

ゲームボーイ™

スーパー攻略ガイド

ウィザードリィ・外伝I

女王の受難
SUFFERING OF THE QUEEN

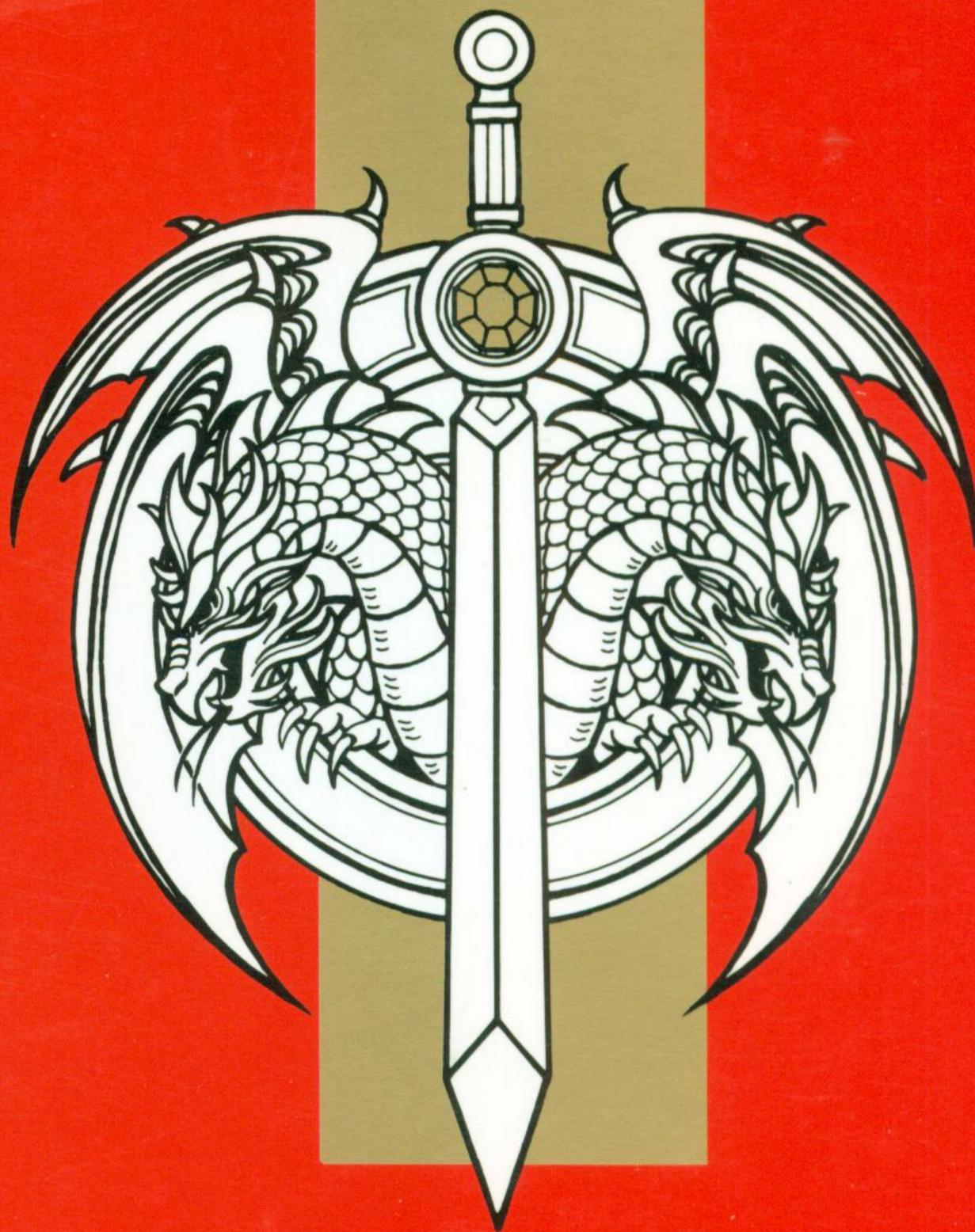
創芸社

●ゲームボーイ●TM

スーパー攻略ガイド

Wizardry

ウィザードリィ・外伝I 女王の受難
~SUFFERING OF THE QUEEN~



仕掛けがいっぱいの迷宮内… キミの冒険を手助けする
スーパーガイドブックの登場だ!!

Copyright © 1991 by Andrew Greenberg, Inc.,
Robert J. Woodhead and Sir-Tech Software, Inc., All rights reserved.

発売 ■ 創芸社
発行 ■ ワークハウス

●ゲームボーイ●
スーパー攻略ガイド

Wizardry®

ウィザードリィ・外伝I 女王の受難
~SUFFERING OF THE QUEEN~



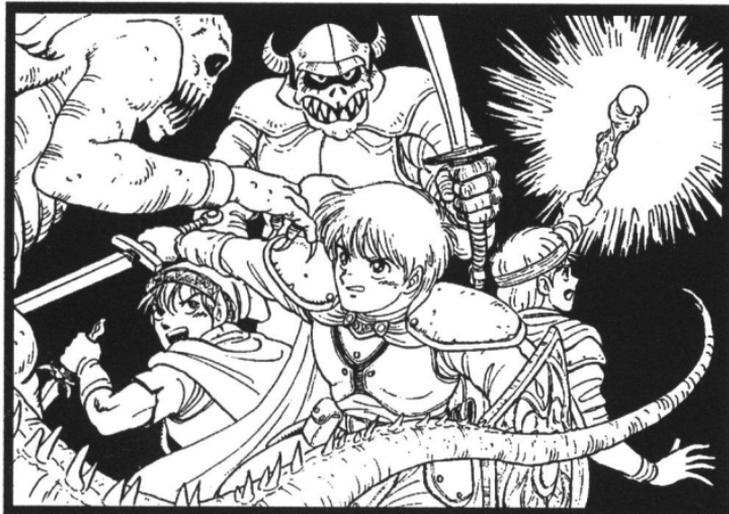
仕掛けがいっぱいの迷宮内… キミの冒険を手助けする
スーパーガイドブックの登場だ!!

Copyright © 1991 by Andrew Greenberg, Inc.,
Robert J. Woodhead and Sir-Tech Software, Inc.. All rights reserved.

発売 ■ 創芸社
発行 ■ ワークハウス

Wizardry

ウィザードリィ・外伝I 女王の受難 ~SUFFERING OF THE QUEEN~



●もくじ●

オープニング・ストーリー..... 2	パーティの並べ方..... 13
冒険の前に..... 3	呪文リスト..... 14
コントローラーの説明..... 4	アイテムリスト..... 18
画面説明..... 5	モンスターリスト..... 23
キャラクターの説明..... 6	いざ…迷宮の世界へ！..... 35
訓練場..... 11	麗の種類と迷宮内の仕掛け..... 36
城内の施設..... 12	迷宮内へ..... 37





オープニング・ストーリー

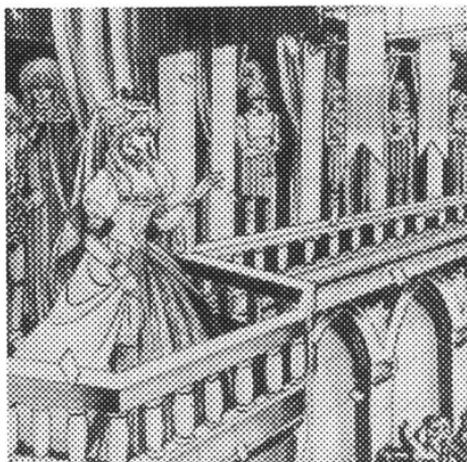
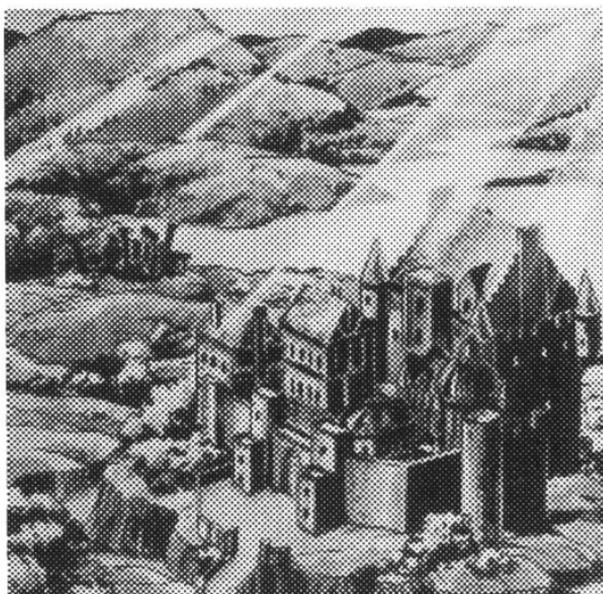
リルガミンの町を救うため……

立ち上がれ!! 強き戦士たち!!

ストーリーは、リルガミンの町の即位の日から始まる。その日、黒い雲に覆われた町は三日三晩嵐にみまわれた。

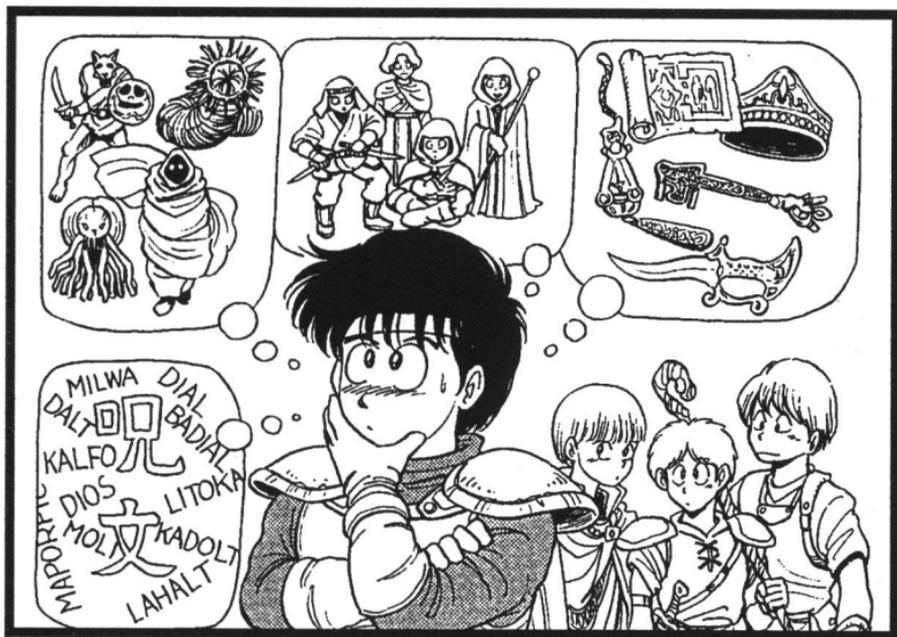
この間に、女王の姉ソークスが失踪。さらに、リルガミンを守るニルダの杖の輝きが衰えはじめ、町に災いがおこるようになった。

そのうえ、女王の師でもあるタイロッサム



までもが旧王宮地下にある「ダブルプスの呪いの穴」に身を潜め、魔物を召喚しはじめたのだった。……女王を助けるため、名誉を得るため様々な冒険者がこの事件に立ち向かった。が、タイロッサムを見つけ出すことも、ソークスの行方もつかめないでいる。キミの手でこの町を救いだそう!

冒険の前に

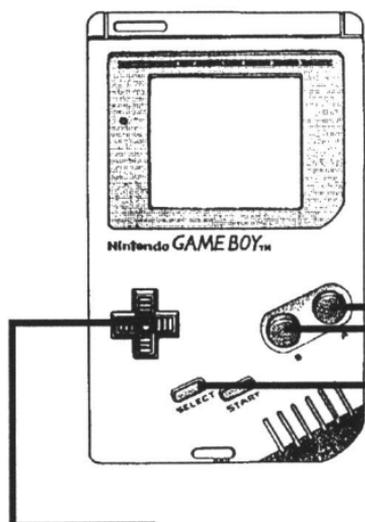


キミの行く手には、
数々の危険が待ちうけている。
それを避けるためにも、
モンスターや大切な呪文の事など
少し、チェックをしてみよう。



コントローラーの説明

まず始めに、このゲームで使うコントローラーの役目から紹介しよう。



Aボタン

- ・コマンド決定
- ・ドアを開ける

Bボタン

- ・コマンド解除
- ・キャンプ画面呼び出し及び解除

スタートボタン・セレクトボタン

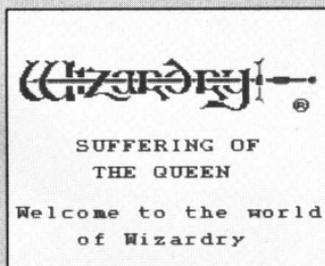
- ・ドアをさがすときやカギを開ける
ときのコマンド画面呼び出し及び解除
- ・次のコマンドを使う

十字キー

- 上：前進 下：後ろを向く
左：左を向く 右：右を向く

☆ゲームを始めるには

下のタイトル画面のときに、Aボタンを押そう。すると、キミは冒険の出発点でもある城の中にいるぞ。



◀ ウィザードリーのタイトルが、浮かび上がってくる。

☆セーブをするには

データーのセーブは、

- ・城のメインメニューに戻ったとき
 - ・迷宮に入るとき
 - ・キャンプを終了したとき
 - ・キャラクターが、全滅したとき
- に自動セーブされるのだ。

▶ これがキャンプ画面。解除すると、自動的にセーブされる。





画面説明

ここでは、それぞれの画面の見方を紹介しよう。
ゲームを始める前に、一通り読んでみてね。

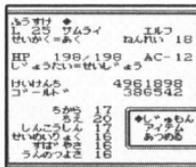
「ギルガメッシュのさかば」画面



なかにいれる	パーティのメンバーを選ぶ
はずす	パーティのメンバーを入れかえる
しらべる	キャラクターのステータスが見れる
やまわける	戦闘で得たお金をみんなで同じ額にする

ステータスを見る

コマンド「しらべる」で、ステータスを見ることができる。ACや金額などチェックしよう。



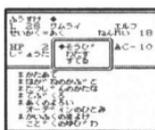
▲強い防具を装着して、ACを下げていこう。

アイテムを装備する

コマンド「しらべる」の次に、「アイテム」を選ぶと「そうび」の画面に。ここで、武器の交換をしよう。迷宮

の入口でも装備できるぞ。

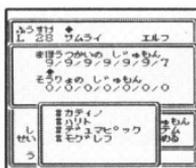
◀迷宮の入口で、再チェックって感じかな？!



