

NEW WIZARDRY #1

# ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ

## HANDBOOK

ゲームハンドブック・シリーズIV

⑬

飯島一彦：著



NEW WIZARDRY #1

# ベイン・オブ・ザ・コスミック・フォージ HANDBOOK

ゲームハンドブック・シリーズIV

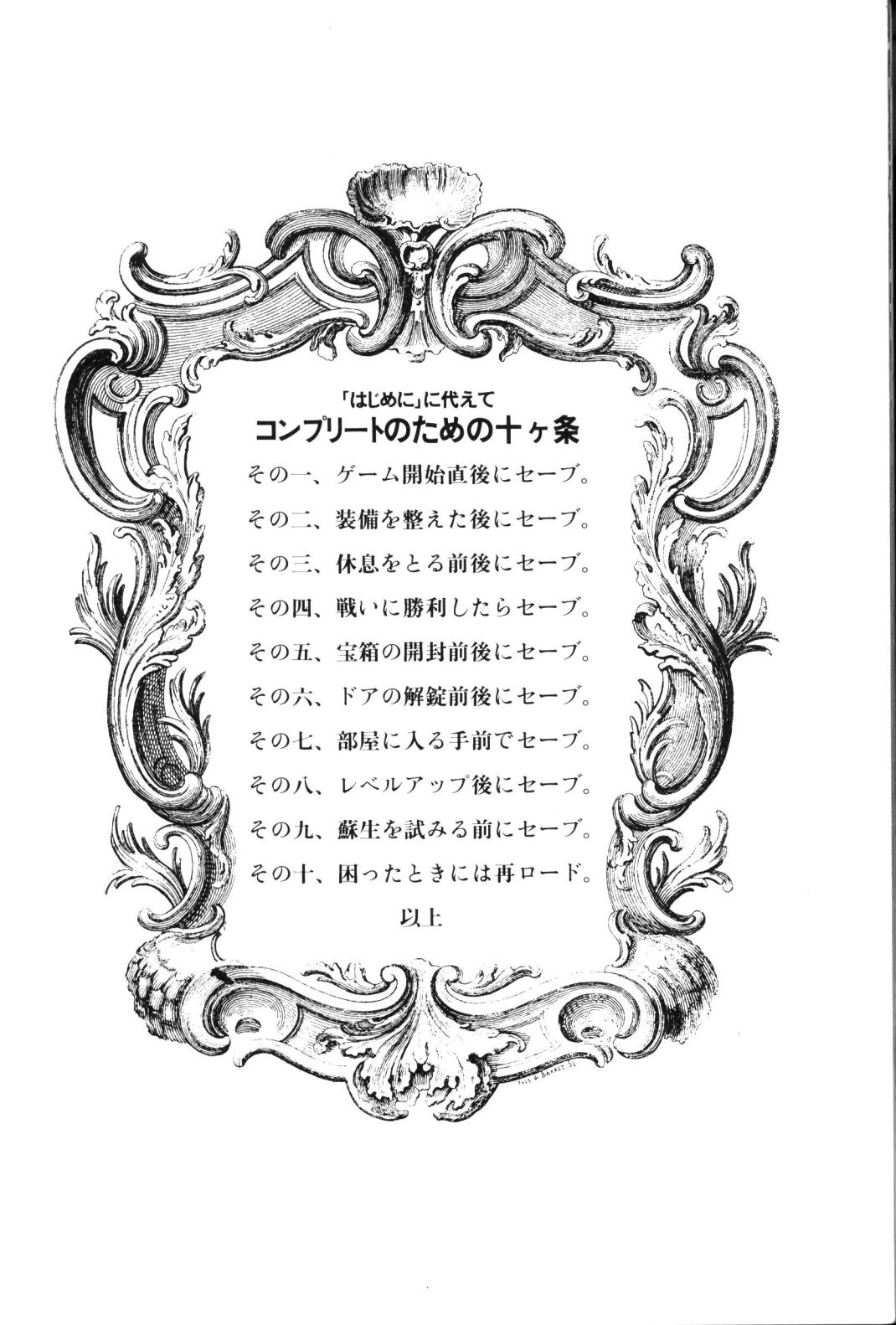
13

飯島一彦 著

株式会社ビー・エヌ・エヌ

“Wizardry”

Copyright©1992 Sir-tech Software, Inc. All rights reserved.  
“Wizardry” is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc.



「はじめに」に代えて  
**コンプリートのための十ヶ条**

- その一、ゲーム開始直後にセーブ。
- その二、装備を整えた後にセーブ。
- その三、休息をとる前後にセーブ。
- その四、戦いに勝利したらセーブ。
- その五、宝箱の開封前後にセーブ。
- その六、ドアの解錠前後にセーブ。
- その七、部屋に入る手前でセーブ。
- その八、レベルアップ後にセーブ。
- その九、蘇生を試みる前にセーブ。
- その十、困ったときには再ロード。

以上

## 目次

# PART 1 先達からのアドバイス——7

キャラクタ編	9
キャラクタを作るのが面倒くさい	9
エリートキャラの作り方	9
キャラクタの顔を編集する	10
このスキルを上げろ!	10
パーティ編成例	12
キャラリングキャラシティはどうやつたら 増えるのか	13
転職の条件と成功のテクニック	13
どの時点でレベルアップするのか	14
冒険編	15
冒険の舞台はどうなっているのか	15
ゲームが始まつた! 何をすればいいの?	16
難易度を高くするとどうなるのか	16
冒険をいくつかに分けてセーブしたい	16
施錠されたドアや鉄格子だらけの城を 攻略する	17
宝箱の罠にはどんな種類があるのか	18
宝箱の安全な開け方	19
ドアの錠前を外すテク	20
経験値はこうして稼ごう	21
各種状態の効果と回復方法	22
毒に冒されたが治療のための 呪文も薬もない	23
安全に休息をとるには	23
デルファイがいなくなつた!	23
休んでもHPがなかなか回復しない	24
坑道にあるダイヤモンドの壁が壊れない	24
アイテム編	25
望みのアイテムを購入する	25
スペシャルパワーのナゾ	25
武器・防具なんでもベスト5	25
バッグのアイテムを使うには	27
本は戦闘中に使えるのか	27

武具の職業制限を大ざっぱに把握する	28
負荷重量によるペナルティは	28
捨てられないアイテムがジャマ	28
“アクセサリー”を処分する方法	29
余分な“ゴム糸”的使い途は?	29
パウダーやポーションは装備すべきか	29
薬の色に何か意味はあるのか	29
鍵の種類と消費について	29
“遺灰の壺”を3つ手に入れたが	29
戦闘編	30
聞いたことのないモンスターがいる	30
戦闘時のゲーム進行が遅い	30
攻撃モードの使い分け	30
「逃げる」コマンドの副次効果	31
逃げおおせる可能性は?	31
特殊攻撃から身を守るには	32
全滅のための条件	32
NPCと戦ってもいいのだろうか	32
フェアリーに勝てない!	32
退散させたら経験値はもらえないのか	33
大軍団が現れた!	33
魔法編	34
呪文の修得とMP値の増加	34
呪文修得の優先順位について	34
MP回復の泉を見つけたら	34
Levitateなどのようなときに使うのか	35
アイテムにIdentifyをかけるときは	35
治癒の呪文の最適レベル	35
呪文一覧	35

# PART 2 ダンジョン完全マップ——39

この章の見方・使い方	41
城(地上1階)	42
城(地下1階)	43
城(地上2階)	45

城(地上3~4階) .....	46
城の鐘楼 .....	47
城の尖塔 .....	48
しゃれこうべのドア(城の地下2階) .....	49
ジャイアントマウンテン近辺 .....	50
ジャイアントマウンテン山頂 .....	52
坑道 .....	53
ピラミッド .....	55
三途の川 .....	57
地下墓地 .....	59
沼地 .....	60
死者の殿堂 .....	61
魔法の森 .....	63
雄羊の寺院 .....	65
コズミック・フォージの杜 .....	66

### PART 3 全アイテム分析リスト —————— 67

この章の見方・使い方 .....	41
あ～ .....	70
か～ .....	71
さ～ .....	72
た～ .....	74
な～ .....	74
は～ .....	75
ま～ .....	76
や～ .....	77
ら～ .....	78
わ～ .....	78
A～ .....	78
B～ .....	81
C～ .....	89
D～ .....	92
E～ .....	94
F～ .....	96
G～ .....	98

H～ .....	99
I～ .....	101
J～ .....	102
K～ .....	102
L～ .....	105
M～ .....	108
N～ .....	111
P～ .....	112
Q～ .....	114
R～ .....	114
S～ .....	117
T～ .....	122
U～ .....	124
V～ .....	124
W～ .....	125
Z～ .....	126

### PART 4 モンスター徹底攻略法 —————— 127

この章の見方・使い方 .....	129
グループモンスター .....	130
悪魔系① .....	130
悪魔系② .....	131
悪魔系③ .....	132
アーチャー系 .....	133
アマズル系 .....	134
アント系 .....	136
カニ系 .....	137
クモ系 .....	138
クラゲ系 .....	139
コウモリ系 .....	140
ゴースト系① .....	141
ゴースト系② .....	142
ゴブリン系 .....	143
侍系 .....	144
ジャイアント系 .....	145

スケルトン系①	147	アニメーションにも意味がある?	136
スケルトン系②	148	幻のモンスターたち	137
スネーク系	149	このアイテムはこのモンスターから奪え!	138
植物系①	150	高級グッズはボスキャラから	142
植物系②	151	魔法の森での休息ポイント	147
スライム系	152	雄羊の寺院に入る前に	151
ゾンビ系	153	盾にすべきか補助武器にすべきか	156
盗賊系①	154	いったいどこにある?	157
盗賊系②	156	荷物を少なくする方法	159
ドラゴン系	157	透明人間の作り方	160
ドワーフ系	158	能力値アラカルト	161
トンボ系	159	金欠病でお困りの方に	164
ナイト系	160	先遣隊の冒険メモ①	166
人魚系	161	先遣隊の冒険メモ②	167
忍者系	162	コンプリート後の感想	168
ネズミ系	163		
ヒル系	164		
フェアリー系	165		
ヘルキヤット系	166		
メイジ系	167		
ロック系	168		
<b>単一モンスター</b>	<b>169</b>		
カロン	169		
いも虫	170		
Yuan-Ti	170		
Guardian of Ramm	171		
Priests of Ramm	171		
ゾーフィタス	172		
レベッカ	172		
ドラキュラ(??炎の王??)	173		
*ベラ*	173		
<b>モンスターインデックス</b>	<b>174</b>		
<b>コラム</b>			
成長度と冒険エリアの相関関係	131		
召喚モンスターの実力	133		

*Part* 1

先達からの  
アドバイス



# キャラクタ編

## ●キャラクタを作るのが面倒くさい

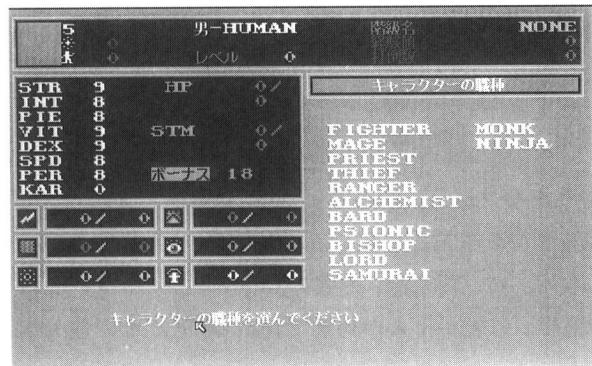
RPGあるいはWIZ初体験のプレイヤーにとって最初に出くわす難関はキャラクタメイキングである。初心者でなくとも、種族や職業に関わるさまざまな特性に加えて各種のステータスやスキルなどを考慮しながら6人ものキャラクタを作るとなると（それが楽しい作業だと感じられないかぎり）、肝心のゲームをプレイする前にメダでしまいそうになる。

そこで、細かいパラメータはとりあえず無視して戦士（人間）—戦士（人間）—戦士（ドワーフ）—盗賊（ホビット）—僧侶（ノーム）—魔法使い（エルフ）という職業（種族）でパーティを組んでみてはどうだろうか。性別は問わない。この編成でもコンプリートは可能だが、少し冒険してみると作成のコツが分かるようになってくる。そうなったら、あらためてキャラ作りに励んでみるといい。

## ●エリートキャラの作り方

キャラクタ作成の際、たまに高いボーナスポイントが出て最初からロードや忍者、侍などの職業を選べることがある。こいつをワザと出す方法はなく、何度も何度も作り直してビッグボーナスを待つしか手はない。

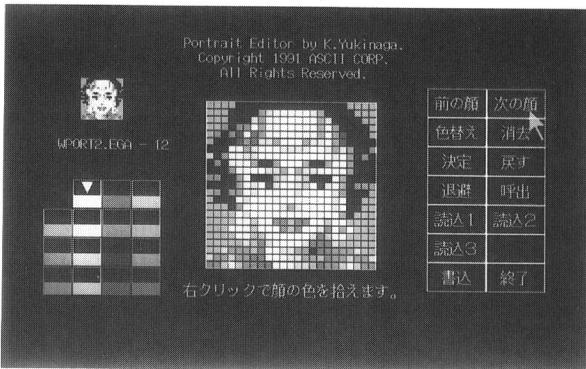
多少とも手間を省くには、まず名前を「1」や「A」など簡単なものにする。次にリターンキーをポンポン押して人間→男性と選ぶ。この時点で結果が判明。ダメだった場合はサクサク進めてセーブせずに同じことを繰り返すのだ。



こいつが証拠写真。ボーナスがなんと18ポイントで、最初からどんな職業にもなれる。

## ●キャラクタの顔を編集する

ゲーム終了直後のDOS画面でEDITFACE. EXEを実行すると、キャラクタの肖像画を自分好みに書き換えることができる。使い方はEDITFACE. DOCに記述されているのでTYPEコマンドで読んでおこう。書き換えた顔をセーブすると元の顔が消えてしまうので注意。



この機能はマニュアルに記述されていない。結果についての責任は自分で持つこと。

## ●このスキルを上げろ!

キャラが持つさまざまな技能をスキルという。キャラ作成時とレベルアップ時にボーナスポイントが与えられ、それを任意のスキルに割り振っていく。

武器関連の場合、戦闘経験を積むにつれて使用している武器種のスキルがどんどんアップしていく。他に上げるべきスキルがないかぎり、貴重なボーナスポイントをわざわざこのジャンルに割り振る必要はない。

運動関連のなかで重要なスキルは「スカウト」(誰か1人。ボーナスポイントでのみアップ)、「音楽」(バード)、「指先技」(盗賊、レンジャー、バード、忍者)、「忍術」(とくに修道僧と忍者)の4つ。「発声術」は呪文使用の経験によって上がっていくが、侍やロードなど呪文専任でないキャラは実戦で呪文を使うチャンスが少ないのでボーナスポイントから少しづつでも割り振っておいたほうがよい。

学術関連では、呪文を操るキャラはその職業に応じて「錬金術」「神学」「精神学」「魔術」のいずれかのスキルを優先させること。このスキルが低いと高レベルの呪文を修得できなくなる。侍、修道僧、忍者にとって「リキジュツ」は最優先スキルである。「神話学」は誰か1人が得意であればOK。その他のスキルは余裕があれば上げておこう。とくに「工芸学」はイザというとき役に立つ。

## スキル・職業対応表

<b>武 器 関 連</b>		
ワンド&ダガー	細めの杖や短刀を扱う能力	戦魔—盜レ鍊バ超ヴーロ侍修忍
ソード	剣を扱う能力	戦—盜レーバーヴーロ侍—忍
アックス	斧を扱う能力	戦—盜レーバーヴーロ侍—忍
メイス&フレイル	鉤や竿を扱う能力	戦—僧盜レ鍊バ超ヴビロ侍修忍
ポール&スタッフ	棒状の武器や杖を扱う能力	戦魔僧盜レ鍊バ超ヴビロ侍修忍
投げる	投げき用武器を扱う能力	戦魔—盜レ鍊バ超ヴーロ侍修忍
スリング	スリングで弾を飛ばす能力	戦魔僧盜レーバ超ヴビロ侍修忍
弓	弓で矢を射る能力	戦魔—盜レーバーヴーロ侍修忍
盾	攻撃を盾でブロックする能力	戦—僧盜レーバーヴビロ侍—忍
手と足	手や足を使って闘う能力	————修忍

<b>運 動 関 連</b>		
スカウト	隠された物を発見する能力	戦魔僧盜レ鍊バ超ヴビロ侍修忍
音楽	楽器の魔力を引き出す能力	————バ————
発声術	呪文を正しく唱える能力	—魔僧盜——バ超ヴビロ侍修—
早業	NPCから金や物を盗む能力	——盜レーバ——忍
指先技	罠の調査と解除、鍵の解錠	——盜レーバ——忍
忍術	身を隠す(忍と修はAC低下)	——盜レーバ——修忍

<b>学 術 関 連</b>		
工芸学	アイテムの魔力を解放する能力	戦魔僧盜レ鍊バ超ヴビロ侍修忍
神話学	敵の正体を見破る能力	戦魔僧盜レ鍊バ超ヴビロ侍修忍
書術	スクロールの呪文を解放する能力	戦魔僧盜レ鍊バ超ヴビロ侍修忍
鍊金術	鍊金術師系呪文の修得能力	——レ鍊——忍
神学	僧侶系呪文の修得能力	——僧——ヴビロ——
精神学	超能力者系呪文の修得能力	——超——修——
魔術	魔法使い系呪文の修得能力	—魔——バ——ビ——侍——
リキジュツ	クリティカルヒットの能力	————侍修忍

## ●パーティ編成例

数ある組み合わせのなかでどのようなパーティ編成が理想的か?…それは永遠の課題である。ただ、完全無比なパーティなど存在しないということだけは確か。以下に代表的なパターンのいくつかを紹介しておくので、あなたのキャラ作り＆転職の参考にしてほしい。

レベルアップ重視型	呪文種類重視型	武器攻撃重視型	呪文攻撃重視型
1) 戦士 2) 戦士 3) 戦士 4) 盗賊 5) 僧侶 6) 魔法使い	1) 戦士 2) 戦士 3) 忍者 4) 僧侶 5) 超能力者 6) 魔法使い	1) 戦士 2) 戦士 3) 戦士 4) 戦士 5) レンジャー 6) 魔法使い	1) 戦士 2) 侍 3) 侍 4) バード 5) ビショップ 6) 魔法使い

成長すれば全ジャンルの呪文を修得。忍者さえ作れれば組むのは比較的容易。

呪文なんぞに頼らず、腕力と体力だけで戦闘を乗り切る。最初はいいけれど…。

魔法使い系呪文を操る職業を中心的に編成。極端な例だが、成長すれば強力だ。

生き残り重視型	アマゾネス軍団型	新職業中心型	バランス重視型
1) 戦士 2) ロード 3) ヴァルキリー 4) 僧侶 5) 僧侶 6) ビショップ	1) ヴァルキリー 2) ヴァルキリー 3) ヴァルキリー 4) 盗賊 5) 魔法使い 6) 魔法使い	1) ヴァルキリー 2) 修道僧 3) レンジャー 4) バード 5) 錬金術師 6) 超能力者	1) 戦士 2) ロード 3) ヴァルキリー 4) 忍者 5) 僧侶 6) 魔法使い

6人中5人が僧侶系呪文を修得する。魔法使い系呪文の修得が遅れるのが欠点。

時間をかければ最初から作れなくもない。少なくともロード3名よりは現実的。

BOPで追加された職業のみで編成。バランスもそれなりに保たれている。

理想に近い編成例。転職ならともかく、最初から作るとなると相当苦労する。

## ●キャリングキャパシティはどうやつたら増えるのか

増えない。最初にキャラクタを作るときに性別・種族・職業・各種能力値などによって決定され、転職しても変化しない。この数値を高くしたいのならキャラ作成時のボーナスポイントをSTRとVITに重点的に振り分けること。他の能力値はレベルアップ時にカバーすればよい。

## ●転職の条件と成功のテクニック

すべてのキャラは能力値が水準に達していればいつでも他の職業に就くことができる。その際、次のような変化が生じる。

1. キャラクタのレベルと呪文のパワーレベルは1に、経験値はゼロに戻る。
2. 能力値は転職した職業の最低必要数値になる。
3. 転職先の職業に必要でない能力値は種族の基本値に戻る。
4. 旧職業で覚えたスキルはそのまま残り、新職業のスキルを覚えだす。

どうせ能力値は下がってしまうのだから、転職先の職業に要求される能力値に達した直後に転職するのがベスト。ただし年齢やスタミナ、HP、カルマ、MP、キャリングキャパシティなどは変化しない。

転職を成功させるコツは、前の職業で修得したものを転職後の職業へいかにうまく取り込むかという点に尽きる。すなわち、旧職業と新職業の長所を合体させるのだ。たとえば戦士のようにタフな魔法使いや僧侶の呪文操る盗賊などが相互補完のいい例。が、呪文操る職業から戦士タイプの職業に転職する場合は常にキャリングキャパシティの問題が付きまとう。魔法使いからビショップへの転職など呪文が重なってしまうのも極力避けたいところだ。

## ●どの時点でレベルアップするのか

経験値が一定水準を超えると自動的にレベルアップする。その際、能力値（種類はランダム）・HP・MP・スタミナが上昇し、階級が変更され、スキルボーナスが与えられ、新しい呪文を修得する。レベルアップした直後にセーブするのが鉄則だが、たとえばネズミを一匹倒した直後にレベルアップした場合、成長の仕方が気に入らなかつたらあえて再ロードしてみるのも手だ。

## 職業別レベルアップ一覧表

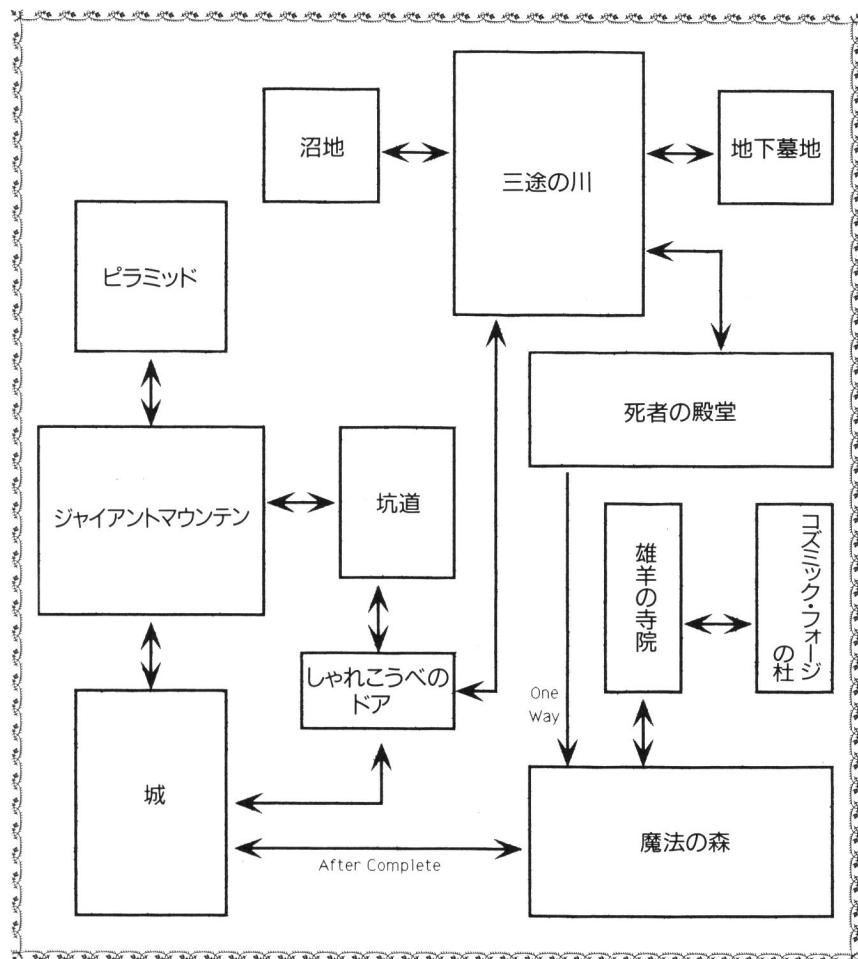
戦士		魔法使い・僧侶 バード・超能力者		盗賊		レンジャー・侍 ロード・修道僧	
レベル1	1000	レベル1	1250	レベル1	900	レベル1	1400
レベル2	2000	レベル2	2500	レベル2	1800	レベル2	2800
レベル3	4000	レベル3	5000	レベル3	3600	レベル3	5600
レベル4	8000	レベル4	10000	レベル4	7200	レベル4	11200
レベル5	16000	レベル5	20000	レベル5	14400	レベル5	22400
レベル6	32000	レベル6	40000	レベル6	28800	レベル6	44800
レベル7	64000	レベル7	80000	レベル7	57600	レベル7	89600
レベル8	128000	レベル8	160000	レベル8	115200	レベル8	179200
レベル9	256000	レベル9	320000	レベル9	230400	レベル9	358400
レベル10	512000	レベル10	640000	レベル10	460800	レベル10	716800
レベル11	768000	レベル11	1015000	レベル11	685800	レベル11	1131800
レベル12	1024000	レベル12	1390000	レベル12	910800	レベル12	1546800
レベル13	1280000	レベル13	1765000	レベル13	1135800	レベル13	1961800
レベル14	1536000	レベル14	2140000	レベル14	1360800	レベル14	2376800
レベル15	1792000	レベル15	2515000	レベル15	1585800	レベル15	2791800
レベル16	2048000	レベル16	2890000	レベル16	1810800	レベル16	3206800

錬金術師 ヴァルキリー		ピショップ		忍者	
レベル1	1100	レベル1	1500	レベル1	1500
レベル2	2200	レベル2	3000	レベル2	3000
レベル3	4400	レベル3	6000	レベル3	6000
レベル4	8800	レベル4	12000	レベル4	12000
レベル5	17600	レベル5	24000	レベル5	24000
レベル6	35200	レベル6	48000	レベル6	48000
レベル7	70400	レベル7	96000	レベル7	96000
レベル8	140800	レベル8	192000	レベル8	192000
レベル9	281600	レベル9	384000	レベル9	384000
レベル10	563200	レベル10	768000	レベル10	768000
レベル11	875200	レベル11	1213000	レベル11	1243000
レベル12	1187200	レベル12	1658000	レベル12	1718000
レベル13	1499200	レベル13	2103000	レベル13	2193000
レベル14	1811200	レベル14	2548000	レベル14	2668000
レベル15	2123200	レベル15	2993000	レベル15	3143000
レベル16	2435200	レベル16	3438000	レベル16	3618000

# 冒 険 編

## ●冒険の舞台はどうなっているのか

従来のウィザードリィでは常に1つの（複数階の）ダンジョンだけが冒険の舞台であった。しかし『BCF』では複数のダンジョンの他に山や川、森などの屋外も加わってより複雑な重層構造になっている。それぞれのエリアがどのように連結しているのかを簡単に図式化すると下のようになる。



## ●ゲームが始まった！何をすればいいの？

キャラクタを作り終えてパーティを組み、「新しいゲームを開始する」を選ぶと城の中へ放り込まれる。で、最初は何を目標にどう冒険を進めていけばいいのだろうか。近くにあるドアからかたっぱしに開けてみるべきか、それとも行けるところまでとことん探検してみるべきか…。答はどちらもバツ。冒険の準備を整えないまま城内を歩き回るなんてもってのほか、なのである。

まず最初に「レビュー」コマンドでレビュー画面を出して最初から持っている武器や防具を全員に装備させる。それが済んだら「ディスク」コマンドを選んでいったんセーブし、次に中央の広いホールに入って2つの宝箱（どちらも買はない）を開けて中身を取る。そして再度レビュー画面で入手した武具やアイテムの分配と装備を行い、終了したら念のためもういちどセーブし直しておく。これで冒険の準備は完了。あとは…どうぞ、ご自由に！

## ●難易度を高くするとどうなるのか

ゲームの難易度は「ゲームの設定」コマンドの「難易度」で設定する。筆者が実験したかぎりでは、難易度を高くするとシナリオに大きな変化はないが遭遇する敵の数がやたらと増えるようだ。経験値は稼げるものの高度な戦闘ノウハウがないと序盤戦から全滅のアラシが吹き荒れることになる。自信がないのなら素直に「易しい」でいこう。

## ●冒険をいくつかに分けてセーブしたい

セーブ箇所を増やしたいときはフォーマット済みのフロッピーディスクまたはサブディレクトリを複数個用意し、ゲームの進展ごとにドライブ・ディレクトリを切り替えてセーブすればよい。ドライブ・ディレクトリを切り替えるには「ディスク」コマンドを選択し、続けて「ゲームの設定」→「ゲームをセーブするディスクのドライブ」と選んでセーブ先を書き換える。設定はそのままフロッピーディスクだけを取り替える方法もOKだ。

あなたの冒険データは「SAVEGAME.DBS」というファイル名でセーブされる。その日の冒険が終わったら、DOS画面でこのファイルを他の空ディスクにコピーしてバックアップを作つておくと万一の事態が起きたときも被害を最小限にとどめることができる。これはぜひとも実行してもらいたい。

## ●施錠されたドアや鉄格子だらけの城を攻略する

城内を少しウロついてみると分かるが、スタート直後の段階で自由に歩ける範囲は意外に狭いことに気づく。というのも城内のほとんどのドアには鍵がかけられていて解錠操作に成功するか特定の鍵を使わないと開けることができないし、頑丈な鉄格子もいたるところで目につくからだ。

盗賊や忍者など「指先技」のスキルを持つキャラがいても確実に解錠に成功するとはかぎらないためゲーム開始早々頭を抱えるハメになる。が、「はや詰まったか」と思うのは早計。正しい手順で冒険を進めていくにつれ行動可能範囲もどんどん広がっていく。ドアの解錠方法は別項(p.20)を参照してほしい。

以下にゲーム開始から城をクリアするまでの攻略ルートを順を追って紹介している。ステップ⑪に到達する頃、パーティの平均レベルはおおよそ5ぐらいになっているはずだ。ちなみにこの攻略ルート例は「Part 2 ダンジョン完全マップ」を見ず、自力で冒険するという前提に立っている。

- ①城（地上1階）でゲームスタート。いくつかの基本アイテム・武具と“Key of Ramm”を入手。
- ②城（地下1階の南ブロック）へ。“ワインのビン”、“Jailer Key”、“くさったチーズ”を入手。“くさったチーズ”で通路を開けて“犬のぬいぐるみ”を（レベル1の実力ではキツイ）、“Jailer Key”でドアを開けて“死者の日誌”を入手。
- ③城（地上4階）へ。“犬のぬいぐるみ”と交換に“Silver Key”を入手。
- ④城（地上2階）へ。“Gold Key”、“王の日誌”、“Key of Spades”を入手。“Key of Ramm”でドアを開けて“ヤギの仮面”と“雄羊のダガー”を入手。
- ⑤しゃれこうべのドア（城の地下2階）へ。“Gold Key”でドアを開けて“雄羊の書”を入手。
- ⑥城（地上2階）へ。祭壇のパネルを操作（手順は“雄羊の書”に記述）して穴から1階へ落ちる。
- ⑦城（地上1階）。Giant Serpentと戦って地下1階の北ブロック側へ下りる。
- ⑧城（地下1階の北ブロック）。“つるはし”と“Dungeon Key”を入手。“つるはし”で通路を開けて“Bell Key”を、“Dungeon Key”でドアを開けて“J. R. 解読指輪”を入手。以降、“Dungeon Key”によって南北ブロック間を自由に行き来できるようになる。

- ⑨城（地下1階）へ。クイーケエグの質問に答えると（答は“J. R. 解読指輪”で“死者の日誌”を読むと分かる）マティー船長の部屋に入るためのパスワードが判明する。部屋に入ったら“Silver Key”でドアを開けて“かぎ爪”を入手。
- ⑩城の鐘楼へ。ロープを使って穴を飛び越え、“Bell Key”でドアを開けて“重いロープ”を入手。
- ⑪城（地下1階）へ。クイーケエグから“神秘の油”を購入。“かぎ爪”と“重いロープ”を組み合わせて“ロープとかぎ爪”を作る。それを使って峡谷を渡り、E-Z昇降機へ。ボタンを押すと「ジャイアントマウンテン近辺」のエリアへ。

以降、冒険はジャイアントマウンテン近辺を経由して坑道へ→ジャイアントマウンテン近辺とジャイアントマウンテン山頂を攻略→ピラミッド→しゃれこうべのドアを経由して三途の川へ（ミノス島→地下墓地→サイレンの入り江→忘れものの島→沼地→ビンの神託所→預かりの島→死者の殿堂）→魔法の森→雄羊の寺院→コズミック・フォージの杜、と続く。

### ●宝箱の罠にはどんな種類があるのか

筆者が体験したかぎり罠のない宝箱は3つだけで、ほとんどすべての宝箱には危険な罠が仕掛けられている。罠の種類とその効果を軽度な順に記す。罠にかかった場合、実際の被害を見て再ロードするかどうかを検討すること。

<b>RAY OF ENFEEBLE</b>	数名が不快感の状態に。まれにSTRが1ポイント減少する。
<b>CLOUD OF FEAR</b>	影響を受けたキャラは麻痺または恐慌状態に陥る。
<b>POISON DAGGER</b>	宝箱を開けようとしたキャラがダメージと毒を受ける。
<b>VORPAL BLADES</b>	パーティ全員がダメージを受ける。回避はほぼ不可能。
<b>NOXIOUS VAPORS</b>	強い臭気で全員がダメージを被る。吐き気を催すことも。
<b>PHANTASMAL HAND</b>	亡霊の手が現れてキャラ1名に強烈な一撃を加える。
<b>ENERGY DRAIN</b>	キャラ1名のHPの最大値が数ポイント減少してしまう。
<b>FIRE BOMB</b>	全員が深いダメージを受ける。Fire Fieldは効果なし。
<b>CURSE OF MEDUSA</b>	影響を受けたキャラは石化状態に。犠牲者は2名前後。
<b>PRISMIC MISSILE</b>	ダメージに加えて麻痺、冒毒、石化状態などに陥る。
<b>KISS OF DEATH</b>	もっとも恐ろしい罠。回避に失敗すると即死してしまう。

## ●宝箱の安全な開け方

宝箱を見つけたらいったんセーブ（これは必ず実行すること！）。そして、盗賊や忍者など「指先技」スキルを持つキャラに罠の種類を調べさせる。緑文字が2つ以上表示されれば上出来。赤文字はほとんど参考にならない。スキル不足で緑文字1つまたは赤文字だけの場合はさらにDivine Trapの呪文をかけて調べてみる。レベルは2～3ぐらいに設定しておけば十分だ。

