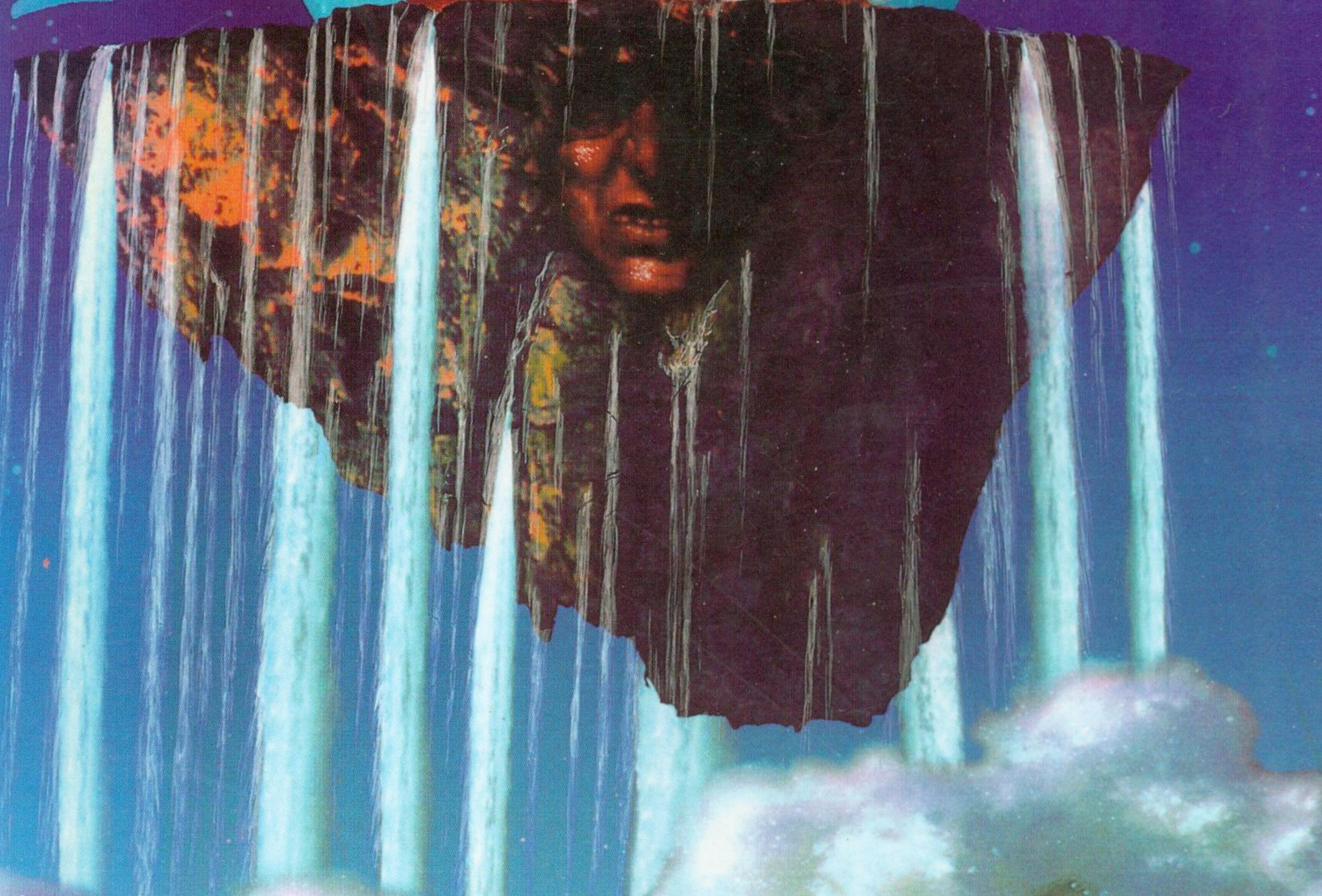


ISLE OF TERRA

マイトアンドマジック3
HAND BOOK

Magic and Magic



ゲームハンドブック・シリーズ
飯島一彦：著

マイトアンドマジック3

ハンドブック

飯島一彦：著

ゲームハンドブック
シリーズ

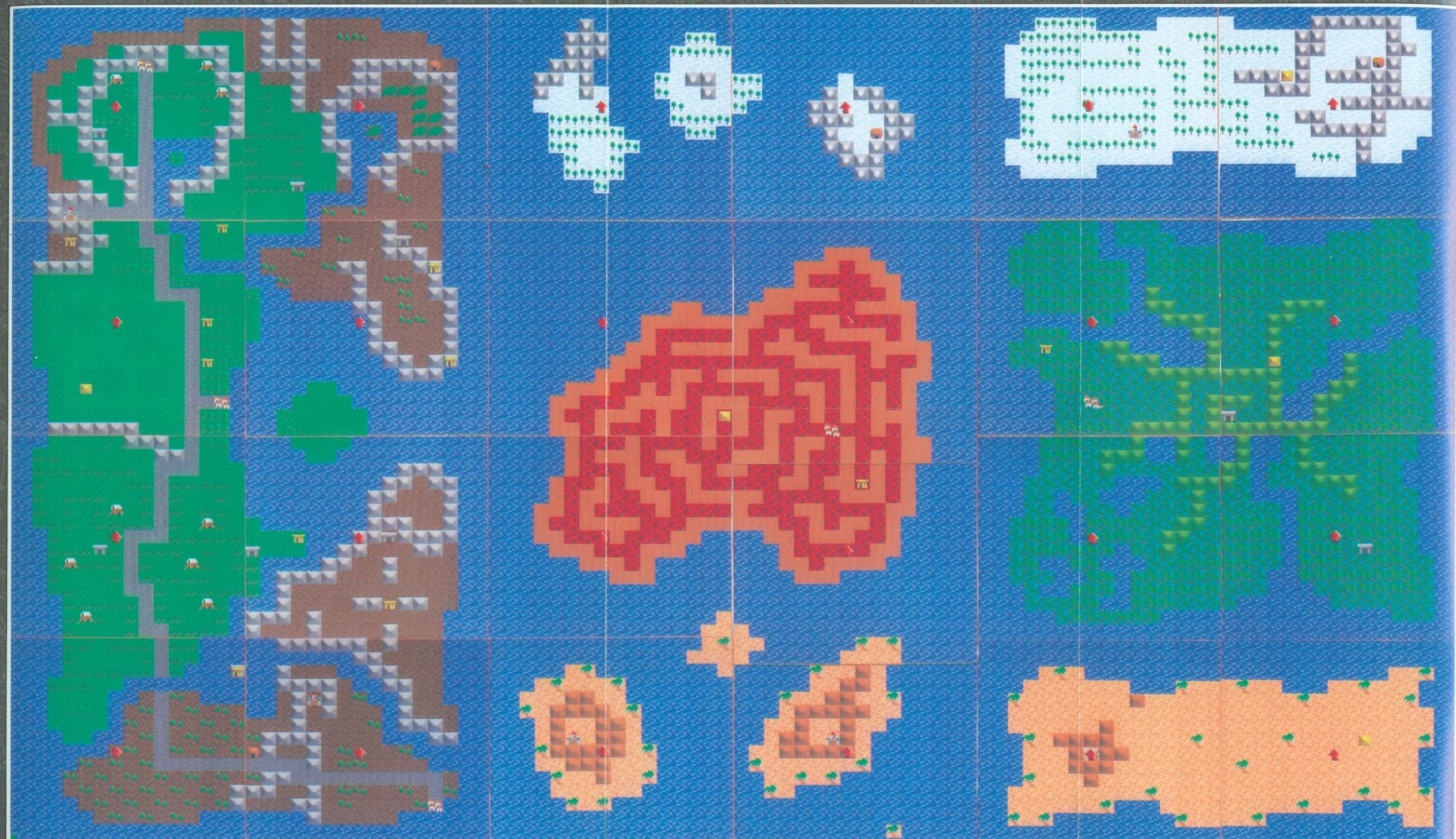
BNN

I S L E O F T E R R A

**マイトアンドマジック3
HAN D BOOK**

Might and Magic III *Isle of Terra*

*このマップはIBM-PC版で作成したものです、内容は他機種版とかわりません。
*ゲーム進行の都合により、荷馬車や小屋のいくつかが欠けています。あらかじめご了承ください。



I S L E O F T E R R A

マイトアンドマジック3 H A N D B O O K



飯島一彦著

株式会社ビー・エヌ・エヌ

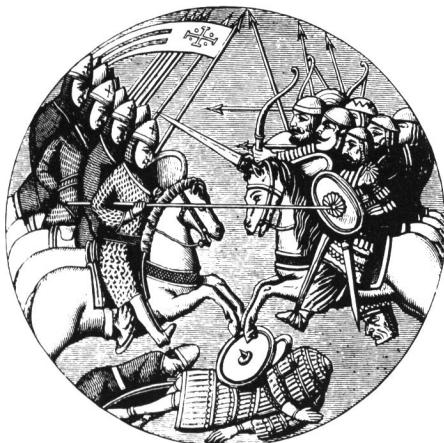
はじめに

大規模かつ難関RPGとして有名な「マイト・アンド・マジック」シリーズの第3弾（日本語移植版）が万全を期してリリースされました。物語の内容はこれまでのシリーズから継承されていますが、グラフィックまわりを中心に大幅な刷新がはかられています。その変わりようはまさにM&M新時代の幕開けと言っても過言ではありません。

M&Mフリークの筆者としては喜ばしいかぎりなのですが、これで本を作るとなると話は別です。本書の作成のためにIBM版をプレイしたのが今年の1月中旬のことでした。それから入稿までの2ヶ月間、苦しくとも楽しいM&M3ざんまいの日々を過ごしたのです。

そういうわけで、本書に掲載している情報のほとんどは原則的に筆者個人が1ゲーマーとして収集・分析したものです。当然至らぬ点も多々あるだろうし、いくつかの勘違いや間違いに気づかれるかもしれません。そんなときは、どうか温かい目で見守ってやってください。

1992年3月20日 飯島一彦



目次

第1章 キャラクタ 7

この章の見方・読み方	9
キャラクタの作成	10
種族	11
職業	12
パーティ	14
ステータス	15
スキル	18
健康状態	21
初期キャラクター一覧	23
ハイアリング一覧	26

第2章 冒険ガイド 31

この章の見方・読み方	33
時間の進行	34
町の施設	35
移動手段	38
戦闘テクニック	40
最初の一歩	42
快適プレイの处方箋(98版)	43

第3章 探検マップ 45

この章の見方・読み方	47
町	48
ダンジョン	59
城	73
ピラミッド	84
アウトドア	92

第4章 アイテム —————— 117

この章の見方・読み方	119
武器	123
飛び道具	126
鎧	127
衣服	128
楯・こて・ブーツ	129
兜	129
胸飾り	130
指輪	130
首飾り	131
ベルト	131
補助アイテム	131
その他のアイテム	133

第5章 モンスター —————— 137

この章の見方・読み方	139
モンスター・カタログ	140

第6章 マジック —————— 163

この章の見方・読み方	165
マジック・カタログ	166

とじ込み付録

特製カラー・マップ[®]

袋とじ「イキな情報」

第①章

キャラクタ



この章の見方・読み方

広大なM&M3の中であなたの分身となって活躍するのがキャラクタたちである。これから始まる旅がどのように展開していくかは、あなたのリーダーとしての資質と「旅の仲間」たちの能力にかかっている。数々の難関を乗り切っていくことによりキャラクタは成長してゆき、それにつれあなたが抱く愛着度もいっそう増していくことだろう。この章ではこれらキャラクタたちのことをよりよく知るための情報を解説している。筆者からの助言だが、キャラクタ全員のステータスをノートに記録していくことをお薦めする。そしてレベルアップ時や能力値アップのイベントなどによってパラメータが変化するつど書き換えていくのだ。そうすれば何か異常事態が発生しても、どの値がどのように増減したのかについて簡単に知ることができる。年齢を50才上げられたことに気づかないままセーブしたりすることのないよう、仲間たちの健康状態にはリーダーとして常に気をつかってもらいたい。





キャラクタの作成

ゲームはファウンテン・ヘッドの宿屋の手前から始まり、あらかじめ用意されたキャラクタでパーティが組まれている。自分でキャラクタを作りたいのなら宿屋に入っていこう。スターティング・キャラクタは最初から基本的な武具と3000ゴールド、30ジェム、食料5日分を持っているが、自分でキャラクタを作成した場合は所持金が少し減ってアイテムなしになる。

●性別と属性の選択

どちらもバランスよく選択しておけば問題ない。全員男性でしかもワルばかり、という極端な選び方でもコンプリートは可能だ。

●種族の選択

どの職業を作るのかによって種族を決める。それぞれに向き不向きがあるので次ページの「種族」の節を参考に選択してほしい。

●能力値の選択

再ロールは「もっといい数字が出るのではないか」という期待のもとに際限なく続いてしまう傾向にあるが、求める能力値が20ぐらい出た時点で満足すべきだろう。能力値を交互に交換することも可能だ。どの能力を優先させるべきかは「職業」の節を参照のこと。

●職業の選択

各キャラクタの職業を選択する際の注意点をいくつか掲げておく。ちなみに最初の宿屋で雇えるハイアリングの職業は射手とドルイドである。

- ・白兵戦およびドア破壊要員として騎士、戦士、野蛮人のうち最低2人必要。
- ・罠外しや解錠担当として盗賊、忍者のうちいずれか1人必要。
- ・ドルイド系の呪文を操るドルイド、野伏のうちいずれか1人必要。
- ・僧侶と魔法使いはそれぞれ最低1人ずつ入れておく。



種族

職業を決める前に、どの種族にするのかを選択しなければならない。組み合わせパターンは基本的に自由だが、それぞれの種族の特徴を考慮して適正な職業を選ぶことがキャラクタメイキングを成功させるコツである。

●人間

平均的な能力を持った種族。すべての自然力に対して抵抗力があり、どの職業にも適応できる。最初から泳ぎ手のスキルを持っている。

[基本抵抗力ー火：7、寒さ：7、電気：7、毒：7、エネルギー：7、魔法：7]

●ドワーフ

小柄でたくましい体を持つ彼らは騎士や野蛮人など前列で戦闘に参加する職業に向いている。最初から危険探知のスキルを持つ。

[基本抵抗力ー火：5、寒さ：5、電気：5、毒：20、エネルギー：5、魔法：0]

●エルフ

森や谷に住むたいへん頭のいい種族である。呪文を操る職業に向いているが自然力への耐性が低く、先天的なスキルを持っていないのが欠点。

[基本抵抗力ー火：0、寒さ：0、電気：0、毒：0、エネルギー：5、魔法：5]

●ノーム

陽気で活動的な種族。盗賊向きだが魔法の素質も持っている。魔法に対する抵抗力がきわめて高く、最初から隠し戸探しのスキルを持っている。

[基本抵抗力ー火：2、寒さ：2、電気：2、毒：2、エネルギー：2、魔法：20]

●半オーケ

耐久力に優れた種族だが魔法はやや苦手。どちらかというと戦士や射手など魔法を兼用するタイプの職業に向いている。先天的なスキルなし。

[基本抵抗力ー火：10、寒さ：10、電気：10、毒：0、エネルギー：0、魔法：0]



職業

ゲームに用意されている職業は10種類。パーティ編成を考えながら選択しなければならないのはもちろんのこと、それと同時に選んだ種族との適合性をも考慮しなければならない。スキルに関していうと、たとえばエルフー僧侶と選択した場合はスキルなしでスタートするが人間ー戦士であれば最初から泳ぎ手と武士道の2つのスキルを持つことができる、といった具合だ。選んだ職業は後で変更することができないので慎重に決めてほしい。

●騎士

前列で戦う代表的な職業である。戦闘能力はバツグンで、ほとんどすべての武器・防具を使いこなすことができる。そのかわり魔法はからきしダメ。優先すべき能力は強さ。最初から戦闘技術のスキルを持っている。

●戦士

取り扱える武器・防具は騎士とまったく同じで、なおかつ僧侶系の呪文を使いこなせる。普段は前列で戦うが、イザというとき仲間を助けることもできる便利な職業だ。ただし戦闘能力は騎士に比べてやや劣る。優先すべき能力は強さ、魅力、耐久力の3つ。最初から武士道のスキルを持っている。

●射手

その名のとおり、弓を扱わせたら彼（彼女）の右に出る者はいない。たいていの武器を装備でき、魔法使い系の呪文を唱えることもできる。鎧は鎖かたびらまで。優先すべき能力は知性と正確さで、スキルは持っていない。

●僧侶

僧侶系呪文のおもな役割は倒れた仲間を治療したりパーティ全体にプロテクションをかけることである。安全な旅が保証されない以上、僧侶は旅の仲間に欠かせない重要な存在だ。武器制限は多いもののスプリント・メイルまでの鎧を着用できる。優先すべき能力は魅力のみ。スキルは持っていない。

●魔法使い

戦闘能力や耐久力は絶望的に低いし、武器・鎧とも必要最低限のものしか装備できず弓も使えない。しかし、それを補って余りある強力な攻撃呪文を使いこなす。優先すべき能力は知性。最初から地図師のスキルを持っている。

●盗賊

鍵外しと罠の発見・解除の能力にたけたパーティ必須の職業。戦闘能力はあまり高いとはいえないがたいていの武器を扱えるので戦闘補助要員としても活用できる。鎧は鎖かたびらまで装備可能。優先すべき能力は好運度で、最初から盗賊の技能（37）を持っている。

●忍者

タイプとしては騎士と盗賊の中間といったところ。ただし魔法は一切使えない。装備できる武器はそれほど多くないが、そのかわり忍者用の特殊な武器が用意されている。弓はOKだが着用できる鎧はリング・メイルまで。優先すべき能力は素早さと正確さ。最初から盗賊の技能（22）を持っている。

●野蛮人

白兵戦にピッタリのタフな職業。斧などの重厚な武器を得意とし、弓も持てる。装備できる鎧はスケール・アーマーまでだがヒットポイントが高いのできほど影響しない。優先すべき能力は耐久力。スキルは持っていない。

●ドルイド

自然界のパワーを利用する特殊な呪文を操る。戦闘能力や装備可能な武具の範囲は魔法使いよりややマシ、といった程度だ。優先すべき能力は知性と魅力で、最初から方角感覚のスキルを持っている。

●野伏

難所の移動技術に優れたプロの冒険家で、一般には“レンジャー”という名で知られている。能力的には戦士と僧侶の中間ぐらい。ドルイド系の呪文も使える。優先すべき能力は知性と魅力。最初から道探しのスキルを持っている。



パーティ

パーティは8人で編成するが、あたなが作ることのできるキャラクタは6人までで残りの2人は各町の宿屋に泊まっているハイアリングを雇用することによって補充する。ここではハイアリングを含めたいくつかのパーティ編成例を挙げてみよう。編成のポイントは前列の2人に腕力のある職業を配置し、後列に3系統の呪文を操る職業を1人ずつ入れておくことである。

①騎士－野蛮人－戦士－盗賊－射手－僧侶－ドルイド－魔法使い

スタートイングキャラクタの6人にファウンテン・ヘッドのハイアリングを2人を加えたお手軽なパーティ編成例。さすがに最初から用意されているキャラクタだけあってバランスがたいへんよくとれている。欠点は自分で作っていないキャラクタにどれだけ愛着がわくか、という点ぐらいだろう。

②騎士－戦士－戦士－野伏－忍者－射手－僧侶－魔法使い

8人のメンバーのうち6人が何らかの呪文を操ることができ、しかも前列から6人目まで白兵戦に耐え得る職業で編成した例。僧侶系呪文に偏重ぎみのが難点だが生き残る確率は高い。

③騎士－野蛮人－戦士－戦士－盗賊－野伏－射手－射手

魔法の専門家を1人も入れずに編成した極端な例。すべて兼用職業で代用している。力対力の戦いには絶対有利なのは間違いないが、当然、スペルポイント不足に悩まされることになる。2人の戦士のうち1人を僧侶に、同様に射手のうち1人を魔法使いに代えるとバランスがよくなる。

④騎士－騎士－盗賊－僧侶－僧侶－ドルイド－魔法使い－魔法使い

上の例とは逆に魔法の専門家を重視して編成した例である。白兵戦に不安はあるが、聖なる恩恵や武勇などキャラクタ持続タイプの呪文を前列3人にかけるなどして手当すればなんとかしのげる。あと、能力値を高めたり強力な武具を装備させてやることで盗賊に騎士なみの働きをさせることも可能だ。



ステータス

この節ではキャラクタの一覧表示コマンドで表示される各項目について解説している。個々のキャラクタには実に多くのパラメータが設定されており、それらが“個性”なり“実力”を形成しているのである。それぞれの値は冒険途上で一時的あるいは恒久的に変化することがあるが、異変に気づいたときはもう手遅れ、てなことにならないよう各値の状態を常時把握しておかなければならない。なお、一般的に能力値というのは強さ～好運度の7項目を意味し、それ以外の項目と区別される。

●強さ

戦闘時において相手に与え得るダメージ値に影響する。前列で武器を持って戦うキャラクタは、これが低いとどうしようもない。

●知性

魔法使い系とドルイド系の呪文を使うキャラクタがレベルアップ時にどれだけスペルポイントを獲得できるかに影響する。

●魅力

僧侶使い系とドルイド系の呪文を使うキャラクタがレベルアップ時にどれだけスペルポイントを獲得できるかに影響する。

●耐久力

レベルアップ時にヒットポイントの最大値がどれだけ増加するかに影響。職業にかかわらず、すべてのキャラクタにとって重要な能力である。

●素早さ

戦闘における攻撃順序を決定すると同時に防御力の値にも影響する。すなわち、素早ければ素早いほど敵の攻撃を避けやすくなるのだ。この値が高ければ万一防具が壊れたときもいくらかはダメージを軽減できる。

●正確さ

戦闘時、こちらの攻撃が相手にヒットする確率（命中率）に影響する。通常の武器攻撃だけでなく、弓を使った長距離攻撃も含まれる。

●好運度

冒険のさまざまな局面で作用するが、おもに特殊攻撃からの回避率、鍵外しの成功率、罠を作動させる確率などに影響する。

●年齢

18才からスタートし、1年経過するごとに年齢が加算されていく。高年齢になると年を越すごとに能力値が低下してゆき、最終的には寿命が尽きて死んでしまう。特殊攻撃やトラップなどで一時的に年齢を上げられた場合は若返りの泉の水を飲むことによって本来の年齢に戻せる。

●レベル

レベル1からスタートし、経験を積んでから訓練所でトレーニングを受けることによってレベルアップしていく。レベルの上昇にしたがってヒットポイント・スペルポイント・盗賊の技能などが増加し、一定水準を超えると1ラウンドごとの攻撃回数もアップする。一挙にレベルアップするイベントもある。

●防御力

相手の攻撃から身を守る能力。装備している防具や魔法の装飾品、素早さの能力などによって数値が変化する。いわゆるアーマークラス（AC）。

●ヒット（ポイント）

相手の攻撃がこちらにヒットするごとに減ってゆき、ゼロ～マイナス値になると昏睡状態を経て死亡に至る。休息、呪文、寺院の治療で回復する。

●スペル（ポイント）

呪文を使用するごとに減ってゆき、値がゼロになると呪文を唱えられなくなる。ジェムを必要とする呪文もあるので注意。回復方法は休息のみ。

●抵抗力

火、寒さ、電気、毒、エネルギー、魔法の特殊攻撃にどれだけ耐えられるかを表す数値。一般的には火～毒の4要素を「自然力」と呼んでいる。

●スキル

そのキャラクタの持つさまざまな技術のこと。詳細は後述する「スキル」の節を参照のこと。

●獲得名誉

そのキャラクタの履歴。ギルドの会員になったりクエストを達成すると、その内容が記録される。

●経験値

解錠や罠外しに成功したりモンスターを倒したりクエストを達成するごと加算され、一定の数値に達したら訓練所でレベルアップする資格が与えられる。

●パーティのゴールド／1日の費用

個々人ではなくパーティ全体が持っているお金。そのキャラクタがハイアリングの場合は1日あたりの雇い賃を表す。レベルが高いほど高額。

●パーティのジェム

ジェムを必要とする呪文を使用するたびに所定の数だけ消費される。ゴールドのように取引材料として使われることもある。

●パーティの食料

パーティ全体が持っている食料で、8時間の休息をとるたびに人数分だけ消費される。数値は個数ではなく、あと何日分残っているのかを示している。

●健康状態

そのキャラクタの体調が良好かどうかを表している。詳細は「健康状態」の節を参照のこと。



スキル

スキルとはそのキャラクタの持つ特殊技能のことを意味し、全部で18種類ある。選択した種族・職業によっては最初からいくつかのスキルを持っている場合もあるが、通常は冒険を進めながら町やダンジョンなどでコツコツと修得していく。タダで教えてもらえることもあるけれど、たいていは学習料として多額のゴールドを支払わなければならない。その内容は、持ってなくてもそれほど不都合を感じないものから探検に不可欠な必須スキルまでさまざまだ。それらのスキルを身に付けることによって普通では入れない山や密林を歩けるようになったり、特定の能力がアップしたり、レベルアップ時での獲得ポイントが増加したりする。お金をムダにしないためにも、どのスキルを、いつ、誰に学ばせるかについて慎重に検討する必要がある。また、これらのスキルは効果を発揮するための条件によって次の3つに分類される。

- ・パーティの1人が持ていればよいもの（地図師など）。
- ・パーティの2人以上が持ていなければならないもの（登山家など）。
- ・パーティ全員が持ていなければならないもの（武士道など）。

修得したスキルが失われることはないが、キャラクタが石化、死亡、根絶などの状態に陥ると回復するまでスキルの効果がキャンセルされてしまう。万一の事態に備えて同じスキルを全員に学ばせておくと万全だ。それでは個々のスキルについて解説していこう。

●盗賊の技能

ドアの鍵を外したり罠を解除したりするスキル。レベルが上がるにつれて技能も上達していく。盗賊と忍者以外は狂気のホールで学べる。

●戦闘技術

正確さの能力を高めるスキル。武器や弓を使った物理攻撃の命中率がアップする。ヴィルダバールで学べる。

●占星術

ドルイド系の呪文を使うキャラクタがレベルアップ時により多くのスペルポイントを獲得できるようになる。B1エリアで学べる。

●体力強化

キャラクタがレベルアップ時により多くのヒットポイントを得られるようになる。ヴィルダバールで学べる。

●地図師

歩いた場所を記録するオートマッピングのスキル。誰か1人が持っていればよい。ファウンテン・ヘッドで学べる。

●武士道

パーティ全員がこのスキルを持っていないとホワイトシールド、ブラッドライン、ドラゴントゥースの城に入れない。ムーの古代寺院で学べる。

●方角感覚

誰か1人が持っていればマップ表示時や画面下中央のジェムに現在向いている方向が表示される。ファウンテン・ヘッドの洞窟で学べる。

●言語学

特殊な言語で書かれたメッセージを解読するスキル。役立つ場所は少ないが持てないと不便だ。アークノイド洞窟で学べる。

●商人

鍛冶屋での交渉スキル。購入価格は変化しないが品物を通常の倍の値段で売ることができ、鑑定料金が半額になる。A1エリアの荷馬車で学べる。

●登山家

火山以外の山を移動するスキル。パーティのうち誰か2人以上が持ていなければならぬ。ペイウォッチで学べる。

●航海術

目印のない広大な海上を移動していても迷子にならずにすむ。ヴィルダバルで学べる。

●道探し

密林を移動するスキル。パーティのうち誰か2人以上が持っていないなければならない。ベイウォッチで学べる。

●祈禱術

僧侶系の呪文を使うキャラクタがレベルアップ時により多くのスペルポイントを獲得できるようになる。アークノイド洞窟で学べる。

●手品師

魔法使い系の呪文を使うキャラクタがレベルアップ時により多くのスペルポイントを獲得できるようになる。アークノイド洞窟で学べる。

●泳ぎ手

パーティ全員が持ていれば浅い水域を渡れるようになる。海上の移動はできない。ファウンテン・ヘッドの洞窟で学べる。

●追跡者

モンスターどもが歩いた形跡を発見する。いわば広範囲にわたる危険予知といったところ。狂気のホールで学べる。

●隠し戸探し

誰か1人が持っていると画面右下のグレムリンが隠し通路を感知したときに腕を動かす。ファウンテン・ヘッドの洞窟で学べる。

●危険探知

誰か1人が持っていると画面上中央のコウモリがモンスターの接近を感じたときに口を動かす。ファウンテン・ヘッドの洞窟で学べる。



健康状態

冒險を続いているとさまざまなきっかけで体調に異変をきたす。「良好」な状態であればヒットポイントの残量にだけ気を使つていればよいが、顔の表情が変化した場合は何らかの異常事態が発生したことを意味する。病状を見きわめて一刻も早く治療しないと手遅れになることもある。

●虚弱

すべての能力値が1ポイントダウン。回復の呪文で治療できるが休息をとればほとんど元の状態に戻る。

●睡眠

昏睡と異なり、ヒットポイントが残っている状態で眠っている。しばらくのあいだ何の行動もとれない。目覚めの呪文ですぐ起こすことができる。

●泥酔

魅力と好運度が上がって、それ以外の能力値がダウン。居酒屋でお酒を飲み過ぎるとこうなる。一晩寝ると二日酔いで虚弱状態に。

●錯乱

精神的なダメージを受けてうまく行動できなくなってしまう。時間の経過とともに自然に治癒する。

●中毒

強さ、素早さ、正確さがダウンする。時間の経過とともに悪化していくので毒の治療の呪文で早めに治療しよう。A3エリアにも治療設備あり。

●病気

知性、魅力、耐久力がダウンし、時間の経過とともに悪化する。病気の治療の呪文をかけば元気になる。

●狂気

強さと素早さがアップし、知性、魅力、正確さがダウ。時間の経過とともに悪化していく。A3エリアの荷馬車で安く・早く治療してもらえる。

●マヒ

全身が硬直して一切の行動ができなくなる。時間が経てば治るが、マヒの治療の呪文を使えばすぐ元の状態に戻ることができる。

●呪われた

好運度がダウする。時間が経過しても今以上に悪化することはないけれど自然に治ることもない。治療は寺院にて。

●恋愛

すべての能力値がアップ。アテアに会った男性がこの状態に陥る。時間の経過とともに悪化していくが、トルーベリー王女に「渡す」と消える。

●昏睡

ヒットポイントがゼロ～マイナス値になって失神している。死の一歩手前のひじょうに危険な状態だ。呪文をかけるか休息をとって回復させよう。

●石化

マヒ状態の極致。全身が石になってほとんど死んだも同然の状態である（ヒットポイントはゼロ）。石から肉体への呪文で復活する。

●死亡

ヒットポイントが極端なマイナス値になるとそのキャラクタは死亡する。死者の生き返りの呪文で復活する。

●根絶

死亡よりさらに悪く、肉体を失ってしまった状態。蘇生の呪文で回復させた場合は5つ年を取る。寺院で治療すれば年はとらない。



初期キャラクター一覧

Sir Canegm			性別	男性	場所	ファウンテン・ヘッド				
	属性	善	種族	人間	職業	戦士				
強さ	17	正確さ	14	ヒット	12	経験値		0		
知性	13	好運度	16	スペル	2	ゴールド		3000		
魅力	15	年齢	18	抵抗力	42	ジェム		30		
持久力	19	レベル	1	スキル	2	食料		5日分		
素早さ	16	防御力	14	資格	0	状態		良好		
抵抗力	火:7、寒さ:7、電気:7、毒:7、エネルギー:7、魔法:7									
スキル	武士道、泳ぎ手									
名誉	なし									
魔法	光									
所持品	ナイフ、スケール・アーマー、楯、ヘルメット、革のこて、革のブーツ									

Crag Hack			性別	男性	場所	ファウンテン・ヘッド				
	属性	中立	種族	ドワーフ	職業	野蛮人				
強さ	18	正確さ	17	ヒット	18	経験値		0		
知性	7	好運度	14	スペル	0	ゴールド		3000		
魅力	12	年齢	18	抵抗力	40	ジェム		30		
持久力	21	レベル	1	スキル	1	食料		5日分		
素早さ	16	防御力	11	資格	0	状態		良好		
抵抗力	火:5、寒さ:5、電気:5、毒:20、エネルギー:5、魔法:0									
スキル	危険探知									
名誉	なし									
魔法	なし									
所持品	手斧、革の鎧、楯、革のこて、革のブーツ、ロープとフック									

Maximus			性別	男性	場所	ファウンテン・ヘッド		
	属性	悪	種族	半オーク	職業	騎士		
強さ	17	正確さ	18	ヒット	15	経験値	0	
知性	8	好速度	14	スペル	0	ゴールド	3000	
魅力	12	年齢	18	抵抗力	30	ジェム	30	
耐久力	18	レベル	1	スキル	1	食料	5日分	
素早さ	15	防御力	14	資格	0	状態	良好	
抵抗力	火:10、寒さ:10、電気:10、毒:0、エネルギー:0、魔法:0							
スキル	戦闘技術							
名誉	なし							
魔法	なし							
所持品	剣、スケール・アーマー、楯、ヘルメット、革のこて、革のブーツ							

Dark Shade			性別	男性	場所	ファウンテン・ヘッド		
	属性	悪	種族	ノーム	職業	盗賊		
強さ	16	正確さ	20	ヒット	9	経験値	0	
知性	12	好速度	18	スペル	0	ゴールド	3000	
魅力	11	年齢	18	抵抗力	30	ジェム	30	
耐久力	16	レベル	1	スキル	2	食料	5日分	
素早さ	14	防御力	10	資格	0	状態	良好	
抵抗力	火:2、寒さ:2、電気:2、毒:2、エネルギー:2、魔法:20							
スキル	盗賊の技能37、隠し戸探し							
名誉	なし							
魔法	なし							
所持品	剣、短弓、革の鎧、楯、革のこて、革のブーツ、ロープとフック							

Resurectra			性別	女性	場所	ファウンテン・ヘッド				
			属性	善	種族	ノーム	職業	僧侶		
強 さ	13	正確さ	13	ヒット	7	経験値	0			
知 性	12	好運度	15	スペル	8	ゴールド	3000			
魅 力	20	年 齢	18	抵抗力	30	ジェム	30			
耐久力	18	レベル	1	スキル	1	食 料	5日分			
素早さ	12	防御力	9	資 格	0	状 態	良好			
抵抗力	火:2、寒さ:2、電気:2、毒:2、エネルギー:2、魔法:20									
ス キ ル	隠し戸探し									
名 誉	なし									
魔 法	レベル1まで修得									
所持品	太棒、スケール・アーマー、楯、革のブーツ									

Kastore			性別	男性	場所	ファウンテン・ヘッド				
			属性	中立	種族	エルフ	職業	魔法使い		
強 さ	8	正確さ	12	ヒット	6	経験値	0			
知 性	20	好運度	15	スペル	9	ゴールド	3000			
魅 力	11	年 齢	18	抵抗力	10	ジェム	30			
耐久力	19	レベル	1	スキル	1	食 料	5日分			
素早さ	17	防御力	7	資 格	0	状 態	良好			
抵抗力	火:0、寒さ:0、電気:0、毒:0、エネルギー:5、魔法:5									
ス キ ル	地図師									
名 誉	なし									
魔 法	レベル1まで修得									
所持品	短剣、パッド入り鎧、革のマント、革のブーツ、たいまつ×2									



ハイアリング一覧

Allan Bow			性別	男性	場所	ファウンテン・ヘッド		
	属性	善	種族	人間	職業	射手		
強さ	16	正確さ	21	ヒット	30	経験値	4000	
知性	16	好運度	11	スペル	7	費用	180	
魅力	8	18/479生		抵抗力	42	ジェム	—	
耐久力	18	レベル	3	スキル	2	食料	—	
素早さ	13	防御力	7	名誉	1	状態	良好	
抵抗力	火:7、寒さ:7、電気:7、毒:7、エネルギー:7、魔法:7							
スキル	道探し、泳ぎ手							
名譽	カラス・ギルドの会員							
魔法	レベル1まで修得							
所持品	ナイフ、鎖かたびら、短弓							

Fineous			性別	男性	場所	ファウンテン・ヘッド		
	属性	中立	種族	人間	職業	ドルイド		
強さ	7	正確さ	13	ヒット	27	経験値	3000	
知性	17	好運度	14	スペル	19	費用	180	
魅力	19	10/478生		抵抗力	42	ジェム	—	
耐久力	17	レベル	3	スキル	2	食料	—	
素早さ	18	防御力	6	名譽	1	状態	良好	
抵抗力	火:7、寒さ:7、電気:7、毒:7、エネルギー:7、魔法:7							
スキル	方向感覚、泳ぎ手							
名譽	カラス・ギルドの会員							
魔法	レベル3まで修得							
所持品	槌鉾、皮の鎧							

Sir Galant			性別	男性	場所	ペイウォッチ				
	属性	善	種族	人間	職業	騎士				
強さ	31	正確さ	17	ヒット	120	経験値	96000			
知性	13	好運度	16	スペル	0	費用	1280			
魅力	13	23/474生		抵抗力	42	ジェム	—			
耐久力	21	レベル	8	スキル	4	食料	—			
素早さ	18	防御力	18	名誉	1	状態	良好			
抵抗力	火:7、寒さ:7、電気:7、毒:7、エネルギー:7、魔法:7									
スキル	戦闘技術、武士道、航海術、泳ぎ手									
名譽	闘技場で5回の勝利									
魔法	なし									
所持品	黄色の要塞の鍵、銃、プレート・メイル、クロスボウ、鉄のヘルメット、銀のブーツ、戦士のこて									

Darlana			性別	女性	場所	ペイウォッチ				
	属性	善	種族	ドワーフ	職業	僧侶				
強さ	13	正確さ	14	ヒット	56	経験値	48000			
知性	14	好運度	19	スペル	56	費用	980			
魅力	28	61/473生		抵抗力	40	ジェム	—			
耐久力	16	レベル	7	スキル	3	食料	—			
素早さ	22	防御力	17	名譽	3	状態	良好			
抵抗力	火:5、寒さ:5、電気:5、毒:20、エネルギー:5、魔法:0									
スキル	武士道、危険探知、泳ぎ手									
名譽	カラス・アホウドリ・ハヤブサの各ギルドの会員									
魔法	レベル7まで修得									
所持品	緑の眼球の鍵、ハンマー、スプリント・メイル、鉄のヘルメット、速いブーツ、友情ロープ									

Wartowsan			性別	男性	場所	ヴィルダバール				
			属性	悪	種族	人間	職業	忍者		
強さ	19	正確さ	19	ヒット	153	経験値	768000			
知性	16	好運度	43	スペル	0	費用	2420			
魅力	16	36/496生		抵抗力	42	ジェム	—			
耐久力	23	レベル	11	スキル	5	食料	—			
素早さ	28	防御力	14	名譽	1	状態	良好			
抵抗力	火:7、寒さ:7、電気:7、毒:7、エネルギー:7、魔法:7									
スキル	盗賊の技能53、戦闘技術、体力強化、武士道、泳ぎ手									
名譽	闘技場で10回の勝利									
魔法	なし									
所持品	青い不浄な鍵、鋼鉄のなぎなた、銀のリング・メイル、鉄のクロスボウ、悪魔憑き、好運な魔除け、生命ベルト									

Lone Wolf			性別	女性	場所	ヴィルダバール				
			属性	中立	種族	エルフ	職業	野伏		
強さ	19	正確さ	30	ヒット	144	経験値	2048000			
知性	25	好運度	21	スペル	60	費用	2880			
魅力	25	44/464生		抵抗力	15	ジェム	—			
耐久力	23	レベル	12	スキル	6	食料	—			
素早さ	16	防御力	20	名譽	4	状態	良好			
抵抗力	火:0、寒さ:0、電気:0、毒:0、エネルギー:5、魔法:10									
スキル	武士道、商人、登山家、道探し、隠し戸探し、泳ぎ手									
名譽	カラス・アホウドリ・ハヤブサ・コンドルの各ギルドの会員									
魔法	レベル12まで修得									
所持品	赤い戦士の鍵、銀の斧、金の鎖かたびら、銀の長弓、精密にて、黒檀のメダル、神秘のケープ									

Charity			性別	女性	場所	スワンプ・タウン				
	属性	善	種族	人間	職業	戦士				
強さ	33	正確さ	18	ヒット	270	経験値	8192000			
知性	22	好運度	26	スペル	126	費用	6480			
魅力	47	71/466生		抵抗力	53	ジェム	—			
耐久力	23	レベル	18	スキル	17	食料	—			
素早さ	19	防御力	18	名誉	4	状態	良好			
抵抗力	火:7、寒さ:7、電気:7、毒:7、エネルギー:18、魔法:7									
スキル	盗賊の技能を除くすべて									
名譽	カラス・アホウドリ・ハヤブサ・コンドルの各ギルドの会員									
魔法	レベル13まで修得									
所持品	鋼鉄のハンマー、鋼鉄のプレート・アーマー、音波の頭飾り、雷魔除、カリスマスカラベ、友情ネックレス									

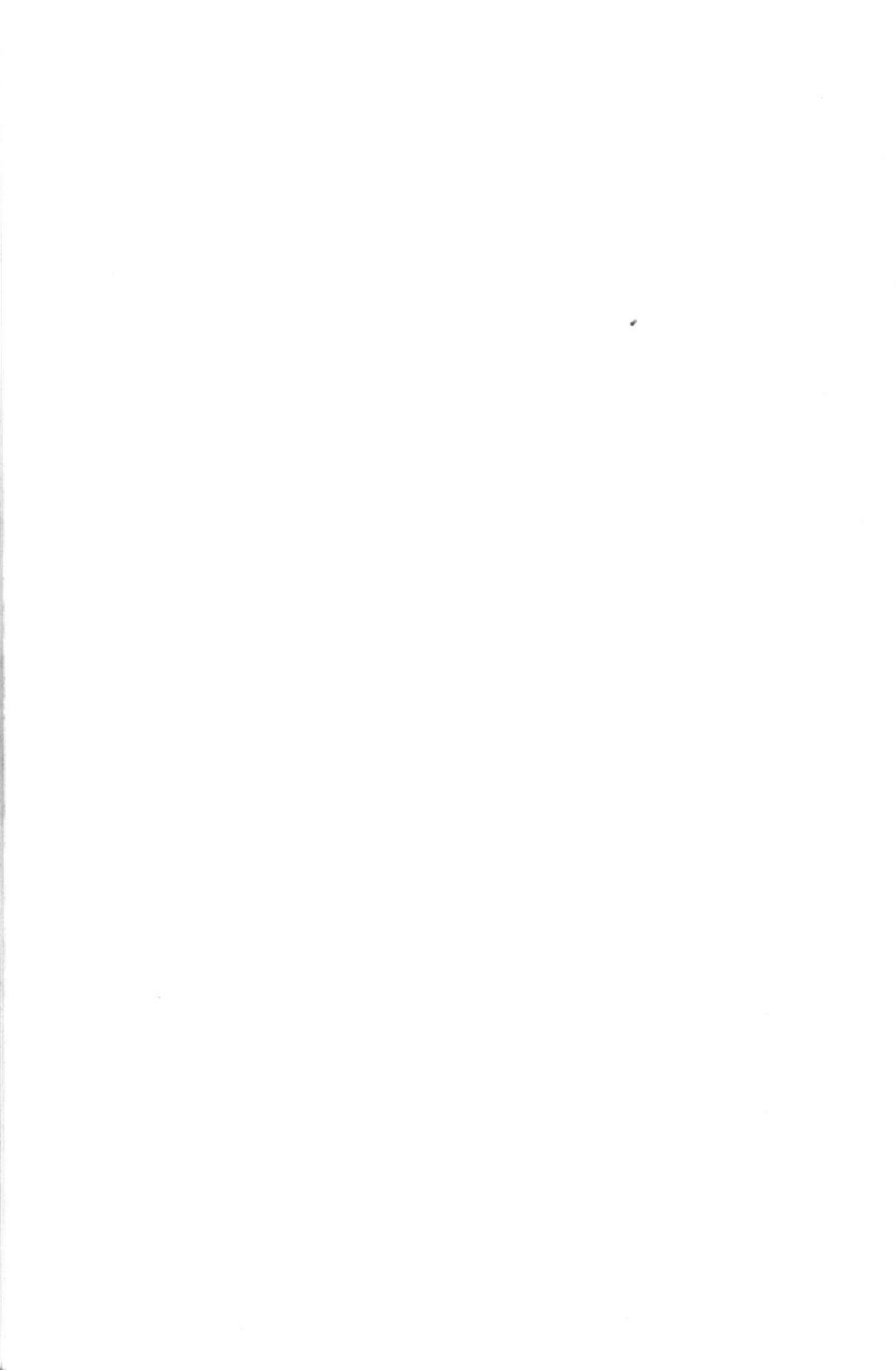
Son of Abu			性別	男性	場所	スワンプ・タウン				
	属性	中立	種族	ノーム	職業	盗賊				
強さ	19	正確さ	30	ヒット	330	経験値	11264000			
知性	25	好運度	40	スペル	0	費用	9680			
魅力	25	13/453生		抵抗力	80	ジェム	—			
耐久力	27	レベル	22	スキル	18	食料	—			
素早さ	25	防御力	41	名誉	1	状態	良好			
抵抗力	火:2、寒さ:27、電気:2、毒:27、エネルギー:2、魔法:20									
スキル	盗賊の技能(104)を含めたすべてのスキルを持つ									
名譽	闘技場で3回の勝利									
魔法	なし									
所持品	黒い破壊の鍵、鋼鉄の広刃刀、ルビーの鎖かたびら、黒檀のクロスボウ、鋼鉄の楯、毒素のブローチ、低温のブーツ、忍びスカラベ、海賊指輪									

The Raven			性別	男性	場所	ブリストリング・ハイツ				
			属性	悪	種族	人間	職業	魔法使い		
強さ	25	正確さ	40	ヒット	750	経験値	40960000			
知性	160	好速度	55	スペル	975	費用	50000			
魅力	90	66/366生		抵抗力	87	ジェム	—			
耐久力	45	レベル	50	スキル	17	食料	—			
素早さ	60	防御力	22	名誉	5	状態	良好			
抵抗力	火:7、寒さ:7、電気:7、毒:7、エネルギー:32、魔法:27									
スキル	盗賊の技能を除くすべてのスキルを持つ									
名譽	すべてのギルド会員									
魔法	レベル17まで修得									
所持品	黄金のマスターキー、ダイヤモンドの短剣、プラチナのパッド入り鎧、秘密のスカラベ、天才の指輪、動くマント、霊的なお守り、吸血鬼指輪									

Lord Bruno			性別	男性	場所	ブリストリング・ハイツ				
			属性	悪	種族	人間	職業	野蛮人		
強さ	60	正確さ	40	ヒット	920	経験値	30208000			
知性	40	好速度	35	スペル	0	費用	32000			
魅力	67	81/439生		抵抗力	120	ジェム	—			
耐久力	70	レベル	40	スキル	17	食料	—			
素早さ	35	防御力	40	名誉	1	状態	良好			
抵抗力	火:5、寒さ:5、電気:5、毒:20、エネルギー:5、魔法:0									
スキル	盗賊の技能を除くすべてのスキルを持つ									
名譽	闘技場で25回の勝利									
魔法	なし									
所持品	プラチナの大斧、プラチナのスケール・アーマー、サファイアの投石器、猛炎のプラチナのヘルメット、低温のプラチナのこて、他									

第②章

冒険ガイド





この章の見方・使い方

キャラクタを作り、パーティを編成し、隊列を整える。すべて順調だ。これまでのところは。だが、これから出発する冒険の旅は困難と苦渋に満ち満ちた厳しいものになるだろう。最初の町を少しプラついたとたんいきなり全滅することだってあり得る。それほど危険で恐ろしい世界なのだ。お手軽RPGのような（面クリもどきの）親切ガードはあまり付いておらず、行動の自由度はきわめて高い。最初は何をすればいいのか皆目検討がつかないため、この自由度の高さがアダとなって無謀な行為を犯しやすくなる。完ぺきな必勝攻略ルートなどというものは存在しないが、本章では「知らなかった」というつまらない理由で危機に陥ることのないよう、旅行者として必要な基礎知識および冒険テクニックのいくつかを紹介することにする。さらに、より快適にプレイするための方法も併せて掲載しているので参考にしてほしい。では、コンプリートを目指して出発!





