE	GHOUL ○	69
	PALE CORPSE	ZOMBIE ○	107
Q	QUAKING EARTH	EARTH ELEMENTAL ○	64
	QUASIMODO	QUASIMODO ○	88
R	RAGING BLAZE	FIRE ELEMENTAL ○	67

	不確定名	確定名	ページ
	REGAL FIGURE	ROYAL LOAD	○ 91
	REPTILE	LEECH LIZARDS	○ 80
	ROYAL LADY	LA DIVA BRENDA	★ 119
	ROYAL LADY	LADY JANE	★ 119
	ROYAL LADY	LADY KERENA	★ 119
	ROYAL LADY	LENORE	★ 119
	ROYAL LADY	LUCIANNA SKYE	★ 119
	ROYAL LADY	ROYAL LADY	○ 91
	RUBY WARLOCK	THE RUBY WARLOCK	★ 116
S	SCUFFLE	MAGSMAN	○ 81
	SEA COBRA	SEA COBRA	○ 93
	SHADOW	ASSASSIN	○ 53
	SKELETON	SKELETON	○ 94
	SKELETON	UNDEAD WARRIOR	○ 102
	SKELETON IN ROB	LICH	○ 80
	SLIME	GREEN SLIME	○ 73
	SLIME	MUSTERD SLIME	○ 85
	SMALL FIGURE	DEMON IMP	○ 61
	SMALL FIGURE	GARGOYLE	○ 69
	SMALL FIGURE	SPELUNKER	○ 95
	SMOKE DEMON	SMOKE DEMON	○ 94
	SNAKE	KING COBRA	○ 79
	SOLEMN FIGURE	DRUID	○ 63
	SOLEMN FIGURE	QUISANG MONK	○ 89
	STORMING SEA	WATER ELEMENTAL	○ 104
	STRANGE ANIMAL	ARMOR EATER	○ 53
	STRANGE ANIMAL	GORGON	○ 70
	STRANGE ANIMAL	GORILA	○ 71
	STRANGE ANIMAL	SNOW CAT	○ 95
	STRANGE ANIMAL	TIGER	○ 100
	STRANGE CLOWN	JOKER OF DEATH	○ 29
	STRANGE GIRL	GWYLION	○ 73
	STRANGE MAN	PSIONIC	○ 88
	STRANGE MIST	ROPAV DICAS	○ 90
	STRANGE MIST	SHIEGETZU	○ 93
	STRANGE THING	SWAMP THING	○ 96
	SUB MARINER	MAKARA	○ 82
	SUB MARINER	TRITON	○ 101
	SWORDS MAN	BLACKBLADE	○ 56
T	THE BEAST	THE BEAST	○ 97
	THE BEAUTY	THE BEAUTY	○ 97
	THE BLONDE	FAY	○ 66

	不確定名	確定名	ページ
	THE CORPER DEMON	THE CORPER DEMON ○	97
	THE DUCK OF SPARKS	THE DUCK OF SPARKS ★	111
	THE GATEKEEPER	THE GATEKEEPER ★	111
	THE GUARDIAN	THE GUARDIAN ○	97
	THE HURKLE BEAST	THE HURKLE BEAST ○	98
	THE KANZI FIRE KING	THE KANZI FIRE KING ○	98
	THE LAUGHING KETTLE	THE LAUGHING KETTLE ★	112
	THE LOON	THE LOON ★	114
	THE LORD OF CLUBS	THE LORD OF CLUBS ★	112
	THE LORD OF HEARTS	THE LORD OF HEARTS ★	113
	THE LORD OF SPADES	THE LORD OF SPADES ★	113
	THE MAD STOMPER	THE MAD STOMPER ★	115
	THE MIGHTY YOG	THE MIGHTY YOG ★	115
	THE ROBUNA ICE KING	THE ROBUNA ICE KING ○	99
	THE S*O*R*N	THE S*O*R*N ★	117
	THE SLY NYMPH	THE SLY NYMPH ○	99
	THE SNACH	THE SNACH ★	116
	THE ZANA FIRE QUEEN	THE ZANA FIRE QUEEN ○	100
	TOAD STOOL	PINK MUSHROMM ○	87
	TOADSTOOL	INDIGO MUSHROMM ○	77
	TOADSTOOL	WHITE MUSHROMM ○	105
U	UGLY HUMANOID	TROLL ○	101
W	WEIRD THING	BLOODWEIR ○	58
	WEREBAT	WEREBAT ○	104
	WILD WOMAN	AMAZON ○	52
	WOMAN IN ROBES	GYPSY ○	74



モンスターランキング

〈経験値〉

1	DARK LORD
2	ARCHDEVIL
3	NETHER DEMON
4	PHOENIX
5	WILL O'WISP
6	LADY NEPTURE
7	CACODAEMON
8	THE ROBUNA ICE KING
9	HOUDINI
10	THE ZANA FIRE QUEEN

〈A C〉

1	ARCHDEVIL
	DARK LORD
	NETHER DEMON
	WILL O'WISP
5	HOUDINI
6	PHOENIX
	THE ZANA FIRE QUEEN
	MANFRETTI'S GHOST
	MASTER THIEF
10	PIT FIEND

〈攻撃力〉

1	ARCHDEVIL
2	GREATER DEVIL
3	NETHER DEMON
4	LADY NEPTURE
5	NESSIE
6	MIGHTY OAK
7	KONG
8	EARTH ELEMENTAL
9	AIR ELEMENTAL
10	DARK LORD

〈H P〉

1	ARCHDEVIL
2	MIGHTY OAK
3	DARK LORD
4	ENCHANTED BIRD
5	KONG
6	NETHER DEMON
7	CACODAEMON
8	GREATER DEVIL
9	GREATER DEMON
10	THE BEAST

〈呪文に対する抵抗力〉

MAGE	
1	WILL O'WISP MANFRETTI'S GHOST
3	MURPHY'S GHOST
4	THE BEAUTY
5	ARCHDEVIL NETHER DEMON
7	GOLEM
8	PHOENIX PSIONIC KONG THE CORPER DEMON INDIGO MUSHROOM BLEEB

PRIEST	
1	WILL O'WISP MANFRETTI'S GHOST MIGHTY OAK FREEZIE
5	ARCHDEVIL NETHER DEMON DARK LORD
8	MURPHY'S GHOST
9	THE BEAUTY
10	PHOENIX