ある程度緑文字が表示されたら、それを手がかりに罠の種類を絞り込んでいく。例を示そう。もし緑文字で「X」と出たらそれは確実に「NOXIOUS VAPORS」だ。「G」の場合は「POISON DAGGER」か「ENERGY DRAIN」のいずれか。同様に「Y」の場合は「RAY OF ENFEEBLE」か「ENERGY DRAIN」のいずれかである。トラップリストに一方しか表示されていなければそいつがアタリ。では使用頻度の高い「S」や「E」の場合は…トラップリストの数にもよるが、これ1つだけで絞り込むのは難しい。他の緑文字との組み合わせを考えて目ぼしつけよう。「SS」や「EE」であっても状況はさほど変わらない。

罠の種類を特定または推定できたら「わなを外す」コマンドを選択。これも原則として「指先技」スキルを持つキャラが実行する。画面右横にトラップリストが表示されるので、そこから外そうとする罠の種類を選ぶ。可能性が2つ以上ある場合はより危険度の高いほうの罠を選ぶようにする。選んだ罠が正しくて、かつ罠の解除に成功すればお宝はキミのものだ。同時に、解除したキャラの「指先技」スキルがアップすることもある。

もし「わなが外せなかった」というメッセージが表示されたのなら選んだ罠の種類は合っているので、もう一度罠外しにチャレンジしてみよう。途中で罠を作動させてしまうこともあるが、うまくいけば数回のチャレンジで罠の解除に成功する。

運悪く罠を作動させてしまっても、その影響を受けた後に宝箱の中身を入手できる。自然回復が可能な軽度の被害で済んだのならそのままゲームを続行するべきだし、深手を負ったり死人が出たりしたのなら再ロードしてもう一度罠外しを試みてみる。罠の種類はランダムに設定されるので、再ロードする前と同じ罠が仕掛けられているとはかぎらない。ゲームが始まって間もない頃に見つかる宝箱のトラップリストは2～3種類と少ないので、この手は（確率的に）有効といえる。それも面倒ならばKnock-Knockの呪文を使おう。

## ●ドアの錠前を外すテク

ドアに付けられている錠前にはシリンダーの数によって2連錠から6連錠までの種類があり、当然ながらシリンダーの数が多いほど解錠が難しくなる。なかには1シリンダーのものもあるが、これは解錠不可能。特定の鍵を使わないと開けることができない特殊なドアだ。

解錠の手順は宝箱の場合とよく似ていて、セーブした後に「指先技」スキルを持つキャラに鍵を外させる。すべてのシリンダーが緑色になった瞬間リターンキーかマウスボタンを押すと解錠に成功し、当人の「指先技」スキルもたいていアップする。もっともスキル不足だと一部しか緑色にならず、最悪の場合はウンともスンともいわない。他の試みもすべて失敗に終わり諦めて立ち去るのなら、後々のために必ず再ロードしてからその場を離れること。解錠に成功した場合はセーブし直しておくことをお忘れなく。

鍵は失敗するごとに固くなっていく、ということを覚えておこう。失敗を繰り返して手に負えなくなったときはいったんメインメニューに戻って再ロードし、再度解錠を試みたほうがよい結果を生む。ただし、失敗した場合でも解錠に挑んだ果敢さ（？）の報酬としてスキルアップがある。レビュー画面で「指先技」スキルの値をチェックしてみて、再チャレンジかゲーム続行かを判断してほしい。

解錠に失敗したら、「力強く」で開けるかKnock-Knockの呪文をかける。「力強く」の場合はもっともSTR値の高いキャラに担当させる。これも失敗するごとに頑丈になっていく。呪文を使う場合は対象となる錠前のシリンダーの数+1のレベルでかけるのが最適(たとえば2連錠の場合はレベル3)。もっとも最初からそんな呪文を使えるわけではないし、両者とも「指先技」のスキルアップにつながらないのであまりお薦めできる方法とはいえない。ドアを開けるのは、なるべく「鍵を外す」方法で成功させるのが長い目でみてトクなのだ。

それでもダメな場合はいさぎよく諦めて再ロードしよう。そしてレベルアップ時のスキルボーナスの配分を待つか、あるいは宝箱の中や盗賊系モンスターから“Iron Key”、“Copper Key”などを入手するしかない。とくに鍵は職業選択とスキル配分に失敗してゲーム開始早々どのドアも開けられず困ってしまった場合に頼れる唯一の手段である。それぞれの鍵の効用は「Part 3 全アイテム分析リスト」を参照のこと。

## ●経験値はこうして稼ごう

モンスターの多くは部屋の入り口（ドアの後ろ）に身を潜めている。が、従来のシステムと異なり一度モンスターを倒すと再配置されることはない。例外は雄羊の寺院で、外に出て入り直せば何度でもモンスターと遭遇できる。

とはいっても、序盤戦で経験値を稼ぐにはいつ遭遇するともかぎらないワンダリング・モンスターをアテにするしかないのが現状だ。そこで、次のような方法を試してみてはどうだろうか。

- 1.広いホールや廊下で休息を繰り返して敵に襲われるのを待つ。体力も回復するので一石二鳥だが何人かは起きれないため常に危険がつきまとつ。
- 2.回転したり廊下を行き来したりしてモンスターを呼び寄せる。休息と同じく出るときは続けて出るが、出ないときはまったく出てこないので難点。
- 3.鐘楼の頂上でロープを使えば確実にコウモリ軍団と遭遇する。ただしボスのVampire Batから毒を受けるおそれあり。
- 4.ボーナス経験値をもらえる宝箱やイベントを先に見つける。スタート地点のすぐ近くの部屋にもある。
- 5.本書のマップを見ながらプレイするつもりなら、何もないと分かっている部屋でも必ず立ち寄ってみること。経験値を稼ぐには無駄な行動も必要だ。
- 6.レベル4以上になつたら地下1階の魔法の森に通じる廊下をウロウロしてみるといい。するとYuan-TiやNinja、Assassinといった強敵が出現！根性で生き残れば莫大な経験値を稼ぐことができる。忠告しておくが十中八、九は全滅する。なんとか勝負になるのはYuan-Ti一匹ぐらいのものだ。

## ●各種状態の効果と回復方法

キャラクタが「健康でない状態」には下表のような種類がある。ほとんどは時間の経過とともに回復するが、石化と死亡には十分注意してほしい。石化の場合は石にされた瞬間に、死亡の場合は蘇生した時点でヴァイタリティー(VIT)を1ポイント失ってしまうからだ。石化の治療に失敗して死亡したキャラを蘇生するなんぞ最悪のケースである。表にはないが、「沈黙」状態にも留意すること。

状態	効果	治療のための呪文	自然回復
恐慌	攻撃を思いとどまつたり逃げ出そうとしたりする。 状態マークが表示されないため気付きにくい。	Cure Lesser CND	○
睡眠	睡眠中は敵に狙われやすく、受けるダメージが倍になる可能性あり。攻撃されると復活することもある。	Cure Lesser CND	○
盲目	目が見えなくなって命中率がダウンする。ヒットしづらくなると同時に敵の攻撃を受けやすくなる。	Cure Lesser CND	○
死亡	HPの値がゼロになるとそのキャラは死亡する。蘇生するとヴァイタリティー(VIT)が1ポイント失われる。	Resurrection	×
発狂	コマンドは受け付けるが、それを実行するかどうかは不明。へらへら笑ったり仲間に攻撃を加えたりする。	Sane Mind	○
不快感	痒みで戦闘に専念できず、いつもの調子で力を100%発揮できなくなる。が、それほど深刻な状態ではない。	Cure Lesser CND	○
吐き気	ときどき吐き気におそわれて、そのラウンドの攻撃ができなくなる。おまけに敵から狙われやすくなる。	Cure Lesser CND	○
麻痺	睡眠状態の強力版。持続時間は長く、ダメージによる復活の可能性もこちらのほうが低い。	Cure Paralysis	○
冒毒	時間が経つにつれてHPがどんどん減っていく。早めに治療しないと死ぬのは時間の問題だ。	Cure Poison	○
石化	死亡の一歩手前の状態。石化するとヴァイタリティー(VIT)が1ポイント減少。治療に失敗すると死亡する。	Cure Stone	×
根絶	このような状態はないのだが、VITが0の状態で死亡すると蘇生が不可能になるので実質的に「根絶」となる。	—	—

## ●毒に冒されたが治療のための呪文も薬もない

治療のための薬や呪文を持たない状態で毒に冒されてしまったときはどうすればよいか。手っとり早い方法は再ロードだが、戦闘で得た経験値や貴重なアイテムを手放したくないときもある。筆者は祭壇の下でGiant Serpentと戦った際にこのような状況に陥った。

そのような場合、まず冒毒したキャラのHPを呪文や薬で最大にしてから休息をとる。回復の手段がまったくなければこの時点で諦めて再ロードするしかない。最初の休息時に毒が消えればラッキーだが、たいていはHPがどんどん減っていく。そしてHPがゼロになる直前に休息を中止し（タイミングを誤ると本当に死んでしまう）、HPを回復させてから再度休息をとる。これを繰り返せばいつかは自然に治癒するだろう。ただし、そのキャラのVITが低いとなかなか治らないし寝込みを襲われる危険もある。少々高めだが、Cure Poisonの薬をあらかじめ人数分だけ購入しておくのが最前の予防策だ。

## ●安全に休息をとるには

廊下よりもホール、ホールよりも小部屋のほうがより安全に休息できる、とマニュアルには書かれてある。これはそのとおりなのだが、絶対に敵と遭遇しない場所など（筆者が経験したかぎりでは）ない。

ただ、逃げやすさからいえば広い場所で休むのがいちばん。ドアつきの1マス部屋で寝込みを襲われたら絶対に逃げおおせることができないのだ。敵に襲われることなく休息が終了したら必ずセーブしておこう。なお、極度に疲労しているキャラは正常に休息を終えても起き上がりがれないことがある。

休息ばかりしていると年をとってしまうのではないかと心配するムキもあるが、これはまったく気にしなくていい。筆者は1戦闘ごとに何度も休息をとっていたが、結局ゲーム終了時まで誰の年齢も上がらずじまいだった。

## ●デルファイがいなくなつた！

暗闇の森に住むデルファイはいくつかの質問を出してくるが、これに対する答を間違えると消え去ってしまう。一步退いて再び同じ位置に戻っても現れてくれない。ここであわてて再ロードする必要はなく、いったん建物から暗闇に出て再び入り直せば何度でも会える。

## ●休んでもHPがなかなか回復しない

最初のうちは休むと体力を示す赤メーターも順調に上がっていく。が、レベルアップしてHPの最大値が増えていくにつれ休息をとってもなかなか回復してくれなくなる。これはなぜか？

休息をとるとHP、MP、エネルギーがいっせいに回復していくのではなく、まずエネルギーの補給が優先され、次いでMP（領域は一定していない）、HPの順に回復してゆく。HPのメーターがピクリとも動かないのはHP回復が後回しにされているか、あるいはHP最大値の関係でメーターに反映されない程度のポイントしか回復していないのが原因だ。エネルギーとMPが満タンの状態でもHPが優先されるわけではなはい。また、ヴァイタリティー（VIT）の低いキャラほど回復が遅れがちになる。

イライラするのは当然だが抜本的な対策はなく、先に回復したMPを使ってHeal Woundsの呪文をかけていくしかない。ただし、HPが自然回復する魔法のアイテムを装備していれば確実に回復していく。逆に、呪われたアイテムを装備していると冒毒状態と同じようにHPがどんどん減ってゆき、ついには永久の眠りについてしまう。

## ●坑道にあるダイヤモンドの壁が壊れない

坑道の地下4階の4ヵ所に張られているダイヤモンドの壁は1つ1つ”のみ”で突いていくと4ヶ所目で崩壊する、はずなのだがうまくいかない場合もある。そのようなときは面倒だがもういちど同じことを繰り返すとよい。2巡目には必ず壁は壊れる。



壁が壊れた瞬間。坑道は階段の数が多いため、2巡するのにはかなりシンドイ作業だ。

# アイテム編

## ●望みのアイテムを購入する

NPCとの取り引きで、商品リストに希望のアイテムが掲載されていなかつたらいったん立ち去って再び会おう。するとリストの内容が変わっている。これを何度も繰り返せば思わぬ掘り出し物が見つかるかもしれない。

## ●スペシャルパワーのナゾ

Identifyの呪文で表示される武具やアイテムのスペシャルパワーの意味の一部を紹介しておく。これらはいったんセーブしてから装備・使用してみることによって効果を確認したものだ。なかには複数回使えるものもあるし、エネルギー最大値アップなど効果を数値で確認することができないものもある。

- ? % ? ? ..... カルマ (KAR) が 1 ポイントアップ。
- \$ & # # ..... HP最大値が数ポイントアップ。
- @ ? & & ..... ストレングス (STR) が 1 ポイントアップ。
- # & # # ..... インテリジェンス (INT) が 1 ポイントアップ。
- & ? & & ..... スピード (SPD) が 1 ポイントアップ。
- ^ ! ! % ..... パーソナリティ (PER) が 1 ポイントアップ。

## ●武器・防具なんでもベスト 5

膨大な数のほる武器・防具のなかから部門別にベスト 5 を選んでみた。あなたはこのうちどれだけのものを手にすることができるだろうか。

ヘルメットの部		
1	Ebony Heaume	防御:14
2	Heaume	防御:12
3	Armet	防御:10
4	Bascinet & Camail	防御: 9
5	Burgonet Helm	防御: 8

ブーツの部		
1	Mantis Boots	防御:14
2	Silver Solleret	防御:12
3	Solleret	防御:10
4	Chain Hosen	防御: 8
	Glass Slippers	防御: 8

ボディーアーマーの部		
1	Ebony Plate(U)	防御 : 14
2	Full Plate(U)	防御 : 12
	Hi-Kane-Do(U)	防御 : 12
4	Plate Mail	防御 : 10
	Chain Hauberk	防御 : 9
5	Jazeraint Tunic	防御 : 9
	Tosei-Do(L)	防御 : 9

レッグアーマーの部		
1	Ebony Plate(L)	防御 : 14
2	Full Plate(L)	防御 : 12
	Hi-Kane-Do(L)	防御 : 12
4	Plate Greviere	防御 : 10
	Chain Chausses	防御 : 9
5	Tosei-Do(U)	防御 : 9

ガントレットの部		
1	Mantis Groves	防御 : 14
2	Silver Gloves	防御 : 12
3	Copper Gloves	防御 : 10
4	Steel Gauntlets	防御 : 8
5	Mail Mittens	防御 : 6

シールドの部		
1	Dragon Kite	防御 : 4
2	Heater Shield	防御 : 3
3	Heraldic Shield	防御 : 2
	Round Shield	防御 : 2
5	Buckler Shield	防御 : 1

短距離用武器の部		
1	Excaliber	攻撃 : 4d8+4
2	The Avenger	攻撃 : 3d8+4
3	Muramasa Blade	攻撃 : 3d7+4
4	Fang	攻撃 : 2d8+8
5	Blades of Air	攻撃 : 2d12+0

中距離用武器の部		
1	Zatoichi Bo	攻撃 : 3d6+6
2	Maenad's Lance	攻撃 : 2d12+0
3	Faust Halberd	攻撃 : 4d4+2
	Ravens Bill	攻撃 : 4d4+2
5	Cat'O Nine Tail	攻撃 : 6d3+0

命中率ベスト5		
1	Elven Bow	命中 : 4
	Excaliber	命中 : 4
1	Muramasa Blade	命中 : 4
	Seige Arbalest	命中 : 4
	Zatoichi Bo	命中 : 4

重力級アイテムベスト5		
1	Lead Boots	重量 : 75.0
2	ロープとかぎ爪	重量 : 56.0
3	重いロープ	重量 : 55.0
4	Giant Sledge	重量 : 45.0
	Sword of Lading	重量 : 45.0

## ●バッグのアイテムを使うには

アイテムや特定の武具は「使用」コマンドで使う。このコマンドは移動時、レビュー時、戦闘時の3つのモードで実行可能で、このうちバッグにしまってあるアイテム類を使えるのは移動時とレビュー時だけである。

戦闘時に治療の薬やスクロールを使うつもりなら、あらかじめそれらのアイテム類をバッグから出しておく必要がある。もし忘れてしまったら戦闘コマンドの「装備」でアイテムを取り出そう。

## ●本は戦闘中に使えるのか

使える。元来、“Book of Chills”などの魔法の本は、そのジャンルの呪文を修得できるキャラがレビュー画面で使用することによって中に記されている呪文を修得するためのものだ。しかし、戦闘中であれば「工芸学」のスキルが低いと失敗する可能性もあるが基本的には誰でも使える。もちろん、成否にかかわらず本は消失する。



## ●武具の職業制限を大ざっぱに把握する

扱える武器の種類はその職業の武器関連スキルの有無で決定される。たとえば戦士やロードならほとんどの武器を使いこなせるが、僧侶、鍊金術師、超能力者、ビショップは弓と矢を装備することができない(例外あり)。同様の理由で手と足を使って攻撃できるのは忍者と修道僧だけである。

特殊なものとして、名称に“Pixie”だの“Faerie”だのが付いているものはフェアリー族にしか扱えない。また、頑丈な金属で作られた重い防具のほとんどは戦士、ヴァルキリー、ロードのみが装備できる。“Katana”など日本古来の武具は忍者か侍専用となっている。

## ●負荷重量によるペナルティとは

キャリングキャパシティ (CC) 以上の荷物を持つことをオーバーキャリングという。重量が増えるにつれてスタミナ消費量も増えてゆき、荷物の重量がCCの50%を超えると命中率が低下しはじめ、67%を超えるあたりから全身ACにも悪影響を及ぼしはじめる。

したがって重量ができるだけ50%以内に抑えたいところだが、そううまくコトは運ばない。最高の武具をフルセットで装備した場合、他に何も持たない状態でも70%ぐらいの重量になってしまう場合がある。荷物を減らすのがどうしても無理なときは、魔法の防具や命中精度の高い武器を身に付けることによって少しでもペナルティを相殺することだ。

## ●捨てられないアイテムがジャマ

冒険を進めていくにつれ荷物もどんどん増えていく。通常のアイテムならば捨てるかNPCに売り払えばよいが、困ってしまうのは捨てたり売ったりすることのできない必須アイテムだ。常に持ち歩くのはたいへんだし、重量がたいしたことなくとも貴重なアイテムスペースを浪費してしまう。

必須アイテムはその役割を果たした時点で消滅する、はずなのだがヒントの書かれている書物や魔法の指輪など多くのアイテムは残ったまま。とくに56もの重さがある“ロープとかぎ爪”なんかは必要もないのに最後まで残って往生する。ここはパーティ間でうまく荷物を配分し、オーバーキャリングをできるだけ少なくする方法で対処しよう。えっ、預かりの島？ それは…。

## ●“アクセサリー”を処分する方法

前項「捨てられない…」とも関係するが、アイテムの“アクセサリー”を消すにはピラミッドの4階にいるAmazulu Queenにプレゼントすればよい。すると安物であることがバレてさらに3000GPの寄付を強要されるが、これは素直に支払っておいたほうが無難。引き取ってくれるだけでもありがたい。

## ●余分な“ゴム糸”的使い途は？

ない。坑道で“ゴム糸”を4本揃え、それぞれを束ねて“ゴムバンド”を作ったら残りの1本は無視しよう。取ると最後まで残ってしまう。

## ●パウダーやポーションは装備すべきか

装備する必要はない。バッグから出しておきさえすれば戦闘中いつでも使うことができる。これらは魔法のアイテムと違って失敗することもない。

## ●薬の色に何か意味はあるのか

だいたいのところ攻撃用は緑、治療用は青、その他は赤に分類されているようである。だけど赤でもCherry Bombのように攻撃用のものもあるのではっきりとは断言できない。いや、あまり注意を払わなかったもので…。

## ●鍵の種類と消費について

鍵のうち“Iron Key”や“Copper Key”などの汎用キーは解錠に成功するごとになくなってしまい、“Dungeon Key”や“Key of Ramm”などの専用キーは、それに合致するドアまたは鉄格子を全部開けた時点で消滅する。たとえば“Dungeon Key”は4ヶ所の鉄格子すべてを開けないかぎり手元に残ったままである。荷物を減らす意味でも、専用キーは早めに使い切ったほうがよい。

## ●“遺灰の壺”を3つ手に入れたが

三途の川を探検すると3つの“遺灰の壺”が手に入る。このうちの1つをカロンに渡すと500GP程度のお金もらえるか全員の能力値がアップする（どの能力かはランダム）。もう1つを渡すと“Key of the Dead”を入手。最後の1つは死者の殿堂の入口にある戦士の墓に戻すためのものだ。

# 戦闘編

## ●聞いたことのないモンスターがいる

本書の「Part 4 モンスター徹底攻略法」を調べても該当するモンスターが見つからない場合、(ひょっとしたら筆者の見落としあもしれないが)たいていは敵の呪文によって召喚されたモンスターたちだ。Pyro Eiyre、Shade、Knoll Troll、Pixieなどがその代表例。パラメータは…不明である。

## ●戦闘時のゲーム進行が遅い

うーむ。妙案はないが、とりあえず「ゲームの設定」コマンドを選んで効果音を「なし/なし」に、スピードを最高速の1に設定。そして戦闘時にリターンキーを押しっぱなしかマウスボタンをカチャカチャ押せば少しは早くなる。が、いちばんのスピードアップ方法はあなたのマシンを286から386へ、あるいは16MHzから20MHzへパワーアップさせること。何十万GPものお金がかかるのが難点だが。

## ●攻撃モードの使い分け

武器を使って戦う場合は最大で7通り、手足を使う場合は2通りの攻撃モードが用意されている。下表の土は「振る」モードをゼロ(標準)とした場合の修正値を示す。「叩く」と「蹴る」の効果はストレングス(STR)にも影響される。

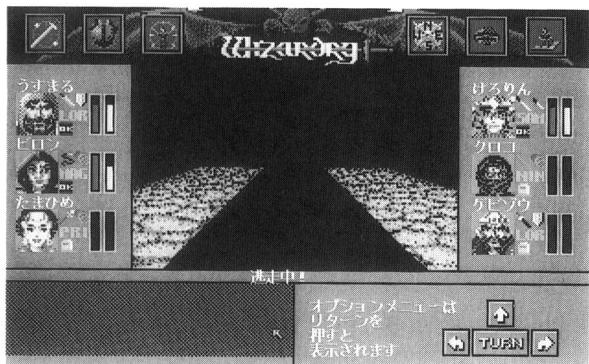
モード	命中	貫通	効果	特徴
振る	0	0	0	攻撃の基本。ほとんど場合はこいつで事足りる。
突く	-2	+1	+1	固い鎧や甲羅を持つ敵に対して使うと効果的だ。
叩く	0	-2	+2	メイス&フレイル特有のモード。当たるとデカイ。
乱闘	-4	-4	2倍	起死回生の一発逆転を狙うのならコレでいこう。
投げる	-1	+1	0	Dirkなどの投げき用武器はこのモードしかない。
殴る	+1	-1	0	素手で相手に強烈な左右パンチをお見舞いする。
蹴る	-2	0	+2	キック! 手と足は「重量ゼロ」なのが最大の魅力。
ムチ打つ	+2	-2	0	遠くの敵に対して着実にダメージを与えられる。
撃つ	0	+2	0	もっとも貫通力が高いモード。固い敵に使おう。

## ●「逃げる」コマンドの副次効果

パーティのうち、誰か1人でも逃走に成功すれば戦闘モードから抜け出すことができる。運よく逃走前に敵を全滅させた場合、「逃げる」コマンドは取り消されて通常の戦後処理に移る。

逃走経路と距離はランダムだが階段の上り下りやドアの通過はない。たいていは来た道を引き返す方向に進む。

ただ、ときには思わぬ方向に向かって逃げ出すことがある。ボスキャラのいるマスを通過したり熱い石炭やトラップの上を無傷で歩いたり…。そしてきわめつけは空中歩行。空中で停止するとそのまま奈落の底へ落ちてしまうが、雄羊の寺院だけは例外である（最初に渡る「空中」を除く）。もう一步踏み出すと全滅するけれど方向転換は大丈夫だ。ひょっとしたら、普通では決して行けない禁断の部屋に入ることができるかもしれない！？



雄羊の寺院での空中浮遊。コツは、南北のブロックをつなぐ渡し廊下で「逃げる」こと。

## ●逃げおおせる可能性は？

休息に関する項目でも説明したが、周囲が広ければ広いほど逃走が成功する確率は高くなる。ただこれは一般論であって、実際の成功率はパーティと敵軍団との力関係や運などを加味して決められる。簡単に言うと、ザコキャラからは逃げやすくて強敵からは逃げづらいのだ。力関係とはレベルやSPD、DEXなどの能力差のことである。

無事に逃げられても背後から攻撃されるし追いかけされることもあるので安心できない。余談だが、敵は逃げることがないのだろうか。少なくとも著者は敵が逃げ出すのを見たことがない。

## ●特殊攻撃から身を守るには

プレス攻撃を確実に避ける方法はないが、「金切り声」や「歌」など声を発生する特殊攻撃はSilenceの呪文で無効化できる。

## ●全滅のための条件

全員が戦闘能力を失っても、それが麻痺や失神など自然回復可能な状態であれば全滅は免れる。しかし、全員が石化したり死亡した場合は全滅する。

場合によっては戦闘を早めに終わらせて再ロードしたいことがある。仲間の半分以上が死んだとき、Nuclear Blast（6）など高レベルの呪文に失敗して大量のMPを浪費したとき、誤ってNPCに攻撃を仕掛けたとき、全員が意識不明に陥って手も足も出せなくなったとき、などだ。

うまく逃げ出すことができず、リセットも面倒だというのなら残された手段は「全滅」しかない。それでもこちらの装備によっては敵の攻撃がなかなかヒットせず全滅するまで長時間かかることがある。早く全滅させたいのなら「装備」コマンドで生き残っているキャラを素っ裸にしてやればよい。

## ●NPCと戦ってもいいのだろうか

経験値ほしさに、あるいは窃盗を重ねたあげく罪のないNPCを殺してしまったらどうなるか。二度と復活させることができないためゲームが行き詰まってしまう？ 心配ご無用。実は、決定的に重要な情報や必須アイテムは何らかの形で入手できるようになっている。だから安心して(?)殺しまくってくれ。

## ●フェアリーに勝てない！

この憎ったらしいフェアリードもは筆者にとって天敵である。出会っただけで戦意を喪失してしまうほどだ。簡単に勝てる方法があるのなら逆に教えてもらいたい。「レベル20以上になれば大丈夫」というのは答にならんぞ。

なにせテキは異常にスピードが速い。消えては現れ、呪文をビシバシかけてくる。SlowやSilenceで弱体化させたいところだが先手を取れるのなら苦労はない。たいていは相手から先にSilenceやCharmをかけてくる。勝負は、最初のラウンドで相手の呪文をどれだけ回避できるかにかかっている。これさえ無事にクリアすれば次のラウンドから武器とIce Ball（6）で猛反撃だ。

## ●退散させたら経験値はもらえないのか

もらえる。アンデッド系モンスターを退散させた場合、従来のシリーズだと倒した数にカウントされず経験値をもらえなかつたが、『BCF』ではその分の経験値も加算されるようになった。Astral Gateについても同様である。

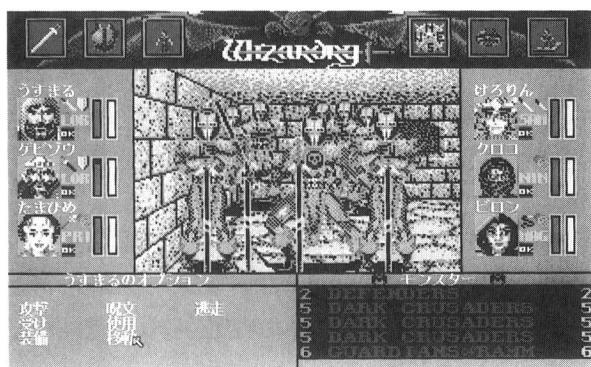
## ●大軍団が現れた！

写真のようなモンスターの大軍団と出くわしてしまつたら持てる呪文を効率的に使って血路を切り開け！もちろんNuclear BlastやWord of Deathを使えばそれにこしたことはないが、決して万能ではないし大量のMPも必要だ。

まず呪文をかけてくるグループに対して先にSilenceをかます。2重に唱えられれば万全。それが無理ならSleepやAnti-Magic、Paralyzeといった呪文を重ねてかけておく。武器攻撃のターゲットも同様である。相手がアンデッド系モンスターであればSilenceをDispell Undeadに、悪魔系モンスターであればAstral Gateに置き換えるとより有効だ。余裕があれば魔物も召喚しておきたい。

呪文を操る敵が3グループ以上いて、こちらにSilenceを使えるキャラが2人しかいない場合はアイテムの力を借りるか、あるいは直接攻撃できないグループに優先してかける。大軍団との戦いにかぎらないが、呪文を操るモンスターとの勝負のほとんどはこのSilenceのかけ合いで決まる。もし負けたら…あとは腕と運だけが頼りだ。

うまく口封じに成功したら、次のラウンドからは武器攻撃に加えてFire BallやMagic Missileなどの攻撃呪文で撃破していく。バラバラではなく、あくまでグループごとに集中攻撃をかけるのが鉄則である。



この軍団は前列から4グループまでが呪文を操る。僧侶と魔法使いだけでは手に負えない。

# 魔 法 編

## ●呪文の修得とMP値の増加

レベルが上がり、かつ専門分野のスキル値が一定水準に達していれば新しい呪文を追加することができる。それと同時に修得済みの呪文が存在する領域のMPもアップする。新しい領域の呪文を覚えたのなら、その呪文の基本コスト分のMPが与えられる。スキルが低くてなかなか新しい呪文を覚えられないときは魔法の本を利用するといい。ただし魔法の本から呪文を書き写して修得した場合、その領域のMPは増加しない。MPがゼロの領域に呪文を書き写してもその呪文を覚えているだけでまったく使えない状態になる。

## ●呪文修得の優先順位について

どの領域のどの呪文から学んでいくかという点についてはとくに約束ごとがあるわけではない。参考までに筆者の愛用した推奨呪文を書き出してみる。

- ・火の呪文…Fireball、Nuclear Blast
- ・心の呪文…Sleep、Divine Trap
- ・水の呪文…Iceball
- ・気の呪文…Silence、Cure Poison
- ・地の呪文…Armorplate
- ・魔の呪文…Heal Wounds、Dispell Undead、Enchanted Blade、Magic Screen、Conjuration、Word of Death、Astral Gate

また、修得済みの呪文が1つでもあるとその領域のMPがレベルアップごとに増えしていくので各領域にわたってまんべんなく呪文を覚えていったほうが後々のことを考えると有利だ。

## ●MP回復の泉を見つけたら

泉の水を飲む前にMagic Screenなど持続効果のある呪文を目いっぱい唱えておき、それから水を飲んでMPを満タンにする。これ、お約束。

## ●Levitateはどのようなときに使うのか

浮遊の呪文をかけておけば落とし穴に落ちても無傷で済むし、熱い石炭の上も平気で歩けるようになる。しかし空中散歩は無理で、2 フロア以上の落差があると転落して全滅してしまう。使って便利な場所はある程度限定されているため常時かけておく必要はない。経験から言えば、この呪文なしでもそれほど不都合は生じなかった。

## ●アイテムに Identifyをかけるときは

アイテムにIdentifyの呪文をかけると呪文への耐性、攻撃力、魔力のチャージ数、回復力・呪い・スペシャルパワーの有無などが表示される。パワーレベルが高いほどより多くの情報を得られる。必ずレビュー画面で使うこと。

## ●治癒の呪文の最適レベル

Cure～の呪文をかける場合、対象キャラのレベルに合わせてパワーレベルを設定するのが基本（6 レベル超のキャラに対しては 6 パワーレベルで）。しかしキャスターのスキルが不足していたり相手のヴァイタリティー (VIT) やカルマ (KAR) が低いと失敗する可能性が高い。6 パワーレベルでも治らないことがあるので失敗に備えて事前にセーブしておこう。

## ●呪文一覧

次ページ以降に呪文リストを掲載しておいた。わずか 3 ページのスペースにむりやり詰め込んだためいくつかのデータを省略せざるを得なかつたが、一覧性はマニュアル以上だと自負している。コピーでもとって手元に置いておけば何かとお役に立てるだろう。

表中の「形／MP」は「呪文形式／基本MPコスト」を表し、パワーレベルは「PL」と略して記述してある。呪文形式の意味は次のとおり。

- ・ 戦…戦闘時に使う。移動中でも使えるが MP を浪費するだけである。
- ・ 常…常時使える。通常は移動時またはレビュー画面で使用する。
- ・ 非…非戦闘時(NPCとの交渉時、移動時、施錠されたドアや宝箱の前)に使う。

## 火の呪文

LV	呪文名	形/MP	効果範囲	効 果
1	<b>Energy Blast</b>	戦/2	1モンスター	PLごとに1~7の電撃ダメージ
2	<b>Blinding Flash</b>	戦/3	1PLごとに1匹	相手を盲目にする
3	<b>Fireball</b>	戦/6	3匹+PL*1匹	PLごとに2~10の火炎ダメージ
	<b>Fire Shield</b>	戦/8	パーティ全体	火領域の攻撃呪文から身を守る
4	<b>Fire Bomb</b>	戦/8	4匹+PL*1匹	PLごとに3~9の火炎ダメージ
5	<b>Lightning</b>	戦/8	3匹+PL*1匹	PLごとに1~10の電撃ダメージ
	<b>Prismatic Missile</b>	戦/9	3匹+PL*1匹	ダメージ、睡眠、麻痺等の効果
6	<b>Firestorm</b>	戦/12	雲(数ターン)	全モンスターに火炎のダメージ
7	<b>Nuclear Blast</b>	戦/16	全モンスター	PLごとに5~25のダメージ

