

DUNGEON MASTER PERFECT GUIDE  
ダンジョン・マスター パーフェクトガイド

DUNGEON MASTER

ダンジョン・マスター  
パーフェクトガイド

米田 聰 + 佐藤 尚 = 著 | ナツメ社

PERFECT GUIDE

米田 聰 + 佐藤 尚 = 著



## 【目次より】

第1章 STORY —— 5

第2章 INFORMATION —— 27

●勇者 —— 28

○技能とレベル —— 29

●モンスター —— 58

●ダンジョン —— 86

●アイテム —— 96

●呪文 —— 160

○僧侶の呪文 —— 161

○魔術師の呪文 —— 163

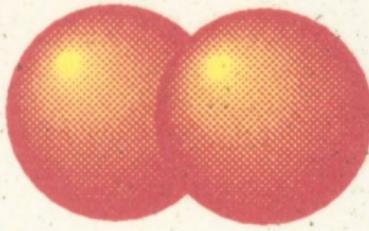
第3章 HINTS —— 165

第4章 ILLUSTRATED ESSAY —— 199

APPENDIX —— 209

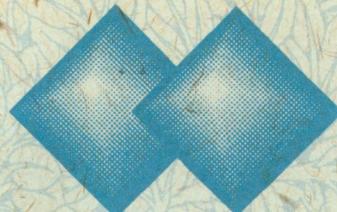
●勇者能力一覧表 —— 210

●キャラクター・シート —— 212





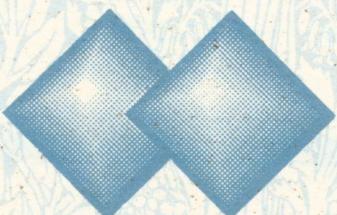
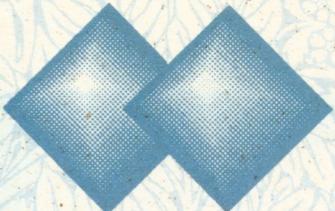
# DUNGEON MASTER PERFECT GUIDE

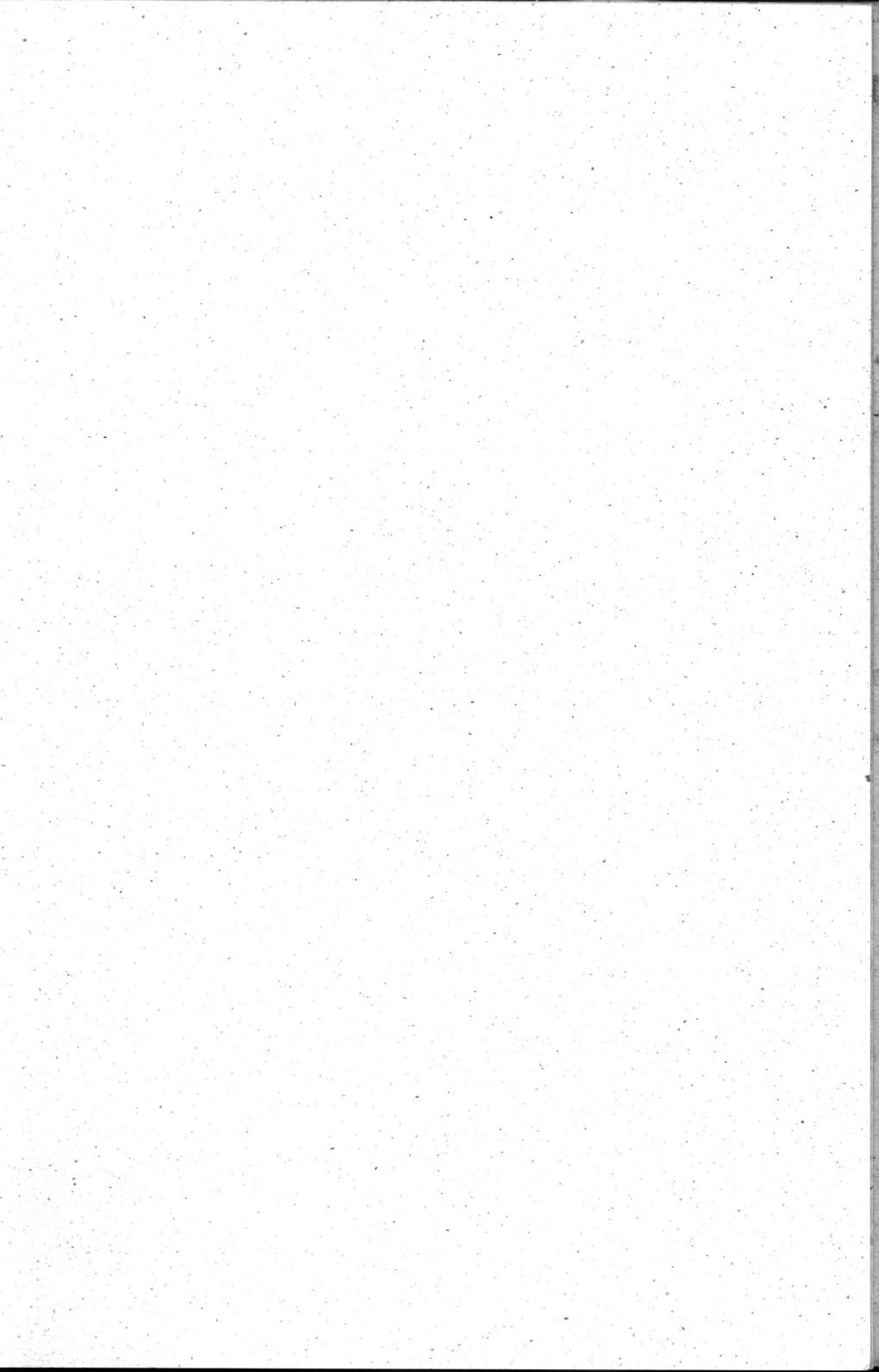


DUNGEON MASTER  
PERFECT GUIDE

ダンジョン・マスター  
パーフェクトガイド

米田聰+佐藤尚一著|ナツメ社





# CONTENTS

## 第1章

### 【STORY】

pp.5-25

●世界の始まり——6

ストーリー——7

## 第2章

### 【INFORMATION】

pp.27-164

●勇者——28

技能とレベル——29

体力特性——31

能力特性——32

「生き返らせる」と「生まれ変わらせる」の違い——33

勇者——34

●モンスター——58

●ダンジョン 86

●アイテム 96

剣 100

武器 104

防具 110

楯 118

衣服 121

杖 129

魔法のアイテム 133

首飾 136

宝物 139

食料 142

鍵 145

薬 150

その他 154

●呪文 160

僧侶の呪文 161

魔術師の呪文 163

第3章

【HINTS】

pp.165-197

●ヒント 166

5つのヒント 167

第4章

【ILLUSTRATED ESSAY】

pp.199-207

## APPENDIX

pp.209-215

- 勇者能力一覧表 — 210
- キャラクター・シート — 212

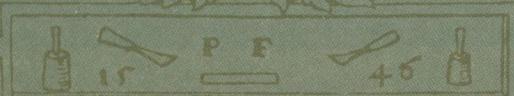
索引 ..... 216

- 勇者 — 216
- モンスター — 216
- ダンジョン — 217
- アイテム — 217

●本文イラスト●  
BEN  
末広雄一郎  
●協力●  
佐藤 元  
ここまひ  
高齢堂

第1章

# S T O R Y



## 世界の始まり

- ✚ ハイ・ロードの語る古い伝説がある。
- ✚ この世に住む全ての種族は創造主の手によって生み出された後、青い氷の中で眠りについた。悠久の時が過ぎ行く間、それぞれの種族は氷の中で多くの夢を見続けたという。
- ✚ 長い年月が流れ、創造主は再び氷の前に立たれた。そして「力の玉」を手にしてこう言われた。
- ✚ 「良き夢を紡ぐ者は幸いなり、生命と共に目覚めるだろう。悪しき夢を紡ぐ者は災いなり、永劫の悪夢に苦しむであろう。」
- ✚ すると「力の玉」から眩しい光がほとばしり、氷は溶けて流れた。
- ✚ 後には、永遠の悪夢に苦しむ種族をとじこめた氷山と、地上に住む全ての種族の先祖達が残されたという。
- ✚ これが世界の始まりである。

## ストーリー

セロンはグレイ・ロードに弟子として選ばれ、彼の住むダンジョンで働いている若者である。

彼の師グレイ・ロードは、おそらく地上に残っている最後のハイ・ロードであったと思われる。ハイ・ロード達は強大な力をもった種族だったが、そのほとんどが地上を離れて天上界に移り住んでしまっていたのだ。

グレイ・ロードがただ一人で地上に残っている理由について知る者はいなかった。伝説の「力の玉」を探しているのだと噂する者もいたが、それを確かめるすべは無かった。彼はダンジョンの中で思索にふける日々を送っており、めったに人々の前に姿を現さなかったからである。

彼が言葉を交わす人間といえば弟子のセロンくらいのものであった。

セロンは修行に明け暮れる生活の中で、地上最後のハイ・ロードについて魔法を学べる幸運を日々感じていた。彼や、彼の生まれたヴィボーグ村の人々にとって、ハイ・ロード達は神々にも等しい存在なのである。人々は畏敬の念をもってグレイ・ロードを「王」と呼んでいた。

しかしグレイ・ロードはその呼び名には思うところがあったらしく、セロンが彼を「王」と呼ぶのをかたく禁じていた。

何年も前になるが、弟子になった最初の晩にセロンがグレイ・ロードを「王」と呼んだ事があった。その時グレイ・ロードは世界の始まりについての伝説をセロンに語り、最後にこう付け加えた。

「……つまり、人間もハイ・ロードも、そしてエルフやハーフリング達も、結局は創造主のもとに平等なのだ。おまえが私を王と呼ぶ必要はどこにもありはしない。」

セロンは、その時以来グレイ・ロードを「先生」と呼んでいるが、彼に対する尊敬の念は少しも薄れてはいない。むしろ、グレイ・ロードが示した人間に対する愛情は、セロンの敬意を一層強めたのだった。



よく晴れた午後である。

その日セロンは生まれ故郷のヴィボーグ村へ出発する予定になっていた。前の晩、グレイ・ロードからヘンナの花を取ってくるよう命じられていたのだ。

半年ぶりに帰る故郷の村を思うとセロンの心は、はやつた。ヴィボーグに帰れば、両親や友人、そして恋人のヴェイラに会えるのだ。

しかし、もう午後だというのにグレイ・ロードは自分の部屋から現れようとしない。どうやら研究に熱中しているらしい。

セロンは巨大な水晶球の前を行ったり来たりしながら師を待った。

この水晶球は中が空洞になっていて、入った人間を魔法の力で遠くへ運んでくれるのだ。セロンがヴィボーグ村へ帰る時には、いつもこれを使っている。とは言っても、セロンが勝手に使用できるわけではない。水晶球を安全に扱えるのはグレイ・ロードだけなのである。

師が部屋から出てくるのを待ちかねたセロンは、グレイ・ロードの部屋の前に行くと、思い切って声をかけてみた。

「先生、出発の準備ができていますが。」

しかし、返事はなかった。

耳を澄ますと、中ではフラスコのぶつかりあう音や、炎がはぜる音、それに煙の噴き出す音が聞こえる。

そしてドアの下からは、かすかにマナの香気がただよって来ている。グレイ・ロードは魔法を使って何かしているらしい。

セロンはドアをノックすると、もう一度大きな声で呼びかけた。

「先生、出発の準備が……」

そこまで言った時、中からゆっくりとした声で答えがあった。

「二度も言わなくとも聞こえておるよ。返事をするまで



待てんものか、せっかちな弟子よ。」

それと同時にドアが開き、中からグレイ・ロードが現れた。いつものように、灰色をした毛織のローブに身を包んでいる。

「申し訳ありません……。」セロンは口ごもりながら言った。

「いやいや、別に謝る必要はない。待たせてしまった私が悪かったのだからな。」

「お邪魔をするつもりはなかったのです。……ただ、もうだいぶ遅くなりましたし、私は…………。」

「謝る必要などないと言っているではないか。おまえが急ぐ気持ちは良くわかっておる。久し振りにヴエイラに会えるのだからな。」

思いもかけず恋人の名前を出されたセロンは、ほおを赤らめると、照れを隠すように言った。

「さ、さあ先生、時間がありませんから。」

グレイ・ロードはそんなセロンを見て楽しそうに微笑んだ。彼はセロンのこういう純朴さを気に入っていたのだ。

「よろしい、水晶球に入りなさい。すぐに出発するでしょう。」

まだいくらかほおの赤いセロンが中に入ると、グレイ・ロードは精神を集中して呪文を唱え始めた。

セロンは靈妙な力が体にみなぎってくるのを感じた。水晶球による移動の衝撃に耐えられるように、グレイ・ロードがマナを送り込んでくれているのだ。こうしてもらわなければ、セロンの体は移動の途中で、砂が水に流されるよう崩れてしまうだろう。

充分と思われるだけのマナを送り込むと、グレイ・ロードは軽く息をつき、厳かな調子でセロンに言った。

「汝が調和と共ににあるように、我が弟子よ。」

セロンも厳かな調子で答えた。

「常に調和を求めてまいります、我が師よ。」

グレイ・ロードは満足そうにうなづき、旅の呪文を唱えた。

水晶球が徐々に明るく輝き始める。中にいるセロンの眼には、部屋がだんだん暗くなっていくように感じられた。



その、ぼんやりと暗くなった部屋の中でグレイ・ロードが嬉しそうに両手を広げているのが見える。彼は、とっておきの秘密を打ち明ける時の子供のような様子でセロンに向かって言った。

「セロンよ、実はとうとう見つけたのだ。」

セロンは最初は何の事か良くわからなかったが、すぐに直感した。

「……まさか……力の玉を、ですか？」

「そうだ、前から考えていた通り、ダンジョンの奥にあるのだ。」

水晶球の光が強まってきた。セロンは目を開いているのが少し苦痛になってきたが、無理をして師の方を見ていた。

「それは大変な事ではありませんか」

「うむ、おまえが戻って来る頃には、力の玉によって世界に新しい夜明けが訪れるだろう。調和の世界への夜明けだ。」

セロンが水晶球の内側から目を細めて見守るなか、グレイ・ロードは秘密の戸棚を開くと、中に納められた炎の杖を取り出した。彼が持つ魔法の道具の中でも、格段に強力な力を秘めたアイテムである。

驚いたセロンは内側から水晶球を叩いて叫んだ。

「やめてください先生、危険です。お一人で力の玉を取りに行くつもりなのですか。」

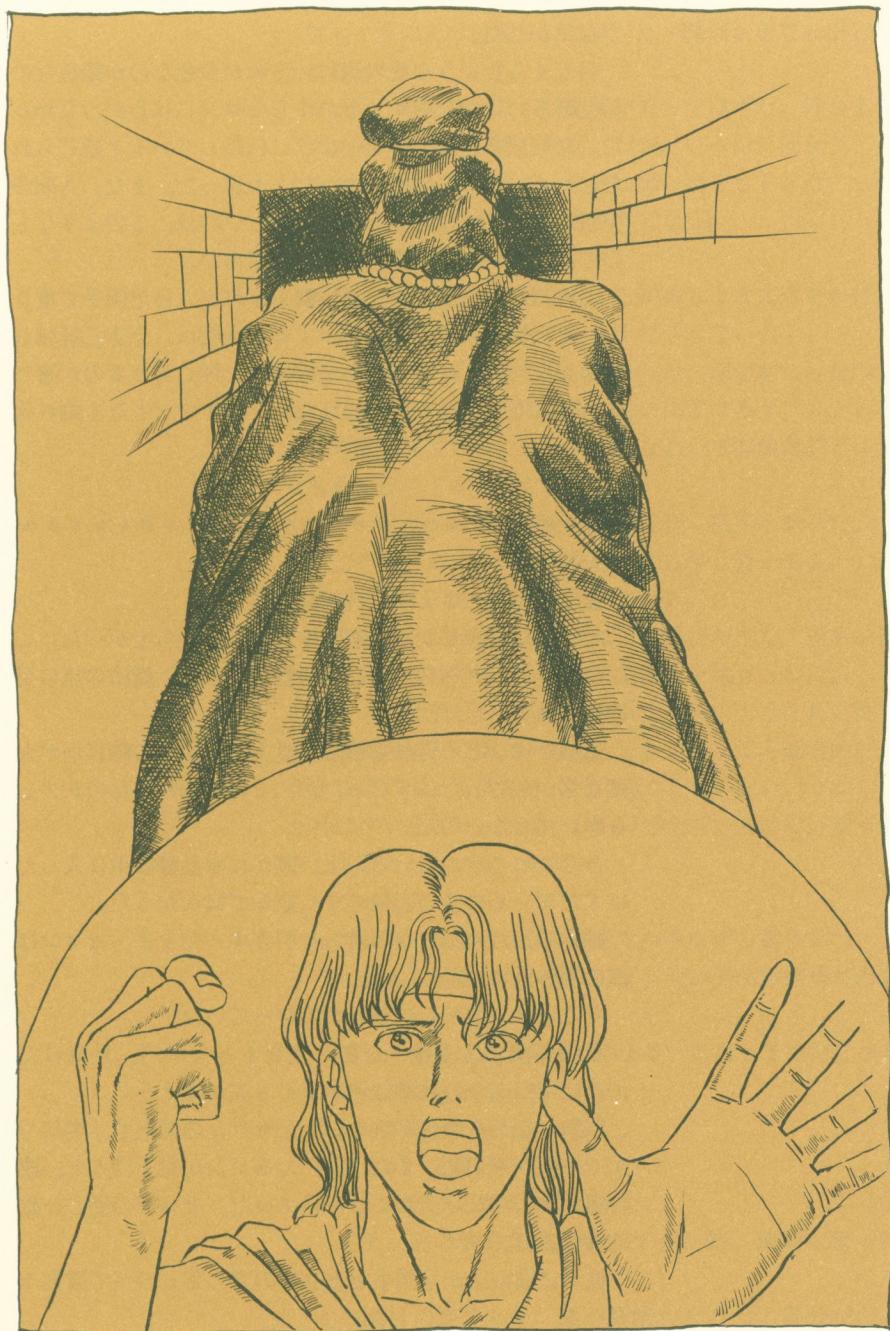
セロンは、グレイ・ロードが急に用事を言いつけた理由を悟った。彼は弟子を危険から遠ざけておきたかったのである。いかにグレイ・ロードとはいえ、力の玉のように強力なパワーを秘めた物を扱うのに危険が伴わないはずがない。

