

ゲームマスター 全書

MSXマガジン編集部/編



ゲームマスター
全書

MSXマガジン編集部/編

ダンジョン・マスター 全書

MSXマガジン編集部/編

ビジネス・アスキー刊

CONTENTS

第一部 サー・エドバーグ遺稿集

第一章 仲間を選ぶ 7

パーティのバランス／バランス、それは、あらゆる技の
結集／能力の援護、我が腕力は汝の盾なり／死と生き返り
と生まれ変わり

第二章 戦略 12

戦闘区域を狭める／二列隊形でパーティに奥行を／きちんと
考えて技を選ぶべし／能力に合った武器と防具を／遠くから
の攻撃がお得／勝利の撤退／ダンジョンの構造を利
用する／石は人の身代りとなる／突撃

第三章 精神と奇跡の技 21

それは最も厳格にして奥深い技術／あらゆる失敗から学べ
／大自然のパワーを軽々しく扱うなけれ／僧侶と魔法使い
／呪文は他のメンバーの弱点を補う

第四章 暗黒の旅 敵とその世界を知れ 27

深くなるほど危険は大きい／ダンジョン建築のひねくれ構
造／ダンジョンはさまざまな部品を使った多層構造のバズ
ル／ダンジョンでのお手上げ状態をどうするか

第五章 アナイアスの冒険に関する エドバーグの記録 33

伝説と超力のアイテム／予言

著者紹介

第二部 ダンジョンの攻略法

勇者の選択

ダンジョンマスターに登場する勇者	44
カオスの逆襲に登場する勇者	46

呪文

魔術師の呪文	50
僧侶の呪文	51
カオスの逆襲専用呪文／マナの消費量	52

登場モンスター一覧

モンスター索引	54
---------	----

全アイテムリスト

武器／飛び道具／杖	66
兜／胸部防具／脚部防具／ブーツ／盾	72
首飾り／鍵／プラスコ	82
食糧／その他	88

全フロアマップ

ダンジョン・マスター	94
カオスの逆襲	122

カオスの逆襲ルート別攻略法

ダンジョン構成／始まりの広間／装備剥奪の間／道の分岐点	146
KUの道／ROSの道／DAINの道／NETAの道	150
Diabolical Demon Director	167
KUの道／DAINの道／NETAの道／ROSの道	171
最後の大広間／フル・ヤの炉	181

本書は、SOFTWARE HEVEN, INC./FTL GAMES./ビクター音楽産業株式会社の承諾を得て制作されたものです。本書の作成にあたって、とくにビクター音楽産業株式会社よりいただいた有益なアドバイスと絶大な協力に感謝します。ただし、本文の誤りや不備な点につきましては、株式会社ビジネス・アスキーがその責を負うものであり、ビクター音楽産業株式会社が関与するものではありません。

今だから話す
秘 伝
ダンジョンのマスター法



故サー・けっこう頼れる・エドバーグ遺稿集
——天よこの魂に安ぎを与えたまえ——

翻訳：トレーシー・レイ・ヒックマン
日本語訳：金井哲夫

前 書 き

サグナボスに生まれ、サグナボス貴族院より榮誉ある“けっこう頼れる”との称号をいただきたる余、サー・エドバーグはここに、余の戦歴を通して培いたる経験と知識を諸君に伝えんがため、筆をとるものである。これにより、冒険が危険で困難なものであるとの認識しか持たぬ同志諸君が、いくらかでも、余がそうしてきたように、冒険を楽しく、かつ安全に成功させる方法を読み取っていただければ幸いである。この書に記された言葉のひとつひとつに、眞のダンジョンの姿が刻まれて

いる。そしてその行間には、諸君の富と名誉が隠されている。

余は今、アナイス山の麓にあるダンジョンをあばかんとするところである。その奥底に隠された炎の杖を奪回し、ビボーグの国に再び繁栄と笑いを取り戻してやらんがためだ。そこでは、余が持てる経験と知恵をすべて集結せしめることとなろう。アナイス山から戻ったら、ゆっくりと冒険談をお聞かせしよう。それまで、首を長くしてお待ち願いたい。

訳者前書き

この書は、エドバーグが残した数々の執筆物を編集したものです。主な出典は、ブレネボイ修道院の修道僧によるエドバーグのメモ集、ビボーグ図書館所蔵の巻物『戦闘術』、エドバーグが文通していたガールフレンド、キャンディス・バンベリー所蔵の手紙などとなっています。また、巻末には、アナイス山のダンジョンの入り口附近で発見された、いくつかのメモを掲載しました。これは、山の中腹の物陰に落ちていた真黒に焼け焦げたマップケースの中に入っていたものですが、これをエドバーグ卿のものと証明することは難しく、学会ではむしろ贋物であるとする説が有力となっています。しかし私自身は、これは明らかにエドバーグの手によるものであ

るという確信のもとに掲載するものであります。読者の皆様には、これがそのような論争の渦中にある物であることを、ご了承いただきたく存じます。

翻訳に関してとくに気をつけたことは、エドバーグの大仰でくどい文体を、なるべくそのまま伝えるということです。内容と同時に、言葉の端々の細かいニュアンスも汲み取っていただければ幸いです。私自身は冒険家ではないため、ここに書かれていることすべてが、実際にダンジョンの中で役に立つかどうかは保証できません。しかし、この書には、エドバーグ卿の優れた才能がしっかりと刻まれていることは、確信をもって断言したいします。

第一章 仲間を選ぶ

冒險家。それは、もっとも崇高で収入も大きい職業。はっきり言って、あまりお気軽な仕事ではない。職場の安全も保証されていないが、それでも余りある喜びと富が得られる仕事。確固たる意志があれば、これを生涯の生業とすることも可能である。

しかし、この職業でやっていくためには、ダンジョンの中で生きていくための常識、つまり“ダン識”が必要となる。これは、意外きわまりなく、ほとんどの人間は知ることのない、いわゆる一般的の常識からは、まったく掛け離れた常識なのである。

いつだったか、サクソン人のカスバート⁽¹⁾（迷わず成仏してくれていればよいのだが）を伴って、とある地下都市⁽²⁾に通じる縦穴を降りようとしたときだった。カスバートは、自分の体にロープをつけ、穴を降りると提案した。そこで、余とその他の仲間は、地上からロープを支え、ゆっくりと彼を降ろすことにしたのだ。ところが、縦穴は数百メートルもの深さがあり、入り口からすぐ下は、巨大な空洞になっていた。それでもカスバートはロープを止めるなど頑張るのである。彼の足の下では、ドラゴンがゆっくりと飛び回っているではないか。ドラゴンはすかさずロープの先にぶら下がっている人間を見つけ、目を輝かせた。カスバートの近くまで飛んできて、鼻先で突っつき始めた。ヤツはあの大男を、まるでオモチャのようにもてあそんだのだ。

余にはそのとき、ドラゴンが笑うのを聞いた。ドラゴンが笑うとは、その時まで知らなんだ。カスバートは勇敢な戦士だった。しかし、残念なことに、ダン識に欠けていた。あろうことか、ロープにぶら下がりながらドラゴンに向かって剣を振り回した始めたのだ。それによって彼の体はクルクルと回転し、結果的にドラゴンを喜ばせることになってしまった。地上組は慌ててロープを引き上げようとしたが、カスバートはそこで戦うと主張して引かない。だがドラゴンは、いつまでも遊んでいてはくれなかった。無理やりロープを引き上げたときには、ロープの先には焼き切れた跡しか残っていなかった。

このような悲劇を回避するには、まず、最も大切なダン識のひとつ、冒険の目的に合った仲間を選ぶことから始めなければならない。

1)パーティーのバランス

冒険の仲間を選ぶとき、人は知らず知らずのうちに、己の最期を決定しているのである。我々冒険家の伝統として、冒険を共にするグループのことを“パーティー”と呼んでいる。誰をパーティーに加えるか。それは諸君次第である。しかし誰を選ぶにせよ、ふたつの原則を忘れてはならない。それは、“能力の援護”と“バランスの法則”である。

この世に生まれたどのような勇者も、たとえ余のごとく経験豊富な英雄であろうとも⁽³⁾、

脚注

- 1 この人物に関しては、これ以外に説明はない。確かにサクソン地方出身のカスバートという男は実在した。この事件より後に、彼が生きていたとする記録もある。ただし、体は無数の傷におおわれ、精神的なダメージが見受けられたそうである。
- 2 トゥーレイの町の北西から北へ1500キロメートルほどのところにあるトラン・カーサ寺院のことであろう。そこには、失われた魂の王国を守る“カオスの門”と呼ばれる縦穴がいくつもあると言われている。
- 3 エドバーグは謙遜というものを知らない人だった。

ダンジョンの冒険に必要とされる技術のすべてを身につけようなどとは考えないものだ。我々にはみな、強い点と弱い点がある。神は、それをバランスよく与えてくださっておる。あらゆる危機をひとりで切り抜けられる者など、この世には存在しないのである。

2) バランス、それは、あらゆる技の結集

最良の結果に歓喜せんと欲すれば、鋼鉄の強さと光のエネルギーを併せ持たなければならぬ。であるから、理想的なパーティーを組む第一歩は、バランスである。

バランスとは、早い話がパーティーの半数を力の強い戦士系のメンバーにして、彼ら自身はもちろんのこと、残りの半数のメンバーも守らせるようにすることである。もちろん、この戦士たちは、力が強いだけでなく高度な戦闘技術を身に着けていることが大切である。また、戦闘中に他のメンバーの防衛を放棄して逃げ出してしまうような薄情者でも困る。優秀な戦士には、パーティーが所有する最高の刀剣類⁽⁴⁾と、最高の防具を与えるようにする。戦士は常にパーティーの先頭に立って進むため、いかなる攻撃にも耐えられる準備をしておかなければならぬのである。

バランスには、もうひとつある。有能な魔法使いと、治療の術に長けた僧侶を加えることである。冒險に出れば必ず、パーティーの運命を救えるのは僧侶か魔法使いだけという事態に直面するものである。また、鋼鉄の刀では文字通り刃が立たない、空気のような幽霊怪物に出くわしたときなど、有効な武器は魔法使いや僧侶の呪文だけとなる。

以上のようなバランスを考慮せずに組織されたパーティーは、得てして、困難に遭遇してからパーティーの欠陥に気づくのである。ひとりやふたりのメンバーが欠けていたとしても、パーティーを組んで冒險に出ることもできる。しかし、それは自殺行為だと言わね

ばならない。有名なコーレイの男爵のハーメ事件が、まさにそうだった⁽⁵⁾。

3) 能力の援護、我が腕力は汝の盾なり

仲間の選択における第2の原則は、能力の援護である。これは、パーティーが初めからバランスよく組まれていれば、ごく自然に実現されるものだ。何も難しいことではない。天は二物を与えてはください。ある能力に秀でた者は、その他の能力においては他に劣る場合が多い。しかしその弱点は、それに優れたメンバーがパーティーにいれば、自然に補われる。たとえば、魔法使いはマナ(魔法を生む神秘のエネルギー)の力は強いが、伝統的に体格やスタミナは一般人よりも劣るとされている。それゆえ、大型の武器による攻撃をまともに受けた日には、命がいくらあっても足りない。そこで、強力な武器と防具を身に着けた戦士が魔法使いの前に立って、敵と戦うのである。こうすることで、敵の攻撃は魔法使いに及ばなくなる。戦士の力が魔法使いの肉体的な弱点を補った、つまり援護したということだ。

バランスと能力の援護の態勢が整っていれば、パーティーのメンバーはそれぞれの能力を最大限に活かし、なおかつ、お互いの弱点を補いあうことができるるのである。

汗をかいて技を磨け

技術は与えられるものではなく、学び勝ち取るものなり。我が親友、サルバロー国王⁽⁶⁾によれば、「戦闘の技は、金ではなく、汗によって得られるものである」と述べている。まさにこれは、諸君のための言葉であろう。ダンジョンの底の暗闇で、己の影を見ても怯えあがる。そんなスリルを忘れないといいうなら、それもいいだろう。いつか機会があれば、余がうんと怖い目に合わせてしんぜよう。余は前進を好む人間だ。汗をかいて強くなるほうを選ぶ。

技と力は不断の努力に培われる

技も能力も、それを使うことによってのみ、発展させることができる。すでに初步の戦闘術や魔法を身につけた者もいるだろう。また、まだ何も身についていないという者もいるかもしれない。しかし、どちらにせよ今は問題ではない。なぜなら、時間をかけて訓練を重ねねば、どんなに成長の遅い者でも、いつかは必ず、己が目指す技を身につけることができるのである。ずぶの素人でも、敵と遭遇したときに一生懸命に剣を振り回していれば、間もなく戦闘術の第1段階“ノービス”的位になれる。力の強い者ほど戦闘には強い。レベルが上がれば、それだけ戦闘の攻撃力も強くなるのである。

高度な戦闘術は、眠っていて身につくものではない。すべては行動の結果なのだ。1日にして“クラフツマン”級の戦士や“アーティザン”級の魔法使いになれるなどとは、夢々思うな

かれ。

とにかく大切なことは、技を使うチャンスを逃すなということだ。目の前に現われた怪物を、魔法使いが片っ端から魔法でぶっ飛ばしていけば楽でいいかも知れないが、それでは戦士が腕を磨く場を失ってしまう。あらゆる状況において、全員に公平にチャンスが回るよう、とりはからうべきである⁽⁷⁾。たとえば、魔法使いが小さな明かりを灯す呪文を唱えたとする。これは松明の節約になるだけでなく、呪文を唱えるたびに魔法使いの能力を高め、少しずつ高いレベルに彼を導いていくのである。

魔法の話が出たついでに言っておくが、魔法使いのシュレフリー⁽⁸⁾によれば、個人が体内に蓄えることができるマナの量は、魔法の力を高めるごとに増えていくとのことだ。また、ダール神父⁽⁹⁾は、これを認めた上で、こう付け加えている。己が蓄積できる最大量を越

脚注 4 手に持て振り回し、隣合わせに接近した敵を攻撃するための武器をひとまとめにして、刀剣類と呼んでいる。

5 コーネイ家の5代目、シドネイ男爵に関する事件を言っているのである。彼は、魔女の島へ探検に出た際、パーティに僧侶を加えなかった。シドネイのパーティは、女ばかりが住む島で好き放題をするという、じつによからぬ目的があったのだ。ところが、魔女の村に入るなり、彼らは逆に、彼女たちに好きにされてしまったのだ。その探検に出る前には、男爵には子供がないかった。探検から帰ったあともなぜか子供ができず、結局、コーネイ家は彼の代で途絶ってしまった。あのとき村で何をされたのかは知られていないが、子供ができなくなったのは、それが原因であると、もっぱらの噂である。

6 サルバロー国王は、エドバーグなどという人物は名前も聞いたことがないと、との関係を否定している。ここで引用されている言葉は、国王のスピーチの一部である。それは、娘である王女が誘拐されたとき、急遽かき集めた外人部隊を救出に向かわせる出陣式で国王が行なった

ものである。ついでながら、誘拐事件の顛末をお話しておこう。実は王女は、国王の政権転覆を狙う反乱軍のリーダーで、誘拐は彼女が仕組んだ狂言であったことが、すぐに判明した。娘が誘拐されたとなれば、国王は王国の兵力を王女救出に集中されるであろうから、そのスキに政権を乗っ取ろうと企んだわけだ。その計画も破綻し、彼女は国王から、2週間の外出及び皇族専用馬車の使用の禁止が言い渡された。

7 エドバーグはちっとも気がついていないようだが、すべての敵を戦士がやっつけてしまったら、今度は魔法使いの訓練ができなくなってしまうという、逆のことも考えておかなければならないはずだ。

8 シュレフリー・アムブリック。クラフツマン級魔法使い。彼はかつてのパートナーであるエドバーグを、「ちょっとキレてるが、ここ10年来で最高の冒險家」と賞賛している。

9 グロクストン修道院のプロディス・ダール神父。昨年のワイン祭の会場で急逝された。大変に惜しい人物を亡くしたものだ。

えてマナを持つことはできない。体のマナの吸収が、その時点で停止してしまうからなのである。それゆえ神父は、自然界から絶え間なくそがれるマナを無駄にしないように、常にマナを使い続けるよう助言している。

戦士の技と力は実戦で磨かれる

戦闘で1度も剣を振り回すことなく、その技を極めた戦士は、いまだかつて存在していない。ひとつの武器を扱う上でも、可能な限りの技をまんべんなく使うことによって、さらに多様な技を身につけ、攻撃ばかりでなく、防御の技術も高めてゆけるのである。

4)死と生き返りと生まれ変わり

ダンジョンにおいて、死は避けられぬ人生の現実である！⁽¹⁰⁾ この商売を続ける限り、死は避けられないものと考えておくべきだろう。しかし、近年の祈とう学の進歩により、死という悲劇は、必ずしも絶望的な別れを意味するものではなくなってきている。死それ自体は避けられないにしても、一度死んだ魂を肉体に呼び戻し、人生の続きを歩ませるということが可能になったのだ。もう“忘却”⁽¹¹⁾ の時代は終わったのである。

現代の冒險家は、戦闘をより有利に展開させるために、この技術的進歩を大いに利用すべきであろう。パーティーの同志が倒れたときに、諸君がちょっとした手伝いをしてやることで、同志は生命を取り戻すことができる。このちょっとした手伝いこそ、あの“イニシャルヘルプ”⁽¹²⁾ の原点なのである。まず、倒れた同志の遺体を回収する。次に、状況や体力が許せば、遺品も回収しておこう。ヴィー修道院⁽¹³⁾ の修道女が同志の遺骨を祭壇にのせ、その肉体と魂を蘇らせてくれたあと。修道女たちの熱い視線の中を、すっ裸で帰ってこさせるのは、ちと危険すぎると余は思う。

死んだ同志を生き返らせるのは、もちろんタダではない。ときとして、シスターが要求

する寄付⁽¹⁴⁾よりも、多くを払わなければならぬこともある。また、蘇った肉体は、生前の肉体に比べると、やや体力が劣る。しかし、これぐらいの体力の減退は、命を失うことには比べれば小さなものだ。それに、パーティー全体のバランスが失われることを考えれば、じつに安いものである。

倒れた仲間を、ただそのまま生き返らせるのではなく、別人に生まれ変わらせてしまう“生まれ変わり”の試みも、主にカーガン⁽¹⁵⁾ の信者たちによって行なわれている。生まれ変わりは、強さや敏捷さのような体力特性値は、ほぼそのまま受け継がれるが、経験と鍛錬によって身につけた技は失われてしまう。具体的には、次のようなメリット、デメリットがある。

メリットとしては、生前以上の強さが備るということである。長年鍛え抜いてきた能力特性値がほぼそのまま受け継がれるため、技はゼロから訓練しなおさなければならないが、その修得速度は非常に速く、レベルも生前を大きく越えることができる。

デメリットとしては、技を修得しながらまでの間はまったくの素人同然であるため、パーティーの足を引っぱりかねないということである。

生き返りか生まれ変わりかは、そのときの状況と諸君の判断によって決定されることはあるが、本人の意向を無視するわけにはいかない。どちらかを選ぶ前に、本人の希望も確かめておくべきであろう⁽¹⁶⁾。

脚注

- 10 当たり前である。ダンジョンの中に限ったことではない。文筆家の道を歩む前に冒険家として人生を終えられたのは幸いであった。
- 11 知識の時代より以前を意味する俗語的表現である。エドバーグは、今日の医療は、ヤブ医者によってではなく、秘薬や祈とう術によって発展させられたという考えを強く持っていた。
- 12 一般に受け入れられる前に死語となってしまった。
- 13 カーガイ山脈の頂に建つ大理石の寺院で、神々にすべてを捧げた修道女たちの修道会。1年間のうち1週間だけを除いて、あとは沈黙と禁欲の生活に身を置く、大変に厳しい修道会として知られている。彼女たちがこの厳しい戒律から解放されるのが、年に一度のサンダー祭である。この祭が開かれる1週間は、日ごろたまりにたまたま彼女たちの欲望やうつぶんが一気に爆発し、目をおおわんばかりの大乱痴気馬鹿騒ぎに、修道院は揺れ動く。1年間を通して変わらず行なわれるのが、治療による奉仕である。彼女たちの技術は大変に高度で、思い半ばにして命を落とした人間を、生き返らせることもできるという。
- 14 ヴィーの修道女たちに死者の蘇生を依頼すると、ときとして、ささやかな寄付を要求される。その額は場合によって幅があるが、安いときでムーンストーンを3つ。高いときでは、サンダー祭の間の3日間、彼女たちに尽くすというのがある。
- 15 ヴィーに対抗する修道会。カーガンの修道士の思想はこうである。冒險の途中で死んでしまうのは、人生に対して不真面目であり、学ぶべき人生の教訓を学んでいないからである。だから、生まれ変わって一からやり直す必要がある。
- 16 死んだ人間に、いったいどうやって聞けと言うのであろうか。エドバーグは明言を避けている。

第二章 戦 略

「突然、我々は怪物⁽¹⁾に出くわした。それは、これまで見た中で最も恐ろしく醜い怪物だった。そこで我々は、血相を変えて背後で道をふさいでいる木製の扉に斧を打ちつけた。幸運にも、斧の刃を数回叩きつけると扉に穴があいた。我々は、扉の向うの広い部屋になだれ込んだ。怪物の数は8匹以上。その動作には無駄がなく、我々を追って部屋に入るなり、我々を包囲しようと速く展開したのだ。

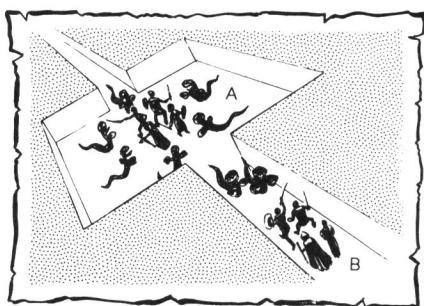
そこで余は、咄嗟にそこの状況を判断した。余は、この部屋から延びている1本の狭い通路に目をつけ、そこへ逃げ込むよう全員に指示を下した。これは、言うまでもなく、我々を攻撃できる敵の数を1度に2匹ずつに限定するための作戦である。ザー⁽²⁾とフィネアス⁽³⁾のマナは、その前の戦闘で使い果たしてしまっていた。そこで我々は、手裏剣と長弓で応戦しながら、敵の毒牙が届かないギリギリの距離を保つつつ通路を退却した。そのまましばらく後ろ歩きを続けると、我々は鉄の落とし格子戸の下を通過した。そこで退却をやめ立ち止まった。そして、追いかけてきた怪物の先頭の2匹が落とし格子戸の下に差しかかったとき、スイッチを操作して格子戸を落としたのだ。そうして2匹だけを大軍から孤立させ、その2匹を全員でなんとか退治したのである。その後しばらく休憩をとり、体力が回復すると格子戸を上げ、また怪物を2匹だけおびき入れて格子戸を落とし、やっつけた。これを繰り返すこと数回、我々はやっとのことで勝利したのである。この絶体絶命の危機を克服するという貴重な体験を通して、余はいろいろな戦闘技術を学ぶことができた⁽⁴⁾」

1) 戦闘区域を狭める

敵に囲まれてしまっては、もう生き延びる見込みはない。もちろん、ダンジョンの中で

も、広い空間を利用して有利に戦闘を開拓できこともある。たとえば、目の前に敵の横を走り抜けて向う側に出たいときなどは、まわりの空間が広ければ広いほうがよい。しかし反対に、非常に多数の敵と間近に遭遇してしまった場合は、狭い通路のほうか都合がよいのである。

それには、いくつかの理由がある。第一に、敵が思ったより強かった場合は、あとでゆっくり述べる「勝利の撤退」作戦に切り替えることができる。第二に、敵の数が多い場合、通路の幅が、一度に攻撃行動のとれる敵の数を多くても2匹までに制限してくれる。広い空間で敵に囲まれ、四方から攻撃されるよりは、はるかに安全というわけだ。



図には、AとBの二つのパーティが怪物と戦っているところが描かれている。Aは、余の教訓をちっとも理解していない愚かなパーティだ。メンバー全員が、怪物の攻撃にさらされ、いまにも全滅させられようとしている。一方Bは、理想的なポジションをとっている。広い空間で囲まれることを嫌って、狭い通路に逃げ込み、敵と接する戦闘区域を限定したのである。さらにBは、パーティの理想的な隊形であるところの、「二列隊形」をとっているのがわかる。重装備の戦士が盾となり背後の魔法使いと僧侶を防御している。それ

と同時に、魔法使いと僧侶は、魔法と弓矢で援護している。こうすることで、パーティーの4人全員が、2匹の敵に集中攻撃を加えることができるるのである。

2)二列隊形でパーティーに奥行を

二列隊形を組まぬパーティーは、戦士に片手片足で戦えと言うようなものだ。戦闘区域の限定は、敵からの攻撃を制限するためのものであったが、二列隊形は、こちらから敵に加える攻撃の効力を、全員参加で最大にするためのものである。ここには、ふたつの原則が隠されている。攻撃力の集中と、攻撃力の互助である。

攻撃力の集中で最大パワー

理想的なパーティーでは、メンバー全員がひと組の敵を攻撃できる隊形をとっている。どのようにメンバーを配置するかは、もちろん、諸君の自由であるが、やはり伝統的な隊形が一番だと言える。

古くからパーティーは、大型の刀剣類を持った重装備の戦士が前列に、そして、クロス

ボウや手裏剣を持った魔法使いや僧侶が後列に配置されるものと決まっている。攻撃用呪文のはほとんどは、遠くから唱えても、敵の目の前で唱えても、効力には変わりがない。だから、魔法使いは後方にいてもいいというわけだ。

攻撃力の助け合い

直接敵の攻撃にさらされる戦士には、できるだけよい装備を持たせてやるべきである。パーティーが所有する最高の装備を戦士に与えることでパーティー全体の耐久力が増し、それだけ長い時間、敵と戦えることができる。

一番強い戦士に一番よい装備を与え、残った装備を、あととのメンバーで分配するのがよい。もし、ここで、仲良く“公平”に分配してしまったら、戦士の防御力が下がり、後列の魔法使いたちを守ることができなくなる。完全にバランスが狂ってしまうわけだ。戦士には戦士の仕事をしてもらわなければならない。「死して公正を守る」⁽⁵⁾のような民主主義は、ダンジョンでは通用しない。

図のBは、パーティーの二列隊形を表わし

脚注

- 1 この文面から察するに、この怪物は“シュガッチ”であろうと推測される。シュガッチは、紺色の甲羅と体に似合わぬ大きな目を持つ甲虫に似た怪物で、カラシニアのラス地方だけに見られる。ここには掲載しなかったが、この記録の残りの部分には、さまざまな貴重な記述があった。それを総合するに、この記録は、エドバーグがラス地方の“霧の密林”の奥深くにあると言われている伝説の“禁断の都市”を探検したときのものと判断できる。
- 2 サンデンダリー出身の今は亡き高名な魔法使い。自分自身の未来を探検していたとき、なぜか突如命を落とした。
- 3 聖ピラリー教会の侍祭。非の打ちどころのない善人として知られている。さまざまの資料によつて、そのとき彼が禁断の都市にいたことが証明されている。現在はオーソルの修道院に住んでいる。私が送った取材申込みの書簡に対して、彼は、禁断の都市などへは行ったことがないと否定したうえで、取材を拒否した。

- 4 キャンディス・バンベリー所蔵の手紙より引用。

- 5 魔法使いシュレフリーの言葉からの引用。彼はこの言葉をエドバーグに言ったときの状況を、こう語っている。「たしかに、それはオレが言った言葉だ。あれは、トラン・カナール寺院の探検で、魔法の地震を起こす力を持つドゥガのアミュレットを手に入れたときだった。エドバーグは、それをよこせとオレにダダをこねた。それまでオレたちは、数多くの魔法のアイテムを手に入れ、そのほとんどをオレが持っていた。それを理由に、エドバーグはまるでガキのような頑固さでドゥガのアミュレットを要求したんだ。そこでオレは言ってやった。お前は死して公平を守るのか、それとも寛大にして生きて夜明けを迎えるのかとな。エドバーグはどうにか引き下がり、オレたちはあの恐ろしい場所から生きて帰ることができたってワケだ」

ている。怪物による執拗な攻撃にも耐えられるだけの重装備の戦士が、後列の魔法使いと僧侶を守っている。これにより、魔法使いは攻撃を受ける心配もなく攻撃の呪文に精神を集中でき、攻撃の呪文を持たぬ僧侶も、弓矢による応戦に専念できる。大切なことは、すべてのメンバーがそれぞれの能力を十分に発揮して戦闘に参加することなのである。

③きちんと考へて技を選ぶべし

どのような技で攻めるかは、諸君が訓練によってどのような技を身につけているかによる。誰でも最初は非常に限られた技しか持ち合せていない。しかし、訓練と経験によって、しだいに使える技は増えてくるものだ。

ひと口に技と言っても、簡単なものもあれば難しいものもある。たとえば、かるい“突き”技は誰にでもすぐに身につくが、敵を串刺しにするような深い“突き刺し”技の修得は容易ではない。しかも、“突き刺し”技の場合、敵の急所にうまく刺さなければ、大きな効果は望めないのだ。反対に、“突き”は、1回に与えられるダメージは弱いものの、同じ時間に攻撃できる回数は多くなる。

技はまた、相手を見て選ぶ必要がある。怪物の種類によっては、ある特定の技に対しては非常に強いが、別の特定の技にはからつき弱い、などということがある。剣を横に払う“振り回し”技には強いが、“突き”には弱い怪物もいる。

攻撃技だけでなく、防御の技を選択すべき場合も多々ある。たとえば、後列の魔法使いが呪文を唱えるときや、僧侶が弓を放とうとしているときは、前列の戦士が、敵の攻撃から身をかわしたり、受け止めたりすることで、そのための時間を稼ぐことができるのである。

使える技が多ければ、それだけ戦士は戦闘において余裕が出てくる。もちろん、技がいくらくらいとしても、それらをうまく使いこなしていかなければ、技がないのも同然である。

④能力に合った武器と防具を

貧弱な装備しか持っていないときに、とんでもなく強い敵に遭遇してしまったときほど、ヤル気をなくすときはない。だから、装備の選択は、慎重にしたいものだ。

慎重な冒険家は、できる限り最高の武器を身につけていたいと考える。気持ちはよくわかるが、賢い冒険家は、いくらよい武器であっても、己の能力で使いこなせなければ意味がないということを、よくわきまえているものだ。

短剣や棍棒だけで、ダンジョンの奥深くまで行こうなど考える愚者はいないだろう。ファルチオンの剣、ほこ、つるぎ、ちょっと贅沢してラピエの剣、日本刀、サーベル……。まあ、このあたりが初心者に人気の武器であろう。また、もうちょっと強力な大ほこ、斧、モーニングスター、といきたいところだが、これらはかなりの重量があり、扱うには、それ相当の体力と技が必要になる。

よい防具の選択には頭を使う。己の許容重量をはるかに越えた防具を身につけている人間は、自分は素人だと宣伝して歩いているようなんだ。効果的な攻撃や防御に欠かせないのは、軽い身のこなしである。重すぎる装備をつけていたのでは、動きも重くなる。さらに重量オーバーは、余計な体力消耗を招き、水や食糧も余分に消費してしまうのである。

防具にもいろいろあって、体のどの部分を防御するかによって、適切な防具が違ってくる。たとえば、胴を守る胴着では、地面を這って歩く怪物などによる下半身への攻撃に対しては効果がない。また、宙を飛ぶ怪物による頭部への攻撃に対しても無力である。相手に応じて防具を着け代えるべし。これが、余のアドバイスである。

革の防具は布の服より強い。とは言っても、裸よりはましな程度である。チェーンメイル

は革の防具の2倍の強度があるが、重量も2倍になる。プレートアーマーは、さらにその2倍の強度で2倍の重量である。

足に履くものや頭にかぶるものも同様に、重量に比例して強度が上がるという法則に従っている。金属製のヘルメットは、どれも強度は最高である。しかし、余はアーメット兜を愛用している。個人的な好みというやつだ。さもなければ、銀兜と鉄兜の組み合わせでもいい。脚絆は重量が軽いわりに防御力が強い。しかし、金属ブーツ、黒ブーツ、革のブーツなどは、軽くて便利だが強度もそれなりで、あまり頼りにはならない。

盾は非常に役に立ってくれる。なぜなら、盾は手にもって敵の攻撃をかわす防具であるから、頭のてっぺんから足の先までをカバーできるのである。革の盾、木製の盾、バックラーは、小型の盾に次ぐ強度がある。大型になるとほど強さは増すが、これも他の防具と同様に、強くなるほど重くなる。

この他に特筆すべきは、特殊な効果のある防具である。防火胴着は、炎から身を守ってくれる。暗黒のマントは敏捷性を高め、力の脚絆は強さを高めてくれる。

5) 遠くからの攻撃がお得

戦闘の基本は、相手に最大のダメージを与える、味方の被害を最小限に抑えることである。この原則が一番守られているのが、飛び道具による遠くからの攻撃である。

牙の届かぬ敵を咬む

ロングボウ、ショートボウ、クロスボウ、手裏剣⁽⁶⁾など飛び道具の利点は、敵の爪がこちらに届かない距離を保ちながら、敵に大きなダメージを与えられる点である。哀れ怪物は、攻撃のチャンスすら与えられずに倒されてしまうのである。飛び道具と“勝利の撤退”作戦（もうすぐ説明する）とを組み合わせれば、到底かないそうにない強力な敵でも、彼らが攻撃できる距離に近づくまでに、ある程

度弱体化させておくことが可能なのである。

飛び道具の有効射程距離は、使用者の強さと武器の性質によって決定される。諸君が強ければ強いほど、遠くの敵が狙えるというわけだ。しかしその威力は、目標が遠く離れるほど弱くなることを忘れてはならない。飛び道具は、重量、大きさ、形によって、使い方も射程距離も違ってくる。手で投げるものの、弓で射るもの、カタパルトで発射するものなど、さまざまである。

飛び道具の最大の利点は、もうひとつある。それはパーティーの後列から使用しても、前列で使用しても、威力がまったく変わらないということだ。二列隊形を組んだ場合に後列の魔法使いや僧侶に飛び道具を持たせろと言われるのはそのためだ。またそうすることで、後列のメンバーにも戦闘技術を磨くチャンスが与えられるわけだ。

だが、どんなものにでも欠点はある。飛び道具も例外ではない。たとえば、諸君が怪物に向かって矢を射ったとしよう。矢はみごとに怪物の背中にささったが、怪物は驚いてそのまま逃げてしまった。さて困った。大切な矢を持っていかれてしまったのだ。そんなときは、怪物を追いかけ、とどめを刺して、矢を回収するしかない。このように、飛び道具を使う者は、飛ばした道具の回収に、常に気を使っていなければならないのである。

6) 勝利の撤退

諸君がどんなに強くなても、どこかに必ず、もっと強い相手が待ってる。これまで数えられないほどの英雄的戦いを経験してきた、この余においてすら、いまだにちと手強いと感ずる相手に遭遇することがある。

脚注 6 東の国の忍者が愛用する星型の手投げ武器。

暗黒世界の怪物に正々堂々と立ち向かい勇敢に戦って勝利することは、誰が何と言おうと気持ちがいい。しかし、それでは命がいくらあっても足りないのである。ではどうするか。経験豊かなダンジョン専門家がよく用いる手は、怪物の最大の欠点を逆手に取る方法である。その欠点とは、オツムの悪さと戦闘センスの欠如だ。諸君よりもはるかに強く、体力も数倍はあるかという怪物に遭遇した場合、頭を使わずしては、ただボロボロにやられるだけである。

さてそこで大切なのが、きちんとした作戦だ。なかでもお薦めの作戦が、これから伝授する“勝利の撤退”である。平たく言うと、敵を攻撃しながら撤退するという手である。攻撃しておいてこちらが引けば、敵は必ず追いかけてくる。追いつかれそうになったら、敵の攻撃が届かない距離を保って、またちょいと引く。この作戦には、次にあげる、あつ！と驚くメリットがある。

- A 敵の攻撃が届かない距離を常に保つため、敵から受けるダメージが最小限に抑えられる。
- B 敵の動きをコントロールできる。うまくすれば、敵を狭い通路に誘い込んだり、落とし格子戸の下に誘い出したりすることも可能である。
- C 安全な場所まで撤退できれば、味方の体力を回復させることができる。ダンジョンに棲む怪物のほとんどは、繩張意識が非常に強い。撤退を続けるうちに、怪物が追跡をピタリとやめることがあるが、それは、その怪物が繩張の境界線に達したことを意味する。このような境界線を知っておけば、かなり有利な戦いが展開できるはずである。

ここで気をつけなければならないのは、どこに向かって勝利の撤退をするか、きちんと確認しておくことである。逆に袋のネズミとなってしまっては、目も当てられない。ダンジョンの中では、常に脱出用の道を確保しておくべきなのである。さらに確認すべきは、撤退する先にべつの怪物がいないかということである。狭い通路で怪物に挟み討ちにされてしまっては、もう手も足も出ない。

足の遅いメンバーのせいで、勝利の撤退作戦が悲劇に終わることがままある。パーティーの移動速度は、最も足の遅いメンバーの歩く速度に合わされてしまうため、ひとりでもスローな人間がいると、パーティーは怪物に追いつかれて前列のメンバーが大きなダメージを受けるという結果になる。重い装備をつけているとか、体力が著しく低下しているとか、歩く速度が落ちる原因はいろいろある。とにかく、一番遅いメンバーにパーティー全体が合わせられてしまうことを、肝に銘じておくべきである。

勇敢でハンサムな騎士が、真っ向からドラゴンに立ち向かう。惚ぼれするようなシーンであるが、証人が生きて帰って彼の勇姿を言いふらしてくれなければ、何もならない。いつも研ぎ澄ましておかなければならぬのは、剣ばかりではない。頭もシャープにしておかなければ、ダンジョンでは生きてはゆけない。悪の親玉に知恵で勝つ。これこそ、真的喜びと満足をもたらしてくれる所以である。

ア)ダンジョンの構造を利用する

ダンジョンとは、元来、まったく無計画に建造され、デタラメな構造をしているものである。エスティバル⁽⁷⁾の説によると、暗黒世界の住民は、秩序ある思考を重んじる人間を困らせる目的で、メチャクチャで無秩序なダンジョンを作るのだという(訳者注 ダンジョンの構造に関しては、「第三章 暗黒の旅 敵とその世界を知れ」でも詳しく述べられていま

す)。それが本当だとしても、秩序ある思考はデタラメな構造物を逆手にとって、これを利用できるのである。

そこで大切なのは、常にダンジョンの構造を頭に描いておくことである。己の現在位置と、どこをどう歩いてきたかを、正確に掴んでおかなければならない。それには、マップの制作が重要なポイントになる。

地獄で仮、健康と安らぎの場

ダンジョンの中にも、諸君が安全に休息を取れる場所がある。そこでは、敵の攻撃を気にせずリラックスできる。

小さな部屋に入って扉を閉めてしまえば、そこは最も安全な場所となる⁽⁸⁾。休息を取る間、怪物に襲われる心配がないからだ。これまでに知られている怪物の中には、扉を開けることができるものはいない。安心して松明を消して、睡眠をとるかいい。

落とし格子戸作戦

これは、勝利の撤退作戦(同名の項参照)において、非常に有効な技である。敵に落とし格子戸の下までおびきよせ、その頭上に重い鉄の格子戸を落下せしめるという作戦である。諸君の攻撃もさることながら、落とし格子戸の圧力は、敵に多大なダメージを与えるのである。

しかし、勝利の撤退を行ないながら、敵をうまくそこまで連れてくるという行動は、ま

さにギャンブルである。敵がそのポイントに達したとき、パーティーはそこで撤退をやめ、今度は落とし格子戸の真下から敵を一步も動けなくするために、こちらもそこに踏みとどまらなければならない。そのとき、敵からの攻撃をまともに受けることになるから、それなりの覚悟が必要になるのである。ここで踏みとどまらずに撤退を続けてしまったら、敵も落とし格子戸の落下地点を通り過ぎてしまって、計画はオジャンだ。

落とし格子戸の真下にさしかかったとき、敵は一瞬慌てた様子を見せる。攻撃を続けるか、引き返すか、躊躇するのである。そこで敵を引きつけ、その場に足止めさせておけるだけの体力が、こちらにあるかどうか、それがギャンブルなのである。当作戦の結果には、次の3つのパターンが予想される。

- A 敵が落とし格子戸の直撃を受けて死ぬ。
- B 敵が落とし格子戸の向うに逃げる。この場合、パーティーは休息と治療の時間をたっぷりとり、体力を回復してから再び敵に挑むことができる。
- C 敵が逃げる前に、こちらの体力が底つく。この場合は、いかんの終わりである。

脚注

7 エスティバル・サームバリン。ルナティック・エスティバル(うすら馬鹿のエスティバル)との異名をとる、オーソルの北、シンジャー山脈出身の、ほとんどバッとしたしないドワーフ。本人は、ドワーフの間で伝承されている架空の王朝、シンジャー王朝の正統な王であると主張している。その王朝が実在したという証拠も、伝説の巨大財宝の片鱗すらも、いまだかつて発見されたことがない。べつ伝説によれば、シンジャー王朝の武器職人は特殊な力で武器や防具を製造し、それらのなかには、自動的に戦う武器もあったという。もちろん、ヨタ話である。このように、ドワーフの言うことは、眉に唾をつ

けて聞いておくべきである。

8 「エドバーグは、閉めた扉を難なく通り抜けて入ってきた悪霊系怪物に、あやうく喰われるところだった。それなのに、なんでこんな事を言うのか、オレには理解できないね。おおかた、あの事件があまりにもショックだったんで、部分的な記憶喪失にでもなっちまったんだな」と、シュレフリーは語っている。この幸せな記憶システムは、悪霊系怪物と似たような性質を持つ自然の動物がいるということも、エドバーグの記憶から消し去っている。

落とし格子戸作戦は、このようにギャンブル性が高いものの、勝算は高い。とくに、体力は諸君に勝るが、勝利の撤退作戦でなんとかなりそうな程度の相手には、きわめて有効な作戦と思われる。

敵を穴に落とす

勝利の撤退作戦は、ここでも応用することができる。ダンジョンには、ある仕掛けによって床の一部が開いたり閉じたりする落とし穴がある。数多くの冒険家の命を飲み、正義に燃える若者を数知れず地獄に送り込んできた地獄の穴である。ダンジョンに棲む怪物といえども、落とし穴に落ちるときは落ちるのである。落とし穴の蓋を開ける仕掛けをみつけたなら、その場に立ち、落とし穴の方へ敵をおびきよせる。タイミングを見はからって蓋を開けると、敵はストンと落ちる。手強い相手を、一瞬にして、ほとんど危険を冒さずにやっつけることができるのである。

ダンジョン生物の繩張意識

ダンジョンで遭遇する怪物の多くは、非常に強い繩張意識を持っている。諸君を追いかけてきた怪物が、ある地点までくるとピッタリと追跡をやめ、そこから一歩も出なくなるということだが、よくある。

このような繩張の境界を知つていれば、戦いがかなり有利になる。もうお気づきだろう。繩張の境界線上で敵と戦い、ちょっと身を引いて休息をとり、体力を回復させて再び境界線に近づき敵を攻撃するのである。

ここでも、勝利の撤退作戦が、大いに役に立ってくれる。

怪物は虚弱体質

我々にとっては周知の事実であるが、悪の手先である邪悪な怪物どもが冒険家に大きく劣る点は、体力の回復の速度が遅いということである⁽⁹⁾。ダンジョンに棲む怪物との戦いは、壮絶なものである。諸君も敵も、お互に深い傷を負うことになる。ちょうど、余がダークサンのレニッシュ⁽¹⁰⁾と戦ったときがそ

うだった。レニッシュどもは、我々よりもやや優勢であった。余はパーティーを撤退させ、レニッシュどもには通ることができない門の外側に逃げ、落とし戸を閉じたのである。我々は傷を癒し休息をとった。その後、あまり気は進まなかったのだが、しかたがなく門の戸を開けたのだ。そこには案の定、まだレニッシュどもが固まっていた。しかし、我々がほぼ完璧に体力を回復したにもかかわらず、ヤツらの傷はほとんど回復していない状態だった。そこで、我々は再びレニッシュどもに切りかかり、再びボロボロにやられて門の外に逃げ、体力を回復してからまたまた切りかかっていましたのである。そしてそのときもまた、ヤツらの体力はほとんど回復していなかった。レニッシュを倒すことができたのは第3ラウンド目だった。我々の回復力とヤツらの虚弱体質が、勝負を分けたのだ。

8) 石は人の身代りとなる

石がダンジョンのマップ製作に役立つように⁽¹¹⁾、道具というものは、その本来の用途以外の目的においても、計り知れない恩恵をもたらすものである。

ダンジョンの床にはよく、踏むと何かが作動するスイッチ板がある。そして、中には、それを踏んで作動させたままにしておきたい仕掛けがある。簡単なところでは、スイッチ板を踏むと開き、足を離すと閉る扉がそうだ。そんなときに、スイッチ板の上に石を置けば、扉は開いたままになる。

このようなスイッチ板は、落とし穴のような罠にも使われている。怪しいスイッチ板を見つけたら、予備の靴でも投げてみるといい。落とし天井に己の頭を潰されることを考えれば、靴の1足や2足は惜しくなかろう。そんなときに石があれば、なおよい。石は、人が恐れて近づけないところへも、人に代わって行ってくれる。そうやって、これまでに多くの人命を救っているのである。

9) 突撃

時間をかけて慎重に進めば、どのようなダンジョンも必ず踏破できると思い込んでいる冒険家が少なくないが、それは大きな間違いだ。ダンジョンには、そのような悠長な冒険家の意に反して、もっと積極的な進撃を促すふたつの大きな問題がある。ひとつはパーティーの食糧が限られていること、もうひとつは、ダンジョンの中では怪物どもが増殖を繰り返しているということだ。

のんびり精神は命取り

常に前進すること、そして、新たな食糧を探し続けること。このふたつを忘れば、パーティーはすぐに飢餓状態に陥ってしまうであろう。また、マナの蓄積量を増やしたいがために、やたらマナを浪費し、睡眠でそれを充填するといった繰り返しに固執する輩は、そのまま永遠の眠りについたとしても不思議ではない。前にも述べたが、パーティーを前進させながら、もっと効率的に魔法を使う方法がある⁽¹²⁾。

さらにダンジョンには、怪物と戦うときですら立ち止まってなどいられないような場所もある。たとえば、怪物の増殖が激しい地域である。次から次へと増える怪物をいちいち相手にしていては、すべてをやっつける前に、こちらが空腹で倒れてしまう。

どの場合も、実質的な前進のないまま同じ

場所にとどまることは命取りである。このような状況では、敵に正面から挑むよりも、敵のかたわらを一目散に走り抜けるほうが適切な行動と言える。

走り抜けるにはスピードと空間が必要

敵のかたわらを走り抜けるには、ふたつのことが欠かせない。スピードと十分な空間である。

スピードは、追撃する敵との間に距離を開け、行く手に待つ新たな障害に対処する時間を作ってくれる。とうてい逃げられそうにないと思われた怪物も、途中であきらめて引き返すはずである。戦いに時間をとられるより、逃げて新たな敵に対処するか、安全な避難場所を求めてそのまま走り続けるほうが利口というものである。

ある程度の空間は、何をさておいても必要なものである。敵の周りに空間がなくては、かわしようにもかわせないではないか。最低、4ダンジョン単位⁽¹³⁾は欲しいところだ。もちろん、広ければ広いほど、敵をかわせる確率は高くなる。

走り抜けは距離との賭けだ

敵のかたわらを走り抜ける行為はギャンブル、つまり、時間と距離の賭けである。次のようにになっては、ギャンブルは失敗である。

A ベつの敵にぶつかる。そのまま休息をとらずに攻撃態勢に入つて勝てる見込みが

脚注

- 9 エスティバル(前述)によれば、地の底には、僧侶が作る最も強い回復薬よりも早く自分の体力を回復させることのできる生物がいるらしい。しかしエスティバルは、具体的にその生物の名前をあげて欲しかったところ、言葉を濁した。
- 10 レニッシュとは、甲虫に似た伝説上の怪物。体長およそ2メートル。触角から稻妻を放つと言われている。ダークサンとは、ビボーグの西の“大海”の底に沈むと言われている伝説上の海底都市。大きな水晶の結晶で町が作られ、水晶を集められた星の光をエネルギーにして産業を発達さ
- せたと言われている。
- 11 “第四章 暗闇の旅、敵とその世界を知れ、2)ダンジョン建築のひねくれ構造”を参照のこと。
- 12 “第三章 力と奇跡の術”を参照のこと。
- 13 ダンジョンの中で距離や広さを表わす単位。一辺約3メートルの方形。4人のパーティーのメンバーが戦闘隊形を取りれる範囲とされている。ダンジョン冒険家の間では、ごく一般的に使われている単位。たんに“単位”とだけ言うこともある。

あるか、追撃してくる敵に追いつかれる前に新たな敵もかわして走り去ることができないかぎり、この勝負は負けである。

- B 行き止まりに逃げ込んでしまう。途中で休息をとらずには倒すことができない相手に追い詰められてしまっては、それまでである。

付け加えて言うなら、走っている最中にはマップの記録はできない。いちいち立ち止まってマップを記していくには、すぐに敵に追いつかれてしまうからである。また、長く走ると疲労がたまり、敵から逃げる力が半減するので注意されたい。荷物の持ちすぎ、怪我、疲労は足を遅らせ、敵にシッポを擋まれる危険性が高くなる。

敵のかたわらを走り抜けることによって、パーティーは非常に長い距離を一気に進むことができる。ダンジョンには、こうすることによってのみ通れるところが、いくつもある。ただし、こうすればいつも安全に通れるということではない。

第三章 精神と奇跡の技

1)それは最も厳格にして奥深い技術

ダンジョン探検に際して最も重要なものは、魔法と神聖なる神の力である。これを理解することなくして、生きて帰ることはかなわない。そこで、魔法使いや僧侶の血を引かぬ門外漢としては最もこの技に通じている余⁽¹⁾が、諸君のために、この奇跡の技が、いかにして成し得るのかを、平たく説明してしんぜよう。