時間の進行

これから未知の領域を探検するにあたって最低限知っておかなければならぬ知識は「時間」に関するものだ。

●日付と時間

ゲームの開始日時は500年1日AM8時。1日24時間制で1週間は1~10日目と表現される(10日単位)。そして100日経過すると年が変わりキャラクタの年齢もアップ。パーティに参加していない未発見分を含むハイアリングも同様に年を取りっていく。「ゲーム情報」のパネルを出せば現在の日時を知ることができる。

●時間の経過

移動に要する時間はインドアで1歩1分、アウトドアで10分だ(方向転換は0分)。各施設を利用した場合の経過時間は「町の施設」の節で解説している。ファンテン・ヘッドで「臨時の仕事」を受けると10日経過して50ゴールドもらえるが、お金稼ぎというよりは日数調整用としての意味合いが強い。

●夜明けのイベント

この世界ではPM9時に暗くなりAM5時に夜が開ける。夜明けの際、次のようなイベントが生じる。

- ・ ウィザードの目や祝福など持続タイプの呪文が無効になる。
- ・ 一時的な能力値アップの効果が無効になる。
- ・ ハイアリングを雇っている場合は賃金の支払が行われる。

一時的に増えたものがヒット・スペルポイントであれば残りを継続して消費できる。ただし休息をとったり訓練所や寺院のサービスを受けるとすべての効果がキャンセルされる。また、賃金を払えないとそのハイアリングはパーティから去って自分の町へ戻ってしまう(支払直前にクビにする手もある)。



町の施設

町には旅行者のためのさまざまな施設が用意されている。各町の施設の名称と利用方法、特徴などを表にしてまとめてみた。

●宿屋

キャラクタの作成・抹消やハイアリングの採用を行う（24時間営業）。宿屋に泊まると自動的にセーブされて1日が経過する。下表は各町に登録されているハイアリングの一覧だが、ベイウォッチ、ヴィルダバール、スワンプ・タウンでは洞窟から救出した後でないと登場しない。

町の名前	宿屋の名前	ハイアリング
ファウンテン・ヘッド	フォーティ・ウインクス	Allan Bow, Fineous
ベイウォッチ	海員ホテル	Sir Galant, Darlana
ヴィルダバール	ゲートハウス・イン	Wartowsan, Lone Wolf
スワンプ・タウン	獅子のたてがみ旅館	Charity, Son of Abu
ブリストリング・ハイツ	放浪の騎士ホテル	The Raven, Lord Bruno

●鍛冶屋

アイテムの売買・鑑定・修理を行う（日中のみ営業）。原則として中古品の買い取り価格と修理代は定価の半額で鑑定料はその5分の1。商品は週の初めに補充される。購入時に表示される各アイテムメニューの最後の1つは特別商品で、思わず掘り出し物が見つかるかもしれない。利用すると1時間経過。

町の名前	鍛冶屋の名前	おもな取扱い商品
ファウンテン・ヘッド	ヘンの装具店	安物から標準品まで
ベイウォッチ	船のストア	両手用の武器が充実
ヴィルダバール	武器製造所	鉄製の武器・防具が充実
スワンプ・タウン	鍛冶屋の店	銀製の武器・防具が充実
ブリストリング・ハイツ	ファラッゴの鉄工所	銅鉄製の武器・防具が充実

●寺院

キャラクタのヒットポイントや体調不良、アイテムにかけられた呪いなどを完全に回復する(24時間営業)。スペルポイントは変化しない。料金はレベルが上がるにつれて高くなっていく。入ると1日が経過し、1人が寄付以外のサービスを1つ受けるごとに1日が加算される。たとえば8人全員がそれぞれ治療を受けると8日+1日で合計9日も経過してしまう。また、1~10回続けて寄付すると特定のタイミングで祝福、武勇、聖なる恩恵、強力な楯の効果を回数分のポイントだけ授けられる。

町の名前	寺院の名前	寄付の金額
ファウンテン・ヘッド	グリンリーフ寺院	10ゴールド
ベイウォッチ	マンドレーク寺院	25ゴールド
ヴィルダバール	ブラッドルート寺院	50ゴールド
スワンプ・タウン	ムーンシャドウ寺院	100ゴールド
ブリストリング・ハイツ	ナイトウイング寺院	200ゴールド

●訓練所

経験を積んだキャラクタは訓練所でトレーニングを受けることによってはじめてレベルアップする(日中のみ営業)。料金はレベル数に比例して上がっていく。昏睡など意識のない状態ではトレーニングを受けられない。トレーニングを終えて外に出るとヒットポイント・スペルポイントが満タンになり、持続タイプの呪文と一時的な能力アップの効果はすべてキャンセルされる。ただし中毒や病気などの非良好状態はそのままだ。1人訓練するごとに1日が経過するが、1人が何回訓練を受けても日数には加算されない。

町の名前	訓練所の名前	訓練可能なレベル数
ファウンテン・ヘッド	トレーニング場	レベル10まで
ベイウォッチ	海賊養成所	レベル15まで
ヴィルダバール	戦闘技術教室	レベル20まで
スワンプ・タウン	練兵場広場	レベル25まで
ブリストリング・ハイツ	コロシウム訓練所	無制限

●居酒屋

食料と情報を入手できる憩いの場(夜間のみ営業)。バーテンの話を聞きたいのなら飲物を注文してからチップを払おう。ただし飲み過ぎると泥酔状態になって相手にしてくれなくなる。ドリンク代とチップは各1ゴールドだ。うわさ話は無料だが同じ内容が1週間続く。購入可能な食料数は下表のように町ごとに異なっている(1日分=24フード)。利用すると3時間経過。

町の名前	居酒屋の名前	購入可能な食料数(料金)
ファウンテン・ヘッド	ロンリー・ハート	5日分(10ゴールド)
ペイウォッチ	帆船亭	10日分(50ゴールド)
ヴィルダバール	円卓亭	15日分(250ゴールド)
スワンプ・タウン	銀のジョッキ亭	20日分(1000ゴールド)
ブリストリング・ハイツ	若き靈魂亭	40日分(5000ゴールド)

●ギルド

そのギルドの会員ならばお金を支払って呪文を学ぶことができる(夜間のみ営業)。ギルドへの入会手続きは原則として町中の別の場所で行う。修得可能な呪文レベルはキャラクタのレベル以下に制限され、また、下表のように町ごとに上限が決められている。利用すると1時間経過。

町の名前	ギルドの名前	取扱いレベル数(入会金)
ファウンテン・ヘッド	カラス・ギルド	レベル3(50ゴールド)
ペイウォッチ	アホウドリ・ギルド	レベル6(100ゴールド)
ヴィルダバール	ハヤブサ・ギルド	レベル9(1000ゴールド)
スワンプ・タウン	コンドル・ギルド	レベル13(5000ゴールド)
ブリストリング・ハイツ	ワシ・ギルド	すべての呪文(無料)

●銀行

ファウンテン・ヘッドの「ゼハブの銀行」ではゴールドやジェムを一時的に預かってもらえる(日中のみ営業)。全財産没収のイベントに引っかかっても銀行に保管してある分は被害を受けずにすむ。利用すると1時間経過。



移動手段

旅をしていくうえで欠かせないのが移動手段である。といってもゲームの世界では現実の世の中ほど多種多様な交通網が用意されているわけではない。どのような移動の方法があるのかをざっと見ていこう。

●徒歩による移動

とにかく歩いて歩いて歩きまくる。これが冒険の基本。「完全マップ」の完成を目標に全エリアのすべてのマス目を走破し尽くそう。ただし、下記のマスを移動するには一定の条件が必要である。

【インドア】

- ・鍵付きドア…盗賊の技能をもつキャラクタが解錠を試みる。力づくでも可能。
- ・格子……………前列の2人が力づくで突き破る。強さ不足だとビクともしない。
- ・秘密の通路…見つけるには隠し戸探しのスキルが必要。開け方は格子と同じ。
- ・穴……………下りるには「ロープとフック」か、ロープを生み出す呪文が必要。

【アウトドア】

- ・川……………パーティ全員が泳ぎ手のスキルを持っていなければならない。
- ・山……………登山家のスキルが2人分必要。火山のマスには入れない。
- ・密林……………道探しのスキルが2人分必要。
- ・海……………水上歩行の呪文（ドルイド系）をかけておく。
- ・溶岩地帯……高い火の抵抗力がないと1歩進むごとに大ダメージを受ける。

●ポータルによる移動

町から町へ瞬時にワープできる便利な移動手段。ポータルを利用するには行き先を示すパスワードを入力しなければない。「SWAMPTOWN」などと入力してもムダである。町を示すパスワードはそれぞれの町の壁のどこかに書かれている。したがって、訪れたことのない町へいきなりワープすることは原則的にできない仕組みだ。ポータルは火、水、空気、大地の4大陸ともつながっているが、これは一方通行である。

●魔法による移動

「ジャンプ」の呪文を唱えると1マス飛び越えて進める。トラップを避けたりモンスターとの距離を素早く縮めたいときに利用すると便利だ。壁やドアは超えられないが全エリアで使用可能。

「保険標識」の呪文を複数のキャラクタが使える場合はそれが独立して標識をセットできる。これはたいへん便利な呪文で、たとえばボスキャラと一緒に交える直前にセットしておけば、いったん外に出て休息や能力値アップサービスなどでパワーアップしてからすぐ元の場所へ戻ってこられる。

「テレポート」の呪文を使えば壁に囲まれた隠し部屋に入していく。既知のエリアを通過するときに使うと移動時間を大幅に節約できるだろう。ただし海越えはできず、使用を禁止されている洞窟も多い。

「自然の門」の呪文はちょっと変わっていて、ワープ先が曜日ごとに異なっている。城にも直行できるので使い方によってはたいへん重宝する。行き先の一覧は下記のとおり。到着地点はすべて建物の手前（屋外）である。

1日目…ペイウォッチ	6日目…ブラッドレイン城
2日目…ヴィルダバール	7日目…ドラゴントゥース城
3日目…スワンプ・タウン	8日目…グレイウインド城
4日目…ブリストリング・ハイツ	9日目…ブラックウインド城
5日目…ホワイトシールド城	10日目…ファウンテン・ヘッド

「時間を歪める」呪文はそのエリアのもっとも安全な場所に瞬間移動するものだ。早く洞窟から出たいときや戦闘モードを抜け出したいときに使う。

「町への入り口」の呪文は任意の場所から好きな町へワープできる、いわばハンディタイプのポータルのような働きをする。その他、「気化」などの呪文を修得できるようになればあなたの冒険もグッと楽になることだろう。

●その他の移動方法

上記以外の移動手段としてスワンプ・タウン行きの船、ワープの井戸、ピラミッドの輸送管などがある。いずれも特定の場所に赴かないと利用できず行き先も固定されているのでさほど頻繁に使われることはない。

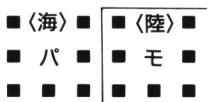


戦闘テクニック

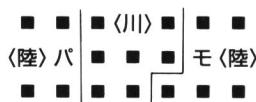
モンスターとの戦いに勝利せずして冒険の進展はありえない。この節では戦闘方法について詳しく解説する。図中の「パ」はパーティ、「モ」はモンスター、「*」は両者が同じマス内にいることを表している。

●長距離戦

1マス以上離れた位置にモンスターがいる場合はまだ戦闘モードに突入していない。この時点なら戦闘を回避することも可能だが、白兵戦に備えて少しでもダメージを与えておきたければ矢や魔法による長距離攻撃を仕掛ける。ただし相手が見えていても格子越しにダメージを与えることはできない。川や海の上から陸地のモンスターを攻撃することも不可だが水のマスをはさんだ対岸からは攻撃できる（図参照）。



互いに攻撃不可



互いに攻撃可能



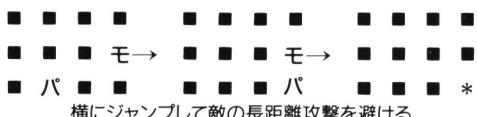
互いに攻撃可能

●モンスターへの接近

通常は攻撃を仕掛けながら1歩1歩距離を詰めていく。相手が強力な長距離攻撃手段を持っていたり早めに白兵戦に持ち込みたい場合はジャンプかテレポートの呪文を使おう。モンスターのいるマスや間横のマスにいきょく詰め寄ることで余分な被害を抑制できる。横歩きで壁に隠れ、スペースキーで敵をおびき寄せてからいきなり白兵戦に突入するという手も有効だ（図参照）。



ジャンプで一挙に詰め寄る



横にジャンプして敵の長距離攻撃を避ける



●白兵戦

モンスター（最大3体）がパーティと同じマスに入っている状態を白兵戦という。画面は戦闘モードに切り替わり、素早さの値が大きい順に交互に戦闘用コマンドを実行していく。双方の攻撃が相手にどれだけのダメージを与えたかは画面に表示される血潮（物理攻撃の場合）や火・水・電気などのグラフィック（魔法の武器や呪文による攻撃の場合）の大きさで表現される。

●魔法による攻撃

魔法攻撃は長距離戦・白兵戦ともに有効である。ファイア・ゴーストやターミネーターなど通常武器による物理攻撃がほとんど通用しないモンスターもいるので魔法の助けなしに戦いを勝ち抜くことは難しい。攻撃タイプの呪文には大きく分けてモンスター1体にだけダメージを与えるもの、前列のモンスターグループにダメージを与えるもの、視界内のすべてのモンスターにダメージを与えるものの3種類がある。また、与えるダメージの種類によって火、寒さ、電気、酸／毒、エネルギー、魔法の6通りに分類できる。

●敵の弱点を見抜く

モンスターはそれぞれ弱点をもっており、その種類はおおよそ常識の範囲内で類推できる。たとえばED-409などの機械系モンスターは電気に弱くゾンビなどのアンデッド系モンスターは火に弱い、などがいい例だ。聖なる言葉のようなアンデッド退治専用の呪文も用意されている。もしモンスターが冷風の攻撃をしてきたら、そのモンスターは同時に寒さに対しての抵抗力を持っていると判断しなければならない。したがって魔法で攻撃する場合は寒さのエレメントを使用しない呪文を選択する必要がある。また、一般的に寒冷地を拠点とするモンスターは火に弱く、炎の大陸に棲むモンスターは寒さに弱いなど地域によって共通の弱点を持つ場合もある。



最初の一歩

ゲームが始まつたら次のような手順で冒険を進めていこう。もちろんこれはサンプルであって、最初から屋外に出ちゃっても一向にかまわない。

- ①コーラックの記録を見て現在いるエリアの説明と最初のクエストを確認。
- ②鍛冶屋に行って基本的な武具を購入し、店を出てから装備させる。
- ③呪文使えるキャラクタをカラス・ギルドに入会させておく。
- ④地図師のスキルを持つキャラクタがいない場合は誰かに学ばせておく。
- ⑤夜になったら酒場を訪れて情報収集（飲み過ぎに注意！）。
- ⑥酒場を出てギルドに向かう。途中、バブル・マンと遭遇。
- ⑦戦いに勝ったらギルドに入り、いくつかの必要な呪文を購入する。
- ⑧ギルドから出て東に進み、休息をとりながらモンスターの泉で経験値を稼ぐ。
- ⑨経験値がたまつたら訓練所でトレーニングを受けてレベルを上げる。
- ⑩全員レベル2になったら隠し通路の壁を壊しに行く。
- ⑪ムースラットとの激戦に勝ったら盗賊か忍者にチェストを開けさせる。
- ⑫格子の1つを壊してホールにタムロしているモンスターどもを一掃する。
- ⑬レベルアップの資格があれば訓練所に行ってレベル3に上げておく。
- ⑭クラニオンに会って新しいクエストを授かる。
- ⑮食料庫にはびこるムースラットを全滅させて2つのチェストを開ける。

これで少なくともファウンテン・ヘッドの地上部分はほとんどクリアしたことになる。さあ、そろそろ地下に下りてもいい頃だ…。

●ハイアリングについて

清算は後だが1日分の雇用料を持っていないとハイアリングを雇うことができない。また、雇わない場合でも彼らの持っているアイテムを拝借することができる。宿屋でいったんパーティに招き入れ、アイテムを移してからクビにすればいいのだ。これとは逆にアイテムの保管所としても利用できる。用済みの鍵など捨てられないアイテムを預かってもらうとたいへん助かる。



快適プレイの処方箋(98版)

M&M3はプログラムが4MB近くもあるオバケソフトだ。大量のメモリを食うしディスクアクセスも頻繁に行われる。マシンの性能をフルに利用するため相当の“重さ”を感じてしまうのは致し方のないところだ。そこで、この節ではより快適にプレイするための方法をいくつか紹介しておこう。

●メモリ不足に対処する

ゲームを立ち上げた直後、あるいはゲームの途中でメモリオーバーになって泣いた経験はないだろうか。640KBのメモリを積んでいるのにもかかわらずもしそうなったら、次のような方法を試してフリーメモリを増やしてから再度立ち上げてみよう。

- ・FDなどの常駐ソフトを解放する(筆者はこれで引っかかった)。
- ・Config.sysでのファイル数・バッファ数を少なくする。
- ・Config.sysでの不要なデバイス・ドライバを外す。

必要最小限の動作環境を設定した起動用ディスクを1枚作っておけば、プレイするたびにConfig.sysを書き換えなくてすむので便利だ。

●ディスクアクセスを早くする

町の施設に入ったり、キャラクタのステータス画面を呼び出したり、モンスターと戦ったりするたびにディスクアクセスが頻繁に行われて煩わしく感じることがある。フロッピーベースではもちろんのこと、たとえハードディスクにインストールしていたとしてもかなり辛い。せっかくの素晴らしいゲームもイライラが募れば面白さが半減してしまう。

が、ひょってしてあなたは増設RAMの存在を見落としているのではないだろうか。もちろんM&M3は「EMS」などに対応していないため、ふだん一太郎やロータス123などを使っている環境をそのまま流用しても宝の持ち腐れとなる。動作の保証はできないが、いい利用法を伝授しよう。



もしあなたが4MB以上の増設RAMを持っているのなら、全メモリをRAMディスクに設定してM&M3のゲームシステムをすべて転送すべきだ。これで驚異的なスピードアップを実現できる。2MB以下の容量しかないのならRAMディスクとしては使えない（入りきれない）ので全メモリをキャッシュディスクとして設定する。セーブコマンドやロードコマンドを実行する以外はほとんどディスクアクセスをしなくなる。

どちらの場合も増設メモリに付属している専用のデバイス・ドライバをConfig.sysに登録すれば使えるようになる。例として筆者のファイルを公開しておこう。使用増設メモリはジャストシステム製の2MB(JS-EM202)だ。うへん、ちょっとメインメモリを圧迫するかなあ…。

```
FILES=10
BUFFERS=10
DEVICE=A:¥EMS4J.SYS
DEVICE=A:¥EMSCACHE.SYS /K=2016 /H=1
DEVICE=A:¥MOUSE.SYS
SHELL=A:COMMAND.COM A:¥ /P
```

●他のスピードアップ方法

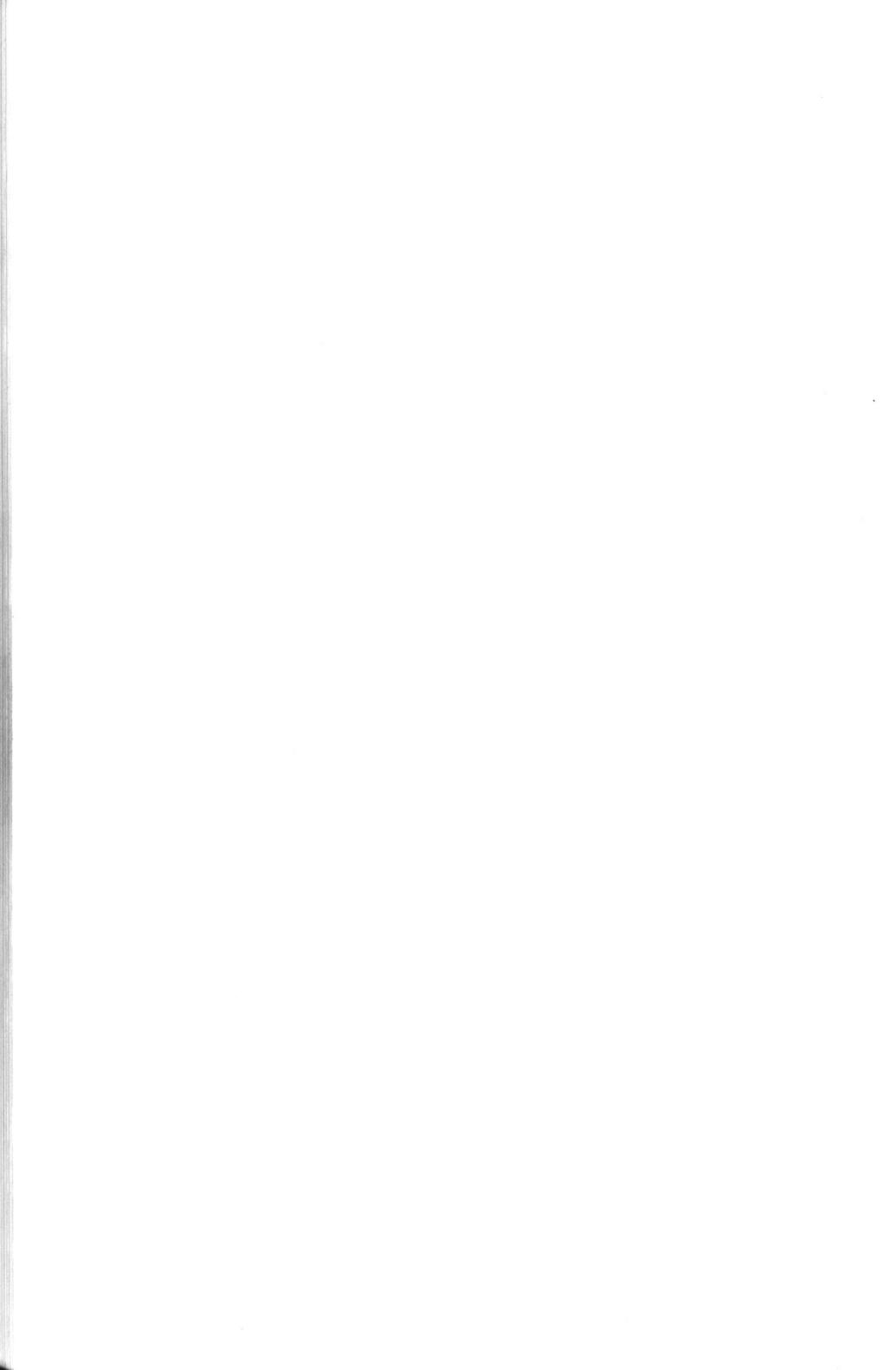
コントロールパネルでディレイ速度を最小に設定し、効果音と音楽をOFFにすれば少しだけ速くなる。また、ウィザードの目の呪文を使うと画面の描き換えに時間がかかるってしまうので慣れたエリアを歩いているうちは呪文をかけずにいたほうが快適。同様の理由で、横歩き（シフトキー+カーソルキー）を多用するなどして移動時の画面描き換えを極力少なくするとよい。

●バックアップの作成

フォーマット済みの空フロッピーを1枚用意し、ゲーム終了後にセーブファイル「SAVEnn.MM3」(nnは00～09の数字)をコピーしておくと万一の事態が発生しても被害を最小限に抑えることができる。また、ファイルの複製を作って数字部分をリネームしてやれば同じパーティで複数の冒険の記録を持てるようになる。

第③章

探検マップ





この章の見方・読み方

広大な冒険の世界は24のエリアに分かれ、それぞれのエリアに町や城、洞窟、ピラミッドなどが点在している。アウトドアとインドアのマップの合計数は65枚と膨大なものだ。この章では冒険者の便宜をはかるため、闘技場を除く全64のエリアマップを公開している。ただし提供する情報は基本的な部分だけで、各種イベントやトラップなどの「楽しみ」は実際に自ら発見・体験してもらうべく*マークで一括表記させていただいた。また、アウトドアの地形には下記以外に森、道、草原、砂漠、湿原などもあるが、これらは普通に歩くことができる場所なので表記を省略している。アウトドアの地形情報に関しては付属のカラーマップのほうが詳しい。それでは、よき旅行を。

【凡例】

全エリア共通	
[ドアアイコン]	通常のドア
[鍵アイコン]	鍵付きドア
[格子アイコン]	格子
[黒い壁アイコン]	秘密の通路
[柱アイコン]	柱
[矢印アイコン]	上り
[矢印アイコン]	下り・脱出管
[*マークアイコン]	特殊な場所

町のみ	
I	宿屋
Pu	居酒屋
S	鍛冶屋
Te	寺院
Tr	訓練所
Po	ポータル
G	ギルド
B	銀行

アウトドアのみ	
[木の木目アイコン]	密林
[山の山形アイコン]	山・火山
[川の波線アイコン]	川・海
[溶岩の模様アイコン]	溶岩地帯
T	町
C	城
P	ピラミッド
D	ダンジョン



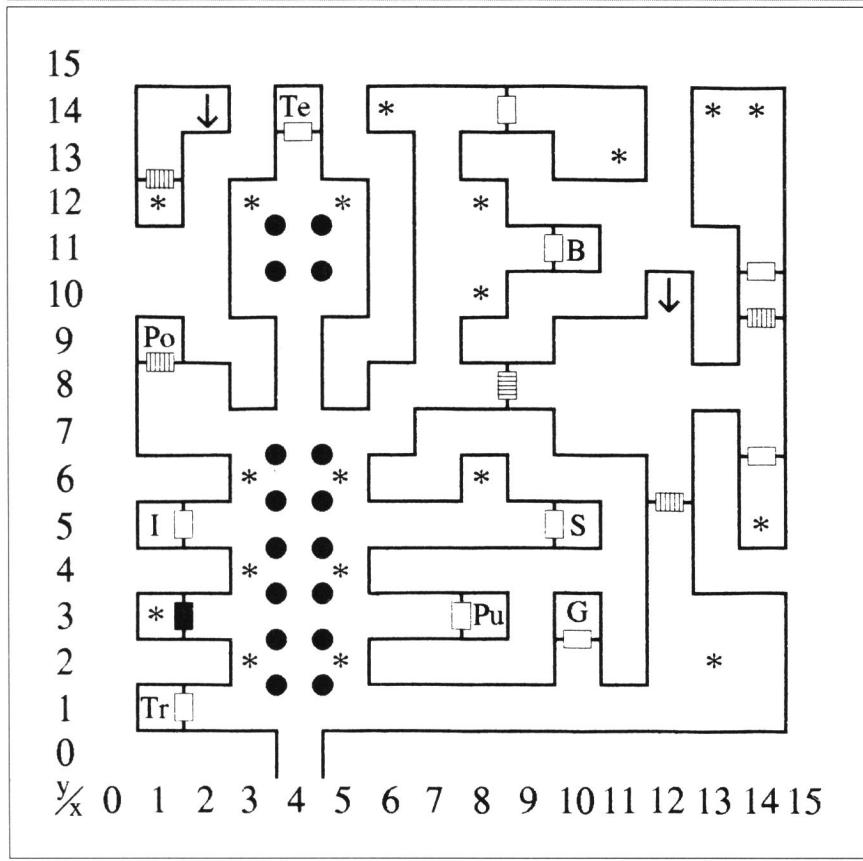
町

町は全部で5つあり、冒険はそのうちの1つであるファウンテン・ヘッドからスタートする。町では旅の準備を整えたり情報を集めたり新しい技術や知識を学んだり傷ついた体を癒すなど種々のサービスを受けることができる。そういった意味で、町は冒険の拠点として欠かせない存在といえよう。しかし町に巢食っているモンスターなどを一掃するまで決して安全な場所ではないということも憶えておく必要がある。そして町には必ず地下が存在する。地下は地上に比べてより危険な場所だが避けて通るわけにはいかない。両者は特定のクエストに関連して密接に関わっている場合が多いため、これをワンセットでクリアしていくことが「やり残し」を少なくする秘訣である。つまり、町そのものが1つの冒険の舞台になっているのだ。プレイヤーの好みにもよるが、スマートにゲームを進めていきたいのなら町全体を攻略するまで外に出るべきではない、というアドバイスを言い添えておく。



ファウンテン・ヘッド

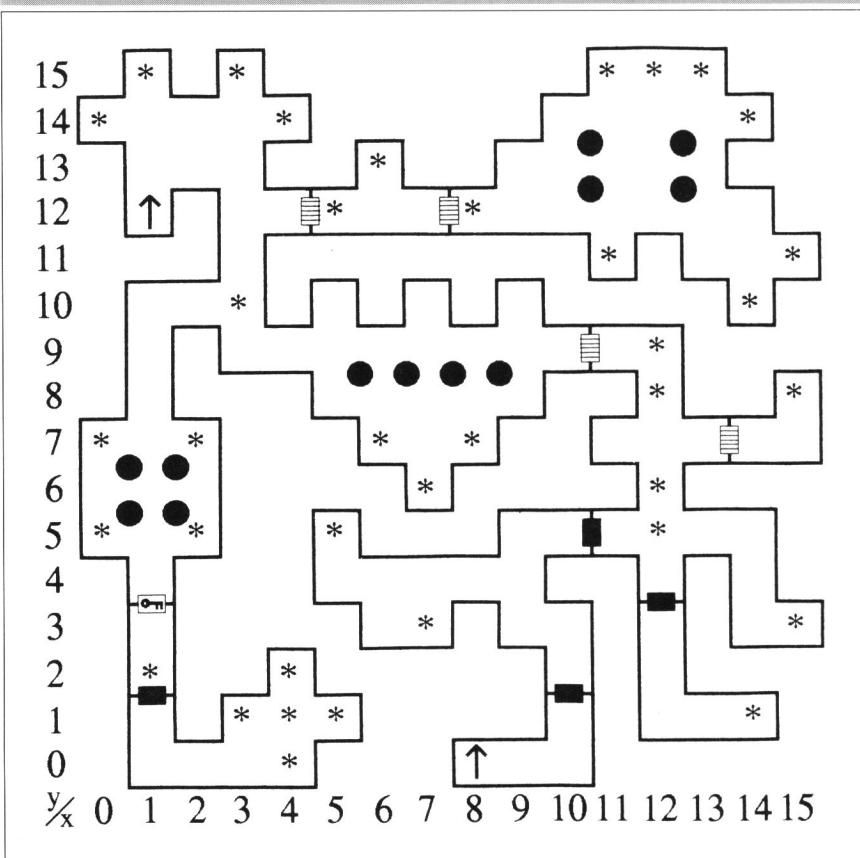
<Location:A1-X9-Y10>



[登場モンスター：バブルマン、ムースラット、ネズミの君主]

冒險は(X2、Y5)の地点からスタートする。町を歩くと数多くの泉が目につくけれど最初のクエストを達成するまでは何のイベントも発生しない。ただし、(X13、Y2)の泉はコインを投げ込むとバブルマンが出現するので経験値稼ぎにもってこいの場所といえる。この町を牛耳っているネズミの君主は北西の小さな閉じたブロックに潜んでいる。ここへは地下の洞窟を経由して行くが、その前に地図師のスキルを購入し、次いでクラニオンから銀のドクロ探しのクエストを受けておこう。そして町を解放したらすべての泉を回ってみることだ。なお、銀行があるのはこの町だけである。

ファウンテン・ヘッドの洞窟



[登場モンスター：ムースラット、吸血コウモリ、ゴブリン]

通路に置かれている樽を調べるとゴールドやアイテムが手に入ったり能力値がアップしたりするが、中には甚大な被害を及ぼすものもあるので気をつけよう。また、ここには隠し戸探し、危険探知、方角感覚、泳ぎ手のスキルを教えてくれる祭壇もある。通路のそこかしこに仕掛けられている振り子に接触するとパーティ全員がダメージを受ける。立ち止まって回転するだけでもダメージを受けてしまうので移動の際は慎重に。入ってきた梯子と別のもう1つの梯子はネズミの君主の住処へと続いている。途中でパスワードの入力を求められるが、クラニオンにドクロを5ヶ集めて渡すとその答を教えてくれるだろう。

ベイウォッチ

<Location:A2-X14-Y1>

15

14

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

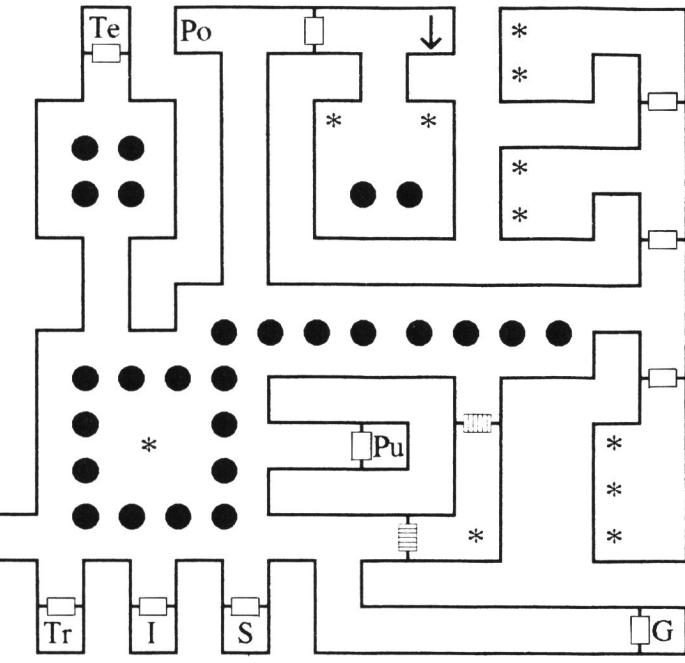
3

2

1

0

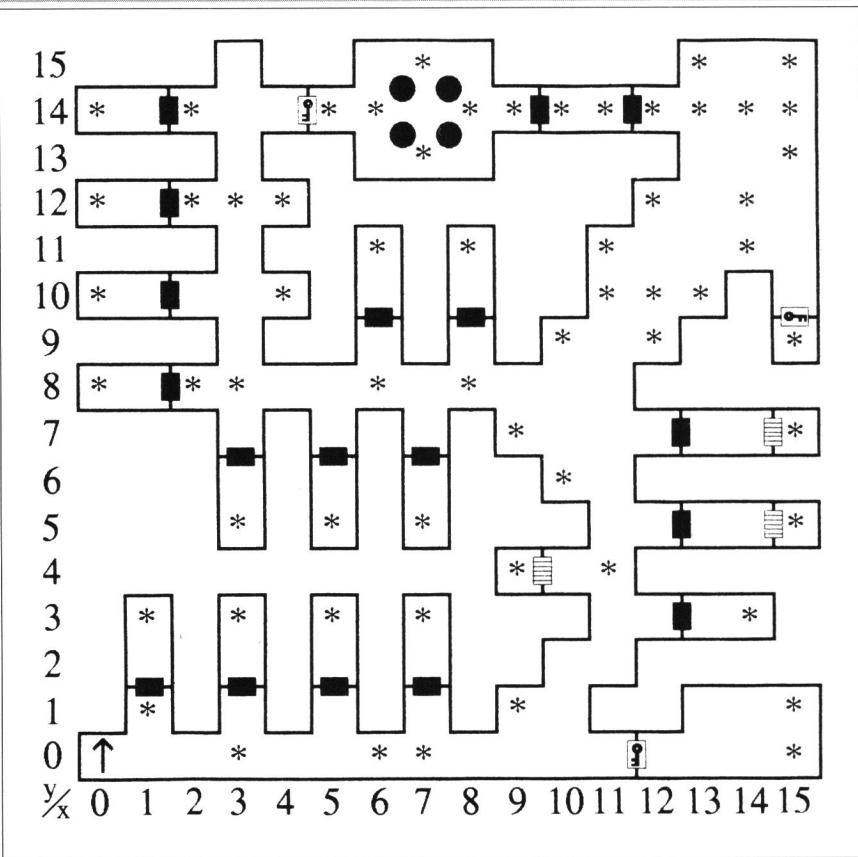
$\frac{y}{x}$ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15



[登場モンスター：スケルトン、ゾンビ、グール]

はじめてこの町に足を踏み入れたのなら (X11、Y14) のプラザー・アルファを訪ねてみよう。クエストを受けると同時にクアトロー硬貨をもらえるはずだ。そしてそのクエストをクリアしてから再訪すると新たなクエストが生じることになる。また、町の一角に道探しと登山家のスキルを売ってくれる場所がある。かなり高価だけど今後の冒険のためにもぜひとも学んでおきたい。通路のあちこちに開けられている穴のうち地下に続くものは1つだけで、それ以外は調べるとアイテムやゴールドなどが手に入る。ただし、入手後に何らかの悪影響を被るおそれあり。

