



新ウイザードリイ
ソフト

ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ
ガイドブック

ガイドブック



秀和システム

新ウイザードリイ ベイン・オブ
ザ・コズミック・フォージ
ガイドブック

おいかわ亮



SHUWA
SYSTEM
TRADING
CO.,LTD.

秀和の本

パソコンゲームの達人

究極のフソゲー・ハマリゲー博物誌

パソコンゲームソフトのほとんどすべてを年表に網羅。代表的なソフトには解説を施し、過去のフソゲー・ハマリゲーを解剖します。また「ゲーム命」のゲーマーには耳よりな情報も満載。本書はあなたのゲーム歴を整理してみせます。

A5判 全226頁 定価1,400（本体1,359）円

F-ZERO最速ガイド

未来のカーレースF-ZEROは、スーパーファミコンの人気ゲーム。本書はより速く、より完ぺきな走りをめざすF-ZEROファン必携のドライブテクニックガイドです。コースのライン取り、トラップのかわし方等を全コースについて解説し、画面写真とともにコース図も多数掲載しました。

B6判 全119頁 定価850（本体826）円

ロードモナークガイドブック

ロードモナークの目的はただ一つ、すべての敵を倒し領土を広げること。それだけだ。ゲームのジャンルでいうとシミュレーションかもしれないし、パズルかもしれない。「ポピュラス」や「シムシティ」とも共通点がある。本書はこの魅力あふれるゲームを縦横に解剖し、攻略法からさらに新たな楽しみ方まで、ロードモナークのすべてを紹介します。

A5判 全185頁 定価1,600（本体1,553）円

エメラルドドラゴンガイドブック改訂版

本書はストーリー、グラフィック、ミュージックの三拍子そろった秀作ゲームあの「エメドラ」の解説書です。しかし、ゲームの冒険者はそのすばらしい世界に感動するまえに、厳しい現実に力尽きてしまうことが多いようです。そこで本書がよき道案内となってエンディングまでを適切にアドバイスします。□絵のカラーイラストは、オリジナルの木村明広氏の書き下ろしです。

A5判 全217頁 定価1,500（本体1,456）円

送料各350円

新ワイザードリイ ベイン・オブ
ザ・コズミック・フォージ

ガイドブック

おいかわ亮

SHUWA
SYSTEM
TRADING
CO.,LTD.

新ウイザードリイ ベイン・オブ

ザ・コズミック・フォージ

ガイドブック

おいかわ亮

SHUWA
SYSTEM
TRADING
CO.,LTD.

目次

本

文

目

次

ゲームの起動

- ・ゲームの始め方 4
- ・マスターオプション 5

第1章 分身創造

- ・キャラクタを創ろう 8
- ・能力値 9
- ・種族 12
- ・職業 18
- ・スキル 24
- ・種族、職業、スキル 28
- ・キャラクタ創造指南 30
- ・職業別レベルアップ表 33

第2章 呪文辞典

- ・火の呪文 37
- ・水の呪文 39
- ・気の呪文 42
- ・地の呪文 45
- ・心の呪文 47
- ・魔の呪文 51

第3章 武具・道具

- ・武具 57
- ・防具 62
- ・その他 70

第4章 怪物展覧

第5章 遊技開始

- ・ゲーム画面の見方 96

・攻略への道	99
・罠の種類	102
・アイテム入手	104
第6章 迷宮案内	105
・BCFの背景	105
・観光案内	106
冒険開始	106
城	108
谷間(坑道)	124
ピラミッド	132
三途の川	138
沼地	144
死者の島	146
魔法の森	150
雄羊の寺院	154
武具一覧	158
防具一覧	170
道具一覧	180
・スクロール	180
・ポーション	181
・鍵	182
・ブック	183
・アミュレット	184
・アンク	185
・バード用楽器	185
・その他	186
怪物一覧	188
付録 階層別詳細マップ	197

本

文

目

次

ゲームの起動

ゲームの始め方

●実行用ディスクを作ろう

ゲームを始める前に、まずしなくてはならないのがこの実行用ディスクを作るという作業だ。買って来たばかりの製品ディスクではゲームはできない。詳細はマニュアルに譲るが簡単に説明しておきたい。

・用意するもの

MS-DOS2.11以上

ブランク（空き）ディスク4枚

ウィザードリイ製品ディスク

●インストールの方法

- ① MS-DOS をドライブ1に入れてリセット。
- ② 空きディスク4枚を MS-DOS でフォーマットする。このうち1枚はシステムもコピーしておく。
システム入りのディスクを実行ディスクAに、他の2枚は実行ディスクB、Cと書いて、残りの1枚はセーブディスクと書く。
- ③ 製品ディスクAをドライブ1に入れ、「WINSTALL」と入力。
- ④ 自動的にインストールが始まるので、画面に表示されるメッセージに従ってディスクの入れ替えをする。

これで実行用ディスクのでき上がりだ。

あとはドライブAに実行用ディスクAを入れてリセットすれば完了だ。

●ハードディスクがあると便利だ●

BCFではハードディスク（HDD）対応になっている。もし、HDDを持っていて容量が残っていれば、是非ともHDDでプレイしてほしい。ディスクの入れ替えはないし、かなり高速でゲームを楽しむことができる。

どんなゲームでも同じだが、必ずセーブディスクのバックアップは取っておこう。間違えてセーブした場合やディスクが何らかの原因で壊れた場合などに必ず役に立ってくれるはずだ。特にHDDユーザーは小まめにバックアップをしておかないと、クラッシュしたときなどは目も当てられないぞ。

準備が整ったらいよいよゲームスタートだ、用意はいいかな？

Take a trip to WIZARDRY...

■マスターオプション

ゲーム始めるといくつかのコマンドが表示される。このコマンド群をマスター オプションといい、毎回このメニューからゲームを始めることになる。この章では簡略ではあるがこれらのコマンドを紹介しよう。



- ①パーティにメンバーを加える
- ②メンバーのレビュー
- ③メンバーを外す
- ④新しいゲームを開始する
- ⑤セーブしたゲームを開始する

- ⑥キャラクタメニュー
- ⑦ゲーム設定
- ⑧タイトルページ表示
- ⑨ゲーム終了

画

面

紹

介

①キャラクタの創造が終わっている場合は、このコマンドが表示され探索行に出るキャラクタの編成が行える。今までのウィザードリィと違って一度編成してしまったパーティーは、ゲーム終了時まで変更がきかないので、バランスのいいパーティーにしよう。

②①と同じくキャラクタの創造が終わっている場合に表示される。

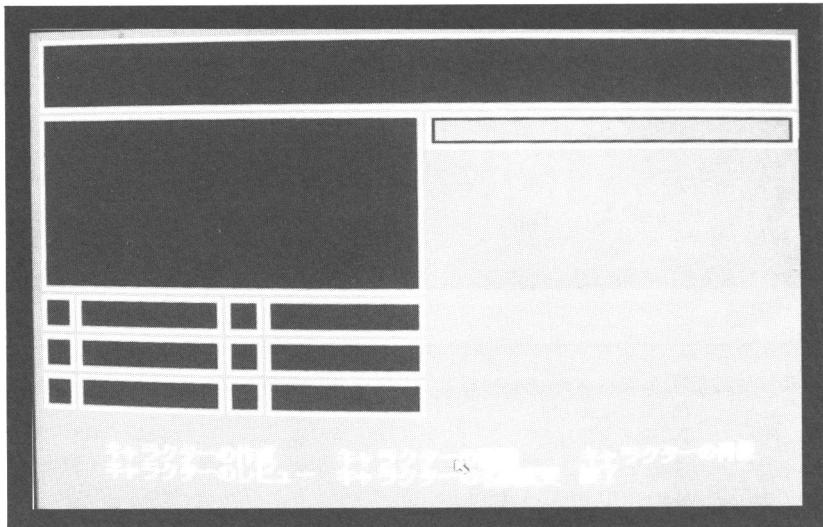
このコマンドはパーティーのメンバーのうち一人の詳細なデータを見ることができる（データの詳細は後述）。

③①のコマンドでパーティーにメンバーを加えた場合に表示されるコマンドで、間違えて加えてしまったメンバーを外すコマンド。

④このコマンドを選択すると、①で編成したパーティーでいよいよゲーム開始である。すでにセーブしたデータがある場合、これは表示されない。

⑤一度でもデータをセーブした場合には、このコマンドを選択することで以前のデータがロードされゲームが開始する。

6 キャラクタの作成 探索行に出るための冒険者を作る



画

面

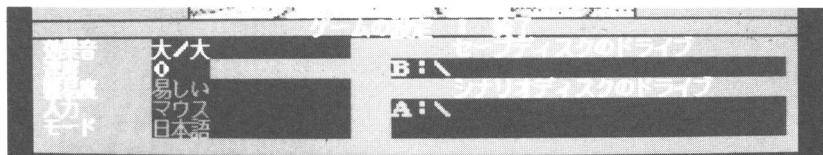
紹介

介



- ・キャラクタの削除 ②で作った不要なキャラクタを消す
- ・キャラクタの肖像 キャラクタの肖像を変更する
- ・キャラクタのレビュー ②と同じ
- ・キャラクタの名前変更 8文字以内でキャラクタの名前を変更
- ・終了 キャラクタメニューを終了する

- ⑦ 効果音 左に表示されているのがモンスター サウンド。
右に表示されているのがダンジョンノイズ。



- ・スピード メッセージの表示されている時間。機種にもよるので自分の機種に合わせて設定しよう。
- ・難易度 易しい、普通、難しいの3つがある。モンスターの数や強さが変わる。
- ・入力 マウスかキーボードのどちらかが選択できる。
- ・モード 現在の文字の入力モードを表示している。
- ・セーブ先 ゲーム開始当初は設定されていない。B ドライブに設定する場合は「B:\\」と入力する。また、ディレクトリ下にしたい場合は「ディレクトリ名\\」(\\は￥で入力できる)とする。
- ・シナリオ先 シナリオディスクのあるドライブが表示されている。

⑧オープニングをもう一度見たいとき

⑨ゲームを終了して MS-DOS に戻る。

“Wizardry”

Copyright ©1992 Sir-tech Software, Inc. All rights reserved.

“Wizardry” is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc.

分身創造

キャラクタクリエイト

分

身

創

造

キャラクタを創ろう

BCFの世界を楽しむには、まず自分の分身をを創らねばならない。

この世界には11種類の種族と14種類の職業があり、それぞれ冒険者として活躍しているが、あなたはその中から6人の冒険者を創ることになる。

キャラクタを創るには、まず以下の手順を踏まなくてはならない。

- ①名前 分身である冒険者には名前を付けてやらなければならない。和風の名前もいいが、やはり中世の感じを出した名前がいい（名前は後でも変えられる）。
- ②種族 何の職業に就くかによってこれは変わる。
- ③性別 これも重要なファクタの一つだ。少しだが男女に差があるので注意したい。
- ④職業 いよいよ肝心の職業だ。戦士系、魔法使い系とあるがバランスのよい職業を選ぼう。
- ⑤ボーナスの配分 余ったボーナスポイントをどう使うかもゲーム制覇に関係するぞ。ランダムに決められる。ここだと思った瞬間にキーを押そう
- ⑥KARの決定 イメージに合ったものを選ぶ。肖像の書き換えも DOS上でできるよ。
- ⑦肖像の決定 隨時上がるスキルにはあまり加えなくいいだろう。それより、入れてやらなければ上がらないスキルに配分しよう。
- ⑧スキルの配分 最初から魔法の使える冒険者は2つの呪文をおぼえることができる。これも最初の冒険にはかなり重要だ。
- ⑨呪文の決定

これでやっとキャラクタが1人ができる。この作業を最低6回は繰り返さなければならない。気に入らないキャラクタなら最初からやり直そう。あなたの分身なのだから、時間をたっぷりかけてできるだけよいキャラクタを創ってほしい。

能力値

キャラクタには全部で8つの能力値が設定されている。この能力値というのは0～18までの数で表わされ、数が大きいほど、その能力にたけていることになる。

また、種族によっても能力値が決まっており、それにボーナスを加えた値で、特定の職業に就けたり就けなかったりする。このボーナスは最高20近くまで出るようになっているので、頑張りさえすれば最初から忍者や君主といった上級職業に就くことが可能だ。

しかし、能力値はKARMAを除いて、すべてレベルアップ時に上がっていく（たまに減少することもある）ので、あまり気にかける必要もない。

なお、能力値は18までといったが、魔法のアイテムによっては最高20まで上昇することがある。また、男性と女性では能力値に多少の変動がある。女性は男性よりは体力が低く（-2）、代わりに魅力が高め（+1）に設定されている。また、どの職業に就くかで男女を選ばなければならない。

●STR(STRENGTH)<体力>

キャラクタの力、体力を示している。この値が高いほど敵にダメージを多く負わせたり、扉を開けることが容易になる。さらにスタミナ、エンカンブランス（荷物の重量）の数値にも関連している。

●INT(INTELLIGENCE)<知力>

呪文を唱えたり、おぼえたりする早さなどに関連し、罠の有無の判断や心理的な呪文への抵抗などに関連する。また、新しいスキルを修得する能力にも関わるので、すべての職業で高くしておきたい能力の一つだ。

●PIE(PIETY)<信心>

献身の度合いや学問に対する集中力を表し、この値が高いほど、新しい呪文やスキルの上昇に影響を与える。魔法力(MP)の回復の早さやレベルアップ時のMP

分

身

創

造



増加量にも影響する。なお、<知力>が低くてもこの値が高ければ、遅いながらも呪文やスキルを獲得できるぞ。

●VIT(VITALITY)<生命力>

キャラクタが迷宮の中で生き残るためのHPやスタミナに影響し、復活の回数、毒、麻痺などの抵抗などにも影響する。魔法使いや盗賊といったキャラクタには、是非とも振り分けたい能力値だ。

●DEX(DEXTERITY)<器用さ>

反射神経、すなわち、飛び道具や攻撃の回避などに影響し、また1回の攻撃で敵に何回命中させができるかにも関わる。また、罠を外すことにも影響するので盗賊系のキャラクタでは是非とも高くしておきたい。

●SPD(SPEED)<速さ>

この値が高いほど速く攻撃でき、1回の攻撃でダメージを与える機会が増えるようになって、アーマークラスにも影響する。戦士系、治療術師などは高くしておいた方が無難だ。

●PER(PERSONALITY)<魅力>

すばり、顔の良さ！ この値が高いほど社交的で人当たりがよく、交渉に向いている。逆に低いと内気でシャイということになる。NPCとの会話には是非とも必要なので、先頭に立つキャラクタは高くしておくべきだ。

●KAR(KARMA)<業>

幸運度と考えてもらっていい。この値はランダムに決定され、レベルアップしても上昇、減少することがない。

キャラクタの行動すべてに影響するので高い方がいいが、低くてもそれが個性だと思えば、あまり気にすることもないだろう。

●AGE(年齢)

太陽みたいなアイコンのそばに表示されている数値は年齢を表す。当初は18~20歳だが、冒険を重ねるに従って年を取る。

分

身

創

造

●REBIRTHS(復活)

人型のアイコンのそばの数値は、今までに復活した回数を示したもの。どんなにうまくプレイしても突然死んでしまうこともある。

●LEVEL(レベル)

ここはキャラクタのレベルを表す。モンスターを倒し経験を積むことでレベルが上昇する。

●RANK(階級)

ゲームには直接関係ないが、キャラクタがその職業内でどの程度の肩書きを持つかを表す。これは各職業ごとに異なる。

●EXP(経験値)

モンスターを倒したり謎を解いた場合に得る。ある一定の数値に達すると経験値は累積される。

●MKS(モンスター打倒数)

そのキャラクタが今までに倒したモンスターの数。

●CONDITION(状態)

キャラクタの身体の状態。「OK」と表示されていれば問題ないが、恐慌や睡眠といったときには、呪文や薬などで直しておこう。

●GP(所持金)

モンスターを倒して得たお金や、宝箱に入っていたアイテムを売って得た所持金。「地獄の沙汰も金次第」だ。かなり役に立つ。

●CC(重量)

武器や鎧、アイテムなどに設定されている重量の総合計。右側が各キャラクタの持てる重量で、左側が現在の所持品の重量。重い荷物を持つことでACが高くなったり、疲労しやすくなったりする。

●AC(アーマークラス)

全身 AC と部位 AC の 2 つに分けられるが、全身 AC はキャラクタ自身が持つ能力、部位 AC は鎧や魔法などで得た能力。

●HP(ヒットポイント)

キャラクタの耐久力を示す。この値が 0 になると、そのキャラクタは死ぬ。常に気を付けておこう。

●STM(スタミナ)

疲労度を示す。スタミナのマックス値を 100 とした場合、何%失っているかを示す。86%とあればスタミナを 14% 消費したことになる。

また、疲れていると戦闘や呪文に影響し、そのキャラクタ本来の力が発揮できない。疲れがひどいときは休息コマンドで回復させてやろう。

種族

BCF の世界には全部で 11 の種族が存在する。人間やドワーフ、エルフといった人間型の種族から、ドラコンやリザードマンといった爬虫類型の種族まで幅広く揃っている。

各種族は長所や短所、魔法に対する抵抗力などが決まっており、どの職業に就くかに深く関わってくる。

以下に各種族を簡単に紹介しよう。また、目安として種族ごとに朴性のいい職業も紹介する。参考にしていただきたい。

なお、能力値で 2 つに分かれている部分は、左が男性、右が女性の能力を表す。

●HUMAN(人間)

能力値	抵抗
STR	9/7 特別な抵抗、弱点もない
INT	8
PIE	8 相性のいい職業
VIT	9
DEX	9 ファイター
SPD	8 シーフ、メイジ
PER	8/9 プリースト(女)
KAR	0 レンジャー



BCFの世界の大多数を占める代表的な種族。平均的な能力を持ち、オールマイティな存在になっている。

特にいいところも悪いところもないので、初心者には無難だ。もし、パーティの編成に迷うのなら、この種族だけで組んでみるのもいいだろう。

●ELF(エルフ)

能力値	抵抗
STP	7/5 催眠などの呪文に対して抵抗あり
INT	10
PIE	10
VIT	7 相性のいい職業
DEX	9
SPD	9 メイジ、シーフ
PER	8/9 プリースト
KAR	0 ビショップ



アーモンド型の目と尖った耳が特徴的だが、容姿端麗、知性も高く魔法にも長けている。

一般にドワーフと仲が悪く、ノームなどと仲がいいといわれている。なお、エルフは無神論者といわれるが、BCFでは違うみたいだ。

分

身

創

造



● DWALF(ドワーフ)

能力値		抵抗
STP	11/9	毒、魔法に対して、抵抗あり
INT	6	
PIE	10	
VIT	12	相性のいい職業
DEX	7	
SPD	7	ファイター
PER	7/8	プリースト（女）
KAR	0	バルキリー（女）



年中、暗い洞窟で貴金属を掘り出しては加工して過ごしている彼らは、強靭でがっちりした肉体を持ち、髪をたくわえている。小柄な体格とは裏腹のあふれんばかりの体力と生命力は、戦士系には持って来いだ。また、信仰心も厚く、神につかえるプリーストにも向いている。

● GNOME(ノーム)

能力値		抵抗
STP	10/8	魔法呪文に対して、抵抗あり
INT	7	
PIE	13	
VIT	10	相性のいい職業
DEX	8	
SPD	6	ファイター（男）
PER	6/7	プリースト（女）
KAR	0	



地の精霊とも呼ばれる。その語源はギリシャ語で「地中に住む者」の意。髪を蓄えた小人といったところ。

呪文の學習に対する情熱は他のどの種族より高く、なおかつ強靭な体力と高い生命力をもつ種族である。しかし、自分の殻にこもりやすく社交面で難があるようだ。

●HOBBIT(ホビット)

能力値		抵抗
STP	8/6	魔法呪文に対して、抵抗あり
INT	7	
PIE	6	
VIT	9	相性のいい職業
DEX	10	
SPD	7	シーフ
PER	13/14	バード
KAR	0	



J・R・R・トールキンの『指輪物語』で創造された有名な種族。

陽気で酒好き、いつも宴会をしているような種族である。巷ではハーフリング（人間の身長の半分しかない者の意）と呼ばれることがある。

BCFでは器用で社交的な、陽気な種族としてとり上げられている。NPCとの会話には大変役立つだろう。

●FAERIE(フェアリー)

能力値		抵抗
STP	5/3	魔法呪文に対して、抵抗あり、ACが低い
INT	11	
PIE	6	
VIT	6	相性のいい職業
DEX	10	
SPD	14	メイジ、シーフ
PER	12/13	アルケミスト
KAR	0	バード



蝶の羽を持つ身長30cm足らずの美しい種族だ。よくピクシーなどと間違えられることもある。

小ささとそのスピードゆえに生まれつき AC が低い。また、彼らに合う武器や鎧はそうではなく、戦闘などの肉体を使う職業には向いていないようだ。

分

身

創

造



● LIZARDMAN(リザードマン)

能力値		抵抗
STP	12/10	心の領域の魔法、酸 に対して抵抗あり
INT	5	
PIE	5	
VIT	14	相性のいい職業
DEX	8	
SPD	10	ファイター
PER	3/4	シーフ
KAR	0	ニンジャ



通称、トカゲ男（女）といわれる、好戦的で闘っていれば幸せといった感じの種族だ。その容貌ゆえにシャイな一面も持ち合わせている。

● DRACON(ドラコン)

能力値		抵抗
STP	10/8	心の領域の魔法、酸 に対して抵抗あり
INT	7	
PIE	6	
VIT	12	相性のいい職業
DEX	10	
SPD	8	ファイター、シーフ
PER	6/7	ニンジャ
KAR	0	レンジャー



人間とドラゴン族との混血だ。その容姿ゆえに人間からも嫌われ、ドラゴン族からも、低脳な人間とのハーフであるため嫌われている。

一生を孤独に過ごす数少ない種族である。しかし、その体力、生命力、器用さは優れており、ドラゴン族特有のブレスを吐くこともでき、かなり有能な種族だ。

●FELPURR(フェルプール)

能力値		抵抗
STP	7/5	飛び道具、魔法などを避ける能力にたける
INT	10	
PIE	7	
VIT	7	相性のいい職業
DEX	10	
SPD	12	メイジ、シーフ
PER	10/11	サムライ
KAR	0	モンク

ヒューマノイド型の猫の種族である。しなやかな体と器用で知性が高いので、体力こそ低いが他の種族にはない闘い方をする。



分

●RAWULF(ラウルフ)

能力値		抵抗
STP	8/6	寒さに対して抵抗がある
INT	6	
PIE	12	
VIT	10	相性のいい職業
DEX	8	
SPD	8	プリースト
PER	10/11	ビショップ ロード
KAR	0	ヴァルキリー（女）

先祖に犬の血を引き、人間とも深く関わって来た種族だ。信仰心が厚く、魅力的なので取り引きなどではかなり得することも多い。

聖職系の職業が向いているので、男性ならロード、女性ならプリーストやヴァルキリーなどがいい。



身

創

造



●MOOK(ムーク)

能力値		抵抗
STP	10/8	魔法、寒さに対して 抵抗がある
INT	10	
PIE	6	
VIT	10	相性のいい職業
DEX	7	
SPD	7	
PER	9/10	ファイター メイジ レンジャー
KAR	0	サイオニック



この魔可不思議な姿をした種族は、BCFの世界でも由来や発祥など知られていない。しかし、体力、知性は高く、生命力もあり、かなり均整の取れた種族である。

毛に覆われているため、寒さに対しては抵抗力があり、魔法にも多少の抵抗力がある。

職業

BCFでは、14種類もの職業があるが、そのそれぞれに必要な能力値が決められており、特徴を示すスキルや呪文書も決められている。また職業によって、装備できるアイテム（武器、鎧など）や呪文が使えたり使えなかったりと、職業がゲームを解く上で深く関わって來るので、慎重に選択しなければならない。

戦士ばかりのパーティとか、魔法使いたけのパーティではゲームクリアへの道が遠くなるだけ。しかし、レベルが上がって、必要な能力値に達すれば、クラスチェンジという方法で職業の変更ができる。

■クラスチェンジ

各職業に決められている最低能力値を越えることのできたキャラクタは、今の職業を辞めて新しい職業に就くことができる。しかし、これにはメリット、デメリットがあり一概にいいとばかりはいえない。

クラスチェンジするのメリットは、再び1レベルより上げられるので多少はあるがHPの増加が見込める。また、職業によっては新しいスキルが増えたり、魔法が使えるようになったりもする点だが、一方、デメリットとしては能力値が下がる場合が出てくる。また、レベル1になってしまって、元戦士だったり、新しく戦士系などになり前衛に出た場合、かなり苦しい鬱陶を覚悟しなければならない。また、呪文のパワーレベルも1になってしまう。

以上のことを考えると、できることならクラスチェンジはせずに、最初のキャラクタ作成時に、時間をかけて上級キャラクタを創ることをすすめたい。

ただ、これもレベルアップに時間がかかるので得策とはいえないが、時間に余裕のある人や長く BCF を楽しみたい人には、よい方法ではないだろうか。

●FIGHTER(戦士)

STR 12	INT -	PIE -	VIT -
DEX -	SPD -	PER -	
呪文書	なし		

前衛に立ち敵のモンスターを排除していく職業だ。武器関連のスキルが高く、HP やスタミナも高い。闘いの専門職といえる。

呪文こそ使えないが、多くの武器や鎧などを使いこなせる数少ない職業だ。



●THIEF(盗賊)

STR -	INT -	PIE -	VIT -
DEX 12	SPD 8	PER -	
呪文書	なし		

鍵のかかった扉や罠のある宝箱を調べ、それを解除する職業がこの盗賊だ。彼らの指先術なら素人がやるより華麗にこなしてくれるだろう。また、戦闘中は物陰に隠れ、奇襲をかけることも可能だ。



分

身

創

造



分

● RANGER(レンジャー)

STR 10	INT 8	PIE 8	VIT 11
DEX 10	SPD 8	PER 8	
呪文書 錬金術師用			

スカウトの技術に長け、戦闘では弓を使うことに精通している。

また、3 レベルに達すると徐々に練金術師の呪文を修得し始める。一般には中衛でパーティの一員として援護をすることが多い。



身

● MAGE(魔法使い)

STR -	INT 12	PIE -	VIT -
DEX -	SPD -	PER -	
呪文書 魔法使い用			

武器や鎧の制約は大きいものの、戦士系などに劣らないほどの魔力を秘めている。攻撃呪文、攻撃補助呪文を有効に活用し、パーティを助けるはずだ。しかし、HP やスタミナが低いので長時間の戦闘には向いていない。



創

● ALCHEMIST(錬金術師)

STR -	INT 13	PIE -	VIT -
DEX 13	SPD -	PER -	
呪文書 錬金術師用			

魔法使いの魔法とは違った法則で呪文を使い、薬の調合に長けている。また、呪文が特殊であるがゆえにサイレンスの呪文の影響を受けず、発声術のスキルも必要ない。



造

●PRIEST(僧侶)

STR -	INT -	PIE 12	VIT -
DEX -	SPD -	PER -	
呪文書	僧侶用		

治療系、神の庇護を受けた呪文を使用することのできる職業だ。

ダンジョンを探索するには彼らなしでは危険である。また、HPも高くかなりの武器も持つことができるので、戦闘中にも役に立つだろう。



分

●BARD(バード)

STR -	INT 10	PIE -	VIT -
DEX 12	SPD 8	PER 12	
呪文書	魔法使い用		

楽器を演奏することで、MPの消費なしに呪文を使用することができる。また、饒舌家でNPCとの会話には一役も二役も買ってくれる。そして、3レベルを越えると徐々に魔法使いの呪文をおぼえ始める。

また、戦闘中は飛び道具が使えるので援護射撃ぐらいはできるだろう。

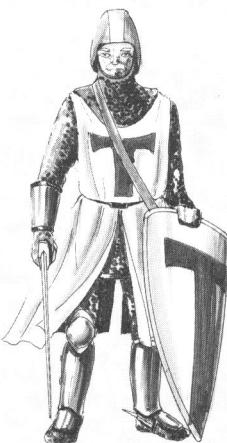


身

●LORD(君主)

STR 12	INT 9	PIE 12	VIT 12
DEX 9	SPD 9	PER 14	
呪文書	僧侶用		

戦士の上級クラスでBCFの騎士の役割をするが、かなりの武器や鎧が使えるのに加え、3レベルを越える頃から治療系などの呪文をおぼえ始める。



創

造



分

● PSIONIC(超能力者)

STR 10	INT 14	PIE -	VIT 14
DEX -	SPD -	PER 10	
呪文書 超能力者用			

精神的な呪文（スリープ、テラーなど）にたけている。

また、治療呪文を使うこともでき、攻撃呪文を使うこともできる魔法使いと僧侶の中間的な職業だ。ただ、装備は魔法使いと大差なく、接近戦での闘いには向いていない。レベルが上がるのも遅い。



身

● VALKYRIE(ヴァルキリー)

STR 10	INT -	PIE 11	VIT 11
DEX 10	SPD 11	PER 8	
呪文書 僧侶用			

女性のみが就くことのできる職業である。北欧神話に登場する神に仕える女神であり、槍を持たせれば隨一の力を發揮する。



創

● BISHOP(ビショップ)

STR -	INT 15	PIE 15	VIT -
DEX -	SPD -	PER 8	
呪文書 魔法使い、僧侶用			

魔法使いと僧侶の使うすべての呪文を時間はかかるがおぼえられる、おいしい職業だ。



造

しかし、HPも魔法使いよりは少し高めに設定されている程度なので、戦闘には役に立たず、レベルアップも遅い。

●SAMURAI(侍)

STR 12	INT 11	PIE -	VIT 9
DEX 12	SPD 14	PER 8	
呪文書	魔法使い用		

剣の道を究めんとするものが最終的にたどり着く職業。また敵の急所を見抜き、そこへ一撃を突き出す能力も備えている。3 レベルあたりから魔法使いの呪文もおぼえ始める。



分

●MONK(修道僧)

STR 13	INT 8	PIE 13	VIT -
DEX 10	SPD 13	PER 8	
呪文書	超能力者用		

少林寺などのように、自分の肉体のみで相手にダメージを負わせることを得意とした職業。また、これも相手の弱点を見抜く力を備えている。

3 レベルを越えるあたりから超能力者の呪文をおぼえ始める。



身

●NINJA(忍者)

STR 12	INT 10	PIE 10	VIT 12
DEX 12	SPD 12	PER -	
呪文書	鍊金術師用		

闇に巣喰う暗殺者の一団だ。自らの身体を武器とし、一撃で敵の弱点を突き殺す。また、物陰に隠れることもできて奇襲攻撃も可能だ。盗賊のスキルも少なからず持ち合わせているので盗賊の代わりにもなる。



創





スキル

スキルとは、簡潔にいうと個人個人で持っている特徴だとか、能力みたいなもの。例えば絵がうまいとか車の運転がうまいなどという、能力の一つひとつがスキル（技術）なのだ。

BCFでは大まかに3つのスキルに分かれる。武器、運動そして学術の3つ。このスキルが低いと武器がうまく使えなかったり、呪文が唱えられなかったりする。

スキルは0～100までの値をとり、当然高いほどその技術に長けていることになる。また、スキルの中には勝手に上がるものと、プレイヤー自身が意図的に上げてやらねばならないものの2種類がある。

なお、全部のスキルが使えるわけではなく、職業によって決められたスキルしかおぼえることができない。例えば、忍者であれば「忍術」、魔法使いであれば「魔術」というスキルがあるわけだ。

また、武器関連のスキルが1以上でない場合には、いくら装備できる武器であっても使用することができない。そこで、それらの武器を使うにはレベルアップ時に最低でも1は分配してやろう。

ある1人のキャラクタがオールマイティにスキルをおぼえようとすれば、全体に数値が低くなる。しかし、6人各自にそれぞれのスキルを分担すれば、6人は各分野のエキスパートということになる。どちらがいいかは一長一短だが、筆者としては後者を強くおすすめする。

しかし、前衛の武器関連にいたっては、できるならすべてマックス(100)にしておいた方がいい。なぜなら、先に進むに従って様々な武器が出て来るが、使えなくて宝の持ち腐れになることもあるからだ。だから、キャラクタ作成時には、各武器スキルに1ポイントずつでも割り振っておこう。

■武器関連(WEAPONRY)

戦闘中に大いに影響を与えるスキルがこの武器関連だ。戦士系は嫌でも高くなっていくことだろう。

wand & dagger 小ぶりの武器（短剣、王錫）などを使うための技術。

(WAND & DAGGER)

sword 剣（ブロードソード、ロングソードなど）を使うための技術。戦士系には必要。

axe 斧を使うための技術（斧といえばやはりドワーフだ）。

mace & flail 竿や棍棒、ハンマーを使うための技術。

(MACE & FLAIL)

pole & staff 錫杖、杖を使うための技術。僧侶には必要だ。

(POLE & STAFF)

throw 目標に向かってダーツ！、ポーションや誤って投げてしまった武器などに影響を与える。手が滑って投げてしまった武器もこの技術。

sling 投石器などの弾丸を飛ばす類の武器に関与。

bow 矢を飛ばす類の武器を扱う技術。

shield 受けの際に使用する盾に関与。ブロック、受け流しに影響する。

hand & feet 修道僧、忍者に必要な技術。

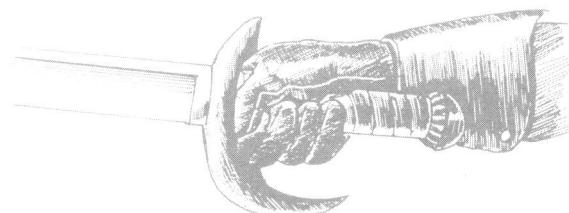
(HAND & FEET)

分

身

創

造





■運動関連(PHYSICAL)

肉体を使う能力に関するスキルだ。それぞれが重要な役割を持っており、特に「スカウト」のスキルはゲームを通して役に立つはず。このスキルはレベルアップ時に自分で振り分けてやらなければ上がらない。

スカウトのスキルはファイター、シーフが持つといいだろう。他の職業だと他のことにスキルを割かねばならず、なかなか高くなってくれないからだ。

また、発声術は魔法使いや僧侶には重要なスキルである。さらに指先術もゲームを終了するには必要だ。

**スカウト
(SCOUT)** 隠された扉、スイッチなどを探すための技術だ。この能力を高めるには、レベルアップ時にスキルを振り分けてやらなければならない。

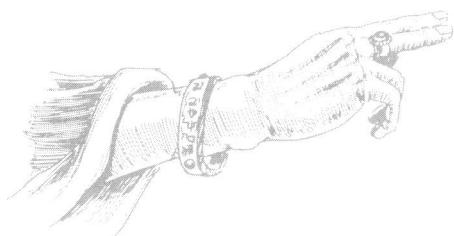
音楽(MUSIC) 楽器を演奏したり、歌ったりして魔法の力を呼び出す。バードに必要不可欠な技術だ。

**発声術
(ORATORY)** 呪文の難しい魔法語を間違えずに唱えることができるかどうかに関わる。値が低いと呪文を失敗したり、逆流したりする。

**早業
(LEGERDEMAIN)** NPCから気付かれないように物を盗む技術だ。

**指先技
(SKULDUGGERY)** 鍵のかかった扉や、罠を調べたり外したりする技術だ。ダンジョン探索には不可欠。

**忍術
(NINJUTSU)** モンスターから身を隠す技術で、忍者、修道僧はこれでACを下げることができる。



■学術関連(ACADEMIA)

魔法を使うキャラクタがお世話になるのがこのスキル群だ。

また、鍊金術から魔術までは自分でスキルポイントを配分しなければならない。レベルアップ時には、魔法を使うキャラクタは必ず関連しているスキルにポイントを加えよう。

工芸術 魔法のアイテムを戦闘中に使用する場合に重要だ。

(ARTIFACTS) 数値が低いとパーティに逆流する場合もある。

神話学 遭遇したモンスターの名前（正体）を認識する技術。

(MYTHOLOGY)

書術(Scribe) スクロールの呪文を呼び起こすときに必要だ。

鍊金術 鍊金術師の呪文を学び、活用するための技術。この値が低いと呪文は習得できない（自動的には上昇しない）。

神学 僧侶の呪文を学び、活用するための技術。この値が低いと呪文は修得できない（自動的には上昇しない）。

精神学 超能力者の呪文を学び、活用するための技術。この値が低いと呪文は修得できない（自動的には上昇しない）。

魔術 魔法使いの呪文を学び、活用するための技術。この値が低いと呪文は修得できない（自動的には上昇しない）。

キリジュツ 相手の急所などを見極めて一撃で相手をしとめる技術。

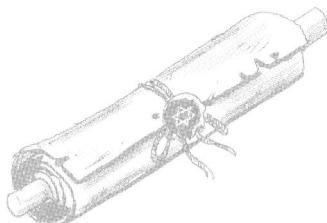
(KIRIJUTSU)

分

身

創

造



種族、職業、スキル

分

以下の表は、各種族にいくつのボーナスポイントがあれば、どの職業に就けるのかとか、どの種族がどの職業に就きやすいのかを判断するのに利用していただきたい。

表中の数字は左が男性用、右が女性用である。例えば、人間で戦士(Fighter)になりたいなら、男で3点、女で5点のボーナスポイントが必要になる、といった具合だ。

●種族と職業

種族	人間	エルフ	ドワーフ	ノーム	ホビット	フェアリー	リザードマン	ドラゴン	フェルプール	ラウルフ	ムーク
職業											
Fighter	3/5	5/7	1/3	2/4	4/6	7/9	0/2	2/4	5/7	4/6	2/4
Mage	4/4	2/2	6/6	5/5	5/5	1/1	7/7	5/5	2/2	6/6	2/2
Priest	4/4	2/2	3/2	2/1	6/6	6/6	12/11	8/7	5/5	0/0	6/6
Thief	3/3	3/3	6/6	6/6	3/3	2/2	4/4	2/2	2/2	4/4	6/6
Ranger	4/6	8/10	7/8	8/9	8/10	12/14	13/12	5/6	8/10	7/9	7/9
Alchemist	9/9	7/7	13/13	11/11	9/9	5/5	13/13	9/9	6/6	12/12	9/9
Bard	9/8	7/6	15/14	15/14	6/6	2/2	18/17	11/10	4/3	10/9	9/8
Pyonic	14/15	16/17	13/12	15/16	14/16	16/18	16/15	13/14	14/16	14/16	9/10
Valkyrie	-/12	-/12	-/9	-/11	-/14	-/17	-/13	-/11	-/13	-/10	-/15
Bishop	14/14	10/10	15/14	12/11	17/17	13/13	25/24	19/18	13/13	12/12	14/14
Samurai	15/17	16/18	19/20	20/21	17/19	12/14	19/20	16/17	12/14	19/21	15/17
Monk	15/17	14/16	17/18	15/16	19/21	15/17	22/23	18/19	13/15	15/17	19/21
Ninja	17/19	16/18	15/17	17/19	21/23	19/21	16/18	15/17	15/17	18/20	18/20
Lord	18/19	18/19	17/18	18/19	18/19	21/22	23/24	19/20	19/20	15/16	19/20

身

創

造

●職業とスキル

・武器関連スキル

スキル	戦士	魔法使い	僧侶	盗賊	レンジャー	鍊金技術	バード	超能力者	ヴァルキリー	ビショップ	侍	修道僧	忍者	君主
ワンド&ダガー	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ソード	○			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
アックス	○			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
メイス&フレイル	○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ポール&スタッフ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
投げる	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
スリング			○	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○
弓	○	○		○	○		○		○	○	○	○	○	○
盾	○		○	○	○		○		○	○	○	○	○	○
手と足											○	○		

・学術関連スキル

スキル	戦士	魔法使い	僧侶	盗賊	レンジャー	鍊金技術	バード	超能力者	ヴァルキリー	ビショップ	侍	修道僧	忍者	君主
工芸術	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
神話術	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
書術	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
鍊金術					○	○								○
神学			○						○	○				○
精神学								○				○		
魔術		○					○			○		○		
キリ術										○		○	○	

分

身

創

造



・運動関連スキル

職業	戦士	魔法使い	僧侶	盗賊	レンジャー	鍊金技術	バード	超能力者	ヴァルキリー	ビショップ	侍	修道僧	忍者	君主
スキル	\													
スカウト	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
音楽							○							
発声術		○	○			○	○	○	○	○	○	○	○	○
早業				○			○						○	
指先技				○			○						○	
忍術				○									○	

キャラクタ創造指南

6人という限られた人数でどの職業を選択するか、最初から難しい問題を抱えてのキャラクタ創りではあるが、まずは前衛の2人から考えてみよう。

前衛はパーティーの防御壁ともいるべき役どころだ。当然、先に立ってモンスターを倒す技術を持ったものでなくてはならず、HPもスタミナも高くなれば役に立たない。そうなると戦士系でもHPの高めの侍か君主しかない。

次に中衛を考えてみよう。ここは武器などによっては敵に届かない場合もあるので、飛び道具や長い武器を持った職業がいいだろう。また、前衛がやられたときのことも考えてHPの高い職業の方がいい。そうなると、レンジャーやヴァルキリー、僧侶などが候補になる。

ここで僧侶としたのはゲーム開始直後だと盗賊よりも強く、スタッフという長い武器で直接攻撃できるからだ。なお、盗賊はDIRKを持っているが、限りがあるのでおすすめできない。ただし、種族がドラコンの場合は盗賊でもいいだろう。

最後に後衛の2人だが前衛を魔法援護してくれる職業がいい。1人は必ず魔法使いにすべきだ。あと1人は、中衛に僧侶がいれば盗賊を、僧侶が中衛にいなければ僧侶を据えておこう。