## 心の呪文

LV	呪文名	形/MP	効果範囲	効 果
1	<b>Mental Attack</b>	戦/3	1モンスター	PLごとに1~7のダメージ+発狂
	<b>Sleep</b>	戦/3	3匹+PL*1匹	相手を眠り込ませる
	<b>Bless</b>	戦/4	パーティ全体	アーマークラスを下げる
	<b>Charm</b>	戦/5	1匹・NPC	こちらに好意を抱かせる
2	<b>Cure Lesser CND</b>	常/4	1キャラクタ	恐慌、睡眠、盲目、不快感等を治療
	<b>Divine Trap</b>	非/4	キャスター	宝箱にかかっている罠を調査
	<b>Detect Secret</b>	常/5	キャスター	隠されたものを探知する(持続)
	<b>Identify</b>	常/8	1匹・アイテム	敵やアイテムの正体を明かす
3	<b>Hold Monsters</b>	戦/6	3匹+PL*1匹	相手を麻痺したと錯覚させる
	<b>Mindread</b>	非/8	NPC	NPCの持つ情報を引き出す
	<b>Sane Mind</b>	常/10	1キャラクタ	発狂した仲間を正気に戻す
4	<b>Psionic Blast</b>	戦/8	3匹+PL*1匹	PLごとに1~7のダメージ+発狂
	<b>Illusion</b>	戦/10	パーティ全体	幻影を作って戦闘に参加させる
	<b>Wizard's Eye</b>	非/10	キャスター	パーティの周囲の様子を表示
5	<b>Death</b>	戦/10	1モンスター	相手をショック死させる
6	<b>Locate Object</b>	非/8	キャスター	特定の目標物の位置を知らせる
7	<b>Mind Flay</b>	戦/18	全モンスター	PLごとに4~16のダメージ+発狂

## 水の呪文

LV	呪文名	形/MP	効果範囲	効 果
1	Chilling Touch	戦/2	1モンスター	PPLごとに1~6の低温ダメージ
	Stamina	常/2	1キャラクタ	仲間のスタミナを回復させる
	Terror	戦/3	1グループ	相手を恐怖感を起こさせる
2	Weaken	戦/4	3匹+PPL*1匹	相手の防御・攻撃力を低下させる
	Slow	戦/4	3匹+PPL*匹	相手のスピードを低下させる
3	Haste	戦/5	パーティ全体	こちらのスピードを上げる
	Cure Paralysis	常/6	1キャラクタ	麻痺した仲間を治療する
4	Ice Shield	戦/8	パーティ全体	水領域の攻撃呪文から身を守る
	Iceball	戦/8	4匹+PPL*1匹	PPLごとに3~12の低温ダメージ
	Paralyze	戦/5	1モンスター	相手を麻痺状態にする
5	Deep Freeze	戦/6	1モンスター	PPLごとに3~30の低温ダメージ

## 気の呪文

LV	呪文名	形/MP	効果範囲	効 果
1	Poison	戦/2	1モンスター	PPLごとに1~5のダメージ+毒
2	Missile Shield	戦/5	パーティ全体	矢などの飛び道具から身を守る
3	Stink Bomb	戦/4	3モンスター	PPLごとに3~9のダメージ+吐き気
	Air Pocket	戦/8	パーティ全体	悪臭等の有害な雲から身を守る
4	Silence	戦/4	3匹+PPL*1匹	相手の呪文を封じ込める
	Poison Gas	戦/7	雲(数ターン)	全モンスターにダメージ+毒
	Cure Poison	常/8	1キャラクタ	毒に冒された仲間を治療する
5	Whirlwind	戦/8	3匹+PPL*1匹	PPLごとに1~7のダメージ
	Purify Air	戦/10	パーティ全体	周囲に張られた有害な雲を一掃
	Deadly Poison	戦/8	1モンスター	即死かPPLごとに3~15のダメージ+毒
6	Levitate	常/12	パーティ全体	床から数センチ浮かぶ(持続)
	Toxic Vapors	戦/8	雲(数ターン)	全モンスターにダメージ+毒
	Noxious Fumes	戦/10	3匹+PPL*1匹	PPLごとに1~6のダメージ+吐き気
7	Asphyxiation	戦/12	1グループ	相手を窒息死させる
	Deadly Air	戦/16	全モンスター	PPLごとに4~16のダメージ

## 地の呪文

LV	呪文名	形/MP	効果範囲	効 果
1	Acid Splash	戦/2	1モンスター	PLごとに1~7の酸のダメージ
	Itching Skin	戦/2	3モンスター	痒みで戦闘意欲を低下させる
	Armor Shield	戦/2	パーティ全体	アーマークラスをPL値分下げる
	Direction	常/3	パーティ全体	向いている方角を表示(持続)
2	Knock-Knock	非/6	宝箱、ドア	施錠された宝箱やドアを開ける
3	Blades	戦/6	3匹+PL*1匹	PLごとに2~8のダメージ
	Armorplate	常/7	パーティ全体	アーマークラスを下げる(持続)
	Web	戦/7	1モンスター	クモの糸で相手の動きを封じる
4	Acid Bomb	戦/8	雲(数ターン)	全モンスターに酸のダメージ
	Armormelt	戦/8	1グループ	相手のアーマークラスを上げる
5	Create Life	戦/10	パーティ全体	味方のモンスターを召喚する
6	Cure Stone	常/18	1キャラクタ	石化した仲間を治療する

## 魔の呪文

LV	呪文名	形/MP	効果範囲	効 果
1	Heal Wounds	常/4	1キャラクタ	PLごとに1~8のHPを回復する
	Make Wounds	戦/3	1モンスター	PLごとに1~8のダメージ
2	Magic Missile	戦/4	1匹+PL*1匹	PLごとに1~8のダメージ
	Dispell Undead	戦/7	1PLごとに1匹	アンデッド系モンスターを消す
3	Enchanted Blade	常/4	パーティ全体	剣の命中率・貫通力アップ(持続)
	Blink	戦/7	キャスター	コマンド実行時以外は姿を消す
	Magic Screen	常/8	パーティ全体	呪文攻撃から身を守る(持続)
4	Conjuration	戦/10	パーティ全体	味方のモンスターを召喚する
5	Anti-Magic	戦/7	1グループ	呪文を無効にしたり逆流させる
	Remove Curse	常/10	1アイテム	アイテムにかかった呪いを解く
6	Lifesteal	戦/12	1モンスター	HPを吸い取って自分の傷を癒す
	Astral Gate	戦/8	1PLごとに1匹	デーモン系モンスターを消す
7	Word of Death	戦/18	全モンスター	PLごとに4~16のダメージ
	Resurrection	常/20	1キャラクタ	死者を蘇らせる
	Death Wish	戦/20	全モンスター	すべてのモンスターを殺戮する

*Part* **2**

**ダンジョン  
完全マップ。**



## この章の見方・使い方

次ページ以降には『BCF』の全マップが掲載されている。マッピングが苦手な方は本章を参考にしながら冒険を進めるとよいだろう。しかし、できるだけ自力でゲームをコンプリートしたいと考えている方は取り扱いに注意が必要である。マップはもちろんのこと、パスワードや宝箱の中身などといった重要事項をもすべて公開してしまっているため、場合によってはゲームの面白さが一部損なわれてしまうおそれがあるからだ。

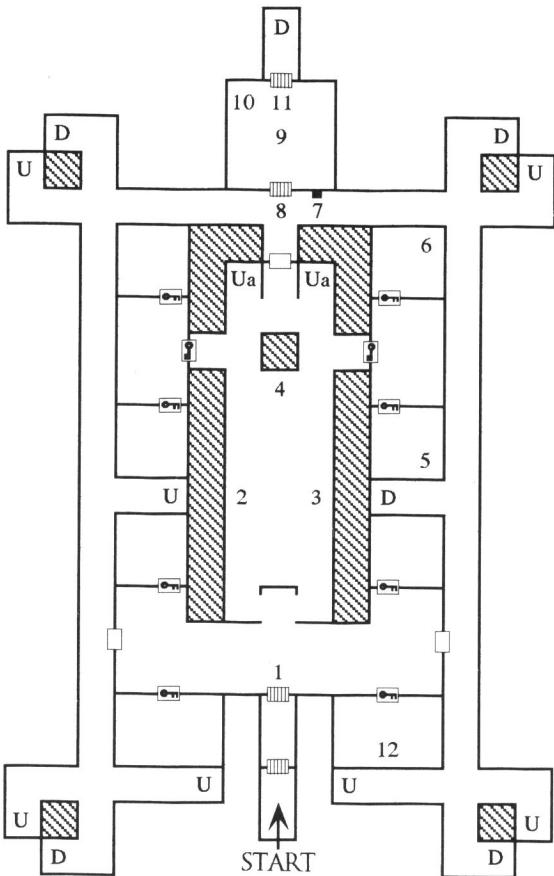
マップで使われている記号の意味は下記のとおりである。とくに方角を示していないかぎり本の上側が北にあたる。また、マップ上の番号は同番号の解説に対応している。ただし、メッセージが表示されるだけのイベントについては解説を省略させていただいた。

### 【凡例】

U	上り階段		隠しドア
D	下り階段		ボタン
T	トラップ		壁のブロック
	ドア		川、水たまり、沼
	施錠されたドア		暗闇
	鉄格子		落とし穴、空中



# 城(地上1階)

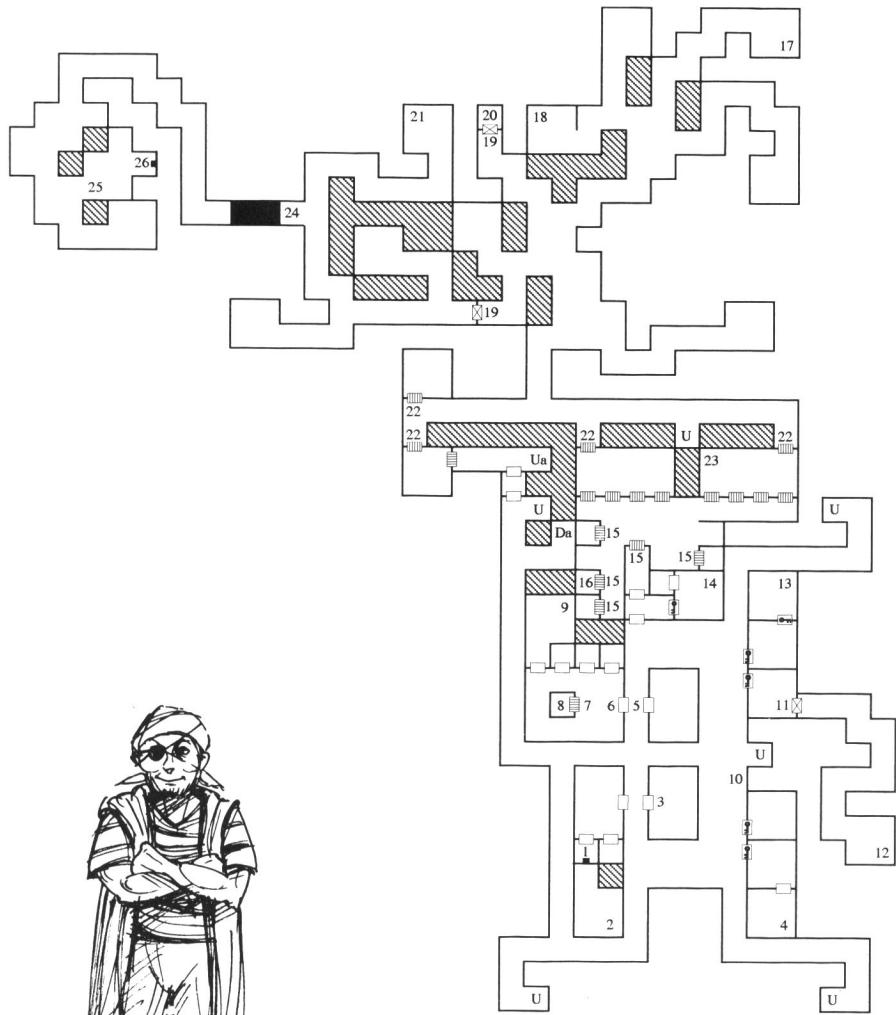


1. スタート地点。
2. 宝箱（ポーション類）。
3. 宝箱（GPと基本武具）。
4. スタミナ回復の泉。
5. 調べるとメッセージ。
6. 調べるとメッセージ。

7. ドア（8）を開けるためのボタン。Giant Serpentとの遭遇後は無効。
  8. ボタン（7）を押すと開く。
  9. 2階の祭壇から落ちて数人ダメージ。直後、Giant Serpentと遭遇。
  10. 調べると“Key of Ramm”を発見。
  11. Giant Serpentとの遭遇後に開く。
  12. 宝箱（経験値100\*6、各種のアイテム）。
- Ua. 尖塔へ。



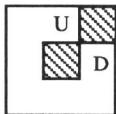
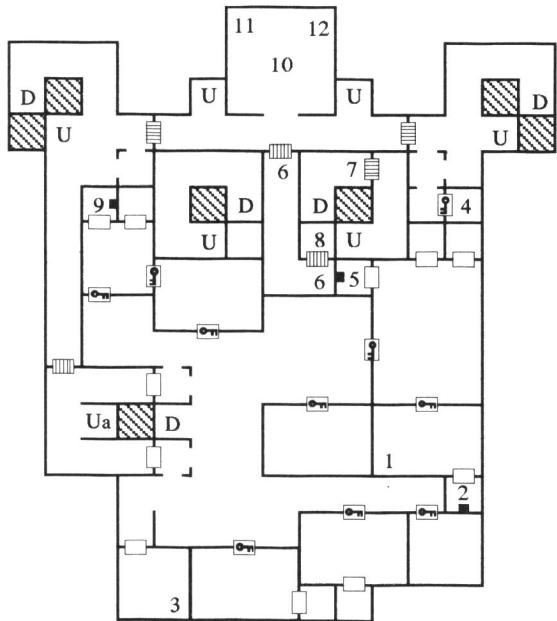
## 城(地下1階)



1. ボタンを押すと隠しドア見つかる。
2. 調べると経験値300\*6と各種のアイテム。
3. NPC (クイークエグ)。
4. 調べると “くさったチーズ” を発見。
5. 合い言葉「スケルトンクルー」で入室。
6. NPC (マティ一船長)。戦闘または飲み比べに勝つと通過OK。
7. “Silver Key” で開く。
8. 経験値1000\*6と“かぎ爪”などを入手。
9. 宝箱の中身を入手後、マティ一船長と戦う。(6)で倒していれば出ない。
10. 毒の泉。
11. “くさったチーズ”を使うと隠しドア見つかる。直後、ネズミ軍団との戦闘。
12. 宝箱(犬のぬいぐるみ、他)。
13. 調べると “ワインのビン” を発見。
14. 調べると “Jailer Key” を発見。
15. “Jailer Key” で開く。
16. 調べると “死者の日誌”などを発見。
17. 調べると “つるはし” を発見。
18. 調べると “Dungeon Key” を発見。
19. 調べてから “つるはし” を使うと隠しドア見つかる。
20. 宝箱(各種のアイテム)。
21. 調べると “Bell Key” を発見。
22. “Dungeon Key” で開く。
23. 調べると “J. R. 解読指輪” を発見。
24. 深い峡谷。“ロープとかぎ爪”を使って渡る。
25. Hydra Plantと遭遇。
26. E-Z昇降機。ボタンを押すとジャイアントマウンテン近辺(1)へ。  
Ua. 魔法の森へ。  
Da. しゃれこうべのドアへ。



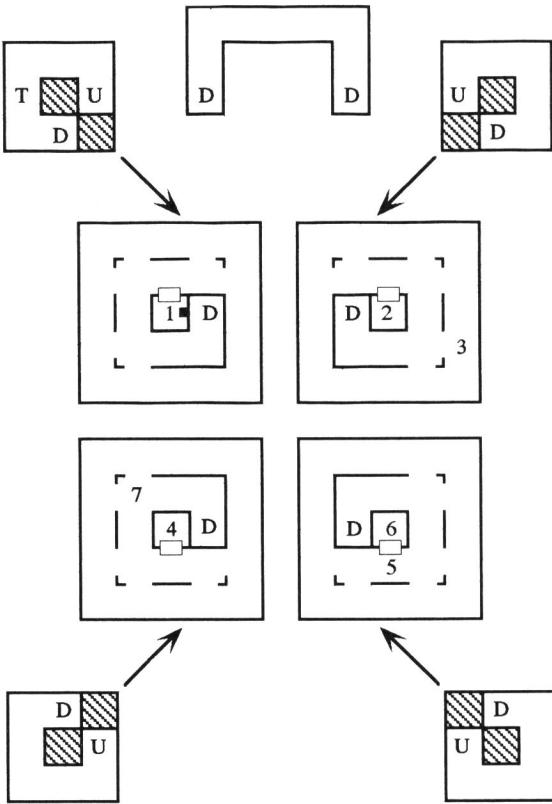
# 城(地上2階)



1. ワイヤーを引くと宝箱（経験値250\*6、Gold Key、王の日誌）。
2. ボタンを押すと隠しドア見つかる。
3. 調べると“Key of Spades”を発見。
4. 調べると“Copper Key”を発見。
5. ボタンを押すと隠しドア見つかる。
6. “Key of Ramm”で開く。
7. “Spire Key”で開く。
8. 宝箱（経験値500\*6、ヤギの仮面、雄羊のダガー）。
9. ボタンを押すと宝箱（Stud-Cuir Bra+2、他）。
10. 祭壇。ヤギの頭—ヤギの頭—炎の宝珠—魔法の杖—炎の宝珠で穴が開く。
11. 毒の泉。
12. スタミナ&ヒットポイント回復の泉。
- Ua. 鐘楼へ。



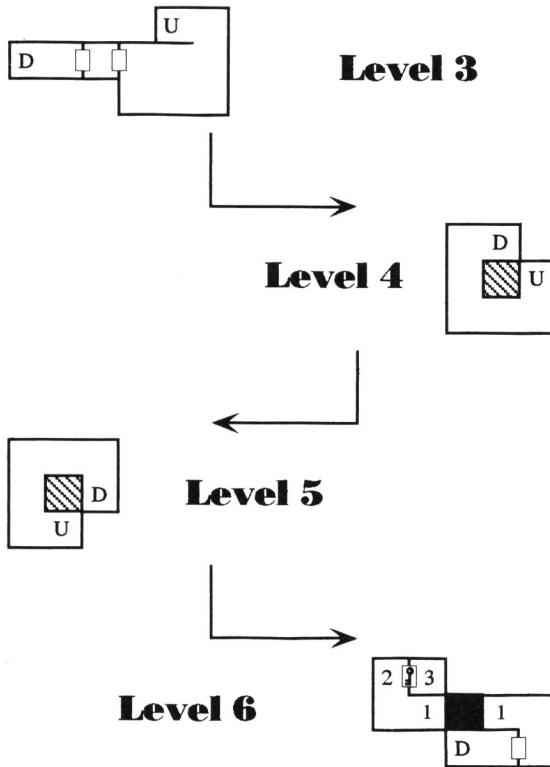
# 城(地上3~4階)



1. ボタンを押すと宝箱（各種のアイテム）。
2. 調べると弓・矢を発見。
3. 死体。何かする前に必ずセーブ！
4. 調べると各種のアイテムを発見。
5. “犬のぬいぐるみ”を持って「スヌープチェリ」と答えるとドアが開く。
6. NPC（ル・モンテス）。“犬のぬいぐるみ”を渡すと“Silver Key”をくれる。
7. コウモリ軍団と遭遇。



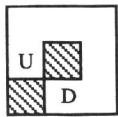
# 城の鐘楼



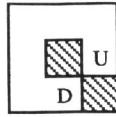
1. ロープを使って向こう側へ渡る。失敗することもあるが、成否にかかわらずコウモリ軍団と遭遇。無事に渡れたかどうかはドアで確認せよ。
2. "Bell Key"で開く。
3. 宝箱（重いロープ）。



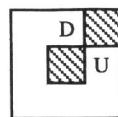
# 城の尖塔



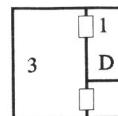
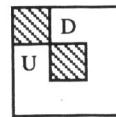
**Level 3**



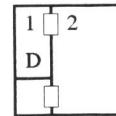
**Level 4**



**Level 5**



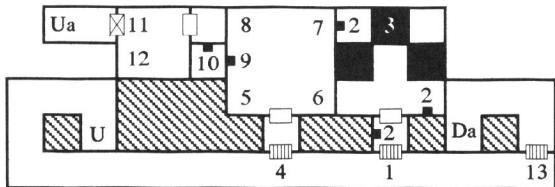
**Level 6**



1. "Key of Spades" で開く。
2. 亡霊が出現して "魂の角笛" を置いていく。
3. 宝箱 (Chrome Key、各種アイテム)。

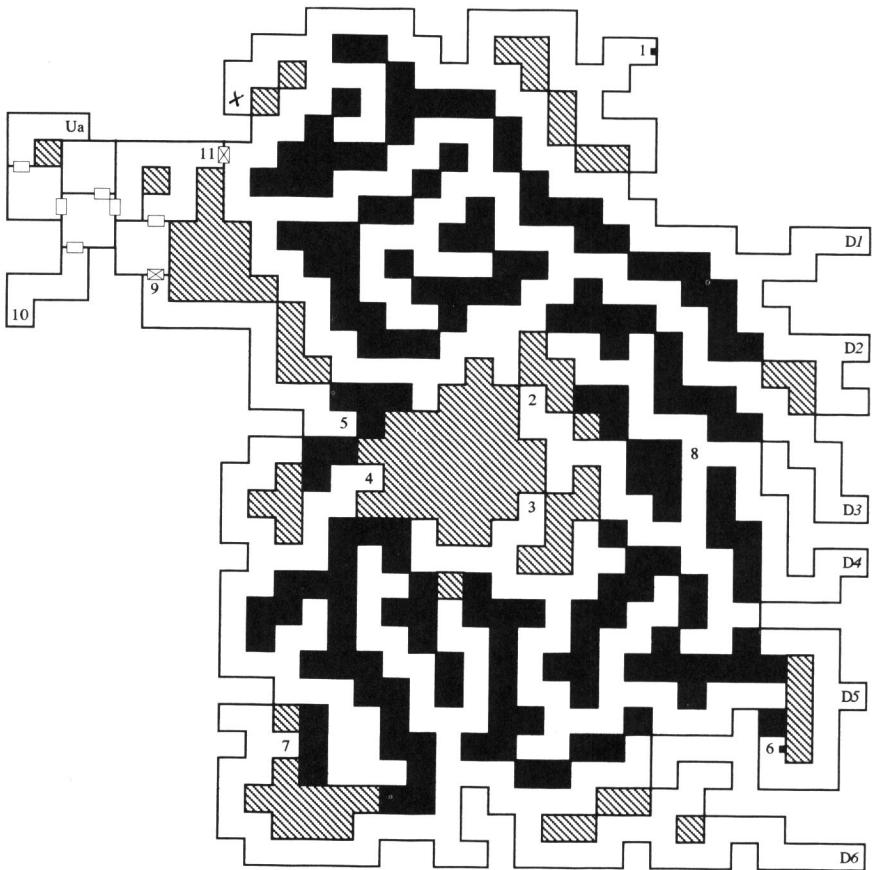


# しゃれこうべのドア(城の地下2階)



1. "Gold Key" で開く。
  2. 穴を開閉するためのボタン。
  3. 宝箱（経験値250\*6、雄羊の書、各種のアイテム）。
  4. "魔法使いの指輪" で開く。
  5. 宝箱（各種の魔法の本）
  6. 宝箱（各種の魔法のスクロール）
  7. 宝箱（各種のポーション）
  8. 宝箱（経験値1000\*6、魔法使いの日記、Spire Key）
  9. ボタン（松明の後に隠れている）を押すと隠しドア見つかる。
  10. "Stave of Moons" を入手。ボタンを押すと隠しドア見つかる。
  11. 調べるといくつかの薬瓶を発見。どんな順序で混ぜ合わせて点火しても必ず爆発してダメージを受けてしまう。が、爆風で左側の壁に穴が開く。
  12. 宝箱（ルビーの魔よけ、他）。
  13. "ルビーの目玉" を2つ使うと開く。
- Ua. 坑道へ。
- Da. 三途の川へ。

# ジャイアントマウンテン近辺

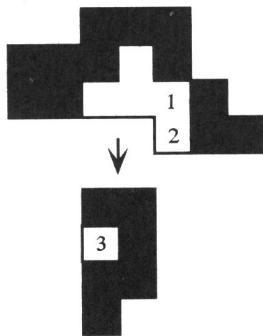


- 1.E-Z昇降機。ボタンを押すと城の地下へ。
  - 2.ジャイアントマウンテンへ。
  - 3.ジャイアントマウンテンへ。
  - 4.ジャイアントマウンテンへ。
  - 5.ジャイアントマウンテンからのシート出口。
  - 6.“神秘の油”を使って錆びたボタンを直し、安全一トランス一自動一トラス  
—安全一スプリングと押すと吊り橋が出現。
  - 7.“壊れた歯車”入手。修理済みの“歯車”と“ゴムバンド”でカタパルトを直  
してから“重い岩”をセットし、受け皿→バンド→かけ金の手順で発射して向  
こう側に当たると先に進める。失敗することもあるので直前に要セーブ。
  - 8.Toll Trollに賄賂を渡すか戦闘に勝たないと通れない。
  - 9.“つるはし”を使うと隠しドア見つかる。
  - 10.ここで“空の袋”を使うと“砂袋”に。
  - 11.“つるはし”で隠しドア見つかる。
- Ua. ピラミッドへ。
- D#. 数字は坑道の階段に対応。

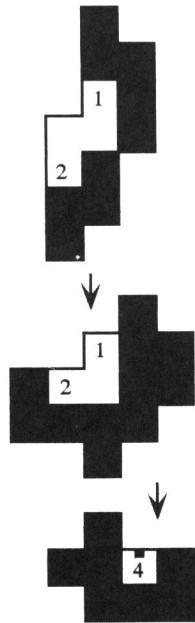


# ジャイアントマウンテン山頂

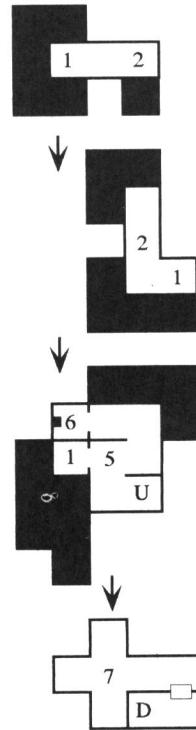
**From (2)**



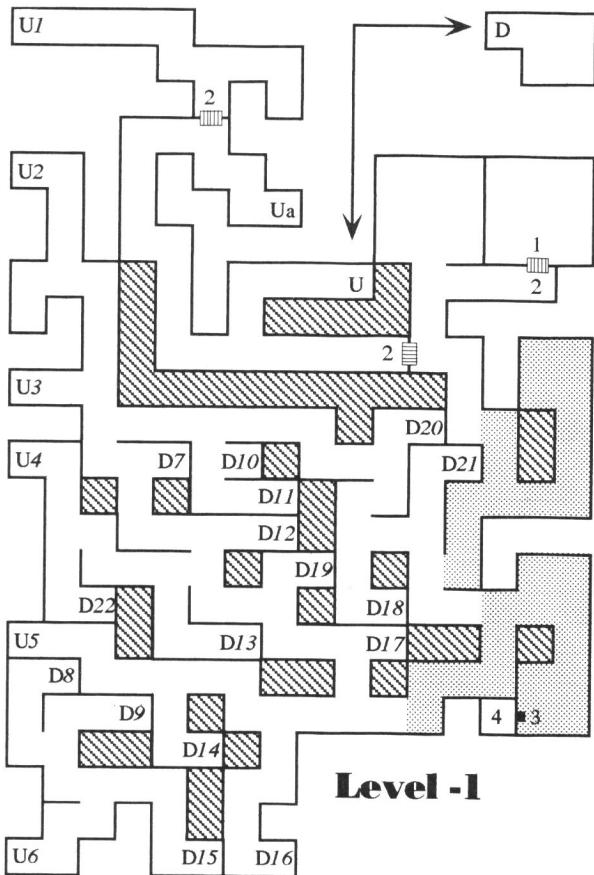
**From (3)**



**From (4)**



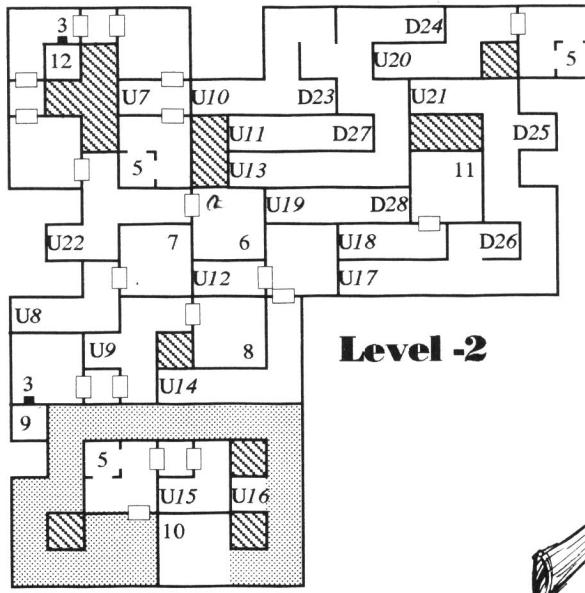
1. 下山道。下山に失敗すると数人にダメージ。
2. 登山道。登山に失敗すると数人にダメージ。
3. 調べると“重い岩”を発見。
4. ボタンを押すと宝箱（経験値2500\*6、アクセサリー）。
5. Frytz GrynsとKlaus Grynsに遭遇。
6. シュート。ボタンを押すとジャイアントマウンテン近辺の（5）へ落ちる。
7. NPC (Guradian of Rock)。好物の“重い岩”を与えると会話や取り引きが可能になるが、結局は戦闘になる。倒すと“ルビーの目玉”が手に入る。



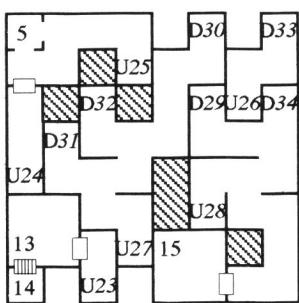
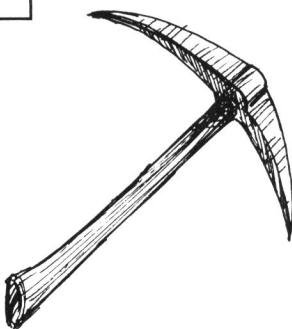
7. 宝箱（各種のアイテム）。
8. 宝箱（各種のアイテム）。
9. 宝箱（のみ、他）。
10. スタミナ&ヒットポイント&マジックポイント回復の泉。
11. 宝箱（各種のアイテム）。
12. 宝箱（各種のアイテム）。
13. "Key of A Minor" で開く。

1. NPC (Mystaphaphas)。『焼トウモロコシ』とえて情報を入手。
2. "Key of Wizard Cave"で開く。
3. ボタンを押すと隠しドア見つかる。
4. 宝箱 (Key of A Minor, 他)。
5. Rubber Beastを倒して『ゴム糸』入手。
6. NPC (スミッティ)。『壊れた歯車』を渡すと『歯車』に修理してくれる(無料)。

14. 宝箱（各種のアイテム）。
15. 宝箱（各種のアイテム）。
16. ダイヤモンドの壁。4ヶ所に“のみ”を打ち込むと壊れる。
17. NPC（ゾーフィタス）。ここで冒険の真の目的と意味を知ることになる。
18. 調べると“Key of Wizard Cave”や“魔法使いの指輪”などを発見。
19. 宝箱（各種のアイテム）。
- Ua. しゃれこうべのドアへ。行き止まりの壁は向こう側からしか開かない。
- D# / U#。数字はジャイアントマウンテン近辺および坑道内の階段に対応。