セロンは飛び出して行って師を止めたかったが、それはできない相談だった。ここから出るにはグレイ・ロードの手助けがいるのだ。

必死に師の名を呼び続けるセロンにかまわず、グレイ・ロードは炎の杖を手にしたままダンジョンの奥へ入って行こうとしている。

その時、水晶球が急に輝きを増した。

セロンの口から、思わず短い叫び声がもれる。光の洪水



の中で、セロンは月や太陽、それに走りさる星々を見たような気がした。

目もくらむような光の流れ。それが金色なのか銀色なのか、あるいは白なのか、それすらセロンにはわからなかつた。ただ、それは人の魂のように白熱していると感じられた。ハイ・ロードの心のようだとも思った。また、人間の先祖が眠っていたという伝説の氷といのは、このようなものではないかという考えも頭をかすめた。

セロンはその圧倒的な光に耐えきれず、目を両手で覆うと、その場にうずくまつた。すると今度は、今まで経験した事もないような強大な力が彼の上に押し寄せるのが感じられた。セロンはその力にうたれ、なすすべもなく倒れ伏した。



遠くで小鳥のさえずる声が聞こえる。

セロンは眉をしかめながらゆっくりと立ち上がつた。ここはヴィボーグ村の外れにある樅の樹の中。魔法の旅の目的地である。

セロンはひどく奇妙な感じを覚えた。出発の時に何か大変な事が起つたはずだったが、それが何だったのか少しも思い出せないのだ。

今ここにこうしている以上、確かに水晶球の中に入つたはずだが、その時の記憶ですら定かではなかつた。

得体の知れぬ不安な気持ちを引きずつたまま、セロンは樅の樹の外に出た。

そこには、懐かしい景色が広がつていた。

子供の頃によく登つた樹、魚をとつた小川、見慣れた山々、半年ぶりの故郷は何を見ても涙が出そうだ。

感激しながら景色を眺めていたセロンの頭上で、突然くすくす笑う声が聞こえた。驚いたセロンが見上げると、樅の樹の枝にヴェイラがこしかけていた。セロンの愛しい婚約者である。

彼女は樹の上から両手をセロンの方にさしのべて微笑んでいる。

「一日じゅう待っていたのよ。セロン。」  
ヴェイラのその言葉に、セロンは一瞬何かを思い出しそうになった。

「そうだ、何か待つことに関係があったはずだ。待つよう

にグレイ・ロードに頼むのだ。だが、いったい何を？」

セロンは額に手をあて、必死に思い出そうとした。しかし、これ以上は何も思い出せそうにない。

「セロン！」

ヴェイラは、そんな彼を軽くとがめるように声をかけた。

「下におりるのに手をかしてくださらぬの？」

セロンは、その言葉で我にかえった。何が起きたのかは、わからないが、そのうちに思い出すだろう。ひょっとしたら夢を見ていただけかもしれない。水晶球の旅では前にもそんなことがあったし……。

セロンはヴェイラの方を見上げて軽く微笑みかけた。

「ごめん、ごめん、外套をぬぐから少し待ってよ。」

「早く早く、もう待ちくたびれたわ。」

そう言うと同時にヴェイラは下に飛びおりた。セロンは外套をぬぎかけたまま、あわてて彼女を抱きとめた。

ヴェイラは美しかった。リンゴとバラのような良い香り、兎の毛皮のように柔らかな髪、どれをとっても魅力的だ。できれば、ずっと彼女と一緒に過ごしていたい。しかし、今日はグレイ・ロードのいいつけで来ているのだ。ゆっくりしているわけにもいかない。

「ヴェイラ。」

セロンは、残念そうにため息をつきながら言った。

「しばらく君といたいんだけど、今は先生の用事があるんだ。」

「でも、今夜はうちの宿に泊まるって言っていたじゃない？父はあなたを待ってるわよ。」

ヴェイラが軽く眉をひそめた。

「ぼくが、そう言ったっけ？」

セロンには全く覚えがなかった。

「ええ、前の満月の晩に帰ってきた時、確かに言ったわ。」

前の満月の晩？セロンは不思議に思った、自分がヴィ

ボーグ村に帰ってくるのは半年ぶりだったはずだ。何かが変だ。自分は夢を見ていたのだろうか。それとも、今夢を見ているのだろうか。

割り切れない気持ちのまま、セロンはヴェイラと共に村へ向かった。

ヴェイラの父親がやっている宿屋では、セロンを歓迎するためには宴の席が設けられていた。グレイ・ロードの弟子であるセロンは、ヴィボーグ村の若き名士として扱われているのだ。

その夜の宴は楽しかった。上等な鹿肉を食べ、最上のエールに酔ったセロンは、良い気分で眠りについた。

夢の中でセロンは、ヴェイラとの結婚生活を思い描いていた。

彼女と結婚したら、小さな家を作つて住もう。場所はグレイ・ロードのダンジョンがあるアニアス山の裾野がいい。そこに羊とガチョウを飼おう、近くの小川に水車小屋を作るのも悪くない。

そして、夕食にはグレイ・ロードを招待し、ヴェイラと3人で楽しく語りあおう。きっと先生も喜んで下さるに違いない。

それは想像しただけでも幸せな光景だった。いつしかセロンは本当にヴェイラとの結婚生活を送っているような気がしてきた。

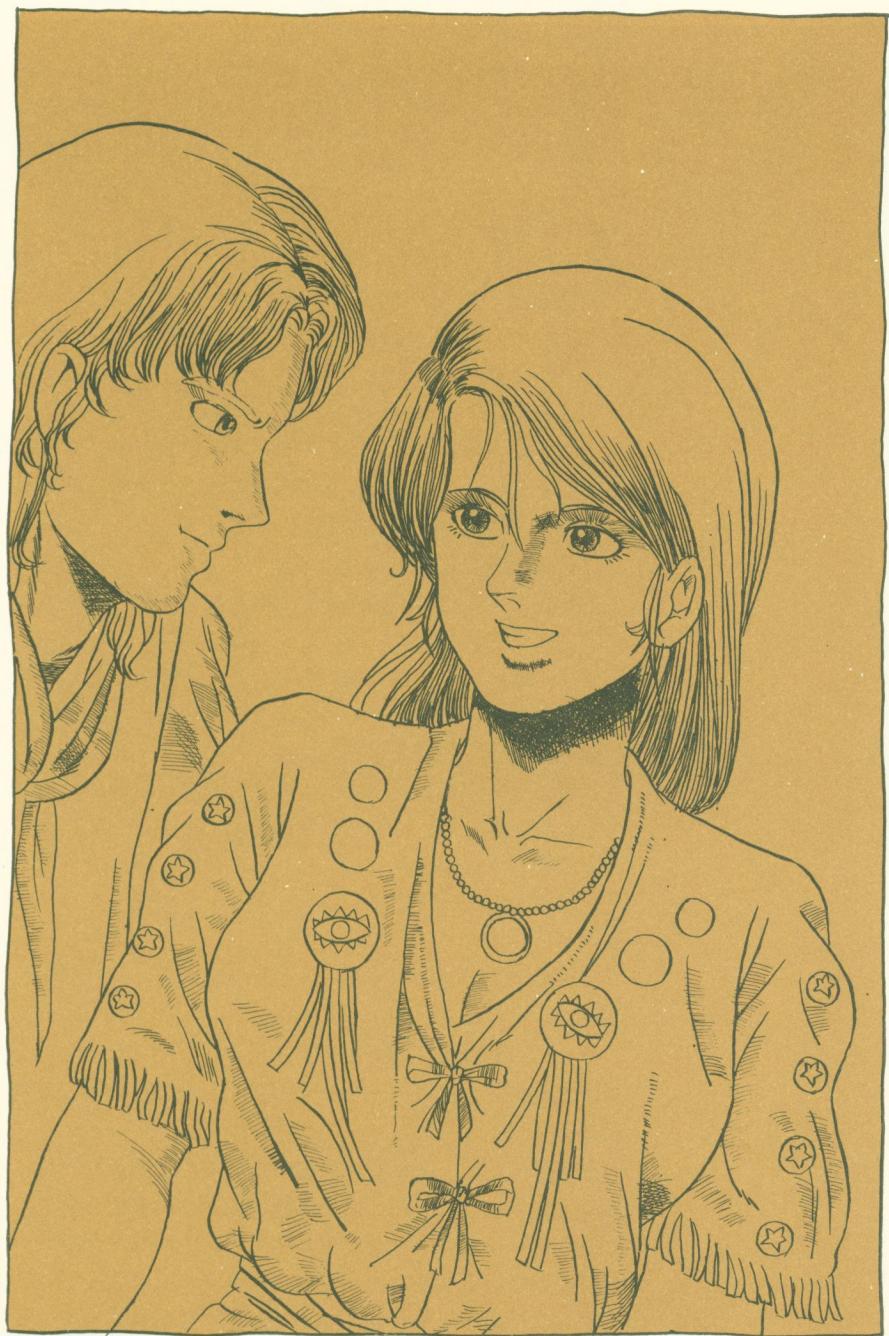
しかし、幸せな夢は突然悪夢に変わった。

何の前触れもなく、セロンは四肢を引き裂かれるような痛みと、身を焦がす激しい炎に襲われた。皮膚と髪の焼けるいやな匂いが鼻をつく。苦痛のあまりあげた自分の叫び声でセロンは我に帰った。

気がつくと、彼は荒れ果てた丘の上に立っている。

恐る恐る周囲を見回したセロンは、そこがヴィボーグ村のはずれであると知った。丘の下に村が広がっているのが見える。

しかし、かつてあれほど美しかった村の面影はどこにも残されていない。畑や果樹園は焼け焦げ、崩れた家々から



は火の手があがっている。武装した兵士が村を蹂躪し、いたる所から悲鳴が聞こえてくる。

あまりの悲惨さに、セロンは思わず目をそむけた。

次にセロンが気付くと、彼は空から地上を見下ろしていた。

戦争。飢饉。悪疫。そこにはあらゆる悲劇が繰り広げられていた。人々は嘆き、悲しみ、助けを求めて叫んでいる。

全世界は、まさに混乱と破壊の極みにあった。

「これは……、一体何が起こったというんだ。」

セロンは呆然と呟いた。

「こんな、こんな事が許されていいのか。」

こみあげてくる怒りと悲しみに、セロンは思わず拳をにぎりしめていた。そして、その拳をふり上げた時に彼は気がついた。彼の手を透かして景色が見える。

「そんなバカなっ！」

セロンは叫んだ。彼の腕は、いや腕だけでなく、彼の体は半透明に透き通っているのだ。

「……これは……夢に違いない。」

セロンは必死で自分にいい聞かせた。自分は水晶球の中で夢を見ているのだ。きっと、グレイ・ロードが送り込んでくれたマナのパワーによって幻覚を見ているのだ。

そう思い込もうとするセロンの背後で声がした。

「夢などではない。」

その声には聞き覚えがあった。セロンの師、グレイ・ロードだ。

「先生、先生なのですか。」

セロンは声のした方をふり向いた。

そこにいたのは、確かにグレイ・ロードだった。しかし、あの温和だった目には険しい光が宿り、顔には厳格な表情が浮かんでいる。

そして、何よりも目立って違っているのは服装だった。グレイ・ロードは、白と黒、両極端の調和の象徴として、いつもグレイのローブを愛用していた。しかし、今セロンの目の前にいる人物は、真っ白なローブに身を包んでいる。しかも、彼の体はセロンと同じく半透明に透き通っている



のである。

「先生、そのお姿は……。」

驚くセロンに、グレイ・ロード、いやグレイ・ロードに瓜二つの人物は淡々と答えた。

「私を先生と呼んではいけない。お前の師だったグレイ・ロードは、もはや存在しないのだ。」

「なんですって。では、あなたは一体誰……？」

「私の話を最後まで聞け。私はおまえをヴィボーグ村へ送り出した後、力の玉を手に入れるためにダンジョンの奥へと向かったのだ。」

「それでは、やはり、あなたは……。」

「話を聞けと言ったはずだ、セロン。」

厳しい叱責の声が飛ぶ。セロンは驚き、おとなしく口を閉じた。

「よろしい、では続けよう。力の玉には封印が施してあり、それを解放するためには呪文が必要だった。だが、私は誤った呪文を唱えてしまったのだ……。」

しばし沈黙があった。

「……私が呪文を唱えると力の玉は激しく反応し、目もくらむような光の爆発が起った。それに巻き込まれた私は、もはや物質としての肉体を維持する事ができず、このように思念のみの存在となってしまったのだ。そして、セロン。水晶球を通して影響を受けたおまえも、やはり物質として存在してはいないのだ。」