以上をガイドラインにして自分なりのパーティ構成を考えてほしい。

●キャラクタ作成時のボーナスポイント

話は戻るが、キャラクタ作成時のボーナスポイントは最低10はほしい。上級クラスだったら20以上を目安にしたい。生命力を第一に、残りは職業別に必要と思われる能力に要素を振り分けよう。

また、魔法を使うキャラクタは発声術（音楽）などのスキルポイントを重点的に、戦士系は武器系スキルに、盗賊系は指先技とスカウトに入れてしまおう。特にスカウトのスキルはかなり役立つので重要だ。

戦士系は最初に武器系に入れてしまえば、あとはその関連武器さえ使えば上昇するので、以後はレベルアップ時に他のスキルにまわすこともできる。

●パーティー編成時の基準

以下では、いよいよパーティーを編成するにあたっての基準を説明しよう。

早期レベルアップ型（戦士、盗賊、僧侶、魔法使い）

オーソドックスなのが早期レベルアップタイプだ。

筆者もこれに近い構成で冒険したが、最初の構成としては一番いいのではないだろうか。あとあとクラスチェンジをうまくすれば最高のパーティーになる。



分

身

創

造

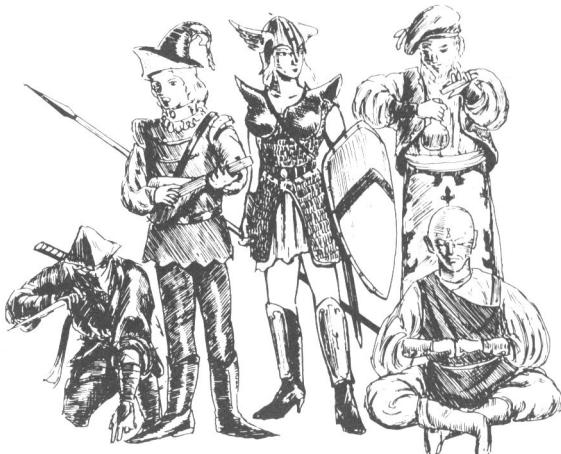
魔法重視型(侍、君主、戦士、盗賊、僧侶、魔法使い)

このタイプはレベルが上がった場合には非常に心強い。ただ、レベルアップに時間がかかり、かなり根気のいる冒険となりそうだ。



上級者型(戦士、盗賊、僧侶、魔法使いを除いたパーティー)

この構成は、レベルアップに時間がかかり、強くならないし、呪文もなかなか増えない。しかし、レベルさえ上がりれば問答無用に強い。そこまでレベルを上げるのにどれほどの時間がかかることか……。



分

身

創

造

総合的に見て BCF を手っとり早く楽しみたいなら早期レベルアップ型、BCF の世界を十分堪能したいなら魔法重視型、WIZ マニアを自称したいなら上級者型をおすすめする。

最後に、パーティ編成に失敗してもクラスチェンジという方法がある。あまりおすすめはできないが、いざというとき、迷わずクラスチェンジを！

職業別レベルアップ表

経験値が増えると、能力値、HP、MP、スタミナ等が上昇して新しい職業や呪文などが獲得できる。

以下は各職業別のレベルアップの目安だ。

戦士	
レベル 1	1,000
レベル 2	2,000
レベル 3	4,000
レベル 4	8,000
レベル 5	16,000
レベル 6	32,000
レベル 7	64,000
レベル 8	128,000
レベル 9	256,000
レベル 10	512,000
レベル 11	768,000
レベル 12	1,024,000
レベル 13	1,280,000
レベル 14	1,536,000
レベル 15	1,792,000
レベル 16	2,048,000

魔法使い・僧侶・バード・超能力者	
レベル 1	1,250
レベル 2	2,500
レベル 3	5,000
レベル 4	10,000
レベル 5	20,000
レベル 6	40,000
レベル 7	80,000
レベル 8	160,000
レベル 9	320,000
レベル 10	640,000
レベル 11	1,015,000
レベル 12	1,390,000
レベル 13	1,765,000
レベル 14	2,140,000
レベル 15	2,515,000
レベル 16	2,890,000

分

身

創

造





分



身



創



造

レジャー・侍・ロード・修道僧

レベル 1	1,400
レベル 2	2,800
レベル 3	5,600
レベル 4	11,200
レベル 5	22,400
レベル 6	44,800
レベル 7	89,600
レベル 8	179,200
レベル 9	358,400
レベル10	716,800
レベル11	1,131,800
レベル12	1,546,800
レベル13	1,961,800
レベル14	2,376,800
レベル15	2,791,800
レベル16	3,206,800

鍊金技師・ヴァルキリー

レベル 1	1,100
レベル 2	2,200
レベル 3	4,400
レベル 4	8,800
レベル 5	17,600
レベル 6	35,200
レベル 7	70,400
レベル 8	140,800
レベル 9	281,600
レベル10	563,200
レベル11	875,200
レベル12	1,187,200
レベル13	1,499,200
レベル14	1,811,200
レベル15	2,123,200
レベル16	2,435,200

盗賊

レベル 1	900
レベル 2	1,800
レベル 3	3,600
レベル 4	7,200
レベル 5	14,400
レベル 6	28,800
レベル 7	57,600
レベル 8	115,200
レベル 9	230,400
レベル10	460,800
レベル11	685,800
レベル12	910,800
レベル13	1,135,800
レベル14	1,360,800
レベル15	1,585,800
レベル16	1,810,800

忍者

レベル 1	1,500
レベル 2	3,000
レベル 3	6,000
レベル 4	12,000
レベル 5	24,000
レベル 6	48,000
レベル 7	96,000
レベル 8	19,2000
レベル 9	384,000
レベル10	768,000
レベル11	1,243,000
レベル12	1,718,000
レベル13	2,193,000
レベル14	2,668,000
レベル15	3,143,000
レベル16	3,618,000

分

身

創

造

ピション

レベル 1	1,500
レベル 2	3,000
レベル 3	6,000
レベル 4	12,000
レベル 5	24,000
レベル 6	48,000
レベル 7	96,000
レベル 8	192,000
レベル 9	384,000
レベル 10	768,000
レベル 11	1,213,000
レベル 12	1,658,000
レベル 13	2,103,000
レベル 14	2,548,000
レベル 15	2,993,000
レベル 16	3,438,000



●注意

説明中に「戦士系」と行ったら FIGHTER、君主は LORD、ヴァルキリーは VALKYRIE のこと。また、「魔法使い系」といったら MAGE、鍊金術師は ALCHEMIST、超能力者は PSIONIC を指す。

第2章

呪文辞典

マジックブック

呪

文

辞

典

呪文の書

呪文には6つの系列があって、各系列ごとにかなりの特徴がある。

呪文は精霊の力、精神ポイント(MP)を消費して術者自身に集め、それを物質化もしくは精神化して相手にぶつけるものだが、MPは各呪文ごとに消費ポイントが決まっており、MPの消費に応じて威力(パワーレベル)も異なる。しかし、最初からパワーレベルいっぱいまで呪文を唱えることはできず、かなり修業した者のみが始めてその威力を増すことができる。

また、各職業に必要な学術スキルの低い者は呪文に失敗したり、呪文が逆流して術者やパーティーに襲いかかったりする。こうならないためにも日頃から呪文の習得に努め、スキルに振り分けるよう心がけたい。

●MPの回復

消費したMPは休息をとることで回復することができる。ただし、一度の休息ですべてのMPが回復できるのではなく、何度も休息を繰り返さなければならない。しかし、だからといって呪文を惜しんでいると戦闘のとき不利になるし、大事な情報を逃すことにもなる。

MP回復は、ある程度(使用頻度の高い呪文がパワーレベル4～5で4～5回唱えられるぐらいまで)MPが減少したときにしておこう。そのためには日頃からコストの計算を念入りにし、常にMPに気を配っておきたい。

パワーレベルは、呪文によっては威力を上げるもの、さらには持続時間を延ばすものなどに分けられる。

呪文は、先にもいったように精霊の力を使って唱えるものなので、火のモンスターにはファイアーポールは効かず、氷でできたモンスターにはアイスポールは効かない。各呪文の特徴を踏まえて、必要な呪文を選びすぐって使おう。

以下に呪文の一応の目安を紹介しよう。

●呪文表の見方

使用頻度 ゲームを通してよく唱える呪文ほどこの値は高い(1~5)。

コスト 基本コストとなるもので、パワーレベルを上げれば、そのパワーレベルをこのコストにかけたものが、MPとして差し引かれる。

有効範囲 誰に対して呪文の効果があるのかを表す。敵3+PL匹とあれば、敵3匹に対し、パワーレベル分の効果が及ぶ。

効果 敵のHPに与えるダメージ。中には特殊なダメージを与えるものもある。また、回復などの場合、その効用を表す。

1~6×PLとあれば、1パワーレベルにつき1~6のダメージを与えられることを意味する。

*PLはパワーレベルの略。



火の呪文

火の精霊にはサラマンダーやウィル・オー・ウィスプなどがある。火の呪文はあまりダメージは高くないが、多くの相手に攻撃することができる。

各職業ごとに使用できる呪文が違うので、呪文書をよく読もう。

ENERGY BLAST

頻度●1 コスト●2

範囲●敵1匹

効果●1~7×PL

1匹のモンスターに電気の塊をぶつける。キャラクタを創ったときにおぼえられる呪文の一つだが、これをおぼえるよりは SLEEP をおぼえた方が役に立つぞ。

BLINDING FLASH

頻度●1 コスト●3

範囲●敵 PL匹

効果●目くらまし

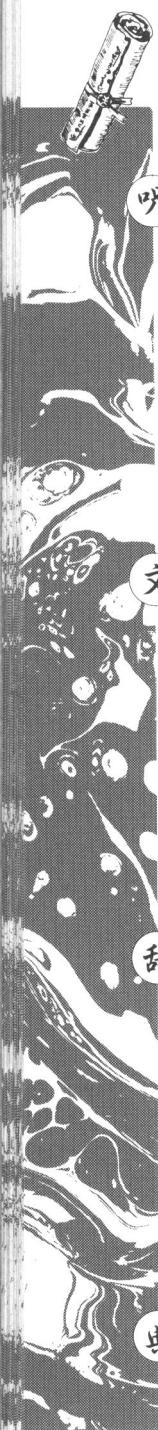
光の玉を作り出し相手の目をくらます。それによって相手の攻撃の命中率を減少させることができる。あまり多くを相手にできないのでたいして役には立たない呪文だ。

呪

文

辞

典



FIREBALL

頻度●3 コスト●6

範囲●敵 3+PL 匹

効果●2~10XPL

火の玉を作り出し複数の相手にダメージを与える。最高のパワーレベルで唱えて9匹に平均35~40ポイントのダメージを与えられる。序盤戦ではかなり使える呪文だろう。

文

FIRE SHIELD

頻度●3 コスト●8

範囲●パーティー

効果●火からの防御

火の呪文からパーティー全員の身を守る盾となる。パワーレベルを消費することで持続時間を延ばすことができる。この手の呪文は相手をよく見極めて使おう。

辞

FIRE BOMB

頻度●3 コスト●8

範囲●敵 4+PL 匹

効果●3~9XPL

典

火の爆弾を投げつける。平均ダメージは FIRE BALL とあまり変わらない。練金術師の火の呪文としては最高だ。ダメージを与える相手の数も多いので練金術師と魔法使いがいるなら、こちらをおすすめする。

LIGHTNING

頻度●5 コスト●8

範囲●敵 3+PL 匹

効果●1~10XPL

電気で槍を作り出し、それを相手にぶつける。平均ダメージも高く、僧侶用の呪文としては最高だ。

PRISMIC MISSILE

頻度●2 コスト●9

範囲●敵 3+PL 匹

効果●不可思議

効果が安定していながいが、相手を石化、麻痺などの状態にすることができる。しかし、あまり使えない。

FIRESTORM

頻度●3 コスト●12

範囲●敵すべて

効果●PLに比例

炎でできた厚い雲で相手を覆いダメージを与える。パワーレベルによってダメージ、持続時間共に変わってくる。MPのわりに使えない呪文だ。

NUCLEAR BLAST

頻度●5 コスト●16

範囲●敵すべて

効果●5～25×PL

小型の核爆弾を作り出す。最高で150近いダメージを与えることができる（前回のティルトウェイトかな）。

水の呪文

水の精霊にはセルキーやウンディーネなどといった美しい精霊が多い。

この呪文系列はあまりダメージ呪文がなく、どちらかといえば補助的な呪文が多い。

CHILLING TOUCH

頻度●1 コスト●2

範囲●敵1匹

効果●1～6×PL

相手に触ることで、その部分を凍らせることができる。最高でも36のダメージしかなく、効果は1匹だけなので滅多に使わない。

STAMINA

頻度●4 コスト●2

範囲●味方1人

効果●スタミナ回復

キャラクタのスタミナをある程度回復させる。回復量はパワーレベルに比例する。この呪文はかなり使用頻度が高く、戦闘中でも唱えることがよくあるので、MPは残しておきたい。

呪

文

辞

典

TERROR

頻度●2 コスト●3

範囲●1 グループ

効果●恐怖

呪

相手に恐怖を与え、逃げ出すようにしたり全力で闘えないようとする。

効果はパワーレベルに比例し、1グループに効くので、味方が不利な場合に唱えてみてもいい。運がよければ逃げてくれる。

文

WEAKEN

頻度●2 コスト●4

範囲●敵 3 +PL 匹

効果●弱体化

辞

相手を肉体的に弱め、戦闘に適応できなくなる。効果はパワーレベルに比例する。序盤戦では結構使える呪文だ。

典

SLOW

頻度●2 コスト●4

範囲●敵 3 +PL 匹

効果●遅くする

相手のスピードを下げることでモンスターの攻撃や行動を遅らせ、味方の攻撃を当たりやすく、敵の攻撃は避けやすくなる。

HASTE

頻度●3 コスト●5

範囲●パーティー

効果●(特殊)

味方のスピードを上げ素早く行動できるようにしたり、モンスターの唱えた SLOW を無効化する。この呪文を使うときは SLOW と組み合わせて使うといい。

CURE PARALYSIS

頻度●4 コスト●6

範囲●味方 1 人

効果●麻痺回復

麻痺した味方を回復させる。成功するかどうかは麻痺の強さとパワーレベルによる。

ICE SHIELD

頻度●3 コスト●8

範囲●パーティー

効果●寒さからの防御

寒さから身を守るための魔法の盾を作る。盾の強さや持続時間はパワーレベルに比例する。FIRE SHIELD 同様、相手をよく見て唱えよう。

ICEBALL

頻度●3 コスト●8

範囲●敵 4+PL 匹

効果●3~12×PL

氷の玉（イガが付いている）を相手にぶつける。FIRE BALL よりは使える呪文だ。

PARALYZE

頻度●2 コスト●5

範囲●敵 1 匹

効果●麻痺

相手を麻痺させて行動できないようにする。呪文の成功率や持続時間はパワーレベルによって異なる。対象が1匹でなければ使える呪文なのだが……。

DEEP FREEZE

頻度●4 コスト●6

範囲●敵 1 匹

効果●3~30×PL

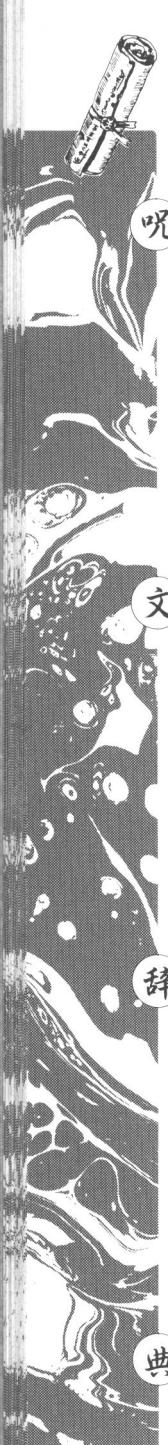
相手の1匹にだけ、全身が凍てつくほどの寒さをぶつける。MPの消費量から考えるとかなり使える呪文だ。

文

辞

典





気の呪文

気の精靈（気とは空気のこと）にはエリアエル、シルフィードなどがあげられる。主に毒を使った呪文の多いのがこの系列の特徴である。攻撃、補助呪文共に充実している。

POISON

頻度●1 コスト●2

範囲●敵1匹

効果●1～5×PL

相手の周囲の空気に毒をまく。ダメージや毒の強さなどはパワーレベルに比例する。

MISSILE SHIELD

頻度●2 コスト●5

範囲●パーティー

効果●飛び道具からの防御

空気を硬質化させて、矢、石などの飛んで来る武器を防ぐ。持続時間はパワーレベルに比例する。消費 MP が高いのであまり使えない。

STINK BOMB

頻度●2 コスト●4

範囲●敵3匹

効果●1～6×PL+吐氣

毒ではないが POISON の拡張版といつたところ。相手に吐き気を催すような悪臭の雲をまとわりつかせ、これによりダメージを与えて攻撃しやすくする。

AIR POCKET

頻度●3 コスト●8

範囲●パーティー

効果●気の呪文からの防御

パーティーの周りを清潔な空気で取り囲み、気の呪文からパーティーを守る。呪文の効果や持続時間はパワーレベルによって異なる。また、相手からの攻撃前に唱えないと効果はない。

SILENCE

頻度●4 コスト●4

範囲●敵3+PL匹

効果●無声化

相手の周りの空気を凝固させ、震動をなくして声が出せないようにすることで、呪文が唱えられないようとする。持続時間、効果共にパワーレベルによって異なる。

POISON GAS

頻度●3 コスト●7
範囲●PL に比例
効果●毒

毒素でできた雲を相手の周りに作り、毒のダメージを数ラウンドにわたって与え続ける。相手の数、持続時間、ダメージはすべてパワーレベルに比例する。

CURE POISON

頻度●3 コスト●8
範囲●味方 1人
効果●解毒

今までの攻撃呪文とあって代わり、これは毒に冒されたキャラクタを正常な状態に戻す呪文だ。ただし、冒されている毒の力以上のパワーレベルで唱えなければ回復しない。

WHIRLWIND

頻度●4 コスト●8
範囲●敵 3 + PL 匹
効果●1~7 × PL

竜巻を作りカマイタチ現象によって相手を傷付ける（旧ウィザードリィでのロルトに当たるが、能力がはるかに落ちたのは残念）。

PURIFY AIR

頻度●3 コスト●10
範囲●パーティー
効果●空気清浄

FIRESTORM や POISON GAS などの危険な雲を一掃する。雲の強さと数、成功するかどうかはパワーレベルに比例する。

DEADLY POISON

頻度●3 コスト●8
範囲●敵 1 匹
効果●3~15 × PL

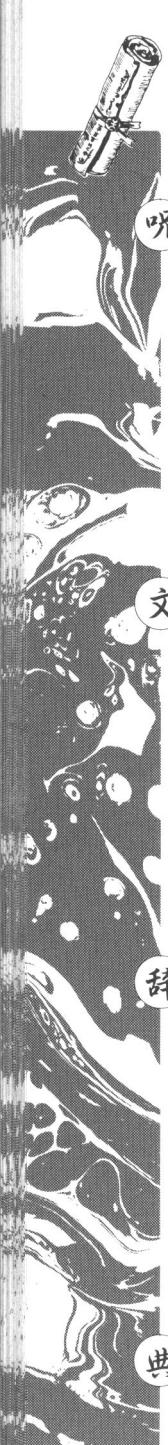
毒に弱い相手だと一撃で倒せる。非常に強い毒なのでかなりのダメージを与えるが、難をいえば相手は 1 匹に限られる点だ。

呪

文

辞

典



LEVITATE

頻度● 5 コスト●12

範囲●パーティー

効果●浮遊

パーティーを床から数センチ浮かし、落とし穴などからパーティーを守る。持続時間はパワーレベルによって異なる。

TOXIC VAPORS

頻度● 3 コスト●8

範囲●PLに比例

効果●2~6×PL

悪臭を放つ巨大な雲で相手を包み、大きなダメージを与える。相手の数はパワーレベルによって異なる。

NOXIOUS FUMES

頻度● 3 コスト●10

範囲●敵3+PL匹

効果●1~6×PL+吐き気

TOXIC VAPORS の拡大版と考えていい。ただし、これは相手に吐き気をもよおさせる。練金術師であれば、この呪文よりは TOXIC VAPORS の方がいいだろう。

ASPHYXIATION

頻度● 3 コスト●12

範囲●1グループ

効果●窒息死

相手に呼吸が必要な種族であれば、この呪文は強力だ。相手の周りを真空にして即死させる。ただし、無機質の相手には効かないの注意したい。

DEADLY AIR

頻度● 5 コスト●16

範囲●敵すべて

効果●4~16×PL

ASPHYXIATION の拡大版といったところで、練金術師用の最高攻撃呪文だ。

地の呪文

地の精霊にはベヒモス、ノームなどがある。この系列には酸を使ったものや石、土に関する呪文がある。

ACID SPLASH

頻度●1 コスト●2

範囲●敵 1 匹

効果●1~7×PL

相手に泡立つ酸を浴びせてダメージを与えるというもの。練金術師が最初におぼえられる呪文だが、あまり役には立たない。

ITCHING SKIN

頻度●3 コスト●2

範囲●敵 3 匹

効果●かゆみ

かゆみを感じさせる粉末を浴びせ、相手の攻撃や防御をおろそかにさせる。基本コストを考えれば ACID SPLASH より役に立つ。

ARMOR SHIELD

頻度●3 コスト●2

範囲●味方 1 人

効果●PL 分の AC を下げる

魔法の盾を作り出し、キャラクタ1人の AC を下げる呪文だ。パワーレベルによって 1~6 まで AC が下がるが、1 人にしか効かないというのが難だろう。しかし、序盤戦では結構使える。

DIRECTION

頻度●5 コスト●3

範囲●パーティー

効果●方向の確認

ダンジョン内でパーティーが向いている方向を示してくれる。その効果は、画面上部にあるウィンドウに表示される。ゲームを通して便利な呪文だ。

KNOCK-KNOCK

頻度●4 コスト●6

範囲●扉、宝箱

効果●鍵、罠の解除

扉の鍵や罠の仕掛けられている宝箱を開けるための呪文だ。扉が開くかどうかはパワーレベルと鍵や罠の強度による。この魔法をもってしても開かない扉は専用の鍵を使おう。

BLADES

頻度●3 コスト●6

範囲●敵+3 PL 匹

効果●2~8×PL

大地から鋭い剃刀を創り出し、相手を切り裂く。パワーレベルが上がってあまり強くはないが、中盤ではこそこの力を発揮する。

ARMORPLATE

頻度●5 コスト●6

範囲●パーティー

効果●ACを下げる

パーティーの周りに見えない魔法の鎧を作り、全員のACを上げる。持続時間と下がるACはパワーレベルによって変わる。この呪文も画面上部のウィンドウに表示される。

WEB

頻度●2 コスト●7

範囲●1匹

効果●束縛

べとつく蜘蛛糸のようなものを作り出し、相手を動けなくする。パワーレベルが高いほど糸は強靱になって長時間絡められる。スパイダーマンがいつも使うワザだ！

ACID BOMB

頻度●3 コスト●8

範囲●PLに比例

効果●酸

ACID SPLASH の拡大版といったところ。酸を含んだ雲で相手を包みダメージを与える。影響のある相手の数、ダメージ、持続時間はパワーレベルによって異なる。

ARMORMELT

頻度●3 コスト●8

範囲●1 グループ

効果●AC を上げる

相手の皮や鎧を柔らかくして AC を上げる。柔らかくすることで武器が貫通しやすくなる。効果はパワーレベルによって異なる。

CREATE LIFE

頻度●2 コスト●10

範囲●パーティー

効果●生物創造

生物を創り出して、それらを戦わせることができる。どんな生物なのか、数はどれだけかはパワーレベルによって異なる。MP のわりには使えない呪文の一つだ。

CURE STONE(18.1人)

頻度●4 コスト●18

範囲●味方 1 人

効果●石化解除

石化したキャラクタを元の状態に戻す。成功するかどうかは石化の強さと呪文のパワーレベルによる。

心の呪文

心の精霊にはバン・シー、シェード、ドライアードなどが多い。この系列の呪文は、相手の心を魅了したり眠りに就かせたりする。呪文数は気の呪文と同じ 15 だ。

MENTAL ATTACK

頻度●2 コスト●3

範囲●敵 1 匹

効果●1~7 ×PL

相手の精神に攻撃してダメージを与える。成功すれば相手を発狂させることができる。

SLEEP

頻度●5 コスト●3

範囲●敵 3 + PL 匹

効果●睡眠

KATINO・・・あ、終わった（おいおい、素人にはわからんぞ）。

この呪文は相手を眠りに誘い込む呪文である。眠った相手のダメージは高くなり、攻撃してこなくなる。

BLESS

頻度●3 コスト●4

範囲●パーティー

効果●AC、命中率を上げる

神の祝福で全員のACを上げて命中率も上げる。効果はパワーレベルによって異なる。

CHARM

頻度●4 コスト●5

範囲●敵1、NPC

効果●魅了

ドライアドやラナン・シーの力を借りて相手を魅了する呪文だ。モンスターを魅了したとき、相手は攻撃をやめる。NPCを魅了した場合は相手が友好的になる。

CURE LESSER CND

頻度●1 コスト●4

範囲●味方1人

効果●治療

恐慌、睡眠、失明、吐き気、不快感を直す。成功するかどうかはキャラクタの状態と呪文のパワーレベルによる。しかし、休息だけで直ることも多いのであまり使う必要もない。

DIVINE TRAP

頻度●3 コスト●4

範囲●本人

効果●罠の名前を調べる

宝箱の罠の種類を表示する。その表示された文字が罠の名前に使われている率はかなり高い。しかし、有能な盗賊さえいれば必要な呪文ではない。罠がよくわからないときに使ってみるといい。

DETECT SECRET

頻度●3 コスト●5

範囲●本人

効果●隠ぺい物発見

隠し扉やスイッチといった隠されたものを見つけたり、何か変わったことのありそうな場所を知らせてくれる。もし、そこに何かあった場合は画面上部のウィンドウの目が瞬く。

IDENTIFY

頻度●5 コスト●8

範囲●アイテム、敵

効果●アイテムの鑑定、敵の名前判別

アイテムの特別な能力（ダメージ、スペシャルパワーなど）や、モンスターの名前を術者に知らせる呪文だ。呪文が成功するかどうかはパワーレベルによって異なる。

HOLD MONSTER

頻度●3 コスト●6
範囲●敵 3+PL 四
効果●束縛

相手を魔法の力で束縛し、攻撃や防御ができないようにする。呪文が成功するかどうかは相手の強さやパワーレベルによる。

MINDREAD

頻度●5 コスト●8
範囲●本人
効果●NPC の心を読む

NPCとの交渉の際に、相手の心に何か秘密めいたことがあるかを読む呪文だ。盗みなどで相手にされなくなったときや、何を話せばいいのかわからないときに使ってみるといい。

SANE MIND

頻度●3 コスト●10
範囲●味方 1人
効果●発狂、催眠回復

発狂したキャラクタを正常に戻す。成功するかどうかは発狂度やパワーレベルによって異なる。また、正常に戻ったとき、キャラクタは SAN を失う（おい、それはクト〇ルフだろうが！）

ILLUSION

頻度●4 コスト●10
範囲●パーティー
効果●幻影

本物そっくりの生き物の幻影を見せて相手の攻撃をかわす。敵はこの ILLUSION によって現れた幻影を攻撃するが、呪文が成功するかどうかはパワーレベルによって異なる。

呪

文

辞

典

WIZARD'S EYE

頻度●5 コスト●10

範囲●パーティー

効果●位置の確認（探索）

呪文

文

辞書

典

パーティ一周辺のマップを上部から見た状態で映し出す。映し出す範囲や障害の有無はパワーレベルによって異なる。

IPL 現在の場所のみ

2PL 3×3 マス（障害あり）

3PL 3×3 マス（全図）

4PL 5×5 マス（床のみ）

5PL 5×5 マス（障害あり）

6PL 5×5 マス（全図）

DEATH

頻度●4 コスト●10

範囲●敵1匹

効果●死

相手を一撃で殺す呪文だ。効果は1匹だけだが、ちょっと強い相手が出たとき使ってみるのもいいだろう。

LOCATE OBJECT

頻度●2 コスト●8

範囲●本人

効果●アイテムの探索

特定のアイテムの位置を教えてくれる便利な呪文。パーティーとアイテムの距離や隠され方はパワーレベルによって異なる。できるだけ高いパワーレベルで唱えた方がよい。

MIND FLAY

頻度●4 コスト●18

範囲●敵すべて

効果●4～16×PL+発狂

超能力者の使える最強の呪文だ。どんな相手でも精神を直撃してダメージを与え、発狂させることもできる。

魔の呪文

魔の精靈とは天使や悪魔といった類のものである。よって、この呪文群には天使の持つ治癒系、アンデットの呪縛を解き放つ呪文、そして悪魔の持つ死の呪文やHP吸収などがある。

HEAL WOUNDS

頻度●4 コスト●4

範囲●味方 1人

効果●HP の回復

唱えられたキャラクタは1パワーレベルにつき1～8のダメージが回復できる。序盤から中盤にかけて大変お世話になる呪文の一つだ。HPが200を超えると逆に役に立たなくなる。

MAKE WOUNDS

頻度●1 コスト●3

範囲●敵 1匹

効果●1～8×PL

HEAL WOUNDSの逆の呪文、唱えられた相手は1パワーレベルにつき1～8のダメージを受ける。

MAGIC MISSILE

頻度●2 コスト●4

範囲●敵 1+PL 匹

効果●1～8×PL 匹

魔法で作った矢を相手に飛ばす呪文だ。中盤までは結構お世話になる。

DISPELL UNDEAD

頻度●3 コスト●7

範囲●UD 系 PL 匹

効果●解呪

アンデッド系を呪縛から解き放ち、土に帰す呪文だ。成功するかどうかはパワーレベルによる。

ENCHANTED BLADE

頻度●3 コスト●4

範囲●パーティー

効果●(特殊)

キャラクタの持つソードに魔法の力を封入し、命中率を高め、貫通させる確率も上げる。持続時間はパワーレベルに比例する。効果は上部のウィンドウに表示される。

呪

文

辞

典

BLINK

頻度●2 コスト●7

範囲●本人

効果●テレポート

戦闘中に姿を消すことができる。また、思いのままに姿を消したり、現れたりもできる。なお、攻撃の際は姿を現してなければならない。持続時間はパワーレベルに比例。

MAGIC SCREEN

頻度●4 コスト●8

範囲●パーティー

効果●呪文からの防御

パーティーに向けられた呪文から身を守ってくれる。防御の強さは相手の唱えた呪文の力、パワーレベル L によって異なる。レベルが上がると必要なくなる。

CONJURATION

頻度●4 コスト●10

範囲●パーティー

効果●モンスターの召喚

パーティーに味方するモンスターを精神界から召喚する。高いパワーレベルで唱えればそれなりのモンスターが迎えられ、大変心強い味方となってくれる。

ANTI-MAGIC

頻度●4 コスト●7

範囲●敵

効果●呪文からの防御

相手の唱えた呪文を魔法の障壁で防いだり、逆流するようにする。

この呪文と SILENCE、MAGIC SCREEN を同時に使えば、相手の魔法をかなり防ぐことができる。

REMOVE CURSE

頻度●4 コスト●10

範囲●味方 1人

効果●（特殊）

間違って装備した「呪いのアイテム」の呪いを解き、キャラクタからそのアイテムを外す。

LIFESTEAL

頻度●5 コスト●12

範囲●敵1匹

効果●4~16×PL+本人 HP回復

相手の生命力を奪い、唱えた術者のダメージを回復させる。もしダメージを負っていないなら、ダメージを相手に与えるだけとなる。僧侶系、超能力者系術者のHP回復呪文といったところ。

ASTRAL GATE

頻度●4 コスト●8

範囲●デーモン系 PL

効果●(特殊)

悪魔界への時空の扉を開き、デーモン系のモンスターをこの世界から追い出す呪文だ。成功するかどうかや相手の数はパワーレベルによって異なる。

WORD OF DEATH

頻度●5 コスト●18

範囲●敵すべて

効果●4~16×PL

強力な呪いの言葉で、どんな相手にもかなりのダメージ（最高6パワーレベルで平均60~70）が与えられる。

呪

RESURRECTION

頻度●5 コスト●20

範囲●味方1人

効果●復活(蘇生)

死んだキャラクタを蘇らせることができる。成功するかどうかはキャラクタの生命力とパワーレベルによる。蘇ったときは生命力が1ほど減少する。

文

DEATH WISH

頻度●5 コスト●20

範囲●敵すべて

効果●死への願望

相手に「死」という願をかけて殺す。呪文の効果はパワーレベルによって異なる。しかし、成功すれば最高の呪文だ。

辞

典

■呪文書(魔法使い系)

レベル	領域	コスト	呪文名
1	火	2	ENERGY BLAST
	水	2	CHILING TOUCH
	水	3	TERROR
	地	2	ARMOR SHIELD
	地	3	DIRECTION
	心	3	SLEEP
2	水	4	WEAKEN
	気	5	MISSILE SHIELD
	地	6	KNOCK-KNOCK
	心	5	DETECT SECRET
	魔	4	MAGIC MISSILE
	火	6	FIREBALL
3	火	8	FIRE SHIELD
	水	8	ICE SHIELD
	地	4	STINK BOMB
	気	8	AIR POCKET
	地	7	WEB
	魔	7	BLINK
4	水	8	ICEBALL
	地	8	ARMORMELT
	心	10	WIZARD'S EYE
	魔	8	MAGIC SCREEN
	魔	10	CONJURATION
	火	9	PRISMIC MISSILE
5	水	6	DEEP FREEZE
	気	12	LEVITATE
	魔	7	ANTI-MAGIC
	火	12	FIRESTORM
	気	10	NOXIOUS FUMES
	気	12	ASPHYXIATION
6	魔	8	ASTRAL GATE
	火	16	NUCLEAR BLAST
	魔	20	RESURRECTION

これらは魔法使い、バード、ビショップ、侍が使うことのできる呪文。攻撃、攻撃補助呪文が多彩に揃っており、頼もしい限りだ。3レベルあたりまでは、基本コストも低く設定されているので存分に使ってほしい。

KNOCK-KNOCK や DETECT SECRET の呪文は、かなり役に立ってくれるし、ゲーム攻略の上では是非とも必要になるので、早めにおぼえてしまいたい。なお、攻撃呪文は「火の呪文」系がおすすめだ。

■呪文書(僧侶系)

レベル	領域	コスト	呪文名
1	水	2	STAMINA
	心	4	BLESS
	心	5	CHARM
	魔	4	HEAL WOUNDS
	魔	3	MAKE WOUNDS
	水	4	SLOW
2	心	4	CURE LESSER CND
	心	4	DIVEINE TRAP
	心	8	IDENTIFY
	魔	7	DISPELL UNDEAD
	魔	4	ENCHANTED BLADE
	水	5	HASTE
3	水	6	CURE PARALYSIS
	気	4	SILENCE
	地	6	ARMORPLATE
	地	3	BLADES
	心	6	HOLD MONSTER
	心	10	SANE MIND
4	水	5	PARALYZE
	気	8	CURE POISON
	気	8	WHIRL WIND
	魔	10	CONJURATION
	火	8	LIGHTNING
	氣	10	PURIFY AIR
5	心	10	DEATH
	魔	10	REMOVE CURSE
	地	18	CURE STONE
	心	8	LOCATE OBJECT
	魔	12	LIFESTEAL
	魔	8	ASTRAL GATE
6	魔	18	WORD OF DEATH
	魔	20	RESURRECTION
	魔	20	DEATH WISH
7			

僧侶、ヴァルキリー、ビショップ、君主が使うことのできる呪文だ。治療系の呪文も多いが、高レベルになるとそれに合わせて強力な攻撃呪文も用意されている。特に LIFESTEAL や DEATH WISH は、成功すればかなりおいしい呪文。CURE 系や回復系、そして RESURRECTION は、おぼえられるようになったら必ずマスターしよう。

■呪文書(練金術師系)

レベル	領域	コスト	呪文名
1	水	2	STAMINA
	気	2	POISON
	地	2	ACID SPLASH
	地	2	ITCHING SKIN
	魔	4	HEAL WOUNDS
2	火	3	BLINDING FLASH
	心	4	CURE LESSER CND
3	水	6	CURE PARALYSIS
	気	4	STINK BOMB
	気	8	AIR POCKET
	地	7	WEB
4	火	8	FIRE BOMB
	気	7	POISON GAS
	気	8	CURE POISON
	地	8	ACID BOMB
5	気	8	DEADLY POISON
	気	10	PURIFY AIR
	地	10	CREATE LIFE
6	気	8	TOXIC VAPORS
	気	10	NOXIOUS FUMES
	気	12	ASPHYXIATION
	地	18	CURE STONE
7	気	16	DEADLY AIR

練金術士、レンジャー、忍者が使うことのできる呪文。魔法の数こそ少ないが、それなりに整った呪文が用意されて、まずは使える。

酸系や爆弾(BOMB)系の攻撃呪文から、麻痺や石化の治療呪文まであるので、使い方次第ではかなりの戦力になるはず。また、基本コストが低いのも特徴だ。

■呪文書(超能力者系)

レベル	領域	コスト	呪文名
1	水	2	STAMINA
	水	3	TERROR
	心	3	MENTAL ATTACK
	心	3	SLEEP
	心	4	BLESS
	心	5	CHARM
2	魔	4	HEAL WOUNDS
	水	4	WEAKEN
	水	4	SLOW
	地	6	KNOCK-KNOCK
	心	4	CURE LESSER CND
	心	5	DIVINE TRAP
3	心	4	DETECT SECRET
	心	8	IDENTIFY
	水	5	HASETE
	水	6	CURE PARALYSIS
	気	4	SILENCE
	地	6	BLADES
4	心	6	HOLD MONSTER
	心	8	MINDREAD
	心	10	SANE MIND
	心	7	BLINK
	魔	5	PARALYZE
	水	8	ARMORMELT
5	地	8	PSIONIC BLAST
	心	8	ILLUSION
	心	10	WIZARD'S EYE
	心	10	DEATH
	心	8	LOCATE OBJECT
	魔	12	LIFESTEAL
6	魔	18	MIND FLAY
	心	20	RESURRECTION
7	魔	18	
	魔	20	



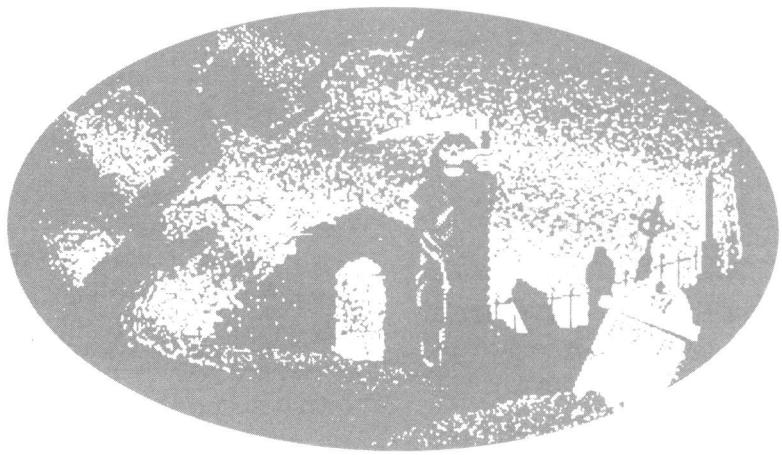
超能力者、修道僧が使える呪文だ。かなりの種類の呪文があるので何を選んでいいのか迷うだろう。そのキャラクタが攻撃呪文キャラクタ、もしくは補助呪文キャラクタのどっちなのかで、何を選ぶかは大方決まってる。あまり欲張らずに、レベルが上がった時点でおぼえてない呪文を獲得すればいい。

呪

文

辞

典



武具・道具

アイテムガイド

■アイテム

BCFには全部で450余りのアイテムがある。それらを一つひとつ説明するわけにもいかないので、武器、防具、その他のアイテムと3つに分けて少しづつ説明しよう。また、ゲームを通してすべてのアイテムが見つかるわけではないので、もし全部探すつもりなら、いったんゲームを終了してから探した方がいい。

なお、ゲームのコンプリートに必要なアイテムは捨てることができないよ。

■捨てる前にもう一度!

