

GAME BOY COLOR



マップ、アイテム、
モンスターデータ
完全掲載!!

ウィザードリイ エンハイア

— Wizardry —[®]

E M P I R E

公式ガイド

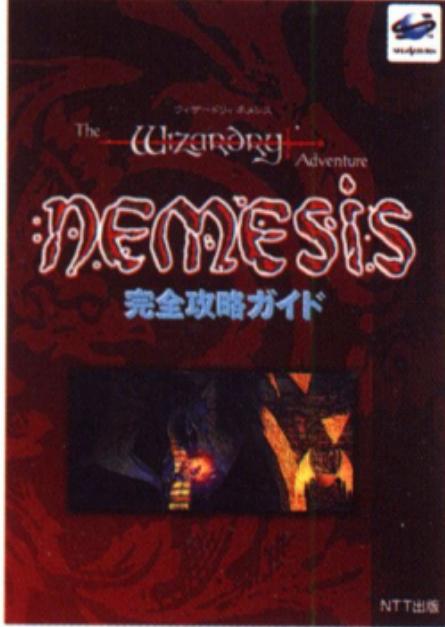
NTT出版

STAR FISH

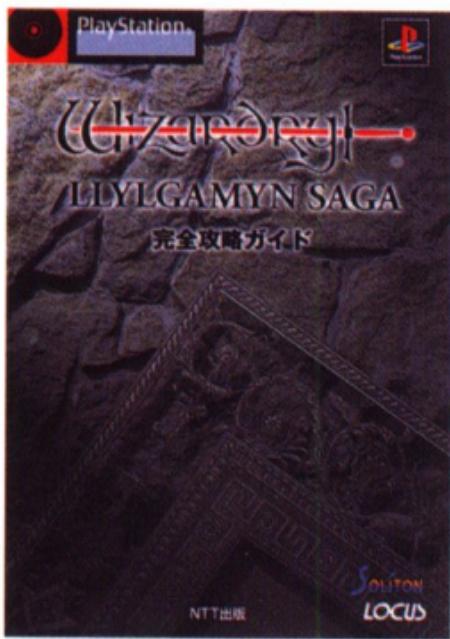
好評発売中!!

**ウィザードリィVII
データ解析編
本体971円（税別）**

**ウィザードリィVII
完全攻略編
本体1,262円（税別）**



**ウィザードリィ ネメシス
完全攻略ガイド
本体1,500円（税別）**



**ウィザードリィ リルガミンサーク
完全攻略ガイド
本体1,100円（税別）**

GAME BOY COLOR



マップ、アイテム、
モンスターデータ
完全掲載!!

ウィザードリイ エンパイア

— Wizardry —
®

E M P I R E

公式ガイド

NTT出版

STAR★FISH



公式ガイド

CONTENTS

システム編	3
ムンカラマの町	
街の概要、訓練場、立て札	4
ローズの酒場、アリエスの宿、サンサーラ寺院	5
商店ローレライ、博物館、町外れ	6
キャラクタ作成	
キャラクタ作成の流れ、ステータスの見方	7
種族の特徴、性格について	8
職業解説	9
隠し職業解説	11
転職のポイント	12
探索・戦闘	
キャンプでのコマンド、特殊コマンド	13
ダンジョン内の仕掛け	14
戦闘について	15
宝箱の罠について	16
ステータス異常について、魔法属性について	17
全滅してしまったら、サブキャラクタ	18
ダンジョン攻略編	19
B1F	20
B2F	22
B3F	24
B4F	26
B5F	28
B6F	30
B7F	32
B8F	34
B9F	36
B10F	38
B11F	40
B12F	42
B13F	44
B14F	46
B15F	48
B16F	50
B17F	52
B18F	54
B19F	56
B20F	58
コラム・ダンジョンにいる人々	60
エクストラダンジョン攻略編	61
B30F	62
B31F	64
B270F	66
B271F	68
B272F	70
B358F	72
B424F	74
B485F	76
B576F	78
B666F	80
コラム・職業別最強装備一覧	82
データ編	83
呪文リスト	84
モンスターリスト	88
アイテムリスト	110

～STORY～

遠い遠い過去の物語。永きにわたり混沌に埋もれたこの世界。時の皇帝は魔界より悪しきモノを召喚し、その力を使って近隣諸国をねじ伏せた。大陸の統一を果たした皇帝は一大帝国を築き上げたのである。

しかし、皇帝の野望は尽きることがなかった！果てしなき海を越え、その先に存在するすべての世界を手中に収めようとしたのである。皇帝は新たに強大なる力を得るべく、禁断とされる幾つもの秘術書を紐解いていった。

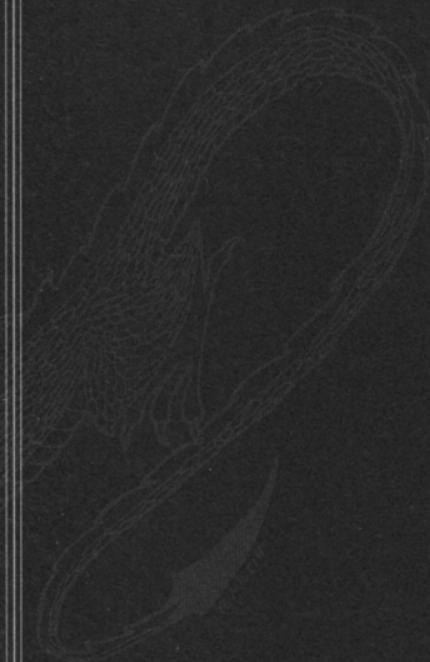
そして……ついに最も恐ろしき魔神を呼び出すことに成功したのである。しかし、人間ごときに制御できるわけがない。「魔界の皇帝」と名乗った魔神は、地上をさらなる混沌と暗黒に包み込むべく、大陸中に魔道を開いた。

魔界へとつながるその道は、やがて迷宮へと形を変え、帝国軍の進入を阻んでいく。度重なる戦闘によって、力衰えていく帝国軍。帝国の崩壊を予感した皇帝は、世界中におふれを出した。「魔道を封じし者に、望むだけの財宝を与えよう。そして、その者を我が後継者としよう」と。これを聞いた冒険者たちは、我先にと魔道に挑んでいった。

それから数ヵ月。魔道に挑んだ冒険者の話は数あれど、封じられたという話はまったく聞こえてくることがない。帝国領の1つである、ここ「ムンカラマ」にも幾多の冒険者を飲み込んでいった魔道の1つが開いている。

願わくば、新たなる冒険者となるあなたに、神のご加護があらんことを……。

システム編



～ムンカラマの町～

冒険者たちの誕生の地であり、憩いの地でもある「ムンカラマの町」。ここでは町の各施設を解説しよう。

博物館

訓練場

商店ローレライ

サンサーラ寺院

ローズの酒場

立て札

町外れ

アリエスの宿



訓練場

まずここでキャラクタを作ろう

訓練場は右記の7つの行動ができる、冒険者のための重要な施設だ。特に「キャラクタをつくる」(詳細はP.7より)は自分の分身を送り込む最重要コマンド。ここでパーティーに必要なキャラクタを作って、冒険を始めよう。そのほかの6つのコマンドも、キャラクタの管理に欠かせないものばかりなので、冒険をスムーズに進めるためにうまく活用してほしい。

① キャラクタをつくる

プレイヤーの分身として、魔道を冒険するキャラクタを作る。

② キャラクタを見る

キャラクタの状態や現在位置を確認することができる。

③ キャラクタをけす

不要になったキャラクタを、1体ずつ消すことができる。

④ なまえをかえる

キャラクタの名前をいつでも自由に変えることができる。

⑤ しょくぎょうをかえる

キャラクタを転職させることができる。詳細はP.12より。

⑥ じゅんばんをかえる

登録されているキャラクタの順番を自由に変えることができる。

⑦ キャラクタのてんそう

ゲームボーイカラーの通信機能を利用して、キャラクタをほかのカートリッジに転送できる。友だちとのキャラクタ交換などに利用しよう。



◆キャラクタをつくる
キャラクタを見る
キャラクタをけす
なまえをかえる
しょくぎょうをかえる
じゅんばんをかえる
キャラクタのてんそう

◀勇ましい冒険者たちがひしめく訓練場。キミの冒険もここから始まるのだ。

立て札

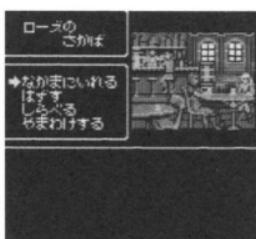
冒険の目的を知ろう

町外れとローズの酒場との間にひっそりとある立て札には、時の皇帝より冒険者たちに向けて発せられたおふれが書いてある。そこには「魔界の皇帝を倒し、魔道を封じたものには望みどおりの財宝と皇帝の後継者の資格を授ける」とあるが、これこそが今回の冒険の目的なのである。



ローズの酒場 パーティーを組もう

訓練場で作ったキャラクタたちはここでパーティーを組むことができる。パーティーは最大6人なので、メインキャラクタを訓練場の「じゅんばんをかえる」でまとめておくと便利だ。酒場は町で唯一キャラクタが呪文を使えたり、装備を整えられる場所であり、所持金の分配などもできるので、冒険前に立ち寄り、パーティーの拠点として機能するだろう。



◀冒険者たちが集う酒場。ここでパーティーを組まなければ魔道には入れない。

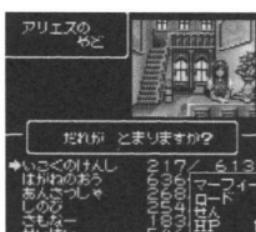


アリエスの宿 HP・MPを回復させる

ノーマルモードの場合、料金は一律レベル×10Gで、1泊すればHP、MP共に最高まで回復する。マニアモードではMPのみを回復させる「うまごや」以外に週単位でHPを回復させる4つのグレードに分かれ、料金によって回復スピードが異なる。マニアモードでは宿屋に泊まりすぎると歳を取ってしまうので注意しよう。

マニアモードの場合

うまごや	無料	MPのみ/0日
かんいしんだい	10G	1HP/1週
エコノミールーム	50G	3HP/1週
スイート	200G	7HP/1週
ロイヤルスイート	500G	10HP/1週



◀ノーマルモードは1泊でHP・MP共に全快するので、初心者に向いている。

料金	HP	MP	料金	HP	MP
217	613	513	217	613	513
268	183	183	268	183	183
254	183	183	254	183	183
546	546	546	546	546	546

▶「ウイザードリィ」にこだわりがある人はマニアモードがオススメだ。

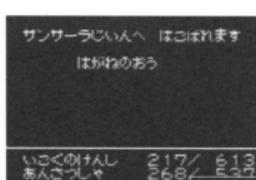
217	613	513	26430
268	183	183	268
254	183	183	254
546	546	546	546



サンサーラ寺院 ステータス異常を回復させる

恐怖、毒、石化、死、灰などのステータス異常を有料で回復させる施設。魔道内でステータス異常になったキャラクタは、地上に戻ると同時にここへ連れて来られる。僧侶、ビショップ等のレベルが高くなれば必要がなくなるが、序盤～中盤にかけては頻繁にお世話になるはずだ。

状態	料金
恐怖	レベル× 10G
マヒ	レベル× 30G
石化	レベル× 50G
死亡	レベル× 100G
灰	レベル× 300G



◀魔道から戻ると同時に、ステータス異常のある冒険者はサンサーラ寺院へ運ばれる。

料金	HP	MP	料金	HP	MP
217	613	513	217	613	513
268	183	183	268	183	183
254	183	183	254	183	183
546	546	546	546	546	546

▶死亡や灰は、回復失敗の恐れがある。灰で失敗するとキャラクターが消失してしまう。



商店ローレライ

商店では、アイテムの売買や識別、呪いを解くことができる。売っているアイテムのラインナップはそれほど充実していないが、自分が売ったアイテムが即、売り物になるので、冒険を進めていけば自然に充実していく。商店で一番お世話になると思われるのが「のろいをとく」だ。アイテムの呪いはヴァリアントの上位魔法でしか解けないため、ゲーム後半でも利用頻度は高い。また、「しきべつする」もビショップのレベルが高くなるまでは役に立つだろう。

きんざつしゃ	あとさ	L 42
ヨンドル	あく	AC: 5250

ショートボウ	350
ロングボウ	900
うりきれ	
うりきれ	
うりきれ	
うりきれ	

◆序盤はさみしいが、ラインナップを充実させることも楽しみの一つだ。

●ゲンガニル	250000
●カムイのしうせく	
のろいを どきますか?	
●はい いいえ	
●かなしみのかぶこ	150000
一あぐまのこて	37500
一あぐまのこて	200000

▶呪われた時はあわてず
商店に来て、呪いを解いてもらおう。



博物館

アイテム・モンスターを確認できる

手に入れたアイテムを一覧できる「アイテムの間」、魔道の冒険中に出会ったモンスターを検索できる「モンスターの間」がある施設。「モンスターの間」では、今までに遭遇したことのあるモンスターと、遭遇したことのないモンスターの数が一目で分かる。また、遭遇済みのモンスターについてはステータスから特殊能力まですべてのデータを閲覧可能。「アイテムの間」では、手に入れた武器や防具をカテゴリー別にデータを見ることができる。データが知りたくなったらここに足を運ぼう。

ダーカーナー	●かくていめい: クモノ
●かくていめい: クモノ	
AC: 4	
EXP: 730	
ゴールド: 80	
HP: ラ~ク2	
ヒクシャ	
恐怖	

◀出会ったモンスターのすべてのデータを見ることができる。

ウォーハンマー	●かくていめい: カラツキ
●かくていめい: カラツキ	
●こうげきりょく: 3~7	
●AC: 0	●こうげきはい: S
●しろう: なし	
●ヒクシャ: なし	
●ねだん: 150	
●せうひ: せ	ヒ サ ロ
ニ	

▶一度手に入れたアイテムは、無くなても博物館に展示される。



町外れ

魔道への入口

町外れでは、冒険の舞台となる魔道への入口が不気味なたずまいを見せていて、ここから魔道に入ることができるのだ。魔道に入ったらすぐキャンプ画面となるので、キャラクタの状態を確認して、冒険を始めよう。また町外れでは、魔道内の冒険を中断したパーティーの行動を再開させることができる。幾つかのパーティーが中断している場合は、どのパーティーが冒険を再開するか選択しよう。なお、ゲームを中断して電源を切る時は、必ず「ぼうけんをやめる」を選ぶように心がけよう。データが失われる場合があるぞ。

まちはずれ	
◆まどろ	
だんざく	
ぼうけんの	
さくわい	
ぼうけんを	
やめる	

◀魔道の入口。ここから先が冒険の始まりになる。

A◆せんし	B せいはい
A◆ビショップ	B ざもなー
A◆ヒューズ	
A◆ヒューリ	
A◆モウツカイ	
A◆ヌミツカイ	
A◆カムイのあう	
A◆あんざつしゃ	
A◆いざくげんし	
A◆しのひ	

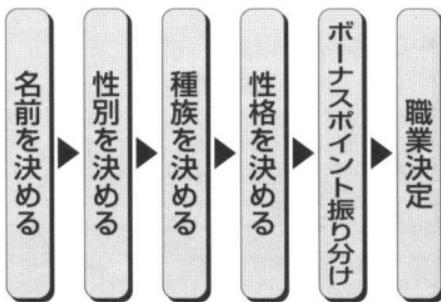
▶中断しているパーティーが幾つかある場合は、どちらかを選択しよう。

～キャラクタ作成～

少し複雑なキャラクタ作成も「ヴィザードリィ」の醍醐味の一つ。システムを理解して強いキャラを作ろう。

キャラクタ作成の流れ

危険な魔道を冒險するパーティーのメンバーは、できるだけ優れた能力を持つキャラクタで構成したい。そのためには、最初の一歩でキャラクタ作成が非常に重要な鍵を握っている。キャラクタの能力を決定する要素は性別、種族、ボーナスポイントの3つ。特にボーナスポイントは、ランダムで決定されるので納得のいく数値が出るまで何度もやり直す心構えが必要だ。キャラクタの性格と、なりたい職業の特性を考慮してポイントを振り分けよう。



ステータスの見方

能力值

ちから：直接攻撃の攻撃力に影響する能力。

ちえ：魔法使いの呪文修得率に影響する能力。

しんこうしん: 僧侶の呪文修得率に影響する能力。

せいめいりょく: HPの増加に
関わる重要な能力。

すばやさ: 攻撃の順番や、罠を
目抜く・外すのに必要な能力。

うんのつよさ: 戦や敵の特殊攻撃を回避する可能性が高まる。

卷之三

① 名前 キャラクタの名称。訓練場で何度も変更できる。	② 性別 キャラクタの性別。同じ種族でも、男女で微妙に能力が違う。	③ レベル 経験を積むことで上がる、キャラクタの強さの目安。
④ 職業 戦士、僧侶などキャラクタの職業を表している。	⑤ 種族 人間、エルフなど、キャラクタの種族を表している。	⑥ 年齢 年齢が高くなりすぎると、老衰していく、死が待っている。
⑦ 性格 善、中立、悪の3種類で、性格によってはなれない職業も。	⑧ 状態 普段は正常だが、敵の特殊能力、罠によって変化する。	⑨ ヒットポイント キャラクタの生命力を表す。HPと略されている。
⑩ アーマークラス キャラクタの防御力。低くなるほど防御力が高くなる。	⑪ キャラの所在地 キャラクタが現在どこにいるかを示している。	⑫ 称号 レベルが上がるごとに各職業別に用意された称号が与えられる。
⑬ 経験値 レベルアップの目安となる経験値を表示している。	⑭ 所持金 キャラクタの所持しているゴールドが表示されている。	

種族の特徴

5種類の種族はキャラクタ作成の上で、基本的な能力を決める重大な要素なので、よく考えて選択しよう。

人間～HUMAN

信仰心が低いものの、あと的能力値は8～9と平均的なので、どの職業にも対応できるオールマイティな種族。戦士から魔法使いまで、プレイヤーの好みに合わせてさまざまな職業で活躍できるであろう。感情移入のしやすさも利点と言える。

	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運
男	8	8	6	8	8	9
女	7	8	6	9	8	9

エルフ～ELF

知恵、信仰心が高い頭脳派種族。魔法使い、僧侶などの魔法を使う職業にはうってつけだろう。ただし身体的に弱いので、戦士のような前衛を務める職業は避けるべき。また、素早さも高いので、後衛から弓で攻撃可能な弓使いや盗賊にしてみるのもいい。

	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運
男	7	10	10	6	10	6
女	6	10	10	7	10	6

ドワーフ～DWARF

力と生命力がほかの種族に比べるとズバ抜けて高いので、ぜひ戦士系の職業にさせたい種族。知恵が低いため侍には向かないが、信仰心が高いので、ある程度育てればロードへの転職も楽にできるだろう。ボーナスポイントは弱点の素早さ、運の補強に使いたい。

	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運
男	12	6	10	11	5	6
女	11	6	10	11	5	6

ノーム～GNOME

信仰心と素早さが高い種族。これらの素質を活かすには、やはり僧侶にするのがベスト。また、ほかの基本能力が人間同様に片寄っていないので、ボーナスポイント次第では最初からビショップにするのもそう難しくはない。転職もしやすい種族だ。

	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運
男	7	7	10	8	10	7
女	6	7	10	9	10	7

ホビット～HOBBIT

突出した運の強さと素早さが目立つ種族だ。この2つの要素が欠かせない盗賊のための種族と言えるだろう。力と生命力が低いので、前衛にまわるような職業には向かないが、成長すれば忍者への転職も十分可能だ。ボーナスポイントは生命力にあてよう。

	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運
男	6	7	7	6	10	14
女	5	7	7	7	10	14

性格について

性格には善、中立、悪の3つがある。善とは「人のために何かをしてあげられるタイプ」、中立とは「善と悪のどちらにもとらわれない、普通のタイプ」、悪とは「自分のことを中心に考えるタイプ」である。性格の傾向を分類したものの、悪だからといって犯罪者というわけではない。また、一見相反する善と悪のキャラクタは、一緒にパーティを組むことができる。

パーティ
二重性
HP 270/270

●善
●まほうづかい
●ぱうこうさい
どうそく
ビショップ
ルート
ロード
ジーヴリート
パーティ
二重性
HP 270/270

●マーティー
●ロード
●アーリーキュラ
ラーブル
アーバン
くらしきうかがく
じょううかんぐん
じんせき
チャミアン

職業解説

プレイヤーはキャラクタの能力に合わせて、9種類の職業を選択することができる。ただし、キャラクタ作成時の基本能力+ボーナスポイントで選べるのは忍者を除いた8種類だ。自分がどんなパーティーを組みたいのかよく考えて、キャラクタの職業を選択しよう。

戦士～FIGHTER

必要な能力値
力 知恵 信心 生命力 素早さ 運
11 - - - - -

武器による戦闘得意とし、パーティーの前衛に立って積極的に肉弾戦を仕掛ける。序盤からパーティーの中心として活躍するが、後半も装備次第で大きな戦力になる。盗賊に次いでレベルアップが早いのも魅力だ。

レベル	必要経験値	レベル	称号
2	500	1	みならい
3	700	5	ごうけつ
4	1000	10	グラディエーター
5	1500	15	ようへい
6	2300	20	クマゴロシ
7	3500	25	たつじん
8	5300	50	ソードマスター
9	8000	100	えいゆう
10	13000	200	ドラゴンスレイヤー
11	21000	255	でんせつのゆうしゃ
12	33500		
13	54300		
14	85100		
15	126000		
16	178000		
17～	230000		

魔法使い～MAGE

必要な能力値
力 知恵 信心 生命力 素早さ 運
- 11 - - - -

魔法使い系呪文のエキスパート。攻撃魔法を中心に、「コンパス」のような便利な補助呪文を備えているためパーティーに必ず1人は必要な職業だ。体力が少なく、装備可能なアイテムも少ないのでHPには常に注意しよう。

レベル	必要経験値	レベル	称号
2	620	1	みならい
3	900	5	がくしゃ
4	1300	10	きじゅつし
5	2000	15	ようじゅつかい
6	3200	20	まじゅつし
7	5000	25	まどうし
8	7600	50	しんりのたんきゅうしゃ
9	11300	100	だいまどうし
10	16800	200	あくまのつかい
11	25000	255	スペルのしあいしゃ
12	37000		
13	55000		
14	86000		
15	127000		
16	186000		
17～	250000		

僧侶～PRIEST

必要な能力値
力 知恵 信心 生命力 素早さ 運
- - 11 - - -

HP回復、ステータス異常を回復させる呪文を持つ、パーティーに必ず1人は欲しい職業。アンデットの呪いを解き、崩壊させる特殊能力を持つ。僧侶という職業がら武器の制限は多いが、防具はかなり装備できる。

レベル	必要経験値	レベル	称号
2	600	1	みならい
3	800	5	ぎょうじゅ
4	1200	10	おしょうう
5	1800	15	ほうし
6	2800	20	こうそう
7	4600	25	だいそうじょう
8	7300	50	だいし
9	11000	100	さとり
10	16000	200	せんにん
11	23000	255	ほとけ
12	35000		
13	54000		
14	81400		
15	126500		
16	180000		
17～	240000		

盗賊～THIEF

必要な能力値
力 知恵 信心 生命力 素早さ 運
- - - - 11 -

宝箱の罠を外したり、ドアのカギをこじ開けることを得意とする職業。武器・防具共に装備可能なアイテムが少ないので、戦闘ではあまり役に立たないが、「かくれる」によって奇襲攻撃をかけることができる。

レベル	必要経験値	レベル	称号
2	480	1	みならい
3	600	5	こそドロ
4	840	10	したっぽ
5	1300	15	ぬすっと
6	2050	20	かるわざし
7	3100	25	しごとにん
8	4650	50	めいじん
9	6800	100	かいとう
10	10000	200	トレジャーハンター
11	15500	255	ゴッドハンド
12	25500		
13	41000		
14	65000		
15	100000		
16	150000		
17～	218000		

弓使い～ARCHER

必要な能力値	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運	性格	善	中立	悪	性別	男	女
10	10	10	-	12	-	-	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	

弓を使った戦闘を得意としており、弓使いにしか装備できない弓もある。呪文を使うことはできないが、後衛からでも長射程の弓で自在に攻撃を繰り出せるので、うまく使えばパーティーの攻撃に厚みを持たせることができる。

ビショップ～BISHOP

必要な能力値	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運	性格	善	中立	悪	性別	男	女
-	12	12	-	-	-	-	○ × ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	

魔法使いと僧侶の両方の呪文が使え、さらにアイテムの鑑定までできる職業。しかし、レベルアップに時間がかかり、呪文を覚えるのが遅いので、キャラクタ作成でよりもパーティーのレベルが上がった中盤から組み込もう。

侍～SAMURAI

必要な能力値	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運	性格	善	中立	悪	性別	男	女
15	11	10	14	10	-	-	○ ○ ×	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	

戦闘を得意とし、さらに魔法使い系の呪文も使うことができる。盾以外のたいていの武器、防具を装備でき、なおかつ「むらまさ」などの強力な侍専用の武器もあるので、後半までパーティーの中心として活躍できる職業だ。

ロード～LORD

必要な能力値	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運	性格	善	中立	悪	性別	男	女
15	12	12	15	14	15	-	○ × ×	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	

僧侶系の魔法が使えるエリート戦士。ただし性格が善でないところの職にはつけない。強力な専用防具「ガーブオブローズ」が使えるなど、装備的にも優遇されており、侍と同様に後半までパーティーの中核を担える。

忍者～NINJA

レベル	必要経験値
2	630
3	890
4	1250
5	1900
6	3000
7	4800
8	7400
9	11100
10	16400
11	24100
12	36000
13	54500
14	83700
15	126700
16	183000
17～	245000

レベル

レベル
1
5
10
15
20
25
50
100
200
255

称号

みならい
まとあてのめいじん
かりゅうど
ボウマン
シューター
ガンナー
スナイパー
ごうきゅうつかい
ゆみのめいしゅ
なすのよいち

レベル

レベル	必要経験値
2	650
3	1000
4	1500
5	2300
6	3700
7	6100
8	9800
9	15400
10	23000
11	34100
12	50200
13	73000
14	105400
15	150000
16	217000
17～	310000

レベル

レベル
1
5
10
15
20
25
50
100
200
255

称号

みならい
せんきょうし
れいばいし
しんかん
しきょう
だいしきょう
きょうこう
ほうとう
けんじや
かみのしと

侍～SAMURAI

レベル	必要経験値
2	700
3	1100
4	1750
5	2700
6	4200
7	6420
8	10000
9	16000
10	25000
11	38200
12	58000
13	85000
14	121200
15	170800
16	238000
17～	326000

レベル

レベル
1
5
10
15
20
25
50
100
200
255

称号

みならい
ろうにん
あしがる
ぶげいしゃ
さむらいだいしお
はたもと
しょうぐん
けんごう
もさ
いくさのかみ

ロード～LORD

レベル	必要経験値
2	720
3	1200
4	1900
5	3000
6	4600
7	6900
8	10500
9	16500
10	26000
11	40000
12	60000
13	88000
14	125000
15	174000
16	241000
17～	330000

レベル

レベル
1
5
10
15
20
25
50
100
200
255

称号

みならい
きし
せいきし
ぶたいちゅう
じょうきゅうきし
きしだんちゅう
げんすい
ていおう
はおう
かみのしゅごしゃ

忍者～NINJA

レベル	必要経験値
2	800
3	1350
4	2000
5	3300
6	4900
7	7300
8	11200
9	17500
10	27100
11	41100
12	61800
13	90000
14	130000
15	184000
16	256000
17～	350000

レベル

レベル
1
5
10
15
20
25
50
100
200
255

称号

げにん
ちゅうにん
ころしや
じょうにん
おにわばんしゅう
しゅりょう
かげ
さるとび
ふうま
むが

一撃で敵を倒すクリティカルヒットを使える戦闘の達人。何も装備していない一定のレベルアップごとにACが下がるという特殊な職業。盗賊より精度は落ちるが、宝箱の罠を外したり、カギをこじ開けることも可能だ。

隠し職業解説

隠し職業とは、アイテムの力を使うことでのみ転職できる特殊な職業のことである。通常の職業では使えない、強力な能力を備えている。

ヴァリアント～VALIANT

必要な能力値	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運	性格	善	中立	悪	性別	男	女
-	-	-	-	-	-	-	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	

神の加護を受けた戦士。戦闘能力は戦士と同様だが、僧侶の呪文を強力にしたようなヴァリアント専用の呪文が使える。「かごのたて」を使うことで転職できる。

レベル	必要経験値	レベル	称号
2	800	1	しゅくふくをうけしもの
3	1300	5	しんこうあつきもの
4	2100	10	かみのかごをうけしもの
5	3400	15	セイント
6	5200	20	かみにあいされしもの
7	7800	25	ジャスティス
8	12000	50	ゆうしゃ
9	18200	100	かみのせんし
10	28000	200	しろのしゅごしゃ
11	45000	255	かみのけしん
12	63000		
13	92000		
14	132000		
15	186000		
16	260000		
17～	350000		

アベンジャー～AVENGER

必要な能力値	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運	性格	善	中立	悪	性別	男	女
-	-	-	-	-	-	-	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	

通常攻撃の後に相手のステータスを変化させるような効果のある呪文を使う戦士。呪いのアイテムを装備しても呪われることはない。「ジ・アベンジャー」により転職できる。

レベル	必要経験値	レベル	称号
2	570	1	そうおにもえるもの
3	900	5	さっきだつもの
4	1100	10	ふくしゅうき
5	1650	15	きょうふするもの
6	2500	20	こごろをとざすもの
7	4000	25	いかりにしあれしもの
8	6300	50	ちをもどめるもの
9	9500	100	にくしみにくるいしもの
10	14500	200	きょうき
11	22000	255	いかりをきわめしもの
12	34200		
13	51200		
14	82200		
15	126000		
16	179000		
17～	235000		

ムサシ～MUSASHI

必要な能力値	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運	性格	善	中立	悪	性別	男	女
-	-	-	-	-	-	-	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	

剣などの近距離用武器を両手に装備できる戦士。一度に複数の敵を通常攻撃できるタイプの専用呪文を持つ。「もののふのかぶと」を使うことで転職することができる。

レベル	必要経験値	レベル	称号
2	780	1	ぶげいしゃ
3	1200	5	けんごう
4	1600	10	えいゆう
5	3100	15	もさ
6	4800	20	いくさのかみ
7	7320	25	ミフネ
8	11500	50	きじん
9	17700	100	けんせい
10	27000	200	らせつ
11	40800	255	しゅら
12	61000		
13	89000		
14	122000		
15	182000		
16	257000		
17～	346000		

くノ一～KUNOICHI

必要な能力値	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運	性格	善	中立	悪	性別	男	女
-	-	-	-	-	-	-	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	

女性にしか転職できない職業。宝箱の罠を見抜き、外すことができるが、その能力は盗賊、忍者に劣る。しかし、幅広い効果の専用呪文を持つ。「みわくのこて」で転職可能。

レベル	必要経験値	レベル	称号
2	800	1	げにん
3	1350	5	ちゅうにん
4	2000	10	ころしや
5	3300	15	じょうにん
6	4900	20	おにわばんしゅう
7	7300	25	しゅりょう
8	11200	50	かげ
9	17500	100	さるとび
10	27100	200	ふうま
11	41100	255	むが
12	61800		
13	90000		
14	130000		
15	184000		
16	256000		
17～	350000		

召喚師～SUMMONER

必要な能力値	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運	性格	善	中立	悪	性別	男	女
-	-	-	-	-	-	-	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○	

魔道内の魔法陣で契約したモンスターを召喚できる。キャンプ中は1体しか呼び出せないが、戦闘中は複数呼び出すことができる。「まどうのローブ」を使うことで転職できる。

レベル	必要経験値	レベル	称号
2	570	1	ネクロマンサー
3	850	5	けものつかい
4	1250	10	かきゅうしょうかんし
5	1900	15	せいらいづかい
6	3000	20	ちゅういしょうかんし
7	4500	25	まもののはいしや
8	7550	50	じょういしょうかんし
9	11700	100	いにしえのじょくかんし
10	18000	200	いじげんのじょくかんし
11	27550	255	かみのとびらをひらくもの
12	41800		
13	63500		
14	95000		
15	138000		
16	197000		
17～	270000		

転職のポイント

探索が魔道の下層にまで進み、モンスターが強くなってくると技能の少ないキャラクタではもの足りなくなる。そんな時は転職しよう。

POINT1 転職でパワーアップしよう

戦士や魔法使いなどは成長が早い反面、ゲームを進めていくとその能力に限界を感じる時がある。そこで「1人で剣と魔法の両方が使えれば……」と感じ始めたら転職しよう。狙うは最初から作りにくく、ゲーム後半までお世話になる侍、ロード、忍者だ。アイテムを手に入れていれば後述する隠し職業も積極的に狙いたい。

どうもく どうもく HP	おとこ 18歳 14万/14万	L 24 18歳 AC 0
ニンジャ	になりますか？	
◆いいえ いいえ		
ビショップ		
ニンジャ ゆみづかい		

侍、ロード、忍者は転職してからの方が育てやすいだろう。

POINT2 転職のタイミング

魔道のB12Fくらいまで探索ができるようなレベルになったら転職の考え方。その頃にはパーティ全体のレベルも20近くになっているだろう。このくらいになれば、キャラクタの能力値がどの職業に対しても転職の条件を満たしている。転職後の一時的な弱体化を考え、全員そろっての転職は避けて1人ずつ転職させよう。

せんし サムライ HP	おとこ 18歳 210/210	L 1 18歳 AC 0
しゃうじ 侍 せいけんち ゴールド	みんな 563/9	みんな 563/9
ちから 轟き せいめいよく すばやさ うんづかい	15 1 14 10	15 1 14 10
まほらづかい	になりますか？	◆じゃもん アイテム
ビショップ サムライ ロード ゆみづかい		

転職で一時的に弱くなってしまっても、仲間が強ければレベルアップが早いぞ。

POINT3 良い転職・悪い転職

良い転職とは転職前の職業の利点を無駄なく継承している状態をいう。たとえば、魔法使いからビショップのように同系統の呪文を使える職業に転職しておけば、一時的な弱体化はあるものの、今までの呪文が無駄になることはない。なお、転職するたびに歳を取るので、1人1回くらいにしておいたほうが良い。

せんし せんし せんし せんし HP	おとこ 18歳 210/210	L 1 18歳 AC 0
まほらづかい	になりますか？	
◆いいえ いいえ		
ビショップ サムライ ロード ゆみづかい		

少し変則的だが、戦士を魔法使い系にしてみるのもHPの高さが活かせる。

POINT4 隠し職業の注意点

隠し職業はアイテムの効果がなければ転職できない分、どの職業也非常に強力。右表にあるアイテムを発見したら、転職できそうなキャラクタを早めに転職させることをオススメする。転職に必要なアイテムを手に入れるのは大変だが、基本値、特殊能力共に強力なので、ゲーム後半は積極的に隠し職業を狙おう。

職業	必要アイテム
ヴァリアント	かごのたて
アベンジャー	ジ・アベンジャー
ムサシ	もののふのかぶと
くのいち	みわくのこて
しょうかんし	まどうのローブ

～探索・戦闘～

魔道はモンスターと戻にあふれた危険な場所だ。ここでは危険を避け、生きのびるための知識を解説する。

キャンプでのコマンド

魔法やアイテムによって冒険者たちの状態を正常に戻したり、未識別アイテムの正体を鑑定することができるキャンプ。魔道で効率良く探索を進めるために、キャンプをうまく使いこなすことは非常に重要だ。ここでは各コマンドの役割、使い方を解説しよう。

キャラクタをしらべる

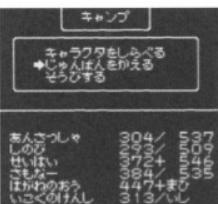
キャラクタのステータスを確認できるコマンド。サブコマンドとして、キャンプで唱えられる呪文を使える「じゅもん」、アイテムの装備、受け渡し、捨てることができる「アイテム」、パーティーの所持金を集める「あつめる」のコマンドが使える。これらがキャンプでのメインコマンドだ。

そうびする

武器、防具をはじめとしたアイテムを装備するコマンド。「キャラクタをしらべる」にある同種のコマンドの手間を省いたもの。

じゅんばんをかえる

パーティーの隊列を変えるコマンド。先頭から3人が前衛、残りが後衛である。先頭に近いほど攻撃されやすいので、考えて隊列を組もう。



◀「マヒ」などで後ろに下がった前衛キャラは、回復させてから前衛に戻そう。

特殊コマンド

「さがす」、「かぎをこじあける」など、魔道を攻略する上で必要不可欠なコマンドが並ぶ特殊コマンド。全滅などで魔道に置き去りとなったキャラクタを引き上げる時や、ゲーム全般の環境を設定する時など、コーディリティ的な役割もある。

さがす

魔道内に存在する隠されたドアを見つけるコマンド。パーティーに盗賊や忍者がいなければ役に立たないコマンドだ。

かぎをこじあける

魔道内にあるカギのかかったドアは、このコマンドで盗賊か忍者にこじ開けさせよう。ただし、レベルや素早さが低いと成功しないので要注意。

なまをさがす

魔道内で全滅したパーティーのキャラクタを引き上げる時に使うコマンド。探しに来たキャラクタのいるマス及び、前後左右斜め1マスの範囲内にいるキャラクタを検索する。

せってい・ほうけんをやめる

「せってい」は面画、音楽のON・OFFほか、ノーマル、マニアのモード切り換えを行う。「ぼうけんをやめる」は探索中にゲームをやめたい場合に使う。

ノーマル・マニアモードの違い

たたかう	ノーマルだと通常攻撃にサブコマンドが現れる。(詳細はP.15)
アイテム	ノーマルだと戦闘中にアイテムを使うとサブコマンドが現れる。
やどや	マニアだと泊まる部屋をコースによって選択することができる。
セーブ	マニアだと町外れでないとセーブできないなど、場所を限定される。

ダンジョン内の仕掛け

魔道には数多くの仕掛けが存在し、冒険者を陥れようと待ち受けている。しかし、いかに危険な仕掛けでも対処方法はあるのだ。

トラップ関係

もっとも危険な仕掛けたち。できる限り避けて通りたい。

	ピット	落とし穴。落ちると低レベルパーティーなら全滅するほどのダメージを受ける。「レビテート」がかかっていると、ダメージを受けずに進むことができる。
	シート	1階層分真下に落とされる。ワザと落ちなければ攻略できないフロアもある。「レビテート」がかかっていると、落とされずに進むことができる。
	落盤	天井が崩れ落ち、ちょっとしたダメージを受ける。画面上では存在を確認できないので、落盤のあるフロアでは場所を覚えることが重要となる。
	毒蛇	毒蛇に噛まれ、「毒」状態になる。こちらも画面上では存在を確認できないので、毒蛇のいる場所を覚え、避けて通ろう。
	回転床	突如、パーティーの進行方向が変わってしまうトラップ。これが多くのフロアでは、「コンバス」でパーティーの向きを確認することが重要となる。
	ワープ	強制的に別の場所に移動させられてしまう。ワープしたなどと思ったら、あせらずに「コンバス」で位置を確認しよう。
	湖・水路	歩くたびに大ダメージを受ける。「レビテート」がかかっていると、ダメージを受けずに進むことができる。

トビラ関係

パーティーの行方を遮るタイプの仕掛け。盗賊がいれば心強い。

	シークレットドア	見た目は普通の壁だが、「さがす」コマンドを使用するとドアが出現する。盗賊・忍者などのレベルが低いと失敗することもあるが、逆に高いと自動的に見つけてくれる。
	カギ付きのドア	見た目は普通のドア。その壁の方向に向かって、特殊コマンド画面の「かぎをこじあける」コマンドで開くことができる。レベルや素早さが低いと、失敗することもある。
	一方通行	ここを通ってしまうと、元の場所には戻れなくなる。見た目は普通のドアなので注意が必要だ。

空間関係

その空間自体がトラップになっているので、早く抜け出そう。

	ダークゾーン	まったく光が届かない暗黒空間で、呪文を使っても効果がない。前もって「コンティニュアルライト」を唱えておいても、その効果は打ち消されてしまう。
	魔法無効化空間	継続中のすべての呪文効果を失う。また、この空間内で呪文を唱えても効果は発揮されない。非常に危険な空間なので早めに抜け出そう。
	岩	単に魔道を仕切っているだけの存在だが、テレポーターなどの罠でこの中に入ってしまった場合、パーティーは即全滅してしまう。

その他

トラップとは違い、使い方しだいでは得をする仕掛けだ。

	井戸	同じところでも、飲むたびに効果が異なる不思議な井戸。HPやステータスが回復することがある反面、毒やマヒ状態になってしまうこともある。
	エレベータ	ある場所で手に入る「キーカード」を持っていると使用できる。一気に何階層も下に移動することができる便利な仕掛けだ。

戦闘について

冒険のなかでもっとも危険だが、もっとも楽しいのが戦闘だ。効率良く戦って、モンスターから経験値とアイテムをゴッソリいただこう。

前衛・後衛を考えよう

自分のパーティーが前衛、後衛に分かれているように、敵にも前衛と後衛が存在する。そのため、味方、敵の攻撃距離を頭に置いて攻撃する必要がある。攻撃距離にはL（ロングレンジ）、M（ミドルレンジ）、S（ショートレンジ）の3種類があり、Sの武器には強力なものが多い反面、前衛の敵にしか攻撃できないなどの弱点がある。戦闘中はアイコンで攻撃距離が分かるので、右表のアイコンの意味を覚えておこう。

戦闘時に表示されるアイコン	
	前衛にのみ攻撃できる（黄）
	前・後衛に攻撃できる（青）
	魔法で攻撃する
	アイテムを投げる

サブコマンドを使おう

サブコマンドはノーマルモードに設定した時のみ使用できるコマンドだ。サブコマンドによって通常攻撃は「ノーマル」、「ヒットねらい」、「ダメージねらい」の3種類に分かれる。「ヒットねらい」、「ダメージねらい」をうまく使い分けることで、モンスターとの戦闘を有利に進めていこう。また、アイテムは「つかう」、「なげる」、「そろび」の3種類となり、特に「なげる」は後衛のキャラクタの有効な攻撃手段となる。



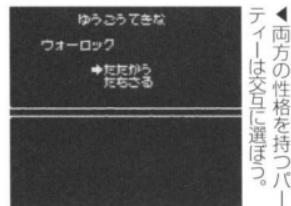
敵の特殊攻撃には要注意！

敵の通常攻撃によるダメージはもちろん痛いのだが、それ以上に怖いのが特殊攻撃だ。特に注意したいのがレベルを下げてしまうエナジードレイン。せっかく上げたレベルを無駄にしないように、エナジードレインを使ってくる敵から倒すのがいいだろう。また、HPの残りに関係なく一撃で殺されてしまうクリティカルヒットを使う忍者系の敵も早めに倒そう。行動がとれなくなる石化、マヒ、睡眠を持つ相手も要注意だ。

特に危険な特殊能力ベスト5	
①	エナジードレイン
②	クリティカルヒット
③	石化
④	マヒ
⑤	睡眠

友好的なモンスターに出会ったら？

魔道を探索していると、時折友好的なモンスターが現れることがある。友好的なモンスターに出会ったら、戦うか立ち去るかの2つの選択肢が出てくる。これは、パーティーのキャラクタの性格に影響を及ぼすことがあるので、善のキャラクタがいるパーティーは立ち去り、悪のキャラクタのパーティーは戦った方が良いと覚えておこう。キャラクタの性格に沿わない行動を取ると、性格が変化する可能性があるので気をつけること。

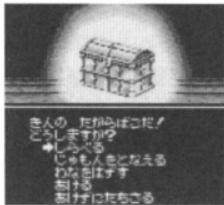


宝箱の罠について

戦闘に勝った時、運が良ければ宝箱が現れる。だが、手に入る前に宝箱の罠を取り除かなければ痛い目にあってしまう。

宝箱が出てきたら?

