

Fantasy Role-Playing

マイトアンドマジック HAND BOOK

ゲームハンドブック・シリーズII — ④



フェイザー インターナショナル著

Fantasy Role-Playing

マイトアンドマジック HAND BOOK

ゲームハンドブック・シリーズII ——④

フェイサー インターナショナル著

(株)ピー・エス・エヌ



はじめに

長年に渡ってコンピュータゲームに親しんできた僕は、フラフラとソフトウェアショップの商品陳列棚に置かれたパッケージを手にした。新たな刺激を求めて彷徨い続けていた僕の意識が、猛烈な勢いで覚醒していく。コンピュータRPG史上最大のスケールを持つ「Might and Magic」は、そのおびただしいデータ量を持て余しながら、僕のパソコンに奇跡を起こそうとしていた。

200種類近くのモンスター、90種類以上の呪文……このゲームの特徴となっているのは、膨大なスケールである。このスケールは、ゲームのリアリティを高め、無限のファンタジーの世界をプレイヤーに与えてくれる。

しかし、そのスケールによって、僕が自由にできる僅かな時間も「Might and Magic」の為だけに費やさねばならなかった。中途半端な気持ちでは、とてもこのゲームを完結することはできない。あらためてRPGが「完結すること」を目的としているのではなく、「自分を架空の世界に遊ばせる」ものであると確信させられることになった。

そして僕は、「Might and Magic」の荒涼とした台地が、現実の都市よりも潤いのある自然な世界であることに気がついた。もしかしたら僕は、現実社会からの逃避の手段として、このゲームに執着したのかもしれない。僕のパソコンの中に構築されているパラレルワールドと現実の生活を往来しているうちに、どちらが現実であるのかなんて、どうでもいいことに思えてきたのだ。

寝食を忘れてゲームに没頭する生活がしばらく続いた。日本で発売されたばかりのゲームであるから、知り合いの誰に聞いても有用なヒントが得られるわけではなかった。しかし、手を尽くして情報をあさった結果、知り合いの編集者から英語で書かれた参考書を借りることができた。できれば自分の手ですべての謎を解決したかったのだが、目の前にあるヒントブックの魅力には勝てなかった。

パソコン通信を使っての情報交換、強力な参考書から得られる重要なヒントによって、人生のすべての余暇を捧げるつもりでいたゲームも「あっ」という間に終了させることができた。アスキーネットのウィザードリィSIGの皆

さんには、この場を借りてお礼を述べさせていただきたい。

しばらくして、僕がゲームを進めるために使った参考書「Adventurer's Guide to Might and Magic Book One」の翻訳の話が、その参考書を貸してくれた編集者から舞い込んできた。「ウィザードライ3ハンドブック」でゲームハンドブック執筆の味をしめた僕は、勿論、引受けさせてもらうことにした。

「Might and Magic」が好きで好きでたまらない国内のゲームファンのために、本書が少しでも役に立ってくれるのなら、訳者としてそれ以上の喜びはない。

翻訳にあたり、ゲームの情報を快く提供下さった株式会社スタークラフトの山口さんに心からお礼を申し上げたい。また、連日夜を徹して作業や翻訳に協力してくれた楠見君と清水君、辛抱強く原稿を待ってくれた編集者の町田氏にも、深く感謝している。

1988年5月 訳者代表 安井 勉

目次

第一章 プロローグ	11
第二章 キャラクタ	21
特性値	23
職業	24
騎士	24
戦士	24
射手	25
僧侶	25
魔法使い	26
盗賊	26
種族	27
属性	28
性別	28
レベル	28
ヒットポイント	28
状態	30
年齢	31
スペルポイント	31
アーマークラス	31
第三章 アイテム・カタログ	33
凡例	35
ONE HANDED WEAPONS	36
CLUB	37
CLUB OF NOISE	37
DARK FLAIL	37
DAGGER	37
ROYAL DAGGER	38
CLUB +1	38
HAND AXE	38
DAGGER +1	38
MACE	39
MACE OF UNDEAD	39
SHORT SWORD	39
SPEAR	39
BROAD SWORD	40
CLUB +2	40
FLAIL	40
HAND AXE +1	40
SCIMITAR	41
BATTLE AXE	41
DAGGER +2	41
LONG SWORD	41
MACE +1	42

SHORT SWORD +1	42
SPEAR +1	42
BROAD SWORD +1	42
FLAIL +1	43
FLAMING CLUB	43
HAND AXE +2	43
SCIMITAR +1	43
BATTLE AXE +1	44
DAGGER OF MIND	44
LONG SWORD +1	44
MACE +2	44
SHORT SWORD +2	45
SPEAR +2	45
BROAD SWORD +2	45
FLAIL +2	45
SCIMITAR +2	46
BATTLE AXE +2	46
ELECTRIC SPEAR	46
LONG SWORD +2	46
FLAIL OF FEAR	47
COLD AXE	47
ELECTRIC SWORD	47
FLAMING SWORD	47
HOLY MACE	48
UN-HOLY MACE	48
LUCKY SCIMITAR	48
IMMORTAL SWORD	48
X!XXX'S SWORD	49
ADAMANTINE AXE	49
AXE DESTROYER	49
AXE PROTECTOR	49
DIAMOND DAGGER	50
ELEMENT SWORD	50
SHARP SWORD	50
SWORD OF MIGHT	50
SWORD OF MAGIC	51
SWORD OF SPEED	51
ACCURATE SWORD	51
ULTIMATE SWORD	51
TWO HANDED WEAPONS	52
MINOTAUR'S AXE	53
STAFF	53
STAFF +1	53
GLAIVE	53
BARDICHE	54
STAFF +2	54

GLAIVE +1.....	54	LONG BOW +2	67
BARDICHE +1	54	GREAT BOW +2	67
STAFF OF LIGHT	55	LIGHTNING BOW	67
CURING STAFF	55	FLAMING BOW	67
HALBERD	55	THE MAGIC BOW	68
GREAT HAMMER	55	BOW OF POWER	68
GREAT AXE	56	ROBERT'S X-BOW	68
STAFF OF MAGIC	56	GIANT'S BOW	68
GLAIVE +2.....	56	ARCHER'S BOW	69
BARDICHE +2	56	ARMOR.....	70
HALBERD +1.....	57	BRACERS AC 8	71
GREAT HAMMER +1	57	CHAIN MAIL +3	71
GREAT AXE +1	57	PADDED ARMOR	71
COLD GLAIVE	57	LEATHER ARMOR	71
SORCERER STAFF	58	PADDED +1	72
FLAMBERGE	58	SCALE ARMOR	72
HALBERD +2.....	58	LEATHER +1.....	72
GREAT HAMMER +2	58	BRACERS AC 4	72
GREAT AXE +2	59	RING MAIL	73
FLAMBERGE +1	59	SCALE +1	73
GREAT AXE +3	59	LEATHER +2.....	73
DEMON'S GLAIVE	59	CHAIN MAIL	73
DEVIL'S GLAIVE	60	RING MAIL +1	74
FLAMBERGE +2	60	SCALE +2	74
THUNDER HAMMER	60	SPLINT MAIL	74
FLAMBERGE +3	60	CHAIN MAIL +1	74
HOLY FLAMBERGE	61	RING MAIL +2	75
EVIL FLAMBERGE	61	BRACERS AC 6	75
THE FLAMBERGE	61	PLATE MAIL	75
MISSILE WEAPONS	62	SPLINT MAIL +1.....	75
OBSIDIAN BOW'.....	63	CHAIN MAIL +2	76
SLING	63	RING MAIL +3	76
SLING +1	63	PLATE MAIL +1	76
CROSSBOW	63	SPLINT MAIL +2.....	76
CROSSBOW +1	64	CHAIN MAIL +3	77
MAGIC SLING.....	64	BRACERS AC 8	77
SHORT BOW	64	PLATE MAIL +2	77
SHORT BOW +1	64	SPLINT MAIL +3.....	77
CROSSBOW +2	65	PLATE MAIL +3	78
CROSSBOW LUCK	65	BLUE RING MAIL	78
CROSSBOW SPEED.....	65	RED CHAIN MAIL	78
LONG BOW.....	65	X!XX!X'S PLATE	78
LONG BOW +1	66	ULTIMATE PLATE	79
SHORT BOW +2	66	HOLY PLATE	79
GREAT BOW	66	UN-HOLY PLATE.....	79
GREAT BOW +1	66		

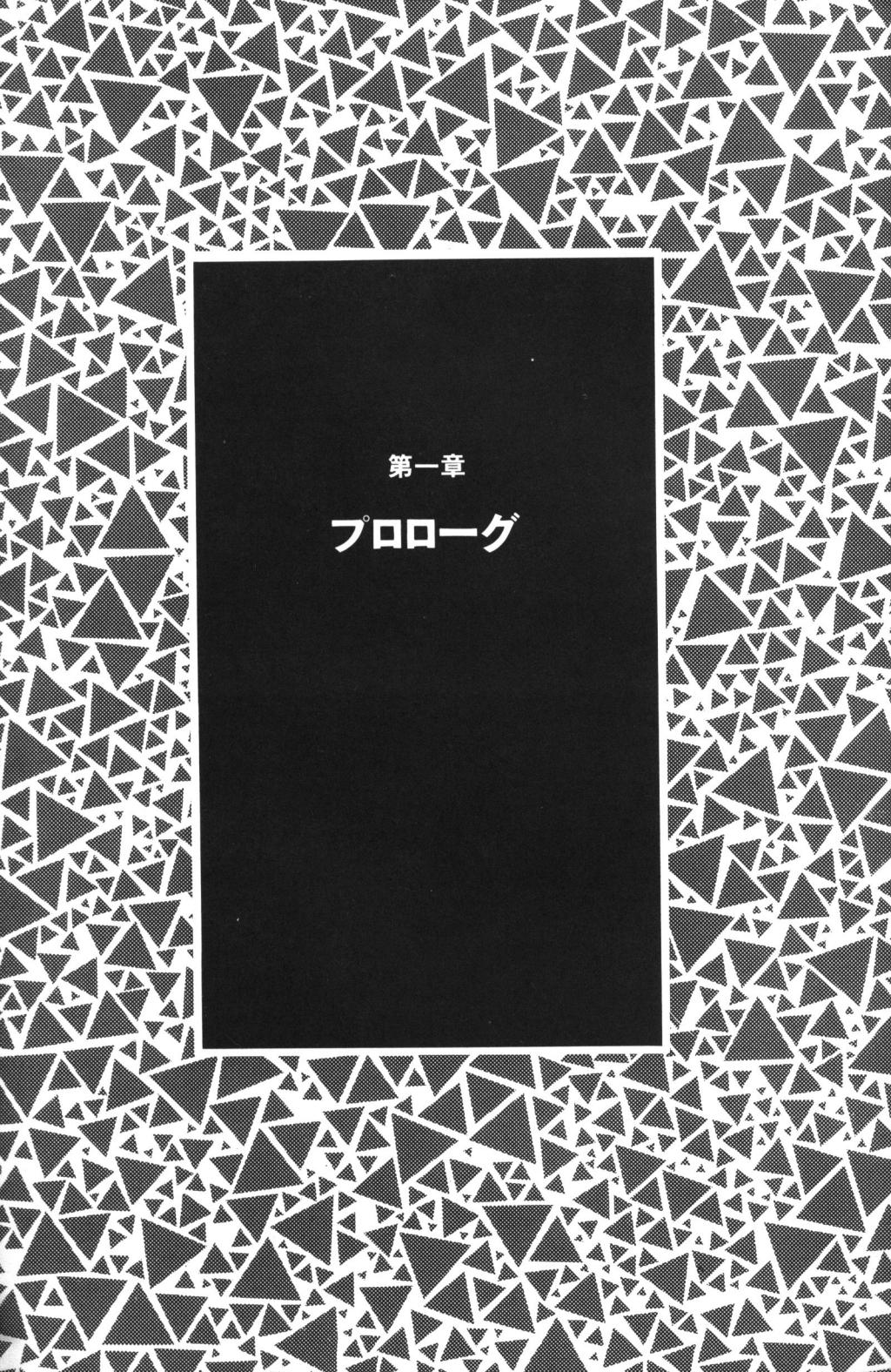
SHIELDS	80
LARGE SHIELD +1	81
LARGE SHIELD +2	81
SMALL SHIELD	81
LARGE SHIELD	81
SILVER SHIELD	82
SMALL SHIELD +1	82
LARGE SHIELD +1	82
SMALL SHIELD +2	82
LARGE SHIELD +2	83
FIRE SHIELD.....	83
COLD SHIELD	83
ELEC SHIELD	83
ACID SHIELD	84
MAGIC SHIELD.....	84
DRAGON SHIELD.....	84
OTHER ASSORTED ITEMS	85
B QUEEN IDOL	86
KEY CARD	86
KINGS PASS	86
MEDUSA HEAD.....	86
MERCHANTABILITY	86
W QUEEN IDOL	87
TORCH	87
GARLIC	87
10 FOOT POLE	87
ROPE & HOCKS	87
VELLUM SCROLL	88
WOLFSBANE	88
LANTERN	88
BELLADONNA	88
DRIED BEEF	88
MAGIC HERBS	89
SMELLING SALT	89
BAG OF GARBEGE	89
BAG OF SAND	89
ROBBER'S TOOLS	89
MIGHT POTION	90
SPEED POTION	90
BAG OF SILVER	90
CORAL KEY	90
SCROLL OF FIRE	90
CURING POTION	91
CACTUS NECTAR	91
MAP OF DESERT.....	91
MODEL BOAT	91
SILENT CHIME	91
AMBER GEM	92
ANTIDOTE BREW	92
BRONZE KEY	92
DEFENSE RING	92
FLYING CARPET	92
MAGIC POTION	93
RUBY WHISTLE	93
SUNDIAL.....	93
BELT OF POWER	93
JADE AMULET	93
SILVER KEY	94
SKILL POTION	94
DEFENSE CLOAK	94
BOOTS OF SPEED	94
GOLD KEY	94
LUCKEY CHARM	95
UNDEAD AMULET	95
BELLS OF TIME	95
CRYSTAL KEY	95
MAGIC OIL	95
KNOWLEDGE BOOK	96
PIRATES MAP A	96
WAND OF FIRE	96
WYVERN EYE	96
DRAGONS TOOTH	96
LIGHTNING WAND	97
POTION OF LIFE	97
DIAMOND KEY	97
LASER BLASTER.....	97
PIRATES MAP B	97
RETURN SCROLL	98
SHINNY PENDANT	98
HORN OF DEATH.....	98
SORCERER ROBE	98
CLERIC'S BEADS	98
POWER GAUNTLET	99
PRECISION RING	99
RUBY IDOL	99
RING OF OKRIM	99
SUN SCROLL	99
YOUTH POTION	100
TELEPORT HELM	100
ELEMENT SCARAB	100
MAGIC VEST	100
STAR RUBY	100

STAR SAPPHIRE	101	LAMPREY	114
WEALTH CHEST	101	WOLVERINE	114
DESTROYER WAND	101	ORC LEADER	114
GEM SACK	101	MINOR DEMON	114
DIAMOND COLLAR	101	KILLER BEES	115
EYE OF GOROS	102	XX!XXX!XX!XX!XX	115
FIRE OPAL	102	WILD BOAR	115
THUNDRAINIUM	102	HARPY	115
UNOBTAINIUM	102	MINOR DEVIL	116
第四章 モンスター・カタログ——	103	GIANT CENTIPEDE	116
MUTANT LARVA	105	CLERIC	116
GUARDSMAN	105	DINOLIZARD	116
VAMPIRE BAT	105	FIRE BEETLE	117
SNAKE	106	HIPPOGRIFF	117
RABBIT JACKAL	106	GARGANTU ANT	117
SPRITE	106	SHADOW BEAST	117
ALGAE BEAST	106	CENTAUR	118
POLTERGEIST	107	SWARMING WASPS	118
GREMLIN	107	CARYATID GUARD	118
STRANGLING VINE	107	BARRACUDA	118
SKELETON	107	GIANT SPIDER	119
BATTLE RAT	108	WIGHT	119
KOBOLD	108	DRUID	119
GOBLIN	108	GARGOYLE	119
FLESH EATER	108	PEGASUS	120
SLITHER BEAST	109	MAGICIAN	120
ORC	109	RHINO BEETLE	120
WATER RAT	109	GIANT CRAB	120
HAG	109	COCKATRICE	121
GNOME	110	SATYR	121
SAVAGE SHREW	110	WICKED WITCH	121
RABIT LEPER	110	CROCODILE	121
FIRE ANT	110	GIANT SQUID	122
THIEF	111	BASILISK	122
ACIDIC BLOB	111	WOOD GOLEM	122
ZOMBIE	111	ELECTRIC EEL	122
ROTTING CORPSE	111	ENCHANTRESS	123
DEMON DOG	112	GIANT SCORPION	123
GHOUL	112	WEREWOLF	123
GNOLL	112	SIREN	123
TROGLODYTE	112	MILITIAMAN	124
LOCUST PLAGUE	113	DUST DEMON	124
DUNG BEETLE	113	MEDUSA	124
GIANT LEECH	113	CYCLOPS	124
DEADLY SPORES	113	WRAITH	125
		PHANTOM	125

第四章 モンスター・カタログ——

NECROMANCER	125
UNICORN	125
GIANT SLOTH	126
NATIVES	126
MANTICORE	126
TROLL	126
WARRIOR CAT	127
SWORDMAN	127
SHARK	127
FIRE LIZARD	127
PANTHRO MIST	128
SEA HAG	128
WARLOCK	128
LESSER DEVIL	128
PIRATE	129
BANSHEE	129
LESSER DEMON	129
RAKSHASHA	129
MAN EATING MARE	130
WHITE WOLF	130
ASSASSIN	130
OGRE	130
WYVERN	131
GRIFFIN	131
WEREBEAR	131
SPECTER	131
YETI	132
LAVA BEAST	132
STONE GOLEM	132
MUMMY	132
CAVE TROLL	133
HILL TROLL	133
BLUE DRAGON	133
BARBARIAN	133
KILLER CADAVER	134
CAVE GIANT	134
HIPPOCAMPUS	134
CELESTIAL STAG	134
INVISIBLE THING	135
MINOTAUR	135
GORGON	135
GREEN DRAGON	135
VAMPIRE	136
PYRO HYDRA	136
EXECUTIONER	136
CHIMERA	136
GUARDIAN SPIRIT	137
WIZARD	137
GHOST	137
ORC CHIEFTAIN	137
MAGE	138
SPHINX	138
GREATER DEMON	138
OGRE CHIEF	138
NAGA	139
WHITE DRAGON	139
EVIL EYE	139
ARCH DRUID	139
GREATER DEVIL	140
MASTER THIEF	140
AIR ELEMENTAL	140
GRAY DRAGON	140
MANTIS WARRIOR	141
FROST GIANT	141
12 HEADED HYDRA	141
ARCH MAGE	141
STEEL GOLEM	142
WEREPHASE MUMMY	142
8 HEADED HYDRA	142
WARRIOR	142
BLACK DRAGON	143
5 HEADED HYDRA	143
EARTH ELEMENTAL	143
STONE GIANT	143
BARBARIAN CHIEF	144
PIRATE CAPTAIN	144
LICH	144
OKRIM	144
RED DRAGON	145
WATER ELEMENTAL	145
SILVER DRAGON	145
FIRE ELEMENTAL	145
CHAOTIC KNIGHT	146
KIRIN	146
STORM GIANT	146
PAUL PEAD	146
SEA SERPENT	147
HIGH CLERIC	147
DIAMOND GOLEM	147
16 HEADED HYDRA	147
ALIEN	148
MASTER ARCHER	148

ROC	148
GOLD DRAGON	148
GRAY MINOTAUR	149
PHOENIX	149
SEA DRAGON	149
BLACK KNIGHT	149
SUCCUBUS QUEEN	150
DEMON LORD	150
LORD ARCHER	150
TITAN	150
SAND WORM	151
BRONTASAURUS	151
DINOBEETLE	151
STEGOSAURUS	151
ARCH DEVIL	152
SCORPION	152
GREAT SEA BEAST	152
WINGED BEAST	152
DARK RIDER	153
VOLCANO GOD	153
TYRANNOSAURUS	153
DEMON KING	153
第五章 マップ	155
町	157
ソーピガル	158
ポートスマス	159
アルガリー	160
ダスク	161
エルキューン	162
洞窟	163
ソーピガルの地下	164
ノザンパリアの洞窟	165
ポートスマスの地下	166
エルキューンの地下	167
ダスクの地下	168
コリンブルッフの洞窟	169
ボルカニック諸島の洞窟	170
ホークスアイヒルズの洞窟	171
ホワイトウルフの洞窟	172
外界	173
A-1	174
A-2	175
A-3	176
A-4	177
B-1	178
B-2	179
B-3	180
B-4	181
C-1	182
C-2	183
C-3	184
C-4	185
D-1	186
D-2	187
D-3	188
D-4	189
E-1	190
E-2	191
E-3	192
E-4	193
城	194
ホワイトウルフの城	195
ブラッククリッジノースの城	196
ブラッククリッジサウスの城	197
ドラガデューンの城	198
アラマーの城	199
デュームの城	200
遺跡	201
ドラガデューンの地下1階	202
ドラガデューンの地下2階	203
ドラガデューンの地下3階	204
レイバンの森の要塞 地下1階	205
レイバンの森の要塞 地下2階	206
クイバリングの森の廃屋 地下1階	207
クイバリングの森の廃屋 地下2階	208
魔法の森の要塞 地下1階	209
魔法の森の要塞 地下2階	210
黄金都市の遺跡 地下1階	211
黄金都市の遺跡 地下2階	212
黄金都市の遺跡 地下3階	213
黄金都市の遺跡 地下4階	214
第六章 インデックス	215
アイテム・インデックス	216
モンスター・インデックス	220



第一章

プロlogue



DARKNESS・・・今まで新たな危険が訪れようとしている

通り過ぎる人影もないソーピガルの街路。そこには、太陽の光さえも届かない。宿屋のドアを背にした瞬間から 99.99999% の死を予感しなければならないのだ。そういうた危險に満ち満ちた日々を常としている者たちにとっては、よどんだ空気、月の無い夜、血にまみれた死体すらも驚きの対象にはならない。

宿屋には 1 号室から 20 号室までの 20 室があるが、明りがともっている部屋は 6 つだけだ。今朝早く出発した冒険者たちは、日が暮れたにも関わらず戻って来なかったのだ。18 号室のマークも、残った 6 人の客の中の一人だ。

マークは、部屋のあまり上等ではないベッドの上に寝ころがっていた。刃こぼれが全く無い新品の短剣と、皮製の鎧がベッドの脇に置かれている。マークは右手をのばし、脇の短剣を手にした。短剣には、少し錆が出て黒ずんでいる部分があった。マークは、シーツの端を裂いた布にランプの油を吸わせ、その布で短剣を拭いた。錆はきれいに落とされ、短剣はランプの光を壁に反射させた。

「・・・いいかい？」

ノックの音に続いて、ドアの向こうから、14 号室に泊まっているサンダーの声が聞こえる。

「開いてるよ、サンダー。」

サンダーは身を屈めながら部屋に入った。人なつっこい顔をしているが、暴れ牛を 5 秒で殺せる怪力をもつ戦士だ。

「射手のサムが見あたらねえんだが、知らねえかい？」

マークは、短剣を皮鎧のサックに納めながら答えた。

「そう言えば、昼飯の後から見ていない。まさか？」

「ちえっ、九分九厘トンズラだぜ・・・どっちみち宿屋から一人で出りや、仏になっちまうがね。」

サンダーは肩をすくめ、舌打ちした。おどけている素振りだが、表情は堅い。

「しかたがないな。とりあえず、みんなを集めよう」

マークは立ち上がって、サンダーの背中をポンと叩く。サンダーは大きな

プロローグ

ため息をついた。遠隔攻撃ができる射手は、怪物との戦闘において不可欠である。マーク達のパーティに所属していた射手はサムだけで、このサムが逃げだしてしまえば、パーティの戦闘能力は著しく下がる。このことは魑魅魍魎がウヨウヨしているこの世界で、マークたちの生き残れる可能性が0に近付いたことを示す。

二人は部屋を出て、仲間の部屋を回った。数分後、宿屋の食堂ではマークとサンダーの他に、3号室のジェイムス、8号室のドール、19号室のハヤトがテーブルを囲んでいた。5人は宿屋の主人に飲物を注文し、それぞれの顔を見合わせてため息をついた。こうして座っていても問題が解決できるわけはない。沈黙が続き、飲物を入れたグラスの中の氷が解けはじめている。

「どうする？」

沈黙を破ったのは、盗賊のジェイムスである。盗賊という職業から乱暴でいい加減な性格だと思われがちだが、実はマークの仲間の中でも最も平穏を望んでいる者である。単に死を恐れないだけの勇者とは、根本的に違うのだ。

「とりあえず、射手抜きで出発しようか？」



自信家のハヤトが言った。マークは腕を組んだまま動こうともしない。射手抜きで冒険に出るなんて常識以前の問題である。他の仲間たちは、ハヤトを一瞥して、うーんと唸ってしまった。

見るに見兼ねた宿屋の主人が、エプロンで両手を拭きながら近付いた。

「お客様。射手がいないんですか？」

「ああ、出発を前にして逃げやがったんだ。」

サンダーは、宿屋の主人の言葉にイライラしたのか、怒鳴るように答えた。
「それなら・・・私の知り合いに腕のたつ射手がおります。お仲間に加えてみたらいかがでしょう？」

宿屋の主人は、そっと手を出した。どうやら紹介料を要求しているようである。マークは、腰にぶら下げた袋から金貨一枚を取り出し、宿屋の主人に渡した。

「是非とも会わせてくれ。但し、嘘だったらしょうちしないぞ。」

宿屋の主人はニヤッと笑ったまま、まだ手を出している。

「ちっ、ほらよ。」

サンダーは無造作に金貨を自分の袋から擱むと、主人に渡した。

「へへへ、すぐお連れいたしますので、お待ちを・・・」

宿屋の主人は、カウンターの奥に引っ込んだ。しばらくして宿屋の主人が連れてきた者は、みすぼらしい衣服を着た小柄な人間であった。宿屋の主人の後ろに隠れていて、マーク達にはよく姿が見えない。

「こいつは、みなさんのお食事を作るのに使っていたんですけどね。本人が言うには、射手なんだそうですよ。」

「そいつは女じゃないか？」

ヘラヘラと笑っている宿屋の主人に、僧侶のドールが尋ねた。

「へえ、その通りでございます・・・」

宿屋の主人が答え終る前に、シュッと音を立てて何かが飛んできた。その何かは、マークの持っていたグラスを割り、サンダーの頬をかすめて、床に這っているネズミを殺した。女が投げたのは、手製のダーツである。

「女だからどうだっていうのよ！」

女は、宿屋の主人の後ろから、マーク達の前に出てきた。そして、おもむろに自分の服を脱ぎ始めた。マーク達は、投げられたダーツに呆気にとられ

ている。

「私は正真正銘の射手よ！必要なんだったら帰るわ。」

女は素っ裸になっていた。その裸体を見ると、右の乳房が抉られていて大きな傷痕がある。ジャングルの奥地に住む一部の種族は、弓を引くのに邪魔になるという理由から利き腕側の乳房をそぎ落とすのだ。

「カッとするのは美容によくないぜ。あなたの腕がいいのは、よく分かった。」

ジェイムスは、そぎ落とされていないほうの乳房を見ながら言った。マークとサンダーは顔を見合わせて双方の意志を確認したあと、女に了解の意志を伝えた。

「よし、明朝出発する。」

「名前は、なんていいうんだい？」

「チナ。冒険に出る前に防具を貸してちょうだい。弓は、自分のを使うわ。」

チナは衣服を付け、ニヤついているジェイムスをにらんだ。マークは、ジェイムスを一瞥し、チナに言った。

「わかった。後で僕の部屋に来てくれ。ちょっと古いが、皮の鎧がある。」

5人は、それぞれ自分の部屋に戻った。

明朝。食料を分配し、武器と防具を身につけ、6人は宿屋を出た。ソーピガルの街では、廃屋がやたらと目につく。不用意に廃屋へ足を踏み入れると、巣くっている怪物どもに襲われることもある。6人は、とりあえず訓練所を探すこととした。宿屋から大して離れていないはずである。

廃屋が並ぶ通りに出た。宿屋の主人の話では、この辺りに訓練所があるはずだが、看板は見あたらない。しらみつぶしに廃屋を調べるしかないようだ。最初に目に付いた左側の廃屋に入る。6人は、それぞれの武器を構えた。

屋根が腐りかかって今にも落ちそうな廃屋だ。床は無く、地面がぬかるんでジメジメしている。

「ここじゃなさそうだな。」

「地面が濡れているのは、水じゃないぜ。これは、血だ。」

「出よう。」

暗くて誰がどこにいるのかも分からない。それぞれに声を出してお互いを確認した。

「いま、変な声がしなかったか？」

マークが身を屈めながら言った。6人が辺りを見回すと、獣たちの目が闇に光っている。ジャッカルの一群がパーティを取り囲んだらしい。低い唸り声が気味の悪いハーモニーを響かせている。

「まずいぜ。囲まれちまった。」

チナは周囲の眼光をめがけて、矢を射た。矢は命中したが、致命傷を与えるに至らなかった。ジャッカルは、一斉にパーティに襲いかかってきた。このように暗くては、戦いにならない。

「だめだ！逃げろ！」

マークは、ジャッカルを振りほどきながら叫んだ。他の勇者達も、それぞれ攻撃を受けているようだ。ジェイムスが首筋を噛み切られ、暗闇に鮮血がほとばしる。ジェイムスは倒れ、昏睡した。サンダーはデーモンドックを2~3匹まとめて掴み、壁に叩きつけた。しかし、また新たなジャッカルがサンダーを襲う。

マークが命からがら退却した時、すでにジェイムスとドール、ハヤトの3人





は死んでいた。死んだ仲間も高度な魔法によって復活させることができる。この世界での死は暫定的なものなのである。

残った3人も、狂った獣に噛みつかれて深い傷を負っている。3人は地面に腰を下ろし肩で息をしながら、薬を傷口に塗り込めた。幸い、ジャッカルは追ってきていないようだ。

マークは誰よりも早く息を整えて、立ち上がった。別の廃屋から勇者たちが出てきたのである。サンダーも出血している肩を押えながら立ち上がった。「訓練所らしい・・・行ってみるか？」

サンダーとマークは死んでしまった3人の亡骸を、いつか復活させるために大きな袋に入れ、肩に担いだ。チナは自分の弓を杖にしなければ、歩けないほどの傷を負っていた。

マークはドールの死体を納めた袋を担ぎながら歩いた。たった一度の戦闘で、これだけの被害である。マークは、自分がなにか途轍もない馬鹿げた挑戦をしているのではないかと思えてきた。しかし、死んでしまった仲間はマークを励ましてくれるわけではない。悔しさに溢れてくる涙を、マークは抑

えることができなかった。

訓練所に入ると、ひんやりとした空気が3人を包んだ。正面に武骨な男が立っている。

「ひどい怪我をしているな。大丈夫か？」

「さっき不意をつかれちまってね。」

サンダーは死体袋を床に置き、男と話をすることにした。マークとチナは、疲労のためか、その場に座り込んでしまった。

「そっちの兄さんとお嬢さんは、傷が深くて声もでないようだな。」

「ああ。それより、傷を直してくれる医者はどこにいる？」

「街のあっちのほうだ。ソーピガルには地図がないんで正確には教えられないが、ちょっと歩くよ。」

「ありがとう。さっそく行ってみることにするよ。」

「とにかく怪物を倒さない場合には、訓練を受けても昇格できないよ。無理せずにがんばってくれ。」

3人は、自分の体を引きずるように訓練所を出た。ほどなく医者がいる寺院に着き、生き残った3人は傷を癒し、死んでしまった3人は復活の儀式を受けた。元通りの体になった勇者達は、宿屋に戻ることにした。宿屋の主人は、宿屋創業以来の生還者達に目を丸くし、歓迎の晩餐を開いた。

こうしてマーク達の1日は終った。部屋に戻ったマークは窓を明け、ソーピガルの街を見おろした。マークは考える・・・

(いったい、冒険の目的とは何なんだろう?)

今は誰もその目的について知らない。いずれ、冒険が進めば目的も明らかとなることだろう。その夜に限って、ソーピガルの空に星が瞬いていた。

第二章
キャラクタ



●特性値 (STATISTICS)

キャラクタの能力を表す7種類の数値である。これらの値によって選べる職業が限定される。

①知性 (Intellect)

知識の量を表す数値で、魔法使いのスペルポイントに影響する。魔法使い・射手は、この値が大きいほどよい。

②強さ (Might)

力の強さを表し、攻撃時の殺傷力に影響を与える。騎士・戦士など通常兵器による攻撃を主とするキャラクタにとって、重要な意味を持つ。

③魅力 (Personality)

敵味方に与える影響力の強さを表す。また、僧侶のスペルポイントに影響する。僧侶・戦士にとって必要となる能力である。

④耐久力 (Endurance)

戦闘中のスタミナを表す。レベルアップ時のHPの増加量に影響する。敵の直接攻撃にさらされる騎士・戦士は、この能力が高い方がいいだろう。

⑤素早さ (Speed)

キャラクタの敏捷性を表す。防御力と攻撃順序に影響する。

⑥正確さ (Accuracy)

攻撃の命中率を表す。飛び道具を使用する射手などにとって重要な能力である。

⑦好運度 (Luck)

ワナを解除するときなどの成功率に影響する。

●職業 (CLASS)



騎士 (Knight)

最優先の能力：強さ

レベルアップ時の HP 増加：1~12

呪文：唱えられない

HP が高く、肉弾戦における戦闘能力がもっとも高い。基本的にどんな武器、防具、アイテムでも使用することができる。



戦士 (Paladin)

最優先の能力：強さ、魅力、耐久力

レベルアップ時の HP 増加：1~10

呪文：僧侶の呪文（レベル 4 まで）

基本的にどんな武器、防具、アイテムでも使用することができるが、肉弾戦の戦闘能力は、騎士よりもやや劣る。近距離の敵に対しては、ミサイル武器を使用することができない。また、レベル 6 以上になると、僧侶の呪文を使うことができるようになる。

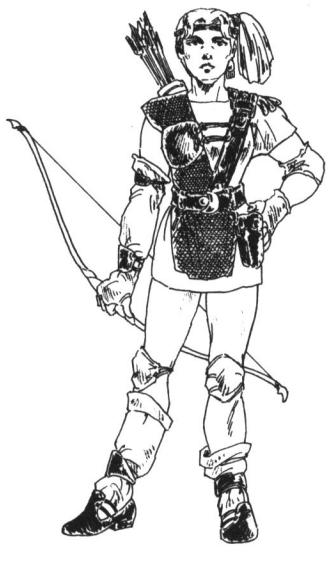
射手 (Archer)

最優先の能力：正確さ、知性

レベルアップ時の HP 増加：1~10

呪文：魔法使いの呪文(レベル 4 まで)

飛び道具の使用を、もっとも得意とする職業である。武器に関する制限はないが、鎧は CHAIN MAIL 以下のものしか装備できない。また、盾を持つこともできない。剣など通常武器による戦闘能力は、戦士とほぼ同じ。レベル 6 から魔法使いの呪文を使うことができるようになる。



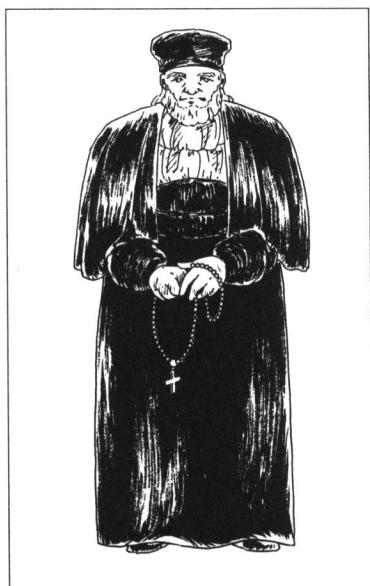
僧侶 (Cleric)

最優先の能力：魅力

レベルアップ時の HP 増加：1~8

呪文：僧侶の呪文

僧侶の呪文を唱えることが主な役割である。鎧は、CHAIN MAIL 以下のものしか装備できない。盾を持つことはできるが、武器では刃物や飛び道具を使うことはできない。戦闘やワナなどによって味方が傷ついた場合、近くに寺院があればいいが、そうでないときは僧侶の魔法に頼るしかない。





魔法使い (Sorcerer)

最優先の能力：知性

レベルアップ時の HP 増加：1~6

呪文：魔法使いの呪文

攻撃用の呪文を唱えることを主な役割とする。装備できる鎧は PADDED ARMOR まで、盾は持つことができない。使用できる武器は、CLUB、DAGGER、STAFF の 3 種類だけである。防御力も弱く、肉弾攻撃にもっとも適さない職業といえる。それだけに魔法使いの呪文のなかには、すさまじい破壊力を持つものがある。



盗賊 (Robber)

最優先の能力：なし

レベルアップ時の HP 増加：1~8

呪文：唱えられない

戦闘能力は、魔法使いよりはましといった程度。装備できる鎧は RING MAIL までだが、すべての盾を持つことができる。扱える武器は、すべての片手武器と SLING、CROSSBOW といった飛び道具である。攻撃力は低く、魔法も使えないが、ワナの解除やロックされたドアを開けるのにすぐれた能力を発揮する。

●種族 (RACE)

キャラクタの種族には次の5種類があって、それぞれ「耐性」が異なる。また、種族を選択したときには特性値が多少修正される。

人間 (HUMAN)

「恐怖」に対する抵抗力 70%、「睡眠」に対する抵抗力 25%

修正なし

エルフ (ELF)

「恐怖」に対する抵抗力 70%

知性+1、正確さ+1、強さ-1、耐久力-1

ドワーフ (DWARF)

「毒」に対する抵抗力 25%

耐久力+1、好運度+1、知性-1、素早さ-1

ノーム (GNOME)

「魔法」に対する抵抗力 20%

好運度+2、素早さ-1、正確さ-1

半オーカ (HALF ORC)

「睡眠」に対する抵抗力 50%

強さ+1、耐久力+1、知性-1、魅力-1、好運度-1

キャラクタの「耐性」には次の8種類があり、敵が直接攻撃以外の方法で攻撃してきた場合の抵抗力を%で表す。

- ①魔法 ②炎 ③寒さ ④電気 ⑤酸 ⑥恐怖 ⑦毒 ⑧睡眠

「耐性」は、プロフィールを見るコマンドでも表示されないので、ゲーム中に調べるには、アルガリーの町で占師に見てもらう以外に方法はない。

特殊なアイテムを装備することによって、抵抗力を上げることができる。

●属性 (ALIGNMENT)

キャラクタの属性を、「善」「悪」「中立」の3つから選択することができる。属性は、パーティの編成やキャラクタの能力には関係しないが、あるクエストの達成結果や使用できる武器などに影響を及ぼす。

●性別 (SEX)

性別はキャラクタの能力には関係しないが、男性だけが傷つけられるワナや男性しか持てないアイテムなどがあるので、男女取り混ぜてパーティ編成を行なった方がいいだろう。

●レベル (LEVEL)

キャラクタの経験レベルを表す数値である。戦闘やクエストの達成などによって得た経験値が一定以上に達したあと、町にある訓練場で訓練を受けるとレベルアップできる。レベルが上がるにしたがってHPやキャラクタの職業に応じた能力も高まっていく。

経験値を稼ぐには、モンスターとの戦闘に勝ち残ること、クエストを達成することが主な方法であるが、このほかにゴールドをすべて経験値に変えてしまえるという場所もある。

●ヒットポイント (HP)

キャラクタがどれだけのダメージに耐えられるかを表す数値である。ヒットポイントが0になったキャラクタは、昏睡状態に陥り、さらにダメージを受けると死んでしまう。

レベルアップに必要な経験値、訓練費用

騎士・僧侶・盗賊

Level	必要な経験値	訓練費用
1	0	0
2	1500	25
3	3000	50
4	6000	100
5	12000	200
6	24000	400
7	48000	800
8	86000	1500
9	171000	3000
10	246000	3000

戦士・射手・魔法使い

Level	必要な経験値	訓練費用
1	0	0
2	2000	40
3	4000	75
4	8000	150
5	16000	300
6	32000	600
7	64000	1200
8	128000	2500
9	228000	4000
10	328000	4000

●状態 (STATUS)

キャラクタの健康状態が良好でない場合は、以下のように表示される。

睡眠：戦闘中、敵の魔法によって眠りに落ちてしまった状態である。戦闘が終了するか、または敵の攻撃を受ければ目が覚めるが、戦闘中に寝てしまうことがどれだけ危険なことかは、想像に難くない。攻撃のチャンスを1回棒に振るうえ、無防備なまま敵の攻撃にさらされることになる。早急に僧侶の呪文で目を覚ませなければならない。

中毒：酒の飲み過ぎ、毒の水を飲む、毒の攻撃を受ける、などの理由によってなる。行動や戦闘力に影響はないが、休息してもHPが回復しない。

盲目：一時的に目が見えなくなってしまう状態である。攻撃の成功率が低下する。

マヒ：全身がマヒして一切の行動がとれなくなってしまう。僧侶の呪文で治療しない限り元に戻らない。

昏睡：HPをすべて失ったキャラクタは、昏睡状態に陥る。パーティ全員が昏睡すれば、全滅である。

石化：全身を石に変えられてしまった状態である。僧侶が「石から肉体へ」の呪文を修得していない場合は、メデューサやゴーゴンなどのモンスターに出会わないことを祈るだけだ。

死亡：キャラクタが死んでしまった状態である。あとに残るのは死体だけだ。復活させる呪文もあるにはあるが、あまりこの表示は見たくない。

根絶：もはや死体すら残っていない状態である。敵の先制攻撃で騎士や戦士がこの状態になってしまったら、もはや為すすべはない。全滅するのを待つだけだ。復活させる呪文はあるが、成功率が低いうえに、復活したキャラクタは10才年をとり、おまけに耐久力まで減ってしまう。

さらに、2つ以上の状態が重なることもある。いずれにしても、このような状態のキャラクタは、僧侶の呪文か、寺院に行くことで早急に治療する必要がある。

●年齢 (AGE)

ゲームスタート時は、キャラクタ全員が18才である。以後、レベルがひとつ上がるごとにひとつずつ年をとっていく。年を取りすぎると、「一晩休んだ結果、老衰死」ということになる。レベルアップによる加齢は、さしたる脅威ではないが、「根絶」状態になってしまったキャラクタを復活させると、著しく老け込む。また、加齢攻撃をしてくるモンスターがいる。これをくらつたキャラクタは、急速に年老いてしまう。まったく腹立たしいことである。

年老いたキャラクタを若返らせる魔法もあるが、成功率は低い。失敗すればよけい年をとることになる。だからこの呪文は使わない方がいいだろう。それよりも、砂漠の中にあるパーティの全員を確実に若返させてくれる場所に行くべきだ。

●スペルポイント (SP-L)

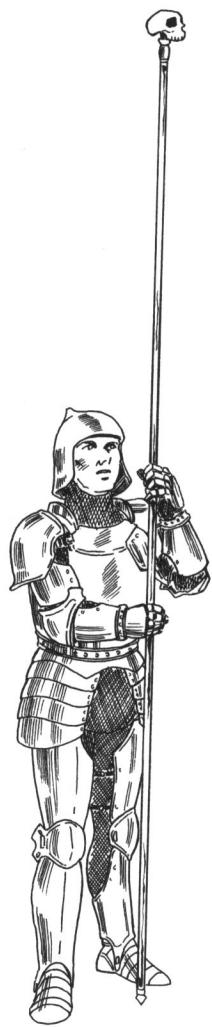
SPは、呪文を唱える際に消費するスペルポイントが現在どれくらい残っているかを表している。括弧内の数値は回復時の最大SPを、右はじの数字は現在修得している呪文の最高レベルである。SPは、一晩休息することで回復する。呪文の修得は、レベルアップしたときに行なわれるが、一時的に全員の呪文レベルを最高値の7まで上げてくれる魔法の泉がどこかにある。

●アーマークラス (AC)