魔法と神の力を理解するうえで忘れてはならないことは、ダンジョン内で使用される他のどのような技よりも、厳格さを要求されることである。ちょっと舌がすべて呪文の言葉を一言間違ただけでも、エネルギーが無駄にされる。それだけならまだよいが、悪くすると、間違った呪文は、時として思いもよらない大惨事を引き起こす場合もあるのだ。

2)あらゆる失敗から学べ

失敗をしてはいけないと言うのではない。そう言ったところで、駆け出しの魔法使いは失敗を繰り返すものだ。大切なのは、繰り返しマナを使うことである。今使える限りの低レベルの呪文を、何度も何度も唱えることによってのみ、より高いレベルへと技術を発達させることができる。失敗と成功を繰り返す

うちに、いつしかひとつ上のレベルに昇格し、それまで失敗ばかりしていた呪文が何なく成功するようになる。そして新たに、やや高度な呪文を覚え、それについてまた失敗と成功を繰り返すのである。さらに、訓練と経験を重ねることによって、諸君の体に蓄積できるマナの量も増大する。マナの量が増えれば、それだけ多くの呪文が使えるようになり、訓練の効果も上がるというものだ。

ある大戦に備え、キルピック王⁽²⁾のアイアン城を警護したときのことを、今でも覚えている。大戦の前夜、シュレフリーはある高度な呪文と格闘していた。しかし、当日の朝、シュレフリーはその呪文を難なく唱えられるようになっていた。夜通しの訓練が功を奏し、大戦ではみごとに活躍してくれたのである⁽³⁾。

3)大自然のパワーを 軽々しく扱うなれ

呪文は、非常に厳格な技術である。新しい呪文を作ろうなどという気を起こして、軽々しく実験などするものではない。必ず悲惨な目に合うであろう。勝手に呪文のシンボルを組み合わせたりすれば、大変な危険を呼ぶことになる。パーティー全体に重大な被害が及ぶこともしばしばである。幸い怪我人が出なかったにしても、パーティーから追放される

脚注

- 1 シュレフリーによるとエドバーグは、「魔法に関しては、ヤツはド素人もいいところだ」と述べている。魔法とエドバーグの話になると、シュレフリーはナゼかムキになった。
- 2 オンロ・キルピック5世。この翌年、ブラックナイトに雇するまでアイアン城の主であった。
- 3 「エドバーグは気づいてないようだが、あの晩、ヤツが言っている難しい呪文を

練習したのは1回だけで、あとはレベルの低い呪文を繰り返し唱えていたんだ。軽い呪文を何度も何度も唱えることで、自分のマナ容量を増やしていたのさ。次の日の戦いで大きく貢献してくれたのは、難しい呪文よりむしろ、マナの量が増えたことだった。知ったかぶりは、エドバーグのオハコだからな」(シュレフリー談)

ぐらいの報いは覚悟すべきであろう⁽⁴⁾。そのような間違いを犯さないためには、先人が発見し残してくれた呪文シンボルの組み合わせを、正しく使用することである。

4) 僧侶と魔法使い

神に仕える僧侶と、魔法を専業とする魔法使いは、どちらも“マナ”と呼ばれるエネルギーを使用する点で共通しているが、その実はまったく別種の職業である。

僧侶はその神性をもって、戦闘で傷ついた仲間の治療や解毒のためにマナを使う。つまり、仲間の精神的肉体的健康と防衛を第一に考えるのである。

それに対して魔法使いは、マナによって幅広い超常現象を引き起す。その多くは、物質や靈魂にダメージを与える破壊的⁽⁵⁾な現象である。もちろん、“魔法の道”や“魔法開門”などの術に見られるように、パーティーの進行を助ける力も忘れてはならない。

双方を比較して一般に言わわれるのは、パーティーの安全を第一に考え、己の体力を仲間に分け与えるのが僧侶であるのに対して、魔法使いは薄情だ⁽⁶⁾ということである。

このように、性格的には対照的な僧侶と魔法使いだが、マナの使用法や実際の呪文を唱える作業は、まったくと言っていいほど同じなのである。

呪文は正しくたくさん使いましょう

僧侶も魔法使いも、呪文の技術を高めるには、やはり呪文を使い込む以外に方法はない。一度に唱えることのできる呪文は、体に蓄積できるマナの量で決まる。それは、上のレベルに昇格ごとに少しづつ増えるが、最初は、ほんの少量からのスタートである。マナは、許容量いっぱいにまで溜まると、もうそれ以上溜まることはない。ちょうど壺の水と同じである。一度に使えるマナは、壺1杯分。減った分はどんどん補給されるが、いっぱいになれば、あとは外にこぼれるだけで、壺の

容量以上にマナが溜まることはない。だから、どんどん使わなければムダになってしまうのだ。

呪文の知識と技術を磨いてレベルが上がれば、それにともなって壺も大きくなる。大切なのは、どんどん呪文を唱えてレベルを上げるよう努力することである。呪文は唱えれば唱えるほど、早く上達する。

練習と実益をかねた小さな呪文

呪文の技術を磨くための最も初步的な方法は、エレメントの呪文を繰り返し唱えることである。余が知る限りにおいて、ほとんどすべての魔法使い⁽⁷⁾は、明かりの呪文で基礎訓練を積んでいる。これは魔法使い本人の訓練にもなり、同時に、暗い道を明るく照してパーティー全員のためにも役立つのである。僧侶の場合は、体力回復の薬を作る呪文が最も手軽で役にも立つ。この薬があれば、他のメンバーも心強い。

休む前に力を蓄える

他のメンバーが睡眠をとっているとき、螺旋通路の壁ぎわでシュレフリーがひとりで何やらやっていた。小さな声で呪文を唱えていた。余は邪魔をしてはいかんと思い、何をしているのかと尋ねたい気持ちを、彼の仕事が終わるまで我慢したのだ。

「何をしてたんだ」と、シュレフリーが一段落したと見るや、余は尋ねた。彼は答えてこう言った。

「寝る前に、心の中に力をひとつ蓄えておいたのだ。そうしておくと、体力がすっかり回復して目覚めたときに、より多くの力が備わっていることになるからな」

どういうことなのか、余にはわからなかつた。そこで、しつこくシュレフリーに説明を求めたのだ。そこで彼が教えてくれたのは、こういうことだった。魔法使いも僧侶も、レベルによって差はあるものの、みな呪文のエネルギーとなる“マナ”を蓄える入れ物なのだという。マナは、例えれば粘土のようなもの

で、入れ物から適量を取り出して、目的の形、つまり呪文に作りかえるのだという。そこだとえば、魔法使いが自分の入れ物から粘土を取り出し、それでランプを作ったとする。彼の入れ物からは、ランプに使った分だけ粘土が減っているが、それは、彼がランプを手に持って使っている間にも、すぐに補充されてしまうのである。そこまで聞いて余は、すべてがきれいに理解でき、「見えたぞ！」と叫んだのである。するとシュレフリーは、余に怒鳴りかえした。

「見えただと？ このうすらトンカチが！
お前の目がよく見えりやあ、オレたちはこんな罠には落ちなかつたんだ！」⁽⁸⁾

魔法使いも僧侶も、マナを蓄える方法には

ふたつある。魂と心に分けて持てるのである⁽⁹⁾。魂は、魔法の泉のごとくマナが湧き出て蓄積される場所とされ、心は、マナが呪文の形となって、それが唱えられるまでの間、とどまっている場所なのである。

最大瞬間マナ量

魂と同様に心を利用せぬ魔法使いや僧侶がいたとしたら、気の毒なことである。心も、マナの蓄積場所である魂と同様に利用すべきなのである。魔法使いや僧侶は、マナの壺から呪文の力を汲み出すという例え話を思い出していただきたい。ではここで、魔法使いが壺の横に立っている場面を頭に描いてほしい。その魔法使いは、片手に水差しを持っている。この水差しには、これから唱えようとする呪

脚注

- 4 シュレフリーはこの警告にフンと鼻を鳴らし、こう言っている。「なら聞くが、実験をしないで、誰が呪文を作るんだ？ 呪文の力を軽く見てはいかん。危険なものなのだ。そんなコトは百も承知だよ。いい加減なコトばかり並べやがって、チクショーや、腹が立つ！ いいかい、だが呪文といいうものは、ちゃんとした法則と論理に基づいて形成されるものなんだよ。呪文が記された巻物をすべて手に入ることなんて、實際にはできやしない。想像力で難関を突破するということも、考えなきやいかんのだ！」
- 5 ここまで読んで、シュレフリーはカンカンに怒ってしまった。ホットワインを大ジョッキに4杯、たて続けに飲んだあと、ようやく私の説得を聞いて、魔法の本質について書かれた部分の意見を述べていただけた。
- 6 シュレフリーは目を見開いて、急にクスクス笑いだした。そして、こんな話を聞かせてくれた。
「エドバーグの先導で歩いているうちに、クレギル族の兵隊が詰めている部屋に入ってしまったことがある。ヤツらは、オレたちが来るのをとっくに知っていて、オレたちを取って喰おうと待ち構えていたんだ。エドバーグは、クレギルの最初の一撃で死んでしまった。そこでオレたちは、あわてて隣の部屋に逃げ込み、扉をロックした。エドバーグの骨を取りに戻ることなど、考えなかつたな。そしてオレたちはダンジョンの残りの部分をく

まなく探検して、最後にエドバーグの骨を回収したんだ。まあ、たまたま同じところを通りかかったから、ついでに拾つてやったようなもんだが。結局、グラクソンのヴィーの寺院でヤツを生き返らせたんだが、当然、その前にオレたちは、その探検で手に入れた財宝を分配してしまっていた。ヤツの分け前はナシさ。そのことを、いまだに根に持ってるんじゃないの」

- 7 シュレフリーによれば、その数は「非常に少ないだろう」とのこと。
- 8 「ペントロンの3つの塔」のこと。私がインタビューした際も、シュレフリーはこのときの会話をよく憶えていた。
「もしあのとき、『夜の物語』を読んで、それに書かれたペントロンの3つの塔が封印された理由を知っていたら、オレは絶対にエドバーグになんかついて行かなかつたよ」
また、こうも言っている。
「エドバーグはオレの言った意味をほとんど理解していなかった。それは驚くにはあたらないけどね。後になつてよくわかったんだが、アソツは魔法に関しては、まったく才能がないんだな。しかも、半端な知識しか持っていない」
- 9 シュレフリーによると、一般に魔法使いの間では、『心』と『目』に持つというそうだ。また、フィネアス(前述)によると、僧侶の間では、『魂』と『手』に持つと言うのが一般的らしい。

文が入る。魔法使いは、水差しで壺からマナを汲み取る。これで、手に持った水差しと、壺との両方にマナがあることになる。壺のほうは、ちょっと量が減っている。

普通なら、ここで呪文を唱えて、呪文の形で水差しに入っているマナを放出し、再び壺からマナを汲み出すところだ。それは、壺のマナがなくなるまで続けることができる。しかし、賢い魔法使いは、必要な呪文を水差しに入れ、それを唱えずに置いておき、壺が再びマナで満たされるのを待つのである。

結果として、彼は己のマナ蓄積量を越えるマナを蓄えていることになる。マナの壺、すなわち魂は一杯に満たされており、さらに、水差し、すなわち心にもマナがある。心のマナは、使わなければいつまでも減ることはない。

強力な呪文でやってみよう

もうひとつ、さらに重要な事実がある。それは、心に蓄積できるマナの量には、本人のレベルとは無関係に、制限がないということだ。

もう一度、壺と水差しの例を持ち出そう。魔法使いが水差しで壺のマナを汲み出す。しかし、この水差しは魔法の水差しであるから、際限なくマナが入る。そこで魔法使いは、たったひとつで壺が空になるほど強力なパワー・シンボルの形で、マナを水差しに入れる。このシンボルは、単独では呪文の意味をなさない。この水差しを手に持ったまま、再び壺が満たされるまで待ち、今度はまたひとつで壺が空になるぐらいのエレメント・シンボルにして、マナを汲み取る。これで、水差しには壺2杯分のマナが入ったことになる。しかし水差しは、この後2回3回4回と壺を空にしても、まだまだ一杯にはならないのだ⁽¹⁰⁾。

かつて、ひとりの女戦士がいた。彼女は最初、ほんの少しのマナしか使えなかった。一度にひとつのシンボルを、心に呼び出すのがやっとだった。だが、彼女はそれを続けた

だ。そして、やっとひとつの呪文が唱えられるようになった。もちろん、最初のころは呪文の成功率は非常に低かったが、それでも呪文を唱え続けた。するとどうだ、いつの間にか彼女は、僧侶の呪文が自由に操れるようまで成長したのだ。戦士でありながら僧侶としての技術を持ち、パーティーに大きく貢献してくれた。そのうち、マナの蓄積量もどんどん増えて、彼女はかなり高いレベルの魔法使いの呪文まで操れるようになっていた。

また、こんな例もある。スターグ⁽¹¹⁾という名のドワーフがいた。生まれつきマナをまったく蓄積できない体であったのだが、それが魔法使いになってしまったのだ。“ペントロンの3つの塔”(脚注8を参照)を探検したとき、スターグはムーンストーンのアミュレットを手に入れた。これは、マナが授けられると言われている魔法のアミュレットだ。それまでまったく無縁だったマナを手に入れたスターグは、前に述べた女戦士と同じ方法で次第に力をつけ、ついには魔法使いの呪文が操れるようになった。おまけに、彼自身の魂にもマナが蓄積されるようにまでなったのだ。それから後の、彼の魔法使いとしての発展ぶりは、言うに及ぶまい。

5)呪文は他のメンバーの弱点を補う

魔法使いと僧侶の力が、戦士や盗賊や忍者にはない特殊能力であることは、誰の目にも明らかである。であるから魔法使いは、使用する呪文を慎重に選ぶ必要がある。呪文を選択するうえで忘れてはならないことは、他のメンバーの弱点を補うものであること、である。また、適切な呪文の強さを見極めることも大切である。残念ながら、それらの大切さを知っている魔法使いは少ない⁽¹²⁾。

靈的怪物には魔法だけが頼り

生物のなかには、この物質世界とは異なる次元に存在するものがいる。命を落としたは

いいが、その生前の悪業のために、次の世⁽¹³⁾に入れてもらえない死にぞこないも、おそらくこれに含まれる。諸君も、そのような異次元の世界を題材にしたオバケ話を耳にされたことがあるだろうが、そういった想像の产物⁽¹⁴⁾は子供のおとぎ話に任せておこう。現実には、その類の怪物どもが生まれつき身に備えた防衛力は、最高の防具を身につけた戦士の、最も鋭い剣をもってしても、倒すのはおろか、突き刺すことすらできない。

そのような連中に対しては、戦士はまったく無力である。それを倒せるのは、魔法使いや僧侶などの呪文の力だ。もし、魔法使いも僧侶も、その備えを怠るようなことがあれば、パーティーは必ずや最大の危機にさらされるであろう。

呪文は最強の飛び道具

熟練した魔法使いの手から発射されるファ

脚注

- 10 シュレフリーはこの説明を読んで、いかにエドバーグの知識がいい加減であるかがわかると言っている。原則的にはエドバーグの説明は正しいが、「その後2回3回4回と……」のくだけは間違っている。今日知られているすべての呪文は、最高4つまでのシンボルで構成される。よって、この部分を正確に表現するならば、水差しには「壺4杯分のマナ、つまり、呪文を構成できる最大量のマナを汲み取ることができる」とすべきである。
- 11 アイアンクロウ族のドワーフ、スターク・アイアンクロウ。ドワーフの間では、『偉大なるスターク』として親しまれている。私自身は、まだそのようなドワーフには会ったことがないが、魔法が使えるドワーフの話は、ほうぼうで耳にする。どの話にも共通しているのは、あるアイテムを手に入れることでマナが身につき、それを足掛かりに魔法使いへの道を歩むというものである。
- 12 「その力を持っている人間以外に、誰が本当にその大切さを知ってるってんだ、馬鹿。エドバーグじゃないことだけは、確かだ」(シュレフリー談)
- 13 たとえば、幽霊とか亡靈などがこれに含まれる。
- 14 シュレフリーは、これにこう反論している。「オデッサス山のタイタンとの戦いで、もしエドバーグがあんなに早々と、しかもあんなにマヌケな死に方をしていなければ、アイツだって、ここで否定しているような化け物にイヤというほど出会っていたんだ。たしか、あのときアイツを殺ったのも、その類いの化け物だったと思う」
- 15 「僭越ながら、ひと言付け加えさせてもらうと、相手が魔法に対する防御力を持っていない場合に限られるな」(シュレフリー談)
- 16 「そんなに近い距離で、あんな強力な呪文を使ったら、敵と一緒に味方まで料理しかねんぞ」(シュレフリー談)
- 17 「これらの呪文は、巻物の形では公表されていない。防衛の本質を探り、正しい知識に基づいて実験を重ねた者だけが、それを知ることができる。呪文の基本構成さえわかれば、あとは応用次第で、呪文の形で実行するか、薬にしておくかを自由に選択できるはずだ」(シュレフリー談)
- 18 「テメエのことか?」(シュレフリー談)

イー・ポールやライトニング・ポルトは、遠く離れた敵にも大きなダメージを与えることができる⁽¹⁵⁾。これらの呪文はまた、パーティ一の後列から発射することができるため、接近戦においても大きな戦力となる⁽¹⁶⁾。

攻撃の呪文と同等に重要なのが、僧侶が唱える防御の呪文である。これは、パーティー全体を魔法のシールドで包み、敵の攻撃をかわして受けるダメージを低く押さえてくれるものだ。またその他には、味方の強さを高め、攻撃力を上げるというものもある。これらの呪文は、熟達した僧侶だけが知っている⁽¹⁷⁾。

僧侶の即効健康回復術

自然に体力が回復するのを待ってはいられない状況が、冒険中にはままある。次から次へと手強い怪物が現われるような場合は、急速に体力を回復させる必要がある。ましてや、毒性の怪物に咬まれてしまったような場合に

は、自然の回復力よりも毒の回りが早いため、放っておけばいつかバタリと死んでしまう。

これらの理由から、僧侶はパーティーには欠かせない存在であり、僧侶が作る薬は必需品なのである。ボロボロにやられてパーティーが瀕死の状態になってしまっても、体力回復や解毒の薬があれば、それで命をつなぎながら安全な場所へ移動し、ゆっくり休養をることもできる。

長期戦の勝敗を分ける体力回復薬

ときとして、強さも持久力も、こっちよりも数段上の相手に出くわすことがある。とくに、落とし格子戸作戦(前述)を使わなければならないような場合、相手よりも味方の体力回復速度が早くなければ、作戦は意味をなさない。しかし、体力回復薬が全員にいきわたっていれば、戦いが長引いたとしても、パーティーの体力を維持することができる。

弱さを強める僧侶の薬

僧侶が作る薬は、体力回復以外にも、大いに役立ってくれる。その中には、能力を一時的に増強してくれるものが数多くある。たとえば、何らかの理由で足が遅くなってしまったメンバーの健康とスタミナを増強して速く歩けるようにする薬などは、非常に有用である。勝ち目のない相手から逃げるときなど、体力が弱くて走れない仲間がひとりでもいては、パーティー全員の命取りになってしまうからだ。

以上のことからわかるように、己の力を過大に誇示するような性格では困るが⁽¹⁸⁾、己の立場と役割をわきまえた魔法使いと僧侶は、パーティーには絶対に欠くことのできないメンバーなのである。

第四章 暗黒の旅 敵とその世界を知れ

1) 深くなるほど危険は大きい

地中での戦いにおいては、そこに棲む生物のひねくれた性質をよく理解していることが大きな助けとなる。

暗黒世界の生物は、その住まう地域の深さに比例して力が強くなるという傾向がある。思うに彼らの魂は、最も深いところに棲む何者かによって何らかの支配を受けていのではなかろうか。デーモンやデビルが地底生物の代表として知られているが、彼らこそ、地中の残酷な生物の親王であるに違いない。

ともあれ、ダンジョンでは階をひとつ下りごとに、危険が増すのは事実である。その住人の視点から見れば、石の壁に囲まれた怪物どもは互により深い階層を縛張り求めて争い合っているため、必然的に強いものほど深い所に棲んでいるという図式が成り立つ。光と真実の使者である諸君が、ダンジョンの中で歩を進めるごとに困難が増してくるのは、そういう理由からなのである。

言い換えるべば、冒険家にとって、とくに初心者には、これほど都合のいいシステムはない。なぜなら、ダンジョンの浅い階では比較的弱い怪物だけが棲息しているため、大したダメージも受けることがない。しかもそこは、ちょうどいい実戦訓練の場になるからである。しかし、ダンジョンの入り口でちょっとばかり力をつけたからといって、それで得意になってはいけない。ひとつ階を下りれば、そこには桁違いに強い相手が待っているのである。そのことを、よく肝に銘じておかなければ、このせっかくの初心者にやさしいシステムも、意味のないものになってしまう。

怪物の習性

ダンジョンに棲む邪悪な生物はみな、同じ行動様式を持っている。これを知り利用する

ことで、戦いは断然有利になる。彼らの基本行動は、偵察、徘徊、攻撃、追跡、逃走の5パターンの組み合わせである。これらはみな、本能に基づくものである。

さらに彼らは、諸君の接近を感知する独自の感覚を備えている。諸君の足跡に残った臭いを追ってくるものもあれば、トーチの明かりを見て諸君の存在を知るものなどなど。もちろん、このほかにもさまざまな種類があるが、数をあげていたらキリがない。

己にできることは、敵にもできると思え

我々が自信満々に胸を張り、ひとつの扉に向かって通路を進んでいったときだった。突然正面の扉が左右に開き、その向うに120センチほどの小柄な影が現われた。その動きはぎこちなく、我々の緊張は一瞬にして解けた。ヘタに攻撃を受けて怪我などしてはつまらない。念のため数歩退いて戦闘態勢を整え、さっさとこのチビ助を片づけてしまおうとしたそのときだ。強烈な稻妻がヤツの指先からほとばしった！ これには度胆を抜かれた。稻妻はパーティーの中央で炸裂し、我々の耳をつんざいた。その爆発で魔法使いトレビン⁽¹⁾がやられ、歩くのもままならない重傷を負ってしまった。

慌てて退却を開始したのだが、チビはどこまでも追ってくる。やっとのことで小さな部屋まで戻り、なんとか鉄の扉を閉めることができた。扉を閉める寸前、チビが放った稻妻が余をめがけて突進してくるのが見えていたが、間一髪、稻妻は扉の向こう側に当たって炸裂し、大きな音をたてた。

トレビンが言った。「どうやら私たちは、考え方を大幅に変える必要があるな」

脚注 | この人物に関する記述は、このほかには残っていない。

己にできないからといって、敵にもできないと思うな

「時間王は、にわか造りの檻を破って外へ飛び出した。その周りには混沌が渦を巻き、時間王に力が集中し始めた。このままでは人類はこの宇宙から永遠に抹殺させられてしまう。そこでシーガード⁽²⁾はキラット⁽³⁾を抜き、時間王に向かって振り下ろした。しかし、暗黒の帝王と化した時間王の体は空気のようにキラットをす通りさせるだけだった。相手はかすり傷ひとつ負っていない。シーガードは動搖した。これまでの時間王との戦いでは、必ずと言っていいほどこのキラットの一撃が勝負を決めてきたというのに……。その瞬間、時間王は戦いの主導権を握り、シーガードは炎の柱にとじ込められてしまった。炎に包まれながらも、シーガードは再びキラットを力一杯振り回した。そのときだ。シーガードを炎にとじ込め安心していた時間王は不意を突かれ、その衝撃で実体化し、この三次元空間に貼りついてしまった。そのときの悲鳴が、果てしない永遠の空間に、今もこだまし続けているんだよ」

2) ダンジョン建築のひねくれ構造

冒險の舞台は、そのほとんどが、整然と理にかなった構造の場所よりも無秩序な場所である。とくに地中に建造されたダンジョンは、その目的も設計者の思考構造すらも伺うことが難しいほど、一見無意味で混沌とした構造になっている。しかし、それでも、その狂氣の建造物を探検するうえでの、いくつかの法則が成り立つ。

何にでも目的はある

ダンジョンに入ると、必ずその無秩序な構造に困惑する。しかし、これとてある意志のもとに設計された人工の建造物なのである。そのデタラメに見える構造には、不慣れな侵入者を惑わせ、中の住人を守るという立派な目的がある。余談ながら、暗黒世界の生物は、

めちゃくちゃな構造の建造物を好むようである。きちんとした物に対する嫌悪感の反動なのであろう。

3) ダンジョンはさまざまな部品を使った多層構造のパズル

答えは近くにあるとは限らない

つい忘れるがちだが、決して忘れてはいけない法則がある。それは、難問は、それに遭遇して初めて解決法を見出すことができるということである。扉に鍵がかかっているとわかつてから、それを開ける鍵を見つけることができる。扉の前で必ず鍵が見つかるのなら、誰が鍵などかけておくものか。

難問は、諸君の行く手で必ず待ち構えている。あれは、ダークサンを探検したときだ。なんと我々は、いち早く目的のシンブルランドの兜⁽⁴⁾がある場所を突き止めたのだ。それは伝説が予言していたとおり、大広間の光る床の上に置かれていた。場所の発見も早かったが、驚いたことに、その広間へもすんなりと入れてしまった。ところがだ、兜を取ろうとしてもピクともしない。それもそのはず、その建物中に散らばった9つの宝石を決められた順番に並べなければ、兜を取ることができないシステムになっていたのだ。兜は簡単に見つかったが、宝石を集めるために永遠とも感じられる時間を費やす結果になってしまった。

全体の構成を考えろ

ダンジョンの構造を知ろうと思い立ち、にわかに己の周りを見回したところで、何がわかるものでもない。冒險の道のりは長い。その答えは、今何が見えるかでではなく、道々何を学んできたかによって得られるのである。

ほとんどのダンジョンは文字通り混沌とした構造をしているが、それには必ず意味があることを忘れてはならない。もし、その意図する本質を掴めたなら、その先の冒險に大いに役立ってくれるはずである。

縦型思考を持て

諸君らの多くは、日ごろの思考活動を巻物か羊皮紙のように平面的に行なっている。ダンジョンのマップを作ろうとするときも、必ずと言っていいほど、何の疑いもなく、ひとつの階の部屋や通路の横方向のつながりだけを念頭に置いてしまう。

落とし穴に落ちたり、時間の永久階段⁽⁵⁾を上った経験のある者なら、ダンジョンは横だけでなく、縦にもつながっているということを身に染みて知っているはずだ。余の時間の永久階段での体験談は、ダンジョンの縦構造を理解し、みごとに利用した手本として、諸君の絶好の教材となろう。我々は、この冒險が非常に長く苛酷なものになることを予測し、持てる限りの食糧を持っていった。そのため、全員の装備が重量オーバーで、万一敵に遭遇しても、攻撃はおろか、身を守ることもままならない状態だった。まして、走って逃げるなど論外だ。グラガンス時代⁽⁶⁾の偵察を始めてすぐ、我々は安全な部屋をひとつ発見した。そこで、余分な食糧をチェスト数箱に詰めて鍵をかけ、部屋の落とし格子戸を閉めて、探検を再開した。そこから数階下までは、食糧が底をつくと永久階段を上って部屋に戻り補

給するということを繰り返しながら探検していったのである。探検がある程度進むと、食糧保管室をもっと下の部屋に移動して、食糧のために往復する距離がなるべく短くなるように心掛けた。この作戦によって、我々は、大変に身軽に行動することができたのである。

ダンジョンの中のパズルや罠やその他の仕掛けは、それぞれ互にリンクし合っていることが多い。しかもそれらは、同じ階でのみリンクされているわけではない。そういった点からも、ダンジョンの構造を把握する上で大切なのは、思考を平面から立体に切り替えることである。

マップを作ってスッキリさせる

どんなに記憶力に自信があったとしても、マップを作つておくようお薦めする。ダンジョンの中には無数の通路が縦横に走り、無数の扉が立ちふさがっている。歩いているうちに、どこも同じように見えてくる。そうして、みんな迷ってしまうのだ。しかしマップがあれば、己の位置は一目瞭然。強い敵から命からがら逃げるときなど、マップの有無で運命が決まることはめずらしくない。安全な場所へ逃げ切れるか、それとも袋小路に捕まってしまうか、答えはマップが知っているのだ。

脚注

- 2 サネ・アール史の第一分散期にいたとされている伝説上の冒險家。神話的存在として広く受け入れられており、将来やってくるサネ・アールの危機を救ってくれると予言されている。しかし、ここで引き合いに出されているシーガードは、エドバーグの主張とは裏腹に、あのシーガードとは明らかに違うシーガードであると言わざるを得ない。
- 3 シーガードが愛用している伝説上の剣。命を奪う武器であると同時に、命を与える道具でもあるとされている。ところで、エドバーグが時間の井戸で経験したこのタイムトラブルは、ちょっと眉唾ものである。ここに記されている内容は、時間の井戸で実際に目撃した光景を正確に伝えるというよりは、恋人のパンペリーにいい恰好を見せようとする努力の産物であろうと推察される。
- 4 この兜を所有できるのは、伝統により、全世界のドワーフの国を支配するドワーフの王と決められている。それは、『雨の時代』の初期に実権を握っていたダサール王の血統を継ぐものとされている。ダサール王は、ドワーフの長い歴史のさまざまな時代に登場し、何回も死んでいる。
- 5 伝説の『時間の井戸』を貫いている階段。それを上り下りすることによって、あらゆる時代に行けると言われ、その長さは永遠の時間と同じ無限であるとされている。
- 6 『盲黙の時代』のすぐあとに東大陸を征服した帝国の名にちなんで付けられた時代の名称。グラガンス帝国は、それから約500年後に滅亡し、現在我々が享受しているルネッサンスを引き起こした。

ダンジョン探検に出るとき、余は、上質の羊皮紙に約5ミリ間隔の方眼を薄く引いたもの⁽⁷⁾を必ず用意することにしている。ここ数十年で余の方式のマッピング用紙が評判となり、熱心なダンジョン冒険家の間では、標準装備のようになっている。

さらに、標準的なマップ用マークを使えば、マップは非常にスッキリと仕上がる。要はダンジョンの構造をできるだけわかりやすく記せばよいのである。

目は騙せてもコンパスは騙せない

長い長い通路を1時間近くも歩き続けたころ、エスティバルが「ツツツツ言い出した。

「いったい、いつまで同じところを歩いてりゃ気が済むんだ！」

余もまた、己の気が立っていることを認めざるを得なかったのだよ、ハニーちゃん。彼に、こう言い返してしまったんだ。

「つべこべ言わずに黙って歩きやがれ、この文句たれジジイ！」

するとエスティバルは、腰のポーチから青く輝く宝石をひとつ取り出し、それを通路の右側の壁ぎわに置き、ついて来るよう余に手招きをした。余は言われるままについていった。すると、数歩も行かないうちに、青い宝石に行き当たったのだ。しかし、置いてあるのは左側の壁ぎわだった。さらに数歩進むと、また青い宝石があった。今度は右側だ。エスティバルは宝石を拾って言った。

「魔法で同じところを往復させられているんだ。魔法が利いている地点がわかれば、そこで方向転換して抜け出すことができるはずだ」

「同じところをグルグル歩かされていたのか。いつからだ!?」と余が詰め寄ると、エスティバルは「けっこう前からだ」とだけ答えて、コンパスを手に持ち歩き始めた。余はコンパスの針を見つめてた。すると、すぐに針の向きが西から東に変わったのだ。我々は、そこで進行方向を変えた。そして、10歩も行かないうちに扉に突き当たった。⁽⁸⁾

迷路の歩き方

簡単な迷路であれば、簡単なマップで簡単にきり抜けられる。前進するごとにダンジョンの形を描き記していくだけで、普通のダンジョンに仕掛けられた障害は、ほとんどパスできる。

右側の壁にそって行くか、それとも……

「クソ！　まったくムカつく迷路だぜ、こりや。なあ、シュレフリーさんよ、いったい、ここから出られる時が来るのかね？」

余がそうシュレフリーに尋ねると、彼は言った。

「右手を出して⁽⁹⁾、それを壁に当てて、手を壁から離さないようにして歩くんだ。出口が迷路の終わりにある限り、いつか出られるよ」

言われるままにして数分間歩くと、なんと出口が見つかったのだ。こうして、我々は助かった。余はこの技には、いまだに感心している。⁽¹⁰⁾

足跡を残す

エスティバルの先導で、地下墓地⁽¹¹⁾の下階に下りたときだ。下りてすぐに、魔法が働いていることに気がついた。ある地点からべつの地点へ、瞬間に飛ばされてしまうのだ。そんな場所が、いくつもあった。当然のことながら、我々は完全に迷ってしまった。地下墓地は、どこまで行っても同じに見える。脱出の望みはないように思われた。そのとき、エスティバルは、ツツツツ小言を言いながら銅貨を取り出して床に置いた。我々は歩き出した。少し歩くたびに、エスティバルは違った物を床に置いていった。あるところまで来ると、なんと、前に置いた物に出くわしたのだ。エスティバルは、すべてをマップに記していた。それから自分の位置を見つけるまでには、そう長い時間はかかるなかった。そしてついに、エスティバルの活躍により、我々は目的の……（以下判読不能）。

4) ダンジョンでのお手上げ状態をどうするか

すべての問題には答えがある

どんなにひねくれたダンジョンの設計者でも、鍵のない錠前や絶対に解けない迷路は作らない。そんなものを作ってしまったら、ダンジョンの中に隠した物に、己自身も近づけなくなってしまう。笑い話にもならない。

ダンジョンの設計者や警備兵には、お宝を手にとることができるようにになっている。なら、諸君にもできないワケがない。

彼らは、諸君の意志をいかに碎くかに重点を置いて罠を作る。決して解けないパズルや迷路も、諸君を惑わすためにダンジョンの本筋とは関係ないところに仕掛けられていることも少なくない。本当に進むべき道を知らない者は、それに引っ掛けあって絶望してしまうのである。初心者ばかりではない。熟練した冒険家であっても、そのような罠に引っ掛かることはめずらしくないのだ。そういう解答のないパズルがあれば、それを通らない道が必ず存在する。それこそ、諸君を目的のお宝へ導く道なのである。

己の見を信じるなれ

ダークサンでは、壁に見えるものはすべて幻で、何もない空間に見えるところには、石

のように固い透明の壁があるという階に悩まされた。それだけなら、普段よりも鼻を壁にぶつける回数が増えるぐらいで済まされるのだが、リザースナッチ⁽¹²⁾に我々の臭いを嗅ぎつけられたから、たまたものではない。頬りになる仲間をひとり殺され、慌てて逃げ込んだ通路は、なんと悪いことに袋小路だった。壁にぶつかりそうになり、体を後ろに反らせた瞬間、我々は壁を通り抜けていた。その壁は幻だったのである。運よく、命拾いができた。

岩ですら、固いなどと思い込んでいては、いけないのである。

難問の向うにある答え

非常に意地悪なダンジョン設計者に聞いた話だが、ダンジョンで進むべき道は、必ずしもひとつの線ではつながらないとのこと。これが本当ならば、解くべき問題の向うに答えがあったとしても、驚くにはあたらない。鍵のかかった扉より手前に、鍵があるとは限らないということだ。ときとして、問題を通り越して、その先にある解決策を探しに行かなければならないこともある。ちょうど、余が“時間の井戸”⁽¹³⁾でやったようにだ。我々の前進を阻む鍵のかかった扉が、古代のホールにあった。それを開けるこのとのできる鍵は、はるか未来、つまり、より深い階層にあった

脚注 7 このような方眼羊皮紙は、今日では一般的な文具店で簡単に手に入る。中にはふたつにたためる便利なものもある。

8 バンベリーへの手紙より。

9 シュレフリーによると、このときエドバーグは、シュレフリーの言葉をしばらく理解できなかつたそうだ。

10 バンベリーへの手紙より。

11 この詳しい場所はわかっていない。これは、バンベリーへ宛てられた地下墓地探検の様子を知らせた手紙の一部である。非常に長々と書かれている中から、とくに興味を引かれた部分を抜粋した。手紙

の中でエドバーグが説明しているところによると、これはオーソルの北部であるらしい。しかし、それ以上の具体的な場所は、地名の部分だけがきれいに消失してしまっているためわからない。不思議なことに、その地名を記した文字が自ら炎を発したようにも見えるのである。それゆえ、この場所は、ただでさえミステリーであったものが、数倍大きなミステリーになってしまった。

12 地中の深いところで、ごく稀に見られる生物である。体長は平均3~4メートル。体中に生えたトゲ状の突起物を使って、非常に速いスピードで移動できる。足が速く、しかも大変に危険な生物である。

のだ。

一番大切なのは、どのような難問の答えも、必ず諸君の頭の中にあると信じることだ。どんなに悪辣で根暗な怪物であろうと、自分の財宝に自分で開けることのできない鍵をかけるはずがない。必ずそれを開ける鍵が、手の届くところにあるのだ。そいつに鍵が取れて、諸君に取れないことはあるまい。

それでも行き詰まつたら

どうしても問題が解けないときは、最後の手段に訴えよう。力で打ち当たるのである。数ある扉の中には、斧で叩き壊す以外に開ける方法のない木製の扉だってあるのだ。壁が本物か幻かを見分けるには、まず頭から突っ込んでみることだ。

もしそれが本物の壁であったとしても、ちゃんと兜をかぶっていれば、それが適當な刺激となって名案が浮かぶかもしれない。それがダメでも、ストレス解消にはなるだろう。

脚注

- 13 サーン砂漠にあると言われている神話上の場所。言い伝えによると、古代の僧侶は、時間の井戸を行き来し、その目で未来の情景を見ることによって予言を行なったという。しかし、自らの未来を知ってしまった僧侶たちは、本来生活すべき時間を離れ、次々に未来へと旅立ってしまった。それが、そもそも未来を破壊し、人々の破局を招いたのだと伝えられている。時間の井戸の存在は、いまだに確認されていない。

第五章 アナイアスの冒険に関するエドバーグの記録

訳者注：この章は、エドバーグが消息を絶つ直前まで宿泊していたビボーグの旅館に残されていた、エドバーグのノートを元に構成しました。これらのノート及びスケッチは、キャンディス・バンベリーさんが今日まで大切に保管されてきたものです。アナイス山のダンジョンの探検のための準備としてエドバーグが記した、おそらく最後の実筆原稿と思われます。このノートは、アナイス山のダンジョンに関して、彼が収集し得た数多くの知識の大系であると同時に、職業冒険家が、新たな冒険に対していくかに科学的なアプローチを行なっているかを示す好例でもあります。

養を一切持たなかった者が、この種のアイテムによって魔法に目覚め、偉大な魔法使いになつたという話はいたるところに残っているが、まったくの作り話だとする意見も多い。

灯の護符 Illumulit

ラー寺院⁽²⁾の紋章。ラーの高僧が儀式の際に必ず着用したという伝統を持つ。ジュランダイ⁽³⁾の侵攻でラー寺院が破壊されたとき、それを盗難から守るために、ラーの僧からグレイロードにあずけられた。

ムーンストーン Moonstone

知られざる東方の異教徒によって近年もたらされたメダル。非常に数が少なく、その多くは魔法使いが所有していると言われている。これを身につけた者は、強大な魔法力と権力をもたらす最高位の月の力を手にことができる。

フェラル Pendant Feral

ディス族とピカ族との戦争の際に、“ディスの穴”⁽⁴⁾から盗み出され、一時はウーフが誇らしげに身につけていた。これを身につけると、野ネズミの敏捷性と、ユニコーンの魔法の知識が得られるという。ウーフがそれを身につけていることは、ダンジョンに入って初めてわかった。

1)伝説と超力のアイテム

A)アミュレット

十字架 Ekkhard Cross

異世界から我々の世界を救うために遠征してきた聖なる勇者⁽¹⁾の名前に由来する護符である。これを身につけたものは、防衛の力と、学習の能力を高めると言われている。

魔よけ Gem of Ages

身につけた者のマナの許容量を増加させるペンダントである。生まれつきマナを持たない体質の者にとっても有効である。魔法の素

脚注 1 これが誰を指すのかは、まったく不明である。

2 エンビーから約230キロメートル東にある高原に立つ寺院。廃墟となった今でも、ラー教団の寺院として実際に使われている。

3 薄暮時代の末期に勢力を奮ったカルバン大草原出身の野蛮にして残忍な悪党集団。

しかし、それが世界を支配した期間は短かった。抑圧された国々の連合軍隊が蜂起し、最後には、すべてが破壊されて、その支配は終わった。

4 鼠人種ディスが建造した地下墓地。昔から、ディスを駆逐する計画が山ほど立てられ実行に移されているが、今もしぶとく生き続けている。

魔法の護符 Jewel Symal

シラガがアナイスのダンジョンに入ったのは、ダンジョンを極めるためではなく、彼女の種族を守るために魔法の護符を手に入れたかったからだ。これは、物質世界の真実の素を収めた護符であると言われている。そのため、これを身につければ、魔法の攻撃から身を守ることができるのである。

ヘリオン Hellion

強力な宇宙パワーを封じ込めた石が入った護符である。この石には、魔法と医術とエネルギーを結合させて、思いどおりに変換できる力がある。これを使用する場合は、常に力のコントロールが必要である。コントロールを失えば、3つの力の構造に亀裂が生じ、創造された物は消え去る。ヘリオンは長い間、その隠し場所が不明であったが、つい最近、バーバリアンのハルクが、4年前のシルバストビリスの攻撃の際に手にいれていたことを余は知った。ハルクは、ヒボーグ地方に流れてきたとき、おそらく酒の勢いだろうが、アナイス山の麓のダンジョンに入っていったのである。ハルクの素性は、いまだにわかつてない。

B)指輪

稻妻リング Stormring

そもそも、クラウドウォーリアーストレス⁽⁵⁾が所有していた指輪で、世界中の空を飛び回る巨大な雷雲の中にあると言われているストラタリア王国⁽⁶⁾のストームジャイアント⁽⁷⁾が、ストレスのためにこしらえたと伝えられている。ストームジャイアントは、雷を起こす力を備えているため、この指輪を指にはめた者にも、雷のように移動する力が与えられる。

時の眼 Eye of Time

時間の井戸(前述)から持ち去られた指輪。

伝説によれば、これを指にはめた者は、己と己が指定した者以外のすべての時間を止めることができるという。この指輪は、魔法を帶びているように見えるらしい。

C)衣服

暗黒のマント Cloak of Night

ゴスマグの大馬鹿野郎がこれを着たままダンジョンに入り、おそらく今ごろは、とっくに失っていることだろう。それを着ていれば、いくら敵か捕まえようとしてもツルリとして捕まらず、叩こうとしてもヒヨロリとかわされて叩けない。今度会ったときにゴスマグが暗黒のマントを着ていなかつたら、とっちめてやろうと決めている。

炎の手袋 Flamit

ザーン⁽⁸⁾の謎のひとつに数えられる手袋で、強力な炎を発して敵を倒すことができる。伝説によれば、『無敵男』ホークが若いころにザーンを探検した際に発見し、あるとき、それと共にダンジョンに入り、どちらも再び姿を見せなかつたという。

力の脚絆 Powertowers

ただ着けているだけで、大地から吸収した力を体に与えるという、学者も首をひねる、じつに不思議な脚絆である。いつ誰がどこで作ったかは、わかっていない。

スピードブーツ Speedboots

翼人、エアリー族⁽⁹⁾の手によるブーツである。これをはくと、信じられないほど速く走れるようになる。パーティーの中で一番足の遅い者にこれをはかせれば、パーティーの移動速度を高めることができる。もちろん、パーティー全員にいきわたるだけのスピードブーツがあれば、それに越したことはない。

D)防具

黒鉄の鎧 Armor of Darc

バニヨー⁽¹⁰⁾編さんの歴史書によると、この有名な防具は、凄惨を極めた薄暮戦争⁽¹¹⁾においてストラディッチ・ダーク王⁽¹²⁾が着用したものだそうだが、現在は、グレイ・ロードのダンジョンにあるとされている。グレイ・ロードは、その戦争の終結のために、長い間、力を注いできたが、ある戦闘において両陣営の頭が同時に打ち死んでしまった。グレイ・ロードは、両軍の大軍勢が見守るなか、倒れたふたりの遺体を運び出し、グレイ・ロードが所有する地下墓地に埋葬した。しかし、彼らは死してなお互に憎しみの執念を燃やしていたため、己の武器と防具(暗黒の剣と細い斧の頭を参照されたい)を離そうとしなかった。ダークの近衛兵もまた、自らの肉体が朽ち果ててもな

お、今日までダークを守り続けている。ダークの防具は、パナス・アピ山⁽¹³⁾の地中深くに燃える炎で铸造されたと言われている。想像を絶する高温に焼かれた金属は、独特な青黒い光を放ち、重量は一般の鉄の鎧よりも重いものの、これより堅い材質は、この世には存在しないとさえ言われている。

白金の鎧 Armor of Lyte

ダーク王の宿敵は、ステファン・ライト王⁽¹⁴⁾である。奇しくも両者は名前からして敵対的な彼らの、長い憎しみの歴史は、遠く、北方地域の設立にまでさかのぼる。ステファン・ライトの鎧は、アナイス山に持ち帰られている。バニヨーの書によると、ステファン王はダークとは違って、すでに憎悪感情から解脱

脚注

- 5 スカイナイト物語に登場する伝説上の英雄。実在したかどうかは論議的である。物語の大筋は、以下のとおりである。人間として雲の王国に召し上げられた彼は、夜明けの神の娘と恋に落ちる。しかし、彼女に求婚するためには、彼はスカイナイトの称号を得るまで、相応の手柄を立てなければならなかった。物語の次の部分は、スカイナイトの身分を勝ち取るまでの冒険談になる。ところがそれは、彼は善良の人々を救うために恋人をカービ王に差し出さなければならないという悲劇にみまわれる。スカイナイトの称号を得る意味を失った彼は、次の世で恋人と再開するまで、放浪の占い師として旅を続けたという。
- 6 空の世界で最大の王国。その場所は夜明けの神の意志によってさまざまに移動する。一般の人間がこの国へ入ることは、ほぼ不可能である。
- 7 雲の中に住む巨人種。人類が経験したことのある悪天候のほとんどは、このストームジャイアントが起こしていると言わかれている。
- 8 サグナボスから約530キロメートル南西にある恐怖の森の中にある王国。
- 9 ストラタリアの周辺地域に住む有翼人種。彼らの故郷を訪れた幸運な旅人も数人いると言われているが、エアリー族の文化
- 10 アレスティス・バニヨー。第七時代の歴史家であり哲学家。今日最も信頼されている歴史書のほとんどは、彼の著書である。
- 11 ダークとライトの食事中の口喧嘩がもとで勃発した戦争。当時の人々が、この戦争はこの世の終末を知らせるものだと信じていたことから、薄暮という名前がつけられた。約2000年間続き、戦火は全人類を滅亡寸前まで追い込んだ。ダークとライトの反目は、魔法の形態の中に残されている。そして、それは今日も対立を続けていると主張する哲学者も少なくなっている。
- 12 第六時代後半のダーク王朝の王。史上最長にして最も凄惨を極めた戦争を行なった。終戦によってダーク王朝は没落し、7つの王国の時代が始まった。
- 13 カルバン大草原にそびえる火山。この山中にあるドワーフの铸造炉は、世界で最も高い温度を発することができる。
- 14 ステファン・ライトと彼の啓発的な業績については、数多くの記録がある。中でも、彼の王国に関する資料で最も信頼できるものは、バニヨーの記録をスペン修道士が編集した『こうなるはずだった物語』であろう。バニヨーによるオリジナルは、サグナボス王立図書館が所蔵している。

し、死者の国への入国を許された。そのため、グレイ・ロードの元に鎧を残し、死者の国へ旅立っていったそうだ。白金の鎧は、一般の鎧よりも軽く防御力も高いが、黒鉄の鎧ほど強力ではないと言われている。

デックス兜 Dexhelm

グレイ・ロードの弟子のミスによって、デックス兜は、アナイス山のダンジョンに入った者全員が、これを手に入れることができなくなっている。これをかぶると速さが増すため、戦士にはとくに有用である。

ミスリルの胴着 Mithril Armor

グレートウッドの森⁽¹⁵⁾に隠れるように点在する国々が作ったと言われているこのアーマーは、一般のチェーンメイルよりかなり軽く、戦闘において大きな助けとなってくれる。南の王国のエルフ、リンフラスが愛用していたと伝えられている。彼は、約100年前に、アナイス山のダンジョンに入っている。

E)武器

稻妻の剣 Bolt Blade

クラウドウォーカーのストレス(前述)が愛用した武器。ストームリングと同様、ストラタリアで製造された。ストレスがサグナボスの7大王国の領主たちに仕えていたころ、彼は7大王国を壊滅せんと手を伸ばしてきたカービ王の殺害のために最愛の妻を差し出すよう強要された。彼の妻の犠牲により、7大王国の大部分は破壊から逃れることができたが、ストレスの悲しみはひとつも癒されなかった。そして彼は、愛用の武器と防具をグレイ・ロードに献上し、単身、平和を希求する冒険の旅に出たという。

デルタの剣 Delta Sword

バンヴィレ公国の王、ゼドのために特別に製造された剣である。ゼドはこの剣を、ひと

ときも肌身離さず大切にしていた。最後に目撃されたのは、アナイス山のダンジョンに向かうゼドの腰に懸っていたときだった。

ダイヤの剣 Diamond Edge

ダークサンに住むドワーフの職人が、とくに薄暮戦争のために作ったダイヤモンドの刃を持つ剣である。たったの3本しか作られなかつたが、とくにステファン王の衛兵が着用していた鎧を切り裂く能力にすぐれ、大活躍した。3本のうち2本は、どこへ消えたか誰も知らない。残る1本は、アナイス山の地下で厳重に保管されていると言われている。

火の剣 Fury

ホビス王子⁽¹⁶⁾が愛用していた剣である。ホビスは、父、ダーク王の復権と王朝の復活をもくろんでいた。そこで密かに、アナイス山のダンジョンから父の遺骨を盗み出して、父を蘇生しようとしたのだが、幸いにして、グレイ・ロードの警備隊に阻止された。現在、王子の遺骨は、父の隣で眠っている。しかし、剣の行方は不明である。