ベイウォッチの洞窟

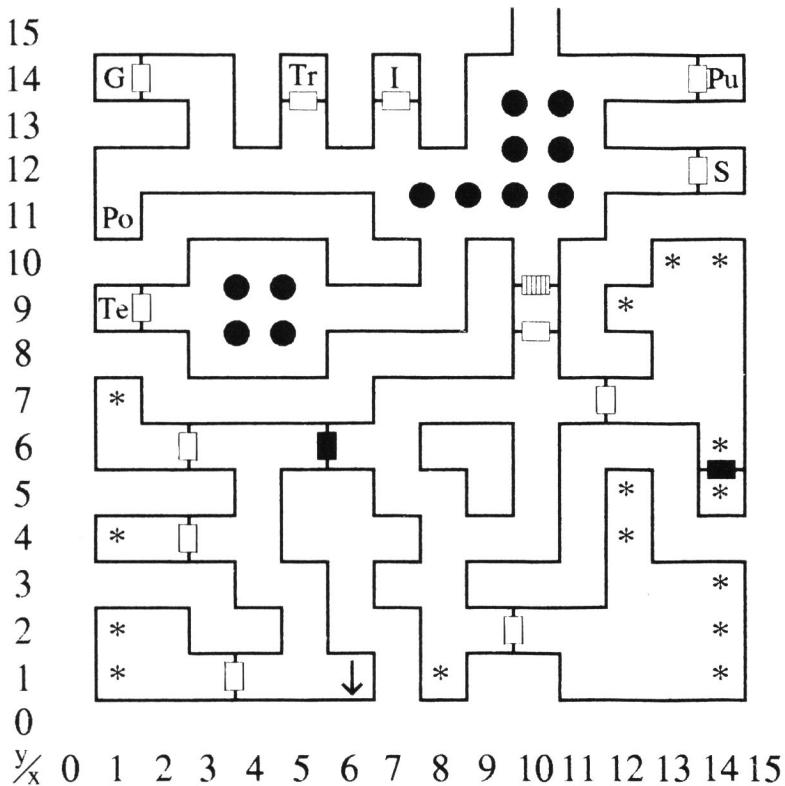


[登場モンスター：スクリーマ、バブルマン、ファントム]

洞窟内のいたるところに秘密の通路があるため、ここを探検するにはある程度の強さが必要である。通路に仕掛けられているトラップのうちピットは空中浮揚、酸の水溜まりはジャンプの呪文で回避しながら先に進もう。ただし秘密の通路の手前に張られている水溜まりは壁を開けるまで避けようがない。かなり苦労するだろうが洞窟内をくまなく探索してすべての遺体を調べてみることだ。ここでの目標は2人のハイアリングを救出することとプラザー・ベータに面会して貝殻に関する情報を得ることである。それ以外にも数多くのスクロールや宝石、銀のドクロなどが見つかるだろう。

ヴィルダバル

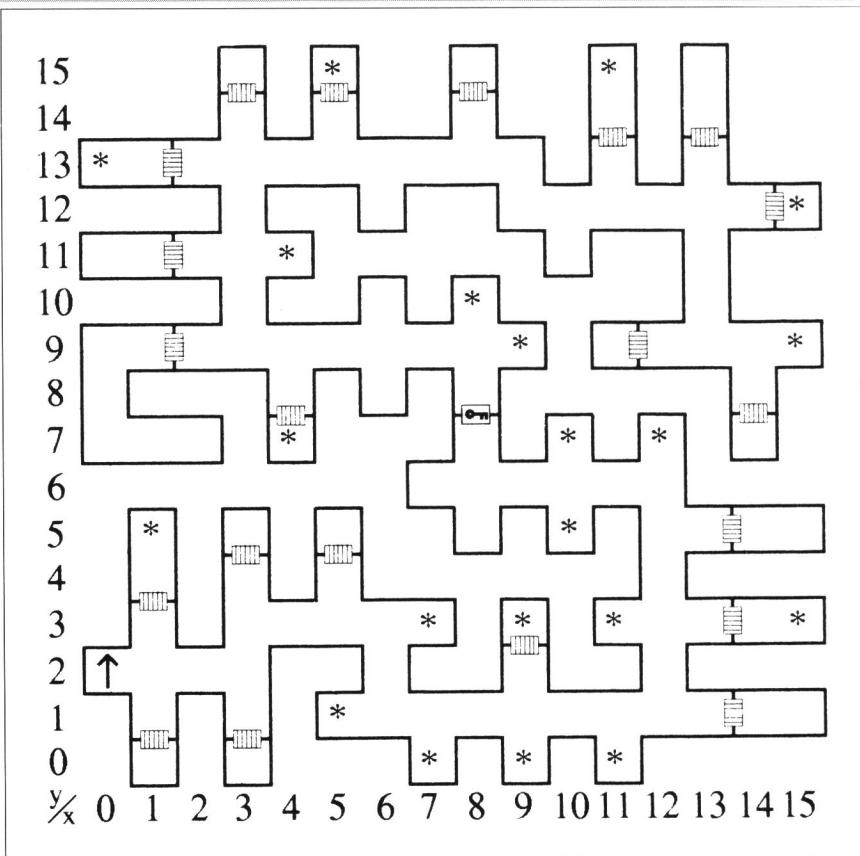
〈Location:B4-X12-Y3〉



[登場モンスター：ニンジャ、ソニック忍者、気違いドワーフ]

邪悪な忍者の集団に支配された南端の町だ。訪ね人ブラザー・ガンマは町の奥深い位置（X8、Y1）にいるので、まずは忍者どもの一斉討伐に乗り出そう。そして兄弟探しクエストの連鎖はここで終わらず、さらに新クエストへと引き継がれるのである。この町は教育施設が充実しており、戦闘技術、体力強化、航海術の各種スキルを修得できる。通路で見つかる革のポーチの中身はたいてい呪文のスクロールかゴールド、あるいはその両方だ。ギルドで買い物をする前にすべてのポーチを調べておくべし。ハイアリングは地下の洞窟をクリアした後に登場する。

ヴィルダバールの洞窟

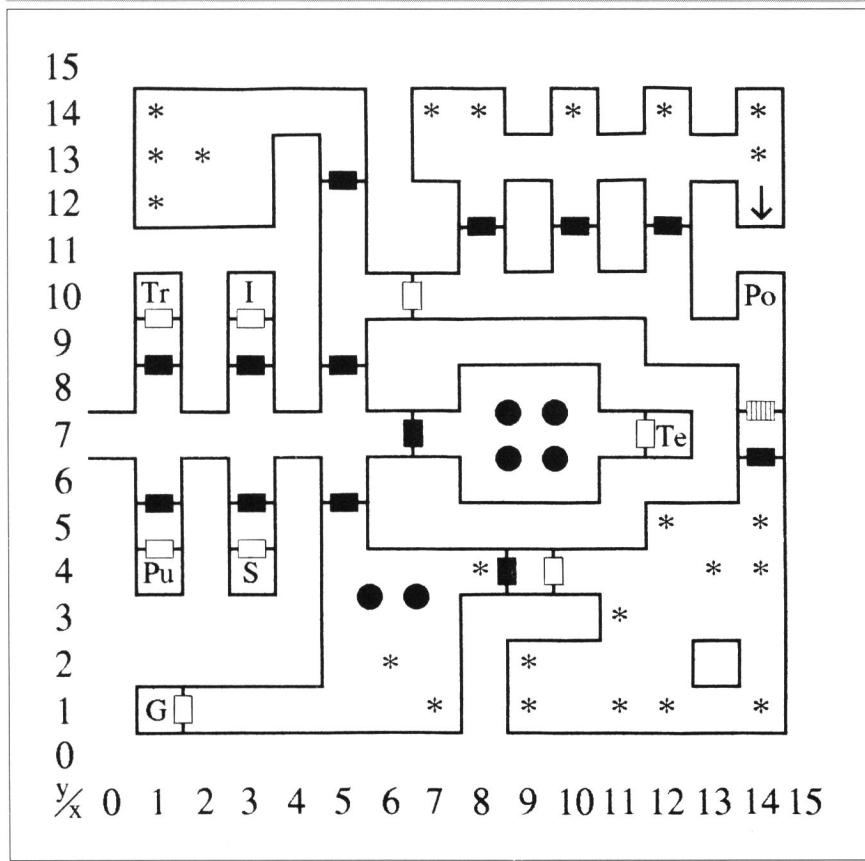


[登場モンスター：フェーズ・ヘッド、意地悪な魔女、オーグ]

この洞窟は15ヶの樽が置かれており、そのうちの7つには能力値アップの効果があり2つにはハイアリングが閉じ込められている。残りの樽には有害なブランディが詰まっているので飲むと危険だ。通路の何ヶ所かに設けられているレバーを引くと格子が開いてピットが出現する。格子を開けると中に閉じ込められているモンスターどもが通路に解き放たれてしまうが、空中浮揚の呪文を使えるのなら格子を破壊する手間が省けるのでレバーを引いたほうが得策かもしれない。また、(X15、Y12) にいるブラザー・デルタに会って次の兄弟探しクエストを受けておく必要もある。

スワンプ・タウン

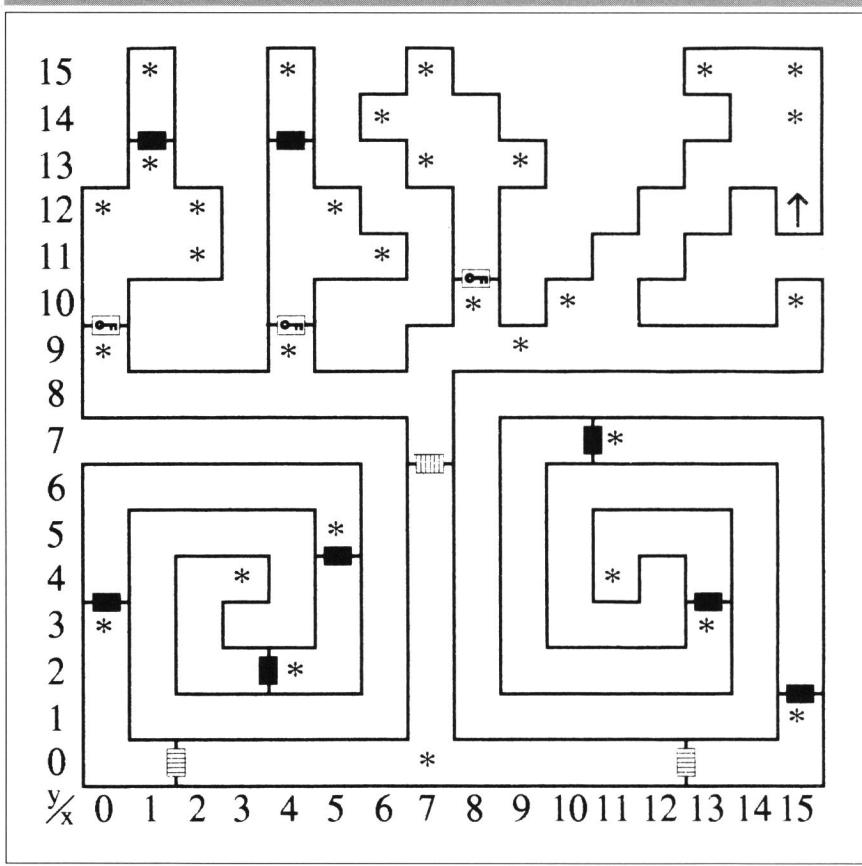
<Location:E2-X7-Y1>



[登場モンスター：ニンジャ、グール、ゴースト]

ここには墓場か町か分からぬほど数多くの墓がある。墓を掘り起こした場合、アタリだと細工物、スクロール、宝石、ゴールド、ジェムなどさまざまなもの類を獲得できるがハズレだとパーティ全員に呪いがかかったりゴーストが出現したりする。また、町の2ヶ所(X2、Y13とX6、Y2)に立てられている彫像に近づくと簡単なナゾナゾを出される。三択式なので答は容易に分かるだろう。正答するとピラミッドの輸送管を利用するためのパスコードを教えてもらえる。なお、この町のハイアリングは地下洞窟ではなくプラッドレイン城の地下室に捕らわれている。

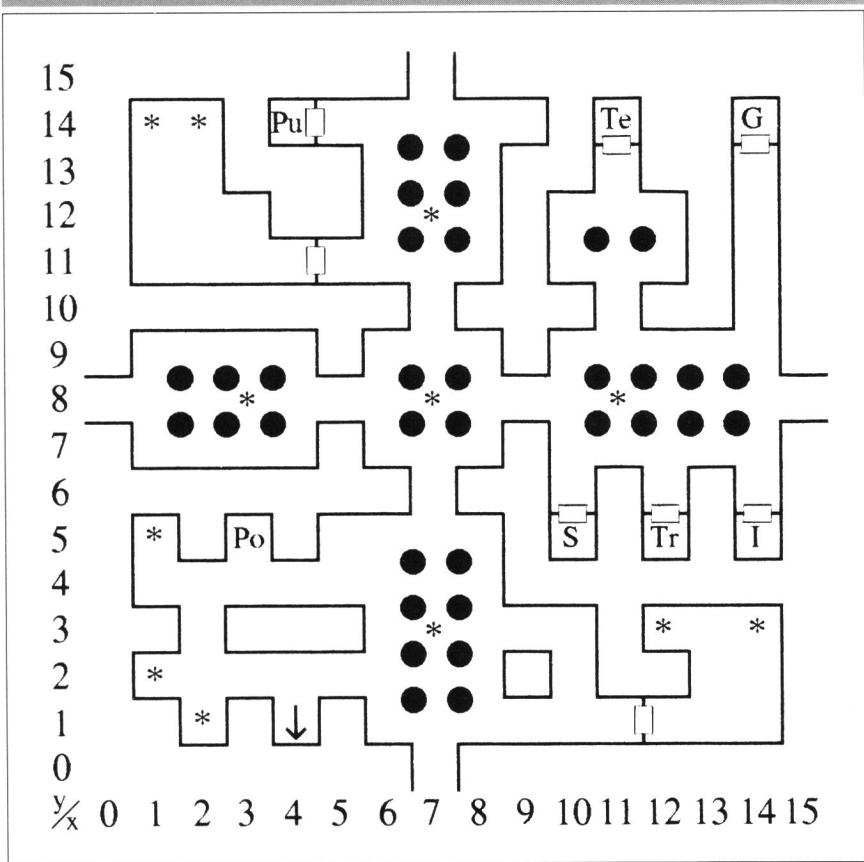
スワンプ・タウンの洞窟



[登場モンスター：リーパー、女怪さそり、ファントム]

地上が墓だらけなら地下は棺だらけである。リーパーが出現したり呪われたりする危険はあるが、棺のいくつかに古代の細工物が隠されているのですべてを開けて調べてみること。左右にある渦巻状の通路の中心に不思議な祭壇が祭られており、中心に供されたジェムの光を浴びることによってパーティ全員の能力値がアップする。左のほうは強さ+20で右のほうは耐久力+25だ。それも一回かぎりでなく、それぞれの値が60前後になるまで繰り返し効果を受けることができる。また、魔法使いガリッシュを見つけてコンドル・ギルドに入会しておくことも忘れずに。

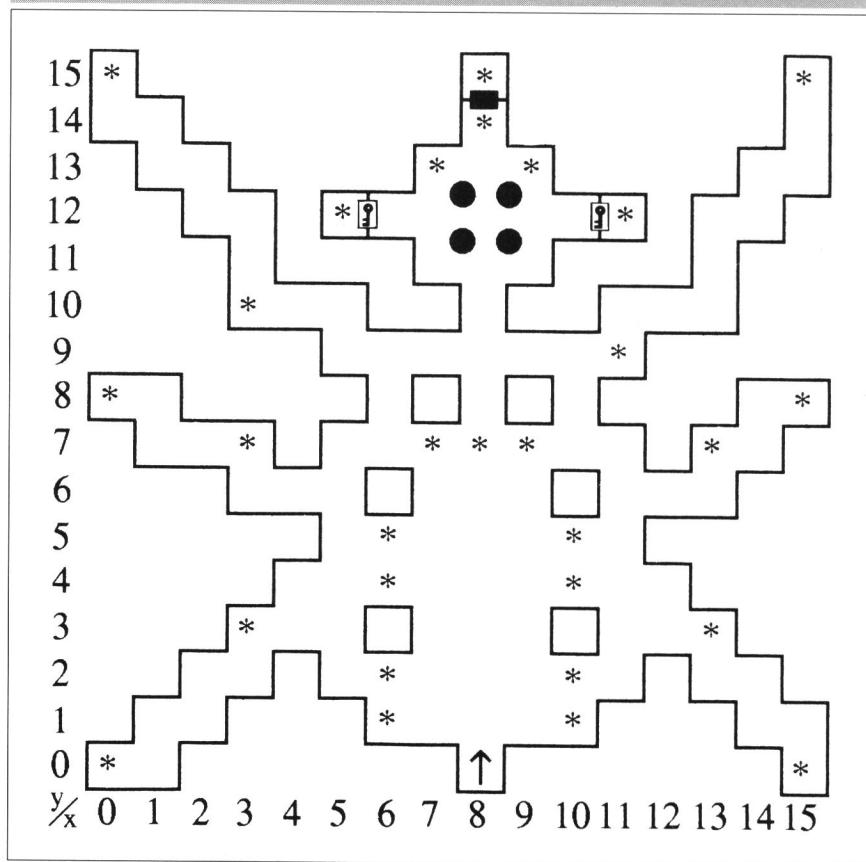
ブリストリング・ハイツ<Location:D3-X6-Y15>



[登場モンスター：火吹きトカゲ、ミニ・ドラゴン、メジャー・デモン]

この町へはポータルを利用してでしか来れない。町中を我が物顔で闊歩しているモンスターもかなり強力だ。4ヶ所にある彫像の碑文を読むことによって火、電気、寒さ、毒に対する抵抗力をそれぞれ60ポイント高めることができる。屋外に出たり地下を探検したりするつもりなら、あらかじめ火の抵抗力を上げておかないと危険。ところどころに置かれている箱の中にはかなりオイシイものが入っている。25万ゴールドもの金貨が詰まっているチェストもあるので取りこぼしのないようにくまなく探そう。なお、こここの宿屋には最初からハイアリングがセットされている。

ブリストリング・ハイツの洞窟



[登場モンスター：女怪さそり、ファイア・ゴースト、メジャー・デビル]

この洞窟には抵抗力の値がアップする不思議なジェムが祭られている。それは火 (+25)、毒 (+30)、寒さ (+25)、エネルギー (+20)、魔法 (+25)、電気 (+25) の6種類。効果は1度だけだが一時的にではなく恒久的に、しかもパーティ全員の抵抗力がアップするのでなるべく早いうちに訪れたほうがよい。途中、どうしても火のバリアを通過しなければならない場所があるので事前に呪文や影像などの助けを借りて火への抵抗力をあげておこう。また、チェストを調べれば10万ゴールドもの金貨や高度な呪文の記されたスクロールなどが見つかる。

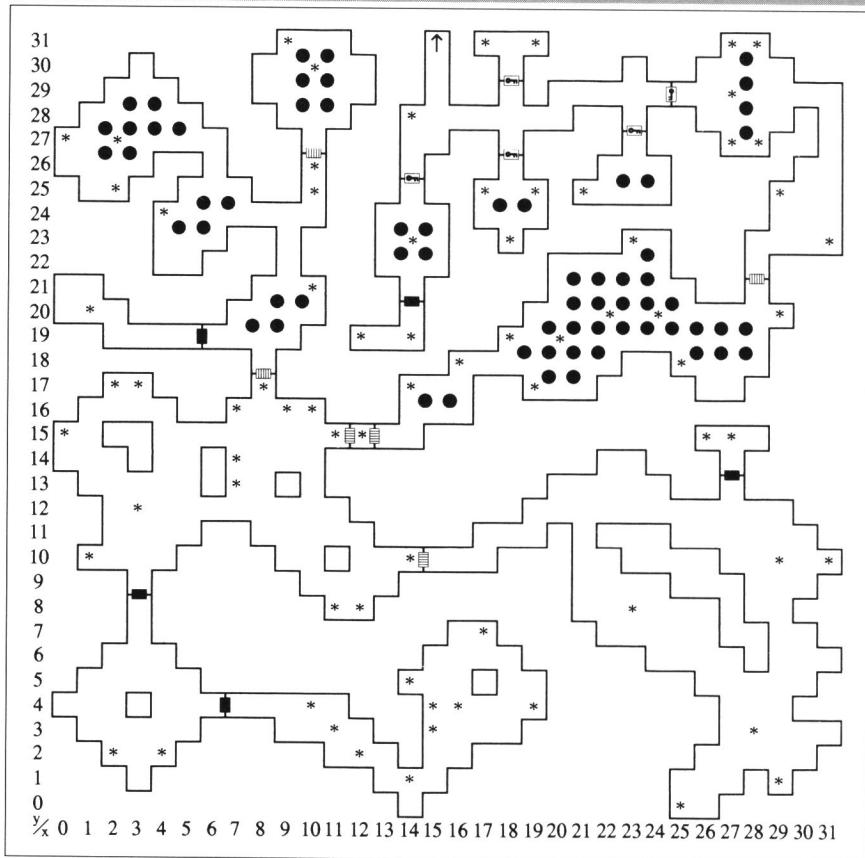


ダンジョン

この節ではアウトドアの各所に点在するダンジョンを紹介している。13あるダンジョンのうち自由に入りできるのは7つで、残りのダンジョンに入るには特定のカギが必要。マップの広さは32×32と通常のものに比べて4倍の広さになっている(そのためマップを縮小している。分かりづらかったらゴメンナサイ)。さて、ダンジョン内には数多くの必須・重要アイテムが隠されている。得られる戦利品も多く、能力値アップなどお得なイベントも盛りだくさんだ。そのかわり攻略の難しさは町の洞窟の比でない。準備を怠ったり攻略ルートを間違えたりするとあっという間に全滅してしまうだろう。武器や防具をパワーアップさせておくのはもちろんのこと、アウトドアの何ヶ所かにある一時的な能力値アップのサービスを受けておくなどその時点でとり得る最高の状態を確保して挑まないと攻略はおぼつかない。そしていったん中に入ったら手間を惜しまずあらゆる場所を探索してみることが大切である。



サイクロプスの洞窟 <Location:B1-X12-Y10>

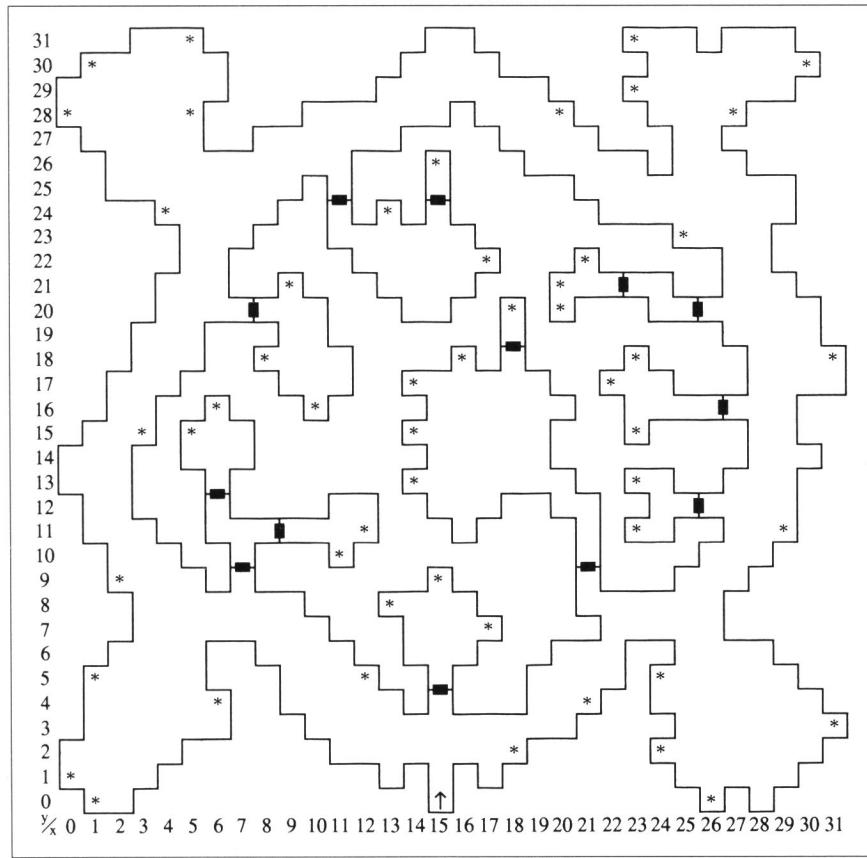


[登場モンスター：化けキノコ、バグ・アイ、サイクロプス、サイクロプス王]

ここで調査対象物は骨と箱とプールである。いくつかの回避不可能なポイントに矢のトラップが仕掛けられており、ここに足を踏み入れるとパーティ全員が強烈なダメージを食らう。かなり体力を消耗するが、すべてを踏査し尽くせば莫大な財宝が手に入るであろう。そればかりか、各種の能力値・抵抗力がアップしたり戦わずして経験値を稼げたりもする。ただし、プールのなかには調べたキャラクタが根絶状態になってしまうものもある。この洞窟では2つの鍵を見つけ出すことが重要だ。赤い戦士の鍵は(X14、Y17)、緑の眼球の鍵は(X22、Y23) の骨の山に隠されている。

アークノイド洞窟

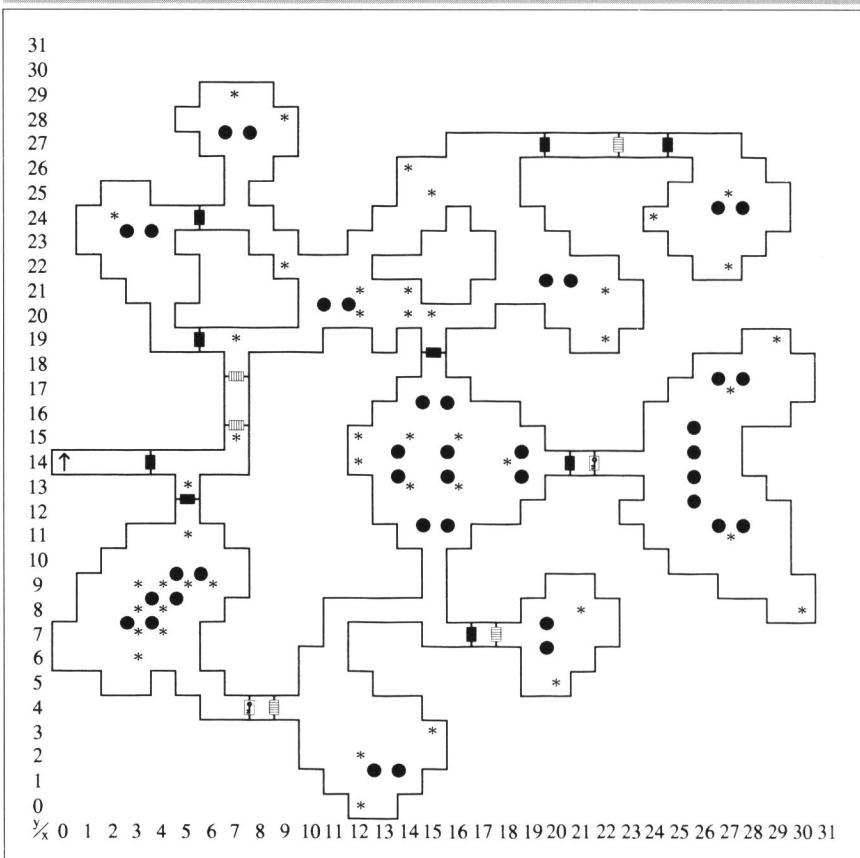
<Location:B4-X0-Y7>



[登場モンスター：巨大グモ、ディノ・ビートル、巨大毒ケムシ]

洞窟の中心にいる強さのロードのナゾナゾに正答すると莫大な経験値をもらえる。手がかりは他のロードたちから得られるが、どうしても分からなければピラミッドに記されている答を探し出そう。祈禱術、手品師、言語学のスキルを教えてくれるロードもいる。能力値アップのクリスタルの内訳は、知性 (+15,+5,+5,+10,+5)、魅力 (+5,+5,+10,+5)、正確さ (+10,+10)、好運度 (+10,+10) で効果は1度かぎり。ただしナゾナゾを解いた後、強さのロードに5千ジェム支払うと効果が復活する。骨の山からは青い不浄な鍵と黄色の要塞の鍵を見つけておく。

呪われた冷たい洞窟〈Location:D1-X9-Y5〉

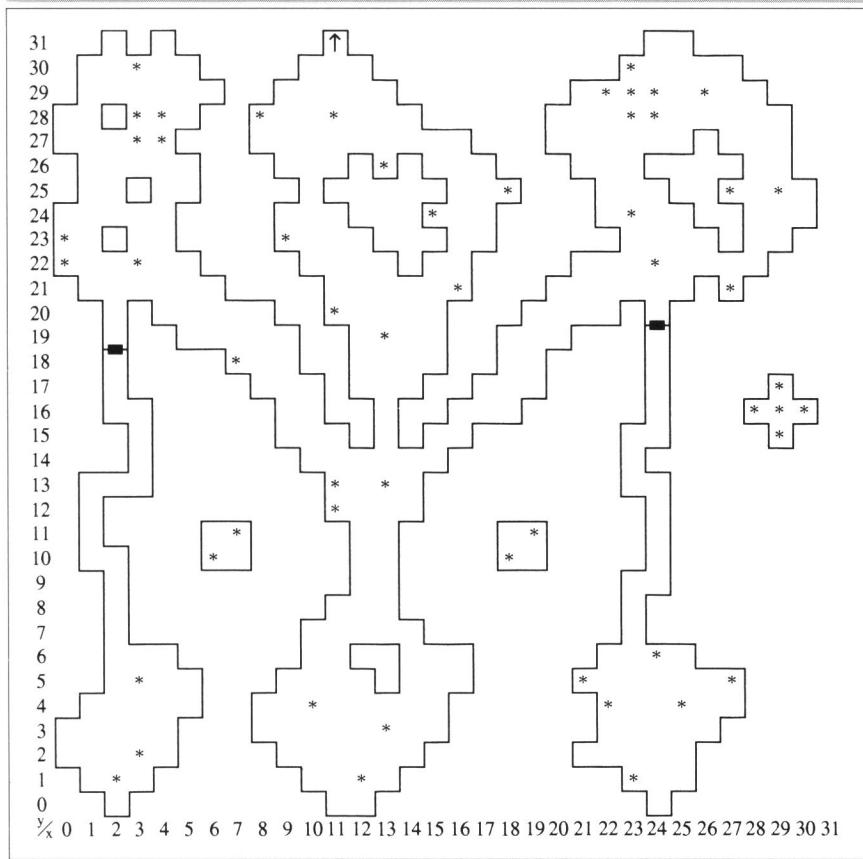


[登場モンスター：意地悪な魔女、大虐殺の手、ブラックナイト]

この洞窟のあちこちに恐怖のギロチントラップが仕掛けられており、注意を払わずに移動するとズタズタに引き裂かれてしまう。しかし呪文の助けを借りて効率的な移動ルートをとれば3~4回引っかかるだけで済む。4つの彌像を探し出して質問に答えるとそれぞれ重要ヒントやパスワードなどを教えてもらえる。お宝は大釜と鉄のチェストの2種類。大釜の中身は種々の財宝のほか黒い破壊の鍵、抵抗力アップ(魔法+20)、経験値アップなど魅力的だが、なかには50才年老いてしまう恐ろしいものもある。10~20万ゴールドと2千ジェムが詰まっているチェストも取り忘れのないように。

ドラゴンの洞窟

<Location:F1-X10-Y10>

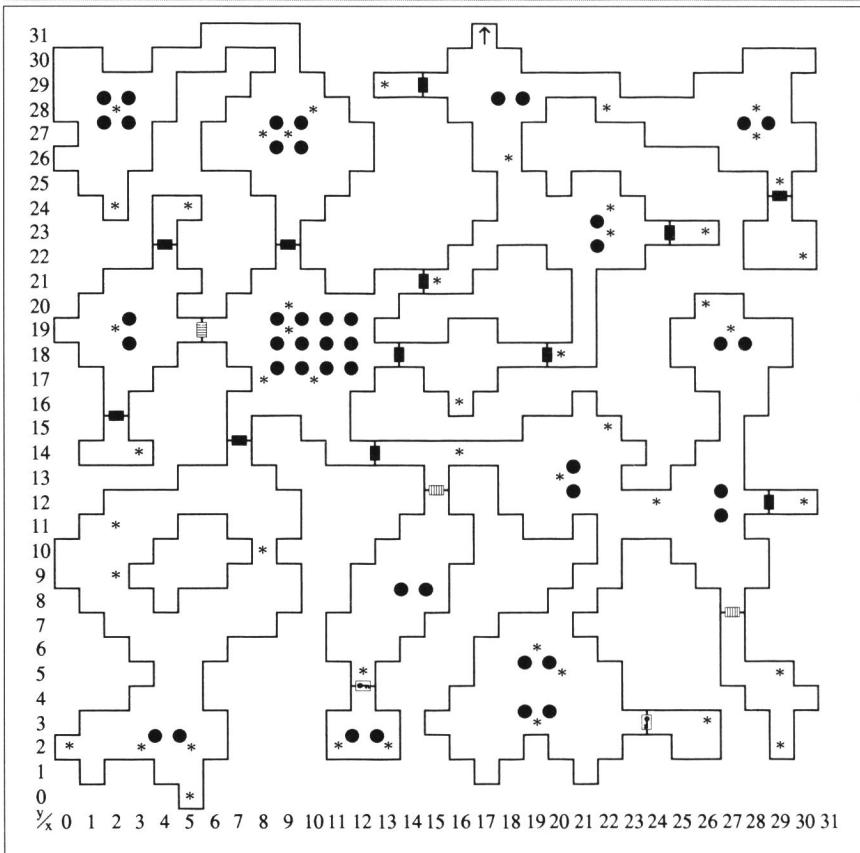


[登場モンスター：ドラコニアン、グリーンドラゴン、ドラゴン王]

ここでは王の究極の力のオープが4つ手に入るし、獲得できる財宝の総価値もケタはずれ。しかし洞窟に巣食う強力なドラゴン軍団に打ち勝つには相当の実力がなければ無理だ。たとえこれらを突破しても、(X23、Y1)に置かれている500万ゴールドの財宝の山を取るにはドラゴン王と一戦交えなければならない。こいつはムチャクチャ手強く、戦う前に一時的にでも能力値やレベルを上げるとか魔法の庇護を受けるなど手当をしておかないとあっという間に全滅してしまうだろう。この洞窟では時間を歪める呪文が効かないで最初から深入りすると危険である。

魔法の洞窟

〈Location:E4-X7-Y7〉

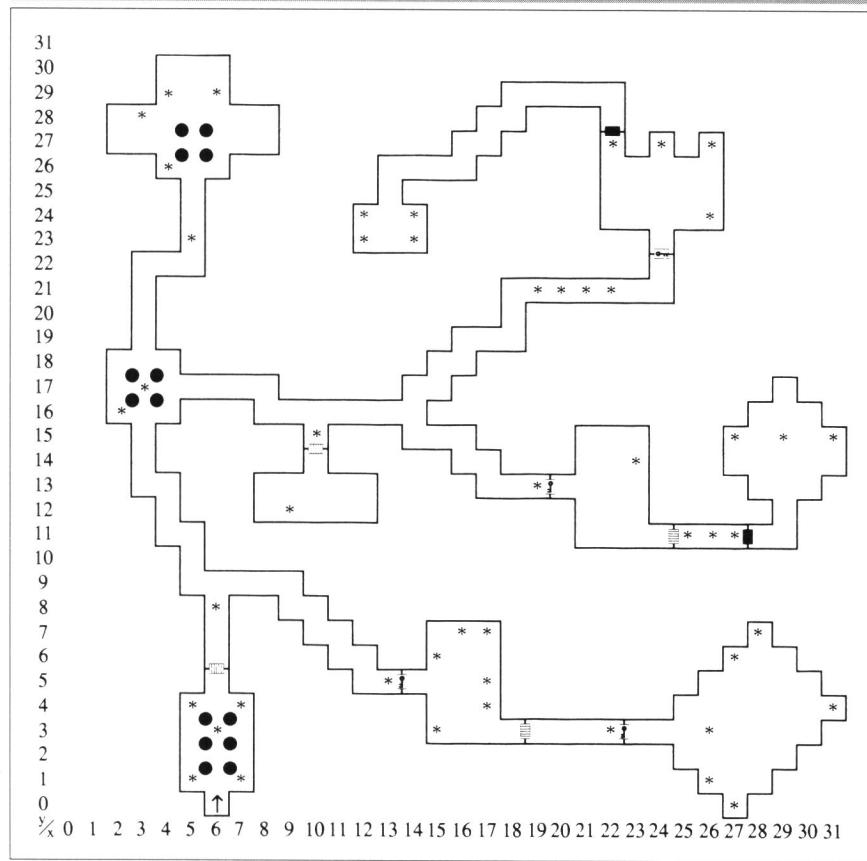


[登場モンスター：守護者、呪いし者、魔法使い]

洞窟内のあちこちに紫色のアンチ・マジックバリアが張られている。このバリアに触れてもダメージを受けることはないが「ゲーム情報」に表示される光などの持続型呪文の効力はすべてキャンセルされてしまう。引っかかったらそのつど呪文をかけなおす必要があるので面倒だ。プールに入ると魔法のダメージを受けるものの淡青色のプールは知性+10、エメラルド色は素早さ+10の効果がある。祭壇には種々のスクロールが置かれているので必要な分だけ手に入れておこう。墓石のフタを開けるとたいてい呪いし者が出現するが、なかに1つだけ黄金のマスターキーが入っているものがある。

ムーの古代寺院

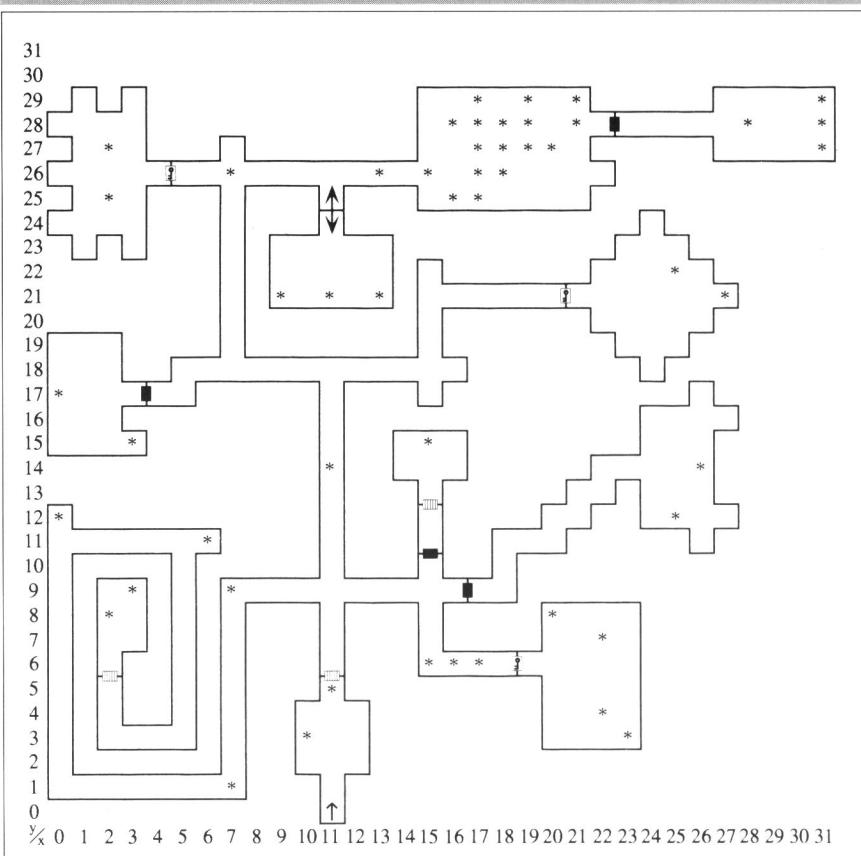
〈Location:A1-X6-Y5〉



[登場モンスター：スケルトン、ゾンビ、ムーの神官]

各地の城を訪れる前に必ずクリアしておかなければならぬ重要な場所である。屋外ダンジョンのなかでもっとも難易度が低いものの、空中浮揚の呪文を使えないとかなり苦しい探検になるであろう。木のチェストにはゴールドやジエム、アイテムなどが入っており、骨の山の中には銀のドクロやスクロールが埋まっている。また、(X29, Y15) のファイヤ・マインの像に近づくとパーティ全員に武士道のスキルが与えられ、以降は城に自由に出入りできるようになる。(X18, Y29) の壁に書かれているメッセージも重要なので必ず見つけてメモしておくように。

スレザーカルトの要塞〈Location:B1-X3-Y1〉

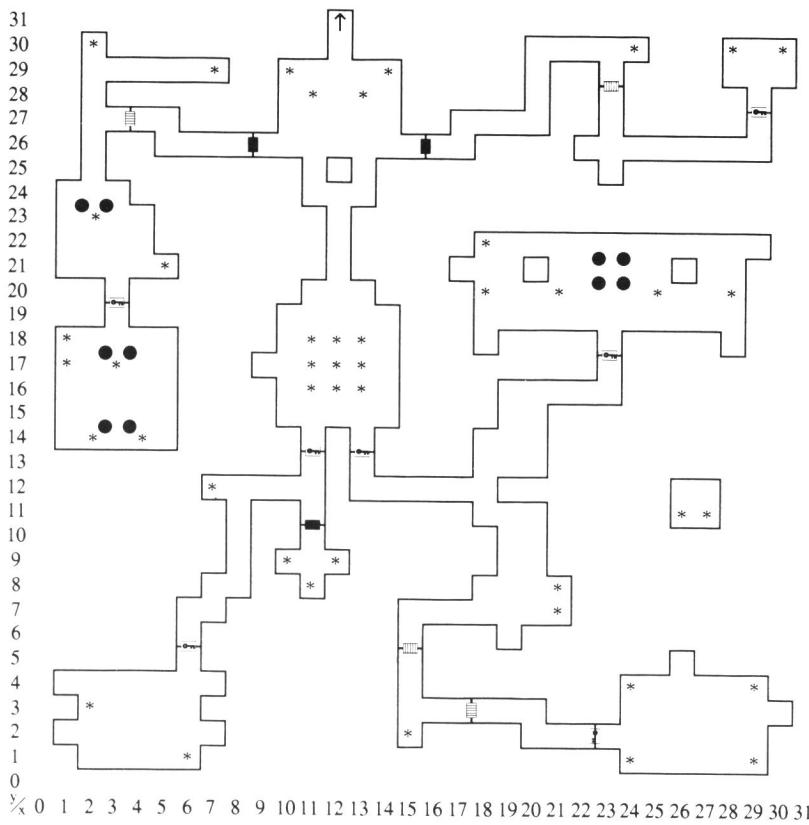


[登場モンスター：マダム・コブラ、キャンドル、黒衣の野伏、儀式のリーダー]

