

# DUNGEON MASTER

## CHAOS STRIKES BACK

続

# ダンジョン・マスター 【カオスの逆襲】

# パーフェクトガイド

ガジェット=著 ナツメ社

## PERFECT GUIDE

ダンジョン・マスター【カオスの逆襲】パーフェクトガイド

ガジェット=著

## 【目次より】

第1章|STORY —— 9

第2章|INFORMATION —— 23

●勇者 —— 24

●モンスター —— 46

●アイテム —— 72

●トラップ —— 154

●呪文 —— 162

第3章|MAPS & HINTS —— 169

●攻略ポイント|ここをこう攻める! —— 192

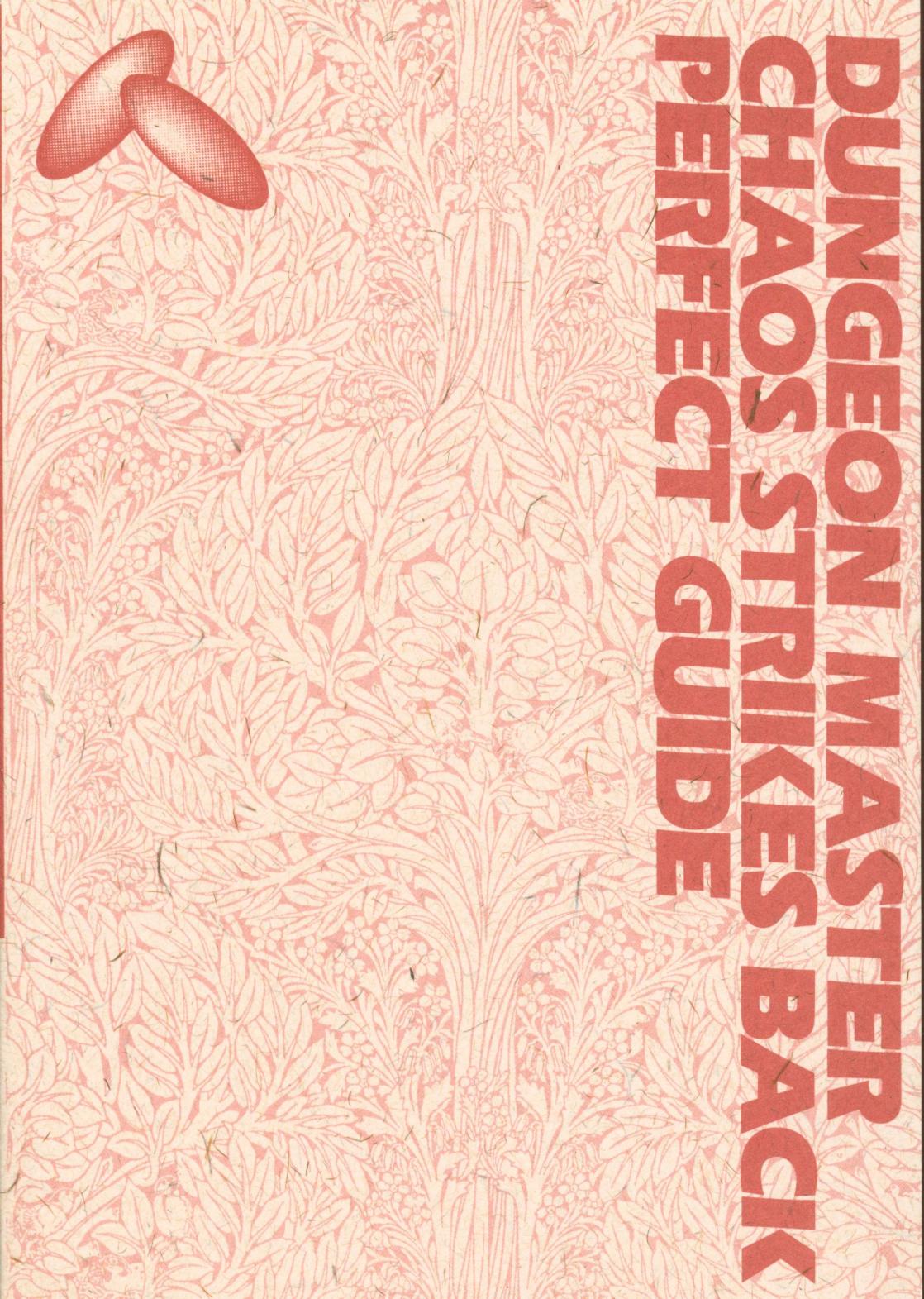
APPENDIX —— 235

●勇者のグラフィックについて —— 236

折り込みMAP







# DUNGEON MASTER CHAOS STRIKES BACK PERFECT GUIDE

# DUNGEON MASTER CHANOGEN STRIKES BACK PERFECT GUIDE

続  
ダンジョン・マスター  
【カオスの逆襲】  
パーフェクトガイド

ガジェット 著 ナツメ社

●「続ダンジョン・マスター カオスの逆襲」に関する著作権等は以下のとおりです。

©1990, SOFTWARE HEAVEN, INC./FTL GAMES.

LICENSED THROUGH AN AFFILIATION WITH J.P.INTERNATIONAL.

©1991, VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

●本書におさめられている「ストーリー」「勇者」のイラスト等は著者の創作によるものです。

# CONTENTS

## DUNGEONMASTER

Chaos Strikers Back

Dear Reader — 読者のみなさんへ ..... 6

第 1 章

STORY ..... 9

◎プロローグ ..... 10

第 2 章

INFORMATION ... 23

勇者 ..... 24

◎囚われの勇者 ..... 25

◎技能 ..... 26

◎レベル ..... 27

## CONTENTS

- ◎心身状態 ..... 28  
◎能力特性 ..... 29

勇者 — 30

勇者能力一覧表 — 42

- ◎パーティの編制について ..... 44  
◎パーティ編制の注意 ..... 45

モンスター ..... 46

モンスター — 47

アイテム ..... 72

剣 — 76

武器 — 82

飛び道具 — 86

防具（盾） — 91

# CONTENTS

- 防具（兜） — 95
- 防具（上半身） — 99
- 防具（下半身） — 102
- 防具（足） — 105
- 杖 — 107
- 衣服（上半身） — 111
- 衣服（下半身） — 117
- 衣服（足） — 122
- 魔法のアイテム — 124
- 日用品/その他 — 133
- 宝物 — 139
- 食料 — 142
- 鍵 — 144
- 秘薬 — 152

DUNGEONMASTER

# CONTENTS

トラップ ..... 154

呪文 ..... 162

◎魔法のシンボル ..... 163

◎僧侶の呪文 ..... 164

◎魔術師の呪文 ..... 166

第3章

MAPS&HINTS ..... 169

牢獄 —— 170

Level1 —— 172

Level2 —— 174

Level3 —— 176

Level4 —— 178

Level5 —— 180

Level6 —— 182

Level7 —— 184

Level8 —— 186

Level9 —— 188

Level10 —— 190

◎攻略ポイント—ここをこう攻めろ!!	192
--------------------	-----

**APPENDIX.....235**

◎ 勇者のグラフィックについて	236
索引 .....	241

**折り込み MAP**

START (スタート)	i
KU × (クー)	ii
ROS ウ (ロス)	iii
DAIN ハ (デイン)	iv
NETA ハ (ネタ)	v
Diabolical Demon Director	vi

●本文イラスト● BEN

*Chaos Strikers Back*

末広雄一郎

5

Dear Reader:

The world of Dungeon Master is a realm of power and magic. In this world, you, the player, become the ultimate master of powerful forces. Of course, it is up to you how you choose to use this power.

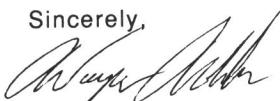
In this sequel to Dungeon Master, Chaos Strikes Back, your Champions have now advanced to new levels of skill and power. Things that were difficult to do in Dungeon Master, you are now expected to master.

Take pride in your new abilities, but remember that power must be used wisely. In Dungeon Master you learned that it was sometimes better to run away to rest and heal and fight later. In Chaos Strikes Back you should remember that fighting is not always the best solution to a problem. In fact, in Chaos Strikes Back, you will face challenges where power and force are liabilities.

Sometimes the correct solution is stealth and finesse. Sometimes the best way is speed and agility. And sometimes even compassion and trust.

Enjoy!

Sincerely,



Wayne Holder  
President,  
FTL Games/Software Heaven, Inc.

## 読者のみなさまへ：

「ダンジョン・マスター」は、パワーとマジックの王国です。この王国では、ゲームのプレイヤーであるあなたが、強力な武力全ての最高支配者となります。もちろん、このパワーをどう使うかは、あなた次第です。

「ダンジョン・マスター」の続編にあたる、この「カオスの逆襲」では、あなたの「勇者」は、新しい技とパワーを身に付けて、さらにレベルアップしています。「ダンジョン・マスター」で難しかったことでも、今のあなたになら、できるはずです。

新しい能力に自信を持ってください。でも、パワーはよく考えて使わなくてはいけません。「ダンジョン・マスター」では、時には逃げて、休んで、パワーが回復してから戦ったほうがいい場合がありましたね。「カオスの逆襲」でも、戦うことがいつも一番良い方法とはかぎりません。むしろ「カオスの逆襲」では、パワーや武器が頼りにならない時、あなたの本当の実力が試されるのです。

こっそりと、しかも細かいことを丁寧にすることが正しいこともありますし、スピードと機敏さが一番大事な時もあります。そして時には、あわれみや信頼なども必要になってきます。

さあ、ゲームを楽しんでください！

ウェイン ホールダー  
FTL Games/Software Heaven, Inc.  
社長



第1章

# STORY



FRANCOFORTI AD MOENVM  
TIPIS IOANNIS WECHELI, SVMTIBVS VERO THEODORI  
DE BRY ANNO CD ID XC.  
VENALES REPERIVNTVR IN OFFICINA SIGISMUNDI FEIRABENDII

## プロローグ

アニアス山の地中深く造られたダンジョンの最下層に一人の老人が立っていた。地上にただ一人残った偉大なハイ・ロード、グレイロードである。

グレーのローブに身を包んだ姿は威厳と気品に満ちていたが、いつも柔和な光をたたえていた瞳にはハイ・ロードらしからぬ緊張の色が浮かんでいる。心なしか、手にした炎の杖もわずかに震えているように見える。

彼の前には、強大な力を誇るハイ・ロードをすら畏怖させる物があったのだ。

力の玉。伝説の語るところによれば、地上に生きる全ての種族は、この宝珠の力によって生命を授かったという。いわば全生命の根源とも言える至宝なのである。

「偉大なる力が聖なる調和と共にあらんことを」

グレイロードは力の玉に巡り合えた事を改めて感謝し、万物の創造主へ祈りを捧げた。よく通る声が、誰一人聞くものとて無いダンジョンにこだまする。

彼が力の玉を探し始めてからもう何年になるだろう。まさに今この時を夢見て地上に暮してきたのだ。

力の玉と炎の杖、この比類なき力を秘めた2つのアイテムを用いれば、彼の理想としている調和の時代が訪れるのも夢ではなくなる。

そうなれば、生けとし生ける全てのものは自分に与えられた生命の本当の意味に気付くだろう。地上で繰広げられる無意味な争いには終止符が打たれ、全生命の調和と共に真の平和が訪れるのだ。これこそグレイロードが、いや全ての人々が求めてやまなかつた理想郷、この世界の本来あるべき姿である。

だがそれを実現するためには、取り除かねばならない障害が1つ残されていた。力の玉に施された封印である。

グレイロードは封印された力の玉を発見して以来、それを解放するための研究を重ねてきた。そのかいあって古文書の中に手がかりを見つけ出すことに成功したのであるが、それはある呪文を構成するシンボルに関係した断片的な記述に過ぎなかった。



彼の持つ魔法の知識によって呪文の全体像はおぼろげながら推測できたが、実際にそれを唱えて効果を試してみる、というわけにはいかなかった。何もない空間に呪文の持つ強力なエネルギーを放出すれば、一体どんな事が起こるのかグレイロードにも予測ができなかつたからである。

力の玉を前にして、今彼は危険を承知で呪文を唱えようとしていた。失敗すれば、グレイロードとはいえ無事には済まないだろう。万一に備えて、彼のただ一人の弟子であるセロンは生れ故郷のヴィボーグ村に送り出してある。

「調和のあらん事を……」

グレイロードは小さく呟くと、静かに息を吸込み、おもむろに呪文を唱え始めた。いく久しく唱える者とてなかつた、忘れられた太古の言葉である。

凄まじい勢いでグレイロードの身体をマナが流れ始めた。全身が微妙に発光するのが肉眼でもはつきり見える。たとえ ARCH MASTER の称号を得た魔術師であつても、これだけのパワーを操るのは不可能だろう。

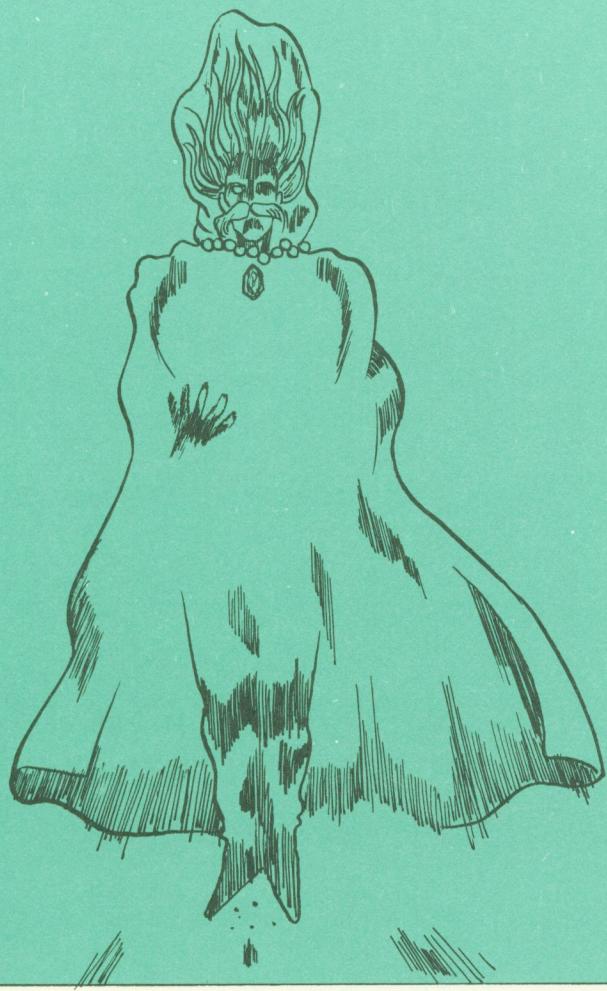
呪文の威力はグレイロードの手の間で一点に凝縮されると、輝く光となって力の玉に吸い込まれていった。その強大なパワーは、力の玉に施された封印を跡形もなく消さるはずだった。だが何かが、何かが間違っていた。

……時間が凍り付いたような一瞬の間があった。そして力の玉の表面にかすかな光がきらめいたと思った次の瞬間、グレイロードの放った呪文の力は数倍、数十倍にも威力を増して逆流したのである。

光の爆発。ハイ・ロードですら抗する術のない圧倒的な力が奔流となってあふれ出す。その輝きは、ダンジョンの遙か上層まで達したに違いない。太陽をも凌ぐその明るさにグレイロードですら思わず目をおおつた程である。

その場にある全ての物は固有の色彩を失い、白色の光に呑み込まれて行つた。グレイロードの姿も例外ではない。彼が調和のシンボルとして愛用していたグレーのローブも、この光の中では純白にしか見えない……。

そして光が消えた時、もはやそこにグレイロードの姿はなかつた。



• • • • • • • • • • • • • • • • • • •

再び闇が訪れた。ダンジョンは何事もなかったかのように静まり返っている。動く物は一切なく、ただ静寂の中で時は流れていた。

だが、そこには確実に“気配”が宿っていた。滲み出すような圧迫感が闇を尋常ならざるものに変質させている。周囲の空気は、ねっとりとしたタールのようにのしかかり、まるで深い海の底にいるような重圧感である。

その息苦しい沈黙の中で、“何か”がゆっくりと脈打ち始めた。胎児の心音を思わせるような、かすかな、しかし重々しい鼓動。それに呼応して痙攣したような震えが走る。まるで闇が不安におののいているかのようだ。

鼓動は少しづつ速くそして力強さを増して行く。その様子は仮死状態にあった病人が息をふき返す場面を連想させる。しかし、再生の感動はもとより、生命のみずみずしさなど全く感じられない。それどころか、不安に満ちた緊張が徐々に、徐々に高まってくるばかりである。

何かまがまがしい“もの”が動き始めたという予感があった。そしてその予感が的中するのに時間はかかりなかつた、鳥肌が立つほどの不安と緊張感をみなぎらせて闇の中で2つの眼がゆっくりと開いたのである。

“それ”は目覚めたばかりの凶悪な意識だった。いや、意識というよりは欲望と言った方が正しかったかもしれない。“それ”を支配していたのは理性でも知性でもなく、意識のはるか下層から突き上てくる欲望だったからだ。

(……原初の混沌への回帰……)

奇妙なことに、“それ”は自分自身に関する事をほとんど何も知らないにも係わらず、己れが何を欲しているか、はっきりと知っていたのである。そして己れの欲望を満たすために取るべき手段も。

「……混沌……破壊……」

赤く光る眼が、一層凶悪さを増す。“それ”は己れの本質と、己れが名乗るべき名を直感した。実に奇妙なよろこびを伴った既知感であった。



「……我が名はカオス、混沌の具現者にして破壊の王」  
カオスは闇に向って傲慢に言い放つと、不気味にこだまする自分の声を確かめるかのように辺りを見回した。いつの間にか、その手には炎の杖が握られている。

「……炎の杖は我が手にあり……」

なぜかカオスは、自分が手にしている物が「炎の杖」だと知っていた。だがその理由を深く追及するつもりなど毛頭なく、ただ単に炎の杖が秘めているパワーにのみ関心があるようだった。

カオスは炎の杖を頭上に差上げたまましきりに周囲を見回していたが、力の玉を目にすると顔面に歪んだ笑いらしき表情を浮かべた。おそらく、この宝珠に強大な力が秘められている事を知っているのだろう。

しかしカオスは力の玉に近付こうとはせず、ただ単に凝視しているだけだった。そして、しばらくすると、ここにはもう用がないと言わんばかりに頭上をふり仰いだ。

一瞬の後、黒いケープに身を包んだカオスの姿はかき消すようになくなっていた。おそらく、どこかダンジョンの上層にテレポートしたのだろう。

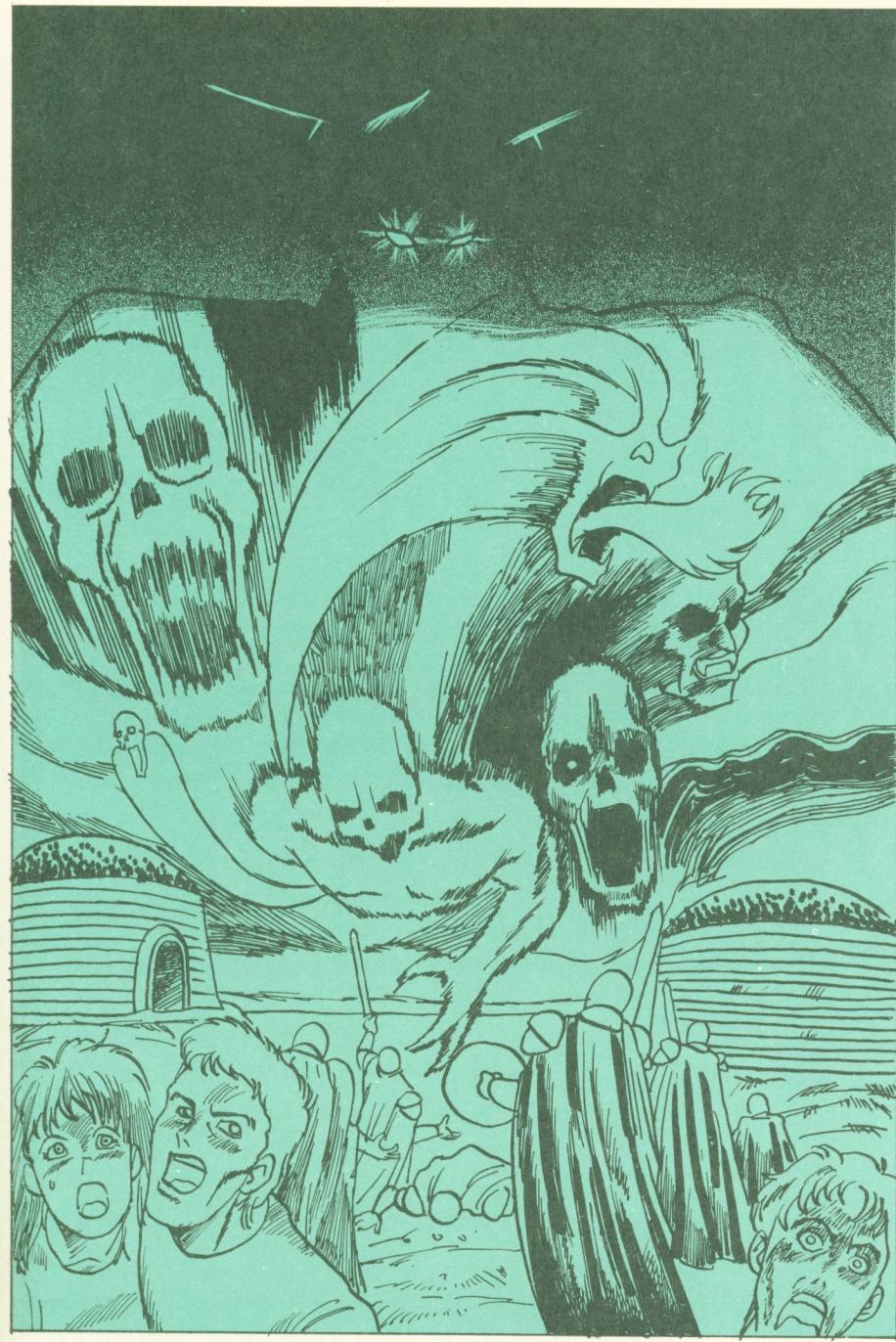
後には再び闇が訪れた。

その後カオスによって引き起された混乱と惨劇について詳しく語るには及ばないだろう。

セロンと、英雄たちの働きによってグレイロードは已れを取り戻し、再び世界には平和がもどったのである。

だが、破壊の芽は完全には摘み取られていなかった。自己の敗北を予感していたカオスは、分身を残して密かにダンジョンを脱出していたのだ。

新たなダンジョンの中で、カオスは自己の分身がリプラスルスと融合したのを感じ取っていた。分身が上げる断末魔の叫びと共に、さまざまなヴィジョンが意識に流れ込んだ。



でくる。

おそらく、それはリブラスルスが融合の瞬間に想起した記憶なのだろう。

(……誤った呪文によって引き起こされた光の爆発……肉体を失ったセロンとの出会い……勇者たち……力の玉と炎の杖……そしてリブラスルスとの融合……)

カオスは己れが何者であるのかを初めて知った。それと同時に激しい憎悪と怒りが湧き起こる。

破壊の王を名乗り、自分こそ地上の支配者であると考えていたカオスにとって、己れがグレイロードという人格の一部でしかなかった事を認めるのは大変な屈辱であった。

やり場のない苛立ちは、グレイロードとセロン、そして自己の分身を倒した勇者に対する復讐の念となって燃え上がる。

特に、グレイロードに向ける憎しみには近親憎悪以上のものがあった。かつて自分と肉体を共有していた者、いやかつて自分を統合支配していた者。その存在はカオスにとって一種の根源的な脅威であった。

破壊の王たる自己の地位を確保するためには、グレイロードの存在を否定しなければならない。さもなければ、カオスは永遠にグレイロードの“部分”でしかないのだ。

支配する者とされる者という狭隘な二分法しか知らないカオスにとっては、グレイロードと自分の“調和”など全く想像もできなかつたに違いない。

「我こそは破壊の王にして地上の支配者。我が力に逆らえる者などいないという事を、いずれ存分に思い知させてくれるわ。」

カオスは激した自分を抑え切れないかのように叫んだ。もっとも、自分を抑えるなど、カオスには無縁の考えであったのかもしれない。

「我に敵する者には必ずや破滅が訪れるだろう。ここにいる勇者気取りの愚か者たちのように。」

そう大仰な身振で叫ぶと、カオスはヒステリックな笑い声を上げた。

周囲の壁を見渡してみると、何枚もの鏡が掛けられているのが目に入る。かつて 24 人の勇者が閉じ込められてた



鏡と全く同じものだ。

ここはカオスの造った新たな牢獄なのであろう。1枚1枚の鏡の中には、「勇者の館」に幽閉されていた24人を遥かに凌ぐ力を持った勇者達が並んでいる。

つまるところ、彼等はカオスが力を誇示するための獲物なのである。悪趣味なハンターが自分で仕留めた鹿の首を居間に飾るのと同じように、勇者を閉じ込めた鏡はカオスの戦利品なのだ。勇者の力が優れていればいる程、戦利品としての価値は高かったわけである。

牢獄を満たす彼等のうめき声は、カオスに歪んだ悦びを提供していたに違いない。

「苦しめ、叫べ、力なき者どもよ。身の程知らずにも我に挑んだ愚かさを永遠に悔いるがよい。」

鏡の中の勇者たちに、その声が届くのか、ある者は怒り、ある者は声にならない叫びを上げている。だが、カオスは彼等の反応など意に介してはいない様子だ。

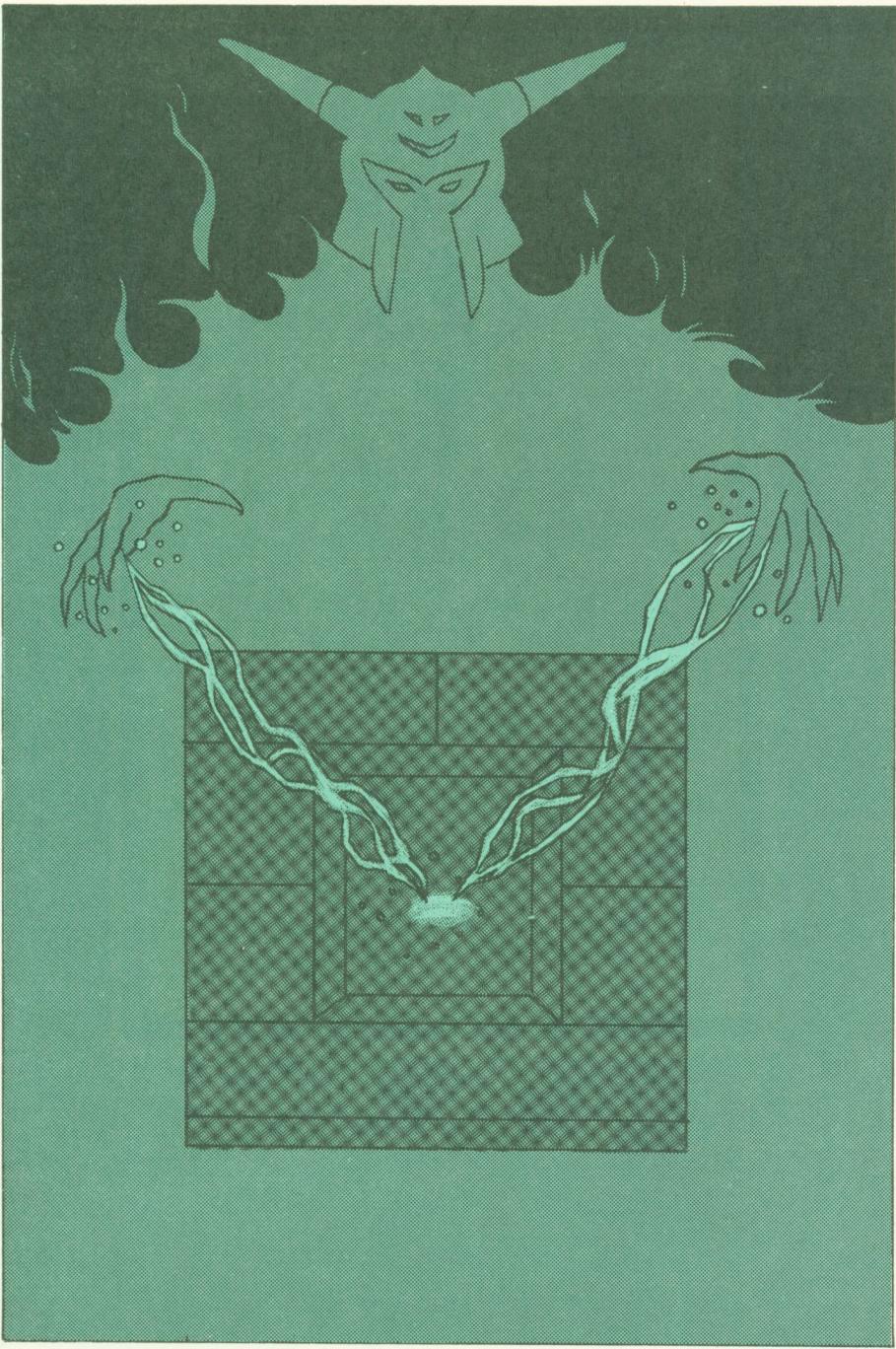
「グレイロードさえ滅ぼせば、わが王国の到来は揺るぎないものとなる。コーバムが充分な力を蓄えた暁には、それもたやすい事。」

カオスは焦点の定まらない視線を空にさまよわせる。自分の王国の幻でも見ているのであろうか。

「いずれお前たちの間に、あのいまいましいセロンと、我が分身を倒した者どもも加わるだろう。永遠の苦しみの中で互に調和を求めるがよいわ。」

カオスは再び笑い声を上げると、勇者たちに背を向け闇の中に消えて行った。

今まさに、カオスの新たな挑戦が始まろうとしているのである。





勇者 1

モンスター 2

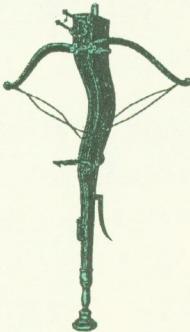
アイテム 3

トラップ 4

呪文 5

第2章

# INFORMATION



FRANCOFORTI AD MOENV  
TIPIS IOANNIS WECHELI, SVMTIBVS VERO THEODORI  
DE BRY ANNO CD ID XC.  
VENALES REPERIVNTVR IN OFFICINA SIGISMUNDI FEIRABENDII

## 勇者

＊カオスの新たな野望を打碎くためには強力な剣と魔法の力が必要となる。最も頼りになるのは、あの炎の杖をめぐって繰広げられた苛酷な戦いを生き抜いた英雄たちだろう。

＊しかしダンジョンの中には彼らに勝るとも劣らない能力を持った24人の勇者たちが幽閉されている。再び旧友の手を煩わせるか、新たな勇者と共にカオスに挑むか、それはあなたの自由だ。

## 囚われの勇者

ダンジョン内に囚われの身となっている勇者は種々雑多な種族に属している。それぞれの特性を見極め、全体のバランスを考えた上でパーティを組んで欲しい。時には人間よりも妖精の方が頼りになる場合もあるだろうし、ケンタウロスやアンデッドの方が有利な場面もあるだろう。

しかし、もはや各種族の外見的な違いにとらわれる必要はない。カオスとの最初の闘いを経て一人前の魔道士となつたセロンは、今や勇者たちに全く新しい姿を与えることさえ可能なのだ。

1

2

3

4

5

## 技能

勇者の技能は戦士、忍者、僧侶、魔術師の4つである。それぞれの技能がどのような意味を持ち、どのような経験の中で磨かれて行くのかを知っておいて欲しい。

- ✕ 戦士 .....

剣や斧などの武器を扱い、正面からの格闘戦を行うための技術。敵との戦闘を繰り返す中で獲得される、戦いを生き抜くための術である。

技能の向上と共に、ヘルスの値の大幅な上昇が期待されるので、後列で戦う勇者も訓練を積んでおきたい。

- ☀ 忍者 .....

飛び道具や比較的軽い武器を使った素早い攻撃を旨とする技術。手裏剣や弓などの武器を扱ううちに自然と身に付く技能である。

技能が向上すれば、敵の動きを見切り、それを素早く回避できるようになる。前列の勇者にはぜひ必要な技能だ。

- 士 僧侶 .....

靈妙な効能を持つ秘薬を作り出したり、邪悪な物からの防護を授かるための力である。マナを込めて僧侶の呪文を唱えるうちに高められる。

僧侶の力はパーティの命綱である。できれば全ての勇者が身に付けておくのが望ましいだろう。

- ✖ 魔術師 .....

自然界に存在する様々なエネルギーを意のままに操り、敵を滅ぼすための力である。繰り返し魔術師の呪文を唱えるうちにより強い力を獲得できるだろう。

多くの敵と戦わなければならない場合には最も頼りになる力である。

## レベル

4つの技能の習熟度は、Neophyte～Arch Master の15段階の称号で示される。勇者がどれだけの技能を身につけているかをしっかりと見極めておいて欲しい。

### [レベル一覧]

Arch Master	(高)
△ Master	↑
× Master	
◇ Master	
= Master	
□ Master	
◁ Master	
Expert	
Adept	
Artisan	
Craftsman	
Journeyman	
Apprentice	
Novice	
Neophyte	(低)



## 心身状態

勇者の肉体的、精神的なコンディションはヘルス、スタミナ、マナの3つの値によって示される。これらの値には常に気を配っていなくてはならない。いずれかの値が危険なレベルにまで低下した場合には、睡眠をとったり秘薬を飲んだりという対応が必要だろう。

- ヘルス ..... 勇者の体力を表す。戦闘で傷ついたり毒に侵されたりすればヘルスの値は減少するだろう。この値が0になれば、それは勇者の死を意味する。
- スタミナ ..... 勇者の活力を表す。疲労が重なればスタミナの値は減少してゆくだろう。この値が極端に低くなれば、勇者は本来の力を発揮できなくなってしまう。
- マナ ..... 魔法のエネルギー量を表す。呪文を唱えれば、それに見合ったマナが消費されるだろう。この値が0になれば、それ以上呪文を唱えることはできない。

## 能力特性

各技能に対する勇者の資質は、STRENGTH(強さ)、DEXTERITY(機敏さ)、WISDOM(知恵)、VITALITY(生命力)の4つの特性から判断できる。また、ANTI-MAGIC(対魔法力)、ANTI-FIRE(対火力)の2つの特性も勇者が果す役割を決定する材料となるだろう。

- **STRENGTH**…… 肉体的な力を表す。武器による攻撃で敵に大きなダメージを与えるためには、この値が高くなくてはならない。  
戦士に最も必要とされる特性である。
- **DEXTERITY**…… 身のこなしのすばやさを表す。攻撃を回避したり正確な攻撃を行うためには、この値が高くなくてはならない。  
忍者の本質とも言える特性である。
- **WISDOM**…… 知識と知性の総合的な高さを表す。この値が高ければ、より早く呪文を修得し、より短時間でマナを回復できる。  
魔法を操る者には必要とされる特性である。
- **VITALITY**…… 生命力の強さを表す。この値が高ければ、心身の回復がより速やかに行われるだろう。  
あらゆる場面で必要となる特性だ。
- **ANTI-MAGIC**…… 魔法の力に対する抵抗力を表す。この値が高ければ敵の唱えた呪文から受けるダメージは少なくなるだろう。
- **ANTI-FIRE**…… 火炎あるいは高熱に対する抵抗力を表す。この値が高ければ、炎から受けるダメージは少なくなるだろう。

## [勇者]

### エアウイング AIRWING

種族 翼の民(鳥族)

STRENGTH の値と DEXTERITY の値は高い。戦士や忍者の技能を発揮して前面に立って戦うに向いているだろう。ただし魔法と火炎に対する抵抗力は著しく低い。後列の勇者による魔法の防護が必要だろう。

#### [習得技術]

戦士 FIGHTER	● ● ● ●
忍者 NINJA	● ● ● ●
僧侶 PRIEST	● ● ● ●
魔術師 WIZARD	● ● ● ●



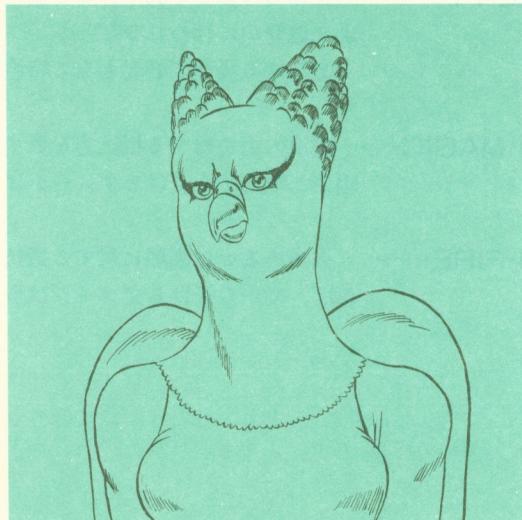
### アロック AROC

種族 翼の民(鳥族)

多くのマナを持っている割には STRENGTH の値が高い。VITALITY の値が低い以外は致命的な欠点は見当らない。敵の前面に立たせても後列においてもそれなりの活躍を見てくれるだろう。

#### [習得技術]

戦士 FIGHTER	● ● ● ●
忍者 NINJA	● ● ● ●
僧侶 PRIEST	● ● ● ●
魔術師 WIZARD	● ● ● ●



## タイロン TALON

## 種族 翼の民(鳥族)

DEXTERITY の値が比較的高いが、それ以外の能力は全般に低い。忍者としての活躍は期待できるが、他の技能については相当な訓練が必要となるだろう。ただし技能レベルが低い分だけ成長の余地があるとも言える。

## [習得技術]

戦士 FIGHTER	● ● ●
忍者 NINJA	● ● ●
僧侶 PRIEST	● ● ●
魔術師 WIZARD	● ● ●



## レタ LETA

## 種族 翼の民(鳥族)

WISDOM の値が抜きん出て優れている。賢者と呼ぶにふさわしい知恵を備えた勇者と言えるだろう。ただし、他の能力は全般に劣っている。前列に立たせないならば STRENGTH や DEXTERITY の低さは問題にならないが、魔法と火炎に対する抵抗力が低いのは気掛かりである。

## [習得技術]

戦士 FIGHTER	● ● ●
忍者 NINJA	● ● ●
僧侶 PRIEST	● ● ●
魔術師 WIZARD	● ● ●



## テーマ

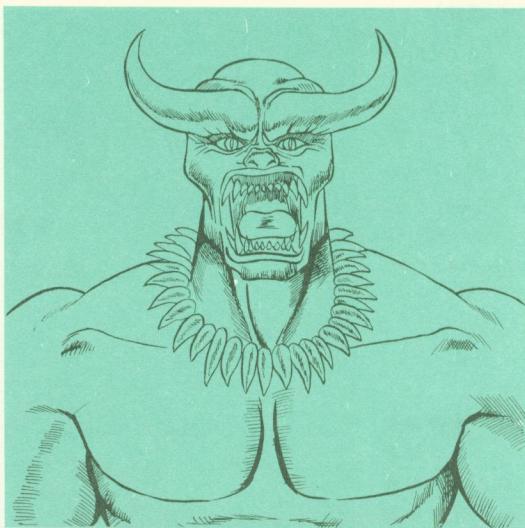
DEMA Champion of Iissh

種族 有鱗人(爬虫類族)

腕力に優れ、火炎に対しても高い抵抗力を持っている。前面で戦うべき勇者と言える。ただし DEXTERITY の値が低いため、敵の攻撃を回避するのはあまり得意ではない。ある程度忍者としての訓練を積んだ方がよいだろう。

[習得技術]

戦士 FIGHTER	● ● ● ●
忍者 NINJA	● ● ● ●
僧侶 PRIEST	● ● ● ●
魔術師 WIZARD	● ● ● ●



## アルゴー

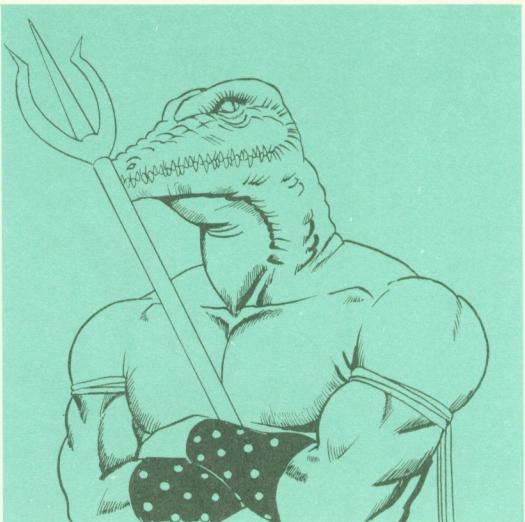
ALGOR Hunter of the Marsh

種族 鰐人(爬虫類族)

WISDOM の値が低い以外は特に欠点もなく、比較的バランスのとれた能力を持つ勇者である。ただし魔術師としてよりは戦士としての活躍の方が期待できる。魔法と火炎に対する抵抗力が高いので、前面で戦わせて持ちこたえてくれるはずである。

[習得技術]

戦士 FIGHTER	● ● ● ●
忍者 NINJA	● ● ● ●
僧侶 PRIEST	● ● ● ●
魔術師 WIZARD	● ● ● ●



勇者

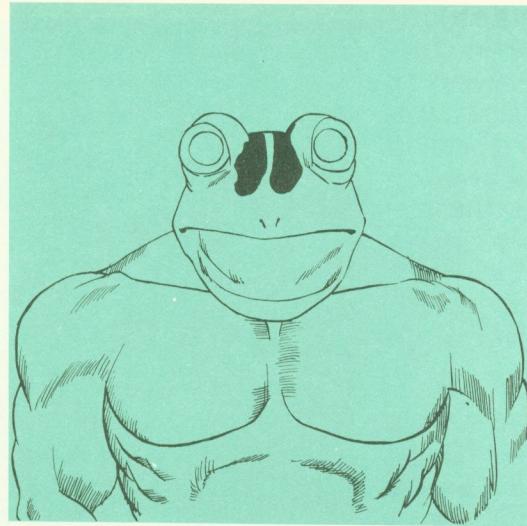
## トードロット TOADROT Prince of Pondaleon

種族 ガマ(爬虫類族)

WISDOM と VITALITY の値が低いが、その他の能力は平均して高めである。最も優れているのは忍者としての技能だが、前面で戦わせるには STRENGTH の値に不安が残る。魔法と火炎に対する抵抗力を持ってるので、防御の点では優れていると言えるだろう。

## [習得技術]

戦士 FIGHTER	● ● ●
忍者 NINJA	● ● ● ●
僧侶 PRIEST	● ● ● ●
魔術師 WIZARD	● ● ● ●



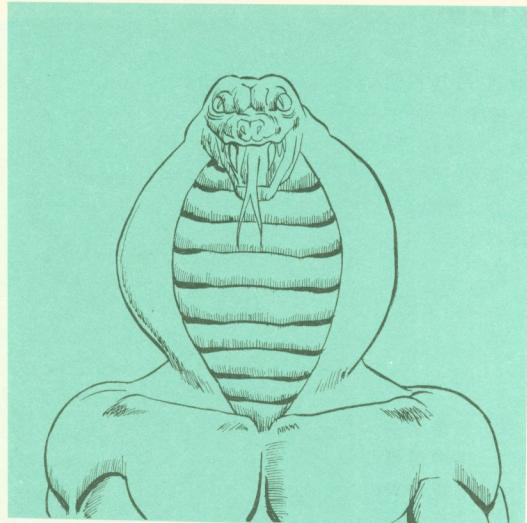
## ペエン VEN High Priest of Ssha

種族 蛇頭族(爬虫類族)

WISDOM と VITALITY の値が高く、精神的にも肉体的にも優れた回復力を持つ勇者である。ただし STRENGTH と DEXTERITY の値が低いので、前面で戦うのには向いていない。僧侶または魔術師として活躍してくれるはずである。

## [習得技術]

戦士 FIGHTER	● ● ●
忍者 NINJA	● ● ● ●
僧侶 PRIEST	● ● ● ●
魔術師 WIZARD	● ● ● ●



## マンティア

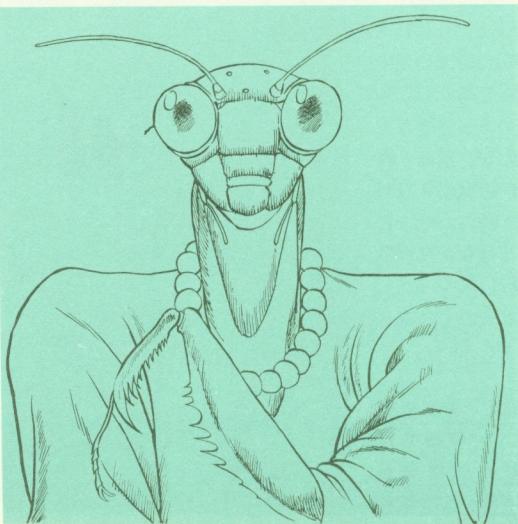
MANTIA Spellweaver of Kelt

### 種族 蟬螂(昆虫族)

多くのマナを持っており、魔術師または僧侶向きである。DEXTERITY、WISDOM、ANTI-MAGICと、注目すべき能力を持った勇者であるが、HEALTHの値が低いのが不安である。後列に置いて戦わせるにしても、戦士または忍者としての訓練を積んでおいた方が良いだろう。

#### [習得技術]

戦士 FIGHTER	● ● ●
忍者 NINJA	▶ ● ● ●
僧侶 PRIEST	● ● ● ●
魔術師 WIZARD	● ● ● ●



## ナットウ

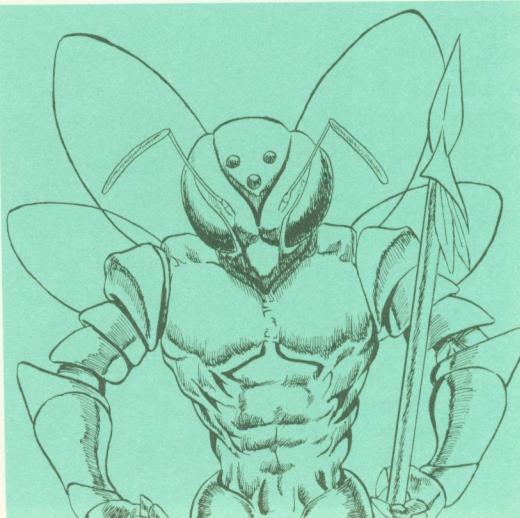
GNATU Spearwing of Leaf

### 種族 人蜂(昆虫族)

DEXTERITY の値は高いが、STRENGTH の値が低すぎる。戦士や忍者として活躍するのは難しいだろう。マナの多さから言っても、僧侶または魔術師としての役割を担うべき勇者である。

#### [習得技術]

戦士 FIGHTER	● ● ●
忍者 NINJA	▶ ● ● ●
僧侶 PRIEST	● ● ● ●
魔術師 WIZARD	● ● ● ●



## スローガー

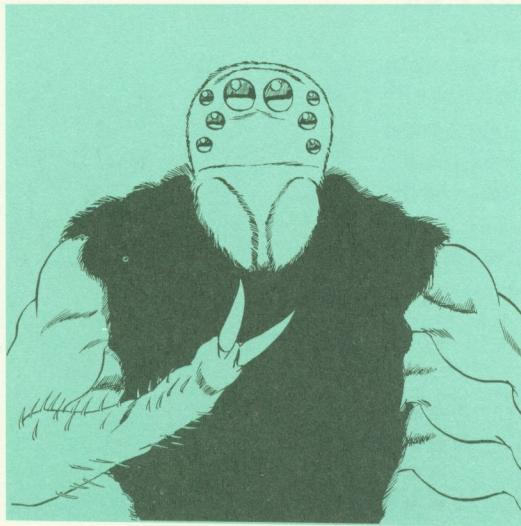
SLOGAR Webber of Arachnia

### 種族 土蜘蛛(昆虫族)

24人中最強の腕力を誇っている。DEXTERITYの値も高く、前面で戦うのにはうってつけの勇者である。ヘルスの値が低い点に少々不安が残るが、攻撃力がそれをカバーしてくれるだろう。攻撃は最大の防御という言葉もある。

#### [習得技術]

戦士 FIGHTER	● ● ● ●
忍者 NINJA	● ● ● ●
僧侶 PRIEST	● ● ● ●
魔術師 WIZARD	● ● ● ●



## スティング

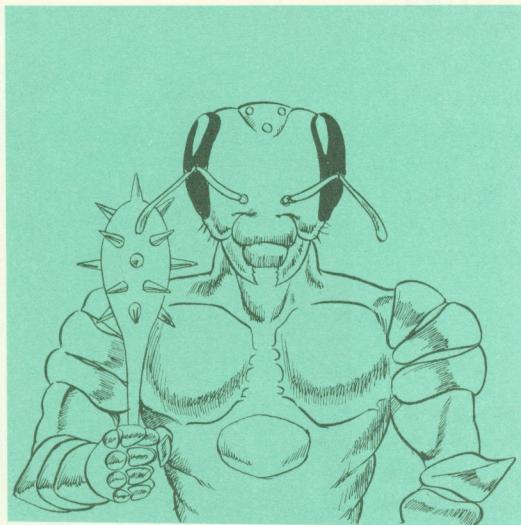
STING

### 種族 蟻人(昆虫族)

STRENGTH、DEXTERITYともに高い水準にあるうえに魔法に対する抵抗力も高い。ヘルスの値も低くはないので、前面に立って戦うのに不安はないだろう。戦士または忍者向きの勇者である。

#### [習得技術]

戦士 FIGHTER	● ● ● ●
忍者 NINJA	● ● ● ●
僧侶 PRIEST	● ● ● ●
魔術師 WIZARD	● ● ● ●



## スケラー SKELAR

種族 アンデッド(靈族)

ヘルス、STRENGTH、DEXTERITY の全てが高い水準にあるのに加えて、魔法と火炎に対する防御力も高い。戦士または忍者としては申し分のない勇者である。ただし完全な戦闘タイプのため、魔法関係の能力は期待できない。

[習得技術]

戦士 FIGHTER ●●●●

忍者 NINJA ●●●●

僧侶 PRIEST ●●●

魔術師 WIZARD ●●●



## デス DETH

種族 アンデッド(靈族)

パーティの前列で活躍してくれるそうな勇者である。DEXTERITY の値が高いため、戦士よりも忍者の能力が勝っていると言えるかも知れない。魔法を扱うのには不向きであるが、それはやむを得ないだろう。

[習得技術]

戦士 FIGHTER ●●●●

忍者 NINJA ●●●●

僧侶 PRIEST ●●●

魔術師 WIZARD ●●●



## ネクロ

NECRO

## 種族 アンデッド(靈族)

魔術師または僧侶としてはかなりの活躍が期待できる。STRENGTH の値は低いが、ヘルスと DEXTERITY の値が高いので、急場をしのぐ程度ならば前列でも戦えるだろう。また魔法や火炎に対する抵抗力も高い。

## [習得技術]

戦士 FIGHTER	● ● ●
忍者 NINJA	● ● ●
僧侶 PRIEST	● ● ●
魔術師 WIZARD	● ● ●



## plague

PLAUGE

## 種族 アンデッド(靈族)

STRENGTH、DEXTERITY、VITARITYともに最低の水準で、戦士や忍者には全く不向きである。しかし僧侶または魔術師としての高度な適性を備えている。ヘルスの値も高く、パーティを後から支えてくれる頼もしい存在となるだろう。

## [習得技術]

戦士 FIGHTER	● ● ● ●
忍者 NINJA	● ● ●
僧侶 PRIEST	● ● ● ●
魔術師 WIZARD	● ● ●



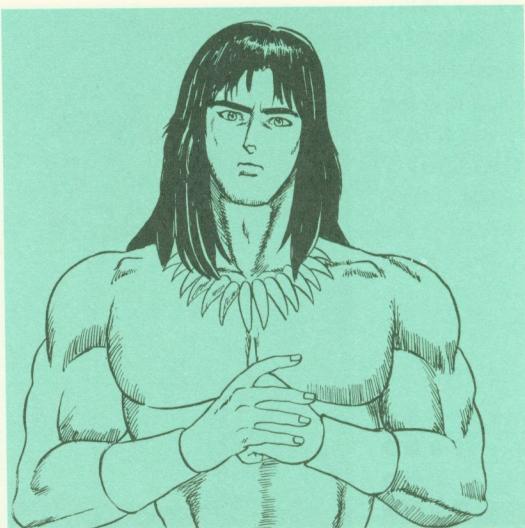
トウンダ  
TUNDA The Surefooted

種族 ケンタウロス(半人  
半馬族)

