ナビブックシリーズ

セガサターン／ウィンドウズ

セガサターン
ウィンドウズ

SS版
&
WIN版

ウィザードリィ リルガミン サーガ ビジュアル公式ガイド

人気3部作が新たな
迷宮とともに復活

モンスター&アイテムグラフィック満載！
新登場の「ボーナスダンジョン」も完全攻略!!

Wizardry®

LLYLGAMYN SAGA

SS版&WIN版ウィザードリィ リルガミン サーガ
ビジュアル公式ガイド

LOCUS

SOLITON

ローカス書籍情報

ローカス発行書籍に関する最新情報を、
お届けしております。

FAX_BOX　03-3837-8091　BOX No.5000＃
URL　http://www.locus.co.jp
E-mail　book@locus.co.jp
ご注文受付　03-5280-7550（主婦の友社）
お問い合わせの際は、番号をお間違えのないようお願いします。

ナビブックシリーズ

セガサターン／ウィンドウズ

Wizardry®

LLYLGAMYN SAGA

SS版&WIN版ウィザードリィ リルガミン サーガ

ビジュアル公式ガイド

LOCUS

SOFTBANK

Wizardry
LLYLGAMYN SAGA
SS版&WIN版
ウィザードリィ
リルガミン サーガ
ビジュアル公式ガイド

SS版&WIN版

ウィザードリィ リルガミン サーガ

ビジュアル公式ガイド

CONTENTS

目次

基本操作 ……3
どれから始める ……4
ゲームの流れ ……6

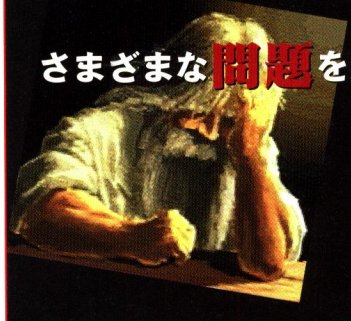
◆傾向と対策編 ……7
キャラクターメイキング ……8
クラス考察 ……10
呪文考察 ……12
リルミガン考察 ……14
・WIZ戦略・
～準備編～ ……16
～探索編～ ……18
～戦闘編～ ……20
～邪道編～ ……22

◆攻略編 ……25
・シナリオ1・
チャート ……26
マップ攻略 ……28
アイテムリスト ……48
・シナリオ2・
チャート ……56
マップ攻略 ……58
アイテムリスト ……70
・シナリオ3・
チャート ……80
マップ攻略 ……82
アイテムリスト ……94
・ボーナスダンジョン・
解説……102
マップ攻略……104
アイテムリスト……118

リルガミンという街がある…

その街は狂王トレボーのもと

数々のダンジョンと



さまざまな問題をかかえている

そして…

今日もまた新たな冒険者たちを

待っている……

操作を覚えて快適な冒険を!

基本操作考察

ここでは基本操作を解説していく。各ボタンに振り分けられたショートカット要素をうまく活用すれば、長く険しい迷宮探索をスムーズに進められることうけあいだ。用意されているボタンをフルに活用しよう。

Lボタン
迷宮内でメインコマンドを表示したり、博物館でのシナリオ選択に使用。

Rボタン
迷宮内でオートマップを開いたり、博物館でのシナリオ選択に使用。

Xボタン
ヘルプ表示に使用。分からないことがあるとき以外は使わない。

方向キー
迷宮内での移動や方向転換に使用するが、移動ならAやCがラク。通常はカーソル移動。

Yボタン
迷宮内でステータス画面の表示に使用。出していたほうがいい。

スタートボタン
ABC十スタートでソフトリセット。迷宮内ではシステムコマンドを表示。

Zボタン
迷宮内でシステムコマンドを表示する時に使用。セーブ時のみ?

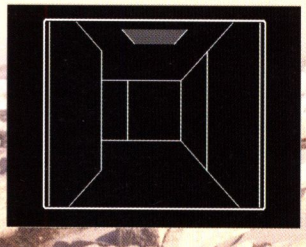
Aボタン
迷宮内ではドアの開閉、それ以外ではコマンドの決定に使用。

Bボタン
迷宮内ではキャンプ、通常は場内と場外の移動やキャンセルに使用。

Cボタン
Aボタンと同じ。迷宮内では一歩前進するときにも使えて便利。

どっちでやる?

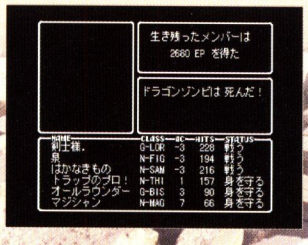
タイトル画面でオプションを選ぶと、迷宮のグラフィックを線画とポリゴンの2種類から選択できる。線画は、真っ暗の画面上に白線だけで壁が表現され、何かあると地面が白くなっていてすぐ分かる。一方ポリゴンを選択すると、壁などがリアルに表現される分何があるのかちょっとわかりずらくなる。



◀クラシックな線画。しかしゲーム進行が少しラクに?

オートセーブする?

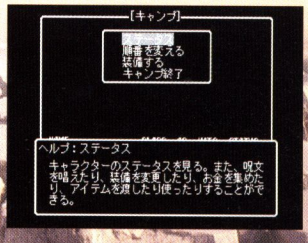
サターン版では、オートセーブと通常セーブのどちらかを選択できる。オートセーブだとモンスター遭遇時や階層移動時にセーブされ、通常セーブだとシステム画面か町外れで「セーブ」を選択すればデータが保存できるようになっている。よくセーブを忘れてしまうせっかちくんは、オートセーブを使おう。



◀オートセーブは頻繁にデータ更新される。マニア向け。

ヘルプを使え!

ウィザードリィ初体験の人は、各コマンドの意味を理解するのもひと苦労。だが、そんなときこそヘルプ表示を利用したい。使い方がわからないコマンドにカーソルを合わせ、Xボタンを押せば、カーソルが置かれているコマンドの解説文が画面に表示され、ひと目でわかるようになっている。



◀これを使えば、初心者でも各コマンドの利用法がわかる。

ウィザードリィ 3+1ものシナリオを…
どれから始める物語（ストーリー）

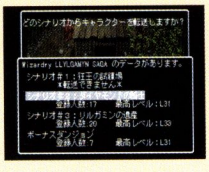
この『リルガミン サーガ』は、シナリオ1～3までを収録したウィズファン待望の作品。もちろん1から始めるのが普通だが、本当にそれでいいのか？ と思った貴方は偉い！

1 それぞれのシナリオは独立している

そもそも、シナリオ1～3はバラバラに発売されたゲームだった。システムは関連性があるもののそれぞれが独立したストーリーになっている。そのため1本に収録された今作もそこは変わらない。

2 でもキャラは転送できる

上記のように、各シナリオは独立していたわけだが、同じキャラクターでの攻略は可能だった。それは『ウィザードリィ』の特徴のひとつでもある、シナリオ間でキャラの転送ができるためである。このシステムはファミコン版でも可能（要ターボファイル）だった。もちろん今作でも、今までの作品よりスムーズな転送が可能だ。



◀転送は、キャラ送りたいシナリオで。

◀転送後変更になる項目があるので注意。

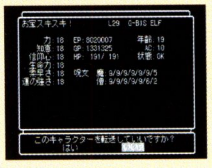
3 なぜ転送するのか？

それは、称号をすべて受け取ったキャラを作りたい場合と、単純に高レベル用のシナリオがあるから。シナリオ2及びボーナスダンジョンはまさにそれなので、絶対に転送キャラを使うべきである。

4 転送にはリスクもある

転送にあたって、一番気をつけなくてはいけないのが「アイテムを持ち出せない」ということ。仮に持たせたまま転送すると、持っていたアイテムがなくなったり、所持金が減ってしまったりするのだ。このため、無造作に転送を繰り返していると、あっというまに極貧状態に陥ってしまうので注意しよう。

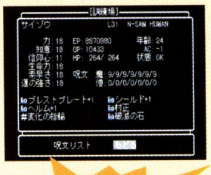
① 500G以上は持ち越せない！



◀たとえどんなに金持ちだろうが……。

◀このザマ。どのシナリオでも共通。

② アイテムもなくなる!!



◀どんなにスゴイ武器や防具も……。

◀ドロン。吐血しそうなショック！

これで解決 アイテムとお金を管理するキャラをつくる

転送するなら、各シナリオに留守番を作っておこう。売れるアイテムを売り払い、お金を全部預けておけば、帰ってきても大丈夫だ。

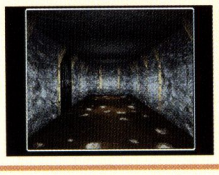
◀分かりやすい名前にしよう。

各シナリオの特徴

Scenario 1 ～狂王の試練場～

悪のスーパー魔術師ワードナを倒せ！

狂王と恐れられている、トレボー王が持っていた強力な魔法の護符を盗み出し、迷宮深くに逃げ込んだ悪の魔術師ワードナを倒すのが目的のシナリオ。一番最初に作られたシナリオで初心者向きといわれているが、もっとも階層が深い。しかし、実際は全部回らなくてもクリアできる。パーティー全員のレベルが15を超えれば、なんとかワードナも倒せるハズだ。護符を取り返して城に帰還すれば、狂王トレボーより勲章「>」と賞金＆ＥＸＰを賜る。ちなみに、何度持ち帰っても貰えるので、これでレベルを上げる手もある。



Scenario 2 ～ダイヤモンドの騎士～

伝説の武具は敵に回ると強かった！

リルガミンを守る魔法の杖「ニルダの杖」を、迷宮から取り戻すのが目的のシナリオ。しかし、この杖を持ち帰ることができるのは、伝説の「ダイヤモンドの騎士」のみ。杖を取り戻すため、冒険者たちは悪霊に取り付かれたダイヤモンドの装備たちと戦うことになる。

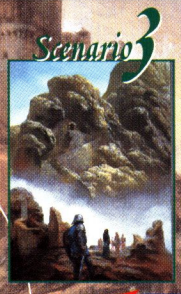
続編で上級者向けとあって、難易度はシナリオ1に比べるとかなり高く、敵も強めの設定になっている。しかし、最も困るのは地下1階から魔術師の移動呪文「マラー」を使わなければならないことだ。これにより、シナリオ2は転送したキャラでないと楽しめない。

転送早見表

Scenario 1

レベル	レベル1
性格	選択(職業による)
年齢	20
呪文	リセット

レベル	継承
性格	継承
年齢	継承
呪文	継承



Scenario 3

レベル	レベル1
性格	継承
年齢	20
呪文	リセット

レベル	継承
性格	継承
年齢	継承
呪文	継承

レベル	継承
性格	選択(職業による)
年齢	継承
呪文	継承

Scenario 2

レベル	継承
性格	継承
年齢	継承
呪文	継承

レベル	レベル1
性格	選択(職業による)
年齢	20
呪文	リセット

レベル	継承
性格	継承
年齢	継承
呪文	継承

注意
～全シナリオ共通～
アイテムはなくなり、
所持金は500G以下となる

ボーナスダンジョン

●ボーナスダンジョンというくらいだから、1～3のシナリオをクリアしないとプレイできないかと思いきや、なんと最初から遊べてしまうのだった。しかし、実際はかなり敵が強いため、どれかのシナリオで鍛え上げたキャラクターを使わないと大変苦しい、上級者向けのダンジョン。

5 転送するシナリオに注意

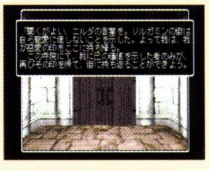
さて、転送でもっとも注意したいのが、どのシナリオに転送するかということ。というかシナリオ3だけは、他のシナリオとは時代設定が違うため、どんなに高いレベルのキャラを転送しても、強制的にレベル1に戻されてしまうのだ。シナリオ3からシナリオ1に転送しても、やっぱりレベル1に戻されるので要注意。

▲せっかくの高レベルもだいなし。それでも転送する？

6 オススメ攻略順は……

以上のような理由から、ズバリ下記の順番が一番リスクが少ない。多少シナリオ1がつまらなくなるかもしれないが、これならレベルが下がらないで済む。時間のない現代人は、この順番でクリアしていくのがいいだろう。ボーナスダンジョンは最後にプレイしたほうが身のためだ。

◀やり込み要素の少ない3を最初に。



◀あとはどのシナリオでも大丈夫だ。

DANGER とても迷惑な“シナリオ3”

さらに3には、転送時の罠として、性格の変更がある。ＳＰなどで転職したあり得ない性格の職業は、強制的に元に戻されるのだ。

◀せっかく作った中立司教もムダ。

コレがオススメ！

Scenario 3 ～リルガミンの遺産～

えっ子孫？ 3から始めた場合はどうなる？

トレボー王政権が忘れられるほどの年月がたったリルガミンが、巨大な災厄に襲われた。この災厄を鎮めるため、伝説の龍ルゴケブレスの持つ「大地の宝珠」を持ち帰るのが目的のシナリオだ。このシナリオの最大の特徴は、善か悪しか入れない階層があるということ。このためシナリオクリアを目指すなら、善と悪のパーティーが編成できるようにしておかなくてはならないのだ。また、数々の名物アイテムもその姿を消してしまっている。そのため、やり込み熱が上がらないので、ある意味もっともクリアするのが難しいシナリオかも。

ボーナスダンジョン

1～3のモンスターとアイテムの共演

サターン版オリジナルとなるボーナスダンジョン。このダンジョンの最大の魅力は、ズバリ1～3までの代表的なモンスターとアイテムが出てくることにある。なんとあのコッズ関連の武器や防具も出てくるので、これが一番やりがいがある。さらに、オリジナルの敵も数体用意されているというから、やらないわけにはいかないだろう。イベントやナゾなどは用意されていないので、ひたすらレアアイテム探しに没頭できるようになっている。

←クリアアイテム以外は全部出る勢いだ。

→オリジナルモンスターはケタ違いに強い。

『ウィザードリィ』という ゲームの流れ

『ウィザードリィ』はどのシナリオにしろ、下のような流れでゲームが進んでいく。一見ひたすら同じことの繰り返しに見えるが、パーティーの状況に応じて、その内容があからさまに違うのが最大の魅力だ。

1. キャラクターを作る
2. パーティーを組む
3. 冒険へ出る準備をする
4. Let`s迷宮
5. ナゾをときつつ戦う
6. アイテムを集めつつ戦う
7. 命からがら迷宮脱出
8. パーティーの回復
9. アイテムの処理
10. 再び迷宮へ

シナリオアイテムを持ち帰ればクリア。称号を受けたら他のシナリオへキャラを転送

1 キャラクターを作る

まずは自分の分身ともいうべき冒険者たちを作る。今作では、各シナリオごとに何人かのキャラクターが用意されているが、自分で作ってこそ愛着もわくし、この『ウィザードリィ』を楽しめるというもの。「訓練場」へ行こう！

2 パーティーを組む

冒険者が6人以上できたら、今度は「ギルガメッシュの酒場」でパーティーを組む。このとき、善と悪の混合パーティーは組めないので、小細工を使わなければならないが、とにかく前衛に戦士系、後衛に呪文使い系を入れよう。

3 冒険へ出る準備をする

パーティーを組んだら、今度は「ボルタック商店」で武器や防具を揃える。生まれたばかりのキャラクターは、金は持っているが、装備品はもっていない。資金の許す限り、前衛はとくにいい品物を買って装備を充実させたい。

4 Let`s迷宮

買い物が済んだら、町外れから迷宮へ旅立とう。もちろん、せっかく買った武器や防具は、すぐに酒場かキャンプで装備すること。持っているだけでは、どんなに強力なものでも、その威力は発揮されないのだ。

5 ナゾを解きつつ戦う

迷宮には、各階とも様々な罠や仕掛け、ナゾが用意されている。それらを解き明かしていかなければ、シナリオはクリアできない。知恵をしぼりつつ、力の限り戦い抜いて難関を突破しながら、奥へ奥へと進んでクリアを目指そう。

6 アイテムを集めつつ戦う

冒険者の味方「ボルタック商店」に始めから売っている武器や防具では、迷宮の奥にいる強力なモンスターたちに太刀打ちするのは厳しい。より強力なアイテムは、敵を倒したあとに出てくる宝箱に入っているので、戦いまくろう。

7 命からがら迷宮脱出

冒険者たちの呪文や体力は無限ではない。呪文がつき、傷だらけになったら迷宮から脱出しなければ死んでしまう。しかし、瀕死の状態での帰還を考えていたのでは、命がいくつあっても足りない。帰るだけの余力は残しておこう。

8 パーティーの回復

無事地上に帰ってきたら、まずは傷だらけのパーティーを回復しよう。呪文が尽きているなら「宿屋」で回復してHPは呪文で直そう。死人が出ているなら「カント寺院」で生き返らせる。犠牲者はなしにしたいところだが……。

9 アイテムの処理

次は、必死で拾ってきたアイテムの処理だ。鑑定は「ボルタック商店」でもやっているが、売り値と同じ金を取られるので司教で鑑定したい。鑑定が済んでいるなら、必要なもの以外はさっさと売って軍資金にしてしまおう。

10 再び迷宮へ

……というような作業を繰り返しつつ、そのシナリオの最終目的を目指して今日もまた、暗い迷宮へと旅立つ。え？　強力なマジックアイテムが欲しいだけだって？　そう、この『ウィザードリィ』はクリアよりそっちが大事だ。

以下ひたすら繰り返す

Wizardry®

LLYLGAMYN SAGA

「イラスト 末弥純」

WELLCOME!!
LLYLGAMYN

～傾向と対策～

すべてはここから…

LET'Sキャラクターメイキング

『ウィザードリィ』を始める場合、まず最初にやらなくてはならないのがプレイヤーの分身ともいえる冒険者たちを作ること。最初からいるキャラクターを使えばいい？そんな輩は石の壁の中に行け！

よくわかる キャラのつくり方

1 名前をつける → 2 種族を決める → 3 性格を決める →
4 ボーナスポイントを振り分ける → 5 職につく →
6 できたキャラを確認する → 7 次のキャラをつくる

1 名前をつける

8文字以内で好きな名前がつけられるので、好きな名前をつけてあげよう。漢字も使えるのでかなり凝った名前もつけられる。あとで変更も可能だが、キャラメイクのやりなおしは、ボーナスポイントの振り分けからでいいので、最初からつけようと思っている名前を入力しても大丈夫。しかし、最低でも6人分の名前を考えておかなくてはならないので、結構大変だ。

2 種族を決める

名前を決めたら次は種族。最終的には特性値はオール18になるのでどの種族を選んでもいいのだが、最初はなるべく職業を考えた種族を選ばないと、探索がかなりしんどくなる。どの種族にも、それぞれに相性のよい職業があるのでそれに合わせよう。最低でも6人は作ることになるので、ひと通りの種族を使うことはできるが、あくまで自分の趣味で選考しよう。

3 性格を決める

種族を決めたら今度は性格。これは、職業とクラスチェンジを良く考えて決定したい。僧侶や司教を作る場合は性格は善か悪にしなくてはならないし、魔術士から司祭に、戦士から君主へと転職を考えている場合は、あらかじめ性格を転職後の職業に合わせる必要がある。仮にあとで変えたくなっても、善と悪はゲーム中で変えられるので問題ない。中立は良く考えよう。

4 ポイントの振り分け

いよいよ、キャラクターメイキングの核となるボーナスポイントの振り分けだが、この作品ではだいたい5～29くらい数値がランダムで出るようになっている。もちろん最高値を狙いたいところだが、実際20を超える数が出るのは数時間に1度あればいいくらいの確率で、たいていは1ケタの場合が多い。しかし、低いボーナスでキャラを作っても、強くなるのに時間がかかるうえ死にやすいので、せめて15～19くらいの数値を狙いたい。これくらいの数値なら10分もやり直していれば1回くらいは出てくるので、そんなに時間もかからずに強い6人を作ることができる。今作は、ボーナスを振り分けたあと「特性値はこれでいいですか？」と聞かれたときに「いいえ」を選べば、ボーナスポイントが変わるので、何人も作っては削除、というムダな作業をしなくていいようになっている。昔やりこんだ人はちょっと感動することうけあいだ。

5 職業選択

ボーナスポイントの振り分けが済んだら、今度は職業を決定する。特性値の横に、選択可能な職業が出ているので、その中から狙っていた職業を選べばいいだけだ。ちなみに職業は全部で8種類あるが、その中でキャラメイキング時に出てくるのは侍までが精一杯で、忍者や君主はほぼ間違いなく出てこない。この2つの職業を狙うなら、クラスチェンジするしかない。

6 最終チェック

キャラクターが完成したら、一応「キャラクターを見る」で確認しよう。何を確認するかというと、所持金と年齢。この2つに関しては、キャラが完成してからでないと見れないので、わざわざこちらで確認する必要がある。確認してみて年齢が納得いかなかったり、所持金に不満がある場合は、もう一度やり直す……必要はない。年齢はたいして気にしなくてもゲーム中で下げられることもあるし、所持金が少なかったら、既存のキャラから巻き上げればOKだ。

完成!!

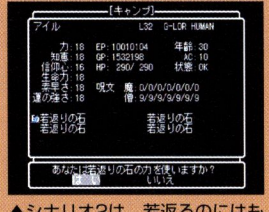
7 次のキャラを作る

……以上のような作業を、最低あと5回はしなくてはいけないが、パーティーのバランスをよく考えつつ、強力なキャラクターを作ろう。

Point キャラメイクに関するエトセトラ

初期年齢が高いときのデメリット

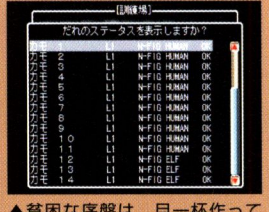
最初から年齢が高いと、キャラクターが老衰するのが早くなってしまう……が、基本的に老衰するほどフケ込むのは、ある意味最も難しいことなので、気にすることはない。どうしても若返りたければ、アイテムか迷宮内の泉を利用しよう。



▲シナリオ2は、若返るのにはもってこい。地下4階の泉か、石を使えば貴方もヤングマン。

各シナリオの定員は20人まで

各シナリオとも、20人までしか登録できない。新たにキャラクターを作りたい場合は、作りたい人数分キャラクターを消さなくてはならないが、目一杯作ることはそうそうないはず。もし消す場合は、所持金やアイテムは取り上げよう。



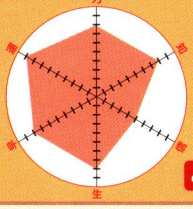
▲貧困な序盤は、目一杯作って資金を集めるのも手。でも既存キャラから取ったほうがラク？

ウィザードリィの世界に住む 種族考察

『ウィザードリィ』には数多くの種族が存在するが、プレイヤーが選べるのは下の5種族。それぞれが長所と短所を持ち合わせているので、よ～く考えて選考しよう。ま、育てきれば関係ないのだが。

人間 Human バランスの取れた馴染みの深い種族

実在の人間とは、見た目はそうかわらない人種。ただ、魔法が使えたり、死んでも生き返ったりするだけ。特性値は大体平均的なので意外と使いやすいが、信仰心がズバ抜けて低いのが難点。僧侶系の魔法を使う職業につきにくい。ただ、戦士や魔術師、盗賊などには比較的簡単になれるのは強みだ。2位につけている能力は多いが、トータル的には一番劣っている変な種族。だが、クラスチェンジ直後でも戦力的にはあまり落差がないのは強み。とはいえ、その場合もケタはずれの信仰心の低さがネックだが……。

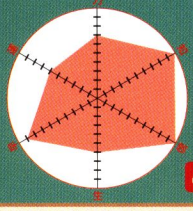


初期Total 46

各クラスになるのに必要な特性値	力	知	信	生	早	運	計
戦士	+3	-	-	-	-	-	+3
魔術師	-	+3	-	-	-	-	+3
僧侶	-	-	+6	-	-	-	+6
盗賊	-	-	-	-	+3	-	+3
司教	-	+4	+7	-	-	-	+11
侍	+7	+3	+5	+6	+2	-	+23
君主	+7	+4	+7	+7	+6	+6	+37
忍者	+9	+9	+12	+9	+9	+8	+56

エルフ ELF 呪文関係の職業には強いけど……

知恵と信仰心の高さがウリの種族。司教になるのにボーナスが4でいいのはかなり魅力。しかもボーナスが18あれば最初から侍になれるのもポイントが高い。なぜなら18くらいのボーナスなら、結構出やすいから。しかし、ズバ抜けて生命力と運が低いため、死んだりするとかなり大変なことになる。というワケで、エルフのキャラクターは死なせないようにしたい。また戦士系の職業にクラスチェンジするのも、かなりリスクが大きいのでしないようにしたい。こっそり素早さが高いのもポイントが高い。

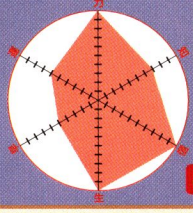


初期Total 48

各クラスになるのに必要な特性値	力	知	信	生	早	運	計
戦士	+4	-	-	-	-	-	+4
魔術師	-	+1	-	-	-	-	+1
僧侶	-	-	+1	-	-	-	+1
盗賊	-	-	-	-	+2	-	+2
司教	-	+2	+2	-	-	-	+4
侍	+8	+1	-	+8	+1	-	+18
君主	+8	+2	+2	+9	+5	+9	+35
忍者	+10	+7	+7	+11	+8	+11	+54

ドワーフ DWARF 生まれついての屈強僧侶戦士

力、信仰心、体力の3つの特性値が1位と、完全に戦士や僧侶向けの種族。ドワーフで頑丈な僧侶を作っておけば、かなり全滅の確率が減る。しかし、素早さが圧倒的に低いので、戦闘中の急を要する回復にはまるで向いておらず、戦闘の最後に空しく呪文が響くことになる。そこで、ここはやはり豊富な力と体力を生かして戦士にするほうがいいだろう。また、ボーナスが18ポイントあればエルフ同様侍が作れるのも大きな魅力。素早さがないという最大の弱点により、盗賊にはまるで向いてない。

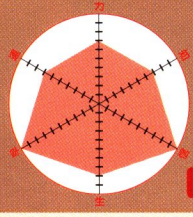


初期Total 48

各クラスになるのに必要な特性値	力	知	信	生	早	運	計
戦士	+1	-	-	-	-	-	+1
魔術師	-	+4	-	-	-	-	+4
僧侶	-	-	+1	-	-	-	+1
盗賊	-	-	-	-	+6	-	+6
司教	-	+5	+2	-	-	-	+7
侍	+5	+4	-	+4	+5	-	+18
君主	+5	+5	+2	+5	+9	+9	+35
忍者	+7	+10	+7	+7	+12	+11	+54

ノーム GNOME 天性の僧侶向きオールラウンダー

高い信仰心と素早さはもとより、ずば抜けた欠点のなさがウリの種族。ドワーフよりも素早さが高いので、緊急時の回復に向いており、より僧侶向けの種族といえる。さらに、トータルバランスがいいので、クラスチェンジにも強い。上級職を狙うならこの種族を選ぶのがいいだろう。素早さも高いので、盗賊にも向いているが、他に適任の種族があるので無理して選ぶことはない。ノームの理想形は僧侶から君主にクラスチェンジするパターン。特に僧侶系の呪文を覚えてからクラスチェンジすれば、戦力ダウンも少なくて済む。

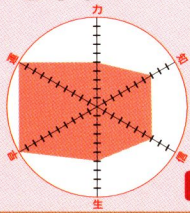


初期Total 49

各クラスになるのに必要な特性値	力	知	信	生	早	運	計
戦士	+4	-	-	-	-	-	+4
魔術師	-	+4	-	-	-	-	+4
僧侶	-	-	+1	-	-	-	+1
盗賊	-	-	-	-	+1	-	+1
司教	-	+5	+2	-	-	-	+7
侍	+8	+4	-	+6	-	-	+18
君主	+8	+5	+2	+7	+4	+8	+34
忍者	+10	+10	+7	+9	+7	+10	+53

ホビット HOBBIT 天性の盗賊ってのもちょっとイヤ？

ボーナスで盗賊になれるうえ運もいいので、かなり精度の良い盗賊になれる種族。しかも総合力でトップに輝いているのがかなり大きく、忍者に一番近い種族といえる……と聞くと聞こえがいいが、非力さ、生命力のなさがかなりのネック。知恵と信仰心も低めなので、結局盗賊くらいしかやる職業がない。しかも、総合力でトップなのは、ダントツに高い運の恩恵を受けているためなので、その他の戦闘に関わってくるパラメーターが低いのがネック。クラスチェンジも自力で行なうのではなく、アイテムのＳＰで行ないたい。



初期Total 50

各クラスになるのに必要な特性値	力	知	信	生	早	運	計
戦士	+6	-	-	-	-	-	+6
魔術師	-	+4	-	-	-	-	+4
僧侶	-	-	+4	-	-	-	+4
盗賊	-	-	-	-	+1	-	+1
司教	-	+5	+5	-	-	-	+10
侍	+10	+4	+3	+8	-	-	+25
君主	+10	+5	+5	+9	+4	-	+33
忍者	+12	+10	+10	+11	+7	+2	+52

職業選択の考察

『ウィザードリィ』の世界に生まれたからには、何ぴとたりとも職業につく義務がある。しかし選択（特性値と性格がクリアなら）は自由なので、好きな職業につこう。「働かざるもの登録できず」だ。

Basic 基本職

戦士 Fighter

屈強な戦士も、装備がなければただの人

パーティーのメインとなる戦士は、基本職とはいえ、だいたいの武器や防具を装備できるこのゲームの花形職業。とくに序盤や魔法の効かないモンスターとの戦闘では、彼らの強さが仲間の生死を左右する。ＨＰの上昇率も良いので、常に最前線で戦うことになる。このため、よい防具は率先して回して、なるべくダメージを喰らわないよう配慮したい。また呪文回数の回復を考えなくて良いため、回復呪文で回復させていれば、宿屋いらずとなりかなり老けにくい。

職業特典
- ●ＨＰ上昇率が高い

必要特性値

レベルアップ必要EP

1	0	8	26260
2	1000	9	45275
3	1724	10	78060
4	2972	11	134586
5	5124	12	232044
6	8834	13	400075
7	15231	14以降	289709を加算

職につける性格
- GOOD 善
- NEUTRAL 中立
- EVIL 悪

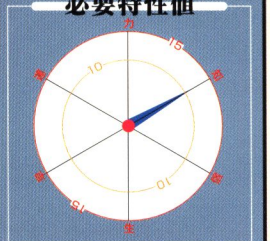
魔術師 Mage

序盤からの攻撃の要 呪文尽きたらただの人

ちょっと低めのＨＰと、たいした防具を装備できないという欠点はあるものの、外せない職業のひとつ。序盤から戦闘時に役立つ呪文の使い手として無くてはならない存在で、レベルが上がれば強力な攻撃呪文や、迷宮内を瞬時に移動できる呪文などを覚えていく。攻撃力はないに等しく、ＨＰも上がりずらい。ＡＣも全然下がらないので前衛に行くのは絶対にダメ。しかしウラを返せば、装備にお金がかからないので、かなり経済的な職業といえるだろう。

職業特典
- ●レベル13で魔術師呪文を全て修得※1

必要特性値



レベルアップ必要EP

1	0	8	28872
2	1100	9	49779
3	1896	10	85825
4	3268	11	147974
5	5634	12	255127
6	9713	13	439874
7	16746	14以降	318529を加算

職につける性格
- GOOD 善
- NEUTRAL 中立
- EVIL 悪

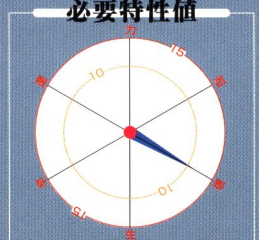
僧侶 Priest

パーティーの命綱は死ぬことは許されない

ステータス異常や、死人をも蘇らせる呪文を持つ僧侶は、死と隣り合わせのこのゲームにおいて、大変重要な職業である。パーティーの回復だけでなく、ドレイン攻撃を持つアンデットモンスターを消滅させることもできる。その成功率は上級職である司教や君主以上、まさにパーティーの守護神ともいうべき存在だ。さらに戦士に近い防具も装備可能なうえ、ＨＰの上昇率もいい。だが攻撃力は期待できないので後衛にいるのが正しい姿だ。

職業特典
- ●レベル13で僧侶呪文を全て修得※1
- ●レベル1で「呪いを解く」使用可能

必要特性値



レベルアップ必要EP

1	0	8	27567
2	1050	9	47529
3	1810	10	81946
4	3120	11	141286
5	5379	12	243596
6	9274	13	419993
7	15989	14以降	304132を加算

職につける性格
- GOOD 善
- NEUTRAL 中立
- EVIL 悪

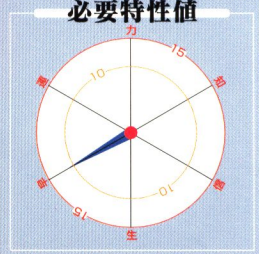
盗賊 Thief

装備の充実を計るなら絶対メンバー入り

攻撃力も防御力も低いので前衛には入れられないが、かといって後衛に入っても何ができるわけでもなく、モンスターとの戦闘時にはほとんど役にたたない職業。しかし、各シナリオを攻略するうえで、最も重要な職業だ。『ウィザードリィ』の最大のキモである、宝箱を最も安全にあけられる職業なのだ。ボルタック商店に最初からおいてある武器や防具では、迷宮の最深部にいるモンスターたちにいつまでも苦戦つづきになる。終盤になるほど重要な職業だ。

職業特典
- ●宝箱の罠を判定（成功率9割強）※2
- ●宝箱の罠を解除（成功率9割強）※2

必要特性値



レベルアップ必要EP

1	0	8	23625
2	900	9	40732
3	1551	10	70227
4	2674	11	121081
5	4610	12	208760
6	7948	13	359931
7	13703	14以降	260369を加算

職につける性格
- GOOD 善
- NEUTRAL 中立
- EVIL 悪

※1：特性値によってレベルは変わります。　※2：上限値です。

High 上級職

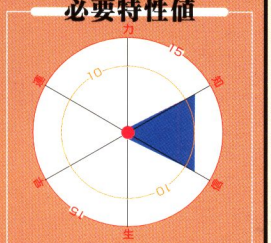
Bishop 司教

呪文のエキスパートでかなりの目利き

魔術師と僧侶の呪文が使えるうえ、アイテムの鑑定までできるというスーパーな職業。冒険者御用達の店ボルタック商店は、かなり法外な鑑定料を請求してくるので、タダで鑑定できるこの職業は、かなり重宝するが欠点も多い。たしかに僧侶と魔術師の呪文が使えるのは魅力だが、そのすべてを修得するにはかなりの時間を要してしまう。さらに装備も魔術師よりはいい防具が装備できるが、僧侶まではいかないという、中途半端さが困りもの。気長に育てよう。

職業特典
- ●レベル1で魔術師、4で僧侶呪文修得開始
- ●レベル29で全ての呪文を修得※1
- ●レベル5で「呪いを解く」使用可能
- ●アイテムの鑑定が可能

必要特性値



レベルアップ必要EP

1	0	8	34973
2	1200	9	61356
3	2105	10	107642
4	3692	11	188845
5	6477	12	331307
6	11363	13	581240
7	19935	14以降	438479を加算

職につける性格
- GOOD 善
- NEUTRAL 中立
- EVIL 悪

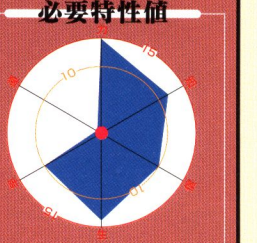
Samurai 侍

魔術師魔法も使える強力戦士

戦士並みの攻撃力と、魔術師の呪文が使える戦士。しかし、それ以上に魅力的なのは有名なスーパー武器「村正」が装備可能なこと（シナリオ3では出てこないが……）だ。また司教と並んでキャラメイキングのときに、高ボーナスさえ出れば作れることも魅力のひとつだろう。ただ、呪文を覚えるとはいえ、全てを覚えるのがレベル22と遅く、戦士に比べるともうひとつHPの伸び率が良くない。さらに「村正」の入手が難しく、終盤なことがネックだ。

職業特典
- ●レベル4から魔術師呪文修得開始
- ●レベル22で全魔術師呪文修得※1

必要特性値



レベルアップ必要EP

1	0	8	36419
2	1250	9	63892
3	2192	10	112091
4	3845	11	196650
5	6745	12	345000
6	11833	13	605263
7	20759	14以降	456601を加算

職につける性格
- GOOD 善
- NEUTRAL 中立
- EVIL 悪

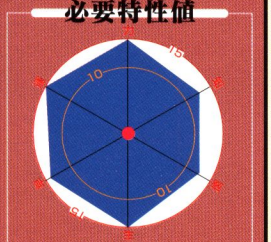
Lord 君主

僧侶魔法が使えるスーパー戦士

侍のように戦士並みの攻撃力と、呪文が使える戦士。こちらは僧侶呪文というのが最大のウリとなっている。前衛が呪文を使うというのは、攻撃の手がひとつ減ることになるので、戦闘中に使う呪文の多い侍はじつはちょっともったいない。それよりは、キャンプ中に使う呪文が多い君主のほうが、格段に実用的になっている。しかも、全ての呪文を覚えるレベルが16と、若干低めなのも見逃せない。また「呪いを解く」も使えるが、司教よりも成功率が低く使いづらい。

職業特典
- ●レベル4から僧侶呪文修得開始
- ●レベル16で全僧侶呪文修得※1
- ●レベル9で「呪いを解く」使用可能
- ●HP上昇率が高い

必要特性値



レベルアップ必要EP

1	0	8	37887
2	1300	9	66468
3	2280	10	116610
4	4000	11	204578
5	7017	12	358908
6	12310	13	629663
7	21596	14以降	475008を加算

職につける性格
- GOOD 善
- NEUTRAL 中立
- EVIL 悪

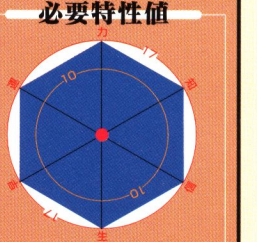
Ninja 忍者

最強の攻撃力と防御力を持つ超戦士

他の戦士系の職業に比べるとHP上昇率が低いが、どんな敵も一撃で倒せる「クリティカルヒット」が使える戦士。素手の攻撃力は「ロングソード」同等の破壊力を持ち、何も防具をつけてない状態でもACが8になる。しかもレベルが3上がるごとに、ACは1ずつ下がっていき、レベルが57を超えるとLO表記になる。さらに、盗賊と同じように宝箱の罠の判定と、解除ができるのも魅力だ。しかし成功率が盗賊に比べると悪いので、あまり信用できない。

職業特典
- ●クリティカル攻撃ができる※3
- ●防具を装備しなくてもACが下がる
- ●宝箱の罠を判定（成功率7割）※2
- ●宝箱の罠を解除（成功率7割）※2

必要特性値



レベルアップ必要EP

1	0	8	42254
2	1450	9	74129
3	2543	10	130050
4	4461	11	228157
5	7826	12	400275
6	13729	13	702236
7	24085	14以降	529756を加算

職につける性格
- GOOD 善
- NEUTRAL 中立
- EVIL 悪

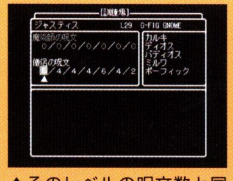
※3：素手のほうが確率が高い。

クラスチェンジのワナ

一見たいした変化は見られないが……

クラスチェンジをしても、HPは変わらないので忘れがちだが、実際は急激に弱くなっている。レベルは1だし、特性値は種族の初期設定だし、呪文回数は呪文数しかないし、覚えた呪文が使えない職業だと数は増えないし、レベルが上がっても増えるHPはしばらく1だし、年齢は上がっているし……とかなりの戦力ダウンになるので、あまり大勢でクラスチェンジはしないようにしたい。

呪文回数がへる



▲そのレベルの呪文数と同じ回数まで減ってしまう。

特性値がへる

▲種族の初期値まで下がるので、めちゃくちゃ弱い。

冒険者たちの生命を左右する…

呪文考察

暗く深い迷宮を探索するうえで欠かせないのが、魔術師や僧侶、司教といった呪文詠唱のエキスパートたちである。ここでは彼らが覚える呪文を紹介しよう。うまく活用して冒険の助けとしてほしい。

～表の見方～

表は魔術師系の21種類と、僧侶系の29種類に分かれており、それぞれの呪文レベルと名前、効果などを説明したコメントを掲載している。また、使用頻度はゲーム中にどのくらい使う呪文かを表わしており、「まるで使わない」「少しは使う」「そこそこ使う」「よく使う」「使いまくり」の5段階で評価している。

呪文の使用頻度

Spell of Mage

魔術師の魔法

覚えるクラス

戦	盗	僧	魔
司	侍	君	忍

レベル	名前	コメント	使用頻度
Lv 1	ハリト HALITO	敵1体に1～8のダメージを与える火炎系呪文。カティノのほうが重要だ。	
Lv 1	モグレフ MOGREF	戦闘中に使うと詠唱者のＡＣが2下がる。魔術師のＡＣが下がっても……。	
Lv 1	カティノ KATINO	敵1グループを眠らせる呪文で終盤まで重宝する。アンデッドには効かない。	
Lv 1	デュマピック DUMAPIC	キャンプ中に使用すると現在の座標を知ることができる。地味だが役立つ。	
Lv 2	ディルト DILTO	敵1グループのＡＣを2上げる。呪文が効かない敵にも通用するのが強み。	
Lv 2	ソピック SOPIC	モグレフの倍の効果がある呪文。詠唱者しか効果がないのが最大の欠点。	
Lv 3	マハリト MAHALITO	敵1グループに4～24のダメージを与える火炎系呪文。序盤では必須。	
Lv 3	モリト MOLITO	敵1グループに3～18のダメージを与える呪文。マハリトのほうが使える。	
Lv 4	モーリス MORLIS	敵1グループのＡＣを4上昇させる。敵によっては非常に重宝する呪文。	
Lv 4	ダルト DALTO	敵1グループに6～36のダメージを与える冷気系呪文。昆虫系の敵に有効。	
Lv 4	ラハリト LAHALITO	ダルトと同威力の火炎系呪文。敵によってダルトとうまく使い分けよう。	
Lv 5	マモーリス MAMORLIS	敵全員のＡＣを4上昇させる。この系統の呪文はどんな敵でも通用する。	
Lv 5	マカニト MAKANITO	レベル8以下の敵を全滅させるが、効果のある敵があまりにも少ない。	
Lv 5	マダルト MADALTO	敵1グループに8～64のダメージを与える冷気系呪文。昆虫系の敵に強い。	
Lv 6	ラカニト LAKANITO	敵1グループを即死させる。アンデッドとボスクラスの強い敵には効かない。	
Lv 6	ジルワン ZILWAN	アンデッド1体を消滅させるが失敗することもある。単体の相手に使おう。	
Lv 6	マゾピック MASOPIC	戦闘中、パーティー全員のＡＣを4下げる。重ね掛けできるのがポイント。	
Lv 6	ハマン HAMAN	5種類のうち3つの効果が提示され、その中から1つを使用できる。提示される効果はランダムである。また、使用者のレベルが1下がってしまう上、12以下では使えない。	
Lv 7	マラー MALOR	指定位置にテレポートできる呪文。戦闘中に使うと位置を指定できない。	
Lv 7	マハマン MAHAMAN	ハマンの効果に2種類が追加されている。レベルが1下がるのは同じ。	
Lv 7	ティルトウェイト MELITO	すべての敵に10～100の大ダメージを与える呪文。終盤に何回使えるかが重要。	

Spell of Priest

僧侶の魔法

覚えるクラス

戦	盗	僧	魔
司	侍	君	忍

レベル	名前	コメント	使用頻度
Lv 1	カルキ KALKI	戦闘中、パーティー全員のＡＣを1下げる。重ね掛けが可能。	
Lv 1	ディオス DIOS	味方1人のＨＰを1～8回復する。威力は低いが、序盤では必須の呪文。	
Lv 1	バディオス BADIOS	敵1体に1～8のダメージを与えるが、威力が低すぎて使えない。	
Lv 1	ミルワ MILWA	3歩先までの通路とシークレットドアが見えるが、30歩前後で効果が消える。	
Lv 1	ポーフィック PORFIC	詠唱者のＡＣを4下げる。これを使うのなら、レベル2のマツを使うべき。	
Lv 2	マツ MATU	戦闘中パーティーのＡＣを2下げる。カルキよりはこっちを使うだろう。	
Lv 2	カルフォ CALFO	95％の確率で宝箱の罠を識別する。盗賊がいてもたまに使うようにしよう。	
Lv 2	マニフォ MANIFO	敵1グループを麻痺させるが、これよりモンティノのほうがはるかに重要。	
Lv 2	モンティノ MONTINO	敵1グループの呪文を封じる。魔術師、僧侶系の敵と戦うのに必要不可欠。	
Lv 3	ロミルワ LOMILWA	効果はミルワと同じだが、歩数制限がないぶん、こちらのほうが重宝する。	
Lv 3	ディアルコ DIALKO	麻痺、睡眠状態を回復する。序盤～中盤はこれが使えないと非常に危険。	
Lv 3	ラテュマピック LATUMAPIC	モンスターを識別できる呪文。地味だが、敵の正体がわかるのは心強い。	
Lv 3	バマツ BAMATU	戦闘中パーティーのＡＣを4下げる。連続使用すればさらにＡＣは下がる。	
Lv 4	ディアル DIAL	味方1人のＨＰを2～16回復する。幾度となく使うことになるだろう。	
Lv 4	バディアル BADIAL	敵1体に2～16のダメージを与える。別に使わなくてもいい呪文だ。	
Lv 4	ラテュモフィス LATUMOFIS	毒の治療専用の呪文。これを覚えれば、ちょっと遠出ができるようになる。	
Lv 4	マポーフィック MAPORFIC	迷宮にいる間パーティー全員のＡＣが2下がる。常に唱えた状態が理想。	
Lv 5	ディアルマ DIALMA	味方1人のＨＰを3～24回復する呪文。レベル5で1番使う呪文である。	
Lv 5	バディアルマ BADIALMA	敵1体に3～24のダメージを与えるが、リトカンのほうがよほど使える。	
Lv 5	リトカン LITOKAN	敵1グループに3～24のダメージを与える火炎系呪文。わりと重宝する。	
Lv 5	カンディ KANDI	迷宮内に残された冒険者の死体の位置をおおまかに知ることができる。	
Lv 5	ディ DI	死亡した冒険者を蘇生させるが、失敗することもある。灰は蘇生できない。	
Lv 5	バディ BADI	敵1体を即死させるがアンデッドには効かず、失敗時も敵はノーダメージ。	
Lv 6	ロルト LORTO	敵1グループに6～36のダメージを与えるが、マディにＭＰを回したい。	
Lv 6	マディ MADI	死亡、灰、消失以外のステータス異常を治療し、ＨＰも完全回復する呪文。	
Lv 6	マバディ MABADI	敵1体のＨＰを1～8にしてしまう。アンデッドには効果がない。	
Lv 6	ロクトフェイト LOKTOFEIT	城へ戻れるが、ほとんどのアイテムと所持金を失う。使わないように注意。	
Lv 7	マリクト MALIKTO	敵全体に12～72のダメージを与える。終盤で非常に頼りになる呪文だ。	
Lv 7	カドルト KADORTO	死亡、灰化した者を蘇生し、ＨＰも全快するが、失敗すると灰化、消失。	

COLUMN クラスチェンジによる呪文数の変化

魔術師や僧侶などが転職すると、次の職業でも転職直前まで覚えていた呪文を使える。ただし呪文の使用回数は、覚えている呪文の種類と同じ数に制限されてしまう。例えば、全呪文を覚えている魔術師が忍者に転職しても、レベル1の呪文は4回、レベル2の呪文は2回と使用回数が制限され、キャラクターレベルが上がっても数値は増えないのだ。ただし、同系列の呪文を覚える職業に転職すれば、レベルアップとともに使用回数も回復していく。

◀使用回数がまちまちな忍者。中途半端。

◀魔術師から侍、僧侶から君主ならOK。

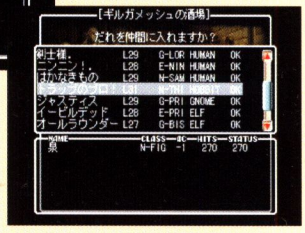
リルガミン考察

リルガミンの町は、すべてのシナリオの拠点となる場所だ。ここに用意されている施設は、どれも長い戦いには必要不可欠なものばかり。ここでは、これら施設を一つずつ紹介していこう。

強者の集いし場所
ギルガメッシュの酒場
GILGAMESH'S TAVERN

訓練場でキャラクターを作成したら、次はここに来てパーティー編成をしなければならない。「仲間に入れる」と「仲間から外す」の2つのコマンドを使用して行なうが、気をつけなければいけないのが各キャラクターの性格である。原則として善のキャラクターと悪のキャラクターは、一緒のパーティーには編成できないのだ。例えば、パーティーに善のキャラクターがいる状態で「仲間に入れる」を選択しても、画面上には善か中立のキャラクターしか表示されないので注意すること。ここでは他にもパーティー内のキャラクターステータスを確認したり、全員の所持金を均等に分配することも可能だ。

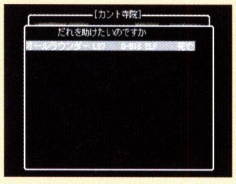
◀画面上には5つの選択肢が表示されているが、全部を使用できるのはメンバーがいるときだけ。



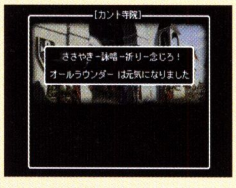
▶中立の性格を持つキャラは、他のキャラの性格に影響されずにパーティーを組める。

目覚めよ魂！
カント寺院
TEMPLE OF CANT

迷宮内で麻痺や石化、または死亡、灰化してしまった時に使用する施設で、これらのステータス異常に犯されたキャラクターがいないと入れない。それぞれの症状を直すには寄付金が必要となり、誰か1人がまとめて払わなければならないので、使用するときは全員から所持金を集めておこう。各症状の治療にかかる寄付金は右図の通り。ちなみに毒は町に帰還すれば自動的に回復する。また、死亡か灰化しているキャラクターの蘇生は失敗することもある。灰化の蘇生に失敗すると泣くに泣けないぞ。



◀神聖な場所なので、死人がいないと入れない。



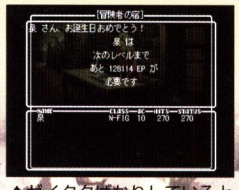
◀「念じろ！」の声とともに蘇生に成功。

カント寺院料金設定表

キャラクター状態	寄付金
麻痺 (PARALYZED)	100G×レベル
石化 (STONED)	200G×レベル
死亡 (DEAD)	250G×レベル
灰化 (ASHES)	500G×レベル

一刻の安らぎ
冒険者の宿
ADVENTURER'S INN

ＨＰと呪文の使用回数を回復する施設だが、ここはもうひとつするべきことがある。それはキャラクターのレベルアップ。EXPを貯めたら、ここで宿泊しなければレベルは上がらないので要注意だ。なお、各部屋の料金とＨＰ回復量は右図のようになっている。ちなみにどこに泊まっても、呪文の使用回数だけは回復する。つまり馬小屋と回復呪文をうまく使えば、ＨＰを回復することは可能なのである。また、他の部屋と比べて馬小屋に泊まれば、時間の経過も1日だけで済むのだ。地味に重要だぞ。



▲ゼイタクばかりしていると アッという間に歳を取る。

冒険者の宿料金設定表

部屋名	料金	HP回復量
馬小屋 (THE STABLES)	無料	回復せず
簡易寝台 (A COT)	10GP	1HP/1週間
エコノミールーム (ECONOMY ROOM)	50GP	3HP/1週間
スイートルーム (MERCHANT SUITES)	200GP	5HP/1週間
ロイヤルスイート (THE ROYAL SUITES)	500GP	10HP/1週間

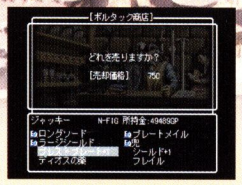
アイテム関係のプロ！

ボルタック商店

BOLTACS TRADING POST

冒険者御用達の雑貨屋である。ここでは武器、防具、その他のアイテムなどが売られており、冒険者が迷宮内で発見したアイテムも引き取ってくれる。装備すると呪われる武器なども引き取ってくれるが、さすがに店の売り物としては扱わないようだ。各コマンドの効果と必要料金は右の表を参照してほしい。なお、呪いを解くと、呪いの原因となっていた装備品は消滅してしまう。

ちなみにボルタック商店に入る時、1人で入るか全員で入るかを選べるが、1人で入ると、そのキャラクターが装備できるアイテムか否かが○×で表示される。間違ってムダな物を購入することもなくなるので、買い物は1人ずつ済ませよう。



◀いらないアイテムはどんどん売りさばこう。

◀鑑定は有料。しかし失敗することがない。

買う	商品を購入する
売る	所持品を売る。売値は買値の半額。
呪いを解く	呪われた装備品を外す。料金は買値と同額。
鑑定する	アイテムを鑑定する。料金は買値の同額。

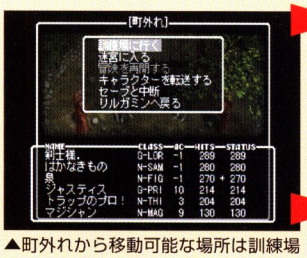
迷宮の入口へ…

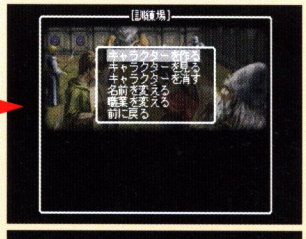
町外れ

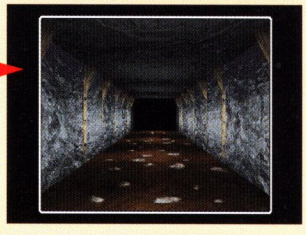
EDGE OF TOWN

迷宮へ向かうときは、この場所に移動してから「迷宮に入る」を選択すればＯＫだ。訓練場にもここから移動することになるが、一度訓練場に入ると、その場でパーティーは解散してしまうので注意するように。また、ゲームデータのセーブや、迷宮内で中断した冒険の再開もここで行なう。

他にもここでは、キャラクターの転送を行なえるが、転送前のシナリオと転送先のシナリオで、転送後のキャラクター状態が変わってくる。例えば、シナリオ1からシナリオ2に転送するなら、キャラクターレベルは継承されるが、シナリオ3に転送するとレベル1に戻される、といった具合だ。なお、アイテムまでは継承されないので注意。







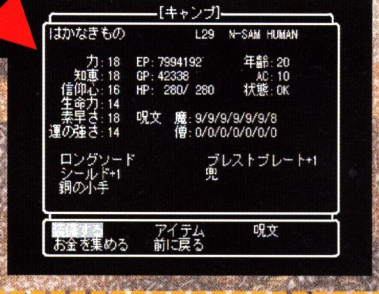
▲町外れから移動可能な場所は訓練場と迷宮。この他にも、リルガミンの町に戻ることも可能である。

※「迷宮に入る」選択直後

迷宮に入った直後は、必ずキャンプから始まる。ここで冒険前の最終チェックをしておこう。例えばＨＰの回復。もしもＨＰが減ったままのキャラクターがいるなら、ここで呪文を使って全快させておくこと。呪文は迷宮内でしか使用できないのだ。

司教の鑑定能力も迷宮内でしか使用できない。そこで、迷宮内で入手した未鑑定アイテムを一度、地上への階段付近まで持ち帰ってからキャンプを開き、鑑定したほうがいい。これなら、鑑定し終えたアイテムをすぐボルタック商店で換金でき、失敗して呪われても呪いを解ける。

◀キャンプした場所に階段があるときには、キャンプ終了後に階段を使用するかどうかを尋ねられてうっとおしいので1歩ズレておく。



▶迷宮に入ったら、必ずステータス画面でキャラの状態をチェック。死亡してから何も装備してないのに気づいても遅い。

WIZ戦略

～準備編～

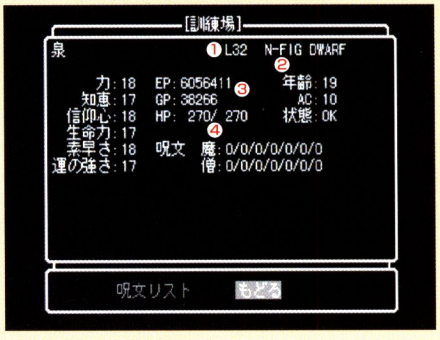
探索に出る前に

陰険な罠や、強力な敵が待ち受ける危険な迷宮を探索するには、それなりの覚悟と準備が必要だ。しっかりと現在のパーティーの実力を把握し、来るべき危機に備えて準備していれば、そうそう全滅することはないぞ。

まずは自分のパーティーの強さを把握することから始めよう

個人の能力をしっかりと把握

パーティー全員の能力を把握していれば、現状でどこまで行けて何と戦えるかが分かるはず。これが分かっていないと、土壇場で生き残るのは難しい。そんな調子で生還できるところを全滅していては、いつまでたってもそのシナリオをクリアすることはできない。ステータス画面はこまめに見よう。



1 レベル
この数値が高ければ高いほど、強いということになる。がんばって上げまくろう。

2 性格と職業
中立は絶対に変わらないが、善と悪はコロコロ変わる。職業はダブらせないのが理想。

3 経験値とお金
探索から帰る度に上がっていて欲しい数値。しかし、どちらも稀に減ることがある。

4 現在のHP/最大HP
出かけるときはもちろん回復しておきたい。もっとも気にすべきパラメーターのひとつ。

各特性値

力――この数値が高いほど、高い攻撃力を持っている……ということになるが、それははっきりいって武器しだいなのが悲しい。

知恵――この数値が高いほど、魔術師呪文の成功率が上がる。魔術師がこの数値が低いのはかなりヤバく、呪文修得が遅くなって困る。

信仰心――こちらは僧侶呪文に関わる数値だが、それ以外にも「呪いを解く」の成功率にも関係する。この値が低い僧侶は考えものだ。

生命力――HPに関わる重要な数値。さらに、死亡や灰化時の蘇生率にも関わってくる。蘇生すると1減るのであまり死なないように。

素早さ――宝箱の罠を外すのに重要な数値だが、これが高いと戦闘時に順番が早く回ってくるので、どの職業でも高い数値が欲しい。

運の良さ――ブレス攻撃や、罠に引っ掛かったときにダメージが軽減されるなど、運に絡む要素を司る。もちろん高いほうがいいことが多い。

特に注意したいデータ

年齢――普段はたいして気にしなくていい数値。しかし年齢が130歳を過ぎると生命力が減り始め、2で老衰で死亡する……が、滅多にそうはならない。

AC――防御力を表わし、数値が低いほど高い防御力ということになる。この値が良ければ直接攻撃は当たりにくくなるので、前衛には重要な数値。

状態――キャラクターのステータス異常を表わしている。OKなら異常はないので心配ない。

毒――歩くたびにHPが1減るが、なぜか町にもどれば回復する。結構よく陥る。

麻痺――HPは減らないものの、全員がなるとパーティーが全滅扱いされてしまう。

石化――石になった状態。麻痺とほぼ同じだが、回復できる呪文が「マディ」なのが困りもの。

死亡――死んでいる状態。でも、まだ蘇る可能性が2度残っているのが救い。

灰化――死体が灰となり、ラストチャンス。もう失敗は許されない状態。要セーブ。

消失――もう救う手だてがない状態。でも、探索中に灰化からなると町まではいる。

呪文のレベルと使用回数――どのレベルの呪文をあとどのくらい使えるかを表わす数値。最大で9まで上がる。宿屋に泊まれば回復する。

そしてパーティーバランスを考える

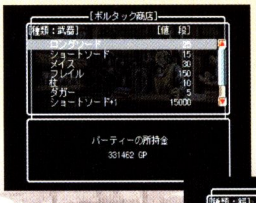
NAME	CLASS	AC	HITS	STATUS
はかなきもの	N-SAM	-1	280	280
泉	N-FIG	-1	270	270
ニンニン！	E-NIN	-1	236	236
イービルデッド	E-PRI	1	214	214
トラップのプロ！	N-THI	3	204	204
マジシャン	N-MAG	9	130	130

前衛――攻撃及び盾役を担当。敵を倒しつつ、敵の直接攻撃を受け止めなくてはならない。基本的に、ここは戦士系の職業で固めたい。僧侶や盗賊がしゃしゃり出てきているときは、かなりパーティーの状態がヤバイときである。

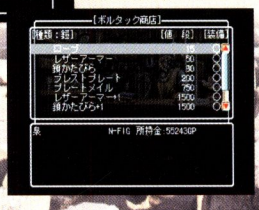
後衛――身を守る及び呪文での援護を担当。戦闘中の呪文による攻撃はこちらにいるメンバーが担当したい。直接攻撃は当たらないが、ブレスや呪文の攻撃はしっかり当たるので、前衛には、その手の敵から倒して貰いたい。

ボルタック商店とのつき合い方

ボルタック商店は冒険者たちにとってはなくてはならない便利な施設だ。しかし、使い方を間違うと、ただの暴利を貪る悪徳商店でしかない。基本的には鑑定は司教に任せ、呪いもテクを使ってはずす。買値がつかないアイテムはタダで鑑定して貰えるぞ。また、利用するときはぞろぞろ団体で行かずに、1人ずつ入れば接客態度がよくなって、装備できる品物を教えてくれる。絶対に1人で入るようにしたい。



◀全員で入ると、対応しきれないのか、何も教えてくれない。ケチ。



▶1人ずつで入店すれば、何か装備可能か教えてくれる親切ぶり。

ボルタック活用術

①ひとりで入店して装備できるものをチェック

▼

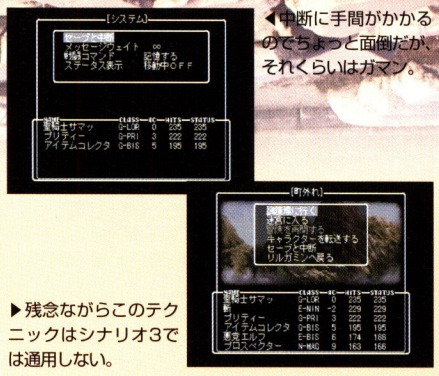
②お金は集めて買物する

▼

③買い取り0Gのものは鑑定料金もタダ！

善と悪の混合パーティーの組み方

ギルガメッシュの酒場は、冒険者たちがパーティーを組む出会いの場。でも、相反する性格の善と悪の冒険者はパーティーは組めないようになっている。しかし、両方を同パーティーに入れる方法は存在する。右図の手順を踏めば、同パーティーに3つの性格の持ち主が存在できる。探索中に性格が変わってもこれでとりあえず問題ない。ただし、異なる性格の侵入を許さない階層のあるシナリオ3では意味がない。



◀中断に手間がかかるのでちょっと面倒だが、それくらいはガマン。

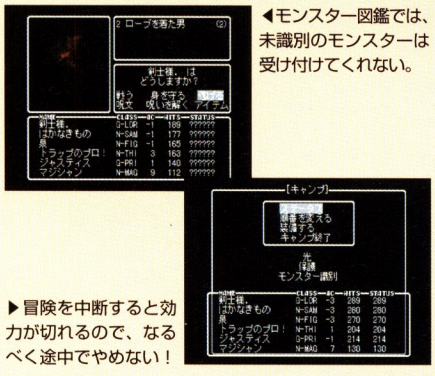
▶残念ながらこのテクニックはシナリオ3では通用しない。

手順

①善（もしくは悪）だけで迷宮へ
▼
②"中断"して残りのメンバーを迷宮内へ
▼
③メインコマンド"仲間を探す"で合流
▼
パーティー結成（逆でも可）

探索を好サポートする呪文を使う

僧侶は、回復系の呪文の他にもキャンプ中に唱えられる便利な呪文を数多く覚える。中でも、モンスターを識別できる「ラテュマピック」や、冒険中パーティー全員のＡＣを2も下げてくれる「マポーフィック」、そして効力に制限があるものの、視界を広げ隠しドアやトラップを発見できる「ミルワ」「ロミルワ」は、忘れずに唱えてから探索に出発したい。とはいえ自由に使えるようになるにはちょっとかかるが。



◀モンスター図鑑では、未識別のモンスターは受け付けてくれない。

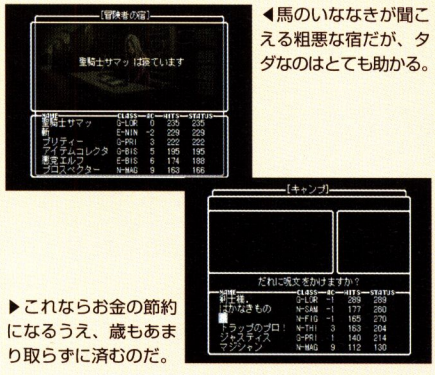
▶冒険を中断すると効力が切れるので、なるべく途中でやめない！

出発後すぐに使いたい呪文

①モンスター識別
ラテュマピック
▼
②迷宮を照らす
ミルワ・ロミルワ
▼
③ACを下げる
マポーフィック

理想の回復作業

カント寺院にしろ宿にしろ、リルガミンを救うためにやってきた英雄たちからでも、しっかりとお金は取る。しかし、リッチな終盤ならいざ知らず、貧乏ですぐ死んでしまうほどに弱い冒険者は、回復に大金を叩いている余裕はない。そこで注目したいのが宿にある馬小屋。馬と一緒なので体力は回復しないが、唱えられる呪文回数は回復する。これで呪文を回復して、全員のＨＰやステータスを回復すれば1Ｇもかからない。