通路をまっすぐ北に進んでいくと（X7、Y26）でパスワードの入力を求められる。答は行方不明の兄弟の名前だが、それはファウンテン・ヘッドを救済した後の聖泉で知ることができるであろう。そのすぐ東側に祭壇が3つ並んでいる妙な部屋が見つかる。祭壇の口の中にクアトロー硬貨を入れるとそれぞれ強さ+5、耐久力+5、正確さ+5の効果を得られる。しかし、不幸の古代のフィズビンを持っていると恐ろしい結果に…。その他、クアトロー硬貨や古代の細工物、銀のドクロなどが手に入ったり毒に対する抵抗力が25ポイントアップするプールもある。

恐怖の要塞

〈Location:B2-X10-Y13〉

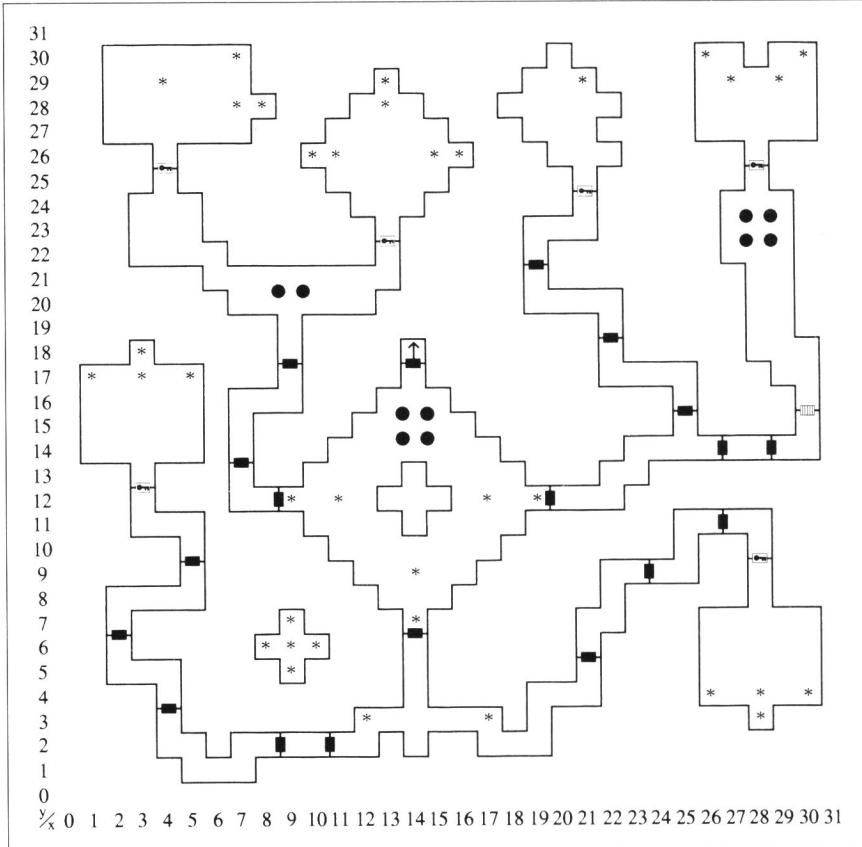


[登場モンスター：プラズモイド、大虐殺の手、ミイラ男、ミイラ王]

このダンジョンに入るには黄色の要塞の鍵が必要。メインホールにある電気バリアの中心に足を踏み入れると(X26、Y12)の隠し部屋にワープするが、普通に入ろうとすると入口近くに戻されてしまう。このプロテクトを外すには各所にあるレバーを操作して角の4ヶ所にだけモアイ像を出さなければならない。レバーにはモアイを消すもの8つと出現させるもの8つで計16ヶある。それぞれのレバーがどのモアイ像に対応しているのかを確認しながら操作すること。隠し部屋はホログラムの配列カード001が保管されている重要な場所だ。ここからは時間を歪める呪文で脱出せよ。

狂気のホール

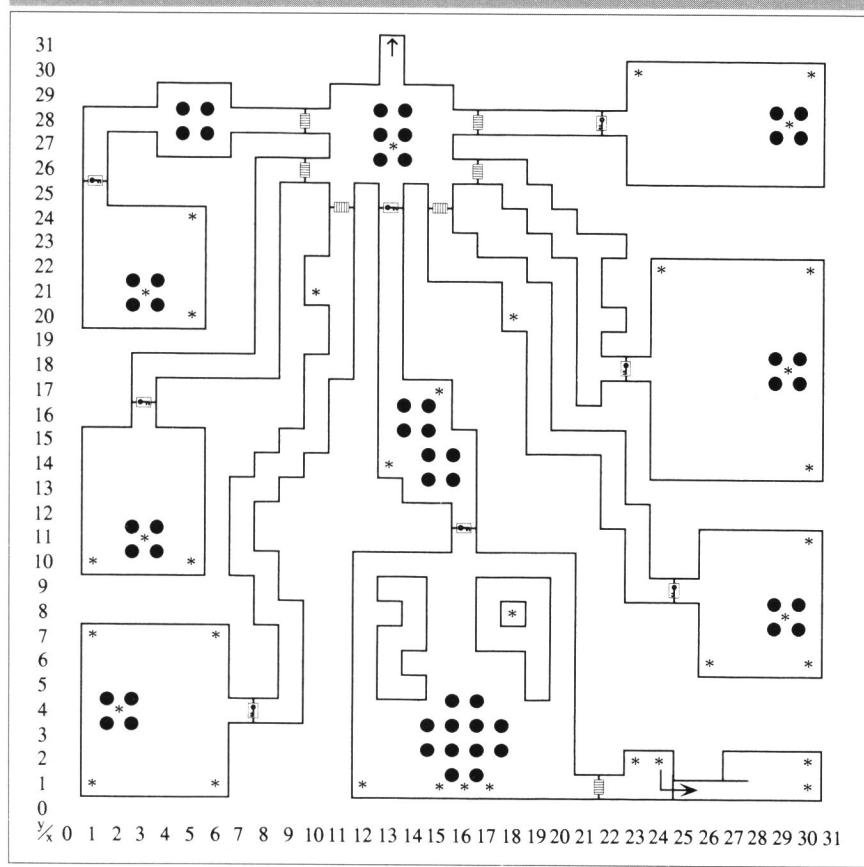
〈Location:A3-X6-Y6〉



[登場モンスター：ミニ・ドラゴン、ポール・フェイス、エビル・アイ、アイマスター]

このダンジョンに入るには緑の眼球の鍵が必要。ここではログラムの配列カード002と王の究極の力のオープが2つ手に入る。オープやチェストの手前にはたいてい入口近くに戻されるワープトラップが仕掛けられているためジャンプの呪文は必須だ。エントランスホールの3ヶ所に張られているバリアを解除するにはライオンの像の出すナゾナゾに答えなければならない。いずれも目に関する簡単な問題である。また、(X4, Y29)の像に10万ゴールド支払うとすべてのスキルを修得できる。ここでしか学べない貴重なスキルもあるのでお金に余裕があれば誰か2人に修得させておこう。

暗黒の戦士の居留地 <Location:B3-X0-Y6>

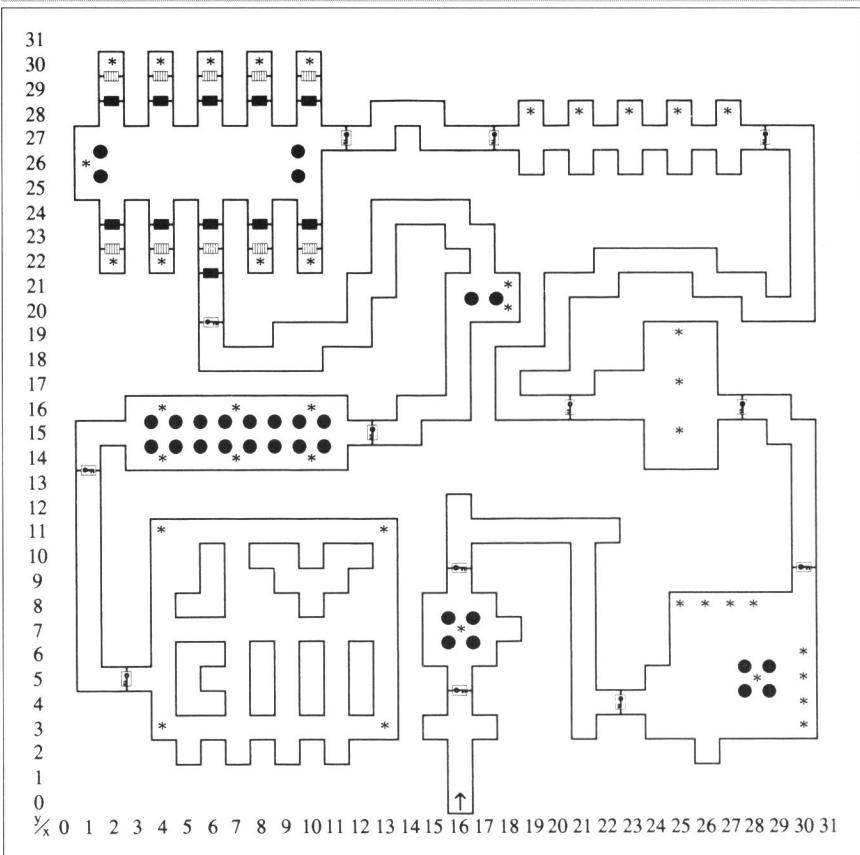


[登場モンスター：気違いドワーフ、黒衣の野伏、ジャウスター、トップジャウスター]

このダンジョンに入るには赤い戦士の鍵が必要。ここではログラムの配列カード003と王の究極の力のオーブが2つ手に入る。(X24、Y2)で秘密の番号を入力すると右側の壁に穴が開き、オーブが保管されている隠し部屋への入室が許可される。洞窟内に散在している6つの馬の像の碑文に記されている数字と南側中央の広いホールに浮かび上がっている数字をもとに所定の計算を行えば答が出る(2で始まる3ケタの数字)。どうしても分からなければピラミッドで答を見つけよう。遺体を調査すると強さ、耐久力、素早さの各能力値がアップすることもある。

虐殺の大聖堂

〈Location:B3-X9-Y7〉

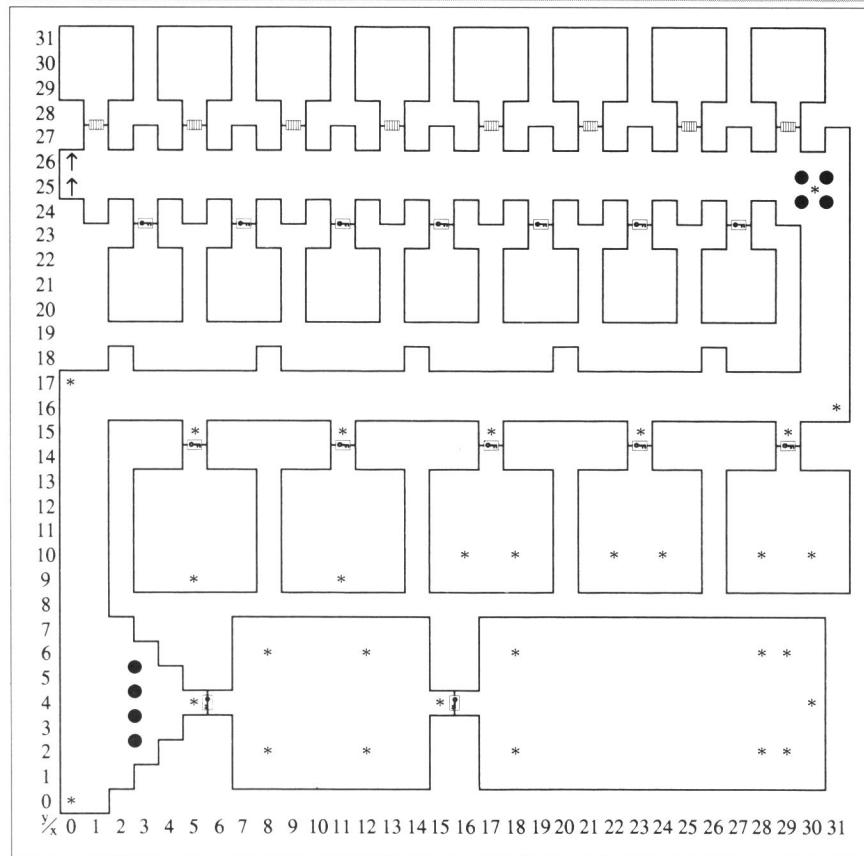


[登場モンスター：ガーゴイル、ムーの神官、ムーの僧侶、ムーの支配者]

このダンジョンに入るには青い不浄な鍵が必要。ここでは2つの王の究極の力のオーブとホログラムの配列カード004が見つかる。オーブを入手するには3つの条件をクリアしてバリア解除コードを入力しなければならない。条件とはキーの間の5つの祭壇を正しい方向に向けること(答はムーの古代寺院の壁に書かれている)、(X1、Y26)でのナゾナゾに答えること(正答すれば莫大な財宝とホログラムの配列カードを入手)、カップの間の6杯のジュースをすべて飲み干すこと(死亡、石化、根絶の状態になる)。最後のコード名はいちばん奥の大広間に隠されている。ヒントは「日本ビクター」。

恐怖の墓

〈Location:F2-X0-Y0〉

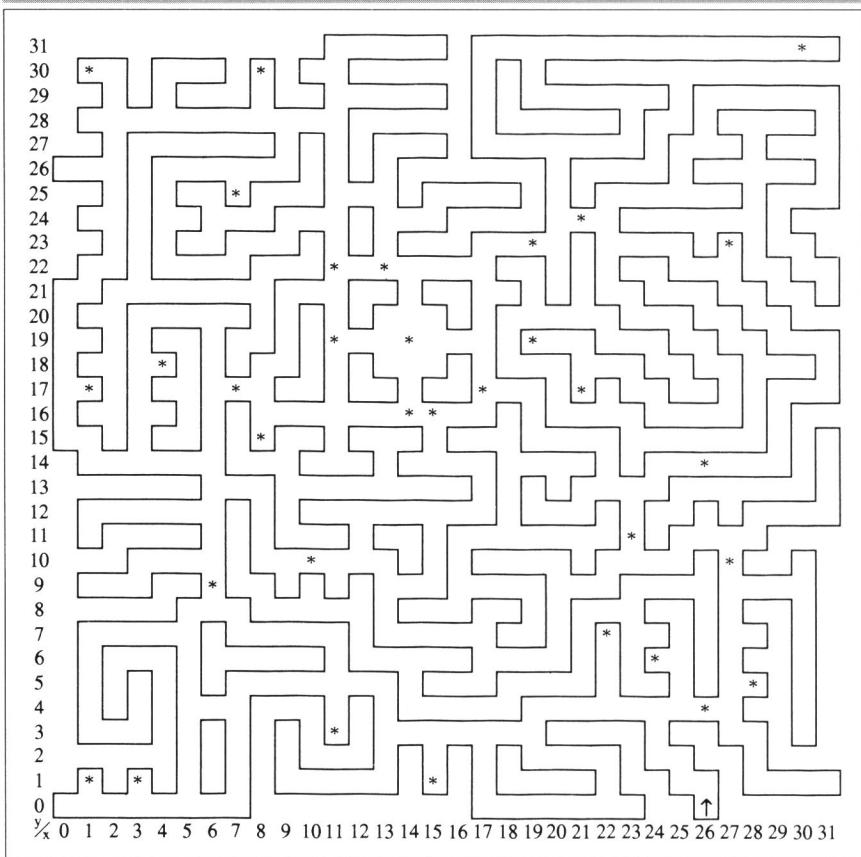


[登場モンスター：ヴァンパイア王の他、すべてのアンデッド系モンスター]

このダンジョンに入るには黒い破壊の鍵が必要。獲物は王の究極の力のオーブ2つとホログラムの配列カード005で、いずれも洞窟の最深部に置かれている。小部屋にいるモンスターをすべて倒しながら奥に進もう。最後のホールに4つの王座が置かれているが、“究極の冒険者”でないキャラクタが座ると根絶されてしまう。で、資格ある者が座るとどうなるか…それは自分で試してみてほしい（その前に必ずセーブしておくこと！）。その他、墓石を荒らすと全員が+5の呪いをかけられること、ドアの手前のトラップに触ると魔法のダメージを受けてジェムが減少してしまうことも忠告しておく。

地獄の迷宮

〈Location:F3-X9-Y6〉



[登場モンスター：ミノタウロス、メデューサ、ミノタウロス王]

このダンジョンに入るには黄金のマスターキーが必要。強力なモンスターのはびこる難関ダンジョンだが王の究極の力のオーブが4つも手に入る。ホログラムの配列カード006も絶対に手に入れておかなければならない。カードは全部で13ヶある箱のどこかに隠されている。通路のあちこちに渦巻状のトラップが仕掛けられており、足を踏み入れると(X6, Y30)に飛ばされてしまう。テレポートやジャンプの呪文を使いながらうまくコースをとって(X14, Y19)のウォーター・マインの像を目指そう。この泉の水を飲むと100万ポイントの経験値に加えて“究極の冒険家”的称号が与えられる。

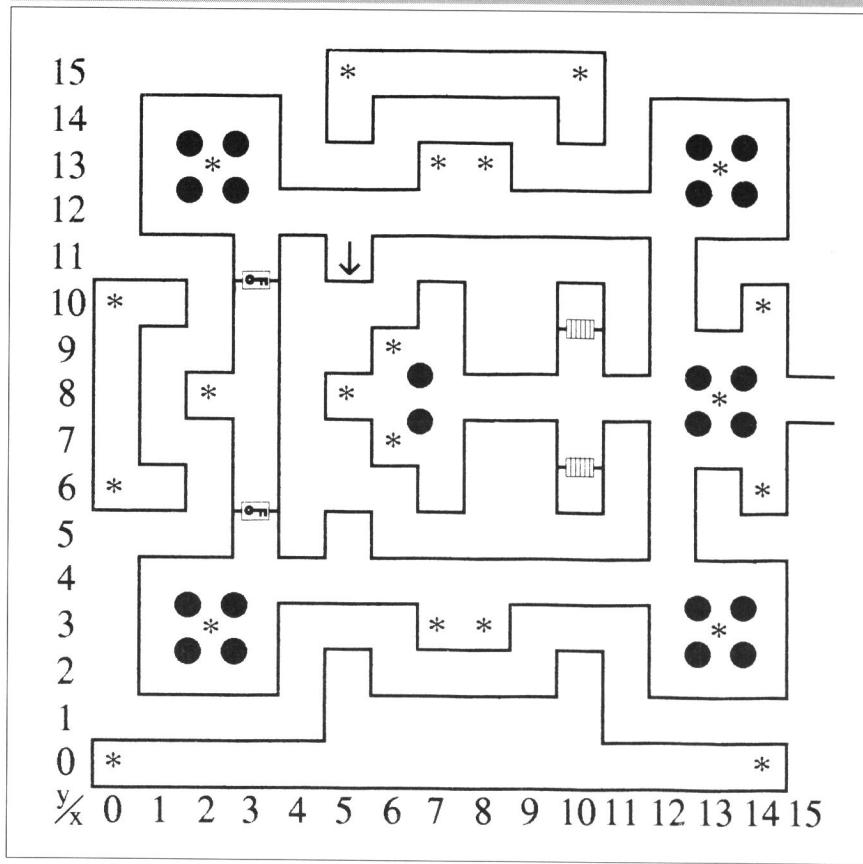


城

城は全部で5つ。それぞれに地下がある点も町とそっくりだ。ホワイトシールド城（善）、ブラッドレイン城（中立）、ドラゴントゥース城（悪）は三つ巴で覇権を争っている。これらの城に入るには全員が武士道のスキルを持っていなければならない。あなたはこのうちのどれかに加担しなければならず、王の究極の力のオープを城主に渡すことによってその意志を表明する。そして特定の城主にオープを11ヶ渡した時点でその城は勝ち残り、他の城は廃墟と化してしまうのである。が、あまりに早い時点で決着をつけてしまうと有利なイベントや財宝を取りこぼしたり種々の細工物の引き取り先がなくなってしまうので、タイミングを見計らって最後の1ヶを渡すようにしよう。それまではどっちつかずの態度を決め込んでおいたほうがよい。他の2つの城は過去の大戦争の結果とくの昔に廃墟になっている。ここでのクエストは城主の靈魂の呪いを解くことだ。どちらも地下に答が置かれているが、難易度は前の3つの城に比べて格段に高くなっている。クリアできるのは中盤以降になるだろう。



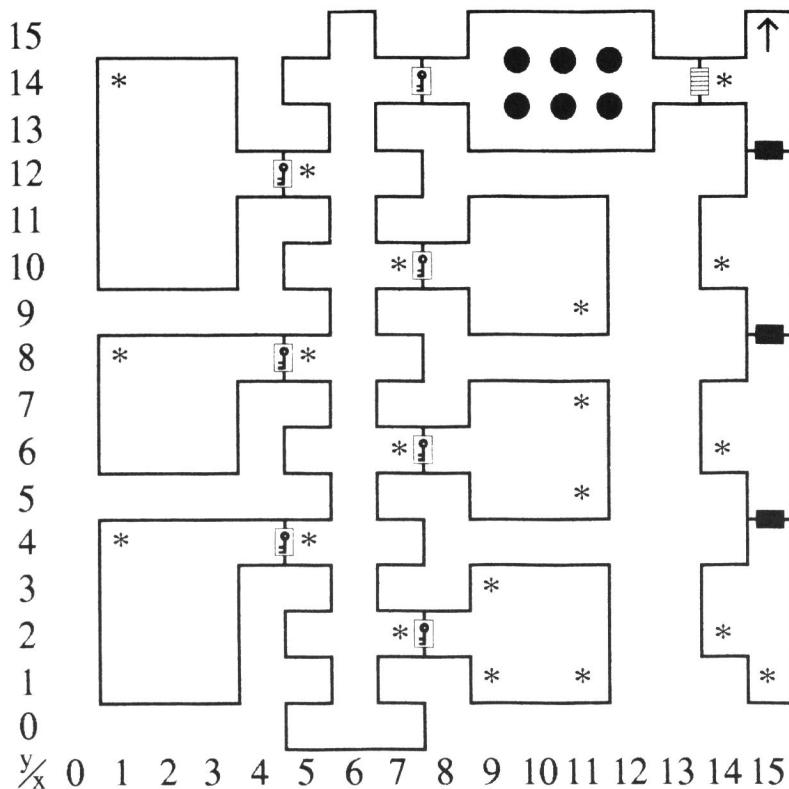
ホワイトシールド城 <Location:A2-X4-Y15>



[登場モンスター：ブラックナイト、城の護衛騎士、パラディン]

有徳の王ゼアロットの本拠地である。善のグループに加担するつもりなら彼に王の究極の力のオーブを集中して渡せばよい。城内に入ってすぐ右側に座っているプレイソスに善の細工物を渡すと1ヶにつき善の属性のキャラクタは50万ポイント、その他の属性のキャラクタは10万ポイントの経験値を得られる。城の地下に入るための合い言葉はズバリ「JOABARY」。城主の部屋に置かれているチェストを開けるのに必要な合い言葉は地下で知ることができるだろう。通常は安全なエリアだが、チェストに手を出すと警報が鳴ってブラックナイトや護衛騎士たちが駆けつけてくる。

ホワイトシールド・ダンジョン

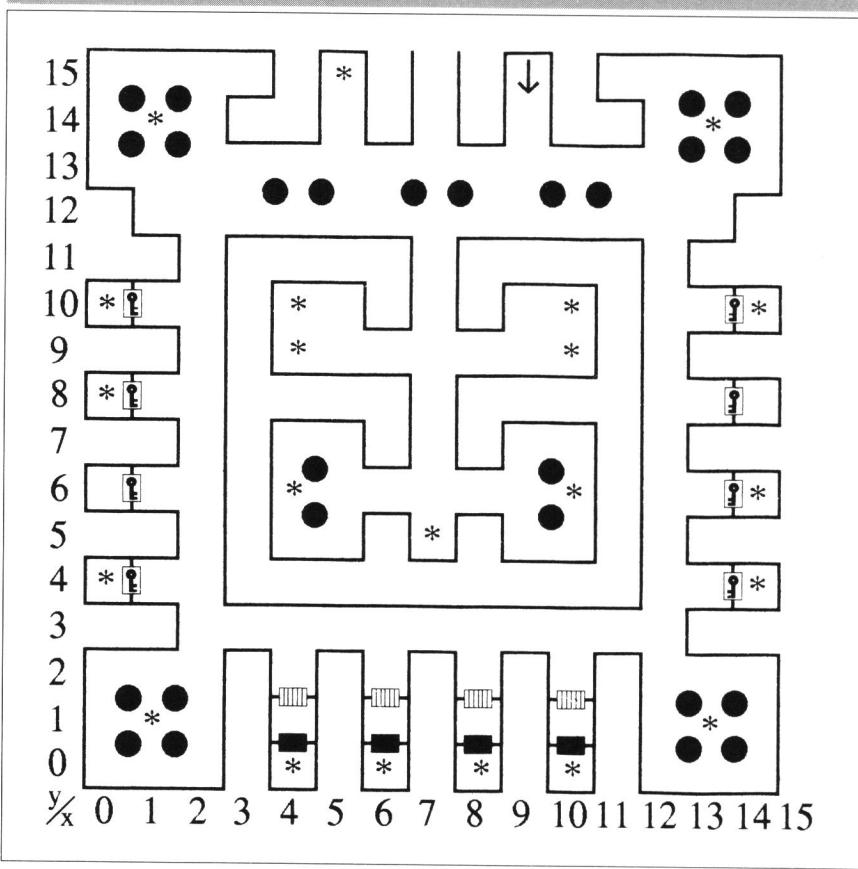


[登場モンスター：黒衣の野伏、メジャー・デビル、メジャー・デモン]

地下に入ったらすべての骨を調査して城のチェストを開けるための合い言葉を見つけよう。また、ここには冒険者の能力を大きく高めてくれる練金薬が3つ置かれている。飲むとそのキャラクタの全能力値が10ポイントアップしたり全抵抗力が20ポイントアップしたりする。ただ、その恩恵を受けるためにはタフな壁を破壊する“強さ”に加えてメジャー・デビルやメジャー・デモンらとの戦闘に打ち勝てるだけの実力がなければならない。ファウンテン・ヘッドの近くにあるダンジョンとはいえ、低レベルの段階ですぐクリアできるほど簡単なエリアではないのだ。

ブラッドレイン城

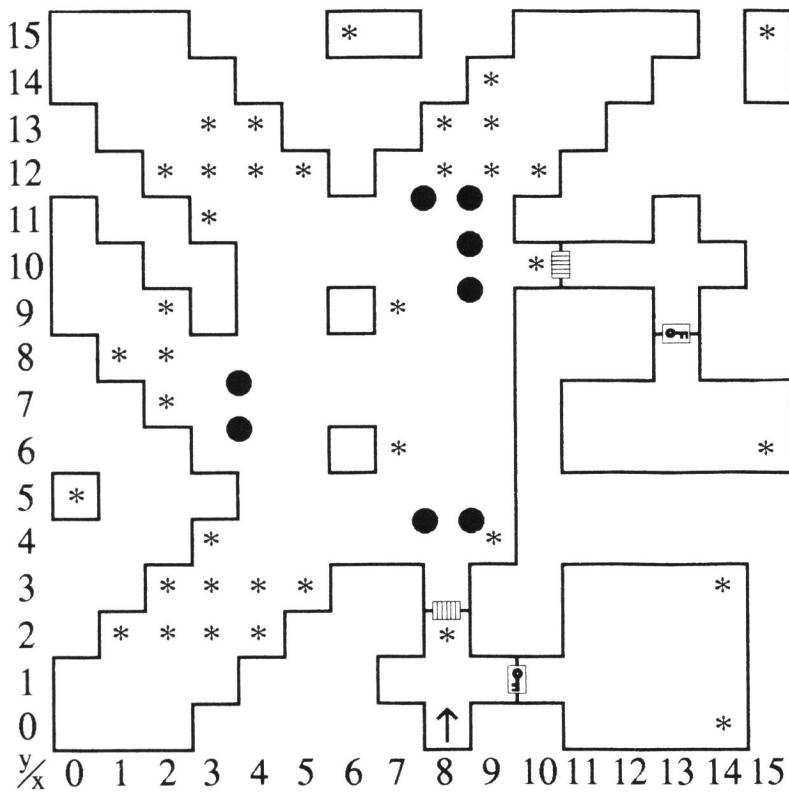
〈Location:B4-X4-Y11〉



[登場モンスター：魔法使い、城の護衛騎士、トロール]

中立グループの指揮をとる無秩序王トムルトの本拠地である。この城のドアは全般的にタフだが一度失敗したからといってあきらめず2～3回はアタックしてみることだ。中立の細工物を持っているのなら(X5、Y15)のチェイソスに引き渡そう。細工物1ヶにつき中立の属性のキャラクタは50万ポイント、その他の属性のキャラクタは10万ポイントの経験値を得られる。地下に入るときの質問の答は「オーグ」の英単語。チェストを開けるためのパスワードは地下で見つかる。他の城と同様、チェストの中身を収奪するつもりなら護衛騎士や魔法使いなどの戦闘を覚悟しなければならない。

ブラッドレイン・ダンジョン

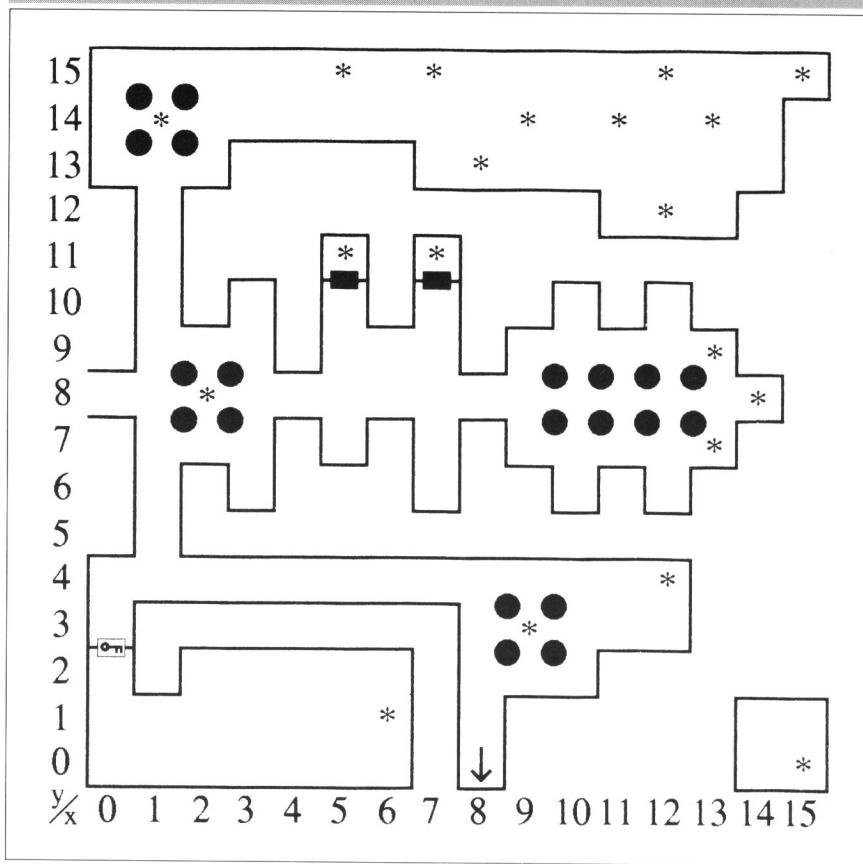


[登場モンスター：ソニック忍者、ドラコニアン、ドラゴンミミズ]

出口のすぐ右側の部屋にスワンプ・タウンのハイアリングが2名捕らわれている。入ったらすぐ救出してあげよう。洞窟のすみずみまで探検するには炎のバリアを何度もかいくぐらなければならない。自然力からの防御の呪文などであらかじめ火に対する抵抗力を高めておかないと危険だ。骸骨の後ろの壁に書かれている文字は後で必要になるのでメモをとっておくこと。また、洞窟のどこかに正確さ、好運度、素早さが50ポイントも高まる不思議な水晶が隠されている。マップを見ると岩に囲まれた小さな部屋が目につくが、ここへはテレポートの呪文を使う以外に入る方法はない。

ドラゴントゥース城

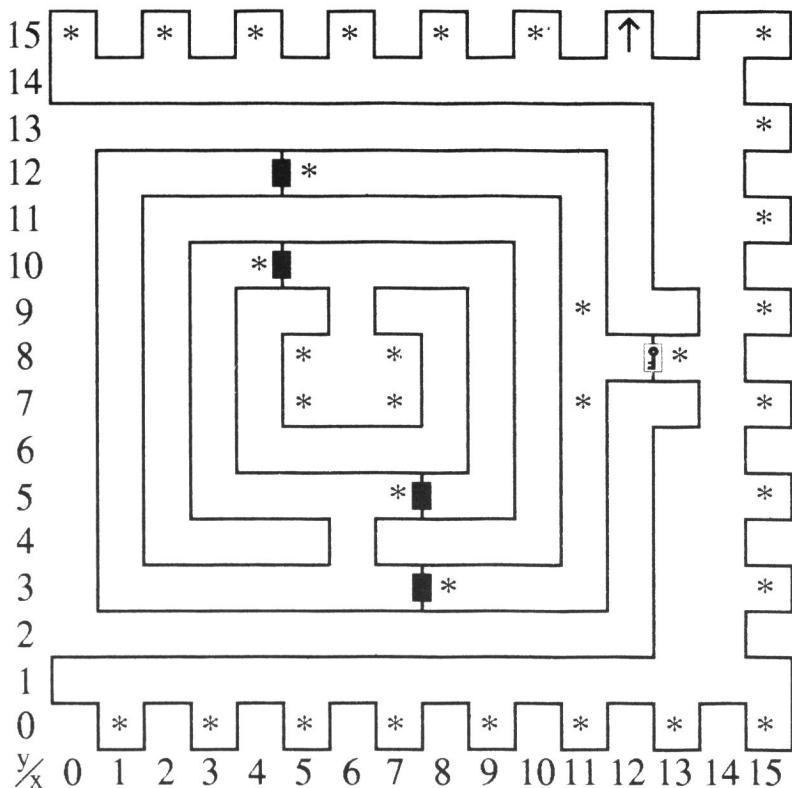
〈Location:E1-X10-Y5〉



[登場モンスター：城の護衛騎士、ダーク・ペガサス、ウィザード]

悪意の王メイルファクターが支配する城だ。訪れると護衛騎士から手荒い歓迎を受けるだろう。悪の牙城ともいえるが、あなたたちの敵となるかどうかは王の究極の力のオープをどう配分するかにかかっている。悪の細工物は(X12、Y4)のペイソスに引き取ってもらおう。城の北東でたくさんの穴が見つかるが、そのうち1ヶ所だけが地下へ続いており、残りはクアトロー硬貨や中立の細工物、その他のアイテムが沈められている(何もない穴もある)。穴は強烈な酸の液体で満たされているため非力なキャラクタが潜ると一発での世行きだ。地下に入るためのパスワードのヒントは映像に隠されている。

ドラゴントゥース・ダンジョン

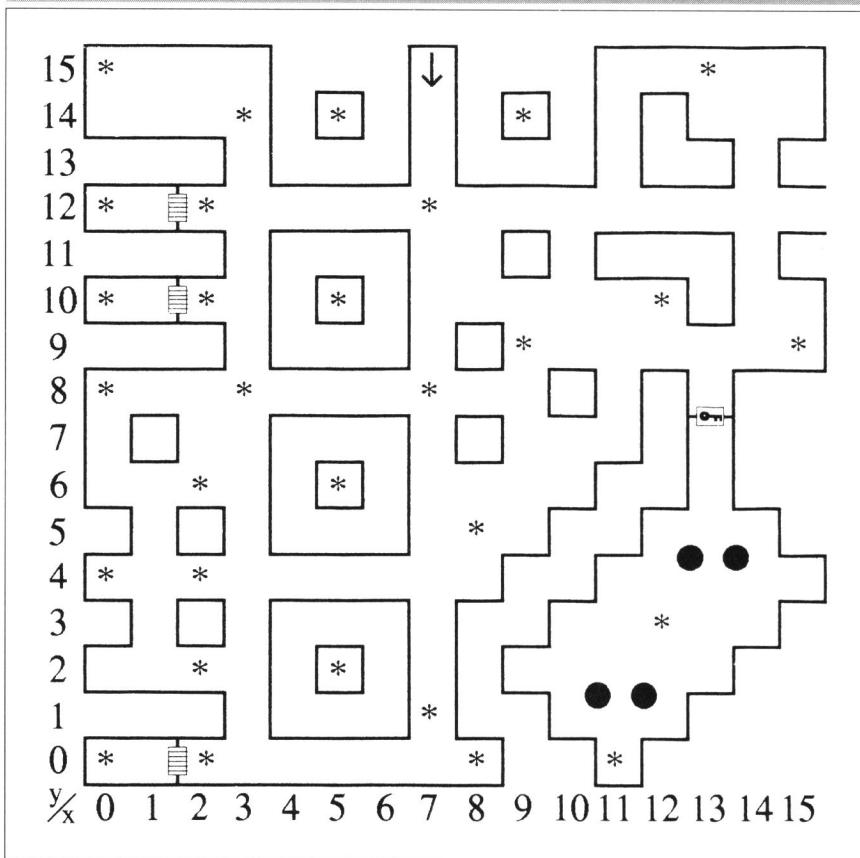


[登場モンスター：意地悪な魔女、ゴースト、幽霊の楯]

このエリアには一発で殺されてしまうほどの強力なモンスターはいないけれど、老化攻撃を仕掛けるゴーストやアイテムに呪いをかける意地悪な魔女などイヤラシイ敵が多い。周囲に金庫がズラリと並べられているが、そのほとんどは空っぽである。時間を節約したり体力の温存をはかりたいのなら無視したほうがよい。ここでの探検目的は中央の小部屋にある「進歩のエール」「耐久のエール」「魅力のエール」「知性のエール」の4つの大釜を目指すことだ。中の調合薬を飲むと5レベルアップ分の経験値を得られたり、耐久力、知性、魅力の値が最大で50ポイント前後アップする。

グレイウインド城

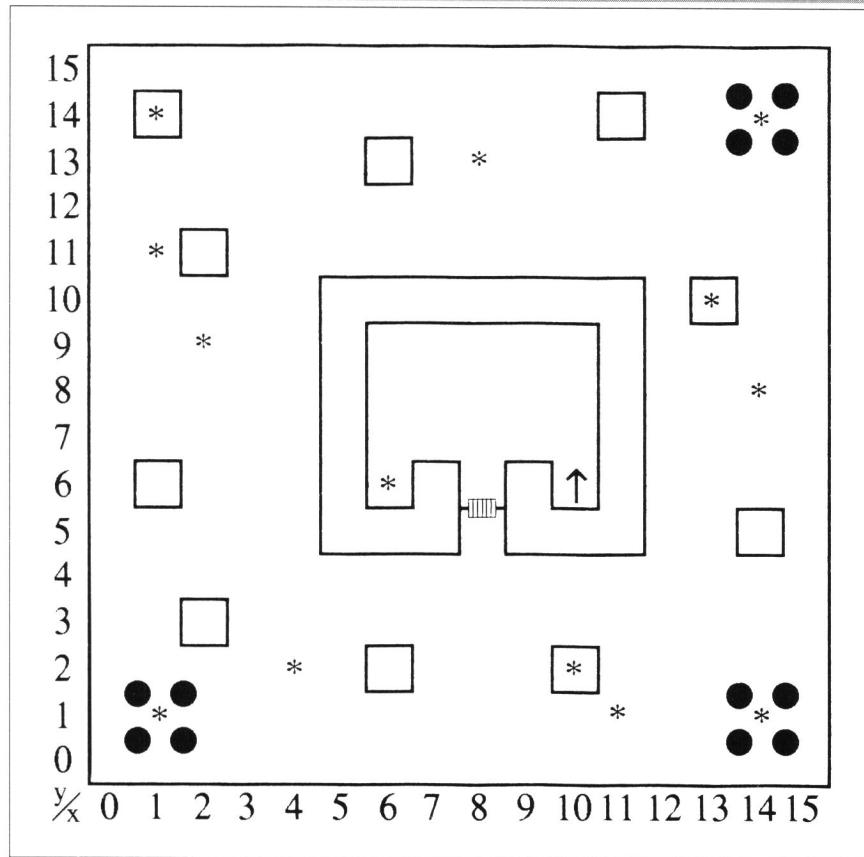
〈Location:C4-X5-Y8〉



[登場モンスター：火吹きトカゲ、スクリーマ、ディノザウル]

幻想の王グレイウインドの城。地下で砂時計のクエストを達成して城主からコレクト・コードを教えてもらおう。地下に降りるための合い言葉は「CLERIC」という単語のアナグラムである（アルファベットをバラして別の意味を持つ英単語に置き換えたもの）。この英単語は日本語として *** * 活動などのように使われている。また、壁に囲まれた小さな部屋にはたくさんの財宝が隠されている。ジャンプの呪文を使って入る際、火のダメージから身を守るために防御策をあらかじめ講じておくこと。その他、特定の日に効果を発揮する王座やあらゆる状態を治癒してくれる魔法の泉などがある。

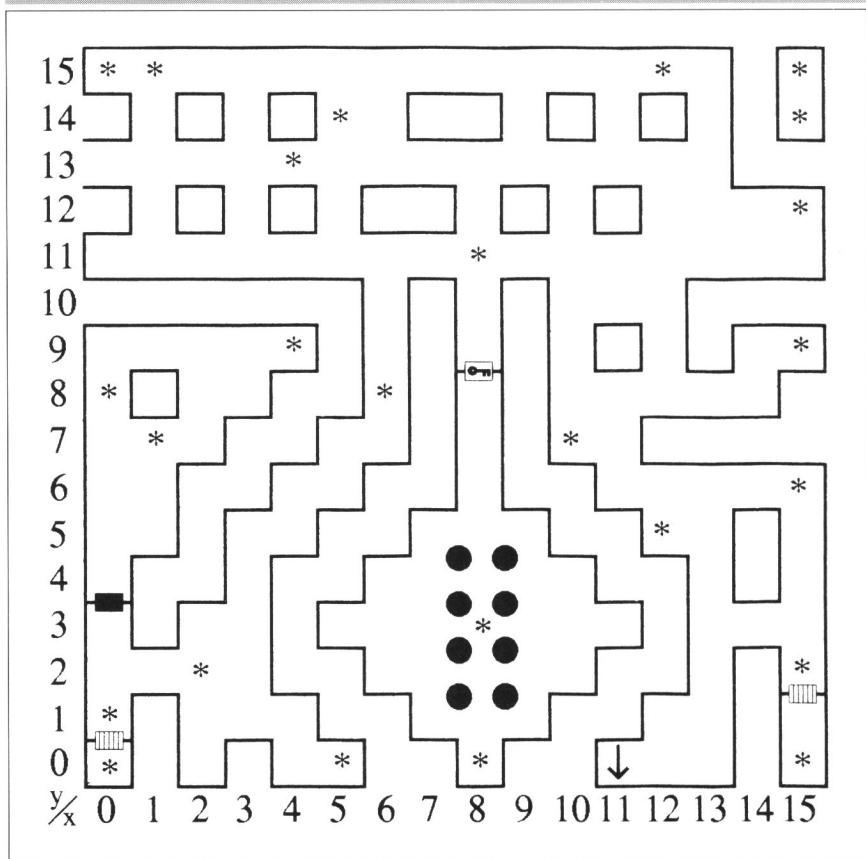
グレイウインド・ダンジョン



[登場モンスター：デス・スネーク、グレート・ヒドラ]