〈利用できる呪文〉

MAGE SPELL	
8	—
7	ARCHDEVIL GREATER DEMON
6	THE ROBUNA ICE KING HOUDINI DARK WIZARD

PRIEST SPELL	
8	ARCHDEVIL GREATER DEMON DARK LORD
7	CARDINAL FANG
6	ANCIENT

ノンプレイヤーキャラクタ/アイテム出現位置

確定名 ★ノンプレイヤーキャラクタ ■アイテム	出現階 (地下)	出現位置	関連アイテム/モンスター ■持っているアイテム ★持っているノンプレイヤー ☆出現するモンスター
■ACE of CLUBS	8	W6, N0/E0, S6/E6, N0/E0, N6	☆ミラーの悪魔
■BAG of TOKENS	1	E 4, N 4	
■BATTERY	4	E 11, S 7	
★BIG MAX	5	E 7, S 1	■TICKETS
■BLUE CANDLE	3	E 12, N 8	☆THE DEJIN WIND KING
■BOTTLE of RUM	2	W 3, S 14	
■BRASS KEY	1	E 15-21, N 20-28	★IRONOSE
★EVIL EYES	6	W 6-11, S 1-3	■GOLD MEDALLION
★G'BLI GEDOCK	1	E 8, N 24	
■GOLD KEY	3	E 26, S 14	
■GOLD MADELLION	6	W 6-11, S 1-3	★EVIL EYES
■HACKSAW	2	E 4, N 3	
■ICE KEY	6	E 0, S 2	☆WILL O'WISP他
★IRONOSE	1	E 15-21, N 20-28	■BRASS KEY
■JACK of SPADES	4	E 11, S 16	☆THE COPPER DEMON他
■JEWELT SCEPTER	2	E 4, N 0	
■KING of DIAMONDS	6	E 8, S 25	☆THE ROBUNA ICE KING
★LALA MOO-MOO	1	W 104, S 105	
■LARC IN CAGE	4	E 2, S 24	★THE LOON
■LIGHTNING ROD	7	E 13, N 8	☆THE KANZI FIRE KING他
★LORD HIENMITEY	3	E 12, N 8	
■MUNKE WAND	2	E 8-10, N 9-11	★THE DUCK OF SPARKS
■ORB of LLYLGAMYN	1	E 18, N 9	
■PETRIFIED DEMON	3	W 2, S 14	☆SEA COBRA
■POCKETWATCH	3	E 6, N 9	
■QUEEN of HEARTS	6	W 8, S 9	☆LADY NEPTUNE他
■RUBBER DUCK	3	E 1-23, S 4-24	★THE MAD STOMPER
■SILVER KEY	1	E 27, N 14	
■SKELETON KEY	4	E 9, S 9	☆NESSIE
■SPRIT-AWAY	2	E 8, N 0	
■STAFF of AIR	7	W 12, S 7	
■STAFF of EARTH	7	W 5, S 13	☆FAY & KONG
■STAFF of FIRE	7	E 13, S 9	☆THE ZANA FIRE QUEEN他
■STAFF of WATER	7	E 10, N 12	☆WATER ELEMENTAL他
★THE DUCK OF SPARKS	2	E 8-10, N 9-11	■MUNKE WAND
★THE GATEKEEPER	8	E 0, N 0	

確定名 ★ノンプレイヤーキャラクタ ■アイテム	出現階 地下	出現位置	関連アイテム/モンスター ■持っているアイテム ★持っているノンプレイヤー ☆出現するモンスター
★THE LAUGHING KETTLE	1	E 22, N 30	
★THE LOON	4	E 2, S 24	■BIRD IN CAGE
★THE LORD OF CLUBS	7	E 5, S 6	
★THE LORD OF DIAMONDS	7	W 6, S 6	
★THE LORD OF HEARTS	7	E 5, N 5	
★THE LORD OF SPADES	7	W 6, N 5	
★THE MAD STOMPER	3	E 1-23, S 4-24	■RUBBER DUCK
★THE MIGHTY YOG	6	E 14, S 5	
★THE RUBY WARLOCK	2	W 7, N 3	
★THE S*O*R*N	8	E 0, N 0	■TOKEN of ABRIEL
★THE SNACH	5	E 5, S 12	
■TICKETS	5	E 7, S 1	★BIG MAX
■TOKEN of ABRIEL	8	E 0, N 0	★THE S*O*R*N
★シーフ達	4	E 10, S 2 付近	
★ドワーフ達	2	E 13, N 9 付近	
★ローヤルレディ達	5	E 12, N 14 付近	
★幽霊達	777	E 76, S 63 付近	

アイテム一覧

アイテム名	不確定名	価格	EQUIP								ケース
			FIGHTER	MAGE	PRIEST	THIEF	BISHOP	SAMURAI	LORD	NIJJA	
AXE of DEATH	AXE	8,500	○					○	○	○	★
BATTLE AXE	AXE	180	○					○	○	○	—
BATTLE AXE +1	AXE	1,750	○					○	○	○	—
BATTLE AXE +2	AXE	8,500	○					○	○	○	—
BLACKBLADE	SWORD	1,500	○					○	○	○	★
DAGGER	DAGGER	0	○	○		○			○	○	—
FAUST HALBERD	POLE ARM	10,000	○					○	○	○	—
HALBERD	POLE ARM	2,500	○					○	○	○	—
HOLY BASHER	POLE ARM	400			○		○				—
HV. CROSSBOW	BOW	12,000	○			○		○	○	○	—
KATANA	SWORD	1,750						○		○	—
LIGHTNING ROD	WAND	0		○			○				—
LONG BOW	BOW	325	○					○	○	○	—
LONG SWORD	SWORD	0	○					○	○	○	—
LONG SWORD +1	SWORD	1,500	○					○	○	○	—
LONG SWORD +2	SWORD	5,000	○					○	○	○	—
LONG SWORD +3	SWORD	20,000	○					○	○	○	—
LT. CROSSBOW	BOW	2,500	○			○		○	○	○	—
MACE	MACE	0	○		○		○	○	○	○	—
MAGES YEN BOW	BOW	12,000		○							—
MASTER KANTANA	SWORD	13,500						○			—
MORNINGSTAR	FLAIL	2,000	○		○		○	○	○	○	—
MUNKE WAND	WAND	0		○			○				—
MURAMASA KATANA	SWORD	150,000						○		○	—
ODINSWORD	SWORD	250,000							○		—
PIKE	POLE ARM	250	○					○	○	○	—
ROBINSWORD	SWORD	7,000	○			○		○	○	○	—
RUNED FLAIL	FLAIL	2,000	○		○		○	○	○	○	★
SACRED BASHER	POLE ARM	7,500			○		○				—
SHORT SWORD	SWORD	0	○			○		○	○	○	—
SHORT SWORD +1	SWORD	0	○			○		○	○	○	—
SILVER HAMMER	HAMMER	10,000	○					○	○	○	—
SOULSTEALER	SWORD	13,500	○					○	○	○	★
STAFF	STAFF	0	○	○	○	○	○	○	○	○	—
STAFF of AIR	STAFF	0	○	○	○	○	○	○	○	○	—

USEヒットポイント	防御能力		攻撃能力				クリティカルヒット	スペシャルパワー	スペル
	AC	オプション 攻撃に対する防御	ST+	SW+	ダメージ ポイント	攻撃 可能距離			
-1	+2	—	+4	0	12-24	C	☆	DEATH	—
—	—	—	—	—	4- 8	C	—	—	—
0	0	—	+1	0	8-14	C	—	—	—
0	0	—	+2	0	10-20	C	—	—	—
-1	0	—	-2	0	6-12	C	—	PARALYZE	—
—	—	—	—	—	2- 4	C	—	—	—
0	0	—	+2	0	8-20	S	—	—	—
0	0	—	+1	0	7-13	S	—	—	—
—	—	—	—	—	3- 7	S	—	—	—
0	0	—	+2	0	8-15	L	—	—	—
0	0	—	+2	0	7-13	C	—	—	—
—	—	—	—	—	8-20	C	—	—	TZALIK
—	—	—	—	—	2- 7	L	—	—	—
—	—	—	—	—	2- 7	C	—	—	—
0	0	—	+1	0	7-12	C	—	—	—
0	0	—	+2	0	8-17	C	—	—	—
0	0	—	+3	0	12-22	C	—	—	—
0	0	—	+1	0	5-10	L	—	—	—
—	—	—	—	—	3- 6	C	—	—	—
0	0	—	+1	0	6-12	L	—	VITALITY+1	—
0	0	—	+4	+2	7-19	C	☆	—	—
0	0	—	+1	0	4-10	S	—	—	—
—	—	火/冷気	—	—	2- 3	C	—	—	—
—	—	—	+6	+3	15-35	C	☆	VITALITY+1	—
—	-2	毒	+5	+3	15-35	C	☆	VITALITY+3	—
—	—	—	—	—	2- 6	S	—	—	—
0	0	—	+2	0	8-15	C	—	STRENGTH+1	—
0	+2	—	-2	0	5- 9	S	—	MAGIC POINT=0	—
0	0	—	+2	0	8-14	S	—	—	—
—	—	—	—	—	1- 6	S	—	—	—
0	0	—	+1	0	5-10	C	—	—	—
0	0	—	+2	0	10-20	S	—	LUCK+1	—
0	+4	—	+2	0	8-24	C	—	DEATH	—
—	—	—	—	—	1- 5	C	—	—	—
—	—	魔法	+2	—	6-12	S	—	—	—