WISDOM の値がやや低めだが、その他の能力は高い。武器をとって前列で戦うと同時に、必要があれば魔術師や僧侶の役割もこなしてくれるだろう。欲を言えば、訓練を積んでマナを増加させたいところである。

[習得技術]

戦士 FIGHTER	● ● ● ●
忍者 NINJA	● ● ● ●
僧侶 PRIEST	● ● ● ●
魔術師 WIZARD	● ● ● ●



ラーナ  
LANA

種族 ケンタウロス(半人  
半馬族)

能力はバランスがとれていて、欠点と呼ぶほどの欠点はない。敵の前面に立て戦うもよし、後列で魔法による援護を行うもよし、守備範囲の広い勇者である。訓練を積めば相当頼りになる勇者に成長するはずである。

[習得技術]

戦士 FIGHTER	● ● ● ●
忍者 NINJA	● ● ● ●
僧侶 PRIEST	● ● ● ●
魔術師 WIZARD	● ● ● ●



## ブズー

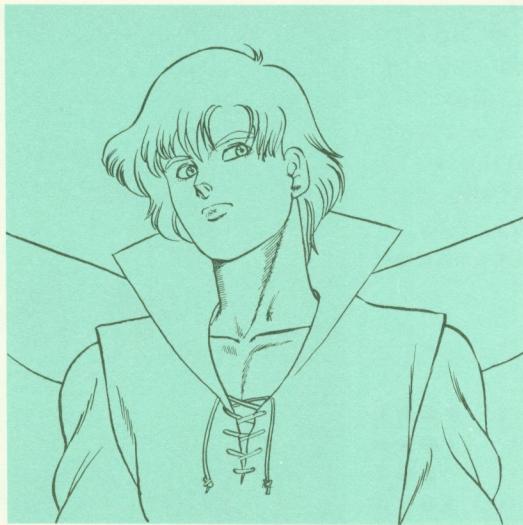
BUZZZZ

## 種族 妖精族

STRENGTH が低い点と、火炎に対する抵抗力が低い点を除けば、他の能力はかなり高い水準にある。魔術師または僧侶としての活躍が期待できるだろう。ヘルスの値が低い点は、戦士や忍者の訓練を積めば良いだろう。

## [習得技術]

戦士 FIGHTER	● ●
忍者 NINJA	△ ● ●
僧侶 PRIEST	● ● ● ●
魔術師 WIZARD	● ● ● ●



## ペタル

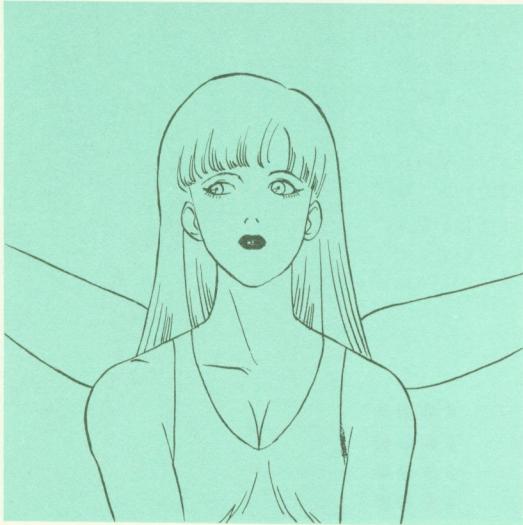
PETAL

## 種族 妖精族

火炎に対する抵抗力が低いが、魔術師または僧侶に必要な能力は全て備えた勇者である。スタミナの値が高いのも見逃せない。たとえ持久戦になったとしても最後まで戦い抜いてくれるだろう。

## [習得技術]

戦士 FIGHTER	● ●
忍者 NINJA	△ ● ●
僧侶 PRIEST	● ● ● ●
魔術師 WIZARD	● ● ● ●



## イツア

ITAZA Warlord of Uxmal

種族 人間

これといった欠点もなく、全ての能力がバランスした勇者である。前面に立って戦うのに充分な高さのSTRENGTHを持っているが、後列で援護の役割も果せるだろう。どのような勇者に成長するかは経験次第である。



[習得技術]

戦士 FIGHTER	● ● ● ●
忍者 NINJA	● ● ● ●
僧侶 PRIEST	● ● ● ●
魔術師 WIZARD	● ● ● ●

## ツーラ

TULA Princess of Uxmal

種族 人間

ヘルスとSTRENGTH、それにスタミナの値が低いので、前列に立って戦うのには向いていない。後列に立ってパーティの援護にまわるべき勇者だろう。魔法と火炎に対してはかなりの抵抗力を持っている。



[習得技術]

戦士 FIGHTER	● ● ● ●
忍者 NINJA	● ● ● ●
僧侶 PRIEST	● ● ● ●
魔術師 WIZARD	● ● ● ●

## カザイ

KAZAI Shadow Warrior

### 種族 人間

総合的な能力は最も高い  
勇者かもしれない。まさに  
オールマイティの活躍が期  
待できる。修得している技  
能から言えば前面で戦うの  
に向いているが、WIS-  
DOMの高さを考えると魔  
法を唱えさせないのは惜し  
いだろう。

#### [習得技術]

戦士 FIGHTER	● ● ● ●
忍者 NINJA	● ● ● ● ●
僧侶 PRIEST	● ● ● ●
魔術師 WIZARD	● ● ●



## ロー

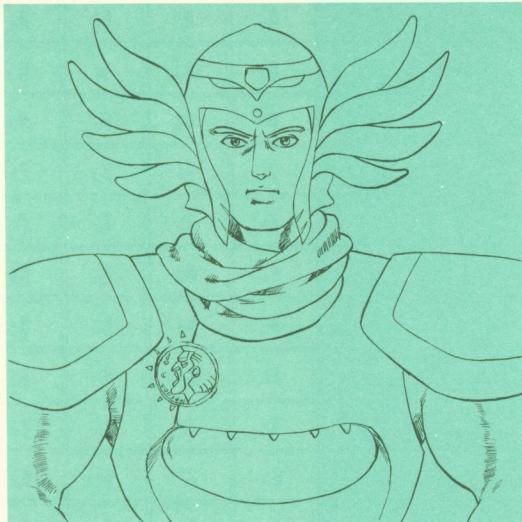
LOR Champion of Good

### 種族 人間

魔法に対する抵抗力は弱  
いが、その他の点では頼り  
になる勇者である。どのよ  
うな役割も立派に果たしてくれ  
るだろう。特に STRENGTH と DEX-  
TERITY が高い水準でバ  
ランスしているので、前面  
に立った時の活躍は期待で  
きる。

#### [習得技術]

戦士 FIGHTER	● ● ● ● ●
忍者 NINJA	● ● ● ● ●
僧侶 PRIEST	● ● ● ●
魔術師 WIZARD	● ● ●



## ●勇者能力一覧表

名前	戦士	忍者	僧侶	魔術師	ヘルス	スタミナ	マナ
エアウイング AIRWING	7	7	6	7	300	189	70
アロック AROC	7	7	7	8	270	200	150
タイロン TALON	7	7	6	7	240	202	85
レタ LETA	6	7	8	7	230	230	140
デーマ(イーゼの勇者) DEMA : Champion of lissrh	7	7	7	7	320	275	65
アルゴー(沼地のハンター) ALGOR : Marsh Hunter	8	8	6	6	300	250	80
トードロッド(スクラッシュの王子) TOADROT : Prince of Skulash	7	8	6	7	250	189	92
ベエン(シャーの高僧) VEN : High Priest of Ssha	5	7	8	7	207	170	150
マンティア(ケルトの呪者) MANTIA : Spellweaver of Kelt	6	7	8	8	200	223	173
ナットウ(リーフの呪者) GNATU : Spearwing of Leef	7	7	8	7	205	261	150
スローガー(アラクニアの蜘蛛男) SLOGAR : Webber of Arachnia	8	8	7	6	250	265	70
スティング STING	7	7	7	6	300	270	68
スケラー(殺戮者) SKELAR : The Slayer	8	8	6	7	430	270	48
デス DETH	8	8	5	6	385	245	77
ネクロ NECRO	6	7	6	8	376	165	128
ブーラグ PLAQUE	8	6	8	6	410	150	160
トゥンダ(健脚者) TUNDA : The Surefooted	7	7	7	7	350	305	104
ラーナ LANA	7	7	7	7	320	245	121
ブズー BUZZZZZ	4	5	8	8	280	163	180
ペタル PETAL	4	5	8	9	247	250	176
イツア(アクスマールの将軍) ITZA : Warlord of Uxmal	8	7	6	7	300	245	163
ツーラ(アクスマールの王女) TULA : Princess of Uxmal	7	7	7	7	240	145	137
カザイ(影の戦士) KAZAI : Shadow Warrior	7	9	6	6	350	285	121
ロー(善の勇者) LOR : Champion of Good	9	6	7	6	370	335	110

ロード	強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力	耐火性	分類
62	64	54	40	49	30	30	鳥族
54	54	39	44	34	44	35	
38	35	58	36	30	37	30	
36	32	30	76	54	30	30	
65	68	34	30	56	38	64	爬虫類族
62	64	41	34	46	52	58	
49	48	58	32	31	54	54	
47	46	30	62	59	39	61	
46	44	64	68	44	61	30	昆虫族
34	30	68	53	41	55	38	
68	72	64	37	36	53	31	
66	69	62	34	48	64	31	
65	68	60	38	30	61	59	靈族
55	56	65	33	31	58	56	
41	38	52	62	32	64	60	
36	32	33	66	34	64	64	
62	64	58	43	64	47	51	半人半馬族
56	57	63	47	64	44	48	
35	31	69	60	62	65	38	妖精族
37	33	66	61	62	64	34	
57	58	51	54	54	48	46	人間族
42	39	62	56	49	56	55	
54	54	71	64	51	54	49	
62	64	64	58	44	34	54	

## パーティの編制について

勇者を選ぶ場合には、個人の能力に注意するだけではなく、パーティ全体のバランスにも気を配る必要がある。

ダンジョンの中では、戦士、忍者、僧侶、魔術師の4つの技能全てが試されるのだ。1つの技能だけに偏ったパーティを編制してしまうと、突然思わぬ苦戦を強いられないとも限らない。

もちろん苦戦もまた一興ではあるが、勇者の特性は知つておいても損はないはずだ。充分考えてパーティを編制して欲しい。

なお、前回の戦いでは小人数の方が楽に戦えた面もあつたが、今回それは少々苦しいだろう。

## パーティ編制の注意

実際にパーティを編制する際に、重要なことが1つある。それは勇者を選ぶ順番だ。

勇者の位置は後で入替え可能なので、そんなことには特に意味はないと思われるかもしれない。しかし勇者の位置を入替えて、勇者の行動を指示するボックスの位置が変わらない点に注意して欲しい。このように見掛け上の勇者の位置と実際の勇者の位置がくい違ってしまえば、直感的な操作は当然難しくなるだろう。

戦闘中には、早くて正確な行動が要求される。ちょっとした指示の遅れが勇者に死をもたらさないとは言い切れない。できれば勇者の並べ替えをしなくても済むように生返らせる順番には気を配りたい。後列におく勇者と前列におく勇者がバラバラに配置されるような事態は避けたいものである。

1

2

3

4

5

## モンスター

勇者たちはダンジョンを探索する間に数々のモンスターと遭遇する。時には苦戦を強いられる場面もあるだろうが、戦闘を避けすぎていけない。モンスターの持つアイテムが目的達成の重要なキーとなる場合もあるのだ。

またダンジョンの中で充分な食料を得るために、どうしてもモンスターを倒さなくてはならないだろう。

敵の特長や弱点を見極めて冷静に戦闘を行って欲しい。

## [モンスター]

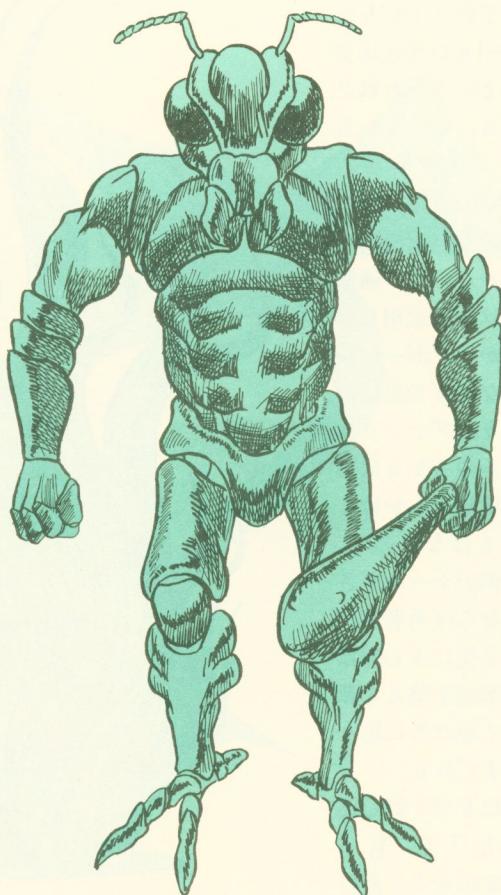
### アント・マン ANT MAN

蟻の姿に似た穴居性の亜人種である。常に群をなして行動し、手にした棍棒で獲物を狩りたてる。

個体の戦闘能力はさほど高くはないが、やみくもに群の中へ斬り込んだりするのは無謀である。ヘルスの値が低い後列の勇者を格闘戦に巻き込む結果になるだろう。

じっくりと構え、向って来る敵を迎撃つのが妥当な作戦だろう。数が多い場合は持久戦を覚悟で戦いに臨んで欲しい。

早目に決着をつけなければ、「・・×」の呪文が効果的である。群で行動しているのが災いして、アントマンは後退もできずに毒霧の中に倒れてゆくだろう。



出現階 7

危険度



## ブラック・フレーム

BLACK FLAME

ミルトンの「失楽園」に描写されている地獄の炎のごとく、灼熱の中で燃え上がりながらも明るい光とは全く無縁という呪われた炎である。その姿からブラック・フレイム(黒き火炎)と呼ばれる。

実体のない火のエレメンタルなので、通常の武器は全く通用しない。しかし、ボーハルの剣でならば効果はあるだろう。ブラック・フレームの方からは物理的な攻撃をしかけてくることはないので、火炎防御のシールドさえ完璧ならば勇者がダメージを受ける心配はない。準備を整えて戦えば全く恐れるに足りない相手である。

手っ取り早く倒したい場合は「ウム」の呪文を唱えると良いだろう。「△」レベルの呪文数發で消え去るはずである。

出現階 3



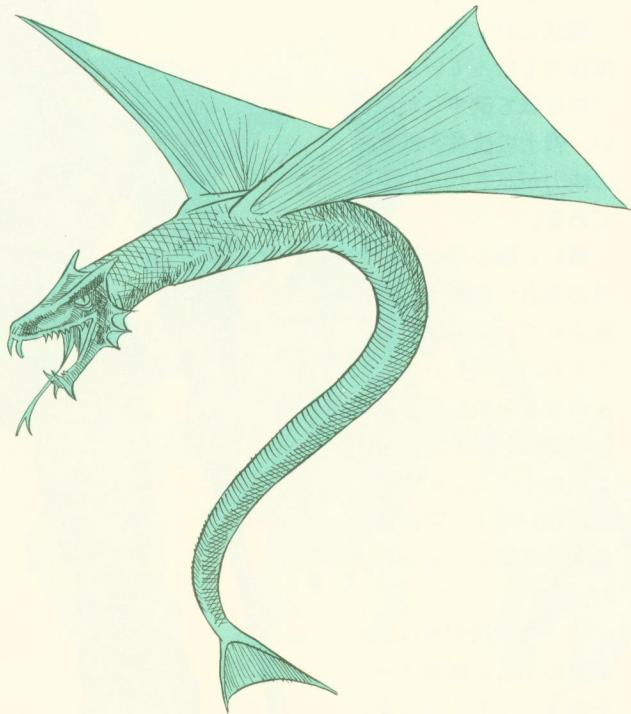
## クワトゥル COATL

背中に翼を持った巨大な毒蛇である。慈悲深い神として崇められるケツアル・コアトルも翼を持つ蛇の姿で知られているが、ケツアル・コアトルの羽根が美しい緑の羽毛なのに對して、クワトゥルの翼はまるでコウモリを思わせるような薄い膜状である。まさに悪魔の翼を持った毒蛇と言えるだろう。

気を付けなくてはならないのは、このモンスターが滑空して移動している点である。うかつに追いかけたりすれば、巧妙に隠された落とし穴が勇者を呑み込むことになる。コブラの杖などを使って戦闘を回避するのが最も賢明な対処方法かもしれない。攻撃するならば武器よりも呪文による攻撃の方が確実だろう。特に「○×」が効果的である。

出現階 6

危険度 ●●●



## デス・ナイト

DETH KNIGHT

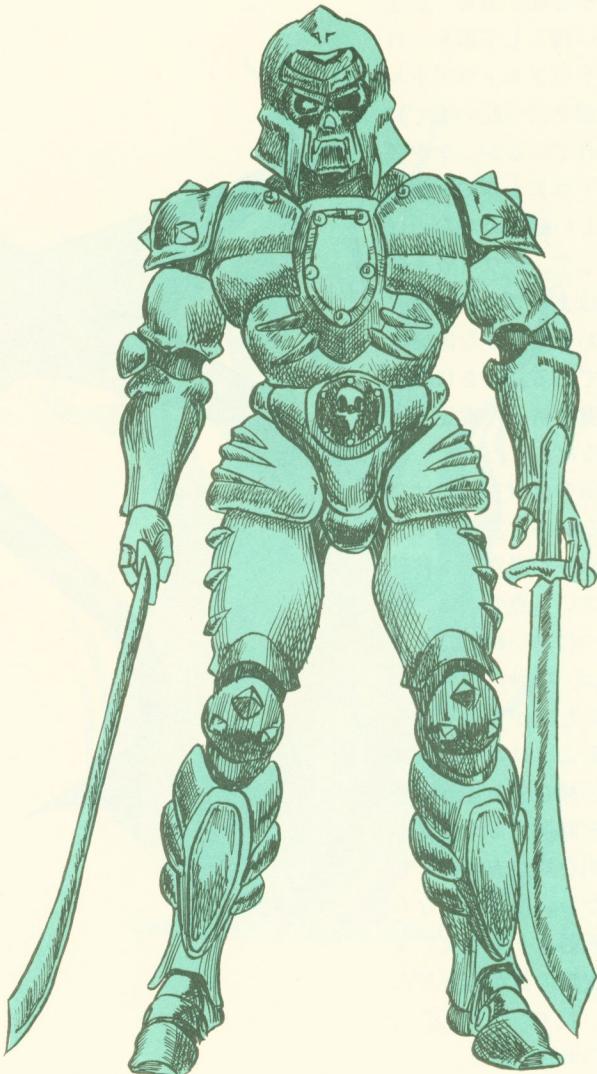
鈍く光る鎧に身を包んだ戦場の亡靈である。敵に死を与えるまでは決して剣を収めることがないと言われている。

魔法に対しては高い抵抗力を持っているので接近戦で倒すしかない。戦士の技量と武器の威力が試される相手である。

戦いに臨む前には前列の勇者に秘薬ヤーを飲ませておいて欲しい。できれば「△」レベルの呪文を数回唱える位の準備が望ましい。

決め手となる攻撃方法がない以上、防御は最大の武器と言えるのだ。

マナに余裕があれば、前列の勇者に秘薬クーを飲ませておくのも良い作戦である。



出現階 3・9

危険度



## ジャイアント・スコーピオン

GIANT SCORPION

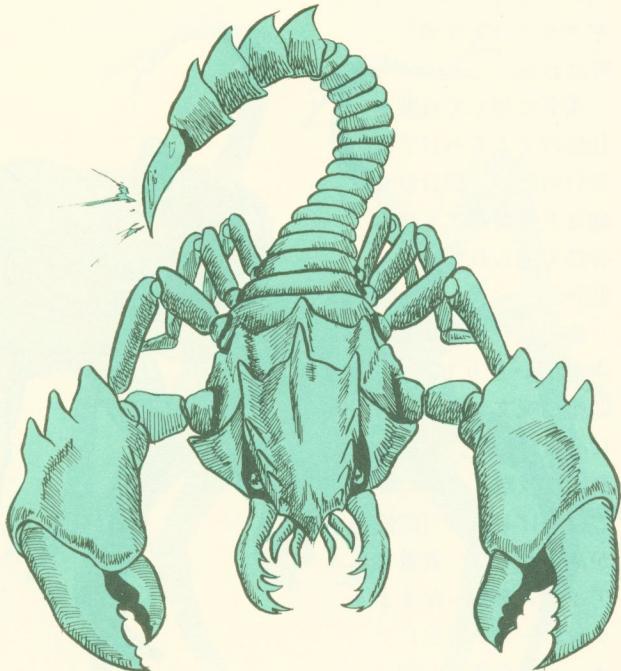
巨大な毒サソリである。人間の頭上を越える高さから振り下ろされる尾の一撃は強烈な破壊力を生む。かなりの強敵である。

甲冑のような外皮には生半可な武器は通用しないだろう。接近戦を避けて、呪文による攻撃を行った方が無難かも知れない。

最も安全な対処方法はダンジョンの仕掛けを利用して倒す方法だが、これはいつも利用できるとは限らない。頼る気持を持つのは慎まねばならないだろう。

ともかく充分な注意を払いつつ戦わなければならない相手であることは確かである。

戦い終えた後には毒の治療も忘れずに行わなければならない。



**ギグラー**  
GIGGLER

勇者の装備をかすめ取って逃げ去るという、いまいましいモンスターである。聞く者の神経を逆なでするような笑い声を上げるため、ギグラー（笑う者）と呼ばれる。

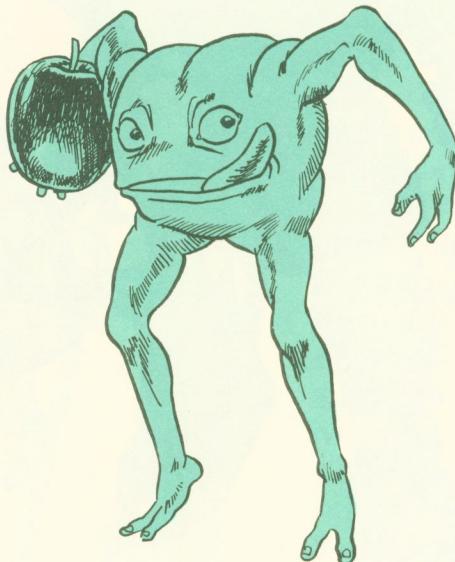
勇者に対して攻撃を仕掛けてくるわけではないのだが、羅針盤や剣など重要なアイテムを持ち去られると少々厄介だ。

姿を見かけたり笑い声を聞いたりしたら、即座に呪文で倒すように心掛けたい。武器を使って攻撃していたのでは逃げられる可能性が高いからだ。貴重なアイテムを持ったままテレポートーションフイールドや落とし穴に入られることを考えたら、マナを惜しんではいられないはずである。

なお、盗まれたアイテムはギグラーを倒せば取り戻せる。

出現階 8

危険度



## グレイター・オイトウ

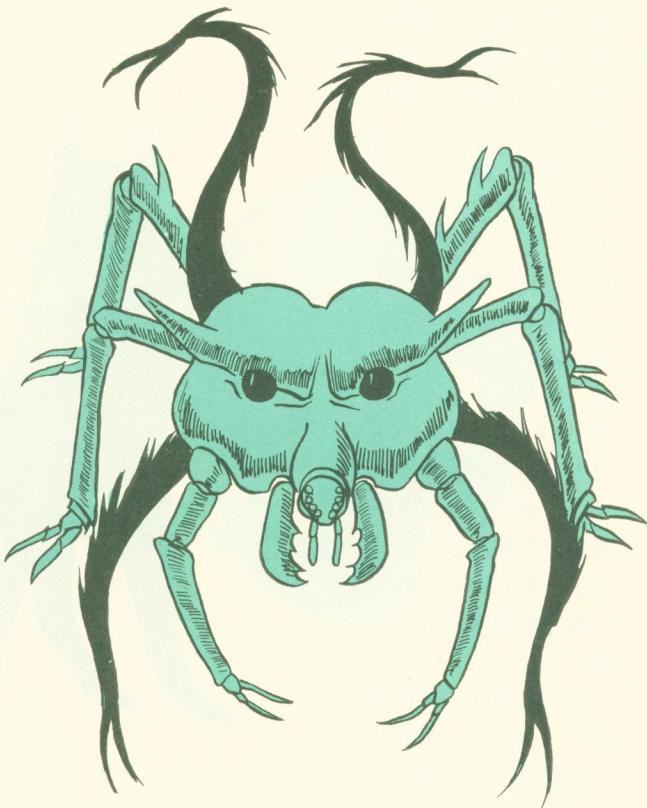
GREATER OITU

細長い脚に支えられた巨大な体が蜘蛛かダニを連想させる忌わしい化け物。強力な顎と錐のように鋭い口が武器である。

一見すると猛毒を持っているような印象を受けるが毒性はない。刺すような口は獲物の体液を吸い出す働きでもするのだろう。

防具無しで戦闘を行えば、大きなダメージを受けるのは避けられない。耐久力もかなり高いので、良い武器を持っていない場合には魔法による攻撃で決着を付けた方が良い。

「**ハヌ**」の呪文で攻撃するのが普通だろうが、「**ハヌ**」の呪文なども効果がある。状況に応じて使い分けると良いだろう。



## ヘル・ハウンド

HELL HOUND

地獄の門を守護する  
と言われる獰猛な狂犬  
である。全身闇のよう  
な黒色で、2つの眼だ  
けが赤くと輝いている。  
身の毛もよだつ咆哮と  
共に炎の息を吐き出す  
姿はまさに地獄の番犬  
である。

攻撃力、耐久力とも  
に高く、かなりの強敵  
と言える。しかし、こ  
の化け物と遭遇する頃  
には勇者も相当の経験  
を積んでいるはずであ  
る。楽勝とまではいか  
ないが、さほどの苦戦  
はしなくて済むだろう。  
また、ダンジョン内の  
仕掛けを利用して倒す  
方法もあるので、あえ  
て戦う必要もないのか  
もしれない。

倒した後は、すね肉  
が手にはいる。非常用  
の食料として手頃だろ  
う。



## アーマード・ワーム

ARMoured WORM

全身の皮膚が角質化して鎧の役目を果たしている毒蟲である。床を這いずるような姿のためか、武器のみならず魔法すら思うように効果をあげない。しかも群で行動する場合が多く、全滅させるまでにはかなりのマナと体力を消耗するだろう。

魔術師の呪文で早目に倒すか、前面の勇者の武器に頼るか、パーティの構成によって作戦を立てて欲しい。いずれにせよ楽な戦いにはならないはずである。

また毒を持っているので、その点の配慮もしておかなくてはならない。戦いが長引いては、かなり不利な相手だと言えるだろう。



出現階 5・10

危険度

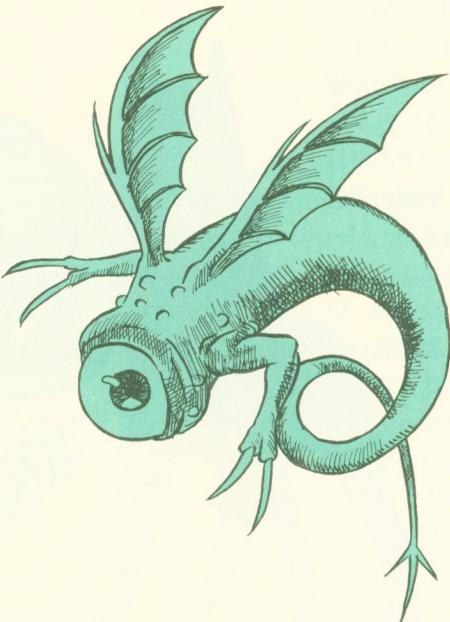


## ゲイザー GAZER

大きな一つ眼をもつた化け物である。細長い体をくねらせて飛ぶ様子は空気の中を泳いでいるように見える。

離れた位置から火炎や稻妻による攻撃を仕掛けてくるが、恐れる程の威力はない。しかし耐久力は決して低くないので、甘く見るわけにはいかないだろう。特にヘルスの値が低い後列の勇者は油断禁物である。

ゲイザーが目にはいる範囲にいる場合には、確実に殲滅しておいた方が良いだろう。そうでないと、思わぬ場面で行く手を塞がれるはめにならないとも限らない。



出現階 5

危険度



## ロード・カオス

LORD CHAOS

炎の杖による敗北を予感したロード・カオスが残した分身である。コーバム鉱石の魔力を用いて全宇宙に破滅と混乱をもたらそうと画策している。

もとはハイ・ロードの身でありながら、自分の野望を打碎いたセロンやグレイロードたちへの復讐心に燃えるなど、人間に近い情動も持ち合わせているらしい。

しかし、再び自分を滅亡させる原因となりかねない新たな勇者を生かしたままダンジョンに幽閉するなど、人間の常識では理解できない側面も持ち合わせている。

破壊の具現者であるロード・カオスにとっては、自らの滅亡もまた歪んだ歓びの材料でしかないのかもしれない。



出現階	1
危険度	● ● ● ● ● ●

## モン・ベクサーク

MON VEXIRK

「△」(モン) の  
パワーシンボルを扱え  
る程の魔力を持った魔  
道士である。強力な攻  
撃魔法は、あなどれな  
い脅威となるだろう。

ヘルスの値が高い上  
に魔法に対する抵抗力  
を備えているので、短  
時間で倒すのは難しい。  
状況が不利になったら、  
ためらわずに後退する  
べきだ。もちろん、後  
退している最中も魔法  
による攻撃を受ける可  
能性がある。この点を  
考慮して退却は早目に行  
うべきだろう。

彼らの集団に遭遇し  
た場合には、戦いの場  
を狭い通路に移すと良  
い。勇者の正面に立つ  
たベクサークは、後方  
のベクサークが放つ呪  
文に対する盾となっ  
てくれるだろう。

倒した後には貴重な  
品物が手に入る場合が  
多い。



出現階 9

危険度

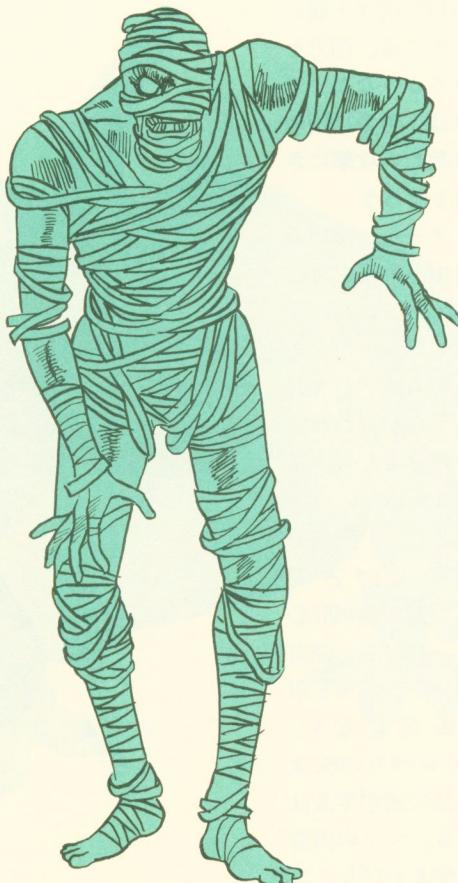


## マミー MUMMY

忌わしき闇の呪法によって操られる哀れな死者、ミイラである。ぼろぼろの包帯から覗く黒ずんだ皮膚が人間の名残をとどめている。乾いた腐臭を漂わせて勇者に向ってくる光景は全く悪夢のようだ。

どのような戦い方をしても大きな危険はないだろうが、短時間で倒したいならば攻撃用の呪文を唱えるのが良い。乾燥しているためか、「ハヌ」の呪文が特に効果的である。

戦闘を行いたくない場合には「恐怖の角笛」や「ときの声」が効果的だ。うまく誘導すれば、プレッシャープレートなどの仕掛けを勇者の代わりに作動させてくれるだろう。

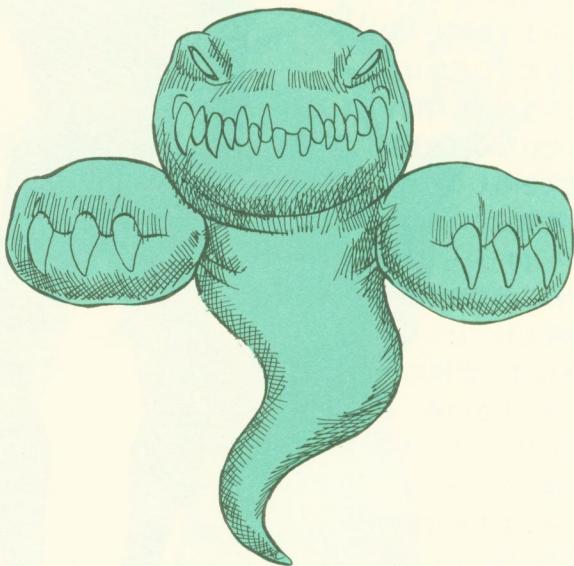


マンチャー  
MUNCHER

動くもの全てに見境なく食らいつく貪欲なモンスターである。遭遇した途端、発達した3つの口が次々と襲いかかってくる。四方を囲まれるような事にでもなれば、勇者は雨のような激しい攻撃にさらされるだろう。

マンチャーは獲物の体の自由を奪うために毒を使うが、これには要注意である。たとえ戦闘に勝ち残ったとしても、手当が遅れれば勇者に死をもたらす結果になりかねない。

発見したら、間髪を入れずに「**ヒミ**」の呪文で倒すのが肝心である。ただし、強力なパワーシンボルを用いる必要はない。「**クク**」レベルの呪文でも充分に通用するはずである。マナの浪費は厳に慎まねばならない。



## レッド・ドラゴン

RED DRAGON

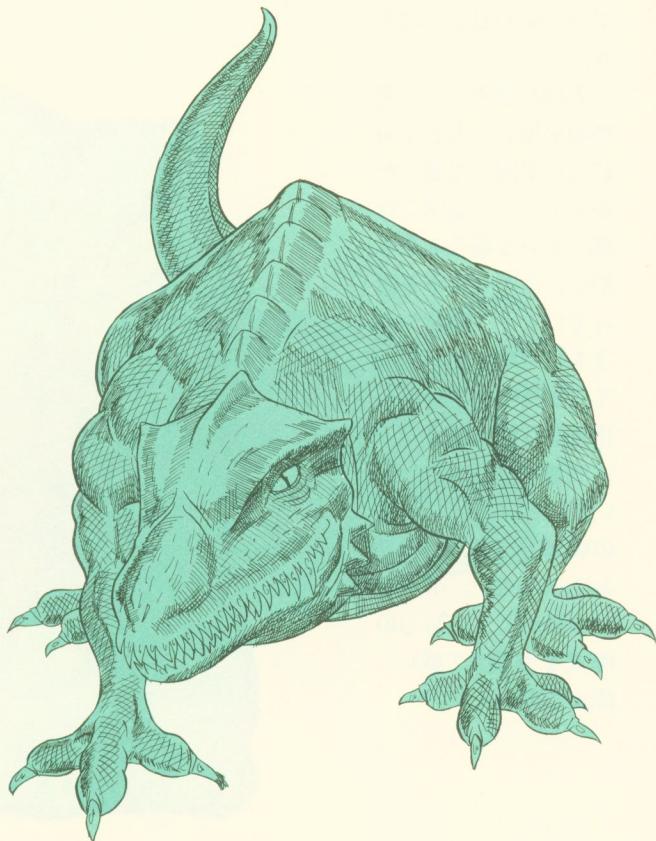
はるか太古より永ら  
えてきた凶悪な種族の  
末裔である。巨大な体  
軀を維持するため、常  
に獲物を求めてダンジ  
ョンをさまよっている。

正面から戦いを挑め  
ば、鋭い牙と、口から  
吐き出される高熱の炎  
によって大きな痛手を  
受けるのは必至だろう。

しかし動作が鈍いと  
いう弱点に付け込んで  
側面や背後からの攻撃  
を繰り返せば、比較的  
の余裕を持って戦えるは  
ずである。

最も有効な攻撃方法  
は「△、×」の呪文  
である。魔法の箱や時  
の眼などを使って動き  
を止めた上で「△」  
レベルの呪文を連続し  
て唱えれば、比較的あ  
っけなく倒せるだろう。

勝利のあかつには  
最上の食料が得られる。  
恐れず積極的に戦闘を  
行って欲しい。



出現階 3・10

危険度 ● ● ● ● ●

1

2

3

4

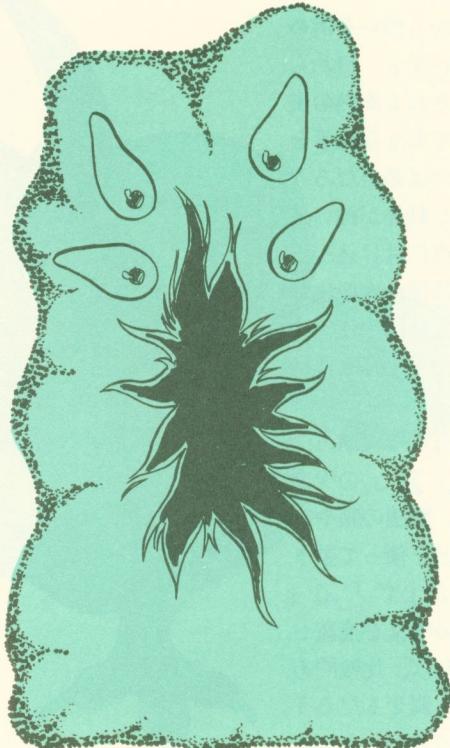
5

## ライヴ RIVE

勇者に忍び寄るダンジョンの悪霊である。注意していれば、床にかすかな影がゆらめいているのが見えるだろう。

人間に遭遇すると突然姿を現し、大きく裂けた口を開いて襲いかかってくる。集団で行動している場合もあるので、うかつに歩き回っていると、気付かぬうちに退路を絶たれてしまう可能性がある。慎重な行動が必要だ。

明確な実体を持たないライヴの体には、通常の戦い方ではダメージを与えない。ボーパルの剣か「死」の呪文を準備して戦いに臨んで欲しい。



出現階 7

危険度



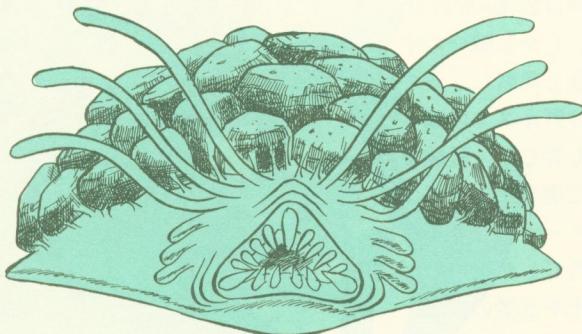
## ロック・パイル

ROCKPILE

ロック・パイルとは「積み上げられた石」を意味するが、こいつの本体はその中に潜む名状しがたい化け物だ。小石や岩は防御をかねたカムフラージュなのである。

勇者が近付くと、岩の中から触手を伸して攻撃してくる。毒を持っているので戦いを長引かせるのは望ましくない。しかし、こちらの武器は岩に阻まれて威力半減である。移動速度が遅いというロックパイルの弱点につけこんで、「・・×」の呪文で攻撃するのが最も効果的であろう。

このモンスターを倒した後に残される石や岩の山は、まさしくロック・パイルである。



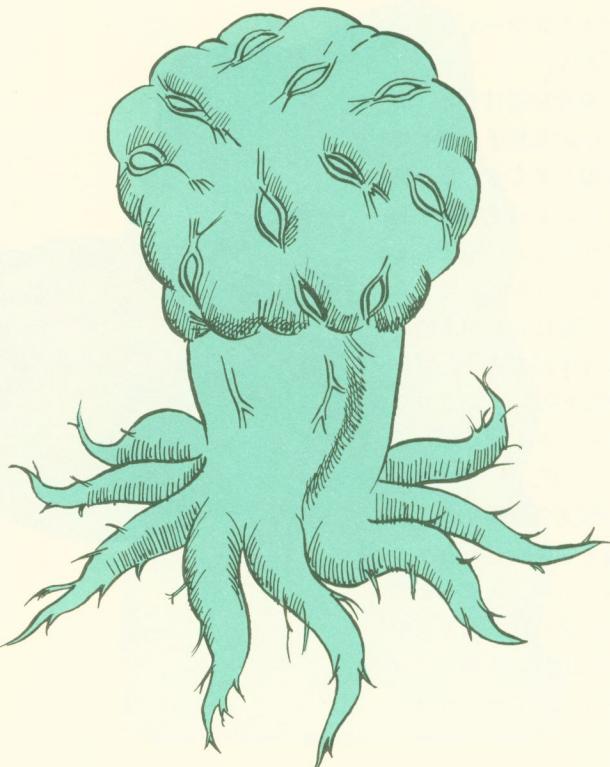
## スクリーマー

SCREAMER

床を這って移動する姿からは植物なのか動物なのかすら判然としない奇怪なモンスターである。群で行動する場合が多く、勇者の行く手にひしめき合っていることもしばしばだ。

平和の中に暮している村人にとってスクリーマーのあげる甲高い叫び声は恐怖の的であろう。しかし戦いの中に生きる勇者にとってそれは野ネズミの鳴き声にも等しい。経験を積んだ勇者にとってはスクリーマーなど単なる食料でしかないのだ。

戦士や忍者の技能をあまり高めていない勇者がいたら前面に立てて戦わせると良い。安全に戦いの訓練を積めるだろう。



出現階 8

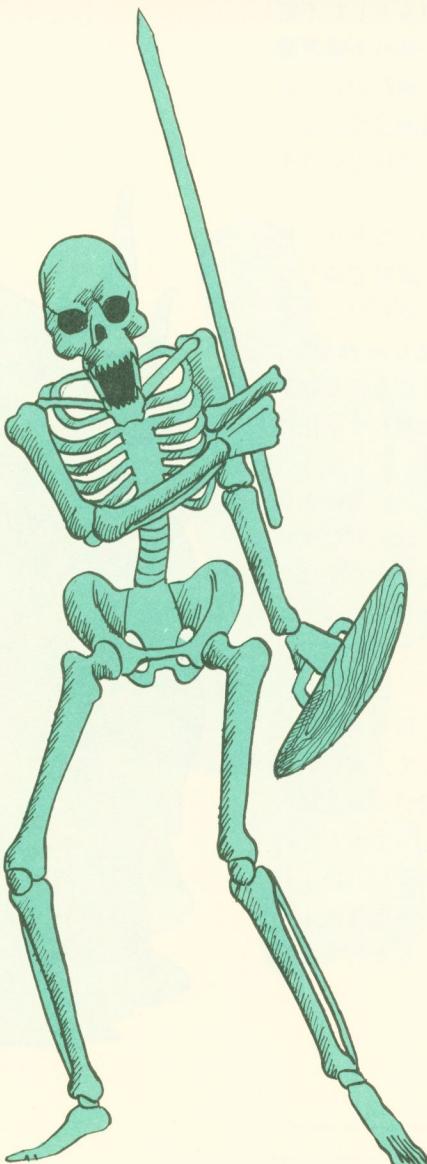
危険度

## スケルトン SKELETON

魔力によって操られている死者の骨。歩くたびにきしむ体は、まるで鋳び付いた機械のような不気味さである。

ファルチオンの剣を片手に襲いかかってくるが攻撃力は低い。良い防具を装備していれば、ほとんどダメージを受けないだろう。耐久力もさほど高くないので、戦闘で苦労する心配はない。どのような方法で戦っても危険はないはずだ。

ただし動作が非常にすばやい点は厄介だ。勇者の動きに全く遅れずについてくる。スケルトンの動きを封じようと思ったら、魔法の箱や時の眼といった、時間凍結の魔力を秘めたアイテムに頼らざるを得ないだろう。



出現階 4

危険度



## スライム・デビル

SLIME DEVIL

ぬらぬらとした不定型の体を持つ下級悪魔である。崩れかけたような顔は無言で苦しみの叫びを上げているようだ。

緑色をしたゼリー状の体は、武器で切りつけても、さしたる手ごたえは感じられない。とらえどころのない不気味さを漂わせる化け物である。

しかし、毒液による攻撃からは大きなダメージを受ける心配はない。魔法などで適当にあしらっておけばよいだろう。

あるいは勇者の身代わりとして、ダンジョンに仕掛けられた罠の犠牲になってもらうのも悪くはない。いずれにせよ下級悪魔の末路など哀れなものである。



出現階 6

66 危険度 ●

## ストーン・ゴーレム

STONE GOLEM

魔力によって生命を吹き込まれた石像である。ゆっくりと勇者に迫ってくる巨体は沈黙の殺意に満ちている。

無難作に石棒を振り回すだけの単調な攻撃を仕掛けてくるが、その破壊力は凄じい。まともに殴打されれば骨まで砕けてしまいそうだ。前列にいる勇者のヘルスには常に注意を払って戦う必要があるだろう。

また、石でできた体には武器も魔法もほとんど通用しないのを肝に命じておかねばならない。辛抱強く冷静に戦わなければ決して勝機は見えてこないので。やみくもに格闘戦を続けるなど愚の骨頂であろう。



バイパー・デーモン  
VIPER DEMON

炎の魔力を授かった  
毒蛇の悪魔である。背  
中に浮び上がったまだ  
ら模様は寒気を催すほ  
どのおぞましさである。

恐ろしいのは見かけ  
だけではない。勇者に  
向って放ってくる火炎  
球は相当の威力を秘め  
ている。「リカ士」  
の呪文で幾重にも火炎  
防御のシールドを張つ  
ておかなければ、対等  
に渡り合うのは難しい  
だろう。

大変な強敵と言える  
が、このバイパー・デ  
ーモンの群を突破しな  
くては目的の達成はあ  
り得ない。最後の難関  
だと思って立向かって  
行って欲しい。



出現階 1・3

危険度



## ウォーターエレメンタル WATER ELEMENTAL

人間にとって水は生命の源とも言える貴重な要素だ。戦いの中で倒れた勇者に新たな命を与えてくれる祭壇、そこに刻まれた「≈」のシンボルがまさしく水を司っている点を思い出して欲しい。

しかし邪悪な意志に操られたエレメンタルからは自然の恵みが完全に失われている。それはもはや人を呑み込む悪魔の沼でしかないのだ。この実体のない敵が相手では通常の武器や呪文は役に立たない。効果があるのはボーパルの剣か「○△」の呪文だけである。こちらに襲いかかってくる瞬間を狙って攻撃を仕掛けるのが最も効果的だろう。

後列にいる勇者にも攻撃を仕掛けてくるので油断できない。



出現階 6

危険度



## ザイターズ

ZYTAS

ダンジョンの闇に溶け込む臍ろげな体の中から、丸く虚ろな眼が覗く。その姿からは、経験をつんだ勇者ですら暗黒と対峙したかのような威圧感を受けるだろう。

ザイターズは通常の武器や呪文の一切通用しない闇の世界の住人である。彼等の操る強力な呪文に対抗するには、ボーパルの剣と「**ヨモ**」の呪文に頼らなければならない。

また、遭遇する前に「**ヨロシ**」の呪文と「**田舎**」の呪文によって防御のシールドを準備しておく用心深さも必要だろう。

生半可な対応をする位ならば、早々に退散してしまった方が身のためである。

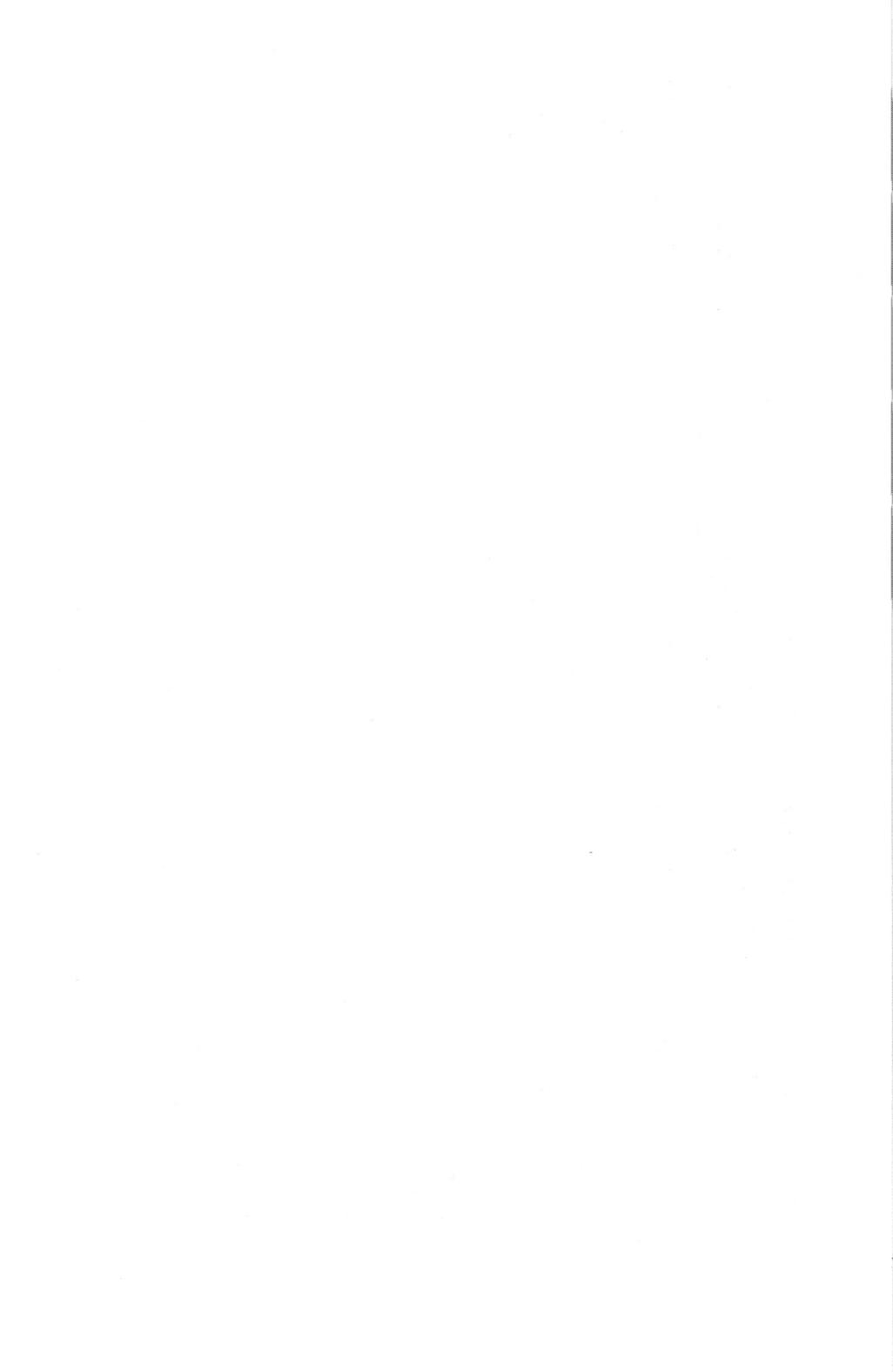


出現階

|

危険度



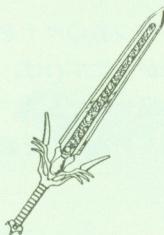


## アイテム

＊外からダンジョンの中にテレポートできるのは勇者の肉体だけである。しかし何の装備も持たない状态で立向かえるほどカオスのダンジョンは甘くない。

＊身を護る防具や攻撃用の武器を手に入れなくては目的の達成は難しいだろう。アイテムをいかに活用するかがコーバムを手にするための重要な鍵となるのだ。

# アイテム



## ●剣

戦士を意味するシンボルである「KU」に剣が象られている事からも明らかのように、剣は戦士の象徴である。

っしりとした手応えと鋭い刃の輝きは、文字どおりパーティの活路を切開いてくれるだろう。

また剣のなかには魔法の力を秘めた物も多く、心強い。

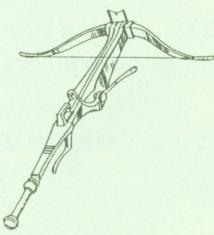


## ●武器

剣以外の武器は比較的重いものが多い。これらを自在に操るためには、かなりの腕力が必要となる。

しかし使いこなせば剣以上の破壊力を生む物も多く、捨てがたい存在である。

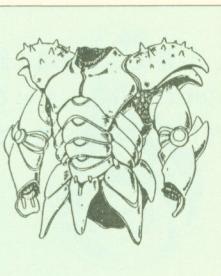
勇者の資質を見極めて選択して欲しい。



## ●飛び道具

剣や打撃用の武器と違って、忍者の技術を生かせるのが飛び道具である。離れた位置から敵を攻撃できるので、強敵と闘う場合や、ヘルスの値が低くなっている場合には積極的に活用すべきだろう。