▲お金を大事に使うためになくなった武器は、装備できる者同士で使い回しよう。

覚えた呪文を見る

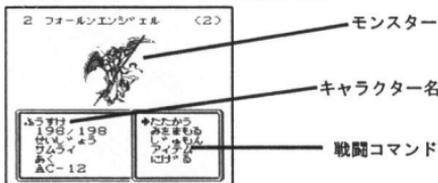
コマンド「しらべる」の次に「じゅもん」を選べば、そのときまでに覚えた呪文がチェックできる。



▲レベルが上がると、呪文も増える。すると、戦闘も楽になるよね。

戦闘画面

迷宮の中は、モンスターがいっぱい。では、戦闘コマンドの紹介だ。



「戦士」のコマンド

「僧侶」のコマンド

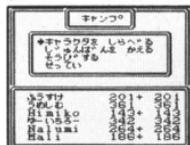
たたかう	装備している武器で敵に立ち向かう	たたかう	装備している武器で敵に立ち向かう
みをまもる	敵の攻撃から自分の体を守る	みをまもる	敵の攻撃から自分の体を守る
アイテム	そのときに持っているアイテムを使う	じゅもん	そのときまでに覚えている呪文を使う
にげる	敵と出会っても、戦わずその場から立ち去る	のろいをとく	不死怪物系の、のろいをとき崩壊させる
		にげる	敵と出会っても戦わずその場から立ち去る

「盗賊」のコマンド 「魔法使い」のコマンド

たたかう	装備している武器で敵に立ち向かう	たたかう	装備している武器で敵に立ち向かう
かくれる	成功すると敵の攻撃をまめがれ、また、奇襲攻撃ができる	みをまもる	敵の攻撃から自分の体を守る
みをまもる	敵の攻撃から自分の身を守る	じゅもん	そのときまでに覚えている呪文を使う
アイテム	そのときに持っているアイテムを使う	アイテム	そのときに持っているアイテムを使う
にげる	敵と出会っても戦わずその場から立ち去る	にげる	敵と出会っても戦わずその場から立ち去る

☆迷宮の入口で再チェック!!

迷宮に一歩足を踏み入れるとキャラクターの並び換えや呪文が見える。迷宮内を冒険する前に、HPなどをもう一度確認しておこう。



▲「せついでい」を選ぶと、音楽や効果音の設定をえられる。



キャラクター説明

キャラクターを作るにあたって、選ぶ職業や性格で様々な特徴を持つキャラクターが、できあがる。最も能力を発揮できる組み合わせは？ それぞれの特徴を見てみよう。

種族

まず初めに、種族の紹介だ。種族には、5種類いる。それぞれの特徴を理解したら、適した職業が解るはずだ。

○ドワーフ○



力と生命力に優れているため、よい戦士になる。また、信仰心も優れているので僧侶にもいいだろう。

基本特性数値			
力	10	生命力	10
知恵	7	素早さ	5
信仰心	10	運の強さ	6

○ノーム○



非常にバランスのとれた種族だ。ボーナスポイント1で、僧侶や盗賊になれる。また、7ポイントあればピショップにもなれるんだ。上級の職業を目指すにも有利だ。

基本特性数値			
力	7	生命力	8
知恵	7	素早さ	10
信仰心	10	運の強さ	7

○人間○



他の種族と比べ、とびぬけて優れた特性を持っていない。転職するにも難しい。この種族を使うのなら初めに選んだ職業

を変えない方がいいだろう。

基本特性数値			
力	8	生命力	8
知恵	8	素早さ	8
信仰心	5	運の強さ	9

○エルフ○



この種族は、知恵と信仰心がとても高いので魔法使いや僧侶、ピショップに最適だ。また、生命力と運が少ないので、死亡したとき生き返らせる確率がとても低い。

基本特性数値			
力	7	生命力	6
知恵	10	素早さ	9
信仰心	10	運の強さ	6

○ホビット○



素早さと運がとても高いので、盗賊向きだ。生命力の低さは、ボーナスポイントで補おう。また、転職で、忍者を目指したい人はこの種族が最適だ。

基本特性数値			
力	5	生命力	6
知恵	7	素早さ	10
信仰心	7	運の強さ	15

性格

種族の次に決めるのは、性格だ。性格には3種類あり、職業にもおおいに係わってくる。では、特徴を見てみよう。

○善人（ぜん）

ぜんの者は、仲間が危険な状況におかれると、自ら危険を承知で助けにいく者たち。盗賊や忍者には、むいていない。が、転職して、唯一ロードになれる性格だ。

○中立者（ちゅうりつ）

善と悪のどちらにも縛られず、自由に行動する。また、両者の間を取り持つ役目を果している者たちだ。僧侶やビショップには、むいていない性格だ。

○悪人（あく）

特にならないことには係わらず、危険を冒してまで他人を助けようとはしない者たち。サムライやロードには適していないが、敵を倒すには手段を選ばない忍者には最適だ。

性格を選ぶにあたって

職業によっては、適さない性格があることは解ってくれたかな？ 右の表を参考に、有能なキャラクターを作ってみよう！！

☆性格が変わる

迷宮内を冒険するパーティが、善の者たちだとする。現れたモンスターが、友好的なモンスターの場、戦ってしまふと性格が悪に変わってしまうことがある。一度決めた性格をよく考えて行動しよう。

けうこうてきな ノーコーン ★たなかろ たさる	
ふうすけ	201あく
うめしむ	361あく
Himiko	143あく
ゆいしろー	342あく
Nalumi	264あく
Hali	186あく

▲パーティが善の性格なら、友好的なモンスターは見送そう。

	善	中立	悪
戦士	○	○	○
僧侶	○	×	○
盗賊	×	○	○
魔法使い	○	○	○
ビショップ	○	×	○
サムライ	○	○	×
ロード	○	×	×
忍者	×	×	○

とくせいすうち 特性数値

特性数値とは、キャラクターの能力を現す数なんだ。これは基本数値に、ボーナスポイントを加えた数が決定数となる。最大値は、

とくせいすうちをきめてください

ちから	7
しんこう	100
せいりやく	100
たいりやく	100
うんのつよさ	5
ボーナス	10

▲一番下のボーナスをふりわけるんだ。

18まで上がりレベルが上がる度に増えたり変わらなかったりする。また、減ることもある。

☆ボーナスポイントについて

ボーナスポイントは、5～29ポイントのうちそのときによって違う数を与えられる。が、9ポイント以上の数はあまり得られない。このポイント数を振り分けることで、キャラクターの職業が決まるのだ。

とくせいすうちをきめてください

ちから	10	せん
しんこう	10	せん
せいりやく	10	せん
たいりやく	10	せん
うんのつよさ	5	せん
ボーナス	5	せん

▲戦士を作りたければ、力が必要。魔法使いなら、知恵が欲しいよね。

力	この数が、高ければ高いほど戦闘時の攻撃にミスが少なくなる。戦士には、重要な数値だね。	生命力	この数値が高いほど、レベルアップ時のHPの上昇に関わってくる。また、蘇生の確率も高くなる。
知恵	魔術師系の呪文を唱える者には、重要な数値だ。この数が高いほど、呪文の覚え残しが少ない。	素早さ	盗賊や忍者が、宝箱の罠を見抜き、取り除く技能に関わってくる。また、敵よりも早く攻撃できる。
信仰心	僧侶系の呪文を唱える者に、重要な数値。蘇生呪文のときの、成功率に関わってくる。	運の強さ	この数値が高いと、盗賊が罠をはずすのに失敗しても、罠が作動する確率が低くなる。

その他の数値

上にあげた6種類の他にも、キャラクターの能力を現すものはまだまだあるぜつ。様々な数をチェックして、冒険を続けていこう。

ちから	17
しんこう	100
せいりやく	100
たいりやく	100
うんのつよさ	15

☆どンドン戦ってレベルを上げよう!!

モンスターと戦うと、経験値とお金の手にはいる。この経験値がある程度たまると、レベルが上がるんだ。レベルが上がれば、キャラクターも強くなる。すると、戦闘も楽になるよね。



▲キャラクターが強くなったなら、新たなモンスターのいる場所へ進んでいこう。

年齢	キャラクターは、全て14～16才で始まる。50才を過ぎた頃から衰弱し、やがて老衰で死んでしまう。	HP (ヒトポイント)	キャラクターの生命力を現す。戦闘で、ダメージを与えられると減ってしまう。減ったHPは、呪文や宿屋で戻そう。
経験値	レベルを上げるのに必要な数。モンスターに勝ったときに得られる。	呪文のパワーレベル	呪文の使用制限回数のこと。最高は、9回。これが上がると、使用回数が増えていく。
レベル	キャラクターの成長を示すもの。レベルが上がると、HPや特性数値も一緒に上がる。	AC (アーマークラス)	この数が低いほど、モンスターの攻撃に当りにくくなる。ACを下げるには、性能のいい防具が必要だ。

職業

職業には、通常と上級とがあり、それぞれ4種類に分けられる。職業に就くには、必要な条件がある。その条件とは、特性数値や性格などが係わってくる。まずは、職業の種類から見てみよう。

しゅほう しせいやく=あく	1	???????	エルフ
とくせいちを きめてください			
ちから ちえ しんこうしん せいめいりやく ずばりやさ うんのつよさ	12 11 11 10 9 6	せんし まほうつかい そうりよ	
ボーナス	0		

◀それぞれの、特徴を覚えよう。

戦士	全ての武具が使いこなせるキャラクター。攻撃力が優れている。力と素早さが必要だ。	ビジョッブ	魔法使いと僧侶の呪文が使えるキャラクター。上級の職業の中で、最も作成しやすい。唯一、物の識別ができる。
僧侶	僧侶の役目は戦闘よりも、傷ついた仲間や、毒などをうけた仲間を治療すること。信仰心と素早さが必要だ。	サムライ	戦士と同じように、非常に強力な攻撃力を持つ。魔法使いの呪文も覚えるが、取得するのが遅い。
盗賊	盗賊の役目は戦闘よりも、手にいれた宝箱を安全に開けること。素早さと運の強さが必要になる。	ロード	性格が善の者のみ、転職できるキャラクター。攻撃力が優れている。僧侶の魔法を覚えるが、攻撃にまわった方がいいだろう。
魔法使い	魔法使いは、パーティの一番後ろで呪文を唱えるのが役目。とても強力な呪文を唱えてくれる。知恵と素早さが必要。	忍者	性格が悪の者のみ、転職できる。武具を何も装備していない方が威力を発揮し、敵を一撃で倒してしまう。

どんなパーティを作るかで全て決まる

キャラクターを作るには、まずどんなパーティを作るかで、その職業にあった性格などを決めていかなければならない。右の表は、各職業

に必要な数値と性格をまとめたものだ。職業を決めるときの参考にしな。



	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運	性格
戦士	11	—	—	—	—	—	善・中・悪
僧侶	—	—	11	—	—	—	善・悪
盗賊	—	—	—	—	11	—	中・悪
魔法使い	—	11	—	—	—	—	善・中・悪
ビジョッブ	—	12	12	—	—	—	善・悪
サムライ	15	11	10	14	10	—	善・中
ロード	15	12	12	15	14	15	善
忍者	15	17	15	16	15	16	悪

職業を「ロード」と「忍者」にするには

ロードと忍者は、転職をしなければ
なれない。転職するには、特性数値を
決められた数まで上げなければならない。
キャラクターを作るときに、目指
す職業がロードなら善の戦士。忍者な
ら悪の盗賊を作る。そして、特性数値
の決め方も目指す職業になれるよう
に、ボーナスポイントを振り分ける。
(P9の表を見て振り分けよう。)



転職したキャラクターは どうなるか

目指した職業に転職したら、そのキ
ャクターはどう変わるのか見てみよ
う。

職業	目指した職業になる。	HP (ヒト ポイント)	最高値は、必ず残る。また、その まま加えられていく。
経験値 と レベル	経験値は、0。レベルも1に戻る。	特性数値	各種族の特性数値に戻ってしまう。 転職したばかりのキャラクターは、 人並以下に低下してしまう。
年齢	転職したときに、自動的に252週 間の時間が過ぎてしまう。		
アイテム	お金とアイテムは、変化はしない。 が、転職した職業で装備できない 物を着けていると脱げなくなって しまうので転職をするときは、は ずしておこう。	呪文	これまでに覚えてきた呪文は、そ のまま使える。ただ、使用回数が そのレベルで覚える種類と同じ回 数からになってしまう。

☆キャラクターのまとめ

キャラクターを作るには、特性数値や性格な
ど全て関係してくることは解ってくれたかな？
今までのデータなどを参考にして、有能なキ
ャクターを作ってね。



◀訓練場で、自分のキ
ャクターを作ろう。



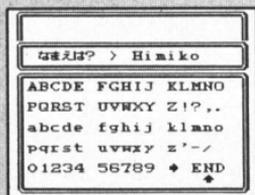
くんれんじょう 訓練場

訓練場とは、町外れに造られた冒険者の基礎トレーニング用施設だ。ここでは、キャラクターの登録や転職ができるんだ。

キャラクターを作ろう !!