その話はセロンに衝撃を与えた。

「では、私は死んだのですか。」

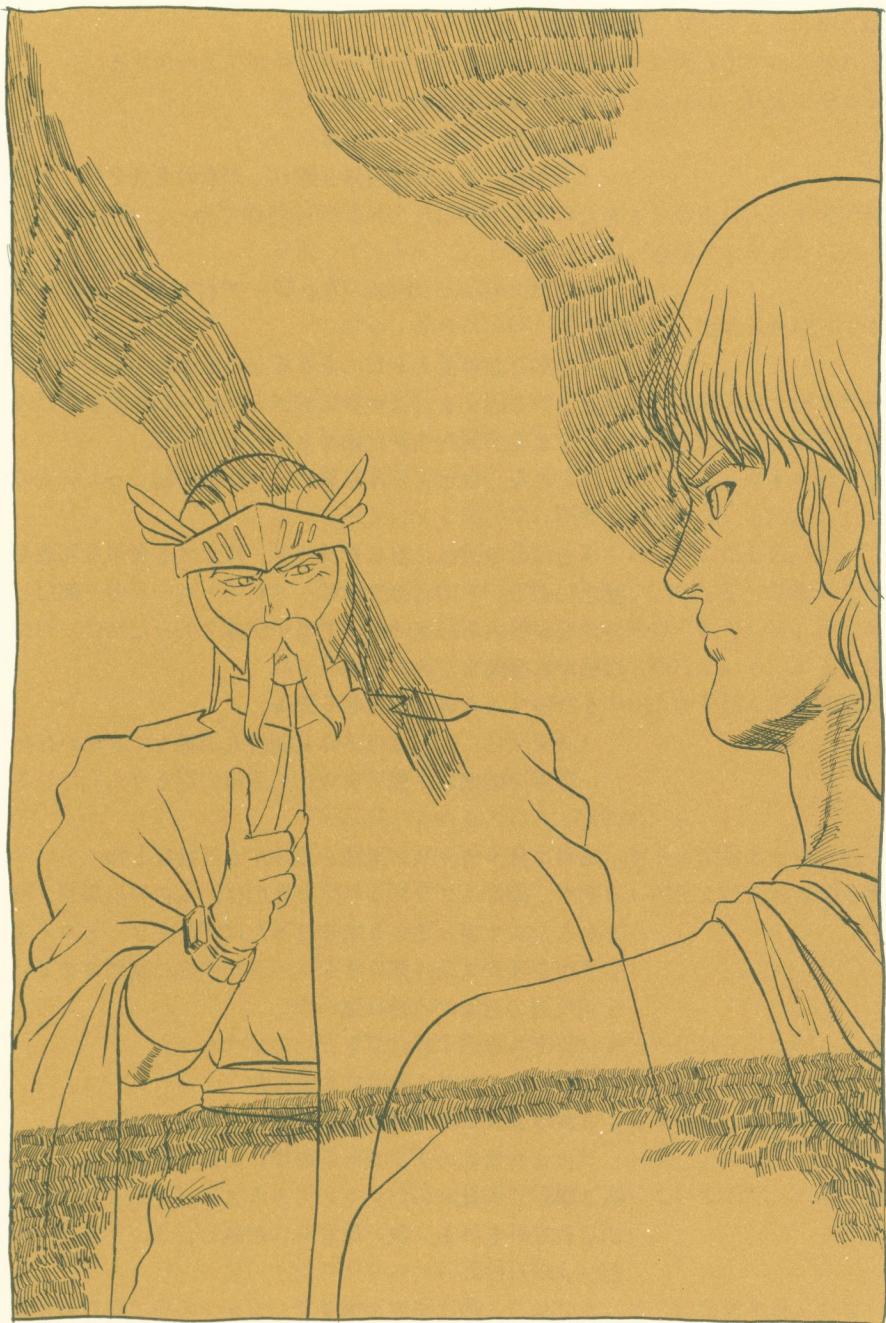
「死んではいない。現にこうして私と話しているではないか。」

「しかし、私の体は……。母やヴェイラは何と思うか……。」

セロンは、はっと息をのんだ。脳裏には、ヴィボーグ村の惨状が鮮明に蘇ってくる。これが夢でないとすれば、あの惨劇も実際に起こったに違いない。

「先生。ヴィボーグ村は、ヴェイラや私の母は無事なのでしょうか。どうか教えてください先生。」

「セロンよ。先生と呼ぶのはやめるのだ。私はもはやグ



レイ・ロードではない。以後はロード・リブラスルスと呼ぶがよい。」

「わかつかりました、ロード・リブラスルスさま。」

セロンは素直に従った。

「それで、ヴィボーグ村は……。」

「セロン。おまえは肉体を離れ、未来の光景を目にしてきたのだ。それは、いまだ可能性であって現実ではない。」

「では、ヴェイラは、ヴィボーグ村は無事なのですね。」

「無事だとも言えるし、そうでないとも言える。いずれにせよ、このままでは世界は破滅と混乱への道を歩むだろう。おまえが見た光景は始まりつつあるのだ。」

「そんな。なぜ、そんな事に。一体何が起こっているのです。」

「全ての原因は、自らをロード・カオスと名乗る邪悪な意志にある。その者は昔の私、グレイ・ロードの一部だった。しかし、あの光の爆発で私が肉体を失った時に、やつは私から分離したのだ。」

リブラスルスの目が厳しく光る。

「カオスは、私にはほとんど理解も認識もできない存在だ。世界を破壊し、全てを太古の混沌に戻そうとしているのだ。」

セロンは、カオスが混沌を意味する言葉だと知っていた。そして、確かにリブラスルスというのは、太古の言葉で「秩序をもたらす者」という意味だったはずだ。きっとカオスとリブラスルスは、グレイ・ロードが内的に調和させていた正反対の意志だったに違いない。

「カオスを倒す事はできないのですか。」

セロンはリブラスルスにたずねた。

リブラスルスは一層厳しい目をしてセロンに答えた。

「カオスは私のダンジョンの中にいる。今の私はそこに入る事ができないのだ。そしてカオスはダンジョンの外に出られないでいる。我々は互いに牽制し合うより他ないのだ。」

「では、このままカオスをダンジョンの中に封じ込めて

おけば世界の平和は守られるのですね。」

「ところが、そうはいかないのだ。ダンジョンの中には炎の杖と力の玉がある。もしカオスが両方を手に入れれば、やつは絶大な力を得るだろう。そうなれば、私とてやつを止めるのは不可能だ。」

「では一体どうすれば。」

「方法はある。おまえがダンジョンの中に入って炎の杖を取ってくるのだ。そうすれば私が直接ダンジョンに入つてカオスを消し去る事ができるだろう。」

「しかし、私には肉体がありません。炎の杖を取つてくるなど、とても不可能です。」

「セロンよ。よく聞くのだ。私は炎の杖を取り戻すために、何百人もの人間をダンジョンに送り込んだ。彼らのはとんどは殺されたが、そのうちの24人は、カオスの手によつて生きたまま鏡の中に閉じ込められているのだ。」

リプラスルスは何の感情もあらわさずに話し続けた。

「24枚の鏡は、ダンジョンに立ち入る者への見せしめとして、入り口近くの部屋の壁に掛けられている。カオスは皮肉を込めて、そこを勇者の館と呼んでいる。おまえは、まずその部屋へ行き、そのうちの何人かを選んで生き返らせるのだ。」

セロンは驚いた。

「私には、そんな力はありません。」

「もちろん私が力を貸すのだ。おまえは勇者を生き返らせるだけではなく、新たな人間として生まれ変わらせる事すらできるのだ。」

「生まれ変わらせるですって。」

セロンは絶句した。

「そうだ。そうすれば勇者は過去の記憶を失うが、より発達した肉体を持って生き返るだろう。」

「しかし、人間を生まれ変わらせるなど、そんな権利が私にあるのでしょうか。」

「セロンよ。全世界が危機に瀕しているのだ。そのような事を言っていられる場合ではない。」

リプラスルスの表情は険しい。

「さあ、時間は限られている。すぐに勇者を選ぶがよい。23

そして彼らを導いて炎の杖を運んでこさせるのだ。カオスが力の玉を解放する呪文を見付ける前に……。」

そう言いながらリブラスルスの体は薄れていき、ついには完全に消えてしまった。現れた時と同じ唐突さだった。

一人残されたセロンは、いつの間にかダンジョンの扉の前に立っていた。見慣れたいつもの扉だったが、その奥で闇と恐怖が支配しているのを感じる。耳をすませば、死んでいった勇者たちの断末魔の叫びが聞こえてきそうな陰鬱さだ。

しばらくの間セロンは扉の前に立ちつくしていたが、やがて決心したようにダンジョンの中へと消えていった……。





勇者 1

モンスター 2

ダンジョン 3

アイテム 4

呪文 5

## 第2章

# INFORMATION



やダンジョンに足を踏み入れた瞬間から長く可憐な闘いが始まる。勇者が生き抜くためには、彼等を導くあなたの適切な判断が必要だ。

や勇者の能力を見極め、モンスターの特徴を見切り、ダンジョンに仕掛けられた罠を避ける術を学んで欲しい。そのための知識がここには記されている。



15



P E



45



## 勇者

† 勇者は、幽体となったあなたの指示でダンジョンに挑む。肉体を失ったあなたの分身であると言っても良いだろう。

† 勇者の館には24人の勇者達がいるが、あなたが救い出せるのは4人までである。どの勇者が最もあなたの目的に適しているかを見極め、慎重に選んで欲しい。世界の運命は彼らの双肩にかかるつているのだから。

## 技能とレベル

1

2

3

4

5

勇者は訓練したいで4つの技能を習得できる。目的を果たすためには、どの勇者がどの技能に向いているのかを考え、バランス良く訓練を積まなくてはならない。

### ●戦士

重い武器を扱い、力にまかせた攻撃を行う技術である。

この技能は、剣や斧などの武器を使って敵を攻撃したり、敵の攻撃を受けたりするうちに訓練される。

戦士の技術が向上すれば、それに伴ってヘルスの値が著しく増大するので、前面に立って戦わない勇者でもある程度の訓練は積んでおきたい。

特に、ヘルスの値が極端に低い勇者は弱い敵を相手にして戦士の技能を磨いておく必要がある。そうしないと、炎を吐く敵や魔法を使う敵と遭遇した場合にあっさり死亡してしまうだろう。

敵と戦闘するのが不安な場合は、ときの声をあげても良い。続けていれば戦士の技能を習得できる。

### ●忍者

手裏剣や弓矢などの飛び道具を扱ったり、敵の攻撃をかわしたりする技術である。

この技能は主に飛び道具を使っているうちに訓練される。飛び道具を持っていない場合は、素手による攻撃を行うか、剣や矢を使って刺すような攻撃を行っても良い。

敵の攻撃をかわす技術は、前面で敵と戦う勇者にとって重要である。戦士としての技能だけでなく、忍者としての技能も磨けば、格闘戦は恐れるに足りないだろう。

### ●僧侶

魔法の秘薬を作りだしたり、味方を護るフィールドを生みだしたりするための術である。

この技能を磨くためには、ひたすら呪文を唱えるしかない。空になったフラスコがあれば必ず何か薬を作るようにして欲しい。僧侶としての修練になるだけでなく、できあがった薬はきっと後で役立つだろう。

この技能を持たないままダンジョンの深い階へ降りるのは自殺行為に等しい。僧侶の技能はまさに勇者の命綱とも

言えるのだ。

### ●魔術師……………

主に敵を攻撃する魔法を操る技術である。

この技術は呪文を唱えれば訓練できるが、限りあるマナを無駄に消費するのは愚かである。訓練に夢中になるあまり、マナが全く無い状態で敵と遭遇するような事態は避けなければならない。

念のために付け加えておくと、魔術師の技能を持った勇者がいなくては目的を達成するのは不可能である。最低一人は魔術師の訓練を積むようにしておきたい。

### ●技能レベル……………

各技能の習熟度は、次のような技能レベルであらわされる。勇者がどの程度成長しているのかは、この表を参考にして判断して欲しい。

なお、全ての勇者が何らかの技能で Expert 程度まで成長していれば、ロード・カオスを倒すのは充分可能である。

#### [レベル一覧]

- Neophyte (低)
- Novice
- Apprentice
- Journeyman
- Craftsman
- Artisan
- Adept
- Expert
- ◌Master
- □Master
- =Master
- ◇Master
- ▷Master
- △Master
- Arch Master (高)

## 体力特性

勇者の身体的状況は、ヘルス、スタミナ、マナによって示される。常にこの3つの値に注意し、勇者がどのような状態にあるのかに気を配って欲しい。

### ●ヘルス

勇者の体力、あるいは生命力と言ってもよいだろう。この値が0になれば、それは勇者の死を意味する。

戦闘で敵の攻撃を受ければこの値は減少するが、睡眠を取るか、秘薬ヴィーを飲めば回復する。

### ●スタミナ

勇者の活力である。疲労するとこの値は減少していく。スタミナが極端に低くなると勇者の総合的な能力は減少し、普段通りの働きができなくなってしまう。

睡眠を取るか、秘薬モンを飲めば、この値は回復する。

### ●マナ

使用できる魔法のエネルギー量である。魔法を使う毎に減少していくが、睡眠を取れば回復する。

マナを回復する薬もあるが、この薬によって得られるマナは、薬を作るために消費したマナよりも少ない。緊急の時以外に使用する意味は無いだろう。

1

2

3

4

5

## 能力特性

勇者の身体的特徴は次の6つの値によって表される。これらの値は、勇者がどのような技能に向いているのかを判断する直接の基準となるだろう。

- **STRENGTH**…… 肉体的な力である。この値の高い勇者は武器による攻撃で、敵により多くのダメージを与える。  
（力）  
また、持ち運べる重量の限界はこの値によって決定される。
- **DEXTERITY**…… 身のこなしのすばやさである。この値の高い勇者は正確に敵を攻撃でき、しかも敵の攻撃をうまく回避できる。  
（すばやさ）  
これは忍者にとって決定的な能力だ。
- **WISDOM**…… 知識の量と知性の総合的な値である。この値の高い勇者は、より早く呪文を自分の物にできるだろう。  
（賢さ）  
魔法を扱う勇者にはぜひ必要な属性である。
- **VITALITY**…… 精神的な強さである。この値の高い勇者は、ケガを負った場合にも気力で持ちこたえ、自分の力を極限まで引き出せる。  
（気力）  
全ての勇者にとって高い方が望ましい属性である。
- **ANTI-MAGIC** …… 敵の魔法に対する抵抗力である。この値が高ければ、魔法による攻撃を受けた場合にも最小限のダメージで済むだろう。  
（魔法抵抗力）
- **ANTI-FIRE**…… 炎に対する抵抗力である。この値が高ければ、火炎から受けるダメージが少なくて済む。  
（火炎抵抗力）

## 「生き返らせる」と「生まれ変わらせる」の違い

あなたは好きな勇者を選べるだけでなく、彼らを「生き返らせる」か「生まれ変わらせる」かも選択できる。

「生き返らせる」を選べば、勇者は鏡の中に閉じ込められた時そのままの状態で復活する。

「生まれ変わらせる」を選んだ場合には、勇者は別の人間として生き返る。この時、以前に獲得していた技能は全て失われるが、より優れた身体的特徴を獲得できるという利点がある。

即座にダンジョンの奥に突き進んで行きたければ「生き返らせる」を、じっくりと勇者を育てて行きたければ「生まれ変わらせる」を選択すると良いだろう。

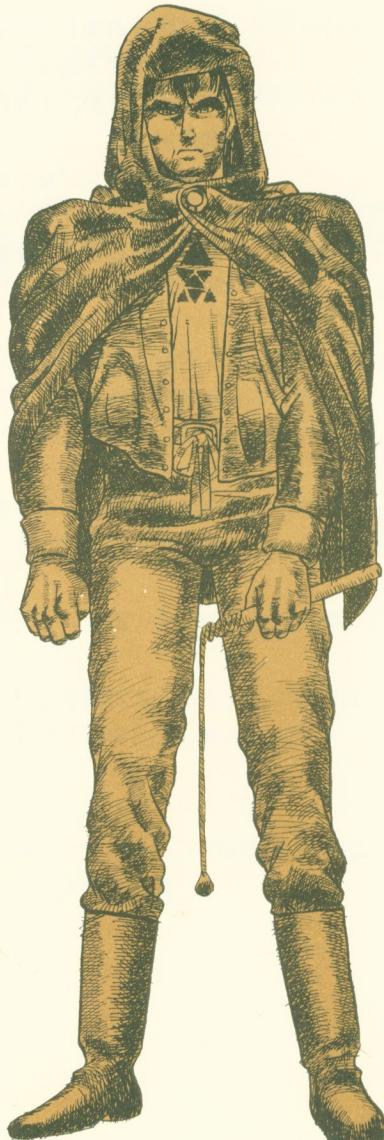
## [勇者]

アレックス=アンデル  
ALEX ANDER

物静かで慎重な男である。忍者と魔術師の技能を習得している。

全体的にバランスのとれた能力を持っており、オールマイティに活躍してくれるだろう。

彼の持っている投石器は、序盤戦で力強い味方となるはずである。



### [装備]

皮チョッキ  
皮製ズボン  
スエードブーツ  
投石器

### [習得技術]

戦士  
FIGHTER



忍者  
NINJA

僧侶  
PRIEST



魔術師  
WIZARD

## アジジ=ジョハリ

AZIZI JOHARI

勇敢なバーバリアンの女戦士。ただし、戦士としての技能よりも忍者としての技能を高めている。

マナをいくらか持っているので、魔法を練習すれば僧侶と魔術師の技能も習得可能である。



### [装備]

ホルター  
皮腰布  
短剣×2  
皮製楯

### [習得技術]

戦士

FIGHTER



忍者

NINJA



僧侶

PRIEST

魔術師

WIZARD

ボリス (バルレーダーの魔術師)  
BORIS WIZARD OF BALDOR

ハーフ・リングはその賢さで名高い種族だが、その例にもれず優秀な若者である。魔術師としての高い技能が、それを示している。

ヘルスの値が低いのが少々難点だが、マナの多さと賢さは、それを補ってあまりあるだろう。



【装備】

チュニック  
皮製ズボン  
皮ブーツ  
兔の足

【習得技術】

戦士  
FIGHTER

忍者  
NINJA

僧侶  
PRIEST

魔術師  
WIZARD

● ●

● ● ●

チャニ=サヤディナ=シハヤ  
CHANI SAYYADINA SIHAYA

東の種族の魔術師。  
戦士としての訓練も積  
んだ勇敢な女性である。

彼女の本領は、なん  
といってもその賢さに  
ある。24人中最も賢  
い彼女はマナの回復が  
速く、非常に要領良く  
魔法を習得していくだ  
ろう。

なにかと頼りになる  
女性である。



【装備】

ムーン・ストーン  
絹のシャツ  
長衣  
皮サンダル

【習得技術】

戦士  
FIGHTER



忍者  
NINJA

僧侶  
PRIEST

魔術師  
WIZARD



ダルー  
DAROO

山に住む種族の一員である。巨大と言ってもよい程の体を持ち、多少の傷など物ともしない勇者である。前面に立って戦ってくれれば、心強い味方となるだろう。

魔術師の技能も心得ているが、少々マナが不足という感じである。



【装備】

なし

【習得技術】

戦士  
FIGHTER



忍者  
NINJA

僧侶  
PRIEST

魔術師  
WIZARD

イライジャ (ヤイトピヤの獅子)  
ELIJAH LION OF YAITOPYA

その髪型と髭から、  
獅子（ライオン）とあ  
だ名される勇者である。

戦士としての技能も  
心得ているが、マナが  
多く、どちらかといえ  
ば僧侶の方が向いてい  
るようである。

彼の持っている魔法  
の箱は、強敵を前にし  
た時に大きな助けとな  
るはずである。



【装備】

ガウン  
皮サンダル  
魔法の箱

【習得技術】

戦士  
FIGHTER      ● ●

忍者  
NINJA

僧侶  
PRIEST      ● ● ●

魔術師  
WIZARD

## ガンドウ=サーフット GANDO THURFOOT

陽気なハーフ・リン  
グの老人である。  
忍者としての技能に  
習熟していると同時に、  
多くのマナを持つ魔術  
師でもある。ただしヘ  
ルスの値が低いのが弱  
点である。