◀馬のいななきが聞こえる粗悪な宿だが、タダなのはとても助かる。

▶これならお金の節約になるうえ、歳もあまり取らずに済むのだ。

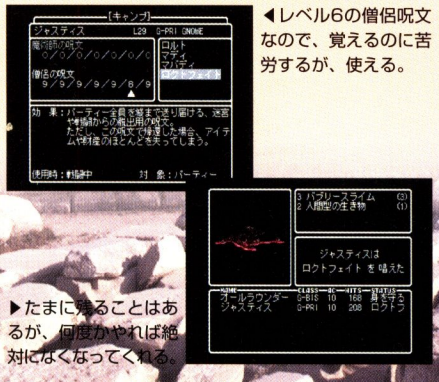
手順

①僧侶呪文で全員のＨＰを回復
▼
②ステータス異常も回復する
▼
③呪文は馬小屋で回復

メリット：お金の節約
：老化防止
デメリット：ちょっとめんどい

呪いのアイテムの外し方

誤って呪いのアイテムを装備してしまうと、攻撃に失敗したり、同じ種類のアイテムが装備できなかったりと、もう散々。呪いを解くにはボルタック商店のオヤジに頼むしかないが、これがまたべらぼうに高い。そんな金ないし……というときは、高レベルの僧侶がいれば即解決。呪われたキャラと僧侶の持ち物及びお金を他のメンバーに預け、迷宮に入って「ロクトフェイト」。これでまた安心して探索に行ける。



◀レベル6の僧侶呪文なので、覚えるのに苦労するが、使える。

▶たまに残ることはあるが、何度かやれば絶対になくなってくれる。

手順

①呪文が使える僧侶を用意
▼
②呪われたキャラと何も持たずに迷宮へ
▼
③「ロクトフェイト」を唱える
▼
④呪いのアイテムが消えていれば大成功

WIZ戦略

～探索編～

危険なダンジョンの歩き方

探索に出る準備が出来たら、いよいよ出発！　だけど、迷宮内には危険な罠から便利な施設まで、いろいろと冒険者たちを待っている。これらすべてを把握しておかないと、あとで泣かされること請け合いだ。

迷宮に仕掛けられた罠の数々

危険なモノから便利なモノまで

迷宮内に設置されている罠には、冒険者たちを全滅させようという本気の罠や、行く手を阻むような間接的な罠などバリエーションが豊富。引っ掛かると、パーティーにどんな影響があるかをチェックしよう。

ピット

パーティー全体にダメージを与える落とし穴。ＨＰが大量にある終盤ではたいした罠ではないが、序盤ではかなり危険。でもオートマップに残るので2度とハマることないハズ。

落盤

ピットの逆。天井が降って来てパーティー全体にダメージを与える。やはり序盤では危険だが、出てくるのは結構終盤。これもオートマップに残るので2度食らうのはアホらしい。

シュート

ピットと違いダメージはないが、敵が強い下の階層に落とされるので、ダメージを食らう確率が上がる。しかし、基本的には移動手段なので、先に進むのであれば使うしかない。

一方通行

通過するまでは通路やドアになっているが、通りすぎるとカベになってしまって戻れなくなる。ダメージはないが、戻る場合は遠回りさせられるので、地味にイヤな罠。

回転床

乗ったとたんグルグルと回りだし、向いている方向が強制的に変えられる。しかし、オートマップで確認すれば、なんら問題ないのであまり意味のない罠になってしまっている。

シークレットドア

一見なんてことのないカベだが、実はドアになっている。これも、オートマップでバレバレなので、やはり罠としての意味はあまりない、ただのドアに成り下がっている。

ワープ

同じ階層の別の場所へ、強制的に飛ばされる。たいていはより迷宮の奥深くへ行くことになるので、使うときはパーティーの状態を良く見よう。瀕死なら出直したほうがいいだろう。

城へのワープ

稀に使用料を取るような所もあるが、一瞬にして地上に送り出してくれる便利なシロモノ。ただ、意気込んでやってきて、過って入ってしまうとシラけるので、場所は覚えておこう。

ダークゾーン

何も見えなくなってしまううえ、せっかく唱えておいた「ミルワ」や「ロミルワ」の効果が消えてしまう。ただ、オートマップが見られるので、やっぱりたいしたジャマになってない。

呪文が使えないエリア

1番タチの悪い罠。この上を通過すると、その階にいる間は呪文がいっさい使えなくなってしまう。回復も移動もままならないので、これに引っ掛かったら、さっさと階段へ逃げたい。

ループ

マップの外側でカベが無い場合、その先は反対側に出てしまう。そのまま気付かずに歩いていると、いつまでも同じ場所を歩くハメになる。オートマップをこまめに見ていれば問題ない。

泉

それぞれに色々な効力があるが、ほとんどはステータス異常になってしまう。しかし、中には若返ったりする泉もあるので、入ってもいい場所もあるが、どのみち危険はある。

石の中

通常はほとんど入れないが、宝箱の罠で飛ばされたり、戦闘中の「マラー」で入ってしまうことがある。こうなると、どんなに高レベルだろうが、凄い装備だろうがすぐ消失だ。

宝箱に仕掛けられた罠の数々

ここが盗賊の見せ場だ！

迷宮にはマップのほかにも、戦闘後に出てくる宝箱にさえ罠が仕組まれている。なるべく喰らわないように歩いていた迷宮内の罠に比べて、こっちは強くなるために怯まずに開けなくてはならない。盗賊でなくても開けられるが、プロに任せたい。

▲なんといっても、宝箱を安全に開けられるのは盗賊だけ。忍者は意外と成功率が高くない。

毒針：POISON NEEDLE

解除しようとしたキャラクターだけが毒を受ける罠。終盤ではたいしたことのない罠だが、序盤で食らうと結構危険。さっさと「ラテュモフィス」で治そう。

危険度

ガス爆弾：GAS BOMB

パーティーのメンバー、複数が毒を受ける罠。運がいいと誰も受けないこともあるが、大抵は何人かが緑色に変色している。さっさと呪文で治すか地上へ帰ろう。

危険度

石弓の矢：CROSSBOW BOLT

宝箱を開けようとしたキャラクターのみがダメージを食らう罠。ダメージだけなので、盗賊が不在のときは、ＨＰの多い戦士が開けるという手もある。

危険度

爆弾：EXPLODING BOX

全員にダメージがくる罠。やはり序盤には食らいたくないが、終盤ならそのまま開けてもなんとかなる。ただし、全員のＨＰが3ケタないとダメだが。

危険度

スタナー：STUNNER

宝箱を開けようとしたキャラクターのみがマヒする。僧侶が健在なら、盗賊以外が開けるのもいいが、ワザワザ食らうこともないので、プロに任せたほうがいい。

危険度

テレポーター：TELEPORTER

パーティー全員をその階のどこかにテレポートさせる罠。あえて開けて未開の地へ飛ぶのもいいが、稀に石の中へ飛ばされることがあるので十分注意が必要だ。

危険度

メイジブラスター：MAGE BLASTER

魔術師呪文を持つキャラクターがマヒ、もしくは石化してしまう罠。下の罠よりマシな気がするが、割に犠牲者が多く出るのでこちらも結構イヤな罠。

危険度

プリーストブラスター：PRIEST BLASTER

回復要員の僧侶呪文を持つキャラクターが、マヒもしくは石化してしまう罠。これを食らったらもう地上に帰るしかない。僧侶と君主が多いパーティーは要注意。

危険度

警報：ALARM

迷宮中に響くようなけたたましい音が鳴り、新手の敵がやってくるという罠。ＥＸＰを稼ぐ為にワザと開けるという手もあるが、連戦が厳しい場合は解除したい。

危険度

宝箱の安全な開け方

宝箱を開けるプロである盗賊も、罠の的中率は最大で9割5分と、完璧ではない。たまにははずすこともあるが、忍者で最大7割、他の職業では2割にも満たないのでやはり頼りになる確率。ちなみに一度調べた宝箱は、同じキャラではもう調べられないので、せっかく盗賊で調べておきながらボタンを連打して見逃さないようにしよう。もし見逃してしまったら僧侶の「カルフォ」で調べると、かなり安全だ。

◀盗賊のレベルが低いときは「カルフォ」のほうが安全だ。

▶調べるときは、あまりボタンを連打しないように。慎重に行動だ。

宝箱をあけるときの注意

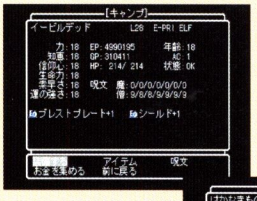
①どんな優秀な盗賊でも失敗することがある

②1度調べたキャラは2度と調べられない

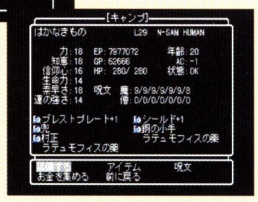
③ボタンは連打しない

アイテム欄には必ずアキをつくる

しばらく迷宮で敵と戦っていると、そのうちアイテムが持ちきれなくなってくる。アイテムはひとりにつき最大でも8個しか持てない。装備品を抜けば1回の冒険で持ち帰ってこれるのはいいとこ20個くらいなので、あまり迷宮内で粘れない。そこで、すでにボルタック商店にあるものや、呪いのアイテムなどはさっさと捨ててしまおう。こうすれば、だいぶ粘れるようになり、良い武器が手に入りやすくなるハズ。



◀後衛は攻撃することはまずないので、武器を持たないほうがいい。



▶各メンバーとも、最低でも1カ所はアキを作っておきたいところ。

アイテムを持ち帰るコツ

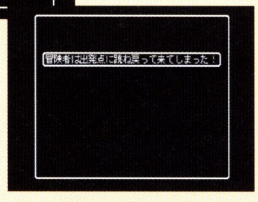
①後衛には武器を持たせない

②アイテムは見つけ次第即鑑定

「マラー」の上手な使い方

魔術師の移動魔法「マラー」は、迷宮内を自由（若干規制はあるが）に移動できる便利な魔法。しかし、ひとつ使い方を間違えると大変危険だ。この魔法を使ううえで気をつけたいのが、まずよほどのことがない限り戦闘中には使わないこと。キャンプ中と違って、移動先が設定できないので、石の中に入る恐れがある。また、キャンプ中に使う場合も、オートマップが見れないので目的地の座標を確認するのが大変。

◀上下の階層へ移動する場合は縦横の座標を合わせてからがラク。



▶中にはこの呪文での移動ができない階もあるので気をつけよう。

マラーを使うコツ

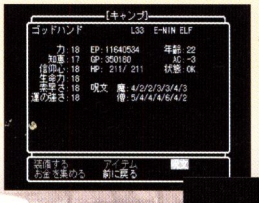
①東西南北座標は合わせておく

②最深部には行けないので使わない

③戦闘中にはなるべく使わない

ぶらりひとり旅の罠

キャラクターがかなり強くなると、その分レベルアップするのに手間がかかるようになる。なんかこう、ドカンとＥＸＰは稼ぐ手はないのか？　と、きっと誰もが思うだろう。そこでまず気がつくのが、敵を倒して貰えるＥＸＰというのはパーティーの頭数で割られているということだが、6人で行動していたのをひとりで行けば6倍貰えるがかといって、ひとりで行くとかなり危険。どんなツワ者でもまずダメだ。



◀全呪文を覚えた高レベルの忍者ならいけそうな気がするが……。

▶実際はマヒしただけで全滅扱いとなり、捜索隊を出すハメに。

メリットとデメリット

メリット：EXPが多く入る

デメリット：1人で何でもできなくてはいけない
アイテムが多くもてない
死にやすい
マヒしただけで全滅

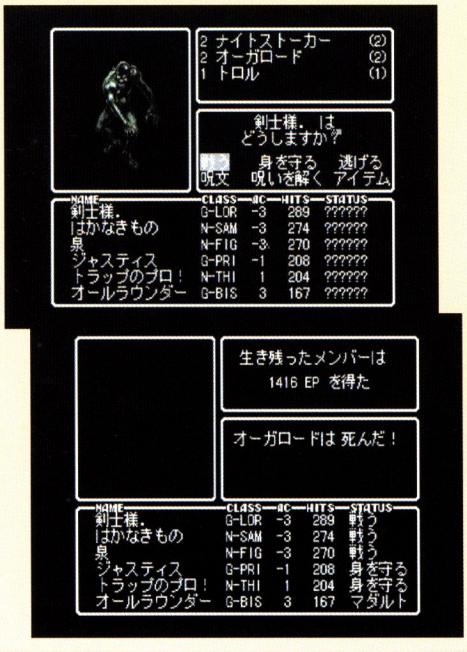
WIZ戦略 ～戦闘編～ 戦って強くなれ!!

冒険者の行く手を阻むのは、迷宮に仕掛けられている罠だけではない。物陰で虎視眈々と冒険者たちの命をねらうモンスターたちも、様々な手を駆使して妨害してくる。ヤツらを倒さなければ、明るい明日はない！

ウィザードリィにおける戦闘術

戦いに生き残るには？

凶悪なモンスターたちとの戦いに生き残るには、相手より先に死なないことが重要だ。殺られる前に敵を倒していれば、絶対に死ぬことはない。しかし、そうするには一体どうすればいいのか？　それは戦闘時に何が大事で、何が危険で、何を優先させたらいいかが分っていることが重要だ。そのうえ自分のパーティーの実力が分っていれば、どんな相手にも対応できる。



▶戦闘開始！　メンバー全員が、一体何をすれば被害を出さずに済む？

◀的確な指示を出していれば、強敵にだってそうそう遅れはとらないハズ。

戦う／FIGHT

前衛の3人だけが行なえるコマンド。なるべく前衛はこれだけ使っているようにして、呪文は後衛に任せよう。後衛のメンバーがこのコマンドを使えるようになるとピンチ。

身を守る／PARRY

前衛も後衛もできる動作だが、滅多なことで前衛にやらせてはいけない。前衛だけで倒せる敵の場合は、後衛は呪文温存のためにこれを選ぼう。盗賊はかなりこのコマンドを使う。

逃げる／RUN

大抵は弱っちい敵と当たったときに使う。パーティーの誰かが選んだ時点で全員逃亡するので、なるべく素早いキャラで試したい。とはいえ、ボス戦以外で捕まることは稀だが。

呪文／SPELL

文字どおり呪文をつかう。もちろん、呪文が使えるキャラでないと使えないが、前衛で呪文が使えるキャラはあまり使わないほうがいい。ここぞ！　という時以外は他のコマンドで。

呪いを解く／DISPELL

アンデットモンスターを無に還す特殊なコマンド。僧侶系しか実行できないが、ＥＸＰが貰えないので緊急のとき以外はなるべく使わないようにしたい。使いどころを考えよう。

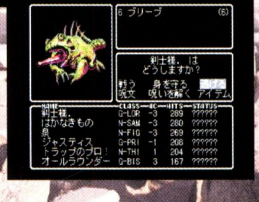
アイテム／ITEM

戦闘中に使えるアイテムを持っていると生きてくるコマンド。なるべく盗賊は戦闘中に使えるアイテムを持たせて、サポートできるようにしておけば探索がすごくラクになる。

大量のモンスターはどれから倒す？

迷宮も最深部へ近づくにつれ、モンスターたちも強力になるばかりでなく、団体で歩いているケースが多い。倒すのに数ターンかかりそうな場合は、危険な奴から倒していこう。優先順位は、まずクリティカル持ち。実際はたいして強くないことが多いが、それでも1撃で殺されることもあるのでまっ先に。それからドレイン攻撃持ちも、イヤなのでさっさと倒すか、数が多いなら呪いを解いてしまうのも手だ。

◀かすっただけでも首は飛ぶ。そうならないようにさっさと倒そう。



▶逆に倒すのが面倒なわりに何もくれない敵は逃げてしまおう。

危険なモンスターランキング

①クリティカル攻撃ができる

②エナジードレインを持っている

③強力な呪文が使える

④強力なブレスが吐ける

⑤倒すのが面倒なうえEXPもGPもくれない

モンスターの出方は？

モンスターたちは、遭遇するたびに様々な反応をしてくる。普通に襲いかかってくる他に、いきなり襲ってきて先制される場合と、こちらがいるのに気づかず先制がとれる場合、そして戦うか立ち去るか選択できる友好的な場合の4つがある。割合的には普通の遭遇が多く、その次は友好的な場合が多いが、シナリオ3は若干友好的な敵が少ないようだ。あとのシナリオはどちらも似たような頻度となっている。

◀先制攻撃の場合、敵も味方も最初のターンは呪文が使えない。

▶ドレイン攻撃や、ブレス、クリティカルを持つ敵の先制は超危険。

出方のパターン

①通常の遭遇

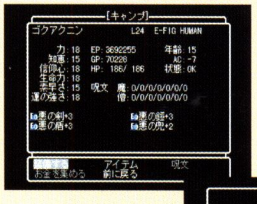
②先制される

③こちらに気づかず先制できる

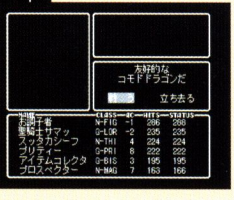
④友好的

友好的なモンスターに注意

意外に多く出てくる友好的なモンスター。彼らの対処には十分注意したい。善の場合は立ち去らないと悪に、悪の場合は戦わないと善になることがある。変わってしまうと困るのは、性格限定の装備をつけている場合や、シナリオ3の2～5階の攻略時の場合だろう。しかし、ほんの数回ではそうそう性格が変わることは少ないので、間違ってもたいした痛手ではないが、狙って性格をコロコロ変えるのは少々難しい。



◀悪専用の装備が多いので、悪はあまり性格を変えたくない。



▶シナリオ3はうまく性格が変えられれば、攻略がラクになる？

友好的なモンスターに会ったら

①性格が悪なら倒す

②善なら見逃す

③性格が変わることは稀なので好きにする

“逃げる”は要注意

戦闘中メンバーの誰かが「逃げる」を選択すると、全員で逃げ出すわけだが、残念ながら100%逃げられるワケではない。逃げるのに失敗すると、一方的に相手の攻撃を受けるうえ、先制されるのと違い呪文も唱えてくるのでかなり危険だ。さらに固定モンスターからは絶対に逃げられない。固定モンスターの中には、ボスクラスの敵ばかりでなく、けっこう地味な奴の場合もあるので十分に注意したい。

◀パーティーが高レベルになると、ほとんど捕まることはない。

▶どんなにがんばっても、固定モンスターからは逃げられない。

逃げるのルール

①固定モンスターからは絶対逃げられない

②必ず1歩手前に逃げる

③パーティーの中の誰かが逃げるとそれが優先

実は面倒なだけ？　のグレーター増殖

ファンには有名なグレーターデーモンの増殖技だが、実際はもっとリスクの少ない作戦があるため、あまりいい手ではなくなった。「ハマン」や「マハマン」で呪文を封じるときに魔術師は1レベルリスクを背負ううえ、呪文が使えなくてもグレーターデーモンの攻撃力が高いのと、あまり激しく仲間を呼んでくれないという理由から、効率で考えるともうひとつ良くない。後のページで出てくる技のほうがいい。

◀効力がランダムなので、黙らせるが出ないと悲しい「ハマン」系。

▶安定して仲間を呼ばないので結構イライラさせられる。

グレーター養殖手順

①マハマンで呪文を封じる

②たくさんの仲間を呼ばせる

③各種防御魔法を使いまくる

④たえず3体くらいはのこす

⑤あとはひたすら倒しまくる

WIZ戦略
～邪道編～
ウィザードリィのスキマにつけこむ

ここから先の数ページには、マニアの間では「邪道」と言われてあまり脚光を浴びていないテクニックだ。でも現代は個人の時間の少ない時代。ゲームはリスクを少なく、短い時間でクリアしたい人に勧める戦略だ

楽に安全にクリアできるのなら邪道だってOK?

システムを逆手に取ってねじ上げる!!

この『ウィザードリィ』には、昔から数多くのウラ技があった。このサターン版でも、昔ながらの技からこの作品オリジナルの技まで、今も通用する技が数多く残されている。もともとが、アメリカで発売されたゲームだけに、若干厳しい部分のあるこのゲーム。ちょっとくらい安全にラクして遊びたいのが人情。システムを逆手に取り、身の安全とさまざまな特典を有効に利用させてもらおう。

▲サターン版では昔ながらのオートセーブが復活し、『ウィザードリィ』のシビアさが復活。対抗するには邪道テクニックを駆使するしかあるまい。

邪道の心得 3ヶ条

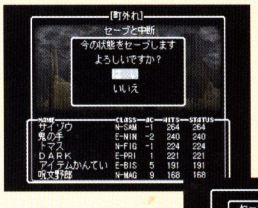
① 安全第一
石橋を叩いても渡らずに考え込むくらいの慎重さが大切だ。

② 時間短縮
忙しい現代人に、時間のムダ使いは許されないのだ。

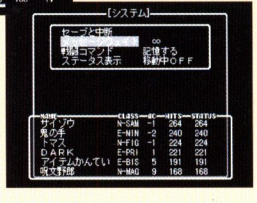
③ 発想の転換
頭がカタいと柔軟な発想は出てこない。やわらかい思考でいこう。

必ずセーブすることを忘れない(全作共通)

オートセーブが復活したとはいえ、オプションで設定がいじれるので、なるべく使わないほうが安全だ。たしかに、ちょくちょくセーブされたほうがラクなのだが、全滅したときにセーブされても、今までの苦労が水の泡になるだけ。そんな悲しい思いをしたいならともかく、時間をムダにしたくない場合は自分でセーブするようにしよう。まあ、探索前と帰還後にセーブしていれば、ムダになる時間も少ないハズだ。



◀町に戻ったらセーブ。これで今回の探索分の時間はムダにならない。



▶ボスクラスの敵と戦う前などは、直前で中断してセーブしよう。

セーブするタイミング

①出発時

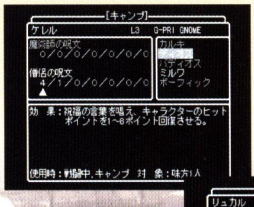
②次の階に進むとき

③何かする直前

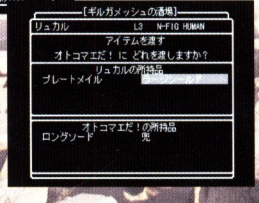
邪道度……

既存のキャラをホネまでしゃぶる(全作共通)

ゲームを始めたばかりの頃は、新規のパーティーはお金がないので装備はショボイし、呪文も全然充実してない。これでは、ただでさえ全滅しやすい序盤がとても不安だ……という人に朗報。今作ではキャラ作るのが面倒という人のために、各シナリオとも最初から数人のキャラクターが登録されており、レベルもちょっとだけ高く、最初じゃ手の出ないようなアイテムも人数分持っている。これは使うしかあるまい!



◀回復は彼らの呪文で済ませれば、少しは早く回復できる。



▶狙い目は鎧や小手。最初の所持金じゃ買えないのでとても助かる。

利用法

①金やアイテムをまき上げる

②魔法で回復

邪道度……

レベルアップ時大作戦（全作共通）

『ウィザードリィ』では、レベルアップするには宿屋に泊まらないとダメ。しかし、それまでは絶対に上がらないので、とりあえず帰ってきたらセーブ。そしてパーティーを解散し、ひとりで宿屋に泊まろう。このときＨＰの上がりや、特性値の変動が気にいらなければ、リセットしてもう一度宿屋に行くようにしよう。こうすれば、同じレベルでもかなり能力に差が出てくる。序盤はとくにこだわりたいところだ。

◀ＨＰが１しか上がらないのでは話しにならない。リセット。

▶せっかくレベルが上がったのに、特性値が下がってどうする！

手順

①治療後、解散してセーブ

▼

②１人ずつ馬小屋へ

▼

③気に入った数が出るまでリセット

邪道度……

いいアイテムを持つ敵が出るまで逃げる（全作共通）

ゲームも終盤を過ぎると、もうレアアイテムにしか興味の対象はないが、これがまた全然出てこない。それもそのはず、出てくる確率が非常に低い。ここはなんとか確率を上げたいのが人情というものだが、それなら最下層にいる滅多に出てこない敵を集中して倒すようにしたい。でも、そいつらの出現率も悪いぞーとお困りの貴方に朗報。最下層のドアで、お目当てのモンスターが出てくるまでひたすら逃げよう。

◀しょぼい敵にはもう用はない。とっとと逃げて次に期待しよう。

▶こういう珍しい敵なら、レアアイテムを出す確率が多少高い。

いいアイテムもちモンスターの見分け

①各シナリオともラストフロアで出る

②出現率があまり多くない

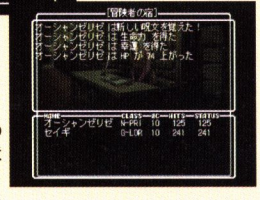
③かなり強いリーダー格

邪道度……

クラスチェンジアイテム利用法（シナリオ2・ボーナス）

アイテムの中には、装備時に使うアイテムのパワー、SPを使って上級職に転職できるものがある。中でもシナリオ2の「力のコイン」は強力で、上級職のどれかに転職できるＳＰを持つ。しかし2回目に使うと、基本職に戻されるうえ、死亡してしまうというデメリットもある。ところが、これを逆手に取れば、ラクにレベルアップができるのだ。やり方は右図参照で。ドレイン攻撃がミソとなっている。

◀なぜドレイン攻撃を受けるかというと、ＥＸＰを調節するため。



▶上級職と基本職とのレベルアップに必要なＥＸＰの差を利用する。

手順

①クラスチェンジアイテムで上級職に

▼

②ドレイン攻撃でレベルを下げる

▼

③「力のコイン」（使用後）を使いノーマル職へ

▼

④宿屋へ

▼

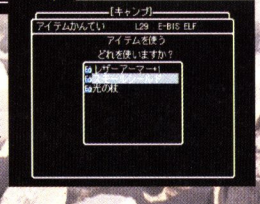
⑤レベルアップ！

邪道度……

イベントアイテム取りまくり（シナリオ1・2・3）

イベントアイテムの貰える場所ではキャンプを開こう。そしてすぐにキャンプをやめると、さっきとは違うキャラクターにアイテムが手に入る。これを人数分繰り返せば6個同じアイテムが手に入るが、さらにアイテムを整理し持っていない状態にすれば、どんどん数は増える。しかし売り値が0のアイテムでこんなことをしても意味がない。シナリオ2の「光の杖」や、シナリオ3の「火炎のロッド」などが狙い目だ。

◀大量に持ち帰って売れば、一気にブルジョワ気分を満喫できる。



▶2つの杖とも役に立つので、1本は残しておくとちょっと便利だ。

高く売れるアイテム

シナリオ1
炎のロッド
死の指輪

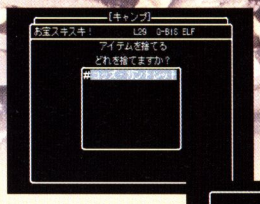
シナリオ2
光の杖

シナリオ3
火炎のロッド

邪道度……

イベントアイテムを捨ててボスと戦いEXPを稼ぐ（シナリオ2）

シナリオ2では、マジック系の固定モンスターを倒すとゴッズアイテムが手に入る。しかし、1度その階から出てアイテムを捨ててまたそこに行けば、また現れるようになっている。マジック系のモンスターはどれも次の階への階段の手前にいるので、簡単に蘇ってもらうことが可能だ。とくに5階のガントレットは、入るＥＸＰも多いので、効率よくレベルアップできる。どうせすぐ貰えるので、気にせず捨てよう。



◀ガントレットがないのは戦力ダウンだが、この戦いには関係なし。

▶余裕で倒せるようになるまでは、地道に強くなるしかないが……。

手順

①倒してイベントアイテムをひろう

▼

②捨てて違う階へ

▼

③また倒してアイテムをひろう

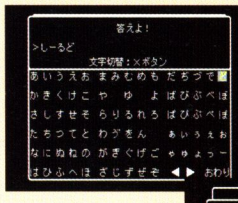
▼

くり返す

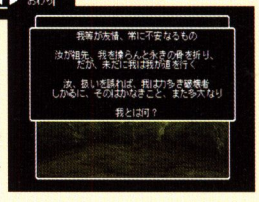
邪道度……

カンタンナゾ解き大作戦（シナリオ2・3）

シナリオ2から登場する、いきなりのナゾ掛けクイズ。正解はそれぞれに用意されているけど、入力は結構面倒。漢字は探すのが手間だし、英字はスペルが分からないとお手上げだ。そこでオススメなのが全部ひらがな。これならスペルの間違いもなく、入力もラク。さらに、日本語と英語読みの両方に対応しているという親切さが泣かせる。これはゼヒひらがな入力を使いたい。ただしフンイキはだいなしだ！



◀例えば正解が「盾」の場合、「たて」でも「しーるど」でもOK。



▶一文字で済む答えの多いシナリオ3は、入力がさらにラクだ。

入力が面倒ランキング

①漢字…探すのがめんどい

②英字…スペルのチェックがめんどい

③カタカナ…ひらがなよりちと手間

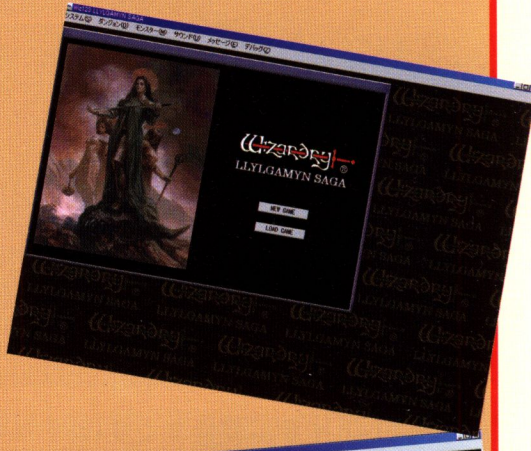
④ひらがな…最高に楽だがフンイキだいなし

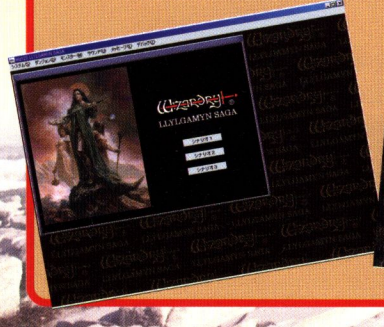
邪道度……

COLUMN

やっぱりWIZはパソコンで!?

やっぱり『ウィザードリィ』はパソコンでやらなきゃ気分が出ないなぁ、というスーパーにマニアな貴方。なんとこの冬ＷＩＮＤＯＷＳ版が発売されるぞ。内容は先に発売されている、プレイステーション版や、このサターン版とほぼ同じだが、完全オートセーブなので、昔の緊張感が完璧に再現されている。さらにリルガミンなどのレイアウトもオリジナルの仕様になっている。しかも、ボーナスダンジョンはないが、そのかわりの追加仕様として「アリーナ」が加わっている。これはせっせと育てたパーティーをフロッピーに入れ、闘技場でアイテムやお金を賭けて友だちと対戦できるという燃えるモードだ。





Wizardry®

LLYLGAMYN SAGA

SCENARIO 1

～狂王の試練場～

PROVING GROUNDS OF THE MAD OVERLORD

エセルナートという国に世界制覇を目指す王がいた。王の偏執的なまでの征服欲の犠牲となった人々は、彼を“狂王”トレボーと呼んだ。

狂王の力の源に護符があった。彼は、この護符の力を利用した強引な手段によって、周囲の国々を制圧し続けた。

そんなある日、城壁のそばに迷宮を作り、住み着いた邪悪な魔術師ワードナが、トレボーの寝室に忍び込み、護符を盗み出してしまった。

怒り狂った狂王は、魔術師ワードナに奪われた護符を奪還するため、ある招集を行なった。「我らが偉大な王、トレボー王の招集である。皆の者、心して聞くように。元首席魔術師ワードナが、国宝である護符を奪い、世界統一という崇高な計画の邪魔をしておる。それだけでなく、やつは勝手に町外れに迷宮を掘り、モンスターを放して立てこもっておるのだ。かの忘恩の徒を成敗し、護符を持って帰るのだ！さすれば騎士の称号とトレボー親衛隊への入隊、さらには多額の賞金が送られるであろう」

この招集に、各地からあらゆる種族の冒険者たちが集まった。
金に困る者、己の腕を磨こうとする者たちが次々と名乗りを上げる。騎士の名誉と一獲千金を夢見て……。

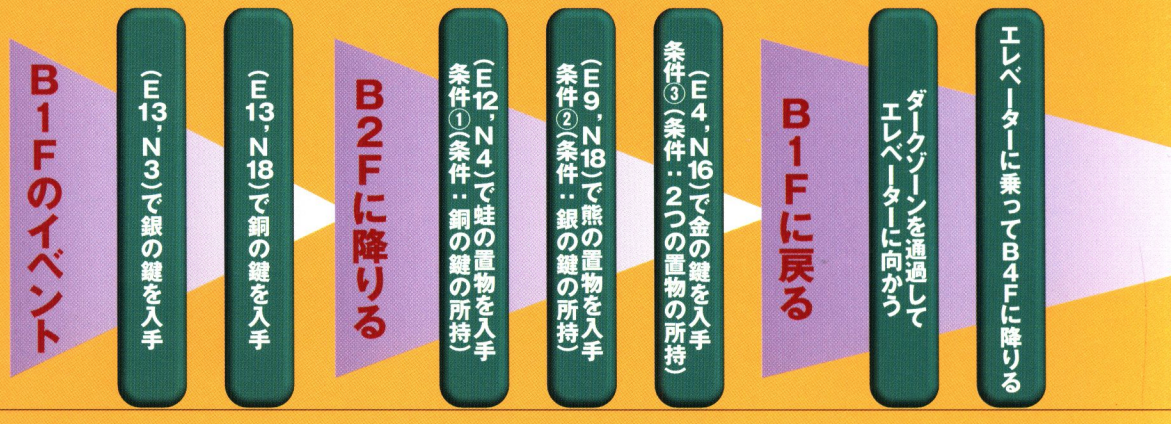
「イラスト 末弥純」

Scenario 1

シナリオ1

～狂王の試練場～

シナリオ1は、地下10階に立て籠ったワードナから魔法の護符を取り戻すのが任務。全シナリオ中一番階層が多いが、実際必ず行かなくてはならない階はさほどない。速攻クリアを目指して精進しよう。



※実際のところ、序盤に出てくる鍵や置物は無くても平気。そのため、いきなり「ブルーリボン」を取りに行くという荒技も可能だが、もちろんレベルが低いと全然ダメ。

シナリオ1考察

シナリオ1を最初から攻略する場合、スムーズな進行を考えると、最初に作る冒険者はズバリ7人。とりあえず戦士系を3人、盗賊、僧侶、魔術師、司教を各1人ずつ作るのがベスト。これだと6人パーティーのこのゲームでは1人スタメン落ちとなるが、しばらくは2キャラを入れ替えつつ探索していくのでこれでOK。7人作ったら、パーティーを組んでボルタックに買い物に行こう。作ったばかりのキャラクターは、だいたい1人130～200くらいの所持金なので、7人の金を集めれば十分下の表のものは買える。ここではまだ後衛には武器を買わなくてOK。

初期設定リスト（最低限これは買おう）

ロングソード	×3	25×3= 75
鎖かたびら	×4	90×4=360
ラージシールド	×4	40×4=160
レザーアーマー	×1	50×1= 50
スモールシールド	×1	20×1= 20
ローブ	×1	15×1= 15
合計		=680

序盤 マフィーで稼ごう!

ベストメンバー表

最初はとにかく辛抱第一。出口あたりで1度戦っては帰還するという作業を、レベルが2～3上がるまでくり返す。また、序盤は宝箱にアイテムが入っていることはまずないので、盗賊の出番もなし。司教を入れて「カティノ」要員としてスタメン起用。そして全員のレベルが3～4になったらマフィーズゴーストの部屋で戦闘をくり返す。これが結局一番カタい進め方だ。

シナリオ1のポイント

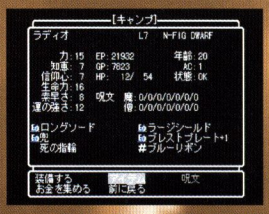
◆シナリオ2から既存キャラを転送◆

最初のレベル上げが辛いという人は、シナリオ2の既存キャラを持ってくるという荒技がオススメ。ポイントは彼らがレベル10なこと。序盤がかなりラクになる。でもそれでいいのか？いいなら使おう。

▲このシナリオでのみ有効な荒技。ほかのシナリオでは使えない。

◆地下4階活用法◆

今まで貧乏だったのが嘘のようにリッチに。コントロールセンターの敵を倒しまくり、指輪をなんとか持ち帰って売りさばきたい。HPが51以上あるキャラなら、地下1階の強制送還の部屋を使えば生還可能だ。



▲もちろん1個が精一杯。回復呪文があれば楽勝。

B4Fのイベント

モンスターコントロールセンターを通過する

B9Fのイベント

(E11, N10)でブルーリボンを入手

エレベーターでB9Fに降りる（条件：ブルーリボンの所持）

(E8, N2)のシュートからB10Fへ

B10Fのイベント

ワープを繰り返してワードナの部屋へ

ワードナを倒して、「ワードナの護符」を入手

マラーの呪文で城に戻ればエンディング

※ワードナを倒しても、脱出装置はない。「マラー」の呪文が残ってないと生き埋め状態。ちなみに「ワードナの護符」を持っている限り、ワードナは出現しないぞ。

中盤 一気に装備を整える

ベストメンバー表

辛くひもじい序盤を経て、魔術師が「ラハリト」を数回使えるようになったら、司教を街に待機させ、盗賊を鍛える。ある程度強化したらエレベーターで一気に4階へ行き、固定モンスターを倒して装備の充実を計ろう。それから一気に9階まで降り、エレベーターのすぐ横で戦い、ヤバくなったら10階に降りて即強制帰還……という作業を繰り返しキャラの強化を計ろう。

終盤 迷宮を全部回る？

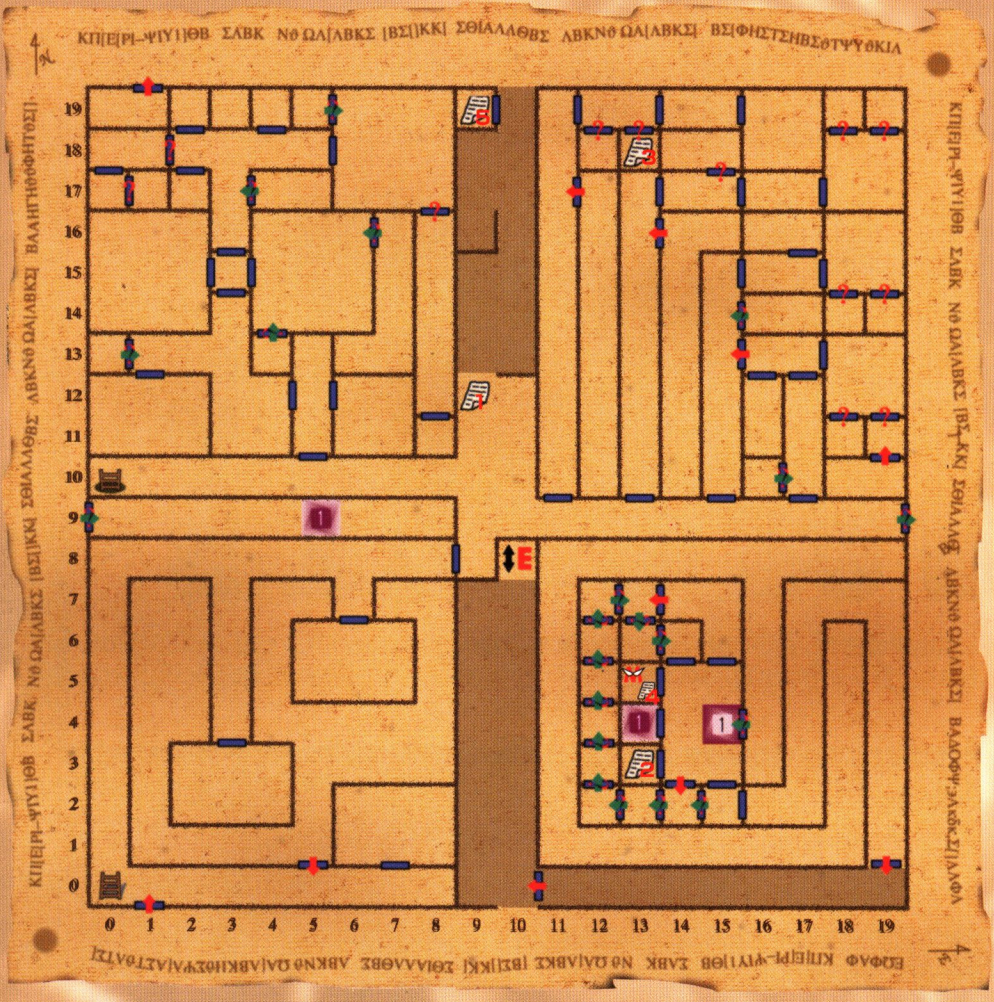
ベストメンバー表

僧侶が全魔法を覚えたら、君主に転職させて戦士を一人控えに回す。あとはひたすら9～10階をうろついて装備の充実を計る。だいたい全員が+2の武器防具を装備したらワードナと戦っても大丈夫……というか、全員のレベルが14～15なら平気なのだが。あとは伝説のアイテムを拾ったり、1～8階の全く無視していた所を、オートマップを完成させるために探索しよう。

B1F

目標パーティーレベル 5

まずは小手しらべ 町にはマメに戻ろう!

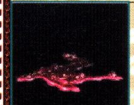


●マップ記号

- 上り階段
- 下り階段
- ドア
- シークレットドア
- 一方通行
- シークレットドア+一方通行
- E エレベーター
- 固定モンスター
- ダークゾーン
- ワープ開始地点
- ワープ到着地点
- メッセージ

Scenario1 B1F MONSTER LIST

バブリースライム
BUBBLY SLIME



DATA
動物
AC……12
HP…2~4
EXP …55
登場数…2~4

不確定名
粘液質の物 *SLIME*

MEMO
粘液状のモンスター。攻撃力が低いので未熟な冒険者でも太刀打ちできる。

オーク
ORC

DATA
戦士
AC……10
HP…1~4
EXP…235
登場数…3~6

不確定名
人間型の生き物 *SMALL HUMANOID*

MEMO
豚に似た人型モンスター。自分より強い相手と遭遇するとすぐに逃げ出す。

コボルド
KOBOLD

DATA
戦士
AC ……8
HP…3~7
EXP…415
登場数…3~5

不確定名
人間型の生き物 *SMALL HUMANOID*

MEMO
犬の頭を持つモンスターで、集団で冒険者を襲う。格上相手だとすぐ逃げる。

アンデッドコボルド
UNDEAD KOBOLD

DATA
不死
AC……10
HP…4~8
EXP…230
登場数…2~7

不確定名
がい骨 *SKELETON*

MEMO
コボルドの骨に呪術を施したもの。彼らは戦うことしか知らず逃亡しない。

B1Fの歩き方

◀行けない場所へは、「マラー」がワナで。

しょっぱなの階層のわりに、少々複雑な構成だ。しかし、ゲーム開始直後は無理もできないので、地上への階段の近くの3つの部屋が戦いの舞台となる。順調にキャラクターを強化し、レベルが4を越えたら、南東のエリアにいるマフィーズゴーストとの稽古に励もう。ここで十分鍛えておけば、3階までの探索がラクになる。歩いて行けるところを全部回ったら、階段を降りるか、エレベーターで下の階層へ行こう。

B1Fで入手する重要アイテム

地下2階にある「熊の置き物」を取るために必要となるアイテム。

銀の鍵

MEMO
「熊の置き物」を取ると、とたんにいらなくなる。捨てるか、酒場の留守番に預けよう。

同じく地下2階にある「蛙の置き物」を取るために必要なアイテム。

銅の鍵

MEMO
「蛙の置き物」を取ると、まったくジャマ。この手のモノはボルタックに売れない。

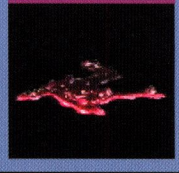
B1Fの要注意モンスター

ブッシュワッカーは地下1階では最強のザコ敵。レベル1で戦うにはツライ。アンデットコボルドは数が多いわりに、命綱の「カティノ」が効かない。バブリースライムは倒しても実入りが少なくてイヤだが贅沢はいえない。

ブッシュワッカー

アンデットコボルド

バブリースライム



B1Fの固定モンスター

未熟な冒険者の友、マフィー君。6人で倒せば741もの経験値をくれ、50匹も相手をすれば地下4階も恐くない。まずは彼に稽古をつけてもらう方向で。

マーフィーズゴースト MURPHY'S GHOST

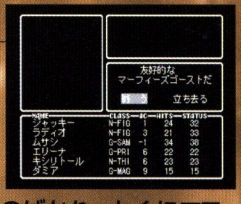
DATA
不死
AC ……−3
HP……20~110
EXP …4450
登場数 …1~1

攻略法
8割の確率で2グループ（といっても2匹だが）で登場する。カタいが攻撃力がない。呪文も効きにくいので殴りあうだけ。

B1Fのメッセージ

1：壁に貼ってある大きな～	**解説**…ただの脅し文。4Fまでのエレベータを使いたいなら先へ進もう。
2：部屋の中には、頭が猫～	**解説**…探すと「銅の鍵」をゲットできる。
3：部屋の中には、角と～	**解説**…探すと「銀の鍵」をゲットできる。
4：フードをかぶった～	**解説**…探すとマフィーズゴーストとの戦闘ができる。
5：部屋は何やら怪しげ～	**解説**…地上へ強制送還される。

B1Fの利用法



◀性格を気にしないならスピーディだ。

最初の階層のわりに、利用場所が多い。町への強制送還、エレベーター、マフィー君の出現場所などは、今後お世話になるものばかり。とくにマフィー君は、50回も戦うとなるとかなり面倒くさい感じがするが、問題なのは友好的に現われる場合が多く、性格が善だと立ち去るのが面倒なくらい。2~4階を危険を犯して探索するくらいなら、ここでしっかりとレベルを上げたほうがいい。他の階へは十分強くなってから。

Scenario1 B2F

ローグ ROGUE

DATA
盗賊
AC …10
HP…3~11
EXP…380
登場数…2~5

不確定名
みすぼらしい男 SCRUFFY MAN

MEMO
盗賊集団の下っ端で、未熟な冒険者にターゲットを絞り攻撃してくる。

ブッシュワッカー BUSHWACKER

DATA
戦士
AC ……8
HP…4~19
EXP…620
登場数…2~5

不確定名
みすぼらしい男 SCRUFFY MAN

MEMO
盗賊集団の下っ端という身分はローグと同じだが、腕はこちらのほうが上。

ハイウエイマン HIGHWAYMAN

DATA
戦士
AC ……6
HP…5~14
EXP…840
登場数…2~9

不確定名
鎖かたびらを着た男 MAN IN CHAIN

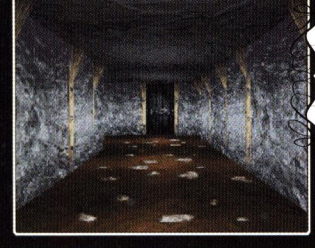
MEMO
盗賊だが、地下1階を徘徊していた者とは違い、クリティカルヒットを放つ。

ゾンビ ZOMBIE

DATA
不死
AC ……4
HP…2~11
EXP…520
登場数…2~7

不確定名
不気味な人影 WEIRD HUMANOID

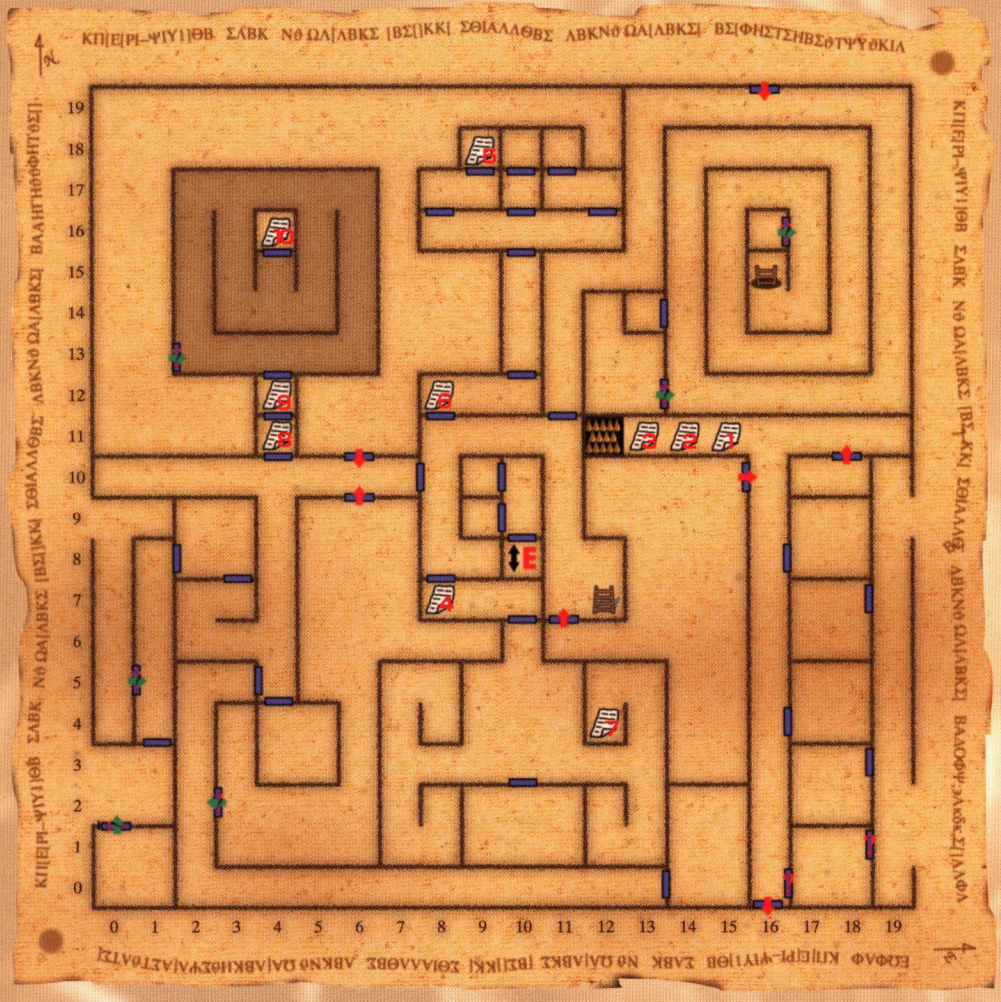
MEMO
呪術により蘇った人間の死体。腐敗した体には麻痺毒が含まれている。



B2F

目標パーティーレベル 5

2つの鍵と2つの置物 たどり着くのは金の鍵



●マップ記号

- 上り階段
- 下り階段
- ドア
- シークレットドア
- 一方通行
- シークレットドア+一方通行
- E エレベーター
- ダークゾーン
- ピット
- メッセージ

Scenario1 B2F MONSTER LIST

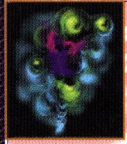
クリーピングクラッド
CREEPING CRUD

DATA
動物
AC ……6
HP…3~12
EXP…550
登場数…2~7

不確定名
粘液質の物 SLIME

MEMO
魔法で生命を吹き込まれた物体。力はないが、体に毒素を含んでいる。

ガスクラウド
GAS CLOUD



DATA
魔法
AC …10
HP…2~8
EXP…350
登場数…2~8

不確定名
空気のかたまり GAS CLOUD

MEMO
体自体が麻痺毒を含んだガスで構成されたモンスター。レベル2魔術師呪文を使う。

レベル1メイジ
LVL 1 MAGE

DATA
魔術師
AC ……4
HP…2~5
EXP…475
登場数…1~1

不確定名
ローブを着た男 MAN IN ROBES

MEMO
魔術師の呪文で攻撃してくるが、呪文レベルが1なので恐れることはない。

レベル1プリースト
LVL 1 PRIEST

DATA
僧侶
AC ……5
HP…1~8
EXP…515
登場数…2~5

不確定名
僧侶 PRIEST

MEMO
レベル1の僧侶系呪文を唱えるが、治療呪文を行使できない未熟者である。

B2Fの歩き方

地下1階に比べると、ピットがあったり、アイテムが無いと通れない場所があったり、難易度がやや上がっているが、レベルが5もあればさほど困らないハズ。アイテムは「熊→蛙→金」の順で回るのが早い。また、普通には行けないエリアへは「マラー」やテレポーターのワナにひっかかって行くしかない。

B2Fで入手する重要アイテム

「金の鍵」を取るのに必要なアイテム。取ったらもうジャマなだけだが。

熊の置物

MEMO
このアイテムを取るには、地下1階で入手した「銀の鍵」が必要。

やはり「金の鍵」を取るのに必要なアイテム。もちろん取ったら用済み。

蛙の置物

MEMO
このアイテムを取るには、地下1階で入手した「銅の鍵」が必要だ。

2つもアイテムが必要な割にはクリアに関係ないという困ったアイテム。

金の鍵

MEMO
これを持っていても、何も意味がない。アイテム博物館用アイテム。

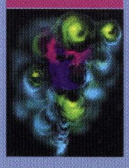
B2Fの要注意モンスター

いきなりクリティカル攻撃を持つボーパルバニー。しかも、この階ではハイウエイマンやレベル1ニンジャなどもクリティカル攻撃をしてくるので、こいつらはまっ先に倒すなり寝かすなりしたい。クリーピングクラットは2階で毒攻撃をしてくる唯一の敵。喰らわないうちに倒したい。また、ガスクラウドのようにマヒ攻撃してくるモンスターは、全員がマヒ状態にならないうちに倒さないと全滅扱いになる。ちなみにこの階ではゾンビもマヒ攻撃を持っている。『ウィズ』名物の1匹であるクリーピングコインは、助けを呼ぶモンスターなので、地味な経験値稼ぎができる。ただし、ダメージ0のブレスがうっとうしくジャマしてくるので時間がかなりかかってしまう。

ボーパルバニー

クリーピングクラット

ガスクラウド



クリーピングコイン

B2Fのメッセージ

1：看板が～「地下迷宮の～
解説…先にあるピットの警告文。

2：看板が～「明りが～
3：看板が～「気を付けよ～

4：部屋に入るなり～
解説…「銅の鍵」が必要となる。

5：小さい台の上に熊の彫像が～
解説…探すと「熊の置物」をゲットできる。

6：冒険者がこの部屋に～
解説…「銀の鍵」が必要となる。

7：銀色に輝く小さな円盤には～
解説…探すと「蛙の置物」をゲットできる。

8&9：冒険者たちの誰もが～
解説…8は熊、9は蛙の置き物がないと、先に進めない。

10：部屋の中には、頭が猫で～
解説…探すと「金の鍵」をゲット。

B2Fの利用法

ズバリない……というのも、ここでレベルを上げるにはリスクが大きすぎる。マヒ、毒、クリティカルによる死亡と、序盤にしてはステータス異常が多すぎる。というワケで、レベルアップするなら、地下1階でマフィー君と戦っていたほうが絶対に安全。結局この階を利用するのは3つのアイテムを拾いにくるときくらい。しかも、その3つのアイテムもクリアには直接関係がないので、ワードナを倒した後にでも来るのが正解だ。

◆固定モンスター……なし

クリーピングコイン
CREEPING COIN

DATA
魔法
AC……4
HP…1～1
EXP…920
登場数…5～9

不確定名
小さな物体 SMALL OBJECT

MEMO
魔法で生命を吹き込まれた金貨。仲間を頻繁に呼ぶが所詮はコインである。

レベル1ニンジャ
LVL 1 NINJA

DATA
戦士
AC……5
HP…4～10
EXP…600
登場数…2～8

不確定名
着物を着た男 KIMONOED MAN

MEMO
レベルは低いものの忍者には変わりなく、時としてクリティカルヒットを使う。

Scenario1 B2F～B3F

ボーパルバニー
VORPAL BUNNY

DATA
動物
AC……6
HP…5～20
EXP…735
登場数…4～8

不確定名
うさぎ RABBIT

MEMO
一見ただのウサギだが、時にクリティカルヒットを繰り出すこともある。

Scenario1 B3F

カピバラ
CAPYBARA

DATA
動物
AC……8
HP…4～16
EXP…520
登場数…3～9

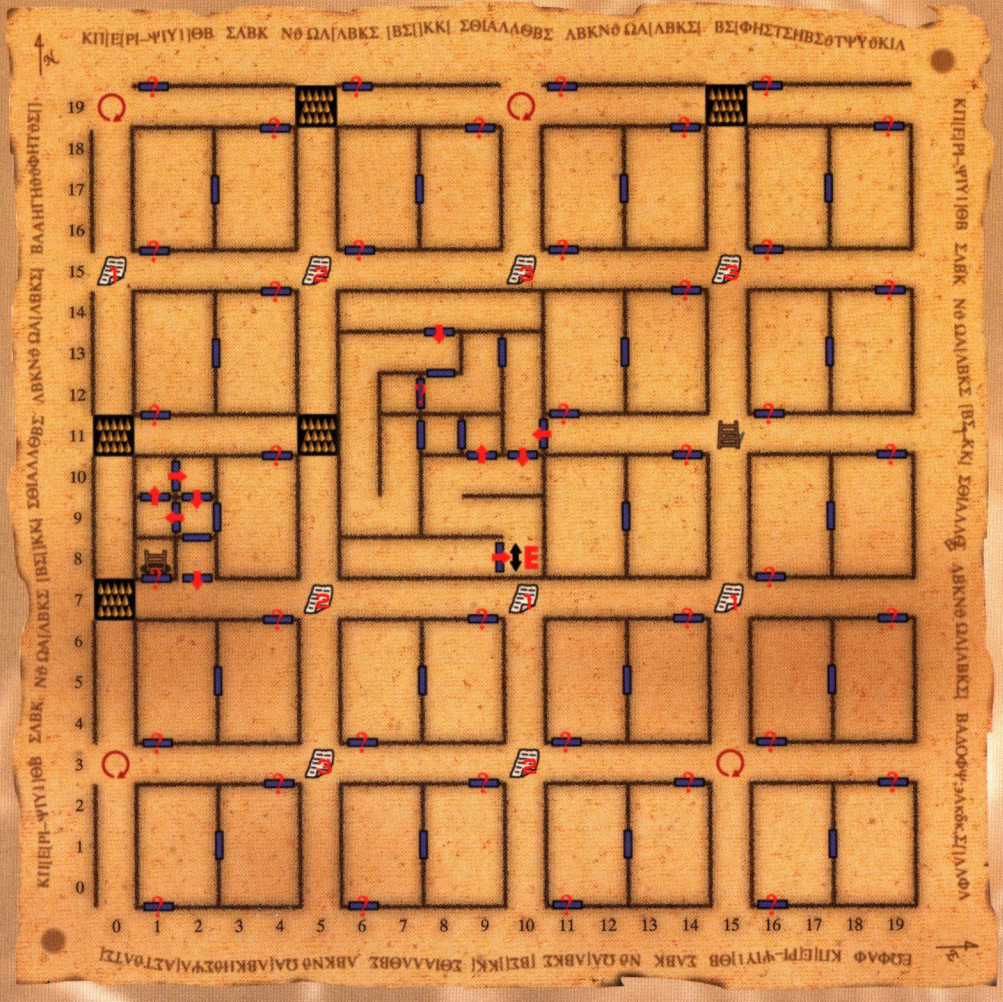
不確定名
大きなねずみ GIANT RODENT

MEMO
魔法で巨大化したねずみ。集団行動する習性があり牙には猛毒を含んでいる。

B3F

目標パーティーレベル 8

整然と並んだ小部屋に惑わされるな!



●マップ記号

- 上り階段
- 下り階段
- ドア
- シークレットドア
- 一方通行
- E エレベーター
- ピット
- 回転床
- メッセージ

Scenario1 B3F MONSTER LIST

ジャイアントトード
GIANT TOAD

DATA
動物
AC ……7
HP…4~20
EXP…795
登場数…5~8

不確定名
カエル *AMPHIBIAN*

MEMO
魔法により巨大化したカエルで出現数が多く、体内に毒も含んでいる。

コヨーテ
COYOTE

DATA
動物
AC ……8
HP…4~24
EXP…780
登場数…4~8

不確定名
汚らしい犬 *MANGY DOG*

MEMO
死肉を喰らって生きるオオカミ。冒険者をエサにしようと攻撃してくる。

レベル3プリースト
LVL 3 PRIEST

DATA
僧侶
AC ……4
HP…4~25
EXP…990
登場数…5~7

不確定名
僧侶 *PRIEST*

MEMO
あまた存在する僧兵の中で、なぜか彼らの武器にだけ毒が塗られている。

レベル3サムライ
LVL 3 SAMURAI

DATA
戦士
AC ……5
HP…7~22
EXP…795
登場数…4~8

不確定名
着物を着た男 *KIMONOED MAN*

MEMO
レベル1の魔術師系呪文を使うが、それよりも直接攻撃を警戒するべきだ。

B3Fの歩き方

ひたすら同じ形の部屋が整然と並んでいるうえ、東西南北すべてにループしていて混乱すること間違いなしだが、オートマップが見られる本作では、確認しながら歩いていればなんてことはない。ただ、ピットが北と西に固まってあるので、そのあたりを歩くときは要注意。基本的には通路を歩くより、シークレットドアによる移動のほうがワナにかかりにくい。しかし、敵と会うことが多くなるのでどっちもどっちといったところ。階段やエレベーターが中央附近に固まっているので、通り過ぎるだけならかなりラクなマップだ。

◀ 地味なピットのワナも、ＨＰの低いパーティーには恐ろしい。通路の利用はあまりしないほうが身のため。

▶下に降りる階段も、エレベーターも、どちらも2階への階段に近い場所にある。遠出はムダ足？

B3Fの要注意モンスター

なぜか毒攻撃を持つ僧侶。魔法よりそっちのほうがイヤな奴。レベル3ニンジャも毒を持っているが、それよりクリティカルが恐い。ワーベアは毒攻撃のほかにマヒ攻撃も持ち、そのうえＨＰ回復能力まである（毎ターン1）という盛りだくさんな内容の敵。また、この階では他にも毒やマヒを持つ敵が数種類おり、すぐに解毒魔法「ラティモフィス」が足りなくなるので、戦うときには十分注意したい。数の多い場合、グループ攻撃魔法がないときは逃げるのもひとつの手。数人が毒を受けたら帰還したほうがいい。ガスドラゴンはドラゴン系だけあって、ブレスやレベル１の魔術師呪文が使えるうえ、ＨＰも多い強敵だが、貰えるＥＸＰが結構高いのでがんばって倒したい。

レベル3
プリースト

レベル3
ニンジャ

ワーベア

ガスドラゴン

B3Fのメッセージ

1：床には～「左に曲がれ」

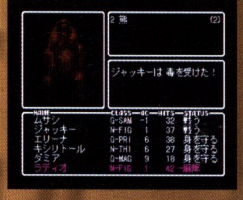
2：床には～「右に曲がれ」

3：床には～「まわれ右」

解説…全部で9箇所に書かれている警告文だが、従っていると、いつまでもこの階から脱出できない。

B3Fの利用法

はっきりいって来なくてもいいのだが、下り階段とエレベーターがあるので、それぞれでしか行けない4階のエリアへ行くのに便利。しかし、基本的には特殊攻撃をしてくるモンスターが多いので、あまり近づかないほうが身のため。クリア後に探索すればいい。



◀弱いときに無理して来てもツライだけ。

◆固定モンスター……なし
◆入手する重要アイテム…なし

B3F

Scenario1　B3F～B4F

レベル3ニンジャ
LVL 3 NINJA

DATA
戦士
AC……3
HP…3～24
EXP…1360
登場数…4～9

不確定名
着物を着た男　*KIMONOED MAN*

MEMO
彼らの短刀には毒が塗られている。さらにクリティカルヒットも使ってくる。

ワーベア
WERE BEAR

DATA
動物
AC……6
HP…5～40
EXP…1320
登場数…4～8

不確定名
熊　*BEAR*

MEMO
爪に含まれた猛毒と麻痺毒が冒険者を苦しめる。ＨＰの高さも脅威である。

ドラゴンフライ
DRAGON FLY

DATA
ドラゴン
AC……4
HP…2～16
EXP…1275
登場数…2～4

不確定名
羽虫　*FLY*

MEMO
ブレスで攻撃してくるモンスター。呪文抵抗も持っているため戦いづらい。

ロッティングコープス
ROTTING CORPSE

DATA
不死
AC……6
HP…2～16
EXP…680
登場数…1～5

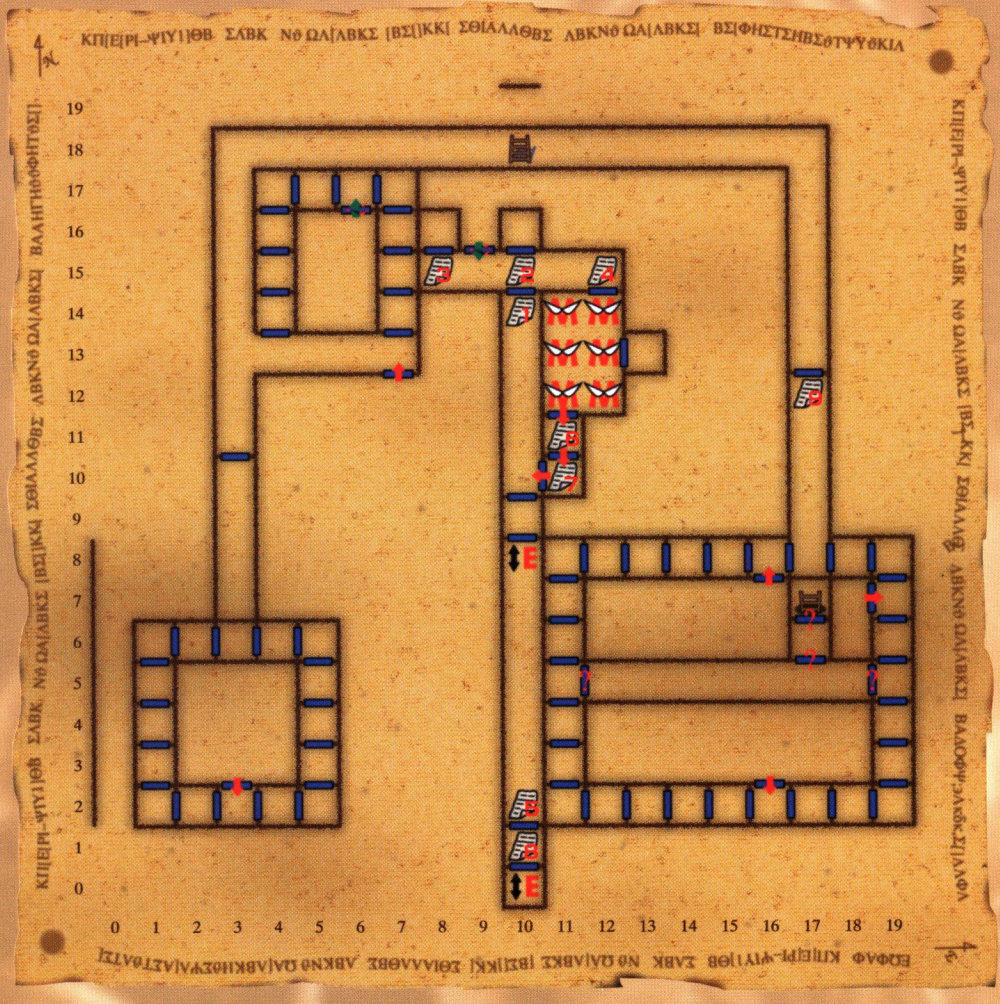
不確定名
不気味な人影　*WEIRD HUMANOID*

MEMO
麻痺毒で、相手の動きを封じて攻撃しようとするアンデッドモンスター。

B4F

目標パーティーレベル 9

最重要アイテム ブルーリボンを入手せよ!