グレイウインドの靈魂を救出するための手順を紹介しよう。最初に南西、南東、北東の隅にある砂時計をひっくり返す。次に(X1、Y11)のドラを鳴らす。すると北西の岩の中から砂時計が現れるのでこれをひっくり返し、先ほどひっくり返した砂時計もすべて元に戻す。そして最後にもう一度ドラを鳴らすと完了。手順を間違えてドラを鳴らすといくつかの岩が消えて中から強力なグレート・ヒドラが出現する。洞窟内に置かれている財宝の山はすべて幻影で取ろうとすると全財産を失ってしまうが、岩が消えた後に現れる2つの財宝の山には100万ゴールドもの大金が隠されている。

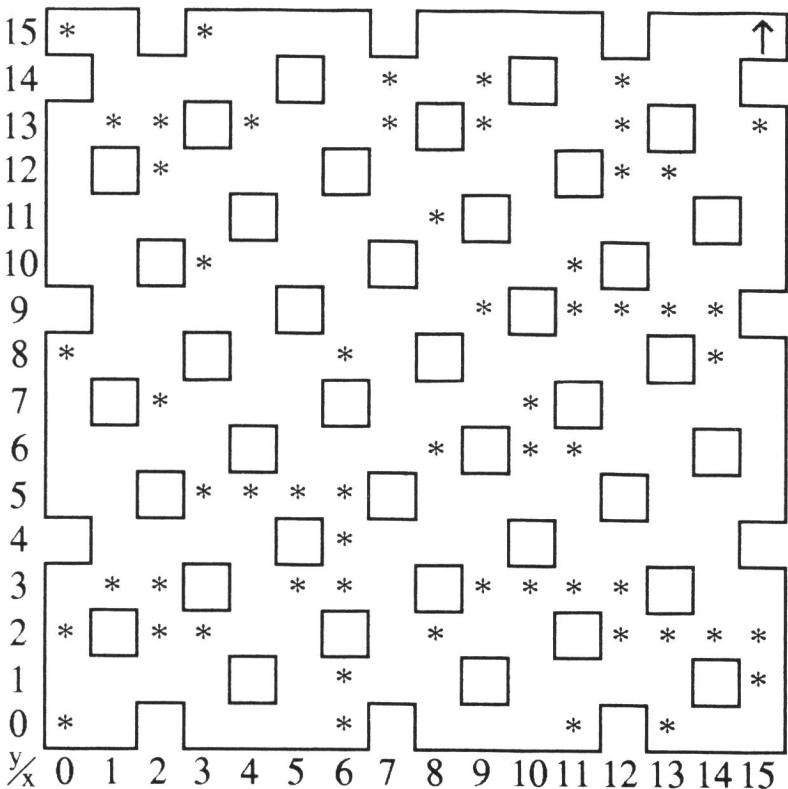
ブラックウインド城 <Location:D4-X14-Y1>



[登場モンスター：ピラニア、ポール・フェイス、ディノザウル]

雄弁王ブラックウインドの城。地下を探検して彼にかけられた呪いを解くことができれば莫大な経験値に加えてコンプリートのために必要な2つのコードのうちの1つを聞き出すことができる。地下に降りるためのパスワードのヒントは泉から得られるであろう。それは「T」で始まる、数字を表す3語の英単語である。泉のなかには200万ゴールドを支払うと専門分野の呪文すべてを修得できるものもある。城内の渦巻の多くは触れると毒のダメージを受けてしまうトラップで、それ以外は調べるとアイテムが手に入ったり闘技場にワープしたりする。壊れた王座は特定の日以外に座っても何ら効果はない。

ブラックウインド・ダンジョン



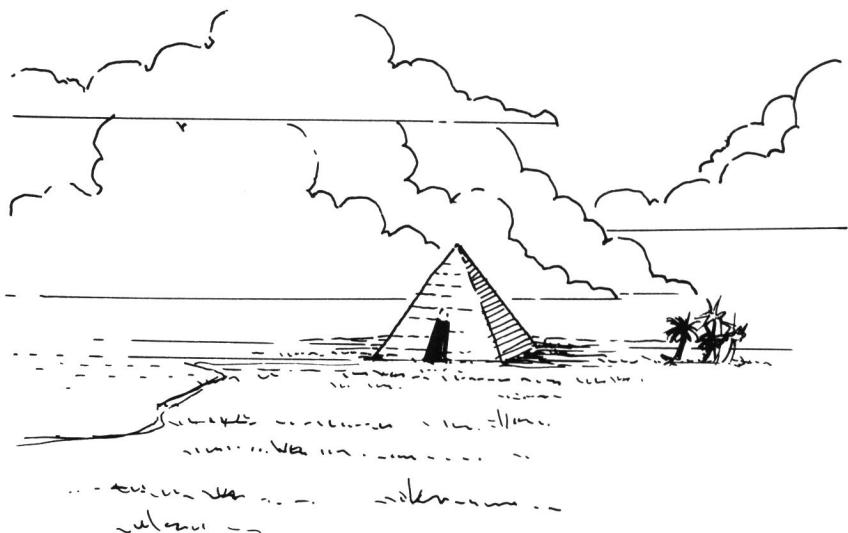
[登場モンスター：なし]

モンスターはまったく登場しないが、いたるところにワープトラップが仕掛けられている難関ダンジョンである。引っかかると(X15、Y1)や(X14、Y14)に戻されてしまうので探索にはかなりの時間をする。ジャンプの呪文を使ってトラップを避けながら3つの彫像を目指そう。彫像は(X13、Y0)(X0、Y0)(X0、Y15)に置かれており、それぞれが要求する10万ゴールド、1000ジェム、命（根絶！）を与えることによってブラックウインドの魂が救済される。ちなみに、ここでは財宝は手に入らない。用事が済んだらさっさと引き上げることだ。

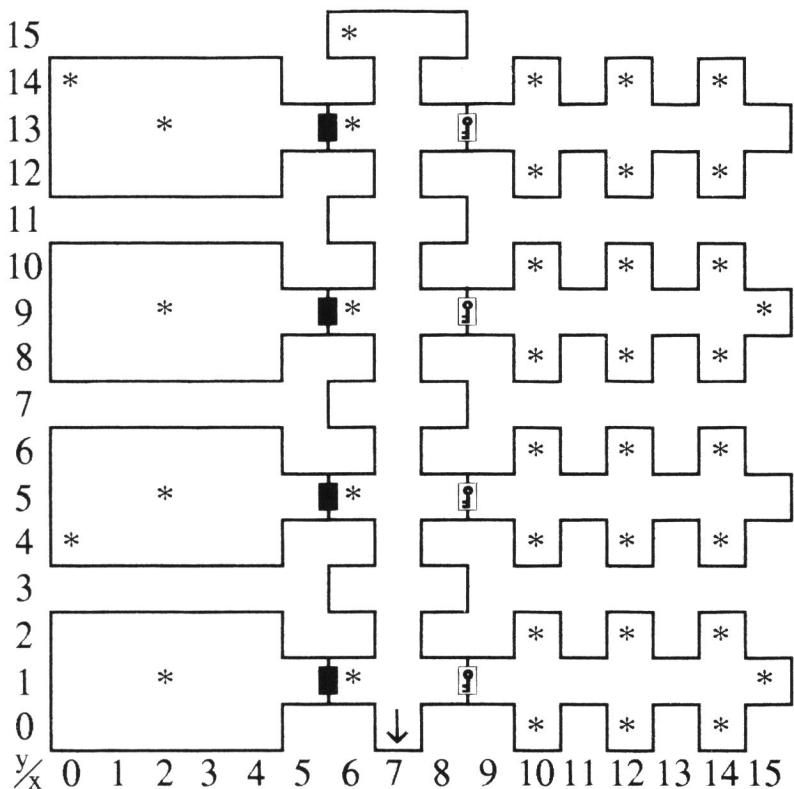


ピラミッド

この世界には「古代のピラミッド」と呼ばれる不思議な建造物が全部で7つ存在する。そのうちの5つはアウトドアで見つかるが、残る2つのピラミッドの位置は不明である。ピラミッドへの入室許可を得るには黄金のピラミッド・キー・カードが必要で、いったん中に入れば通路や輸送管（パスコード入力が必要）を使って特定のエリア間を行き来できるようになる。それぞれのエリア名から推測されるとおり、実は、ピラミッドの正体は巨大な宇宙船のパートなのである。いったい誰が何のために建造したのか、なぜこの世界に存在するのか、どこから来てどこへ行こうとしているのか、はたしてその任務は？…。あなたはピラミッドをひとつ残らず探索してこれらの秘密を解き明かさなければならぬ。ピラミッドの攻略はゲームをコンプリートに導くために欠かせない最重要任務だと心得よ。そして最後のエリアを訪れるとき、あなたの冒険は劇的なクライマックスを迎えるのである。



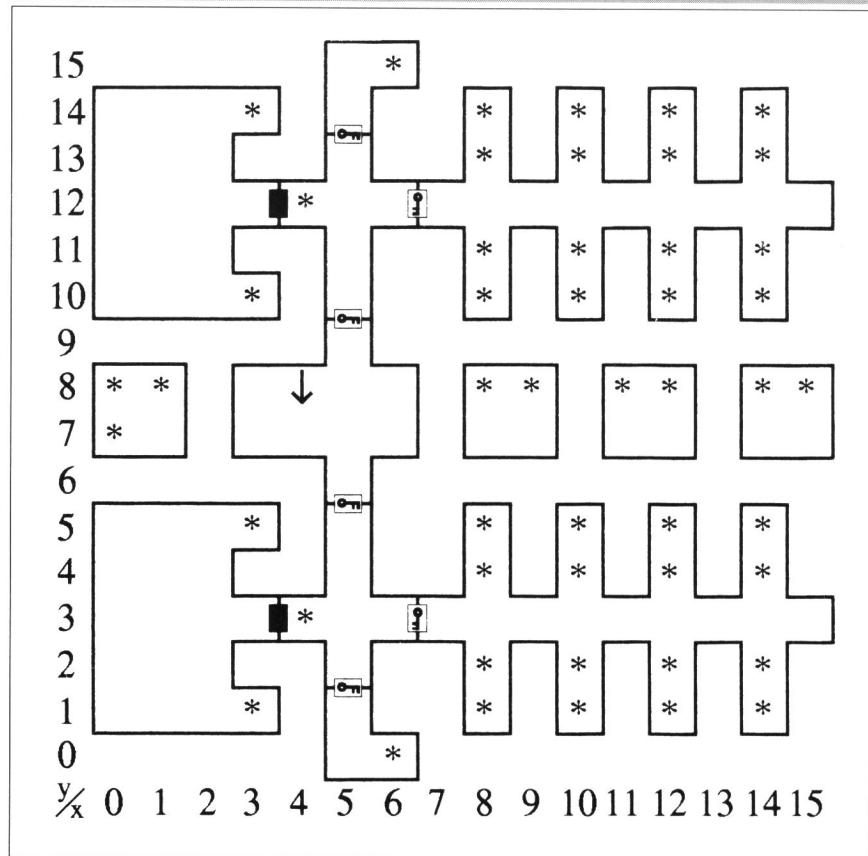
アルファ・エンジン・セクター <Location:F4-X9-Y8>



[登場モンスター：守護者、ED-409]

王の究極の力のオープが4ヶ手に入る重要なエリアである。東側の通路に並べられている水晶に触れると1才年を取ってしまうが、西側の広い部屋に置かれている水晶からはお助け情報を得られる。それはブラッドレイン城での合い言葉、アルファ・エンジン・セクター行きのパスコード、中央コントロール・セクターでのデータベース用アクセスコード、アーカノイド洞窟のマジックナンバーの4つだ。これまで分からなくてここで初めて答を知ったものがあるなら、忘れないうちに戻ってやり残しをクリアしておこう。北端の(X6、Y15)にある輸送管はメイン・エンジン・セクター行き。

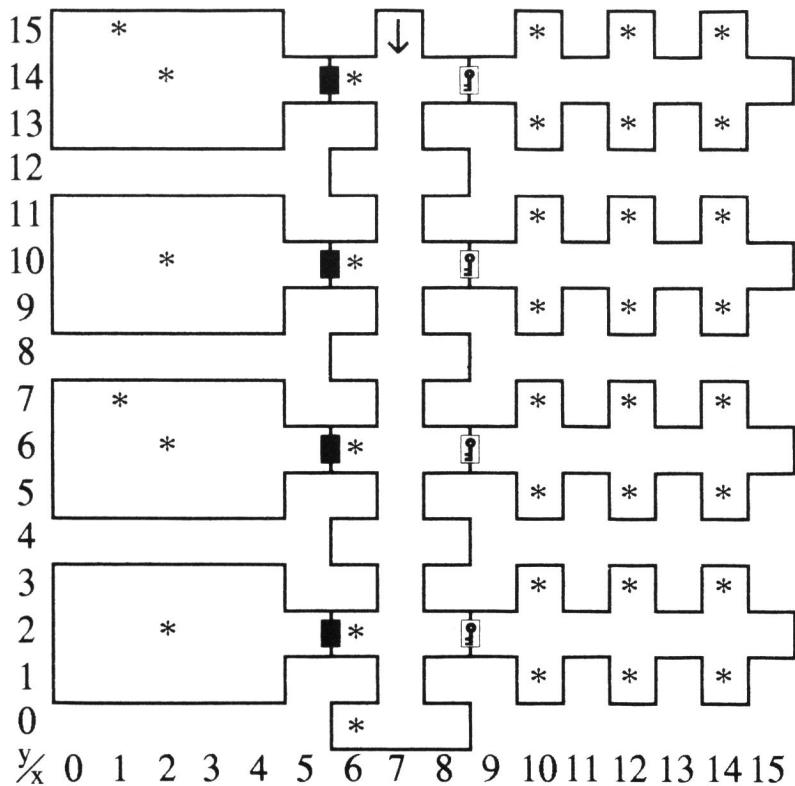
メイン・エンジン・セクター <Location:F2-X3-Y4>



[登場モンスター：幽霊の橋、ED-409]

ここには4本の輸送管が設置されているが、そのうちの2つは後部貯蔵セクターの隠し部屋行きである。西側の大部屋の水晶からはメイン・エンジン・セクター行きのパスコードの他、ナゾナゾの答をいくつか知ることができる。東側の水晶のほとんどは年齢+1のペナルティを受けるトラップだが、Y5行上の4つの水晶は王の究極の力のオープが置かれている（閉じられた）4つの部屋にワープするものだ。西端の小部屋にある2つの輸送管はどちらも後部貯蔵セクター行きで、アルファ・エンジン・セクターとベータ・エンジン・セクター行きはそれぞれ中央通路の南端と北端にある。

ベータ・エンジン・セクター <Location:F1-X4-Y9>

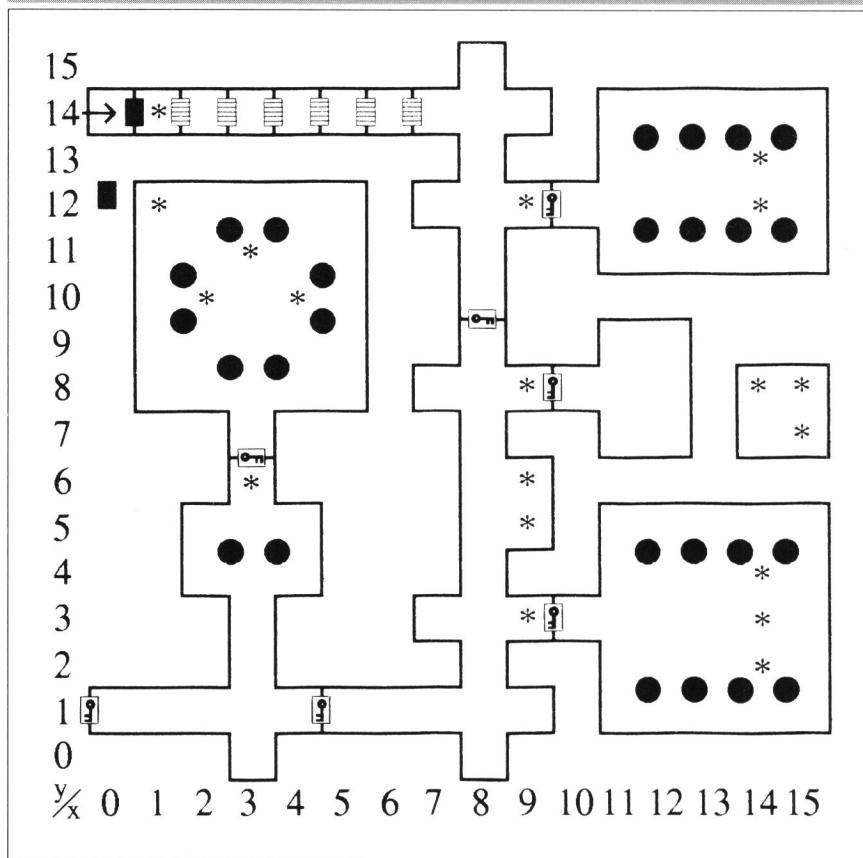


[登場モンスター：守護者、ED-409]

このピラミッドの内部はアルファ・エンジン・セクターとまったく同じ構造になっている。登場するモンスターも同じだし王の究極の力のオーブもちゃんと4つ手に入る。東側ブロックの水晶に触ると年齢アップのペナルティを受ける点も共通しているが、加算される年齢数が7にパワーアップされているのでご注意を。西側の部屋の中央に置かれている水晶から得られる情報はアルファ・エンジン・セクターへのパスコード、ドラゴントゥース城とホワイトシールド城での合い言葉、2つのナゾナゾの答である。南端の輸送管の行き先はメイン・エンジン・セクターだ。

後部貯蔵セクター

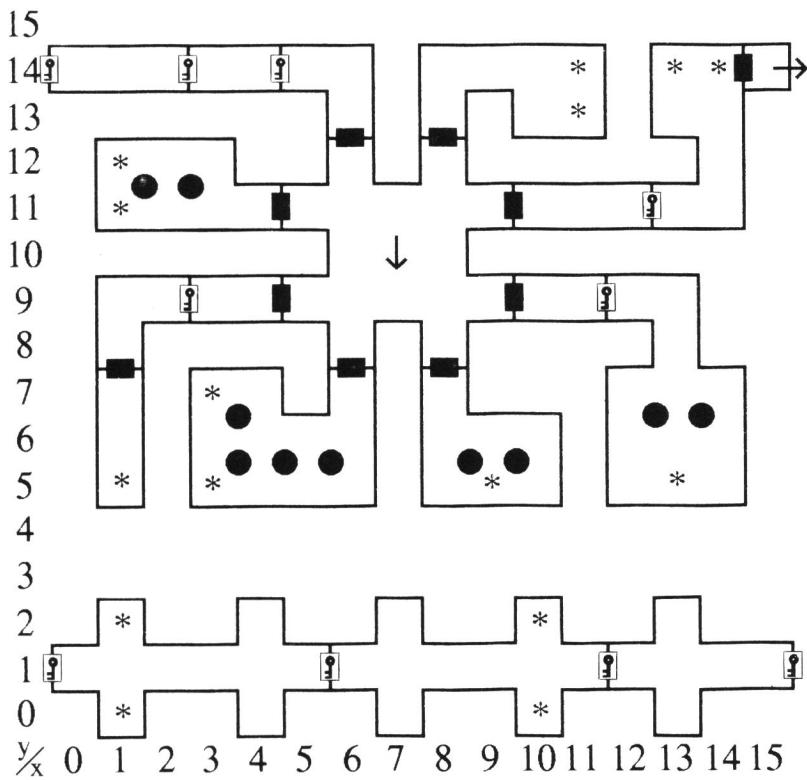
〈Location:UNKNOWN〉



[登場モンスター：鉄のウィザード、ポール・フェイス、ED-409]

ここでは合い言葉やナゾナゾの答をたくさん知ることができる。ポータルで使用する目的地を示す8つのパスワード、コンプリート直前で入力する2つのコレクト・コード、沈没した島を浮上させる合い言葉、狂気のホールで出される3つの質問の答などいずれも重要なものばかりだ。通路は中央コントロール・セクターと前部貯蔵セクターに伸びているが、中央コントロール・セクターにつながる秘密の通路は向こう側からしか開けることができない。東の離れ小部屋(X14, Y8)に置かれているオーブはメイン・エンジン・セクターを経由して取りに来る。中央通路にある輸送管は闘技場行き。

中央コントロール・セクター <Location:C2-X15-Y0>

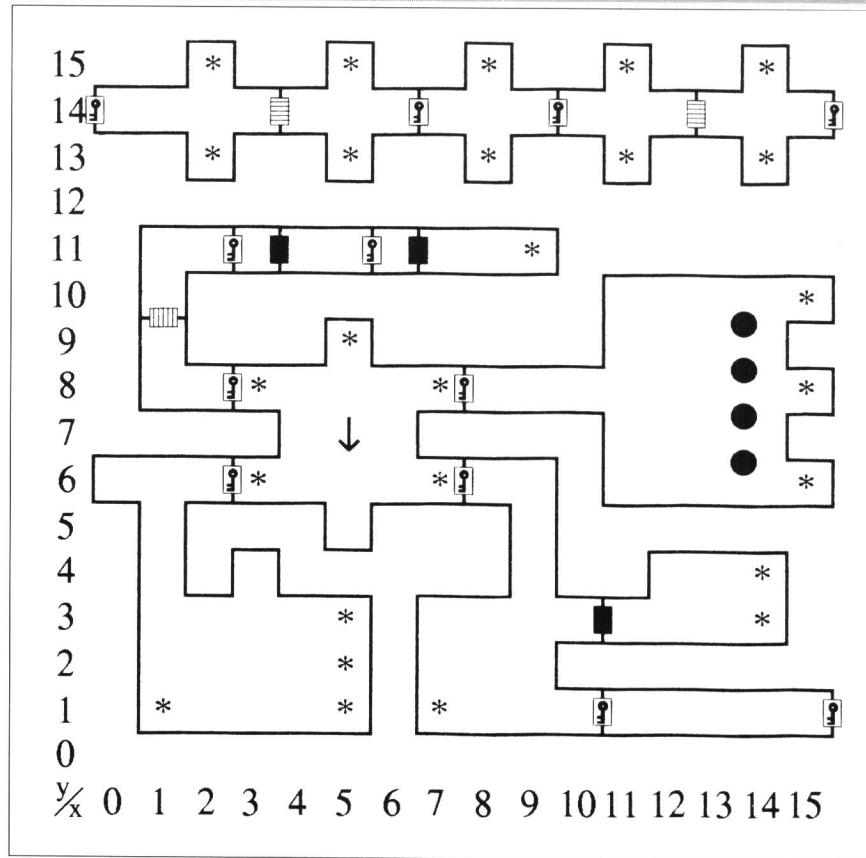


[登場モンスター：鉄のウィザード、死の代理人、ターミネーター]

コンプリートの一歩手前で訪れる超難関ピラミッドである。相当の高レベルパーティで挑まないかぎり生きて帰れないと思え。究極の殺人マシン・ターミネーターを倒せば信じられないほど莫大な経験値を獲得できるジュースにあります。モアイ像にデータベース・アクセスコードの入力を要求されるが、これはアルファ・エンジン・セクターをクリアした後なら分かるだろう。ただし南側の独立した通路は比較的安全で、ここではスレザーカルトの要塞での合い言葉、暗黒の戦士の居留地でのマジック・ナンバー、虐殺の大聖堂でのフィールド不活発コードおよびナゾナゾの答を知ることができる。

前部貯蔵セクター

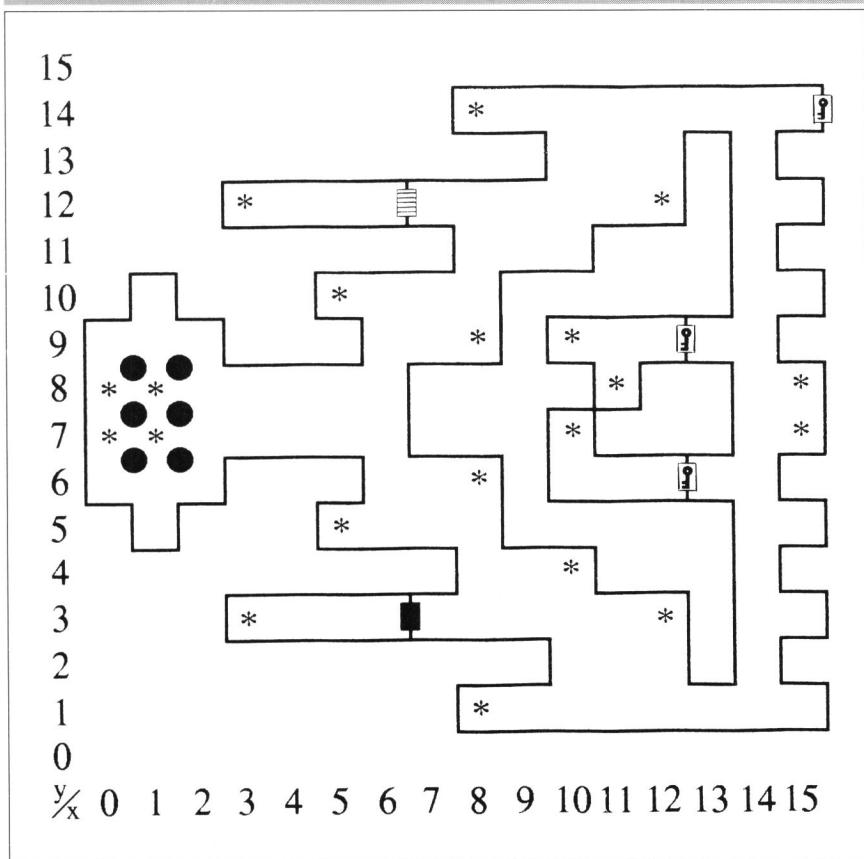
〈Location:A2-X5-Y2〉



[登場モンスター：フェーズ・ヘッド、鉄のウィザード]

北側の東西に伸びる独立した通路は中央コントロール・セクターからしか来ることができない。その西の突き当たりのドアはメイン・コントロール・セクターに続いているが、青い優先通行許可カードを持っていないと入室を拒否される。沈没した島を浮上させるための場所は(X9、Y11)。合い言葉は後部貯蔵セクターで判明する。さらにまんべんなく探索すると、強さ、知性、魅力、耐久力、正確さ、素早さ、好運度が各20ポイントづつアップするジェムと大量の経験値をもらえるジェムが見つかる。ついでにグレイウインド城とブラックウインド城の合い言葉も知ることができるだろう。

メイン・コントロール・セクター <Location:UNKNOWN>



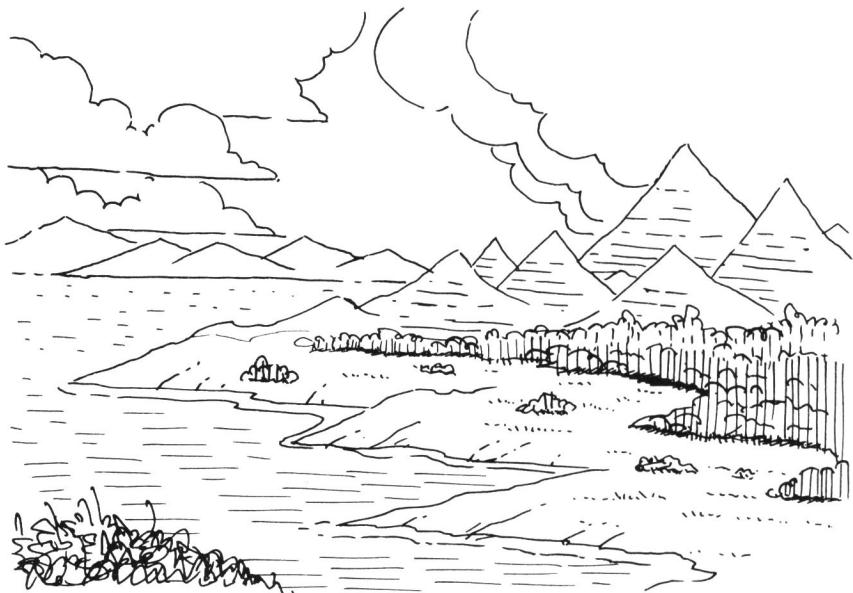
[登場モンスター：鉄のウィザード、ED-409、ターミネーター]

このエリアに入ったとたん、コーラックとシェルテムが熾烈な戦いを繰り広げている光景を目撲する。しばらくするとコーラックが手招きするので、それに従って行動しよう。ホログラムの配列カードを6枚揃えていれば船の中枢部に入っていくのはずだ。そして宇宙船のコンピュータに2つのコレクト・コードを入力するとあなたの長い長い冒険の旅もいよいよエンディングを迎えるのである。少しでもスコアを上げたいのなら、すぐ輸送管に向かわないので他の場所を探索してみるのもいい。ただし恐怖のターミネーター軍団がウジャウジャひしめいているので覚悟のほどを。

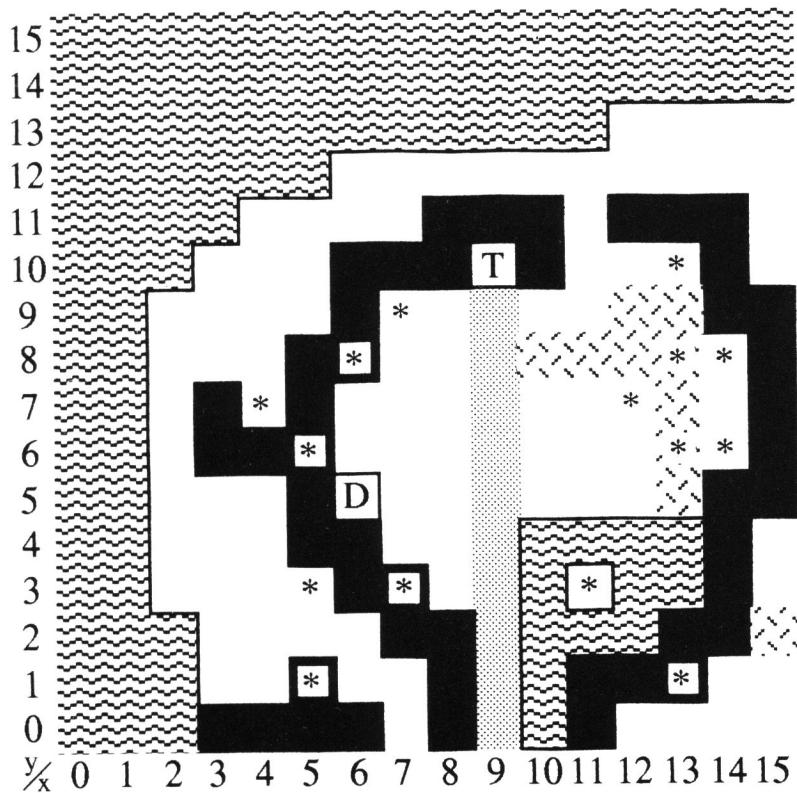


アウトドア

アウトドア（屋外）はA1からF4までの24のエリアに区分され、そのなかに大地、火、水、空気を象徴する4つの大陸と2つの群島地域がある。そこでの発生イベント、出現モンスター、難易度、冒険の目的など種々の要素はエリアごとに異なっている。一般的に、ファウンテン・ヘッドの町から離れれば離れるほどキツイ旅になると考へてもらっていい。アウトドアを徒步で探索することは冒険の基本である。最初からラクをすることばかり考えず、まずは特定の町を拠点と定め、その町が存在する屋外エリアおよびその近辺のエリアを徹底的に歩き回って調査してみることだ。町づたいに行動範囲を徐々に広げてゆき、ある程度土地カンを養ったうえでポータルやピラミッドの輸送管などのサービスを利用するとよい。なお、この節ではエリアの区分にしたがってマップを掲載しているが全体の俯瞰図を見渡したいのなら付属のカラーマップを参照してほしい。



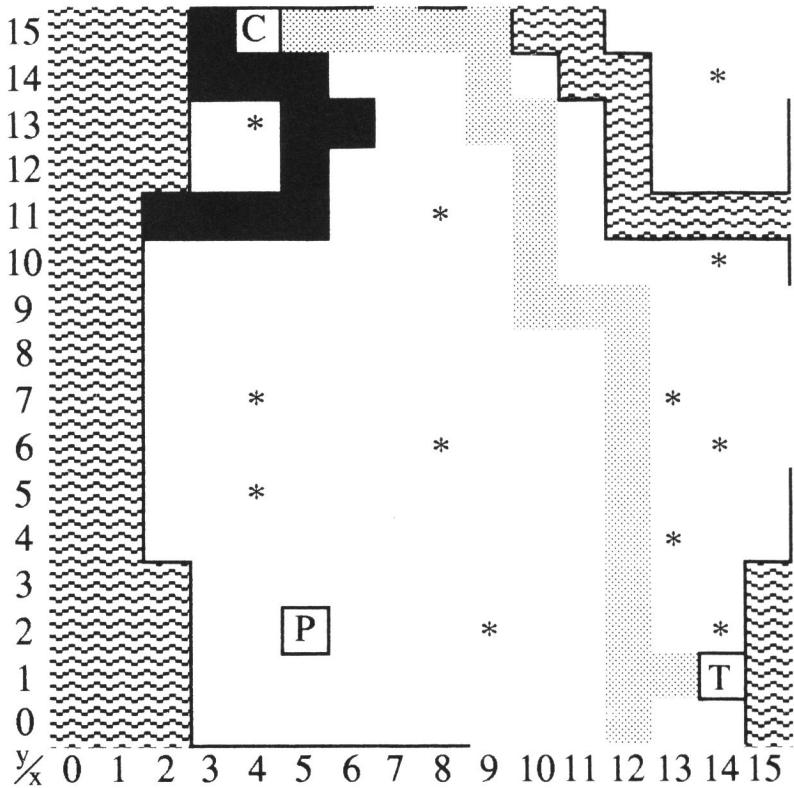
A1



[登場モンスター：オーク戦士、ゴブリン]

最初に探検するアウトドアである。このエリアの重要なポイントはファウンテン・ヘッドの町 (X9、Y10)、ムーの古代寺院 (X6、Y5)、予言者ソフィナの荷馬車 (X13、Y10)、黄金の天秤の荷馬車 (X14、Y8) といったところ。強さの薬を売っている荷馬車やモンスターの居留地なども各所に点在している。邪悪な場所は見つけたらすぐ燃やしてしまおう。また、山の中にはたくさんの財宝が埋もれているのでスキル修得後にすべてのマス目を探索してみることも必要だ。防御力、ヒットポイント、知性、魅力の各能力値が一時的にアップする魔法の井戸も見つかる。

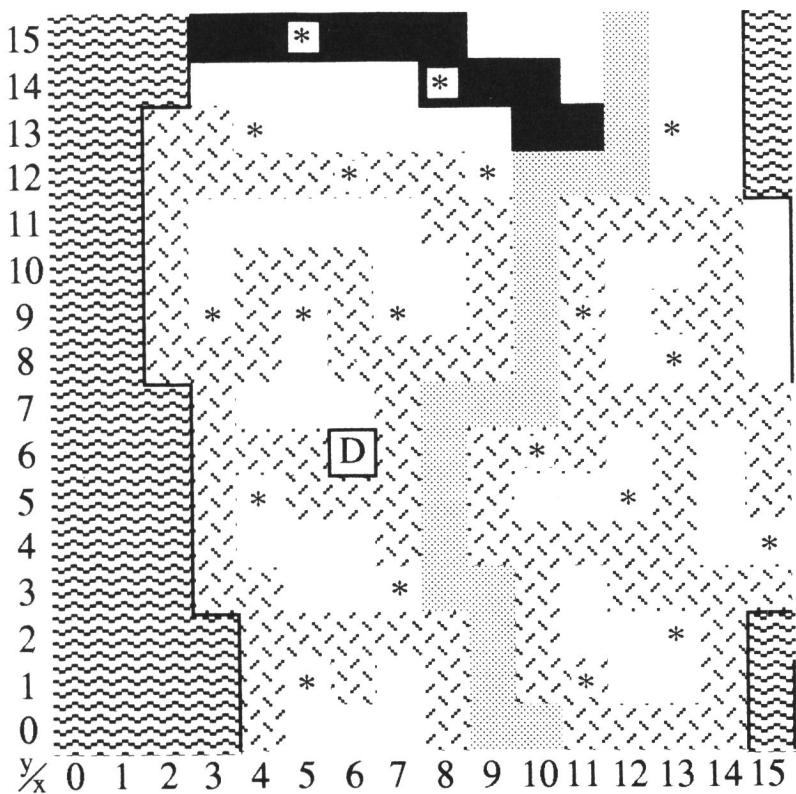
A2



[登場モンスター：オーク戦士、ゴブリン]

平原が多くて見晴らしがよく、とても冒険しやすいエリアだ。ここでの重要ポイントはホワイトシールド城(X4、Y15)、イカロスの聖堂(X9、Y2)、ベイウォッチの町(X14、Y1)、ピラミッド(前部貯蔵セクター／X5、Y2)の4ヶ所。聖堂ではイカロスのアリコーンを取り戻してきてほしいと頼まれる。クリアすれば200万ポイントもの経験値を得られるが、それは当分先のことになるだろう。アイテムを大量に購入できる小屋やスペルポイントが一時的に100ポイントアップする小屋もある。また、木の葉の間にもちょっとしたアイテムが隠されているのでチェックしておこう。

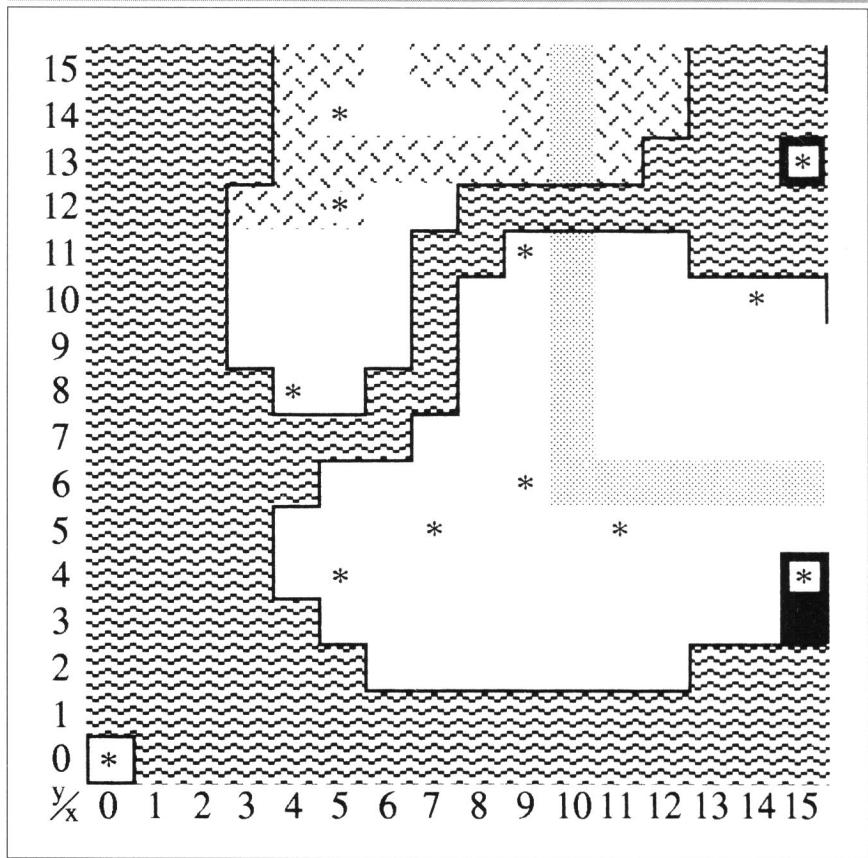
A3



[登場モンスター：スクリーマ、吸血コウモリ]

低レベルの段階でこのエリアに入った場合、呪文を操るモンスターとの戦闘に備えて(X7、Y9)で魔法への抵抗力を高めておいたほうがよい。ここではけっこうお金を稼げるし、能力値を恒久的にアップできる場所もある。1つは(X13、Y8)で、騎士にかぎり強さと耐久力の値を10づつ最大25ポイントまで高めることができる。一方(X13、Y2)では職業に関係なく正確さの能力を1づつ最大25ポイントまで上げることが可能。治療の手段を持たないうちに毒を受けてしまったら(X12、Y5)、発狂したら(X4、Y1)の荷馬車で治してもらおう。

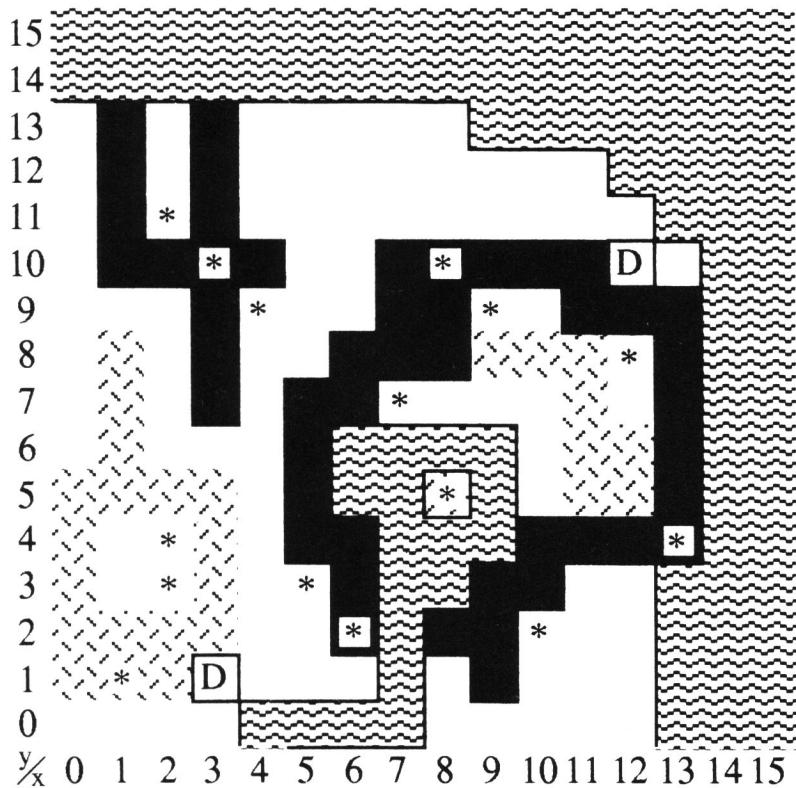
A4



[登場モンスター：巨大グモ、魔法カマキリ]