細い斧 Hardcleave

ダーク王愛用の武器である。暗黒の剣には及ばないものの、史上最高の戦闘用斧であろう。これを振り回して突撃すれば、相手に多大なダメージを与えることができるという。鎧に身を固めた相手や固い外皮を持つ生物に対して、大変に有効である。

暗黒の剣 The Inquistor

スタファン王が愛用した、世界で最も鋭い刃を持つ最強の剣である。細い斧と同じく、突撃に適した剣であるばかりか、剣を使う者のマナを増やす力も備えている。細い斧も暗黒の剣も、アナイス山のダンジョンにあるというのか、最後の情報になっている。

ボーパルの剣 Vorpal

約1200年前にイユ⁽¹⁷⁾の祭壇の上で作られた、まったく飾り気のない、むしろ現在の感覚から見れば不格好と呼ぶべき武器である。しかし、その威力は特筆に値する。これが作られたのは、死者の反乱事件⁽¹⁸⁾のときだった。これは、魔法使いが唱えた呪文と物質世界との間に不協調が発生し、それをきっかけに、死後の世界で悪と審判された魂が反乱を起こし、物質世界に侵攻してきたという事件である。それに対抗するために、イユの僧正がその製造を許可したと言われている。歴史書によれば、ボーパルの剣は、この世界で鉄の剣が生きた怪物を切り裂くように、靈的怪物も切り裂くことができるとのことだ。また、ボーパルは、魔法の能力を有する者だけが有效地に使用できたとも書かれているが、余はそうは思わない。⁽¹⁹⁾

F)冠

カリスタの王冠 Calista

昔から、カリスタ⁽²⁰⁾には富と権力が転がり込むと言われている。このダンジョンにあるとされている財宝の中で、これは最も手に入

れたいものである。クランの書⁽²¹⁾にも書かれているように、これを持つ者には、世界中の富が集まるという。このダンジョンがグレイ・ロードの管理下にあったとき、カリスタもグレイ・ロードの管理の元に置かれていたという確証を、余は持っている。

ネラの冠 Crown of Nerra

ネラ⁽²²⁾は、『人間の時代』の偉大なる哲学者である。この冠は、彼の多大なる貢献に対して神から与えられたものと言われている。彼の著作の多くは、彼がこの冠を戴くにふさわしい能力の持ち主であることを証明している。言っておくが、グレイ・ロードは、これを購入するために、かなりの金額を払ったそうだ。

G)伝説のアイテム

恐怖の角笛 Horn of Fear

伝説的な道具だが、その用途は非常に限られている。これを吹くと音が出る。おっと、その音に驚いて怪物が逃げ出しから、追いかけていって攻撃すれば軽くやっつけることができるのか、などと 性急に納得されてはいかん。怪物が驚いて逃げ出すなんて、そんな生

脚注

- 15 サグナボスから約2000キロメートル南にあるエルフの国。
- 16 ダーク王の第一王子で王位継承者。薄暮戦争の悲惨な終結後、彼はアナイス山のダンジョンにある墓から父の遺骨を盗み出して蘇生することで、ダーク王朝の復活をもくろんだが、それがグレイ・ロードの怒りをかい、二度とダンジョンから出てくることはなかった。
- 17 サグナボス東部の高原にある聖域。この世が発祥した地であると、関係者は主張している。
- 18 タキタ皇帝の時代に勃発した連合王国と罪靈との戦争。一般的な武器では罪靈の逆襲に対抗することができないため、必要に迫られてこの特殊な武器が開発された。戦争は4年間続いた。今でも、そのとき侵攻してきた罪靈がこの世に残っている。ダンジョンなどに住みついている。
- 19 エドバーグの魔法に対する意識を理解すれば、この発言は驚くにあたらない。
- 20 古代の歴史書に、このアイテムの説明を見ることができるが、いまだにひとつのカリスタも発見されておらず、その存在が疑問視されている。
- 21 この書物に関する記録はいくつか発見されているものの、これが実際に存在するという証拠はなく、今日に至るまで、誰も見たことがない。
- 22 ゾーン・ネラ。哲学書『マナ、人、星』の著者としてあまりにも有名である。この書は、何百年もの間、人々の思考構造の基礎となっている。今日あるさまざまな政治体系も、その根本を探ると、この書に行き当たるとさえ言われている。

やさしいものじゃない。

虫めがね Magnifier

伝説では、その威力について、いろいろとスゴイことが言わされているが、実際に存在するかどうかは、まだ証明されていない。これは、光からパワーを吸収し、何もない空間に炎を実体化させるとと言われている。

曙の鏡 Mirror of Dawn

死靈どもは、己の朽ちた姿を見ることと、太陽の光を嫌う。このふたつの性質を利用して作られたのが、この鏡である。それから放たれる太陽の光と鏡像が、ダンジョンの暗闇に棲むゴーストやその仲間たちを、じつに効果的に退治してくれる。この鏡について知ったのは、ちょっとした事故によって、余がシェレフリーの大切な鏡を何枚か割ってしまったときである。彼がよく話してきかせてくれたのである。

H)杖など

龍の杖 Dragonspit

トラン・カー寺院(前述)の地下で、ドラゴンのチャーブロル⁽²³⁾とシェレフリーが戦ったときだ。あの手品ボケ(判読不能)は、いつの間にか、こんな物を作っていたのだ。ドラゴンが大きく口を開け、喉の奥から炎を吐きかけたと思ったら、なんと、そいつはドラゴンの炎をみな吸い取ってしまった。意地の悪いシェレフリー⁽²⁴⁾は、そのアイテムを、私にはくれずに、グレイ・ウィザードに献上してしまったのだ。今度それを見つけたら、余は、当然の権利として、その所有権を主張するつもりである。

性命の笏 Scepter of Lyf

どう考えても、字が間違っている。これは最後の時代にグロクソンの修道院(前述)で作られたアイテムである。微力ながら体力回復

の力があり、危険な冒險では、大いに役立ってくれるはずである。

マナーの杖 Staff of Manar

マナー⁽²⁵⁾はグレイ・ウィザードの弟子で、大変に有能かつ偉大な魔法を使っていた。彼はよく、次の世を探検して歩き、変わった話を仕入れて帰ってきて師匠に報告していた。そんなある日、次の世の探検に出ようとしたマナーに、グレイ・ウィザードはある杖を作って彼に渡した。それは、肉体を持つものも、持たぬものも攻撃でき、同時にそれらからの攻撃をかわすこともできるという武器だった。マナーはこの杖を使って、次の世の果てまでも旅することができた。それからほんの数年たったころ、マナーはライ特⁽²⁶⁾の娘と恋に落ち、もう二度と彼女の元を離れない誓いを立ててしまった。その後の話では、マナーの杖はその役目を失い、ひとりでグレイ・ウィザードの元に帰ってきたという。

銀の杖 Teo wand

この地方の魔法使いたちは、ここ数ヵ月、銀の杖が実在するという噂でもちきりである。そして、それを使って、この地方を取り巻くすべての不気味な呪いをきれいサッパリ消し去る方法を推測している。シガード⁽²⁷⁾は、この杖こそが、この地方の人々に自由を取り戻す唯一の鍵であると主張している。

蛇の杖 Serpent Staff

シル修道会⁽²⁸⁾から盗み出された杖である。快晴の空に嵐を呼び起こす力があると言われているが、それに加えて、物体を透視して、その向うにある物を見る力を与えてくれるという。

ユーの杖 Yew Staff

マナーの杖の複製である。グレイ・ウィザードが自分用に作ったものだ。

**脚
注**

- 23 トラン・カー寺院の地下に棲み、前時代の間、恐怖と力で国を支配した火炎性ドラゴン。現在は活動を休止している。タクシアニの皇帝によれば、チャーブロルは死んだことになっているが、地元の人間はみな、ただ眠っているだけだと信じている。実際、チャーブロルが殺された証拠も、そう思わせる片鱗すらも見つかっていない。
- 24 シュレフリーは、こう回想している。「オレがあのアイテムをグレイ様にさしあげたのは、エドバーグのあれに関する知識が、デキの悪い鼻タレ小僧にも遠く及ばないってことがわかったからだ。あの馬鹿がドラゴンスピットについて理解するまでに、町がいくつ消滅させられるか、わかったもんじゃない」
- 25 マナー・アステイフラン。カーディスタン出身のクラフツマン級魔法使い。シュレフリーによれば、彼は大変に有能で将来を嘱望された魔法使いだったとのこと。指導者としての彼を失ったことは、この世の大きな損害である。
- 26 カーディスタン神殿に住む光の女神、ライシナの17番目の娘。その一族の卓越した美しさに釣り合う人類は、いないと言われている。もし、彼女たちを一目でも見てしまったら、自分自身の醜さに耐えられなくなるという。
- 27 これが記されたときにこの地方に存在したシガードという名の人物は、シガード・フルージただひとりである。彼は一般に、飲んべえのホラ吹きとして知られている。
- 28 パーゴ島の聖域を管理する修道会。その平和の庭園は、どんなに憎しみ合っている敵同士でも、互いの絶対の安全に安心して、心を開いて和平の話し合いができる、地上で唯一の場所であると言われている。修道女たちはここで、あらゆるものが啓発され喜びを感じられる世界を模索している。また、罪人の保護者としての活動も行なっている。

2) 予言

訳者注：アナイス山の麓のダンジョンへ最後の探検に出発する直前に、エドバーグは、たまたまその町を通りかかったある女性の占い師に助言を求めている。彼は、魔法に対しでは、ほとんど信頼を寄せていなかったが、占いは宗教に属するものとして強く信じていた。このときの占い師は名前すらわからず、会うことはできなかつたが、予言の内容は残されていた。

この占いの正確さは、はなはだ疑問である。エドバーグはノートの余白に、50ゴールドダーガスのコースでは、これまでに一番いい内容だった」と記している。しかし、いくら彼がその内容は正しいと評価したところで、実際にあの恐ろしいダンジョンに入つてみないことに、本当のこととはわからないのである。その真偽はさておき、私はこのノートを、証明でき得る限りのエドバーグの最後の原稿として、ここに掲載するものである。

さてそれでは、未知なる未来の深淵を
静かにそっと覗かん。
強くやさしい勇者エドバーグの将来と運命が
そこに見える。

最初に会う勇者たちは、みなガラスの中。
深く下りればそれだけ栄光に近づくが
同時に己の死にも近づく。
それと知って破れていった者たち。

剣を抜かずして進むことのかなわぬ道の先
深階の衛兵どもは、牢から牢へと宝を飛ばす。
飛んで飛んで宝は解放され、
壁の目が己自身を見つめたとき
隠された宝が現われる。

魔法を使え。
魔法使いが閉ざされた扉を開く。

そして後、物体の力が道を開く。

足と頭脳で時間に打ち勝たなければ、
ほんの一瞬だけ道が見えて、
すぐに壁や穴に阻まれてしまう。
前も見すにひたすら走れば、克服できる。

方向が変化する碁盤の目状の迷路でも
そこへ下りてきたときに
手に入れた道具があれば、
常に真実の方向が示される。
隠された部屋に、鍵を探せ。

足を使って運命から逃れよ。
黄金の近道に導かれ、囚人の死が
危険と道を導き出すところで、体を休めよ。

己自身を見るものによってのみ、
皆が見、しかし誰も知らぬ場所の宝を得る。
解放の道は、弓によってのみ切り開かれる。

宝を目の前にして、難解なパズルに悩む。
宝と穴と落とし格子戸は強く、
魔法は通用しない。
魔法の道にそっと賣き物を差し出せ。

臆病者の道を通れば、罠にはまる。
狂気の魔法の壁にタイミングをはかり、
脱出の道を探れ。

墓に潜る。壁は鍵の名を語っている。
そして、入り口に入るなり、
土の男たちと楽しい鬼ごっこになる。

幽霊の場所に出る。
死の炎が曲がった軌跡を描いて飛び交う。
炎は北からやってくる。
北に向かえば永遠に消し去ることもできよう。

ここも永遠の道。しかし、すべては幻想。

魔法の足跡を床に残すか、
持ち物を置き道しるべとすれば、
必ず抜けられる。

無いものが有るように見えるところ、
盗賊の魔法が岩でない岩を見抜く。
危険が待っている。予期せぬ回転により
元いた場所へ戻される。

扉は開かず宝が落ちる。
エドバーグよ、どこへ行ったと思う。
上か、下か？

宝石が見つかるところに開放の答えあり。

魔術師の目と金のサソリが
死の恐怖を放つまで
時間は10秒。
そこを笑いながら走り回るのは盗賊。

またひとつ下りると、今度は無限回廊。
四角の通路に迷う。
しかし、それは4つの異なる部屋。
一方通行でつながっている。

水地獄が待ち構えている。
幽霊のごときものなれば、
幽霊に対するごとく戦え。
さして強い相手ではないが、動きが速い。
なかなかしぶとい。

まだ下がある。
暗黒に満ちた夜の素。
しかし、エドバーグよ。杖を手に入れたとて、
最後に己の運命を決めるのは、お前自身だ。

杖があれば百人力。
暗闇の力をも戦える。
お前の力を恐れて、彼は道をふさぐ。
そして、再び光を見る希望も閉ざされる。

後戻りさせられて籠の鳥。

もう逃げられない。

お前の自由意思を恐れる彼が立ちはだかる。
しかし、お前の手の中には力がある。
調和と回復のために、よく考えて使え。

支配と破壊をかけた光と闇の戦いにおいて、
お前がこの試練に合格できなければ、
もう我々の体は影を落とすこともなく、
我々の生命の意味も消えてなくなる。

しかし、お前が持てる知識を使い、
正しい選択をしたなら、
すべては救われ、
愛する者たちに生命が戻るであろう。

著者紹介

サー・けっこう頼れる・エドバーグ (Sir Edverg the Unfailing)

791年、サグナボス生まれ。父は小農階級の農夫、母はたいそう美しかったという。805年、ヤーニ王子がサグナボスに侵攻したとき、王子はエドバーグの母に目をとめ不健全な好意を抱いた。そのためエドバーグは、斧の柄で王子を撲殺してしまった。王子はエドバーグが殺意を持って近づいてくるのを事前に認識し、ラビエの剣を抜いて応戦したが、エドバーグ少年にはかなわなかった。エドバーグはそのまま森の中に身を隠した。彼の行為によってデブロン軍の指揮体系がゆるぎ、サグナボスから即時に撤退したことを知ったのは、それからしばらくして、母の説得により森を出てからだった。森から帰ったエドバーグを迎えたのは、サグナボスの王であった。王宮を救った英雄であると称えられたエドバーグは、王の盾持ちに召し抱えられたのである。

両親が次の世に去ったあと、エドバーグは故郷にじっとしていることはなかった。王の遣いとして世界各地を冒険して歩くようになったのである。キャンディス・バンベリーと文通を始めるようになったのも、このころである。

一般に知られている限りでは、エドバーグの最後の冒険はアナイアス山の麓にあるダンジョンである。グレイ・ロードが突然に悪の暗闇へ転落し、ダンジョンを閉鎖してからのことだ。エドバーグのその後を知る者はいない。

トレーシー・ヒックマン

遠い世界に生まれ、折あるごとにこの国を訪れている。べつの世界では、彼は『ドラゴンランス戦記』、『ドラゴンランス伝説』、『ダークソード』(富士見書房刊)の共同著者でもあると言われている。また、数多くのファンタジー・アドベンチャーゲームのデザインなども行なっているという。本書は、トレーシー・ヒックマンの初の翻訳作品である。

勇者の選択



『ダンマス』、『カオス』の牢屋には、それぞれ24人の勇者が捕らわれている。この中から4人を選びパーティーを編成する。また『カオス』では、『ダンマス』で鍛えた勇者を転送することが可能。

DM

ダンジョン・マスター

勇者全リスト

名前	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード	戦士	忍者	僧侶	魔法使い	強さ	すばさ	賢さ	活力	耐魔力	耐火力
HALK ハルク	90	75	0	54	4	0	0	0	55	43	30	46	38	48
SONJA ソンヤ	65	70	2	54	4	0	0	0	54	45	39	49	40	40
STAMM スタム	75	80	0	52	4	0	0	0	52	43	35	50	35	55
HISSSA ヒッサー	80	61	5	57	3	2	0	0	58	48	35	35	43	55
IAIDO イアイドー	48	65	11	45	3	0	2	0	43	55	40	35	45	50
LEIF リーフ	75	70	7	47	3	0	2	0	46	40	39	50	45	45
WUUF ウーフ	40	50	30	37	0	3	2	0	33	57	45	40	35	40
DAROOU ダルー	100	65	6	50	3	0	0	1	50	30	35	45	30	45
LINFLAS リンプラス	65	50	12	49	3	0	0	2	45	45	47	35	50	35
LEYLA レイラ	48	60	3	42	0	4	0	0	40	53	45	47	45	35
AZIZI アジジ	61	77	7	48	2	3	0	0	47	48	42	45	30	35

名前	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード	戦士	忍者	僧侶	魔法使い	強さ	す速さ	賢さ	活力	耐魔力	耐火力
ALEX アレックス	50	57	13	46	0	3	0	2	44	55	45	40	35	40
GANDO Gandow	39	63	26	42	0	3	0	1	39	45	47	33	48	43
MOPHUS モウファス	55	55	19	44	0	0	4	0	42	35	40	48	40	45
ELIJA イライジャ	60	58	22	44	2	0	3	0	42	40	42	36	53	40
HAWK ホーク	70	85	10	46	2	0	3	0	45	35	38	55	35	35
NABI ナビ	55	65	13	43	0	0	3	2	41	36	45	45	55	55
ZED ゼッド	60	60	10	42	2	2	2	2	40	40	40	50	40	40
GOTHMOG ゴスマグ	60	55	18	42	0	0	0	4	40	43	48	34	50	59
CHANI チャニ	47	67	17	40	2	0	0	3	37	47	57	37	47	37
BORIS ボリス	35	65	28	38	0	2	0	3	35	45	55	40	45	40
TIGGY ティギー	25	45	35	34	0	2	0	3	30	45	50	35	59	40
WU TSE ウー・ツェ	45	47	20	41	0	2	3	0	38	35	53	45	47	40
SYRA シーラ	53	72	15	41	0	0	2	3	38	35	43	45	42	40

CSB

カオスの逆襲

勇者全リスト

名前	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード	戦士	忍者	僧侶	魔法使い	強さ	すばさ	賢さ	活力	耐魔力	耐火力
AIRWING エアーウィング	300	189	70	62	7	7	6	7	64	54	40	49	30	30
AROC アロック	270	200	150	54	7	7	7	8	54	39	44	34	44	35
TALON タイロン	240	202	85	38	7	7	6	7	35	58	36	30	37	30
LETA レタ	230	230	140	36	6	7	8	7	32	30	76	54	30	30
DEMA デーマ	320	275	65	65	7	7	7	7	68	34	30	56	38	64
ALGOR アルゴー	300	250	80	62	8	8	6	6	64	41	34	46	52	58
TOADROT トードロット	250	189	92	49	7	8	6	7	48	58	32	31	54	54
VEN ベエン	207	170	150	47	5	7	8	7	46	30	62	59	39	61
MANTIA マンティア	200	223	173	46	6	7	8	8	44	64	68	44	61	30
GNATU ナットウ	205	261	150	34	7	7	8	7	30	68	53	41	55	38
SLOGAR スローガー	250	265	70	68	8	8	7	6	72	64	37	36	53	31

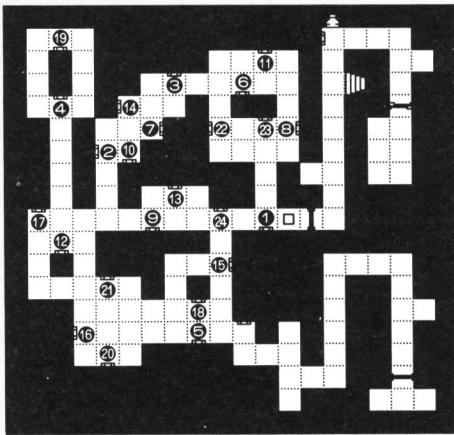
名前	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード	戦士	忍者	僧侶	魔法使い	強さ	す速さ	賢さ	活力	耐魔力	耐火力
STING ステイング	300	270	68	66	7	7	7	6	69	62	34	48	64	31
SKELAR スケラー	430	270	48	65	8	8	6	7	68	60	38	30	61	59
DETH デス	385	245	77	55	8	8	5	6	56	65	33	31	58	56
NECRO ネクロ	375	165	128	41	6	7	6	8	38	52	62	32	64	60
PLAQUE プラーグ	410	150	160	36	8	6	8	6	32	33	66	34	64	64
TUNDA トウンダ	350	305	104	62	7	7	7	7	64	58	43	64	47	51
LANA ラーナ	320	245	121	56	7	7	7	7	57	63	47	64	64	48
BUZZZZ ブズー	280	163	180	35	4	5	8	8	31	69	60	62	65	38
PETAL ペタル	247	250	176	37	4	5	8	9	33	66	61	62	64	34
ITZA イツア	300	245	163	57	8	7	6	7	58	51	54	54	48	46
TULA ツーラ	240	145	137	42	7	7	7	7	39	62	56	49	56	55
KAZAI カザイ	350	285	121	54	7	9	6	6	54	71	64	51	54	49
LOR ロー	370	335	110	62	9	6	7	6	64	64	58	44	34	54

DM

ダンジョン・マスター

牢屋MAP▶

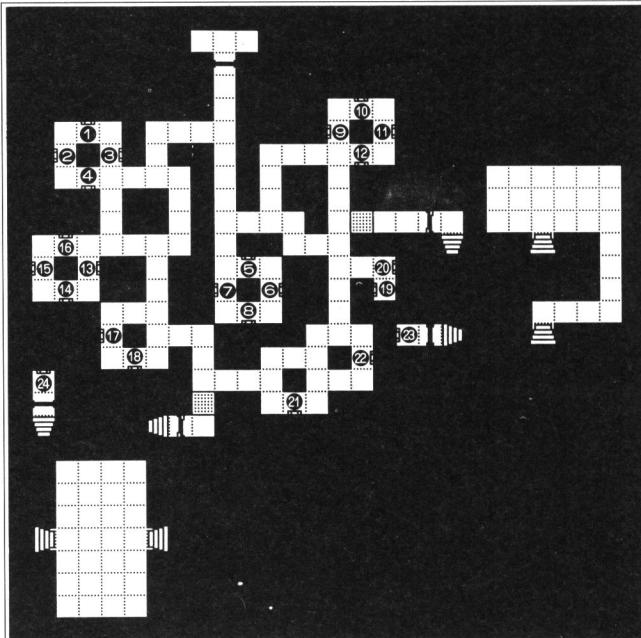
①ハルク	HALK
②ソンヤ	SONJA
③スタム	STAMM
④ヒッサー	HISSSA
⑤イアイドー	Iайдо
⑥リーフ	LEIF
⑦ウーフ	WUUF
⑧ダルー	DAROOU
⑨リンフラス	LINFLAS
⑩レイラ	LEYLA
⑪アジジ	AZIZI
⑫アレックス	ALEX
⑬ガンドウ	GANDO
⑭モウファス	MOPHUS
⑮イライジャ	ELIJA
⑯ホーク	WAHK
⑰ナビ	NABI
⑱ゼッド	ZED
⑲ゴスマグ	GOTHMOG
⑳チャニ	CHANI
㉑ボリス	BORIS
㉒ティギー	TIGGY
㉓ワー・ツエ	WU TSE
㉔シーラ	SYRA



CSB

カオスの逆襲

牢屋MAP◀



①エアウイング	AIRWING
②アロック	AROC
③タイロン	TALON
④レタ	LETA
⑤デーマ	DEMA
⑥アルゴー	ALGOR
⑦トードロット	TOADROT
⑧ヴェン	VEN
⑨マンティア	MANTIA
⑩ナットウ	GNATU
⑪スローガー	SLOGAR
⑫スティング	STING
⑬スケラー	SKELAR
⑭デス	DETH
⑮ネクロ	NECRO
⑯ブラーーグ	PLAGUE
⑰トゥンダ	TUNDA
⑲ラーナ	LANA
⑳ブズー	BUZZZZ
㉑ペタル	PETAL
㉒イツア	ITZA
㉓ツーラ	TULA
㉔カザイ	KAZAI
㉕ロー	LORE

呪文



呪文は、力のシンボル、元素のシンボル、形態のシンボル、そして光と闇と4つの職業を表わすシンボルを組み合わせることで唱える。呪文を修得するには、この仕組みを理解すること。

呪文全リスト

魔法使いの呪文

WIZARD SPELLS

			マジック・ フットプリント	パーティーの移動した足跡が一定時間表示される。ダンジョンの中で迷子になったとき一度通った場所かどうかがわかる。
			シーブズ・ アイ	透視の呪文。壁やドアの一部が透明になり、壁やドアを隔てて向こう側にいるモンスターやアイテムを見ることができる。
			ポイズン・ クラウド	毒の霧を作り敵に投げかける。ファイア・ボールほど強力ではないが、敵が霧の中にいるあいだは、かなり効果がある。
			インヴィジ ビリティー	パーティー全員が透明になり、敵の目から見えなくなる。当然、モンスターからの攻撃は受けにくくなるというわけだ。
			ライトニング・ ボルト	電気的なエネルギーを集中させることにより、稻妻をモンスターに投げかける。火に抵抗力が強いモンスターに有効だ。
			ライト	光のエネルギーを空中に漂わせ、パーティーの周囲を明るくする。マジック・トーチを強力にしたものと思えばいい。
			マジック・ トーチ	魔法による灯火。呪文の強さに応じ一定時間、周囲が明るくなる。たとえ戦士であってもこれくらいの呪文は唱えたい。
			ファイアー・ ボール	炎の玉を作り出しモンスターにぶつける。非常に強力なので、ダンジョンで生き残るために、必須の呪文といえる。
			ポイズン・ フォウ	魔法による毒の矢をモンスターに投げ、ダメージを与える。毒の霧がじわじわと効くのに対して、こちらは瞬発力で勝負。
			ハーム・ ノンマテリアル	対戦呪文。通常の攻撃ではダメージを与えることのできないゴーストなど、実体を持たないモンスターに有効である。
			ドア・オープン	ボタンやレバーのついた普通のドアならば、この呪文で開けることができる。ただし、鍵のかかったドアには効果がない。
			ゾー・ キャス・ラー	真の魔法使いであることの証を作り出す呪文。無暗やたらに唱える呪文ではない。この呪文が必要になるのは一度だけだ。

僧侶の呪文

PRIEST SPELLS



			スタミナ・ポーション	秘薬モンを作る呪文。これを飲めば、消耗したスタミナを回復させることができる。
			シールド・スペル	パーティーの周りにシールドを作り、モンスターの呪文攻撃によるダメージを軽減する。
			シールド・ポーション	秘薬ヤーを作る。これを飲むと、一定時間モンスターから受けるダメージが少なくなる。
				一時的に賢さを上げる秘薬デインを作る。これによりマナの回復スピードが上昇する。
				秘薬ネタを作る呪文。活力の上限を一時的に押し上げ、ヘルスの回復スピードも増す。
			ヘルス・ポーション	秘薬ヴィーを作る。ダメージを受けたヘルスを回復させてくれるので常備しておこう。
			キュア・ポーション	解毒剤、対ヴェン秘薬を作る。どんな毒でも最低レベルの対ヴェン秘薬で治すことが可能。
				一時的に敏捷性を増す秘薬ロスを作る。すればやい動きが必要な場面では有効だろう。
				一時的に強さを増す秘薬クーを作る。強さが増えれば攻撃力も当然アップするわけだ。
				パーティーの周りにシールドを作り出し、炎や熱の攻撃によるダメージを軽減する。
				マジック・トーチやライトの呪文とは逆に、ダンジョンを暗くし、闇を作り出す呪文。
			ポイゾン・ボム	毒薬である秘薬ヴェンを作る。投げれば毒の霧が発生するが、プラスコは壊れてしまう。
				秘薬イーを作る。これを飲めば、消耗したマナを、ある程度回復させることができる。



OSB

カオスの逆襲 専用 僧侶の呪文
PRIEST SPELLS

、 、 OH	↖ GOR	✗ KU	インジケーション・モンスター この呪文を唱えると、マップ上にモンスターの位置が表示される。敵の動きを知るうえで非常に役に立ってくれるだろう。
、 、 OH	↖ GOR	⌚ ROS	インジケーション・まぼろしの壁を見つけるのは困難だが、この魔法を唱えると、まぼろしの壁や落とし穴の位置が、マップに表示される。
、 、 OH	↖ GOR	❖ DAIN	インジケーション・ファイヤーボール この呪文を唱えると、壁から発射されるファイヤーボールなどの呪文がマップに表示されるので動きをつかみやすい。
ꝝ ZO	ꝝ IR	✚ NETA	インジケーション・ワンポイントマップ パーティーや移動すると、表示されるマップも移動してしまうが、この呪文で任意の場所に固定することが可能になる。

MANAの消費量

呪文は呪文のシンボルを組み合わせて唱えるわけだが、それぞれのシンボルと強さによってマナの消費量が決まっている。たえずマナの残量と消費量に留意し、無駄のない効果的な使い方を考えよう。

強さ シンボル	LO <<1	UM □ 2	ON = 3	EE ◇ 4	PAL ○-5	MON △ 6
田 YA	2	3	4	5	6	7
≈ VI	3	4	6	7	9	10
、 OH	4	6	8	10	12	14
ꝝ FUL	5	7	10	12	15	17
○ DES	6	9	12	15	18	21
ꝝ ZO	7	10	14	17	21	24
☒ VEN	4	6	8	10	12	14
϶ EW	5	7	10	12	15	17
☒ KATH	6	9	12	15	18	21
϶ IR	7	10	14	17	21	24
☒ BRO	7	10	14	17	21	24
↖ GOR	9	13	18	22	27	31
✗ KU	2	3	4	5	6	7
⌚ ROS	2	3	4	5	6	7
❖ DAIN	3	4	6	7	9	10
✚ NETA	4	6	8	10	12	14
＊ RA	6	9	12	15	18	21
ꝝ SAR	7	10	14	17	21	24

モンスター

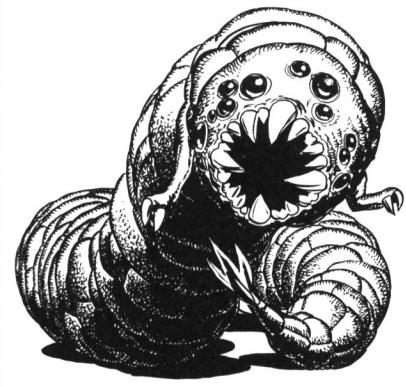


モンスターの中には、たとえば火の攻撃に強い奴もいれば弱い奴もいる。また通常の武器による攻撃がまったく効かない相手もいるので、それぞれの敵の習性や特徴を知ることが肝腎だ。

モンスター索引

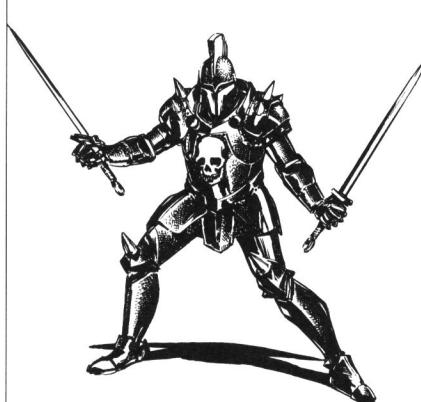
アーマード・ワーム	55
アニメイティッド・アーマー	55
アント・マン	55
ウェザード・アイ	55
ウォーター・エレメンタル	56
オイトウ	56
カウアトゥル	56
ギグラー	56
グレイター・オイトウ	57
ゲイザー	57
ゴースト	57
ザイターズ	57
ジャイアント・スコーピオン	58
ジャイアント・ワスプ	58
スクリーマー	58
スケルトン	58
ストーン・ゴーレム	59
スライム・デビル	59
スワンプ・スライム	59
デーモン	59
デス・ナイト	60
トローリン	60
バイパー・デーモン	60
ブラック・フレーム	60
ペイン・ラット	61
ベクサーク	61
ヘル・ハウンド	61
マゼンタ・ワーム	61
マティリアライザー	62
マミー	62
マンチャー	62
モン・ベクサーク	62
ライブ	63
ラスター	63
レッド・ドラゴン	63
ロックパイル	63
ロード・カオス	64
ロード・リブラスルス	64

DM CSB アーマード・ワーム
ARMOURED WORM



マゼンタ・ワームの強化改良版である。カオスの逆襲で真っ先に遭遇するモンスターだ。いろんな場所で出現するが、どれもかなりの群をなして現われるのでやっかいなことこの上ない。倒すと丸虫の肉を残すが、栄養価はあまり高くない。

DM CSB アニメイテッド・アーマー
ANIMATED ARMOUR



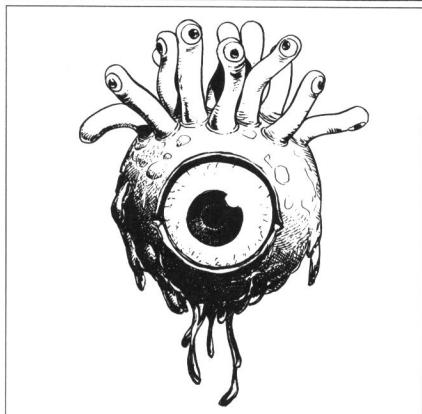
両手に持った2本の剣でガッシガッシと連続攻撃してくる凶悪なモンスター。その破壊力もさることながら、全身を覆った金属鎧の防御力もなかなかあなどれない。剣より、斧やほこなどの打撃力の強い武器で戦ったほうがいいだろう。

DM CSB アント・マン
ANT MAN



蟻から進化した人間タイプのモンスター。もとが蟻なので常に群で行動しないと落ち着かない。1匹1匹はさほど強くはないのだが、とにかく数が多いので、全滅させるには時間がかかってしまう。しかしいずれにせよザコにはかわりない。

DM CSB ウィザード・アイ
WIZARD EYE



常に宙に浮かんでいるので、ピットがあってもおかまいなしに追いかけてくる。直接攻撃よりも呪文攻撃を得意とし、ファイアー・ボール、ライトニング・ボルトなどの呪文をよく唱える。また、ドア・オープンの呪文も使用するので注意。

DM CSB ウォーター・エレメンタル

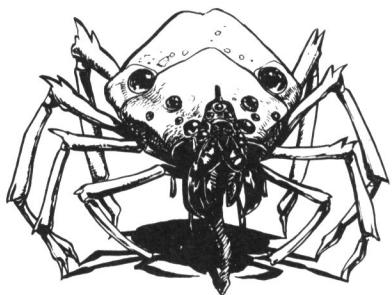
WATER ELEMENTAL



水の精霊。実体のないモンスターの仲間なので、ボーバルの剣か、ハーム・ノンマテリアルの呪文しかダメージを与える。体力がかなり多く倒すとなるとかなり長期戦になるが、行動速度が鈍いので受けるダメージはわりと少ない。

DM CSB オイトウ

OITU



生理的にいやな姿をしたモンスター。攻撃力、体力がともに高く倒しにくいうえ、何匹も群をして出現するから、よけいいやなイメージが定着してしまう。オイトウにはさみ討ちされたら、死を覚悟しなくてはならないだろう。

DM CSB カウアトル

COUATL



毒ヘビに翼をつけるとカウアトルになる。空を飛ぶことができるので、ピットの上でもおかまいなしに攻撃してくる。攻撃力はそこそこだが、毒には注意しなくてはいけない。コブラの杖を使って追い払ってしまうのが最も賢い方法だろう。

DM CSB ギグラー

GIGGLER



勇者の背後にそっと忍び寄り、手に持ったアイテムをひったくって逃げていく泥棒モンスター。すぐに倒せば奪われた品物を取り戻すことができるが、あまり長い時間はっておくと、奪ったアイテムを何処かに捨ててしまうこともあるので注意。

DM CSB グレイター・オイトウ
GREATER OITU

DM CSB ゲイザー
GAZER

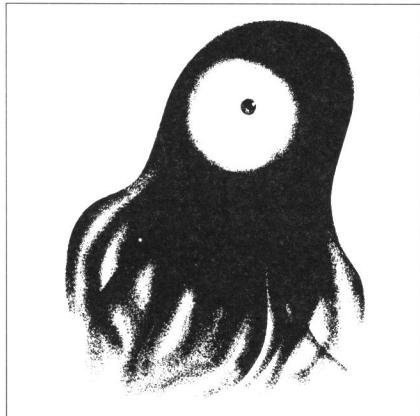


一見、オイトウとまったく同じ姿に見えるが、じつは手の形が少し違う。オイトウと比べると攻撃力、体力、防御力など、すべての数値がひとまわり大きくなっているのだが、勇者がより強力になっているため、オイトウよりも弱く感じる。

いつもふわふわと飛び回っており、ときどき遠くからライトニング・ボルトの呪文を放ってくる。ゲイザーは、スタート地点付近の落し穴地帯に出現する。ほっておくと、移動の障害になってピツトに落ちてしまうはめになるので、早めに倒そう。

DM CSB ゴースト
GHOST

DM CSB ザイターズ
ZYTAZ

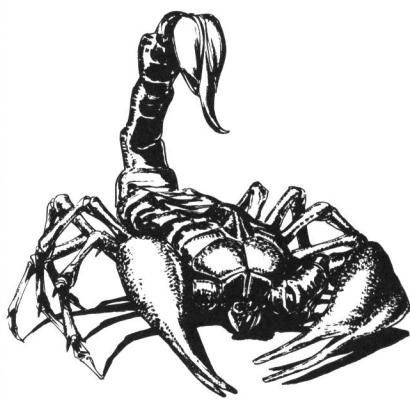


幽霊には通常の武器は効かない。当然、ボーバルの剣か、ハーム・ノンマテリアルの呪文で対戦することになるのだが、こいつが初めて登場する場所では、まだボーバルの剣は手に入っていないはず。対霊呪文で消滅させるしかないだろう。

マティリアライザーを強力にした感じのモンスター。もちろんこいつも実体を持たないモンスターのひとつなので、他と同じくボーバルの剣か、対霊呪文で戦わなくてはならない。毒の霧とファイア・ボールの呪文が得意で頻繁に唱えてくる。

DM CSB ジャイアント・スコーピオン

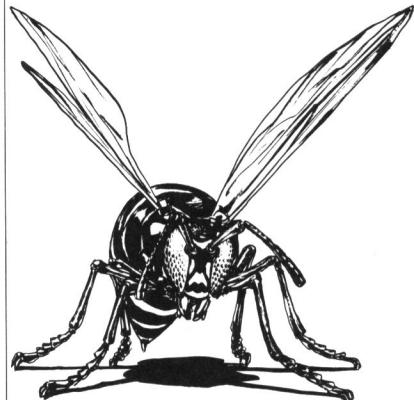
GIANT SCORPION



ひたすら巨大なサソリである。硬い皮膚に覆われた身体は剣の攻撃を寄せ付けず、尻尾の毒針で相手の身体を貫く。普通、サソリの毒は、刺されると即死してしまうほど強力と言われているが、このゲームではそこまで強力ではない。

DM CSB ジャイアント・ワスプ

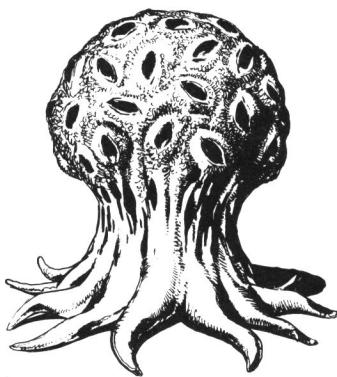
GIANT WASP



巨大なハチのモンスター。移動速度が早く、武器での攻撃はかわされる確率が高い。ただし、しょせんは昆虫なので、炎には弱いのである。ファイアー・ポールの呪文を唱えて、速攻で倒してしまうのがもっとも効率のいい対処方法だろう。

DM CSB スクリーマー

SCREAMER



一般的には、戦闘になるとけたたましい叫び声を上げて周りにいるモンスターを呼び寄せる、といった役目を持った警報器のようなモンスター。このゲームでもそういう働きをするのかどうかは不明。倒すとスクリーマーの肉を残す。

DM CSB スケルトン

SKELETON



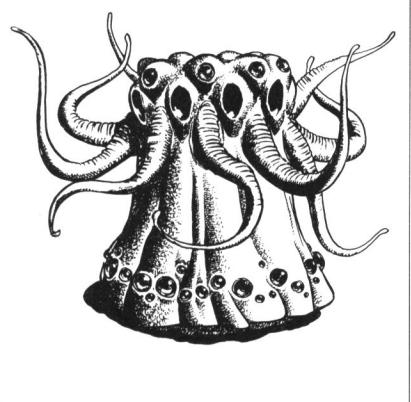
肉体がなく、骨だけがつながって動き回るアンドッドモンスター。肉がないので飛び道具の効果が薄く、死んでいるので毒の呪文もほとんど効かない。ファイバー・ポールが武器の攻撃で倒すのが無難。いずれにせよさほど強くはない。

DM CSB ストーン・ゴーレム
STONE GOLEM



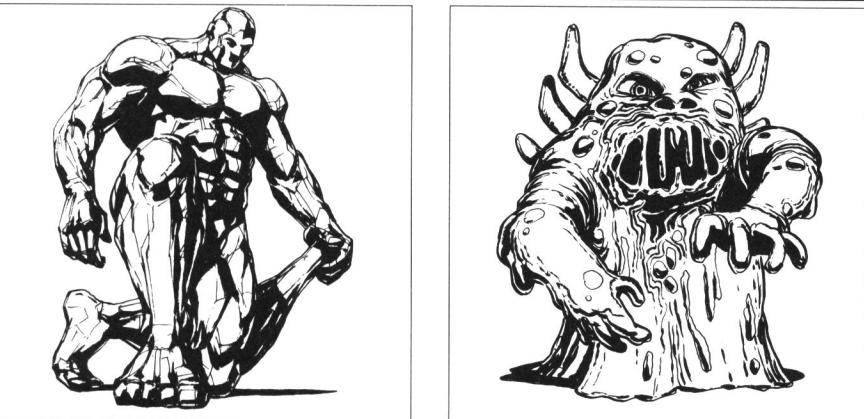
石の身体に魔法で生命を注ぎこんで作られたモンスター。なんといっても石なので、剣の攻撃はほとんど効かない。また、ストーン・ゴーレムが持つ石棒の攻撃力は圧倒的。まさに鬼に金棒だ。呪文もたいして効かないで長期戦は確実か。

DM CSB スワンプ・スライム
SWAMP SLIME



スライム・デビルとほとんど同じタイプのモンスター。ただし、基本的に4匹単位で群を成して出現するので、倒すのに手こずってしまう。剣で攻撃すると時間がかかり、毒を受けてしまうことが多いので、遠くから呪文を放って倒そう。

DM CSB スライム・デビル
SLIME DEVIL



動きが鈍く、攻撃力もあまりない。ときどきポイズン・フォウの呪文を放ってくるが、これもいたいしたことはない。ま、どうってことはないモンスターだが、それでも集団で出てくると、けっこうな脅威になるからしたいしたもんだ。

DM CSB デーモン
DEMON



ロード・カオスの護衛をしているモンスター。まともに戦うと、強力なファイサー・ポールを食らってしまうので、魔法の箱や時の眼を使用して、ロード・カオスを倒すことだけに専念したほうがいいだろう。もし戦う場合は火炎防御を忘れない。

DM CSB デス・ナイト

DETH KNIGHT



アニメイテッド・アーマーの強化版。攻撃力、防御力ともにひとまわり高くなった上、今回は群をなして襲いかかるようになった。呪文はほとんど効かないでの、いろいろな仕掛けを最大限に利用して楽に倒すことを心がけよう。

DM CSB トローリン

TROLIN



アント・マンをさらに弱くしたようなモンスターなので、どんな戦い方をしても負けることはないだろう。群をなして出現するが、少しダメージを与えると、すぐに後退を始めるので面倒臭い。ファイアーボールでスカッと吹っ飛ばそう。

DM CSB バイパー・デーモン

VIPER DEMON



デーモンをさらに凶悪にするとバイパー・デーモンになる。□□□から上の階で頻繁に遭遇するが、その度に火炎防御の呪文をかけておいたほうがいいだろう。バイパー・デーモンの火炎は強さがランダムなので、常に安心はできない。

DM CSB ブラック・フレーム

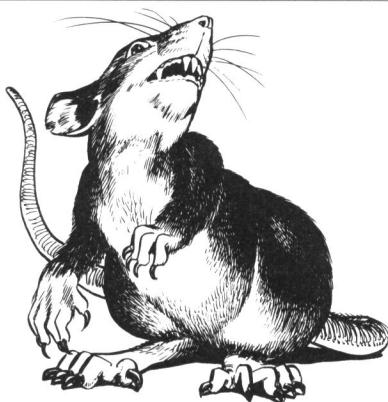
BLACK FLAME



ダンジョンを歩いていると、床に黒い炉が置かれていることがある。この炉がブラック・フレームの発生源で、近付くと黒い炎が燃え上がって攻撃してくる筈だ。移動することができないので、障害物として使われることが多いモンスターだ。

DM CSB ペイン・ラット

PAIN RAT



ネズミと言うよりは、イノシシと言ったほうが正しい感じのモンスターだ。防御力はさほど強くはないのだが、体力の多さでそれをカバーしている。攻撃力がかなり強いので長期戦は避けよう。倒すと手に入るもも肉は、よい食料になるだろう。

DM CSB ベクサーク

VEXIRK



背の低い小柄な魔法使い。さまざまな呪文を唱えて攻撃してくるが、魔法使いらしく体力がほとんどないので簡単に倒せる。しかし、なるべく正面に立つのは避け、後方か側方から攻撃して倒すようにしよう。食料を持っていることが多い。

DM CSB ヘル・ハウンド

HELL HOUND



口から炎を噴く地獄の黒犬。出現地点が1ヵ所しかないので、ほとんど出会うことない。数も少ないので強いんだか弱いんだかわからないうちに通り過ぎてしまう。ま、印象に残らないってことは、たいした敵じゃないってことかな。

DM CSB マゼンタ・ワーム

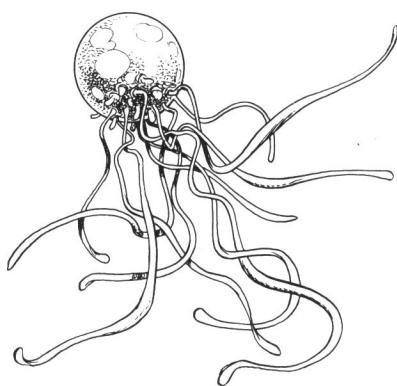
MAGENTA WORM



毒を持っていて、動きもなかなか速く、そのうえ群をなしてうじゃうじゃ出現する。前作の地下4階では、誰しもマゼンタ・ワームに、かなり手こずられたのではないだろうか。倒すと丸虫の肉を残すのが唯一の救いだろう。

DM CSB マティリアライザー

MATERIALIZER



実体を持たないモンスターの代表選手。ときどき部分的に透明になるので、視覚的にも確認しにくい。また、常に勇者の側方に回り込もうとする性質を持っている。戦闘中にマティリアライザーを見失ったら横を向いて調べてみよう。

DM CSB マミー

MUMMY



本来は王家の墓を守るための番人なのだが、いまやRPGではなくてはならないモンスターになってしまった。身体が乾燥しているので、ファイアーボールの呪文がよく効く。集団で出てくることも多いので、呪文が最も効果的だろう。

DM CSB マンチャー

MUNCHER



非常に小さなモンスターで自由に宙を飛び回ることができる。体力は極端に少なく、最少のファイアーボールでも十分に倒せるのだが、とにかく攻撃が速く、数十匹の集団で出現した場合は、勇者が全滅してしまうこともある。

DM CSB モン・ベクサーク

MON VEXIRK



ベクサークがさらに修行を積み、モンの称号を得たものがモン・ベクサークだ。ベクサークの最大の短所であった体力の少なさも克服し、長期戦にも耐え得る身体を作り上げている。呪文の威力も倍増し、まさに究極の魔術師となったのだ。

DM CSB ライブ

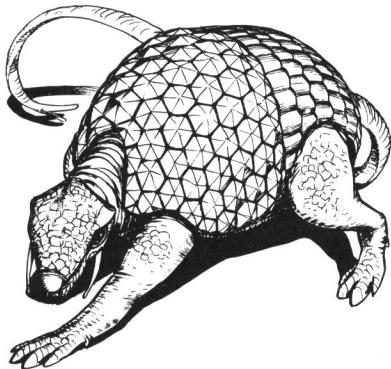
RIVE



まるで床の染みのように薄くなって、床の上を滑るように移動するので、近付いて実体を現すまで存在をつかみにくい。うかつに進むと気がついたときは周りを囲まれていた、なんてことにもなりかねないので、床にも注意を払うように。

DM CSB ラスター

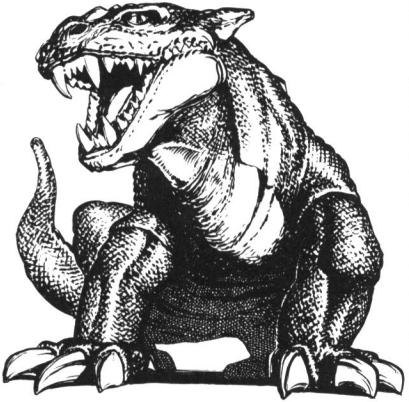
RUSTER



カメのようでもあるし、ゴキブリのようでもある。初めて出会ったときは、何だこいつは！ と緊張するのだが、実際に戦ってみると思ったよりもかなり弱い。とくに注意することのないモンスターだ。好きに戦ってくれればいい。

DM CSB レッド・ドラゴン

RED DRAGON



文句なく最強のモンスター。ときどき弱いやつもいるが、強いものは1000以上の体力を持ち、最大級のファイアーボールをガンガン噴いてくる。毒系の呪文がわりと効果的なので、時間を止めて呪文を連発して逃げる、という戦法を繰り返そう。

DM CSB ロックパイル

ROCKPILE



身体中に石を張り付け、擬態と防具の代わりをさせている賢いモンスター。しかし、石が重いのだろう、動きが極端に鈍くなってしまっている。逃げ出することもままならないので、ロックパイルと戦うときは毒の霧を張っておくといい。