すべてのアイテムには重さがあり、キャラクタには重量制限があるので、いらないアイテムは持たないようにしたい。

しかし、アイテムを捨てる前にしなければならないことがある。必ず分析やIDENTIFYでその能力を調べておこう。そして、もしスペシャルパワーがあるようなら使ってしまおう。特に能力値上昇やHP上昇などは重要だ。スペシャルパワーを使ったら、捨ててしまってかまわない。

またアイテムは捨てるだけでなく、NPCに売ることもできる。ゲーム中はあまりお金のかかるようなことはないが、あつて損はない（重量にも含まれない）だろう。

武具

BCFには100以上の武器が用意されている。そのうちのいくつかは、モンスターが持っていたり宝箱に入っていたりする。

また、武器には攻撃範囲（レンジ）や主／補(P/S)武器などの細かいデータが決まっている。中にはスペシャルパワーや特殊攻撃を持ったものもある。

ここで、そのうちのいくつかを取り上げて説明しよう。詳しいデータは巻末の付録を見ていただきたい。「攻撃は最大の防御なり」とわれるのように、攻撃される前に相手を倒してしまえば、こちらは傷付かない。できるだけいい武器を装備しておこう。



MURAMASA BLADE

ムラマサブレード(片手)

種族 HEDGHFLDFRM

職業 S

性別 MF

命中 + 4 ダメージ 7~25

攻撃 致命傷

SP : #%

EXCALIBER

エクスカリバー(両手)

種族 HEDGHFLDFRM

職業 FVL

性別 MF

命中 + 4 ダメージ 8~36

攻撃 致命傷 石化 LIGHTNING

SP HP回復+1



誰もが知っているあのムラマサブレードだ。命中+4、ダメージ3D7+4と強く、さらに特殊攻撃で「致命傷」まである。侍しか使えないのは残念だが、もし侍がいなくてもコレクションの価値は十分にある。ゲーム終盤で登場するので、クラスチェンジしてから装備させるのもいい。スペシャルパワーもあるし、世界に1本しかないぞ。

あのアーサー王が使ったといわれる幻の剣。ダメージはムラマサよりも強く、さらにLIGHTNINGの魔法まで封じてある。また、特殊攻撃として「致命傷、石化」もある。

戦士、君主、ヴァルキリーしか持てないが見つけたらすぐにでも装備しておこう。

また、HP回復(+1)も追加能力としてある。

MAENAD'S LANCE

マイナデスランス(両手)

種族 HEDGHFLDFRM
職業 V
性別 MF
命中 +3 ダメージ 2~24
攻撃 致命傷 石化 LIGHTNING
SP HP回復+1



ヴァルキリーの装備できる最高の武器で、その能力は「致命傷」にHP回復がある。

また、スペシャルパワーとしてSTR上昇(+1)がある。しかし、何度か使用するとなくなってしまうので注意したい。

余談だが、マイナデスとはギリシャ神話に出てくるデュオニソス神の狂信者のこと。

THE AVENGER

ジ・アベンジャー(片手)

種族 HEDGHFLDFRM
職業 FVL
性別 MF
命中 +3 ダメージ 7~27
攻撃 致命傷 LIGHTNING
SP なし



AVENGERとは報復者の意。つまり「報復の剣」といったところだ。エクスカリバーに次ぐ強さを持つ、さらに「致命傷」の能力まである。

また、LIGHTNINGの呪文もエクスカリバー同様封じてある。戦士、君主、ヴァルキリーと装備できるが、意味合いを考えると君主の持つような剣ではない。

武

具

道

具

BLADE CUSINART

フレードカシナート(片手)

種族 HEDGHLDfrm
職業 FVL
性別 MF
命中 +2 ダメージ 6~18
攻撃 致命傷
SP なし

THIEVES DAGGER

シーブズダガー(片手)

種族 HEDGHFLDFRM
職業 T
性別 MF
命中 +2 ダメージ 3~12
攻撃 致命傷 冒毒
SP &?&&



名匠カシナートによって作られた剣。

1本しかないはずなのだが、なぜか何本も流出しており、悪いことにモンスターが持っている場合すらある。「致命傷」の能力があるので、これを持っているモンスターには注意したい。

「盗賊の短刀」と呼ばれる、盗賊にしか使用できない短剣。ダメージ自体はたいしたことないが、その秘めたスペシャルパワーに注目したい。SPD上昇(+1)となり、戦闘においてこれほど重要な要素は他にない。

「冒毒、致命傷」の特殊攻撃もできる。なお、前作までのクラスチェンジの能力はなくなっている。

DIAMOND EYES**ダイヤモンドアイズ(片手)**

種族 HEDGHLDfrm

職業 FPVBL

性別 MF

命中 + 2 ダメージ 7~16

攻撃 麻痺

SP * & #



僧侶の主武器、そして戦士系の補助武器として大いに役立ってくれるだろう。また、特殊攻撃として「麻痺」もあり、スペシャルパワーとして PTE 上昇(+1)がある。難をいえばレンジが短いことだ。

ELVEN BOW**エルブンボウ(片手)**

種族 E

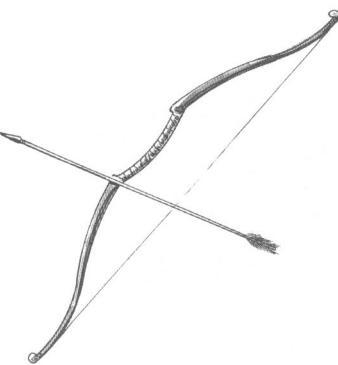
職業 FRVLM

性別 MF

命中 + 4 ダメージ 0

攻撃 致命傷

SP & ? & &



種族がエルフでなければ装備できても使えない。これ自体にダメージはないが、命中に+4のボーナスがあり、スペシャルパワーとして SPD 上昇(+1)がある。矢には MYSTIC ARROW や PEACEMAKERなどの超強力なものもあるが、常に矢数を気にしなければならないのが難だ。

武

具

道

具



DAGGER of RAMM

雄羊のダガー(片手)

種族 HEDGHFLDFRM
職業 PB
性別 MF
命中 +1 ダメージ 3~7
SP 呪い@? &&



最初の城で見つけることのできる呪われたアイテム(HPを2ずつ減少させる)。武器としての能力はそこそこで、特殊攻撃として「致命傷」まである。ゲームを解く上で必要になるので大事にしまっておこう。最後には鍵の役目を果たすぞ。

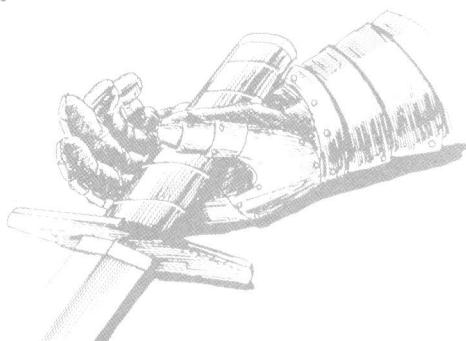
防具

いくら武器を強化したとしても、なかなか倒せないモンスターもいたりする。そんなとき、やはり防具に頼らなければならない。

さて、鎧は各部位ごとにばらばらに装備するようになって、苦しんでいる人もいるかも知れない。また、いい防具がなかなか見つからずイライラすることもあるだろう。

説明の中に耐性力があるのは、その呪文系に対して何%の確率で呪文を遮って(弱めて)くれるかの力である。

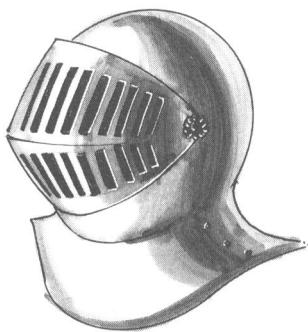
ここで各部位ごとに少しづつ紹介するが、さらに詳しいデータは武器同様、巻末の付録を参照してほしい。



ARMET

アーメット

耐性 AC-10
種族 HEDGHLDfrm
職業 FVL
性別 MF
SP なし



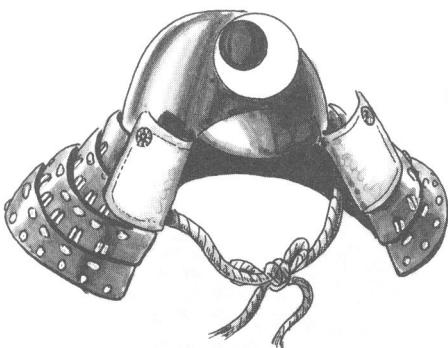
戦士、君主、ヴァルキリーしか装備できない兜。HEAUMEの次にいいACを誇る(-10)。最終的にこの兜ぐらいは着けておきたい。

余談だけど、シナリオ3のアーメットはACが-3だった。成長しましたねエ。

KABUTO

カブト

耐性 AC-6
種族 HEDGHLDfrm
職業 S
性別 MF5
SP なし



日本伝統のあの「兜」である。もちろん侍しか装備できず、ACも-6とまあまあのよさ。

しかし、BCFの原作者は何を参考にこんなアイテムを考えたんでしょうねエ。

武

具

道

具



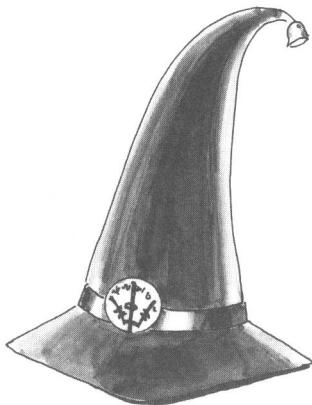
武

MORDECAI'S CONE

モーディカイズコーン

耐性 AC-7
 種族 HEDGHLDfrm
 職業 MAP
 性別 MF
 呪文耐性 心50 魔50
 SP なし

具



道

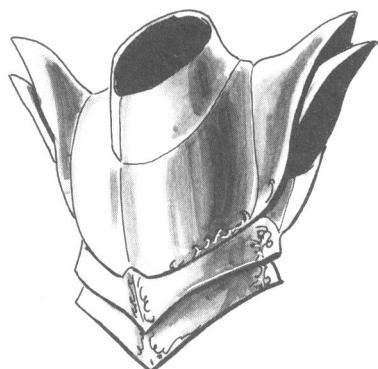
三角錐の形をした帽子みたいなもの。しかし、その AC は -7 もあり、魔法使い、練金術師、超能力者の装備できるアイテムとしては最高だ。また、心と魔の呪文系に対し、各50%ずつの耐性力を与えてくれる。

具

EBONY PLATE(U)

エボニープレート

耐性 AC-14
 種族 HEDGHLDfrm
 職業 FVL
 性別 MF
 呪文耐性 火12 水12 気12 地30
 SP なし

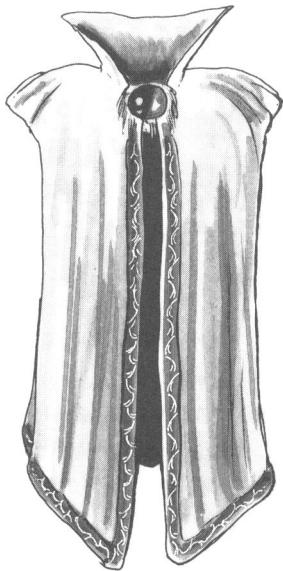


終盤で、あるモンスターを倒すと手に入る最高のボディーアーマーだ。かなりの重量があり、セットのレッグアーマーと一緒に装備すると60kgにもなる。しかし、火、気、水の呪文系に対して12%、地の呪文系に対しては、何と30%もの耐性力があるぞ。

ROBE of ENCHANT(U)

ローブ・オブ・エンチャント

耐性 AC-6
種族 HEDGHFLDFRM
職業 MPAPVBLSM
性別 MF
呪文耐性 魔25
SP なし

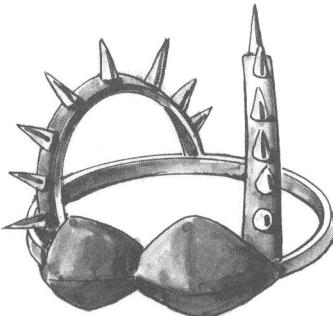


ゾーフィタスの装備していた鎧。セットで（L）の方もあるが、両方でわずか7kgと体力のない魔法使い系にはちょうどいい。また、魔の呪文系に対して25%の耐性力があるので、最後の戦いには是非とも装備しておきたい。

STUD-CUIR BRA +2

スタッドクイルブラ

耐性 AC-6
種族 HEDGHFLDFRM
職業 FTBVL
性別 MF
呪文耐性 なし
SP なし



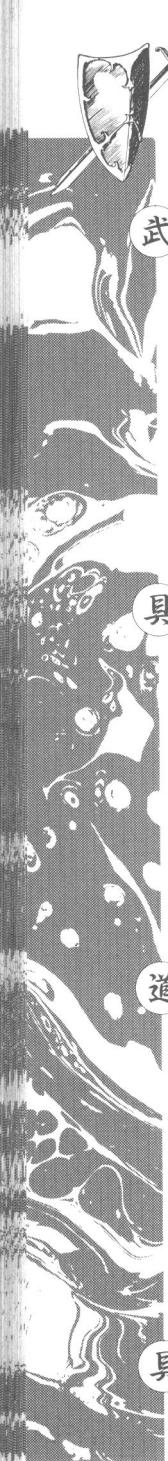
このアイテムを見つけたときのメッセージにはかなり笑えるものがある。名前から連想できるだろうが、これはブラジャー（といっても、下着とはちょっと違う）である。ところが男でも装備できたりする。想像すると気味が悪いが笑える冗談アイテムだ。でもACは-6も下がるんだから不思議だ。

武

具

道

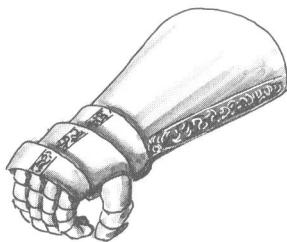
具



SILVER GLOVES

シリヴァーグローブズ

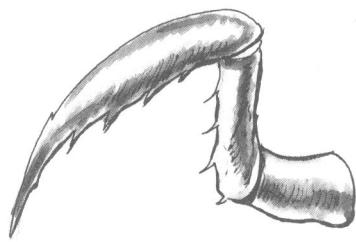
耐性 AC-12
種族 HEDGHLDfrm
職業 FVL
性別 MF
呪文耐性 なし
SP なし



MANTIS GLOVES

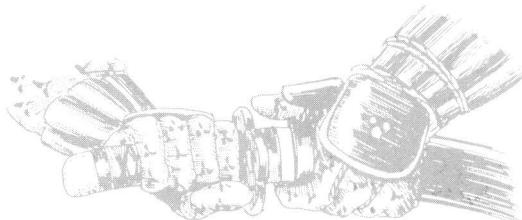
マンティスグローブズ

耐性 AC-14
種族 HEDGHLDfrm
職業 FVL
性別 MF
呪文耐性 火25 気37 心25
SP &?&&



聖なる金属といわれる銀でできたガントレット。ACは-12も下がり、EBONYシリーズなどと同時に使うと、ちょっとやそっとの攻撃でも耐えられる。モンスターが落してくれるぞ。

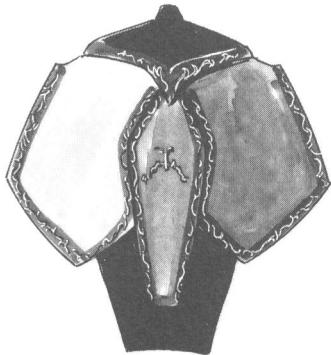
カマキリの手の形をした最高のガントレットだ。戦士、君主、ヴァルキリーしか装備できないが、AC-14は伊達ではない。また、火、心の呪文系に対して25%、気の呪文系に対しては37%の耐性力があるほか、スペシャルパワーとしてDEX上昇(+1)がある。



EBONY PLATE(L)

エボニーブレート

耐性 AC-14
種族 HEDGHLDfrm
職業 FVL
性別 MF
呪文耐性 火12 水12 気12 地25
SP なし

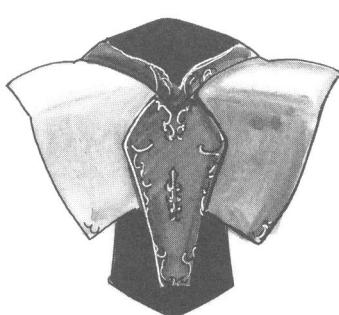


エボニーセットのレッグアーマーである。ボディーアーマー同様 AC が -14 もあり、耐性も火、水、気が同様に 12%、地が 25% もある。余談だが EBONY とは「黒檀色の」という意味、つまり、黒檀色の鎧ということだ。

FULL PLATE(L)

フルプレート

耐性 AC-12
種族 HEDGHLDfrm
職業 FVL
性別 MF
呪文耐性 なし
SP なし



レッグアーマーの完全鎧。AC も -12 があるので終盤はかなり役立つ。しかし、この手の系統は常に戦士、君主、ヴァルキリーしか装備できないのがちょっと悲しい。

武

具

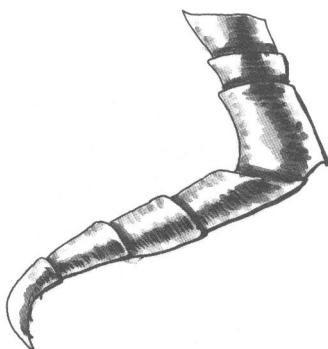
道

具

MANTIS BOOTS

マンティスブーツ

耐性 AC-14
種族 HEDGHLDfrm
職業 FVL
性別 MF
呪文耐性 水25 地12 心12
SP &?&&



WATER WING

水の翼

耐性 AC-7
職業 制限なし



カマキリのブーツアーマーである。ブーツの中でも最高の AC を持つ。

また、地、心の呪文系に12%、水の呪文系には25%の耐性があり、スペシャルパワーとして SPD 上昇 (+1) がある。

水の上を歩けるようになる。これがないと三途の川を自由に歩くことができない。三途の川で SIREN がくれる。

火、水、気の呪文系に対し、10%の耐性力を持つ。どの職業、種族であろうと装備できる。

武

具

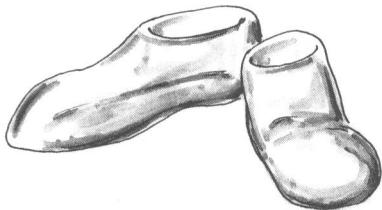
道

具

GLASS SLIPPERS

グラススリッパス

耐性 AC-8
種族 HEDGHFLDFRM
職業 FMPTRABPVBLSMN
性別 F
呪文耐性 心 99
SP ???



勘のいい方なら気が付いただろうが、これは「ガラスの靴」のこと。当然、女性のみしか装備できず、女性であれば全職業で装備できる。また、心の呪文系に対しても99%の耐性がある。スペシャルパワーを開放するとKARが上昇(+1)する。

DRAGON KITE

ドラゴンカイト

耐性 AC-4
種族 HEDGHLDfrm
職業 FVL
性別 MF
呪文耐性 なし
SP なし



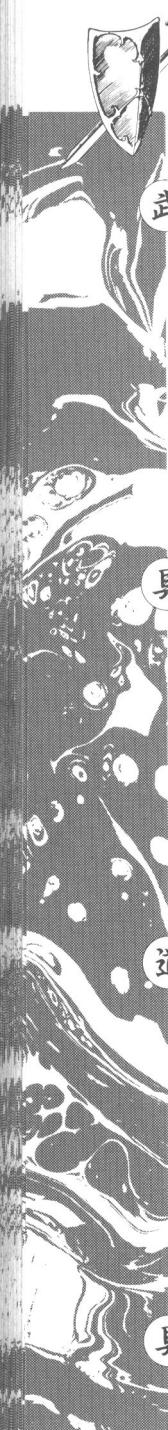
ドラゴンの鱗で作った最高の盾だ。片手用の武器を持っている場合には、必ず盾を持たせておこう。多少重いのが難点だが、身の安全を考えれば仕方ない。

武

具

道

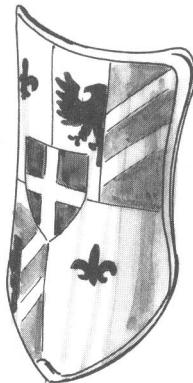
具



HERALDIC SHIELD

ヘラルディックシールド

耐性 AC-2
種族 HEDGHLDfrm
職業 FVL
性別 MF
呪文耐性 なし
SP @?&&



序盤の方で見つかる結構使える盾だ。何の変哲もないようだが、その奥底に秘められたスペシャルパワーを開放するとSTRが上昇する(+1)。スペシャルパワーは2~3回でなくなってしまうが、有效地に使えば序盤からかなり楽になる。

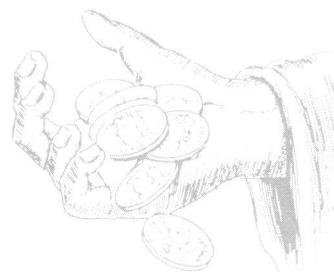
その他

いよいよアイテムの解説も最後になつたが、その他のアイテムも、かなりの量を占めている。変わったアイテムが存在するが、うまく使いさえすれば攻略も夢ではない。

まずは、参考までにスペシャルパワーの記号を説明しておこう。

STR	@ ? & &
INT	# ? # #
PIE	\$ % ? ?
VIT	% # %%
DEX	^ ! ! %
SPD	& ? & &
PER	* & # #
KAR	? % ? ?
HP上昇	\$ & # #
若返り	# ? & &
HP全快	@ ! \$ #

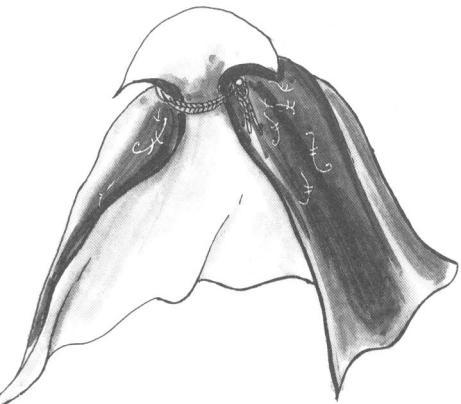
これ以外にも色々あるが、とりあえず必要なものだけをあげてみた。また、呪いもこのような記号で表される。



DISPLACER CLOAK

ディスプレッサークローク

耐性 AC-4
種族 HEDGHFLDFRM
職業 FMPTRABPVBLSMN
性別 MF
呪文耐性 なし
SP なし

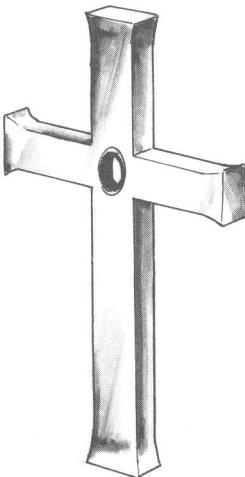


光を乱反射させて、攻撃されにくくする。また BLINK の呪文が封じてあり、戦闘中に大いに役立つ。

SILVER CROSS

銀の十字架

耐性 AC-1
種族 HEDGHFLDFRM
職業 PB
性別 MF
呪文耐性 魔10
SP なし



聖なる金属「銀」でできた十字架。そして、十字架に弱いモンスターといえばヴァンパイア。僧侶とビショップしか装備できないのは仕方ないだろう。魔の呪文系に対して10%の耐性力がある。

武

具

道

具

DIAMOND RING

ダイヤモンドリング

耐性 AC-5
種族 HEDGHFLDFRM
職業 FMPTRABPVBLSMN
性別 F
呪文耐性 魔50
SP @!\$# HP回復+3

RING of DEFENSE

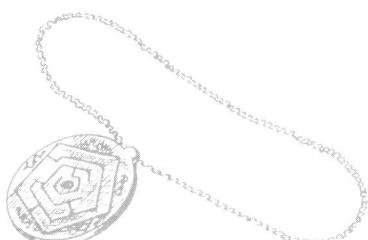
リング・オブ・ディフェンス

耐性 AC-2
種族 HEDGHFLDFRM
職業 FMPTRABPVBLSMN
性別 MF
呪文耐性 地25%
SP ^!/%



女性なら一生に一度ははめてみたいダイヤの指輪。そんな夢を実現してみては?
アイテムの中では結構いいACを持つ。
また、HP回復の能力を持っており、魔の呪文系に対して50%の耐性を持つ。

その名前のとおりACを下げる。また、地の呪文系に対して25%の耐性力がある。
スペシャルパワーを開放するとDEXが上昇(+1)するぞ。



ANKH of YOUTH

アンク・オブ・ユース

耐性 AC-1
種族 HEDGHFLDFRM
職業 FMPTRABPVBLSMN
性別 MF
効果 SP を開放すると 1歳若返る

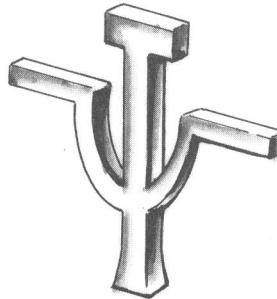


若返りのアンク。BCF では回復のために休息を取らなければならないが、これが結構時間がかかり年も取る。このアイテムを使えば 1歳ではあるが若返る。

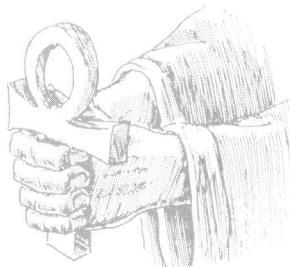
ANKH of LIFE

アンク・オブ・ライフ

耐性 AC-1
種族 HEDGHFLDFRM
職業 FMPTRABPVBLSMN
性別 MF
効果 ヒットポイント全快、RESURRECTION



生命の源を司る魔力が封じてあり、その力を開放することで RESURRECTION の魔法が使える。さらにスペシャルパワーを開放すると HP が全快になる。ただし、1 キャラクタのみ。



武

具

道

具

KEY

武

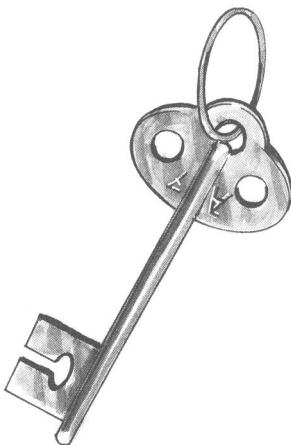
鍵

種族 HEDGHFLDFRM
職業 FMPTRABPVBLSMN
性別 MF
効果 扉を開く

SCROLL

巻物

種族 HEDGHFLDFRM
職業 FMPTRABPVBLSMN
性別 MF
効果 巻物に記された呪文の使用。



具

道

BCF には鍵の類が多数存在する。中には COPPER、IRON など鍵を必要としないものもあるが、後半に行くにつれ必要になってくる。

なお、鍵に名前が付いているので、だいたいどの扉で使えばいいかわかるはずだ。

数多くある呪文には一つひとつに巻物が存在する。それらは誰にでも使えるが、スキルが低ければ呪文は失敗したり、逆流したりする。パーティの中の暇なキャラクタが使っていけばいい。

具

POTION



飲み薬/劇薬

種族 HEDGHFLDFRM
職業 FMPTRABPVBLSMN
性別 MF
効果 回復系、攻撃用などの薬品の使用。



これもスクロールと同じく誰にでも使うことができる。また、回復系の POTIONだけではなく、攻撃用の劇薬もある。アイテムを使うにはスキルが必要なことも同じだ。



武

具

道

具



第4章

怪物展覧

モンスターガイド

怪

物

展

覧

■モンスターは歩く罠

BCF には全部で180匹近くのモンスターが存在するが、それぞれに特殊能力を備えて魔法を知っていたりするので、各モンスターの能力を知ることはゲームを攻略する上で大切だ。

モンスターは昆虫系、動植物系、ヒューマノイド系、アンデッド系などに分類される。また、ヒューマノイド系は武器を持っていたりするぞ。

■ボス型モンスター

城から抜けるところやピラミッドの頂点では、ボス型のモンスターが出現する。このタイプのモンスターは強く、ふつうではなかなか太刀打ちできない。そのために日頃からのレベルアップに励み、うまい攻撃方法を自分なりに確立してほしい。

■NPC

BCF には前作同様、NPC（ノンプレイヤーキャラクタの略）という個性を持ったキャラクタが登場する。

この NPC は、情報を知らせたり、噂を知っていたりする。また、アイテムの売買にも熱心らしく、いろんなアイテムを持っている。

最初、話しかけられたときなど、何を話していいかわからないだろうが、まずは「こんにちは」や「うわさ きく」などと応えておこう。もちろん別れるときは、「さよなら」の一言はほしい。

もし、NPC を殺してしまったら、今度ばかりは復活してくれない（前作では復活したが、これを経験値稼ぎに使った輩がいるとか）。NPC は大切に効果的に活用しよう。



RAT GIANT/FAT/KILLER/RABID

一般的にいう「ねずみ」のこと。ゲーム序盤では、経験値稼ぎの格好の的だが、最初はこれが強く感じられる。

RATはたいしたことないが、GIANT RATともなるとACが高いらしく、なかなか命中しない。またFAT RATは、城の地下のとある場所に潜伏しているが、これまた非常に強く。ダメージが高くてACもないので、レベルが低いと太刀打ちできない。

でも、レベルアップ用のモンスターだと思ってガンガン倒してくれ！



BAT HUGE/VAMPIRE/BLACK

蝙蝠（コウモリ）のこと。よく鍾乳洞なんかで見かけるあれだ。RAT同様、経験値を稼ぐためにだけ生まってきたようなものだが、ゲーム画面上部にデカデカと蝙蝠が描かれている以上、何かシナリオに関わってくるのではないかだろうか。

BATは集団で出現するので、倒すのがちょっと面倒だけど頑張ってほしい。鐘楼の紐を引っ張たりすると、このRATが沢山出くれるぞ。

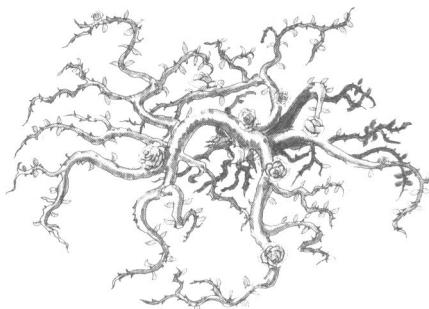




VINE CREEPING/FUMING/JUNGLE

怪

植物系のモンスターで食虫植物といったところだ。相手をむち打って捕え、そのまま食してしまう。また、FUMINGは芳香を漂わせ相手を眠らせてしまう。序盤では FUMING がかなりの強敵になるはずだ。眠らされる前に SLEEP で逆に眠らせてしまおう。HPはあまり高くないので、特殊攻撃を受けない限りは何とかなる。



物

ROGUE BUSHWACKER/LEADER

盗賊の意。城の地下に降りるとたくさん出て来る。武器は CULTAS とか DIRK など。そんなに強くはないが集団で出て来るので、ちょっと参ってしまう。

ROGUE には、上にあげた 2 つ以外に SCALLYWAG、BRIGAND、PIRATE などがあり、攻撃力が少しずつ違うのと、HP が後者になるにつれ高くなっている。また魔法を使うものもいる。

展

クイーケグ(NPC)

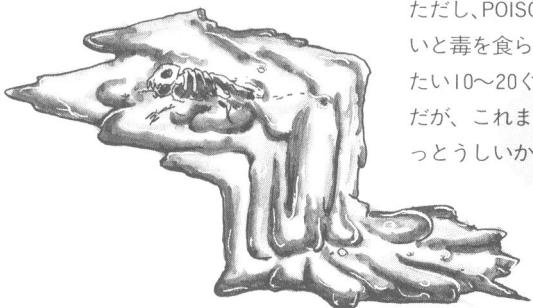
おそらく最初に登場する NPC だろう。アイテムの売買や情報を提供してくれる。神秘の油を買っておくとあとで役に立つ。

船長の埋めた宝のありかを知りたがっているので、それを教えてやるとある情報を漏らしてくれる。他にも「フランス人のうわさ」や「船長のうわさ」などを知っているぞ。また、売買しているアイテムには掘り出し物もあるので度々訪ねてみるのもいい。

覧



SLIME POISON/ACID



昔はザコだったのに……。といってもレベルが上がっていれば何てことはない。ただし、POISONにいたっては気を付けないと毒を食らう可能性がある。HPはだいたい10~20ぐらいで特殊能力もなく楽勝だが、これまた集団で出現するので、うつとうしいかも知れない。

怪

ZOMBIE(中ボス)

スペードの扉の中にいる序盤のボスといったところだ。単独でしか現れないが、特殊攻撃に「臭い気体」というのがあり、これを食らうとダメージと運次第で吐気をもよおす。相手からのダメージは10~15、HPは60といったところ。応戦方法としては、ENERGY BLASTをパワーレベル最大で使い、BLESSなどの呪文でパーティを援護しておけばいい。このモンスターを倒せば宝箱にありつけるぞ。



物

展

覧



マティー船長(NPC)

怪

「船長のねぐら」を統べているボスだ。昔は航海（もちろん海賊）に出ていたこともある。今では城主のいないことをいいことに、城の地下にねぐらを設けている。

この船長に会うためには合い言葉を知らないではならない。この船長に会うと、決闘か酒の飲み比べを挑まれるが、どちらがいいとはいえない。

飲み比べだとお金（50GP）がかかるし、結構長く続くのでスタミナも減って（3杯ずつぐらいで減る）しまう。力に自信があるなら武力行使もいいだろう。

物

展

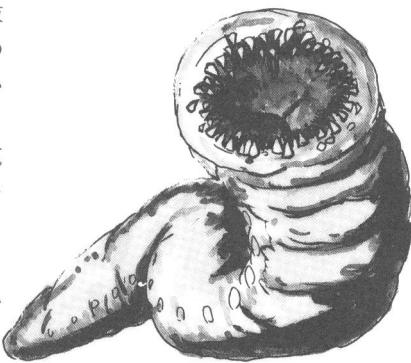
覧



HYDRA PLANT(大ボス)

城の地下からリフトを使って谷間に抜ける前に、必ず倒さなければならぬのが、この HYDRA PLANT だ。HYDRA というぐらいなので、攻撃する首(?)が3、4本ある。それも2、3匹で出るから厄介だ。HPは60といったところでダメージも6~15なので、気合いを入れてからないと手痛い損害を被る。

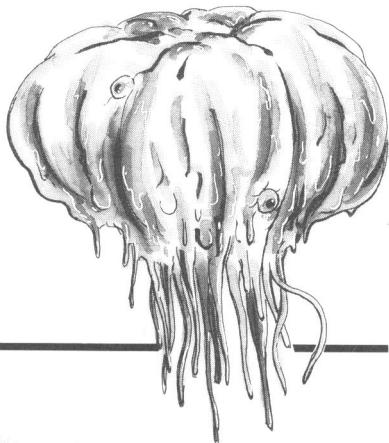
この HYDRA PLANT を倒せば、いよいよ次は谷間へ行くことになる。



怪

CLOUD JELLY/GELETIN VAPOR

「宙に浮かぶかくわくクラゲ」といったイメージの、変わったモンスターだ。これといった特殊能力もなく、ただただ集団で現れるだけで、HPも10~15と低め。経験値もさほど高くない。谷間のザコといったところなので存分に倒してほしい。



物

ル・モンテス(NPC)

お気に入りの「犬のぬいぐるみ」を船長に取られたため、すねて尖塔に閉じこもってしまったフランス野郎だ。「犬のぬいぐるみ」を持って行けば会ってくれるが、なんとも情けない奴である。

このぬいぐるみの名前(ぬいぐるみに名前なんか付けんなよなー)がわからず悩むけど、実はある所に書いてある。



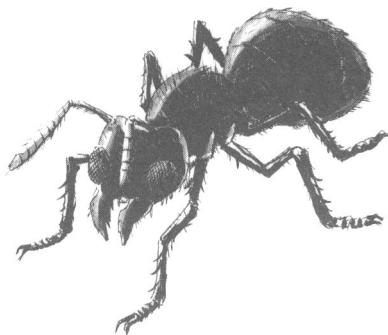
GIANT ANT FORAGER

怪

昔「巨大生物の島」(だったと思う)という映画で、こんな蟻が出たことがある。

蟻は力が強く、自分の5~6倍のものでも簡単に持ち上げてしまう。強力なあごで相手の鎧をかみ碎き、血肉をすするこのモンスターは、集団でパーティーに襲いかかる。

ほかにも VASPESS という種類があり、ふつうの蟻の2~3倍の能力を持っている。なお、ふつうの GIANT ANT は HP20 前後だ。



物

GIANT HILL/MINER/MOUNTAIN

展

人間の数倍の身長を持ち、大きな武器で攻撃してくる巨人だ。BCF では GIANT SLEDGE という武器を使って来るが、これがもの凄く強い。ダメージが高い上に特殊攻撃に気絶まである。また、HP も MINER GIANT で70を優に超えている。

ジャイアントマウンテンの山頂には2人の巨人が住んでいる。



観

DWALF MINER、MAJOR

キャラクタを創るときに見かけた、あのドwarfである。谷間で HAMMER を振り回したり、投げたりしてパーティーを襲う。GIANT に比べれば HP も半分以下で攻撃力も大したことはない。余談だが、MAJOR とは「ちょっと上の」といった意味。決して MAJONG DWALF (麻雀ドワーフ) ではないぞ。



怪

スミッティ(NPC)

とある洞窟で鍛冶屋を営んでいるドワーフだ。費用はかかるが鍛冶屋としての腕はよく、何でも造ってくれるし、修理さえもしてくれる。一度は彼のもとを訪ねなくてはならないが、武器などにかなりいいものがあるので何度も会ってもいい。

またこれから先、武具を売ってくれる NPC も少なくなるので、入念に武装してもらいたい。



物

NATIVE AMAZULU 系、SHAMANNESS

ピラミッドに出現するモンスターのはとんどがこの系統に含まれる。彼らはピラミッドの女王に仕えており、忠実な下僕である。

WARRIOR、ARCHER は SPEAR や BOW で攻撃して来るが、SHAMANNESS、PRIESTESS は魔法を使うので注意。彼らもまた武器を落とすことがある。

展

覧



怪

物

展

覧

マウムームー(大ボス)

ピラミッドの頂点で「ルビーの目玉」の一つを守っているボス型のモンスターだ。攻撃力は高く、HPも高い。ちょっとやそっとの攻撃ではなかなか死んではくれない。また、ファイアープレス（炎の息）も吐くぞ。

このマウムームーと戦う前には、FIRE-SHIELD の呪文を使って、また ENCHANTED BLADEなどの、武器強化呪文をかけた方がいいだろう。



MYSTAPHAPHA(NPC)



「谷間」にある魔法使いの洞窟の一角に、このヘビの格好をした NPC がいる。彼はゾーフィタスの弟子だったが、コズミック・フォージに興味を持ち、ゾーフィタスの目を盗んで使ってしまった。その結果、ヘビとなって閉じ込められてしまったのだ。

「魔法使い」のことや、「しゃれこうべのドア」の噂をかなり知っているようなので、情報を得てほしい。

AMAZULU QUEEN(NPC)/クワリクボナ(NPC)

AMAZULU QUEEN はピラミッドの頂点でマウムームーを奉っている女王。また、クワリクボナは彼女に付き添っている女性だ。

彼女らはマウムームーを守り、いけにえを捜している。倒すと SPEAR of DEATH や BONE NECKLACE が入手できる。しかし、クワリクボナの売っている FOOT POWDER は必要になるだろう。



怪

SEA SERPENT

このあたりからモンスターが強くなる。SEA SERPENT がいい例だが、HP は 70~90、ダメージも優に 15 ポイントは超える。救いといえば 2~3 匹しか出ないことだろう。しかし、たいていの場合は DRAGON FLY の類と一緒に出現するので、注意をした方がいい。



物

展

覧



展

覽

SIREN/SORCERESS

セイレーンとは、船乗りを魅了し遭難させる精霊のこと。彼女達の声を聞いたものは催眠術を受けたようになって、言うことを聞く。シリー島近くに住んでいるといわれている。

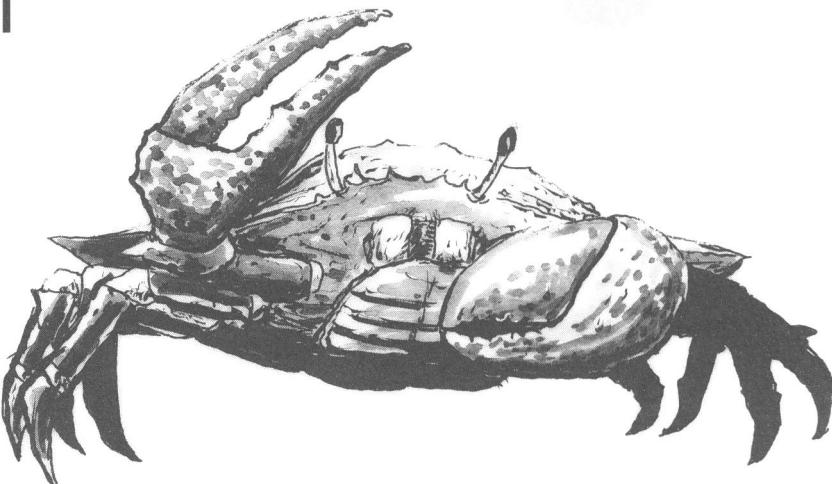
かなりの魔法を知っており、敵にまわすと厄介だ。特に歌を唄われると正気を失い、味方を攻撃することもある。機嫌を損ねないよう気を付けたい。



GIANT CRAB KING CRAB

巨大な蟹のモンスターだ。その巨大なハサミに挟まれたら、ふつう一撃で葬り去されてしまう。ダメージは15ポイント以上もあり、HPもかなり高めになっている。

単独か数匹でしか出て来ないので安心だが、油断してると痛い目に合うぞ。



MINO-DAEMON(中ボス)

三途の川の呪われたものの島に棲息しているが、こいつが浮かばれない亡靈を封印している。これを倒すことで、亡靈を自由にしてやることができる。攻撃はすさまじく、今までのボス型モンスターとは比べものにならないぞ。

倒すと剣や鎧が手に入り、遺灰の壺が見つかる。これは、あとあと重要になって来るので拾っておこう。



怪

SHADOW SPIRIT、WRAITH

アンデッドと呼ばれる類に属する。ダメージは10近くあり、さらにはスタミナまで減らされてしまう。また、彼ら特有の能力で、呪文を唱えずして BLINK と同じ効果を得ることができる。

多くのモンスターが出現するし、BLINK されると攻撃自体が当たりにくくなるので、かなりの強敵になるだろう。特にスタミナの減少はつらい。



物

展

覧



DEMONIC FIGURE

怪

NIGHTGAUNT や LESSER DEMON がこの類に入る。前者は35～45の HP を持ち、TERROR や SLOW などの呪文を使う。また、数も多いので、かなりうつとうしい相手になるだろう。後者も同じく数多くの呪文を使って来る。WEB や ITCHING SKIN など簡単に直せるが、戦えなくなる分ちょっと苦しい。HP は前者に比べると約2倍近くになっている。



物

GHOST

SPECTER, BANSHEE

展

これらもアンデッドの類である。呪われたものの島にある靈廟で遭うことが多い。なかには個人名を持った者もあり、EILA という GHOST は重要なアイテムを持っている。