彼の持っている毒矢  
は、序盤戦での強力な  
武器である。



### 【装備】

皮チョッキ  
青色ズボン  
皮ブーツ  
毒投げ矢×2

### 【習得技術】

戦士  
FIGHTER



忍者  
NINJA

僧侶  
PRIEST



魔術師  
WIZARD

ゴスモグ  
GOTHMOG

謎の男である。常に  
黒い衣装に身を包み、  
けっして他人に素顔を  
見せず、自分の過去を  
一切語ろうとしない。

なじみにくい男だが、  
魔術師としての高度な  
技能を持っており、他  
の勇者の心強い援護と  
なるはずである。



〔装備〕

暗黒のマント

〔習得技術〕

戦士  
FIGHTER

忍者  
NINJA

僧侶  
PRIEST

魔術師  
WIZARD



ハルク (蛮族)  
HALK THE BARBARIAN

屈強なバーバリアンの戦士。頑丈な体と腕力を持ち、最も頼りになる戦士の一人である。

魔法に習熟する望みは薄いが、そんなものに彼の興味はない。自分の腕で敵を打ち倒すのが戦士としての彼の生きがいなのだ。



【装備】

つの兜  
皮腰布  
皮サンダル  
棍棒

【習得技術】

戦士  
FIGHTER



忍者  
NINJA

僧侶  
PRIEST

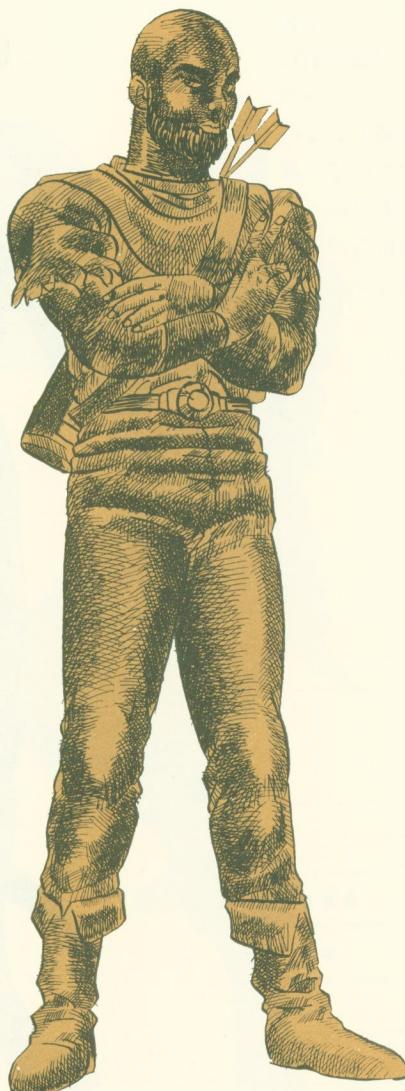
魔術師  
WIZARD

## ホーク (恐れを知らぬ者)

HAWK THE FEARLESS

通り名が示す通り、何物をも恐れない勇敢な勇者である。戦士の訓練をあまり積んでいない割には屈強な体を持っている。むしろ僧侶よりも戦士に向いているのかもしれない。

矢を持っているが、弓を持っていないのは残念である。



### [装備]

皮チョッキ  
皮製ズボン  
スエードブーツ  
矢×2

### [習得技術]

戦士  
FIGHTER



忍者  
NINJA

僧侶  
PRIEST



魔術師  
WIZARD

## ヒッサー（マカンのトカゲ） HISSSSA LIZAR OF MAKAN

トカゲのような姿をしたリザードマンの勇者。24人中最強の腕力を誇っている。格闘戦をさせれば彼の右に出る者はいないだろう。

また、忍者としての技能も持っていて、身のこなしも素早い。炎に対する抵抗力が高いのも見逃せない点である。



### [装備]

なし

### [習得技術]

戦士  
FIGHTER



忍者  
NINJA



僧侶  
PRIEST

魔術師  
WIZARD

## イайдー=ルイト=チブリ

IAIDO RUYITO CHIBURI

東方民俗の流れをく  
む武道者。素早い動き  
を得意とする日本刀の  
使い手である。そのため  
か戦士としての技能  
の割には腕力がない。

また、ヘルスの値も  
あまり高くないので、  
敵の前面に立たせて戦  
う場合は無理をさせな  
いように注意しなくて  
はならない。

### [装備]

武道着  
武道ズボン  
日本刀

### [習得技術]

戦士  
FIGHTER



忍者  
NINJA

僧侶  
PRIEST



魔術師  
WIZARD



リーフ (勇者)  
LEIF THE VALIANT

多くの戦場を駆け抜け  
してきた歴戦の勇者で  
ある。自分で自分の傷  
を癒す必要から、僧侶  
としての技能も習得し  
ている。

鍛えられた肉体と戦  
士としての高い誇りを  
持つ彼は、きっと勇敢  
に戦ってくれるだろう。



【装備】

皮チョッキ  
皮製ズボン  
皮ブーツ

【習得技術】

戦士  
FIGHTER



忍者  
NINJA

僧侶  
PRIEST



魔術師  
WIZARD

レイラ (影の探求者)  
LEYLA SHADOWSEEK

忍者としての高度な技能を持った女盗賊である。24人中、ただ一人だけロープを持っている点が、いかにも忍者らしいと言える。

炎に対する抵抗力が低い以外は、能力的に著しく劣っている点はない。しかし、忍者以外の職業にはあまり向いていない勇者である。



【装備】

絹のシャツ  
皮製ズボン  
皮ブーツ  
ロープ

【習得技術】

戦士  
FIGHTER



忍者  
NINJA

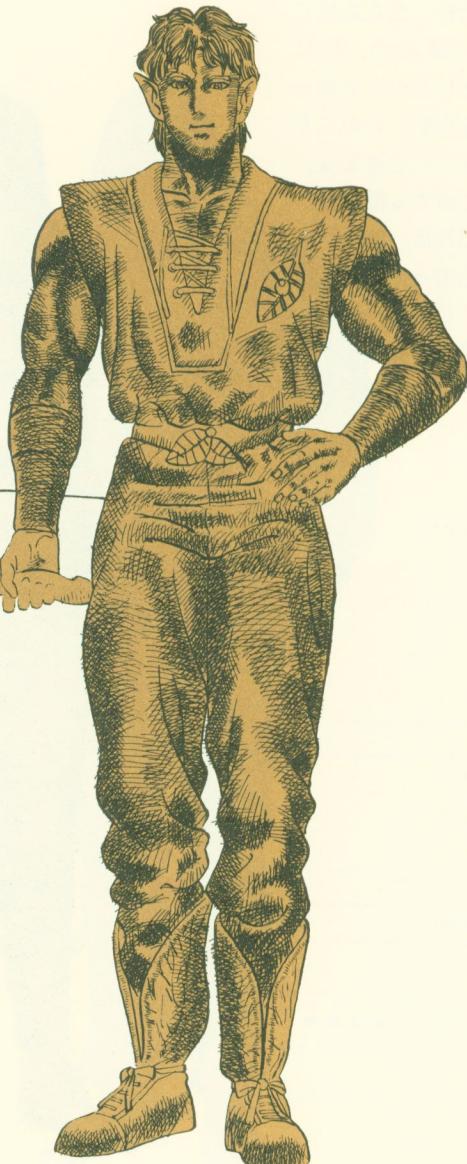
僧侶  
PRIEST

魔術師  
WIZARD

## リンフラス LINFLAS

エルフの若者である。  
エルフにしては珍しく、  
魔法の訓練よりも戦士  
としての訓練を積んで  
いる。

戦士と魔術師の技能  
しか持っていないが、  
平均的に高い能力を  
持っているので、訓練  
すれば忍者と僧侶の技  
にも精通できるだろう。



### 【装備】

ダブレット  
緑の上着  
緑のブーツ  
弓

### 【習得技術】

戦士  
FIGHTER



忍者  
NINJA

僧侶  
PRIEST

魔術師  
WIZARD



モウファス (癒し手)  
MOPHUS THE HEALER

ひたすら僧侶としての修行に励んだ勇者。全ての生き物に対する慈悲の心を持った勇者で、殺生を好まない。身に付けている物も戦闘とは縁の無い物ばかりである。

僧侶として彼以上に頼りになる者はいないだろう。



【装備】

ガウン  
皮サンダル  
パン  
チーズ  
リンゴ

【習得技術】

戦士  
FIGHTER

忍者  
NINJA

僧侶  
PRIEST

魔術師  
WIZARD



ナビ (予言者)  
NABI THE PROPHET

思慮深い老人である。  
僧侶と魔術師の技能を  
持っている。

彼の特徴は、魔法と  
火に対して強い抵抗力  
を持っている点である。  
危険なダンジョンの中  
で生き残るために、  
戦闘力以上に大切な要  
素と言えるかもしれない。



【装備】

チュニック  
青色ズボン  
皮サンダル  
杖

【習得技術】

戦士  
FIGHTER

忍者  
NINJA

僧侶  
PRIEST



魔術師  
WIZARD



**ソニア (女悪魔)**  
SONJA SHE DEVIL

デビルの異名をとる  
勇者。美しい姿からは  
想像もつかないほど勇  
猛な戦士で、屈強な男  
ですら名前を聞いただ  
けで震えあがるほどで  
ある。

しかし身に付けた首  
飾りからもうかがえる  
通り、素顔の彼女はま  
だ若いごく普通の娘で  
ある。



## [装備]

首飾り  
ホルター  
長衣  
皮サンダル  
つるぎ

## [習得技術]

戦士  
FIGHTER



忍者  
NINJA

僧侶  
PRIEST

魔術師  
WIZARD

スタム (ナイフ使い)  
STAMM BLADECASTER

ドワーフの老戦士。  
年をとってはいるが、  
肉体的なおとろえを全  
く感じさせない勇者で  
ある。マナを全く持つ  
ていないが、これも自  
分の腕を頼りに生きて  
きた者の勳章と見るべ  
きだろう。

炎に対しては高い抵  
抗力を持っている。



【装備】

チュニック  
皮製ズボン  
スエードブーツ  
斧

【習得技術】

戦士  
FIGHTER



忍者  
NINJA

僧侶  
PRIEST

魔術師  
WIZARD

シラ (自然の申し子)  
SYRA CHILD OF NATURE

森と泉をこよなく愛するエルフの女性である。一族の者は、そんな彼女を「自然の子」と呼んでいる。彼女の明るさと魔法の技能は、きっと他の勇者を勇気づけてくれるだろう。

女性ながら高いスマミナを持っているのも特徴である。



〔装備〕

ダブレット  
騎士のマント  
リンゴ

〔習得技術〕

戦士  
FIGHTER

忍者  
NINJA

僧侶  
PRIEST



魔術師  
WIZARD



## ティギー=タマル TIGGY TAMAL

ハーフ・リングの少女である。肉体的には、24人の中で最も非力だが、最も多くのマナと、魔法に対する最も高い抵抗力を持っている。

見かけよりはずっと頼りになる勇者である。肉体的な弱点を克服するためには、弱い敵を相手に戦士としての訓練を積むと良いだろう。

### [装備]

上着  
長衣  
皮サンダル  
小型杖

### [習得技術]

戦士  
FIGHTER

忍者  
NINJA

僧侶  
PRIEST

魔術師  
WIZARD



## ウー=ツエ (天の息子)

WU TSE SON OF HEAVEN

その正義感から人々に「天の息子」と賞賛されている女性である。

僧侶と忍者の技能を持ち、後ろから他の勇者を援護する役目が最もふさわしいだろう。

彼女の持っている3枚の手裏剣は強力な武器である。

### [装備]

絹のシャツ  
騎士のマント  
皮サンダル  
手裏剣×3

### [習得技術]

戦士  
FIGHTER



忍者  
NINJA



僧侶  
PRIEST

魔術師  
WIZARD



ウーフ (バイカ)  
WUUUF THE BIKA

バイカと呼ばれてい  
る狼人族の勇者。忍者  
としての高い技能を  
持っており、非常に身  
のこなしが素早い。多  
くのマナと僧侶の技能  
を持っている所も大き  
な利点である。