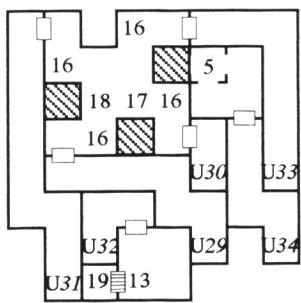


**Level -2**



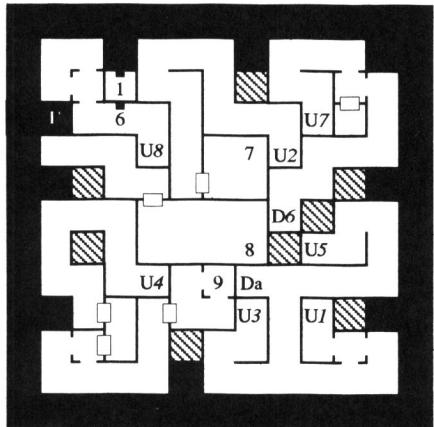
**Level -3**

**Level -4**

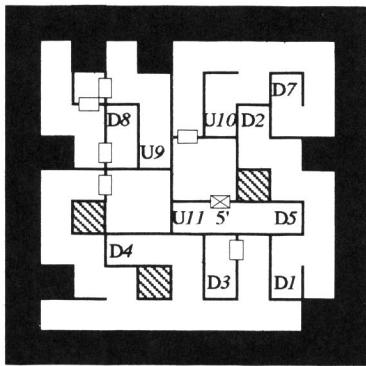




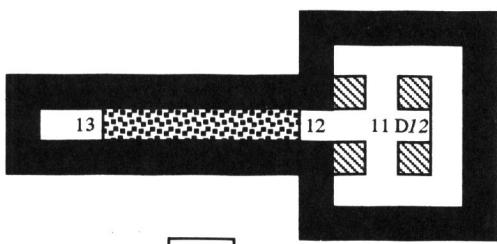
# ピラミッド



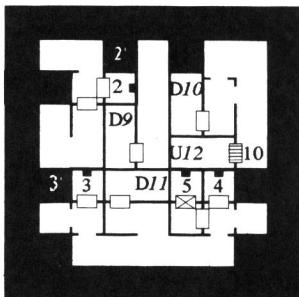
**Level 1**



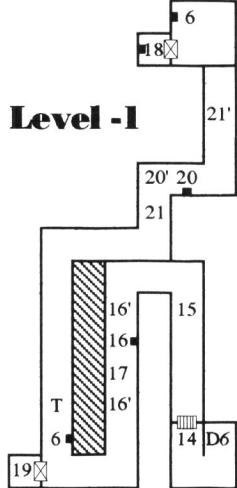
**Level 2**



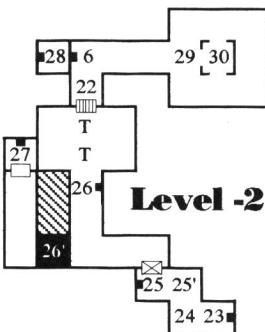
**Level 4**



**Level 3**



**Level -1**

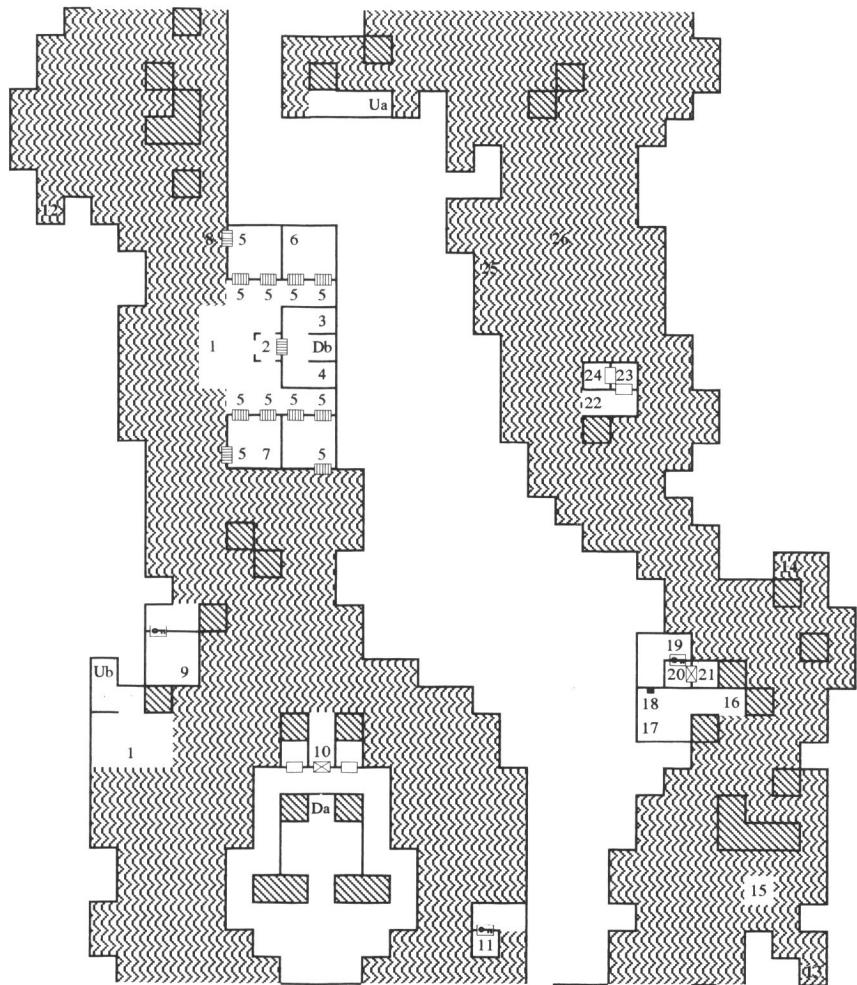


**Level -2**

- 1.～4. ボタンを押すと（1'～3'）が通れる。（4）は左の隠しドア発見用。
  5. ボタンを押すと穴に落ちて（5'）へ。その際に隠しドア見つかる。
  6. ボタンを押すと隠しドア見つかる。
  7. 宝箱（空の袋）。
  8. “ネバネバ”を窪みに塗って逃げる宝箱（Bone Key、他）を捕捉する。
  9. Goop Gloopを倒して“ネバネバ”入手。
  10. “マウムームー像”で開く。
  11. NPC（Amazulu Queen）。最初の質問に「いいえ」と答えて不要アイテムを献上すれば立ち去る。続いてNPC（クワリクボナ）が登場。
  12. 熱い石炭の道を進むには“Foot Powder”を使うか「Levitate」の呪文で。
  13. マウムームーを倒して“ルビーの目玉”入手。
  14. “Bone Key”で開く。
  - 15.～16. (15) は(17)のON／OFF。(16)は落とし穴(16')を閉じるボタン。
  17. 乗ると落とし穴(16')が開く。
  18. ボタンを押すと(20')が閉じる。
  19. ボタンを押すと罠が解除される。
  20. ボタンを押すと落とし穴(20')が開いて(21')が閉じる。
  21. 乗ると落とし穴(21')が開く。
  22. 乗ると(30)の罠を作動させる。
  23. ボタンを押すと上のフロア(20)へ。
  24. 落とし穴(20')から。
  25. ボタンを押すと隠しドア見つかる。同時に落とし穴(25')が閉まる。
  26. 落とし穴(26')を開閉するボタン。
  27. ボタンを押すと右の部屋の罠が解除される。
  28. ボタンを押すと落とし穴(30)が閉まる。
  29. Amen-tut-buttに遭遇。
  30. “砂袋”を使って“マウムームー像”入手。すばやく取り替えろ。
- Da. ジャイアントマウンテン近辺へ。
- D♯／U♯. 数字はピラミッド内の階段に対応。



# 三途の川

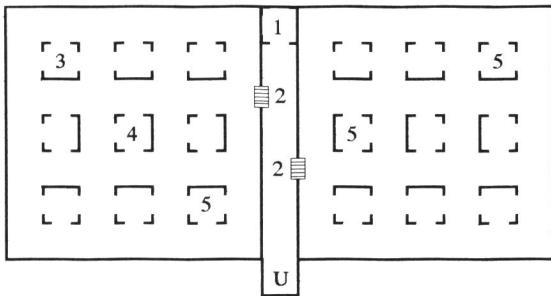


- ここで“魂の角笛”を使うとカロン登場。500GPでもう一方の（1）へ運んでくれる。“遺灰の壺”を与えれば“Key of the Dead”などをもらえる。
- “亡者の書”と“Key of the Damned”を発見。ドアは“Key of Minos”で開く。
- ヒットポイント＆スタミナ回復の泉。

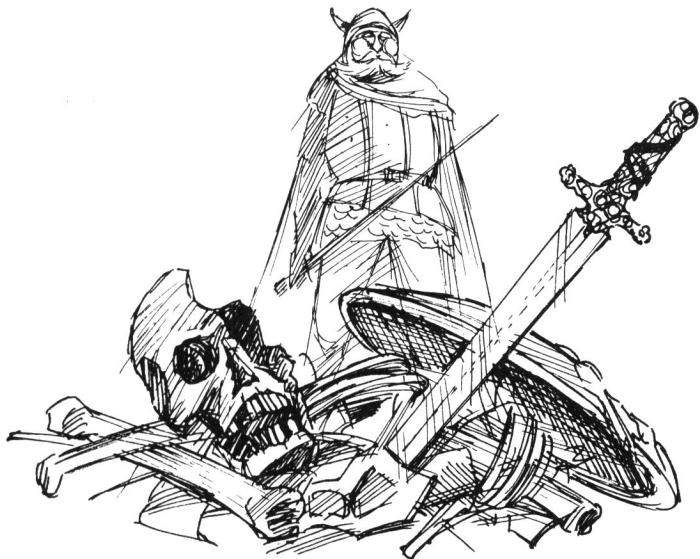
4. マジックポイント回復の泉。
5. "Key of the Damned"で開く。
6. 調べると "遺灰の壺" と各種アイテムを発見。
7. NPC(Mino-Daemon)。倒して調べると "遺灰の壺" や "Key of A Minos" を発見。
8. いかだが置かれている。乗ると (15) へ。途中でSea Serpentに襲われる。
9. 宝箱 (釣り糸、釣り紐、コルク栓)。
10. "Key of the Dead"で開く。
11. 宝箱 (各種のアイテム)。
12. ビンの神託所。ここで "栓付ビン+メモ" を川に流す。
13. 宝箱 (各種のアイテム)。
14. 宝箱 (各種のアイテム)。
15. サイレンの入り江。質問に「我らを解き放つ狂気」と答えると "水の翼" を入手。
16. (12)で"栓付ビン+メモ"を流しておけば、ここで"栓付ビン+答"を発見。
17. 調べると "Key of the Lost" を発見。
18. ボタンを押すと隠しドア見つかる。
19. ヒントメッセージ。
20. "Key of the Lost"で開く。
21. 調べると "遺灰の壺" などを発見。
22. NPC(マイ・ライ)。「引き取り」→「38-23-36」でマイ・ライが逃げ去って裏のドアが開く。売買したいのならパスワード入力前にすませておくこと。
23. ボーグと遭遇。
24. 宝箱 (水ギセル、他)。
25. 赤いXの印。
26. 針付釣り糸を使うと "East Exit Key" などを入手。
  - Da. 死者の殿堂へ。
  - Db. 地下墓地へ。
  - Ua. 沼地へ。
  - Ub. しゃれこうべのドアへ。



# 地下墓地

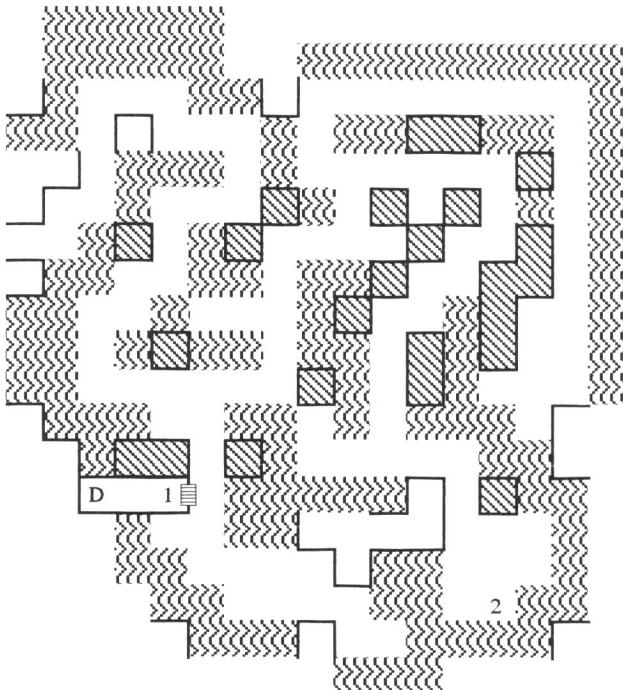


1. 宝箱 (Tomb Key、他)。Zombie Guardが守っている。
2. "Tomb Key"で開く。
3. 調べるとGhost出現。倒すと、"サイレンの書"などを入手。
4. 調べると各種のアイテムを発見。
5. 調べるとGhost出現。





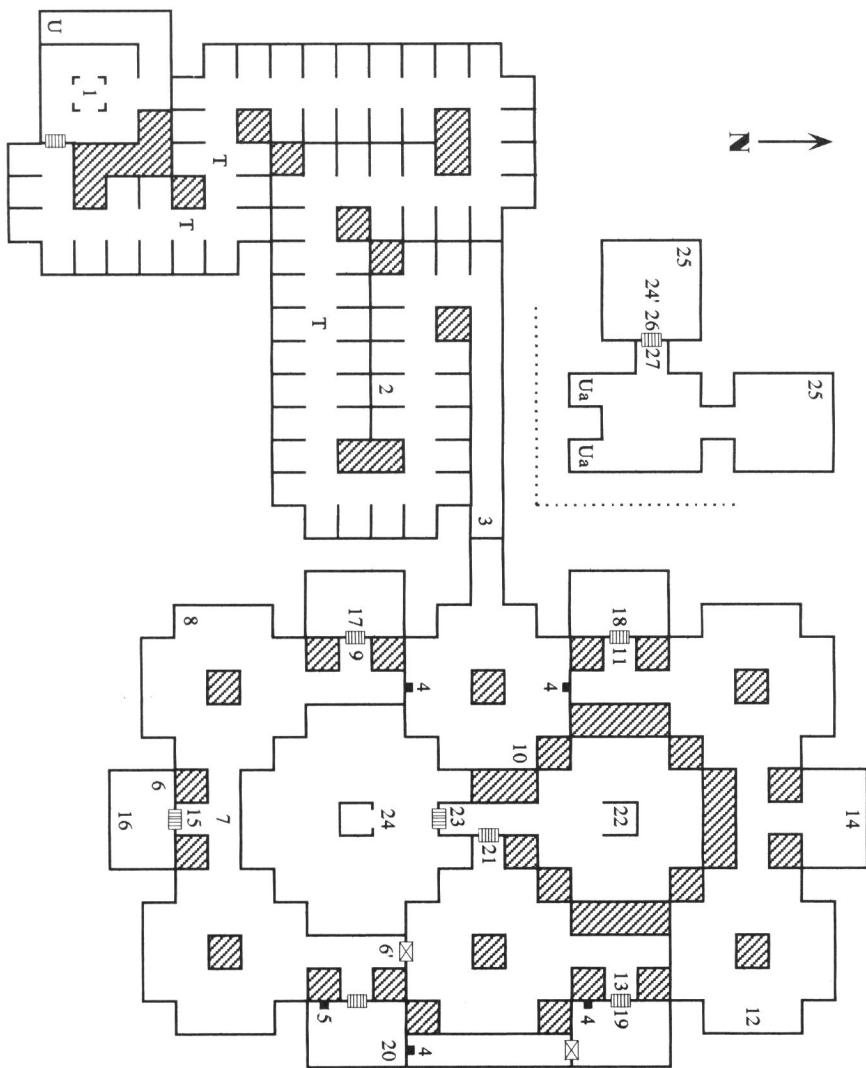
# 沼地



1. "East Exit Key"で開く。
2. NPC(いも虫)。「神託所」と尋ねると“メモ”をくれる。“水ギセル”を与えるとお礼に“赤いキノコ”を渡して立ち去るが、その前に“お香”を購入しておく。



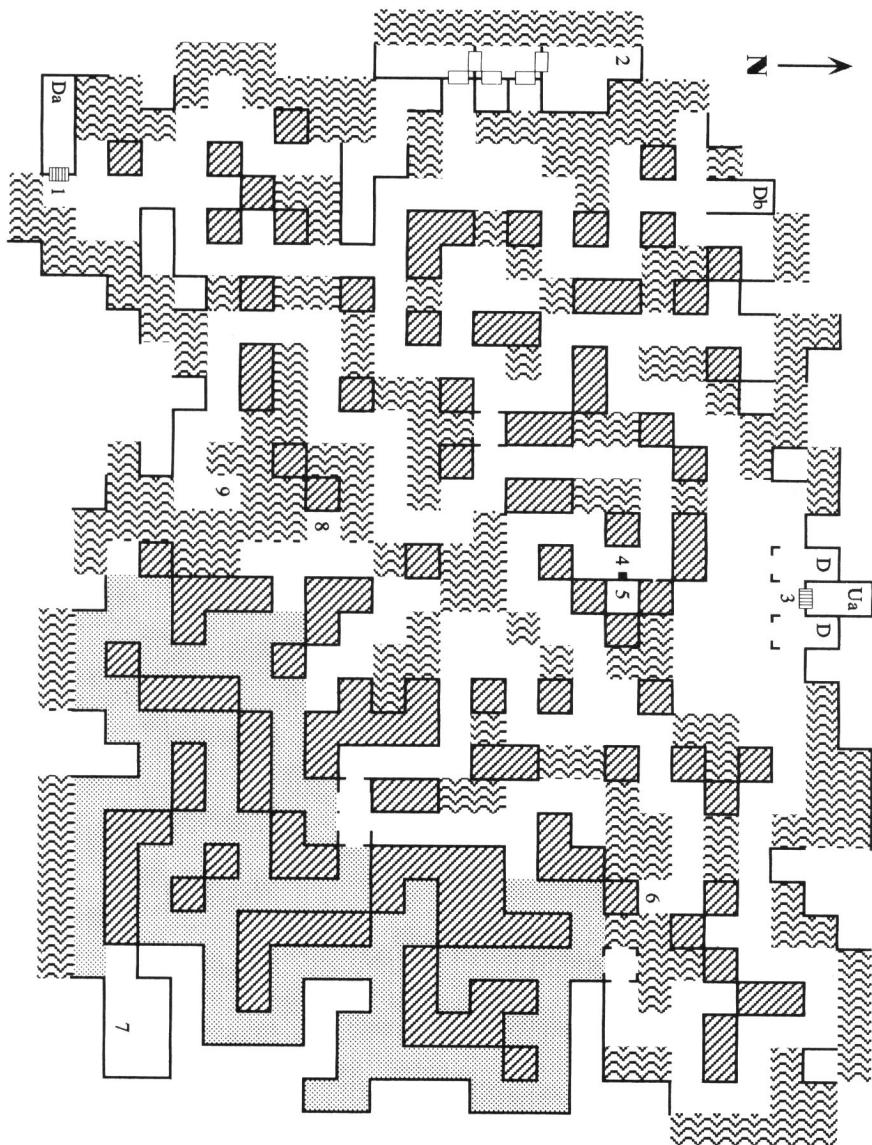
# 死者の殿堂

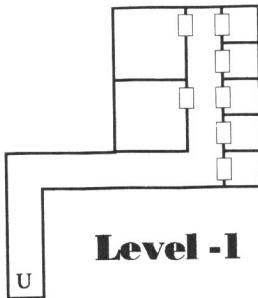


- 1.“遺灰の壺”を供えると右下のドアが開く。“お香”を使うと罠が解除される。
- 2.Insane Skeletonを倒すと“Skeleton Key”入手。
- 3.“Skeleton Key”で開く。
- 4.ボタンを押すと隠しドア見つかる。
- 5.ボタンを押すと右のドアが開く。
- 6.ボタンを押すと（6'）の隠しドア見つかる。
- 7.体調&スタミナ&ヒットポイント&マジックポイント回復の泉。
- 8.調べてモンスターを倒すと“Key of Nights”などを入手。
- 9.“Key of Drows”で開く。
- 10.調べてモンスターを倒すと“Key of Drows”などを入手。
- 11.“Key of Knights”で開く。
- 12.調べてモンスターを倒すと“Key of Valkyries”などを入手。
- 13.“Key of Valkyries”で開く。
- 14.NPC（?? 災いの王??）。どうしても戦うハメになるが、しばらくすると相手は立ち去ってしまう。調べると“Key of Queens”を発見。
- 15.“Key of Queens”で開く。
- 16.妃の幽霊が出てきて“Key of Evil”と“銀の十字架”を入手。
- 17.Robin Windmarne軍団と遭遇。
- 18.Black Knight軍団と遭遇。
- 19.Brigerd Woltan軍団と遭遇。
- 20.Haiyato Daikuta軍団と遭遇。
- 21.“Key of Evil”で開く。
- 22.NPC（レベッカ）。交渉して王のいる場所に案内してもらう。
- 23.レベッカに連れられて通過する。
- 24.災いの王と遭遇。イベント（状況によって異なる）発生後、地下牢（24'）へ。
- 25.毒の泉。
- 26.“雄羊のダガー”を使うと開く。直後にGuardians of Rammと遭遇。
- 27.Guardians of Rammと遭遇。
- Ua. 魔法の森へ。



# 魔法の森

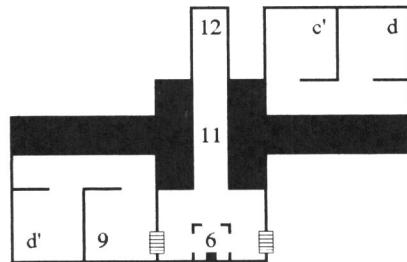
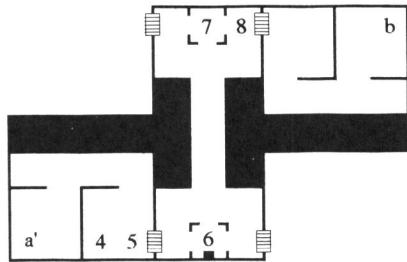
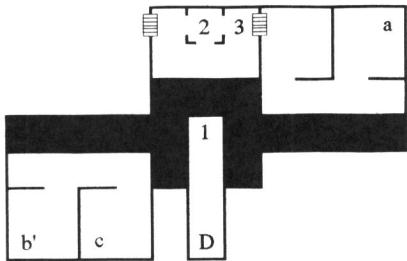




1. "North Exit Key"で開く。ここを通過できるのは雄羊の寺院をクリアした後になる。
  2. 調べると "聖なる木杭" を発見。
  3. Guardians of Rammと遭遇。誰かが "ヤギの仮面" を装備していればドアが開いて通過を許される。
  4. ボタンを押すと隠しドア見つかる。
  5. 調べると "Holy H20 (+)"などを発見。
  6. "つるはし"を使って "反射する岩" を入手。
  7. NPC (デルファイ)。2つの質問に「我らは魅惑」「予言を求めて」と順に答えて支払 (全財産！) を承諾すると "アラムの杖" を入手。その前にドラキュラの倒し方も教えてくれるのでメモしておく。
  8. 宝箱 (ティンカーベル)。
  9. "ティンカーベル"を使うとNPC (Queen of Faeries) が登場。「デルファイ教えて」と質問すると(7)での答を教えてくれる。買い取り値が異常に安いので、ここでため込んだアイテムを売らないほうがよい。
- Ua. 雄羊の寺院へ。
- Da. 城の1階へ。
- Db. 狹屋 (Level-1) へ。



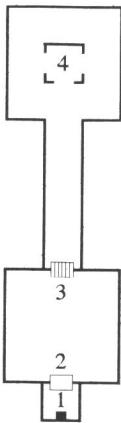
# 雄羊の寺院



7. 宝箱 (Key of ?Quandry ?)。
  8. "Key of ?Quandry ?" で開く。
  9. 宝箱 (Key of Finality)。
  10. "Key of Finality" で開く。
  11. NPC (ゾーフィタス) に遭遇。倒した後、質問に「コズミック・フォージ」と答えれば "Mystic's Ring"などを入手して先へ。誤答すると…。
  12. そのまま壁を通過してコズミック・フォージの杜へ。
- ※. a-a'などのアルファベットはワープ起点-終点を示す。

1. "アラムの杖"を装備して通過。
2. 宝箱 (Key of ?Decision ?)。
3. "Key of ?Decision ?"で開く。
4. 宝箱 (Key of 1st Test)。
5. "Key of 1st Test"で開く。
6. ボタンを押すと寺院の出口へ戻る。

# コズミック・フォージの杜



1. ボタンを押すと寺院の出口へ戻る。
2. ドラキュラとレベッカに遭遇。ストーリー展開は条件によって異なる。
3. 質問に「運命 の 手」と答えればドアが開く。
4. コズミック・フォージ。ストーリー展開は条件によって異なる。

*Part* 3

全アイテム  
分析リスト



## この章の見方・使い方

ここでは最初に日本語表記のアイテムを五十一音順に列挙し、続けて英語表記のアイテムをアルファベット順に紹介。装備(本の場合は学習)可能な場合、該当する職業の頭文字を■(士)のように示している。なお、スキルさえあれば誰でもアイテムの魔力を解放することができ、装備不可能な鍵などの道具類や食物も使用上の職業制限はない。その他の項目の意味は次のとおりである。

### ●種類

そのアイテムの種類を記述。「分析」コマンドでの分類とやや異なっている。

### ●攻撃

与え得るダメージの基本値。たとえば「 $2d7+1$ 」は7面サイコロ×2つ+1という意味。この値に本人の能力や相手の回避力など種々の要素が加味される。

### ●防御

防具のアーマークラス(AC)。マイナス値のものはACが上がって不利になる。

### ●命中

武器の命中率。マイナス値のものは命中率が下がり、ヒットしづらくなる。

### ●値段

売値の基本値。実際は売っていないことも多いし、売っていたとしても実勢価格はこれ以上に高い。

### ●重量

そのアイテムの重量。持ち過ぎるとスタミナの消費やACなどに影響する。

### ●備考

そのアイテムの持つ魔力(括弧内の値はレベル数)、特殊攻撃および特殊防御効果、スペシャルパワー、用途、耐性、呪いの有無などを解説している。

## 赤いキノコ (Red Mushroom)

種類：食料 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：250 重量：0.2

備考：使用する（食べる）とマジックポイントが若干回復。いも虫から2つもらえる。

## アクセサリー (Bauble & Trinkets)

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：35 重量：0.0

備考：某女性NPCにプレゼントすれば効果てきめん？ま、値段がこれじゃあねえ…。

## アラムの杖 (Staff of Aram)

種類：片手用のメイン武器(中) 攻撃：2d5 + 2 防御：— 命中：1 値段：— 重量：0.7

備考：雄羊の寺院内で必要。クリティカルヒットや毒化などの効果はあるが、HPが減っていく。

## 犬のぬいぐるみ (Stuffed Beagle)

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：3.0

備考：城の地下にある隠し部屋で発見。持ち主であるル・モンテスに返すとお礼をくれる。

あ  
ー  
お

## 遺灰の壺 (Cylinder of Ash)

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：1.5

備考：3つ手に入る。川渡しのカロンと取り引きしたり死者の殿堂に入ったりするのに必要。

## 王の日誌 (King's Diary)

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：2.0

備考：コズミック・フォージの杜に入るための暗号が書かれている。“Ring of Stars”で解読。

## お香 (Incense)

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：20 重量：0.1

備考：いも虫と会ったら絶対に買っておくこと。死者の殿堂の罠を解除するのに必要だ。

## 雄羊の書 (Book of Ramm)

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.5

備考：城の祭壇を操作するための手順が書かれている。「使用」コマンドで解読せよ。

**雄羊のダガー** (Dagger of Ramm)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃：2d3 + 1 防御：— 命中：1 値段：— 重量：1.5

備考：呪われたアイテムだが地下牢から脱出するのに必要。装備しているとHPが減っていく。

**重い岩** (Hv. Boulder)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：35.0

備考：カタパルトに置いて発射。岩の守護神と会話する際も必要だ。重いので難儀する。

**重いロープ** (Hv. Rope)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：55.0

備考：“かぎ爪”と組み合わせると“ロープとかぎ爪”に。持ち運ぶ際は重量オーバーに注意。

**かぎ爪** (Steel Hook)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：1.0

備考：“重いロープ”と組み合わせて“ロープとかぎ爪”を作る。

**空の袋** (Empty Sack)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.5

備考：ジャイアントマウンテンのどこかで使う（砂を詰める）と“砂袋”になる。

**眼帯** (Eye-Patch)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：魔法の防具 攻撃：— 防御：—4 命中：— 値段：45 重量：0.1

備考：マティー船長の所持品。装備すると目が見えなくなって防御力が極端に低下する。

**銀の十字架** (Silver Cross)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：魔法の防具 攻撃：— 防御：1 命中：— 値段：— 重量：1.0

備考：魔の呪文に少し耐性がある。装備しているかどうかによって特定のイベントに影響。

**くさったチーズ** (Rotten Cheese)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.5

備考：城の地下でネズミを誘き出すのに使う。

## 薬袋 (Medicine Bag)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：魔法の防具

攻撃：—

防御：2 命中：— 値段：5000 重量：0.3

備考：使用すると Heal Wounds (3) の効果。鍊金術師専用のアイテムだが魔力は誰でも使える。

## ゴム糸 (Rubber Strand)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：— 重量：5.0

備考：坑道の Rubber Beast を倒して入手。最低 4 つは確保しなければならない。

## ゴムバンド (Rubber Band)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：— 重量：20.0

備考：ゴム紐を 2 つ組み合わせて作る。カタパルトを使用するのに必要な部品のひとつ。

## ゴム紐 (Rubber Braid)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：— 重量：10.0

備考：ゴム糸を 2 つ組み合わせて作る。

## コルク栓 (Cork Bobber)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.1

備考：“ワインの瓶”の蓋として使う。組み合わせれば“栓付瓶”に。

## 壊れた歯車 (Broken Sprocket)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：— 重量：25.0

備考：そのままでは役に立たない。坑道の「スミッティの店」で修理してもらおう。

## サイレンの書 (Book of Sirens)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：— 重量：2.0

備考：サイレンの歌が書かれている。哀歌のタイトルについて調べておくこと。

## J.R.解読指輪 (J.R.Decoder)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：魔法の装飾品

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.1

備考：“死者の日誌”を解読するのに必要。装備していなくても使用可。

**死者の日誌** (Deadman's Log)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.5

備考：船長の宝について書かれている。読むには“J. R. 解説指輪”が必要。

**詩人の書** (Book of Poetry)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：500 重量：2.0

備考：あるNPCを殺すと出てくるお助け本。重要ヒントが書かれている。

**神秘の油** (Mystery Oil)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム (薬) 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：666 重量：0.5

備考：ジャイアントマウンテンに向かう前にクイークエグから購入しておくこと。

**砂袋** (Bag of Sand)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：20.0

備考：“空の袋”に砂を詰めるとこのアイテムになる。“マウムームー像”と交換するために必要。

**聖水** (Holy Water)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：片手用の補助武器 (薬) 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.5

備考：使用するとHoly Water (3) の効果。ドラキュラ&amp;レベッカに効く。

**聖なる木杭** (Holy Stake of Wood)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：片手用の補助武器 (短) 攻撃：1d5 + 0 防御：— 命中：— 値段：— 重量：3.5

備考：最後の戦いのときに必要な棒状の武器。魔法の森の沈没船を探索すると3本手に入る。

**栓付ピン** (Bottle W/Cork)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.5

備考：“コルク栓”と“ワインのピン”的組み合わせ。

**栓付ピン+答** (Botl W/Ans&Cork)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.7

備考：荷物預かり所からアイテムを引き取るためのパスワードが書かれている。

## 栓付ピン+メモ (Botl W/Msg&Cork) 戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.7

備考：“栓付ピン”と“メモ”的組み合わせ。ピンの神話古所で使用する（川に流す）。

## 魂の角笛 (Horn of Souls)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：2.5

備考：三途の川の特定ポイントで使用するとカロンがやってくる。

## 釣り糸 (Fishline)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.3

備考：“釣り針”と組み合わせると“針付釣り糸”に。

## 釣り針 (Fish Hook)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.1

備考：“釣り糸”と組み合わせると“針付釣り糸”に。

## つるはし (Miner's Pick)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：片手用のメイン武器(短) 攻撃：1d7 + 2 防御：— 命中：-5 値段：— 重量：6.0

備考：洞窟や坑道で岩を碎くときに使う。メイス＆フレイルに属するが、武器としては不適格。

## ティンカーベル (Tinkerbell)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.3

備考：魔法の森でQueen of Faeriesを呼び出すのに使う。

## ニンニク (Clove of Garlic)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：魔法の装飾品 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：250 重量：0.1

備考：吸血鬼タイプのモンスターが苦手とするアイテム。

## ネバネバ (Gloop Splotch)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.6

備考：Gloop Gloopを倒して入手。あちこちに移動する宝箱の動きを止めるのに必要。

**のみ (Miner's Chisel)**

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃：1d3 + 0 防御：— 命中：— 値段：— 重量：2.5

備考：ワンド&amp;ダガーに分類される。ダイヤモンドの壁を壊すときは装備していなくても可。

**歯車 (Sprocket)**

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：25.0

備考：“壊れた歯車”をスマッティに渡して修理してもらう。カタパルトを使うのに必要。

**ハーブのパテ (Herbal Patty)**

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：食物 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：1000 重量：0.5

備考：使用する（食べる）とスタミナおよびヒットポイントが若干回復する。

**バラの花びら (Rose Petals)**

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：食物 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：100 重量：0.1

備考：使用する（食べる）とマジックポイントが若干回復する。

**バラの花輪 (Garland of Roses)**

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：魔法の防具 攻撃：— 防御：3 命中：— 値段：50000 重量：1.5

備考：防御効果を持つ魔法の花で作られている。

**針付釣り糸 (Fishline W/Hook)**

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.4

備考：三途の川でアイテムを釣り上げるのに必要。

**半券 (Ticket Stub)**

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.1

備考：NPCのクイークエグを殺すと手に入る。“J. R. 解読指輪”で読むことができる。

**反射する岩 (Rock of Reflection)**

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム 攻撃：1d2 + 0 防御：— 命中：— 値段：1000 重量：1.2

備考：魔法の森にある真実の岩を“つるはし”で碎いて入手。最後の戦いで武器として使う。

## ヒスイの小像 (Jade Figurine)

[戦] [魔] [僧] [盗] [レ] [鍊] [バ] [超] [ヴ] [ビ] [口] [侍] [修] [忍]

種類：魔法の防具 攻撃：— 防御：2 命中：— 値段：15000 重量：1.0

備考：修道僧専用の防具。心の呪文に耐性がある。スペシャルパワーでHPの最大値がアップ。

## マウムームー像 (Idol of Mau-Mu-Mu)

[戦] [魔] [僧] [盗] [レ] [鍊] [バ] [超] [ヴ] [ビ] [口] [侍] [修] [忍]

種類：魔法の装飾品 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：4.0

備考：火の呪文に対する耐性大。“砂袋”がないと入手できない。ピラミッドの3階で使用する。

## 魔法使いの日記 (Wizard's Record)

[戦] [魔] [僧] [盗] [レ] [鍊] [バ] [超] [ヴ] [ビ] [口] [侍] [修] [忍]

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：2.0

備考：使用すれば内容が表示される。必ず読んでおこう。

## 魔法使いの指輪 (Wizard's Ring)

[戦] [魔] [僧] [盗] [レ] [鍊] [バ] [超] [ヴ] [ビ] [口] [侍] [修] [忍]

種類：魔法の防具 攻撃：— 防御：1 命中：— 値段：— 重量：0.5

備考：魔の呪文に僅かな耐性あり。しゃれこうべのドア（左端）を開ける際にも使用する。

## 魔法のクッキー (Magic Cookie)

[戦] [魔] [僧] [盗] [レ] [鍊] [バ] [超] [ヴ] [ビ] [口] [侍] [修] [忍]

種類：食物 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：1000 重量：0.1

備考：使用する（食べる）とマジックポイントが若干回復する。

## 水ギセル (Hookah Pipe)

[戦] [魔] [僧] [盗] [レ] [鍊] [バ] [超] [ヴ] [ビ] [口] [侍] [修] [忍]

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：12.0

備考：沼地のいも虫と取り引きするのに必要。荷物預かり所の倉庫に保管されている。

## 水の翼 (Water Wings)

[戦] [魔] [僧] [盗] [レ] [鍊] [バ] [超] [ヴ] [ビ] [口] [侍] [修] [忍]

種類：ブーツ 攻撃：— 防御：7 命中：— 値段：— 重量：2.0

備考：水際で使用すると三途の川の上を歩ける。火、水、気の呪文に少しだけ耐性がある。

## 緑のオウム (Green Parrot)

[戦] [魔] [僧] [盗] [レ] [鍊] [バ] [超] [ヴ] [ビ] [口] [侍] [修] [忍]

種類：魔法の装飾品 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：1250 重量：4.0

備考：マティー船長の所持品。スペシャルパワーを使うとパーソナリティ（PER）が1アップ。

**メモ** (Special Message)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.3

備考：沼地のいも虫から入手。“ワインの瓶”に入れ“コルク栓”をして瓶の神話で流す。

**メモ入り瓶** (Bottle W/Msg)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.6

備考：“メモ”と“ワインの瓶”的組み合わせ。

**亡者の書** (Book of the Damned)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：2.0

備考：ミノスの呪いを解く方法が記述されている。

**焼とうもろこし** (Roasted Corn)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：食物 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：50 重量：0.2