このエリアには町やダンジョンはないけれど2つの重要イベントが用意されている。それはアシアの小屋(X0、Y0)と黄金のピラミッド・キー・カードが保管されている小屋(X15、Y13)だ。アシアにプレゼントすべきアイテムの種類とありかは兄弟探しクエストをすべてクリアすれば分かる。彼女はイカロスのアリコーンのクエストにも関連している。また、カードを保護するガラスケースを壊すには一定水準以上の強さが必要。失敗したら、どこかで一時的に強さを高めてから再チャレンジしよう。(X5、Y4)の井戸はE4エリアの(X5、Y11)につながっている。

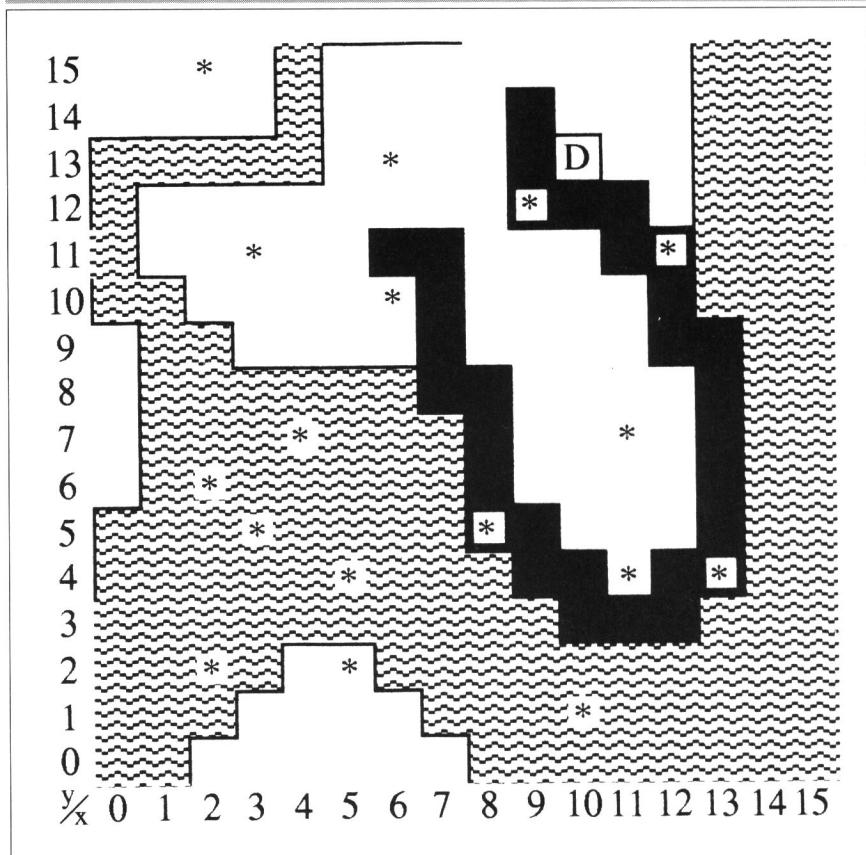
B1



[登場モンスター：バグ取りトンボ、化けキノコ]

ここでの重要なポイントはサイクロプスの洞窟(X12、Y10)とスレザーカルトの要塞(X3、Y1)である。このエリアにはさまざまなサービスを施してくれる場所がたくさんあり、いずれも洞窟の探検にたいへん役に立つ。なかでもお薦めなのが強さ+30の泉(X4、Y9)とレベル+20の井戸(X8、Y5)。ドリイドならば(X2、Y3)のモアイ像に千ジエム寄付するとすべての能力値が一時的にではなく10ポイントアップする。その他、占星術のスキルを教えてくれたり火や寒さに対する抵抗力を一時的に高めたりジェムとアイテムとの交換に応じてくれるモアイ像などがある。

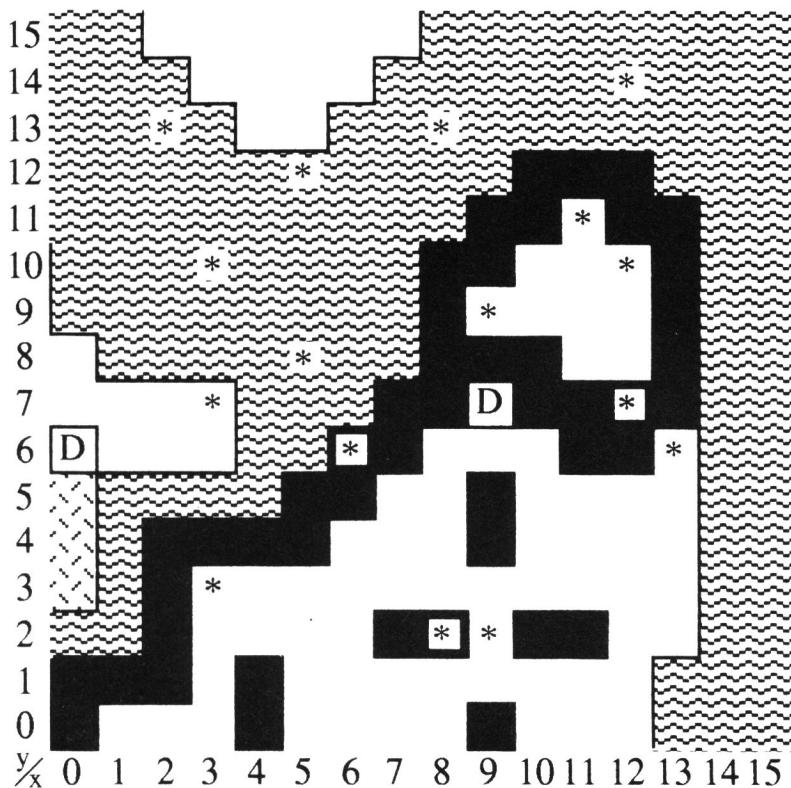
B2



[登場モンスター：オーグ、スプライト]

このエリアには(X10、Y14)に恐怖の要塞がある。若返りの泉の位置は(X5、Y2)だが、泉を利用できるようになるのは前部貯蔵セクターで島を浮上させるパスワードを入力した後になる。ここでの行動目標は(X3、Y11)の昆虫の聖堂で寺院巡りのクエストを受けておくことと山を走破して賢者フィルターと賢者ギルターを探し出すことだ。彼らは重要な情報を持っている。また、山の中、木の葉の間、小屋、地面の中などに財宝やスクロールが隠されているのでこれらもすべて手に入れておこう。渦巻に巻き込まれると(X0、Y6)に押し戻され、水上歩行の呪文が無効になってしまう。

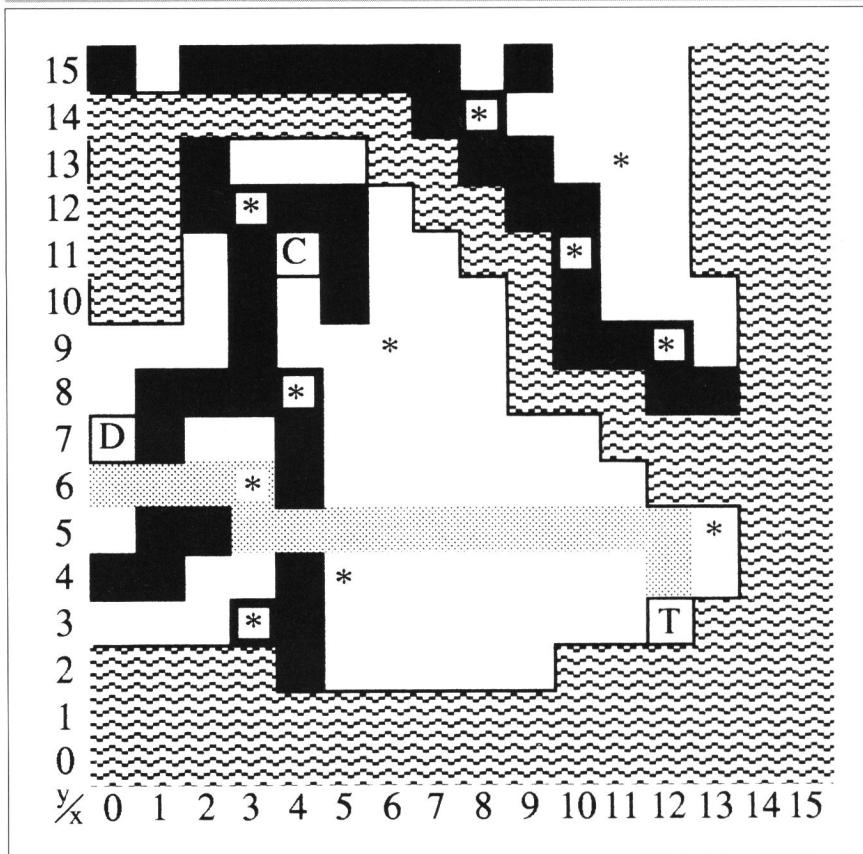
B3



[登場モンスター：バグ・アイ、グール]

ここでの冒險目的は暗黒の戦士の居留地(X0、Y6)と虐殺の大聖堂(X9、Y7)のダンジョンを攻略することと、2ヶ所にあるナゾナゾの墓を見つけ出すことだ。ナゾナゾに正答するとグレイウインド城とブラックウインド城の各王座がいつ効果を発揮するのかを知ることができる。(X3、Y7)の小屋で2千ゴールド支払うとスワンプ・タウン行きの船に乗せてもらえ、観光ガイド付きのんびりした船旅を楽しめる。小屋のなかにはパーティ全員がダメージを受けてしまう危険なものもあるので要注意。なお、渦巻に巻き込まれると(X0、Y8)に押し戻されて水上歩行の呪文が無効になる。

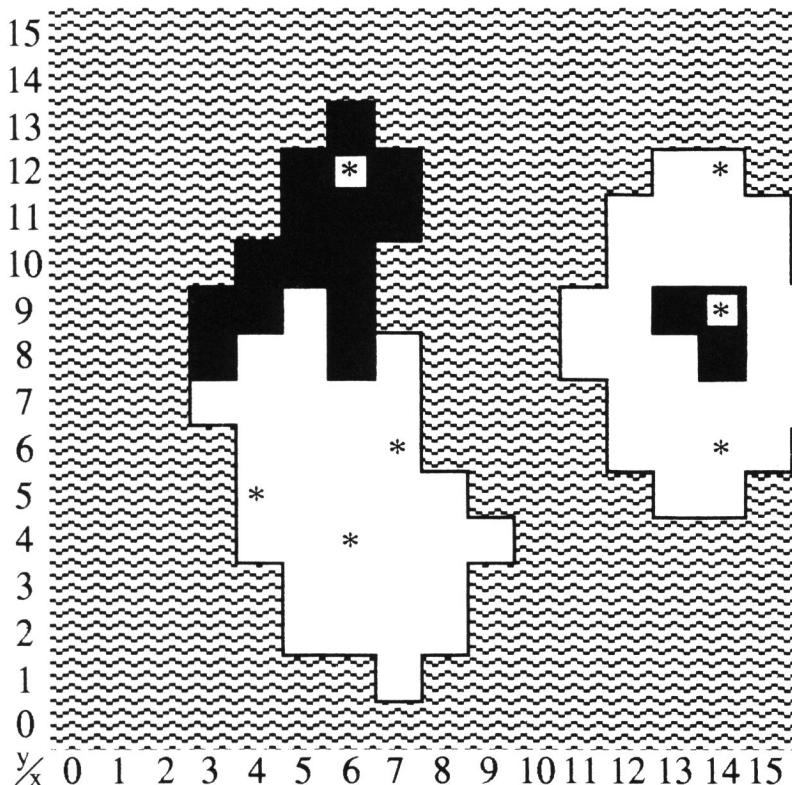
B4



[登場モンスター：魔法カマキリ、バグ取りトンボ]

このエリアには城・町・洞窟の3点セットがそろっている。それぞれの位置は
ブラッドレイン城が (X4、Y11)、ヴィルダバールの町が (X12、Y3)、アーク
ノイド洞窟が (X0、Y7) だ。アークノイド洞窟に入るのに鍵は必要ない。中には冒
険に役立つイベントがたくさん用意されているので、早い段階でクリアしてお
くと後々のゲームを有利に進めることができよう。屋外フィールドに荷馬車や小屋など
ではなく、目につくのは立て札ばかり。ただし山腹には財宝がタップリと隠され
ている。ゴールドを稼ぎたいのならすべての山を歩いて調査してみるとよい。

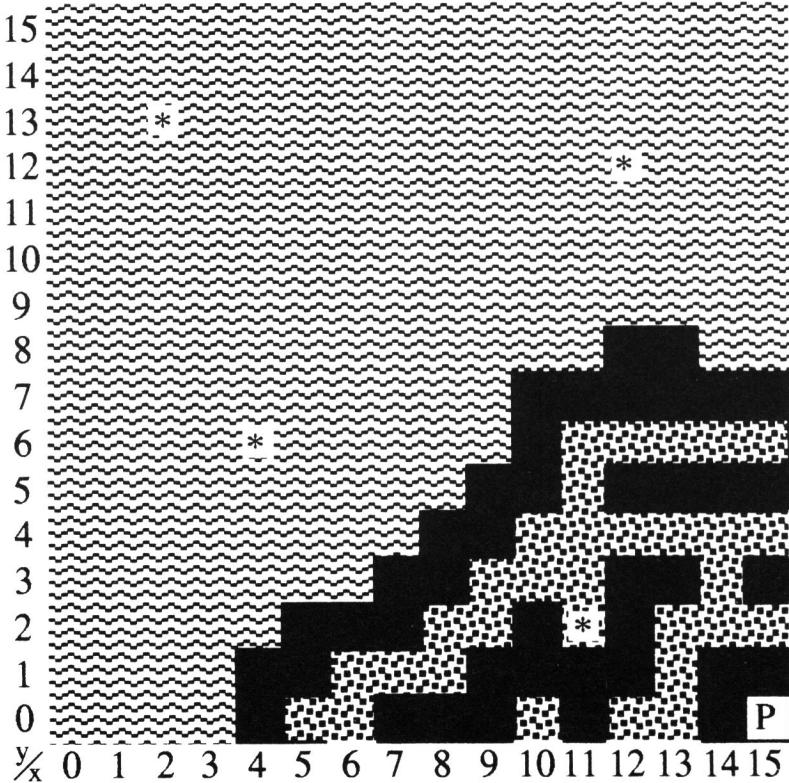
C1



[登場モンスター：スプライト、サイクロプス、オオカミ男]

雪に覆われた小さな島々のあるエリア。ここで行うべきことは3つの小屋を破壊することと4つの木のチェストを見つけることである。とくに(X6、Y12)の小屋は重要で、壊すと25万ポイントの経験値と10万ゴールドに加えて種々のアイテムを獲得することができる。(X14、Y9)の小屋は破壊した直後にオオカミ男が2匹出現するので準備のほどを怠りなく。また、(X6、Y4)の小屋はウィザードの目のマップに表示されず、近づいてはじめて発見できる特殊なものだ。そして破壊すると全員が呪われてしまう。木のチェストは狭い陸地部分をくまなく探索すれば簡単に見つけ出せるだろう。

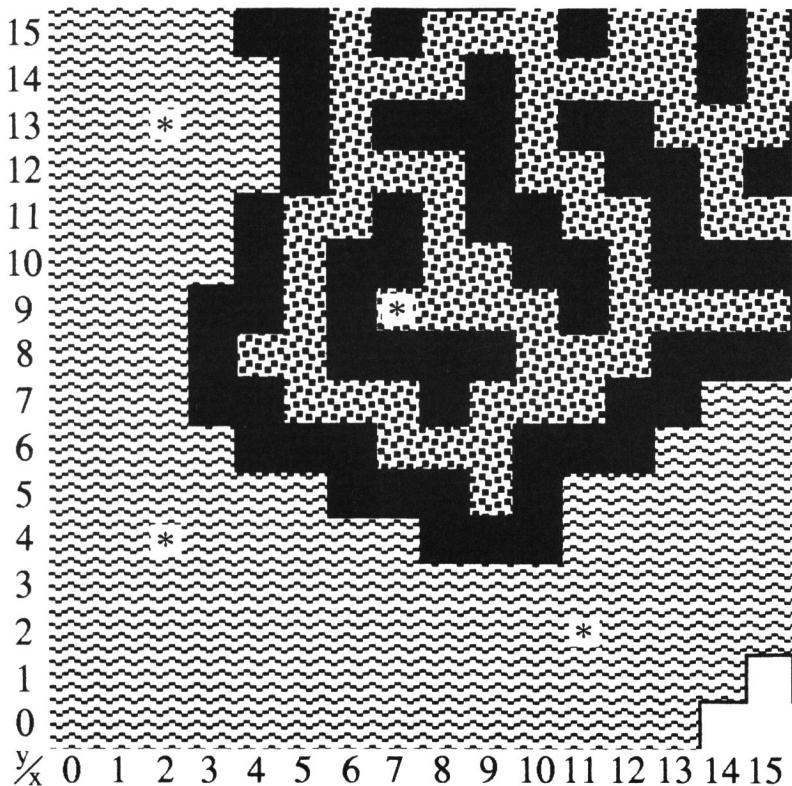
C2



[登場モンスター：メジャー・デビル、ドラゴンミミズ]

このエリアにあるピラミッド（中央コントロール・セクター／X15、Y15）に入るのはコンプリートのための条件を整えてから。周囲を火山で囲まれているのでC3エリアから回り込んで来よう。メジャー・デビルの拠点は（X11、Y2）だ。小屋を破壊すれば50万ポイントの経験値と50万ゴールドとアイテムが手に入る。海の渦に浮かんでいる木わくには各種のアイテムが隠されている。渦巻に接触してもどこかにワープしたりダメージを受けたりすることはないが、海中から強力なドラゴンミミズが顔を出す。腕に自信がないのならあえて危険を冒す必要はない。

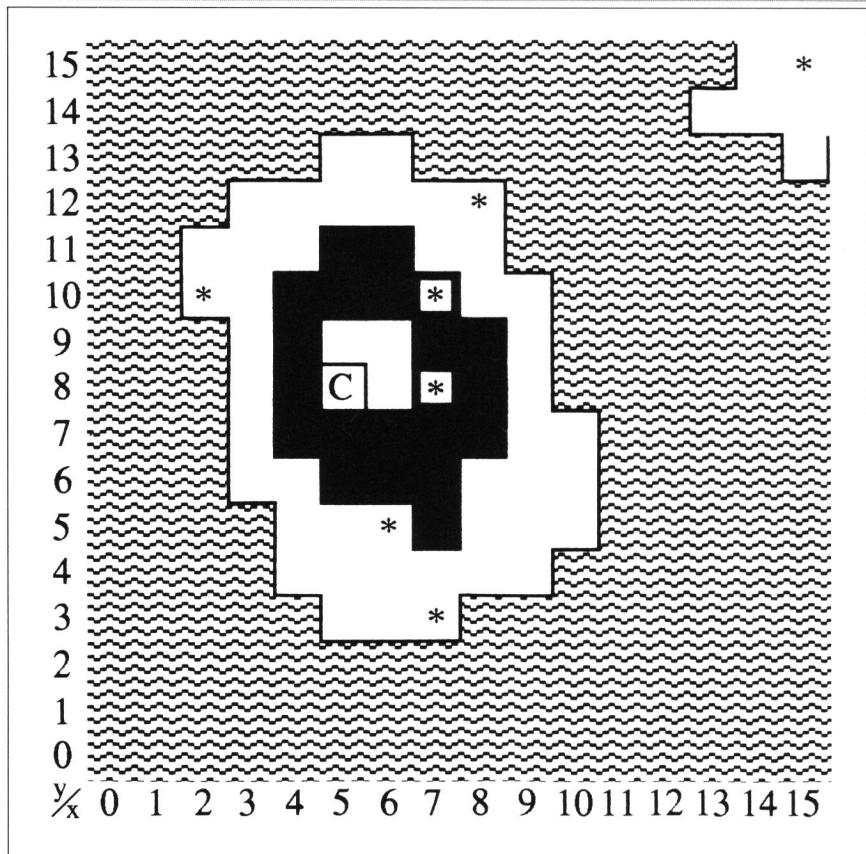
C3



[登場モンスター：グレート・ヒドラ、凶暴カニ]

このエリアにはきわめつけの強力モンスター、グレート・ヒドラが配置されている。連中の拠点は(X7、Y9)の小屋だが、相当の高レベルパーティで挑まないかぎり接近する前にあらかた全滅させられてしまうだろう。ただ、ここはC2の中央コントロール・セクターを訪れる際に通過するだけのエリアであって、すべてのマスを踏破しなくとも一向に差し支えない。もちろん、モンスターを一掃すれば莫大な経験値と財宝を手にすることができるが。C2エリアと同じく海の3ヶ所にある渦巻を調べるとアイテムやゴールドなどが手に入る。が、その直後に海中から凶暴カニが出現！

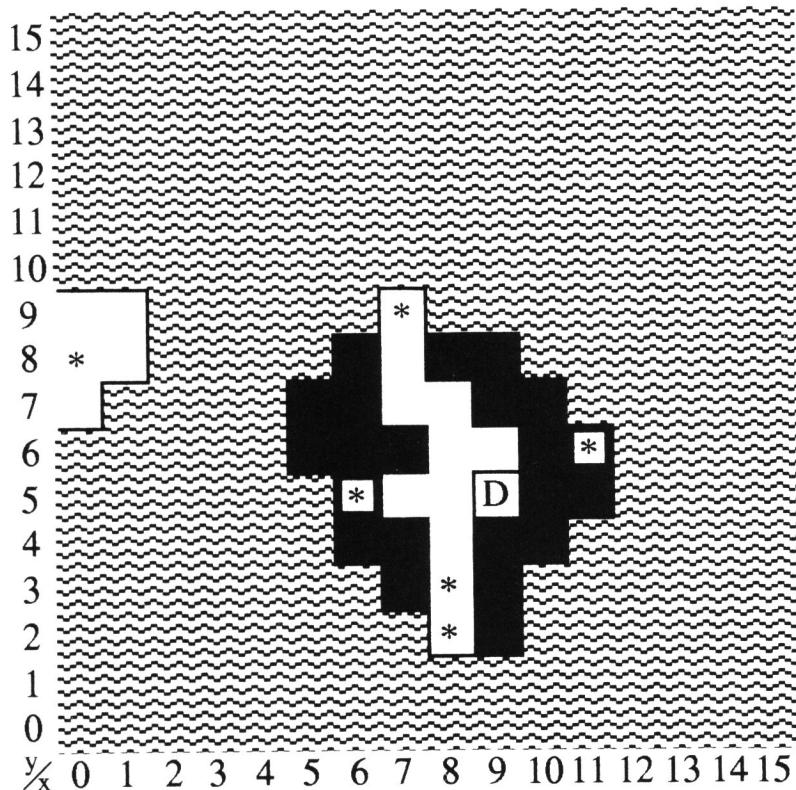
C4



[登場モンスター：ディノ・ビートル、バーバリアン]

このエリアでの重要ポイントはグレイウインド城(X5、Y8)のみ。地上部分が少ないため探索は比較的容易に進むが、山で囲まれた狭い盆地内にたくさんのモンスターがひしめきあっている点に注意すること。山を越える前に戦いの準備をしきり整えておかないと、よってたかってフクロ叩きにされてしまう。なお、ここで見つかる宝箱はすべてマヤカシで、不用意に開けてしまうと最前列のキャラクターに+5の呪いがかけられる。井戸は一時的にではあるが耐久力+60や正確さ+45などの能力を授けてくれる。グレイウインド城を攻略する前に利用しておきたい。

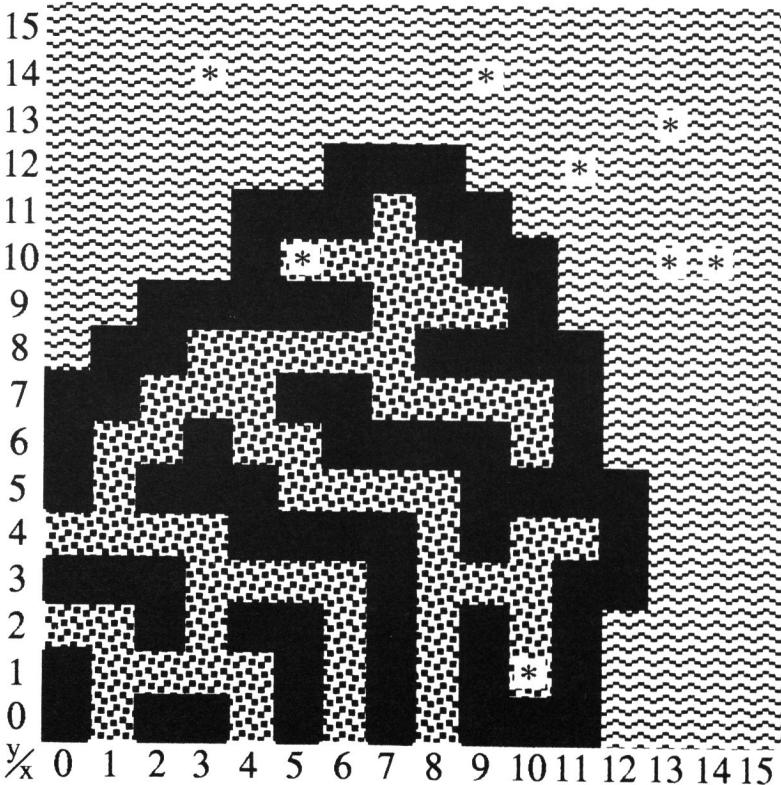
D1



[登場モンスター：キャンドル、ライトラップ]

ここでの冒険目的は(X9、Y5)の呪われた冷たい洞窟を攻略することである。島の南側の雪道を通って洞窟に向かうのなら注意が必要だ。(X8、Y2)と(X8、Y3)のマスに入ると雪崩が発生してパーティ全員が深手を負ってしまう。ただし、いったん雪崩が発生すればそのマスは山になって以降は安全に通過できるようになる。このエリアには耐久力やヒットポイントの最大値を一時的に高める効果のある泉もあるので洞窟を探検する前に水を飲んでおくといい。とくに(X0、Y8)の泉は貴重。C1エリアのオオカミ男を退治してから訪れるべての能力が一時的に100ポイントもアップする。

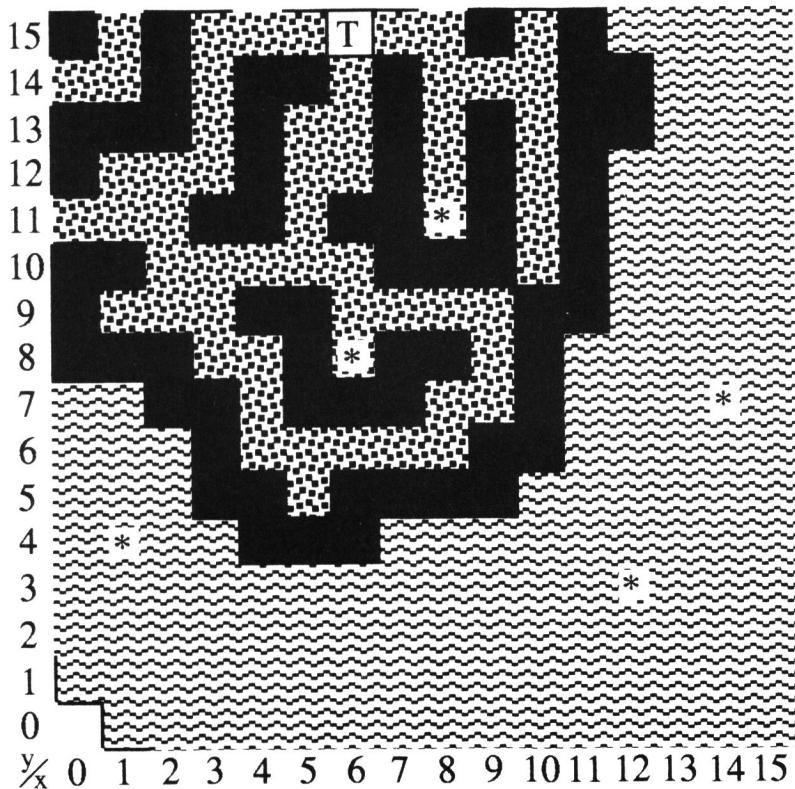
D2



[登場モンスター：火吹きトカゲ、ファイア・ゴースト]

このエリアの北東海域は海賊の女王の縄張りだ。危険地帯は5ヶ所あり、ここに入ると全財産を没収されてしまう（銀行に預金をしていなければお先真っ暗！）。しかし、若さと美の貴重な真珠を持っていれば1ヶにつき10万ポイントの経験値と2万5千ゴールドが与えられる。どちらの場合もイベント終了後に強制的にスワンプ・タウン内へ運ばれる。一回の接触で一度しか取引できないため、複数の真珠を献上したい場合はそのつど会いに行かなければならない。（X3、Y14）の渦巻は闘技場行きである。陸地にはモンスターの拠点が2ヶ所があるので、見つけたら必ず破壊しておこう。

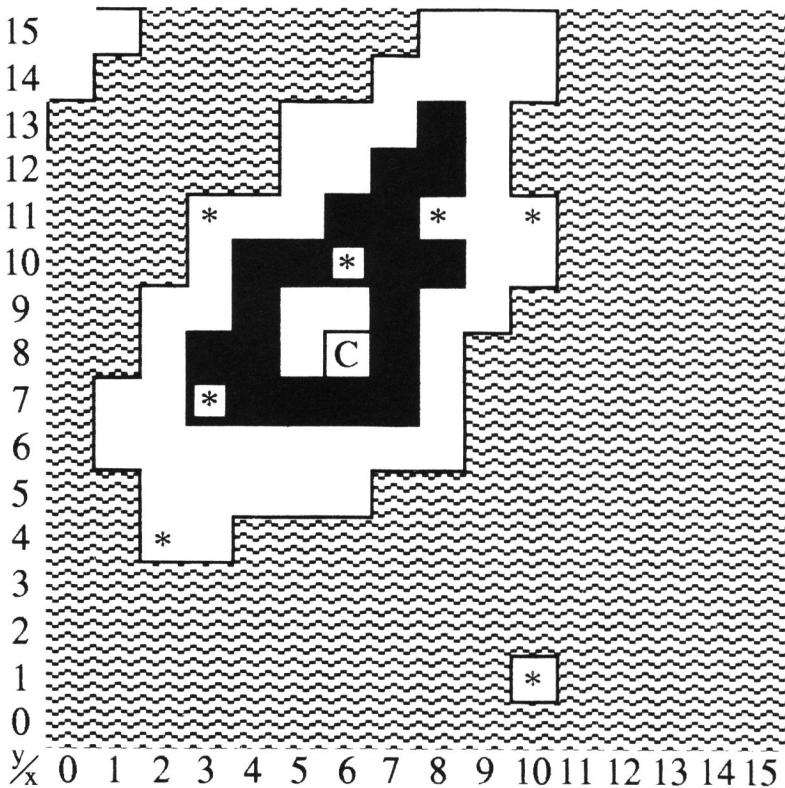
D3



[登場モンスター：メジャー・デモン、オクト獣]

プリスタリング・ハイツの町（X6、Y15）から一步外に出ると、そこは恐怖の灼熱地獄。火に対する抵抗力を大きく高めておかなければほんの数歩で焼死してしまうこと間違いないし。（X8、Y11）の小屋に置かれている偶像に近づくとすべての抵抗力が80ポイントアップする（最大値92）。一時的といえどもーとくにエネルギーと魔法の一抵抗力をこれほど高められる場所は他にないので、難関ダンジョンや強敵を攻略する直前に利用すると便利だ。海に浮かぶ木わくは調べれば1千ゴールドとアイテムが手に入る。ただし、入手後にオクト獣どもと一緒に戦交えなければならない。

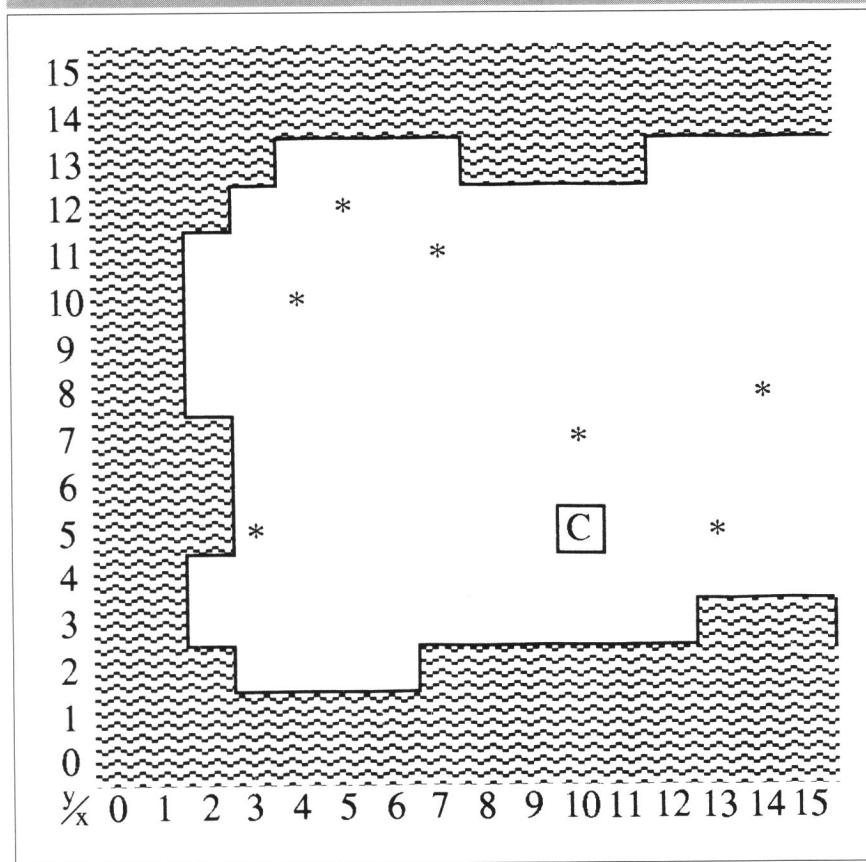
D4



[登場モンスター：プラズモイド、マダム・コブラ]

ここでの冒険の目的はブラックウインド城(X6、Y8)を攻略することと虹の島(X10、Y1)のナゾを解くことである。虹の島では年に一回、特定の日に訪れるとある重要アイテムが手に入る。その詳細は“プラザー”たちから聞き出そう。具体的な日付はアーカノイド洞窟のプラザー・ゼータが教えてくれる。C4エリアと同様、このエリアの宝箱はすべて幻影で開けると呪われてしまうので手を出さないほうがよい。2ヶ所にある井戸の水を飲むと耐久力や毒に対する抵抗力がアップするが、条件によっては体が弱まったりダメージを受けてしまう場合もある。

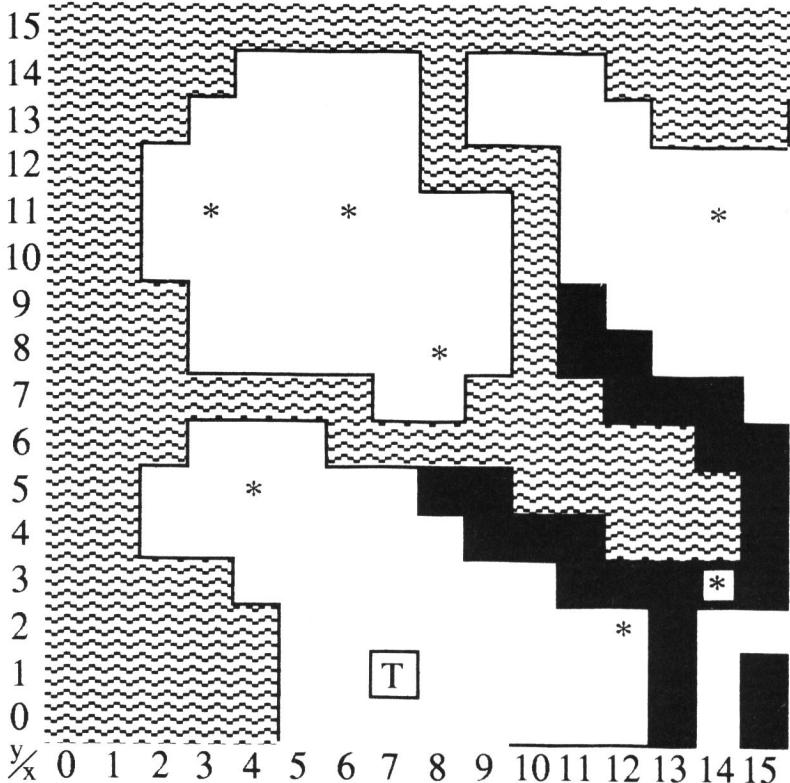
E1



[登場モンスター：射手、黒衣の野伏]

凍つつくような氷のエリアだ。悪の軍勢に加担するのならドラゴントウース城(X10、Y5)を訪れて城主に謁見せよ。城の近辺には強さ、正確さ、素早さ、耐久力をそれぞれ100ポイント高めてくれる魔法の彫像が置かれている。もちろんタダではなく、5千～2万ゴールドの寄付を要求される。効果は一時的なものだが、タイミングよく利用すればその日の冒険をきわめて有利に進めることができる。たびたび利用するつもりなら適当な位置に保険標識の呪文をセットしておくとよい。また、雪の中の数ヶ所にたくさんアイテムが埋もれているのでくまなく歩き回って調べてみること。

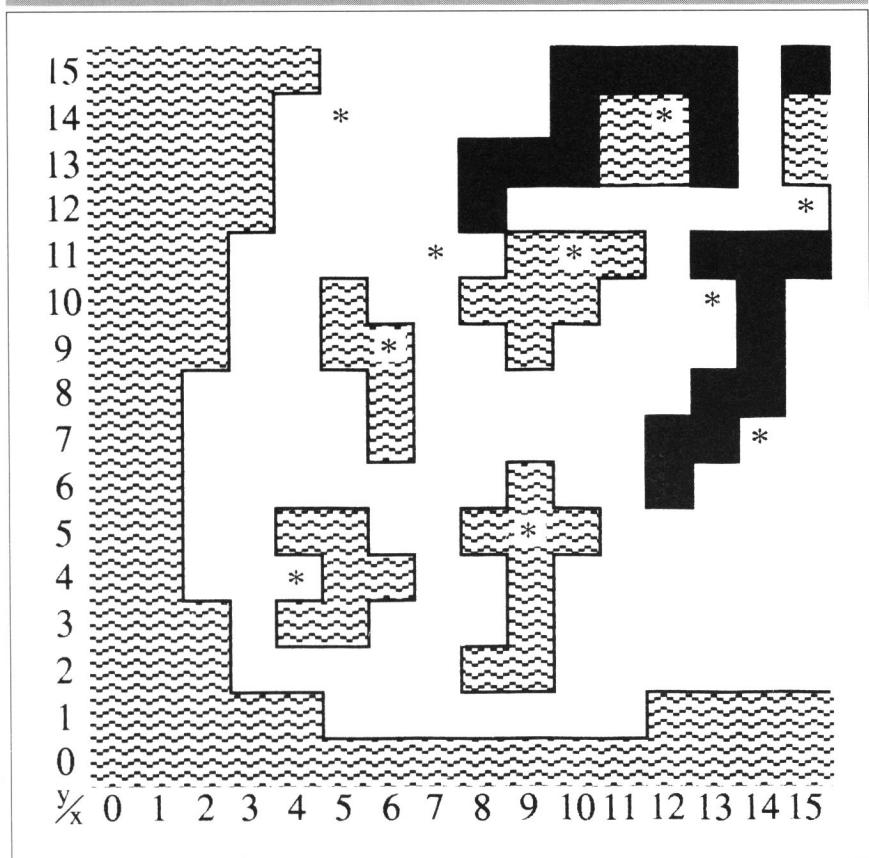
E2



[登場モンスター：影の盗賊、死のいなご]

冒險の拠点をスワンプ・タウンの町 (X7、Y1) に定めて、このジメジメした湿地帯エリアをすべて探索しよう。トルーベリー王女は (X4、Y5) の汚い小屋に閉じ込められている。王女を救い出すのに必要なものはアイテムではなく、ある特殊な「状態」である。それも一度だけではなく何度も運ばなければならぬ。その「状態」はA4エリアで受けることができる。また、賢者ジルタルの小屋 (X12、Y2) を訪れて情報を聞き出しておこう。その他の小屋はたいがいのモンスターの巣窟になっているが、なかには調べた瞬間殺されてしまう危険な小屋もある。

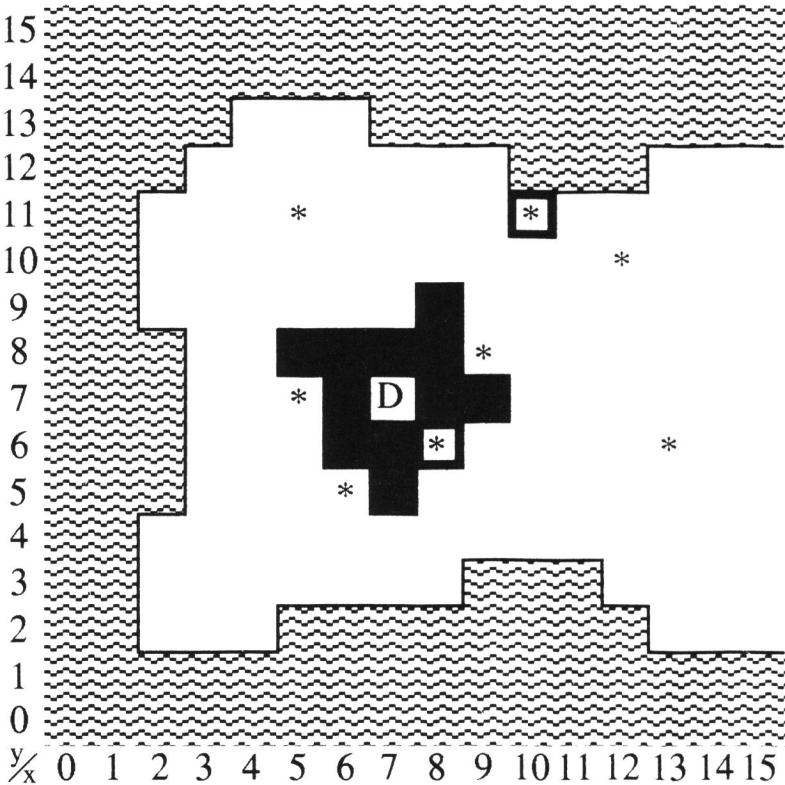
E3



[登場モンスター：ゴーレム、呪わしい馬鹿者]