アイテム名	不確定名	価格	EQUIP								ケース	
			FIGHTER	MAGE	PRIEST	THIEF	BISHOP	SAMURAI	LORD	NINJA		
STAFF of DEATH	STAFF	7,750		○	○		○					★
STAFF of EARTH	STAFF	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—
STAFF of FIRE	STAFF	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—
STAFF of SUMMONING	STAFF	7,750		○	○		○					—
STAFF of WATER	STAFF	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—
SWORD of FIRE	SWORD	10,000	○					○	○	○	○	—
SYLVAN BOW	BOW	100,000	○			○		○	○	○	○	—
THIEVES BOW	BOW	600	○			○		○	○	○	○	—
WAR HAMMER	HAMMER	400	○						○			—
CHAIN MAIL	ARMOR	145	○		○		○	○	○	○	○	—
CHAIN MAIL +1	ARMOR	1,750	○		○		○	○	○	○	○	—
CHAIN MAIL +2	CAPRICON	6,000	○		○		○	○	○	○	○	—
CLOAK of CAPRICON	ROBES	9,000	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—
EMERALD ROBES +5	ARMOR	4,500	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—
GOLD PLATE	ARMOR	250,000	○					○	○	○	○	—
LEATHER +1	ARMOR	1,500	○		○	○	○	○	○	○	○	—
LEATHER +2	ARMOR	4,000	○		○	○	○	○	○	○	○	—
LEATHER ARMOR	ARMOR	0	○		○	○	○	○	○	○	○	—
PLATE MAIL	ARMOR	750	○						○			—
PLATE MAIL +1	ARMOR	2,500	○						○			—
PLATE MAIL +2	ARMOR	10,000	○						○			—
PLATE MAIL +3	ARMOR	25,000	○					○	○	○	○	—
ROBES	ROBES	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—
SCALE MAIL	ARMOR	400	○					○	○	○	○	—
SCALE MAIL +1	ARMOR	2,000	○					○	○	○	○	—
SCALE MAIL +2	ROBES	8,000	○				○	○	○	○	○	—
SCARLET ROBES	ARMOR	4,500	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—
SILVER MAIL	SHIELD	2,500	○		○		○	○	○	○	○	★
CRESTED SHIELD	SHIELD	2,000	○						○			★
HEATER +1	SHIELD	2,000	○						○			—
HEATER +2	SHIELD	5,000	○						○			—
HEATER SHIELD	SHIELD	125	○						○			—
SHIELD PRO MAGI	SHIELD	20,000	○					○	○	○	○	—
TARGET +1	SHIELD	1,500	○			○		○	○	○	○	—
TARGET SHIELD	SHIELD	65	○			○		○	○	○	○	—
BACINET	HELM	3,500	○					○	○	○	○	—
BRASS SALLET	HELM	1,500	○		○		○	○	○	○	○	—
CONE of FIRE	CAP	3,000	○	○	○	○	○	○	○	○	○	★

COMBATポイント	防御能力		攻撃能力				クリティカルヒット 攻撃可能距離		スペシャルパワー	スペル
	AC	オプション 攻撃に対する防御	ST+	SW+	ダメージ ポイント	スペシャルパワー				
-1	+2	—	—	—	6-15	C	☆	—	BADI	
—	—	石化	+2	—	6-12	S	—	—	—	
—	—	—	+2	—	6-12	S	—	—	—	
—	—	—	—	—	4-9	C	—	—	BAMORDI	
—	—	盗難	+2	0	6-12	S	—	—	—	
0	0	冷氣	+2	0	8-22	C	—	—	MAHALITO	
—	—	—	+4	+3	14-26	L	—	AGILITY +1	—	
—	—	—	+1	—	2-6	M	—	—	—	
—	—	—	—	—	4-9	S	—	—	—	
—	-3	—	—	—	—	—	—	—	—	
0	-4	—	—	—	—	—	—	—	—	
0	-5	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	-2	—	—	—	—	—	—	—	—	
0	-4	火/石化	—	—	—	—	—	—	—	
+1	-10	全て	—	—	—	—	—	—	—	
0	-3	—	—	—	—	—	—	—	—	
0	-4	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	-2	—	—	—	—	—	—	—	—	
0	-5	—	—	—	—	—	—	—	—	
0	-6	火	—	—	—	—	—	—	—	
0	-7	火	—	—	—	—	—	—	—	
—	-8	火/冷氣/石化	—	—	—	—	—	—	—	
—	-1	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	-1	—	—	—	—	—	—	—	—	
0	-5	—	—	—	—	—	—	—	—	
-5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
0	-4	火/石化	—	—	—	—	—	—	—	
-2	-4	—	—	—	—	—	—	—	—	
0	+3	—	—	—	—	—	—	VITALITY +1	—	
0	-3	—	—	—	—	—	—	—	—	
0	-4	魔法	—	—	—	—	—	—	—	
0	-2	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	-3	—	—	—	—	—	—	—	—	
0	-2	—	—	—	—	—	—	—	—	
0	-1	—	—	—	—	—	—	—	—	
0	-3	—	—	—	—	—	—	—	—	
0	-2	—	—	—	—	—	—	—	—	
0	+4	火	—	—	—	—	—	—	—	

アイテム名	不確定名	価格	EQUIP							ケース	
			FIGHTER	MAGE	PRIEST	THIEF	BISHOP	SAMURAI	LORD		NINJA
JEWELD ARMET	HELM	12,500	○						○		—
LEATHER SALET	HELM	250	○			○		○	○	○	—
WIZARD'S CAP	CAP	8,000		○							—
GLOVES of MYRDALL	GLOVES	40,000	○					○	○	○	—
IRON GLOVES	GLOVES	2,500	○					○	○	○	—
LEATHER GLOVE	GLOVES	500	○		○	○	○	○	○	○	—
SILVER GLOVE	GLOVES	7,500	○					○	○	○	—
POTION of CHARM	POTION	350	○	○	○	○	○	○	○	○	—
POTION of DEMON-OUT	POTION	1,500	○	○	○	○	○	○	○	○	—
POTION of DIALKO	POTION	400	○	○	○	○	○	○	○	○	—
POTION of DIOS	POTION	100	○	○	○	○	○	○	○	○	—
POTION of LATUMOFIS	POTION	250	○	○	○	○	○	○	○	○	—
POTION of MADI	POTION	2,500	○	○	○	○	○	○	○	○	—
POTION of SPIRIT-AWAY	POTION	500	○	○	○	○	○	○	○	○	—
POTION of WOUNDING	POTION	500	○	○	○	○	○	○	○	○	—
SCROLL of CONJURING	SCROLL	3,600	○	○	○	○	○	○	○	○	—
SCROLL of FIRE	SCROLL	1,250	○	○	○	○	○	○	○	○	—
SCROLL of KATINO	SCROLL	250	○	○	○	○	○	○	○	○	—
SCROLL of STONING	SCROLL	750	○	○	○	○	○	○	○	○	—
TOKEN of ABRIEL	TOKEN	0									—
ACE of CLUBS	CARD	0									—
AMULET of FLAMES	AMULET	10,000	○	○	○	○	○	○	○	○	—
AMULET of RAINBOW	AMULET	1,000	○	○	○	○	○	○	○	○	—
AMULET of SCREENS	AMULET	10,000	○	○	○	○	○	○	○	○	—
ANKH of INTELECT	ANKH	12,000	○	○	○	○	○	○	○	○	—
ANKH of LIFE	ANKH	12,000	○	○	○	○	○	○	○	○	—
ANKH of POWER	ANKH	12,000	○	○	○	○	○	○	○	○	—
ANKH of SANCTITY	ANKH	12,000	○	○	○	○	○	○	○	○	—
ANKH of WONDER	ANKH	12,000	○	○	○	○	○	○	○	○	—
ANKH of YOUTH	ANKH	12,000	○	○	○	○	○	○	○	○	—
BAG of TOKENS	PURSE	0									—
BATTERY	BLACK CUBE	0									—
BLUE CANDLE	TALLOW STICK	1,500	○	○	○	○	○	○	○	○	—
BOTTLE of RUN	BOTTLE	0									—
BRACERS	EQUIPMENT	2,500	○					○	○	○	—
BRACERS + 1	EQUIPMENT	10,000	○					○	○	○	—
BRASS KEY	KEY	0									—
GOLD KEY	KEY	0									—