また、所持品のフラ  
スコは、僧侶の必需品  
とも言えるものである。



【装備】

皮チョッキ  
空フラスコ

【習得技術】

戦士  
FIGHTER



忍者  
NINJA



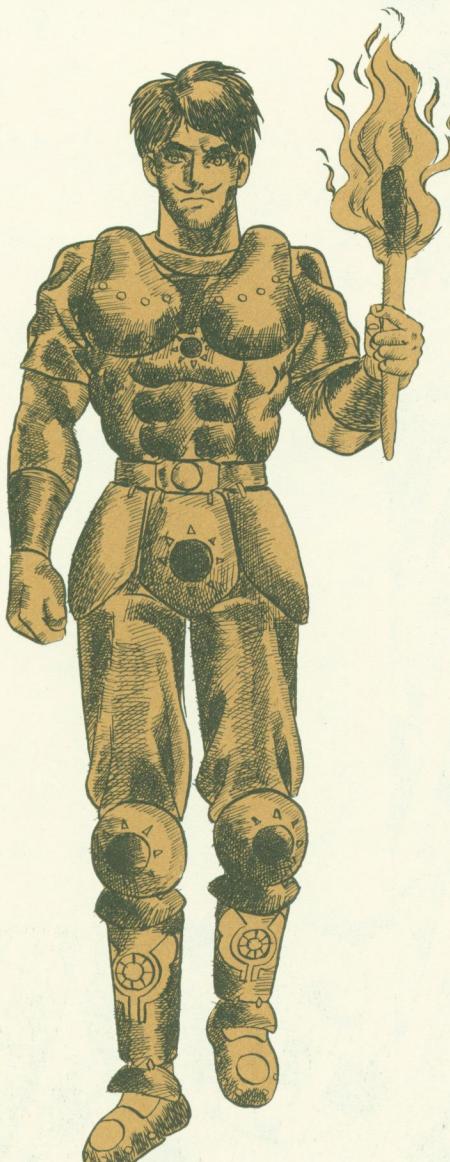
僧侶  
PRIEST

魔術師  
WIZARD

**ゼド (バンヴィレの公爵)**  
ZED DUKE OF BANVILLE

名前が示す通り、バンヴィレの貴族である。たしなみとして、一通りの技術を習得している。また、他の勇者と比べると装備も比較的良い物を身に付けている。

ただし、抜きんでた特徴がないのも事実である。



## [装備]

胴着  
青色ズボン  
金属ブーツ  
たいまつ

## [習得技術]

戦士  
FIGHTER



忍者  
NINJA

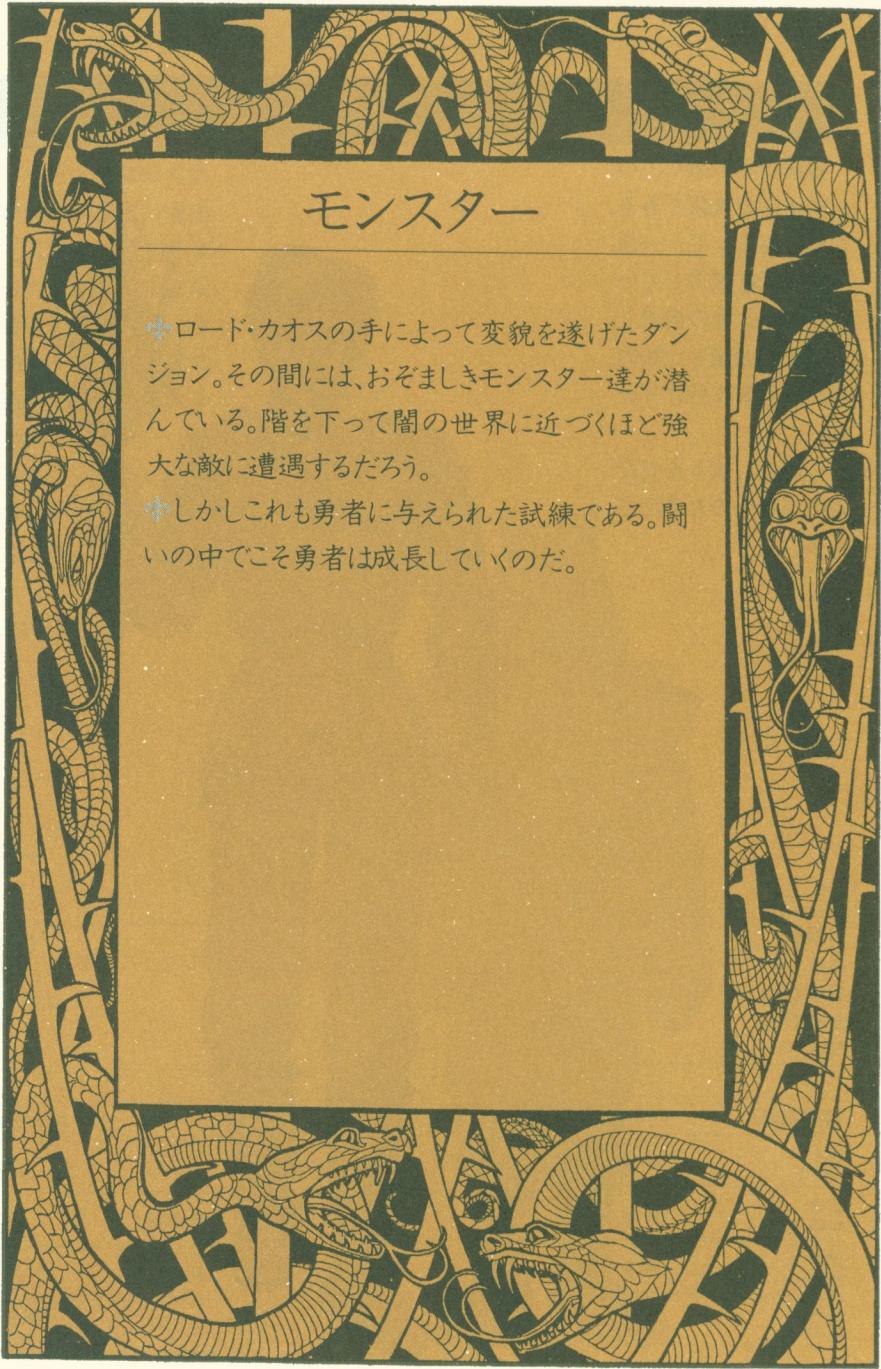


僧侶  
PRIEST



魔術師  
WIZARD





## モンスター

ロード・カオスの手によって変貌を遂げたダンジョン。その間には、おぞましきモンスター達が潜んでいる。階を下って闇の世界に近づくほど強大な敵に遭遇するだろう。

しかしこれも勇者に与えられた試練である。闘いの中でこそ勇者は成長していくのだ。

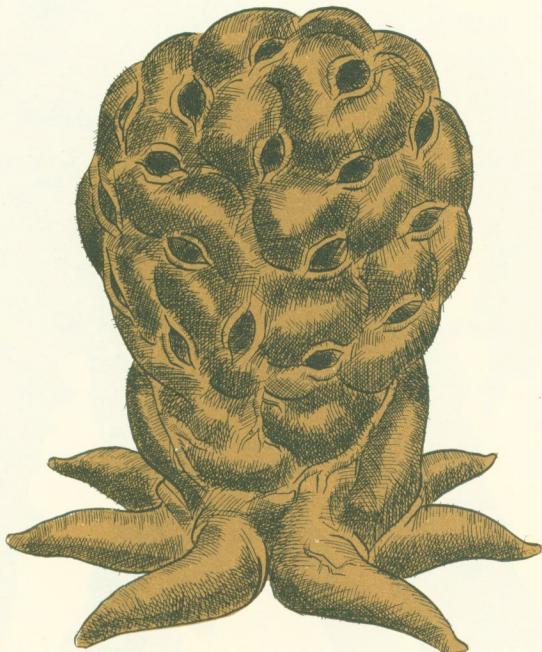
## [モンスター]

### スクリーマー

最も弱い部類に属するモンスターである。

鋭い叫び声を上げて攻撃してくるが、さしたるダメージは受けないだろう。格闘戦で戦って戦士や忍者の技術を磨くのにもってこいの相手である。

食料になるので、出会ったら必ず倒しておきたい敵だ。



出現階 2・4・5

危険度 ●

## ミイラ

ロード・カオスの魔  
力によって蘇った死者  
達である。

集団で行動している  
場合が多く、始めのう  
ちはかなりの強敵とな  
る。

武器で戦っている勇  
者が苦戦しているよう  
ならば、攻撃用の魔法  
を使うか、早めに逃げ  
てしまった方が良いだ  
ろう。



出現階 2・3・8

60 危険度 ●●

## トロル

醜い姿をした人型のモンスターである。腕力が強く、重い棍棒を振り回して攻撃してくれる。これで殴打されれば相当のダメージを受けるだろう。

こちらのヘルスが低いうちは、早めに攻撃用の魔法を使う方が良い。

デス・ヴェンを唱えて後退してしまうのも有効な作戦だ。



出現階 3・11

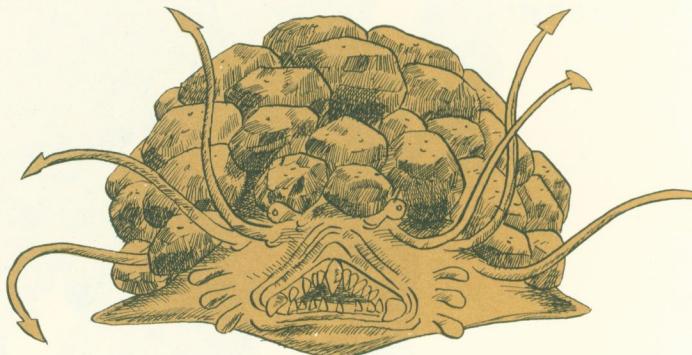
危険度 ●●

## ロック・モンスター

粘液によって体に石を付着させているモンスターである。

石が鎧の役目を果たすので、こちらの攻撃が思うように効果をあげない。しかも、大きな攻撃力を持っているので、油断すれば死者を出す結果になるだろう。毒を持っている点も要注意である。

移動速度が遅いのが唯一の救いだ。



出現階 3・4

## ゴースト

地獄の底から現れた、  
実体を持たないモンス  
ターである。

通常の物理的な攻撃  
が全く通用しないので  
厄介だ。ボーハルの剣  
を使用するか、デス・  
ユーの呪文で攻撃する  
しかないだろう。

しかし、慎重に戦え  
ば恐れるに足りない相  
手である。



出現階 4・8

危険度 ● ●

## ジャイアント・ホーネット

巨大なスズメバチである。空を飛ぶだけあって移動速度が速く、こちらが逃げてもすぐに追いかけてくる。

武器による攻撃は回避される確率が高いので、魔法で攻撃した方が良いだろう。フル・イルの呪文が特に効果的である。

毒を持っている点にも注意が必要だ。



出現階 4・6

危険度 ● ●

## パープル・ワーム

紫色をした肉食の虫である。俗に「丸虫」と呼ばれ、忌み嫌われている。攻撃力が高いうえに強力な毒を持っている、かなりの苦戦を強いられるモンスターである。

パープル・ワームの毒は牙にあるため、倒した後の肉は食用になる。ただし、何も食べないよりはまし、という程度の栄養価しかない。



出現階 4

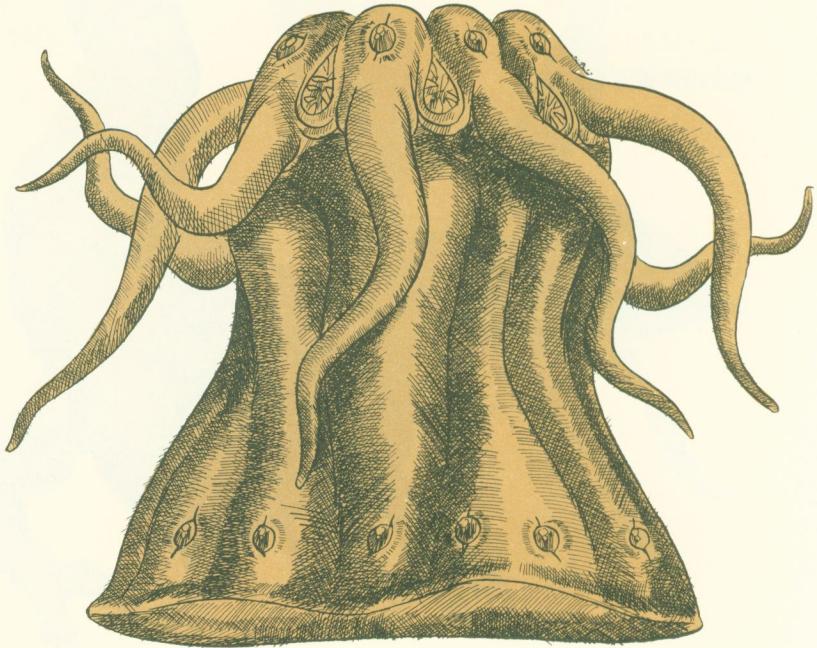
危険度 ● ● ●

## ローバー

巨大なイソギンチャ  
クのような姿をしたモ  
ンスター。

ぬめぬめした触手を  
くねらせ、体の穴から  
毒液を吐きかけて襲っ  
てくる。

さほど苦戦する心配  
はないだろうが、受け  
た毒の治療は早めに  
行っておいた方が良い。



出現階 5

危険度 ● ●

## フライング・スネーク

翼を持った巨大な蛇  
である。

攻撃力が高いうえに、  
毒を持っている強敵だ。

空を飛ぶため、床が  
どのような場所でも平  
気で移動してくる。落  
とし穴の多い場所で遭  
遇すると少々厄介だ。  
そのような時は、思い  
切って落とし穴に飛び  
込んで逃げてしまうの  
も作戦である。