宝箱が出てきたら、まずは盗賊か忍者で罠があるのか、あればどんな罠なのかを調べよう。僧侶の呪文「インスペクト」を使ってもOK。分かったら盗賊か忍者に罠を外させ、それから開けること。あわてて開けることは厳禁だ。なお宝箱は数種類あるが、種類によるトラップの違いはない。



◆下層の宝箱ほど危険性が高い傾向があるのでB20F以下では特に慎重に。

罠の正体を知ろう

宝箱の罠は全部で13種類ある。わずかなダメージを与えるものから、ランダムにテレポートさせられる危険なものまで、その効果はさまざまだ。下に罠を一覧表にまとめたので参考にしてほしい。魔道の下層に行けば行くほど罠を見破ることが難しくなるので、見破る能力の高い盗賊がいい時は、怪しい罠を見つけたら見送ってしまうのも1つの手だ。

トラップ名	対象	解説
ファイアーポルト	罠を外そうとしたキャラクタ	火の玉が飛び出し、ダメージを与える。
爆弾	パーティー全員	宝箱が爆発し、ダメージを与える。
マジックドレイン	パーティー全員	MPを吸い取られる。
エナジードレイン	罠を外そうとしたキャラクタ	経験値を吸い取られる。
ポイズンニードル	罠を外そうとしたキャラクタ	毒針が飛び出し、「毒」状態になる。
アラーム	パーティー全員	警報が鳴り、モンスターを呼び寄せる。その場で戦闘が始まる。
亡者の手	罠を外そうとしたキャラクタ	亡者の手が伸び、キャラクタが持つアイテムを1つ奪い去っていく。
バラライズニードル	罠を外そうとしたキャラクタ	マヒ薬が塗られた針が飛び出し、「マヒ」状態になる。
バラライズガス	パーティー全員	マヒ効果のあるガスが吹き出し、「マヒ」状態になる。
メデューサの呪い	パーティー全員	メデューサによってかけられた呪いによって、「石化」状態になる。
最後のキス	罠を外そうとしたキャラクタ	少女の亡靈が現れ、魂を持っていかれる。
テレポーター	パーティー全員	同じフロア内にランダムテレポートしてしまう。
レベルテレポーター	パーティー全員	別のフロアにランダムテレポートしてしまう。同じフロアの場合もある。

ステータス異常について

敵の特殊攻撃や罠によくあるのが、石化やマヒなどのステータス異常を引き起こすものだ。ここでは、その対処方法を解説しよう。

基本は“異常がおきたら即対処”

ステータス異常は治せばすぐに元に戻るので、対処があればすぐに直してやるのが基本だ。しかし、レベルが低い時にステータス異常を引き起こしてしまうと、対処方法がないため、あわててしまうことが多い。そんな時は、どんなに探索を続けたくともモンカラマの町に戻るのがベストだ。ステータス異常、特に石化とマヒはキャラクタが何もできなくなるので、死と同様に考えるべきだろう。戦闘中にステータス異常が出たら逃げるくらいであってほしい。町まで戻るのが面倒な人は、少々高価だがキュアポーションを携帯すること。ステータス異常はパーティ全滅につながる恐ろしいものだと認識しておこう。

ステータス	対処のしかた
毒	キュアボイズン・キュアポーション・アンチートド
恐怖	リムーブフィア・キュアポーション
マヒ	キュアバラライズ・キュアポーション
眠り	ウェイクアップ・キュアポーション
石化	フレッシュストーン・スクロール オブ フレッシュ

七くせい：神聖 楽手：みかた ひとり けいそく：けいそく しない
こうか
いきついれば HPも、じょうたいも、 すべてかいふくする
*マジックアーマー *キュオール *ブレス *リコールワード

◀高レベルになれば、キュアオールですべての異常に対応できる。

魔法属性について

魔法には8種類の属性がある。自分の使う魔法と、敵の苦手な属性を知れば、戦闘で魔法の効果をさらに引き出すことができるだろう。

モンスターの苦手な属性の魔法を使おう

魔法には地・水・火・風・精神・魔・神聖・無の8つの魔法属性があり、その魔法属性が影響を与えるのは戦闘時にモンスターに魔法を使用した場合である。モンスターには属性ごとに抵抗力が決まっているので（モンスターの抵抗力データはP.88から）、なるべく抵抗力のない属性の魔法で攻撃したい。アンデッドのヴァンパイアが神聖属性の魔法を苦手とするなど、見た目や名前からもある程度予想がつく。なお、魔道の最下層レベルのモンスターは、すべての属性に抵抗力があるので、単純に威力の強い攻撃魔法を使った方が効果が出やすい傾向にある。

▶アンデッドモンスターには神聖属性など、弱点の属性を狙おう。



ジャイアントゾンビ
(2)
デスナイト
(1)
リッヂ
(1)
マリー
(2)



セイリーナは ホーリーワードを
どうねえた
ショットゾンビ、ゾンビ
38ダメージを あたえた

ヴァンパイアロード
(3)
ドラゴンゾンビ
(3)

アバランチは アースクウェイクを
どうねえた
ヴァンパイアワーゲンには
きかなかつた！

◀魔道最下層のモンスターは抵抗力が高いので、魔法の効果が出にくいくらい。

全滅してしまったら

魔道の探索中に、不覚にも全滅してしまった。そんな時にどう動けばいいのか？ 全滅時の対応を考察してみよう。

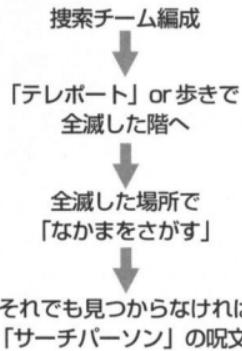
とにかく早めに探し出そう！

全滅し、魔道に置き去りとなったキャラクタは、時間が経つほど失われる可能性が高くなるので、できるだけ早く引き上げたい。また、探索するキャラクタと引き上げる死体の数を足して6人までしか一緒に行動できないので、できれば「テレポート」を2回以上使える魔法使い1人で探索させよう。



▲全滅の画面。こうなってしまったら、できるだけ早く探索に行くこと。

全滅パーティー検索フローチャート

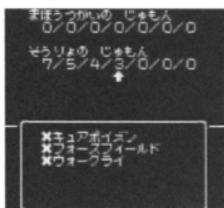


サブキャラクタ

魔道には、プレイヤーのキャラクタ以外にも冒険をしているサブキャラクタがいる。彼らと出会えれば仲間にすることもできるのだ。

頼りがいのある仲間たち

サブキャラは比較的のレベルが高く設定しているので、優れた呪文や技能を持つ者が多い。僧侶や魔法使いの呪文は低レベルのパーティーにとって非常に魅力的なので、少し無理をしてでもサブキャラのいるフロアに行き、早めに仲間にした方がいいだろう。戦士系のキャラクタもHPが高いのでパーティーの主軸として役立つ。



職業	ロード	出現階	2
名前	マーフィー	レベル	10
職業	弓使い	出現階	5
名前	ロイド	レベル	12
職業	ビショップ	出現階	6
名前	ルーイ	レベル	14
職業	戦士	出現階	8
名前	ジークフリート	レベル	15
職業	僧侶	出現階	9
名前	ライラ	レベル	18
職業	侍	出現階	9
名前	こじろう	レベル	20
職業	忍者	出現階	11
名前	バディック	レベル	21
職業	魔法使い	出現階	12
名前	ワーナード	レベル	23

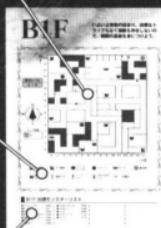
ダンジョン攻略編

●ダンジョン攻略編の見方●

ダンジョン攻略編のページの見方を解説する。見方を覚えて魔道の攻略に役立ててほしい。

フロアマップ

魔道のフロアのマップ。パーティの位置と照らし合わせて使おう。



この階について

フロアの全体的な傾向と、気をつけるべき点をまとめてある。

マップ記号

マップ内にある仕掛け、イベントのアイコンの意味を示している。



マップ解析

そのフロアで発生するイベントなどを紹介している。

モンスターリスト

フロアに出現するモンスターと、モンスターデータのページを示す。

要注意モンスター

フロアで特に注意しなければならないモンスターを紹介している。

イベントモンスター

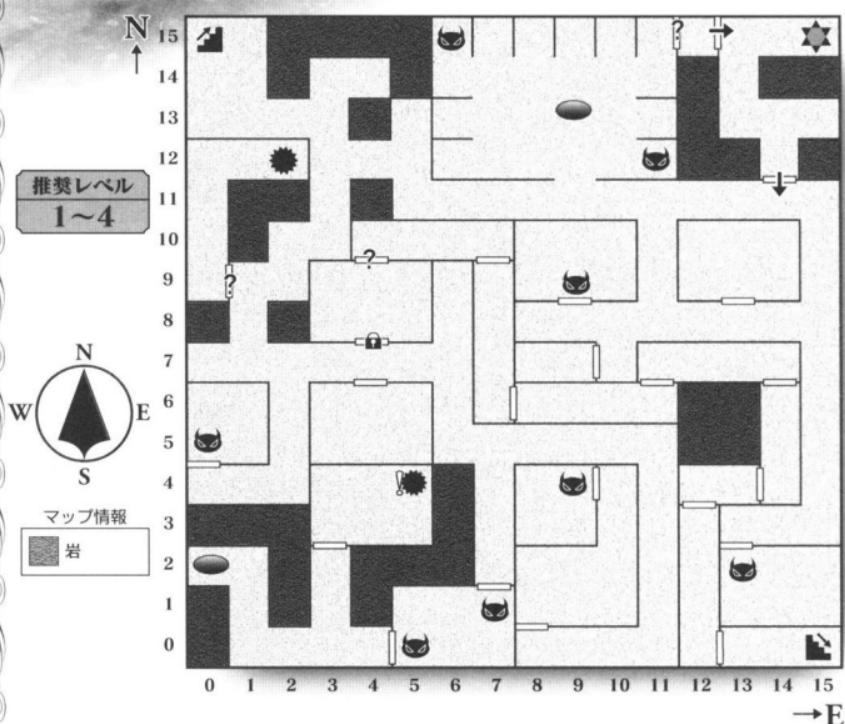
イベントで戦わねばならないモンスターについて解説している。

Point

フロアを探索するあたり、何をするのか、または何に注意して行動するかを詳しく解説。

B1F

いよいよ探索の始まり。凶悪なトラップもなく強敵も存在しないので、戦闘の基礎を身につけよう。



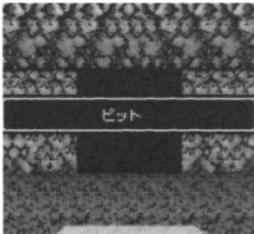
- | | | | | | |
|------------|--------|--------------|------------|--------|-------|
| ▲ 上り階段 | ▼ 下り階段 | ● イベント モンスター | ● イベント | ● ピット | ★ 魔法陣 |
| ● 固定 モンスター | □ 通常ドア | △ シークレット ドア | ■ カギ付きの ドア | → 一方通行 | |

B1F 出現モンスターリスト

●アイウイング	P89	●コボルドキング	P96
●オーク	P91	●スケルトン	P98
●ガスクラウド	P92	●ゾンビ	P99
●クラウリングクロウ	P94	●ドライアード	P102
●クリーピングコイン	P94	●バンシー	P104
●ゴブリン	P95		
●コボルド	P96		

この階について

いたって普通のフロア。構造も複雑ではなく、下り階段もすぐに発見することができる。ただし、すぐにB2Fに降りてしまうのは考えもの。パーティーが弱いと全滅の憂き目に合ってしまうからだ。そのためB1Fでは、何度も戦闘をくり返し、パーティーのレベルアップを図りたい。すぐに地上に帰れるので、比較的安全にレベルを上げることができる。



◆唯一のトラップ、ピット。床の色が変わっているので、事前に発見することができる。

マップ解析

E-2
N-12

妖精がいる。「ようせいのこころ」と、1G以上のお金を持っていると、B11Fまでワープできる。

E-5
N-4

20ゴールド落ちている。拾うと、1/2の確率でクリーピングコインとの戦闘になる。

E-15
N-15

パーティーの中にレベル3以上の召喚師がいる場合、「ゾンビ」と契約を結ぶことができる。

Point 1

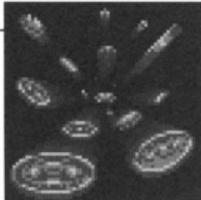
●固定モンスターでレベルアップ！●

固定モンスターは、ダンジョンから出なくともフロアが変われば復活する。この特性を活かし、何度も固定モンスターと戦おう。ランダムモンスターよりも、効率的に戦うことができる。

イベントモンスター

クリーピングコイン

体力は少なく、大した攻撃もしてこないので、通常攻撃で十分に倒せる。ただし、仲間を呼ぶので、長期戦になることが多い。



要注意モンスター

ドライアード



▲呪文攻撃を仕掛けてくる。「ファイヤーボール」をくらうと、全滅の危険性がある。

コボルド



▲単体では弱いが、大量に出てくるので危険。レベルが低いうちに大量に現れたら逃げよう。

パンシー



▲攻撃を受けると「恐怖」に陥ることもある。HPが少ないので、速攻で倒してしまおう。

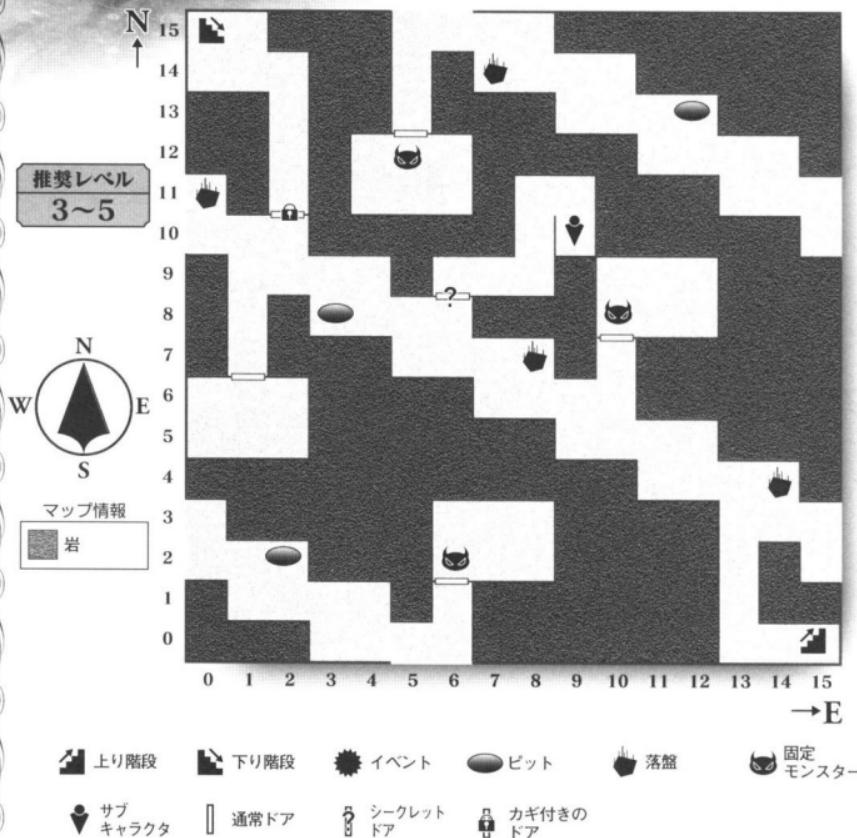
ガスクラウド



▲地、水、精神系の呪文は無効なので注意。ACが高いので、直接攻撃でも十分倒せる。

B2F

同じような地形が連続する無限洞窟。位置の確認を怠ると、脱出不能になる危険性が潜んでいる。



B2F 出現モンスターリスト

●オーク	P91
●オークロード	P92
●ゴブリン	P95
●ゴブリンクング	P96
●コボルド	P96
●コボルドキング	P96

この階について

フロアの形自体は単純だが、終わりのない無限ループになっている。B1Fに比べて敵が強いため、最低でもレベル5以上ないとかなり危険。魔法使いは「スリーブ」や「ライトニング」、僧侶は「ヒーリング」の呪文が数回使えるようになっていることが望ましい。このフロアでのレベル上げは厳しいので、B1Fでレベルをしっかり上げてから探索に挑もう。

マーフィーとは
パーティーに くわえますか?

●はい
いいえ

◀このフロアで仲間になるマーフィー。今後は酒場でパーティーに加えられるようになる。

マップ解析

E-9
N-10

隠しトピラの先にサブキャラクタのマーフィーがいる。パーティーが6人だと酒場に直行する。

Point 2

●無限ループの恐怖●

無限ループにハマると、自分がどこを歩いているのかが分からなくなる。こんな時は、やみくもに動き回らず「コンパス」を使ってパーティーの現在位置を確認しよう。

Point 1

●落盤には要注意●

このフロアで初めて登場する落盤は、その場所にくくると突然起こる凶悪なトラップだ。ピットのように事前に知ることができないので、左ページのマップで確認しておこう。

Point 3

●マーフィーについて●

レベル10のロードであるマーフィーは、序盤でのパーティーの貴重な戦力。彼の僧侶系呪文「フォースフィールド」は、魔道に入ったら常に唱えるように心がけよう。

要注意モンスター

オークロード



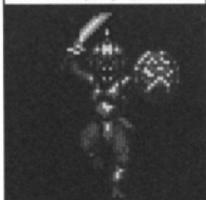
▲オークのロードというだけあって、高い攻撃力を持つ。わりと呪文が効きやすい。

ゴブリンキング



▲HPがあり、仲間も呼ぶので、長期戦は必至。仲間を呼ばせて経験値を稼ぐ手もある。

ゴブリン



▲ゴブリンキングと一緒に現れる。数が多いので、攻撃呪文が有効となる。

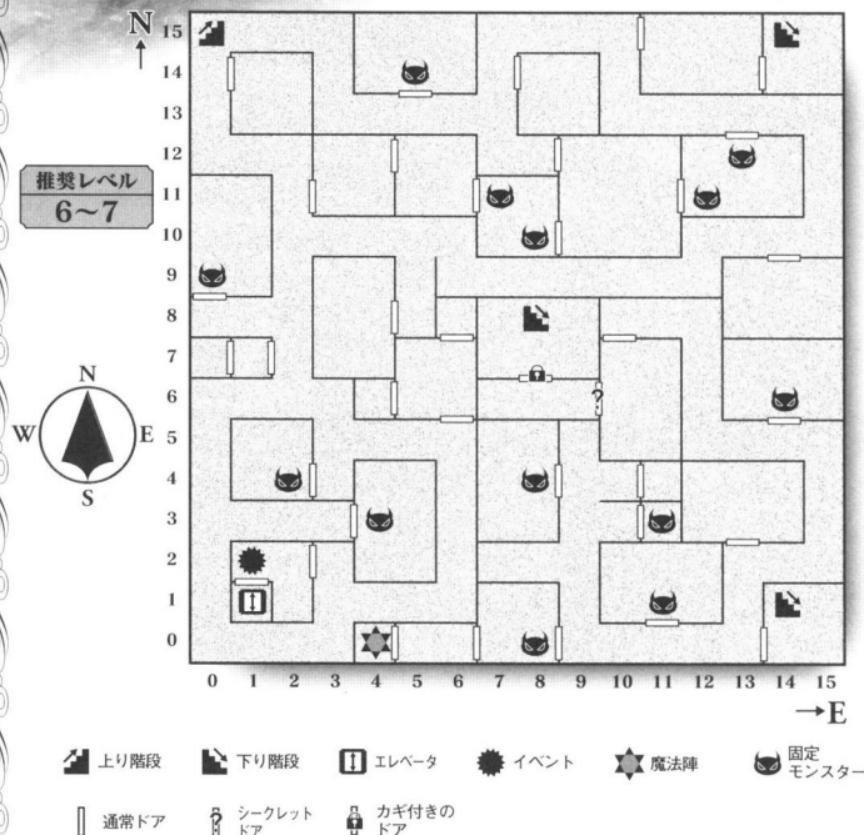
コボルドキング



▲仲間を呼ぶので、長期戦になりやすい。呪文を使って、速攻で倒してしまおう。

B3F

フロアの構造も複雑になり、特殊攻撃を仕掛けてくる敵も現れる。装備を整えてから挑もう。

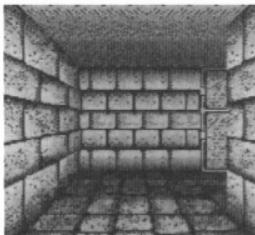


B3F 出現モンスターリスト

- ケルベロス P95
- スケルトン P98
- スケルトンウォリアー P98
- トレント P102
- マッドマン P106
- ミノタウロス P107

この階について

フロアが石壁によって遮断されており、いつたん下に降りてからでないとすべてを探索することができない。これまでと比べると敵も特殊攻撃を仕掛けてくるので、長期戦になるとパーティーの全滅する危険性が高くなる。特に石化攻撃を使ってくる敵が現れた場合は、優先して倒したい。パーティーが弱体化しているときは、避けられる戦闘はなるべく避けよう。



◀ゴツゴツした岩壁から、人工的な石壁になり、フロアの雰囲気が変わった。

マップ解析

E-1
N-2

エレベータがあるが、B4Fにある「キーカード」を持っていないと乗ることができない。

E-4
N-0

パーティーの召喚師がレベル4以上ある場合のみ、「グール」と契約を結ぶことができる。

Point 1

●敵と戦うためには●

そろそろ敵の攻撃が厳しくなってくる。魔法使いならば敵グループにダメージを与える「ファイヤーボール」、僧侶ならば味方のACを下げる「フォースフィールド」を覚えたい。

Point 2

●エレベータでラクラク移動●

B3Fで初めて登場するエレベータ。これを使えば、B7Fまで一気に降りることができるが、B4Fで入手できる「キーカード」が必要。今後のフロアを攻略するのに役立つ装置。

Point 3

●グールを召喚するには●

グールを召喚できる部屋に行くには、一度B4Fに降りてE-14、N-1の階段から上ってこなければならない。固定モンスターとの戦闘があるので、残りのHPと呪文回数には注意しておこう。

要注意モンスター

マッドマン



▲石化攻撃を持っている。HPは少ないので、攻撃されるまえに速攻で倒してしまいたい。

トレント



▲HPが高いため、長期戦が考えられる。攻撃力のある、火属性の呪文を連発しよう。

ケルベロス



▲攻撃力が高いうえに、3回攻撃を仕掛けてくる。残りHPに気をつけながら戦おう。

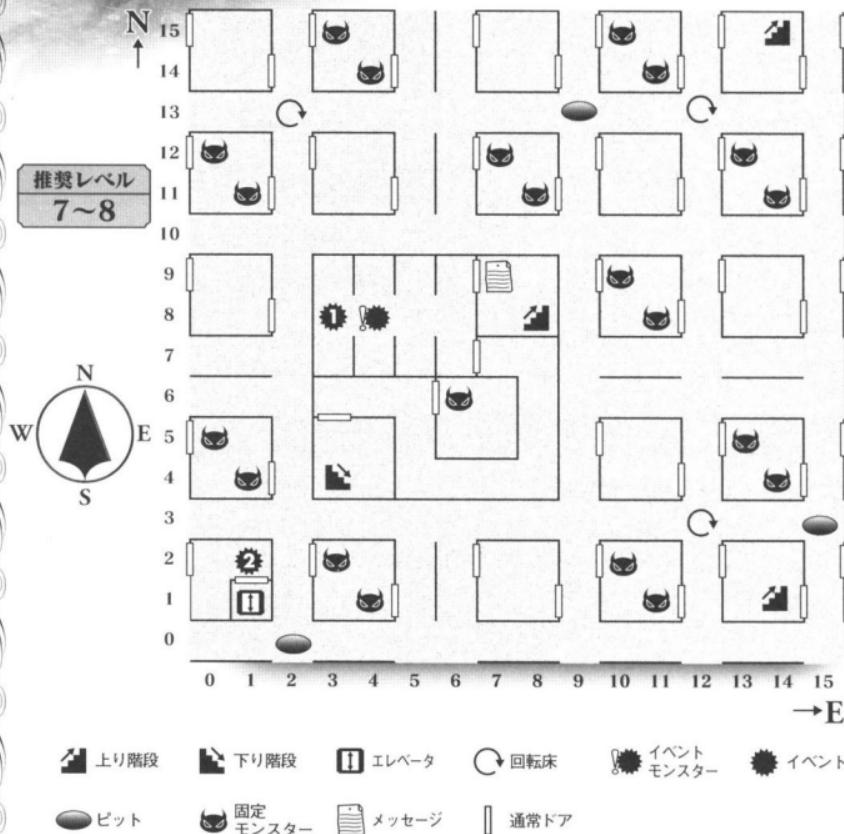
スケルトンウォーリア-



▲スケルトンのパワーアップバージョン。不利な時は呪いを解いてしまう手もある。

B4F

B2Fと同じく無限ループのあるフロア。現在位置の把握が、B4F攻略のカギを握る。

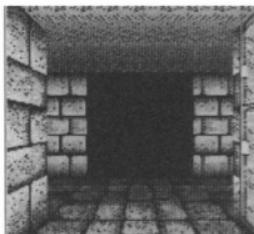


B4F 出現モンスターリスト

●ガスト	P92	●ダークエルフ	P99
●ゴースト	P95	●トロール	P102
●コボルド	P96	●マインドフレア	P106
●コボルドキング	P96	●ワイト	P109
●スペクター	P99		
●ゾンビ	P99		
●ゾンビロード	P99		

この階について

無限ループのうえ、同じような正方形の小部屋が並んでいる。さらに回転床のトラップまであるので、パーティーの現在位置がつかみにくい。魔法使い系の呪文「コンパス」でこまめに確認するようしよう。各小部屋には固定モンスターがいる場所があり、強制的に戦闘に突入してしまう。中でもダークエルフの呪文攻撃は強力で危険。パーティーのダメージがひどいなら一度帰った方が無難。



◀回転床は、十字路に仕掛けられていることが多い。「コンパス」で確認しよう。

マップ解析

1 E-3
N-8 エレベータの入口がある。やはりB3F同様「キーカード」がないと、乗ることができない。

2 E-1
N-2 マインドフレアが落とした「キーカード」が床に落ちている。まずはこれを入手することを目指そう。

3 E-4
N-8 マインドフレアとの戦闘。勝てばアイテム「キーカード」を落とす。

4 E-7
N-9 魔道エレベータ管理人室と記されたメッセージがある。

Point 1

●回転床に注意●

回転床に乗ると、パーティーの向きが変わってしまう。さらに、回転床は「レビテート」でも防ぐことができない。回転床に乗ったと思ったら必ず「コンパス」で方向を確認しよう。

イベントモンスター

マインドフレア



呪文攻撃、マヒ攻撃と多彩な攻撃を仕掛けてくる。後列にいるので、「ファイヤーボール」など攻撃力の高い呪文で倒してしまおう。

要注意モンスター



▲強力な呪文を使ううえ、仲間まで呼ぶ強敵。HPが少ない時は、無理に戦わず逃げよう。



▲HPが高く、手強いモンスター。仲間を呼ぶので、数が増える前に呪文で倒そう。



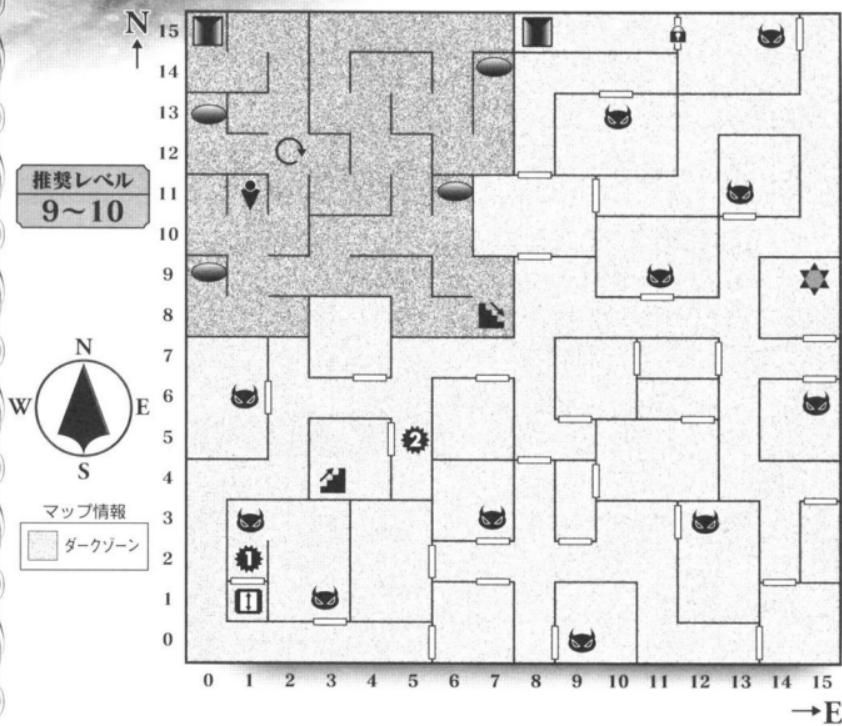
▲ゾンビロードと共に現れる。強くはないが、仲間を呼ぶので全滅させるのに時間がかかる。



▲「エナジードレインレベル1」を使う敵。さらに、仲間も呼ぶので、速攻で倒したい。

B5F

ダークゾーンは「ライト」系の呪文も無効になる真っ暗闇。マップを見ながら、慎重に進んでいこう。



B5F 出現モンスターリスト

●オーガ	P91	●ダークエルフ	P99
●オーガロード	P91	●ドライアード	P102
●グール	P93	●トレント	P102
●ゴブリン	P95	●ワイト	P109
●ゴブリンキング	P96		
●スケルトン	P98		
●ゾンビ	P99		

この階について

下のフロアに降りるだけなら、E-1、N-1にあるエレベータを使えばよい。しかし、きちんとフロアを探索するなら、ダークゾーンを攻略する必要がある。ダークゾーンにはB6Fからしか行けないので、エレベータか、E-8、N-15のシュートを使おう。また、敵も強くなってきてるので、装備品も店にある最高級のものに買いたい替えるか、宝箱から入手したいところだ。

まぐららみだ

◀ダークゾーンは、本当の暗闇。画面も真っ暗になり、何も見えなくなってしまう。

マップ解析

1
E-1
N-2

エレベータの入口がある。「カード」を持っていないと、1マス戻される。

E-1
N-11

サブキャラクタのロイドがいる。パーティーが6人の場合は、酒場で仲間に加えることができる。

2
E-5
N-5

ドアから外に出ると、アイウイングの偵察メッセージが流れる。

E-15
N-9

パーティーの召喚師のレベルが6以上の場合は「ライオンオブヘル」と契約を結ぶことができる。

Point 1

●暗闇と回転床●

回転床を越えないと、下り階段にたどり着けない。周りは真っ暗で方向を知ることができないので、「コンパス」で方向を確認しながら回転床を通過しよう。

Point 2

●装備について●

両手持ち武器を装備すると、盾を装備することができない。特に前衛は、この先敵の攻撃が厳しくなるので序盤では武器は片手用のものを選び、ACを下げる盾を装備するように心がけたい。

要注意モンスター



▲「エナジードレインレベル1」でレベルを下げられる前に、火属性の呪文で倒そう。



▲HP、攻撃力共にズバ抜けている。呪文などで前衛の戦士をフォローすること。



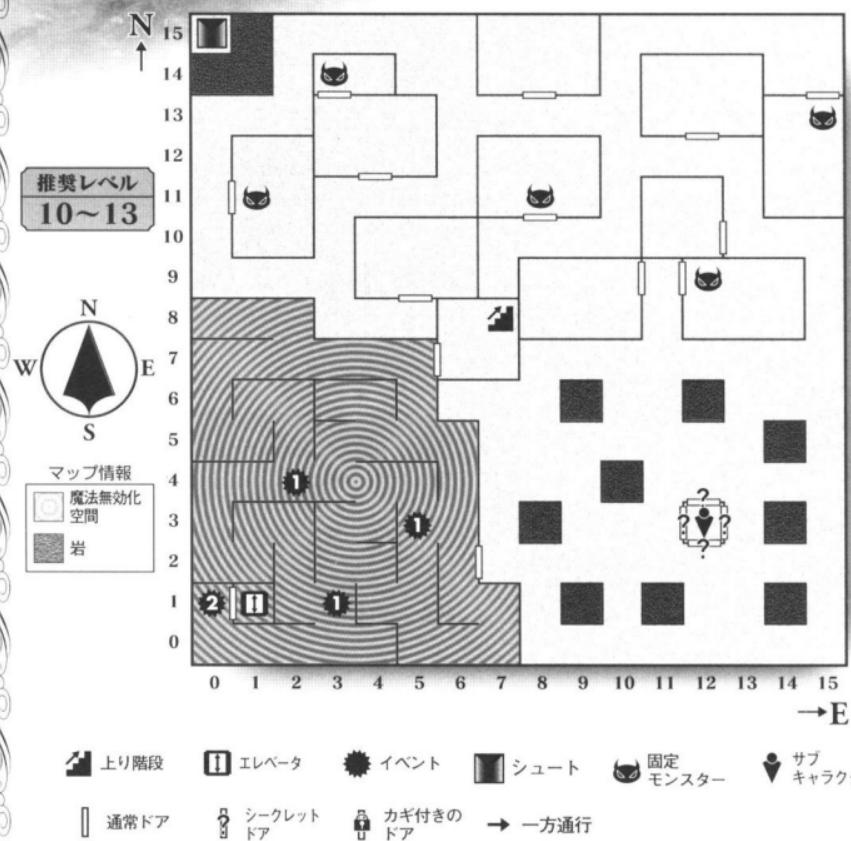
▲「マヒ」攻撃がやっかい。敵がパーティーを組んで現れたら、まずは最初に倒してしまおう。



▲ほかのモンスターと一緒に現れる。後列にいることが多いので、呪文で攻撃しよう。

B6F

フロア左下には魔法無効化空間がある。低レベルのパーティーにはかなり危険。立ち入る時は慎重に。



B6F 出現モンスターリスト

●アイウイング	P89	●ケルペロス	P95
●アサン	P89	●ダークエルフ	P99
●ウォーロック	P91	●ダーコロード	P100
●オーガ	P91	●バーサーカー	P103
●オーガロード	P91	●ライオン オブ ヘル	P108
●オーク	P91	●リザードキング	P108
●クラウリングクロウ	P94	●リザードマン	P108

この階について

マップ右下は、同じような岩柱が並ぶ広い空間になっている。サブキャラクタのいる部屋は隠し扉になっているので、「コンパス」で確認しながら探そう。このフロアには下り階段がないので、B7Fに行くにはB5FのE-0、N-15のショートか、エレベータを使わないとダメ。また、魔法無効化空間での戦闘は、レベル12~13以上ないとかなり厳しいものになる。



◆色が変わっているのは、警報装置が仕掛けられた床だ。踏むと敵が現れる。

マップ解析

1 E-0
N-1

エレベータの入口がある。「キーカード」が無いと使用することができない。

2 E-2、N-4
E-3、N-1
E-5、N-3

突然警報が鳴り響きモンスターが現れる。登場モンスターはランダムである。

3 E-12
N-3

サブキャラクタの1人ルーイを仲間にすることができます。

Point 1

●魔法無効化空間の脅威●

魔法無効化空間では、呪文による攻撃も回復もできないのでなるべく戦闘は避けたい。継続効果のある呪文も、一度空間に入ってしまうと効果が無くなっているので注意しよう。

Point 2

●ルーイについて●

エルフの僧侶であるルーイは、レベル5の僧侶系呪文と、レベル4までの魔法使い系呪文を使うことができる。パーティの魔法能力に不安あるならば仲間に加えよう。

Point 3

●警報装置にご用心●

警報装置は、その上を歩くと必ずモンスターとの戦闘になる。この警報装置は何度でも作動するので、エレベータを使ってこの階に来た場合は、最低1回は敵と戦わなければならない。