この湿地帯で得られるものはいくつかのアイテムとゴールド、それにジェムだけである。あとは、ところどころで脅し文句の書かれている立て札が見つかる程度だ。したがって、宝探し以外にすべきことはこれといってない。とはいえ、モンスターを一掃すれば大量の経験値が稼げるのでもったく無視してしまうのも惜しい。このエリアをパスしてもコンプリートは可能だが、あえて冒險にチャレンジしてみるのなら3ヶ所にある流砂に気をつけること。ここに足を踏み入れると前列の2人が命を落としてしまう。しかし空中浮揚の呪文をかけておけば回避することができる。

E4

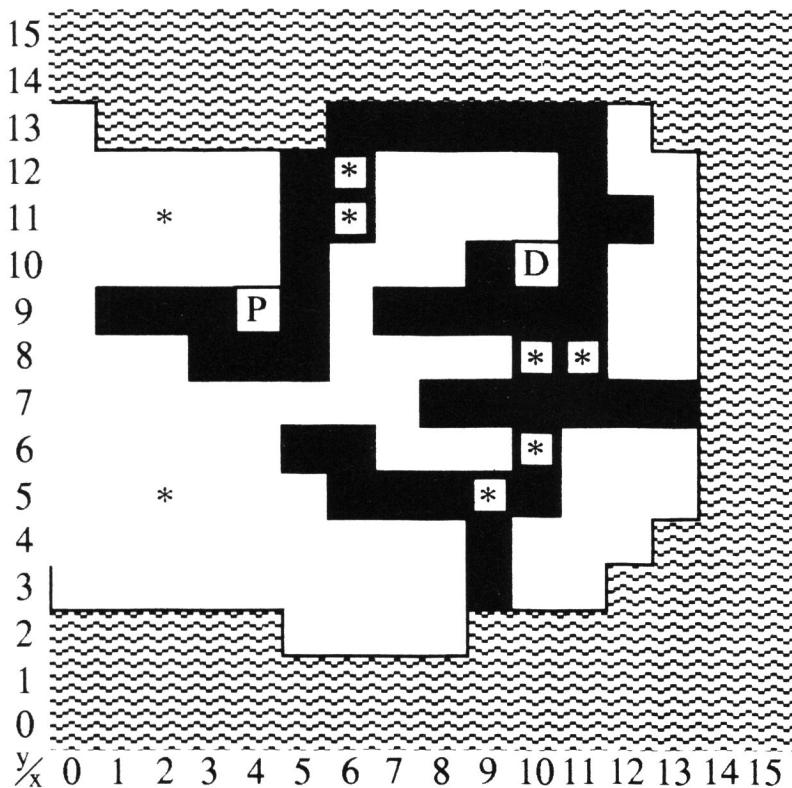


[登場モンスター：バーバリアン、死のいなご、巨大ロック鳥]

このエリアの攻略目標をいくつか紹介しておこう。魔法の洞窟は(X7、Y7)、死のいなごの幼虫の巣は (X9、Y8)、バーバリアンの居住地は (X5、Y7) だ。

(X5、Y11) の井戸はA4エリアの (X5、Y4) とつながっている。井戸にはこの他に「治療の井戸」と「祈願の井戸」というのがあるが、前者は中毒などを治癒する効果があり、後者はたんなる気休め(?)である。地中に埋もれたアイテムを取ろうとして砂を掘り起こすと巨大ロック鳥が出現する。なお、砂漠地帯でキャンプを張ることはできない。疲れたらシュロの木陰で休息をとろう。

F1

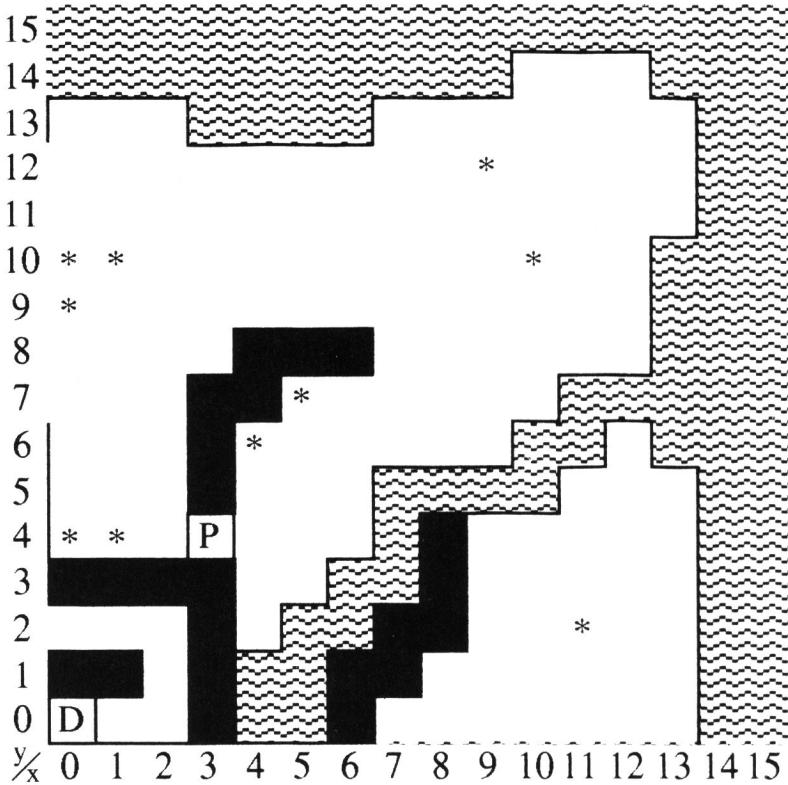


[登場モンスター：射手、呪わしい馬鹿者]

この遠隔地へ素早く来るには町からポータルを使うか、あるいは輸送管を利用してピラミッド（ベータ・エンジン・セクター／X4、Y9）に直接入るという手がある。ここでの難関はなんといってもドラゴンの洞窟(X10、Y10)だろう。

(X2、Y5)の彫像に1万ゴールド寄付するとヒットポイントが一時的に500アップする。しかし洞窟のドラゴン王と戦うにはこれだけの準備では不安で、お金に余裕があるのならE1エリア側の彫像のサービスもすべて受けておいたほうがよい。また、雪の下に埋もれているアイテムを取ろうとすると大ダメージを食らう。雪崩の発生場所は3ヶ所だ。

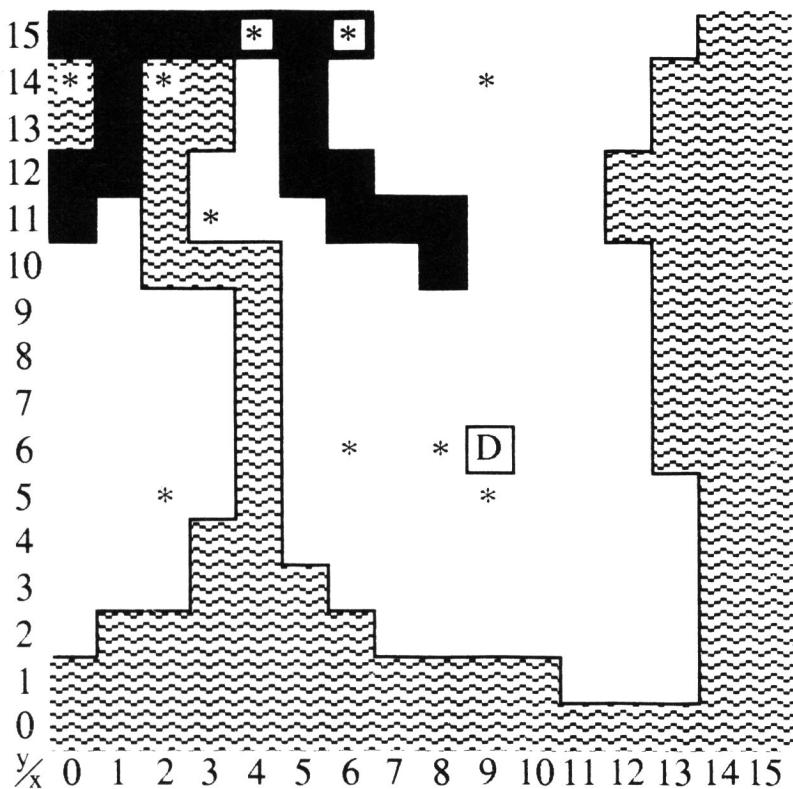
F2



[登場モンスター：ゴーレム、影の盗賊、ミノタウロス]

この辺境の地には必ずクリアしなければならない重要ポイントがある。それはピラミッド（メイン・エンジン・セクター／X3、Y4）と恐怖の要塞（X0、Y0）の2つだ。湿原を歩いていると5つの不気味な骸骨が見つかる。いくつかの重要なヒントを得られるが、その内容を解読するには言語学のスキルが必要である。いずれもゲームのコンプリートに直結する大切な情報なので必ず聞き出しておくこと。財宝は2ヶ所に埋められており、そのうちの1つからはミノタウロスが出現する。前列の2名が死亡する危険な流砂は4ヶ所。空中浮揚の呪文で被害から身を守ろう。

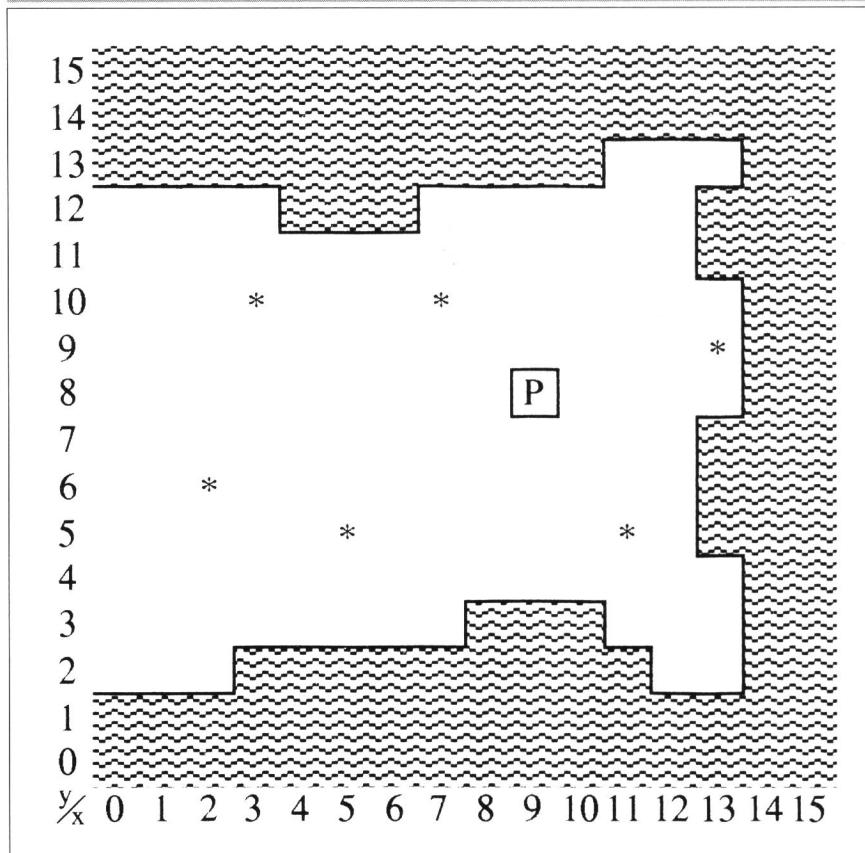
F3



[登場モンスター：トロール、ガーゴイル]

最難関ダンジョンとして恐れられている地獄の迷宮は(X9、Y6)に位置する。南側と西側から接近する場合は流砂に気をつけること。あと、このエリアでは御用商人、占い師、殺し屋、従者、売国奴と名付けられた5つのモアイ像が見つかる。決して安くないお金（御用商人にいたっては100万ゴールドも要求される！）を払うとあなたたちを憶えていてくれ、その見返りをF4エリアの「記憶の井戸」で受け取ることができる。が、お金に余裕がなければ無視してもかまわない。財宝が埋もれている場所は3ヶ所で、掘り起こせばアイテムやゴールド、ジェム、スクロールなどが見つかる。

F4



[登場モンスター：バーバリアン、死のいなご、巨大ロック鳥]

この最果ての地にはピラミッド（アルファ・エンジン・セクター／X9、Y8）と3つの不思議な井戸が存在する。「魔法の井戸」では1万ゴールドでスペルポイント+500、「経験の井戸」では1万ゴールドでレベル+50の一時的な効果を得られる。「記憶の井戸」はちょっと特殊で、何らかのサービスを受けるにはF3エリアの4つのモアイ像にあなたたちを「記憶」しておいてもらわなければならない。砂に埋もれた財宝を掘り起こす場合は巨大ロック鳥に注意すること。なお、ここは砂漠地帯であるため海辺の木陰以外の場所で休息をとることができない。



第④章

アイテム



この章の見方・読み方

M&M3で登場するアイテムは他のゲームのように固定されておらず、すべて「特性」「材質」「魔力」「種類」という4つの要素によって表現されている。つまり、プログラムの中でアイテムをジェネレートしているわけだ。ただの「楯」というのもあれば「密集した鉄の解毒剤の楯」のような長ったらしい名称のアイテムも存在するといった具合にその組み合わせはほぼ無限にあるといってよい（余談だが筆者は最初これに気づかず、新アイテムを見つけるたびにノートにとっていて途中で頭がパンクしそうになった）。後者の場合を例にとると、各要素は次のように分類できる。

- ・特性（密集した）……エネルギーの抵抗力に9ポイント加算される。
- ・材質（鉄の）…………防具の場合は防御力に1ポイント加算される。
- ・魔力（解毒剤の）……使うと毒の治療の呪文と同じ効果を得られる。
- ・種類（楯）…………アイテムの本体。楯の場合の標準防御力は4。

かように、アイテムのすべてを紹介するのは到底不可能であることをご理解いただけたかと思う。そこで、この章ではそれぞれの要素ごとに解説を進めていくことにする。

●特性

アイテムの中には能力値、抵抗力、スキルなどを高める特殊効果を持つものがある。たとえば寒さの抵抗力が20ポイントアップするプラチナ製の指輪はアイテムリストに「極寒のプラチナの指輪」と表示される。特性に関する情報を知りたければ鍛冶屋のアイテム鑑定サービスを利用しよう。鑑定料を節約したい場合や鍛冶屋に行くのが面倒なときは次ページ以降に掲載している特性の一覧表を見てアイテムの価値を見きわめてほしい（筆者の努力が至らなかったせいでところどころに曖昧な部分が残っている。申し訳ない）。表に記していないが、抵抗力を高める特性を持つ武器の場合は相手に対しても同種の自然力ダメージを与えることができる。

火の抵抗力アップ エネルギーの抵抗力アップ 魅力アップ

火の抵抗力アップ	
焼ける	+5
猛火の	+7
熱のある	+9
煙る	+12
燃え立つ	+15
沸騰している	+20
猛炎の	+25
猛烈に熱い	+30

エネルギーの抵抗力アップ	
赤熱の	+5
白熱の	+7
密集した	+9
音波の	+11
力の	+13
熱の	+15
放出する	+20
動く	+25

魅力アップ	
相棒	+2
友情	+3
魅力	+5
個性	+8
カリスマ	+12
リーダーシップ	+17
自我	+23
神聖な	+30

寒さの抵抗力アップ	
氷の	+5
霜の	+10
凍結の	+15
極寒の	+20
低温の	+25

魔法の抵抗力アップ	
神秘の	+5
魔法の	+10
霊的な	+20

素早さアップ	
素早い	+2
迅速な	+3
速い	+5
敏捷な	+8
加速者	+12
風	+17
速度	+30

電気の抵抗力アップ	
チカチカする	+5
火花を散らす	+7
静的な	+9
閃光の	+12
衝撃的な	+15
電撃の	+20
動的な	+25

強さアップ	
強さ	+2
体力	+3
戦士	+5
オーグ	+8
巨人	+12
雷	+17
腕力	+23
能力	+30
ドラゴン	+38
フォトン	+47

正確さアップ	
鋭い	+3
正確な	+5
射撃の名人	+10
精密	+15
真実の	+20
クローバー	+30

酸/毒の抵抗力アップ	
酸の	+12?
有毒な	+15
猛毒の	+20
毒素の	+25
有害な	+40

知性アップ	
利口な	+2?
賢明	+3?
賢い	+5
思考	+8
知識	+12
知性	+17
天才の	+30

好運度アップ	
見込み	+10
勝利者	+15
好運な	+20
ギャンブラー	+25
レプレコン	+30

防御力アップ	
防護	+2
鎧を着た	+4
防御者	+6
忍び	+10
神の	+16

スペルポイントアップ	
呪文	+4
キャスター	+6?
魔女	+12
魔法使い	+16?
大魔法使い	+20?
秘密の	+25

盗賊の技能アップ	
抱きつき強盗	+4
押し込み強盗	+6
略奪者	+8
盗賊	+10
くすねる	+12
悪党	+16
犯罪者	+20?
海賊	+25

ヒットポイントアップ	
精力	+4
健康	+6
生命	+10
トロール	+20
吸血鬼	+50

その他の特性	
壊れた	要修理
呪われた	要解呪

●材質

各種のアイテムは23種類の素材が使われており、たとえば鋼鉄でできた法兰バージはアイテムリストに「鋼鉄の法兰バージ」と表示される。材質の違いは取引価格にも影響するが、なんといってもアイテムパラメータの修正効果が重要である。材質表記のない標準品をゼロとした場合、それ以外の材質によるパラメータの修正値は次表のとおり。

材質名	防御力	命中率	攻撃力
木製	-3	-3	-3
真鍮	-2	+3	-4
青銅	-1	+2	-2
革	0	-4	-6
ガラス	0	0	0
鉄	+1	+1	+2
珊瑚	+1	+1	+1
水晶	+1	+1	+1
銀	+2	+2	+4
瑠璃	+2	+2	+2
真珠	+2	+2	+2

材質名	防御力	命中率	攻撃力
琥珀	+3	+3	+3
鋼鉄	+4	+3	+6
黒檀	+4	+4	+4
石英	+5	+1	+1
金	+6	+4	+8
プラチナ	+8	+6	+10
ルビー	+10	+6	+12
エメラルド	+12	+7	+15
サファイヤ	+14	+8	+20
ダイヤモンド	+16	+9	+30
黒耀石	+20	+10	+50

騎士や盗賊などの魔法を扱えないキャラクタでもアイテムに封じ込められた魔法のパワーを解放することによって呪文を唱えるのと同等の効果を得ることができる。水薬と巻物はその代表格だが、各種の治療や瞬間移動の効果を兼ね備えた武具を装備しておけばイザというとき役に立つし、バックパックの節約にもなる。アイテムが魔力を持つ場合、通常は「炎の玉の長剣」「銀の水上歩行のブーツ」のように呪文名がそのまま表記され、どのような効果があるのかを簡単に知ることができる。ただ、なかには次のようなまぎらわしい表現のものもある（左が魔力名で右が呪文名）。

- ・自由運動の…………マヒの治療
- ・もてなしの…………食料を生み出す
- ・魔法の……………効力拡大（特性に同名のものあり）
- ・ワクチン接種の……病気の治療
- ・歪の……………時間歪める
- ・あらしの…………精霊の嵐
- ・神よ！の…………神の仲裁 etc.

魔力は無限に使えるわけではなく、アイテムごとに使用可能回数が決められている。その数を確認したいときは魔法の看破の呪文で調べよう。残り少なくなってきたら魔法の充電の呪文で魔力を回復することも可能だ。

●種類

次ページから本編のアイテムリストだ。そのアイテムに習熟している職業をアイテム名の右に頭文字で示し（装備不可の場合は×と表記）、下に簡単なコメントを付けて種類別・五十一音順で掲載している。ただ野蛮人と野伏は同じ頭文字なので野伏のほうを英語読みの「レ」ンジャーとして表記することにした。あらかじめご了承願いたい。コメント文の中の「標準攻撃力」「標準防御力」とは材質表記のない標準品についてのパラメータである。材質の変化による各種パラメータの増減は「材質」の項の一覧表を見れば分かる。材質や特性が変化しても装備可能な職業が変更されることはない。

武器

片手または両手に装備。片手用武器のダブル装備は不可。

大斧

騎	戦	射	×	×	盗	×	野	×	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

最強の武器だが与えるダメージ値が不安定。標準攻撃力は3~21（両手用）。

大木槌

騎	戦	射	僧	×	盗	忍	野	ド	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

木製のハンマー。軽いので片手で持てる。標準攻撃力は1~8（片手用）。

斧

騎	戦	射	×	×	盗	×	野	×	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

大斧の姉妹品で、威力はやや劣る。標準攻撃力は3~18（両手用）。

カタナ

騎	戦	射	×	×	×	忍	×	×	×
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

片手用だが威力は大剣とまったく同じ。標準攻撃力は4~12（片手用）。

剣

騎	戦	射	×	×	盗	×	×	×	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

小振りの剣。標準攻撃力は2~6（片手用）で、手斧やヌンチャクと同じ。

こん棒

騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	野	ド	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

誰でも使える原始的な武器。野蛮人にお似合い。標準攻撃力は1~3（片手用）。

サーベル

騎	戦	射	×	×	盗	×	×	×	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

長剣に比べて攻撃効果がいくぶん安定している。標準攻撃力は4~8（片手用）。

騎 戦 射 × × 盗 × 野 × レ

戦斧

短めの柄の先に鋭い鋼鉄製の刃を付けたもの。標準攻撃力は3~15（両手用）。

大剣

騎 戰 射 × × × 盗 忍 野 × レ

刃の広い剣で、そのぶん重くなっている。標準攻撃力は4~12（両手用）。

短剣

騎 戰 射 × 魔 盗 忍 野 ド レ

魔法使いが扱える唯一の金属製武器である。標準攻撃力は2~4（片手用）。

長剣

騎 戰 射 × × × 盗 × × × レ

武器の標準品として確固たる地位を築いている。標準攻撃力は3~9（片手用）。

杖

騎 戰 射 僧 魔 盗 忍 野 ド レ

外見に反してかなり強力な武器といえる。標準攻撃力は2~8（両手用）。

槌鉾

騎 戰 射 僧 × 盗 忍 野 ド レ

職業制限は甘いけど強敵相手にはちょっと不安。標準攻撃力は2~8（片手用）。



手斧

騎 戰 射 × × × 盗 忍 野 ド レ

威力は短剣と同じだが扱える職業の幅が広い。標準攻撃力は2~6（片手用）。

ナイフ

騎 戰 射 × × × × × レ

装備可能な職業はスオード系の武器と同じ。標準攻撃力は2~8（片手用）。

なぎなた

騎	戦	×	×	×	×	忍	×	×	×
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

標準攻撃力は5~15（両手用）と最低値が高目なので“ハズレ”が少ない。

ヌンチャク

騎	×	×	×	×	×	忍	×	×	×
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

片手で持てる忍者用武器の普及品。標準攻撃力は2~6（片手用）。

バイク

騎	戦	射	×	×	盗	忍	野	×	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

片手用武器のなかでもっとも破壊力がある。標準攻撃力は2~16（片手用）。

バーディチー

騎	戦	射	×	×	盗	忍	野	×	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

鉄の柄の先に弓形の鋼鉄製の刃が付いている。標準攻撃力は4~16（両手用）。

ハンマー

騎	戦	射	僧	×	盗	忍	野	ド	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

戦闘用に改良された金槌。威力はそこそこだ。標準攻撃力は2~10（両手用）。

広刃刀

騎	戦	射	×	×	盗	×	×	×	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

標準攻撃力は3~12（片手用）。破壊力はスオードのなかでもトップクラス。

太棒

騎	戦	射	僧	×	盗	忍	野	ド	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

序盤戦ではこの程度の武器でも十分戦える。標準攻撃力は1~6（片手用）。

フランバージ

騎	戦	射	×	×	×	×	×	×	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

大斧に次ぐ攻撃力を誇る大型の剣。標準攻撃力は4~20（両手用）。

騎 戦 射 僧 × 盗 忍 野 ド レ

フレイル

主として僧侶が使用する竿状の武器。標準攻撃力は1～10（片手用）。

騎 戰 射 僧 × 盗 忍 野 ド レ

銃槍

槍系の武器の最高峰。扱える職業幅も広い。標準攻撃力は3～18（両手用）。

騎 戰 射 × × 盗 忍 野 × レ

三日月刀

騎 戰 射 × × 盗 × × × レ

軽量級の武器だがその威力は思いのほか高い。標準攻撃力は2～10（片手用）。

騎 戰 射 × × 盗 忍 野 × レ

三叉鉤

両手用にもかかわらず威力は今ひとつ。標準攻撃力は2～12（両手用）。

騎 戰 射 × × 盗 忍 野 ド レ

槍

長めの柄の先に鋭い刃が取り付けられている。標準攻撃力は1～9（片手用）。

騎 戰 × × × × 忍 × × ×

脇差し

なぎなたと同様に攻撃効果が安定している。標準攻撃力は5～11（片手用）。

飛び道具

肩などにかけておく。両手用武器や橋との併用も可能だ。

騎 戰 射 × × 盗 忍 野 × レ

クロスボウ

弓のタイプは異なるが、威力は“中弓”といったところ。標準攻撃力は4～8。

短弓

騎	戦	射	×	×	盜	忍	野	×	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

投石器よりマシだが一撃必殺というわけにはいかない。標準攻撃力は3～6。

長弓

騎	戦	射	×	×	盜	忍	野	×	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

遠くの敵に対してもダメージを与えることができる。標準攻撃力は5～10。

投石器

騎	戦	射	×	×	盜	忍	野	×	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

レンジは短く威力も非力だが最初のうちはこれでガマン。標準攻撃力は2～4。



胴体に装備する。重いものほど防御力が高くなっている。

皮の鎧

騎	戦	射	僧	×	盜	忍	野	ド	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

この装備のまま遠くまで出かけるのは無謀というものである。標準防御力は3。

鎖かたびら

騎	戦	射	僧	×	盜	×	×	×	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

細い針金で編まれた鎧（いわゆる“チェイン・メイル”）。標準防御力は6。

スケール・アーマー

騎	戦	射	僧	×	盜	忍	野	×	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

皮の鎧の表面に鱗状の薄い金属版を貼り付けてできた鎧。標準防御力は4。

スプリント・メイル

騎	戦	×	僧	×	×	×	×	×	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

厚めの鉄板をモザイク状に重ね合わせて作られた鎧。標準防御力は7。

鎧 戰 射 僧 魔 盜 忍 野 ド レ

パッド入り鎧

騎	戦	射	僧	魔	盜	忍	野	ド	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

誰でも着用できるが裸よりマシ、という程度の効果しかない。標準防御力は2。

プレート・アーマー

騎	戦	×	×	×	×	×	×	×	×
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

もっとも頑丈な鎧。ボス格の強敵と戦う際の必需品である。標準防御力は10。

プレート・メイル

騎	戦	×	×	×	×	×	×	×	×
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

鋼鉄製の頑丈な鎧。着こなすには相当の体力が必要だ。標準防御力は8。

リング・メイル

騎	戦	射	僧	×	盜	忍	×	×	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

小さな鉄製の輪を糸で次々とつなげていって作られた鎧。標準防御力は5。

衣服

鎧の下に着用する。したがって鎧と併用することも可能。

ケープ

騎	戦	射	僧	魔	盜	忍	野	ド	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

マントと似てるが丈が短く、別名“肩マント”と呼ばれている。標準防御力は1。

マント

騎	戦	射	僧	魔	盜	忍	野	ド	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

袖なしのオーバーコート。身を守れるかどうかは材質しだい。標準防御力は1。

ローブ

騎	戦	射	僧	魔	盜	忍	野	ド	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

誰でも着用できるけど魔法使いが着るといちばんサマになる。標準防御力は1。

楯・こて・ブーツ

楯は空いている片手、
こては腕、ブーツは足に装備する。

こて

騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	野	ドレ
---	---	---	---	---	---	---	---	----

手袋のように着用して敵の攻撃から利き腕をある程度守る。標準防御力は1。

楯

騎	戦	×	僧	×	盗	×	野	×	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

片手に装備する補助防具。弓やスリングを持っていてもOK。標準防御力は4。

ブーツ

騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	野	ドレ
---	---	---	---	---	---	---	---	----

材質によって旅行用の靴から戦闘用ブーツまでさまざま。標準防御力は1。

兜

頭に装備。3種類あるが、着用できるのは常に1つだけ。

頭飾り

騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	野	ドレ
---	---	---	---	---	---	---	---	----

標準防御力は0だが材質が高まるにつれ防御力もそれなりにアップしていく。

王冠

騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	野	ドレ
---	---	---	---	---	---	---	---	----

同じ材質の場合、3種類の兜のなかでもっとも売値が高い。標準防御力は0。

ヘルメット

騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	野	ドレ
---	---	---	---	---	---	---	---	----

急所である頭をしっかり守ってくれる冒険者の必需品。標準防御力は2。

胸飾り

違う材質なら胸に4つまで装備可能。基本防御力は0。

カメオ

騎 戦 射 僧 魔 盗 忍 野 ド レ

同じ材質であれば胸に着用する補助防具のなかでもっとも高値で取引される。

スカラベ

騎 戰 射 僧 魔 盜 忍 野 ト レ

これもけっこう高く売れるのでイザというときの財産として保管しておこう。

ブローチ

騎 戰 射 僧 魔 盜 忍 野 ド レ

女性キャラならいざしらず、筋骨隆々の男にはちょっと似合いそうにない？

魔除け

騎 戰 射 僧 魔 盜 忍 野 ア レ

宝物の“魔除け”を身に付はると、逆にモンスターどもの餌食にされかわらない

メダル

騎 戰 射 僧 魔 資 犬 野 ト ハ

胸に燐然と輝くメダルは厳しい試錆の旅を乗り切ったことの証明でもある

指輪

違う材質なら指に10ヶまで装備可能。基本防御力は0。

指輪

騎 駕 射 僧 麻 資 爪 野 ド ト

¹単純な構造の装飾目ゆえ、材質の美しさを重んじる傾向と防護力に影響する。

首飾り

首に装備するが、重ねて着用できない。基本防御力は0。

お守り

騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	野	ドレ
---	---	---	---	---	---	---	---	----

お守りとしての効果は取引価格の高さに比例して強力になっていく。

ネックレス

騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	野	ドレ
---	---	---	---	---	---	---	---	----

粗悪な素材で作られたものを着用すると首を締め付けられて逆効果になる。

ペンダント

騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	野	ドレ
---	---	---	---	---	---	---	---	----

魔力を封じ込めたロケットが付けられている。これで命を救われることも…。

ベルト

腰に装備。鎧や衣服との併用もできる。基本防御力は0。

ベルト

騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	野	ドレ
---	---	---	---	---	---	---	---	----

鎧の上から胴に巻き付けることによって防御効果をより高めることができる。

補助アイテム

片手に装備するが柄との併用は不可。
基本防御力は0。

大杖

騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	野	ドレ
---	---	---	---	---	---	---	---	----

名称から「杖」の強化版のように思えるけど武器としての効果はまったくない。

オープ

騎戦射僧魔盜忍野アレ

硬貨や箱に似ているが、それより高く売れる。王の究極の力のオープは別物。

硬貨

騎戦射僧魔盜忍野アレ

お金じゃないので取引の決裁手段としては使えない。クアトロー硬貨は別物。

ジェム

騎 戰 射 僧 魔 盜 忍 野 ト レ

魔力などを封じ込めた宝石。呪文を唱えるときに消費するジェムとは異なる。

水藻

騎戦射僧魔盜忍野アレ

使用するとさまざまな魔法の効果を受けられる。序盤戦での強い味方だ。

たいまつ

騎 戰 射 僧 魔 盜 忍 野 デレ

暗闇を一室時間明るく照らし出す。瞞入は町の雑貨屋にて、装備不可

角筈

騎 戰 射 僧 魔 盜 忍 野 で し

ホイッスルよりも重くて大きいが、実際はほとんど同じものだと考えてよい。

箱

騎 戰 射 僧 魔 資 忍 野 て レ

ばねばねの価値があるかは籠の中からより籠そのものの材質に依存する

ホイッスル

騎 戰 射 僧 魔 資 納 疇 県 T. 1

能士佳の姉姫士を高ひきの魔法の封印ばさみのたび、種々多様でもア

棒

騎	戦	射	僧	魔	盜	忍	野	ド	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

大杖と同様に、いくら高級な材質で作られても攻撃力はゼロのままである。

宝石

騎	戦	射	僧	魔	盜	忍	野	ド	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

補助防具というよりは投機商品。持てないものは「その他のアイテム」である。

巻物

騎	戦	射	僧	魔	盜	忍	野	ド	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

誰でも使える使い捨て魔法。呪文リストに追加される「スクロール」は別物。

ロープとフック

騎	戦	射	僧	魔	盜	忍	野	ド	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

穴に下りるとき自動的に使用される。購入は町の雑貨屋にて。装備不可

その他のアイテム

装備不可の必須&重要アイテム。
鍵などは捨てられない。

青い不浄な鍵

×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

虐殺の大聖堂に入るのに必要。アーカノイド洞窟にて入手。

青い優先通行許可カード

×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

最後のドアを開ける。王の究極の力のオープを特定の城主に11ヶ渡して入手。

赤い戦士の鍵

×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

暗黒の戦士の居留地に入るのに必要。サイクロプスの洞窟にて入手。

E2エリアのどこかに隠されている。見つけたらA2エリアの聖堂に戻すこと。

黄金のピラミッド・キー・カード

ピラミッドに入るのに必要。A4エリアの小屋に厳重に保管されている。

黄金のマスターキー

地獄の迷宮に入るのに必要。魔法の洞窟にて入手。

王の究極の力のオープ

全部で31ヶ見つかる。城主に渡せば100万ポイントの経験値を得られる。

黄色の要塞の鍵

恐怖の要塞に入るのに必要。アーチノイド洞窟にて入手。

クアトロ一硬貨

騎 戰 射 僧 魔 盜 忍 野 仁

スレザーカルトの要塞で使用する。強さ 耐久力 正確さのいずれかが+5

空間輸送ボックス

騎 戰 射 僧 × 盜 忍 野 × ×

中央制御セクターで入手。USEコマンドで使うと驚くべき機能を發揮する

黒い破壊の鍵

恐怖の墓に入るのに必要 呪われた冷たい洞窟にて入手

古代の悪の細工物

騎	戦	射	×	×	盗	忍	野	×	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

ドラゴントゥース城のペイスソスに渡すと最高50万ポイントの経験値を獲得。

古代の善の細工物

騎	戦	射	×	×	盗	忍	野	×	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

ホワイトシールド城のプレイソスに渡すと最高50万ポイントの経験値を獲得。

古代の中立の細工物

騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	野	ド	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

ブラッドレイン城のチェイソスに渡すと最高50万ポイントの経験値を獲得。

古代の宝石

騎	戦	射	×	×	盗	忍	野	×	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

序盤戦でけっこう手に入る交易アイテム。売値は千ゴールド。

神聖な銀のドクロ

×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

ファウンテン・ヘッドのクラニオンに渡すと情報やお金、経験値をもらえる。

静寂の貝殻

騎	戦	射	僧	×	盗	忍	×	×	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

D4エリアで特定の日にだけ取れる。A4エリアのアシアにプレゼントしよう。

強さの薬

×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

A1エリアの荷馬車で売っている。飲むと強さが一時的に5ポイントアップ。

不幸の古代のフィズビン

騎	戦	射	僧	魔	盗	忍	野	ド	レ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

持っているとスレザーカルトの要塞の祭壇で不幸な目にあう。

宝石

騎 戰 射 僧 魔 盜 忍 野 ブ レ

典型的な交易アイテム。ショップに持つていけば500ゴールドで売れる。

ホリグラムの配列カード001~006

全部で6枚あるこのカードを集めることはコンプリートのための必須条件。

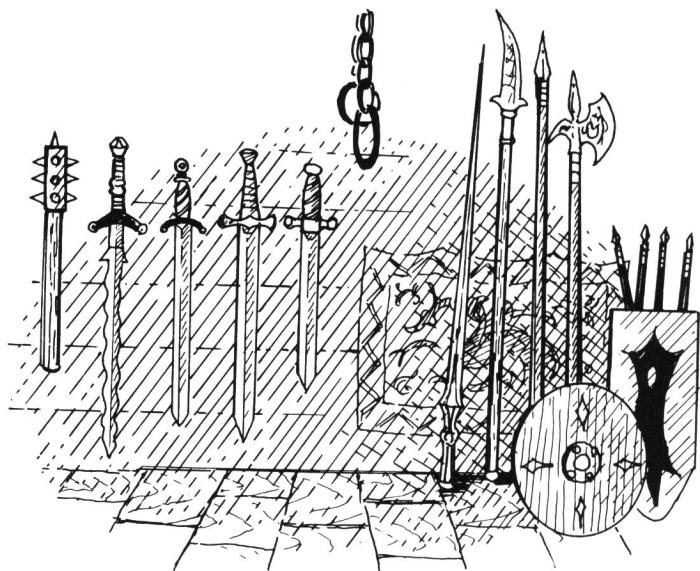
緑の眼球の鍵

狂気のホールに入るのに必要。サイクロプスの洞窟にて入手。

若さと美の貴重な真珠

騎 戰 射 僧 × 盜 忍 × × レ

これを持っていれば海賊の女王に捕まっても身ぐるみを剥がされずにすむ。



第⑤章

モンスター





この章の見方・読み方

この章ではゲームに登場する全モンスター90種について知り得るかぎりの情報を五十一音順に並べて掲載している。「モンスターの識別の魔法」で表示されるデータを基に、実際に冒険して得た情報を加味して作成したのだ。各項目の意味は下記のとおりである。

●HP

そのモンスターが持つヒット・ポイント。値が高ければ高いほどタフで強力なモンスターといえる。

●AC

そのモンスターの防御力。厳密には防具によって高められたものと生来の防御力に起因するものとがあるが、ここでは区別せず総合値で表している。

●AT

そのモンスターの攻撃回数を意味している。パーティの平均値との間に極端な差があると手も足も出ない。

●特殊

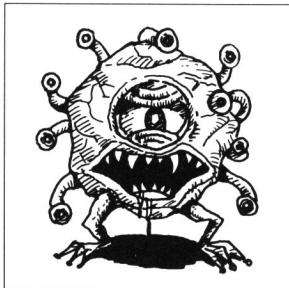
そのモンスターの持つ特殊な攻撃方法。そのなかには使用する魔法、生来の特殊技能、飛び道具の有無などが含まれている。

●お宝

そのモンスターを倒すと得られる戦利品。アイテムについては不安定要因が多くて特定できないのでゴールドとジェムに関してだけ記した。

●場所

そのモンスターと遭遇するエリアを記述。1ヶ所にしか登場しないものと複数の地域に分布しているものとがある。



アイマスター

HP : 200 AC : 25 AT : 4

特殊：狂気

お宝：350ジェム

場所：狂気のホール（エビル・アイのボス）



射手

HP : 100 AC : 15 AT : 4

特殊：飛び道具

お宝：2000ゴールド／40ジェム

場所：E1／F1



意地悪な魔女

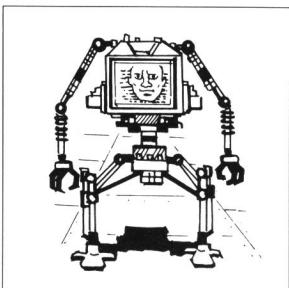
HP : 50 AC : 8 AT : 1

特殊：アイテムに呪いをかける／魔法のダメージ

お宝：300ゴールド／15ジェム

場所：ヴィルダバールの洞窟／呪われた冷たい洞窟

／ドラゴントゥース・ダンジョン



ED-409

HP : 400 AC : 40 AT : 3

特殊：エネルギーのダメージ

お宝：100ジェム

場所：アルファ～メインのエンジン・セクター／後部貯蔵セクター／メイン・コンロトール・セクター



ヴァンパイア

HP : 400 AC : 30 AT : 3

特殊：スペルポイントを奪う

お宝：7500ゴールド／50ジェム

場所：恐怖の墓



ヴァンパイア王

HP : 1000 AC : 30 AT : 4

特殊：スペルポイントを奪う

お宝：25000ゴールド／5000ジェム

場所：恐怖の墓（ヴァンパイアのボス）



ウィザード

HP : 250 AC : 20 AT : 1

特殊：魔法のダメージ

お宝：15000ゴールド／200ジェム

場所：ドラゴントゥース城



エビル・アイ

HP : 100 AC : 25 AT : 4

特殊：狂気／魔法のダメージ

お宝：30ジェム

場所：狂気のホール



オオカミ男

HP : 500 AC : 30 AT : 2

特殊：病気

お宝：25ジェム

場所：C1



オーグ

HP : 60 AC : 10 AT : 1

特殊：武具を破壊する／飛び道具

お宝：50ゴールド／5ジェム

場所：ヴィルダバールの洞窟／B2



オーク戦士

HP : 25 AC : 5 AT : 1

特殊：なし

お宝：20ゴールド

場所：A1／A2



オクトクト

HP : 3000 AC : 40 AT : 8

特殊：虚弱

お宝：5000ゴールド／50ジェム

場所：D3



影の盗賊

HP : 50

AC : 15

AT : 2

特殊：中毒／飛び道具。

お宝：500ゴールド／50ジェム

場所：E2／F2



ガーゴイル

HP : 125

AC : 15

AT : 4

特殊：マヒ

お宝：800ゴールド／10ジェム

場所：虐殺の大聖堂／F3



儀式のリーダー

HP : 300

AC : 20

AT : 5

特殊：火のダメージ／飛び道具

お宝：10000ゴールド／25ジェム

場所：スレザーカルトの要塞（マダム・コブラのボス）



気違いドワーフ

HP : 75

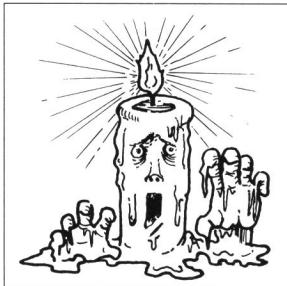
AC : 10

AT : 1

特殊：なし

お宝：100ゴールド／15ジェム

場所：ヴィルダバール／暗黒の戦士の居留地



キャンドル

HP : 70 AC : 5 AT : 2

特殊：火のダメージ

お宝：5ジェム

場所：スレザーカルトの要塞／D1



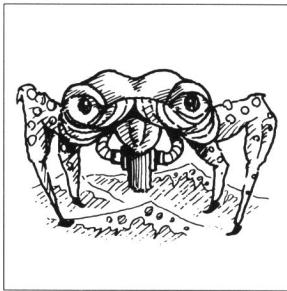
吸血コウモリ

HP : 5 AC : 5 AT : 2

特殊：中毒

お宝：なし

場所：ファウンテン・ヘッドの洞窟／A3



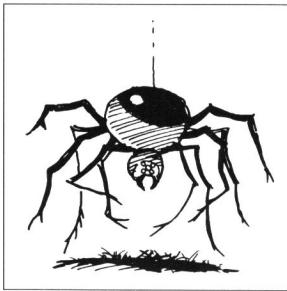
凶暴力ニ

HP : 2500 AC : 80 AT : 4

特殊：武具を破壊する

お宝：40000ゴールド

場所：C3



巨大グモ

HP : 30 AC : 14 AT : 8

特殊：中毒

お宝：3ジェム

場所：アークノイド洞窟／A4



巨大毒ケムシ

HP : 300 AC : 25 AT : 2

特殊：中毒

お宝：なし

場所：アークノイド洞窟



巨大ロック鳥

HP : 2000 AC : 50 AT : 2

特殊：マヒ

お宝：25000ゴールド

場所：E4／F4



グリーンドラゴン

HP : 800 AC : 40 AT : 1

特殊：寒さのダメージ

お宝：25000ゴールド／500ジェム

場所：ドラゴンの洞窟

グール

HP : 100 AC : 15 AT : 4

特殊：虚弱

お宝：250ゴールド

場所：ベイウォッチ／スワンプ・タウン／恐怖の墓／B3





グレート・ヒドラ

HP : 5000 AC : 60 AT : 12

特殊：中毒

お宝：50000ゴールド／100ジェム

場所：グレイウインド・ダンジョン／C3



黒衣の野伏

HP : 100 AC : 20 AT : 3

特殊：飛び道具

お宝：1000ゴールド／25ジェム

場所：ホワイトシールド・ダンジョン／スレザーカルトの要塞／暗黒の戦士の居留地／E1



ゴースト

HP : 100 AC : 13 AT : 1

特殊：年齢+5／エネルギーのダメージ

お宝：25ジェム

場所：スワンプ・タウン／ドラゴントゥース・ダンジョン／恐怖の墓



ゴブリン

HP : 10 AC : 0 AT : 1

特殊：飛び道具

お宝：10ゴールド

場所：ファウンテン・ヘッドの洞窟／A1／A2



ゴーレム

HP : 150

AC : 10

AT : 2

特殊：なし

お宝：200 ゴールド／10 ジェム

場所：E3／F2



サイクロプス

HP : 500

AC : 25

AT : 2

特殊：錯乱

お宝：10000 ゴールド

場所：サイクロプスの洞窟／C1



サイクロプス王

HP : 1000

AC : 25

AT : 3

特殊：錯乱

お宝：100000 ゴールド

場所：サイクロプスの洞窟(サイクロプスのボス)