後列の勇者に持たせておくのも有効だ。



## ●防具

前列で闘う勇者は防御にも気を配る必要がある。良い防具は敵から受けるダメージを軽減してくれるので、闘いはかなり楽になるだろう。

できればドラゴンの防具やラーの防具など、一揃いになっている物を身に付けたい。



### ●杖

多くの杖には魔力が込められており、持つ者のマナを増加させる働きがある。魔法に精通した者が手にすれば、そこに封じ込められている様々な力を引き出せるだろう。

ただし、封じ込められた力の量には限りがあるのを忘れてはならない。



### ●衣服

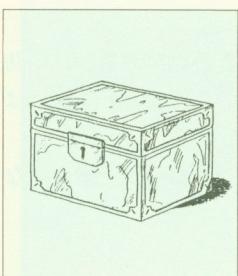
日常生活で身に着けるような衣服には防御効果は期待できない。しかし物理的な攻撃を受ける危険が少ない後列の勇者にとっては、重い鎧より軽くて動きやすい衣服の方が好都合だろう。勇者を裸にしておくのが忍びないなら、せめて衣服くらいは装備させておきたい。



### ●魔法のアイテム

魔力を持つアイテムは杖だけではない。ダンジョンの中には、実に様々な力を秘めた魔法のアイテムが散在しているのだ。

これらのアイテムが持つ力を知って正しく利用すれば、勇者的心強い味方となってくれるだろう。



### ●日用品/その他

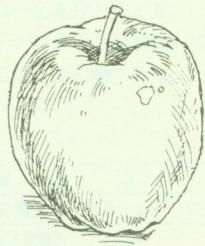
一見何の価値もなさそうな品物や、日常生活で普通に使っているような品物もダンジョンの中には存在している。

これらのアイテムも使い方によっては勇者の役に立ってくれるはずである。



### ● 宝物

宝玉や金貨などの宝物は、生きるか死ぬかの瀬戸際では本来何の役にも立たないはずである。しかしカオスはこれらのアイテムに意味を与え、ダンジョンの中に貨幣経済の悪意あるカリカチュアを出現させている。おそらく、宝物を集める勇者をどこかで嘲笑しているに違いない。



### ● 食料

勇者も生身の体である以上、食料は必要だ。ある意味で、食料は最も重要な装備であると言えるだろう。

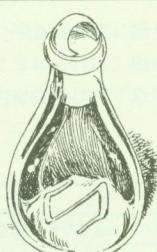
充分な食料を手に入れて、余裕をもってダンジョンを探索するのが望ましい。そのためには、食料となる敵は積極的に倒さなければならないだろう。



### ● 鍵

ダンジョンの中には多くの扉や鉄格子が設けられており、通り抜けるためには正しい鍵が必要となる。

無難作にダンジョンの中に落ちている鍵もあれば、モンスターが持っている鍵もある。これらを手に入れなくては目的の達成はあり得ないだろう。



### ● 秘薬

僧侶の呪文によって作り出される秘薬は、勇者が生き抜くための重要な鍵である。

マナに余裕がある場合には、空いているフラスコの中に適切な秘薬を作つておくべきだろう。まさに備えあれば憂い無しである。

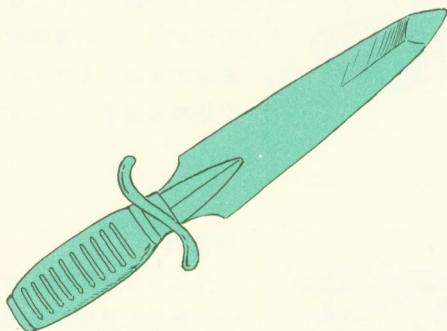
## [剣]

### 短剣

DAGGER

剣と言うよりは、むしろナイフと言った方が良いだろう。軽くて扱いやすいのだが、破壊力はあまりなく、戦士の装備としてはかなり見劣りがする。

予備の武器として携帯し、敵に投げつけるために使用するのが最も効果的だろう。ただし使いこなすためには忍者の技術が必要とされる。



---

重 量 0.5

装備位置 アクション・ハンド

基本攻撃力 10

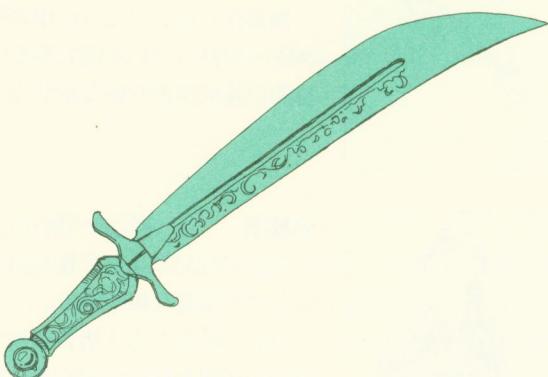
---

### ファルチオンの剣

FALCHION

一般的にフォールションと呼ばれる片刃の刀剣である。その重量を利用して敵を叩き切るのに使用される。しかし、あまり洗練された武器とは言えず、刀剣類の中では最も低い破壊力しか持っていない。

スケルトンを倒した場合などに手に入るだろうが、使用する程の価値はないだろう。



---

重 量 3.3

装備位置 アクション・ハンド

基本攻撃力 30

---

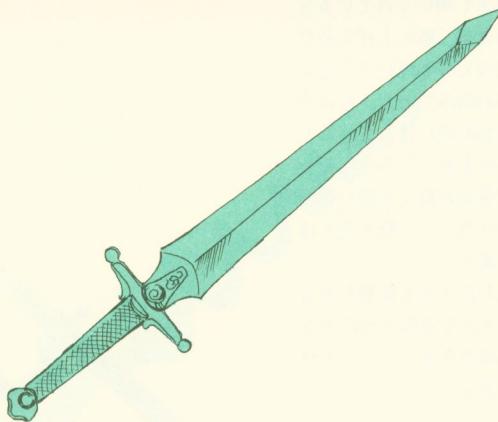
## つるぎ

SWORD

長い刀身を持つ両刃の剣である。どっしりとした重量は敵を叩き切るのに役立ってくれる。戦士が装備する武器としては最もありふれたものであろう。

破壊力は通常の武器の中では並の下と言った程度であるが、序盤の装備としては一応充分と言える。

デスナイトが装備しているのもこの剣である。



重 量 3.2

装備位置 アクション・ハンド

基本攻撃力 34

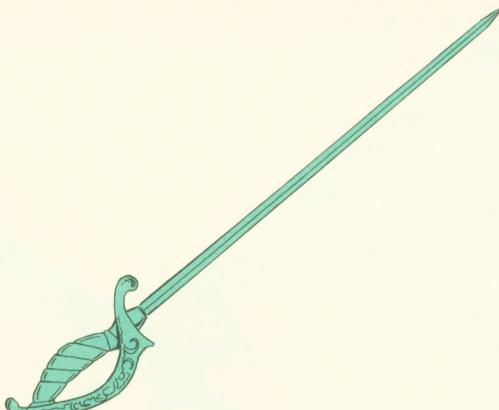
## ラピエの剣

RAPIER

一般的にはレイピアと呼ばれている。敵を突き刺して攻撃するために使用されるもので、かなり洗練された剣である。

刀剣類の中では最も軽いもので、使いこなすためには力よりも技術が必要とされるだろう。

鋭い突きを自在に繰り出せるようになれば、相当の破壊力を生むはずである。



重 量 2.6

装備位置 アクション・ハンド

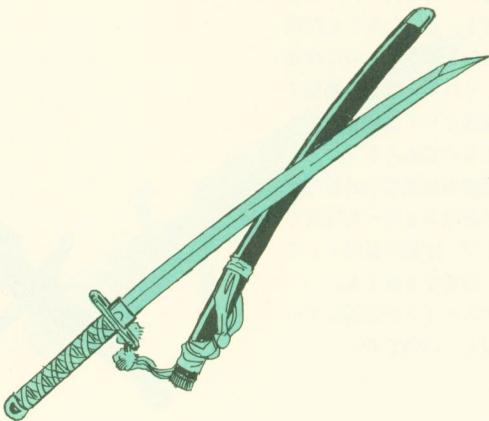
基本攻撃力 38

## 日本刀 SAMURAI SWORD

東方で用いられている片刃の刀剣。鍛え上げられた細身の刀身と鋭い切っ先は洗練の極みである。もはや芸術品の域に達していると言っても良いだろう。しかし武道者が好んで腰に帯びるだけあって、飾り物とは一味違う。

見た目よりも重量があるが、それを克服すればかなりの威力を見せてくれるはずである。

重 量	3.6
装備位置	アクション・ハンド
基本攻撃力	42

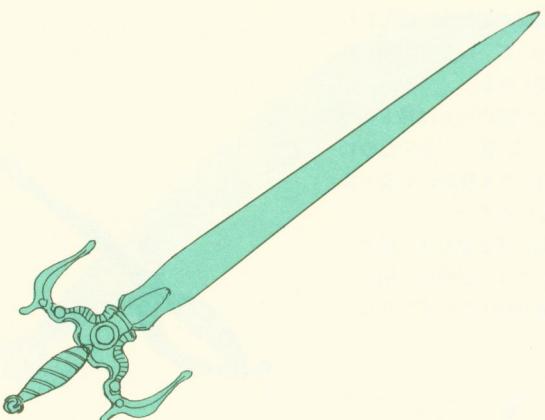


## 闇の剣 BITER

KU の道の始まる場所に置かれている両刃の剣。すらりと伸びた刀身が鈍い輝きを見せる。

まさに攻撃のために作られた剣と言ってよいだろう。手にした者は苛酷な闘いに巻き込まれずには済まない、そんな不気味な雰囲気を漂わせている。少なくとも、神に祝福された武器でないことは確かである。

重 量	3.5
装備位置	アクション・ハンド
基本攻撃力	46



## ボーパルの剣 VORPAL BLADE

奇妙にねじれた形をした剣である。見た目からも明らかなように、武器としての威力はあまり期待できない。

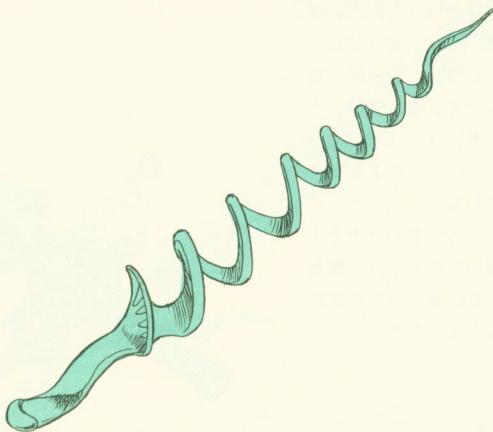
しかし、この剣には実体を持たない敵を攻撃できるという大きな利点がある。ウォーター・エレメンタルやザイターズと闘う場合にその真価が發揮されるだろう。

予備の武器として前列の勇者に持たせておきたい。

重 量 3.0

装備位置 アクション・ハンド

基本攻撃力 48



## 嵐の剣 STORM

稲妻を呼び起こす魔力を秘めた両刃の剣。武器として使用するよりも魔法の道具として使用した方が有効だろう。

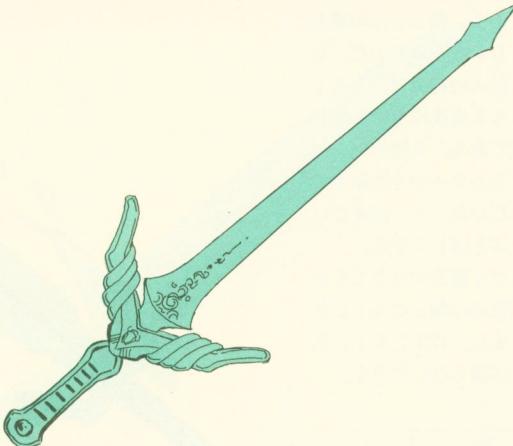
ただし剣に封じ込められている魔力は無制限ではない。力を使い切ってしまえば刀身に宿った光は失せ、何の変哲もない剣に変わってしまうだろう。

武器としての威力もそこそこである。

重 量 3.0

装備位置 アクション・ハンド

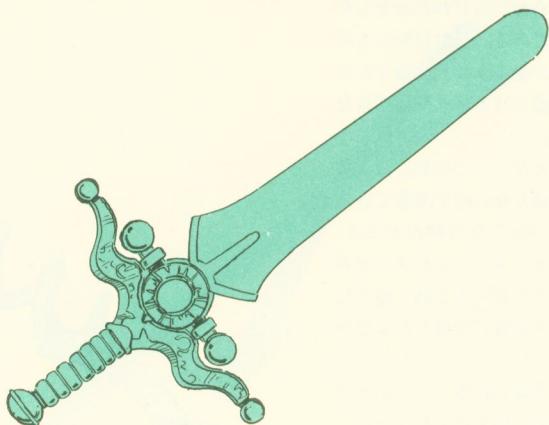
基本攻撃力 49



## 力の剣 SIDE SPLITTER

特徴のある柄と、やや厚めの刀身を持った両刃の剣。叩き切ったり、突き刺したり、といった、荒っぽい攻撃に向いている。斧のような鋭い刃には、一撃で敵を真っ二つにできるような心強さがある。

また、持つ者のマナを1だけ増加させてくれる魔力も持っている。運が良ければ手に入るだろう。



重 量 3.3

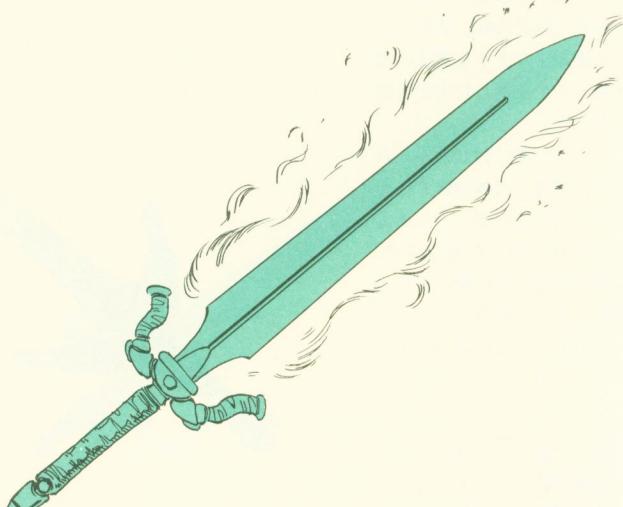
装備位置 アクション・ハンド

基本攻撃力 50

## ラーの剣 RA BLADE

刀剣類の中では最も重い物である。剣としての威力は、なかなかのものだ。しかし最大の特徴は、なんといっても火炎球を射ち出せる点である。太陽のシンボルであるラーの力を秘めているだけあって、凄まじい熱をほとばしらせる。

ただし魔力が尽きてしまえば普通の剣となってしまう。また、必ずしも手に入るとは限らないだろう。



重 量 4.7

装備位置 アクション・ハンド

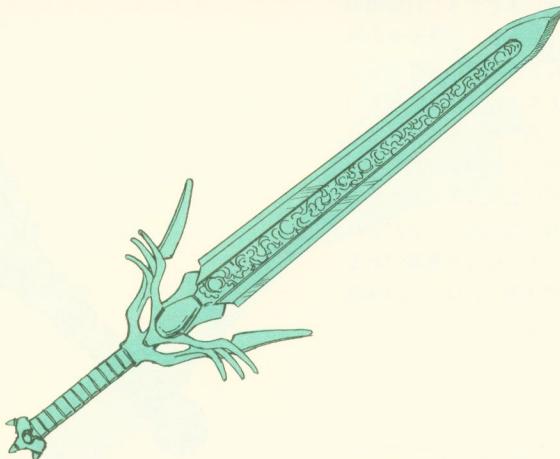
基本攻撃力 55

## ドラゴンの牙

DRAGON FANG

やや幅のある刀身を持つた両刃の長剣。鍛え上げられた鋭い切っ先は、まさに牙である。怒り狂うドラゴンのような強大な破壊力を約束してくれるだろう。

持つ者のマナを2だけ増してくれる魔力も秘めており、このあたりからも並みの刀剣でない事がうかがえる。できればドラゴンの装備一式と共に用いたい。



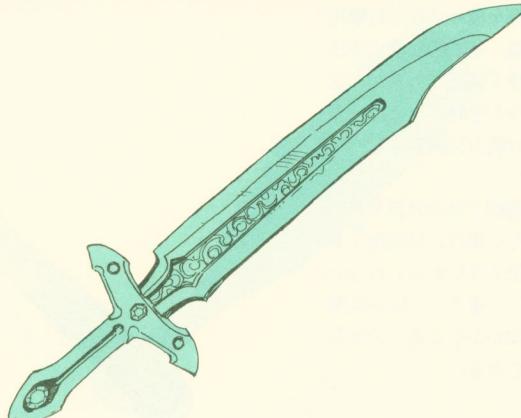
重 量	3.9
装備位置	アクション・ハンド
基本攻撃力	58

## ダイヤの剣

DIAMOND EDGE

重量のある頑丈な刀身に研ぎ澄まされた鋭い刃を持つ片刃の刀剣。洗練された剣刀のような刃は、触れるもの全てを切り裂かずにはおかないとだろう。たとえ敵が頑丈な鎧に身を包んでいようと、ダイヤの剣が一閃すれば、完全に防ぎきるのは不可能である。

最もバランスのとれた刀剣と言えるだろう。



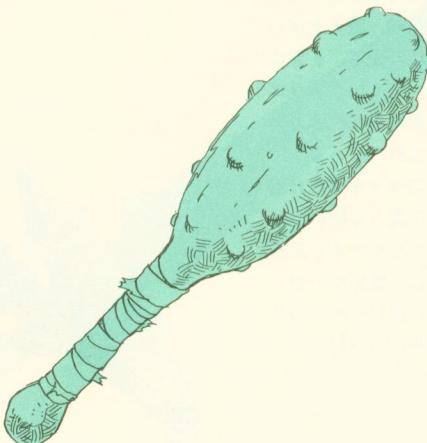
重 量	3.7
装備位置	アクション・ハンド
基本攻撃力	62

## [武器]

### 棍棒 CLUB

硬い木でできた打撃用の武器である。力まかせの攻撃によって敵にダメージを与えるという原始的なもので、当然ながら威力は低い。

アント・マンが用いる武器であるが、手に入れたところで何の役にも立たない。その上、かなり重量があるので持運ぶのは全くの無駄である。



---

重 量 3.6

装備位置 アクション・ハンド

基本攻撃力 19

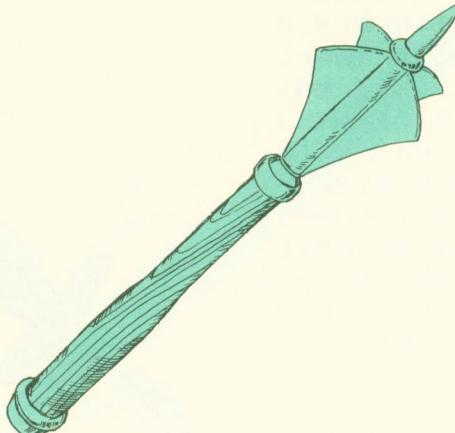
---

### ほこ MACE

木でできた柄の先端に金属の板を埋め込んだ打撃用の武器。基本的な使用方法は棍棒と同じであるが、先端部分が金属になっている分だけ威力は大きくなっている。

序盤戦で他の武器を持つていない場合には使用するのも悪くないかもしれない。

しかし、重くて1回の攻撃に時間がかかる点が大きな問題である。



---

重 量 3.1

装備位置 アクション・ハンド

基本攻撃力 32

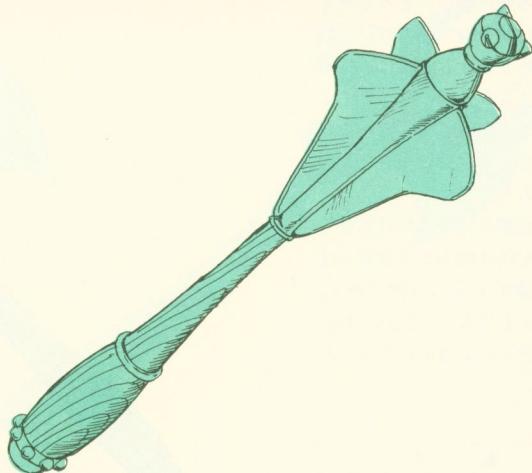
---

## 大ほこ MAZE OF ORDER

先端の金属部分が強化されて大きくなつたはこで、いくらか破壊力が増している。しかし、それでも武器としての威力は決して高いとは言えない。

最大の特徴は、持つ者の力を増加する魔力を秘めている点である。かなりの重量を持っているが、アクション・ハンドに装備する分にはそれも気にならないだろう。

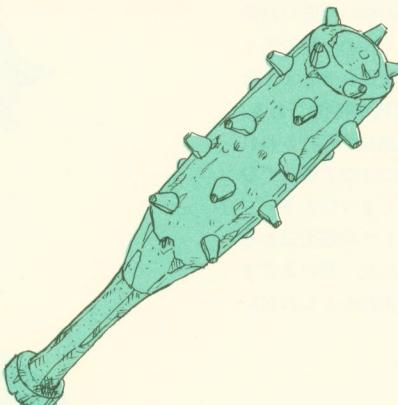
重 量	4.1
装備位置	アクション・ハンド
基本攻撃力	42



## 石棒 STONE CLUB

石で作られた頑丈な棍棒である。ストーン・ゴーレムの武器であるが、その破壊力は凄絶の一言である。まともに殴打されれば、ヘルスの値が低下している勇者など一撃でとどめを刺されないと限らない。

あまりに重すぎるため勇者が扱えるような代物ではないが、その存在は心に留めておくべきだろう。

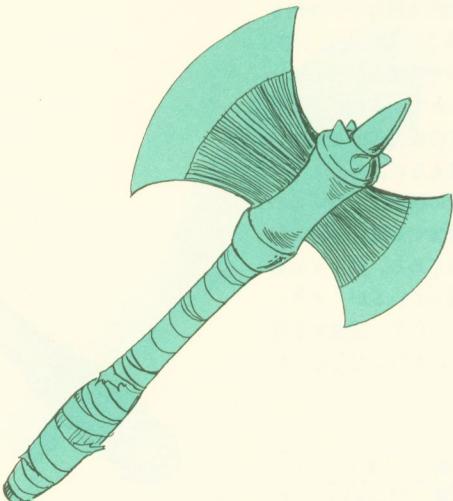


重 量	11.0
装備位置	アクション・ハンド
基本攻撃力	44

斧  
AXE

木製の柄に、どっしりとした頭を持つ両刃の斧。敵を斬り払うと同時に、打撃によるダメージも与えてくれる。序盤で手にはいる武器としては最も強力なものだろう。

戦闘に用いるだけでなく、扉を叩き破るような荒っぽい使用方法も可能である。何としても手に入れておいて欲しい武器のひとつである。



重量 4.3

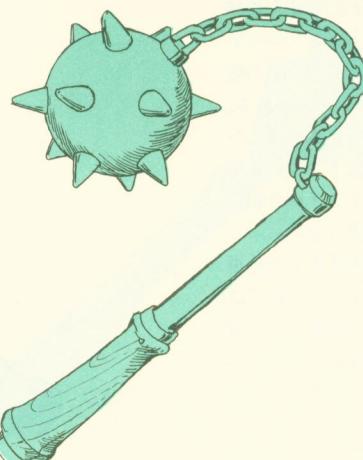
装備位置 アクション・ハンド

基本攻撃力 49

鉄棒  
MORNING STAR

スパイクの付いた鉄球を、鎖で木製の柄につないだ武器。フレイルの一種であるが、星を連想させるような鉄球の形状が特徴である。重い鉄球部分で殴打されれば、生身の体など骨までひしゃげてしまうだろう。

武器としての威力はかなり高いのだが、使いこなすのは少々困難かもしれない。



重量 5.0

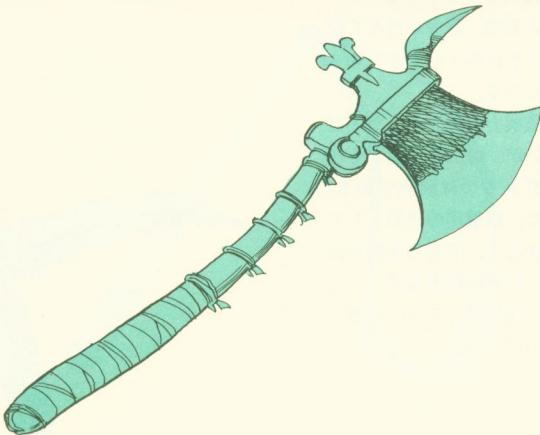
装備位置 アクション・ハンド

基本攻撃力 60

## 首斬りの斧 EXECUTIONER

長い柄に薄手の刃を持つた戦闘用の斧。敵の首をはね、肉を切り刻む、血塗られた処刑の斧である。最強の威力を秘めた武器で、ダイヤの剣には劣るもの鎧を斬り裂く程の鋭い刃を持っている。

前列で闘う勇者にはぜひとも装備させたい。しかし、手に入れるためには危険を覚悟しなくてはならないだろう。



**重 量** 6.5

**装備位置** アクション・ハンド

**基本攻撃力** 70

1

2

3

4

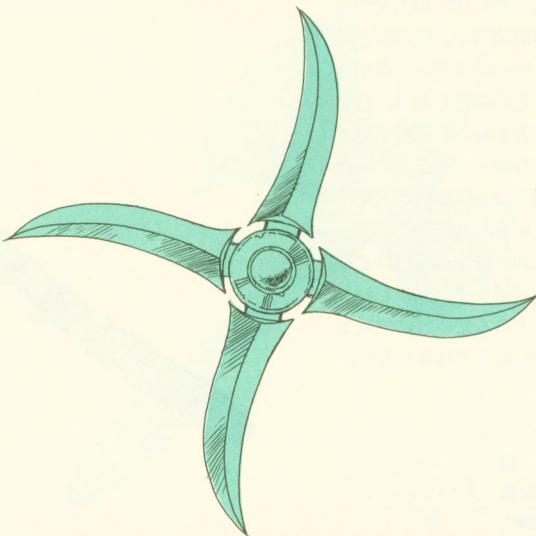
5

## [飛び道具]

### 手裏剣 THROWING STAR

説明するまでもない十字型の刃物。忍者が好んで使用する武器としてよく知られている。

破壊力はあまり大きくはないが、離れた位置から攻撃できるのは利点である。また、攻撃用の武器ではなく、忍者の技能を高めるための練習道具として割り切ってしまうのも悪くないだろう。



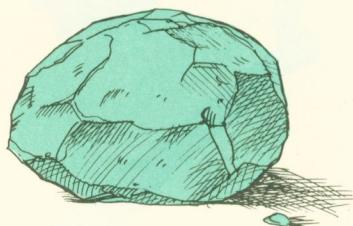
重量 0.1

装備位置 アクション・ハンド

### 石 ROCK

何の変哲もない、ごくあたりふれた石である。直接敵に投げ付けてもある程度のダメージを与える事はできるが、投石器を使った方が効果は高い。

ダンジョンの中に幾つか落ちているが、ロック・パイルを倒せばいくらでも手に入る。予備の武器として必要なだけ持っておけば良いだろう。



重量 1.0

装備位置 アクション・ハンド

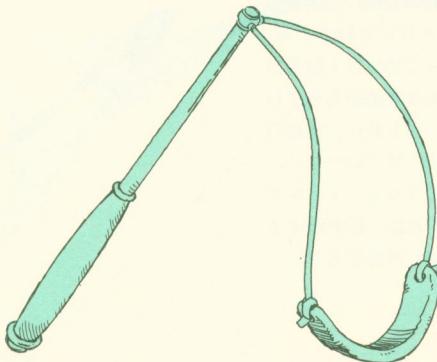
(投石器使用時は  
レディ・ハンド)

## 投石器 SLING

短い木製の柄に皮製の石受け部分を付けた武器。遠心力を利用して石を勢い良く飛ばす事ができる。

使用するためには、アクション・ハンドに投石器、レディ・ハンドに石を装備しなければならない。盾が装備できなくなるため、前列の勇者が用いるのには向かないだろう。

忍者の技能が高い勇者に持たせるのが望ましい。




---

重 量 1.9

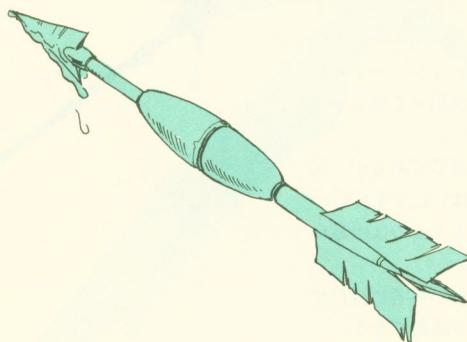
装備位置 アクション・ハンド

---

## 毒投げ矢 POISON DART

弓を使わず、手で直接投げ付けて使用するための武器。安定して飛ばすために重りと風切り羽根が取り付けてある。また先端部分には毒が仕込んでおり、それだけ敵に与えるダメージも大きくなっている。

ROS の道の入口で手に入る事からもわかるように、使いこなすためには忍者の技能が必要である。




---

重 量 0.3

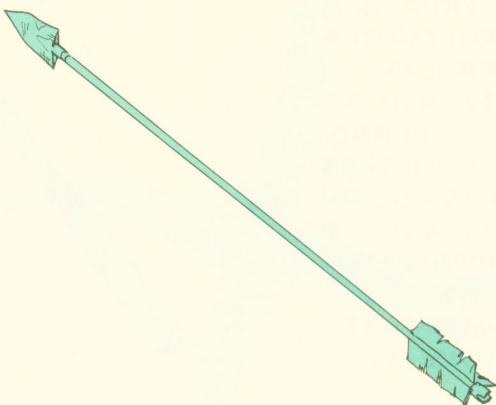
装備位置 アクション・ハンド

---

## 矢 ARROW

ごく普通に見られる矢で、細い木製の矢柄に金属製の鏃を取り付けた物である。弓を使って勢い良く射ち出せば、大きな破壊力を生むだろう。弓と共に、後列の勇者に持たせておきたい。

またアクション・ハンドに装備すれば、敵を刺すような攻撃も可能である。



重 量 0.2

装備位置 アクション・ハンド

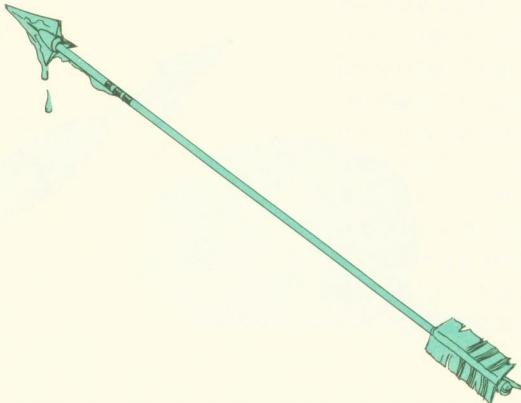
レディ・ハンド

## 毒矢 SLAYER

鏃に毒が仕込まれた矢である。通常の矢よりも大きなダメージを敵に与えてくれるだろう。通常の矢と同様、アクション・ハンドに装備して使用する事も不可能ではない。

強力な武器であるが、矢筒をいっぱいにするだけの数を手に入れるのは困難かもしれない。

ぜひ後列の勇者に持たせておきたい武器である。



重 量 0.2

装備位置 アクション・ハンド

レディ・ハンド

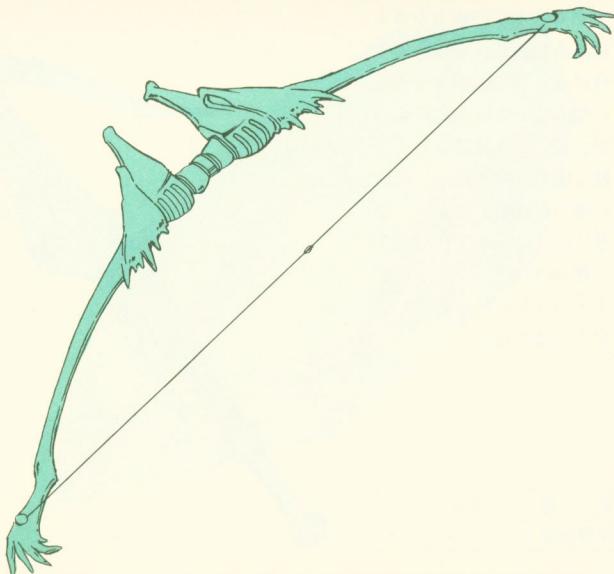
## ドラゴンの弓

CLOW BOW

弦を手で引くタイプの最もありふれた弓。軽くて扱いやすいのは利点だが、破壊力という点ではやや弱い。

序盤戦で手に入るので、後列の勇者に装備させておくとよいただろう。ただし使用するためには、レディ・ハンドに矢を準備しておく必要があるのを忘れてはならない。

命中率の鍵は忍者の技術である。



重 量 1.0

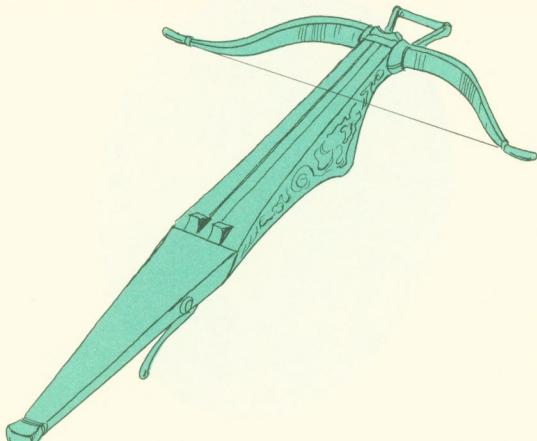
装備位置 アクション・ハンド

## クロスボウ

CROSSBOW

鋼でできた強力な弓と、弦を引き絞るための仕掛けを備えた武器。通常の弓よりも遥かに強力な力で矢を射ち出す事を可能してくれる。

レディ・ハンドに矢を用意しておかなくてはならない点で、前列の勇者が装備するには向いていない。後列にいる勇者で、忍者の技能が高い者に持たせるべきだろう。



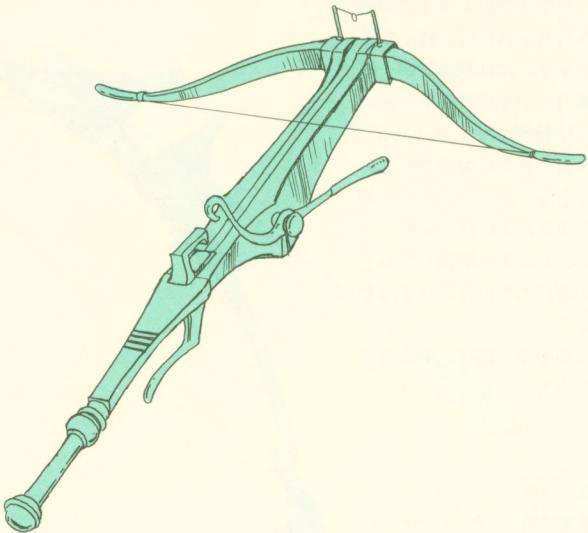
重 量 2.8

装備位置 アクション・ハンド

## スピードボウ SPEED BOW

クロスボウの威力をさらに高めた武器。射程距離が伸びると共に破壊力も大幅に増している。後列の勇者が装備できる武器としては、最も優秀な物である。非常に強力な武器であるが、簡単には手に入らないだろう。

使用するためにはレディ・ハンドに矢を持っていなくてはならない。



重 量 3.0

装備位置 アクション・ハンド

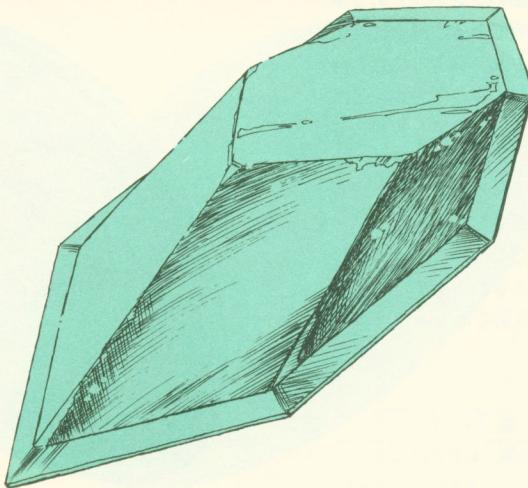
## 【防具(盾)】

### 水晶の盾 CRYSTAL SHIELD

クリスタルでできた小型の盾である。非常に軽く、力の無い者でも装備できるのが利点だが、あまり頑丈ではない。敵の攻撃を防ぎ切るだけの防御効果は全く期待できない。実戦向きの盾ではないのだ。

必ずしも手に入るとは限らないアイテムだが、無理に手に入れる必要もないだろう。

重 量	1.0
装備位置	レディ・ハンド
	アクション・ハンド
防御効果	16



### 木製盾 WOODEN SHIELD

硬い木の板を楕円形に張り合わせ、縁を金属で補強した盾。スケルトンが手にしている盾で、戦闘を繰り返せばそれこそ山のように手に入る。

しかし所詮は木製である。防御効果は非常に低く、装備したとしても気休め程度にしかならない。まあ他に盾を持っていない場合は装備するのも止むを得ないだろう。

重 量	1.4
装備位置	レディ・ハンド
	アクション・ハンド
防御効果	20

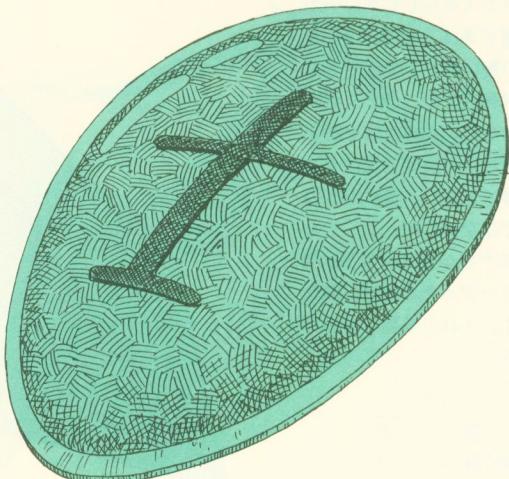


## ネタの盾

NETA SHIELD

僧侶のシンボルであるネタの盾である。軽く仕上がり、戦士の技能を持たない非力な勇者でも装備できる。背後から襲われる可能性がある状況では、後列の勇者に装備させておくのも悪くないだろう。

ただし、このアイテムが手に入るかどうかはあなたの運次第である。



重量 1.1

装備位置 レディ・ハンド

アクション・ハンド

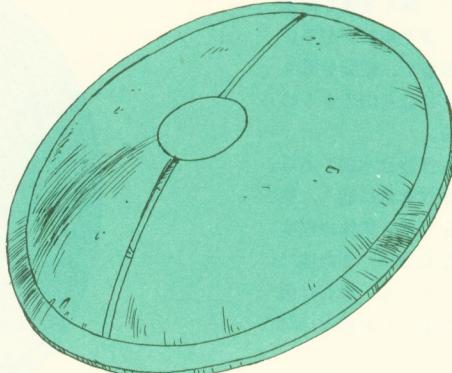
防御効果 22

## 小型盾

SMALL SHIELD

金属でできた円形の盾である。比較的重量も軽く、まずはまずの防御効果を發揮してくれる。序盤戦で身に付けておきたい装備の一つである。分岐点での道の選び方によっては、すぐに手にする事ができるだろう。

前列に並んでいる勇者が別の盾を手に入れたら、後列の勇者に装備させても良いかもしれない。



重量 2.1

装備位置 レディ・ハンド

アクション・ハンド

防御効果 35

## サーの盾 SAR SHIELD

闇を象徴するサーのシンボルが記された盾。決して軽量とは言えないが、その分防御効果は高くなっている。激しい攻撃にさらされている前列の勇者が装備しても、それなりに満足のいくアイテムである。

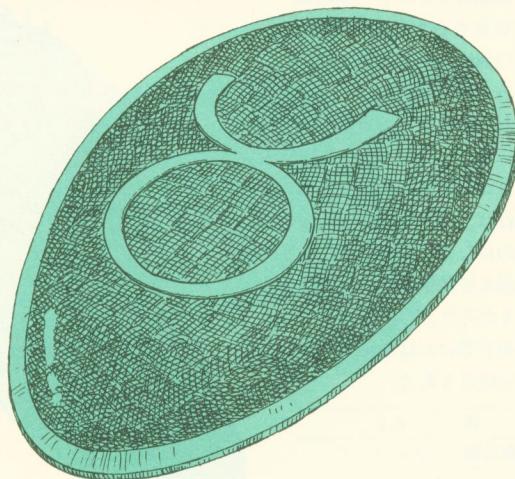
手に入れるためには、ある場所で金貨を使用するのだが、充分な金貨が必要となるだろう。

**重 量** 3.4

**装備位置** レディ・ハンド

アクション・ハンド

**防護効果** 56



## ラーの盾 RA SHIELD

太陽を象徴するラーのシンボルが記された盾。通常の盾と比較すると格段に高い防御力を持っている。できればラーの防具一式と共に前列の勇者に装備させておきたい。敵の攻撃はかなりの程度防げるだろう。

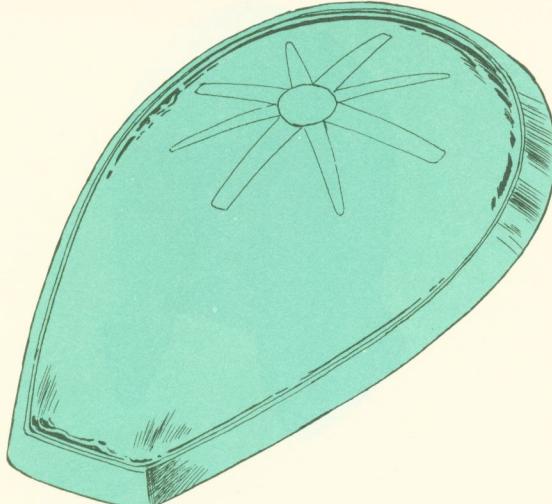
なお、この盾が置かれた場所には陰険な罠が仕掛けられている。慎重に行動するように注意したい。

**重 量** 3.0

**装備位置** レディ・ハンド

アクション・ハンド

**防護効果** 85



## ドラゴンの盾 DRAGON SHIELD

前面にドラゴンの顔の装飾が施された橢円形の盾。広い面積を持ち、最強の防御力を誇っている。

ただ難点はその重量である。盾だけならまだしも、ドラゴンの防具を一式装備すれば、総重量はかなりのものになる。力の強い勇者を選んで装備させる必要があるだろう。

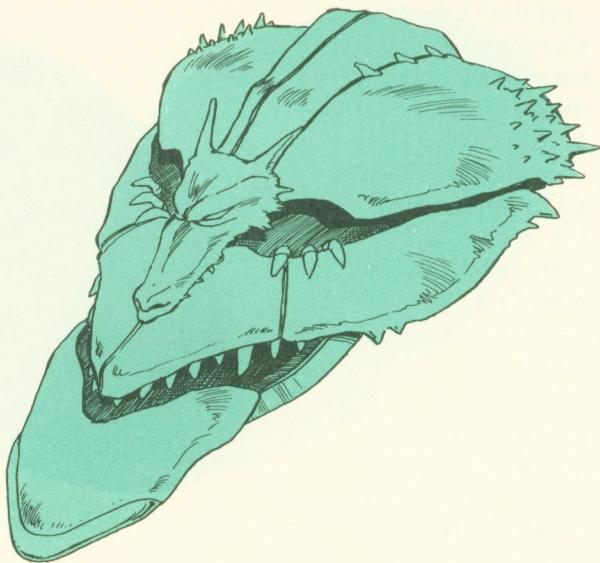
運が悪ければ手に入らない可能性もある。

重 量 4.0

装備位置 レディ・ハンド

アクション・ハンド

防御効果 100



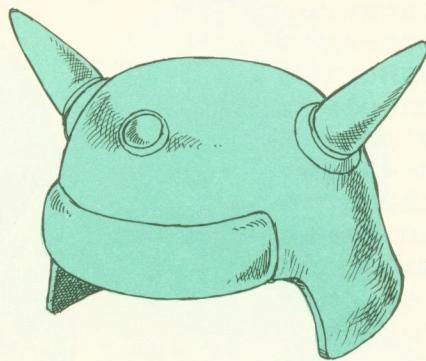
## [防具(兜)]

### つの兜

BERSEKER HELM

2本の角が取り付けられた金属製の兜。蛮族の戦士にとっては、防具であると同時に戦いに臨むための儀式的な飾りでもある。かんじんの防御効果は低いが、何もかぶらないよりはましだろう。

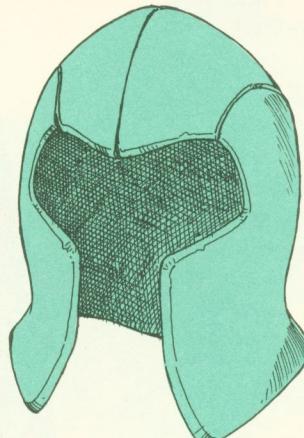
ダンジョンの床に骨と共に転がっている様は、戦いの空しさを無言で語りかけてくるようだ。



重 量	1.1
装備位置	頭部
防御効果	12

### 兜 HELMET

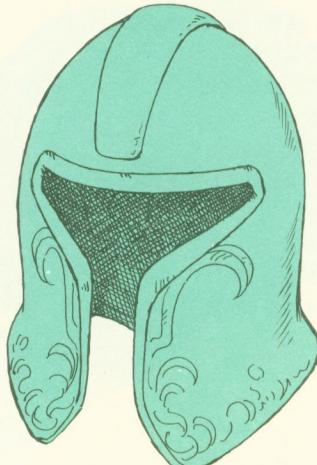
頭頂部だけでなく頭全体を覆ってくれる金属製の兜である。ただし非常に単純な構造になっているため、刃物による攻撃はある程度防いでくれるが、打撃などによる衝撃に対してはほとんど無力である。防御効果はあまり期待しない方が良いだろう。より効果の高い防具を手に入れている場合には、全く無用のアイテムである。



重 量	1.4
装備位置	頭部
防御効果	17

## 鉄兜 BASINET

ただの兜よりもいくらか頑丈に作られた防具である。ただし防御効果が多少改善されている以外に、これといった特徴は無いのが実情である。割と中途半端な防具で、前列の勇者が装備するには効果が低く、かといって後列の勇者が装備すれば重量が負担となる。要するに、あまり必要とされる防具ではないのだ。

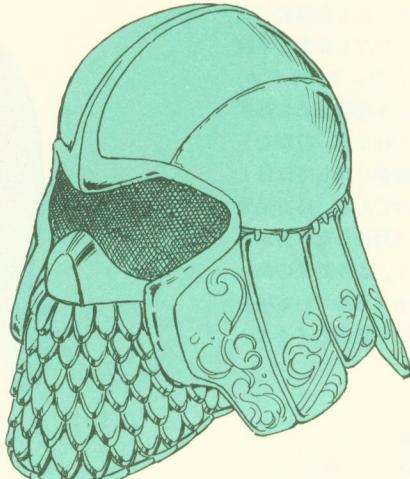


重 量	1.5
装備位置	頭部
防御効果	20

## 銀兜 CASQUE EN COFIN

頭部だけでなく、金属製のネットによって首も保護できる構造になっている。注意深く探索すれば、ダンジョンに入つてすぐにでも手に入れる事が可能である。

序盤戦で装備する分にはまあまあの防御効果を備えているので、ぜひ手に入れおいて欲しい。ただし、中盤以降の装備としては見劣りがするるのは否めない。



重 量	1.6
装備位置	頭部
防御効果	25

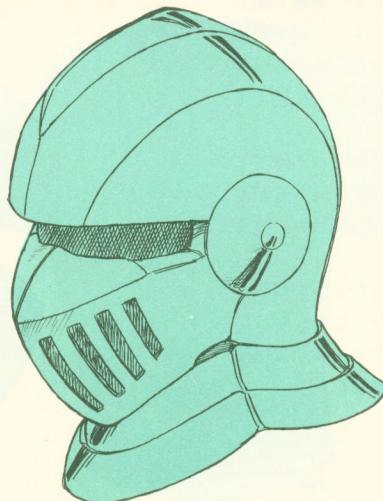
## アーメット兜

ARMET

眼を保護するために、鎧戸のような可動式の構造が設けられた兜。騎士が普通に用いる防具で、銀兜などとは一線を画した防御効果を持っている。ある場所で金貨と引換えに手に入れる事ができるだろう。

デス・ナイトを倒した後に残される物は呪われているので、不用意に装備したりしないよう気をつけたい。

重 量	1.9
装備位置	頭部
防御効果	40



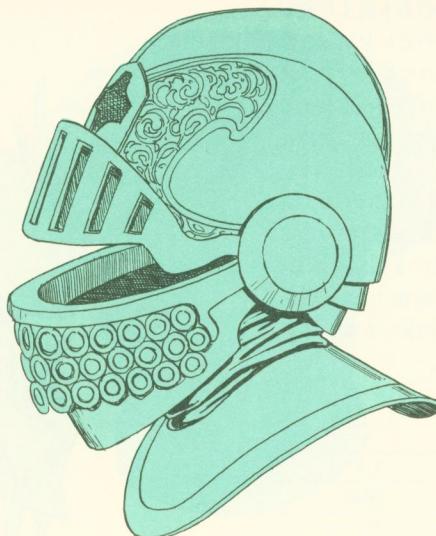
## デックス兜

DEXHELM

額部分にイーのシンボルが記された兜。非常に軽く仕上げられているにも関わらず、防御効果はかなり高い。しかも身に着けた者の素速さを大幅に上げる魔力を秘めているという非常に有用な防具である。

秘密の小部屋の奥に隠されているのだが、部屋に通じる扉を開けるための鍵は、そう簡単には手に入らないだろう。

重 量	1.4
装備位置	頭部
防御効果	54



## ラーの兜

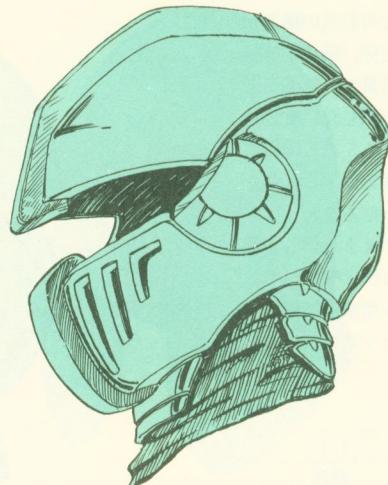
### HELM OF RA

太陽のように光輝く美しい兜。アーメット兜と同様の構造を持ち、騎士の装備にふさわしい気品を備えている。

ドラゴンの兜に匹敵する程の防御効果を持ちながら、非常に軽いのが最大の特徴であろう。

手に入るかどうかは運次第といったところだが、できれば他のラーの防具一式と共に装備したい。

重 量	1.7
装備位置	頭部
防御効果	62



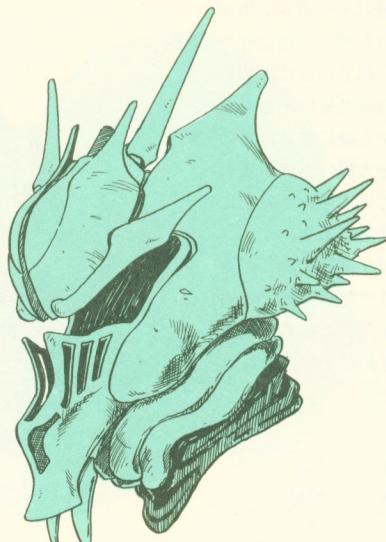
## ドラゴンの兜

### DRAGON HELMET

重量感のある頑丈な兜である。牙やヒレを象った装飾も施されており、それ自体ドラゴンの頭を思わせるような圧倒的な迫力を持っている。

また見た目だけではなく実際の重量もかなりのもので、ラーの兜の2倍以上ある。もちろん防御力は絶大で、重量以上の報いが期待できるだろう。

重 量	3.5
装備位置	頭部
防御効果	76



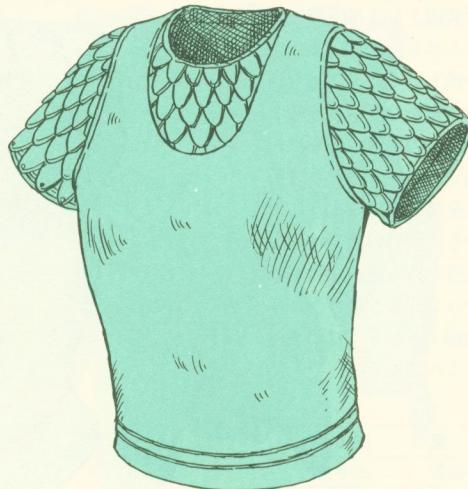
## 【防具(上半身)】

### 胴着 MAIL AKETON

いわゆる鎖かたびらである。手に入る防具としては最も簡単なものであるが、通常の衣服に較べれば数段優れた防御効果を持っている。ある小部屋に隠されているので、ぜひ手に入れておきたいところだ。