要注意モンスター



▲クリティカルによる一撃死は脅威。なるべく、攻撃される前に倒してしまいたい。



▲後列から、「シールド」や「ホールドレイ」を唱えてくる。呪文攻撃で速攻で倒そう。



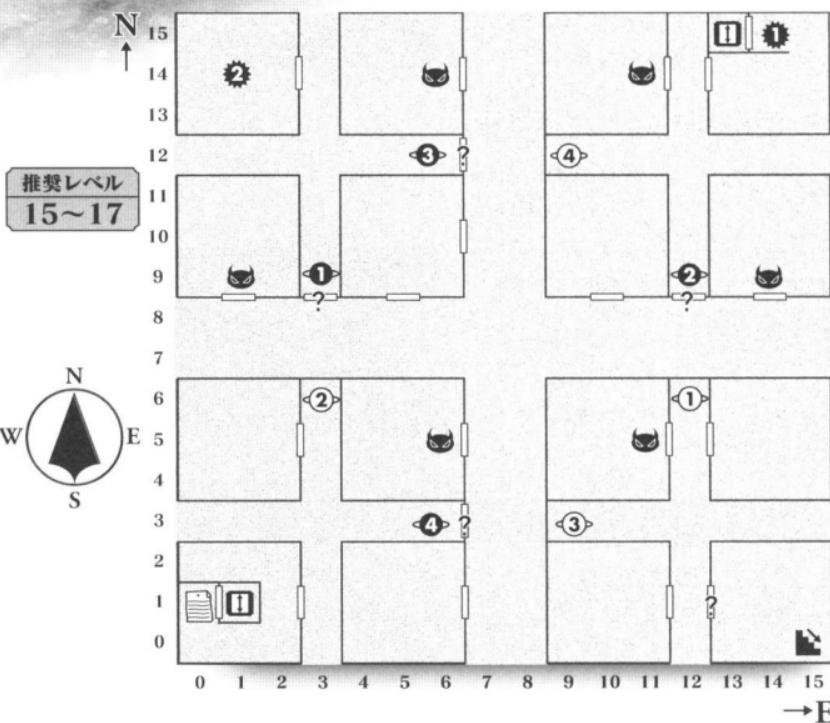
▲HP、攻撃力共に高い強敵。リザードマンと一緒に現れるが、こちらから倒そう。



▲召喚獣にもなるモンスター。変わった攻撃はしてこないが、数が多いのが特徴。

B7F

巨大な十字路と、正方形の小部屋が並ぶB4Fと似たフロア。やはり無限回廊になっている。



- | | | | | | |
|----------|---------|----------------|---------------|---------|----------|
| ■ 下り階段 | ■ エレベータ | ■ イベント | ■ 固定
モンスター | ■ メッセージ | ① テレポート元 |
| ① テレポート先 | ■ 通常ドア | ■ シークレット
ドア | | | |

B7F 出現モンスターリスト

●オーガ	P91	●ダークエルフ	P99
●オーガロード	P91	●つじぎり	P100
●きとうし	P93	●トレント	P102
●グレーター・メデューサ	P94	●フレイア	P105
●ケンタウロス	P95	●ポウマン	P105
●コアトル	P95	●メデューサ	P107
●ゴーゴン	P95		

この階について

B5Fのシートを利用するか、エレベータを使わないと降りられないフロア。似たような景色が多く、通路の先まで行くとワープしてしまうが、そのつど「コンパス」で確認すれば迷うことない。パーティーがレベル15以上あり、魔法使いが「アースクウェイク」の呪文を覚えているなら、ここでの戦闘は大丈夫だが、それ以下ならもう少し上のフロアで鍛えた方がいい。



◆このフロアはエレベーターが2つある。右上のエレベーターを使えば、B1 1Fまで行ける。

マップ解析

1 E-14
N-15

エレベータの入口がある。このエレベータに乗ると、B8~12Fに行くことができる。

2 E-1
N-14

メイド姿の娘が立っている。彼女に話かけると、無料で一気に地上に戻してくれる。

Point 2

●メイドを利用しよう●

メイドを利用すればすぐに地上に帰れるので、この先のことを考えて少しレベルを上げておこう。「アースクウェイク」の呪文や回復呪文を使い切ったら即帰還と繰り返せば安全。

Point 1

●ワープ回廊の恐怖●

このフロアは決まった法則でワープするようになっている。ただしワープの目印がないため、いつワープするか分からず、「コンパス」で確認しつつ進んでいこう。

Point 3

●下り階段へ行くには●

シート、エレベータのどちらを使ってこのフロアに来た場合でも、ドアを出たら左に進み、十字路を左、左と曲がる。そして、左側の壁を調べれば、隠し扉を発見することができる。

要注意モンスター

つじぎり



▲HPが高く、仲間を呼ぶ。レベルが高ければ、経験値稼ぎに使えるので利用しよう。

ボウマン



▲後方から弓で攻撃してくる。仲間を呼ぶので、こちらも呪文などで後方を攻撃しよう。

ゴーゴン



▲石化のプレスを放つ難敵。プレスをくらうと全滅しかねないので、速攻で倒してしまおう。

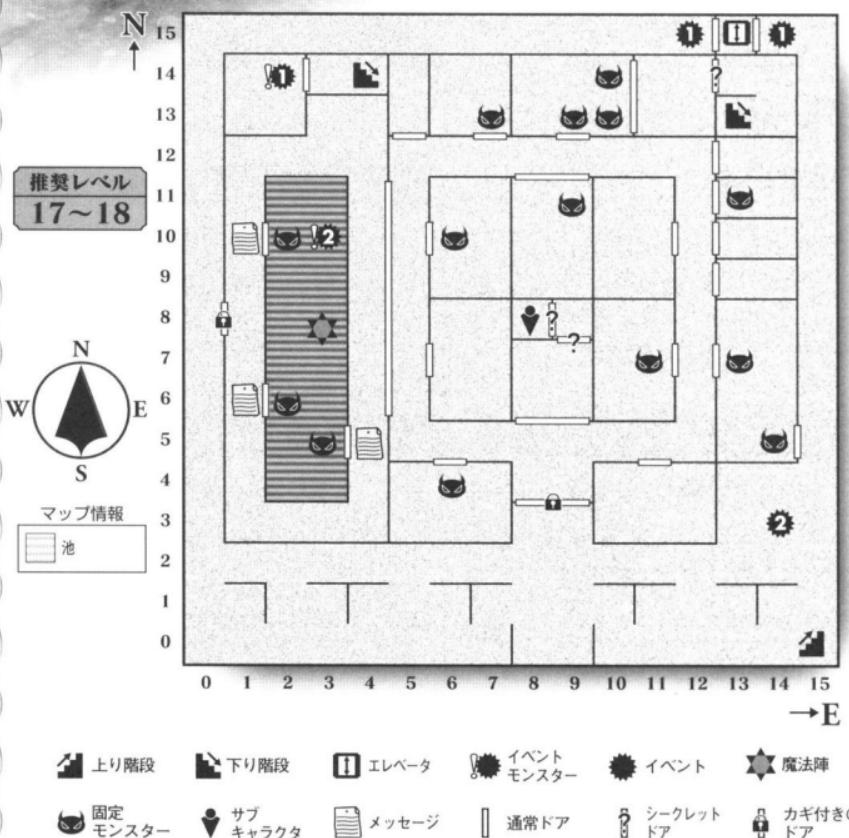
グレーターメデューサ



▲石化、毒の特殊攻撃を持つ強敵。できれば、攻撃される前に倒してしまいたい。

B8F

別名「武家屋敷」と呼ばれている
フロア。池と屋敷の中には、手強
いモンスターが待っている。

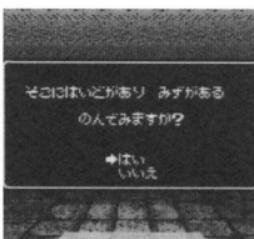


B8F 出現モンスターリスト

- | | | |
|------------------|---------------|-------------------|
| ●アースエレメンタル…P89 | ●コボルドキング…P96 | ●ファイアーエレメンタル…P104 |
| ●アイウイング…P89 | ●ゴルギメラ…P96 | ●マインドフレア…P106 |
| ●アサシン…P89 | ●スキュラ…P98 | ●マスターニンジャ…P106 |
| ●ウォーターエレメンタル…P90 | ●ダークナーガ…P100 | ●ミノタウロス…P107 |
| ●エアーエレメンタル…P91 | ●ナガバ…P102 | ●リザードキング…P108 |
| ●カムイ…P93 | ●ハイニンジャ…P103 | ●リザードマン…P108 |
| ●ケルベロス…P95 | ●パキダーミオン…P104 | |

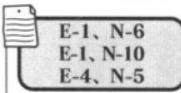
この階について

フロアの真ん中周辺に小部屋が集まっている。さらに小部屋のドアを開けると、かなりの確率でモンスターとの戦闘になる。HPが少ない時は、むやみにドアを開けないようにしよう。池の中は、「レビテート」をかけていないと、歩くたびにダメージを受けてしまうので注意しよう。また、E-2、N-14に現れる敵は強敵なので、戦う時は万全の準備をしてからにしよう。

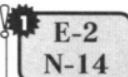


◆井戸の水を飲むと、
さまざまな効果を得ら
れる。ただし、プラス
効果とは限らない。

マップ解析



「池の中は魔物が出現する
ため危険」と書かれたメッセ
ージが扉に貼られている。



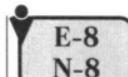
いろいろに座っている男、カムイ
が突然襲ってくる。



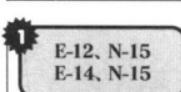
水中からモンスターが出現し戦
闘になる。



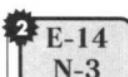
パーティーに召喚師があり、レ
ベルが10以上ある場合、「ミノタ
ウロス」と契約を結べる。



サブキャラクターのジークフリ
ートを仲間にすることができます。



エレベータの入口があ
る。「キーカード」を持って
いないと1マス戻される。



井戸がある。水を飲むと、ラン
ダムでステータスが変化する。

イベントモンスター①

カムイ



戦士系は普通に攻撃。
ほかは補助魔法「マジックシールド」で、味方の
ACを下げよう。ただし、
クリティカルは防ぎよ
うがないので注意。

イベントモンスター②

スキュラ



スキュラは巻き付き
や触手で攻撃してくる。
中でも触手をくらうと
「恐怖」に陥ることがあ
る。「アースクウェイク」
が有効だ。

要注意モンスター



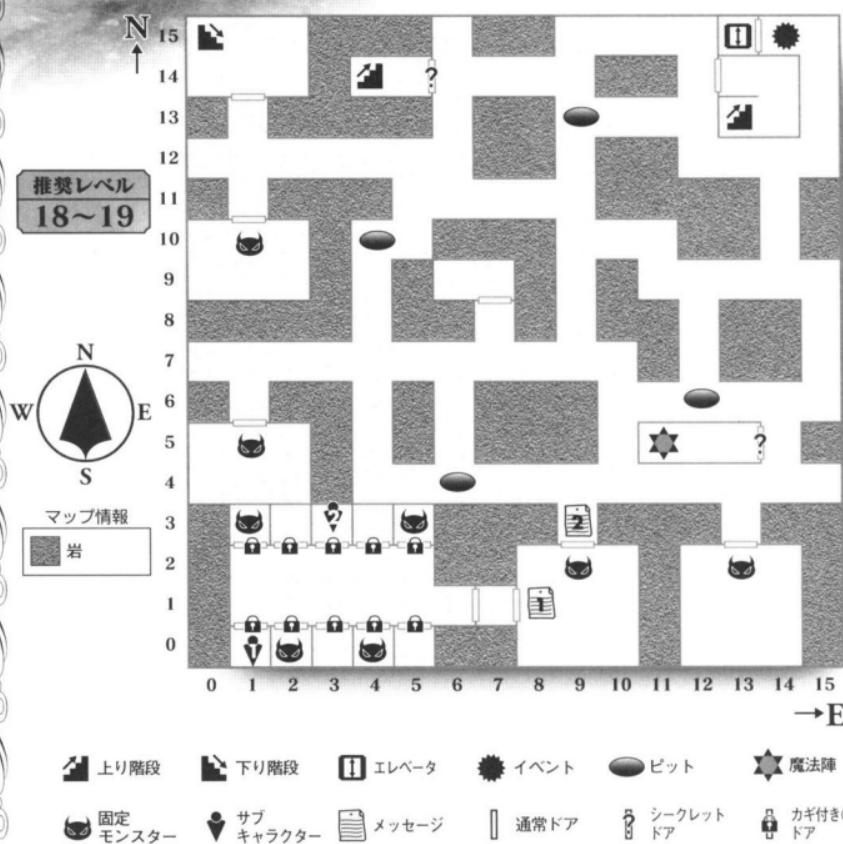
▲牛頭のモンスター。
攻撃力とHPが高い。單
体での出現が多いので、
集中攻撃で倒そう。



▲全属性の魔法耐性が
あり、「恐怖」の特殊攻
撃も持っている。危な
い時は逃げよう。

B9F

フロア下部には、鍵のかかった小部屋が並んでいる。はたして、小部屋は何に使われているのか。



B9F 出現モンスターリスト

- | | |
|-------------------|--------------------|
| ●アースエレメンタル…P89 | ●ナグバ……………P102 |
| ●ウォーター・エレメンタル…P90 | ●マインドフレア……P106 |
| ●エアーエレメンタル…P91 | ●マミー……………P106 |
| ●グレーター・メデューサ…P94 | ●メデューサ…………P107 |
| ●ケルベロス ……P95 | ●ライオン オブ ヘル ……P108 |
| ●コボルド……………P96 | ●ワイト……………P109 |
| ●ダークエルフ……………P99 | |

この階について

フロアは単純な構造なので迷うことないが、通路にピットが仕掛けられているため、目的地まで遠回りしなければならない。もし遠回りがイヤならば、事前に「レビテート」を唱えておこう。敵の強さもB8Fとさほど変わらないので、「アースクウェイク」を唱えられるキャラクターが2人いれば、かなりスムーズに探索を進めることができる。



◀「レビテート」を唱えていれば、ノーダメージでピットの上を通過することができる。

マップ解析

E-1
N-0

サブキャラクタのこじろうがいる。パーティーに空きがあれば仲間に加えることができる。

E-3
N-3

サブキャラクタのライラを仲間ににすることができる。

E-8
N-1

これより先が牢獄と教えるメッセージがある。

E-9
N-3

この先が拷問室と教えるメッセージが流れる。

E-11
N-5

パーティーに召喚師があり、なおかつレベルが14以上あると、「ジニー」と契約を結べる。

E-14
N-15

エレベータの入口がある。「キーカード」を持っていないと1マス戻される。

Point 1

●こじろうについて●

レベル20、HP200とかなり心強い。ACも3と低く戦闘の中心になってくれる。さらに、レベル6までの魔法使い系の呪文も使うことができるるので、パーティーの戦力アップにつながる。

Point 2

●ライラについて●

ライラはこの時点で、僧侶呪文系レベル7まで使用できるので、回復要員としてパーティーに組み込みたい。特に「リザレクション」は重宝するはず。

要注意モンスター



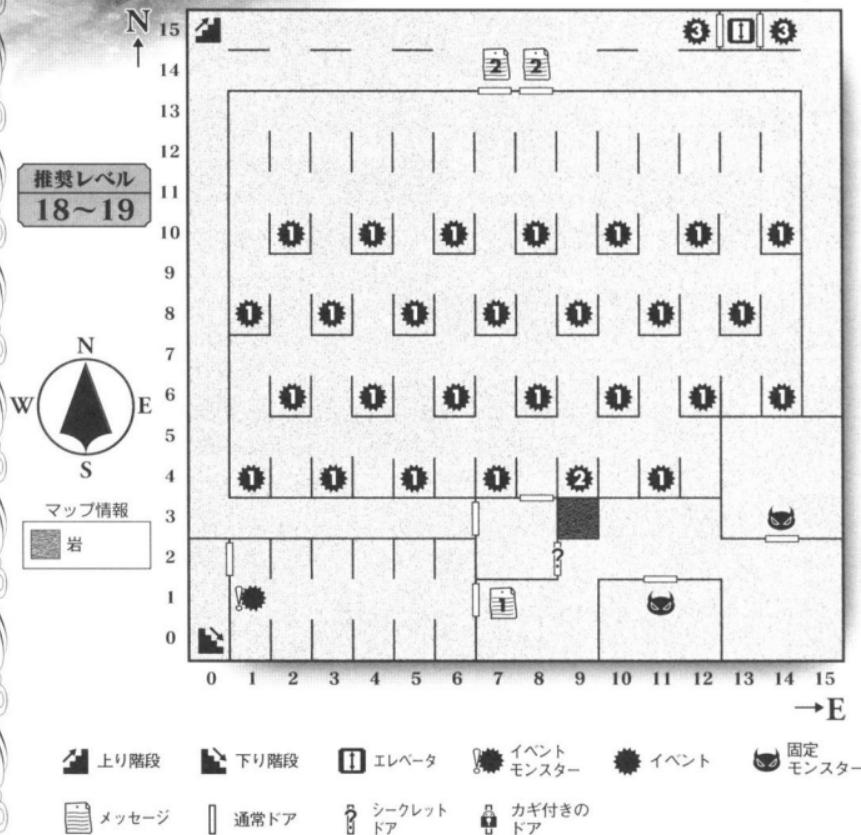
▲HPが高く、「マヒ」の特殊攻撃をしてくる。集中攻撃で先に倒してしまった方がいい。



▲レベル5までの魔法使い系の呪文を使う。後列にいるので、遠距離攻撃で倒そう。

B10F

魔道探索中に息絶えた者たちの墓が並ぶ巨大墓地。その広さは、フロアの半分以上を占めている。



B10F 出現モンスターリスト

- | | | | |
|----------------------|---------------------|-------------------|-------------------|
| ●ヴァンパイア.....P90 | ●ゴブリンキング.....P96 | ●ダークエルフ.....P99 | ●マインドフレア.....P106 |
| ●ウォーターエレメンタル.....P90 | ●ジャイアントゾンビ.....P97 | ●デスナイト.....P101 | ●マミー.....P106 |
| ●オーク.....P91 | ●スクルトン.....P98 | ●デュラハン.....P101 | ●ユアンティ.....P107 |
| ●ガスクラウド.....P92 | ●スケルトンウォーリア.....P98 | ●トロール.....P102 | ●リザードキング.....P108 |
| ●ガスト.....P92 | ●スペクター.....P99 | ●ナイトメア.....P102 | ●リザードマン.....P108 |
| ●グール.....P93 | ●ゾンビ.....P99 | ●ナグバ.....P102 | ●リッチ.....P108 |
| ●ゴースト.....P95 | ●ゾンビロード.....P99 | ●ハイビショップ.....P103 | ●ワイ.....P109 |

この階について

フロアの真ん中に広がる巨大墓地は、構造が同じなので迷いやすい。特に数ある「魔道墓地」の中にはパーティーが石の中に閉じこめられて全滅してしまうというトラップもあるので注意しよう。ここでは何度も不死系のモンスターと戦えるのでレベルアップには最適。下のフロアへ行くには礼拝堂のマミーを倒す必要があるので、しっかりレベルアップに励もう。



◀この警告を無視すると大変なことになる。警告はきちんと守るようしよう。

マップ解析

E-1
N-1

魔界の神父がたたずんでいる。
その後、魔界の神父マミーとの戦闘になる。

E-1
N-4ほか

魔物の死体が腐臭を放っている。
調べると、1/2の確率でモンスターとの戦闘になる。

E-7
N-1

魔道墓地のメッセージが流れる。

E-7, N-14
E-8, N-14

扉に「礼拝堂」と書かれている。

E-9
N-4

「この先キケン」というメッセージが書かれてある。無視して進むと全滅するので、引き返そう。

E-12, N-15
E-14, N-15

エレベータの入口。「キーカード」がないと使用できず、1マス戻される。

Point 1

●墓を調べてレベルアップ●

墓を調べると現れる不死系モンスターは、何度も戦える。「アースクウェイク」を使えば楽勝なモンスターが多いので、何度も戦ってレベルアップに励み、下のフロアに挑もう。

イベントモンスター

マミー



攻撃を食らうと「マヒ」や「恐怖」になることがある。ほかのアンデッドと一緒に出現するので、なるべく先に倒してしまおう。

要注意モンスター

ヴァンパイア



▲「エナジードレインレベル1」を使う強敵。「マヒ」攻撃もあり戦うよりも、逃げる方が安全。

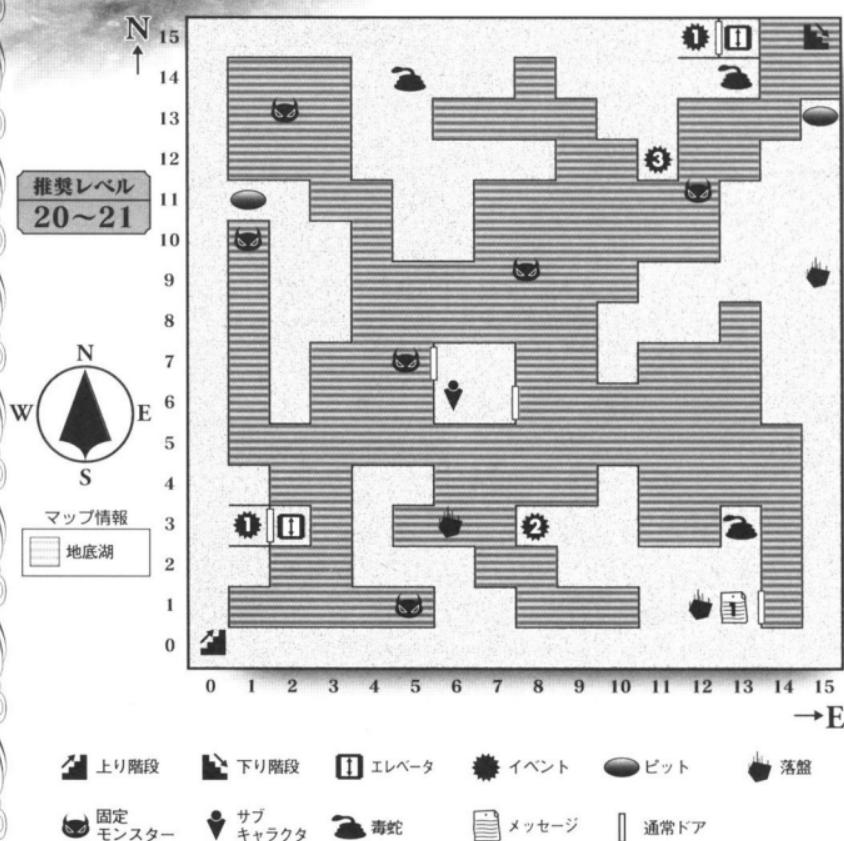
ナイトメア



▲ヴァンパイアと一緒に現れることが多い。「マヒ」を持っているので、先に倒してしまいたい。

B1 1F

地底湖の周辺にはトラップが散在している。思い切って地底湖へ直行し、下へ向かうという手もある。

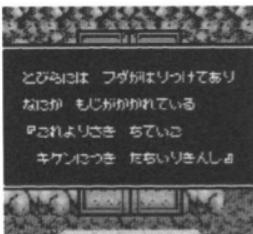


B1 1F 出現モンスターリスト

●イフリートP90	●ジニーP97	●ローグP109
●エアーエлементルP91	●スペクターP99	●ワイトP109
●ガスクラウドP92	●ソーザーP100		
●ガストP92	●ダムドP101		
●きりんP93	●デュラハンP101		
●くぐつP93	●ハイウェイマンP103		
●ゴーストP95	●ファイヤーエLEMENTALP104		

この階について

中央に地底湖が広がっているため、探索に時間がかかる。このフロアで行動するならパーティーの平均レベルを21以上、前衛のACを一3までは下げる。また、一般職では能力的に限界が来る頃なので、上級職への転職も考えよう。ちなみに、ここはB7F～B11Fまでのエレベータと、B11F～B14Fまでのエレベータを接続するフロアなので、よく立ち寄ることになる。



◀地底湖の入口に出るメッセージ。何もせずに進入すればダメージは必至だ。

マップ解析

**E-13
N-1**

地底湖の警告メッセージが表示される。

**E-1,N-3
E-12,N-15**

アイテム「キーカード」を持っていないと、1マス戻される。

**E-8
N-3**

500Gで「レビュート」をかけてくれる。

**E-11
N-12**

アイテム「ようせいのこころ」を持っていれば、1GでB1Fへワープできる。

Point 1

●レビュートは必須！●

地底湖を安全に探索するには「レビュート」が必要だ。もしもパーティー内にこの呪文を使えるキャラがないなら、E-8、N-3の魔術師の所へ行こう。500Gで魔法をかけてくれる。

Point 2

●バディックについて●

バディックはレベル21の忍者で即戦力として十分使えるキャラだ。もし忍者用の装備がそろっているなら、パーティーの前衛に入れて戦闘と罠や鍵の解除を担当させよう。

要注意モンスター



▲風、水属性の呪文が効かず、パーティー全体に電撃攻撃を仕掛けてくる強敵。



▲火と地系の呪文以外はほぼ無効。呪文攻撃をひかえて前衛の攻撃力を頼りにしよう。



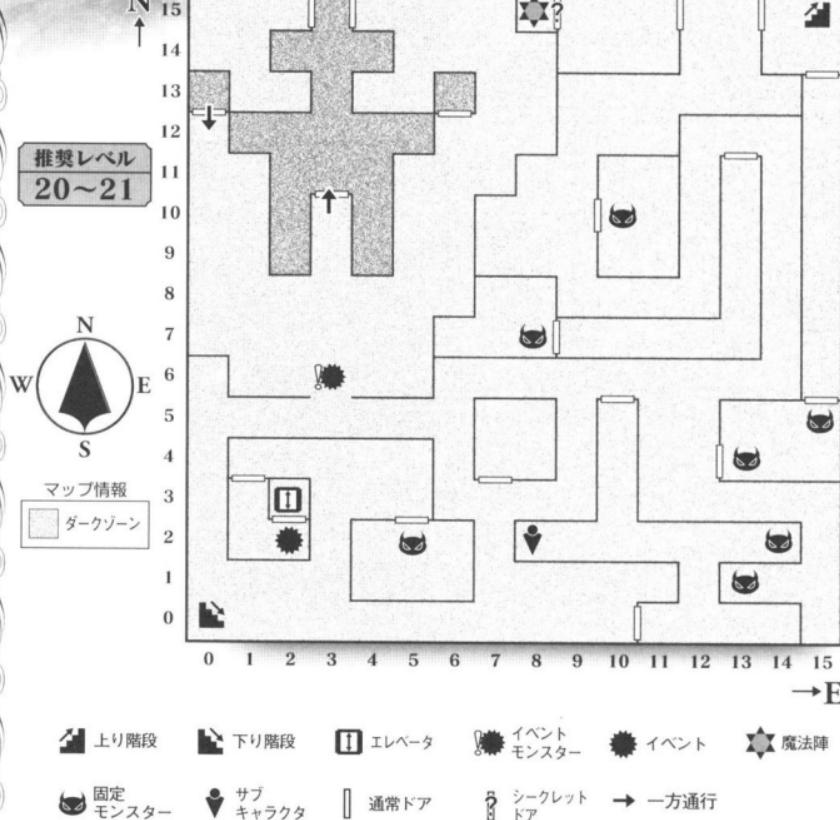
▲炎のブレスを吐くうえ、地系の呪文が通用しない。ACも低く長期戦になりやすい敵。



▲クリティカル攻撃と、高い呪文耐性がやっかい。加えてレベル7の魔法使い系呪文まで使う。

B12F

エイリアンの宇宙船が不時着しているフロア。故障した船の前には困り果てたエイリアンがいる。



B12F 出現モンスターリスト

●アースエレメンタル…P89	●スペクター………P99
●アサシン………P89	●ダオ…………P100
●ウォーターエレメンタル…P90	●デスナイト……P101
●エイリアン………P91	●ハイウェイマン…P103
●ジャイアントゾンビ…P97	●ボウマン………P105
●シューター………P97	●マリッド………P107
●スケルトンウォーリア…P98	

この階について

このフロアに登場するダオが吐く石化プレスは、パーティー全員を石にする可能性がある強力な技だ。敵パーティーにダオがいる場合は真っ先に倒すようにしよう。フロア内で気をつけたいのはダークゾーン。ここは入口にイベントモンスターが待機しているが、特に何かあるわけではない。また、このフロアにいるイフリートは、レベル15以上の召喚師がいれば召喚できる。

	エイリアン	(3) 3
	きみょうなもの	(2) 2
	きみょうなもの	(1) 1
	きみょうなもの	(2) 2
ローリー [人] [火] [水] [地] [空]	4 3/ 3 0/ 3 0/ 3 0/ 3 0/	5 6/ 5 6/ 5 6/ 5 6/ 5 6/
E-3 N-6	180	180

▲E-3、N-6に行くと、不気味な姿のモンスターが現れ、問答無用の戦闘になる。

マップ解析

E-2
N-2

アイテム「キーカード」を持っていないと、1マス戻される。

E-8
N-2

サブキャラクタのワーナードと出会う。

E-3
N-6

エイリアンと戦闘。

E-8
N-15

召喚師がいる場合、「イフリート」と契約できる。

Point 1

●ワーナードについて●

ワーナードの魅力はHPの多さ。魔法使いにも関わらず、このレベルでHPが200を超えてるのはありがたい。やや高齢だが、パーティーの後衛を安心して任せられるキャラクタだ。

イベントモンスター

エイリアン



水、精神系以外の呪文に弱いので、「マヒ」に注意しつつ強力な呪文で倒そう。倒すと会話になり、下のフロアの情報が聞ける。

要注意モンスター

ダオ



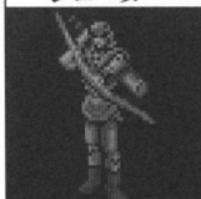
▲石化プレスを吐かれたら、パーティー全滅の危機。長期戦になるほど危険なタイプの相手。

デスナイト



▲3連続の攻撃に加え、水系の呪文を跳ね返してくる。前衛に来る前に倒したい敵だ。

シューター



▲ボウマンの上級職で、攻撃力が上がっている。後衛を狙われると一発死もありうる。

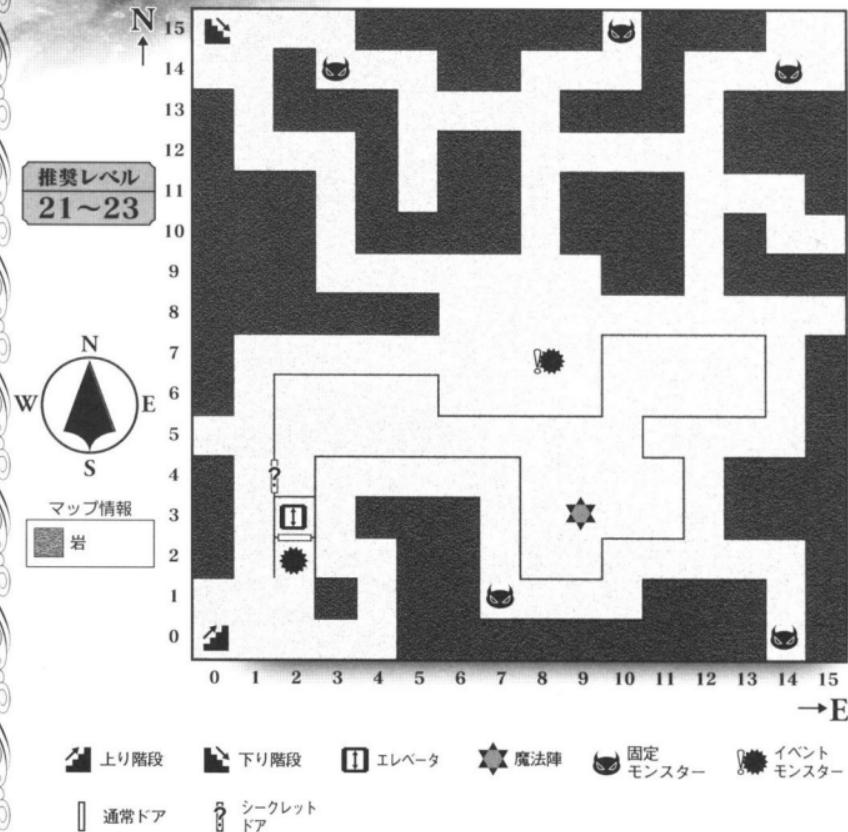
ハイウェイマン



▲1ターンに3回同時攻撃をしてくる。攻撃射程が短いので、後衛にいるうちに倒そう。

B13F

アンバーハルクがうろつくフロア。強敵が登場せず戦闘はラクだが、テレポーターの罠に注意。



B13F 出現モンスターリスト

- | | | | | | |
|-------------|-----|-------------|------|--------|------|
| ●アンバーハルク | P89 | ●ゴースト | P95 | ●バンシー | P104 |
| ●ガーゴイル | P92 | ●ゴルギメラ | P96 | ●ベヒィモス | P105 |
| ●ガスクラウド | P92 | ●スケルトンウォーリア | P98 | ●ローバー | P109 |
| ●ガスト | P92 | ●ストーンゴーレム | P98 | | |
| ●キャリオンクロウラー | P93 | ●スペクター | P99 | | |
| ●グラスゴーレム | P94 | ●ゾンビロード | P99 | | |
| ●ゴーゴン | P95 | ●ドールゴーレム | P101 | | |

この階について

このフロアはトラップもなく歩きやすいが、かわりに道端でいきなりモンスターが襲いかかってくる。常にHPや残りの呪文数に注意し、いつでも戦闘に入れるようにしておこう。また、石壁が多くテレポーターの罠が怖いフロアなので、宝箱の解錠はいつもより慎重に行おう。ただしB13Fの方がB11~12Fよりも安全で、21程度のレベルがあれば問題なく進める。



ながねのあう
せいじょう
636/647
ロード
せん
AC -13

アンバーハルク
(3) 3
アンバーハルク
(3) 3
アンバーハルク
(1) 1

◆たたかう
みをまもる
まぼう
のひいきとく
アイテム
にける

◀現れる敵はアンバーハルクが多い。得られる経験値が少なく、ありがたくない敵だ。

マップ解析

E-2
N-2

アイテム「キーカード」を持っていないと、1マス戻される。

E-9
N-3

召喚師がいる場合、「ダオ」と契約できる。

E-8
N-7

アンバーハルクと戦闘。

Point 1

●ダオと契約しよう●

パーティにレベル16以上の召喚師がいる場合E-9、N-3に行けばダオと契約できる。前にも触れたようにダオには強力な石化ブレスがあり、呼び出せば確実に役立ってくれる。

イベントモンスター

アンバーハルク

ここで登場するアンバーハルクとキャリオンクロウラーには「アースクウェイク」を使えば楽に勝てる。先を急ぐなら無視してもよい。



要注意モンスター

ローパー



▲水、火系の呪文はすべて効かない。体力も高く、前衛の攻撃力が頼りの強敵だ。

キャリオンクロウラー



▲体力が高く、ACが低い。アンバーハルクと一緒に現われ、「マヒ」攻撃を使ってくる。

ドールゴーレム



▲ゴーレム系の中で、クリティカル攻撃をしてくる唯一の敵。忘れているとイタイ目に。

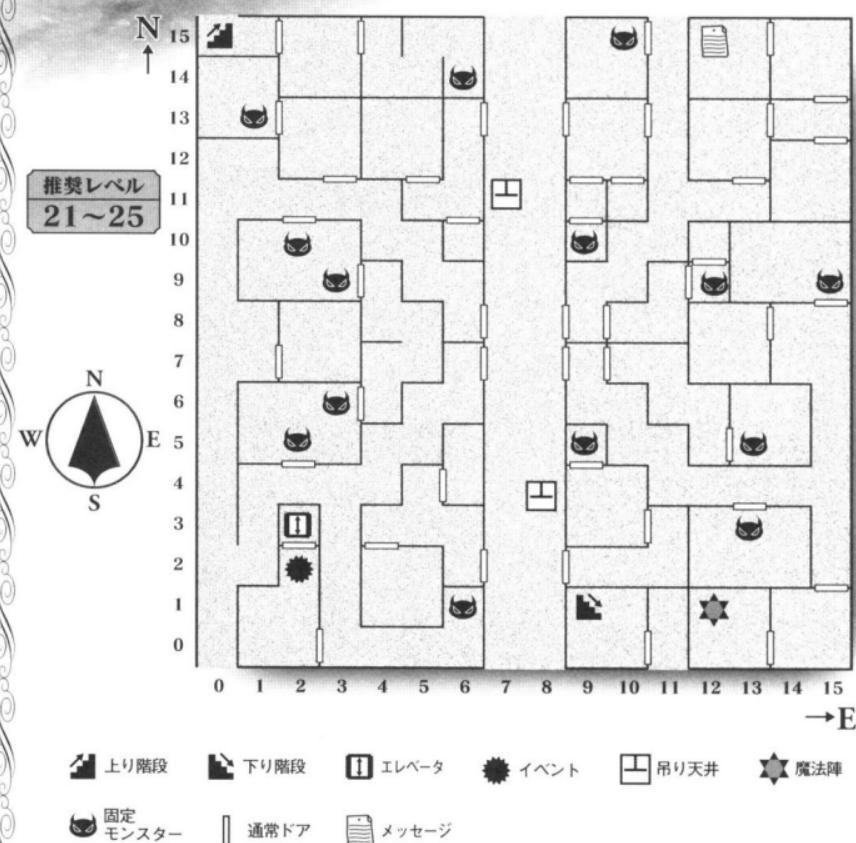
ベヒィモス



▲すべての呪文に高い耐性を持つ。さらに1ターンに3回攻撃してくる手強い敵。

B14F

南北方向にループしているフロア。迷路の複雑さに加えて、登場する敵の特殊攻撃も強力なものばかり。

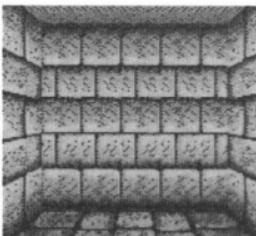


■ B14F 出現モンスターリスト

●エティン	P91	●しかし	P97
●オーガ	P91	●ハイシフ	P103
●オーガロード	P91	●ハイインジヤ	P103
●クレリック	P95	●ヒルジャイアント	P104
●ゴーゴン	P95	●マスター・シフ	P106
●ゴルギメラ	P96	●レッサー・デーモン	P109
●サキュバス	P96		

この階について

フロアの空間が、北と南でつながっているので、通常より広く感じてしまう。ドアが多いうえ、フロアの構造が上下左右で似ているため、パーティーの現在位置が把握しにくい。場所がわからなくなったら何度も「コンバス」を使って、パーティーの現在位置を確認しながら進んでいこう。ただし、このフロアはレベル21のままでも十分歩ける。レベルアップに励もう。



◀要所要所の行き止まりが、複雑な迷路をさらにわかりにくいくらいにしている。

マップ解析

E-12
N-2

召喚師がいる場合、「マリッド」と契約できる。

E-2
N-2

アイテム「キーカード」を持っていないと、1マス戻される。

E-12
N-15

「ヴァンパイアロード」のメッセージが表示される。

Point 1

●無限廊下を歩くべからず●

中央の廊下を通らないかぎり下のフロアには行けない。とはいって、廊下を南北に歩くのは、パーティーの現在位置を見失いやすく、吊り天井も仕掛けられているので危険。横断だけにしておこう。