ダメージは SHADOW と同じ位。スタミナ減少の能力を持っているので、十分気を付けて戦いに挑んでほしい。

余談だが、BANSHEE は泣き妖精ともいわれ、その声を聞いた者は死ぬといわれている。

覧



マイライ (NPC)/ボーク (NPC)

三途の川で預り所を開いている。マイライは優しいが、ボークは倉庫の守衛でもあり、かなり気性が荒い。ここしばらく仕事がないらしく、ウップンがたまっているようだ。

マイライを最後に、これ以後、武器や鎧に関してアイテムを売買する NPC がいなくなる。ここで最後のパワーアップをして、いよいよ次に挑んでほしい。



カロン (NPC)

多分、だれのことだかわからないだろうが、このカロンという人物、実は三途の川で渡し守をしているあの人。

遺灰を始末するエキスパートだが、金さえ出せば三途の川を渡らせてくれる。あとあと彼に遺灰を渡すが、お礼として KAR を上げてくれたり、お金をくれたりするぞ。

アイテムや情報は持っていないが、彼なくして三途の川は渡れない。呼び出すには「魂の角笛」が必要だ。





DARK CRUSADER

怪

このモンスターは同じ名前で2種類あり、それぞれ少しずつ異なっている。後半に出るこのモンスターは、BLACKBLADEという武器を装備し、さらにはBLESSやSILENNCEといった呪文も使ってくる。また、呪文を唱えずとも BLINK 同様の能力を発揮する。

かなりの HP を持ち、集団で出現するのでかなり面倒。倒したあとに武器や鎧を残してくれたりするが、後半では特に必要なものばかりだ。



物

いも虫(NPC)

展

沼地で水ギセルを失したと困っている NPC である。昨年末、死者の島に休暇をとりに行ったとき、水ギセルをどこかへ預けたまま、忘れてしまったらしい。

かなり惚けているが彼の売っているお香はあとで役に立つの、是非とも買っておこう。

また、水ギセルを渡したときにくれる「赤いきのこ」も使い方によっては役に立つぞ。

覧



GOBLIN SHAMAN/PRIEST

妖精の一族で、ドイツ語で KOBOLD ともいう。通常のゲームでは雑魚モンスターとして登場するが、BCF ではかなりの強敵。HP も高く集団で出てくる。また、SHAMAN や PRIEST と一緒にいるとさらに厄介だ。

なお、攻撃力は大したことないので、魔法で片付けるよりも武力で倒した方がいい。



怪

NINJA SAMURAI/ASSASSIN 合

あの忍者と侍だ。キリジュツなどのスキルを持ち、手裏剣やノダチといった武器で攻撃てくる。侍は SLEEP などの呪文を使う。

NINJA、ASSASSIN の攻撃力はすさまじく、他のモンスターなどのように気を抜いて戦っていると、いつの間にか死んでいたということにもなりかねない。



物

展

覧



怪

FAERIE(QUEEN、SYLPH)

QUEENはNPCである。ある場所に隠れていてティンカーベルで呼び出してやらなければならない。彼女は、魔法の森の洞窟にいる「デルファイ」についての情報を持っている。

SYLPHの方は、モンスターとしてごくまれに出ることもあるが、あまり強くはないので安心していい。ちなみに、SYLPHとは「風の妖精」といった意味(SYLPHEEDという言葉も同じ)。

物

デルファイ(NPC)

魔法の森の洞窟にいる幽霊だ。ゲームをコンプリートする上で重要なヒントやアイテムを与えてくれる。しかし、生前謎掛け師だったのか、初対面でもいきなり質問てくる。答えられないと取り合ってもらえないでの、フェアリーの女王から答を聞いておこう。

なお、彼の言葉はキチンとメモに取つておいた方がいい。



展

覧



DEFENDER

雄羊の寺院で BLADE CUSINART を装備して襲ってくる。DARK CRUSADERと一緒に現れることも多く、倒すのに手間がかかる。また、BLADE CUSINART を持っているだけに、ダメージも高く、下手をすると「致命傷」の特殊攻撃であえなく終わってしまうかも知れない。防御呪文を唱えてから、戦闘に臨んだ方がいいだろう。



怪

ゾーフィタス(大ボス)

雄羊の寺院で遭う。GREATER DEMONを引き連れてパーティに挑んでくるが、運がよければ（武器に「致命傷」の効果があれば、HPは150位）1発でやっつけられる。彼を倒すと「なぜ私を殺したのだ」と質問されるが、キチンと答えられないと最低のゲームエンドを迎てしまうので、気を付けよう。

ゾーフィタスをやっつけると、すばらしいアイテムを残してくれるぞ。



物

展

覧



怪

GREATER DEMON(中ボス)

ゾーフィタスの援護として出現する。デーモン族最強とあって、最高のNUCLEAR BLASTをはじめ、火の呪文も使ってくる。また、呪文に対して抵抗力があるらしく、攻撃呪文が効かないこともある。なお、HPは150ポイント近くある。戦う前には、防御呪文に攻撃補助呪文を唱えておくことをおすすめする。



物

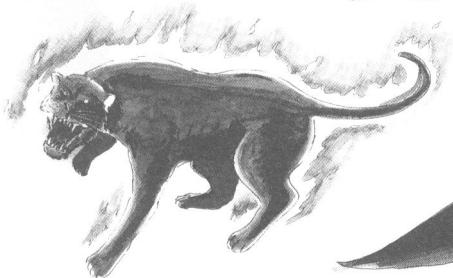
レベッカ/ドラキュラ(大ボス)

最後の敵はレベッカとドラキュラ(?? 災いの王??)だ。この2人はふつうの攻撃では傷付けられず、ある手順を踏まないとならない。デルファイアが抽象的なヒントを出してくれるだろう。まあ、ドラキュラといえば十字架や聖水と決まってはいるが……。



展

覧



彼らを倒せば、
いよいよ「コズミック・フォージ」
が手に入る。これでゲームは終了だ。
しかし……。

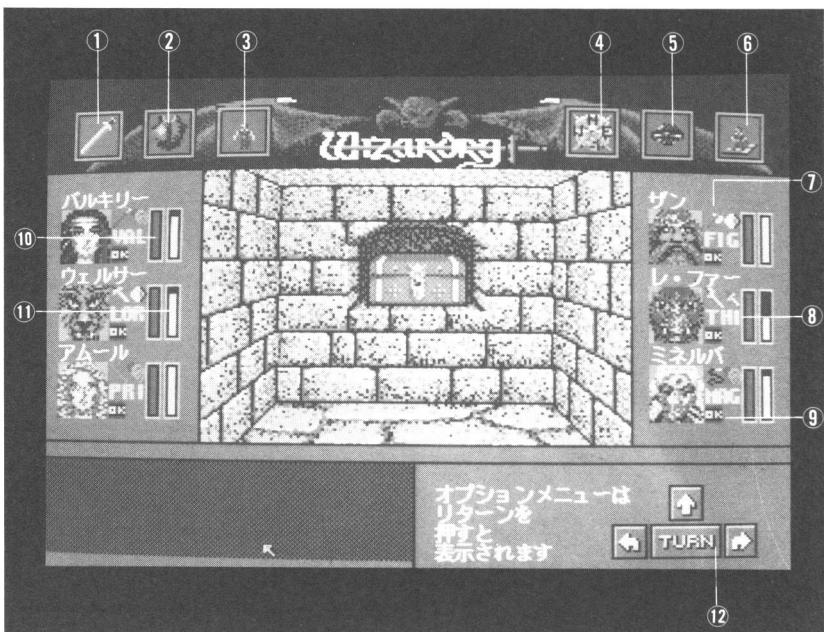


遊技開始

ゲームスタート

ゲーム画面の見方

ここで、ゲームを楽しむために基本的な画面の見方や、キャンプ時などのコマンドを簡潔に紹介し、また、ゲームを通しての大まかな操作なども説明します。

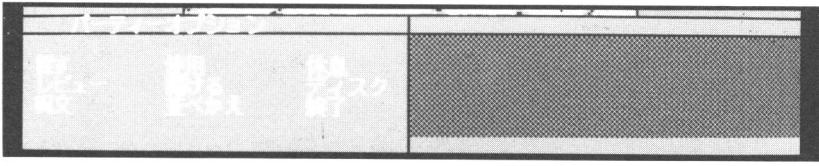


● ウィンドウ

上部の6つのアイコンはパーティの呪文を唱えたとき、その持続時間を表示するもの。呪文を唱えるとアイコンの表示が変わるのでよく見ておくといい。これらのアイコンの表示が変わったときには、以下のような状態であることを示します。

- ① ENCHANTED BLADE (スオードの効果
は強まっている)
- ② ARMORPLATE (魔法のアーマーで護っている)
- ③ MAGICSCREEN (敵の魔法から身を護っている)
- ④ DIRECTION (パーティの進行方向がわかる)
引き出し線 (画面説明)
- ⑤ DETECT SECRET (壁のボタンや落とし物などを見つけると目が瞬く)
- ⑥ LEVITATION (パーティ全員が浮かんでいる)

● パーティーオプション



探す キャラクタが現在立って向いている方向を詳しく調べる。

スイッチなど、その方向を向いてないと動作しないものもある。

使用 アイテム（鍵、特殊なもの）を使うときに用いる。

休息 パーティーを休ませるコマンド。途中でコマンドを止めたいときはリタンーンキーを押すとよい。また、休息中にモンスターに襲われることもある。熟睡は8時間。

レビュー キャラクタのレビューを見るときに使う（キャンプ画面参照）。

開ける 鍵のかかった扉や宝箱を開けるときに用いる。扉は「力強く」か「鍵を外す」のどちらかが選択できる。宝箱は罠を調べたり、外したりできる（「扉と罠」を参照）。

● アイコン

キャラクタの顔、身体の状態などを表わすアイコン群。

⑦ そのキャラクタが何を持っているかを表す。

⑧ 職業名

⑨ 身体の状態を表す。

OKと表示されているときは順調、Noneとあれば恐慌といった具合

⑩ 左が HP

⑪ 右がスタミナ

双方共、マックス時100%としたときの割合。

● パーティーオプション

リターンキーを押したときに表示されるコマンド群だ（下図）。



遊

ディスク	BCF の今の現状をディスクにセーブしたり、マスター機能の画面に戻る場合に用いる。ゲームの設定も変更できる。
呪文	呪文を唱える。
並べかえ	パーティーの隊列を決める。前衛には戦士系、後衛は呪文を使うキャラクタや HP の低いキャラクタがいい。
終了	コマンドを抜ける。

⑫移動アイコン

BCF には、向いた方向に前進するものと、向きはそのままで左右に移動するものの、2種類の移動方法がある。カーソルキーの ↓ キーで切り替えることができるが、落とし穴もあるので、どちらかに慣れてしまった方が得策だ。

技

●キャラクタのレビュー(キャンプ画面)



始

装備	ゲームスタート時、ゲーム中に武器、鎧を入手したら必ずこのコマンドで装備をしよう。また、スペシャルパワーのあるアイテムは、装備しないとその力を發揮しない場合もある。
----	---

取り引き	他のキャラクタにアイテムを渡す。
バッグ	10個のアイテムとは別にバッグに12個のアイテムを持つことができる。とりあえず必要のないアイテムとか、鍵や薬などバッグの中に入れておくのもいいだろう。
使用	ある種のアイテムのスペシャルパワーを呼び出したり、本を読んだり、呪文書をキャラクタの呪文書に書き移したりする。
スキル	キャラクタのスキルを見る。
レビュー	他のキャラクタのレビューを見る。
呪文	非戦闘型の呪文を唱える。
分析	アイテムの内容を調べるためのコマンド。装備できる職業や、AC、重量を細かく表示する。武器のダメージやスペシャルパワーの有無など、このコマンドで分からないこともあるが、それらは呪文で対処できる。
組み合わせ	同一のアイテムを一つにまとめたり、2つのアイテムまとめて別のアイテムにするためのコマンド。矢とか薬などは250単位で一まとめにできる。ロープとかぎ爪を組み合わせて「ロープ&かぎ爪」などを作る場合に使う。
捨てる	いらないアイテムを捨てるコマンド。いったん捨ててしまうと二度と取り返せない。捨てるよりはNPCに売った方がいい場合もある。
編集	キャラクタの名前、肖像、クラスチェンジができる。
終了	キャラクターレビューを終了する。

攻略への道

BCF攻略の中心はダンジョンの探索だ。しかし、はじめて冒険を試みるものにとっては、

探索で何をすればいいのか？

何に注意したらいいのか？

モンスターとの戦闘は？

宝箱を見つけたら？

などと疑問がわいて、わからないことだらけだろう。

以下には、ダンジョン探索（攻略）のための基本事項を伝授しよう。

遊

技

開

始

■マッピングなくして探索の道は開けない

どんな三次元 RPG でも、マッピングせずにコンプリートすることは難しい。NPC の場所や特別な情報が得られる場所など、マッピングしながらダンジョンを攻略してほしい。

特に NPC との会話は必要不可欠。合い言葉を聞いたり、回答を聞き出したらしておかねばならない。

また、マッピングに役立つ呪文に DIRECTION がある（効果は「呪文書」を参照）が、是非とも唱えておきたいものだ。BCF ではターンテーブル（回転床）はなくテレポートもあまりないので、ついでに油断してしまうが、「谷間」の地域など、壁がなくキャラクタがどちらを向いているか分からなくなることもあるので、そんなときは、この呪文が役立ってくれるはずだ。その他、WIZARD'S EYE、LEVITATE もマッピングには役に立つぞ。

■スカウト・スキルは重要

さて、マッピングをしていくうちにスカウト・スキルを持ったキャラクタが「何かに気がついた！」などとメッセージが出ることだろう。こんなとき、まずはまわりの壁を調べてみよう。

スイッチが見つかれば、そのスイッチの方向に向いて「捜す」としてみるといい。たいていの場合、壁がなくなるのが、落とし穴が消えたり、扉が開いたりすることもある。また、壁にある棚（くぼみ）などにあるガイコツなどを調べたりすることもできる。アイテムが見つかったり、モンスターが出てたりする。

スカウト・スキルは中盤あたりまで役に立つので、誰か一人ぐらいは、このスカウト・スキルを上昇させておきたい。また、後半は DETECT SECRET の呪文がおすすめだ。完全に隠されたものを発見できるので、必ず唱えてみよう。

■ランダム(ブランド)モンスター

ダンジョンを探索しているうちに、モンスターと遭遇して戦闘となるが、いつたいどういう風に対処すべきだろう。

まずは、各キャラクタの特徴を掴んでから戦闘に突入しよう。誰が何の武器を持って、誰が呪文を使えるのか、また、モンスターの名前や攻撃方法も知っておいた方がいい。後は武器や鎧のグレードアップをはかっておきたい。

■効果的な戦闘方法

魔法使いや僧侶などによる攻撃補助呪文の投射。これは低レベルであれば SLEEP や TERROR、WEAKEN、BLESS、SLOW がある。これらの呪文を使ってパーティを強化したりモンスターを弱体化させ、戦士系の接近戦でとどめを刺す。

レベルが高くなればモンスターの数も増え、魔法や特殊な攻撃をしかけて来る。そういった場合は、それに対する呪文 (MAGIC SCREEN や AIR POCKET、FIRE SHIELD など) を投射したり、相手の数を減らすために攻撃呪文を投射したりするべきだ (FIREBALL、ICEBALL など)。

その他、魔法への抵抗を高める鎧もいいだろう。また、余っているスクロールやポーションなどを盗賊に持たせて戦闘中に使っていこう。宝の持ち腐れは意味ないぞ。

戦闘中に麻痺や、吐き気に襲われた場合には、即座に直してしまいたいが、目の戦闘に関係なくなってしまったキャラクタなら無視していい。MP の消費はできるだけ避けたいし、吐き気などは休息で直せるからだ。

■休息をとるべし

戦闘が終わったら、スタミナ回復のために休息を取ろう。しかし、休息中にモンスターに襲われることもしばしばある。

そこで、安全な (というより卑怯な) 方法として、まず呪文で HP の回復を行う。そして、セーブをしてから休息を取る。もし、ここでモンスターに奇襲されたら、一応戦ってみて、勝ったら休息を、死者が出たり回復不可能なら、再度ロードをしてしまえばいい。

また、休息は必ず広いところで取ろう。いざという時に逃走できずに困る場合もあるからだ。

■鍵のかかった扉、宝箱はどうする？

・扉 BCF には数多くの扉がある。扉には鍵のかかったものもあって、盗賊や忍者、バードといった指先術を持ったキャラクタか、呪文や戦士などの体当たりで開ける。盗賊系に開けさせる場合、指先術が高くななければ開かない。また、鍵の精度によっても同様のこと�이える。体当たりなら STR に左右され、タイミングが合わず失敗することが多い。

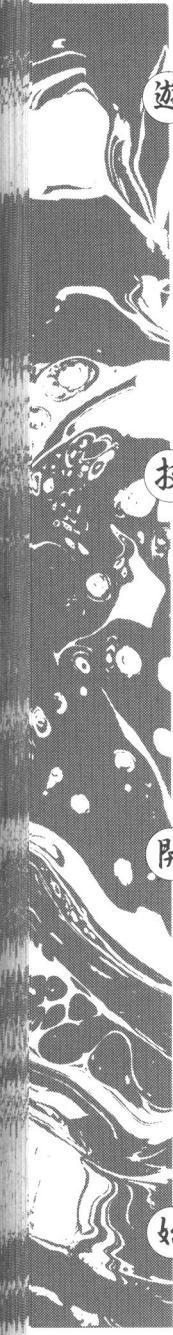
魔法には KNOCK-KNOCK という呪文があり、パワーレベルが十分であればちょっとした扉は開くことができる。だが、MP の節約を考えれば、まずは手

遊

技

開

始



遊

始めに盗賊系にやらせてみた方がいい。

また、アイテム（鍵を含む）が必要で、それがなければ魔法を使っても開かない扉もある。この手の扉は事前にメッセージなどで、ある程度の情報が入手できるし、鍵についての名前で見当もつくはず。もし、「英語は苦手だ！」というなら、片っ端から鍵を使うのも一興だ。

技

・宝箱 宝箱を開けるには、まず罠を外してやらなければならない。

中には罠のないものもあるが、それは例外中の例外。あまり期待しない方がいい。

まずは罠を調べることから始める。罠の名前が直接わかるわけではない。罠の名前がばらばらに表示され、挙げ句には分からぬ文字さえあるのだ。罠の名前は最初メモに取っておいた方が無難だ。

そして、いよいよ開けるわけだが、不安があれば DIVINE TRAP を唱えてみよう。依然、罠の名前はばらばらだが、不確定要素はなくなっていると思う。また、面倒だが MP の余裕さえあれば KNOCK-KNOCK の呪文を唱えてもいい。これなら安全に罠を外し、さらに開けてまでくれる。なお、後半になるとこの呪文さえ開かない場合がある。

開

罠の種類

BCF には罠が11種類あり、それぞれに特徴がある。序盤戦ならちょっと失敗したぐらい大したことないが、後半になるにつれ罠も凶悪になる。また、呪文がそのまま仕掛けられている罠の目立つのも特徴だ。この手の罠はその呪文系列に耐性があれば、かかりにくくなる。

罠の名前が分かりにくくなっているので、注意しないと直接死に結び付くものもある。宝箱に取り組むときには、例えレベルが上がっても真剣にやってもらいたい。また、KNOCK-KNOCK の呪文は HP が危いときに使うといい。

始

● POISON DAGGER

毒を塗りこまれた短剣が宝箱から飛び出していく。ダメージこそ低いが、ほとんどの場合、毒に冒されてしまう。救いといえば、探検が1本しか仕掛けられていないので、ダメージは1人に限られるところだろう。

● ENERGY DRAIN

キャラクタのマックス HP をいくらか奪い取ってしまう。レベルの低いちはあまり出会いたくない罠の一つだ。レベルが下がらない分、何とかなると思うが、筆者としてはレベルが下がつてくれた方が、もう一度レベルアップしてスキルなどを増やせるのでいいのだが……。

● VARPAL BLADE

宝箱の中に仕掛けてあった BLADES がパーティー全体を襲う。ダメージだけだが気をつけておかないと痛い目に合う。

● CLOUD OF FEAR

麻痺や恐慌を起こす雲が宝箱から発生する。ダメージこそないが、回復させるのにかなりの MP を消費する。

● FIRE BOMB

同名の呪文が宝箱に封入されている。強さはダンジョンの奥深くに行くほど高くなるようだ。パーティー全体を襲うので HP の低いキャラクタは気をつけたい。

● PRISMIC MISSILE

同名の呪文と効果は同じだ。麻痺、毒などの一定しない効果が現れ、運が悪いと石化する。

● NOXIOUS VAPORS

かなり危険性の高い罠で、下手をすると一撃のもとに死へとおいやられる。危険回避のため、KNOCK-KNOCK の呪文に頼るのも仕方ないだろう。

● CURS OF MEDUSA

メデウーサの名のとおり、罠の解除に失敗すると石化してしまう厄介な罠。CURE STONE がない場合にはかなり厳しくなるだろう。KNOCK-KNOCK の呪文に頼るのも手だ。

● RAY OF ENFEEBLE

WEAKEN の呪文がかかったのと同じ効果があるが、呪文や休息で直るので大したことではない。

● KISS OF DEATH

「死の口づけ」とはなかなかしゃれた名前だ。効果は DEATH の呪文と同じで、耐性が低いと一撃で死んでしまう。KNOCK-KNOCK の呪文は必須だ。

● PHANTASMAL HAND

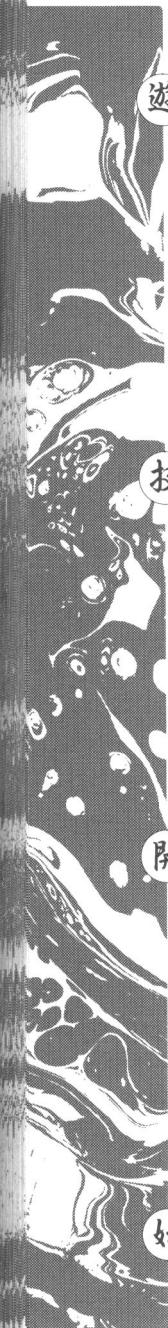
幽霊の手とでもいうのだろうか、1人のキャラクタを襲い HP の大部分を奪い去っていく。魔法使いや忍者といった HP の低いキャラクタは気をつけないと即死する。

遊

技

開

始



遊

アイテム入手

宝箱を開けると様々なアイテムが手に入るが、このアイテムの中にはスペシャルパワーの秘められたものや強力な武器などあるかも知れない。特にスペシャルパワーの秘められたアイテムは重要で、STRなどの能力値が上昇したり、HPの上限が上がったりなどいろいろだ。

能力値の上限を上げる場合、その能力値が18になってからの方がいい。また、見つけたものはすべて分析し、IDENTIFYの呪文を使用したりして、キャラクタが使えるかどうかを調べておこう。

技

■NPCとの会話、アイテムの売買

BCFのダンジョンの中には何人かのNPCが出て来る。彼らの全員が何らかの情報を持っており、またアイテムの売買も行っている。

会話は、なれないうちは何を聞いていいのか分からぬ場合もあるが、一番いいのは「うわさ 聞く」とすることだ。そうすれば「**の噂を知っている」などといってくれる。そこに出た固有名詞などをまた聞いてみればいい。

アイテムは何度もいけば変わっているので、いたん別れても、もう一度会ってみればいい。特に武器や鎧はいい補給源になる。

珍しいアイテム（神秘の油など）も買っておいて損はないはずだ。また、拾ったアイテムやいらなくなつた装備品はこまめに売っておこう。

開

■目的の把握

ゲームを進めるにつれ、プレイヤーは何をしなければならないのか、おぼろげながらわかってくる。

目的の把握とはキャラクタが誰のために、何のために魔法のペン「コズミック・フォージ」を捜しているかということ。これはゲーム・コンプリートに関わってくる重要なことなので、NPCとの会話や情報をよくメモに残しておき考えてほしい。

始

迷宮案内

ダンジョンガイド

迷

宮

案

内

●BCFの背景

120年前。

城には邪悪な王と妃が住んでいた。

城には奇怪な儀式や王の狂気的な神秘主義への傾倒などの噂が流れ、長い間、領民の恐怖の元凶であった。

王の欲望は尽きることなく、ある邪悪な魔術師と手を結んだ。

そして、彼ら以外の邪悪を全て葬り去ろうとする。

闘いの中、コズミック・フォージの存在を知る。

この魔法のペンは、宇宙の偉大なる意志をも変えうる

魔可不思議なペンである。

彼らは互いにこの能力を使い、今まで以上の恐怖を書き始めた。

そして、彼らは互いの力をねたみ合い、

この魔法のペンの所有者を決める最期の闘いを始めたのであった。

かくして、冒険者たちはコズミック・フォージの謎を探り、

その呪いを取り去るべく、領主の住んでいた城へと足を踏み入れた。



迷

Wizardry~Bane of the Cosmic Forge~はこんな感じで始まる。君たち冒険者は城へ入ったところから、いよいよその探索行を任せされることになる。

一度、城へ入ってしまえば、もう謎を解くまでは二度と外に出ることはできない。武具やアイテムはすべて迷宮の中で貯われることになる。

NPC(ノンプレイヤーキャラクタ)との会話、迷宮の探索を経て、いったい何が明らかになるのか?

コズミック・フォージの謎とは?

そして、王と魔法使いの闘いの結末は?

宮

観光案内

BCFは大まかに分けて8つのパートに分かれる。ここでは、そのパートごとに何をすればいいのか、手に入るアイテムは何かなどの事柄を詳細に説明しよう。

マップの道順は、城→谷間→ピラミッド→城→三途の川(沼地)→死者の島→魔法の森→雄羊の寺院→ゲーム終了となるだろう。

冒険開始!!

いよいよ冒険の始まりだ。しかし、すぐに歩き始めるのはちょっと待つべし。まずはやってもらいたいことがある。

そう、武器や鎧の装備だ。これを忘れるとなき苦労するぞ。次にパーティーの隊列をよく確認しておこう。魔法使いや、僧侶とかいったキャラクタは前に出てはいけない。

そして、最後にレベルアップだ!

もちろん、冒険中に上がるけど、ゲームを円滑に進めるためにも最初から5レベルぐらいにはしておきたい。早くゲームをしたいのはわかるけど、「急がば回れ」って諺もあるしね。

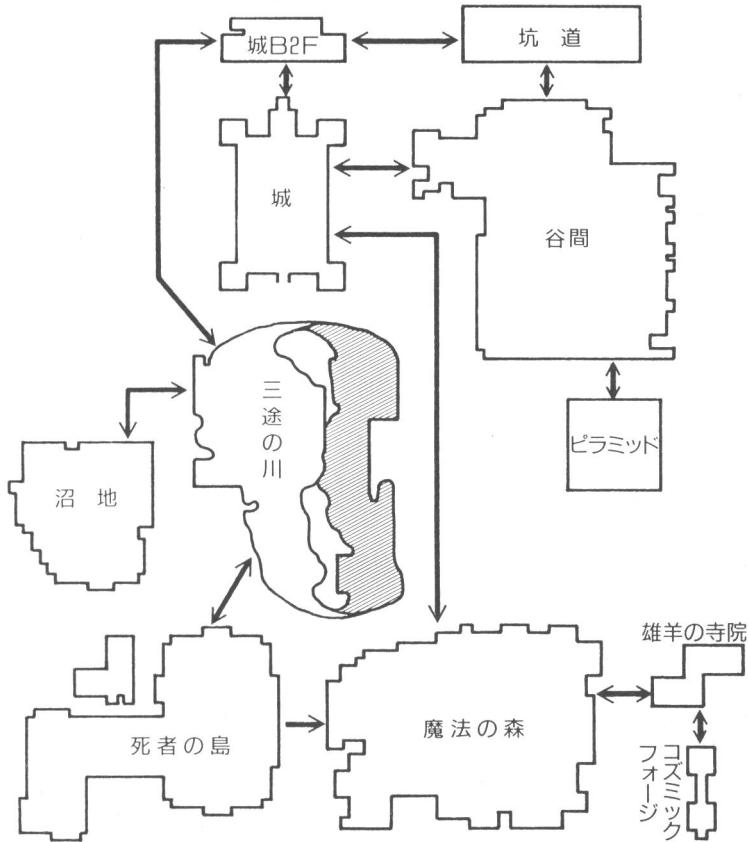
内

小一時間後・・・

レベルは上がったかな? え、「6 レベルまで上がった!」

それはいいことだ。さあ、頑張ってBCF攻略と参りますか。

マップ往来





迷

INSERT CASTLE no.1

城

ここはゲームがスタートする場所。山賊や盗賊といった輩の住処で、モンスターが徘徊する朽ちた城だ。

城というだけあって小部屋がいくつもある。また、尖塔や大広間などの細かい設定が見ものだ。基本となる扉や宝箱の開け方なども、ここで練習しておくといい。とにかくここは練習ステージだと思って頑張ってほしい。

宮

A 大広間

レベルアップの拠点ともなる場所だ。正面にある泉はスタミナを回復してくれるので、どんどん戦って経験値を稼ぎレベルアップに励もう。北側の2つの階段は「スペードの扉」に続いている。

ここには2つの宝箱(☆4、☆5)があり、最初の冒険に役立つアイテムが入っている。幸い罠も仕掛けられておらず、初心者の盗賊でも簡単に開けることができる。

でも、この宝箱は開ける順番がある。逆順に開けるとアイテムが1つだけ代わってしまう(コラム参照)。どちらを取るかはキャラクタの職業次第だ。

案

C 羊皮紙

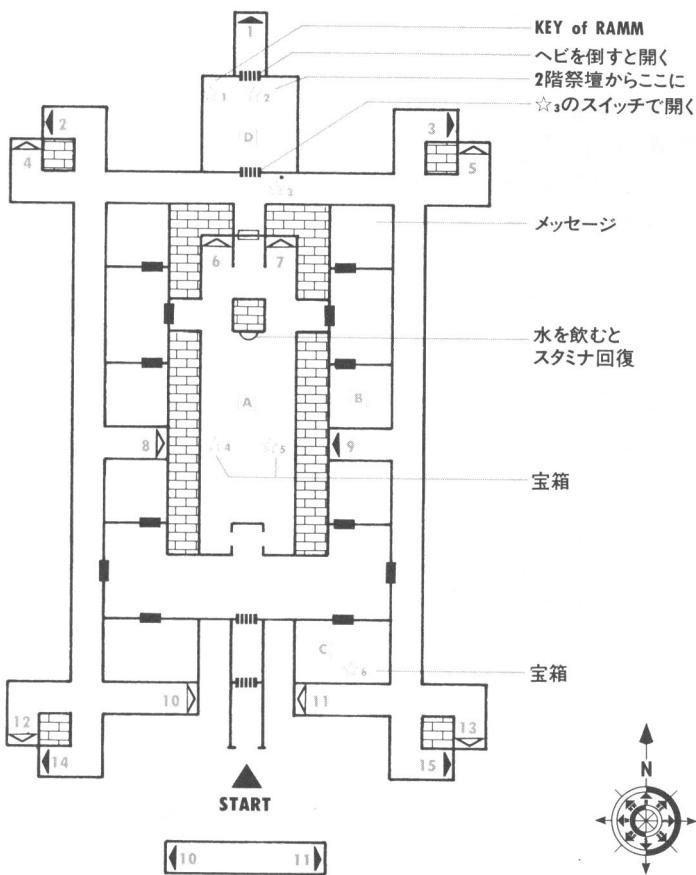
この部屋の隅にある机の残骸から羊皮紙が見つかる。それには「召喚娘レベッカ」とか「牧師」などの固有名詞が出てくるが、何のことやらわからない。しかし、あとあと伏線になってくるのでおぼえておこう。そうそう、このBCFはストーリー性が重視されているので、各部屋などに表示されるメッセージは細かくおぼえておいた方が面白い。BCFという小説を読んでいる気持ちで頑張ってよ。

内

B 宝箱

3つめの宝箱(☆6)がこの部屋にある。この宝箱は大広間にあったものとは違い、しっかり罠が仕掛けられている。BOOK of DIRECTIONやDIRKなど

CASTLE MAP no.1



— 通路
━ 扉
━ (鎖付き) 扉 (鍵付き)
★ イベントなど
△ 上への階段
▲ 下への階段

○ 泉 (水飲み場)
■ 岩
▨ 水、沼地など (通行不可)
▨ ダークゾーン
▨ シークレットドア
■ 落とし穴





迷

が入っているが、前者は是非とも手に入れてほしい。無理をしてでも開けてしまう。経験値が100ほど加算される。もちろん、DIRCTIONのおぼえられるキャラクタの呪文書に書き移しておこう。

MPに余裕があれば呪文を唱えておくことも忘れずに。

D 蛇が出た

こここの部屋に入るには、☆3にあるスイッチを押さなくてはならない。スカウトスキルの高いキャラクタがいれば、ここを何度も通るうちに気が付くはずだ。さて、中に入ると何やら血生臭い匂いがする。その向こうには開かずの扉が……。最初にここに来たときは、とりあえずKEY of RAMM(☆1)を持って出ることぐらいしかないだろう。地下2階(以上)と廻って「祭壇の間」の謎を解くとここに落ちる(☆2)が、そのときには蛇(ジャイアントサーゲント)がハーティーを待ち受けているはず。この蛇はなかなか強く、下手な攻撃だと全滅してしまう。しかし、この蛇を倒すと開かずの扉が開き、今まで行けなかった地下に進むことができる(地下マップ☆3へ)。

宮

案

内

●どっちが得かよーく考えてみよう●

大広間の宝箱を順番どおり開けると、いくつかのポーションと剣(SWORD of STRIKING)が一振り見つかり、これを逆順に開けると杖(STAVE of MISSILE)が見つかる。剣はダメージこそふつうの剣と変わらないが、命中に+2のボーナスがあり、少しは有利に戦える。

杖の方はMAGIC MISSILEが使える。剣は戦士系しか使えないのに、その職業がなければ杖を手にするのもいい。

INSERT CASTLE no.2**A 書斎**

鍵をこじ開けてこの部屋に入ると、右奥に机の残骸が見つかる。

この机（☆4）を念入りに調べると、壁の中につながっているワイヤーを見つけることができる。それを軽く引っ張ってやると隠し書棚が見つかり、中には宝石箱がある。罠がしっかりと仕掛けがあるので注意してもらいたいが、宝石箱の中には「王の日記」（当分読めないのでバックにでも入れておこう）と「GOLD KEY」が入っている（経験値250ボーナス）。鍵は地下で使うことになるぞ。

B 女王の個室

ここ、女王の個室の物置きといおうか、まあ、とにかく小部屋からはゲーム進行上まったく関係ないが、とんでもないものが見つかるぞ（☆2）。金属の鉢で縫取られたブラジャー（STUD-CUIRBRA+2）と鞭（BULL WHIP）。女王はいったいどんな趣味だったのだろう。使い方はご想像にお任せするが、やはり王との夫婦生活がうまくいってなかったのかも知れない。しかし、さすがに女王様だ。

鞭は侍以外の誰でも使えるので後衛のキャラクタに持たせておいてもいい（レンジは中）。ダメージはそこそこだが、序盤ではそれなりの効果あるぞ。

C 鍵

こここの部屋には鍵（KEY of SPADES）が落ちている（☆5）。これは大広間の北側にあった階段から行ける「スペードの扉」の鍵である。しかし、右側の階段にももう一つ扉があり、別の鍵がなければ入ることはできない。その鍵は谷間にある（SPIREKEY）。





迷

D 書庫

隠し扉を抜けた場所にあるこの扉は、「KEY of RAMM」で開けることができる。この書庫（☆3）の中では「山羊の仮面」と「雄羊のダガー」といった呪われたアイテムが手に入る（経験値500ボーナス）。これらはゲームを解く上で非常に重要なアイテムだが、身に着けているヒットポイントを消耗してしまう。バッグにでもしまっておこう。

その先にある祭壇に通じる扉も「KEY of RAMM」で開けることができる。

宮

E 祭壇の間

グロテスクな悪魔の石像や赤いシミなどがこびり付いて、この祭壇で惨劇のあったことが想像される。ここを（☆1）を調べると、祭壇の中に押し込まれているシンボルが発見できる。

このシンボルを押す順番は「雄羊の書」に記されているので、よく読んでおけばわかるだろう。祭壇の謎を解くと1階に落ち、ジャイアントサーゲントとの対決が待っている（前章「D 蛇が出た」参照）。

祭壇の北側にある泉は右がスタミナ回復、左が毒だ。

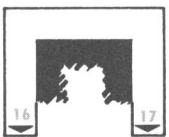
案

内

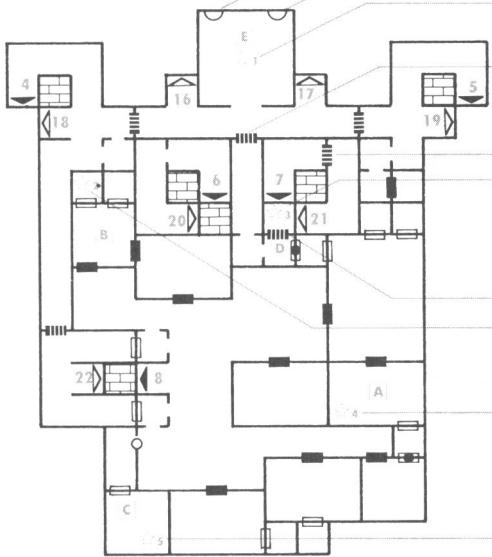
●パーフェクトガイド●

祭壇のシンボルの順番

ヤギの頭→ヤギの頭→炎の宝珠→魔法の杖→炎の宝珠



毒の泉
スタミナ回復の泉
謎を解くと1階に



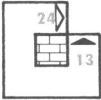
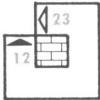
KEY of RAMM

SPIRE KEY
ヤギの仮面
雄羊のダガー

KEY of RAMM
女王の宝箱

王の日記
GOLD KEY

KEY of SPADES

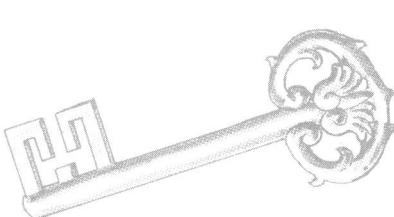


迷

宮

案

内





迷

宮

案

内

INSERT CASTLE no.3

A 北西の尖塔

この塔に登る途中に罠があったことだろう。運がよければスカウトスキルで見つかるが、見つからなかった場合、ダメージは必死だ。塔の上の小部屋には、鍵 (IRON KEY) や布製のズボン、シャツが (CLOTH PANTS & CLOTH SHIRT) 見つかるぞ。

B 北東の尖塔

塔の小部屋からは弓一式 (SHORT BOW & ELM ARROW) が見つかる。また、見張り台で腐敗した死体を一つ見つけることができる。この死体を調べる爆発するので、ここは知らぬ顔が一番だ。余談だが、足を踏み外すと例え LEVITATE の呪文を唱えていても助からないよ。

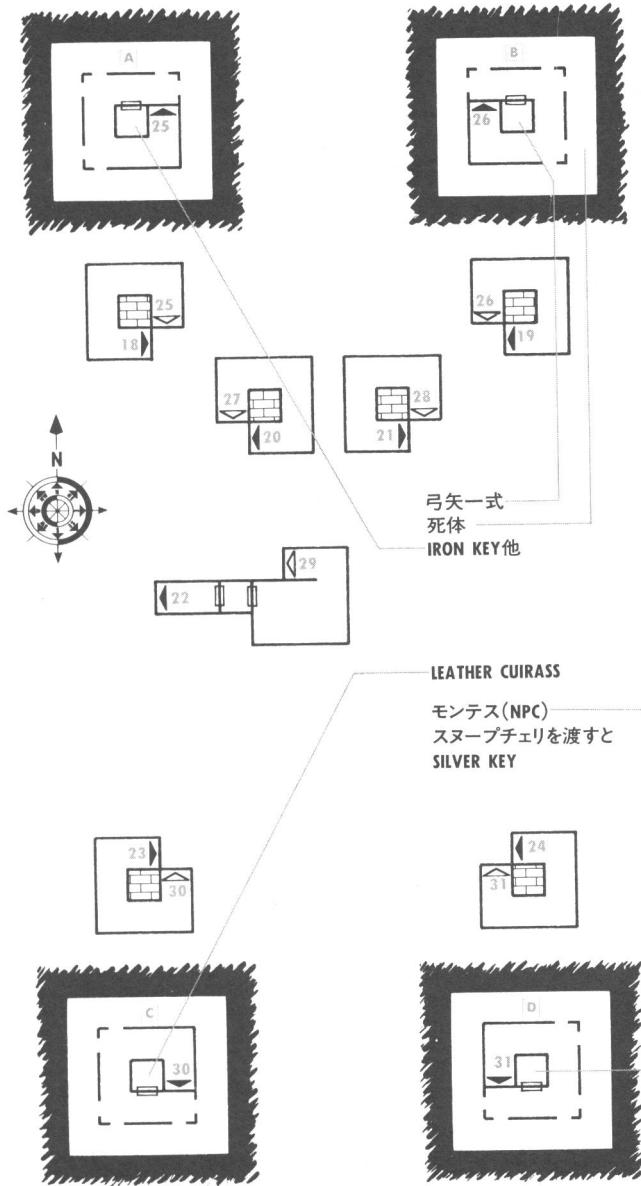
C 南西の尖塔

ここは特に何もないけど、小部屋に LEATHER CUIRASS が落ちている。ちょっと重いが AC が -5 となるので、装備できるキャラクタがいれば拾って使うといい。