CSEヒットポイント	防御能力		攻撃能力				クリティカルヒット	スペシャルパワー	スペル
	AC	オプション 攻撃に対する防御	ST+	SW+	ダメージ ポイント	攻撃 可能 距離			
—	-4	—	—	—	—	—	—	—	
0	-1	魔法	—	—	—	—	—	—	
—	-1	魔法	—	—	—	—	—	—	
—	-4	石化/Eドレイン	—	—	—	—	—	—	
0	-2	—	—	—	—	—	—	—	
0	-1	—	—	—	—	—	—	—	
0	-3	—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	KATU	
—	—	—	—	—	—	—	—	MOGATE	
—	—	—	—	—	—	—	—	DIALKO	
—	—	—	—	—	—	—	—	DIOS	
—	—	—	—	—	—	—	—	LATUMOFIS	
—	—	—	—	—	—	—	—	MADI	
—	—	—	—	—	—	—	—	MORLIS	
—	—	—	—	—	—	—	—	BADIAL	
—	—	—	—	—	—	—	—	SOCORDI	
—	—	—	—	—	—	—	—	MAHALITO	
—	—	—	—	—	—	—	—	KATINO	
—	—	—	—	—	—	—	—	BOLATU	
—	—	全て	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	LAHALITO	
—	—	—	—	—	—	—	—	VASKYRE	
—	—	—	—	—	—	—	—	CORTU	
—	-1	—	—	—	—	—	IQ+1	—	
—	-1	—	—	—	—	—	LIFE	—	
—	-1	—	—	—	—	—	STRENGTH+1	—	
—	-1	—	—	—	—	—	PIETY+1	—	
+1	-1	—	—	—	—	—	LIFE&HEALTH	IHALON	
—	-1	—	—	—	—	—	AGE -1	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	MILWA	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	
0	-1	—	—	—	—	—	—	—	
0	-2	—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	

アイテム名	不確定名	価格	EQUIP								ケース	
			FIGHTER	MAGE	PRIEST	THIEF	BISHOP	SAMURAI	LORD	NINJA		
GOLD MEDALLION	MATAL LOCKET	50,000	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—
HACKSAW	STRANGE OBJECT	0										—
HORY TALISMAN	SMALL FIGURINE	25,000	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—
ICE KEY	KEY	0										—
JACK of SPADES	CARD	0										—
JEWELED SCEPTER	ORNATE ROD	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—
KING of DIAMONDS	CARD	0										—
LANTERN	LANTERN	75	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—
LARK IN A CAGE	BIRD IN A CAGE	0										—
ORB of LLYLGAMYN	ORB	0										—
PETRIFIED DEMON	SMALL FIGURINE	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	★
POCKETWATCH	METAL LOCKET	0										—
QUEEN of HEARTS	CARD	0										—
RING of FROZZ	RING	5,000		○								—
RING of JADE	RING	10,000	○	○	○	○	○	○	○	○	○	★
RING of MADI	RING	15,000	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—
RING of SKULLS	RING	5,000	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—
RING of SOLITUDE	RING	20,000	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—
RUBBER DUCK	RUBBER DUCK	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—
SILVER KEY	KEY	0										—
SLELETON KEY	KEY	0										—
TICKET	TICKET	0										—
TICKET STUBS	TICKET STUBS	0										—
TORCH	TORCH	10	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—

コンボルトポイント	防御能力		攻撃能力					スペシャルパワー	スペル
	AC	オプション 攻撃に対する防御	ST+	SW+	ダメージ ポイント	攻撃 可能距離	クリ ティカルヒット		
—	-2	Eドレイン	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	Eドレイン	—	—	—	—	—	PIETY-1	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	LOMILWA
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
-1	-2	火/冷気/魔法	—	—	—	—	—	VITALITY-1, HP+1	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	-2	火	—	—	—	—	—	—	—
—	+2	—	—	—	—	—	—	AGE +1	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	MADI
—	-1	—	—	—	—	—	—	PIETY-1, AGE-1	—
—	—	石化	—	—	—	—	—	LUCK -1	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	MILWA



ご注意

- (1) 本書はPC-9801版に基づいて作成しております。
- (2) 本書の一部または全部について個人で使用するのは、著作権上、(株)ビー・エヌ・エヌの承諾を得ずに無断で複製することは禁じられております。
- (3) 本文中の誤りや不備な点につきましては(株)ビー・エヌ・エヌがその責を負うものであり、Sir-tech Software Inc.、(株)フォア・チューンが関与するものではありません。

●乱丁、落丁本はご面倒ですが弊社営業宛に御送付ください。送料弊社負担にてお取替えいたします。

ウィザードリィ5ハンドブック

発行 1991年6月20日 初版発行

著者 竹山正寿

装丁 宇治 晶

表紙イラスト 阿部えり子

本文イラスト 長谷川正治、小島康治、佐藤樹云

レイアウト 甲賀美佐子

発行人 山本陽一

発行所 株式会社ビー・エヌ・エヌ

〒102 東京都千代田区麴町4-5 紀尾井町レジデンス5F

電話 営業部:03-3238-1622

印刷所 図書印刷株式会社

ISBN4-89369-115-5 © SEIJU TAKEYAMA 1991 Printed in Japan.

好評発売中!!

BNNゲームハンドブック・シリーズ

ゲームハンドブックシリーズII-⑥

ラスト・ハルマゲドンハンドブック

桜井直之著

一六〇〇円

ラストハルマゲドンを完全チェック。ファン必携!

ゲームハンドブックシリーズII-⑤

ファンタジーハンドブック

菊島恵三著

一六〇〇円

ファンタジーI・II・IIIの完全データを一挙掲載。

ゲームハンドブックシリーズII-④

ウルティマIVハンドブック

竹山正寿・岡田明美著

一六〇〇円

情報を旅行記の形式で完全掲載!! 探求の旅を満喫できます。

ゲームハンドブックシリーズIII-①

マイトアンドマジック2ハンドブック

フェイザインターナショナル著 一六〇〇円

前作をしのぐ構想のBOOK2を詳細に説明。

ゲームハンドブックシリーズII-④

マイトアンドマジックハンドブック

フェイザインターナショナル著 一六〇〇円

新世代のRPGの雄M&Mの広大な世界を征服!

ゲームハンドブックシリーズIII-③

ウィザードリィ4ハンドブック

竹山正寿著 一六〇〇円

シナリオ#4を読者のレベルに合わせて完全解説。

ゲームハンドブックシリーズII-②

ウィザードリィ3ハンドブック

フェイザインターナショナル著 一六〇〇円

初心者から上級者まで役にたつシナリオ#3の完全解説。

ゲームハンドブックシリーズ④

ウィザードリィ2ハンドブック

BNN第二企画部編 一〇五〇円

シナリオ#2の全情報を明快に解説。ファン必携。

ゲームハンドブックシリーズ①

ウィザードリィハンドブック

バグ・ニュース監修 一三〇〇円

ウィザードリィの楽しさをまるごと二冊に。完全マップなど情報満載。

上記価格には消費税が含まれています。また、定価は予告なく変更されることがあります。

お問い合わせ先:03(3238)1622 (株)ビー・エヌ・エヌ営業部まで

好評発売中!!

BNNゲームハンドブック・シリーズ

ゲームハンドブックシリーズIII⑫
ホピュラスハンドブック(6月刊)

成美 隆著

予価一八〇〇円

天地創造の醍醐味を余すことなく、データ、戦略を完全チェック!

ゲームハンドブックシリーズIII⑥
シュヴァルツシルトハンドブック

茂木昌夫著

一六〇〇円

シュヴァルツシルトの第1部、第2部を徹底解析。データ満載!

ゲームハンドブックシリーズIII⑤
シムシテイハンドブック

真留木優著

一六〇〇円

都市計画、マップ別攻略法、新規マップ製作法など詳細に解説。

ゲームハンドブックシリーズIII④
天下統一ハンドブック

河合秀郎著

一六〇〇円

戦略、戦術、データ満載で勝つための1冊!!

ゲームハンドブックシリーズIV①
大戦略III '90ハンドブック

野俣周紀・山本泰之著

二〇〇〇円

ゲームにあわせてパワーアップ!! 兵器イラスト満載の1冊!