DM CSB

ロード・カオス LORD CHAOS

前作では炎の杖を使つて倒すことができたが、カオスの逆襲では倒すことができない。見掛けたら相手にせず、ひたすら逃げることを考えよう。呪文の破壊力は強大だが、移動、攻撃速度が異常に遅いので、逃げるだけなら簡単だろう。

DM CSB

ロード・リブラスルス LOAD LIBRASULUS

グレイロードは力の玉を手に入れる実験に失敗した結果、ロード・カオスとこのロード・リブラスルスのふたりの人物に分裂してしまう。前作のスタート地点の扉の前でシーブス・アイの呪文を唱えれば、彼の姿を見ることができるだろう。



アイテム



『ダンマス』、『カオス』に登場するアイテムの数は、200種類に及ばんとしている。アイテムには何らかの効果があるわけだが、すべてのアイテムを持ち歩くことは、機動性を考えると不可能。ときには取捨の選択を迫られることがある。

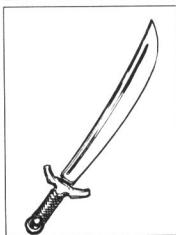
武器

モンスターが徘徊するダンジョンの中で、自分の命を守るために最も必要なものは……言うまでもなく武器。それも強力な武器だ。強力な武器は勇者に自信と安心感を与えるのだ。

DM CSB ファルチオンの剣

FALCHION

重さ3.3 強さ30



前作では一番最初に手に入る武器だから好むと好まざるに関わらず使用しなくてはならないが、カオスの逆襲では見つけても捨う必要はない。初めからもっと強い武器が手に入るからね。

DM CSB つるぎ

SWORD

重さ3.2 強さ34



じつに剣らしい剣だが、期待にそえるほどの攻撃力はない。前作ならともかくカオスの逆襲では使用する機会はまったくないと言つていいのではなかろうか。これも捨う必要はない。

DM CSB 日本刀

SAMURAI SWORD

重さ3.6 強さ42

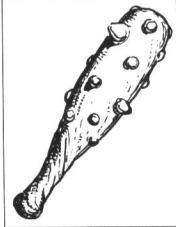


日本刀のわりには重量が軽い。鋭利な刃がついた細い刀身は、叩き斬るというより、切るというイメージがぴったりくる。前作だとIAI口が初めから持っているので序盤は有利だろう。

DM CSB 棍棒

CLUB

重さ3.6 強さ19



太い木の枝を削ただけという粗末な武器。トローリンやアント・マンが好んで使用しているが、勇者が使う武器としてはいささかお粗末だ。もっといい武器がいくらでも見つかるはず。

DM CSB ほこ

MACE

重さ3.1 強さ32

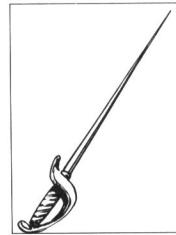


モンスターを気絶させることができる武器。しかし、気絶攻撃はめったに成功しないし、その他の攻撃オプションも空振りが多いのであまり使えない。斧を取つたほうがいいだろう。

DM CSB ラピエの剣

RAPIER

重さ2.6 強さ38

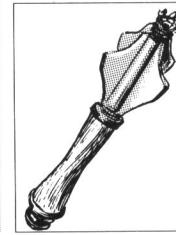


最も重量が軽い剣だ。斬るよりも突き刺して使用するタイプの剣なので、戦士には向かない。なぜなら、突き刺してダメージを与えるという行動は忍者の技能を上昇させるからだ。

DM CSB 大ほこ

MACE OF ORDER

重さ4.1 強さ42



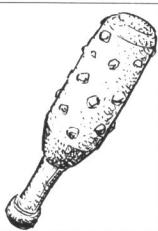
使用者の強さを五だけ上昇させる魔法のほこ。強さが上がればロード量もそれに伴って増えるので、重量は気にならないが、やはり振り回す武器は、命中率が低く、あまり使えない。

DM CSB 石棒

STONE CLUB

重さ11.0 強さ44

ストーン・ゴーレムが使用する武器。ヤツぐらい力が強いと凄まじい威力を発揮できるが、貧弱な勇者には使いこなすことはできない。アームスターになれば最強の武器になるはずだ。



DM CSB サーベル

SABER

重さ3.5 強さ-

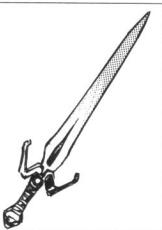
反り身の薄い刀身は、滑らかに切るのに向いているようだ。結構使える武器だが、これが出てくるレベルにはもっと強力な剣が落ちている。よって、あまり使うことはないだろう。

DM CSB 閻の剣

BITER

重さ3.5 強さ46

かなり使える強さなんだけど、呪われているのが最大の欠点。このゲームでは呪われたからと言って、持ち替えができなくなることはないが、なんとなく怖いから使用は極力避けよう。



DM CSB ボーパルの剣

VORPAL BLADE

重さ3.0 強さ48

実体を持たないモンスターを攻撃できる唯一の武器。使用者のマナを4増加してくれる魔力も秘めている。ダンジョンの中に日本落ちているから、必ず見つけ出すようにしたい。

DM CSB 斧

AXE

重さ4.3 強さ49

前作とカオスの逆襲の両方とも序盤で入手できるわりには強力な武器だ。欠点は攻撃が大振りになるので当たりにくく、攻撃速度が遅いことだが、それを補つて余りある威力が魅力だ。



DELTA SWORD

重さ3.3 強さ-

刀身が錐のように三角すいになっていることからデルタの名前がつけられている。当然、斬るよりも突き刺して使用したほうが効果的だ。これも戦士用ではなく、忍者用の武器だ。

DM CSB 嵐の剣

STORM

重さ3.0 強さ49

カオスの逆襲ではゲームが始まって最初に手に入る武器のひとつだ。攻撃力はそこそこあるが、どちらかというと剣に込められた雷撃の呪文を使用するためのアイテムだろう。



DM CSB 火の剣

FURY

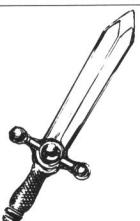
重さ4.7 強さ-

ファイアー・ボールの呪文が封じ込められた剣。直接攻撃に使用するより呪文をどんどん使って、力が無くなったら捨ててしまうのが正しい使い方だろう。武器で使うには重すぎる。



DM CSB 力の剣

SIDE SPLITTER

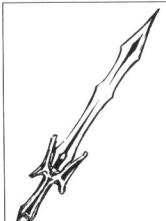


重さ3.3 強さ50

使用者のマナを1だけ増やしてくれる魔法の剣。十分最後まで通用する威力を持っているので、見つけることができたら机身離さず持ち歩こう。勇者によっては手に入らないこともある。

DM CSB 稲妻の剣

LIGHTNING SWORD

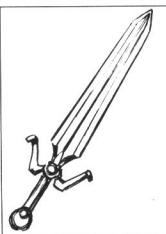


重さ3.0 強さ一

前作でしか登場しない。地下ア階のタークイズの扉の奥に安置されているが、稻妻の呪文を使える以外には取り立てて魅力のない剣である。とくに取る必要はないだろう。

DM CSB ラーの剣

RA BLADE

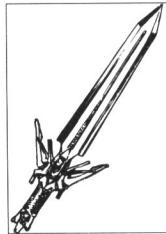


重さ4.7 強さ55

剣としては非常に重い。ファイアー・ボールの呪文が使えるのが魅力だが、逆に言えば通常の攻撃オプションが少なくなる、ということでもある。なくてはならないものではないだろう。

DM CSB ドラゴンの牙

DRAGON FANG



重さ3.9 強さ58

使用者のマナを1増やしてくれる魔法の剣。ドラゴンの防具を完全に揃えることができたならば、剣もこれで揃えたいところだが、もっと強力な武器がないわけではない。

DM CSB 細い斧

HARDCLEAVE



重さ6.5 強さ一

戦闘に使用することを目的として作られた斧。アニメティッド・アーマーとの戦闘では多いに役立ってくれるだろう。欠点は攻撃速度が異常に遅いこと。弱い敵と戦うのには不向きだ。

DM CSB 鉄棒

MORNING STAR

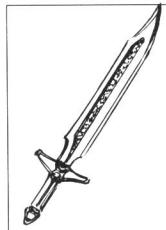


重さ5.0 強さ60

威力だけ見るとかなり強そうに見えるが、扱い方が難しいため空振りが多く、いざ戦闘時になるとと思ったほど効果を発揮できない。ランクが少し落ちても普通の剣を使用するほうがいい。

DM CSB ダイヤの剣

DIAMOND EDGE

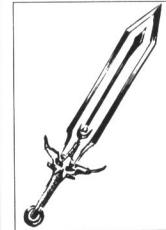


重さ3.7 強さ62

研ぎ澄まされた鋭利な刃と、ダイヤモンド製の硬い刀身は、敵の防御力を25パーセント下げてしまう。ストーン・ゴーレム、デス・ナイトとの戦闘時に、その真価を発揮するだろう。

DM CSB 暗黒の剣

SWORD: "INQUISITOR"



重さ3.9 強さ一

前作最強の剣。この剣さえあればレッド・ドラゴンも恐るるに足らす。己体のストーン・ゴーレムによって守られているが、あえて困難に飛び込んで入手する価値は十分にある。

DM CSB 首切りの斧

EXECUTIONER



重さ6.5 強さ70

カオスの逆襲最強の武器。ルートの選び方によっては、早いうちに手に入る。攻撃速度は遅いのだが、その威力はかなり凄じい。これを使えば敵の防御力が12.5パーセント引きになる。

DM CSB 短剣

DAGGER



重さ0.5 強さ10

武器として剣と同じように使用することもできるが、やはりこれは投げつけて使用するものだ。ただ、道具を使用して飛ばすことができないので、威力はさほど期待できない。

飛び道具

飛び道具は忍者の武器。遠く離れたモンスターにもダメージを与えられるのが魅力だが、威力がはっきりわからない点と、投げたアイテムを拾い集めないといけないのが欠点だ。

DM CSB 手裏剣

THROWING STAR

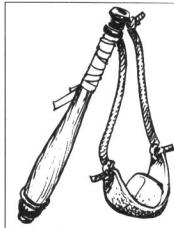


重さ0.1 強さ一

いかにも忍者用の武器である。急所に突き刺されば大きなダメージを与えることもできるのだが、防御力の高いモンスターにはまるで歯が立たない。しょせんは小道具である。

DM CSB 投石器

SLING



重さ1.9 強さ一

石を皮の紐に引っかけて振り回し、モンスターめがけて投げつける道具である。石は至る所に落ちているので弾切れの心配はない。手で石を投げるよりはダメージが大きいはずである。

DM CSB 石

ROCK



重さ1.0 強さ一

直接投げて攻撃することもできるが、投石器を使用したほうが効果的だろう。その場合、投石器は右手に、石は左手に持っていないくてはならない。腰にぶら下げておくと自動補給もできる。

DM CSB 弓

BOW

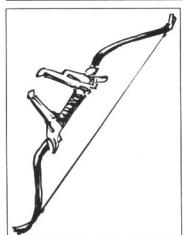


重さ1.0 強さ一

矢を飛ばす道具であり、これ単体では使用できない。使用するときは矢を左手に持った状態で、戦闘オプションの矢を射る、を選べばいい。後列の勇者が援護に使用する武器である。

DM CSB ドラゴンの弓

CLAW BOW

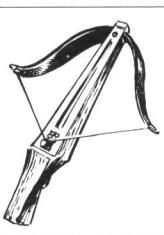


重さ1.0 強さ一

カオスの逆襲に登場する弓である。ドラゴンの称号を冠しているが、それほど強力とは思えない。クロスボウが手に入ったら、さっさと交換してしまって差し支えないだろう。

DM CSB クロスボウ

CROSSBOW

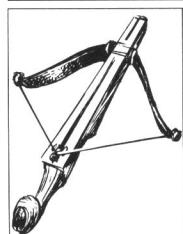


重さ2.8 強さ一

いわゆるボウガンというやつで、通常の弓よりも強力な弦の力で矢を飛ばす道具である。使い方は弓とまったく同じだが、威力はこちらのほうが上。見つけたら交換するといいだろう。

DM CSB スピードボウ

SPEED BOW



重さ3.0 強さ一

クロスボウを強化改良した道具で、飛び道具の中では最大の攻撃力と射程の長さを誇っている。忍者の技能が優れた勇者に持たせれば、かなりの威力が期待できるだろう。

DM CSB 矢

ARROW

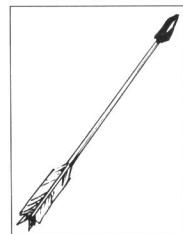


重さ0.2 強さ一

手に持って武器として使うこともできなくはないが、やはり弓を用いて飛ばすのが正しい使い方だ。弓の種類によって攻撃力は変わってくるので、なるべく強力なもので発射しよう。

DM CSB 毒矢

SLAYER



重さ0.2 強さ一

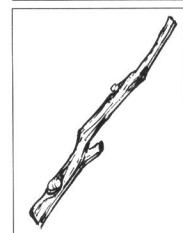
先端に毒が塗られているので、普通の矢よりも大きなダメージを与えることができる。見つけたら常時矢と交換していくといいだろう。矢は何本あっても困らないので捨てないように。

杖

多くの杖にはさまざまな魔法が封じ込められている。それは攻撃呪文であったり、モンスターを追い払う呪文であったりする。ただし、魔法の効果はいつまでも続くとは限らない。

DM CSB 棒

STICK



重さ0.8 強さ一

一見すると、何のへんてつもないただの棒に見えるのだが、振り回すとモンスターを追い払うことができる。モンスターに囮まれたときなどは役に立つアイテムかも知れない。

DM CSB 杖

STAFF



重さ2.6 強さ一

使用者のマナを貯めしてくれる魔法の杖である。武器として使用することもできるが、威力は微々たるものである。後衛の魔術師の護身用武器ぐらに考えておくといいだろう。

DM CSB 小型杖

WAND

重さ0.1 強さ一

使用者のマナを1だけ増やしてくれる。振り回せばモンスターを手なづけることができ、また、使用者のマナを直接ヘルスに変換して治療することもできる。緊急時には便利だろう。



DM CSB 銀の杖

TEO WAND

重さ0.2 強さ一

使用回数には限りがあるものの、火炎防御と呪文防護のシールドが簡単に張れるのは便利だ。後衛の勇者に持たせておけば、いざ、というときにきっと役立ってくれるはずである。



DM CSB コブラの杖

STAFF OF CLAWS

重さ0.9 強さ一

使用者のマナを4も増やしてくれる魔法の杖である。モンスターを追い払ったり、催眠術をかける力を秘めている。とくにカウアトルに対して、その力は最大限に発揮される。



DM CSB ユーの杖

YEW STAFF

重さ3.5 強さ一

使用者のマナを4増やしてくれる。この杖を使用すると、ダンジョンに魔法の明かりを灯すことができる。また、実体を持たない敵を攻撃する対霊呪文を打ち出すことも可能だ。



DM CSB マナーの杖

STAFF OF MANAR

重さ2.9 強さ一

この杖に秘められた力は、対霊呪文と、火炎防御のシールドを作り出すものだ。こういうアイテムの力は出し惜しみせずにどんどん使ってしまおう。あとから続々と登場するからね。

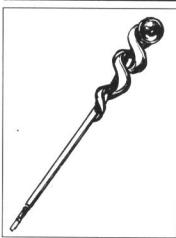


DM CSB 生命の杖

SCEPTER OF LYF

重さ1.8 強さ一

使用者のマナをなんと5も増加してしまう強力な杖。この杖の力は、マナを直接ヘルスに変換してしまうことだ。秘薬を作っている暇がない場合には、かなり重宝するアイテムだろう。



DM CSB 龍の杖

DRAGON SPIT

重さ0.8 強さ一

この杖は、レッド・ドラゴンを手なづけたり、追い払ったりするのに使用するらしいのだが、実際に使用しても思ったほどの効果はない。とくに必要なアイテムではないだろう。



DM CSB イラーの杖

STAFF OF IRRA

重さ2.9 強さ一

火炎防御のシールドと対霊呪文が使用できるが、この杖の真の力は使用者のマナの上限を10も増加させてくれるところにある。使う必要がなくても装備しておきたいアイテムだ。



DM CSB ネタの十字架

CROSS OF NETA

重さ2.1 強さ一

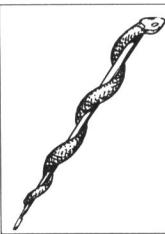


使用者のマナを日も引き上げてくれる。僧侶の技能が高い者が持てば、その真価を発揮することができるだろう。また、この杖を使用すれば、レッド・ドラゴンでさえ手なづけられる。

DM CSB 蛇の杖

SERPENT STAFF

重さ3.3 強さ一



使用者のマナを日も増加してくれるが、使える力が雷撃の呪文と、透視の呪文で使用頻度が低く、また重量もかなり重いので、持ち歩くには適していない。他の杖のほうがいいだろう。

DM CSB 炎の杖

FIRE STAFF

重さ2.4 強さ一



モンスターを追い払う力と、火炎防御のシールドを作り出す力を持っている。しかし、これは炎の杖の眞の姿ではない。この杖に力の玉を合体させたとき、眞の力を発揮するのだ。

DM CSB 真の炎の杖

FIRE STAFF

重さ3.6 強さ一



対壘、火炎、雷撃の3つの呪文が限りなく使用できる上、ロード・カオスを倒すために必要な、呪縛、融合の力も持っている。炎の杖の眞の姿の前では、ロード・カオスも赤子同然。

兜

兜は頭に被って使用する防具だ。王冠のように頭にちょこんと載せるだけのものから、金属の板で完全に頭を覆ってしまうものまで形はさまざままだ。何かひとつは被せておきたい。

DM CSB カリストの王冠

CALLSTA

重さ0.4 強さ一



たんなる王冠。なんの魔力も秘められていない。売れば高いのかもしれないが、お金の概念がないこのゲームにとって、この王冠は無用の長物でしかない。拾う必要はないだろう。

DM CSB ネラの王冠

CROWN OF NERRA

重さ0.6 強さ5

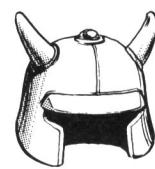


カリスタの王冠と違い、これを被ると賢さの値が10も増加する魔力を秘めている。賢さが上がれば、マナの回復も早くなり、呪文のキレもよくなる。後衛の僧侶や魔術師には最適の兜だ。

DM CSB つの兜

BERSERKER HELM

重さ1.1 強さ12



兜らしい兜としては最も弱いものだが、何も被らないよりはまし。これでも初めのうちはけっこう役に立つ。わりと軽いので、後衛の魔術師にも被せておくといいだろう。

DM CSB兜

HELMET

重さ1.4 強さ17

やや防御力は上昇したが、まだまだ十分とは言えない。他のものが手に入らない場合にこれで我慢をするといった程度のものであろう。これも後衛の魔術師のほうがお似合いの防具だろう。



DM CSB 鉄兜

BASINET

重さ1.5 強さ20

兜と比べると、少し防御力が上がった。しかし、これでもモンスターと戦っていくには不十分だ。かといって後衛に装備させておくには、重量が重すぎる。中途半端で扱いにくい防具だ。

DM CSB 銀兜

CASQUE'N COIF

重さ1.6 強さ25

カオスの逆襲ではスタート地点でいきなり手に入る。これくらいの防御力があれば、兜としては十分使えるだろう。くれぐれも後から出てくる弱い兜と取り替えないように注意しよう。



DM CSB アーメット兜

ARMET

重さ1.9 強さ40

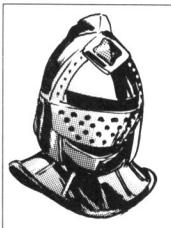
デス・ナイトが被っているのでたくさん手に入るが、それを被ろうとすると、勇者は呪われてしまう。呪われるとどうなるのかは不明だが、あまり気持ちのいいものでないのは確かだ。

DM CSB デックス兜

DEXHELM

重さ1.4 強さ54

被るとすばやさの値が10以上昇する。重量も軽いし、余裕があれば後衛の忍者に被せておくのがいいのではないか。前列の勇者にはもっと強力な兜を装備させたほうがいい。



DM CSB 白金兜

HELM OF LYTE

重さ1.7 強さ一

善を象徴する、白く輝く光の兜である。軽い割には絶大な防御力を持っており、モンスターの攻撃をかなり和らげてくれる。これを手に入れるには厳しい戦いを潜り抜けなくてはならない。

DM CSB 黒鉄兜

HELM OF DARC

重さ3.5 強さ一

前作最強の兜である。絶大な防御力を持っているが、問題なのはその重量である。黒鉄の防具をすべて身につけるとその重量で動きが鈍くなってしまうだろう。軽い防具と併用するように。



DM CSB ラーの兜

HELM OF RA

重さ1.7 強さ62

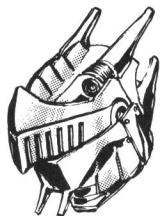
光のシンボルである、ラーの紋章がついた兜である。パーティー編成によっては手に入らない場合もあるが、もし、見つけることができれば、必ず身につけるようにしたい。



DM CSB ドラゴンの兜

DARGON HELM

重さ3.5 強さ76



最大の防御力を持った兜である。兜なのに、ミスリルの胴着などよりも防御力が大きいのだから驚いてしまう。これも必ず手に入るわけではないのだが、どうしてもほしい防具だろう。

DM CSB ホルター

HALTER

重さ0.2 強さ3



いわゆるブラジャー。形状からもわかる通り防御効果はほとんどないので、女性の勇者に趣味で装備させる以外には、まったく使い道がない。間違っても男の勇者に装備させないこと。

胸部防具

胸部防具とは、上半身に身につけるアイテムすべてを示す。ホルターのような胸だけを隠す簡単なものから、鎧のように胸から腰、腕まで完璧に覆ってしまうものもある。

DM CSB ポロのシャツ

TATTERED SHIRT

重さ0.4 強さ5



なんとなく着たくない防具である。危険の多いダンジョンでパンクファッショーンはナンセンスだろう。これももっといい防具を見つけたら着せ替えてやったほうがいいだろう。

DM CSB 絹のシャツ

SILK SHIRT

重さ0.2 強さ4



シルクの下着である。肌触りはいいかもしれないが、防具という観点から見た場合はまるで意味がない。後列の勇者にとりあえず着せておくのはいいが、なるべく他の防具を装備させよう。

DM CSB 上着

KIRTLE

重さ0.4 強さ6



洋服としては、防御力は高いほうだが、これもしょせんは後衛用の気休め防具に過ぎない。ほかにもっと強力な防具を発見している場合は、まったく必要のないアイテムだろう。

DM CSB マント

CAPE

重さ0.3 強さ5



マントは、鎧として上半身に身につけるには頼りないが、首にぶら下げるおこができるので、防御力を少しでも上げるために首に掛けておくのが、正しい使用法だろう。

DM CSB ファイン・ガウン

FINE ROBE

重さ0.3 強さ7



僧侶に似合いそうな服装である。ガウンとセットで着るとぴったり決まるだろう。いずれにせよ、前衛の戦士用の防具でないことは確かだ。もはや着用は好みの問題だろう。

DM CSB 武道着

GHI

重さ0.5 強さ8

なんとなく強そうなイメージをうけるのだが、実際にはたんに丈夫な布でできた服に過ぎない。後衛の忍者に着せれば、それっぽくなるだろう。ようは入れ込み方の問題だ。



DM CSB チュニック

TUNIC

重さ0.5 強さ9

上着が女物なのに対して、チュニックは男物の洋服ということになっている。ま、チュニックを女性が着てもなんら差し支えはないのだが、やはりこういうことは気分の問題だからね。

DM CSB 暗黒のマント

CLOAK OF NIGHT

重さ0.4 強さ10

これも上半身と首の2カ所に着用することができる。また、このマントには使用者のすばさを日上昇させる力があり、前列の戦士の首にかけておけば、戦闘が少しは楽になるだろう。



DM CSB ダブレット

ELVEN DOUBLET

重さ0.3 強さ11

エルフが好んで着用する服である。森の中で目につかないように行動するため、緑に着色されているが、灰色のダンジョンの中では、これが保護色となることはないだろう。

DM CSB 皮チョッキ

LEATHER JERKIN

重さ0.6 強さ17

服としては最大の防御力を持っている。後衛の魔術師や僧侶にも、最低限これくらいの装備はさせたい。皮製ズボンとセットで着用すればかなりの防御効果が得られるだろう。



DM CSB 胴着

MAIL AKETON

重さ6.5 強さ35

鎖かたびらというやつだ。このへんから、材料に金属が使用され始めるので、重量はかなり重くなっていくが、当然防御力もそれにともなって高くなっていく。やはり鎧は金属でなくては。

DM CSB 防火胴着

FLAMEBAIN

重さ5.7 強さ60

見掛けは胴着とほとんど同じだが、この鎧には耐火呪文がかけられていて、装着者の耐火力を12も上昇させてくれる。また、防御力もかなり高く、重量も軽く仕上がっている。

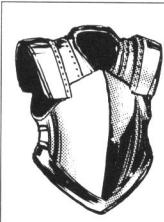


DM CSB 鎧

TORSO PLATE

重さ12.0 強さ65

金属版で作られた鎧らしい鎧なのだが、この重量はばかにならない。防御力は欲しいが、これを着ると、他のアイテムをあまり持ち運べなくなってしまうのが難点だろう。



DM CSB ミスリルの胴着

MITHRAL AKETON

重さ5.2 強さ70

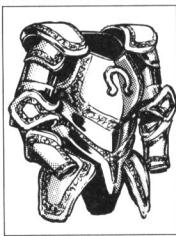


ミスリルという魔法の銀を編んで作った鎖かたびら。ミスリルは軽く、耐久力に優れているので、防具に使用するには最適な金属と言える。鎧の半分以下という軽さはかなりの魅力だ。

DM CSB 白金の鎧

PLATE OF LYTE

重さ10.8 強さ一

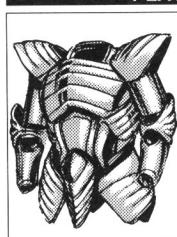


太陽のように光り輝く鎧。前作に登場するものの中では最強クラスの鎧だが、厳しい戦闘を繰り広げることなく、わりと簡単にしかも無造作に手に入る。その場で装備して戦いに備えよう。

DM CSB 黒鉄の鎧

PLATE OF DARC

重さ14.1 強さ一



前作で登場する鎧の中では最強の防御力を持っている。必ず身につけたい鎧だが、その重量が最大の問題である。これを解決する方法はスピードブーツの併用しかないだろう。

DM CSB ラーの鎧

PLATE OF RA

重さ10.8 強さ125



ラーのシンボルが刻まれた強力な鎧である。重量も手ごろなので、ぜひ身につけたい鎧だ。しかし、最大の難点は、勇者の選び方によって、出現しない場合があることだろう。

DM CSB ドラゴンの鎧

DRAGON PLATE

重さ14.1 強さ160



桁はずれの防御力は他の鎧とは比べ物にならない。これがあるのとのないのとではゲーム進行に大きな差が生じてしまうだろう。しかし、これも場合によっては手に入らないことがある。

脚部防具

脚部防具は、腰から下に身につけるアイテムである。パンツ、ズボンはもちろん、ガウンなどもこの部類に入る。前列を護る勇者には、金属製のもも当てを身につけさせよう。

DM CSB 皮腰布

BARBARIAN HIDE

重さ0.3 強さ一



バーバリアンが好んで着用している粗末な腰布。前作でAZIZIとHALKが初めて身につけていた。防具というよりは、大事なところを隠すための下着に近いのではないだろうか。

DM CSB ボロのズボン

TATTERED PANTS

重さ0.3 強さ4



名前の響きがあまりよろしくない。悪の渦巻くダンジョンの中で、派手なファッションを身につけるのもナンセンスだが、やはりもうちょっといいものを着せてやりたいものである。

DM CSB 騎士のマント

TABARD

重さ0.4 強さ5

名前から受けるイメージはかなりいいのだが、実際には貧しい農民が身につけている粗末な布切れのことである。ただ、形が騎士のマントに似ていることからこの名で呼ばれている。

DM CSB ガウン

ROBE

重さ0.4 強さ6

ファイン・ガウンと揃えて着用させれば、どこに出しても恥ずしくない一人前の僧侶の姿になる。防御効果は乏しいが、僧侶とは防具に頼らず、呪文の力で自分の身を守るものである。

DM CSB 長衣

GUNNA

重さ0.5 強さ7

美しい青に染められた長衣は女性の勇者によく似合う。上着と揃えて着用させれば、殺伐たるダンジョンも少しは華やかになるであろう。やはりこの服は男の勇者には似合わない。

DM CSB 武道ズボン

GHI TROUSERS

重さ0.5 強さ9

武道着と揃えて着用すれば、東洋の神秘的なイメージを醸し出すことができるだろう。忍者にはこれしかない。一流の忍者を目指すのなら、防具に頼らず、おのれの肉体だけで勝負せよ。

DM CSB 青色ズボン

BLUE PANTS

重さ0.6 強さ12

チュニックと上下揃いになっている男性用の衣服。もしかしたらジーンズのことなのかもしれない。身軽に動けるのが利点だが、防具として見ると、かなり危なっかしい。

DM CSB 緑のズボン

ELVEN HUKE

重さ0.3 強さ13

エルフが好んで身につけているズボンで、ダブルレットとお揃いになっている。かなり軽く仕上がっておりには防御力が高い。後衛に履かせておくには、いいズボンだろう。

DM CSB 皮製ズボン

LEATHER PANTS

重さ0.8 強さ20

たんなる皮パンだが、このくらいの防御力が高いと、ばかにできない。後衛用の防具としては最も優れたズボンだろう。これ以上のものは重すぎて後衛には負担がかかりすぎる。

DM CSB 金属ズボン

LEG MAIL

重さ5.3 強さ35

編んだ鎖で作られたズボン。かなり頑丈ではあるのだが、金属製なので当然のことながら重い。だが、前列でモンスターと戦う戦士は重さなど気にしてはいるのが現状である。

DM CSB ミスリル・ズボン

MITHRAL MAIL



重さ4.1 強さ55

ミスリル銀で作られた金属ズボン。重量も軽く、防御効果も高いので、使い心地はかなりいい。特殊な力を持った防具を見つけるまでは、このズボンを履かせておくといいだろう。

DM CSB 金属脚絆

LEG PLATE



重さ8.0 強さ56

金属版をベルトで腿に固定して使用する。見ためはかなり強そうなのだが、実際の防御力はミスリル・ズボンと1しか違わない。軽いミスリル・ズボンを使用したほうがいいだろう。

DM CSB 力の脚絆

POWERTOWERS



重さ8.1 強さ88

装着者の力の値を10も引き上げてしまう魔法の脚絆。防御力云々よりも、この力の方が重要だ。力が上がりればそれだけ戦闘も早く終わる。場合によってはドラゴン脚絆よりも使えるだろう。

DM CSB 白金脚絆

POLEYN OF LYTE



重さ7.2 強さ一

まばゆい光を放つ白金で作られた脚絆。鎧、盾、兜とセットで身につければ、神々しいまでの輝きを放つだろう。これこそが勇者にとっての真の華やかさというものだ。

DM CSB 黒鉄脚絆

POLEYN OF DARC

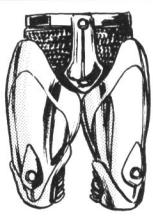


重さ9.0 強さ一

前作最強の脚絆。白金の防具とは対象的に、暗い雰囲気を漂わせる漆黒の脚絆である。悪のイメージが強いが、呪われているわけではないので、安心して着用してくれ。

DM CSB ラーの脚絆

POLEYN OF RA



重さ7.2 強さ90

ラーのシンボルが刻まれた、黄金の脚絆。とくに魔力は込められていないが、防御力のわりに軽いところなど、やはりただのアイテムではない。運がよければ手に入るだろう。

DM CSB ドラゴン脚絆

DRAGON POLEYN

重さ9.0 強さ101



凄じいまでの防御力を持つカオスの逆襲最強の脚絆。欠点はその重量だが、スピードブーツと併用すれば問題ないだろう。ただし、メンバーの選択によっては入手できないこともある。

ブーツ

ブーツとは足に履くものすべてを示す。皮製の単純なものから、金属製の重いものまでいろいろある。ただ、このブーツだけは、防御力より履き心地で選んだほうがいいだろう。

DM CSB 皮サンダル

SANDALS



重さ0.6 強さ5

厚い皮を足の裏に皮紐で固定しただけの粗末な履物。履き心地はいいのかもしれないが、防具としてはいまひとつ。この程度のものなら、とくに装備する必要はないだろう。

DM CSB 緑のブーツ

ELVEN BOOTS

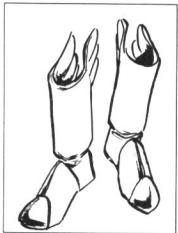


重さ0.4 強さ13

わりと地味なブーツだが、これを履いていると、持ち運ぶアイテムの制限重量が10パーセント増しになるのだ。強さもそこそこので、後列の勇者にはこれを装備させておくといいだろう。

DM CSB スピードブーツ

BOOTS OF SPEED



重さ0.8 強さ16

これを履いていれば、ロード値が黄色になっていても、通常と同じ速度で行動できる。重い防具を身につける戦士には、このブーツを履かせて移動速度を迅速に保つように。

DM CSB 皮ブーツ

LEATHER BOOTS



重さ1.6 強さ20

皮製のわりには防御力が高くなっているのだが、残念ながら重量が重すぎる。これを装備するぐらいなら、重量が同じで防御効果が高い金属ブーツを装備したほうがいいだろう。

DM CSB スエードブーツ

SUEDE BOOTS



重さ1.4 強さ-

なめし皮で作られているので、皮ブーツよりも軽く軽らかく仕上がっている。履き心地は抜群だが、防御効果はいまひとつ。これぐらいなら魔力を持ったブーツを着用させたい。

DM CSB 金属ブーツ

HOSEN

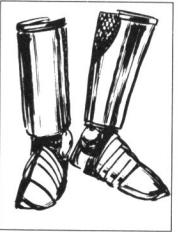


重さ1.6 強さ30

編んだ鎖で作られた、金属製のブーツ。金属でできているわりには軽く仕上がっていて、防御力もかなりある。ブーツに防御力を求める人は、この金属ブーツが最適だろう。

DM CSB 金属脚絆

FOOT PLATE

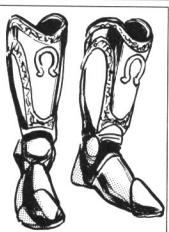


重さ2.8 強さ37

膝から足の爪先までを完全に覆ってしまう金属板製の鎧。腿に装着する金属脚絆とセットになっている。お揃いで身につければ防御力はかなりのものだが、重量に悩まされることだろう。

DM CSB 白金ブーツ

GREAVE OF LYTE



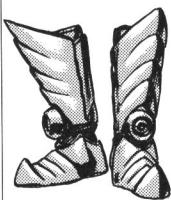
重さ2.4 強さ-

白く光り輝くブーツ。防御力の高さを考慮すると、かなり軽いと言わざるを得ないのだが、白金の鎧をすべて身につけようと思うと重量オーバーになってしまふ。ブーツは諦めよう。

DM CSB 黒鉄ブーツ

GREAVE OF DARC

重さ3.1 強さ一

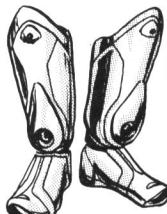


前作最強の防御力を誇るブーツだが、黒鉄の防具をすべて揃えると、まず重量オーバーになる。防御力は魅力だが、ブーツだけはスピードブーツにして移動速度を保たなくてはいけない。

DM CSB ラーのブーツ

GREAVE OF RA

重さ2.4 強さ50

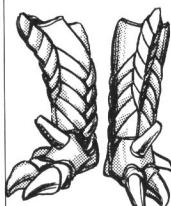


防御力が高く、重量も金属脚絆と比べると軽いのだが、ラーの防具をすべて揃えるとなると、その総重量はばかにならない。どれかひとつ諦めるとしたらブーツしかないだろう。

DM CSB ドラゴンブーツ

DRAGON GREAVE

重さ3.1 強さ60



カオスの逆襲最強のブーツだ。できればドラゴンの防具をすべてセットで装備したいが、実際にそうすると、重量が重すぎて行動速度が遅くなってしまう。やはりスピードブーツが一番。

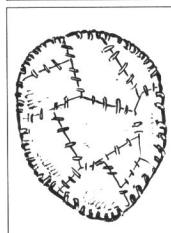
盾

盾は攻撃にも使うことができるが、基本的には左手に持って防御に使う。ただし、盾を持つと弓や投石器が使えなくなるので、盾は前列の勇者にだけ持たせておくといいだろう。

DM CSB 皮製盾

LEATHER SHIELD

重さ1.0 強さ一



動物の皮を何枚も張り合わせて硬い板状にしたもの。とにかく軽いのが特長だが、防御力は盾の中では最低となっている。盾は全体的に軽い防具だから、防御力で選ぶといいだろう。

DM CSB 水晶の盾

CRYSTAL SHIELD

重さ1.0 強さ16

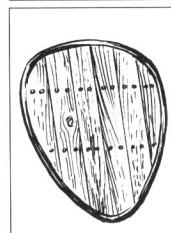


名前から受けるイメージは、魔力を持った強力なアイテム、という感じだが、このカオスの逆襲では、最も弱いただの盾として登場する。立派な名前にごまかされないように。

DM CSB 木製盾

WOODEN SHIELD

重さ1.4 強さ20



厚手の木の板を横に何枚か打ちつけて作った盾。防御力はそこそこあるが、所詮は木の板だ。鋭い牙や剣の攻撃、火炎弾などを防ぎきれるはずがない。壊れないのが不思議なくらいだ。

DM CSB バックラー

BUCKLER

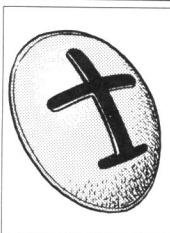
重さ1.1 強さ一



小さな金属製の円盤で、これを腕に固定して使用する。敵の攻撃は、腕そのものを動かすことによって受け流す。金属製なので防御力はやや高くなっているが、面積が小さいのが欠点だ。

DM CSB ネタの盾

NETA SHIELD



重さ1.1 強さ22

僧侶のシンボルであるところのネタの印がついていることからもわかる通り、この盾は後衛の僧侶用の盾なのである。戦士が持ってはいけないわけではないが、前衛にこの盾は貧弱すぎる。

DM CSB 小型盾

SMALL SHIELD

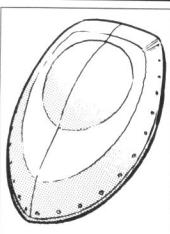


重さ2.1 強さ35

小型とはいえ立派な金属製の盾なのだ。防御力はまだ低いか、盾はめったに手に入らないから、防御力が低いからといって捨てないように。両手に持つこともできるんだから。

DM CSB 大型盾

LARGE SHIELD



重さ3.4 強さ一

小型盾と同じく金属製の盾だが、面積が広くなった分、防御効果も高くなった。これくらいの防御力が高いと、かなり使える。前列で戦う勇者には最低でもこれぐらいの盾は持たせてやりたい。

DM CSB サーの盾

SAR SHIELD

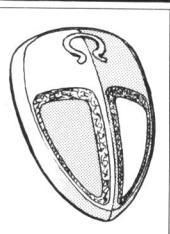


重さ3.4 強さ56

前作の大型盾の代わりとしてカオスの逆襲に登場したのがこの盾。闇を象徴するサーのシンボルが表面に刻み込まれている。手に入れるためには、ゴーの金貨が大量に必要となる。

DM CSB 白金盾

SHIELD OF LYTE

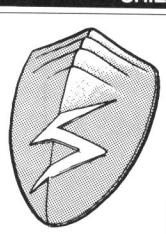


重さ3.0 強さ一

表面が白金色と青色の二色で塗り分けられた美しい盾だ。かなり高い防御力を誇っているにも関わらず、重量は軽く、問題点は何もない。見つけたらただちに装備してもらいたい。

DM CSB 黒鉄盾

SHIELD OF DARC

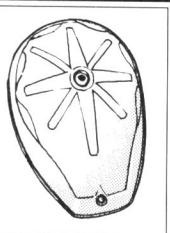


重さ4.0 強さ一

前作では最強の防御力をもつ盾である。重量も盾の中では最大だが、他の鎧などと比べれば、盾の重量などほとんど問題にならないぐらい軽い。見つけたら迷わず装備してくれ。

DM CSB ラーの盾

SHIELD OF RA



重さ3.0 強さ85

表面に大きくラーのシンボルが描かれた、黄金色に光り輝く美しい盾。ラーの兜、鎧、脚絆と揃えて装備させるのがベストだろう。この盾を見つけたら、手に取る前にセーブしておこう。

DM CSB ドラゴンの盾

DRAGON SHIELD



重さ4.0 強さ100

ドラゴンの顔がデザインされた盾で、防御力が異常に高い。唯一の問題点は重量だが、それも實際にはほとんど気にならない程度だ。運よく手に入れることができたら、必ず装備しよう。

首飾り

首飾り系のアイテムは、首にかけているだけで効果を発揮する。ほとんどの場合、たいした効果は得られないが、ものによっては勇者の能力値が上昇することもあるのだ。

DM CSB ムーンストーン

MOONSTONE

重さ0.2 強さ一



緑色の宝石がはめ込まれているペンダントで、身につけたものはマナの上限が3ポイント上昇する。たった3増えるだけでもけっこうありがたいものだ。後衛の僧侶に装備させよう。

DM CSB 首飾り

CHOKER

重さ0.1 強さ一



宝石をはめ込んだ首輪である。ペンダントと違って首に固定するため、激しく動き回っても邪魔になる心配がなく戦士向きの装飾品といえる。しかし、特殊効果はまったくない。

DM CSB 灯の護符

ILLUMULET

重さ0.2 強さ一



魔法の明かりの呪文が封じ込められた宝石がはめ込まれているペンダント。これを装着していれば、ダンジョンが少しだけ明るくなる。これといって必要なアイテムではない。

DM CSB 魔よけ

GEM OF AGE

重さ0.2 強さ一



身につけた人を邪悪な力から護ると言われている、神秘の宝石がはめ込まれたペンダント。しかし、ゲーム上では、これを着けていても、とくに際だった変化は見られない。

DM CSB フェラル

PENDANT FERAL

重さ0.2 強さ一



狼の顔を形取ったペンダントで、瞳の部分にふたつの赤い宝石がはめ込まれている。これを装備すると、魔術師の技能が上昇する。後衛の魔術師の必須アイテムといえるだろう。

DM CSB 魔法の護符

JEWEL SYMAL

重さ0.2 強さ一

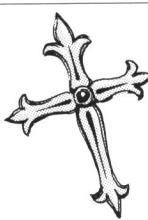


祈りの石という宝石がはめ込まれたペンダント。これを装着した者は魔法に対する抵抗力がかなり上昇する。敵の魔法に対して抵抗力の弱い戦士に装備させるといいだろう。

DM CSB 十字架

EKKHARD CROSS

重さ0.3 強さ一



小型の十字架をペンダントにしたものだ。やはりこのアイテムは僧侶が装着するべきだろう。しかし、この十字架にはこれといった特殊能力はない。できれば、他の首飾りを身につけよう。

DM CSB ヘリオン

HELLION

重さ0.2 強さ一



火の精靈の力が封じ込められたペンダント。凄まじい力を秘めているのだが、いまだかつて、それを発動させたものはひとりもいない。とくに取る必要はないのではなかろうか。

魔法のアイテム

魔法のアイテムは、武器と同じように右手に持って使用することのできるアイテムだ。強力な呪文が封じ込められているが、無限に使えるわけではないので乱用は避けよう。

DM CSB 魔法の箱[青]

BLUE MAGIC BOX

重さ0.6 強さ一

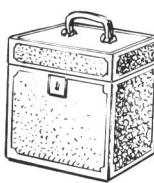


一定時間だけすべてのモンスターの動きを停止することができる。敵に囮まれたとき、レッド・ドラゴンにダメージを与えるときなどに使用すると効果的だろう。使用回数は1回のみ。

DM CSB 魔法の箱[緑]

GREEN MAGIC BOX

重さ0.9 強さ一



使い方は魔法の箱[青]とまったく同じ。ただし、緑のほうがモンスターを停止しておける時間が長い。わりとたくさん落ちているアイテムなので、惜しみなく使用していこう。

DM CSB 恐怖の角笛

HORN OF FEAR

重さ0.8 強さ一



吹くと不気味な音が流れ出し、それを耳にしたモンスターは恐怖のあまり逃げ出してしまう。敵に囮まれたときや、モンスターを誘導するときに使用する。無制限に使用できる。

DM CSB 炎の手袋

FLAMMITT

重さ1.2 強さ一



炎の魔力を宿したガントレット。使用者のマナを増幅し、少量のマナを強力な火炎弾に変化させ撃ち出すことができる。ただし、使用回数には限りがあるので、無駄使いは避けるように。

DM CSB 時の眼

EYE OF TIME

重さ0.1 強さ一



魔法の箱を強化したアイテム。使用するとモンスターの動きを停止することができるのと同じだが、使用回数が増えた。モンスターが停止している時間は青い魔法の箱と同じくらい。

DM CSB 稲妻リング

STORMRING

重さ0.1 強さ一



雷撃の魔力が封じ込められている指輪。強力な雷撃を数回撃ち出すことができる。無駄使いはよくないが、積極的に使用していくないと使用することなくゲームが終了してしまうだろう。

鍵

鍵は鍵穴に差し込んで扉を開いたり、壁を消したりするものだ。鍵を使用することで、状況が悪くなることは基本的でない。しかし個数には限りがあるので無意味な使用は避けよう。

DM CSB 鉄の鍵

IRON KEY



重さ0.2 強さ一

最もありふれた鍵である。基本的にこの鍵を必要とする場所のそばに落ちていることが多い。それ以外の場所に落ちているものは拾っても結局使わざじまいになってしまうだろう。

DM CSB 黄金の鍵

GOLD KEY

重さ0.1 強さ一

黄金で作られた鍵で、カオスの逆襲では最も使用頻度の高い鍵だ。使用場所と落ちている場所が離れていることが多く、常に背中にショット、持ち運んでいかなくてはならない。



DM CSB 暗黒の鍵

ONYX KEY

重さ0.1 強さ一

オニキスという黒い宝石がはめ込まれた鍵。この鍵は道を閉ざしている扉を開くときに使用するが、じつは鍵を使用しなくとも先に進むことができる場合が多い。無駄使いしないように。

DM CSB Bの鍵

KEY OF B

重さ0.1 強さ一

アルファベットのBの文字が形取られた鍵。カオスの逆襲では、Bの鍵はたくさん手に入るのだが、実際には地下1階で2個使用するだけ。それ以上は拾っても意味がない。



DM CSB 銀の鍵

SOLID KEY

重さ0.1 強さ一

鈍く光る銀で作られた鍵。カオスの逆襲では、KUの道で手に入る。しかし、この鍵を持っているのは強力なレッド・ドラゴン。入手するにはかなりの苦戦を強いられるだろう。



DM CSB 四角い鍵

SQUARE KEY

重さ0.1 強さ一

掘む部分が正方形になっているためこう呼ばれている。カオスの逆襲では四角い鍵を使用する鍵穴は数カ所あるが、いずれも使用する場所の近くで入手することができるだろう。



DM CSB 十字の鍵

CROSS KEY

重さ0.1 強さ一

カオスの逆襲で、この鍵を入手するにはちょっとした勇気がいる。しかし、恐れることはない。とにかく行動してよう。また、この鍵には1カ所だけ使用してもなくならない鍵穴がある。



DM CSB ターコイズの鍵

TOURQUISE KEY



重さ0.1 強さ一

前作では、貴重なアイテムが保管されている4つの小部屋の扉を開けるために使用するが、鍵はひとつしかないのですべての小部屋に入ることはできない。使う前にセーブしよう。

DM CSB トパーズの鍵

TOPAZ KEY



重さ0.1 強さ一

柄の部分にトパーズという宝石が埋め込まれた鍵である。カオスの逆襲ではランダムアイテムとして手に入ることがあるが、使用する場所はどこにもないので無理に取っておく必要はない。

DM CSB エメラルドの鍵

EMERALD KEY



重さ0.1 強さ一

ROSの道を切り開くために必要な鍵である。地下4階のパスワール地帯の奥に安置されているが、レッド・ドラゴンの集団がこの鍵を保護しているのでうかつに動き回るのは危険だ。

DM CSB ルビーの鍵

RUBY KEY



重さ0.1 強さ一

カオスの逆襲で、DAINの道を切り開くためになくてはならない鍵である。翼の鍵を手に入れることができたならば、そのあとでこの鍵を手にするのはさほど難しくはないだろう。

DM CSB サファイアの鍵

SAPHIRE KEY



重さ0.1 強さ一

サファイアがはめ込まれた鍵。□□□の入り口の前にある休憩地点の扉を開く鍵であるが、手に入れるためには□□□に入ってブラック・フレームの集団を倒さなくてはならない。

DM CSB どくろの鍵

SKELETON KEY



重さ0.1 強さ一

前作では最下層に通じるバイパスと本道をつなぐために使われた。カオスの逆襲でもほぼ同じ使い方をするが、今回はひとつの鍵でいくつもの壁を消すことができるようになった。

DM CSB 翼の鍵

WINGED KEY



重さ0.1 強さ一

前作、カオスの逆襲ともにダンジョンに1本しか落ちていない。前作では最下層の重要な地点に通じる道を開くのに使用された。カオスの逆襲ではDAINの道を切り開くときに使う。

DM CSB ラーの鍵

RA KEY



重さ0.1 強さ一

前作では、炎の杖が安置されている回廊の入り口を開くために使用する、最重要的鍵だったが、カオスの逆襲ではそれほど重要ではない。なくてもそれほど困らないだろう。

DM CSB マスターキー

MASTER KEY



重さ0.1 強さ一

前作、カオスの逆襲とともに最重要地点の手前の扉を開くために使用する最も重要な鍵だ。しかし、カオスの逆襲の場合は手に入らなくてゲームを終わらせることはできる。

DM CSB まがり鍵

LOCK PICK



重さ0.1 強さ一

曲がった針金で鍵をこじ開ける道具だ。開けられる鍵穴は決まっているが、これを使えば貴重な鍵を消耗することなく扉を開くことができる。しかし、この鍵はカオスの罠の一種なのだ。