Point 2

●扉を開けるリスク●

このフロアで現れる敵は特殊攻撃を持つ者が多いので経験値稼ぎには不向き。ドアの先に陣取っているモンスターが多いからといって、むやみに戦いを挑むのは危険なのだ。

要注意モンスター

ゴルギメラ



▲石化のスペシャリスト。地、火系の呪文に耐性を持つうえ、風系の呪文も効かない。

レッサーデーモン



▲精神系の呪文が効かず、それ以外の呪文にも耐性を持つ。HPも高く、手強いモンスター。

ハイニンジャ



▲クリティカル攻撃があるので、無、神聖、魔いずれかの属性呪文で勝負をつけたい。

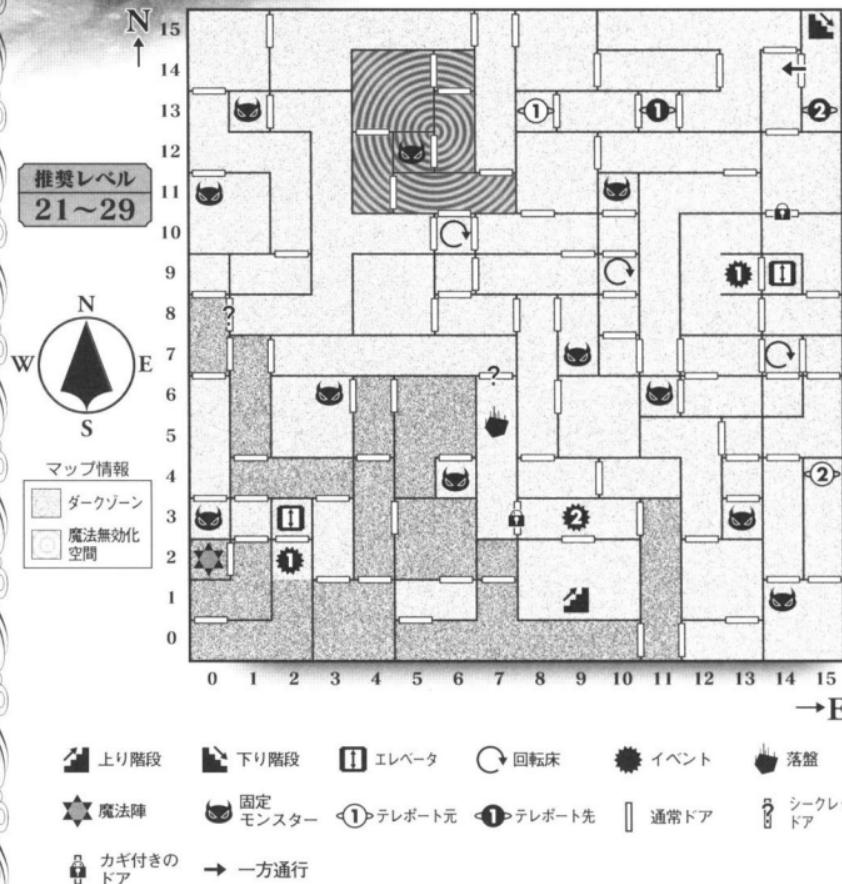
エティン



▲単純な力押しタイプだが、その攻撃力は侮れない。しかも攻撃射程が長いのがやっかい。

B15F

2つの異空間が入り混じったフロア。ダークゾーンが広く、方向感覚を失いやすい。



B15F 出現モンスターリスト

● ウオーロックP91	● フレイアP105
● くものじょおうP94	● マンスコビオンP107
● ダークナーガP100	● リビングシーリングP108
● ネクロマンサーP103	● ローグP109
● バキダーミオンP104		
● ファイアーエLEMENTALP104		
● フェニックスP105		

この階について

ダークゾーンと魔法無効化空間が存在するフロア。最短ルートを通れば魔法無効化空間を通りすく済み、ダークゾーンも4歩進むだけで下のフロアへ行ける。また、B11F～B15F間のエレベータと、B15F～B19F間のエレベータの乗り継ぎを行っている。このフロアで生き残るにはレベルが23程度の魔法使いと、前衛に上級職のキャラが最低でも2人は欲しいところだ。

もよの ちゅうしんから
タイタン かあらわれた
けいやくを かわしますか？

◆はい
いいえ

◀このフロアにいるタイタンと契約を結ぶには、召喚師のレベルが20以上必要になる。

マップ解析

E-0
N-2

召喚師がいる場合、「タイタン」と契約できる。

E-2,N-2
E-13,N-9

アイテム「キーカード」を持っていないと、1マス戻される。

E-9
N-3

「アイウイングの偵察」のメッセージが表示される。

Point 1

●魔法無効化空間での戦闘●

E-5、N-12にいる固定モンスターの所へ行き、魔法使い系のパーティーが出てくるまで戦いを挑もう。ここは魔法無効化空間なので、魔法使い系の敵なら簡単に倒せるはずだ。

Point 2

●安全な道を探そう●

B11Fから続くエレベータでこのフロアに下りると、ダークゾーンの中に出てしまう。ダークゾーンは現在地を見失いやすいので、B14Fからの移動は階段がオススメだ。

要注意モンスター

くものじょおう



マンスコーピオン



ファイヤーエレメンタル



フェニックス



▲毒の特殊攻撃に加え、レベル5までの魔法使い系の呪文を使う。全呪文に耐性を持つ敵だ。

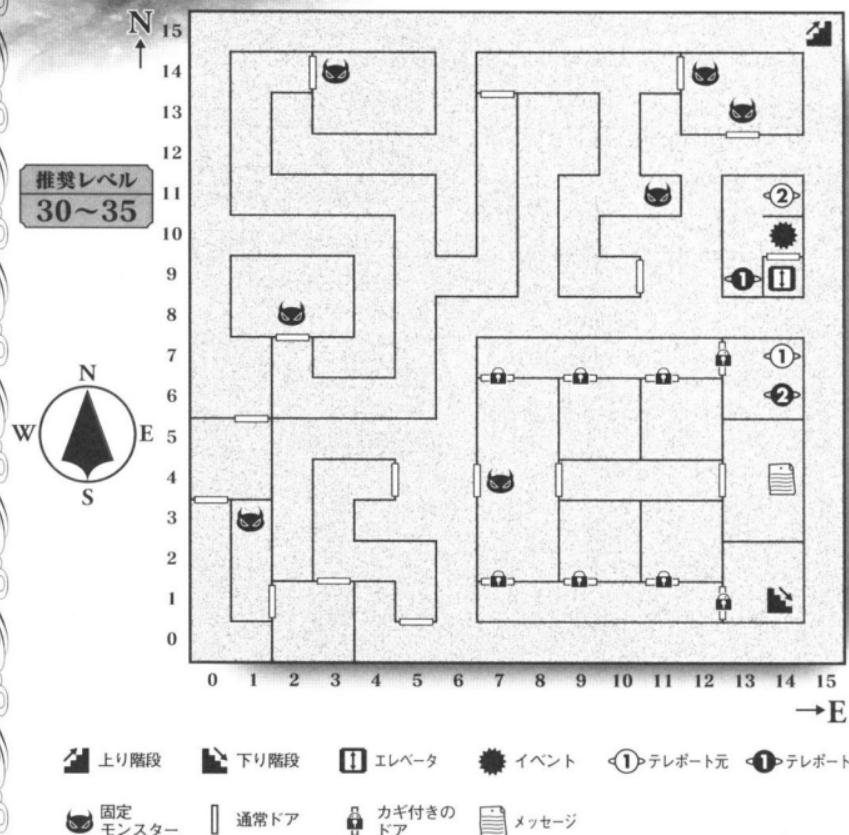
▲長い攻撃射程と毒の特殊攻撃を持つ。HPが低いので速攻で倒してしまおう。

▲地、火系の呪文が効かず、精神、魔系の呪文の効果が低い。直接攻撃で倒すのが一番だ。

▲レベル7までの魔法使い系呪文を駆使してくれる。さらに炎のプレスまで持つ強敵。

B16F

ヴァンパイアクイーンのメッセージを見る以外、特に用のないフロア。しかし強敵が潜んでいる。



B16F 出現モンスターリスト

- | | | |
|---------------------|--------------------|-------------------|
| ●きりん.....P93 | ●スペクター.....P99 | ●リザードキング.....P108 |
| ●グール.....P93 | ●スレイブニル.....P99 | ●ワイト.....P109 |
| ●くものじょおう.....P94 | ●ダークナーガ.....P100 | |
| ●コアトル.....P95 | ●デュラハン.....P101 | |
| ●ジャガーノート.....P97 | ●ドラゴンゾンビ.....P102 | |
| ●スケルトンウォーリア.....P98 | ●ナイトライダー.....P102 | |
| ●スノーレディ.....P98 | ●マンスコーピオン.....P107 | |

この階について

このフロアではまれにドラゴンゾンビが出現し、毒のブレスを吐いてきて危険なので長居は無用。レベル30以上のパーティーなら、マップ西側には向かわず一気に下まで進み、逆にレベルが足りないならB13~14Fまで戻って経験値を稼いでくる方が良いだろう。ちなみに、B17Fへの下り階段はマップ右下、独立したブロックの内部の施錠されたドアの先にある。



◀肝心な所には、たいていかざがかかるている。1つ1つ解錠していくのが面倒だ。

マップ解析

E-14
N-4

「ヴァンパイアクイーン」のメッセージが表示される。

E-14
N-10

アイテム「キーカード」を持っていないと、1マス戻される。

Point 2

●解錠はバディックに任せる●

転職をしていなければ、盗賊がパーティーの弱点となる。そこで、B11Fで助けたバディックを育てて、解錠を一任しよう。このフロアのドアならレベル23以上の ninjya でも解錠可能。

Point 1

●ヴァンパイアクイーンのメッセージ●

E-14、N-4にいるヴァンパイアクイーンは特殊な職業になる方法を教えてくれる。特殊な職業とはヴァリアント、ムサシ、くノー、アベンジャー、召喚師の5つだ。

Point 3

●エレベータに乗るには●

エレベータのある場所はE-14、N-9。ここにはE-14、N-7にあるワープポイントを使うと行ける。B15Fよりも簡単にたどり着けるので、エレベータにはこのフロアで乗るとよい。

要注意モンスター



▲精神系の呪文がまったく効かないうえに、攻撃力が非常に高い。攻撃射程も長い強敵だ。



▲冷気のブレスに加え、レベル6までの魔法使い系呪文を唱える。逃げてくれるのが救い。



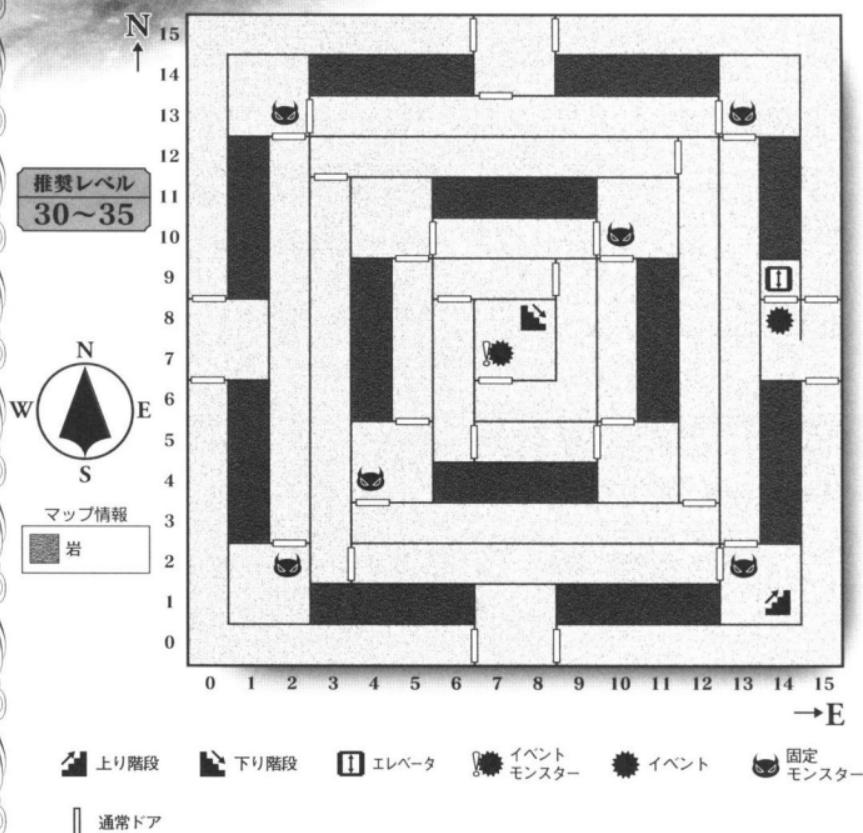
▲体力、攻撃力が高くすべての呪文に耐性を持つ。毒のブレスを吐かれる前に逃げよう。



▲安定した攻撃力、ACの低さ、「マヒ」の特殊攻撃など、目立たないが意外に強い。

B17F

渦巻き状のフロア。近道はなく、道なりに進むしか手はない。最深部にはデーモンの王が待つ。

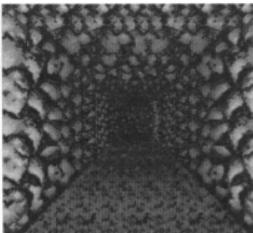


B17F 出現モンスターリスト

- | | | |
|---------------------|--------------------|---------------------|
| ●アーカデーモン.....P88 | ●ストーンゴーレム.....P98 | ●ハイビショップ.....P103 |
| ●アイアンゴーレム.....P89 | ●スペクター.....P99 | ●マスターシーフ.....P106 |
| ●グラスゴーレム.....P94 | ●ゾンビロード.....P99 | ●マミー.....P106 |
| ●グレーターーデーモン.....P94 | ●デーモンキング.....P101 | ●レイバーロード.....P109 |
| ●ジャイアントゾンビ.....P97 | ●デスナイト.....P101 | ●レッサーーデーモン.....P109 |
| ●シューター.....P97 | ●ドールゴーレム.....P101 | |
| ●しんかん.....P98 | ●ナイトクロウラー.....P102 | |

この階について

内側に向かって進む、時計回りの渦を連想させるフロア。渦の中心にある下り階段にたどり着くまでに、固定モンスターとの戦闘が3回ある。さらに、初めて訪れた場合はE-7、N-7にイベントモンスターが待ち構えており、戦闘に勝たなければ先に進めない。平均HP180以上のパーティーを組み、前衛のACを-6まで下げて長期戦を勝ち抜こう。



迷宮内は長い一本道が続く。単純な構造なので道には迷わないが、道のりは長い。

マップ解析

E-7
N-7

デーモンキングと戦闘。

E-14
N-8

アイテム「キーカード」を持っていないと、1マス戻される。

Point 1

●コンパスは重要●

このフロアは似たような地形が続くため、パーティーが現在向いている方向を見失いやすい。こまめに「コンパス」や「マップきろくシート」を使って、現在位置を正確に把握しよう。

Point 2

●外側を回ってレベルアップ●

経験値を稼ぎたい時はE-13、N-2で戦闘後北へ。E-13、N-13とE-2、N-13を通って固定モンスターと戦おう。移動距離は長いが、まっすぐ歩くだけで戦えるポイントだ。

イベントモンスター

デーモンキング

相手はデーモンなので、対魔用の武器は必須。一緒に登場するモンスターは「アストラルゲート」で退去させてしまおう。



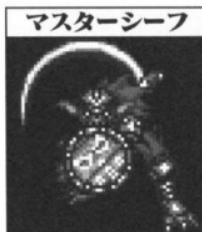
要注意モンスター



▲毎度おなじみの悪魔。呪文攻撃はほとんど効果がない。仲間を呼ばれる前に倒そう。



▲攻撃射程が長く、後列からも攻撃を仕掛けてくる。「ホーリーワード」で破壊しよう。



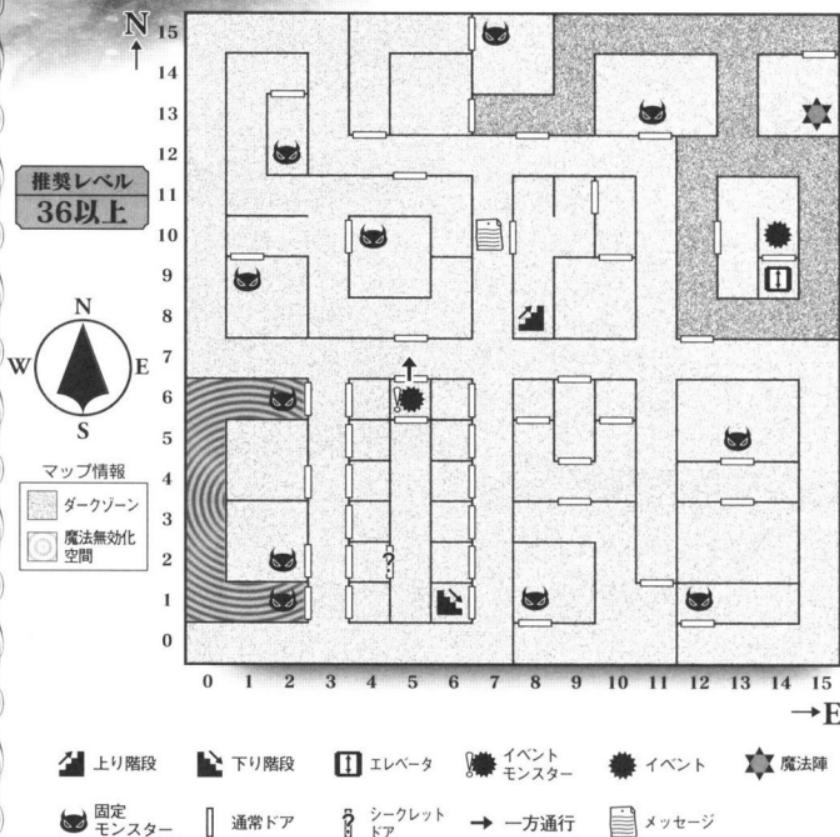
▲1ターンに2回の長距離攻撃がやっかい。魔属性の呪文で攻めれば倒せるはず。



▲レベル5までの僧侶系、魔法使い系の呪文を使う。HPが低いので先に倒そう。

B18F

サキュバスたちの町。男ばかりの
パーティーは、色香に惑わされな
いように注意して進もう。



B18F 出現モンスターリスト

- | | | |
|----------------------|-----------------------|--------------------|
| ●アーケメイジP88 | ●スペクターP99 | ●ヘルフィードP105 |
| ●アンデッドビホルダーP89 | ●ゾンビロードP99 | ●ヘルマスターP105 |
| ●サキュバスP96 | ●ダムドP100 | ●マミーP106 |
| ●サキュバススクイーンP96 | ●ナイトクロウラーP102 | ●マリッドP107 |
| ●ジャイアントゾンビP97 | ●ナイトメアP102 | ●ミストドラゴンP107 |
| ●スキュラP98 | ●ハイウェイダーP103 | |
| ●スノーレディP98 | ●フロストジャイアントP105 | |

この階について

サキュバスたちの住む町で、歩き回るにはHP200以上ないと安心できない。もしもパーティーの平均HPが低いなら、戦う敵を選びながら進もう。特に、ミストドラゴンとの戦闘は危険なので絶対に避けること。ちなみに、B17Fから階段を下りてB18Fに到着するとE-8、N-8に到着し、E-6、N-1の下り階段まで1回も戦闘をせずにたどり着くことが可能だ。



◀パーティーに男がいる場合、扉を開けるとサキュバスたちのささやき声が聞こえる。

マップ解析

E-5
N-6

サキュバスクイーンと戦闘。

E-7
N-10

パーティー内に男がいた場合のみ「サキュバス」のメッセージが表示される。

E-14
N-10

アイテム「キーカード」を持っていないと、1マス戻される。

E-15
N-13

召喚師がいる場合、「グレーターデーモン」と契約できる。

Point 1

●仲間になれば心強い●

レベル23以上の召喚師がパーティー内にいれば、E-15、N-13でグレーターデーモンと契約できる。魔法を連発する強力モンスターなので、必ず召喚できるようにしておこう。

イベントモンスター

サキュバスクイーン



攻撃呪文が効きにくく、HPも高い強敵。「マジックアーマー」などでパーティーのACを下げつつ、前衛の直接攻撃で勝負しよう。

要注意モンスター

ヘルマスター



▲レベル6までの魔法使い系呪文を使いこなす。まれに使う「エナジードレイン」にも注意。

ヘルフィード



▲レベル3までの僧侶系呪文と、炎のブレスが強力。攻撃力も高くやっかいな敵。

マリッド



▲冷気のブレスに注意しよう。比較的呪文攻撃の効果が高いので、速攻で倒したい。

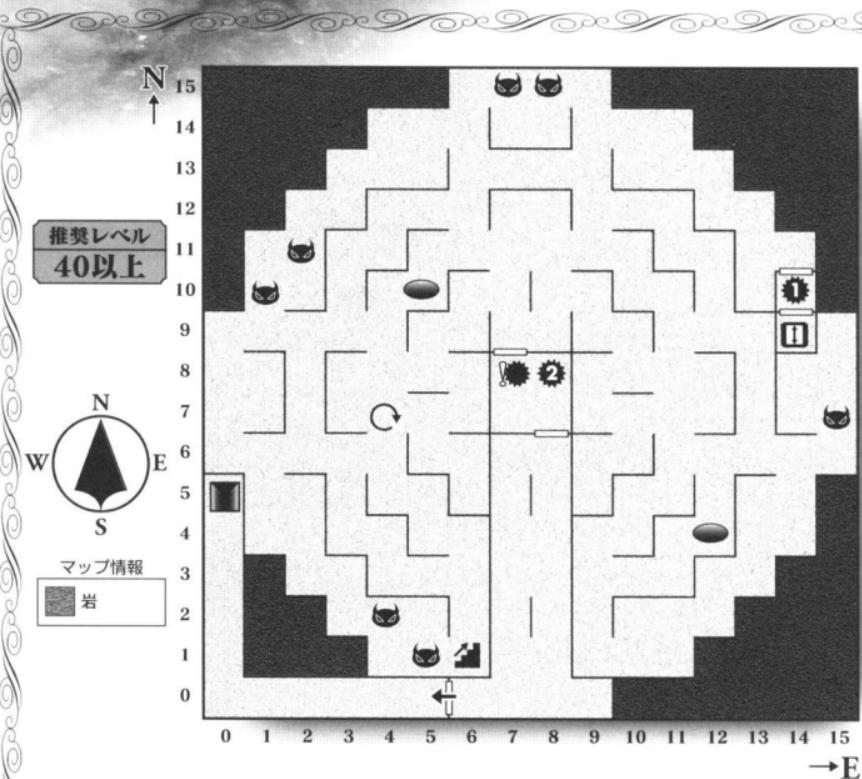
ミストドラゴン



▲酸のブレスと、強力な呪文が怖いドラゴン。肉弾戦よりも特殊攻撃を多用してくる。

B19F

中心から外側に向かって、波打つ
ような壁が立ち並ぶフロア。似た
ような地形が多く、迷いやすい。



上り階段

エレベータ

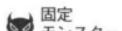


イベント
エンスター

● イベント



シート



通常ドア

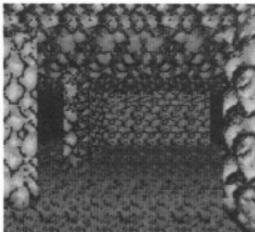
→ 一方通行

B19F 出現モンスターリスト

- アーケードモンP88
 - エティンP91
 - ガーゴイルP92
 - きとうしP93
 - クレリックP95
 - ケルベロスP95
 - ゴルギメラP96
 - サイクロプスP96
 - シャドウドラゴンP97
 - ディープドラゴンP101
 - デーモンクィーンP101
 - ドールゴーレムP101
 - ハイヴィederlandP103
 - ヒルジャイアントP104
 - ボイズンジャイアントP105
 - マスター・ブリーストP106
 - ミストドラゴンP107
 - ライオン オブ ヘルP108

この階について

ドラゴン系の敵が群れで行動しており、場合によっては1ターンに何度もブレス攻撃を受けてしまう。強烈な連続攻撃をしのげるよう400以上のHPを確保しておきたい。また、E-0、N-5にあるシートを通ればB20Fに行けるが、浮遊状態にあるパーティーは利用できない。「ディスペルマジック」で呪文効果を消さないとB20Fへは行けない。



どちらに向いても同じような風景ばかり、「コンパス」で位置を確認しよう。

マップ解析

1 E-14
N-10

アイテム「キーカード」を持っていないと、1マス戻される。

2 E-8
N-8

ダンジョン内で捨てたアイテムを、もう一度入手できる。

3 E-7
N-8

デーモンクイーンと戦闘。

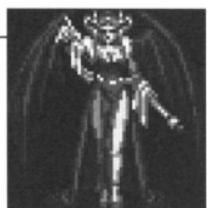
Point 1

●失ったアイテムを取り戻せ！●

E-8、N-8に行くと、ダンジョン内で捨てたアイテムをもう一度拾うことができる。ただし捨てるアイテムはランダムで、不確定名に戻っているので、もう一度鑑定が必要になる。

イベントモンスター

デーモンクイーン



呪文の凶悪さは言うまでもなく、攻撃力も侮れない敵。一見弱点はなさそうだが、「アストラルゲート」で退去させることができる。

要注意モンスター



▲ドラゴン特有のACの低さに加え、HPも底なしに高い。さらに冷気のブレスも吐く。



▲石化ブレスのダメージが大きい。運が悪いと抵抗する間もなく全滅してしまう。



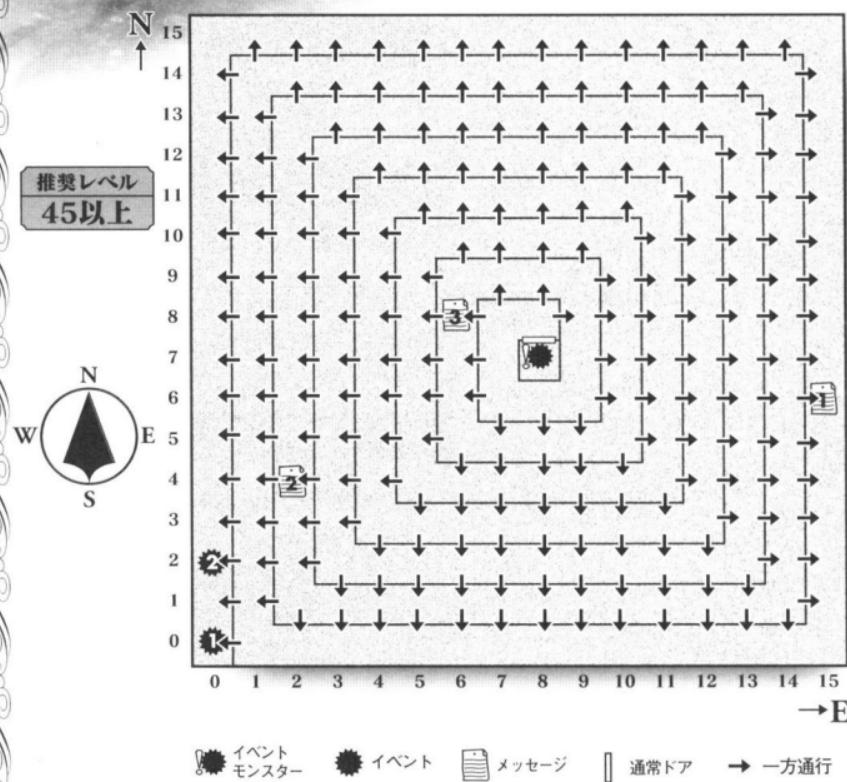
▲名前のとおり毒の特殊攻撃を持っている。呪文が効きやすいので、早めに倒したい。



▲レベル6までの魔法使い系呪文を連発してくれる。こちらも攻撃呪文を使って戦おう。

B20F

中心には魔界の皇帝が待っている。一本道の最後にある、戦いの待つ部屋へと進んでいこう。

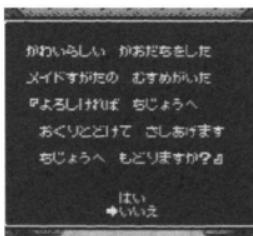


B2OF 出現モンスターリスト

- | | | | | | |
|----------|-------|-------------|-------|-------------|-------|
| ●イフリート | …P90 | ●デーモンアディッシュ | …P101 | ●ファイヤーエメンタル | …P104 |
| ●ガスト | …P92 | ●デーモンキング | …P101 | ●フェニックス | …P105 |
| ●サイクロプス | …P96 | ●デーモンクィーン | …P101 | ●フロストジャイアント | …P105 |
| ●ジニー | …P97 | ●ドラゴンゾンビ | …P102 | ●マミー | …P106 |
| ●ジャガーノート | …P97 | ●トロール | …P102 | ●マリッド | …P107 |
| ●タイタン | …P100 | ●ネクロマンサー | …P103 | | |
| ●ダオ | …P100 | ●ファイアジャイアント | …P104 | | |

この階について

時計回りに中心へと進んでいくフロア。道は一本だが、中心部以外の壁が外側に向かって通り抜けられるようになっている。そのため、勢いよくボタンを連打するのはダメ。右手を壁につけて、1歩1歩慎重に進んでいこう。もしも途中でモンスターに出会ってしまったら、逃げるか町に戻って体勢を立て直すこと。傷ついたパーティーで勝てるほど、最後の敵は甘くない。



◆パーティーの状態に不安を感じたら、メイドにお願いして、地上に戻ろう。

マップ解析

- 1 E-0
N-0 デーモンアディッシュを倒せば、ここからB30Fに移動可能。
- 2 E-0
N-2 町に戻ることができる。
- 3 E-15
N-6 「魔界の皇帝・1」のメッセージが表示される。
- 4 E-2
N-4 「魔界の皇帝・2」のメッセージが表示される。
- 5 E-6
N-8 「魔界の皇帝・3」のメッセージが表示される。
- 6 E-8
N-7 デーモンアディッシュと戦闘。

Point 1

●さらに下の階? ●

E-0、N-0に行くと、封印の施された階段が見つかる。この封印はデーモンアディッシュがかけたもので、入口の先には今まで以上に難解なエクストラダンジョンが広がっている。

イベントモンスター

デーモンアディッシュ



要注意モンスター



▲すべての呪文効果を半減させる強じんな体と、射程の長い攻撃が手強い。HPも高い。



▲ACが低くHPも意外にある。1ターンで全滅させないと、強力な呪文攻撃が飛んでくる。

ダンジョンにいる人々

ダンジョンを探索していると出会うさまざまな人々。
ここでは、そんな彼らの目的と人間性を紹介する。

B2F

わがわがしいあとかが たっている
町には マーフィー
じふるん そんないいを
もどて このまとうに
いどんでいるんす
ながまはみな モンスターの
まえに おたれていきましたよ

一迷える聖騎士— マーフィー

すべての仲間に先立たれた、孤独なロード。自分の存在意義を探すため、旅の同行を求める。

B5F

おこが はなしかけてきた
内せっしゃ ロイドもうす
ゆみの うてまえかがけては
ていこくいちと
じふりしているとさざるよ

一孤高の武人— ロイド

自称帝国一の弓使い。しゃべり口調からすると、かなり堅苦しい。まじめ一筋の武人と言える。

B6F

ローブをきたあとかが
はなししがれてきた
ひあめし しってあるか?
このまとうの あやうしさを
わいにはみえるぞ
さまよいし ぼうけんしゃの
たましいがゆ

一怪しさ大爆発— ルーイ

魂を成仏させることを生業にしているビショップ。しかし、しゃべり方がインチキ聖職者のようだ。

B8F

いまいしいあとかが たっている
わがわがなは ジークフリート
まとうにねえると うたわる
せんせつのアイテムを
さかしているよ

一英雄と同名— ジークフリート

伝説のアイテムの搜索に同行を求める戦士。尊大な口調でも、裏打ちされたその実力は確か。

B9F

おこが ちかついきてた
内せっしゃ ごうろうともす
わがわがな ものほしさおき
なにもののかな めすまれ
さがしているので ざざるよ

一伝説のサムライ?— こじろう

自慢の刀「ものほしさお」を盗まれたという、情けない侍。ひょっとして名前負けか……。

B9F

かうだあとかが ひょうさりと
あらわれた
わわいはし ライラ
ぶつばらのみちを あゆむもの
しゃざとうそうの みなれど
きのう ほつけのおつけが
あってあおき

一仏法の道を説く— ライラ

地下牢獄で遭遇した僧侶。神のお告げという怪しい決まり文句で、仲間に加わろうとする。

B11F

おこが どこからどもなく
あらわれた
ズキのないがまえだ
しかし、さっきは かんじられない

一間に生きる— バディック

突然現れる忍者。力になりたいと言うが、それならもっと早く現れてくれたらいいのに……。

B12F

ローブをきたあとかが ただずんでいる
わわいはし ワーノード
わかれきしは ごのせいかと
こもれある
いままとも そして これがらもよ

一世界の理を知る— ワーナード

エルフの魔法使い。年齢は48才とエルフにしては若く、歴史と言うほど生きていないような……。

いろいろな宝箱を発見せよ

探索中に発見する宝箱の形状にも注目してみよう！

見つけた宝箱の中身に一喜一憂することも『ヴィザードリィ』の醍醐味の一つ。その宝箱は、皮袋や青銅製のものから始まり、地下に行くほど豪華な装飾な宝箱が登場する。金、銀、銅などさまざまな素材の宝箱があり、見た目からも楽しめる。なお、宝箱の外観と中身は関係ないので、豪華な宝箱から価値の低いアイテムが出ることもある。



うきしり たわらばこだ
こうしまますか？
◆ふくべる
じゅもんをどなえる
わなをはずす
おける
あけずにたちさる

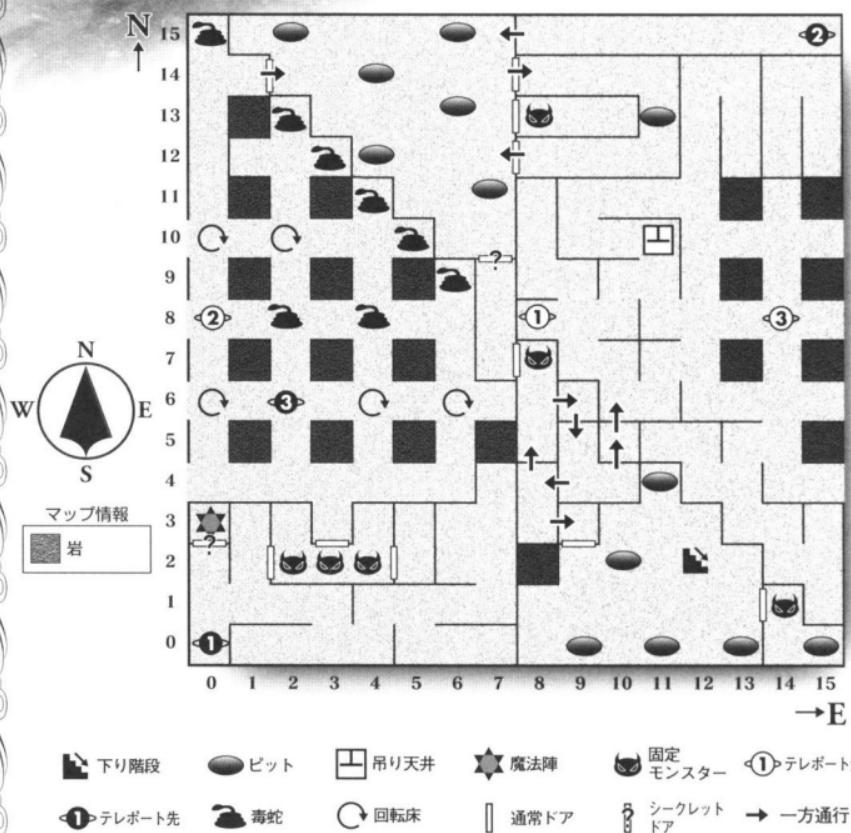
◆まれに漆製のものなど、和風の宝箱を見ることもある。

エクストラダンジョン編



B30F

デーモンアディッシュを倒したレベルでも苦戦は必至。まずはパーティーの力を上げていこう。



B30F 出現モンスターリスト

- | | | |
|----------------------|------------------------|---------------------|
| ●オーバーロード P92 | ●デュラハン P101 | ●マリッド P107 |
| ●ガunner P93 | ●ナイトライダー P102 | ●レイバーロード P109 |
| ●グレーターヒドラ P94 | ●ハイブリースト P103 | |
| ●ジャイアントゾンビ P97 | ●ビホルダー P104 | |
| ●しんかん P98 | ●フレイア P105 | |
| ●スノーレディ P98 | ●フロストジャイアント P105 | |
| ●ダムド P100 | ●マスタークリエイター P106 | |

この階について

デーモンアディッシュを倒した後に探索できるエクストラダンジョン。最初から強力なモンスターばかりが出現するので、僧侶・魔法使い系共に魔法レベルが最大になっているキャラが必要。またこのフロアでは、十字路に回転床やワープポイントがあるため迷いやすい。毒蛇など「レビテート」では回避できないトラップも多いので「コンパス」で常に位置確認しよう。



◆毒蛇が多いため回復呪文が足りなくなる。「ポーションオブポイズン」を持ち歩こう。

マップ解析

E-0
N-3

パーティー内にレベル27以上の召喚師がいると、「ヴァンパイアロード」と契約できる。

Point 1

●一方通行は気をつけて●

E-7、N-7の扉を抜けた後は一方通行の通路がしばらく続く。マップを見ながら確認して進もう。特にE-9、N-4で迷いやすいので方向を確認して進むこと。

Point 2

●回転床を通らないコースをたどる●

マップの西端と東端がループしていて、これを利用するとトラップ地帯をすり抜けて下り階段を目指せる。ただし、必ずE-0、N-10の回転床を通過するので、現在地の確認は必須。

Point 3

●ヴァンパイアロードの活用法●

E-0、N-3で契約できるヴァンパイアロードは、ACが低く、頼りになりそうだがHPが低いのが弱点。だが呪文抵抗値が高いので、魔法使い系の敵が多いB270F、B271Fで召喚すると役に立つ。

要注意モンスター



▲集団で登場した場合の毒の攻撃とブレス攻撃が危険。「キュアボイズン」は戦闘後に。



▲「マヒ」攻撃には要注意だが、水と精神属性以外の呪文ならばダメージを与えられる。



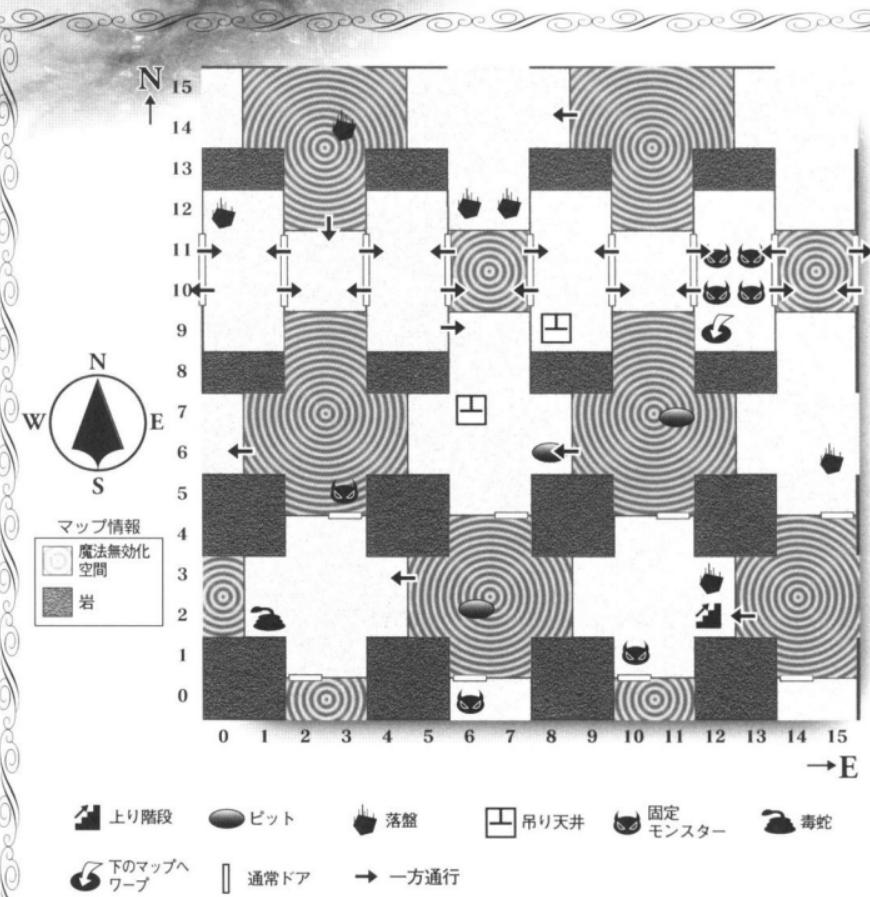
▲レベル7までの僧侶系呪文を操るが、どの属性にも耐性はないので、呪文攻撃が有効。