出現階

5

危険度

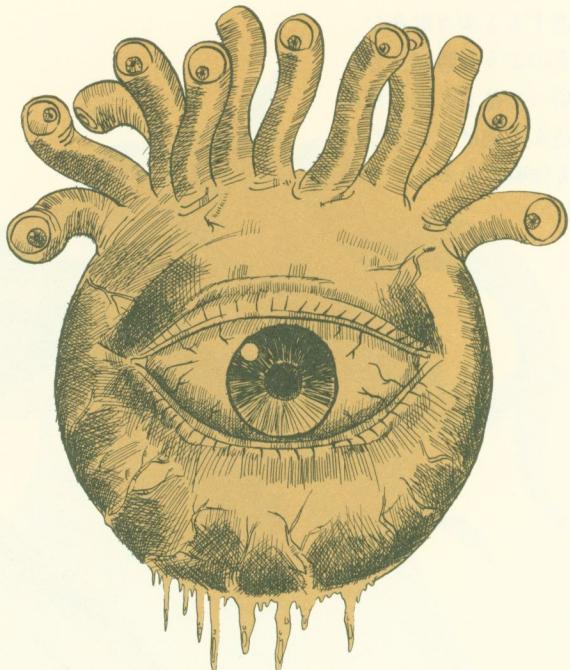
● ● ●

## ピホルダー

巨大な一つ目と、12の小さな目を持つモンスター。小さな目の一つ一つが個別の役割を持っていると言われている。

魔法による攻撃をかけてくるので、後列にいる勇者のヘルスが低いうちは注意が必要だ。

早めに魔法で攻撃しておいた方が良いかも知れない。



出現階 6・10

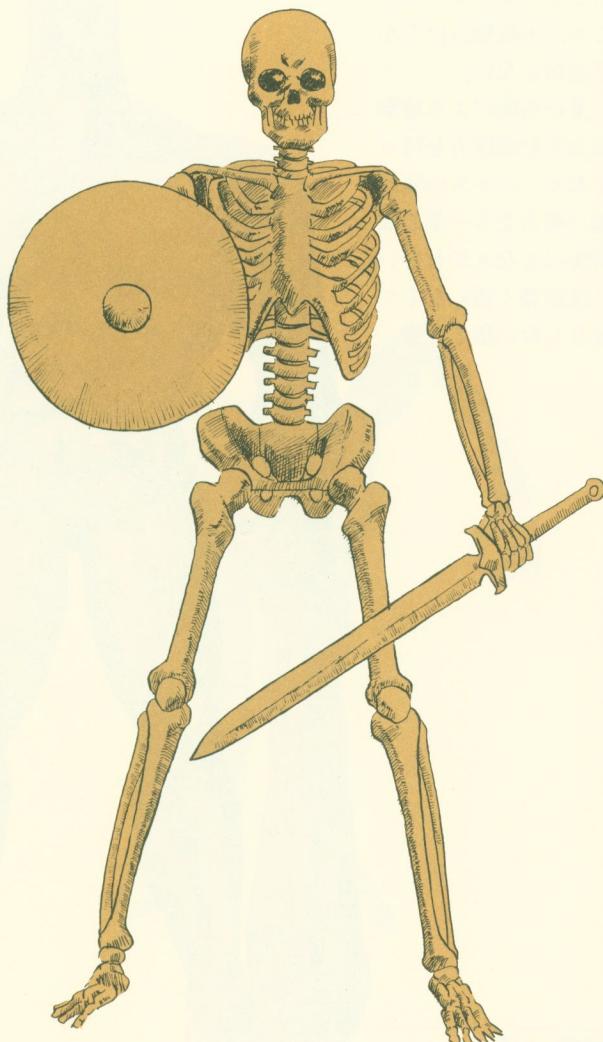
68 危険度 ●●

## スケルトン

かつてロード・カオスを倒すためにダンジョンに送り込まれた勇者たちの骸骨である。

ロード・カオスの魔法によって操られ、かつての勇者としての意識は既にない。

あなたの手によって倒してやるのが、彼らに対するせめてもの供養となるだろう。



出現階 6・8・10

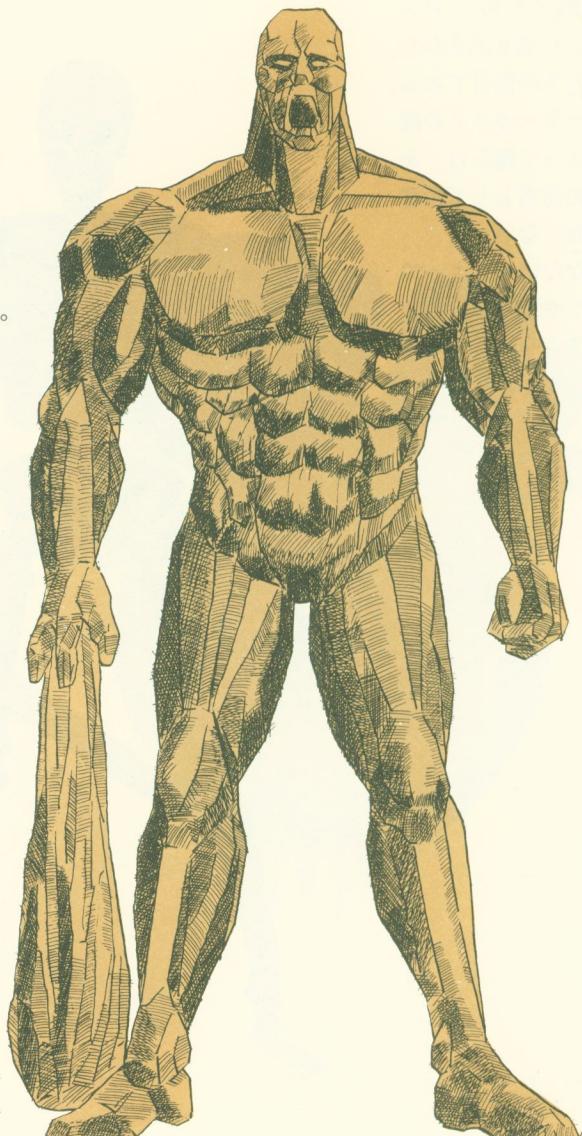
危険度 ● ●

## ストーン・ジャイアント

炎の杖を護っている  
石の巨人である。体が  
石でできているため、  
こちらの攻撃はほとん  
ど通用しない。

重い石棒による攻撃  
は大きな破壊力を持っており、ヘルスの値が  
低い勇者なら一撃で致命傷にもなりかねない。

注意深く戦わなくて  
はならない敵である。



出現階

7

70

危険度

● ● ● ●

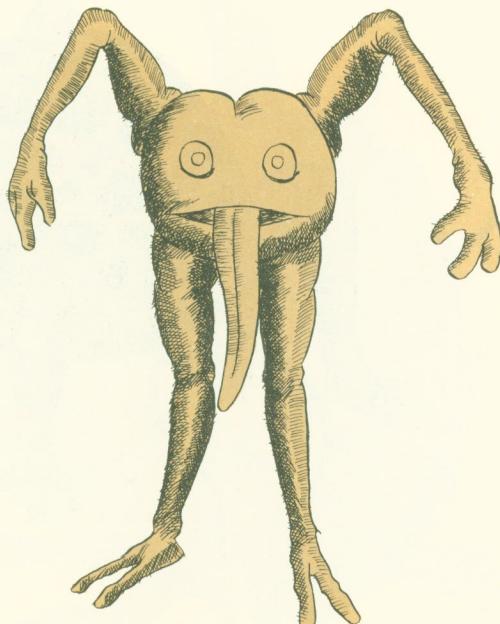
## シーフ

異常に発達した手を持つ小さなモンスターである。

攻撃力は全く持っていないが油断はできない。奇妙な声を上げながら、こちらの持ち物をかすめ取ってしまうのだ。

取られた品物は彼らを倒せば取り返せるが、シーフは逃げ足が速い。見失わないよう注意が必要である。

遭遇したら即座に魔法で倒してしまうのが良策だろう。



出現階 8・10

危険度 ●

## ジェネリック・モンスター

アルマジロのような姿をしたモンスターである。

鎧のような皮膚を持つており、比較的高い防御力を持っている。しかし、それほど手強い敵ではない。

好きな方法で戦うと良いだろう。



出現階

9

## ジャイアント・ラット

巨大で獰猛なネズミ

である。

鋭い牙は強力な威力  
を持っており、たかが  
ネズミと思ってかかれ  
ば痛い目を見るだろう。

気を抜かずに戦闘に  
臨み、必要とあれば魔  
法も使い惜しみしては  
ならない。

倒した後はもも肉が  
食用となる。



出現階

9

危険度

● ● ●

## ソーサー

ロード・カオスに仕  
える魔法使い。

さまざまな魔法を  
使ってこちらを攻撃し  
てくる。被害が大きく  
ならないうちに倒して  
しまわなければならな  
い。

彼らは食料を持ち運  
んでいる場合が多いの  
で、倒せばそれが手に  
に入るだろう。



出現階

9

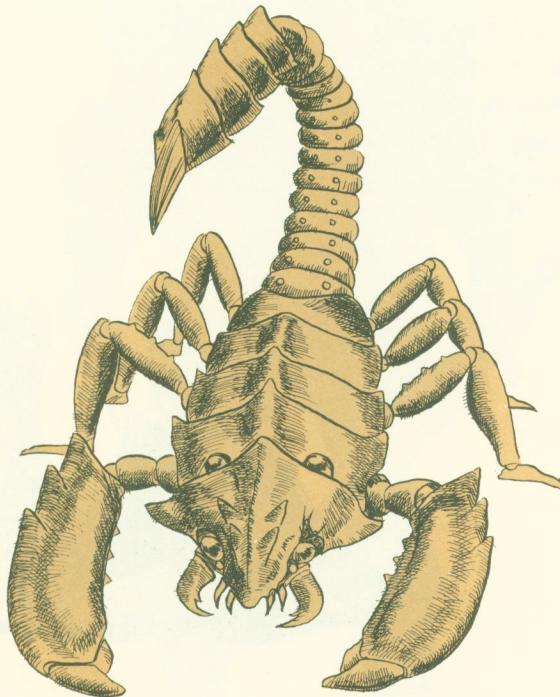
## ジャイアント・スコーピオン

おそらく巨大な毒

サソリ。

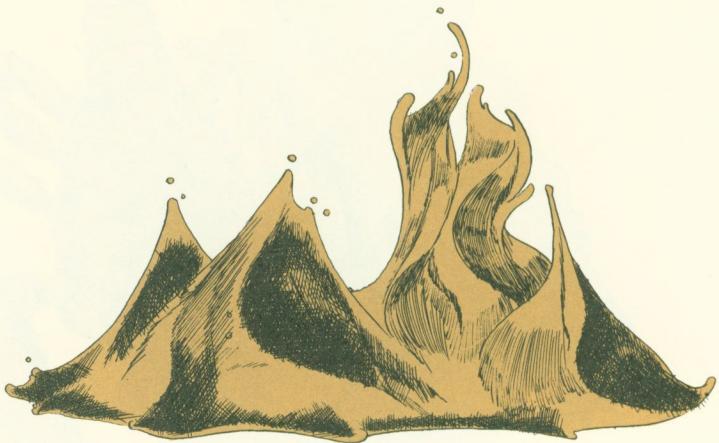
毒針による打撃を受ければ、大きなダメージを負ったうえに毒に侵される結果になるだろう。

生命力が強く、容易な事では倒せない強敵である。何度も後退して体勢を整え直しながら戦うしかない。



## ウォーター・エレメンタル

水の精である。  
実体を持たないため、  
通常の武器は全く通用  
しない。ボーパルの剣  
かデス・ユーの呪文が  
唯一の攻撃手段だ。  
生命力が強いので、  
戦闘が長引くのは避け  
られないだろう。退路  
を確保しつつ戦うべき  
だ。挟み打ちにされれ  
ば、訓練をつんだ勇者  
でも全滅する危険が大  
きい。



出現階 11

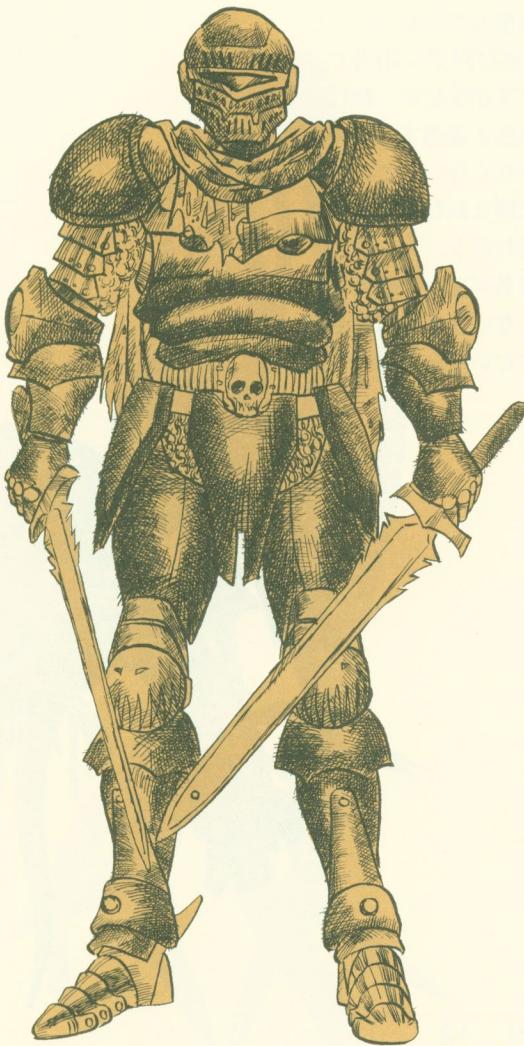
危険度 ● ● ●

## ダーク・ナイト

鎧に身を包んだ混沌  
の騎士である。

両手に持ったつるぎ  
で激しく攻撃してくる。  
防御力、攻撃力ともに  
高く、最強の敵の一つ  
である。

魔法に対する抵抗力  
が高いため、こちらの  
攻撃は戦士の武器が頼  
りとなる。前面の勇者  
は防御の薬を飲んでか  
ら戦いに臨むべきだろ  
う。



出現階 12

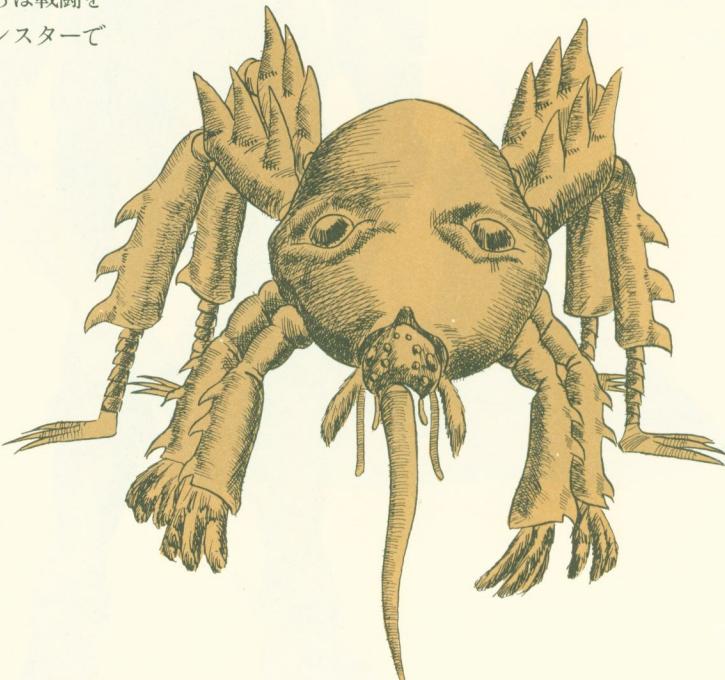
危険度 ● ● ● ●

## ジャイアント・スパイダー

外見が巨大なクモに似たモンスターである。針状の口と強力なアゴで攻撃てくる。

1匹だけでも相当てこづる相手だが、続けて数匹と遭遇する場合が少くない。こいつらに囲まれれば苦戦は必至だろう。

勇者が充分に成長していないうちは戦闘を避けたいモンスターである。



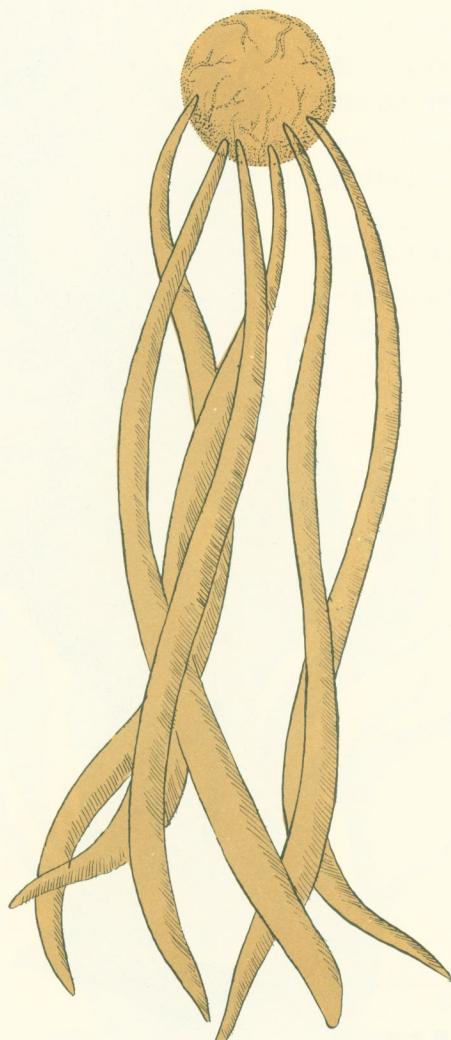
出現階 12

危険度 ● ● ● ●

## スペル・バイン

半透明の球と、長い  
つる状の体を持つモン  
スター。魔法を使って  
攻撃してくるため、ス  
ペル・バイン（魔法の  
つる）という名前で呼  
ばれる。

自由に実体を消せる  
ため、普通の武器は通  
用しない。ボーパルの  
剣を使うのが最も良い  
攻撃方法だろう。



出現階 12

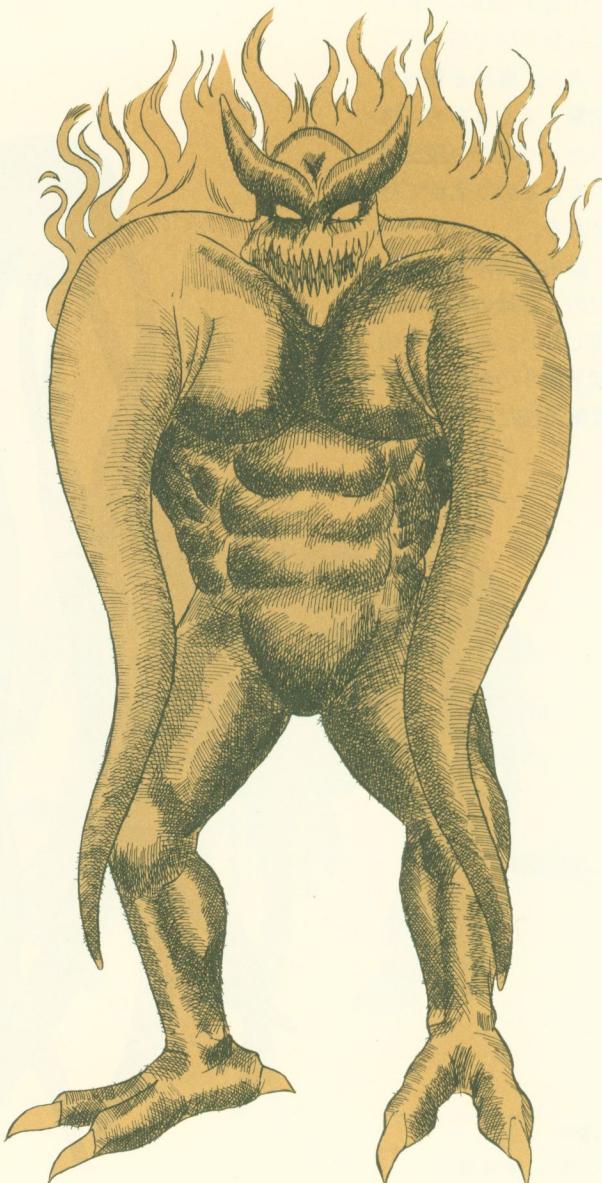
危険度 ●●●

## ファイア・デモン

全身が火炎に覆われた醜い悪魔である。

炎の球を投げつけてくるので、離れている場所にいる時でも安心はしていられない。遭遇する可能性のある時には火炎防御のシールドを張っておくのが賢明だろう。

ロード・カオスに戦いを挑む前に一匹残らず倒しておきたい敵だ。



出現階 13

危険度 ● ● ●

## ファイア・エレメンタル

激しく燃えさかる炎

の精である。

特定の場所以外には  
出現する可能性がない  
ので、さほど問題にな  
らない敵だ。近付かな  
ければ攻撃される危険  
はない。

戦いたい場合には  
ボーナルの剣かデス・  
ユーの呪文を使えばよ  
いだろう。ただし、倒  
しても復活する場合が  
多い。



出現階 13

危険度 ● ● ●

## レッド・ドラゴン

ダンジョンの最下層  
を護る最強のモンス  
ターだ。凄まじい攻撃  
力と、ほとんど底無し  
と思われる程の耐久力  
を持つ。

階段の付近におびき  
よせて戦闘し、状況が  
不利になつたらすぐに  
逃げられるよう準備し  
ておかなくてはならな  
い。

このドラゴンを倒せ  
ば目的の達成は近い。



出現階

14

危険度

● ● ● ● ●

## ロード・カオス

世界の混乱を引き起こした張本人である。黒いロープに身を包み、闇に溶けこんでいるかのように見える。

あらゆる魔法を自在に操り、こちらの攻撃はほとんど効果をあげない。人間の力だけで勝てる相手ではないのだ。

唯一の望みは「炎の杖」と「力の玉」だ。この2つのアイテムを正しく使えば、世界に再び平和が訪れるだろう。



出現階 13

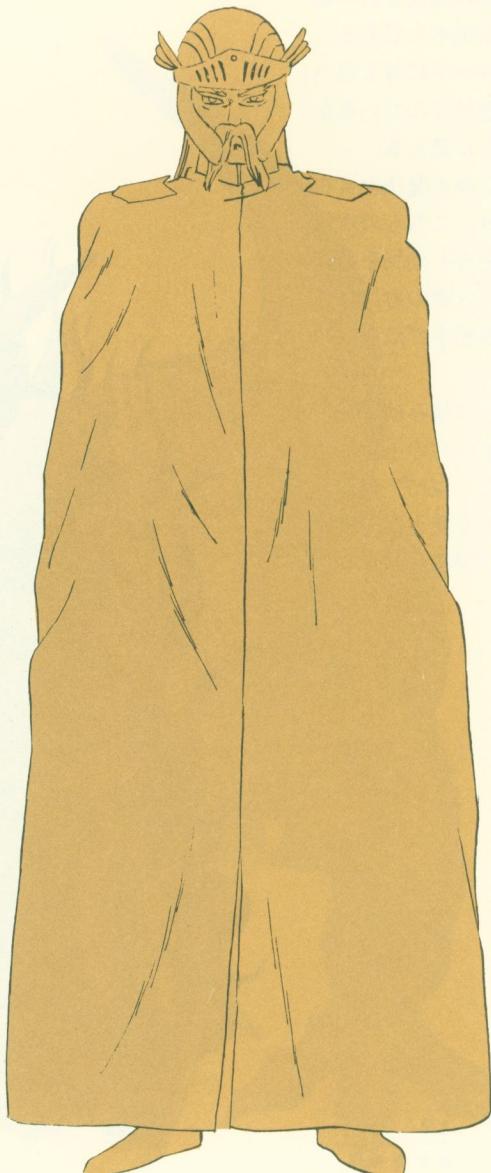
危険度 ● ● ● ● ●

## ロード・リプラスルス

ロード・カオスの正  
反対の人格である。

真っ白なローブに身  
を包み、あなたに炎の  
杖を取り返してくるよ  
う命ずる。

彼の目指しているの  
は、「混沌」を排した  
「秩序」の世界だ。し  
かし、それはグレイ・  
ロードの理想とした  
「調和」ではない。



出現階 1

危険度 ?