戦闘のときに敵の肉弾攻撃をかわす能力を表す値である。鎧や盾を装備することによってACを上げることができる。敵の肉弾攻撃にさらされやすい前衛の騎士や戦士には、揃えられる限りの最高の装備をさせるべきである。また、鎧や盾のほかにもACを上げるアイテムがあるので、みつけたらなるべく防御力の低いキャラクタに持たせるように心掛けるべきである。

第三章

アイテム・カタログ



凡　例

ダメージ：その武器の基本的な攻撃力の最大値。ダメージが6なら、基本攻撃力は1~6となる。

ボーナス：攻撃がヒットしたときに基本攻撃力に足される数値。また、この数だけ攻撃がヒットするチャンスが増える。

例) MACE+1……攻撃がヒットするチャンスが1増え、ヒットしたとき相手に与えるダメージは1~6+1で2~7。

A C：その鎧、盾を装備したときにキャラクタのACがどれだけ増えるかを表す数値。

装着効果：そのアイテムを装備したときにおこる、キャラクタの能力値の変化を表す。

例) 強さ+2……そのキャラクタの強さが2だけ増える。

寒さ+40%……そのキャラクタの寒さに対する抵抗力が40増えれる。

特殊能力：そのアイテムを使用したときに使える呪文または、能力値の変化。

例) C5/2 (10) ……僧侶の呪文のレベル5の2(魔法の消去)が10回使える。

売却価格：そのアイテムを武器販売店で売ったときに得られるゴールドの値。

職　業：そのアイテムを使用できる職業を示す

K=騎士、P=戦士、A=射手、C=僧侶、S=魔法使い、R=盗賊

ALL=すべての職業、すべての属性のキャラクタが使用可能

Good=善、中立のキャラクタのみ使用可能

Evil=悪、中立のキャラクタのみ使用可能

Neutral=中立のキャラクタのみ使用可能

※武器は、およそその攻撃力の小さいものから、防具はACの低いものから、その他は価格の安いものから順に並べてあります。

ONE HANDED WEAPONS 片手で持つ武器



CLUB

ダメージ：3

ボーナス：0

装着効果：－

特殊能力：－

売却価格：1

職 業：ALL

棍棒というより太い木の枝というのが正解だろう。与えるダメージもごくわずかで、素手で戦うよりはいくらかまし、といった程度である。

CLUB OF NOISE

ダメージ：3

ボーナス：0

装着効果：呪われる

特殊能力：－

売却価格：50

職 業：ALL

呪われた棍棒。攻撃力はただの棍棒とかわらない。

DARK FLAIL

ダメージ：3

ボーナス：0

装着効果：呪われる

特殊能力：C5／2 (10)

売却価格：300

職 業：Evil KPAC

闇の竿。攻撃力は CLUB と全く同じ。『魔法の消去』の呪文が使えるが、装備すれば呪われてしまい、あまり実用的ではない。

DAGGER

ダメージ：4

ボーナス：0

装着効果：－

特殊能力：－

売却価格：3

職 業：ALL

短剣。CLUB より幾分か攻撃力があるだけで、あまり実用的でもない。魔法使いに DAGGER を持たせるなら STAFF の方がよい。

アイテム・カタログ

ROYAL DAGGER

ダメージ：4

ボーナス：0

装着効果：－

特殊能力：－

売却価格：1250

職 業：Neutral KPASR

僧侶を除く中立の属性のキャラクタが持てる剣。高価だが、攻撃力は普通のDAGGERと全く変わらない。

CLUB +1

ダメージ：3

ボーナス：1

装着効果：－

特殊能力：－

売却価格：15

職 業：ALL

棍棒に毛がはえた程度の武器。持っていてもとくに役に立つことはないだろう。

HAND AXE

ダメージ：5

ボーナス：0

装着効果：－

特殊能力：－

売却価格：5

職 業：KPAR

片手で持てる斧。なんとか武器として使える。価格も安いのでゲームを始めてある程度金がたまつたら購入しよう。

DAGGER +1

ダメージ：4

ボーナス：1

装着効果：－

特殊能力：－

売却価格：25

職 業：KPASR

若干切れ味が良くなったDAGGER。しかしこれを使用するならBROAD SWORD等を使用したほうがいい。

MACE

ダメージ：6

ボーナス：0

装着効果：－

特殊能力：－

売却価格：13

職 業：KPACR

鎌矛。攻撃力は SPEAR、SHORT SWORD と同じ。だが価格はこの 3 つの中で一番高価。購入すべきではないだろう。

MACE OF UNDEAD

ダメージ：6

ボーナス：0

装着効果：呪われる

特殊能力：年令 +10

売却価格：250

職 業：Good KPAC

不死の鎌矛。だが装備すると呪われる。また、使うたびに 10 歳年をとっていく。攻撃力は普通の MACE と同じ。

SHORT SWORD

ダメージ：6

ボーナス：0

装着効果：－

特殊能力：－

売却価格：10

職 業：KPAR

短刀。攻撃力は SPEAR と同じ。だがこっちのほうが高価だ。当然のことながら SHORT SWORD を購入するなら SPEAR を購入すべきだ。

SPEAR

ダメージ：6

ボーナス：0

装着効果：－

特殊能力：－

売却価格：8

職 業：KPA

槍。HAND AXE より攻撃力があるので所持金に余裕があるならこっちを購入すべきだろう。

アイテム・カタログ

BROAD SWORD

ダメージ：7

ボーナス：0

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：25

職 業：KPAR

広刃の刀、だんびら。攻撃力は SCIMITAR と同じで価格がやや高いだけ。

CLUB +2

ダメージ：3

ボーナス：2

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：50

職 業：ALL

CLUB +1 よりちょっとましな程度であって、やはり実用価値は無いに等しい。

FLAIL

ダメージ：7

ボーナス：0

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：20

職 業：KPACR

穀竿。高価だがそれ相応の攻撃力をもつ。魔法使い以外のすべてのキャラクタに持たせることができる。

HAND AXE +1

ダメージ：5

ボーナス：1

装着効果：好運度+1

特殊能力：—

売却価格：38

職 業：Evil KPAR

手斧の中級版。これを装備すると『好運度』が1上がる。

SCIMITAR

ダメージ：7

ボーナス：0

装着効果：－

特殊能力：－

売却価格：20

職 業：KPAR

三日月刀。名前の通り湾曲した刀。攻撃力は FLAIL と同じだが、魔法使いと僧侶には持たせることができない。

BATTLE AXE

ダメージ：8

ボーナス：0

装着効果：－

特殊能力：－

売却価格：30

職 業：KPAR

戦闘用の斧。攻撃力は STAFF と同じで、片手で持てる武器の中では高レベル。STAFF より高価だが SHIELD も一緒に持つことができる。

DAGGER + 2

ダメージ：4

ボーナス：2

装着効果：－

特殊能力：S1／6 (25)

売却価格：100

職 業：KPASR

『ライト』の呪文を 25 回使用できる短剣。攻撃力も上がっている。

LONG SWORD

ダメージ：8

ボーナス：0

装着効果：－

特殊能力：－

売却価格：30

職 業：KPAR

BATTLE AXE と並んで片手武器の中では最高レベルである。AC の高い防具を手に入れるまではこれと SHIELD で冒険するのがベスト。

アイテム・カタログ



MACE +1

ダメージ：6

ボーナス：1

装着効果：-

特殊能力：-

売却価格：63

職業：KPACR

攻撃力の高まった鎌矛。だが SHORT SWORD +1 に比べるとコストパフォーマンスはずっと悪い。拾ったら売ったほうがいいだろう。

SHORT SWORD +1

ダメージ：6

ボーナス：1

装着効果：-

特殊能力：-

売却価格：50

職業：KPAR

中級品の短刀。切れ味がよくなっているが、あまり価格には見合っていない。

SPEAR +1

ダメージ：6

ボーナス：1

装着効果：好運度+1

特殊能力：-

売却価格：50

職業：Good KPA

善のキャラクタしか持てない槍。少し攻撃力が高い。また装備すると『好運度』が1上がる。

BROAD SWORD +1

ダメージ：7

ボーナス：1

装着効果：好運度+2

特殊能力：-

売却価格：150

職業：Evil KPAR

だんびらの中級品。悪の属性のキャラクタしか持てない。BROAD SWORD に比べて6倍の値段である。装備すれば『好運度』が2上がる。

FLAIL +1

ダメージ：7

ボーナス：1

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：100

職 業：KPACR

穀竿の中級品。攻撃力がかなりあり、使える武器だ。だが装備しても能力がアップしたりはしない。

FLAMING CLUB

ダメージ：3

ボーナス：3

装着効果：暑さへの耐性+20%

特殊能力：S1/4 (30)

売却価格：250

職 業：ALL

棍棒の高級品。『炎の矢』の呪文を30回使用できる。また装備すれば暑さへの耐性が20%上がる。武器としての価値はほとんどない。

HAND AXE +2

ダメージ：5

ボーナス：2

装着効果：好運度+2

特殊能力：—

売却価格：113

職 業：Good KPAR

最高級の片手用斧だが、善のキャラクタしか装備することができない。装備すれば『好運度』が2上がる。

SCIMITAR +1

ダメージ：7

ボーナス：1

装着効果：好運度+2

特殊能力：—

売却価格：125

職 業：Good KPAR

三日月刀の中級品。攻撃力は FLAIL +1と同じだが価格はこちらが高い。装備すると『好運度』が2アップする。

アイテム・カタログ



BATTLE AXE +1

ダメージ：8

ボーナス：1

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：150

職業：KPAR

中級品の戦闘用の斧。その攻撃力はかなりのもの。両手持ちの武器に交換するまでのつなぎとして十分役立つ。

DAGGER OF MIND

ダメージ：4

ボーナス：3

装着効果：知性+3

特殊能力：S4／7 (20)

売却価格：375

職業：S

魔法使いのみが使える短剣。装備すると『知性』が3上がり、また『盾』の呪文が使える。

LONG SWORD +1

ダメージ：8

ボーナス：1

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：150

職業：KPAR

BATTLE AXE +1 と同等の長刀。こっちの方が高いので BATTLE AXE +1 と両方を手にしたらこちらを売るべきだろう。

MACE +2

ダメージ：6

ボーナス：2

装着効果：魅力+1

特殊能力：C1／8 (10)

売却価格：163

職業：KPACR

鎧矛の最高級品。装備すれば『魅力』が1上がる。また『土へ戻す』の呪文が使え、アンデッドモンスターに効果的だ。

SHORT SWORD +2

ダメージ：6

装着効果：-

売却価格：150

ボーナス：2

特殊能力：S1／2 (15)

職 業：KPAR

短刀の最高級品。『魔法を見抜く』の呪文が使える。攻撃力そのものは MACE +2 と同じである。

SPEAR +2

ダメージ：6

装着効果：好運度+2

売却価格：125

ボーナス：2

特殊能力：-

職 業：Evil KPAR

悪の属性のキャラクタしか持てない最高級の槍。装備すれば『好運度』が 2 上がる。攻撃力は SCIMITAR +2 と同じ。

BROAD SWORD +2

ダメージ：7

装着効果：強さ+1

売却価格：200

ボーナス：2

特殊能力：-

職 業：Good KPAR

だんびらの最高級品。攻撃力は LONG SWORD +2 に劣るもの、戦闘には十分事足りる。装備すれば『強さ』が 1 上がる。

FALIL +2

ダメージ：7

装着効果：魅力+1

売却価格：175

ボーナス：2

特殊能力：C1／4 (15)

職 業：KPACR

穀竿の最高級品。装備すると『魅力』が 1 上がる。また『応急手当』の呪文が使え、HP が低いときに重宝する。



SCIMITAR + 2

ダメージ : 7

ボーナス : 2

装着効果 : 強さ +1

特殊能力 : -

売却価格 : 200

職 業 : Evil KPAR

三日月刀の最高級品。呪文を使うことはできないが、『強さ』が 1 上がる。
攻撃力は FLAIL +2 と同じなのでどちらを使うかはプレイヤー次第。

BATTLE AXE + 2

ダメージ : 8

ボーナス : 2

装着効果 : 暑さへの耐性 +20%

特殊能力 : 一時的に強さ +2 (10)

売却価格 : 250

職 業 : KPAR

戦闘用斧の最高級品。攻撃力は LONG SWORD +2 と同等。装備すると
暑さへの耐性が 20% 上昇する。また戦闘中は『強さ』が 2 上がる。

ELECTRIC SPEAR

ダメージ : 6

ボーナス : 3

装着効果 : 電気への耐性 +40%

特殊能力 : S2/1 (16)

売却価格 : 600

職 業 : KPA

『電撃の矢』の呪文が使える槍。また装備すると電気への耐性が 40% 上が
る。

LONG SWORD + 2

ダメージ : 8

ボーナス : 2

装着効果 : 強酸への耐性 +20%

特殊能力 : 一時的に強さ +2 (10)

売却価格 : 275

職 業 : KPAR

長刀の最高級品。ほとんど BATTLE AXE +2 と変わらないが、こちらは
装備すれば酸への耐性が 20% 上がる。

FLAIL OF FEAR

ダメージ：7

装着効果：恐怖 +40%

売却価格：800

ボーナス：3

特殊能力：S2／8 (8)

職 業：C

直訳すれば恐怖の竿。『恐怖』の呪文が使える。攻撃力は BROAD SWORD +2 より上である。また恐怖への耐性が 40% 上がる。

COLD AXE

ダメージ：8

装着効果：寒さへの耐性 +40%

売却価格：1250

ボーナス：3

特殊能力：S4／2 (10)

職 業：KP

氷の鎌矛。攻撃力は LONG SWORD +2 以上。また『氷のビーム』の呪文が使える。装着すると寒さへの耐性が 40% 上がる。

ELECTRIC SWORD

ダメージ：8

装着効果：電気への耐性 +40%

売却価格：1100

ボーナス：3

特殊能力：S3／4 (10)

職 業：KPA

攻撃力は COLD AXE と同じ。『稻妻』の呪文が使え、電気への耐性が 40% 上がる。

FLAMING SWORD

ダメージ：8

装着効果：暑さへの耐性 +50%

売却価格：1100

ボーナス：3

特殊能力：S3／1 (10)

職 業：KPA

COLD AXE や ELECTRIC SWORD と同等の攻撃力を示す剣。暑さへの耐性が 50% 上がるほか、『炎の玉』の呪文が使える。

アイテム・カタログ

HOLY MACE

ダメージ：6

ボーナス：4

装着効果：魅力 +3

特殊能力：C6／2 (5)

売却価格：1000

職 業：Good C

善の僧侶しか装備できない神聖な鎧矛。攻撃力は MACE の中では最高。また『死者の生き返り』の呪文が使える。

UN-HOLY MACE

ダメージ：6

ボーナス：4

装着効果：魅力 +3

特殊能力：C6／1 (5)

売却価格：1000

職 業：Evil C

HOLY MACE とは正反対に、悪の僧侶しか装備できない。攻撃力・装着効果は HOLY MACE と同じだが、使える呪文は『月の光』である。

LUCKY SCIMITAR

ダメージ：7

ボーナス：4

装着効果：好運度 +5

特殊能力：—

売却価格：1100

職 業：KPAR

好運の三日月刀。装備すれば『好運度』が 5 上がる。呪文こそ使えないが攻撃力はかなり大きい。

IMMORTAL SWORD

ダメージ：8

ボーナス：4

装着効果：好運度 +5

特殊能力：C6／3 (25)

売却価格：3500

職 業：Good KP

不死の剣。『好運度』が 5 上がる。また『若返り』の呪文が使える。攻撃力は ACCURATE SWORD よりやや劣る。

X ! XX ! X'S SWORD

ダメージ：8

装着効果：好運度+15

売却価格：3000

ボーナス：4

特殊能力：一時的に好運度+5 (10)

職 業：Neutral KPAR

装備するだけで『好運度』が15も上がる剣。ただし中立の騎士・戦士・射手・盗賊しか持てない。

ADAMANTINE AXE

ダメージ：8

装着効果：好運度+8

売却価格：6000

ボーナス：5

特殊能力：C7／5 (5)

職 業：KPA

直訳すれば頑丈な斧。かなりの高値で売ることができる。『太陽光線』の呪文が使え、『好運度』は8アップする。

AXE DESTROYER

ダメージ：8

装着効果：強さ+4

売却価格：4000

ボーナス：5

特殊能力：S6／2 (6)

職 業：Evil KP

悪の騎士と戦士が持てる斧。『分解』の呪文が使え、また『強さ』が4上がる。

AXE PROTECTER

ダメージ：8

装着効果：魔法への耐性+25%

売却価格：4000

ボーナス：5

特殊能力：S7／4 (15)

職 業：KPA

SWORD OF MIGHT や SWORD OF MAGIC と同等の斧。魔法攻撃への耐性が25%上がる。また『強力な盾』の呪文が使える。

アイテム・カタログ

DIAMOND DAGGER

ダメージ：10

ボーナス：4

装着効果：強さ +4

特殊能力：—

売却価格：400

職業：S

ダイヤモンドで出来た短剣。片手で持てる武器の中では2番目の攻撃力がある。また装備すれば『強さ』が4上がる。だが魔法使いしか使えない。

ELEMENT SWORD

ダメージ：8

ボーナス：5

装着効果：魔法への耐性 +25%

特殊能力：C7／3 (10)

売却価格：6000

職業：KPAR

魔法攻撃への耐性が25%上がり、『強力な防御』の呪文が使える剣。攻撃力はAXE PROTECTやAXE DESTROYERと同等。

SHARP SWORD

ダメージ：10

ボーナス：4

装着効果：魔法への耐性 +20%

特殊能力：S5／3 (5)

売却価格：3250

職業：Evil KP

DIAMOND DAGGERと同じく片手武器の中で2番目である。装着すると魔法への耐性が20%上がり、また『死の指先』の呪文が使える。

SWORD OF MIGHT

ダメージ：8

ボーナス：5

装着効果：強さ +6

特殊能力：一時的に強さ +5 (30)

売却価格：4000

職業：K

装備すれば『強さ』が6上がるが、装備できるのは騎士のみ。また戦闘中のみ、『強さ』が5上がる。

SWORD OF MAGIC

ダメージ：8

装着効果：魔法への耐性 +30%

売却価格：5000

ボーナス：5

特殊能力：S6／4 (15)

職 業：KPAR

魔法の剣。といっても攻撃魔法ではない。魔法への耐性が30%上がり、また『魔法からの防御』の呪文が使える。

SWORD OF SPEED

ダメージ：8

装着効果：素早さ +6

売却価格：3500

ボーナス：5

特殊能力：一時的に素早さ +5 (20)

職 業：KPA

SWORD OF MIGHT の『素早さ』の装着効果アップ版。攻撃の順番が早くなる。装備できる職業がいくらか増えた。

ACCURATE SWORD

ダメージ：8

装着効果：正確さ +6

売却価格：3250

ボーナス：6

特殊能力：一時的に正確さ +6 (10)

職 業：Good KPA

装備すると『正確さ』が6上がる剣。戦闘中は『正確さ』が5上がる。善の騎士・戦士・射手のみ装備可能。

ULTIMATE SWORD

ダメージ：20

装着効果：強さ +10

売却価格：7500

ボーナス：6

特殊能力：一時的に素早さ +5 (20)

職 業：KPAR

片手武器の中では最高。両手で持てる剣と同等、またはそれ以上の攻撃力を示す。装備すれば『強さ』が10上がり、戦闘中は『素早さ』が5上がる。

TWO HANDED WEAPONS

両手で持つ武器



MINOTAUR'S AXE

ダメージ：3

ボーナス：0

装着効果：呪われる

特殊能力：-

売却価格：1000

職業：KPA

ミノタウルスが使っていた斧。しかし呪われているうえ、攻撃力は CLUB と同レベル。見つけても装備しないで売った方がよい。

STAFF

ダメージ：8

ボーナス：0

装着効果：-

特殊能力：-

売却価格：15

職業：KPACS

杖。魔法使いが唯一装備できる両手用武器。攻撃力は片手用の BATTLE AXE と同等。

STAFF +1

ダメージ：8

ボーナス：1

装着効果：知性+1

特殊能力：-

売却価格：100

職業：KPACS

攻撃力が高まった杖。装備すると『知性』が1上がる。しかしコストパフォーマンスには優れていない。

GLAIVE

ダメージ：10

ボーナス：0

装着効果：-

特殊能力：-

売却価格：40

職業：KPA

長い柄の先に刀を付けた武器。なぎなたに近い。



BARDICHE

ダメージ：10

ボーナス：0

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：40

職業：KPA

長柄戦斧。GLAIVEとまったく同じ攻撃力・価格・使用可能な職業である。

STAFF + 2

ダメージ：8

ボーナス：2

装着効果：好運度+2

特殊能力：S1／8 (10)

売却価格：300

職業：KPACS

装備すると『好運度』が2上がる杖。『睡眠』の呪文が使える。攻撃力は両手用の武器の中では中の下。

GLAIVE + 1

ダメージ：10

ボーナス：1

装着効果：素早さ+1

特殊能力：—

売却価格：175

職業：Evil KPA

GLAIVEの改良版。悪の属性の騎士・戦士・射手のみが装備できる。装備すると『素早さ』が1上がる。

BARDICHE + 1

ダメージ：10

ボーナス：1

装着効果：素早さ+1

特殊能力：—

売却価格：175

職業：Good KPA

BARDICHEの改良版。GLAIVE + 1と違うところは善の属性の騎士・戦士・射手のみ装備可能なこと。その他は同じである。

STAFF OF LIGHT

ダメージ：8

ボーナス：3

装着効果：催眠への耐性 +40%

特殊能力：C3／4 (20)

売却価格：750

職業：KPACS

光の杖。装備すると『催眠』への耐性が40%上がる。STAFF +2 より攻撃力があり、また『長持ちする光』の呪文が使える。

CURING STAFF

ダメージ：8

ボーナス：3

装着効果：毒への耐性 +30%

特殊能力：C1／6 (12)

売却価格：1250

職業：Good CS

善の僧侶と魔法使いが使用できる杖。『毒』への耐性が30%上がり、『強力な治療』の呪文が使える。攻撃力は STAFF OF LIGHT と同じ。

HALBERD

ダメージ：12

ボーナス：0

装着効果：-

特殊能力：-

売却価格：50

職業：KPA

槍斧。槍の先に斧の刃がついたような武器。コストパフォーマンスに優れている。

GREAT HAMMER

ダメージ：12

ボーナス：0

装着効果：-

特殊能力：-

売却価格：75

職業：KPAC

戦闘用のスパイクが付いたハンマー。攻撃力は HALBERD と同じだが僧侶でも装備することができる。

アイテム・カタログ



GREAT AXE

ダメージ：12

ボーナス：0

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：75

職業：KPA

両手用の重い戦斧。僧侶が装備できないということ以外は GREAT HAMMER と全く同じ。HALBERD を装備するのがベストだろう。

STAFF OF MAGIC

ダメージ：8

ボーナス：4

装着効果：魔法への耐性 +25%

特殊能力：S6／4 (10)

売却価格：2500

職業：KPACS

攻撃力は STAFF の中では 2 番目。魔法攻撃への耐性が 25% 上がる。また『魔法からの防御』の呪文が使用可能。

GLAIVE +2

ダメージ：10

ボーナス：2

装着効果：素早さ +2

特殊能力：—

売却価格：450

職業：Evil KPA

これも悪の属性の騎士・戦士・射手しか装備できない。装備すると『素早さ』が上がる。

BARDICHE +2

ダメージ：10

ボーナス：2

装着効果：素早さ +2

特殊能力：—

売却価格：450

職業：Good KPA

装備できる属性が悪から善になっただけであとは GLAIVE +2 とまったく同じ武器。

HALBERD +1

ダメージ：12

ボーナス：1

装着効果：－

特殊能力：－

売却価格：275

職業：KPA

攻撃力がアップした槍斧。しかし能力が変化したり呪文が使えたりはしない。

GREAT HAMMER +1

ダメージ：12

ボーナス：1

装着効果：魅力+1

特殊能力：－

売却価格：250

職業：KPAC

パワーアップされた GREAT HAMMER。価格は数倍に跳ね上がったが装備すれば『魅力』が1上がる。

GREAT AXE +1

ダメージ：12

ボーナス：1

装着効果：－

特殊能力：－

売却価格：300

職業：KPA

GREAT AXE の強化版。攻撃力は GREAT HAMMER +1と同じ。価格はこちらの方が高いが、装備しても能力は変化しない。

COLD GLAIVE

ダメージ：10

ボーナス：3

装着効果：寒さへの耐性+40%

特殊能力：C3／6 (20)

売却価格：1250

職業：Evil KPA

『冷気を発する』の呪文が使えるなぎなた。また『寒さ』への耐性が40%上がる。

アイテム・カタログ

SORCERER STAFF

ダメージ：8

ボーナス：5

装着効果：知性+4

特殊能力：S7／3 (10)

売却価格：4000

職業：S

攻撃力はSTAFFの中では最高。装備すると『知性』が4上がり、また『メテオシャワー』の呪文が使える。

FLAMBERGE

ダメージ：14

ボーナス：0

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：125

職業：KPA

火炎型の刃の付いた長剣。攻撃力はGREAT AXEやGREAT HAMMER以上。しかし価格はかなり高くなっている。

HALBERD +2

ダメージ：12

ボーナス：2

装着効果：素早さ+3

特殊能力：C1／4 (20)

売却価格：600

職業：KPA

『素早さ』が3上がるほか、『応急手当』の呪文が使える武器。HPが低いうちに手にはいると非常に役にたつ。

GREAT HAMMER +2

ダメージ：12

ボーナス：2

装着効果：魅力+2

特殊能力：C1／2 (20)

売却価格：600

職業：KPAC

さらに攻撃力がアップされ、呪文も使えるGREAT HAMMER。僧侶に装備させるといいだろう。

GREAT AXE +2

ダメージ：12

装着効果：強さ +2

売却価格：600

ボーナス：2

特殊能力：一時的に強さ +2 (10)

職 業：KPA

使用可能な呪文と上がる能力以外は GREAT HAMMER +2 と同じ。どちらを使用するかは各自で決めてほしい。

FLAMBERGE +1

ダメージ：14

装着効果：-

売却価格：300

ボーナス：1

特殊能力：-

職 業：Evil KPA

攻撃力がアップされた FLAMBERGE。これを装備できればあとは終盤まで十分まにあう。

GREAT AXE +3

ダメージ：12

装着効果：強さ +4

売却価格：1750

ボーナス：3

特殊能力：一時的に素早さ +3 (10)

職 業：KPA

GREAT AXE +2 の強化版。装備すれば『強さ』が 4 上がり、戦闘中は『素早さ』が 3 上がる。

DEMON'S GLAIVE

ダメージ：10

装着効果：強酸への耐性 +50%

売却価格：5000

ボーナス：5

特殊能力：S4／1 (40)

職 業：Neutral KA

『中立』の騎士と射手のみ使用可能。『強酸の矢』の呪文が使える。また装備すると強酸への耐性が 50% 上がる。



DEVIL'S GLAIVE

ダメージ：10

ボーナス：5

装着効果：寒さへの耐性+50%

特殊能力：S4／3 (40)

売却価格：5000

職業：Neutral KA

DEMONS GLAIVEとの違いは不明。使える職業は同じだがこちらは『精神錯乱』の呪文が使え、装備すると『寒さ』への耐性が50%上昇する。

FLAMBERGE +2

ダメージ：14

ボーナス：2

装着効果：強さ+2

特殊能力：一時的に強さ+2 (10)

売却価格：1000

職業：KPA

かなり強力な武器。しかし終盤になると若干つらくなる。装備すると『強さ』が2上がり、戦闘中はさらに2上がる。

THUNDER HAMMER

ダメージ：12

ボーナス：4

装着効果：電気+40%

特殊能力：C4／6 (15)

売却価格：1750

職業：C

電撃ハンマーといったところだろうか。『稻妻を呼ぶ』の呪文が使えるほか、『電撃』への耐性が40%アップする。僧侶に持たせるといいだろう。

FLAMBERGE +3

ダメージ：14

ボーナス：3

装着効果：強さ+4

特殊能力：一時的に素早さ+3 (10)

売却価格：2500

職業：KPA

攻撃力が違う以外はGREAT AXE +3とまったく同じ。攻撃力はこちらが上な分高価である。

HOLY FLAMBERGE

ダメージ：20

装着効果：魔法への耐性 +50%

売却価格：10000

ボーナス：6

特殊能力：C7／2 (15)

職 業：Good P

善の属性の戦士のみ使用可能。攻撃力はすべての武器の中で2番目。装備すると魔法攻撃への耐性が50%上がりまた『聖なる言葉』の呪文が使える。

EVIL FLAMBERGE

ダメージ：20

装着効果：魔法への耐性 +50%

売却価格：10000

ボーナス：6

特殊能力：C7／5 (15)

職 業：Evil P

HOLY FLAMBERGE とほぼ同じだがこちらは悪の戦士のみ使える。同じ魔法攻撃への耐性が50%上がりまた『太陽光線』の呪文が使える。

THE FLAMBERGE

ダメージ：30

装着効果：強さ +10

売却価格：7500

ボーナス：6

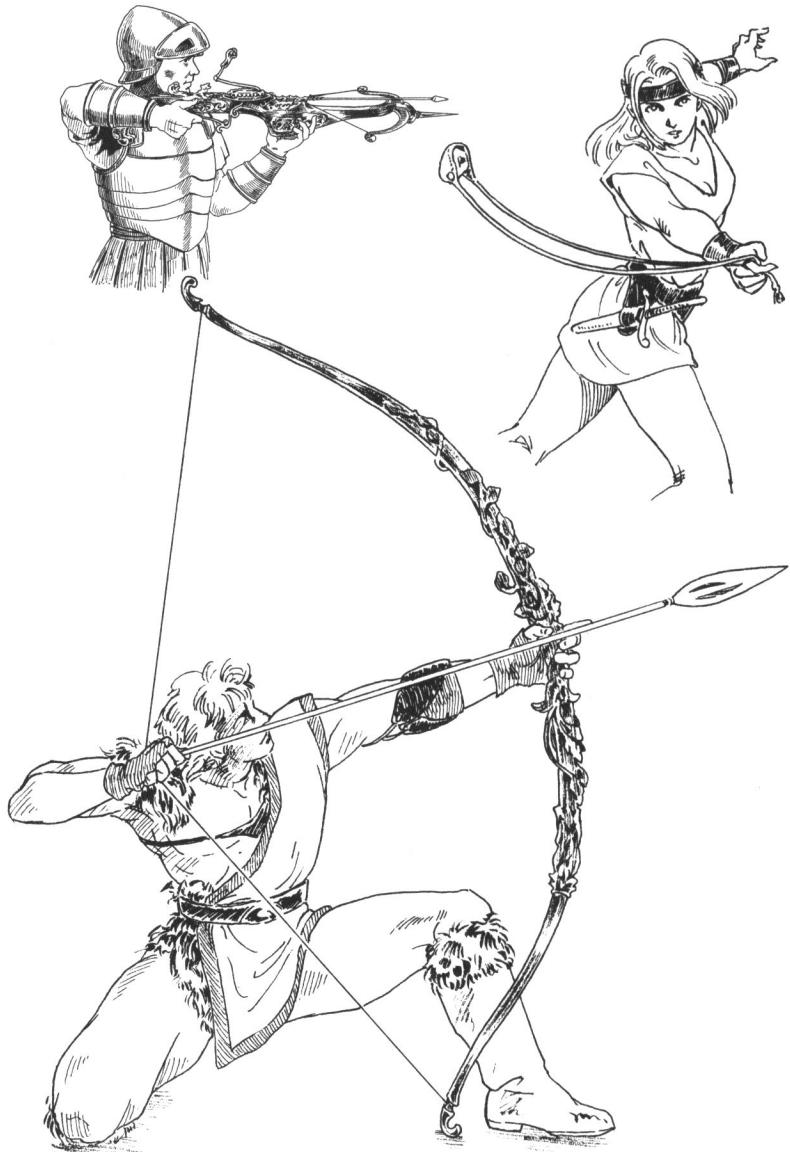
特殊能力：S4／3 (10)

職 業：KPA

すべての武器の中で、最高の攻撃力を持つ武器。少なくとも騎士と戦士には装備させたい。『精神錯乱』の呪文が使え、また『強さ』が10上がる。

MISSILE WEAPONS

飛び道具



OBSIDIAN BOW

ダメージ：3

ボーナス：0

装着効果：呪われる

特殊効果：S5／2 (3)

売却価格：1000

職業：ALL

呪われた弓。寺院に行かないと呪いを解けない。『魔法の拡散』の呪文が使えるが、3回だけだし、呪われてはあまり意味がない。

SLING

ダメージ：4

ボーナス：0

装着効果：－

特殊能力：－

売却価格：5

職業：KPAR

最も原始的な投石器。攻撃力は DAGGER と同じ。前衛に持たせるつもりなら DAGGER の方がよい。

SLING +1

ダメージ：4

ボーナス：1

装着効果：－

特殊能力：－

売却価格：25

職業：KPAR

SLING 改良型。やや攻撃力は上がっているが、あまり差はない。

CROSSBOW

ダメージ：6

ボーナス：0

装着効果：－

特殊能力：－

売却価格：25

職業：KPAR

石弓。MACE とほぼ同じ攻撃力がある。

アイテム・カタログ



CROSSBOW +1

ダメージ：6

ボーナス：1

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：125

職業：KPAR

CROSSBOW の改良型。攻撃力は多少上がっているが、価格に見合っていないとは言えない。

MAGIC SLING

ダメージ：4

ボーナス：3

装着効果：魔法への耐性+10%

特殊能力：使用時のみ魔法+20%

売却価格：400

職業：KPAR

魔法攻撃への耐性が上がる SLING。装備すれば 10%、使用時はさらに 20% 上がる。攻撃力は LONG BOW 程度。

SHORT BOW

ダメージ：8

ボーナス：0

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：38

職業：KPA

弦が短い弓。攻撃力は CROSSBOW 以上である。ただし使える職業はやや限られている。

SHORT BOW +1

ダメージ：8

ボーナス：1

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：188

職業：KPA

SHORT BOW 改良型。もっといい武器を手に入れるまでのつなぎにちょうどいいかもしれない。

CROSSBOW + 2

ダメージ：6

装着効果：正確さ +2

売却価格：500

ボーナス：3

特殊能力：—

職 業：KPAR

装備すれば『正確さ』が2上がるCROSSBOW。攻撃力も少し上がっているが、あまり期待しないほうがよい。

CROSSBOW LUCK

ダメージ：6

装着効果：好運度 +3

売却価格：1000

ボーナス：3

特殊能力：C1／2 (20)

職 業：AR

好運度が3上がるほか、『祝福』の呪文が使える。攻撃力はCROSSBOW +2以上。

CROSSBOW SPEED

ダメージ：6

装着効果：素早さ +4

売却価格：1000

ボーナス：3

特殊能力：C1／3 (10)

職 業：KPAR

装備すると『素早さ』が4上がる。攻撃力はCROSSBOW LUCKと同じだが、こちらは『視力を奪う』の呪文が使用可能。

LONG BOW

ダメージ：10

装着効果：—

売却価格：50

ボーナス：0

特殊能力：—

職 業：KPA

弦が長い弓。両手で持てる武器とほぼ同等の攻撃力をもつ。



LONG BOW +1

ダメージ：10

ボーナス：1

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：250

職業：KPA

LONG BOW の改良型。GLAIVE +1 と同等の攻撃力がある。騎士・戦士に持たせるなら GLAIVE +1 を持たせた方が安くあがる。

SHORT BOW +2

ダメージ：8

ボーナス：2

装着効果：睡眠への耐性+10%

特殊能力：—

売却価格：500

職業：Evil KPA

悪の属性騎士・戦士・射手しか持てない、SHORT BOW の改良型。装備すれば睡眠への耐性が10%上がる。

GREAT BOW

ダメージ：12

ボーナス：0

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：125

職業：KPA

非常に大型の弓。その攻撃力は LONG BOW 以上でコストパフォーマンスに優れている。

GREAT BOW +1

ダメージ：12

ボーナス：1

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：625

職業：KPA

GREAT BOW の改良型。かなりの攻撃力があるが、できれば GREAT BOW +2 を装備させい。

LONG BOW +2

ダメージ：10

ボーナス：2

装着効果：睡眠への耐性 +10%

特殊能力：-

売却価格：600

職 業：Good KPA

SHORT BOW +2 とは逆にこちらは善の騎士・戦士・射手しか持てない。
やはり睡眠への耐性が 10% 上がる。

GREAT BOW +2

ダメージ：12

ボーナス：2

装着効果：恐怖 +30%

特殊能力：-

売却価格：1000

職 業：KPA

恐怖への耐性が 30% 上がる GREAT BOW。攻撃力はかなりあり、最後まで使っていくことができる。

LIGHTNING BOW

ダメージ：10

ボーナス：3

装着効果：電気への耐性 +20%

特殊能力：S3／1 (10)

売却価格：1500

職 業：Good KPA

装備すると電気への耐性が 20% 上がる。また『炎の玉』の呪文が使える。
攻撃力は LONG BOW +2 以上である。

FLAMING BOW

ダメージ：10

ボーナス：3

装着効果：暑さへの耐性 +20%

特殊能力：S3／4 (10)

売却価格：1500

職 業：Evil KPA

装備すると暑さへの耐性が 20% 上がる。また『稻妻』の呪文が使える。ただし悪の属性の騎士・戦士・射手のみ使用可能。



THE MAGIC BOW

ダメージ：10

ボーナス：4

装着効果：魔法への耐性 +20%

特殊能力：S5／5 (5)

売却価格：3000

職業：Good KPA

装備すると魔法攻撃への耐性が20%上がる。また『テレポート』の呪文が使用可能。

BOW OF POWER

ダメージ：10

ボーナス：4

装着効果：恐怖 +40%

特殊能力：使用時のみ 4 レベルアップ

売却価格：3000

職業：KPA

攻撃力はFLAMING BOW以上。装備すると恐怖への耐性が40%あがる。また、使用時には一時的にキャラクタのレベルが4上がる。

ROBER'S X-BOW

ダメージ：10

ボーナス：5

装着効果：素早さ +4

特殊能力：S2／7 (10)

売却価格：4000

職業：R

盗賊しか装備できない弓。攻撃力はかなり高い。装備すると『素早さ』が4あがり、また『敏捷化』の呪文が使える。

GIANT'S BOW

ダメージ：20

ボーナス：3

装着効果：-

特殊能力：-

売却価格：1000

職業：KPA

巨大な弓。飛び道具の中では2番目の攻撃力がある。ヘタな両手用の武器を持たせるよりはこれを持たせた方がいいだろう。

ARCHER'S BOW

ダメージ：20

装着効果：正確さ +5

売却価格：6000

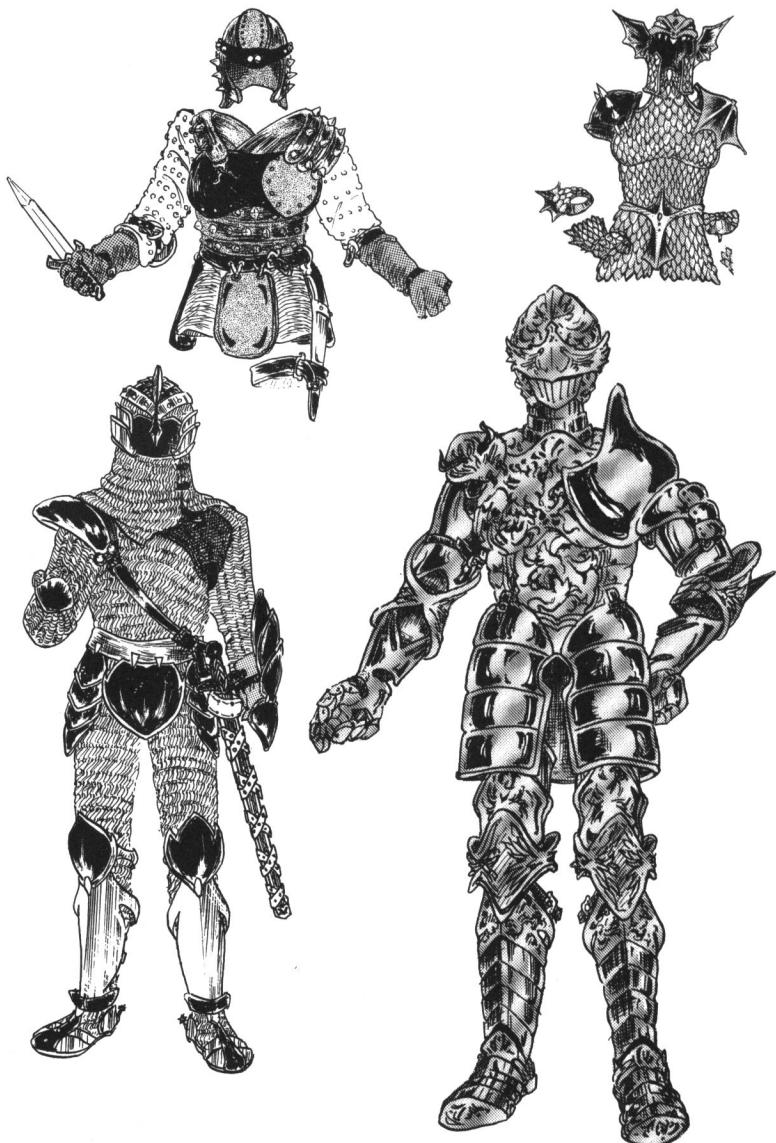
ボーナス：5

特殊能力：S6／2 (10)

職業：A

飛び道具中、最強の武器。装備すると『正確さ』が5上がる。また『分解』の呪文が使えるが、射手しか装備できない。

ARMOR 鎧



BRACERS AC 8

AC : 0

装着効果：呪われる

特殊能力：－

売却価格：3750

職業：ASR

同じ名前のアイテムがもうひとつあるが、こちらは防御力がまったく上がりず呪われている。区別する方法はなく、身につけてみるしかない。

CHAIN MAIL +3

AC : 0

装着効果：呪われる

特殊能力：－

売却価格：2250

職業：KPAC

これも、同じ名前のアイテムのうち、呪われている方である。

PADDED ARMOR

AC : 1

装着効果：－

特殊能力：－

売却価格：5

職業：ALL

どの職業でも装備できる防護服。無いよりはマシ、という気休め程度にしかならない。

LEATHER ARMOR

AC : 2

装着効果：－

特殊能力：－

売却価格：10

職業：KPACR

皮でできた鎧。PADDED ARMOR より少し強くなっている。ただし魔法使いは着用することができない。

アイテム・カタログ

PADDED +1

AC : 2

装着効果 : -

特殊能力 : -

売却価格 : 13

職 業 : ALL

PADDED ARMOR の改良型。しかし実質的には防御力が LEATHER ARMOR と同レベルになっただけである。

SCALE ARMOR

AC : 3

装着効果 : -

特殊能力 : -

売却価格 : 25

職 業 : KPACR

魚の鱗のように金属板を重ね合わせできた鎧。これを購入するならもう少し奮発して RING MAIL にしたほうがいいだろう。

LEATHER +1

AC : 3

装着効果 : -

特殊能力 : -

売却価格 : 30

職 業 : KPACR

LEATHER ARMOR の改良型。防御力は上がったが、同じ防御力の SCALE の方が安いのでそっちを利用した方がよい。

BRACERS AC 4

AC : 4

装着効果 : -

特殊能力 : -

売却価格 : 500

職 業 : ASR

腕など露出した部分に巻き付ける帯。その中でも一番防御力が小さいもの。射手・魔法使い・盗賊のみ着用できる。

RING MAIL

AC : 4

装着効果 : -

特殊能力 : -

売却価格 : 50

職業 : KPACR

小さな鉄の環をつなげて作った鎧。CHAIN MAIL よりやや防御力は落ちる。

SCALE +1

AC : 4

装着効果 : -

特殊能力 : -

売却価格 : 60

職業 : KPACR

SCALE ARMOR の改良型。

LEATHER +2

AC : 4

装着効果 : 電気への耐性 +10%

特殊能力 : -

売却価格 : 75

職業 : KPACR

LEATHER ARMOR に魔法をかけて強化したもの。防御力は 2 上がっている。また装備すると電気への耐性が 10% 上がる。

CHAIN MAIL

AC : 5

装着効果 : -

特殊能力 : -

売却価格 : 100

職業 : KPAC

細い針金を編んで作った鎧。射手と僧侶が装備できる最高の鎧である。

アイテム・カタログ



RING MAIL +1

AC : 5

装着効果：暑さへの耐性 +5%

特殊能力：-

売却価格：125

職業：KPACR

RING MAIL の改良型。盗賊以外は普通の CHAIN MAIL を装備すべきだろう。

SCALE +2

AC : 5

装着効果：寒さへの耐性 +10%

特殊能力：-

売却価格：150

職業：KPACR

SCALE ARMOR より防御力が 2 上がっているが、価格は 6 倍になっている。装備すると寒さへの耐性が 10% 上がる。

SPLINT MAIL

AC : 6

装着効果：-

特殊能力：-

売却価格：200

職業：KP

重ね札鎖かたびら。CHAIN MAIL より防御力は高くなっている。

CHAIN MAIL +1

AC : 6

装着効果：暑さへの耐性 +5%

特殊能力：-

売却価格：250

職業：KPAC

CHAIN MAIL の改良型。防御力が 1だけ上がったのに価格は 2 倍以上になっている。装備すると暑さへの耐性が 5% 上がる。

RING MAIL + 2

AC : 6

装着効果：暑さへの耐性 +15%

特殊能力：-

売却価格：375

職業：KPACR

防御力が上がった RING MAIL。装備すると暑さへの耐性が 15% 上がる。

BRACERS AC 6

AC : 6

装着効果：恐怖 +20%

特殊能力：S4/7 (20)