フラスコ

フラスコは僧侶の呪文にはなくてはならないものだ。できるだけたくさんフラスコを手に入れ、常に秘薬を用意しておきたい。軽くて割れないので大量に持ち運んでも大丈夫だ。

DM CSB 空フラスコ

FLASK



重さ0.1 強さ一

科学の実験に使用するガラス製の瓶。かなり頑丈で投げても割れることはない。秘薬を作り出すためにはこのフラスコが必要だ。常に大量のフラスコを持ち歩くように。

DM CSB 水入りフラスコ

FLASK WITH WATER

重さ0.3 強さ一

水の入ったフラスコ。皮袋と同じ量の水が入っているが、皮袋は3回飲めるのに対し、フラスコの水は1回しか飲むことができない。しかし、フラスコの水のほうがより渴きを癒せる。

DM CSB 秘薬モン

MON POTION



重さ0.3 強さ一

スタミナを回復させる秘薬モンが入ったフラスコ。睡眠中にスタミナを回復させるためには食料を消費する。マナがある場合は貴重な食料を減らさないためにも、この秘薬を飲もう。

DM CSB 秘薬ヤー

YA POTION

重さ0.3 強さ一

モンスターの剣や打撃による攻撃のダメージを軽減させる秘薬ヤーが入ったフラスコ。強敵と戦う前に、この秘薬を大量に飲んでおけば戦闘がかなり楽になることだろう。

DM CSB 秘薬デイン

DAIN POTION

重さ0.3 強さ一



賢さの数値を一時的に上昇させる秘薬デインが入ったフラスコ。賢さは魔術師の呪文の威力を左右する。DAINの道のように、呪文を多用する場所で飲んでおくと効果的だろう。

DM CSB 秘薬ネタ

NETA POTION



重さ0.3 強さ一

活力の数値を一時的に上昇させる秘薬ネタが入っているフラスコ。活力が高くなれば、ヘルスの回復速度が早くなる。睡眠前、強敵と戦う前などに飲んでおくといいだろう。

DM CSB 秘薬ヴィー

VI POTION



重さ0.3 強さ一

ヘルスを回復する秘薬ヴィーが入ったフラスコ。ゲーム中では最も多用する秘薬であろう。ダンジョンの中では、いつ危険が迫るかわからない。常に秘薬ヴィーを大量に用意しておこう。

DM CSB 対ヴェン秘薬

ANTIVEN POTION



重さ0.3 強さ一

モンスターに噛まれて受けた毒を消し去る、対ヴェン秘薬が入ったフラスコ。この秘薬も秘薬ヴィーについて2番目に使用頻度の高い秘薬だ。常に2、3個は用意しておきたい。

DM CSB 秘薬ロス

ROS POTION



重さ0.3 強さ一

速さの数値を一時的に上昇させる秘薬ロスが入ったフラスコ。飛び道具を使用するときには速さの値が影響するのだろうが、目に見える変化はほとんどない。さほど重要性のない秘薬だ。

DM CSB 秘薬クー

KU POTION

重さ0.3 強さ一



強さの数値を一時的に上昇させる秘薬クーが入ったフラスコ。これを大量に飲んでおけば、モンスターに武器で攻撃したときのダメージが大きくなる。強敵と戦う前には必ず飲もう。

DM CSB 秘薬イー

EE POTION

重さ0.3 強さ一



マナを回復させる秘薬イーが入ったフラスコ。しかし飲んで回復するマナは、この秘薬を作り出すときに使ったマナの半分以下なので、緊急時以外にはまるで役に立たない。

DM CSB 秘薬ヴェン

VEN POTION

重さ0.3 強さ一



このフラスコはモンスターに投げつけて使用する。物にぶつかると、フラスコは粉々に碎け、その場所に毒の霧を撒き散らす。毒の霧の強さはものによって、まちまちである。

DM CSB フル爆弾

FULL BOMB

重さ0.3 強さ一



火炎弾の呪文が封じ込められたフラスコで、投げつけると大爆発を起こす。いなれば、火炎瓶のようなものだ。このフラスコだけはプレーヤーの呪文を作り出すことができない。

食料

このゲームで最も難しいポイントが、食料の管理である。何も考えずに進んでいくと食料が尽き、かといって手に入れることもできず、ただ餓死を待つのみとなってしまうのだ。

DM CSB リンゴ

APPLE

重さ0.4 強さ一



大振りの真っ赤に熟したリンゴである。美味しそうだが、やはり果物なので満腹感を覚えるには物足りない。このリンゴは肉料理を食べたあとのデザートにするのが最適だろう。

DM CSB トウモロコシ

CORN

重さ0.4 強さ一

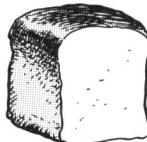


穀物の一種なのでそれなりの満足感は得られるが、やはり1本では栄養価が低い。最弱のファイアー・ボールで焼いてから食べると美味しい。バターかしようゆがあれば最高なのだが。

DM CSB パン

BREAD

重さ0.3 強さ一

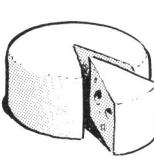


形から判断して普通の食パンのようである。栄養価もなかなか高い。バターかジャムを塗って食べたいところだが、そんなものはダンジョンの中には落ちていないので諦めよう。

DM CSB チーズ

CHEESE

重さ0.8 強さ一



牛乳から作られた発酵保存食品。やや、重量が重いのが欠点だが、さすがに栄養価は高い。パンと一緒に食べるといいのではなかろうか。これであとワインがあれば文句なしなのだが。

DM CSB スクリーマーの肉

SCREAMER SLICE

重さ0.5 強さ一



スクリーマーを倒したときに得られる肉である。果してどんな味がするのだろうか。栄養価はさほど高くないので持ち歩いても意味がない。倒したその場で食事にしたほうがいいだろう。

DM CSB 丸虫の肉

WORM ROUND

重さ1.1 強さ一



マゼンタ・ワーム、アーマード・ワームを倒したときに得られる肉である。重い、栄養価が低い、まずい、と3拍子揃っている最悪の食料だが、飢えをしのぐには役に立つ。

DM CSB もも肉

DRUMSTICK

重さ0.4 強さ一



ペイン・ラットを倒したときに得られる肉である。巨大なネズミのもも肉が美味しいのかどうかは不明だが、栄養価はかなり高い。携帯用食料としては最高のものだろう。

DM CSB すね肉

SHANK

重さ0.4 強さ一



ヘル・ハウンドを倒したときに得られる肉である。犬の肉など、できれば食べたくないのだが、その栄養価の高さのことを考えると、捨てておくのはあまりにももったいない。

DM CSB ドラゴンステーキ

DRAGON STEAK

重さ0.6 強さ一



レッド・ドラゴンを倒したときに大量に得られる最高の栄養価を持つ肉である。カオスの逆襲では腐るほどこの肉が手に入るの、食料不足に悩まされることはないだろう。

その他

ここで紹介するアイテムは、鍵の代わりに使用するものや、使って便利なアイテム、そのほかまったく意味のないものもある。どれをどこで使用するか、それが問題だ。

DM CSB 黄宝玉

ORANGE GEM

重さ0.3 強さ一



透き通る黄色の宝石である。カオスの逆襲では、この宝石が落ちている先の場所に、その後の冒険を楽にしてくれる仕掛けがある。それを利用するかどうかはプレーヤーしだいだ。

DM CSB 銅貨

COPPER COIN

重さ0.1 強さ一



日本で言えば10円玉。通貨としての価値はかなり低いが、ダンジョンの中の仕掛けを作動させるには役立ってくれるだろう。また、コインはスロットに入れるものとは限らない。

DM CSB 青宝玉

BLUE GEM

重さ0.2 強さ一



美しい青色に光り輝く宝石である。カオスの逆襲では、炎の回廊にあるヴィーの祭壇を出現させると使うが、うまく行動すれば、死者が出ることはないはず。無理に使う必要はない。

DM CSB 緑宝玉

GREEN GEM

重さ0.2 強さ一



深い緑色の宝石である。カオスの逆襲では、壁に埋めこまれているのを発見することになるだろう。宝玉を取ったら急いでそこから離れること。のんびりしていると危険だぞ。

DM CSB 銀貨

SILVER COIN

重さ0.1 強さ一



銀で作られた硬貨である。コインは仕掛けを作動させる鍵の役割をはたすものだが、そのほかにもおもしろい使い方がある。右手にコインを持ってアイテムとして使ってみよう。

DM CSB 金貨

GOLD COIN

重さ0.1 強さ一



硬貨の中ではもっとも通貨価値が高いものである。金は、純度の高いものは現在でも高い価値を持ち、人間の欲を象徴する貴金属である。死んでもなお金に執着する人間もいるようだ。

DM CSB ゴーの金貨

GOR COIN

重さ0.1 強さ一



カオスの逆襲では硬貨はこのゴーの金貨1種類だけになった。かなり大量に手に入るが、そのかわり使用するときにも大量に使う。どこかにまとめて保管しておくといいだろう。

DM CSB ゾーキャスラーカ

ZOKATHRA

重さ0 強さ一



前作では、炎の杖に真の力を発生させるための鍵となる物質である。また、このアイテムはプレーヤーが自由に創り出せる唯一の物質なので、目印としてあちこちに置くことができる。

DM CSB コーバム

CORBUM

重さ0 強さ一



カオスの逆襲の最終目的は、4つのコーバムを集め、フル・ヤの炉に投げ込むことである。数多くの仕掛けピットの奥に安置されているが、必ず取れる。諦めないで何度も挑戦しよう。

DM CSB 虫めがね

MAGNIFIER

重さ0.2 強さ一



物を拡大するときや、光を集めて火を起こすときに使用する道具だが、このダンジョンの中ではいろんな仕掛けを作動させるための鍵として使う。カオスの逆襲には使用場所がない。

DM CSB 魔法の石

CORBAMITE

重さ0 強さ一



じつはコーバム鉱石と同じものだが、前作では魔法の石という名前で登場する。これも鍵のような使い方をするが、重要なのは重さがない、という点だ。使う場所は簡単にわかるはずだ。

DM CSB たいまつ

TORCH

重さ1.1 強さ一



手に持つと燃え上がり、しばらくの間、ダンジョンを照らししてくれる。魔術師の技能が低くて強力な明かりを作り出せないとにはかなり重宝するだろう。わりとたくさん落ちている。

DM CSB 曙の鏡

MIRROR OF DAWN

重さ0.3 強さ一



いわくありげな手鏡である。前作にふたつ登場して、2カ所で使う。最初に見つけたものを持ち運んでいれば、ふたつめの鏡は取る必要はない。謎かけの答えのひとつになっている。

DM CSB 卷物

SCROLL

重さ0.1 強さ-



ダンジョンの要所要所に落ちていて、ヒントを与えてくれるものが卷物である。読んだあとは捨ててしまってもいいが、どの卷物も必ず一度は目を通し、必要ならばメモを取っておこう。

DM CSB 魔法の巻物(地図)

MAP

重さ0.1 強さ-



日本版のカオスの逆襲にのみ登場するアイテム。右手に持てば、勇者の周りのマップを表示してくれる。また、僧侶の呪文をかけておけばさらに役立つ情報が表示される。

DM CSB 魔法の巻物(モンスター識別)

DISCRIMINATE MONSTER

重さ0.1 強さ-



右手に持つていれば、目の前にいるモンスターの名前を表示してくれるが、ヘルスや強さなどのデータは表示されないので、実際にあまり使えない。捨ててしまってもいいだろう。

DM CSB 皮袋

WATERSKIN

重さ0.3 強さ-



飲み水を携帯するときに使用する。泉に近付けると、3回分の水が補給され、重さが0.5キログラムになる。なるべくたくさん持っていたほうが安心だが、重くなるので4つが最適だろう。

DM CSB ロープ

ROPE

重さ1.0 強さ-



ピットの手前に立ち、そこでロープを右手に持って使用すると安全にピットを降りることができる。ただし、ダメージを受けないのは1階分の高さだけ。それ以上深い穴には効果がない。

DM CSB 羅針盤

COMPASS

重さ0.1 強さ-



どこにしまっておいても、常に現在勇者が向いている方角を指示してくれる。自分でマッピングする人は便利なアイテムだろう。魔法の巻物と併用すれば、さらに効果的だ。

DM CSB 兎の足

RABBIT'S FOOT

重さ0.1 強さ-



ちょっと気持ち悪いが、海外では幸運のお守りとして愛されているアクセサリーである。さほど効果はないのだが、危険なダンジョンを探索するときの気休めにはなるだろう。

DM CSB 箱

CHEST

重さ5.0 強さ-



8個のアイテムを入れておくことができる。中のものを出し入れするときは右手を持って使用する。箱 자체がかなり重いのが欠点だが、アイテムを持ち切れなくなったときには重宝する。

DM CSB 玉石

BOULDER

重さ8.1 強さ一

日本で言えば漬けものの石といったところだろうか。とにかく重いので持ち運ぶのには不便だが、その重さを利用して、いろいろな使い方ができる。腕力トレーニングに使用するのもいい。



DM CSB 灰

ASHES

重さ0.4 強さ一

レッド・ドラゴンの炎で焼き尽くされたアイテムの成れの果てなのだろう。これ自身にはまったく意味はないのだが、この灰の下に燃え残ったアイテムが隠れていることがあるので注意。

DM CSB 骨

BONES

重さ0.8 強さ一

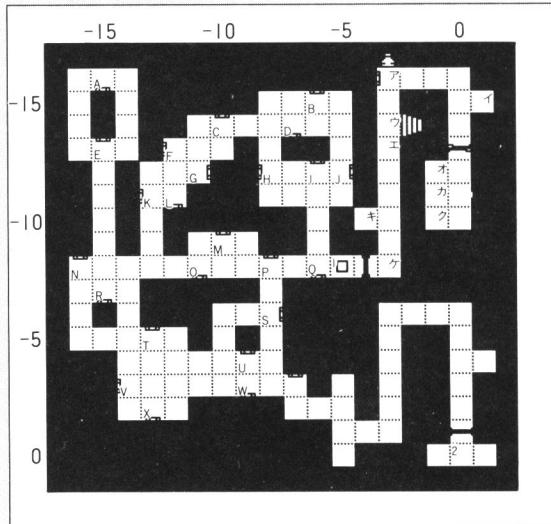
殺された冒険者の遺骨である。魂がどこかへと迷ってしまったらしく、ヴィーの祭壇にもっていっても復活することはない。勇者にできることは冥福を祈ることくらいであろう。



マップ



ダンジョンの中には武器や防具などの貴重なアイテム類、また、生存に欠かせない水や食糧がある。しかし、それと同時にさまざまな仕掛けや罠、モンスターたちも待ち受けているのだ。



- | | | |
|--|---|--|
|  上り階段 |  落とし穴 |  コインスロット |
|  下り階段 |  ブルーミスト |  眼型スイッチ |
|  仕掛け壁 |  回転床 |  宝玉スロット |
|  パスウォール |  ブラック・フレーム |  たいまつホルダー |
|  扉 |  壁 |  棚 |
|  ボタンつき扉 |  ボタン |  ヴィーの祭壇 |
|  プレッシャープレート |  鍵穴 |  発射孔 |
|  ピット |  レバー |  泉 |

勇 者

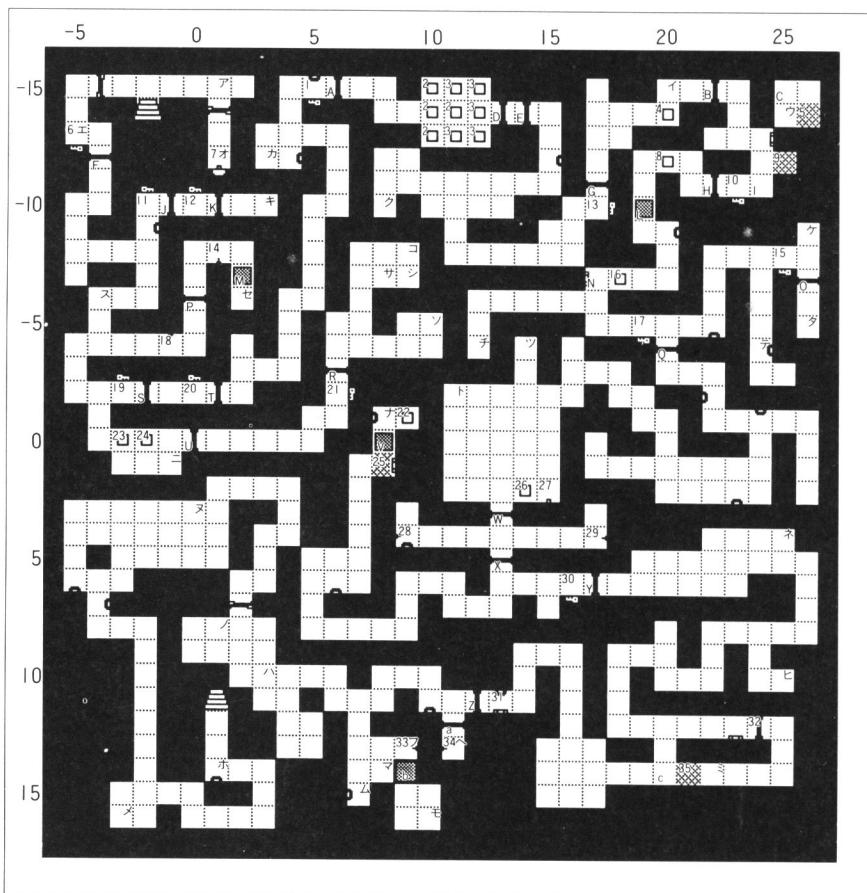
A-GOTHMOG
B-AZIZI
C-STAMM
D-LEIF
E-HISSSSA
F-MOPHUS
G-WUUF
H-TIGGY
I-WU TSE
J-DAROUU
K-SONJA
L-LEYLA
M-GANDO
N-NABI
O-LINFLAS
P-SYRA
Q-HALK
R-ALEX
S-ELIJA
T-BORIS
U-ZED
V-HAWK
W-IAIDO
X-CHANI

アイテム

ア-巻物
イ-トウモロコシ
ウ-巻物
エ-たいまつ
オ-パン
カ-チーズ
キ-パン
ク-リンゴ
ケ-リンゴ

仕 掛 け

1-東の扉を開く
2-スタート地点
ロード・リプラスルスが立っている
シーブズ・アイの呪文を唱えてみよう



アイテム

ア-棍棒
イ-玉石
ウ-黄金の鍵、リンゴ
エ-黄金の鍵
オ-リンゴ、トウモロコシ、巻物、短剣、
 ファルチオンの剣
カ-黄金の鍵
キ-たいまつ、エメラルドの鍵、ダブレット、

短剣、矢
ク-黄金の鍵
ケ-鉄の鍵
コ-銀の鍵
サ-ファルチオンの剣
シ-たいまつ、皮ブーツ
ス-トバーズの鍵
セ-黄金の鍵、皮ブーツ
ソ-銀の鍵、武道ズボン
タ-Bの鍵

チ-リンゴ

ツ-巻物×2、もも肉、空フラスコ×3、

皮製ズボン

テ-石

ト-たいまつ、チーズ×2、リンゴ

ナ-黄金の鍵、手裏剣

ニ-石

ヌ-バックラー

ネ-銅貨

ノ-手裏剣(スクリーマーが所持)

ハ-たいまつ、空フラスコ

(スクリーマーが所持)

ヒ-たいまつ

フ-リンゴ

ヘ-ファルチオンの剣

ホ-たいまつ

マ-皮袋

ミ-箱(巻物、秘薬ヤー×2)

ム-手裏剣

メ-箱(巻物、魔法の箱[青]、空フラスコ、

もも肉、トウモロコシ、パン×2)

モ-魔法の箱[青]

仕掛け

1-黄金の鍵を挿入するとAの扉が開く

2-Dの扉を開閉する

3-Eの扉を開閉する

4-物が乗っている間Bの扉を開く

5-ヘテレポート

6-黄金の鍵を挿入するとFの扉が開く

7-押すと棚が出現する

8-物が乗っている間Lのピットを閉じる

9-Cへテレポート

10-黄金の鍵を挿入するとHの扉が開く

11-トパーズの鍵を挿入するとSの扉が開く

12-黄金の鍵を挿入するとKの扉が開く

13-黄金の鍵を挿入するとGの扉が開く

14-Mのピットを開閉する

15-鉄の鍵を挿入するとOの扉が開く

16-物が乗っている間Nの看板を表示する

17-Bの鍵を挿入するとQの扉が開く

18-Pの扉を開閉する

19-鉄の鍵を挿入するとSの扉が開く

20-銀の鍵を挿入するとTの扉が開く

21-エメラルドの鍵を挿入するとRの扉が開く

22-物が乗るとVのピットを閉じる

23-Uの扉を開く

24-Uの扉を閉じる

25-置いた物を22へテレポートさせる

26-Wの扉を閉じる

27-Wの扉を開く

28-ここと29のレバーを引くとWの扉が開く

29-ここと28のレバーを引くとWの扉が開く

30-黄金の鍵を挿入するとYの扉が開く

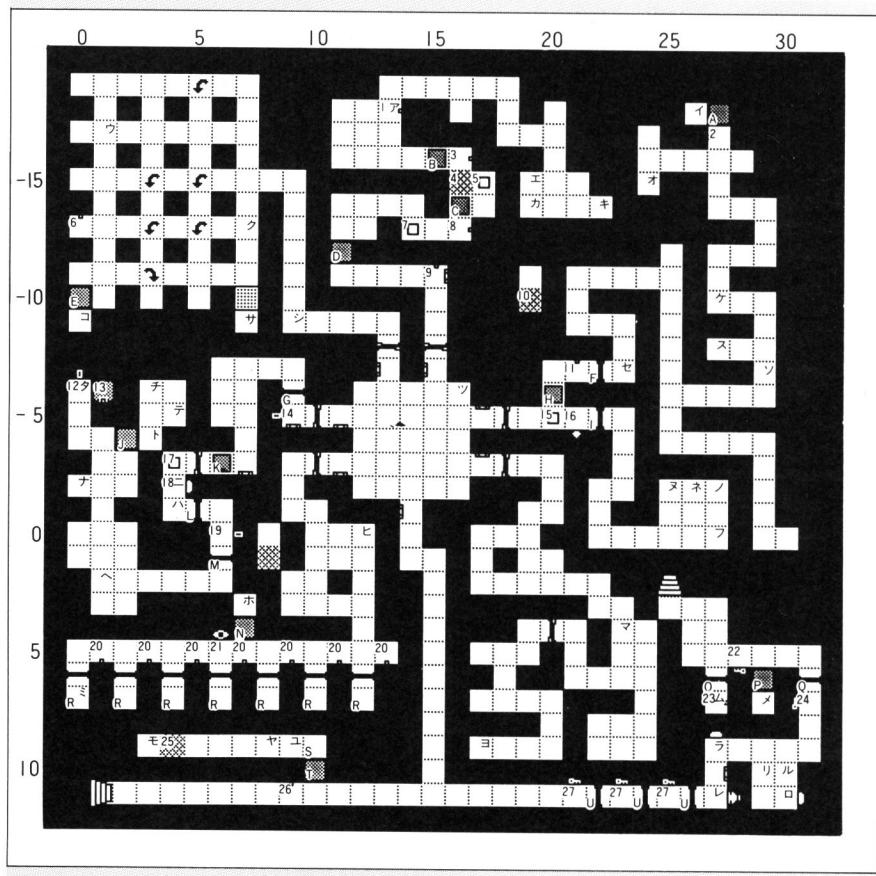
31-泉に銅貨を入れるとZの扉が開く

32-武器で叩き割って開ける

33-aの扉を開く

34-bの壁を消す

35-cにテレポート



アイテム

ア-矢

イ-青宝玉、もも肉

ウ-チーズ

エ-緑の上着

オ-兎の足

カ-兜

キ-黄金の鍵

ク-矢

ケ-リンゴ

コ-黄金の鍵、サーベル、ファインガウン、
礼服

サ-チーズ、木の盾

シ-パン

ス-チーズ

セ-リンゴ

ソ-投石器

タ-箱(銀貨、銅貨×3、魔法の箱[青])

チ-トウモロコシ、リンゴ、チーズ×2

ツ-箱(巻物×2、チーズ、リンゴ、金貨×2)

テ-皮製ズボン

ト-黄金の鍵

ナ-小型杖

ニ-銀貨

ヌ-黄金の鍵

ネ-つの兜

ノ-パン

ハ-パン

ヒ-もも肉

フ-チーズ

ヘ-矢

ホ-リンゴ、もも肉、皮チョッキ、黄金の鍵

マ-矢

ミ-箱(曙の鏡)

ム-空フラスコ、胴着

メ-もも肉×2、つるぎ

モ-羅針盤

ヤ-矢、皮袋、チーズ

ユ-つの兜、皮チョッキ、皮製ズボン、

 スエードブーツ

ヨ-黄金の鍵

ラ-巻物、空フラスコ

リ-たいまつ

ル-たいまつ

レ-ラーの鍵

ロ-チーズ、パン、リンゴ、もも肉

仕掛け

1-Bのピットを開く

2-Aの壁を消す

3-Bのピットを短時間だけ消す

4-通過するものを5にテレポートさせる

5-物が乗るとCのピットが閉じる

6-Eの壁を消す

7-Dの壁を消す

8-4にテレポート・ミストを発生させる

9-Dの壁を短時間だけ消す

10-地下2階へテレポート

11-Fの扉を開く

12-銅貨を挿入すると13の壁が消える

13-Jの壁を消す

14-金貨を2枚挿入するとGの扉が開く

15-物か乗っている間Hのピットを閉じる

16-青宝玉を挿入するとIの扉が開く

17-物が乗るとKのピットが閉じる

18-棚に物が乗っている間Lの扉を開く

19-銀貨を挿入するとMの扉が開く

20-それぞれ南西のRにテレポート・ミストを

 発生させ、置かれている物を移動させる

21-曙の鏡を見るとNの壁が消える

22-黄金の鍵を挿入するとOの扉が開く

23-Pの壁を消す

24-黄金の鍵を挿入するとQの扉が開く

25-断続的に発生するテレポート・ミスト

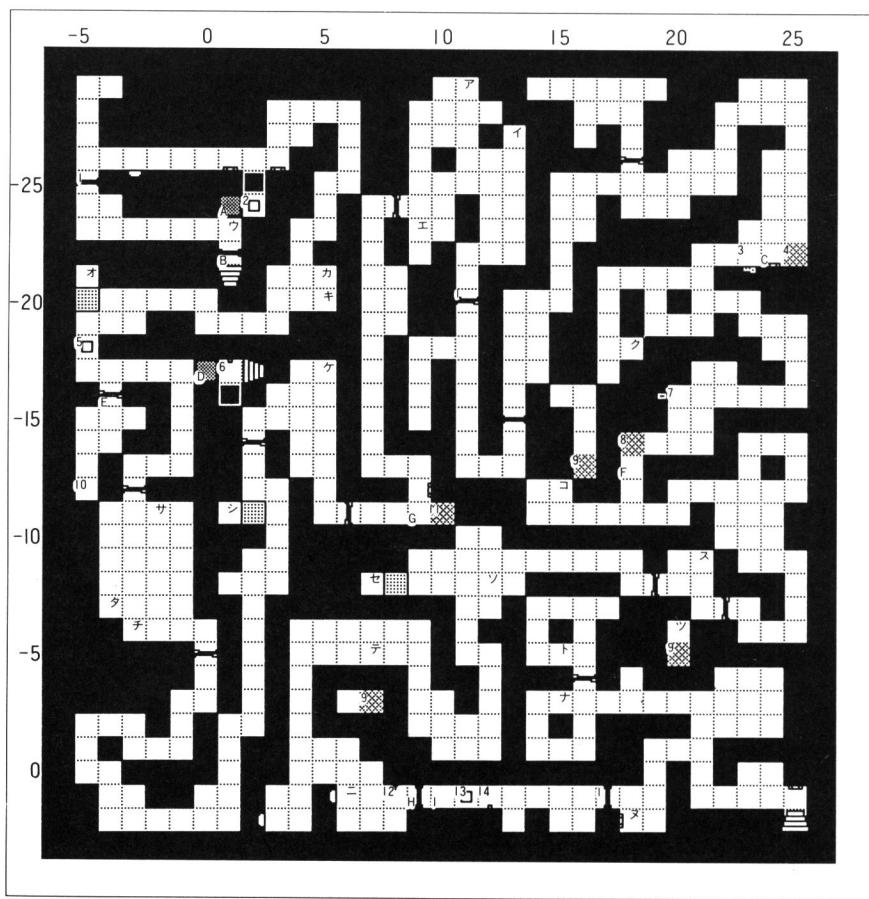
 入るとSにテレポート

26-Tの壁を消す

27-黄金の鍵を挿入するとUの扉が開く

ダンジョン・マスター

LEVEL4



アイテム

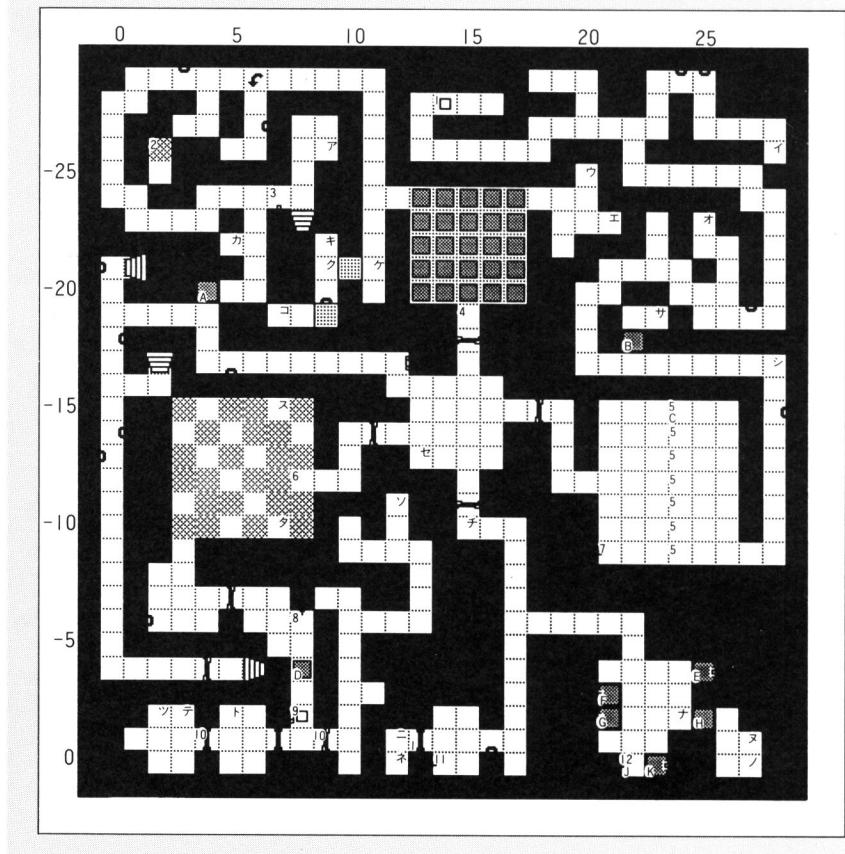
ア-皮チョッキ、皮製ズボン
イ-鉄兜
ウ-空フラスコ、恐怖の角笛
エ-空フラスコ
オ-たいまつ、もも肉、金属ブーツ
カ-金貨
キ-弓
ク-小型盾
ケ-ラピエの剣
コ-銀の杖
サ-空フラスコ
シ-もも肉、秘薬ネタ
ス-巻物×2
セ-もも肉、魔法の箱[青]
ソ-金貨(マゼンタ・ワームが所持)
タ-緑のブーツ
チ-金属ズボン
ツ-もも肉
テ-金貨(マゼンタ・ワームが所持)
ト-金貨(ロックバイルが所持)
ナ-金貨(スクリーマーが所持)
ニ-黄金の鍵(排水口の中)
ヌ-チーズ、皮袋、斧

仕掛け

1-叩き割って開く
2-マニーを倒すとAの壁が消える
3-4にテレポート・ミストを発生させる
4-Gにテレポート
5-通過するとEの扉が閉じる
6-Dの壁を消す
7-金貨を挿入すると、8にテレポート・ミストが発生する
8-中に入ったモンスターをFにテレポートさせる
9-地下3階にテレポート
10-スクリーマーが自然発生する
11-Cにテレポート
12-Hの扉を開閉する
13-Hの扉を閉じる
14-ここに立つとHの扉が開く
壁のボタンを押すと1にテレポートし、同時にHの扉を閉じる

DM ダンジョン・マスター

LEVEL5

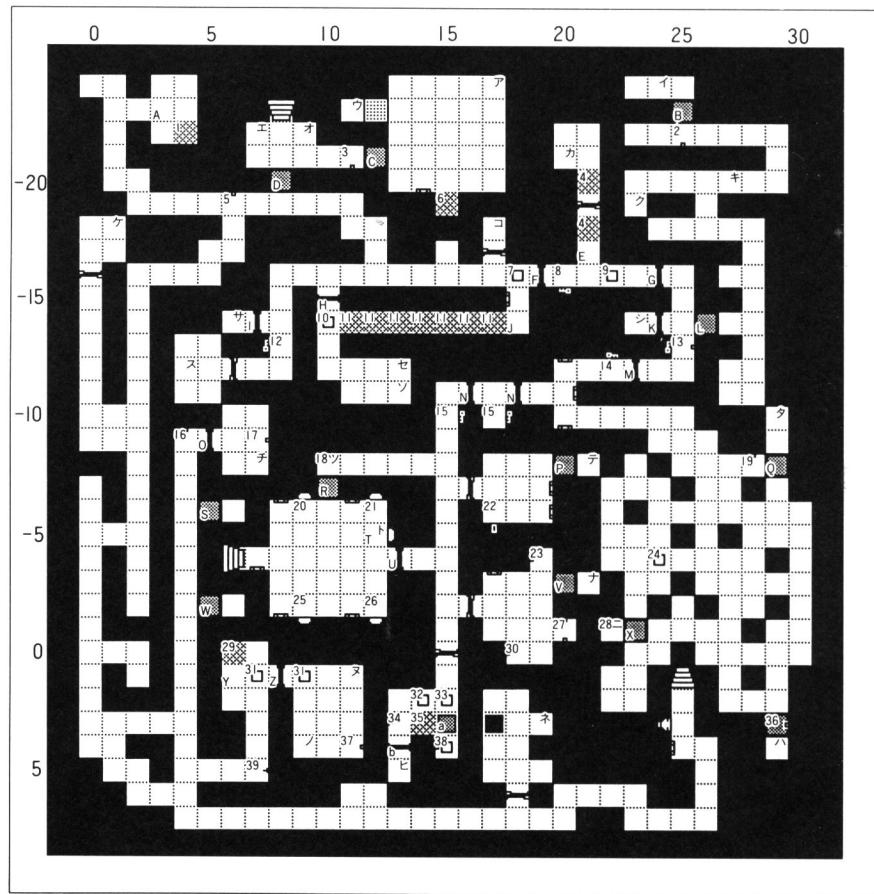


アイテム

ア-秘薬クー
イ-コブラの杖
ウ-大型盾
エ-たいまつ、もも肉
オ-銀兜
カ-秘薬デイン、青宝玉
キ-秘薬ヴェン×2
ク-秘薬ヴェン
ケ-もも肉
コ-箱(対ヴェン秘薬、フル爆弾、魔法の箱[青])
サ-灯の護符
シ-トウモロコシ、首飾り
ス-毒投げ矢
セ-たいまつ
ソ-秘薬ヴェン
タ-曙の鏡
チ-金貨
ツ-毒投げ矢×2
テ-青宝玉、兜
ト-金貨、兎の足
ナ-魔よけ
ニ-十字架
ヌ-短剣
ネ-青宝玉、ほこ
ノ-兜、胴着、金属ズボン、金属ブーツ

仕掛け

1-Bの壁を消す
2-地下4階ヘテレポート
3-Aの壁を消す
4-初めてここにきた場合は北、東、東、西、西、南、北、東、北、北、北、北、北、南、西、南、南、東、北、東、北、北、東、と移動すれば東の通路に抜けることができる
そこから西、西、西、東、南、西、南、南、西、西、北、南、北、北、北、西、と移動すれば西の通路に抜けができる
5-西に2ブロックの位置ヘテレポート
6-ここから北、東、西、南、北、東、と移動すれば南の通路に抜けができる
7-Cの見えないテレポート・ミストを消す
8-Dを開閉する
9-Dを開閉する
10-叩き割って開く
11-Iの扉を開く
12-J、K、J、F、G、F、E、の順にボタンを押すとHの壁が消える



アイテム

- ア-もも肉
- イ-ポーパルの剣
- ウ-対ヴェン秘薬、チーズ
- エ-秘薬ヴェン
- オ-たいまつ
- カ-銀の鍵
- キ-銀兜
- ク-ユーの杖
- ケ-魔法の箱[青]
- コ-トウモロコシ、手裏剣
- サ-魔法の箱[緑]×2
- シ-魔法の箱[緑]
- ス-たいまつ
- セ-もも肉
- ソ-毒矢×2、ミスリルの胴着
- タ-鉄の鍵、鎧
- チ-ポーパルの剣
- ツ-大型盾

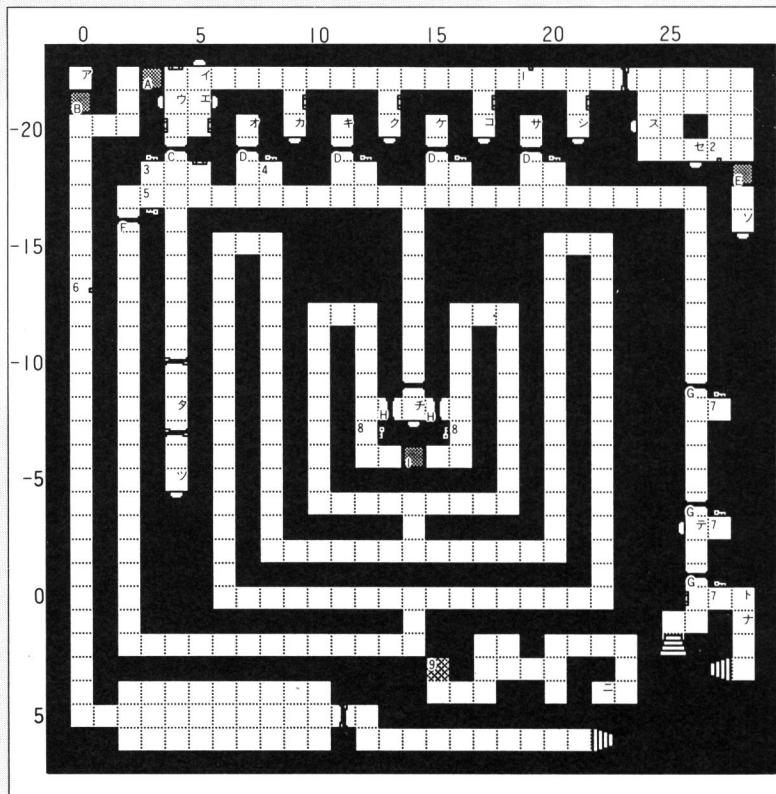
- テ-鉄の鍵
 ト-鉄の鍵
 ナ-鉄の鍵、胴着
 ニ-秘薬ヴィー、秘薬ロス、たいまつ、もも肉
 ヌ-クロスボウ
 ネ-ミスリルズボン
 ノ-箱(水入りプラスコ、もも肉、毒矢)
 ハ-魔法の箱[青]
 ヒ-鉄の鍵
- 21-ここには金貨を置く
 22-割れ目に金貨を入れるとPの壁が消える
 23-ここと27の北側のボタンを押すとVの壁が消える
 24-勇者かモンスターが乗っている間、Xの壁を消す
 25-ここには青宝玉を置く
 26-ここには弓を置く
 27-ここと23の北側のボタンを押すとVの壁が消える
 28-Xの壁を消す
 29-Aにテレポート
 30-押す必要はない
 31-Zの扉を閉じる
 32-bの扉を閉じる
 ヒのアイテムを取るために、34のレバーを引いてテレポート・ミストを発生させ、その中に物を置けばよい
 33-bの扉を開く
 34-35にテレポート・ミストを発生させる
 35-置かれた物を38にテレポートさせる
 36-Qの壁を消す
 37-Zの扉を開く
 38-物が乗るとbの扉が開く
 壁のボタンを押すとaのピットが閉じる
 39-Zの扉を開く

仕掛け

- 1-Yへテレポート
 2-Bの壁を消す
 3-Cの壁を消す
 4-断続的に発生するテレポート・ミスト
 中に入るとEにテレポート
 5-Dの壁を消す
 6-地下5階へテレポート
 7-FとGの扉を開く
 8-銀の鍵を挿入するとFの扉が開く
 9-Gの扉を閉じる
 10-Jからアイテムを飛ばし、ここに落ちるとHの扉が開く
 11-落ちたアイテムをJにテレポートさせる
 12-鉄の鍵を挿入するとIの扉が開く
 13-鉄の鍵を挿入するとKの扉が開く
 壁の鉄輪を引くとLの壁が消える
 14-鉄の鍵を挿入するとMの扉が開く
 15-鉄の鍵を挿入するとNの扉が開く
 16-Oの扉を開くと同時にSの壁を消す
 17-Oの扉を開くと同時にWの壁を消す
 18-Rの壁を消す
 19-36の壁を消す
 20-20、21、25、26の棚に正しいアイテムを
 3つ置くとUの扉が開き、4つ置くとTに棚
 が出現する
 ここには囁きの鏡を置く

ダンジョン・マスター

LEVEL7

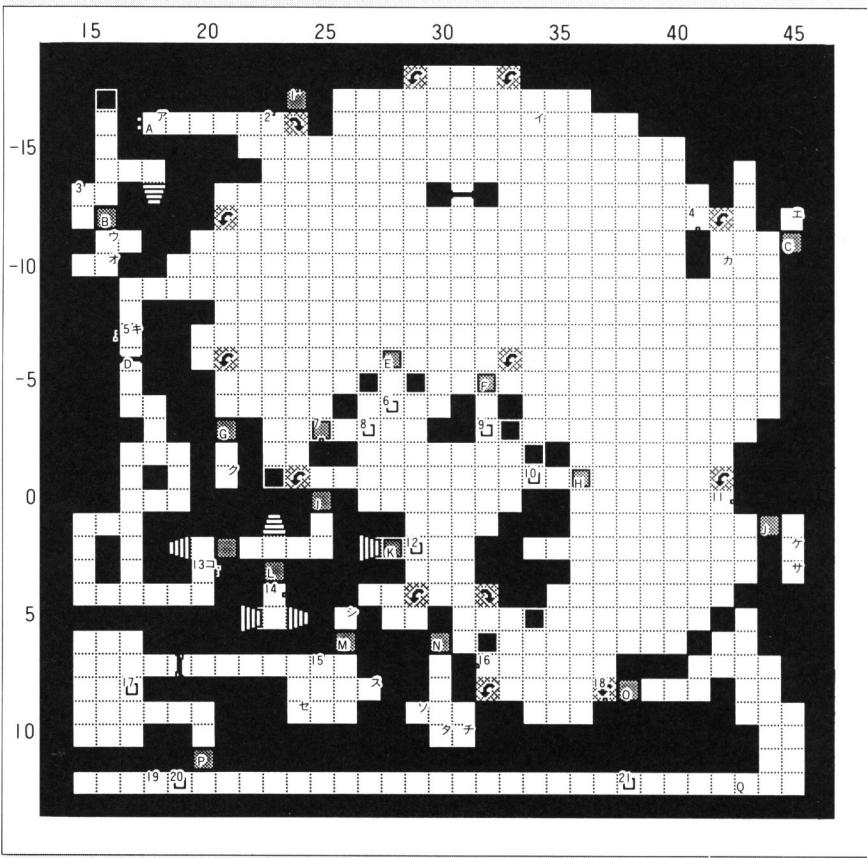


アイテム

ア-翼の鍵
イ-黄宝玉、魔法の石、虫めがね
ウ-空フ拉斯コ×3
エ-巻物×3
オ-稻妻の剣、防火胴着
カ-たいまつ
キ-魔法の箱[緑]、ネラの王冠
ク-玉石
ケ-龍の杖、スピードブーツ
コ-空フ拉斯コ
サ-魔よけ、灯の護符、生命の杖
シ-水入りフ拉斯コ
ス-巻物
セ-灰、ターコイズの鍵
ソ-巻物×5、ラーの鍵
タ-魔法の箱[緑]
チ-炎の杖
ツ-フル爆弾、秘薬ヴェン、暗黒の剣
テ-巻物
ト-巻物
ナ-巻物、トウモロコシ、リンゴ
ニ-魔法の箱[緑]

仕掛け

1-Aの壁を消す
2-Eの壁を消す
3-ルビーの鍵を挿入するとCの扉が開く
4-ターコイズの鍵を挿入すると、それぞれ北
西のDの扉が開く
5-ラーの鍵を挿入するとFの扉が開く
6-Bの壁を消す
7-ラーの鍵を挿入するとGの扉が開く
8-マスターキーを挿入するとHの扉が開き、Iの
壁が消える
9-地下6階へテレポート



アイテム

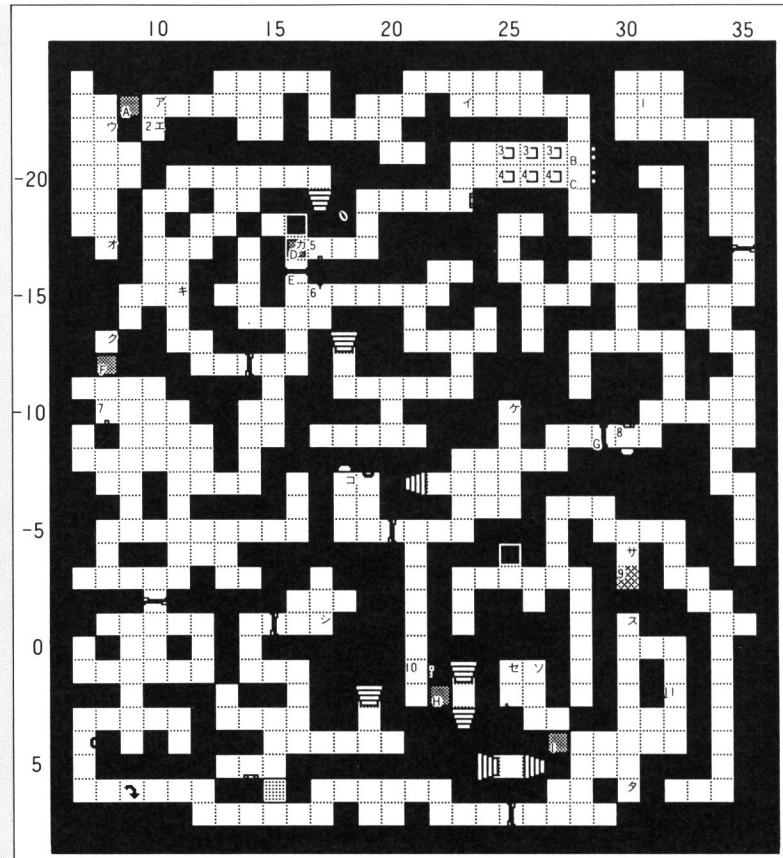
ア-箱(どくろの鍵)
イ-銀の鍵
ウ-魔法の箱[緑](スケルトンが所持)
エ-マナの杖
オ-リング× 2
カ-手裏剣(ギグラーが所持)
キ-チーズ
ク-フル爆弾、兎の足
ケ-大ほこ
コ-箱(巻物、秘薬ヤー)
サ-フル爆弾× 2
シ-フル爆弾、魔法の箱[緑]
ス-魔法の護符
セ-デルタの剣
ソ-たいまつ
タ-巻物
チ-銅貨

仕掛け

I-Aの火炎弾発射装置を停止させる
2-Iの壁を消す
3-Bの壁を消す
4-Cの壁を消す
5-銀の鍵を挿入するとDの扉が開く
6-Eのピットを開閉する
7-Gの壁を消す
8-7のピットを開閉する
9-Fのピットを開閉する
10-Hのピットを開閉する
11-Jの壁を消す
12-Kのピットを開閉する
13-どくろの鍵を挿入するとIの壁が消える
14-Lの壁を消す
15-Mの壁を消す
16-Nの壁を消す
17-火炎弾を発生させる
この部屋のマミーを倒せば作動を停止する
18-Oの壁を消す
19-Qにテレポート
20-Pの壁を消す
21-Pの壁を出現させる

ダンジョン・マスター

LEVEL 9



アイテム

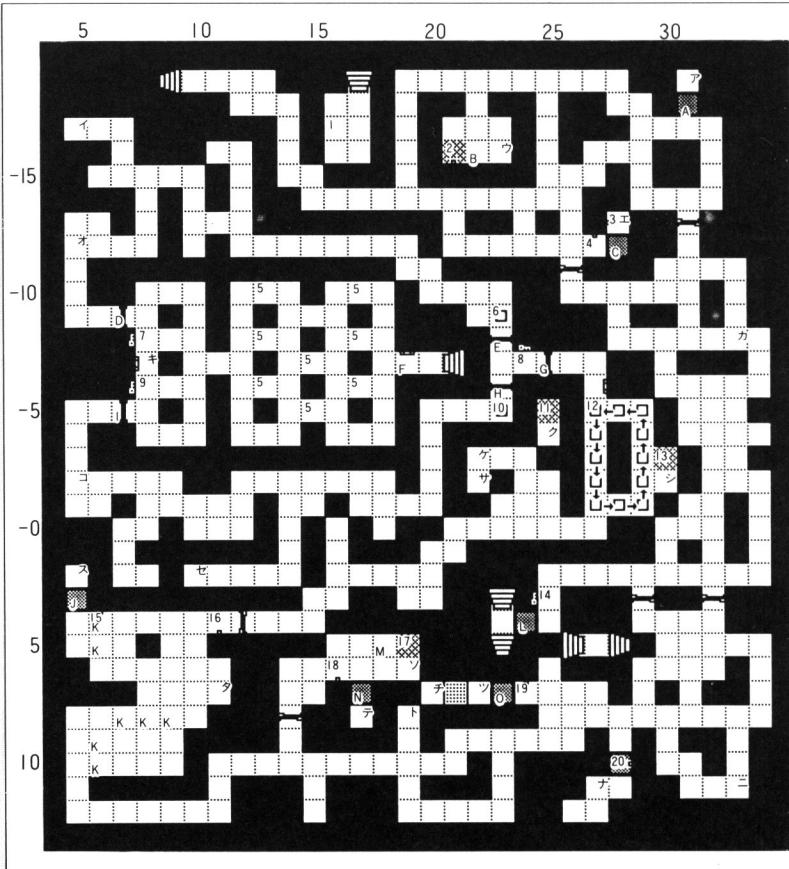
ア-魔法の石
イ-ロープ
ウ-どくろの鍵(ベクサークが所持)
エ-たいまつ
オ-チーズ、トウモロコシ、リンゴ、
 ドラゴンステーキ
カ-秘薬ヴィー、箱(緑宝玉、巻物)
キ-スクリーマーの肉
ク-稻妻リング、もも肉、たいまつ
ケ-巻物、空フラスコ
コ-ラーの鍵
サ-秘薬ヴィー×2
シ-巻物
ス-リンゴ、たいまつ
セ-フェラル
ソ-魔法の箱[青]
タ-チーズ、トウモロコシ