しかし他の防具と比較すると頼りない代物である事は否定できない。あくまで序盤戦だけの装備と考えて欲しい。

重 量	6.5
装備位置	上半身
防御効果	35

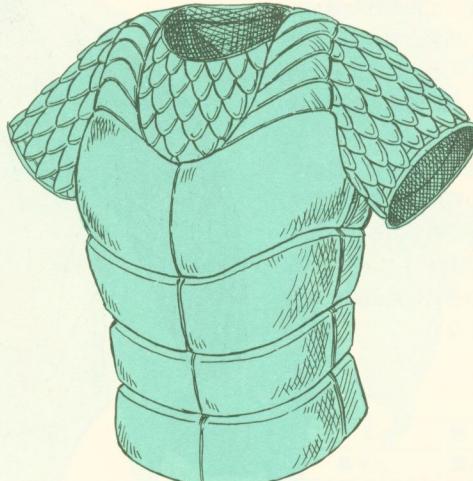


### 防火胴着 FLAMEBAIN

見た目は普通の鎖かたびらのように思えるが、身に着ける者を炎の熱から保護する魔力を持っている。装備した前後で ANTI-FIRE の値を比較してみれば、その絶大な効果が確認できるだろう。また、物理的な防御効果も非常に高く、鎧に匹敵する程の強度を備えている。

ぜひとも手に入れておきたい装備の1つである。

重 量	5.7
装備位置	上半身
防御効果	60

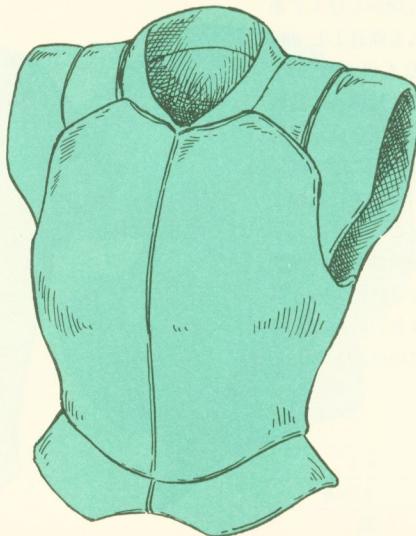


**鎧  
TORSO PLATE**

板金で作られた鎧で、騎士の装備として最も普通に着用される。防御効果はまず中級といったところなのだが、鎖かたびらと比較して倍以上の重量がある点が問題である。このクラスの防具を身に着けるようになったら、前列の勇者は余分な品物を持ち運ぶ余裕が無くなってしまうだろう。

装備するかどうかは思案のしどころである。

重 量	12.0
装備位置	上半身
防御効果	65

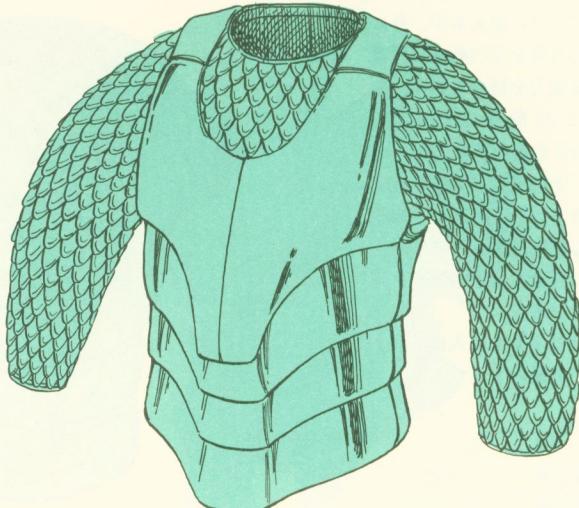


**ミスリルの胴着  
MITHRAL AKETON**

魔法の金属であるミスリルを使って作られた鎖かたびら。通常の胴着よりも軽い上、防御効果は鎧を上回っている。非常に利点の多い防具と言えるだろう。

前列の勇者には、最低でもこの程度の装備は持たせたいところである。さらに良い防具が手に入ったら、後列の勇者に装備させるのも悪くない。

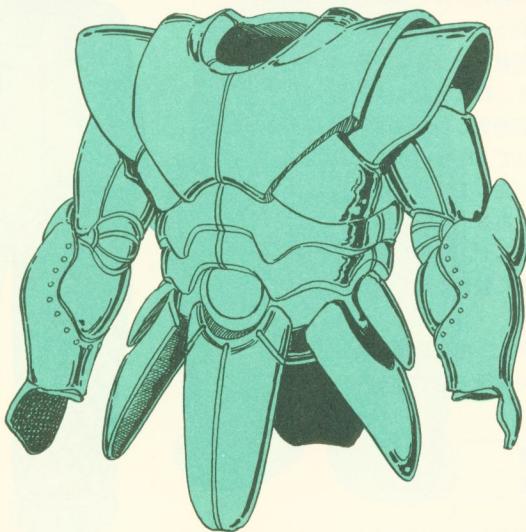
重 量	5.2
装備位置	上半身
防御効果	70



## ラーの鎧 PLATE OF RA

まばゆい光輝に包まれた、  
ラーの装備の要とも言える  
防具である。通常の鎧より  
も軽くできているのが信じ  
られない程の防御効果を持  
っている。

前列で戦う勇者にはぜひ  
とも装備させたい。ただ1  
つの問題は、手に入るかど  
うかわからないという点だ  
が、こればかりは幸運を祈  
るしかないだろう。



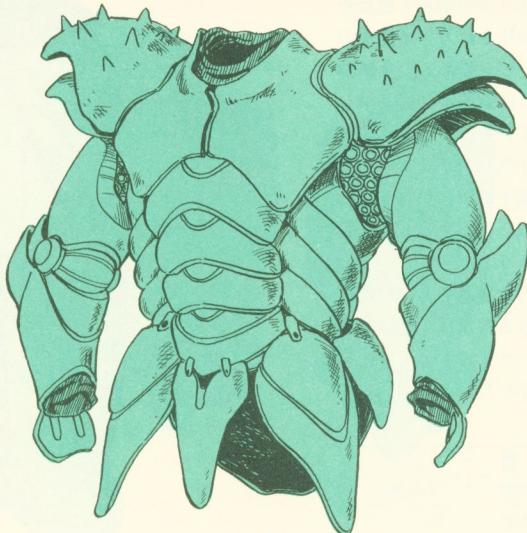
重量	10.8
装備位置	上半身
防御効果	125

## ドラゴンの鎧 DRAGON PLATE

ドラゴンの胴体を象った  
緑色の鎧。圧倒的な防御効  
果を持つ最強の防具である。  
重装備と呼ぶのに相応しい  
だろう。

この鎧を身に付けて自由  
に動き回るために、戦士  
の修練を積んで肉体的な力  
を付ける必要がある。まさ  
にドラゴンのような力強さ  
が必要とされるのだ。

是が非でも手に入れたい  
アイテムである。



重量	14.1
装備位置	上半身
防御効果	160

## [防具(下半身)]

### 金属ズボン LEG MAIL

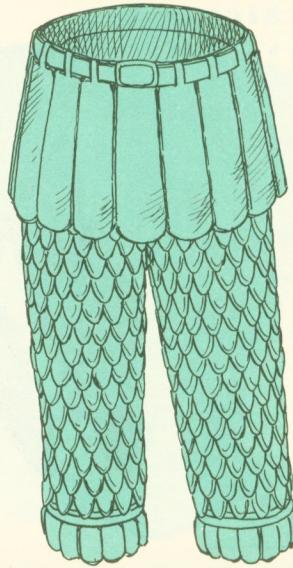
腰から腿にかけての部分を覆う鎖かたびらである。通常は胴着と組合させて使用される。防具としては最低の防御効果しか持たないが、それでも序盤戦の戦いで役に立ってくれるはずである。ある小部屋に隠されているので、発見して前列の勇者に装備させて欲しい。

もちろん、中盤以降の装備としては役不足である。

重 量 5.3

装備位置 下半身

防護効果 35



### ミスリル・ズボン MITHRAL MAIL

ミスリルの胴着と組合せて使用される下半身用の鎖かたびらである。金属脚絆とほぼ同等の防御効果を持っている。

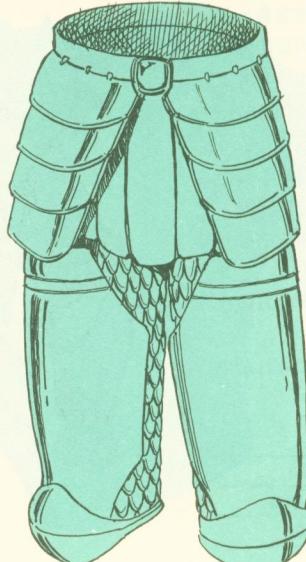
上下共にミスリルの防具を装備すれば、かなり安心して戦いに臨めるというものだろう。

非力な勇者でも充分に装備できる重量は、魔法偏重のパーティにとって非常にありがたい。

重 量 4.1

装備位置 下半身

防護効果 55

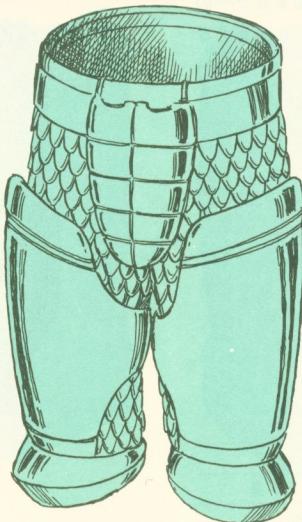


## 金属脚絆 LEG PLATE

鎧と一緒にになっている下半身用の防具である。同じ名前のアイテムで、すねより下の部分に着用する物があるが、これは組合わせて使用される事を前提としているのである。

この防具を装備するなら、プレート・アーマーの完全装備を目指して欲しい。統一のとれた防具は、部分の総和以上の防御効果を生んでくれるはずだ。

重 量	8.0
装備位置	下半身
防御効果	56

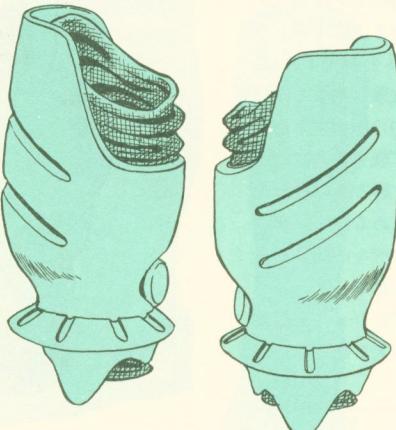


## 力の脚絆 POWERTOWERS

金属脚絆とはほぼ同じような構造を持つ鎧である。最高レベルの防御効果を持っている上に、装備した者の力を大幅に強化する魔力を秘めている。

コーバムのある位置まで辿り着くためには、このアイテムによって新たな力を得たことを示さなくてはならない。重要な役割を持ったアイテムである。

重 量	8.1
装備位置	下半身
防御効果	88

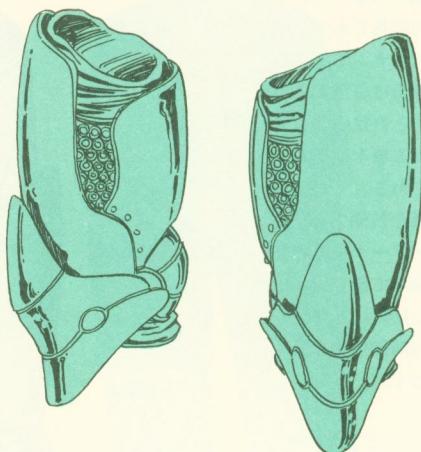


## ラーの脚絆

POLEYN OF RA

下半身に装備するラーの防具である。脚を保護するためのプレート・アーマーとしては最も軽いが、ドラゴン脚絆に次ぐ防御効果を発揮してくれる。

装備重量の上限が低い勇者にとって、軽量で最高レベルの防御効果を与えてくれるラーの防具は貴重である。ぜひとも手に入れて、前列の勇者に装備させたい。



重 量 7.2

装備位置 下半身

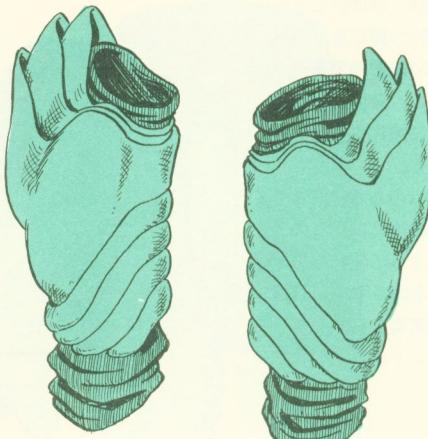
防御効果 90

## ドラゴンの脚絆

DRAGON POLEYN

最高の防御効果を発揮する下半身用のプレート・アーマーである。上下共ドラゴンの防具を装備すれば、物理的な攻撃に対する抵抗力は飛躍的に増大するだろう。前列で戦う勇者はパーティ全体を護る盾の役割を果たすのであるから、ぜひとも最高レベルの防具を身に着けさせたい。

何度もダンジョンを探索すれば手に入るだろう。



重 量 9.0

装備位置 下半身

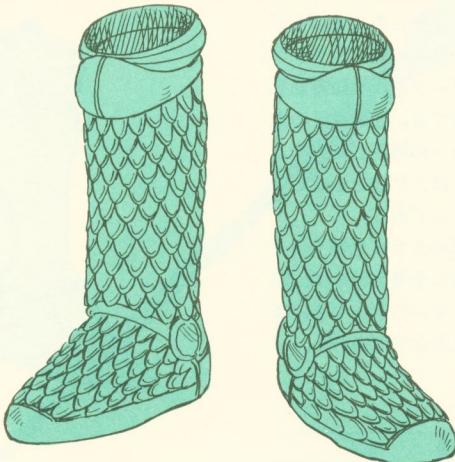
防御効果 101

## [防具(足)]

### 金属ブーツ HOSEN

金属ズボンやミスリル・ズボンなどの鎖かたびらと共に用いられる防具。形状から明らかのように、つま先からすねの部分にかけての防護を目的としている。

重量は皮のブーツと同じだが、防御効果は高い。早く手に入れて、前列で戦う勇者に装備させたい。序盤戦でも、最低この程度の装備は必要となるだろう。

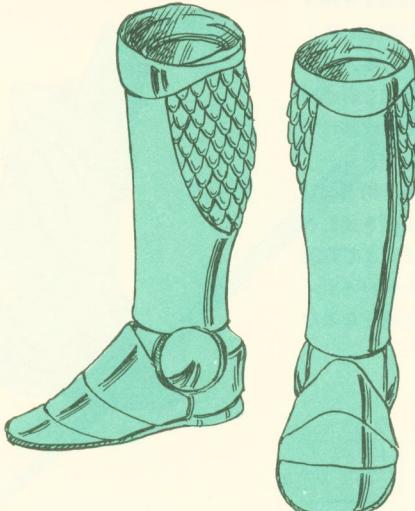


重 量	1.6
装備位置	足
防御効果	30

### 金属脚絆 FOOT PLATE

プレート・アーマーの一部。すね及びつま先の防護を目的とした装備である。金属ブーツの2倍の重量を持つアイテムだが、防御効果の方は格段に高いというほどでもない。

しかしアーメット兜、鎧、金属脚絆の全てを身に着ければ騎士の正式な装備となる。プレート・アーマーを身に着けるのならば完全に統一しておくべきだろう。



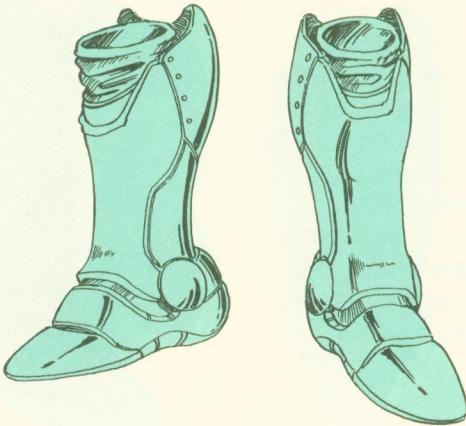
重 量	2.8
装備位置	足
防御効果	37

## ラーのブーツ

GREAVER OF RA

ラーの防具のうち、すねからつま先にあたる部分である。比較的軽く、ドラゴンのブーツに次ぐ防護効果を発揮する。頭から足の先までラーの防具で統一するためには、ぜひとも欲しいアイテムである。

太陽のように光輝くラーの防具に全身を包めば、闇に棲むモンスターもその姿に恐れをなすであろう。



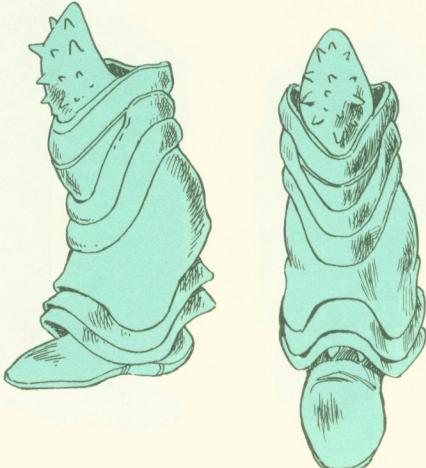
重量	2.4
装備位置	足
防御効果	50

## ドラゴンのブーツ

DRAGON GREAVE

最強の防御効果を発揮するドラゴンの装備をしめくるアイテムである。ドラゴンの装備を完全な形で揃えれば、物理的な攻撃に対する備えは万全である。

戦士として戦う勇者には、なんとしても装備させたい。前列の勇者がどこまで戦闘に耐えられるかがパーティの生死を分ける鍵となるだろう。



重量	3.1
装備位置	足
防御効果	60

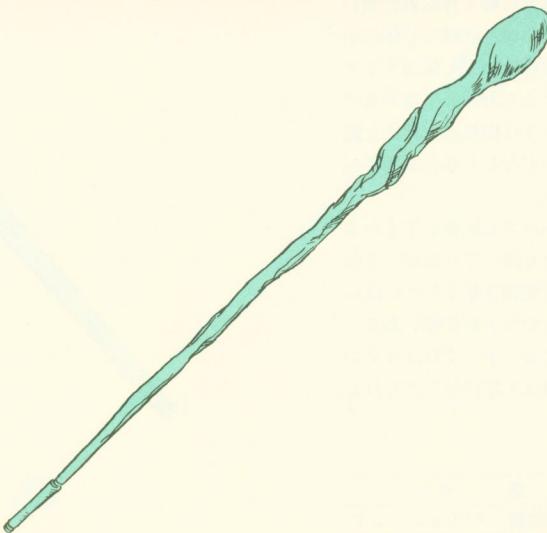
## 【杖】

### 杖 STAFF

旅のまじない師が持つような、何の変哲もない木製の杖である。これといって特別な魔力を秘めているわけではないが、持つ者はマナの上限が $\pm 2$ 増加するだろう。

比較的重量があるので、振り回して武器として使用する事も可能だが、当然威力は低い。他の杖を持っているならば特に必要なアイテムではないだろう。

重 量	2.6
装備位置	アクション・ハンド

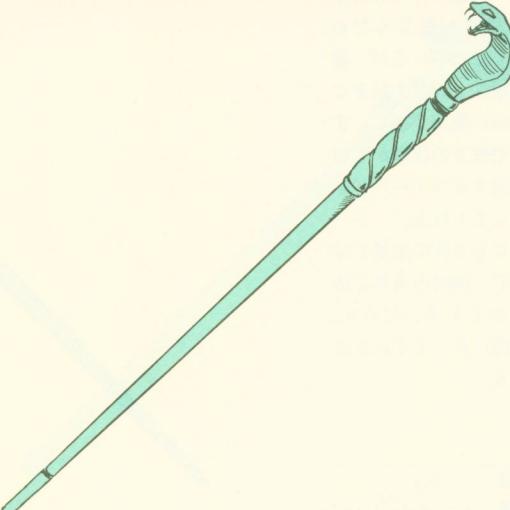


### コブラの杖 STAFF OF CLAWS

柄の部分にコブラの頭を模した装飾が施された杖。敵を追い払ったり、攻撃してこないようにする魔力を秘めており、勇者が深手を負っている場合や、多くの敵に包囲された場合には有難いアイテムである。特にクワトウルに対しては大きな威力を發揮してくれるだろう。

この杖を持つ者はマナの上限が $\pm 4$ 増加する。

重 量	0.9
装備位置	アクション・ハンド

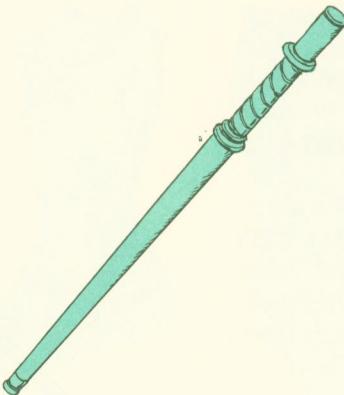


## 小型杖 WAND

非常に軽く作られた短い木製の棒。妖精など体の小さな種族がよく使用するアイテムである。子供をあやすように振れば、獰猛な敵をおとなしくさせる効果がある。

ヘルスを回復してくれる魔力も持っているが、この力を発動させるためにはいくらかマナが必要である。

なお、手にすればマナの上限は1だけ引上げられる。



重 量 0.1

装備位置 アクション・ハンド

## 銀の杖 TEOWAND

ミスリル銀で作られた小型杖。材質が異なるため少々重くなっているが、普通の小型杖と同じく敵をなだめるのに使用できる。また、炎や呪文の攻撃から勇者を保護するフィールドを生み出してくれる。

負担になる程の重量ではないので、後列の勇者に持たせておくと良いだろう。きっと役に立ってくれるはずである。



重 量 0.2

装備位置 アクション・ハンド

## ユーの杖 YEW STAFF

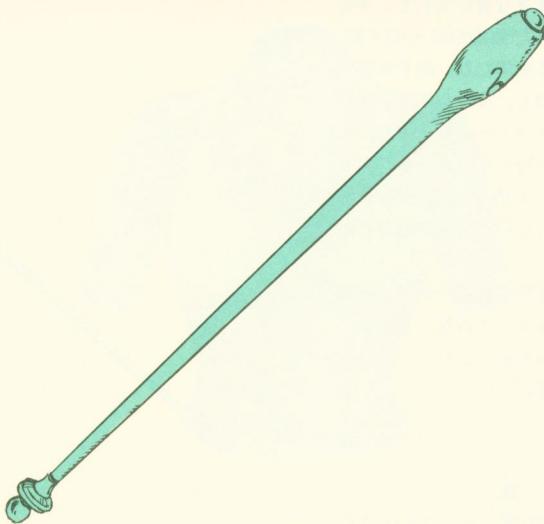
先端にミスリル銀を用いた装飾が施された木製の杖。持つ者のマナの上限を4増加させてくれる。

この杖によって点される魔法の灯りは、明るさに限界はあるものの、長い間ダンジョンの闇を照してくれだろう。

また実体を持たない敵にダメージを与える魔力を秘めており、炎や水のエレンタルと戦う場合に威力を発揮する。

重 量 3.5

装備位置 アクション・ハンド



## 生命の杖 SCEPTRE OF LYF

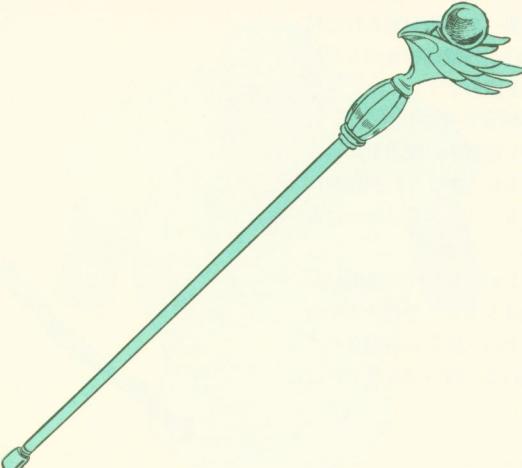
柄の部分に神祕的な青い宝石がはめ込まれた美しい杖である。充分なマナを込めるならば勇者のヘルスを完全に回復し、再び生命をみなぎらせてくれるだろう。

この杖を持つ者はマナの上限が5増加するので、本来マナを全く持たない勇者が手にしても役に立つはずである。

なお、武器類のように使用しても威力は低い。

重 量 1.8

装備位置 アクション・ハンド

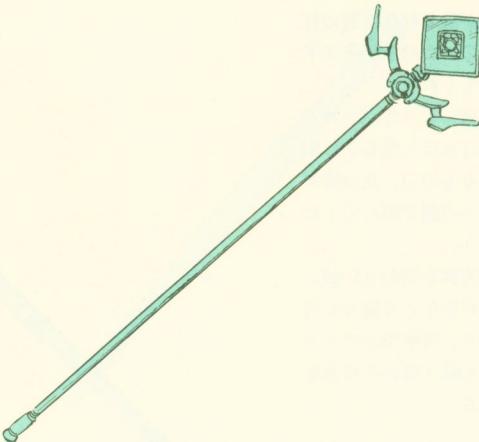


## イラーの杖

STAFF OF IRRA

大きな青い宝石と、手の込んだ装飾が目を引く杖。実体を持たない敵を攻撃する力と、炎から勇者を保護するフィールドを作り出す力を持っている。また、マナの上限を10増加させてくれる点も大きな魅力である。

序盤で比較的簡単に手に入るアイテムなので、くれぐれも取り忘れないように心掛けたい。



重 量 2.9

装備位置 アクション・ハンド

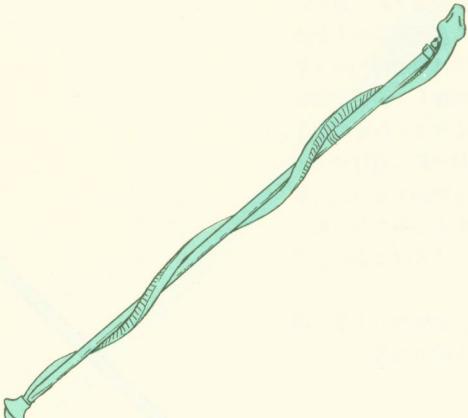
## 蛇の杖

SERPENT STAFF

杖に絡みつくように海蛇を象った装飾が施された杖。独特な外観は神秘的な雰囲気を漂わせている。

稲妻を呼び出す魔力と、壁を透視する魔力を持っているが、あまり頻繁に利用するアイテムではないだろう。

しかし秘めている魔法の力は大きく、手にする者のマナの上限を6増加させてくれる。難点は重量である。



重 量 3.3

装備位置 アクション・ハンド

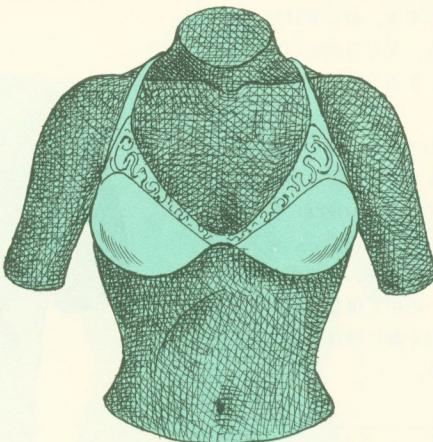
## 【衣服(上半身)】

### ホルター HALTER

胸を包む女性用の衣服。  
下着ではないため、他の衣服と同時に着用するという  
わけにはいかない。

もちろん防御効果はほと  
んど期待できないが、何も  
身に付けないよりはマシで  
あろう。

戦士として闘う女性は、  
好んでこれを身に着ける。  
戦士にとっては着飾る必要  
など無いという事であろう  
か。

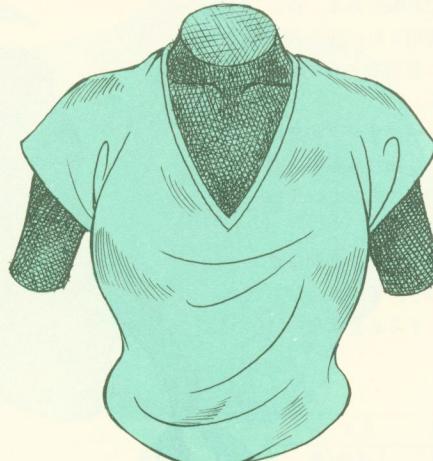


重 量	0.2
装備位置	上半身
防御効果	3

### 絹のシャツ SILK SHIRT

絹で作られた上半身用の  
衣服で、女性用に仕立てら  
れている。軽くて見た目も  
美しいため多くの女性に愛  
用されているが、ダンジョン  
で身に着けるには少々脆  
すぎる。敵の攻撃を受けれ  
ば、いとも簡単に引き裂か  
れてしまうだろう。

本来貴重品である絹も、  
ダンジョンの中ではあまり  
役に立つ物ではないのであ  
る。



重 量	0.2
装備位置	上半身
防御効果	4

## ボロのシャツ

TATTERD SHIRT

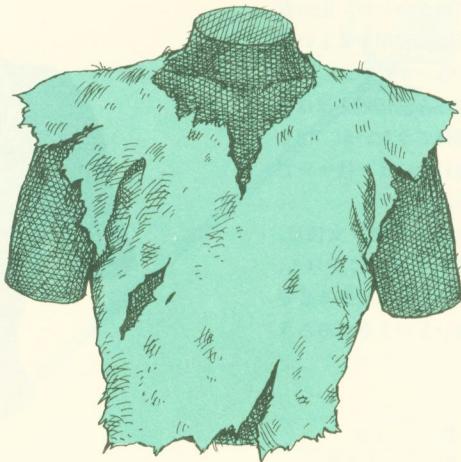
傷んでボロボロになったシャツである。身に着けたとしても、見た目相応の防衛効果しか得られないだろう。

ボロのズボンと揃いになっているが、上下ともボロを着用した姿はお世辞にも勇ましいとは言い難い。勇者であるならば、同じボロでも戦いの中で傷だらけになつた鎧を身に着けたいものである。

重量 0.4

装備位置 上半身

防御効果 5



## マント

CAPE

上半身全体を包むように作られた衣服である。首にかけて使用すれば他の衣服と一緒に着用できるのが利点である。

モン・ベクサークが身に着けている物であるが、倒せば必ず手に入るというわけではない。

防御効果はあまり期待できないので、手に入らなくとも気にする必要はないだろう。

重量 0.3

装備位置 上半身/首

防御効果 5



## 上着 KIRTLE

上半身に身に着ける女性用の衣服。若い娘の衣服として広く普及している。長衣と上下揃いになっているもので、女性の衣服としては比較的丈夫である。



重 量	0.4
装備位置	上半身
防御効果	6

## ファイン・ガウン FINE ROBE

レベルの高い僧侶が身に着ける儀式用の正装である。軽く丈夫な布で作られた手のこんだ品である。できれば上下共ファイン・ガウンで統一するのが望ましい。

さらにネラの王冠を頭に戴けば、完璧な僧侶の姿となるだろう。



重 量	0.3
装備位置	上半身
防御効果	7

## 武道着

GHI

もともと遙か東方の武道と共に伝えられた物で、武道を志す者は皆これに身を包んで修業の旅を続けるという。防御効果という点では決して優れている訳ではないが、身に着けてみるのも悪くはない。

このいでたちにふさわしい武器は、なんといっても日本刀であろう。

重 量	0.5
装備位置	上半身
防御効果	8

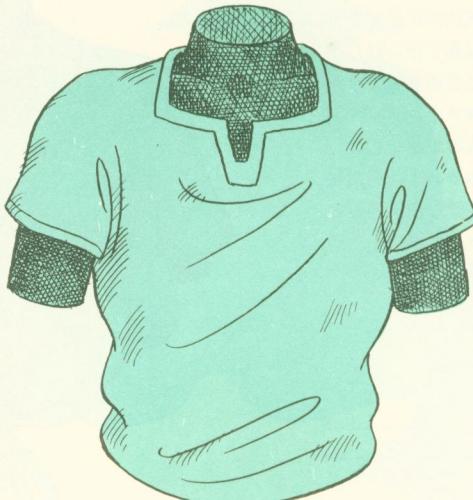


## チュニック

TUNIC

男性用として広く普及している衣服。青い色の物が最も好まれるようである。丈夫な生地で作られており、防御効果も少々ある。

特に上下で揃いになっているという訳ではないが、青色ズボンや皮製ズボンなどと組合合わせて着用される場合が多いようだ。



重 量	0.5
装備位置	上半身
防御効果	9

## 暗黒のマント CLOAK OF NIGHT

夜の闇のような色をしたマントである。機敏さを大幅に増す魔力を秘めている。前列で戦う勇者の大きな助けとなるであろう。鎧の上から着用できるので、防御効果を損う心配は無用である。ただし手に入れるためには、素早く正確に物を投げる技能が必要とされる。すなわち忍者の技能が鍵となるのである。

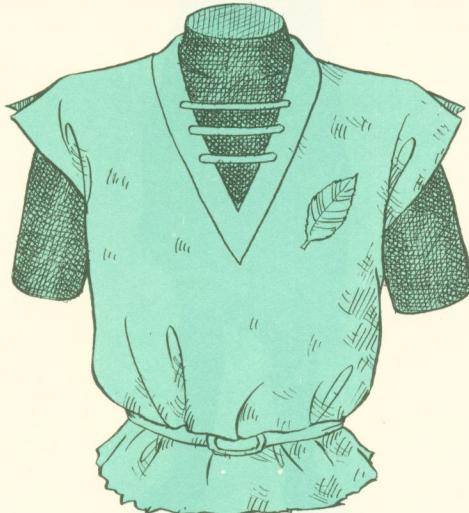


重 量	0.4
装備位置	上半身/首
防御効果	10

## ダブレット ELVEN DOUBLET

エルフが好んで身に着ける伝統的な衣服。美しい緑色は森の木々を思わせる。防具以外の装備としてはかなり丈夫で、防御効果も比較的高い。緑のズボン、緑のブーツと共に身に着けるのが正式である。

非常に軽く仕上がりつているのが特徴と言えるだろう。



重 量	0.3
装備位置	上半身
防御効果	11

## 皮チョッキ

LEATHER JACKET

獣の皮を縫い合わせて作られた袖無しの衣服。もともと体を保護する目的で作られており、他の衣服と比較すると防御効果はかなり高い。防具を持っていない場合は、せめてこの程度の装備を身に着けておきたいものである。

皮製ズボンと共に着用すると良いだろう。



重 量	0.6
装備位置	上半身
防御効果	17

## 【衣服(下半身)】

### ボロのズボン TATTERED PANTS

ボロのシャツと揃いになつてゐるもので、下半身に身に着ける装備としては最も低い防御効果しか持つてない。

ダンジョンに入つてすぐ手に入るアイテムであるが、すぐ不要になる事は間違いないだろう。いっそ、始めから拾わなくても良いかも知れない。



重 量	0.3
装備位置	下半身
防御効果	4

### 騎士のマント TABRAD

貧しい農民が身に着ける簡単な衣服である。全体の形が騎士の身に着けるマントに似ているため、この名がある。

しかし実情は仕立ても満足に行われていない粗末な布である。防御効果どころか、衣服としての役割を果たすかどうか怪しいところだろう。



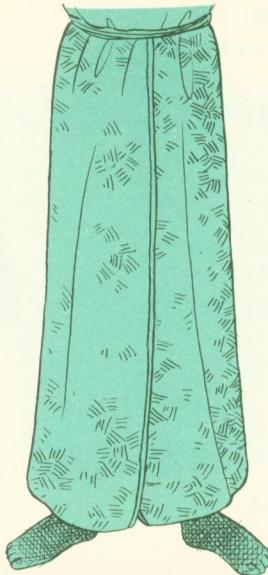
重 量	0.4
装備位置	下半身
防御効果	5

## ガウン ROBE

下半身に身に着ける形になっているが、本来は肩から足を覆うゆったりとした衣服である。部屋の中で着用するための衣服で、活発に動き回るのには向いていない。

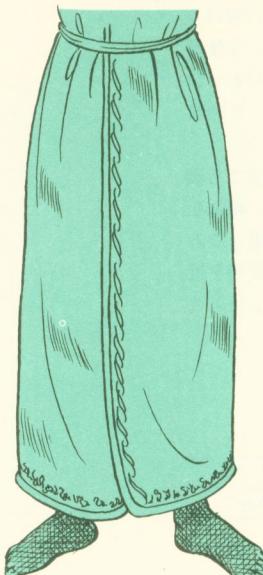
序盤で手に入る装備の1つであるが、取り立てて利点は見当らない。早々に不要となるアイテムの1つだろ。

重 量	0.4
装備位置	下半身
防護効果	6



## 長衣 GUNNA

下半身に身に着ける女性用の衣服。上着と揃いで着用するとなかなか優美なものである。後列に女性がいる場合には着用させるのも悪くないだろう。

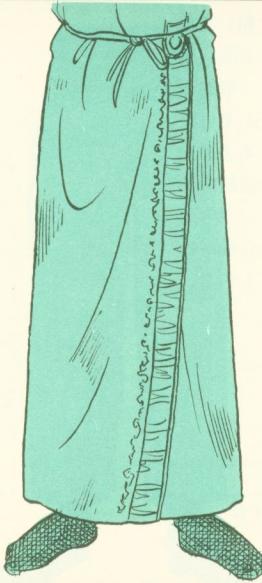


重 量	0.5
装備位置	下半身
防護効果	7

## ファイン・ガウン

FINE ROBE

ファイン・ガウンの下半身部分である。上半身部分と同時に手に入れる事ができるだろう。本来上下のファイン・ガウンは1つの衣服なのだから揃えて身に着けるようにしたいものである。



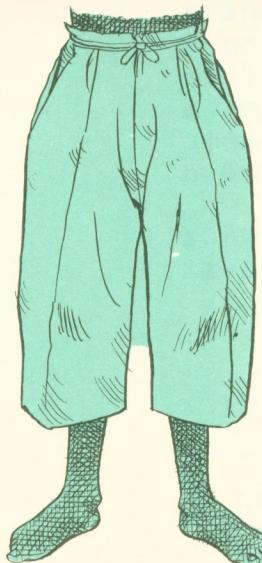
重 量	0.3
装備位置	下半身
防御効果	7

## 武道ズボン

GI TROUSERS

武道着の下半身部分である。比較的短く作られており、身に着けると脚の一部が露出する形になる。これは座禅を組んで瞑想する都合があるためであろう。武道の真髄は強靭な精神力にあるのだ。

しかし、その分だけ防御効果が低いのは否めない。



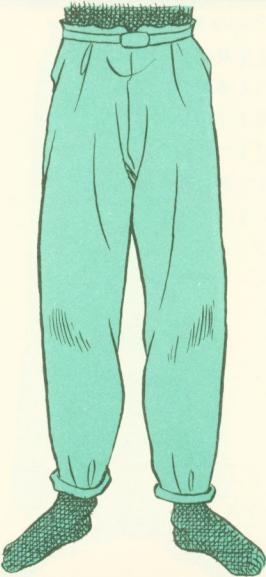
重 量	0.5
装備位置	下半身
防御効果	9

## 青色ズボン

BLUE PANTS

青く染められた粗い布地を使って作られた衣服。男性用としては最も一般的なもので、広く普及している。

衣服としてはまあまあ丈夫なもので、多少の防御効果は期待できる。しかし、それも専用の防具に較べれば微々たるものでしかない。



重 量	0.6
-----	-----

装備位置	下半身
------	-----

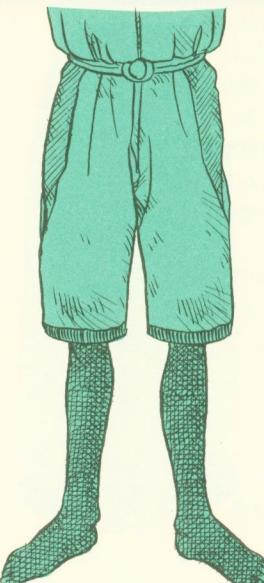
防御効果	12
------	----

## 緑のズボン

ELVEN HUKE

エルフが身に着ける下半身用の衣服。非常に軽いが、防御効果は青色ズボンよりもいくらか高い。明るい緑色に身を包めば、森の中にいるような安らぎが得られるだろう。

後列にいる勇者が身に着ける装備としては最も適当なものかもしれない。



重 量	0.3
-----	-----

装備位置	下半身
------	-----

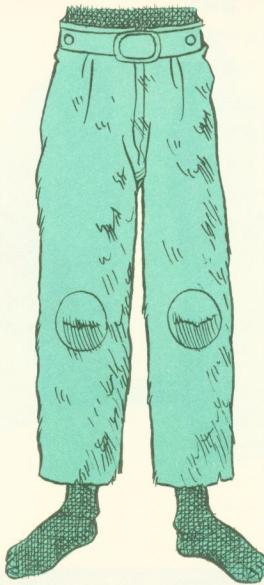
防御効果	13
------	----

**皮製ズボン**  
LEATHER PANTS

獣の皮を使って作られたズボン。衣服としては最も高い防御効果をもっている。金属ズボンに比較すると格段に軽量なので、それなりのメリットはあると言えるだろう。

ただし KU の道や ROS の道では、やはり防具として少々役不足の感がある。

重 量	0.8
装備位置	下半身
防御効果	20



## [衣服(足)]

### 皮サンダル SANDAL

皮で作られたごく簡単な履き物。足の大部分が露出するので、ほとんど素足同然の防御効果しかない。その割には重量があるが、これは底が減らないように補強してあるためであろう。

一応履いておくのも悪くない。



重 量	0.6
装備位置	足
防御効果	5

### 皮ブーツ LEATHER BOOTS

獸の皮で作られたブーツで、普通の履き物としては最大の防御効果を持っている。序盤の装備としては、まあ充分と言えるだろう。ただし、他の履き物と比較すると格段に重量が増している。金属ブーツと同じ重量なのには少々驚かされるが、これは補強用に金属の部品を使用しているため止むを得ないのだろう。



重 量	1.6
装備位置	足
防御効果	20

## 緑のブーツ

ELVEN BOOTS

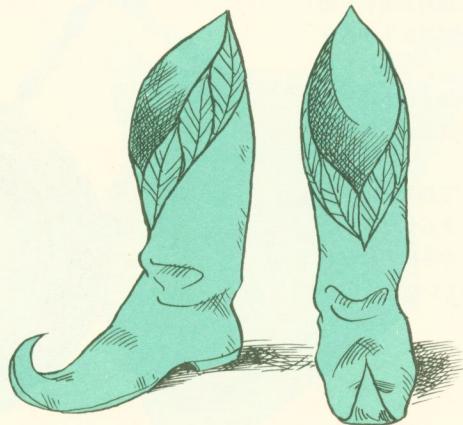
エルフが使用する美しい履き物で、軽く丈夫に仕上げられている。このアイテムには魔法がかけられており、身に着けた者はより多くの物を持運べるようになる。

ただし、肉体的な力が増加するわけではないので、その効果は戦闘には影響しない。本来エルフは戦いを好まない種族なのだから、それも当然だろう。

重量	0.4
----	-----

装備位置	足
------	---

防御効果	13
------	----



## スピードブーツ

BOOTS OF SPEED

羽根を模した飾りが付けられた魔法の履き物である。身に付けたものはより軽やかに歩を進める事ができるだろう。

後列にいる勇者は食料などを持ち運ぶ関係でどうしてもオーバーロード気味になので、このアイテムで負担を軽減してやるようにしたい。そうでないと、落とし穴のような罠も回避するのが難しくなるだろう。

重量	0.3
----	-----

装備位置	足
------	---

防御効果	16
------	----

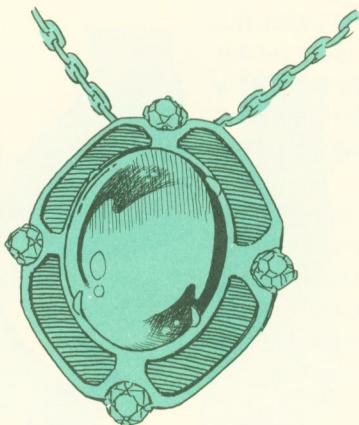


## [魔法のアイテム]

### 魔よけ GEM OF AGE

気の遠くなるような長さの時を経て伝わる宝石である。人々を邪悪な力から守ると言われている。ペンダントに埋め込まれているので首からかけておく事ができる。

眼に見えて効果が上がるというアイテムではないので、無理して手に入れなくともかまわないだろう。



重 量 0.2

装備位置 首

### ムーンストーン

MOONSTONE

緑色をした美しい宝石である。マナの上眼を3引上げる力を秘めた神秘的な石である。ペンダントになつており、装飾品としても人気がある。

後列で呪文を唱える勇者にとってマナはいくらでも欲しいところである。ぜひとも装備させておきたい。



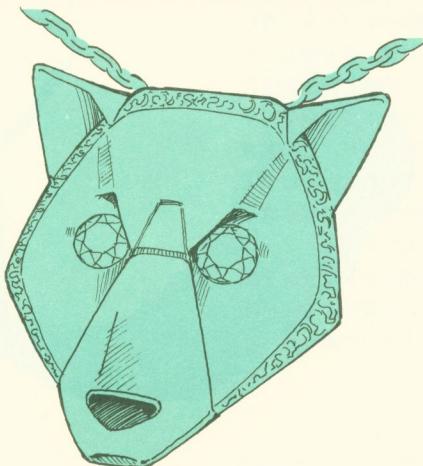
重 量 0.2

装備位置 首

## フェラル PENDANT FERAL

狼の顔を象ったペンダント。眼にあたる部分には2つの赤い宝石が埋め込まれている。

非常に強力な魔力を持ったアイテムで、身に着けている間は魔術師の技能が向上するだろう。強力な魔法を操る際には大きな助けとなってくれるはずである。

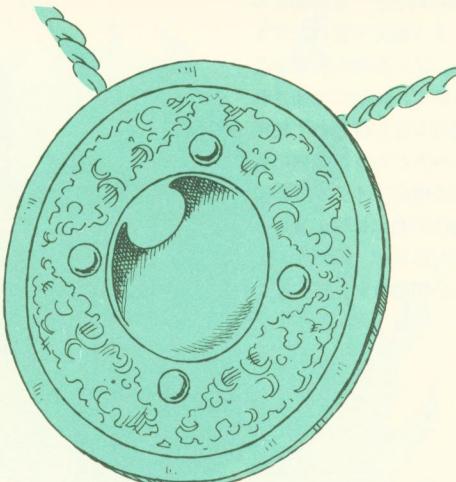


重 量 0.2

装備位置 首

## 魔法の護符 JEWEL SYMAL

このペンダントにはめ込まれているのは祈りの石と呼ばれる宝石である。呪文の威力をある程度跳ね返す力を持っており、身に着けている間は魔法に対する抵抗力が大幅に増加する。できれば全員に持たせたいアイテムであるが、手に入るのにはたった1つだけである。ANTI-MAGIC の値が低い勇者を優先するべきだろう。



重 量 0.2

装備位置 首

## 灯の護符

ILLUMULET

魔法の灯りを封じ込めた金属製のペンダント。首にかければ淡い光を発し、ダンジョンの闇を照してくれる。とりたてて重要なアイテムではないが、これを身に着けていれば、もはや完全な闇の中に身を置く事も無くなるだろう。

注意深くダンジョンを探索しないと発見するのが難しいアイテムである。



重量 0.2

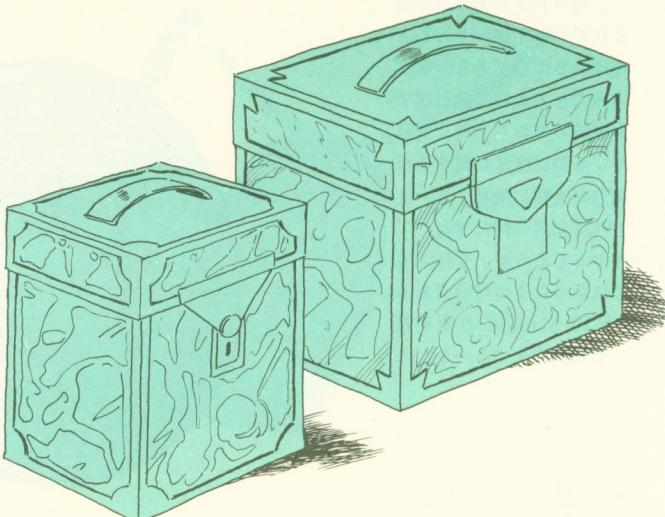
装備位置 首

## 魔法の箱

MAGICAL BOX

敵の動きを一定時間止めてしまう魔力を秘めたアイテム。広い範囲に影響を及ぼすので、強敵に包囲された場合などには迷わず使用するべきだろう。後列の勇者は必携のアイテムである。

魔法の箱には緑と青の2種類があるが、緑の方がより長い間効力を發揮してくれる。



重量 青 0.6 / 緑 0.9

装備位置 アクション・ハンド

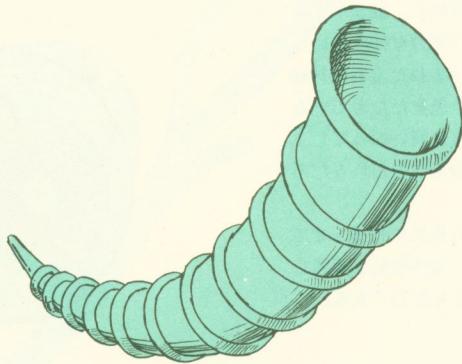
## 恐怖の角笛

### HORN OF FEAR

不気味な音を響かせる魔法の角笛。その音色を耳にした者の心に恐怖を呼び起すといわれている。

こちらに向ってくる敵を遠ざけたり、追払ったりしたい場合に有効なアイテムである。モンスターを誘導する場合などにも用いると良いだろう。

NETAの道の入口で手に入るはずである。



重 量 0.8

装備位置 アクション・ハンド

## 炎の手袋

### FLAMMITT

燃え盛る炎を宿した魔法のガントレットである。敵に向って火炎球を射ち出す魔力を秘めており、防具と言うよりは攻撃用の性格が強くなっている。

ほんの僅かなマナしか消費しないにもかかわらず、射ち出される炎は強力である。後列の勇者が装備すると良いだろう。ただし力を使い切ればただの手袋となってしまう。



重 量 1.2

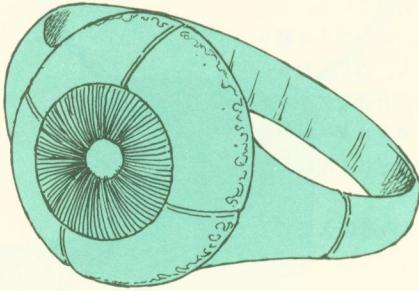
装備位置 アクション・ハンド

## 時の眼 EYE OF TIME

時の流れを見つめる眼を象った魔法のリング。敵の時間を凍結し、動きを止めてしまう魔力を秘めている。

埋め込まれた宝石は神秘的な赤い色をたたえているが、魔力を使い切ってしまうとその光は失われるだろう。

後列の勇者に装備させておくと、突然強敵と遭遇した場合でも安心である。




---

重 量 0.1

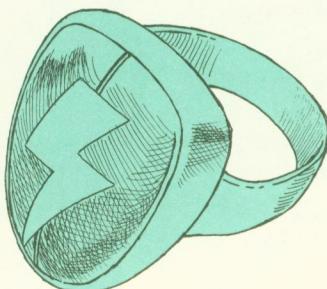
装備位置 アクション・ハンド

---

## 稻妻リング STORMRING

敵にかざせば稲妻をほとばしらせる魔法のリング。真夏の空を思わせるような透き通った青い色をしている。炎に強いモンスターに対するては有効な攻撃手段となるだろう。

魔力を使い切った後は美しい色彩が失われ、くすんだ灰色となる。重量は負担にならないので、後列の勇者に持たせておくと良いだろう。




---

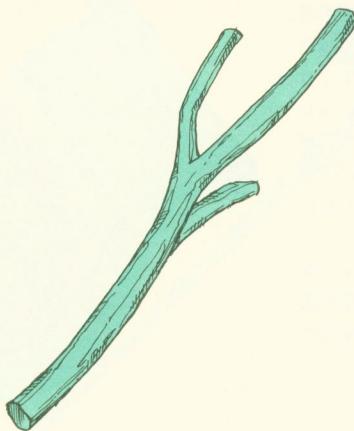
重 量 0.1

装備位置 アクション・ハンド

---

## 棒 STICK

一見するとごくありふれた木の枝である。比較的軽量で武器としてはたいした威力を持たないが、振り回せば敵を追払う効果がある。何か特別な木の枝から作られているのだろう。多くの敵に包囲された場合には、案外武器よりも役に立つかかもしれない。