ゲームハンドブックシリーズIII②
大戦略IIIハンドブック

野俣周紀・山本泰之著

一六〇〇円

戦闘のノウハウ、マップ別攻略法など、豊富な内容で迫ります。

ゲームハンドブックシリーズII③
SUPER大戦略ハンドブック

野俣周紀・山本泰之著

一八〇〇円

121種の兵器イラスト、入門から上級までの戦略、戦術を紹介。

ゲームハンドブックシリーズ⑥
大戦略IIハンドブック

BNN第二企画部編

一六〇〇円

フルカラーマップ、隠しコマンドも網羅。必携の1冊。

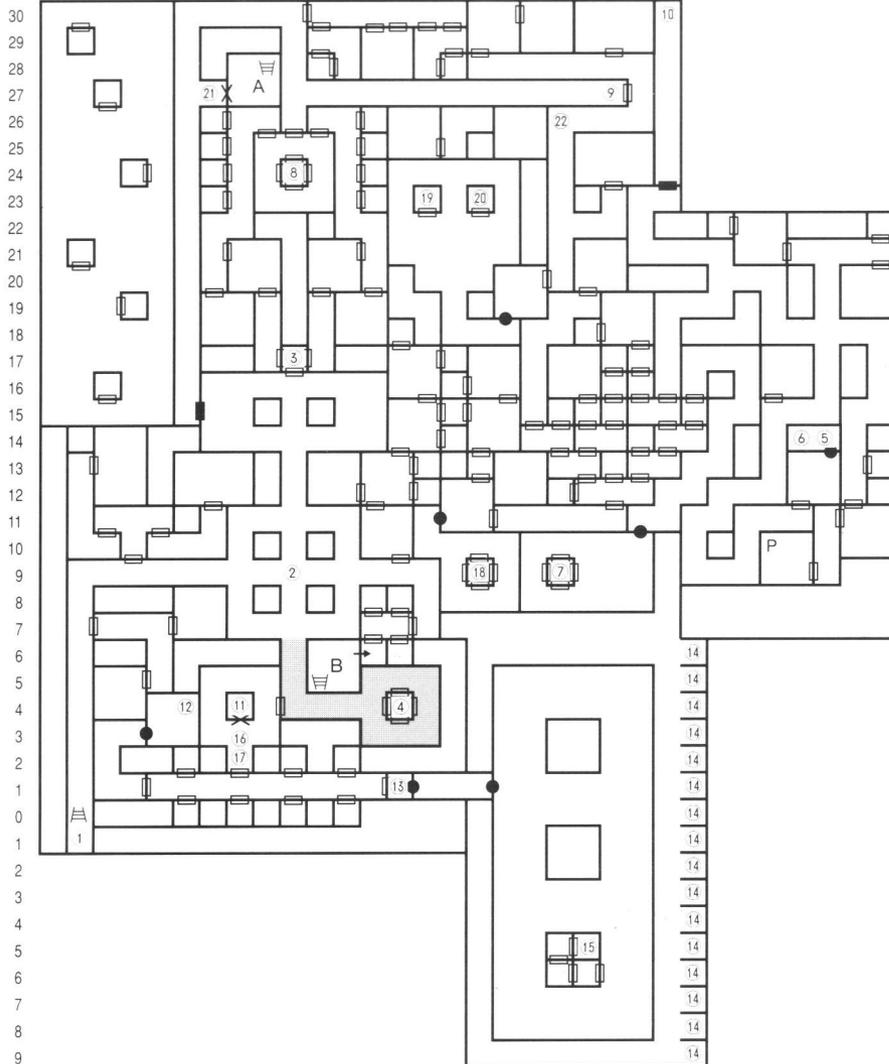
ゲームハンドブックシリーズ②
大戦略ハンドブック

BNN企画部編

一六〇〇円

マップ・兵器・戦術をイラスト満載で収録。

1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30



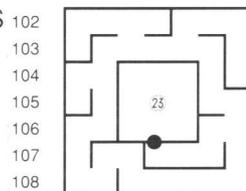
地下1階

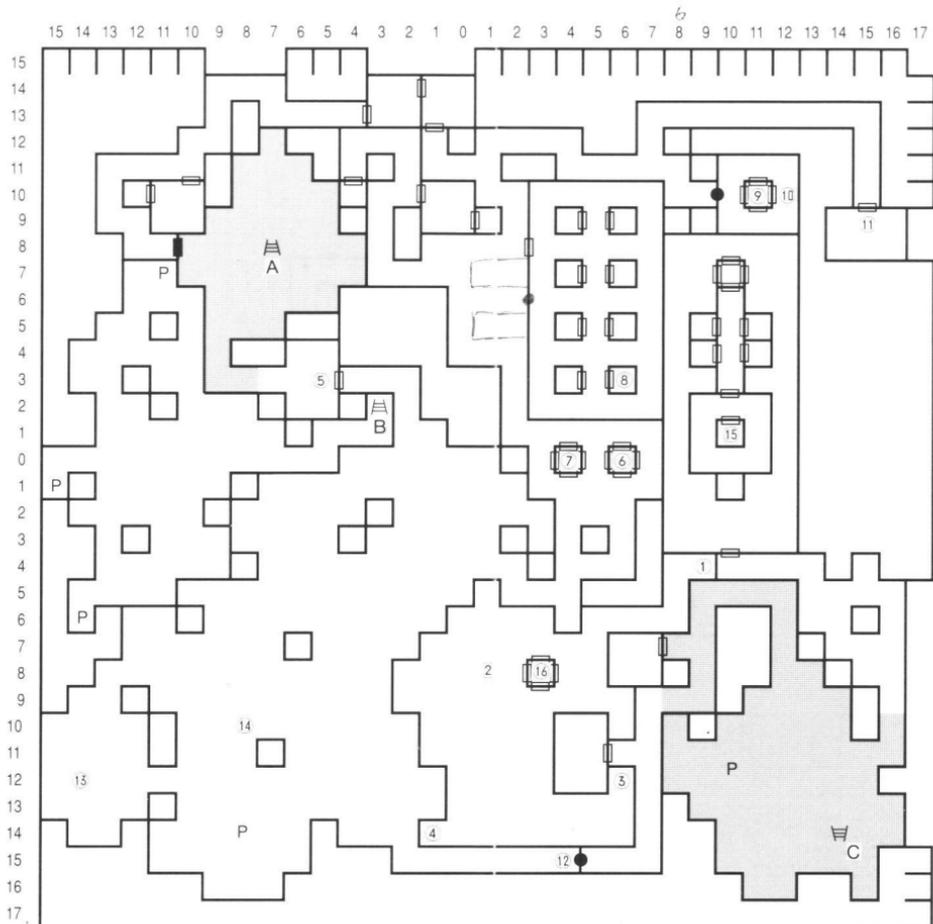
- ① 壁には次のように書かれている。いつの日にか MAELSTROMを統べんがため、その中心を捜し求める者のみ入れよ
- ② メッセージ
- ③ BROTHERHOOD 寺院 (ORB of LLYLGAMYN)
- ④ 城内移動装置 (USE BAG of TOKEN→B2F、E1、S8)
- ⑤ 部屋中にももの凄い量の壊れた古い木箱が散らばっている。
- ⑥ ■ SILVER KEY (KEY)
- ⑦ パラ色に輝く祭壇→■ORB of LLYLGAMYN (ORB)
- ⑧ ★G'BLI GEDOOK
- ⑨ 大きな牙を持った動物の像 (Vampire→隠し扉)
- ⑩ ★THE LAUGHING KETTLE
- ⑪ モーター (DBCA→ベルトコンベアストップ) (間違え→B2F、W13、N7)
- ⑫ 骨と鐘→■BAG OF TOKENS(PURSE)
- ⑬ 縦穴 (シュート→B2F、W16、S6)
- ⑭ わな (→LOST)
- ⑮ 縦穴 (→B6F E3、S27)
- ⑯ 動力室 (BRASS KEY)
- ⑰ 危険/モーター作動中は立入禁止!
- ⑱ キラキラ輝く門(→B4F、E6、N3)
- ⑲ そして、遠くの方から声がこだました。月明りの下に、死は君臨し、時は満ちる。そして、すべての時間は失われる。
- ⑳ ☆LIVING ROCK
- ㉑ 銀の扉 (SILVER KEY)
- ㉒ ★IRONOSE (■BRASS KEY)
- ㉓ ☆LA-LA MOO MOO (シュート→B1F、E8、N9)