1 名前を決める

まず始めに、名前を決めよう。十字キーでカーソルを動かし、Aボタンで決定。Bボタンで解除。セレクトボタンで、文字の種類を変えることができる。終わるときは、スタートボタンを押そう。

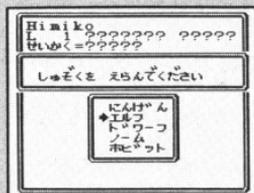


▲なんていう名前にしようかな

2 種族を選ぶ

次に、5種類の種族の中から1種類選ぼう。

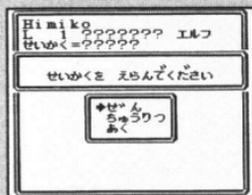
キミの選んだ種族は、どの職業にむいているかな？



▲なりたい職業に、むいている種族は……

3 性格を選ぶ

次に決めるのは、性格の決定。3種類の性格で作りたい職業にあうのは……

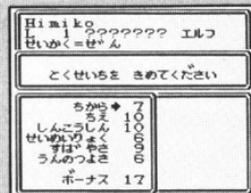


▲よし！ これでいこう。

4 特性値を決める

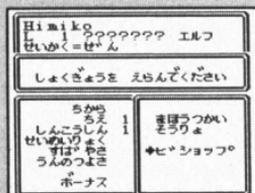
そして、6種類の特性値にボーナスポイントを振りわけよう。なりたい職業に、ちゃんとなれたかな。

▲ボーナスポイントを振り分けよう !!



5 職業を決める

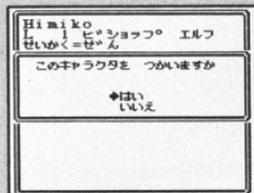
ボーナスポイントを振り分けると、そのキャラクターがなれる職業がわかる。なりたい職業を選ぼう。



▲職業は、これだ !!

6 キャラクターを使う有無

全て入力し終わったら、そのキャラクターを使うかどうかを決める。自分の作ったキャラクターを使うなら、「はい」にあわせてAボタン。



▲もちろん、「はい」だよな。



城内の施設

城内には、冒険で疲れた体を休める場所など4種類の施設がある。どれも、冒険者にとってなくてはならない場所だ。

ギルガメッシュの酒場

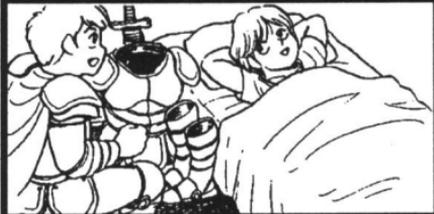


冒険の仲間を探すなら、ここへ来よう。冒険者のたまり場として、とても有名なんだ。ただし、同じ性格の者同士でなければ、パーティは組めないぞ。

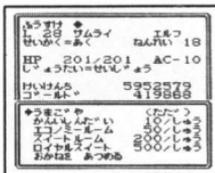


▲善は善、悪は悪で選ばう。

冒険者の宿

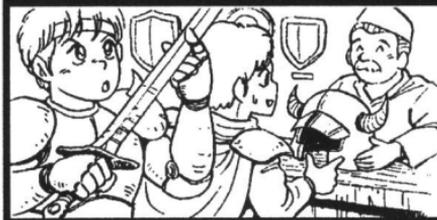


宿屋に泊ると、HPとMPが回復するんだ。また、経験値が一定の数までたまっていると、レベルが上がる。泊まれる部屋は、5種類ある。馬小屋では、1日。他の部屋では、1週間の時間が過ぎる。



▲馬小屋以外の部屋に、泊まり過ぎてしまうと年をとってしまうので気をつけよう。

ボルタック商店



ボルタックというドワーフが、経営する商店だ。ここで、欲しい武具を買ったり、使わなくなった武具を売ろう。また、モンスターから手にいれた物を識別してくれるんだ。

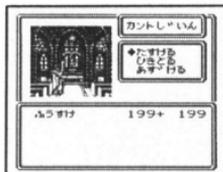


▲今日は、何を買おうかな。お金をためて、強い武器を買いにこよう。

カント寺院



迷宮からお城に戻るとき、パーティの中に死亡、まひ、石化という状態のキャラクターがいると、ここに運ばれてしまう。助けるにはお金が必要だ。金額は、そのときのレベルにより変わる。



▲助かったキャラクターは、HPが1の状態でも酒場に戻ってしまう。



パーティの並べ方^{なら}^{かた}

迷宮の中で生き残れるかは、パーティの並べ方で決まる。
どういう並べ方をしたらいいか、紹介してみよう。

ゲームスタート時は…

パーティは、6人で組む。前3人を前衛、後ろ3人を後衛とする。と、前衛に来る者は、攻撃力に優れていてダメージをうけても耐えられるHPを持っている者。後衛には、前衛の者たちを助けてあげられる者たちを並べせよう。

- 1 戦士 (サムライ)
- 2 戦士 (サムライ)
- 3 戦士 (サムライ)
- 4 僧侶
- 5 盗賊
- 6 魔法使い

ゲームが進むにつれて…

迷宮の奥に進むにつれ、キャラクターのレベルが10程度になったら、ビショップを仲間に入れよう。なぜかという、ビショップはアイテムの識別ができるからだ。良いアイテムだったら、その場ですぐ装備できる。わざわざお店まで行かなくてすむというわけだ。

- 1 戦士 (サムライ)
- 2 戦士 (サムライ)
- 3 僧侶
- 4 盗賊
- 5 ビショップ
- 6 魔法使い

また こういう組合せも…

ビショップが成長すると、僧侶の呪文を使えるようになる。そこで、キャラクターを転職させてみよう。性格が、善なら僧侶をロードに。悪の場合は、盗賊を忍者に変えてみよう。忍者は、盗賊と同じように罠をうまくはずしてくれるからだ。

善の場合

- 1 戦士 (サムライ)
- 2 戦士 (サムライ)
- 3 ロード
- 4 盗賊
- 5 ビショップ
- 6 魔法使い

悪の場合

- 1 戦士 (サムライ)
- 2 戦士 (サムライ)
- 3 忍者
- 4 僧侶
- 5 ビショップ
- 6 魔法使い



呪文リスト

魔法使いと僧侶は、呪文を覚えてくれる。呪文の効果別で、チェックをしてみよう。

魔法使いの呪文

最初に、魔法使いの呪文から見てみよう。魔法使いは、攻撃の呪文を覚えてくれるんだ。

○攻撃の呪文

炎系の呪文や氷系の呪文など、戦闘のとき心づよい呪文がいっぱいだ。

名称(意味)	レベル	モード・効果範囲	効果
カティノ(悪しき空気)	1	戦闘中・敵1グループ	敵を眠らせる
ハリト(小炎)	1	戦闘中・敵1体	1~8ポイントの炎によるダメージを与える
メリト(小さき火花)	2	戦闘中・敵1グループ	1~8ポイントの炎によるダメージを与える
ディルト(暗闇)	2	戦闘中・敵1グループ	敵のACを1上昇させる
ボラツ(石の心)	2	戦闘中・敵1体	敵の体を石化状態にする
モーリス(恐怖)	3	戦闘中・敵1グループ	敵のACを2上昇させる
マハリト(大炎)	3	戦闘中・敵1グループ	4~24ポイントの炎によるダメージを与える
カンティオス(破壊)	3	戦闘中・敵1グループ	敵の思考を混乱させるプレスなどの特殊攻撃を出にくくする
ツザリク(神の拳)	4	戦闘中・敵1体	24~58ポイントのダメージを与える
ラハリト(炎の嵐)	4	戦闘中・敵1グループ	6~36ポイントの炎によるダメージを与える
ロクド(気絶)	4	戦闘中・敵1グループ	敵を石化状態にさせる
マダルト(凍結)	5	戦闘中・敵1グループ	8~64ポイントのダメージを与える強烈な吹雪を巻き起こす呪文
バリオス(反・呪文)	5	戦闘中・敵全体	敵が唱えたバコルツの呪文を消し敵の呪文無効化能力を減退させる
パスカイアー(7色の光線)	5	戦闘中・敵1グループ	様々な効果をもつ呪文
バコルツ(魔法封じ)	5	戦闘中・敵1グループ	敵の周囲に呪文無効化空間を作る
マモーリス(恐慌)	6	戦闘中・敵全体	敵の周囲に暗闇を作りだす
ジルワン(退散)	6	戦闘中・敵1体	アンデッドモンスターをこなごなに破壊する呪文
ラダルト(氷の嵐)	6	戦闘中・敵1グループ	34~98ポイントの冷気によるダメージを与える
ロカラ(地の拳)	6	戦闘中・敵全体	地割れをおこし、そこに敵を落とす

僧侶の呪文

僧侶は、戦闘で傷ついた体を治す呪文を覚えてくれる。すぐ正常な体に戻ることができるので、とても助かるぞ。

○攻撃の呪文 僧侶も、攻撃の呪文を覚える。が、敵を倒すのではなく敵の行動を止めるという仲間の攻撃の補助的な役割になってしまう。

名称	レベル	モード・効果範囲	効果
パディオス（傷害）	1	戦闘中・敵1体	1～8ポイントのダメージを与える
マツ（魅力）	2	戦闘中・敵1グループ	敵の戦意を喪失させ、防御力を下げる
モンティノ（静寂の空気）	2	戦闘中・敵1グループ	敵の周囲の空気に影響を与え、呪文をとえられなくしてしまう
ハカニド（魔法吸引）	3	戦闘中・敵1体	敵の呪文使用回数を減少させる呪文
パディアル（征伐）	4	戦闘中・敵1体	3～32ポイントのダメージを与える
バリコ（かまいたち）	4	戦闘中・敵1グループ	6～15ポイントのダメージを与える
ラニフォ（討伐）	5	戦闘中・敵1グループ	まひさせる呪文
パディ（致死）	5	戦闘中・敵1体	冠状動脈血栓をおこし死亡させる
バミルワ（暗黒）	5	戦闘中・敵1グループ	敵全体を暗闇に包む呪文
ラパディ（奪命）	6	戦闘中・敵1体	敵にダメージを与え、その数を自分のHPにする
マバリコ（流星の風）	7	戦闘中・敵全体	18～58ポイントのダメージを与える
バカディ（死の嵐）	7	戦闘中・敵1グループ	パディの強化版

○防御の呪文

キャラクターの、ACを下げてくれる呪文が4種類あるぞ。

名称	レベル	モード・効果範囲	効果
カルキ（祝福）	1	戦闘中・パーティ全体	ACを1低下させる
ポーフィック（楯）	1	戦闘中・唱えた者のみ	ACを4低下させる
バマツ（祈願）	3	戦闘中・パーティ全体	ACを3低下させる
マフーワク（大いなる楯）	4	いつでも・パーティ全体	ACを2低下させる

○治療の呪文

仲間が、毒・まひ・睡眠など戦闘中やダメージで減ってしまったHPを治してしまう呪文だ。

名称	レベル	モード・効果範囲	効果
ディオス（薬石）	1	いつでも・パーティ1名	1～8ポイント、HPを戻してくれる
ディアルコ（柔軟）	3	いつでも・パーティ1名	まひ・眠りなどの状態になった者を正常に戻す
ディアル（施療）	4	いつでも・パーティ1名	2～16ポイント、HPを戻してくれる
ラツモフィス（解毒）	4	いつでも・パーティ1名	毒をうけた者を治す
ディアルマ（物療）	5	いつでも・パーティ1名	3～24ポイント、HPを戻してくれる
マディ（完治）	6	いつでも・パーティ1名	ステータスを全て治し、HPも全快させる
マディアル（快癒）	7	いつでも・パーティ全体	6～20ポイント、HPを戻してくれる

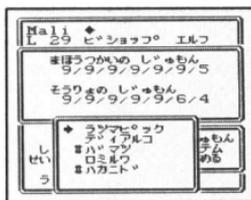
○その他の呪文

戦闘以外でも、役にたつ呪文がいっぱいだ。迷宮に入る前に唱えておく呪文など、チェックしておこう。

名称	レベル	モード・効果範囲	効果
ミルワ（光明）	1	いつでも・パーティ	仲間の周囲を照らす4ブロック先まで見通せる
カルフォ（透視）	2	戦闘終了後・唱えた者	罫の正体を見破る呪文
カンディ（所在）	2	キャンプ・唱えた者	迷宮内に取り残されたキャラクターを探す呪文
ラツマピック（識別）	3	いつでも・パーティ	敵の正体を見破る呪文
ロミルワ（増光）	3	いつでも・パーティ	ミルワの強化版
ディ（生命）	5	キャンプ・パーティ1名	死んだキャラクターを生き返らせる呪文
バモルディ（誕生）	5	戦闘中・パーティ	敵をパーティの仲間にする
07711（召喚）	6	いつでも・パーティ	お城への緊急脱出呪文
カドルト（蘇生）	7	いつでも・パーティ全体	死者を生き返らせる呪文

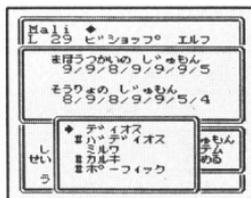
☆傷ついたら、すぐ僧侶に治してもらおう

魔法使いが攻撃の呪文派だったら、僧侶は治療の呪文派。迷宮を冒険するときには、魔法使いも呪文で戦い、傷ついたら僧侶に治してもらおう。そのためにも、レベル上げはとても大事。積極的に戦って呪文を覚えさせていこう。



▲迷宮に入る前には、必ず「ラツマピック」は唱えておこう。

▼迷宮の奥に入ってしまったときは、回復の呪文があると少しは安心できるよね。





アイテムリスト

キャラクターの身を守る武具は、ボルタックのお店で買えるんだ。(売り切れになっている物もある。) また、戦闘で手に入れた宝箱の中にも強力な武具があるぞ。

表の見方 名称…アイテムの名前 価格…ボルタック商店の値段 最大ダメージ…1回あたりのダメージ数 力…力の上がる数 戦僧盗魔ピサロ忍…その武器を装備できる者 (戦…戦士 僧…僧侶 盗…盗賊 魔…魔法使い ピ…ピシヨップ サ…サムライ ロ…ロード 忍…忍者)