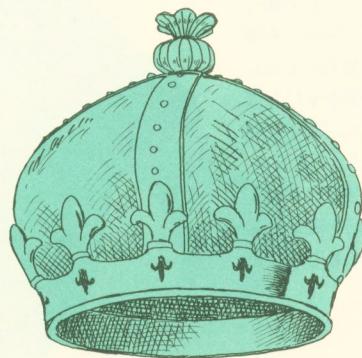


重 量 0.8

装備位置 アクション・ハンド

## ネラの王冠 CROWN OF NERRA

知者の証とされる魔法の宝冠。知恵を象徴する青い宝石がはめ込まれており、頭に戴ければ WISDOM の値が大幅に上昇する。WISDOM の値が高くなればマナの回復や呪文の修得が早まるだろう。なんとしても手に入れて、後列の勇者に装備させたいアイテムである。比較的目立つ位置に置かれているので見落す事は無いだろう。



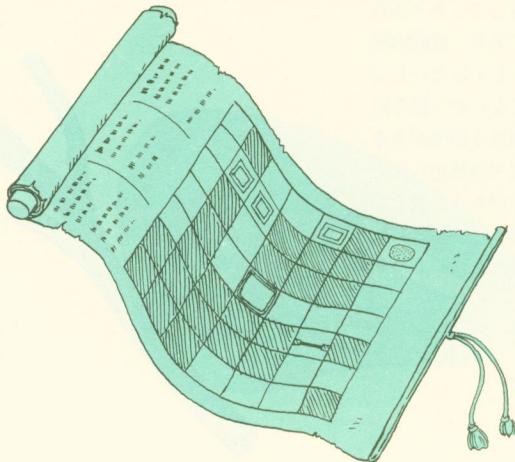
重 量 0.6

装備位置 頭部

## 魔法の巻物(魔法の地図)

自分の周囲の状況を示してくれる魔法の巻物である。ダンジョンを探索する際には大きな助けとなってくれるはずである。ダンジョンに入ってすぐの部屋で、ゴ一の金貨と引き換えに手に入る。くれぐれも取り忘れないようにしたい。

また、この巻物を手に呪文を唱えれば、幻の壁や落とし穴なども容易に発見できるだろう。



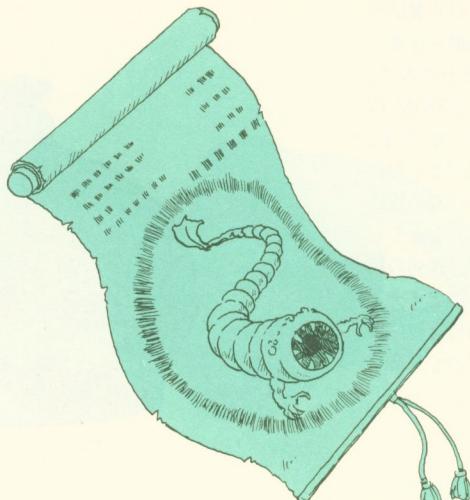
**重 量** 0.1

**装備位置** アクション・ハンド

## 魔法の巻物(モンスター・アイデンティファイ)

目の前にいるモンスターの名前を示してくれる魔法の巻物である。これを使って敵の正体を見極め、有効な攻略方法を見出してもいい。注意深く探索を行えば、ダンジョンに入ってすぐ発見できるだろう。

もっとも、強敵と対峙した場合には名前を確かめる余裕など無いかもしれない。



**重 量** 0.1

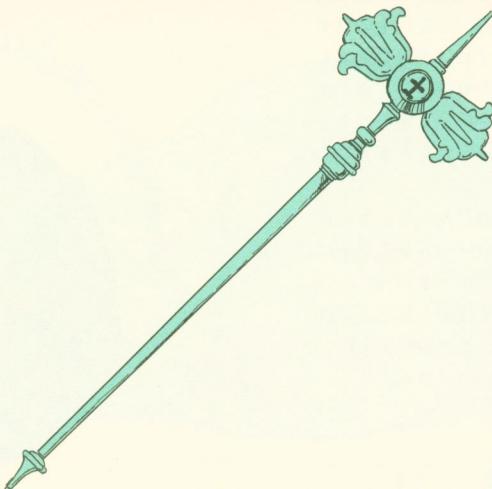
**装備位置** アクション・ハンド

## ネタの十字架

CROSS OF NETA

僧侶の手によってのみ真の力を発動すると言われる魔法のアイテム。非常に強力な力を秘めており、持つ者のマナの上限を8引上げてくれる。この十字架に充分なマナを込めて祈れば、勇者のヘルスは最大限まで回復するだろう。また敵を追払ったり、なだめたりする効力も持っている。

後列の勇者に持たせておくと良いだろう。



重 量 2.1

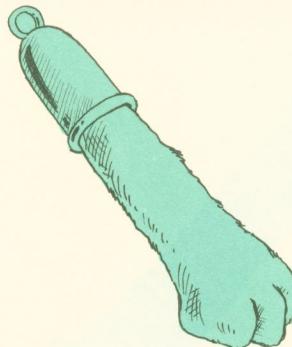
装備位置 アクション・ハンド

## 兎の足

RABBIT'S FOOT

兎の足は多くの人が好んで身に付ける幸運のシンボルである。危険なダンジョンで生残るために、勇者の持つ力だけでなく運の助けも必要となるだろう。気休めと言えば気休めだが、身に付けておくのも悪くない。

ダンジョンを注意深く探索すれば、幾つか発見できるはずである。



重 量 0.1

装備位置 一

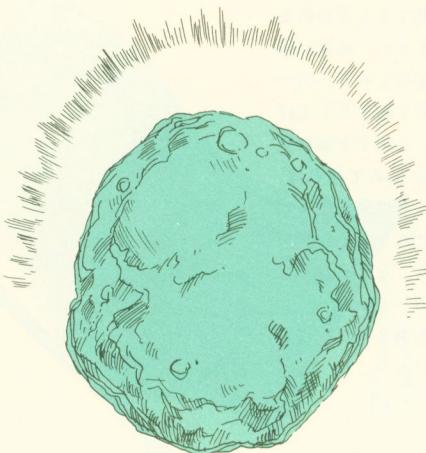
コーバム  
CORBUM

マナを吸収する特性を持った鉱石。一定以上のマナを蓄積すれば想像を絶するパワーを発揮する。カオスはこれを用いて地上に完全な破壊をもたらそうとしている。

手後れにならないうちに4つのコーバム全てを手に入れ、フル・ヤの穴に投込まなくてはならない。それ以外にカオスの野望を阻む道はないのである。

重 量 0.0

装備位置 —

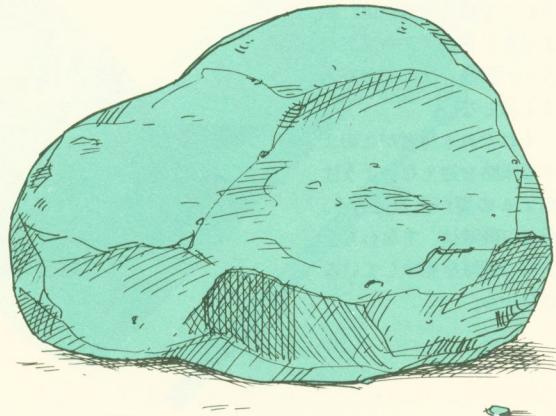


## [日用品/その他]

### 玉石 BOULDER

かなりの重量を持った石である。大きすぎるため、敵に投げつけたり投石器を用いて飛ばすには無理がある。プレッシャー・ブレットを作動させるための重し程度しか使い道はないかも知れない。

この玉石が欲しい場合には、ロック・パイルを倒せば大量に手に入るだろう。



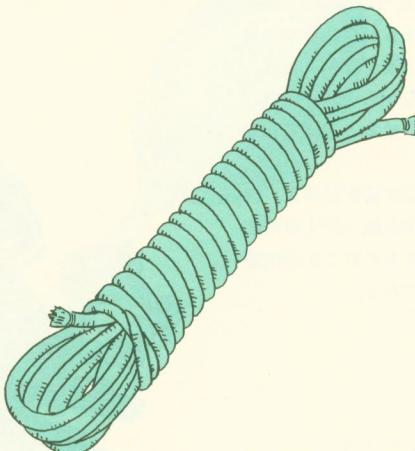
重 量	8.1
装備位置	—

### ロープ ROPE

植物の繊維を縫り合わせて作られた丈夫なロープ。これを使えば、落とし穴の中に安全に降りられる。

強度はパーティ全員を支えるのに充分なのだが、長さには限りがある。2レベル以上の深い落とし穴に入ろうとすれば、無傷というわけにはいかないだろう。

絶対に必要なアイテムというわけではない。

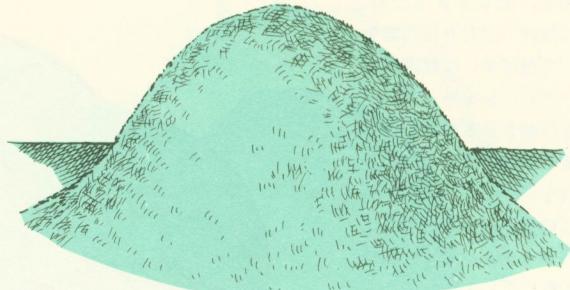


重 量	1.0
装備位置	アクション・ハンド

## 灰 ASHES

モンスターに敗れた勇者  
の成れの果てであろうか。  
それとも自らの炎の中に燃  
え尽きたモンスターである  
うか。灰はもはや何も語ろ  
うとはしない。

くれぐれも勇者がこのよ  
うな末路を迎えないよう注  
意する必要があるだろう。  
勇者の破滅は、すなわち全  
宇宙の破滅を意味している  
のだから。



重 量 0.4

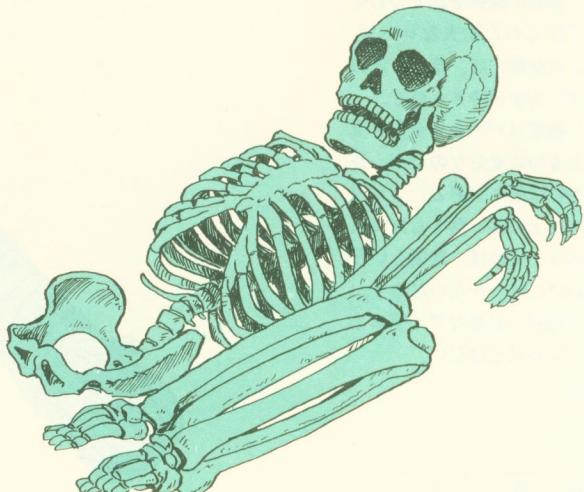
装備位置 —

## 骨 BONES

ダンジョンに散って行つ  
た勇者たちの遺骨である。  
傍らに残された武器や防具  
に生前の姿がうかがえる。

残念ながらヴィーの祭壇  
で生返させることはできな  
い。

カオスの野望を打碎き、世  
界に平和を取り戻す事が彼  
等に対するせめてもの供養  
となるだろう。



重 量 0.8

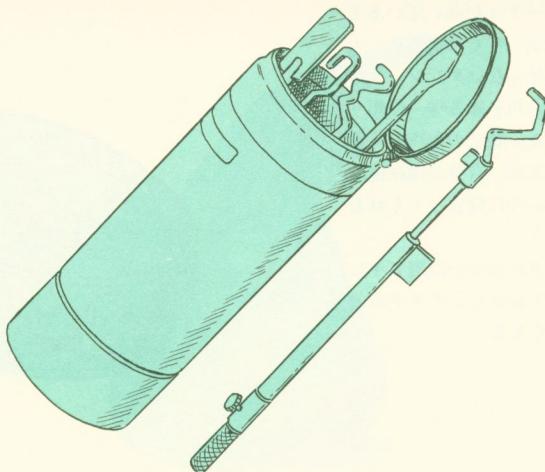
装備位置 —

**まがり鍵**

LOCK PICK

複雑に曲がりくねった金属製の道具である。これを使えば、たいていの鍵を開ける事ができる。しかし、このまがり鍵もまたカオスが用意した罠の1つなのである。調子に乗って使っていると、思わぬ災難に見舞われるだろう。

ギグラーを倒すと手に入るアイテムであるが、絶対に必要というわけではない。



重 量 0.1

装備位置 —

**虫めがね**

MAGNIFIER

金属製の枠に精巧に加工されたレンズをはめ込んだ道具である。物珍しさから珍重されている。

小さな物を大きく見せてくれる働きをするわけだが、ダンジョンの中ではあまり役に立つものではない。特に手に入れる必要もないだろう。



重 量 0.2

装備位置 —

## 羅針盤 COMPASS

パーティが向いている方向を示してくれる道具。太陽も星もないダンジョンの中で方角を知る唯一の頼りである。魔法の巻物と一緒に使えば、自分の現在位置を知るのに役立ってくれるだろう。

できれば早い段階で手に入れておきたいアイテムの1つである。



重 量 0.1

装備位置 —

## たいまつ TORCH

木の棒に油脂を含ませた簡単なたいまつである。手に持てばダンジョンを明るく照らしてくれるだろう。

眠る時など灯りが必要ない場合には、しまっておくようになりますが長持ちする。しかし灯りのために勇者の手がふさがってしまうのは考えものである。魔法の灯りを点した方が何かと都合が良いだろう。



重 量 1.1

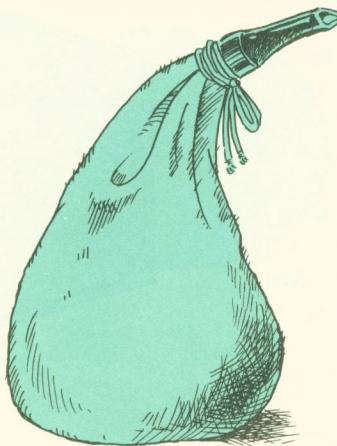
装備位置 アクション・ハンド  
レディ・ハンド

**皮袋**

WATERSKIN

水を持ち運ぶための道具である。最大 0.6 Kg、つまり勇者が 3 回飲むだけの水を入れておける。泉を見つけたらかならずこれに水を汲んでおいて欲しい。

注意深く探索していれば、勇者全員にいきわたるだけの数が手に入るはずである。



重量 0.3

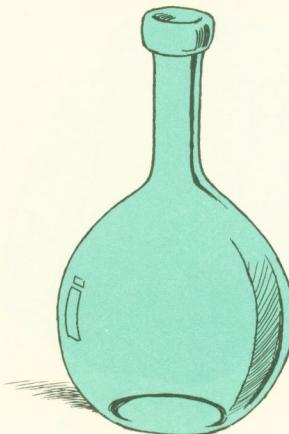
装備位置 —

**フラスコ**

FLASK

ガラスで作られた容器。水や秘薬を入れておくための道具として絶対に必要である。これがなくては僧侶の技能も充分に発揮できないだろう。できるだけ多く手に入れておきたい重要なアイテムである。

特にダンジョンに入って早い段階でこれを手に入れるか入れないかで、戦いの情勢は大きく変化する。



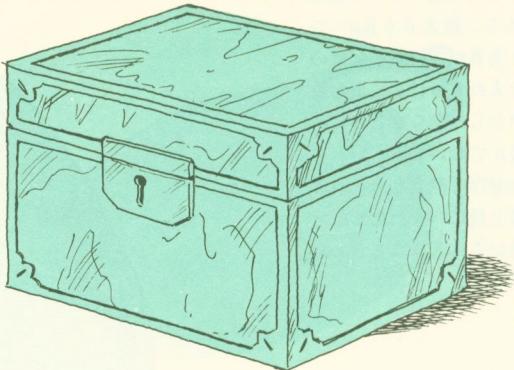
重量 0.1

装備位置 —

箱  
CHEST

金属で補強されている木製の箱である。比較的小さなアイテムなら8個まで収めておける。あまり頻繁に使用しないアイテムは、まとめてこの中に入れると良いだろう。

5 Kg の重量は少々負担になるかもしれないが、持運ぶアイテムが多い場合には非常に便利である。



重 量 5.0

装備位置 出し入れの際は  
アクション・ハンド

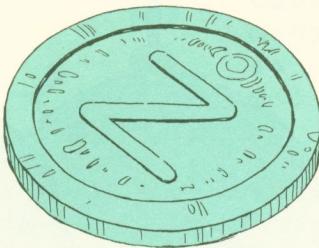
## [宝物]

### ゴーの金貨

GOR COIN

カオスの顔が刻印された不気味な金貨。ダンジョンの中では、様々なアイテムを手に入れるために必要とされる。

おそらくカオスが、貨幣経済に対する悪意あるパロディとして作ったのだろう。金貨を集める勇者の姿を、カオスはどこかで嘲笑っているに違いない。



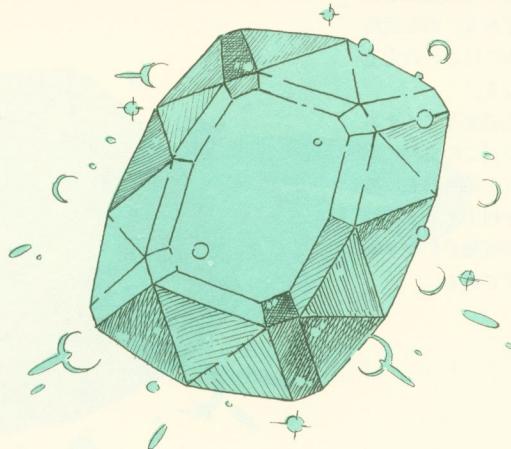
重 量 0.1

### 青宝石

BLUE GEM

真夏の抜けるような空の青さを持つ宝石である。ダンジョンの床に落ちていたりする。これを用いれば、隠されているヴィーの祭壇を利用する事ができるだろう。

しかし、必ずしも使用する必要は無いはずである。要は勇者が死なないようにすれば良いのである。

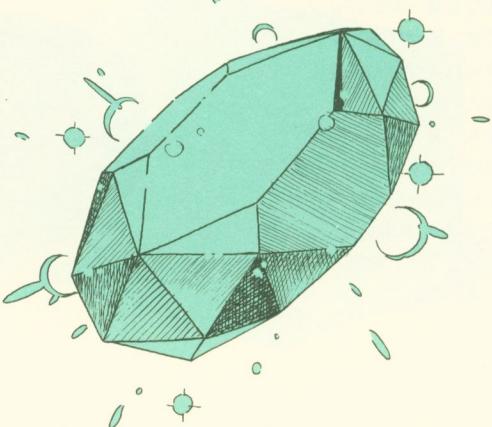


重 量 0.2

## 緑宝石 GREEN GEM

深い緑色をした宝石である。ある場所でダンジョンの壁に埋め込まれているのを見発見できるだろう。ある扉を開くためには、この宝石が必要となる。

手に入れるためには、かなり危険に満ちたエリアを突破しなくてはならない。

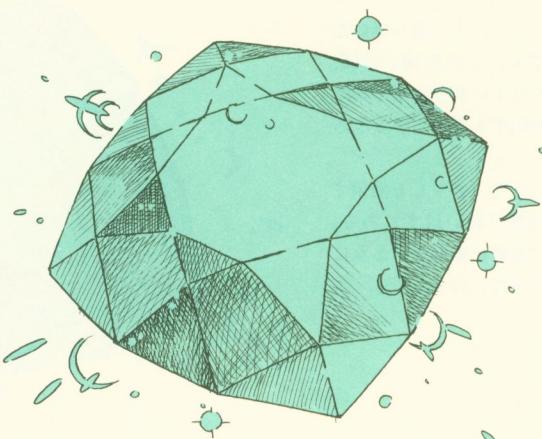


重 量 0.2

## 黄宝石 ORANGE GEM

夕日のような黄金色を宿した宝石である。ある通路を開くためにはこの黄宝石が必要となる。

必ずしも必要なアイテムではないが、この宝石によって開かれた通路の先にある仕掛けを利用すると、別の部屋での戦闘がかなり楽になるはずである。

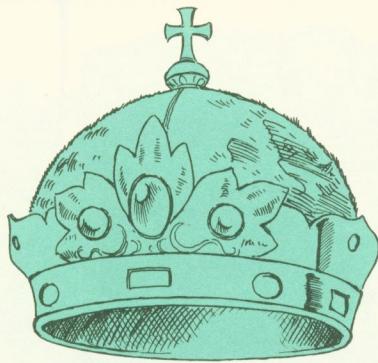


## カリスタの王冠

CALISTA

手の込んだ装飾が施された宝冠。埋め込まれた宝石1つ取ってみても非常に価値の高い品物である。しかし、生きるか死ぬかの戦いを繰り広げている勇者にとっては明らかに不要の品だ。無理に手に入れる必要など全くないだろう。

もちろん、身に着けたとしても防御効果は期待できない。



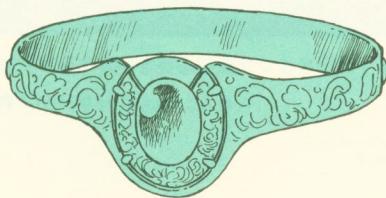
重量 0.4

## 首飾り

CHOKER

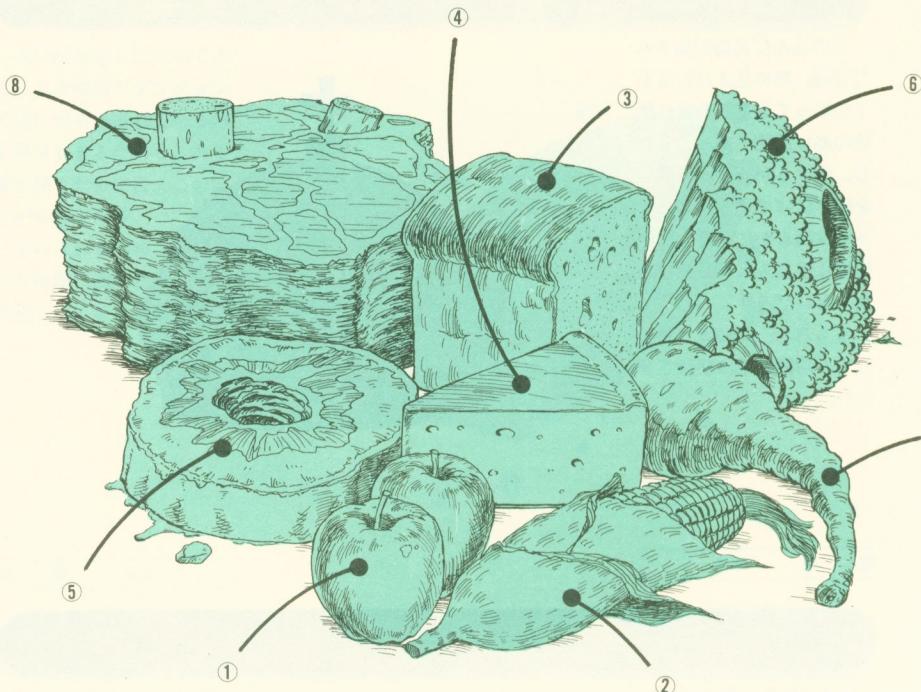
小さな宝石の飾りが付いた首輪である。女性用の装飾品で、動きの邪魔にならないため特に戦士に好まれる。

身に着けてもこれといったメリットはないが、特別邪魔になるわけでもない。パーティに女性がいたら着用しても悪くないかもしれません。



重量 0.1

## [食料]



### ①リンゴ apple

太陽の光を浴びて育った真っ赤な果実。主食になる程の満腹感は得られないかもしれないが、貴重な食料である。

重 量 0.4

### ②トウモロコシ corn

広い地域の畑で栽培されている作物。家庭の食卓を賑わす馴染み深い食物である。

142 重 量 0.4

**③パン bread**

小麦の粉を練って焼いた食物。食事にはなくてはならないものだろう。重量の割に満腹感が得られる。

重 量 0.3

**④チーズ cheese**

山羊や牛の乳から作られる発酵食品。保存食として重宝されている。比較的重量があるが、かなりの満腹感が得られるだろう。緊急用の食料として持っておきたい。

重 量 0.8

**⑤丸虫の肉 worm round**

蟲の類のモンスターは俗に「丸虫」と呼ばれるが、その胴体を輪切りにした物である。人間とはかなり異質の体らしく、勇者の口にはあまり合わないようである。

重 量 1.1

**⑥スクリーマーの肉 screamer slice**

植物か動物かも判然としないモンスターであるが、スクリーマーの体は食用になる。蟲よりはいくらか勇者の口に合うだろう。

重 量 0.5

**⑦すね肉 shank**

ヘル・ハウンドのすね肉である。強力な力を発揮する筋肉は、上等の食料となってくれるだろう。

重 量 0.4

**⑧ドラゴンステーキ dragon steak**

ダンジョン最強のモンスター、レッドドラゴンの肉である。1匹倒せば大量に手に入るため、食料問題は一挙に解決されるだろう。

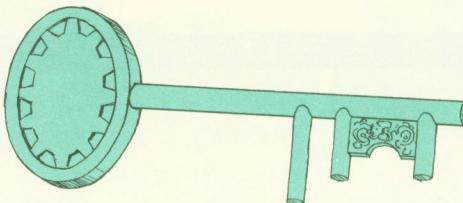
重 量 0.6

## [鍵]

### 鉄の鍵 IRON KEY

ありふれた鉄の鍵である。  
ダンジョン内の様々な場所  
で手に入るだろう。逆に言  
えば、この鍵を手に入れな  
ければダンジョンの探索は  
不可能という事だ。

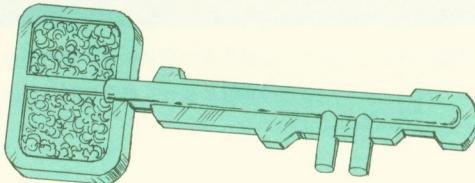
必要とされる場面が多い  
ので、やたらな場所で無駄  
に使用しないように気を付  
けたい。



重 量 0.2

### 黄金の鍵 GOLD KEY

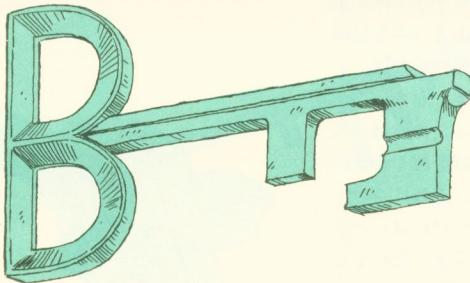
金で作られた小さな鍵。  
ダンジョン内ではよく見か  
けるありふれた鍵である。  
価値のあるアイテムが収め  
られた部屋への通路を開く  
ためには、この鍵が必要と  
される場合が多い。注意深  
く探索すれば充分な数が手  
に入るだろうが、無駄に使  
用するのは慎みたい。



144 重 量 0.1

## Bの鍵 KEY OF B

アルファベットのBを象った飾りが付けられた鍵である。この鍵は、ある場所で2本必要とされる事もある。捨ててしまったりせず大事に保管しておくのが賢明だ。箱の中に入れて後列の勇者に持たせておくと良いだろう。

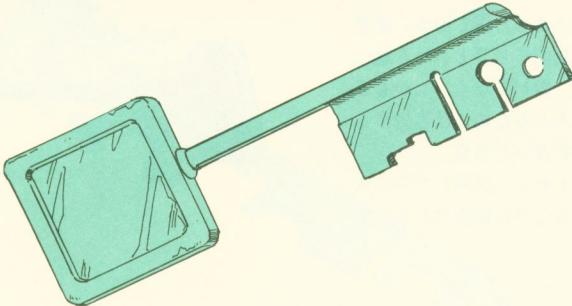


重 量 0.1

## 四角い鍵 SQUARE KEY

柄の部分が正方形に加工されている鍵である。主に扉や鉄格子を開くために用いられる。

この鍵はモンスターが持ち運んでいる場合が多く、手に入れるためには少々危険を犯さなければならぬだろう。



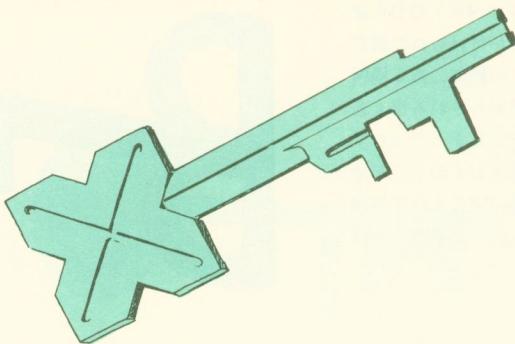
重 量 0.1

**十字の鍵**

CROSS KEY

柄の部分に十字の印が刻まれた鍵である。ある場所から先に進むためには、どうしても必要となる。

手に入れるためには、ちょっとした謎を解く必要があるだろう。これについて詳しく語るわけにはいかないが、手放す事を恐れる必要はないとだけ言っておこう。



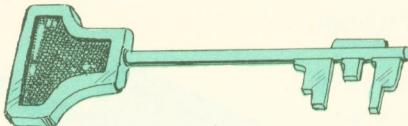
重量 0.1

**暗黒の鍵**

ONYX KEY

柄の部分に黒めのうが埋め込まれた鍵である。重要な場面で必要とされる鍵だが、数が少なく、しかも手に入れるためには苦労する事が多いだろう。

しかし、苦労して手に入れるだけの価値はあるはずだ。



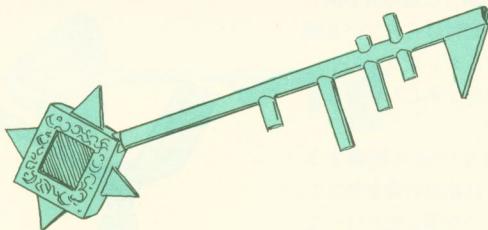
## 鍵

## ラーの鍵

RA KEY

ラーのシンボルを象った  
黄金色の鍵である。柄の部  
分に太陽を模した装飾が付  
けられている。特殊な扉を  
開けるために必要とされる  
のだが、さほど重要な役割  
は果さない。

必ずしも手に入る必要  
はないだろう。



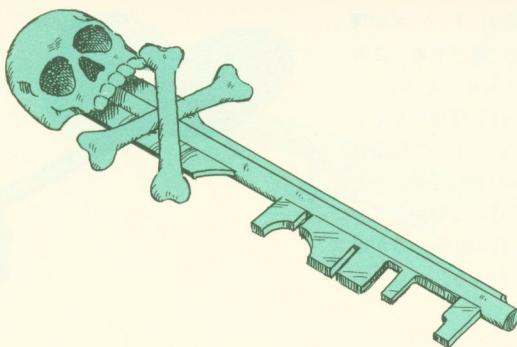
重量 0.1

## どくろの鍵

SKELTON KEY

全体にどくろを象った装  
飾が施されている鍵である。  
主に近道となる秘密の通路  
を開くために使用される。

他の鍵と違って、使った  
ら必ず無くなってしまうと  
は限らない。どくろの鍵穴  
を見つけたら積極的に試し  
てみると良いだろう。

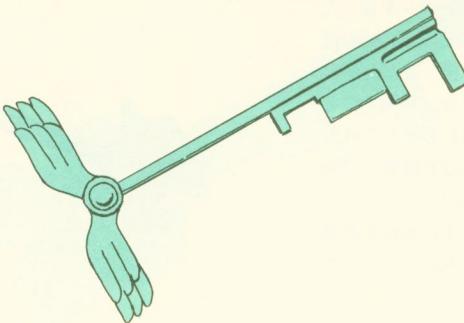


重量 0.1

## 翼の鍵 WINGED KEY

柄の部分に鳥の翼を模した飾りが付けられている鍵である。ダンジョンの中にはたった1本しか存在していない。

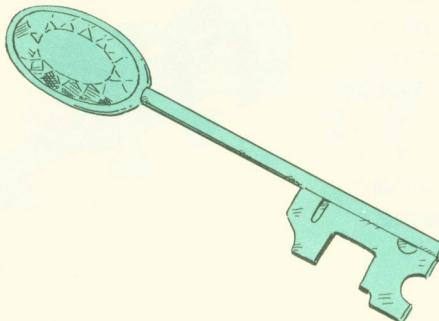
DAIN の道を制覇するためには絶対必要な物だが、何匹もの空飛ぶ蛇が守っているため、手に入れるのは非常に困難だ。魔法とアイテムを駆使してなんとか頑張って欲しい。



重 量 0.1

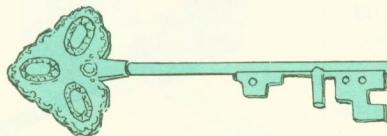
## トパーズの鍵 TOPAZ KEY

柄の部分にトパーズが埋め込まれた鍵である。この鍵を手に入れるためには、ある仕掛けを見抜かなくてはならない。1つの仕掛けを見破ったとしても、その後に仕掛けがないかどうか確かめる位の注意深さが必要となるだろう。



## サファイアの鍵 SAPPHIRE KEY

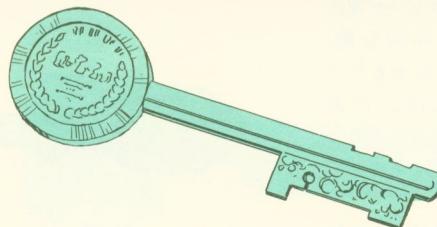
勇者に憩いと安らぎを与えてくれる部屋への扉を開く鍵である。手に入れるためには少々苦労するかもしれないが、パーティの活動拠点を確保するためにも、ぜひこの鍵は手に入れておきたい。いざという時に逃げ込める部屋があれば安心できるというものだろう。



重 量 0.1

## 銀の鍵 SOLID KEY

銀で作られた純く光る鍵。KU の道を極めるために必要とされるのであるが、そういう簡単には手に入らない。レッドドラゴンとの長く激しい死闘を覚悟しなければならないだろう。しかし、鍵と共に食料も手に入るのだから、物は考えようである。



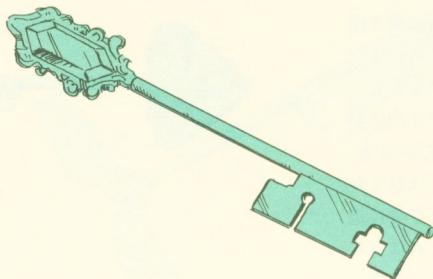
重 量 0.1

## エメラルドの鍵

EMERALD KEY

柄の部分にエメラルドが埋め込まれた美しい鍵。ある場所に無難作に置かれているのだが、きちんと探索しないと発見するのは難しいだろう。

この鍵を手に入れなくては ROS の道を完全に制覇する事は不可能である。



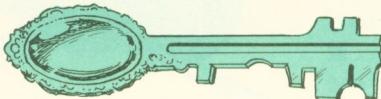
重 量 0.1

## ルビーの鍵

RUBY KEY

柄の部分にルビーが埋め込まれた神秘的な鍵。 DAIN の道を極めるためには絶対必要な鍵なのであるが、まず翼の鍵を手に入れなくては発見するのも不可能だろう。

なんとしても手に入れて欲しい。

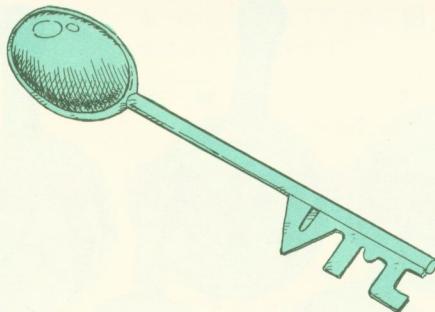


150 重 量 0.1

## ターコイズの鍵 TOURQUISE KEY

ターコイズを用いた装飾  
が施されている鍵である。  
NETA の道を進む上で必  
要となる。

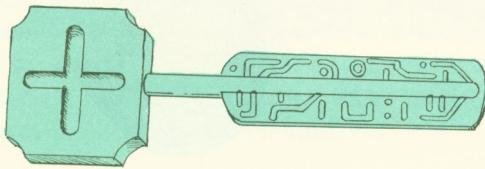
ほとんど確実に手に入る  
とは思うが、くれぐれも見  
落さないように気を付けて  
欲しい。品物は床に落ちて  
いるとは限らないのだ。



重 量 0.1

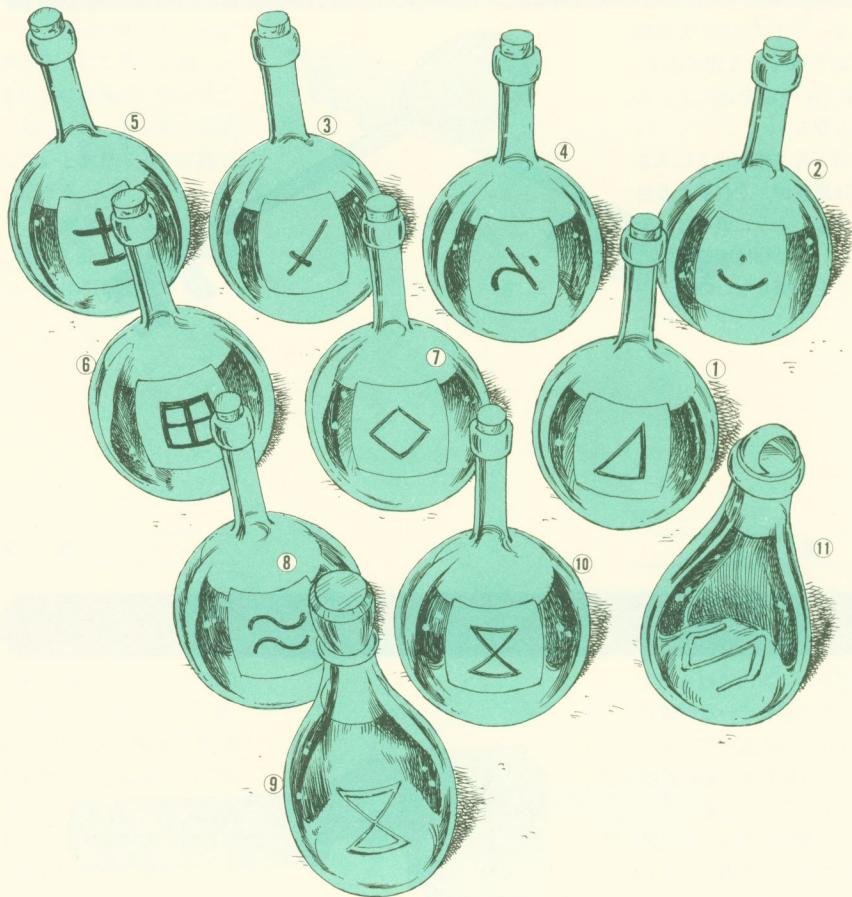
## マスターキー MASTER KEY

ダンジョン内にたった1  
つしか存在していない鍵で  
ある。4つの道でアイテム  
を手に入れた後、最終目的  
地に向うために必要となる。  
激しい戦闘に勝残った後、  
初めて手にする事ができる  
だろう。この鍵を手に入れ  
れば、目的達成も近い。あ  
きらめずに頑張って欲しい。



重 量 0.1

## [秘薬]



### ①秘薬モン

MON POTION

スタミナを回復するための薬。田の呪文によって作り出される。

重 量 0.3

(うち0.1はフラスコの重量)

### ②秘薬ロス

ROS POTION

忍者に最も必要とされる、DEXTERITYの値を一時的に増してくれる薬。△□○の呪文によって作り出される。

重 量 0.3

(うち0.1はフラスコの重量)

**③秘薬クー KU POTION**

戦士に最も必要とされる、STRENGTHの値を一時的に増してくれる薬。田口×の呪文によって作り出される。

重 量 0.3

(うち0.1はフラスコの重量)

**⑤秘薬ネタ NETA POTION**

VITARITYの値を一時的に高めてくれる薬。服用すれば、ヘルスの回復が早くなるだろう。田口士の呪文で作り出される。

重 量 0.3

(うち0.1はフラスコの重量)

**⑦秘薬イー EE POTION**

一定量だけマナを回復してくれる薬。田口×米の呪文によって作り出される。緊急時には役に立ってくれるかもしれないが、無理に作っておく必要はないだろう。

重 量 0.3

(うち0.1はフラスコの重量)

**⑨対ヴェン秘薬 ANTIVEN POTION**

体内の毒を中和する働きをする薬。勇者が毒に侵された場合には速やかに服用したい。田口×の呪文によって作り出される。

重 量 0.3

(うち0.1はフラスコの重量)

**⑪フル爆弾 FULL BOMB**

敵に投げつけるとその衝撃で大爆発を起こす武器である。呪文によって作り出す方法は謎に包まれている。

重 量 0.3

**④秘薬ディン DAIN POTION**

魔術師が最も必要とする、WISDOMの値を一時的に高めてくれる薬。田口△六の呪文によって作り出される。

重 量 0.3

(うち0.1はフラスコの重量)

**⑥秘薬ヤー YA POTION**

勇者の体に浸透して、物理的な攻撃に対する抵抗力を増してくれる薬。田口△の呪文によって作り出される。

重 量 0.3

(うち0.1はフラスコの重量)

**⑧秘薬ヴィー VI POTION**

傷を癒し、ヘルスの値を回復してくれる薬。最も頻繁に服用する事になるだろう。常に準備しておくように心掛けたい。田口×の呪文によって作り出される。

重 量 0.3

(うち0.1はフラスコの重量)

**⑩秘薬ヴェン VEN POTION**

敵に投げつけると容器が割れて毒の霧が広がる、いわば毒ガス爆弾である。田口×区の呪文によって作り出される。

重 量 0.3

## トラップ

＊ダンジョンには、至る所に罠が仕掛けられている。ある時は行く手を阻み、ある時はダメージを与え、さまざまな方法で勇者に妨害を加えるだろう。

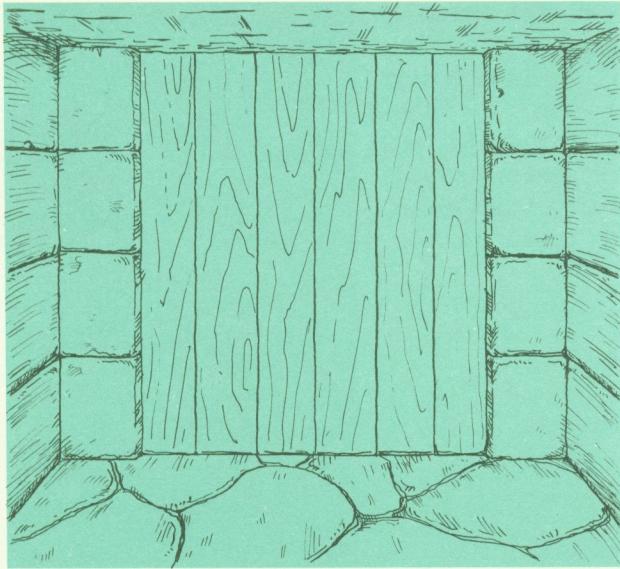
＊これらのトラップを突破するためには、基本的な仕掛けの特長を把握しなければならない。複雑に見える罠も結局はこれらの要素の組合せで成り立っているのだ。

# [トラップ]

## 扉

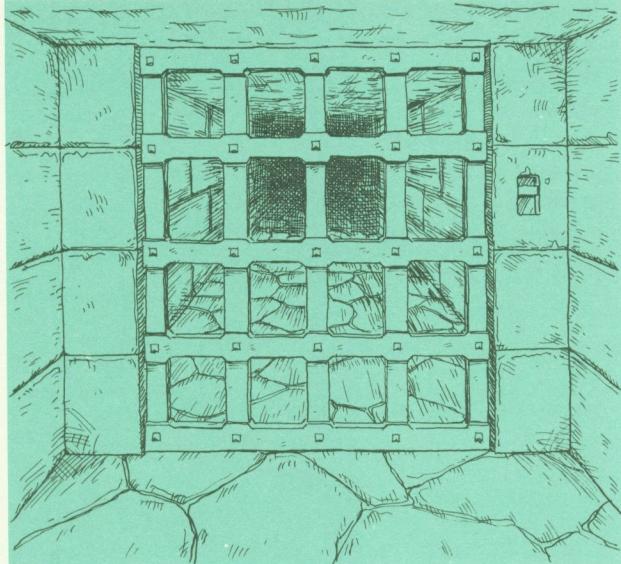
通路を塞ぐ最も直接的な仕掛けである。ボタンやレバーによって開閉できれば良いが、鍵や特別な操作が要求される場合も多い。

時には勇者の持つ技能を駆使して強行突破しなければならないだろう。



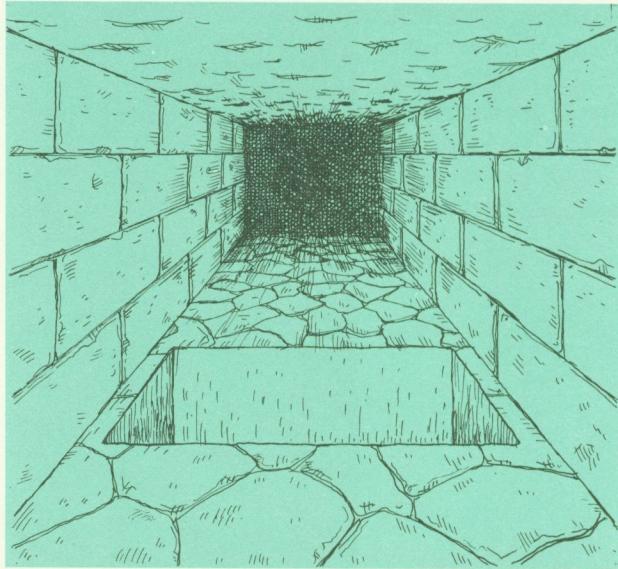
## 鉄格子

頑丈な金属でできた障壁だ。格子の隙間を通して向う側の様子が見えるのだが、小柄な勇者でも通り抜けるのは無理である。ただし、小さな品物やある種の呪文はその限りではない。



## 落とし穴

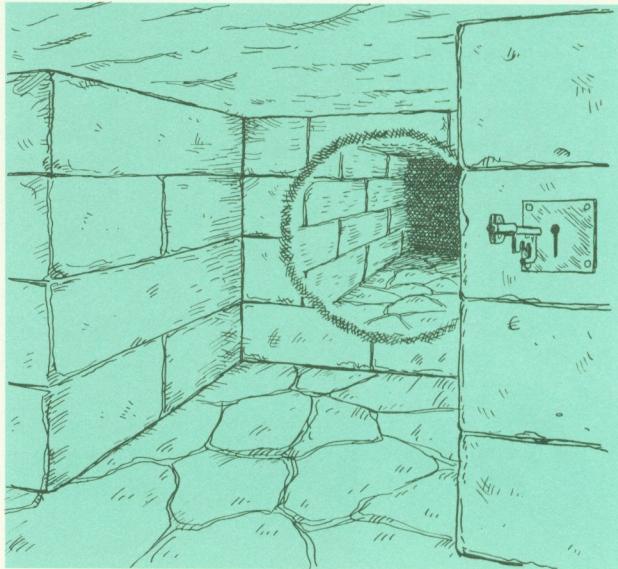
ダンジョンの床に開いた穴は行く手を阻むだけではない。そこに落ちた勇者にダメージを与えるべく仕掛けられた罠なのである。数階分の高さから落下すれば、かなり大きな衝撃を覚悟しなくてはならないだろう。



## 仕掛け壁

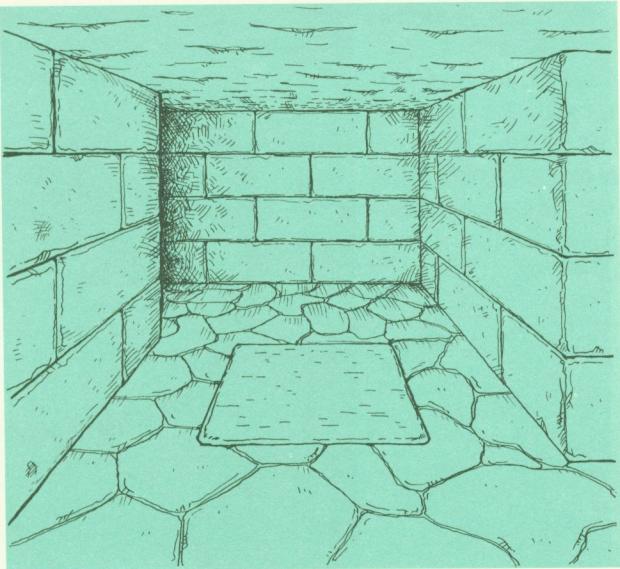
ダンジョンの中には鍵やボタン、あるいはレバー等を操作すると消えてしまう壁がある。

また、4つの道のうち特定の道を通った時だけ通路を開く壁もある。あらゆる方法を駆使して進路を切開いて欲しい。



## プレッシャープレート

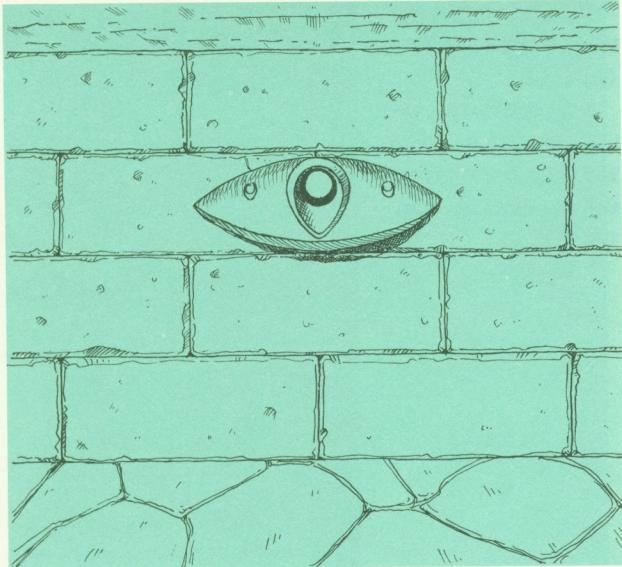
床に仕掛けられたスイッチである。勇者が乗っている場合にのみ作動するものや、乗り降りするたびに作動するもの、アイテムを置けば作動するものなど、さまざまなバリエーションがある。



## 魔法の眼

勇者がダンジョンを通るのにふさわしいかどうかを見定める眼である。

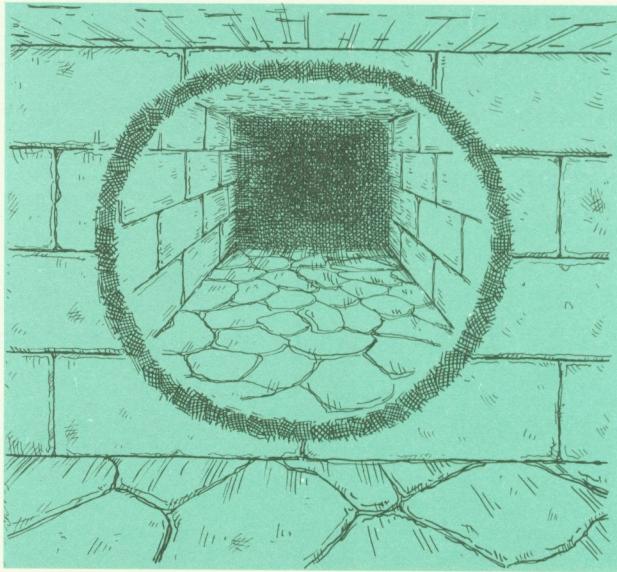
ここに正しいアイテムあるいは何かを差し出せば通路が開かれるが、そうでない場合には何も起こらないだろう。