●マップ記号

- 上り階段
- 下り階段
- ドア
- シークレットドア
- 一方通行
- シークレットドア＋一方通行
- エレベーター
- 固定モンスター
- メッセージ

Scenario1 **B3F~B4F**

MONSTER LIST

オーガ
OGRE

DATA
戦士
AC ……5
HP…5~33
EXP…960
登場数…1~8

不確定名
悪鬼 *OGRE*

MEMO
人間を襲う人食い鬼。単独行動より集団行動するほうが圧倒的に多い。

ヒュージスパイダー
HUGE SPIDER

DATA
昆虫
AC ……6
HP…4~18
EXP…600
登場数…1~8

不確定名
昆虫 *INSECT*

MEMO
魔法で巨大化したクモ。猛毒を持ち、集団で攻撃してくるのでやっかいである。

ワーラット
WERERAT

DATA
獣人
AC ……6
HP…4~25
EXP…755
登場数…1~4

不確定名
獣のような男 *WERERAT*

MEMO
ネズミに変身する獣人。攻撃力が低く、出現数も少ないので怖くはない。

ボーリングビートル
BORING BEETLE

DATA
昆虫
AC ……3
HP…5~40
EXP…1120
登場数…1~8

不確定名
昆虫 *INSECT*

MEMO
固い殻のためにＡＣが低く、しかもＨＰと攻撃力も高いモンスターである。

B4Fの歩き方

◀中央部にしか用はない。残りは後で回ればいい。

地下4階は、大きく分けて3ブロックに分かれていて、それぞれ別々の方法でないと行けないようになっている。階段で降りて来た場合、扉だらけのエリアを2つ回ることになるが「熊の置物」を持って来ていないと、5階に降りられないので注意したい。エレベーターで降りてきた場合は、モンスターコントロールセンターを抜けて「ブルーリボン」を取りに行こう。これさえあれば、4～9階まで好きな階にいける。残りのだだっ広い場所には何もないが、行くなら「マラー」かテレポーターのワナで。

B4Fで入手する重要アイテム

通行証的アイテムの中で、唯一クリアに関係しそうなアイテム。これがないと9階に降りるのがとても面倒になる。

ブルーリボン

MEMO

4階から9階までをつなぐエレベーターを使用するのに必要なアイテム。取りに行くには、かなり強力な敵を倒さなくてはならない。強くなってる？

B4Fの固定モンスター

ハイニンジャは攻撃力が高く、ＡＣも低い。そのうえクリティカルヒットまで使ってくる。ハイプリーストはレベル5までの僧侶呪文を唱えるが、何よりバディを使われるのが恐怖。レベル7メイジはレベル4魔術師呪文を使う。ラハリトなどを連続使用されるとパーティー全滅の危険もある。レベル7ファイターは直接攻撃しか仕掛けてこないが、ＨＰ、ＡＣはわりと高めで倒しにくい。

ハイニンジャ *HIGH NINJA*

ハイプリースト *HIGH PRIEST*

レベル7メイジ *LVL7 MAGE*

レベル7ファイター *LVL7 FIGHTER*

攻略法

ハイニンジャは前衛3人で集中攻撃し、魔術師がラハリトでレベル7メイジを一掃する。ハイプリーストは呪文を封じてレベル７ファイターの後に倒そう。

B4Fのメッセージ

1：扉の看板にはこう書いてある。＊＊＊迷宮コントロール～	解説…これ自体には危険なことは何もない。
2：突然、警報が大音響で～	解説…直後移動するとモンスターと遭遇する。
3：扉の看板にはこう書いてある。「宝物保管所」	解説…というわりには、ロクなものは出てこない。一種のワナと考える？
4：扉の看板にはこう書いてある。＊＊＊モンスター配備～	解説…この扉を開けると、待ち受ける敵の一団がいる。
5：扉の看板にはこう書いてある。＊＊プライベート高速～	解説…この先のエレベーターは勝手に使っちゃダメだと教えてくれている
6：冒険者達は、この10四方の～	解説…一方通行だと教えてくれている。
7：冒険者達が部屋に入ると～	解説…「ブルーリボン」をゲット。
8：冒険者達全員が気を失った！	解説…「ブルーリボン」が無いと通れない。
9：熊の印がある巨大な～	解説…「熊の置物」がないとダメ。

B4Fの利用法

この階で利用すべきは下の階へのエレベーターとコントロールセンター。コントロールセンターを守る敵は、必ず「炎のロッド」「死の指輪」「ラティモフィスの薬」を落とす。「死の指輪」は1度は持ち帰って売り、「炎のロッド」は数個取って盗賊を戦力として使えるようにしよう。そうすると、ここから下の階層を探索するのがかなりラクになる。

Scenario1 B4F～B5F

ガスドラゴン *GAS DRAGON*

DATA
ドラゴン
AC ……3
HP…5～40
EXP…2075
登場数…1～4

不確定名
竜 *DRAGON*

MEMO
レベル1の魔術師呪文を使うが、それよりも直接攻撃とブレスのほうが恐怖。

プリーステス *PRIESTESS*

DATA
僧侶
AC ……4
HP…4～25
EXP…870
登場数…1～6

不確定名
僧侶 *PRIEST*

MEMO
冒険者の行く手を遮る尼僧である。レベル2の僧侶呪文で攻撃してくる。

ソードマン *SWORDSMAN*

DATA
戦士
AC ……3
HP…3～30
EXP…960
登場数…1～6

不確定名
鎧を着た男 *MAN IN ARMOR*

MEMO
傭兵だが、力任せに押してくるだけなので戦いやすい。

ヒュージスパイダー *HUGE SPIDER*

DATA
昆虫
AC ……6
HP…4～18
EXP…600
登場数…1～8

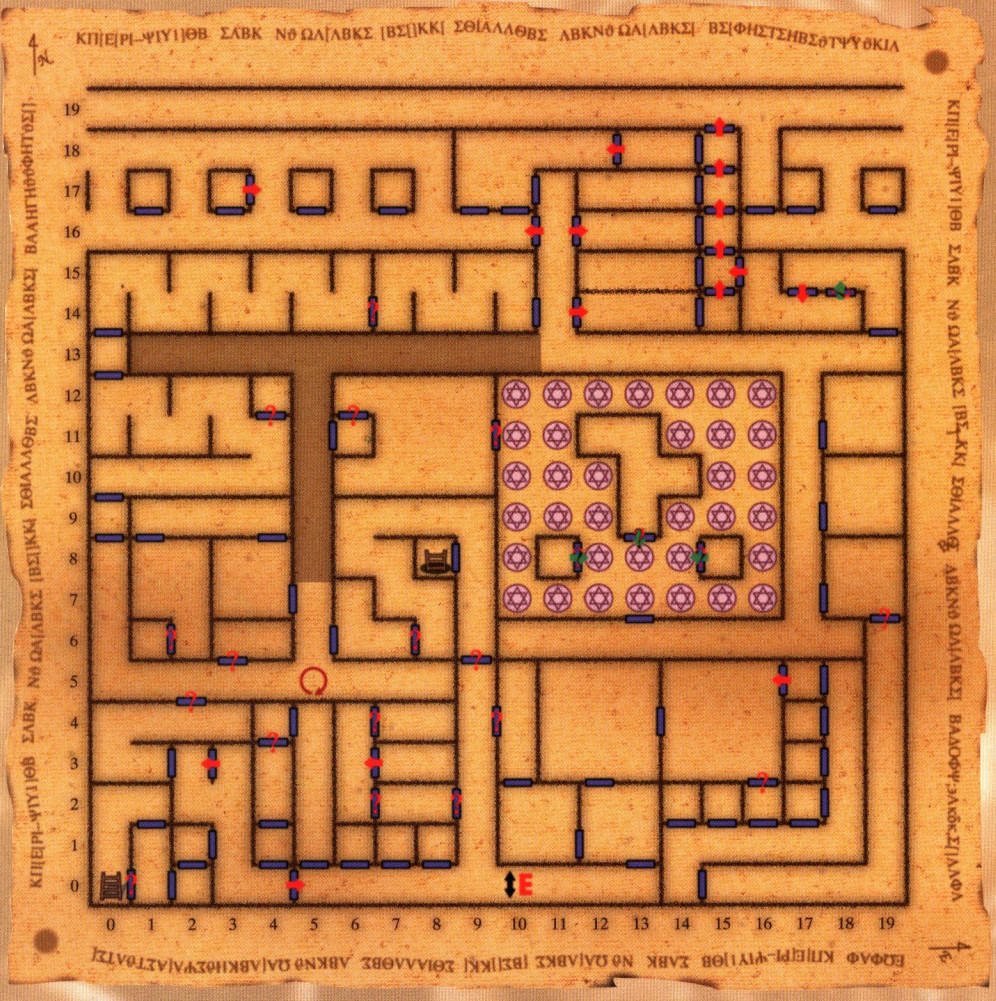
不確定名
昆虫 *INSECT*

MEMO
毒を持つ土グモ。集団で襲われたら未熟な冒険者などひとたまりもない。

B5F

目標パーティーレベル 10~

引っ掛かって理解する呪文封じの恐ろしさ……



●マップ記号

- 上り階段
- 下り階段
- ドア
- シークレットドア
- 一方通行
- シークレットドア+一方通行
- E エレベーター
- ダークゾーン
- 呪文封じ
- 回転床

Scenario1 B4F~B5F

MONSTER LIST

アタックドッグ
ATTACK DOG

DATA
動物
AC ……1
HP…4~32
EXP…1120
登場数…1~6

不確定名
猛獣 ANIMAL

MEMO
数匹で行動するのが特徴のモンスター。しかし特殊能力は持っていない。

ガーゴイル
GARGOYLE

DATA
魔法
AC ……5
HP…8~36
EXP…2435
登場数…1~6

不確定名
不気味な石像 GARGOYLE

MEMO
悪魔によって産み出された魔法生物で、高い呪文抵抗を備えている。

グレイブミスト
GRAVE MIST

DATA
不死
AC ……4
HP…4~32
EXP…1080
登場数…1~6

不確定名
正体不明の存在 UNIDENTIFY

MEMO
アンデッドモンスターに位置づけられる人間の霊魂。麻痺攻撃を仕掛けてくる。

ドラゴンパピー
DRAGON PUPPY

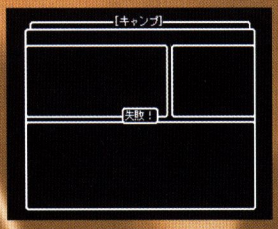
DATA
ドラゴン
AC ……4
HP…5~50
EXP…2280
登場数…1~6

不確定名
猛獣 ANIMAL

MEMO
成長過程にあるドラゴンだが、すでに冷気のブレスを吐けるのだから恐ろしい。

B5Fの歩き方

無理に来なくてもクリアできる階層。ここから8階までは、真面目に階段で降りていっても9階以降には行けないので、苦労が徒労に終わってしまう。というわけで、ここから先8階まではクリア後に来たほうがいい。さて探索に来た場合、気をつけるのはまず中央あたりにある「呪文が使えなくなるエリア」。ここに入ると、別の階に行かない限り呪文が使えなくなる。また「ブルーリボン」を持たずに来た場合、階段近くの一方通行ドアを開けると、戻るのが大変なので、やめたほうがいい。まあそんな人はいないだろうが……。



◀呪文が使えないのはハッキリ言ってキツすぎる。という理由からも、後回しにしたほうが安全だ。

▶地下4階をすっとばして来ると、かなり遠回りさせられるハメに。エレベーターが使えないとキツイ。

B5Fの要注意モンスター

4階でも現れるシェイドは、一番タチの悪い特殊攻撃であるエナジードレインを仕掛けてくるイヤな奴。吸われても1レベルなのでたいしたことはなさそうだが、ＨＰが計算されなおして大幅に減ってみたり、ＥＸＰも下げられたレベルに必要な数値にまで減らされるので、速攻で倒してしまいたい。まあ強さ自体はたいしたことはないので数が多くなければ大丈夫。ガーコイルは数が出るわりに魔法が効きにくいので少々手こずる相手。ドラゴンパピーは子供のわりにはＨＰが多く、ブレスを吐くので油断しているとイタイ目にあう。スピリットは毒や呪文で攻撃してくるほか、なぜかアンデットのクセしてＨＰ回復能力のあるヘンなやつ。ＡＣも低めなので倒しにくい。

シェイド

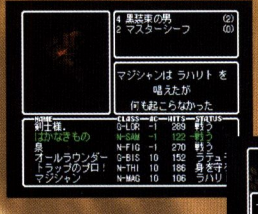
ガーゴイル

ドラゴンパピー

スピリット

B5Fの利用法

はっきりいってあまり利用したくないが、いきなり9階はちょっと……と尻込む人なら、パーティーの強化の為に稼ぎに来てもいいかも。しかしここで稼ぐくらいなら、もうちょっと根性出して下の階層へ行ったほうが断然効率がいい。基本的には、オートマップは全部埋めたいっ！　とかモンスター図鑑全部埋めたい！　と思わない限り、この階に来ることはないだろう。この階もあまり利用しない方向で、ゲームを進めたほうがスムーズだ。



◀実際問題、かなりレベルが高くないと、呪文が使えないのは厳しすぎる。

▶しかし、そこに迷宮があれば、やってくるのが真のWIZファンだ。

◆メッセージ……なし
◆固定モンスター……なし
◆入手する重要アイテム…なし

ワーウルフ WEREWOLF

DATA
獣人
AC……5
HP…7~35
EXP…975
登場数…1~6

不確定名
狼 WOLF

MEMO
狼に変身して迷宮を徘徊するモンスター。集団で行動し冒険者を襲う。

シェイド SHADE

DATA
不死
AC……7
HP…6~27
EXP…875
登場数…1~6

不確定名
正体不明の存在 UNSEEN ENTITY

MEMO
集団で出現し、レベル1エナジードレインを使うアンデッドモンスター。

ビショップ BISHOP

DATA
僧侶
AC……4
HP…4~32
EXP…1135
登場数…1~6

不確定名
僧侶 PRIEST

MEMO
魔術師と僧侶の呪文を使うが、レベルの高い呪文は唱えられないので安心。

マイナーダイミョウ MINOR DAIMYO

DATA
戦士
AC……2
HP…4~40
EXP…1200
登場数…1~6

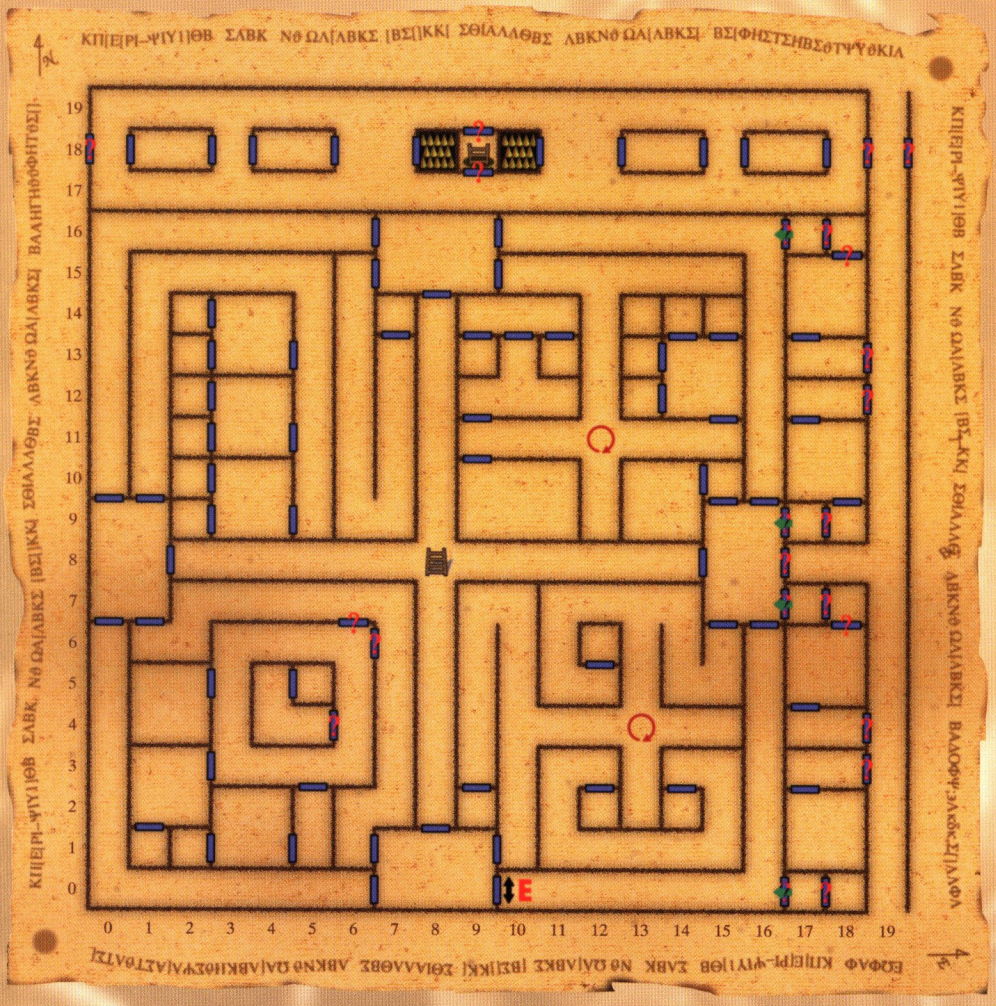
不確定名
鎧を着た男 MAN IN ARMOR

MEMO
どこかの国の領主だったのだろうが、迷宮内では冒険者を狙う戦士である。

B6F

目標パーティーレベル 10~

隠れた扉を探し出せ！ 見つけなければ立ち往生



●マップ記号

- 上り階段
- 下り階段
- ドア
- シークレットドア
- 一方通行
- シークレットドア+一方通行
- E エレベーター
- ピット
- 回転床

Scenario1 B5F~B6F

MONSTER LIST

レベル5メイジ
LVL 5 MAGE

DATA
魔術師
AC …10
HP…5~20
EXP…620
登場数…1~6

不確定名
ローブを着た男 *MAN IN ROBES*

MEMO
魔術師特有の貧弱な体を持つ。集団で出現し、マハリトを唱えてくる。

レベル4シーフ
LVL 4 THIEF

DATA
盗賊
AC …10
HP…7~35
EXP…740
登場数…1~6

不確定名
皮鎧を着た男 *MAN IN LEATHER*

MEMO
盗賊集団の一味だが、剣の腕前はさほどでもないので労せず倒せるだろう。

キラーウルフ
KILLER WOLF

DATA
動物
AC ……0
HP…6~48
EXP…1460
登場数…1~6

不確定名
猛獣 *ANIMAL*

MEMO
体がとても大きい狼で、性格も獰猛である。集団で行動する特徴を持つ。

スピリット
SPIRIT

DATA
幻獣
AC ……2
HP…9~23
EXP…1400
登場数…1~6

不確定名
正体不明の存在 *UNSEEN ENTITY*

MEMO
レベル3の魔術師呪文を使い、毒攻撃まで仕掛けてくるモンスターである。

B6Fの歩き方

さて、ここも基本的にはクリア後にやってくるほうがいい階だが、他の階に比べると探索するのに弊害がないので、先に探索してもいい。階段で降りてきた場合でも、エレベーターで来た場合でも、位置的にはあまり変わらないうえに、どちらも使えるのが強みだ。また、普通に歩いていても行けないような場所はないので、地味にこのシナリオで一番早くオートマップを完成しやすい階でもある。まあ5階でもできるが、それよりもこっちを先に回ったほうが、アイテムの入りもいいのでお得。一応、2コあるピットには用心しよう。

◀地下5階、7階、8階に比べれば断然攻略しやすい。妨害もあまりないのでシナリオ1中では一番単純。

▶忘れた頃に現われるピット。しかし、完璧なマップを作るには、1度は入らなくてはならないだろう。

B6Fの要注意モンスター

さて、ここから8階あたりまでは出現モンスターにもさほど差はないので、まとめて解説して行こう。まず、ワータイガーは毒攻撃を持っているのに加え、HP回復能力（毎ターン+1）をもっている。HPもそれなりに高いので、結構粘る敵だ。メデューサリザードは、回復魔法「マディ」でしか直らない石化攻撃をしてくる敵なので、まっ先に倒しておきたい。全員が石化してしまうと、マヒと同様にパーティーが全滅したことになるので十分注意して戦おう。メジャーダイミョウは、HPが高いうえに、少々呪文が効きにくく、団体でこられたときは少々厄介。レベル5プリーストと一緒に現れることが多い。そしてトロルはHP回復能力（毎ターン+3）と、高いHPで倒しにくい。

ワータイガー

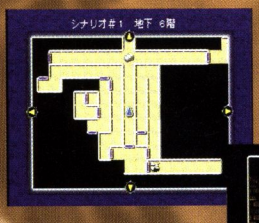
メデューサリザード

メジャーダイミョウ

トロル

B6Fの利用法

あとからクリアしたほうがいい階が多い中、久しぶりに正攻法でいける階。とにかく変な細工もないので、扉を順に開けながら、いいアイテムを宝箱から取り出せるように祈りつつ回ろう。敵はけっこう出やすいが、9階や10階に比べると若干おとなしめなので、ここでレベルアップや装備の充実を計ってから下の階層へ行く、というのもアリ。ここから下の7階、8階ではそうはいかないので、ここらへんの階層では利用価値は一番高い。



◀エレベーターと階段が近くにあるのは、大変ありがたいことだ。

▶扉が多いので、レベルアップを目指して精進するにはいいところ。

◆メッセージ……なし
◆固定モンスター……なし
◆入手する重要アイテム…なし

B6F

Scenario1 B5F～B7F

ジャイアントスピナー GIANT SPIDER

DATA
昆虫
AC……4
HP…8～36
EXP…960
登場数…1～6

不確定名
昆虫 INSECT

MEMO
冒険者を襲う巨大グモである。ヒュージースパイダーより出現数は少ない。

ワータイガー WERETIGER

DATA
獣人
AC……4
HP…5～40
EXP…1405
登場数…1～8

不確定名
猛獣 ANIMAL

MEMO
攻撃力の高さと攻撃回数の多さが特徴で、毒攻撃まで仕掛けてくる強敵。

メデューサリザード MEDUSALIZARD

DATA
幻獣
AC……6
HP…5～40
EXP…1040
登場数…1～6

不確定名
奇妙な動物 STRANGE ANIMAL

MEMO
攻撃力はほとんどないが、石化能力を持ち、出現数も多い嫌なモンスター。

レベル5プリースト LVL 5 PRIEST

DATA
僧侶
AC……4
HP…5～40
EXP…1220
登場数…1～5

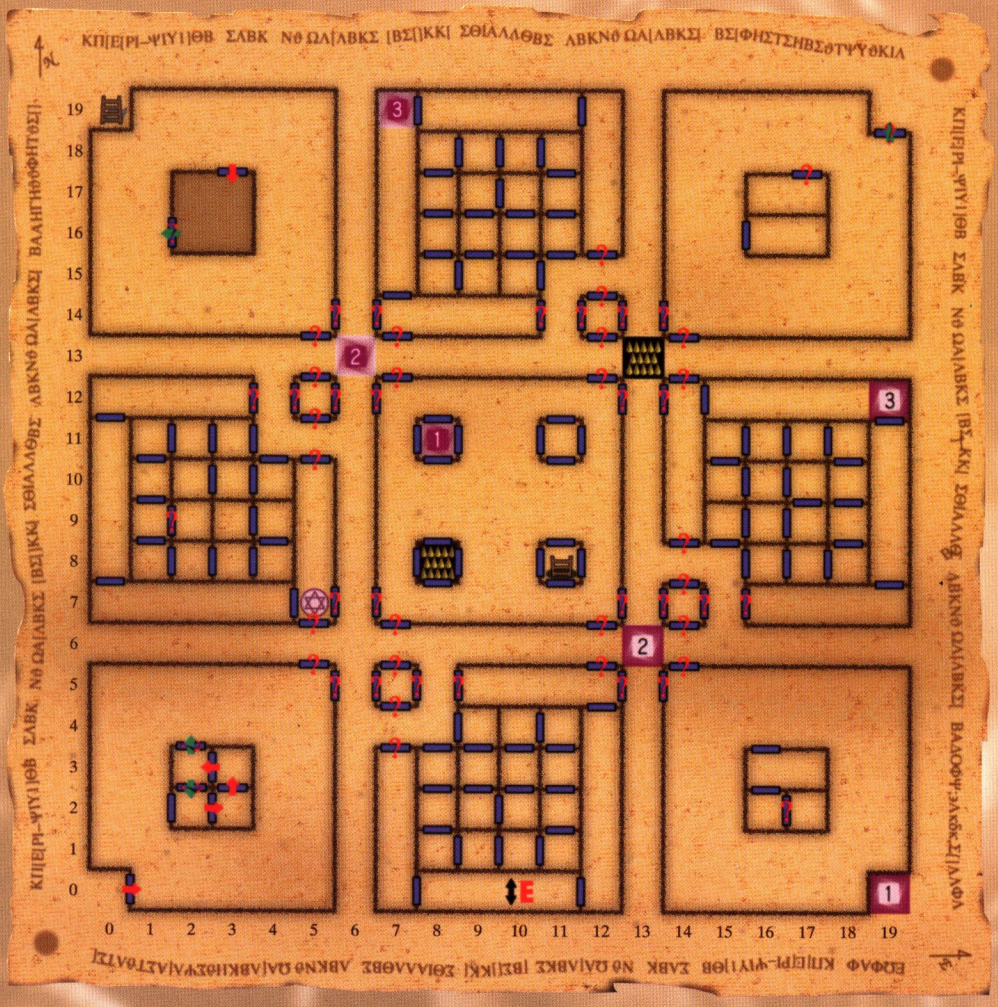
不確定名
僧侶 PRIEST

MEMO
レベル3の僧侶呪文を唱えてくる僧兵である。HPは高いが攻撃力は低い。

B7F

目標パーティーレベル 12～

方向感覚が狂うフロア 位置の確認を怠るな！



●マップ記号

- 上り階段
- 下り階段
- ドア
- シークレットドア
- 一方通行
- シークレットドア＋一方通行
- E エレベーター
- ダークゾーン
- 呪文封じ
- ピット
- ワープ開始地点
- ワープ到着地点

Scenario1 B5F～B7F

レベル6ニンジャ
LVL 6 NINJA

DATA
戦士
AC ……6
HP…6～60
EXP…1520
登場数…1～5

不確定名
黒装束の男 *MAN IN BLACK*

MEMO
クリティカルヒットを使えない、忍者にあるまじき欠点を持つ相手である。

レベル7メイジ
LVL 7 MAGE

DATA
魔術師
AC ……8
HP…7～28
EXP…1000
登場数…1～6

不確定名
ローブを着た男 *MAN IN ROBES*

MEMO
レベル4の魔術師呪文を唱えてくる。ラハリトなどを連発されると辛い。

Scenario1 B5F～B8F

マスターシーフ
MASTER THIEF

DATA
盗賊
AC ……4
HP…4～24
EXP…960
登場数…1～6

不確定名
皮鎧を着た男 *MAN IN LEATHER*

MEMO
攻撃回数は多いが、HPが低いので苦戦はしない。

メジャーダイミョウ
MAJOR DAIMYO

DATA
戦士
AC ……0
HP…7～84
EXP…2340
登場数…1～5

不確定名
鎧を着た男 *MAN IN ARMOR*

MEMO
それなりに上流階級のくせに、修業を怠ったのか呪文が使えない侍である。

B7Fの歩き方

同じような形のブロックが9個もあり、大変まぎらわしい構成になっている。しかし、オートマップを見ながらなら、そうそう迷うものではないハズ。まずはだだっ広いエリアを歩いて回り、ドアのたくさんあるエリアに行くのが、オートマップを埋めるには早い。また、隠れて呪文封じが仕掛けられていたり、ピットやワープポイントなどがあったりするので、イヤな人はうまく避けて歩き回ろう。とはいえ完全なマップを作りたい人は、ダメージを承知突っ込むだろうが……。その場合は後回しにして最後に行ったほうがいい。

◀見事に対象になっていて、美しさえ感じる地下7階。でもクリアに絡んでこないので、まず来ない。

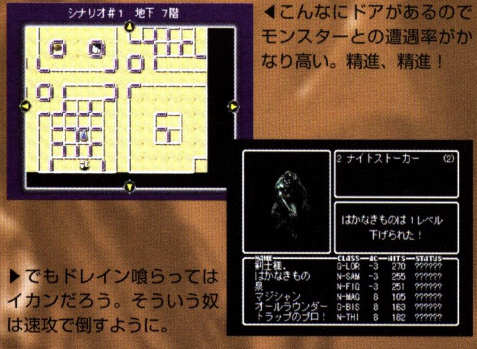
▶呪文封じの解消は別の階へ行くしかない……が、階段が割と近くにあるので神経質にならなくてもいい。

B7Fの要注意モンスター

ゲイズハウンドはマヒ攻撃を持っているいやらしい敵だが、ＨＰがさほど高くないわりに、この辺のモンスターの中ではＡＣが格段に低くく、少々倒しにくくなっているので要注意。オーガロードは、魔術師呪文がレベル3なので、パーティー全員にまんべんなくダメージをくれるイヤな奴。ＨＰも高く、回復能力もある（毎ターン＋１）ので攻撃力が低いと苦労する。ライフスティーラーは僧侶と魔術師の呪文を使うううえ、恐怖のレベル2ドレインを仕掛けてくる凶悪なモンスター。犠牲者が出る前に即切り捨てたいが、呪文がタマに効かないことがあるので気をつけよう。同様にナイトストーカーもレベル1ドレインを持っているので速攻で倒そう。

B7Fの利用法

クリアに関係ない以上、基本的にあまり有効な利用法というのはないが、エレベーターで来た場合は、いきなりドアの多いエリアなので、ここでレベルアップの為にモンスターを倒しまくるという手はちょっと使える。さらにいいアイテムが入れば、下の階層での展開がラクになるので、まだパーティーの装備が貧弱なら、寄り道するのもアリだ。しかし、その際はドレイン攻撃は絶対に喰らわないようにしないと無理矢理寄った意味がない。



◀こんなにドアがあるのでモンスターとの遭遇率がかなり高い。精進、精進！

▶でもドレイン喰らってはイカンだろう。そういう奴は速攻で倒すように。

◆メッセージ……なし
◆固定モンスター……なし
◆入手する重要アイテム…なし

B7F

MONSTER LIST

Scenario1 B5F～B9F

ハイプリースト
HIGH PRIEST

DATA
僧侶
AC ……3
HP…8～64
EXP…2160
登場数…1～6

不確定名
僧侶 *PRIEST*

MEMO
リトカンを使うが、それよりもバディを唱えられるほうが数倍恐怖である。

チャンプサムライ
CHAMP SAMURAI

DATA
戦士
AC ……2
HP…10～100
EXP…2395
登場数…1～6

不確定名
鎧を着た男 *MAN IN ARMOR*

MEMO
魔術師の呪文を唱えるが、中途半端な修業で身に付けた呪文を恐れることはない。

アークメイジ
ARCH MAGE

DATA
魔術師
AC ……9
HP…10～34
EXP…790
登場数…1～6

不確定名
ローブを着た男 *MAN IN ROBES*

MEMO
レベル2までの魔術師呪文しか唱えられない、情けない魔術師である。

マスターシーフ
MASTER THIEF

DATA
盗賊
AC ……3
HP…6～36
EXP…1140
登場数…1～6

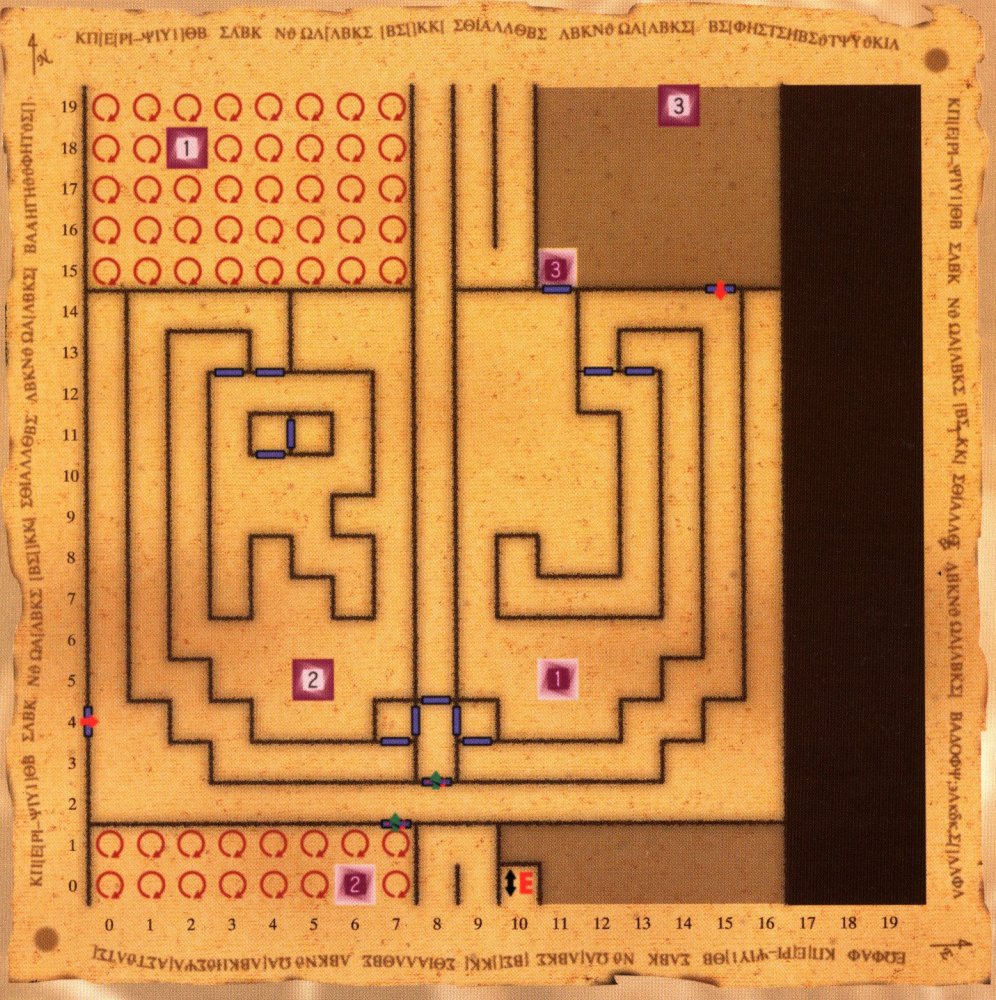
不確定名
皮鎧を着た男 *MAN IN LEATHER*

MEMO
3種類も存在するマスターシーフのなかで、2番目に高い能力を持つ。

B8F

目標パーティーレベル 12～

来たはいいが階段がない！ エレベーターが頼りの階層



●マップ記号

- ドア
- 一方通行
- シークレットドア＋一方通行
- E エレベーター
- ダークゾーン
- 回転床
- ワープ開始地点
- ワープ到着地点
- 石の壁

Scenario1 B5F～B9F MONSTER LIST

ゲイズハウンド
GAZE HOUND

DATA
動物
AC ……-1
HP…4～32
EXP…1235
登場数…1～5

不確定名
奇妙な動物 *STRANGE ANIMAL*

MEMO
異形のモンスターで、8本の足が大きな特徴である。牙に麻痺毒を持つ。

オーガロード
OGRE LORD

DATA
魔術師
AC ……4
HP…8～64
EXP…1790
登場数…1～5

不確定名
悪鬼 *OGRE*

MEMO
普通のオーガより知能が高く、レベル3の魔術師呪文を唱えてくる。

トロル
TROLL

DATA
戦士
AC ……4
HP…12～54
EXP…1720
登場数…1～3

不確定名
奇妙な動物 *STRANGE ANIMAL*

MEMO
攻撃回数が多く大ダメージを被ることがある。しかも回復能力が高い。

ライフスティーラー
LIFESTEALER

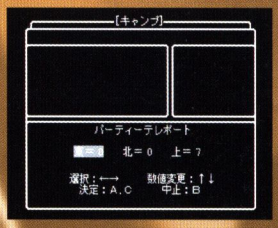
DATA
不死
AC ……3
HP…8～43
EXP…2240
登場数…1～1

不確定名
正体不明の存在 *UNSEEN ENTITY*

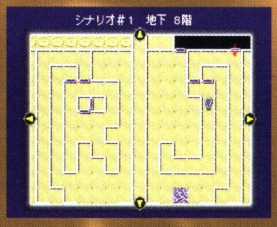
MEMO
魔術師と僧侶の呪文を使うが、レベル2エナジードレインが一番怖い。

B8Fの歩き方

7階への階段も、9階への階段も存在しないというとんでもない階。エレベーターで来た場合はそうでもないが、階段で降りてくると非常に苦労する。階段を降りるなり回転床がびっしりとあるエリアに出るが、その中にあるワープポイントや、一方通行の脱出ポイントを探すのがまず大変。さらにエレベーターまでの道のりが異常に長くなっているのでまた大変。しかしこの階を全部回ると、中央附近に謎の「R」と「J」の文字が確認できるので、ヒマなら回っておきたい。また東には広大な石の壁エリアがあるので注意しよう。



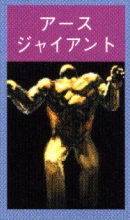
◀「ブルーリボン」がないとヤバい。エレベーターに乗れないので、脱出は「マラー」で。ちゃんと覚えた？



▶みごとな「R」と「J」の文字。地下9階にも「A」と「C」という文字がある。オートマップを見ないと気づかない。

B8Fの要注意モンスター

アースジャイアントは特殊な攻撃は持っていないがかなりの高確率で呪文を無効化するうえＨＰも高く倒しにくい敵。ただ「マカニト」や「ラカニト」が効きやすいので試してみるといいだろう。キメラはＡＣが低めなうえ、ＨＰも多く複数で現われ、強力なブレスを吐くので、早めに倒しておかないと、犠牲者が出る可能性がある。ウィルオーウィプスは、これといった攻撃はないものの、ＨＰが格段に高く、さらにＡＣがラスボスのワードナより低いので非常に倒しにくい。魔法もほぼ効かないので前衛が強力でないと倒しにくいことこのうえない。マスターニンジャは、もちろんクリティカル攻撃してくるイヤな奴。レベル8ニンジャとよくつるんで出てくる。


アースジャイアント

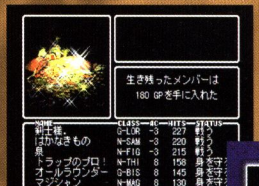
キメラ

ウィルオーウィプス

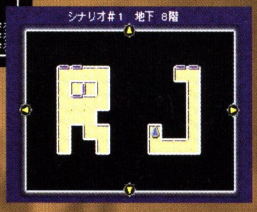
マスターニンジャ

B8Fの利用法

ドアが少ないので、レベルアップの為にモンスターを倒すのは他の階のほうが効率が良いし、歩き回るのも結構面倒なので、利用価値ははっきりいってない。ここには制作者のちゃめっ気と、嫌がらせくらいしかないので、観光しにきたくらいに思ってないと、とてもじゃないが探索しきれない。しかし「ＲＪ」ってなんのこと？　原作者はロバート・ウッドヘッドなので違うし……と謎が残る階だと思えなければ、来てもつまらない。



◀ドアが12個しかないのでは、敵を倒しても宝箱が出ることが少ない。



▶ＲＪっていったい何？と思わせて、夜も寝れなくする気なのか？

◆メッセージ……なし
◆固定モンスター……なし
◆入手する重要アイテム…なし

B8F

ナイトストーカー
NIGHTSTALKER

DATA
不死
AC……4
HP…8~43
EXP…1600
登場数…2~6

不確定名
正体不明の存在　*UNSEEN ENTITY*

MEMO
レベル1エナジードレインを行使するアンデッドモンスターである。

ワイバーン
WYVERN

DATA
動物
AC……3
HP…14~63
EXP…1540
登場数…1~6

不確定名
奇妙な動物　*STRANGE ANIMAL*

MEMO
毒攻撃を仕掛けてくる飛竜である。幸いなことにブレスは使えないようだ。

レベル8プリースト
LVL 8 PRIEST

DATA
僧侶
AC……3
HP…7~56
EXP…1720
登場数…1~5

不確定名
僧侶　*PRIEST*

MEMO
レベル8を名乗る割には、レベル4の僧侶呪文しか使えない僧兵である。

レベル10ファイター
LVL 10 FIGHTER

DATA
戦士
AC……0
HP…7~70
EXP…1900
登場数…1~6

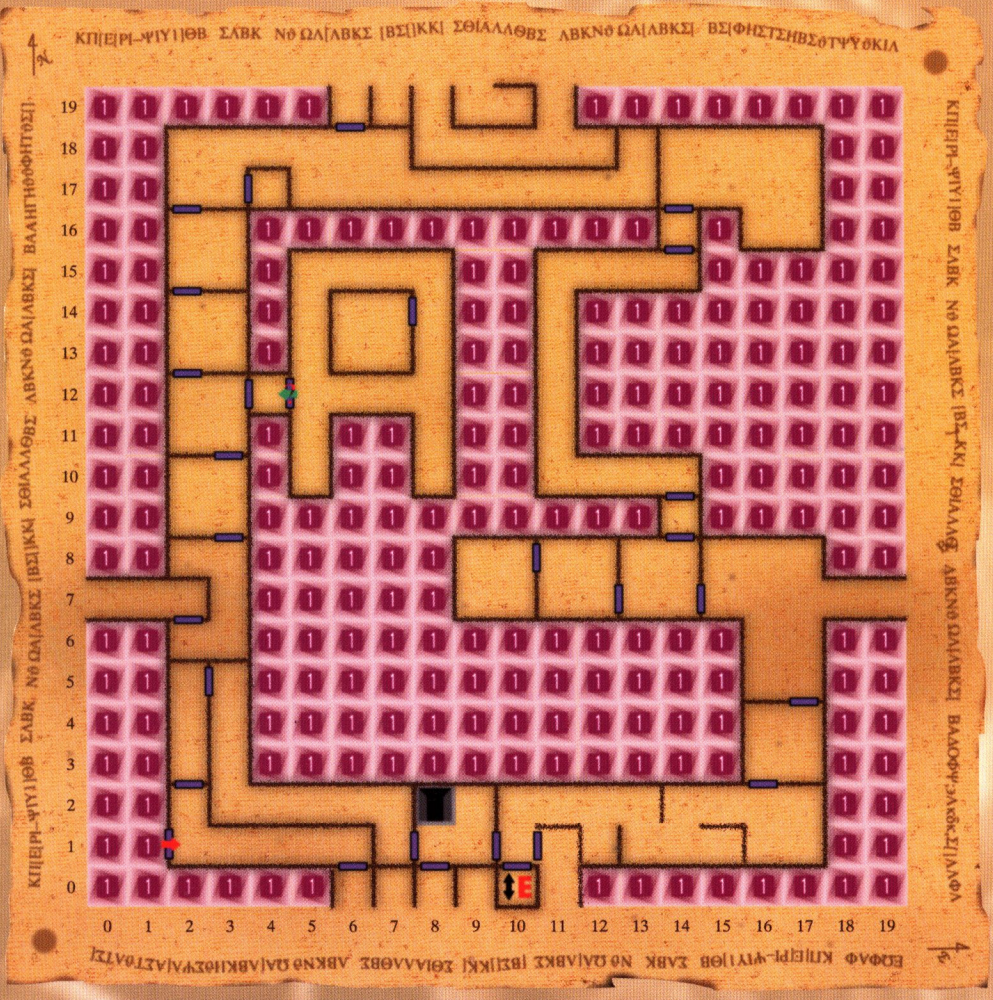
不確定名
鎧を着た男　*MAN IN ARMOR*

MEMO
腕はあるが、いかんせん装備品が悪いらしく、本領を発揮できていない。

B9F

目標パーティーレベル 12～

エレベーター終着点
目標地点まで4歩で到着



●マップ記号

- ドア
- 一方通行
- シークレットドア+一方通行
- シュート
- E エレベーター
- 1 B1Fへワープ

Scenario1 B5F～B9F

MONSTER LIST

レベル7メイジ
LVL 7 MAGE

DATA
魔術師
AC ……8
HP…7～28
EXP…1240
登場数…1～6

不確定名
ローブを着た男 MAN IN ROBES

MEMO
同名モンスターが存在するが、こちらはレベル5の魔術師呪文を使う。

レベル7シーフ
LVL 7 THIEF

DATA
盗賊
AC ……4
HP…7～42
EXP…1220
登場数…1～5

不確定名
皮鎧を着た男 MAN IN LEATHER

MEMO
盗賊の中では攻撃力が高い。だが所詮盗賊、熟練した冒険者の敵ではない。

レベル8ニンジャ
LVL 8 NINJA

DATA
戦士
AC ……4
HP…8～32
EXP…1020
登場数…1～3

不確定名
修道僧 MONK

MEMO
クリティカルヒットを使うが、HPが低いので速攻で倒すことができる。

アースジャイアント
EARTH GIANT

DATA
巨人
AC ……9
HP…41～41
EXP…20675
登場数…1～5

不確定名
巨人 GIANT

MEMO
大地より生れし巨人。非常に高い呪文抵抗を持ち、攻撃力も馬鹿にできない。

B9Fの歩き方

久しぶりに、クリアに絡む階層。とはいえ実際この階で用があるのは4ブロックだけだが。この階を歩く場合は、大きく分けて2箇所のエリアを回るしかない。ひとつは歩いて回れる比較的大きなエリア。そしてもうひとつは、中央附近にある「A」の形をした小さなエリアで、ここは「マラー」かテレポーターのワナを利用しないと行けない。それ以外のエリアは入った瞬間に地下1階まで飛ばされてしまうので、オートマップをすべて埋めようと思うと、はてしなく苦労することになるので、無視してもいいだろう。

◀このシュートを降りれば、そこはワードナのいる地下10階。地下9階には特になにもないので即降りよう。

▶通路以外の場所は、すべて1階のこの位置へのワープゾーン。でも、10階にある強制送還のほうがラクだ。

B9Fの要注意モンスター

ハタモトは侍のハズなのに、なぜかクリティカル攻撃ができるイヤな敵だが、その分魔法が使えないので我慢しよう。マイルフィックは呪文がかなり効きにくく、強力な呪文や毒、マヒ攻撃、ＨＰ回復能力（毎ターン+3）を持っている。さらにプレイヤーが1番イヤなドレイン攻撃、しかもレベルを3も吸い取るという困ったモンスター。ポイズンジャイアントは、巨人系の中ではダントツの強さを誇り、ＨＰの多さや、呪文をほぼ受け付けない能力に加え、かなり強力なブレスを吐く。グレーターデーモンは増殖させての荒稼ぎが有名だが、特殊攻撃も多彩なので大変苦労させられる。どのみちここいらで出現するモンスターはどれも気が抜けないが……。

ハタモト

マイルフィック

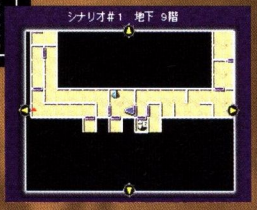
ポイズンジャイアント

グレーターデーモン

B9Fの利用法

ズバリ、エレベーターから4歩先の位置にあるシュートにしか用はないが、レベルアップを計るにもいい階だ。シュートの部屋のドアで強い敵と戦って、10階に降りてすぐ城への強制送還を使っていれば、多少弱くてもなんとかなる。4階から一気に降りてきた場合はここできっちりとパーティー全員をレベル13くらいまで育てておきたい。1度の戦いに全力を注げるので多少格上の敵でも勝機はあるし、強力なアイテムも手に入ることがある。

◀いかに地下9階とはいえ、さほど強くない敵もいる。そいつらを倒そう。



▶一度エレベーターで階を移動すれば、またここで敵が現われる。

◆メッセージ……なし
◆固定モンスター……なし
◆入手する重要アイテム…なし

B9F

Scenario1 B6F～B10F

レッサーデーモン
LESSER DEMON

DATA
悪魔
AC ……4
HP…10～80
EXP…5100
登場数…1～1

不確定名
悪魔 DEMON

MEMO
低級悪魔だが、魔術師の呪文を使え、攻撃力も高い。しかも仲間まで呼ぶ。

キメラ
CHIMERA

DATA
動物
AC ……2
HP…9～54
EXP…3515
登場数…1～4

不確定名
奇妙な動物 STRANGE ANIMAL

MEMO
ブレスで攻撃してくるモンスター。しかも攻撃力が高く苦戦させられる。

ファイアジャイアント
FIRE GIANT

DATA
巨人
AC ……3
HP…15～92
EXP…2115
登場数…1～4

不確定名
巨人 GIANT

MEMO
ＨＰが高い巨人である。火炎に対する耐性を持ち、出現頻度も高い。

ゴーゴン
GORGON

DATA
幻獣
AC ……2
HP…8～64
EXP…2920
登場数…1～1

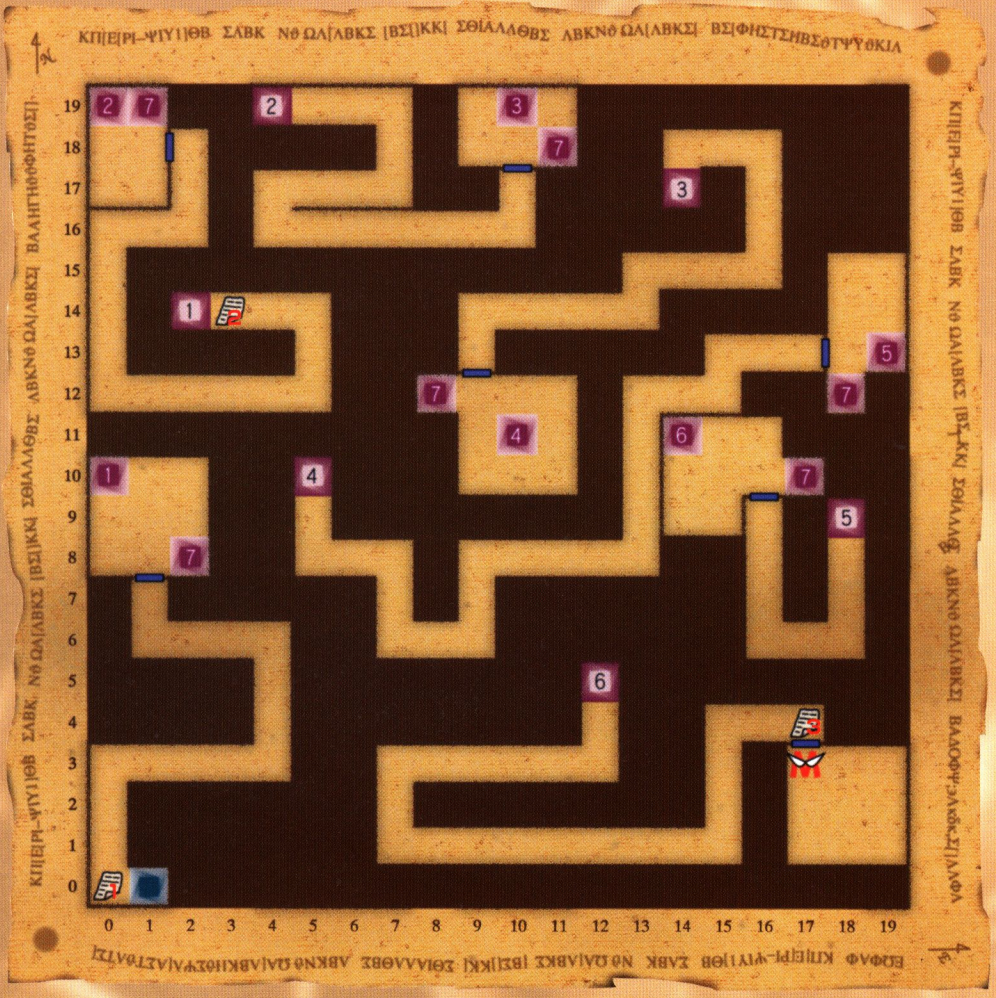
不確定名
奇妙な動物 STRANGE ANIMAL

MEMO
牛の姿の怪物で、ブレス攻撃を仕掛けてくるが、出現数が少ないので楽勝。

B10F

目標パーティーレベル 15

最下層の戦い ワードナに勝利せよ！



●マップ記号

- ドア
- 固定モンスター
- ワープ開始地点
- ワープ到着地点
- 城へのワープ
- メッセージ
- 7 このワープの到着点はすべて（0，0）
- 石の壁

Scenario1 B6F～B10F MONSTER LIST

レベル8ビショップ
LVL 8 BISHOP

DATA
僧侶
AC ……2
HP…8～64
EXP…2060
登場数…1～6

不確定名
僧侶 *PRIEST*

MEMO
レベル3の魔術師呪文と、レベル4の僧侶呪文をそれぞれ唱えてくる。

レベル8ファイター
LVL 8 FIGHTER

DATA
戦士
AC …－1
HP…8～80
EXP…2140
登場数…1～6

不確定名
鎧を着た男 *MAN IN ARMOR*

MEMO
力押ししか戦う術を知らないが、ＨＰとＡＣはなかなかの数値を持つ。

レベル10メイジ
LVL 10 MAGE

DATA
魔術師
AC …10
HP…10～40
EXP…1400
登場数…1～6

不確定名
ローブを着た男 *MAN IN ROBES*

MEMO
レベル5の魔術師呪文を行使する。集団で呪文を唱えられたら驚異である。

シーフ
THIEF

DATA
盗賊
AC ……4
HP…9～54
EXP…1640
登場数…1～5

不確定名
皮鎧を着た男 *MAN IN LEATHER*

MEMO
盗賊の中でも1、2を争う攻撃力を誇る。油断すると酷い目に遭うだろう。

B10Fの歩き方

◀呪文を使いはたしたら、護符を使えば脱出できる。

この地下10階はワードナが待ち受ける迷宮最深部だけあって、出てくるモンスターたちはかなり強力になっている。しかし、マップの構造自体は、全階層中最もシンプルな作りなので、迷うほうが大変なくらいだ。しかも6つ目のワープポイントまでは、すぐに城への強制送還ポイントに戻れるので、メンバーが死にそうになっても、すぐに脱出できるようになっている。しかし、ワードナを倒したあとの脱出手段は用意されていないので「マラー」で1階に飛ぶしかない。

B10Fで入手する重要アイテム

この護符を地上に持ち帰れば、めでたくクリアとなる。アイテムとしても超強力なのでできれば王様に返したくない？

ワードナの護符

MEMO

全クラスが装備可能で、ACは10も下がり、全ての特殊攻撃に耐性を持つ。「マラー」が使えて、SPでパーティーのHPを全回復できるが呪われる。

B10Fの固定モンスター

ワードナはブレス以外の特殊攻撃をすべて使い、レベル4エナジードレインまで持つ難敵だ。回復能力も高く、ACの低さは魔術師とは思えないほど。さらに、ティルトウェイトを使われると、パーティーは一瞬で壊滅状態に追いやられてしまう。側近のヴァンパイアロードはレベル6魔術師呪文を唱え、ワードナ同様レベル4エナジードレインを使ってくるやっかいな敵。この他、複数のヴァンパイアが必ず出現する。

ワードナ WERDNA

DATA
魔術師
AC……−7
HP……30~120
EXP …15880
登場数 …1~1

ヴァンパイアロード VAMPIRE LORD

DATA
不死
AC……−5
HP…20~160
EXP …7320
登場数 …1~1

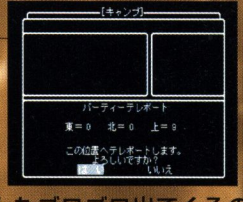
攻略法

前衛はワードナを集中攻撃し、魔術師はティルトウェイト、僧侶はマリクトで他のモンスターを片づけよう。長期戦は絶対にダメ！

B10Fのメッセージ

1：金の飾り額にメッセージが～	**解説**…9階から降りてきた時に表示される警告
2：守衛の一団は退治した～	**解説**…プレイヤーを脅すだけのメッセージ
3：壁にはこう書かれて～	**解説**…ここがワードナの部屋ということを主張している

B10Fの利用法



◀ワードナの部屋から、真上に9階層分上がろう。

モンスターは強いものの、すぐに脱出できるので、ワードナとの戦いに備えてここで修行するのが一番安全。いいアイテムもゴロゴロ出てくるので、全階層中もっとも効率良くパーティーの強化ができる。ただし、通れるところ以外は石の壁なので、テレポーターのワナには十分注意したい。さらに、この階では「マラー」での移動は、上の階へのみ有効なので気をつけよう。ちなみに「デュマピック」も使えない。

マスターニンジャ MASTER NINJA

DATA
戦士
AC ……3
HP 10~40
EXP…1280
登場数…1~5

不確定名
ローブを着た男 MAN IN ROBE

MEMO
クリティカルヒットと、高い攻撃力がとにかく恐ろしいモンスターである。

ウィルオーウィスプ WILL O' WISP

DATA
魔法
AC …−8
HP 10~80
EXP…43320
登場数…1~2

不確定名
正体不明の存在 UNSEEN ENTITY

MEMO
ACが低いので攻撃が命中しにくく、しかも高確率で呪文を無効化する。

ブリーブ BLEEB

DATA
動物
AC ……0
HP…10~80
EXP …3300
登場数…1~8

不確定名
奇妙な動物 STRANGE ANIMAL

MEMO
出現数がやたら多く、しかもすぐに仲間を呼ぶので非常にうっとうしい。

フロストジャイアント FROST GIANT

DATA
巨人
AC ……6
HP…51~58
EXP…41355
登場数…1~4

不確定名
巨人 GIANT

MEMO
冷気に高い耐性を持つ巨人である。呪文攻撃もほとんど無効化してしまう。

Scenario1 アイテムリスト

ここからはシナリオ1に登場するアイテムを紹介していこう。「村正」や「君主の聖衣」などのレアアイテムを、あなたはすべて集めることができるのだろうか。

表の見方

このリストでは、英語と日本語の両方に対応したアイテム名、不確定名を掲載している。また、性格が装備条件となっている物は、善は青、中立は黄色、悪は赤でそれぞれ表わしている。

DAGGER ダガー

不確定名：DAGGER 短剣

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1～4
攻撃修正：1
攻撃回数：0

ボルタック商店の初期在庫。買うほどの武器ではない。無視していいだろう。

1. アイテムのグラフィックと価格を表わす。ボルタック商店に売却するときは、ここに記載されている価格の半分となる。
2. 武器の場合は攻撃力と攻撃修正、そして攻撃回数の3項目を掲載している。また、防具はＡＣの増減値を掲載している。
3. 各アイテムについての簡単な説明をしている。なお本文下のドクロマークは、装備すると呪われることをしめしている。
4. どの職業の者が装備できるかを表わしている。しかし中には所持しているだけで、特殊な効果を発揮するアイテムも存在する。

DAGGER

DAGGER ダガー
不確定名：DAGGER 短剣
5G
DATA 攻撃力：1～4 攻撃修正：1 攻撃回数：0
ボルタック商店の初期在庫。買うほどの武器ではない。無視していいだろう。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DAGGER＋2 ダガー+2
不確定名：DAGGER 短刀
8000G
DATA 攻撃力：3～6 攻撃修正：3 攻撃回数：2
ダガーよりは強くなっているが、わざわざ装備させるほどでもない。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DAGGER of SPEED 早業の短刀
不確定名：DAGGER 短刀
30000G
DATA 攻撃力：1～4 攻撃修正：-1 攻撃回数：7
攻撃回数が非常に多く、魔術師でも装備できる武器。だが、魔術師を前線で戦わせる機会はないだろう。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DAGGER of THIEVES 盗賊の短刀
不確定名：DAGGER 短刀
50000G
DATA 攻撃力：1～6 攻撃修正：5 攻撃回数：4
盗賊がＳＰを使うと忍者にクラスチェンジするが、1度使うと壊れてしまう。武器としてはさして強くない。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

SWORD

SHORT SWORD ショートソード
不確定名：SWORD 剣
15G
DATA 攻撃力：1～6 攻撃修正：3 攻撃回数：0
ボルタック商店初期在庫。これを買うならロングソードを買ったほうがいい。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

SHORT SWORD＋1 ショートソード+1
不確定名：SWORD 剣
15000G
DATA 攻撃力：2～7 攻撃修正：4 攻撃回数：2
ボルタック商店の初期在庫の中で最も高価な武器である。しかしこれを買うのは金の無駄づかいである。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

SHORT SWORD＋2 ショートソード+2
不確定名：SWORD 剣
4000G
DATA 攻撃力：3～8 攻撃修正：5 攻撃回数：3
ショートソード＋1より価格は安いが、性能はこちらのほうが上。それでも戦士が装備するには役不足。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

SHORT SWORD-1 ショートソード-1
不確定名：SWORD 剣
1000G
DATA 攻撃力：1～6 攻撃修正：-1 攻撃回数：1
装備すると呪われてしまう。攻撃力と攻撃回数も低く、しかも売却価格も安い。発見したらその場で捨てよう。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

Scenario1 B7F～B10F MONSTER LIST

ファイアドラゴン FIRE DRAGON

DATA
ドラゴン
AC ……1
HP…12～96
EXP…5000
登場数…1～4

不確定名
竜 DRAGON

MEMO
強力なブレスのみならず、レベル5の魔術師呪文まで行使してくる強敵。

ハイプリースト HIGH PRIEST

DATA
僧侶
AC …－2
HP…11～88
EXP…3300
登場数…1～1

不確定名
僧侶 PRIEST

MEMO
マバディを唱えるやっかいな相手。出現数の少なさが唯一の救いといえよう。

ハイウィザード HIGH WIZARD

DATA
魔術師
AC ……4
HP…12～48
EXP…2395
登場数…1～1

不確定名
ローブを着た男 MAN IN ROBES

MEMO
非常に高度な呪文を行使する魔術師である。それ以外は他の魔術師と大差ない。

マスターシーフ MASTER THIEF

DATA
盗賊
AC ……2
HP…12～72
EXP…1935
登場数…1～1

不確定名
皮鎧を着た男 MAN IN LEATHER

MEMO
マスターシーフの中では最高の能力を持つ。常に単独で行動している。

SWORD

8000G

SHORT SWORD-2 ショートソード-2
不確定名：SWORD 剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：1～6
攻撃修正：1
攻撃回数：1
ショートソード-1同様、装備すると呪われてしまう。しかし売却価格はそこそこなのでボルタック商店へ。