備考：使用するとスタミナ・ヒットポイントが若干回復する。Mystaphaphasの好物。

**ヤギの仮面** (Goat's Mask)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：ヘルメット 攻撃：— 防御：2 命中：— 値段：— 重量：9.0

備考：雄羊の寺院に入るに必要。呪われたアイテムで、装備したまま行動するとHPが減る。



ヤギの仮面

め や

## りんご (Apple)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：食物

攻撃：—

防御：—

命中：—

値段：150

重量：0.2

備考：使用する（食べる）とスタミナおよびヒットポイントが若干回復する。

## ルビーの魔よけ (Ruby Talisman)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：魔法の防具

攻撃：—

防御：1

命中：—

値段：1250

重量：0.7

備考：魔の呪文に2%の耐性。スペシャルパワーを使うとインテリジェンス(INT)が1アップ。

## ルビーの目玉 (Ruby Eyeball)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム

攻撃：—

防御：—

命中：—

値段：—

重量：1.0

備考：三途の川へ続くしゃれこうべのドアを開けるのに2つ必要。

## ロープとかぎ爪 (Rope & Hook)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム

攻撃：—

防御：—

命中：—

値段：—

重量：56.0

備考：城の地下にある峡谷を渡るのに必要。重くて往生するが、困ったことに手放せない。

## ワインの瓶 (Wine Bottle)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：その他のアイテム

攻撃：—

防御：—

命中：—

値段：—

重量：0.4

備考：“コルク栓”と“メモ”を組み合わせれば“栓付瓶+メモ”になる。

## A.P.Arrow

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：片手用の補助武器（矢） 攻撃：1d8 + 4 防御：— 命中：2 値段：45 重量：0.2

備考：“Barbed Arrow”と同じ攻撃力だが、こちらのほうが僅かながら軽くて命中率も高い。

## Acid Bomb

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：片手用の補助武器（薬） 攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：1200 重量：0.4

備考：投げつけると Acid Bomb (4) の効果。

## Amulet of Air

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：魔法の装飾品 攻撃：—

防御：—

命中：—

値段：4500 重量：1.0

備考：使用すると Air Pocket (5) の効果。気の呪文に対して耐性がある。

## Amulet of Ice

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：魔法の装飾品

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：10000 重量：1.0

備考：使用するとIce Shield（4）の効果。水の呪文に対して耐性がある。

## Amulet of Life

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：魔法の装飾品

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：25000 重量：1.0

備考：使用するとResurrection（6）の効果。

## Amulet of Night

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：魔法の装飾品

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：2500 重量：1.0

備考：使用するとBlinding Flash（4）の効果。

## Amulet of Winds

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：魔法の装飾品

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：10000 重量：1.0

備考：使用するとWhirlwind（4）の効果。気の呪文に対して耐性がある。

## Ancient Dust

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：片手用の補助武器（粉） 攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：200 重量：0.5

備考：投げつけるとWeaken（3）の効果。

## Angel's Tongue

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：楽器

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：500 重量：2.0

備考：バード専用の特殊アイテム「天使の舌」。使用するとBlessの効果。

## Ankh of Arnie

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：魔法の防具

攻撃：—

防御：1 命中：— 値段：50000 重量：1.5

備考：スペシャルパワーを使うとヒットポイントの最大値がアップ。魔の呪文に耐性がある。

## Ankh of Death

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：魔法の防具

攻撃：—

防御：1 命中：— 値段：25000 重量：0.5

備考：使用するとDeath（5）の効果。

## Ankh of Life

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	ロ	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の防具

攻撃：—

防御：1 命中：— 値段：50000 重量：1.5

備考：使用するとResurrection（6）の効果。スペシャルパワーを使うとHPが完全に回復する。

## Ankh of Might

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	ロ	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の防具

攻撃：—

防御：1 命中：— 値段：20000 重量：1.5

備考：スペシャルパワーを使うとストレングス（STR）が1アップする。

## Ankh of Phyre

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	ロ	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の装飾品

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：10000 重量：1.5

備考：防御力はないが、火の呪文に対する耐性がある。使用するとFireball（3）の効果。

## Ankh of Purity

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	ロ	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の防具

攻撃：—

防御：1 命中：— 値段：100000 重量：1.5

備考：もっとも高価なアンクである。スペシャルパワーを使うとカルマ（KAR）が1アップ。

## Ankh of Sanctity

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	ロ	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の防具

攻撃：—

防御：1 命中：— 値段：20000 重量：1.5

備考：スペシャルパワーを使うとパイエティー（PIE）が1アップする。

## Ankh of Wonder

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	ロ	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の防具

攻撃：—

防御：1 命中：— 値段：50000 重量：1.5

備考：装備しているとHPが回復する。使用するとHeal Wounds（6）の効果。

## Ankh of Youth

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	ロ	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の防具

攻撃：—

防御：1 命中：— 値段：25000 重量：1.5

備考：スペシャルパワーを使うと一才若返る。

## Anointed Cloak

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	ロ	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の防具

攻撃：—

防御：1 命中：— 値段：4000 重量：6.0

備考：清められた聖なるマント。魔の呪文に対して少しだけ耐性がある。

## Anointed Flail

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用のメイン武器(短) 攻撃：1d6 + 1 防御：— 命中：— 値段：140 重量：15.0

備考：清められた聖なるフレイル。聖職者向きの武器で、たまに敵を気絶させることもある。

## Armet

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ヘルメット 攻撃：— 防御：10 命中：— 値段：7000 重量：7.5

備考：防御効果は高いが、魔法攻撃に対する耐性はない。

## Armor Shield

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法のスクロール 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：200 重量：0.3

備考：使用するとArmor Shield (2) の効果。

## Armorplate

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法のスクロール 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：1200 重量：0.3

備考：使用するとArmorplate (3) の効果。

## Awl Pike

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：両手用のメイン武器(中) 攻撃：1d6 + 0 防御：— 命中：— 値段：50 重量：12.0

備考：棒状の中距離武器。両手持ちのわりにたいして威力がない。

## Axe of Woe

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：両手用のメイン武器(短) 攻撃：2d6 + 2 防御：— 命中：- 8 値段：6500 重量：18.0

備考：「災いの斧」という名のとおり、攻撃力はそこそこのものの中率が極端に低下する。

## B.D. Key

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：鍵 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.5

備考：条件によってレベッカからもらえることがある。

## Barbed Arrow

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器(矢) 攻撃：1d8 + 4 防御：— 命中：— 値段：25 重量：0.3

備考：たまにクリティカルヒットが出る。

A  
B

## Bascinet

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：ヘルメット

攻撃：—

防御：6 命中：— 値段：850 重量：6.5

備考：鋼できた兜。かなり重量があるため戦士系のキャラしか装備できない。

## Bascinet & Camail

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：ヘルメット

攻撃：—

防御：9 命中：— 値段：1875 重量：11.5

備考：“Bascient”に金属版を加えてより防御効果を高めたもの。そのぶん重くなっている。

## Basso Lyre

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：楽器

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：6000 重量：18.0

備考：バード専用の特殊アイテム「捕らえの堅琴」。使用するとSlowの効果。

## Bastard Sword

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：片手用のメイン武器(短) 攻撃：2d4 + 1 防御：— 命中：-1 値段：120 重量：10.0

備考：安価だが、命中率よりも攻撃力を優先させるべきかどうかよ～く考えて購入すること。

B

## Battle Axe

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：片手用のメイン武器(短) 攻撃：2d4 + 0 防御：— 命中：— 値段：100 重量：8.5

備考：忍者でも装備できる戦闘用の斧。

## Bearded War Axe

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：片手用の補助武器(短) 攻撃：1d5 + 0 防御：— 命中：— 値段：50 重量：4.0

備考：片手に余裕があるので、こいつを装備してアックスのスキルを上げておこう。

## Beastmaster

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：片手用のメイン武器(短) 攻撃：1d8 + 4 防御：— 命中：1 値段：3500 重量：6.0

備考：さほど威力のあるスオードではないが、相手に対する睡眠効果がある。

## Bec de Corbin

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：片手用の補助武器(短) 攻撃：2d3 + 1 防御：— 命中：1 値段：935 重量：4.0

備考：携帯武器(メイス&フレイル)にしては攻撃力・命中率とも高く、しかも相手を気絶させる。

## Bell Key

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：鍵

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：—

重量：0.2

備考：城の鐘楼の頂上にある部屋に入るため必要。

## Bipennis

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：両手用のメイン武器(短) 攻撃：2d6 + 2 防御：— 命中：— 値段：3250 重量：18.0

備考：“Battle Axe”より強力な斧だが、両手用で重いのが難点。

## Blade Cusinart

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用のメイン武器(短) 攻撃：4d4 + 2 防御：— 命中：2 値段：15000 重量：5.5

備考：知る人ぞ知るスオードの逸品。強烈なクリティカルヒットを繰り出す。

## Blades

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法のスクロール 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：1200 重量：0.3

備考：使用するとBlades（3）の効果。

## Blades of Air

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：両手用のメイン武器(短) 攻撃：2d12 + 0 防御：— 命中：2 値段：14000 重量：18.0

備考：使用するとIce Shield（5）の効果。通常攻撃でも気絶とクリティカルヒットの効果あり。

## Blackblade

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用のメイン武器(短) 攻撃：1d8 + 4 防御：— 命中：1 値段：5000 重量：6.0

備考：剣の先に猛毒が塗られており、うまくヒットすれば相手を毒化することができる。

## Blind

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（粉） 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：125 重量：0.5

備考：投げつけるとBlinding Flash（3）の効果。

## Blink

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法のスクロール 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：1200 重量：0.3

備考：使用するとBlink（3）の効果。

## Bo

**種類**: 両手用のメイン武器(中)    **攻撃**: 1d6 + 0    **防御**: —    **命中**: 1    **値段**: 12    **重量**: 5.0  
**備考**: ジャパニーズ・キャラ御用達のきわめて安価な棒状の中距離武器。

## Bone Breaker

**種類**: 片手用の補助武器(矢)    **攻撃**: 3d3 + 4    **防御**: —    **命中**: 1    **値段**: 115    **重量**: 0.3  
**備考**: 相手の骨をも碎く強力な矢。めったに入手できないのが残念である。

## Bone Key

**種類**: 鍵                          **攻撃**: —                          **防御**: —                          **命中**: —                          **値段**: —                          **重量**: 0.5  
**備考**: ピラミッドの地下1階を探索するのに必要。

## Bone Necklace

**種類**: 魔法の防具                          **攻撃**: —                          **防御**: 2                          **命中**: —                          **値段**: 5000                          **重量**: 2.5  
**備考**: 骨で作られた首飾り。呪いはかけられていないので安心して着用してほしい。

## Book of Air Shield

**種類**: 魔法の本                          **攻撃**: —                          **防御**: —                          **命中**: —                          **値段**: 4000                          **重量**: 2.0  
**備考**: 使用すると Missile Shield の呪文を覚える。戦闘中に使用した場合はレベル 6 の効果。

## Book of Airs

**種類**: 魔法の本                          **攻撃**: —                          **防御**: —                          **命中**: —                          **値段**: —                          **重量**: 0.0  
**備考**: 使用すると Air Pocket の呪文を覚える。戦闘中に使用した場合はレベル 6 の効果。

## Book of Anti-Magic

**種類**: 魔法の本                          **攻撃**: —                          **防御**: —                          **命中**: —                          **値段**: 25000                          **重量**: 2.0  
**備考**: 使用すると Anti-Magic の呪文を覚える。戦闘中に使用した場合はレベル 6 の効果。

## Book of Armormelt

**種類**: 魔法の本                          **攻撃**: —                          **防御**: —                          **命中**: —                          **値段**: 8500                          **重量**: 2.0  
**備考**: 使用すると Armormelt の呪文を覚える。戦闘中に使用した場合はレベル 6 の効果。

## Book of Blinding

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：魔法の本

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：3000 重量：2.0

備考：使用するとBlinding Flashの呪文を覚える。戦闘中に使用した場合はレベル6の効果。

## Book of Chills

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：魔法の本

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：2000 重量：2.0

備考：使用するとChilling Touchの呪文を覚える。戦闘中に使用した場合はレベル6の効果。

## Book of Demons

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：魔法の本

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：12000 重量：2.0

備考：使用するとConjurationの呪文を覚える。戦闘中に使用した場合はレベル6の効果。

## Book of Detection

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：魔法の本

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：3000 重量：2.0

備考：使用するとDetect Secretの呪文を覚える。戦闘中に使用した場合はレベル6の効果。

## Book of Directions

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：魔法の本

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：1500 重量：2.0

備考：使用するとDirectionの呪文を覚える。戦闘中に使用した場合はレベル6の効果。

## Book of Dozes

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：魔法の本

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：2000 重量：2.0

備考：使用するとSleepの呪文を覚える。戦闘中に使用した場合はレベル6の効果。

## Book of Fire Shield

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：魔法の本

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：5000 重量：2.0

備考：使用するとFire Shieldの呪文を覚える。戦闘中に使用した場合はレベル6の効果。

## Book of Ice Shield

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：魔法の本

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：5000 重量：2.0

備考：使用するとIce Shieldの呪文を覚える。戦闘中に使用した場合はレベル6の効果。

## Book of Identity

戦|魔|僧|盜|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|ロ|侍|修|忍

種類：魔法の本

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：7500 重量：2.0

備考：使用するとIdentifyの呪文を覚える。戦闘中に使用した場合はレベル6の効果。

## Book of Knocks

戦|魔|僧|盜|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|ロ|侍|修|忍

種類：魔法の本

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：2500 重量：2.0

備考：使用するとKnock - Knockの呪文を覚える。

## Book of Levitation

戦|魔|僧|盜|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|ロ|侍|修|忍

種類：魔法の本

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：12000 重量：2.0

備考：使用するとLevitateの呪文を覚える。戦闘中に使用した場合はレベル6の効果。

## Book of Mantras

戦|魔|僧|盜|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|ロ|侍|修|忍

種類：魔法の本

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：1500 重量：2.0

備考：使用するとStaminaの呪文を覚える。戦闘中に使用した場合はレベル6の効果。

B

## Book of Peace

戦|魔|僧|盜|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|ロ|侍|修|忍

種類：魔法の本

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：15000 重量：2.0

備考：使用するとSane Mindの呪文を覚える。戦闘中に使用した場合はレベル6の効果。

## Book of Poisons

戦|魔|僧|盜|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|ロ|侍|修|忍

種類：魔法の本

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：2000 重量：2.0

備考：使用するとPoisonの呪文を覚える。戦闘中に使用した場合はレベル6の効果。

## Book of Protection

戦|魔|僧|盜|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|ロ|侍|修|忍

種類：魔法の本

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：5000 重量：2.0

備考：使用するとArmorplateの呪文を覚える。戦闘中に使用した場合はレベル6の効果。

## Book of Rapture

戦|魔|僧|盜|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|ロ|侍|修|忍

種類：魔法の本

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：2500 重量：2.0

備考：使用するとCharmの呪文を覚える。戦闘中に使用した場合はレベル6の効果。

## Book of Silence

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の本

攻撃：—

防御：—

命中：—

値段：5000

重量：2.0

備考：使用するとSilenceの呪文を覚える。戦闘中に使用した場合はレベル6の効果。

## Book of Sloth

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の本

攻撃：—

防御：—

命中：—

値段：2500

重量：2.0

備考：使用するとSlowの呪文を覚える。戦闘中に使用した場合はレベル6の効果。

## Book of Weakening

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の本

攻撃：—

防御：—

命中：—

値段：3000

重量：2.0

備考：使用するとWeakenの呪文を覚える。戦闘中に使用した場合はレベル6の効果。

## Book of Widows

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の本

攻撃：—

防御：—

命中：—

値段：15000

重量：2.0

備考：使用するとDeadly Poisonの呪文を覚える。戦闘中に使用した場合はレベル6の効果。

## Book of Lt.Curing

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の本

攻撃：—

防御：—

命中：—

値段：2250

重量：2.0

備考：使用するとCure Lesser Cndの呪文を覚える。戦闘中に使用した場合はレベル6の効果。

## Bottlerocket

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（投） 攻撃：1d8 + 0 防御：— 命中：— 値段：200 重量：0.3

備考：投げつけるとMagic Missile（2）の効果。

## Breastplate

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ボディーアーマー

攻撃：—

防御：8

命中：—

値段：600

重量：18.0

備考：価格のわりに防御効果が高い。重量も軽くお徳用である。

## Broadsword

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：両手用のメイン武器（短） 攻撃：1d7 + 1 防御：— 命中：— 値段：85 重量：6.0

備考：“Longsword”と並ぶスオードのベーシックモデル。序盤戦はこれで十分。

## Bronze Cuirass

[戦] [魔] [僧] [盗] [レ] [鍊] [バ] [超] [ヴ] [ビ] [ロ] [侍] [修] [忍]

種類：ボディーアーマー

攻撃：—

防御：6

命中：—

値段：1000

重量：21.0

備考：青銅製の重厚な鎧。相当の体力がないと着こなすのは難しいだろう。

## Bronze Greaves

[戦] [魔] [僧] [盗] [レ] [鍊] [バ] [超] [ヴ] [ビ] [ロ] [侍] [修] [忍]

種類：レッグアーマー

攻撃：—

防御：7

命中：—

値段：1450

重量：12.5

備考：青銅製の足あて。同タイプのボディーアーマーよりも軽くて頑丈にできている。

## Buckler Shield

[戦] [魔] [僧] [盗] [レ] [鍊] [バ] [超] [ヴ] [ビ] [ロ] [侍] [修] [忍]

種類：シールド

攻撃：—

防御：1

命中：—

値段：65

重量：4.0

備考：もっとも安価な盾。手が空いているのなら、ぜひ。

## Bullet Stone

[戦] [魔] [僧] [盗] [レ] [鍊] [バ] [超] [ヴ] [ビ] [ロ] [侍] [修] [忍]

種類：片手用の補助武器（弾） 攻撃：1d4 + 0 防御：— 命中：— 値段：1 重量：0.5

備考：スリング用の石の弾。矢に比べて重いので持ちすぎないように注意しよう。

B

## Bullwhip

[戦] [魔] [僧] [盗] [レ] [鍊] [バ] [超] [ヴ] [ビ] [ロ] [侍] [修] [忍]

種類：片手用のメイン武器（中） 攻撃：1d4 + 0 防御：— 命中：1 値段：185 重量：2.5

備考：後列から敵を攻撃できるムチ（メイス＆フレイル）。メイン武器にしては、やや力不足。

## Burgonet Helm

[戦] [魔] [僧] [盗] [レ] [鍊] [バ] [超] [ヴ] [ビ] [ロ] [侍] [修] [忍]

種類：ヘルメット

攻撃：—

防御：8

命中：—

値段：2250

重量：6.5

備考：戦士系キャラ用の頑丈な兜。持っているとすればDark Crusaderだ。

## Bushido Blade

[戦] [魔] [僧] [盗] [レ] [鍊] [バ] [超] [ヴ] [ビ] [ロ] [侍] [修] [忍]

種類：片手用のメイン武器（短） 攻撃：2d7 + 2 防御：— 命中：2 値段：7500 重量：4.0

備考：侍と忍者だけが装備できる強力な剣。クリティカルヒットの確率がグンと高くなる。

## Buskins

[戦] [魔] [僧] [盗] [レ] [鍊] [バ] [超] [ヴ] [ビ] [ロ] [侍] [修] [忍]

種類：ブーツ

攻撃：—

防御：3

命中：—

値段：50

重量：3.0

備考：軽くて動きやすい戦闘用の靴。ゲーム序盤ではこれで十分だ。

## Butterfly Axe

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（投） 攻撃：1d8+3 防御：— 命中：— 値段：400 重量：3.5

備考：いわゆる投げ斧。命中率を高めるには自らの能力を上げるしかない。

## Cameo Locket

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の防具 攻撃：— 防御：4 命中：— 値段：250000 重量：0.5

備考：魔の呪文に対する強い耐性、スペシャルパワー（HP最大値アップ）、自然回復力がある。

## Cape of Hi-Zen

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の防具 攻撃：— 防御：3 命中：— 値段：40000 重量：5.0

備考：修道僧だけが装備できる魔法の肩マント。

## Cat’O Nine Tail

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用のメイン武器（中） 攻撃：6d3+0 防御：— 命中：3 値段：20000 重量：6.5

備考：強力な破壊力を持つムチ（メイス＆フレイル）。運がよければマイ・ライから買える。

## Chain Chausse

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：レッグアーマー 攻撃：— 防御：9 命中：— 値段：1150 重量：20.0

備考：細い鎖を繋ぎ合わせて作った足あて。そのぶん、かなり重くなっている。

## Chain Hauberk

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ボディーアーマー 攻撃：— 防御：9 命中：— 値段：1250 重量：28.0

備考：一般的に「鎖かたびら」と呼ばれている。動きやすく作られているが、それでも重い。

## Chain Hosen

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ブーツ 攻撃：— 防御：8 命中：— 値段：485 重量：9.0

備考：通常のブーツの上に鎖を巻き付けて防御効果を高めたもの。

## Chain of Despair

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の防具 攻撃：— 防御：-2 命中：— 値段：400 重量：3.5

備考：呪われた「絶望の鎖」。装備すると防御力が下がり、体力も徐々に減少していく。

## Chamail Doublet

[ 戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ ロ 侍 修 忍 ]

種類：ボディーアーマー

攻撃：—

防御：6 命中：— 値段：3500 重量：5.5

備考：通常の胴着を戦闘用の鎧に加工したもの。普段着と同じような感覚で着こなせる。

## Chamail Pants

[ 戰 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ ロ 侍 修 忍 ]

種類：レッグアーマー

攻撃：—

防御：6 命中：— 値段：3500 重量：6.5

備考：“Chamail Doublet”とペアで装備すれば重量の節約になる。

## Chamois Gloves

[ 戰 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ ロ 侍 修 忍 ]

種類：ガントレット

攻撃：—

防御：3 命中：— 値段：600 重量：2.0

備考：こての普及品。薄い素材でできているため、強いダメージには耐えられない。

## Chamois Skirt

[ 戰 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ ロ 侍 修 忍 ]

種類：レッグアーマー

攻撃：—

防御：3 命中：— 値段：25 重量：4.5

備考：スカートなので女性しか着用できない。

## Cherry Bomb

[ 戰 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ ロ 侍 修 忍 ]

種類：片手用の補助武器（薬） 攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：300 重量：0.5

備考：投げるつけると敵1体に軽いダメージを与える。

## Chrome Key

[ 戰 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ ロ 侍 修 忍 ]

種類：鍵

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.2

備考：城の尖塔（左側）の頂上で見つかる。一部の3連錠を解錠できる。なぜか処分できない。

## Claymore

[ 戰 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ ロ 侍 修 忍 ]

種類：両手用のメイン武器（短） 攻撃：2d4 + 2 防御：— 命中：— 値段：600 重量：15.0

備考：序盤で手に入る強力なスオード。クイークエグの店に何度も出入りして購入しよう。

## Cloth Pants

[ 戰 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ ロ 侍 修 忍 ]

種類：レッグアーマー

攻撃：—

防御：1 命中：— 値段：10 重量：3.5

備考：普通のズボン。これで探検するのは無謀である。

## Cloth Shirt

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|口|侍|修|忍

種類：ボディーアーマー 攻撃：— 防御：1 命中：— 値段：10 重量：2.5

備考：何の変哲もないシャツ。安くで軽ければいいというものじゃない。

## Club

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|口|侍|修|忍

種類：両手用のメイン武器(短) 攻撃：2d4 + 0 防御：— 命中：— 値段：15 重量：8.0

備考：サゴアイテムだが意外と手に入らない。武器スキルの影響なし。

## Conjuration

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|口|侍|修|忍

種類：魔法のスクロール 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：1600 重量：0.3

備考：使用するとConjuration (4) の効果。

## Copper Gloves

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|口|侍|修|忍

種類：ガントレット 攻撃：— 防御：10 命中：— 値段：1500 重量：8.5

備考：銅で鋳造されたこて。重いが、それだけの効果はある。

## Copper Key

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|口|侍|修|忍

種類：鍵 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.2

備考：“Iron Key”で開けられない複雑な2連錠を解錠する。

## Coxcomb

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|口|侍|修|忍

種類：ヘルメット 攻撃：— 防御：—3 命中：— 値段：800 重量：3.0

備考：オシャレ用の帽子だが呪われている。防具としての機能はゼロどころかマイナス。

## Crystal Wand

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|口|侍|修|忍

種類：片手用の補助武器(短) 攻撃：3d3 + 0 防御：— 命中：1 値段：20000 重量：0.8

備考：使用するとWizardEye (3) の効果。武器として使うと睡眠作用がある。

## Cuckoo Call

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|口|侍|修|忍

種類：楽器 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：15000 重量：1.0

備考：バード専用の特殊アイテム「カッコーの呼び子」。使用するとMental Attackの効果。

## Cuir Gauntlets

種類：ガントレット 攻撃：— 防御：5 命中：— 値段：240 重量：3.5  
 備考：このスタンダード。侍も装備可能という点に注目。

## Cupid Arrow

種類：片手用の補助武器（矢） 攻撃：1d4 + 0 防御：— 命中：— 値段：15 重量：0.2  
 備考：それほど殺傷力のある矢ではないが、ヒットすると相手が眠ってしまうこともある。

## Cure Lt.Cnd

種類：片手用の補助武器（薬） 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：200 重量：0.2  
 備考：使用するとCure Lesser Cnd（6）の効果。

## Cure Paralyz

種類：片手用の補助武器（薬） 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：400 重量：0.2  
 備考：使用するとCure Paralysis（6）の効果。

## Cure Poison

種類：片手用の補助武器（薬） 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：250 重量：0.2  
 備考：使用するとCure Poison（6）の効果。

## Cure Stone

種類：片手用の補助武器（薬） 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：2000 重量：0.5  
 備考：使用するとCure Stone（6）の効果。

## Cutlass

種類：片手用のメイン武器（短） 攻撃：1d6 + 1 防御：— 命中：— 値段：50 重量：4.5  
 備考：切れ味鋭い細身の剣。他のスオードに比べて装備可能な職業が多いのが特徴。

## Dagger

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃：1d4 + 0 防御：— 命中：— 値段：15 重量：1.0  
 備考：非力な武器だが、序盤戦で携帯用として使うと威力を発揮する。

## Deadly Poison

種類：片手用の補助武器（薬） 攻撃：—

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

備考：使用するとDeadly Poison（5）の効果。

## Demons Tooth

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃： $3d4 + 4$  防御：— 命中：3 値段：8000 重量：1.5

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

備考：うまく当たれば敵の体を麻痺させることができる。武器種はワンド&amp;ダガー。

## Devil Stone

種類：片手用の補助武器（弾） 攻撃： $4d4 + 0$  防御：— 命中：2 値段：240 重量：0.3

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

備考：スリングで発射。相手を石化したり気絶せたりすることがある。

## Devil's Pipe

種類：楽器 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：1000 重量：1.0

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

備考：バード専用の特殊アイテム「悪魔の笛」。使用するとWeakenの効果。

## Diamond Eyes

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃： $3d4 + 4$  防御：— 命中：2 値段：20000 重量：4.0

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

備考：きわめて頑丈で殺傷力も高い。相手を麻痺させる作用もある。

## Diamond Ring

種類：魔法の防具 攻撃：— 防御：5 命中：— 値段：500000 重量：0.2

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

備考：女性専用の高価なダイヤモンドの指輪。よほど運が良くなければ手に入らない。

## Dirk

種類：片手用の補助武器（投） 攻撃： $1d4 + 0$  防御：— 命中：— 値段：5 重量：1.0

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

備考：使い捨ての投てき用ダガー。安さだけが取り柄である。

## Dispel Undead

種類：魔法のスクロール 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：400 重量：0.3

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

備考：使用するとDispel Undead（2）の効果。

## Displacer Cloak

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の防具

攻撃：—

防御：4

命中：—

値段：200000

重量：4.0

備考：使用すると Blink (4) の効果。最後の最後で手に入る可能性あり。

## Dragon Kite

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：シールド

攻撃：—

防御：4

命中：—

値段：8000

重量：16.5

備考：盾の最高級品。NPCのマイ・ライから買うか、Guardian of Rammを倒して入手する。

## Dragon Slayer

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：両手用のメイン武器(短) 攻撃：1d10+5 防御：— 命中：1 値段：6000 重量：6.5

備考：相手に瀕死のダメージを与える大型の剣。マイ・ライの店で取り扱っていることも。

## Dryadic Staff

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用のメイン武器(短) 攻撃：2d4+0 防御：— 命中：1 値段：5000 重量：4.0

備考：使用すると Blink (3) の効果。

## Duck Shield

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：シールド

攻撃：—

防御：-2

命中：—

値段：350

重量：4.5

備考：かわいい名称だが、実は呪われた盾。装備すると防御力が2ポイントダウン。

## Dungeon Key

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：鍵

攻撃：—

防御：—

命中：—

値段：—

重量：0.2

備考：城の北側のエリアを探検するのに必要。

## East Exit Key

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：鍵

攻撃：—

防御：—

命中：—

値段：—

重量：0.5

備考：沼地を探検するのに必要。

## Ebony Heaume

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ヘルメット

攻撃：—

防御：14

命中：—

値段：50000

重量：10.0

備考：戦士系キャラ用の最高級の兜。地の呪文に対する耐性が強い。

## Ebony Plate(L)

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：レッグアーマー

攻撃：—

防御：14 命中：— 値段：50000 重量：30.0

備考：戦士系キャラ用の最高級の足あて。地の呪文に対する耐性が強い。

## Ebony Plate(U)

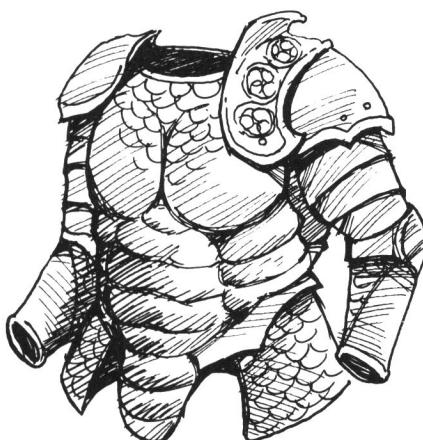
戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ボディーアーマー

攻撃：—

防御：14 命中：— 値段：50000 重量：30.0

備考：戦士系キャラ用の最高級の鎧。地の呪文に対する耐性が強い。



Ebony Plate

## Elm Arrow

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（矢） 攻撃：1d6 + 0 防御：— 命中：— 値段：2 重量：0.2

備考：弓で使用する矢の普及品。最初はこれでガマンしよう。

## Elven Bow

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用のメイン武器（長） 攻撃：—

防御：— 命中：4 値段：100000 重量：4.5

備考：エルフ用の弓。スペシャルパワーでスピード（SPD）が1アップ。クリティカルヒットあり。

## Enchanted Blade

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法のスクロール

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：1200 重量：0.3

備考：使用するとEnchanted Blade（3）の効果。

## Estoc of Olivia

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用のメイン武器(短) 攻撃：2d7 + 4 防御：— 命中：3 値段：40000 重量：5.0

備考：レンジャー専用のブランド品。命中率は高く、クリティカルヒットも期待できる。

## Excaliber

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：両手用のメイン武器(短) 攻撃：4d8 + 4 防御：— 命中：4 値段：200000 重量：24.0

備考：かの有名なスオードの最高峰。Lightning (6)、石化、クリティカルヒットの効果がある。

## Faerie Cap

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ヘルメット 攻撃：— 防御：4 命中：— 値段：25000 重量：0.2

備考：フェアリー専用の兜。

## Faerie Dust

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器(粉) 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：150 重量：0.5

備考：投げつけるとSleep (3) の効果。フェアリーでなくても使用可能。

E  
F

## Faerie Stick

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器(短) 攻撃：3d4 + 0 防御：— 命中：1 値段：2500 重量：0.2

備考：フェアリー専用の棒状の武器。使用するとBlink (4) の効果。

## Fang

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用のメイン武器(短) 攻撃：2d8 + 8 防御：— 命中：2 値段：25000 重量：5.0

備考：スペシャルパワーを使うとストレングス (STR) が1アップ。クリティカルヒットあり。

## Fauchard

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：両手用のメイン武器(中) 攻撃：1d12 + 0 防御：— 命中：— 値段：2000 重量：13.5

備考：棒状の武器。相手に与えるダメージ値に波がある。好調なときは強力だが…。

## Faust Halberd

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：両手用のメイン武器(中) 攻撃：4d4 + 2 防御：— 命中：2 値段：15000 重量：17.5

備考：“Halberd”の強化バージョン。Lifesteal (4)、クリティカルヒット、麻痺の効果がある。

## Feathered Hat

種類：ヘルメット

攻撃：—

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

備考：最初はこれでも仕方ないが、なるべく早めにもっとまともな兜を装備しよう。

## Fire Bomb

種類：片手用の補助武器（薬） 攻撃：—

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

備考：使用するとFire Bomb（3）の効果。

防御：— 命中：— 値段：750 重量：1.5

## Fire Shield

種類：魔法のスクロール 攻撃：—

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

備考：使用するとFire Shield（3）の効果。

防御：— 命中：— 値段：900 重量：0.3

## Fireball

種類：魔法のスクロール 攻撃：—

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

備考：使用するとFireball（4）の効果。

防御：— 命中：— 値段：1500 重量：0.3

## Firecracker

種類：片手用の補助武器（投） 攻撃：3d8 + 0 戰 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

備考：花火を投げつけて敵にダメージを与える。

防御：— 命中：— 値段：100 重量：0.1

## Flamberge

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：両手用のメイン武器（短） 攻撃：2d5 + 2 戰 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

備考：中盤戦で手に入りやすい強力なソード。盾を外すかどうかが悩みどころだ。

防御：— 命中：— 値段：3000 重量：14.0

## Foot Powder

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：片手用の補助武器（粉） 攻撃：— 戰 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

備考：使うとしばらくの間は熱い石炭の上を歩ける。購入と使用はピラミッドの4階にて。

防御：— 命中：— 値段：2500 重量：1.0

## Forest Cape

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：魔法の防具 攻撃：— 戰 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

備考：レンジャー専用の魔法の羽織。水、気、地の各呪文に対して多少の耐性がある。

防御：3 命中：— 値段：15000 重量：6.5

## Full Plate(L)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：レッグアーマー

攻撃：—

防御：12 命中：— 値段：4000 重量：32.0

備考：鋼鉄製のきわめて頑丈な足あて。相当の力がないと着るのはムリ。

## Full Plate(U)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：ボディーアーマー

攻撃：—

防御：12 命中：— 値段：4000 重量：40.0

備考：Full PlateシリーズはGuardian of Rammを倒すと出やすい。

## Fur Haler

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：ボディーアーマー

攻撃：—

防御：2 命中：— 値段：25 重量：2.5

備考：鎧といつても、これはプラジャー。当然装備できるのは女性にかぎられる。

## Fur Legging

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：レッグアーマー

攻撃：—

防御：4 命中：— 値段：165 重量：5.0

備考：男女とも着用できる毛皮の足あて。それなりに防御力はあるが冒険にはお薦めできない。

F  
G

## Giant Sledge

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：両手用のメイン武器(短) 攻撃：3d6+0 防御：— 命中：-8 値段：350 重量：45.0