## 幻の壁

見たところは何の変哲もない普通の壁である。しかし、それは勇者の眼をあざむく幻影に過ぎない。

体当りするつもりで前に進めば、幻の壁は何の抵抗もなく通り抜けられるだろう。



## 泉

ダンジョンの随所には、絶えず水が湧き出す泉が造られている。

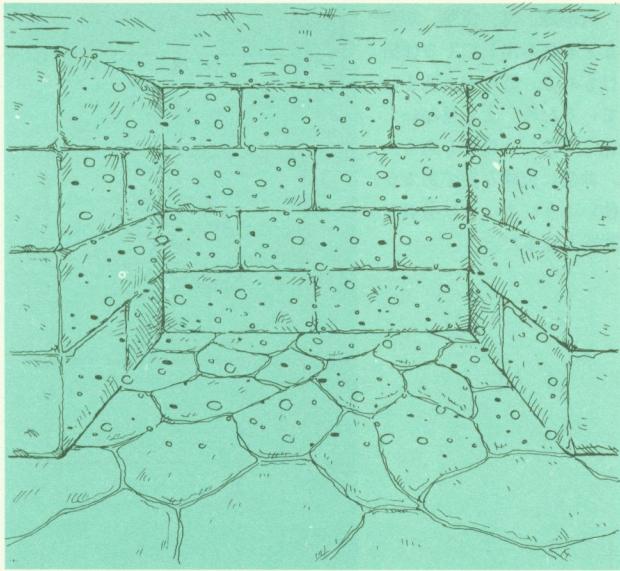
勇者も生身の身体を持つ以上、喉の渴きをいやす必要がある。泉を見つけたら必ず水の補給を行っておいて欲しい。



## テレポーター

中に踏込んだ勇者やアイテムを、一瞬にしてダンジョン内の別の場所に運ぶ魔法のフィールドである。

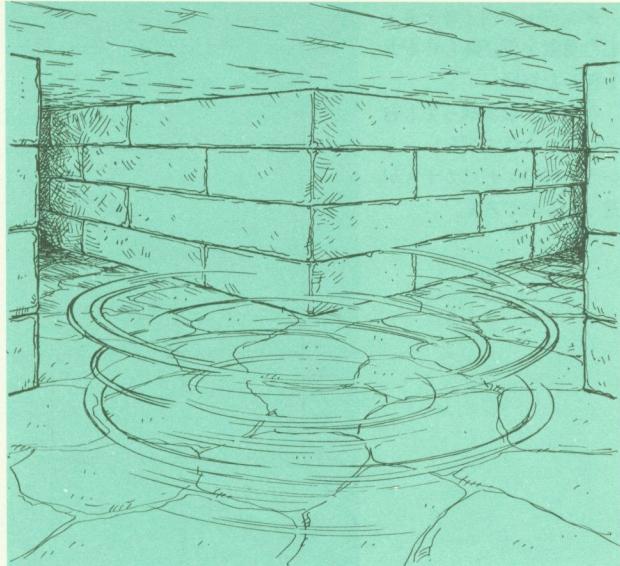
気付かぬうちに作動している場合もあるので注意が必要だ。



## マジックスピナー

魔法の力によって周囲との連続性を歪められている空間である。

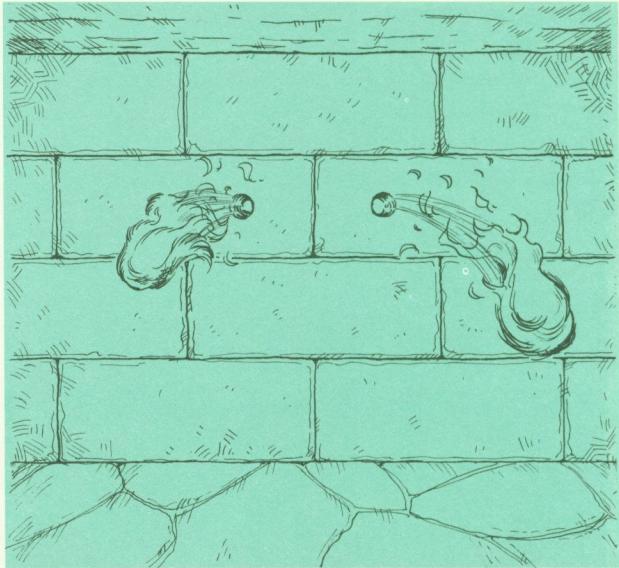
中に投げ込まれた物や呪文を別の方向へ弾き飛ばしたり、勇者の身体を回転させてしまったりする。



## 発射装置

火炎球、毒、雷撃、短剣などを打ち出してくる仕掛けである。壁に埋め込まれているため、よく見ないと発見できない場合もある。

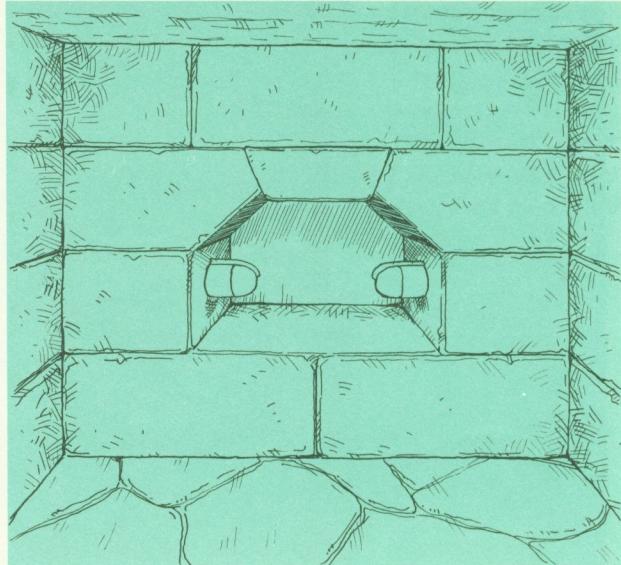
非常に危険な罠であるが、使いようによっては勇者の武器となるだろう。



## ヴィーの祭壇

ダンジョン内で命を落とした勇者を再び蘇らせる力を秘めた祭壇。

勇者など幾度蘇っても自分にかなうはずがない、という自信のもとにカオスが造ったものである。





## 呪文

古来より、魔法に携わる者は宇宙全体を支配する法則を追及し続けてきた。壮大な宇宙の真の姿はどうい人知の及ぶどころではないが、いくつかの基本的なシンボルと法則は発見されている。

呪文はそれに乗っ取って魔法の力を引き出すための手段である。ここで肝心なのが正しいシンボルの組合せと充分なマナである。その2つさえ揃えれば、勇者は魔法の加護を得られるであろう。

## 魔法のシンボル

宇宙を構成する(と考えられる)力を司るシンボルは、その性質からパワー、エレメント、フォーム、クラス/アライメントの4グループに分けられる。

魔法の力を引出すためには、これらのシンボルを正しく組合せた呪文を唱えなければならない。ただし最初のシンボルはパワーシンボルで、これは呪文の威力を抑制したり増幅したりするためのものである。また、呪文に消費されるマナの総量もこのシンボルによって決定される。いたずらにマナを消費せず、適切なパワーシンボルを用いるのが眞の賢者と言えるだろう。

呪文の働きはエレメント以降のシンボルによって決定されるが、全ての組合せが意味を持つわけではない。

1

2

3

4

5

## 僧侶の呪文

僧侶の呪文は聖なる力の守護と新たな活力を与えてくれる。これなくして勇者が危険なダンジョンの中で生きてゆくのは不可能と言っても良いだろう。

- 田 ..... 秘薬モンを作り出す呪文。秘薬モンは勇者のスタミナを回復してくれる。長い戦闘を戦い抜いて疲労した勇者は、睡眠を取る前にこの薬を飲んでおいた方が良いだろう。
- 田 エ ..... 勇者の回りに魔法のフィールドを発生させる呪文。このフィールドの中では、敵の唱えた呪文の威力は抑制される。魔法を操る敵と戦う前に唱えておくと良い。
- 田 ハ ..... 秘薬ヤーを作り出す呪文。秘薬ヤーを飲めば勇者の体は魔法の力に満たされ、敵の武器や牙に対する防御力が増す。前面で戦う勇者には助けとなるはずである。
- 田 ハ ピ ..... 秘薬デインを作り出す呪文。秘薬デインは一時的に知恵を増す働きを持っている。マナの回復を急ぎたい場合に飲んでおけば、ある程度の効果が期待できるだろう。
- 田 ハ 士 ..... 秘薬ネタを作り出す呪文。薬は一時的に生命力を増してくれるだろう。肉体的な強靭さや高い治癒能力が必要とされる場面に飲んでおくと良い。
- ≈ ..... 秘薬ヴィーを作り出す呪文。秘薬ヴィーは戦闘で傷ついた勇者の体を癒してくれる。緊急に必要となる場合が多いので、常にフラスコの中に準備しておくようにしたい。
- ≈ ハ ..... 対ヴェン秘薬を作り出す呪文。この薬は体内の毒を中和する働きを持っている。毒を受けた勇者には、一刻も早くこの秘薬を飲ませなくてはならないだろう。
- ハ ハ ハ ..... 秘薬ロスを作り出す呪文。秘薬ロスを飲めば一時的に機敏さが増す。強敵と戦う場合に前列の勇者に飲ませておく

と良いだろう。

- ヴ ク × ..... 秘薬クーを作り出す呪文。秘薬クーを服用すれば一時的に勇者の強さが増す。激しい格闘戦に臨む場合や、重すぎる荷物を運ぶ場合に役に立ってくれる。
- ヴ ク タ ..... この呪文を唱えれば勇者は火炎防御のシールドに包まれる。炎から受けるダメージがかなり軽減されるはずである。強力なシールドが必要な場合は複数回唱えると良いだろう。
- ウ エ ヲ ..... 閻を生み出す呪文である。この呪文を唱えれば勇者の周囲が暗くなるのがわかるだろう。暗闇の中ではあなたの視界と同様、モンスターの視界も奪われるはずだ。
- ♪ ク \* ..... 秘薬イーを作り出す呪文。秘薬イーはマナを回復してくれる。持っていればいざという場合に安心かも知れないが、必ずしも必要なものではない。
- ハ ツ × ..... 魔法の巻物の上に、モンスターのいる位置を示す印を浮かび上がらせる呪文。敵と遭遇しては危険な状態に置かれている場合には大いに役に立ってくれるであろう。
- ハ ツ ウ ..... 隠されたダンジョンの仕掛けを魔法の巻物の上に示してくれる呪文。幻の壁に隠された部屋を捜す場合などに大変役に立つ。
- ハ ツ ベ ..... 魔法の巻物の上に敵の発した魔法の力を示してくれる呪文である。飛んでくる、火炎球や毒の位置を知れば危険を避けるのに役立つだろう。
- ♪ エ タ ..... 唱えた時点で、魔法の巻物に表示される位置を固定してしまう呪文である。特定の場所で何が起こっているかを離れた位置で知るのに役立つだろう。

## 魔術師の呪文

魔術師の呪文の多くは爆発的な力を解放する。敵を滅ぼす力になると同時に、使い方を誤れば自分自身にも危険が及ぶものである。技に溺れるのは慎まねばならない。

- 田 亜 ゆ ..... 勇者の通った後に魔法の足跡を残す呪文である。複雑なダンジョンを探索する場合には大いに役に立ってくれるはずである。
- 々 フ ..... 毒の霧を生み出す呪文である。この霧の中に入ったものは徐々に毒に蝕まれてゆくだろう。ただし、毒を全く受け付けないモンスターもかなり多い。
- 々 チ ミ ..... 勇者に魔法の視力を与えてくれる呪文である。唱えればダンジョンの壁も空気のように透き通るだろう。しかし、魔法の巻物が手に入ってしまえば必要のない呪文である。
- 々 チ ヲ ..... 勇者の姿を敵の目から隠してくれる呪文である。闇に包まれたあなたに気付かないモンスターは攻撃を仕掛けてこないだろう。
- 々 ハ ミ ..... 雷を呼ぶ呪文である。ほとばしる稲妻は敵にかなりのダメージを与えるだろう。炎に強い敵を攻撃する場合に特に有効な呪文である。
- 々 ハ ミ ..... 闇を追払い周囲を光で満たす呪文である。この呪文を唱えれば、暗いダンジョンの中も真昼のごとき明るさで照らし出されるだろう。
- ハ ..... 宙に魔法の灯を漂わせる呪文。魔術師として最初に訓練を積む初步的な魔法であるが、その簡便さのため経験を積んだ魔術師も好んで使うようである。
- ハ ハ ..... 激しい炎の持つ力を凝縮して敵に投げかける呪文。魔術師が最も好んで用いる呪文の1つである。ほとんどの敵に

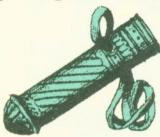
対して大きな効果があるだろう。

- ◎ ✕ ..... 敵に毒を浴びせかける呪文である。呪文を受けた敵は体内を巡る毒に苦しめられるだろう。魔術師の呪文の中でも最も闇の力に近いものかもしれない。
- ◎ ハ ..... この世のものではない敵に対してダメージを与える呪文である。エレメンタルなどを攻撃するための現在知られている唯一の呪文である。
- ◎ ☀ ..... 屏を開くための呪文である。しかしダンジョンの屏は村人の家の戸とはわけが違う。必ずしもこの呪文が通用するとは限らないだろう。
- ◎ ✕ ..... フラスコの中に毒の力を封じ込める呪文である。できあがった秘薬ヴェンを敵に投げ付ければ、「・・、 ✕ 」を唱えたのと同じ効果があるだろう。
- ◎ 田 \* ..... グレイロードが力の玉を解放するために研究していた呪文。限られた者のみが知る呪文で、まさに魔術師の最奥儀と言えるだろう。



第3章

# MAPS & HINTS



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10

FRANCOFORTI AD MOENVM  
TYPIS IOANNIS WECHELI, SVMTIBVS VERO THEODORI  
DE BRY ANNO CI D XC.  
VENALES REPERIVNTVR IN OFFICINA SIGISMUNDI FEIRABENDII

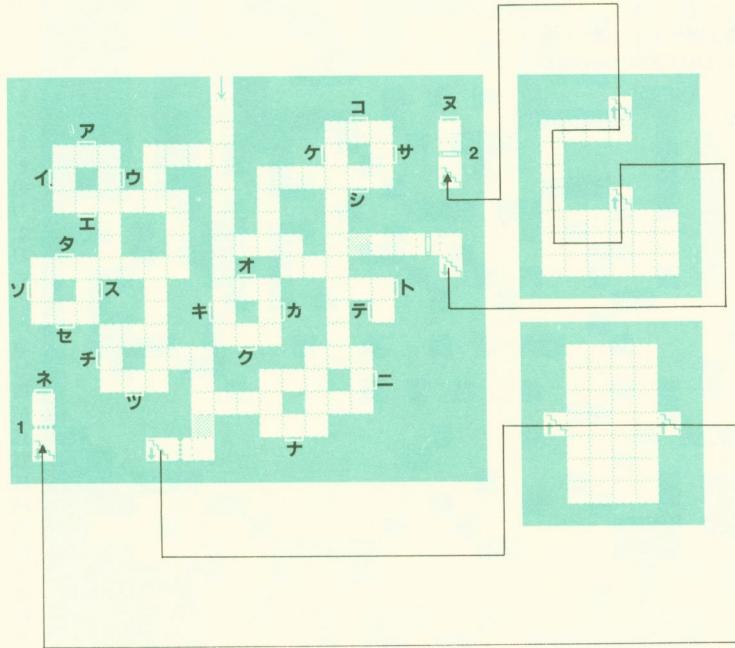
## 牢獄

### [勇者]

ア —— エアヴィング AIRWING  
イ —— アロック AROC  
ウ —— タイロン TALON  
エ —— レタ LETA  
オ —— デーマ DEMA  
カ —— アルゴー ALGOR  
キ —— トードロッド TOADROT  
ク —— ベン VEN  
ケ —— マンティア MANTIA  
コ —— ナットウ GNATU  
サ —— スローガー SLOGAR  
シ —— スティング STING  
ス —— スケラース KEALAR  
セ —— デス DETH  
ソ —— ネクロ NECRO  
タ —— ブラーグ PLAGUE  
チ —— トゥンダ TUNDA  
ツ —— ラーナ LANA  
テ —— ブズ BUZZZZZ  
ト —— ペタル PETAL  
ナ —— イツア ITZA  
ニ —— ツーラ TULA  
ヌ —— カザイ KAZAI  
ネ —— ロー LOR

### [HINT]

1 —— KAZAI と靈(アンデッド)族の勇者のうちい  
ずれかを生返せると閉じてしまう扉  
2 —— LOR を生返せると閉じてしまう扉



[凡例]

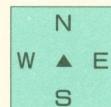
■ = 壁

■ = 鏡

■ = 鉄格子

↑ = 上り階段

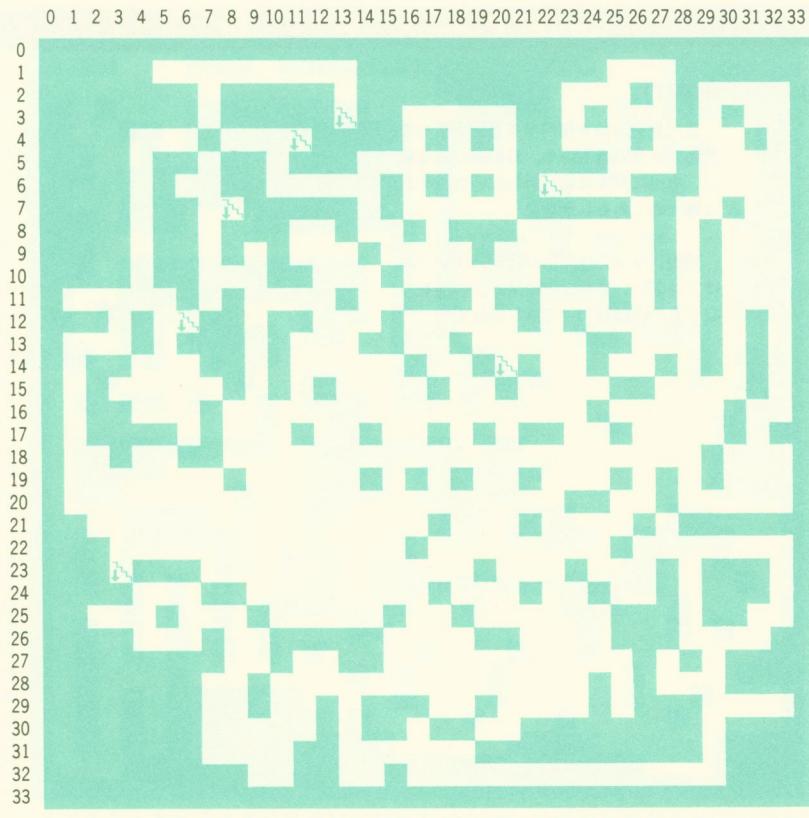
↓ = 下り階段



## Level 1

### [HINT]

ダンジョンの最上階である。激しい戦  
闘をくぐり抜けなければ道はひらけない  
だろう



[凡例]

■ = 壁

△ = 下り階段



## Level 2

### [MAP]

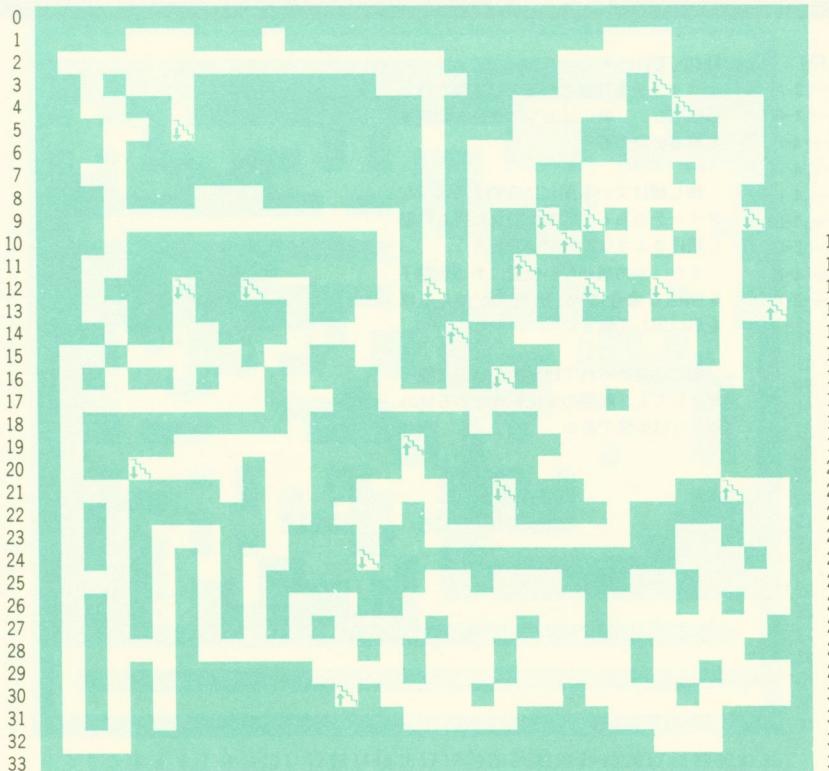
A —— 3-A  
B —— 3-B  
C —— 3-G  
D —— 3-I

### [HINT]

目に見える物を信用すると、かえって惑わされる場合もある。目の前にある物は、本当に見える通りの物なのか。それは確かめてみるしかない

空間は水平方向だけに広がっているわけではない。また、上の階と下の階をつなぐものは階段だけではないはずだ

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33

[凡例]

■ = 壁

▲ = 上り階段

▼ = 下り階段



## Level 3

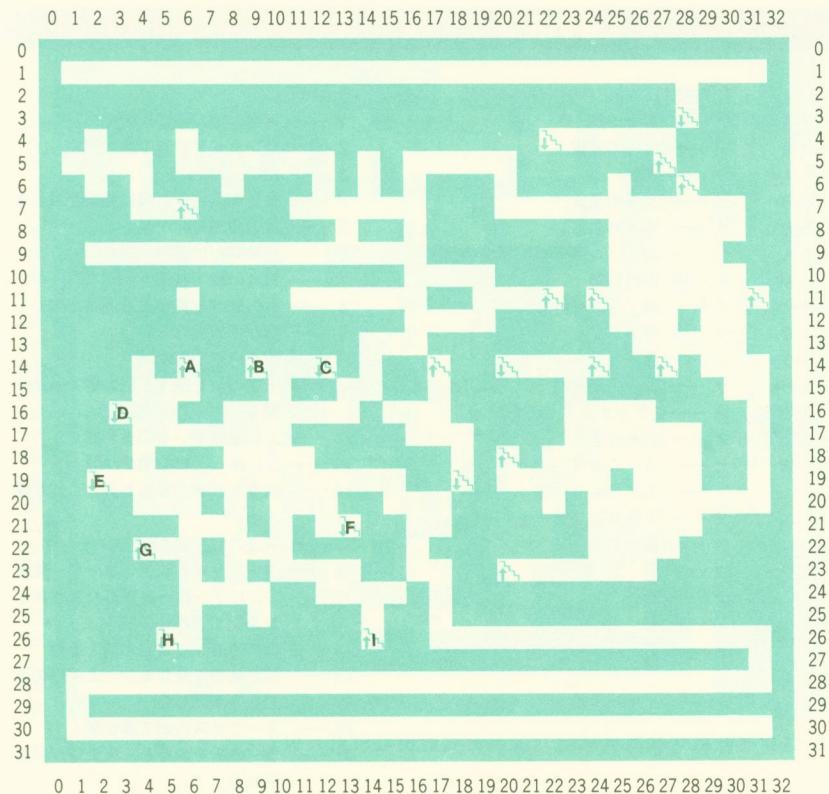
### [MAP]

- A —— 2-A
- B —— 2-B
- C —— 4-F
- D —— 4-H
- E —— 4-I
- F —— 4-L
- G —— 2-C
- H —— 4-N
- I —— 2-D

### [HINT]

- スイッチを作動させるのは人間だけとは限らない。時にはモンスターを利用する事も必要だろう
- 押し続けている間だけ作動するようなスイッチもある。勇者が離れた後も作動し続けるような工夫が必要だろう。
- また、手の届かない位置にある鉄格子を開ける場合に ☩ の呪文が使える事を思い出して欲しい

敵に追詰められて絶望的な状況に陥ったとしても、周囲の変化を確かめる位のゆとりは必要である

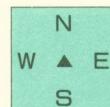


## [凡例]

■ = 壁

↑ = 上り階段

↓ = 下り階段



## Level 4

### [MAP]

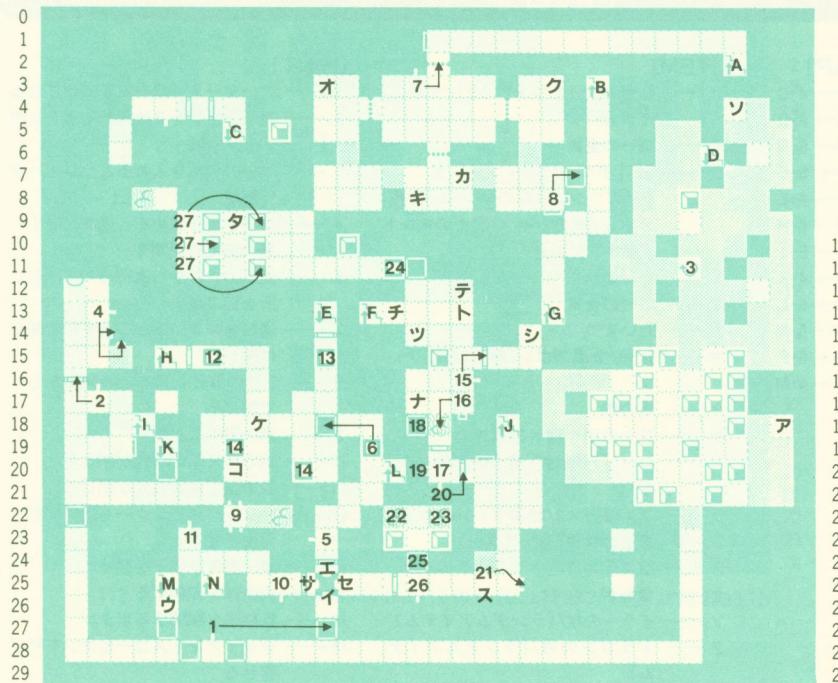
A	—— 3-A	ア —— 黄金の鍵
B	—— 3-B	イ —— ゴーの金貨
C	—— 5-A	ウ —— 卷物
D	—— 5-B	エ —— ゴーの金貨
E	—— 5-E	オ —— 箱 [時の眼]
F	—— 3-K	カ —— 箱 [フル爆弾 × 2 / 黄金の鍵]
G	—— 3-M	キ —— 四角い鍵
H	—— 3-P	ク —— 箱 [力の脚絆]
I	—— 3-R	ケ —— 骨
J	—— 3-S	コ —— 骨
K	—— 5-H	サ —— ゴーの金貨 / (ランダムアイテム)
L	—— 3-T	シ —— (ランダムアイテム)
M	—— 5-L	ス —— ラーの盾
N	—— 3-W	セ —— ゴーの金貨
		ソ —— エメラルドの鍵
		タ —— ドラゴンステーキ
		チ —— 石 × 2
		ツ —— 石
		テ —— 石
		ト —— 石
		ナ —— 石

### [ITEM]

### [HINT]

- 1 —— 黄金の鍵で通路が開く
- 2 —— サファイアの鍵で扉が開く
- 3 —— 180° 回転する
- 4 —— 金貨を入れると棚に品物が現れる
- 5 —— 黄金の鍵で扉が開く
- 6 —— 短時間だけ通路が開く
- 7 —— 四角い鍵で鉄格子が開く
- 8 —— 力の脚絆を見せると通路が開く
- 9 —— 毒が発射される
- 10 —— 黄金の鍵で扉が開く
- 11 —— 十字の鍵を使うと上の階で通路が開く
- 12 —— 上に乗っている間扉が開く
- 13 —— 上に乗っている間扉が開く
- 14 —— 何度か作動させると落とし穴が開く
- 15 —— 黄金の鍵で扉が開く
- 16 —— ボタンを押すとテレポーター発生
- 17 —— ここにテレポートされたスケルトンを倒すと鉄格子開く
- 18 —— ロスの道から来ると消える壁
- 19 —— 何か品物を見せると、上の階の落とし穴が閉じる
- 20 —— ターコイズの鍵で扉が開く
- 21 —— ラーの盾を取ると、火炎球が発射される
- 22 —— テレポート Level 9(8, 14)
- 23 —— テレポート Level 6(8, 29)
- 24 —— 通路開く
- 25 —— 南を向くと通路開く
- 26 —— 黄金の鍵で扉が開く
- 27 —— ドラゴンステーキを置くと落とし穴が閉じる

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33

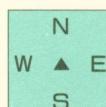


0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33

### [凡例]

- = 壁
- = 幻の壁
- = 仕掛け壁
- = ポタン/魔法の眼
- = レバー
- = 棚
- = メッセージ
- = 泉
- = コイン投入口/鍵穴
- = 火炎球・毒射出口

- = プレッシャー・プレート
- = ピット(落とし穴)
- = 扉
- = 鉄格子
- = マジック・スピナー
- = テレポーター
- △ = 上り階段
- △ = 下り階段



## Level 5

### [MAP]

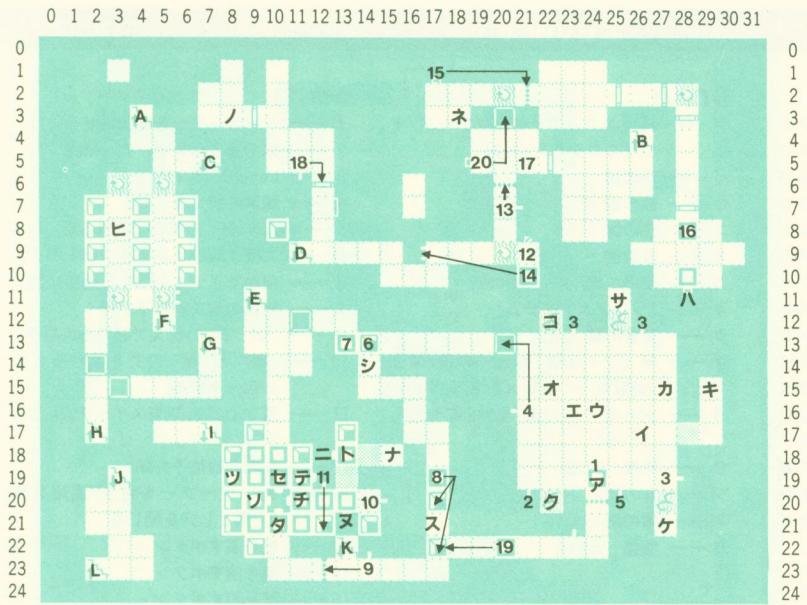
A —— 4-C  
B —— 4-D  
C —— 6-D  
D —— 6-E  
E —— 4-E  
F —— 6-H  
G —— 6-J  
H —— 4-K  
I —— 6-L  
J —— 6-M  
K —— 6-P  
L —— 4-M

### [ITEM]

ア —— 短剣/たいまつ×2/(ランダムアイテム)  
イ —— ゴーの金貨  
ウ —— 箱 [ボロのシャツ/チュニック/ガウン/ボロのパンツ/青色ズボン/絹のシャツ/騎士のマント/皮サンダル]  
エ —— たいまつ  
オ —— ゴーの金貨  
カ —— たいまつ  
キ —— 銀兜/金属ズボン/胴着/金属ブーツ  
ク —— 嵐の剣  
ケ —— 魔法の箱 緑×3/青×1  
コ —— ローブ/羅針盤/魔法の巻物(マップ)  
サ —— フル爆弾×2/秘薬ヴェン×3  
シ —— 魔法の巻物(モンスター)  
ス —— 空フラスコ  
セ —— つるぎ  
ソ —— イラーの杖/(ランダムアイテム)  
タ —— ドラゴンの弓/(ランダムアイテム)  
チ —— コブラの杖/(ランダムアイテム)  
ツ —— ほこ/斧  
テ —— 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  
ト —— ポーバルの剣  
ナ —— 秘薬ヴェン×4/鉄の鍵/(ランダムアイテム)  
ニ —— チーズ/フル爆弾/秘薬ヴェン/稻妻リング/秘薬ヴィー  
ヌ —— フル爆弾/銀の杖/チーズ/皮袋  
ネ —— 箱 [フラスコ/魔法の箱/秘薬ヴィー/ゴーの金貨]  
ノ —— パン×2/水入りフラスコ(最後の食事として現れる)  
ハ —— 緑宝玉  
ヒ —— 防火胴着

### [HINT]

1 —— アーマード・ワームを出現させる  
2 —— ゴーの金貨を2枚入れるとテレポーター解除  
3 —— ゴーの金貨を入れるとテレポータ解除  
4 —— たいまつを収めると通路が開く  
5 —— 鉄の鍵で扉が開く  
6 —— 通路の入口から直行して、閉じた所を踏み越す  
7 —— 通路を開き、落とし穴を短時間だけ閉じる  
8 —— 2つの落とし穴を、時間差をもって閉じる  
9 —— 鉄の鍵で扉が開く  
10 —— 鉄の鍵で落とし穴が閉じる  
11 —— 鉄の鍵で落とし穴が閉じる  
12 —— マジックスピナーを短時間だけ発生させる  
13 —— 鉄の鍵で鉄格子を開く  
14 —— 火炎球を発射する  
15 —— 鉄格子を開閉するボタン  
16 —— ジャイアントスコーピオンを呼び寄せる  
17 —— 緑宝玉を持って前に立つと開く扉  
18 —— 四角い鍵で扉が開く  
19 —— 短時間だけ落とし穴を閉じる  
20 —— 通路を改变するボタン



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

### [凡例]

- = 壁
  - = 幻の壁
  - = 仕掛け壁
  - = ボタン
  - = レバー
  - = 棚
  - = メッセージ
  - = コイン投入
  - = 火炎球／毒薙
  - = ブレッシャー

- = ピット(落とし穴)
  - = 扇
  - △ = 鉄格子
  - ◎ = マジック・スピナーネ
  - ▢ = テレポーター
  - △ = 上り階段
  - △ = 下り階段



## Level 6

### [MAP]

A —— 7-B  
B —— 7-C  
C —— 7-D  
D —— 5-C  
E —— 5-D  
F —— 7-G  
G —— 7-H  
H —— 5-F  
I —— 7-I  
J —— 5-G  
K —— 7-K  
L —— 5-I  
M —— 5-J  
N —— 7-M  
O —— 7-N  
P —— 5-K

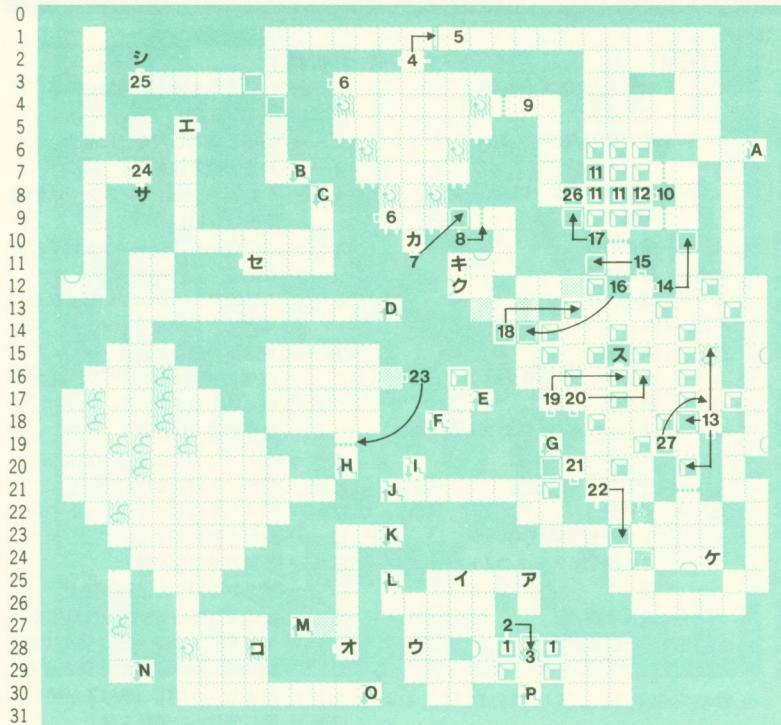
### [ITEM]

ア —— 箱 [スクリマーの肉/チーズ/トウモロコシ/パン×2]  
イ —— 鉄の鍵  
ウ —— 鉄の鍵  
エ —— Bの鍵  
オ —— Bの鍵  
カ —— 暗黒の鍵/ボーバルの剣  
キ —— (ランダムアイテム)  
ク —— 黄金の鍵  
ケ —— 箱 [フル爆弾/ルビーの鍵/魔法の箱/ゴーの金貨×2/秘薬ヴェン]  
コ —— ターコイズの鍵/巻物(宙を飛んでいる)  
サ —— 卷物/Bの鍵  
シ —— Bの鍵  
ス —— 翼の鍵  
セ —— 卷物

### [HINT]

- 1 —— テレポーターを発生させる
- 2 —— 鉄の鍵でテレポーター解除
- 3 —— Level 8(18,17)
- 4 —— 暗黒の鍵で扉が開く
- 5 —— リュックの呪文で破れる扉
- 6 —— スライムデビルを呼び出すボタン
- 7 —— 何かアイテムを置くと通路が開く
- 8 —— 暗黒の鍵で鉄格子が開く
- 9 —— リュックの呪文で破れる鉄格子
- 10 —— フラミンゴの力を見せるとテレポートする
- 11 —— 落とし穴の閉開スイッチ/落とし穴
- 12 —— 周囲の鉄格子を開く
- 13 —— テレポーターを発生/通路を開く/落とし穴を閉じる
- 14 —— 壁を消すボタン
- 15 —— 壁を消すボタン
- 16 —— 壁を消すボタン
- 17 —— 壁を消すボタン
- 18 —— 落とし穴を閉じる
- 19 —— 落とし穴を閉じる
- 20 —— 落とし穴を開く
- 21 —— 壁を消す
- 22 —— 翼の鍵で通路が開く
- 23 —— 鉄格子を開く
- 24 —— しばらく留っているとテレポートされる
- 25 —— Bの鍵を取ると通路が開く
- 26 —— 壁を復元する
- 27 —— 上に乗るとテレポートされる

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32

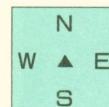


0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32

### [凡例]

- = 壁
- = 幻の壁
- = 仕掛け壁
- = ボタン/魔法の眼
- = レバー
- = 棚
- = メッセージ
- = 泉
- = コイン投入口/鍵穴
- = 火炎球射出口

- = ブレッシャー・プレート
- = ピット(落とし穴)
- = 扉
- = 鉄格子
- = マジック・スピナー
- = テレポーター
- ↑ = 上り階段
- ↓ = 下り階段



## Level 7

### [MAP]

A —— 8-A  
B —— 6-A  
C —— 6-B  
D —— 6-C  
E —— 8-B  
F —— 8-E  
G —— 6-F  
H —— 6-G  
I —— 6-I  
J —— 8-G  
K —— 6-K  
L —— 8-I  
M —— 6-N  
N —— 6-O  
O —— 8-L

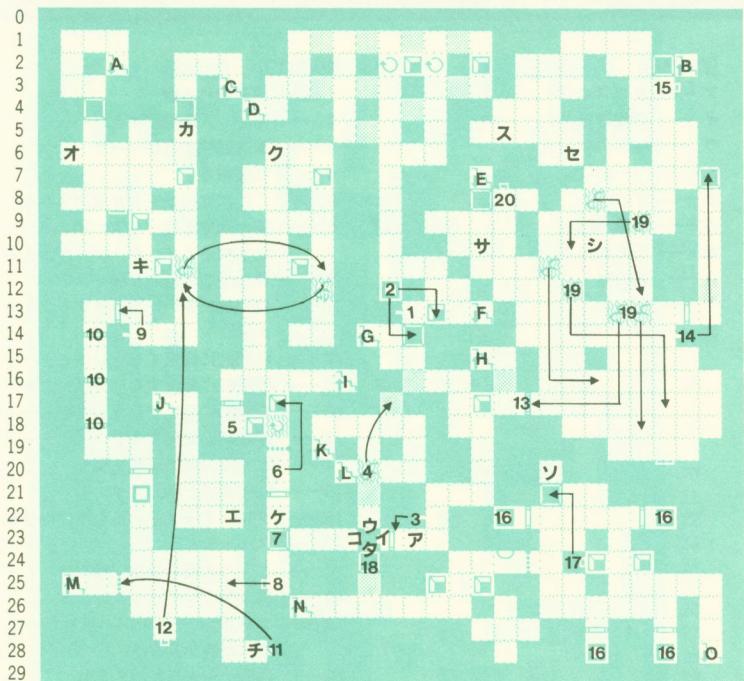
### [ITEM]

ア —— 武道着/武道ズボン/日本刀  
イ —— フル爆弾  
ウ —— 灯の護符/秘薬ヴェン/(ランダムアイテム)  
エ —— 皮袋/チーズ/リング/パン/トウモロコシ  
オ —— 魔法の箱  
カ —— 魔法の箱  
キ —— 魔法の箱  
ク —— チーズ  
ケ —— 黄宝玉  
コ —— 秘薬ヴェン/秘薬クー<sup>1</sup>  
サ —— 鉄の鍵  
シ —— 骨/つの兜/ボロのズボン/ホルター<sup>2</sup>  
ス —— リング  
セ —— 羅針盤  
ソ —— ネタの十字架/巻物  
タ —— フル爆弾/フラスコ/トバーズの鍵  
チ —— フェラル

### [HINT]

- 1 —— たいまつを取ると通路が開き、落とし穴が開く  
2 —— 通路と落とし穴を元に戻す  
3 —— 黄金の鍵で扉を開く  
4 —— テレポーター(モンスターは影響を受けない)  
5 —— ここにいるアントマンを倒すと扉が開く  
6 —— ここアントマンがいなくなると落とし穴が閉じる  
7 —— 黄宝玉を取ると通路が開く  
8 —— 西側の部屋へ  $\text{U} \rightarrow \text{R}$  の呪文を打ち込むボタン  
9 —— 黄金の鍵で扉が開く  
10 ——  $\text{L} \rightarrow \text{E}$  の呪文で扉を破る  
11 —— 鉄格子を開けるレバー  
12 —— ボタンを押すとテレポートする  
13 —— たたき破れる扉  
14 —— 暗黒の鍵で扉が開く  
15 —— ボタンを押すと通路が開く  
16 —— 上に乗っている間だけ作動するスイッチ。ミイラを閉じ込めて扉を閉じる。4つ全てを作動させると落とし穴が閉じ、鉄格子が開く。  
17 —— 隠し部屋への通路を開く  
18 —— 定期的に消失する壁  
19 —— 断続的に発生するテレポーター  
20 —— 壁を消す

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



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

### [凡例]

- = 壁
- = 幻の壁
- = 仕掛け壁
- = ボタン
- = レバー
- = 棚
- = メッセージ
- = 泉
- = 鍵穴
- = ブレッシャー・プレート

- = ピット (落とし穴)
- = 屏
- = 鉄格子
- = マジック・スピナー
- = テレポーター
- △ = 上り階段
- △ = 下り階段



## Level 8

### [MAP]

A —— 7-A  
B —— 7-E  
C —— 9-A  
D —— 9-C  
E —— 7-F  
F —— 9-D  
G —— 7-J  
H —— 9-E  
I —— 7-L  
J —— 9-H  
K —— 9-I  
L —— 7-O

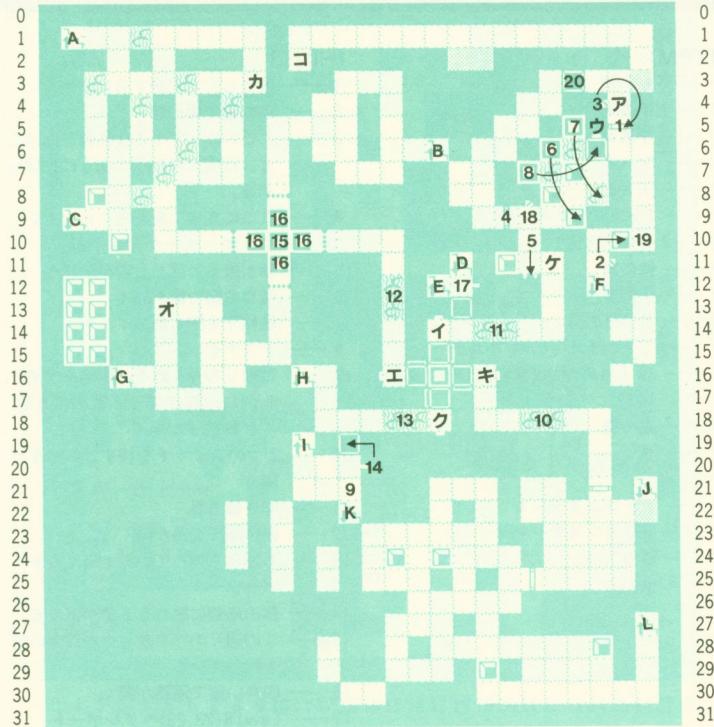
### [ITEM]

ア —— クロスボウ  
イ —— 毒投げ矢×3  
ウ —— 暗黒のマント  
エ —— ユーの杖  
オ —— すね肉  
カ —— 上着/長衣  
キ —— 恐怖の角笛  
ク —— 間の剣  
ケ —— 石  
コ —— 魔法の箱

### [HINT]

1 —— 叩き破れる扉  
2 —— 落とし穴を開閉するレバー  
3 —— 扉を開閉するレバー  
4 —— 叩き破る  
5 —— ここに立つと短剣が発射される  
6 —— 物が乗ると落とし穴が閉じる  
7 —— 物が乗るとテレポーターが消える  
8 —— 物が乗ると通路が開く  
9 —— 物や呪文をテレポートするフィード  
10 —— 断続的に発生するテレポーター  
11 —— 断続的に発生するテレポーター  
12 —— 断続的に発生するテレポーター  
13 —— 断続的に発生するテレポーター  
14 —— どくろの鍵で通路を開く  
15 —— 四方の扉を開くスイッチ  
16 —— グレーターイトウを呼び寄せるスイッチ  
17 —— どくろの鍵で通路が開く  
18 —— 扉を開くレバー  
19 —— テレポーターの出口(テレポートされた物が集まる)  
20 —— 西側から来ると消える壁

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



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

### [凡例]

- |                 |               |
|-----------------|---------------|
| ■ = 壁           | ■ = ピット(落とし穴) |
| ▲ = 幻の壁         | □ = 扉         |
| ■ = 仕掛け壁        | △ = 鉄格子       |
| ■ = レバー         | ◎ = テレポーター    |
| ■ = 棚           | △ = 上り階段      |
| ■ = メッセージ       | △ = 下り階段      |
| ■ = 泉           |               |
| ■ = 鍵穴          |               |
| ■ = 短剣発射口       |               |
| □ = ブレッシャー・プレート |               |



## Level 9

### [MAP]

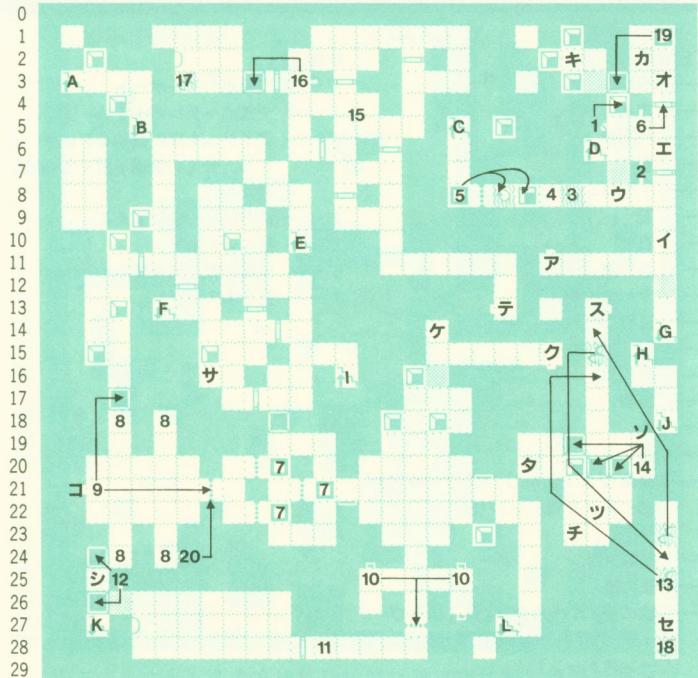
A	8-C	ア	鉄の鍵
B	10-A	イ	手裏剣
C	8-D	ウ	手裏剣
D	8-F	エ	矢×2
E	8-H	オ	矢×3
F	10-B	カ	(ランダムアイテム)
G	10-C	キ	デックス兜
H	8-J	ク	鉄の鍵
I	8-K	ケ	小型盾
J	10-D	コ	首斬りの斧
K	10-E	サ	ファルチオンの剣/ホルター
L	10-F	シ	箱 [虫めがね/巻物/ゴーの金貨 ×3]
		ス	鉄の鍵
		セ	杖
		ソ	石
		タ	ドラゴンステーキ
		チ	ドラゴンステーキ
		ツ	緑のズボン/ダブレット
		テ	鉄の鍵

### [ITEM]

### [HINT]

- 1 —— 落とし穴を開閉するレバー
- 2 —— 鉄の鍵で扉が開く
- 3 —— ここに向って小さな品物を投げると、西側の鉄格子の向うに投げ込む。
- 4 —— ここに立って東を向くと、マジックスピナーが発生する
- 5 —— 物が乗ると落とし穴が閉じる
- 6 —— 暗黒の鍵で扉が開く
- 7 —— 鉄格子を閉じるスイッチ
- 8 —— デスナイト
- 9 —— 首斬りの斧を取ると鉄格子が閉じ、北側に通路が開く。他の物を置くと鉄格子が開く
- 10 —— 2つのスイッチを押すと鉄格子が開く
- 11 —— 叩き破る扉
- 12 —— 鉄の鍵で通路が開く
- 13 —— しばらく待っていると消えるテレビーター
- 14 —— 顔の彫刻に触ると壁が消える
- 15 —— この辺りのベクサークが四角い鍵を持っている
- 16 —— 四角い鍵で通路が開く
- 17 —— Level 8(23, 23)へテレポート
- 18 —— Level 8( 6, 16)へテレポート
- 19 —— 通路を開く
- 20 —— 鉄格子を開くボタン

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



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

9

### [凡例]

- = 壁
- = 幻の壁
- = 仕掛け壁
- = ボタン
- = レバー
- = 棚
- = メッセージ
- = 泉
- = 鍵穴
- = ブレッシャー・プレート

- = ピット(落とし穴)
- = 屏
- △ = 鉄格子
- ◎ = マジック・スピナー
- = テレポーター
- ↑ = 上り階段
- ↓ = 下り階段



## Level 10

### [MAP]

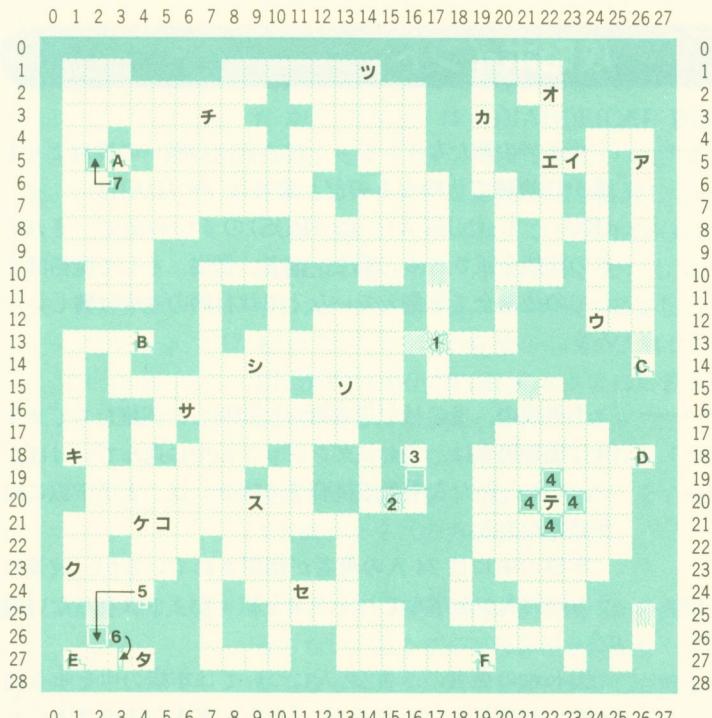
A —— 9-B  
B —— 9-F  
C —— 9-G  
D —— 9-J  
E —— 9-K  
F —— 9-L