売却価格：1250

職業：ASR

BRACERS の中級品。装備すると恐怖への耐性が 20% 上がり、また『盾』の呪文を使うことができる。

PLATE MAIL

AC : 7

装着効果：-

特殊能力：-

売却価格：500

職業：KP

鉄板を組み合わせてできた、全身を覆う鎧。戦士・騎士は最低でもこれを装備させたい。

SPLINT MAIL + 1

AC : 7

装着効果：暑さへの耐性 +10%

特殊能力：-

売却価格：500

職業：KP

SPLINT MAIL の改良されたもの。CHAIN MAIL 同様、暑さへの耐性が上がるが、こちらは 10% アップである。



CHAIN MAIL +2

AC : 7

装着効果：暑さへの耐性 +15%

特殊能力：-

売却価格：750

職業：KPAC

防御力が上がった CHAIN MAIL。僧侶が装備できる鎧のなかでは高レベル。

RING MAIL +3

AC : 7

装着効果：素早さ +2

特殊能力：-

売却価格：1000

職業：KPACR

RING MAIL の高級品。装備すると『素早さ』が 2 上がる。

PLATE MAIL +1

AC : 8

装着効果：暑さへの耐性 +10%

特殊能力：-

売却価格：1250

職業：KP

PLATE MAIL の改良されたもの。防御力は鎧としては高い方にはいる。装備すると暑さへの耐性が 10% 上がる。

SPLINT MAIL +2

AC : 8

装着効果：暑さへの耐性 +20%

特殊能力：-

売却価格：1250

職業：KP

防御力が上がった SPLINT MAIL。装備すると暑さへの耐性が 20% 上がる。ただし騎士と戦士しか装備できない。

CHAIN MAIL + 3

AC : 8

装着効果：好運度 + 4

特殊能力：－

売却価格：2250

職 業：KPAC

CHAIN MAIL の高級品。装備すると『好運度』が 4 上がる。

BRACERS AC 8

AC : 8

装着効果：恐怖 + 60%

特殊能力：S4 / 7 (40)

売却価格：3750

職 業：ASR

BRACERS の高級品。装備すると恐怖への耐性が 60% も上がる。また『盾』の呪文を 40 回使うことができる。

PLATE MAIL + 2

AC : 9

装着効果：暑さへの耐性 + 20%

特殊能力：－

売却価格：3750

職 業：KP

PLATE MAIL の改良型。装備すると暑さへの耐性が 20% 上がる。

SPLINT MAIL + 3

AC : 9

装着効果：強さ + 2

特殊能力：－

売却価格：3750

職 業：KP

SPLINT MAIL の最高級品。防具全体から見ても高レベルにある。装備すると『強さ』が 2 上がる。

アイテム・カタログ

PLATE MAIL + 3

AC : 10

装着効果：暑さへの耐性 +50%

特殊能力：—

売却価格：7500

職 業：KP

PLATE MAIL の最高級品。防御力は 10 と高く、また装備すると暑さへの耐性が 50% 上がる。

BLUE RING MAIL

AC : 9

装着効果：電気への耐性 +60%

特殊能力：S3/4 (30)

売却価格：5000

職 業：KPACR

RING MAIL の最高級品。装備すると電気への耐性が 60% 上がる。さらに『稻妻』の呪文が使えるが、魔法使いは装備できない。

RED CHAIN MAIL

AC : 10

装着効果：暑さへの耐性 +60%

特殊能力：S3/1 (30)

売却価格：7500

職 業：KPAC

CHAIN MAIL の最高級品。僧侶が着られる最高の鎧である。装備すると暑さへの耐性が 60% 上がり、また『炎の玉』の呪文が使える。

X ! XX ! X'S PLATE

AC : 11

装着効果：好運度 +10

特殊能力：使用時に好運度 +5 (10)

売却価格：9000

職 業：Neutral KP

中立の属性の騎士と戦士のみが着用可能な鎧。装備すると『好運度』が 10 上がり、使用時にはさらに 5 上がる。

ULTIMATE PLATE

AC:13

装着効果：魔法への耐性+40%

特殊能力：S1／3 (30)

売却価格：12500

職業：K

HOLY PLATEなどにはおよばないものの高い防御力を誇る。装備すれば魔法への耐性が40%上がり、また『エネルギー波』の呪文が使える。

HOLY PLATE

AC:15

装着効果：魔法への耐性+40%

特殊能力：使用時のみ恐怖+50% (30)

売却価格：12500

職業：Good P

聖なる鎧。防御力は鎧の中で最高だが、値段も最高である。装備すると魔法への耐性が40%上がり、使用時には恐怖への耐性が50%上がる。

UN-HOLY PLATE

AC:15

装着効果：魔法への耐性+40%

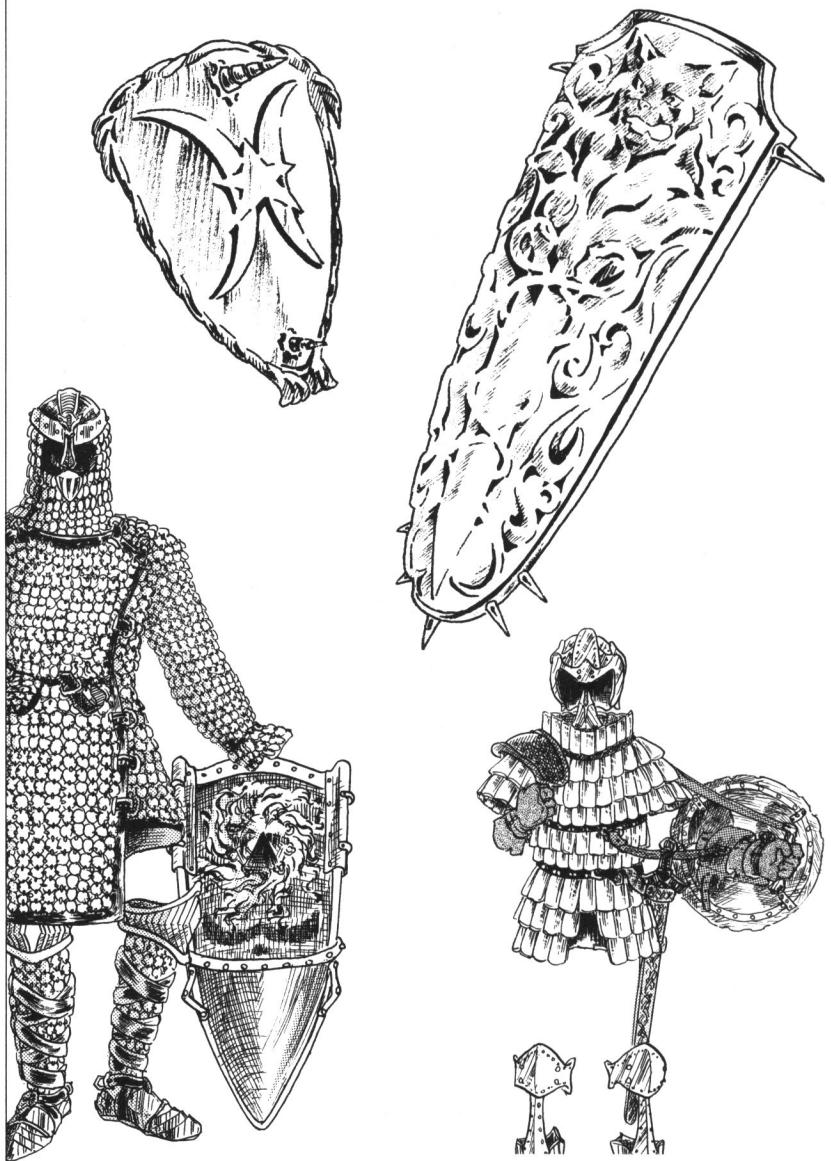
特殊能力：使用時のみ恐怖+50% (30)

売却価格：12500

職業：Evil P

HOLY PLATEと対照的な鎧。悪の属性の戦士のみ使用可能な他はHOLY PLATEと全く同じ。

SHIELDS 盾



LARGE SHIELD +1

AC: 0

装着効果：呪われる

特殊能力：－

売却価格：100

職業：KPCR

中級の大型盾だが、呪われている。同じ名前でまともな(呪われていない)盾があるが、区別する方法はない。

LARGE SHIELD +2

AC: 0

装着効果：呪われる

特殊能力：－

売却価格：400

職業：KPCR

これも、同じ名前の2つの盾のうち、呪われた方である。もちろん、区別の方法はない。

SMALL SHIELD

AC: 1

装着効果：－

特殊能力：－

売却価格：5

職業：KPCR

小さい盾。PADDED ARMORと同じ防御力である。価格が安いこと以外はとりえがない。

LARGE SHIELD

AC: 2

装着効果：－

特殊能力：－

売却価格：25

職業：KPCR

大きい盾。価格は SMALL SHIELD の5倍だが、防御力は1しか違わない。



SILVER SHIELD

AC : 2

装着効果：睡眠への耐性 +20%

特殊能力：—

売却価格：50

職 業：KPCR

LARGE SHIELD と同じ防御力をもつ盾。しかし価格は 2 倍。その理由はこの盾を装備すると睡眠の耐性が 20% 上がるからである。

SMALL SHIELD + 1

AC : 2

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：50

職 業：KPCR

SMALL SHIELD の改良型。値段も防御力も LARGE SHIELD と同じになっている。

LARGE SHIELD + 1

AC : 3

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：100

職 業：KPCR

LARGE SHIELD の改良型。防御力が 1 上がった他は変わったところはない。

SMALL SHIELD + 2

AC : 3

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：200

職 業：KPCR

SMALL SHIELD の最高級品。といっても性能に大きな違いがあるわけではない。

LARGE SHIELD + 2

AC : 4

装着効果 : -

特殊能力 : -

売却価格 : 400

職業 : KPCR

LARGE SHIELD の最高級品。価格は LARGE SHIELD の 16 倍になっている。価格の割には防御力は高い方だろう。

FIRE SHIELD

AC : 5

装着効果 : 暑さへの耐性 + 20%

特殊能力 : -

売却価格 : 1250

職業 : KPCR

その名のとおり、暑さへの耐性が 20% 上がる盾。

COLD SHIELD

AC : 5

装着効果 : 寒さへの耐性 + 20%

特殊能力 : -

売却価格 : 1250

職業 : KPCR

その名のとおり、寒さへの耐性が 20% 上がる盾。防御力その他は FIRE SHIELD と同じ。

ELEC SHIELD

AC : 5

装着効果 : 電気への耐性 + 20%

特殊能力 : -

売却価格 : 1250

職業 : KPCR

装備すると電気への耐性が 20% 上がる盾。防御力その他は FIRE SHIELD と同じ。

アイテム・カタログ

ACID SHIELD

AC : 5

装着効果：強酸への耐性 +20%

特殊能力：—

売却価格：1250

職業：KPCR

装備すると強酸への耐性が 20% 上がる盾。防御力その他は FIRE SHIELD などと同じ。

MAGIC SHIELD

AC : 6

装着効果：魔法への耐性 +20%

特殊能力：S4／7 (20)

売却価格：2500

職業：KPCR

装備すると魔法攻撃への耐性が 20% 上がる盾。また『盾』の呪文が使用できる。

DRAGON SHIELD

AC : 7

装着効果：魔法への耐性 +10%

特殊能力：S7／4 (20)

売却価格：4000

職業：KPCR

盾の中では最高の防御力を持つが、魔法攻撃への耐性は 10% と MAGIC SHIELD より劣る。また『強力な盾』の呪文が使用できる。

OTHER ASSORTED ITEMS

その他のアイテム





B QUEEN IDOL

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：0

職 業：ALL

黒い女王の偶像。

KEY CARD

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：0

職 業：ALL

非常に重要な鍵。

KINGS PASS

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：0

職 業：ALL

王様の通行書。

MEDUSA HEAD

装着効果：呪われる

特殊能力：—

売却価格：0

職 業：ALL

メデューサの首。装備すると呪われてしまう。

MERCHANT PASS

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：0

職 業：ALL

商人手形。これを持っていなければ、城に入ることはできない。

W QUEEN IDOL

装着効果：－

売却価格：0

白い女王の偶像。

特殊能力：－

職 業：ALL

TORCH

装着効果：－

売却価格：1

たいまつ。『ライト』の呪文が使えるアイテム。しかし一度きり。

特殊能力：C1／5 (1)

職 業：ALL

GARLIC

装着効果：－

売却価格：3

普通のにんにく。にんにくは吸血鬼が嫌うと言われている。

特殊能力：－

職 業：ALL

10 FOOT POLE

装着効果：－

売却価格：5

10 フィートの長さの木の棒。

特殊能力：－

職 業：ALL

ROPE & HOCKS

装着効果：－

売却価格：5

50 フィートの丈夫なロープと鈎爪。『ジャンプ』の呪文が使える。

特殊能力：S2／4 (30)

職 業：ALL



VELLUM SCROLL

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：5

職 業：ALL

上等皮紙でできた巻物。しかし読むことはできない。

WOLFSBANE

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：5

職 業：ALL

「とりかぶと」の一品種。有毒。

LANTERN

装着効果：—

特殊能力：C1／5 (10)

売却価格：10

職 業：ALL

ランタン。『ライト』の呪文が使える。ただしこちらは10回使用可能。

BELLADONNA

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：13

職 業：ALL

毒草のひとつ。実に毒がある。

DRIED BEEF

装着効果：—

特殊能力：フード+6 (3)

売却価格：20

職 業：ALL

牛肉を薄く切って天日で干したもの。食料が6増える。

MAGIC HERBS

装着効果：－

特殊能力：C1／4 (3)

売却価格：25

職業：ALL

薬草の一種。『応急手当』の呪文が使える。

SMELLING SALT

装着効果：－

特殊能力：C1／1 (3)

売却価格：25

職業：ALL

気付け薬。『目を覚ます』の呪文が使える。

BAG OF GARBAGE

装着効果：呪われる

特殊能力：－

売却価格：50

職業：ALL

金貨や宝物ではなくガラクタが詰まった袋。装備すると呪われる。

BAG OF SAND

装着効果：－

特殊能力：S1／8 (5)

売却価格：50

職業：ALL

特殊な砂の入った袋。『睡眠』の呪文が使える。

ROBBER'S TOOLS

装着効果：盗賊の能力 +20%

特殊能力：－

売却価格：75

職業：R

盗賊のいわゆる七つ道具。ワナをはずしたりする能力が20%上がる。



MIGHT POTION

装着効果：—

特殊能力：使用時のみ強さ +5 (3)

売却価格：100

職 業：ALL

飲むと一時的にだが強さが5上がる薬。

SPEED POTION

装着効果：—

特殊能力：使用時のみ素早さ +5

売却価格：100

職 業：ALL

飲むと一時的にだが素早さが5上がる薬。

BAG OF SILVER

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：150

職 業：ALL

銀の粒がはいっている袋。

CORAL KEY

装着効果：—

特殊能力：C3／8 (10)

売却価格：150

職 業：ALL

珊瑚でできた鍵。『水上歩行』の呪文が使える。

SCROLL OF FIRE

装着効果：—

特殊能力：S3／1 (1)

売却価格：150

職 業：ALL

『炎の玉』の呪文が使える巻物。ただし1度きり。

CURING POTION

装着効果：－

特殊能力：C2／1 (4)

売却価格：175

職業：ALL

傷薬。『傷を治す』の呪文が使える。

CACTUS NECTAR

装着効果：－

特殊能力：C3／1 (10)

売却価格：200

職業：ALL

サボテンの樹液。『食料を生み出す』の呪文が使える。

MAP OF DESERT

装着効果：－

特殊能力：S1／7 (20)

売却価格：200

職業：ALL

砂漠の地図。『位置確認』の呪文が使える。

MODEL BOAT

装着効果：－

特殊能力：C3／8 (15)

売却価格：200

職業：ALL

船の模型。『水上歩行』の呪文が使える。

SILENT CHIME

装着効果：－

特殊能力：C2／7 (20)

売却価格：200

職業：ALL

『沈黙』の呪文が使える鐘。



AMBER GEM

装着効果：—

特殊能力：—

売却価格：250

職業：ALL

琥珀色の宝石。

ANTIDOTE BREW

装着効果：—

特殊能力：C4／2 (2)

売却価格：250

職業：ALL

煎じ薬。『毒の中和』の呪文が使える。

BRONZE KEY

装着効果：—

特殊能力：S1／2 (20)

売却価格：250

職業：ALL

青銅でできた鍵。『呪文を見抜く』の呪文が使える。

DEFENSE RING

装着効果：AC+1

特殊能力：S2／3 (30)

売却価格：250

職業：ALL

装備すると防御力が1上がる指輪。『モンスター識別』の呪文が使える。

FLYING CARPET

装着効果：AC+2

特殊能力：S3／2 (10)

売却価格：250

職業：S

いわゆる空飛ぶ絨毯。防御力が2上がり、『飛行』の呪文が使える。

MAGIC POTION

装着効果：－

特殊能力：SP10 回復 (2)

売却価格：250

職業：ALL

飲むとスペルポイントが 10 だけ回復する薬。

RUBY WHISTLE

装着効果：好運度 +2

特殊能力：C1／1 (200)

売却価格：250

職業：ALL

装備すると『好運度』が 2 上がる笛。『目を覚ます』の呪文が使える。

SUNDIAL

装着効果：－

特殊能力：S1／7 (50)

売却価格：250

職業：ALL

日時計。『位置確認』の呪文が使える。

BELT OF POWER

装着効果：強さ +5

特殊能力：－

売却価格：300

職業：KPR

装備すると『強さ』が 5 上がるベルト。

JADE AMULET

装着効果：－

特殊能力：－

売却価格：300

職業：Neutral

翡翠でできたお守り。

アイテム・カタログ

SILVER KEY

装着効果：—

特殊能力：S1／5 (30)

売却価格：300

職業：ALL

銀でできた鍵。『皮の肌』の呪文が使える。

SKILL POTION

装着効果：—

特殊能力：使用時のみレベル+5 (5)

売却価格：300

職業：ALL

飲むと一時的にレベルが5上がる薬。

DEFENSE CLOAK

装着効果：AC+2

特殊能力：—

売却価格：350

職業：ALL

装備すると防御力が2上がるマント。

BOOTS OF SPEED

装着効果：素早さ+5

特殊能力：使用時のみ素早さ+5

売却価格：400

職業：ALL

装備すると『素早さ』が5上がるブーツ。使えばさらに5上がる。

GOLD KEY

装着効果：—

特殊能力：S3／3 (15)

売却価格：400

職業：ALL

金でできた鍵。『不可視』の呪文が使える。

LUCKY CHARM

装着効果：好運度 +5

売却価格：400

特殊能力：使用時のみ好運度 +10

職業：ALL

装備すると『好運度』が5上がるお守り。使用するとさらに10上がる。

UNDEAD AMULET

装着効果：恐怖 +50%

売却価格：400

特殊能力：C1／8 (20)

職業：ALL

恐怖への耐性が50%上がるお守り。『土へ戻す』の呪文が使える。

BELLS OF TIME

装着効果：—

売却価格：500

特殊能力：年齢 +10 (50)

職業：ALL

使うと10歳年をとってしまう鈴。

CRYSTAL KEY

装着効果：—

売却価格：500

特殊能力：S7／5 (10)

職業：ALL

水晶でできた鍵。『七色の光』の呪文が使える。

MAGIC OIL

装着効果：—

売却価格：500

特殊能力：S6／5 (3)

職業：ALL

『魔力の回復』の呪文が使えるオイル。



KNOWLEDGE BOOK

装着効果：知性 +2

特殊能力：使用時のみ SPL+1 (4)

売却価格：500

職業：PACS

『知性』が2上がる本。使いは一時的にだがスペルレベルが1上がる。

PIRATES MAP A

装着効果：-

特殊能力：-

売却価格：500

職業：ALL

海賊たちの地図A。

WAND OF FIRE

装着効果：暑さへの耐性 +15%

特殊能力：S3／1 (10)

売却価格：500

職業：AS

装備すると暑さへの耐性が15%上がる杖。『炎の玉』の呪文も使える。

WYVERN EYE

装着効果：-

特殊能力：S2／8 (20)

売却価格：500

職業：ALL

ウィバーンの目。『恐怖』の呪文が使える。

DRAGONS TOOTH

装着効果：-

特殊能力：C6／3 (10)

売却価格：750

職業：ALL

竜の歯。『若返り』の呪文が使える。

LIGHTNING WAND

装着効果：電気への耐性 +20%

特殊能力：S3／4 (10)

売却価格：750

職 業：ACR

電気への耐性が 20% 上がる杖。『稻妻』の呪文が使える。

POTION OF LIFE

装着効果：-

特殊能力：C6／2 (2)

売却価格：750

職 業：ALL

『死者の生き返り』の呪文が使える薬。

DIAMOND KEY

装着効果：-

特殊能力：S5／5 (20)

売却価格：1000

職 業：ALL

ダイヤモンドでできた鍵。『テレポート』の呪文が使える。

LASER BLASTER

装着効果：正確さ +5

特殊能力：S6／2 (10)

売却価格：1000

職 業：ALL

『正確さ』が 5 上がる熱線銃。『分解』の呪文が使える。

PIRATES MAP B

装着効果：-

特殊能力：-

売却価格：1000

職 業：ALL

海賊たちの地図 B。



RETURN SCROLL

装着効果：—

特殊能力：C6／5 (1)

売却価格：1000

職業：ALL

『町へのゲート』の呪文が使える巻物。ただし一度きりの使い捨て。

SHINNY PENDANT

装着効果：睡眠への耐性 +30%

特殊能力：S2／2 (10)

売却価格：1000

職業：ALL

睡眠への耐性が 30% 上がる首飾り。『催眠術』の呪文が使える。

HORN OF DEATH

装着効果：—

特殊能力：S5／3 (10)

売却価格：1250

職業：ALL

『死の指先』の呪文が使える角笛。

SORCERER ROBE

装着効果：知性 +5

特殊能力：S3／3 (20)

売却価格：1250

職業：S

装備すると『知性』が 5 上がる衣。『不可視』の呪文が使える。

CLERIC'S BEADS

装着効果：魅力 +5

特殊能力：C2／1 (50)

売却価格：1500

職業：C

装備すると『魅力』が 5 上がるじゅず。『傷を治す』の呪文が使える。

POWER GAUNTLET

装着効果：強さ +5

特殊能力：-

売却価格：1500

職業：KPACR

装備すると『強さ』が5上がる小手。

PRECISION RING

装着効果：正確さ +5

特殊能力：-

売却価格：1500

職業：ALL

装備すると『正確さ』が5上がる指輪。

RUBY IDOL

装着効果：-

特殊能力：-

売却価格：1500

職業：ALL

ルビーでできた偶像。

RING OF OKRIM

装着効果：好運度 +10

特殊能力：S4/8 (20)

売却価格：1500

職業：ALL

はめると『好運度』が10上がる指輪。『時間を歪める』の呪文が使える。

SUN SCROLL

装着効果：-

特殊能力：C7/5 (1)

売却価格：1500

職業：ALL

『太陽光線』の呪文が使える巻物。ただし、1度しか使えない。



YOUTH POTION

装着効果：—

特殊能力：C6／3 (2)

売却価格：2000

職業：ALL

若返りの薬。飲むと『若返り』の呪文が使える。

TELEPORT HELM

装着効果：魔法への耐性+10%

特殊能力：S5／5 (20)

売却価格：2500

職業：ALL

魔法の耐性が10%上がるかぶと。『テレポート』の呪文が使える。

ELEMENT SCARAB

装着効果：魅力+5

特殊能力：C7／3 (20)

売却価格：3000

職業：ALL

『魅力』が5上がるスカラベ。『強力な防御』の呪文が使える。

MAGIC VEST

装着効果：魔法への耐性+20%

特殊能力：S4／8 (10)

売却価格：3000

職業：ALL

魔法の耐性が20%上がるチョッキ。『時間を歪める』の呪文が使える。

STAR RUBY

装着効果：好運度+10

特殊能力：S1／3 (30)

売却価格：3000

職業：ALL

『好運度』が10上がるルビー。『エネルギー波』の呪文が使える。

STAR SAPPHIRE

装着効果：魔法への耐性 +30%

特殊能力：S6／4 (10)

売却価格：3000

職業：ALL

魔法への耐性が 30% 上がり、『呪文からの防御』の呪文が使える。

WEALTH CHEST

装着効果：-

特殊能力：ゴールド +5100 (5)

売却価格：3000

職業：ALL

富の箱。使うたびにゴールドが 5100 ずつ増える。

DESTROYER WAND

装着効果：魔法への耐性 +10%

特殊能力：S6／2 (10)

売却価格：3500

職業：AC

装備すると魔法への耐性が 10% 上がる杖。『分解』の呪文が使える。

GEM SACK

装着効果：-

特殊能力：ジェム +10 (10)

売却価格：5000

職業：ALL

使うたびにジェムが 10 ずつ増える袋。

DIAMOND COLLAR

装着効果：年齢 +80

特殊能力：S7／5 (10)

売却価格：5000

職業：ALL

『七色の光』の呪文が使える首飾り。装備すると 80 歳年をとる。

アイテム・カタログ

EYE OF GOROS

装着効果：－

特殊能力：S7／1 (20)

売却価格：5000

職 業：ALL

ゴロス王の目である。『天上への飛行』の呪文が使える。

FIRE OPAL

装着効果：年齢 +80

特殊能力：S7／3 (10)

売却価格：5000

職 業：ALL

『メテオシャワー』の呪文が使えが、装備すると 80 歳年をとる。

THUNDRAINIUM

装着効果：－

特殊能力：使用時のみ強さ +15 (200)

売却価格：5000

職 業：ALL

使うと一時的に『強さ』が 15 上がるアイテム。

UNOBTAINIUM

装着効果：?

特殊能力：－

売却価格：25000

職 業：?

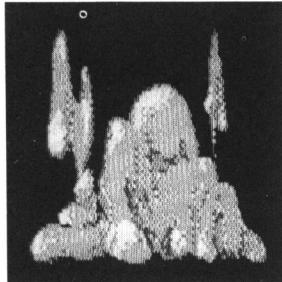
謎のアイテム。売るしかないのではないだろうか。

第四章

モンスター・カタログ



※モンスターは HP (ヒットポイント) の低いものから、同じ HP では AC(アーマークラス) の低いものから順番に並べてあります。モンスターの強さの目安にしてください。また、巻末にはモンスターをアルファベット順に並べたインデックスがあります。



MUTANT LARVA

HP : 1~8

AC : 0

攻撃力 : 3

攻撃回数 : 1

素早さ : 2

経験値 : 50

攻撃すればかならずといっていいほど倒せる。経験値を得るにはいいだろう。



GUARDSMAN

HP : 1~8

AC : 2

攻撃力 : 6

攻撃回数 : 1

素早さ : 14

経験値 : 75

数はそう多くないので容易に倒せる。だが攻撃の順番は早いので注意が必要である。



VAMPIRE BAT

HP : 1~8

AC : 2

攻撃力 : 3

攻撃回数 : 1

素早さ : 14

経験値 : 125

攻撃の順番は若干早いものの、楽に倒すことができる。数は7、8匹と若干多い。

モンスター・カタログ



SNAKE

HP : 1~8

AC : 2

攻撃力 : 3

攻撃回数 : 1

素早さ : 17

経験値 : 125

攻撃力、ヒットポイントなどは低いので最初の攻撃に耐えられれば楽に倒せるだろう。



RABID JACKAL

HP : 1~8

AC : 3

攻撃力 : 2

攻撃回数 : 1

素早さ : 15

経験値 : 50

攻撃順序が早いので先手をとられてしまう。戦闘中に逃げてしまうこともある。



sprite

HP : 1~8

AC : 10

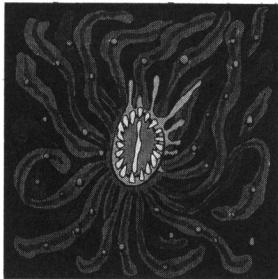
攻撃力 : 2

攻撃回数 : 1

素早さ : 20

経験値 : 250

そう攻撃してくることはない。ダメージを与えることに成功するとあっけなく倒せる。



ALGAE BEAST

HP : 2~9

AC : 0

攻撃力 : 6

攻撃回数 : 1

素早さ : 1

経験値 : 50

数が多いため全滅するのに時間がかかる。眠らせたりするのはまず無理だろう。



POLTERGEIST

HP : 2~9

AC : 0

攻撃力 : 2

攻撃回数 : 2

素早さ : 16

経験値 : 150

出現数は少ない。だが攻撃の順番が非常に早いのである程度のダメージは受けてしまう。



GREMLIN

HP : 2~9

AC : 3

攻撃力 : 3

攻撃回数 : 2

素早さ : 4

経験値 : 125

最初の攻撃で全滅できなかった場合、食料を取られることがあるので注意が必要。



STRANGLING VINE

HP : 2~9

AC : 3

攻撃力 : 3

攻撃回数 : 4

素早さ : 6

経験値 : 100

数が多いので倒すのに時間がかかる。集団攻撃魔法が使えばそれで一度に倒すのがよい。



SKELETON

HP : 2~9

AC : 3

攻撃力 : 6

攻撃回数 : 1

素早さ : 9

経験値 : 50

かなりの数で出現するため序盤では苦戦する場合もある。HPが低いときは逃げるべきだ。

モンスター・カタログ



BATTLE RAT

HP : 2~9

AC : 3

攻撃力 : 3

攻撃回数 : 1

素早さ : 12

経験値 : 50

数が多いのでレベルの低いうちは死者が出るだろう。集団攻撃魔法が使えると楽になる。



KOBOLD

HP : 2~9

AC : 4

攻撃力 : 4

攻撃回数 : 1

素早さ : 6

経験値 : 50

これに手こずるようでは先は無い。だが数多くでてくることがあるので注意が必要。



GOBLIN

HP : 2~9

AC : 4

攻撃力 : 6

攻撃回数 : 1

素早さ : 10

経験値 : 50

数が多いので、攻撃順序の遅い人が前衛にいるとアッという間に倒されてしまうだろう。



FLESH EATER

HP : 3~10

AC : 2

攻撃力 : 6

攻撃回数 : 1

素早さ : 7

経験値 : 50

出現数はだいたい5、6匹。ゲームスタート時によく出会う。さほど恐い敵ではない。



SLITHER BEAST

HP : 3~10

AC : 4

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 1

素早さ : 10

経験値 : 125

出現数は5、6匹と平均的。序盤で出くわすと
かなり苦戦を強いられる。



ORC

HP : 3~10

AC : 4

攻撃力 : 6

攻撃回数 : 1

素早さ : 11

経験値 : 75

数多く出現し攻撃の順番も早いので、集団攻撃
魔法の使える者の素早さが高くないとつらい。



WATER RAT

HP : 4~11

AC : 1

攻撃力 : 6

攻撃回数 : 1

素早さ : 6

経験値 : 100

水ネズミ。ALGAE BEAST に毛がはえた程
度のモンスター。



HAG

HP : 4~11

AC : 1

攻撃力 : 4

攻撃回数 : 2

素早さ : 8

経験値 : 100

1匹で現われることがほとんどで、それなりの
装備をしていれば簡単に倒すことができる。



GNOME

HP : 4~11

AC : 5

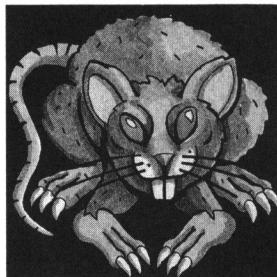
攻撃力 : 6

攻撃回数 : 1

素早さ : 12

経験値 : 125

出現数は5、6匹。かなり友好的で、出くわしても戦闘をしない場合もある。



SAVAGE SHREW

HP : 5~12

AC : 3

攻撃力 : 5

攻撃回数 : 3

素早さ : 13

経験値 : 150

出現数は少ないが、序盤で出くわすと手痛いダメージを受ける。



RABID LEPER

HP : 6~13

AC : 0

攻撃力 : 3

攻撃回数 : 1

素早さ : 11

経験値 : 100

出現数は少ない。一撃で倒すことができる。
経験値を稼ぐにはちょうどよいかもしれない。



FIRE ANT

HP : 6~13

AC : 5

攻撃力 : 6

攻撃回数 : 1

素早さ : 7

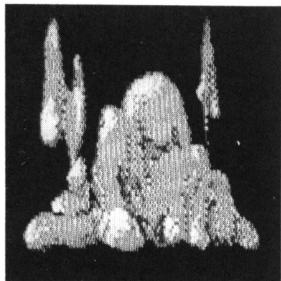
経験値 : 100

数こそ多いが楽に1匹ずつ倒していく。後衛に攻撃してくる場合もある。



THIEF

HP : 7~14 AC : 3
攻撃力 : 8 攻撃回数 : 1
素早さ : 16 経験値 : 100
前衛の誰かが倒される可能性もある。後衛に攻撃してくる場合もあるので注意が必要。



ACIDIC BLOB

HP : 9~16 AC : 1
攻撃力 : 8 攻撃回数 : 2
素早さ : 8 経験値 : 300
数はそれほど多くないので各キャラクタが確実に倒していくば問題はないだろう。



ZOMBIE

HP : 9~16 AC : 2
攻撃力 : 8 攻撃回数 : 1
素早さ : 2 経験値 : 100
ダメージは与えやすいが、若干 HP があるので最低でも STAFF 程度の武器はほしい。



ROTTING CORPSE

HP : 9~16 AC : 2
攻撃力 : 4 攻撃回数 : 2
素早さ : 3 経験値 : 100
数は 5、6 匹で恐れるほどではない。攻撃順序が遅いので経験値を稼ぐにはちょうどよい。