50000G

S-SWORD＋3 (E) 悪の短剣+3
不確定名：SWORD 剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：1～6
攻撃修正：6
攻撃回数：4
善、中立の性格の者が装備すると呪われてしまう武器。売却価格が高いので、装備するよりは売却したい。

25G

LONG SWORD ロングソード
不確定名：SWORD 剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：1～8
攻撃修正：4
攻撃回数：0
ボルタック商店初期在庫。ゲーム開始直後の戦士にはとりあえずこの武器を買い与えておこう。

10000G

LONG SWORD＋1 ロングソード+1
不確定名：SWORD 剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：2～9
攻撃修正：5
攻撃回数：2
これを発見したら戦士に装備させよう。少なくとも、ロングソード+2を手に入れるまでは重宝するはず

4000G

LONG SWORD＋2 ロングソード+2
不確定名：SWORD 剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：3～12
攻撃修正：6
攻撃回数：3
攻撃力、攻撃修正、攻撃回数ともに高く、非常に重宝する武器である。価格が安いのは釈然としないが。

1000G

LONG SWORD-1 ロングソード-1
不確定名：SWORD 剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：1～8
攻撃修正：-1
攻撃回数：0
装備すると呪われるうえ、弱い、安い、と揃った駄目なまくらな剣。発見したらすぐ捨ててしまおう。

10000G

SLAYER of DRAGONS ドラゴンスレイヤー
不確定名：SWORD 剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：2～11
攻撃修正：1
攻撃回数：1
ドラゴン系モンスターに対して無類の強さを発揮するが、それ以外のモンスターには普通にダメージを与える。

10000G

WERE SLAYER ワースレイヤー
不確定名：SWORD 剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：2～11
攻撃修正：5
攻撃回数：2
獣人系モンスターと対峙したときに威力を発揮する武器。通常時でも、なかなかの攻撃力を期待できる。

10000G

MAGE MASHER メイジマッシャー
不確定名：SWORD 剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：2～7
攻撃修正：5
攻撃回数：2
魔術師に対して絶大な攻撃力を発揮する。だが魔術師系のモンスターは、もともと弱いのであまり意味がない。

15000G

BLADE CUSINART' カシナートの剣
不確定名：SWORD 剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：10～12
攻撃修正：6
攻撃回数：4
最低攻撃力が10と、安定した威力を期待できる剣である。できれば前衛3人に装備させたい逸品。

50000G

SWORD＋3 (E) 悪の剣+3
不確定名：SWORD 剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：4～13
攻撃修正：7
攻撃回数：4
悪以外の者が装備すると呪われるが、その切れ味はカシナートの剣を上回る。悪の戦士に装備させたい武器。

1000000G

MURAMASA BLADE! 村正
不確定名：SWORD 剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：10～50
攻撃修正：8
攻撃回数：3
侍専用の最強武器。ＳＰを使うと力が１上昇するが、50%の確率で壊れるので絶対使わないように。

STAFF

10G

STAFF 杖
不確定名：STAFF 杖
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：1～5
攻撃修正：0
攻撃回数：0
ボルタック商店の初期在庫である。全員装備できるが、こんな弱い武器をわざわざ購入する必要はない。

2500G

STAFF＋2 杖+2
不確定名：STAFF 杖
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：3～6
攻撃修正：2
攻撃回数：1
ノーマルの杖よりはマシ、程度の性能しかない。換金したほうが有意義だろう。

Scenario1 B8F~B10F

ハタモト HATAMOTO

DATA
戦士
AC …－1
HP…12～48
EXP…1600
登場数…1～1

不確定名
ローブを着た男 MAN IN ROBES

MEMO
ザムライの中でも相当の実力を持ち、高い攻撃力を誇る。呪文は使用しない。

ヴァンパイア VAMPIRE

DATA
不死
AC …－1
HP…11～88
EXP…3330
登場数…1～4

不確定名
正体不明の存在 UNSEEN ENTITY

MEMO
レベル2エナジードレインや麻痺攻撃を使ってくるアンデッドモンスター。

グレーターデーモン GREATER DEMON

DATA
悪魔
AC …－3
HP…11～88
EXP…44570
登場数…1～6

不確定名
悪魔 DEMON

MEMO
魔術師呪文を唱える上に呪文攻撃がほとんど効かない。仲間まで呼ぶ凶悪な相手。

ポイズンジャイアント POISON GIANT

DATA
巨人
AC ……3
HP…81～81
EXP…41320
登場数…1～4

不確定名
巨人 GIANT

MEMO
呪文抵抗、攻撃力の高さに加えて、強力な毒のブレスで攻撃してくる強敵。

STAFF

8000G

STAFF-2　杖-2

不確定名：STAFF　杖

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1~4
攻撃修正：-2
攻撃回数：1

元来弱い武器をさらに弱くした悲しい武器。装備すると呪われるので、とっとと売り払ってしまいたい。

3000G

STAFF OF MOGREF　モグレフの杖

不確定名：STAFF　杖

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1~6
攻撃修正：1
攻撃回数：0

戦闘中に使うとモグレフの呪文を発動し、25%の確率で壊れる。さして役には立たないと思われる。

30G

ANOINTED MACE　メイス

不確定名：STAFF　杖

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：2~6
攻撃修正：2
攻撃回数：0

杖よりは強い、ボルタック商店の初期在庫武器。だが無理して買うほどではない。

12500G

MACE+1　メイス+1

不確定名：STAFF　杖

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：3~9
攻撃修正：3
攻撃回数：2

ロングソード+1より性能が劣るにも関わらず、価格は高いという納得いかない武器である。

4000G

MACE+2　メイス+2

不確定名：STAFF　杖

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：3~10
攻撃修正：4
攻撃回数：2

メイス+1を装備している者がいるのなら、この武器に持ち替えさせたい。いないなら売却だろう。

1000G

MACE-1　メイス-1

不確定名：STAFF　杖

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：2~6
攻撃修正：-1
攻撃回数：1

装備すると呪われ、しかも攻撃は貧弱。まったくいいところがない武器である。売却価格も安い。

8000G

MACE-2　メイス-2

不確定名：STAFF　杖

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1~8
攻撃修正：0
攻撃回数：0

売却価格は高いがすぐに換金しても全然問題はない。

STAFF

10000G

MACE of POISON　毒のメイス

不確定名：STAFF　杖

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1~8
攻撃修正：3
攻撃回数：2

所持していると、毒攻撃を防ぐ効果がある。また、昆虫系モンスターに対する防御効果も持っている。

15000G

STAFF of MONTINO　モンティノの杖

不確定名：STAFF　杖

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：2~6
攻撃修正：1
攻撃回数：1

使用するとモンティノの効果を発揮し、10%の確率で壊れる。壊れたあとはフレイルになってしまう。

AND SO ON

150G

ANOINTED FLAIL　フレイル

不確定名：STAFF　杖

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1~7
攻撃修正：3
攻撃回数：0

ボルタック商店の初期在庫。メイスを購入するくらいなら、価格は上がるがこちらを購入したほうがいい。

50000G

SHURIKENS　手裏剣

不確定名：STARS　星型の物体

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：11~15
攻撃修正：7
攻撃回数：3

ＳＰを使うとＨＰが１上がり、50%の確率で壊れる。また持っているだけで毒とエナジードレインを防ぐ。

CLOTHING

15G

ROBES　ローブ

不確定名：CLOTHING　服

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-1

おそらく魔術師が最後まで装備することになる防具。ＡＣが下がるだけマシ。

8000G

ROBE of CURSES　呪いのローブ

不確定名：CLOTHING　服

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：2

名前通り装備すると呪われ、ＡＣも上昇してしまう。売却価格はそこそこなので、ボルタック商店に売ろう。

ARMOR

50G

LEATHER ARMOR　レザーアーマー

不確定名：ARMOR　鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-2

ボルタック商店の初期在庫。盗賊が装備するぐらいしか利用価値はない。

MONSTER LIST

Scenario B8F~B10F

ドラゴンゾンビ
DRAGON ZOMBIE

DATA
不死
AC …-2
HP…12~96
EXP…5360
登場数…1~4

不確定名
竜　*DRAGON*

MEMO
ファイアドラゴンがゾンビ化したモンスター。呪文抵抗を身に付けている。

Scenario B9F~B10F

レイバーロード
RAVER LORD

DATA
動物
AC …10
HP…15~150
EXP…4155
登場数…1~1

不確定名
鎧を着た男　*MAN IN ARMOR*

MEMO
高い攻撃力とＨＰを持つ強敵。しかも魔術師と僧侶の呪文を唱えてくる。

ザ・ハイマスター
THE HIGH MASTER

DATA
戦士
AC …-2
HP…15~60
EXP…3000
登場数…1~1

不確定名
とんがり帽子の男　*CONEHEAD*

MEMO
素早い動きから繰り出される攻撃は驚異的。クリティカルヒットまで使う。

フラック
FLACK

DATA
動物
AC …-3
HP…15~180
EXP…9200
登場数…1~1

不確定名
奇妙な動物　*STRANGE ANIMAL*

MEMO
毒、麻痺、石化、ブレス、クリティカルヒットと、あらゆる特殊攻撃を使う。

ARMOR

1500G

LEATHER＋1 レザーアーマー+1
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-3
ボルタック商店でも購入できるが、この程度の鎧は迷宮内で見つけ出したい。

6000G

LEATHER＋2 レザーアーマー+2
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-4
盗賊が装備できる最高の鎧である。売却価格もまずまずといったところ。

1500G

LEATHER-1 レザーアーマー-1
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-1
呪われているが、装備すれば一応ＡＣは下がる。なぜか忍者が装備できない。

8000G

LEATHER-2 レザーアーマー-2
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：0
装備してもＡＣの増減がない鎧。呪われるだけの不毛な防具である。

90G

CHAIN MAIL 鎖かたびら
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-3
レザーアーマーよりはＡＣが下がる防具。価格も安い。

1500G

CHAIN MAIL＋1 鎖かたびら+1
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-4
ボルタック商店で購入できるが、これを買うのならプレートメイル＋1かブレストプレート＋1を買うべき。

6000G

CHAIN＋2 鎖かたびら+2
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-5
鎖かたびら系の中では2番目にＡＣが下がる。だがそれほど重宝はしないだろう。

ARMOR

8000G

CHAIN＋2 (E) 悪の鎖かたびら+2
不確定名：CHAIN 鎖かたびら
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-5
悪専用の防具である。しかしＡＣは鎖かたびら＋2と同じで、特殊効果もない。

150000G

COLD CHAIN MAIL 氷の鎖かたびら
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-6
鎖かたびらの中でも最高の防御力を誇る逸品。炎に対する耐性を備えている。

1500G

CHAIN-1 鎖かたびら-1
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-2
装備すると呪われるが、きちんとＡＣは下がる。売却価格が安いので、持っていても邪魔なだけである。

8000G

CHAIN-2 鎖かたびら-2
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-1
そこそこの売却価格しか取り柄がない、呪われた防具である。即売りだろう。

200G

BREAST PLATE ブレストプレート
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-4
僧侶も装備でき、性能も悪くない。しかも価格も安いので序盤は重宝するだろう。

1500G

BREAST PLATE＋1 ブレストプレート+1
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-5
ボルタック商店に初めから売っている鎧。僧侶の鎧を変更する以外は、ブレートメイル＋1を購入するべき。

10000G

BREAST PLATE＋2 ブレストプレート+2
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-6
なかなかのＡＣを誇る鎧。見つけてしばらくは重宝するはず。

Scenario1 EVENT

アークメイジ ARCH MAGE

DATA
魔術師
AC ……0
HP…20~80
EXP…3160
登場数…1~1

不確定名
ローブを着た男 MAN IN ROBES

MEMO
レベル6の魔術師呪文を使いこなす。しかも他の魔術師よりもＨＰが高い。

マイルフィック MAELIFIC

DATA
不死
AC …−5
HP…25~100
EXP…7460
登場数…1~1

不確定名
正体不明の魔物 UNSEEN BLING

MEMO
レベル3エナジードレインを使い、魔術師呪文をすべて使う難敵中の難敵。

マーフィーズゴースト MURPHY'S GHOST

DATA
不死
AC …−3
HP…20~110
EXP…4450
登場数…1~1

不確定名
正体不明の存在 UNSEEN ENTITY

MEMO
ＨＰの高さ、ＡＣの低さに加え、呪文抵抗まで合わせ持つが、攻撃力は低い。

ハイニンジャ HIGH NINJA

DATA
戦士
AC …−1
HP…12~48
EXP…1600
登場数…1~1

不確定名
着物を着た男 MAN IN KIMONO

MEMO
地下4階にのみ出現するモンスターで、クリティカルヒットを使用する。

ARMOR

100000G

BREAST PLATE+3 ブレストプレート+3
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-7

ブレストプレートの中では最高の性能を誇る鎧である。売却価格もそれなりの高さを誇っている。

1500G

BREAST PLATE-1 ブレストプレート-1
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-3

安くしか売れない呪われた防具。間違って装備する前に売り払ってしまいたい。

8000G

BREAST PLATE-2 ブレストプレート-2
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-2

装備すると呪われてしまう。発見したらすぐ換金したい。

750G

PLATE MAIL プレートメイル
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-5

ボルタック商店で購入できるが、これを買うならお金を貯めて、プレートメイル+1を買いたいところ。

1500G

PLATE MAIL+1 プレートメイル+1
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-6

ボルタック商店の初期在庫の中では1番の防御力を誇る。戦士にはぜひ買い与えたい防具である。

6000G

PLATE MAIL+2 プレートメイル+2
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-7

価格的にはさほどの評価を受けていないが、性能はかなりのものである。

8000G

PLATE+2 (N) 中立の鎧+2
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-7

中立以外の者が装備すると呪われる鎧。場合によってはこれが最高の装備になることもあるだろう。

SWORD

150000G

PLATE+3 (E) 悪の鎧+3
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-9

悪以外の者が装備すると呪われる鎧。しかし防御力は非常に高く、呪われてでも装備したい逸品である。

1000000G

GARB of LORDS 君主の聖衣
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-10

君主専用の最高の鎧。クリティカルヒットを出すことが可能となり、歩くごとにHPが1ずつ回復する。

HELM

100G

HELM 兜
不確定名：HELM 兜
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-1

兜の中では一番弱いが、種類が少ないのでしばらくはこの兜を身につけることになるだろう。

3000G

HELM+1 兜+1
不確定名：HELM 兜
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-2

善と中立の者が装備する兜の中では最高のACを誇る。

8000G

HELM+2 (E) 悪の兜+2
不確定名：HELM 兜
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-3

兜の中では1番のACだが悪専用である。1度は悪専用の装備だけで身を固めてみたいものである。

25000G

RING of MALOR マラーの冠
不確定名：RING 輪
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-2

全員が装備できる冠。SPを使うとマラーの効果があるが、1度使うと兜になるので非常時以外は控えよう。

50000G

HELMET of CURSES 呪いの兜
不確定名：HELM 兜
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：2

呪いがかかっており、装備するとAC値が上昇する兜。しかしボルタック商店では高値で買い取ってくれる。

Scenario EVENT MONSTER LIST

ハイプリースト
HIGH PRIEST

DATA
僧侶
AC ……2
HP …8~64
EXP…2200
登場数…2~2

不確定名
僧侶 *PRIEST*

MEMO
地下4階に出現する。同名モンスターより、使用する呪文レベルは低い。

レベル7メイジ
LVL 7 MAGE

DATA
魔術師
AC ……8
HP …7~28
EXP…1000
登場数…2~2

不確定名
ローブを着た男 *MAN IN ROBES*

MEMO
地下4階に出現する。もう一方の同名モンスターより実力は多少落ちる。

レベル7ファイター
LVL 7 FIGHTER

DATA
戦士
AC ……0
HP …7~70
EXP…1900
登場数…2~2

不確定名
鎧を着た男 *MAN IN ARMOR*

MEMO
地下4階にのみ出現する敵。HPの高さとACの低さが最大の取柄である。

ヴァンパイアロード
VAMPIRE LORD

DATA
不死
AC …−5
HP …20~160
EXP…7320
登場数…1~1

不確定名
正体不明の存在 *UNSEEN ENTITY*

MEMO
アンデッドを統べる者。驚異のレベル4エナジードレインの使い手である。

SHIELD

20G

SMALL SHIELD スモールシールド
不確定名：SHIELD 盾
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
AC：-2
盾の中で1番価格が安い。序盤で盗賊や僧侶に装備させるのはこれがいい。

40G

LARGE SHIELD ラージシールド
不確定名：SHIELD 盾
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
AC：-3
初めに戦士に装備させたい盾である。価格も安く、コストパフォーマンスもいい。

1500G

SHIELD＋1 シールド+1
不確定名：SHIELD 盾
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
AC：-4
ボルタック商店でも購入できる盾である。盗賊でも装備することが可能。

7000G

SHIELD＋2 シールド+2
不確定名：SHIELD 盾
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
AC：-5
シールドの中ではかなりの防御力を持つ。しかし売却価格はさほどでもない。

250000G

SHIELD＋3 シールド+3
不確定名：SHIELD 盾
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
AC：-6
最高の盾である。盗賊や僧侶も装備でき、売却価格も非常に高い。

1500G

SHIELD-1 シールド-1
不確定名：SHIELD 盾
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
AC：1
装備するとＡＣが上がってしまう。とっとと捨てよう。

8000G

SHIELD-2 シールド-2
不確定名：SHIELD 盾
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
AC：0
呪いがかかっている上に、ＡＣが変化しない。

SHIELD

25000G

SHIELD＋3 (E) 悪の盾+3
不確定名：SHIELD 盾
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
AC：-5
悪専用の盾である。盾の中では2番目に性能がよい。

GLOVES

6000G

GLOVES of COPPER 銅の小手
不確定名：GLOVES 小手
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
AC：-1
2種類しかない小手の一つ。ＡＣはあまり下がらない。

60000G

GLOVES of SILVER 銀の小手
不確定名：GLOVES 手甲
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
AC：-3
銅の小手より性能はいいが、入手しにくい小手である。

RING

10000G

RING of PORFIC ポーフィックの指輪
不確定名：RING 指輪
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
使用するとポーフィックの効果を発揮し、5%の確率で壊れてしまう。

300000G

RING of HEALING 回復の指輪
不確定名：RING 指輪
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
非常にレアなアイテム。装備すると戦闘中は1ターン、通常は一歩進むごとにＨＰが1ずつ回復する。

500000G

PRIESTS RING 僧侶の指輪
不確定名：RING 指輪
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
非常に価値の高い指輪である。不死系モンスターに対し防御効果があるが、お目にかかるのは難しい。

500000G

RING of DEATH! 死の指輪
不確定名：RING 指輪
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
価値は高いが、持っているだけでＨＰがどんどん減少していく。城まで持ち帰るのは非常に苦労するだろう。

ITEM LIST

ワードナ
★★W★E★R★D★N★A★★
DATA
魔術師
AC …−7
HP…30~120
EXP…15880
登場数…1~1
不確定名
ローブを着た男 MAN IN ROBES
MEMO
最下層に住む魔術師である。多くの特殊攻撃とすべての魔術師呪文を使う難敵。

この特殊能力に注意!!

モンスターの特殊能力で、特に危険なものが『クリティカルヒット』『エナジードレイン』の2つである。前者はキャラクターを一撃で死亡させ、後者は苦労して上げたレベルを下げてしまう。これらを防ぐには、とにかく使用してくるモンスターを速攻で倒すしかない。

▲どんなにACが低くても、エナジードレインには意味ナシ。

ROD

ROD of FLAME 炎のロッド
不確定名：ROD ロッド
25000G
DATA
戦闘中に使用するとマハリトの効果があり、10%の確率で壊れる。見つけたら有効に活用したい。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

AMULET

AMULET of JEWELS 宝石の護符
不確定名：AMULET 護符
5000G
DATA
使用するとデュマピックの効果を発揮する護符である。壊れないのでなかなか重宝するアイテム。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

AMULET of MANIFO マニフォの護符
不確定名：AMULET 護符
15000G
DATA
僧侶呪文のマニフォを封じた護符である。使用すると10%の確率で壊れる。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

AMULET of MAKANITO マカニトの護符
不確定名：AMULET 護符
20000G
DATA
使用するとマカニトの効果があり、5%の確率で壊れる。どんどん使おう。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

AMULET of WERDNA ワードナの護符
不確定名：AMULET 護符
99999999G
DATA
AC:-10
使うとマヲー、SPを使うと全員のHPを全快させる。しかもすべての特殊攻撃を防ぐ効果をも持つ。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

IMPORTANT ITEM

STATUE of BEAR クマの置物
不確定名：STATUE 彫像
0G
DATA
威厳漂う雰囲気が印象的なアイテム。地下２階で必要となるが、一度使ったら捨てても構わない。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

STATUE of FROG カエルの置物
不確定名：STATUE 彫像
0G
DATA
クマの置物と比べると、ほのぼのとした雰囲気が漂うアイテム。これも一度使ったら捨ててよし。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

BLUE RIBBON ブルーリボン
不確定名：RIBBON リボン
0G
DATA
地下４階から下層へ向かうエレベーターを使うのに必要となる重要アイテム。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

KEY

KEY of BRONZE 銅の鍵
不確定名：KEY 鍵
0G
カエルの置物を入手するのに必要。地下１階で手に入れられる。

KEY of SILVER 銀の鍵
不確定名：KEY 鍵
0G
クマの置物を取るのに必要となるアイテム。銅の鍵同様、地下１階で入手可能。

KEY of GOLD 金の鍵
不確定名：KEY 鍵
0G
地下４階の下り階段へたどり着くのに必要。だがムリして取る必要はない。

SCROLL

SCROLL of KATINO カティノの巻物
不確定名：SCROLL 巻物
500G
カティノの効果を封じ込めた巻物である。使用すると壊れてしまう。

SCROLL of BADIOS バディオスの巻物
不確定名：SCROLL 巻物
500G
使用するとバディオスの効果がある。他の巻物と違い、25%の確率で壊れる。

SCROLL of HALITO ハリトの巻物
不確定名：SCROLL 巻物
500G
ハリトの効果を持つ巻物。これを使って攻撃するのは有効とはいえない。

SCROLL of BADIOS バディオスの巻物
不確定名：SCROLL 巻物
500G
バディオスの巻物には2種類あり、こちらは使用すると確実に壊れてしまう。

SCROLL of LOMILWA ロミルワの巻物
不確定名：SCROLL 巻物
2500G
ロミルワの効果がある巻物である。見つけたらとりあえず使用しておこう。

SCROLL of DILTO ディルトの巻物
不確定名：SCROLL 巻物
2500G
使用するとディルトの効果を発揮する。だが売却したほうが有意義であろう。

SCROLL of BADIAL バディアルの巻物
不確定名：SCROLL 巻物
8000G
バディアルの効果を封じた巻物だが、売却価格のほうが魅力的である。

POTION

POTION of LATUMOFIS ラテュモフィスの薬
不確定名：POTION 薬
300G
毒を治療する薬である。呪文を覚えるまでは常に3〜4個は持ち歩くように。

POTION of DIOS ディオスの薬
不確定名：POTION 薬
500G
ディオスの効果がある薬。だがボルタック商店で買うには価格が高すぎる。

POTION of SOPIC ソピックの薬
不確定名：POTION 薬
1500G
使用者にソピックの効果をもたらす薬である。発見したら使う、程度の認識で。

POTION of DIAL ディアルの薬
不確定名：POTION 薬
5000G
ディアルの効果がある。売却価格がそこそこ高いので売り払ってもいいだろう。

JUNK

BROKEN ITEM がらくた
不確定名：BROKEN ITEM がらくた
0G
アイテムがこれになってしまったら何の特もない。すぐに捨ててしまおう。

Wizardry®

LLYLGAMYN SAGA

SCENARIO 2

～ダイヤモンドの騎士～

KNIGHTOF OF DIAMONDS

歴史上でも最高レベルの鍛造技術を使って造られたニルダの杖の力は、リルガミンの町を脅かす意志を持つ者は何人も町に近づけず、悪意のない者だけを受け入れていった。

しかし、杖の力にもたった１つ弱点があった。リルガミンで生まれた者に対して、まったく無力だったのだ。それゆえに、悪の力を持ってリルガミンに生まれた魔神ダバルプスの陰謀は止められなかった……。

闇の助力を受けたダバルプスは、リルガミンの王位を奪い、王家を滅ぼしたが、幸いなことに若いマルグダ王女とアラビク王子の弟妹は、ダバルプスの襲撃から逃れ、生きながらえていた。

２人はダバルプスを倒すため、「ダイヤモンドの騎士」の伝説に名高い５つの武具を取り戻した。神秘的な装束に身を固めたアラビクはリルガミン城へ攻め上がり、壮烈な戦いの末、ダバルプスを倒すことに成功した。

しかし、ダバルプスが死ぬ間際に発した強力な呪いの言葉により、ダバルプスとアラビク、そしてニルダの杖は消え失せた。だが、杖が戻らなければリルガミンの町は滅びてしまう。

かくして杖を取り戻すべく、冒険者たちが再び集められることとなった。

「イラスト 末弥純」

Scenario 2

シナリオ2

～ダイヤモンドの騎士～

シナリオ2では、地下6階層の迷宮から「ニルダの杖」を取り戻してくるのが任務という上級者向けのシナリオ。なぜなら、地下1階から強力な敵が出てくるのと……ある高度な呪文が使えないとダメだから。

B4Fのイベント

- (E10,N4)でコッズヘルムを入手（条件：マジックヘルムと戦い、倒す）
- (E14,N13)でハースニールを入手（条件：マジックソードと戦い、倒す）

B3Fのイベント

- (E2,N6)でコッズシールドを入手（条件：マジックシールドと戦い、倒す）
- (E3,N6)で謎かけに盾と答える

B2Fのイベント

- (E15,N2)でコッズアーマーを入手（条件：マジックアーマーと戦い、倒す）
- (E11,N2)でメッセージを聞き、マラーで(E14,N2)にとぶ

B1Fのイベント

- マップ中央(E9,N10)でメッセージを聞く

※なんと地下1階の階段は、普通には絶対行けないようになっている。それではどうすればいいかというと、魔術師呪文の「マラー」を使わなくてはならないのだった。

シナリオ2考察

シナリオ2は他のシナリオと違い、転送することから始まる。別にレベル1のキャラクターでやり直してもいいが、地下1階の敵がそれなりに強いとはいえ、魔術師が「マラー」を覚えるまでレベル1のキャラを育てるのははっきりいって時間のムダなので、さっさと他のシナリオで育てたキャラを6～7人転送しよう。このとき、手持ちのアイテムは全てなくなり、500Gしか持って来れないので、どんなに高レベルのキャラも装備が貧弱になってしまうが、気にせず行こう。

初期設定リスト（最低限これは買おう）

ロングソード	×3	25×3= 75
プレートメイル	×3	750×3=2250
ブレストプレート	×1	200×1= 200
ラージシールド	×4	40×4= 160
兜	×3	100×3= 300
レザーアーマー	×2	50×2= 100
スモールシールド	×2	20×2= 40
ローブ	×1	15×1= 15
合計		=3140G

序盤 転送したキャラの強さは？

ベストメンバー表

このシナリオは、転送してきたキャラクターの強さによって難易度がゴロっと変わる。司教が全魔法を覚えているなら、魔術師の変わりに僧侶を入れればいいし、忍者がいるなら前衛の戦士の変わりに入れてもいい。このシナリオの最大のライバル、各階で待ち受けるマジック～系は、レベルが20を超えていれば倒せる。3ケタレベルなら速攻でクリアも可能だ。

シナリオ2のポイント

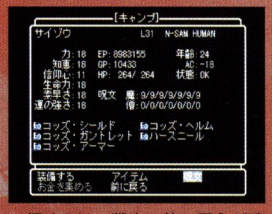
「マラー」で速攻クリア

他のシナリオで散々鍛えたキャラ、まあレベルが3ケタを超えている場合は、「マラー」での移動を駆使しての攻略がてっとり早い。地下2、4階はダメだが、便利なコッズアイテムのある地下3、5階は可能だ。

▲地下3、5階のコッズアイテムは階層の中央にある。

「ニルダの杖」の取り方

6階の「1人で参れ」というメッセージを真に受け、バカ正直に6階まで1人で来てしまった貴方、なんと1階にワープしたあと、街に戻って1人になっても大丈夫なのでした。ただし、コッズ系は必須なので注意。



▲行くのは、戦士、侍、君主が適任。忍者は装備できないのでダメ。

B1Fのイベント

- エンディング
- 地上にニルダの杖を持ち帰る
- ワープした先（E9, N10）での謎にダイヤモンドの騎士と答える

B6Fのイベント

- B1にワープする
- （E1, N3）のメッセージに従い、（E1, N4）に進む（条件：ダイヤモンドの騎士の防具を装備させたひとりだけで進む）
- スフィンクスの謎に答える 答えは「ダイヤモンドの騎士」

B5Fのイベント

- （E10, N8）でコッズガントレットを入手（条件：マジックガントレットと戦い、倒す）
- ロミルワで発見できない扉を見つける（E14, N9）（E10, N14）

※地下1階で「ニルダの杖」を入手したら、余計なことはしないで、さっさと1人で帰還。もし多人数で帰ると、今までの苦労は水の泡。騎士の称号は任意に付けられる。

中盤 忍者は何人じゃ？

ベストメンバー表

たしかに、その辺をうろついているモンスターたちも強くなっているが、それ以上に各階に待ち受けているマジック系モンスターがとてつもなく強い。しかも、ほとんど魔法も効かないので、一撃必殺のクリティカルを期待して、忍者を前衛に入れたい。しかし、ワナをはずす確立が少々低いので、ひき続き盗賊は連れて歩いたほうがいいだろう。呪文が使える盗賊なら完璧だ。

終盤 ポイントは後ろの君主

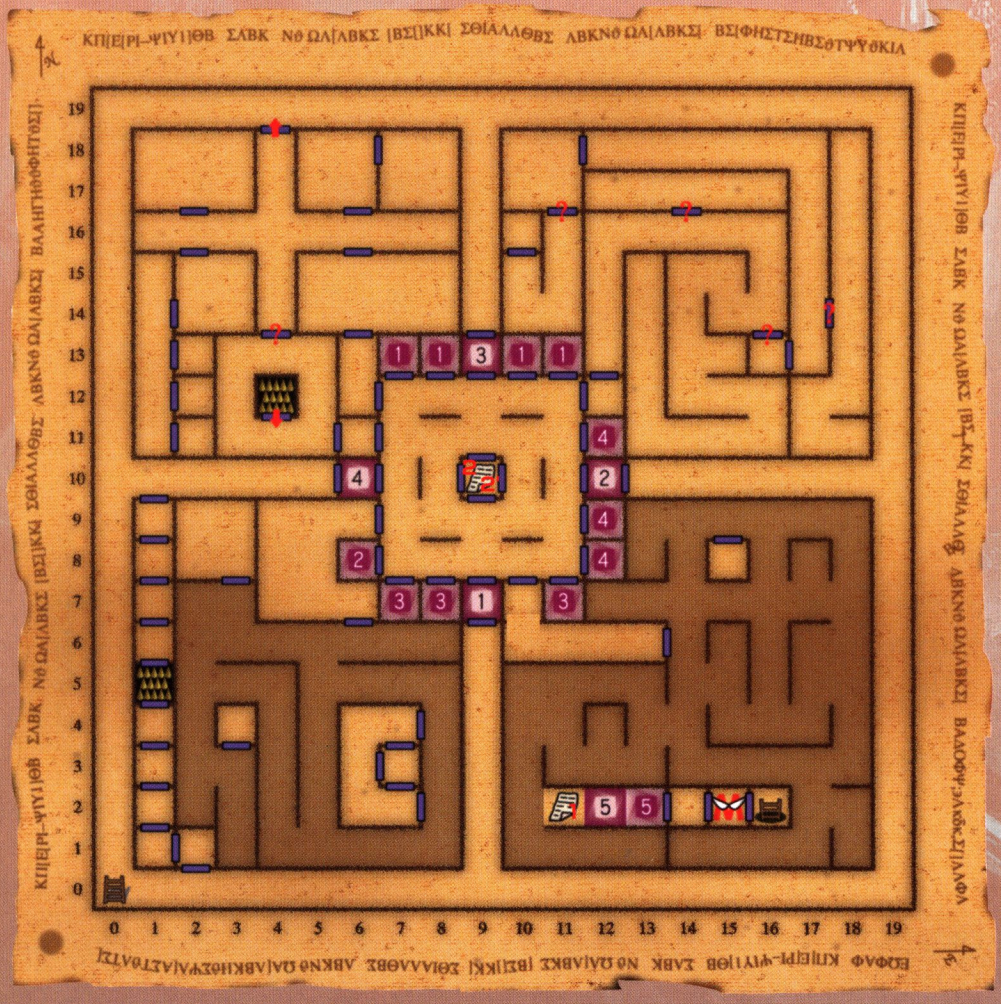
ベストメンバー表

ここまでは、生と死の隣り合わせの戦いの連続だったが、5階で「コッズガントレット」を取ってからは戦法が激変する。なんとこのアイテム「ティルトウェイト」が使い放題。しかし、装備しているものしか使えないので、後衛に戦士系のキャラをおいてティルト要員にしよう。これで全戦闘で強力なバックアップがつき、大群で現われる敵も楽勝となってしまう。

B1F

目標パーティーレベル 13

冒険はここから始まり ここにて終わる



●マップ記号

- 上り階段
- 下り階段
- ドア
- シークレットドア
- ダークゾーン
- 一方通行
- ピット
- 固定モンスター
- ワープ開始地点
- ワープ到着地点
- メッセージ

Scenario1 B1F～B2F

MONSTER LIST

ディンク
DINK

DATA
小人
AC …10
HP…31~31
EXP…140
登場数…1~1

不確定名
小柄な老人 *LITTLE OLD MAN*

MEMO
呪文が全く効かないが、たいした能力も持っていないので簡単に倒せる。

メジャーダイミョウ
MAJOR DAIMYO

DATA
戦士
AC ……0
HP…7~84
EXP…2380
登場数…1~8

不確定名
鎧を着た男 *MAN IN ARMOR*

MEMO
冒険者を殺すことに生き甲斐を見いだしたサムライ。呪文抵抗率を備え持つ。

レベル7プリースト
LVL 7 PRIEST

DATA
僧侶
AC ……3
HP…7~56
EXP…2040
登場数…1~6

不確定名
僧侶 *PRIEST*

MEMO
集団で出現しパティを連発されるのが一番怖い。攻撃力も結構高め。

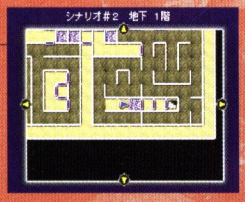
チャンプサムライ
CHAMP SAMURAI

DATA
戦士
AC ……2
HP…10~100
EXP…2435
登場数…1~6

不確定名
鎧を着た男 *MAN IN ARMOR*

MEMO
レベル1魔術師呪文を唱えるが、それより攻撃力の高さに注意するべき。

B1Fの歩き方



◀この一方通行ドアがシナリオ2最大の敵だ。

5ブロックに分かれている地下1階は、モンスターがいきなり強力なこと以外、特に気をつけることはない。中央から行ける4つのブロックには致命的なワナもなく、下の2ブロックにある大きなダークゾーンも、オートマップを見ながら進めば問題ない。しかし、下へ降りる階段は歩いているだけでは絶対に辿りつけず、魔術師の持つ移動魔法「マラー」を使わなくてはならないので、覚えていないと先に進めない。

B1Fで入手する重要アイテム

コッズ・アーマー

シナリオ2最強の鎧。「ニルダの杖」を取るのに必要なアイテムのひとつ。

MEMO
ACが－14で無限に「マツ」が使えるうえ、1歩ごとにHPが回復する。

ニルダの杖

シナリオ2をクリアするのに必要な杖。装備できるが呪われる。

MEMO
ACが－21もあるが、攻撃力はない杖。1人で町に帰ればクリア。

B1Fの要注意モンスター

ディンクはまるで弱いが、早くキャラを育てたい序盤ではかなりのネック。逃げて別のモンスターを待とう。ウェブスピナーはレベル2のドレイン攻撃が危険。コボルドキングは眠らされるのがイヤ。

ディンク

ウェブスピナー

コボルドキング

B1Fの固定モンスター

HPは300、ACは-10、その上魔法が効かないという困った敵。しかし、他のマジックアーマー系の敵に比べると、凶悪な攻撃方法を持っていないので対処は結構ラク。

マジックアーマー — MAGIC ARMOR
不確定名 — 命をふきこまれたもの ANIMATED OBJECT

DATA
魔法
AC …－10
HP……300
EXP…33333
登場数……1

攻略法
敵のACを上げる呪文は効くので、どんどんACを上げて、打撃と防御呪文を駆使すれば犠牲者もなく倒せる。

B1Fのメッセージ

1：そなたが求める～
解説…これは、マラーを使わせる為のメッセージ。

2：部屋の中は～
解説…これはコッズアイテムを揃えていない場合及び、揃えても1人で入らない場合のもの。早く集めてこいというお言葉。

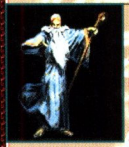
2’：みるもおぞましい～
解説…1人でフルコッズのとき、「ダイヤモンドの騎士」と答えればOK。間違うとまた最初から。

B1Fの利用法

◀この小部屋を有効に活用するのが近道。

はっきりいって、このフロアには最初と最後くらいしか用はないのだが、他の階へ「マラー」で移動するには便利。中央の小部屋のすぐ南で階層だけ移動すれば、地下3階、5階はすぐにマジック系の敵と戦える。また終盤6階へ行くときは5階に「マラー」で移動すると6階への階段がすぐそこなのはありがたい。座標を覚えたり、いちいちマップを見るのが面倒だという人はこの小部屋を目安にするといいだろう。

レベル7メイジ
LVL 7 MAGE



DATA
魔術師
AC ……9
HP…9～30
EXP…2000
登場数…1～6

不確定名
ローブを着た男 MAN IN ROBES

MEMO
レベル7を名乗る割に、強力な呪文を行使できない情けない魔術師である。

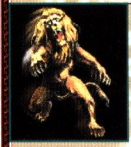
レベル6シーフ
LVL 6 THIEF

DATA
盗賊
AC ……3
HP…6～36
EXP…2050
登場数…1～6

不確定名
皮鎧を着た男 MAN IN LEATHER

MEMO
攻撃回数が多いが、熟練した冒険者なら十分太刀打ちできる相手である。

ワーライオン
WERELION



DATA
獣人
AC ……4
HP…5～40
EXP…2145
登場数…5～8

不確定名
猛獣 ANIMAL

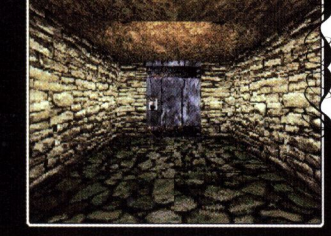
MEMO
ライオンに変身した獣人。必ず5体以上で出現し、毒攻撃を仕掛けてくる。

オーガロード
OGRE LORD

DATA
魔術師
AC ……4
HP…8～64
EXP…1830
登場数 1～5

不確定名
悪鬼 OGRE

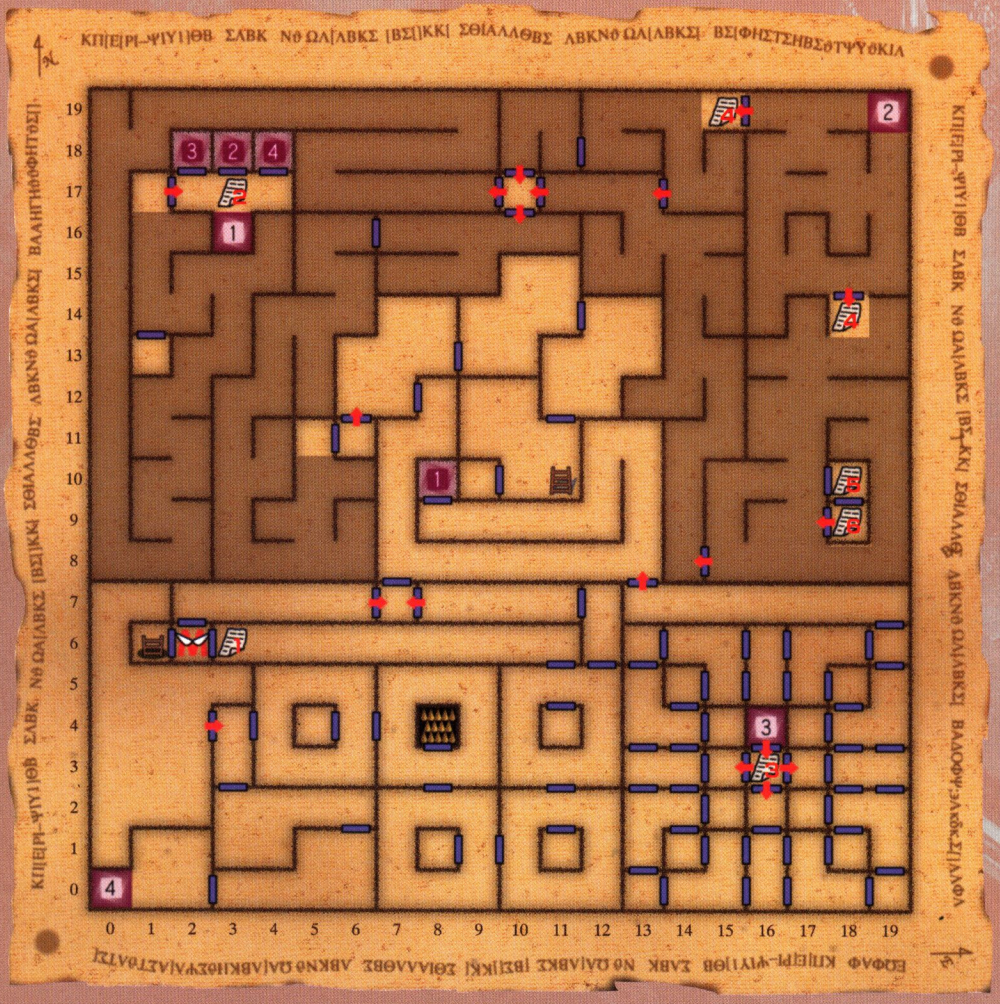
MEMO
レベル3の魔術師呪文を使うモンスター。わずかだが回復能力もある。



B2F

目標パーティーレベル 15

ワープ使ってフロアを移動 ダークゾーンを回避せよ!



●マップ記号

- 上り階段
- 下り階段
- ドア
- 一方通行
- ダークゾーン
- ピット
- 固定モンスター
- ワープ開始地点
- ワープ到着地点
- メッセージ

MONSTER LIST

Scenario2 B1F~B2F

コボルドキング
KOBOLD KING

DATA
戦士
AC ……4
HP …12~54
EXP…1000
登場数…3~5

不確定名
闘士 *WARRIOR*

MEMO
恐ろしいまでの回復能力が特徴のモンスターである。攻撃力も高い。

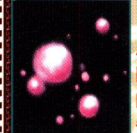
ウェブスピナー
WEBSPINNER

DATA
不死
AC ……3
HP…8~43
EXP…2240
登場数…1~1

不確定名
蜘蛛 *SPIDER*

MEMO
クモの姿のアンデッドモンスター。レベル2エナジードレインを使う。

ファズボール
FUZZBALL



DATA
動物
AC …10
HP…1~1
EXP……1
登場数…1~4

不確定名
ふわふわした物 *FLUFFY THING*

MEMO
弱い、仲間を呼ぶ、呪文が効かないと三拍子揃った邪魔なモンスター。

Scenario2 B1F~B3F

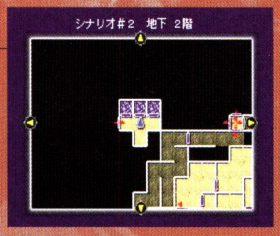
ワーアメーバ
WERE AMOEBA

DATA
獣人
AC …10
HP…10~50
EXP…1500
登場数…5~9

不確定名
原生動物 *PROTOZOAN*

MEMO
必ず集団で出現し、しかも回復能力が高い。毒攻撃まで仕掛けてくる。

B2Fの歩き方



◀左のドアでとんだ先は、はっきりいって地獄。

階段を降りてしばらく進むと、ワープゾーンの先に3つのドアがある場所がある。ここではあらかじめ脅しのメッセージが示す通り、下へ降りる階段へ行けるのは右側のドアだけになっている。その他のドアは、左はモンスターのうじゃうじゃ出てくる南東のエリア、中央のダークゾーンがうっとうしい北東の角に飛ばされる。どちらも最終的に「ふりだしに戻る」といった感じで、1階への階段のある部屋に戻されることになるので、1度行けばもう行かなくてもいいだろう。

B2Fで入手する重要アイテム

伝説の騎士の装備のひとつ。シナリオ2最強の盾。ＡＣが6も下がり、回復魔法「ディアルマ」が使い放題なのがポイント。

コッズ・シールド

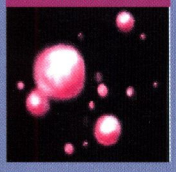
MEMO

炎に耐性があり、アンデットや悪魔系のモンスターから守ってくれるというステキな能力がある。そのうえ他のコッズ系防具と同じくHP回復能力（＋1）を持つ。

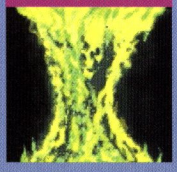
B2Fの要注意モンスター

ファズボールは弱いくせに魔法が効かず、大量に現れるわりに上がりの少ないイヤな敵。仲間も呼ぶのでさっさと逃げよう。ノーシーアムも大群で現われ、ブレスを吐く。キャリアーはマヒ攻撃がイヤな敵だ。

ファズボール



ノーシーアム



キャリアー

B2Fの固定モンスター

8割方魔法が無効で、さらにＡＣが−10という難敵。しかし、先に戦ったアーマーよりＨＰが低いので速攻で倒せる。ただし攻撃力はあるので十分注意しよう。

マジックシールド — *MAGIC SHIELD*
不確定名 —— 命をふきこまれたもの
ANIMATED OBJECT

DATA
魔法
AC …−10
HP……150
EXP…44444
登場数……1

攻略法

先に戦ったアーマーと同じ戦術で倒せる。ただ攻撃力は強いので防御の魔法は必須。早めの回復もカギを握っている。

B2Fのメッセージ

1：我は孤独なるもの。～	**解説**…マジックシールドの直前に不意に現れるクイズ。答えはもちろん「盾」。
2：ここより別れる～	**解説**…3択ドアの脅し文章。
3：どうもうな飢えた～	**解説**…隣接するブロックに出ると敵と遭遇する。
4：背後でパネルが～	**解説**…一方通行を示している。
5：たったの100000Gで～	**解説**…どうでもいい情報なので10万Ｇも払う必要なし！
6：賢人は皆の先に立ち～	

B2Fの利用法

◀修行の場としては向いているが……。

目的のコッズシールドを戴いたら、来る必要のない階。移動魔法「マラー」にジャマされて、思うように動かないのでかなりイラつく。だが、もしまだパーティーが未熟なら、南東の敵の巣へワザといくという手もある。また熟練パーティーなら迷宮に出るなり3階まで「マラー」で下り、すぐある階段を登ってマジックシールドと戦うという荒技も可能。どちらにしても、利用頻度の低い階だろう。

ノーシーアム
NO-SEE-UM

DATA
昆虫
AC ……0
HP…1～10
EXP…750
登場数…5～9

不確定名
羽虫の群 *INSECT*

MEMO
集団でブレス攻撃を仕掛けてくる。ＡＣの低さも大きな特徴といえよう。

キャリアー
CARRIER

DATA
不死
AC …10
HP…9～45
EXP…2900
登場数…2～7

不確定名
ただれた男 *MOTILED FIGURE*

MEMO
人間の死体がアンデッド化したもので、体に触れると麻痺する恐れがある。

ライノービートル
RHINO BEETLE

DATA
昆虫
AC ……1
HP…12～72
EXP…1900
登場数…1～4

不確定名
昆虫 *INSECT*

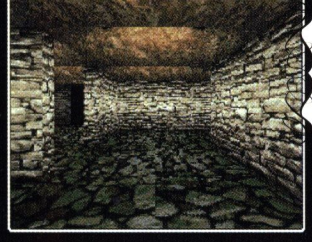
MEMO
金貨と見間違えてしまいそうな魔法生物。攻撃力も比較的高めである。

ナイトストーカー
NIGHTSTALKER

DATA
不死
AC ……4
HP…8～43
EXP…3240
登場数…2～6

不確定名
やつれた姿 *GAUNT FIGURE*

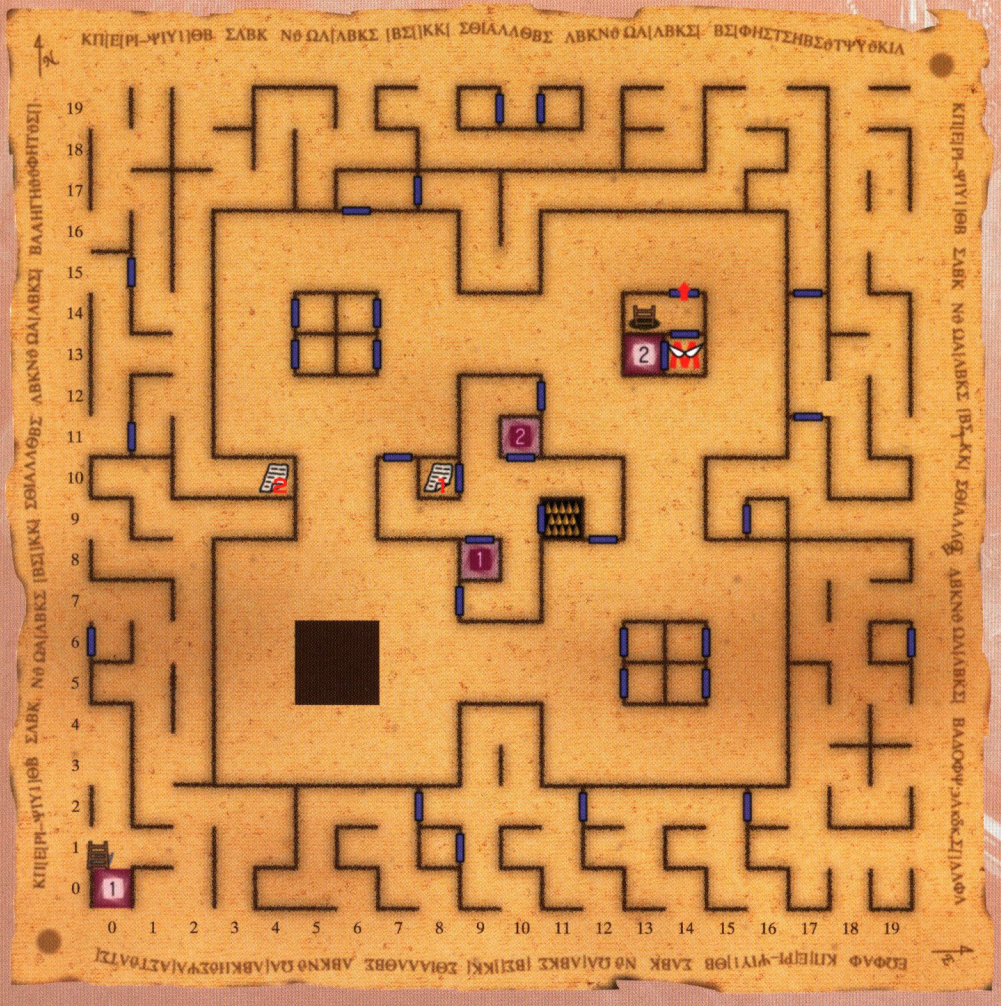
MEMO
アンデッドモンスターで、レベル1エナジードレインを使ってくる。



B3F

目標パーティーレベル 17

目的地点は中央部 外周をとにかく進め！



●マップ記号

- 上り階段
- 下り階段
- ドア
- 一方通行
- ピット
- 固定モンスター
- ワープ開始地点
- ワープ到着地点
- メッセージ
- 石の壁

Scenario2 B1F～B3F MONSTER LIST

ヒポポタマス
HIPPOPOTAMUS

DATA
動物
AC ……3
HP…14～63
EXP…2350
登場数…1～6

不確定名
大きな動物 *LARGE ANIMAL*

MEMO
魔法をかけられて凶暴化したカバ。どういうわけか毒攻撃を仕掛けてくる。

レベル8プリースト
LVL 8 PRIEST

DATA
僧侶
AC ……3
HP…8～64
EXP…3010
登場数…1～8

不確定名
僧侶 *PRIEST*

MEMO
レベル4までの僧侶の呪文しか唱えないが、その分攻撃力が高めである。

レベル10ファイター
LVL 10 FIGHTER

DATA
戦士
AC ……0
HP…10～100
EXP…2540
登場数…1～8

不確定名
鎧を着た男 *MAN IN ARMOR*

MEMO
攻撃力、HPともに高いが、所詮は突進することしか知らない戦士である。

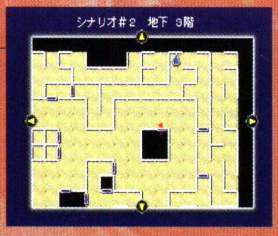
レベル8メイジ
LVL 8 MAGE

DATA
魔術師
AC ……8
HP…8～32
EXP…3070
登場数…1～6

不確定名
ローブを着た男 *MAN IN ROBES*

MEMO
レベル5までの魔術師呪文を行使してくる。とにかく全体攻撃呪文が怖い。

B3Fの歩き方



◀ここから南へ歩き出せば、すぐに広間。

この階は大きく分けて2ブロックに分かれている。外側の通路部分と、下に降りる階段や倒すべきマジックソードのいる場所のある広間である。2階から降りてくると外側の通路に出るため、とりあえず中央の広間を目指すのが目的となる。しかし、ここに続くドアは1箇所しかなく、やみくもに歩いても遠回りになるだけ。2階から降りてきたらすぐ左に曲がり、最寄りのドアを開けたらすぐ南下して、向かって右手の通路を進もう。残った周りは、コッズシリーズがそろってから行けばいいだろう。

B3Fで入手する重要アイテム

名前には「コッズ」の冠はないが、正真正銘のダイヤモンドの騎士の武器。クリティカル能力を持ち、ドレイン攻撃も防ぐ。

ハースニール

MEMO

悪魔系に倍のダメージを与え、攻撃魔法の「ロルト」が使い放題。単純な攻撃力も村正に次ぐ強力さだがクリティカルがある分こちらのほうが使える。

B3Fの要注意モンスター

序盤のライバルであるレッサーデーモンは、手こずるわりに得るものが少ないイヤな敵。ナイトストーカーは弱いクセにドレイン攻撃を持つクセ者。ワーアメーバーは脅威のＨＰ回復15がウリのタフなやつ。

レッサーデーモン

ナイトストーカー

ワーアメーバー

B3Fの固定モンスター

高確率でクリティカルをしてくる恐るべき敵。しかし呪文は効くので「バディ」や「マバディ」などで速攻で倒さないと、首なしの死体が6体できてしまうことに。

マジックソード — MAGIC SWORD
不確定名 — 命をふきこまれたもの ANIMATED OBJECT

DATA
魔法
AC ……0
HP……100
EXP…66666
登場数……1

攻略法

最悪でも5ターン以内に倒さないと全滅の可能性アリ。魔法で削って前衛の攻撃で倒す。補助系魔法は使うヒマなし！

B3Fのメッセージ

1：その部屋に入った瞬間～

解説…城への強制送還ポイント

2：この任務は君たちに～

解説…ただのイヤミ。攻略と全然関係ないところへ来たプレイヤーをあざ笑う。

B3Fの利用法

◀「マラー」でそのまま下に降りると登り階段が。

この階最大の利点は、一瞬にして、しかもタダで城へ帰してくれる場所があること。この場所は地下4階へ降りる階段にも近いので、4階攻略時に瀕死になったときに重宝する。また、4ブロック石の壁がダンジョン内にあるので、座標に自信のない人はあまりへんなところに「マラー」で移動しないほうが身のため。宝箱のテレポーターのワナにも気をつけよう。また邪道な2階速攻クリアにも使えるので忘れずに。

レベル7シーフ
LVL 7 THIEF

DATA
盗賊
AC ……3
HP…7~42
EXP…2000
登場数…1~5

不確定名
皮鎧を着た男 MAN IN LEATHER

MEMO
素早い動きを活かした攻撃回数の多さが特徴。攻撃力も高く油断できない。

レベル8ニンジャ
LVL 8 NINJA

DATA
戦士
AC ……4
HP…8~32
EXP…2015
登場数…1~8

不確定名
黒装束の男 MAN IN BLACK

MEMO
攻撃力はさほど高くもないが、気を抜くとクリティカルヒットが待っている。

アースジャイアント
EARTH GIANT

DATA
巨人
AC ……9
HP …80~80
EXP…20638
登場数…1~5

不確定名
巨人 GIANT

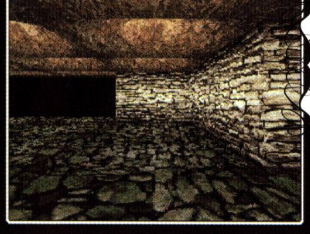
MEMO
攻撃力が尋常ではなく、しかもかなりの確率で呪文を無効化してしまう。

レッサーデーモン
LESSER DEMON

DATA
悪魔
AC ……0
HP …10~80
EXP…5106
登場数…1~9

不確定名
悪魔 DEMONIC FIGURE

MEMO
低級の悪魔だが、呪文抵抗率が高く、さらに仲間まで呼ぶやっかいな相手である。



B4F

目標パーティーレベル 18

ピットと落盤が多いフロア 注意しながら小部屋を目指せ

●マップ記号

- 上り階段
- 下り階段
- ドア
- 一方通行
- ピット・落盤
- 固定モンスター
- メッセージ
- 若返りの泉
- 石の壁

Scenario2 B2F～B3F MONSTER LIST

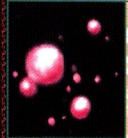
ヘルハウンド HELLHOUND

DATA
動物
AC ……2
HP…9~54
EXP…3515
登場数…1~8

不確定名
猛犬 DOG

MEMO
黒い姿が特徴のモンスター。出現数が多く、集団でブレス攻撃を仕掛けてくる。

ファズボール FUZZBALL



DATA
動物
AC …10
HP…1~1
EXP……1
登場数…5~9

不確定名
ふわふわした物 FLUFFY THING

MEMO
他のファズボールとの違いは出現数だけ。うっとうしさも同じである。

ドゥームトード DOOMTOAD

DATA
不死
AC ……0
HP…9~54
EXP…2750
登場数…2~2

不確定名
カエル FROG

MEMO
アンデッド化したカエル。ブレスを吐き、レベルは低いが魔術師の呪文も使う。

ラビドラット RABID RAT

DATA
動物
AC ……0
HP…8~48
EXP…2620
登場数…2~8

不確定名
ウサギ RAT

MEMO
非常に凶暴なウサギである。毒を持っているので、うかつに近寄れない。

B4Fの歩き方

◀オートマップで確認しながら歩けば安全。

マップ内の半分近くが石壁になっているフロア。このゲームのマップは、基本的に正方形になっているが、ここは実際に歩いてみるとかなり長細い感じがするはず。それはフロアにドアが2つしかなく、あとはほとんどが広い通路になっているからだ。ピットや落盤などのワナもいくつかあるが、たいしたダメージでもないし、1度通ればオートマップに表示されるので気にするほどのものではない。とはいえワザワザ落ちて歩くのも何なので、オートマップをこまめに見よう。

B4Fで入手する重要アイテム

シナリオ2最強の兜。ACが−4も下がり、HP回復能力までついている。さらに氷系グループ攻撃魔法「マダルト」が使える。

コッズ・ヘルム

MEMO

冷気攻撃に耐性があり、魔術師系からの攻撃を防ぐ。しかし冷気の攻撃も、魔術師からの直接攻撃も敵はあまりしてこないので、ありがたみは少々うすい。

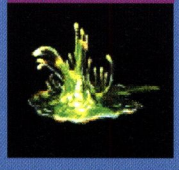
B4Fの要注意モンスター

鍾乳洞ということで、コウモリ系の敵が多く出てくるが、その中でもドレイン能力のあるヴァンパイアバットは要注意。フォーミングモールドは石化攻撃、コロゥシブスライムは−4とACが低い難敵だ。

ヴァンパイアバット

フォーミングモールド

コロゥシブスライム



B4Fの固定モンスター

防具としてはイマイチながら、トップクラスの実力を持つ。全ての呪文を使い、強力なブレス攻撃を持つ。さらに呪文が7割強効かないという難敵だ。

マジックヘルム — MAGIC HELM
不確定名 — 命をふきこまれたもの ANIMATED OBJECT

DATA
魔法
AC ……0
HP……200
EXP…88888
登場数……1

攻略法

全体攻撃は強力だが、ACがあまり良くないのがせめてもの救い。忍者や「ハースニール」のクリティカルに期待したい。

B4Fのメッセージ

1：そこは巨大な洞窟の〜

2：目の前に、落盤の後〜

3：地面にはこう記されて〜

4：「山奥のことし〜
5：「その先に待つのは〜

解説…この階が鍾乳洞なんだよという説明。

解説…この階には落盤とピットが多いよという警告。

解説…ここはドアがないよという警告文だろうか？

解説…4と5は、この先にある泉の説明ではないように読めるが……。

B4Fの利用法

◀バッドステータスになることが多くて困る。

この階の一番のウリは、入る度に1つ若返る泉。多少リスキーだが、年齢が高いキャラがイヤという人は使うといいだろう。そのとき事前にセーブしておけば、8種類のステータス異常は防げる。だが、知恵や信仰心の低下は防げないので、呪文を使う職業のキャラクターは連続して入らないほうがいい。ちなみに年齢は0歳まで下げられるようになってはいるが、そこまで下げても意味はない。

Scenario2 B2F〜B5F

ワーパンサー
WERE PANTHER

DATA
獣人
AC ……2
HP…14〜64
EXP…2080
登場数…1〜8

不確定名
猛獣 ANIMAL

MEMO
パンサーに変身した獣人。素早い動きで冒険者に毒攻撃を仕掛けてくる。

ブレードベア
BLADE BEAR

DATA
動物
AC ……0
HP…17〜66
EXP…3476
登場数…3〜7

不確定名
巨大な動物 LARGE ANIMAL

MEMO
他の熊と比べると非常に爪が長い。時に呪文を無効化し、回復能力まで備え持つ。

ゴーゴン
GORGON

DATA
幻獣
AC ……2
HP…8〜64
EXP…2920
登場数…1〜8

不確定名
奇妙な動物 STRANGE ANIMAL

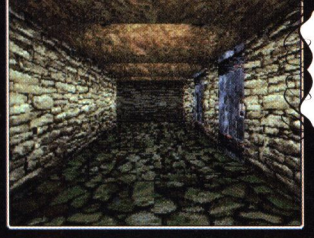
MEMO
ブレスで攻撃してくるモンスター。たまに呪文を無効化することがある。

レベル11ビショップ
LVL 11 BISHOP

DATA
僧侶
AC ……2
HP…11〜88
EXP…3008
登場数…3〜9

不確定名
僧侶 PRIEST

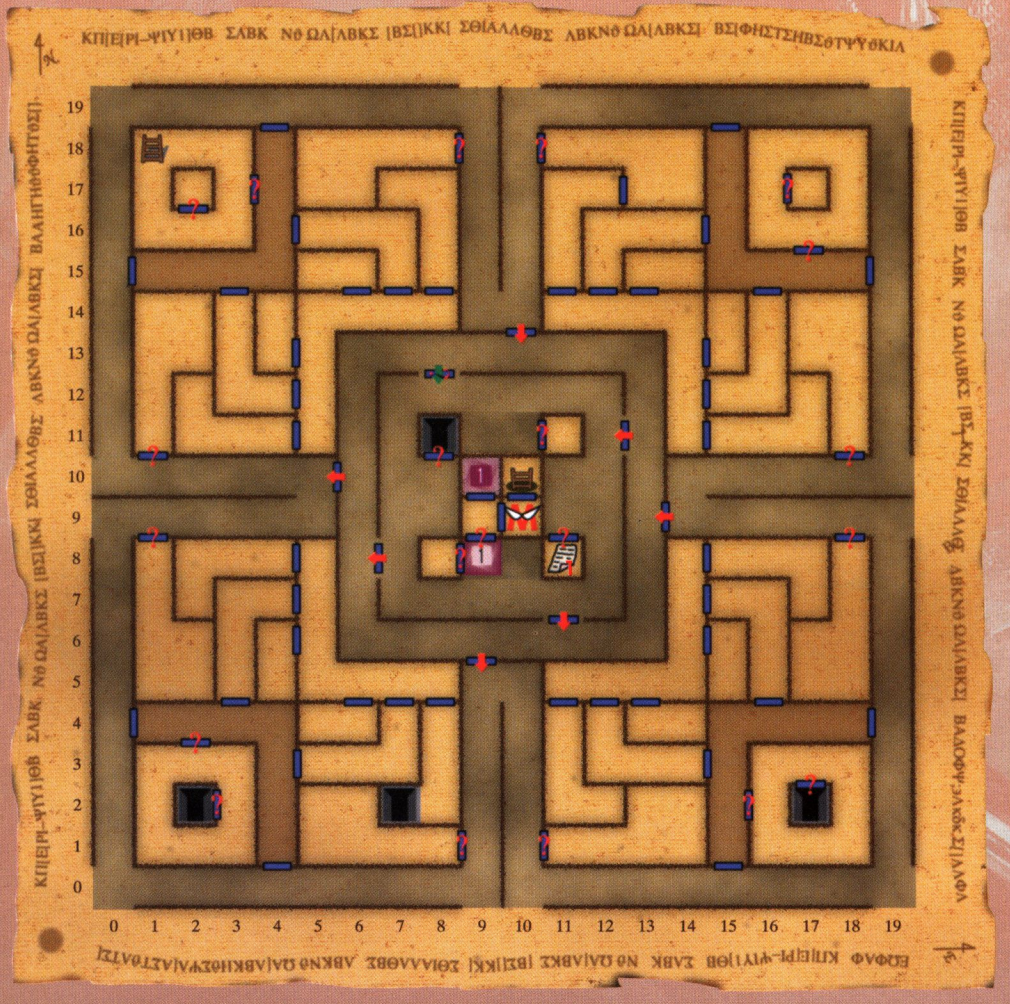
MEMO
魔術師と僧侶の呪文を唱え、攻撃力も高い。侮ってはいけない敵である。



B5F

目標パーティーレベル 19

ドアが見えない！ 地道に壁を調べて進もう



●マップ記号

- 上り階段
- 下り階段
- ドア
- シークレットドア
- 一方通行
- シークレットドア＋一方通行
- シュート
- ダークゾーン
- 固定モンスター
- ワープ開始地点
- ワープ到着地点
- メッセージ
- ドアが見えないエリア