1

2

3

4

5

## ダンジョン

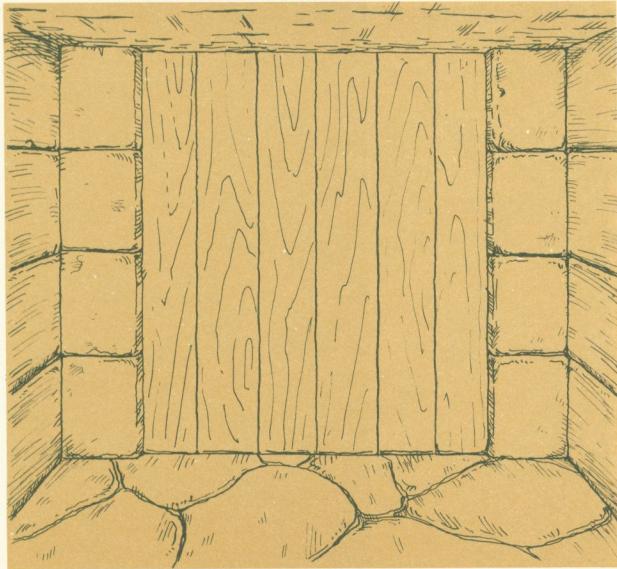
勇者の行く手を阻むのはモンスターだけではない。今やダンジョンそのものが勇者を陥れる罠へと変貌しているのである。

# [ダンジョン]

## 1 扉

ダンジョンの中には、多くの扉がある。ほとんどの扉は鍵を使ったりボタンを押したりすると開くが、中には特別な方法でないと開かない扉もある。時には蹴破ったり、斧で叩き斬ったりしなくてはならないかも知れない。

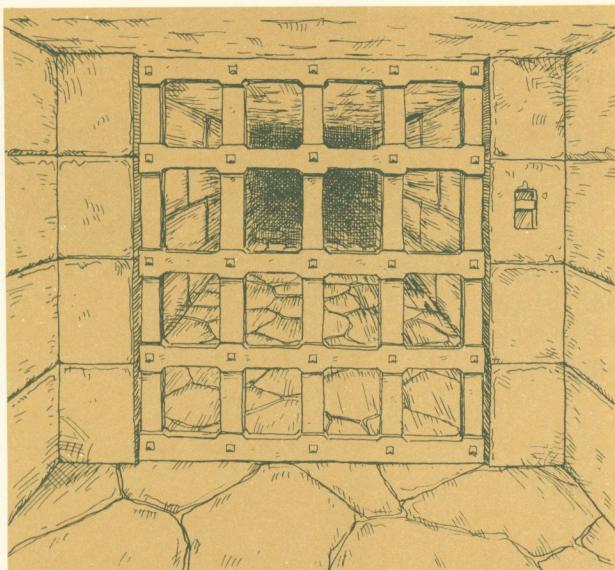
また、閉まる扉の間にはさまれたりするとダメージを受けるので注意が必要だ。



## 2 鉄格子

ダンジョン内の道を塞いでいるのは扉だけではない。頑丈な鉄格子があなたの行く手に立ちはだかっている場合もあるのだ。

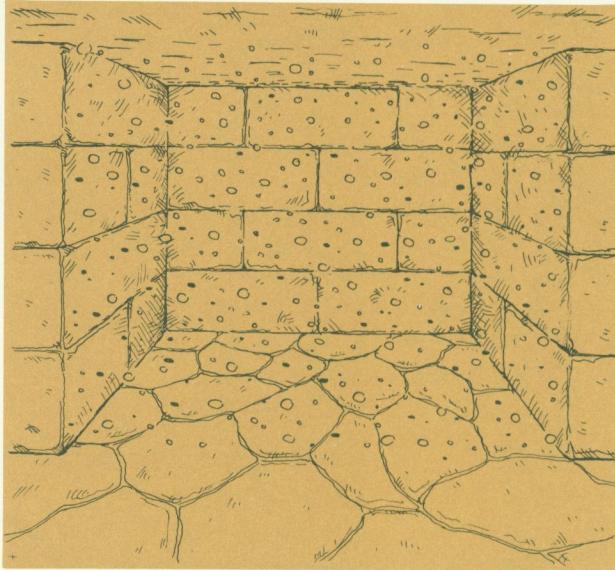
鉄格子は扉と同じように開くが、蹴破って通るのは不可能である。



### 3 テレポーテーション・フィールド

この中に足を踏み入れると、勇者は即座にダンジョン内の別の場所にテレポートされてしまう。

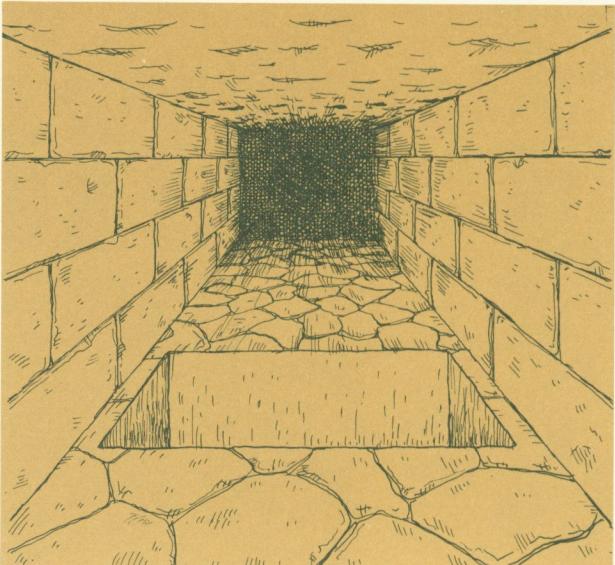
時には便利な近道として利用できるだろうが、注意しないと自分の現在位置を見失ってしまう恐れもある。



### 4 落とし穴

グレイ・ロードによって仕掛けられた、悪意に満ちた罠の一つである。万が一にも落ちたりすれば全員が大きなダメージを受けるだろう。

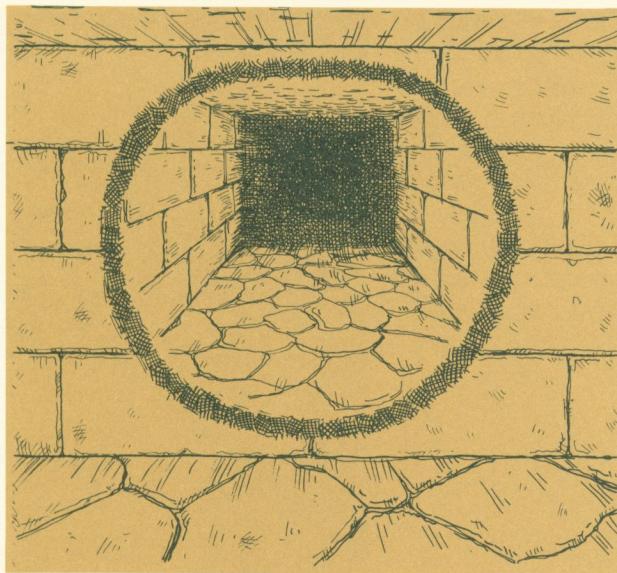
注意深く行動していれば、この罠に引っかかる心配はないだろうが、1歩足を踏み出したとたんに口を開けるような落とし穴もあるから油断は禁物である。



## 5 幻の壁

一見したところ普通の石壁だが、何の抵抗もなく通り抜けられる。このような幻の壁の奥には、貴重な品物が隠されている場合が多い。

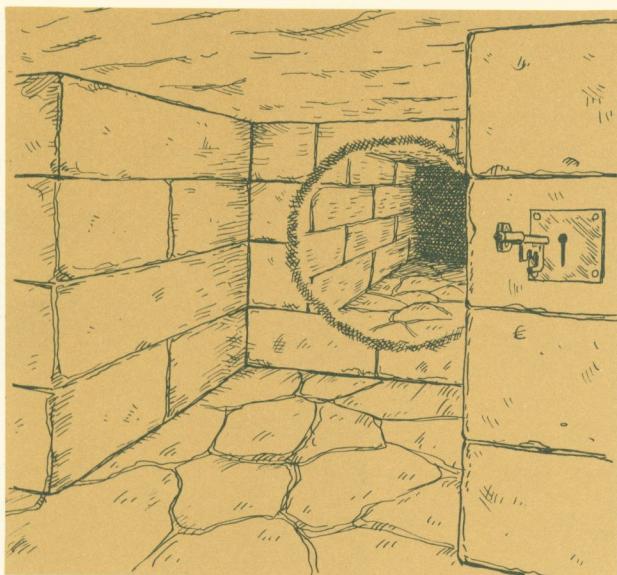
しかし、幻の壁を発見するにはかなりの根気が必要となるだろう。



## 6 仕掛け壁

壁のなかには、ボタンやレバーの操作によって消えてしまう仕掛けになっているものがある。

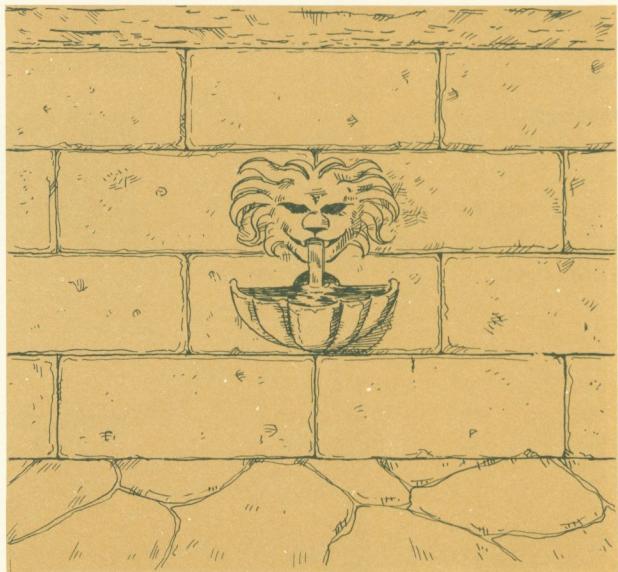
このような壁は幻の壁よりもは容易に発見できる。しかし、壁を操作するためのボタンやレバーを発見するのは必ずしも容易ではない。



## 7 泉

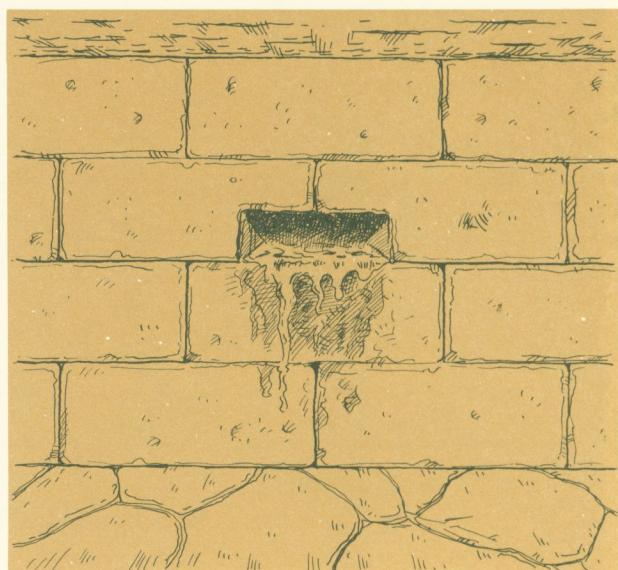
モンスターが利用するためだろうか、ダンジョンの中には絶えず水を噴き出している泉がある。喉の渴きを覚えた勇者の目には、まさにオアシスのように映るだろう。

敵意に満ちたダンジョンの中で、ここだけは勇者の味方のようにさえ思える。



## 8 排水口

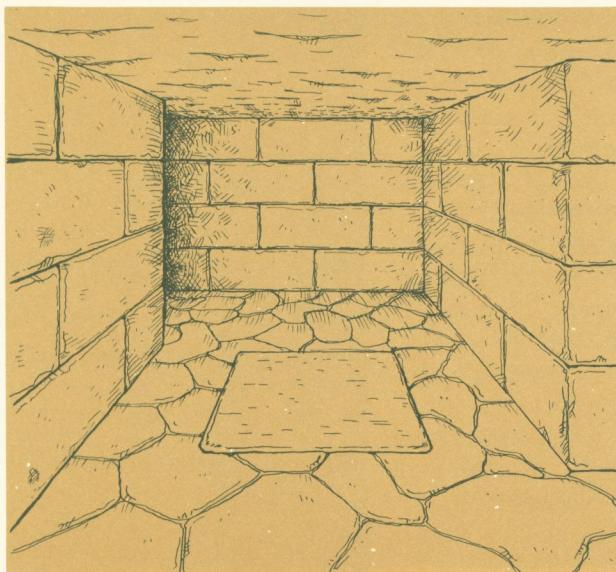
濁った水が染み出している穴である。手を触れるのさえためらわれるが、一応は調べて見た方が良いだろう。案外何か役にたつものが隠されているかもしれない。



**9 プレッシャー・プレート**

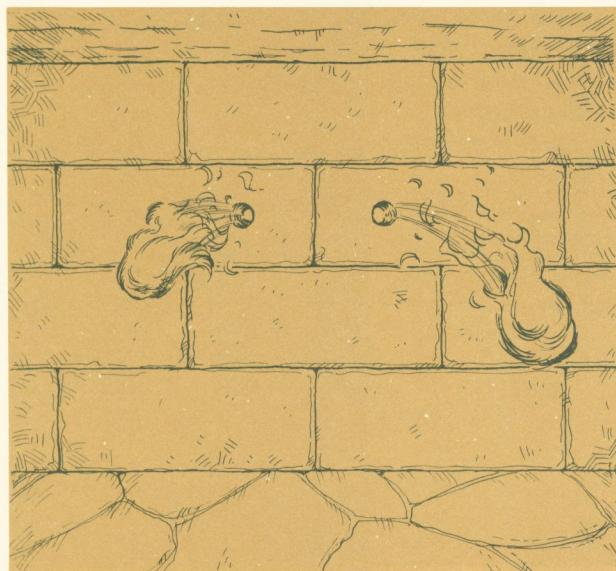
ダンジョンの中には、一見して普通の床とは違った床がある。これは、上に何かが乗ると作動するスイッチである。作動させた結果何が起こるかは自分の目で確かめて欲しい。

また、普通の床と全く区別つかないような床スイッチも存在しているが、注意深く耳をすませていれば、スイッチが作動した時に「カチッ」という小さな音が聞こえるだろう。

**10 火炎球**

ダンジョンに仕掛けられている罠のうちでも最も恐ろしい物の一つが、この火炎球の罠であろう。うっかりこれを作動させると、壁から炎の球が飛び出していく。

火炎球に当たれば被害は大きい。2度3度と同じ過ちを繰り返せば、いとも簡単に全滅の憂き目を見るだろう。



## 11 毒ガス

ある品物が納められた部屋に仕掛けられた罠である。壁の穴から強力な毒ガスが吹き出し、勇者の体力を徐々に奪ってしまう。

毒ガスはしばらくの間効力を持ち続けるから、早く手を打たないと死人を出してしまうだろう。しかし、あわてて入り口に向かって走ったりしてはいけない。さらに別の毒ガスを浴びるだけである。