D 南東の尖塔

NPC のル・モン特斯がいる。このル・モン特斯は「あっちいけ」の一点張り。実は大事にしていたものを海賊の船長に隠さてしまい、いじけているらしい。その大事にしていたものとは「犬のぬいぐるみ」、なんとも情けない奴だ。ぬいぐるみには名前を付けていたらしいが、ぬいぐるみを渡すと SILVERKEY をくれる。

CASTLE MAP no.3





迷

INSERT CASTLE no.4

E スペードの扉

大広間の左の階段から上がる部屋にはZOMBIEが待ち受けている。ジャイアントサーペントに次ぐ強さなので油断は禁物だ。特に特殊攻撃の「臭い息」は吐き気をもよおさせて呪文などで対処しよう。ZOMBIEを倒すと、その先に宝箱を発見することができるぞ。

右の階段から上がった場合には、先にも書いたようにSPIREKEYが必要になる。鍵を見つけてここに来ると牧師の幽霊に遭う。この牧師は「魂の角笛」を残してくれるが、牧師の話をよく聞いて使い方をマスターしておこう。

F 鐘楼

鐘楼の部屋には「重いロープ」がしまい込んである。しかし、この部屋に入るには鍵(BELL KEY)が必要だ。この鍵は城の地下に隠されているので、見つけに行っておくといい。

鐘楼の小部屋の先にある部屋からロープを取ってくるのだが、その前にターザンのまねをしなければならない。鐘のヒモにぶら下がる度にBATが出現するので、レベルアップに励むのもいいだろう。

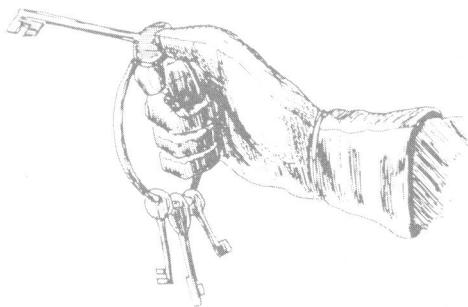
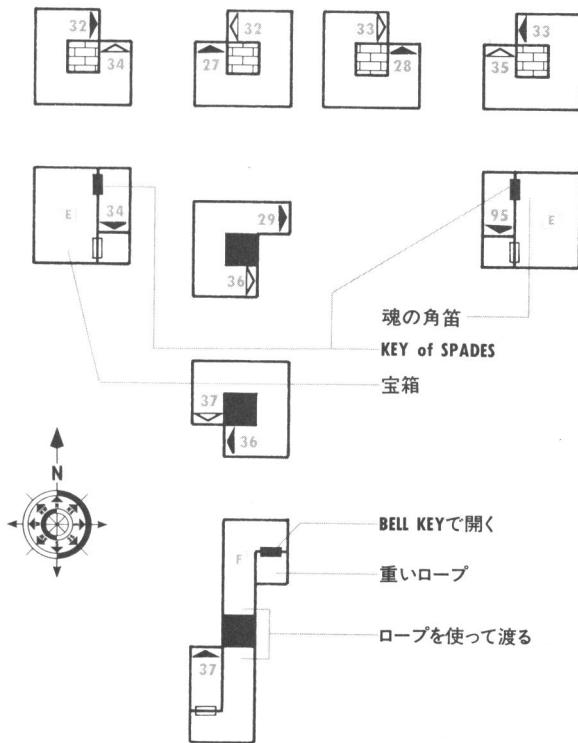
案

内

パーフェクトガイド

ル・モンテスに「犬のぬいぐるみ」を渡すとき、その名前をいわないとならないないが、その名前は地下のある場所に記されている。注意深く壁を探していくけば見つかるぞ(ヌーブル・セリ)。

CASTLE MAP no.4





迷

INSERT CASTLE no.5

宮

案

内

A 王からの挑戦

この部屋に入るには GOLD KEY が必要だ。しかし、落とし穴があつて宝箱(☆1)に手が届かない。ここは周りをよく見ると、スイッチがあちこちにあることに気がつく。

入ってすぐの小部屋にスイッチがあるが、これは部屋の奥の真ん中の落とし穴を、部屋に入つてすぐ右にあるスイッチは左の落とし穴を、左奥にあるスイッチは右の落とし穴を消してくれる。

また、部屋のど真ん中にはプレートによるスイッチがあり、宝箱正面の床に落とし穴を発生させる。

宝箱には「雄羊の書」のほか、AMULET や CLOAK などが入つてゐるぞ。

B 魔法使いのペット

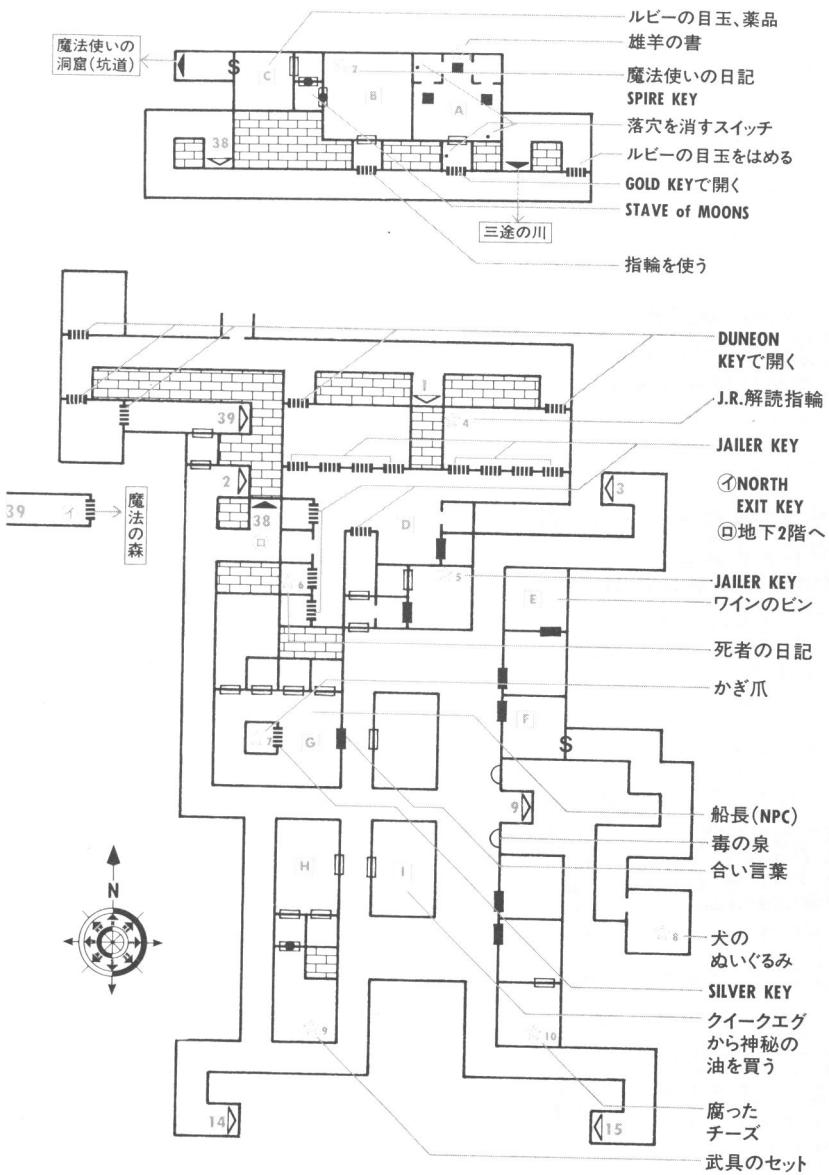
この部屋を開けるには「魔法使いの指輪」が必要だ。これは谷間の坑道で見つけなければならない。中には DEMONIC HELLCAT という猫の化け物がいる。難なく勝てるとは言ひかないが、谷間や坑道でレベルアップさえしておけばかなり楽に倒せる。宝箱(☆2)には SPIRE KEY や「魔法使いの日記」、スクロール、ポーション、ブックなどがある(経験値1000ボーナス)。

C 隠し部屋

隠し扉を抜けると、魔法使いが使つてゐたと見られる隠し部屋に行き着く。ここにも宝箱があり、中には「ルビーの魔除け」、ブック、ポーションなどがある。

また、テーブルの上にある薬品を混ぜて点火棒を入れると、爆発して西側の壁が崩れるが、その先にある階段は、坑道の魔法使いの洞窟に続いている。

CASTLE MAP no.5





迷

D 窠屋

ここには、監視室（☆5）から JAILER KEY を取って来ないと入れない。窠屋の中には沢山の死体が放置しており、そのうちの一具（☆6）からは「死者の日誌」が見つかる。日誌には J.R.船長が宝箱を隠した場所が記されているが、「J.R.解読指輪」がなければ読むことができない。

この指輪は、城1階のジャイアントサーペントを倒した部屋の階段からでないと（☆）拾うことはできない。しかも、この部屋に入るには鍵(DUNGEON KEY)が必要だ。鍵は北の自然洞窟のどこかに落ちてるぞ。

宮

E ワイン倉庫

空のワインびんが見つかる。びんは「三途の川」で必要になるので、忘れずに取っておこう。

案

F FAT RAT

ここで腐ったチーズ（☆10にあり）を置くと、壁を壊してやって来る FAT RAT と遭遇する。これらを倒して奥に進むとフランス人の探していた「犬のぬいぐるみ」が見つかる（☆8）。

FAT RAT はネズミの中で一番の強敵だ。魔法を駆使して戦った方がいい。5 レベルぐらいだと、かなりつらい戦いになるだろう。

内

G マーティ船長

マーティ船長がこのアジトを統轄している。船長に合うためには合い言葉が必要だが、それはクイークエグか知っている。

船長に合うと、酒の飲み比べか腕力のどちらかで戦いを挑まれる。どちらで勝負するかは自分に合った方を選べばいいが、飲み比べだと経験値が上がらない。でも、ここで勝つておけばもう現れなくなるので、自由に出入りできるようになる。

☆7には、J.R.船長の遺体が安置されている。厳重に鍵がかかっているが、鍵はル・モンテスが取って逃げたらしく、ここはない。なお、遺体からは眼帯や緑のオウム、かぎ爪などが入手できるはずだ。

迷

H 山賊

山賊 (BRIGANT) を倒して奥に進むと武器倉庫に行き着く (☆9)。そこには剣や鎧、盾のセットがある。

気品のある紋章の入った HERALDIC SHILED には、スペシャルパワーがある。この力を開放してやれば、装備したキャラクタの STR が+1となるぞ。

宮

I クイークエグ

クイークエグは情報通で、塔に閉じこもっているル・モンテスのことから合い言葉や宝など、いろんなことを知っている。しかし、こちらからも情報を与えてやらないと、情報が得られないこともある。武器などのアイテムも売っているので装備もアップしておこう。また、「神秘の油」をやたらと売り付けるので、是非1つは買っておくこと。あとで役に立つぞ。

案

●こんな組み合わせができました●

ロープ (ROPE) とかぎ爪 (HOOK) が見つかれば、さっそく組み合させてロープ&かぎ爪 (ROPE&HOOK) を作っておこう。近いうちにきっと役に立つはずだ。

肉

●パーフェクトガイド●

クイークエグが求める宝の在処は「死者の日記」に記されている (ジャイアントマウンテン)。その情報を与えると合い言葉を教えてくれるぞ (すけるとんくるー)。

三途の川へ行く扉 (骸骨の扉) ではルビーの目玉2つが必要だ。

これらは、ピラミッド、ジャイアントマウンテンの頂上で手に入る (どちらもモンスターが守っている)。



INSERT CASTLE no.6

迷

A つるはしでよいしょ

☆3で見つけた「つるはし」でここを碎くと、通路ができたり小部屋が見つかったりする。通路は割れ目に続き、その奥の洞窟には BELL KEY (☆1) がある。

また、小部屋には宝箱があって、NINJA GARBS(L) や CHAIN HAUBERK といった鎧が詰まっている。

宮

B 割れ目

巨大な割れ目が目前に横たわっているが、LEVITATE の呪文も効果がなかつたし……、ここをどうやって渡るかが問題だ。

……「重いロープ」と「かぎ爪」の組み合わせが役に立つ。やつとのことで渡ったら、いよいよこの城最後のボスモンスターとの戦いだ。

案

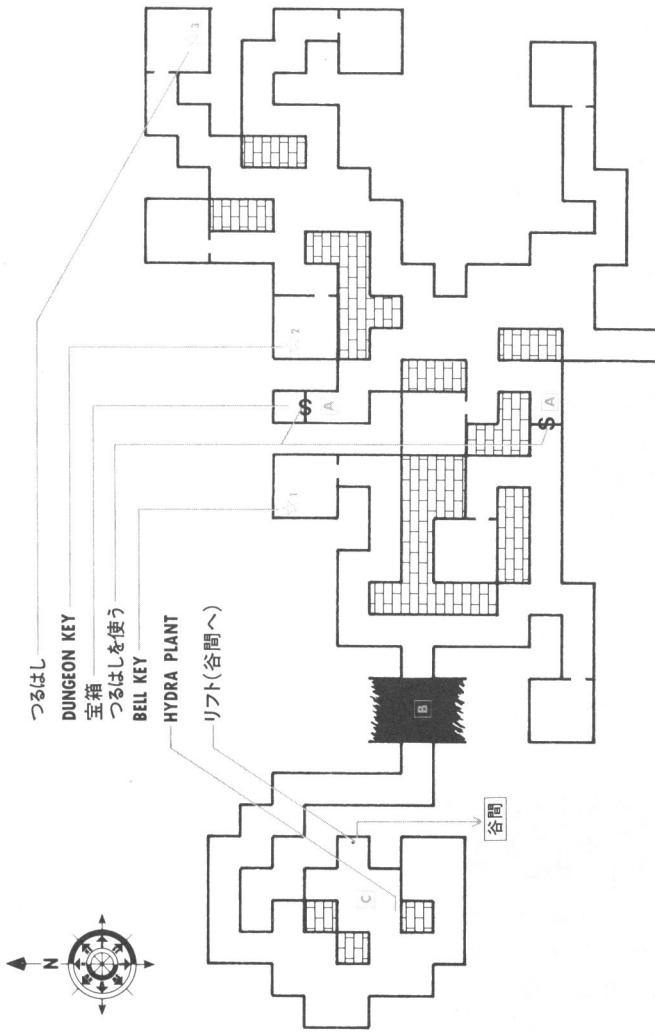
C HYDRA PLANT

ここでは強敵 HYDRA PLANT が数匹現れる。このモンスターさえ倒せば次は谷間へと向かうことができる。しかし、よほどレベルを上げておかないと、高い HP を持つこの HYDRA PLANT を倒すことはできない。

こいつを倒したら、奥にあるリフトを使って下に降りよう。ジャイアントマウンテン周辺の谷間へと行けるはずだ。

内

CASTLE MAP no.6





迷

宮

案

内

INSERT VALLEY no.1

谷間(坑道)

ジャイアントマウンテン周辺は深い割れ目に囲まれている。当然ながら落れば死んでしまう。また、壁があまりないので方向感覚を失うこともあるだろう。そうならないためにも DIRECTION の呪文を唱えて、万全を期しておこう。

ジャイアントマウンテンに登るときは、LEVITATE の呪文を忘れてはならない。足場が滑りやすく転落することも多い。登れば登るほどダメージも高くなるので注意しておこう。

また、南下するにも坑道を通らねばならない場所がいくつもある。坑道は上下の階段がたくさんあるので、自分の位置がわからなくなるかも知れないが、そんなときは、いったん谷間まで戻って位置を確認しよう。

A ジャイアントマウンテン

ここに海賊の残した財宝（☆1）というのか眠っていることをおぼえているだろうか。その財宝を求めて、早速、ジャイアントマウンテンに昇ってみたが……、何とクイークエグに先を越されてしまった。その代わりといっては何だが、アクセサリーが1つあった（ちなみに売っても1GP）。

しかし、まあ、大変腹立たしい（経験値2500ボーナス）。

他の入口から登ってみると大きな石（☆2）があった。これはあとで必要となってくるので、重いたいけど拾っておこう。

B ワインダー

ワインダーを起動するために、まず「神秘の油」を使わねばならない。

それが終わると、注意書きと起動方法が簡単に説明される。ワインダーを起動すると目の前に橋が降りてくるぞ。

●パーカクトガイド●

ワインダーの起動方法は安全装置→トランスラクポンプ→自動コイルラップ→トラストライバー→安全装置→スプリングワインダーの順

INSERT VALLEY no.2

迷

A ジャイアントマウンテン

3つめの登頂口からジャイアントマウンテンに登ると、双子の GIANT(☆5) がパーティーを迎えてくれるだろう。弟は強くないが、兄の方は弟の2倍以上のHPを持ち、攻撃力もかなり高い。呪文を駆使してかかれば何とかなるが、こちらも手痛いダメージを受けるだろう。

双子の GIANT を倒してさらに上に登ると、いよいよジャイアントマウンテンの守護神 (GUARDIAN of ROCK、☆3) が現れる。HP も双子の兄には劣るもののかなり高い。こいつは三途の川に行くための鍵を持っている (ルビーの目玉)。

B カタパルト

壊れた歯車を直すために、坑道で鍛冶屋の仕事をしているスミッティにカタパルトを直してもらおう。また、ゴムバンドも伸びきっているので、それをどこからか調達しなければならない。修理したカタパルトを使うと道が開ける。そこで忘れてはならないのがカタパルトで飛ばす物。そう、ジャイアントマウンテンで拾った「重い石」がいい。しかし、外れることもあるので、「重い石」に余裕のないときはセーブしてから試すこと。

C 砂

砂のあふれ出る場所では袋さえあれば詰めることができる。でも、袋はどこから調達すればいいのだろう？ 砂はあとあと「ピラミッド」で使うので忘れずに。

● パーフェクトガイド ●

坑道にいる RUBBER BEAST が落とすゴム糸を組み合わせて紐を作り、そのゴム紐2本からゴムバンドを作ろう (計4本必要)。また、ジャイアントマウンテンからのシュートは一方通行 (☆6へ) のなので、岩の守護神を倒さないで降りると回り道しなくてはならぬぞ。

カタパルトを操作する手順は、重い岩→受け皿→かけ金だ。

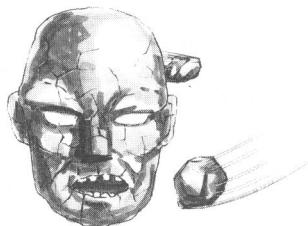
宮

案

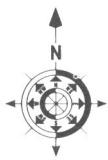
内



迷



VALLEY MAP no.2



つるはして開く

砂(空袋に入れる)

☆4からここに

岩の守護神
〔ルビーの目玉〕
重い石×3

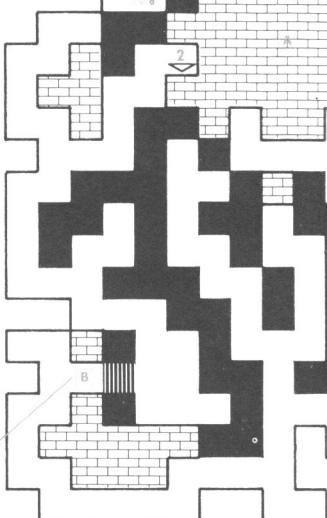
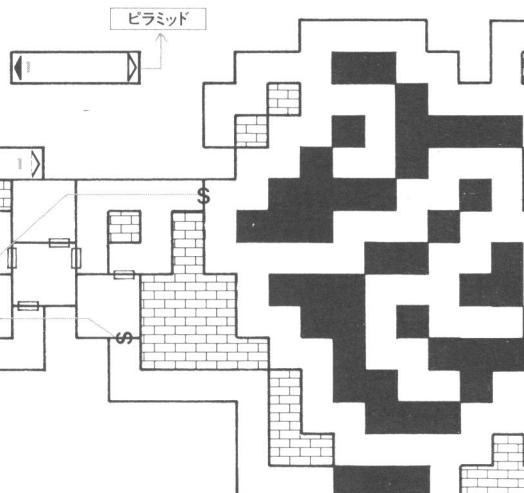
スイッチで
☆6にシート

双子のジャイアント

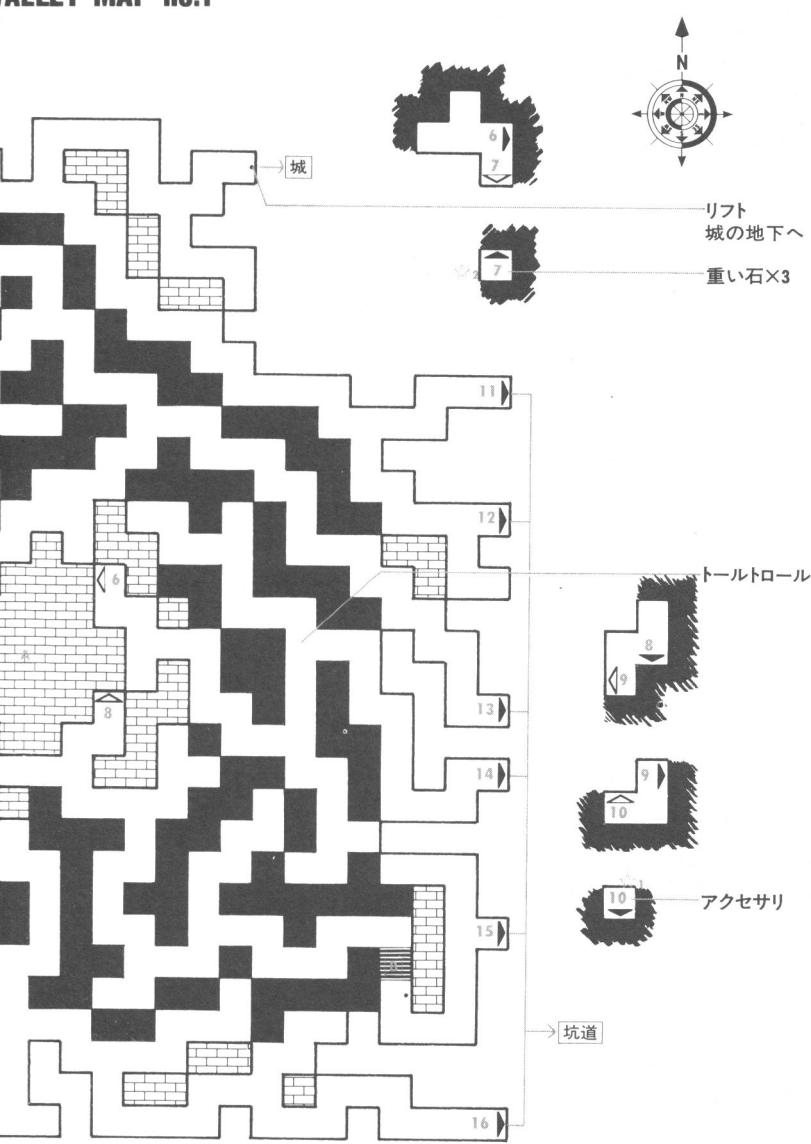
カタパルト
壊れた車輪



ピラミッド



VALLEY MAP no.1





迷

INSERT VALLEY no.3

A 魔法使いの洞窟

ここに入るには KEY of WIZARD CAVE が必要だ。この最奥部には NPC の MYSTAPHAPHAS がいる。こいつはヘビの姿をしているが元は人間。コズミック・フォージを使ってしまったため、こんな姿になってしまったのだ。

ここでコズミック・フォージに関する情報が入るが、詳しいことはまだわからない。

宮

B ダークゾーン

先に述べたように上下の移動が激しいところ。また、ゲームが始まって最初のダークゾーンでもある。そのダークゾーンの中にも隠された扉があり、スカウトスキルか DETECT SECRET でなければ、探し当てることもできない。中には CLOAK、KEY of MINOR などがある。

案

INSERT VALLEY no.4

C 鍛冶屋

ドワーフのスミッティは「壊れた歯車」を直してくれる。とはいっても商売人だ。修理費はしっかりと、1000GPほど取られてしまう。

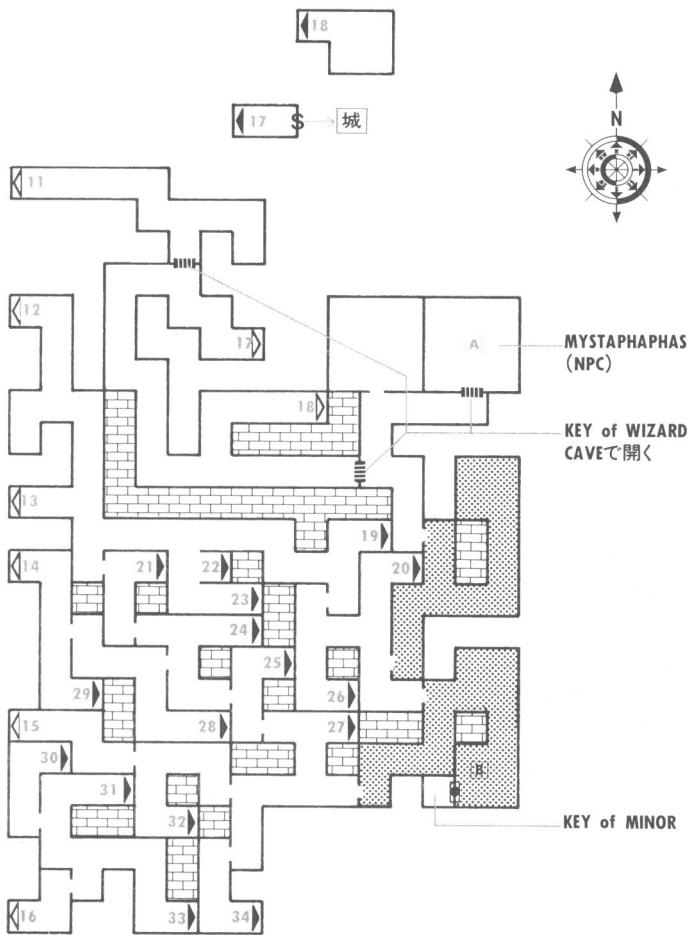
また、武器や鎧なども売っているので、中盤に備えて強化しておこう。

内

D RUBBER BEAST

ゴム糸を生産してくれる RUBBER BEAST (☆1) が、地下2～4階に棲息している。このゴム糸を束ねていくと段々と強度が増していく。5本ほど見つかるが必要なのは4本だけだ。

VALLEY MAP no.3





迷

E ダイヤモンド

地下4階にあるダイヤモンドの結晶(☆3)は、のみ(地下2階☆2)を使って4箇所から傷付けていかねばならない。4箇所目で結晶は砕け、封じられていた魔法使いのゾーフィタスが解放される。

ゾーフィタスはコズミック・フォージに関して、非常に詳しいことを教えてくれる。これでやっと魔法のペン「コズミック・フォージ」の秘密が明かされるのだ。すべてを知った君の取る道は、当然決まっているよね。

宮

ダイヤモンドの結晶があった場所を調べると、ゾーフィタスの片割れの死体が見つかる。そこで彼の着用していたアイテムがいくつか見つかるぞ。「魔法使いの指輪、KEY of WIZARD CAVE」は必要なので取り忘れないようにね。

案

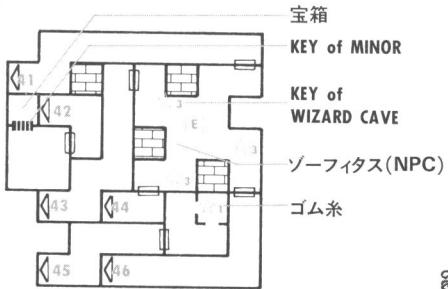
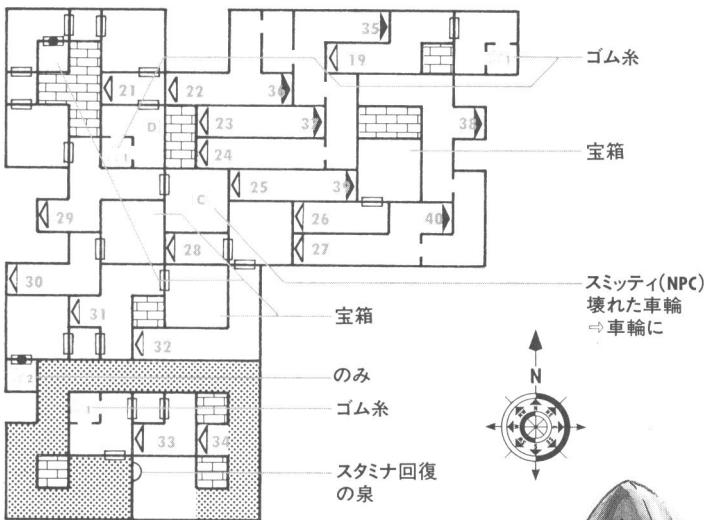
内

●ゾーフィタスの遺品でグレードアップだ●

「魔法使いの指輪」は、あとあと鍵の役目を果たしてくれるが装備してもいい。ACが-1(その他のアイテムなので全身のACが下がる)と魔の呪文系に5%の耐性を持っている。

WIZARD'S CONEは魔法使い系の数少ないヘルメット類で、ACは-2だが魔法使いの指輪と併用すればいい。

VALLEY MAP no.4





INSERT PYRAMID no.1

ピラミッド

AMAZULU QUEEN の治めるこのピラミッドは、谷間の北西から来ることができる。ピラミッド内部はそんなに広くないけど、やることは多いぞ。また、一度は谷間に戻って来なければならない。

A 隠し通路

このピラミッドには、このように、あるスイッチを押さなければ現れない通路が3箇所ある。スイッチはたいてい近くの小部屋(☆1)に隠されているが、こも落ちれば地獄なので慎重かつ大胆に進んでほしい(どんな進み方だ!?)。

B 宝箱

北側の部屋には「空の袋」(☆2)がある。この袋を持って谷間へ戻り、砂を詰めて来よう。また、南側のちょっと大きめの部屋には宝箱があるが、これがあっちこっちに逃げるので取ることができない。何か接着剤みたいなものが必要になってくるので、ネバネバしたものがあったら必ず拾おう。なお、この宝箱にはBONE KEY(☆3)などがある。

C GOOP GLOOP

GOOP GLOOPは、そこそこの力を持ったモンスターだ。HPは50ぐらいだが、「暗黒の蒸気」を吐いて麻痺させる。直接のダメージは大したことないので、この特殊攻撃さえ気を付ければ楽勝だろう。倒されたあとには「ネバネバ」を残すぞ。

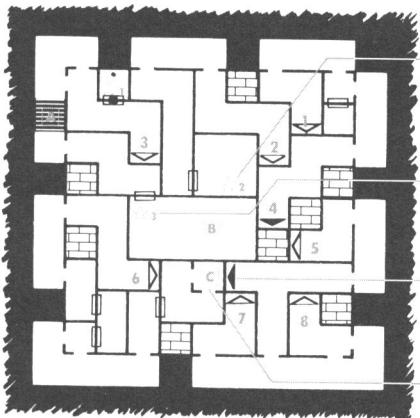
迷

宮

案

内

PYRAMID MAP no.1

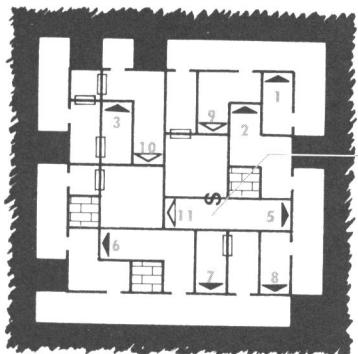


空の袋

BONE KEY

谷間へ

GOOP GLOOP
(ネバネバ)



3階からここに
落ちる



迷

宮

寨

内



INSERT PYRAMID no.2

迷

D 女王の間

ピラミッドの頂上部の「女王の間」に行くには、この扉を開けなければならぬ。扉はマウムームー像を使えば開けられる。像はピラミッドの地下のある場所に安置されている。

さて、ここを上ると AMAZULU QUEEN とクワリクボナが別々に登場する。まずは QUEEN だが、マウムームー像の取り方によっては機嫌の悪いときがある。機嫌の悪いときは「ルビーの目玉を取り來た」などといってはいけない。供物は何でもいいから、それを与えてうまく通過してしまおう。

また、クワリクボナはいくつかのアイテムを持っているので、買い物でもしておこう。

宮

E マウ・ムームー

いよいよマウムームーとの戦闘だ。HP が 140 近くあり、炎のプレスまでも吐いてくるが、直接攻撃は大したことはない。それでも気を付けておくに越したことはない。FIRE SHILED は必須だぞ。

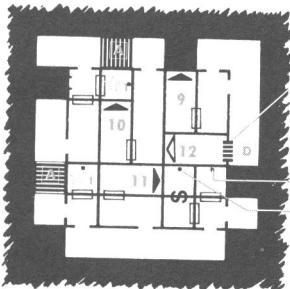
案

内

●パーフェクトガイド●

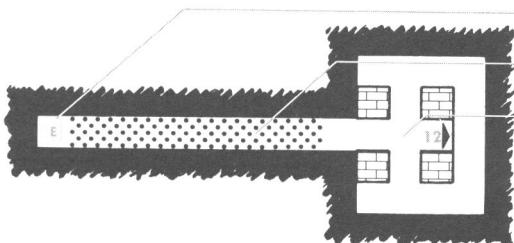
ネバネバをどこかの凹みにセットすれば空飛ぶ宝箱は、いつかひっ着いてくれるだろう。マウ・ムームーのいる付近では、熱い溶岩地帯を通らねばならないが、クワリクボナの売っていた FOOT POWDER を使えば、ここでダメージを受けずに進むことができる。

PYRAMID MAP no.2



マウムームー像を使う

シークレットドア発見
ボタンで落穴、
2階へ



マウムームー
倒すとルビーの目玉
Foot Powder
または呪文
AMAZULU QUEEN
クワリクボナから
Foot Powderを買う



内

案

宮

迷



迷

INSERT PYRAMID no.3

A ト ラ ッ プ

ここはやたらと落とし穴が多いが、目に見えないスイッチなど（☆1）で消したり出したりできる。奥にある落とし穴（☆3）に落ちれば、地下2階へと行ける。

また、隠し扉の向こうにあるスイッチ（☆2）を押しておかないと、その先で大きな岩が転がって来て、大きなダメージを受けるぞ。

B ト ラ ッ プ2

地下2階に降りると、その狭い空間で落とし穴や矢が飛んで来るが、これらはすべて解除（☆4）できる。

C マウ・ムームー像

その先には目的のマウムームー像がある。しかし、AMEN-TUT-BUTTなどのモンスターが像を守っている。これらを倒せば AMULET や ANKH を落してくれるだろう。

●ANKHで若返ろう●

マウムームー像と一緒にいる ANKH 類には、YOUTH や MIGHT などのアイテムがある。前者なら若返るし、後者なら STR アップとおいしいので忘れずに取っておこう。たまにアイテムが代わることもあるので、セーブしてから取りに行った方がいいだろう。

●パーカクトガイド●

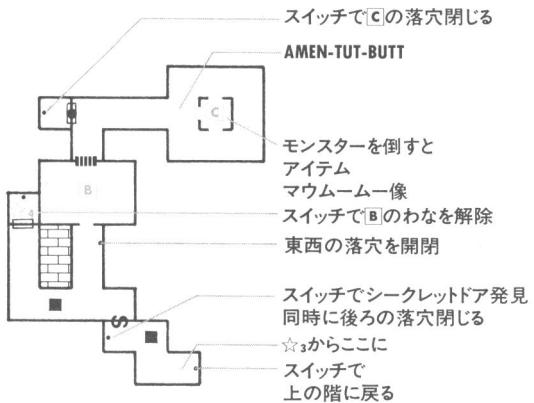
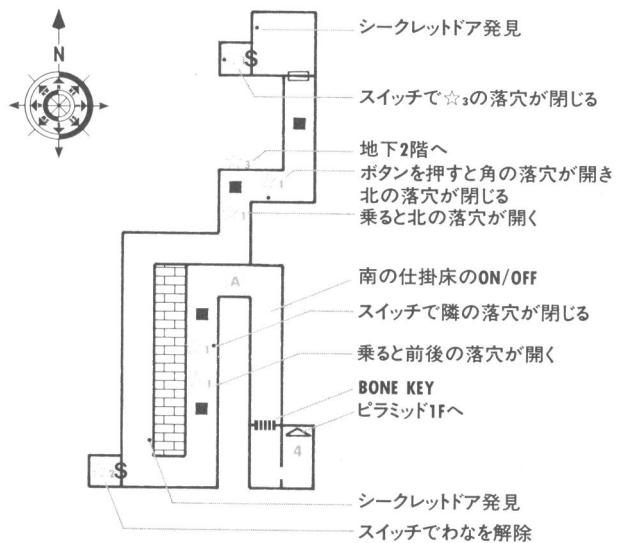
マウムームー像を取るときは砂袋と交換する。そうしないと爆発してダメージや毒に冒されるぞ。

宮

案

内

PYRAMID MAP no.3





迷

INSERT RIVER no.1

三途の川

いったん城に戻り、骸骨の扉からこの中盤ともいえる三途の川に来ることができる。

モンスターのHPが高くなるので気合いを入れて立ち向かってほしい。この辺りからは魔法にも余裕が出て来たはずなので、武力ばかりに頼らず、魔法をどんどん使ってもらいたい。

なお、マップは2つに分れているが、上下共にループしているので迷子にならないよう気を付けよう。

宮

A カロン

ここに来て水の上が歩けないことに気付くだろう。これはあとあと解決するだろうが、とりあえずは「魂の角笛」を使ってカロン（川の渡し守）を呼んでみよう。

カロンが聞いてくる遺灰はあとで手に入るので、ここは素直に「いいえ」と答えておくが、当然、川を渡りたいのだから、このあとの質問は「はい」となる（渡し賃500GP）。

また、遺灰を見つけたらカロンを呼び出して遺灰を渡してやろう。1つ目の遺灰でKARMAが上昇し、2つ目で500GPのプレゼントがある。3つ目の遺灰は持ってくれといわれるけどね……（KEY of THE DEAD入手☆2）

案

B 死者の島

この島に入るにはKEY of THE DEADが必要だ。地下に降りる手前でSKELETON LORDなどと遭遇する。この地下にはカタコンベ（地下墓地）と寺院らしきものがある。そこへ遺灰を帰せばいい（詳しくは「死者の島」参照）。

内

C アイテム預り所

マイライという NPC がここでアイテムの預り所を営んでいる。いまはアイテムがありすぎて預かってはくれない。

奥にはボークという守衛がいてアイテムを守っている。

沼地に行き、「いも虫」に遭ったあとここに来なければならぬ。いも虫の大事にしている水ギセルがここに預けてあるからだ。しかし、引き替え番号がなければ返してくれないぞ。番号はいも虫に聞けば教えてくれる……？

その後は、退屈で暇を持て余しているボークとの戦いになる。このボークはかなりの HP と攻撃力を備えているので、慎重に戦ってほしい。ボークに勝てば水ギセルなどのアイテムが手に入るぞ（☆4）。

INSERT RIVER no.2

D 残骸漂着場

この入り口（☆6）に来ると、いろんなものが流れ着いていることがわかる。きっと川で流したありとあらゆるもののがここに来るのだろう。

左奥に入ると、砂場（☆7）に古い鍵（KEY of THE LOST）がある。また、右奥は隠し扉になっており、その奥に進むと小さな小部屋に「遺灰の壺」や「BLACKBLADE」といったアイテムがある。

E サイレンの岩礁

ここは呪われたものの島からイカダで來ることもできる。ここにはサイレンがあり、哀歌を唄っている。サイレンの質問に答られれば水上を歩ける「水の翼」がもらえるぞ（☆8）。答えられないと戦いだ。戦闘に勝てば「水の翼」を得ることもできるが、かなりの呪文を使ってくるので、まず勝ち目はない。

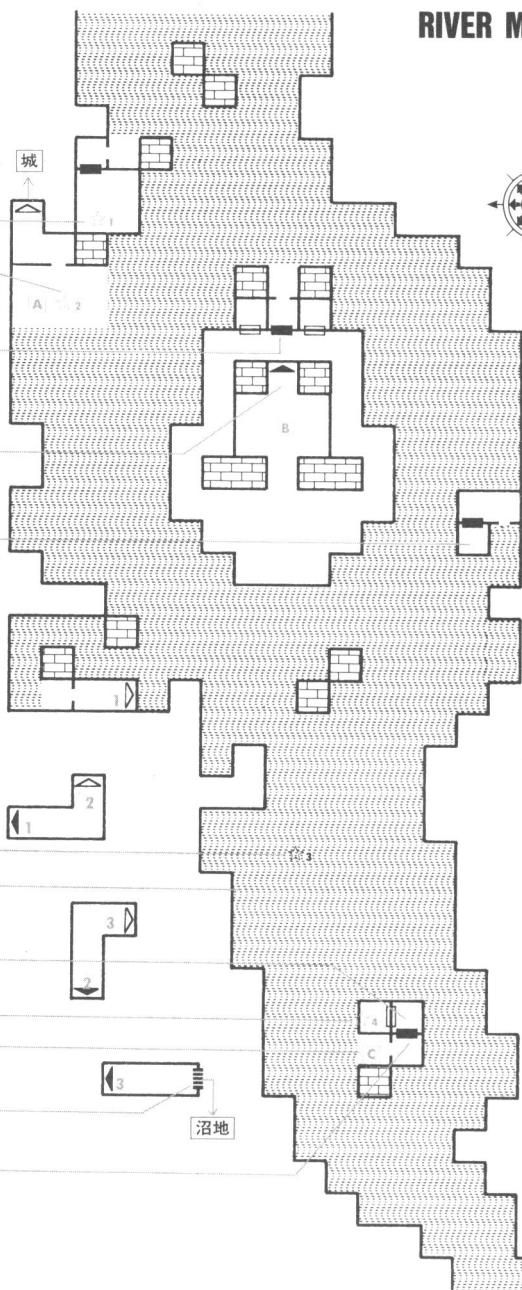
迷

宮

案

内

RIVER MAP no.1



つり糸、つり針
コルク栓

カロン(NPC)