### [ITEM]

ア —— 玉石  
イ —— 皮チョッキ  
ウ —— 投石器  
エ —— 石  
オ —— ドラゴンの弓  
カ —— 石  
キ —— 石  
ク —— 鉄の鍵  
ケ —— ラピエの剣  
ツ —— 玉石  
サ —— 石  
シ —— 石  
ス —— 玉石  
セ —— 骨  
ソ —— 骨  
タ —— 秘薬ヴェン×4/フル爆弾×4/魔  
法の箱×2/毒矢×2/(ランダムア  
イテム)  
チ —— 皮製ズボン  
ツ —— 鉄の鍵  
テ —— 鉄の鍵/ゴーの金貨/箱〔秘薬ヴ  
イー/カリスタの王冠/すね肉/ム  
ーンストーン〕

### [HINT]

1 —— 交差点ヘテレポート  
2 —— 交差点ヘテレポート  
3 —— アイテムを床に置くと通路が  
開く  
4 —— 後方にある壁は消える  
5 —— 壁を消すボタン  
6 —— 暗黒の鍵で扉が開く  
7 —— 壁を消すボタン



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

## [凡例]

- = 壁
- = 幻の壁
- = 仕掛け壁
- = ボタン
- = メッセージ
- = 鍵穴
- = 扉
- = テレポーター
- = 上り階段



## 攻略ポイント|ここをこう攻めろ!!

### ●ダンジョン .....

カオスの新たなダンジョンは、前回の戦いの舞台よりも遥かに複雑で危険なものだ。勇者は△(DAIN)、×(KU)、士(NETA)、○(ROS)の4つの道で、それぞれの技能を試される。戦士、忍者、僧侶、そして魔術師としての技能全てを備えていなくては目的の達成は難しいだろう。

### ●牢獄 .....

1年前の、炎の杖を巡る戦いに勝利した英雄たちでカオスに挑む場合は、すぐにダンジョンの中に進んでいい。しかし新たな勇者で挑戦する場合には、まず牢獄に向う必要がある。

牢獄の中には24人の勇者が幽閉されているが、彼等のうちの何人かを選んでパーティを組まなくてはならないのだ。

囚われの勇者のうち22人については牢獄の中を歩き回っていれば見つけられるが、LORとKAZAIの2人についてはそう簡単にはいかない。

彼等をパーティに加えたい場合には、ミイラやロックパイルがさまよう部屋を通り抜けなくてはならない。したがって、まず他の勇者を生返らせて戦闘を行う必要があるわけだ。ただし、彼等を閉じ込めた鏡の前には扉があり、特定の勇者を生返せてしまうとそれが閉じてしまうので注意しなければならない。

KAZAIの前の扉はLORを生返らせると閉じ、LORの前の扉はKAZAIを生返せると閉じる。また、LORの前にある扉はアンデッドに属する4人の勇者のうち、いずれかを生返せた場合にも閉じてしまう。

LORとアンデッドの勇者を同じパーティに加えたい場合には、LORを先に生返せねばよいだろう。

勇者を生返せたら、ディスクにセーブした後「終了」を選択して、新たな冒險の準備を行って欲しい。

## ● ダンジョンの概略…

ダンジョンはある地点で4つの道に分岐し、Level 4で再び合流する。合流地点にはLevel 3へ続く階段があるのだが、ここには「DIABOLICAL DEMON DIRECTOR」とメッセージが刻まれている。「この上に悪魔の長であるカオスがいる」と勇者を挑発しているわけだ。

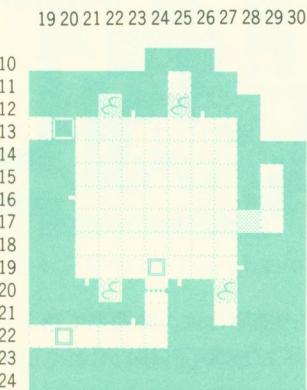
4つのコーバムは、この「DIABOLICAL DEMON DIRECTOR」のエリアにある。ただし全てのコーバムを手に入れるためには、4つの道で必要なアイテムを集めておかなくてはならない。ただ単に「DIABOLICAL DEMON DIRECTOR」のエリアにたどり着いただけでは、道を制覇したとは言えないのだ。

コーバムを手に入れた後は、それを「フル・ヤ」の穴に投込んで破壊しなくてはならない。全てのコーバムを破壊した時、カオスの力も尽きるのである。

## ● 4つの道への入口…

勇者は4つの道を選ぶ前に幾つかの部屋を通らなければならぬ。ここで必要な装備を整えなくては先の戦いが苦しくなるだろう。何事も最初が肝心である。

### ■ 始まりの場所 [Level 5 area S-1]



ダンジョンの中にテレポートされた勇者は、何の灯りもない広い部屋に投げ出される。この部屋の中には3匹のアーマードワームがいるので、まずこれを倒さなければなら

ない。最初に手に入る武器は短剣だけなので、呪文を使った方が効率的だろう。

武器で戦う場合には、東側にある隠し部屋に入って防具を装備してからにして欲しい。また、フラスコを持っていないので毒を受けないように気を付けなくてはならない。

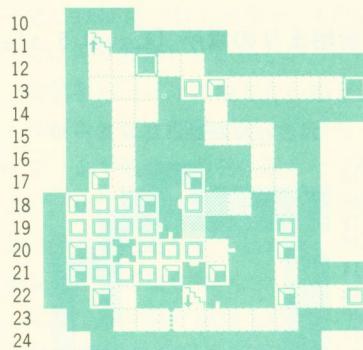
アーマードワームを掃討したら、落ちている金貨を使って自分の好きなアイテムを手に入れて欲しい。羅針盤と魔法の巻物は重要なアイテムなので取っておくべきだろう。

また、たいまつを拾って部屋の西側にあるスタンドに収めると隠されていた通路が開く。この通路を進めば、さらに多くのアイテムが手に入るだろう。

なお、南側にある鉄格子の前のプレッシャープレートには注意が必要である。これを作動させると新たなアーマードワームが出現してしまう。

### ■落とし穴の宝物庫 [Level 5 area S-2]

7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20



この部屋には、時間差で落とし穴を開くプレッシャープレートが数多く仕掛けられている。ゆっくり立止まってアイテムを物色していたのではたちまち階下に突落とされる破目になるだろう。狙いを定めてアイテムをつかみ取り、すぐに移動するようにしなくてはならない。

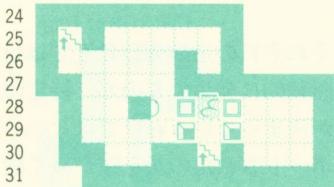
アイテムは数多く存在しているが、フラスコだけは絶対に手に入れておきたい、さもないと先々の戦いがかなり苦

しくなるだろう。武器としてはボーパルの剣や斧などを手に入れたいところである。

この部屋には4つの道を通った後でもう一度戻って来て欲しい。中央の棚に新たなアイテムを発見できるはずである。

### ■道の接続点へ [Level 6 S-3]

14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26



階段を降りてこの部屋に入った場合には、西側に進んで欲しい。部屋の東側には特に重要なものはないからだ。

壁に刻まれたメッセージの東西にはプレッシャープレートが仕掛けられているが、どちらか一方でも作動させるとテレポーターが発生する。この中に踏込めば勇者は4つの道の入口まで飛ばされるだろう。

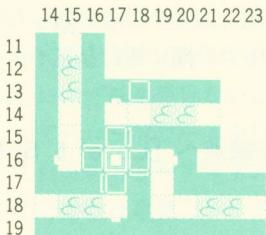
テレポーターを解除するには、西側のプレッシャープレートの北にある鍵穴に鉄の鍵を差込めば良い。上の部屋で取り残したアイテムがある場合には、鉄の鍵を1つ使っても戻る価値はあるだろう。

また、泉の水を補給しておくのも忘れないで欲しい。

### ■4つの分かれ道 [Level 8 S-4]

△(デイン)、×(クー)、+ (ネタ)、○(ロス)の4つの道が交わる重要地点である。

いずれかの方向に踏出せば、壁は帰り道を閉ざしてしまうだろう。閉じてしまった壁はヴィーの祭壇に置かれているアイテムを元に戻せば再び開くが、後戻りできないという覚悟で道を選んで欲しい。



それぞれの道の入口付近では目に見えないテレポーターが断続的に発生するので、特定の道を進んでもたどり着く先が決まっているわけではない。落着いて自分がどこにテレポートされたのかを確かめて欲しい。

なお、ここで分れた4つの道は、Level 4の「DIABOLICAL DEMON DIRECTOR」エリアへ続く階段の前で再び合流する。

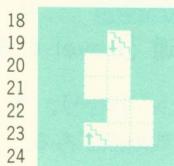
#### ● ✕ (KUの道)……

KUの道では戦士の技量が必要とされる。魔法偏重のパーティは少々苦労しなくてはならないだろう。

[Level 8 S-4] から最初に入るのは [Level 8 KU-4] エリアになる。

#### ■ [Level 5 KU-1] ジャイアント・スコーピオンの部屋

0 1 2 3 4 5

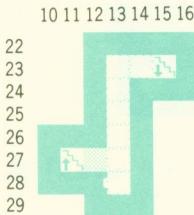


KUの道にある最後の部屋である。巨大な毒蠍、ジャイアント・スコーピオンが徘徊している。おそらく階段を昇ってすぐの位置で遭遇するだろうが、ここには魔法やアイ

テムに反応するテレポーターが張られているので厄介だ。戦闘を行う位置を変えない限り魔法による攻撃が効果を上げないので覚悟して欲しい。

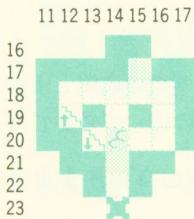
倒した後にはジャイアント・スコーピオンの体に突き刺さった鉄棒が手に入る。過去に激しい戦闘があったのだろうか。

#### ■ [Level 6 KU-2] 隠された通路



上の階への通路が隠された通路だ。KU の道に入ってすぐ、ここにテレポートされる可能性があるが、その時点で階段を昇ってはいけない。下の階であるアイテムを手に入れなければならないからだ。

#### ■ [Level 7 KU-3] アントマンの巣

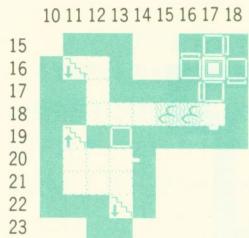


数え切れない程のアントマンがひしめきあう部屋である。[Level 6 KU-2] から階段を降りて来た場合には、魔法を使って戦闘を行えば、あまり苦労せずに勝てるだろう。しかし階段を昇ってこの部屋に入った場合には、目に見

えないテレポーターによって魔法が無力化されてしまう。地道に武器で戦闘を行うしかないわけだ。これも戦士を象徴するKUの道の試練である。

この部屋の南側には、アイテムを収めた隠し部屋がある。必要があれば取っておくと良いだろう。

### ■ [Level 8 KU-4] KUの道への入口



KUの道に入って最初に来るエリアである。通路には2つのテレポーターが仕掛けられている。

このテレポーターは断続的に発生するので行先は通過するタイミング次第である。次の3つのうち、自分がどこにテレポートされたのかを確認して欲しい。

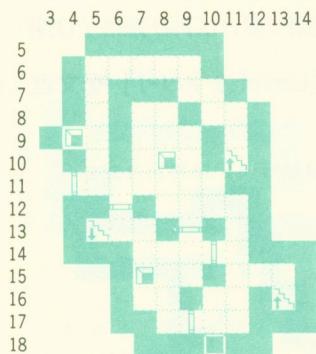
- ①テレポートされない
- ②[Level 6 KU-2]
- ③[Level 7 KU-7]

なお、このエリアの北側と南側の間にある通路を開くためには「どくろの鍵」が必要である。

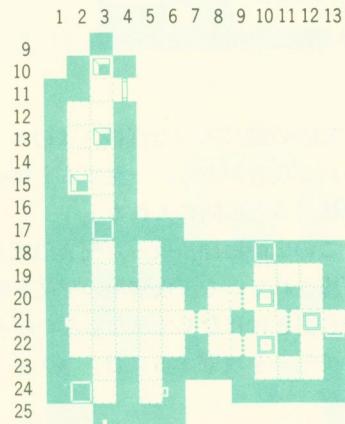
### ■ [Level 9 KU-5] さまよう死者の部屋

数多くのミイラが徘徊する部屋である。しかしまナに余裕があれば特に苦戦する心配はないだろう。

上の階への階段がある以外は特に重要な意味のない部屋である。何箇所か扉が設置されているが、いずれも叩き破れる。



■ [Level 9 KU-6] 首斬りの斧の間



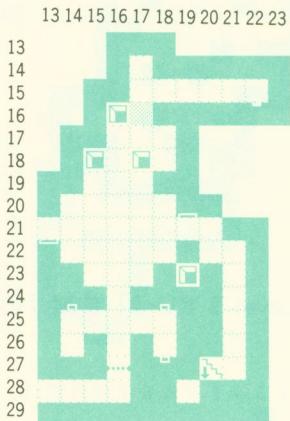
西側の棚に「首斬りの斧」という強力な武器が収められている。これはぜひとも手に入れておいて欲しい。

ただし不用意にこの斧に手を出せば、部屋に閉じ込められて4人のデスナイトと同時に相手にするはめになる。デスナイトを1人ずつおびき出して闘うくらいの慎重さは必要だろう。部屋の東側にプレッシャープレートで開閉可能な鉄格子があるので、これを有効に利用すれば闕いは比較

的樂になるはずである。

「首斬りの斧」を取った後、代わりに何か適當なアイテムを棚に置けば再び鉄格子は開く。

### ■ [Level 9 KU-7] 呪文返しの広間



KU の道に入った直後、このエリアの北側にテレポートされる場合がある。一見すると袋小路に見えるが、幻の壁を抜けると広間に入る。

この広間には、放った呪文の威力を逆戻りさせる仕掛けが施されている。攻撃用の呪文を唱える場合には、敵を充分に引き付けなくてはならないだろう。ここで遭遇するマンチャーヤを攻撃するには、**△ ×** の呪文がもっとも効果的だ。

[Level 9 KU-8] のエリアへ入るには、広間の北側にある壁のボタンを 2 つ押さなくてはならない。ボタンの前にはモン・ベクサークが立ちはだかっている場合が多いが、**↔ ×** の呪文を唱えれば逃げて行くだろう。

また、通路の奥、南側の壁にあるボタンを押すとデスマイトが出現する。戦闘に自信があれば腕試しをしてみるのも悪くないかもしれない……。

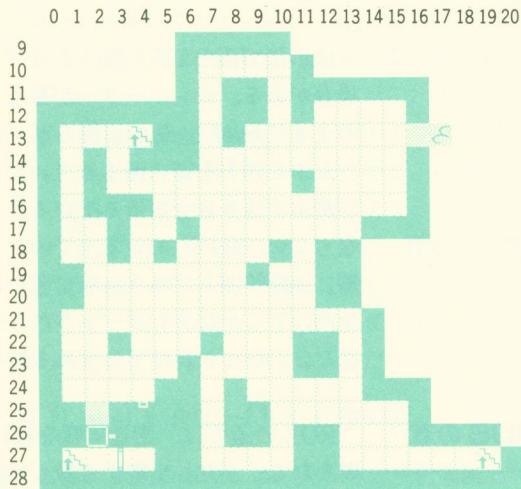
## ■ [Level 9 KU-8] 魔術師の部屋



このエリアの前にある扉は武器を使えば簡単に叩き破れる。ただし、部屋の中には多数のモン・ベクサークが待ち構えているので戦闘の準備を怠ってはならない。

なにぶん敵の数が多いので苦戦するだろうが、モン・ベクサークを倒せば食料や鍵などのアイテムが手に入る。なんとか頑張って全滅させて欲しい。

## ■ [Level 10 KU-9] KU の道最強の敵



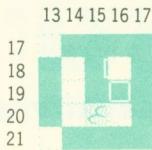
この広い部屋には、1頭の凶悪なレッドドラゴンが放されている。これを倒さなくてはKUの道を制した事には

ならない。まさに戦士の道にふさわしい課題と言えるだろう。

正面からレッドドラゴンに挑むのはリスクが大きいので、「魔法の箱」や「時の眼」などのアイテムを使って動きを止めると良い。 $\therefore \times$  の呪文を続けざまに唱えれば、かなりのダメージを与えられるはずである。時間凍結のアイテムを持っていない場合には、狭い通路に誘導した上で $\therefore \times$  を唱える手段もある。

なお、このエリアの南側には「魔法の箱」と「秘薬ヴェン」が隠された部屋があるので、ドラゴンと闘う前に手に入れておけば役立ってくれるだろう。

### ■ [Level 10 KU-10] 装備剝奪



上の階で落とし穴に落ちたりすると、このエリアに入る場合がある。テレポーターが見える場合には、踏込めばそのまま(Level 8 S-4)に戻る事ができるだろう。

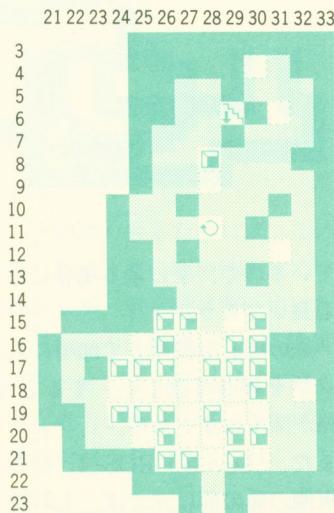
しかし四方を壁に囲まれていた場合には、壁のメッセージが示す通り自分が持っているアイテムを手放さなくてはならない。所持している全てのアイテムを床に置くと、南側に通路が開くだろう。床に置かれたアイテムはダンジョン内のどこかにテレポートされるが、消えてしまうわけではない。いつか再び手に入れる機会も巡ってくるだろう。

### ● ゆ (ROS の道)

ROS の道では、素速く物を投げるなど忍者の技能が必要となる。また、出現する敵も強敵が多いので苦戦は必至だ。

最初に入るのは [Level 8 KU-4] エリアである。

## ■ [Level 4 ROS-1] 幻の壁の間



ROS の道最後の大広間。この広間の北側にある「エメラルドの鍵」を取る事が、ROS の道の最も大きな課題である。

この部屋の番人は数匹のレッド・ドラゴンだ。幻の壁によって見とおしが悪くなっているので、慎重に行動しないと、突然炎を浴びせられる危険がある。

∴ × の呪文を準備した上で、羅針盤や魔法の巻物で位置を確かめながら行動して欲しい。

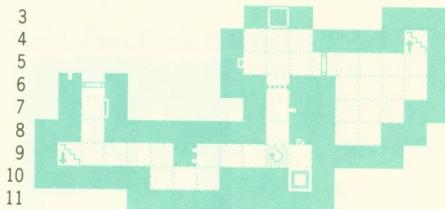
ここで「黄金の鍵」を手に入れておくと、この広間の先にある通路でアイテムが手に入るだろう。

## ■ [Level 5 ROS-2] 火炎球の罠

このエリアの南側には、火炎球の発射装置とマジックスピナーの発生装置が仕掛けられている。プレッシャーブレートに乗って、即座に北側の壁のレバーを引けば、発射された火炎球を北側の部屋に向って打込む事ができる。

部屋の中には強敵のジャイアント・スコーピオンが徘徊

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27



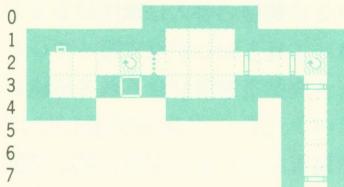
しているので、手に余る場合にはこの仕掛けを利用して倒すと良いだろう。

「鉄の鍵」を使用して部屋に入ったら、西側の壁にあるボタンを押して欲しい。すると [Level 5 ROS-3] への通路が開くはずである。

また、[Level 5 ROS-4] にある緑宝玉を手に入れた後で東側の扉の前に立てば、上の階への通路が開かれる。

### ■ [Level 5 ROS-3] ジャイアント・スコーピオンの回廊

16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29



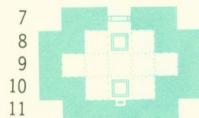
このエリアに入ったら、まず東部の北側の壁にあるボタンを押す。すると鉄格子が開いて前へ進めるようになる。

ただし、行く手にはジャイアント・スコーピオンが待ち構えている。間違っても挟み撃ちにされたりしないように気を付けなくてはならない。

通り抜けた後の扉を閉じておくと、ジャイアント・スコーピオンの追撃を阻むことができる。

## ■ [Level 5 ROS-4] 緑宝玉の間

25 26 27 28 29 30 31

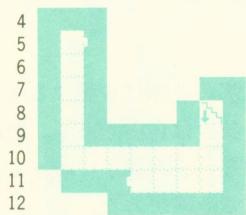


上の階へ昇るためには、この部屋にある「緑宝玉」が必要となる。壁に埋め込まれている「緑宝玉」は簡単に取り外せるが、気を付けなくてはならないのはその後である。

[Level 5 ROS-2] で発射された火炎球が、マジック・スピナーで曲折して飛んでくるのである。かなり大きな威力があるので、**リ ゴ** 士の呪文によって火炎防護のシールドを張っておくべきだろう。

## ■ [Level 6 ROS-5] ヴィーの祭壇の小部屋

5 6 7 8 9 10 11 12 13



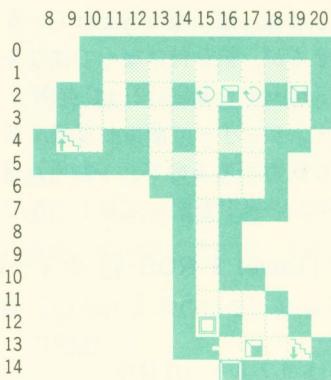
ここには、特に罠はない。ヴィーの祭壇にある「Bの鍵」を手に入れたら、そのまま階段を降りてしまつてかまわないだろう。

## ■ [Level 6 ROS-6] ROS の通路

要するに通路である。特筆すべき点はない。



### ■ [Level 7 ROS-7] 幻の袋小路



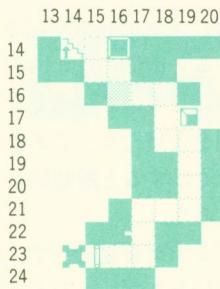
このエリアの北側は一見すると袋小路だが、実は幻の壁なので通り抜けは自由である。ただしマジックスピナーに気を付けないと、調子にのって歩いているうちに落とし穴に落下する危険がある。

この付近にはギグラーが出没するので、攻撃用の呪文を準備しておいた方が良いだろう。

また、エリアの南側にはたいまつによって通路が開閉する仕掛けがある。[Level 7 ROS-8] に進みたい場合にはたいまつを壁に收めれば南側に通路が開くだろう。

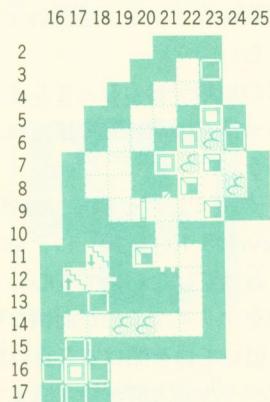
### ■ [Level 7 ROS-8] 死者の回廊

ここには、多数のマミーがいる。戦闘が不利になった場合には [Level 7 ROS-7] に逃げ込んで通路を塞ぎ、しばらく休憩を取ると良いだろう。



幻の壁を通り抜けると、南側に伸びている回廊に入れる。  
「黄金の鍵」を持っていれば、そこでフル爆弾が手に入る  
だろう。

### ■ [Level 8 ROS-9] 忍者の試練



ROS の道に入って最初のエリアである。ヴィーの祭壇  
から東に伸びる通路を進むと、行先は次の 3 つに分れる。

- ① テレポートしない
- ② [Level 6 ROS-5]
- ③ [Level 9 ROS-12]

テレポートしなかった場合には、落とし穴と扉で行止まりになっている場所にたどり着く。

ここには壁にメッセージが記されているが、これをゆっくり読んでいると南側の壁から射ち出される短剣をまともに受ける破目になるので注意しなければならない。

素早く短剣をよけたら、これを拾って北側にある落とし穴の前まで行く。すると断続的に発生しているテレポーターが見えるだろう。

うまくタイミングを見計って、短剣あるいは何か他のアイテムを北側にあるプレッシャープレートの位置に投込んで欲しい。首尾よくプレッシャープレートを作動させる事ができれば、東側にある落とし穴が閉じるはずである。

次に、先程のプレッシャープレートの北東にあるプレッシャープレートと同じ様にして作動させる。すると今度は東側にあるテレポーターが消失する。

最後に、一番西側にあるプレッシャープレートを作動させると、[Level 8 ROS-10]への通路が開く。この時、棚の中に置かれている「暗黒のマント」は忘れずに手に入れておきたい。

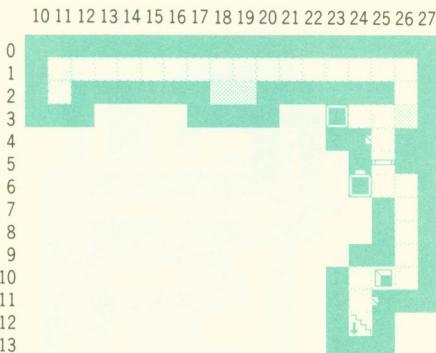
手持ちの短剣が無くなってしまった場合には、もう一度壁のメッセージの前に立てば良い。新たに2本が射ち出されるだろう。

なお、タイミングを誤って投げてしまったアイテムは、全て [Level 8 ROS-10] にテレポートされる。なくなってしまうわけではないので安心して欲しい。

この罠をクリアするのが面倒な場合は、北側の壁にあるレバーを引いて扉を開けると良いだろう。こちらの通路にはロックパイルの大群が待ち構えているが、戦闘に勝ち残れば [Level 8 ROS-10] にたどり着けるだろう。

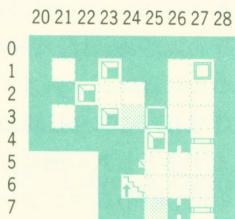
## ■ [Level 8 ROS-10] デスナイトの回廊

単なる通路に過ぎないのだが、ここにはデスナイトが待ち構えている。苦しい闘いになるかもしれないが、なんとか倒さなくてはならない。



戦闘に勝利すれば「暗黒の鍵」が手に入る。これを下の階で使用すれば有用なアイテムのある部屋への扉が開かれるはずである。

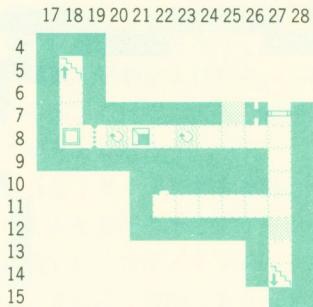
#### ■ [Level 9 ROS-11] デックス兜の部屋



このエリアではマミーと闘う事になるが、それは大した問題ではない。重要なのは、北側の部屋に隠されたアイテムだ。部屋に入るためには [Level 8 ROS-10] でデスナイトと闘う必要があるが、それだけの苦労をしても手に入れる価値はある。

特に、仕掛け壁の背後に隠された部屋にある「デックス兜」はぜひ欲しい。また運が良ければ、「スピード・ブース」なども手に入る可能性がある。

## ■ [Level 9 ROS-12] マジックスピンナーの通路



通路の東側の階段を昇らなければROSの道を通り抜ける事はできないのだか、ここに仕掛けられた罠はかなりトリッキーだ。

階段の前には鉄格子と落とし穴という二重の障害が設けられている。この2つを通り抜けるためには、通路西側にあるプレッシャープレートを作動させなければならない。

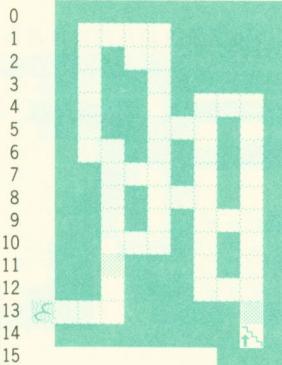
小さなアイテムであれば、鉄格子越しに投込むのは可能なのだが、ここにはマジックスピンナーがある。普通にアイテムを投げても、こちらに跳ね返されるだけだ。

そこで、まず落とし穴の前に立って東側を向いて欲しい。すると、目の前(東側)にマジックスピンナーが発生しているのがわかるだろう。ここに向って何か小さなアイテムを投込む。うまくいけば、アイテムは鉄格子を通り抜けてプレッシャープレートを作動させてくれるはずだ。

## ■ [Level 10 ROS-13] アーマードワームの部屋

上の階の落とし穴はこのエリアに通じている。ここには主に忍者が扱ういくつかのアイテムが落ちているが、とりたてて重要な物はない。

17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27



エリアの南東部にある階段を昇るか、南西部にあるテレポーターで [Level 8 S-4] まで帰るべきだろう。

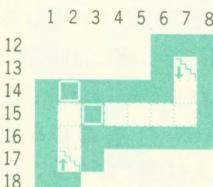
のんびりうろついているとアーマードワームと戦闘する破目になる。

### ● ▲ (DAIN の道)

DAIN の道では魔術師の呪文が鍵を握っている。通常の武器が通用しない敵には魔法による攻撃が頼りとなるだろう。

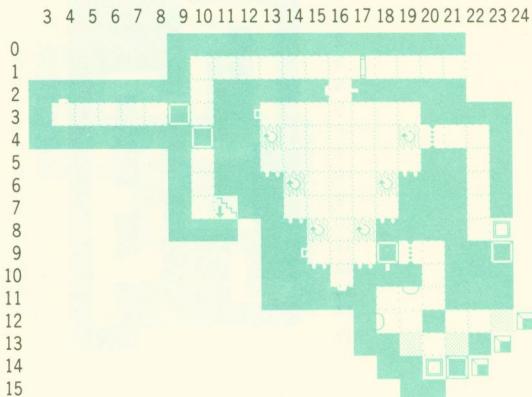
最初に入るのは [Level 8 DAIN-10] エリアである。

### ■ [Level 5 DAIN-1] DAIN の道最後の通路



DAIN の道最後の通路である。あとは真っ直ぐ通路を進むだけだ。

## ■ [Level 6 DAIN-2] 火炎の振り子



DAIN の道の入口から、このエリアの西端にテレポートされた場合には、ヴィーの祭壇に収められている「Bの鍵」をとれば通路は開く。

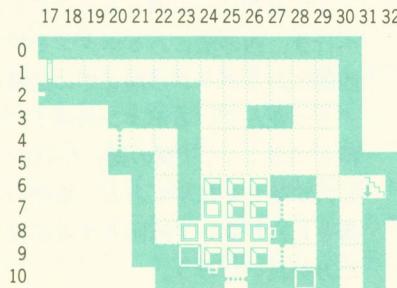
このエリアの北側にある扉は、*↙ ↘* の呪文を唱えれば破れる、これを開けるために暗黒の鍵を使用するのは無駄であろう。

部屋の中には、火炎球が飛び交っているので、うかつに飛込むわけにはいかない。慎重にタイミングをはかって通り抜けるべきだ。あるいは、西側の壁にあるボタンを押してスライムデビルを呼び出すのも良い。勇者の身代わりとなって火炎球を受けてくれるだろう。

部屋の南側にある棚には暗黒の鍵とボーパルの剣が置かれている。これらを取った後で棚に別のアイテムを置くと、[Level 6 DAIN-4] に通じる通路が開かれる。鉄格子は暗黒の鍵を使えば開くだろう。通路の先には泉があるので、水の補給を忘れないようにしたい。

[Level 6 DAIN-3] に行く場合には、部屋の北側にある扉か鉄格子を *↙ ↘* の呪文で破壊して欲しい。

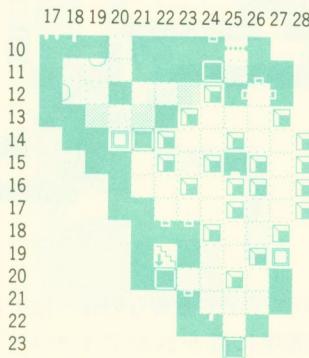
## ■ [Level 6 DAIN-3] 魔術を試す眼



このエリアを抜けるには、まず ☽ 卍 \* の呪文で「ゾーキャスラー力」を準備しておき、魔法の眼がある位置まで真っ直ぐ進む。この時、周囲の鉄格子が開いてクロトウルが大挙して押寄せてくるので、攻撃を受ける前に魔法の眼に「ゾーキャスラー力」を見せて欲しい。これでパーティーは [Level 6 DAIN-5] にテレポートされるはずである。

戦闘に自信があるなら、クロトウルを全滅させた後でゆっくりと ☽ 卍 \* を唱えるのも良いだろう。

## ■ [Level 6 DAIN-4] 翼の鍵の間



クワトゥルが群れる広間である。ここで「翼の鍵」を手に入れなくては [Level 6 DAIN-5] にあるアイテムが手に入らない。

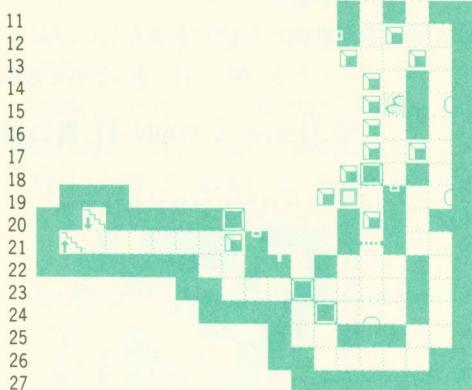
まず最初は、東西と北をボタンのある壁に囲まれた地点へ行き、西の壁にあるボタンを押す。これで、エリアの南西部にあるボタンの前までの通路が開くはずである。

2つ並んでいるボタンの所まで来たら、西側のボタンを押して欲しい。「翼の鍵」が収められた棚の南にある落とし穴が閉じるはずである。東側のボタンを押すと、新たな落とし穴が開いて遠回りする結果になるので、やめておいた方が良いだろう。

翼の鍵を手に入れたら、エリア南側の鍵穴に差込む。これで [Level 6 DAIN-5] への通路が開かれる。ただし、ここにもクワトゥルが待ち構えているので、鍵を使う前に充分体勢を整えておく必要がある。

### ■ [Level 6 DAIN-5] ルビーの鍵の間

14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32



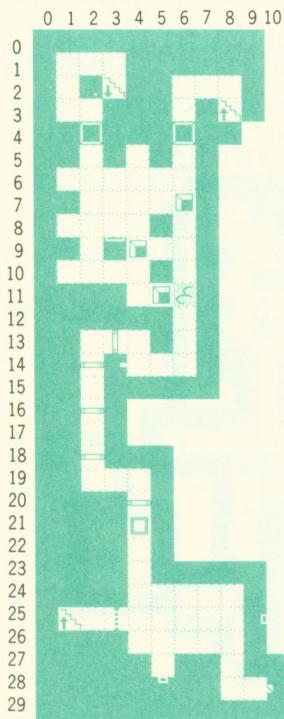
このエリアで重要なのは、仕掛け壁によって閉ざされている部屋に置かれたアイテムである。ここに入るには [Level 6 DAIN-4] で「翼の鍵」を手に入れる以外に方法はない。

[Level 6 DAIN-3] からこのエリアに入った場合には、落とし穴と鉄格子の設けられた入口から入れそうな気もするだろうが、これは巧妙な罠である。

ボタンを押すと消える壁や、閉じる落とし穴は全て勇者の目を欺くための仕掛けに過ぎない。このエリアからの本当の出口は、ボタンを押した時に発生するテレポーターなのである。このテレポーターが発生している時間はごく短いので、ボタンを押したら、後ろ向きのまま真っ直ぐ後ずさる。これで [Level 6 DAIN-4] に入れるはずである。

くどいようだが、このエリアにある「ルビーの鍵」は非常に重要なアイテムなので、必ず手に入れておいて欲しい。

### ■ [Level 7 DAIN-6] 笑う穴



ここは、「笑う穴」と記されている落とし穴以外は何の仕掛けもなく、すんなり通過できるように見える。

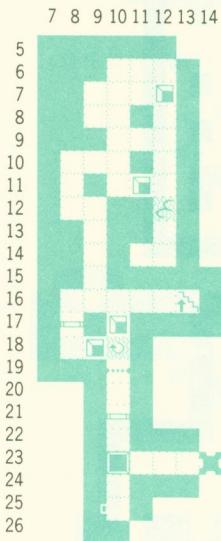
しかし、実は目に見えないテレポーターが仕掛けられていて、一旦 [Level 7 DAIN-7] にテレポートした後で再び戻るようになっているのだ。これは、よほど慎重に行動していない限り気付かないだろう。

このエリアの南西部には、上の階へ通じる階段があるが、鉄格子によって通路は閉ざされている。これを開けるためには南東の端にあるレバーを操作しなければならない。

部屋の中にはライブやウォーターエレメンタルなど、通常の武器を受け付けないモンスターが徘徊している。前列の勇者にボーパルの剣を持たせるなど、準備は怠らないようにしなくてはならない。

戦闘が不利になった場合には、南側の壁にある凹みに入り、壁にあるボタンを押して欲しい。パーティは安全な場所までテレポートされるだろう。

#### ■ [Level 7 DAIN-7] 黄宝玉の通路



このエリアの仕掛けは少々手がこんでいる。まず、[Level 7 DAIN-6] の見えないテレポーターからテレポ

一トして来る。ここで再びテレポーターに踏込まないよう注意して、北側から回って通路を南下して欲しい。すると、落とし穴と木製の扉が見つかるはずだ。

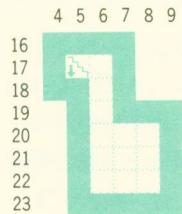
扉の向うにはアントマンがいるので、まずこれを倒さなくてはならない。落とし穴の南側にはマジックスピンナーがあるので、ここに向って攻撃用の呪文を放つ。呪文は曲折してアントマンのいる部屋へ届くだろう。

アントマンを倒すと扉が開くので、今度はここに入る。そして、マジックスピンナーに向って  の呪文を唱えて欲しい。すると鉄格子が開いて、奥にいるアントマンが姿を現す。それと同時にマジックスピンナーの北側にある落とし穴は閉じるはずである。このアントマンを倒すと黄金の鍵が手に入る。とりあえずこれで目的は1つ達成である。

次に、通路の南側に入って「黄宝玉」を拾う。これで、南側の壁が消える。ここをさらに南側に入って行くと、つきあたりの西側の壁にボタンがある。

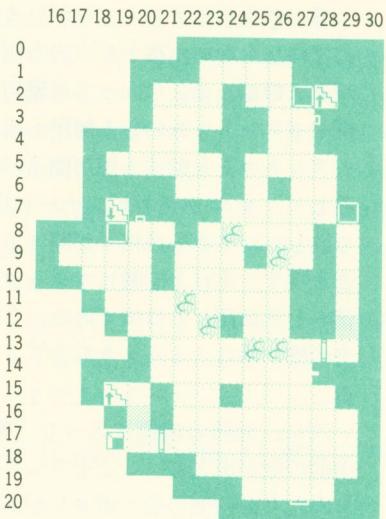
ボタンは [Level 7 DAIN-6] の部屋に  の呪文を射ち込む仕掛けを作動させてくれる。ライブやウォーター・エレメンタルにダメージを与えておけば、後で戦闘する場合にかなり楽になるだろう。

### ■ [Level 7 DAIN-8] 落とし穴の底



ここには特筆すべきものはない。階段を昇って上の階へ戻って欲しい。

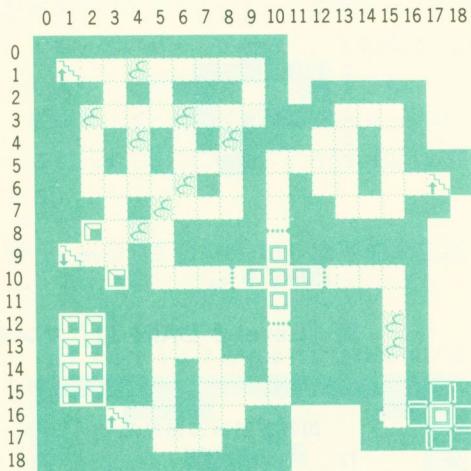
## ■ [Level 7 DAIN-9] 悪魔の沼



どこからともなく、ウォーター・エレメンタルが忍び寄ってくる広間である。特に重要な物はないのだが、落ちているアイテムを拾うのも悪くないかもしれない。

この部屋にあるテレポーターは、短時間だけ消失するものがある。その時を狙えばエリア内を南北に移動するのも簡単である。

## ■ [Level 8 DAIN-10] グレーター・オイトウの迷路



DAIN の道に入って最初のエリアである。ヴィーの祭壇のある場所から北上していくと、次のいずれかにテレポートされるはずである。

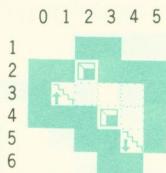
- ① テレポートしない
- ② [Level 6 DAIN-2]
- ③ [Level 9 DAIN-12]

テレポートしなかった場合には、鉄格子に囲まれた十字路にぶつかる。この十字路には 5 つのプレッシャープレートが仕掛けられているが、中心のプレートを作動させると、四方の鉄格子が同時に開く。

どの方向に行くかは自由だが、残り 4 つのプレッシャープレートを作動させるとグレーター・オイトウが呼び出されるので覚悟しなければならない。

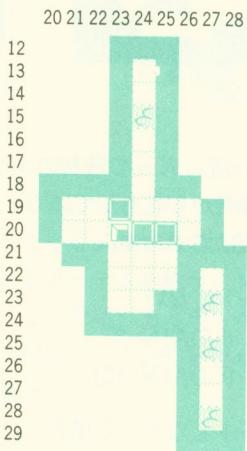
グレーター・オイトウはなかなかの強敵である。挟み撃ちにされないように用心するべきだろう。

## ■ [Level 9 DAIN-11] 通路



通路である。

## ■ [Level 9 DAIN-12] マンチャーワークスの群



このエリアの構造は少々複雑である。ヴィーの祭壇から真っ直ぐ進むと、袋小路に突き当る。ここには顔の彫刻が彫られているが、この彫刻にさわると突然壁が消えて部屋が出現する。

部屋の中には次々とマンチャーが現れるので、まずはこれを「*バフ*」の呪文で撃退して欲しい。パワーシンボルは「*バフ*」で充分だろう。

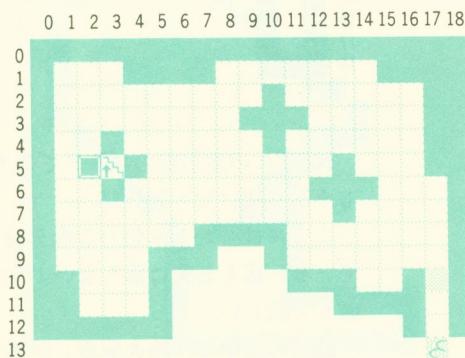
マンチャーを掃討し終わったら、部屋の中にあるアイテ

ムを拾う。特にドラゴンステーキは貴重な食料なので、必ず手に入れておきたい。

以上でこの部屋には用事がなくなるので、再びヴィーの祭壇まで引き返す。ヴィーの祭壇から2スクエア南の位置に入るとテレポートするので、この時点で南を向く。そしてしばらくその場で待った後南下する。

成功すれば、目の前にテレポーターが見えるはずである。ここに入れば、[Level 8 DAIN-10] までテレポートできる。

### ■ [Level 10 DAIN-13] 地下の大広間



とりたてて説明するほどの仕掛けはない。アイテムを拾う位しか用はないだろう。

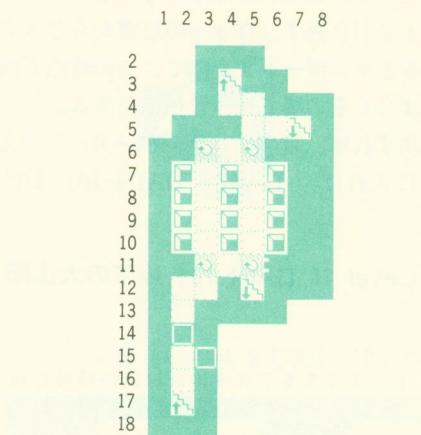
南東部の幻の壁の南にあるテレポーターに入れば、[Level 8 S-4] まで戻る事ができる。

### ● 士 (NETA の道)

NETA の道では、闘いや魔法の技能よりも勇者の知恵が試される。最も安全に突破できる道だが、必ずしも容易とは言えないだろう。

最初に入るのは [Level 8 NETA-7] エリアである。

## ■ [Level 5 NETA-1] 毒の回廊

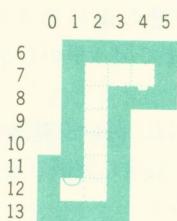


NETA の道最後のエリアである。南側の階段を昇れば、もう通り抜けたも同然だ。

ここには、かなり強力な毒を射ち出す仕掛けが設けられている。落とし穴に落ちないように気を付けて、素速く突破して欲しい。

通路の途中に「防火胴着」が落ちているが、炎に対する抵抗力が低い勇者にとってはありがたいアイテムである。

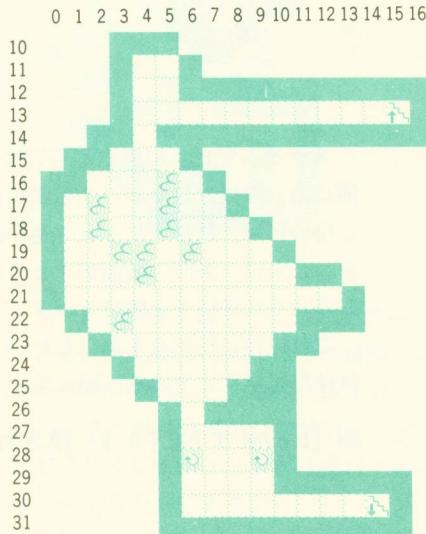
## ■ [Level 6 NETA-2] 袋小路の折り



通路を歩いてみればわかる通り、全くの袋小路である。幻の壁に隠された出口もない。

[Level 8 NETA-7] からここにテレポートされてしまったら、まずヴィーの祭壇に収められたアイテムを取り、しばらくそこに立っているしかない。奇跡が起きれば、他の場所にテレポートできるだろう。

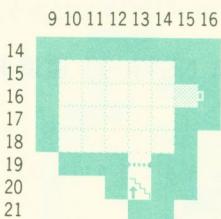
### ■ [Level 6 NETA-3] 直進あるのみ



このエリアの南側にある小部屋では、「ターコイズの鍵」が宙を漂っている。これにぶつかると多少ダメージを受けるが、重要なアイテムなので必ず手に入れておいて欲しい。小部屋の北側には、見えないテレポーターが仕掛けられた広間がある。ここを突破するには、入口で北を向き、そのまま真っ直ぐ進めばよい。

ただし、途中ギグラーに遭遇したら倒しておいても損はないだろう。何かアイテムが手に入る確率が高い。

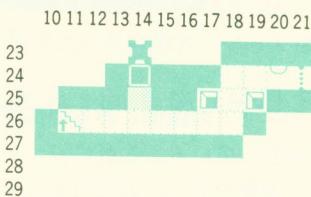
## ■ [Level 6 NETA-4] スライムデビルの牢獄



スライムデビルが巣くう不気味な部屋である。出口は南側にある階段だけだが、上の階の落とし穴から落下してきた場合には、鉄格子によって道が閉ざされているはずである。じつは、東側の壁面が1カ所だけ幻の壁になっており、この向うに鉄格子を開けるボタンが隠されているのだ。

これ以外に特別なものはないので、スライムデビルを片付けたら早々に上の階へ戻って欲しい。

## ■ [Level 7 NETA-5] 隠されたアイテム



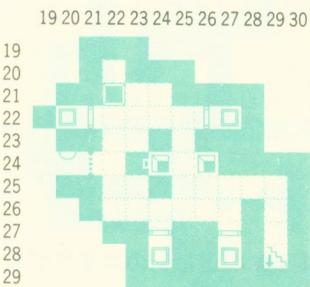
ここは特に重要なエリアではないのだが、幻の壁と仕掛け壁の向うに隠されたアイテムを手に入れておくのも悪くないだろう。

階段から3スクエアだけ東の位置で北を向いたら、そのまま前進する。ここは幻の壁だから抵抗なく進めるはずだ。

すると、またしても目の前に壁があるので、これが消失するのをしばらく待つ。壁が消えている時間はごくわずか

なので、前進するタイミングを逃さないようにして欲しい。アイテムが欲しくない場合は、無視してもかまわないだろう。

### ■ [Level 7 NETA-6] ミイラの棺



NETA の道で最も手の込んだ仕掛けが施されたエリアである。先に進むためには少々時間がかかるかもしれない。

部屋の中央には三方を壁に囲まれた区画があり、この西側のボタンを押せば出口の鉄格子が開く。ただし、ここには見えにくい落とし穴が仕掛けている。まずこれを閉じるのが先決なのである。

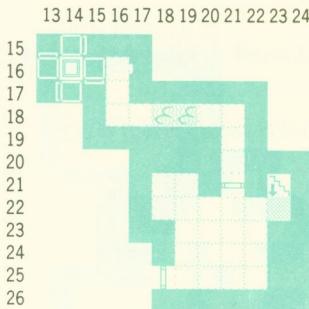
部屋の中には、プレッシャープレートの仕掛けられた小部屋が 4 つ設けられている。この 4 つのプレッシャープレートを同時に作動させると、部屋の中央の落とし穴が閉じる仕掛けになっている。

ただし、このプレッシャープレートはアイテムの重さでは作動しない。どうするかと言うと、このエリアを徘徊しているミイラを小部屋に追込み、逃げ出さないように扉を閉めてしまうのだ。4 つの小部屋の全てにミイラが入れば、落とし穴が閉じるわけである。

ミイラを誘導するには「恐怖の角笛」が有効だが、勇者がときの声を上げても効果はある。身の危険はほとんどないのだが、忍耐が必要とされるであろう。

なお鉄格子を開くと同時に、エリア北側の隠し部屋への通路も開く。ここにあるアイテムは拾っておくと便利だろう。

## ■ [Level 8 NETA-7] スクリーマーの間



NETA の道最初のエリアである。ヴィーの祭壇から通路を進んで行くと、次のいずれかにテレポートする。

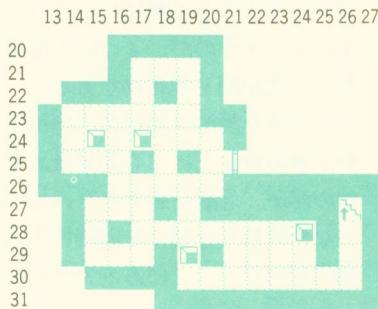
- ① テレポートしない
- ② [Level 9 NETA-9]
- ③ [Level 6 NETA-2]

テレポートしなかった場合には、比較的広い部屋にたどり着くはずである。

この部屋にはグレーター・オイトウとスクリーマーが出現する。スクリーマーは食用になるので、ここで倒しておけば当分食料には困らないだろう。

また北東の隅には幻の壁があり、この奥に下の階に通じる階段が隠されている。

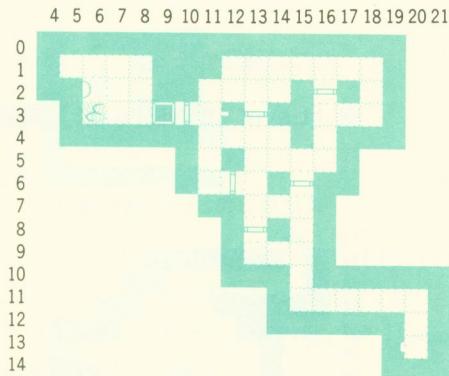
## ■ [Level 8 NETA-8] 通路



このエリアには、マンチャーとギグラーが現れる。ギグラーは役に立つアイテムを持っている場合が多いので、見逃す事のないようにしたい。

またマンチャーは、レベルの「」で倒せるので、マナを無駄に消費しないように気を付けて欲しい。

### ■ [Level 9 NETA-9] 閉ざされた扉



このエリアにはいくつもの無意味な扉があるが、本当に開かなければならるのは一番西側にある扉だけだ。

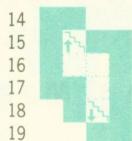
この扉を開けると、すぐその後に壁があって通路を塞いでいる。東側の鍵穴に「四角い鍵」を差込めば壁は消えるのだが、どこを捜してもそんな鍵など落ちていないはずである。