仕掛け

1-ペイン・ラットが自然発生する
2-Aの壁を消す
3-Bから火炎弾が発射される
4-Cから火炎弾が発射される
5-Eの扉を開く
6-Dのピットを開閉する
7-Fの壁を消す
8-棚に魔法の石を置くとGの扉が開く
9-地下8階にテレポート
10-どくろの鍵を挿入するとHの壁が消える
11-Iの壁を消す

DIM ダンジョン・マスター

LEVEL10



アイテム

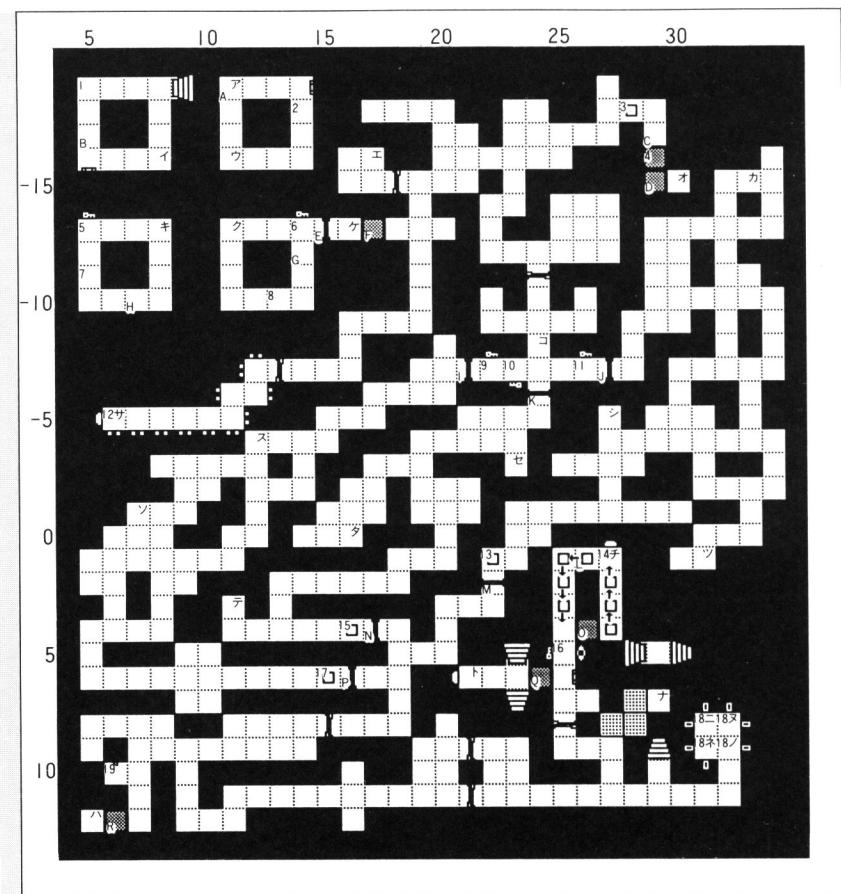
ア-細い斧
イ-パン、リンゴ
ウ-虫めがね
エ-巻物、どくろの鍵、白金盾
 どくろの鍵(ウィザード・アイが所持)
オ-Bの鍵(ウィザード・アイが所持)
カ-パン
キ-Bの鍵
ク-ユーの杖
ケ-トウモロコシ
コ-Bの鍵(スケルトンが所持)
サ-たいまつ
シ-フル爆弾、水入りフラスコ、チーズ
ス-スピードボウ
セ-チーズ、トウモロコシ
ソ-金属脚絆、金属脚絆
タ-アーメット兜
チ-スピードブーツ
ツ-フル爆弾、鎧
テ-もも肉、ムーンストーン
ト-トウモロコシ
ナ-巻物
ニ-パン

仕掛け

I-地下9階のカのアイテムはここに落下する
2-ボタンを押すとテレポート・ミストが発生、
 Mにテレポートされる
3-Aの壁を消す
4-Cの壁を消す
5-Fにテレポート
6-Eの扉を開く
7-Bの鍵を挿入するとDの扉が開く
8-Bの鍵を挿入するとGの扉が開く
9-Bの鍵を挿入するとIの扉が開く
10-Hの扉を開く
11-地下9階へテレポート
12-ここにくると矢印方向に高速移動させら
 れる
13-Fにテレポート
14-どくろの鍵を挿入するとLの壁が消える
15-Jの壁を消す
16-Kの見えないバリアーを消し、その中のモ
 ンスターを解き放つ
17-Bにテレポート
18-Nの壁を消す
19-20の壁を消す
20-Oの壁を消す

DM ダンジョン・マスター

LEVEL11



アイテム

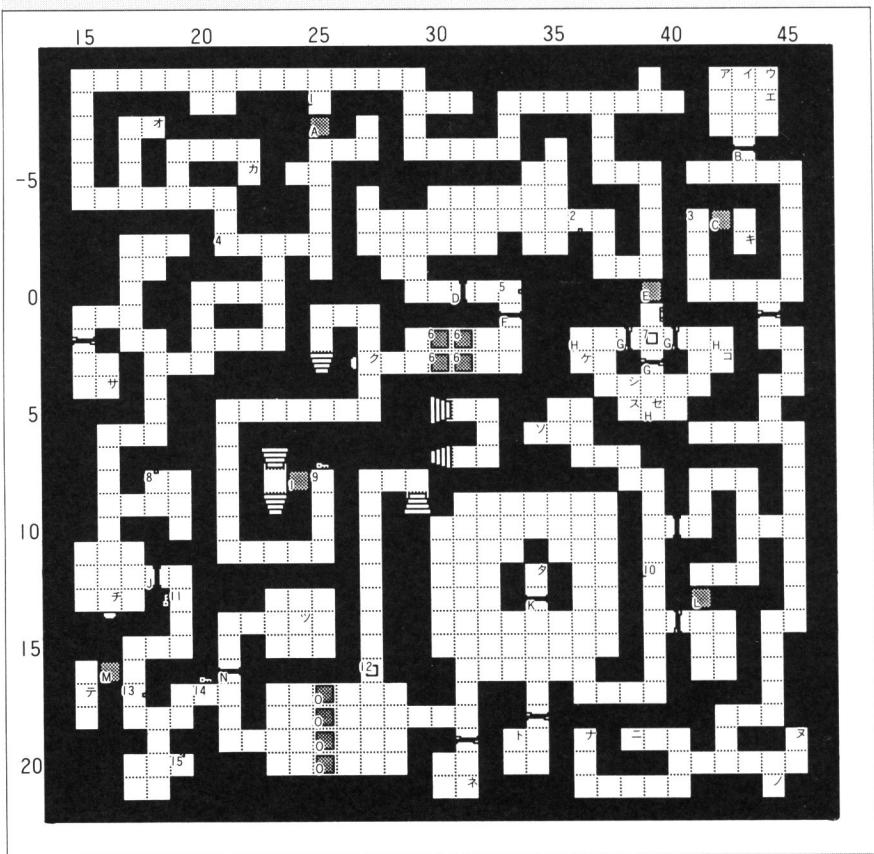
ア-鉄の鍵
イ-杖
ウ-金属脚絆
エ-火の剣
オ-どくろの鍵
カ-銅貨
キ-サーベル
ク-鉄棒
ケ-箱(銀の鍵)
コ-十字の鍵
サ-ダイヤの剣
シ-銅貨
ス-銅貨
セ-チーズ
ソ-銅貨
タ-銅貨
チ-ルビーの鍵
ツ-銅貨
テ-銅貨
ト-巻物
ナ-スピードブーツ
ニ-北の棚-銅貨×2
西の棚-フル爆弾、魔法の箱[緑]
ヌ-北の棚-十字の鍵
東の棚-箱(パン×2、チーズ×2、
もも肉×4)
ネ-南の棚-秘薬ヴェン
西の棚-フル爆弾
ノ-魔法の箱[緑]
ハ-白金の鎧、白金脚絆、白金ブーツ

仕掛け

I-Aにテレポート
2-Gにテレポート
3-一度Cまで行き、再び戻ると4の壁が消える
4-Dの壁を消す
5-銀の鍵を挿入するとFの壁が消える
6-鉄の鍵を挿入するとEの扉が開く
7-Bにテレポート
8-Hにテレポート
9-十字の鍵を挿入するとIの扉が開く
10-十字の鍵を挿入するとKの扉が開く
11-十字の鍵を挿入するとJの扉が開く
12-ダイヤの剣を取るとまわりの壁から毒の霧
が噴き出し、出口の扉が閉じる
剣を床に置けば罠の作動は停止する
13-Mの扉を開く
14-ルビーの鍵を取るとLにテレポートされる
15-Nの扉を開く
16-どくろの鍵を挿入するとQの壁が消える
虫めがねを見せるとOの壁が消える
17-Pの扉を開く
18-銅貨を挿入すると棚が出現する
19-Rの壁を消す

DM ダンジョン・マスター

LEVEL12



アイテム

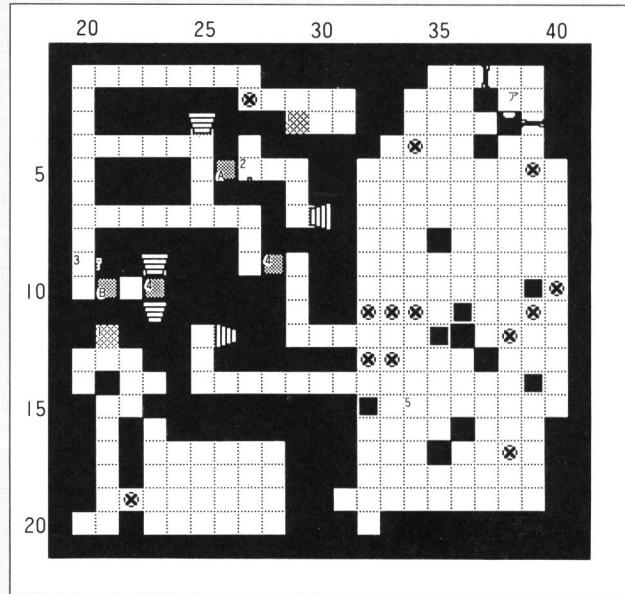
ア-フル爆弾
イ-黒鉄兜
ウ-どくろの鍵
エ-もも肉、リンゴ
オ-鉄棒
カ-トウモロコシ×2
キ-巻物、水入りフラスコ、リンゴ、
 秘薬ヴィー、秘薬ヤー
ク-マスターキー
ケ-フル爆弾
コ-秘薬ヴェン
サ-リンゴ
シ-白金兜
ス-リンゴ
セ-スピードブーツ
ゾ-もも肉、リンゴ、たいまつ
タ-トバーズの鍵
チ-ラーの鍵
ツ-エメラルドの鍵
 (アニメイテッド・アーマーが所持)
テ-蛇の杖
ト-もも肉
ナ-黒鉄鎧
ニ-黒鉄脚絆
ヌ-黒鉄盾
ネ-パン、トウモロコシ
ノ-黒鉄ブーツ

仕掛け

I-Aの壁を消す
2-Eの壁を消す
3-ここに2回立つとCの壁が消える
4-モンスターはここを通り抜けられない
5-DとFの扉を交互に開閉する
6-時計周りに開閉するピット
7-ここに立った後移動するとGの扉が開く
 またGの扉をすべて閉め、ここで待っているとHにオイトウが発生する
8-Bの扉を開く
9-どくろの鍵を挿入するとIの壁が消える
10-Lの壁を消す
11-エメラルドの鍵を挿入するとJの扉が開く
12-Oの落し穴を開閉する
13-Mの壁を消す
14-トバーズの鍵を挿入するとNの扉が開く
15-Kの扉を開く

ダンジョン・マスター

LEVEL13

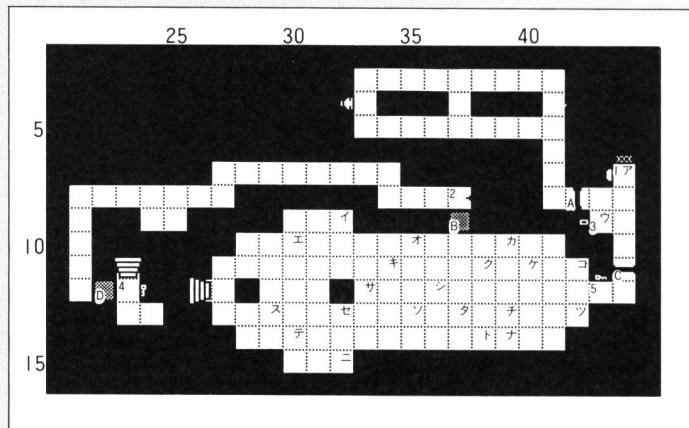


アイテム

ア-炎の手袋、ヘリオン

仕掛け

- 1-地下12回ヘテレポート
- 2-Aの壁を消す
- 3-どくろの鍵を挿入するとBの壁が消える
- 4-力の玉と合体した炎の杖を持っていると、
この壁が閉じ上の階に戻れなくなる
- 5-この広間にロード・カオスがいる
カオスを倒すには、炎の杖の力を使って、
カオスの四方を呪縛フィールド、もしくは
2プロック以上の厚みをもった壁で囲んで
から融合すればよい



アイテム

ア-巻物
イ-銅貨
ウ-銀貨
エ-銀貨
オ-玉石
カ-玉石
キ-灰
ク-灰、四角い鍵
ケ-灰
コ-銅貨×3、金貨、カリスタの王冠
サ-玉石
シ-灰
ス-銅貨
セ-玉石
ソ-銅貨
タ-灰
チ-灰
ツ-青宝玉、緑宝玉、時の眼
テ-銀貨
ト-玉石
ナ-灰
ニ-銅貨

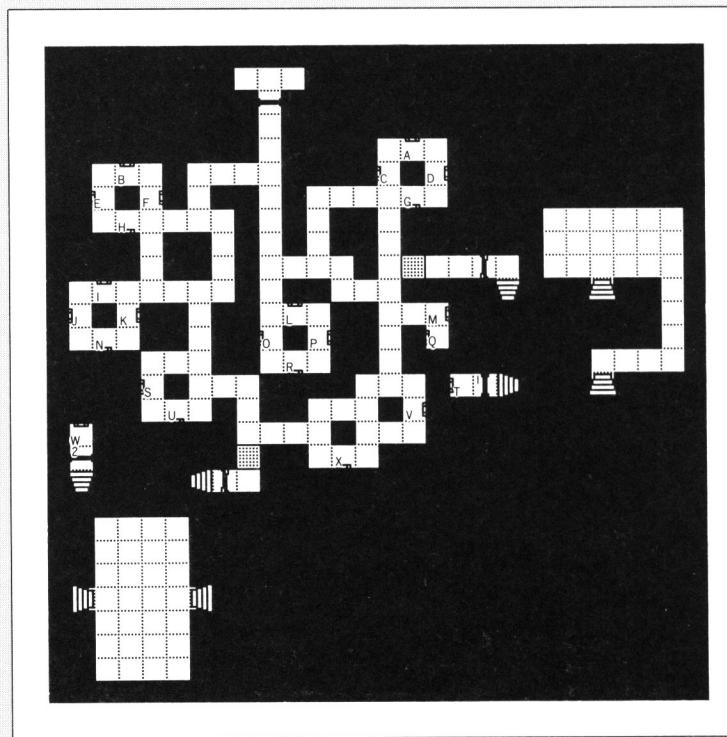
仕掛け

1-ゾー・キャス・ラーの呪文を唱えるとゾーキャスラーラという力が発生する
それを壁にはめ込むと力の玉になり、そこに炎の杖をかざすと、玉と杖が合体して真の炎の杖が完成する
2-Bの壁を出現、消滅させる
3-硬貨を挿入するとAの扉が消える
Aから東側に出ると再び扉は閉まる
4-翼の鍵を挿入するとDの壁が消える
5-四角い鍵を挿入するとCの扉が開く

CSB

カオスの逆襲

牢屋



- 上り階段
- 下り階段
- 仕掛け壁
- パスウォール
- 扇
- ボタンつき扉
- プレッシャープレート
- ピット

- 落とし穴
- ブルーミスト
- 回転床
- ✖ ブラック・フレーム
- 壁
- ボタン
- 鍵穴
- レバー

- コインスロット
- ❖ 眼型スイッチ
- 宝玉スロット
- たいまつホルダー
- 棚
- ヴィーの祭壇
- 発射孔
- 泉

勇 者

A-GNATU
B-AIRWING
C-MANTIA
D-SLOGAR
E-AROC
F-TALON
G-STING
H-LETA
I-PLAGUE
J-NECRO
K-SKELAR
L-DEMA
M-PETAL
N-DETH
O-TOADRROT
P-ALGOR
Q-BUZZZZ
R-VEN
S-TUNDA
T-KAZAI
U-LANA
V-TULA
W-LOR
X-ITZA

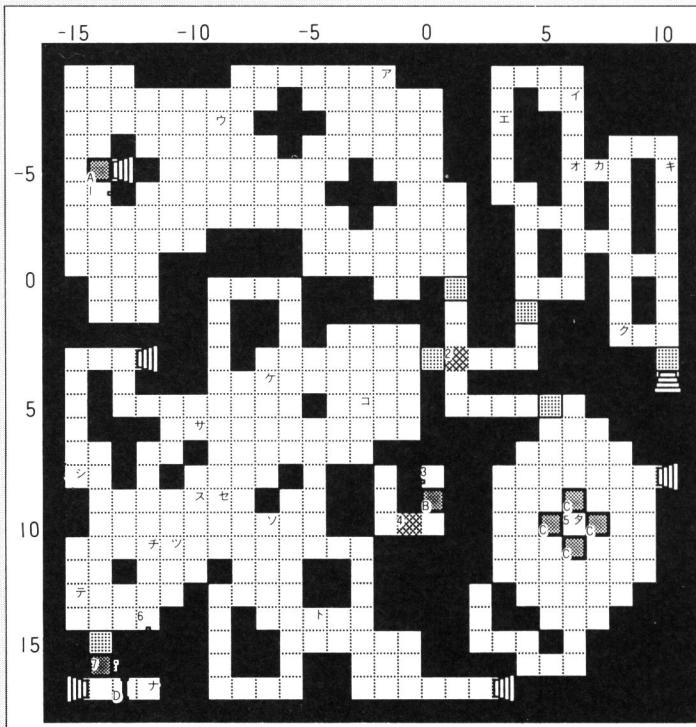
仕 掛 け

1-LORを生き返らせると閉じる
2-KAZAIか靈族を生き返らせると閉じる

CSB

カオスの逆襲

LEVEL10



アイテム

ア-鉄の鍵
イ-ドラゴンの弓
ウ-皮製ズボン
エ-石
オ-石
カ-皮チョッキ
キ-玉石
ク-投石器
ケ-石
コ-骨
サ-石
シ-石
ス-ランダムアイテム(ギグラーが所持)
セ-銀の鍵、ミスリルの胴着、
 ミスリルズボン、鉄兜
 (レッド・ドラゴンが所持)
ソ-玉石
タ-鉄の鍵、ゴーの金貨、
 箱(カリスタの王冠、秘薬ヴィー、すね肉、
 ムーンストーン)
チ-ラピエの剣
ツ-玉石
テ-鉄の鍵
ト-骨
ナ-秘薬ヴェン×4、フル爆弾×4、
 毒矢×2、魔法の箱[青]、魔法の箱[緑]、
 ランダムアイテム

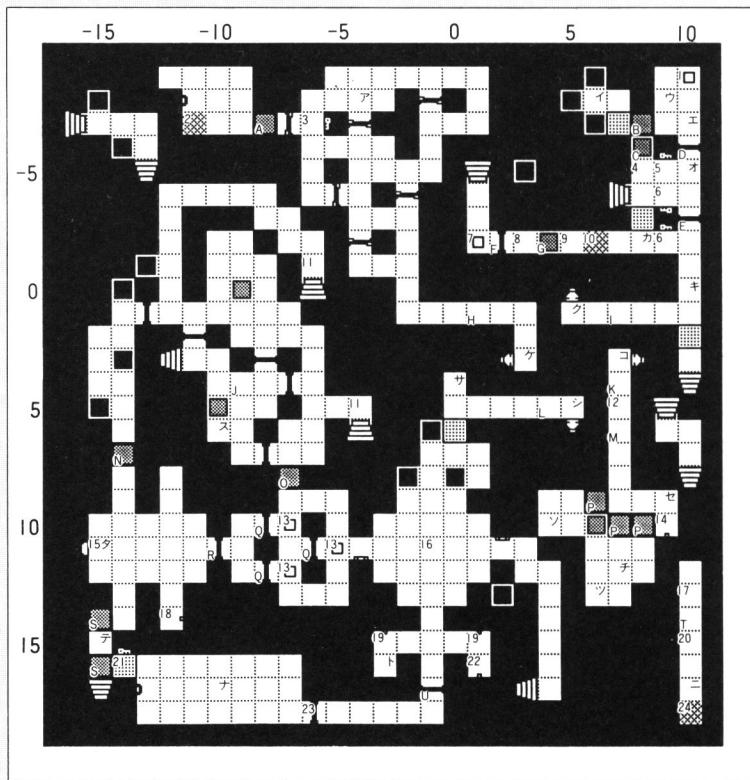
仕掛け

I-Aの壁を消す
2-地下8階の26へテレポート
3-アイテムを置くとダンジョン内のどこかへ
 テレポートされる
 すべての所持品を置くとBの壁が消える
4-地下8階の26へテレポート
5-ここに立つとCの壁が出現する
 ただし勇者の後方の壁は常に消えている
6-7の壁を消す
7-暗黒の鍵を挿入するとDの壁が消える

CSB カオスの逆襲

カオスの逆襲

LEVEL9



アイテム

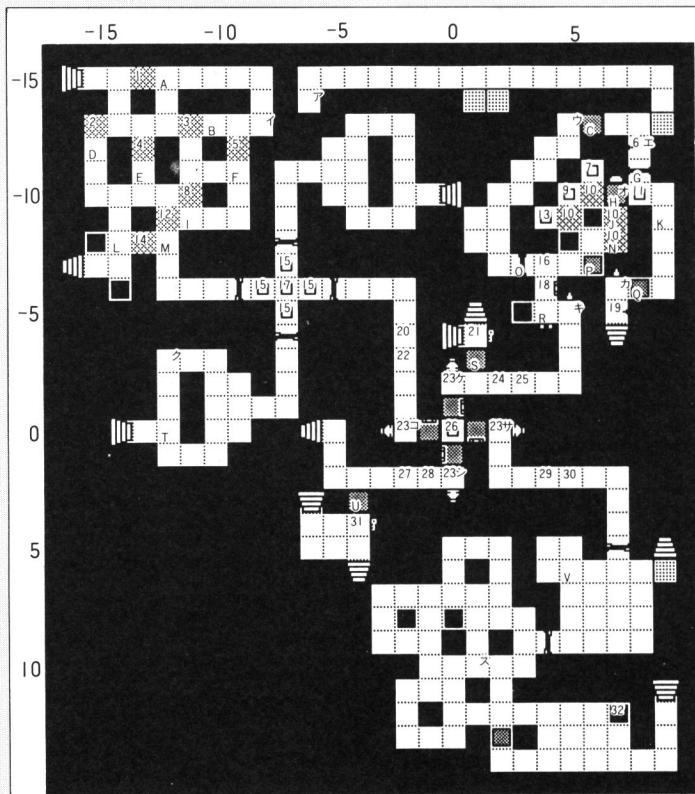
ア-皮袋、四角い鍵、マント
(モン・ベクサークが所持)
イ-デックス兜
ウ-ランダムアイテム
エ-矢×3
オ-矢×2
カ-手裏剣
キ-手裏剣
ク-鉄の鍵
ケ-鉄の鍵
コ-鉄の鍵
サ-小型盾
シ-鉄の鍵
ス-ファルチオンの剣、ホルター
セ-石
ソ-ドラゴンステーキ
タ-首斬りの斧
チ-ダブレット、緑のズボン
ツ-ドラゴンステーキ
テ-箱(巻物、虫めがね、ゴーの金貨×3)
ト-ランダムアイテム(ギグラーが所持)
ナ-リンゴ、パン、チーズ、魔法の護符、
兎の足、首飾り、秘薬ヴェン、フル爆弾、
魔法の箱[青]、ゴーの金貨、鉄の鍵、
黄金の鍵、暗黒の鍵
(モン・ベクサークが所持)
ニ-杖

仕掛け

1-Bの壁を消す
2-地下8階のVにテレポート
3-四角い鍵を挿入するとAの壁が消える
4-Cのピットを開閉する
5-暗黒の鍵を挿入するとDの扉が開く
6-鉄の鍵を挿入するとEの扉が開く
7-物が乗るとFの扉が開きGのピットが閉じる
8-飛来する魔法やアイテムをUターンさせる
9-ここに立って東を向くと10にテレポート・ミストが短時間だけ発生する
10-ここに向かって手裏剣などの小さなアイテムを投げると、7の上に落とすことができる
11-マミーが自然発生する
12-Tにテレポート
13-物が乗っている間Qの扉を閉じる
14-壁の影像に触れるとPの壁が消える
15-首斬りの斧を取るとRの扉が閉り、Nの壁が消える
16-魔法やアイテムを投げると自分の場所に戻ってくる
17-Kにテレポート
18-Rの扉を開く
19-両方押すとUの扉が開く
20-Mにテレポート
Tにしばらく立っているとテレポート・ミストが消える
21-鉄の鍵を挿入するとSの壁が消える
22-後方にデス・ナイトを発生させる
23-叩き割って開く
24-地下8階のTにテレポート

CSB カオスの逆襲

LEVEL8



アイテム

ア-魔法の箱[緑]

イ-上着、長衣

ウ-黄金の鍵、暗黒の鍵(デス・ナイトが所持)

エ-クロスボウ

オ-暗黒のマント

カ-鉄の鍵(割れ目の中)

キ-石、石×2(割れ目の中)

ク-すね肉

ケ-毒投げ矢×3

コ-ユーの杖

サ-恐怖の角笛

シ-闇の剣

ス-ランダムアイテム(ギグラーが所持)

仕掛け

1-Aへテレポート

2-Dへテレポート

3-Bへテレポート

4-Eへテレポート

5-Fへテレポート

6-Gの扉を開閉する

Gの扉は叩き割ることもできる

7-物が乗るとNのテレポート・ミストが消える

10-交互に発生、消滅するテレポート・ミスト
ここを通過するアイテムはKへテレポート

11-Jにテレポート・ミストを短時間だけ発生
させる

12-Mへテレポート

13-物が乗るとHの壁が消える

14-Lへテレポート

15-近くの通路にグレイター・オイトウを発生
させる

16-Oの扉を開閉する

17-四方の扉をすべて開く

18-ここに立つとRから短剣が発射される

19-Qのピットを開閉する

20-ここには断続的に発生する見えないテレポート・ミストがある
中に入ると地下6階のBへテレポート

21-どくろの鍵を使用するとSの壁が消える

22-ここには断続的に発生する見えないテレポート・ミストがある
中に入ると地下9階のMへテレポート

23-棚のアイテムを取ると後方の壁が閉じる
アイテムを元に戻せば壁は再び開く

24-ここには断続的に発生する見えないテレポート・ミストがある
中に入ると地下9階のHへテレポート

25-ここには断続的に発生する見えないテレポート・ミストがある
中に入ると地下6階のJへテレポート

26-つねに前方の壁が消える

27-ここには断続的に発生する見えないテレポート・ミストがある
中に入ると地下6階のeへテレポート

28-ここには断続的に発生する見えないテレポート・ミストがある
中に入ると地下9階のLへテレポート

29-ここには断続的に発生する見えないテレポート・ミストがある
中に入ると地下9階のIへテレポート

30-ここには断続的に発生する見えないテレポート・ミストがある
中に入ると地下6階のGへテレポート

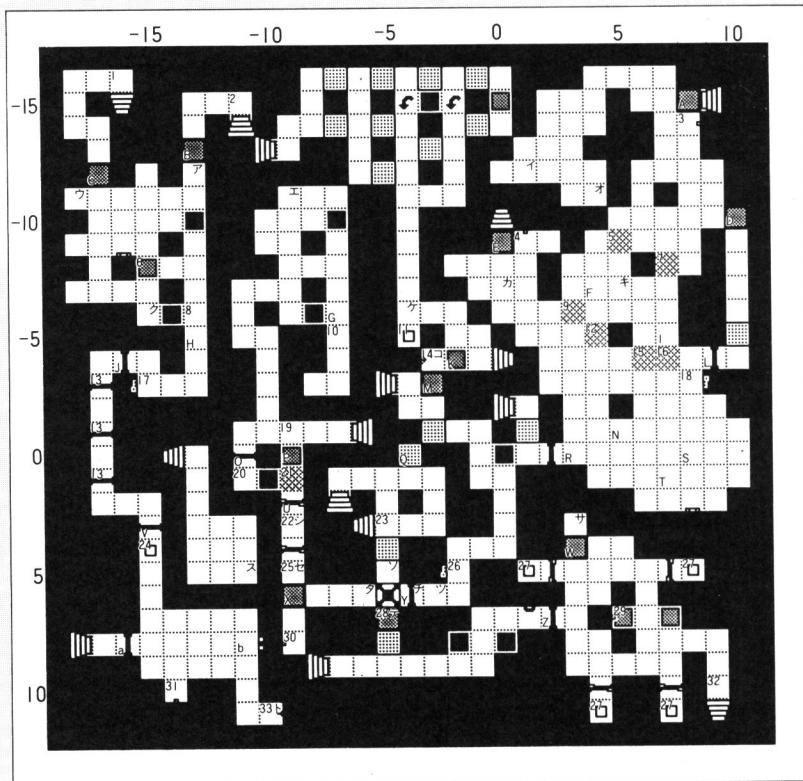
31-どくろの鍵を使用するとUの壁が消える

32-マンチャーが自然発生する

CSB カオスの逆襲

力オスの逆襲

LEVEL7



アイテム

ア-魔法の箱[青]

イ-リンゴ

ウ-魔法の箱[青]

エ-チーズ

オ-羅針盤

カ-鉄の鍵

キ-骨、つの兜、ボロのズボン、ホルター

ク-魔法の箱[青]

ケ-ランダムアイテム(ギグラーが所持)

コ-たいまつ

サ-巻物、ネタの十字架

シ-黄金の鍵(アントマンが所持)

ス-皮袋、リンゴ、パン、チーズ、

トウモロコシ

セ-黄宝玉

ソ-秘薬ヴェン、灯の護符、ランダムアイテム

タ-秘薬ヴェン、ランダムアイテム

チ-フル爆弾、ランダムアイテム

ツ-日本刀、武道着、武道ズボン

テ-フル爆弾、空フ拉斯コ、ランダムアイテム

ト-フェラル

仕掛け

1-この階段を上ってくるとCの壁が消える

2-この階段を上ってくるとBの壁が消える

3-Aの壁を消す

4-Eの壁を消す

5-Iへテレポート

6-ランダムに開閉するピット

7-ときどき消滅するテレポート・ミスト

入るとFへテレポート

8-Gへテレポート

9-Nへテレポート

10-Hへテレポート

11-Kのピットを閉じ、Mの壁を出現させる

12-Sへテレポート

13-ファイアー・ポールで破壊して開ける

14-たいまつをホルダーにセットすると、Kのピットが開き、Mの壁が消える

15-ときどき消滅するテレポート・ミスト
入るとRへテレポート

16-ときどき消滅するテレポート・ミスト
入るとTへテレポート

17-黄金の鍵を挿入するとJの扉が開く

18-暗黒の鍵を挿入するとLの扉が開き、Dの壁が消える

19-ここから南に攻撃魔法を飛ばすと、20のアントマンを倒せる

20-アントマンを倒すとOの扉が開く
ここから東に向かってドア・オープンの呪文を飛ばすと、Uの扉を開けることができる

21-呪文の進路を90度曲げる

22-ここにいるアントマンを倒す、もしくは外に出すとPのピットが閉じる

23-西の階段から上がってきた場合は、テレポート・ミストが発生し、呪文などをQへテレポートしてしまう

24-Vの扉を閉じる

25-黄宝玉を取るとXの壁が消える

26-黄金の鍵を挿入するとYの扉が開く

27-4つすべてにモンスターが乗ると、Zの扉が開き、29の落し穴が閉じる

28-断続的に発生、消滅する壁

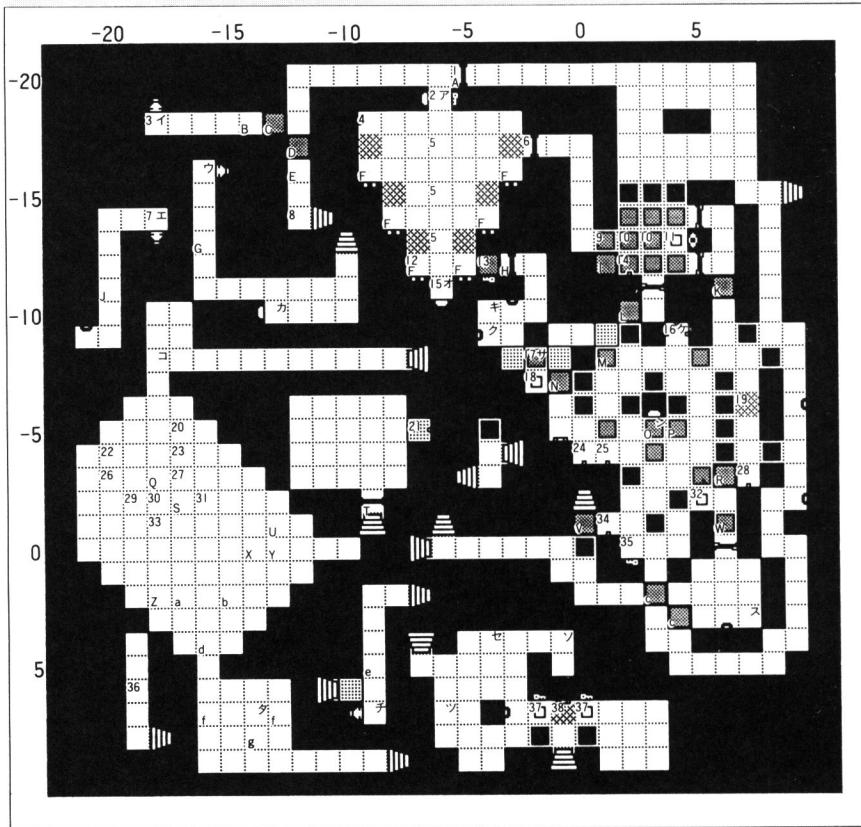
29-Wの壁を消す

30-bの壁から対霊呪文を打ち出す

31-Hへテレポート

32-マミーが自然発生する

33-aを開閉する



アイテム

ア-巻物

イ-Bの鍵

ウ-Bの鍵

工-巻物、Bの鍵

オ-暗黒の鍵、ボーパルの剣

力-卷物

キーランダムアイテム

ク-黄金の鍵

ケ-巻物

コ-ランダムアイテム(ギグラーが所持)

サ-黄宝玉、兎の足、ラーの鍵

(カウアトゥルが所持)

シ-翼の鍵

ス-箱(秘薬ヴェン、フル爆弾、

魔法の箱[緑]、ゴーの金貨×2、
ルビーの鍵)

セ-鉄の鍵

ソ-箱(スクリーマーの肉、トウモロコシ、パン×2、チーズ)

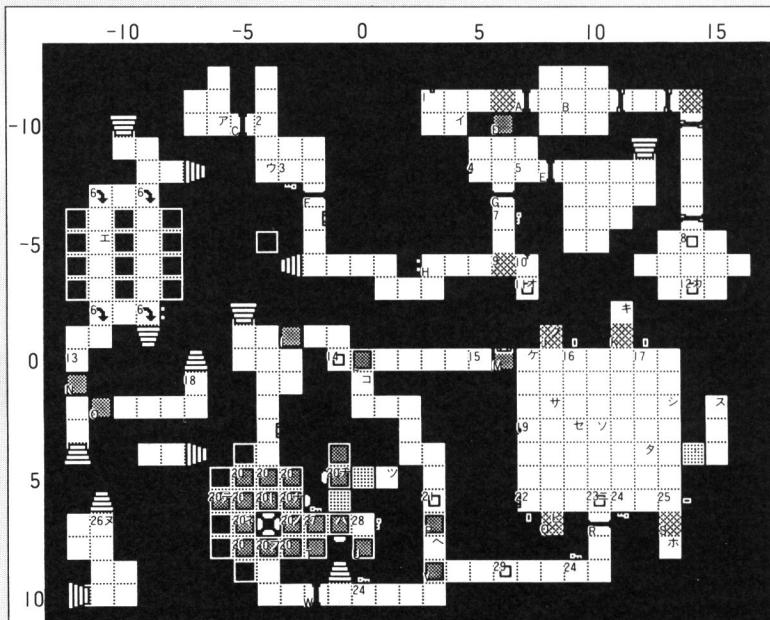
タ-巻物、ターコイズの鍵
(f-f間を往復している)

チ-Bの鍵

ツ-鉄の鍵

仕掛け

- I-ファイアー・ボールで破壊して開ける
2-暗黒の鍵を挿入するとAの扉が開き、Fから
強力な火炎弾が発射される
またここを通過するとライブが発生する
3-ここにテレポートしてくるとCの壁が消え、Dの壁が出現する
4-部屋の中央にスライム・デビルを発生させ
る
5-両端のブルーミストによって、火炎弾は永
遠に往復させられる
6-ファイアー・ボールで破壊して開ける
7-棚のアイテムを取ってしばらくすると、地
下9階のHへテレポート
8-この階段を上ってくるとDの壁が消え、Cの
壁が出現する
9-ここに立つとIの壁が出現する
10-ここに立つと、北、南、西、のピットが開
く
11-まわりの扉をすべて開く
壁の眼にゾーキャスラーラーを見せると、K
の南側へテレポート
12-部屋の中央にスライム・デビルを
発生させる
13-暗黒の鍵を挿入するとHの扉が開く
14-Iの壁を消す
15-棚のアイテムを取ると、Fから強力な火炎
弾が発射される
そのあとで棚になんらかのアイテムを置く
と13の壁が消える
16-北側はL、東側はK、西側はNの壁を消す
17-黄宝玉を持っているとピットが閉じる
- 18-Mのピットを消す
19-35の東側へテレポート
20-aへテレポート
21-Tの扉を開く
22-Zへテレポート
23-Uへテレポート
24-Oのピットを閉じる
25-Pのピットを開く
26-Yへテレポート
27-bへテレポート
28-Rの壁を消し、Wのピットを閉じ、19のテ
レポート・ミストを発生させる
29-Xへテレポート
30-Qへテレポート
31-Sへテレポート
32-28へテレポート
33-dへテレポート
34-Vの壁を消す
35-翼の鍵を挿入するとcの壁が消える
36-Eへテレポート
Dの壁を消し、Cの壁を発生させる
37-38にテレポート・ミストを発生させる
鉄の鍵を挿入するとテレポート・ミストは
消える
38-地下8階の26へテレポート



アイテム

ア-パン×2、水入りフラスコ

イ-箱(フラスコ、ゴーの金貨、

魔法の箱[緑]、秘薬ヴェン、

ウ-四角い鍵、ムーンストーン

(ストーン・ゴーレムが所持)

エ-防火胴着

オ-鉄の鍵

カ-緑宝玉

キ-秘薬ヴェン×3、フル爆弾×2

ク-ロープ、羅針盤、魔法の巻物(地図)

ケ-皮ブーツ

コ-魔法の巻物(モンスター識別)

サ-ゴーの金貨

シ-たいまつ

ス-銀兜、胴着、金属ズボン、金属ブーツ

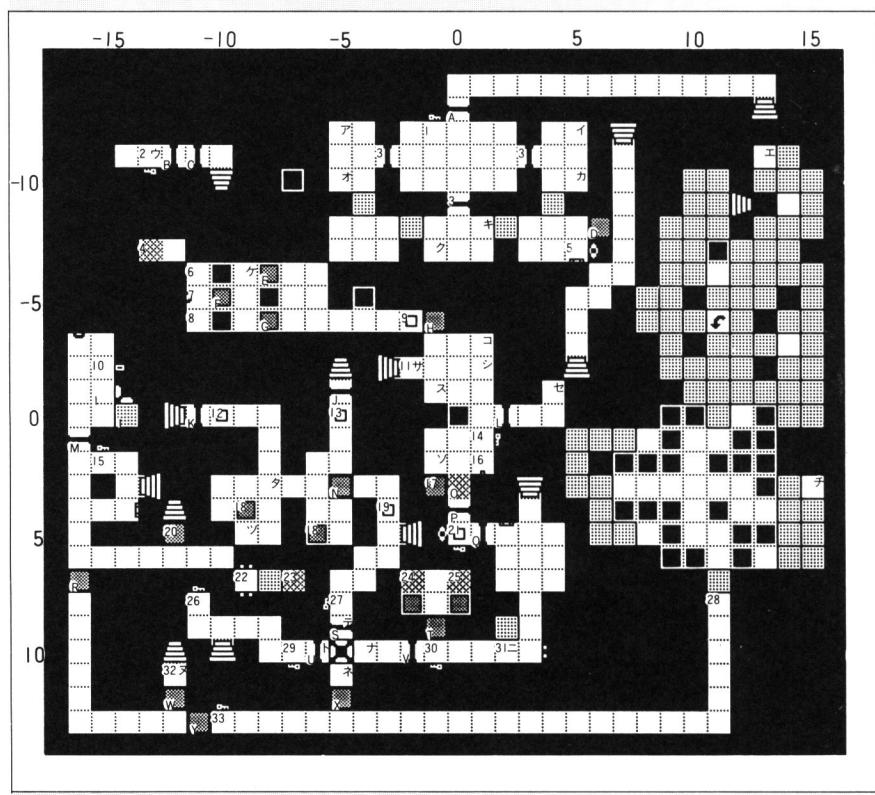
セ-たいまつ

ソ-箱(ボロのシャツ、絹のシャツ、ガウン、
チュニック、騎士のマント、

- ポロのパンツ、青色ズボン、皮サンダル)
 タ-ゴーの金貨
 チ-ボーバルの剣、チーズ、フル爆弾、
 秘薬ヴェン、稻妻リング、秘薬ヴィー
 ツ-秘薬ヴェン×4、鉄の鍵、
 ランダムアイテム
 テ-ほこ、斧
 ト-つるぎ、ランダムアイテム
 ナ-リンゴ、トウモロコシ、パン、チーズ、
 すね肉、ドラゴンステーキ
 ニ-短剣、たいまつ×2、ランダムアイテム
 ヌ-鉄棒(ジャイアント・スコーピオンが所持)
 ネ-イラーの杖、ランダムアイテム
 ノ-コブラの杖、ランダムアイテム
 ハ-フル爆弾、銀の杖、チーズ、皮袋
 ヒ-嵐の剣
 フ-ドラゴンの弓、ランダムアイテム
 ヘ-空フラスコ
 ホ-魔法の箱[青]、魔法の箱[緑]×3
- またここに立つとHから火炎弾が連続的に発射される
 I-ここから北側部分からきた場合は、Nの壁が消え、Oの壁が出現する
 I4-Iの壁が消え、Lのピットが短時間だけ閉じる
 I5-ここに立ってしばらくすると、Lのピットが短時間だけ閉じる
 I6-ゴーの金貨を挿入すると、Jのテレポート・ミストが消える
 I7-ゴーの金貨を挿入すると、Kのテレポート・ミストが消える
 I8-この階段を上ってくると、Oの壁が消え、Nの壁が出現する
 I9-ホルダーにたいまつをセットすると、Mの壁が消える
 20-ここに乗ったあとしばらくすると、その場所は短時間だけピットになる
 21-PとVのピットが時間差で、短時間だけ閉じる
 22-ゴーの金貨を2枚挿入すると、Qのテレポート・ミストが消える
 23-周辺に3体のアーマード・ワームを発生させる
 24-鉄の鍵を挿入するとRとWの扉が開く
 25-ゴーの金貨を挿入すると、Sのテレポート・ミストが消える
 26-この階段から上がってきた場合は、この場所にテレポート・ミストが発生し、魔法をテレポートしてしまう
 27-鉄の鍵を挿入するとTのピットが閉じる
 またこの場所も上に乗っていると、床がピットになる
 28-鉄の鍵を挿入するとUのピットが閉じる
 29-ここに乗ったあとしばらくすると、Vのピットが短時間だけ閉じる

仕掛け

- I-Aの扉を開く
 2-モンスターが数回通過するとCの扉が開く
 3-四角い鍵を挿入するとFの扉が開く
 4-Dの壁を消す
 5-緑宝玉を持っているとEの扉が開く
 6-ここに立つと南東の壁から毒の呪文が発射される
 7-鉄の鍵を挿入するとGの扉が開く
 8-Bにジャイアント・スコーピオンを発生させる
 9-火炎弾を北に進路変更させる
 10-9にブルーミストを短時間だけ発生させる
 Hから連続的に火炎弾が発射されている場合はその作動を停止させる
 11-Hから火炎弾が1発だけ発射される
 12-壁のボタンに触ると緑宝玉が手に入る



アイテム

ア-箱(時の眼)

イ-箱(力の脚絆)

ウ-四角い鍵(スケルトンが所持)

エ-エメラルドの鍵

才-四角い鍵

力-四角い鍵

キ-箱(フル爆弾×2、黄金の鍵)

ク-四角い鍵

ケードラゴンステーキ

二-石

サ-石×2

シ-石

ス-石

セーラ

ソ-石

夕-骨

チ-黄金の鍵

ツ-骨

テ-ゴーの金貨、ランダムアイテム
ト-ゴーの金貨、ランダムアイテム
ナ-ゴーの金貨、ランダムアイテム
ニ-ラーの盾
ヌ-巻物
ネ-ゴーの金貨、ランダムアイテム

仕掛け

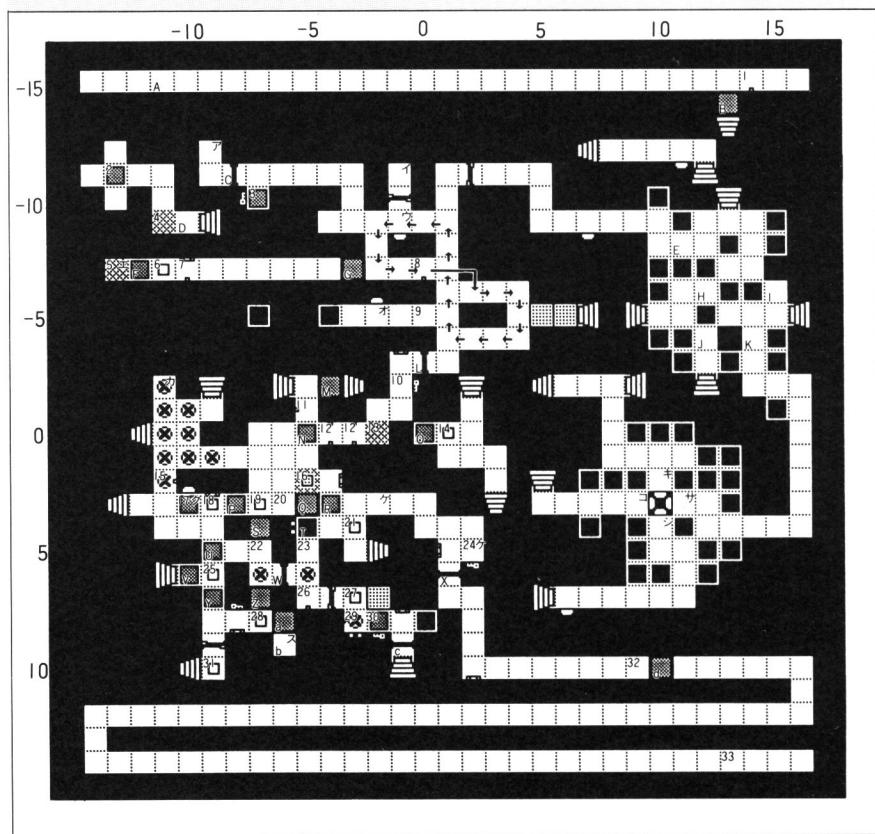
- 1-四角い鍵を挿入するとAの扉が開く
- 2-スケルトンを倒すとBの扉が開き、四角い鍵を挿入するとCの扉が開く
- 3-ファイアーボールで破壊して開く
- 4-地下3階の6へテレポート
- 5-力の脚絆を見せるとDの壁が消える
- 6-ドラゴンステーキが乗ると、Eのピットが閉じる
- 7-ドラゴンステーキが乗ると、Fのピットが閉じる
- 8-ドラゴンステーキが乗ると、Gのピットが閉じる
- 9-Hの壁を消す
- 10-ゴーの金貨を挿入すると、枚数分のアイテムが棚に出現する
出現アイテムは、ドラゴンステーキ、金の鍵、魔法の箱[青]、魔法の箱[緑]、毒矢、サーの盾、アーメット兜、金属脚絆、大ほこ、蛇の杖、スピードブーツ
- 11-スケルトンが自然発生する
- 12-乗っている間だけKの扉が開く
- 13-乗っている間だけJの扉が開く
- 14-黄金の鍵を挿入するとLの扉が開く
- 15-サファイアの鍵を挿入するとMの扉が開く
- 16-ボタンを押すとOにテレポート・ミストが短時間だけ発生し、そこにいたモンスターを21へテレポートする
- 17-ROSの道からくると消える壁
- 18-何回も上に乗るとピットが開く