W

103 107 108 105 104 101 102
107 106 105 104 103 102 101

S

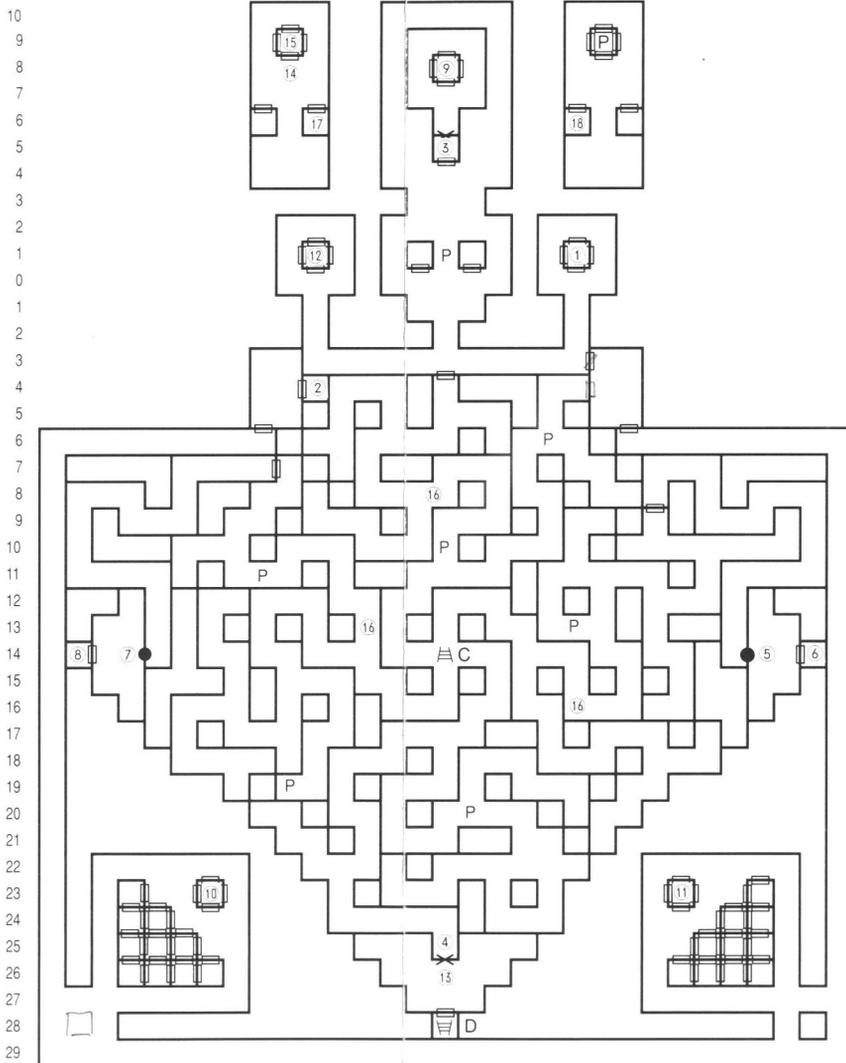




地下2階

- ① エレベータ
- ② → HURKLE BEAST
- ③ メッセージ
- ④ 大きな木箱 → ■ BOTTLE OF RUM
- ⑤ ★ THE RUBY WARLOCK
- ⑥ 宝石箱 (SPRITS-AWAY) → ■ JEWELLED SCEPTER
- ⑦ メッセージ
- ⑧ ■ HACKSAW
- ⑨ BUBBAの健康温泉 A-C (すべてASLEEP)
- ⑩ ★ THE DUCK OF SPARKS (■ MUNKE WAND)
- ⑪ YE DRAGON'S FLAGON → ★ ドワーフ達
- ⑫ 鎖で固く閉じられた扉 (HACKSAW)
- ⑬ 汚い水たまり A-F (E : SPELL POINT回復)
- ⑭ メッセージ
- ⑮ RUDOLPHのスピリッツ市場 (250G.P. → F、C、A) → ■ SPRIT-AWAY (POTION)
- ⑯ 城内移動装置 (→ B1F、E12、N4)