実は四角い鍵はモン・ベクサークが持っているのである。このエリアのどこかにいるはずなので、捜し出して倒して欲しい。

壁を消して西側の部屋に入ったら、テレポーターを利用して [Level 8 NETA-7] に移動できる。

## ■ [Level 9 NETA-10]

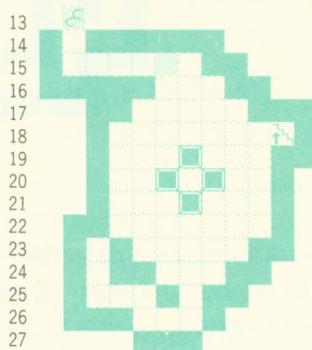
25 26 27 28



ただの通路である。

## ■ [Level 10 NETA-11] 四面楚歌の罠

16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27



このエリアの中央には、いくつかのアイテムが落ちている。これを手に取ったとたん、勇者の周囲には壁が出現するはずである。

一見四方を囲まれたように見えるが、実は勇者が背を向けている方向だけは壁が無い。アイテムを取ったら、そのまま後ろ向きに進めば良いだろう。

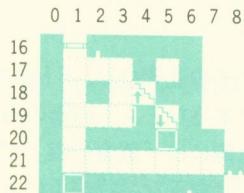
エリアの北東部にある階段を昇れば上の階へ脱出できる。また北側にある幻の壁を通り抜ければ、[Level 8 S-4]へ運んでくれるテレポーターがある。

## ● DIABOLICAL DEMON DIRECTOR

4つの道は、ひとまず「DIABOLICAL DEMON DIRECTOR」エリアの直前で合流する。ここから先は、各階が複雑に組合わされて広大な迷路を構成している。

あまり平面的な移動にこだわらず、階段や落とし穴を利用して上下方向にも積極的に移動する必要があるだろう。

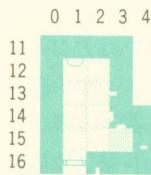
### ■ [Level 4 DDD-1]



「DIABOLICAL DEMON DIRECTOR」エリアの入口である。4つの道はここで合流する。

上の階で「サファイアの鍵」が「[Level 4 DDD-2]」への扉を開けるだろう。

### ■ [Level 4 DDD-2]

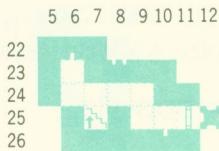


モンスターが出現せず、泉まであるという、休養には最適のエリアだ。

この部屋の東側の壁にはコインの投入口があるが、ここに金貨を入れると、すぐ隣の棚か、幻の壁の後に隠された棚に何かアイテムが出現する。出現する順序は次の通りなので、必要な物があれば手に入れて欲しい。

→ドラゴン・ステーキ/黄金の鍵/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/金属脚絆/大ほこ/蛇の杖/スピード・ブーツ

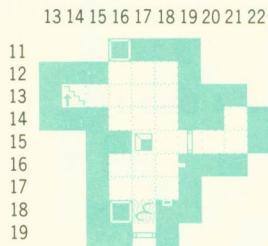
### ■ [Level 4 DDD-3]



このエリアの北側には、「十字の鍵」に合う鍵穴がある。ここに鍵を差込むと、上の階のある場所で壁が消える。

また、東側には「黄金の鍵」で開く扉があるが、この奥にある棚では貴重な品物が手に入る可能性がある。

### ■ [Level 4 DDD-4]



このエリアの東側にある通路には、黄金の鍵を使えば入る。運が良ければ貴重なアイテムが手にはいるだろう。

問題は、南側にある鉄格子である。これを開けるのが少々厄介なのだ。

まず鉄格子の前にスケルトンを誘導する。ここで、南東の角にあるボタンを押すと、テレポーターが発生してスケルトンは鉄格子の向うにテレポートされるはずである。

NETAの道を通ってこのエリアにやってきた場合には、スケルトンは雷撃の仕掛けに射たれて倒され、自動的に鉄格子が開く。

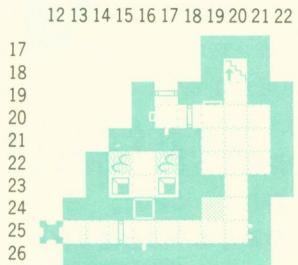
しかしROSの道から来た場合には、こう簡単にはいか

ない。「矢」または「手裏剣」など、鉄格子を通り抜ける武器を使って、スケルトンを倒さなくてはならないのだ。この場合は、あらかじめスケルトンにある程度のダメージを与えた上でテレポートした方が良いだろう。

鉄格子が開いたら、西側の壁にある「魔法の眼」に何かアイテムをかざして欲しい。これで上の階にある落とし穴が閉じて通路ができる。

また、南側の壁にある鍵穴に「ターコイズの鍵」を差込めば、[Level 4 DDD-5] へ通じる扉が開くだろう。

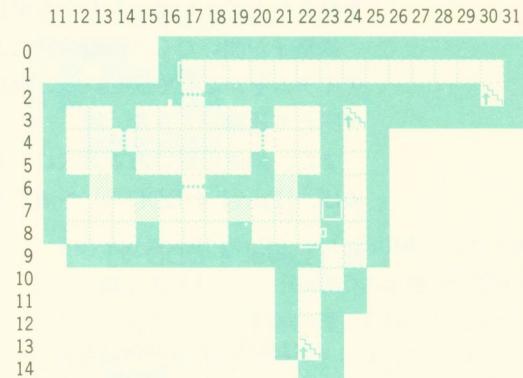
#### ■ [Level 4 DDD-5]



このエリアには、「ラーの盾」が落ちているので、必ず手に入れておきたい。ただし不用意に拾ったりすれば、東側の壁から発射される火炎球を浴びる結果になる。「ラーの盾」が落ちている位置のすぐ北側は幻の壁になっているので、拾ったら即座にここに駆込んで回避して欲しい。

通路の西奥には扉があって「黄金の鍵」で開くようになっているが、ここでも注意が必要だ。鍵を差込むために南側を向いていると、突然背後の壁が消えてギグラーが出現する場合があるからだ。貴重なアイテムを取られないように気を付けて欲しい。

## ■ [Level 4 DDD-6]

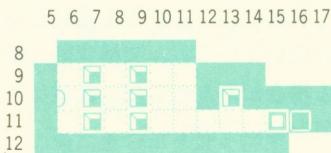


このエリアは壁に記されているメッセージの通り、ドラゴンの巣窟である。1頭でも持て余すレッド・ドラゴンが、何頭も群れているのだ。

この危険なエリアを通り抜けるためには、まず「力の脚絆」を手に入れなくてはならない。このアイテムを南東の小部屋にある「魔法の眼」に示した時、東側に通路が開かれるからだ。

通路の南端と北端にはそれぞれ昇りの階段があるが、「どくろの鍵」を持っている場合は南側の方が近道である。

## ■ [Level 4 DDD-7]



このエリアには、上の階で落とし穴に落ちない限り入る事ができない。もっとも、とりたてて重要な物もないのに、無理に入る必要はないだろう。

部屋の西側にはレッド・ドラゴンがいるので、まずこれを倒して欲しい。マナが充分残っているならば呪文で攻撃できるのだが、そうでない場合は問題である。武器による戦闘で決着をつけようにも、敵は落とし穴の向うである。

かといってマナを回復するために睡眠を取ったりすれば、レッド・ドラゴンの吐く炎を浴びるのは目に見えている。

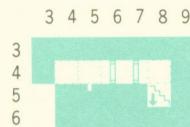
このような場合には、落ちているドラゴン・ステーキを西側に向って投げ込んで欲しい。

西側の床には、ドラゴン・ステーキに反応する床スイッチが埋め込まれていて、これを作動させると対応する落とし穴が閉じるようになっているのだ。

泉のある位置の床スイッチは西側の落とし穴を、それ以外の床スイッチは東側の落とし穴を塞ぐようになっている。

東側の端にある。プレッシャー・プレートまでたどり着ければ、このエリアからは脱出できるだろう。

### ■ [Level 4 DDD-8]



上の階から落とし穴に入るエリアである。脱出するためにはスケルトンと戦闘を行わなければならない。

このスケルトンが出口を開く鍵を持っているのだが、甘く見ているとかなり苦戦する。気を抜かずに戦って欲しい。

### ■ Level 3

この階では、4つの道が複雑に絡み合いながら、再び分岐する。「銀」「エメラルド」「トパーズ」「ターコイズ」それぞれの鍵が必要となるだろう。

また、バイパー・デーモンのような強力なモンスターも出現する。火炎防御のシールドを張るなど、準備は怠ってはならない。

## ■ Level 2

4つのコーバムが隠された階である。ここでは、やたらと落とし穴が目につくだろう。これらの落とし穴は、コーバムを手に入れるための1つのキーとなるのだ。

わざと落とし穴に入らなければ道が見つからない場合もあるだろうし、短時間だけ閉じている落とし穴に素速く乗らねばならない場合もあるだろう。また、勇者の目を欺くために落とし穴の幻影が仕掛けられている場所もある。

注意深く、かつ大胆に攻略して欲しい。

## ■ Level 1

カオスが待ち受けるダンジョンの最上階である。コーバムを破壊するためには、この階にある「フル・ヤの穴」に投込まなくてはならない。

最も危険な場所だか、ここまで来れば目的の達成は近いはずだ。

# APPENDIX



FRANCOFORTI AD MOENVM  
TIPIS IOANNIS WECHELI, SVMTIBVS VERO THEODORI  
DE BRY ANNO CD ID XC.  
VENALES REPERIVNTVR IN OFFICINA SIGISMUNDI FEIRABENDII

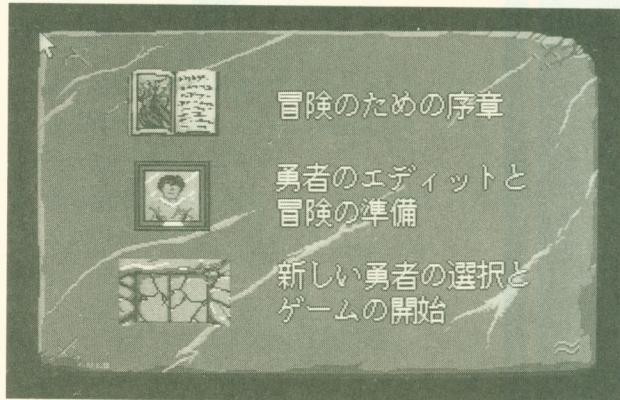
## 勇者のグラフィックについて

「カオスの逆襲」では、勇者のグラフィックを編集する機能が追加されました。

自分のイメージに合せた姿を与えれば、一層キャラクターへの思い入れも増すというものです。

また前作のダンジョン・マスターに登場した24人の勇者については、新しいグラフィックが用意されています。成長した勇者の姿を確かめてみるのも楽しいでしょう。

### ●データの読み込み …

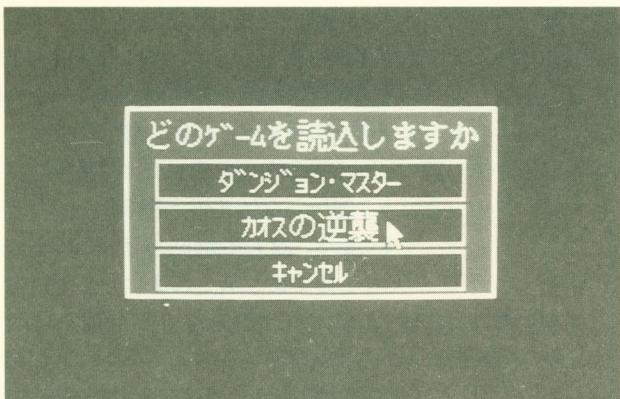


勇者のグラフィックを変更するには、まず起動後に表示される最初のメニューから、“勇者のエディットと冒険の準備”を選択してください。

すると、「ダンジョン・マスター」と「続ダンジョン・マスター」の、どちらのゲームディスクを使用するかたずねられます。

前作のダンジョン・マスターでセーブしたディスクを使用する場合には、ここで「ダンジョン・マスター」を選択してください。

牢屋から救い出したばかりの勇者や、既にダンジョンの中に入っている勇者のエディットを行う場合には、「カオスの逆襲」を選択します。



ディスクをBドライブにセットするように指示されたら、勇者のデータがセーブされたディスクを挿入して、「OK」をクリックしてください。

データの読み込みが完了すると、勇者のグラフィックと名前を編集する画面に入ります。

#### ●グラフィックの編集……



グラフィックの編集画面では、画面上部にパーティ全員のグラフィックが表示され、画面中央には現在編集対象となっている勇者が拡大表示されます。

編集対象となる勇者を変更したい場合には、画面上部に表示されている勇者の名前にカーソルを合せてクリックしてください。すると選択された勇者のグラフィックが、編集用ウィンドウに大きく表示されるはずです。

グラフィックは32×32ドットで構成されているのですが、この1ドット毎に色を指定していくわけです。

色を選択する場合には、画面右側にあるカラーパレットにカーソルを合せて左ボタンをクリックしてください。

その後グラフィック編集用のウィンドウ内にカーソルを合わせて左ボタンを押すと、指定した色のドットが打たれます。また右ボタンを押した場合には、同じ色の領域がまとめて塗り潰されます。必要に応じて左右のボタンを使い分けてください。

思いどおりのグラフィックを描くには、けっこう根気が必要ですが、慣れてくるとけっこう楽しい作業です。

### ●前作に登場した ……

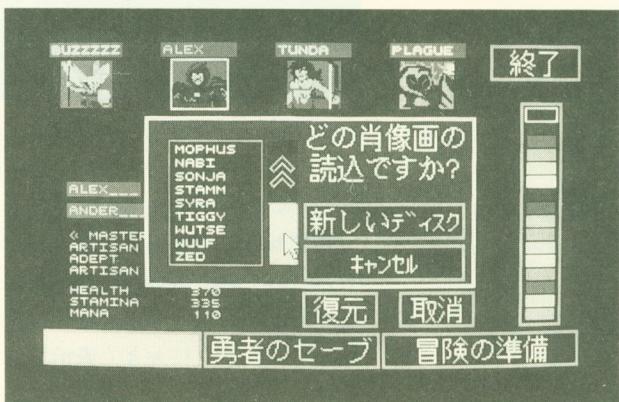
#### 勇者のグラフィック

「続ダンジョン・マスター」には、「ダンジョン・マスター」で育てた勇者でプレイする人のために、前作に登場した24人のグラフィックが用意してあります。大幅にイメージの変わった勇者もいたりして、見るだけでもかなり楽しめるものです。前作をプレイしていない人も、ぜひ一度見てみてください。

このグラフィックを読み込むには、まず画面下部にある「勇者の読み込み」をクリックします。すると「ゲーム」と「肖像画」のどちらを読み込むのかをたずねられます。

「ゲーム」を選ぶと、最初のメニューから“勇者のエディットと冒険の準備”を選択した場合と同じ処理に入ります。ここでは、「肖像画」を選んでください。

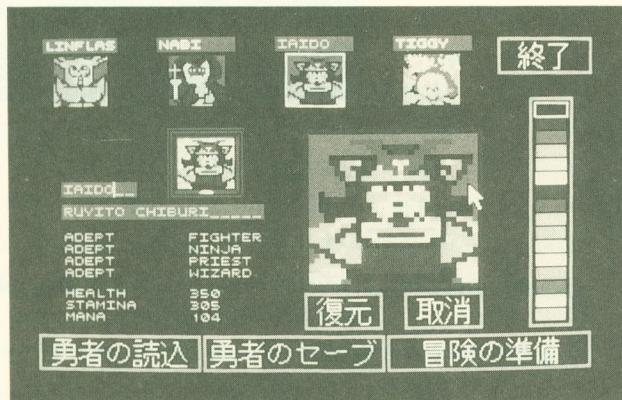
すると画面中央に次のようなウィンドウが現れます。



ウィンドウの左側に表示されているのは勇者の一覧です。読み込みたい勇者の名前にカーソルを合せてクリックすると、その勇者のグラフィックが現れます。

勇者の名前は一度に9人分しか表示されませんので、他のグラフィックを読み込む場合には、一覧のすぐ右にある上下のスクローラーをクリックしてください。アルファベット順に勇者の名前が現れるはずです。

なお、読み込んだ後のグラフィックは自由に編集できます。イメージと違っている部分があれば自分なりに手を入れてみるのも良いでしょう。



### ●編集した勇者の… グラフィックの 記録と読み込み

自分なりに手を加えたグラフィックはディスクに記録しておきましょう。そうすれば、もう一度新しくゲームを始める場合にも再び利用できます。

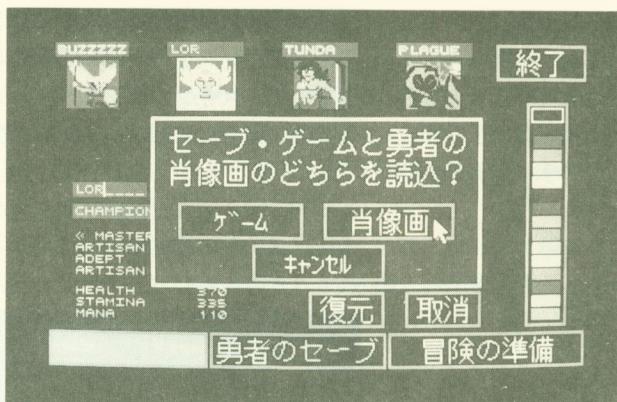
まず、画面下部にある“勇者のセーブ”をクリックしてください。すると、データを「ゲーム」と「肖像画」のどちらの形で記録するのかをたずねられるはずです。

「ゲーム」を選択した場合には、実際にゲームをプレイする時に表示されるグラフィックが変更されます。

「肖像画」を選択すると、編集の対象となっている勇者のグラフィックだけがディスクに書き込まれます。その際、グラフィックのデータは勇者の名前で区別されるので注意が必要です。同じ名前で記録されているデータが存在している場合には、重ね書きするかどうか確認を求められるの

で、「OK」または「キャンセル」を選択してください。

これで勇者1人分のグラフィックデータが記録完了となります。



ディスクに記録されたデータを読み込む場合には、画面上部に表示されている勇者の中から、編集対象となる勇者を選択して、「勇者の読み込み」をクリックしてください。

すると「ゲーム」と「肖像画」のどちらを読み込むかたずねられるので、「肖像画」を選択します。これで、前作の勇者一覧が表示されているウィンドウが開くはずです。

今度は、このウィンドウの中の「新しいディスク」にカーソルを合せてクリックします。前作の勇者一覧に代わって、記録した勇者の名前が表示されたら、その中から読み込みたいグラフィックを選択してください。



## 勇者

アルゴー ALGOR	32
アロック AROC	30
イツア ITAZA	40
エアーウィング AIRWING	30
カザイ KAZAI	41
スケラー SKELAR	36
スティング STING	35
スローガー SLOGAR	35
タイロン TALON	31
ツーラ TULA	40
デーマ DEMA	32
デス DETH	36



トゥンダ TUNDA	38
トードロット TOADROT	33
ナットウ GNATU	34
ネクロ NECRO	37
ブズー BUZZZZ	39
プラーグ PLAGUE	37
ベエン VEN	33
ペタル PETAL	39
マンティア MANTIA	34
ラーナ LANA	38
レタ LETA	31
ロー LOR	41

## モンスター

アーマード・ワーム	
ARMOURED WORM	
アント・マン ANT MAN	
ウォーターエレメンタル	
WATER ELEMENTAL	
ギグラー GIGGLER	52
グレイター・オイトウ	
GREATER OITU	
クワトゥル COUATL	49
ゲイザー GAZER	56
ザイターズ ZYTAZ	70
ジャイアント・スコーピオン	
GIANT SCORPION	
スクリーマー SCREAMER	

スケルトン SKELETON	65
ストーン・ゴーレム	
STONE GOLEM	67
スライム・デビル	
SLIME DEVIL	66
デス・ナイト DETH KNIGHT	50
バイパー・デーモン	
VIPER DEMON	68
ブラックフレーム	
BLACK FLAME	48
ヘル・ハウンド	
HELL HOUND	54
マミー MUMMY	59
マンチャー MUNCHER	60

モン・ベクサーク	
MON VEXIRK	58
ライブ RIVE	62
レッド・ドラゴン	61
RED DRAGON	

ロード・カオス	
LORD CHAOS	57
ロック・パイル	63
ROCKPILE	

## トラップ

泉	158
ヴィーの祭壇	160
落とし穴	156
仕掛け壁	156
鉄格子	155
テレポーター	159

扉	155
発射装置	160
プレッシャープレート	157
マジックスピンナー	159
魔法の眼	157
幻の壁	158

## アイテム

アーメット兜 ARMET	97
青色ズボン BLUE PANTS	120
嵐の剣 STORM	79
暗黒の鍵 ONYX KEY	146
暗黒のマント	
CLOAK OF NIGHT	115
石 ROCK	86
石棒 STONE CLUB	83
稻妻リング STORMRING	128
イラーの杖 STAFF OF IRRA	110
兎の足 RABBIT'S FOOT	131
上着 KIRTLE	113
エメラルドの鍵 EMERALD KEY	150
黄金の鍵 GOLD KEY	144
大ほこ MACE OF ORDER	83

斧 AXE	84
ガウン ROBE	118
兜 HELMET	95
カリスタの王冠 CALISTA	141
皮サンダル SANDAL	122
皮製ズボン LEATHER PANTS	121
皮チョッキ LEATER JRKIN	116
皮ブーツ LEATHER BOOTS	122
皮袋 WATERSKIN	137
騎士のマント TABRAD	117
絹のシャツ SILK SHIRT	111
黄宝玉 ORANGE GEM	140
恐怖の角笛 HORN OF FEAR	127
玉石 BOULDER	133
銀兜 CASQUE'N COFIN	96



金属脚絆	LEG PLATE	103	チーズ	cheese	143
金属脚絆	FOOT PLATE	105	力の脚絆	POWERTOWERS	103
金属ズボン	LEG MAIL	102	力の剣	SIDE SPLITTER	80
金属ブーツ	HOSEN	105	チュニック	TUNIC	114
銀の鍵	SOLID KEY	149	長衣	GUNNA	118
銀の杖	TEOWAND	108	杖	STAFF	107
首飾り	CHOKER	141	つの兜	BERSERKER HELM	95
首斬りの斧	EXECUTIONER	85	翼の鍵	WINGED KEY	148
クロスボウ	CROSSBOW	89	つるぎ	SWORD	77
ゴーの金貨	GOR COIN	139	鉄兜	BASINET	96
コーバム	CORBUM	132	デックス兜	DEXHELM	97
小型盾	SMALL SHIELD	92	鉄の鍵	IRON KEY	144
小型杖	WAND	108	鉄棒	MORNING STAR	84
コブラの杖	STAFF OF CLAWS	107	胴着	MAIL AKETON	99
棍棒	CLUB	82	投石器	SLING	87
サーの盾	SAR SHIELD	93	トウモロコシ	corn	142
サファイアの鍵	SAPHIRE KEY	149	時の眼	EYE OF TIME	128
四角い鍵	SQUARE KEY	145	毒投げ矢	POISON DART	87
十字の鍵	CROSS KEY	146	毒矢	SLAYER	88
手裏剣	THROWING STAR	86	どくろの鍵	SKELTON KEY	147
水晶の盾	CRYSTAL SHIELD	91	トパーズの鍵	TOPAZ KEY	148
スクリーマーの肉	screamer slice	143	ドラゴンステーキ	dragon steak	143
すね肉	shank	143	ドラゴンの兜	DRAGON HELMET	98
スピードブーツ	BOOTS OF SPEED	123	ドラゴンの牙	DRAGON FANG	81
スピードボウ	SPEED BOW	90	ドラゴンの脚絆	DRAGON POLEYN	104
青宝玉	BLUE GEM	139	ドラゴンの盾	DRAGON SHIELD	94
生命の杖	SCEPTRE OF LYF	109	ドラゴンのブーツ	DRAGON GREAVE	106
ターコイズの鍵	TOURQUISE KEY	151	ドラゴンの弓	CLAW BOW	89
対ヴェン秘薬	ANTIVEN POTION	153	ドラゴンの鎧	DRAGON PLATE	101
たいまつ	TORCH	136	日本刀	SAMURAI SWORD	78
ダイヤの剣	DIAMOND EDGE	81	ネタの十字架	CROSS OF NETA	131
ダブルネット	ELVEN DOUBLET	115	ネタの盾	NETA SHIELD	92
短剣	DAGGER	76	ネラの王冠	CROWN OF NERRA	129



灰 ASHES	134	マスター・キー MASTER KEY	151
箱 CHEST	138	魔法の護符 JEWEL SYMAL	125
パン bread	143	魔法の箱 MAGICAL BOX	126
Bの鍵 KEY OF B	145	魔法の巻物(魔法の地図)	130
灯の護符 ILLUMULET	126	魔法の巻物	
秘薬イー EE POTION	153	(モンスター・アイデンティファイ)	130
秘薬ヴィー VI POTION	153	魔よけ GEM OF AGE	124
秘薬ヴェン VEN POTION	153	丸虫の肉 worm round	143
秘薬クー KU POTION	153	マント CAPE	112
秘薬デイン DAIN POTION	153	ミスリル・ズボン	
秘薬ネタ NETA POTION	153	MITHRAL MAIL	102
秘薬モン MON POTION	152	ミスリルの胴着	
秘薬ヤー YA POTION	153	MITHRAL AKETON	100
秘薬ロス ROS POTION	152	緑のズボン ELVEN HUKE	120
ファイン・ガウン		緑のブーツ ELVEN BOOTS	123
FINE ROBE	113/119	ムーンストーン MOONSTONE	124
ファルチオンの剣 FALCHION	76	虫めがね MAGNIFIER	135
フェラル PENDANT FERAL	125	木製盾 WOODEN SHIELD	91
武道着 GHI	114	矢 ARROW	88
武道ズボン GHI TROUSERS	119	闇の剣 BITER	78
フラスコ FLASK	137	ユーの杖 YEW STAFF	109
フル爆弾 FULL BOMB	153	鎧 TORSO PLATE	100
蛇の杖 SERPENT STAFF	110	ラーの鍵 RA KEY	147
棒 STICK	129	ラーの兜 HELM OF RA	98
防火胴着 FLAMEBAIN	99	ラーの脚絆 POLEYN OF RA	104
ボーパルの剣		ラーの剣 RA BLADE	80
VORPAL BLADE	79	ラーの盾 RA SHIELD	93
ほこ MACE	82	ラーのブーツ GREAVE OF RA	106
骨 BONES	134	ラーの鎧 PLATE OF RA	101
炎の手袋 FLAMITT	127	羅針盤 COMPASS	136
ホルター HALTER	111	ラピエの剣 RAPIER	77
ボロのシャツ		緑宝玉 GREEN GEM	140
TATTERD SHIRT	112	リンゴ apple	142
ボロのズボン		ルビーの鍵 RUBY KEY	150
TATTERD PANTS	117	ロープ ROPE	133
まがり鍵 LOCK PICK	135		

## ●著者略歴

ガジェット・佐藤 尚 (さとう たかし)

平成元年 早稲田大学第二文学部卒業

在学中から執筆活動を行う

現在はコンピュータ関係のフリーライター

### 主な著書

「dBASE III PLUS プログラミング」

「8086 マシン語入門」

「QuickBASIC ハンドブック」(以上工学社)

「dBASE&dBXL スーパーアプリケーションズ」

「ダンジョン・マスター パーフェクトガイド」(以上ナツメ社)

## ■本書に対するご質問

本書に対するご質問、ご意見がありましたら、下記の住所まで  
お手紙にてご連絡ください。電話によるお問い合わせはご遠慮く  
ださい。

ご質問はできるだけ、往復はがきか返信用封筒同封のうえいた  
だければ幸いです。

〒101 東京都千代田区神田神保町1-52 加州ビル3F

ナツメ出版企画株式会社 書籍第二編集部 質問係

---

## 続ダンジョン・マスター カオスの逆襲 パーフェクトガイド

---

著 者 ガジェット

© Gadget Ltd., 1991

発行者 田村正隆

発行所 株式会社 ナツメ社

東京都千代田区神田神保町1-52 加州ビル2F (〒101)

電話 03(3291)1257 (代表)

振替 東京 3-58661

制 作 ナツメ出版企画株式会社

東京都千代田区神田神保町1-52 加州ビル3F (〒101)

電話 03(3295)3921 (代表)

印刷所 ラン印刷社

---

ISBN4-8163-1217-X

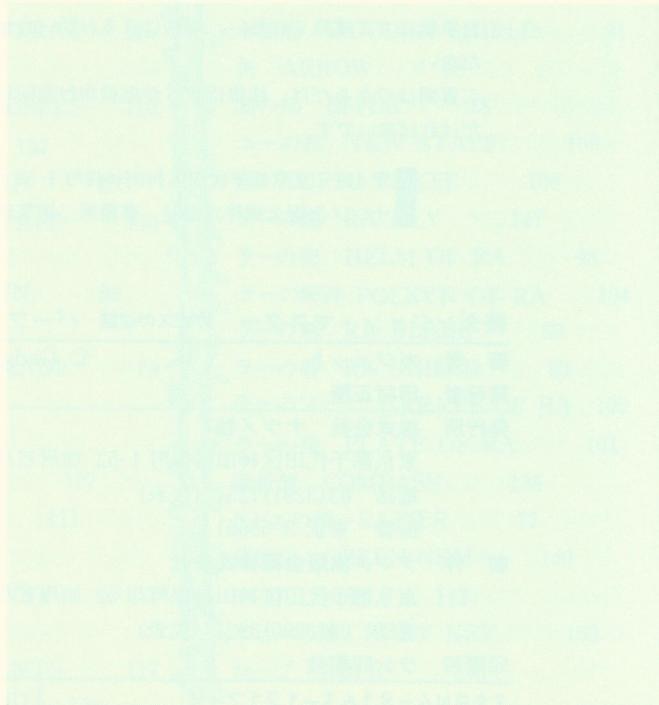
Printed in Japan

# ダンジョン・マスター パーフェクトガイド

米田 聰+佐藤 尚=著 ●定価1500円(本体1456円) ●送料260円

●発行と同時に、ゲームソフトのトップチャートにランクイン。以後好調な売れ行きを見せるRPG(ロールプレイングゲーム)「ダンジョン・マスター」の攻略本です。三百点以上の豊富なイラストで迷路のデータをわかりやすく解説。勇者のすべての能力、特性を網羅。呪文のシンボル組み合わせ例を数多く紹介。各レベル(階)のマップを完全収録したパーフェクトなガイドブックです。

【内容】◎STORY◎INFORMATION◎勇者◎技能とレベル◎モンスター◎ダンジョン◎アイテム◎呪文◎僧侶の呪文◎魔術師の呪文◎HINTS◎ILLUSTRATED ESSAY◎APPENDIX◎勇者能力一覧表◎キャラクター・シート

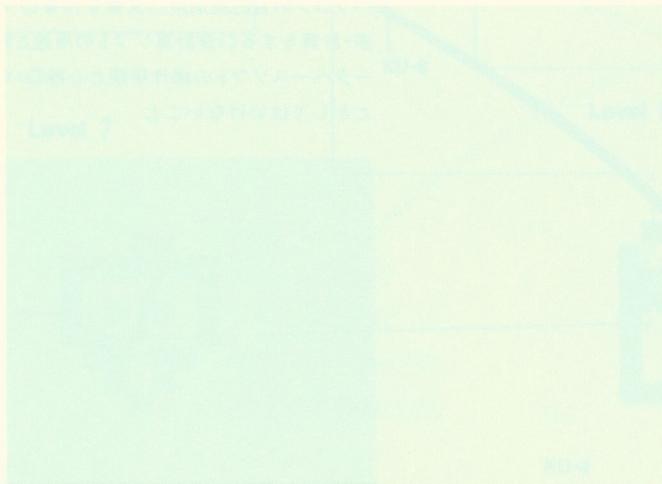


# わかりやすいコンピュータ用語事典

高橋三雄=監修 ● 定価1030円(本体1000円) ● 送料260円

●本書はパソコン、汎用コンピュータのみにとどまらず、情報処理、通信、ニューメディアまで、広範囲の用語を網羅した辞典です。豊富な写真と図版で分かりやすく、これ一冊で日常はほぼこと足りるよう編集しました。すべての単語を50音順に配列してありますので、英語、日本語に関係なく、一度で目的の単語を引くことができます。また、巻末には「コンピュータ年表」を掲載。世界と日本のコンピュータの歴史が分かります。

【内容】◎アーキテクチャ…ICカード…キュームレータ…イーサネット…インストール…インタプリンタ…ウィズウイグ…FORTRAN…OS /2…オーバフロー…ガーベージ・コレクション…キャッシュ・ディスク…キャプテン・システム…互換機…CD-ROM…スプレッドシート…ダイアログ…DAT…デスク・トップ・パブリッシング…電子掲示板…ニューロ・コンピュータ…ハイパー・カード…PS/2…PC-9801シリーズ…光ディスク…ブルダウン…プレゼンテーション・マネージャ…マクロ・アセンブラー…マルチウインドウ…ワークステーション…ワイヤー・フレーム・モデル…ワイルド・カード……etc.



# 常識でわかるパソコン

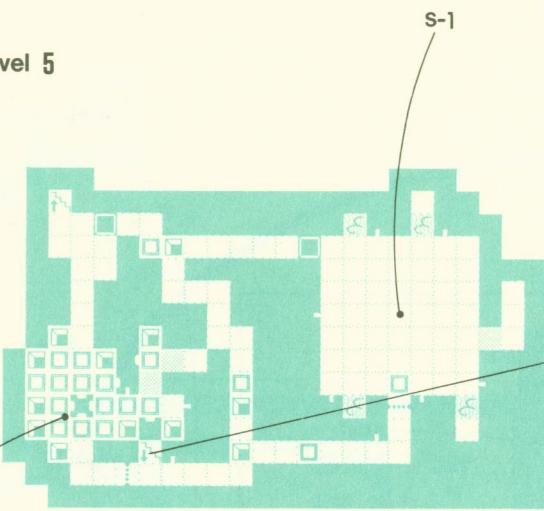
藤田英時=著 ●定価1600円(本体1553円) ●送料310円

●日常の生活で、誰もが欠かせない道具になった『パソコン』。本書は、パソコン一般の知識と操作法について、実用面にポイントを置き、難しい専門用語ではなく、普段使いなれている言葉で解説した、画期的な入門書です。「パソコンとは何か」から、「使いこなすためのコツ」、「するべきこととしてはいけないこと」などが、自然に身につきます。ハードウェアの解説はもとより、基本ソフトMS-DOSの概念から、ワープロ、表計算、データベースの代表的な市販ソフトの機能、操作法までマスターできるように構成されています。『常識でわかるパソコン』は、これからパソコンをはじめる人、パソコンをもっと知りたい人、一度挫折してしまった人に、ぜひ読んでいただきたい1冊です。

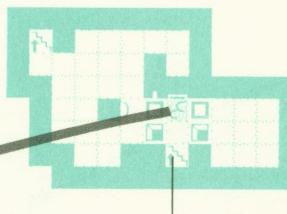
【内容】 ◎パソコンを使いこなすためのコツ ◎パソコンの全体像 ◎パソコンを常識で理解する ◎パソコンの〔体〕(ハードウェア) ◎パソコンの〔精神〕(ソフトウェア) ◎パソコンの基本操作 ◎パソコン操作の予習知識 ◎キーボードの操作 ◎フロッピーディスクの取り扱い ◎ファイルの保存と読み込みの考え方 ◎MS-DOSでの実習 ◎市販ソフトの使い方 ◎パソコンの目的別活用 ◎文章を作る ◎ワープロソフトの機能と特徴 ◎表・計算をする ◎表計算ソフトの用途と利点・欠点 ◎情報を管理する ◎データベースソフトの操作手順と心得 ◎パソコン通信をする ◎するべきこととしてはいけないこと

## START (スタート)

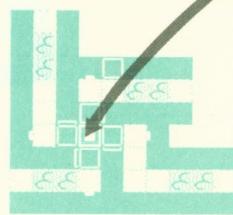
Level 5



Level 6



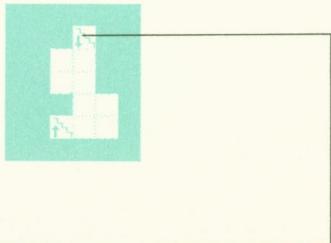
Level 8



S-4

Level 5

KU-1



Level 6



KU-2



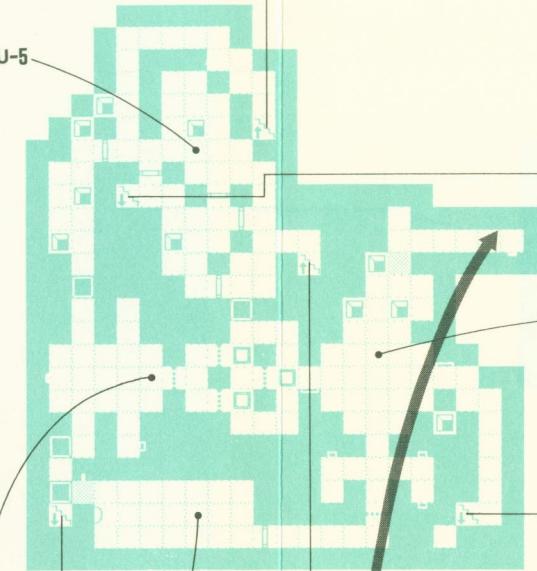
Level 7



KU-3

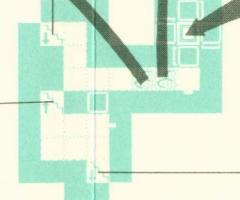
Level 9

KU-5



KU-6

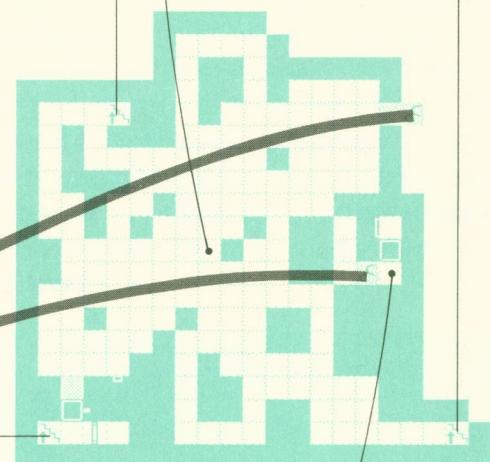
Level 8



KU-4

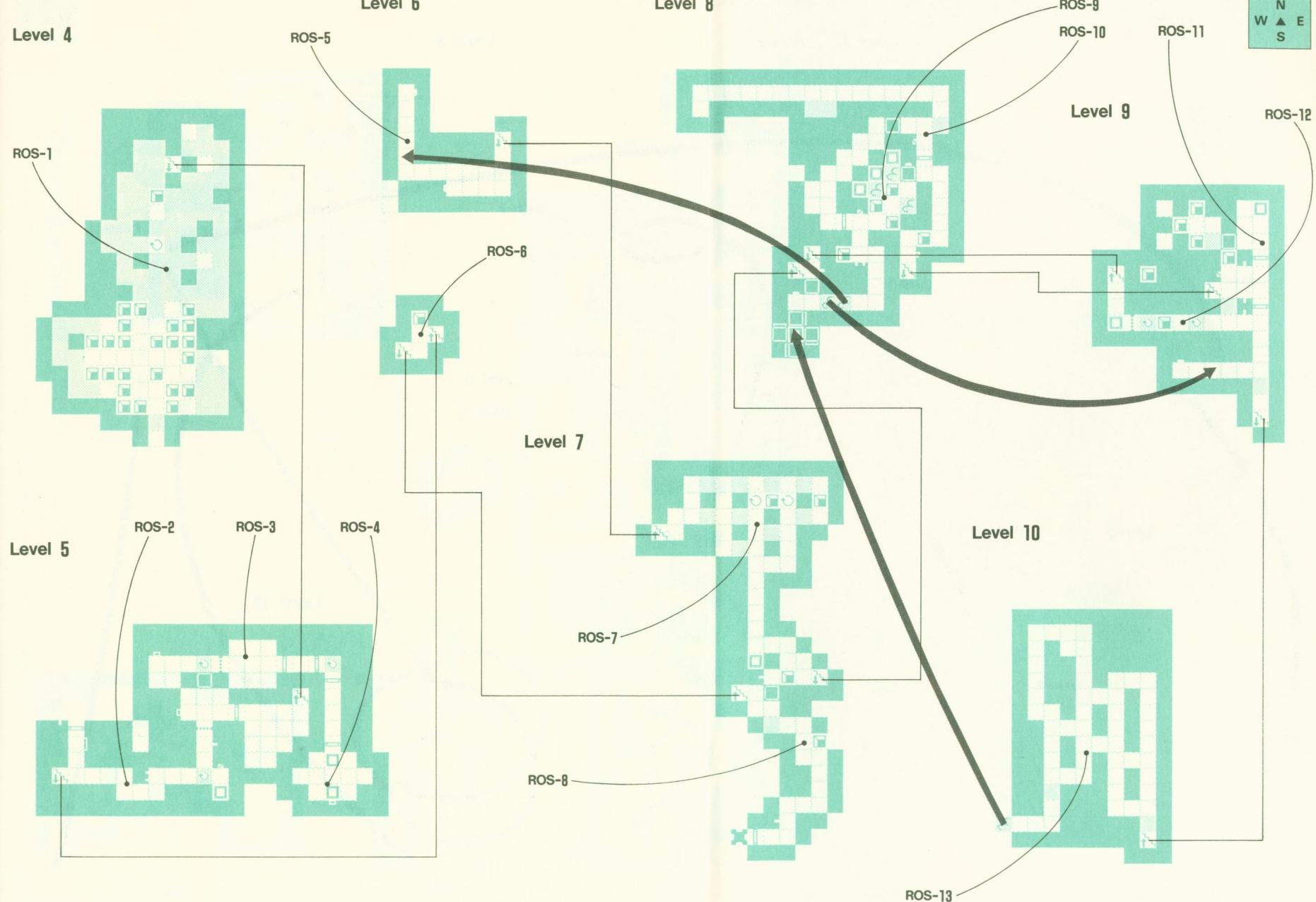
KU-7

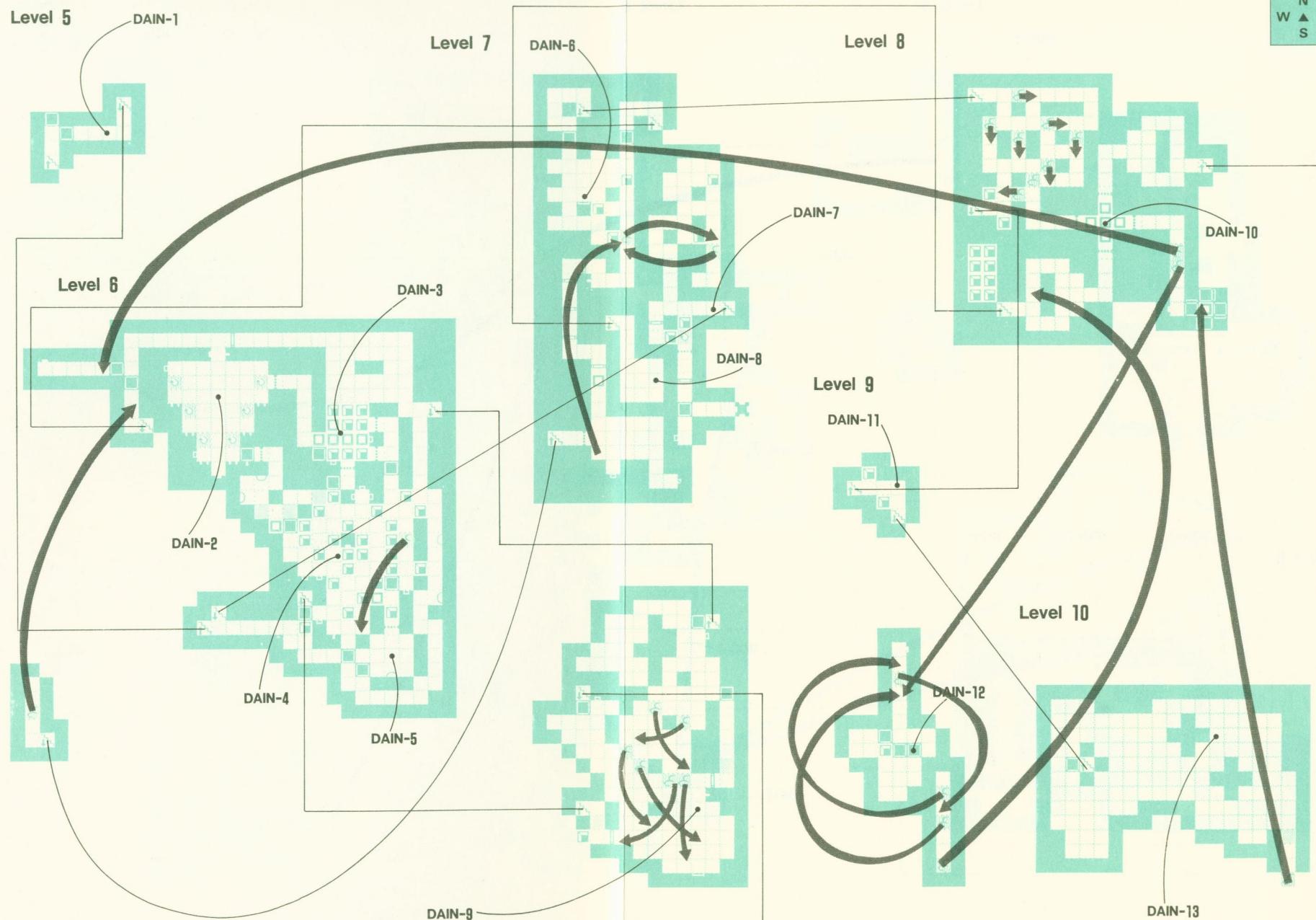
Level 10



KU-10

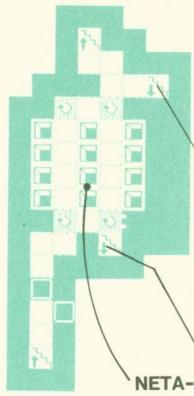






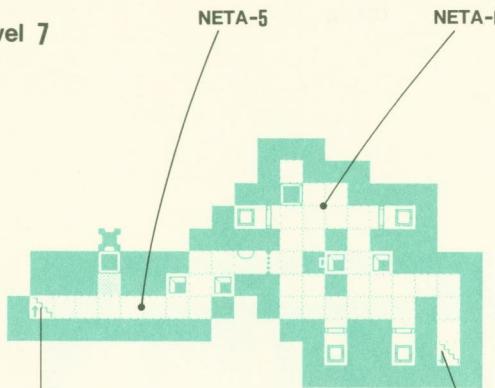
# NETA + (ネタ)

Level 5



NETA-1

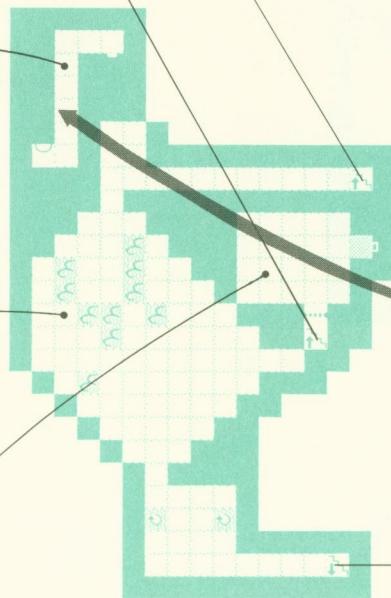
Level 7



NETA-5

NETA-6

Level 6



NETA-2

NETA-3

NETA-4

Level 8

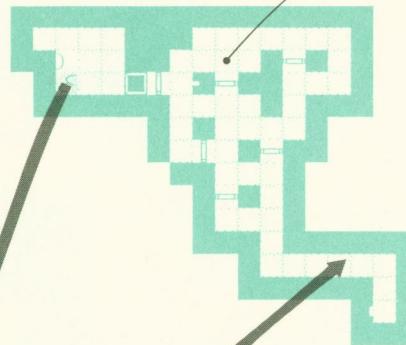
NETA-7

NETA-8

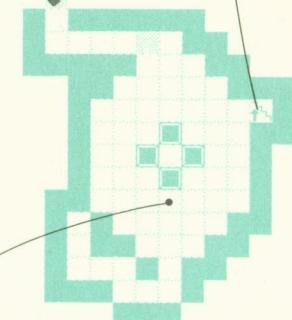
Level 9

NETA-9

NETA-10



Level 10

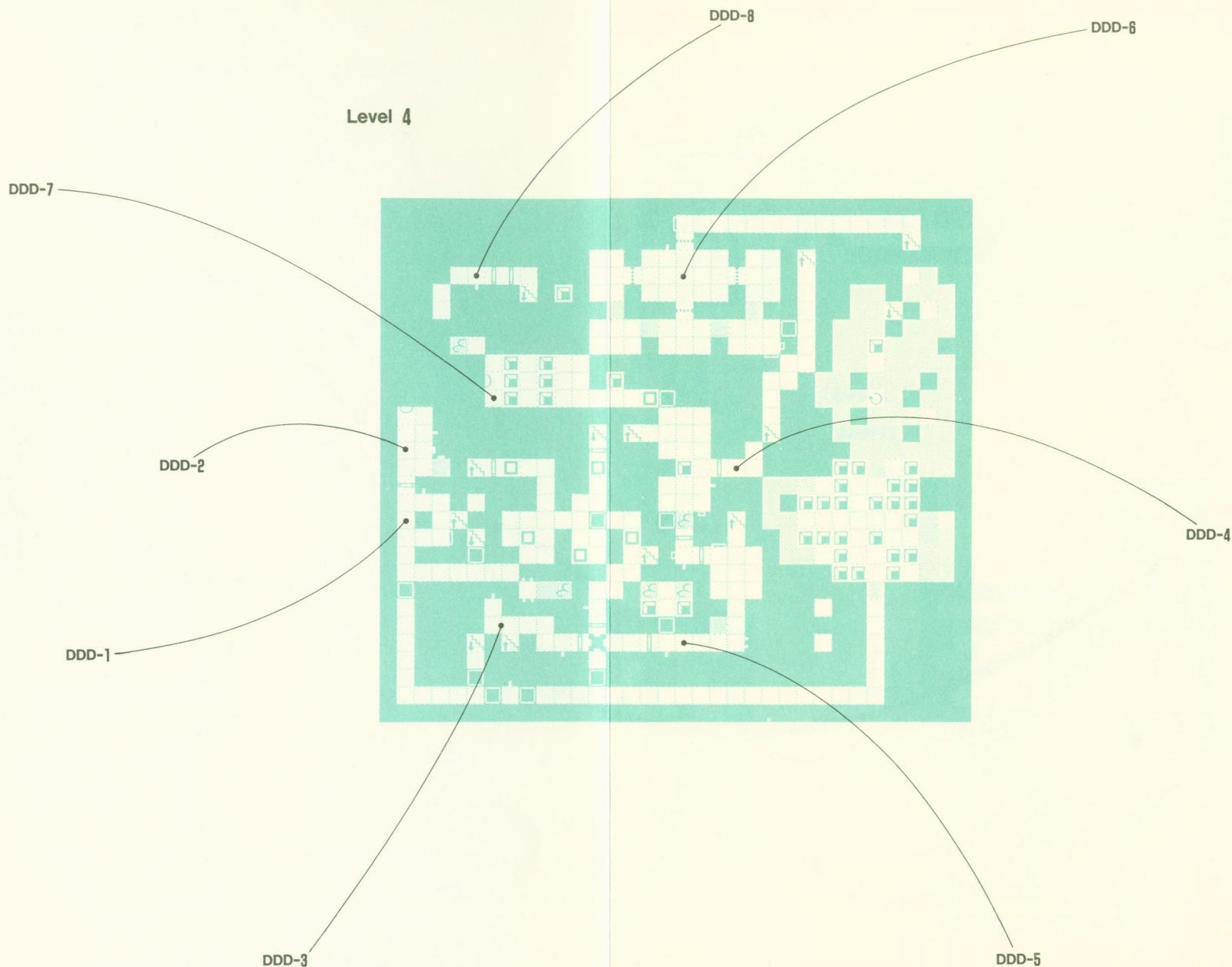


NETA-11





Level 4





**続ダンジョン・マスター  
カオスの逆襲  
パーフェクトガイド**

発行——1991年3月30日

著者——ガジェット

発行者——田村正隆

発行所——株式会社ナツメ社

郵便番号—101

東京都千代田区神田神保町1-52 加州ビル2F

電話—03[3291]1257

振替—東京3-58661

〈落丁・乱丁本はお取り替えします〉

制作——ナツメ出版企画株式会社

郵便番号—101

東京都千代田区神田神保町1-52 加州ビル3F

電話—03[3295]3921

定価——1600円



DUNGEON MASTER CHAOS STRIKES BACK  
PERFECT GUIDE



ナツメ社 | 定価=1,600円(本体1,553円)

ISBN4-8163-1217-X C2054 P1600E