備考：ムチャクチャ重い武器。相手を気絶させる効果を持つが、なかなかヒットしない。

## Ginzu Knife

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：片手用の補助武器(投) 攻撃：3d2+0 防御：— 命中：1 値段：45 重量：0.5

備考：投てき用の小刀(ダガー)。忍者や侍の懷に忍ばせておく。

## Glass Slippers

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：ブーツ

攻撃：—

防御：8 命中：— 値段：24000 重量：2.5

備考：スペシャルパワーを使うとカルマが1アップ。心の呪文に対して99%の耐性を持つ。

## Gold Key

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：鍵

攻撃：—

防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.2

備考：しゃれこうべのドアの中央のドアを開けるのに必要。

## Golden Rod

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃：3d4 + 0 防御：— 命中：1 値段：25000 重量：0.1

備考：使用するとHeal Wounds（4）の効果。

## Great Bow

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用のメイン武器（長） 攻撃：— 防御：— 命中：2 値段：3500 重量：7.5

備考：名称は大仰だが、機能は中級クラス。魔法使いや僧侶に扱えないのが残念。

## Halberd

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：両手用のメイン武器（中） 攻撃：1d10 + 0 防御：— 命中：— 値段：135 重量：15.0

備考：棒状武器の定番。後列組のなかに戦士タイプのキャラがいれば、こいつを装備させよう。

## Hammer

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃：1d4 + 1 防御：— 命中：— 値段：15 重量：4.0

備考：値段なりの威力しかないが、たまに相手を気絶させる。関連スキルはメイス＆フレイル。

## Hammer+1.5

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃：2d4 + 6 防御：— 命中：1 値段：12000 重量：6.5

備考：“Hammer”を戦闘用に強化・改良したもの。装備可能な職業も若干変更されている。

## Harmonium

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：楽器 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：100 重量：1.0

備考：バード専用の特殊アイテム「ハーモニウム」。使用するとItching Skinの効果。

## Hayai Bo

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：両手用のメイン武器（中） 攻撃：1d6 + 3 防御：— 命中：2 値段：1750 重量：5.0

備考：“Bo”的強化バージョン。相手を気絶させる力を持つ。

## Heater Shield

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：シールド 攻撃：— 防御：3 命中：— 値段：750 重量：17.0

備考：丈夫な鉄板を何枚か重ねて作られた大型の盾。

G  
H

## Heaume

種類：ヘルメット

攻撃：—

戦|魔|僧|盜|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|口|侍|修|忍

防御：12 命中：— 値段：12500 重量：14.0  
備考：きわめて高い防御効果を持つ高級兜。

## Helm of Obitus

種類：ヘルメット

攻撃：—

戦|魔|僧|盜|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|口|侍|修|忍

防御：-8 命中：— 値段：15000 重量：8.5

備考：呪われた兜。これを身に付けて歩き回ると、あっという間に死んでしまう。

## Helm & Coif

種類：ヘルメット

攻撃：—

戦|魔|僧|盜|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|口|侍|修|忍

防御：7 命中：— 値段：750 重量：10.5

備考：左右に金属製のプロテクターが付けられている。中盤戦ではこれぐらいの兜がほしい。

## Heraldic Shield

種類：シールド

攻撃：—

戦|魔|僧|盜|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|口|侍|修|忍

防御：2 命中：— 値段：2500 重量：8.0

備考：スペシャルパワーを使うとストレンギス (STR) が1アップする。

## Hi-Kane-Do (L)

種類：レッグアーマー

攻撃：—

戦|魔|僧|盜|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|口|侍|修|忍

防御：12 命中：— 値段：20000 重量：35.0

備考：侍が着用できる最高級の足あて。火と地の呪文に対して耐性がある。

## Hi-Kane-Do (U)

種類：ボディーアーマー

攻撃：—

戦|魔|僧|盜|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|口|侍|修|忍

防御：12 命中：— 値段：20000 重量：35.0

備考：侍が着用できる最高級の鎧。火と地の呪文に対して耐性がある。

## Hoary Legging

種類：レッグアーマー

攻撃：—

戦|魔|僧|盜|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|口|侍|修|忍

防御：-1 命中：— 値段：450 重量：19.0

備考：錆び付いた古めかしい足あて。こんな中古品を装備していると戦闘に不利になる。

## Hoaxial Plate

種類：レッグアーマー

攻撃：—

戦|魔|僧|盜|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|口|侍|修|忍

防御：-2 命中：— 値段：800 重量：35.0

備考：訳すと「偽りのプレート」。機能は、その名の通りである。

## Hold Monsters

種類：魔法のスクロール

攻撃：—

戦 魔 僧 盜 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

備考：使用するとHold Monsters（3）の効果。

## Holy Basher

種類：両手用のメイン武器(中) 攻撃：1d8 + 4 防御：— 命中：1 値段：12000 重量：9.0

備考：後列で手持ち無沙汰の僧侶かビショップに持たせよう。相手を気絶させることもある。

## Holy H2O(+)

種類：片手用の補助武器（薬） 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：500 重量：0.5

備考：最後の戦いのときに必要なアイテム。使うとHolyWater（5）の効果。NPCからも購入可。

## Horn of Prometheus

種類：楽器

攻撃：—

戦 魔 僧 盜 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

防御：— 命中：— 値段：25000 重量：7.0

備考：バード専用の特殊アイテム「プロメテウスの角笛」。使用するとFireballの効果。

## Hv.Crossbow

種類：片手用のメイン武器(長) 攻撃：—

戦 魔 僧 盜 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

防御：— 命中：— 値段：1250 重量：14.5

備考：重量があるため通常の弓よりも装備可能な職業の範囲が狭い。

## Hv.Heal

種類：片手用の補助武器（薬） 攻撃：—

戦 魔 僧 盜 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

防御：— 命中：— 値段：500 重量：0.2

備考：使用するとHeal Wounds（6）の効果。

## Hv.Stamina

種類：片手用の補助武器（薬） 攻撃：—

戦 魔 僧 盜 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

防御：— 命中：— 値段：150 重量：0.2

備考：使用するとStamina（6）の効果。

## Ice Shield

種類：魔法のスクロール

攻撃：—

戦 魔 僧 盜 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

防御：— 命中：— 値段：900 重量：0.3

備考：使用するとIce Shield（3）の効果。

H  
—

## Icicle

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（投） 攻撃：2d8+0 防御：— 命中：— 値段：40 重量：0.1  
備考：投げつけるとChilling Touch（2）の効果。

## Illusion

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法のスクロール 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：1600 重量：0.3  
備考：使用するとIllusion（4）の効果。

## Inferior Sword

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用のメイン武器（短） 攻撃：1d6+0 防御：— 命中：-1 値段：35 重量：5.0  
備考：「下級の剣」という名にふさわしい貧弱なスオード。

## Iron Key

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：鍵 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.2  
備考：簡単な構造の2連錠ならこれで解錠することができる。ムリな場合は“Copper Key”で。

## Jailer Key

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：鍵 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.2  
備考：城の地下牢を探検する際に必要。

## Jazeraint Skirt

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：レッグアーマー 攻撃：— 防御：7 命中：— 値段：1750 重量：18.5  
備考：女性専用のスカート。敵の攻撃からある程度身を守ってくれる。

## Jazeraint Tunic

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ボディーアーマー 攻撃：— 防御：9 命中：— 値段：2000 重量：20.0  
備考：丈夫な繊維と鉄線で編まれた胴衣。思いのほか防御効果が高い。

## Kabuto

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ヘルメット 攻撃：— 防御：6 命中：— 値段：700 重量：5.5  
備考：侍だけが身に付けることのできる由緒ある兜。

## Katana

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用のメイン武器(短) 攻撃：1d7 + 0 防御：— 命中：1 値段：400 重量：4.0

備考：侍と忍者用の廉価な剣。攻撃力不足をカバーしたいのなら二刀流でいこう。

## Key of ?Decision?

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：鍵 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.5

備考：雄羊の寺院で入手・使用する。

## Key of ?Quandry?

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：鍵 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.5

備考：雄羊の寺院で入手・使用する。

## Key of 1st Test

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：鍵 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.5

備考：雄羊の寺院で入手・使用する。

## Key of A Minor

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：鍵 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.5

備考：坑道で入手・使用する。

## Key of A Minos

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：鍵 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.5

備考：ミノス島で入手・使用する。

## Key of Drows

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：鍵 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.5

備考：死者の殿堂で入手・使用する。

## Key of Evil

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：鍵 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.5

備考：死者の殿堂で入手・使用する。

## Key of Finality

種類：鍵

攻撃：—

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

備考：雄羊の寺院で入手・使用する。

防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.5

## Key of Knights

種類：鍵

攻撃：—

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

備考：死者の殿堂で入手・使用する。

防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.5

## Key of Nothing

種類：鍵

攻撃：—

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

備考：「存在しない鍵」とでも訳せばいいのだろうか？

防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.5

## Key of Queens

種類：鍵

攻撃：—

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

備考：死者の殿堂で入手・使用する。

防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.5

## Key of Ramm

種類：鍵

攻撃：—

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

備考：城の1階で入手し、2階で使用する。

防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.2

## Key of Spades

種類：鍵

攻撃：—

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

備考：城の2階で入手し、尖塔で使用する。

防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.2

## Key of Stars

種類：鍵

攻撃：—

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

備考：いくつかあるエンディングのうち、この鍵を入手・使用する場合がある。

防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.5

## Key of the Damned

種類：鍵

攻撃：—

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

備考：ミノス島で入手・使用する。

防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.5

## Key of the Dead

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|口|侍|修|忍

種類：鍵

攻撃：—

防御：— 命中：—

値段：—

重量：0.2

備考：“遺灰の壺”のうちのひとつと交換にカロンから入手し、死者の島で使用する。

## Key of the Lost

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|口|侍|修|忍

種類：鍵

攻撃：—

防御：— 命中：—

値段：—

重量：0.5

備考：忘れものの島で入手・使用する。

## Key of Valkyries

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|口|侍|修|忍

種類：鍵

攻撃：—

防御：— 命中：—

値段：—

重量：0.5

備考：死者の殿堂で入手・使用する。

## Key of Wizard Cave

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|口|侍|修|忍

種類：鍵

攻撃：—

防御：— 命中：—

値段：—

重量：0.5

備考：坑道で入手・使用する。

## Knock-Knock

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|口|侍|修|忍

種類：魔法のスクロール

攻撃：—

防御：— 命中：—

値段：600

重量：0.3

備考：使用するとKnock - Knock（4）の効果。

## Lance

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|口|侍|修|忍

種類：両手用のメイン武器(中) 攻撃：1d12+0 防御：— 命中：-2 値段：450 重量：18.0

備考：ヴァルキリーとロードのみ装備できる。命中率よりも攻撃力を重視するのなら…。

## Lead Boots

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|口|侍|修|忍

種類：ブーツ

攻撃：—

防御：-5 命中：—

値段：825

重量：75.0

備考：呪いのかかった靴。まあ、この重量ではとても装備する気になれないが。

## Leather Boots

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|口|侍|修|忍

種類：ブーツ

攻撃：—

防御：5 命中：—

値段：325

重量：5.0

備考：軽くて動きやすい皮製の靴。

K  
L

## Leather Cuirass

種類：ボディーアーマー

攻撃：—

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|ロ|侍|修|忍

防御：5 命中：— 値段：285 重量：14.0  
備考：皮製の鎧。序盤戦での主力防具である。

## Leather Greaves

種類：レッグアーマー

攻撃：—

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|ロ|侍|修|忍

防御：6 命中：— 値段：650 重量：8.5  
備考：皮製の足あて。装備できる職業が少ないのが惜しまれる。

## Leather Hauberk

種類：ボディーアーマー

攻撃：—

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|ロ|侍|修|忍

防御：7 命中：— 値段：450 重量：18.0  
備考：“Leather Cuirass”に鎖かたびらの要素を付加して強化したもの。

## Leather Helm

種類：ヘルメット

攻撃：—

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|ロ|侍|修|忍

防御：3 命中：— 値段：145 重量：3.5

備考：皮製の兜。人体のなかの最大の急所を守るにはちょっと心許ない。

## Leather Legging

種類：レッグアーマー

攻撃：—

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|ロ|侍|修|忍

防御：5 命中：— 値段：240 重量：11.0

備考：皮製の足あて。“Leather Greaves”を軽量化し、より多くの人々が使えるようにした。

## Levitate

種類：魔法のスクロール

攻撃：—

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|ロ|侍|修|忍

防御：— 命中：— 値段：2500 重量：0.3

備考：使用するとLevitate（5）の効果。

## Lifesteal

種類：魔法のスクロール

攻撃：—

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|ロ|侍|修|忍

防御：— 命中：— 値段：3000 重量：0.3

備考：使用するとLifesteal（4）の効果。

## Lightning Bolt

種類：片手用の補助武器（矢） 攻撃：5d5 + 5 防御：— 命中：2 値段：1250 重量：0.4

備考：命中精度の高い強力な矢。クリティカルヒットが出ることもある。

## Lightning Rod

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃：3d4 + 0 防御：— 命中：1 値段：20000 重量：0.1

備考：使用するとLightning（4）の効果。

## Liquid Metal

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：その他のアイテム 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：1.5

備考：NPCのスマッティを殺すと手に入る。“歯車”の代替品なのかもしれない。

## Long Bow

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用のメイン武器（長） 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：600 重量：4.5

備考：弓のスキルを上げたいのなら、少なくともこの程度の弓を使ってほしい。

## Longsword

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用のメイン武器（短） 攻撃：1d8 + 0 防御：— 命中：— 値段：60 重量：5.0

備考：レベル3ぐらいに成長するまではこいつでガマン。せっせと剣の腕を磨こう。

## Lt.Crossbow

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用のメイン武器（長） 攻撃：— 防御：— 命中：-2 値段：375 重量：7.5

備考：武器自体の命中精度の悪さは弓のスキルでなんとかカバーするしかない。

## Lt.Heal

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（薬） 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：100 重量：0.2

備考：使用するとHeal Wounds（1）の効果。最初のうちは何度もお世話になる。

## Lute

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：楽器 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：250 重量：4.0

備考：ハイド専用の特殊アイテム「リュート」。使用するとSleepの効果。

## Lynx Ring

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の装飾品 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：2000 重量：0.1

備考：三途の川で見つかることも。そのスペシャルパワーの効果ははっきりしていない。

## Lyre of Cakes

種類：楽器

攻撃：—

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

防御：— 命中：— 値段：250000 重量：12.0

備考：バード専用の特殊アイテム「ケーキの豊饒」。使うとヒットポイントとスタミナが回復。

## Mace

種類：片手用のメイン武器(短) 攻撃：1d6 + 1 防御：— 命中：— 値段：65 重量：10.0

備考：「メイス&フレイル」タイプのベーシックモデルである。相手を気絶させる効果がある。

## Maenad's Lance

種類：両手用のメイン武器(中) 攻撃：2d12 + 0 防御：— 命中：3 値段：30000 重量：19.0

備考：ヴァルキリーだけが装備できる強力な槍。クリティカルヒットの可能性あり。

## Magic Missile

種類：魔法のスクロール 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：400 重量：0.3

備考：使用するとMagic Missile (2) の効果。

## Maiden Head

種類：片手用のメイン武器(短) 攻撃：1d16 + 0 防御：— 命中：2 値段：7750 重量：12.0

備考：使用するとCharm (5) の効果。急所に当たると相手は気絶する。

## Mail Coif

種類：ヘルメット 攻撃：— 防御：5 命中：— 値段：350 重量：6.0

備考：兜というよりは金属製の頭巾のようなもの。これで命を救われることだってある。

## Mail Mittens

種類：ガントレット 攻撃：— 防御：6 命中：— 値段：450 重量：6.0

備考：金属製の手袋。これで大型の剣を持つと相当の重量になるだろう。

## Main Gauche

種類：片手用の補助武器(短) 攻撃：1d5 + 0 防御：— 命中：— 値段：30 重量：2.0

備考：補助武器の代表格。“Dagger”より少しマシといった程度。必要スキルはワンド&ダガー。

## Mantis Boots

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ブーツ 攻撃：— 防御：14 命中：— 値段：20000 重量：9.0

備考：水の呪文に強い靴。スペシャルパワーを使うとスピード（SPD）が1アップ。

## Mantis Groves

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ガントレット 攻撃：— 防御：14 命中：— 値段：20000 重量：6.0

備考：火、気、心の呪文に強い。スペシャルパワーを使うとデクスターイティ（DEX）が1アップ。

## Memo of Death

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の防具 攻撃：— 防御：3 命中：— 値段：20000 重量：2.5

備考：侍だけが身に付けられる魔法の防具。入手はきわめて困難。

## Midnight Choir

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：楽器 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：2500 重量：8.0

備考：バード専用の特殊アイテム「真夜中の合唱」。使用するとTerrorの効果。

## Midnight Cloak

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の防具 攻撃：— 防御：2 命中：— 値段：2500 重量：5.0

備考：姿を見えにくくする魔法のマント。

## Mitre

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ヘルメット 攻撃：— 防御：2 命中：— 値段：200 重量：3.5

備考：神に仕える者だけが装備できる司教の冠。

## Mitre De Sanct

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ヘルメット 攻撃：— 防御：5 命中：— 値段：4000 重量：3.5

備考：高位の聖職者にふさわしい権威ある冠。装備していれば神のご加護を受けるであろう。

## Mod.Heal

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（薬） 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：250 重量：0.2

備考：使用するとHeal Wounds（3）の効果。

## Mod.Stamina

種類：片手用の補助武器（薬） 攻撃：—  
備考：使用するとStamina（3）の効果。

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

防御：— 命中：— 値段：85 重量：0.2

## Monstrance

種類：両手用のメイン武器（中） 攻撃：1d8 + 0 防御：— 命中：-1 値段：450 重量：9.0  
備考：聖職者用として特別に作られた棒状の武器。敵を気絶させことがある。

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

## Mordecai's Cone

種類：ヘルメット 攻撃：— 防御：7 命中：— 値段：35000 重量：4.0  
備考：非力な魔法使いにも着用可能な高級帽子。心と魔の呪文に対して50%の耐性を持つ。

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

## Morningstar

種類：片手用のメイン武器（短） 攻撃：2d4 + 0 防御：— 命中：— 値段：100 重量：12.0  
備考：その形状からして中距離用武器と判断してしまいがちだが、さにあらず。気絶効果あり。

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

## Muramasa Blade

種類：片手用のメイン武器（短） 攻撃：3d7 + 4 防御：— 命中：4 値段：100000 重量：4.0  
備考：侍なら一度は手にしてみたい伝説の名刀。クリティカルヒットとスペシャルパワーあり。

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍



Muramasa Blade

## Mustard Mace

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

**種類**: 片手用のメイン武器(短)    **攻撃**:  $1d6 + 3$     **防御**: —    **命中**: 1    **値段**: 2250    **重量**: 1.0

**備考**: 使用するとStink Bomb（2）の効果。攻撃時に相手を気絶させることもある。

## Mystic Arrow

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

**種類**: 片手用の補助武器(矢)    **攻撃**:  $4d4 + 2$     **防御**: —    **命中**: 2    **値段**: 220    **重量**: 0.2

**備考**: 命中率・貫通力ともに良好な矢。うまくヒットすれば相手の体は麻痺する。

## Mystic Dust

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

**種類**: 片手用の補助武器(粉)    **攻撃**: —    **防御**: —    **命中**: —    **値段**: 500    **重量**: 0.5

**備考**: 空中に撒くとPixieが召喚される。

## Mystic's Ring

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

**種類**: 魔法の防具    **攻撃**: —    **防御**: 2    **命中**: —    **値段**: 5000    **重量**: 0.1

**備考**: 魔の呪文による攻撃に対してある程度の耐性がある。

## Naginata

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

**種類**: 両手用のメイン武器(中)    **攻撃**:  $1d12 + 0$     **防御**: —    **命中**: —    **値段**: 2500    **重量**: 13.5

**備考**: 日本古来の武器である長刀。欧米系の職業に就く者は使いこなせない。

## Necrology Rod

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

**種類**: 片手用の補助武器(短)    **攻撃**:  $3d3 + 0$     **防御**: —    **命中**: 1    **値段**: 25000    **重量**: 1.2

**備考**: 使用するとResurrection（4）の効果。

## Night Stick

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

**種類**: 片手用の補助武器(短)    **攻撃**:  $2d4 + 0$     **防御**: —    **命中**: —    **値段**: 1250    **重量**: 0.2

**備考**: 使用するとBlinding Flash（3）の効果。ただし、装備可能な種族はフェアリーのみ。

## Ninja Cowl

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

**種類**: ヘルメット    **攻撃**: —    **防御**: 3    **命中**: —    **値段**: 50    **重量**: 1.5

**備考**: 忍者用の黒装束(頭巾)。ゲーム終盤まで愛用することになるだろう。

M  
N

## Ninja Garb(L)

[ 戦 魔 僧 盜 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍 ]

種類：レッグアーマー 攻撃：— 防御：3 命中：— 値段：80 重量：3.0

備考：忍者用の黒装束。“Ninja Garb (U)”と併せて着用する。

## Ninja Garb(U)

[ 戰 魔 僧 盜 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍 ]

種類：ボディーアーマー 攻撃：— 防御：3 命中：— 値段：80 重量：3.0

備考：忍者用の黒装束（胴衣）。忍者にとって防御力の善し悪しはさほど関係ない。

## Ninjato

[ 戰 魔 僧 盜 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍 ]

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃：2d4 + 0 防御：— 命中：1 値段：700 重量：3.5

備考：暗殺用の小刀。懷に忍ばせて相手に不意討ちを食らわす。クリティカルヒットあり。

## No-Dachi

[ 戰 魔 僧 盜 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍 ]

種類：両手用のメイン武器（短） 攻撃：2d7 + 0 防御：— 命中：— 値段：4000 重量：13.0

備考：“Katana”の上位バージョン。相手の急所を突けば一発での世へ送れる。

## North Exit Key

[ 戰 魔 僧 盜 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍 ]

種類：鍵 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.5

備考：魔法の森と城をつなぐドアを開けるのに必要。ラストで手に入る。

## Nunchaka

[ 戰 魔 僧 盜 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍 ]

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃：1d5 + 0 防御：— 命中：1 値段：145 重量：2.5

備考：忍者用の「ヌンチャク」。相手を気絶させことがある。関連スキルはメイス＆フレイル。

## Pan Flute

[ 戰 魔 僧 盜 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍 ]

種類：楽器 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：4000 重量：2.0

備考：バード専用の特殊アイテム「牧神のフルート」。使用するとCharmの効果。

## Peacemaker

[ 戰 魔 僧 盜 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍 ]

種類：片手用の補助武器（矢） 攻撃：6d6 + 6 防御：— 命中：3 値段：2500 重量：0.4

備考：クリティカルヒットを繰り出す強力な矢。クロスボウでは使用できない。

## Phrygian Cap

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ヘルメット

攻撃：—

防御：4 命中：—

値段：875

重量：3.5

備考：伝説の王国フリジアで作られたといわれる帽子。

## Pixie Stick

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃：2d4 + 0 防御：— 命中：— 値段：500 重量：0.2

備考：フェアリー専用の棒状の携帯用武器。使用するとSleep（3）の効果。

## PK Crystal

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の防具 攻撃：— 防御：4 命中：— 値段：250000 重量：1.0

備考：心の呪文に対する90%の耐性、スペシャルパワー（INT + 1）、強い自然回復力がある。

## Plate Du Faux

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ボディーアーマー 攻撃：— 防御：-2 命中：— 値段：2400 重量：35.0

備考：名称はシャレているが呪いがかけられている。

## Plate Greviere

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：レッグアーマー 攻撃：— 防御：10 命中：— 値段：1600 重量：14.0

備考：防御力が高いわりにさほど重くない。Plate Mailとセットで装備しよう。

## Plate Mail

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ボディーアーマー 攻撃：— 防御：10 命中：— 値段：1850 重量：33.0

備考：鎧の定番。この程度の重さに耐えられなければ勝利はおぼつかない。

## Poignard

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃：1d6 + 0 防御：— 命中：1 値段：420 重量：3.5

備考：針のように細い刃を持つダガー。致命傷は与えられないが、それなりに役に立つ。

## Poison Bomb

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（薬） 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：600 重量：1.0

備考：使用するとPoison Gas（3）の効果。

## Pol Ankh

[ 戰 魔 僧 盜 レ 鍊 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍 ]

種類：魔法の装飾品

攻撃：—

防御：—

命中：—

値段：100

重量：1.5

備考：たんなる飾り物？ これをポール・アンカと読んだあなたは古い！

## Quarrel

[ 戰 魔 僧 盜 レ 鍊 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍 ]

種類：片手用の補助武器（矢） 攻撃：1d4 + 1 防御：— 命中：— 値段：3 重量：0.2

備考：クロスボウ用の矢。クイークエグの店でまとめ買いをしておこう。

## Quarterstaff

[ 戰 魔 僧 盜 レ 鍊 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍 ]

種類：両手用のメイン武器(中) 攻撃：1d5 + 0 防御：— 命中：— 値段：10 重量：4.5

備考：非力な僧侶系のキャラでもこれを持てば後列から戦闘に参加できる。

## Quilt Legging

[ 戰 魔 僧 盜 レ 鍊 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍 ]

種類：レッグアーマー

攻撃：—

防御：4

命中：—

値段：190

重量：9.0

備考：手作りの足かけ。やわらかな羽毛によってダメージをある程度吸収してくれる。

## Quilt Tunic

[ 戰 魔 僧 盜 レ 鍊 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍 ]

種類：ボディーアーマー

攻撃：—

防御：4

命中：—

値段：175

重量：10.0

備考：厚手の胴衣。ここでジャイアントマウンテン以降を探検するのはちょっと不安。

## Rammbus Staff

[ 戰 魔 僧 盜 レ 鍊 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍 ]

種類：両手用のメイン武器(中) 攻撃：2d4 + 4 防御：— 命中：2 値段：25000 重量：12.0

備考：使用するとLightning（5）の効果。僧侶に持たせておきたい便利かつ強力な武器である。

## Rapier

[ 戰 魔 僧 盜 レ 鍊 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍 ]

種類：片手用のメイン武器(短) 攻撃：1d7 + 0 防御：— 命中：— 値段：125 重量：4.0

備考：細身の諸刃の剣。殺傷力は低いが敵の鎧を貫通しやすい。

## Ravens Bill

[ 戰 魔 僧 盜 レ 鍊 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍 ]

種類：両手用のメイン武器(中) 攻撃：4d4 + 2 防御：— 命中：2 値段：17500 重量：20.0

備考：攻撃力が高いうえに、相手を毒に冒したり即死させたりする効果がある。

## Razor Stone

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（弾） 攻撃：2d3+1 防御：— 命中：— 値段：25 重量：0.5

備考：スリング用の石。クイークエグやマイ・ライの店などで取り扱っている。

## Resurrection

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（薬） 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：2500 重量：1.0

備考：使用するとResurrection（6）の効果。まとめて持てるのでスクロールより便利だ。

## Resurrection

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法のスクロール 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：5000 重量：0.3

備考：使用するとResurrection（6）の効果。

## Rhine Stone

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（弾） 攻撃：1d1+0 防御：— 命中：-4 値段：1 重量：0.5

備考：武器として何らの工夫もなされていない、たんなる石ころ。

## Ring of Deftness

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の防具 攻撃：— 防御：2 命中：— 値段：20000 重量：0.2

備考：地の呪文への耐性あり。スペシャルパワーを使うとデクストリティー（DEX）が1アップ。

## Ring of Delphi

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の防具 攻撃：— 防御：-4 命中：— 値段：17760 重量：0.5

備考：Faerie Queenを殺すと手に入る呪われた指輪。刻印された文字を読んでおくこと。

## Ring of Minds

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の装飾品 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：3500 重量：0.1

備考：使用するとMindread（5）の効果。心の呪文に対する耐性がある。

## Ring of Speed

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の防具 攻撃：— 防御：2 命中：— 値段：20000 重量：0.2

備考：スペシャルパワーを使うとスピード（SPD）がアップ。地の呪文に対する耐性がある。

## Ring of Stars

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：魔法の防具 攻撃：— 防御：4 命中：— 値段：100000 重量：0.2

備考：装備しているとHPが回復。心の呪文にも強い。使用すると“王の日誌”を解読できる。

## Robes(L)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：レッグアーマー 攻撃：— 防御：2 命中：— 値段：15 重量：4.0

備考：防御効果のほとんどない普通の衣服。魔法使いが着るとサマにはなるが…。

## Robes(U)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：ボディーアーマー 攻撃：— 防御：2 命中：— 値段：15 重量：3.0

備考：通常は“Robes (L)”とペアで着用するが、無理に上下を合わせる必要はない。

## Robes of Enchant(L)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：レッグアーマー 攻撃：— 防御：6 命中：— 値段：10000 重量：4.0

備考：普通のロープに魔法をかけて防御力を高めたもの。魔の呪文に対する耐性がある。

## Robes of Enchant(U)

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：ボディーアーマー 攻撃：— 防御：6 命中：— 値段：10000 重量：3.0

備考：魔力によって防御効果を高めたロープ。魔の呪文に対する耐性がある。

## Rod of Sprites

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃：4d4 + 0 防御：— 命中：2 値段：25000 重量：0.5

備考：敵を石化する能力のあるロッド。ただし、扱える種族はフェアリーのみ。

## Round Shield

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：シールド 攻撃：— 防御：2 命中：— 値段：350 重量：10.0

備考：防御力は“Buckler Shield”より1しか高くないのに重さは倍以上に増えている。

## Rutabega

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：食物 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：50 重量：0.2

備考：使用する（食べる）とスタミナおよびヒットポイントが若干回復する。

## Sacred Slippers

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：ブーツ

攻撃：— 防御：6 命中：— 値段：18000 重量：2.5

備考：神聖な靴ゆえ、装備できる職業はきびしく限定されている。

## Sai

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃：2d3+2 防御：— 命中：1 値段：750 重量：3.5

備考：忍者のために特別に作られた小型の剣。クリティカルヒットが出やすくなる。

## Saint Bastard

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：片手用のメイン武器（短） 攻撃：2d4+5 防御：— 命中：2 値段：5000 重量：11.0

備考：攻撃力が高いうえに相手を気絶させる効果のある剣。

## Sandals

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：ブーツ

攻撃：— 防御：1 命中：— 値段：25 重量：1.5

備考：たいていのキャラは最初から持っている。もっとましなブーツにはきかえよう。

## Scarab Necklace

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：魔法の防具

攻撃：— 防御：2 命中：— 値段：50000 重量：1.5

備考：神のご加護によって身を守る魔法のネックレス。

## Seige Arbalest

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：片手用のメイン武器（長） 攻撃：— 防御：— 命中：4 値段：8000 重量：19.0

備考：命中率が高く、おまけにクリティカルヒットをも繰り出す精巧な弓。

## Serpent Stone

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：片手用の補助武器（弾） 攻撃：3d3+3 防御：— 命中：1 値段：95 重量：0.5

備考：ヘビの毒液を染み込ませたスリング用の石。

## Shadow Cloak

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：魔法の防具

攻撃：— 防御：1 命中：— 値段：400 重量：4.5

備考：裏社会を生きる者たちのために作られた魔法のマント。

## Shiken Shuri

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：片手用の補助武器（投） 攻撃：1d7+5 防御：— 命中：1 値段：500 重量：0.5

備考：手裏剣の刃をより鋭利に加工して殺傷力を高めたもの。クリティカルヒットあり。

## Short Bow

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：片手用のメイン武器（長） 攻撃：— 防御：— 命中：-3 値段：250 重量：2.5

備考：命中率に難はあるものの、装備可能な職業の幅が広いのが魅力。

## Short Sword

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃：1d6+0 防御：— 命中：— 値段：45 重量：3.0

備考：手ごろな値段で買える携帯用武器。これ1本だけで戦いを挑むのは無謀である。

## Shuriken

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：片手用の補助武器（投） 攻撃：1d6+1 防御：— 命中：— 値段：20 重量：0.5

備考：忍者が得意とする手裏剣。侍や修道僧も扱うことができる。

## Silver Gloves

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：ガントレット 攻撃：— 防御：12 命中：— 値段：5000 重量：9.5

備考：銀でできた防御効果バツグンのこと。マイ・ライの店で売られていることもある。

## Silver Key

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：鍵 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.2

備考：ル・モンテスに捜し物を渡すともらえる。城の地下のマティー船長の部屋で使う。

## Silver Solleret

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：ブーツ 攻撃：— 防御：12 命中：— 値段：5000 重量：12.5

備考：銀製の靴。かなり重いけど武器が貫通しにくい。

## Skeleton Key

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍

種類：鍵 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.5

備考：死者の殿堂のメインホールに入るのに必要。

## Skull Dagger

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃：2d4 + 0 防御：— 命中：1 値段：1500 重量：1.0

備考：呪いがかけられてそうな名称だが、まともな武器である。クリティカルヒットも出る。

## Skullcap

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ヘルメット 攻撃：— 防御：1 命中：— 値段：30 重量：0.5

備考：魔法使いなどの非力な職業でも装備可能。なにも着けていないよりはマシである。

## Skyrocket

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（投） 攻撃：5d5 + 0 防御：— 命中：— 値段：350 重量：0.5

備考：Magic Missile（4）の効果がある飛び道具。

## Sling

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用のメイン武器（長） 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：5 重量：1.0

備考：きわめて廉価な飛び道具。最初のうちは、これでも重宝する。

## Slow

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法のスクロール 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：600 重量：0.3

備考：使用するとSlow（3）の効果。

## Sneeze

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（粉） 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：100 重量：0.5

備考：投げつけるとItching Skin（3）の効果。

## Solleret

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ブーツ 攻撃：— 防御：10 命中：— 値段：1650 重量：10.0

備考：軽くて丈夫な高品質ブーツ。前列で戦う戦士に装備させてあげたいが、入手は難しい。

## Sparkler

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（投） 攻撃：1d8 + 0 防御：— 命中：— 値段：15 重量：0.1

備考：最軽量の投てき用ダガー。この軽さなら何本持っても負担にならない。

## Spear

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：両手用のメイン武器(中) 攻撃：1d6 + 0 防御：— 命中：— 値段：20 重量：5.0