武器 (ぶき)

まずは、武器の種類から紹介しよう。最強の物を早く装備したいものだよ。

名称	価格	最大ダメージ	力	戦	僧	盗	魔	ピ	サ	ロ	忍
ぼう	—	5	0	○	○	○	○	○	○	○	○
メイス	100	6	0	○	○	×	×	○	○	○	○
ちんもくのつえ	5000	8	0	×	○	×	○	○	×	○	×
だいちのつえ	5000	10	0	×	○	×	○	○	○	×	×
まじないのつえ	8000	10	0	×	○	×	○	○	×	×	×
いかずちのつえ	8000	20	0	×	○	×	○	○	×	×	×
しにがみのつえ	8000	15	0	×	○	×	○	○	×	×	×
たんとう	—	4	1	○	×	○	○	×	○	○	○
とうぞくのたんとう	50000	15	3	×	×	○	×	×	×	×	○
ショートソード	—	6	0	○	×	○	×	×	○	○	○
バゼラード	1500	10	1	○	×	○	×	×	○	○	○
カッタラス	7000	15	2	○	×	○	×	×	○	○	○
けん	—	7	0	○	×	×	×	×	○	○	○
きりさきのけん	1500	12	1	○	×	×	×	×	○	○	○
まっぶたつのけん	5000	17	2	○	×	×	×	×	○	○	○
カシナートのけん	20000	22	3	○	×	×	×	×	○	○	○
ファイアースード	10000	22	2	○	×	×	×	×	○	○	○
エクスカリバー	150000	25	4	○	×	×	×	×	×	○	×
ウインドソード	30000	26	5	×	×	×	○	×	×	×	×
あくのサーベル	30000	22	4	○	×	×	×	×	○	○	○
なまくらなけん	1700	4	-1	○	×	×	×	×	○	○	○
くびきりのけん	5000	12	-1	○	×	×	×	×	○	○	○
あらしをよぶけん	14000	24	5	○	×	×	×	×	○	○	○

名称	価格	最大ダメージ	力	戦	僧	盗	魔	ビ	サ	口	忍
ハンドアックス	180	8	0	○	×	×	×	×	○	○	○
バトルアックス	1700	14	1	○	×	×	×	×	○	○	○
グレートアックス	8500	20	2	○	×	×	×	×	○	○	○
しをぶおの	8500	24	4	○	×	×	×	×	○	○	○
かたな	1700	13	2	×	×	×	×	×	○	×	○
たつじんのかたな	14000	19	4	×	×	×	×	×	○	×	×
むらまさ	150000	33	6	×	×	×	×	×	○	×	×
しゆりけん	100000	24	5	×	×	×	×	×	×	×	○
やり	250	6	0	○	×	×	×	×	○	○	○
ウォーハンマー	400	9	0	○	×	×	×	×	×	○	×
ハルバード	2500	13	1	○	×	×	×	×	○	○	○
ファウストハルバード	10000	20	2	○	×	×	×	×	○	○	○
バルダッシュ	10000	20	3	○	×	×	×	×	○	○	○
ミヨルニールハンマー	50000	28	1	○	×	×	×	×	×	×	×
ガンクニールスピア	100000	24	4	○	×	×	×	×	○	○	○
ゆみ	300	8	0	○	×	×	×	×	○	○	○
とうぞくのゆみ	600	7	1	○	×	○	×	×	○	○	○
クロスボウ	2500	13	1	○	×	○	×	×	○	○	○
ヘビクロスボウ	12000	18	2	○	×	○	×	×	○	○	○
まほうつかいのゆみ	12000	12	1	×	×	×	○	×	×	×	×
フレイル	400	7	0	×	○	×	×	○	×	×	×
やめるフレイル	2000	9	-2	○	○	×	×	○	○	○	○
モーニングスター	2000	10	1	○	○	×	×	○	○	○	○
せいなるフレイル	7500	15	2	×	○	×	×	○	×	×	×

鎧 (よろい)

キャラクターの身を守ってくれるアイテムは、どんなのがあるか紹介していこう。

※呪…呪文抵抗力の有無

名称	価格	呪	AC	戦	僧	盗	魔	ビ	サ	口	忍
ローブ	—	無	1	○	○	○	○	○	○	○	○
かわのよろい	—	無	2	○	○	○	×	○	○	○	○
くさりかたびら	140	無	3	○	○	×	×	○	○	○	○
あしがのよろい	400	無	4	○	×	×	×	×	○	○	○
プレートメイル	750	無	5	○	×	×	×	×	×	○	×
かたいかわよろい	1500	無	3	○	○	○	×	○	○	○	○
きたえたくさりかたびら	1800	無	4	○	○	×	×	○	○	○	○

名称	価格	呪	AC	戦	僧	盗	魔	ビ	サ	口	忍
どうよろい	2000	無	5	○	×	×	×	×	○	○	○
ますらおのよろい	2500	無	6	○	×	×	×	×	×	○	×
あくまのむねあて	2500	無	3	○	○	×	×	○	○	○	○
ごうかなかわよろい	4000	無	4	○	○	○	×	○	○	○	○
ぎんのくさりかたびら	6000	無	5	○	○	×	×	○	○	○	○
むしやよろい	8000	無	6	○	×	×	×	×	○	○	○
ごくじょうのよろい	10000	無	7	○	×	×	×	×	×	○	×
ちゅうりつのよろい	10000	無	7	○	×	×	×	×	○	○	○
へびがわのよろい	6000	無	0	○	○	○	×	○	○	○	○
くれないのローブ	4500	無	4	○	○	○	○	○	○	○	○
みどりのローブ	4500	無	4	○	○	○	○	○	○	○	○
アロイプレートメイル	30000	無	8	○	×	×	×	×	○	○	○
エルフのくさりかたびら	20000	有	6	○	○	×	×	○	○	○	○
あくのよろい	30000	無	9	○	×	×	×	×	○	○	○
ミスリルプレートメイル	100000	有	10	○	×	×	×	×	○	○	○
せいなるよろい	300000	有	10	×	×	×	×	×	×	○	×
れきせんのよろい	30000	無	4	○	×	×	×	×	○	○	○

楯 (たて)

敵の攻撃を防ぐには、よろいの他にたても必要。しっかり、装備しよう。

名称	価格	呪	AC	戦	僧	盗	魔	ビ	サ	口	忍
たて	70	無	1	○	×	○	×	×	×	○	○
てつのたて	130	無	2	○	×	×	×	×	×	○	×
かたあて	1500	無	2	○	×	○	×	×	○	○	○
ささえのたて	2000	無	3	○	×	×	×	×	×	○	×
うつろのたて	2000	無	-1	○	×	○	×	×	×	○	○
まもりのたて	5000	無	4	○	×	×	×	×	×	○	×
まふうじのたて	20000	有	3	○	×	×	×	×	○	○	○

兜 (かぶと)

防具の3番手は、かぶとだ。頭や顔を防ぐ、これもやはり大切な物だ。

名称	価格	呪	AC	戦	僧	盗	魔	ビ	サ	口	忍
かわのかぶと	250	無	1	○	○	×	×	○	○	○	○
しんちゅうのかぶと	1500	無	2	○	○	×	×	○	○	○	○

名称	価格	呪	AC	戦	僧	盗	魔	ビ	サ	口	忍
はがねのかぶと	3500	無	3	○	×	×	×	×	○	○	○
きいろのぼうし	3000	無	-3	○	○	○	○	○	○	○	○
まほうのずきん	8000	有	1	×	×	×	○	×	×	×	×
てっかめん	13000	無	4	○	×	×	×	×	×	○	×

小手（こて）

防御の最後は、小手の紹介だ。忘れずに装備しようね。

名称	価格	呪	AC	戦	僧	盗	魔	ビ	サ	口	忍
かわのこて	500	無	1	○	○	○	×	○	○	○	○
てつのこて	2500	無	2	○	×	×	×	×	○	○	○
なまりのこて	8000	無	4	○	×	○	×	×	○	○	○
ぎんのこて	8000	無	3	○	×	×	×	×	○	○	○
ホビットのこて	8000	無	3	○	○	○	×	○	○	○	○
てぶくろ	40000	無	4	○	×	×	×	×	○	○	○

その他のアイテム

戦闘に使える物やHPを回復してくれる物などいろいろあるぜっ!!

名称	価格	呪	AC	戦	僧	盗	魔	ビ	サ	口	忍
たいまつ	10	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
ランプ	70	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
けきやく	600	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
きずぐすり	100	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
けむりだま	300	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
どくけし	200	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
きつけぐすり	400	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
とっこうやく	2500	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
ねむりのまきもの	200	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
いしのまきもの	700	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
ほのおのまきもの	1200	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
まじないのまきもの	3500	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
しんぴてきないし	8000	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
わかがえりのいし	10000	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
こころのいし	10000	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
いのりのいし	10000	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○

名称	価格	呪	AC	戦	僧	盗	魔	ビ	サ	ロ	忍
ちからのいし	12000	無	1	○	○	○	○	○	○	○	○
いのちのいし	12000	無	1	○	○	○	○	○	○	○	○
すねあて	2500	無	1	○	×	×	×	×	○	○	○
かげのマント	5000	有	1	○	○	○	○	○	○	○	○
ウイングブーツ	5000	無	2	○	○	○	○	○	○	○	○
はらおび	10000	無	2	○	×	×	×	×	○	○	○
さんそマスク	10000	有	1	○	○	○	○	○	○	○	○
くらやみのマント	10000	有	2	○	○	○	○	○	○	○	○
くろいブーツ	50000	有	2	○	○	○	○	○	○	○	○
ルビーのスリッパ	4000	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
とうぞくのピック	20000	無	1	×	×	○	×	×	×	×	○
ほうせきのゆびわ	1000	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
こおりのゆびわ	5000	有	2	×	×	×	○	×	×	×	×
しゃれこうべのゆびわ	5000	有	1	○	○	○	○	○	○	○	○
ぜんかいのゆびわ	15000	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
やせうまのゆびわ	10000	有	-2	○	○	○	○	○	○	○	○
こどくのゆびわ	20000	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
まふうじのゆびわ	40000	有	—	○	○	○	○	○	○	○	○
ほのおのまよけ	10000	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
にじのまよけ	10000	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
きりのまよけ	10000	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
かいふくのまよけ	80000	無	2	○	○	○	○	○	○	○	○
たからばこ	—	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
たからばこ	—	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
とけい	—	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
きよかしょう	—	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
ぎんのかぎ	—	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
リルガミンのほうじゆ	—	無	—	○	○	○	○	○	○	○	○
オーディンのひとみ	—	有	2	○	○	○	○	○	○	○	○



モンスターリスト

冒険者の、行く手を妨げるモンスター。呪文が使えるヤツや、仲間を呼ぶヤツなど手ごわい相手が待ちうけているぞ。

表の見方 出現数…1度に現れる数 HP…敵のHP数 AC…敵のAC数 最大ダメージ…攻撃を受けたときのキャラクターのダメージ数 経験値…敵を倒して手にはいる経験値数 呪文無効化…こちらの呪文をかき消される割合 ド〇…レベルドレイン(〇はレベル数が入る) 回〇…HP回復数 魔〇…魔術師系呪文レベル 僧〇…僧侶系呪文レベル プ…プレス攻撃 眠…すいみん攻撃 石…石化攻撃 毒…毒攻撃 ま…まひ攻撃 ク…クリティカルヒット 逃…にげる 仲…仲間を呼ぶ 後…パーティの後ろへ攻撃

■不死怪物系■

アンデッドゴボルド



出現数	3~7	攻撃		防御	
HP	8	-	-		
AC	10				
最大ダメージ	5				
経験値	320				
呪文無効化	0%				

ジャックオーランタン



出現数	1	攻撃		防御	
HP	12	眠 ま 後	-		
AC	5				
最大ダメージ	2				
経験値	1250				
呪文無効化	20%				

ロッキングゴブス



出現数	2~5	攻撃		防御	
HP	11	ま	-		
AC	7				
最大ダメージ	8				
経験値	1080				
呪文無効化	10%				

スケルトンソルジャー



出現数	4~9	攻撃		防御	
HP	15	-	-		
AC	7				
最大ダメージ	14				
経験値	970				
呪文無効化	10~20%				

ゾンビー



出現数	1~5	攻撃		防御	
HP	16	ま	-		
AC	6				
最大ダメージ	12				
経験値	1150				
呪文無効化	0%				

ゲール



出現数	2~5	攻撃		防御	
HP	14	眠 ま	-		
AC	8				
最大ダメージ	12				
経験値	1560				
呪文無効化	10~20%				

ガキ



出現数	2~6	攻撃		防御	
HP	40	毒	仲		
AC	3				
最大ダメージ	20				
経験値	3170				
呪文無効化	0~30%				

デュラハン



出現数	1~4	攻撃		防御	
HP	24	ド1	-		
AC	6				
最大ダメージ	18				
経験値	3490				
呪文無効化	0%				

マーフィーズゴースト

	出現数	1	攻撃	防御
	HP	110		
	AC	-3		
	最大ダメージ	2		
	経験値	4450		
	呪文無効化	40%		
		眠	回1	

バンパイア

	出現数	1~2	攻撃	防御
	HP	48		
	AC	0		
	最大ダメージ	14		
	経験値	7980		
	呪文無効化	30~60%		
		ド1 魔4 ま	回1	