死のいなご

HP : 100

AC : 20

AT : 4

特殊：病気

お宝：500 ゴールド／50 ジェム

場所：E2／E4／F4



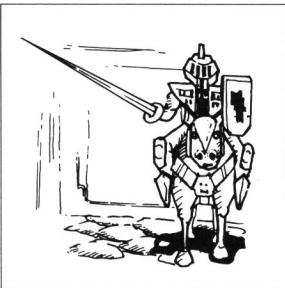
死の代理人

HP : 300 AC : 15 AT : 2

特殊：中毒

お宝：20ジェム

場所：中央コントロール・セクター



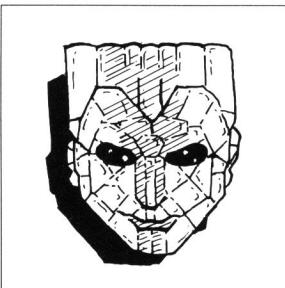
ジャウスター

HP : 600 AC : 35 AT : 1

特殊：なし

お宝：10000ゴールド

場所：暗黒の戦士の居留地



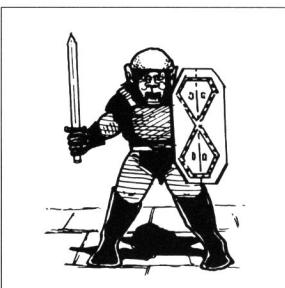
守護者

HP : 250 AC : 20 AT : 1

特殊：なし

お宝：10ジェム

場所：魔法の洞窟／アルファ・エンジン・セクター／ベータ・エンジン・セクター



城の護衛騎士

HP : 75 AC : 10 AT : 1

特殊：なし

お宝：2000ゴールド／40ジェム（ごくまれ）

場所：ホワイトシールド城／ブラッドレイン城／ドラゴントゥース城



スクリーマ

HP : 10

AC : 10

AT : 1

特殊：狂気／エネルギーのダメージ

お宝：5ジェム

場所：ベイウォッチの洞窟／グレイウインド城／A3



スケルトン

HP : 20

AC : 2

AT : 2

特殊：なし

お宝：5ジェム

場所：ベイウォッチ／ムーの古代寺院／恐怖の墓



スプライト

HP : 15

AC : 13

AT : 2

特殊：呪い／電気のダメージ

お宝：40ゴールド／10ジェム

場所：B2／C1



ソニック忍者

HP : 75

AC : 20

AT : 8

特殊：なし

お宝：500ゴールド

場所：ヴィルダバール／プラッドライン・ダンジョン



ゾンビ

HP : 35

AC : 2

AT : 2

特殊：病気

お宝：6ジェム

場所：ペイウォッチ／ムーの古代寺院／恐怖の墓



大虐殺の手

HP : 40

AC : 25

AT : 1

特殊：なし

お宝：30ジェム

場所：呪われた冷たい洞窟／恐怖の要塞



ダーク・ペガサス

HP : 125

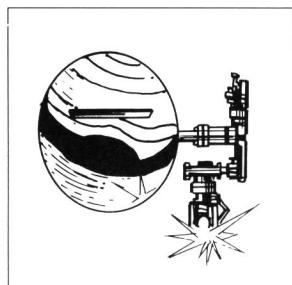
AC : 20

AT : 4

特殊：錯乱

お宝：なし

場所：ドラゴントゥース城



ターミネーター

HP : 1000

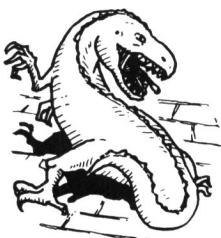
AC : 100

AT : 1

特殊：根絶／エネルギーのダメージ

お宝：200ジェム

場所：中央コントロール・セクター／メイン・コントロール・セクター



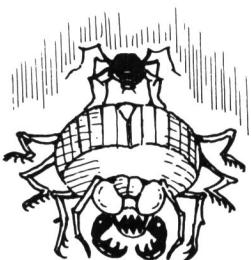
ディノザウル

HP : 500 AC : 10 AT : 2

特殊：なし

お宝：なし

場所：グレイウインド城／ブラックウインド城



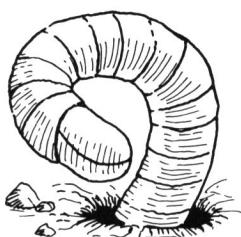
ディノ・ビートル

HP : 70 AC : 10 AT : 6

特殊：なし

お宝：200ゴールド

場所：アークノイド洞窟／C4



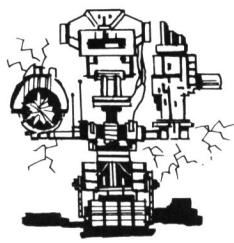
デス・スネーク

HP : 500 AC : 25 AT : 1

特殊：マヒ

お宝：なし

場所：グレイウインド・ダンジョン



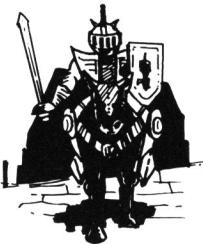
鉄のウィザード

HP : 200 AC : 30 AT : 2

特殊：エネルギーのダメージ

お宝：30ジェム

場所：前～後部貯蔵セクター／中央コントロール・セクター／メイン・コントロール・セクター



トップジャウスター

HP : 1000

AC : 35

AT : 2

特殊：なし

お宝：10000ゴールド

場所：暗黒の戦士の居留地(ジャウスターのボス)



ドラコニアン

HP : 125

AC : 10

AT : 2

特殊：なし

お宝：800ゴールド

場所：ドラゴンの洞窟／ブラッドレイン・ダンジョン



ドラゴン王

HP : 10000

AC : 75

AT : 1

特殊：エネルギーのダメージ

お宝：250000ゴールド／1000ジェム

場所：ドラゴンの洞窟（ドラゴン系モンスターのボス）



ドラゴンミミズ

HP : 400

AC : 35

AT : 1

特殊：中毒

お宝：5000ゴールド／60ジェム

場所：ブラッドレイン・ダンジョン／C2



トロール

HP : 125 AC : 15 AT : 3

特殊：なし

お宝：2500ゴールド／20ジェム

場所：ブラッドレイン城／F3



女怪さそり

HP : 50 AC : 5 AT : 1

特殊：中毒

お宝：50ゴールド／10ジェム

場所：スワンプ・タウンの洞窟／プリスタリング・ハイツの洞窟



ニンジャ

HP : 45 AC : 15 AT : 4

特殊：なし

お宝：30ゴールド

場所：ヴィルダバール／スワンプ・タウン



ネズミの君主

HP : 250 AC : 4 AT : 6

特殊：なし

お宝：なし

場所：ファウンテン・ヘッド（ムースラットのボス）



呪いし者

HP : 200

AC : 12

AT : 1

特殊：死亡／魔法のダメージ

お宝：10000ゴールド／100ジェム

場所：恐怖の墓／魔法の洞窟



呪わしい馬鹿者

HP : 40

AC : 8

AT : 3

特殊：呪い

お宝：100ゴールド／10ジェム

場所：E3／F1



バグ・アイ

HP : 60

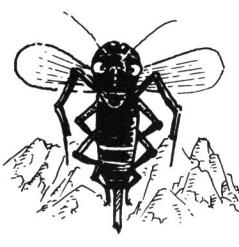
AC : 15

AT : 2

特殊：なし

お宝：8ジェム

場所：サイクロプスの洞窟／B3



バグ取りトンボ

HP : 40

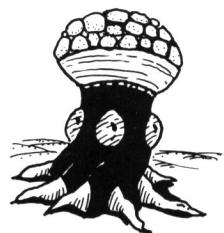
AC : 8

AT : 3

特殊：なし

お宝：なし

場所：B1／B4



化けキノコ

HP : 25 AC : 0 AT : 1

特殊：なし

お宝：10ジェム

場所：サイクロプスの洞窟／B1



バーバリアン

HP : 175 AC : 15 AT : 2

特殊：飛び道具

お宝：600ゴールド

場所：C4／E4／F4



バブルマン

HP : 15 AC : 0 AT : 1

特殊：魔法のダメージ

お宝：なし

場所：ファウンテン・ヘッド／ペイウォッチの洞窟



パラディン

HP : 175 AC : 30 AT : 5

特殊：飛び道具

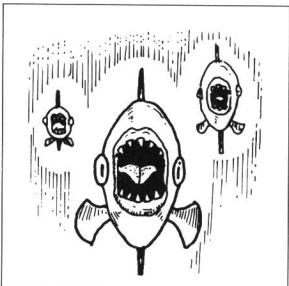
お宝：4000ゴールド／25ジェム

場所：ホワイトシールド城



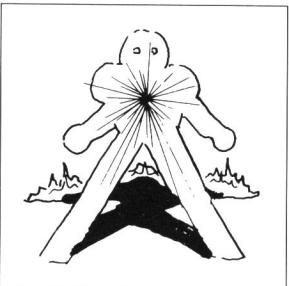
火吹きトカゲ

HP : 150 AC : 10 AT : 2
特殊：火のダメージ
お宝：なし
場所：ブリスタリング・ハイツ／グレイウインド城／D2



ピラニア

HP : 40 AC : 20 AT : 8
特殊：なし
お宝：500ゴールド／10ジェム（ごくまれ）
場所：ブラックウインド城



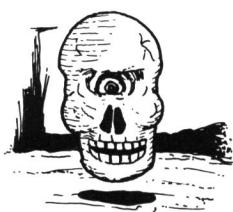
ファイア・ゴースト

HP : 75 AC : 20 AT : 3
特殊：火のダメージ
お宝：100ゴールド／10ジェム
場所：ブリスタリング・ハイツの洞窟／D2



ファンタム

HP : 50 AC : 12 AT : 1
特殊：年齢 +5
お宝：15ジェム
場所：ベイウォッチの洞窟／スワンプ・タウンの洞窟／恐怖の墓



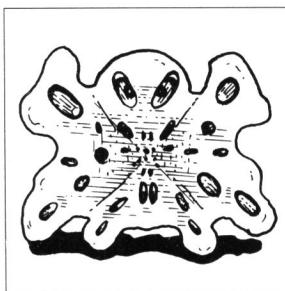
フェーズ・ヘッド

HP : 20 AC : 10 AT : 1
特殊：錯乱
お宝：5ジェム
場所：ヴィルダバールの洞窟／前部貯蔵セクター



フライトラップ

HP : 40 AC : 3 AT : 1
特殊：なし
お宝：20ジェム
場所：D1



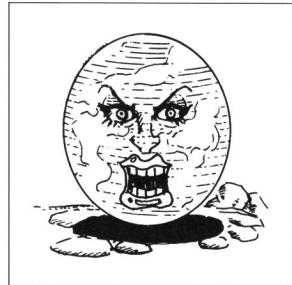
プラスモイド

HP : 100 AC : 5 AT : 3
特殊：武具を破壊する／酸のダメージ
お宝：500ゴールド／10ジェム
場所：恐怖の要塞／D4



ブラックナイト

HP : 375 AC : 30 AT : 7
特殊：虚弱／飛び道具
お宝：8000ゴールド
場所：ホワイトシールド城／呪われた冷たい洞窟



ボール・フェイス

HP : 50

AC : 18

AT : 1

特殊：スペルポイントを奪う／魔法のダメージ

お宝：25ジェム

場所：ブラックウインド城／狂気のホール／後部
貯蔵セクター



マダム・コブラ

HP : 50

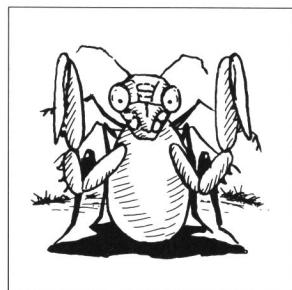
AC : 15

AT : 1

特殊：睡眠／火のダメージ

お宝：5ジェム

場所：スレザーカルトの要塞／D4



魔法力マキリ

HP : 50

AC : 12

AT : 2

特殊：中毒

お宝：13ジェム

場所：A4／B4



魔法使い

HP : 100

AC : 10

AT : 1

特殊：寒さのダメージ

お宝：2000ゴールド／100ジェム

場所：ブラッドレイ恩城／魔法の洞窟



ミイラ王

HP : 500

AC : 15

AT : 3

特殊：病気

お宝：1000ゴールド／500ジェム

場所：恐怖の要塞（ミイラ男のボス）



ミイラ男

HP : 250

AC : 15

AT : 2

特殊：病気

お宝：1000ゴールド／25ジェム

場所：恐怖の要塞／恐怖の墓



ミニ・ドラゴン

HP : 150

AC : 20

AT : 1

特殊：火のダメージ

お宝：2500ゴールド／100ジェム

場所：ブリストリング・ハイツ／狂気のホール



ミノタウロス

HP : 1000

AC : 90

AT : 2

特殊：死亡

お宝：100000ゴールド／100ジェム

場所：地獄の迷宮／F2



ミノタウロス王

HP : 2500

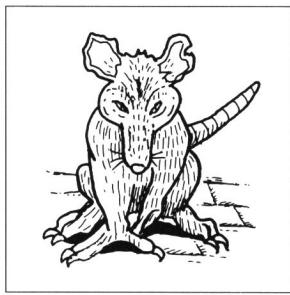
AC : 90

AT : 3

特殊：死亡

お宝：100000ゴールド／30000ジェム

場所：地獄の迷宮（ミノタウロスのボス）



ムースラット

HP : 40

AC : 4

AT : 2

特殊：なし

お宝：なし

場所：ファウンテン・ヘッド／ファウンテン・ヘッドの洞窟



ムーの支配者

HP : 400

AC : 20

AT : 1

特殊：なし

お宝：6000ゴールド／200ジェム

場所：虐殺の大聖堂（ムーの僧侶のボス）



ムーの神官

HP : 100

AC : 10

AT : 1

特殊：電気のダメージ

お宝：1500ゴールド／30ジェム

場所：ムーの古代寺院／虐殺の大聖堂



ムーの僧侶

HP : 200 AC : 20 AT : 1

特殊：電気のダメージ

お宝：6000ゴールド／45ジェム

場所：虐殺の大聖堂



メジヤー・デビル

HP : 666 AC : 33 AT : 4

特殊：昏睡

お宝：6666ゴールド／66ジェム

場所：ブリスタリング・ハイツの洞窟／ホワイトシールド・ダンジョン／C2



メジヤー・デモン

HP : 333 AC : 16 AT : 6

特殊：マヒ

お宝：3333ゴールド／33ジェム

場所：ブリスタリング・ハイツ／ホワイトシールド・ダンジョン／D3



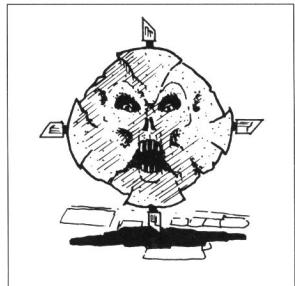
メデューサ

HP : 1000 AC : 40 AT : 1

特殊：石化／魔法のダメージ

お宝：10000ゴールド／200ジェム

場所：地獄の迷宮



幽霊の楯

HP : 100

AC : 35

AT : 2

特殊：なし

お宝：なし

場所：ドラゴントゥース・ダンジョン／メイン・エンジン・セクター



リーパー

HP : 150

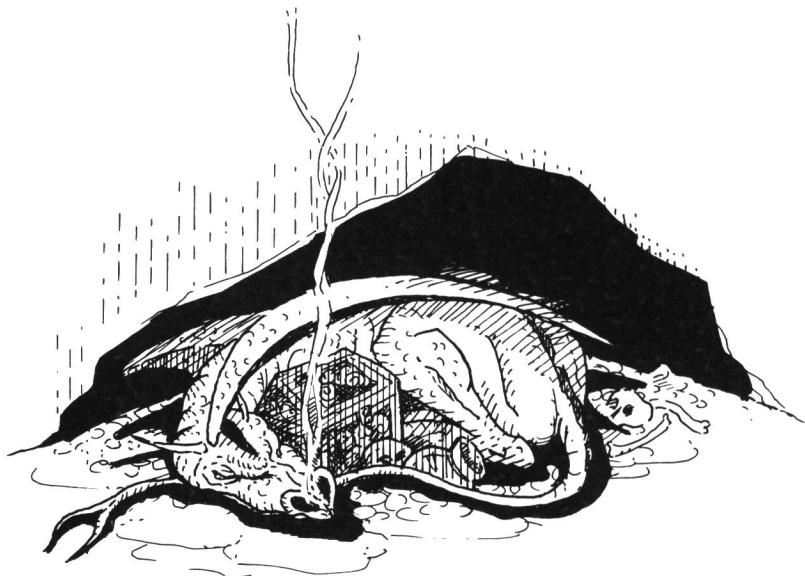
AC : 15

AT : 1

特殊：魔法のダメージ

お宝：20ジェム

場所：スワンプ・タウンの洞窟／恐怖の墓





第⑥章

マジック



この章の見方・読み方

10種類の職業のなかで呪文を操ることができるのは戦士、僧侶、射手、魔法使い、ドルイド、野伏の6職業である。さらに、どの系統の呪文を修得するかによって次の3つのグループに分類される。

- ・戦士と僧侶………僧侶系。メインは治療タイプの呪文。
- ・射手と魔法使い…魔法使い系。メインは攻撃タイプの呪文。
- ・ドルイドと野伏…ドルイド系。自然力を応用した特殊な呪文。

呪文は各町のギルドに加盟した後ギルドショップで購入するか、あるいはダンジョンやアウトドアなどで呪文のスクロールを発見・解読することによって修得していく。本書では呪文の系統ごとにではなく呪文のレベル順にしたがって一括掲載している。各項目の意味は下記のとおり。

●呪文レベル

呪文のレベル数を系統別に表記。レベルに達していないキャラはその呪文を購入することができない。一印は系統が異なることを示す。

●消費スペルポイント

その呪文を唱えるために必要なスペルポイント。レベルアップに応じて増えていくものもある。残り少なくなったら睡眠を取って回復させよう。

●消費ジェム

その呪文を唱えるために必要なジェムの数。強力な呪文ほど多くのジェムを消費する。ジェムは宝箱やモンスターなどから奪取する。

●コメント

呪文タイプや効果を記述。「パーティ持続タイプ」はパーティ全体に、「キャラクタ持続タイプ」は個々のキャラクタに作用する持続型呪文である。

光

戦・僧	レベル1	射・魔	レベル1	ド・野	レベル1
消費スペルポイント	1			消費ジェム	0

パーティ持続タイプの呪文。暗闇を魔法の光で照らし出す。重ねて唱えておける。

目覚め

戦・僧	レベル1	射・魔	レベル1	ド・野	レベル1
消費スペルポイント	1			消費ジェム	0

治療タイプの呪文。睡眠状態に陥ったメンバー全員を一発で目覚めさせる。

応急手当

戦・僧	レベル1	射・魔	—	ド・野	レベル1
消費スペルポイント	1			消費ジェム	0

治療タイプの呪文。メンバー1人の傷を6ポイントだけ回復させる。

空飛ぶ鉄拳

戦・僧	レベル1	射・魔	—	ド・野	—
消費スペルポイント	2			消費ジェム	0

攻撃タイプの呪文。1体のモンスターに軽い魔法のダメージを与える。

魔法の看破

戦・僧	—	射・魔	レベル1	ド・野	レベル1
消費スペルポイント	1			消費ジェム	0

分析タイプの呪文。魔力を持つアイテムを調べて使用可能回数を明らかにする。

精霊の矢

戦・僧	—	射・魔	レベル1	ド・野	レベル2
消費スペルポイント	2			消費ジェム	0

攻撃タイプの呪文。1体のモンスターに炎、電気、酸、氷のいずれかの矢を放つ。

回復

戦・僧	レベル2	射・魔	—	ド・野	レベル2
消費スペルポイント	2			消費ジェム	0

治療タイプの呪文。虚弱状態に陥ったメンバー1人を元の状態に戻す。

傷を治す

戦・僧	レベル2	射・魔	—	ド・野	—
消費スペルポイント	3			消費ジェム	1

治療タイプの呪文。メンバー1人の傷を15ポイント回復させる。

火花

戦・僧	レベル2	射・魔	—	ド・野	—
消費スペルポイント		レベルごとに1		消費ジェム	1

攻撃タイプの呪文。敵グループに対して軽度な電気ショックを与える。

エネルギーの波

戦・僧	—	射・魔	レベル2	ド・野	—
消費スペルポイント		レベルごとに1		消費ジェム	1

攻撃タイプの呪文。1体のモンスターにエネルギーのダメージを与える。

睡眠

戦・僧	—	射・魔	レベル2	ド・野	レベル3
消費スペルポイント		3		消費ジェム	1

攻撃補助タイプの呪文。敵グループを一定時間眠らせて動きを封じ込める。

ロープを生み出す

戦・僧	—	射・魔	レベル3	ド・野	レベル3
消費スペルポイント		3		消費ジェム	0

移動タイプの呪文。魔法のロープを作り出して穴の中に下りれるようにする。

自然力からの防御

戦・僧	レベル2	射・魔	—	ド・野	レベル4
消費スペルポイント		レベルごとに1		消費ジェム	2

パーティ持続タイプの呪文。火、寒さ、電気、毒に対する抵抗力を高める。

苦痛

戦・僧	レベル3	射・魔	—	ド・野	—
消費スペルポイント		4		消費ジェム	3

攻撃タイプの呪文。敵グループに魔法のダメージを与えて苦しめる。

毒雲

戦・僧	—	射・魔	レベル3	ド・野	—
消費スペルポイント		4		消費ジェム	1

攻撃タイプの呪文。有害な毒雲を敵グループの周囲に張ってダメージを与える。

毒を静める

戦・僧	レベル3	射・魔	—	ド・野	レベル4
消費スペルポイント		4		消費ジェム	0

治療タイプの呪文。中毒状態のメンバー1人の状態悪化を緩和(回復はしない)。

病を静める

戦・僧	レベル4	射・魔	—	ド・野	レベル5
消費スペルポイント	5	消費ジェム	0		

治療タイプの呪文。病気状態のメンバー1人の状態悪化を緩和(回復はしない)。

アンデッドを土に

戦・僧	レベル4	射・魔	—	ド・野	—
消費スペルポイント	5	消費ジェム	2		

攻撃タイプの呪文。アンデッド系モンスターのグループを土に戻す。

ジャンプ°

戦・僧	—	射・魔	レベル4	ド・野	—
消費スペルポイント	4	消費ジェム	0		

移動タイプの呪文。1マス飛ばして進めるが、壁やドアは超えられない。

酸の奔流

戦・僧	—	射・魔	レベル4	ド・野	—
消費スペルポイント	5	消費ジェム	0		

攻撃タイプの呪文。1体のモンスターに酸のガスを浴びせてダメージを与える。

沈黙

戦・僧	レベル4	射・魔	—	ド・野	—
消費スペルポイント	6	消費ジェム	0		

攻撃補助タイプの呪文。敵グループの口を一時的に封じて魔法を使えなくする。

祝福

戦・僧	レベル5	射・魔	—	ド・野	—
消費スペルポイント	レベルごとに2	消費ジェム	0		

キャラクタ持続タイプの呪文(印は白十字)。魔法の鎧でダメージを軽減する。

空中浮揚

戦・僧	—	射・魔	レベル5	ド・野	—
消費スペルポイント	5	消費ジェム	0		

パーティ持続タイプの呪文。地面から少し浮いて落とし穴や流砂を回避する。

ウィザードの目

戦・僧	—	射・魔	レベル5	ド・野	—
消費スペルポイント	5	消費ジェム	2		

パーティ持続タイプの呪文。現在いる場所の周囲のマップが常に表示される。

モンスター識別

戦・僧	—	射・魔	レベル5	ド・野	レベル5
消費スペルポイント		5		消費ジェム	0

分析タイプの呪文。目の前にいる敵グループの個々のパラメータが表示される。

聖なる恩恵

戦・僧	レベル6	射・魔	—	ド・野	—
消費スペルポイント		レベルごとに2		消費ジェム	0

キャラクタ持続タイプの呪文（印は剣）。魔法の加護で剣の破壊力を高める。

強力な治療

戦・僧	レベル6	射・魔	—	ド・野	—
消費スペルポイント		レベルごとに2		消費ジェム	3

治療タイプの呪文。メンバー1人のヒットポイントをレベルに応じて回復。

自然の治療

戦・僧	—	射・魔	—	ド・野	レベル6
消費スペルポイント		6		消費ジェム	0

治療タイプの呪文。メンバー1人の傷を25ポイント回復させる。

武勇

戦・僧	レベル7	射・魔	—	ド・野	—
消費スペルポイント		レベルごとに2		消費ジェム	3

キャラクタ持続タイプの呪文（印はメダル）。レベル以上の攻撃効果を発揮。

金縛り

戦・僧	レベル7	射・魔	—	ド・野	レベル6
消費スペルポイント		6		消費ジェム	3

攻撃補助タイプの呪文。敵グループの動きを止めて攻撃できないようにする。

水上歩行

戦・僧	—	射・魔	—	ド・野	レベル7
消費スペルポイント		7		消費ジェム	0

パーティ持続タイプの呪文。海や川の上を自由に歩けるようにする。

凍傷

戦・僧	—	射・魔	—	ド・野	レベル7
消費スペルポイント		7		消費ジェム	0

攻撃タイプの呪文。1体のモンスターに凍えるような寒さのダメージを与える。

稻妻

戦・僧	—	射・魔	レベル6	ド・野	レベル8
消費スペルポイント		レベルごとに2		消費ジェム	2

攻撃タイプの呪文。稻妻を呼び起こして敵グループに電撃攻撃を仕掛ける。

保険標識

戦・僧	—	射・魔	レベル7	ド・野	—
消費スペルポイント		6		消費ジェム	2

移動タイプの呪文。標識を「セット」しておけばいつでも「リターン」できる。

強力な楯

戦・僧	—	射・魔	レベル7	ド・野	—
消費スペルポイント		レベルごとに2		消費ジェム	2

キャラクタ持続タイプの呪文（印は楯）。魔法の楯でダメージを吸収する。

冷凍光線

戦・僧	レベル8	射・魔	—	ド・野	レベル9
消費スペルポイント		レベルごとに2		消費ジェム	4

攻撃タイプの呪文。視界内にいる全モンスターに寒さのダメージを与える。

毒の治療

戦・僧	レベル8	射・魔	—	ド・野	—
消費スペルポイント		8		消費ジェム	0

治療タイプの呪文。中毒状態に陥ったメンバー1人の毒を中和して回復させる。

モンスター探査

戦・僧	—	射・魔	レベル7	ド・野	—
消費スペルポイント		6		消費ジェム	0

分析タイプの呪文。周囲にいるモンスターの位置を表示する。範囲は7×7。

酸のスプレー

戦・僧	レベル9	射・魔	—	ド・野	レベル8
消費スペルポイント		8		消費ジェム	0

攻撃タイプの呪文。視界内にいる全モンスターに酸のスプレーを浴びせる。

病気の治療

戦・僧	レベル9	射・魔	—	ド・野	—
消費スペルポイント		10		消費ジェム	0

治療タイプの呪文。病気にかかったメンバー1人を治療して健康にする。

自然の門

戦・僧	—	射・魔	—	ド・野	レベル9
消費スペルポイント		10		消費ジェム	0

移動タイプの呪文。町や城の手前にワープする。行き先は曜日によって異なる。

炎の玉

戦・僧	—	射・魔	レベル8	ド・野	レベル10
消費スペルポイント		レベルごとに2		消費ジェム	2

攻撃タイプの呪文。敵グループに強烈な炎のダメージを与える。

時間を歪める

戦・僧	—	射・魔	レベル8	ド・野	—
消費スペルポイント		8		消費ジェム	3

移動タイプの呪文。そのエリアの安全地帯(宿屋や出口など)に瞬時に移動する。

精神錯乱

戦・僧	—	射・魔	レベル8	ド・野	—
消費スペルポイント		8		消費ジェム	0

攻撃補助タイプの呪文。敵グループの精神を混乱させて行動をとれなくする。

昆虫の大群

戦・僧	—	射・魔	—	ド・野	レベル10
消費スペルポイント		12		消費ジェム	0

攻撃タイプの呪文。敵グループの周囲に昆虫の大群を呼び出して攻撃させる。

テレポート

戦・僧	—	射・魔	レベル10	ド・野	—
消費スペルポイント		10		消費ジェム	0

移動タイプの呪文。向いている方角に最大9マスワープ。壁はOKだが海は×。

死の指先

戦・僧	—	射・魔	レベル10	ド・野	—
消費スペルポイント		10		消費ジェム	4

攻撃タイプの呪文。敵グループに致命的な魔法のダメージを与える。

マヒの治療

戦・僧	レベル9	射・魔	—	ド・野	レベル11
消費スペルポイント		12		消費ジェム	0

治療タイプの呪文。マヒ状態のメンバー1人を治療して動けるようにする。

マヒ

戦・僧	レベル10	射・魔	—	ド・野	レベル11
消費スペルポイント	15	消費ジェム	4		

攻撃補助タイプの呪文。敵グループの体と口を一定時間硬直させてしまう。

スーパー・シェルター

戦・僧	—	射・魔	レベル10	ド・野	—
消費スペルポイント	15	消費ジェム	5		

その他タイプの呪文。寝込みを襲われることなく安心して休息をとれる。

ドラゴンの息

戦・僧	—	射・魔	レベル11	ド・野	—
消費スペルポイント	レベルごとに3	消費ジェム	5		

攻撃タイプの呪文。視界内にいる全モンスターに火、氷、電気、酸の攻撃を加える。

食料を生み出す

戦・僧	レベル11	射・魔	—	ド・野	レベル12
消費スペルポイント	20	消費ジェム	5		

その他タイプの呪文。この呪文を唱えるごとに食料が8つ増える。

炎の鞭

戦・僧	レベル11	射・魔	—	ド・野	—
消費スペルポイント	25	消費ジェム	5		

攻撃タイプの呪文。1体のモンスターに痛烈な火のダメージを与える。

町への入り口

戦・僧	レベル12	射・魔	—	ド・野	—
消費スペルポイント	30	消費ジェム	5		

移動タイプの呪文。任意の町に瞬時に移動する。到着地点は宿屋の前。

石から肉体へ

戦・僧	レベル12	射・魔	—	ド・野	レベル12
消費スペルポイント	35	消費ジェム	5		

治療タイプの呪文。石化したメンバー1人を治療する。回復直後のHPはゼロ。

魔法の充電

戦・僧	—	射・魔	レベル11	ド・野	—
消費スペルポイント	15	消費ジェム	10		

その他タイプの呪文。アイテムの持つ魔力を回復させるが、失敗すると壊れる。

幽玄の冷気

戦・僧	—	射・魔	レベル12	ド・野	—
消費スペルポイント			15	消費ジェム	5

攻撃タイプの呪文。敵グループに冷気を吹きかけて寒さのダメージを与える。

アイテムの複製

戦・僧	—	射・魔	レベル12	ド・野	—
消費スペルポイント			20	消費ジェム	50

その他タイプの呪文。アイテムを複製するが、精神力が足りないと成功しない。

分解

戦・僧	—	射・魔	レベル13	ド・野	—
消費スペルポイント			25	消費ジェム	8

攻撃タイプの呪文。敵グループを魔法とエネルギーの作用で消し去ってしまう。

半分を私に

戦・僧	レベル13	射・魔	—	ド・野	—
消費スペルポイント			40	消費ジェム	10

治療タイプの呪文。自らのヒットポイントを犠牲にしてメンバー1人を助ける。

死者の生き返り

戦・僧	レベル13	射・魔	—	ド・野	レベル13
消費スペルポイント			50	消費ジェム	10

治療タイプの呪文。死亡したメンバー1人を生き返らせる。回復直後のHPは1。

氣化

戦・僧	—	射・魔	レベル14	ド・野	—
消費スペルポイント			30	消費ジェム	8

移動タイプの呪文。薄い壁や格子を通り抜ける。モンスターが隠れてると失敗。

踊る剣

戦・僧	—	射・魔	レベル14	ド・野	—
消費スペルポイント			レベルごとに3	消費ジェム	10

攻撃タイプの呪文。魔法の剣を呼び出して敵グループに大ダメージを与える。

七色の光

戦・僧	—	射・魔	—	ド・野	レベル14
消費スペルポイント			50	消費ジェム	10

攻撃タイプの呪文。どのような効果があるのかは唱えてみないと分からない。

月の光

戦・僧	レベル14	射・魔	—	ド・野	—
消費スペルポイント		60		消費ジェム	10

攻撃・治療タイプの呪文。全員のHP回復+視界内の敵にエネルギーのダメージ。

質量の重み

戦・僧	レベル14	射・魔	—	ド・野	—
消費スペルポイント		75		消費ジェム	10

攻撃タイプの呪文。敵グループに対して火と魔法のダメージを与える。

効力拡大

戦・僧	—	射・魔	レベル15	ド・野	—
消費スペルポイント		30		消費ジェム	20

その他タイプの呪文。材質・特性・魔力なしの標準アイテムをパワーアップする。

廃塵

戦・僧	—	射・魔	レベル15	ド・野	—
消費スペルポイント		35		消費ジェム	10

攻撃タイプの呪文。地獄の熱で1体のモンスターを焼き殺してしまう。

精霊の嵐

戦・僧	—	射・魔	—	ド・野	レベル15
消費スペルポイント		100		消費ジェム	10

攻撃タイプの呪文。視界内の全モンスターに強力な「精霊の矢」を浴びせる。

聖なる言葉

戦・僧	レベル15	射・魔	—	ド・野	—
消費スペルポイント		100		消費ジェム	20

攻撃タイプの呪文。視界内の全モンスター(とくにアンデッド系)を破壊する。

蘇生

戦・僧	レベル15	射・魔	—	ド・野	—
消費スペルポイント		125		消費ジェム	20

治療タイプの呪文。根絶状態を治す。回復直後のHPは0で一時的に年齢+5。

超電圧

戦・僧	—	射・魔	レベル16	ド・野	—
消費スペルポイント		40		消費ジェム	10

攻撃タイプの呪文。数メガボルトの電圧を敵グループに対して放つ。

地獄

戦・僧	—	射・魔	レベル16	ド・野	—
消費スペルポイント	75			消費ジェム	10

攻撃タイプの呪文。燃え盛る灼熱の溶岩を敵グループに浴びせかける。

太陽光線

戦・僧	レベル16	射・魔	—	ド・野	—
消費スペルポイント	150			消費ジェム	10

攻撃タイプの呪文。敵グループに高熱の猛火を放って焼き殺す。

ぬけがら

戦・僧	—	射・魔	レベル17	ド・野	—
消費スペルポイント	100			消費ジェム	20

攻撃タイプの呪文。1体のモンスターを強いエネルギー作用で衰弱させる。

星屑のシャワー

戦・僧	—	射・魔	レベル17	ド・野	—
消費スペルポイント	200			消費ジェム	20

攻撃タイプの呪文。爆発する光熱の星屑で視界内の全モンスターを無力化する。

神の仲裁

戦・僧	レベル17	射・魔	—	ド・野	—
消費スペルポイント	200			消費ジェム	20

治療タイプの呪文。メンバー全員の状態とHPが完全回復。唱えた者は年齢+5。

ご注意

- (1) 本書はPC-9801版に基づいて作成しております。
- (2) 本書の一部または全部について個人で使用するほかは、著作権上、(株)ビー・エヌ・エヌの承諾を得ずに無断で複写、複製することは禁じられております。
- (3) 本文中の誤りや不備な点につきましては(株)ビー・エヌ・エヌがその責を負うものであり、(株)スタークラフトが関与するものではありません。

●乱丁、落丁本はご面倒ですが弊社営業宛に御送付ください。送料弊社負担にてお取替えいたします。

※Might & MagicはNew World Computing, Inc.の登録商標です。

マイアンドマジック3ハンドブック

発行 1992年4月30日 初版発行

著者 飯島一彦

表紙 宇治 晶

表紙イラスト 長谷川正治

本文イラスト 郡山陽子

本文デザイン 甲賀美佐子

発行人 山本陽一

発行所 株式会社ビー・エヌ・エヌ

〒102 東京都千代田区麹町4-5紀尾井町レジデンス5F

電話 営業部：03-3238-1323, 1622(ダイヤルイン)

印刷所 株式会社 飛来社

ISBN4-89369-186-4 ©KAZUHIKO IIJIMA 1992 Printed in Japan.



<ピラミッドで使うパスワード>

前部貯蔵セクター YOUTH(サンケン島の浮上)

メイン・エンジン・セクター行きの輸送管

PRIMARY

ペータ・エンジン・セクター行きの輸送管

SUBLEVEL

アルファ・エンジン・セクター行きの輸送管

WARP

中央コントロール・セクター CREATORS(データベース)

<ホログラムの配列カードの位置>

001 恐怖の要塞(X27、Y11)

002 狂気のホール(X8、Y28)

003 暗黒の戦士の居留地(X17、Y1)

004 殺戮の大聖堂(X1、Y26)

005 恐怖の墓(X18、Y2)

006 地獄の迷宮(X27、Y23)

●その他

ブラックウインド城の王座有効日 60日目

グレイウインド城の王座有効日 50日目

静寂の貝殻が取れる日 99日目

コレクト・コード 645(前半)

231(後半)

<ポータルで使うパスワード>

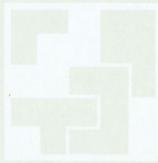
ファウンテン・ヘッドへ	HOME
ペイウォッチへ	SEADOG
ヴィルダバールへ	FREEMAN
スワンプ・タウンへ	DOOMED
プリスタリング・ハイツ	REDHOT
E4(X3,Y3)へ	EARTH
C2(X12,Y0)へ	FIRE
F1(X0,Y12)へ	AIR
E3(X7,Y10)へ	WATER

<城で使うパスワード>

ホワイトシールド城	JOABARY(地下に下りる)
	SMELLO(チェストを開ける)
ブラッドレイン城	OGRE(地下に下りる)
	IOATES(チェストを開ける)
ドラゴントゥース城	20000(地下に下りる)
	11(チェストを開ける)
グレイウインド城	CIRCLE(地下に下りる)
ブラックウインド城	TEN(地下に下りる)

<ダンジョンで使うパスワード>

ファウンテン・ヘッド洞窟	RATS(通路の通過)
アークノイド洞窟	77(マジックナンバー)
スレザーカルトの要塞	EPSILON(通路の通過)
暗黒の戦士の要塞	256(マジックナンバー)
虐殺の大聖堂	右から南、東、北、西、北(画像の顔の方向) WEEDS(画像の質問) JVC(解除コード)



PUZZLE
頭の
エアロビクス



ROLE-PLAYING
キャラは育てて
こそ筆



ACTION
ボスキャラに
向って撃て



SIMULATION
机の上は
戦場だった

BNN
Bug News Network

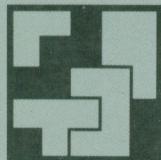


ADVENTURE
私に解けぬ
話はない

株式会社ビー・エヌ・エヌ

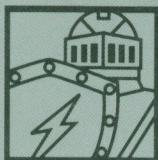
ISBN4-89369-186-4 C3055 P1800E

定価1800円[本体1748円]



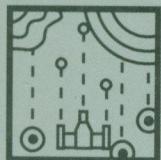
PUZZLE

頭の
エアロビクス



ROLE-PLAYING

キャラは育てて
こそ華



ACTION

ボスキャラに
向って撃て



SIMULATION

机の上は
戦場だった



ADVENTURE

私に解けぬ
謎はない

株式会社ビー・エヌ・エヌ