KEY of
THE DEADで開く
〔カロンに遺灰の
壺を3つ渡す〕

死者の島へ

宝箱

EAST EXIT KEY

赤いXの印

ポーク

水ギセル

マイ・ライ(NPC)

EAST EXIT KEYで開く

引換番号を聞いてくる

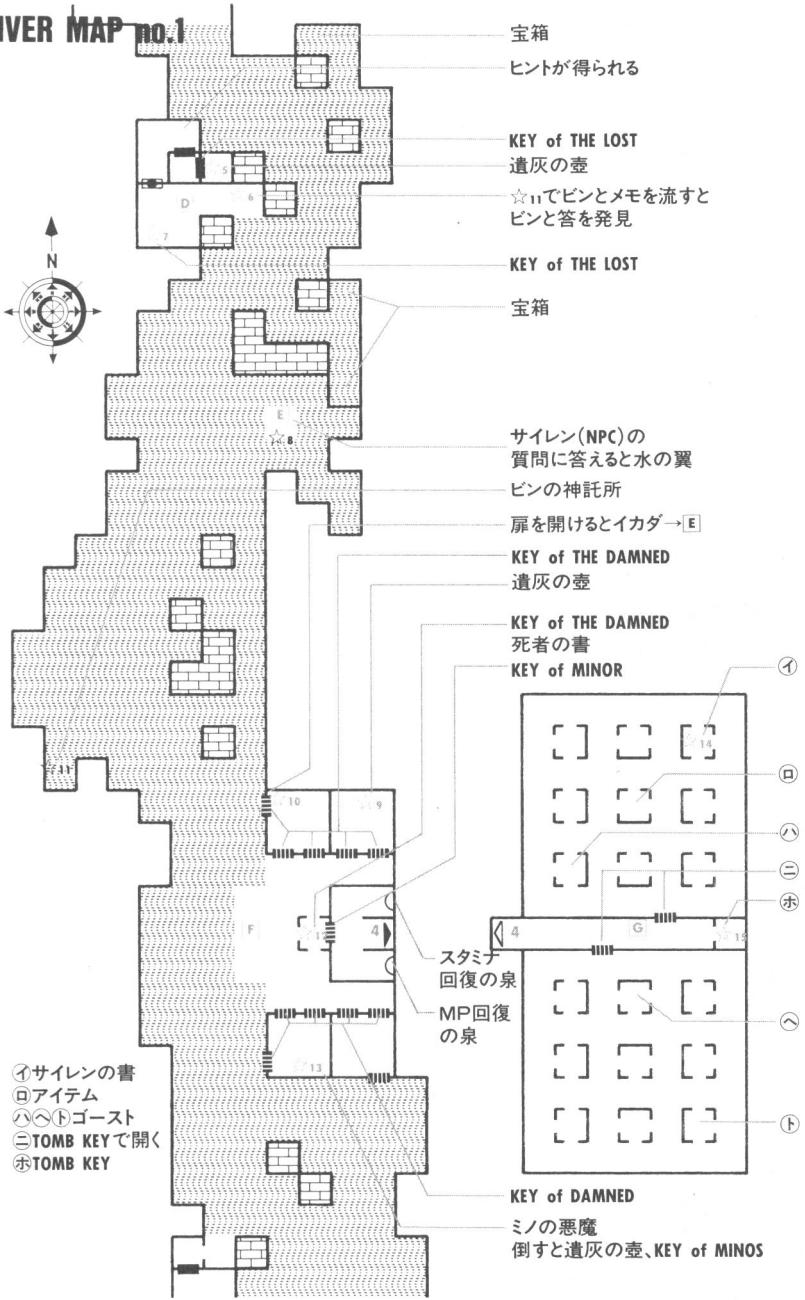
迷

宮

案

内

IVER MAP no.1





迷

宮

案

内

F 呪われたものの島

カロンに連れて来られるのがこの島だ。正面の扉(☆12)の前には「死者の書 KEY of THE DAMNED」が落ちてるぞ。

この鍵で周りの扉を開けると、その一つに「ミノの悪魔」(☆13)がいる。こいつは GREATER DEMON の親戚みたいな奴で、火の呪文系を好んで使ってくる。このモンスターを倒すと鍵(KEY of MINOS)と剣、鎧などが見つかり、亡靈が現れる。この亡靈は安心して休める場所に遺灰を移してほしいらしい(経験値5000ボーナス)。

他を開けてみると(☆9)にも遺灰の壺がある。また、☆10の扉を開けるトイカダがあるので、パーティーをサイレンの岩礁まで連れてってくれるはずだ。最奥部には KEY of MINOS で入ることができる。階段は霊廟に通じている。

G 霊廟

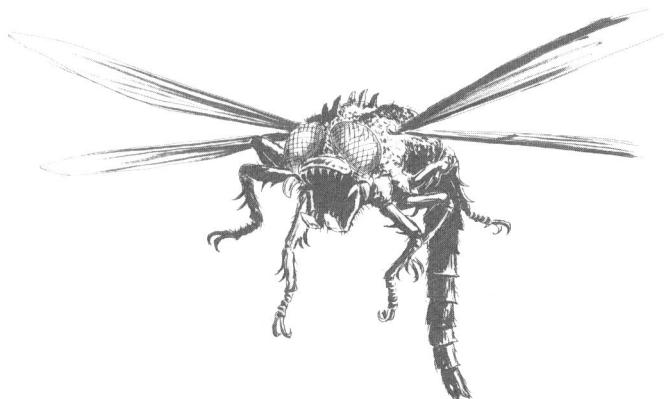
ここには2つに別れた霊廟があり、どちらも鍵のかかった扉で阻まれている。鍵は入り口から最奥部に入ったところにある(☆5)。しかし、ここには ZOMBIE GUARD がおり、鍵を守っている。

さて、中にはゴーストがうようよ。そして、その中の1匹がサイレンの書を持っている(☆14)。

その他

☆1には釣り道具が詰まっている。針や釣り糸があるので組み合わせておこう。その道具を使って☆3で釣りをするのも一興だろう。そこには LYNX RING や鍵(EAST EXIT KEY)などがある。

☆11には「ビンの神託所」という奇妙なものもあるぞ。



●三途の河は宝の山?●

三途の川にはいくつかの宝箱があるが、ここで紹介しよう。

BEASTMASTERは戦士系しか使うことができないが、 $1D8+4$ （命中+1）に特殊攻撃として「催眠」がある。

BLACKBLADEは、上記と同じ攻撃力を持ち、特殊能力として「冒毒」がある。また、多くのRESURRECTIONがあるので忘れずに取っておこう。これから先は死ぬことも珍しくないからだ。

●パーフェクトガイド●

サイレンの質問への回答は、靈廟で見つかるサイレンの書に記されている（我らを解き放つ狂気）。

預かり書の引き替え番号は「38-23-36」だが、この答えを知るにはいも虫から「引き替え番号」について聞き、メモをもらわなければならない。そのメモをワインびんに入れてコルク栓をして、ビンの神託所から流してやればいい。答えは残骸票着場にたどり着いているはずだ。



迷

INSERT SWAMP

沼地

雑草のうっそうと茂った三途の川から行ける沼地帯だ。サブ・クエストが一つあるだけでもたいしたことではないが、ここにいる NPC、いも虫の売ってるアイテムの一つは是非手に入れてほしい。

宮

A いも虫

たばこの大好きなこのいも虫、自慢の水ギセルをなくして困っている。パーティーに見つけてほしいらしく、いろいろな情報を提供してくれる。

また、「お香」というアイテムも買っておこう。お香といわれるところは「線香」のこと。仮前に線香の1本を立てるくらいは人情というものだ。

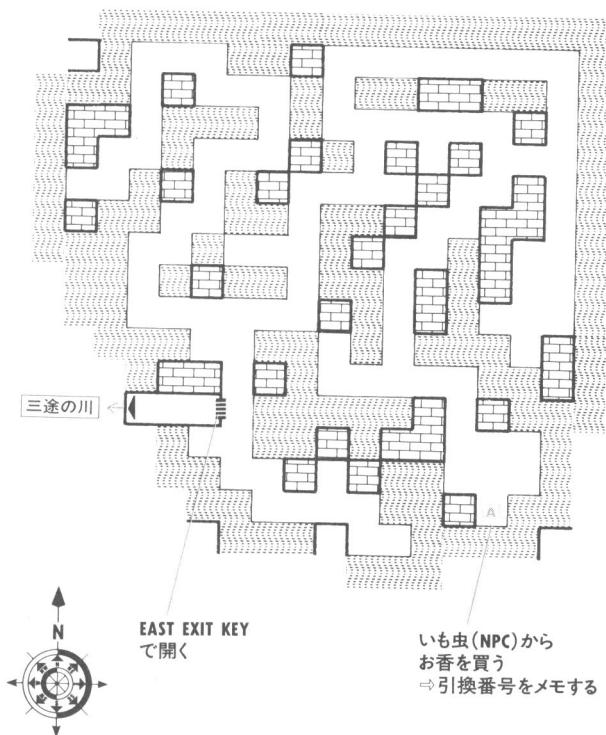
さて、三途の川の預かり所から水ギセルを返してもらい、それをいも虫に渡すと、お礼に「赤いキノコ」がもらえるはずだ。どんな効果があるかはいも虫が教えてくれる。

案

内



SWAMP MAP





迷

INSERT ISLAND

死者の島

物語はいよいよ佳境に入っていく……。

この死者の島で王や女王と会うことができる。また、城で見付けた羊皮紙に書いてあった「召喚娘レベッカ」もここにいる。

この辺りから隠し扉や罠が厳しくなってくる。魔法やスカウトスキルでわかりにくくなっているので、注意しながら探索しよう。

宮

A 祭壇

入ってすぐに祭壇が設けてある。ここには遺灰や骨壺が安置されており、お香の香りが辺りに漂っている。この祭壇に三途の川から持って来た遺灰を安置してやるといい。扉が開く。また、せっかくお香を買ったのだから焚いてやろう。カタコンペ通路での落石やエンカウンターをなくすことができるはずだ。

案

B カタコンペ

通路の両端に共同墓地が設けてある。この通路は古くなっているため、場所によつては落石があつたりモンスターが出てきたりする。他にも不気味な風が吹いて恐慌をきたすような場所まである。また、スケルトンが宴会をしている場所(☆1)もあるぞ。

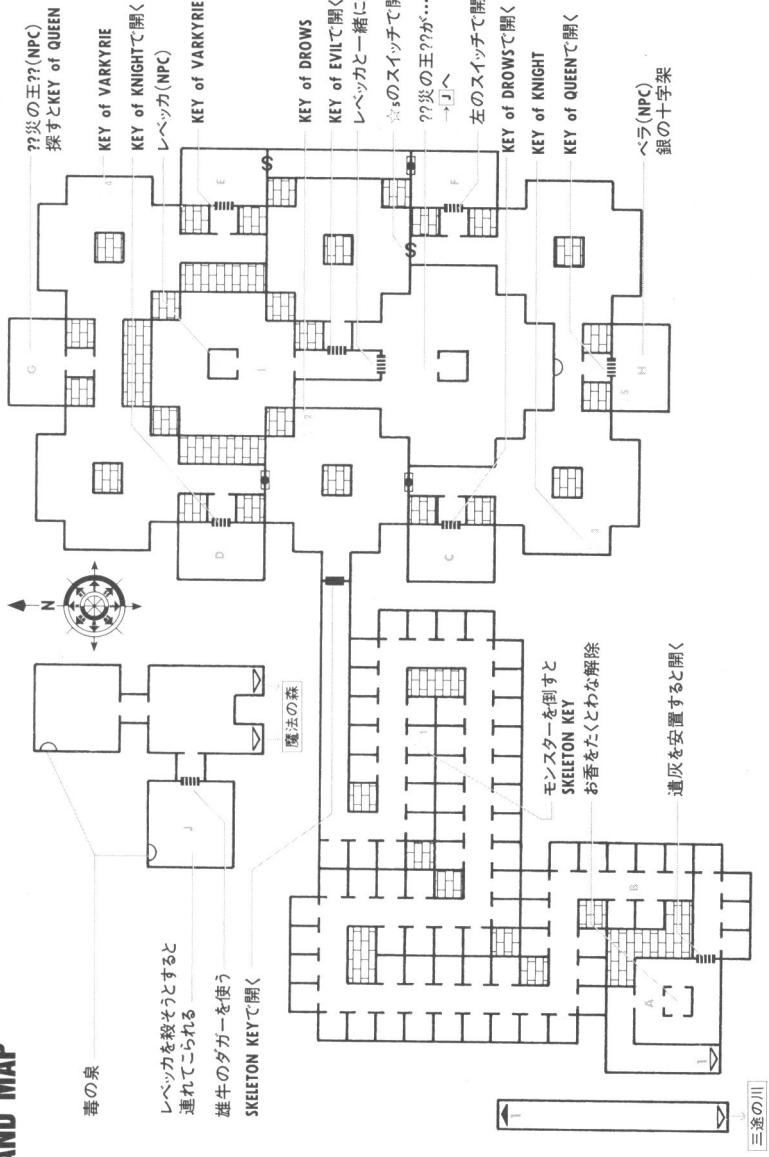
このスケルトンを倒すと鍵(SKELETON KEY)を落してくれる。これで、この先の寺院に入ることができるはずだ。

内

C エルフの間

ここに入るには KEY of DROWS(☆2)が必要だ。ここには ROBIN WINDMARN がおり、パーティーを待ち受けている。こいつらを倒すと ELVEN BOW に防具一式、CAPE などが見つかる。この ELVEN BOW にはスペシャルパワーがあるぞ。

ISLAND MAP





迷

D 騎士の間

ここに入るには KEY of KNIGHT (☆3) が必要だ。中には BLACK KNIGHT がいまかいまかと待ち受けている。こいつらを倒すと幻の剣 THE AVENGER と EBONY 一式を落してくれる。しかし、倒すのは至難の技で、運が悪ければこっちにも1人や2人の死者が出る。でも、勝てば戦士系が使える最高級のアイテムが手に入るぞ。

宮

E ヴァルキリーの間

KEY of VARKYRIE (☆4) が必要だ。中には BRIGERD WOLTAN らが待ち受けている。ヴァルキリーを統轄する神ゆえに HP も160、攻撃力もかなり高くなっている。これを倒すと MAENAD'S LANCE や MANTIS シリーズが揃う。

案

F 侍の間

ここには、ヴァルキリーの間から来るか、女王の間にあるスイッチ (☆5) を押して正面から来るかしかない。HAIYATO DAIKUTA という侍がここを守っており、伝説のMURAMASA BLADE を持っている。味方に侍がないなら無理して戦う必要もないが、WIZ 通としては MURAMASA BLADE をコレクションの一つにしておきたい。

内

この侍、MURAMASA を持っているだけあってさすがに強い。致命傷を食らわぬよう是非とも魔剣を手に入れてほしい。

●BCFの神話観●

WOLTAN とは北欧神話のオーディンのこと。また、MAENADS はギリシア神話に出てくる狂信者のことだ。

BCF は神話観にこだわりがないようで、北欧神話の神様がギリシア神話の信者の名前の武器を使ったりと、グチャグチャになっている。

G 王の間

いよいよ王（ドラキュラ／災いの王）との対面だが、いきなり後ろから現れる。なかなか演出が疑っている。

王には「何をさがしているのかな？」と質問されるが、どのように答えるかは君次第。誰のためにここに来たかはよく知っているはずだ。ペンのためかか、ゾーフィタスのためか……？

王との戦いになるだろうが、不死なので今は倒すことができない。取りあえず戦闘ラウンドを5～6回すれば去って行くので我慢すること。その間に催眠術を受けたキャラクタは休んで回復させるか、呪文で回復させておこう。去ったあとに辺りを探すと KEY of QUEEN が見つかるはずだ。

H 女王の間

王の間で見つけた鍵を使って中に入ると何の変哲もない部屋。しかし、ここで「探す」とすると、女王の亡靈が現れて今に至った経緯を聞かせてくれる。

女王のいうことには、王、悪魔の娘というのとんでもない奴ららしい。不死を得た彼らを倒すために「銀の十字架」を受け取るが……、果たして役に立つのだろうか？

I レベッカの寝室

女王からもらったKEY of EVILで寝室を訪ねると、彼女は目を覚ましてパーティー全員に催眠術をかけてくる。色々質問してくるが、ここは正直に答えるのがベスト。

催眠術をかけられると牢屋に連れて行かれて再び王が登場する。先頭に立っているキャラクタから血を吸われるが、銀の十字架のお陰で助かる。しかし、そのまま気を失い牢屋に置いていかれる。

迷

宮

案

内



迷

J 牢屋

王たちが去ってしばらく、気が付くとこの牢屋に閉じ込められている。しかも鍵がかかるつており、どうしても出られない。外には見張りもいるのでなかなか厄介だ。

●パーフェクトガイド●

牢屋を出るには、扉の所で「牡羊のダガー」を使えばいい。

宮

INSERT FOREST

魔法の森

海沿いにあるこの魔法の森は入り組んだ地形からなっている。南東部にはダークゾーンがあり、西には海賊船と思われる船の残骸が見える。

ここにはゲームコンプリート上、必要なアイテムが隠されているので忘れずに取っておこう。また、NPC デルファイにも会わねばならない。

案

A ようこそ森へ

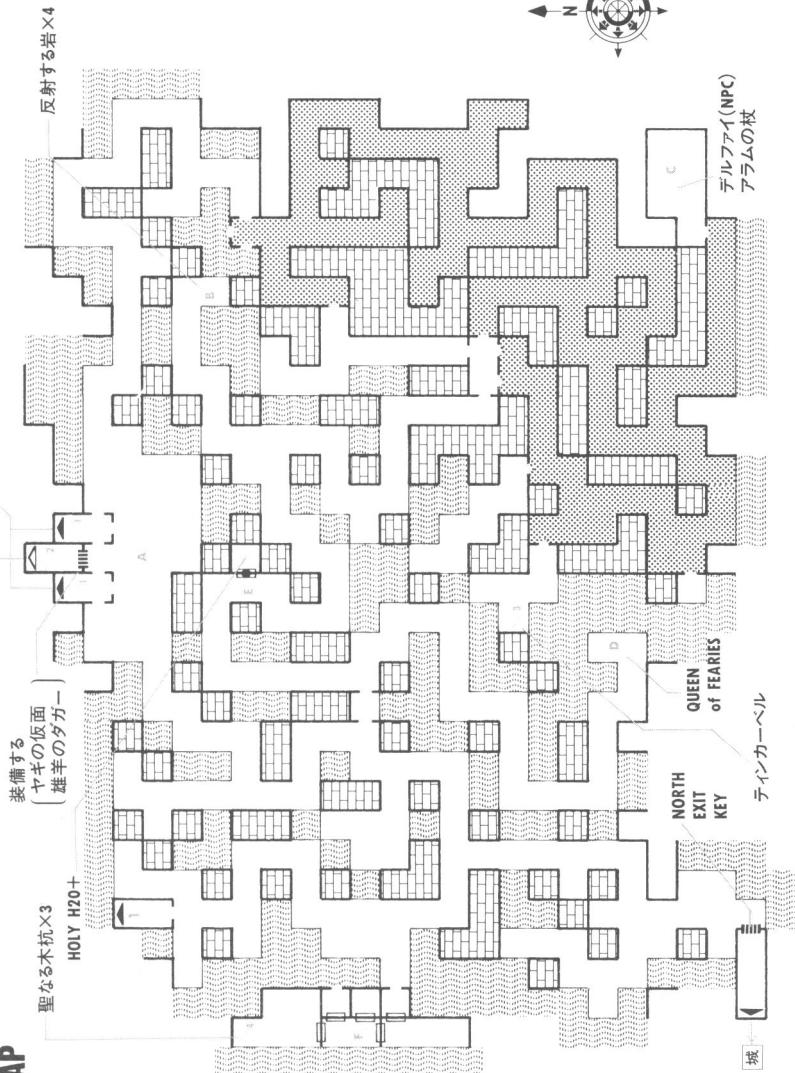
死者の島の牢屋から逃げて来たパーティーは、魔法の森の北部に出ることになる(☆1)。問題の雄羊の寺院(☆2)はその入り口(☆1)に挟まれた場所だ。寺院に入ることは簡単だが、もう少し準備を整えてからでないと？？災いの王？？を倒すことはできない。

内

B 反射する石

入り組んだ地形を東に向かって行くと、きれいな反射する岩を発見する。デルファイの話を聞いていれば、これがなぜゲームコンプリートに関係しているのかがわかるはずだ。もし、デルファイに会ってなくても、この岩を削って持っておこう。必ず役に立つときが来る。

FOREST MAP





迷

C デルファイ

ダークゾーンを抜けたこの洞窟に噂のデルファイがいる。幽霊だけといろなことを知っている。

ところで、彼に会うといきなり謎を掛けられる。これは謎というよりデルファイに取り入るための合い言葉と考えてほしい。答えることができないと取り合ってもらえないぞ。

デルファイは不死なるものの倒し方を詩のかたちで教えてくれる。不死なるものとは、もちろん？？災いの王？？のこと。そして、重要な役割を持つ「アラムの杖」をパーティーに渡してくれる。

なお、謎掛けの答えは妖精の女王が知ってるからね。

宮

D 妖精の女王

ここに来るまでにホタルの群生を見ることだろう。その最奥部には切り株がある、そこには妖精の女王 (QUEEN of FAERIES) がいる。だが、何かで呼び出さなければ彼女は姿を現わさない。

彼女はデルファイについてよく知っており、何でも教えてくれる。また、いくつかの MAGICFOOD や HELPFOOD も売ってくれるぞ。最後の戦いに備えていくらか仕入れておくのもいいだろう。

案

E 修道僧の墓

隠された小さなくぼみに修道僧の死骸がある。かなり古いらしく、衣服などは裂けてたり腐っていたりするが、聖水や武器などを持っているぞ。

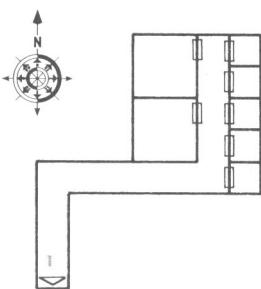
内

●パーフェクトガイド●

デルファイの謎掛けの答えは「われらは魅惑」「予言を求めて」だ。また、妖精の女王を呼ぶにはティンカーベル (☆3) を鳴らせばいい。聖なる木杭、反射する岩、アラムの杖、HOLY H2O (+) を見つけておこう。

F 船の残骸

前述の海賊船の残骸らしきものがここにある。中はちょうど半分なくなっているが、いくつかの部屋と仮教会（☆4）らしきものがある。教会には壊れた十字架があるが、それに触ると砕けてしまう（聖なる木杭）。



迷

宮

案

内



迷

INSERT TEMPLE

雄羊の寺院

いよいよ最後の迷宮だ。ここにゾーフィタスの片割れ、？？災いの王？？、レベッカが潜んでいる。そして、コズミックフォージも。

宮

寺院1階

中に入つてしまつすぐ歩くと、ゾーフィタスが何やら話している光景を目にするだろう(ここではまだ戦わない)。ここからは上に昇ればいいのだが、階段というものが存在しないのに気付いたどうか。ここではすべてテレポートにより飛ばされる。しかも、各部屋でモンスターがパーティーを待つてゐる。

このモンスターはかなり強く、DEFENDERなどはBLADE CUSINARTなどを持って応戦してくるぞ。

案

寺院2階

テレポートを使って寺院2階に行くと、1階と同じようなパターンで部屋が連なつてゐる。ここもモンスターが各部屋で待ち受けており、気が抜けない。3階へは1階とは違う方法で行くことになる。

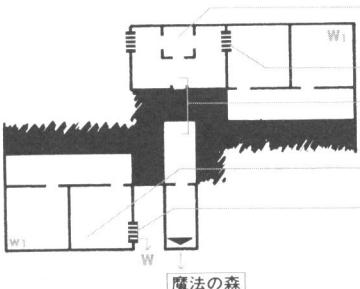
内

寺院3階

いよいよゾーフィタスとの対決が迫つて來た。いくつかのテレポートの木、煮えたぎる油の上で対決だ。ゾーフィタスは援護に最高級悪魔 GREATER DEMON を3匹召還する。彼らの魔法(火の呪文系)に気を付けながら、GREATER DEMON を先に片付けてしまおう。

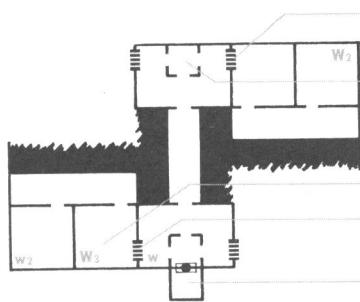
ゾーフィタスを倒すと「なぜ私を殺した」などと聞いてくる。これに対する答えは一つ。ヒントはパッケージの裏にある。さて、ゾーフィタスを倒したら、今度は？？災いの王？？だ！

TEMPLE MAP



KEY of DECISION

KEY of DECISIONで開く
アラムの杖で渡る



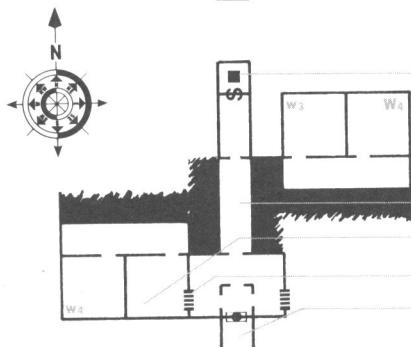
KEY of QUANDRYで開く

KEY of QUANDRY

KEY of 2ND TEST

KEY of 2ND TESTで開く

スイッチを押すと
魔法の森に戻る



①:下の②に
シート

ゾーフィタス

KEY of FINALITY

KEY of FINALITY

スイッチを押すと
魔法の森に戻る

(Wn-wnはワープ地点)

迷

宮

案

内



迷

寺院地下

ゾーフィタスを倒したあと、シートから落ちて来たパーティーはついに？？災いの王？？とレベッカに対峙することになる。どちらも不死身なのでふつうには倒せない。また、ふつうの武器で倒すことも不可能だ。

倒し方はデルファイが教えてくれた詩のとおり。戦う前に必ずデータをセーブしておこう。ここだけはいくらレベルが高くても勝てないことがあるぞ。

宮

コズミック・フォージ

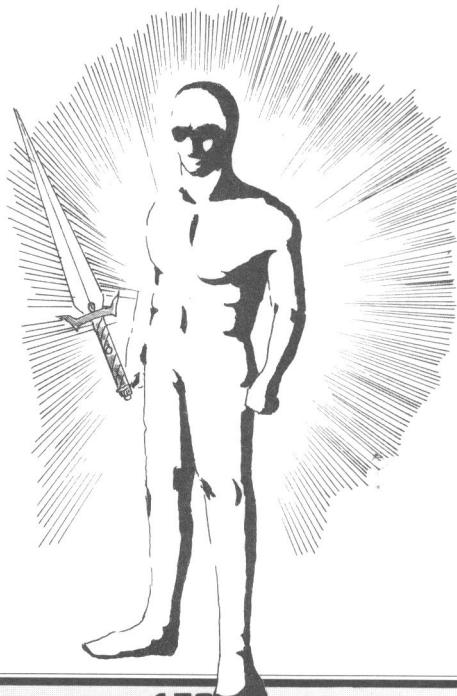
？？災いの王？？とレベッカを倒すと、魔法のペン「コズミック・フォージ」とのご対面だ。前の扉を開け、魔法のペンを手にしようとしたとき…………。

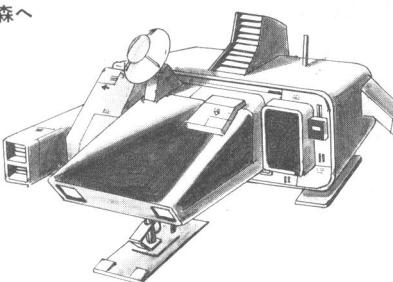
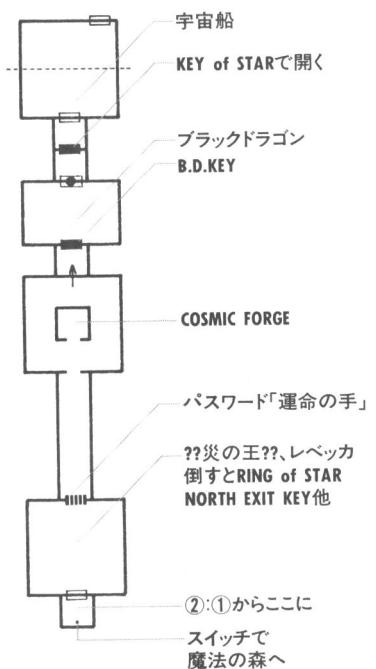
これから先のエンディングは自分で確かめてみよう。このBCFはマルチエンディングになっているので、いろいろ確かめてみるのもいい。

ちなみに NORTH EXIT KEY で魔法の森から城に帰ることができる。

案

内





●パーフェクトガイド●

寺院には山羊の仮面、雄羊のダガーを装備して入り口に立てば扉が開く。

ゾーフィタスへの回答は「コズミック・フォージ」だ。

寺院地下には、ゾーフィタスを倒したあと、直進して壁をすり抜けショットに落ちればいい。

??災いの王??、レベッカは、反射する岩→銀の十字架→聖水の順で聖なる木杭を使って攻撃する。

最後の扉のパスワードは、王の日記に書かれている「うんめいのて」だ。

武具

アイテムリスト1

武具	重量	主／補	ダメージ	命中	分類	性別	種族
ANOINTED FLAIL	15.0	主	1D6+1		1 H	MF	○○○○○-○○○○○
A.P.ARROW	0.2	補	1D8+4 + 2			MF	○○○○○○○○○○○○
AWL PIKE	12.0	主	1D6+0		2 H	MF	○○○○○-○○○○○
AXE of WOE	18.0	主	2D6+2 - 8	2 H	MF		○○○○○-○○○○○
BARBED ARROW	0.3	補	1D8+4			MF	○○○○○○○○○○○○
BASTARD SWORD	10.0	主	2D4+1 - 1	1 H	MF		○○○○○-○○○○○
BATTLE AXE	8.5	主	2D4+0		1 H	MF	○○○○○-○○○○○
BEARDED WAR AXE	4.0	主／補	1D5+0		1 H	MF	○○○○○-○○○○○
BEASTMASTER	6.0	主	1D8+4 + 1	1 H	MF		○○○○○-○○○○○
BEC DE CORBIN	4.0	主／補	2D3+1 + 1	1 H	MF		○○○○○-○○○○○
BIPENNIS	18.0	主	2D6+2		2 H	MF	○○○○○-○○○○○
BLACKBLADE	6.0	主	1D8+4 + 1	1 H	MF		○○○○○-○○○○○
BLADE CUISINART	5.5	主	4D4+2 + 2	1 H	MF		○○○○○-○○○○○
BLADES of AESIR	18.0	主	2D12+0 + 2	2 H	MF		○○○○○-○○○○○
BO	5.0	主	1D6+0 + 1	2 H	MF		○○○○○○○○○○○○
BONE BREAKER	0.3	補	3D3+4 + 1			MF	○○○○○○○○○○○○
BOTTLEROCKET	0.3	主／補	1D8+0		1 H	MF	○○○○○○○○○○○○
BROAD SWORD	6.0	主	1D7+1		1 H	MF	○○○○○-○○○○○
BUSHIDO BLADE	4.0	主	2D7+2 + 2	1 H	MF		○○○○○○○○○○○○
BULLET STONE	0.5	補	1D4+0			MF	○○○○○○○○○○○○

一覽

武

具

一

覽

職業

F M P T R A B P V B L S M N
I A R H A L A S A I O A O I

備考

○—○-----○○○---○ 気絶

○○○○○○○○○○○○○○○○ BARBED ARROWと同じだが、命中率が高い

○-----○—○○---○ 中距離武器

○-----○—○---○ 攻撃力はあるが命中率が低い。呪い：@ ? & &

○○○○○○○○○○○○○○○○ 致命傷あり

○-----○—○---○ 命中率より攻撃力に威力

○-----○—○○---○ 忍者も装備可能な戦闘用の斧

○-----○—○—○---○ アックスのスキルを上げる

○-----○—○---○ 催眠効果

○-----○—○---○ 攻撃力命中率共高い。気絶させる

○-----○—○---○ BATTLE AXEより強力

○-----○—○---○ 剣先に猛毒

○-----○—○---○ 強烈な致命傷

○-----○—○---○ Ice Ball (5)の効果。気絶と致命傷

-----○○○---○ 中距離武器

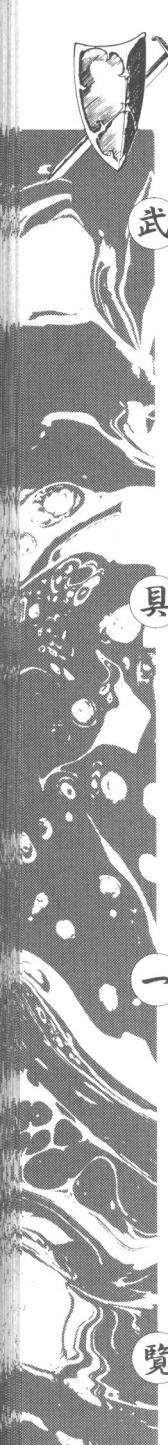
○○○○○○○○○○○○○○○○ 強力な矢

-○—○—○○○---○ 投げると MAGIC MISSILE (2)の効果

○-----○—○---○ スウォードの普及品

-----○—○---○ 致命傷の確率が高い

○○○○○○○○○○○○○○○○ スリング用の石弾

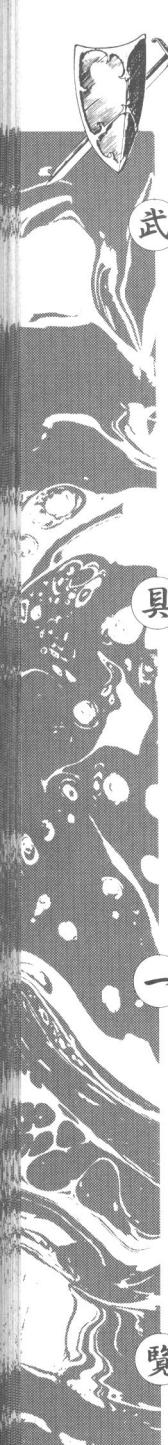


體樂

F M P T R A B P V B L S M N
I A R H A L A S A I O A O I

讀書





武具	重量	主／補	ダメージ	命中	分類	性別	種族																							
							H	E	D	G	H	F	L	D	F	R	M	U	L	W	N	O	A	I	R	E	A	O		
GREAT BOW	7.5	主	1D0+0	+ 2	1 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
HALBERD	15.0	主	1D10+0		2 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
HAMMER	4.0	主／補	1D4+1	- 1	1 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
HAMMER+1.5	6.5	主／補	2D4+6	+ 1	1 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
HAYAI BO	5.0	主	1D6+3	+ 2	2 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
HOLY BASHER	9.0	主	1D8+4	+ 1	2 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
HV.CROSSBOW	14.5	主	1D0+0		1 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
ICICLE	0.1	主／補	2D8+0		1 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
INFERNOR SWORD	5.0	主	1D6+0	- 1	1 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
KATANA	4.0	主	1D7+0	+ 1	1 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
LANCE	18.0	主	D12+0	- 2	2 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
LIGHTNING BOLT	0.4	補	1D5+5	+ 2		MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
LIGHTNING ROD	0.1	主／補	3D4+0	+ 1	1 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
LONG BOW	4.5	主	1D0+0		1 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
LONG SWORD	5.0	主	1D8+0		1 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
LT.CROSSBOW	7.5	主	1D0+0	- 2	1 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
MACE	10.0	主	1D6+1		1 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
MAENAD'S LANCE	19.0	主	2D12+0	+ 3	2 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
MAIN GAUCHE	2.0	主／補	1D5+0		1 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
MAIDEN HEAD	12.0	主	1D16+0	+ 2	1 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
MONSTRANCE	9.0	主	1D8+0	- 1	2 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
MORNINGSTAR	12.0	主	2D4+0		1 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
MURAMASA BLADE	4.0	主	3D7+4	+ 4	1 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
MUSTARD MACE	1.0	主	1D6+3	+ 1	1 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
MYSTIC ARROW	0.2	補	1D4+2	+ 2		MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
NAGINATA	13.5	主	1D12+0		2 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
NECROLOGY ROD	1.2	主／補	3D3+0	+ 1	1 H	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
NIGHT STICK	0.2	主／補	2D4+0		1 H	MF	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

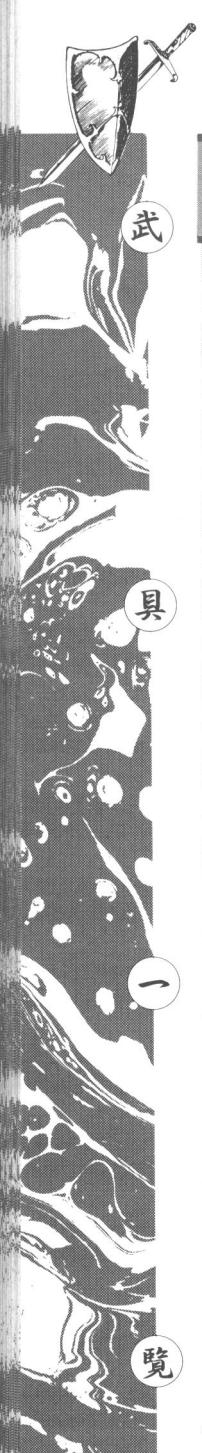
一
覽

三

F M P T R A B P V B L S M N
I A R H A L A S A I O A O I

卷之三





四

FMPTRABPVBLSMN
IABHALASA10AOI

讀書



武

四

1

賈

武

具

一

覽

武具	重量	主／補	ダメージ	命中	分類	性別	種族
STAVE of MISSILES	4.0	主	1D4+2	+1	1H	MF	HEDGHFLDFRM ULWNDAIREAO
STAVE of MOONS	4.0	主	2D4+0	+1	1H	MF	○○○○○○○○○○○○○○
STAFF of RUIN	4.0	主	1D2+0	-4	1H	MF	○○○○○○○○○○○○○○
STAVE of STARS	0.0	主	2D4+0	+1	1H	MF	○○○○○○○○○○○○○○
STAVE of WITCHES	4.0	主	3D4+0	+2	1H	MF	○○○○○○○○○○○○○○
STILETTO	0.5	主／補	2D3+0	+2	1H	MF	○○○○○○○○○○○○○○
SKYROCKET	0.5	主／補	5D5+0		1H	MF	○○○○○○○○○○○○○○
SWORD of FIRE	14.0	主	1D8+0	+2	2H	MF	○○○○○-○○○○○○
SWORD of HEARTS	4.5	主	1D7+4	+2	1H	MF	○○○○○○○○○○○○○○
SWORD of LADING	45.0	主	1D8+8	-6	2H	MF	○○○○○-○○○○○○
SWORD of STRIKING	5.0	主	1D8+0	+2	1H	MF	○○○○○-○○○○○○
THE AVENGER	7.5	主	3D8+4	+3	1H	MF	○○○○○-○○○○○○
THIEVES DAGGER	1.5	主／補	1D4+0	+2	1H	MF	○○○○○○○○○○○○○○
VEX BOW	8.0	主	1D0+0	-8	1H	MF	○○○○○-○○○○○○
VIPER ARROW	0.2	補	1D7+3	+1		MF	○○○○○○○○○○○○○○
VULCAN HAMMER	8.0	主	1D4+4	+2	1H	MF	○○○○○-○○○○○○
WAKIZASHI	3.0	主／補	1D6+0		1H	MF	○○○○○○○○○○○○○○
WAKIZASHI+1	3.5	主／補	1D9+1	+1	1H	MF	○○○○○○○○○○○○○○
WAND of GHOSTS	0.8	主／補	5D3+0	+2	1H	MF	○○○○○○○○○○○○○○
WAND of MYSTERY	0.8	主／補	3D3+0	+1	1H	MF	○○○○○○○○○○○○○○
WAND of RAZING	0.8	主／補	1D3+0	-4	1H	MF	○○○○○○○○○○○○○○
WAND of WEAVING	0.8	主／補	3D3+0	+1	1H	MF	○○○○○○○○○○○○○○
WAR HAMMER	6.5	主	1D5+1		1H	MF	○○○○○-○○○○○○
WAR SCEPTRE	6.0	主／補	1D6+0		1H	MF	○○○○○-○○○○○○
WRIST ROCKET	1.5	主	1D0+0	+3	1H	MF	○○○○○○○○○○○○○○
ZATOICHI BO	5.0	主	3D6+6	+4	2H	MF	○○○○○○○○○○○○○○
ZIZKA STAR	13.0	主	3D5+0		1H	MF	○○○○○-○○○○○○
ZWEIHANDER	16.0	主	3D5+0		2H	MF	○○○○○-○○○○○○

證券

FMPTRABPVBLSMN
IARHALASA10AOI

備考

○○○○○○○○○○○○ MAGIC MISSILE(1)の効果

-○○-○○-○-○----- SLEEP(3)の効果

-○○---○-○-○----- 呦い:@?&&

- ○○ - ○○ - ○ - ○ - - - FIREBALL(3)の効果

—○—○—○—○— TERROR(6)の効

○---○---○-○-○--- ときに致命傷あり

—○—○—○○○—·—·—·—○ MAGIC MISSILE

 FIRE BALL

-----○○-○-----致命傷

----- 気絶呪い:@?&&

LONGSWORD より命中率が高い

致命傷、LIGHTNING(3)の効果

致命傷、冒毒、SP . &?&&

はとんと当たらない

目錄

丸絶、FIREBAL(5)の効果

携带用武器

WAKIZASHIの強化版。致命傷の頻度高い。

DISPELL UNDEAD(4)

麻痺、P.M.