▲呪文はほぼ効かない。「ブレス」などで攻撃力を上げて戦うといいが、得るものは少ない。

B3 1F

魔法無効化空間が広がる岩壁のフロア。耐久力を重視したパーティ一編成で突破しよう。

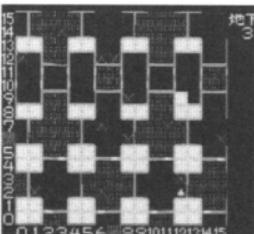


B3 1F 出現モンスターリスト

- | | | |
|-----------------|--------------------|--------------------|
| ●アーケナード.....P89 | ●ソーサラー.....P99 | ●マスタービショップ ...P106 |
| ●きりん.....P93 | ●だいみょう.....P100 | |
| ●くぐつ.....P93 | ●つじぎり.....P100 | |
| ●しかく.....P97 | ●ハイニンジャ.....P103 | |
| ●しょうぐん.....P97 | ●ハイビショップ.....P103 | |
| ●スノーレディ.....P98 | ●ハイブリースト.....P103 | |
| ●スフィンクス.....P98 | ●マスターニンジャ.....P106 | |

この階について

モンスターの出現率は低いが、フロアの半分が魔法無効化空間のため、呪文を戦闘の軸に据えているパーティーは苦戦を強いられる。そこで、ACが低く、HPのあるキャラを中心に、ビショップなどの回復役を混えたパーティー編成になるとよい。ただし回復呪文を唱える場所には注意しよう。さらに地下に向かう場合は、E-3、N-12を通るために南北につながるループを使うこと。



◀左右対称に近いマップ構造のため、どこにいるつか見づらくなることも特徴。

マップ解析

E-12
N-9

B270FのE-12、N-9へ続くワープポイント。

Point 1

●継続呪文を詠唱しても無意味●

魔法無効化空間は「フォースフィールド」などの効果が継続する呪文も無効にする。アイテムの効果も打ち消すので、E-3、N-5の戦闘の前はあらかじめHPを全回復しておくと有利。

Point 2

●一方通行は一定パターンで進む●

N-10～N-11のエリアはすべて一方通行。ワープポイントがある部屋は、左右交互に進めばたどり着ける。その部屋に入ると必ずモンスターが出現するので、それを目印に探索するといい。

Point 3

●召喚したモンスターでガードを固める●

継続呪文も打ち消す呪文無効空間だが、召喚済みのモンスターなら送還されることがない。そのためこのフロアでは全体的に高いバランスを持つグレーターーデーモンを召喚するのが良い。

要注意モンスター

くぐつ



▲HPが低く強敵ではないが、水と精神属性の呪文は無効。攻撃は前衛にまかせよう。

しょうぐん



▲5回攻撃をしてくるので、ACが高いと厳しい戦いを強いられる。呪文はすべて有効。

マスターニンジャ



▲攻撃力は低いが、戦闘が長びくとクリティカルヒットの可能性が高い。蘇生呪文が必要。

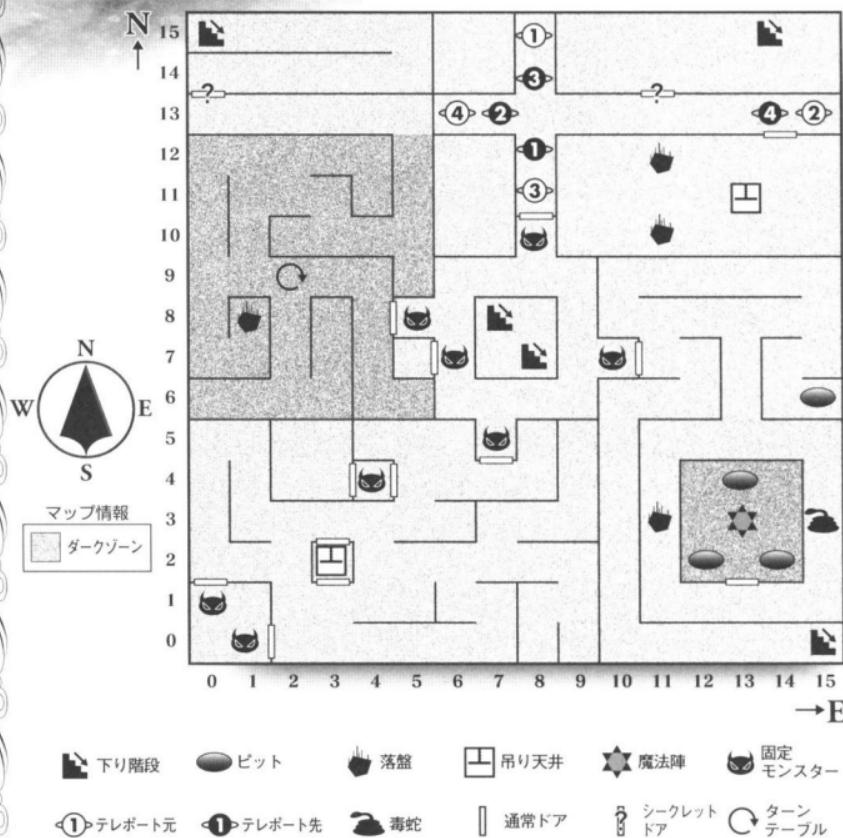
マスタービショップ



▲後衛にいると攻守ともにやっかいな相手になるため、全体呪文で一気に倒してしまおう。

B270F

B31Fからワープすると、そこはB270F。これより地下はさらに強力なモンスターが出現する。



B270F 出現モンスターリスト

- | | | | |
|-----------------------|------------------------|--------------------------|-------------------------|
| ● アークメイジ P88 | ● ザ・ハイマスター P96 | ● ネクロマンサー P103 | ● マスター・ニンジャ P106 |
| ● アイアンゴーレム P89 | ● サキュバス P96 | ● バーサーカー P103 | ● マスター・ビショップ P106 |
| ● ヴァルキリー P90 | ● サジタリウスのあとめ P97 | ● ハイヴィザード P103 | ● マスター・ブリースト P106 |
| ● オーバーロード P92 | ● ジャガーノート P97 | ● ハイブリード P103 | ● ラクシャーサ P108 |
| ● カーリー P92 | ● ソードダンサー P99 | ● ハイブリースト P103 | ● ラッキースター P108 |
| ● ガンナー P93 | ● ソードマスター P99 | ● バーログ P104 | |
| ● グラディエータ P94 | ● ダークロード P100 | ● ヘルフィード P105 | |
| ● グレーター・ヒドラ P94 | ● だいみょう P100 | ● ポインツンジャイアント P105 | |

この階について

上のフロアからE-12、N-9の位置に落ちてくる。階段が飛ぶが、正しいルートなので安心しよう。ここからB358Fまで複雑に入り組んでいるため、各フロアの階段とダンジョンの構造を理解しておかないと混乱してしまう。さらに地下に行くなら、E-14、N-15の階段を使おう。その際には十字型に張り巡らされたワープポイントに惑わされないように注意すること。

そくせい：神圣 指手：みかた すべて

けいそく：まちに もどるまで

こうか

ACを-2する

キュアボイズン
◆ フォースフィールド
★ ウォーグライ

◀攻撃力、AC共に強烈なモンスターが多いので、継続効果がある補助呪文は必須。

マップ解析

E-13
N-3

パーティ内にレベル31以上の召喚師がいると、「シャドウドラゴン」と契約できる。

Point 2

●ワープゾーン地帯の抜けかた●

E-8、N-10のドアを抜けた瞬間にE-8、N-14にワープするため、すぐに方向転換して1歩進み、左に曲がり3歩進もう。後はシークレットドアを探せば、階段のある部屋に入る。

Point 1

●シャドウドラゴンとの契約にはHPに注意●

E-13、N-3では、戦闘能力の高さが魅力のシャドウドラゴンと契約できる。しかし、どう通っても毒蛇か落盤のトラップに掛かるため、特に契約後は、HPに十分配慮をしておくこと。

Point 3

●ダークゾーンは無理に入らなくてよい●

北東側にはダークゾーンがあり、回転床まで設置されているのだからやっかい。その先の階段で下に降りても行き止まりなので、マップをうめる気がない限り無視してもOK。

要注意モンスター

だいみょう

バルログ

カーリー

ガンナー



▲攻撃力、HP共に高く、ACも低い。「ニュークリアブラスト」などで効果的に倒せる。

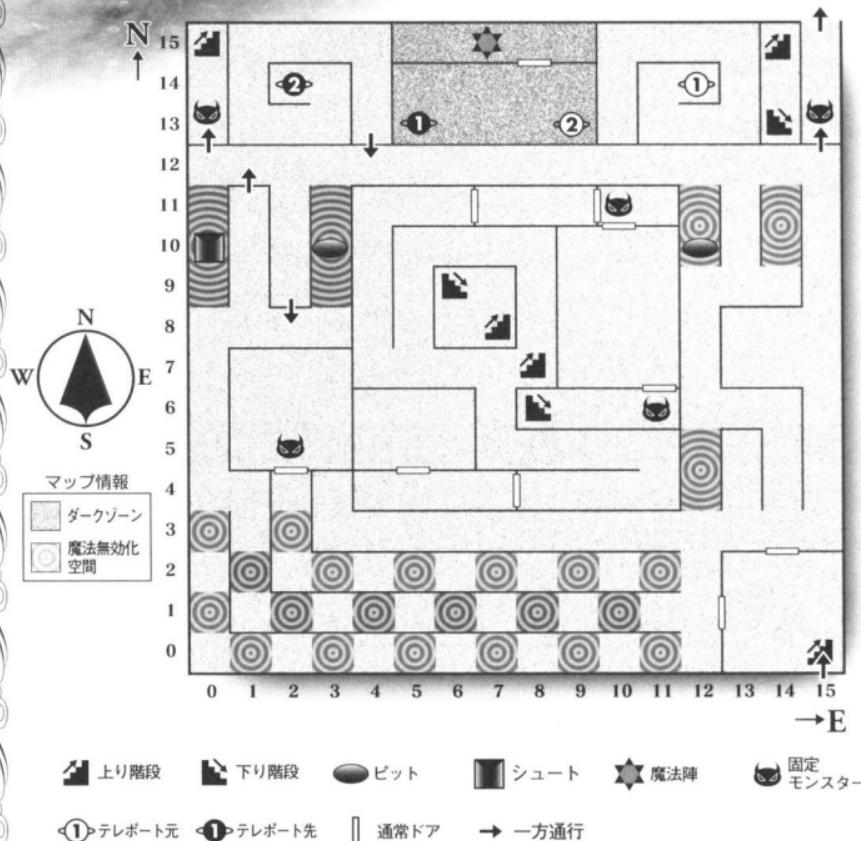
▲高い戦闘力を誇り、呪文もほとんど効果がない。補助呪文を駆使して戦おう。

▲8回攻撃が脅威。通常攻撃と呪文で攻撃しよう。精神属性以外の呪文なら効果がある。

▲後衛から矢を射たり、仲間を呼んだりと長期戦となる。「ホールドレイ」が有効だ。

B271F

B358Fへ抜けるための、あまりに短い通過点。中央の階段に到着してしまえば迷うことはない。

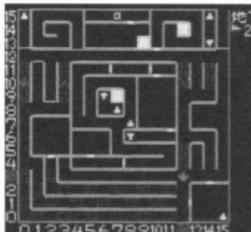


B271F 出現モンスターリスト

- | | | | |
|-------------------------|------------------------|------------------------|-------------------------|
| ● アークメイジ P88 | ● サジタリウスのおとめ P97 | ● トロール P102 | ● マスター・ブリースト P106 |
| ● アンデッドビホールダー P89 | ● ジャガーノート P97 | ● ナイトクロウラー P102 | ● ライオン オブ ヘル P108 |
| ● アンバーハルク P89 | ● シょうぐん P97 | ● ネクロマンサー P103 | ● リヴァイアサン P108 |
| ● ヴァルキリー P90 | ● ソードダンサー P99 | ● ハイヴィーガード P103 | |
| ● ヴァンパイアロード P90 | ● ソードマスター P99 | ● ハイビショップ P103 | |
| ● カーリー P92 | ● ダークライダー P100 | ● ハイブリースト P103 | |
| ● キャリオンクロウラー P93 | ● ドラゴンゾンビ P102 | ● マスタービショップ P106 | |

この階について

初めてこのフロアに来たときは、E-14、N-15から2歩先の階段を下るだけ。その後はB272Fから上ってきてE-8、N-6へ。そのまま周回してE-8、N-7へ向かう。この後さらに中央の階段を使うが、どこも順序さえ守れば混乱しない。また、そろそろムサシなどの隠し職業に転職できるアイテムを拾える頃なので、早めに転職し、レベルアップに励んでおきたい。



◆まばらに魔法無効化空間があるが、モンスターの出現はほとんどないので安心していい。

マップ解析

E-7
N-15

パーティ内にレベル34以上の召喚師がいると、「まどうゲート」と契約を結ぶ。

Point 1

●シュートの位置は覚えて絶対に回避する●

E-0、N-10のシュートは、B272Fのダークゾーンへと通じている。ここ一帯は迷いやすく、さらに地下に向かう場合も混乱しやすいため、先进みみたいのなら使わない方がいい。

Point 2

●広く探索するなら呪文回避率を上げるもの●

このフロアはアーケメイジやハイウェイザードなど、高位の魔法使いが多く出現する。強力な呪文によるダメージを減らすため、なるべくアミュレット系のアイテムを装備しておきたい。

Point 3

●魔道ゲートの使用上注意●

E-7、N-15で「まどうゲート」と契約すると、召喚時にモンスターがランダムで登場する。たまに弱いモンスターも現れるため、前もって召喚しておいた方がベスト。

要注意モンスター



▲弓矢攻撃の能力を持つため、後衛からじわじわHPを削られる。全体呪文で仕留めよう。



▲AC、HPともに高いが、呪文の耐性がない。「ニュークリアブラスト」で弱らせて倒そう。



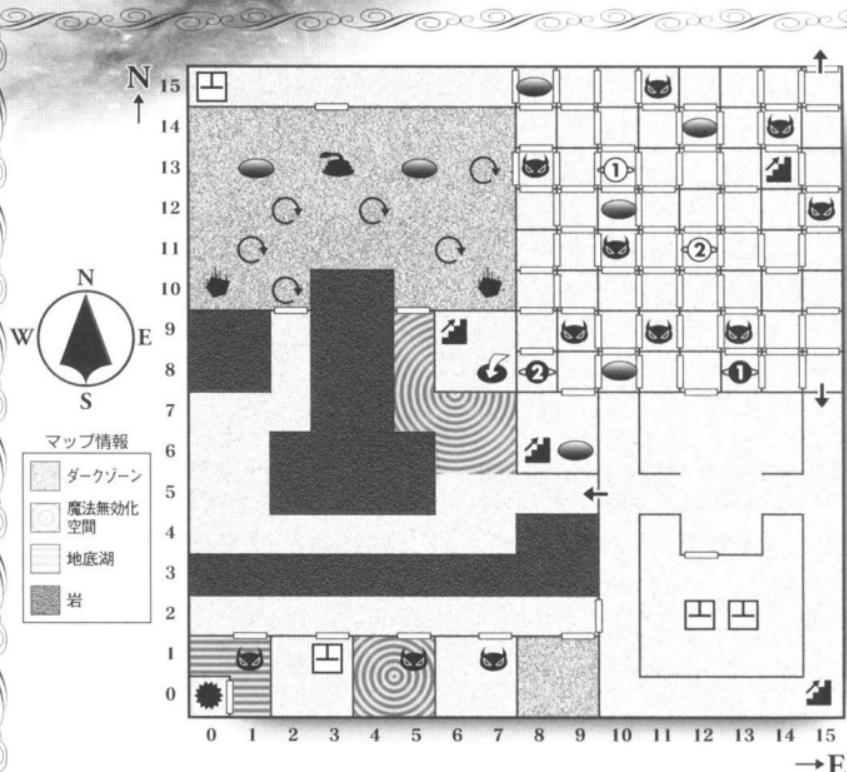
▲レベル7までの魔法使い系の呪文を操る。集団で全体攻撃呪文を連発されると危険。



▲高位の僧侶呪文を使うが、戦闘能力は低いため、経験値稼ぎの相手としては最適。

B272F

1マスに仕切られた小部屋が多い
フロア。ワープポイントを使って
最短ルートをめざそう。

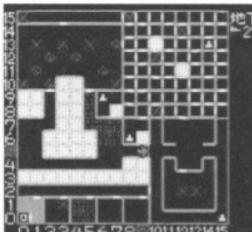


B272F 出現モンスターリスト

● アークメイジ P88	● ゴースト P95	● ダークロード P100	● ラクシャーサ P108
● ヴァルキリー P90	● ザ・ハイマスター P96	● ダムド P100	● ラッキースター P108
● フォーターエレメンタル P90	● ジニー P97	● バーサーカー P103	● リザードキング P108
● エアーエレメンタル P91	● スキュラ P98	● バルログ P104	● リザードマン P108
● グラディエータ P94	● スベクター P99	● ヘルフィーンド P105	● ワイト P109
● グレーターヒドラ P94	● ソードダンサー P99	● マスターブリースト P106	
● コアトル P95	● ソードマスター P99	● マリッド P107	

この階について

最初にこのフロアに来たら、まずはE-8、N-6の階段に向かおう。その途中には1マスで仕切られた部屋が多く、ワープポイントもあるので、いつも同じ位置にいる錯覚を引き起こしがち。何度も「コンパス」を唱え、常に現在地のチェックをすること。また戦闘能力が高いモンスターが多いフロアなので、呪文を唱えられる回数には十分注意して戦わなければならない。



◀E-9、N-5は一方通行なので、B271Fのシュートから向かう場合はN-15を通る。

マップ解析

E-0
N-0

井戸。中の水を飲むとランダムでキャラのステータスが変化する。

E-7
N-8

B358FのE-7、N-8へ続くワープポイント。

Point 1

●音も現在地の把握の参考にする●

ドアと壁に囲まれたマップの場合、一歩進んだかの判断はかなり重要。この場合、ドアを開けて鳴る音がその判断材料になる。方向に関しては、ゆっくり確実にボタン操作をするしかない。

Point 2

●B358Fまでの順番を覚える●

このフロアでE-8、N-6の階段を上った後の、B358Fへ向かうルートを説明しよう。中央の部屋に入った後、片方の階段を使う……と、覚えておけば間違えることはない。

B271FのE-8、N-7 階段上る

▼
B270FのE-7、N-8 階段下る

▼
B271FのE-6、N-9 階段下る

▼
B272FのE-7、N-8 からワープ

▼
B358FのE-7、N-8 到着

要注意モンスター

ヴァルキリー



攻撃、呪文共に優れている。こちらの呪文はほぼ無効なので、使うなら補助呪文。

ソードダンサー



高い戦闘能力に注意しよう。全体攻撃の呪文でダメージを与えると効果大。

ラッキースター



中間距離からの攻撃が届くので、予期せぬダメージを負いやすい。まず行動を封じよう。

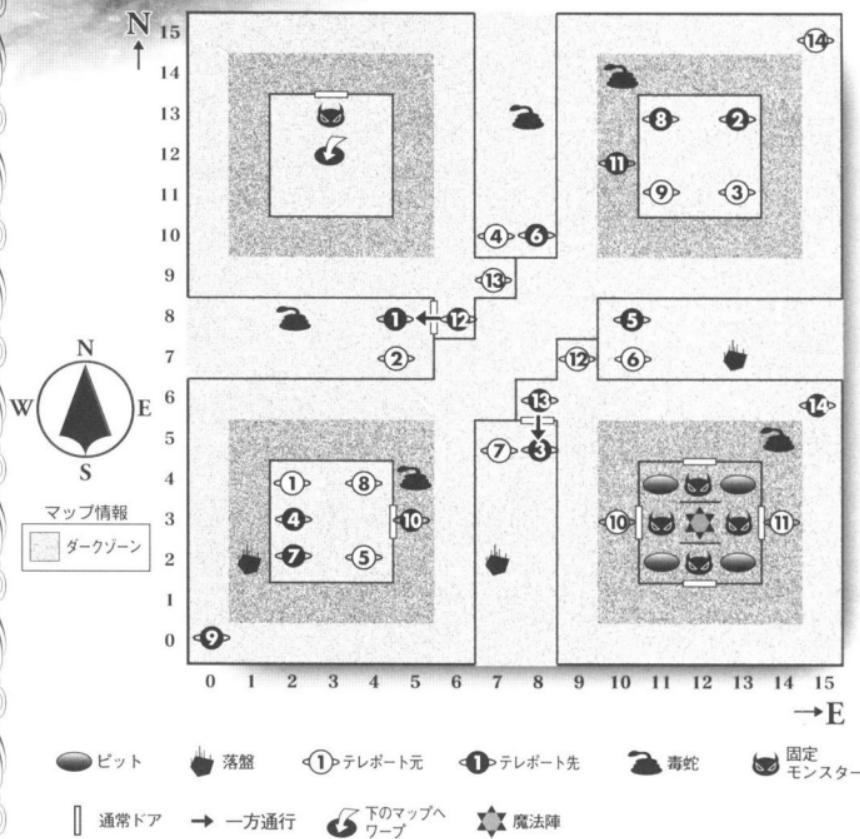
バーサーカー



経験値がやたら低いので、無理に戦うことはない。余裕をもって立ち向かおう。

B358F

左右対称的なフロアが方向感覚を狂わせる。ムダな移動は極力避け、正規のルートだけを通ろう。



この階について

ワープゾーンが多いため同じ所を迷いやすいが、順序さえ分かれば複雑なルートではない。このフロアでは、マスターニンジャを始め先手を打たれると危険なモンスターが多いので、戦闘時に前衛のキャラが戦闘不能になった場合は逃げて体勢を立て直すこと。また、通常職業では完全に力不足なので、何人かをムサシやくノいちなどに転職してレベルアップを図ろう。

そくせい：無 極手：てき 1たい

けいせく：けいせく しない

こうか

つうじょうごうげき＋クリティカルの

かのうせいかんでもだかい

×みきり

→×しんがんのけん

▲ムサシは剣を使った超攻撃的な呪文が豊富だ。ぜひ転職して育てたい職業の1つだ。

マップ解析

E-3
N-12

B424FのE-7、N-10へ続くワープポイント。

E-12
N-3

パーティ内にレベル36以上の召喚師がいると、「いにしえからのもの」と契約を結ぶ。

Point 1

●B424Fへの最短ルート●

まずE-15、N-15へ。そのあと場所を確認しつつ、E-9、N-7へ。方向確認して、E-6、N-15までたどり着けば、B424Fへの道は目の前だ。「コンパス」を使い、注意しながら進もう。

Point 2

●ワープ先の背景を参考にして探索する●

ワープポイント手前では、ワープ先のフロアも表示されている。この法則を覚えておくと、現在地の把握がしやすくなる。ただし、フロアを越えて移動するワープは別だぞ。

Point 3

●経験値の高いモンスターは逃さない！●

いにしえからのものは最強クラスの能力なので、条件を満たすなら契約しておきたい。キャラのレベルアップのためにも、経験値を稼げるグレーターデーモンなどは逃がさないこと。

要注意モンスター

くのいち



▲クリティカル攻撃をしてくる女忍者。呪文もレベル7までを操る危険な存在。

ムサシ



▲戦慄の超攻撃呪文と戦闘能力を誇る剣豪。「マジックアーマー」の詠唱は必須。

アベンジャー



▲通常攻撃に石化などの追加効果をもらたす呪文が脅威。出現数が少ないことが救い。

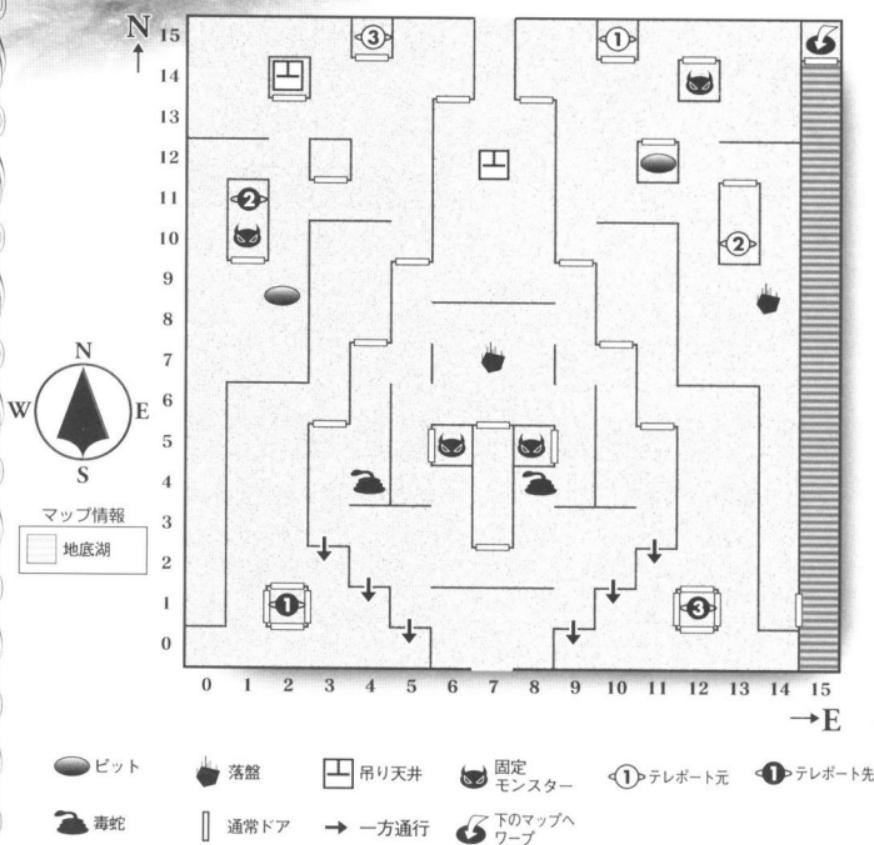
ダークライダー



▲僧侶系呪文を操る騎士。敵の回復役になると面倒なので、呪文対抗値の低さにつけ込もう。

B424F

混乱をまねくフロア構造やトラップがないため、ひと息つけるフロア。しかし油断は禁物だ。

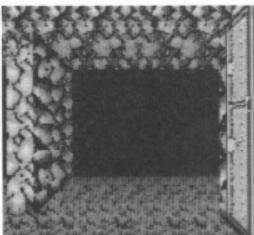


B424F 出現モンスターリスト

- | | | |
|------------------|-------------------|--------------------|
| ●アンデッドビホルダー…P89 | ●ジニーP97 | ●ナイトクロウラー.....P102 |
| ●アンバーハルク……P89 | ●しょうぐん.....P97 | ●マリッド.....P107 |
| ●ヴァルキリー……P90 | ●スキュラ.....P98 | ●ライオン オブ ヘル …P108 |
| ●ヴァンパイアロード…P90 | ●ソードダンサー.....P99 | ●リヴィアアイサン.....P108 |
| ●ウォーターエレメンタル…P90 | ●ダークライダー.....P100 | ●リザードキング.....P108 |
| ●エアーアレメンタル…P91 | ●ドラゴンゾンビ.....P102 | ●リザードマン.....P108 |
| ●キャリオンクロウラー…P93 | ●トロール.....P102 | ●リビングシーリング …P108 |

この階について

複雑なトラップはなく、E-7、N-10からスタートしてE-15、N-15へ向かうフロア。ここでは呪文のあまり効かないモンスターが多いため、ムサシなどの戦闘能力が優れたキャラがないと常に苦戦を強いられる。パーティーにまだ上級職のメンバーがないなら、転職を目指した方がいい。それでも回復、補助呪文を駆使して戦わないといけない。



◀E-9、N-10の扉から左手側の壁に沿って歩いていくと、簡単に湖前の扉に着く。

マップ解析

E-15
N-15

B485FのE-15、N-15へ続くワープポイント。

Point 1

●湖につながる扉以外は開けるな●

小部屋がまばらに配置されており、そこにはワープポイントや固定モンスターが待ち構えている。何も起きない部屋もあるが、マップを完成させたい人以外は無視してもいい。

Point 2

●久々に登場の湖はレビテートで回避●

E-15のラインは湖のため、うかつに扉を開けると大ダメージを受けてしまう。これを防ぐには、このフロアに着いたら「レビテート」を唱えておくこと。これで安心して探索できる。

Point 3

●扉を開けた後は慎重に行動せよ●

E-15、N-15のワープポイントは、扉を開けた瞬間にB485Fの同座標上にいる。気付かずに入探索を続けていると迷ってしまうので、現在位置の確認は忘れずにしよう。

要注意モンスター



▲魔法使い系の呪文とエナジードレインの能力を持つ。火属性の呪文で焼き払おう。



▲パーティーは十分育っているハズなので、ほかの敵と出現した場合、一番最後に倒そう。



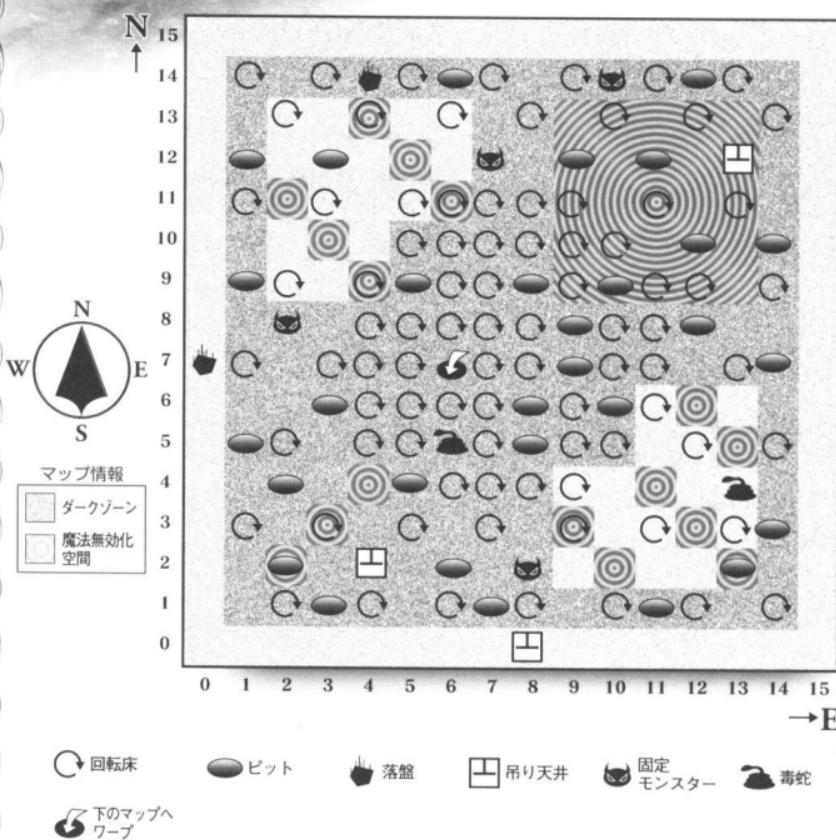
▲攻撃距離が長く、強力。HPも高いため、補助呪文を駆使した長期戦を覚悟すること。



▲水のほか、火と精神属性の呪文の効果はない。攻撃力が低いと非常にやっかいな敵。

B485F

暗闇の中は、回転床とピットだらけのフロア。「コンパス」を唱える回数が足りなくならないように。



B485F 出現モンスターリスト

●アーケーデーモン.....P88	●くのいち.....P93	●トロール.....P102	●ライオン オブ ヘル ...P108
●アイアンゴーレム.....P89	●サキュバス.....P96	●ファイアジャイアント ...P104	●リヴィアニアサン.....P108
●アンバーハルク.....P89	●サキュバスクイーン...P96	●ヘルフィーンド.....P105	●リッチ.....P108
●ヴァリアント.....P90	●タイタン.....P100	●ヘルマスター.....P105	
●ヴァンパイアクイーン...P90	●だいみょう.....P100	●ほしをつかむもの.....P106	
●ヴァンパイアロード...P90	●デーモンロード.....P101	●ムサシ.....P107	
●キャリオンクロウラーP93	●ドラゴンゾンビ.....P102	●ヤシャ.....P107	

この階について

柱や壁は一切なく、ダークゾーンで覆われた広いフロアに回転床やピットが敷き詰められている。そのため、ダークゾーンの中に入ったら「コンパス」を一步ごとに唱えて対処しよう。また魔法無効化空間も部分的にあり、ここで戦闘に入ったり、瀕死になったりした場合は非常に危険。回復アイテムを多めに持ち込んでいくか、ワープポイントだけを目指して移動しよう。



◀視界が広がる通路では、落盤を目印に移動するとダークゾーンに入るポイントが近い。

マップ解析

E-6
N-7

B570FのE-0、N-0へ続くワープポイント。

Point 1

●何も見えない恐怖●

ダークゾーンでは毒蛇やピットの目印が見えない。またどこが魔法無効化空間か分からぬ。ダークゾーンに入る前には、必ず現在地を把握してから入り、左のマップを見ながら進もう。

Point 2

●ワープポイントへの最短ルート●

E-6、N-7のワープポイントのみを目指して移動することが大切。E-0、N-6からダークゾーンに入り、E-2、N-7へ。そして東へ一步ずつ「コンパス」を唱えながら進もう。

Point 3

●「コンパス」のマップは過信しない●

「コンパス」で開いたマップは、トラップを1つしか表示できない。E-11、N-11の周辺ではダークゾーン、回転床、魔法無効化空間と、多数あるので「コンパス」でも対応しきれない。

要注意モンスター

タイタン



▲攻撃力が高いうえに後衛からも攻撃が届く強敵。しかしこのフロアでは普通レベル。

ヘルマスター



▲バランスのとれた戦闘能力を持つ悪魔。特に「エナジードレイン」には要注意。

デーモンロード



▲僧侶、魔法使い系の多彩な呪文を操る。「アンチマジックシェル」を唱えておこう。

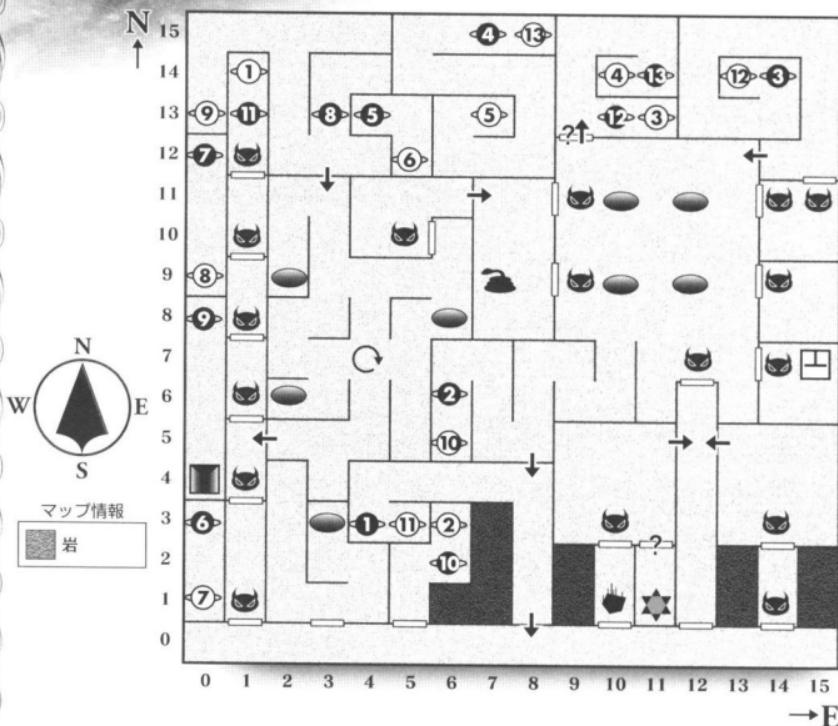
ほしをつかむもの



▲このフロア最強のモンスター。「ブレス」と「マジックアーマー」の併用は必須となる。

B570F

かつてない深層のフロア。トラップを利用すれば、ラストフロアまであともうひと息だ。



○回転床

●ピット

■シート

△落盤

□吊り天井

★魔法陣

●固定
○モンスター

○①>テレポート元 ○①>テレポート先

△シーカレット
○ドア

▲毒蛇

□通常ドア

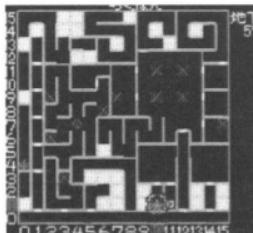
→ 一方通行

B570F 出現モンスターリスト

- | | | | |
|----------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| ●アーケーデーモン.....P88 | ●ヴァンパイアクイーン....P90 | ●けいようしがたきもの....P95 | ●ダークライダー.....P100 |
| ●アベンジャー.....P89 | ●ヴァンパイアロード....P90 | ●サキュバス.....P96 | ●デーモンロード.....P101 |
| ●アンティドビホールダー.....P89 | ●ウォーターエレンタル....P90 | ●サキュバスクイーン....P96 | ●ドラゴンゾンビ.....P102 |
| ●アンバーハルク.....P89 | ●エアーエレンタル....P91 | ●ジニー.....P97 | ●トレント.....P102 |
| ●ヴァリアント.....P90 | ●かなたよりのもの....P92 | ●しようぐん.....P97 | ●トロール.....P102 |
| ●ヴァルキリー.....P90 | ●キャリオンクロウラー....P93 | ●スキュラ.....P98 | ●ナイトクロウラー.....P102 |
| ●ヴァンパイア.....P90 | ●くのいち.....P93 | ●ソードダンサー.....P99 | ●ナイトライダー.....P102 |

この階について

階段もエレベータもないで、ラストフロアにはE-0、N-4のシートを使う。ワープポイントを利用して探索することが重要だ。また、かなたよりのものなど「～のもの」と名のついたモンスターがまれに出現するが、どれも恐ろしく高い戦闘能力を持っている。呪文を惜しんだ戦いは避けよう。呪文の使用回数が少なくなつて遭遇した場合は、逃げた方が身のため。



◀落盤などのダメージになるトラップは少ないが、できるだけ回避して探索したい。

マップ解析

E-11
N-1

パーティ内にレベル37以上の召喚師がいると、「かなたよりのもの」と契約を結べる。

Point 1

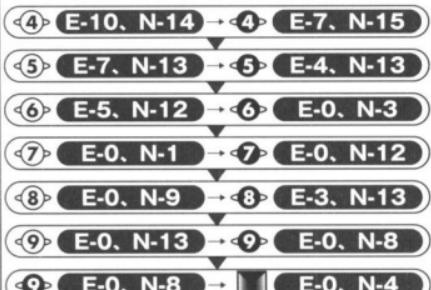
●かなたよりのものを召喚するために●

あらゆる攻撃に強く、最大攻撃力も最高のモンスターだが、契約条件の高さがネック。条件を満たせなければ、レベルを上げてから来よう。

Point 2

●ラストフロアへの行き方●

ラストフロアに続くシートは、いくつものワープポイントを利用してやっと到達できる。ここではその順番をフローで追っていこう。



- | | |
|----------------------|----------------------|
| ●ビホルダーP104 | ●ラクシャーラP108 |
| ●フェニックスP105 | ●リヴィアアイサンP108 |
| ●ヘルフィーンP105 | ●リザードキングP108 |
| ●ヘルマスターP105 | ●リザードマンP108 |
| ●マリッドP107 | ●リッチP108 |
| ●ムサシP107 | ●リビングシーリングP108 |
| ●ライオン オブ ヘル.....P108 | |