モンスター・カタログ



DEMON DOG

HP : 9~16

AC : 3

攻撃力 : 10

攻撃回数 : 2

素早さ : 14

経験値 : 100

数が多いので先に攻撃されたら全滅する場合もある。レベルを上げ、装備を整えてから戦う。



GHOUL

HP : 9~16

AC : 4

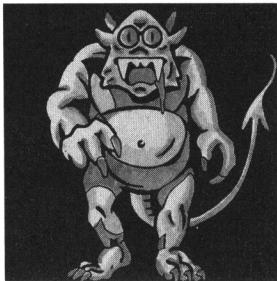
攻撃力 : 5

攻撃回数 : 3

素早さ : 13

経験値 : 200

攻撃力は高くなっているが、HPなどは低いので攻撃順序が早ければそう難しくない。



GNOLL

HP : 9~16

AC : 5

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 1

素早さ : 10

経験値 : 100

数は比較的多く現われる。そう手こずる相手ではない。



TROGLODYTE

HP : 9~16

AC : 5

攻撃力 : 4

攻撃回数 : 3

素早さ : 11

経験値 : 100

ダメージを与えるのに苦労するかもしれない。だが、さほど恐ろしい敵でもない。



LOCUST PLAGUE

HP : 9~16

AC : 5

攻撃力 : 1

攻撃回数 : 10

素早さ : 17

経験値 : 200

HPは若干あるのでよい装備をしてないときは一撃で倒せないだろう。



DUNG BEETLE

HP : 9~16

AC : 6

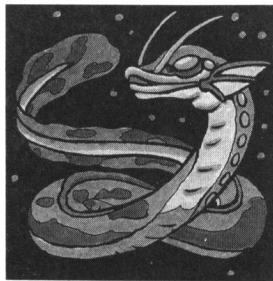
攻撃力 : 8

攻撃回数 : 1

素早さ : 8

経験値 : 100

装備さえととのっていれば恐ろしい相手ではない。



GIANT LEECH

HP : 11~18

AC : 2

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 1

素早さ : 3

経験値 : 250

簡単に倒すことができる。そう良い武器を手にしなくても苦労することはない。



DEADLY SPORES

HP : 11~18

AC : 2

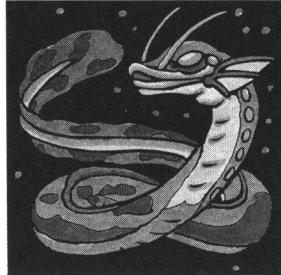
攻撃力 : 1

攻撃回数 : 1

素早さ : 10

経験値 : 600

10以上まとめて現われるので、集団攻撃魔法を使って早めに全滅させたい。



LAMPREY

HP : 11~18

AC : 2

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 1

素早さ : 15

経験値 : 200

攻撃順序はかなり早い。眠らせたりめくらましするのにはまず無理だろう。やはり数が多い。



WOLVERINE

HP : 11~18

AC : 5

攻撃力 : 5

攻撃回数 : 3

素早さ : 12

経験値 : 250

たまに眠らせてくるのでそれさえ注意していればまず問題はない。



ORC LEADER

HP : 11~18

AC : 5

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 1

素早さ : 14

経験値 : 100

リーダーだけあってあらゆる面で ORC より優れている。しかしそう恐れるには足らない。



MINOR DEMON

HP : 11~18

AC : 5

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 2

素早さ : 16

経験値 : 200

数は多く攻撃力も比較的あるので先に攻撃されたら全滅に近い状態になる。



KILLER BEES

HP : 11~18

AC : 10

攻撃力 : 2

攻撃回数 : 10

素早さ : 16

経験値 : 300

なかなかダメージを与えることができない。
盲にしてから攻撃というパターンがほとんど。



XX! XX! XX! XX! XX

HP : 11~18

AC : 20

攻撃力 : 1

攻撃回数 : 1

素早さ : 18

経験値 : 15000

ACこそ高いがHPは低いのでダメージさえ与えれば倒せる。だが高い耐性を持つので注意。



WILD BOAR

HP : 16~23

AC : 3

攻撃力 : 12

攻撃回数 : 1

素早さ : 14

経験値 : 200

たまに友好的なのがいるが、ほとんどは攻撃してくる。ミサイル攻撃はないので安心だ。



HARPY

HP : 16~23

AC : 3

攻撃力 : 5

攻撃回数 : 3

素早さ : 15

経験値 : 200

出会うころにはよい武器や防具を手に入れていて、恐ろしい敵ではなくなっているだろう。



MINOR DEVIL

HP : 16~23

AC : 4

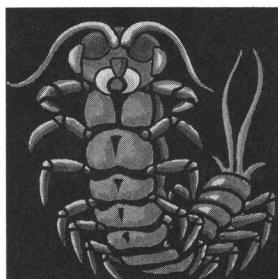
攻撃力 : 4

攻撃回数 : 2

素早さ : 15

経験値 : 250

攻撃の順番は早いので先手を取られることが多い。序盤で経験値を得るにはちょうどよい。



GIANT CENTIPEDE

HP : 16~23

AC : 5

攻撃力 : 4

攻撃回数 : 8

素早さ : 9

経験値 : 500

HPこそ少ないが攻撃力はかなりあるため、できるだけ一撃で倒すようにしたい。



CLERIC

HP : 16~23

AC : 5

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 1

素早さ : 12

経験値 : 300

ほとんどは友好的ではなく、後衛にも攻撃をしてくるので防具に手を抜いてはいけない。



DINOLIZARD

HP : 17~24

AC : 5

攻撃力 : 10

攻撃回数 : 1

素早さ : 11

経験値 : 200

攻撃順序はパーティと同じくらい。眠らされなければまず大丈夫だろう。



FIRE BEETLE

HP : 17~24

AC : 7

攻撃力 : 15

攻撃回数 : 1

素早さ : 6

経験値 : 200

後衛にも攻撃してくる。攻撃順序は遅いので優れた武器を手にしているれば恐れるに足らない。



HIPPOGRIFF

HP : 19~26

AC : 5

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 3

素早さ : 14

経験値 : 200

攻撃力があり、また攻撃順序も早いので手痛いダメージを先に受けてしまう。



GARGANTU ANT

HP : 19~26

AC : 8

攻撃力 : 12

攻撃回数 : 1

素早さ : 9

経験値 : 200

眠らせたりめくらましをしてくる。だがこちらが強いと見ると逃げることがある。



SHADOW BEAST

HP : 21~28

AC : 3

攻撃力 : 5

攻撃回数 : 1

素早さ : 18

経験値 : 200

しつこくめくらましをしてくる。攻撃順序は早いが手痛いダメージをうけることはそうない。

モンスター・カタログ



CENTAUR

HP : 21~28

AC : 4

攻撃力 : 4

攻撃回数 : 4

素早さ : 12

経験値 : 200

比較的友好的。だが敵にまわると大変だ。よい武器を持ってないと一撃で倒すことは難しい。



SWARMING WASPS

HP : 21~28

AC : 4

攻撃力 : 2

攻撃回数 : 10

素早さ : 17

経験値 : 400

いくつかの小集団があつまって攻撃してくれる。蜂の一刺しには注意したい。



CARYATID GUARD

HP : 21~28

AC : 5

攻撃力 : 10

攻撃回数 : 1

素早さ : 15

経験値 : 400

ミサイル攻撃をするので注意。後衛だからといって防具に手を抜いていると痛い目に会う。



BARRACUDA

HP : 21~28

AC : 5

攻撃力 : 20

攻撃回数 : 1

素早さ : 16

経験値 : 350

数多く現われるので集団攻撃魔法がないとかなり苦戦を強いられるだろう。



GIANT SPIDER

HP : 21~28

AC : 5

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 1

素早さ : 18

経験値 : 200

攻撃順序は非常に早い。また眠らせてくるので、眠りの耐性を高めておく必要がある。



WIGHT

HP : 21~28

AC : 6

攻撃力 : 10

攻撃回数 : 1

素早さ : 12

経験値 : 500

数はそう多くない。ある程度魔法の耐性があり、『土へ戻す』が効かないこともある。



DRUID

HP : 25~32

AC : 4

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 2

素早さ : 14

経験値 : 400

友好的なのはあまりいない。ほとんどがミサイル攻撃。直接攻撃してくることはそうない。



GARGOYLE

HP : 25~32

AC : 5

攻撃力 : 4

攻撃回数 : 4

素早さ : 12

経験値 : 300

眠らされることがあるので先に倒すか、僧侶や魔法使いの眠りに対する耐性を高めておく。



PEGASUS

HP : 26~33

AC : 4

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 3

素早さ : 20

経験値 : 250

友好的で攻撃してくることはまれである。魔法をかけてくるので戦闘が長引くと苦しくなる。



MAGICIAN

HP : 26~33

AC : 5

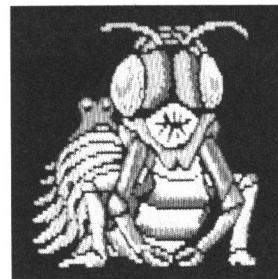
攻撃力 : 8

攻撃回数 : 1

素早さ : 15

経験値 : 600

ミサイル攻撃は比較的強力なので十分注意すること。



RHINO BEETLE

HP : 26~33

AC : 7

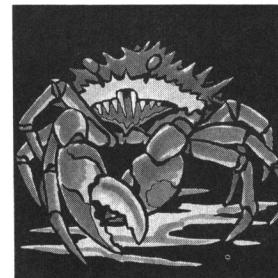
攻撃力 : 20

攻撃回数 : 1

素早さ : 7

経験値 : 500

数は少ないが注意は必要。魔法に対する耐性もややある。経験値を稼ぐのにちょうどよい。



GIANT CRAB

HP : 26~33

AC : 9

攻撃力 : 10

攻撃回数 : 2

素早さ : 12

経験値 : 300

食べられるかどうかは不明。レベルが低い場合は苦戦するかもしれない。逃げることもある。



COCKATRICE

HP : 29~36

AC : 4

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 1

素早さ : 8

経験値 : 500

睡眠や金縛りの魔法の耐性がある。一撃で倒すにはかなりよい武器が必要になる。



SATYR

HP : 29~36

AC : 5

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 2

素早さ : 10

経験値 : 300

友好的で、攻撃してくるのは全体の約5割程度。倒すのには時間がかかるかもしれない。



WICKED WITCH

HP : 31~38

AC : 4

攻撃力 : 6

攻撃回数 : 2

素早さ : 14

経験値 : 1000

友好的で、攻撃してくるのは5割程度。睡眠などの耐性は高いので魔法の種類を選ぶこと。



CROCODILE

HP : 31~38

AC : 5

攻撃力 : 10

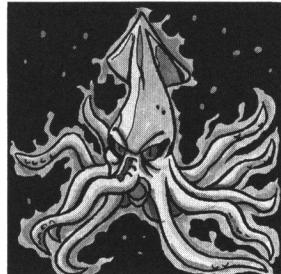
攻撃回数 : 2

素早さ : 12

経験値 : 300

だいたい7、8匹で現われる。攻撃力もあるのであっという間に倒されるかも知れない。

モンスター・カタログ



GIANT SQUID

HP : 31～38

AC : 5

攻撃力 : 6

攻撃回数 : 8

素早さ : 14

経験値 : 400

盲にしたり眠らせたりするのは難しい。だが
数はそう多くないので苦労することはそうない。



BASILISK

HP : 31～38

AC : 5

攻撃力 : 15

攻撃回数 : 1

素早さ : 14

経験値 : 1000

キャラクタを石にしてしまう能力があるた
め、最初の攻撃で全滅できないとあぶない。



WOOD GOLEM

HP : 31～38

AC : 5

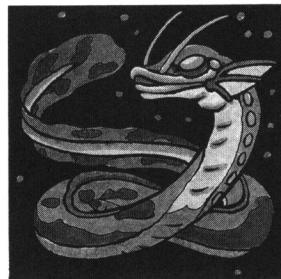
攻撃力 : 15

攻撃回数 : 2

素早さ : 5

経験値 : 800

ゴーレムとしては小さい方になる。ほとんどの
魔法攻撃は効かないと思ったほうがよい。



ELECTRIC EEL

HP : 31～38

AC : 5

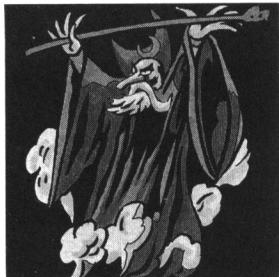
攻撃力 : 8

攻撃回数 : 1

素早さ : 15

経験値 : 500

よい武器があれば楽に倒せてしまう。ミサイル攻撃をしてくることもあるので注意。



ENCHANTRESS

HP : 31 ~ 38

AC : 6

攻撃力 : 6

攻撃回数 : 2

素早さ : 15

経験値 : 1000

魔法攻撃の成功率はかなり高い。直接攻撃してくることはほとんどなく、魔法攻撃が多い。



GIANT SCORPION

HP : 31 ~ 38

AC : 7

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 3

素早さ : 13

経験値 : 600

ミサイル攻撃はしてこない。経験値稼ぎにはよいだろう。



WEREWOLF

HP : 31 ~ 38

AC : 7

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 2

素早さ : 14

経験値 : 400

出現数は少ない。睡眠や目くらましの耐性があるので注意。



SIREN

HP : 31 ~ 38

AC : 8

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 2

素早さ : 13

経験値 : 700

やや多く出現する。ミサイル攻撃をしてくることもある。ほとんどの魔法の耐性がある。

モンスター・カタログ



MILITIAMAN

HP : 31～38

AC : 9

攻撃力 : 10

攻撃回数 : 2

素早さ : 9

経験値 : 300

数はそれほど多くはないが HP、AC が高いためなかなかダメージを与えることができない。



DUST DEMON

HP : 31～38

AC : 9

攻撃力 : 12

攻撃回数 : 3

素早さ : 15

経験値 : 600

ミサイル攻撃もしてくる。ある程度眠りなどの耐性があるので魔法を使うときは注意したい。



MEDUSA

HP : 33～40

AC : 5

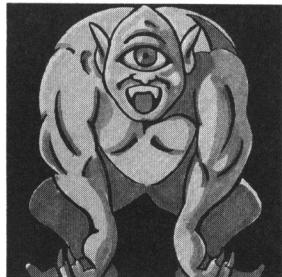
攻撃力 : 4

攻撃回数 : 1

素早さ : 9

経験値 : 1000

敵を石にすることが最大の武器。先手を打つて全滅てしまえば恐れることはない。



CYCLOPS

HP : 33～40

AC : 6

攻撃力 : 15

攻撃回数 : 2

素早さ : 10

経験値 : 400

数が多く、全滅するのにかなり手こずるだろう。ミサイル攻撃もしてくるので注意。



WRAITH

HP : 36~43

AC : 6

攻撃力 : 6

攻撃回数 : 2

素早さ : 9

経験値 : 800

攻撃順序は遅いので先手必勝、早いうちに倒してしまうこと。



PHANTOM

HP : 36~43

AC : 7

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 2

素早さ : 10

経験値 : 600

睡眠や目くらましの魔法はほとんど効かない
ので注意。先手を取り易いので一撃で倒したい。



NECROMANCER

HP : 36~43

AC : 7

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 2

素早さ : 17

経験値 : 2000

魔法攻撃はかなりのもの。攻撃順序が早いの
で場合によっては全滅してしまうかもしれない。



UNICORN

HP : 36~43

AC : 8

攻撃力 : 10

攻撃回数 : 3

素早さ : 22

経験値 : 500

非常に友好的で、攻撃してくることはまれで
ある。ミサイル攻撃もしてくるので注意。



GIANT SLOTH

HP : 41～48

AC : 5

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 4

素早さ : 14

経験値 : 750

かなり友好的で、攻撃してくるのは全体の約3割。数は多くないので楽に倒すことができる。



NATIVES

HP : 41～48

AC : 6

攻撃力 : 10

攻撃回数 : 2

素早さ : 10

経験値 : 200

いる場所が魔法の使えない場所なので苦戦する。



MANTICORE

HP : 41～48

AC : 6

攻撃力 : 6

攻撃回数 : 4

素早さ : 12

経験値 : 600

ライオンの体に人間の顔、コウモリの翼を持つ怪物。倒すのにそう問題はないだろう。



TROLL

HP : 41～48

AC : 6

攻撃力 : 9

攻撃回数 : 3

素早さ : 12

経験値 : 600

攻撃順序は早くないが、倒し損ねるとそのままじい攻击力で殺されることがある。



WARRIOR CAT

HP : 41~48

AC : 6

攻撃力 : 6

攻撃回数 : 4

素早さ : 17

経験値 : 600

たまに友好的なのがいるが、それは非常にまれである。数はそう多くない。



SWORDMAN

HP : 41~48

AC : 6

攻撃力 : 10

攻撃回数 : 2

素早さ : 18

経験値 : 600

こちらが攻撃する前にダメージを受けることが多い。ミサイル攻撃をしてくることがある。



SHARK

HP : 41~48

AC : 6

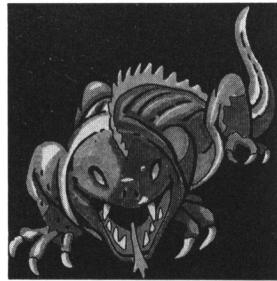
攻撃力 : 30

攻撃回数 : 2

素早さ : 24

経験値 : 700

数多く現れ、パーティが手を出す前に全滅させられてしまうかもしれない。



FIRE LIZARD

HP : 41~48

AC : 7

攻撃力 : 10

攻撃回数 : 3

素早さ : 12

経験値 : 800

数多く襲ってくることはまずない。炎の耐性は高い。ミサイル攻撃をしてくることもある。



PANTHRO MIST

HP : 41~48

AC : 7

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 4

素早さ : 18

経験値 : 600

けっこう攻撃力があるので注意。たいてい先手をとられてしまう。



SEA HAG

HP : 41~48

AC : 8

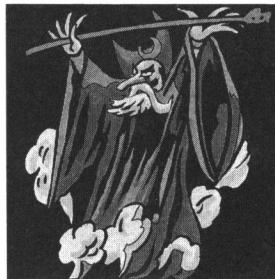
攻撃力 : 6

攻撃回数 : 3

素早さ : 12

経験値 : 500

攻撃力はそう強くないが、レベルが低いと致命傷になる場合がある。HP回復能力がある。



WARLOCK

HP : 41~48

AC : 8

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 1

素早さ : 16

経験値 : 800

結構友好的なモンスター。アーマークラスが若干高いので、よい武器で攻撃すべきである。



LESSER DEVIL

HP : 41~48

AC : 8

攻撃力 : 6

攻撃回数 : 5

素早さ : 16

経験値 : 2500

魔法なども使ってき、やはりヒットポイント回復能力を有する。



PIRATE

HP : 41~48

AC : 8

攻撃力 : 20

攻撃回数 : 1

素早さ : 17

経験値 : 500

数多く現われる。ある程度魔法の耐性がある。だが炎や寒さの魔法は効くようだ。



BANSHEE

HP : 41~48

AC : 10

攻撃力 : 10

攻撃回数 : 1

素早さ : 12

経験値 : 3000

ミサイル攻撃をしてくるので後衛も注意が必要。いろいろな魔法の耐性をもっている。



LESSER DEMON

HP : 41~48

AC : 10

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 4

素早さ : 16

経験値 : 2500

ミサイル攻撃をしてくることもある。またヒットポイント回復能力がある。



RAKSHASHA

HP : 41~48

AC : 14

攻撃力 : 5

攻撃回数 : 3

素早さ : 14

経験値 : 3000

ダメージを与えるのに一苦労する。ミサイル攻撃をしてくるので注意。

モンスター・カタログ



MAN EATING MARE

HP : 43~50

AC : 6

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 3

素早さ : 14

経験値 : 600

数はそれほど多くなく、またアーマークラスもさほど高くないのでダメージは与えやすい。



WHITE WOLF

HP : 43~50

AC : 10

攻撃力 : 12

攻撃回数 : 3

素早さ : 14

経験値 : 2500

5、6匹で登場してくる。キャラクタのレベルを上げ、良いアイテムを手に入れておくこと。



ASSASSIN

HP : 46~53

AC : 6

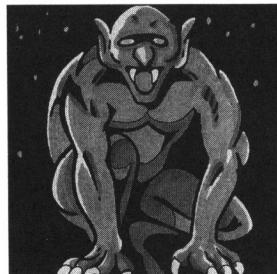
攻撃力 : 8

攻撃回数 : 1

素早さ : 19

経験値 : 2000

ミサイル武器を持っており、その方はかなりの攻撃力がある。数はそれほど出てこない。



OGRE

HP : 46~53

AC : 7

攻撃力 : 10

攻撃回数 : 2

素早さ : 12

経験値 : 350

運悪くレベルが低いうちに出くわし、戦闘に入ったら2、3人死ぬのを覚悟すべきであろう。



WYVERN

HP : 46~53

AC : 7

攻撃力 : 18

攻撃回数 : 2

素早さ : 12

経験値 : 2000

某所にウィバーンの巣がある。キャラクタの能力を奪う能力があり、苦戦を強いられる。



GRIFFIN

HP : 46~53

AC : 7

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 3

素早さ : 14

経験値 : 700

出現数が多くないので全滅させるのに時間がかかり、その間にダメージを受けるかもしれない。



WEREBEAR

HP : 46~53

AC : 8

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 4

素早さ : 14

経験値 : 800

倒すときは集中攻撃するのがよいだろう。逃げ出すこともある。



SPECTER

HP : 48~55

AC : 8

攻撃力 : 12

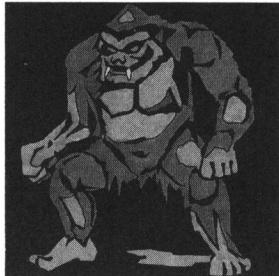
攻撃回数 : 1

素早さ : 12

経験値 : 3000

ある程度魔法攻撃の耐性がある。比較的楽に倒せるモンスターだろう。

モンスター・カタログ



YETI

HP : 51～58

AC : 4

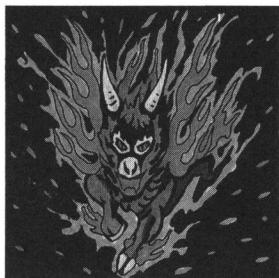
攻撃力 : 10

攻撃回数 : 2

素早さ : 13

経験値 : 600

攻撃力はそれほどではないが、5、6 匹で現わ
れるのでやはり注意が必要。



LAVA BEAST

HP : 51～58

AC : 5

攻撃力 : 12

攻撃回数 : 2

素早さ : 9

経験値 : 4000

倒すのはそう難しくない。攻撃順序も遅いの
でダメージを受ける前に倒すことも可能だ。



STONE GOLEM

HP : 51～58

AC : 7

攻撃力 : 40

攻撃回数 : 1

素早さ : 6

経験値 : 1500

数はそう多くない。攻撃順序が遅いので最初
の攻撃で何体かは倒しておきたい。



MUMMY

HP : 51～58

AC : 7

攻撃力 : 20

攻撃回数 : 2

素早さ : 7

経験値 : 2000

場合によっては全滅に近い状態になること
もある。全滅させるのに時間がかかる。



CAVE TROLL

HP : 51~58

AC : 7

攻撃力 : 11

攻撃回数 : 3

素早さ : 10

経験値 : 900

だいたい5、6匹で行動している。HPを回復する能力がある。



HILL TROLL

HP : 51~58

AC : 8

攻撃力 : 12

攻撃回数 : 3

素早さ : 11

経験値 : 1100

魔法攻撃に対する耐性はこちらの方が上。HPを回復する能力を有する。



BLUE DRAGON

HP : 51~58

AC : 8

攻撃力 : 10

攻撃回数 : 3

素早さ : 13

経験値 : 6000

直接攻撃やミサイル攻撃はかなりのもの。モンスター全体からみれば中の中クラス。



BARBARIAN

HP : 51~58

AC : 8

攻撃力 : 12

攻撃回数 : 2

素早さ : 15

経験値 : 400

出現数が多く、後衛にも攻撃してくるので注意。

モンスター・カタログ



KILLER CADAVER

HP : 51~58

AC : 8

攻撃力 : 12

攻撃回数 : 3

素早さ : 15

経験値 : 1500

名前は凄いが、たいしたことはない。睡眠の耐性があり、また HP 回復能力がある。



CAVE GIANT

HP : 51~58

AC : 10

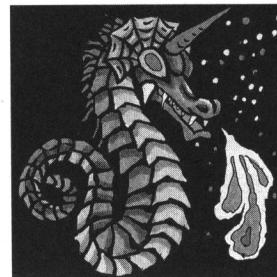
攻撃力 : 16

攻撃回数 : 3

素早さ : 12

経験値 : 2000

中レベルのキャラクタでも一撃で倒されることがある。素早さを高めるなどの対策が必要だ。



HIPPOCAMPUS

HP : 51~58

AC : 12

攻撃力 : 10

攻撃回数 : 4

素早さ : 18

経験値 : 600

魔法の耐性が若干ある。HP 回復能力があるので、大量のダメージを与える武器がほしい。



CELESTIAL STAG

HP : 51~58

AC : 14

攻撃力 : 10

攻撃回数 : 3

素早さ : 19

経験値 : 700

1 匹倒すのにパーティ総掛かりになる場合もある。

INVISIBLE THING

HP : 51~58

AC : 14

攻撃力 : 10

攻撃回数 : 3

素早さ : 25

経験値 : 6000

目に見えない何か。まず先手を取るのは無理だろう。魔法もそこそこに使ってくる。



MINOTAUR

HP : 56~63

AC : 7

攻撃力 : 35

攻撃回数 : 1

素早さ : 15

経験値 : 1500

単独で行動している。HP が高いため、倒したころには何人が死んでいるかもしれない。



GORGON

HP : 56~63

AC : 8

攻撃力 : 12

攻撃回数 : 1

素早さ : 12

経験値 : 6000

攻撃力はそれほどでもないがパーティのメンバーを石にしてしまうので、その方が恐い。



GREEN DRAGON

HP : 56~63

AC : 8

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 3

素早さ : 12

経験値 : 6000

数多く出現することはないが、直接攻撃やミサイル攻撃をしてくる。魔法の耐性が高い。

モンスター・カタログ



VAMPIRE

HP : 56~63

AC : 9

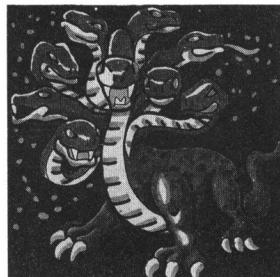
攻撃力 : 12

攻撃回数 : 2

素早さ : 14

経験値 : 5000

魔法攻撃力はかなりのもの。良い武器と防具がなければすぐに全滅してしまうだろう。



PYRO HYDRA

HP : 61~68

AC : 7

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 5

素早さ : 12

経験値 : 2000

5 HEADED HYDRA とほぼ同等の能力を有する。倒す苦労はさほど変わらない。



EXECUTIONER

HP : 61~68

AC : 8

攻撃力 : 12

攻撃回数 : 2

素早さ : 14

経験値 : 4000

HP、AC が高いため倒すのに一苦労。攻撃順序が早いので注意。



CHIMERA

HP : 61~68

AC : 8

攻撃力 : 5

攻撃回数 : 6

素早さ : 14

経験値 : 5000

多く出現することはない。魔法の耐性も高いので魔法攻撃よりは白兵戦で倒すべきだろう。



GUARDIAN SPIRIT

HP : 61~68

AC : 8

攻撃力 : 6

攻撃回数 : 6

素早さ : 16

経験値 : 6000

攻撃順序は若干早いが、アイテムなどによつて対処すれば問題ない。比較的逃亡しやすい。



WIZARD

HP : 61~68

AC : 8

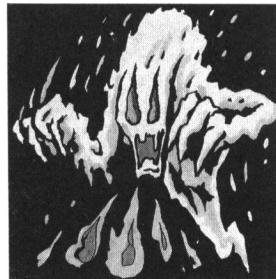
攻撃力 : 6

攻撃回数 : 2

素早さ : 18

経験値 : 7000

魔法はかなりのもので苦戦するだろう。倒すまでにパーティの何人かが倒れるかもしれない。



GHOST

HP : 61~68

AC : 10

攻撃力 : 10

攻撃回数 : 1

素早さ : 10

経験値 : 4000

魔法攻撃をしてくるが、恐れるほどではない。なかなか倒せないことにイライラしてくる。



ORC CHIEFTAIN

HP : 61~68

AC : 10

攻撃力 : 12

攻撃回数 : 2

素早さ : 15

経験値 : 500

生半可な攻撃ではまず倒すことは無理。キャラクタのレベル、装備共に高くする必要がある。

モンスター・カタログ



MAGE

HP : 61~68

AC : 10

攻撃力 : 6

攻撃回数 : 3

素早さ : 20

経験値 : 8000

攻撃力はなかなかのもので、なめてかかると痛い目に会う。倒すのにかなり手こずる。



SPHINX

HP : 61~68

AC : 11

攻撃力 : 10

攻撃回数 : 3

素早さ : 18

経験値 : 5000

結構友好的であるが、敵に回すとなかなか恐ろしく、魔法の耐性がかなり高い。



GREATER DEMON

HP : 61~68

AC : 15

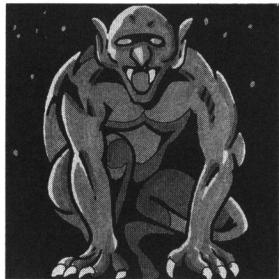
攻撃力 : 8

攻撃回数 : 7

素早さ : 19

経験値 : 10000

そこの武器ではちょっと歯がたたないだろう。ヒットポイント回復能力を有する。



OGRE CHIEF

HP : 65~72

AC : 9

攻撃力 : 15

攻撃回数 : 2

素早さ : 15

経験値 : 750

倒すのには一苦労するだろう。まともな防具を装備してなかったら逃げるべきだろう。



NAGA

HP : 66~73

AC : 8

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 1

素早さ : 15

経験値 : 4000

ある程度の魔法の耐性はある。ミサイル攻撃をすることもあり、後衛でも注意が必要。



WHITE DRAGON

HP : 66~73

AC : 8

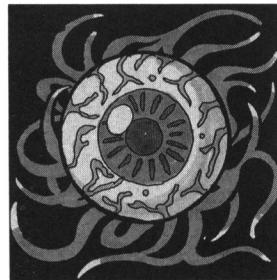
攻撃力 : 12

攻撃回数 : 3

素早さ : 15

経験値 : 10000

数多く出現することはない。直接攻撃、ミサイル攻撃の両方ともかなりのものだ。



EVIL EYE

HP : 66~73

AC : 10

攻撃力 : 10

攻撃回数 : 2

素早さ : 10

経験値 : 5000

かなり良い両手用の武器がないとつらい。魔法の耐性はかなり高い。



ARCH DRUID

HP : 66~73

AC : 10

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 2

素早さ : 18

経験値 : 15000

魔法攻撃を主とし、直接攻撃をしてくることはほとんどない。1人で行動しているのが幸い。



GREATER DEVIL

HP : 66~73

AC : 12

攻撃力 : 15

攻撃回数 : 4

素早さ : 19

経験値 : 10000

GREATER DEMON とそう変わりはない。

やはりヒットポイント回復能力を有する。



MASTER THIEF

HP : 66~73

AC : 12

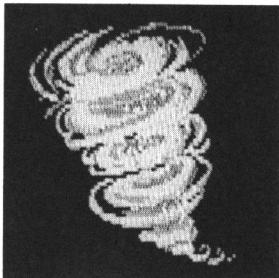
攻撃力 : 8

攻撃回数 : 2

素早さ : 20

経験値 : 5000

直接の攻撃よりもミサイル攻撃の方が攻撃力がある。比較的逃亡しやすい。



AIR ELEMENTAL

HP : 71~78

AC : 7

攻撃力 : 15

攻撃回数 : 1

素早さ : 20

経験値 : 4000

単独で行動している。ミサイル攻撃などをしきくる。魔法の耐性が高いので注意。



GRAY DRAGON

HP : 71~78

AC : 8

攻撃力 : 15

攻撃回数 : 3

素早さ : 16

経験値 : 10000

WHITE DRAGON よりは若干友好的。だがほとんど期待はできない。



MANTIS WARRIOR

HP : 71~78

AC : 8

攻撃力 : 12

攻撃回数 : 4

素早さ : 16

経験値 : 4000

ダメージを与えるのに苦労する。最初の攻撃で倒せないと逆に倒されてしまうこともある。



FROST GIANT

HP : 71~78

AC : 10

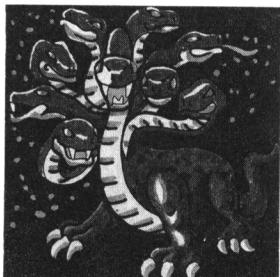
攻撃力 : 24

攻撃回数 : 1

素早さ : 12

経験値 : 5000

5、6匹でてくる。1匹1匹倒すより強力な集団攻撃魔法のほうがよい。



12 HEADED HYDRA

HP : 71~78

AC : 10

攻撃力 : 10

攻撃回数 : 12

素早さ : 16

経験値 : 12000

先手を取って強力な魔法と武器で倒さないとあっという間にパーティが全滅しているだろう。



ARCH MAGE

HP : 71~78

AC : 12

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 2

素早さ : 25

経験値 : 25000

LICH ほどの魔法の耐性はない。直接攻撃よりもミサイル攻撃の方が高く、攻撃順序が早い。

モンスター・カタログ



STEEL GOLEM

HP : 71~78

AC : 15

攻撃力 : 25

攻撃回数 : 2

素早さ : 10

経験値 : 7500

ミサイル攻撃をしてこないのが救いだろう。
だが比較的逃亡しやすい。魔法の耐性が高い。



WEREPHASE MUMMY

HP : 71~78

AC : 20

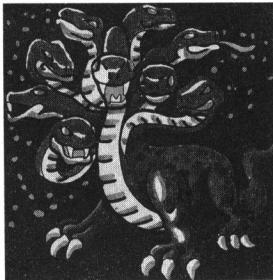
攻撃力 : 20

攻撃回数 : 2

素早さ : 35

経験値 : 8000

魔法の耐性がかなり高く、ヒットポイント回復能力があるが、比較的逃亡しやすい。



8 HEADED HYDRA

HP : 76~83

AC : 10

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 8

素早さ : 13

経験値 : 7500

倒すのに一苦労する。先手を取って攻撃される前に倒すべきだろう。



WARRIOR

HP : 76~83

AC : 12

攻撃力 : 12

攻撃回数 : 2

素早さ : 14

経験値 : 4000

ダメージを与えるのは難しい。ミサイル攻撃もできるので後衛も注意しなければならない。



BLACK DRAGON

HP : 76~83

AC : 12

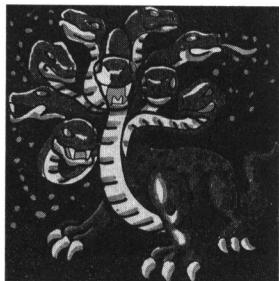
攻撃力 : 18

攻撃回数 : 3

素早さ : 16

経験値 : 15000

数は多くないが、パーティ総掛かりでもつらい。ミサイル攻撃もかなりの攻撃力がある。



5 HEADED HYDRA

HP : 81~88

AC : 7

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 5

素早さ : 12

経験値 : 1500

倒すのに時間がかなりかかるだろう。攻撃力もかなり高いので要注意。



EARTH ELEMENTAL

HP : 81~88

AC : 8

攻撃力 : 20

攻撃回数 : 1

素早さ : 18

経験値 : 4000

AIR ELEMENTAL より強く、1匹倒せないうちに全滅してしまうことがほとんど。



STONE GIANT

HP : 81~88

AC : 10

攻撃力 : 10

攻撃回数 : 4

素早さ : 12

経験値 : 4000

巨人の中でも上の方にランクされる。ミサイル攻撃も攻撃力があるので注意。

モンスター・カタログ



BARBARIAN CHIEF

HP : 81~88

AC : 10

攻撃力 : 12

攻撃回数 : 3

素早さ : 18

経験値 : 800

生半可な武器では相手にならない。場合によっては一撃で倒されることもある。



PIRATE CAPTAIN

HP : 81~88

AC : 10

攻撃力 : 20

攻撃回数 : 3

素早さ : 18

経験値 : 1000

一撃で倒されるキャラクタが出るかも。魔法の耐性はあるが、炎などの魔法は効くようだ。



LICH

HP : 81~88

AC : 10

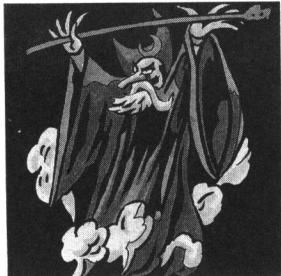
攻撃力 : 10

攻撃回数 : 2

素早さ : 20

経験値 : 20000

魔法の耐性がとにかく高い。ダメージは与えやすいが魔法攻撃はあまり期待できない。



OKRIM

HP : 81~88

AC : 11

攻撃力 : 6

攻撃回数 : 4

素早さ : 18

経験値 : 20000

中の中レベルのモンスター。ミサイル攻撃などもしてくる。逃亡することもある。



RED DRAGON

HP : 81~88

AC : 12

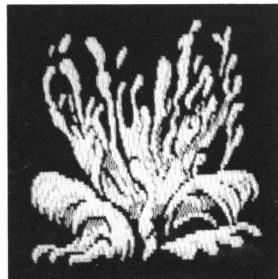
攻撃力 : 20

攻撃回数 : 3

素早さ : 15

経験値 : 15000

1匹倒すのにかなり時間がかかる。それが大量に現われるから強力な集団攻撃魔法が必要だ。



WATER ELEMENTAL

HP : 81~88

AC : 12

攻撃力 : 50

攻撃回数 : 1

素早さ : 30

経験値 : 1200

数多く現われる。手を出せずにパーティが全滅することがほとんどだ。



SILVER DRAGON

HP : 91~98

AC : 8

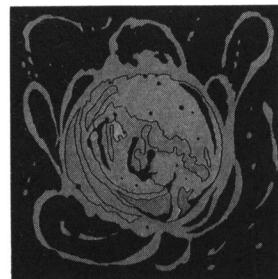
攻撃力 : 16

攻撃回数 : 4

素早さ : 16

経験値 : 20000

GOLD DRAGON と大きな違いはないが、こっちの方が倒しやすい。



FIRE ELEMENTAL

HP : 91~98

AC : 9

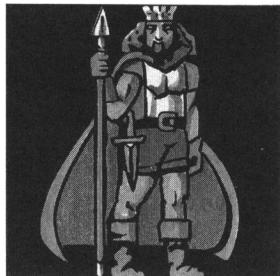
攻撃力 : 30

攻撃回数 : 1

素早さ : 20

経験値 : 8000

強力な攻撃魔法がないと倒すのに時間がかかる。後衛にも攻撃してくることがあるので注意。



CHAOTIC KNIGHT

HP : 91~98

AC : 14

攻撃力 : 15

攻撃回数 : 3

素早さ : 18

経験値 : 7000

ほとんど2人で行動している。ミサイル攻撃もしてくる。HP回復能力がある。



KIRIN

HP : 91~98

AC : 15

攻撃力 : 40

攻撃回数 : 4

素早さ : 22

経験値 : 14000

麒麟。比較的友好的だが敵にまわすとかなり苦労する。魔法の耐性がやや高い。



STORM GIANT

HP : 101~108

AC : 9

攻撃力 : 30

攻撃回数 : 2

素早さ : 14

経験値 : 10000

その名の通り行く先々で騒ぎをおこす。生半可な攻撃では逆に倒されてしまう。



PAUL PEAD

HP : 101~108

AC : 10

攻撃力 : 30

攻撃回数 : 1

素早さ : 19

経験値 : 2000

ミサイル攻撃をしてくるが、恐れるほどではない。炎などの耐性はほとんどないようだ。



SEA SERPENT

HP : 101~108

AC : 10

攻撃力 : 100

攻撃回数 : 1

素早さ : 20

経験値 : 3000

わずかだが友好的なのもいる。一撃で倒され
ることもある。魔法の耐性もあるので注意。



HIGH CLERIC

HP : 101~108

AC : 14

攻撃力 : 16

攻撃回数 : 3

素早さ : 18

経験値 : 10000

常に単独で行動している。それでも苦戦する
だろう。逃亡することもある。



DIAMOND GOLEM

HP : 101~108

AC : 15

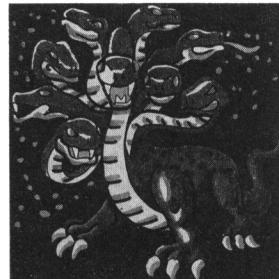
攻撃力 : 60

攻撃回数 : 3

素早さ : 12

経験値 : 15000

200 近い HP のキャラクタでも瀕死の際まで追
い込まれてしまう。魔法も使ってくる。



16 HEADED HYDRA

HP : 101~108

AC : 15

攻撃力 : 12

攻撃回数 : 16

素早さ : 12

経験値 : 20000

ミサイル攻撃もかなり強力。一撃で倒すのは
難しい。



ALIEN

HP : 101~108

AC : 15

攻撃力 : 20

攻撃回数 : 2

素早さ : 15

経験値 : 1000

たまに友好的なものもいる。HP、ACは高レベルでは低い方。だが倒すのは難しい。



MASTER ARCHER

HP : 121~128

AC : 10

攻撃力 : 16

攻撃回数 : 8

素早さ : 18

経験値 : 25000

ミサイル攻撃には目を見張るものがある。ほとんどの魔法の耐性がある。



ROC

HP : 131~138

AC : 10

攻撃力 : 50

攻撃回数 : 3

素早さ : 14

経験値 : 15000

若干友好的だが、まずあてにはならないと思ったほうが正解だ。ある程度魔法の耐性がある。



GOLD DRAGON

HP : 151~158

AC : 10

攻撃力 : 20

攻撃回数 : 5

素早さ : 16

経験値 : 50000

ミサイル攻撃力も高いので苦戦する。高レベルのモンスターの中では比較的倒しやすい。



GRAY MINOTAUR

HP : 151~158

AC : 13

攻撃力 : 30

攻撃回数 : 4

素早さ : 20

経験値 : 15000

先手をとられると手痛いダメージを受ける。
魔法の耐性もあり、また HP 回復能力もある。



PHOENIX

HP : 151~158

AC : 13

攻撃力 : 8

攻撃回数 : 3

素早さ : 24

経験値 : 15000

高レベルモンスターとしてはかなり友好的。
HP、AC が高いので倒すのに時間がかかる。



SEA DRAGON

HP : 151~158

AC : 15

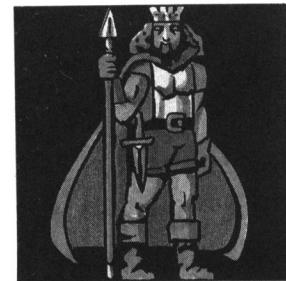
攻撃力 : 50

攻撃回数 : 4

素早さ : 32

経験値 : 20000

友好的なものもいる。攻撃力はドラゴンの中
ではトップレベル。ミサイル攻撃もしてくる。



BLACK KNIGHT

HP : 151~158

AC : 16

攻撃力 : 50

攻撃回数 : 3

素早さ : 20

経験値 : 10000

最大の攻撃魔法でも一撃で倒すことは不可
能。



SUCCUBUS QUEEN

HP : 151～158

AC : 20

攻撃力 : 30

攻撃回数 : 3

素早さ : 20

経験値 : 10000

高レベルのモンスターとしては攻撃力は低い。だが魔法の耐性は最高といってよい。



DEMON LORD

HP : 151～158

AC : 20

攻撃力 : 50

攻撃回数 : 2

素早さ : 30

経験値 : 60000

先手を取るのはまず無理。最初の攻撃で1人は倒される。最強の武器・防具を装備すること。



LORD ARCHER

HP : 161～168

AC : 15

攻撃力 : 80

攻撃回数 : 3

素早さ : 21

経験値 : 20000

ミサイル攻撃は最高で、後衛にいる魔法使いなどは一撃で倒される場合もある。



TITAN

HP : 181～188

AC : 13

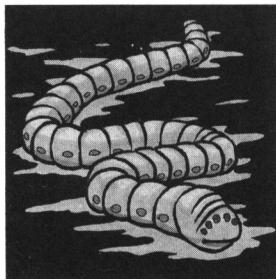
攻撃力 : 60

攻撃回数 : 2

素早さ : 30

経験値 : 20000

結構友好的である。ミサイル攻撃はMASTER ARCHER 並。高い魔法の耐性もある。



SAND WORM

HP : 201~208

AC : 7

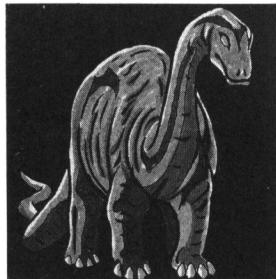
攻撃力 : 200

攻撃回数 : 1

素早さ : 8

経験値 : 15000

倒すのに時間がかかる。攻撃順序は遅いのでダメージを受けないで倒すことも可能。



BRONTASAURUS

HP : 201~208

AC : 8

攻撃力 : 150

攻撃回数 : 1

素早さ : 6

経験値 : 5000

ダメージは与えやすいが、HPは高いので倒すのに時間がかかる。



DINOBEETLE

HP : 201~208

AC : 10

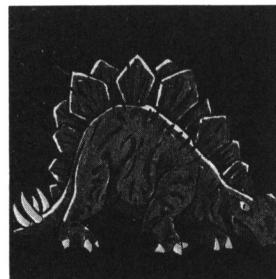
攻撃力 : 50

攻撃回数 : 1

素早さ : 8

経験値 : 6000

一撃で倒すことはまず不可能。強力な攻撃魔法と集中攻撃でも倒すのは難しいかもしれない。



STEGOSAURUS

HP : 201~208

AC : 15

攻撃力 : 200

攻撃回数 : 1

素早さ : 6

経験値 : 5000

硬い外皮を持っているのでダメージは与えにくい。催眠などの魔法の耐性がある。



ARCH DEVIL

HP : 201～208

AC : 16

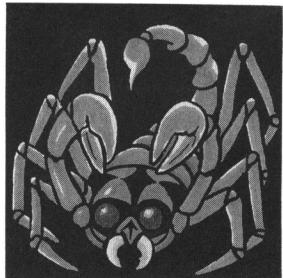
攻撃力 : 100

攻撃回数 : 1

素早さ : 30

経験値 : 60000

これくらいを倒せなくてはこれ以降のモンスターと戦っても死ぬだけだろう。



SCORPION

HP : 211～218

AC : 12

攻撃力 : 60

攻撃回数 : 2

素早さ : 20

経験値 : 12000

十分注意が必要。魔法の耐性は高く、また HP 回復能力も持っている。



GREAT SEA BEAST

HP : 211～218

AC : 12

攻撃力 : 100

攻撃回数 : 1

素早さ : 30

経験値 : 12000

強力な攻撃魔法を唱えられるようにしておくことが大切。



WINGED BEAST

HP : 211～218

AC : 12

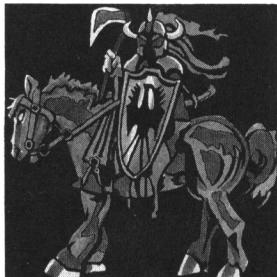
攻撃力 : 120

攻撃回数 : 1

素早さ : 30

経験値 : 12000

まず先手を取ることはできないと思ったほうがよい。HP 回復能力がある。



DARK RIDER

HP : 211~218

AC : 15

攻撃力 : 50

攻撃回数 : 4

素早さ : 30

経験値 : 12000

最高の攻撃魔法でも2回以上唱えなくては倒すことはできない。



VOLCANO GOD

HP : 221~228

AC : 30

攻撃力 : 40

攻撃回数 : 6

素早さ : 32

経験値 : 60000

先手をとることはまずできない。HP200を越すキャラクタでも一撃で倒れることがある。



TYRANNOSAURUS

HP : 241~248

AC : 10

攻撃力 : 200

攻撃回数 : 1

素早さ : 12

経験値 : 5000

恐竜の中では最強である。



DEMON KING

HP : 241~248

AC : 30

攻撃力 : 50

攻撃回数 : 5

素早さ : 35

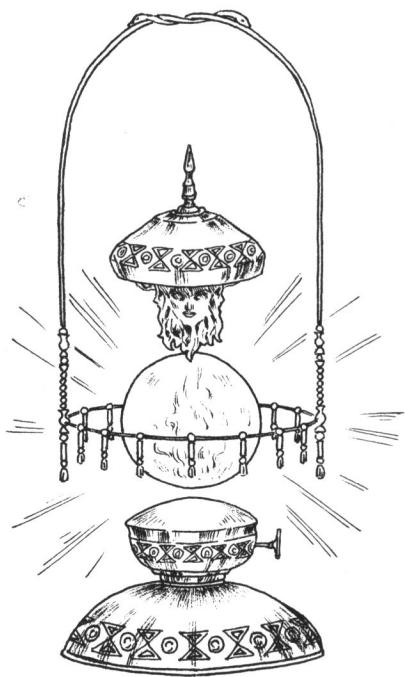
経験値 : 50000

ダメージを与えるにはキャラクタがかなり強くないと無理。HP回復能力もある。



第五章

マップ°



町 (Town)

ヴァーンの世界には5つの町があり、パーティの冒険はそのうちのひとつから始まる。キャラクタのデータをセーブして冒険を中断することも、経験を積んだキャラクタのレベルを上げることも、どこかの町に入らなければできない。また、傷ついたキャラクタを治療するのも、魔法を覚えるまでは町にある施設に頼らなければならない。

どこの町にもある、共通の施設が6種類ある。それぞれの町によって呼び名は違っているが、受けられるサービスは同じである。

①宿屋：宿屋に泊まることによって、パーティのそれまでの冒険の結果がディスクにセーブされる。ゲームを終了させるためのコツのひとつは、こまめにセーブを行なうことである。

②鍛冶屋：武器、防具などのアイテムを調達することができる。各町の店ごとに売られている品物の種類は異なるが、ひとつの店では売られているアイテムの種類はいつも同じである。

③食料品店：フード（食料）を売っている店である。資金の許す限り、フードは各々のキャラクタが持てるだけ持っていた方がいい。

④寺院：戦闘、ワナ等によって傷ついたキャラクタの回復や、呪いをかけられたキャラクタを回復してくれる場所である。また、死んでしまったキャラクタを生き返らせることもできる。

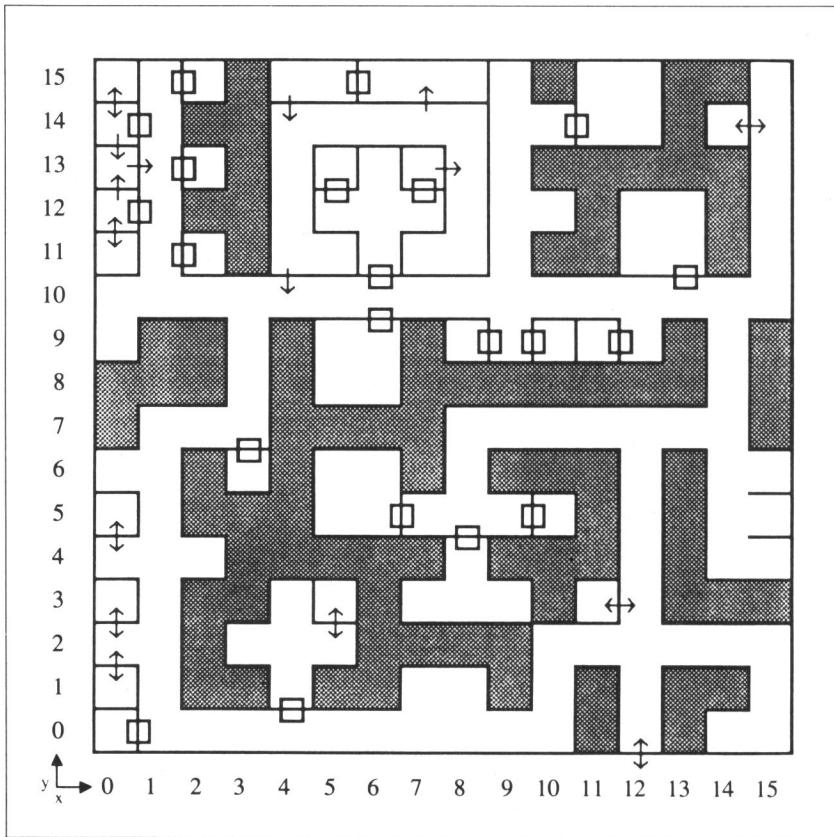
⑤訓練場：経験を積んだキャラクタは、レベルアップするためにここで訓練を受ける。レベルアップすれば、ヒットポイントや呪文レベル、スペルポイントなどが上昇する。経験値が足りない場合には、次のレベルに上がるために必要な経験値を教えてくれる。