スプリガン

	出現数	1	攻撃	防御
	HP	88		
	AC	2		
	最大ダメージ	60		
	経験値	15370		
	呪文無効化	60%		
		ブ 後	—	

ラルバー

	出現数	1~2	攻撃	防御
	HP	77		
	AC	0		
	最大ダメージ	20		
	経験値	17130		
	呪文無効化	20~40%		
		ド1 ブ 眠 毒 ま 後	—	

サイデル

	出現数	1~2	攻撃	防御
	HP	132		
	AC	-2		
	最大ダメージ	32		
	経験値	23210		
	呪文無効化	50~60%		
		魔7 毒 ま	—	

タダトキ

	出現数	1	攻撃	防御
	HP	162		
	AC	-2		
	最大ダメージ	48		
	経験値	44940		
	呪文無効化	50~60%		
		ド1 魔6 僧7 眠 ま	回3	

■悪魔系■

ウイングデーモン

	出現数	1~3	攻撃	防御
	HP	46		
	AC	4		
	最大ダメージ	30		
	経験値	3170		
	呪文無効化	40%		
		ド2	回3 仲	

ソウルトラッパー

	出現数	1~3	攻撃	防御
	HP	42		
	AC	0		
	最大ダメージ	6		
	経験値	7960		
	呪文無効化	30~40%		
		ド1 魔5 ま	回3 仲	

フォールンエンジェル

	出現数	2~3	攻撃	防御
	HP	48		
	AC	0		
	最大ダメージ	30		
	経験値	8790		
	呪文無効化	30~40%		
		僧6 眠 ま	回3 仲	

レッサーデーモン

	出現数	2~4	攻撃	防御
	HP	80		
	AC	2		
	最大ダメージ	38		
	経験値	5070		
	呪文無効化	40~60%		
		魔4	仲	

フェートスピナー



出現数	1	攻撃	防御
HP	80	魔6 ま	回3 仲
AC	-2		
最大ダメージ	20		
経験値	10530		
呪文無効化	50～60%		

グレーターデーモン



出現数	2～4	攻撃	防御
HP	118	魔6 毒 ま	回5 仲
AC	-4		
最大ダメージ	124		
経験値	41730		
呪文無効化	70～95%		

ソーンラフター



出現数	1～4	攻撃	防御
HP	120	魔6 石 毒 ま	回5
AC	-3		
最大ダメージ	80		
経験値	17410		
呪文無効化	50～60%		

ブロンディ



出現数	1～4	攻撃	防御
HP	91	ド1 憎7 眠 ま	回3
AC	-2		
最大ダメージ	15		
経験値	17010		
呪文無効化	40～70%		

ライカーガス



出現	1	攻撃	防御
HP	228	ド2 魔7 毒 ま く	回5 逃 仲
AC	-7		
最大ダメージ	8		
経験値	70170		
呪文無効化	60～70%		

■ 忍者系 ■

ゲニン



出現数	2～5	攻撃	防御
HP	10	眠 ク	—
AC	7		
最大ダメージ	10		
経験値	1500		
呪文無効化	0%		

ニンジャ



出現数	2～6	攻撃	防御
HP	47	眠 毒 ク	—
AC	5		
最大ダメージ	20		
経験値	3310		
呪文無効化	0%		

マスターニンジャ



出現数	2	攻撃	防御
HP	42	眠 毒 ク 後	—
AC	2		
最大ダメージ	28		
経験値	6610		
呪文無効化	20～30%		

ハイマスター



出現数	1～3	攻撃	防御
HP	84	眠 毒 ま ク 後	回4
AC	-3		
最大ダメージ	48		
経験値	10730		
呪文無効化	30～50%		

タートル



出現数	2～4	攻撃	防御
HP	104	ク	回3 仲
AC	-1		
最大ダメージ	72		
経験値	9430		
呪文無効化	30～40%		

シャセツ

	出現数	1	攻撃	防御
	HP	158	眠毒まぐ後	—
	AC	-5		
	最大ダメージ	96		
	経験値	2281		
	呪文無効化	30~60%		

■昆虫系■

リープスライム

	出現数	2~3	攻撃	防御
	HP	2	—	—
	AC	14		
	最大ダメージ	2		
	経験値	70		
	呪文無効化	0%		

スラストビートル

	出現数	2~3	攻撃	防御
	HP	3	—	—
	AC	10		
	最大ダメージ	4		
	経験値	190		
	呪文無効化	0%		

ファイアビートル

	出現数	1~3	攻撃	防御
	HP	15	ブ後	—
	AC	6		
	最大ダメージ	10		
	経験値	1310		
	呪文無効化	0%		

ストーンフライ

	出現数	2~5	攻撃	防御
	HP	30	石後	—
	AC	4		
	最大ダメージ	4		
	経験値	2840		
	呪文無効化	0%		

ベナムクロウラー

	出現数	3~6	攻撃	防御
	HP	90	後	仲
	AC	0		
	最大ダメージ	80		
	経験値	4970		
	呪文無効化	0%		

ヘプタバレント

	出現数	2~4	攻撃	防御
	HP	48	ブ毒ま	—
	AC	5		
	最大ダメージ	12		
	経験値	7270		
	呪文無効化	30~60%		

ボールビートル

	出現数	1~3	攻撃	防御
	HP	84	魔5石後	—
	AC	-5		
	最大ダメージ	30		
	経験値	13740		
	呪文無効化	20~50%		

ガルトズル

	出現数	2~3	攻撃	防御
	HP	96	ク	—
	AC	-2		
	最大ダメージ	72		
	経験値	9990		
	呪文無効化	0~10%		

■神話生物系■

ジグラル

	出現数	1	攻撃	防御
	HP	8	—	—
	AC	2		
	最大ダメージ	7		
	経験値	890		
	呪文無効化	0%		

ココトリス



出現数	1~2	攻撃	防御
HP	35	石	-
AC	6		
最大ダメージ	10		
経験値	2570		
呪文無効化	0%		

バグベアー



出現数	2~4	攻撃	防御
HP	38	借4	仲
AC	5		
最大ダメージ	18		
経験値	2490		
呪文無効化	10~20%		

シーカー



出現数	2~3	攻撃	防御
HP	40	ブ	-
AC	3		
最大ダメージ	10		
経験値	4160		
呪文無効化	0%		

マウモリスク



出現数	1	攻撃	防御
HP	54	ブ	-
AC	3		
最大ダメージ	56		
経験値	11890		
呪文無効化	20%		

エルマナヤン



出現	1	攻撃	防御
HP	56	借5 眠毒 毒 後	回4 逃
AC	-5		
最大ダメージ	18		
経験値	16880		
呪文無効化	70%		

ディスプレイッサービスト



出現数	1~2	攻撃	防御
HP	76	眠毒 毒 毒 後	回4
AC	-3		
最大ダメージ	48		
経験値	16010		
呪文無効化	20~50%		

リヒャルデス



出現数	1	攻撃	防御
HP	200	眠	回2
AC	-6		
最大ダメージ	96		
経験値	18870		
呪文無効化	20~40%		

フェンリアー



出現数	1	攻撃	防御
HP	?	ド1 ブ ま く	回10
AC	-8		
最大ダメージ	196		
経験値	151830		
呪文無効化	60~80%		

ガーム



出現数	1	攻撃	防御
HP	?	ブ 石 ク	回10
AC	-10		
最大ダメージ	196		
経験値	143770		
呪文無効化	60~90%		

■ 竜系 ■

アイスドラゴン



出現数	1	攻撃	防御
HP	172	魔6 ブ	-
AC	-2		
最大ダメージ	54		
経験値	21230		
呪文無効化	30~40%		

ブレイズドラゴン



出現数	1
HP	172
AC	-2
最大ダメージ	54
経験値	21810
呪文無効化	40%

攻撃	魔5 ブ
防御	—

ゴドルグバッシュ



出現数	1
HP	172
AC	-4
最大ダメージ	54
経験値	36410
呪文無効化	30~50%

攻撃	ブ石
防御	—

オロチ



出現数	1
HP	172
AC	-1
最大ダメージ	108
経験値	23710
呪文無効化	40~50%

攻撃	ブ 眠毒
防御	—

ニーズホグガー



出現数	1
HP	?
AC	-9
最大ダメージ	96
経験値	192890
呪文無効化	50~90%

攻撃	魔7 ブ 眠毒 ま後
防御	回10

レスバーク



出現数	1
HP	?
AC	-9
最大ダメージ	128
経験値	188950
呪文無効化	50~90%

攻撃	僧7 ブ 後
防御	回10

盗賊系

オイハギ



出現数	2~4
HP	6
AC	8
最大ダメージ	5
経験値	230
呪文無効化	0%

攻撃	—
防御	逃

シーフ



出現数	3~7
HP	16
AC	8
最大ダメージ	6
経験値	420
呪文無効化	0%

攻撃	—
防御	逃

スライホビット



出現数	3~6
HP	32
AC	4
最大ダメージ	18
経験値	1540
呪文無効化	10%

攻撃	後
防御	逃

マスターシーフ



出現数	3~6
HP	62
AC	0
最大ダメージ	18
経験値	2810
呪文無効化	10%

攻撃	魔3
防御	逃

魔法生物系

マッドゴーレム



出現数	1
HP	170
AC	2
最大ダメージ	64
経験値	15130
呪文無効化	70%

攻撃	後
防御	—

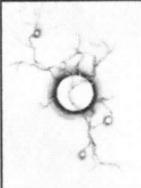
ダークプリースト

	出現数	3~6	攻撃	防御
	HP	66		
	AC	3		
	最大ダメージ	20		
	経験値	5670		
	呪文無効化	5~20%		
		僧6		—

ダークビショップ

	出現数	2~5	攻撃	防御
	HP	65		
	AC	6		
	最大ダメージ	18		
	経験値	4330		
	呪文無効化	5~20%		
		魔4 僧5		—

ライトニングボール

	出現数	1~2	攻撃	防御
	HP	43		
	AC	-12		
	最大ダメージ	80		
	経験値	40530		
	呪文無効化	98%		
		石 ま後		回2