要注意モンスター

かなたよりのもの



▲最大攻撃力が最高なので、一発の攻撃でも危険。ACを一気に下げる呪文の詠唱は必須。

けいようしがたきもの



▲HPがやたら高く、使用呪文レベル、防御力も高い。真っ先に集中攻撃をかけるべき敵。



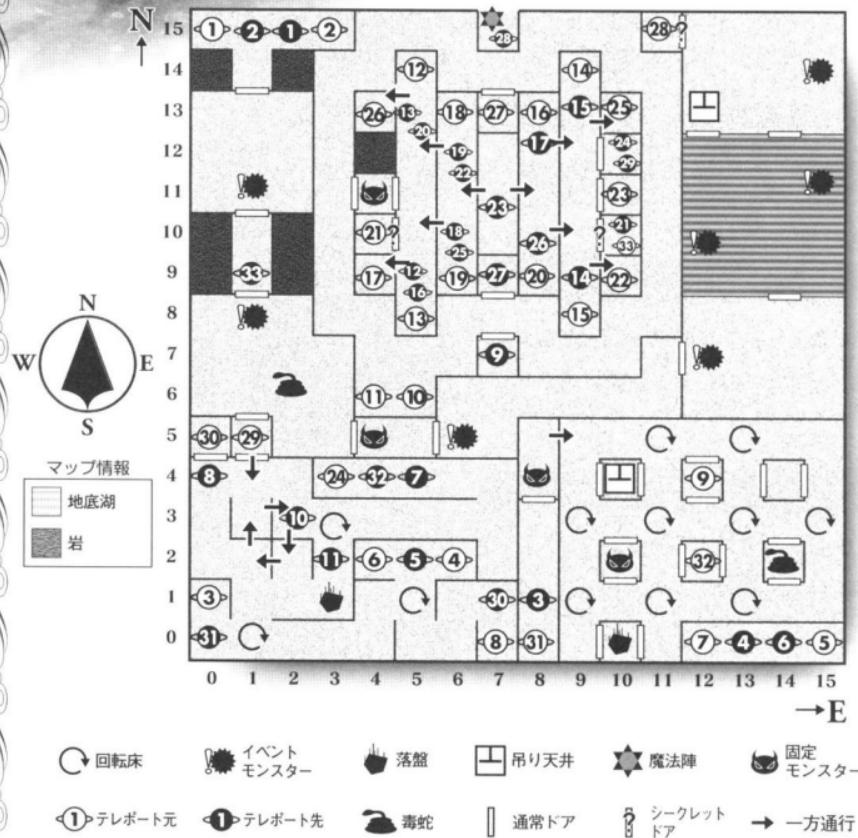
▲「エナジードレイン」など、多彩な特殊攻撃を持つ。神聖属性の呪文で弱らせて倒そう。



▲呪文はほぼ無効。攻撃力が異常に高いので、ACを下げる呪文を唱えてフォローしよう。

B666F

いよいよたどり着いたラストフロア。不吉な数字が司どる階層に潜むモンスターを殲滅せよ。



B666F 出現モンスターリスト

- アーケードモン……P88
 - アーケナード……P89
 - アイアンゴーレム……P89
 - アベンジャー……P89
 - いにしへからのもの……P90
 - ヴァリアント……P90
 - ヴァンパイアクイーン……P90
 - ヴァンパイアロード……P90
 - ウォーターメレングル……P90
 - うつくしきまじん……P91
 - エアーアーメンタル……P91
 - オーク……P91
 - カーリー……P92
 - かなたよりのもの……P92
 - かみにゆみひくもの……P92
 - くのいち……P93
 - グレーダーヒドラ……P94
 - けいようしがたきもの……P95
 - サキュバスクイーン……P96
 - ジニー……P97
 - シャドウドラゴン……P97
 - しんえんよりのもの……P98
 - タイタン……P100
 - ディープラゴン……P101
 - デーモンキング……P101
 - デーモンロード……P101
 - ドラゴンバンビ……P102
 - トレン特……P102

この階について

召喚されし異次元のものが潜むラストフロア。無数のトラップがあり、ドラゴンなどの各種族最強のモンスターが徘徊している。生き残るポイントは、モンスターごとに効果的な呪文を使い分けることだ。また、必ず「テレポート」を使えるキャラを1人生き残せ、危険な状態になってしまってもすぐ帰れるようにしよう。ここで全滅すると助け出すのは不可能に近い。

	デーモンロード (2) 2 サキュバスワイプ (3) 3 アークデーモン (2) 2 ヘルマスター (3) 3
ねおりきょうし せいじゆふ せきじゆく35 せんじゅ せん AC -18	◆たたら みをまもる まほう アイテム にける

◀モンスターの戦闘能力の高さや出現数は、全フロア最高。継続呪文の詠唱は必須だ。

要注意モンスター



▲攻撃、呪文共に強力で、逃げ足も早い。呪文抵抗値を上げ、最後に戦おう。



▲すべてのヴァリアントト呪文を操る。強力な補助呪文なので、戦いを長引かせると不利。



▲「エクスプロージョン」などの全体攻撃でダメージを与えておくと、効率的に倒せる。



▲B17Fで登場した悪魔の王。前衛・後衛どちらでも攻撃してくるため、非常に手強い。



▲「スリープ」などの戦闘不能にする呪文を多用してくるので、先制して倒したい。



▲「サンレイ」をもぐくアンデッド。呪文での攻撃が多いので呪文抵抗値を上げておこう。



▲ACは低いが、HPは高くない。しかし、レベル7の魔法使い系の呪文には要注意。



▲ACが意外に高いため、「ウォーキライ」を唱えて通常攻撃を当てていけば戦いが楽くなる。

- ナイトクロウラー……P102
- ナイトライダー……P102
- はざまをうつろうもの …P104
- ビホルダー……P104
- ファイアジャイアント …P104
- フェニックス……P105
- ヘルマスター……P105

- ほしをつかむもの……P106
- マリッド……P107
- ミストドラゴン……P107
- ムサシ……P107
- ヤシャ……P107
- ラクシャーラ……P108
- リッチ……P108

- リビングシーリング …P108

職業別

最強装備一覧

ここでは職業ごとの最強装備を検証。生き残ることを前提に、各職業の性質から前衛・後衛かを考慮した結果の装備だ。集めるにはひと苦労だが、ぜひそろえたい。

表の見方

武…武器
た…たて
よ…よろい
か…かぶと
こ…こて
他…その他のアイテム

僧侶

武	せいなるフレイル
た	しんらいのたて
よ	あいのよろい
か	よろこびのかぶと
こ	ゆうじょうのこと
他	アミュレット オブ シエル+2

▲呪文抵抗値も高い。善限定。

侍

武	うら・むらまさ
た	マンゴーシュ
よ	しゅらのよろい
か	もののふのかぶと
こ	いかりのこと
他	シンセサイズストーン

▲レベルが上がりれば攻撃回数が上がる。

弓使い

武	アルバレスト
た	シルバーコーレル
よ	まどうのローブ
か	レザーヘルム
こ	レザーグローブ
他	アミュレット オブ シエル+2

▲非常にキビシイがこれが限界。

ムサシ

武	うら・むらまさ
た	うら・むらまさ
よ	しゅらのよろい
か	もののふのかぶと
こ	いかりのこと
他	アミュレット オブ シエル+2

▲悪限定。戦闘の二刀流。

戦士

武	ジ・アベンジャー
た	うらぎりのたて
よ	くろじしおどし
か	もののふのかぶと
こ	いかりのこと
他	アミュレット オブ シエル+2

▲悪限定。ACが-19まで下がる。

魔法使い

武	いやしのつえ
た	-----
よ	まどうのローブ
か	まほうつかいのぼうし
こ	-----
他	リング オブ ヒーリング

▲リングは虚弱な装備のカバー。

ピショップ

武	せいなるフレイル
た	かごのたて
よ	まどうのローブ
か	レザーヘルム
こ	レザーグローブ
他	ハイダーコローク

▲アクセサリーで隠れやすさを上げよう。

忍者

武	ファウストハーレート
た	-----
よ	カムイのしうぞく
か	かなしみのかぶと
こ	いかりのこと
他	からくりにんぎょう

▲後衛型ならコレ。前衛は剣と盾。

アベンジャー

武	ジ・アベンジャー
た	あくまのたて
よ	あくまのよろい
か	あくまのかぶと
こ	いかりのこと
他	アミュレット オブ シエル+2

▲呪われない職業を活かした装備。

ヴァリアント

武	ジークフリートのけん
た	-----
よ	ガーブ オブ ローズ
か	もののふのかぶと
こ	ゆうじょうのこと
他	リング オブ ヒーリング

▲前衛にしてはやや弱い。善限定。

ぐノー

武	ジ・アベンジャー
た	うらぎりのたて
よ	カムイのしうぞく
か	かなしみのかぶと
こ	いかりのこと
他	からくりにんぎょう

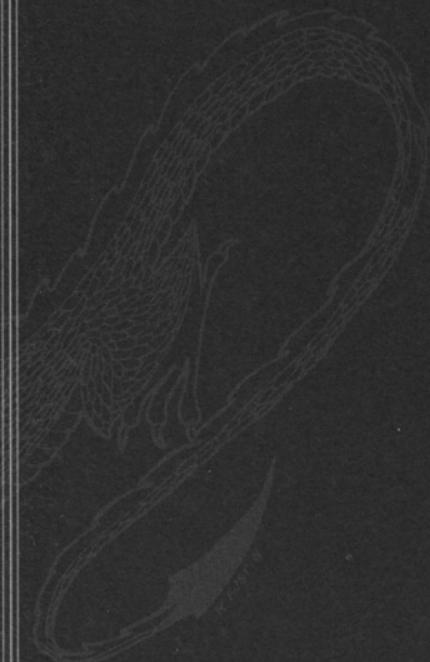
▲前衛向きの戦闘力。悪のみ。

召喚師

武	せいなるフレイル
た	ラウンドシールド
よ	ほうおうのローブ
か	レザーヘルム
こ	レザーグローブ
他	アミュレット オブ シエル+2

▲後列のため魔法防御を重視。

データ編



呪文リスト



魔法使い・僧侶をはじめとしたすべての職業の全呪文を紹介する。新しい呪文を覚えたら効果を表でチェックしよう。

表の見方

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
コールファイア	属性	精神	使用可能	戦 対象	敵1グループ	継続しない モスター使用	有効 相手に幻覚を見せ、恐怖させる。

① レベル

② 名称

③ 属性

④ 使用可能な場所

⑤ �唱える対象

⑥ 効果持続

⑦ モンスターの呪文使用の有無

⑧ 効果の解説

魔法使い ————— 各属性に対応している充実した攻撃呪文のほか、移動関係の呪文も使いやすい。

LV. 1	コールファイア	属 精神	使用可能	戦 対象	敵1グループ	継続しない モスター使用	有効 相手に幻覚を見せ、恐怖させる。
LV. 1	シールド	属 魔	使用可能	戦 対象	唱えたもの	継続中 モスター使用	有効 魔法で障壁をつくり、ACを4下げる。
LV. 1	フレイムアロー	属 火	使用可能	戦 対象	敵1体	継続しない モスター使用	有効 炎の矢を放ち、2~16のダメージを与える。
LV. 1	コンパス	属 無	使用可能	キヤ 対象	無	継続しない モスター使用	無効 パーティの位置を知ることができる。
LV. 2	スリープ	属 精神	使用可能	戦 対象	敵1グループ	継続しない モスター使用	有効 相手を眠らせる。
LV. 2	ライトニングボルト	属 風	使用可能	戦 対象	敵1グループ	継続しない モスター使用	有効 電撃を放ち、3~24のダメージを与える。
LV. 2	ダークネス	属 無	使用可能	戦 対象	敵1グループ	継続中 モスター使用	有効 敵を暗闇で包み込み、相手のACを4上げる。命中率は4下がる。
LV. 3	ファイアボール	属 火	使用可能	戦 対象	敵1グループ	継続しない モスター使用	有効 相手に火球を放ち、6~48のダメージを与える。
LV. 3	ミサイルシールド	属 風	使用可能	戦 対象	味方すべて	継続中 モスター使用	有効 射程「L」の攻撃を95%の確率で無効にする。「L」の場合は、防ぐことができない。
LV. 3	ストライキング	属 無	使用可能	戦 対象	味方一人	継続中 モスター使用	無効 味方の通常攻撃に1~8の追加ダメージを加える。
LV. 3	ホールドレイ	属 精神	使用可能	戦 対象	敵1グループ	継続しない モスター使用	有効 相手をマヒさせる。
LV. 4	アイストーム	属 水	使用可能	戦 対象	敵1グループ	継続しない モスター使用	有効 無数の氷を降らせ、8~64のダメージを与える。
LV. 4	エクスプロージョン	属 火	使用可能	戦 対象	敵すべて	継続しない モスター使用	有効 炎の固まりを放ち、4~32のダメージを与える。
LV. 4	レビテート	属 魔	使用可能	キヤ 対象	味方すべて	町に戻る モスター使用	無効 身体を浮かす。ピット・シュートを回避し、ダメージを受けることなく、氷床を歩くことができる。
LV. 5	サンダーボルト	属 風	使用可能	戦 対象	敵すべて	継続しない モスター使用	有効 雷撃を落とし、7~56のダメージを与える。
LV. 5	ストーンレイ	属 地	使用可能	戦 対象	敵1グループ	継続しない モスター使用	有効 相手を石にする。
LV. 5	ディスペルマジック	属 魔	使用可能	戦 キヤ 対象	魅惑方すべて	継続しない モスター使用	有効 現在効果を及ぼしている魔法を、すべて無効にする。

LV. 5	マジックスクリーン	魔	使用可能	戦	対象	味方すべて	爆弾	戦闘中	モンスター使用	有効	50%の確率で魔法を回避する。	
LV. 6	フロストブリザード	氷	使用可能	戦	対象	敵1グループ	爆弾	継続しない	モンスター使用	有効	氷の吹雪によって12~96のダメージを与える。	
LV. 6	アースクウェイク	地	使用可能	戦	対象	敵すべて	爆弾	継続しない	モンスター使用	無効	地面に穴を開け、敵を地の底に落とす。	
LV. 6	レインボーレイ	風	使用可能	戦	対象	敵1グループ	爆弾	継続しない	モンスター使用	無効	予測できないダメージを相手に与える。	
LV. 6	サンレイ	属性	神聖可能	戦	対象	敵1グループ	爆弾	継続しない	モンスター使用	無効	聖なる光により、アンデッドモンスターを破壊する。	
LV. 6	アストラルゲート	属性	神聖可能	戦	対象	敵1グループ	爆弾	継続しない	モンスター使用	無効	魔界への扉を開き、魔羅を退去させる。	
LV. 6	ディゾルヴ	魔	使用可能	戦	対象	敵1体	爆弾	継続しない	モンスター使用	有効	強力な酸を飛ばし、60~170のダメージを与える。	
LV. 7	ニュークリアフルスト	火	使用可能	戦	対象	敵すべて	爆弾	継続しない	モンスター使用	有効	核爆発を起こし、12~144のダメージを与える。	
LV. 7	テレポート	魔	魔	使用可能	戦・キヤ	対象	味方すべて	爆弾	継続しない	モンスター使用	無効	すでに通過した場所ならば好きな所に移動できる。戦闘中に唱えた場合は、通過した、しないにかかわりなくランダムにテレポートする。
LV. 7	アンチマジックシェル	魔	使用可能	戦	対象	味方すべて	爆弾	戦闘中	モンスター使用	有効	85%の確率で魔法を回避する。	
LV. 7	ウィッシュ	魔	魔	使用可能	戦	対象	無	爆弾	継続しない	モンスター使用	無効	神に願いをかける。何か良いことが起るが、レベルが1下がる。

僧侶 体力、状態の回復のエキスパート。ACを下げる呪文も種類が多く、使いやすい。

LV. 1	レストア	属性	神聖可能	戦・キヤ	対象	味方一人	爆弾	継続しない	モンスター使用	無効	HPを4~8回復する。	
LV. 1	ライト	属性	無	使用可能	キヤ	対象	無	爆弾	効果を参照	無効	迷宮を明るく照らし出し、視界を広げる。 30回移動したり、方向を変えたりするまで継続する。	
LV. 1	リムーブファイア	属性	精神可能	戦・キヤ	対象	味方一人	爆弾	継続しない	モンスター使用	無効	「恐怖」を回復する。	
LV. 1	アイアンボディ	属性	魔	使用可能	戦	対象	味方一人	爆弾	戦闘中	モンスター使用	有効	魔法で体を鉄のように堅くし、ACを2下げる。
LV. 2	ヒーリング	属性	神聖可能	戦・キヤ	対象	味方一人	爆弾	継続しない	モンスター使用	無効	HPを16~24回復する。	
LV. 2	サイレンス	属性	風	使用可能	戦	対象	敵1グループ	爆弾	継続しない	モンスター使用	有効	相手を沈黙させる。
LV. 2	エール	属性	精神可能	戦	対象	味方すべて	爆弾	戦闘中	モンスター使用	有効	命中率と追加ダメージに1を加える。	
LV. 2	ウェイクアップ	属性	精神可能	戦	対象	味方一人	爆弾	継続しない	モンスター使用	無効	「睡眠」を回復する。	
LV. 2	サーチバーソン	属性	無	使用可能	キヤ	対象	無	爆弾	継続しない	モンスター使用	無効	迷宮内にいる他のパーティーの座標を知ることができる。
LV. 3	キュアバラライズ	属性	神聖可能	戦・キヤ	対象	味方一人	爆弾	継続しない	モンスター使用	無効	「マヒ」を治療する。	
LV. 3	エンサイクロペディア	属性	無	使用可能	戦・キヤ	対象	味方すべて	爆弾	町に戻るまで	モンスター使用	無効	モンスターを識別する。
LV. 3	コンティニュアルライト	属性	無	使用可能	キヤ	対象	無	爆弾	町に戻るまで	モンスター使用	無効	迷宮を明るく照らし出し、視界を広げる。
LV. 3	インスペクト	属性	無	使用可能	宝	対象	宝箱	爆弾	継続しない	モンスター使用	無効	宝箱の開きを95%の確率で見破る。
LV. 3	プロテクション	属性	魔	使用可能	戦	対象	味方すべて	爆弾	戦闘中	モンスター使用	有効	ACを4下げる。
LV. 4	キュアポイズン	属性	水	使用可能	戦・キヤ	対象	味方一人	爆弾	継続しない	モンスター使用	無効	「毒」を治療する。
LV. 4	フォースフィールド	属性	神聖可能	戦・キヤ	対象	味方すべて	爆弾	町に戻るまで	モンスター使用	無効	ACを2下げる。	
LV. 4	ウォーキライ	属性	精神可能	戦	対象	味方すべて	爆弾	継続しない	モンスター使用	有効	命中率と追加ダメージに3を加える。	
LV. 5	リカバリー	属性	神聖可能	戦・キヤ	対象	味方一人	爆弾	継続しない	モンスター使用	無効	HPを32~48回復する。	
LV. 5	リバイブ	属性	神聖可能	戦・キヤ	対象	味方一人	爆弾	継続しない	モンスター使用	無効	「死亡」したキャラクタを蘇生させる。	
LV. 5	フレッシュストーン	属性	地	使用可能	戦・キヤ	対象	味方一人	爆弾	継続しない	モンスター使用	無効	「石」を治療する。
LV. 5	デスマスペル	属性	魔	使用可能	戦	対象	敵1体	爆弾	継続しない	モンスター使用	有効	相手を死亡させる。
LV. 6	マジックアーマー	属性	魔	使用可能	戦	対象	味方すべて	爆弾	戦闘中	モンスター使用	有効	ACを5下げる。
LV. 6	キュアオール	属性	神聖可能	戦・キヤ	対象	味方一人	爆弾	継続しない	モンスター使用	無効	生きていれば、HPもステータスもすべて回復する。	
LV. 6	ブレス	属性	無	使用可能	戦	対象	味方すべて	爆弾	戦闘中	モンスター使用	有効	命中率と追加ダメージに5を加える。
LV. 6	リコールワード	属性	無	使用可能	キヤ	対象	味方すべて	爆弾	継続しない	モンスター使用	無効	町にテレポートする。1度使用すると忘れる。
LV. 7	エリクサーライト	属性	神聖可能	戦・キヤ	対象	味方すべて	爆弾	継続しない	モンスター使用	無効	HPを28~55回復する。	

I.V.	7	ホーリーワード	属 神羅	使用可能	戦 対象 敵すべて	継続しない	モンスター 使用	有 効果	9~72のダメージを与える。
------	---	---------	------	------	-----------	-------	----------	------	----------------

I.V.	7	リザレクション	属 神羅	使用可能	戦・キヤ・町 対象 味方一人	継続しない	モンスター 使用	無効	「死亡」「灰」状態のキャラクターを蘇生させる。
------	---	---------	------	------	----------------	-------	----------	----	-------------------------

ヴァリアント —— 借呪の呪文を強化したような呪文が多い。アイテム解説の呪文も魅力的だ。

I.V.	1	なんじにいやしを	属 神羅	使用可能	戦・キヤ・町 対象 味方一人	継続しない	モンスター 使用	無効	HPを25~39回復する。
I.V.	1	なんじすこやかなれ	属 神羅	使用可能	戦・キヤ・町 対象 味方一人	継続しない	モンスター 使用	無効	生きていれば、状態を「正常」に治す。
I.V.	2	なんじいやされよ	属 神羅	使用可能	戦・キヤ・町 対象 味方一人	継続しない	モンスター 使用	無効	HPを33~54回復する。
I.V.	2	なんじにかつりよくす	属 神羅	使用可能	戦・キヤ・町 対象 味方一人	継続しない	モンスター 使用	無効	生きていれば、状態を「正常」に治す。さらにHPを20~32回復する。
I.V.	3	なんじにかごあれ	属 魔	使用可能	戦 対象 味方一人	戦闘中	モンスター 使用	有効	75%の確率で魔法を回復する。
I.V.	3	なんじまもりたもう	属 魔	使用可能	戦 対象 味方一人	戦闘中	モンスター 使用	有効	ACを9下げる。
I.V.	4	みなすこやかなれ	属 神羅	使用可能	戦・キヤ・町 対象 味方すべて	継続しない	モンスター 使用	無効	生きていれば、状態を「正常」に治す。
I.V.	4	なんじにちからを	属 神羅	使用可能	戦 対象 味方一人	戦闘中	モンスター 使用	有効	命中率と追加ダメージに6を加える。
I.V.	5	みないやされよ	属 神羅	使用可能	戦・キヤ・町 対象 味方すべて	継続しない	モンスター 使用	無効	HPを45~85回復する。
I.V.	5	みなをまもりたもう	属 魔	使用可能	戦 対象 味方すべて	戦闘中	モンスター 使用	有効	ACを5下げる。
I.V.	6	みなにちからを	属 神羅	使用可能	戦 対象 味方すべて	戦闘中	モンスター 使用	有効	命中率と追加ダメージに4を加える。
I.V.	6	みなにかごあれ	属 魔	使用可能	戦 対象 味方すべて	戦闘中	モンスター 使用	有効	60%の確率で魔法を回復する。
I.V.	7	なんじきせきあれ	属 神羅	使用可能	戦・キヤ・町 対象 味方一人	継続しない	モンスター 使用	無効	生きていればHPも状態もすべて回復する。
I.V.	7	かみよ	属 神羅	使用可能	戦・キヤ・町 対象 味方一人	継続しない	モンスター 使用	無効	「死亡」や「灰」であっても、HPや状態がすべて回復する。
I.V.	7	てんばつくだされよ	属 神羅	使用可能	戦 対象 敵1グループ	継続	モンスター 使用	有効	神の力によって、相手に10~100のダメージを与える。
I.V.	7	あしきちからされ	属 神羅	使用可能	キヤ・町 対象 アイテム1つ	継続	モンスター 使用	無効	呪われたアイテムを1つ除去する。除去されたアイテムは消滅する。

アベンジャー —— 通常攻撃後に、相手の状態をマヒ・石化などにする呪文が多い。

I.V.	1	うらみのオーラ	属 魔	使用可能	戦 対象 喰えた者	戦闘中	モンスター 使用	有効	恨みの念によって、ACを4下げる。
I.V.	1	きょうふのけん	属 精霊	使用可能	戦 対象 敵1体	継続	モンスター 使用	有効	「恐怖」の念を込めた通常攻撃を仕掛ける。
I.V.	2	あくむのけん	属 精霊	使用可能	戦 対象 敵1体	継続	モンスター 使用	有効	「睡眠」の念を込めた通常攻撃を仕掛ける。
I.V.	2	そくばくのけん	属 精霊	使用可能	戦 対象 敵1体	継続	モンスター 使用	有効	「マヒ」の念を込めた通常攻撃を仕掛けれる。
I.V.	3	おんしゅうのけん	属 無	使用可能	戦 対象 敵1体	継続	モンスター 使用	有効	怨霊の念を込めた攻撃によって、10~100のダメージを与える。
I.V.	3	きょうきのけん	属 精霊	使用可能	戦 対象 敵1グループ	継続	モンスター 使用	有効	「恐怖」の念を込めた通常攻撃を仕掛けれる。
I.V.	4	にくしみのオーラ	属 魔	使用可能	戦 対象 喰えたもの	戦闘中	モンスター 使用	有効	憎みの念によって、ACを8下げる。
I.V.	4	のろいのけん	属 地	使用可能	戦 対象 敵1体	継続	モンスター 使用	有効	「石化」の念を込めた通常攻撃を仕掛けれる。
I.V.	5	いかりのオーラ	属 魔	使用可能	戦 対象 喰えたもの	戦闘中	モンスター 使用	有効	怒りの念によって、90%の確率で魔法を無効にする。
I.V.	5	いのちばいしもの	属 魔	使用可能	戦 対象 敵1体	継続	モンスター 使用	有効	通常攻撃を仕掛けれる。敵に与えたダメージ分、HPが回復する。
I.V.	6	ふくしゅうのけん	属 無	使用可能	戦 対象 敵1体	継続	モンスター 使用	有効	復讐の念を込めた攻撃によって、20~200のダメージを与える。
I.V.	7	あびきょうかん	属 無	使用可能	戦 対象 敵1グループ	継続	モンスター 使用	有効	「石化」の念を込めた通常攻撃を仕掛けれる。

ムサシ —— 複数の敵に対して通常攻撃を仕掛けなど、攻撃的な呪文を多く持っている。

I.V.	1	みねうち	属 精霊	使用可能	戦 対象 敵1体	継続	モンスター 使用	無効	相手を眠らせる。
I.V.	1	かえすがたな	属 無	使用可能	戦 対象 敵2体	継続	モンスター 使用	有効	通常攻撃をする。
I.V.	2	めいそう	属 地	使用可能	戦・キヤ・町 対象 喰えたもの	継続	モンスター 使用	無効	HPを24~32回復する。
I.V.	2	さんれんざり	属 無	使用可能	戦 対象 敵3体	継続	モンスター 使用	有効	通常攻撃をする。
I.V.	3	きこん	属 精霊	使用可能	戦 対象 敵1グループ	継続	モンスター 使用	有効	相手を「恐怖」させる。

LV. 3	よんこうざん	屬 無	使用可能	戦	対象	敵4体	継続 しない	モンスター 使用	有効	通常攻撃をする。
LV. 4	つばせりあい	屬 魔	使用可能	戦	対象	唱えたもの	継続 戦闘中	モンスター 使用	有効	ACを4下げる。
LV. 4	さみだれぎり	屬 無	使用可能	戦	対象	敵5体	継続 しない	モンスター 使用	有効	通常攻撃をする。
LV. 5	たてまわり	屬 無	使用可能	戦	対象	敵1グループ	継続 しない	モンスター 使用	有効	通常攻撃をする。
LV. 6	みきり	屬 魔	使用可能	戦	対象	唱えたもの	継続 戦闘中	モンスター 使用	有効	ACを8下げる。
LV. 6	しんがんのけん	屬 無	使用可能	戦	対象	敵1体	継続 しない	モンスター 使用	有効	通常攻撃をする。なおかつクリティカルになる可能性が高い攻撃を仕掛ける。
LV. 7	らんぶのけん	屬 無	使用可能	戦	対象	敵すべて	継続 しない	モンスター 使用	有効	通常攻撃をする。

くノ一 宝箱の闇を見破る、敵を眠らせる、ACを下げるなどバリエーションに富んでいる。

LV. 1	からくりやぶり	属 魔	使用可能	宝	対象	宝箱	継続 しない	モンスター 使用	無効	宝箱の闇を95%の確率で見破る。
LV. 1	げんかく	属 精神	使用可能	戦	対象	敵1体	継続 しない	モンスター 使用	有効	相手に幻覚を見せ、その間に6~48のダメージを与える。
LV. 2	かわりみ	属 魔	使用可能	戦	対象	味方一人	継続 戦闘中	モンスター 使用	有効	変わり身の術を使い、攻撃を当たりにくくする。ACが4下がる。
LV. 2	きかつがん	属 神薬	使用可能	戦・キヤ	対象	味方一人	継続 しない	モンスター 使用	無効	HPを24~52回復する。
LV. 3	えんまく	属 無	使用可能	戦	対象	敵すべて	継続 しない	モンスター 使用	無効	煙幕を放すことによって、必ず戦闘から逃げることができる。
LV. 3	ねむりごな	属 精神	使用可能	戦	対象	敵1グループ	継続 しない	モンスター 使用	有効	眠り粉をまき、相手を眠らせる。
LV. 4	かとん	属 火	使用可能	戦	対象	敵1グループ	継続 しない	モンスター 使用	有効	火とんの術を使い、6~48のダメージを与える。
LV. 4	かけまい	属 魔	使用可能	戦	対象	敵1体	継続 しない	モンスター 使用	有効	「奇襲」状態で攻撃をする。
LV. 5	しごれぐすり	属 精神	使用可能	戦	対象	敵1グループ	継続 しない	モンスター 使用	有効	毒薬を使い、相手をマヒさせる。
LV. 5	かけぼうし	属 魔	使用可能	戦	対象	味方一人	継続 戦闘中	モンスター 使用	有効	ACを8下げる。
LV. 6	かすみぎり	属 魔	使用可能	戦	対象	敵2体	継続 しない	モンスター 使用	有効	通常攻撃をする。なおかつクリティカルになる可能性が高い攻撃を仕掛けれる。
LV. 6	いすなおとし	属 魔	使用可能	戦	対象	敵1体	継続 しない	モンスター 使用	有効	10~100のダメージを与える。なおかつクリティカルになる可能性が高い攻撃を仕掛けれる。
LV. 7	いかづち	属 風	使用可能	戦	対象	敵すべて	継続 しない	モンスター 使用	有効	雷を作り出し、6~48のダメージを与える。

召喚師 魔法陣で契約したモンスターを召喚できる。召喚したモンスターは、頼もしい7人目の仲間となるはずだ。

LV. 1	ゾンビ	属 魔	使用可能	戦・キヤ	対象	無	継続 戻るまで	モンスター 使用	無効	味方として戦ってくれる「ゾンビ」を召喚する。
LV. 1	グール	属 魔	使用可能	戦・キヤ	対象	無	継続 戻るまで	モンスター 使用	無効	味方として戦ってくれる「グール」を召喚する。
LV. 2	ライオン オブ ヘル	属 魔	使用可能	戦・キヤ	対象	無	継続 戻るまで	モンスター 使用	無効	味方として戦ってくれる「ライオン オブ ヘル」を召喚する。
LV. 2	ミノタウロス	属 魔	使用可能	戦・キヤ	対象	無	継続 戻るまで	モンスター 使用	無効	味方として戦ってくれる「ミノタウロス」を召喚する。
LV. 3	ジィニー	属 風	使用可能	戦・キヤ	対象	無	継続 戻るまで	モンスター 使用	無効	味方として戦ってくれる「ジィニー」を召喚する。
LV. 3	イフリート	属 火	使用可能	戦・キヤ	対象	無	継続 戻るまで	モンスター 使用	無効	味方として戦ってくれる「イフリート」を召喚する。
LV. 4	ダオ	属 地	使用可能	戦・キヤ	対象	無	継続 戻るまで	モンスター 使用	無効	味方として戦ってくれる「ダオ」を召喚する。
LV. 4	マリッド	属 水	使用可能	戦・キヤ	対象	無	継続 戻るまで	モンスター 使用	無効	味方として戦ってくれる「マリッド」を召喚する。
LV. 5	タイタン	属 無	使用可能	戦・キヤ	対象	無	継続 戻るまで	モンスター 使用	無効	味方として戦ってくれる「タイタン」を召喚する。
LV. 5	グレーターデーモン	属 魔	使用可能	戦・キヤ	対象	無	継続 戻るまで	モンスター 使用	無効	味方として戦ってくれる「グレーターデーモン」を召喚する。
LV. 6	ヴァンパイアロード	属 魔	使用可能	戦・キヤ	対象	無	継続 戻るまで	モンスター 使用	無効	味方として戦ってくれる「ヴァンパイアロード」を召喚する。
LV. 6	シャドウドラゴン	属 神聖	使用可能	戦・キヤ	対象	無	継続 戻るまで	モンスター 使用	無効	味方として戦ってくれる「シャドウドラゴン」を召喚する。
LV. 7	まどうゲート	属 魔	使用可能	戦・キヤ	対象	無	継続 戦闘中	モンスター 使用	無効	味方として戦ってくれるモンスターをランダムで召喚する。
LV. 7	いにしえからのもの	属 魔	使用可能	戦・キヤ	対象	無	継続 戦闘中	モンスター 使用	無効	味方として戦ってくれる「いにしえからのもの」を召喚する。
LV. 7	かなたよりのもの	属 魔	使用可能	戦・キヤ	対象	無	継続 戦闘中	モンスター 使用	無効	味方として戦ってくれる「かなたよりのもの」を召喚する。
LV. 7	けいようしがたきもの	属 魔	使用可能	戦・キヤ	対象	無	継続 戦闘中	モンスター 使用	無効	味方として戦ってくれる「けいようしがたきもの」を召喚する。



モンスター リスト



ここでは、魔道に巣くうすべてのモンスターのデータを紹介する。戦闘中でも、不明な点があったらチェックしよう。敵を知り、己を知れば百戦危うからずだ。

表の見方



ア-2クデーモン

不確定名 ③ あくま AC ⑧ -7 G ⑨ 190 EXP ⑩ 62,000

特 ⑪ 中間を呼ぶ エナジードレインレベル1 備 ⑫ 悪魔

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
13	4	6	0	0	0	0	抵	80	80	80	80	100	80	80	80

① 戦闘時のグラフィック

⑥ 攻撃回数

⑪ 特殊能力

② 名称

⑦ 攻撃レンジ

⑫ 備考

③ 不確定名

⑧ AC (防御力)

⑬ 使用呪文レベル

④ HP (体力)

⑨ 所有ゴールド

⑭ 魔法抵抗値 (%)

⑤ 攻撃力

⑩ 経験値



アークデーモン

不確定名 あくま AC -7 G 190 EXP 62,000

特 中間を呼ぶ エナジードレインレベル1 備 悪魔

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
4	6	0	0	0	0	0	抵	80	80	80	80	100	80	80	80



アークメイジ

不確定名 ローブをまとったすがた AC -3 G 170 EXP 9,870

特 - 備 -

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
7	0	0	0	0	0	0	抵	10	10	10	10	10	10	10	10



アークレナード

不確定名 ケモノ AC -5 G 150 EXP 7,720

特 - 備 -

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
7	0	0	0	0	0	0	抵	30	30	30	30	30	30	30	30

	アースエレメンタル 不確定名	HP 10~80 攻 5~45 攻回 1 攻距 M
特	—	備 精霊
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無
	0 0 0 0 0 0	100 25 75 100 90 40 20 10

	アイアンゴーレム 不確定名	HP 20~160 攻 5~55 攻回 1 攻距 S
特	—	備 —
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無
	0 0 0 0 0 0	100 100 100 0 100 100 0 0

	アイヴィング 不確定名	HP 1~4 攻 1~4 攻回 1 攻距 S
特	逃げる	備 —
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無
	0 0 0 0 0 0	100 0 0 0 0 0 0 0

	アサシン 不確定名	HP 7~42 攻 2~14 攻回 1 攻距 S
特	ロープをまとったすがた	AC 6 G 30 EXP 280
逃げる クリティカル	備 —	
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無
	0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0

	アベンジャー 不確定名	HP 35~280 攻 15~31 攻回 7 攻距 S
特	—	備 —
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無
	0 0 0 7 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0

	アンデッドビホルダー 不確定名	HP 24~192 攻 3~33 攻回 1 攻距 S
特	エナジードレインレベル1	備 アンデッド
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無
	6 0 0 0 0 0	90 90 0 90 100 90 10 90

	アンバーハルク 不確定名	HP 18~74 攻 4~13 攻回 3 攻距 S
特	恐怖	備 —
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無
	0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0

	いにしえからのもの 不確定名	HP 230~1840 攻 20~200 攻回 1 攻距 LL
特	石化 エナジードレインレベル4	備 —
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無
	3 3 0 0 0 0	95 95 95 95 100 95 95 95



イフリート

不確定名

ほのお

HP 14~112

攻

7~63

攻回

1

攻距

M

AC -2

G 130

EXP

4,900

特 ブレス・炎

備 精霊

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
0	0	0	0	0	0	0	100	0	100	0	0	0	0	0	0



ヴァリアント

不確定名 よろいをまとったすがた

HP 35~280

攻

15~31

攻回

7

攻距

S

AC -10

G 180

EXP

37,860

特

備

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
0	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0



ヴァルキリー

不確定名 よろいをまとったすがた

HP 25~200

攻

21~53

攻回

3

攻距

M

AC -5

G 170

EXP

25,480

特

備

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
0	0	7	0	0	0	0	0	50	50	50	50	50	50	50	50



ヴァンパイア

不確定名 やつれたすがた

HP 15~85

攻

6~18

攻回

1

攻距

S

AC 1

G 80

EXP

1,000

特

マヒ エナジードレインレベル1

備 アンデッド

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
0	0	0	0	0	0	0	0	20	60	20	60	100	50	5	20



ヴァンパイアクイーン

不確定名 ロープをまとったすがた

HP 45~360

攻

2~22

攻回

1

攻距

S

AC -12

G 180

EXP

50,000

特

エナジードレインレベル3

備 アンデッド

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
7	0	0	0	0	0	0	0	40	100	40	100	100	100	25	40



ヴァンパイアロード

不確定名 ロープをまとったすがた

HP 40~320

攻

2~18

攻回

1

攻距

S

AC -8

G 180

EXP

40,000

特

仲間を呼ぶ エナジードレインレベル4

備 アンデッド

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
6	0	0	0	0	0	0	0	30	100	30	100	100	100	30	30



ウォーターエレメンタル

不確定名 みず

HP 10~80

攻

6~42

攻回

1

攻距

M

AC 2

G 80

EXP

840

特

備 精霊

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
0	0	0	0	0	0	0	0	100	100	20	90	40	0	0	0



ウォーロック

不確定名 ロープをまとったすがた

HP 8~32

攻

1~5

攻回

1

攻距

S

AC 9

G 50

EXP

480

特

備 逃げる

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0



うつくしきまじん

不確定名	きょだいなもの	HP	90~720	攻	12~120	攻回	1	攻距	LL
特	眠り	備						—	
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	70 70 70 70 100 70 70 70						



エアーエレメンタル

不確定名	きみょうなもの	HP	10~80	攻	3~33	攻回	1	攻距	M
特	—	備						精霊	
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 100 0 100 90 40 0 0						



エイリアン

不確定名	きみょうなもの	HP	9~81	攻	7~32	攻回	1	攻距	S
特	毒 恐怖 マヒ	備						—	
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 90 0 0 100 0 0 0						



エティン

不確定名	きょだいなもの	HP	12~96	攻	4~76	攻回	2	攻距	M
特	—	備						—	
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 0						



オーガ

不確定名	ちいさなすがた	HP	6~34	攻	1~10	攻回	2	攻距	S
特	仲間を呼ぶ 逃げる	備						—	
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 0						



オーガロード

不確定名	よろいをまとったすがた	HP	10~80	攻	10~28	攻回	3	攻距	S
特	—	備						—	
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 0						



オーク

不確定名	ちいさなすがた	HP	1~7	攻	2~6	攻回	1	攻距	S
特	仲間を呼ぶ 逃げる	備						—	
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 0						



オークロード

不確定名	よろいをまとったすがた	HP	17~26	攻	4~18	攻回	3	攻距	S
特	逃げる	備						—	
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 0						



オーバーロード

不確定名 よろいをまとめたすがた

HP 17~136 攻 9~25 攻回 4 攻距 S

AC -5 G 140 EXP 6,650

特

-

備

-

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
0	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0



ガーゴイル

不確定名 つばさをもつもの

HP 6~48 攻 1~5 攻回 4 攻距 S

AC 5 G 50 EXP 430

特

-

備

-

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100	0	0	0



カーリー

不確定名 ロープをまとめたすがた

HP 19~152 攻 2~18 攻回 8 攻距 S

AC -2 G 130 EXP 5,570

特

-

備

-

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100	0	0	0



ガスクラウド

不確定名 きみょうなもの

HP 1~7 攻 1~6 攻回 1 攻距 S

AC 8 G 20 EXP 120

特

-

備 アンデッド

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
0	0	0	0	0	0	0	0	100	100	0	0	100	0	0	0