—○—○—○—○—ILLUSION(4)の効果

頭に当たれば死吧

文化部

九把

庄頭市の様。致命傷、死傷、麻痺、SF：非不

同手で持つ大空の対



武具	重量	主／補	ダメージ	命中	分類	性別	種族					
							H	E	D	G	F	L
アラムの杖	0.7	主	2D5+2	+1	1H	MF	○	○	○	○	○	○
雄羊のダガー	1.5	主／補	1D3+1	+1	1H	MF	○	○	○	○	○	○
聖なる木杭	3.5	主／補	1D5+0		1H	MF	○	○	○	○	○	○
つるはし	6.0	主	1D7+2	-5	2H	MF	○	○	○	○	-	○
のみ	2.5	主／補	1D3+0	-1	1H	MF	○	○	○	○	○	○

●表の見方

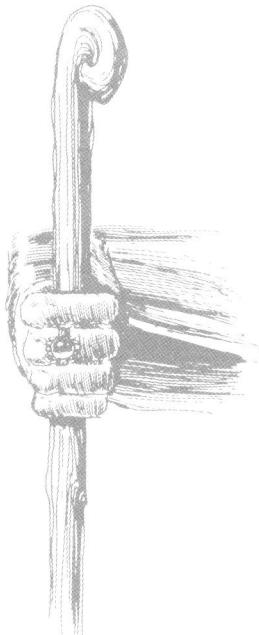
主／補	主（両手用武具）	補（片手用武具）	職業	FI (FICHTER)	戦士
性別	M (男)	F (女)		MA (MAGE)	魔法使い
種族	HU (HUMAN)	人間	PH (PRIEST)	僧侶	
	EL (ELF)	エルフ	TH (THIEF)	盗賊	
	DW (DWARF)	ドワーフ	RA (RANGER)	レンジャー	
	GN (GNOME)	ノーム	AL (ALCHEMIST)	錬金技術	
	HO (HOBIT)	ホビット	BA (BARD)	バード	
	FA (FAERIE)	フェアリー	PA (PAIONIC)	超能力者	
	LI (LIZARDMAN)	リザードマン	VA (VALKYRIE)	ヴァルキリー	
	DR (DORACON)	ドラコン	BI (BISHIP)	ピショップ	
	FE (FELPURR)	フェルプール	LO (LORD)	ロード	
	RA (RAWULF)	ラウルフ	SA (SAMURAI)	侍	
	MO (MOOK)	ムーク	MO (MONK)	修道僧	
			NI (NINJA)	忍者	

FMPTRABPVBLSMN
IARHALASAIOAOI

致命傷、気絶、冒毒

致命傷、呪い：@ ? & &

○-----○-○----- 岩を碎く



武

县

1

覽

防具

アイテムリスト2

防具	重量	AC	呪文耐性						性別	種族												
			火	水	気	地	心	魔		H	E	D	G	F	L	R	M	A	O	I	R	E
ANOINTED CLOAK	6.0	-1							12	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ARMET	7.5	-10								MF	○	○	○	○	-	○	○	○	○			
BASCINET	6.5	-6								MF	○	○	○	○	-	○	○	○	○			
BASCINET & CAMAIL	11.5	-9								MF	○	○	○	○	-	○	○	○	○			
BONE NECKLACE	2.5	-2							35	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
BREASTPLATE	18.0	-8								MF	○	○	○	○	-	○	○	○	○			
BRONZE CUIRASS	21.0	-6								MF	○	○	○	○	-	○	○	○	○			
BRONZE GREAVES	12.5	-7								MF	○	○	○	○	-	○	○	○	○			
BUCKLER SHIELD	4.0	-1								MF	○	○	○	○	-	○	○	○	○			
BUSKINS	3.0	-3								MF	○	○	○	○	-	○	○	○	○			
CAMEO LOCKET	0.5	-4							50	M	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
CAPE of HI-ZEN	5.0	-3							70	70	MF	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
CHAIN CHAUSSES	20.0	-9								MF	○	○	○	○	-	○	○	○	○			
CHAIN HAUBERK	28.0	-9								MF	○	○	○	○	-	○	○	○	○			
CHAIN HOSEN	9.0	-8								MF	○	○	○	○	-	○	○	○	○			
CHAMAIL DOUBLET	5.0	-6								MF	○	○	○	○	-	○	○	○	○			
CHAMAIL PANTS	6.5	-6								MF	○	○	○	○	-	○	○	○	○			
CHAMOIS GLOVES	2.0	-3								MF	○	○	○	○	-	○	○	○	○			
CHAMOIS SKIRT	4.5	-3								F	○	○	○	○	-	○	○	○	○			
CLOTH PANTS	3.5	-1								MF	○	○	○	○	-	○	○	○	○			

一覽

職業

FMPTRABPVBLSMNI
IARHALASAIOAOI

備考

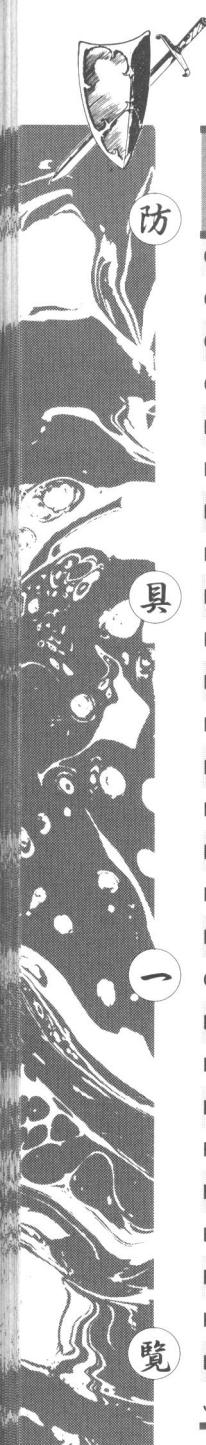
○—○-----○○○—○—	魔の呪文に耐性
○-----○—○-----	防御効果あり、魔法に対する耐性なし
○-----○—○-----	ヘルメット(戦士系専用)
○-----○—○-----	防御
○—○-----○○-----	SP : %%%
○-----○—○-----	防御効果高い
○-----○—○-----	青銅の鎧
○-----○—○-----	ボディーアーマーより軽くて丈夫
○—○○—○—○—○-----	盾
○—○○○—○—○○○○—	戦闘用の靴
○○○○○○○○○○○○○○○○	魔の呪文に耐性。SP : \$##回復 : +1
-----○—○—	肩マント(修道僧専用)。SP : #?##回復 : +1
○-----○—○-----	すね当て
○-----○—○-----	鎖かたびら
○-----○—○-----	鎖のブーツ。防御効果高い
---○○—○-----	戦闘用胴着
---○○-----	CHAMAILD OUBLETとペアに
○—○○○—○—○○○—	こて
○---○○—○—○—○-----	スカート(女性専用)
○---○○—○—○—○-----	ズボン

防

具

一

覽



防

具

一

覽

防具	重量	AC	呪文耐性						性別	種族	
			火	水	氣	地	心	魔		HEDGHFLDFRM	ULWNNOAIREAO
CLOTH SHIRT	2.5	-1							MF	○○○○○○	-○○○○○○
COPPER GLOVES	8.5	-10							MF	○○○○○○	-○○○○○○
COXCOMB	3.0	3							MF	○○○○○○○○○○○○	
CUIR GAUNTLETS	3.5	-5							MF	○○○○○○	-○○○○○○
DISPLACER CLOAK	4.0	-4							MF	○○○○○○○○○○○○	
DRAGON KITE	16.5	-4							MF	○○○○○○	-○○○○○○
DUCK SHIELD	4.5	2							MF	○○○○○○	-○○○○○○
EBONY HEAUME	10.0	-14	12	12	12	30			MF	○○○○○○	-○○○○○○
EBONY PLATE(L)	30.0	-14	12	12	12	25			MF	○○○○○○	-○○○○○○
EBONY PLATE(U)	30.0	-14	12	12	12	30			MF	○○○○○○	-○○○○○○
FAERIE CAP	0.2	-4	25	25	25	25	25	MF	MF	- - - - ○	- - - - -
FEATHERED HAT	1.5	-2							MF	○○○○○○○○○○○○	
FOREST CAPE	6.5	-3	15	15	15	15			MF	○○○○○○○○○○○○	
FULL PLATE(L)	32.0	-12							MF	○○○○○○	-○○○○○○
FULL PLATE(U)	40.0	-12							MF	○○○○○○	-○○○○○○
FUR HALTER	2.5	-2							F	○○○○○○	-○○○○○○
FUR LEGGING	5.0	-4							MF	○○○○○○	-○○○○○○
GLASS SLIPPERS	2.5	-8					99		F	○○○○○○○○○○○○	
HEATER SHIELD	17.0	-3							MF	○○○○○○	-○○○○○○
HEAUME	14.0	-12							MF	○○○○○○○○○○○○	
HELM & COIF	10.5	-7							MF	○○○○○○	-○○○○○○
HELM of OBITUS	8.5	8							MF	○○○○○○	-○○○○○○
HERALDIC SHIELD	8.0	-2							MF	○○○○○○	-○○○○○○
HI-KANE-DO(L)	35.0	-12	15			30			MF	○○○○○○	-○○○○○○
HI-KANE-DO(U)	35.0	-12	15			30			MF	○○○○○○	-○○○○○○
HOARY LEGGING	19.0	1							MF	○○○○○○○○○○○○	
HOAXIAL PLATE	35.0	2							MF	○○○○○○	-○○○○○○
JAZERAINT SKIRT	18.5	-7							F	○○○○○○	-○○○○○○

職業

F M P T R A B P V B L S M N
I A R H A L A S A I O A O I

備考

- シャツ
- 銅製のこて
- 帽子。呪い：@ ? & &
- こて。侍も装備可
- BLINK(4)の効果
- 最高の盾
- 盾。呪い：@ ? & &
- 兜。地の呪文に対する耐性あり
- すねあて。地の呪文に対する耐性あり
- 鎧。地の呪文に対する耐性あり
- 兜(フェアリー専用)。回復：+1SP : * & #
- 兜
- レンジャー用魔法の羽織。呪文の耐性あり
- 鋼鉄のすね当て
-
- ブラジャー(女性専用)
- 毛皮のすね当て。防御力あり
- 心の呪文に99%の耐性あり。SP : ??%??
- 大型の盾
- 防御効果の高い兜
- 金属製プロテクター付き兜
- 呪われた兜。回復：-8呪い：@ ? & &
- STR1アップ
- 火と地の呪文に対し耐性あり。すね当て
- 火と地の呪文に対し耐性あり。鎧
- 古いすね当て。呪い：@ ? & &
- 偽りのプレート。呪い：@ ? & &
- スカート(女性のみ)

防

具

一

覧

防

具

一

覽

防具	重量	AC	呪文耐性					性別	種族
			火	水	氣	地	心		
JAZERAINT TUNIC	20.0	-9						MF	○○○○○-○○○○○
KABUTO	5.5	-6						MF	○○○○○-○○○○○
LEAD BOOTS	75.0	5						MF	○○○○○-○○○○○
LEATHER BOOTS	5.0	-5						MF	○○○○○-○○○○○
LEATHER CUIRASS	14.0	-5						MF	○○○○○-○○○○○
LEATHER GREAVES	8.5	-6						MF	○○○○○-○○○○○
LEATHER HAUBERK	18.0	-7						MF	○○○○○-○○○○○
LEATHER HELM	3.5	-3						MF	○○○○○-○○○○○
LEATHER LEGGING	11.0	-5						MF	○○○○○-○○○○○
MAIL COIF	6.0	-5						MF	○○○○○-○○○○○
MAIL MITTENS	6.0	-6						MF	○○○○○-○○○○○
MANTIS BOOTS	9.0	-14	25	12	12			MF	○○○○○-○○○○○
MANTIS GLOVES	6.0	-14	25	37	25			MF	○○○○○-○○○○○
MIDNIGHT CLOAK	5.0	-2						MF	○○○○○-○○○○○
MITRE	3.5	-2						MF	○○○○○○○○○○○○
MITRE DE SANCT	3.5	-5						MF	○○○○○-○○○○○
MORDECAI'S CONE	4.0	-7		50	50	MF		○○○○○-○○○○○	
MYSTIC'S RING	0.1	-2			12	MF		○○○○○○○○○○○○	
NINJA COWL	1.5	-3				MF		○○○○○○○○○○○○	
NINJA GARB(L)	3.0	-3				MF		○○○○○○○○○○○○	
NINJA GARB(U)	3.0	-3				MF		○○○○○○○○○○○○	
PHRYGIAN CAP	3.5	-4				MF		○○○○○○○○○○○○	
PK CRYSTAL	1.0	-4		90		MF		○○○○○○○○○○○○	
PLATE DU FAVX	35.0	2				MF		○○○○○-○○○○○	
PLATE GREVIERE	14.0	-10				MF		○○○○○-○○○○○	
PLATE MAIL	33.0	-10				MF		○○○○○-○○○○○	
QUILT LEGGING	9.0	-4				MF		○○○○○-○○○○○	
QUILT TUNIC	10.0	-4				MF		○○○○○-○○○○○	

職業

F M P T R A B P V B L S M N
I A R H A L A S A I O A O I

備考

- 胴衣。防御効果が高い
- 兜
- 呪いの靴
- 革製の靴
- 革製の鎧
- 革製のすね当て
- LEATHER CUIRASS に鎖かたびらを付加
- 革製の兜
- 革製のすね当て。LEATHERGREAVES を軽量化
- 金属製の頭巾
- 金属製の手袋
- 水の呪文に耐性。SPD1アップ
- 火気心の呪文に耐性。DEX1アップ
- 姿を見えにくくするマント
- 司教の冠
- 權威ある冠
- 高級帽子。魔の呪文に対し50%の耐性
- 魔の呪文に対し耐性あり
- 忍者用黒装束
- 忍者用黒装束
- 忍者用黒装束
- 帽子
- 心の呪文に90%の耐性。SP : ###回復 : +2
- 呪い : @ ? & &
- 防御力が高い。PLATE MAIL とセットで装備
- 鎧の定番
- すね当て
- 厚手の胴衣

防

具

一

覧



防具	重量	AC	呪文耐性					性別	種族
			火	水	氣	地	心		
RING of DEFTNESS	0.2	-2			25		MF	○○○○○○○○○○○○○○○	
RING of SPEED	0.2	-2			25		MF	○○○○○○○○○○○○○○○	
RING of STARS	0.2	-4				50	MF	○○○○○○○○○○○○○○○	
ROBE of ENCHANT(L)	4.0	-6			25	MF	○○○○○○○○○○○○○○○		
ROBE of ENCHANT(U)	3.0	-6			25	MF	○○○○○○○○○○○○○○○		
ROBES(L)	4.0	-2				MF	○○○○○○○○○○○○○○○		
ROBES(U)	3.0	-2				MF	○○○○○○○○○○○○○○○		
ROUND SHIELD	10.0	-2				MF	○○○○○○-○○○○○		
SACRED SLIPPERS	2.5	-8				17	MF	○○○○○-○○○○○○○○○○	
SANDALS	1.5	-1				MF	○○○○○○○○○○○○○○○		
SCARAD NECKLACE	1.5	-2	25	25	25	25	MF	○○○○○○○○○○○○○○○○	
SHADOW CLOAK	4.5	-1				MF	○○○○○-○○○○○○○○○		
SKULL CAP	0.5	-1				MF	○○○○○○○○○○○○○○○		
STEEL GAUNTLETS	8.0	-8				MF	○○○○○-○○○○○○○○○		
STEEL HELM	4.0	-4				MF	○○○○○-○○○○○○○○○		
STUD CHAUSSES	17.5	-8				MF	○○○○○-○○○○○○○○○		
STUD-CUIR BRA+2	5.5	-6				MF	○○○○○-○○○○○○○○○		
STUDDED HAUBERK	22.0	-8				MF	○○○○○-○○○○○○○○○		
SUEDED OUBLET	5.0	-3				MF	○○○○○○○○○○○○○○○		
SOLLERET	10.0	-10				MF	○○○○○-○○○○○○○○○		
SILVER GLOVES	9.5	-12				MF	○○○○○-○○○○○○○○○		
SILVER SOLLERET	12.5	-12				MF	○○○○○-○○○○○○○○○		
SUEDE PANTS	6.5	-3				MF	○○○○○○○○○○○○○○○		
TABI BOOTS	2.0	-3				MF	○○○○○○○○○○○○○○○		
TARNISHED MAIL	28.0	1				MF	○○○○○-○○○○○○○○○		
TORA MAEDATE	1.5	-2			12	MF	○○○○○-○○○○○○○○○		
TOSEI-DO(L)	20.0	-9				MF	○○○○○-○○○○○○○○○		
TOSEI-DO(U)	24.0	-9				MF	○○○○○-○○○○○○○○○		

職業

F M P T R A B P V B L S M N
I A R H A L A S A I O A O I

備考

- 地の呪文に耐性。DEX1アップ
- 地の呪文に耐性。SPD アップ
- 王の日誌を解読。回復：+1
- 防御力の高いロープ。魔の呪文に耐性
- 防御力の高いロープ。魔の呪文に耐性
- 衣服
- 通常 ROBES(L)と着用
- BUCKLERSHIELD より防御力が1高い
- 神聖な靴
- サンダル
- 身を守る魔法のネックレス。SP : \$%??
- 魔法のマント
- ヘルメット
- こて
- 鉄兜
- 侍も装備できるすね当て
- 鋼鉄製のブラジャー(女性専用)
- 戦闘用の胴衣
- 旅行用の服
- 高級ブーツ
- 防御効果の高いこて
- 銀製の靴
- 通常の SUDEDDOUBLET と着用
- 忍者用足袋
- 鑄びついた鎧。呪い：@ ? & &
- お守り(侍専用)。SP : %#%%
- すね当て(侍専用)
- 鎧(侍専用)

防

具

一

覽

防

防具	重量	AC	呪文耐性						性別	種族	
			火	水	気	地	心	魔			
TRICORNE HAT	3.5	-2							MF	○○○○○○-○○○○○○	
UNCTUOUS GLOVES	2.5	4							MF	○○○○○○-○○○○○○	
VENNAL ROBE(L)	4.0	4							MF	○○○○○○○○○○○○○○	
VENNAL ROBE(U)	3.0	4							MF	○○○○○○○○○○○○○○	
WIZARD'S CONE	2.0	-2							MF	○○○○○○○○○○○○○○	
銀の十字架	1.0	-1							10	MF	○○○○○○○○○○○○○○
薬袋	0.3	-2							MF	○○○○○○○○○○○○○○	
バラの花輪	1.5	-3							40	MF	○○○○○○○○○○○○○○
ヒスイの小像	1.0	-2							20	MF	○○○○○○○○○○○○○○○○
水の翼	2.0	-7 10 10 10							MF	○○○○○○○○○○○○○○○○	
ヤギの仮面	9.0	-2							MF	○○○○○○○○○○○○○○○○	
ルビーの魔よけ	0.7	-1							2	MF	○○○○○○○○○○○○○○○○

その他

一

アイテム名	重量	AC	呪文耐性						性別	種族	
			火	水	気	地	心	魔			
CHAIN of DESPAIR	3.5	2							MF	○○○○○○○○○○○○○○○○	
DIAMOND RING	0.2	-5							50	F	○○○○○○○○○○○○○○○○
J.R.解読指輪	0.1	0							MF	○○○○○○○○○○○○○○○○	
LYNX RING	0.1	0							MF	○○○○○○○○○○○○○○○○	
RING of DELPHI	0.5	4							MF	○○○○○○○○○○○○○○○○	
RING of MINDS	0.1	0							25	MF	○○○○○○○○○○○○○○○○
TOADSTONE RING	0.1	0	35						MF	○○○○○○○○○○○○○○○○	
眼帯	0.1	4							MF	○○○○○○○○○○○○○○○○	
ニンニク	0.1	0							MF	○○○○○○○○○○○○○○○○	
緑のオウム	4.0	0							5	MF	○○○○○○○○○○○○○○○○

覧

職業

FMPTRABPVBLSMN
IARHALASA10AOI

備考

防

- ――○――○――○――珍品
- ――○○○○○――油にまみれたこて
- 投てき用レッグアーマー。呪い
- 投てき用ローブ。呪い：@ ? & &
- 魔法使いの護身用帽子
- 魔の呪文に耐性
- - ○ - - - - HEAL WOUNDS(3)の効果
- - - - ○-○- - - 防御効果を持つ。SP : @!\$# 回復 : +1
- - - - - - ○ - 修道僧専用。心の呪文に耐性。SP : \$##
- 火水気の呪文に耐性あり
- 呪い：@?&&回復-2
- SP : ##

具

職業

FMPTRABPVBLSMN
IARHALASA10AOI

備考

一

- 呪い：@ ? & &回復：-1
- 女性の指輪。SP : @!\$# 回復 : +3
- 死者の日記を解読
- SP : !#*#
- 呪い：@ ? & & 回復 : -5
- - ○ - ○ - ○ - MINDREAD(5)の効果。心の呪文に耐性
- CUREPOISON(6)の効果。気の呪文に耐性
- 防御力低下。盲目に。呪い：@ ? & &
- 吸血鬼に有効
- PER1アップ。呪い：@?&&

覧

道具

道

具

一

覧

●スクロール

SCROLL of ~	重量	効果
ARMORPLATE	0.3	魔法の防具による防御
ARMORSHIELD	0.3	魔法の盾で防御
BLADES	0.3	剃刀による攻撃
BLINK	0.3	姿を消す
CONJURATION	0.3	精靈界からモンスターを呼び出す
DISPEL UNDEAD	0.3	アンデッド系モンスターへの攻撃
ENCHANTED BLADE	0.3	スオードによる攻撃力の強化
FIREBALL	0.3	火の玉による攻撃
FIRE SHIELD	0.3	火の呪文からの防御
HOLD MONSTERS	0.3	敵の混乱と麻痺
ICE SHIELD	0.3	寒さからの防御
ILLUSION	0.3	幻覚を作り、敵の目を欺く
KNOCK-KNOCK	0.3	扇や宝箱の鍵を外す
LEVITATE	0.3	空中浮遊
LIFESTEAL	0.3	敵の生命力を奪う
MAGIC MISSILE	0.3	魔法の小型ミサイル
RESURRECTION	0.3	死者を蘇らせる
SLOW	0.3	敵の行動を遅らせる
TERROR	0.3	敵に恐怖を与える

一覽

● ポーション

ポーション名	重量	効果
ACID BOMB	0.4	酸の雲による攻撃
ANCIENT DUST	0.5	敵を弱体化させる (WEAKEN)
BLIND	0.5	火の玉による目くらまし(BLINDING FLASH)
CHERRY BOMB	0.5	電気ショック攻撃 (ENERGY BLAST)
CURE LT.CND	0.2	恐慌、不快感等からの回復(CURE LESSER CND.)
CURE PARALYZ	0.2	麻痺からの回復 (CURE PARALYSIS)
CURE POISON	0.2	毒からの回復
CURE STONE	0.5	石化からの回復
DEADLYPOISON	0.5	毒による致命傷攻撃 (DEADLY POISON)
FAERIE DUST	0.5	敵を眠らせる (SLEEP)
FIRE BOMB	1.0	火の玉攻撃
HV.HEAL	0.2	ダメージ回復 (HEAL WOUNDS)
HV.STAMINA	0.2	スタミナ回復
LT.HEAL	0.2	ダメージ回復 (HEAL WOUNDS)
MOD.HEAL	0.2	ダメージ回復 (HEAL WOUNDS)
MOD.STAMINA	0.2	スタミナ回復
HOLY H2O(+)	0.5	聖水 (HOLY WATER)
MYSTIC DUST	0.5	モンスターを呼び寄せ味方に(CREATE LIFE)
POISON BOMB	1.0	毒による爆弾 (POISON BOMB)
RESURRECTION	1.0	死者を復活させる

道

具

一

覧



道

ポーション名	重量	効果
SNEEZE	0.5	かゆみによる不快感を与える(ITCHING SKIN)
STINK BOMB	0.3	悪臭による吐き気をもよおさせる
聖水	0.5	炎いの王に有効 (HOLY WATER)

すべてのポーションは主／補助武器として投げることができる。なお、ポーションの使用は1回に限られる。

具

一

覧

●鍵

鍵名	重量	使用場所／入手場所
B.D.KEY	0.5	雄羊の寺院／雄羊の寺院
BELL KEY	0.2	城（鐘楼）／城（地下）
BONE KEY	0.5	ピラミッド（地下1F）／ピラミッド（1F）
CHROME KEY	0.2	
COPPER KEY	0.2	
DUNGEON KEY	0.2	城（地下）／城（地下）
EAST EXIT KEY	0.5	三途の川／三途の川
GOLD KEY	0.2	城（地下）／城（2F）
IRON KEY	0.2	
JAILER KEY	0.2	城（地下）／城（地下）
KEY of A MINER	0.5	谷間（坑道）／谷間（坑道）1F
KEY of EVIL	0.5	死者の島／死者の島
KEY of FINALITY	0.5	雄羊の寺院（3F）／雄羊の寺院（3F）
KEY of MINOS	0.5	三途の川（ミノスの島）／三途の川（ミノスの島）
KEY of NOTHING	0.5	
KEY of DROWS	0.5	死者の島／死者の島
KEY of KNIGHTS	0.5	死者の島／死者の島
KEY of QUEENS	0.5	死者の島／死者の島（炎いの王の部屋）
KEY of RAMM	0.2	城（2F）／城（1F）

鍵名	重量	使用場所
KEY of SPADES	0.2	城（2F）／城（1F）
KEY of STARS	0.5	
KEY of THE DAMNED	0.5	三途の川／三途の川（ミノスの島）
KEY of THE DEAD	0.2	三途の川／三途の川（カロン）
KEY of THE LOST	0.5	三途の川／三途の川
KEY of VALKYRIES	0.5	死者の島／死者の島
KEY of WIZARD CAVE	0.5	谷間抗道／谷間（抗道）
KEY of ? DECISION ?	0.5	雄羊の寺院（1F）／雄羊の寺院（1F）
KEY of ? QUANDRY ?	0.5	雄羊の寺院（2F）／雄羊の寺院（2F）
KEY of 1st TEST	0.5	雄羊の寺院（2F）／雄羊の寺院（2F）
NORTH EXIT KEY	0.5	魔法の森／雄羊の寺院（地下）
SILVER KEY	0.2	城（地下）／城（ル・モンテス）
SKELETON KEY	0.5	死者の島／死者の島
SPIRE KEY	0.5	城（2F）／城（地下）
TOMB KEY	0.5	三途の川（靈廟）／三途の川（靈廟）
VAULT KEY	0.2	
魔法使いの指輪	0.5	城（地下）／谷間の抗道（4F）
マウムームー像	4.0	ピラミッド（4F）／ピラミッド（地下2F）
ルピーの目玉	1.0	城（地下）／ピラミッド（4F）・ジャイアントマウンテン

● ブック

BOOK of ~	重量	効果
AIRS	0.0	清潔な空気による防御（AIR POCKET）
AIR SHIELD	2.0	飛び道具からの防御（MISSILE SHIELD）
ANTI-MAGIC	0.0	魔法からの防御
ARMORMELT	2.0	敵アーマーの軟化
BLINDING	2.0	光の玉による目くらまし(BLINDING FLASH)



BOOK of ~	重量	効果
CHILLS	2.0	敵を凍らせる (CHILLING TOUCH)
DEMONS	0.0	モンスターの召喚 (CONJURATION)
DETECTION	0.0	パーティーに異常を感知させる
DIRECTIONS	2.0	DIRECT SECRET
DOZES	2.0	敵を眠らせる (SLEEP)
FIRESHIELD	2.0	火の呪文からの防御
ICESHIELD	2.0	寒さからの防御
IDENTIFY	0.0	敵やアイテムの正体を明かす
KNOCKS	2.0	扉や宝箱の鍵を外す
LEVITATE	0.0	パーティーを浮遊させる
LT.CURING	2.0	恐慌、不快感等からの回復 (CURE LESSER CND.)
POISONS	2.0	毒による攻撃 (POISON)
PROTECTION	2.0	敵からの防御 (ARMORPLATE)
RAPTURE	0.0	敵を魅入らせる (CHARM)
SILENCE	2.0	呪文を唱えられないようにする
SLOTH	2.0	敵の行動を鈍らせる (SLOW)
WEAKENING	2.0	敵を弱体化させる (WEAKEN)
WIDOWS	0.0	冒毒 (DEADLY POISON)

キャンプ中に「使用」コマンドを使った場合、BOOK に書いてある呪文が唱えられる職業キャラクタの呪文書に書き込まれる。

●アミュレット

AMULET of ~	AC	重量	効果	使用呪文名
AIR	0	1.0	気の呪文からの防御 (AIR POCKET)	気 : 25%
ICE	0	1.0	氷による攻撃 (ICEBALL)	気 : 25%
LIFE	0	1.0	死者の復活 (RESURRECTION)	
NIGHT	0	1.0	火の玉による目くらまし (BLINDING FLASH)	
WINDS	0	1.0	竜巻による攻撃 (WHIRLWIND)	気 : 25%

● アンク

ANKH of ~	AC	重量	効果	
ARNIE	-1	1.5	HP+1	魔: 25%
DEATH	-1	0.5	DEATH	
LIFE	-1	1.5	RESURRECTION	HP、STM回復
MIGHT	-1	1.5	STR+1	
PHYRE	0	1.5	FIREBALL	火: 25%
POL ANKH	0	1.5		
PURITY	-1	1.5	KAR+1	
SANCTITY	-1	1.5	PIE+1	
WONDER	-1	1.5	HEAL WOUNDS	HP回復+1
YOUTH	-1	1.5	年齢-1	

道

具

一

覧

● バード用楽器

楽器名	重量	効果
ANGEL'S TONGUE	2.0	攻撃が当たる確率を高める (BLESS)
BASSO LYRE	18.0	敵の動きを鈍らせる (SLOW)
CUCKOO CALL	1.0	敵の思考を攢乱する (MENTAL ATTACK)
DEVIL'S PIPE	1.0	敵を弱らせる (WEAKEN)
HARMONIUM	1.0	かゆみによる不快感を (ITCHING SKIN)
HORN of PROMETHES	7.0	火の玉攻撃 (FIREBALL)
LUTE	4.0	眠らせる (SLEEP)
LYRE of CAKES	12.0	HPの回復 (HELPFOOD)
MIDNIGHT CHOIR	8.0	恐怖心を与える (TERROR)
PAN FLUTE	2.0	誘惑する (CHARM)

その他

道

具

一

覧

アイテム名	重量	効果
FOOT POWDER	1.0	使用すると熱した床でも歩ける
LIQUID METAL	1.5	スマッティが持っている
RUTABEGA	0.2	HP の回復 (HELPFOOD)
赤いキノコ	0.2	MP の回復 (MAGICFOOD)
アクセサリー	2.0	女性に効果的かも
犬のぬいぐるみ	3.0	城南東の尖塔 (ル・モンテスに渡す)
遺灰の壺	1.5	カロンとの取引きや死者の殿堂で使用
王の日記	2.0	城2階の書斎にある
お香	0.1	死者の島の祭壇で使用
雄羊の書	0.5	城2階祭壇の間のシンボルを押す手順
重い岩	35.0	谷間のカタパルトに使用
重いロープ	55.0	鐘楼の部屋にある
かぎ爪	1.0	ロープと組み合わせる
空の袋	0.5	谷間で砂を詰める
くさったチーズ	0.5	地下1階で使用
ゴム糸	5.0	坑道内で入手 4本でゴムバンドに
ゴムバンド	20.0	谷間のカタパルトに使用
ゴム紐	10.0	ゴム糸 2本で作る
コルク栓	0.1	ワインの瓶の蓋になる
壊れた歯車	25.0	坑道の鍛冶屋が修理する
サイレンの書	2.0	サイレンの質問の回答が書かれている
死者の日記	0.5	クイークエグの求める宝の場所がわかる
詩人の書	2.0	NPC から入手 (SP:#&#)
神秘の油	0.5	谷間の坑道で使用 (ワインダーの起動)
砂袋	20.0	ピラミッド内でマウムームー像と交換
栓付ピン	0.3	コルク栓とワイン瓶との組み合わせ

アイテム名	重量	効果
栓付ピン+答え	0.7	預かりもの返却のパスワードがわかる
栓付ピン+メモ	0.7	ピンの神託所から流す
魂の角笛	2.5	川の渡し守カロンを呼ぶ
釣り糸	0.3	釣り糸と組み合わせる
釣り針	0.1	釣り糸と組み合わせる
ティンカーベル	0.3	魔法の森で妖精の女王を呼び出す
ネバネバ	0.6	ピラミッド1階で宝箱を着ける
歯車	25.0	鍛冶屋で修理して坑道で使用
針付釣り糸	0.4	三途の川で釣りに使用
半券	0.1	水ギセルと引換え
反射する岩	1.2	災いの王、レベッカを倒す道具
バラの花びら	0.1	MP の回復 (MAGICFOOD)
ハーブのパテ	0.5	HP の回復 (HELPFOOD)
魔法使いの日記	2.0	魔法の内容がわかる
魔法のクッキー	0.1	MAGICFOOD (NP の回復)
水ギセル	12.0	沼地でいも虫に渡す
メモ	0.5	ワインのピンに入れて使用
メモ入りピン	0.6	メモとワインのピンを組み合わせる
亡者の書	2.0	ミノスの呪いを解く方法がわかる
焼とうもろこし	0.2	HP の回復 (HELPFOOD)
りんご	0.2	HP の回復 (HELPFOOD)
ロープとかぎ爪	56.0	割れ目を渡る際に使用
ワインのピン	0.4	ワイン倉庫 三途の川で使用

バード用楽器とはバードのみ(全種族可)が使用できるアイテム。その他のアイテムは全種族、全職業で使用することができる。

それ以外のアイテムはゲーム進行上必要なアイテムで、ほとんどは使い終わるまで捨てることができない。





怪

物

一

覽

怪物

モンスターリスト

確定名	不確定名	経験値	攻撃力	HP
ACCURSED ONE(S)	SPOOKY FIGURE(S)	75575	4~12	174
ACID SLIME(S)	SLIME(S)	1340	2~ 6	16
AMAZULU QUEEN	AMAZULU QUEEN	23017	1~ 5	85
AMAZULU WARRIOR	NATIVE(S)	1739	1~ 7	33
ARIEL SERVANT(S)	ARIEL SERVANT(S)	44827	4~20	124
AMAZULU ARCHER(S)	NATIVE(S)	1176	1~ 6	33
AMAZULU ZOMBIE(S)	ROTTING CORPSE(S)	3244	3~10	31
AMEN-TUT-BUTT	AMEN-TUT-BUTT	20850	2~10	90
ASSASSIN	NINJA	28238	5~27	78
BANSHEE(S)	GHOST(S)	9000	2~ 4	52
BAT(S)	BAT(S)	99	1~ 3	2
BERBALANG(S)	BERBALANG(S)	3520	6~24	43
BLACK BAT(S)	BAT(S)	290	1~ 5	4
BLACK KNIGHT	BLACK KNIGHT	51481	3~24 * 180	
BLUE TAIL FLY(FLIES)	FLYING INSECT(S)	18386	3~12	73
BRIGAND(S)	ROGUE(S)	710	2~10	14
BRIGERD WOLTAN	BRIGERD WOLTAN	40538	2~24 * 160	
BULLI'S GHOST	BULLI'S GHOST	17882	1	72
BUSHWACKER(S)	ROGUE(S)	392	1~10	7
CHIMERA(S)	CHIMERA(S)	6570	4~18	58

一覽

怪

物

一

覽

確定名	不確定名	経験値	攻撃力	HP
CHUNIN	NINJA	39814	5~39	106
COLD SLIME(S)	SLIME(S)	4498	3~12	33
CREEPING VINE(S)	VINE(S)	59	1~3	2
DAISHO MASTER(S)	SAMURAI(S)	23320	2~14	105
DARK CRUSADER(S) ①	DARK CRUSADER(S)	6698	1~8	70
DARK CRUSADER(S) ②	DARK CRUSADER(S)	8486	1~8	75
DEFENDER	KNIGHT	33330	4~16	144
DEMONIC HELLCAT	DEMONIC HELLCAT	21485	4~18	78
DISKO ZOMBIE	DISKO ZOMBIE	19884	2~8	176
DRAGON FLY(FLIES)	FLYING INSECT(S)	2200	3~12	30
DROW ELF(ELVES)	ARCHER(S)	11483	5~24	58
DUNGEON LEECH(ES)	HUGE WYRM(S)	352	1~5	9
EILA'S GHOST	EILA'S GHOST	19120	1	72
ETHERIAL BAT(S)	ETHERIAL BAT(S)	478	2~6	10
FAERIE QUEEN	FAERIE QUEEN	91860	6~24	77
FAERIE SYLPH(S)	FAERIE(S)	30997	2~8	56
FAT RAT(S)	FAT RAT(S)	6144	4~22	50
FIGMENT(S)	FIGMENT(S)	613	2~4	7
FLOATER(S)	CLOUD(S)	5908	1~5	15
FORAGER(S)	GIANT ANT(S)	4654	5~20	32



怪

物

一

覧

確定名	不確定名	経験値	攻撃力	HP
FRYTZ GRYNS	FRYTZ GRYNS	20222	11~58	227
FUMING VINE(S)	VINE(S)	300	1~3	3
GARGOYLE(S)	GARGOYLE(S)	2247	2~26	30
GELETIN VAPOR(S)	CLOUD(S)	1137	2~10	15
GHOSTLY SHE-HAG	GHOSTLY SHE-HAG	24277	1	72
GIANT ANT(S)	GIANT ANT(S)	1849	5~24	19
GIANT CRAB(S)	GIANT CRAB(S)	5386	2~12	50
GIANT MOSQUITO(S)	FLYING INSECT(S)	1398	2~6	35
GIANT RAT(S)	RAT(S)	450	3~11	7
GIANT SERPENT	GIANT SERPENT	9131	2~26	90
GIANT WYRM(S)	GIANT WYRM(S)	2700	2~8	28
GOBLIN(S)	GOBLIN(S)	3440	6~20	60
GOBLIN PRIEST(S)	GOBLIN(S)	11982	6~16	52
GOBLIN SHAMAN(S)	GOBLIN(S)	16139	6~16	41
GOOP GLOOP(S)	GOOP GLOOP(S)	8798	4~16	53
GRANDFATHER	NINJA	83523	6~46	154
GREATER DEMON(S) ①	GREATER DEMON(S)	62452	6~18	162
GREATER DEMON(S) ②	GREATER DEMON(S)	63170	4~18	162
GREMLIN(S)	GOBLIN(S)	20184	7~68	74
GUARDIAN of RAMM	GUARDIAN of RAMM	7815	2~8	96
GUADIAN of ROCK	GUADIAN of ROCK	51741	4~40	136
HUGE BAT(S)	BAT(S)	318	2~6	5
HAIYATO DAIKUTA	HAIYATO DAIKUTA	65270	4~27 * 154	
HAUNT(S)	SHADOW(S)	23620	1~2	161
HELLCAT of FIRE	HELLCAT	31072	6~26	84
HELLION(S)	HELLION(S)	18781	4~18	58
HIGHLANDER(S)	HGHLANDER(S)	3892	5~24	54
HILL GIANT(S)	GIANT(S)	4098	3~18	57

確定名	不確定名	経験値	攻撃力	HP
HORASTHMUS	HORASTHMUS	351328	5~160	2525
HUGE SPIDER(S)	HUGE SPIDER(S)	6326	5~20	59
HYDRA PLANT(S)	HYDRA PLANT(S)	8002	7~24	64
INDIGO BAT(S)	BLACK BAT(S)	2900	2~6	48
INSANE SKELETON	INSANE SKELETON	24105	1~6	126
ISLAND GIANT(S)	GIANT(S)	14252	10~56	162
JAIL RAT(S)	RAT(S)	916	4~12	28
JELLY CLOUD(S)	CLOUD(S)	329	1~5	9
JELLY FISH(S)	WATER GLELATIN(S)	1041	2~8	20
JUNGLE VINE(S)	VINE(S)	1189	1~5	18
KEEPER of CRYSTAL	KEEPER of CRYSTAL	65329	1~4	17
KILLER RAT(S)	RAT(S)	489	4~14	7
KNIGHT of DEATH	KNIGHT of DEATH	7133	1~6	52
KING CRAB(S)	GIANT CRAB(S)	16560	2~16	172
KLAUS GRYNS	KLAUS GRYNS	10474	11~58	92
KNOLL TROLL(S)	KNOLL TROLL(S)	5802	11~40	81
LESSER DEVIL(S)	DEMONIC FIGURE(S)	8699	6~24	80
LESSER DEMON(S)	DEMONIC FIGURE(S)	17669	6~24	85
LICHE	ROBED FIGURE(S)	68224	4~12	93
LORD DAIMYO(S)	SAMURAI(S)	53508	2~13	135
MAJOR DWALF(DWAVES)	DWALF(DWAVES)	2495	6~24	29
MAN O' WAR	CLOUD(S)	16092	3~12	48
MAN O' WAR(S)	WATER GLELATIN(S)	18712	3~12	75
NARCI'S GHOST	NARCI'S GHOST	1913	1	72
MARO'S GHOST	MARO'S GHOST	24334	1	72
MIND FLYER(S)	EERIE MAGE(S)	60867	1~4	78
MINER DWALF(DWAVES)	DWALF(DWAVES)	1125	6~24	20
MINER GIANT(S)	GIANT(S)	6587	11~61	67