備考：槍（ポール＆スタッフ）の普及品。両手持ちだが威力はいまひとつ。

## Spear of Death

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：両手用のメイン武器(中) 攻撃：1d5 + 4 防御：— 命中：1 値段：3000 重量：9.0

備考：攻撃力は普通の槍とさほどかわらないが、毒化とクリティカルヒットの効果を持つ。

## Spire Key

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：鍵 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.5

備考：しゃれこうべのドアのエリアで入手。城の尖塔（右側）を上るのに使用する。

## Staff

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：片手用のメイン武器(短) 攻撃：1d4 + 0 防御：— 命中：— 値段：5 重量：4.0

備考：誰でも装備できるが、前列のキャラに持たせるべき武器ではない。

## Staff Magicus

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：片手用のメイン武器(短) 攻撃：2d4 + 0 防御：— 命中：1 値段：7000 重量：4.0

備考：魔力を封じ込めたスタッフ。使用するとMagic Screen（3）の効果。

## Staff of Ruin

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：片手用のメイン武器(短) 攻撃：1d2 + 0 防御：— 命中：—4 値段：2500 重量：1.0

備考：「廃虚のスタッフ」という名のごとく、スタッフ自身が廃品と化している。

## Stave of Missiles

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：片手用のメイン武器(短) 攻撃：1d4 + 2 防御：— 命中：1 値段：750 重量：4.0

備考：使用するとMagic Missile（1）の効果。Staveシリーズのなかで唯一職業制限がない。

## Stave of Moons

戦 魔 僧 盗 レ 錬 バ 超 ヴ ビ 口 侍 修 忍

種類：片手用のメイン武器(短) 攻撃：2d4 + 0 防御：— 命中：1 値段：5000 重量：1.0

備考：使用するとSleep（3）の効果。Staveと名の付く武器は、すべてポール＆スタッフである。

## Stave of Stars

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用のメイン武器(短) 攻撃：2d4 + 0 防御：— 命中：1 値段：10000 重量：0.0

備考：使用するとFireball (3) の効果。

## Stave of Witches

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用のメイン武器(短) 攻撃：3d4 + 0 防御：— 命中：2 値段：12500 重量：4.0

備考：Staveシリーズの最高級品。使用するとTerror (6) の効果。

## Steel Gauntlets

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ガントレット 攻撃：— 防御：8 命中：— 値段：1500 重量：8.0

備考：頑丈な鋼を組み合わせて作られたこて。これで武器を振り回すには相当の握力が必要。

## Steel Helm

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ヘルメット 攻撃：— 防御：4 命中：— 値段：300 重量：4.0

備考：いわゆる鉄兜。普通の帽子よりは戦闘に向いている。

## Stiletto

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（投） 攻撃：2d3 + 0 防御：— 命中：2 値段：85 重量：0.5

備考：攻撃力はたいしたことないが、たまにクリティカルヒットを出す。

## Stink Bomb

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（薬） 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：250 重量：0.3

備考：使用するとStink Bomb (2) の効果。

## Stud Chausses

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：レッグアーマー 攻撃：—

防御：8 命中：— 値段：900 重量：17.0

備考：侍も装備できる強靭な足あと。

## Stud-Cuir Bra + 2

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ボディーアーマー 攻撃：— 防御：6 命中：— 値段：2000 重量：5.5

備考：鋼鉄製のブラジャーである。女性向けだが、その趣味があるのなら男性でも着用OK。

## Studded Hauberk

[ 戦 魔 僧 盜 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍 ]

種類：ボディーアーマー

攻撃：—

防御：8

命中：—

値段：950

重量：22.0

備考：ごく標準的な戦闘用の胴衣。Studシリーズのなかで比較的職業制限が甘いのが特徴。

## Suede Doublet

[ 戰 魔 僧 盜 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍 ]

種類：ボディーアーマー

攻撃：—

防御：3

命中：—

値段：85

重量：5.0

備考：防御効果よりも外見を重視して仕立てられた旅行用の服。戦闘向きとはいえない。

## Suede Pants

[ 戰 魔 僧 盜 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍 ]

種類：レッグアーマー

攻撃：—

防御：3

命中：—

値段：60

重量：6.5

備考：“Suede Doublet”と対で着用するのがもっともオシャレとされているとのことだ。

## Sword of Fire

[ 戰 魔 僧 盜 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍 ]

種類：両手用のメイン武器(短)

攻撃：2d8 + 0

防御：—

命中：2

値段：20000

重量：14.0

備考：魔力を封じ込めたスオード。使用するとFireball（4）の効果。

## Sword of Hearts

[ 戰 魔 僧 盜 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍 ]

種類：片手用のメイン武器(短)

攻撃：1d7 + 4

防御：—

命中：2

値段：4000

重量：4.5

備考：相手の急所を貫いて即死させることがある。

## Sword of Lading

[ 戰 魔 僧 盜 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍 ]

種類：両手用のメイン武器(短)

攻撃：1d8 + 8

防御：—

命中：-6

値段：2400

重量：45.0

備考：その呪われた命中率と重さが「苦しみの剣」と呼ばれるゆえんだ。

## Sword of Striking

[ 戰 魔 僧 盜 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍 ]

種類：片手用のメイン武器(短)

攻撃：1d8 + 0

防御：—

命中：2

値段：1250

重量：5.0

備考：“Longsword”より命中率はいいが、それ以外はたいして変わらない。

## Tabi Boots

[ 戰 魔 僧 盜 レ 錬 バ 超 ヴ ピ 口 侍 修 忍 ]

種類：ブーツ

攻撃：—

防御：3

命中：—

値段：85

重量：2.0

備考：忍者専用の足袋。防御力よりも、動きやすさを考慮して作られている。

## Tarnished Mail

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ボディーアーマー 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：400 重量：28.0

備考：錆び付いた鎧。重いので、売る場所が遠ければ捨ててしまおう。

## Terror

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法のスクロール 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：400 重量：0.3

備考：使用するとTerror（4）の効果。

## The Avenger

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用のメイン武器(短) 攻撃：3d8+4 防御：— 命中：3 値段：50000 重量：7.5

備考：クリティカルヒットが数多く出るスオードの決定版。使用するとLightning（5）の効果。

## Thieves Dagger

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃：3d4+0 防御：— 命中：2 値段：6000 重量：1.5

備考：盗賊専用のダガー。毒化やクリティカルヒットなど補助武器らしからぬ威力を持つ。

## Toadstone Ring

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の装飾品 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：2400 重量：0.1

備考：気の呪文に対する耐性がある。使用するとCure Poison（6）の効果。

## Tomb Key

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：鍵 攻撃：— 防御：— 命中：— 値段：— 重量：0.5

備考：地下墓地で入手・使用する。

## Tora Maedate

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：魔法の防具 攻撃：— 防御：2 命中：— 値段：5000 重量：1.5

備考：侍のために特別に作られたお守り。

## Tosei-Do(L)

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：レッグアーマー 攻撃：— 防御：9 命中：— 値段：3000 重量：20.0

備考：侍だけが装備できる防御効果の高い足あて。

## Tosei-Do(U)

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ボディーアーマー

攻撃：—

防御：9

命中：—

値段：3000

重量：24.0

備考：侍用の高級鎧。櫻の木と金属を組み合わせて強度を補強している。

## Tricorne Hat

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ヘルメット

攻撃：—

防御：2

命中：—

値段：250

重量：3.5

備考：珍品ではあるが、戦闘ではありません頼りにならない。

## Unctuous Gloves

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ガントレット

攻撃：—

防御：-4

命中：—

値段：600

重量：2.5

備考：油のような液体にまみれたこて。手から滑り落ちやすく戦闘のジャマになる。

## Vault Key

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：鍵

攻撃：—

防御：—

命中：—

値段：50000

重量：0.2

備考：鍵のなかで唯一値札が付けられている。筆者にとって、幻の鍵である。

## Vennal Robe(L)

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：レッグアーマー

攻撃：—

防御：-4

命中：—

値段：10000

重量：4.0

備考：投機用のレッグアーマー。呪われているがけっこう高く売れる。

## Vennal Robe(U)

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：ボディーアーマー

攻撃：—

防御：-4

命中：—

値段：10000

重量：3.0

備考：投機用のローブ。軽いので持ち歩いていても負担にならないだろう。

## Vex Bow

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用のメイン武器(長)

攻撃：—

防御：—

命中：-8

値段：800

重量：8.0

備考：ほとんど当たらないので困ってしまう「悩みの弓」。

## Viper Arrow

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器(矢)

攻撃：1d7 + 3

防御：—

命中：1

値段：85

重量：0.2

備考：矢の先端に猛毒が塗られており、相手を毒化する。

## Vulcan Hammer

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用のメイン武器(短) 攻撃：3d4 + 4 防御：— 命中：2 値段：15000 重量：8.0

備考：使用するとFireball（5）の効果。攻撃時に相手を気絶させることもある。

## Wakizashi

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃：1d6 + 0 防御：— 命中：— 値段：240 重量：3.0

備考：日本刀を小型にした携帯用武器。侍や忍者には盾よりもこちらを装備させてあげたい。

## Wakizashi+1

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃：1d9 + 1 防御：— 命中：1 値段：20000 重量：3.5

備考：“Wakizashi”を強化したもの。クリティカルヒットの頻度も高くなっている。

## Wand of Ghosts

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃：5d3 + 0 防御：— 命中：2 値段：15000 重量：0.8

備考：使用するとDispel Undead（4）の効果。

V  
W

## Wand of Mystery

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃：3d3 + 0 防御：— 命中：1 値段：7000 重量：0.8

備考：使用するとPrismatic Missile（3）の効果。相手を麻痺させる作用もある。

## Wand of Razing

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃：1d3 + 0 防御：— 命中：-4 値段：8000 重量：0.8

備考：死者を復活させてくれそうな名前だがそんな効果はまったくなく、逆に呪われてしまう。

## Wand of Weaving

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃：3d3 + 0 防御：— 命中：1 値段：10000 重量：0.8

備考：使用するとIllusion（4）の効果。

## War Hammer

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴ	ビ	口	侍	修	忍
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

種類：片手用のメイン武器(短) 攻撃：1d5 + 1 防御：— 命中：— 値段：70 重量：6.5

備考：戦闘用の金槌。うまく頭にヒットすれば相手を気絶させることができる。

## War Sceptre

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|ロ|侍|修|忍

種類：片手用の補助武器（短） 攻撃：1d6+0 防御：— 命中：— 値段：75 重量：6.0

備考：攻撃力や効果は“War Hammer”と似ているが、こちらは清められた神聖なメイスである。

## Wizard's Cone

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|ロ|侍|修|忍

種類：ヘルメット 攻撃：— 防御：2 命中：— 値段：75 重量：2.0

備考：魔法使い向けに作られた護身用の軽い帽子。

## Wrist Rocket

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|ロ|侍|修|忍

種類：片手用のメイン武器（長） 攻撃：— 防御：— 命中：3 値段：1400 重量：1.5

備考：命中精度を高めたスリング。相手を気絶させることもある。

## Zatoichi Bo

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|ロ|侍|修|忍

種類：両手用のメイン武器（中） 攻撃：3d6+6 防御：— 命中：4 値段：100000 重量：5.0

備考：「座頭市の棒」。Blinding Flash（6）、クリティカルヒット、気絶、麻痺などの効果がある。

## Zizka Star

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|ロ|侍|修|忍

種類：片手用のメイン武器（短） 攻撃：2d5+0 防御：— 命中：— 値段：1400 重量：13.0

備考：先端に星型の刃を付けた槍状の武器。うまく当たれば相手は気を失ってしまう。

## Zweihander

戦|魔|僧|盗|レ|鍊|バ|超|ヴ|ビ|ロ|侍|修|忍

種類：両手用のメイン武器（短） 攻撃：3d5+0 防御：— 命中：— 値段：4000 重量：16.0

備考：両手で持つ大型の剣。

Part 4

モンスター  
徹底攻略法



## この章の見方・使い方

この章ではゲームに登場する全モンスターをグループモンスター（系統別）と単一モンスターの2つに分け、それぞれに特徴や攻略法、各種データなどを掲載している。戦局を有利に展開したいのなら遭遇直後にざっと目を通しておくことをお薦めする。それで実際に戦ってみて自分なりの攻略法を発見していくほしい。これこそ数字で表せない重要な「経験」なのである。モンスターのパラメータの意味は次のとおり。

### ●ヒットポイント

そのモンスターのHP値。この値がかなり大きくても不安がることはない。クリティカルヒットを繰り出せば一発でカタがつく。

### ●経験値

そのモンスターを倒して得られる経験値。値が大きいほど強力なモンスターといえる。6人パーティの場合、戦闘への貢献度はいっさい考慮されず平等に6等分される。ただし、死亡したキャラには分配されない。

### ●タイプ

そのモンスターのタイプ。同じタイプに属するモンスターなら使用する武器や呪文、プレス攻撃の有無、弱点などにある程度の共通性がある。

### ●遭遇率

一定のエリア内において、どれぐらいの確率でそのモンスターと遭遇するかの目安。「頻繁」から「ごくまれ」の範囲で分類している。「NPC」とはノン・プレイヤーズ・キャラクタの意味で、会話やアイテムの取り引きなどが可能。「FIXED」とは、いわゆるボスキャラのこと。特定ポイントで必ず遭遇し、倒すと先に進めたり必須アイテム入手したりする。

# ◀|| グループモンスター ||▶

モンスターに遭遇するとグニョグニョとうごめくグラフィックスが表示され、イザ戦闘となるわけだが、モンスター全種について個別のグラフィックスが割り当てられているわけではない。

『BCF』では、同一系統のモンスターをまとめて同じグラフィックスで表示するシステムになっている。この節では、それらのグループモンスターを系統別に分類して紹介することにした。系統名は外観から想定してもっともふさわしい名称を付けたつもりだが、目的のモンスターがなかなか見つからない場合は巻末のインデックスを参照してほしい。

## 悪魔系①

[不確定名] Demon from Hell



燃えたぎる地獄からやってきた邪悪な生物である。マウムームーはピラミッドの4階で、Pit Fiendsは雄羊の寺院以降で遭遇する。いずれも火の呪文攻撃が得意。Ice系の呪文はよく効くがSilenceはほとんど通用しない。通常攻撃+Fire Shield+Astral Gateがもっとも効果的であろう。

### マウムームー

ヒットポイント：126-156

経験値：54669

タイプ：妖術使い

遭遇率：FIXED

### Pit Fiend

ヒットポイント：154-196

経験値：56786

タイプ：悪魔

遭遇率：ごくまれ

# 悪魔系②

[不確定名] Demonic Figure



ミノス島～雄羊の寺院にかけて頻繁に遭遇する。攻撃補助の呪文を執拗にかけてくるのが特徴。まれにNuclear Blastを出してくるので油断は禁物である。戦闘の有利不利はどちらが先にSilenceの呪文を唱えるかにかかっている。MPに余裕があるならAstral Gateを唱えれば一発だ。

## Nightgaunt

ヒットポイント：30-50

経験値：3535

タイプ：悪魔

遭遇率：頻繁

## Lesser Devil

ヒットポイント：60-100

経験値：8699

タイプ：悪魔

遭遇率：やや頻繁

## Lesser Demon

ヒットポイント：70-100

経験値：17669

タイプ：悪魔

遭遇率：頻繁

## 成長度と冒険エリアの相関関係

筆者の体験でいうならば、城をクリアしてジャイアントマウンテンに移ったのがレベル5で、以降、坑道(レベル7)→ピラミッド(レベル8)→三途の川～死者の殿堂(レベル10)→魔法の森(レベル12)→雄羊の寺院(レベル14)→コズミック・フォージの森(レベル16)と進んだ。感じでは、レベル13以上あればコンプリート可能なようだ。足りなければ「雄羊の寺院巡り」で一挙に挽回せよ。

# 悪魔系③

[不確定名]なし



Mino-Daemonはミノス島、Greater Demonは雄羊の寺院の奥深くで遭遇する。どちらもFireball、Firestormなど火の呪文を操る。とくにGreater DemonはNuclear Blastをバンバンかけてくるので要注意。Ice系の呪文はそこそこ通じるが、やはりAstral Gateを使えないと辛い。

## Mino-Daemon

ヒットポイント：88-144

経験値：59947

タイプ：悪魔

遭遇率：FIXED

## Greater Demon

ヒットポイント：138-186

経験値：63170

タイプ：悪魔

遭遇率：まれ

# アーチャー系

[不確定名]Archer



Drow Elfは沼地、Robin Windmarneは死者の殿堂、Highlanderは魔法の森で遭遇。強力な矢と多種多様な呪文を駆使して攻撃してくる。最初に戦闘ラウンドでMissile Shield + Silenceの呪文を唱えておかないと魔法使いなど後方の弱いキャラは真っ先にやられてしまうことだろう。

## Highlander

ヒットポイント：47-61

経験値：3892

タイプ：レンジャー

遭遇率：ときどき

## Drow Elf

ヒットポイント：49-76

経験値：11483

タイプ：レンジャー

遭遇率：やや頻繁

## Robin Windmarne

ヒットポイント：128

経験値：27920

タイプ：レンジャー

遭遇率：FIXED

## 召喚モンスターの実力

召喚用のオリジナルモンスターに関するパラメータの詳細は不明だが、その実力（腕力やHP、呪文タイプなど）は戦ってみた感じだと同系統のモンスターのいちばん弱いヤツと同じかそれ以下ぐらいだと思う。どの系統かはグラフィックスを見ればすぐ分かる。たとえばPyro Eiyreは悪魔系③、Shadeはゴースト系②、Knoll Trollはジャイアント系といった具合だ。

# アマズル系

[不確定名]Native



アマズル系のほとんどはピラミッドで遭遇し、矢や槍で後方のキャラを狙い打ちにしてくる。Shamanessになると気の呪文などを使ってくるので、対抗策として事前にSilenceを唱えておこう。また、Sleepもけっこう効く。倒すと女性向けのアイテムが手に入ることも。

## Amazulu Archer

ヒットポイント：25-40

経験値：1176

タイプ：レンジャー

遭遇率：頻繁

## Amazulu

ヒットポイント：25-40

経験値：1739

タイプ：ファイター

遭遇率：頻繁

## Shamaness

ヒットポイント：20-30

経験値：2722

タイプ：魔法使い

遭遇率：やや頻繁

## Priestess

ヒットポイント：25-35

経験値：3260

タイプ：僧侶

遭遇率：やや頻繁

## Valkyrie

ヒットポイント：59-86

経験値：7429

タイプ：ヴァルキリー

遭遇率：ときどき

## クワリ・クボナ

ヒットポイント：56-74

経験値：22309

タイプ：ヴァルキリー

遭遇率：NPC

**Amazulu Queen** ヒットポイント：78-110 経験値：23017  
タイプ：ヴァルキリー 遭遇率：NPC

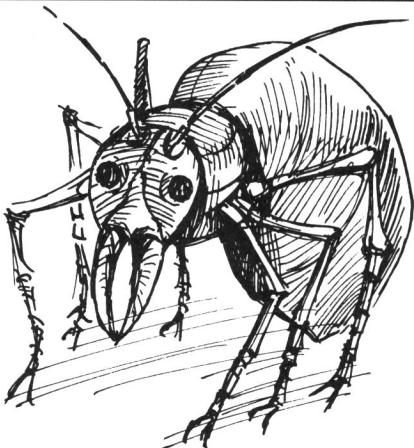
**Brigerd Woltan** ヒットポイント：166 経験値：40538  
タイプ：ヴァルキリー 遭遇率：FIXED

**マイ・ライ** ヒットポイント：317-368 経験値：174326  
タイプ：盗賊 遭遇率：NPC



# アント系

[不確定名]Giant Ant



坑道など暗くてジメジメした場所に棲息する。魔法攻撃はしてこないが、ダメージを受けると同時に毒に冒されてしまうことがある。こちらの攻撃がなかなかヒットしないので、長期戦になると毒がまわって死者が出るかもしれない。Cure Poisonの呪文か薬を用意しておくこと。

## Giant Ant

ヒットポイント：11-26

経験値：1849

タイプ：昆虫

遭遇率：頻繁

## Forager

ヒットポイント：19-44

経験値：4654

タイプ：昆虫

遭遇率：やや頻繁

## Vaspess

ヒットポイント：37-79

経験値：15390

タイプ：昆虫

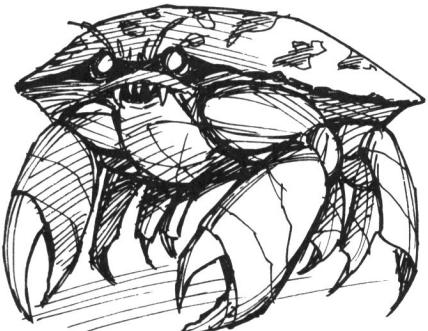
遭遇率：ときどき

## アニメーションにも意味がある？

相手が呪文を唱えたり飛び道具を投げたりすると、こちらに向かって飛んでくる様子がアニメーションで表示される。実は、その動き方をよ～く見ていると誰が狙われているのかが何となく分かるのだ。たとえば呪文が画面左上隅の方向に飛んできたら、それは先頭のキャラかパーティ全体がターゲットになっているというワケ。まあ、何の役にも立たないが。

# カニ系

[不確定名]Giant Crab



三途の川でのみ遭遇する水棲モンスターである。ツルツルした甲羅がクセモノで、ヒットはそれどななかなか貫通しない。逆に、強烈なハサミ攻撃をモロに食らうと気を失ってしまう。腕に自信がないのなら呪文の援護を受けて短期決戦を目指そう。ただし、水の呪文はあまり効かない。

## Giant Crab

ヒットポイント：40-60

経験値：5386

タイプ：昆虫

遭遇率：やや頻繁

## King Crab

ヒットポイント：154-190

経験値：16560

タイプ：昆虫

遭遇率：ときどき

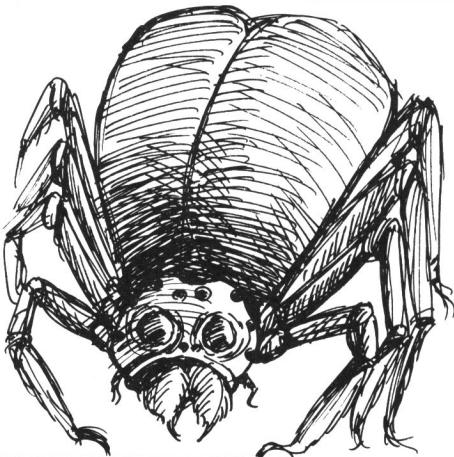
## 幻のモンスターたち

Sir-tech社の公式ガイドブックに記載されているモンスターのなかで、下記の6種類は筆者が一度も遭遇できなかつたやつだ。恥を忍んで紹介しよう。

- |                   |                |              |
|-------------------|----------------|--------------|
| · Accursed One    | HP : 144-204   | EXP : 75575  |
| · Ghostly She-Hag | HP : 55-88     | EXP : 24277  |
| · Tyrannasauras   | HP : 2050-3000 | EXP : 472050 |
| · Wraith          | HP : 50-80     | EXP : 40549  |
| · Wraith Lord     | HP : 98-140    | EXP : 46889  |

# クモ系

[不確定名]Huge Spider



坑道や牢獄をうろついているとしおちゅう出会う。得意攻撃は毒化とWebの呪文。こういう毒を持ったモンスターと戦う場合、あらゆる手段を使って一発でしとめるようにしないと戦闘後の治療に手間がかかる。呪文の使い惜しみはさらなるMPの浪費につながると思え。