ガスト

不確定名 やつれたすがた

HP 4~32 攻 1~5 攻回 3 攻距 S

AC 4 G 40 EXP 390

特 マヒ 逃げる

備 アンデッド

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100	0	0	0



かなたよりのもの

不確定名 きよだいなもの

HP 175~1400 攻 32~320 攻回 1 攻距 LL

AC -18 G 240 EXP 120,000

特

-

備

-

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
4	4	0	0	0	0	0	0	80	80	80	100	100	70	70	70



かみにゆみひくもの

不確定名 きよだいなもの

HP 125~1000 攻 17~170 攻回 1 攻距 LL

AC -14 G 220 EXP 100,000

特

-

備 あくま

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
2	2	0	0	0	0	0	0	70	70	70	70	100	70	97	70



カムイ

不確定名 ロープをまとめたすがた

HP 55~440 攻 19~43 攻回 10 攻距 S

AC -15 G 200 EXP 77,780

特 クリティカル

備

-

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
0	0	0	0	0	0	0	0	70	50	50	50	100	50	30	20

ガンナー

不確定名——ロープをまとめたすがた

HP	18~108	攻	10~34	攻回	4	攻距	L
AC	-1	G	150	EXP	7,860		

特 仲間を呼ぶ

備 —

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

きとうし

不確定名——ロープをまとめたすがた

HP	8~48	攻	1~7	攻回	1	攻距	M
AC	6	G	50	EXP	530		

特 逃げる

備 —

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

キャリオンクロウラー

不確定名——ちをはうもの

HP	8~43	攻	2~6	攻回	8	攻距	S
AC	7	G	50	EXP	450		

特 マヒ 逃げる

備 —

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

きりん

不確定名——ケモノ

HP	15~120	攻	3~21	攻回	3	攻距	S
AC	-5	G	130	EXP	4,630		

特 クリティカル

備 —

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
	7	0	0	0	0	0	0	90	90	90	90	100	90	90	90

グール

不確定名——やつれたすがた

HP	2~16	攻	1~4	攻回	3	攻距	S
AC	6	G	40	EXP	360		

特 マヒ 逃げる

備 アンデッド

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100	0	0	0

くぐつ

不確定名——やつれたすがた

HP	7~56	攻	1~9	攻回	1	攻距	S
AC	4	G	60	EXP	590		

特 クリティカル

備 —

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
	0	0	0	0	0	0	0	0	100	0	0	100	0	0	0

くのいち

不確定名——ロープをまとめたすがた

HP	31~186	攻	15~31	攻回	7	攻距	S
AC	-9	G	180	EXP	40,960		

特 クリティカル

備 —

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
	0	0	0	0	0	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0

くものじょおう

不確定名——ケモノ

HP	20~160	攻	2~18	攻回	3	攻距	M
AC	-2	G	150	EXP	8,300		

特 毒 仲間を呼ぶ ブレス・毒

備 —

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
	5	0	0	0	0	0	0	30	30	30	30	30	30	30	30

	クラウリングクロウ 不確定名	きみょうなもの	HP 1~6	攻 1~4	攻回 1	攻距 S
特	—	備	—			
呪	魔 0 僧 0 ヴ 0 ア 0 ム 0 く 0	抵	地 0 水 0 火 0 風 0 精 100 魔 0 聖 0 無 0			
	グラスゴーレム 不確定名	きよだいなもの	HP 11~88	攻 3~39	攻回 1	攻距 S
特	—	備	—			
呪	魔 0 僧 0 ヴ 0 ア 0 ム 0 く 0	抵	地 0 水 0 火 0 風 0 精 100 魔 0 聖 0 無 0			
	グラディエータ 不確定名	よろいをまとったすがた	HP 18~144	攻 10~26	攻回 4	攻距 S
特	—	備	—			
呪	魔 0 僧 0 ヴ 0 ア 0 ム 0 く 0	抵	地 0 水 0 火 0 風 0 精 0 魔 0 聖 0 無 0			
	クリーピングコイン 不確定名	きみょうなもの	HP 1~1	攻 1~2	攻回 1	攻距 S
特	仲間を呼ぶ ブレス・電撃	備	アンデッド			
呪	魔 0 僧 0 ヴ 0 ア 0 ム 0 く 0	抵	地 95 水 100 火 95 風 95 精 100 魔 95 聖 80 無 95			
	グレーターデーモン 不確定名	あくま	HP 25~200	攻 5~55	攻回 2	攻距 S
特	恐怖 仲間を呼ぶ	備	悪魔			
呪	魔 4 僧 0 ヴ 0 ア 0 ム 0 く 0	抵	地 90 水 90 火 90 風 90 精 100 魔 90 聖 90 無 90			
	グレーターヒドラ 不確定名	ちをはうもの	HP 20~160	攻 2~22	攻回 4	攻距 M
特	毒 ブレス・毒	備	—			
呪	魔 0 僧 0 ヴ 0 ア 0 ム 0 く 0	抵	地 0 水 0 火 0 風 0 精 0 魔 0 聖 0 無 0			
	グレーターメデューサ 不確定名	ケモノ	HP 9~72	攻 3~18	攻回 1	攻距 LL
特	毒 石化	備	—			
呪	魔 0 僧 0 ヴ 0 ア 0 ム 0 く 0	抵	地 10 水 10 火 10 風 10 精 10 魔 10 聖 10 無 10			
	クレリック 不確定名	ローブをまとったすがた	HP 11~66	攻 7~12	攻回 2	攻距 M
特	仲間を呼ぶ	備	—			
呪	魔 0 僧 5 ヴ 0 ア 0 ム 0 く 0	抵	地 0 水 0 火 0 風 0 精 0 魔 0 聖 0 無 0			

けいようしがたきもの

不確定名

きよだいなもの

HP 255~1655 攻 27~216 攻回 1 攻距 LL

AC -22 G 240 EXP 140,000

特 恐怖

備

-

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
6	6	0	0	0	0	0	抵	80	80	80	80	100	80	80	80

ケルベロス

不確定名

ケモノ

HP 10~80 攻 3~27 攻回 3 攻距 S

AC -2 G 70 EXP 730

特

備

-

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
0	0	0	0	0	0	0	抵	30	30	90	30	30	30	30	30

ケンタウロス

不確定名

ケモノ

HP 6~48 攻 3~18 攻回 3 攻距 L

AC 5 G 50 EXP 440

特 逃げる

備

-

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
0	0	0	0	0	0	0	抵	0	0	0	0	0	0	0	0

コアトル

不確定名

つばさをもつもの

HP 11~88 攻 2~10 攻回 2 攻距 S

AC 5 G 90 EXP 990

特 毒

備

-

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
3	5	0	0	0	0	0	抵	50	0	0	0	100	0	100	0

ゴーゴン

不確定名

ケモノ

HP 8~64 攻 3~21 攻回 1 攻距 S

AC 2 G 70 EXP 800

特 石化 プレス・石化

備

-

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
0	0	0	0	0	0	0	抵	50	0	0	100	0	0	0	0

ゴースト

不確定名

やつれたすがた

HP 11~88 攻 1~3 攻回 1 攻距 S

AC 0 G 100 EXP 1,000

特 恐怖 仲間を呼ぶ 逃げる

備 アンデッド

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
0	0	0	0	0	0	0	抵	0	0	0	0	100	0	0	0

ゴブリン

不確定名

ちいさなすがた

HP 1~7 攻 1~7 攻回 1 攻距 S

AC 6 G 30 EXP 290

特 仲間を呼ぶ 逃げる

備

-

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
0	0	0	0	0	0	0	抵	0	0	0	0	0	0	0	0

ゴブリンキング

不確定名

よろいをまとったすがた

HP 5~40 攻 2~14 攻回 2 攻距 S

AC 4 G 40 EXP 330

特 仲間を呼ぶ 逃げる

備

-

呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無
0	0	0	0	0	0	0	抵	0	0	0	0	0	0	0	0

	コボルド	HP 1~4	攻 2~4	攻回 1	攻距 S
	不確定名 —— ケモノ	AC 7	G 20	EXP 230	
特 仲間を呼ぶ 逃げる	備	—			
	呪 魔 僧 ヴ ア ム く 抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0			
	コボルドキング	HP 4~32	攻 3~9	攻回 1	攻距 S
	不確定名 —— よろいをまとったすがた	AC 6	G 30	EXP 240	
特 仲間を呼ぶ 逃げる	備	—			
	呪 魔 僧 ヴ ア ム く 抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0			
	ゴルギメラ	HP 13~104	攻 5~14	攻回 5	攻距 S
	不確定名 —— ケモノ	AC 2	G 100	EXP 2,200	
特 石化 ブレス・石化	備	—			
	呪 魔 僧 ヴ ア ム く 抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 50 0 50 100 0 0 0 0 0 0			
	ザ・ハイマスター	HP 25~150	攻 12~28	攻回 5	攻距 S
	不確定名 —— ロープをまとったすがた	AC -8	G 160	EXP 9,060	
特 クリティカル	備	—			
	呪 魔 僧 ヴ ア ム く 抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 50 30 30 30 90 30 20 10 10			
	サイクロプス	HP 15~120	攻 4~44	攻回 1	攻距 M
	不確定名 —— きよだいなもの	AC 5	G 120	EXP 3,830	
特 —	備	—			
	呪 魔 僧 ヴ ア ム く 抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0			
	サキュバス	HP 14~112	攻 3~27	攻回 1	攻距 S
	不確定名 —— ロープをまとったすがた	AC -2	G 120	EXP 4,000	
特 エナジードレインレベル1	備	—			
	呪 魔 僧 ヴ ア ム く 抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	5 0 0 0 0 0 30 30 30 30 100 30 30 30			
	サキュバスクイーン	HP 50~400	攻 4~44	攻回 4	攻距 S
	不確定名 —— ロープをまとったすがた	AC -10	G 190	EXP 57,000	
特 エナジードレインレベル3	備	—			
	呪 魔 僧 ヴ ア ム く 抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	7 0 0 0 0 0 95 95 95 95 95 95 95 95			
	サジタリウスのおとめ	HP 25~150	攻 12~36	攻回 5	攻距 L
	不確定名 —— ロープをまとったすがた	AC -3	G 160	EXP 8,390	
特 —	備	—			
	呪 魔 僧 ヴ ア ム く 抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0			

	ジイニー 不確定名	きみょうなもの	HP 14~112	攻 5~55	攻回 1	攻距 M
			AC -2	G 120	EXP 4,800	
特 ブレス・電撃		備 精霊				
呪	魔 僧 ヴ ア ム く	抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 100 0 100 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0

	しかく 不確定名	よろいをまとったすがた	HP 12~96	攻 7~23	攻回 3	攻距 S
			AC 0	G 110	EXP 2,620	
特 仲間を呼ぶ		備				
呪	魔 僧 ヴ ア ム く	抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0

	ジャイアントゾンビ 不確定名	やつれたすがた	HP 14~112	攻 4~52	攻回 2	攻距 S
			AC 3	G 120	EXP 5,000	
特 毒 仲間を呼ぶ ブレス・毒		備 アンデッド				
呪	魔 僧 ヴ ア ム く	抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 100 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0

	ジャガーノート 不確定名	きょだいなもの	HP 40~320	攻 11~121	攻回 1	攻距 LL
			AC 0	G 170	EXP 9,470	
特		備				
呪	魔 僧 ヴ ア ム く	抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 100 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0

	シャドウドラゴン 不確定名	ドラゴン	HP 65~415	攻 13~61	攻回 3	攻距 M
			AC -11	G 210	EXP 88,880	
特 ブレス・冷気		備 ドラゴン				
呪	魔 僧 ヴ ア ム く	抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	80 80 80 80 80 80 80 80	80 80 80 80 80 80 80 80	80 80 80 80 80 80 80 80

	シューター 不確定名	ロープをまとったすがた	HP 13~78	攻 8~32	攻回 3	攻距 L
			AC 3	G 110	EXP 2,890	
特 仲間を呼ぶ		備				
呪	魔 僧 ヴ ア ム く	抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0

	しょうぐん 不確定名	よろいをまとったすがた	HP 25~200	攻 12~36	攻回 5	攻距 S
			AC -6	G 170	EXP 13,100	
特		備				
呪	魔 僧 ヴ ア ム く	抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0

	しんかん 不確定名	ロープをまとったすがた	HP 12~72	攻 7~13	攻回 2	攻距 M
			AC 2	G 110	EXP 2,750	
特		備				
呪	魔 僧 ヴ ア ム く	抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0



スキュラ	HP 13~104	攻 2~10	攻回 8	攻距 M
不確定名 — ロープをまとったすがた	AC 7	G 100	EXP 1,300	
特 恐怖 マヒ	備	—		
呪 魔 僧 ヴ ア ム く 抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 0 50 0 0 0 100 0 0 0			



スケルトン	HP 1~5	攻 1~7	攻回 1	攻距 S
不確定名 — ガイコツ	AC 9	G 20	EXP 270	
特 —	備 アンデッド			
呪 魔 僧 ヴ ア ム く 抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 100 0 0 100 0 0 0 0			



スケルトンウォーリア	HP 7~56	攻 2~18	攻回 2	攻距 S
不確定名 — ガイコツ	AC 4	G 40	EXP 370	
特 —	備 アンデッド			
呪 魔 僧 ヴ ア ム く 抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 100 0 0 100 0 0 0			



ストーンゴーレム	HP 20~132	攻 13~43	攻回 1	攻距 M
不確定名 — きよだいなもの	AC 0	G 120	EXP 3,960	
特 —	備	—		
呪 魔 僧 ヴ ア ム く 抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 50 20 20 0 100 20 0 0			



スノーレディ	HP 16~128	攻 3~15	攻回 2	攻距 S
不確定名 — ロープをまとったすがた	AC -3	G 130	EXP 5,800	
特 逃げる ブレス・冷気	備	—		
呪 魔 僧 ヴ ア ム く 抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	6 0 0 0 0 0 0 20 100 0 20 20 20 20 20			



スフィンクス	HP 15~120	攻 4~28	攻回 3	攻距 S
不確定名 — ケモノ	AC 0	G 130	EXP 5,700	
特 恐怖 マヒ ブレス・炎	備	—		
呪 魔 僧 ヴ ア ム く 抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 6 0 0 0 0 0 30 30 30 30 30 30 30 30			



スペクター	HP 14~63	攻 1~9	攻回 1	攻距 S
不確定名 — やつれたすがた	AC 3	G 60	EXP 800	
特 仲間を呼ぶ エナジードレインレベル1	備 アンデッド			
呪 魔 僧 ヴ ア ム く 抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 100 0 0 100 0 0 0 0			



スレイブニル	HP 10~80	攻 3~21	攻回 5	攻距 S
不確定名 — ケモノ	AC -5	G 90	EXP 970	
特 —	備	—		
呪 魔 僧 ヴ ア ム く 抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 7 0 0 0 0 0 80 80 80 80 80 80 80 80			

	ソーサラー 不確定名——ロープをまとめたすがた	HP 13~52 攻 8~14 攻回 2 攻距 S AC 5 G 100 EXP 2,210
特	—	備 —
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無 5 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

	ソードダンサー 不確定名——よろいをまとめたすがた	HP 30~240 攻 14~30 攻回 6 攻距 S AC -9 G 170 EXP 16,200
特	—	備 —
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

	ソードマスター 不確定名——よろいをまとめたすがた	HP 25~200 攻 12~28 攻回 5 攻距 S AC -6 G 160 EXP 8,260
特	—	備 —
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

	ゾンビ 不確定名——やつれたすがた	HP 2~10 攻 1~8 攻回 1 攻距 S AC 8 G 30 EXP 230
特	仲間を呼ぶ	備 アンデッド
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無 0 0 0 0 0 0 0 0 0 100 0 0 0 0 0

	ゾンビロード 不確定名——やつれたすがた	HP 8~64 攻 3~15 攻回 2 攻距 S AC 6 G 60 EXP 610
特	仲間を呼ぶ	備 アンデッド
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無 0 0 0 0 0 0 0 0 0 100 0 0 0 0 0

	ダークエルフ 不確定名——ロープをまとめたすがた	HP 5~40 攻 1~9 攻回 1 攻距 L AC 4 G 40 EXP 410
特	仲間を呼ぶ 逃げる	備 —
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無 3 0 0 0 0 0 30 30 30 30 30 30 30 5 30

	ダークナーガ 不確定名——ケモノ	HP 9~72 攻 4~36 攻回 1 攻距 S AC 4 G 80 EXP 730
特	恐怖	備 —
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無 0 0 0 0 0 0 20 20 20 20 20 20 20 20 20

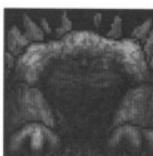
	ダークライダー 不確定名——よろいをまとめたすがた	HP 24~192 攻 11~27 攻回 5 攻距 S AC -7 G 170 EXP 10,000
特	—	備 —
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無 0 6 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0



ダークロード				HP	7~56	攻	1~9	攻回	1	攻距	S
不確定名——よろいをまとったすがた				AC	3	G	30	EXP	290		
特	逃げる					備				—	
呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風
	0	1	0	0	0	0		0	0	0	0



タイタン		HP	30~240	攻	21~63	攻回	1	攻距	LL
不確定名	きょだいなもの	AC	0	G	160	EXP	9,330		
特	一	備		一					
呪	魔 僧 ヴ ア ム <	抵	地	水	火	風	精	魔	聖 無
	0 0 0 0 0 0		50	50	50	50	50	50	50 50



ダオ		HP	14~112	攻	9~81	攻回	1	攻距	M						
不確定名	つち	AC	-2	G	130	EXP	5,300								
特	ブレス・石化	備	精靈												
呪	魔	僧	ヴ	ア	ム	く	抵	地	水	火	風	精	魔	聖	無



ダムド 不確定名	HP 15~120 攻 3~27 攻回 1 攻距 S ガイコツ AC -3 G 130 EXP 5,300
特 マヒ	備 アンデッド



つじぎり	HP	8~64	攻	2~18	攻回	1	攻距	S
不確定名	よろいをまとったすがた	AC	4	G	50	EXP	470	
特	仲間を呼ぶ 逃げる	備				—		
呪	魔 僧 ヴ ア ム < 墓 地 水 火 風 精 魔 聖 無							



デーモンキング	HP	50~400	攻	23~140	攻回	1	攻距	M
不確定名	あくま	AC	-12	G	190	EXP	71,000	
特	エナジードレインレベル3	備	悪魔					
魔	僧	ヴ	ア	ム	く	一	地	水
火	風	火	風	火	風	火	風	火

	デーモンクイーン 不確定名	あくま	HP 60~480	攻 13~143	攻回 1	攻距 M
	特 エナジードレインレベル3		備 悪魔			
呪	魔 僧 ヴ ア ム く	抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	65 65 65 65 100 60 65 65		
	7 5 0 0 0 0					

	デーモンロード 不確定名	あくま	HP 45~360	攻 21~131	攻回 1	攻距 S
	特 エナジードレインレベル3		備 悪魔			
呪	魔 僧 ヴ ア ム く	抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	75 75 75 75 100 70 75 75		
	7 3 0 0 0 0					

	デスナイト 不確定名	よろいをまとったすがた	HP 10~80	攻 2~22	攻回 3	攻距 S
	特	—	備 アンデッド			
呪	魔 僧 ヴ ア ム く	抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	30 100 30 30 100 80 50 30		
	0 0 0 0 0 0					

	デュラハン 不確定名	よろいをまとったすがた	HP 14~112	攻 4~36	攻回 2	攻距 S
	特	—	備 アンデッド			
呪	魔 僧 ヴ ア ム く	抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 100 0 0 100 0 0 0		
	0 0 0 0 0 0					

	ドールゴーレム 不確定名	きよだいなもの	HP 12~96	攻 4~28	攻回 1	攻距 S
	特 クリティカル		備	—		
呪	魔 僧 ヴ ア ム く	抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 100 0 0 0		
	0 0 0 0 0 0					

	ドライアード 不確定名	ロープをまとったすがた	HP 2~16	攻 1~4	攻回 1	攻距 S
	特 逃げる		備 精霊			
呪	魔 僧 ヴ ア ム く	抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	50 0 0 0 0 0 0 0		
	4 0 0 0 0 0					

	ドラゴンゾンビ 不確定名	ドラゴン	HP 25~200	攻 4~36	攻回 3	攻距 S
	特 毒 ブレス・毒		備 アンデッド			
呪	魔 僧 ヴ ア ム く	抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	70 100 70 70 100 70 20 70		
	5 0 0 0 0 0					

	トレント 不確定名	きよだいなもの	HP 10~80	攻 3~21	攻回 2	攻距 M
	特	—	備 精霊			
呪	魔 僧 ヴ ア ム く	抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	50 0 0 0 20 0 0 0		
	0 0 0 0 0 0					

	トロール 不確定名 —— きょだいのもの	HP 14~70 攻 6~14 戻回 2 攻距 S	AC 4 G 70 EXP 720
特	—	備	—
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	
0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
	ナイトクロウラー 不確定名 —— きみょうなもの	HP 36~288 攻 3~27 戻回 2 攻距 LL	AC -4 G 160 EXP 13,000
特	毒 エナジードレインレベル1	備	アンデッド
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	
0 0 0 0 0 0 0 0	50 100 20 50 100 0 10 50	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
	ナイトメア 不確定名 —— ケモノ	HP 10~80 攻 3~21 戻回 3 攻距 S	AC -4 G 60 EXP 630
特	マヒ	備	アンデッド
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	
0 0 0 0 0 0 0 0	30 100 30 30 100 0 0 30	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
	ナイトライダー 不確定名 —— よろいをまとったすがた	HP 22~176 攻 4~36 戻回 3 攻距 S	AC -5 G 150 EXP 7,180
特	マヒ	備	アンデッド
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	
0 0 0 0 0 0 0 0	10 100 10 10 100 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
	ナグパ 不確定名 —— ロープをまとったすがた	HP 9~72 攻 1~9 戻回 1 攻距 S	AC 3 G 90 EXP 950
特	—	備	—
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	
5 0 0 0 0 0 0 0	20 20 20 20 20 50 20 20 20	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
	ネクロマンサー 不確定名 —— ロープをまとったすがた	HP 26~104 攻 12~20 戻回 3 攻距 S	AC -1 G 160 EXP 8,120
特	—	備	—
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	
7 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
	バーサーカー 不確定名 —— よろいをまとったすがた	HP 7~56 攻 2~18 戻回 2 攻距 S	AC 4 G 40 EXP 400
特	—	備	—
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	
0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 20 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0
	ハイウィザード 不確定名 —— ロープをまとったすがた	HP 16~64 攻 10~16 戻回 2 攻距 S	AC 1 G 140 EXP 6,380
特	—	備	—
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無	
6 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0

	ハイウェイマン	HP 13~104 攻 7~23 攻回 3 攻距 S
不確定名	—— よろいをまとったすがた	AC 0 G 100 EXP 1,810
特	—	備 —
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無
0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	

	ハイシーフ	HP 12~48 攻 8~20 攻回 2 攻距 M
不確定名	—— ちいさなすがた	AC 3 G 100 EXP 1,400
特	仲間を呼ぶ	備 —
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無
0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	

	ハイニンジャ	HP 12~72 攻 7~19 攻回 3 攻距 S
不確定名	—— ロープをまとったすがた	AC -2 G 100 EXP 1,950
特	クリティカル	備 —
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無
0 0 0 0 0 0	10 10 10 10 80 10 0 0	

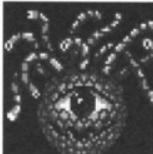
	ハイビショップ	HP 18~108 攻 9~15 攻回 3 攻距 M
不確定名	—— ロープをまとったすがた	AC -2 G 150 EXP 7,050
特	仲間を呼ぶ	備 —
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無
5 5 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	

	ハイプリースト	HP 16~96 攻 9~14 攻回 3 攻距 M
不確定名	—— ロープをまとったすがた	AC -4 G 150 EXP 6,920
特	仲間を呼ぶ	備 —
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無
0 6 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0	

	パキダーミオン	HP 10~80 攻 6~26 攻回 3 攻距 S
不確定名	—— ケモノ	AC 3 G 70 EXP 640
特	—	備 —
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無
0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 100 0	

	はざまをうつろうもの	HP 110~880 攻 14~140 攻回 1 攻距 LL
不確定名	—— きょだいなもの	AC -12 G 220 EXP 100,000
特	—	備 —
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無
1 1 0 0 0 0	80 95 95 95 100 70 70 70	

	バルログ	HP 30~240 攻 7~49 攻回 3 攻距 S
不確定名	—— あくま	AC -4 G 170 EXP 20,000
特	ブレス・炎	備 悪魔
呪	魔 僧 ヴ ア ム く 抵	地 水 火 風 精 魔 聖 無
0 5 0 0 0 0	80 80 80 80 100 80 80 80	

	バンシー	HP 3~9 攻 1~4 攻回 1 攻距 S
	不確定名 やつれたすがた	AC 8 G 30 EXP 270
特 恐怖		備 アンデッド
呪 魔 僧 ヴ ア ム く 抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 0 100 0 100 0 0 0 0 0	
	ビホルダー	HP 13~104 攻 3~27 攻回 1 攻距 S
	不確定名 きみょうなもの	AC 0 G 110 EXP 3,150
特 眠り		備 —
呪 魔 僧 ヴ ア ム く 抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 6 0 0 0 0 0 90 90 50 90 90 90 90 90 90	
	ヒルジャイアント	HP 14~112 攻 10~28 攻回 1 攻距 M
	不確定名 きよだいなもの	AC 3 G 110 EXP 3,420
特 —		備 —
呪 魔 僧 ヴ ア ム く 抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	
	ファイアジャイアント	HP 22~141 攻 13~43 攻回 1 攻距 M
	不確定名 きよだいなもの	AC -1 G 130 EXP 5,440
特 —		備 —
呪 魔 僧 ヴ ア ム く 抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 0 20 0 0 0 0 0 0 0 0	
	ファイヤーエレメンタル	HP 10~80 攻 4~36 攻回 1 攻距 M
	不確定名 ほのお	AC 2 G 80 EXP 800
特 —		備 精靈
呪 魔 僧 ヴ ア ム く 抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 100 0 100 0 90 40 0 0 0	
	フェニックス	HP 21~168 攻 3~27 攻回 3 攻距 S
	不確定名 つばさをもつもの	AC -2 G 150 EXP 8,000
特 ブレス・炎		備 精靈
呪 魔 僧 ヴ ア ム く 抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	7 0 0 0 0 0 0 0 0 100 0 100 20 0 0 0	
	フレイア	HP 5~30 攻 1~7 攻回 1 攻距 M
	不確定名 ロープをまとったすがた	AC 4 G 50 EXP 520
特 逃げる		備 —
呪 魔 僧 ヴ ア ム く 抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 3 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	
	フロストジャイアント	HP 21~133 攻 12~36 攻回 1 攻距 M
	不確定名 きよだいなもの	AC 0 G 120 EXP 4,090
特 —		備 —
呪 魔 僧 ヴ ア ム く 抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 0 20 0 0 0 0 0 0 0 0	

	ベヒィモス 不確定名	ケモノ	HP 10~80	攻 4~36	攻回 3	攻距 S
特	—	備	—			
呪	魔 0 僧 0 ヴ 0 ア 0 ム 0 く 0	抵	地 50 水 50 火 50 風 50 精 50 魔 50 聖 50 無 50			

	ヘルフィーンド 不確定名	あくま	HP 20~160	攻 4~44	攻回 2	攻距 S
特	プレス・炎	備	悪魔			
呪	魔 0 僧 3 ヴ 0 ア 0 ム 0 く 0	抵	地 70 水 30 火 100 風 70 精 100 魔 70 聖 70 無 70			

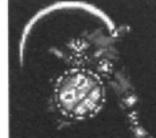
	ヘルマスター 不確定名	あくま	HP 35~280	攻 11~121	攻回 1	攻距 M
特	エナジードレインレベル1	備	悪魔			
呪	魔 6 僧 0 ヴ 0 ア 0 ム 0 く 0	抵	地 80 水 80 火 80 風 80 精 100 魔 80 聖 80 無 80			

	ポイズンジャイアント 不確定名	きよだいなもの	HP 19~152	攻 14~50	攻回 1	攻距 M
特	毒 ブレス・毒	備	—			
呪	魔 0 僧 0 ヴ 0 ア 0 ム 0 く 0	抵	地 0 水 0 火 0 風 0 精 0 魔 0 聖 0 無 0			

	ボウマン 不確定名	ロープをまとったすがた	HP 5~30	攻 3~27	攻回 2	攻距 L
特	仲間を呼ぶ 逃げる	備	—			
呪	魔 0 僧 0 ヴ 0 ア 0 ム 0 く 0	抵	地 0 水 0 火 0 風 0 精 0 魔 0 聖 0 無 0			

	ほしをつかむもの 不確定名	きよだいなもの	HP 220~1760	攻 26~208	攻回 1	攻距 LL
特	—	備	—			
呪	魔 5 僧 5 ヴ 0 ア 0 ム 0 く 0	抵	地 90 水 90 火 90 風 90 精 100 魔 90 聖 90 無 90			

	マインドフレア 不確定名	ロープをまとったすがた	HP 15~85	攻 1~5	攻回 4	攻距 S
特	マヒ	備	—			
呪	魔 5 僧 0 ヴ 0 ア 0 ム 0 く 0	抵	地 50 水 50 火 50 風 50 精 50 魔 50 聖 50 無 50			

	マスター・シーフ 不確定名	ちいさなすがた	HP 17~68	攻 10~22	攻回 3	攻距 M
特	—	備	—			
呪	魔 0 僧 0 ヴ 0 ア 0 ム 0 く 0	抵	地 0 水 0 火 0 風 0 精 0 魔 0 聖 0 無 0			

	マスターニンジャ	HP 18~108 攻 9~25 攻回 4 攻距 S 不確定名 ロープをまとったすがた	AC -6 G 140 EXP 6,110
特	クリティカル	備	-
呪	魔 僧 ヴ ア ム く	抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	20 20 20 20 85 20 20 0 0
	マスター・ビショップ	HP 25~150 攻 11~17 攻回 4 攻距 M 不確定名 ロープをまとったすがた	AC -4 G 160 EXP 8,660
特	仲間を呼ぶ	備	-
呪	魔 僧 ヴ ア ム く	抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	6 6 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
	マスター・プリースト	HP 21~126 攻 11~16 攻回 4 攻距 M 不確定名 ロープをまとったすがた	AC -6 G 160 EXP 8,530
特	仲間を呼ぶ	備	-
呪	魔 僧 ヴ ア ム く	抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 7 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
	マッドマン	HP 2~10 攻 1~5 攻回 1 攻距 M 不確定名 きみょうなもの	AC 10 G 20 EXP 250
特	石化	備	-
呪	魔 僧 ヴ ア ム く	抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 100 0 0 0 100 0 0 0 0 0
	マミー	HP 11~53 攻 1~13 攻回 1 攻距 S 不確定名 やつれたすがた	AC 3 G 70 EXP 650
特	恐怖 マヒ	備	アンデッド
呪	魔 僧 ヴ ア ム く	抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 100 0 0 100 0 0 0 0 0
	マリッド	HP 14~112 攻 11~77 攻回 1 攻距 M 不確定名 みず	AC -2 G 130 EXP 5,200
特	プレス・冷気	備	精霊
呪	魔 僧 ヴ ア ム く	抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 100 100 0 0 0 0 0 0 0
	マンスコーピオン	HP 9~72 攻 6~22 攻回 2 攻距 M 不確定名 ケモノ	AC 1 G 90 EXP 870
特	毒	備	-
呪	魔 僧 ヴ ア ム く	抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
	ミストドラゴン	HP 52~367 攻 11~65 攻回 3 攻距 M 不確定名 ドラゴン	AC -12 G 190 EXP 56,430
特	プレス・酸	備	ドラゴン
呪	魔 僧 ヴ ア ム く	抵 地 水 火 風 精 魔 聖 無	6 5 0 0 0 0 75 75 75 75 75 75 75 75 75

ミノタウロス

不確定名

**ミノタウロス**

不確定名

**ムサシ**

不確定名 よろいをまとったすがた

**メデューサ**

不確定名 ロープをまとったすがた

**ヤシヤ**

不確定名 よろいをまとったすがた

**ユアンティイ**

不確定名 ちをはうもの

**ライオン オブ ヘル**

不確定名 ケモノ

**ラクシャーラ**

不確定名 ロープをまとったすがた

**ラッキースター**

不確定名 ちいさなすがた

**ミノタウロス**

不確定名 ケモノ

**ムサシ**

不確定名 よろいをまとったすがた

**メデューサ**

不確定名 ロープをまとったすがた

**ヤシヤ**

不確定名 よろいをまとったすがた

**ユアンティイ**

不確定名 ちをはうもの

**ライオン オブ ヘル**

不確定名 ケモノ

**ラクシャーラ**

不確定名 ロープをまとったすがた

**ラッキースター**

不確定名 ちいさなすがた



	リヴァイアサン 不確定名	HP 65~520 攻 5~49 攻回 1 攻距 LL
	ちをはうもの	AC 2 G 190 EXP 65,720
特	—	備 —
呪	魔 0 僧 0 ヴ 0 ア 0 ム 0 く 0 抵 50	地 50 水 50 火 50 風 50 精 100 魔 50 聖 50 無 50
	リザードキング 不確定名	HP 15~71 攻 8~23 攻回 1 攻距 M
ロープをまとったすがた	AC 3 G 80 EXP 790	
特	—	備 —
呪	魔 0 僧 0 ヴ 0 ア 0 ム 0 く 0 抵 0	地 0 水 0 火 0 風 0 精 0 魔 0 聖 0 無 0
	リザードマン 不確定名	HP 8~29 攻 1~5 攻回 3 攻距 S
よろいをまとったすがた	AC 5 G 40 EXP 350	
特	逃げる	備 —
呪	魔 0 僧 0 ヴ 0 ア 0 ム 0 く 0 抵 0	地 0 水 0 火 0 風 0 精 0 魔 0 聖 0 無 0
	リッチ 不確定名	HP 36~288 攻 1~11 攻回 1 攻距 S
やつれたすがた	AC 0 G 180 EXP 50,240	
特	マヒ	備 アンデッド
呪	魔 7 僧 0 ヴ 0 ア 0 ム 0 く 0 抵 50	地 100 水 50 火 100 風 100 精 100 魔 0 聖 10 無 50
	リビングシーリング 不確定名	HP 23~184 攻 4~61 攻回 1 攻距 LL
きみょうななもの	AC 7 G 160 EXP 8,800	
特	—	備 —
呪	魔 0 僧 0 ヴ 0 ア 0 ム 0 く 0 抵 0	地 0 水 0 火 0 風 0 精 100 魔 0 聖 0 無 0
	レイバーロード 不確定名	HP 13~104 攻 9~23 攻回 3 攻距 S
よろいをまとったすがた	AC -1 G 110 EXP 2,480	
特	—	備 —
呪	魔 0 僧 5 ヴ 0 ア 0 ム 0 く 0 抵 0	地 0 水 0 火 0 風 0 精 0 魔 0 聖 0 無 0
	レッサーデーモン 不確定名	HP 15~120 攻 2~22 攻回 4 攻距 S
あくま	AC 0 G 100 EXP 1,530	
特	仲間を呼ぶ	備 悪魔
呪	魔 3 僧 0 ヴ 0 ア 0 ム 0 く 0 抵 50	地 50 水 50 火 50 風 50 精 100 魔 50 聖 50 無 50
	ローグ 不確定名	HP 5~20 攻 3~15 攻回 1 攻距 M
ちいさなすがた	AC 7 G 50 EXP 490	
特	仲間を呼ぶ 逃げる	備 —
呪	魔 0 僧 0 ヴ 0 ア 0 ム 0 く 0 抵 0	地 0 水 0 火 0 風 0 精 0 魔 0 聖 0 無 0

ローパー

不確定名

ちをはうもの

HP

15~120

攻

6~42

攻回

1

攻距

S

AC

0

G

110

EXP

3,560

特

一

備

一

呪

魔

僧

ヴ

ア

ム

く

抵

地

水

火

風

精

魔

聖

無

30

100

30

100

30

30

30

ワイト

不確定名

やつれたすがた

HP

9~37

攻

1~5

攻回

1

攻距

S

AC

8

G

20

EXP

220

特

エナジードレインレベル1

備

アンデッド

呪

魔

僧

ヴ

ア

ム

く

抵

地

水

火

風

精

魔

聖

無

0

100

0

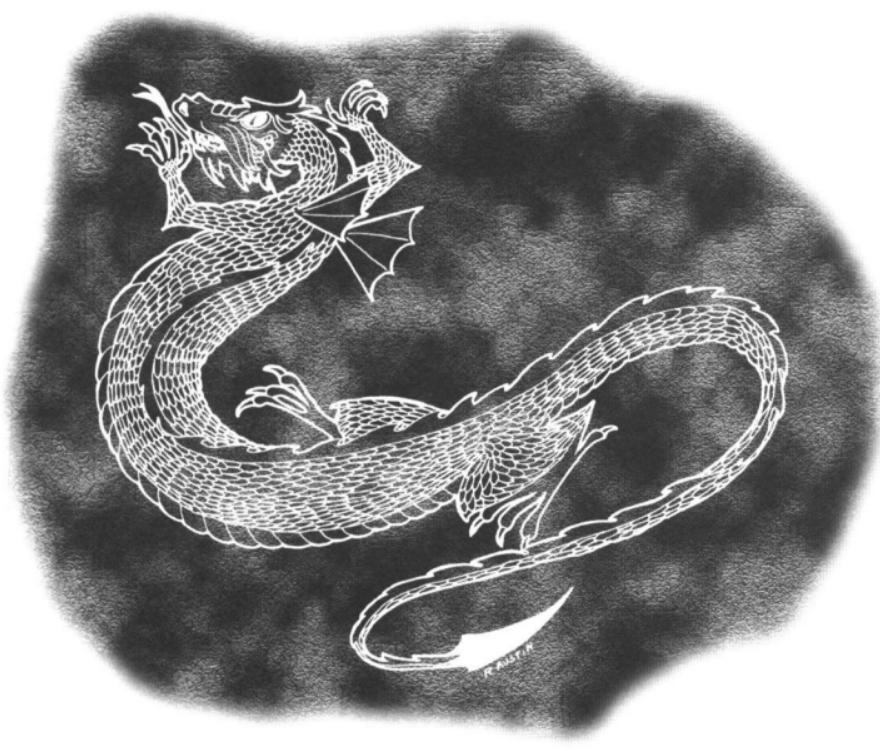
0

100

0

0

0





魔道には武器・防具をはじめとした数々のアイテムが眠っている。何度も探索をくり返して、全種類コンプリートを目指すのも『ウィザードリィ』の楽しみの1つだ。

表の見方

ハンターアックス	おの 片手	売 60	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 2~7	攻距 S	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
(1)装備 (2)HP (3)AC (4)HP増減 (5)呪 (6)AC (7)防御力 (8)投げができるか (9)攻撃力 (10)攻撃レンジ (11)命中修正値 (%) (12)追加攻撃回数 (13)使用可能場所 (14)装備可能な職業、性格 (15)特殊効果などの解説											

- | | | |
|-------------|-----------|-------------|
| ①名称 | ⑥HPの増減 | ⑪命中率修正値 (%) |
| ②武器タイプ | ⑦AC (防御力) | ⑫追加攻撃回数 |
| ③両手用か片手用の区分 | ⑧投げができるか | ⑬使用可能場所 |
| ④売却価格 | ⑨攻撃力 | ⑭装備可能な職業、性格 |
| ⑤呪いの有無 | ⑩攻撃レンジ | ⑮特殊効果などの解説 |

武器

ハンドアックス	おの 片手	売 60	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 2~7	攻距 S	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備	性格	特	特	—	—	—	—	—	—	—	—
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 吾 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
バトルアックス	おの 両手	売 180	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 4~12	攻距 S	命中修正 -5	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備	性格	特	特	—	—	—	—	—	—	—	—
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 吾 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
グレートアックス	おの 両手	売 500	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 6~14	攻距 S	命中修正 -15	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備	性格	特	特	—	—	—	—	—	—	—	—
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 吾 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
ブラッドアックス	おの 両手	売 25,000	呪 有	HP -3	AC 0	投 不可	攻力 9~18	攻距 S	命中修正 10	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備	性格	特	特	—	—	—	—	—	—	—	—
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 吾 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											