⑥酒場：バーテンから情報を聞き出すために、酒を飲んだりチップをやるところだ。あまり酒を飲み過ぎると、キャラクタの状態が「中毒」になってしまうことがあるので注意。

●ソーピガル

地表位置 : C-2, 10-10

Town of Sorpigal



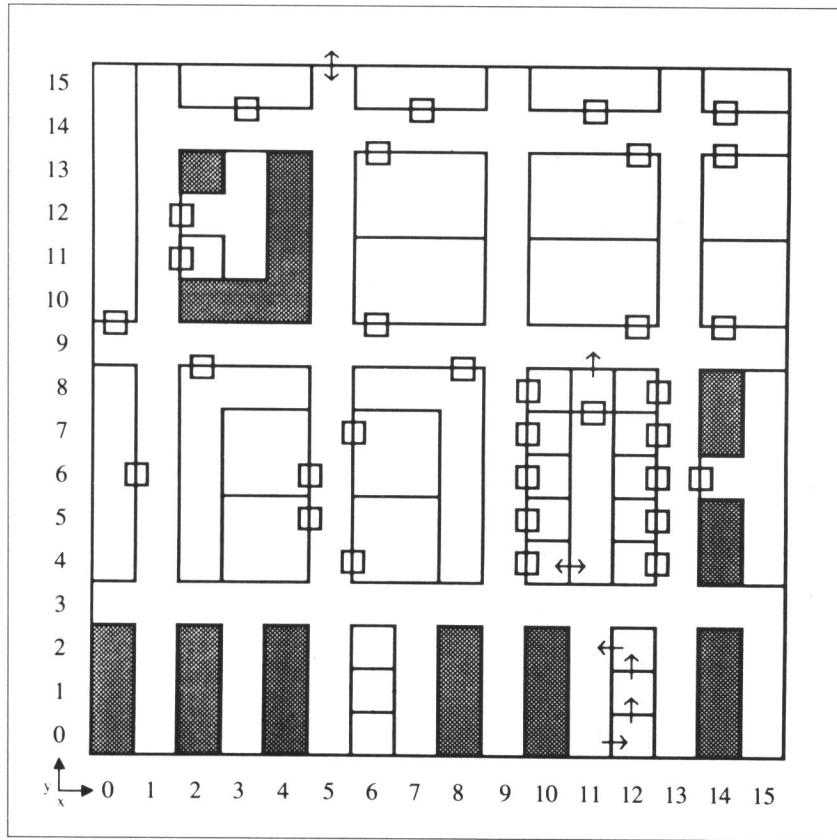
ゲームの開始場所となる町である。ゲームを開始してしばらくは、町中をうろついて弱いモンスターを相手に徐々にレベルを上げていくしかない。ヴァーンの世界が危険であることは、どのエリアであっても変わらない。ときには、宿屋の中にさえモンスターが現われることもある。ある程度レベルが上がるまでは、町を出ることも地下に降りることもできないだろう。

ゲーム開始場所となるだけあって、ここにはたいして重要なものはない。基本的なマップはマニュアルにのっているが、8番目の画像と、他の町へ運んでくれる妖精は出ていない。ぜひみつけてほしい。

●ポートスミス

地表位置：B-3, 3-3

Town of Portsmith

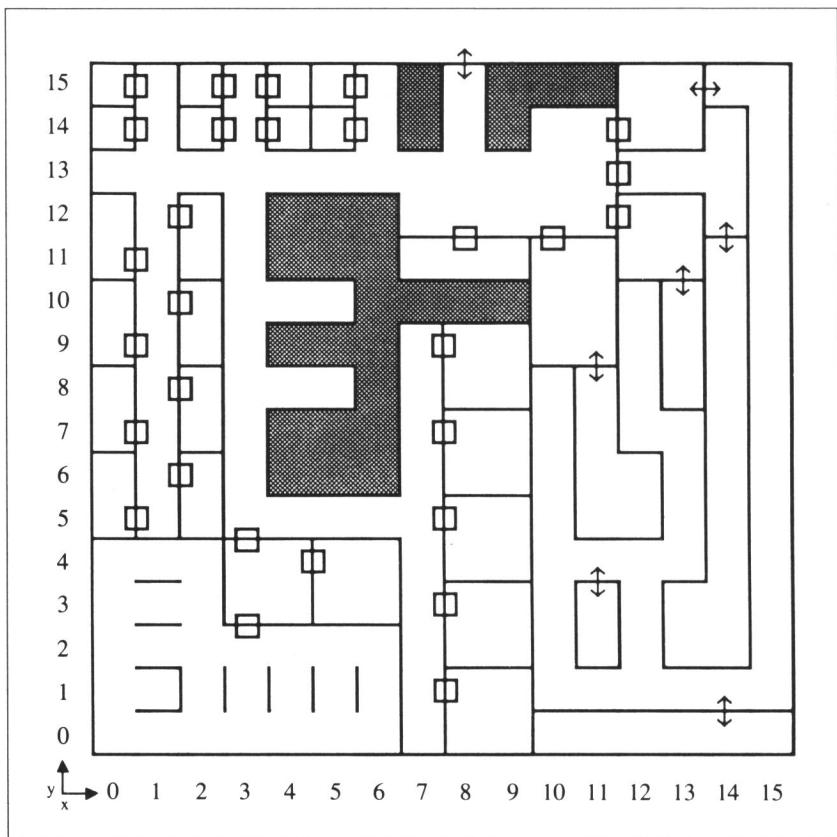


半島の先端にある海辺の町である。このあたりはさほど厳しい地域ではないので、早いうちに見つかるだろう。さて、パーティのメンバーに男性がいる場合、ポートスミスの町を歩き回ることは、非常に危険である。町のいたる所に仕掛けられている罠にはまるのは、男だけだからである。この町でやるべきことは3つある。ひとつは、アストラルの兄弟の一人ザムに会うこと。もうひとつは、宿屋の娘の名前を覚えておくこと。最後のひとつは、町の秘密を暴くことであり、これはクエストにもなっている。町の秘密を暴くこと自体はさほど難しくないが、生き残って町を出るのは困難であろう。

●アルガリー

地表位置：D-4, 7-7

Town of Algaly

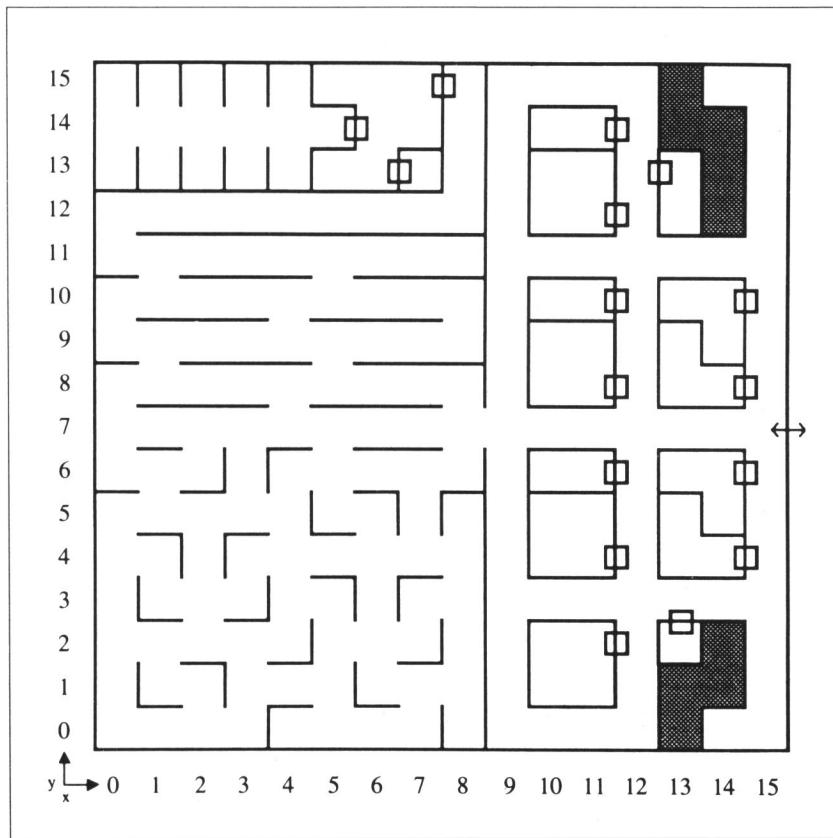


D-4 区域の湿地帯の中にある町である。アストラルの兄弟の一人ゾムに会うこと以外、特別なことはなにもない。町中くまなく探検してみるのもいいが、他の町へ飛ばされるテレポートの罠がいくつか仕掛けられているので注意が必要だろう。また、各メンバーの耐久力を教えてくれる占い師がどこかにいる。

●ダスク

地表位置：E-1, 9-11

Town of Dusk



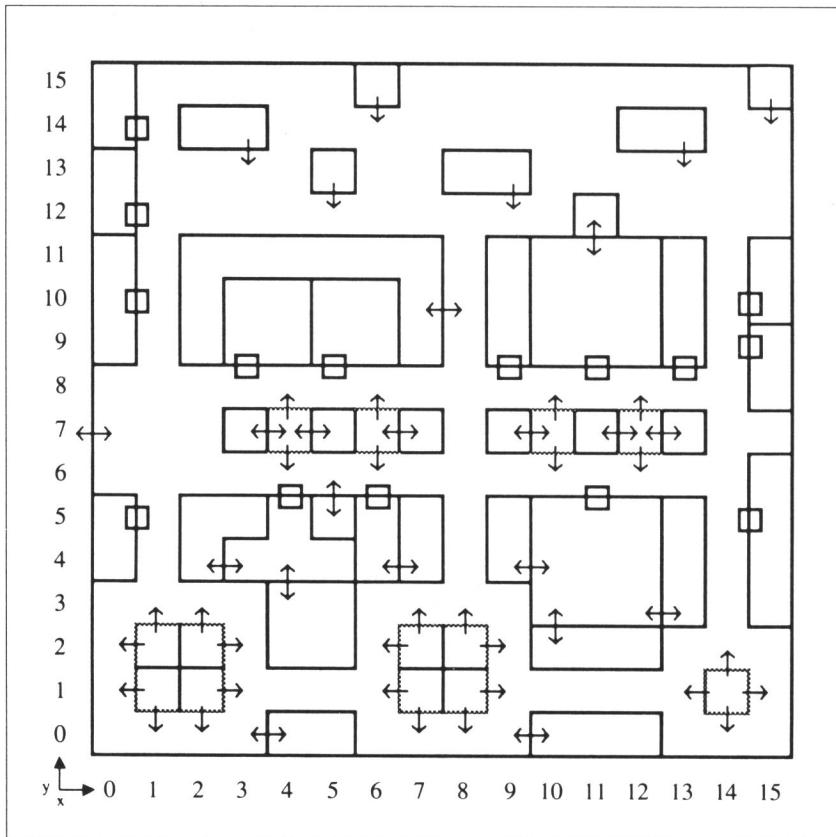
ダスクの町は、砂漠の果てに位置する。砂漠を歩くと非常に体力を消耗するし、出現するモンスターもたいへん強力なので、レベルの低いパーティでは、たどり着くことすら困難だろう。

この町の半分を占める迷路には、テルゴランが住んでいる。ソーピガルの地下から始まるクエストを達成するためには、彼に会わなければならない。また、迷路の奥の禁断の礼拝堂の中には、無尽蔵に拾えるアイテムがあるので、いくらでもゴールドを稼ぐことができる。ただし、ヴァンパイアという陰湿なモンスターを倒せるだけの力を持つパーティならば、という条件つき。

●エルキューン

地表位置：B-1, 13-1

Town of Erlquin



氷河の中にあるこの町では、いたる所に宝物が隠されている。宝物を盗むことは簡単にできるが、そのあと生きて町を出ることは非常に難しい。タウンガードという奴があちこちにいて、そいつらに捕まってしまうからである。かなり高レベルのパーティでなければ、タウンガードと戦ってもまず勝てない。宝物を見つけても、そのままにしておくのが無難だ。

さて、この町の宿屋の奥には、アガールという名の老人が住んでいる。ソーピガルの地下でクエストを頼まれた者は、まず彼を見つけることだ。ダスクの町でテルゴランに会うのはそれからである。

洞窟 (Caverns)

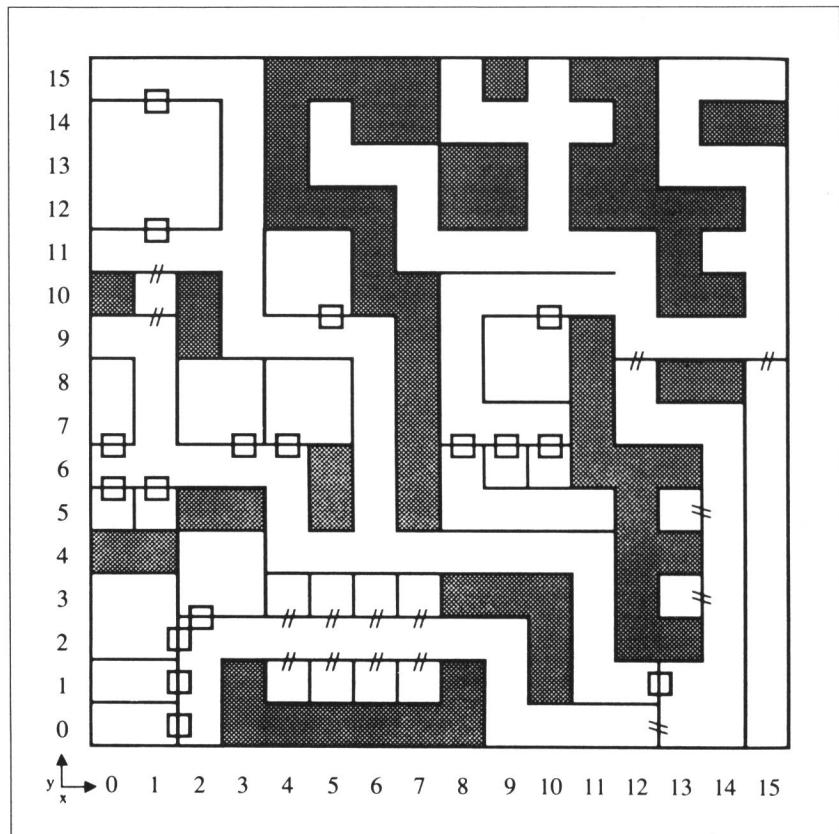
ヴァーンの世界には、いくつかの自然の洞窟がある。また、ほとんどの町ではその地下にダンジョンが隠されている。地下ダンジョンは、自然の洞窟とは異なり、かつては町の一部であったものである。太古にモンスターたちに荒され、住民は皆殺しにされ、今はすっかり荒れ果ててしまっている。

これらの洞窟やダンジョンは、地上や町中と比べて危険は格段に大きいが、そのかわり得られるものは桁違いで、首尾良く生き残ることができたなら、パーティはより一層たくましくなることだろう。

●ソーピガルの地下

地表位置：C-2, 10-10

Cavern under Sorpigal



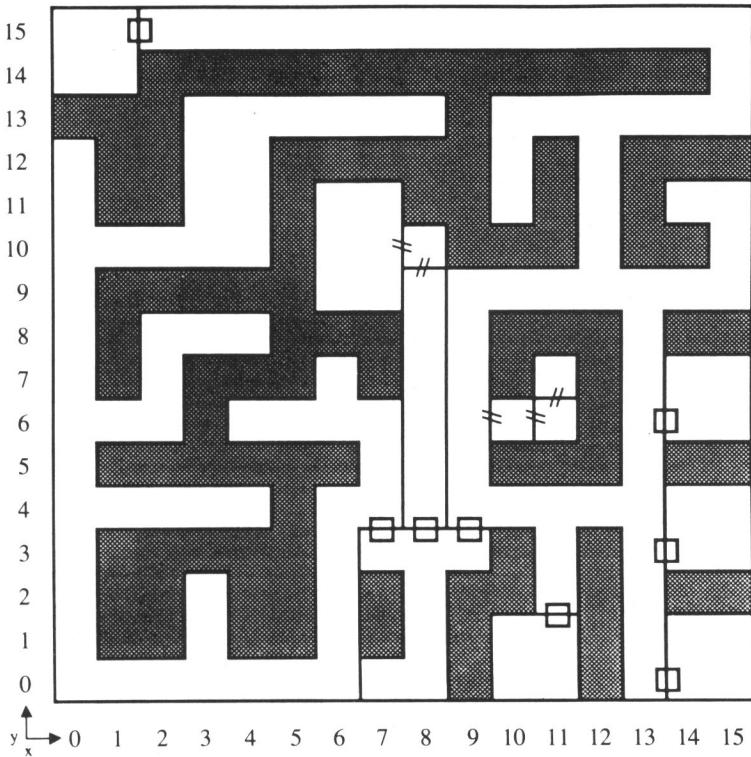
冒險者たちが最初に訪れるダンジョンがここだ。また、最初のクエストに出会うのもここソーピガルの地下だろう。

巻物の運搬を頼んでくる老人に会うこと以外には、特別重要なこともない場所である。基本的に上の町と同じく、キャラクタのレベルを上げるためのトレーニング・グラウンドのようなところだと理解しておいたほうがいいかもしれない。

●ノザンバリアの洞窟

地表位置 : C-2, 15-11

Cavern in the Northern Barrier



C-2 にある洞窟で、早いうちに探検してみることになるだろう。

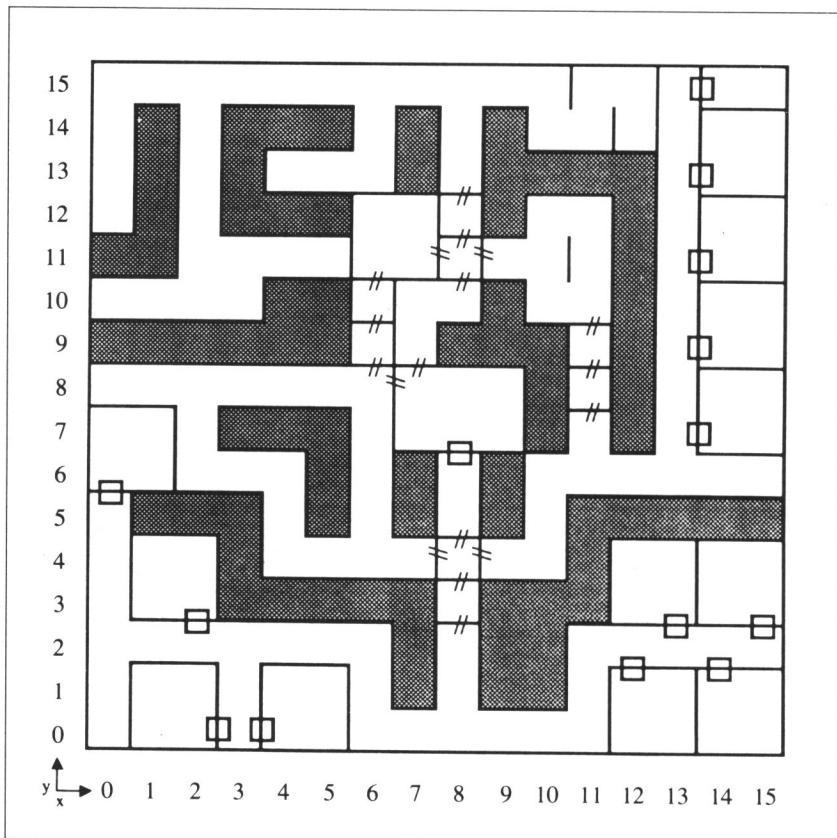
いたるところにワナが仕掛けられており、「ジャンプ」の呪文を習得していないと先へ進めない廊下や、酸のプールなどがある。酸のプールのワナは、壁のボタンを押せば解除することができる。

早いうちに見つかる洞窟だけに特別重要なクエストなどはない。13 の敵を倒せば BRONZE KEY が手に入るらしいが、筆者はこの場所では見つけていない。

●ポートスミスの地下

地表位置：B-3, 3-3

Cavern under Portsmith



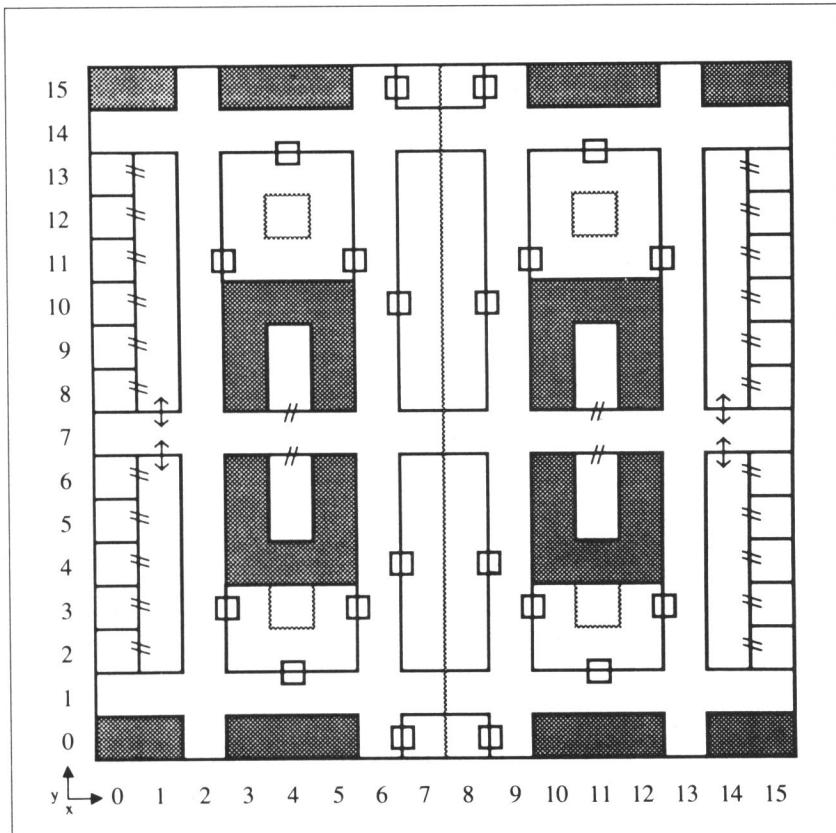
ここは、性転換の泉がある場所として有名である。他にも能力アップの泉やアイテムが手にはいる泉などもある。しかし汚染されている泉もあるので注意が必要だ。

ある部屋ではデーモンたちが会議をやっており、これを邪魔するととんでもに会うことになるだろう。一人や二人は死者が出るかもしれない。この部屋に入る前には必ず警告を受けるので、ドアを開ける前によく考へるように。

●エルキューの地下

地表位置：B-1, 13-1

Cavern under Erliauin



鏡に映したように完全に左右対称になっている場所である。対称軸はバリアで仕切られおり、「気化」の呪文を使わなければ通り抜けできない。ここではマッピングと現在位置の確認をこまめにやっておかないと、迷う危険がある。反対側の対称地点に飛ばされるワナがあるからである。

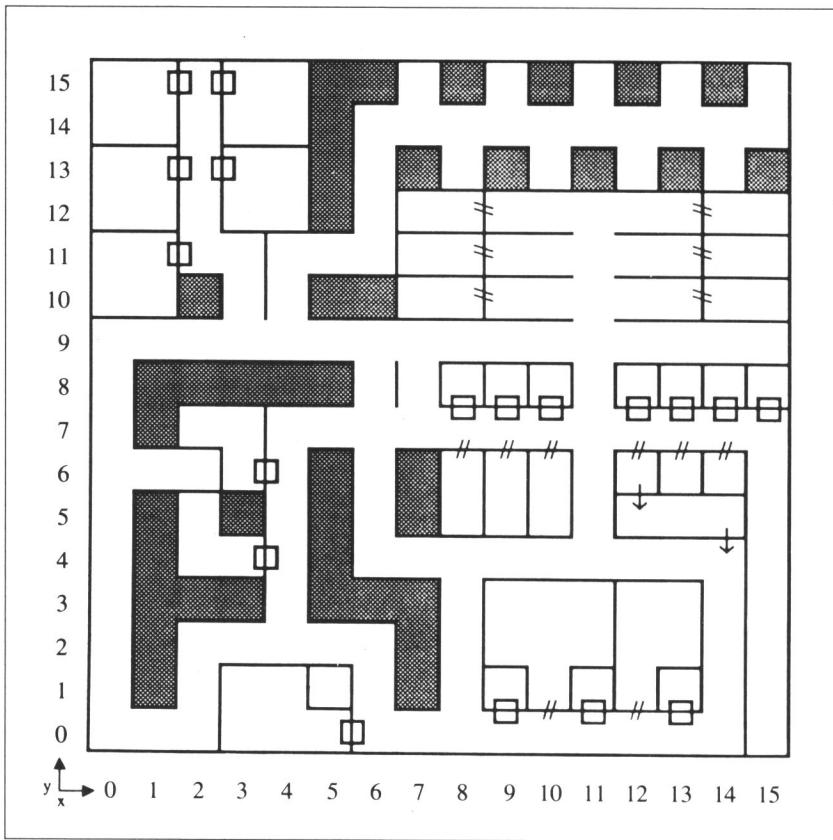
ある地点でアクセスコードを入力すればスパークのワナを解除することができ、バリアを一箇所だけ破ることができる。

つまらないアイテムや、わずかなゴールドが拾えるほかは、まったく面白味のない場所である。

●ダスクの地下

地表位置：E-1, 9-11

Cavern under Dusk



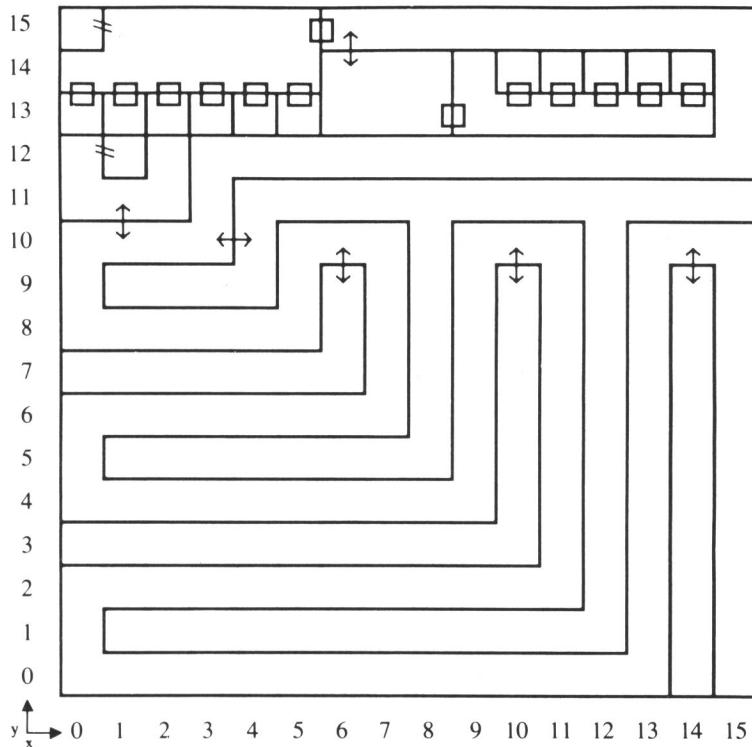
ここには多くの通路や入口があり、また非常にたくさんワナが仕掛けられている。もっとも難しく、いやらしいダンジョンである。防御の呪文をありったけかけておくとよい。

オクザールの寺院を訪ねて祈りを捧げれば、なんらかの報酬があるだろう。金の板に刻まれているメッセージは、エルキューンの地下で必要となるアクセスコードである。

●コリンブルッフの洞窟

地表位置：B-3, 0-7

Cavern in the Korin Bluffs



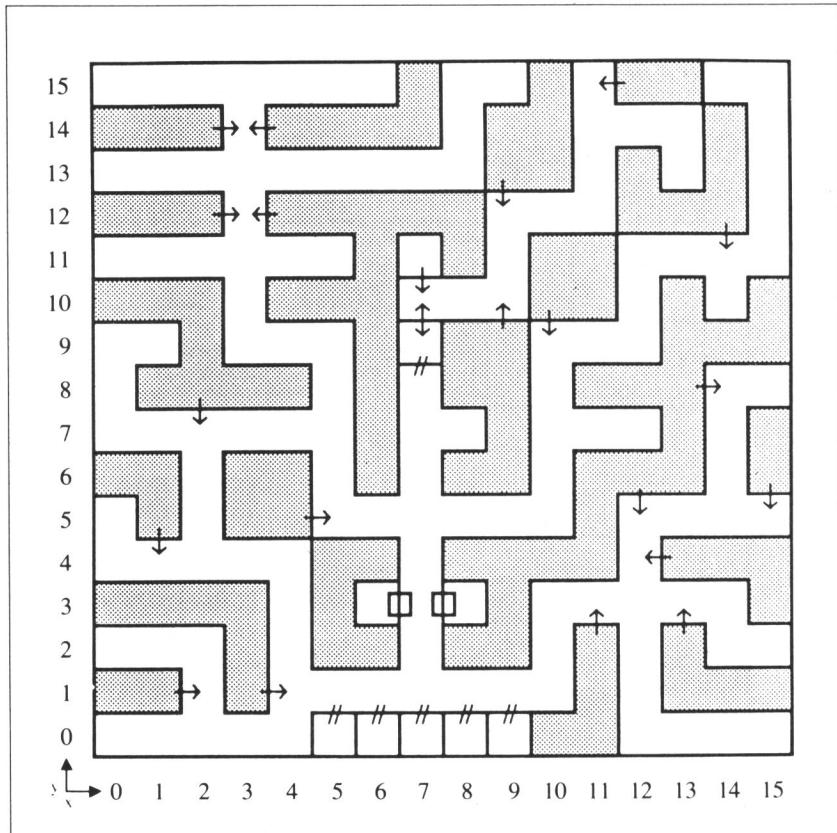
入口から最奥部まで一本道になっているが、ところどころにワナが仕掛けられていて、簡単には行き着けない。ことに最初のワナを「ジャンプ」で飛び越すことに気づかなければ、永久に先に進めない。

ダンジョンの最奥部には、魔法使いラナローがいる。彼はパーティにクエストを達成させるため6つの城に派遣するだろう。それぞれの城で囚人を見つけたら、審判のハカリに乗ることでこのクエストは達成される。

●ボルカニック諸島の洞窟

地表位置 : C-4, 7-2

Cavern in the Volcanic Isles



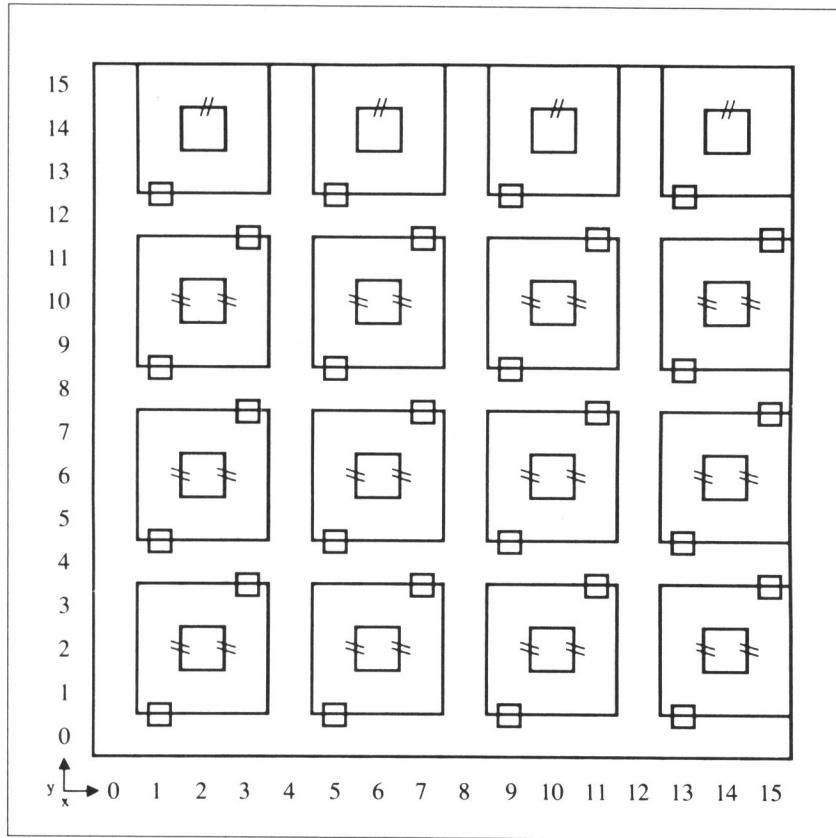
この洞窟を見つけるには、珊瑚でできた鍵を持っていなくてはならない。もし持っていないからしたら、せっかくこの場所にきても入口を見つけだすことはできない。

この洞窟では、ゲーム終了のために最も重要なアイテムが手に入る。それだけに、極めるのは至難の業である。たくさんのワナや謎、イベントが仕掛けられていて、無事に生還することはおろか、マッピングすら容易に行なうことはできない。首尾良くアイテムを手にできたら、ゲーム終了まであともう少しだ。

●ホークスアイヒルズの洞窟

地表位置 : D-3, 7-13

Cavern in the Hawseye Hills

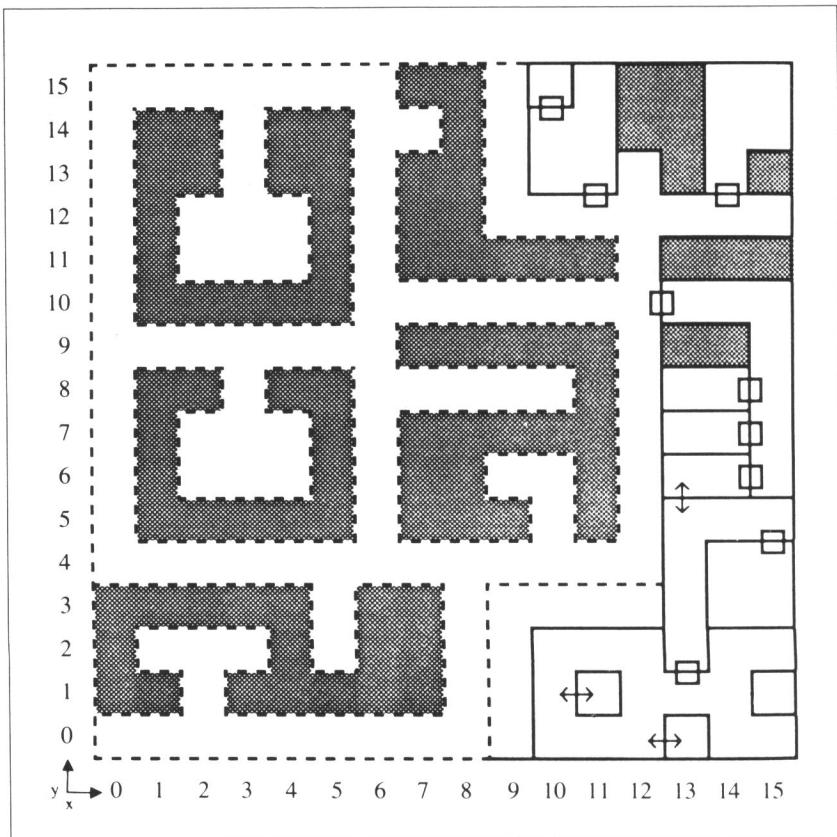


整然と並んだ小部屋は魔法陣を形成する。このことに気付くのに筆者は非常な長時間を要した。正しい数値をセットできれば、キャラクタの能力をアップすることができる。

●ホワイトウルフの洞窟

地表位置 : B-2, 8-4

Cavern North of white Wolf



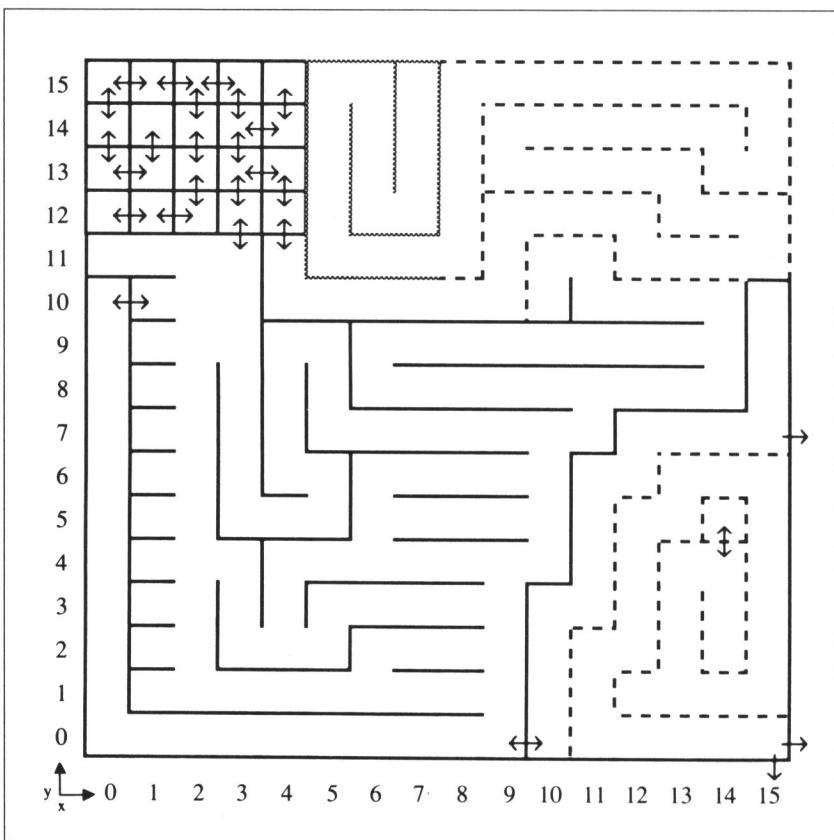
クエスト用のあるアイテムを手に入れることが、この洞窟での目的である。
出現するモンスターはかなり強力なので、手こずることだろう。生半可なレベルのパーティでは、確実に死者を出すことだろう。

外界 (Outdoor Regions)

ヴァーンの地上世界は、A-1 から E-4 までの 20 の区域に分けられる。ソーピガルの町がある中心地帯は、気候が温暖であり危険もそれほど大きくなないが、辺境の地へ行くほど自然条件は厳しくなり、出現するモンスターも凶暴極まりないものが多くなってくる。

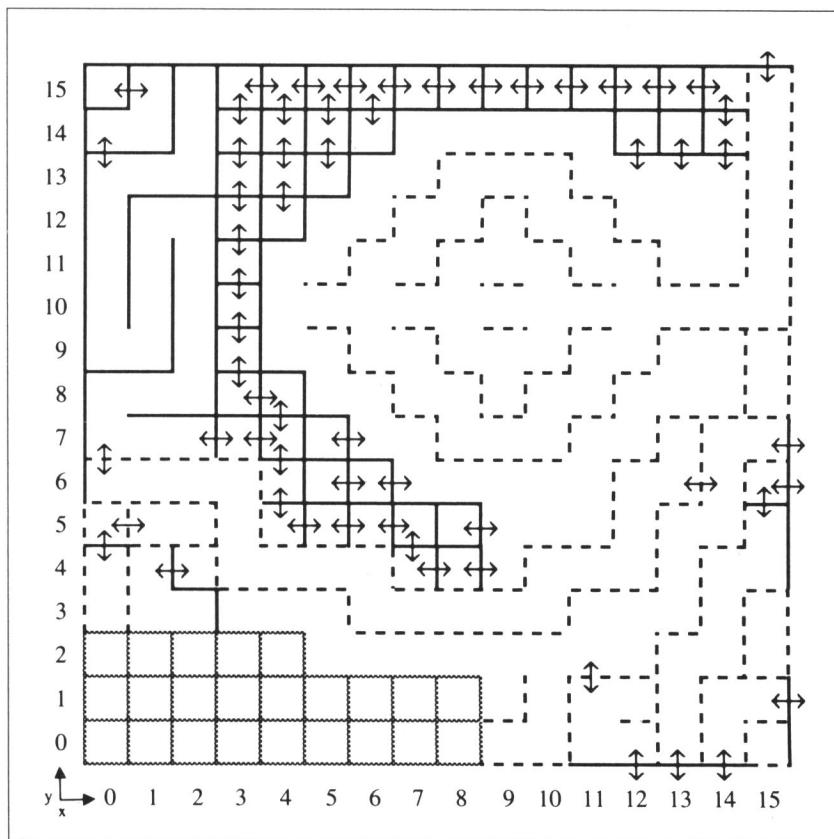
砂漠では、フードがみるみるうちに減っていくし、コンパスがなければすぐに方向を見失ってしまう。溶岩が降り注ぐ火山地帯では、もたもたしているとパーティが全滅してしまう危険がある。また、この世界には船が一隻もないで、海を渡るには魔法の力に頼るしかない。

● A-1



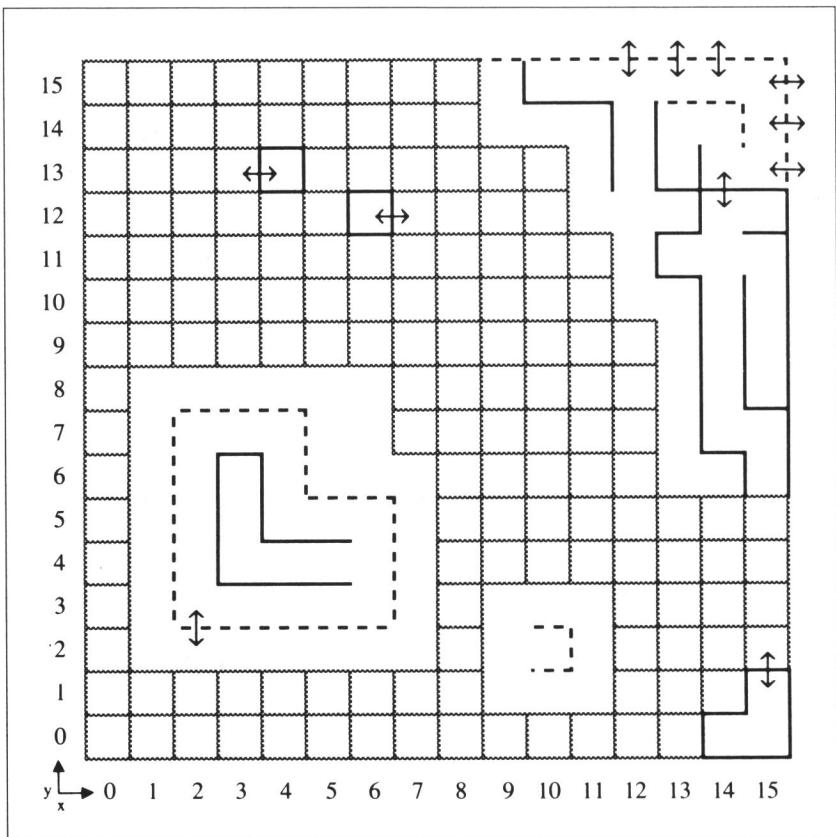
暗闇の森では、呪文やアイテムによる明りがなければ、満足に歩き回ることもできない。

● A-2



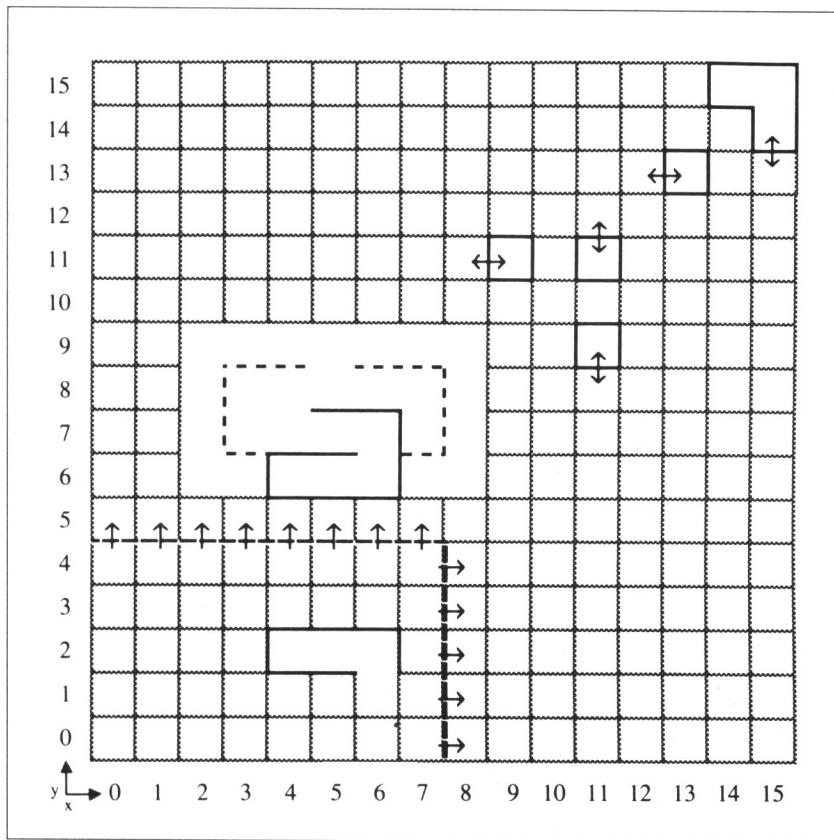
溶岩の谷では、移動するごとにヒットポイントがシリシリと減っていく。充分なヒットポイントを持っていないパーティは、この谷に足を踏み入れてはならない。