## Huge Spider

ヒットポイント：43-75

経験値：6326

タイプ：昆虫

遭遇率：頻繁

## Tarantula

ヒットポイント：73-113

経験値：7936

タイプ：昆虫

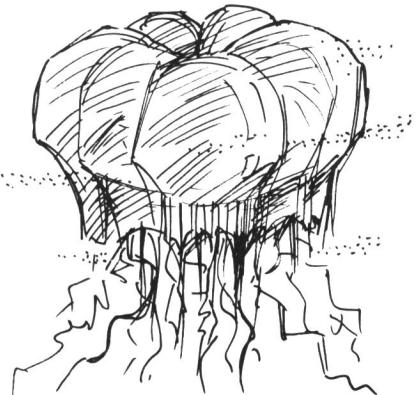
遭遇率：やや頻繁

~~~このアイテムはこのモンスターから奪え!~~~

確実に手に入るのはかぎらないが、特定のモンスターを倒すとよく出るアイテムというのがある。たとえば城で役に立つ汎用キーは盗賊系①がときどき持っている。この他にも魔法の本ならPriest of Ramm、PK CrystalならKeeper of the Crystal、Dragon KiteやBlade CuisinartならDark Crusader、SaiやNunchakaなどの忍者グッズなら忍者系モンスター、Stick類や魔法の食物ならフェアリー系モンスター、女性専用の防具類ならアマズル系モンスター（たまにYuan-Tiも落とす）といった具合だ。入手したいアイテムがあるのなら、そのアイテムにふさわしい職業・種族のモンスターを倒すことである。

# クラゲ系

[不確定名]Cloud、Water Gelatin



ジャイアントマウンテン近辺の空中に漂う不気味なクラゲ。三途の川で遭遇するのはすべてJelly Fishである。実力的には中盤でのザコキャラといえるが、Jelly FishとFloaterは毒のブレスや水の呪文などを操る。グループで襲ってきたときは最優先でやっつけるようにしよう。

## Jelly Cloud

ヒットポイント：6-12

経験値：329

タイプ：昆虫

遭遇率：頻繁

## Jelly Fish

ヒットポイント：15-24

経験値：1041

タイプ：昆虫

遭遇率：頻繁

## Gelatin Vapor

ヒットポイント：10-20

経験値：1137

タイプ：昆虫

遭遇率：やや頻繁

## Floater

ヒットポイント：12-18

経験値：5908

タイプ：昆虫

遭遇率：やや頻繁

## Man O' War

ヒットポイント：60-90

経験値：18712

タイプ：昆虫

遭遇率：ときどき

# コウモリ系

[不確定名]Bat



コウモリ系のほとんどは城をねぐらとしている。ほ乳類なのでSleepがよく効く。ザコキャラだが、毒を持つVampire Batは低レベルパーティにとって危険な相手だ。治療のための呪文も薬もない状態で毒に冒されてしまったら運を天にまかせて自然回復に望みをかけるしかない。

## Bat

ヒットポイント：1 - 3

経験値：99

タイプ：動物

遭遇率：頻繁

## Monstrous Bat

ヒットポイント：68 - 100

経験値：200

タイプ：動物

遭遇率：ときどき

## Black Bat

ヒットポイント：2 - 6

経験値：290

タイプ：動物

遭遇率：ときどき

## Huge Bat

ヒットポイント：3 - 7

経験値：318

タイプ：動物

遭遇率：やや頻繁

## Vampire Bat

ヒットポイント：5 - 11

経験値：714

タイプ：動物

遭遇率：やや頻繁

## Indigo Bat

ヒットポイント：37 - 58

経験値：2900

タイプ：動物

遭遇率：ときどき

# ゴースト系①

[不確定名]Ghost



死者の殿堂や地下墓地でよく遭遇する。LightningやDeadly Poisonなどの呪文を操る他、恐ろしい泣き声を出して仲間を恐慌状態に陥れる。泣き声はSilenceで防御可能。通常攻撃でも1~2体程度ならなんとかなるが、集団を相手にする場合はDispell Undeadをかけまくったほうが無難。

## Banshee

ヒットポイント：40-64

経験値：9000

タイプ：アンデッド

遭遇率：ときどき

## Spectre

ヒットポイント：57-71

経験値：13703

タイプ：アンデッド

遭遇率：ときどき

## Bulli's Ghost

ヒットポイント：55-88

経験値：17882

タイプ：アンデッド

遭遇率：FIXED

## Eila's Ghost

ヒットポイント：55-88

経験値：19120

タイプ：アンデッド

遭遇率：FIXED

## Maro's Ghost

ヒットポイント：55-88

経験値：24334

タイプ：アンデッド

遭遇率：FIXED

## Narci's Ghost

ヒットポイント：55-88

経験値：67449

タイプ：アンデッド

遭遇率：FIXED

# ゴースト系②

[不確定名]Shadow、Robed Figure



死者の殿堂～魔法の森で出会う。攻撃力そのものはさほど強くないが、その凍てつくような冷たい手で触れられるとスタミナを吸い取られて失神してしまい、最悪の場合は即死してしまう。まともに戦うよりも、Dispell Undead の呪文で退散させたほうが手つとり早い。

## Spirit

ヒットポイント：35-56

経験値：8578

タイプ：アンデッド

遭遇率：ときどき

## Haunt

ヒットポイント：143-179

経験値：23620

タイプ：悪魔

遭遇率：まれ

## Liche

ヒットポイント：80-128

経験値：68224

タイプ：アンデッド

遭遇率：ごくまれ

❖～❖高級グッズはボスキャラから❖～❖

死者の殿堂には守護神として強力なモンスター軍団が配置されている。こいつらとの戦闘を回避してもコンプリートは可能だが、倒せば素晴らしいアイテムを勝ち取れる。Muramasa Blade、Ebonyの防具、Hi-Kane-Do、The Avengerなどなど、ここでしか入手できないものも多い。もつとも、そこに至るまでのほうが困難といえるが。

# ゴブリン系

[不確定名]Goblin



沼地でも出会うが、本拠地は魔法の森である。そのほとんどが呪文を操り、とくに Goblin Shamanあたりになるとレベル6クラスの強力な呪文を使いこなす。Fire Bombの薬ビンを無尽蔵に投げつけてくるので、Silenceで口を封じても決して安心できない。倒すと食物が手に入ることもある。

## Goblin

ヒットポイント：48-72

経験値：3440

タイプ：盗賊

遭遇率：頻繁

## Goblin Priest

ヒットポイント：40-64

経験値：11982

タイプ：僧侶

遭遇率：やや頻繁

## Goblin Shaman

ヒットポイント：33-49

経験値：16139

タイプ：魔法使い

遭遇率：やや頻繁

## Gremlin

ヒットポイント：65-83

経験値：26184

タイプ：盗賊

遭遇率：ときどき

# 侍系

[不確定名]Samurai



魔法の森から雄羊の寺院にかけて遭遇。Haiyato Daikutaとは死者の殿堂で戦う。全員魔法使い系の呪文を学んでおり、攻撃力・回数もすさまじい。当然クリティカルヒットもある。多くは忍者とともに行動しているが、忍者をかたづけるまでSleepかSilenceで黙らせておくのがベスト。

## Samurai

ヒットポイント：50-80

経験値：9431

タイプ：侍

遭遇率：頻繁

## Daisho Master

ヒットポイント：84-126

経験値：23320

タイプ：侍

遭遇率：ときどき

## Lord Daimyo

ヒットポイント：108-162

経験値：53508

タイプ：侍

遭遇率：ときどき

## Haiyato Daikuta

ヒットポイント：160

経験値：65270

タイプ：侍

遭遇率：FIXED

# ジャイアント系

[不確定名]Giant



ジャイアントマウンテンを中心広く分布するトロルたちである。主要武器はGiant Sledgeと岩。呪文はあまり効かず、力対力の戦いになるだろう。ただし、Poison Giantは毒のプレスを吐いてくる。Gryns兄弟と戦う場合、呪文を操るKlaus Grynsのほうを先に倒しておかないとヤバい。

## Hill Giant

ヒットポイント：42-72

経験値：4098

タイプ：巨人

遭遇率：頻繁

## Miner Giant

ヒットポイント：49-84

経験値：6587

タイプ：巨人

遭遇率：やや頻繁

## Mountain Giant

ヒットポイント：63-108

経験値：8388

タイプ：巨人

遭遇率：やや頻繁

## Klaus Gryns

ヒットポイント：72-112

経験値：10474

タイプ：巨人

遭遇率：FIXED

## Island Giant

ヒットポイント：132-192

経験値：14252

タイプ：巨人

遭遇率：やや頻繁

## Frytz Gryns

ヒットポイント：197-257

経験値：20222

タイプ：巨人

遭遇率：FIXED

## Poison Giant

ヒットポイント：194-222

経験値：23482

タイプ：巨人

遭遇率：やや頻繁

## Toll Troll

ヒットポイント：210-250

経験値：30062

タイプ：巨人

遭遇率：NPC



# スケルトン系① [不確定名]Undead Pharaoh



地下墓地、死者の殿堂、雄羊の寺院など邪悪な場所に好んで出没する。火の呪文を得意とし、Nuclear Blastさえも使いこなす。魔法攻撃への耐性も強いので、Dispell UndeadやSilenceなどを唱えるときはレベルを高めに設定するか2人同時にかけるかしたほうがよい。

## Pharaoh of Phyre

ヒットポイント：59-86

経験値：4346

タイプ：アンデッド

遭遇率：ときどき

## Amen-tut-butt

ヒットポイント：80-100

経験値：33138

タイプ：アンデッド

遭遇率：FIXED

## Radame

ヒットポイント：424-472

経験値：97301

タイプ：アンデッド

遭遇率：ときどき

## 魔法の森での休息ポイント

モンスターがウヨウヨしている魔法の森。ここで絶対に寝込みを襲われない安全な休息場所を捜し求めては無理だが、万一襲われても被害が少なくて済む場所はある。それは死者の殿堂から落とされた地下牢だ。ここで遭遇するモンスターのほとんどはJail Ratで、レベル10以上のパーティがらすればこんなものはザコ同然。ここで連続休暇をとつて満タン状態にしよう。

# スケルトン系②

[不確定名]Skeleton



典型的なアンデッド系モンスター。当然、もっとも効果的な呪文はDispell Undeadである。通常攻撃で戦う場合は相手の呪文、とくにTerrorなどの攻撃補助呪文に気をつけること。いくらこちらの戦闘能力が高くても、その能力を奪われてしまったら相手の餌食にされるだけだ。

## Skeleton

ヒットポイント：40-64

経験値：5178

タイプ：アンデッド

遭遇率：ときどき

## Knight of Death

ヒットポイント：40-64

経験値：7149

タイプ：アンデッド

遭遇率：まれ

## Skeleton Lord

ヒットポイント：48-80

経験値：10477

タイプ：アンデッド

遭遇率：まれ

## Insane Skeleton

ヒットポイント：112-140

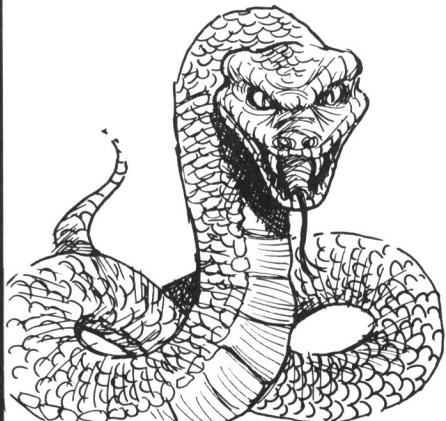
経験値：24105

タイプ：アンデッド

遭遇率：FIXED

# スネーク系

[不確定名]Snake



猛毒を持つ蛇と戦う際はあらかじめ治療手段を確保しておく必要がある。とはいっても、たぶんGiant Serpentとは準備の余裕も能力もないまま戦うハメになるだろう。この場合、初心者でも扱えるSleepやEnergy Blastなどの呪文を駆使して毒を受ける確率を少しでも減らすしかない。

## Poison Viper

ヒットポイント：34-46

経験値：1389

タイプ：動物

遭遇率：やや頻繁

## Giant Serpent

ヒットポイント：78-102

経験値：9131

タイプ：動物

遭遇率：FIXED

## Monstrous Snake

ヒットポイント：212-248

経験値：18390

タイプ：動物

遭遇率：やや頻繁

## Mystaphaphas

ヒットポイント：150-170

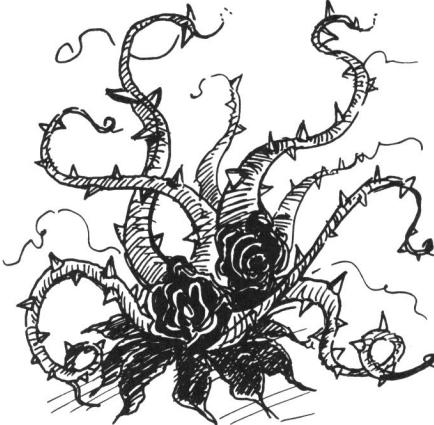
経験値：21066

タイプ：動物

遭遇率：NPC

# 植物系①

[不確定名]Vine



城の中で遭遇。その長くてしなやかな触手をムチのように操ってパーティ全員に攻撃を仕掛けてくる。ザコキャラとはいえ、気づかぬうちに後方のキャラがやられていたりするので甘く見すぎないよう。Fuming Vineクラスから白い霧を吐き出して仲間の何人かを睡眠状態に陥れる。

## Creeping Vine

ヒットポイント：1 - 3

経験値：59

タイプ：植物

遭遇率：頻繁

## Fuming Vine

ヒットポイント：2 - 4

経験値：300

タイプ：植物

遭遇率：ときどき

## Strangler Vine

ヒットポイント：6 - 10

経験値：540

タイプ：植物

遭遇率：ときどき

## Jungle Vine

ヒットポイント：10 - 25

経験値：1189

タイプ：植物

遭遇率：頻繁

# 植物系②

[不確定名]なし



Hydra PlantはE-Z昇降機の手前、Goop Gloopはピラミッドの1階、Rubber Beastは坑道内の5ヶ所にいる。攻撃回数は驚くほど多く、白い霧(睡眠)や暗黒の蒸気(麻痺)などの特殊攻撃を持ち、しかも呪文に対する耐性もある。こういった弱点のないモンスターに勝つには腕力だけが頼りだ。

## Hydra Plant

ヒットポイント：48-64

経験値：8002

タイプ：植物

遭遇率：FIXED

## Goop Gloop

ヒットポイント：45-60

経験値：8798

タイプ：植物

遭遇率：FIXED

## Rubber Beast

ヒットポイント：76-94

経験値：9667

タイプ：植物

遭遇率：FIXED

### 雄羊の寺院に入る前に

ヤギの仮面を身に付けていれば雄羊の寺院の中に入れるが、いつたん門を開けてもらうとGuardian of Rammは二度と現れなくなってしまう。せつかくの経験値稼ぎポイントをなくしてしまうのはもったいない！せめて全員が1レベルアップするまでは何度も何度も門を訪れてガードと戦い続けてもらいたい。体力が減ってきたら地下牢に下りてタップリ休息をとるのだ。

# スライム系

[不確定名]Slime



スライムといえばザコキャラの代表格だが、このゲームではけっこう強い。SlimeとPoison Slimeは城、それ以外はおもに坑道内で遭遇する。Poison Slimeが毒を持っているのは当然だが、より高位のスライムになると毒や酸のプレスを吐いてくる。昆虫タイプにつき多少はSleepが効く。

## Slime

ヒットポイント：7-13

経験値：492

タイプ：昆虫

遭遇率：頻繁

## Poison Slime

ヒットポイント：7-13

経験値：592

タイプ：昆虫

遭遇率：やや頻繁

## Acid Slime

ヒットポイント：11-20

経験値：1340

タイプ：昆虫

遭遇率：やや頻繁

## Cold Slime

ヒットポイント：25-40

経験値：4498

タイプ：昆虫

遭遇率：ときどき

# ゾンビ系

[不確定名]Stinking Corpse



地下墓地の他、ジャイアン  
トマウンテン近辺の隠し部屋  
にも出没。城の尖塔でも遭遇  
するが、レベル3以下だとほ  
ぼ全滅間違いなし。口から吐  
き出す臭い気体を吸うとダメ  
ージを受けると同時に毒に冒  
されてしまう。Fire系の呪文  
に弱いが、Dispell Undead  
で片付けたほうが簡単。

## **Rotting Corpse**

ヒットポイント：12-28

経験値：2088

タイプ：アンデッド

遭遇率：やや頻繁

## **Amazulu Zombie**

ヒットポイント：21-41

経験値：3244

タイプ：アンデッド

遭遇率：やや頻繁

## **Zombie Bone**

ヒットポイント：26-38

経験値：3248

タイプ：アンデッド

遭遇率：ときどき

## **Zombie**

ヒットポイント：46-76

経験値：6683

タイプ：アンデッド

遭遇率：ときどき

## **Zombie Guard**

ヒットポイント：49-85

経験値：8643

タイプ：アンデッド

遭遇率：やや頻繁

## **Disko Zombie**

ヒットポイント：152-200

経験値：19884

タイプ：アンデッド

遭遇率：ごくまれ

# 盜賊系①

[不確定名]Rogue、Strange Fellow



Tricksterを除き、連中のほとんどは城に潜んでいる。注意すべきは呪文を操るScallywagとTrickster。とくにScallywagとはスタート間もない時点で遭遇するため集団で襲われると手も足も出ない。唯一の突破策は呪文による援護に加えて薬やスクロールを最大限に活用することだ。

## Rogue

ヒットポイント：4-7

経験値：208

タイプ：盗賊

遭遇率：頻繁

## Scallywag

ヒットポイント：4-8

経験値：383

タイプ：盗賊

遭遇率：頻繁

## Bushwacker

ヒットポイント：5-9

経験値：392

タイプ：盗賊

遭遇率：やや頻繁

## クイーケグ

ヒットポイント：19-23

経験値：1103

タイプ：盗賊

遭遇率：NPC

## ル・モンテス

ヒットポイント：22-26

経験値：1248

タイプ：盗賊

遭遇率：NPC

## Rogue Leader

ヒットポイント：14-26

経験値：1315

タイプ：盗賊

遭遇率：やや頻繁

## Trickster

ヒットポイント：12-16

経験値：1604

タイプ：魔法使い

遭遇率：ときどき



# 盗賊系②

[不確定名]Rogue



盗賊系①の連中と組んで行動している。マティー船長と戦う際は手下のPirateどもを先に片付けてしまおう。それから船長とサシで戦うわけだが、こいつに呪文をかけてもムダ。こちらの攻撃もなかなかヒットしないので呪文や薬でHPを回復させつつ長期戦を勝ち抜く覚悟が必要だ。

## Brigand

ヒットポイント：9-18

経験値：710

タイプ：盗賊

遭遇率：頻繁

## Pirate

ヒットポイント：16-28

経験値：1020

タイプ：盗賊

遭遇率：FIXED

## マティー船長

ヒットポイント：79-106

経験値：11841

タイプ：戦士

遭遇率：NPC

## 盾にすべきか補助武器にすべきか

片手用のメイン武器を装備した場合、もう一方の手には何を持つべきか。筆者の独断だが、絶対に補助武器を選んだほうがいい。なんといっても攻撃のチャンスが最高で3回増える。相手に与えるダメージもさることながらクリティカルヒットの可能性が同時に高まるのも魅力だ。盾のほうは戦闘中に「ブロック」を使う機会がほとんどなくてあまり役立てられなかつた。

# ドラゴン系

[不確定名]なし



三途の川に寄生する水棲ドラゴンである。たいていは Dragonflyとつるんでいる。水上だけでなく床からも出現するので、上陸しても決して安心できない。毒のブレスを吐くものの、数匹なら通常攻撃だけで十分に戦える相手だ。ときどき水中に潜ったりするが戦闘には影響しない。

## Water Dragon

ヒットポイント：66-96

経験値：11399

タイプ：ドラゴン

遭遇率：やや頻繁

## Sea Serpent

ヒットポイント：88-144

経験値：12660

タイプ：ドラゴン

遭遇率：やや頻繁

~ いったいどこにある? ~

本書に「全アイテム分析リスト」と名打った記事を掲載しておきながらこう言うのもナンだが、筆者とてすべてのアイテムを入手したわけではない。なかでも確認できずにくやしい思いをしたのはExcaliber、Zatoichi Bo、Diamond Ring、Key of Nothing、Vault Keyの5点である。アイテムコレクションのため雄羊の寺院を20回以上も巡回したのだが…(おかげでレベルは30近くになった)。もちろん、これらのアイテムを入手できなくとも冒険にはいつこうに差し支えない。でも何となく気分がスッキリしないのだ。う~む、しようがない。もうひと巡りしてみるかあ。



# ドワーフ系

[不確定名]Dwarf



ジャイアントマウンテン近辺がおもな住処である。主要武器はHammerで、たまに投げつけてくる。これといった取り柄はなく呪文も使えない連中なので戦いやすい相手といえるが、自身もそれを自覚しているらしく、ジャイアント系モンスターの後ろに隠れて戦闘に参加することが多い。

## Miner Dwarf

ヒットポイント：14-26

経験値：1125

タイプ：戦士

遭遇率：頻繁

## Major Dwarf

ヒットポイント：20-38

経験値：2495

タイプ：戦士

遭遇率：やや頻繁

## スミッティ

ヒットポイント：134-162

経験値：12065

タイプ：戦士

遭遇率：NPC

## ボーケ

ヒットポイント：362-446

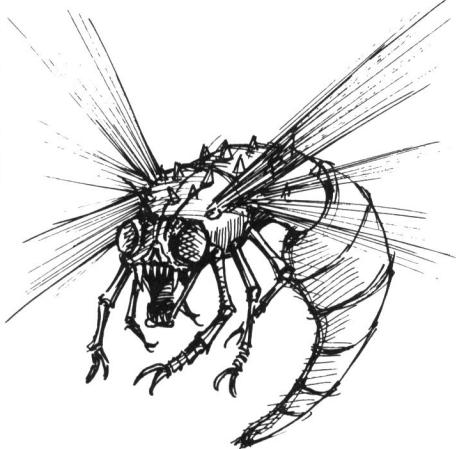
経験値：43278

タイプ：戦士

遭遇率：FIXED

# トンボ系

[不確定名] Flying Insect



水上や湿地帯に棲息する巨大トンボ。ドラゴン系モンスターの周囲を飛び交っていることが多い。数匹程度なら軽くあしらえるが、大軍団に囲まれて酸のプレスを吐かれまくるとさすがに手に負えなくなる。FireballやMagic Missileを惜しみなく使って一撃に壊滅させよう。

## Giant Mosquito

ヒットポイント：29-41

経験値：1398

タイプ：昆虫

遭遇率：まれ

## Dragonfly

ヒットポイント：24-36

経験値：2200

タイプ：昆虫

遭遇率：やや頻繁

## Blue Tail Fly

ヒットポイント：59-86

経験値：18286

タイプ：昆虫

遭遇率：ごくまれ

## 荷物を少なくする方法

本書のマップを見て冒険するのなら、捨てることができない必須アイテムのいくつかを持たずにすむ。それは“王の日誌”、“雄羊の書”、“コルク栓”、“サイレンの書”、“J. R. 解読指輪”、“死者の日誌”、“水ギセル”、“メモ”、“亡者の書”、“ワインの瓶”などだ。そこまでしてラクをしたくないという声も聞こえてきそうだが、とりあえず参考までに。

# ナイト系

[不確定名]Knight



Black Knightとは死者の殿堂で遭遇。Dark CrusaderとDefenderはペアで雄羊の寺院内を徘徊している。全員Blinkの呪文で姿を隠し、冒毒攻撃に加えて攻撃補助呪文をしつこくかけてくる。こちらも呪文で対抗するしかないが、相手に先んじられると底なしの消耗戦を余儀なくされる。

## Defender

ヒットポイント：108-180

経験値：3330

タイプ：ロード

遭遇率：やや頻繁

## Dark Crusader

ヒットポイント：70-100

経験値：8486

タイプ：ロード、2タイプあり

遭遇率：やや頻繁

## Black Knight

ヒットポイント：180

経験値：51481

タイプ：ロード

遭遇率：FIXED

### 透明人間の作り方

盗賊またはバードで「忍術」スキルを100まで上げてから忍者・修道僧に転職させた場合、前職から引き継いだスキルポイントに応じてAC値が設定されるためレベル1で「AC0」というとんでもないキャラができてしまう。さらにレベルアップ+スピード(SPД)値の向上によってACはどんどん低下してゆき、最終的にそのキャラはほとんどInvisibleと化してしまうのである。

# 人魚系

[不確定名]Siren



三途の川で遭遇する女性モンスター。NPCとして登場することもある。SlowやCharm、Weakenなどどちらの戦闘能力を低下させる呪文を唱えてくるが、もっとも恐ろしいのは「歌う」特殊攻撃。これを聞いた者はダメージを受けると同時に正気を失ってしまう。歌はSilenceで防御可能だ。

## Siren

ヒットポイント：20-35

経験値：5283

タイプ：妖術使い

遭遇率：ときどき

## Siren Sorceress

ヒットポイント：18-30

経験値：16887

タイプ：妖術使い

遭遇率：ときどき

### 能力値アラカルト

- ・カルマ(KAR)を除く各能力値はレベルアップによって向上してゆき、それぞれ18まで上げることができる。この数値を19~20にしたりカルマを上げたりするにはアイテムのスペシャルパワーを利用するしか方法はない。したがって、カルマを除く18未満の能力に対してスペシャルパワーを使うと損だ。
- ・石化や蘇生を何度も繰り返してヴァイタリティー(VIT)が5未満になつたらVITの最低値が条件になつてない職業に転職することをお薦めする。
- ・カルマが低くても悲観することはない。ただ、筆者のカンだが「指先技」や呪文関係のスキルを持つキャラについてはカルマが高いほど有利である。

# 忍者系

[不確定名]Ninja



魔法の森以降で遭遇する恐怖の暗殺集団。侍どもとパーティを組んでいることが多い。そのすさまじい攻撃に抗するには最低でもレベル8程度の実力が必要だ。彼らとの戦いはどちらが先にクリティカルヒットを出すかの勝負になるだろう。呪文は保険程度にかけておけばよい。

## Ninja

ヒットポイント：45-63

経験値：19309

タイプ：忍者

遭遇率：頻繁

## Assassin

ヒットポイント：65-91

経験値：28238

タイプ：忍者

遭遇率：やや頻繁

## Chunin

ヒットポイント：90-126

経験値：39814

タイプ：忍者

遭遇率：やや頻繁

## Grandfather

ヒットポイント：132-176

経験値：83523

タイプ：忍者

遭遇率：やや頻繁

# ネズミ系

[不確定名]Rat



城をねぐらとする不潔な下等生物。低レベルパーティでも呪文の助けを借りることなく倒せるザコキャラだ。ただし、城の地下2階で遭遇するFat & Killer Rat軍団との戦闘は相当厳しいものになる。その時点では呪文やアイテム類を最大限に活用しないと勝利はおぼつかない。

## Rat

ヒットポイント：2-4

経験値：150

タイプ：動物

遭遇率：頻繁

## Giant Rat

ヒットポイント：4-10

経験値：450

タイプ：動物

遭遇率：やや頻繁

## Killer Rat

ヒットポイント：4-10

経験値：489

タイプ：動物

遭遇率：やや頻繁

## Rabid Rat

ヒットポイント：4-10

経験値：657

タイプ：動物

遭遇率：ときどき

## Jail Rat

ヒットポイント：23-32

経験値：916

タイプ：動物

遭遇率：頻繁

## Fat Rat

ヒットポイント：38-62

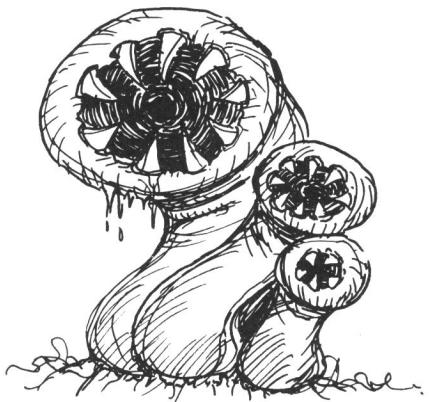
経験値：6144

タイプ：動物

遭遇率：FIXED

# ヒル系

[不確定名]Huge Wyrm



城の地下1階で遭遇するDungeon Leechに対しては力勝負でケリをつける。他の2種は坑道内に棲息。どちらも冒毒攻撃やアイスのプレスを繰り出してくれる。また、White Wyrmは「金切り声」という特殊攻撃を持っており、これを食うとほぼ全員がダメージを受けてしまう。Fire系の呪文に弱い。

## Dungeon Leech

ヒットポイント：6-12

経験値：352

タイプ：昆虫

遭遇率：やや頻繁

## Giant Wyrm

ヒットポイント：22-34

経験値：2700

タイプ：昆虫

遭遇率：やや頻繁

## White Wyrm

ヒットポイント：51-69

経験値：7707

タイプ：昆虫

遭遇率：ときどき

## 金欠病でお困りの方に

最初に手に入るAmulet of Lifeは高く売れる！こいつをクイーエグに売り払えば序盤戦での金銭問題はそく解決だ。ただし、1回使うごとにその価値は減っていくので注意。もし死んだら再ロードすればよい（VIT-1のペナルティも惜しいし…）。Resurrectionの呪文を覚えるのはずっと先になる。それまではスクロールやポーションを使って蘇生させよう。

# フェアリー系

[不確定名]Faerie、Firefly



一度対戦してみれば分かるが、いちばん遭遇したくない連中である。姿は消すわ呪文は唱えるわ攻撃回数が多いわ仲間を呼ぶわめったにヒットしないわ等々の理由で戦っているうちに戦闘意欲が萎えてくる。この大軍団を打ち負かすにはNuclear Blastの連発プラス運に頼るしかない。

## Twisted Sylph

ヒットポイント：40-52

経験値：25401

タイプ：妖術使い

遭遇率：

## Faerie Sylph

ヒットポイント：48-64

経験値：30997

タイプ：妖術使い

遭遇率：

## Faerie Queen

ヒットポイント：66-88

経験値：91860

タイプ：妖術使い

遭遇率：

## Will O'Wisp

ヒットポイント：110-132

経験値：170518

タイプ：妖術使い

遭遇率：

# ヘルキャット系

[不確定名]Hellcat



Demonic Hellcatは、しゃれこうべのドアを通過するのに避けて通れない強敵だ。姿を消したかと思うと突然現れてファイヤープレスを吐いてくる。最初のラウンドにFire Shieldの呪文を唱えてプレス攻撃に備え、Deep Freezeのキツイ一発をお見舞いしてやれば案外簡単にカタがつく。

## Demonic Hellcat

ヒットポイント：54-78

経験値：21485

タイプ：悪魔

遭遇率：FIXED

## Hellcat of Fire

ヒットポイント：72-96

経験値：31072

タイプ：悪魔

遭遇率：ごくまれ

### 先遣隊の冒険メモ①

- ・冒毒状態VS自然回復グッズでは、たいてい毒の効果のほうが勝つ。
- ・戦闘で勝っても宝箱は絶対に出てこない。
- ・Mind Readの呪文で分かるのは質問のためのキーワードである。
- ・預かりの島はあるが、残念ながら荷物を預かってはくれない。
- ・状況によってはLocate Objectの呪文を覚えない(結果的に不要となる)。
- ・Faerie Queenは容姿に似ず、人の足元を見てあくどい商売をする。
- ・雄羊の寺院のどのエリアにいるかは、口ウソク、墓、泉で区別できる。
- ・敵は隣接するグループの前後を入れ換える形で隊列の順序を変更する。

# メイジ系

[不確定名]Eerie Mage



魔法の森以降で遭遇する邪悪な超能力者。どちらも Mental Attack や Charm、Psionic Blastなど心の呪文を唱えまくるうえ、姿を消したりモンスターを召喚したりもする。Silenceだけに頼らず、Magic ScreenやAnti-Magicなどを併せて唱えておかないと確実に死者が出るだろう。

## Mind Flayer

ヒットポイント：60-96

経験値：60867

タイプ：超能力者

遭遇率：ときどき

## Keeper of the Crystal

ヒットポイント：90-144

経験値：65329

タイプ：超能力者

遭遇率：まれ

### 先遣隊の冒険メモ②

- ・城には絶対に開かない鉄格子やドアがある。
- ・Magic Screenをかけていても宝箱の罠から受ける影響は軽減できない。
- ・筆者は「奇襲」の経験がない。したことも、されたことも。
- ・宝箱の中身は、固定されているものとランダムのものがある。
- ・ペンが置かれている部屋の×にある××××でセーブすると、ハマる。
- ・コンプリートまでの所用時間はマップなしでおおよそ80時間ぐらい。
- ・“Key of Finality”と“Key of Quandry”は捜せば2つ見つかる。
- ・NPCは買い取ったアイテムを売りに出さないので保管所として使えない。

# ロック系

[不確定名]Giant Rock Head



たいていはジャイアントマウンテン山頂で遭遇する。呪文があまり効かないため、最初から正攻法で攻めていったほうがよい。ただし、相手はBoulderを投げつけたり大岩を吐いたりするので後列のキャラにも甚大な被害が及ぶ。万全を期すならMissile Shieldをかけておくべきだ。

## Rock of Rumble

ヒットポイント：88-160

経験値：51279

タイプ：妖術使い

遭遇率：やや頻繁

## Guardian of the Rock

ヒットポイント：108-164

経験値：51741

タイプ：妖術使い

遭遇率：FIXED

## コンプリート後の感想

Apple II時代からのWIZゲーマーであるワタシは、『BCF』をはじめて見たときに思わず「あっ、ダン・マスのマネッコだ」と叫んだ。そしてゲームを終えた今はこう叫ぶだろう。「あっ、ウィザードリィのマネッコだ」と。別に悪い意味で言っているのではない。間違いない面白かった。でも従来のウィザードリィに比べると、何というか、その、いわゆる「ハラハラ、ドキドキ、ワクワク」の3点セットが少し足りないように思えた。別に比べなくたっていいのだけれど、これはオールドゲーマーの悲しい習性なのだ。そしてゲームをやりながらわらめくのである。「げ、ティルトウェイトが効かん」。

# 单一モンスター

以降で紹介するモンスターには個別のグラフックスが用意されている。そのほとんどはNPCかボスキャラで、彼らはゲーム進行上どうしても会っておかなければならない—逆にいえば避けて通れない—モンスターたちだ。

カロンやいも虫など戦わずにする相手もいるが、ゾーフィタスおよびドラキュラ＆レベッカとは全滅か勝利かの壮絶な戦いを余儀なくされるだろう。彼らと戦って勝利をおさめるには最低でもレベル13ぐらいの実力が必要だ。

ただしドラキュラ＆レベッカを倒すには通常の武器や呪文では無理で、特殊なアイテムを手順どおりに使用しなければならない。その方法は魔法の森の暗闇に潜むデルファイが知っている。

なお、条件によっては戦わずしてコンプリートすることもあるし、もっと強力なモンスターと遭遇する場合もある。

## カロン

[不確定名]なし



三途の川の特定ポイントで“銀の角笛”を鳴らすとボートに乗って登場。ミノス島までの船渡し料は6人で2500GPだ。“遺灰の壺”と交換にアイテムやお金をもらえる。殺しても、呼べばまた出てくる。

- ・ヒットポイント：546-684
- ・経験値：120528
- ・タイプ：その他
- ・遭遇率：NPC

# いも虫

[不確定名]なし



接触したら、まず会話モードで「メモ」と訊ね、次に“お香”を買い、最後に“水ギセル”を与えて“赤いキノコ”を2つもらう。最初に“水ギセル”を渡すと消え去ってしまう“お香”が買えなくなるので注意。

- ・ヒットポイント：216-348
- ・経験値：49242
- ・タイプ：昆虫
- ・遭遇率：NPC

# Yuan-Ti

[不確定名]Snake Man



沼地や魔法の森の城寄りのエリアに出没。スネーク系モンスターと組んでいることもあるが、たいていは単独で行動している。一匹だと思って甘くみると連続攻撃を受けて大ダメージを食ってしまう。

- ・ヒットポイント：90-120
- ・経験値：9554
- ・タイプ：戦士
- ・遭遇率：やや頻繁

# Guardian of Ramm [不確定名]なし



雄羊の寺院の衛兵。寺院の入り口で何度も遭遇できるため、経験値やお金稼ぎにもってこいのモンスターといえる。戦闘方法は通常攻撃だけで十分。ヒューマノイドタイプなので呪文も効果的だ。

- ・ヒットポイント：72-120
- ・経験値：7815
- ・タイプ：戦士
- ・遭遇率：頻繁

# Priest of Ramm [不確定名]Goatheaded Man



Guardian of Rammとともに雄羊の寺院を守る邪悪な僧侶たち。高レベルの僧侶系呪文を使いこなす。Silenceをかけるのなら2人以上が同時に唱えて全員を黙らせること。一体でも残すと後がコワイ。

- ・ヒットポイント：126-162
- ・経験値：121303
- ・タイプ：僧侶
- ・遭遇率：やや頻繁

# ゾーフィタス

[不確定名]なし



彼とは何度か遭遇する機会があるが、最後に出会うときは戦闘になる。高レベルの火の呪文を執拗にかけてくるので、あらかじめFire ShieldやMagic Screenを張っておかないと短時間で全滅する。

- ・ヒットポイント：160
- ・経験値：81686
- ・タイプ：魔法使い
- ・遭遇率：NPC、FIXED

# レベッカ

[不確定名]なし



ドラキュラの仲間。HPを吸い取る「かみつき」攻撃やこちらの体を麻痺・毒化する呪文を操る。最初のラウンドで必ず“銀の十字架”を使うこと。でないと“聖なる木杭”での攻撃が一切通用しない。

- ・ヒットポイント：83
- ・経験値：292568
- ・タイプ：吸血鬼
- ・遭遇率：NPC、FIXED

# ドラキュラ(??炎いの王??)

[不確定名]なし



戦い方はレベッカの場合と同じだが、死者の殿堂での遭遇時に勝つのはまず無理。相手が立ち去るまでじっと堪え忍ぶしかない。運がよければほんの数回の攻撃を受けるだけで戦闘が終了する。

- ・ヒットポイント : 174
- ・経験値 : 361924
- ・タイプ : 吸血鬼
- ・遭遇率 : NPC、FIXED

# \*ベラ\*

[不確定名]なし



マルチエンディングのひとつにこの強敵と遭遇するシナリオがある。運悪く(?)戦うハメに陥った場合は全滅覚悟の玉碎戦法で乗り切れ。1人でも生き残ることができれば堂々たる勝利だ。

- ・ヒットポイント : 871
- ・経験値 : 1420419
- ・タイプ : ドラゴン
- ・遭遇率 : NPC、FIXED

## モンスターインデックス

|                |     |                          |
|----------------|-----|--------------------------|
| [あ～わ]          |     |                          |
| いも虫            | 170 | Blue Tail Fly 159        |
| カロン            | 169 | Brigand 156              |
| クーエグ           | 154 | Brigerd Woltan 135       |
| クワリ・クボナ        | 134 | Bulli's Ghost 141        |
| スマッティ          | 158 | Bushwacker 154           |
| ゾーフィタス         | 172 | [C]                      |
| ドラキュラ(災いの王)    | 173 | Chunin 162               |
| ペラ             | 173 | Cold Slime 152           |
| ポーク            | 158 | Creeping Vine 150        |
| マイ・ライ          | 135 | [D]                      |
| マウムームー         | 130 | Daisho Master 144        |
| マティー船長         | 156 | Dark Crusader 160        |
| ル・モンテス         | 154 | Demonic Hellcat 166      |
| レベッカ           | 172 | Defender 160             |
| [A]            |     | Disko Zombie 153         |
| Acid Slime     | 152 | Dragonfly 159            |
| Amazulu        | 134 | Drow Elf 133             |
| Amazulu Archer | 134 | Dungeon Leech 164        |
| Amazulu Queen  | 135 | [E]                      |
| Amazulu Zombie | 153 | Eila's Ghost 141         |
| Amen-tut-butt  | 147 | [F]                      |
| Assassin       | 162 | Faerie Queen 165         |
| [B]            |     | Faerie Sylph 165         |
| Banshee        | 141 | Fat Rat 163              |
| Bat            | 140 | Floater 139              |
| Black Bat      | 140 | Forager 136              |
| Black Knight   | 160 | Frytz Grys 145           |
|                |     | Fuming Vine 150          |
|                |     | [G]                      |
|                |     | Gelatin Vapor 139        |
|                |     | Giant Ant 136            |
|                |     | Giant Crab 137           |
|                |     | Giant Mosquito 159       |
|                |     | Giant Rat 163            |
|                |     | Giant Serpent 149        |
|                |     | Giant Wyrm 164           |
|                |     | Goblin 143               |
|                |     | Goblin Priest 143        |
|                |     | Goblin Shaman 143        |
|                |     | Goop Gloop 151           |
|                |     | Grandfather 162          |
|                |     | Greater Demon 132        |
|                |     | Gremlin 143              |
|                |     | Guardian of the Rock 168 |
|                |     | Guardians of Ramm 171    |
|                |     | [H]                      |
|                |     | Haiyato Daikuta 144      |
|                |     | Haunt 142                |
|                |     | Hellcat of Fire 166      |
|                |     | Highlander 133           |
|                |     | Hill Giant 145           |
|                |     | Huge Bat 140             |
|                |     | Huge Spider 138          |
|                |     | Hydra Plant 151          |
|                |     | [I]                      |
|                |     | Indigo Bat 140           |

|                       |     |                   |     |                 |     |
|-----------------------|-----|-------------------|-----|-----------------|-----|
| Insane Skeleton       | 148 | Mystaphaphas      | 149 | Shamaness       | 134 |
| Island Giant          | 145 | [N]               |     | Siren           | 161 |
| [J]                   |     | Narci's Ghost     | 141 | Siren Sorceress | 161 |
| Jail Rat              | 163 | Nightgaunt        | 131 | Skeleton        | 148 |
| Jelly Cloud           | 139 | Ninja             | 162 | Skeleton Lord   | 148 |
| Jelly Fish            | 139 | [P]               |     | Slime           | 152 |
| Jungle Vine           | 150 | Pharaohs of Phyre | 147 | Spectre         | 141 |
| [K]                   |     | Pirate            | 156 | Spirit          | 142 |
| Keeper of the Crystal | 167 | Pit Fiend         | 130 | Strangler Vine  | 150 |
| Killer Rat            | 163 | Poison Giant      | 146 | [T]             |     |
| King Crab             | 137 | Poison Slime      | 152 | Tarantula       | 138 |
| Klaus Grys            | 145 | Poison Viper      | 149 | Toll Troll      | 146 |
| Knight of Death       | 148 | Priestess         | 134 | Trickster       | 155 |
| [L]                   |     | Priest of Ramm    | 171 | Twisted Sylph   | 165 |
| Lesser Demon          | 131 | [R]               |     | [V]             |     |
| Lesser Devil          | 131 | Rabid Rat         | 163 | Valkyrie        | 134 |
| Lord Daimyo           | 144 | Radame            | 147 | Vampire Bat     | 140 |
| [M]                   |     | Rat               | 163 | Vaspess         | 136 |
| Major Dwarf           | 158 | Robin Windmarne   | 133 | [W]             |     |
| Man O' War            | 139 | Rock of Rumble    | 168 | Water Dragon    | 157 |
| Maro's Ghost          | 141 | Rogue             | 154 | White Wyrm      | 164 |
| Mind Flayer           | 167 | Rogue Leader      | 154 | Will O' Wisp    | 165 |
| Miner Dwarf           | 158 | Rotting Corpse    | 153 | [Y]             |     |
| Miner Giant           | 145 | Rubber Beast      | 151 | Yuan-Ti         | 170 |
| Mino-Daemon           | 132 | [S]               |     | [Z]             |     |
| Monstrous Bat         | 140 | Samurai           | 144 | Zombie          | 153 |
| Monstrous Snake       | 149 | Scallywag         | 154 | Zombie Bone     | 153 |
| Mountain Giant        | 145 | Sea Serpent       | 157 | Zombie Guard    | 153 |

### ご注意

- (1) 本書はPC-9801版に基づいて作成しております。
- (2) 本書の一部または全部について個人で使用するほかは、著作権上、(株)ビー・エヌ・エヌの承諾を得ずに無断で複写、複製することは禁じられております。
- (3) 本文中の誤りや不備な点につきましては(株)ビー・エヌ・エヌがその責を負うものであり、Sir-tech Software., Ink., (株)アスキーが関与するものではありません。

●乱丁、落丁本はご面倒ですが弊社営業宛に御送付ください。送料弊社負担にてお取替えいたします。

※Wizardry®はSir-tech Software, Ink.の登録商標です。

※参考文献…『Playmaster's Compendium』(Sir-tech社)

### ペイン・オブ・ザ・コズミック・フォージハンドブック

---

発 行 1992年3月10日 初版発行  
1992年4月30日 第2刷発行

著 者 飯島一彦

表紙イラスト 宇治 晶

本文イラスト 長谷川正治

本文デザイン 郡山陽子

発行人 山本陽一

発行所 株式会社ビー・エヌ・エヌ

〒102 東京都千代田区麹町4-5紀尾井町レジデンス5F

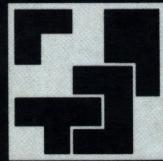
電話 営業部：03-3238-1323, 1622 (ダイヤルイン)

印刷所 株式会社 飛来社

---

ISBN4-89369-166-X C3055 P1600E

定価1,600円[本体1,553円]



**PUZZLE**

頭の  
エアロビクス



**ROLE-PLAYING**

キャラは育てて  
こそ華



**ACTION**

ボスキャラに  
向って撃て



**SIMULATION**

机の上は  
戦場だった



**ADVENTURE**

私に解けぬ  
謎はない

株式会社ビー・エヌ・エヌ