Scenario2 B2F～B5F

レベル12ファイター
LVL 12 FIGHTER

DATA 戦士
AC ……－1
HP…12～120
EXP…2992
登場数…1～8

不確定名
鎧を着た男 *MAN IN ARMOR*

MEMO
腕前はかなりのものでＨＰも高い。しかし力任せな戦い方は変わっていない。

レベル10メイジ
LVL 10 MAGE

DATA 魔術師
AC ……8
HP…10～40
EXP…5005
登場数…1～6

不確定名
ローブを着た男 *MAN IN ROBES*

MEMO
レベル5の魔術師呪文を唱えてくる。レベル8メイジよりＨＰが少し高い。

オークロード
ORC LORD

DATA 巨人
AC ……7
HP…120～120
EXP…30111
登場数…1～5

不確定名
鬼 *ORC*

MEMO
ＨＰの高さと驚異的な攻撃力が特徴のモンスターである。ＡＣの高さが救いか。

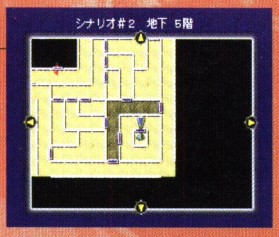
シーフ
THIEF

DATA 盗賊
AC ……2
HP…10～60
EXP…3003
登場数…1～5

不確定名
皮鎧を着た男 *MAN IN LEATHER*

MEMO
盗賊の中でも剣の腕はトップクラスに位置する。決して油断しないように。

B5Fの歩き方



◀ワザと落ちて6Fから来るのはけっこう近道。

単純で対象的な構造なので、非常に迷いやすい。さらに「ミルワ」や「ロミルワ」使用中でも見えないドアまであって、目的の中央のエリアまで行くのが難しそうだが、オートマップを確認しながら歩いていれば楽勝だ。ただ、そのオートマップを完成しようとすると、区切られたブロック間の移動がかなり周り道になっているので少々面倒。また4つあるシュートは、6階のダークゾーンに落ちるようになっている。各ゾーンには5階へ上がる階段へのワープがあるので、利用価値は高い。

B5Fで入手する重要アイテム

コッズ系最強のアイテム。性能的には小手なのでそれなりだが、最強の攻撃呪文「ティルトウェイト」が使い放題になる。

コッズガントレット

MEMO

ＡＣが−4も下がり、HP回復能力が2と多いのがうれしい。獣人系の攻撃から身を守り、毒にも耐性がある。ワナからの毒まで防げるのはかなり有利だ。

B5Fの要注意モンスター

魔法がほとんど効かず、ＨＰも高くて倒しにくいエアジャイアント。侍のくせにクリティカル能力を持つハタモト。そしてシナリオ1でも強力な部類に入っていた説明無用のグレーターデーモンが強い。

エアジャイアント

ハタモト

グレーターデーモン

B5Fの固定モンスター

小手は2個1セットということで2体で登場する。それぞれが呪文を使ってくるので長期戦は絶対避けたい。魔法が効かないがＨＰが低いのが救い。

マジックガントレット—MAGIC GAUNTLET
不確定名 —— 命をふきこまれたもの ANIMATED OBJECT

DATA
魔法
AC ……0
HP ……50
EXP…99999
登場数……2

攻略法

前衛の攻撃力さえ高ければなんとかなる敵。そうでない場合は犠牲者が多発する。マハマンで呪文を封じる？

B5Fのメッセージ

1：部屋の真ん中には〜

解説…5000Gで地上に帰してくれる井戸。使用頻度は低い。

B5Fの利用法

◀拾ったガントレットを捨てれば、また戦える。

かなり利用価値の高い階。1階で「マラー」を使うときは、マップ中央で4階層降りると、すぐに6階への階段なので、ゲーム終盤の探索はここから始まる。またコッズガントレットを捨てて階段を登り降りするだけで固定モンスターが復活するのでＥＸＰ稼ぎに重宝する。やばくなったら近くの5000Gで地上へ帰してくれる井戸を使ってもいいが、それなら6Fのワープのほうがタダな分使い勝手がいい。

Scenario2 B3F〜B5F MONSTER LIST

マスターニンジャ
MASTER NINJA

DATA
戦士
AC ……3
HP…10〜40
EXP …4073
登場数…1〜8

不確定名
着物を着た男 MAN IN ROBE

MEMO
攻撃力は高くないが、集団で出現されるとクリティカルヒットが恐怖である。

マーフィーズゴースト
MURPHY'S GHOST

DATA
不死
AC …−3
HP…20〜30
EXP…3337
登場数…1〜3

不確定名
正体不明の存在 UNSEEN ENTITY

MEMO
麻痺攻撃を使うアンデッドモンスター。呪文抵抗も少し高めである。

ウィルオーウィスプ
WILL O' WISP

DATA
魔法
AC …−15
HP…12〜96
EXP…43567
登場数…1〜2

不確定名
正体不明の存在 UNSEEN ENTITY

MEMO
異常に低いＡＣと攻撃力の高さに加え、ほとんどの呪文を無効化する。

ブリーブ
BLEEB

DATA
動物
AC ……0
HP…10〜80
EXP…3300
登場数…1〜8

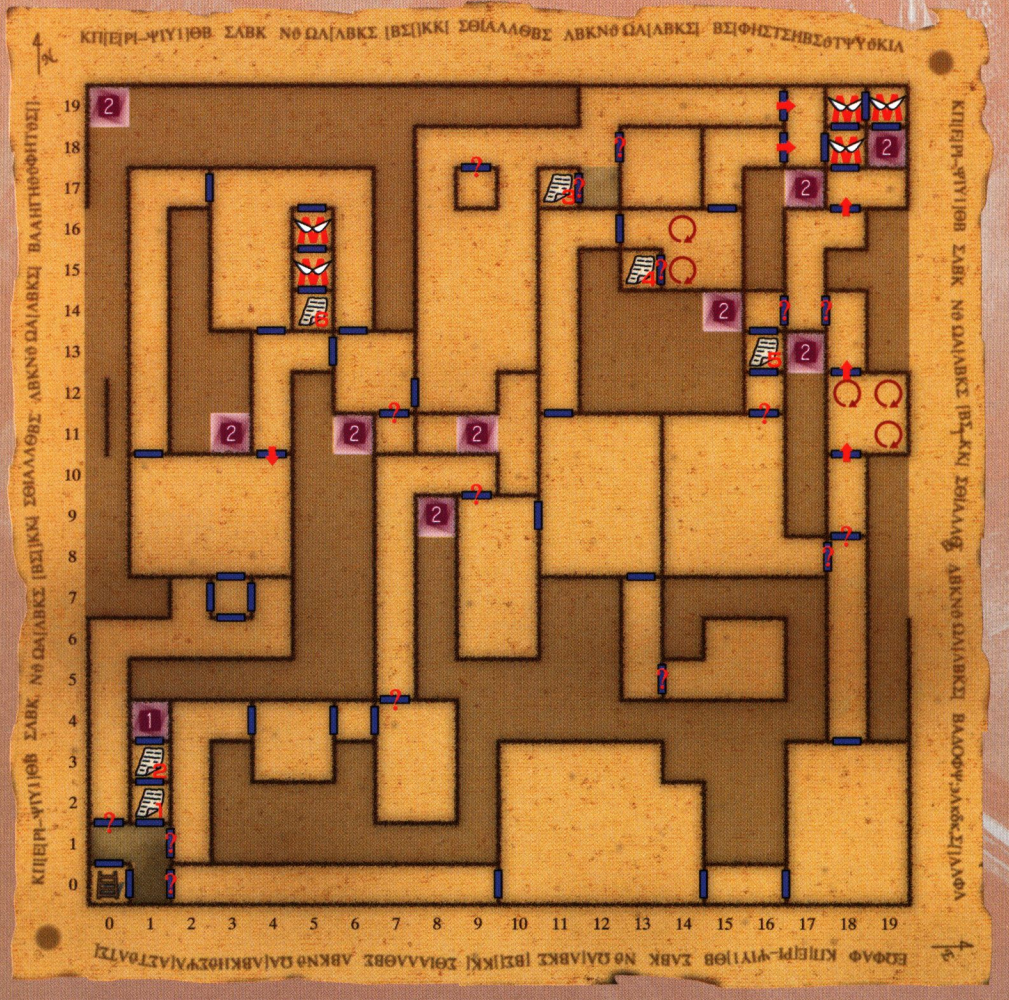
不確定名
奇妙な動物 STRANGE ANIMAL

MEMO
あらゆる呪文に耐性を持つやっかいなモンスター。しかも仲間まで呼ぶ。

B6F

目標パーティーレベル 20

ついに最下層に到着
出題される謎を解け!



●マップ記号

- 上り階段
- ドア
- シークレットドア
- 一方通行
- ダークゾーン
- 固定モンスター
- 回転床
- 1 B1Fへワープ
- 2 B6Fの階段へワープ
- メッセージ
- ドアが見えないエリア

Scenario02 B3F～B6F MONSTER LIST

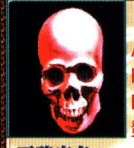
ファズボール
FUZZ'BALL

DATA
動物
AC …10
HP…1～1
EXP……1
登場数…1～4

不確定名
ふわふわした物 *FLUFFY THING*

MEMO
相変わらずの弱さと経験値の低さ。何より存在自体が冒険者をイラつかせる。

スクライル
SCRYLL



DATA
不死
AC ……－1
HP…10～60
EXP…4567
登場数…1～3

不確定名
骨 *SKULL*

MEMO
ドクロ姿のアンデッドモンスター。レベル1エナジードレインを使う。

ヘルマスター
HELL MASTER

DATA
悪魔
AC ……－2
HP …8～80
EXP…5432
登場数…1～4

不確定名
悪魔 *DEMONIC FIGURE*

MEMO
レベル5の魔術師呪文とレベル1エナジードレインを使う強敵である。

ジャイアントワスプ
GIANT WASP

DATA
昆虫
AC ……0
HP…9～27
EXP…1000
登場数…5～9

不確定名
昆虫 *INSECT*

MEMO
5体以上で出現する、巨大な蜂である。攻撃力自体はたいしたことはない。

B6Fの歩き方

◀1人で来るには「マラー」が使えないとダメだ。

いよいよシナリオ2の最下層だが、実際問題用があるのは階段を降りてきてすぐにある謎掛けのコーナーだけだと思いがち。でも実際はコッズ・グッズさえ揃っていればくる必要はない。なんとフル装備の1人が町から1階中央の部屋へ行けば、ちゃんと「ニルダの杖」が貰えるクイズが出される。とはいえ、本当なら情報集めのために6階のあちこちを回らないといけないのだが。ちなみに答えはシナリオ2のタイトルの「ダイヤモンドの騎士」が正解。思いっきりひらがなで入力してやろう。

B6Fで入手する重要アイテム

どうも「ニルダの杖」のニセ物として用意された感のあるこのアイテム。その性能はロミルワが無限に使えて少々ベンリ。

光の杖

MEMO

大量にもち帰り、売り裁いてひと財産築くのが一番有効な活用法だが、1本持って歩くとなかなか便利。呪文の節約になる、ダークゾーンも気にせずにすむ。

B6Fの要注意モンスター

悪魔系最強のモンスターであるアークデーモンは、強力な魔法とドレイン攻撃、呪文がまず効かないなど速攻で倒したいわりに、カタくて倒しにくい。クリティカルを期待して忍者や「ハースニール」の一撃にも期待したい。このシナリオで初登場のサイデルも、呪文の効きが悪く毒やマヒ攻撃をしてくるうえ、強力な魔術師呪文を使う強敵。また、この階ではシナリオ1の最下層で出て来たモンスターたちの宝庫なので、どいつを相手にするときも気を抜けない。また各所に配備されているハイプリーストとオークロードの軍団も「マバディ」を使われるとかなり厄介な相手なので、ハイプリーストから倒す方向で。数が多いときは「モンティノ」も使おう。

アークデーモン

サイデル

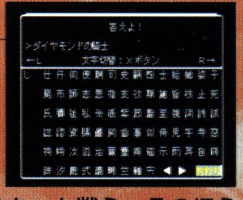
ハイプリースト

オークロード

B6Fのメッセージ

1：これより先は、我が問い～	**解説…**答えは「ダイヤモンドの騎士」。正解しないと先に進めない
2：亡霊が現れ、こう言った～	**解説…**1階の中央にひとりでこいというヒント。
3：力を崇拝した王は～ 4：宝を崇拝した王は～ 5：冠を崇拝した王は～	**解説…**すべて「ダイヤモンドの騎士」という答えを出すためのヒント。わかる？
6：地神の象、ニルダ～	**解説…**「ニルダの杖」を貰えるかと思えば「光の杖」が手に入る場所。

B6Fの利用法



◀やばくなったらクイズに答えて帰ろう。

もちろん最下層なのでクリア後のアイテム集めやキャラ強化はこの階で行なう。帰還方法もあるのでなるべく強力なモンスターと戦う。そのほうがいいアイテムが手に入る確率が高い。あまりドアの数が多くないので、アイテム集めのときは何度も5階と6階を往復することになるだろう。このとき5階に上がる前に「コッズガントレット」を捨てれば、マジックガントレットが復活するのでレベルアップに活用しよう。

Scenario2 B4F

ジャイアントバイパー
GIANT VIPER

DATA
動物
AC ……0
HP …10~40
EXP …2862
登場数…3~7

不確定名
大蛇 SNAKE

MEMO
迷宮に巣くう大蛇。牙には毒があるため、常に十分な警戒が必要である。

ジャイアントバット
GIANT BAT

DATA
動物
AC …－1
HP …12~61
EXP …1760
登場数…3~9

不確定名
洞窟に巣くう物 CAVE DWELLER

MEMO
迷宮内に住む巨大コウモリ。しかし、それほど苦戦するモンスターではない。

ワーバット
WERE BAT

DATA
獣人
AC …－3
HP …5~75
EXP …2480
登場数…2~9

不確定名
洞窟に巣くう物 CAVE DWELLER

MEMO
毒攻撃を仕掛けてくるモンスター。少なからず呪文抵抗を持っている。

ヴァンパイアバット
VAMPIRE BAT

DATA
不死
AC …－3
HP …10~50
EXP …4211
登場数…1~2

不確定名
洞窟に巣くう物 CAVE DWELLER

MEMO
麻痺攻撃のみならず、レベル1エナジードレインまで使うコウモリである。

Scenario2 アイテムリスト

シナリオ2でも、村正や手裏剣、君主の聖衣などのレアアイテムは健在である。これらに加え、特殊なＳＰを持ったアイテムも大幅に増加している。

表の見方

このリストでは、英語と日本語の両方に対応したアイテム名、不確定名を掲載している。また、性格が装備条件となっている物は、善は青、中立は黄色、悪は赤でそれぞれ表わしている。

DAGGER　ダガー
不確定名：DAGGER　短剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：1～4
攻撃修正：1
攻撃回数：0
価格は安いが、それだけが特徴の武器である。

1 アイテムのグラフィックと価格を表わす。ボルタック商店に売却するときは、ここに記載されている価格の半分となる。

2 武器の場合は攻撃力と攻撃修正、そして攻撃回数の3項目を掲載している。また、防具はＡＣの増減値を掲載している。

3 各アイテムについての簡単な説明をしている。なお本文下のドクロマークは、装備すると呪われることを示している。

4 どの職業の者が装備できるかを表わしている。しかし中には所持しているだけで、特殊な効果を発揮するアイテムも存在する。

DAGGER

DAGGER　ダガー
不確定名：DAGGER　短剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：1～4
攻撃修正：1
攻撃回数：0
価格は安いが、それだけが特徴の武器である。
5G

DAGGER＋2　ダガー+2
不確定名：DAGGER　短刀
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：3～6
攻撃修正：3
攻撃回数：2
普通のダガーより攻撃力は上だが、モンスターとの戦いには向いていないだろう。
8000G

DAGGER of SPEED　早業の短刀
不確定名：DAGGER　短刀
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：1～4
攻撃修正：0
攻撃回数：7
攻撃回数の多さが特徴だが、ACが上がるので使えない。
30000G

DAGGER of THIEVES　盗賊の短刀
不確定名：DAGGER　短刀
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：1～6
攻撃修正：5
攻撃回数：4
盗賊がＳＰを使用すると忍者にクラスチェンジできる。使用後、必ず壊れる。
50000G

SWORD

SHORT SWORD　ショートソード
不確定名：SWORD　剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：1～6
攻撃修正：3
攻撃回数：0
ボルタック初期在庫にしてはそこそこの性能を持つが、これを買うならロングソードを買うだろう。
15G

SHORT SWORD＋1　ショートソード+1
不確定名：SWORD　剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：2～7
攻撃修正：4
攻撃回数：2
盗賊でも装備できる剣。売却価格も高い。見つけたら前線の者に装備させよう。
15000G

SHORT SWORD＋2　ショートソード+2
不確定名：SWORD　剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：3～8
攻撃修正：5
攻撃回数：3
売却価格の低さには納得いかないが、攻撃力はまずまずであろう。
4000G

SHORT SWORD-1　ショートソード-1
不確定名：SWORD　剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：1～6
攻撃修正：-1
攻撃回数：1
呪われているうえ、攻撃修正がマイナスになっている。しかも売値が安い。
1000G

Scenario2 B4F

コンストリクター　CONSTRICTOR
DATA
動物
AC……1
HP…8～40
EXP…2460
登場数…1～8
不確定名
大蛇　SNAKE
MEMO
能力的にはさほどでもないモンスターだが、仲間を呼んで攻撃してくる。

コロゥシブスライム　CORROSIVE SLIME
DATA
動物
AC…－4
HP…18～50
EXP…1510
登場数…1～5
不確定名
洞窟に巣くう物　CAVE DWELLER
MEMO
毒を含んだ酸で攻撃をしてくるスライム。ＡＣの低さも大きな特徴である。

フォーミングモールド　FOAMING MOLD
DATA
動物
AC……5
HP…30～120
EXP…2340
登場数…3～7
不確定名
洞窟に巣くう物　CAVE DWELLER
MEMO
集団で出現する、クラゲの姿をしたモンスター。石化攻撃を仕掛けてくる。

Scenario2 B4F～B6F

エアジャイアント　AIR GIANT
DATA
巨人
AC……5
HP…160～160
EXP…41015
登場数…1～5
不確定名
巨人　GIANT
MEMO
大気の精霊でほとんど呪文が効かない。驚異的な攻撃力も恐怖に値する。

SWORD

8000G

SHORT SWORD-2 ショートソード-2

不確定名：SWORD 剣

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1~6
攻撃修正：1
攻撃回数：1

装備すると呪われる。それ ばかりか性能も悪い。発見したら売り払おう。

50000G

S-SWORD＋3 (E) 悪の短剣+3

不確定名：SWORD 剣

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1~6
攻撃修正：6
攻撃回数：4

悪以外の者が装備すると呪われる剣である。攻撃修正の高さが特徴といえる。

75000G

S-SWORD of SWINGS 神速の短剣

不確定名：SWORD 剣

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：3~6
攻撃修正：4
攻撃回数：10

攻撃力はさほどでもないが、その点は攻撃回数の多さで補われている。

25G

LONG SWORD ロングソード

不確定名：SWORD 剣

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1~8
攻撃修正：4
攻撃回数：0

最初に戦士に装備させるなら、ショートソードよりこの武器だろう。

10000G

LONG SWORD＋1 ロングソード+1

不確定名：SWORD 剣

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：2~9
攻撃修正：5
攻撃回数：2

売却価格が高い。攻撃力と攻撃修正もまずまずの ので扱いやすい武器といえる。

4000G

LONG SWORD＋2 ロングソード+2

不確定名：SWORD 剣

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：3~12
攻撃修正：6
攻撃回数：3

剣の中では使える部類に入る。見つけたらすぐ前衛の戦士に持たせよう。

70000G

LONG SWORD＋5 ロングソード+5

不確定名：SWORD 剣

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：11~18
攻撃修正：9
攻撃回数：2

ロングソードの中では最高の性能を誇る。最低攻撃力が安定しているため、非常に頼りになる武器。

SWORD

1000G

LONG SWORD-1 ロングソード-1

不確定名：SWORD 剣

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1~8
攻撃修正：-1
攻撃回数：0

ロングソードの中では唯一呪われている。性能も悪いし売却価格も安い。見つけたらすぐに捨てていい。

10000G

SLAYER of DRAGONS ドラゴンスレイヤー

不確定名：SWORD 剣

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：2~11
攻撃修正：1
攻撃回数：1

ドラゴン系に対して高い攻撃力を発揮する剣。しかし通常は他の武器を装備したほうがいいだろう。

10000G

WERE SLAYER ワースレイヤー

不確定名：SWORD 剣

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：2~11
攻撃修正：5
攻撃回数：2

獣人系に対して効果的な武器。ドラゴンスレイヤーよりは信頼できる武器である。

10000G

MAGE MASHER メイジマッシャー

不確定名：SWORD 剣

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：2~7
攻撃修正：5
攻撃回数：2

魔術師系に効果を発揮する剣だが、通常時の攻撃力が低いので使いにくい。

70000G

PRIEST PUNCHER プリーストパンチャー

不確定名：SWORD 剣

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：2~16
攻撃修正：5
攻撃回数：1

僧侶系に高い威力を発揮する武器である。最大攻撃力は高いが、攻撃回数の少なさがネック。売値は高い。

15000G

BLADE CUSINART' カシナートの剣

不確定名：SWORD 剣

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：10~12
攻撃修正：6
攻撃回数：4

常に安定した威力が期待できる優れた剣である。発見したら大事にしたい。

50000G

SWORD＋3 (E) 悪の剣+3

不確定名：SWORD 剣

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：4~13
攻撃修正：7
攻撃回数：4

悪専用の強力な武器である。時としてカシナートの剣を上回る威力を発揮する。

MONSTER LIST

ファイアドラゴン *FIRE DRAGON*

DATA
竜
AC …－1
HP …12~96
EXP…12324
登場数…1~4

不確定名
竜 *DRAGON*

MEMO
ブレスとレベル5の魔術師呪文で攻撃してくる強敵。ＡＣも低いのでやっかい。

ハイウィザード *HIGH WIZARD*

DATA
魔術師
AC ……4
HP …12~48
EXP…5083
登場数…1~6

不確定名
ローブを着た男 *MAN IN ROBES*

MEMO
レベル6の魔術師呪文を唱えてくる。全体攻撃呪文を連発されると危険。

マスターシーフ *MASTER THIEF*

DATA
盗賊
AC ……1
HP …12~72
EXP…4620
登場数…1~8

不確定名
皮鎧を着た男 *MAN IN LEATHER*

MEMO
ただの盗賊と油断してはいけない。その攻撃力は侮れないものがある。

ハタモト *HATAMOTO*

DATA
戦士
AC …－1
HP …12~48
EXP…4999
登場数…1~8

不確定名
着物を着た男 *MAN IN ROBES*

MEMO
サムライの中でも特筆すべき腕を持ち、クリティカルヒットを使ってくる。

SWORD

100000G

SWORD of SWINGS 神速の剣

不確定名：SWORD 剣

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1～8
攻撃修正：5
攻撃回数：10

他の武器より攻撃回数が群を抜いて多い。攻撃力の低さをカバーするには十分だろう。貴重な武器である。

1000000G

MURAMASA BLADE 村正

不確定名：SWORD 剣

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：10～50
攻撃修正：8
攻撃回数：3

武器の中では最高の攻撃力を誇る良品である。ＳＰを使うと力が1上がるが50%の確率で壊れてしまう。

0G

HRATHNIR ハースニール

不確定名：SWORD 剣

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：12～30
攻撃修正：7
攻撃回数：1

エナジードレインを防ぐ効果があり、しかもクリティカルヒットが使用可能になるので非常に重宝する。

STAFF

10G

STAFF 杖

不確定名：STAFF 杖

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1～5
攻撃修正：0
攻撃回数：0

ボルタック商店で購入可能だが、買うほどのものではない。迷宮で発見したら、その場で捨ててもいい。

2500G

STAFF＋2 杖+2

不確定名：STAFF 杖

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：3～6
攻撃修正：2
攻撃回数：1

全員が装備できることが最大のメリットで、それ以上の利点はないので購入する必要はまったくない。

8000G

STAFF-2 杖-2

不確定名：STAFF 杖

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1～4
攻撃修正：-2
攻撃回数：1

呪いがかかっているため、弱さに拍車がかかった杖である。売却価格は高いので見つけたらすぐ売ろう。

3000G

STAFF of MOGREF モグレフの杖

不確定名：STAFF 杖

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1～6
攻撃修正：1
攻撃回数：0

モグレフの効果を秘めた杖で、使うと25%の確率で壊れてしまう。使う機会が非常に少ないので必要ない。

STAFF

15000G

STAFF of MONTINO モンティノの杖

不確定名：STAFF 杖

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：2～6
攻撃修正：1
攻撃回数：1

使用するとモンティノの効果があり、10%の確率で壊れる。壊れたあとは杖になってしまう。

100000G

STAFF of CURING 癒しの杖

不確定名：STAFF 杖

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：4～11
攻撃修正：3
攻撃回数：2

ＳＰを使用すると、全員のＨＰが回復し、10%の確率で壊れる。売却価格も高く、非常に貴重な武器である。

60000G

STAFF of LIGHT 光の杖

不確定名：STAFF 杖

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：4～18
攻撃修正：2
攻撃回数：1

使用するとロミルワの効果がある。何度使っても壊れないのでとても重宝する。

0G

WAND of MAGES 魔術師のワンド

不確定名：STAFF 杖

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1～4
攻撃修正：1
攻撃回数：0

ＳＰを使用すると魔術師系呪文の使用回数がすべて9になる。しかし1度使うとＳＰの効果が変わる。

0G

WAND of MAGES 魔術師のワンド

不確定名：STAFF 杖

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1～4
攻撃修正：1
攻撃回数：0

ＳＰ使用後、もう1度ＳＰを使うと、なんとすべての呪文を忘れてしまう。1度使ったらすぐに捨てよう。

30G

ANOINTED MACE メイス

不確定名：STAFF 杖

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：2～6
攻撃修正：2
攻撃回数：0

魔術師と盗賊が装備できない杖と考えればよいだろう。買うほどのものではない。

12500G

MACE＋1 メイス+1

不確定名：STAFF 杖

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：3～9
攻撃修正：3
攻撃回数：2

売却価格の高さだけが目立つ武器である。すぐに売っても問題ないだろう。

Scenario2 B4F～B6F MONSTER LIST

ヴァンパイア
VAMPIRE

DATA
不死
AC …－1
HP…11～88
EXP…7151
登場数…1～4

不確定名
やつれた姿 GAUNT FIGURE

MEMO
レベル2エナジードレインを使用する、アンデッドモンスターである。

グレーターデーモン
GREATER DEMON

DATA
悪魔
AC …－3
HP…11～88
EXP…8730
登場数…1～6

不確定名
悪魔 DEMONIC FIGURE

MEMO
毒と麻痺の特殊能力を持ち、高い呪文抵抗率も備えている強敵である。

ジャイアントゾンビ
GIANT ZOMBIE

DATA
不死
AC ……3
HP…80～80
EXP…41440
登場数…1～3

不確定名
巨人 GIANT

MEMO
巨人族の死者がゾンビ化したもの。ブレスや毒を使い、しかも呪文が効かない。

ドラゴンゾンビ
DRAGON ZOMBIE

DATA
不死
AC …－2
HP…12～96
EXP…17000
登場数…1～6

不確定名
竜 DRAGON

MEMO
腐敗しきった体だが、レベル5の魔術師呪文とブレスで攻撃してくる。

STAFF

4000G

MACE＋2 メイス+2
不確定名：STAFF 杖
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：3~10
攻撃修正：4
攻撃回数：2

戦士でも装備は可能だが、これが手に入る頃には、もう少し強い武器を手に入れているだろう。

1000G

MACE-1 メイス-1
不確定名：STAFF 杖
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：2~6
攻撃修正：-1
攻撃回数：1

呪われているメイス。しかも売却価格が安い。手に入れても邪魔なだけである。

8000G

MACE-2 メイス-2
不確定名：STAFF 杖
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1~8
攻撃修正：0
攻撃回数：0

呪われているメイスその2。邪魔だが、売ればそれなりの金額にはなる。

10000G

MACE of POISON 毒のメイス
不確定名：STAFF 杖
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1~8
攻撃修正：3
攻撃回数：2

昆虫系モンスターに対して防御効果を持ち、毒攻撃も防げる。だが武器としてはいまいちである。

75000G

PRIEST'S MACE 僧侶のメイス
不確定名：STAFF 杖
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：2~16
攻撃修正：5
攻撃回数：2

使用するとバマツの効果があり、しかもエナジードレインを防いでくれる。前衛に持たせておきたい。

150000G

ROD of RAISING 蘇生のロッド
不確定名：STAFF 杖
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：3~24
攻撃修正：3
攻撃回数：0

通常時に使用するとカドルトの効果がある。だが、1度しか使えないので、できれば使用しないほうがいい。

0G

STAFF of GNILDA ニルダの杖
不確定名：STAFF 杖
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：0~0
攻撃修正：8
攻撃回数：0

装備すると呪われるもののACが21も下がり、しかも確実に特殊攻撃を防いでくれる伝説の杖。

AND SO ON

150G

ANOINTED FLAIL フレイル
不確定名：STAFF 杖
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1~7
攻撃修正：3
攻撃回数：0

ロングソードより高いのに、性能は下回る理不尽な武器。当然、購入する必要はない。

50000G

SHURIKENS 手裏剣
不確定名：STARS 星型の物体
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：11~15
攻撃修正：7
攻撃回数：3

武器としての性能は高く、しかも持っているだけで毒とエナジードレインを防ぐ。SPは使わないほうがいい。

CLOTHING

15G

ROBES ローブ
不確定名：CLOTHING 服
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-1

全員装備できるが、魔術師専用と考えたほうがいい。

180000G

ROBE＋3 ローブ+3
不確定名：CLOTHING 服
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-4

装備できるのは魔術師だけである。売却価格もかなり高い。大切にしよう。

8000G

ROBE of CURSES 呪いのローブ
不確定名：CLOTHING 服
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：2

ACが上昇し、しかも呪われる不愉快なローブ。見つけたら即売却しよう。

ARMOR

50G

LEATHER ARMOR レザーアーマー
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-2

皮製の鎧である。盗賊専用の防具と割り切りたい。

1500G

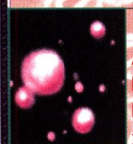
LEATHER＋1 レザーアーマー+1
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-3

ボルタック商店で購入できる皮の鎧。購入することはないであろう。

Scenario2 B5F～B6F

ファズボール FUZZBALL



DATA
動物
AC …10
HP…1~1
EXP……1
登場数…5~9

不確定名
ふわふわした物 FLUFFY THING

MEMO
相変わらず集団で出現するモンスター。もはや嫌がらせとしか思えない。

スモッグビースト SMOG BEAST

DATA
魔法
AC ……3
HP…30~70
EXP…4108
登場数…3~7

不確定名
正体不明の存在 UNSEEN ENTITY

MEMO
姿が定まらない、霧のようなモンスター。低レベルの魔術師呪文を使う。

ホーネットスワーム GIANT HORNET

DATA
昆虫
AC ……0
HP…20~50
EXP…1512
登場数…5~9

不確定名
昆虫 INSECT

MEMO
集団で冒険者を襲う蜂である。その針には毒を秘めており非常に危険。

ジャイアントクラブ GIANT CRAB

DATA
動物
AC …-4
HP…7~210
EXP…5150
登場数…1~8

不確定名
甲殻動物 CRUSTACEAN

MEMO
甲羅に守られた巨大ガニ。ACが低く、生命力もかなりのものである。

ARMOR

6000G

LEATHER＋2　レザーアーマー+2

不確定名：ARMOR　鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-4

盗賊と司教が装備できる鎧では最高品である。

1500G

LEATHER-1　レザーアーマー-1

不確定名：ARMOR　鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-1

装備すると呪われる。だがＡＣが下がるだけマシ。

8000G

LEATHER-2　レザーアーマー-2

不確定名：ARMOR　鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：0

呪われているうえに、ＡＣの増減がない鎧がらせとしか思えない鎧である。

90G

CHAIN MAIL　鎖かたびら

不確定名：ARMOR　鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-3

ボルタック商店の初期在庫である。価格にしてはコストパフォーマンスがよい。

1500G

CHAIN MAIL＋1　鎖かたびら+1

不確定名：ARMOR　鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-4

ＡＣの低さはまずまずだが、これを買うならブレストプレートを買ったほうがいい。

6000G

CHAIN＋2　鎖かたびら+2

不確定名：ARMOR　鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-5

これよりもＡＣが低下する鎧はある。売り払っても問題はまったくない。

1500G

CHAIN-1　鎖かたびら-1

不確定名：ARMOR　鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-2

呪われている鎧である。売り払ってもいいが、たいした金額にはならない。

ARMOR

8000G

CHAIN-2　鎖かたびら-2

不確定名：ARMOR　鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-1

売却価格はそこそこ高い、呪われた鎖かたびらで、ローブと同じＡＣである。

8000G

CHAIN＋2 (E)　悪の鎖かたびら+2

不確定名：CHAIN　鎖かたびら

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-5

悪専用の鎖かたびらである。悪の盗賊がいるのなら装備させてもいいだろう。

150000G

COLD CHAIN MAIL　氷の鎖かたびら

不確定名：ARMOR　鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-6

鎖かたびらの中では最高の品である。しかも炎にたいして耐性を持つ。

200G

BREAST PLATE　ブレストプレート

不確定名：ARMOR　鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-4

価格のわりにＡＣは下がる。できれば序盤で購入しておきたい鎧である。

1500G

BREAST PLATE＋1　ブレストプレート+1

不確定名：ARMOR　鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-5

ボルタック商店の初期在庫の中では最高の防御力を持つ。一度購入すれば、当分の間は活躍してくれよう。

10000G

BREAST PLATE＋2　ブレストプレート+2

不確定名：ARMOR　鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-6

ＡＣ、売却価格ともにまずまずの品である。終盤まで装備していても問題はない。

100000G

BREAST PLATE＋3　ブレストプレート+3

不確定名：ARMOR　鎧

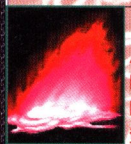
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-7

ブレストプレートの中では最高のＡＣを誇る。ぜひ手に入れたい防具の一つ。

Scenario2　B5F～B6F

ブロッブ
BLOB



DATA
動物
AC　…10
HP　…45~180
EXP…5000
登場数…3~8

不確定名
原生動物　PROTOZOAN

MEMO
粘液状のモンスターで、かなりの確率で呪文を無効化してしまう。ＨＰも高い。

Scenario2　B4F～B6F

ハイプリースト
HIGH PRIEST

DATA
僧侶
AC　……-1
HP　…15~120
EXP…5220
登場数…1~8

不確定名
僧侶　PRIEST

MEMO
僧侶の呪文をすべて使用する難敵。複数を相手にすると全滅の危機もあり得る。

Scenario2　B6F

ハイマスター
HIGH MASTER

DATA
戦士
AC　……-2
HP　…15~60
EXP…8612
登場数…1~3

不確定名
黒装束の男　MAN IN BLACK

MEMO
必殺のクリティカルヒットと強烈な攻撃力が恐ろしいニンジャである。

フラック
FLACK

DATA
動物
AC　……-3
HP　…20~240
EXP…9143
登場数…1~3

不確定名
奇妙な動物　STRANGE ANIMAL

MEMO
その外見からは想像もつかないが、多くの特殊能力を持つ危険なモンスター。

ARMOR

1500G

BREAST PLATE-1 ブレストプレート-1

不確定名：ARMOR 鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-3

呪われてはいるが、もとの性能がいいのでＡＣはわりと下がる。だまって装備はしないように。

8000G

BREAST PLATE-2 ブレストプレート-2

不確定名：ARMOR 鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-2

装備すると呪われる鎧。すぐに売却してしまおう。

750G

PLATE MAIL プレートメイル

不確定名：ARMOR 鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-5

戦士に装備させたい、理想的な鎧で、ボルタック商店で購入できる。だが価格は思いのほか高い。

1500G

PLATE MAIL＋1 プレートメイル+1

不確定名：ARMOR 鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-6

売却価格は安いが、その性能は高い。できるだけ早く発見したいものである。

6000G

PLATE MAIL＋2 プレートメイル+2

不確定名：ARMOR 鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-7

価格の面で不等な扱いを受けているが、性能は非常に高く、信頼できる鎧である。

275000G

PLATE＋5 プレート+5

不確定名：ARMOR 鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-10

君主の聖衣と同じＡＣを誇る逸品である。防御効果を持たない欠点はあるが、見つけたら素直に喜びたい。

0G

CURSED PLATE＋1 呪われた鎧+1

不確定名：ARMOR 鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-6

呪われているが全員装備できるという利点を持ち、性能も悪くない。盗賊などに装備させてもいいだろう。

ARMOR

8000G

PLATE＋2 (N) 中立の鎧+2

不確定名：PLATE ARMOR 鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-7

中立以外の者が装備すると呪われてしまう鎧。ＡＣはノーマルのものと同じ。

150000G

PLATE＋3 (E) 悪の鎧+3

不確定名：ARMOR 鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-8

悪専用の鎧である。君主の聖衣、プレート＋5に次いでＡＣが優れている。

0G

KOD'S ARMOR コッズアーマー

不確定名：ARMOR 鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-14

鎧の中では最高の性能を持ち、しかも使うとマツの効果を発動する。ＨＰ回復能力まで備えたスグレモノ。

1000000G

GARB of LORDS 君主の聖衣

不確定名：ARMOR 鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-10

最高級の鎧である。ＳＰを使うと全員のＨＰが回復するが、50%の確率で壊れてしまう。絶対に使うな。

HELM

100G

HELM 兜

不確定名：HELM 兜

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-1

兜の中では一番弱い。だが価格が安く、ボルタック商店で購入できるので、前衛には装備させておきたい。

3000G

HELM＋1 兜+1

不確定名：HELM 兜

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-2

価格は安いが、兜の中ではＡＣが低い部類に入る。見つけたらすぐ装備させよう。

50000G

HELMET of CURSES 呪いの兜

不確定名：HELM 兜

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：2

呪いがかかっているうえ、装備するとＡＣが上がる。しかしなぜか売却価格は高いという不思議な兜。

ITEM LIST

MONSTER LIST

アークメイジ *ARCH MAGE*

DATA
魔術師
AC ……0
HP…20~80
EXP…8000
登場数…1~2

不確定名
ローブを着た男 *MAN IN ROBES*

MEMO
レベル7の魔術師呪文を行使する。ティルトウェイトを使われてはたまらない。

マイルフィック *MALLIJIC*

DATA
不死
AC ……-5
HP…25~100
EXP…7460
登場数…1~1

不確定名
正体不明の魔物 *UNSEEN BEING*

MEMO
レベル3エナジードレインのみならず、魔術師呪文をすべて使う魔神。

ヴァンパイアロード *VAMPIRE LORD*

DATA
不死
AC ……-5
HP…20~160
EXP…8314
登場数…1~1

不確定名
やつれた姿 *GAUNT FIGURE*

MEMO
レベル4エナジードレインを使い、魔術師呪文まで唱えるアンデッドである。

サイデル *SIDELLE*

DATA
不死
AC ……-2
HP…18~180
EXP…7777
登場数…1~2

不確定名
骨 *SKULL*

MEMO
毒、麻痺攻撃に加え、魔術師呪文をすべて唱えるアンデッドモンスター。

HELM

8000G

HELM＋2 (E) 悪の兜+2

不確定名：HELM 兜

DATA
AC：-3

悪専用の兜で、かなり高性能である。なのになぜ価格が安いのかは謎である。

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

25000G

HELM of MALOR マラーの兜

不確定名：HELM 兜

DATA
AC：-2

全員が装備できる兜。使うとマラーの効果があるが、100%兜になるので使わないほうがいいだろう。

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

0G

KOD'S HELM コッズヘルム

不確定名：HELM 兜

DATA
AC：-4

冷気系の攻撃に対して耐性を持つ。使うとマダルトの効果を発動するので、戦闘中はワリと重宝するだろう。

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

SHIELD

20G

SMALL SHIELD スモールシールド

不確定名：SHIELD 盾

DATA
AC：-2

魔術師以外は全員装備できる盾である。しかし戦士などにはラージシールドを装備させたほうがいい。

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

40G

LARGE SHIELD ラージシールド

不確定名：SHIELD 盾

DATA
AC：-3

前衛の3人には必ず装備させたい盾である。

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

1500G

SHIELD＋1 シールド+1

不確定名：SHIELD 盾

DATA
AC：-4

所持金に余裕があれば、ボルタック商店でぜひ購入しておきたい盾。

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

7000G

SHIELD＋2 シールド+2

不確定名：SHIELD 盾

DATA
AC：-5

売却価格のわりにはＡＣが下がる品。シールド+3が見つかるまではこれで十分。

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

SHIELD

250000G

SHIELD＋3 シールド+3

不確定名：SHIELD 盾

DATA
AC：-6

希少価値が高い、最高級クラスの盾である。できれば前衛全員に装備させたい逸品。

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

1500G

SHIELD-1 シールド-1

不確定名：SHIELD 盾

DATA
AC：-1

呪われはしないが意味のない盾。発見したらすぐに捨ててしまったほうがいい。

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

8000G

SHIELD-2 シールド-2

不確定名：SHIELD 盾

DATA
AC：2

呪われている盾で、ＡＣも上昇する。邪魔なだけ。

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

25000G

SHIELD＋3 (E) 悪の盾+3

不確定名：SHIELD 盾

DATA
AC：-5

シールド+2と同じＡＣを持つ、悪専用の盾。どちらを装備させるかは好み次第。

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

0G

KOD'S SHIELD コッズシールド

不確定名：SHIELD 盾

DATA
AC：-6

石化攻撃を確実に防ぎ、使うとディアルマの効果を発動する頼れる盾。ＨＰ回復能力も持っている。

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

GLOVES

6000G

GLOVES of COPPER 銅の小手

不確定名：GLOVES 小手

DATA
AC：-1

ＡＣは1しか下がらないのに価格は非常に高い。所持金に余裕があるのなら購入してもいいだろう。

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

60000G

GLOVES of SILVER 銀の小手

不確定名：GAUNTLETS 手甲

DATA
AC：-3

小手の最高品の一つ。前衛には、これかウインターミトンをぜひ装備させたい。

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

MONSTER LIST

Scenario2 B6F

アークデーモン
ARCH DEMON

DATA
悪魔
AC ……-5
HP …25~250
EXP…14444
登場数…1~1

不確定名
悪魔 DEMONIC FIGURE

MEMO
レベル1エナジードレインと魔術師、僧侶の呪文を使う危険な敵である。

Scenario2 EVENT

マジックアーマー
MAGIC ARMOR

DATA
魔法
AC …-10
HP …300~300
EXP…33333
登場数…1~1

不確定名
命を吹き込まれた物 ANIMATED OBJECT

MEMO
伝説のコッズ・アーマーに命が宿ったもの。攻撃呪文がまったく効かない。

マジックシールド
MAGIC SHIELD

DATA
魔法
AC …-10
HP …150~150
EXP…44444
登場数…1~1

不確定名
命を吹き込まれた物 ANIMATED OBJECT

MEMO
かなりの確率で呪文を無効化してしまう。しかも攻撃力が非常に高い。

マジックソード
MAGIC SWORD

DATA
魔法
AC ……0
HP …100~100
EXP…66666
登場数…1~1

不確定名
命を吹き込まれた物 ANIMATED OBJECT

MEMO
クリティカルヒットを連発する恐ろしいモンスター。呪文が通用するのが救いか。

GLOVES

140000G

WINTER MITTENS ウインターミトン
不確定名：GAUNTLETS 手甲

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-3

滅多に手に入らない防具である。銀の小手とＡＣは同じだが、冷気に対して防御効果を発揮する。

0G

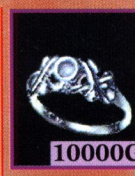
KOD'S GAUNTLETS コッズガントレット
不確定名：GAUNTLETS 小手

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-4

使用するとティルトウェイトの効果があり、しかも壊れることもない。一度入手したらフル活用するように。

RING


10000G

RING of PORFIC ポーフィックの指輪
不確定名：RING 指輪

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA

ポーフィックの効果を秘め、使用すると5%の確率で壊れる。だがあまり使用しない。売却しても構わない。

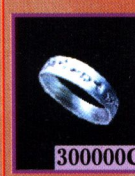
250000G

RING of FIRE 炎の指輪
不確定名：RING 指輪

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA

炎に対して防御効果を持つが、無理して持ち続けることもないだろう。


300000G

RING of HEALING 回復の指輪
不確定名：RING 指輪

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA

装備すると戦闘中、通常時に関わらずＨＰが1回復していく便利なアイテム。だが村正並みに見つけにくい。

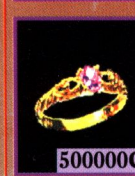
400000G

RING of LIFE 命の指輪
不確定名：RING 指輪

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA

ＨＰが2ずつ回復していく指輪。使うとマディの効果を発揮するが、直後、回復の指輪に変化してしまう。


500000G

PRIESTS RING 僧侶の指輪
不確定名：RING 指輪

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA

不死系のモンスターに対し防御効果があるが、特殊攻撃を防ぐわけではない。そのわりに希少価値は高い。

RING

500000G

RING of DEATH! 死の指輪
不確定名：RING 指輪

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA

持っていると、一歩ごとにＨＰが6も減ってしまう。売却価格が高いので頑張って持ち帰って売りたい。

0G

METAMORPH RING 変化の指輪
不確定名：RING 指輪

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA

ＳＰを使用すると、君主にクラスチェンジできる指輪である。使用後は壊れてしまうので売却はできない。

AMULET

5000G

AMULET of JEWELS 宝石の護符
不確定名：AMULET 護符

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA

デュマピックの効果を持つ護符。わりと使用頻度が多い呪文だけに、一つ持っていると重宝するだろう。

120000G

AMULET of COVER 救援の護符
不確定名：AMULET 護符

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA

装備するとＡＣが3下がり、一歩歩くごとにＨＰが3も回復する良品である。全員が装備可能なのが魅力。

0G

AMULET of SKILL 技能の護符
不確定名：AMULET 護符

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA

ＳＰを使用するごとに5万の経験値を得られる。だが17%の確率で性質が変化し、さらにもう一度使うと……。

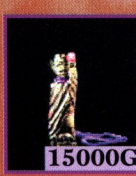
0G

AMULET of SKILL 技能の護符
不確定名：AMULET 護符

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA

性質が変わった状態でSPを使うと、何とキャラが消失する。かなりギャンブル性の高い、危険な道具。


15000G

AMULET of MANIFO マニフォの護符
不確定名：AMULET 護符

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA

マニフォの呪文を封じた護符である。使用すると10%の確率で壊れる。

マジックヘルム
MAGIC HELM

DATA
魔法
AC ……0
HP…200~200
EXP…88888
登場数…1~1

不確定名
命を吹き込まれた物 ANIMATED OBJECT

MEMO
冷気ブレスとすべての呪文を唱えてくる。しかも高い確率で呪文を無効化する。

マジックガントレット
MAGIC GAUNTLET

DATA
魔法
AC ……0
HP …50~50
EXP…99999
登場数…2~2

不確定名
命を吹き込まれた物 ANIMATED OBJECT

MEMO
必ず2体で出現し、ティルトウェイトを唱えてくる難敵。攻撃呪文も効かない。

AMULET AND SO ON

20000G

AMULET of MAKANITO マカニトの護符

不確定名: AMULET 護符

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA

マカニトの効果がある護符で、破損率も5%と低い。積極的に使っていこう。

25000G

ROD of FLAME 炎のロッド

不確定名: ROD ロッド

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA

戦闘中に使用するとマハリトの効果を発揮する。破損率も10%と低いので非常に重宝するアイテムである。

200000G

MAGIC CHARMS 魔封じのネックレス

不確定名: NECKLACE ネックレス

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA

これを持っている者は、敵の呪文攻撃を受けなくなる。死んでは困る僧侶や魔術師に持たせたい。

STONE

0G

GRANITE STONE 輝きの石

不確定名: STONE 石

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA

モンティノの効果を秘めた石。破損率が3%と低いので、なかなか重宝する。

DREAMER'S STONE 夢見の石

不確定名: STONE 石

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA

カティノの効果を発揮する石で、確率20%で壊れる。壊れたら運がないと思おう。

0G

DAMIEN STONE 破滅の石

不確定名: STONE 石

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA

普通に使えばジルワンの効果があるが、SPを使うとロストしてしまう。

0G

STONE of YOUTH 若返りの石

不確定名: STONE 石

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA

SPを使うと、使用者の年齢が1歳若返る。しかし一度しか使用できない。

0G

MIND STONE 精神の石

不確定名: STONE 石

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA

SPを使用すると知恵が1上がる。破損率は40%でデメリットもない。

0G

STONE of PIETY 信心の石

不確定名: STONE 石

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA

SPは信仰心を1上げる。60%の確率で壊れるが、デメリットはない。

0G

BLARNEY STONE ブラーニィの石

不確定名: STONE 石

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA

運を1上げるSPを持ち、75%という高確率で壊れてしまう。

0G

COIN

0G

COIN of POWER 力のコイン

不確定名: COIN コイン

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA

SPを使うと、使用者は上級職へ転職できる。一度使用すると性質が変わる。

COIN of POWER 力のコイン

不確定名: COIN コイン

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA

一度使ったコインをもう一度使うと、今度は基本職へ転職し、しかも死亡する。

0G

SCROLL

SCROLL of KATINO カティノの巻物

不確定名: SCROLL 巻物

500G

カティノの効果を封じた巻物。使用すると必ず壊れてしまう。

SCROLL of BADIOS バディオスの巻物

不確定名: SCROLL 巻物

500G

使用するとバディオスの効果がある。ほとんど使用しない巻物。

SCROLL of HALITO ハリトの巻物

不確定名: SCROLL 巻物

500G

使用するとハリトの効果がある。しかしハリトなんてほとんど使わない。

SCROLL of BADIOS バディオスの巻物

不確定名: SCROLL 巻物

500G

バディオスの巻物には使用後必ず壊れるものと25%の確率で壊れるものがある。

SCROLL of LOMILWA ロミルワの巻物

不確定名: SCROLL 巻物

2500G

ロミルワの効果がある。発見したらとりあえずは使用しておこう。

SCROLL of DILTO ディルトの巻物

不確定名: SCROLL 巻物

2500G

ディルトの呪文を封じた巻物。持っていたら使う程度の認識でいいだろう。

SCROLL of BADIAL バディアルの巻物

不確定名: SCROLL 巻物

8000G

呪文のバディアルを封じた巻物だが、売り払ったほうがメリットになる。

POTION

POTION of LATUMOFIS ラテュモフィスの薬

不確定名: POTION 薬

300G

序盤は必須の、ラテュモフィスの効果を持つ薬だが、シナリオ2では用なし。

POTION of DIOS ディオスの薬

不確定名: POTION 薬

500G

ディオスの効果がある薬だが、これを使うなら呪文を唱えたほうがいい。

POTION of SOPIC ソピックの薬

不確定名: POTION 薬

1500G

ソピックの効果を持つが、使用者しか効果がない。前衛の者に使わせよう。

POTION of DIAL ディアルの薬

不確定名: POTION 薬

5000G

使用するとディアルの効果がある。しかし一度しか使えない。

JUNK

BROKEN ITEM がらくた

不確定名: BROKEN ITEM がらくた

0G

アイテムがこれになってしまったら何の特もない。すぐに捨ててしまおう。

Wizardry®
LLYLGAMYN SAGA

SCENARIO 3

～リルガミンの遺産～

LEGACY OF LLYLGAMYN

ある日，エセルナートの各地が突如として巨大な災厄に襲われた。ある町は地震により壊滅し，またある町は洪水にのみ込まれていった。大いなる自然のエネルギーの前に，人々はただ祈るしかなかった。預言者たちは世界の終末を叫び，絶望に支配された者は略奪に走った。

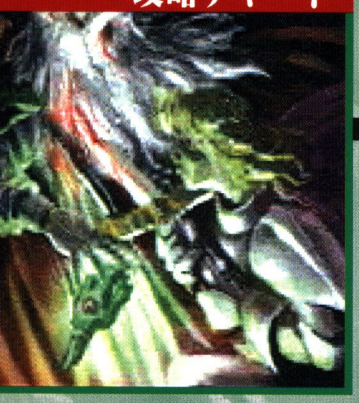
それでも世界を救おうと，懸命に災厄の原因を探った者もいたが，その途中で何人もの賢者が命を落とし，彼らですら絶望に支配されようとしていた頃……ついに光明が見出された。

リルガミンのはずれの洞窟に住む，伝説の龍ル＝ケブレスが，「大地の宝珠」と呼ばれる強力なオーブを護っていると言われている。そのオーブなら，この災厄を鎮められるはずなのだ。

だが，ここに踏み込んだ者は，命を落とすと信じられ，さらに，そのオーブの強力なパワーは，力のないものが触れれば，精神もろとも破壊してしまう恐れがあった……。しかし，強力な冒険者であればオーブに触れることができるかもしれない。特に「ワードナの護符」に触れた冒険者の子孫であれば……。

かくして何人もの英雄たちが集められた。その中には，ワードナを征服した冒険者の血を引くものもいたのだった……。

「イラスト 末弥純」



Scenario 3

シナリオ3

～リルガミンの遺産～

シナリオ1&2の数十年後という設定のシナリオ3は、今までとは違い、キャラクターの性格にスポットが当てられた異色作。スムーズにクリアするには、上手なパーティ編成を考える必要があるぞ。

善のパーティー

1Fのイベント
- (E19, N14)の階段で2Fへ。ボトルシップがあれば(E7, N7)の階段で4Fへ

2Fイベント
- (E4, N19)の謎に答える。(答え：空気)
- (E0, N19)の階段で4Fへ

4Fに降りる
- (E12, N13)のシュートで再度2F(E2, N11)へ
- (E7, N1)で大地の杖を入手(条件：フィーンドを倒す)
- (E7, N11)の合言葉に答える(答え：アブドルが送ってくれる)
- (E8, N10)のワープで(E11, N9)へ

4Fのイベント
- (E11, N19)で大気の護符を入手(条件：ボレを倒す)
- (E10, N8)の一方通行の階段で再度4Fへ

悪のパーティー

1Fのイベント
- (E19, N14)の階段で3Fへ。ボトルシップがあれば(E7, N6)の階段で5Fへ
- (E19, N10)のワープで(E17, N15)へ
- (E18, N11)の謎に答える。(答え：炎)
- (E7, N17)で悪の水晶を入手(条件：デルフを倒す)

4Fのイベント
- (E19, N14)の階段で6Fへ

※1階には上に上がる階段が4つあるが、とりあえず用があるのは2階と3階への階段。性格が合わないと登れないが、善悪混合パーティーはどちらも登れない。ちなみに中立ならどちらでも出入りは自由。

シナリオ3考察

転送キャラの場合、持ち金500Gは持って来れるが、このシナリオに転送するのはあまりにリスクが大きいのでオススメできない。そこで新たにキャラクターを作るのだが、このシナリオでは善悪の性格では規制が多いので、中立のキャラクターをメインにパーティーを構成したい。前衛の戦士系、盗賊、魔術師は全員中立にして、僧侶を入れ替える方向で進める。司教はどちらかというと悪ルートのほうが育てやすい。というワケでとりあえずは8人用意。物価が高いのがネック。

初期設定リスト（最低限これは買おう）

ブロードソード	×3	50×3= 150
ホバーク	×4	200×4= 800
サレット	×1	200×1= 200
ヒーターシールド	×3	80×3= 240
ラウンドシールド	×2	40×2= 80
合計		=1470

序盤 装備の充実を計る

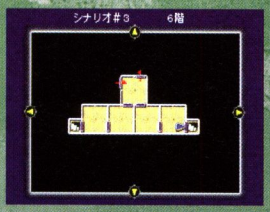
ベストメンバー表

とりあえず、資金不足の急場を凌ぐため、1階へはこのメンバーで出発。このシナリオでは、1階からそこそこ装備品が出てくるので、どんどんグレードを上げて行きたい。どのみち魔術師も司教も「カティノ」要員なので、ひと通り装備が行き渡るまではこのメンツで十分。装備が充実したら司教と魔術師をチェンジしてレベルを上げ、「マハリト」を覚えさせよう。

シナリオ3のポイント

性格の合わない階段

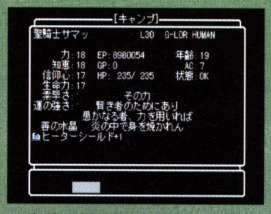
このシナリオでは、性格が合わない階へ入ろうとすると、城に強制的に戻される。普通に考えると、また出直さなくてはならないので面倒だが、瀕死のときに入れば、安全に城へ帰れる脱出装置として使える。



▲一瞬で帰れてしかもタダ。終盤まで使える便利さだ。

シナリオクリアへの難関

このシナリオで一番分りにくいのは「中立の水晶」の作り方。善悪2つの水晶を装備コマンド時にSPで合成するのだが、このとき善の性格なら善、悪なら悪の水晶のSPを使わないとダメ。中立では作れない。



▲失敗するとまた取ってきなおし。合成は慎重に。

3Fのイベント

- (E0,N1)の階段で5Fへ
- (E7,N1)のワープで(E1,N0)へ。(条件:聖水の所持)
- (E10,N19)で聖水を入手。(条件:ゴールドメダリオンを渡す)
- (E7,N7)ゴールドメダリオンの入手(条件:ブロードソードを渡す)

5Fのイベント

- (E0,N13)の階段で6Fへ
- (E5,N13)の謎に答える。(答え:戦車)
- (E4,N7)で火炎のロッドを入手
- (E12,N10)で善の水晶を入手

善・悪のパーティー

6Fのイベント

- エンディング
- はい
- いいえ
- 城に宝珠を捧げる
- 宝珠を持ち帰る
- (E17,N17)で大地の宝珠を入手する
- (E19,N17)の謎に答える。(答え:死)
- (E10,N4)のル'ケブレスを通過する(条件:中立の水晶の所持)
- ゲーム続行

※6階の番人「ル'ケブレス」は、「中立の水晶」がないと通してくれない。4、5階攻略後すぐ来た人は、善悪の水晶持参の上出直さないとダメ。

※クリアアイテム「大地の宝珠」は、北東の彫像が持っている。ニセ物を掴ませられると、また水晶を集めなおさなくてはならないので、交換は慎重にしよう。

中盤 悪より善が苦労する

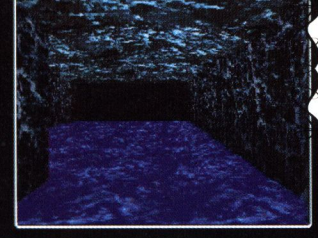
ベストメンバー表

善と悪、それぞれ2階層を回らなくてはならないが、先に悪側を回るのが正解。善側のルートでは、待ち受ける固定モンスターが強すぎてちょっとかなわない。悪側から回って装備を整え、中立キャラクターを育てて戦力を上げておかないとキビシい。善と悪それぞれの僧侶を鍛えていれば自然に他のメンバーは強くなる。司教もたまに連れ出して、地道に鍛えておこう。

終盤 やり続けるのはキツイ？

ベストメンバー表

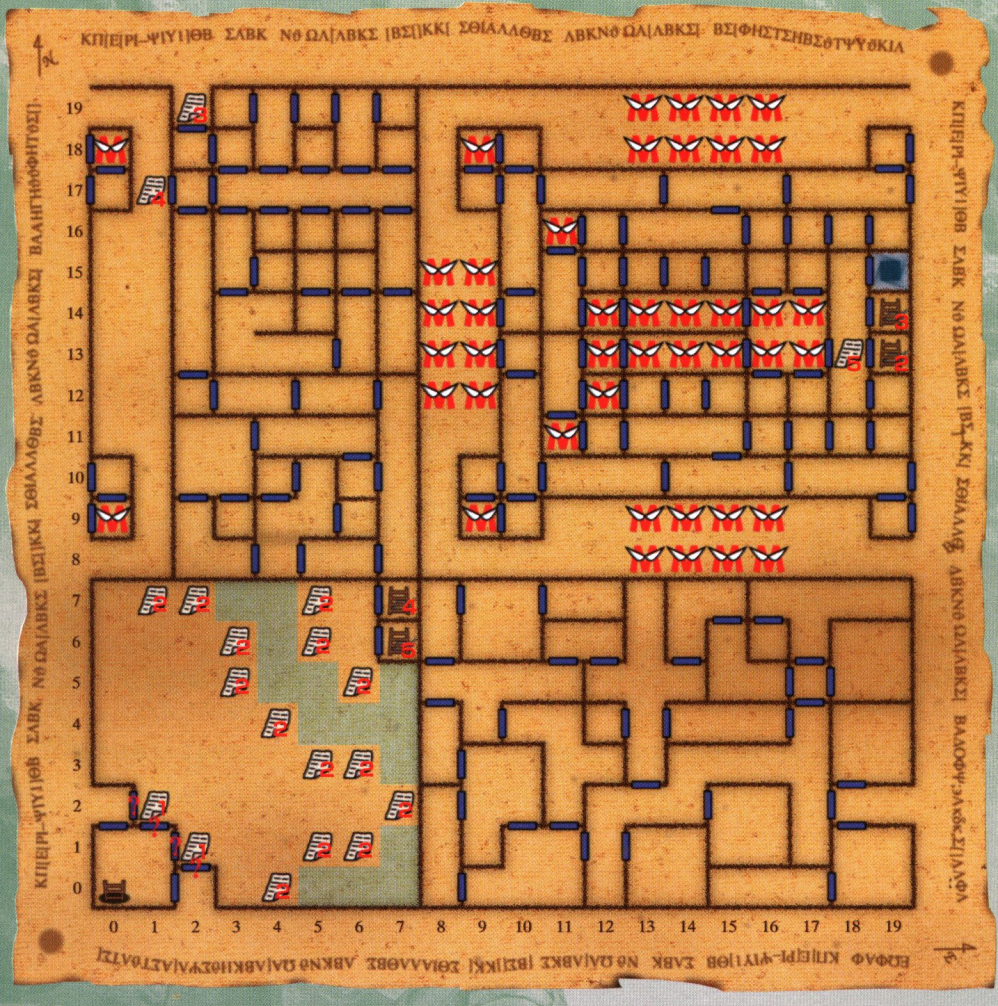
6階に行けるようになれば、あとはクリアするだけ。このシナリオでは強力な武器がなくなっており、魅力的な武器は忍者用の武器「バタフライナイフ」くらい。しかもこのナイフ、1回SPを使わないと強い武器にならない。ちなみにSPを使うと職業が忍者になるので、前衛に入れるといいだろう。ただし、ワナの判別は結構間違うので、僧侶の「カルフォ」を使うように。



1F

目標パーティーレベル 6

最初の難関 海賊砦を突破せよ!