- 19-短時間だけNの壁を消す
- 20-この階段を上ってくると、ここの壁が消えRの壁が出現する
- 21-スケルトンをここにテレポートさせ、外から攻撃して倒すとPの扉が開く
南側の鍵穴にターコイズの鍵を挿入するとQの扉が開く
西側の壁になんらかのアイテムを見せると地下3階のNのピットが閉じる
- 22-ここに立っているとまわりの壁から毒の霧が噴き出してくる
- 23-地下3階の25へテレポート
- 24-地下9階のJへテレポート
- 25-地下6階のgへテレポート
- 26-十字の鍵を使用すると、地下3階のZの壁が消える
- 27-黄金の鍵を挿入するとSの扉が開く
- 28-ここを通るとYとRの壁が消え、Wと20の壁が出現する
- 29-黄金の鍵を挿入するとUの扉が開く
- 30-黄金の鍵を挿入するとVの扉が開く
またここで鍵穴の方を向いているとTの壁が短時間だけ消える
- 31-ラーの盾を取ると東側の壁から火炎弾が発射される
- 32-この階段を上ってくると、WとRの壁が消え、Yと20の壁が出現する
- 33-黄金の鍵を挿入するとXの壁が消える

CSB

カオスの逆襲

LEVEL3



アイテム

ア-ランダムアイテム

イ-ロープ

ウ-毒矢×4

エ-スピードボウ

オ-緑のブーツ、稻妻リング

カ-サファイアの鍵

キ-皮袋、ランダムアイテム

ク-水入りフラスコ

ケ-石×2、玉石×3、石棒

コ-ドラゴンステーキ、ランダムアイテム

サ-ドラゴンステーキ、ランダムアイテム

シ-ドラゴンステーキ、ランダムアイテム

ス-十字の鍵

仕掛け

1-Bの壁を消す

2-乗ったあとしばらくすると、床がピットになると

3-黄金の鍵を挿入するとCの扉が開く
ここでまがり鍵を使用すると、床がピットになる

4-Dへテレポート

5-床のアイテムをFへテレポート

6-Fのピットを短時間だけ閉じる

7-押してしばらくすると、5にテレポート・ミストが発生する

8-Gの壁を消す

9-ここに立つと勇者は徐々に西へ移動せられる

10-エメラルドの鍵を挿入するとLの扉が開く

11-16のブルーミストを発生、消滅させる

12-すべてのボタンを押すと、13のテレポート・ミストが消える

13-12へテレポート

14-物が乗っている間Oのピットを閉じる

15-17のピットを閉じる

16-Qの壁を消す

17-棚のアイテムを取ってしばらくすると、床がピットになる

18-モンスターが乗っている間、Uのピットを閉じる

19-Pのピットを開閉する

20-ここに立つとQの壁が消える

21-物が乗っていると、Tから毒の呪文が発射される

22-ここに立つとSの壁が消え、南側のブラック・フレームが動き出す

23-ここに立つと南側のブラック・フレームが動き出す

24-銀の鍵を挿入するとXの扉が開く

25-物が乗っている間Vのピットを閉じる

26-ボタンを押すと29から火炎弾が発射される

27-西側の扉を閉じる

28-5つアイテムを置くとaの壁が消える
アイテムはbへテレポートされる

29-30のピットを開閉する

30-ルビーの鍵を挿入するとcの扉が開く

31-ここにいるバイパー・デーモンを倒すか、外に出すとYのピットが閉じる

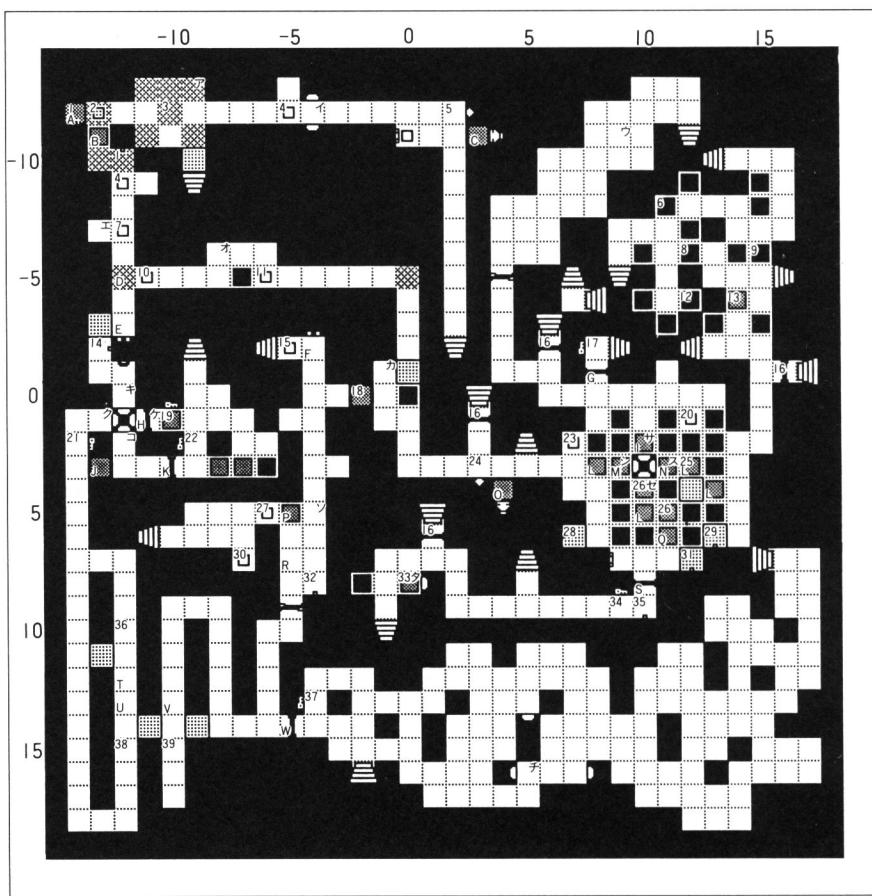
32-ここにくると西側にデス・ナイトが発生し、それを倒すとdの壁が消える

33-Aへテレポート

CSB カオスの逆襲

力オスの逆襲

LEVEL2



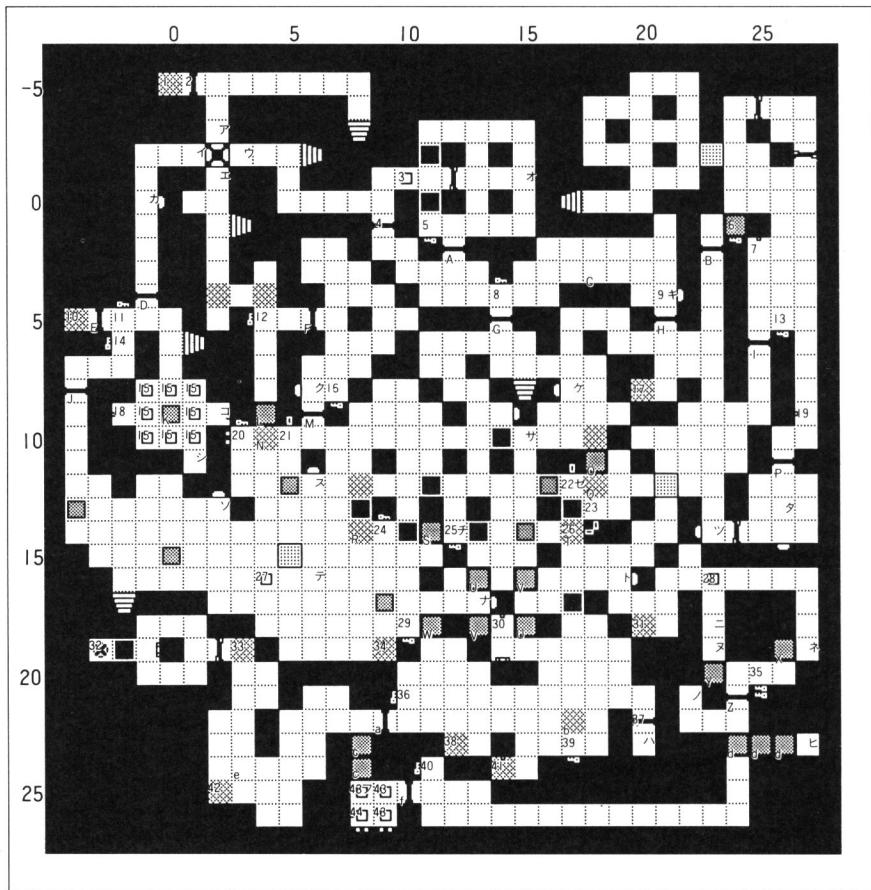
アイテム

ア-青宝玉
イ-パン×2
ウ-鉄の鍵
エ-魔法の箱[青](マミーが所持)
オ-魔法の箱[緑]
カ-青宝玉
キ-空フラスコ、ランダムアイテム
ク-ドラゴンステーキ、ランダムアイテム
ケ-魔法の箱[緑]、ランダムアイテム
コ-ミスリルの胴着、ランダムアイテム
サ-コーバム
シ-コーバム
ス-コーバム
セ-コーバム
ソ-灰
タ-ネラの王冠、ファインガウン、
 ファインガウン、皮サンダル
チ-チーズ

仕掛け

1-短時間だけBの落し穴が消える
2-ここに立つとEから火炎弾が発射される
 また乗ってしばらくするとAの壁が消える
3-飛来した火炎弾はこの部屋を1周してから
 東へ飛んでいく
4-ここに立つとEから火炎弾が発射される
5-青宝玉を挿入するとCの壁が消える
6-ここから落ちると地下3階のEに降りる
7-ここに立つとEから火炎弾が発射される
 同時にDのブルーミストも消す
8-ここから落ちると地下3階のHに降りる
9-ここから落ちると地下3階のIに降りる
10-ここに立つとEから火炎球が発射される
 同時にDにブルーミストが発生し、火炎弾
 の進路を東に変える

11-ここに立つとEから火炎弾が連続的に発射
 され始める
12-ここから落ちると地下3階のJに降りる
13-ここから落ちると地下3階のKに降りる
14-Eの火炎弾発射装置を停止させる
15-Fの雷撃発射装置を停止させる
16-コーバムを持っていると開く扉
17-どくろの鍵を使用するとGの扉が開く
18-コーバムを持っていると消える壁
19-黄金の鍵を挿入するとHの扉が開く
 ここでまがり鍵を使用すると、床がピット
 になる
20-Iのピットを短時間だけ閉じる
21-どくろの鍵を使用するとJの壁が消える
22-黄金の鍵を挿入するとKの扉が開く
23-Mのピットを短時間だけ閉じる
24-青宝玉を挿入するとOの壁が消える
25-ここに立つとNのピットが閉じる
26-このピットは幻で、床と同じように上に乗
 ることができる
27-Pのピットを開く
28-このボタンを押すと、Lの4つのピットが
 閉じ始める
29-13のピットを閉じる
30-Rへテレポート
31-Qのピットを閉じる
32-ボタンを押すとFから断続的に雷撃が発射
 され始める
33-棚のアイテムをすべて取ると、床がピット
 に変わる
34-鉄の鍵を挿入するとSの扉が開く
35-Sの扉を開く
36-Tへテレポート
37-どくろの鍵を使用するとWの扉が開く
38-Uへテレポート
39-Vへテレポート



アイテム

ア-鉄の鍵、ランダムアイテム

イ-鉄の鍵、ランダムアイテム

ウ-鉄の鍵、ランダムアイテム

エ-鉄の鍵、ランダムアイテム

オ-四角い鍵(バイパー・デーモンが所持)

力-すね肉

キードラゴンの牙

ク-生命の杖

ケーチーズ

コーゴーの金貨

サ-ゴーの金貨

シーゴーの金貨

スーパン

セーランダムアイテム

ソ-すね肉

タ-鉄の鍵(バイパー・デーモンが所持)

チ-ランダムアイテム

ツ-ゴーの金貨

テ-マスターキー(バイバー・デーモンが所持)

ト-すね肉

ナ-ゴーの金貨

ニ-ゴーの金貨

ヌ-パン、トウモロコシ

ネ-石×2、棒

ノ-ランダムアイテム

ハ-スピードブーツ

ヒ-スピードブーツ

フ-フル爆弾×2

仕掛け

1-31、34、38、eのいずれかにテレポート

2-コーバムを持っていれば開く扉

3-Cからアーマード・ワームが発生し始める

4-玉石を持っていれば開く扉

5-四角い鍵を挿入するとAの扉が開く

6-暗黒の鍵を挿入するとBの扉が開く

7-6の壁を消す

8-暗黒の鍵を挿入するとGの扉が開く

9-棚からアイテムを取るとHの扉が開く

10-31、34、38、eのいずれかにテレポート

11-ラーの鍵を挿入するとDの扉が開く

12-鉄の鍵を挿入するとFの扉が開く

13-どくろの鍵を使用するとIの扉が開く

14-ラーの鍵を挿入するとEの扉が開く

15-ここに乗っているとKへテレポートされ、落し穴に落ちる

16-鉄の鍵を挿入するとMの扉が開く

17-41へテレポート

18-Jの扉を開く

19-Pの扉を開く

20-鉄の鍵を2つ挿入すると、西の壁から火炎弾が発射され始める

21-ゴーの金貨を挿入すると、Nのブルーミストが消える

22-ゴーの金貨を挿入するとOの壁が消える

23-ゴーの金貨を挿入すると、Qにブルーミストが出現する

24-鉄の鍵を挿入すると、Rにブルーミストが出現する

25-鉄の鍵を挿入するとSの壁が消える

26-ゴーの金貨を挿入すると、Tにブルーミストが出現する

27-近くにザイターズを発生させる

28-ここに立つごとに、XとYの壁が交互に出現、消滅する

29-どくろの鍵を挿入するとWの壁が消える

30-ボタンを押すごとに、UとVの壁が交互に出現、消滅する

31-34、38、eのいずれかにテレポート

32-ここに4つのコーバムを投げ込むとゲームが終了する

33-南からくると消えるが、西からくると再び出現するテレポート・ミスト

入ると地下8階の26へテレポート

34-31、38、eのいずれかにテレポート

35-Bの鍵を挿入するとZの扉が開き、もうひとつ挿入するとdの壁が消える

36-マスターキーを挿入するとaの扉が開く

37-スピードブーツを2足以上持ていれば、開く扉

38-31、34、eのいずれかにテレポート

39-鉄の鍵を挿入すると、bのブルーミストが出現する

40-トバーズの鍵を挿入するとfの扉が開く

41-ボタンを押すと17へテレポート

42-地下5階の15付近へテレポート

43-40でまがり鍵を使ってここに入ってきた場合は、1歩歩くごとに南側の壁から毒の霧が噴き出してくれる

44-cの壁を消す

カオスの逆襲 ルート別攻略法



『ダンマス』は、ダンジョンの1本道を下りて行けばよかったが、『カオス』では、大きく4つのルートに分かれ、それぞれが複雑に絡み合っている。そこで、ルート別に攻略法を紹介しよう。

■ダンジョン構成

今回の目的はカオスを倒すことではなく、ダンジョンの中に安置されている4つのコーバム鉱石を見つけ出し、それをフル・ヤの炉に投げ込むことだ。

前作のダンジョンは、ひとつのフロアを完全に調べ尽くすと階段が見つかって、さらに下に降りていく、という形だった。しかし、このカオスの逆襲では、ひとつのフロアはいくつものエリアに分かれていて、立体的な探索をしなくてはならなくなつた。

ダンジョンは基本的に4本の道に分かれている。それは勇者の求める4つの技能、つまり戦士、忍者、魔術師、僧侶を象徴したものになっている。それらの道はスタート地点で4つに分かれ、地下4階のDDDで一度合流する。そして地下3階で再び4つに分かれ、最終的にフル・ヤの炉がある地下1階で再び合流するのだ。DDDの下を前半部分、上を後半部分とすると、前半はもっぱらアイテム集めが中心になり、後半でそのアイテムを用いながらコーバム鉱石を入手するのだ。

前作と違って、同じ場所に何度も戻ってこなくてはならなくなるので、マップのつながりを把握しておくことが必要だ。

始まりの広間 LEVEL5

前作と違い、CSBはいきなり地下5階からゲームがスタートする。そのスタート地点が、この始まりの広間だ。この広間は、東側の四角い部屋と、西側の宝物庫、そしてそのふたつをつなぐ通路の3つに分けられる。

ゲームを始めると勇者たちは四角い部屋の入り口にテレポートさせられる。その場所には3匹のアーマード・ワームを発生させるプレッシャー・プレートがある。まず、この3匹を倒さなくてはならないのだが、明かりもなく、装備もいっさいない状態なので、アーマード・ワームに取り囮まれないうちにその場を離れたほうがいいだろう。この場合、東側の壁の奥にある隠し部屋に逃げ込むのが、

もっとも賢明だと思われる。

アーマードワームを倒したら、落ちているものを拾い集めよう。また、ここにはバリアーで保護された4つのくぼみがあって、その中にはたくさんのアイテムが納められている。この中のアイテムを入手するためには、そばにあるスロットにゴーの金貨を入れなくてはならないが、金貨の枚数は限られているので、すべてのアイテムを手に入れるることはできない。選択は個人の自由だが、魔法の巻物とロープだけは手に入れておくといいだろう。

ひととおり装備が整ったら、西側の壁についているホルダーに、たいまつをセットすると、北西の壁が消えて通路に行くことができる。そこを通って西の宝物庫に移動するのだ。

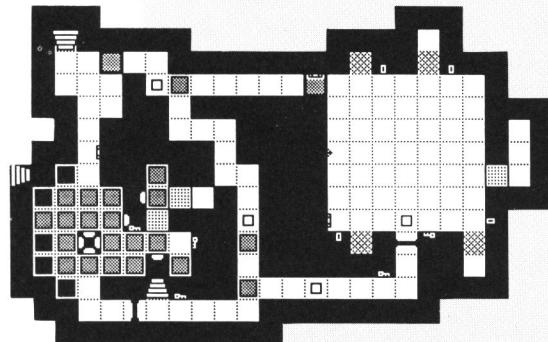
通路の途中にあるピットは、その穴の手前までトントンと進み、穴の前まできたら一旦停止して、穴が塞がったら一気に通過すれば落ちることはない。ここでプラスコを手に入れてから宝物庫に移動するように。

宝物庫には数多くの貴重なアイテムがあるが、床のほとんどが上に乗ると一定時間後に開くピットになっている。移動はキーボード、アイテムの入手はマウスと、速い入力が必要とされるエリアだ。ゲームが始まったばかりで、操作に戸惑いがあるだけに、簡単に穴に落ちてしまう。アイテムをひとつ取るごとにセーブしておくといいだろう。

また、ここにはふたつの鍵穴があり、鉄の鍵を差し込むと、あとで説明する装備剥奪の間に通じるピットを閉じることができる。鍵に余裕があれば閉じておくように。

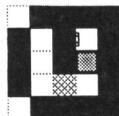
装備剥奪の間 LEVEL10

ダンジョンの最下層に位置する、この小さな空間は、勇者たちの装備を剥奪するというよりも凶悪な罠だ。左側に落ちた場合はい



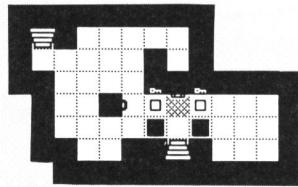
■道の分岐点

いのだが、右側に落ちた場合は、すべての裝備を床に置かなくては抜け出せない。床に置いたアイテムは、ダンジョンのどこかにテレポートされるので、取り返せないことはないが、セーブしてある地点からやりなおしたほうが賢明だろう。



道の分岐点への部屋 LEVEL6

始まりの広間のピットに落ちると、ほとんどの場合この部屋にやってくる。ここには、数個のアイテムと、水を補給できる泉がある。前作と異なり、今回のメデューサのレリーフの泉は、マウスでクリックするだけで水分を補給できる。

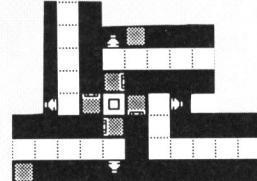


この部屋のプレッシャー・プレートに乗ると、中央にブルーミストが出現する。その中に入れば道の分岐点へテレポートできる。

誤ってこの部屋に落ち、まだ始まりの広間のアイテムをすべて入手していない場合は、プレッシャー・プレートの横にある鍵穴に鉄の鍵を差入れれば、ブルーミストが消え始まりの広間に戻ることができる。

道の分岐点 LEVEL8

KU、ROS、DAIN、NETAの4つの道へ枝分かれする実質上のスタート地点がここだ。それぞれの道へ足を踏み出すと、背後の壁が閉じてしまうが、目の前にある祭壇に置かれているアイテムを、一度手にとってから元に戻すことで、壁を再び消し去ることができる。この場所は何回も訪れる事になるので、ここを余分なアイテムの保存庫にしておくと便利だろう。

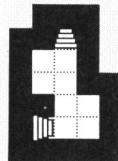


それぞれの道を少し進んだところには、目に見えないテレポート・ミストが断続的に出現する地点が2ヶ所ずつ存在する。よって、道を選択したあと、さらに3つのエリアのうちいずれかに飛ばされてしまうことになる。この地点を通過したあと、自分がどのエリアを進んでいるのか確認するように。

この道は戦士の技量が試されるところだ。おもに前衛の武器による攻撃で、道を切り開いていくことになるだろう。また、場所によっては呪文が我が身に振り返ってくる仕掛けもあるので、呪文の使用は慎重に行なおう。

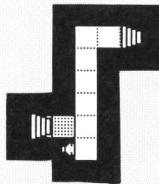
KUの道 LEVEL5

階段を上ってくると、いきなりジャイアント・スコーピオンと出くわすことになる。階段を上がってすぐの場所には、呪文とアイテムをテレポートしてしまう仕掛けが施されているので、ここを動かない限り、武器による攻撃しか効果を発揮しない。恐怖の角笛などを使用して、ジャイアント・スコーピオンを後退させるといいだろう。ジャイアント・スコーピオンを倒すと、敵が持っていたモーニングスターが手に入る。



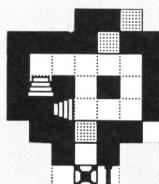
KUの道 LEVEL6

上り階段のある場所がパスウォールによって隠されているが、ここに、道の分岐点からテレポートしてきた場合は、いきなり上に上らず、アイテム入手するために下に降りなくてはならない。



KUの道 LEVEL7

この狭い空間の中に、大量のアントマンがひしめき合っている。上の階からこの部屋にきた場合は、何の制約もなく戦うことができるが、下からきた場合は階段の前に呪文とアイテムをテレポートさせる仕掛けがあるので、武器だけで戦わなくてはならない。また、ここには隠し部屋がふたつある。アイテムを取り忘れないように。



KUの道 LEVEL8

道の分岐点で、ふたつのテレポート・ミストに引っかかるなかったときは、ここにくることができる。もし、どちらかに足を踏み入れた場合は、地下6階か、地下9階のいずれ

かに飛ばされるので、マップを見て確認してほしい。また、この階にはふたつの空間があるが、南側と北側を行き来できるようするためには、南側でどくろの鍵を使用しなくてはならない。

KUの道 LEVEL9

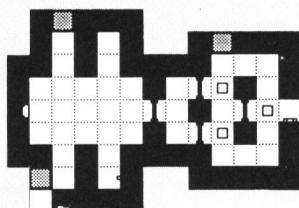
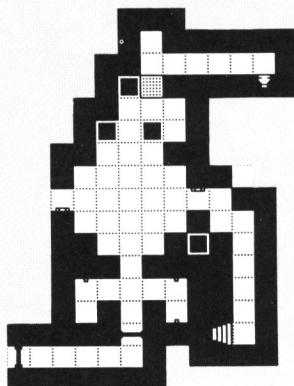
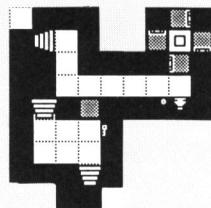
KUの道最大の広さを持ったエリアである。説明の便宜上、このエリアを4つに分けて解説することにする。

道の分岐点からテレポートしてくる、ふたつの場所がここだ。いきなりやってくると何もない空間のように感じられるが、隠し通路の奥に道が広がっている。中央のやや広い空間は、呪文の進む方向をねじ曲げ、自分に襲いかかる仕掛けが施されている。ここに立っているとマンチャーが襲いかかってくるが、目の前にくるまで呪文を唱えてはならない。

その南側には鍵型に曲がった通路があり、モン・ベクサークとギグラーが潜んでいる。そこには3つのボタンがある。北側の壁についているボタンは、左右両方を押すことによって、南の鉄格子を開くことができる。ただし、右の通路の南側の壁についているボタンは押してはいけない。このボタンを押すと、2体のデス・ナイトが真後ろに出現するのだ。しかし、腕力に自身があるなら、あえて危険を犯すのもいいだろう。

南の鉄格子の奥にはデス・ナイトが1体いるが、それほど体力はないようなので簡単に倒せるだろう。

この部屋には最強の武器である首切りの斧が安置されている。だが、あせってそれを取りに行ってはいけない。斧を取ると、それを守っている4体のデス・ナイトが一度に襲ってくる上、出口の鉄格子も閉ざされてしまう。デス・ナイトを1体ずつ片付けてから、斧を取りに行くのが賢いやり方だ。



デス・ナイトと戦うときのコツは、まずデス・ナイトを1体ずつ東側の鉄格子地帯に誘導してくる。勇者たちはふたつのプレッシャー・プレートの間で待ち、デス・ナイトがいざれかの鉄格子の下にきたら、その鉄格子を閉じるプレッシャー・プレートの上、つまり敵の目の前に移動し、武器で攻撃すればいい。

デス・ナイトを4体すべて倒したら、斧を手に入れよう。入り口の鉄格子は、南東のくぼみにあるボタンを押せば開く。

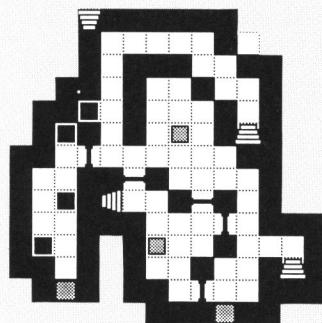
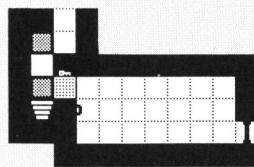
この空間にはモン・ベクサークの集団が隠れている。ここに入る前に対呪文シールドを張っておくといいだろう。

入り口は重厚な扉で封鎖されているが、首切りの斧を使えば叩き割ることができる。扉を叩き割ったあとは自由に入り出しができるのだが、いきなり入らずにひとまず後退し、敵を一直線に並べるようにしよう。こうするとモン・ベクサークは仲間の呪文によって勝手に倒れていく。やつらは貴重なアイテムを数多く隠し持っている。必ず全滅させるように。

この空間にある扉は、すべて叩き割ることができる。敵は南の階段付近から次々に発生してくれるマミーだけ。アイテムもたいしたものは落ちていない。落し穴にさえ気をつけていればいいだろう。

KUの道 LEVEL10

この広大な部屋には、アーマード・ワームがうじゃうじゃいるが、所詮ザコはザコ。何匹いても大差はない。この部屋の真の敵は、強力なレッド・ドラゴンだ。このレッド・ドラゴンはこのダンジョンの中で最大の体力を持っており、倒すにはかなり時間が掛かる。長期戦になるので、ドラゴンと戦う前にアーマード・ワームはすべて倒しておくほうがいい。アーマード・ワームと戦っているときにドラゴンが近寄ってきたら、急いでその場を

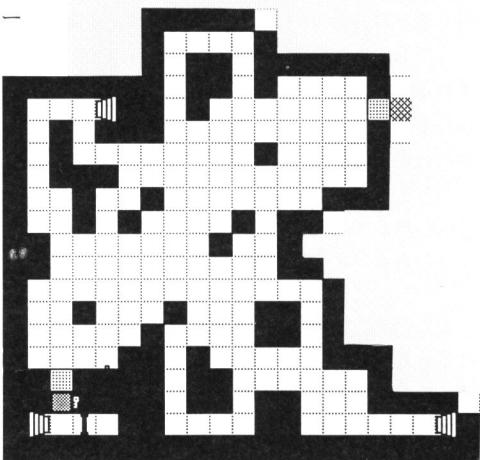


離れたほうがいい。ただし、勇者とアーマー・ワームとレッド・ドラゴンが一直線上に並んでいるのなら、ドラゴンの炎でアーマー・ワームを攻撃させるのもいいだろう。

ここでのレッド・ドラゴンの倒し方のコツは、広大な空間を利用して、とにかくドラゴンの正面に立たないように動き回って攻撃するということだ。また、この部屋の南西の小部屋には、魔法の箱がたくさん落ちているので、これを使って動きを止めるのもいいだろう。呪文はポイズン・フォウやポイズン・クラウドなどの毒系のものが効果的だ。時間を止めて最大級の毒の呪文を連発したら、その場を離れて休息する。これを繰り返していくば、いかに強力なドラゴンと言えどもいずれ倒れるときがくるだろう。

なお、ここに出現するレッド・ドラゴンだけは、死んだとき食料以外に貴重なアイテムを残すので、必ず倒さなくてはならない。

また、北東の隠し通路の奥にあるテレポート・ミストに入れれば、道の分岐点に戻ることができる。



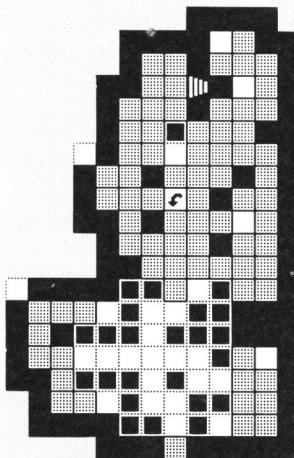
この道では、忍者の技能が試される。つまり、すいと操作や物を投げるといった行動が重要になってくるわけだ。ただし、かなり強力なモンスターが数多く出現するので、装備が完全に整うまで、この道はあと回しにしておくほうがいいだろう。

ROSの道 LEVEL4

ROSの道、前半最後の巨大な広間だ。この広間はほとんどがパスウォールで構成されていて、マップを見ないと自分の位置がわからにくくなっている。しかも、ここにはレッド・ドラゴンがかなりいるので、かなりの苦戦を強いられるだろう。

しかし、ここにいるレッド・ドラゴンは体力があまりなく、また簡単に倒す方法があるので、それさえわかっていれば最大の食料庫になるのである。その方法を解説する前に、まずモンスターの習性を覚えておいてもらいたい。基本的にモンスターは勇者たちのいる場所に近付こうとする。しかし、勇者とモンスターの間に、壁やピットなどの障害物がある場合にはそれを避けるように動き、どこにも避ける空間がない場合にはそこで停止する。そして、ここが重要なポイントなのだが、モンスターは視覚と嗅覚によって、勇者の存在を認識するということだ。視覚はかなり遠い距離まで感知できるようだが、嗅覚は2ブロック分までしかわからない。では、モンスターと勇者の間にパスウォールがあるとどうなるか。モンスターは視覚を遮られているので、嗅覚に頼らなくてはならなくなる。しかも嗅覚によって勇者の存在を感じ、それに近付こうとしない限り、モンスターは絶対にパスウォールに踏み入らないのである。

その習性をこの広間で応用すると、レッド・ドラゴンを簡単に倒すことができるるのである。つまりドラゴンの位置をマップで確認したら、3ブロック以上離れた場所に立ち、ドラゴンめがけて呪文を唱えればいいのである。さら



■ROSの道

にこの場合、ドラゴンは動くことができないので、ポイズン・クラウドの呪文が最大限に威力を発揮する。最大級のものを5、6発も打ち込んでやれば倒せるはずだ。

さて、広間の南側はピットだらけの部屋になっていて、ここから下に降りると、始まりの広間に戻ることができる。ROSの道を完全に調べ尽くしたあとでそこに戻ると、宝物庫に新しいアイテムが出現しているはずだ。もう一度戻って、調べて見てほしい。

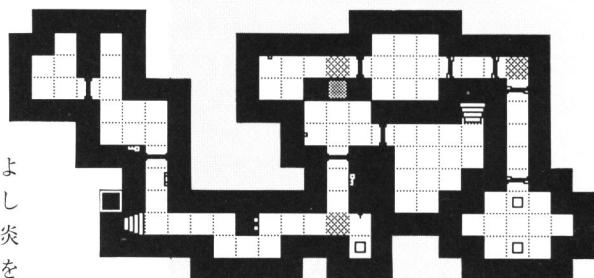
なお、この広間には向かい合った2匹のレッド・ドラゴンがいるが、ここは2匹の中央に立って、ドラゴンの吠え声が聞こえたらすぐに後退すれば、ドラゴン同士を相討ちさせることができる。

ROSの道 LEVEL5

このエリアは基本的に細い通路が続く、回廊状の構成になっている。また、通路の壁には火炎弾を打ち出す装置が仕掛けられていて、さらにその火炎弾の進路を変えるブルーミストトが要所要所に配置されている。この階にいる限り、火炎弾の攻撃は常に驚異となるので慎重かつ大胆に進まなくてはならない。

火炎弾がかなり恐ろしい仕掛けであるのは確かだが、うまく使用すればこれでモンスターを倒すこともできる。火炎弾は南端のプレッシャー・プレートを踏むことによって発射することができる。そして、その手前にあるレバーは火炎弾の進路を変えるブルーミストを一定時間だけ発生させるものだ。これをうまく使用すれば、北から迫ってくるジャイアント・スコーピオンを撃退できるだろう。

さて、この部屋でやらなくてはならないのは、緑宝玉の入手だ。これは回廊の一番奥の壁にはめ込まれている。緑宝玉を持っていれば

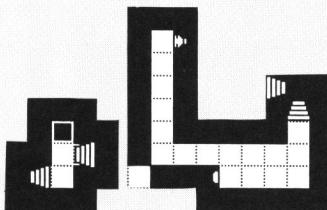


は、上り階段のある部屋の扉が開くのだ。しかし、緑宝玉を取った瞬間、火炎弾の発射装置が作動し始める。連続的に打ち出される火炎弾は、回廊の扉を破壊してしまうので、緑宝玉を取ったら、急いでその場を離れないとい危險だ。ジャイアント・スコーピオンを盾にしながら、タイミングを見計らって通り抜けよう。発射装置を停止させるには、ブルーミストを発生させるレバーを引けばいい。

なお北西の空間は、かなり高い階から落ちてこないかぎり入ることはできない。始めてここに入ると、出口がないので焦ると思うが、ひたすら待つていれば自動的に鉄格子が開くので悩まなくてもいい。

ROSの道 LEVEL6

この階はふたつの空間に分かれているが、どちらもただの通路。ただし、片方は道の分岐点からテレポートしてくる場所でもある。



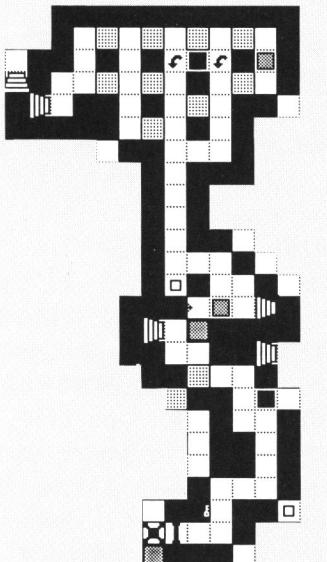
ROSの道 LEVEL7

このエリアにはパスウォールがたくさんあるが、迷うほどのことはないだろう。ここで注意するべきことは、ギグラーを闇雲に追いかけてピットに落ちないように気をつけることくらいだ。とくに、回転床とピットの組み合わせには十分に注意を払うように。

ROSの道 LEVEL8

道の分岐点の見えないテレポート・ミストにひつからなければ、ここにくることができる。もし、テレポート・ミストに捕まってしまった場合は、地下6階か地下9階に飛ばされるので位置を確認してほしい。なお、分岐点の北にある階段だけの小部屋は、小部屋側からどくろの鍵を使用すれば、行き来できるようになる。

しばらく進むと、ブルーミストとプレッシャー・プレート、ピットがところ狭しと配置されているところにやってくる。前作をやつ

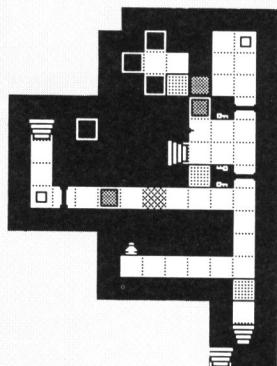
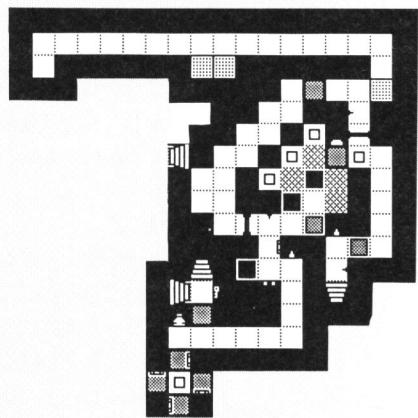


たことのある人ならわかると思うが、ここはブルーミストにひっかかるないようにタイミングを測って物を投げ、プレッシャー・プレートに乗せる、という手順の繰り返しで道が開けてくる場所だ。投げる物は、近くの壁から打ち出される短剣がいいだろう。

ジグザグになっている空間には、ロックバイルの集団とデス・ナイトの団体が潜んでいる。このデス・ナイトはかなり強力だが、金と暗黒の鍵を隠し持っているので、倒さないわけにはいかない。そこで、このデス・ナイトの簡単な倒し方を教えよう。この部屋の南東にあるピットはレバーを操作することによって自由に開閉できる。さらにこれと同じ仕掛けのピットが地下9階にもある。先に地下9階のピットを開けておいてから、地下8階のピットの上にデス・ナイトを誘導し、レバーを引けば、デス・ナイトは2階分の高さを落下し、地下10階で激突死する。地下10階まで行くのが面倒だという人は、次の方法でも倒すことができる。まず、地下9階のピットは閉じておく。デス・ナイトをピットの上に誘導するまでは同じだが、レバーを引く前に魔法の箱で時間を止めておく。そのあとでレバーを引き、すぐに自分もピットに落ちる。すると勇者がデス・ナイトの頭上に落ちる形になり、一撃で倒すことができる。

ROSの道 LEVEL9

ここは道の分岐点からテレポートしてくる場所のひとつ。このエリアには上り階段がふたつと下り階段がひとつある。道の分岐点からテレポートしてきた場合、西側の下り階段へ行く方法がちょっと難しくなっている。そこへ向かう途中のピットと鉄格子は、奥のプレッシャー・プレートに物を置ければ通れるようになるのだが、単純にピットの手前から物を投げても、鉄格子の手前で回転して戻ってしまう。ここを通り抜けるには、ピットの手前まで行き、そこで後ろを向く。すると、



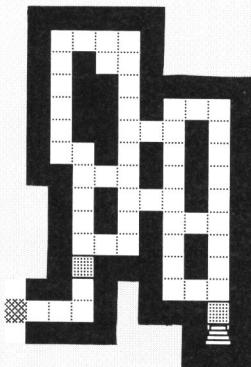
目の前にブルーミストが発生するので、急いで物を投げるのだ。ただし、投げるアイテムは、鉄格子を潜り抜けられるぐらい小さな物に限られる。石や手裏剣、矢などかいいだろう。うまく潜り抜けければ道が開けるはずだ。

北側の空間に入るには、暗黒の鍵が必要だ。まだ手に入れていないときは、地下8階に上がってテス・ナイトを倒して手に入れるといいだろう。ここにはたくさんのアイテムがあるので必ず入るように。

ROSの道 LEVEL10

アミダくじのような形をしているこの部屋には、アーマード・ワームがたくさんうろついている。こいつらは倒しても次々と発生してくるので、食料不足で困ったときや、経験値を稼ぎたいときには重宝するだろう。

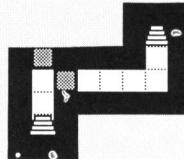
また、隠し通路の先にあるブルーミストに入ると、道の分岐点に戻ることができる。



DAINの道は魔術師の道だ。呪文を効果的に使用していかないと進めないと進めないと進めない場所がかなり多い。モンスターは実体を持たないものが数多く出現するので、前衛の戦士にはボーパルの剣を装備させておくといいだろう。

DAINの道 LEVEL5

たんなる通り道。道なりに進めばいい。



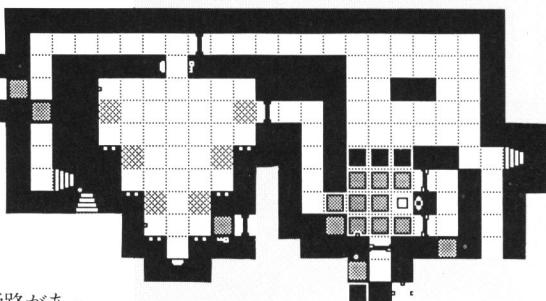
DAINの道 LEVEL6

DAINの道最大の広さを持ったエリアである。説明の便宜上、このエリアを3つに分けて解説することにする。

この場所は道の分岐点からテレポートしてくれる場所である。階段を使用してくることができるが、テレポート地点から道を辿っていくことにしよう。

道なりに歩いてくると、黒い扉がある場所にくる。この扉は暗黒の鍵を使用すれば開くが、最大級のファイア・ポールの呪文で破壊することもできるので、その方法を探ったほうがいいだろう。

その扉の横には1ブロック分の通路があつて、逆三角形の部屋へと続いている。この通路部分には見えないプレッシャー・プレートがあって、ここを通過すると1体のライブが発生する。魔術師の経験値を上げたいときは便利な仕掛けだ。逆三角形の部屋の中では3個の火炎弾が振り子のように往復している。タイミングを見計らって通り抜けよう。この部屋の南端にはボーパルの剣が安置されているが、これを取ると4体のライブが発生する上、最強の火炎弾が振り子の中に打ち込まれる。しかし、ボーパルの剣はどうしても必要なアイテムだし、また、この剣があった台座



にもう一度なんらかのアイテムを置かないと、東側の壁が消えないでやむを得ない。しかし、西側の壁についているボタンを押してスライム・デビルが発生させ、火炎弾を身代りに受けてもらえば問題は解決する。

逆三角形の部屋の北東にある鉄格子は、最大級のファイアー・ポールの呪文で破壊することができる。この奥の通路を進んでいくと、突然周りをピットで囲まれ、あと戻りできなくなる。このとき周りにある鉄格子が開き、カウアトゥルが押し寄せてくるが、そのまま進み続け、目の形をしたスイッチにゾーキャスラー力を示せば、安全な場所にテレポートすることができる。あらかじめ用意しておこう。

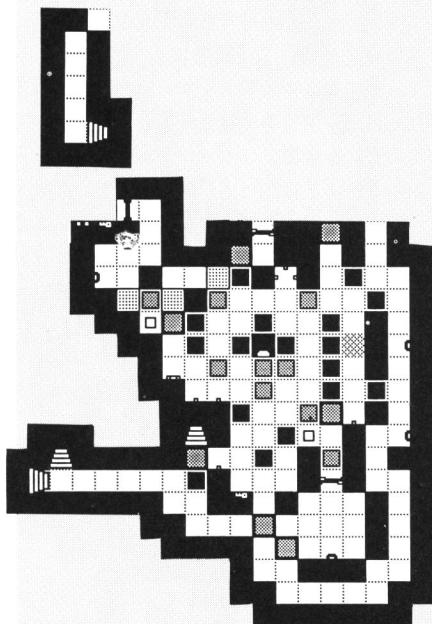
この通路は、途中に見えないテレポート・ミストがあって、勇者たちは気がつかないうちに逆三角形の部屋へ通じる通路へとテレポートさせられる。

DAINの道、地下6階の南側はピットや落し穴だらけの部屋になっているので、移動には細心の注意を払わなければならない。

逆三角形の南端からきた場合は、パスウォールの先のピットの上に入るカウアトゥルを倒さなくてはならない。あとはあちこちにあるボタンやプレッシャー・プレートを作動させることによって徐々に道が開けてくるのだが、詳しいことは別ページの階ごとのマップを参照してほしい。

また、ここでもかなりの数のカウアトゥルと対戦することになるのだが、簡単な倒し方は、北西のパスウォールで囲まれた2ブロックの空間にカウアトゥルを誘導してくる方法だ。ここで最大級のボイズン・クラウドを唱え、その支援のもとで攻撃すると、カウアトゥルは逃げることもできず簡単に死んでいく。

目の形のスイッチがあった場所からテレポートすると、翼の鍵がある部屋の隣の、ピットと壁で仕切られた1本道にくる。ここから



左の部分に入るためには、突き当たりにあるボタンを押して、急いで3ブロック分後退すればいい。ボタンを押すと、隣の壁とその先のピットが消えるが、それはすべて勇者を攪乱する罠に過ぎない。

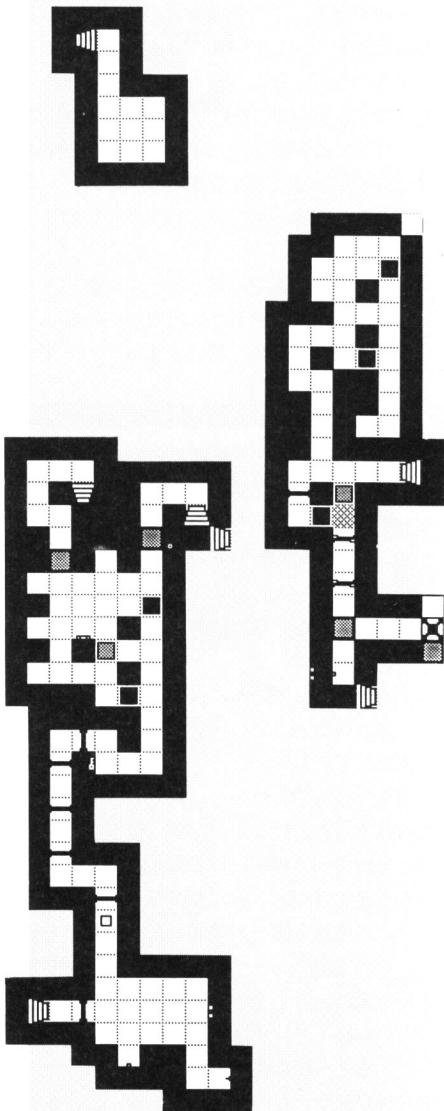
DAINの道 LEVEL 7

この階は4つのエリアに分れている。ここも便宜上、分けて解説していくことにしよう。

中央の小部屋は、食料が少し落ちているだけでとくに重要な場所ではない。

このエリアは中央部分にある仕掛けを解くのが少し難しい。まずはピットの手前に立ち、ブルーミストめがけて攻撃呪文を連発する。すると呪文はうまい具合に方向を変えられて、扉の奥にいるアントマンに命中するはずだ。アントマンを全滅させると北側の扉が開くので、今度はアントマンがいた場所から、ブルーミストに向けてドア・オーブンの呪文を唱えよう。するとブルーミストの南にある鉄格子が開き、北側のピットも閉じる。その奥にはアントマンと黄宝玉が落ちている。これを取ると南側の壁が消え、さらに進むと突き当たりにボタンがある。このボタンを押すと、ボタンの反対側の壁の穴から対霊弾が発射される。このボタンの西にある部屋には、実体を持たないモンスターがうじゃうじゃいるので、この仕掛けを使用して敵の数を減らしておくと楽だろう。

この部屋は幽霊の巣窟になっている。東側の部屋でスイッチを作動させ、敵の数を減らしておけば、わりとすんなり通り抜けられるはずだ。しかし、それを行なっていない場合は、かなり苦戦することになるだろう。モンスターの1匹1匹はさほど手強くはないのだが、なんといつても数が多い。対霊呪文が使用できる杖をどんどん使用しなければ、かな



りの時間がかかるてしまう。

ここにあるただひとつの罠は、笑う穴と名付けられた、断続的に開閉するピットだ。穴が閉じた瞬間を見計らって通り抜けるしかないので、タイミングを計ることができないので、念のため通過する前にセーブしておいたほうがいいだろう。

ここは、ウォーター・エレメンタルが続々と発生してくる大広間だ。とくに重要なものは落ちていないので、階段の前にある壁を消したらすぐに引き上げたほうがいいだろう。中央部にあるテレポート・ミストのうち、東側の3つは、ときどき消えることがあるので、その瞬間に通り抜けければ、北側に行くことはできる。だが、ウォーター・エレメンタルが絶え間なく近付いてくるので、待っていられないという人は、暗黒の鍵を使って東端の通路を開いてもいいだろう。

DAINの道 LEVEL8

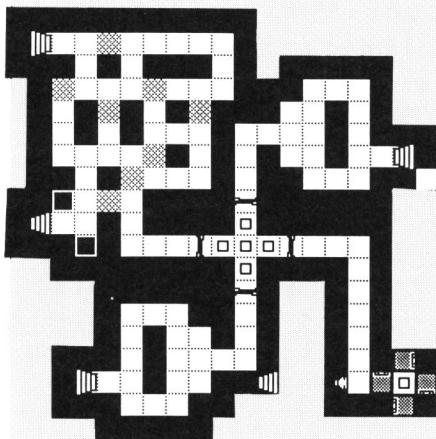
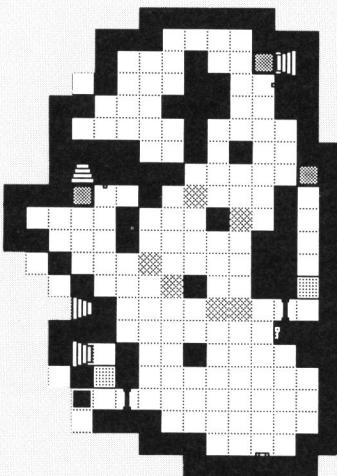
道の分岐点でテレポート・ミストに入らなかった場合はここにくることになる。もし、入った場合は地下6階か地下9階に飛ばされるので、自分の位置を確認するように。