フラックス

	出現数	1	攻撃	防御
	HP	360		
	AC	-12		
	最大ダメージ	40		
	経験値	131450		
	呪文無効化	99%		
		毒		回15

■ 獣人系 ■

ワーキャット

	出現	2~4	攻撃	防御
	HP	10		
	AC	8		
	最大ダメージ	12		
	経験値	550		
	呪文無効化	0%		
		眠		—

ワースネーク

	出現数	1~4	攻撃	防御
	HP	30		
	AC	6		
	最大ダメージ	20		
	経験値	1930		
	呪文無効化	0%		
		ブ 毒		—

モスマン

	出現数	1~4	攻撃	防御
	HP	42		
	AC	6		
	最大ダメージ	14		
	経験値	3010		
	呪文無効化	0%		
		眠 毒 ま後		—

ギルモウア

	出現数	4~8	攻撃	防御
	HP	50		
	AC	7		
	最大ダメージ	18		
	経験値	1510		
	呪文無効化	0%		
		眠		仲

ワークロウ

	出現数	1~4	攻撃	防御
	HP	42		
	AC	1		
	最大ダメージ	36		
	経験値	2170		
	呪文無効化	0%		
		—		—

■ 戦士系 ■

オーク

	出現数	3~6	攻撃	防御
	HP	4		
	AC	10		
	最大ダメージ	4		
	経験値	150		
	呪文無効化	0%		
		—		逃

■戦士系■

コボルド

	出現数	3~5	攻撃	防御
	HP	7	—	逃
	AC	8		
	最大ダメージ	6		
	経験値	290		
	呪文無効化	0%		

マーミドン

	出現数	6~9	攻撃	防御
	HP	7	—	逃
	AC	7		
	最大ダメージ	5		
	経験値	270		
	呪文無効化	0%		

オチムシャ

	出現数	1~6	攻撃	防御
	HP	16	魔1	逃
	AC	7		
	最大ダメージ	9		
	経験値	530		
	呪文無効化	0%		

ガーディアン

	出現数	2	攻撃	防御
	HP	36	—	逃仲
	AC	5		
	最大ダメージ	16		
	経験値	1050		
	呪文無効化	0%		

エクスキューショナー

	出現数	1~3	攻撃	防御
	HP	60	—	—
	AC	5		
	最大ダメージ	25		
	経験値	1770		
	呪文無効化	0%		

サムライ

	出現数	3~5	攻撃	防御
	HP	56	魔2	—
	AC	4		
	最大ダメージ	28		
	経験値	1910		
	呪文無効化	0%		

カナバル

	出現数	2~8	攻撃	防御
	HP	76	—	—
	AC	2		
	最大ダメージ	35		
	経験値	2700		
	呪文無効化	0%		

ハタモト

	出現数	1~3	攻撃	防御
	HP	54	魔4ク	—
	AC	2		
	最大ダメージ	24		
	経験値	4310		
	呪文無効化	0%		

トモエ

	出現数	1	攻撃	防御
	HP	102	魔7ク	—
	AC	-4		
	最大ダメージ	66		
	経験値	26140		
	呪文無効化	50~70%		

ワイヤードナイト

	出現数	3~5	攻撃	防御
	HP	136	—	—
	AC	-2		
	最大ダメージ	72		
	経験値	4770		
	呪文無効化	0%		

レイバーロード



出現数	1	攻撃	防御
HP	190		
AC	-4		
最大ダメージ	90		
経験値	20510		
呪文無効化	20~40%		
		魔6 憎6	回2

■巨人系■

ファイアージャイアント



出現数	2~4	攻撃	防御
HP	180		
AC	3		
最大ダメージ	57		
経験値	5560		
呪文無効化	10~30%		
		後	-

フロストジャイアント



出現数	2~4	攻撃	防御
HP	180		
AC	3		
最大ダメージ	56		
経験値	13370		
呪文無効化	20~60%		
		ブ 後	-

ゼブラジャイアント



出現数	2	攻撃	防御
HP	400		
AC	0		
最大ダメージ	140		
経験値	15100		
呪文無効化	0~96%		
		-	-

タイタン



出現	1	攻撃	防御
HP	186		
AC	-6		
最大ダメージ	52		
経験値	31110		
呪文無効化	40~60%		
		魔6 憎6 後	回2

■動物系■

ノーコーン



出現数	1~3	攻撃	防御
HP	10		
AC	9		
最大ダメージ	8		
経験値	340		
呪文無効化	0%		
		-	逃

ブリンクドッグ



出現数	6~9	攻撃	防御
HP	3		
AC	8		
最大ダメージ	2		
経験値	140		
呪文無効化	0%		
		後	逃

プラージフロッグ



出現数	2~4	攻撃	防御
HP	5		
AC	8		
最大ダメージ	5		
経験値	570		
呪文無効化	0%		
		毒	-

コディアックベアー



出現数	1	攻撃	防御
HP	70		
AC	6		
最大ダメージ	32		
経験値	3180		
呪文無効化	0%		
		-	-

サスカッチ



出現数	1~4	攻撃	防御
HP	25		
AC	5		
最大ダメージ	23		
経験値	2710		
呪文無効化	0%		
		ブ	逃

キメラ



出現数	2~3	攻撃		防御	
HP	88	—	—		
AC	4				
最大ダメージ	48				
経験値	4510				
呪文無効化	0%				

ストライクエイブ



出現数	1~3	攻撃		防御	
HP	108	—	—	逃	
AC	4				
最大ダメージ	42				
経験値	5190				
呪文無効化	0%				

魔術師系

マジシャン



出現数	2~3	攻撃		防御	
HP	6	魔1	—		
AC	10				
最大ダメージ	3				
経験値	250				
呪文無効化	0%				

ウィッチ



出現数	6	攻撃		防御	
HP	12	魔2	—		
AC	9				
最大ダメージ	5				
経験値	510				
呪文無効化	0%				

ソーサラー



出現数	1~5	攻撃		防御	
HP	20	魔3	—		
AC	9				
最大ダメージ	7				
経験値	890				
呪文無効化	0%				

ソーサリス



出現数	2~5	攻撃		防御	
HP	28	魔4	—		
AC	8				
最大ダメージ	10				
経験値	1470				
呪文無効化	0%				

ウィザード



出現数	1~4	攻撃		防御	
HP	40	魔5	—		
AC	9				
最大ダメージ	9				
経験値	2330				
呪文無効化	0%				

ハイウィザード



出現数	1	攻撃		防御	
HP	48	魔6	—		
AC	8				
最大ダメージ	11				
経験値	3550				
呪文無効化	0%				

アークウィザード



出現数	1	攻撃		防御	
HP	74	魔7	—		
AC	4				
最大ダメージ	15				
経験値	7610				
呪文無効化	0%				

ハイソーサリス



出現数	1~4	攻撃		防御	
HP	60	魔7	逃		
AC	6				
最大ダメージ	12				
経験値	7850				
呪文無効化	0%				

■僧侶系■

ペティプリースト



出現数	2~3	攻撃		防御	
HP	9	僧1	—		
AC	9				
最大ダメージ	4				
経験値	310				
呪文無効化	0%				

モンク



出現数	2~6	攻撃		防御	
HP	17	僧2	—		
AC	7				
最大ダメージ	11				
経験値	650				
呪文無効化	0%				

クレリック



出現数	3~7	攻撃		防御	
HP	37	僧3	—		
AC	6				
最大ダメージ	14				
経験値	1220				
呪文無効化	0%				

ビショップ



出現数	2~6	攻撃		防御	
HP	32	魔2 僧2	—		
AC	7				
最大ダメージ	10				
経験値	1090				
呪文無効化	0%				

ダークプリースト



出現	3~6	攻撃		防御	
HP	40	僧5	—		
AC	5				
最大ダメージ	16				
経験値	2410				
呪文無効化	0%				

ダークビショップ



出現数	2~5	攻撃		防御	
HP	36	魔3 僧4	—		
AC	7				
最大ダメージ	10				
経験値	1830				
呪文無効化	0%				

おくじょちゆう



出現数	3~5	攻撃		防御	
HP	32	僧6	逃		
AC	7				
最大ダメージ	20				
経験値	3770				
呪文無効化	0%				

プリレート



出現数	1	攻撃		防御	
HP	84	僧7	—		
AC	2				
最大ダメージ	12				
経験値	7670				
呪文無効化	0%				

ハイプリーステス



出現数	2~3	攻撃		防御	
HP	70	僧7	逃		
AC	3				
最大ダメージ	22				
経験値	8230				
呪文無効化	0%				

アークビショップ



出現数	2~4	攻撃		防御	
HP	59	魔5 僧5	逃		
AC	5				
最大ダメージ	18				
経験値	5290				
呪文無効化	0%				

■?系■

エンハントレス

	出現数	1	攻撃 魔7 僧7	防御 迷
	HP	164		
	AC	2		
	最大ダメージ	56		
	経験値	25350		
	呪文無効化	30～60%		

バンパイアロード

	出現数	1	攻撃 ド4 僧7 眠毒ま く後	防御 回10
	HP	?		
	AC	-12		
	最大ダメージ	112		
	経験値	?		
	呪文無効化	?		

アイボール

	出現数	1	攻撃 魔7 僧7 ブ石 ま	防御 回5
	HP	?		
	AC	-12		
	最大ダメージ	110		
	経験値	?		
	呪文無効化	?		

マイルフィック

	出現数	1	攻撃 ド3 魔7 ブ毒 ま	防御 回7
	HP	?		
	AC	-12		
	最大ダメージ	104		
	経験値	?		
	呪文無効化	?		

ホードデビル

	出現数	1	攻撃 ド2 ブ眠 石毒 ま く後	防御 回10
	HP	?		
	AC	-12		
	最大ダメージ	104		
	経験値	?		
	呪文無効化	?		

アークデーモン

	出現数	1	攻撃 魔7 僧7 ブ毒 ま く後	防御 回10
	HP	?		
	AC	-12		
	最大ダメージ	198		
	経験値	?		
	呪文無効化	?		

☆戦闘中におけるキャラクターの症状

敵の特殊攻撃をうけたキャラクターは、実際どうなってしまうのか。詳しくみてみよう。

すいみん 魔術師系の呪文を使える敵に、カティノを唱えられたときおきる症状。強烈な眠気に襲われてしまう。

まひ 神経性の毒により、感覚がなくなってしまう状態。この状態になると、呪文も使えなくなってしまう。

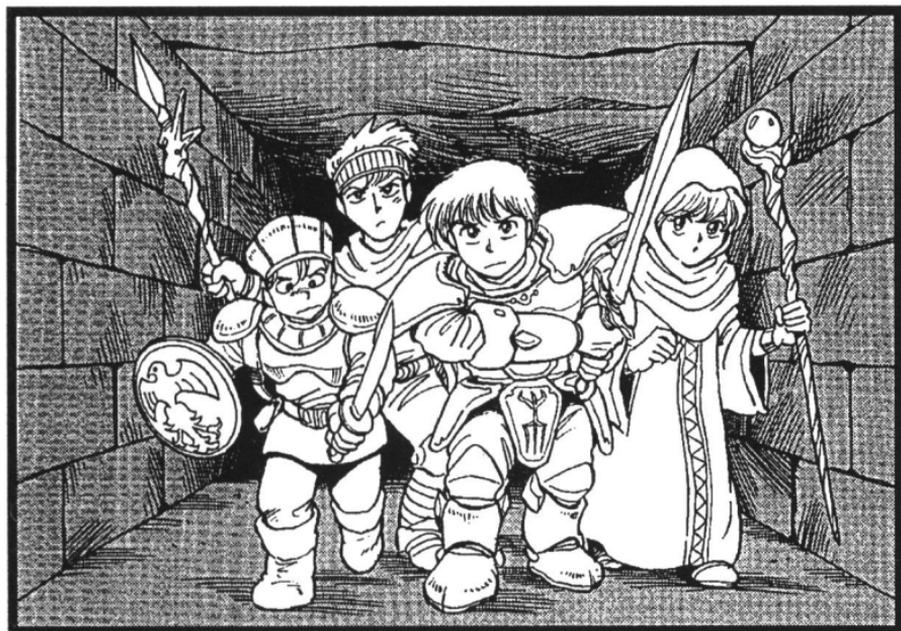
毒 敵の毒攻撃や、宝箱のどくばりなどによって体内に悪い液が入り込んでしまう。そのままにしていると、HPがどんどん減ってってしまう。

石化 魔力により、体が石のように硬くなってしまった状態。まひ状態と同様、呪文が使えなくなってしまう。

このような状態にかかってしまったら、僧侶の呪文ですぐ治すようにしよう。早期治療が、大切だ。

いざ…

迷宮の世界へ!!



自分のパーティが決まり、
冒険の仕度が整ったら
迷宮に向かってでかけよう!!
気合いをいれて、
ぬかりのないようになっ!!



わな 罠の種類と迷宮の仕掛け

迷宮の中は、いろいろな仕掛けがしてあるんだ。また、宝箱に仕掛けられている罠も 10 種類ある。そこで、どんな仕掛けがしてあるのか紹介しよう。

罠の種類

まずは、宝箱に仕掛けられている罠の種類からみてみよう。

いしつぶて	罠をはずそうとした者のみ、ダメージをくらう	どくばり	罠をはずそうとした者のみ、毒をうける
マジックドレイン	その冒険中のみ、呪文が使える者の呪文使用回数を減らしてしまう	どくガス	毒をうける（パーティ全員にかかる可能性がある）
ばくだん	ダメージをくらう（パーティ全員にかかる可能性がある）	コブラののろい	パーティ全員にかかる可能性があり、石化状態になってしまう
あくまのめだま	パーティ全員にかかる可能性があり、まひ状態になってしまう	にじのきらめき	パーティ全員にかかる可能性があり、睡眠・まひ・石・ダメージ・死亡・毒などの状態になる
けいほう	音が鳴り響き、敵の一群が駆けつけてくる	礼ポーター	パーティを、迷宮内のどこかへ運んでしまう

迷宮の仕掛け

迷宮の中は、見えない扉があつたり、回転する床がある。それらが、あちこちに仕掛けられていて、冒険の邪魔をするぞ

シークレットドア	見かけは、普通の壁に見える 行き止まりと思ったら、一度壁を調べて見よう	一方通行のドア	表はドアでも、裏は壁 通りぬけても入ってこれないんだ
カギのかかったドア	カギがしまっていて、開かないドアだ	エレベーター	1階から5階まで自由に行ききできる（3階のイベントをクリアしてからでないといけない）
回転床	この床の上に乗ってしまうと、床が回ってしまうため方向が狂ってしまう	ピット	床のあちこちに仕掛けられている落とし穴
シュート	下の階に落とされてしまう リトヘイトをかけていれば安心だ	シャフト	下の階に落とされてしまうリトヘイトをかけていても、無理な仕掛け
ダークゾーン	一切の光も、かき消されてしまう デュマピックと地図だけが頼りの濃い魔法の闇に包まれた場所だ	ワープゾーン	ある場所から、ある場所へワープしてしまう場所

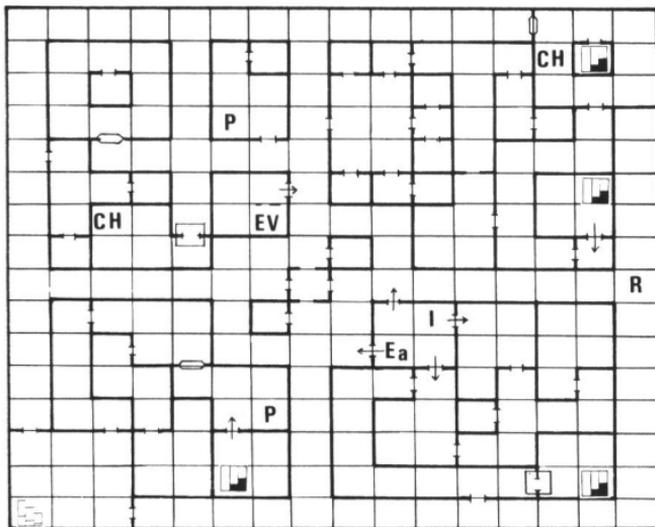


迷宮内

さあ、いよいよ迷宮内を冒険だ。地図をよく見ながら進んでいこう。

地下1階 A

この階では、まずレベル上げから始めよう。



マップ内の記号説明

CH	シュート
P	ビット
I	アイテムやイベント
EV	エレベーター
R	回転床
Ea	ワープ出口
↓	一方通行のドア
□	カギのかかったドア
⇄	シークレットドア
↑	ドア
▣	下に降りる階段
▤	上に昇る階段

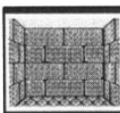
入手するアイテム

ギンのカギ

●地下1階Aのポイント●

☆隠しドアを見つけよう!!

迷宮の中には、壁を調べるとドアが見つかることがある。行き止まりの壁にぶちあたったら、スタートボタンを押してドアを探してみてね。



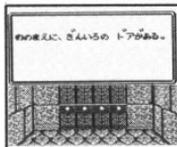
▲うっ。壁で行き止まりだ。

▼あっ！
ドア見つけ。さあ、進んでいこう。



☆とても気になる銀色のドア

この階にある、銀色のドア。でも、カギがかかっていて開かないんだ。なんか、開かないとこの先がどうなっているか気になってしまふよね。絶対、カギを見つけてやるぜっ!!



▲カギはどこにあるんだろう？ このドアの先には何があるんだろう?!

☆このカギは…もしかして!!

ある部屋に行くと、怪しげな(?) 厄僧がいてカギを渡してくれる。わざわざくれるってことは…よし! 識別してもらおう!!