●マップ記号

- 4Fへの上り階段
- 5Fへの上り階段
- 2Fへの上り階段
- 3Fへの上り階段
- 下り階段
- ドア
- シークレットドア
- 固定モンスター
- 城へのワープ
- メッセージ
- 湖

Scenario3 1F MONSTER LIST

ガリアンガード
GARIAN GUARD

DATA
戦士
AC ……4
HP…4~12
EXP…150
登場数…2~8

不確定名
海賊 CORSAIR

MEMO
海賊だがガリアンレイダーに毛が生えた程度の能力しか持っていない。

ガリアンキャプテン
GARIAN CAPTAIN

DATA
戦士
AC ……3
HP…3~18
EXP…200
登場数…2~6

不確定名
海賊 CORSAIR

MEMO
キャプテンを名乗るだけあり能力はそこそこだが、逃亡するのは早い。

ガリアンプリースト
GARIAN PRIEST

DATA
僧侶
AC ……5
HP…4~10
EXP…100
登場数…2~6

不確定名
海賊 CORSAIR

MEMO
レベル1の僧侶呪文を唱えるが、回復呪文は使ってはこない習性がある。

ガリアンメイジ
GARIAN MAGE

DATA
魔術師
AC ……9
HP…3~6
EXP…150
登場数…2~6

不確定名
海賊 CORSAIR

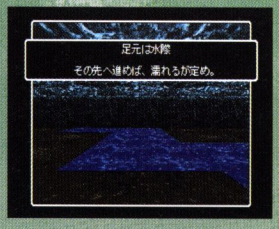
MEMO
レベル1の魔術師呪文を使う海賊だが、手慣れた冒険者なら苦労はしない。

1Fの歩き方

地上に出る階段のすぐ北にある大きなエリアは、4階と5階に行く階段があるが、手前にある湖ゾーンがジャマしてたどり着けない。とり合えず南（マップ上では北になる）にある「バラック」でレベルアップに励もう。魔術師が「マハリト」を数回使えるようになれば、海賊要塞の周りにいるモートモンスターと戦っても勝てるので、魔術師のレベルが6以上になるのが目標だ。そのあとは、ハイコルセアを倒して上の階へ行くだけだが、そのときに階段を間違えないようにしよう。次の階へ行く気で帰されるのはかなりムカつく。

▶上で「ボトルシップ」を手に入れてこないと、先にある階段は使えない。しばらくは用のないエリアだ。

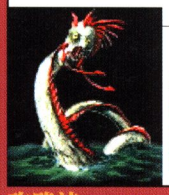
◀性格の合わない階も、上手に使えば緊急脱出装置に早変わり。最後まで使える、大変おトクな技だ。



B1Fの固定モンスター

集団で出現するモートモンスターは攻撃力が高く、直接攻撃だけで戦うのはツライ。ガリアンレイダーは複数で登場するのだけが取柄。ハイコルセアは1Fでは一番強い相手だ。

モートモンスター MOAT MONSTER



DATA
竜
AC ……6
HP…7～25
EXP …300
登場数 …3～5

ガリアンレイダー GARIAN RAIDER

DATA
盗賊
AC ……5
HP …2～8
EXP …100
登場数 …2～6

ハイコルセア HIGH CORSAIR

DATA
戦士
AC ……3
HP…7～35
EXP …400
登場数 …1～1

攻略法
モートモンスターとは2回戦うことになるので、最低でも魔術師がマハリトを覚えるまでは戦わない。ガリアンレイダーは弱いので苦戦しないはず。ハイコルセアは前衛が攻撃し、他の敵は呪文で片づける。

1Fのメッセージ

1：そこは浜辺だった。～

2：足元は水際～

3：扉に書かれた文字は～

4：目の前には壮大な砦が～

5：「我、ル’ケブレス～

解説…4階、5階への階段のあるフロアに入ると表示。迷宮内になぜ湖？
解説…「ボトルシップ」がないと必ず1歩戻される。
解説…その先の扉の多いエリアの説明文
解説…海賊要塞の解説と、モートモンスターの警告文。
解説…この先善悪両パーティーが必要だというヒント。

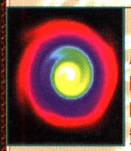
1Fの利用法

この階の有効な活用法はズバリ、ハイコルセアを何度も倒すこと。倒しては上の階に上がって、すぐに降りてまた倒す。コイツは落とすアイテムも格段にいいので、前衛の装備が充実するまで何度も戦うといいだろう。ここである程度強くなって先に進みたい。

◀コイツで稼いで、ラクな展開にしよう。

◆入手する重要アイテム…なし

ポルターガイスト POLTERGEIST



DATA
不死
AC …10
HP…3～8
EXP…100
登場数…2～4

不確定名
正体不明の存在 UNSEEN ENTITY
MEMO
人間の霊魂が操る、石などの物体である。実質的な力はそれほどでもない。

ダスター DUSTER

DATA
不死
AC ……8
HP…4～10
EXP…150
登場数…2～6

不確定名
おぼろな姿 SHADOWY FIGURE
MEMO
不気味な姿のアンデッドモンスターである。体に見える死体が痛々しい。

ジャイアントスラッグ GIANT SLUG

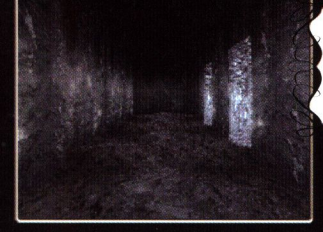
DATA
動物
AC …10
HP…4～24
EXP…350
登場数…1～1

不確定名
粘液質の存在 SLIMY THING
MEMO
巨大化したナメクジ。回復能力を持っており、攻撃力もそこそこ高い。

アナコンダ ANACONDA

DATA
動物
AC ……3
HP…3～10
EXP…250
登場数…2～4

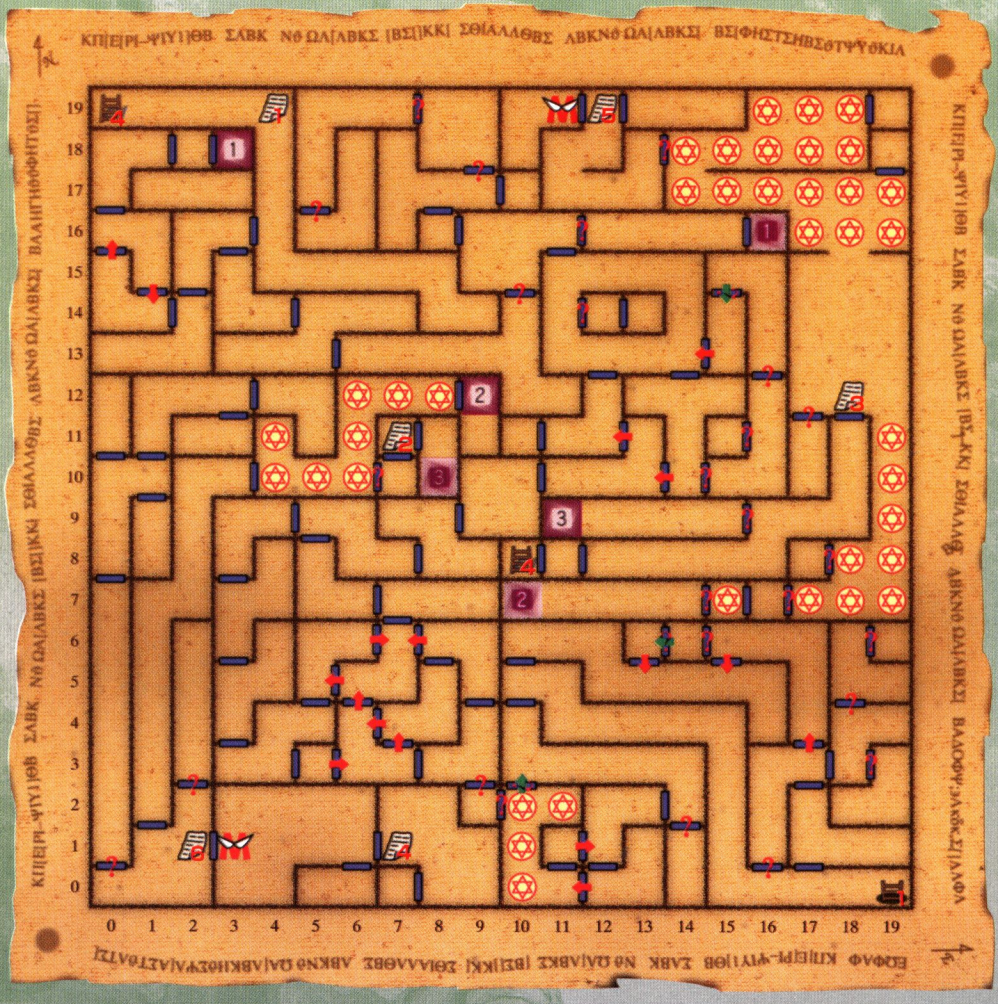
不確定名
大きな蛇 LARGE SNAKE
MEMO
迷宮に住み着いた巨大蛇である。凶暴な性格を持ち、すぐに人間を襲う。



2F

目標パーティーレベル 8

善のパーティー専用フロア 2回にわけて探索しよう!



●マップ記号

- 4Fへの上り階段
- 1Fへの下り階段
- ドア
- シークレットドア
- 一方通行
- シークレットドア+一方通行
- 明かり効果が無効化
- 固定モンスター
- ワープ開始地点
- ワープ到着地点
- メッセージ

Scenario3 2F MONSTER LIST

クローリングケルプ
CRAWLING KELP

DATA 魔法
AC …10
HP…2~3
EXP……5
登場数…4~8

不確定名
奇妙な植物 STRANGE PLANT

MEMO
2分の1の確率で呪文を無効化し、経験値も少ない嫌がらせモンスター。

ゴブリン
GOBLIN

DATA 戦士
AC ……4
HP…7~28
EXP…250
登場数…5~9

不確定名
小鬼 GOBLIN

MEMO
集団行動を基本としている小鬼。1体では決して行動しようとしない。

ホブゴブリン
HOBGOBLIN

DATA 巨人
AC ……3
HP…3~36
EXP…300
登場数…2~6

不確定名
小鬼 GOBLIN

MEMO
ゴブリンを大きくしたような体を持つ。HPが高く油断はできない。

ライオンオブヘル
LION OF HELL

DATA 魔法
AC ……4
HP…19~27
EXP…325
登場数…1~1

不確定名
奇妙な動物 STRANGE ANIMAL

MEMO
姿はライオンだが、たてがみは蛇になっている。まれに呪文を無効化する。

2Fの歩き方

◀レベルアップするには他の階で稼いでおきたい。

善パーティー専用の階。ここは大きく1階から来て攻略する場所と、4階から来て攻略する場所に分かれている。とりあえず、1階から来た場合は4階へ急ぐしかないが、僧侶が十分な回復魔法を覚えていないと辛い。4階から降りてきた場合は、ボスクラスのモンスターとの戦いがあるので、上で十分装備やレベルを充実させてこなくてはならない。いずれにしても、ある程度強くないと移動もままならない。

2Fで入手する重要アイテム

ある部屋を探すと手に入る。持っているとドレイン攻撃を防げて便利。

大地の杖

MEMO
クリアに直接関係ないが、タダで拾えるのでもらっておきたい。高値で売れるし。

ボレを倒すと貰える護符。「ダルト」が使えて壊れる確率が低いのがウリ。

大気の護符

MEMO
強力な固定モンスターが持ってるわりにはクリアに関係ない。でもあると便利。

2Fの固定モンスター

ボレは低確率ながら呪文抵抗率を持っているが、それよりも恐怖なのはレベル7魔術師呪文を唱えるということ。つまりティルトウェイトを使ってくるのだ。しかも回復能力まで持ち合わせている難敵である。フィーンドは本来、6Fで出現するほどの力を持つモンスターで、3体以上で出現するうえ、かなりの確率で呪文を無効化してしまう。ACも低く、レベル3の魔術師、僧侶呪文まで使ってくる面倒な相手である。

ボレ *POLE*
不確定名 がいこつのような姿 *SKELTAL FIGURE*

DATA
魔術師
AC ……4
HP …60~60
EXP …12000
登場数 …1~1

フィーンド *FIEND*
不確定名 おぼろな姿 *SHADOWY FIGURE*

DATA
悪魔
AC ……0
HP …16~56
EXP ……3000
登場数 …3~6

攻略法
ボレの呪文はモンティノで封じればOK。フィーンドは、一緒に出現するゴーストを先に片付けてから攻撃したほうがいい。

2Fのメッセージ

1：我、常に御身の周り～
解説…クイズに正解しないと進めない。答えは「空気」。

2：ムチを持ち、華麗な～
解説…クイズに正解しないと、ボレと戦えない。答えは「アブドルが送ってくれる」

3：そこは、偉大なる魔法～
解説…ここはボレの部屋だという説明文。ムチを持った女性がボレの妻だということも解説している。

4：向こうの壁際に、ほこり～
解説…探すと「大地の杖」が貰える。

5：扉の印にはこう書か～
解説…ワイン倉庫のはずが、なぜかここにボレがいる。

6：中空に、輝く文字が～
解説…ボレの部屋だが、外出中と書かれているだけあって本人は不在。

2Fの利用法

残念ながら、もうひとついい利用法のない階。レベルを上げるなら、ドレイン攻撃や毒攻撃を持つ敵のいるこの階よりも、1階のハイコルセアのほうが安全。クリアに必要なアイテムがあるわけでもないので、通りすぎるだけのほうが賢明だろう。ただ、4階から降りてきた際には「大地の杖」を取りまくって売りに出し、軍資金を稼いでおきたい。そうすれば、とりあえず終盤金に困ることはなくなるはず。

ハーピー *HARPY*

DATA
幻獣
AC ……5
HP …3~15
EXP …400
登場数 …3~7

不確定名
奇妙な鳥 *STRANGE BIRD*

MEMO
腕が翼になっている鳥女。常に複数で行動するが、力は非力である。

ニンジャ *NINJA*

DATA
戦士
AC ……5
HP …6~16
EXP …400
登場数 …2~6

不確定名
黒装束の男 *MAN IN BLACK*

MEMO
能力の低い、中途半端な忍者。だがクリティカルヒットをくりだしてくる。

Scenario3 2F~3F

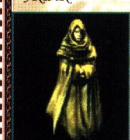
マンアットアームズ *MAN AT ARMS*

DATA
戦士
AC ……4
HP …3~30
EXP …200
登場数 …2~6

不確定名
鎧を着た男 *MAN IN ARMOR*

MEMO
鎧で身を固めている。ACは低いが、いかんせん剣の腕が追いついていない。

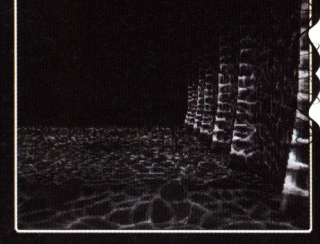
フレイヤ *FRIAR*



DATA
僧侶
AC ……6
HP …3~24
EXP …200
登場数 …2~6

不確定名
ローブを着た男 *MAN IN ROBES*

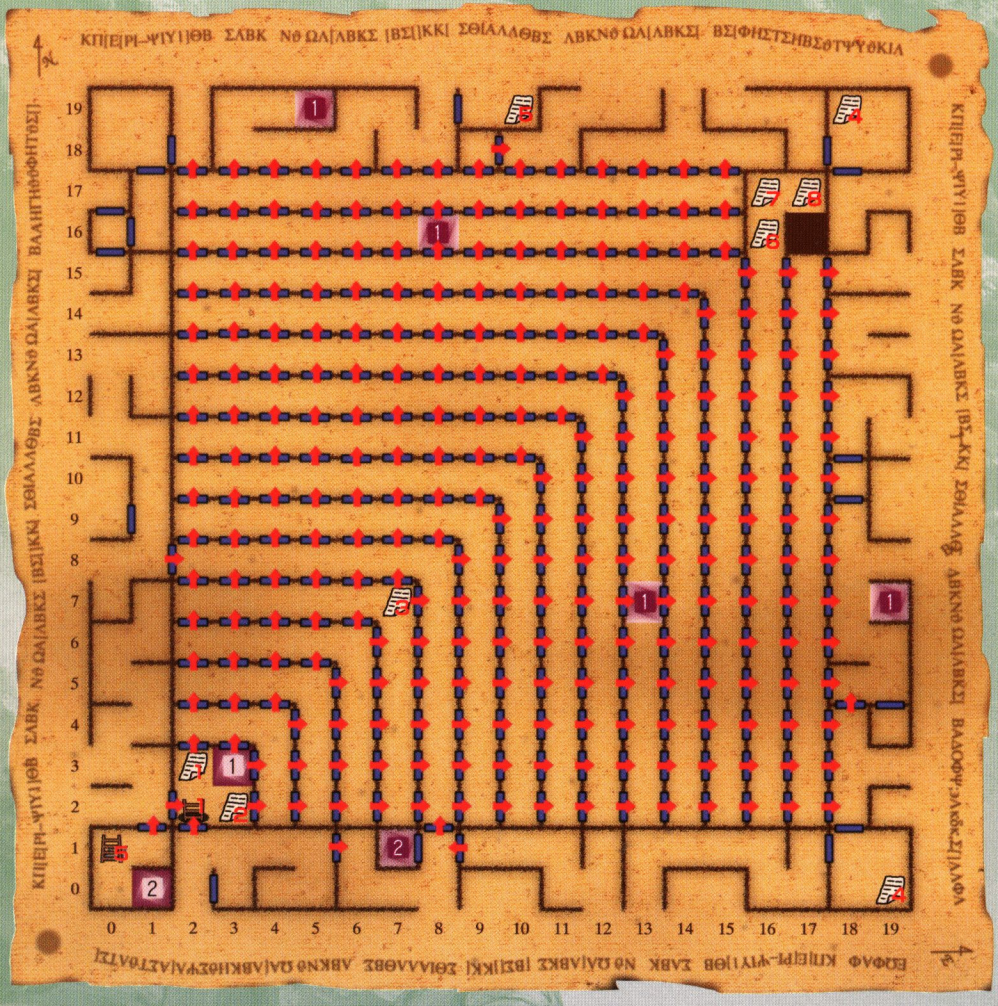
MEMO
レベル2の僧侶呪文を唱えてくるが、恐れるほどのものではない。



3F

目標パーティーレベル 7

悪のパーティー専用フロア 効率よくマップを埋めよう



●マップ記号

- 5Fへの上り階段
- 1Fへの下り階段
- ドア
- 一方通行
- ワープ開始地点
- ワープ到着地点
- メッセージ
- 石の壁
- 2

※2のワープは聖水がないと（E2、N2）に移動

Scenario3 2F～3F MONSTER LIST

ウイッチ *WITCH*

DATA
魔術師
AC ……9
HP…3～24
EXP…175
登場数…7～7

不確定名
ローブを着た女 *WOMAN IN ROBES*

MEMO
レベル2の呪文を使う女魔術師。常に多人数で行動しているようだ。

ルーター *LOOTER*

DATA
盗賊
AC ……6
HP…3～18
EXP…200
登場数…2～6

不確定名
皮鎧を着た男 *MAN IN LEATHER*

MEMO
そこそこの攻撃力を持つ盗賊だが、やはり力負けする相手からは逃げ出す。

ロウニン *RONIN*

DATA
戦士
AC ……4
HP…2～20
EXP…250
登場数…5～8

不確定名
鎧を着た男 *MAN IN ARMOR*

MEMO
レベル2魔術師呪文を使うサムライである。腕はたいしたことはない。

アッシャー *ASHER*

DATA
不死
AC ……6
HP…4～10
EXP…225
登場数…1～6

不確定名
おぼろな姿 *SHADOWY FIGURE*

MEMO
灰でできた体を持ったアンデッドモンスター。麻痺攻撃を仕掛けてくる。

3Fの歩き方

◀「ブロードソード」は余分に用意しよう。

大半が一方通行の透明な壁になっている。そのため簡単に目的の場所に行けるので、あっという間に5階へ行けるようになるだろう。ただし「ブロードソード」を1本持ってこないと先に進めないので忘れずに用意しよう。しかもノーマルのものでないと受け付けてくれないので要注意。「ゴールドメダリオン」と「ブロードソード」を交換し、さらにメダリオンと「聖水」を交換すれば、ようやく上の階へ行けるようになる。

3Fで入手する重要アイテム

「聖水」との交換に必要。アイテムとしての能力は持ち合わせていない。

ゴールドメダリオン

MEMO
交換には武士の魂ということで剣が必要。でもなぜ修道士が剣なんか欲しい？

5階への階段はこれがないと使えない。いわゆる通行証だが使うとなくなる。

聖水

MEMO
使うと回復魔法「ディアル」の効果があるが、使うとまたやりなおし。

3Fの要注意モンスター

マミーは、早速あらわれるドレイン攻撃持ちのモンスター。他のシナリオと違い、レベルの上げにくいこのシナリオでドレイン攻撃は喰らいたくないので、速攻で倒してしまいたい。数が多くて数ターンかかりそうな場合は僧侶で「呪いを解く」をしたほうがいいだろう。ノーコーンはかなりHPが高いうえに、若干の呪文抵抗力を持っているので打撃で倒してしまいたい。ピクシーは、序盤の敵にしては僧・魔両方の呪文を使ってくる難敵。数も多いので被害が出ないようにしたい。ケンタウロスは、特殊攻撃こそないが、この辺りで出てくるモンスターとしてはHPが高めなうえ、数が多いのでかなりうっとおしい。魔法で一掃しよう。

マミー

ノーコーン

ピクシー

ケンタウロス

3Fのメッセージ

1：引き返すが得策とは～
解説…警告文。特に意味があるわけではなさそうだが、そのまま進んでも最初の位置に戻ってしまう。

2：反対側へ行く気は～
解説…ここで「ブロードソード」と「ゴールドメダリオン」を交換する。

3：年老いた修道士が～
解説…2500Gで街まで送ってくれるが、使わなくてもいいだろう。

4：アブドルのタクシー～
解説…「ゴールドメダリオン」と「聖水」を交換する。

5：暗い水たまりの上～
解説…先にある石の壁のワナの警告文3連発。もちろん入るとパーティーは全滅する。

6：墓場は暗く…

7：このわなは時を刻みし～

8：この先へ行かぬが得策～

3Fの利用法

2階と同じく、通りすぎるしかない。なぜなら、敵の出現率が低いので、レベルアップには向かないから。ここで敵が出るのを期待してうろつくよりは、1階のハイコルセアで稼いだほうが、効率がよくて装備も充実する。というわけで、一通りのイベントアイテムの交換が終わったら、さっさと5階へ行ってしまおう。石の壁に入ってしまうワナも、パーティーが全滅するのがイヤなら近付かないように。

◆固定モンスター……なし

ワーラット
WERE RAT

DATA
獣人
AC……4
HP…6~16
EXP…400
登場数…3~6

不確定名
小さな動物 *SMALL ANIMAL*

MEMO
ネズミに変身する獣人。毒攻撃を持ち、しかも呪文抵抗率も合わせ持つ。

マミー
MUMMY

DATA
不死
AC……5
HP…7~9
EXP…400
登場数…1~6

不確定名
やつれた姿 *GAUNT FIGURE*

MEMO
包帯に包まれたアンデッドモンスター。レベル1エナジードレインを使う。

ヴァルチャー
VULTURE

DATA
動物
AC……8
HP…2~12
EXP…300
登場数…3~9

不確定名
奇妙な鳥 *STRANGE BIRD*

MEMO
迷宮を住み家にしたハゲワシ。冒険者を餌にしようと襲ってくる。

ベンガルタイガー
BENGAL TIGER

DATA
動物
AC……7
HP…3~18
EXP…350
登場数…2~6

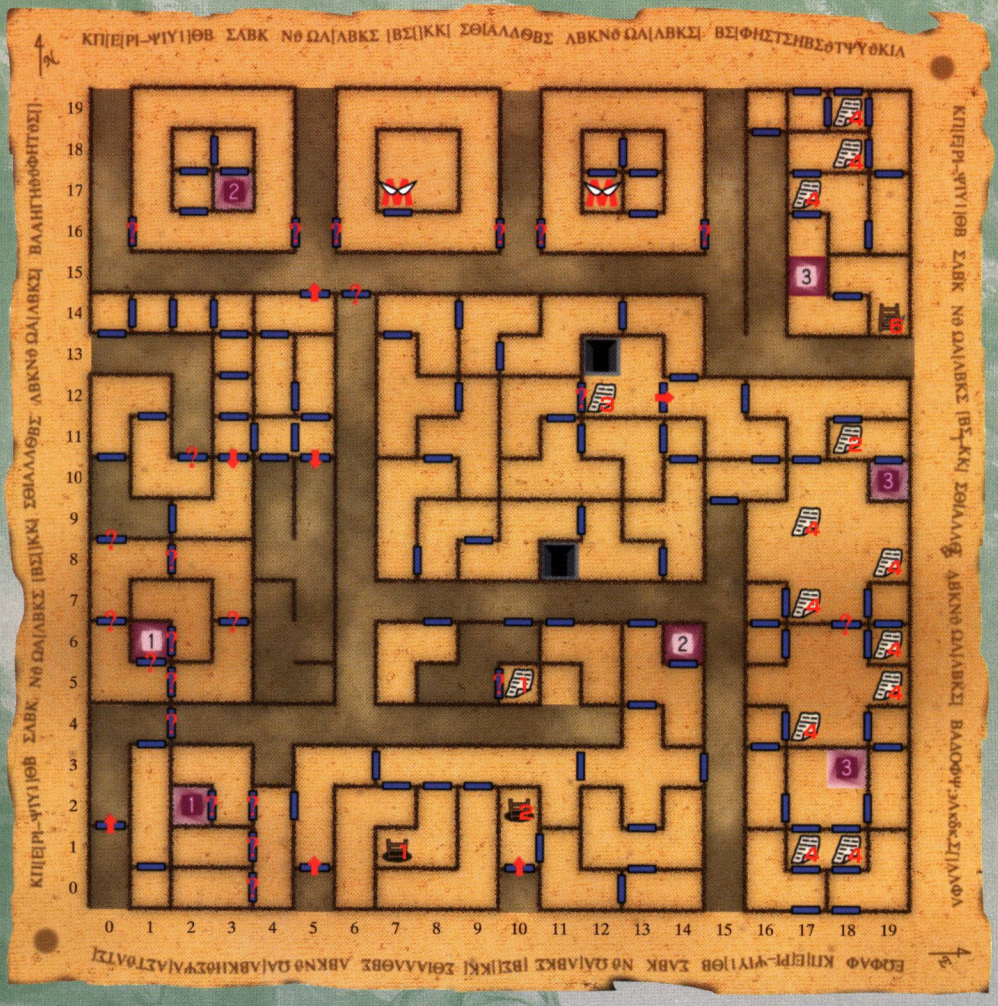
不確定名
奇妙な動物 *STRANGE ANIMAL*

MEMO
人肉の味を覚えてしまった虎である。性格もかなり凶暴になっている。

4F

目標パーティーレベル 13

強敵デルフを倒し悪の水晶を手に入れろ!



●マップ記号

- 6Fへの上り階段
- 2Fへの下り階段
- 1Fへの下り階段
- ドア
- シークレットドア
- 一方通行
- シュート
- 固定モンスター
- ワープ開始地点
- ワープ到着地点
- メッセージ
- ドアが見えないエリア

Scenario 3F

MONSTER LIST

レプラコーン
LEPRECHAUN

DATA
精霊
AC ……4
HP…3~18
EXP…300
登場数…2~5

不確定名
ちっぽけな人影 *TINY FIGURE*

MEMO
レベル2魔術師呪文を使うが、それ以外ではさしたる注意点はない。

ノーコーン
NOCORN

DATA
魔法
AC ……4
HP…19~27
EXP…325
登場数…1~1

不確定名
奇妙な動物 *STRANGE ANIMAL*

MEMO
角をなくしたユニコーンの末路である。呪文抵抗率もほとんど失っている。

クルセーダー
CRUSADER

DATA
戦士
AC ……4
HP…2~16
EXP…300
登場数…2~6

不確定名
戦士 *FIGHTER*

MEMO
レベル2の僧侶呪文を使う戦士だが、剣の腕はずぶの素人同然である。

ピクシー
PIXIE

DATA
精霊
AC ……4
HP…4~24
EXP…350
登場数…4~7

不確定名
ちっぽけな人影 *TINY FIGURE*

MEMO
体は小さいが、魔術師と僧侶の呪文を使う。出現数も多い嫌なモンスター。

4Fの歩き方

◀このメッセージのあとには戦闘がある。

善のパーティー専用の階。モンスターもそれなりに強くなり、マップも複雑さを増してきている。ここでは通路のほとんどが、ドアが見えなくなっているので、オートマップを見ながら進みたい。この階では敵が宝箱を落とした場合、かなりの高確率で1階の水辺を進めるようになる「ボトルシップ」が手に入るので取っておくと今後の展開がラクになる。6階へ上がる階段附近は敵の出現率が高いので利用しよう。

4Fで入手する重要アイテム

クリアに必要なアイテム。もうひとつ「善の水晶」と合体させる必要がある。

悪の水晶

MEMO
合成するときは、性格の同じキャラがSPを使わないと合成に成功しない。

何度か戦っていれば手に入る。これがあれば、1階からすぐに来れる。

ボトルシップ

MEMO
早めにゲットして、地上への帰還をラクにしたい。イヤになるほど手に入る。

4Fの固定モンスター

デルフは魔術師と僧侶呪文を唱えるだけでなく、石化攻撃も仕掛けてくる。しかも呪文を無効化しやすいので非常に戦いづらい。また、なにげにACも低く、直接攻撃もあたりにくくなっている。デルフズミニオンはHPなどは低いが、出現数がとにかく多く、石化攻撃まで仕掛けてくる。出合いがしらに襲われたら、誰かが石化するのは覚悟しなければならない。唯一の光明は不死系モンスターである点。

デルフ DELF
不確定名 生ける伝説 LIVING LEGEND

DATA
悪魔
AC ……0
HP ……60
EXP ……7200
登場数 ……1

デルフズミニオン DELF'S MINION
不確定名 やつれた姿 GAUNT FIGURE

DATA
悪魔
AC ……3
HP …13~19
EXP ……1200
登場数 …6~9

攻略法
前衛はデルフに集中攻撃。デルフズミニオンは魔術師のラハリトかマダルトを、僧侶の「呪いを解く」と同時に仕掛けて片づけよう。

4Fのメッセージ

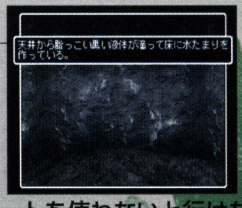
1：天井から脂っこい黒い液体が～
解説…入るとそのキャラはマヒしてしまう。

2：我等が友情、常に不安なる～
解説…クイズ。答えは「炎」

3：背が低く浅黒い顔の男が～
解説…2階で必要な合い言葉を教えてくれる。

4：気をつけろ！
解説…これを見たあと1歩動くと必ず戦闘になる。

4Fの利用法

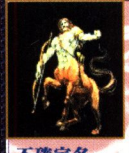


◀ムダにマヒするのはバカらしいぞ。

この階は他の階への移動がメインとなる。別に取らなくてもクリアできる「大気の護符」が欲しいなら、2階へ降りるシュートを使わないと行けない。シュートは2つあるが、近くに合い言葉を教えてくれる人がいるほうを使う。あとは「悪の水晶」を手に入れたあと6階へと向かうが、このとき敵が大量に出てくるエリアを利用してパーティーのメンバーを鍛えよう。水たまりはマヒするだけなので入らない。

Scenario2 4F

ケンタウロス CENTAUR



DATA
幻獣
AC ……7
HP …8~28
EXP …400
登場数…3~7

不確定名
奇妙な動物 STRANGE ANIMAL

MEMO
人と馬の体を持ったモンスターである。攻撃力が少し高めで出現数も多い。

ゴブリンプリンス GOBLIN PRINCE

DATA
巨人
AC ……1
HP …25~45
EXP …600
登場数…2~4

不確定名
小鬼 GOBLIN

MEMO
鎧を身にまとったゴブリンである。HPの高さと多少の呪文抵抗率が特徴。

ゴブリンシャーマン GOBLIN SHAMAN

DATA
巨人
AC ……4
HP …5~30
EXP …600
登場数…2~6

不確定名
小鬼 GOBLIN

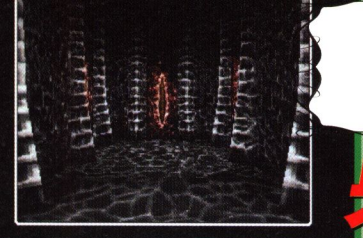
MEMO
魔術師と僧侶の呪文を使いこなすゴブリン。低レベルの呪文とはいえ油断は禁物。

ダークライダー DARK RIDER

DATA
悪魔
AC ……2
HP …24~44
EXP …800
登場数…1~1

不確定名
おぼろな姿 SHADOWY FIGUR

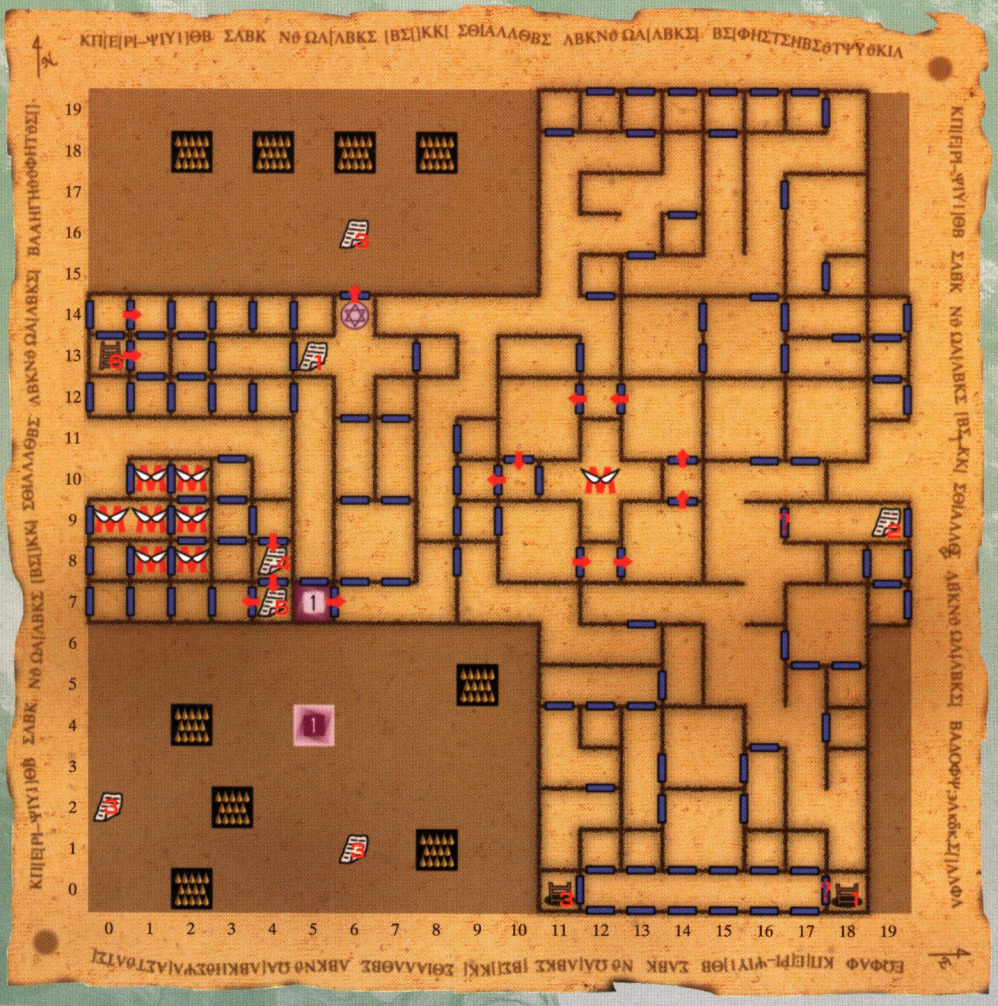
MEMO
レベル3の魔術師呪文を唱える悪魔。仲間を呼ぶうえ呪文抵抗率を持つ。



5F

目標パーティーレベル 12

牙の教会から善の水晶を持ち出そう



●マップ記号

- 6Fへの上り階段
- 3Fへの下り階段
- 1Fへの下り階段
- ドア
- シークレットドア
- ダークゾーン
- 一方通行
- 呪文封じ
- ピット
- 固定モンスター
- ワープ開始地点
- ワープ到着地点
- メッセージ

Scenario 4F

ストーンフライ
STONE FLY

DATA
幻獣
AC ……5
HP…10~30
EXP…800
登場数…1~2

不確定名
飛び回る虫 *FLYING INSECT*

MEMO
攻撃力はさほどでもないが、相手を石化する能力を身につけているのがやっかい。

マスターニンジャ
MASTER NINJA

DATA
戦士
AC ……2
HP…13~31
EXP…900
登場数…2~6

不確定名
黒装束の男 *MAN IN BLACK*

MEMO
マスターの称号を持つだけあって腕は良い。クリティカルヒットを放つ。

Scenario 4F~5F

ドワーフファイター
DWARF FIGHTER

DATA
戦士
AC ……2
HP…5~50
EXP…500
登場数…2~8

不確定名
鎧を着た男 *MAN IN ARMOR*

MEMO
小柄だが力は強いドワーフ族の戦士。HPがかなり高いのが特徴である。

アコライト
ACOLYTE

DATA
僧侶
AC ……5
HP…5~40
EXP…500
登場数…2~8

不確定名
ローブを着た男 *MAN IN ROBES*

MEMO
レベル3の僧侶呪文を行使する修業僧。攻撃力は低いがHPは高い。

5Fの歩き方

広大なダークゾーンと牙の教会なる施設のある階。ここで用があるのは、牙の教会の奥にいるソウルトラッパーの一団のみ。居場所もそんなに複雑な所にいないので、直行して速攻で倒す。そのあと6階への階段を目指すのだが、ここへ行くには結構遠回りしなくてはならないので、瀕死の場合は一度帰還しよう。

5Fで入手する重要アイテム

この階で宝箱を開けると、かなりの確率で出てくるが、ひとつで十分。

ボトルシップ MEMO

4階で出てくる物と同じもの。心なしか5階のほうが、出やすい。

アブドルに25000Gを払えば拾いに行ける。1本だけ拾っても元はとれない。

火炎のロッド MEMO

5%で壊れるが「マハリト」を使えるのは大きい。盗賊に持たせよう。

クリアアイテム。合成するときは、善のキャラが使わないとやり直し。

善の水晶 MEMO

合成の際は、失敗のないように。また取りに行くのは、かなり面倒。

5Fの固定モンスター

ファングプリーストは出現数が半端ではない。しかも、バディやバディアルマをこれでもか！　とばかりに唱えてくる困った相手。戦い方を間違うと一瞬でパーティーは全滅してしまう。ソウルトラッパーはレベル4僧侶呪文を唱えてくるが、それよりもマヒ攻撃のほうが怖い。また、呪文を無効化しやすく、仲間も呼ぶので油断は禁物。もっとも、ファングプリーストと比べればかなりラクな相手に思えてくるが。

ファングプリースト PRIEST OF FUNG

DATA
僧侶
AC ……3
HP…8~40
EXP …800
登場数 …3~7

ソウルトラッパー SOUL TRAPPER

DATA
悪魔
AC ……0
HP…16~56
EXP…2000
登場数 …3~6

必勝法
ファングプリーストはモンティノで呪文を封じるか、カティノで眠らせよう。ソウルトラッパーは打撃と呪文の同時攻撃で片づける。

5Fのメッセージ

1：我は78のうちの一枚～
解説…クイズ。正解すると先にある階段へ行ける。答えは「戦車」。

2：扉に刻まれた文字は～
解説…先に教会があるという掲示文。文章通り、ファングプリーストがかなりの確率で先制攻撃してくる。

3：値上げ？　イヤイヤ～
解説…5000Gで城への強制送還。

4：背が低く浅黒い顔の男が～
解説…25000Gで通してくれる。

5：アブドルは、宝石の～
解説…「火炎のロッド」をゲット。

5Fの利用法

この階は、何といっても「火炎のロッド」を大量に入手する作戦を決行したい。25000Gの出費は一見ハイリスクだが、3本以上拾って帰れば黒字になるので、部屋についたらキャンプを開いて、何度も拾いたい。ただ6人全員が持っていると拾えないのでこまめに道具を整理しよう。また広大なダークゾーンに行くなら、真面目に入ると魔法が使えなくて大苦戦確実なので「マラー」かテレポーターのワナで入ろう。

MONSTER LIST

ネクロマンサー NECROMANCER

DATA
魔術師
AC ……9
HP…5~20
EXP…500
登場数…5~6

不確定名
ローブを着た男 MAN IN ROBES

MEMO
レベル3の魔術師呪文を使うモンスター。出現数が多いので非常に危険。

ドゥームビートル DOOM BEETLE

DATA
昆虫
AC ……4
HP…12~20
EXP…150
登場数…5~9

不確定名
巨大な虫 GIANT INSECT

MEMO
毒々しい色の体を持つ甲虫である。集団で出現するうえ麻痺攻撃をしてくる。

ストラングラーバイン STRANGLER VINE

DATA
魔法
AC ……6
HP…5~15
EXP…150
登場数…4~8

不確定名
奇妙な植物 STRANGE PLANT

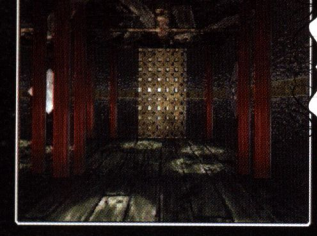
MEMO
呪文が効きにくく、攻撃力も高い。それでいて経験値は低い嫌な相手。

バンシー BANSHEE

DATA
不死
AC ……4
HP…11~13
EXP…550
登場数…2~4

不確定名
正体不明の存在 UNSEEN ENTITY

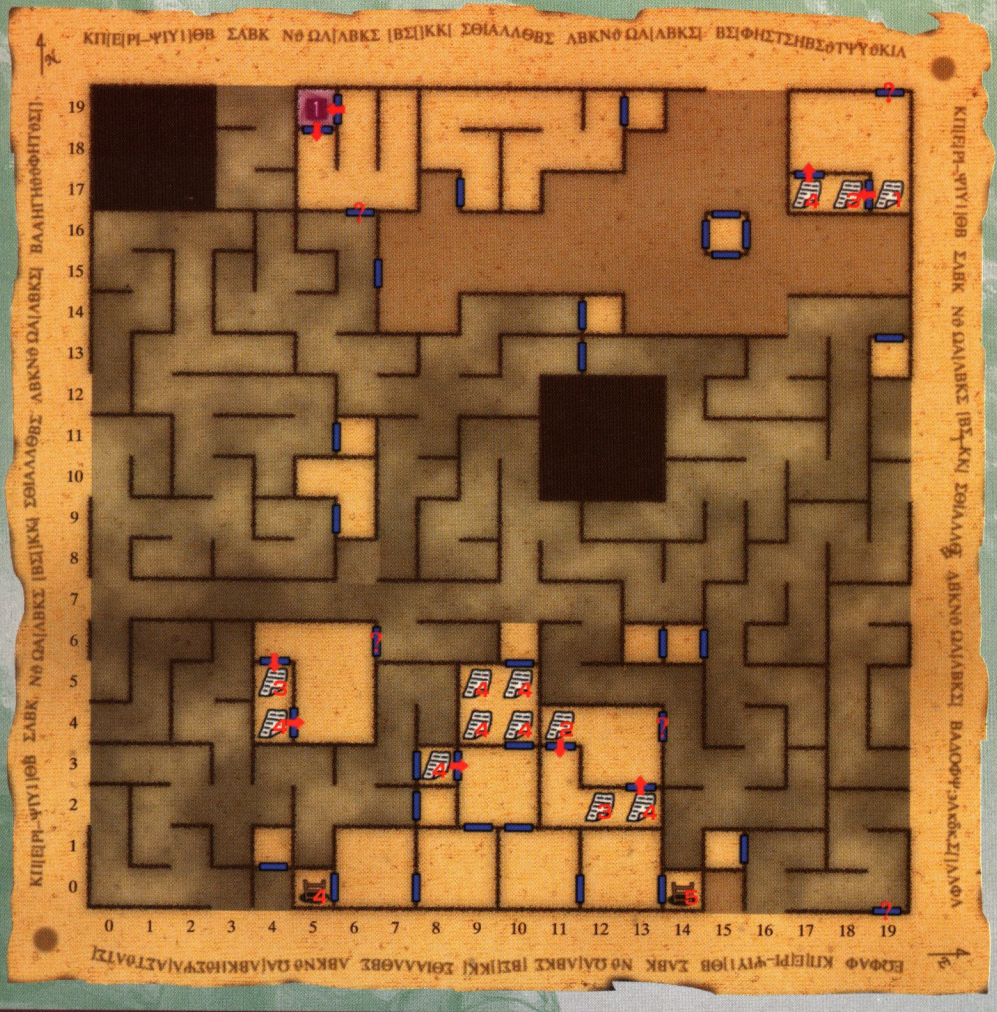
MEMO
HPは低いが、レベル1エナジードレインを使うので油断は禁物である。



6F

目標パーティーレベル 15

ル'ケブレスを通り抜け 大地の宝珠を探し求めよ!



●マップ記号

- 4Fへの下り階段
- 5Fへの下り階段
- ドア
- シークレットドア
- ダークゾーン
- 一方通行
- 1Fへワープ
- メッセージ
- ドアが見えないエリア
- 石の壁

Scenario3 4F～5F MONSTER LIST

ブロージフロッグ
PLAUGE FROG

DATA
獣人
AC ……3
HP…5~30
EXP…650
登場数…2~6

不確定名
奇妙な動物 *STRANGE ANIMAL*

MEMO
紫の皮膚のカエル。その体には毒があり、またわずかだが呪文抵抗を持つ。

コモドドラゴン
KOMODO DRAGON

DATA
竜
AC ……3
HP…6~30
EXP…650
登場数…2~6

不確定名
竜 *DRAGON*

MEMO
非常に凶暴な性格を持つトカゲである。毒とブレスで攻撃してくる。

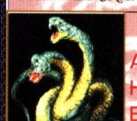
ジャイアントリーチ
GIANT LEECH

DATA
動物
AC ……8
HP…8~48
EXP…600
登場数…1~1

不確定名
粘液質の存在 *SLIMY THING*

MEMO
ヒルが巨大化したもので、その体には毒を含む。だが単独でしか出現しない。

2ヘッドスネーク
2-HEADED SNAKE



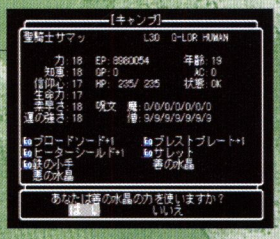
DATA
動物
AC ……2
HP…5~40
EXP…700
登場数…2~6

不確定名
大きな蛇 *LARGE SNAKE*

MEMO
攻撃回数が多く、毒攻撃まで仕掛けてくる。出現数も少し多めである。

6Fの歩き方

この階をうろつくためには、下で集めた2つの水晶を合成する必要がある。この水晶を合成できるのは善か悪の性格のキャラだけ。2つの水晶をどちらかに持たせて「装備する」を決行しよう。そう、この2つの水晶はＳＰで合成するのだ。もちろん使うのは性格の一致するほう。間違うと、死亡したりするうえ、またやり直しになるので慎重に。うまくいけば、アイテム欄には「中立の水晶」と「がらくた」が現われる。これで、あのル’ケブレスも仲良しなので、あとはこの階を探索するだけ。



◀合成は、善か悪の性格のキャラでやらないとダメ。

6Fで入手する重要アイテム

これを持ち帰れば、無事クリアとなる。北東の部屋にあるので間違わないように。ニセ物を掴まされると……ふりだし。

大地の宝珠

MEMO

「死」のクイズで本物、「車輪」のクイズならニセ物が手に入る。ニセ物の場合、歩く度にＨＰが減ったり、SPを使うと信仰心が下がるので、すぐ捨てよう。

6Fの要注意モンスター

ガストは、マヒ攻撃に加えドレイン攻撃をしてくるイヤな敵。このシナリオは全体的にレベルを上げにくいので、絶対に喰らいたくない。そういう意味ではゴーストにも注意しよう。アークデーモンは多彩な魔法を使い、魔法も効きにくい強敵だが、仲間を呼ぶので増殖してみるのもひとつの手かも。

ガスト

アークデーモン

6Fの固定モンスター

一応データはあるが、絶対に倒せない設定になっている。コイツと戦わなくてはならないのは、ゲーム的にはおかしいので、持ち物の確認をしよう。

ル’ケブレス L'KBRETH
不確定名 ル’ケブレス L'KBRETH

DATA
竜
AC …−20
HP ……40
EXP……1
登場数……1

攻略法

ない。魔法も効かないし、ＥＸＰも１しかないので挑むだけムダ。戦闘になったら、逃げられるので速攻で逃げよう。

6Fのメッセージ

1：漆黒の馬に乗りし黒き影～
解説…本物へのクイズ。正解は「死」でＯＫ。

2：私が転がれば、そなたは～
解説…偽物へのクイズ。正解は「車輪」だが、答えないほうがいい。

3：目の前に、燦然と光り輝く～
解説…3箇所にあるが、本物は北東のみ。

4：彫像の前に辿り着いた～
解説…3箇所にあるが、南西はゼノとの戦闘、南東はニセの宝珠を掴まされる。

5：我こそはル’ケブレス～
解説…「中立の水晶」を持っていないと戦闘になる。

6：さらばだ。汝の道程の～
解説…ル’ケブレスの見送り。

6Fの利用法

最上階ということもあり、出てくる敵は強力ながらもいいアイテムを落とすので、最後のレベルアップ&アイテム集めの場はここになる。その他にも、モンスター図鑑やアイテム図鑑を埋めるため、ル’ケブレスに勝負を挑んだり、ニセの宝珠「ムフーズの宝珠」を取ったりと、やることはたくさんある。また、ニセの像を調べると出てくるゼノは、仲間を呼ぶのでこいつでＥＸＰを稼いでもいいが、入るEXPがちょっとシブ目なので、かなり粘らなくてはならない。

Scenario2 5F

クルセーダーロード CRUSADER LORD

DATA
戦士
AC ……1
HP…25~45
EXP…700
登場数…2~4

不確定名
戦士 FIGHTER

MEMO
レベル4の僧侶呪文を唱えてくるが、剣の腕前はそれほどでもない。

フェアリー FAERIE

DATA
精霊
AC ……3
HP…12~40
EXP…600
登場数…3~8

不確定名
ちっぽけな人影 TINY FIGURE

MEMO
魔術師と僧侶の呪文を唱えてくる。多少ながら呪文抵抗率も備えている。

セラフ SERAPH

DATA
悪魔
AC ……2
HP…14~34
EXP…800
登場数…1~1

不確定名
おぼろな姿 SHADOWY FIGURE

MEMO
レベル3の魔術師呪文を使う。しかもなかなかの確率で呪文を無効化する。

ティエンルン TIEN LUNG

DATA
竜
AC ……0
HP…14~32
EXP…4000
登場数…1~3

不確定名
龍 DRAGON

MEMO
ブレスで攻撃してくる東方の龍である。高くはないが呪文抵抗率を持つ。

Scenario3 アイテムリスト

他のシナリオに比べ、武器、防具のラインナップが寂しいシナリオ。だが、そのぶん珍妙なアイテムが増加している。これらのアイテムを君は使いこなせるか？

表の見方

このリストでは、英語と日本語の両方に対応したアイテム名、不確定名を掲載している。また、性格が装備条件となっている物は、善は青、中立は黄色、悪は赤でそれぞれ表わしている。

DAGGER ダガー
不確定名：WEAPON 武器
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：1～4
攻撃修正：1
攻撃回数：0
何のためにあるのかわからない武器である。購入する必要はまったくない。

1 アイテムのグラフィックと価格を表わす。ボルタック商店に売却するときは、ここに記載されている価格の半分となる。

2 武器の場合は攻撃力と攻撃修正、そして攻撃回数の3項目を掲載している。また、防具はＡＣの増減値を掲載している。

3 各アイテムについての簡単な説明をしている。なお本文下のドクロマークは、装備すると呪われることを示している。

4 どの職業の者が装備できるかを表わしている。しかし中には所持しているだけで、特殊な効果を発揮するアイテムも存在する。

DAGGER

DAGGER ダガー
不確定名：WEAPON 武器
10G
DATA
攻撃力：1～4
攻撃修正：1
攻撃回数：0
何のためにあるのかわからない武器である。購入する必要はまったくない。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DAGGER＋1 ダガー+1
不確定名：WEAPON 武器
10000G
DATA
攻撃力：1～6
攻撃修正：2
攻撃回数：1
普通のダガーよりは強いが、毛の生えた程度である。発見したら即売ってしまおう。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DAGGER-1 ダガー-1
不確定名：WEAPON 武器
1000G
DATA
攻撃力：1～3
攻撃修正：0
攻撃回数：-1
装備すると呪われ、しかも攻撃回数が少なくなる。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

IVORY BLADE (G) 象牙の刃(善)
不確定名：WEAPON 武器
15000G
DATA
攻撃力：1～8
攻撃修正：3
攻撃回数：2
善専用の武器である。それ以外の者が装備すると呪われてしまう。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

EBONY BLADE (E) 黒檀の刃(悪)
不確定名：WEAPON 武器
15000G
DATA
攻撃力：1～8
攻撃修正：3
攻撃回数：2
悪専用の武器である。性能はたいしたことないが、売却価格はそこそこ高い。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

AMBER BLADE (N) 琥珀の刃(中立)
不確定名：WEAPON 武器
15000G
DATA
攻撃力：1～8
攻撃修正：3
攻撃回数：2
中立専用の武器で、戦士と魔術師、それに盗賊しか装備できないヘンな短剣。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

BUTTERFLY KNIFE バタフライナイフ
不確定名：WEAPON 武器
500000G
DATA
攻撃力：0
攻撃修正：0
攻撃回数：0
ＳＰを使用すると忍者に転職できる。また、一度ＳＰを使用しないと、武器として機能しない。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

BUTTERFLY KNIFE バタフライナイフ
不確定名：WEAPON 武器
150000G
DATA
攻撃力：17～35
攻撃修正：6
攻撃回数：4
ＳＰ使用後のデータである。攻撃力が非常に高く、とても頼りになる短剣。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

MONSTER LIST

Scenario3 5F

ロック
ROC

DATA
動物
AC……2
HP…16～48
EXP…1800
登場数…1～1

不確定名
大きな鳥 LARGE BIRD

MEMO
迷宮に巣くう巨大な鳥。攻撃力は高いが、単体で出現するので楽な相手。

Scenario3 6F

バーサーカー
BERSERKER

DATA
戦士
AC……0
HP…8～64
EXP…800
登場数…2～8

不確定名
鎧を着た男 MAN IN ARMOR

MEMO
敵を倒すことだけを目的としている狂戦士。HPと攻撃力が高い。

ノームプリースト
GNOME PRIEST

DATA
僧侶
AC……3
HP…8～56
EXP…800
登場数…3～7

不確定名
ローブを着た男 MAN IN ROBES

MEMO
レベル4の僧侶呪文を使用するノーム族の僧侶である。出現数が多い。

エルフメイジ
ELVEN MAGE

DATA
魔術師
AC……8
HP…12～28
EXP…700
登場数…3～7

不確定名
ローブを着た男 MAN IN ROBES

MEMO
レベル5の魔術師の呪文を行使するやっかいな敵。集団で現われると恐怖。

SWORD

SHORT SWORD ショートソード
不確定名: WEAPON 武器

30G

DATA
攻撃力：1~6
攻撃修正：3
攻撃回数：0

盗賊でも装備できる剣だが、使われることはあまりない。

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

SHORT SWORD+1 ショートソード+1
不確定名: WEAPON 武器

10000G

DATA
攻撃力：1~8
攻撃修正：4
攻撃回数：1

+1になった途端に価格が跳ね上がっている。しかし価格ほど性能は高くない。

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

SHORT SWORD+2 ショートソード+2
不確定名: WEAPON 武器

20000G

DATA
攻撃力：2~10
攻撃修正：5
攻撃回数：2

攻撃力は高いが、これ以上の武器は多くある。盗賊が持つのなら役に立つだろう。

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

SHORT SWORD-1 ショートソード-1
不確定名: WEAPON 武器

1000G

DATA
攻撃力：1~3
攻撃修正：2
攻撃回数：-1

呪われている武器である。見つけたら捨ててしまおう。

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

BROADSWORD ブロードソード
不確定名: WEAPON 武器

50G

DATA
攻撃力：1~8
攻撃修正：4
攻撃回数：0

価格も手ごろなので、戦士の初期装備にはいいだろう。

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

BROADSWORD+1 ブロードソード+1
不確定名: WEAPON 武器

10000G

DATA
攻撃力：1~10
攻撃修正：5
攻撃回数：1

ブロードソードの強化版。ボルタック商店でも買えるが、高すぎるのがネック。

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

BROADSWORD+2 ブロードソード+2
不確定名: WEAPON 武器

20000G

DATA
攻撃力：1~12
攻撃修正：6
攻撃回数：2

剣の中ではかなり強い部類に入る。発見したら迷わず前衛に装備させよう。

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

AXE

BROADSWORD-1 ブロードソード-1
不確定名: WEAPON 武器

1000G

DATA
攻撃力：1~4
攻撃修正：3
攻撃回数：-1

装備すると呪われる。しかも売却価格は0。

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

FLAMETONGUE フレイムタン
不確定名: WEAPON 武器

15000G

DATA
攻撃力：2~11
攻撃修正：5
攻撃回数：1

攻撃力、攻撃修正は高いが、攻撃回数が少ないのが難。

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

BLADE CUISINART' カシナートの剣
不確定名: WEAPON 武器

15000G

DATA
攻撃力：10~12
攻撃修正：4
攻撃回数：5

安定した攻撃力が魅力の武器である。ぜひとも見つけ出して前衛に装備させたい。

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

HAND AXE ハンドアックス
不確定名: WEAPON 武器

30G

DATA
攻撃力：1~4
攻撃修正：3
攻撃回数：0

価格は安いが、これならブロードソードを買ったほうが有意義だろう。

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

BATTLE AXE バトルアックス
不確定名: WEAPON 武器

140G

DATA
攻撃力：3~8
攻撃修正：4
攻撃回数：0

装備できる者がかなり限定されるが、攻撃力から考えるとオススメの武器。ただし初期に買うには価格が若干高め。

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

BATTLE AXE+1 バトルアックス+1
不確定名: WEAPON 武器

12500G

DATA
攻撃力：3~10
攻撃修正：5
攻撃回数：1

他の+1武器と比べても、見劣りしない武器。最低攻撃力が高いのが強み。

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

BATTLE AXE+2 バトルアックス+2
不確定名: WEAPON 武器

20000G

DATA
攻撃力：4~12
攻撃修正：5
攻撃回数：2

バタフライナイフ、そしてカシナートの剣に次いで攻撃力が高い武器。

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

ITEM LIST

バーグラー *BURGLAR*

DATA
盗賊
AC ……4
HP…5~30
EXP…800
登場数…2~8

不確定名
皮鎧を着た男 *MAN IN LEATHER*

MEMO
迷宮を徘徊する盗賊。集団で行動するが、腕を磨いた冒険者の敵ではない。

サムライ *SAMURAI*

DATA
戦士
AC ……0
HP…8~56
EXP…1000
登場数…3~9

不確定名
鎧を着た男 *MAN IN ARMOR*

MEMO
レベル3の魔術師呪文を唱える。攻撃力も高く、油断は禁物の相手。

ゴースト *GHOST*

DATA
不死
AC ……3
HP…4~24
EXP…1000
登場数…1~4

不確定名
正体不明の存在 *UNSPECIFIED ENTITY*

MEMO
レベル1エナジードレインを使用するアンデッドモンスター。HPは低い。

ダムド *DAMNED*

DATA
不死
AC ……2
HP…5~30
EXP…3000
登場数…1~4

不確定名
正体不明の存在 *UNSPECIFIED ENTITY*

MEMO
麻痺攻撃と呪文抵抗を持つアンデッド。レベル4の魔術師呪文も使う。

AXE

1000G

BATTLE AXE-1 バトルアックス-1

不確定名: WEAPON 武器

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1~4
攻撃修正：3
攻撃回数：-2

呪いがかけられており、しかも攻撃命中がマイナスになっている。発見し次第、捨ててしまおう。

22500G

UNHOLY AXE 汚れた斧

不確定名: WEAPON 武器

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：3~12
攻撃修正：5
攻撃回数：2

悪専用の武器。性能はバトルアックス+2とほぼ変わらず、僧侶系モンスターに絶大な効果を発揮する。

STAFF

20G

STAFF 杖

不確定名: STAFF 杖

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1~4
攻撃修正：0
攻撃回数：0

全職業が装備できる。しかしそれだけが取り柄の武器なので買うことはない。

6000G

WIZARD'S STAFF 魔導師の杖

不確定名: STAFF 杖

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：2~8
攻撃修正：1
攻撃回数：1

戦士系のモンスターに対して防御効果を持つ杖。だが武器としてはいまいち。

22500G

SHEPHERD CROOK 羊飼いの杖

不確定名: STAFF 杖

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：2~8
攻撃修正：2
攻撃回数：1

動物系のモンスターに対して攻撃、防御効果がともに上昇する杖である。

60G

MACE メイス

不確定名: STAFF 杖

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：2~6
攻撃修正：2
攻撃回数：0

ボルタック商店の初期在庫品である。購入する必要はあまりない。

10000G

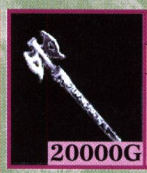
MACE+1 メイス+1

不確定名: STAFF 杖

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：3~9
攻撃修正：3
攻撃回数：1

ブロードソード+1くらいの武器があるのなら、装備する必要はないだろう。



20000G

MACE+2 メイス+2

不確定名: STAFF 杖

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：2~10
攻撃修正：4
攻撃回数：2

シナリオ3においては、この程度の武器でも強い部類に入る。見つけたら有効に使いたいものである。

1000G

MACE-1 メイス-1

不確定名: STAFF 杖

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1~3
攻撃修正：1
攻撃回数：-1

腹立たしくも呪われている武器である。手に入れたら速攻で捨てること。

20000G

GIANT'S CLUB 巨人の棍棒

不確定名: STAFF 杖

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：2~12
攻撃修正：4
攻撃回数：0

呪われている武器だが、巨人系モンスターに対して威力を発揮する。ネックは攻撃回数の少なさ。

AND SO ON

300G

FLAIL フレイル

不確定名: STAFF 杖

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1~7
攻撃修正：3
攻撃回数：0

僧侶に装備させるのなら購入してもいいだろうが、戦士に装備させるならバトルアックスのほうがいい。

1000G

MARGAUX'S FLAIL マルゴーのフレイル

不確定名: WEAPON 武器

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1~3
攻撃修正：2
攻撃回数：-2

呪われたフレイルである。入手したら即捨てよう。

15000G

NUNCHAKA ヌンチャク

不確定名: WEAPON 武器

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1~10
攻撃修正：4
攻撃回数：0

攻撃力はあるが、攻撃回数が少なすぎるのが問題。売り払うのが正解か。

CLOTHING

30G

MAGE'S ROBES 魔術師のローブ

不確定名: CLOTHING 衣類

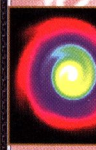
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：-1

名前はかっこいいが、中身はただのローブである。

Scenario3 6F MONSTER LIST

ドッペルゲンガー
DOPPELGANGER



DATA
獣人
AC …−2
HP…6~54
EXP…1750
登場数…2~8

不確定名
おぼろな姿 SHADOWY FIGURE

MEMO
回復能力と呪文抵抗率を持つモンスターである。毒攻撃を仕掛けてくる。

コディアックベア
KODIAK BEAR

DATA
巨人
AC ……4
HP…60~60
EXP…1500
登場数…1~3

不確定名
奇妙な動物 STRANGE ANIMAL

MEMO
高いHPと攻撃力が目を引く熊のモンスター。しかし出現数は多くない。

ガスト
GHAST

DATA
不死
AC ……1
HP…10~34
EXP…6000
登場数…1~4

不確定名
正体不明の存在 UNSEEN ENTITY

MEMO
麻痺とレベル1エナジードレインを使うアンデッドモンスターである。

ファイアドレイク
FIREDRAKE

DATA
竜
AC ……0
HP…10~80
EXP…10000
登場数…1~2

不確定名
竜 DRAGON

MEMO
高い攻撃力と強力なブレス攻撃に加え、時折、呪文を無効化してしまう。

ARMOR

12000G

DISPLACER ROBES 幻惑のローブ
不確定名：CLOTHING 衣類
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-3
ＡＣが3も下がる、貴重なローブ。全員が装備できるが、実際に装備するのは魔術師ぐらいだろう。

2000G

WARGAN ROBES ワーガンローブ
不確定名：CLOTHING 衣類
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：1
ＡＣが上がってしまう、呪われたローブである。売却価格もさほど高くない。

100G

CUIRASS キュイラス
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-2
価格が安く、魔術師以外の全職業が装備可能な鎧。盗賊はこの系統の鎧を装備することになるだろう。

3000G

CUIRASS＋1 キュイラス+1
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-3
ボルタック商店でも購入可能な鎧である。しかし盗賊は前衛で戦わないので、購入は後回しでもいいだろう。

6000G

CUIRASS＋2 キュイラス+2
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-4
盗賊の装備できる最高の鎧である。ぜひ装備させよう。