アックス オブ デス	おの 両手	売 190,000	呪 有	HP -4	AC —	投 不可	攻力 23~35	攻距 S	命中修正 20	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											
アックス オブ クレッセント	おの 両手	売 600,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 24~42	攻距 S	命中修正 20	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											
ノーマルアロー	や 補助専用	売 10	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 —	攻距 L	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											
クオーレル	や 補助専用	売 30	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 —	攻距 L	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											
シルバークォーレル	や 補助専用	売 15,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 —	攻距 L	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											
はまや	や 補助専用	売 10,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 —	攻距 L	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											
スリングストーン	いし 補助専用	売 10	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 —	攻距 L	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											
くさりがま	かま 両手	売 70	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~6	攻距 M	命中修正 -5	追加攻撃 1	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											
しにがみのかま	かま 両手	売 65,000	呪 有	HP -5	AC —	投 不可	攻力 17~26	攻距 M	命中修正 15	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											
かぎづめ	きみょうなもの 片手	売 70	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~2	攻距 S	命中修正 —	追加攻撃 1	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											
しゅりけん	きみょうなもの 片手	売 350,000	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 7~35	攻距 S	命中修正 15	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											
まじんのしゅりけん	きみょうなもの 片手	売 815,000	呪 有	HP -5	AC —	投 可	攻力 10~45	攻距 S	命中修正 25	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											
クオータースタッフ	ぼう 両手	売 20	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~4	攻距 S	命中修正 -5	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											
いたみのつえ	ぼう 両手	売 200	呪 有	HP —	AC —	投 不可	攻力 4~9	攻距 S	命中修正 -5	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											

いやしのつえ	ぼう 両手	売 1,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 2~5	攻距 S	命中修正 5	追加攻撃 —	使用可能場所 戦・町・キャ
装備		性格	特	●使うとヒーリングの効果。25%の確率で壊れる							
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・局・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
しゅくふくのつえ	ぼう 両手	売 1,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 2~5	攻距 S	命中修正 5	追加攻撃 —	使用可能場所 戦
装備		性格	特	●使うとエールの効果。25%の確率で壊れる							
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・局・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
ロッド オブ フレイム	ぼう 片手	売 10,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~3	攻距 S	命中修正 —5	追加攻撃 —	使用可能場所 戦
装備		性格	特	●使うとファイアボールの効果。10%の確率で壊れる							
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・局・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
ロッド オブ フロスト	ぼう 片手	売 10,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~3	攻距 S	命中修正 —5	追加攻撃 —	使用可能場所 戦
装備		性格	特	●使うとアイストームの効果。10%の確率で壊れる							
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・局・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
ロッド オブ ライティング	ぼう 片手	売 10,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~3	攻距 S	命中修正 —5	追加攻撃 —	使用可能場所 戦
装備		性格	特	●使うとライティングボルトの効果。10%の確率で壊れる							
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・局・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
ざいにんのつえ	ぼう 両手	売 20,000	呪 有	HP —3	AC —	投 不可	攻力 9~19	攻距 S	命中修正 —5	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特	—							
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・局・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
ショートソード	けん 片手	売 10	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~4	攻距 S	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特	—							
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・局・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
ゾード	けん 片手	売 20	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~5	攻距 S	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特	—							
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・局・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
サーベル	けん 片手	売 100	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~4	攻距 S	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特	—							
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・局・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
レイピア	けん 片手	売 130	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~4	攻距 S	命中修正 —	追加攻撃 1	使用可能場所 —
装備		性格	特	—							
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・局・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
グラディウス	けん 片手	売 80	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 2~5	攻距 S	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特	—							
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・局・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
カタール	けん 片手	売 150	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~3	攻距 S	命中修正 —	追加攻撃 1	使用可能場所 —
装備		性格	特	—							
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・局・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
ファルシオン	けん 片手	売 90	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~7	攻距 S	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特	—							
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・局・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
ニンジャとう	けん 片手	売 100	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~5	攻距 S	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特	—							
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・局・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											

ロングソード	けん 片手	売 100	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~8	攻距 S	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
	装備	性格 特									
カタナ	けん 片手	売 600	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~7	攻距 S	命中修正 5	追加攻撃 —	使用可能場所 —
	装備	性格 特									
シャムシール	けん 片手	売 250	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 2~11	攻距 S	命中修正 -5	追加攻撃 —	使用可能場所 —
	装備	性格 特									
ルーンソード	けん 片手	売 1,500	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 3~10	攻距 S	命中修正 5	追加攻撃 —	使用可能場所 —
	装備	性格 特									
ブシドウブレード	けん 片手	売 5,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 4~16	攻距 S	命中修正 5	追加攻撃 —	使用可能場所 —
	装備	性格 特									
チェーンソード	けん 片手	売 9,500	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 3~10	攻距 M	命中修正 10	追加攻撃 —	使用可能場所 —
	装備	性格 特									
しんそくのけん	けん 片手	売 15,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~8	攻距 S	命中修正 10	追加攻撃 7	使用可能場所 —
	装備	性格 特									
ドラゴンスレイヤー	けん 片手	売 15,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~11	攻距 S	命中修正 5	追加攻撃 —	使用可能場所 —
	装備	性格 特									
ものほしさお	けん 片手	売 8,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~10	攻距 M	命中修正 5	追加攻撃 —	使用可能場所 —
	装備	性格 特									
のろわれたけん	けん 片手	売 20,000	呪 有	HP —	AC —	投 不可	攻力 2~10	攻距 S	命中修正 5	追加攻撃 —	使用可能場所 —
	装備	性格 特									
ブラックブレード	けん 片手	売 50,000	呪 有	HP -4	AC —	投 不可	攻力 4~15	攻距 S	命中修正 10	追加攻撃 —	使用可能場所 —
	装備	性格 特									
エストック・デ・オリビア	けん 両手	売 55,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 5~20	攻距 S	命中修正 10	追加攻撃 —	使用可能場所 —
	装備	性格 特									
クロスソード・ホーリー	けん 片手	売 90,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 2~20	攻距 S	命中修正 10	追加攻撃 —	使用可能場所 —
	装備	性格 特									
デス・ソード	けん 片手	売 125,000	呪 有	HP -5	AC —	投 不可	攻力 6~20	攻距 S	命中修正 15	追加攻撃 —	使用可能場所 —
	装備	性格 特									

カシナートのけん	けん 片手	売 450,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 10~22	攻距 S	命中修正 15	追加攻撃 3	使用可能場所 —
装備			性格	特							—
戦魔僧盗ビ侍口忍弓ヴァムく召善中悪											
らいじんけん	けん 片手	売 290,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 3~25	攻距 S	命中修正 10	追加攻撃 —	使用可能場所 戦
装備			性格	特							●使うとライトニングボルトの効果。25%の確率で壊れる
戦魔僧盗ビ侍口忍弓ヴァムく召善中悪											
シャドーブレード	けん 片手	売 330,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 4~26	攻距 S	命中修正 10	追加攻撃 1	使用可能場所 —
装備			性格	特							—
戦魔僧盗ビ侍口忍弓ヴァムく召善中悪											
ザ・フランベルジュ	けん 両手	売 370,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 5~33	攻距 S	命中修正 15	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備			性格	特							—
戦魔僧盗ビ侍口忍弓ヴァムく召善中悪											
ソード オブ フラッシュ	けん 片手	売 500,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 5~29	攻距 S	命中修正 10	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備			性格	特							●対悪魔・アンデッドの場合、与えるダメージが高くなる
戦魔僧盗ビ侍口忍弓ヴァムく召善中悪											
オーディンソード	けん 片手	売 500,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 5~38	攻距 S	命中修正 20	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備			性格	特							●対悪魔・ドラゴン・精霊の場合、与えるダメージが高くなる
戦魔僧盗ビ侍口忍弓ヴァムく召善中悪											
エクスカリバー	けん 両手	売 650,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 7~40	攻距 S	命中修正 20	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備			性格	特							—
戦魔僧盗ビ侍口忍弓ヴァムく召善中悪											
オニキリ	けん 片手	売 700,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 3~30	攻距 S	命中修正 15	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備			性格	特							—
戦魔僧盗ビ侍口忍弓ヴァムく召善中悪											
ジークフリートのつるぎ	けん 両手	売 900,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 10~55	攻距 S	命中修正 25	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備			性格	特							—
戦魔僧盗ビ侍口忍弓ヴァムく召善中悪											
むらまさ	けん 片手	売 1,000,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 8~80	攻距 S	命中修正 30	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備			性格	特							●クリティカル率に+15%の修正値が加わる
戦魔僧盗ビ侍口忍弓ヴァムく召善中悪											
ダガー	たんけん 片手	売 20	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 1~4	攻距 S	命中修正 —	追加攻撃 2	使用可能場所 —
装備			性格	特							—
戦魔僧盗ビ侍口忍弓ヴァムく召善中悪											
いけにえのダガー	たんけん 片手	売 100	呪 有	HP —	AC —	投 可	攻力 1~4	攻距 S	命中修正 —	追加攻撃 3	使用可能場所 —
装備			性格	特							—
戦魔僧盗ビ侍口忍弓ヴァムく召善中悪											
シルバーダガー	たんけん 片手	売 250	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 1~4	攻距 S	命中修正 —	追加攻撃 4	使用可能場所 —
装備			性格	特							—
戦魔僧盗ビ侍口忍弓ヴァムく召善中悪											
クリス	たんけん 片手	売 500	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 1~4	攻距 S	命中修正 —	追加攻撃 5	使用可能場所 —
装備			性格	特							●対悪魔の場合、与えるダメージが高くなる
戦魔僧盗ビ侍口忍弓ヴァムく召善中悪											

マンゴーシュ	たんけん 補助可能	売 1,500	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 1~4	攻距 S	命中修正 —	追加攻撃 6	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											
ダガー オブ スピード	たんけん 片手	売 10,000	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 1~4	攻距 S	命中修正 10	追加攻撃 3	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											
シーブズダガー	たんけん 片手	売 10,000	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 2~5	攻距 S	命中修正 5	追加攻撃 1	使用可能場所 —
装備		性格	特	● 使用した盗賊が男の場合、職業が忍者になる (破壊率100%)							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											
バタフライナイフ	たんけん 片手	売 10,000	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 3~6	攻距 S	命中修正 10	追加攻撃 1	使用可能場所 —
装備		性格	特	● 使用したキャラクターが男の場合、職業が忍者になる (破壊率100%)							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											
くない	たんけん 片手	売 500,000	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 3~7	攻距 S	命中修正 —	追加攻撃 5	使用可能場所 —
装備		性格	特	● クリティカル率に+10%の修正値が加わる							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											
ウォーハンマー	かなづち 片手	売 150	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 3~7	攻距 S	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											
トールハンマー	かなづち 片手	売 200,000	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 10~16	攻距 S	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 戦
装備		性格	特	● 使うとライトニングボルトの効果。25%の確率で壊れる							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											
スリング	ひも 片手	売 20	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~3	攻距 L	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											
じょおうのムチ	ひも 片手	売 50,000	呪 有	HP —	AC —	投 不可	攻力 11~21	攻距 M	命中修正 -5	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											
ウィップ	ひも 片手	売 40	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 2~3	攻距 M	命中修正 -5	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											
フレイル	なかいぼう 片手	売 70	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 2~5	攻距 M	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											
モーニングスター	なかいぼう 片手	売 90	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 2~7	攻距 M	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											
ヌンチャク	なかいぼう 両手	売 100	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~3	攻距 S	命中修正 -5	追加攻撃 1	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											
のろわれたフレイル	なかいぼう 片手	売 200	呪 有	HP —	AC —	投 可	攻力 3~6	攻距 M	命中修正 -5	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											

せいなるフレイル	なかいぼう 片手	売 1,000	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 3~8	攻距 M	命中修正 5	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備			性格			特	●対悪魔の場合、与えるダメージが高くなる				
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
かまやり	なかいぼう 両手	売 1,500	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~17	攻距 M	命中修正 -10	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備			性格			特	—				
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
ハルバード	なかいぼう 両手	売 1,500	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~24	攻距 M	命中修正 -20	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備			性格			特	—				
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
ふうしゃなぎなた	なかいぼう 両手	売 170,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~30	攻距 M	命中修正 -15	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備			性格			特	—				
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
バルカンハンマー	なかいぼう 両手	売 444,440	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~36	攻距 M	命中修正 5	追加攻撃 —	使用可能場所 戦
装備			性格			特	●使うとファイアボールの効果。25%の確率で壊れる				
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
ファウストハルバード	なかいぼう 両手	売 666,660	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~42	攻距 M	命中修正 10	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備			性格			特	●対悪魔の場合、与えるダメージが高くなる				
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
メイス	ぼう 片手	売 60	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 1~6	攻距 S	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備			性格			特	—				
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
モール	ぼう 両手	売 100	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 3~7	攻距 S	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備			性格			特	—				
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
けがれたメイス	ぼう 片手	売 200	呪 有	HP —	AC —	投 可	攻力 2~7	攻距 S	命中修正 -5	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備			性格			特	—				
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
きよめたメイス	ぼう 片手	売 1,000	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 2~7	攻距 S	命中修正 5	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備			性格			特	●対アンデッドの場合、与えるダメージが高くなる				
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
スピア	やり 片手	売 50	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 1~6	攻距 S	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備			性格			特	—				
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
しゅぬりのやり	やり 片手	売 250	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 3~9	攻距 S	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備			性格			特	—				
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
ランサー	やり 両手	売 300	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 4~13	攻距 M	命中修正 -5	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備			性格			特	—				
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
あくまのやり	やり 両手	売 35,000	呪 有	HP -5	AC —	投 不可	攻力 11~20	攻距 M	命中修正 10	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備			性格			特	—				
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											

なおびのやり	やり 両手	売 90,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 12~26	攻距 M	命中修正 10	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 月 ヴ ア ム ク 百 善 中 悪											
ヴァルキリー・ジャペリン	やり 片手	売 100,000	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 19~40	攻距 S	命中修正 35	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 月 ヴ ア ム ク 百 善 中 悪											
ジャンヌのやり	やり 両手	売 150,000	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 16~30	攻距 S	命中修正 15	追加攻撃 1	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 月 ヴ ア ム ク 百 善 中 悪											
グングニル	やり 両手	売 500,000	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 17~35	攻距 M	命中修正 20	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 月 ヴ ア ム ク 百 善 中 悪											
ロンギヌス	やり 両手	売 520,000	呪 有	HP —	AC —	投 可	攻力 20~38	攻距 M	命中修正 20	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 月 ヴ ア ム ク 百 善 中 悪											
ショートボウ	ゆみ 片手	売 350	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~6	攻距 L	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特	●弓							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 月 ヴ ア ム ク 百 善 中 悪											
ロングボウ	ゆみ 片手	売 900	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 1~8	攻距 L	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特	●弓							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 月 ヴ ア ム ク 百 善 中 悪											
ライトクロスボウ	ゆみ 片手	売 2,500	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 2~7	攻距 L	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特	●クロスボウ							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 月 ヴ ア ム ク 百 善 中 悪											
コンポジットボウ	ゆみ 片手	売 3,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 2~10	攻距 L	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特	●弓							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 月 ヴ ア ム ク 百 善 中 悪											
ヘビーコロスボウ	ゆみ 片手	売 9,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 5~10	攻距 L	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特	●クロスボウ							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 月 ヴ ア ム ク 百 善 中 悪											
アルバレスト	ゆみ 片手	売 25,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 7~15	攻距 L	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特	●クロスボウ							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 月 ヴ ア ム ク 百 善 中 悪											
ロイドのゆみ	ゆみ 片手	売 30,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 4~8	攻距 L	命中修正 —	追加攻撃 1	使用可能場所 —
装備		性格	特	●弓							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 月 ヴ ア ム ク 百 善 中 悪											
アベンジャーソード	けん 片手	売 700,000	呪 有	HP —	AC —	投 不可	攻力 4~40	攻距 S	命中修正 20	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 月 ヴ ア ム ク 百 善 中 悪											
ジ・アベンジャー	けん 片手	売 800,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 6~42	攻距 S	命中修正 25	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備		性格	特	●使用したキャラクターの職業をアベンジャーにする。使用後は破壊(30%)しない限り、アベンジャーソードになる							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 月 ヴ ア ム ク 百 善 中 悪											

うら・むらまさ		けん 片手	売 5,000,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 15~105	攻距 S	命中修正 40	追加攻撃 1	使用可能場所 —
装備		性格										特
戦	魔	僧	盗	ビ	侍	口	泡	弓	ウ	アム	ム	召
										善	中	悪

金鏡

ふるいチェインメイル	よろい	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		10,000	有	—	—4	不可	—	—	—	—	—
装備		性格	特						—		
戦	魔	僧	盗	ビ	侍	口	忍	戻	アム	く	召
									善	中	悪

装备	性格	特
戦 動 僧 寺 ピ 侍 口 忍 扇 ヴ ア ム く 召 善 中 悪		-
さびついたよろい よろい	売 吠 HP AC 投 攻力 攻距 命中修正 追加攻撃 使用可能場所	

表頭		性別		特		一									
戦	魔	僧	盗	ビ	侍	口	忍	弓	アム	く	召	善	中	悪	
れ	きせん	の	よ	い	よ	り	い	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正
								10,000	有	—	—6	不可	—	—	—

くるしみのむねあて	よろい	売 25,000	呪 有	HP -5	AC -7	投 不可	攻力 -	攻距 -	命中修正 -	追加攻撃 -	使用可能場所 -
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
しのびかたびら	よろい	売 42,500	呪 無	HP -	AC -10	投 不可	攻力 -	攻距 -	命中修正 -	追加攻撃 -	使用可能場所 -
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
もののふのよろい	よろい	売 42,500	呪 無	HP -	AC -10	投 不可	攻力 -	攻距 -	命中修正 -	追加攻撃 -	使用可能場所 -
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
のろわれたよろい	よろい	売 50,000	呪 有	HP -3	AC -8	投 不可	攻力 -	攻距 -	命中修正 -	追加攻撃 -	使用可能場所 -
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
のぶながのよろい	よろい	売 80,000	呪 有	HP -	AC -9	投 不可	攻力 -	攻距 -	命中修正 -	追加攻撃 -	使用可能場所 -
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
くろじしおどし	よろい	売 80,000	呪 無	HP -	AC -11	投 不可	攻力 -	攻距 -	命中修正 -	追加攻撃 -	使用可能場所 -
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
あいのよろい	よろい	売 100,000	呪 無	HP -	AC -11	投 不可	攻力 -	攻距 -	命中修正 -	追加攻撃 -	使用可能場所 -
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
いのちのよろい	よろい	売 100,000	呪 無	HP -	AC -11	投 不可	攻力 -	攻距 -	命中修正 -	追加攻撃 -	使用可能場所 -
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
にくしみのよろい	よろい	売 120,000	呪 無	HP -	AC -10	投 不可	攻力 -	攻距 -	命中修正 -	追加攻撃 -	使用可能場所 -
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
あくまのよろい	よろい	売 200,000	呪 有	HP -4	AC -12	投 不可	攻力 -	攻距 -	命中修正 -	追加攻撃 -	使用可能場所 -
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
カムイのしょうぞく	よろい	売 500,000	呪 無	HP -	AC -12	投 不可	攻力 -	攻距 -	命中修正 -	追加攻撃 -	使用可能場所 -
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
しゅらのよろい	よろい	売 500,000	呪 無	HP -	AC -12	投 不可	攻力 -	攻距 -	命中修正 -	追加攻撃 -	使用可能場所 -
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
ゆうしゃのよろい	よろい	売 800,000	呪 無	HP -	AC -12	投 不可	攻力 -	攻距 -	命中修正 -	追加攻撃 -	使用可能場所 -
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
ガーブ オブ ローズ	よろい	売 1,000,000	呪 無	HP +3	AC -13	投 不可	攻力 -	攻距 -	命中修正 -	追加攻撃 -	使用可能場所 -
装備		性格	特								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											

かびたロープ	ロープ	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所	
		400	有	—	1	不可	—	—	—	—	—	
装備		性格		特							—	
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪												
ロープ	ロープ	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所	
		20	無	—	-1	不可	—	—	—	—	—	
装備		性格		特							—	
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪												
ワーナードのロープ	ロープ	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所	
		55,000	無	—	-4	不可	—	—	—	—	—	
装備		性格		特							—	
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪												
ほうおうのロープ	ロープ	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所	
		60,000	無	—	-8	不可	—	—	—	—	—	
装備		性格		特							—	
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪												
しょうかんしのロープ	ロープ	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所	
		50,000	無	—	-6	不可	—	—	—	—	—	
装備		性格		特							—	
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪												
まどうのロープ	ロープ	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所	
		80,000	無	—	-7	不可	—	—	—	—	—	
装備		性格		特	● 使用したキャラクターの職業を召喚師にする。使用後は破壊(30%)しない限り、召喚師のロープになる							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪												

盾

パックラー	たて 補助専用	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		30	無	—	-1	—	—	—	—	—	—
装備		性格		特							—
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											
ゆがんだたて	たて 補助専用	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		3,500	有	—	1	—	—	—	—	—	—
装備		性格		特							—
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											
ふるいたたて	たて 補助専用	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		2,300	有	—	-1	—	—	—	—	—	—
装備		性格		特							—
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											
さびついたたて	たて 補助専用	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		2,300	有	—	-2	—	—	—	—	—	—
装備		性格		特							—
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											
ラウンドシールド	たて 補助専用	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		500	無	—	-2	—	—	—	—	—	—
装備		性格		特							—
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											
カイトシールド	たて 補助専用	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		1,500	無	—	-3	—	—	—	—	—	—
装備		性格		特							—
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											
スパイクシールド	たて 補助専用	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		2,000	無	—	-2	不可	1~4	S	-10	1	—
装備		性格		特							—
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											

ヒーターシールド	たて 補助専用	売 3,500	呪 無	HP -	AC -4	投 -	攻力 -	攻距 -	命中修正 -	追加攻撃 -	使用可能場所 -
装備	性格	特									
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
タワーシールド	たて 補助専用	売 8,000	呪 無	HP -	AC -5	投 -	攻力 -	攻距 -	命中修正 -	追加攻撃 -	使用可能場所 -
装備	性格	特									
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
うつろのたて	たて 補助専用	売 50,000	呪 有	HP -4	AC -4	投 -	攻力 -	攻距 -	命中修正 -	追加攻撃 -	使用可能場所 -
装備	性格	特									
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
しんらいのたて	たて 補助専用	売 200,000	呪 無	HP -	AC -5	投 -	攻力 -	攻距 -	命中修正 -	追加攻撃 -	使用可能場所 -
装備	性格	特									
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
ちからのたて	たて 補助専用	売 200,000	呪 無	HP -	AC -5	投 -	攻力 -	攻距 -	命中修正 -	追加攻撃 -	使用可能場所 -
装備	性格	特									
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
マーフィー・シールド	たて 補助専用	売 1,800	呪 -	HP -	AC -3	投 -	攻力 -	攻距 -	命中修正 -	追加攻撃 -	使用可能場所 -
装備	性格	特									
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
あくまのたて	たて 補助専用	売 150,000	呪 有	HP -5	AC -7	投 -	攻力 -	攻距 -	命中修正 -	追加攻撃 -	使用可能場所 -
装備	性格	特									
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
うらぎりのたて	たて 補助専用	売 250,000	呪 無	HP -	AC -6	投 -	攻力 -	攻距 -	命中修正 -	追加攻撃 -	使用可能場所 -
装備	性格	特									
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
ヴァリアントシールド	たて 補助専用	売 100,000	呪 無	HP -	AC -5	投 -	攻力 -	攻距 -	命中修正 -	追加攻撃 -	使用可能場所 -
装備	性格	特									
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
かごのたて	たて 補助専用	売 300,000	呪 無	HP -	AC -6	投 -	攻力 -	攻距 -	命中修正 -	追加攻撃 -	使用可能場所 -
装備	性格	特									
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											

●使用したキャラクターの職業をヴァリアントにする。使用後に破壊(30%)しない限り、ヴァリアントシールドになる

兜

アイテムリスト

兜

まほうつかいのぼうし	かぶと	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		150	無	—	-1	不可	—	—	—	—	—
装備		性格		特							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											
レザーヘルム	かぶと	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		250	無	—	-1	不可	—	—	—	—	—
装備装備		性格		特							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											
おもいかぶと	かぶと	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		8,000	有	—	2	不可	—	—	—	—	—
装備		性格		特							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											
チェインコイフ	かぶと	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		500	無	—	-2	不可	—	—	—	—	—
装備		性格		特							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											
ルーイのぼうし	かぶと	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		600	—	—	-2	不可	—	—	—	—	戦・町・キャ
装備		性格		特							●使うとヒーリングの効果。30%の確率で壊れる
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											
プレートヘルム	かぶと	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		1,000	無	—	-3	不可	—	—	—	—	—
装備		性格		特							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											
バシネット	かぶと	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		4,000	無	—	-4	不可	—	—	—	—	—
装備		性格		特							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											
スーツヘルム	かぶと	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		12,500	無	—	-5	不可	—	—	—	—	—
装備		性格		特							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											
てんのかぶと	かぶと	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		25,000	無	—	-2	不可	—	—	—	—	—
装備		性格		特							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											●ランダムテレポートする
ちえのかぶと	かぶと	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		50,000	無	—	-5	不可	—	—	—	—	—
装備		性格		特							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											
よろこびのかぶと	かぶと	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		50,000	—	—	-5	不可	—	—	—	—	—
装備		性格		特							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											
はんにゃのめん	かぶと	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		75,000	有	-4	-3	不可	—	—	—	—	—
装備		性格		特							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											
かなしみのかぶと	かぶと	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		75,000	無	—	-5	不可	—	—	—	—	—
装備		性格		特							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ アム ク 召 善 中 悪											

あくまのかぶと	かぶと	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		95,000	有	-5	-6	不可	-	-	-	-	-
装備		性格									
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪		特									-
ムサシのかぶと	かぶと	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		20,000	無	-	-4	不可	-	-	-	-	-
装備		性格									
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪		特									-
もののふのかぶと	かぶと	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		65,000	無	-	-5	不可	-	-	-	-	-
装備		性格									
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪		特									●使用したキャラクターの職業をムサシにする。使用後に破壊(30%) しない限り、ムサシの兜になる

籠手

おもいグローブ	こて	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		7,000	有	-	1	不可	-	-	-	-	-
装備		性格									
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪		特									-
レザーグローブ	こて	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		500	無	-	-1	不可	-	-	-	-	-
装備		性格									
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪		特									-
ゆびのないグローブ	こて	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		8,000	有	-3	2	不可	-	-	-	-	-
装備		性格									
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪		特									-
チエイングローブ	こて	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		2,500	無	-	-2	不可	-	-	-	-	-
装備		性格									
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪		特									-
カッバーグローブ	こて	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		7,500	無	-	-3	不可	-	-	-	-	-
装備		性格									
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪		特									-
ガントレット	こて	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		30,000	無	-	-4	不可	-	-	-	-	-
装備		性格									
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪		特									-
シルバーグローブ	こて	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		75,000	無	-	-5	不可	-	-	-	-	-
装備		性格									
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪		特									-
ウィンターミトン	こて	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		125,000	無	-	-6	不可	-	-	-	-	-
装備		性格									
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪		特									●水系によるダメージを1/2にする
ゆうきのこて	こて	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		250,000	無	-	-6	不可	-	-	-	-	-
装備		性格									
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪		特									-
ゆうじょうのこて	こて	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		250,000	無	-	-6	不可	-	-	-	-	-
装備		性格									
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪		特									-

いかりのこて	こて	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		300,000	無	—	—7	不可	—	—	—	—	—
装備	性格										
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪	特										—
あくまのこて	こて	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		400,000	有	—5	—7	不可	—	—	—	—	—
装備	性格										
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪	特										—
くのいちのこて	こて	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		10,000	無	—	—4	不可	—	—	—	—	—
装備	性格										
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪	特										—
みわくのこて	こて	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		230,000	無	—	—5	不可	—	—	—	—	—
装備	性格										
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪	特										● 使用したキャラクターが女の場合のみ、職業をくのいちにする。 ● 使用後に破壊(30%)しない限り、くのいちの籠手になる

その他

はじやのごふ	きみょうなもの	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		15,000	無	—	—	可	—	—	—	—	—
装備	性格										
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪	特										● 投げると、サンレイの効果を発揮する
ふっかつのごふ	きみょうなもの	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		1,000,000	無	—	—	不可	—	—	—	—	—
装備	性格										
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪	特										● ロスト・灰・死亡状態を正常に戻す (破壊率100%) 戦・町・キヤ
ようせいのこころ	きみょうなもの	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		50	無	—	—	不可	—	—	—	—	—
装備	性格										
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪	特										● 所持していると、妖精シア・妖精レイの各イベントを発生させる ● 鑑定価格は1000G
ライラのじゅず	きみょうなもの	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		4,000	無	—	—3	不可	—	—	—	—	—
装備	性格										
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪	特										—
ジュエル オブ マジック	きみょうなもの	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		3,500	無	—	—2	不可	—	—	—	—	—
装備	性格										
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪	特										—
アミコレット オブ シエル	きみょうなもの	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		300,000	無	—	—	不可	—	—	—	—	—
装備	性格										
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪	特										● 魔法回避率30%
アミコレット オブ シエル+1	きみょうなもの	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		450,000	—	—	—	不可	—	—	—	—	—
装備	性格										
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪	特										● 魔法回避率50%
アミコレット オブ シエル+2	きみょうなもの	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		600,000	—	—	—	不可	—	—	—	—	—
装備	性格										
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪	特										● 魔法回避率85%
ゆめみのいし	いし	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		1,000	無	—	—	不可	—	—	—	—	—
装備	性格										
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪	特										● 使うと敵すべてにスリーブの効果。25%の確率で壊れる

ヒーリングストーン	いし	売 2,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 —	攻距 —	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 戦・町・キャ
装備	性格	特	●使うとヒーリングの効果。40%の確率で壊れる								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
エクソシストストーン	いし	売 15,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 —	攻距 —	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 戦
装備	性格	特	●使うとアストラルゲートの効果。100%の確率で壊れる								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
シンセサイズストーン	いし	売 40,000	呪 無	HP —	AC —3	投 不可	攻力 —	攻距 —	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 戦
装備	性格	特	●エナジードレインの命中率を50%にする●使うとアストラルゲートの効果。100%の確率で壊れる								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
わかがえりのいし	いし	売 38,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 —	攻距 —	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備	性格	特	●使用したキャラクターの年齢を-1する (破壊率100%)								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
ウサギのあし	きみょうなもの	売 50,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 —	攻距 —	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備	性格	特	●使用したキャラクターの運が1上がる (破壊率100%)								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
からくりにんぎょう	きみょうなもの	売 20,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 —	攻距 —	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 —
装備	性格	特	●与えるダメージを2倍にする								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
スクロール オブ スリーフ	まきもの	売 300	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 —	攻距 —	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 戦
装備	性格	特	●使うとスリーブの効果。100%の確率で壊れる								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
スクロール オブ ライト	まきもの	売 80	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 —	攻距 —	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 町・キャ
装備	性格	特	●使うとライトの効果。100%の確率で壊れる								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
スクロール オブ フレッシュ	まきもの	売 600	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 —	攻距 —	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 戦・町・キャ
装備	性格	特	●使うとフレッシュストーンの効果。100%の確率で壊れる								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
スクロール オブ アイス	まきもの	売 1,100	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 —	攻距 —	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 戦
装備	性格	特	●使うとアイスマームの効果。100%の確率で壊れる								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
スクロール オブ サンダー	まきもの	売 900	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 —	攻距 —	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 戦
装備	性格	特	●使うとライトニングボルトの効果。100%の確率で壊れる								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
スクロール オブ ファイア	まきもの	売 1,000	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 —	攻距 —	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 戦
装備	性格	特	●使うとファイアボールの効果。100%の確率で壊れる								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
スクロール オブ プロテクション	まきもの	売 1,100	呪 無	HP —	AC —	投 不可	攻力 —	攻距 —	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 戦
装備	性格	特	●使うとフォースフィールドの効果。100%の確率で壊れる								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											
ヒーリングポーション	ポーション	売 100	呪 無	HP —	AC —	投 可	攻力 —	攻距 —	命中修正 —	追加攻撃 —	使用可能場所 戦・町・キャ
装備	性格	特	●使うとヒーリングの効果。100%の確率で壊れる●アンデッドに投げた場合、16~24のダメージを与える								
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴ ア ム ク 召 善 中 悪											

アンチドート	ポーション	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		250	無	—	—	不可	—	—	—	—	戦・町・キヤ
装備	性格	特	●使うとキュアポイズンの効果。100%の確率で壊れる								
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・弓・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
キュアポーション	ポーション	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		300	無	—	—	不可	—	—	—	—	戦・町・キヤ
装備	性格	特	●使うとマヒ・眠り・恐怖・毒を正常にする効果。100%の確率で壊れる								
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・弓・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
ハイヒーリングポーション	ポーション	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		300	無	—	—	可	—	—	—	—	戦・町・キヤ
装備	性格	特	●使うとリカバリーの効果。100%の確率で壊れる●アンデッドに投げた場合、32~48のダメージを与える								
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・弓・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
ポーション オブ ポイズン	ポーション	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		300	無	—	—	可	—	—	—	—	—
装備	性格	特	●敵1体のステータスを毒にする								
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・弓・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
エリクサー	ポーション	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		500	無	—	—	可	—	—	—	—	戦・町・キヤ
装備	性格	特	●使うとキュアオールの効果。100%の確率で壊れる●アンデッドに投げた場合、破壊することができる								
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・弓・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
クローカー	ぬの	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		20	無	—	0	不可	—	—	—	—	—
装備	性格	特	—								
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・弓・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
ハイダーコローカー	ぬの	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		200,000	無	—	-4	不可	—	—	—	—	—
装備	性格	特	●かくれる成功率に+10%の修正値が加わる								
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・弓・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
てんいのゆびわ	ゆびわ	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		25,000	無	—	0	不可	—	—	—	—	戦・町・キヤ
装備	性格	特	●使うとテレポートの効果。25%の確率で壊れる								
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・弓・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
プロテクションリング	ゆびわ	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		25,000	無	—	-1	不可	—	—	—	—	—
装備	性格	特	—								
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・弓・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
プロテクションリング+1	ゆびわ	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		50,000	無	—	-2	不可	—	—	—	—	—
装備	性格	特	—								
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・弓・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
リング オブ アイス	ゆびわ	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		50,000	無	—	0	不可	—	—	—	—	—
装備	性格	特	●火系によるダメージを1/2にする								
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・弓・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
リング オブ ファイア	ゆびわ	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		50,000	無	—	0	不可	—	—	—	—	—
装備	性格	特	●水系によるダメージを1/2にする								
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・弓・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
リング オブ ヒーリング	ゆびわ	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		300,000	無	+5	0	不可	—	—	—	—	—
装備	性格	特	●歩くとHPが5ずつ回復する								
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・弓・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											
ホーリーリング	ゆびわ	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		400,000	無	—	0	不可	—	—	—	—	—
装備	性格	特	●エナジードレインの命中率を10%にする								
戦・魔・僧・盗・ビ・侍・口・忍・弓・ヴァ・アム・く・召・善・中・悪											

ブリーストリング	ゆびわ	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		500,000	無	—	0	不可	—	—	—	—	—
装備		性格	特	●ステータス回復効果・のろいをとく成功率に+50%の修正値が加わる							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											
リング オブ デス	ゆびわ	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		500,000	無	—5	—4	不可	—	—	—	—	—
装備		性格	特	●歩くと5つダメージを受ける							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											
リング オブ ライフ	ゆびわ	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		500,000	無	+5	—2	不可	—	—	—	—	—
装備		性格	特	●歩くとHPが5ずつ回復する							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											
マップきろくシート	まきもの	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		400	無	—	—	不可	—	—	—	—	町・キャ
装備		性格	特	●使うとオートマップの表示（マップが「ノーマル」に設定されている場合）の効果。30%の確率で読める●マップが「マニア」に設定されている場合は、パーティーの位置座標を表示							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											
キーカード	きみょうなもの	売	呪	HP	AC	投	攻力	攻距	命中修正	追加攻撃	使用可能場所
		50	無	—	—	—	—	—	—	—	—
装備		性格	特	●所持していると、エレベーターに乗れる事が可能となる。これが無いと「エレベータ入口」のイベントで1歩戻される●鑑定価格は1000G。B4Fのイベントでのみ、入手可能							
戦 魔 僧 盗 ビ 侍 口 忍 弓 ヴァ アム く 召 善 中 悪											



ウィザードリイ エンパイア 公式ガイド

Supervision
株式会社スターフィッシュ

Produce
NTT出版株式会社
中村光伸

Planning&Editing
NTT出版株式会社
中島正人／田中一郎／田中健二
有限会社エスティフ
宮崎文美子／田村淳一郎／安藤紀夫

Cover Design
有限会社エストール

Design&Layout
有限会社エストール

初版発行
1999年11月11日
2刷
1999年12月1日

発行人
吉田 肇
発行所
NTT出版株式会社
東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
TEL 03-5434-1010
URL <http://www.nttpub.co.jp>

印刷
図書印刷株式会社

DTP製版
有限会社エストール

乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
本書の一部を無断で複写複製(コピー)することは、法律で認められた場合を除き、
著作権者及び出版者の権利侵害となります。あらかじめ小社まで承諾を求めてください。

Copyright ©1999 1259190 Ontario,Inc.All rights reserved.
Licensed by 1259190 Ontario,Inc.to Four Winds Inc.
Sublicensed by Four Winds Inc.to STARFISH INC.
Developed and Published by STARFISH INC.
"Wizardry" is a registered trademark of 1259190 Ontario,Inc.All rights reserved.

定価はカバーに表示しております。
ISBN4-7571-8062-4 C0076
ゲーム内容に関するご質問には一切お答えできません。
ゲームボーイカラーは任天堂株式会社の登録商標です。



ゲームボーイカラーは任天堂株式会社の登録商標です。

NTT出版

NTT出版の攻略本

プレイステーション

コナミ公式ガイドシリーズ

メタルギア ソリッド インテグラル VRマニュアル	950円
メタルギア ソリッド 公式ガイド	1,200円
ビートマニア ゴッタミックス 公式ガイド	1,500円
ダンス ダンス レボリューション 公式ガイド	1,300円
サイレントヒル 公式ガイド	1,000円
ヴァンダルハーツⅡ～天上の門～ 公式ガイド	1,300円
ギターフリークス 公式ガイド	1,200円
ビートマニア アベンド 4thMIX 公式ガイド	1,300円
ダンス ダンス レボリューション 2ndReMIX 公式ガイド	1,500円
重装機兵ヴァルケン2攻略ガイドーカスタマイズと戦術ー	950円
エコーナイト#2 眠りの支配者 完全攻略ガイドブック	1,100円

Nintendo64

コナミ公式ガイドシリーズ

実況パワフルプロ野球6 公式ガイド	1,300円
悪魔城ドラキュラ黙示録 公式ガイド	1,100円
実況G1ステイブル 公式ガイド	1,400円
ゼルダの伝説 時のオカリナ 完全攻略ガイドブック	1,300円

ゲームボーイ

コナミ公式ガイドシリーズ

パワプロクンポケット 公式ガイド	950円
ポケットG1ステイブル 公式ガイド	1,000円

Windows®95/98

ダークアイズ 公式ガイド	1,900円
(表示価格は税別)	

[NTT出版 Book Gallery]

インターネットで最新情報をキャッチしよう!

URL <http://www.nttpub.co.jp>

Copyright ©1999 1259190 Ontario, Inc. All rights reserved.

Licensed by 1259190 Ontario, Inc. to Four Winds Inc.

Sublicensed by Four Winds Inc. to STARFISH INC.

Developed and Published by STARFISH INC.

“Wizardry” is a registered trademark of 1259190
Ontario, Inc. All rights reserved.

ISBN4-7571-8062-4

C0076 ¥1100E



9784757180628



1920076011009



ゲームボーイカラーは任天堂株式会社の登録商標です。

NTT出版 定価(本体1,100円+税)