● A-3



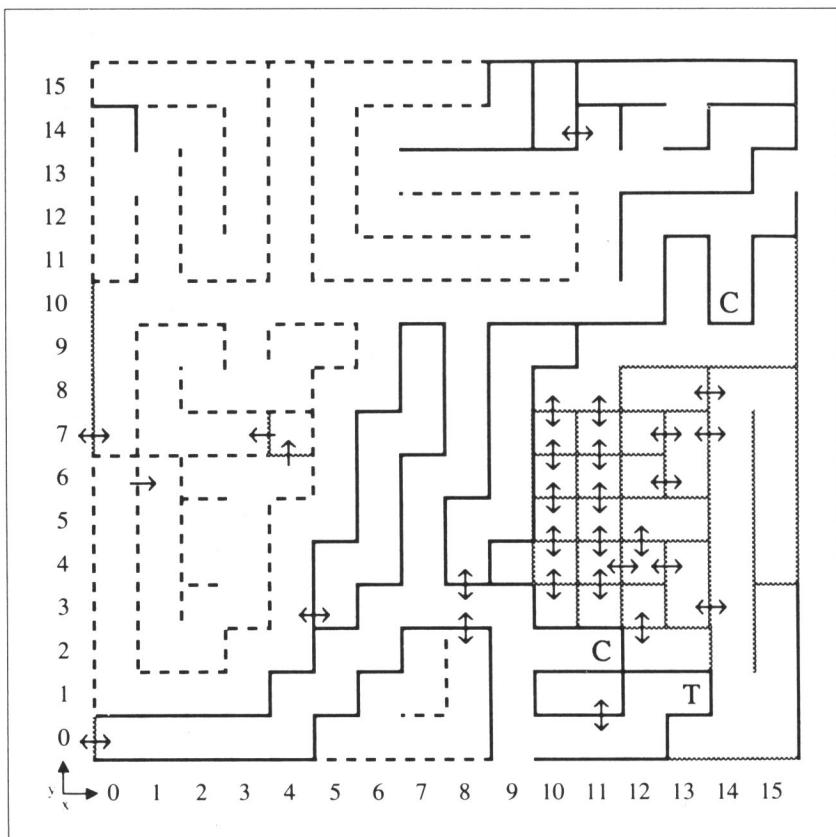
この区域の海には、幸運の島が浮かぶ。たどり着ければ何かいいことがあるかも知れない。

● A-4



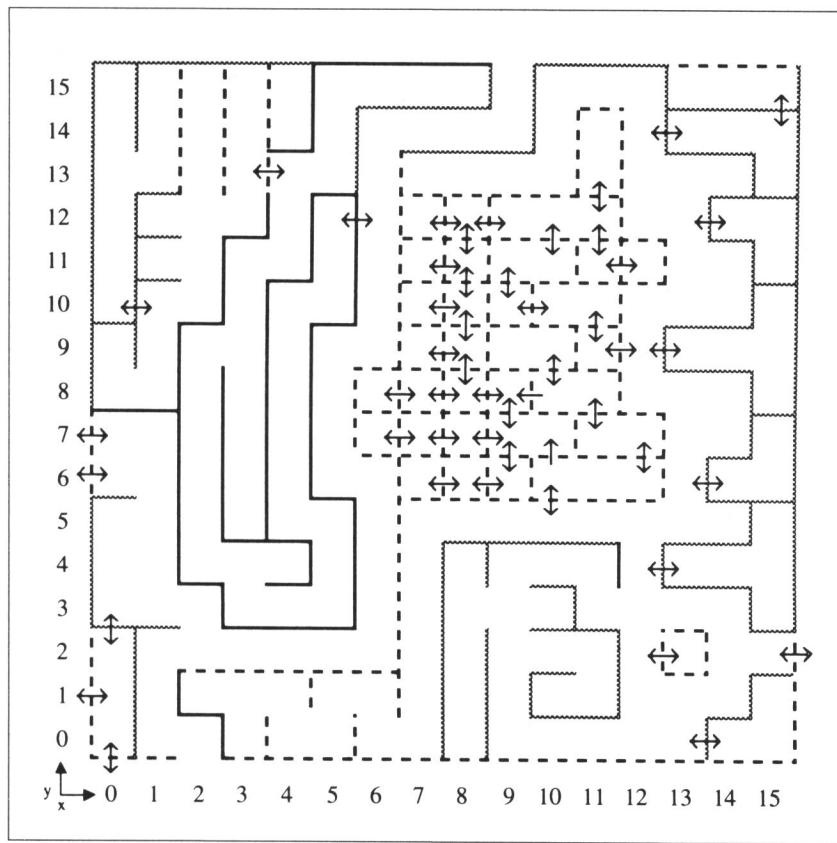
ほとんど海ばかりの区域である。珊瑚の鍵を手に入れるためには、あらかじめ C-2 でジプシーの予言者に会っておかなければならない。

● B-1



太古の氷河に覆われた区域だ。町ひとつ、城ふたつ、廃屋ひとつと探検する場所にはことかかない。氷河の中に鍵が隠されている。

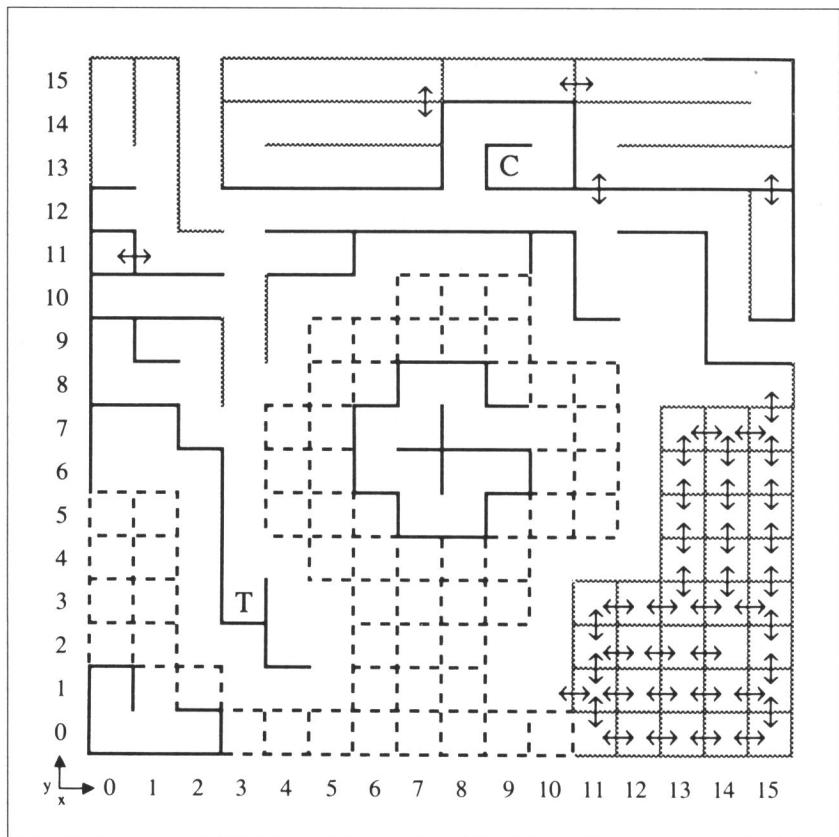
● B-2



新しい氷河の中に入っていく秘密の通路を見つけ出せたならば、氷の女王に出会えるだろう。彼女の手は冷たいが、心まで冷たいわけではない。

レイバンの森には要塞が、山の中には洞窟が隠れている。

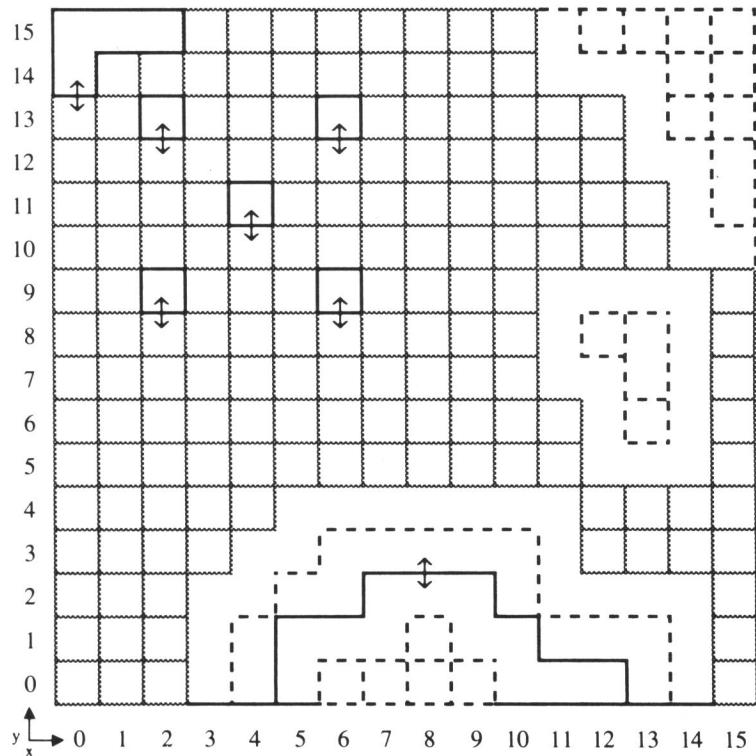
● B-3



ポートスミスの町を見つけるのに苦労はしないだろう。海の中にブリセス・ピークがそびえている。道しるべがパーティを導くことだろう。

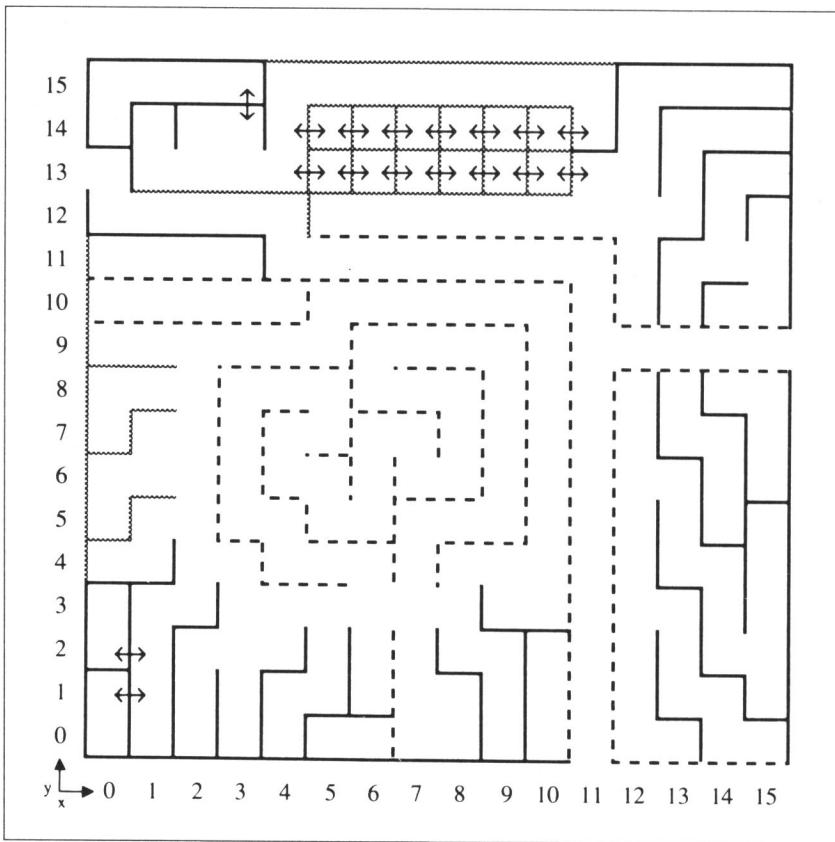
ポートスミスの近くにある洞窟の中では、ラナローがパーティを待ちうけている。魔法の森の要塞に入るには、ホイッスルを吹き鳴らさなくてはならない。

● B-4



海上を歩いていると、幽霊海賊船に出会うことだろう。彼らに打ち勝つの
は簡単なことではない。海の涯には、トリビア島が浮かぶ。これまで注意深
く冒険してきた者たちならば、500GP 払っても入る価値はある。

● C-1

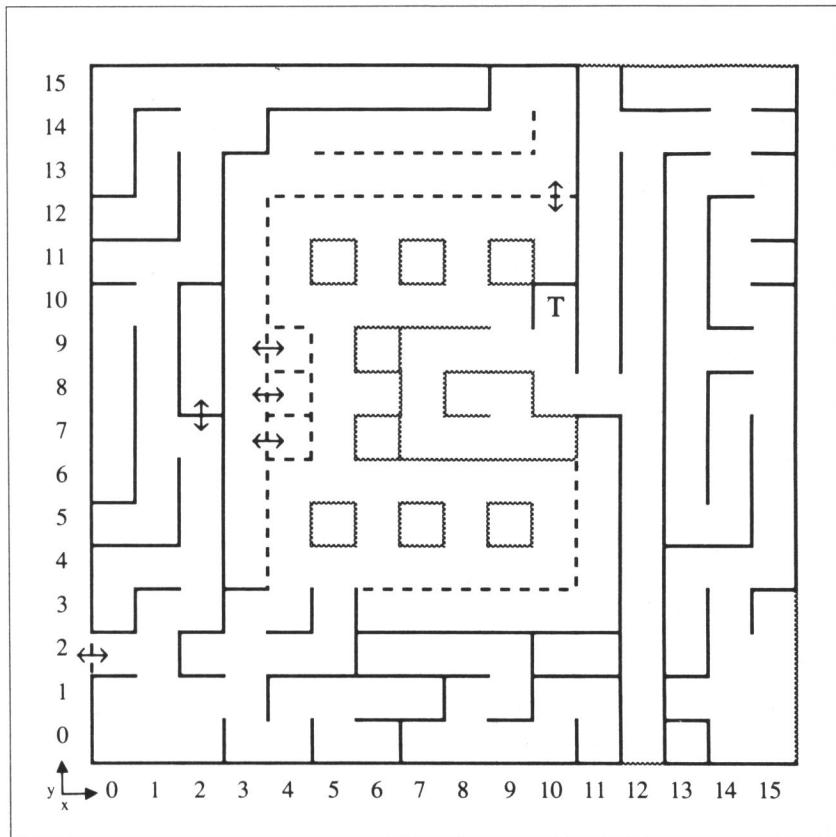


いにしえの道には、多くの荷馬車がある。その中から商人の通行証を見つけてはならない。

北の森には泉がたくさんあり、水を飲むと「強さ」や「呪文レベル」が一時的にアップする。だが、いいことばかりではない。

ポートスミスとアガールで兄弟に会ってきたものは、(15-15) に行くといだらう。

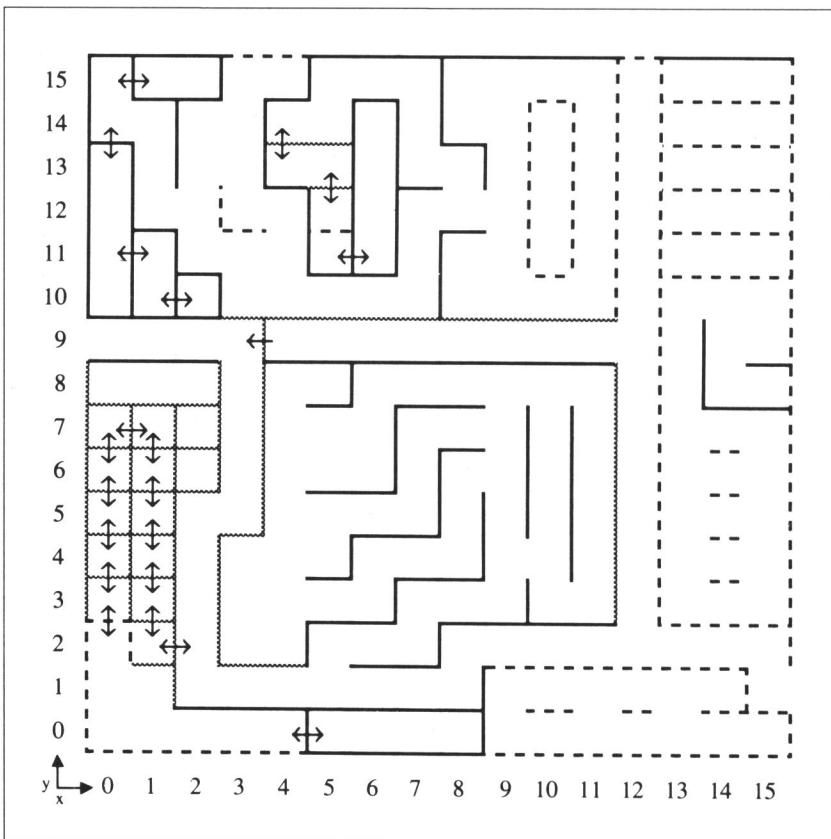
● C-2



気候的にも温暖で、最も安全な区域といえるだろう。出現するモンスターもさほど強力なものはない。

ソーピガルの町のすぐ近くにいる、ジプシーの予言者には必ず会っておかなければならない。

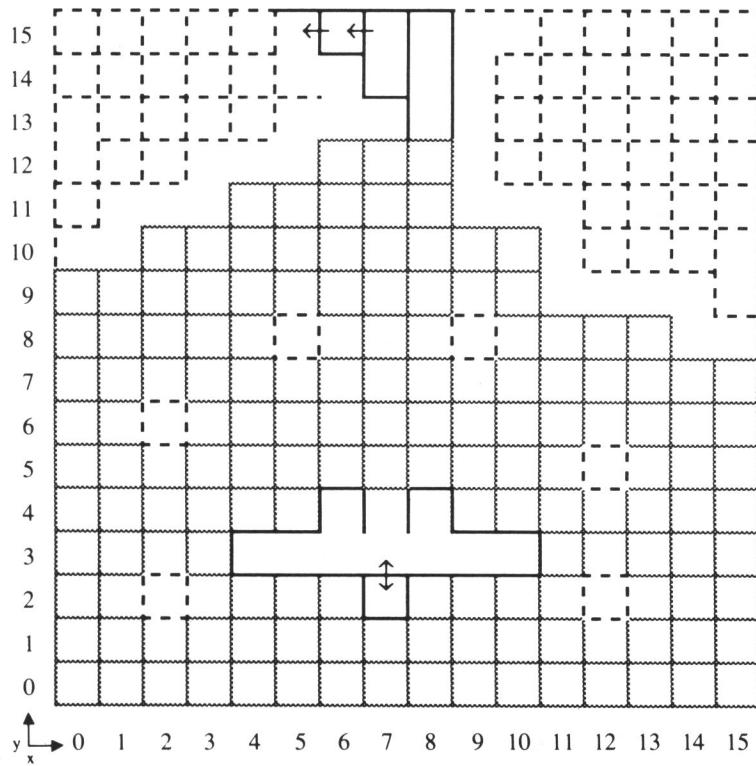
● C-3



山の頂には、ウイバーンが巣くっている。ウイバーンの目を手に入れるためには、こいつらを倒さなくてはならないが、並み大抵の苦労ではない。

砂漠に冒険に出る前には、必ずロード・キルバーンに会って地図をもらつておこう。

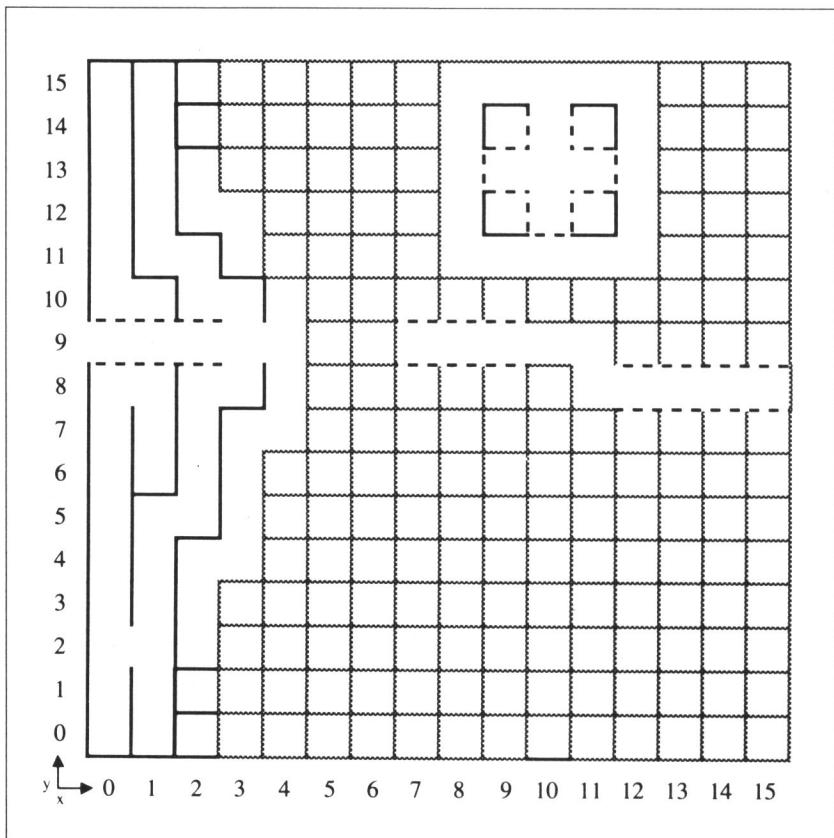
● C-4



海には、ボルカニック諸島が浮かぶ。いちばん大きな島には洞窟が隠されているが、珊瑚の鍵を持っていないと入ることができない。

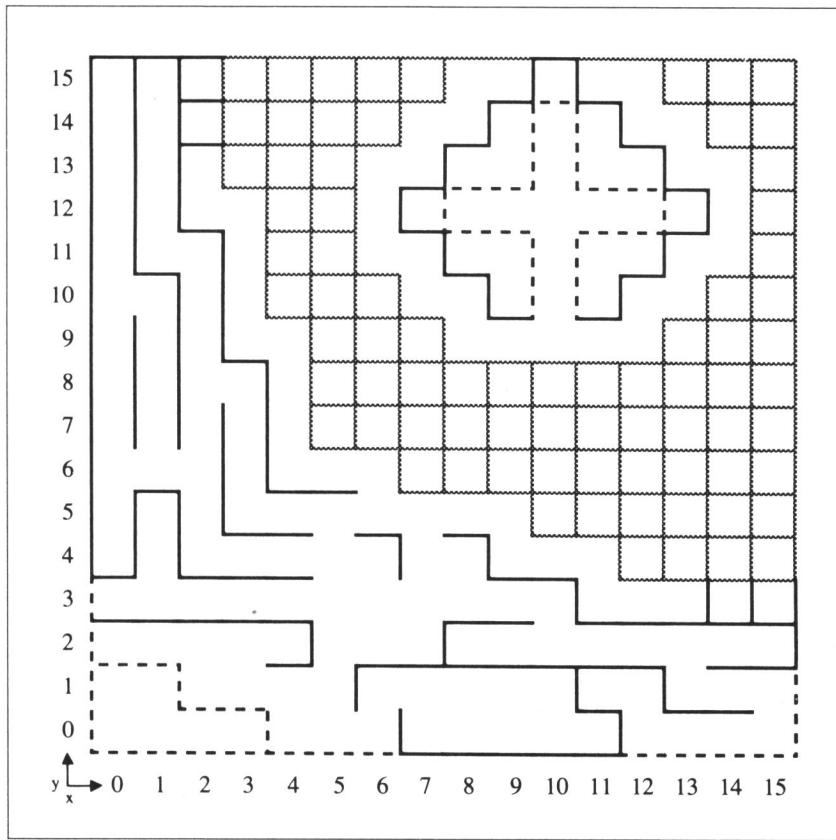
嘆きの森の中心部には、ある遺跡の入口が隠されている。

● D-1



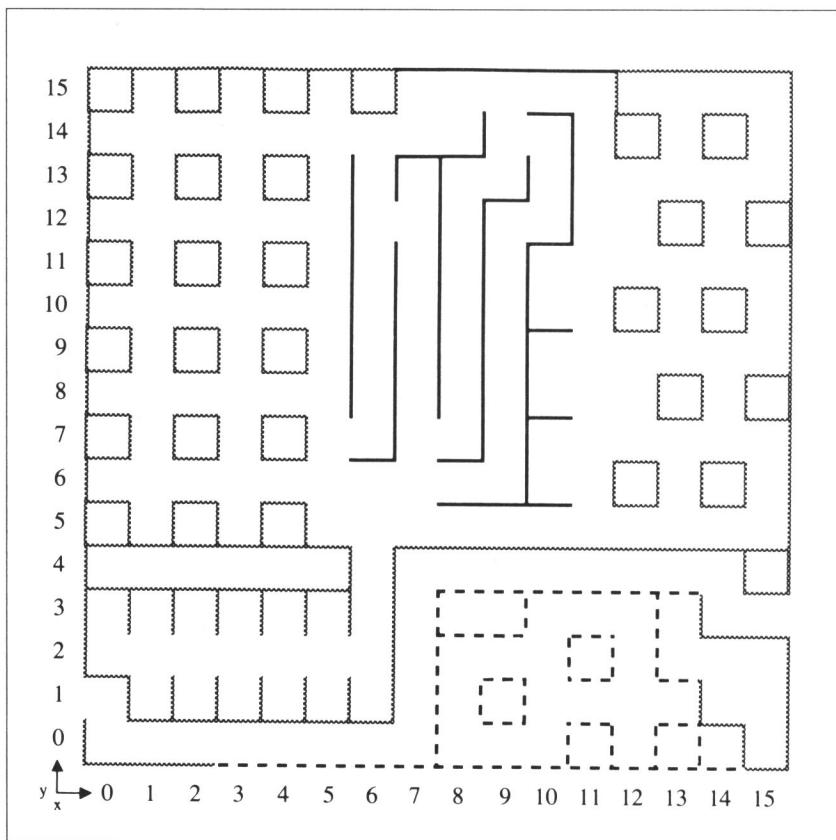
砂漠の地域である。オアシスのひとつにノーマット部族が住んでいる。彼らと交易すると、サボテンの樹液を手に入れることができる。一度は交易してみる必要があるだろう。

● D-2



砂漠の中には、クレリックがたくさん住んでいる。彼らはたいへん友好的である。満身創痍でここにたどり着いたパーティは、生き返った心持ちがするだろう。

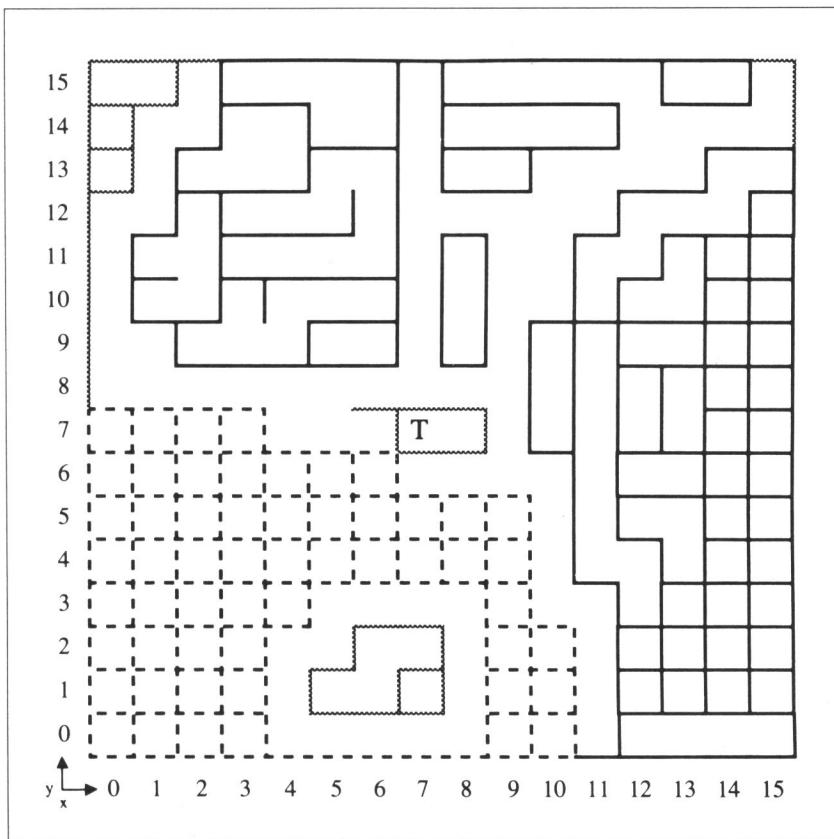
● D-3



グリアの果樹園のすべての木に登ってから、アンレコ・グリアに会いに行くと、なんらかの報酬がある。

山の中には洞窟があり、魔法陣の謎が待ち受けている。

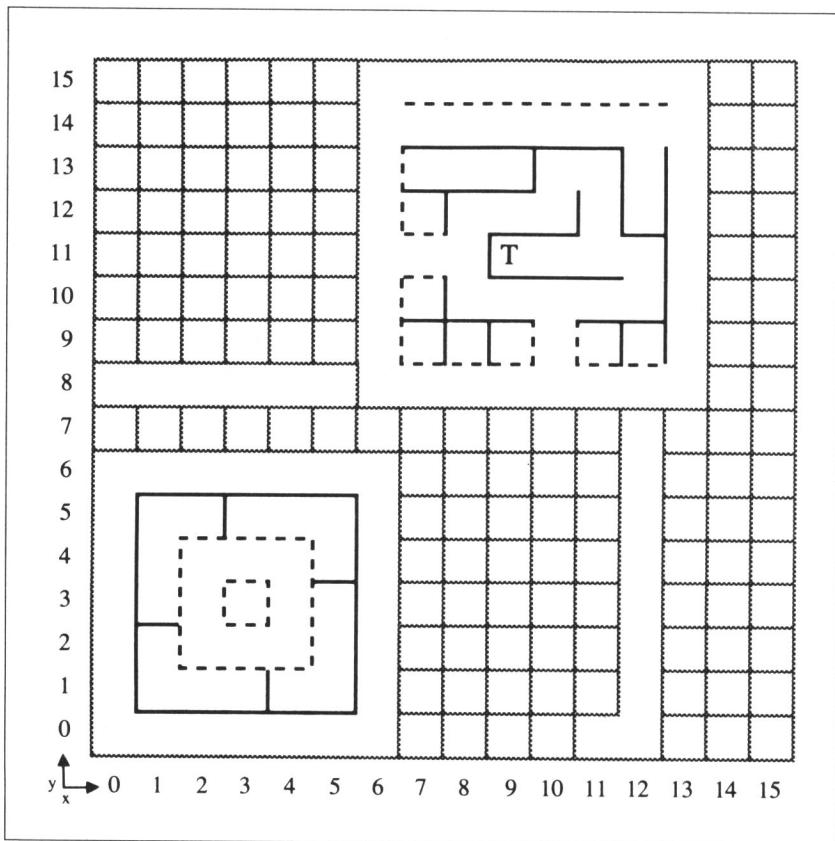
● D-4



アルガリーの町があるこの地方は、全体の3分の2が沼地におおわれている。ジメジメとした湿地帯はまったく気分を減らせる。気持ちの悪いアンデッドのモンスターがたくさん出てくる。

海を越えた島には、オグが住んでいる。

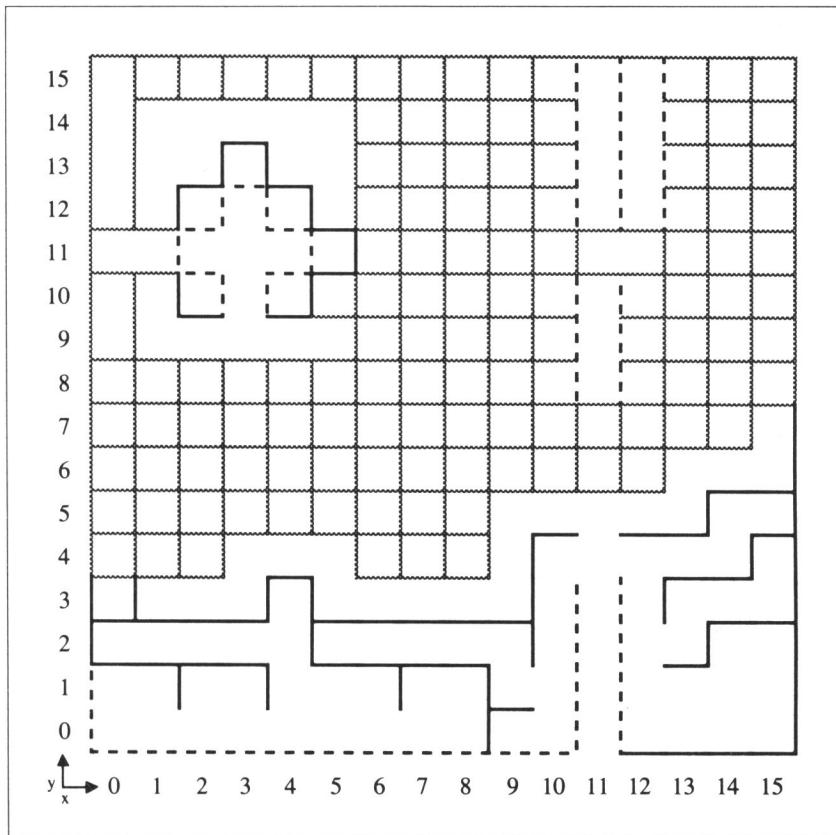
● E-1



ダークゾーンの内側は、時に忘れられた世界だ。ここでは、太古の恐竜を始めとする極めて強力なモンスターが出現する。ことにVOLCANO GODに出会ったら、平均レベル250のパーティでもあっという間に全滅させられてしまう。余談だが、「ターザン」の作者E. R. バロウズが「時に忘れられた世界」というタイトルの作品を書いている。まるでそのなかの世界のようだ。

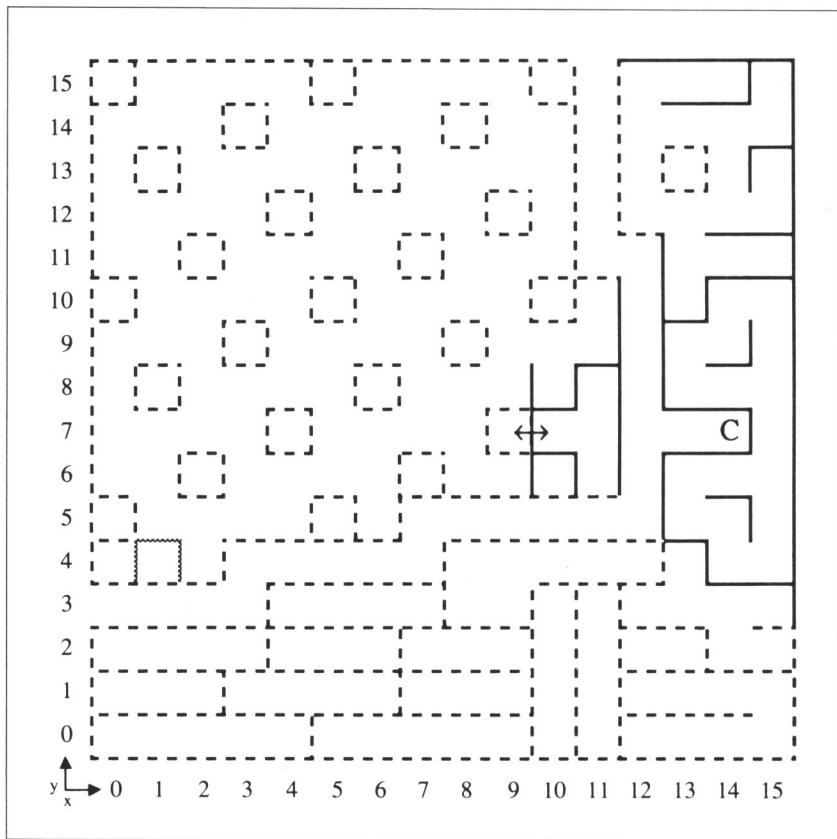
この谷の中心にある砂時計をひっくり返すと、失われた青春の日々が戻ってくるだろう。

● E-2



エイリアンの宇宙船が不時着している場所がある。彼らに友好的に接すれば情報を教えてくれる。もし、戦うことになってしまって生き残ることができたら、レーザー光線銃が手にはいる。

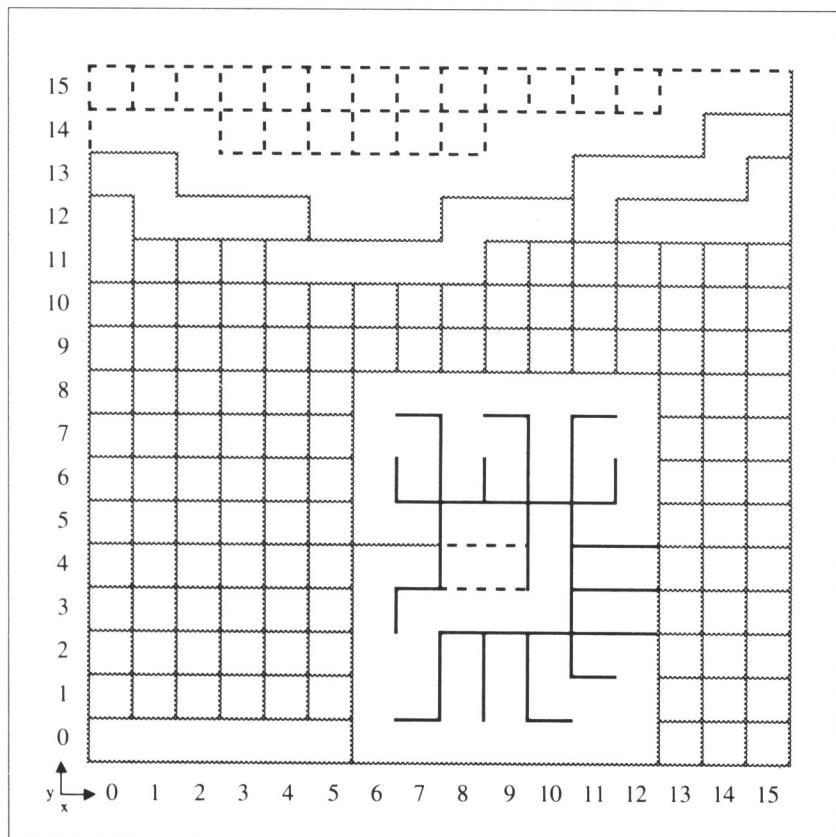
● E-3



アラマーの城にはいるためには、ライオンの彫像にパスワードを答えなくてはならない。パスワードは、ハーパーの森にいるハレーショが教えてくれる。ただし、このパスワードは日替りで、一度この区域を離れると変わってしまう。

この区域の北西部に広がっているのは、王様の果樹園である。

● E-4



湿地帯には多くのアンデッド・モンスターが隠れている。だが湿地帯は気持ちが悪いだけで、砂漠や溶岩地帯のようにフードやヒットポイントが減るわけではない。

山中には、ドラゴンシティと黄金都市の遺跡がある。ドラゴンの集会をのぞいてみようとする者は、大変な度胸の持ち主である。

城 (Castles)

ヴァーンの世界には、6つの城がある。これらの城は、番兵によって警備されており、商人の通行証(MERCHANTS PASS)を持っていないと入ることができない。ほとんどの城には王がいて、訪れたパーティにいろいろなクエストを命じることだろう。クエストを達成すれば、それに見合った報酬がもらえ、戦闘よりも効率的に経験値を稼ぐことができる。また、クエストの達成は、一步一歩ゲームコンプリートに近付くことでもある。

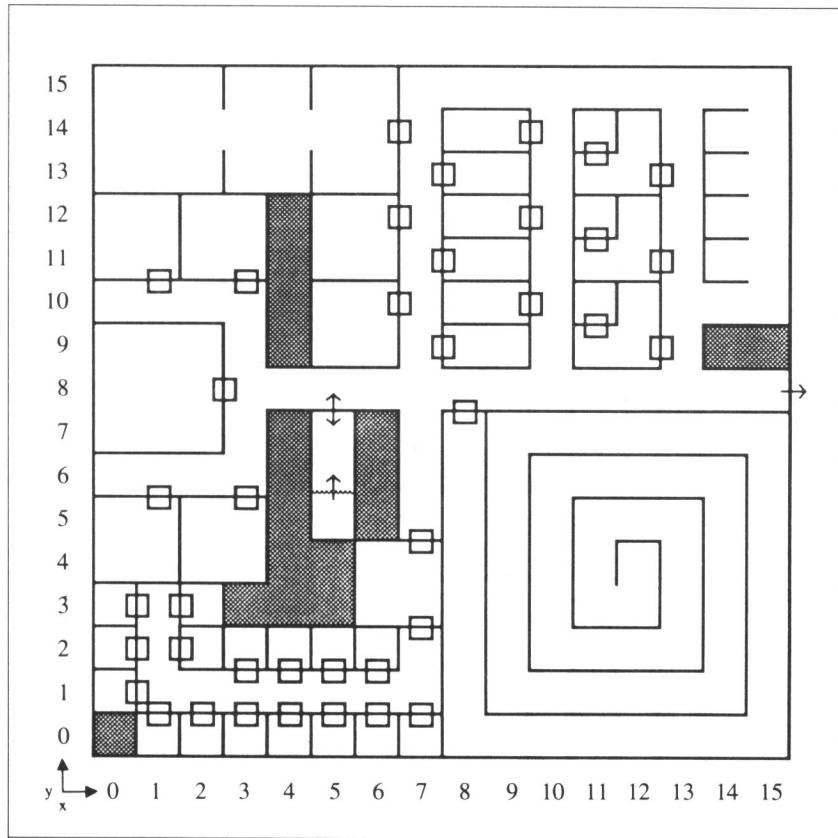
さらに、それぞれの城には一人ずつの囚人がとらわれている。囚人に出会ったときに、どう対処するかはキャラクタの属性によって異なる。すべての囚人に出会ったのちに、審判のハカリに乗れば、結果が判定される。

城内を探索していると、いろいろなメッセージを見つけることになるが、特に銀の板に刻まれているメッセージは、記録しておいた方がよいだろう。

●ホワイトウルフの城

地表位置：B-3, 9-13

Castle White Wolf

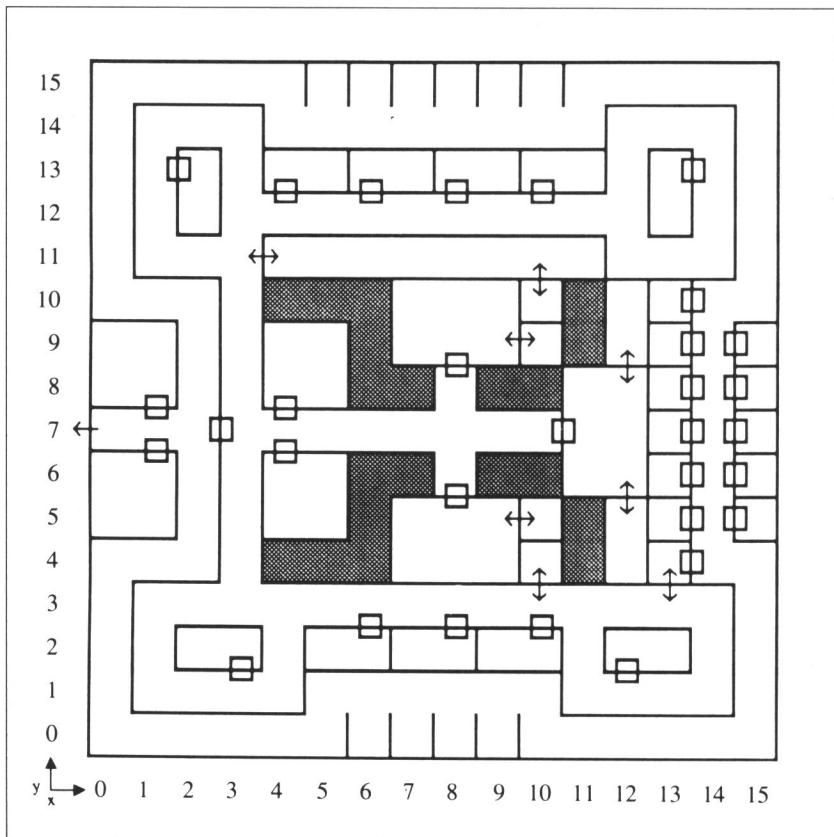


アイアンフィスト王の支配する城である。城内は平穏そのものだが、アイアンフィストのクエストを達成するためには、かなりの冒険が必要になる。このクエストは7つの冒険からなり、ひとつ成功させるたびに得られる報酬が増えていく。