2000G

CUIRASS-1 キュイラス-1
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-1
一応ＡＣは下がる、呪われた鎧。邪魔だが町に戻る前に捨てても構わない。

200G

HAUBERK ホバーク
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-3
手頃な価格で購入できる鎧だが、所持金に余裕があるのならブレストプレートを購入したいものである。

3500G

HAUBERK＋1 ホバーク+1
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-4
ボルタック商店で買えるが、戦士や侍が装備するのならプレートアーマーを買ったほうが安くすむ。

8000G

HAUBERK＋2 ホバーク+2
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-5
ホバークの最高品である。しかしコストパフォーマンスがいいとはいえない。

2000G

HAUBERK-1 ホバーク-1
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-2
なぜか司教は装備できないホバークで、呪いがかかっている。売ってしまおう。

400G

BREASTPLATE ブレストプレート
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-4
ＡＣは下がるが、あくまで僧侶と司教専用と考えたい。戦士はプレートアーマーを装備させたほうがいい。

4000G

BREASTPLATE＋1 ブレストプレート+1
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-5
ＡＣはかなり高い部類に入る。プレートアーマーが手に入るまでは戦士などに装備させておきたい。

10000G

BREASTPLATE＋2 ブレストプレート+2
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-6
僧侶と司教が装備できる最高の鎧である。売却価格もなかなかに高い。

2000G

BREASTPLATE-1 ブレストプレート-1
不確定名：ARMOR 鎧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-3
装備すると呪われるが、それなりにＡＣは下がる。司教は装備できない。

ビーナスマントラップ
VENUS MAN-TRAP

DATA
魔法
AC ……4
HP …8~24
EXP …7999
登場数…1~4

不確定名
奇妙な植物 *STRANGE PLANT*

MEMO
魔法で造られた生物のため呪文が効きにくく、毒と麻痺の特殊能力も持つ。

ミフネ
MIFUNE

DATA
戦士
AC …-2
HP …35~85
EXP…35000
登場数…1~1

不確定名
鎧を着た男 *MAN IN ARMOR*

MEMO
HP、ＡＣ攻撃力ともに高く、レベル3の魔術師呪文を行使してくる。

アークデーモン
ARCHDEMON

DATA
悪魔
AC …-2
HP …70~80
EXP…30000
登場数…1~1

不確定名
燃えさかる姿 *FIERY FIGURE*

MEMO
高レベルの魔術師、僧侶呪文を唱える強敵。しかも呪文が効きにくい。

サイクロプス
CYCLOPS

DATA
巨人
AC ……0
HP …68~84
EXP…12000
登場数…1~2

不確定名
巨人 *GIANT*

MEMO
多少の呪文抵抗を持ち、攻撃力も高い。出現数が少ないのは幸いである。

ARMOR

PLATE ARMOR プレートアーマー
不確定名：ARMOR 鎧
1500G
DATA AC：-5
できれば前衛の3人には、この鎧を装備させたい。終盤までも使える鎧である。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

PLATE ARMOR＋1 プレートアーマー+1
不確定名：ARMOR 鎧
5000G
DATA AC：-6
プレートアーマーの強化版である。戦士や侍にはぜひ装備させておきたい。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

PLATE ARMOR＋2 プレートアーマー+2
不確定名：ARMOR 鎧
14000G
DATA AC：-7
シナリオ3に登場する鎧の中では最高の防御力を誇る。できれば装備可能な者すべてに装備させておこう。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

PLATE ARMOR-1 プレートアーマー-1
不確定名：ARMOR 鎧
2000G
DATA AC：-4
呪われているが、さすがはプレートアーマー、それなりにＡＣは下がる。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

HELM

SALLET サレット
不確定名：HELM 兜
200G
DATA AC：-1
兜は種類が少ないが、これはボルタック商店でも購入できる。ＡＣは1しか下がらないが、ないよりはマシ。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

SALLET-1 サレット-1
不確定名：HELM 兜
2000G
DATA AC：0
呪われている兜だが、装備してもＡＣ悪化はない。とっとと売ってしまおう。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

BASCINET バシネット
不確定名：HELM 兜
1000G
DATA AC：-2
サレットよりも上位の兜である。だが売却価格はそれほど高くはない。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

SHIELD

ARMET アーメット
不確定名：HELM 兜
8000G
DATA AC：-3
兜の中では最高の品。ＡＣが3も下がる貴重品である。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

GOLD TIARA 黄金のティアラ
不確定名：JEWELRY 宝石
100000G
DATA AC：-2
全員が装備可能な防具で、呪文攻撃を防げるすばらしい兜である。売却価格も非常に高いレアアイテム。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

ROUND SHIELD ラウンドシールド
不確定名：SHIELD 盾
40G
DATA AC：-1
盗賊と司教も装備できる盾である。だが無理して購入しなくてもいいだろう。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

ROUND SHIELD-1 ラウンドシールド-1
不確定名：SHIELD 盾
2000G
DATA AC：1
ＡＣが上昇するやっかいな盾である。しかも装備すると呪われてしまう。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

HEATER SHIELD ヒーターシールド
不確定名：SHIELD 盾
80G
DATA AC：-2
初めに戦士に買い与えたい防具の一つである。当分の間はお世話になるだろう。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

HEATER＋1 ヒーターシールド+1
不確定名：SHIELD 盾
2500G
DATA AC：-3
ボルタック商店でも売っているが、他の防具を買い揃えるためにも、なんとか迷宮内で発見したい。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

HEATER＋2 ヒーターシールド+2
不確定名：SHIELD 盾
6000G
DATA AC：-4
最高のＡＣを誇る盾である。そのわりに売却価格は安いのが釈然としない。
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

MONSTER LIST

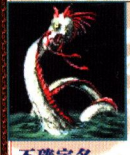
Scenario 6F

オーガキング *OGRE KING*
DATA 昆虫
AC ……0
HP…10~60
EXP…15000
登場数…1~3
不確定名 大きな人影 *LARGE HUMANOID*
MEMO
攻撃力は低いが、クリティカルヒットを使用してくるオーガの戦士である。

フェイトスピナー *FATE SPINNER*
DATA 悪魔
AC …−2
HP…70~80
EXP…30000
登場数…1~1
不確定名 群を成す怪物 *BROODING MONSTER*
MEMO
魔術師と僧侶の呪文を使い、しかも仲間まで呼ぶ。麻痺攻撃をも使用する強敵。

ヒドラ *HYDRA*
DATA 竜
AC …−1
HP…11~77
EXP…50000
登場数…1~1
不確定名 巨大な蛇 *LARGE SNAKE*
MEMO
攻撃回数の多さが恐ろしいモンスターで、麻痺の特殊能力まで持っている。

Scenario EVENT



モートモンスター *MOAT MONSTER*
DATA 竜
AC ……6
HP…7~25
EXP…300
登場数…3~5
不確定名 巨大な水竜 *GIANT SERPENT*
MEMO
砦の堀に生息し、近づく冒険者を襲う。集団で行動する習性を持つ。

GLOVES

GLOVES of IRON 鉄の小手
不確定名: GAUNTLETS 手甲
2500G
DATA
AC : -1
ＡＣはたいして減らないが、装備しないよりはいい。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

GLOVES of MITHRIL ミスリルの小手
不確定名: GAUNTLETS 手甲
6000G
DATA
AC : -2
小手の中では二番目に強い。なぜか盗賊も装備できる。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

MANTIS GLOVES カマキリの小手
不確定名: GAUNTLETS 手甲
15000G
DATA
AC : -3
小手の最高品である。昆虫系モンスターに対して防御効果を発揮する。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

RING

GOLD RING 黄金の指輪
不確定名: RING 指輪
10000G
DATA
黄金というだけあって、売却価格は高い。それだけが特徴のアイテムである。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

SALAMANDER RING サラマンダーの指輪
不確定名: RING 指輪
15000G
DATA
炎に対して耐性を持つ指輪。全員が装備できるので、後列のＨＰが低い者に装備させておきたい。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

TROLLKIN RING トロルの指輪
不確定名: RING 指輪
40000G
DATA
戦闘中は1ターン、通常時は一歩進むごとにＨＰが回復する。さらにクリティカルヒットも使用可能となる。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

JEWELRY

BLUE PEARL 青真珠
不確定名: JEWELRY 宝石
8000G
DATA
幻獣、魔法生物系への攻撃力増加と、幻獣に対する防御効果を持つ。しかも攻撃修正と攻撃回数まで上がる。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

AMULET AND SO ON

GEM of EXORCISM 除霊の宝玉
不確定名: JEWELRY 宝石
12000G
DATA
エナジードレインを防ぎ、不死系モンスターに対する防御効果を合わせ持つ。だが装備すると呪われる。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

AMULET of DIALKO ディアルコの護符
不確定名: JEWELRY 宝石
8000G
DATA
使用するとディアルコの効果があり、25%の確率で破損する。常に一つ所持しておくと重宝する。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

AMULET of AIR 大気の護符
不確定名: AMULET 護符
25000G
DATA
ダルトの呪文を封じた護符。使用すると5%の確率で壊れる。冷気に対する耐性と対幻獣の防御効果も持つ。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

ROD of DEATH 死のロッド
不確定名: ROD ロッド
17500G
DATA
マカニトの効果を持つ杖だが、破損確率が50%と高い。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

NECROLOGY ROD 死霊使いの杖
不確定名: ROD ロッド
20000G
DATA
キャンプ中に使用するとカンディの効果がある。あまり使う機会はないだろう。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

ROD of FIRE 火炎のロッド
不確定名: ROD ロッド
25000G
DATA
使用するとマハリトの効果がある。また、炎に対する耐性と、昆虫系モンスターに対する防御効果を持つ。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

STAFF of EARTH 大地の杖
不確定名: STAFF 杖
25000G
DATA
使用するとマニフォの効果があり、5%の確率で壊れる。しかもエナジードレインを防ぐ効果をも持つ。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

ガリアンレイダー
GARIAN RAIDER

DATA
盗賊
AC ……5
HP…2~8
EXP…100
登場数…2~6

不確定名
海賊 CORSAIR

MEMO
海賊集団の下っ端で、集団で行動している。しかしすぐに逃げ出す。

ハイコルセア
HIGH CORSAIR

DATA
戦士
AC ……3
HP…7~35
EXP…400
登場数…1~1

不確定名
海賊 CORSAIR

MEMO
すべての海賊を仕切っており、海賊集団に限れば最高の剣の腕を誇る。

ポレ
POLE

DATA
魔術師
AC ……4
HP…60~60
EXP…12000
登場数…1~1

不確定名
がいこつのような姿 SKELETAL FIGURE

MEMO
魔術師の呪文をすべて行使するモンスター。たまに呪文を無効化する。

フィーンド
FIEND

DATA
悪魔
AC ……0
HP…16~56
EXP …3000
登場数…3~6

不確定名
おぼろな姿 SHADOWY FIGURE

MEMO
レベル3の魔術師、僧侶呪文を唱え、仲間まで呼ぶ強敵。呪文抵抗も持つ。

AND SO ON

10000G

RABBIT'S FOOT ウサギの足
不確定名：STRANGE ITEM 奇妙な物
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：0
ＳＰを使うと運が１上がるが、破損確率は50%と高い。

10000G

THIEF'S PICK 盗賊のピック
不確定名：STRANGE ITEM 奇妙な物
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：0
毒攻撃を防ぐ効果を持っている。またＳＰを使うと素早さが１上昇し、50%の確率で壊れてしまう。

15000G

SERPENT'S TOOTH サーペントの牙
不確定名：STRANGE ITEM 奇妙な物
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-1
装備するとＡＣが１下がるが、後衛向きのクラスなら装備できる。

16000G

RUBY SLIPPERS ルビーのスリッパ
不確定名：STRANGE ITEM 奇妙な物
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：0
使うとロクトフェイトの効果を発動するので、間違っても使用してはいけない。

30000G

DRAGON'S TOOTH 龍の牙
不確定名：STRANGE ITEM 奇妙な物
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：-2
装備するとＡＣが2下がる。サーペントの牙と違って全員装備できるのが強み。

0G

CRYSTAL of GOOD 善の水晶
不確定名：CRYSTAL of GOOD 善の水晶
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：0
中立の水晶を作成するのに必要となるアイテムだが、悪の者が使うと灰化する。絶対に善の者が使うように。

0G

CRYSTAL of EVIL 悪の水晶
不確定名：CRYSTAL of EVIL 悪の水晶
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：0
善の水晶と合わせて必要となるアイテム。しかし善の者が使うと灰になってしまう。扱いには細心の注意を。

SPHERE

0G

NEUTRAL CRUSTAL 中立の水晶
不確定名：NEUTRAL CRUSTAL 中立の水晶
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：0
善と悪の水晶により作成するアイテム。これを持っていれば、ル・ケブレスとの戦闘を回避できる。

0G

GOLD MEDALLION ゴールドメダリオン
不確定名：GOLD MEDALLION ゴールドメダリオン
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：0
３階で聖水を入手するのに使うアイテム。それ以外の使い道はまったくない。

25000G

HOLY WATER 聖水
不確定名：POTION 薬
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：0
３階から５階へ上がる階段へ向かうときに必要なアイテム。使うとディアルの効果があり、毒攻撃も防ぐ。

0G

SHIP IN BOTTLE ボトルシップ
不確定名：BOTTLE 瓶
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：0
１階の湖を渡るのに必要なアイテムである。４階と５階のモンスターから入手できる。必ず１個は取ること

0G

ORB of EARITHIN 大地の宝珠
不確定名：CRYSTAL SPHERE 水晶玉
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：0
厄災を鎮めると言われているオーブである。ＳＰを使うと「水晶占い」が可能だが、その効果は不明だ。

0G

ORB of MHUUZFES ムフーズの宝珠
不確定名：SPHERE 球体
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：10
装備すると呪われるうえにＡＣが10も下がる。かつ所持しているだけでＨＰが減少していくやっかいな宝珠。

BOOK

50000G

BOOK of LIFE 生命の本
不確定名：BOOK 本
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA AC：0
キャンプ中に使うとディの効果があり、33%の確率で壊れてしまう。

Scenario7 EVENT MONSTER LIST

デルフズミニオン
DELF'S MINION

DATA
不死
AC ……3
HP…13~19
EXP …1200
登場数…5~9

不確定名
やつれた姿 *GAUNT FIGURE*

MEMO
必ず集団で出現し、石化攻撃をしてくる強敵である。呪文抵抗率も持つ。

ファングプリースト
PRIEST OF FUNG

DATA
僧侶
AC ……3
HP…8~40
EXP …800
登場数…3~7

不確定名
ローブを着た男 *ROBED MAN*

MEMO
迷宮内の教会に出現する僧侶。レベル5の僧侶呪文を唱える難敵である。

デルフ
DELF

DATA
悪魔
AC …… 0
HP…60~60
EXP …7200
登場数…1~1

不確定名
生ける伝説 *LIVING LEGEND*

MEMO
魔術師と僧侶の呪文を使い、石化攻撃を仕掛けてくる。回復能力も備え持つ。

ソウルトラッパー
SOUL TRAPPER

DATA
悪魔
AC ……0
HP…16~56
EXP …2000
登場数…3~6

不確定名
飢えた化け物 *HUNGRY MONSTER*

MEMO
麻痺攻撃とレベル４の僧侶呪文で攻撃してくる。仲間も呼ぶのであなどれない。

BOOK of DEATH 死の本

50000G

不確定名：BOOK 本

DATA AC：0

戦闘中に使用するとマバディの効果がある。しかし33%の確率で壊れる。

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

BOOK of DEMONS 悪魔の本

100000G

不確定名：BOOK 本

DATA AC：0

エナジードレインと呪文攻撃を防ぐ効果を持つ貴重品。大事に持ち歩こう。

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

BAG

BAG of GEMS 宝石袋

100G

不確定名：BAG 袋

DATA AC：0

何の効果もない、単なる宝石袋である。売るか捨てるか、二つに一つ。

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

BAG of EMERALDS エメラルドの袋

10000G

不確定名：BAG 袋

DATA AC：0

SPを使うと力が1上がり、宝石袋に変化する。だが装備すると呪われてしまう。

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

BAG of GARNETS ガーネットの袋

10000G

不確定名：BAG 袋

DATA AC：0

秘められたSPを使うと、年齢が1歳上がる。しかも破損率が5%と非常に低い。

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

SCROLL

SCROLL of KATINO カティノの巻物

不確定名：SCROLL 巻物

1000G

カティノの効果を封じた巻物。使用すると95%の確率で壊れる。

SCROLL of BADIOS バディオスの巻物

不確定名：SCROLL 巻物

1000G

戦闘中に使用すると、バディオスの効果を発揮する。破損確率は75%。

POTION

POTION of LATUMOFIS ラテュモフィスの薬

不確定名：POTION 薬

600G

ラテュモフィスの効果がある薬。85%の確率で使えなくなる。

POTION of DIOS ディオスの薬

不確定名：POTION 薬

1000G

使用するとディオスの効果がある。破損確率が95%なので、まれに2度使える。

POTION of HALITO ハリトの薬

不確定名：POTION 薬

1000G

戦闘中に使えば、ハリトの効果を発揮する。95%の確率で壊れる。

POTION of SOPIC ソピックの薬

不確定名：POTION 薬

2500G

ソピックの効果があり、80%の確率で壊れるが、使うよりも売ったほうがいい。

JUNK

BROKEN ITEM がらくた

不確定名：BROKEN ITEM がらくた

0G

アイテムがこれになってしまったら何の特もない。すぐに捨ててしまおう。

ITEM LIST

ゼノ XENO

DATA 動物

AC ……6
HP…10~60
EXP…6000
登場数…1~1

不確定名
粘液質の物体 SLIMY THING

MEMO
驚異的な回復力を持ち、石化攻撃を仕掛けてくるモンスター。仲間も呼ぶ。

ル' ケブレス L'KBRETH

DATA 竜

AC …−20
HP…40~40
EXP ……1
登場数…1~1

不確定名
ル' ケブレス L'KBRETH

MEMO
大地の宝珠を護っている竜である。その体はいかなる攻撃も受けつけない。

ようこそ!!
ボーナスダンジョンへ

サターンユーザーにのみ用意された、この「ボーナスダンジョン」。どの辺がボーナスかというと……下記の通り。上級者でも舌を巻くこのハイレベルな迷宮に、キミもチャレンジしてはいかがか。

Bonus Dungeon
ボーナス　ダンジョン

SATURN ORIGINAL

仰天!! これがボーナスダンジョンだ!!

① ワナなし!!

なんと、この「ボーナスダンジョン」のフロアには、ピットなどのワナがない！　これならムダなダメージを食らうことはないので、モンスターとの戦闘に集中できるはず。さすがはボーナスだよね！

② メッセージなし!!

もっと驚きなことに、この「ボーナスダンジョン」には、ヒントや謎かけなどのメッセージが一切ない！　これなら難問奇問に悩むことなくまっすぐに最下層を目指せるというもの。ありがたいよね！

③ イベントなし!!

さらに驚きなことに、この「ボーナスダンジョン」には、中ボス通過アイテム取得などのイベントはまったくない！　これなら最下層まで速攻で行けること請け合い。至れり尽くせりって感じだね！

④ 7、8、9階なし!!

これまた驚きなことに、この「ボーナスダンジョン」は、10階構成なのに7、8、9階がほとんどない状態。6階のシュートを落ちると、そこは9階の10階へ下りる階段なのだ。これはもう楽勝だね！

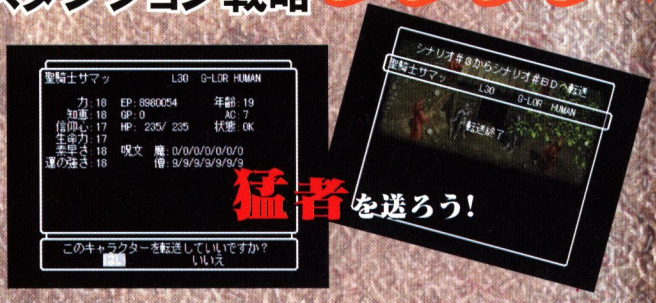
⑤ 終わりなし!!

なんといっても驚くのが、この「ボーナスダンジョン」に終わりがないこと。倒すべきラスボスも、持ち帰るべきクリアアイテムも、クリアした後の称号すらまったくない。……って本気っスか!?

ボーナスダンジョン戦略

1 転送してプレイしよう!!

この「ボーナスダンジョン」は、かなりの上級者向けに作られている。もちろんキャラクター作成はできるが、他のシナリオで育てた歴戦の勇者でなければ、生き残ることは不可能。最低でも呪文は全部使えないとダメだ。

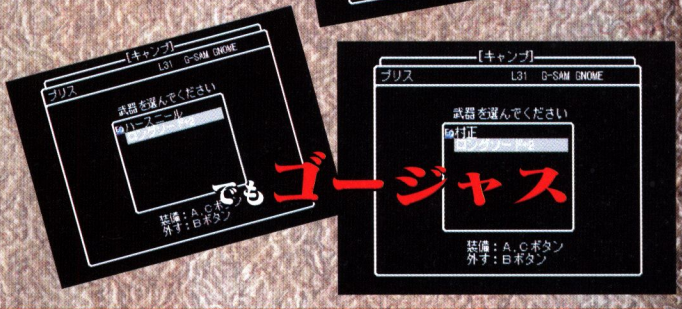


2 敵の数がやたらと多い!!

さらにこの「ボーナスダンジョン」、他のシナリオに比べると、1度の戦闘で戦うモンスターの数が異常に多い。1種5匹くらいなら楽勝だが、それが4グループになると凶悪。ダメージの低い呪文でもかなりデンジャラス。

3 アイテムが盛りだくさん!!

いろいろと条件は厳しいが、強力なアイテムが手に入るのは「ボーナスダンジョン」の大きな魅力。「村正」はもちろん、コッズ系のアイテムも普通に手に入るという豪華さ。ただし、出現率が低いのはいうまでもない。



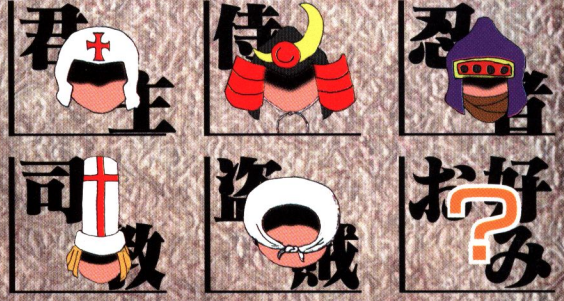
ボーナスダンジョン考察

他のシナリオ同様、転送するとどんなに金持ちなキャラも一気に極貧状態になる。というわけで、やはり前衛のキャラクターの装備から買っていくのが正解。この「ボーナスダンジョン」では、結構浅い階層から「+2」の武器や防具がゴロゴロ出てくるので、基本的には買い替えることはない。ガンガンモンスターを倒して、いい装備品を拾って行こう。

初期設定リスト（最低限これは買おう）

ロングソード	×3	25×3= 75
鎖かたびら	×4	90×4=360
ラージシールド	×4	40×4=160
レザーアーマー	×1	50×1= 50
スモールシールド	×1	20×1= 20
ローブ	×1	15×1= 15
合計		=680

ベストメンバー表

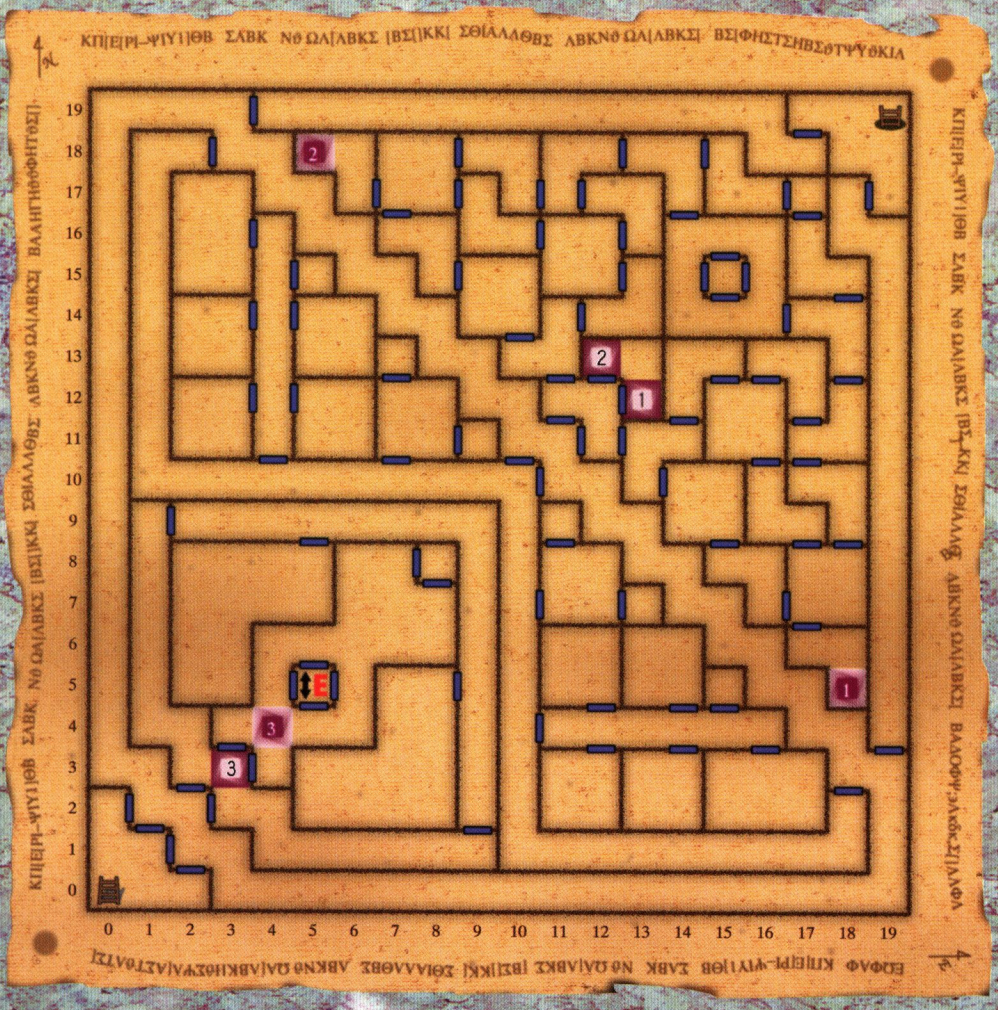


他のシナリオで育てていれば、最初から上級職で勝負できる。お好みには、なるべく魔術師呪文を覚えているキャラクターを置きたい。コッズ系の防具が手に入ったら、戦士系を後ろに置くのがいいぞ。

B1F

目標パーティーレベル 25

下り階段をめざすか？ この階の探索をするか？



●マップ記号

- 上り階段
- 下り階段
- ドア
- E エレベーター
- ワープ開始地点
- ワープ到着地点

Bonus B1F MONSTER LIST

ディンク DINK

DATA
精霊
AC……10
HP…31~31
EXP…1212
登場数…1~1

不確定名
小柄な老人 LITTLE OLD MAN

MEMO
呪文攻撃がまったく効かないが、能力自体はかなり低いので苦労はしない。

ワーラット WERERAT

DATA
獣人
AC……6
HP…4~25
EXP…1300
登場数…4~8

不確定名
獣のような男 WERERAT

MEMO
ネズミに変身した獣人。集団で出現するが、攻撃力はさほど高くない。

マーフィーズゴースト MURPHY'S GHOST

DATA
不死
AC……−3
HP…20~110
EXP…3337
登場数…1~4

不確定名
正体不明の存在 UNSEEN ENTITY

MEMO
ACが低いので攻撃が命中しにくい。麻痺攻撃を使い呪文抵抗率も持つ。

ジャイアントバット GIANT BAT

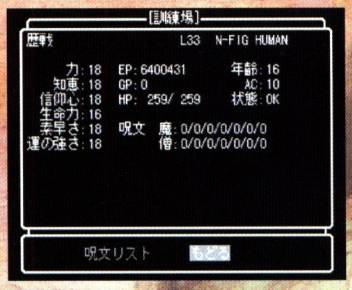
DATA
動物
AC……−1
HP…12~61
EXP…1760
登場数…5~9

不確定名
洞窟に巣くう物 CAVE DWELLER

MEMO
出現数が多く、HPも高いモンスター。ACも低く苦労させられる相手。

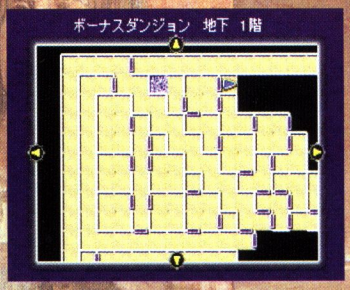
B1Fの歩き方

この階は大きく分けて3つのエリアに分けられる。先を急ぐのなら、地下2階への階段がある大外のエリアを進もう。ドアも少なく敵の出現率も低いのですぐ下の階へ行ける。じっくり探索したいなら、中央の部屋の多いエリアを回ろう。ただしドアが多い分、敵との遭遇率は高いので結構危険。地上への階段手前のエレベーターのあるエリアは、すぐには入れないので後回し。



▲高レベルのキャラクターを転送したなら、長居する必要なし。さっさと階段へ急ごう。

▼オートマップを埋めたいなら地道に回る。特に何もないが、敵はよく出てくる。



B1Fの要注意モンスター

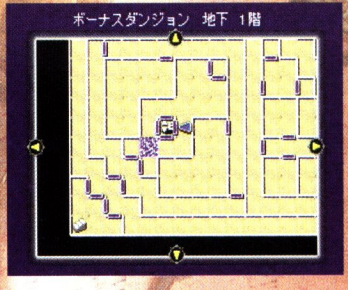
ジャイアントバットは、地下1階で出てくるモンスターの中ではHPがかなり高く、攻撃力もあるのでかなり厄介。数も多いのでかなり手こずらされることになるだろう。ケンタウロスもHPがやや低い割には攻撃力が高く、同じ階で出てくるハーピーを手強くした感じになっている。地下1階でもっとも良く出てくるワーラットは、1体1体の強さは全然なっちゃいないが、かならず大群で現われるうえに逃亡しないので数がなかなか減らないわずらわしい敵。シリーズ通しての有名モンスターマフィーズゴーストは、シナリオ2のデータでの登場になっており、マヒ攻撃を持っている。さらに団体で登場することもあるぞ。魔法も効きにくいのでかなり倒しにくいモンスターだ。

B1Fのポイント

地下1階のポイントは、地上への階段の前にあるエレベーターのエリア。ここは正面から入ろうとしても、ワープがあるので入れないようになっているのだ。このため、オートマップを完成するには、下の階からエレベーターで昇らなくてはならない。とはいえ、下の階を探索していれば何度も利用することになるので、あせる必要はない。「マラー」やワナを利用した移動をする必要はないぞ。

▲どんなにがんばっても、ワープにジャマされこれ以上中には入れない。ガッカリ。

▼下の階からエレベーターで昇って来れば済む話なので、後回しにしておこう。



Bonus B1F~2F

ハーピー HARPY

DATA
幻獣
AC ……5
HP…3~15
EXP…1400
登場数…3~7

不確定名
奇妙な鳥 STRANGE BIRD

MEMO
集団で出現することが多いモンスター。HPは低いので簡単に倒せる。

ケンタウロス CENTAUR

DATA
幻獣
AC ……7
HP…8~28
EXP…1400
登場数…3~7

不確定名
奇妙な動物 STRANGE ANIMAL

MEMO
攻撃力が若干高めの幻獣である。ACは高いので比較的倒しやすい。

プリーステス PRIESTESS

DATA
僧侶
AC ……4
HP…4~25
EXP…1345
登場数…4~6

不確定名
僧侶 PRIEST

MEMO
レベル2の僧侶の呪文を唱える女僧侶である。必ず4体以上で出現する。

ハイニンジャ HIGH NINJA

DATA
戦士
AC …−1
HP…12~48
EXP…1600
登場数…3~3

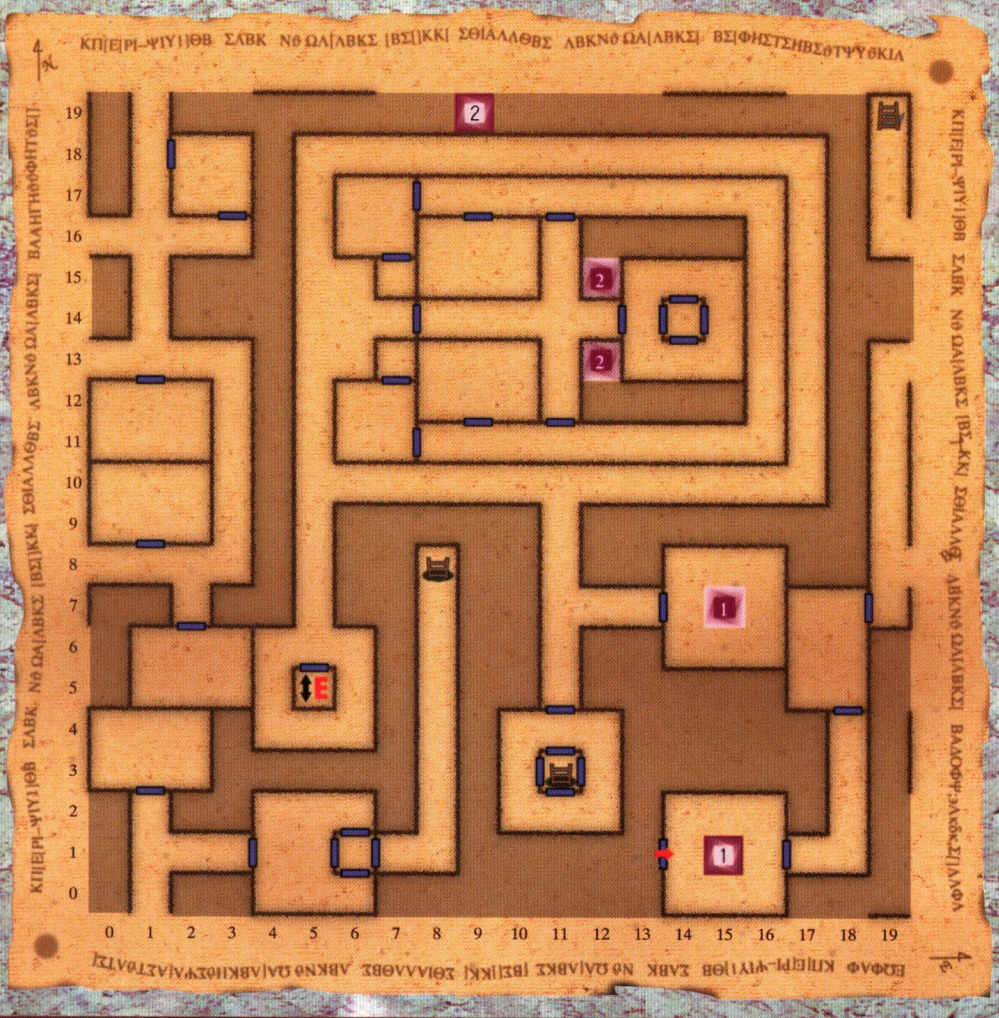
不確定名
着物を着た男 MAN IN KIMONO

MEMO
3人一組で行動しているニンジャである。クリティカルヒットを使ってくる。

B2F

目標パーティーレベル 28

あっという間に通りすぎてしまう階



●マップ記号

- 上り階段
- 下り階段
- ドア
- シークレットドア
- 一方通行
- ダークゾーン
- E エレベーター
- ワープ開始地点
- ワープ到着地点

Bonus B1F~B2F MONSTER LIST

ハイプリースト
HIGH PRIEST

DATA
僧侶
AC ……2
HP…8~64
EXP…2200
登場数…4~4

不確定名
僧侶 *PRIEST*

MEMO
レベル５の僧侶呪文を行使する強敵。必ず４人一組で行動している。

レベル７メイジ
LVL 7 MAGE

DATA
魔術師
AC ……8
HP…7~28
EXP…1200
登場数…4~4

不確定名
ローブを着た男 *MAN IN ROBES*

MEMO
レベル４の魔術師呪文を唱えるモンスター。常に４人で行動している。

レベル７ファイター
LVL 7 FIGHTER

DATA
戦士
AC ……0
HP…7~70
EXP…1900
登場数…4~4

不確定名
鎧を着た男 *MAN IN ARMOR*

MEMO
ＡＣが低く、攻撃力もなかなか高い戦士。４人一組で行動している。

ワーライオン
WERELION

DATA
獣人
AC ……4
HP…5~40
EXP…2145
登場数…5~8

不確定名
猛獣 *ANIMAL*

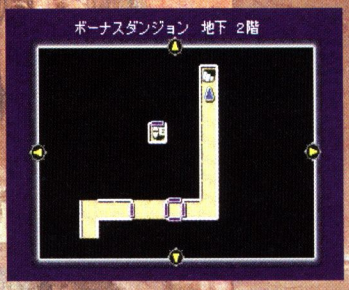
MEMO
５体以上で出現する獣人。毒を持ち、わずかだが回復能力を備えている。

B2Fの歩き方

地下1階と同じく、大きく3つのエリアに別れる階。ひとつは「マラー」かワナを利用しないと行けないダークゾーン。もうひとつは1階と3階への階段のあるエリア。そして最後はエレベーターのあるエリア。最初にこの階に来たときには、1階と3階への階段のあるエリアしか行けないうえ、そのエリア自体がせまいので、この階はあっという間に過ぎ去ってしまうことになる。

▲最速で24歩で地下3階への階段に行ける。呪文を温存するためにも、先を急ぎたい。

▼寄り道しても、行けるところは限られている。最初は素通りしたほうが賢い。

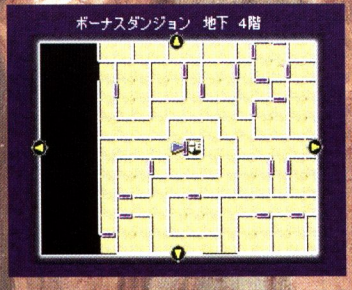


B2Fの要注意モンスター

マスターニンジャは、強さはハイニンジャに劣るものの、数が多い。普通に戦うときはたいした相手ではないが、問題は先制されたとき。数が多い分、クリティカル攻撃される可能性がかなり高くなり、とっても危険だ。ワーライオンも1体づつはたいした強さではないが、何分数が多いので毒を受けることが多くなる。ファズボールはあいかわらず呪文がまるで効かないので、倒すのはひと苦労。そのくせ獲るものは少ないので、さっさと逃げよう。ジャイアントワスプもとにかく数が多く、呪文で一掃したくなるが、真面目に相手をしていると、すぐに呪文が尽きてしまう。下の階へ急ぐのなら、逃げてしまって呪文を温存したほうがいいだろう。

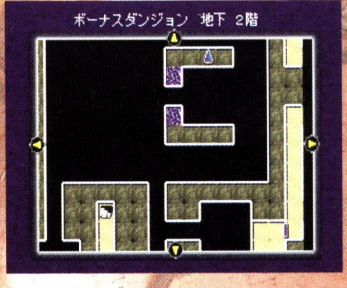
B2Fのポイント

行動範囲がかなり限定されるこの階は、オートマップを全部埋めるのもひと苦労。エレベーターのあるエリアへは、地下1階同様に、エレベーターを使うか下の階から上がってくる階段を使わないとならない。しかし、だからといってわざわざ「マラー」で移動しても、特別に何かがあるわけでもないので、後で回ればいい。残りのダークゾーンのエリアも、わざわざ無理して行くほどのことはない。



▲エレベーターに乗るなら、地下4階から乗るのが一番早い。はやく4階へ行こう。

▼すべてのダークゾーンを回るには、2回も「マラー」を使わないとダメ。



B2F

Bonus B1F~B3F

ウイッチ *WITCH*

DATA
魔術師
AC ……9
HP …3~12
EXP …1750
登場数…7~7

不確定名
ローブを着た女 *WOMAN IN ROBES*

MEMO
レベル2の魔術師呪文を唱えてくる。非常に出現数が多いのが特徴。

マスターニンジャ *MASTER NINJA*

DATA
戦士
AC ……2
HP …13~31
EXP …1200
登場数…3~6

不確定名
黒装束の男 *MAN IN BLACK*

MEMO
同名モンスターより能力は落ちる。だがクリティカルヒットはしっかり使う。

レベル8ビショップ *LVL 8 BISHOP*

DATA
僧侶
AC ……2
HP …8~64
EXP …2060
登場数…3~6

不確定名
僧侶 *PRIEST*

MEMO
魔術師と僧侶の呪文を使うモンスター。グループ攻撃呪文を使われると辛い。

レベル8ファイター *LVL 8 FIGHTER*

DATA
戦士
AC …-1
HP …8~80
EXP …2140
登場数…3~6

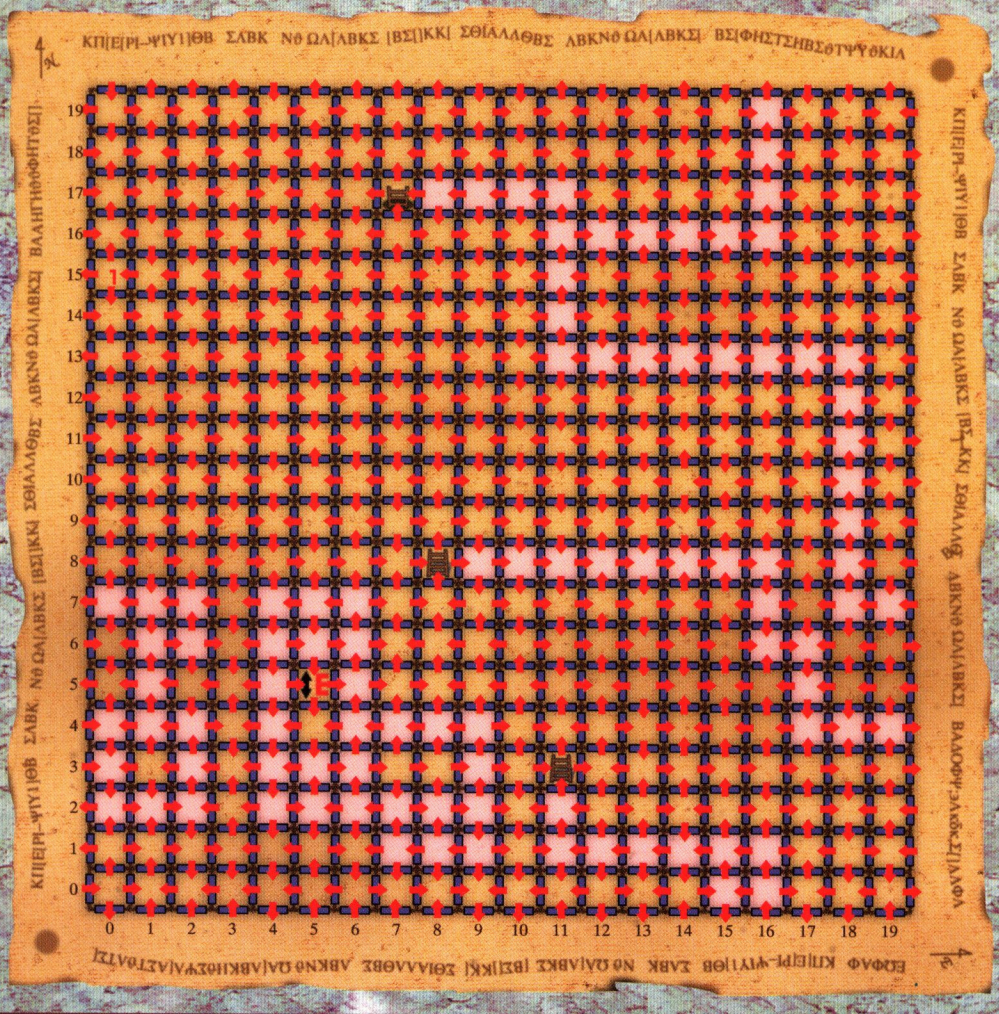
不確定名
鎧を着た男 *MAN IN ARMOR*

MEMO
3体以上で出現するが、レベル7ファイターとたいした能力差はない。

B3F

目標パーティーレベル 30

単純そうで とてもフクザツなフロア

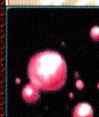


●マップ記号

- 上り階段
- 下り階段
- 一方通行
- E エレベーター

Bonus B1F～B3F

ファズボール *FUZZBALL*



DATA
動物
AC …10
HP…1～1
EXP……6
登場数…2～6

不確定名
ふわふわした物 *FLUFFY THING*

MEMO
とにかく弱いモンスター。そのくせ呪文が効かず、別の意味で難敵といえる。

ワーパンサー *WERE PANTHER*

DATA
獣人
AC ……2
HP…14～64
EXP…2080
登場数…4～8

不確定名
猛獣 *ANIMAL*

MEMO
攻撃力が高く出現数も多い。しかも毒と呪文抵抗まで備えた嫌なモンスター。

Bonus B2F～B3F

ワーウルフ *WEREWOLF*

DATA
獣人
AC ……5
HP…7～35
EXP…2400
登場数…4～8

不確定名
狼 *WOLF*

MEMO
出現数は多いが、ＡＣは高いので、効率よく攻撃が命中しやすい。

ジャイアントワスプ *GIANT WASP (WASP SWARM)*

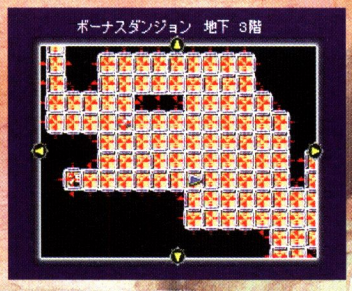
DATA
昆虫
AC ……0
HP…9～27
EXP…1300
登場数…9～9

不確定名
昆虫 *INSECT (SWARM)*

MEMO
冷気系の攻撃に耐性を持つ巨大な蜂である。いつも群れで行動している。

B3Fの歩き方

マップを見て貰えば一目瞭然、全面ドア付きの小部屋という恐ろしい階。しかもただのドアではなく、一方通行のドアしかないというイヤらしさ。何も考えずに歩いていると、絶対に迷うこと請け合いだ。というワケでこの階はヘタに全部を回ろうとせずに、正解ルートだけを歩くようにしたほうが身のためだ。ヘタにオートマップを埋めてしまうと、あとで道順がさっぱりわからなくなるぞ。



▲正解ルートは、左のマップ通りになっている。余計なところには行かないように！

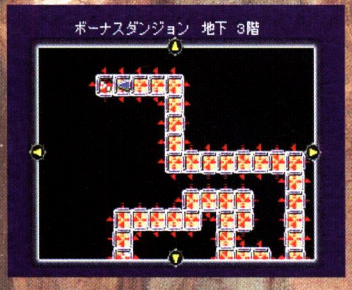
▼敵と遭遇すると、現在位置を忘れてしまいがち。こまめにオートマップを見よう。

B3Fの要注意モンスター

レプラコーンは、単体だろうが団体だろうが楽勝の相手だが、大群で現われたときにガンガン唱えてくる「ディルト」によって、ＡＣを19まで上げられるのは必見だ。メデューサリザードも、大群で現われた場合の石化攻撃がかなり恐い。アースジャイアントも単体で考えれば、呪文が効かないタフなヤツなだけだが、団体で来られると倒すのになかなかホネが折れる。だが、この辺りのモンスターの中ではケタ違いにＥＸＰをくれるので、どちらかというとありがたい相手かもしれない。レッサーデーモンは、ここら辺りでは1番の難敵。1体が唱える呪文の威力は低いが、ＭＡＸで36体が唱えれば脅威の破壊力。こちらの呪文も効きにくいので、逃げたほうがいい。

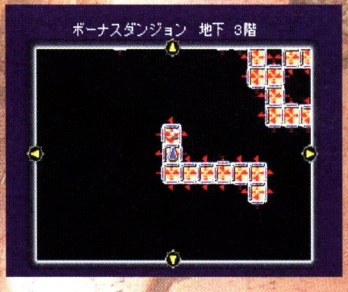
B3Fのポイント

よ〜く見ないとわからないが、この階もエレベーターのエリアには行けないようになっている。早く使いたいなら、この階には長居は無用、さっさと下りの階段へ行こう。また、2階へ上る用の階段を使いたい場合も、3階から上っていくより、エレベーターで2階に行ってから下りて来たほうが早いので、こちらも下り階段で4階へ向かおう。なるべくこの階は歩き回らない配慮をしたほうがいい。



▲下り階段へ行くには、ほとんど1本道。ヘタな道に入ってしまうとかなり面倒。

▼2階へのもうひとつの階段へ行くのは結構面倒。エレベーターを利用しよう。



MONSTER LIST

ジャイアントバイパー
GIANT VIPER

DATA
動物
AC ……0
HP…10~40
EXP…2862
登場数…3~7

不確定名
大蛇　SNAKE

MEMO
攻撃力が高く、ＡＣも低い大蛇。鋭い牙には毒があるので油断できない。

レプラコーン
LEPRECHAUN

DATA
精霊
AC ……4
HP…3~23
EXP…2500
登場数…3~9

不確定名
ちっぽけな人影　TINY FIGURE

MEMO
レベル２の魔術師の呪文を使う妖精。ＨＰは低いので苦戦はしないだろう。

クルセーダー
CRUSADER

DATA
戦士
AC ……4
HP…10~24
EXP…1960
登場数…3~8

不確定名
戦士　FIGHTER

MEMO
レベル２の僧侶呪文を使う戦士だが、剣の腕はさほどでもない。

ピクシー
PIXIE

DATA
精霊
AC ……4
HP…4~24
EXP…2500
登場数…4~7

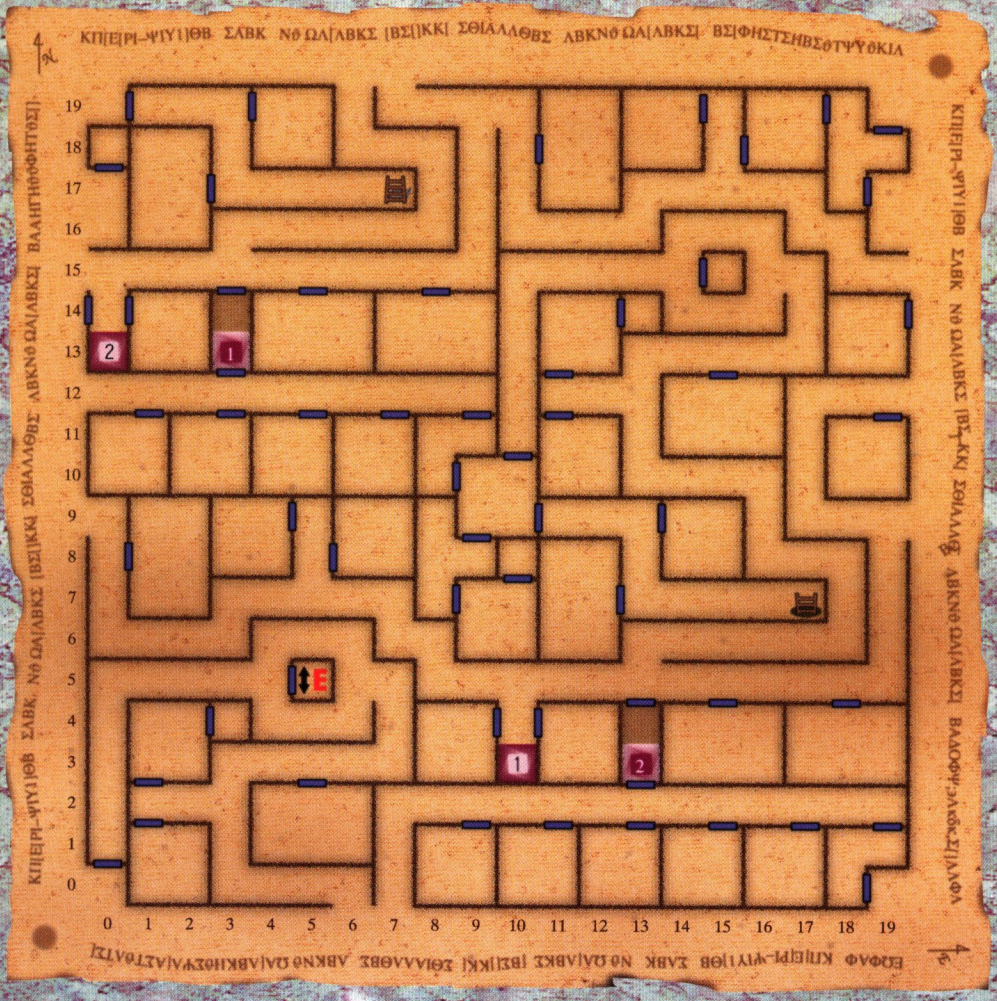
不確定名
ちっぽけな人影　TINY FIGURE

MEMO
低レベルの魔術師と僧侶の呪文を使う妖精である。全体攻撃呪文は使えない。

B4F

目標パーティーレベル 33

早くエレベーターに乗らなくちゃ!



●マップ記号

- 上り階段
- 下り階段
- ドア
- ダークゾーン
- E エレベーター
- ワープ開始地点
- ワープ到着地点

Bonus B2F~B3F

ドゥームビートル *DOOM BEETLE*

DATA
昆虫
AC ……4
HP…15~30
EXP…1500
登場数…5~9

不確定名
巨大な虫 *GIANT INSECT*

MEMO
HPは低いが、群れをなして出現し、麻痺攻撃をしてくるので危険である。

Bonus B2F~B4F

ワータイガー *WERETIGER*

DATA
獣人
AC ……4
HP…5~40
EXP…1405
登場数…2~8

不確定名
猛獣 *ANIMAL*

MEMO
ワーライオンと同じ能力を持つが、出現数と経験値に多少の違いがある。

メデューサリザード *MEDUSALIZARD*

DATA
幻獣
AC ……6
HP…5~40
EXP…1600
登場数…3~6

不確定名
奇妙な動物 *STRANGE ANIMAL*

MEMO
攻撃力はかなり低いが、そのかわり相手を石化する能力を持っている。

マスターニンジャ *MASTER NINJA*

DATA
戦士
AC ……3
HP…10~40
EXP…1280
登場数…2~5

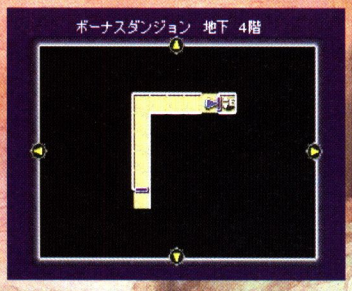
不確定名
ローブをまとった男 *MAN IN ROBE*

MEMO
同名モンスターよりも能力は上昇している。クリティカルヒットも使う。

MONSTER LIST

B4Fの歩き方

ボーナスダンジョンでは初めての、全フロアをすんなり回れる階……だが、下りてきてすぐ近くにエレベーターがあるので、全部を回るのは後回しにするのが賢いやり方。エレベーターさえ使えば、地下1～3階の今まで行けなかったエリアに入れる。オートマップを完成させたいのなら行って探索し、先を急ぐならさっさと地下5階へ降りてしまおう。ワープ以外は何もないので長居は無用だ。



▲最短で20歩でエレベーターに到着できる。これで1～5階への移動は思いのままだ。

▼あとのエリアはほとんどオマケみたいなものなので、装備を充実させてから回ろう。

B4Fの要注意モンスター

ダークライダーは呪文抵抗率が高く、レベル3の魔術師呪文が使える。1体1体はさほど強くはないが、威力の弱い呪文も団体で唱えられると非常に危険。1ターンで全滅できないようなら即逃げよう。ハタモトも1体の強さはもうひとつだが、クリティカル攻撃を団体でされるのはとても恐ろしい。先制されると、強力なパーティーでも全滅の危険がある。同様にヴァンパイアも先制されるとかなりレベルを下げられる恐れがある。さらにファイヤードラゴンも、先制されると猛烈なブレスの嵐の前にあっさり全滅させられてしまうので、これらの敵に先制された場合は潔くリセットしたほうがいいかもしれない。先制されない場合でも1ターンでケリをつけないと危険。

ダークライダー

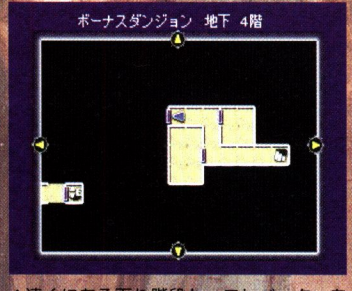
ハタモト

ヴァンパイア

ファイヤードラゴン

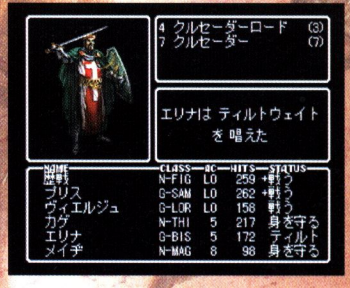
B4Fのポイント

すぐにエレベーターに乗ってしまうと、あまり用のないこの階。かなり奥のほうにある下り階段も、マジメに4階から向かうより、エレベーターで地下5階に降りてから向かったほうがラクという始末で、せっかく全部回れるわりには不憫な階かもしれない。ただし、1階からノンストップでこの階に来た場合、そろそろ呪文が尽きだす頃なので、1度帰還しないとヤバい。エレベーターで帰ろう。



▲遠くにある下り階段も、エレベーターを使えばかなり近い。地下5階から向かおう。

▼無計画に「ティルトウェイト」を使っていると、この先の階に行くのが危険になる。



マスターシーフ
MASTER THIEF

DATA
盗賊
AC……1
HP…12～72
EXP…4620
登場数…4～8

不確定名
皮鎧を着た男 *MAN IN LEATHER*

MEMO
盗賊にしては攻撃力が高い。油断していると手痛い攻撃をくらうだろう。

ノームプリースト
GNOME PRIEST

DATA
僧侶
AC……3
HP…8～56
EXP…1860
登場数…3～7

不確定名
ローブを着た男 *MAN IN ROBES*

MEMO
レベル4の僧侶呪文を行使するモンスターである。

バーグラー
BURGLAR

DATA
盗賊
AC……4
HP…5～30
EXP…1600
登場数…3～8

不確定名
皮鎧を着た男 *MAN IN LEATHER*

MEMO
盗賊だが、マスターシーフよりかなり格は落ちる。

アースジャイアント
EARTH GIANT

DATA
巨人
AC……9
HP…80～80
EXP…20638
登場数…3～5

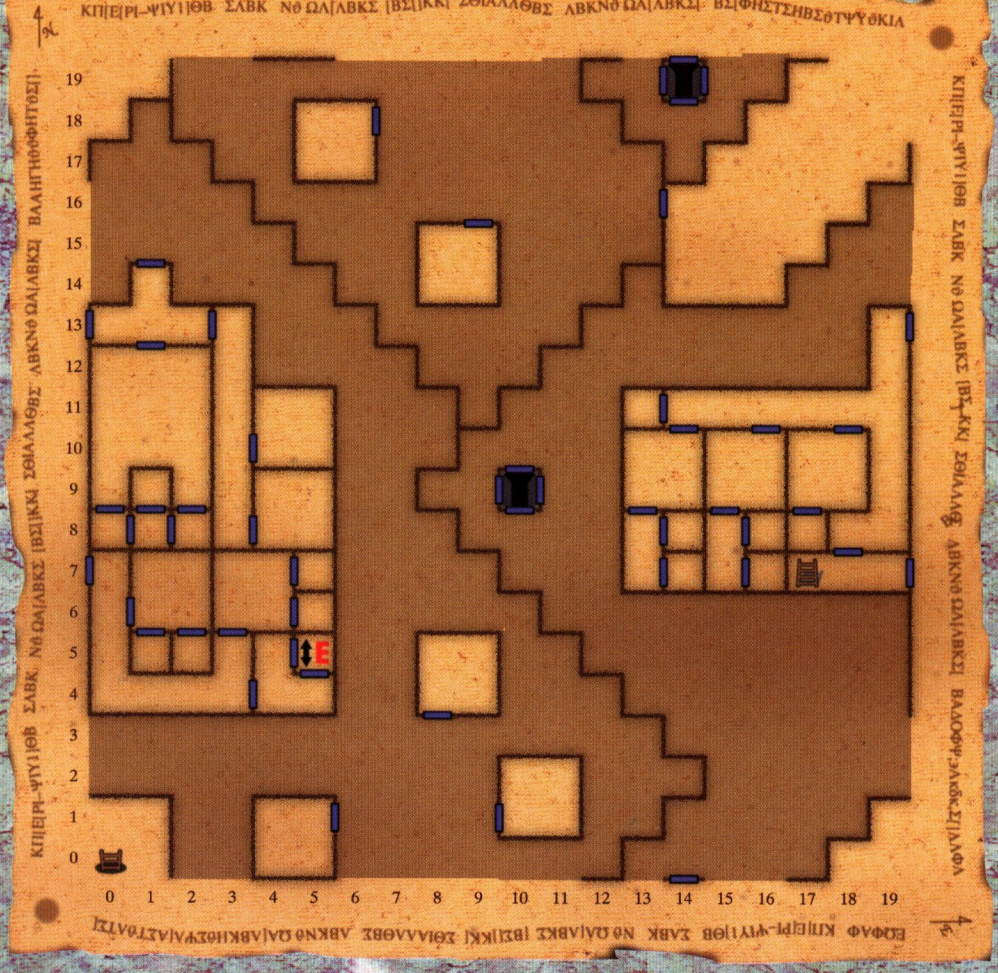
不確定名
巨人 *GIANT*

MEMO
驚異的な攻撃力を持つ巨人である。しかも高確率で呪文を無効化する。

B5F

目標パーティーレベル 35

中央付近にあるシュートを目指せ！



●マップ記号

- 上り階段
- 下り階段
- ドア
- ダークゾーン
- シュート
- E エレベーター

Bonus B2F～B4F

レッサーデーモン *LESSER DEMON*

DATA
悪魔
AC ……0
HP…10～80
EXP…5106
登場数…5～9

不確定名
悪魔のような姿 *DEMONIC FIGURE*

MEMO
魔術師の呪文を使い、集団で攻撃してくる強敵である。仲間を呼ぶ習性も持つ。

Bonus B3F～B5F

ダークライダー *DARK RIDER*

DATA
悪魔
AC ……2
HP…24～44
EXP…4300
登場数…4～8

不確定名
おぼろな姿 *SHADOWY FIGURE*

MEMO
レベル3の魔術師呪文を行使する悪魔。そこそこの呪文抵抗率を持つ。

ストーンフライ *STONE FLY*

DATA
幻獣
AC ……5
HP…10～30
EXP…5000
登場数…2～3

不確定名
飛び回る虫 *FLYING INSECT*

MEMO
石化能力を持つ巨大なハエ。しかし出現数は多くない。

ヘルマスター *HELL MASTER*

DATA
悪魔
AC …－2
HP…8～80
EXP…5432
登場数…2～4

不確定名
悪魔のような姿 *DEMONIC FIGURE*

MEMO
レベル5の魔術師呪文に加え、レベル1エナジードレインを使ってくる。

B5Fの歩き方

地下4階同様に、行けないところがない階。大半がダークゾーンになっているので「ミルワ」や「ロミルワ」は唱えてもムダだが、オートマップを見ながら移動していれば問題ない。この階でまず目指したいのは、地下6階への階段か2つあるシュート。結果的にはどれを使って下りても大差ないので、1番エレベーターに近い、中央附近にあるシュートを使うのが正解。他のはちょっと遠すぎる。

▲ほとんどダークゾーンだが、オートマップで確認しながら進めば迷うことはない。

▼中央のシュートでさらに地下へ。階段やもうひとつのシュートは遠いのでパス。

B5Fの要注意モンスター

見るからに屈強なサイクロプスは、なんといってもその強烈な攻撃力に注意。「＋2」の防具で固めた戦士でも、結構なダメージを受ける。ビーナスマントラップはそれほど強力な敵ではないが、呪文が効きにくく、数が多いので全員麻痺させられる可能性があるのでとても危険。遭遇したら逃げたほうがいい。そしてお馴染みグレーターデーモンは、ボーナスダンジョンでは数の暴力にものを言わせて猛威を振るうので、逃げたほうがいいかも。シナリオ3のイベントモンスターデルフも、お供のデルフミニオンと連係してバンバン石化攻撃をしてくるので、ひたすら先制されないように祈っておこう。呪文も効かないことがあるので、大事を取るなら逃げてもいい。

サイクロプス

ビーナス マントラップ

グレーター デーモン

デルフ

B5Fのポイント

地下4階同様、全フロアをくまなく回れる階ながら、用があるのは下の階へ下りる施設のみというさみしい階。しかし、装備が充実するまでは、この階をくまなく回ることを考えるのは危険。奥まで来たときに瀕死の状態だと、帰り道が遥か彼方になってしまうのだ。「マラー」が使えれば問題ないが、数の多い敵との戦闘で「ティルトウェイト」を使いまくりなので、そこまで余力があるかが問題だ。