3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27



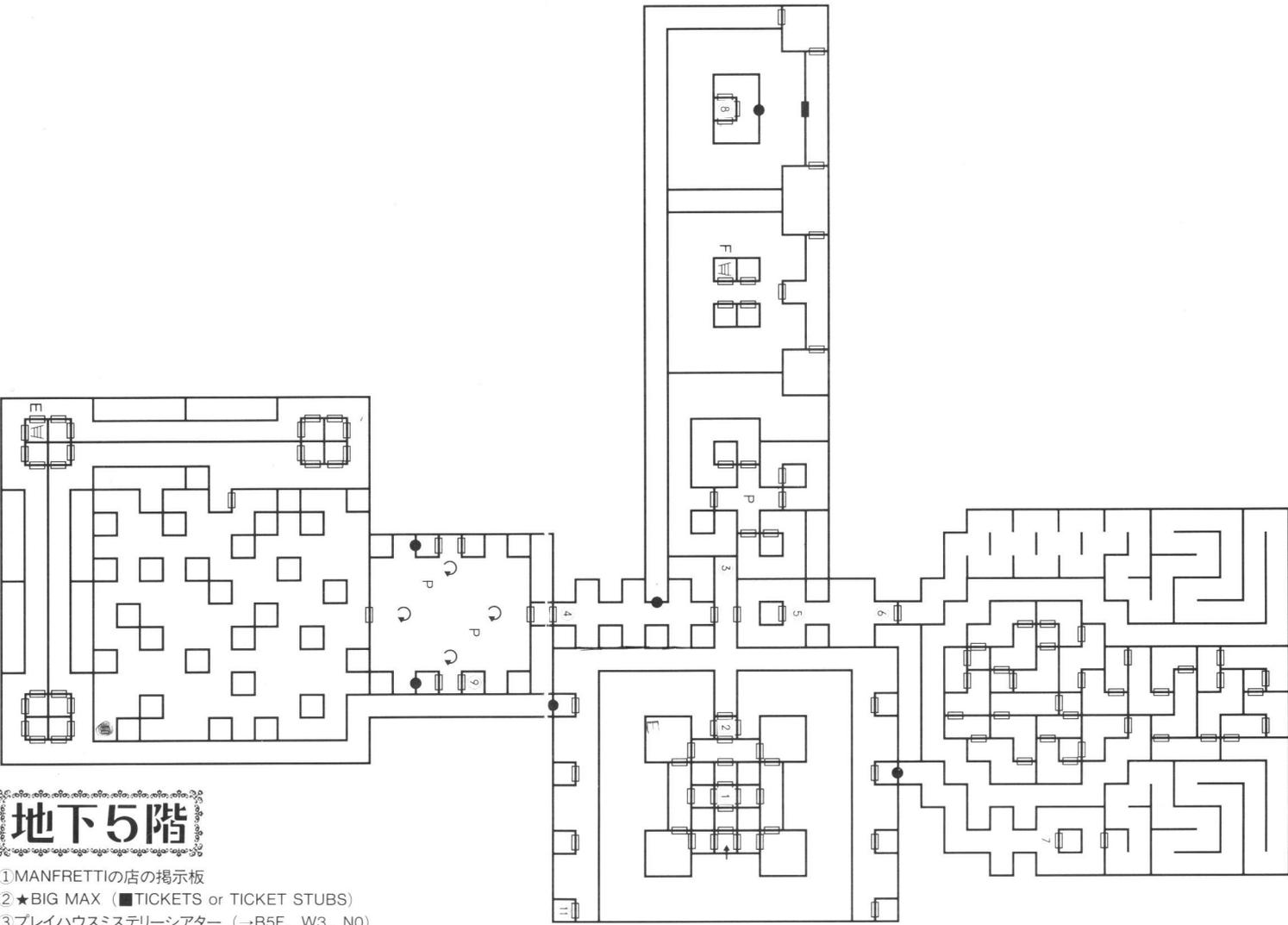
地下3階

- ① 黒いカーテンのある部屋 (→B3F、E18、N4)
- ② エレベータ
- ③ KAMA KAZI寺院 (USE JEWELLED SCEPTER) ★LORD HIENMITEY
- ④ 青白く光る文字のメッセージ (BLUE CANDLE)
- ⑤ 黄色いカーテンある部屋。ささやき声 “短命”
- ⑥ 金に輝く静かな小池 A-G (B-F : SPELL POINT回復、G : ■GOLD KEY 金)
- ⑦ 赤いカーテンのある部屋。ささやき声 “肉体”
- ⑧ 血の泉 A-G (F : 直る、G : ☆SEA COBRA → ■PETRIFIED DEMON)
- ⑨ ☆TOGA LLAMAS3、THEDEJIN WIND KING1→ ■BLUE CANDLE
- ⑩ MOSERの神秘の堀 A-E (A : HITPOINT回復、C : SPELL POINT回復)
- ⑪ ガスのワナ
- ⑫ 白いカーテンのある部屋。静かな沈黙 (→B3F、E6、N6)
- ⑬ 青いカーテンのある部屋。ささやき声 “精神”
- ⑭ メッセージ
- ⑮ 時の失われし部屋 (BATTERY→CDEG→ ■POCKETWATCH)
- ⑯ ★THE MAD STOMPER (■RUBBER DUCK)
- ⑰ ワープ (→B3F、E11、N0)
- ⑱ ワープ (→B3F、E13、N0)



地下4階

- ① エレベータ
- ② THE LONG DUNGEON HALL
- ③ 水たまり 2500G.P. A-J (J : ☆NESSIE → ■SKELETON KEY)
- ④ 古いトランク (■BATTERY)
- ⑤ DEN OF THIEVES
- ⑥ ★シーフ達
- ⑦ メッセージ
- ⑧ 醜い悪魔の笑った顔 (USE PETRIFIED DEMON)
- ⑨ 美しいニンフ (☆THE COPPER DEMON, THE SLY NYMPH, MANE他 → ■JACK OF SPADES)
- ⑩ THE JIGSAW BANK AND TRUST
- ⑪ 黒い円盤
- ⑫ 通路のコントロールボタン。A : NOFE (北)、B : EITZ (東)、C : SAOT (南)、D : WUXT (西)
- ⑬ YE GOLD VAULT (USE GOLD KEY)
- ⑭ ☆GOLD STATUES (→B4F、W6、S1)
- ⑮ 巨大なテーマ (TIME)
- ⑯ 頭蓋骨付きの扉 (USE SKELETON KEY)
- ⑰ LOONの墓 (USE POCKET WATCH → ★THE LOON → ■BIRD IN CAGE)
- ⑱ メッセージ
- ⑲ THE HALL OF MIRROR
- ⑳ キラキラ輝く門 (→B1F、E15、N9)
- ㉑ シュート (→B5F、E13、N2)



地下5階

- ① MANFRETTIの店の掲示板
- ② ★BIG MAX (■TICKETS or TICKET STUBS)
- ③ プレイハウスミステリーシアター (→B5F、W3、N0)
- ④ 狂乱の部屋
- ⑤ 紳士用化粧室
- ⑥ ガラスの舞踏場
- ⑦ 淑女用化粧室 →★ローヤルレディー達
- ⑧ 大理石の泉A-C(A：HITPOINT回復、B、Cすべての状態からの回復)
- ⑨ ★THE SNATCH
- ⑩ メッセージ
- ⑪ すべり台 (→B6F、E13、N2)

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25



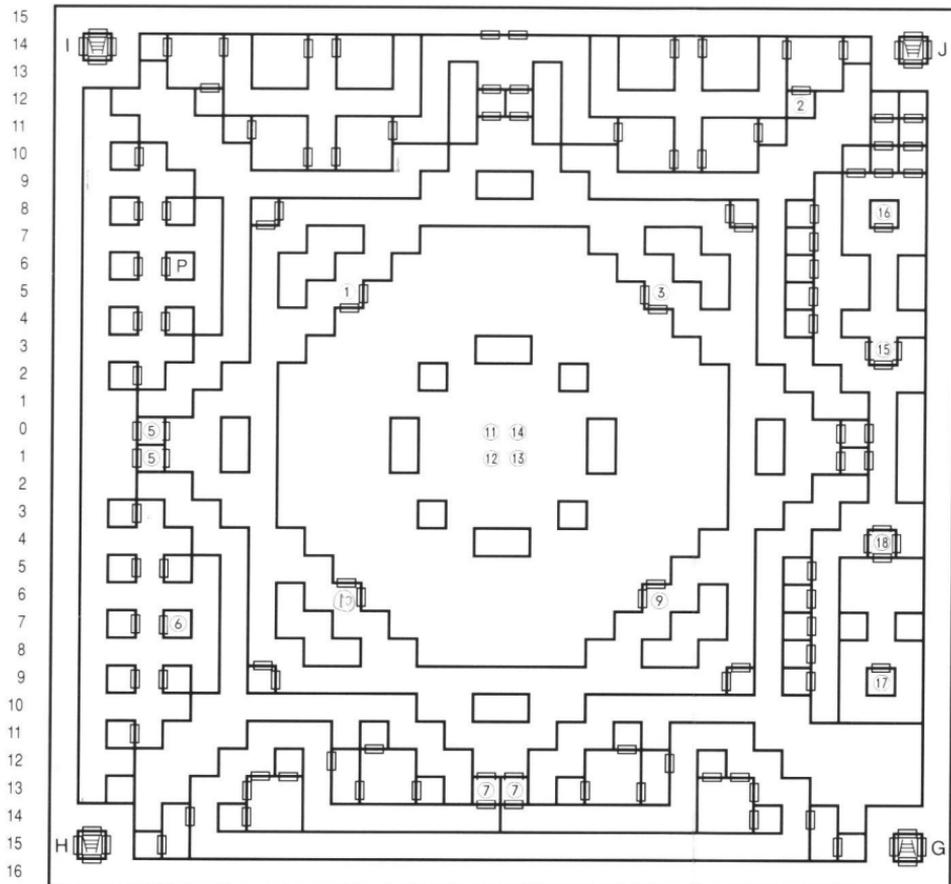
地下6階

MEDALLION) → ★THE MIGHTY YOG

- ①ガスのわな
- ②暗い井戸 A-N(C : HITPOINT回復、F : SPELLPOINT回復、N : ☆LADY NEPTUNE 他 → ■QUEEN OF HEARTS)
- ③石棺 (■ICE KEY)
- ④マネキンと機械 (GDAFEBC → 5000G. P. → B6F、E5、S25)
- ⑤沼 A-L (E : SPELL POINT回復)
- ⑥漆黒の祭壇と氷結したガラスシリンダー (USE GOLD

- ⑦氷の洞窟 (USE ICE KEY → B6F、E8、S25)
- ⑧自動販売機 (1500G. P. → ■POTION OF DEMON-OUT)
- ⑨☆THE ROBUNA ICE KING 他 → ■KING OF DIAMONDS
- ⑩魔法をキャンセルする部屋
- ⑪★EVIL EYES (■GOLD MEDALLION)
- ⑫メッセージ
- ⑬氷のすべり台
- ⑭氷のフェリー
- ⑮シュート (→ B5F、E15、N6)
- ⑯縦穴の出口 (← B1F、E19、S5)