●ブラックリッジノースの城

地表位置 : B-1, 14-10

Castle Blackridge North

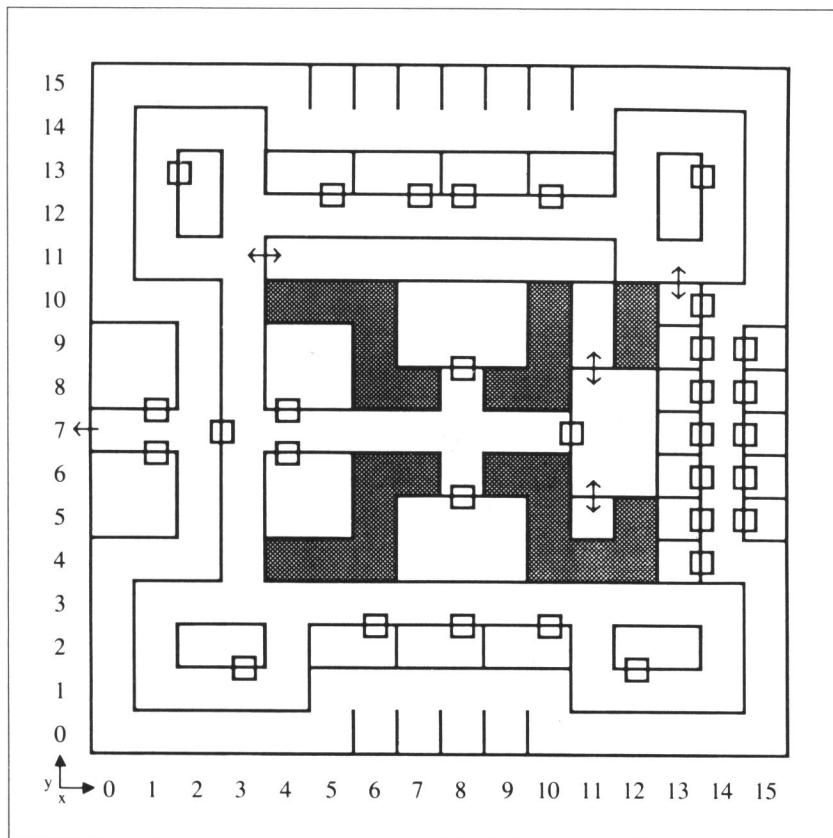


ロード・インスペクションが支配する城である。彼の命ずるクエストを受け入れると、まず最初にクイバリングの森の廃屋に行くことになる。クイバリングの森へは、エルキューンの地下を通って行くしかない。

●ブラックリッジサウスの城

地表位置：B-1, 11-2

Castle Blackridge South

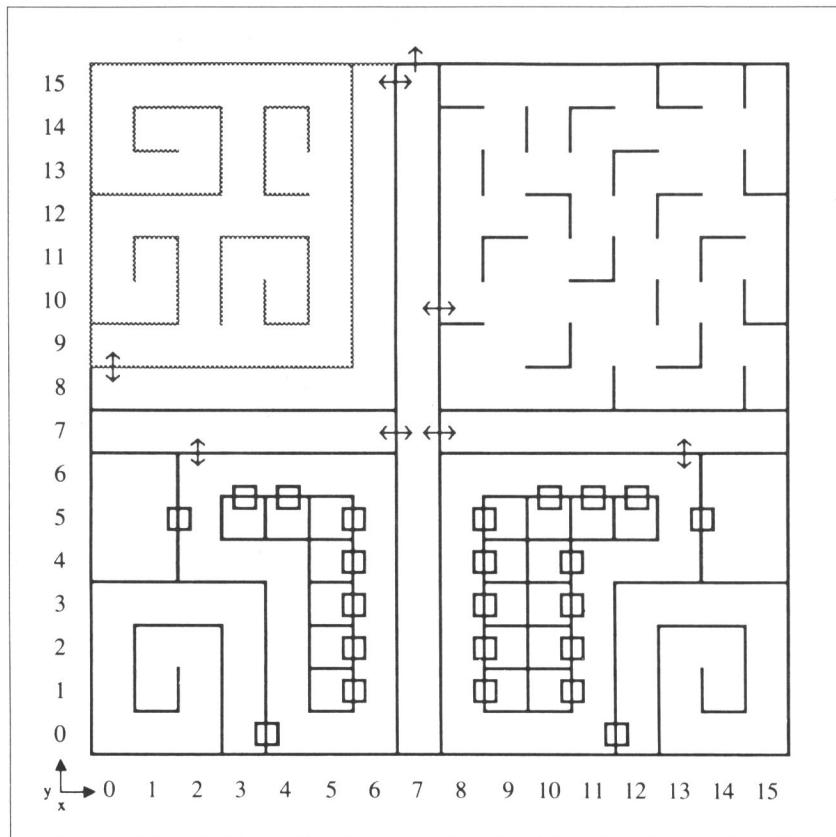


ロード・ハッカーがこの城を治めている。彼のクエストは、酒造りのために7種類のある物を集めてくることだ。クエストがすべて終了したら、もう彼には会わない方がいい。

●ドラガデューンの城

地表位置：E-1, 12-12

Castle Dragadune

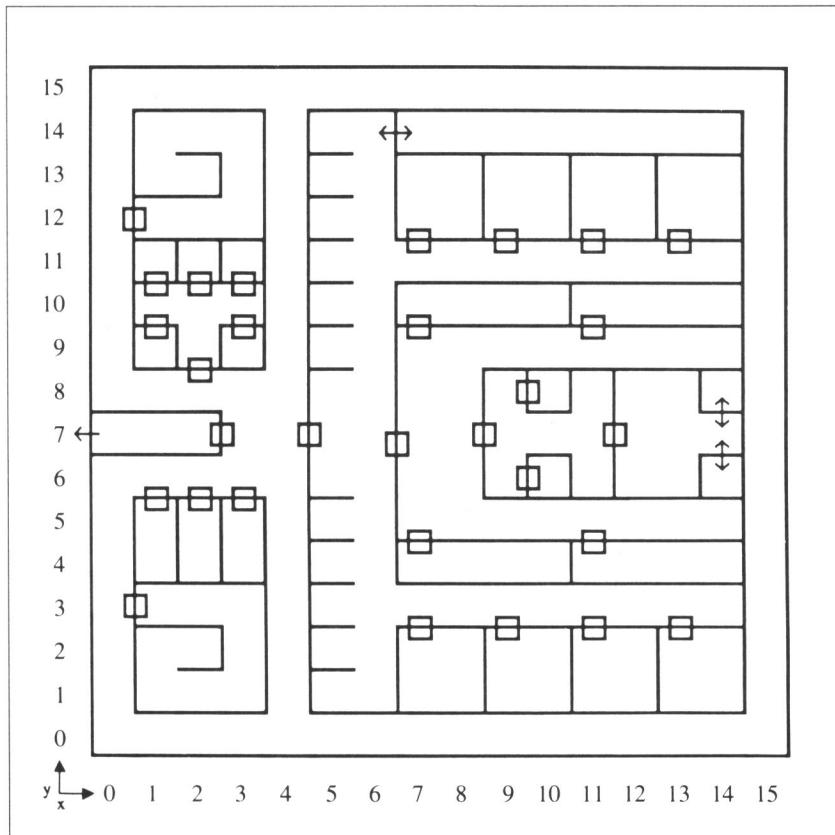


この城には、城主がない。床に骨が散乱している場所で、隠された通路を発見することができるだろう。色の付いた壁の中に地下へ降りる階段が隠されている。この城のどこかに、ゴールドをすべて経験値に変えてしまうという伝説の泉がある。

●アラマーの城

地表位置：E-3, 14-7

Castle Alamar

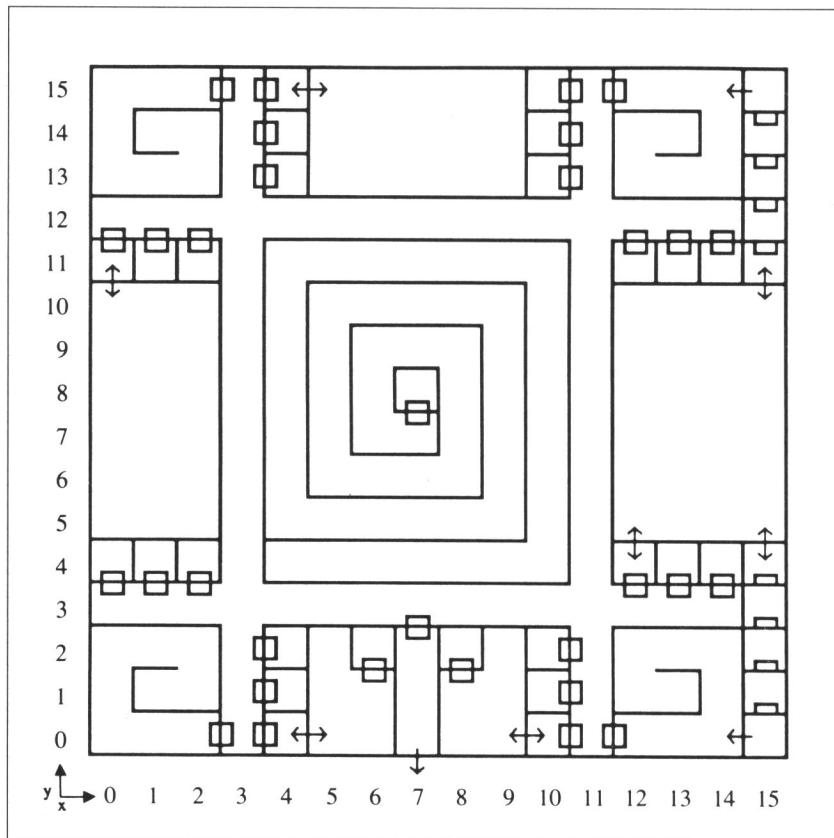


アラマー王と名乗る人物が王座についている。KINGS PASS を持つていれば、彼に会うことができる。ゲームを終了して次の世界に移行するために、最低限やっておかなければならぬクエストが彼の正体を暴くことである。眞のアラマー王はどこにいるのか？ 地上の詐欺師の正体を暴くにはどうすればいいのか？ 答えはデュームの城に行けばわかる。

●デュームの城

地表位置 : A-1, 7-15

Legendary Castle Doom



この城は、らせん状の中心部分と外郭部分に分かれています。それぞれ別の入口から入る。らせん状の通路をただ漫然と歩いていても、永久にセンターに到達することはできない。「ジャンプ」の呪文が必要である。センターに到達したときに、金の鍵を持っていれば、真のアラマー王に会えるだろう。

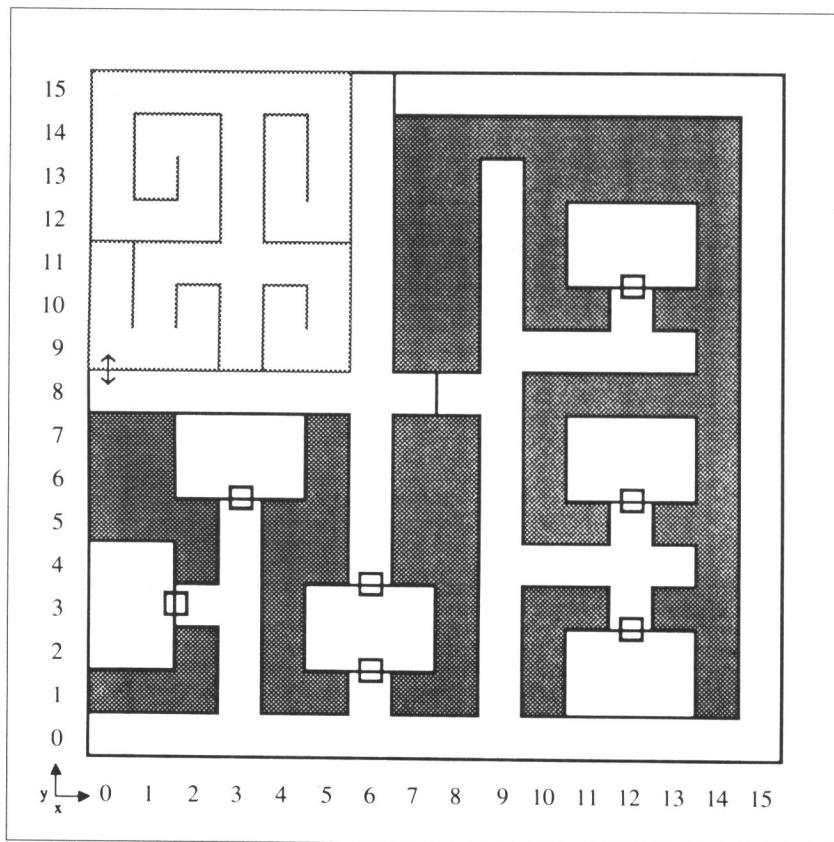
外郭部分には、たくさんヒントメッセージがある。

遺跡 (Those Dimensions Remaining)

遺跡は、森や山などに隠されていて用意に発見できない。また、遺跡そのものは発見できても、入口が見つからないという場合もある。遺跡は複数の階層からなる地下ダンジョンになっており、ヴァーンの世界でも最も危険な場所といえるだろう。しかも最も強力な集団攻撃呪文であるメテオシャワーは、ここでは使えない。遺跡の最奥部まで探検して生還するためには、耐久力に優れた高レベルのキャラクタに、高性能の武器や防具を装備させなければならない。充分に経験を積んでいないパーティで遺跡を探索するなど自殺行為である。

●ドラガデューンの地下 1 階

地表位置 : E-1, 12-12 Dungeon Ruins under Dragadune-First Level

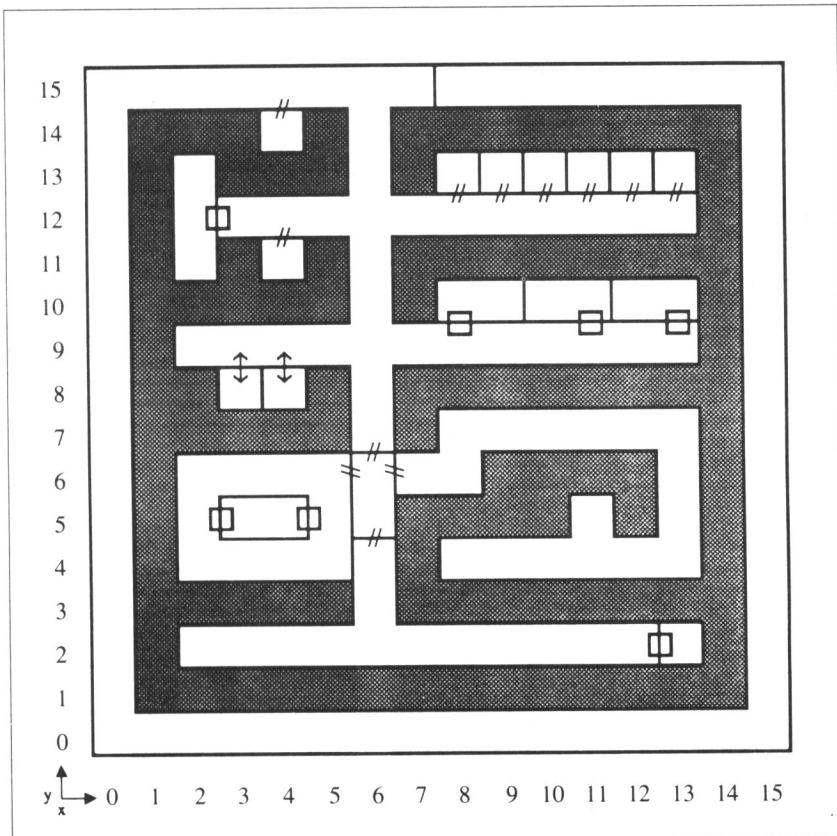


ドラガデューン城の地下に眠るダンジョンである。地下 3 層からなるこのダンジョンでは、南のクレリックに出会うことが目的である。コーラックの残したメッセージが助けになるだろう。

この階には寺院と伝導所があるが、中で出会うのはモンスターだけである。

●ドラガデューンの地下 2 階

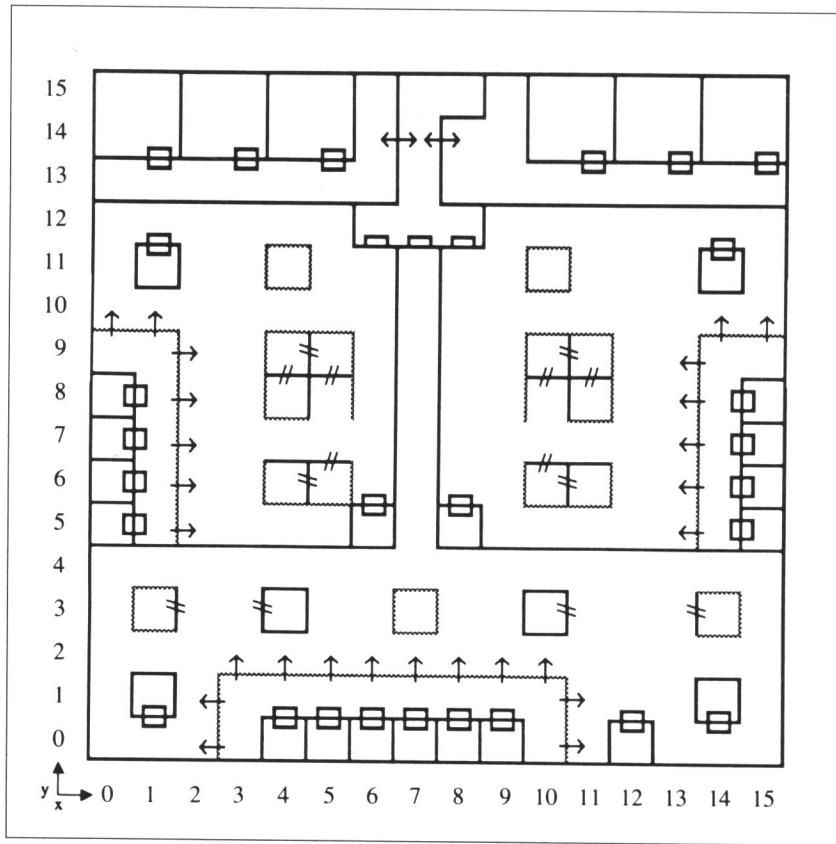
地表位置 : E-1, 12-12 Dungeon Ruins under Dragadune-Second Level



地下 3 階へ至る通過階というだけで、特に何もない所だ。コーラックのメッセージを読んだら、さっさと下へ行こう。

●ドラガデューンの地下3階

地表位置 : E-1, 12-12 Dungeon Ruins under Dragadune-Third Level



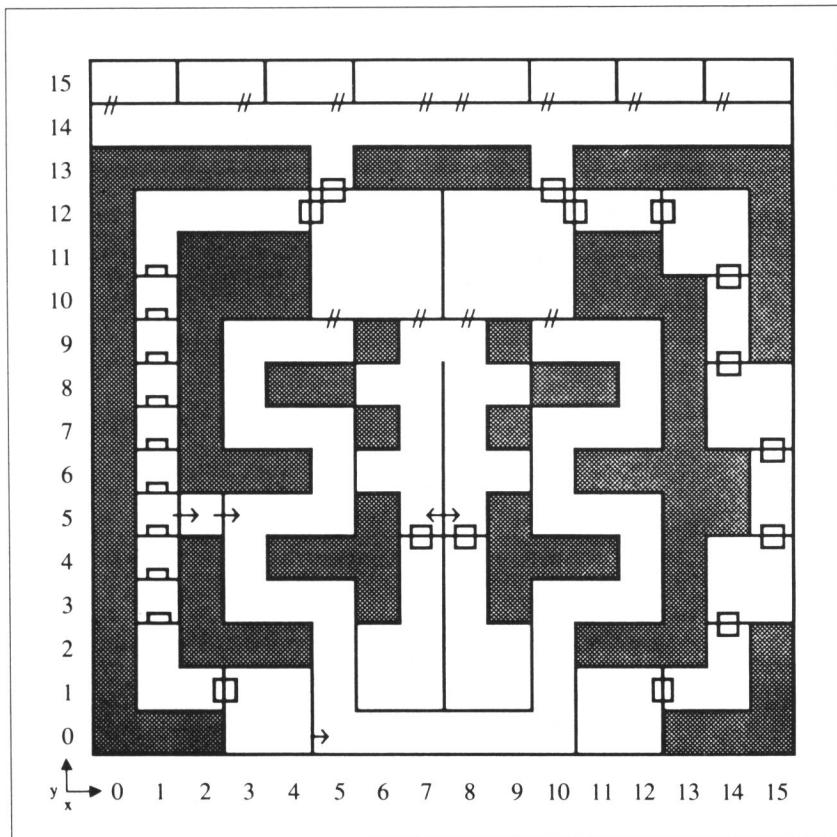
南のクレリックがクエストを命じる。銅鑼の3つの音色を聞き分けてこいという。ひとつのダンジョンの中だけの小さなクエストとはいえ、銅鑼のある5つの部屋はバリアで囲まれているし、3つの部屋は独立していて行き来できない。また、いたるところにテレポートのワナが仕掛けられているので、達成するのは骨が折れる。

クエストを達成すると、クレリックは「さらに資格を高める境地に達した」という。どういうことなのかよくわからないが、このあと泉やプールに行くと、もう一度キャラクタのステータスを上げることができるらしい。

●レイバンの森の要塞 地下 1 階

地表位置：B-2, 9-9

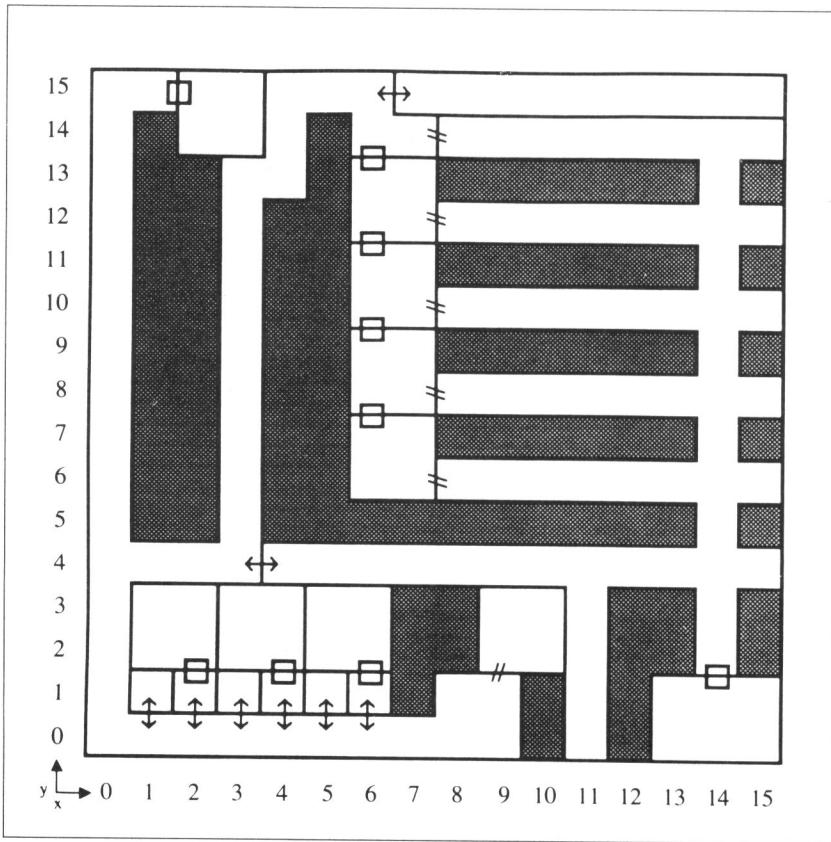
Warrior's Stronghold in Raven's Wood-First Level



ルビーの謎がこの階にある。答えは、透明で重いガラスである。間違って答えると、テレポートされてしまう。扉が連続している通路には、シルバードアがある。銀の鍵を持っていないと、このドアを通ることができない。その奥に金の板のメッセージがある。

●レイバンの森の要塞 地下2階

地表位置:B-2, 9-9 Warrior's Stronghold in Raven's Wood-Second Level

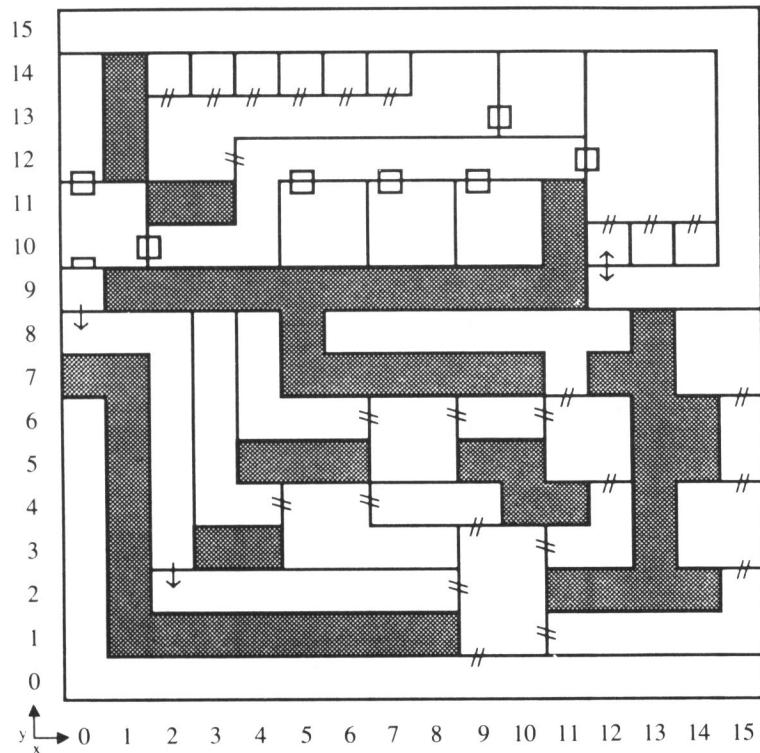


北西にある部屋に行くと、「5つのテストを受けねばならない」と言われるが、テストは4つまでしかない。秘密の通路を見つけて、最後に1回ジャンプすれば、ベルトコンベアを止めるスイッチが見つかる。

ベルトコンベアの奥には、レイバンの森の射手たちが巣くっている。彼らの言うことに従ってはならない。戦闘あるのみ。さもないと、せっかく貯めたゴールドをみんな取られてしまう。

●クイバリングの森の廃屋 地下1階

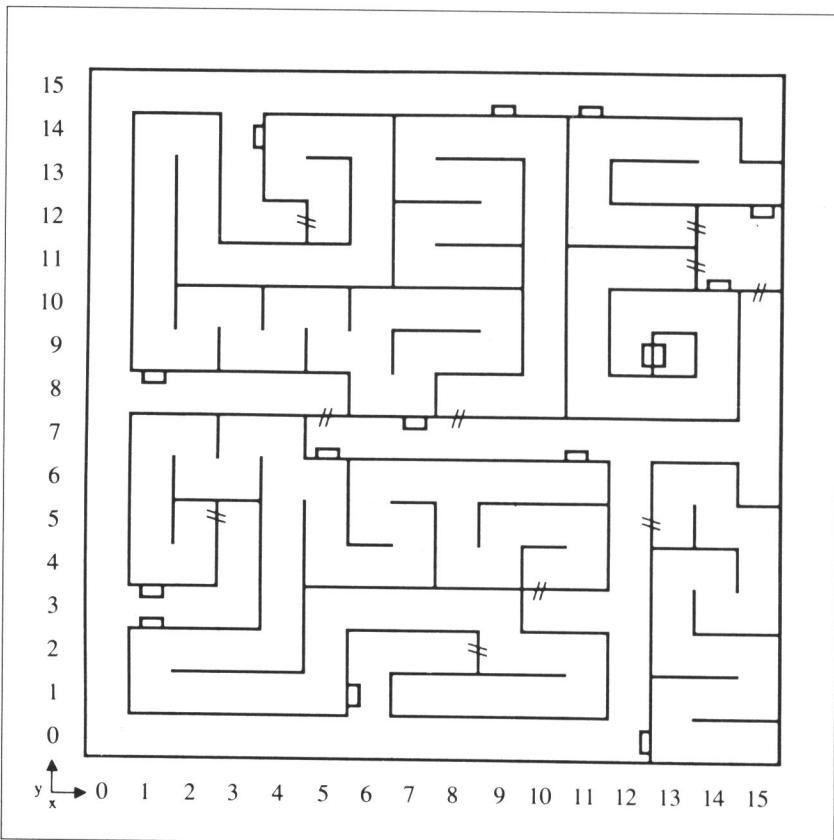
地表位置:B-1, 13-5 Deserted Wizard's Lair in the Quivering Forest-First Level



魔法使いオクリムの支配している廃屋である。彼を倒して指輪を手に入れることが、ここでの目的である。オクリムは、この階の北側に住んでいるが外界から入ってきて、直接彼の住処に行くことはできない。一旦、地下2階に降りてまた登って来なくてはならない。

●クイバーリングの森の廃屋 地下2階

地表位置:B-1, 13-5 Deserted Wizard's Lair in the Quivering Forest-Second Level

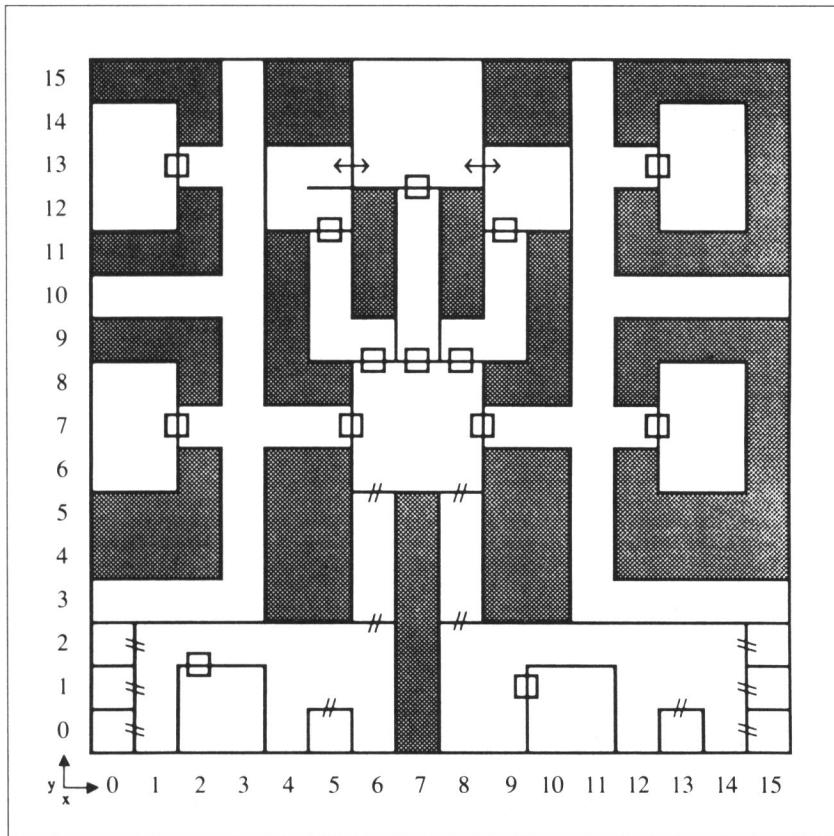


スタンダードな迷宮である。テレポートのワナがたくさん仕掛けられており、すぐに現在位置がわからなくなってしまう。しっかりとマッピングする必要があるだろう。この階は、たくさんあるメッセージを読むほかにすることはない。1階の北側にいくための通過地点というだけである。

●魔法の森の要塞 地下 1 階

地表位置:B-3, 14-2

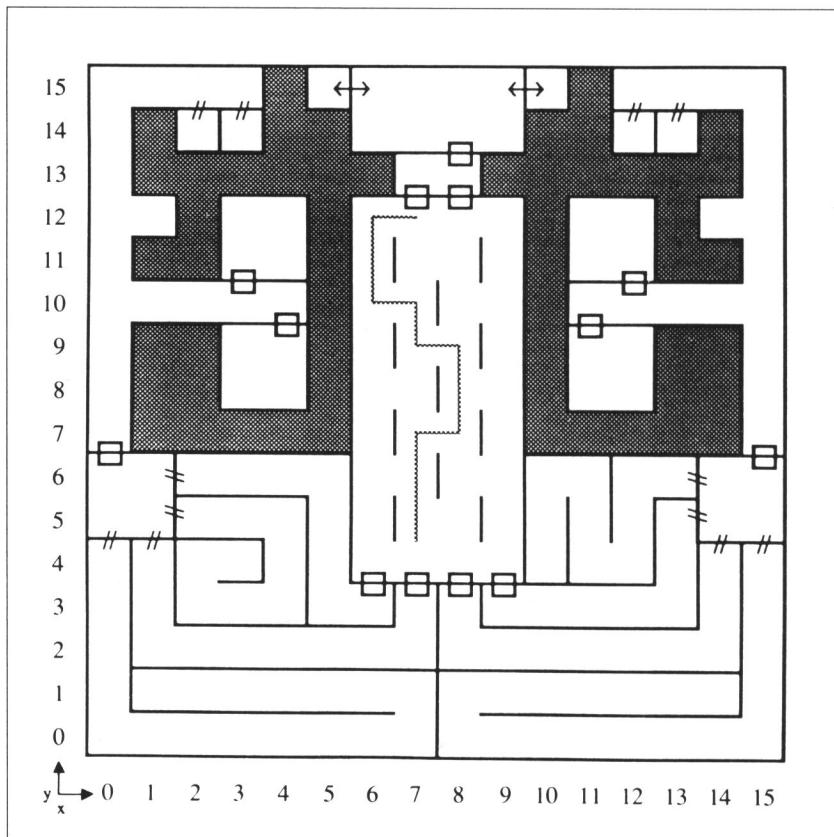
Stronghold under Enchanted Forest-First Level



B-3 の魔法の森 (Enchanted Forest) にある要塞である。地下 2 層からなるこの要塞には入口がなく、RUBY WHISTLE を持っていないと中に入ることができない。ソーピガルの町の彫像のメッセージにもあったように、この要塞はミノタウロスが支配している。地下 1 階には下り階段が 2 つあるが、どちらを使ってもかまわない。この階では特にやるべきこともないが、メッセージは全部読んでおいた方がいいだろう。

●魔法の森の要塞 地下2階

地表位置:B-3, 14-2 Stronghold under Enchanted Forest-Second Level

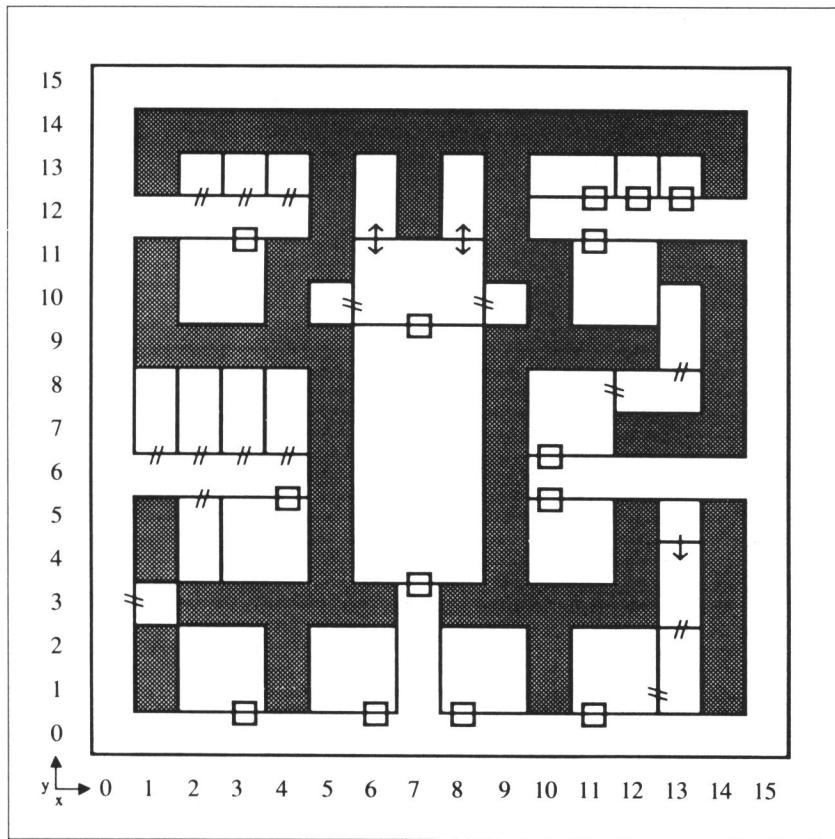


ここで為すべきことは、ミノタウロスの軍団を打ち破ることと、白黒ぶちの犬に会うことである。この要塞の主であるミノタウロスと戦うためには、「迷宮」に入っていかなければならない。ここにはいろいろなワナが待ちかまえていて、容易に奥までたどり着けないだろう。もし、ミノタウロスの軍團を倒すことができたら、彼らが隠していたゴールドを奪うことができる。

●黄金都市の遺跡 地下 1 階

地表位置:E-4, 10-5

Dungeon under Perilous Peaks-First Level

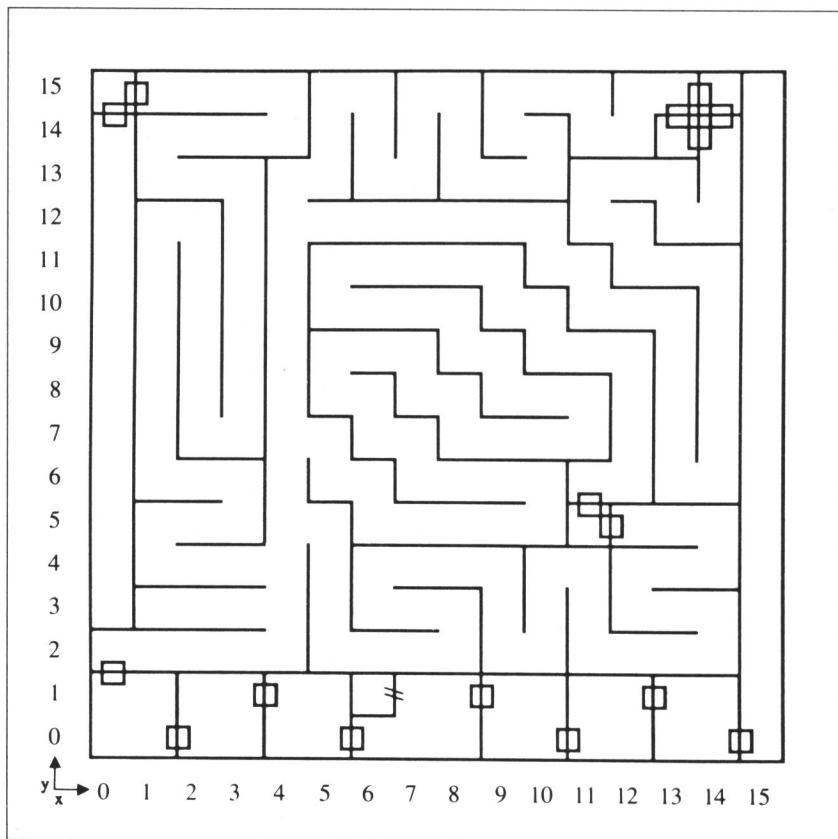


各部屋に入るところで、部屋の名前と警告を受けることになるが、中では恐怖と悪が待ち伏せている。

閉ざされた暗い監獄の中では、耳を聾する音が響いている。この監獄の中に入るには、水晶の鍵が必要になる。

●黄金都市の遺跡 地下2階

地表位置:E-4, 10-5 Dungeon under Perilous Peaks-Second Level

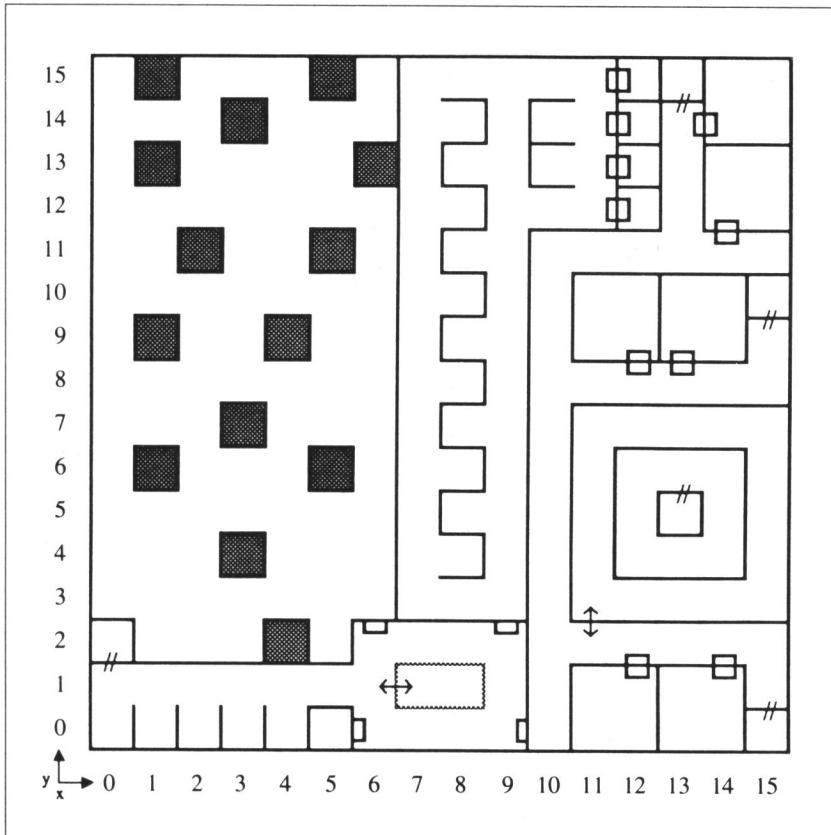


この階では、まず秘蔵されているアイテム THUNDRAINIUM を見つけることだ。これを最初に見つけておかないと、さらに下に降りる階段が見つからない。

冒険の途中では、デーモン、クリーチャーなどのモンスターが素早い動作で襲ってくるだろう。

●黄金都市の遺跡 地下3階

地表位置:E-4, 10-5 Dungeon under Perilous Peaks-Third Level



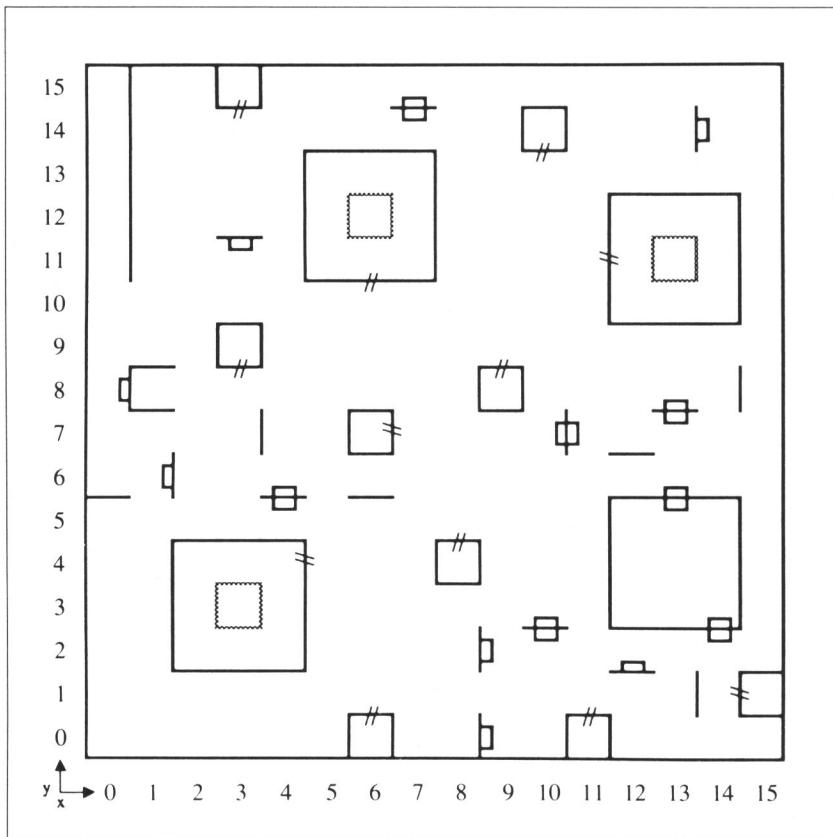
全く何もない階だ。この遺跡は地下4階まであるが、地下3階には降りる階段がない。つまり、地下1階まで戻って地下4階への直通階段を使わなければ、最下層に降りられないということになる。