▲どの階でも言えることだが、呪文の残りには十分注意していないと全滅の恐れが。

▼1度奥まで来てしまうと、帰るのもひと苦労。装備が充実してからのほうがいい。

MONSTER LIST

ハイプリースト
HIGH PRIEST

DATA
僧侶
AC …－1
HP…15~120
EXP…5220
登場数…3~5

不確定名
僧侶 PRIEST

MEMO
僧侶呪文を極めた強敵である。しかも3人以上で出現するので性質が悪い。

ハイウィザード
HIGH WIZARD

DATA
魔術師
AC ……4
HP…12~48
EXP…5083
登場数…3~6

不確定名
ローブを着た男 MAN IN ROBES

MEMO
レベル6の魔術師呪文を唱えてくる。HPも魔術師にしては高いほうである。

ハタモト
HATAMOTO

DATA
戦士
AC …－1
HP…12~48
EXP…4999
登場数…4~8

不確定名
ローブを着た男 MAN IN ROBES

MEMO
クリティカルヒットを使うサムライである。しかし呪文は使えない。

ヴァンパイア
VAMPIRE

DATA
不死
AC …－1
HP…11~88
EXP…7151
登場数…3~6

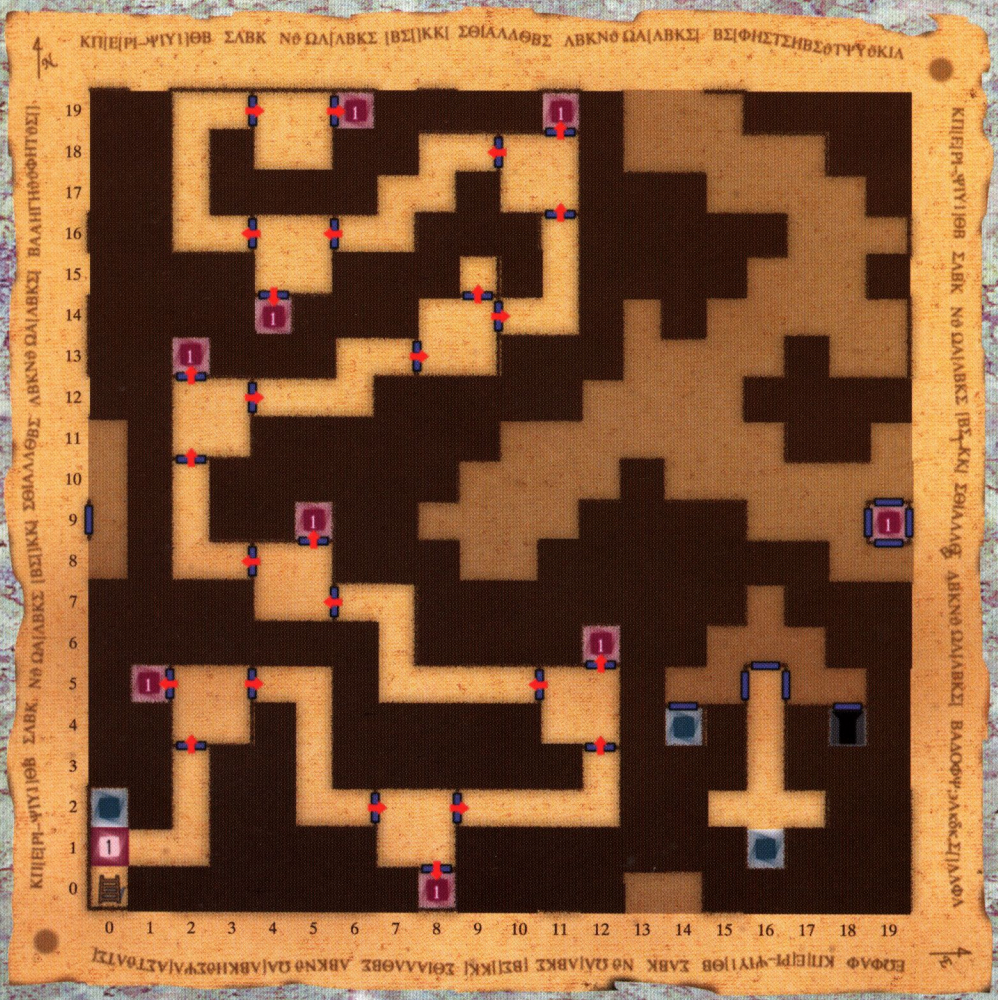
不確定名
やつれた姿 GAUNT FIGURE

MEMO
麻痺攻撃と、レベル2エナジードレインで攻撃してくるアンデッドモンスター。

B6F

目標パーティーレベル 38

最下層へ通じる道は隔離されたシュートのみ！



●マップ記号

- 上り階段
- ドア
- 一方通行
- シュート
- ダークゾーン
- ワープ開始地点
- ワープ到着地点
- 城へのワープ
- 石の壁

Bonus B3F～B5F MONSTER LIST

スモッグビースト
SMOG BEAST

DATA 魔法
AC ……3
HP…30～70
EXP…4108
登場数…3～7

不確定名
正体不明の存在 *UNSEEN ENTITY*

MEMO
レベル２の魔術師呪文を使う。だが気になるのはＨＰの高さだけだろう。

ブロッブ
BLOB

DATA 動物
AC …10
HP…45～180
EXP…5000
登場数…5～8

不確定名
原生動物 *PROTOZOAN*

MEMO
ＨＰが異様に高く、しかも集団で出現する。高い呪文抵抗率まで持つ。

ハイマスター
HIGH MASTER

DATA 戦士
AC …－2
HP…15～60
EXP…8612
登場数…1～4

不確定名
黒装束の男 *MAN IN BLACK*

MEMO
驚異の攻撃力とクリティカルヒットを使う強敵。多くの攻撃に耐性を持つ。

クルセーダーロード
CRUSADER LORD

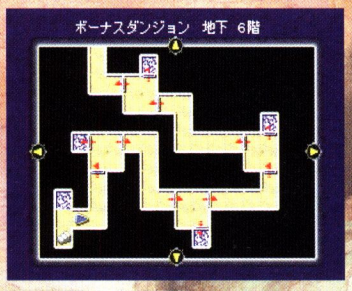
DATA 戦士
AC ……1
HP…25～45
EXP…6256
登場数…3～6

不確定名
戦士 *FIGHTER*

MEMO
レベル４の僧侶呪文を行使する戦士だが、肉弾戦には慣れていないらしい。

B6Fの歩き方

この階は、普通に階段を使って移動してくる通常エリア、「マラー」かシュートを利用して来るダークゾーンエリア、そしてマラーでしか行くことができないエリアの3つで構成されている。これらのエリアは壁で遮られているので、マラーで移動するのは大変な危険をともなう。しかし、ここでは必ずマラーを使わなければならない。そうしないと最下層へは決して進めないのだ。



▲通常エリアのマップ。どんなに進んでも結局は（E0，N1）へ戻るハメになる。

▼こちらはダークゾーンだけのエリア。右下のワープゾーンに入れば城へ帰還できる。

B6Fの要注意モンスター

サキュバスは集団で出現し、レベル5魔術師呪文を連発してくる強敵。しかもエナジードレインを持ち、仲間まで呼ぶのでやっかいだ。アイアンゴーレムは強烈な毒のブレスで攻撃してくる。ＨＰと攻撃力も高く、呪文も効きにくいので長期戦になりがち。アークデーモンはレベル7魔術師呪文とレベル6僧侶呪文を使ってくる。ということは、常にティルトウェイトの恐怖がつきまとうということだ。しかもエナジードレインまで使用するので速攻で片づけたい。1体でしか出現しないのがせめてもの救いといえる。

エンジェルは前記3体よりは弱いが、それでも仲間を呼ばれての呪文攻撃は非常にツライ。呪文抵抗まで備えているので苦戦させられるだろう。

B6Fのポイント

地下9階へ進むには、マップ右下のエリアへ「マラー」で移動しなければならない。しかし、通路以外はすべて壁になっているので、座標の設定を少し間違えただけでパーティーは全滅してしまう。最悪の状況を防ぐ手段はただひとつ、この本でマップを確認しながら座標を入力するしかない。自力で先へ進みたい、という人は、せめてオートセーブ機能をオフにしてから探索を開始するようにしよう。

▲これが問題のエリア。周囲はすべて壁という凶悪さだ。自力で来れた人はエライ！

▼シュートに入れば地下9階へ。そこには階段しかないので、速攻で地下10階へ降りよう。

フェアリー
FAERIE

DATA
精霊
AC ……3
HP…12~40
EXP…5300
登場数…4~8

不確定名
ちっぽけな人影 *TINY FIGURE*

MEMO
魔術師と僧侶の呪文を使う華麗な妖精。わずかだが呪文抵抗率も備えている。

バーサーカー
BERSERKER

DATA
戦士
AC ……0
HP…8~64
EXP…4200
登場数…3~8

不確定名
鎧を着た男 *MAN IN ARMOR*

MEMO
攻撃力が高い戦士でＨＰもなかなか高い。しかも彼らは決して逃げようとしない。

エルフメイジ
ELVEN MAGE

DATA
魔術師
AC ……8
HP…12~28
EXP…6200
登場数…3~7

不確定名
ローブを着た男 *MAN IN ROBES*

MEMO
レベル5の魔術師呪文を複数で唱えてくる。

サムライ
SAMURAI

DATA
戦士
AC ……0
HP…8~56
EXP…6200
登場数…5~9

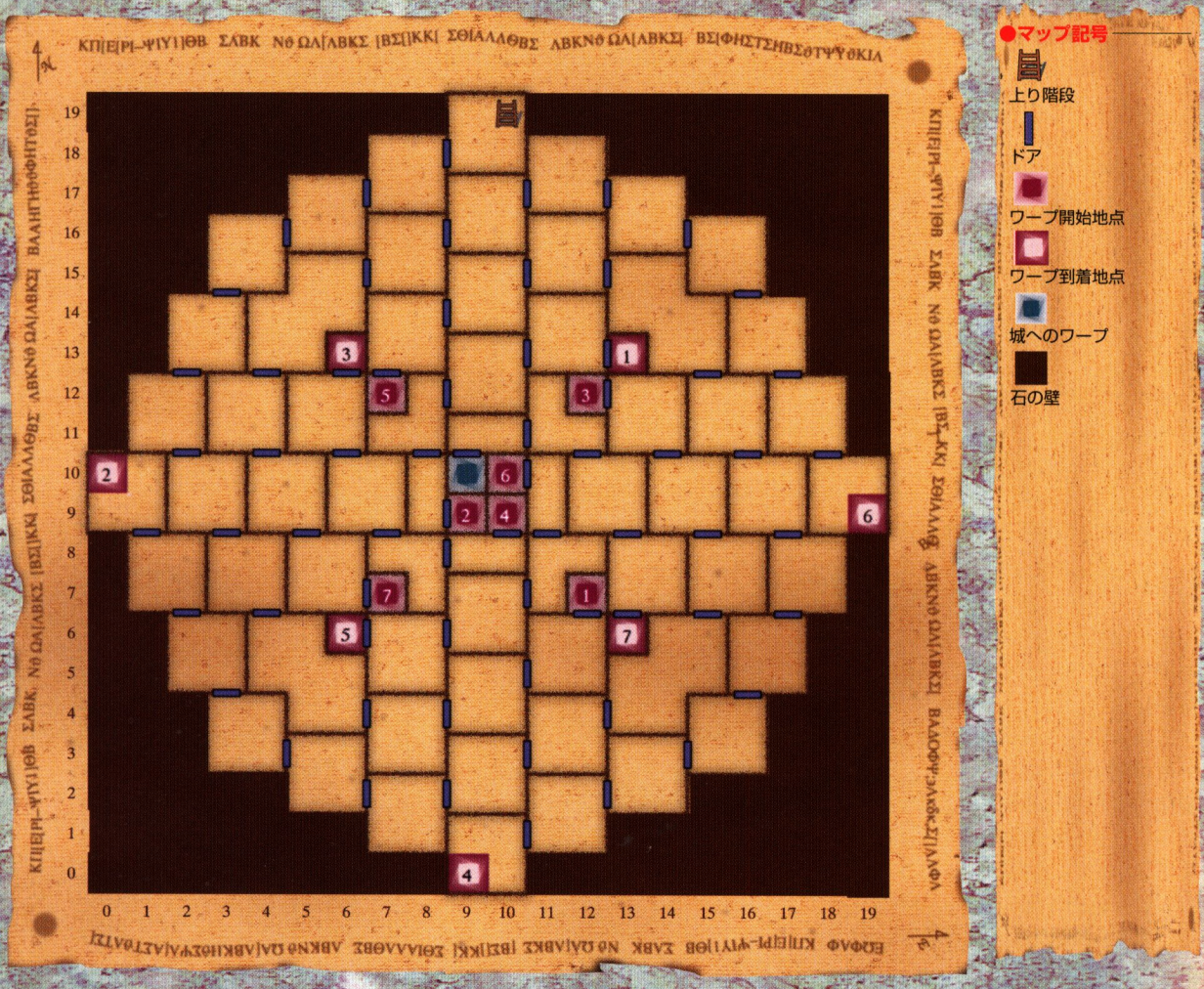
不確定名
鎧を着た男 *MAN IN ARMOR*

MEMO
高い攻撃力を持ち、さらにレベル3の魔術師呪文を唱えて攻撃してくる。

B10F

目標パーティーレベル 40

強力モンスター続出 中心部へたどり着けるか？



Bonus B3F～B5F

ドッペルゲンガー *DOPPELGANGER*

DATA
獣人
AC …−2
HP…6～54
EXP…5300
登場数…3～8

不確定名
おぼろな姿 *SHADOWY FIGURE*

MEMO
ＡＣが低く、しかも回復能力まで持つモンスター。毒攻撃まで備えている。

Bonus B4F～B5F

コディアックベア *KODIAK BEAR*

DATA
巨人
AC …….4
HP …60～60
EXP…12000
登場数…2～5

不確定名
奇妙な動物 *STRANGE ANIMAL*

MEMO
かなり巨大な体を持つ熊である。力任せに繰り出す攻撃は強烈の一言。

Bonus B4F～B6F

デルフズミニオン *DELF's MINION*

DATA
不死
AC …….3
HP…13～19
EXP…4340
登場数…6～9

不確定名
やつれた姿 *GAUNT FIGURE*

MEMO
必ず６体以上で出現するうえ、石化攻撃を仕掛けてくるアンデッドである。

ウィルオーウィスプ *WILL O' WISP*

DATA
魔法
AC …−15
HP…22～106
EXP…43567
登場数…4～7

不確定名
正体不明の存在 *UNSEEN ENTITY*

MEMO
異常なＡＣの低さを誇り、攻撃力も高いモンスター。呪文もほとんど効かない。

B10Fの歩き方

この階は8エリアに分かれていて、エリア間をワープゾーンを使って移動していく。普通に進めば絶対に迷わないので、オートマップを埋めるのはカンタン……と思うのは間違いだ。中心部へたどり着くまで通過するドアは68枚。つまり、それだけモンスターと遭遇する確率が高いのである。しかも出現モンスターは凶悪な相手ばかりで数も多い。一瞬の判断ミスが死を招いてしまう。

▲中心に固まっているワープゾーン。これらをすべて使用し終える頃にはボロボロだ。

▼一番キツイ奇襲攻撃。相手によっては手を出す前に全滅させられる危険も……。

B10Fの要注意モンスター

マイルフィックはすべての魔術師呪文を唱え、しかもレベル3エナジードレインまで使うので始末に終えない。「ティルトウェイト」を唱えられる前に仕留める自信がないのなら戦闘は避けたほうが無難だ。ゴールドドラゴンは、大量のファイアドラゴンを引き連れて出現することが多い。ブレスを連発されるとさすがにキツイので、出会ったら逃げたほうがいい。アークエンジェルはレベル6魔術師呪文と、全僧侶呪文を行使してくる。それに加えて回復能力が高いので、長期戦は極力避けよう。デーモンロードは多くの特殊能力を持ち、レベル7魔術師呪文、果てはレベル5エナジードレインまで使う難敵。強力な武器を手に入れるまでは絶対戦わないように。

マイルフィック

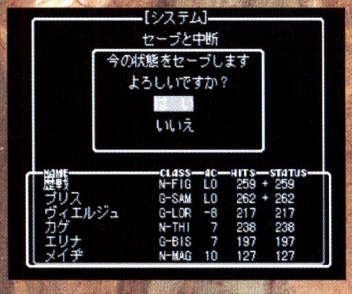
ゴールドドラゴン

アークエンジェル

デーモンロード

B10Fのポイント

この階に出現するモンスターの強さは正直、ハンパではない。先制攻撃を仕掛けられたり、逃げるのに失敗したりすると、それだけでパーティー全滅の危機に陥ってしまうのだ。そこで、オートセーブをオフにして、自分でマメにセーブしながら進むというのはどうだろうか。この技を使えば、時間はかかるが、確実にオートマップを完成できる。しかし、できれば自力でマップを完成させてほしい。



▲システムの「セーブと中断」を多用すればラクだが、ウィズ道に反する技ではある。

▼凶悪モンスターとの戦闘！　これくらいの敵じゃないと、レアアイテムは望めない。

MONSTER LIST

ファイアジャイアント
FIRE GIANT

DATA
巨人
AC ……3
HP…15~92
EXP…21150
登場数…3~5

不確定名
巨人 GIANT

MEMO
HPはまずまずだが、攻撃力はさほどでもない。火に対して耐性を持つ。

フロストジャイアント
FROST GIANT

DATA
巨人
AC ……6
HP…71~78
EXP…41355
登場数…2~6

不確定名
巨人 GIANT

MEMO
ファイアジャイアントより能力は下がるが、ほとんどの呪文を無効化する。

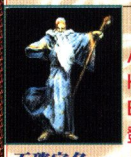
レイバーロード
RAVER LORD

DATA
動物
AC …10
HP…15~150
EXP…5347
登場数…1~4

不確定名
鎧を着た男 MAN IN ARMOR

MEMO
魔術師と僧侶の呪文を使いこなす戦士。攻撃力とHPがかなり高い。

アークメイジ
ARCH MAGE



DATA
魔術師
AC ……0
HP…20~80
EXP…6346
登場数…1~4

不確定名
ローブを着た男 MAN IN ROBES

MEMO
レベル6の魔術師呪文を使うモンスター。メイジにしてはACも低い。

Bonus Dungeon アイテムリスト

ボーナスダンジョンというだけあって、入手できるレアアイテムは非常に豊富。ここでなら今までお目にかかれなかった貴重品を手に入れられるかも!?

表の見方

このリストでは、英語と日本語の両方に対応したアイテム名、不確定名を掲載している。また、性格が装備条件となっている物は、善は青、中立は黄色、悪は赤でそれぞれ表わしている。

DAGGER ダガー

不確定名：DAGGER 短剣

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1～4
攻撃修正：1
攻撃回数：0

価格は安いが、それだけが特徴の武器である。購入の必要はまったくない。

1. アイテムのグラフィックと価格を表わす。ボルタック商店に売却するときは、ここに記載されている価格の半分となる。
2. 武器の場合は攻撃力と攻撃修正、そして攻撃回数の3項目を掲載している。また、防具はＡＣの増減値を掲載している。
3. 各アイテムについての簡単な説明をしている。なお本文下のドクロマークは、装備すると呪われることを示している。
4. どの職業の者が装備できるかを表わしている。しかし中には所持しているだけで、特殊な効果を発揮するアイテムも存在する。

DAGGER

5G

DAGGER ダガー

不確定名：DAGGER 短刀

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1～4
攻撃修正：1
攻撃回数：0

価格は安いが、それだけが特徴の武器である。購入の必要はまったくない。

8000G

DAGGER＋2 ダガー+2

不確定名：DAGGER 短刀

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：3～6
攻撃修正：3
攻撃回数：2

普通のダガーより攻撃力は上。しかし見つけたら売るほうが有意義であろう。

15000G

IVORY BLADE (G) 象牙の刃（善）

不確定名：DAGGER 短刀

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1～8
攻撃修正：3
攻撃回数：2

善専用の武器である。それ以外の者が装備すると呪われてしまうので注意。

15000G

EBONY BLADE (E) 黒檀の刃（悪）

不確定名：DAGGER 短刀

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1～8
攻撃修正：3
攻撃回数：2

悪専用の武器だが、性能はたいしたことない。

15000G

AMBER BLADE (N) 琥珀の刃（中立）

不確定名：DAGGER 短刀

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1～8
攻撃修正：3
攻撃回数：2

中立専用の武器。装備可能な職業が非常に少ない。

30000G

DAGGER of SPEED 早業の短刀

不確定名：DAGGER 短刀

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1～4
攻撃修正：－1
攻撃回数：7

攻撃回数の多さが特徴だが、攻撃力はかなり低め。魔術師と忍者のみ装備可能。

50000G

DAGGER of THIEVES 盗賊の短刀

不確定名：DAGGER 短刀

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：1～6
攻撃修正：5
攻撃回数：4

盗賊がＳＰを使用すれば忍者にクラスチェンジが可能。使用後はガラクタになる。

500000G

BUTTERFLY KNIFE バタフライナイフ

不確定名：DAGGER 短刀

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
攻撃力：0～0
攻撃修正：0
攻撃回数：0

ＳＰを使用すると忍者に転職できる。ＳＰを使わなければ本来の攻撃力を発揮することはない。

Bonus B4F～B6F MONSTER LIST

ホーネット
GIANT HORNET (HORNET SWARM)

DATA
昆虫
AC ……0
HP …20～50
EXP …2424
登場数…9～9

不確定名
昆虫 INSECT(SWARM)

MEMO
攻撃力は低いが、必ず9匹で出現し、しかも毒攻撃を持つやっかいな相手。

ミフネ
MIFUNE

DATA
戦士
AC …－2
HP …75～105
EXP …35000
登場数…1～1

不確定名
鎧を着た男 MAN IN ARMOR

MEMO
最高峰のサムライである。攻撃力が高く、レベル3魔術師呪文も行使する。

ボイズンジャイアント
POISON GIANT

DATA
巨人
AC ……3
HP …81～81
EXP …41320
登場数…1～4

不確定名
巨人 GIANT

MEMO
強烈な威力のブレスを吐き、しかも呪文がほとんど効かない強敵である。

スクライル
SCRYLL

DATA
不死
AC …－1
HP …10～60
EXP …7654
登場数…3～6

不確定名
骨 SKULL

MEMO
能力はかなり低いが、レベル1エナジードレインを使うアンデッドモンスター。

SWORD

150000G

BUTTERFLY KNIFE　バタフライナイフ
不確定名：DAGGER　短刀
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：17~35
攻撃修正：6
攻撃回数：4
SP使用後のデータ。呪われてしまうが、呪いを解くと消滅してしまう。この状態のものを敵が落とすこともある。

15G

SHORT SWORD　ショートソード
不確定名：SWORD　剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：1~6
攻撃修正：3
攻撃回数：0
これを買うならロングソードを買ったほうが有意義。

4000G

SHORT SWORD＋2　ショートソード+2
不確定名：SWORD　剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：3~8
攻撃修正：5
攻撃回数：3
攻撃力は高いが、これ以上の武器は他にもある。

50000G

S-SWORD＋3 (E)　悪の短剣+3
不確定名：SWORD　剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：1~6
攻撃修正：6
攻撃回数：4
悪以外の者が装備すると呪われる剣である。攻撃修正の高さが特徴。

75000G

S-SWORD of SWINGS　神速の短剣
不確定名：SWORD　剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：3~6
攻撃修正：4
攻撃回数：10
攻撃力は高くもないが、その分、攻撃回数の多さで補われている。

25G

LONG SWORD　ロングソード
不確定名：SWORD　剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：1~8
攻撃修正：4
攻撃回数：0
ボルタック商店初期在庫。ゲーム開始直後の戦士にはとりあえずこの武器を買い与えておこう。

10000G

LONG SWORD＋1　ロングソード+1
不確定名：SWORD　剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：2~9
攻撃修正：5
攻撃回数：2
これを発見したら戦士に装備させよう。少なくとも、ロングソード+2を手に入れるまでは重宝するはず。

SWORD

4000G

LONG SWORD＋2　ロングソード+2
不確定名：SWORD　剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：3~12
攻撃修正：6
攻撃回数：3
攻撃力、攻撃修正、攻撃回数ともに高く、非常に重宝する武器である。

70000G

LONG SWORD＋5　ロングソード+5
不確定名：SWORD　剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：11~18
攻撃修正：9
攻撃回数：2
ロングソードの中では最高の性能を誇る。最低攻撃力の高さが高性能の秘密。

10000G

BROADSWORD＋1　ブロードソード+1
不確定名：SWORD　剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：1~10
攻撃修正：5
攻撃回数：1
攻撃力にムラが出てしまう武器で、安定性がない。

20000G

BROADSWORD＋2　ブロードソード+2
不確定名：SWORD　剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：2~12
攻撃修正：6
攻撃回数：2
まずまずの武器である。攻撃回数が2になっている点がポイント。

10000G

SLAYER of DRAGONS　ドラゴンスレイヤー
不確定名：SWORD　剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：2~11
攻撃修正：1
攻撃回数：1
ドラゴン系モンスターに対して無類の強さを発揮するものの、通常時は性能が悪すぎて使えない。

10000G

WERE SLAYER　ワースレイヤー
不確定名：SWORD　剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：2~11
攻撃修正：5
攻撃回数：2
獣人系モンスターと対峙したときに威力を発揮する。通常時でも、なかなかの攻撃力を期待できる。

10000G

MAGE MASHER　メイジマッシャー
不確定名：SWORD　剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：2~7
攻撃修正：5
攻撃回数：2
魔術師に対して絶大な攻撃力を発揮する。だが、魔術師はもとよりひ弱なので、たいしてウレシクない。

Bonus　B5F～B6F・B10F

エアジャイアント
AIR GIANT

DATA
巨人
AC ……5
HP…160~160
EXP…41015
登場数…1~5

不確定名
巨人　GIANT

MEMO
恐ろしい攻撃力とHPの高さを誇るモンスター。呪文もほぼ無効化する。

ファイアドラゴン
FIRE DRAGON

DATA
竜
AC …−1
HP…12~96
EXP…12324
登場数…4~6

不確定名
竜　DRAGON

MEMO
火炎ブレスを吐き、レベル5の魔術師呪文まで唱えるモンスターである。

グレーターデーモン
GREATER DEMON

DATA
悪魔
AC …−3
HP…11~88
EXP…17430
登場数…3~7

不確定名
悪魔のような姿　DEMONIC FIGURE

MEMO
仲間を呼ぶ、毒、麻痺、呪文攻撃と多彩な能力を持つ。呪文も効きにくい。

ジャイアントゾンビ
GIANT ZOMBIE

DATA
不死
AC ……3
HP…80~80
EXP…41440
登場数…2~8

不確定名
巨人　GIANT

MEMO
ブレス攻撃をしてくるアンデッドモンスター。毒攻撃も備え持っている。

SWORD

70000G

PRIEST PUNCHER プリーストパンチャー
不確定名：SWORD 剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：2~16
攻撃修正：5
攻撃回数：1
僧侶系に高い威力を発揮する武器である。最大攻撃力は高いが、攻撃回数の少なさがネック。売値は高い。

15000G

FLAMETONGUE フレイムタン
不確定名：SWORD 剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：2~11
攻撃修正：5
攻撃回数：1
攻撃力、攻撃修正が高い。だが攻撃回数が1では……。

15000G

BLADE CUISINART' カシナートの剣
不確定名：SWORD 剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：10~15
攻撃修正：6
攻撃回数：4
最低攻撃力が安定しており、攻撃回数も多い、頼りになる剣である。

50000G

SWORD＋3 (E) 悪の剣+3
不確定名：SWORD 剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：4~13
攻撃修正：7
攻撃回数：4
悪以外の者が装備すると呪われるものの、切れ味はカシナートの剣を上回る。

100000G

SWORD OF SWINGS 神速の剣
不確定名：SWORD 剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：1~8
攻撃修正：5
攻撃回数：10
他の武器より攻撃回数が群を抜いている。攻撃力もまずまずあって使える武器。

500000G

HRATHNIR ハースニール
不確定名：SWORD 剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：12~30
攻撃修正：7
攻撃回数：1
使用するとロルトの効果があり、エナジードレインを防ぐ特性を持つ。悪魔系にたいして攻撃力が高い。

1000000G

MURAMASA BLADE! 村正
不確定名：SWORD 剣
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：10~50
攻撃修正：8
攻撃回数：3
侍専用の最強武器。ＳＰを使うと力が１上昇するが、50%の確率で壊れる。もったいないことはやめよう。

AXE

12500G

BATTLE AXE＋1 バトルアックス+1
不確定名：AXE 斧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：3~10
攻撃修正：5
攻撃回数：1
他の＋１武器と比べても見劣りはしない。だがもっと攻撃回数がほしい。

20000G

BATTLE AXE＋2 バトルアックス+2
不確定名：AXE 斧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：4~12
攻撃修正：5
攻撃回数：2
シナリオ3では使える武器だったが、ここではたいした性能でもない。

22500G

UNHOLY AXE 汚れた斧
不確定名：AXE 斧
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：3~12
攻撃修正：5
攻撃回数：2
悪専用の武器。僧侶系モンスターに絶大な効果を発揮するのが強み。でも装備する機会は少ない。

STAFF

10G

STAFF 杖
不確定名：STAFF 杖
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：1~5
攻撃修正：0
攻撃回数：0
全員が装備可能だが、こんな弱い武器をわざわざ購入する必要はない。

2500G

STAFF＋2 杖+2
不確定名：STAFF 杖
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：3~6
攻撃修正：2
攻撃回数：1
ノーマルの杖よりは強い。しかし、換金したほうが有意義というもの。

3000G

STAFF of MOGREF モグレフの杖
不確定名：STAFF 杖
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：1~6
攻撃修正：1
攻撃回数：0
戦闘中に使うとモグレフの呪文を発動し、25%の確率で壊れる。

15000G

STAFF of MONTINO モンティノの杖
不確定名：STAFF 杖
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
攻撃力：2~6
攻撃修正：1
攻撃回数：1
使用するとモンティノの効果を発揮し、10%の確率で杖に変化してしまう。

Bonus B5F～B6F・B10F MONSTER LIST

ドラゴンゾンビ DRAGON ZOMBIE

DATA
不死
AC …−2
HP…12~96
EXP…17000
登場数…2~6

不確定名
竜 DRAGON

MEMO
ブレス攻撃と、レベル5魔術師呪文を行使してくる凶悪なアンデッドである。

ファズボール FUZZBALL

DATA
動物
AC …10
HP …1~1
EXP……6
登場数…9~9

不確定名
ふわふわした物 FLUFFY THING

MEMO
弱いクセに呪文が効かないとってもイヤなモンスター。倒しても得る物は少ない

ジャイアントクラブ GIANT CRAB

DATA
動物
AC …−4
HP…7~210
EXP…5150
登場数…4~8

不確定名
甲殻動物 CRUSTACEAN

MEMO
低いＡＣと高いＨＰが特徴のモンスター。火と冷気に耐性を持っている。

セラフ SERAPH

DATA
悪魔
AC ……2
HP…14~34
EXP …800
登場数…3~8

不確定名
おぼろな姿 SHADOWY FIGURE

MEMO
レベル3の魔術師呪文を使い、仲間も呼ぶ。呪文抵抗率もなかなか高い。

WIZARD'S STAFF 魔導師の杖

不確定名：STAFF 杖

装備可能クラス			
戦	魔		
侍	盗		
君	僧		
司	忍		

DATA
攻撃力：2~8
攻撃修正：1
攻撃回数：1

戦士系のモンスターに対して防御効果を持っている。

6000G

SHEPHERD CROOK 羊飼いの杖

不確定名：STAFF 杖

装備可能クラス			
戦	魔		
侍	盗		
君	僧		
司	忍		

DATA
攻撃力：2~8
攻撃修正：2
攻撃回数：1

動物系モンスターに対して攻撃、防御効果が上昇する。

22500G

STAFF of LIGHT 光の杖

不確定名：STAFF 杖

装備可能クラス			
戦	魔		
侍	盗		
君	僧		
司	忍		

DATA
攻撃力：4~18
攻撃修正：2
攻撃回数：1

使用するとロミルワの効果があり、壊れることもない。

60000G

WAND of MAGES 魔術師のワンド

不確定名：STAFF 杖

装備可能クラス			
戦	魔		
侍	盗		
君	僧		
司	忍		

DATA
攻撃力：1~4
攻撃修正：1
攻撃回数：0

ＳＰを使用すると魔術師系呪文の使用回数がすべて9になる。しかし一度使うとＳＰの効果が変わる。

50000G

WAND of MAGES 魔術師のワンド

不確定名：STAFF 杖

装備可能クラス			
戦	魔		
侍	盗		
君	僧		
司	忍		

DATA
攻撃力：1~4
攻撃修正：1
攻撃回数：0

ＳＰ使用後、もう一度ＳＰを使うと、なんと使用者は呪文を忘れてしまう。敵がこれを落とすこともあるぞ。

50000G

STAFF of CURING 癒しの杖

不確定名：STAFF 杖

装備可能クラス			
戦	魔		
侍	盗		
君	僧		
司	忍		

DATA
攻撃力：4~11
攻撃修正：3
攻撃回数：2

ＳＰを使用すると、全員のＨＰが回復し、10%の確率で壊れる。売却価格も高い貴重品といえよう。

100000G

GIANT'S CLUB 巨人の棍棒

不確定名：STAFF 杖

装備可能クラス			
戦	魔		
侍	盗		
君	僧		
司	忍		

DATA
攻撃力：2~12
攻撃修正：4
攻撃回数：0

呪われている武器にも関わらず、巨人モンスターに対して威力を発揮する。

20000G

ANOINTED MACE メイス

不確定名：STAFF 杖

装備可能クラス			
戦	魔		
侍	盗		
君	僧		
司	忍		

DATA
攻撃力：2~6
攻撃修正：2
攻撃回数：0

杖よりは強い武器。だが無理して買うほどではない。

30G

MACE＋2 メイス+2

不確定名：STAFF 杖

装備可能クラス			
戦	魔		
侍	盗		
君	僧		
司	忍		

DATA
攻撃力：3~10
攻撃修正：4
攻撃回数：2

メイスよりもかなり強い。が、やはり前衛が装備する武器としては力不足。

4000G

MACE of POISON 毒のメイス

不確定名：STAFF 杖

装備可能クラス			
戦	魔		
侍	盗		
君	僧		
司	忍		

DATA
攻撃力：1~8
攻撃修正：3
攻撃回数：2

昆虫系モンスターに対して防御効果を持ち、毒攻撃も防げるが、武器として使うには役不足である。

10000G

PRIEST'S MACE 僧侶のメイス

不確定名：STAFF 杖

装備可能クラス			
戦	魔		
侍	盗		
君	僧		
司	忍		

DATA
攻撃力：2~16
攻撃修正：5
攻撃回数：2

使用するとバマツの効果があり、しかもエナジードレインを防いでくれる。

75000G

ROD of RAISING 蘇生のロッド

不確定名：ROD ロッド

装備可能クラス			
戦	魔		
侍	盗		
君	僧		
司	忍		

DATA
攻撃力：3~24
攻撃修正：3
攻撃回数：0

通常時に使用するとカドルトの効果があるが、一度しか使えないので極力使用は避けよう。

150000G

ANOINTED FLAIL フレイル

不確定名：STAFF 杖

装備可能クラス			
戦	魔		
侍	盗		
君	僧		
司	忍		

DATA
攻撃力：1~7
攻撃修正：3
攻撃回数：0

序盤の武器としてはそこそこの攻撃力だが、戦士や侍に好き好んで装備させる武器ではない。

150G

MARGAUX'S FLAIL マルゴーのフレイル

不確定名：STAFF 杖

装備可能クラス			
戦	魔		
侍	盗		
君	僧		
司	忍		

DATA
攻撃力：1~3
攻撃修正：2
攻撃回数：−2

呪われたフレイルである。入手したらすぐに捨てよう。

1000G

AND SO ON

ティエンルン
T'IEN LUNG

DATA
ドラゴン
AC ……0
HP…90~120
EXP…14000
登場数…1~4

不確定名
龍 *DRAGON*

MEMO
冷気のブレスを吐いて攻撃してくるドラゴン。回復能力も備えている。

ロック
ROC

DATA
幻獣
AC ……2
HP…16~48
EXP…5300
登場数…1~4

不確定名
大きな鳥 *LARGE BIRD*

MEMO
攻撃力はまずまずだがＨＰや出現数は少なく、苦労はしない相手である。

フィーンド
FIEND

DATA
悪魔
AC ……0
HP…16~56
EXP…7200
登場数…3~8

不確定名
おぼろな姿 *SHADOWY FIGURE*

MEMO
レベル3の魔術師、僧侶呪文を使い、こちらの呪文もよく無効化する。

ファイアドレイク
FIREDRAKE

DATA
ドラゴン
AC ……0
HP…10~80
EXP…10000
登場数…3~5

不確定名
竜 *DRAGON*

MEMO
火炎ブレスで攻撃してくるドラゴンである。攻撃力もあり油断できない。

CLOTHING

SHURIKENS 手裏剣
不確定名: STARS 星型の物体
50000G
DATA
攻撃力：11~15
攻撃修正：7
攻撃回数：3
持っているだけで毒とエナジードレインを防いでくれる。SPはHPが1上がるが50%の確率で壊れる。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

ROBES ローブ
不確定名: CLOTHING 服
15G
DATA
AC：−1
全員装備できるものの、その性能はないに等しい。魔術師が装備する程度である。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

ROBES＋3 ローブ＋3
不確定名: CLOTHING 服
180000G
DATA
AC：−4
魔術師のみが装備できる服である。入手したらぜひ着せたい防具だ。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

WARGAN ROBES ワーガンローブ
不確定名: CLOTHING 服
2000G
DATA
AC：1
ACが上昇してしまう、呪われたローブである。売値も安いのですぐ捨てよう。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

ROBE of CURSES 呪いのローブ
不確定名: CLOTHING 服
8000G
DATA
AC：2
ACが上昇し、しかも呪われる不愉快なローブ。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

ARMOR

LEATHER ARMOR レザーアーマー
不確定名: LEATHER 革鎧
50G
DATA
AC：−2
序盤で購入できる鎧だが、盗賊が装備するぐらいしか利用価値はない。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

LEATHER＋2 レザーアーマー+2
不確定名: LEATHER 革鎧
6000G
DATA
AC：−4
盗賊が装備できる最高の鎧である。盗賊がいないなら持っている必要はない。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

CHAIN MAIL 鎖かたびら
不確定名: CHAIN 鎖かたびら
90G
DATA
AC：−3
レザーアーマーよりはACが下がる防具。価格も安い。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

CHAIN MAIL＋1 鎖かたびら+1
不確定名: CHAIN 鎖かたびら
1500G
DATA
AC：−4
ACの低さはまずまずだが、これよりはブレストプレートを装備したいものである。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

CHAIN＋2 鎖かたびら+2
不確定名: CHAIN 鎖かたびら
6000G
DATA
AC：−5
鎖かたびら系の中では二番目にACが下がる。だがそれほど重宝はしないだろう。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

CHAIN＋2 (E) 悪の鎖かたびら+2
不確定名: CHAIN 鎖かたびら
8000G
DATA
AC：−5
悪専用の防具だが、ACは鎖かたびら+2と同じで、特殊効果もない。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

COLD CHAIN MAIL 氷の鎖かたびら
不確定名: CHAIN 鎖かたびら
150000G
DATA
AC：−6
鎖かたびらでは最高の防御力を誇る。炎に対する耐性を持っている。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

BREAST PLATE ブレストプレート
不確定名: ARMOR 鎧
200G
DATA
AC：−4
僧侶も装備でき、性能も悪くない。序盤はかなり重宝するだろう。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

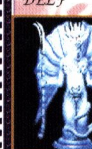
BREAST PLATE＋3 ブレストプレート+3
不確定名: ARMOR 鎧
100000G
DATA
AC：−7
ブレストプレートの中では最高の性能を誇る鎧である。
装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

Bonus B5F～B6F・B10F MONSTER LIST

ビーナスマントラップ *VENUS MAN-TRAP*
DATA 魔法
AC ……4
HP…8~24
EXP…7999
登場数…5~9
不確定名
奇妙な植物 *STRANGE PLANT*
MEMO
HP、攻撃力ともに低いが、集団で出現するうえ毒と麻痺で攻撃してくる。

サイクロプス *CYCLOPS*
DATA 巨人
AC ……0
HP 107~123
EXP…12000
登場数…2~6
不確定名
巨人 *GIANT*
MEMO
一つ目の怪物で、こん棒を振り下ろして攻撃してくる。HPがかなり高い。

オーガキング *OGRE KING*
DATA 昆虫
AC ……0
HP…10~80
EXP…15000
登場数…2~6
不確定名
大きな人影 *LARGE HUMANOID*
MEMO
攻撃力は低いが、時に放たれるクリティカルヒットが恐怖である。



デルフ *DELF*
DATA 悪魔
AC ……0
HP…60~90
EXP…17200
登場数…1~1
不確定名
生ける伝説 *LIVING LEGEND*
MEMO
魔術師と僧侶の呪文を使い、石化攻撃までしてくる。さらに呪文抵抗率も持つ難敵。

750G

PLATE MAIL　プレートメイル

不確定名：ARMOR　鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−5

これを買うなら資金を貯め、プレートメイル＋1を買いたいところ。

1500G

PLATE MAIL＋1　プレートメイル+1

不確定名：ARMOR　鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−6

僧侶も装備可能な良質の鎧である。中盤あたりでは重宝することだろう。

6000G

PLATE MAIL＋2　プレートメイル+2

不確定名：ARMOR　鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−7

性能はかなり上位に入る。売却価格が安く、何だか釈然としない。

275000G

PLATE＋5　プレート+5

不確定名：ARMOR　鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−10

君主の聖衣と同じＡＣを誇る。防御効果を持たない欠点はあるが、見つけたら素直に喜びたい。

20000G

CURSED PLATE＋1　呪われた鎧+1

不確定名：ARMOR　鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−6

その名の通り呪いがかけられた鎧である。しかしＡＣの下がり具合はなかなかで、しかも全員が装備可能だ。

8000G

PLATE＋2 (N)　中立の鎧+2

不確定名：ARMOR　鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−7

中立以外の者が装備すると呪われるが、ＡＣの下がり具合はなかなかのもの。

150000G

PLATE＋3 (E)　悪の鎧+3

不確定名：ARMOR　鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−9

悪以外の者が装備すると呪われる鎧。しかし防御力は非常に高いので、ぜひ入手したいところである。

1000000G

GARB of LORDS　君主の聖衣

不確定名：ARMOR　鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−10

君主専用の鎧。ＳＰを使うと全員のＨＰが回復するが、５０％という高確率で壊れる。装備品として使おう。

500000G

KOD'S ARMOR　コッズ・アーマー

不確定名：ARMOR　鎧

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−14

戦闘中に使用するとマツの効果があり、壊れることもない。防御力も高く、非常に優秀な鎧である。

1000G

BASCINET　バシネット

不確定名：HELM　兜

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−2

戦士、侍、君主しか装備できない兜である。装備できるだけマシというもの。

8000G

HELM＋2 (E)　悪の兜+2

不確定名：HELM　兜

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−3

悪専用の兜である。ＡＣの下がりもなかなか。

8000G

ARMET　アーメット

不確定名：HELM　兜

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−3

悪の兜を装備できない者に身につけさせるといい。

25000G

RING of MALOR　マラーの冠

不確定名：RING　輪

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−2

全員が装備できる兜。使うとマラーの効果があるが、１００％壊れてしまう。非常用として温存しておきたい。

50000G

HELMET of CURSES　呪いの兜

不確定名：HELM　兜

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：2

呪いがかかっており、装備するとＡＣが上昇する。なぜか売却価格だけは高い。

Bonus　B6F・B10F

ゴースト
GHOST

DATA
不死
AC …−3
HP …4~24
EXP…5000
登場数…2~5

不確定名
正体不明の存在 UNSEEN ENTITY

MEMO
レベル1エナジードレインを使ってくるアンデッドモンスターである。

ガスト
GHAST

DATA
不死
AC …−5
HP…10~30
EXP…9600
登場数…2~5

不確定名
正体不明の存在 UNSEEN ENTITY

MEMO
麻痺とレベル1エナジードレインで攻撃してくるアンデッドモンスター。

フェイトスピナー
FATE SPINNER

DATA
悪魔
AC …−2
HP …75~90
EXP…30000
登場数…1~1

不確定名
群を成す怪物 BROODING MONSTER

MEMO
1体でしか出現しないが、魔術師と僧侶の呪文を使い、麻痺攻撃を持つ強敵。

ゼノ
XENO

DATA
動物
AC ……6
HP …40~80
EXP…12000
登場数…1~1

不確定名
粘液質の物体 SLIMY THING

MEMO
とにかく回復能力が高いモンスターである。石化攻撃も使用してくる。

HELM

100000G

GOLD TIARA 黄金のティアラ

不確定名：JEWELRY 宝石

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−2

全員が装備可能な防具で、呪文攻撃を防げるすばらしい兜である。ぜひとも見つけ出したい逸品。

500000G

KOD'S HELM コッズ・ヘルム

不確定名：HELM 兜

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−4

戦闘中使用するとマダルトの効果があり、壊れることもない。また、冷気に対する耐性も備えている。

SHIELD

20G

SMALL SHIELD スモールシールド

不確定名：SHIELD 盾

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−2

最初に盗賊や僧侶に装備させるのはこれがいい。

40G

LARGE SHIELD ラージシールド

不確定名：SHIELD 盾

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−3

初めに戦士に装備させたい盾である。価格も安い。

40G

ROUND SHIELD ラウンドシールド

不確定名：SHIELD 盾

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−1

盗賊と司教も装備できる盾。しかしＡＣは1しか減らないので、あまりいらない。

1500G

SHIELD＋1 シールド+1

不確定名：SHIELD 盾

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−4

なかなかにＡＣは下がる。装備できる職業も多い。

7000G

SHIELD＋2 シールド+2

不確定名：SHIELD 盾

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−5

シールドの中ではかなりの防御力を持つが、売却価格はさほどでもない。

250000G

SHIELD＋3 シールド+3

不確定名：SHIELD 盾

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−6

コッズ・シールドと並ぶ最高の盾である。装備可能な職業の多さもウレシイ。

25000G

SHIELD＋3 (E) 悪の盾+3

不確定名：SHIELD 盾

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−5

悪専用で、盾の中ではシールド+3、コッズ・シールドに次いでＡＣが下がる。

500000G

KOD'S SHIELD コッズ・シールド

不確定名：SHIELD 盾

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−6

使用するとディアルマの効果があり、壊れることもない。さらに石化攻撃を防ぐ効果まで持っている。

GLOVES

6000G

GLOVES of COPPER 銅の小手

不確定名：GLOVES 小手

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−1

ＡＣはあまり下がらないが、ないよりはマシという一品。

6000G

GLOVES of MITHRIL ミスリルの小手

不確定名：GAUNTLETS 手甲

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−2

盗賊も装備できる小手である。銅の小手よりはいい。

60000G

GLOVES of SILVER 銀の小手

不確定名：GAUNTLETS 手甲

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−3

ＡＣが3下がる小手は3種類あるが、この小手だけ特殊効果がない。

15000G

MANTIS GLOVES カマキリの小手

不確定名：GAUNTLETS 手甲

装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

DATA
AC：−3

昆虫系モンスターに対して防御効果を発揮する小手。

Bonus B6F～10F MONSTER LIST

サキュバス
SUCCUBUS

DATA
悪魔
AC …−2
HP 70~80
EXP…9300
登場数…3~5

不確定名
悪魔のような姿 *DEMONIC FIGURE*

MEMO
レベル1エナジードレインと魔術師呪文を使うモンスター。攻撃力も高い。

アイアンゴーレム
IRON GOLEM

DATA
魔法
AC ……3
HP 110~200
EXP…24000
登場数…1~4

不確定名
ゴーレム *GOLEM*

MEMO
強烈な毒のブレスと、高いＨＰを持つ魔法生物。呪文も無効化しやすい。

アークデーモン
ARCH DEMON

DATA
悪魔
AC …−5
HP…52~150
EXP…14444
登場数…1~3

不確定名
悪魔のような姿 *DEMONIC FIGURE*

MEMO
高レベルの魔術師、僧侶呪文を行使し、レベル1エナジードレインも使う。

フラック
FLACK

DATA
動物
AC …−3
HP…20~240
EXP…16000
登場数…1~3

不確定名
奇妙な動物 *STRANGE ANIMAL*

MEMO
あらゆる特殊能力を極め、冷気のブレスまで吐く非常にやっかいな敵である。

RING

140000G

WINTER MITTENS ウインターミトン
不確定名：GAUNTLETS 手甲
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
AC：−3
冷気に対して防御効果を持つ小手である。売却価格もかなり高い。

500000G

KOD'S GAUNTLETS コッズ・ガントレット
不確定名：GAUNTLETS 手甲
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
AC：−6
戦闘中に使用すると、ティルトウェイトの効果があり、しかも壊れないステキな小手。毒攻撃も防ぐ。

40000G

TROLLKIN RING トロルの指輪
不確定名：RING 指輪
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
ＨＰ回復効果と、クリティカルヒット効果を持つ指輪である。前衛にぜひ装備させたい指輪といえる。

250000G

RING of FIRE 炎の指輪
不確定名：RING 指輪
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
炎に対して防御効果を持つが、これなら他の指輪を持ちたいものである。

250000G

METAMORPH RING 変化の指輪
不確定名：RING 指輪
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
ＳＰを使用すると、君主にクラスチェンジできるが、使用後は必ず壊れる。

300000G

RING of HEALING 回復の指輪
不確定名：RING 指輪
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
非常にレアなアイテムで、ＨＰ回復効果がある。

400000G

RING of LIFE 命の指輪
不確定名：RING 指輪
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
ＨＰが2ずつ回復していく指輪で、使うとマディの効果がある。だが使うと回復の指輪に変化してしまう。

RING

500000G

PRIESTS RING 僧侶の指輪
不確定名：RING 指輪
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
非常に価値の高い指輪である。不死系モンスターに対し防御効果を持つ。

500000G

RING of DEATH! 死の指輪
不確定名：RING 指輪
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
価値は高いが、持っているだけでＨＰがやや減少していく。売るためだけに存在する指輪である。

AMULET

25000G

AMULET of AIR 大気の護符
不確定名：AMULET 護符
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
ダルトの呪文を封じた護符で、破損確率も5%と非常に低い。どんどん使用せよ。

120000G

AMULET of COVER 救援の護符
不確定名：AMULET 護符
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
AC：-3
装備するとＡＣが3下がり、一歩歩くごとにＨＰが3も回復する良品である。全員が装備できるのもポイント。

8000G

AMULET of DIALKO ディアルコの護符
不確定名：JEWELRY 宝石
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
使用するとディアルコの効果があり、25%の確率で破損する。常に一つ所持しておくと重宝するだろう。

20000G

AMULET of MAKANITO マカニトの護符
不確定名：AMULET 護符
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
マカニトの効果がある護符で、破損率も5%と低いのでとても頼りになる。ドンドン使っていこう。

100000G

AMULET of SKILL 技能の護符
不確定名：AMULET 護符
装備可能クラス：戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍
DATA
ＳＰを使用するごとに5万の経験値を得られるが、同時に17%の確率でＳＰ効果が劇的に変化してしまう。

Bonus B10F

ヒドラ
HYDRA

DATA
ドラゴン
AC …−1
HP…90~210
EXP…50000
登場数…1~1

不確定名
大きな蛇 *LARGE SNAKE*

MEMO
単体で出現するが、攻撃回数の多さと麻痺攻撃は驚異。回復能力も高い。

ソウルトラッパー
SOUL TRAPPER

DATA
悪魔
AC ……0
HP…30~120
EXP…24000
登場数…3~6

不確定名
飢えた化け物 *HUNGRY MONSTER*

MEMO
麻痺攻撃に加え、レベル4の僧侶呪文を唱えてくる。回復能力も持つ。

エンジェル
ANGEL

DATA
悪魔
AC ……0
HP…40~120
EXP…18000
登場数…3~6

不確定名
おぼろな姿 *SHADOWY FIGURE*

MEMO
魔術師と僧侶の呪文を使い、回復能力も持つ。呪文攻撃も無効化しやすい。

Bonus B10F

マイルフィック
MAELIFIC

DATA
不死
AC …−14
HP…180~180
EXP…66666
登場数…1~1

不確定名
正体不明の魔物 *UNSEEN BEING*

MEMO
レベル3エナジードレインとすべての魔術師呪文を使う。特殊能力も持つ。

AMULET / JEWELRY / ROD AND SO ON

100000G

AMULET of SKILL 技能の護符

不確定名: AMULET 護符

DATA

性質が変わった状態でSPを使うと、何と使用者が消失してしまう！　しかも、敵が落とすこともある！

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

8000G

BLUE PEARL 青真珠

不確定名: JEWELRY 宝石

DATA

幻獣、魔法生物系への攻撃力増加と、幻獣に対する防御効果を持つ。攻撃修正と攻撃回数まで上がる。

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

12000G

GEM of EXORCISM 除霊の宝玉

不確定名: JEWELRY 宝石

DATA

装備すると呪われる宝玉。さっさと売ってしまおう。

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

17500G

ROD of DEATH 死のロッド

不確定名: ROD ロッド

DATA

マカニトの効果を持つ杖。破損確率は50%と高い。

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

20000G

NECROLOGY ROD 死霊使いの杖

不確定名: ROD ロッド

DATA

キャンプ中に使用するとカンディの効果がある。破損確率は5%と低い。

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

25000G

ROD of FIRE 火炎のロッド

不確定名: ROD ロッド

DATA

使用するとマハリトの効果があり、5%の確率で壊れる。火への耐久性もある。

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

25000G

STAFF of EARTH 大地の杖

不確定名: STAFF 杖

DATA

使用するとマニフォの効果があり、破損確率も5%と非常に低い。

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

AND SO ON

10000G

RABBIT'S FOOT ウサギの足

不確定名: STRANGE ITEM 奇妙な物

DATA

SPを使用すると運が1上がるが、50%の確率で壊れてしまう。壊れなかったら迷わずもう一度使おう。

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

16000G

RUBY SLIPPERS ルビーのスリッパ

不確定名: STRANGE ITEM 奇妙な物

DATA

使うとロクトフェイトの効果を発動する。間違えて使用すると悲惨なことになる迷惑アイテム。

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

30000G

DRAGON'S TOOTH 龍の牙

不確定名: STRANGE ITEM 奇妙な物

DATA

AC: −2

装備するとACが2下がる、なかなか良質のアイテム。

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

200000G

MAGIC CHARMS 魔封じのネックレス

不確定名: NECKLACE ネックレス

DATA

これを持っていると、呪文攻撃を受け付けなくなる。かなり重宝するだろう。

装備可能クラス: 戦 魔 侍 盗 君 僧 司 忍

BAG

BAG of GEMS 宝石袋

不確定名: BAG 袋

100G

何の特殊効果もない、単なる宝石袋である。売るか捨てるか、二つに一つ。

BAG of EMERALDS エメラルドの袋

不確定名: BAG 袋

10000G

SPを使うと力が1下がり、宝石袋に変化する。だが装備すると呪われてしまう。

BAG of GARNETS ガーネットの袋

不確定名: BAG 袋

20000G

秘められたSPを使うと、年齢が1歳上がる。破損率も5%と非常に低い。

Bonus B10F MONSTER LIST

ヴァンパイアロード
VAMPIRE LORD

DATA
不死
AC …−8
HP…80~160
EXP…20000
登場数…1~1

不確定名
やつれた姿 GAUNT FIGURE

MEMO
レベル6魔術師呪文に加え、レベル4エナジードレインを使うアンデッドである。

サイデル
SIDELLE

DATA
不死
AC …−5
HP…60~180
EXP…13000
登場数…4~8

不確定名
骨 SKULL

MEMO
すべての魔術師呪文を使うアンデッド。出現数も多く唖然とするだろう。

ダムド
DAMNED

DATA
不死
AC …−9
HP…5~30
EXP…15000
登場数…4~8

不確定名
正体不明の存在 UNSEEN ENTITY

MEMO
攻撃力は低いが麻痺攻撃を使い、集団で出現するアンデッドモンスター。

ゴールドドラゴン
GOLD DRAGON

DATA
ドラゴン
AC …−7
HP…120~240
EXP…18000
登場数…1~1

不確定名
竜 DRAGON

MEMO
冷気のブレスとレベル5の魔術師呪文を使う。呪文もほとんど効かない。

STONE

GRANITE STONE 輝きの石
不確定名：STONE 石
10000G
モンティノの効果を秘めた石。破損率が3%しかないので、持っていると便利。

DREAMER'S STONE 夢見の石
不確定名：STONE 石
10000G
カティノの効果を発揮する石で、2%という低確率で壊れる。ドンドン使うべき。

DAMIEN STONE 破滅の石
不確定名：STONE 石
10000G
普通に使えばジルワンの効果だが、SPを使うと使用者が消失する危険な石。

STONE of YOUTH 若返りの石
不確定名：STONE 石
10000G
その名の通り、SPを使用すると使用者が一歳若返る効果を持つ。

MIND STONE 精神の石
不確定名：STONE 石
10000G
SPを使用すると知恵が1上がる。破損率は40%だがデメリットはない。

STONE of PIETY 信心の石
不確定名：STONE 石
10000G
SPは信仰心を1上げる。60%の確率で壊れるが、使用者にデメリットはない。

BLARNEY STONE ブラーニィの石
不確定名：STONE 石
10000G
運を1上げるSPを持つが、破損確率は75%とかなり高い。

BOOK

BOOK of LIFE 生命の本
不確定名：BOOK 本
50000G
キャンプ中に使うとディの効果があり、33%の確率で壊れてしまう。

BOOK of DEATH 死の本
不確定名：BOOK 本
50000G
戦闘中に使用するとマバディの効果がある。しかし33%の確率で壊れる。

BOOK of DEMONS 悪魔の本
不確定名：BOOK 本
100000G
戦士と盗賊以外の者が装備でき、呪文とエナジードレインを防ぐ効果を持つ。

SCROLL AND SO ON

COIN of POWER カのコイン
不確定名：COIN コイン
100000G
SPを使うと、使用者は上級職へ転職できるが、直後コインの性質が変化する。

COIN of POWER カのコイン
不確定名：COIN コイン
100000G
使用後のコインだが、ボーナスダンジョンでは敵が落とすこともある。

SCROLL of KATINO カティノの巻物
不確定名：SCROLL 巻物
500G
カティノの効果を封じ込めた巻物である。使用すると壊れてしまう。

SCROLL of LOMILWA ロミルワの巻物
不確定名：SCROLL 巻物
2500G
ロミルワの効果がある巻物である。見つけたらとりあえず使用しておこう。

SCROLL of DILTO ディルトの巻物
不確定名：SCROLL 巻物
2500G
使用するとディルトの効果を発揮する。だが売却したほうが有意義であろう。

SCROLL of BADIAL バディアルの巻物
不確定名：SCROLL 巻物
8000G
バディアルの効果を封じた巻物だが、売却価格のほうが遥かに魅力的である。

POTION

POTION of LATUMOFIS ラテュモフィスの薬
不確定名：POTION 薬
300G
毒を治療する薬である。呪文を覚えるまでは常に3〜4個は持ち歩くように。

POTION of DIAL ディアルの薬
不確定名：POTION 薬
5000G
ディアルの効果がある。売却価格がそこそこ高いので売り払ってしまおう。

JUNK

BROKEN ITEM がらくた
不確定名：BROKEN ITEM がらくた
0G
アイテムがこれになってしまったら何の特もない。すぐに捨ててしまおう。

アークエンジェル
ARCH ANGEL

DATA
悪魔
AC…−12
HP…150〜360
EXP…60000
登場数…1〜1

不確定名
おぼろな姿 *SHADOWY FIGURE*

MEMO
高レベルの魔術師、僧侶呪文を使い、しかも高い回復能力も備えている。

デーモンロード
DEMON LORD

DATA
悪魔
AC…−12
HP…120〜280
EXP…60000
登場数…1〜1

不確定名
悪魔 *DEMON*

MEMO
恐怖のレベル5エナジードレインの使い手。特殊能力もすべて備えている。

Wizardry

LLYLGAMYN SAGA

SS版&WIN版　ウィザードリィ　リルガミン　サーガ
ビジュアル公式ガイド

1998年12月25日　初版発行

発行人　市川公士

発行所　株式会社ローカス
〒101-0021 東京都千代田区外神田6-1-4
神田ノーザンビル
電話　03-3837-1102

発売元　株式会社主婦の友社
〒101-8911 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話　03-5280-7550（営業）

印　刷　日経印刷株式会社

協　力　ソリトンソフトウェア

表紙イラスト及びモンスター原画　末弥純

ストーリーイラスト
及びデジタルデータ作成　有限会社　グラフィティ・ラボ

企画・編集　（株）ローカス
第一編集部

編集・構成　（有）エスティフ
宮崎 文美子
千葉 晋一
大泉 勝

デザイン　（有）エストール

Proving Grounds of the Mad Overlord, Knight of Diamonds, Legacy of Llylgamyn, copyright ©1981-1998 by Sir-tech Software, Inc. and Andrew Greenberg, Inc. All logos, printed graphic designs and printed materials copyright ©1981-1998 by Sir-tech Software, Inc. All rights reserved.

WIZARDRY is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc. all rights reserved.

Proving Grounds of the Mad Overlord, Knight of Diamonds and Legacy of Llylgamyn are copyrighted programs licensed to Locus Company Ltd. by Sir-tech Software, Inc.

●定価はカバーに表示してあります。
●本書の一部を無断で複写・複製などすることは、法律で認められた場合をのぞき、著作権および出版社の権利侵害となります。あらかじめ小社あてに承諾をお求めください。
●ゲームの内容に関するご質問には一切お答えすることはできません。
●本書で使用している各用語や名称などはゲーム画面に準じております。
●落丁本、乱丁本（付属品の不具合）などの不良品については主婦の友社・営業（03－5280－7550）までお問い合わせ下さい。

ISBN4-07-390863-4 C0076

好　評　発　売　中

ローカスナビブックシリーズ

ブルーブレイカーバースト ～微笑みを貴方と～ 徹底バトルガイド

A5判 定価：本体1000円
※消費税が別に加算されます

基本から応用までの各アクションを解説。多彩な技紹介、対戦相手ごとの対処法、イベント発生条件、ストーリー等を掲載。アクションとストーリーの両面から、ゲームの魅力に迫るガイドブック！

Play Station

テイルコンチェルト ビジュアルファンブック

B5判 定価：本体1100円
※消費税が別に加算されます

各種ビジュアルを主体に、世界観、物語を徹底紹介。線画、絵コンテ等の設定資料や、イラスト、イベントムービー等と多数掲載。魅力満載のビジュアルを完全収録したファンブック！

Play Station

探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに ビジュアル攻略ガイド

B5判 定価：本体1100円
※消費税が別に加算されます

ザッピングシステムに合わせ、各攻略要素を人物ごとに解説。随所にイラストを多用して、人物、世界観を徹底紹介。ビジュアル面を重視した、美麗な作りの攻略本。

Play Station

御神楽少女探偵団 ビジュアル攻略ガイド

B5判 定価：本体1100円
※消費税が別に加算されます

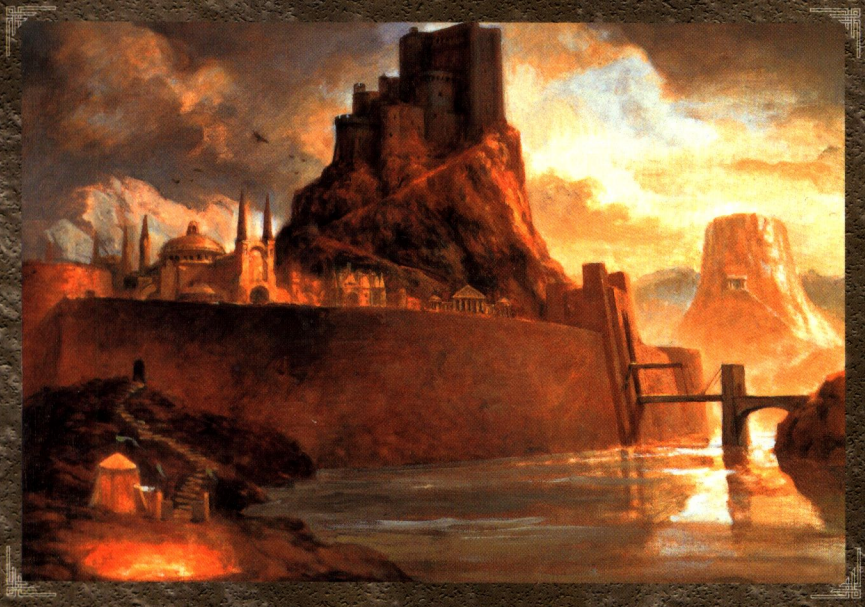
テンポよく捜査がすすめられるように、ビジュアルを中心に攻略を詳細に解説。おまけ要素のデータや魅力あるキャラ紹介も完全掲載。開発者のコメントなども満載した充実した作りのガイドブック！

Play Station

ISBN4-07-390863-4

C0076 ¥1300E

9784073908630

発行／ローカス
発売／主婦の友社
定価：本体1300円
※消費税が別に加算されます

1920076013003