16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

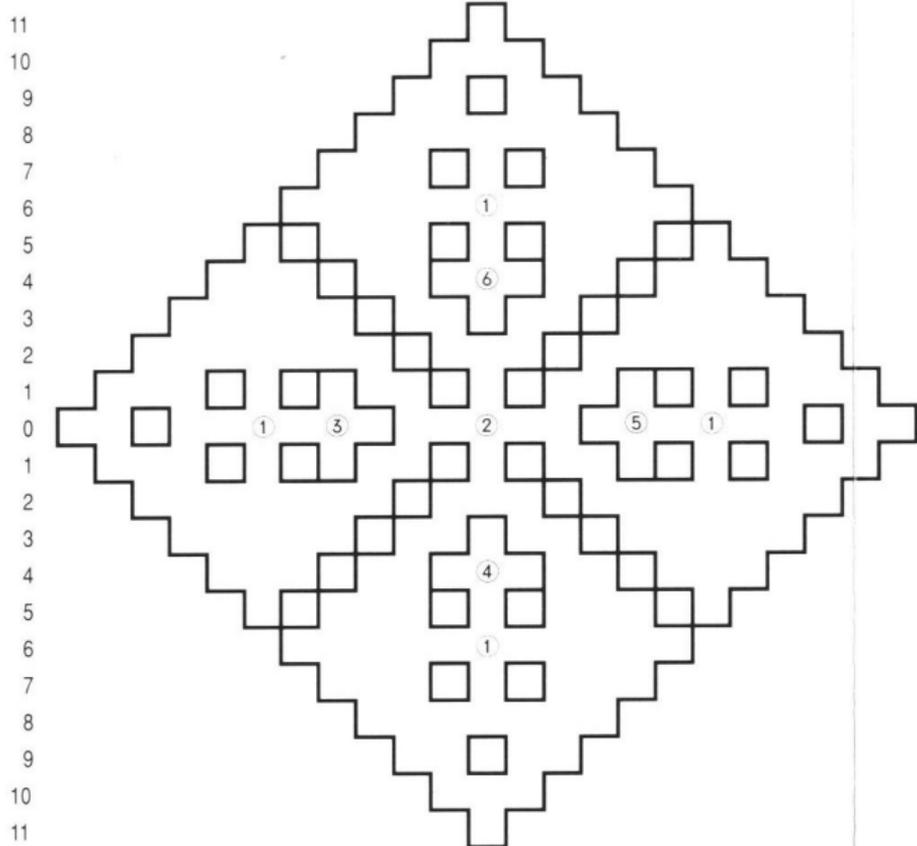


地下7階

- ①黄色い騎士→★THE LORD OF DIAMONDS (KING OF DIAMOND)
- ②水たまり A-P(A/K : HITPOINT回復、J : SPELL POINT回復、L : ステータス回復、P : ☆WATER ELEMENTAL他→■STAFF OF WATER)
- ③青い騎士→★THE LORD OF HEARTS (QUEEN OF HEARTS)
- ④赤い騎士→★THE LORD OF SPADES (JACK OF SPADES)
- ⑤強風(BIRD IN A CAGE)
- ⑥斑点のある大きな鳥の質問(Life→■STAFF OF AIR)

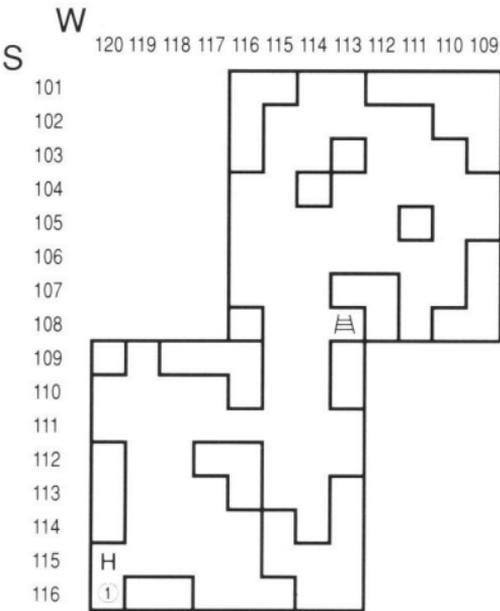
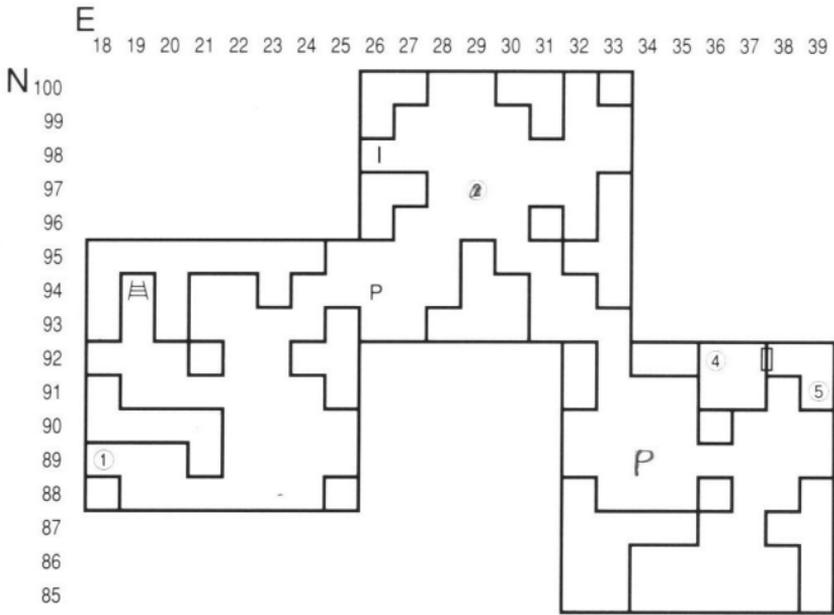
- ⑦回転扉(MUNKE WAND)
- ⑧☆FAY、KONG→■STAFF of EARTH
- ⑨白い騎士→★THE LORD OF CLUBS(ACE OF CLUBS)
- ⑩黄色い騎士→★THE LORD OF DIAMONDS (KING OF DIAMONDS)
- ⑪白い炎(USE ORB OF LLYLGAMYN)
- ⑫青い炎(USE ORB OF LLYLGAMYN)
- ⑬赤い炎(USE ORB OF LLYLGAMYN)
- ⑭黄色い炎(USE ORB OF LLYLGAMYN)
- ⑮火炎嵐
- ⑯☆THE KANZI FIRE KING他→■LIGHTNING ROD)
- ⑰THE ZANA FIRE QUEEN他→■STAFF OF FIRE
- ⑱強力な電流(LIGHTNING ROD)

11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11



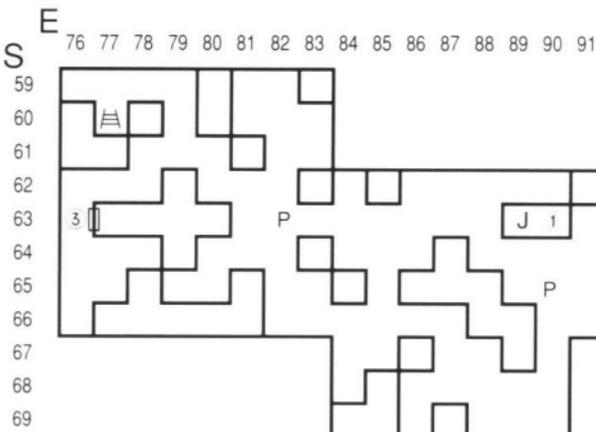
地下8階

- ① ☆クローン
- ② THE GATE KEEPER、儀式終了後★THE SORN→10000G.P.@、■ABRIEL
- ③ 赤い玉 (USE STAFF OF EARTH→ADI→NATURE)
- ④ 青い玉 (USE STAFF OF WATER→BEH→GROWTH)
- ⑤ 黄色い玉 (USE STAFF OF FIRE→CFG→CHANGE)
- ⑥ 白い玉 (USE STAFF OF AIR→ABCDEFGHI→MAN)



地獄

- ① PIT OF HADE
- ② メッセージ
- ③ THE GHOST'S NEST
- ④ WIZARDRYの神々
- ⑤ ワープポイント(→B1F、W105、S102)





No
絶対禁止



Safe
絶対平気



No
ヤギに食べさせては
いけない。



No
絶対禁止

BNN
Bug News Network



Attention
注意

株式会社ビー・エヌ・エス

ISBN4-89369-115-5 C3055 P1800E

定価1,800円[本体1,748円]