一方通行のドアが3箇所あり、ここを通ってしまうと、テレポートのワナを利用しないと帰ってくることができない。

●黄金都市の遺跡 地下4階

地表位置:E-4, 10-5

Dungeon under Perilous Peaks-Fourth Level



ここは未完成のダンジョンで、ドアだけあって壁がなかつたりする。

ドラゴン・アレイの奥には、アイテムが隠されている。

第六章
インデックス

アイテム・インデックス

10 FOOT POLE	87	CACTUS NECTAR	91
ACCURATE SWORD	51	CHAIN MAIL	73
ACID SHIELD	84	CHAIN MAIL +1	74
ADAMANTINE AXE	49	CHAIN MAIL +2	76
AMBER GEM	92	CHAIN MAIL +3	71,73
ANTIDOTE BREW	92	CLERIC'S BEADS	98
ARCHER'S BOW	69	CLUB	37
AXE DESTROYER	49	CLUB +1	38
AXE PROTECTER	49	CLUB +2	40
B QUEEN IDOL	86	CLUB OF NOISE	37
BAG OF GARBAGE	89	COLD AXE	47
BAG OF SAND	89	COLD GLAIVE	57
BAG OF SILVER	90	COLD SHIELD	83
BARDICHE	54	CORAL KEY	90
BARDICHE +1	54	CROSSBOW	63
BARDICHE +2	56	CROSSBOW +1	64
BATTLE AXE	41	CROSSBOW +2	65
BATTLE AXE +1	44	CROSSBOW LUCK	65
BATTLE AXE +2	46	CROSSBOW SPEED	65
BELLADONNA	88	CRYSTAL KEY	95
BELLS OF TIME	95	CURING STAFF	55
BELT OF POWER	93	CURING POTION	91
BLUE RING MAIL	78	DAGGER	37
BOOTS OF SPEED	94	DAGGER +1	38
BOW OF POWER	68	DAGGER +2	41
BRACERS AC 4	72	DAGGER OF MIND	44
BRACERS AC 6	75	DARK FLAIL	37
BRACERS AC 8	71,77	DEFENSE CLOAK	94
BROAD SWORD	40	DEFENSE RING	92
BROAD SWORD +1	42	DEMON'S GLAIVE	59
BROAD SWORD +2	45	DESTROYER WAND	101
BRONZE KEY	92	DEVIL'S GLAIVE	60

DIAMOND COLLAR	101	GLAIVE +2	56
DIAMOND DAGGER	50	GOLD KEY	94
DIAMOND KEY	97	GREAT AXE	56
DRAGON SHIELD	84	GREAT AXE +1	57
DRAGONS TOOTH	96	GREAT AXE +2	59
DRIED BEEF	88	GREAT AXE +3	59
ELEC SHIELD	83	GREAT BOW	66
ELECTRIC SPEAR	46	GREAT BOW +1	66
ELECTRIC SWORD	47	GREAT BOW +2	67
ELEMENT SCARAB	100	GREAT HAMMER	55
ELEMENT SWORD	50	GREAT HAMMER +1	57
EVIL FLAMBERGE	61	GREAT HAMMER +2	58
EYE OF GOROS	102	HALBERD	55
FIRE OPAL	102	HALBERD +1	57
FIRE SHIELD	83	HALBERD +2	58
FLAIL	40	HAND AXE	38
FLAIL +1	43	HAND AXE +1	40
FLAIL +2	45	HAND AXE +2	43
FLAIL OF FEAR	47	HOLY FLAMBERGE	61
FLAMBERGE	58	HOLY MACE	48
FLAMBERGE +1	59	HOLY PLATE	79
FLAMBERGE +2	60	HORN OF DEATH	98
FLAMBERGE +3	60	IMMORTAL SWORD	48
FLAMING BOW	67	JADE AMULET	93
FLAMING CLUB	43	KEY CARD	86
FLAMING SWORD	47	KINGS PASS	86
FLYING CARPET	92	KNOWLEDGE BOOK	96
GARLIC	87	LANTERN	88
GEM SACK	101	LARGE SHIELD	81
GIANT'S BOW	68	LARGE SHIELD +1	81,82
GLAIVE	53	LARGE SHIELD +2	81,83
GLAIVE +1	54	LASER BLASTER	97

LEATHER +1	72	PIRATES MAP A	96
LEATHER +2	73	PIRATES MAP B	97
LEATHER ARMOR	71	PLATE MAIL	75
LIGHTNING BOW	67	PLATE MAIL +1	76
LIGHTNING WAND	97	PLATE MAIL +2	77
LONG BOW	65	PLATE MAIL +3	78
LONG BOW +1	66	POTION OF LIFE	97
LONG BOW +2	67	POWER GAUNTLET	99
LONG SWORD	41	PRECISION RING	99
LONG SWORD +1	44	RED CHAIN MAIL	78
LONG SWORD +2	46	RETURN SCROLL	98
LUCKY CHARM	95	RING MAIL	73
LUCKY SCIMITAR	48	RING MAIL +1	74
MACE	39	RING MAIL +2	75
MACE +1	42	RING MAIL +3	76
MACE +2	44	RING OF OKRIM	99
MACE OF UNDEAD	39	ROBBER'S TOOLS	89
MAGIC HERBS	89	ROBER'S X-BOW	68
MAGIC OIL	95	ROPE & HOCKS	87
MAGIC POTION	93	ROYAL DAGGER	38
MAGIC SHIELD	84	RUBY IDOL	99
MAGIC SLING	64	RUBY WHISTLE	93
MAGIC VEST	100	SCALE +1	73
MAP OF DESERT	91	SCALE +2	74
MEDUSA HEAD	86	SCALE ARMOR	72
MERCHANT PASS	86	SCIMITAR	41
MIGHT POTION	90	SCIMITAR +1	43
MINOTAUR'S AXE	53	SCIMITAR +2	46
MODEL BOAT	91	SCROLL OF FIRE	90
OBSIDIAN BOW	63	SHARP SWORD	50
PADDED +1	72	SHINY PENDANT	98
PADDED ARMOR	71	SHORT BOW	64

SHORT BOW +1	64	SUN SCROLL	99
SHORT BOW +2	66	SUNDIAL	93
SHORT SWORD	39	SWORD OF MAGIC	51
SHORT SWORD +1	42	SWORD OF MIGHT	50
SHORT SWORD +2	45	SWORD OF SPEED	51
SILENT CHIME	91	TELEPORT HELM	100
SILVER KEY	94	THE FLAMBERGE	61
SILVER SHIELD	82	THE MAGIC BOW	68
SKILL POTION	94	THUNDER HAMMER	60
SLING	63	THUNDRANIUM	102
SLING +1	63	TORCH	87
SMALL SHIELD	81	ULTIMATE PLATE	79
SMALL SHIELD +1	82	ULTIMATE SWORD	51
SMALL SHIELD +2	82	UN-HOLY MACE	48
SMELLING SALT	89	UN-HOLY PLATE	79
SORCERER ROBE	98	UNDEAD AMULET	95
SORCERER STAFF	58	UNOBTAINIUM	102
SPEAR	39	VELLUM SCROLL	88
SPEAR +1	42	W QUEEN IDOL	87
SPEAR +2	45	WAND OF FIRE	96
SPEED POTION	90	WEALTH CHEST	101
SPLINT MAIL	74	WOLFSBANE	88
SPLINT MAIL +1	75	WYVERN EYE	96
SPLINT MAIL +2	76	X!XX! X'S PLATE	78
SPLINT MAIL +3	77	X!XX! X'S SWORD	49
STAFF	53	YOUTH POTION	100
STAFF +1	53		
STAFF +2	54		
STAFF OF LIGHT	55		
STAFF OF MAGIC	56		
STAR RUBY	100		
STAR SAPPHIRE	101		

モンスター・インデックス

12 HEADED HYDRA.....	141	CYCLOPS.....	124
16 HEADED HYDRA.....	147	DARK RIDER.....	153
5 HEADED HYDRA.....	143	DEADLY SPORES.....	113
8 HEADED HYDRA.....	142	DEMON DOG.....	112
ACIDIC BLOB.....	111	DEMON KING.....	153
AIR ELEMENTAL.....	140	DEMON LORD.....	150
ALGAE BEAST.....	106	DIAMOND GOLEM.....	147
ALIEN.....	148	DINOBEETLE.....	151
ARCH DEVIL.....	152	DINOLIZARD.....	116
ARCH DRUID.....	139	DRUID.....	119
ARCH MAGE.....	141	DUNG BEETLE.....	113
ASSASSIN.....	130	DUST DEMON.....	124
BANSHEE.....	129	EARTH ELEMENTAL.....	143
BARBARIAN.....	133	ELECTRIC EEL.....	122
BARBARIAN CHIEF.....	144	ENCHANTRESS.....	123
BARRACUDA.....	118	EVIL EYE.....	139
BASILISK.....	122	EXECUTIONER.....	136
BATTLE RAT.....	108	FIRE ANT.....	110
BLACK DRAGON.....	143	FIRE BEETLE.....	117
BLACK KNIGHT.....	149	FIRE ELEMENTAL.....	145
BLUE DRAGON.....	133	FIRE LIZARD.....	127
BRONTASAURUS.....	151	FLESH EATER.....	108
CARYATID GUARD.....	118	FROST GIANT.....	141
CAVE GIANT.....	134	GARGANTU ANT.....	117
CAVE TROLL.....	133	GARGOYLE.....	119
CELESTIAL STAG.....	134	GHOST.....	137
CENTAUR.....	118	GHOUL.....	112
CHAOTIC KNIGHT.....	146	GIANT CENTIPEDE.....	116
CHIMERA.....	136	GIANT CRAB.....	120
CLERIC.....	116	GIANT LEECH.....	113
COCKATRICE.....	121	GIANT SCORPION.....	123
CROCODILE.....	121	GIANT SLOTH.....	126

GIANT SPIDER.....	119	LICH	144
GIANT SQUID.....	122	LOCUST PLAGUE.....	113
GNOLL.....	112	LORD ARCHER.....	150
GNOME.....	110	MAGE	138
GOBLIN.....	108	MAGICIAN	120
GOLD DRAGON.....	148	MAN EATING MARE	130
GORGON.....	135	MANTICORE	126
GRAY DRAGON.....	140	MANTIS WARRIOR	141
GRAY MINOTAUR.....	149	MASTER ARCHER	148
GREAT SEA BEAST.....	152	MASTER THIEF	140
GREATER DEMON.....	138	MEDUSA	124
GREATER DEVIL.....	140	MILITIAMAN	124
GREEN DRAGON.....	135	MINOR DEMON	114
GREMLIN.....	107	MINOR DEVIL	116
GRIFFIN.....	131	MINOTAUR	135
GUARDIAN SPIRIT.....	137	MUMMY	132
GUARDSMAN.....	105	MUTANT LARVA	105
HAG.....	109	NAGA	139
HARPY.....	115	NATIVES	126
HIGH CLERIC	147	NECROMANCER	125
HILL TROLL.....	133	OGRE	130
HIPPOCAMPUS	134	OGRE CHIEF	138
HIPPOGRIFF	117	OKRIM	144
INVISIBLE THING	135	ORC	109
KILLER BEES.....	115	ORC CHIEFTAIN	137
KILLER CADAVER	134	ORC LEADER	114
KIRIN.....	146	PANTHRO MIST	128
KOBOLD.....	108	PAUL PEAD	146
LAMPREY.....	114	PEGASUS	120
LAVA BEAST.....	132	PHANTOM	125
LESSER DEMON.....	129	PHOENIX	149
LESSER DEVIL.....	128	PIRATE	129

PIRATE CAPTAIN.....	144
POLTERGEIST.....	107
PYRO HYDRA.....	136
RABID JACKAL.....	106
RABID LEPER.....	110
RAKSHASHA.....	129
RED DRAGON.....	145
RHINO BEETLE.....	120
ROC	148
ROTTING CORPSE.....	111
SAND WORM.....	151
SATYR.....	121
SAVAGE SHREW.....	110
SCORPION.....	152
SEA DRAGON.....	149
SEA HAG.....	128
SEA SERPENT.....	147
SHADOW BEAST	117
SHARK.....	127
SILVER DRAGON.....	145
SIREN	123
SKELETON.....	107
SLITHER BEAST.....	109
SNAKE.....	106
SPECTER	131
SPHINX.....	138
SPRITE	106
STEEL GOLEM.....	142
STEGOSAURUS.....	151
STONE GIANT.....	143
STONE GOLEM.....	132
STORM GIANT.....	146
STRANGLING VINE.....	107
SUCCUBUS QUEEN.....	150
SWARMING WASPS.....	118
SWORDMAN.....	127
THIEF.....	111
TITAN.....	150
TROGLODYTE	112
TROLL.....	126
TYRANNOSAURUS.....	153
UNICORN.....	125
VAMPIRE	136
VAMPIRE BAT.....	105
VOLCANO GOD.....	153
WARLOCK.....	128
WARRIOR.....	142
WARRIOR CAT.....	127
WATER ELEMENTAL.....	145
WATER RAT.....	109
WEREBEAR.....	131
WEREPhase MUMMY.....	142
WEREWOLF.....	123
WHITE DRAGON.....	139
WHITE WOLF	130
WICKED WITCH.....	121
WIGHT.....	119
WILD BOAR.....	115
WINGED BEAST.....	152
WIZARD.....	137
WOLVERINE	114
WOOD GOLEM.....	122
WRAITH	125
WYVERN	131

XX! XX! XX! XX! XX	115
YETI.....	132
ZOMBIE	111

●参考文献

Adventurer's Guide to Might and Magic Book One : NEW WORLD COMPUTING, INC.
武器“歴史、形、用法、威力” ダイヤグラム・グループ編 田島優・北村孝一共訳 マール社
RPG幻想事典 早川浩著 日本ソフトバンク出版事業部
ロールプレイングゲームハンドブック ロバートプラモンドン著 鈴木銀一郎訳 翔企画

ご注意

- (1) 本書はPC-9801版に基づいて作成しております。
- (2) 本書についての電話によるお問合わせには一切応じられません。質問等がございましたら往復ハガキ又は切手・返信用封筒を同封の上、弊社までお送り下さるようお願いいたします。
- (3) 本書の一部又は全部について個人で使用するほかは、著作権上、(株)ビー・エヌ・エヌの承諾を得ずに無断で複写、複製すること

とは禁じられています。

- (4) 本文中の誤りや不備な点につきましては(株)ビー・エヌ・エヌがその責を負うものであり、NEW WORLD COMPUTING INC., (株)スタークラフトが関与するものではありません。

- 乱丁、落丁本はご面倒ですが弊社営業宛に御送付下さい。送料弊社負担にてお取替いたします。

マイトアンドマジックハンドブック

発行 1988年7月1日 初版発行

発行人 山本陽一

発行所 株式会社ビー・エヌ・エヌ

〒102 東京都千代田区麹町4-5 紀尾井町レジデンス5F

電話 営業部：03-238-1321

印刷所 東京音楽図書株式会社

製本 豊栄製本株式会社

著者 (株)フェイサー インターナショナル

表紙

デザイン 宇治 晶

本文

イラスト 柳原螢子

ISBN4-89369-054-X ©PHASER INTERNATIONAL INC. 1988 Printed in Japan

秘 情 報

ソウルメイズ(Soul Maze) マップ
天上世界(Astral Plane) マップ
クエスト達成に必要なアイテム一覧
クエスト一覧
金の板・銀の板のメッセージ
酒場のメッセージ
マップ追加情報

● ソウルメイズ

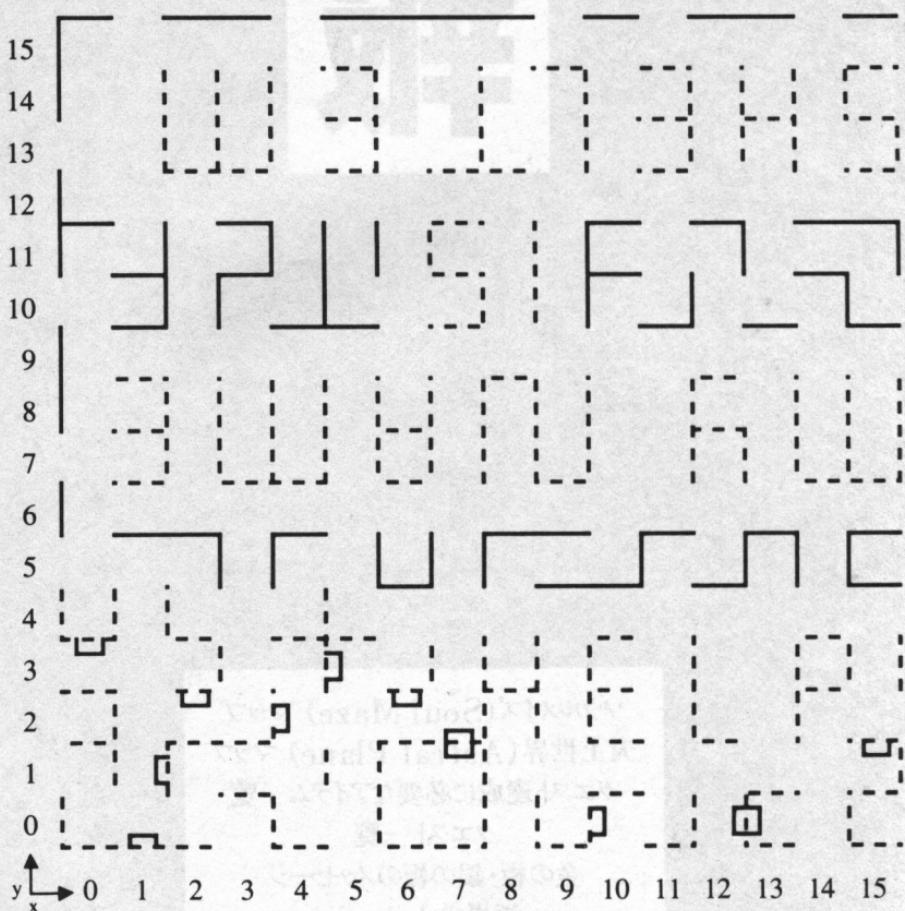
地表位置: UNKNOWN

Soul Maze

アラマー城の王になりすましている「地上の詐欺師」の正体を暴くと、この迷路に飛ばされてくる。迷路から脱出するためには、くまなく歩き回ってマッピングしなければならない。謎の答えは、迷路自体に隠されている。

(0-0): マッピング起点

(6-0): 謎



●天上世界

地表位置: UNKNOWN

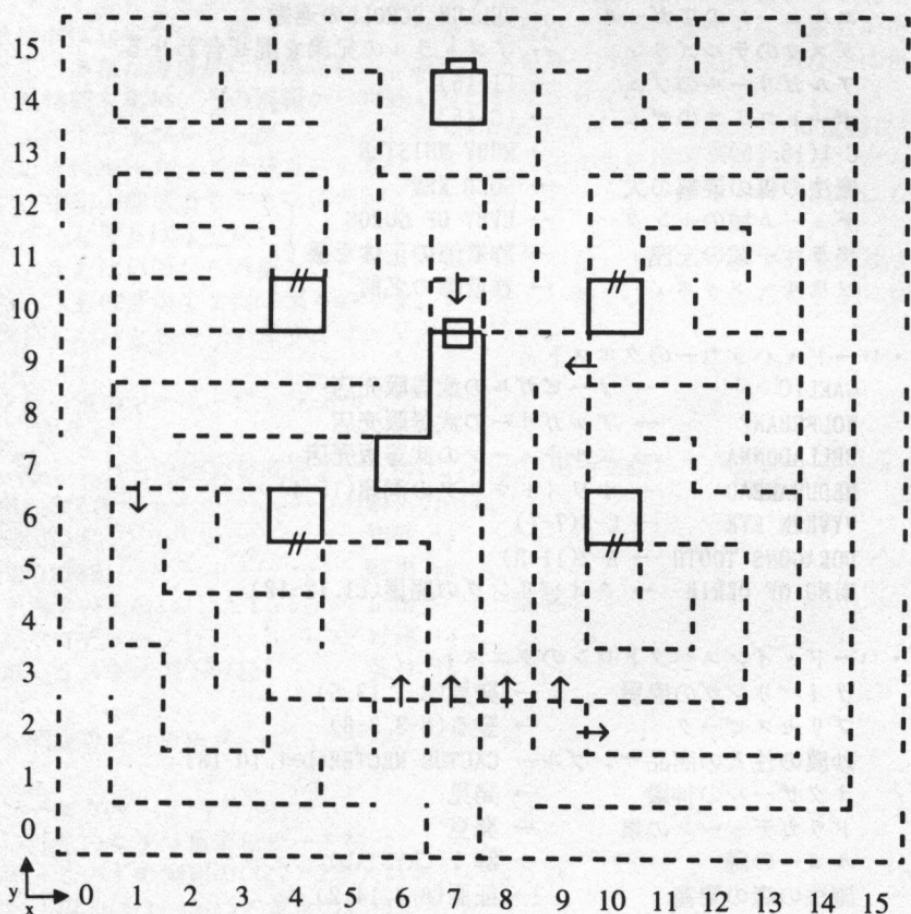
Astral Plane

すべての条件を満たしてここに来たのならば、ゲーム終了まであとわずかである。ここでの迷路は、ほとんどが見えない壁で構成されているので、マッピングは困難をきわめる。しかも、一方通行になっている壁まである。

5たび地上に戻されて、6度目に行ったときにKEY CARDを持っていれば、これまでの長い長い苦労が報われる。まともにプレイしてきたゲーマーならエンドメッセージを見て思わず感涙にむせぶことだろう。

(7-9): 「金属の部屋である。振動する白い光にぼんやりと照らされている」

(6-7): 白い上着を着た男



● クエスト達成に必要なアイテム一覧

B QUEEN IDOL	BELLADONNA	BRONZE KEY	CACTUS NECTER
CORAL KEY	CRYSTAL KEY	DIAMOND KEY	DRAGONS TOOTH
EYE OF GOROS	GARLIC	GOLD KEY	KEY CARD
KINGS PASS	MAP OF DESERT	MEDUSA HEAD	MERCHANTS PASS
PIRATES MAP A	PIRATES MAP B	RING OF OKRIM	RUBY WHISTLE
SILVER KEY	VELLUM SCROLL	W QUEEN IDOL	WOLFSBANE
WYVERN'S EYE			

● クエストのまとめ

・ タウンのクエスト

- ソーピガルの地下の老人 → VELLUM SCROLLの運搬
エルューンのアガール → VELLUM SCROLLの運搬
ダスクのテルゴラン → アストラルの兄弟を混ぜ合わせる
アルガリールのゾム → (1-15)
ポートスマスのザム → (C-15)
C-1(15-15) → RUBY WHISTLE
魔法の森の要塞の犬 → GOLD KEY
デューム城のセンター → EYE OF GOROS
アラマー城の玉座 → 詐欺師の正体を暴く
ソウル・メイズ → 詐欺師の名前

・ ロード・ハッカーのクエスト

- GARLIC → ソーピガルの武器販売店
WOLFSBANE → アルガリーの武器販売店
BELLADONNA → エルキューンの武器販売店
MEDUSAHEAD → ホワイトウルフの洞窟(15-4)
WYVERN EYE → C-3(7-7)
DORAGONS TOOTH → A-2(11-3)
RING OF OKRIM → クイバリングの廃屋(L1, 12-12)

・ ロード・インスペクションのクエスト

- クイバリングの廃屋 → 発見(B-1, 13-5)
ブリセスピーク → 登る(B-3, 9-6)
砂漠の住人の商品サンプル → CACTUS NECTER(D-1, 10-13)
オクザールの神殿 → 発見
ドラガデューンの泉 → 発見
ルビーの謎 → 解く(CRYSTAL)
魔法の森の要塞 → 征服(B-3, 14-2)

- ・ロード・アイアンフィストのクエスト
 - レイバンの森の要塞 → 発見(B-2, 9-9)
 - ロードキルバーン → 会う(C-3, 6-14)
 - ポートスミスの秘密 → 暴く(11-8)
 - 海賊の洞窟 → 発見(A-2, 2-4&2-5)
 - ジョリー・レイバンの難破船 → 発見(C-4, 8-13)
 - 幽霊海賊船アナーキスト号 → 戦闘(B-4, 8-7)

●メッセージ

- ・金の板のメッセージ (8-5-3-9-1-4-6-2-7)

マイアンドマジックブックIを完成するためには、以下の課題をなし遂げなければならない。謎、クエスト、発見、成長などには、それぞれに点数があって、あなたの得点に加算される。真実の王を見つけるために、あなたは色々な情報をを集め、その情報から判断しなければならない。

アストラルプレーンから、あなたは5回も戻されることになるが、6度目に行くときにキーカードを持っていれば、それまでの苦労や挫折が報われる。ただし、宇宙の聖域でまとまに扱われるためには、各メンバーがレベル9以上になっていなければならない。

わたしは日頃からの夢を、このゲームの中で実現しましたが、それを実現するとさらに夢が生まれて来るのです。この新しい夢を、わたしは次の作品に現実化したいと思っています。J・V・キャネガン

- ・銀の板のメッセージ (F-E-D-B-A-C)

各メンバーの能力を成長させるには、以上の場所を訪ねてみよ。

- | | |
|------------------------|--------------|
| A1=12/1:..... | 耐久力 +4 |
| E2=3/13:..... | 知性 +4 |
| D2=10/12:..... | 魅力 +4 |
| ダスクの下の15/15と14/5:..... | 正確さ +4・素早さ+4 |
| ドラガデューン1/1:..... | 好運 +4 |
| ポートスミスの下0/12..... | 強さ +4 |

- ・酒場のメッセージ

ソーピガル

- 「氷の女王は重要なキーを持っている」
- 「この下の洞窟の(1,2)で老人にお会いなさい。」
- 「沼地には、かつて黄金の都市があった」

「町の下には、たいてい洞窟がある」

ポートスミス

「女性の名前は覚えておきなさい」

「兄弟はそれぞれ海の近くにすんでいる。」

アルガリー

「キルバーンはウィバーンピークの北にいる」

「攻撃は集中的にやるべきです」

「ポートスミスの町は男にとって鬼門である」

ダスク

「兄弟はそれぞれ海の近くにすndeいる」

「テルゴランは迷路の南に住んでいます」

「白黒ぶちの犬はキーを持っている」

エルキューン

「砂漠では地図が必要だ」

「アガールは宿屋の裏にいます」

●マップ追加情報

※ここにはマップ上のいくつかの地点で起こるイベント、得られるメッセージ、アイテムなどを記しています。()内の数字は、その場所の座標(X-Y)を示しています。

・ソーピガル

(7-1): 影像1 (0-2): 影像2 (0-4): 影像3 (2-4): 影像4
(0-6): 影像5 (0-9): 影像6 (10-12): 影像7 (14-14): 影像8
(11-3): 妖精、1ジエム払って他の町へ

・ポートスミス

(2-12): 宿屋 (12-13): 鍛冶屋 (2-11): 食料品店
(14-6): 寺院 (6-13): 訓練場 (0-6): 酒場
(0-15): 地下への階段 (1-15): 外界への出口
(14-15): メッセージ 「ザムは12-12にいる」
(12-2): ザム 「私の記号は (C-15)だ。」
(11-8): 町の秘密

・アルガリー

(12-13): 宿屋 (12-12): 鍛冶屋 (12-14): 食料品店
(8-11): 寺院 (10-11): 訓練場 (8-5): 酒場
(8-15): 外界への出口
(13-8): 「ゾムは (1-1)にいる」
(5-14): 占い師のモランゴ

- (1-1): ゾム 「私の記号は (1-15)だ」
- (12-5): テレポート (ソーピガルの町へ)
- (9-0): テレポート (ポートスミスの町へ)

- ・ダスク

- (11-8): 宿屋 (11-4): 鍛冶屋 (11-14): 食料品店
- (11-12): 寺院 (11-2): 訓練場 (11-6): 酒場
- (5-14): 禁断の礼拝堂 (14-0): 地下への階段
- (15-7): 外界への出口 (8-0): テルゴラン (クエスト)
- (): UNDEAD AMULET

- ・エルキューン

- (4-5): 宿屋 (3-9): 鍛冶屋 (6-5): 食料品店
- (11-5): 寺院 (11-9): 訓練場 (5-9): 酒場
- (15-7): 地下への階段 (0-7): 外界への出口
- (4-3): アガール (クエスト)
- (15-6): 宝物

- ・ソーピガルの地下

- (1-13): 闘技場 (14-0): 地上への階段
- (1-2): 老人 (クエスト)
- (13-3): 「牢獄には沢山の独房がある」
- (10-15)(8-15)(5-14): 「振り向くな！」
- (15-0): ワープ (ノザンバリアの洞窟へ)

- ・ノザンバリアの洞窟

- (7-0): 外界への出口 (11-7): 壁のボタン
- (15-15): 「無限の闘争の廊下」
- (1-15): 「13の相手と戦ってみろ、勝つたら賞品をやるぞ！」
- (4-4): ワープ (ポートスミスの地下へ)

- ・ポートスミスの地下

- (8-0): 地上への階段 (12-14): 性転換の泉
- (4-13): 汚染された泉 (中毒) (5-11): なんらかの武器が手にはいる
- (0-10): 汚染された泉 (病気) (0-12): 強さ +4
- (0-0): ワープ (エルキューンの地下へ)

- ・エルキューンの地下

- (0-7): 地上への階段
- (4-9)(11-9): アクセスコードの入力[Y1CU2ME3]

(2-7)(6-7)(9-7)(13-7):

「このまわりでは、きらめく光が飛び交い踊り狂っているようだ」
(15-7):外界への出口

・ダスクの地下

- (0-15): オクザールの寺院 (14-0): 地上への階段
(14-5): 素早さ +4 (15-15): 正確さ +4
(2-4): 「コーラックは、ここにいたことがある。」
(2-5): 金の板のメッセージ[Y1CU2ME3]
(13-1): ワープ(ホワイトウルフの洞窟へ)
(11-1): ワープ(ホークスアイヒルズの洞窟へ)
(9-1): ワープ(コリンブルッフの洞窟へ)
(15-0): ワープ(ソーピガルの町へ)
(15-12): ワープ(ドラガデューンの地下へ)

・コリンブルッフの洞窟

- (15-0): 外界への出口
(5-15): 魔法使いラナロー (クエスト)
(1-1)(0-3)(1-5): THUNDRANIUM
(0-13): ワープ(デューム城へ)
(1-13): ワープ(ドラガデューン城へ)
(2-13): ワープ(アラマー城へ)
(3-13): ワープ(ブラックリッジサウス城へ)
(4-13): ワープ(ブラックリッジノース城へ)
(5-13): ワープ(ホワイトウルフ城へ)
(10-14): ワープ(ソーピガルへ)
(11-14): ワープ(ポートスマスへ)
(12-14): ワープ(アルガリーへ)
(13-14): ワープ(ダスクへ)
(14-14): ワープ(エルキューンへ)

・ボルカニック諸島の洞窟

- (7-5): 外界への出口
(6-3): ダイヤルセット(J)
(8-3): ダイヤルセット(B)
(5-0): KISS → ダイヤルの答え
(7-11): 謎 → [ガラ(GALA)] (KEY CARD)
(8-0): 「ダイヤルがセットされるまでこの洞窟は不安定である。」
(0-5): 「美しい乙女は清らかなくちづけによって救われるだろう。
愛こそすべての偉大な力の源なのだ。」

- ホースアイヒルズの洞窟

(8-8): 外界への出口

(14-10)(14-2)(10-14)(6-14)(2-6)(2-10)(6-6)(2-2):

数値の設定[8-1-2-7-3-6-5-9-4]

(0-15): 知性 +2、ゴールド +20、ジェム +20、経験値 +2000

- ホワイトウルフの洞窟

(8-0): 外界への出口

(12-4)(15-10)(14-5): 「碎かれた石の像がころがっているが、なんとなく生きているように見える。」

(15-4): MEDUSA HEAD

- A - 1

(14-5): 「(15-7)の地点から出発しデュームに向かって歩け」

(12-1): 健康の泉(耐久力 +4)

(7-14): デュームの秘密の通路

(7-15): デューム城

- A - 2

(11-3): DRAGONS TOOTH

(0-15): ドルイド僧のパルセラ (KINGS PASS)

(2-4)(2-5): 海賊の秘密の洞窟

- A - 3

(3-6): 車輪(ボーナス・ポイント)

- A - 4

(14-15): 「この山の頂上から、南西の方向に5つの島が見える」

(4-6): 謎(答えはC-2/9-11にあり)

(4-2): CORAL KEY

- B - 1

(14-10): ブラックリッジノースの城

(11-2): ブラックリッジサウスの城

(13-1): エルキューンの町

(14-1): エルキューンの地下

(13-5): クイバリングの森の要塞

(4-7): SILVER KEY

• B - 2

(13-2): 「レイバンの森の要塞は9-9にあり」

(8-4): ホワイトウルフの洞窟

(9-9): レイバンの森の要塞

(4-4): 氷の女王 (DIAMOND KEY or BRONZE KEY) [謎の答えはアイ(LOVE)]

• B - 3

(9-13): ホワイトウルフの城

(3-3): ポートスマスの町

(0-7): コリンブルッフの洞窟

(14-2): 魔法の森の要塞 (RUBY WHISTLEが必要)

(9-6): この山の頂上からは、

北: ホワイト・ウルフの先に洞窟が見える

東: ウィバーン・ピークに大きなかだものが見える

西: コリン・ブルッフの向こうに海賊船が見える

南: 遠くに未知の島々が見える

• B - 4

(15-15): 「トリビア島に無料で入るチャンス」

(8-2): トリビア島の入島料 (500ゴールド)

(8-7): 幽霊海賊船アナキスト号

(8-1): ホワイトウルフの支配者 [アイアンフィスト (IRONFIST)]

(9-0): 私は誰だ [ワタシ (ME)]

(8-0): ローブを着たエルフ [テルゴラン]

(7-0): 視力をなくした者 [オグ (OG)]

(6-0): 色っぽい娘 [ララ (LARA)]

• C - 1

(6-5)(7-7)(8-8)(3-8)(4-9): 荷馬車 (モンスター)

(5-7): 荷馬車 (MERCHANT PASS)

(5-14)(6-14)(7-14): 泉 (毒)

(8-14): 泉 (力) (9-14): 泉 (魔力) (10-14): 泉 (SP-L)

(15-15): 「要塞はB-3, 14-2にある。中に入るには(笛のルビー)を二度鳴らせ」

+ 2000ゴールド、 RUBY WHISTLE

• C - 2

(10-10): ソーピガルの町

(15-11): ノザンパリアーの洞窟

(9-11): ジプシーの予言者 (各メンバーの色)

(4-9)(4-7): 泉 (乾杯!)

(2-10): Items

• C - 3

(2-10): 隠者(PIRATES MAP A, B)

(6-14): ロード・キルバーン(MAP OF DESERT)

(7-7): WIVERNS EYE

(8-0): 「ドラガデューンの地下1階にチェックメイトのきめ手を記す」

• C - 4

(8-13): ジョリー・レイバンの難破船

(1-10)(3-11)(5-12)(9-11)(11-9)(14-8): 船の残骸(モンスター)

(13-13): 黄金都市の遺跡L4

(7-2): ボルカニックアイランドの洞窟(CORAL KEYが必要)

• D - 1

(10-13): 砂漠のノーマット部族(CACTUS NECTAR)

(1-0): 「キルバーンは(C-3)の(6-14)にいる」

• D - 2

(10-12): 魅力の泉(魅力 +4)

(10-14): 北のクレリック(傷を治す)

(8-12): 西のクレリック(呪いを取り除く)

(12-12): 東のクレリック(属性を戻す)

(9-10): 「南のクレリックはここにはいない。彼等を見つけることができれば、汝らの能力を更に成長させる道が開けるであろう」

• D - 3

(0-2): アンレコ・グリア(CLERIC'S BEADS etc..)

(7-13): ホークスアイヒルズの洞窟

• D - 4

(7-7): アルガリーの町

(9-9): 大きな翼を持った獣(テレポート)

(7-1): オグ(経験値 +25000、W QUEEN IDOLが必要)

• E - 1

(9-11): ダスクの町

(12-12): ドラガデューンの城

(9-13): 審判のハカリ(クエスト)

(3-3): 砂時計(年齢をALL18に戻す)

- E - 2

(3-11): エイリアンのスペースシップ[°]

(3-13): エイリアンの装置(知性+4)

(5-11): LASER BLASTER

- E - 3

(14-7): アラマー城

(12-6)(12-8): ライオンの彫像(パスワード入力)

(9-2): ハープを弾くハレーショ(今日のパスワード)

(12-4)(8-4)(7-3)(4-3)(3-2)(0-2): 「ハープの美しい音色が聞こえてくる」

(1-4): 天上世界の入口(DIAMOND KEYが必要)

- E - 4

(10-5): 黄金都市の遺跡

(8-5): ドラゴンたちの集会

(2-6)(0-8)(1-8)(2-8)(3-8)(4-8)(5-8): 掘り出されたヒツギ(モンスター)

(3-6): 開かれた礼拝堂(モンスター)

(4-6): 生き埋めになった死体(ジェム)

- ホワイトウルフの城

(15-8): 外界への出口

(0-1): 銀の板のメッセージ(B)

(12-4): ロード・アイアインフィスト(クエスト)

(12-4): 囚人(デモン)

- ブラックリッジノースの城

(0-7): 外界への出口

(10-9): 銀の板のメッセージ(A)

(11-7): ロード・インスペクトロン

(13-12): 囚人(足カセの男)

- ブラックリッジサウスの城

(0-7): 外界への出口

(15-8): 銀の板のメッセージ(C)

(11-7): ロード・ハッカー

(13-2): 囚人(奇妙なコートを着た人物)

- ドラガデューンの城

(7-15): 外界への出口 (4-10): 地下への階段

(7-10)(7-7)(2-7)(13-7):

「ゆかには骨が散乱しており、歩くと足の下で砕けた。」

(5-5):「私は誰だ？私は私だ。」

(10-3):銀の板のメッセージ(F)

(13-15):ドラガデューンの泉(ゴールドを経験値に)

(1-1):好運 +4

(14-1):囚人(変形生物)

・アラマーの城

(0-7):外界への出口

(0-12)(0-3):「ドアの中から大きな悲鳴が聞こえてくる。」

(7-13):銀の板のメッセージ(E)

(2-2):囚人(少女)

(12-7):アラマー王(クエスト)

・デュームの城

(7-0)(4-4):外界への出口

(5-4):「無限のらせん階段」

(6-2):「機械が大きな音をたてて振動している。」

(1-1):銀の板のメッセージ(D)

(2-5):「世界はうつろだ。だから私は空に触れることができる。」

(9-13):「白い犬を探せ、よい報酬があるぞ！」

(10-15):「3回ジャンプせよ、さすればセンターに到達できる」

(13-14):「15-7の地点からドゥームに向かって歩け。」

(13-1):「白い犬がキーを持っている。」

(15-0):「銀の板F-E-D-B-A-C」

(15-15):「金の板8-5-3-9-1-4-6-2-7」

(1-14):囚人(小さな子供)

(7-8):EYE OF GOROS

・ドラガデューンの地下1階

(4-10):地上へ登る階段

(1-13)(4-14)(7-15):地下2階へ降りる階段

(3-11):「壁がリズムカルに輝きだした」

(8-8):「28日が過ぎた。食料はなくなり、補給の望みもない。」

我々は最悪の場合を恐れている。だが探検は続ける」コーラック

(9-13):黑白のチェッカーのはり紙「ナイトフォーク」

(13-12):金の板のメッセージ(8)

(0-0):通路(ダスクの地下へ)

- ・ドラガデューンの地下2階
 (7-15)(4-14):地下1階へ登る階段
 (8-15):地下3階へ降りる階段
 (2-12):黑白のチェッカー
 (13-2):「南のクレリックはこの真下にいる」コーラック
- ・ドラガデューンの地下3階
 (8-15):地下2階へ登る階段
 (7-14):「右側の壁には仕切り戸の絵が、左側の壁にはカーテンの絵が描いてある」
 (14-11):金の板のメッセージ(5)
 (0-6)(6-0)(8-0)(15-6)(15-8):銅鑼
 (12-0):南のクレリック(クエスト)
- ・レイバンの森の要塞地下1階
 (7-1):地上への出口
 (8-1):地下2階へ降りる階段
 (6-11):ルビーの謎(CRYSTAL) → CRYSTAL KEY
 (1-4):シルバードア
 (4-0):金の板のメッセージ(6)
- ・レイバンの森の要塞地下2階
 (8-1):地下1階へ登る階段
 (3-14):「5つのテストを受けねばならない」
 (15-6):金の板のメッセージ(2)
 (15-4):壁のボタン
 (14-1):ロード・アーチャー
- ・クイバリングの森の廃屋 地下1階
 (2-2):地上への出口
 (0-6)(0-14):地下2階へ降りる階段
 (3-14):金の板のメッセージ(1)
 (11-12):「全能の魔法使い、オクリムの棲み家」
 (12-12):オクリム(RING OF OKRIM)
 (0-15):黑白のチェッカー(B QUEEN IDOL)
- ・クイバリングの森の廃屋 地下2階
 (15-6)(15-14):地下1階へ登る階段
 (15-7):「ラザルスの迷宮。数人が入っていったが戻った者はいない！」
 (12-13):金の板のメッセージ(4)

(12-0): 「私はすべてを見、すべてを聞いたが、何もわかつていない」

(0-8): 「私は脳ミソに傷があるんだ！」

(3-15): 「私は真珠をちりばめた緑のハンドルつきのミラクルキーになら
いくらでもお金を払うぞ」

(15-15): 「オクリムが見つめているぞ。お前たちの弱点を見つけ出そうと
しているのだ」

・魔法の森の要塞 地下1階

(7-7): 地上への出口 (1-3)(14-3): 地下2階へ降りる階段

(11-7)(3-7): 「足元はミノタウロスの(糞)でヌルヌルしている」

(15-10): 「壁に掛けてあるタペストリーは

グレイ・ミノタウロス騎士団の旗である」

(0-10): 「壁に掛けてあるタペストリーはミノタウロス王国の旗である」

(13-0): 黒白のチェッカー

(5-0): 金の板のメッセージ(3)

・魔法の森の要塞 地下2階

(1-12)(14-12): 地下1階へ登る階段

(10-4): 金の板のメッセージ(9)

(3-4): 白黒ぶちの犬(GOLD KEY)

(8-14): 要塞の主

・黄金都市の遺跡 地下1階

(0-0): 地上への出口 (1-3): 地下2階へ降りる階段

(13-5): 地下3階へ降りる階段 (13-4): 地下4階へ降りる階段

(8-13): 金の板のメッセージ(7)

(13-13): 黒白のチェッカー

・黄金都市の遺跡 地下2階

(1-3): 地下1階へ登る階段 (0-3): 地下3階へ降りる階段

(3-13): 黒白のチェッカー

(15-15): THUNDRANIUM

・黄金都市の遺跡 地下3階

(0-2): 地下2階へ登る階段 (13-5): 地下1階へ登る階段

(14-1): 黒白のチェッカー

・黄金都市の遺跡 地下4階

(13-4): 地下1階へ登る階段

(0-15): W QUEEN IDOL



—70°C → 233°C
—94°F → 451°F



No
絶対禁止



Safe
絶対平氣



No
絶対禁止

BNN
Bug News Network



No
ヤギに食べさせては
いけない。

株式会社ビー・エヌ・エヌ

ISBN4-89369-054-X C3055 ¥1500E

定価1,500円