▲この部屋にくるには、もうちょっと後になるんだけどね。

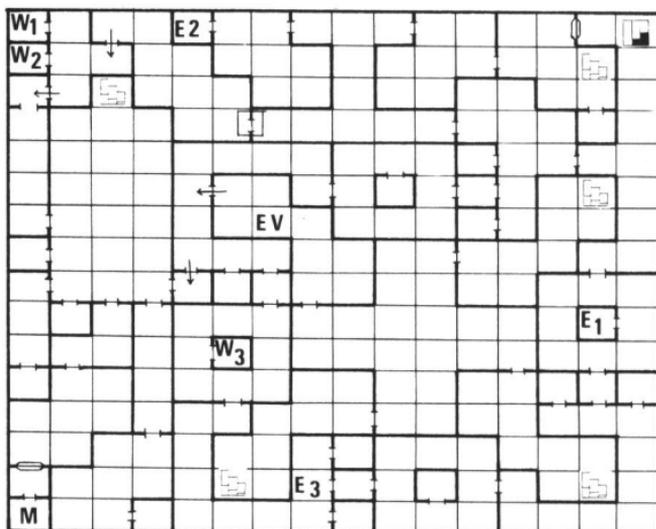
☆王宮には、何度も立ち寄ってみよう

イベントをクリアするごとに、王宮の方にも立ち寄ってみてね。もしかしたら、次にすることのヒントをくれるかもよ。



地下2階 A

この階には、イベントがない。ひたすら、敵を倒して進んでいこう。



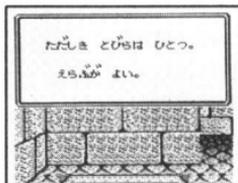
マップ内の記号説明

!	ドア
🚪	カギのかかったドア
🔑	シークレットドア
➡	一方通行のドア
📉	下に降りる階段
📈	上に昇る階段
EV	エレベーター
WO	ワープ入口
EO	ワープ出口
M	マーフィーズゴースト

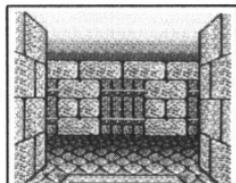
●地下2階Aのポイント●

☆3コの扉のうちどれを選ぶ？

この階を進んでいくと、いきなり声が聞こえてくる。3コの扉のうち、2コは同じ階のどこかにワープしてしまうぞ。



▲声の主は、いったい誰なんだろう？右に曲がると……。



▲う～ん…どれにしようかな？

☆マーフィーズゴーストの登場だ!!

ドアを通して、奥に入っていくと…マーフィーズゴーストの現れる部屋がある。この敵は、防御力が高い。そのかわり、倒せばお金と経験値がいっぱい手に入るぞ。



▲何やら、得体の知れない物が……



▲この敵は、倒しても倒しても部屋の中に入れば現れる。レベル上げにもってこいかな？!

地下3階 A

ここでは、1階で入れなかったあの部屋に通じる場所があるぞ。

マップ内の記号説明

	下に降りる階段
	上に昇る階段
	ドア
	カギのかかったドア
	シークレットドア
	一方通行のドア
CH	シュート
SH	シャフト
EV	エレベーター
W	1階へワープ
WO	ワープ入口
EO	ワープ出口
I	アイテムやイベント
Wa	ワープ入口
入手するアイテム	
きよかしょう	

●地下3階Aのポイント●

☆「きよかしょう」って何？

この階をさまよっていると、あるドアの前で「許可証の無い者は通さない」といわれてしまう。しよがないから、「許可証探し」にでかよう。でも……どこにあるんだろう？



▲カギ穴から覗いてないで顔を見せろってんだ！

☆この巻物は……

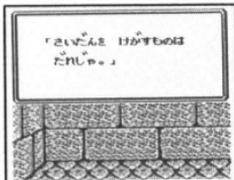
しばらく歩きまわっていると、ある行き止まりのところで、なんとなく気になる巻物を手にいれた。気になる物は、識別してもらわなくちゃね。



▲この巻物は、絶対何かある!!

☆ワープした先は……

ある部屋に入ると、敵と戦闘になりホツとする間もなくいきなりワープゾーンが。ワープした先は……



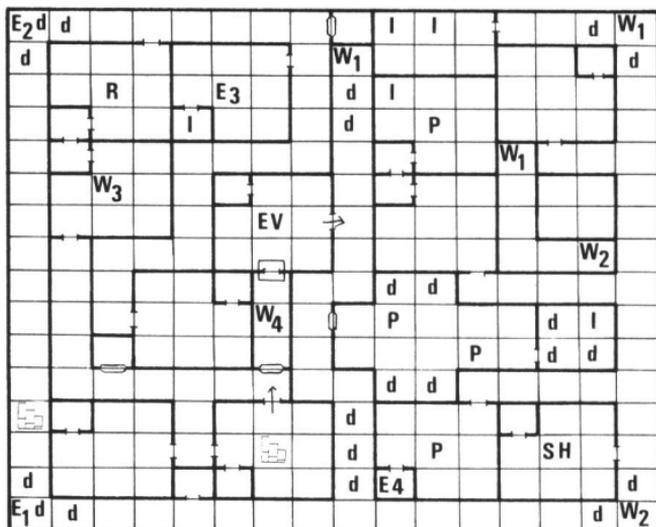
▲ドアを開けて入ると、いきなり声!!



▲ここは……ん!! この尼僧がいるところっていったら!!

地下4階 A

ここでは、おじいさんを探そう。あとで
役立つアイテムを売ってくれるんだ。



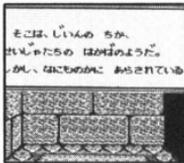
マップ内の記号説明

!	ドア
!	カギのかかったドア
!	シークレットドア
!	一方通行のドア
!	上に昇る階段
EV	エレベーター
R	回転床
P	ピット
d	ダークゾーン
WO	ワープ入口
EO	ワープ出口
I	アイテムやイベント
入手するアイテム	
宝箱	

●地下4階Aのポイント●

☆えっ！ 墓場荒しなっているの?! ☆どこからともなく声が……

4階を歩いていると、
聖者の墓場がある。し
かし、着いたときには
何者かによって墓場は
荒されていた。いった
い誰が？ 気になるけ
ど、先へ進んでいこう。



▲まさか…おばけなん
てでてこないよ…ね…

ある場所のドア
を開けると、いき
なり声が聞こえて
くる。そしてワ
ープ!! 着いたとこ
ろは…お城でした
つ。



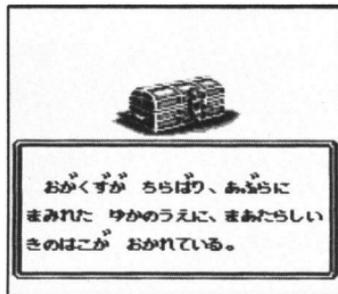
▲ここから、お城へ
ワープ。ゆっくり冒
険の疲れをとろうね。

☆おじいさんを見つけよう!!

暗闇の中を歩きまわ
り、ようやく見つけた
おじいさん。このあと
で役立つアイテムを売
ってくれるので、あき
らめずに見つけてね。



▲おじいさんから、宝箱
を買う。



▲宝箱の中は…!! へへっ!
役立つ物なんだよつ。

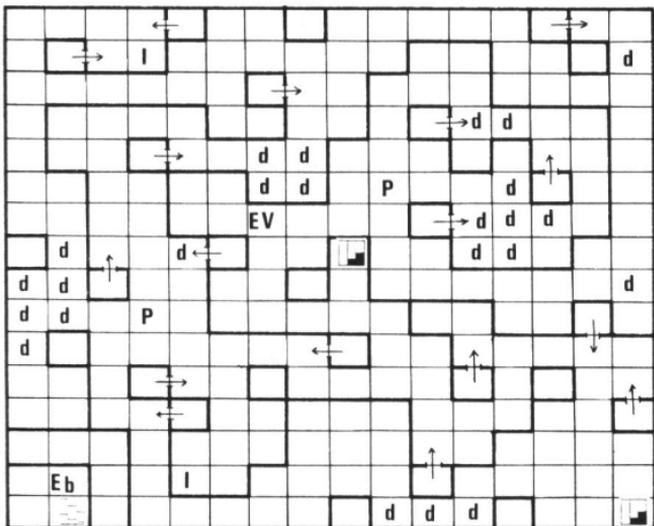
おかくずが ちらばり、あふらに
まみれた つかのうえに、まあたらしい
きのはこが おかれている。

地下5階 A

迷宮の中も、だんだん意地悪になってきた。暗闇も多くなり、敵も 手ごわいヤツらばかり。気をつけて進んでいこう。

マップ内の記号説明

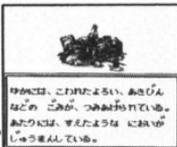
	一方通行のドア
	上に昇る階段
	下に降りる階段
	ダークゾーン
	ピット
	アイテムやイベント
	エレベーター



●地下5階Aのポイント●

☆これってゴミの山？

いきなりあらわれたゴミの山(?)は、キャラクターが今までに捨てたアイテムなんだ。ポルタック商店に持っていけば、売れることもできるぞ。



▲使えるアイテムつて、あるのかなあ

☆あつ、泉があるぞ。

この階には、泉がある。入ろうとすると、敵が現れた。

戦闘に勝つと、あるアイテムが手に入るんだ。



▲ここで手にはいるアイテムも、きっとあとで役にたつよ。

☆気になるメッセージが2か所

6階に行く階段は…と、探し歩いて見つけたメッセージ。うーん、なんとなく気になる。壁も床も壊れたら、どこかに通じているような…



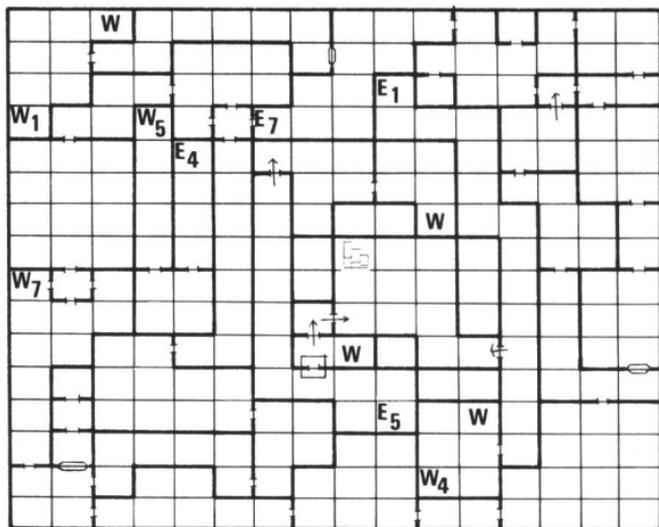
▲な—んか、怪しげなメッセージだね……



▲とつても気になってしまっただけと……

地下6階 A

いよいよ、6階に突入だ。ワーブゾーンが、いっぱいぞ。



マップ内の記号説明

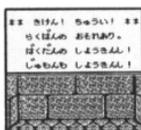
I	ドア
I ↓	一方通行のドア
◇	シークレットドア
↑	上に昇る階段
WO	ワーブ入り口
EO	ワーブ出口

入手するアイテム
リルガミンのほうじゅ

●地下6階Aのポイント●

☆「かんぱん」みつけ!!

唯一、5階から降りてこれるところに看板がある。そこには、「爆弾注意」と書かれているんだ。爆弾イコール時限爆弾。ほらほらここで使える、役にたつアイテムがあるよねっ。



▲ここで、アイテムを2コ使うと…何がおきるんだろう。

☆この部屋は……

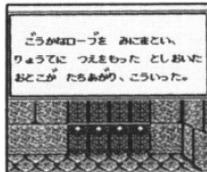
やっと、6階へ通れるようになった。あちこち歩いていると、ある部屋にたどりついてしまった。本棚には、本がたくさん並び、床には巻物がちらばっている。部屋の奥からあかりが、もれている。



▲いったい、誰が。何のために、何を調べているんだろう。

☆現れた男は、一体何者?