怪

物

一

覧



怪

物

一

覧

確定名	不確定名	経験値	攻撃力	HP
MINO-DAEMON(S)	MINO-DAEMON(S)	59947	10~58	116
MONSTROUS BAT(S)	BAT(S)	200	2~16	84
MONSTROUS SNAKE ①	MONSTROUS SNAKE	17790	3~26	230
MONSTROUS SNAKE ②	MONSTROUS SNAKE	18390	3~26	230
MOUNTAIN GIANT(S)	GIANT(S)	8388	10~53	86
MYSTAPHAPHA	MYSTAPHAPHA	21066	3~26	160
NIGHTGAUNT(S)	DEMONIC FIGURE(S)	3535	6~24	40
NINJA	NINJA	19309	5~27	54
PHANTASM(S)	PHANTASM(S)	45381	8~16	119
PHARAOH of PHYRE	UNDEAD PHARAOH(S)	2734	1~ 5	32
PHARAOH of PHYRE	UNDEAD PHARAOH	4346	1~ 5	73
PIRATE(S)	ROGUE(S)	1020	2~10	22
PIT FIEND(S)	DEMONIC FIGURE(S)	56780	4~16	175
PIXIE(S)	PIXIE(S)	5391	2~ 4	18
POISON GIANT(S)	GIANT(S)	28482	10~56	208
POISON SLIME(S)	SLIME(S)	592	2	10
POISON VINE(S)	POISON VINE(S)	330	1~ 4	8
POISON VIPER	POISON VIPER	6509	3~ 6	40
POISON VIPER(S)	SNAKE(S)	1195	3~ 6	28
PRIESTESS(ES)	NATIVE(S)	3260	1~ 5	30
PSUEDO DRAGON(S)	PSUEDO DRAGON(S)	1671	3~12	23
PYRO EIYRE(E)	PYRO EIYRE(E)	29541	4~16	68
RABID RAT(S)	RAT(S)	657	4~14	7
RADAMES	UNDEAD PHARAOH	97301	2~10	448
RAT(S)	RAT(S)	150	2~ 6	3
ROBIN WINDMARNE	ROBIN WINDMARN	27920	11~60 *128	
ROCK of RUMBLE	GIANT ROCK HEAD	51279	4~20	124
ROGUE(S)	ROGUE(S)	208	1~10	6

確定名	不確定名	経験値	攻撃力	HP
ROGUE LEADER(S)	ROGUE(S)	1315	1~10	20
ROTTING CORPSE(S)	ROTTING CORPSE(S)	2088	3~10	20
PRIEST of RAMM	GOATHEADED MAN	121303	3~12	144
RUBBER BEAST(S)	RUBBER BEAST(S)	9667	4~16	85
SAMURAI	SAMURAI	9431	2~14	65
SCALLYWAG(S)	ROGUE(S)	383	2~10	6
SEA SERPENT(S)	SEA SERPENT(S)	12660	2~16	116
SHADE(S)	SHADE(S)	2832	2~4	26
SHADOW(S)	SHADOW(S)	1650	2~6	26
SHAMANESS(ES)	NATIVE(S)	2722	1~5	25
SIREN(S) ①	SIREN(S)	5283	2~8	28
SIERN(S) ②	SIREN(S)	5154	2~8	28
SIREN SORCERESS	SIREN(S)	16887	2~8	24
SKELETON(S)	SKELETON(S)	243	1~6	7
SKELETON LORD(S)①	SKELETON(S)	5178	1~6	52
SKELETON LORD(S)②	SKELETON(S)	10477	1~6	64
SLIME(S)	SLIME(S)	492	2	10
SPECTER(S)	GHOST(S)	13703	1	64
SPIRIT(S)	SHADOW(S)	8578	8~16	46
STRANGLER VINE(S)	VINE(S)	540	1~4	8
TARANTULA(S)	HUGE SPIDER(S)	7936	5~20	93
TOLL TROLL	TOLL TROLL	30062	7~41	230
TRICKSTER(S)	STRANGE FELLOW(S)	1604	1~4	14
TWISTED SYLPH(S)	FAERIE(S)	25401	2~8	46
TYRANNASAURUS	VERY BIG LIZARD	472050	5~160	2525
UNDEAD LORD(S)	UNDEAD LORD(S)	5429	1~6	43
VALKYRIE(S)	VALKYRIE(S)	7429	1~16	73
VAMPIRE BAT(S)	BAT(S)	714	1~5	8

怪

物

一

覽



怪

確定名	不確定名	経験値	攻撃力	HP
VASPESS(ES)	GIANT ANT(S)	15390	6~32	58
WATER DRAGON(S)	SEA SERPENT(S)	11399	2~16	81
WEIRD(S)	WEIRD(S)	4191	3~12	38
WHITE WYRM(S)	GIANT WYRM(S)	7707	3~12	60
WILL O' WISP(S)	FIREFLY(FIREFLIES)	170518	4~12	121
WOLF RAT(S)	WOLF RAT(S)	882	2~6	26
WRAITH(S)	SHADOW(S)	40549	8~16	65
WRATH(S)	WRATH(S)	27798	4~8	73
WRAITH LORD(S)	SHADOW(S)	46889	8~16	119
YUAN-TI	SNAKE MAN	9554	1~6	105
ZOMBIE(S)	ZOMBIE(S)	1856	4~14	28
ZOMBIE(S)	STINKING CORPSE	6683	5~25	61
ZOMBIE BONE(S)	ROTTING CORPSE(S)	3248	4~14	32
ZOMBIE GUARD(S)	ZOMBIE GUARD(S)	8643	3~16	67
いも虫	いも虫	49242	1~4	232
カロン	カロン	120528	1~6	615
クイークエグ	クイークエグ	1103	2~10	21
クワリクボナ	クワリクボナ	22309	1~5	65
スマッティ	スマッティ	12065	5~20	148
ゾーフィタス	*ゾーフィタス*	81686	3~12	*160
ドラキュラ	ドラキュラ	361924	6~18	*174
ベラ	*ベラ*	1420419	8~52	*871
ボーク	ボーク	43278	4~14	404
マイライ	マイライ	174326	2~6	328
マウムームー	マウムームー	54669	4~16	141
マティー船長	マティー船長	11841	3~18	93
ル・モンテス	ル・モンテス	1248	2~10	24

一

覧

確定名	不確定名	経験値	攻撃力	HP
レベッカ	レベッカ	292568	4~10	* 83
?? 災いの王 ??	?? 災いの王 ??	58028	2~ 4	* 168

●確定名、不確定名

確定名は IDENTIFY の呪文を唱えたときにわかるもので、不確定名は最初に遭ったとき、スキルで判断できなかったものということ。

●経験値

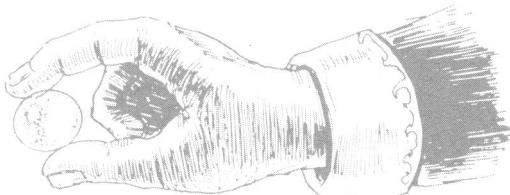
経験値とはパーティーに入る値で、1キャラクタに入る経験値は生存中のキャラクタ数で等分した値になる。例えば、6名生存中であれば、600EXPなら1キャラクタに100EXPということになる。

●攻撃力

攻撃力（ダメージ）は基本なもので、武器などを持つモンスターであれば、当然、その武器のダメージになる。左の数値は最低ダメージで右が最高ダメージ。また、攻撃力は1戦闘中に受けるダメージで、特殊攻撃のダメージについてはこの攻撃力に含まれていない。

● HP

たえず（ある枠こそあるが）ランダムに決められているので平均 HP を記した。また、表中の*マークは HP が一定であることを示す。



"Wizardry"

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

新ウィザードリイ ベイン・オブ・ザ・コズミックフォージ ガイドブック

■著者 おいかわ 亮

■発行日 1992・5・22 初版第一刷発行



■発行者 牧谷秀昭

■発行所 索和システムトレーディング株式会社
〒107 東京都港区赤坂8-5-29チエッカービル

■印刷所 株式会社オリトプラン
大日本印刷株式会社

■編集・制作 斎藤和邦

■協力 石塚裕子

■協力 仲田厚仁

■協力 赤塚 功

■紙面デザイン 土佐林拡

■イラスト 多田敬一

■表紙 瀧本信一

ISBN4-87966-273-9 Printed in Japan

乱丁本、落丁本はお取り替え致します。なお、本書に関する質問は小社編集部宛にご質問の主旨、住所、氏名、電話番号等を明記の上、書面にてお願い致します。

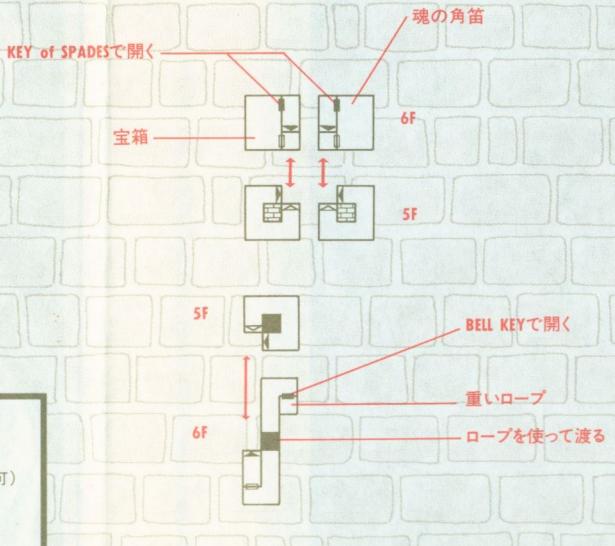
■注意

- (1)本書は著者等が独自に調査した結果を出版したものです。
- (2)本書は内容において万全を期して制作いたしましたが、万一、ご不審な点や誤り、記載もれなどお気付きの点がありましたら、出版元まで書面にてご連絡ください。
- (3)本書の内容に関して運用した結果の影響については、上記2項にかかわらず責任を負いかねます。ご了承ください。
- (4)本書の全部または一部について、出版元から文書による許諾を得ずに複製することは禁じられています。

* Wizardry® is Sir-tech Software, Inc.'s registered trademark.

Wizardry Cosmic FORGE

階層別
詳細地図



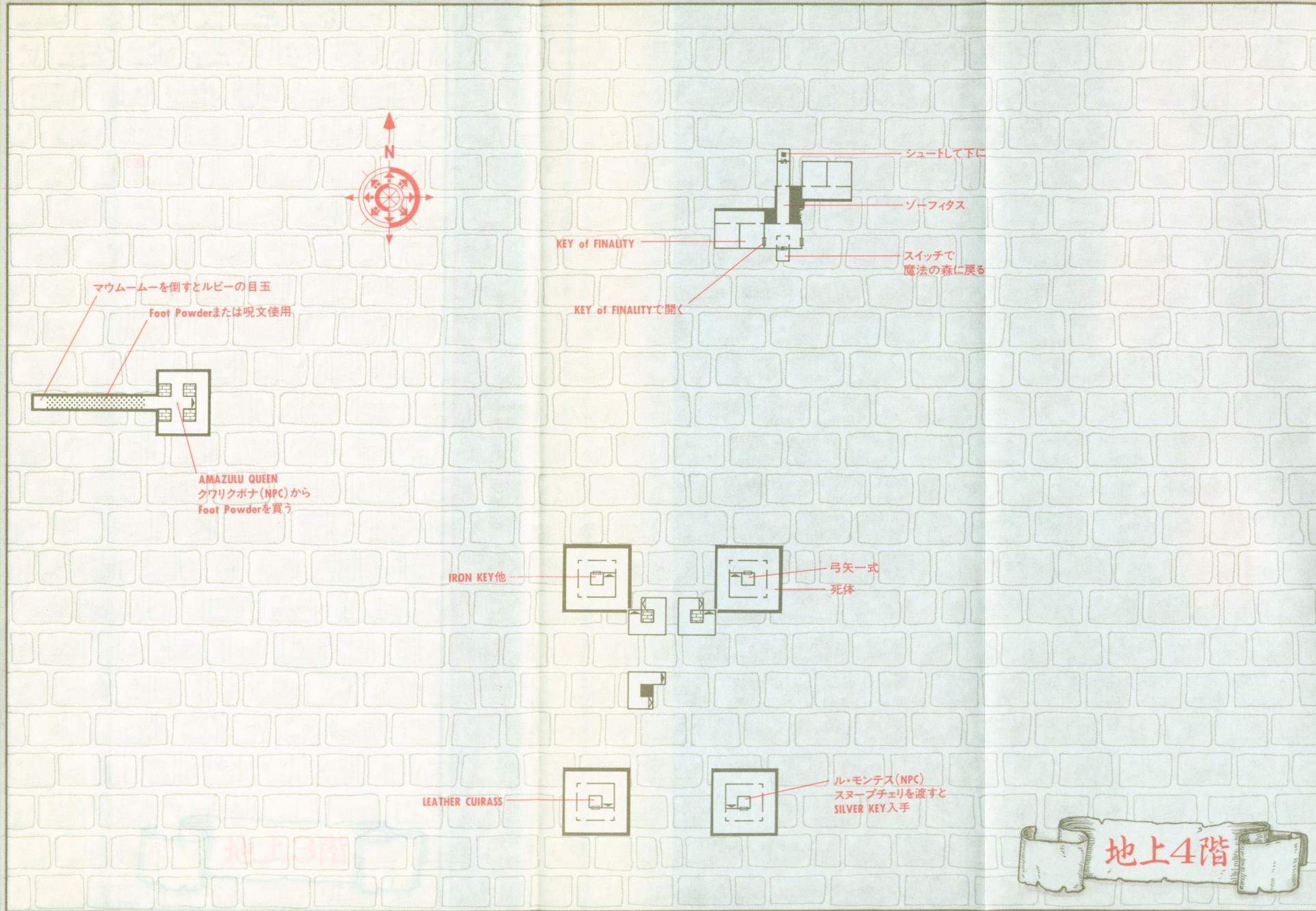
マップ中の記号

—	通路
■	扉
●	扉（鍵付き）
☆	イベントなど
△	上への階段
▲	下への階段

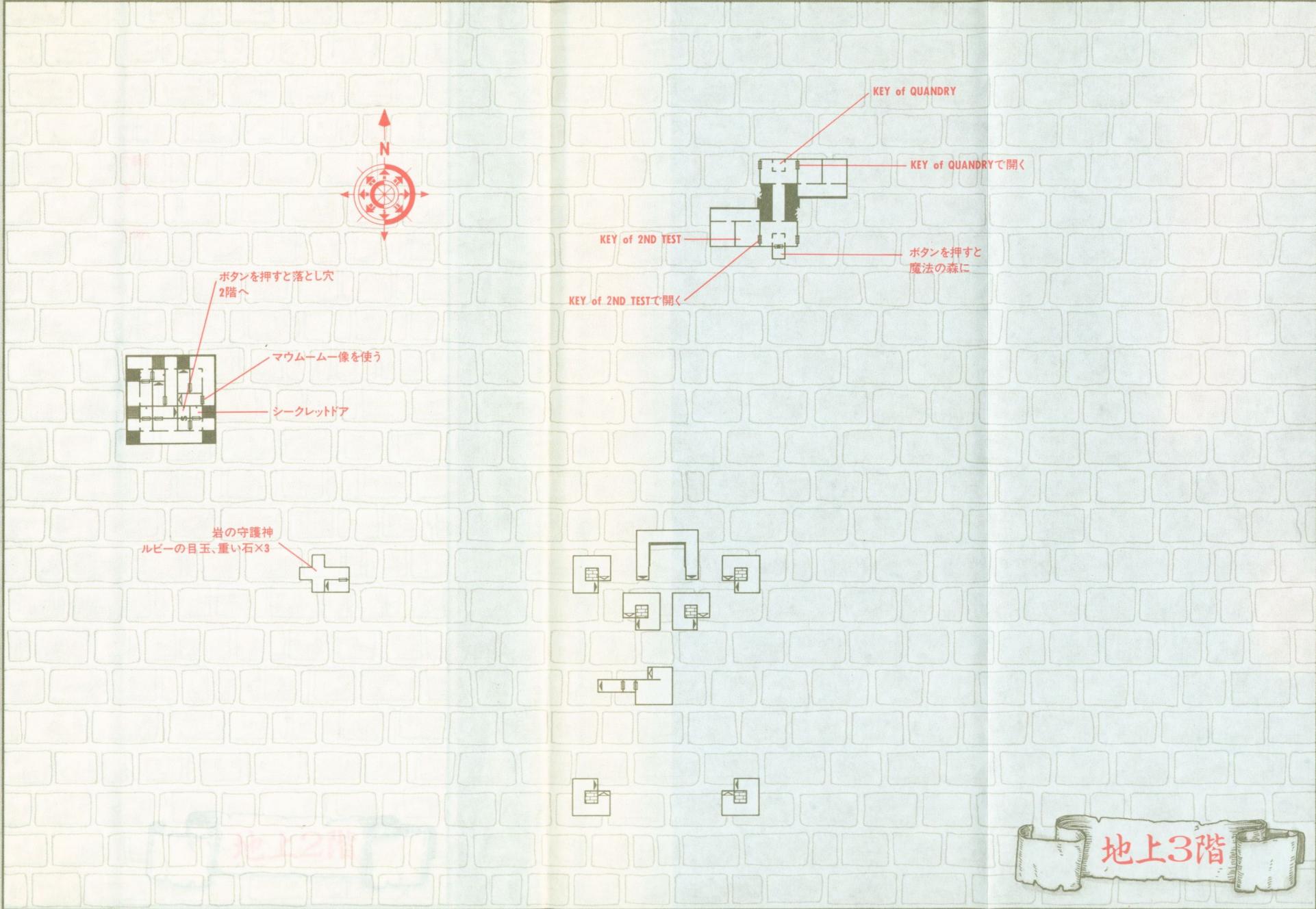
泉（水飲み場）
岩
水、沼地など（通行不可）
ダークゾーン
シークレットドア
落とし穴

地上5階

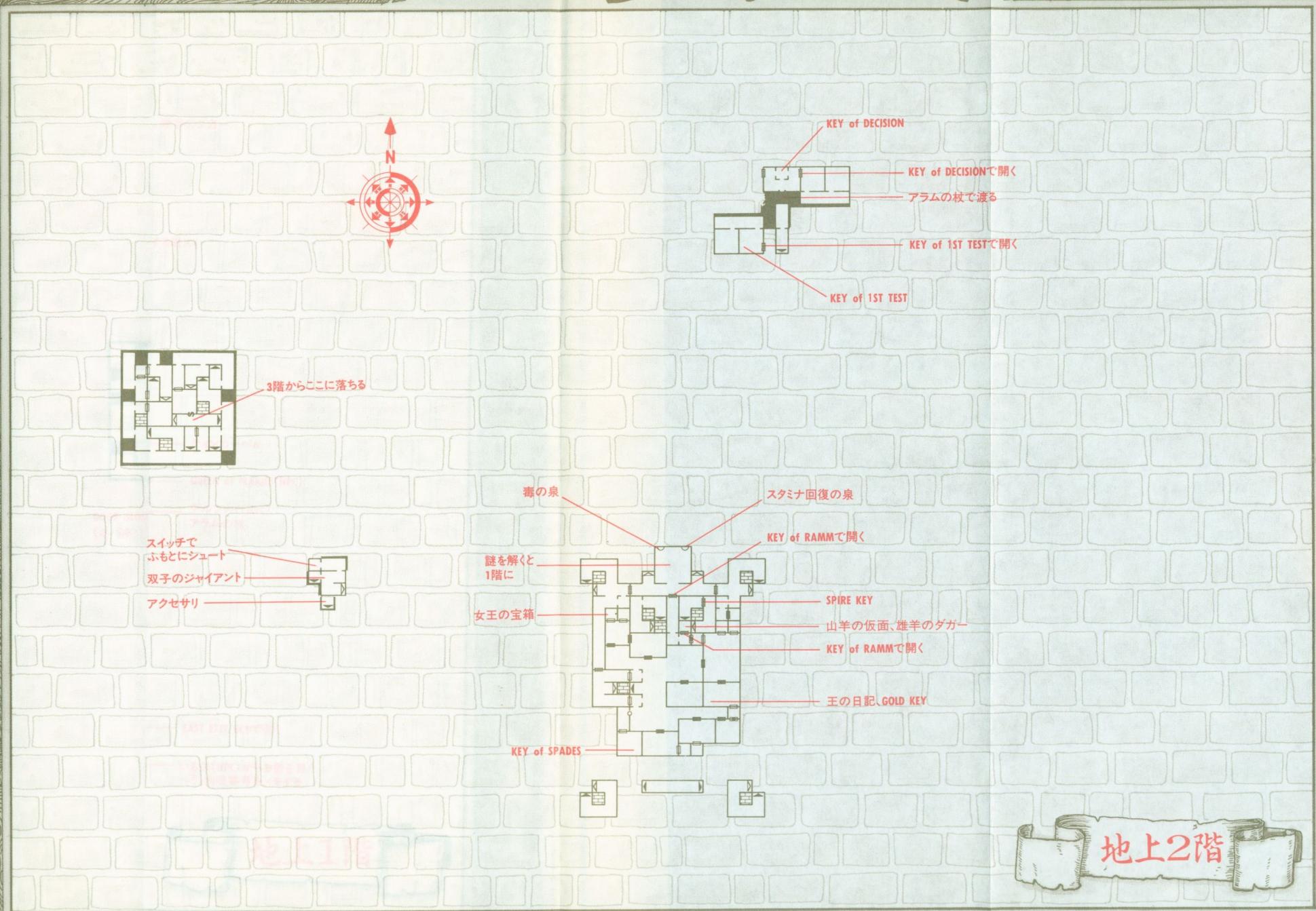
Wizardry Cosmic Forge



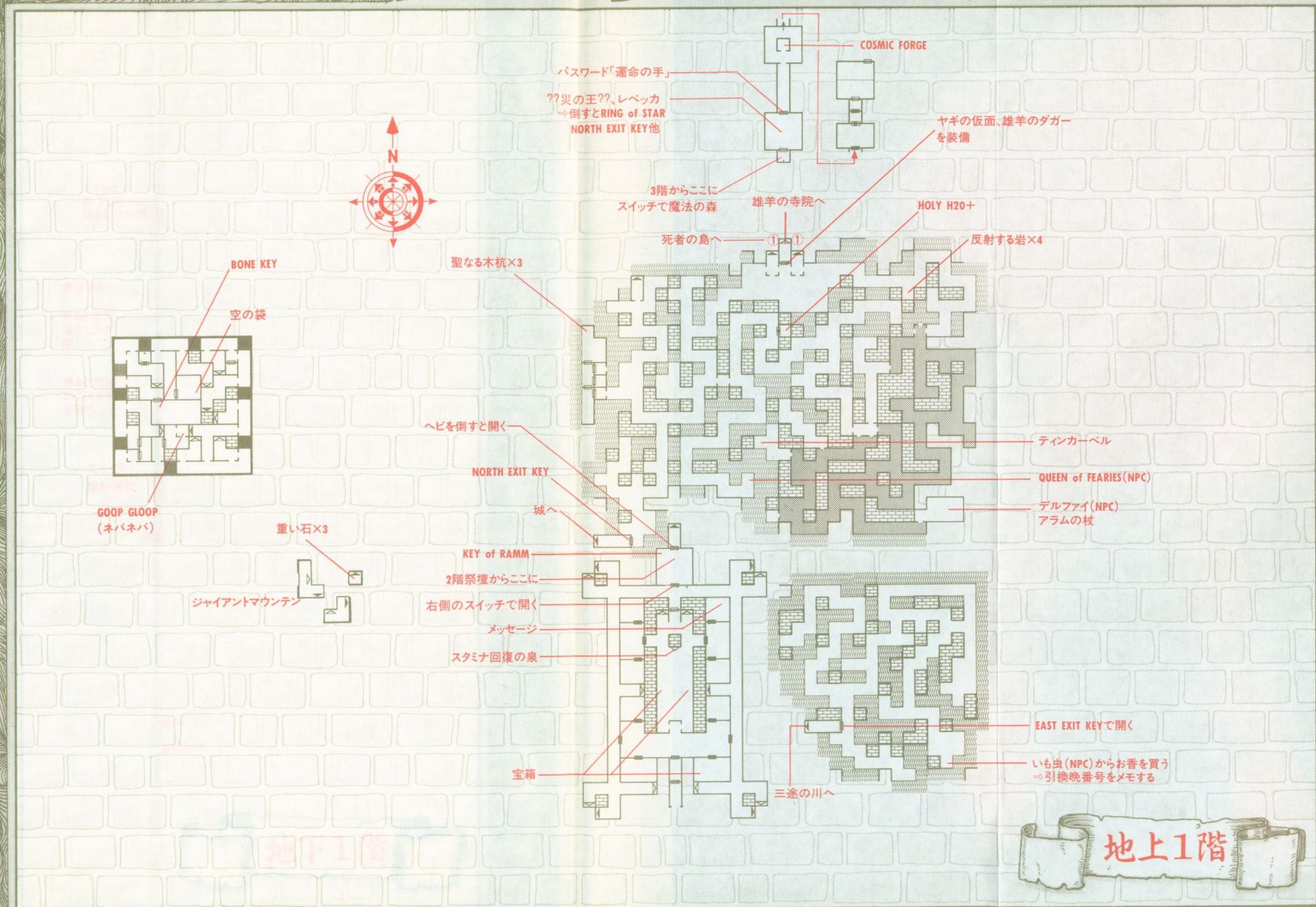
Wizardry Cosmic FORGE



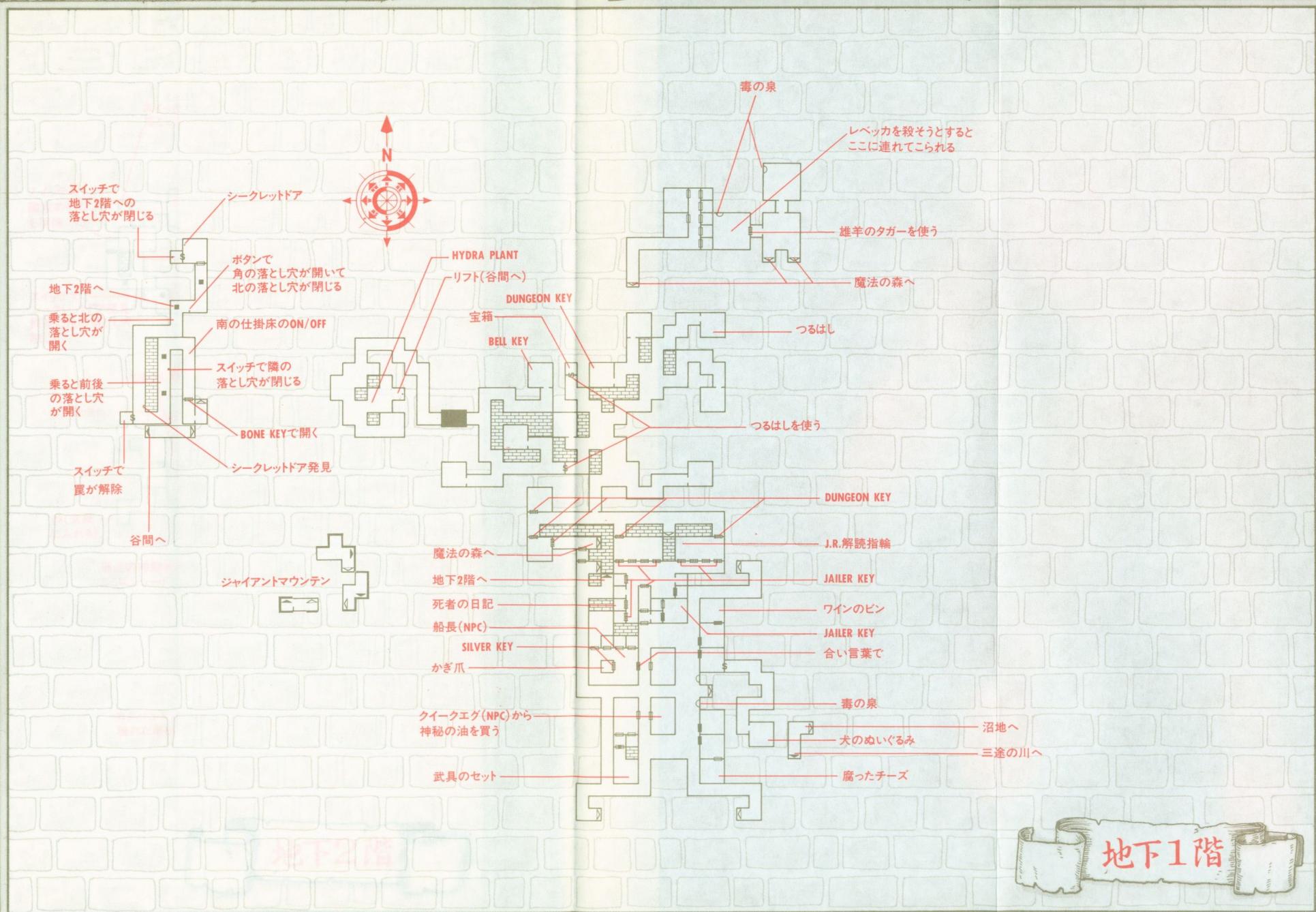
Wizardry CosmicForge



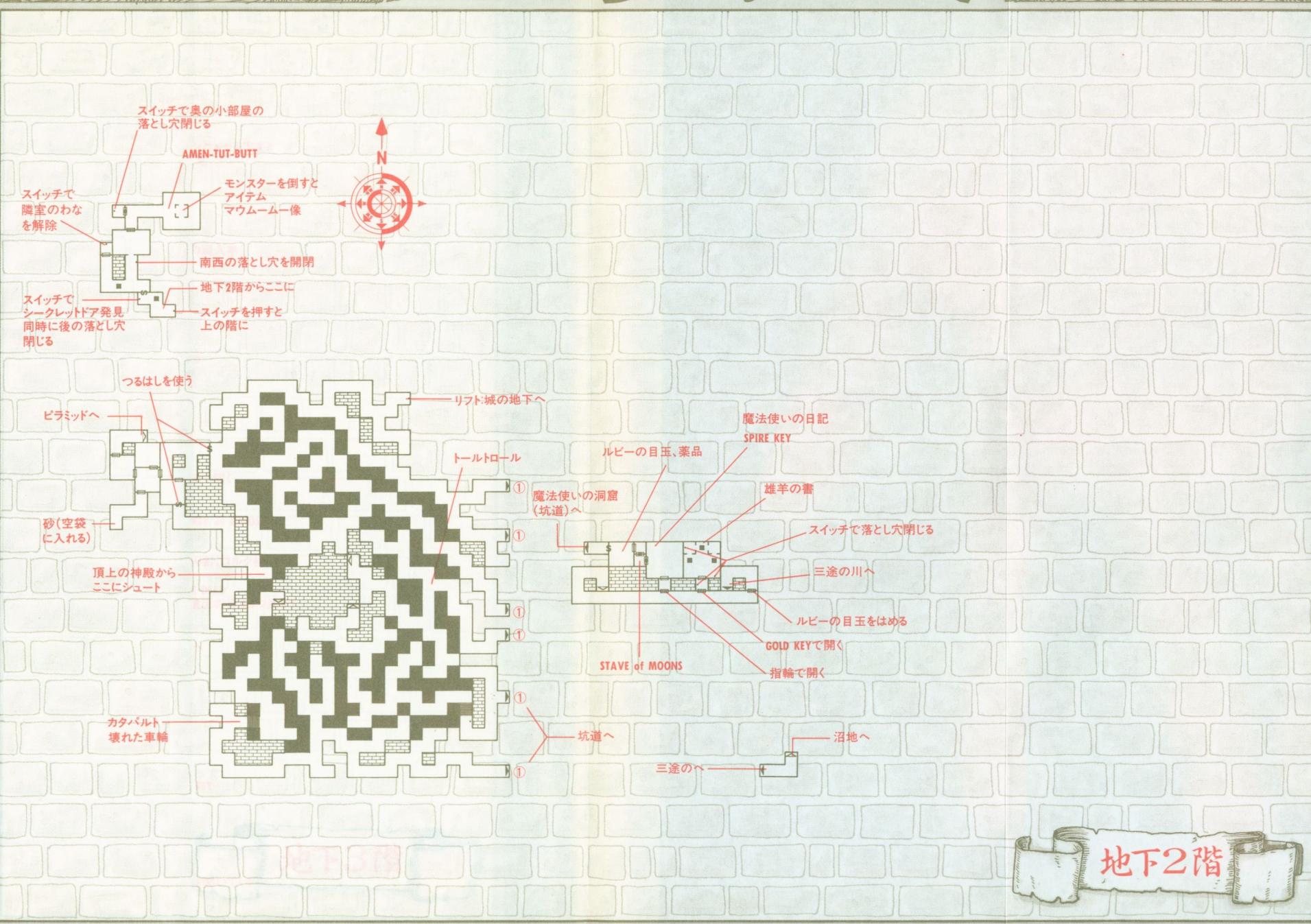
Wizardry Cosmic FORGE



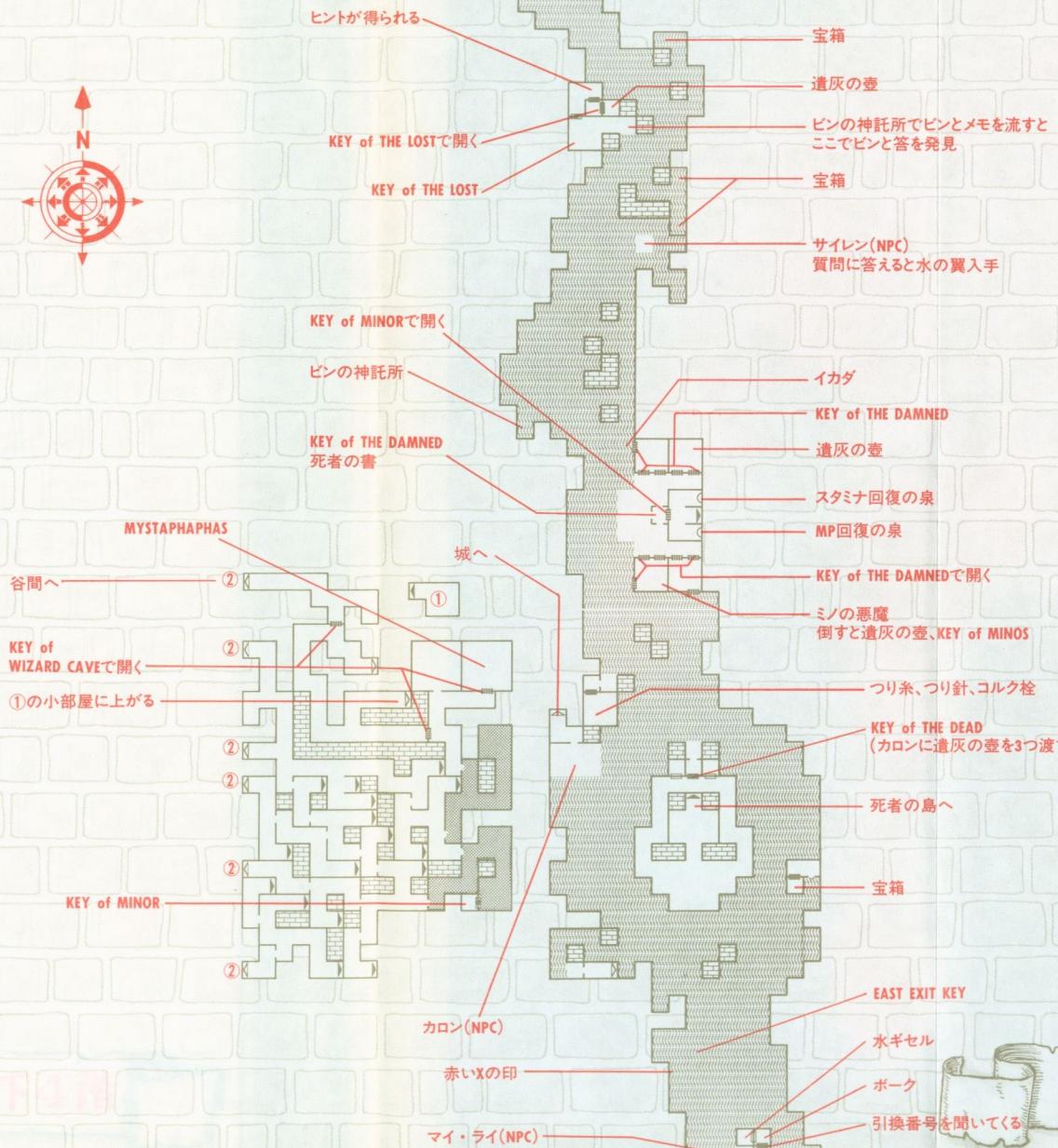
Wizardry CosmicForge



Wizardry Cosmic FORGE



Wizardry Cosmic FORGE



地下3階

Wizardry Cosmic FORGE

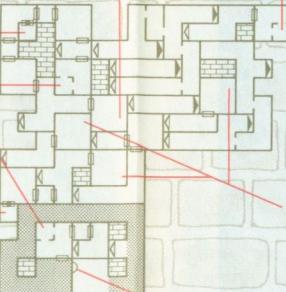


宝箱

ゴム糸

のみ

スミッティ(NPC)
壊れた車輪・車輪に



スタミナ回復の泉

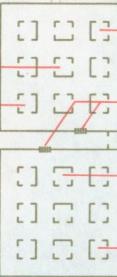
宝箱

ゴム糸

アイテム

ゴースト

三途の川へ



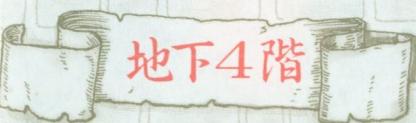
サイレンの書

TOMB KEYで開く

TOMB KEY

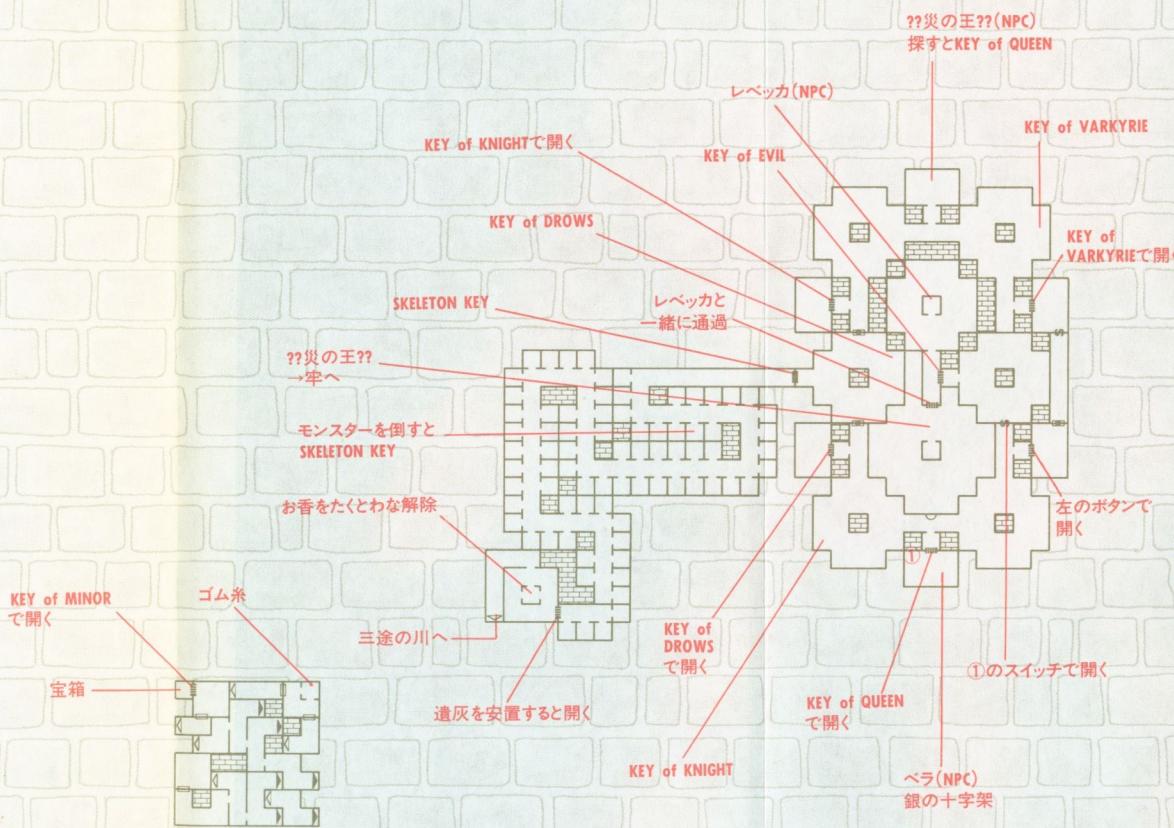
ゴースト

死者の島へ



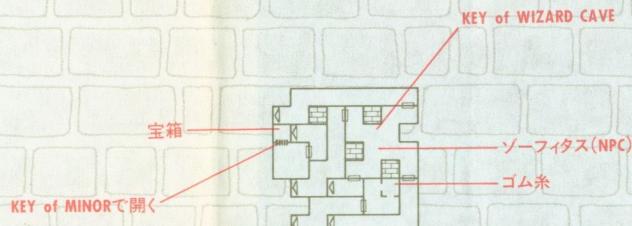
地下4階

Wizardry Cosmic FORGE



地下5階

Wizardry Cosmic FORGE



地下6階



秀和システムトレーディング株式会社

ISBN4-87966-273-9 C3055



秀和システムトレーディング株式会社 定価1,600円(本体1,553円)

ISBN4-87966-273-9 C3055 P1600E