この階には巨大な十字路があって、その中心には5つのプレッシャー・プレートがある。中央のひとつは、東西南北の4つの鉄格子を開き、残りの4つはそれぞれの方角の通路に1体のグレイター・オイトウを発生させるものだ。はさみ討ちにならないように、気をつけてほしい。

十字路を西に進むと、テレポート・ミストだらけの迷路のような部屋にたどり着く。この通り抜け方は、別ページの階別マップを参照してほしい。

DAINの道 LEVEL9

この階は3つの部屋に分かれている。そのうちひとつはたなんなる通路なので、とくに解



説はしないが、あのふたつはテレポート・ミストによってつながっている。

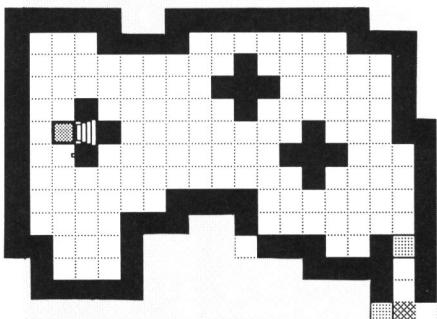
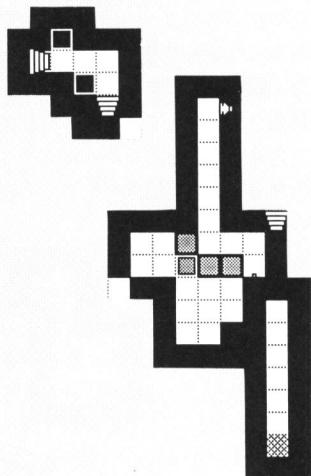
道の分岐点からこの階にテレポートしていくと、いきなり行き止まりになっている。ここから戻るためには、祭壇から南に2ブロックの場所にしばらく立ち止まり、そのあとで南に進むと、テレポート・ミストのある通路に行くことができる。そこに入れば地下8階にテレポートすることができる。

しかし、地下8階に行く前にもう一度この通路をよく調べてほしい。突き当たりにカオスの顔のレリーフがあるはずだ。じつはこれが一種のスイッチになっていて、レリーフに触ることで、周りの3つの壁を消すことができる。だが、壁を消した途端、大量のマンチャーの群れが勇者たちに襲いかかってくる。このマンチャーは体力が極端に少なく、最少のファイター・ポールで十分に倒せるほどなのだが、攻撃のスピードが異常に速いので、数が多い場合にはかなりの強敵となるのだ。

ここを簡単に切り抜ける方法は、まずレリーフの北側に最大級のポイズン・クラウドを2、3枚張っておき、そのあとでレリーフに触れる。壁が無くなったら西を向いて、再び最大級のポイズン・クラウドを2、3発唱える。こうすれば、マンチャーたちは自ら毒の霧の中に飛び込み、バタバタと倒れていく。

DAINの道 LEVEL10

かなり大きい部屋なのだが、これといった仕掛けは施されていない。隅々まで歩き回ってアイテムを拾っておけば、それ以上することはないだろう。南東の隠し通路の奥にあるテレポート・ミストに入れば、道の分岐点へ戻ることができる。

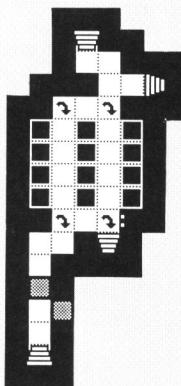


NETAの道は僧侶の技能が試される道だ。ここには強力なモンスターはないので秘薬を作る必要には迫られない。この道では、モンスターを倒すばかりではなく、効果的に使用していくことも必要だ。死の危険は少ないと、知力を働かせないと進めなくなるだろう。

NETAの道 LEVEL5

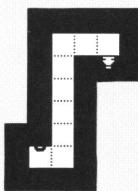
この部屋の中央部分には、ピットで囲まれた長方形の通路があり、各項点には上に乗るものすべてを時計回りに90度回転させる仕掛けがある。また、ここに乗ると南東の壁から強力な毒の弾が発射される。この弾は各項点で進路を変えられ、通路を回り続けるようになっている。北から南に進む場合は、どんなに急いでも必ず毒を受けてしまうので、対ヴェン秘薬を用意しておこう。

また、この通路上には耐火胴着が落ちている。この先かなり重宝するアイテムなので、毒を受ける覚悟で取りに行ってもらいたい。

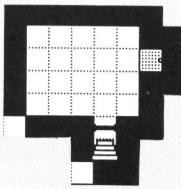


NETAの道 LEVEL6

ここは道の分岐点からテレポートしてやってくる場所なのだが、完全な袋小路になっており、出口はどこにもない。運悪くこの場所にテレポートしてしまったら、祭壇のアイテムを取り、しばらくそこに立ち止まってみよう。うまくいけば、どこかほかの場所にテレポートできるはずである。



地下5階で長方形の通路のピットに落ちると、ここにやってくる。ここはスライム・デビルの溜り場になっているので、周りを囲まれないうちに有利な場所に移動しよう。東側のパスウォールの奥に、出口の鉄格子を開くスイッチがある。



この部屋の南側の四角い空間では、ターコイズの鍵と巻物が宙を飛び回っている光景が見られる。多少のダメージは受けるがアイテ

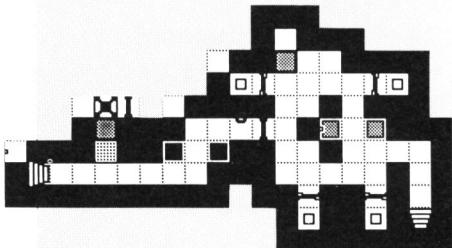
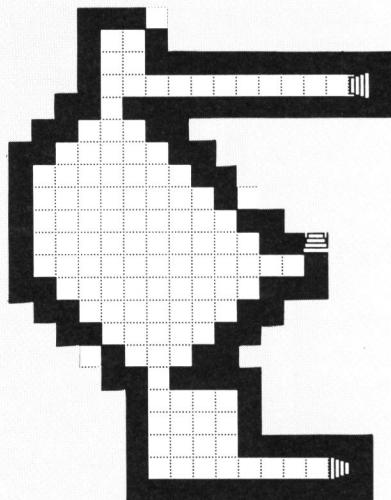
ムの進路上に立って体当たりで叩き落とそう。中央の大広間は見えないテレポート・ミストがかなりあるのだが、何も考えずにただひたすら前進していれば、北の出口に出ることができるのはずだ。ここで、もたもたしていると、ギグラーがやってきて厄介なことになるので、急いで抜けるように。

NETAの道 LEVEL7

ここに初めてくるときは、南東の階段から上ってくることになるだろう。この部屋から西の通路へ向かう扉を開くためには、中央にあるボタンを押さなくてはならない。しかし、ボタンの前の床は落し穴になっているので、このままでは押すことはできない。この部屋にある4つのプレッシャー・プレートを同時に作動させれば、落し穴が閉じるのだが、アイテムを置いただけでは作動しないので、ここは少し頭を使わなくてはならないだろう。

この部屋に入ると、階段付近から続々とマミーが発生てくる。しかし、このマミーは倒してはいけない。つまり、マミーをうまく誘導してプレッシャー・プレートの上に閉じ込めればいいわけだ。敵をプレッシャー・プレートがある小部屋の扉の前まで誘導したら、恐怖の角笛かときの声を使用して、マミーを後退させる。マミーが奥まで入ったら、扉のボタンを押して閉めてしまおう。4つの小部屋すべてにマミーを閉じ込めれば、中央のボタンを押すことができるようになる。扉が開くと同時に、北側の壁も消えるので中のアイテムを取り忘れないように。

西側の通路には、パスウォールと消える壁で隠された棚がある。パスウォールの奥の壁は断続的に消失するので、消えた瞬間に前進するようにしよう。



NETAの道 LEVEL8

道の分岐点で見えないテレポート・ミストに足を踏み入れなければこの部屋にくること

ができる。もし、テレポートした場合は、地下6階か地下9階に飛ばされるので、位置の確認をしておこう。

この階はボタンつきの扉で3つの空間に仕切られている。一番北の空間はたんなる通路なので問題ない。

中央の空間にはスクリーマーとグレイター・オイトウが潜んでいる。初めにこのNETAの道を進んだときには、このスクリーマーの肉が貴重な食料となるだろう。また、この部屋には、パスウォールで隠された下り階段がある。

南側の空間にはギグラーがいるので、まず扉を開けておいて中央の部屋に誘い込んで戦えば、ギグラーが逃げたときも楽だろう。

この部屋の南東のピットからはマンチャーが限りなく発生してくる。ここはあまりマンチャーに構わず、いそいで上り階段に向かったほうが賢明だろう。

NETAの道 LEVEL9

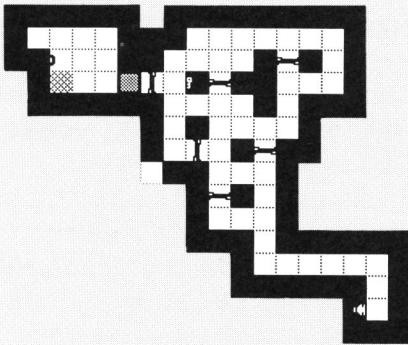
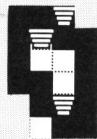
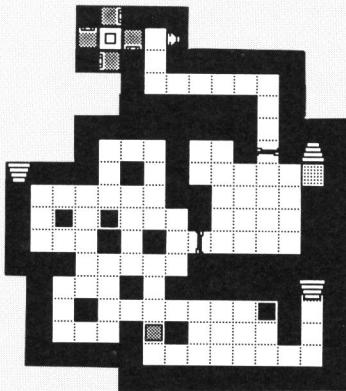
この階にはふたつのエリアがあるが片方はただの通路なので解説は必要ないだろう。

もうひとつの部屋は道の分岐点からテレポートしてくる場所のひとつだが、ここには階段がひとつもない。この部屋には意味のないボタンつき扉がたくさんあるので、敵と戦うときに活用するといいだろう。

ここにいるモンスターはモン・ベクサークが1体のみ。このモン・ベクサークはこの部屋から抜け出すための鍵を持っているので必ず倒すように。その鍵を使用すれば、西側の小部屋に通じる通路が開く。西側にはとくに重要なものはないので、水を補給したらテレポート・ミストに入ろう。テレポート先は、地下8階の中央の部屋の中だ。

NETAの道 LEVEL10

この部屋の中央部分には、アイテムが大量に落ちているのだが、これを取るためにその



場所に立つと、突如、四方に壁が発生し閉じ込められてしまう。しかし、じつは勇者の後方に位置する壁だけは、常に消えているので、アイテムをバックパックに納めたら、後退でここから抜け出せばいい。

また、この部屋の北には道の分岐点へ通じるテレポート・ミストが隠されている。

道の合流点 LEVEL4

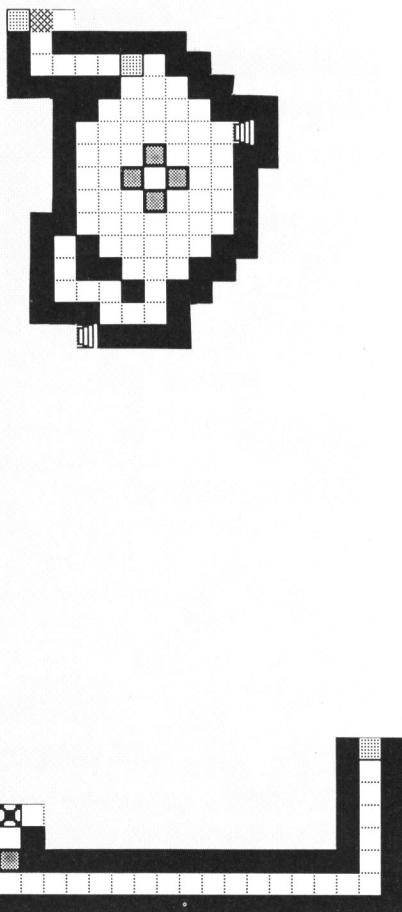
ここで4つの道はひとまず合流する。おののの道はここからDDDへ進むことができるが、きた道と違う道に入ることはできなくなっている。

このエリアの北西には水とアイテムを補給できる小部屋がある。この部屋の壁のスロットに金貨を入れると、ふたつの棚のいずれかにアイテムが出現する。金貨に余裕があればここでアイテムに変えるといいだろう。アイテムの出現順序は次の通り。

ドラゴン・ステー

キ、金の鍵、魔法の箱(青)、魔法の箱(緑)、毒矢、サーの盾、アーメット兜、金属脚絆、大ほこ、蛇の杖、スピード・ブーツ。

ここには何回も戻ってくることになるので、アイテムの保存庫にしておくと便利だが、食料だけは置いてはならない。この部屋に食料を置き去りにしておくと、次に戻ってくるときにはすべて消えてしまっているだろう。



DDDは前半の4つの道が一旦合流し、後半の道へと分岐していく中央拠点だ。ここには前半では見られなかつた細かい仕掛けがぎっしり詰まっている。また、ここからはある場所で作動させたスイッチが、他の階で効果を発揮するような仕掛けも多い。ひとつのフロアにこだわらず、全体的にマップを把握するようにしよう。

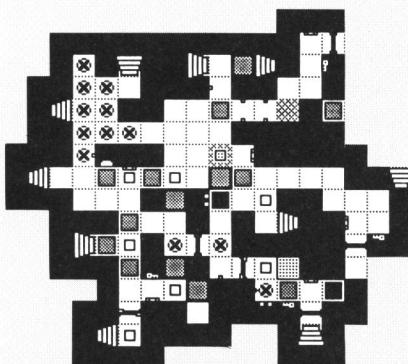
前半では4つの道は自由に選択できたが、ここからは決まった順番で道を通らなくては先に進めなくなっている。初めはKUの道、次にNETA、そしてDAIN、ROSの順番に進まないとクリアできない。

DDD LEVEL3

この部屋は細かい仕掛けが複雑に絡み合つて難解なマップを構成している。どのスイッチがどこの仕掛けを作動させるのか、なかなかつかみにくいと思うが、マップをよく見てしっかり把握してほしい。

この部屋からまず行く場所はKUの道だ。入り口付近にいるロックパイ尔とバイパー・デーモンをすべて倒したら、階段から東に向かって真っ直ぐに突き進もう。途中に壁があるが目の前まで行くと消えてしまう。ピットも同様だ。また、失敗してピットに落ちてしまっても、KUの道に通じる場所に上がってこれるので心配することはない。KUの道に通じる通路の途中に、石棒と玉石が落ちているところが2カ所あるが、近付くといきなり合体してストーン・ゴーレムに変身するので注意するよう。近付いても合体しなかった場合は、念のため玉石の一部をべつの場所に投げ捨てておくといいだろう。

この部屋からDAINの道に行く場合は、ためらうな、と書かれたメッセージの前のプレッシャー・プレートにモンスターが乗っているときに、その南に移動していけばいい。ただし、順番的にはKUの道に行くのが先決だ。しかし、DAINの道へ通じる通路上の仕掛け



を作動させることでかなりの壁が消えるので、それを先にやっておくのもいいだろう。また、この通路で十字の鍵が手に入るが、いきなりこの階で使用しないで、まず地下4階に下り、そこで先に使っておかないとダメなので注意しよう。

この部屋からROSの道へ行く場合は、地下4階のNETAの道へ続く通路上にある、目の形をしたスイッチに何でもいいからアイテムを見せておく必要がある。そうすることによって、道をふさいでいるピットを消すことができる。しかし、目のスイッチがある場所に行くには、一度地下1階まで上って、回り込まなくてはならない。

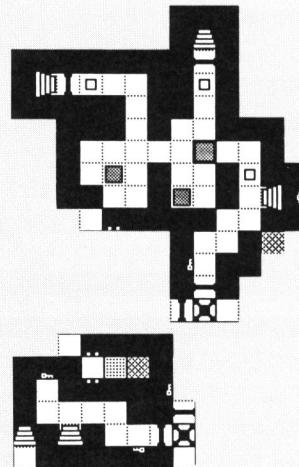
DDD LEVEL4

この部分はKUの道に通じる通路の一部だ。北西部分にはレッド・ドラゴンが1匹いるが、これはべつに倒さなくてもいい。倒す場合には、足元に注意して戦おう。この部屋の2カ所に、何回か踏むと床が消える場所があるので、あまり動き回らなくてもいいように、魔法の箱を使用するといいだろう。

この部分はDAINの道に通じる通路の一部だ。北の小さい空間は、地下3階で過ってピットに落ちてしまった場合にくる場所なのだが、ここに立っていると、周りの壁から連続的に毒の霧が吹き付けられてくるので、急いで東に進まなくてはならない。

南側は鍵穴がふたつあるだけの小部屋になっている。そのうち西側の鍵穴は地下3階の壁を消すもので、十字の鍵に対応しているのだが、差し込んでも鍵は吸い込まれない。地下3階で十字の鍵を使用する前に作動させるようしよう。

この部分はNETAの道に通じる通路の一部だ。北側の部屋にはスケルトンが発生する場



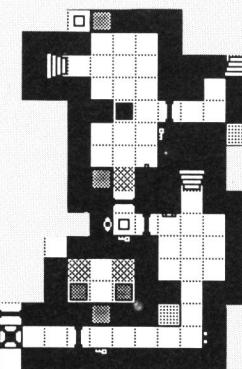
所がある。また、この部屋の南側にはテレポート・ミストを一定時間発生させるボタンがあり、それを利用してスケルトンをテレポートさせなくてはならない。誘導の仕方はマミーの場合と同じだが、スケルトンはアンデッドモンスターなので恐怖を感じにくく、なかなか思うようにいかないだろう。

成功すれば、スケルトンは鉄格子の向こう側にテレポートする。このとき、この部屋にNETAの道を通ってやったきた場合には、自動的にスケルトンの上に落雷が落ちて、鉄格子が開くのだが、そうでない場合には自力でスケルトンを倒さなくてはならない。鉄格子の向こう側にいる敵を倒す場合、使用できる武器は投石器や弓などの飛び道具、呪文はポイズン系のものしか通り抜けることができない。いずれもスケルトンには大ダメージを与えることはできないので、テレポートさせる前に、あらかじめダメージを与えておいたほうがいいだろう。

スケルトンがテレポートした場所には、目の形をしたスイッチがある。なんでもいいからアイテムを見せておこう。そうしないと、ROSの道へ進むことができなくなる。

さて、このエリアの南の通路にはラーの盾が落ちているが、これを取った途端、壁から火炎弾が打ち出される仕掛けになっているので、手に取った瞬間にパスウォールに逃げ込むようしよう。

突き当たりの扉を開く鍵穴の後ろには消える壁がある。この壁は背を向けると一定時間消える仕掛けになっていて、中の小部屋にはギグラーが潜んでいる。のんびりしていると、貴重なアイテムを盗んだままテレポート・ミストに飛び込んでしまうがあるので、十分に注意しよう。



DDD LEVEL2

この部分は一度地下1階まで上らないと入ることはできない。ルート的には、KUの道を

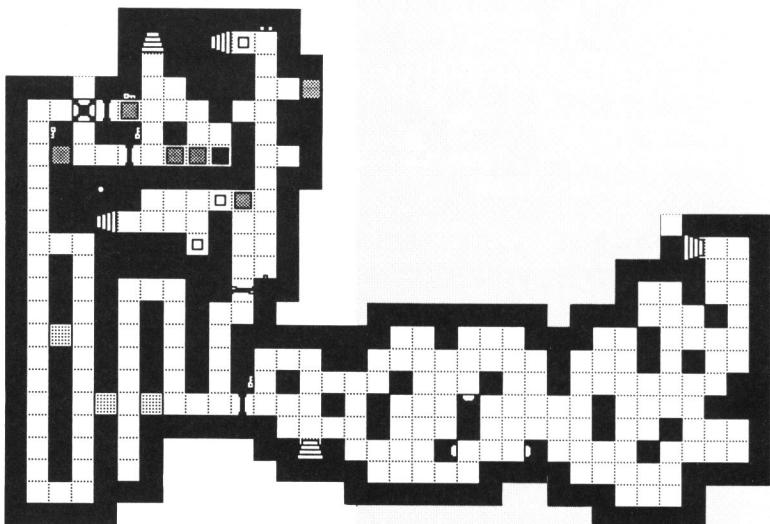
通って最上階まで上り、地下1階の大広間を通り抜けてから下りてくるのが正しい。

このエリアの東側に位置するだだっ広い部屋にはストーン・ゴーレムが1体いるだけで、とくに重要なものはない。その広間の出口で道は西と北の二股に分かれている。

西の曲がりくねった通路は、パスウォールを通り抜けない限り、永遠にループし続けることになる。その先には貴重なアイテムが安置されているので、北へ向かう前に立ち寄ってほしい。また、どくろの鍵を持っていれば、ここからDDDのスタート地点に戻ることができる。

分かれ道を北に進むと、雷撃が連続的に飛んでくる回廊にやってくる。しかし、ここは壁のボタンを押さなければ、雷撃なしで安全に進むことができる。もし、押してしまった場合は、回廊の途中に3ヶ所あるくぼみに入つて雷撃をかわしながら進んでいこう。階段の手前までいけば、雷撃の発射は止まる。

この部屋にあるふたつの階段は、南側は DAINの道へ、北側はNETAの道へつながっていく。

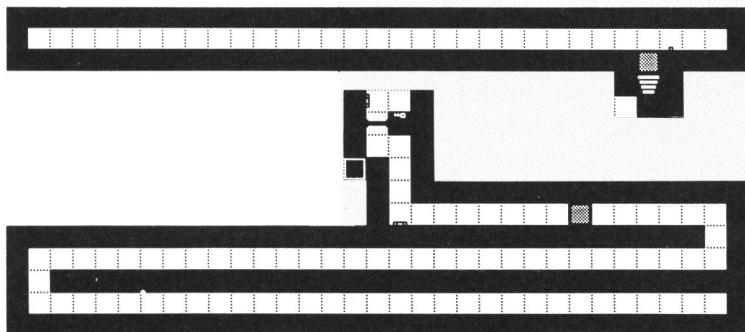


ここからは階ごとではなく、通る道筋に沿って解説していくことにする。

KUの道 LEVEL3

この通路に入って少し進むと、行き止まりというメッセージを発見することになる。実際、そのまま進んでも行き止まってしまう。この部分はかなり凶悪な罠で、勇者たちが袋小路に入った途端に、後方に4体のデス・ナイトが発生し、迫ってくるのだ。しかし、これを倒さない限り先に進むことはできない。逃げ場のない、追い詰められた戦いになるので、ここにくる前にしっかり戦闘の準備を整えておこう。魔法の箱を持っているのならば惜しみなく使用したほうがいい。

デス・ナイトを倒すと通路をふさいでいた壁が消滅し、先に進むことができる。この先是非常に長い回廊になっているが、モンスターは出現しないので、どんどん進んでいこう。



KUの道 LEVEL4

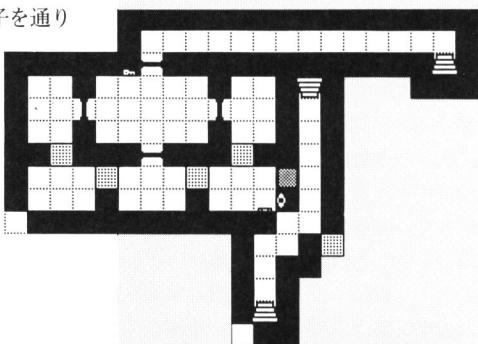
この部屋には狂暴なレッド・ドラゴンが5匹も住んでいる。かなり厳しい戦いになるのは覚悟してもらいたい。

中央の部屋の3方にある鉄格子は最大級のファイアーアーチによって破壊することができる。また、これはドラゴンの炎でも壊れるということでもある。1匹でも手に終えないレッド・ドラゴンが複数で襲いかかってき

たら、まず勝ち目はないので、むやみに鉄格子を壊してはいけない。もちろん、ドラゴンにも炎を吐かせないために、鉄格子の延長線上に立つのは極力避けなくてはならない。

ポイズン・フォウの呪文は、鉄格子を通り抜けることができるので、それを使用して、レッド・ドラゴンが鉄格子の向こう側にいる間に倒してしまえれば最高だ。

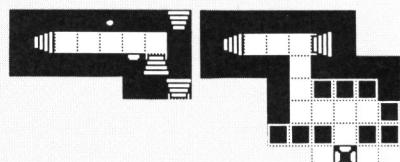
レッド・ドラゴンを全滅させたら、南東の目の形をしたスイッチに力の脚絆を見せると、新しい通路が開ける。



KUの道 LEVEL3

北側の部分は上の階に通じる通り道だ。

南側の部分では、ドラゴンの防具などが手に入る可能性がある。一度は訪れてみるべきだろう。

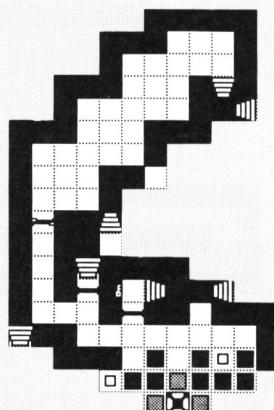


KUの道 LEVEL2

このエリアに北側の階段から上ってきた場合は、ヘル・ハウンドの住み家を通り過ぎなくてはならない。南側の階段から上がってきた場合はどくろの鍵が必要になる。

さて、このエリアの南側のピット地帯では、いよいよひとつめのコーバム鉱石が手に入る。しかし、それが安置されている棚の前にはピットが口を開けている。このピットは東側にあるプレッシャー・プレートをしばらく踏んでいると一定時間塞がるので、迅速に移動してコーバムをつかみ取ろう。仮にピットに落ちても、1階下のドラゴンの防具があった棚の前に落ちてくるので、成功するまで何度もやり直すことはできる。

コーバムを持っていれば、上の階に通じる階段の前の扉が自動的に開く。



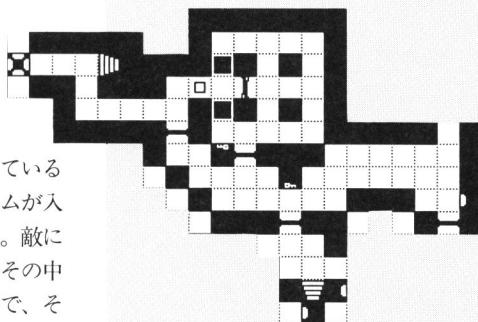
KUの道 LEVEL1

いよいよ最上階だ。中央北の田の字型をし

ている部屋にいるバイパー・デーモンを倒し、四角い鍵を手に入れたら南に進もう。

南部分の部屋では、無限にアーマード・ワームが発生して、勇者の進路をふさぐ。この発生を止めるために中央の鍵穴より東に踏み込まなくてはならない。もたもたしていると、部屋の西側までアーマード・ワームが入り込んでしまうので迅速に行動しよう。敵に位置にポイズン・クラウドを張ると、その中にいるモンスターは逃げようとするので、その呪文を使いながら進んでいくといいだろう。

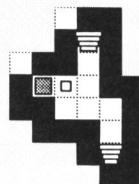
アーマード・ワームを全滅させたら、奥の棚からドラゴンの牙を取り、鍵穴の南にある階段を下りてDDD地下2階へ進もう。



ここからは階ごとではなく、通る道筋に沿って解説していくことにする。

NETAの道 LEVEL3

これといった仕掛けはないが、プレッシャー・プレートにアイテムを置いておくと隣のピットが閉じ、地下2階でピットに落ちてしまつたとき、ここに安全に戻つてくることができる。

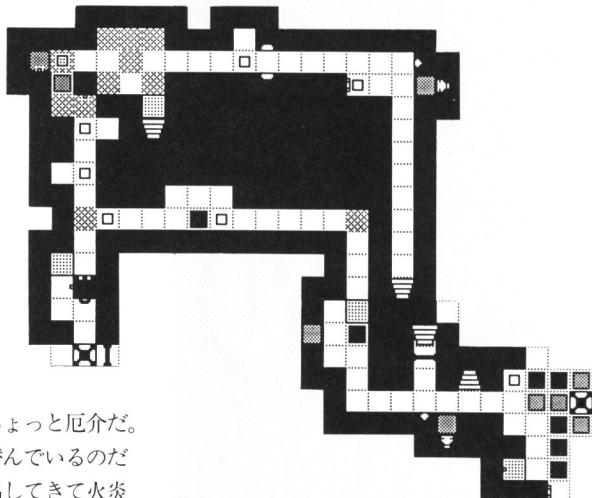


NETAの道 LEVEL2

ここは炎の回廊と呼ばれている。至る所に火炎弾を発射させるスイッチがあり、どこにいても火炎弾が飛んでくる。この威力はかなり大きいので、安全地帯に入るごとにセーブしておいたほうがいいだろう。長い回廊の2ヵ所にヴィーの祭壇が隠されており、どちらも青宝玉と引き換えに出現させることができると、完璧に行動すれば火炎弾にぶつかることはないので、祭壇は必要ないだろう。

火炎弾をかわすのが難しくなつてくるのは北西の角を曲がつてからだ。まず、北西の角は、しばらく立つていると西側の壁が消えるので、急いで飛び込もう。その中にはすぐ隣にある落し穴を一定時間だけ閉じるボタンがある。このボタンを押したら南にあるひとつめのくぼみまで速く移動しなければならない。そこから次のくぼみまで行くのがちょっと厄介だ。次のくぼみの中にはマミーが潜んでいるのだが、運がいいとマミーが飛び出してきて火炎弾を受け止めてくれる。しかし、運が悪いと飛び出してくれないので、念のため最大級の火炎防御の呪文を唱えておこう。

さて、このくぼみからは一気に進まなくてはならない。東と南に分岐するT字路にきた

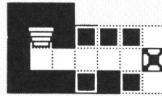


ら東に進んで、道がコの字型に曲がっている場所で火炎弾をやり過ごす。その後T字路まで戻って南に向かおう。パスウォールの奥にあるスイッチが火炎弾の発射を止めるものなので必ず押しておくこと。もしこれを押さずに東へ進んでしまうと、火炎弾が絶え間なく発射されるようになり、クリアーは不可能になってしまうのだ。

炎の回廊を無事通り抜けた先には、ピット地帯がありここでふたつのコーバム鉱石が手に入る。パスウォールで隠されたスイッチを押すと、この付近の4つのピットが定期的に開閉し始める。このボタンを押していないと、残りのふたつの道でコーバムを手に入れることができなくなるので、必ず押すように。コーバムの棚の前にあるピットは、KUの道と同じ方法で閉じるので、タイミングをとつてふたつのピットを通り抜けよう。

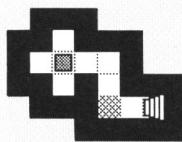
NETAの道 LEVEL3

地下2階でコーバムの入手に失敗すると、ここに落ちてくる。しかし、ここにもかなり重要なアイテムが安置されているので、1回で成功した場合も、階段を使ってここにきたほうがいいだろう。



NETAの道 LEVEL3

地下2階の北西で落し穴に落ちるか、パスウォールの奥の階段を下りると、この場所にやってくる。階段から下りてきた場合はテレポート・ミストに阻まれてどこにも移動できない。階段はこの場所から戻るために使用するものだ。もし、落し穴からこの部屋にきた場合は、急いで東に進まなくてはならない。落下地点には乗ったあとしばらくすると床が消えてしまう仕掛けが施されているのだ。また、ここにはギグラーがいるので、アイテムを取られないためにもす速い行動が必要だ。

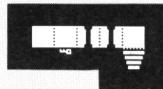


■NETAの道

NETAの道 LEVEL4

地下3階の前項で説明した場所から、さらに下に落ちてしまうとここにくる。ここにはかなり強いスケルトンがいて、それを倒さない限りここから出ることはできない。

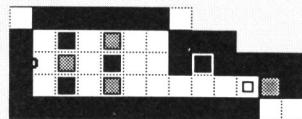
しかも、出ることができたとしても、NETAの道地下5階まで戻ってしまうので、非常に面倒だ。得られるアイテムもないことだし、ロードしてやり直してはいかがだろうか。



NETAの道 LEVEL4

炎の回廊の南側、コの字型に曲がった部分にあるピットに落ちてしまうとここにやってくる。西にはレッド・ドラゴン、東にはマミーの集団がいるが、ここのドラゴンはゲームに登場するものの中で、もっとも弱いやつなので、呪文で簡単に倒せるだろう。もし、マナがまったくない状態でここにきてしまった場合は、そばに落ちているドラゴン・ステーキを西に向かって投げればいい。ドラゴンがたたずんでいる西側の3ブロックは、ドラゴン・ステーキに対応するプレッシャー・プレートになっており、上下の2ブロックはマミー側のピットを閉じる仕掛けになっているのだ。この場合、中央ブロックに投げつけ、ドラゴンを倒すのが先決だろう。

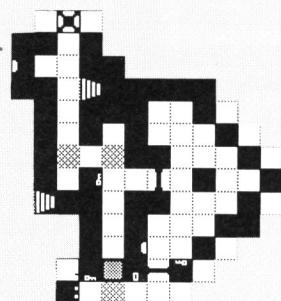
東の突き当たりのスイッチを押せば、NETAの道の入り口に通じる通路が開ける。



NETAの道 LEVEL1

これと言って説明することはない。しかし、南端の壁から火炎弾が打ち出されている場合はべつである。炎の回廊と同じように、所々にあるくぼみで、火炎弾をやり過ごしながら通過していくかなくてはならないだろう。

ここから出ることができたら、KUの道の最後に使用したのと同じ階段を下りて、DDD地下2階に下り、そこからDAINの道の入り口に向かおう。



ここからは階ごとではなく、通る道筋に沿って解説していくことにする。

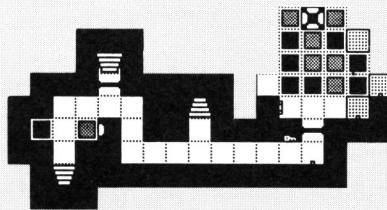
DAINの道 LEVEL2

階段を上がってすぐの場所に魔術師向きの防具が4つ納められた棚があるが、すべて手に入れようとすると、足元の床が消えてしまうので、最後の皮サンダルは絶対に取ってはならない。

通路の奥には3つめのコーバム鉱石が安置されているピット地帯がある。その入り口の扉は鍵を使えば開くが、後ろの壁のボタンを押しても開けることができる。

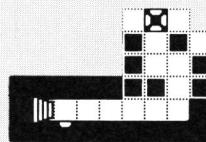
さて、DAINの道でコーバムを手に入れるのは、他の道と比べるとわりと簡単なのだが、その代わりちょっとした勇気が必要だ。まず、パスウォールの奥にあるボタンを押してひとつめのピットを閉じよう。閉じたピットの北西のピットは定期的に開閉しているはずだ。もし、開閉していないのなら、それはNETAの道でボタンを押していないということだから、引き換えしてNETAの道を進んでもらいたい。

話を戻そう。ボタンで消えたピットの3方はピットで囲まれており、棚まで行くことは不可能に見えるが、じつはここには幻のピットがふたつあるのだ。その場所は点滅するピットの北と東。勇気を出して足を踏み出せば、床と同じように上に立てるのがわかるだろう。唯一の問題は点滅するピットを通り抜けるタイミングだけだ。



DAINの道 LEVEL3

ここはアイテムが置かれた棚があるだけの部屋だ。地下2階でコーバムの入手に失敗するところに落ちてくるが、もし失敗しなくとも一度きてみるといいだろう。



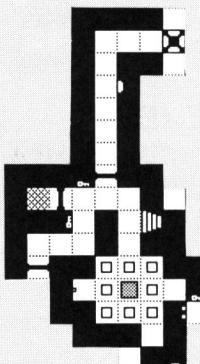
DAINの道 LEVEL1

DAINの道の最後の道である。階段の南に

ある四角い部屋には、8個のプレッシャー・プレートがあり、しばらく立ち止まっていると、中央の落し穴の上にテレポートさせられるので、移動は迅速に行なおう。この部屋の西側のくぼみにあるボタンを押すと、出口の扉が開く。

ラーの扉がふたつある場所は、北側のものを開けよう。その奥にはラーの剣が安置されている。西の扉の中にはテレポート・ミストがあるが、そこに足を踏み入れてもこの階のさほど重要でない場所に飛ばされるだけなので、入る必要はないだろう。

ここを出ることが出来たら再びDDDに戻って最後に残ったROSの道へ向かおう



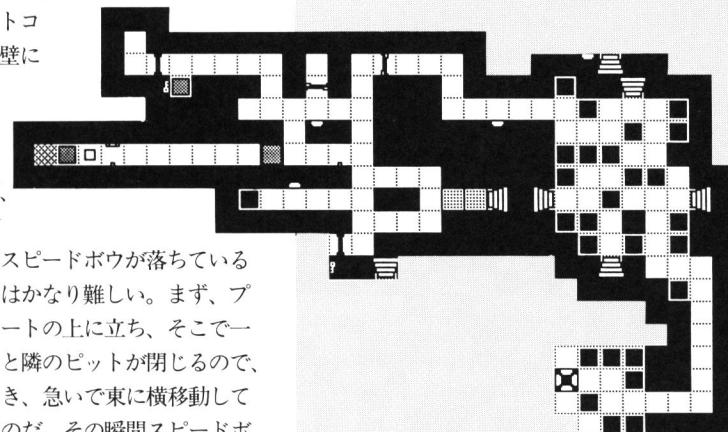
ここからは階ごとではなく、通る道筋に沿って解説していくことにする。

ROSの道 LEVEL3

前作にもあったが、この階の中央部分に入ると、強制的に高スピードで移動させられる。言うなれば、高速のベルトコンベヤーに乗せられているようなものだ。タイミングを計つて脇道に飛び込もう。南西の脇道にはアイテムが置かれている棚があるが、この部分にはやや遅いベルトコンベヤーがセットされているので、アイテムを取ったらすぐに東へ進まないとピットに落とされてしまう。その西にあるバスウォールの奥には階段があるが、一度そこまで行ってしまうと、ベルトコンベヤーのパターンが変化してしまい、戻れなくなるので注意するよう。

また、このベルトコンベヤーの周囲の壁には、ひとつだけ小さなボタンがついていて、それを押すことができれば、その西側に脇道ができる。ここにはスピードボウが落ちているが、手に入れるのはかなり難しい。まず、プレッシャー・プレートの上に立ち、そこで一旦停止する。すると隣のピットが閉じるので、その場所で南を向き、急いで東に横移動して壁のボタンを押すのだ。その瞬間スピードボウは閉じたピットの上にテレポートされる。ピットが再び開く前に速く西を向き、一步踏み出してアイテムをつかみ取る。もし、失敗した場合はスピードボウはピットの下に落ち、そこからまたべつの場所にテレポートされてしまう。チャンスは一度しかないので、念のためセーブしておくといいだろう。

北西の脇道の突き当たりには金貨と食料の詰まった箱がある。この入り口の扉は金の鍵で開けることができるが、もしこれをまがり

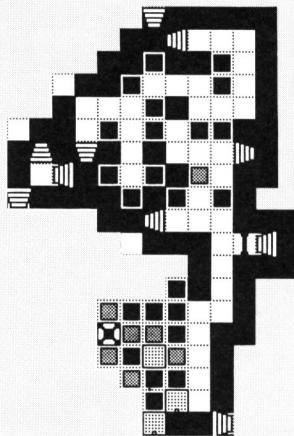


鍵で開けようとすると、足元の床が消えて勇者たちは地下5階まで落下してしまう。落下場所は、ROSの道の前半部分で1カ所だけ入ることができなかつたところだ。

ROSの道 LEVEL2

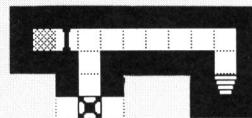
ここではついに最後のコーバム鉱石が手に入る。北のピット地帯は地下3階で説明した通り。問題は南のピット地帯だ。

パスウォールの奥の壁についているボタンを押すと、その北側の壁がパスウォールに変わる。点滅するピットを通り抜けて、そのパスウォールの中に飛び込もう。その北側にも点滅するピットがある。しかし、肝腎のコーバムの棚の前にピットが口を開けているので、一見入手は不可能に見えるが、点滅ピットの上に乗った瞬間に閉じてしまうので、何の心配もない。ここまでこれた勇者なら簡単に手に入れることができるだろう。

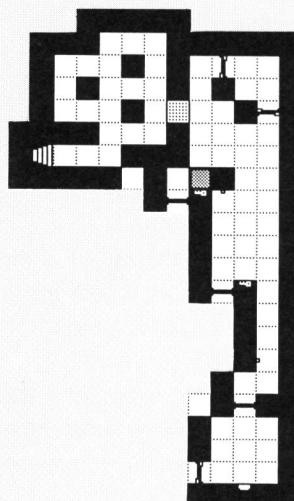


ROSの道 LEVEL1

地下3階で、パスウォールの奥の階段を上ってくるとたどり着く場所だ。ここには鉄の鍵のほかに、ランダムアイテムが落ちている。一度は訪れたほうがいいだろう。



階段を上ってくると、周りには何もいないのだが安心してはいけない。パスウォールの奥の部屋にはバイパー・デーモンがうじゃうじゃいるのだ。周りを囲まれないうちに、こちらから出向いて行ってかたっぱしから叩き潰そう。また、この部屋の北東には世にもめずらしい、半分だけ閉まった扉というものがある。これは見る者にかなりの不安を抱かせるのだが、たんなるこけおどしのようだ。この部屋から外に出るために3種類の通路があるが、もっとも東の通路から出ると鍵を使わなくてすむ。ただし、扉が開いた途端にバイパー・デーモンと出くわすことになるので、戦闘の準備をしっかりしておこう。



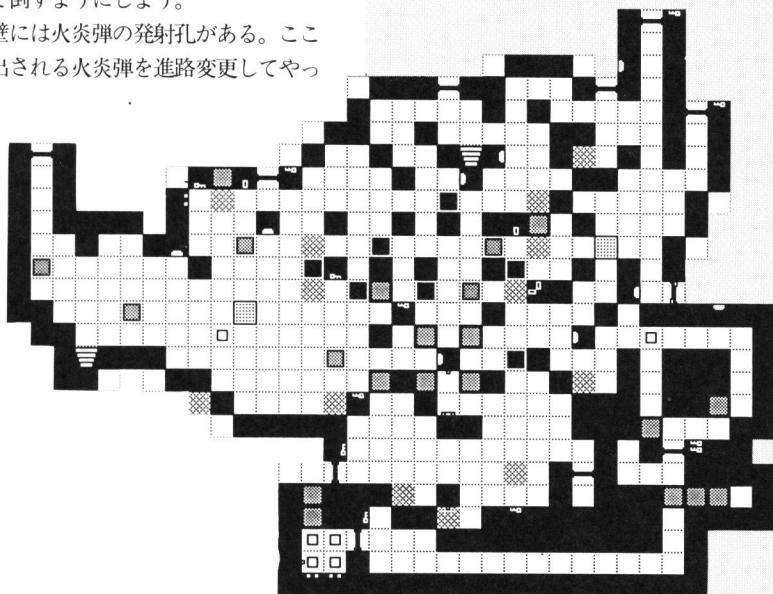
さて、コーバム鉱石はすべてそろった。ついにフル・ヤの炉へと向かうときがきたのだ。この部屋は複雑極まりない構成になっている上、ザイターズ、バイパー・デーモン、ロード・カオスといった強力な呪文を唱えてくるモンスターだらけ。しかし、ここまでたどり着くことのできた勇者にとっては、さほど難しい場所ではない。感動のエンディングまであとわずか。気持ちを引き締めて戦ってくれ。

最後の大広間 LEVEL 1

この巨大な広間はそれぞれ、西側はザイターズ、南側はバイパー・デーモン、北側はアーマード・ワームの罠張になっている。また、地下1階にいるロード・カオスが勇者の近くにテレポートてくる。ロード・カオスは移動スピードが遅いので逃げるのは簡単だが、いずれにせよ、この大広間では数多くのモンスターを倒さなくてはならないだろう。

また、西側に1匹だけバイパー・デーモンがうろついているが、こいつはフル・ヤの炉に続く通路を開く鍵を持っている。見かけたらその場で倒すようにしよう。

北西の壁には火炎弾の発射孔がある。ここから射ち出される火炎弾を進路変更してやつ



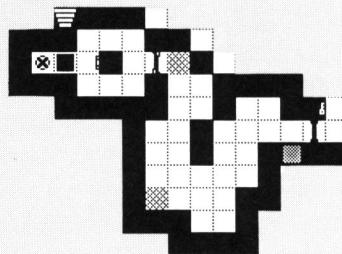
■最後の大広間

て、南側のバイパー・デーモンのたまり場まで送りつけることができるのだ。この広間にある4ヵ所のスロットにコインを入れ、3ヵ所の鍵穴に鉄の鍵を差し込むことによって、火炎弾の道は完成される。

そのほかにも数々の仕掛けがあるが、ゲームを終わらせるために必要なものではないので解説しないでおこう。

フル・ヤの炉 LEVEL 1

長かった冒険もついに終わるときがきた。この部屋の最西端、ピットの向こう側にあるものがフル・ヤの炉だ。この周辺は完全な安全地帯になっていて、自由にテレポートできるロード・カオスでさえここに浸入することはできない。フル・ヤの炉めがけて、コーバム鉱石をひとつひとつゆっくりと投げ込んでいく。4つすべてを投げ込み終わったとき、グレイロードが現われ、勇者たちを祝福してくれるだろう。



ご質問に関するお願い

本書に関するご質問は、電話では受け付けておりません。往復はがきに、ご質問なさりたいことを具体的にお書きになって、以下の住所にお送りください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー M S X マガジン編集部
ダンジョン・マスター全書 質問係

ダンジョン・マスター全書

11609

1991年7月29日 初版発行

編 者 アスキー出版局 M S X マガジン編集部

寄 稿 金井哲夫／森岡憲一

発行者 塚本慶一郎

発行所 株式会社ビジネス・アスキー

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル

Tel 03-3796-7111 (大代表)

装 丁 スタジオB 4

イラスト 望月 明

写 真 奥山和典

印 刷 三共グラフィック株式会社 Printed in Japan

定価はカバーに表示しております。

ISBN4-89366-099-3 C0055

ログイン・ブックス好評既刊

A. III. THE BOOK

船田 巧著 定価1,800円

大戦略 III '90

プレミアムスペック

S・ダイセンリヤカーズ著 定価1,800円

大戦略 III

グレートコマンダーへの道

ログイン編集部特別編集 定価2,000円

キャンペーン版 大戦略 II

パフォーマンスブック

ログイン編集部特別編集 定価1,800円

キャンペーン版 大戦略 II

98プロフェッショナル

ログイン編集部特別編集 定価1,800円

天下統一

金剛武将伝

ログイン編集部特別編集 定価980円

真 ウィザードリィ RPG 基本システム

安田 均監修 佐藤洋平とグループSNE作 定価2,000円

サーク II

パーフェクトノート

MSXマガジン編集部編 定価1,800円

ウルティマ V

徹底解説

竹内 誠著 定価1,800円

ウィザードリィ V

プレイイングマニュアル

鹿野 司著 定価1,800円

ウィザードリィ 4

地上への道

ゲームアーツ著 ログイン編集部監修 定価1,200円

BURAI 上巻

八玉の勇士の旅立ち

ログイン編集部特別編集 定価1,800円

幻夢年代記

コンピュータ・ゲームの世界

安田 均著 定価1,800円

虹色ディップスイッチ

ファミコン業界クエスト

堀井雄二著 定価1,000円

コンピュータゲームデザイン教本

多摩 豊著 定価2,000円

オールザットウルトラ科学

鹿野 司著 定価1,200円

ベーしつ君 II

荒井清和著 定価520円

プレーのノウハウから隠されたデータの掲載までを、ログイン・ブックスならではの切り口で完全解説。

『大戦略III'90』と『大戦略III'90マップコレクション』の全マップを完全攻略。この1冊で完璧に理解できる。

ゲームのシステム解説や、全252に及ぶ兵器のスペック表、マップの攻略法など内容満載の攻略マニュアル。

PC-88シリーズの大戦略を徹底的に解剖した本がこれだ。兵器リスト・エディタ機能活用法など掲載！

『キャンペーン版大戦略II』と『キャンペーン版大戦略IIマップコレクション』に対応した、完全なる解説書。

ゲームに登場する825武将の力量を表す詳細なデータとその解説を中心として構成。

魔法が、戦闘が、さらにキャラクターのパラメーターまで新しくなった。これが真のウィザードリィRPGだ。

イラストを豊富に収録した、見て楽しく、かつデータもしっかりと、ファンには見逃せない1冊だ！

難解で鳴る『ウルティマV』を、RPGには徹底的にこだわる著者ならではの視点で書かれた完全攻略本。

ゲーム・ユーザーの立場に立って書かれた、読んでおもしろく、なおかつゲーム攻略にも役に立つ画期的な解説書。

謎につづまれたウィザードリィ4の世界を、あますところなく解き明かしたウィザードリィフリーク必読の1冊！

完全フォトマップ、キャラクター原画など、BURAIワールドをあますところなく紹介。

ログイン誌上に連載した人気コラムの単行本化。『ウルティマIII』から『アメリカ大統領選』までの歴史を紹介。

堀井雄二のゲーム業界を題材にしたエッセイ集。ドラクエがいかにして作られたか、など興味津々な話題が満載！

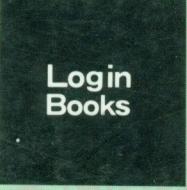
コンピューターゲームは、いかにして作るのかを論じた日本初の理論書。知的興奮がキミを襲うこと間違いなし！

著者自らが膨大な作品群の中から21編をピックアップした、ログイン誌上連載中の超人気コラムの単行本化。

怒濤のゲーム野郎ベーしつ君のおとほけ生活が炸裂する4コママンガ集。

*表示定価は消費税込みです。

THE COMPLETE WORKS OF DUNGEON MASTER



Login
Books

ISBN4-89366-099-3 C0055 P1800E

定価1,800円(本体1,748円)