目の前に現れた男と、このあと戦闘になってしまう。勝つと、気になることをしゃべるんだ。謎は、深まるばかり。冒険も、まだまだこれから。



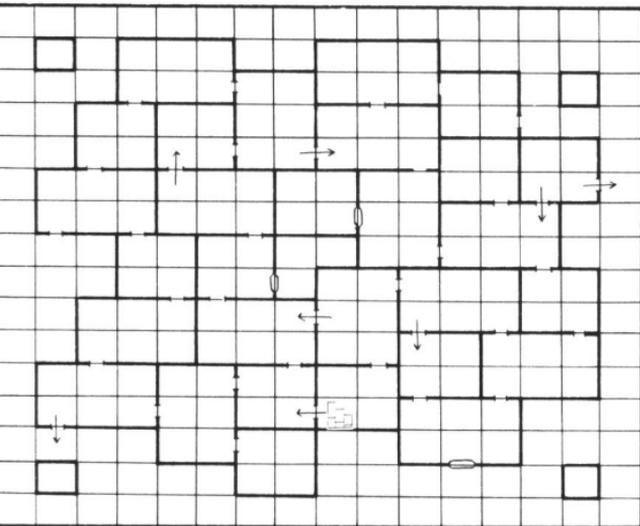
▲この怪しげな男と、このあと戦闘に。



▲「気になる言葉「知恵の泉」。1階Aの壁にも刻まれていたような……」

地下5階B

地下5階Aから、地下5階Bへ。地下Bの冒険が、始まる。ここは、やたらとワープゾーンが多い。足を踏み入れる度に、地下Bのどこかへワープ。危険いっぱいの冒険に出發だ。



マップ内の記号説明

	ドア
→	一方通行のドア
○	シークレットドア
↑	上に昇る階段

●地下5階Bのポイント●

☆この、おじいさんは……

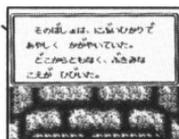
この階にいる、おじいさん。一応、忠告をしてくれるんだ。そして、あるアイテムをくれる。どこかで、役にたつのかな。



▲この先、どんな敵が持っているのだろう。

☆何か怪しい場所だぜ。

歩きまわっていると怪しい場所へ出てきました。そして、不気味な声まで。これから、何かおきるのだろう。



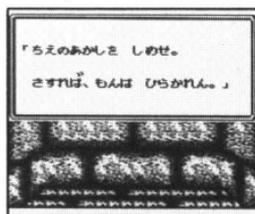
▲ここで、あるアイテムを使うと何かがおきる。でも、まだまだ先の話だ。

☆ルーン文字を読むには……

壁のあちこちに、刻まれているルーン文字。この文字を解読するには、あるアイテムが必要なんだ。その、アイテムとは……

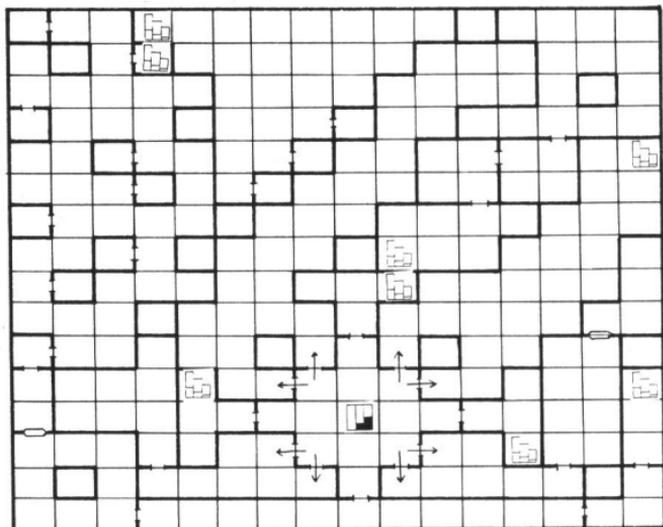


▲壁に見られる、刻まれたルーン文字。解読できないと、気になるよねー。



▲あるアイテムが、あると……ごらんとおり。文字が、読める。でも、この文字の意味は……

地下4階B



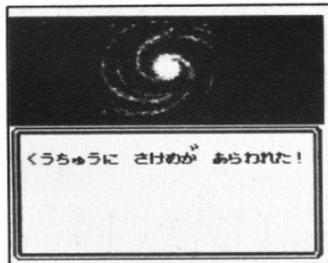
マップ内の記号説明

	ドア
→	一方通行のドア
◇	シークレットドア
↑	上に昇る階段
↓	下に降りる階段

●地下4階Bのポイント●

☆とにかく、ワープゾーンが多いぞ!!

「もう一、いいかげんにしろっ!!」と、叫びたくなる程ワープさせられてしまうんだ。ある場所では、2階Bへ。まったまたある場所では、3階Bへ。いきなり飛ばされると、わかんなくなっちゃうのにさっ!!でも、ここまできたら、諦められないよねっ。負けねーぜっ!!



▲「うらうらう、」空中のさけめ「うううう」もあるらしい。

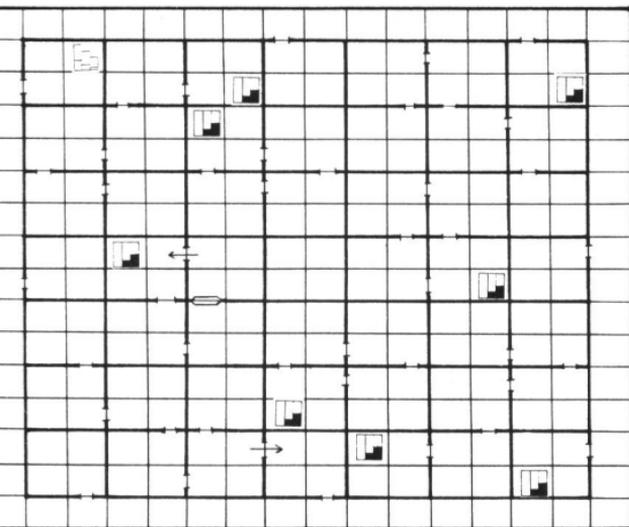
☆ゲツ!! 床が……

ワープゾーンだけでも、うんざりしてくるのに床まで崩れてしまう。それも、1カ所だけではないんだ。フン。こうなったらなんでもこいっ。絶対、先に進んでやるぜっ!!



▲いろいろな仕掛けが、キミたちを待ちうているぞ。

地下3階B



マップ内の記号説明

	ドア
	シークレットドア
	上に昇る階段
	下に降りる階段

入手するアイテム

オーディンのひとみ

●地下3階Bのポイント●

☆あっ！ 泉があるぞ！！

ここのどこかに、泉がある。この泉に入ると、どんな効果があるのだろう。それとも、また敵が現れるのかな。

☆泉に入ろうとすると……

何はともあれ、泉の中に入ってみよう。と、何か変な声が……。やはり、モンスターと戦闘に。勝つと、アイテムが手に入るぞ。このアイテムは、何か神秘的な力を持っていそうぞ。



▲ちょっと、怪しげな感じがするけれど……気にせず入ってみよう、かな？……

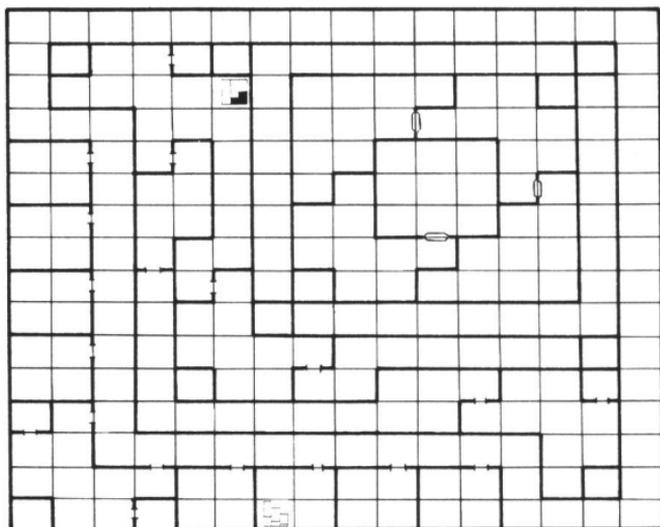
▶フウー。今度は、どんな敵が向かってくるのかな。

きりの おくから、かみほりのようなこえが ひびいてきた。

「われこそは、ちえのいずみを まもるもの。なんびこたりともいずみに ふれてはならぬ。」

「えっ!! 「知恵の泉」だっ!! よしっ!! この戦闘は、負けられないぜっ!!

地下2階B



マップ内の記号説明

	ドア
◇	シークレットドア
↑	上に昇る階段
↓	下に降りる階段

●地下2階Bのポイント●

☆ここにも泉が……

この階にも、回復の泉がある。しかし、ワープゾーンも多いので飛ばされてしまうこともたびたびだ。でも、諦めずに見つけてみてよね。



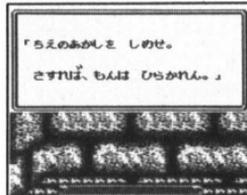
▲あつ、目の前に泉が!! でも…もうモンスターは、でないよ…ね?!

☆「知恵のあかし」とは……

泉の近くで、ドアをよーく探して進んでいくと、怪しい場所がある。そこで、「知恵のあかしを、しめせ」といわれる。「知恵のあかし」って何のことだろう……

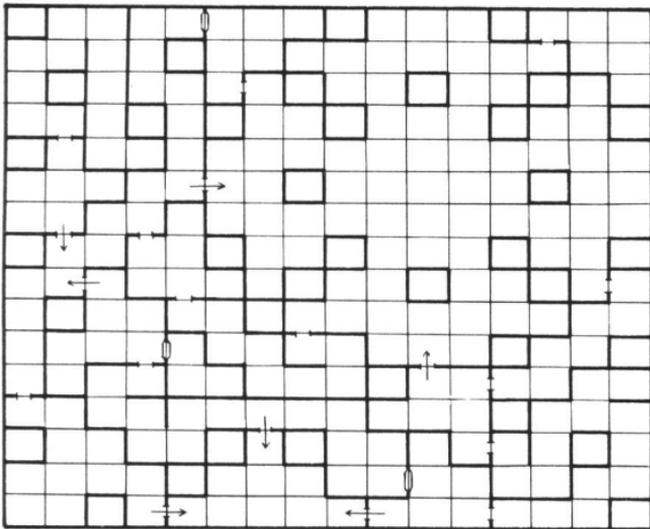


◀どこからか、不気味な声が聞こえてくる。この声の主も気になるよな!



◀考えながら足を1歩踏みいれると、そこは地下1階Bに続いているんだ。

地下1階B



マップ内の記号説明

 	ドア
 → 	一方通行のドア
⊙	シークレットドア

●地下1階Bのポイント●

☆ここは、何だろう

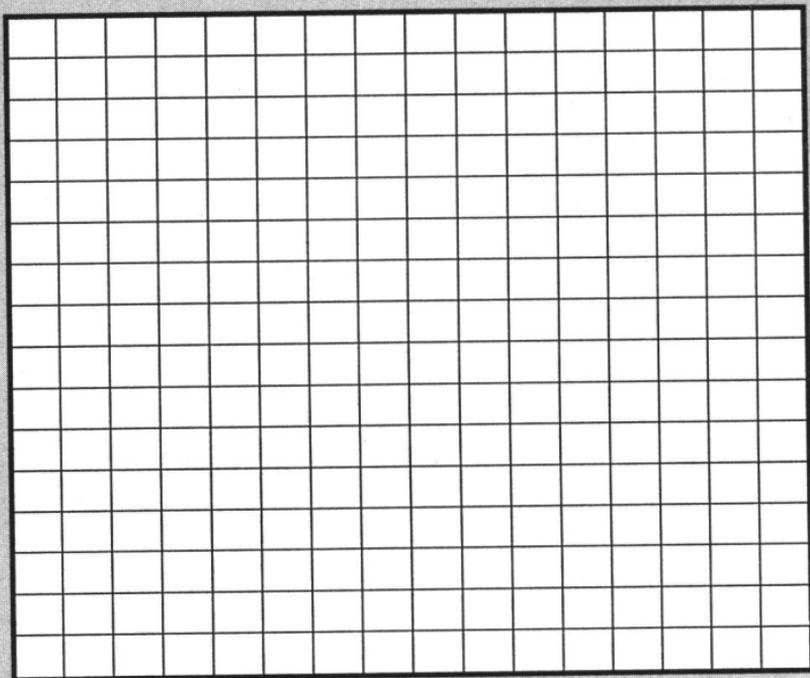
地下1階Bを歩いていると、とても気になる場所がある。床に刻まれた模様も気になるし……もう少し、この階を冒険してみよう。

このおさんの つかいこは、おしきな
もようが きざまれており、
せんたいが あおしろく ひかって
いる。

▲床に刻まれた模様は、何を意味しているのだろう……。

最後の戦いに突入だ!!

地下1階Bで、キミたちはある人物に出会う。その人物とは……。そして、最後の冒険の場所、地下6階Bへ。全ての謎が解きあかされるのも、もうすぐだ。地下6階Bは、次のページの地図に、自分で書き込みながら進んでいこう。



ゲームの性質上、電話やおハガキでの質問にはお答えできません。御了承下さい。

Copyright ©1991 by Andrew Greenberg, Inc., Robert J.Woodhead and Sir-Tech Software, Inc. All rights reserved.

Wizardry is a registered trademark of Sir-Tech Software, Inc.

Wizardry is a series of copyrighted program licenced to ASCII Corporation by Sir-Tech Software, Inc.

Modification for the GAME BOY format (Suffering of the Queen): Copyright ©1991 by ASCII Corporation and Game Studio, Inc. All rights reserved.

©1991 WORK HOUSE CO., LTD.

●ゲームボーイは任天堂の商標です。乱丁・落丁がありましたときはお取りかえいたします。

ISBN 4-88144-071-3

ゲームボーイスーパー攻略ガイド

ウィザードリィ外伝 I

女王の受難

~SUFFERING OF THE QUEEN~

発行所 株式会社 ワークハウス
〒102 東京都千代田区富士見1-5-1
パラシオン飯田橋102号 TEL 03(3263)5429

発行者 山下幸雄
発売 株式会社 創芸社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-3-4
東京弘報ビル TEL 03(3293)7441

印刷所 大日本印刷株式会社

編集スタッフ

構成・文 鈴木和美
デザイン 株式会社ワンダーライフ
イラスト 延原利定・村田健司
協力 渡辺延浩・水野康子・小川博継
岩本政雄・吉津浩治



発売 ■ 創芸社
発行 ■ ワークハウス

定価520円 (本体505円)
ゲームボーイ は任天堂の商標です。

ゲームボーイ スーパー攻略ガイド

ウィザードリィ・外伝I

女王の受難 - SUFFERING OF THE QUEEN -

発行日 1991年12月25日 初版

発行 株式会社ワークハウス

発行者 山下幸雄

発売 株式会社創芸社

東京都千代田区神田神保町1-34

☎03-3293-7441

印刷所 大日本印刷株式会社

Copyright © 1991 by Andrew Greenberg, Inc., Robert J. Woodhead and Sir-Tech Software, Inc.

All rights reserved.

Wizardry is a registered trademark of Sir-Tech Software, Inc.

Wizardry is a series of copyrighted program licenced to ASCII Corporation by Sir-Tech Software, Inc.

Modification for the GAME BOY format (Suffering of the Queen):

Copyright © 1991 by ASCII Corporation and Game Studio, Inc.

All rights reserved.

©1991 WORK HOUSE Co., Ltd.

ISBN4-88144-071-3

ISBN4-88144-071-3 C0276 P520E



発売 ■ 創芸社
発行 ■ ワークハウス

定価520円 (本体505円)
ゲームボーイは任天堂の商標です。