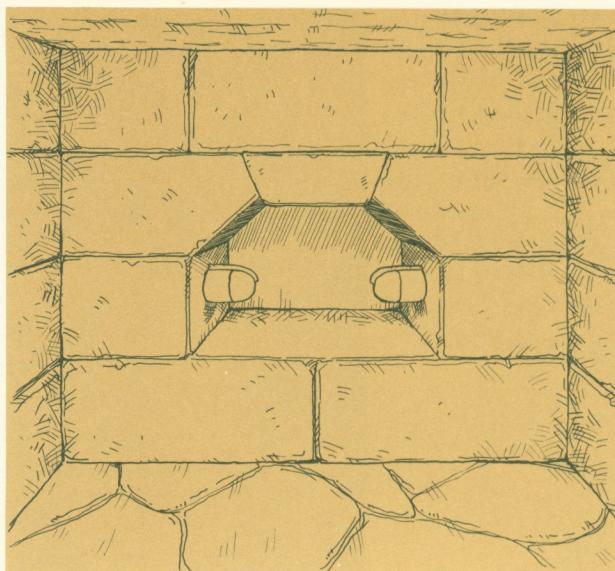
落ち着いて毒消しの薬を用意し、ガスが薄れるのを待つのが賢明だろう。



## 12 ヴィーの祭壇

水を司どるシンボルであるヴィーが刻まれた祭壇。ダンジョンの中で死んでしまった勇者の遺骨をここに安置すれば、再び命が与えられる。

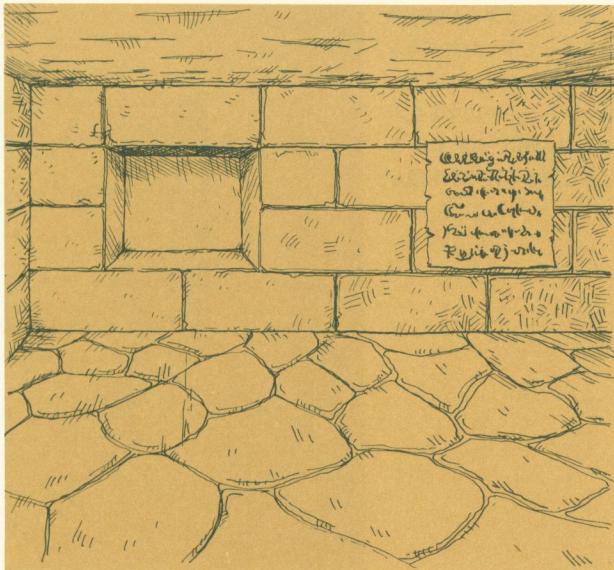
しかし、この祭壇を頼りにし過ぎてはいけない。誰も死がないに越した事はないのだから。



**13 謎かけの祭壇**

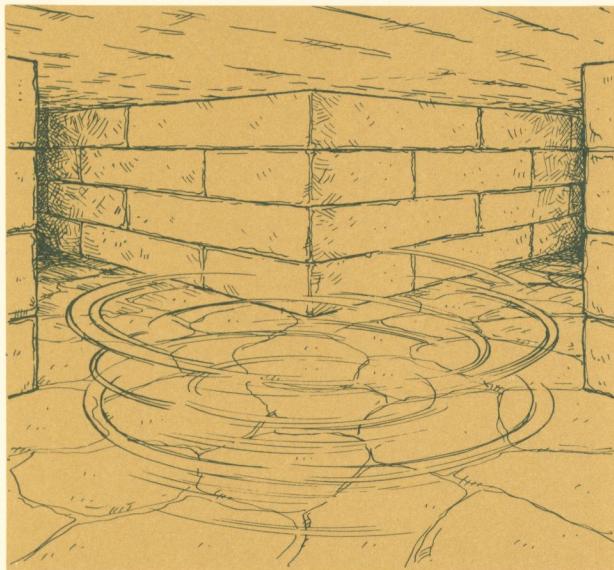
壁に刻まれた謎に対する答の品物を置く場所である。

謎は比較的簡単なので、そう苦労はしないだろう。もっとも、答えの品物を持っていれば話だが。

**14 回転床**

回転床は、見たところ普通の床と全く区別がつかない。しかし、この上にのると勇者の体は一瞬にして回転し、それまで向かっていた方角とは別の方を向いてしまう。

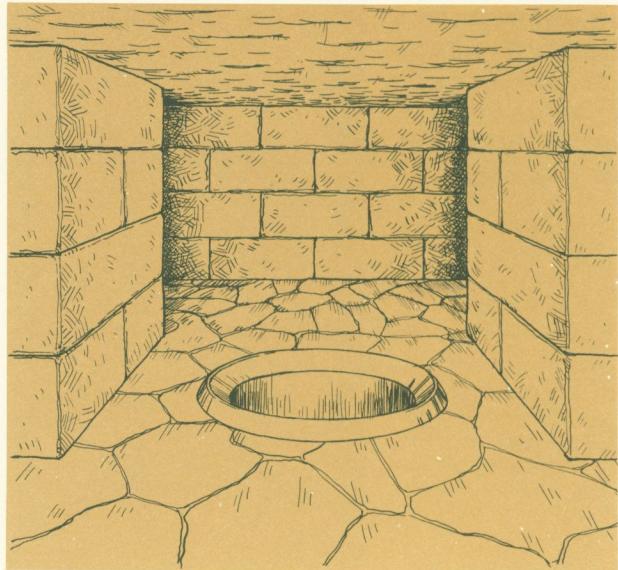
これに気付かずに進んでいくと、完全に自分の位置を見失ってしまうだろう。



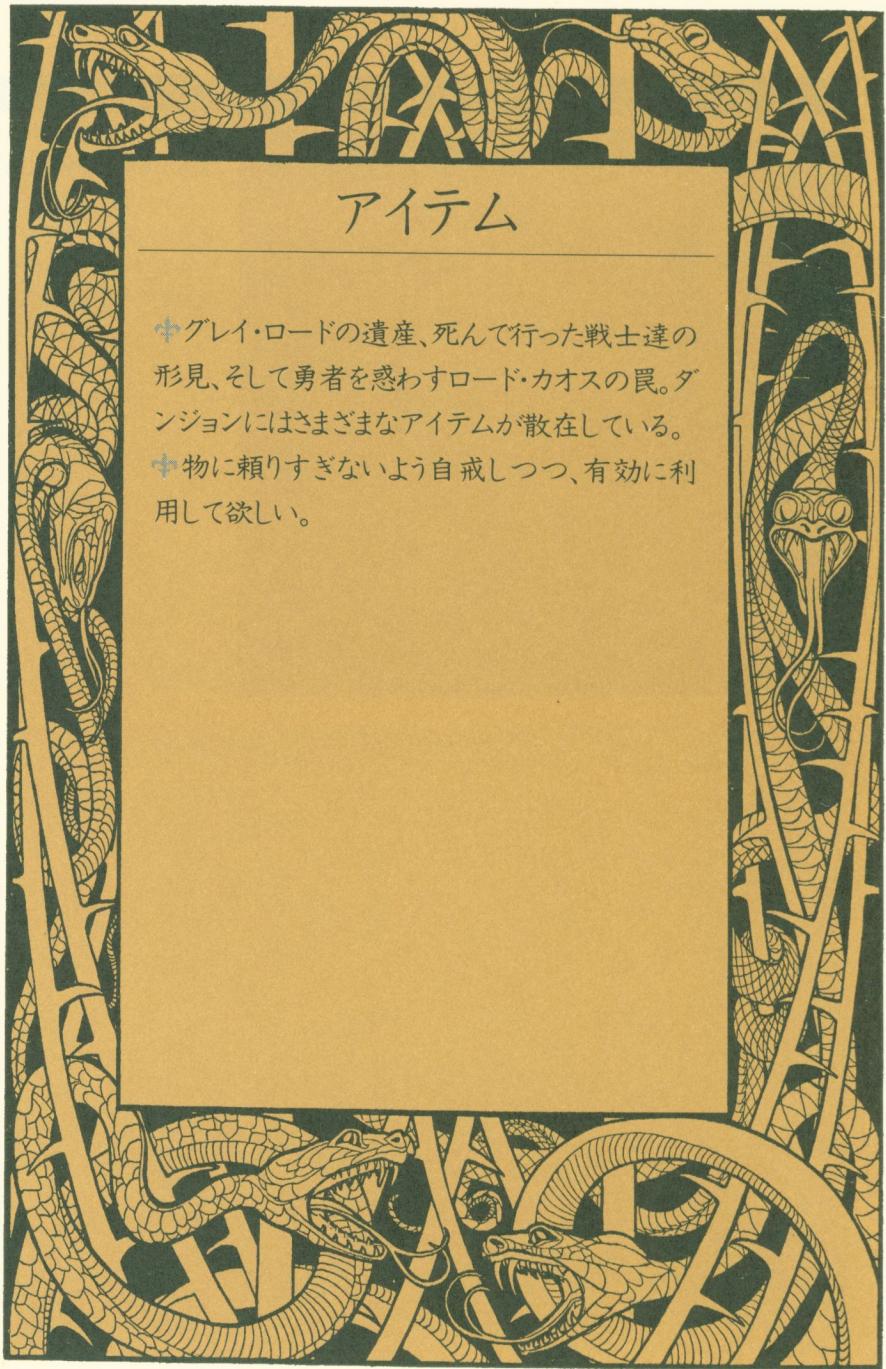
15 ファイア・エレメンタル・ポッド

ロード・カオスが<sup>3</sup>魔法の力によって作った穴である。

この中からはファイア・エレメンタルが次々と生み出され、燃えさかる炎となって勇者の行く手を阻む。







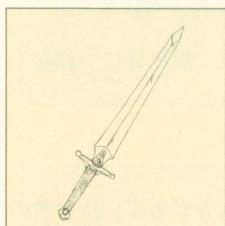
## アイテム

---

◆グレイ・ロードの遺産、死んで行った戦士達の形見、そして勇者を惑わすロード・カオスの罠。ダンジョンにはさまざまなアイテムが散在している。

◆物に頼りすぎないよう自戒しつつ、有効に利用して欲しい。

# アイテム



## ●剣

クーのシンボルが剣の形をしているのを見てもわかる通り、剣は戦士を象徴する武器である。

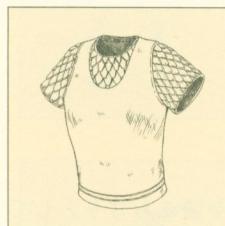
修練を積んだ戦士にとって、刃の輝きは何物にもまして力強く感じられるに違いない。



## ●武器

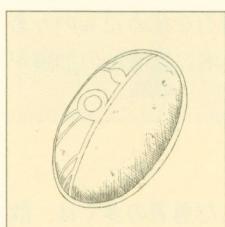
戦士が扱う武器は剣だけではない。使い方によっては剣より強力な威力を發揮する武器も多い。

勇者の資質を見極め、それにふさわしい武器を選ぶようしたい。



## ●防具

防具は物理的な攻撃から受けるダメージを軽減してくれる重要なアイテムだ。前面で闘う役目の戦士には充分な装備を整えておきたい。



## ●楯

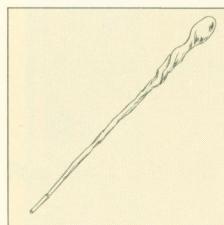
楯はアクションハンドに装備すれば敵を殴打するのに使用できるが、レディハンドに装備するのが普通であろう。



### ●衣服

勇者が身に付ける衣服には鎧ほどの防御効果は期待できないかもしない。しかし軽くて動きやすいというメリットは無視できない。

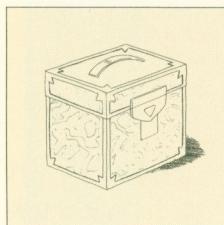
前面に立って戦う勇者以外は、無理に鎧を身につけなくともこれらの衣服で充分だろう。



### ●杖

魔法を扱う者にとって杖は強力な味方である。持つ者のマナを増加させ、様々な魔力を発揮してくれる。

ただし、杖に秘められた力を引き出すには魔法の修練が必要となるだろう。



### ●魔法のアイテム

ダンジョンの中には魔力を秘めた品物が数多く存在している。これらの品物は危機に際して勇者の助けとなってくれるだろう。



### ●首飾

首飾は装身具あるいは災いから身を護るお守りとして人々に広く愛用されている。

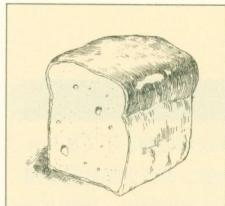
ダンジョンの中には非常に強力な魔力を秘めたものもあると言われている。それを身に付ける者には魔法の加護が与えられるだろう。



### ●宝物

ロード・カオスのダンジョンに挑んだ勇者の多くは、散在する宝物に目がくらんで仲間割れを起こした。

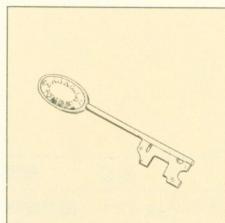
これらの収集に血道をあげるのは極力慎むべきだろう。



### ● 食料

厳しい修練を積んでいるとはいえ、勇者は生身の体である。長い時間を戦いぬくためには充分な食料が必要となるだろう。

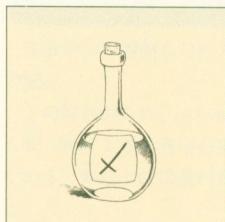
なんであれ食用になるものは積極的に利用して欲しい。



### ● 鍵

ダンジョンの奥に進むためには、扉を開けるための鍵が絶対に必要になる。これらを手に入れなければ目的の達成はあり得ないだろう。

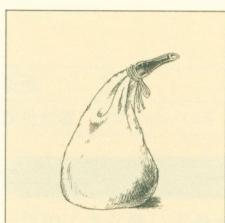
また、貴重な品物が隠された部屋や、秘密の通路を開く鍵もあるので極力発見しておきたい。



### ● 薬

ダンジョンのなかで最も頻繁に使用されるアイテムは、おそらく薬である。特に秘薬ヴィーなどは1回の戦闘の中で何度も使用する場合も少なくない。

常に予備の薬を用意しておく位の用心深さが必要だろう。



### ● その他

ダンジョンの中には、日常生活で使用する物や、一見何の価値もなさそうな物が落ちている。

これらの品物は派手な働きこそしないが、必ず何かの役に立ってくれるだろう。

## [剣]

### 日本刀

遙か東方から伝えられた  
片刃の剣。

武道者が身に付ける剣だ  
が、さほどの名刀ではない  
らしく、期待する程の切れ  
味はない。IAIDO が装備  
している。

---

重量 3.6

装備位置 アクションハンド

---



### ファルチオンの剣

フォールションとも呼ば  
れる片刃の剣である。主に  
敵を叩き切るのに使用され  
る。

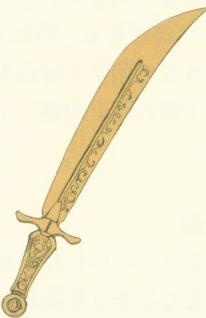
ダンジョンの中で最初に  
手に入る剣が、おそらくこ  
れである。もっともありふ  
れた剣と言えるだろう。

---

重量 3.3

装備位置 アクションハンド

---



### つるぎ

主に敵を叩き切るために  
使用される両刃の剣。

強敵ダーク・ナイトが使  
用している武器だが、その  
割には破壊力のない感じが  
する武器である。

---

重量 3.2

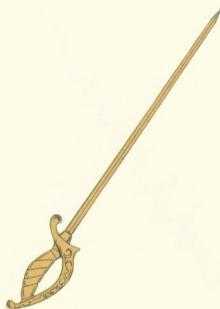
装備位置 アクションハンド

---



## ラピエの剣

レイピアとも呼ばれる剣。  
敵を突き刺すために使用  
される剣で、刀剣類の中で  
は最も軽いものである。



重量 2.6

装備位置 アクションハンド

## サーベル

ゆるやかに湾曲した片刃  
の剣。

その形状のため、もっぱ  
ら斬り付ける攻撃専用の剣  
である。かなりの重量があ  
る。



重量 3.5

装備位置 アクションハンド

## デルタの剣

錐のような細い刀身を  
持った直刀。

刀身の断面が三角形に  
なっているという、独特の  
構造を持っており、斬る、  
突く、両方の攻撃に適して  
いる。



重量 3.3

装備位置 アクションハンド

**ボーパルの剣**

奇妙な形をした剣。通常の武器としての威力は高い方ではないが、実体を持たない敵を攻撃できるのが利点である。

持つ者にマナを与える魔力を秘めている。

**重量** 3.0

**装備位置** アクションハンド

**火の剣**

刀身に燃えさかる炎を宿した剣。

武器としての威力はそれほど高いものではないが、火炎球を打ち出す魔力を秘めている。重いのが難点である。

**重量** 4.7

**装備位置** アクションハンド

**稻妻の剣**

稻妻を宿した剣。

物理的な武器としては低い破壊力しか持っていない。

稻妻を呼ぶ魔力を秘めているが、それもあまり威力はない。

**重量** 3.0

**装備位置** アクションハンド



## ダイヤの剣

ダイヤモンドのように硬く鋭い切っ先を持った片刃の剣。

非常にバランスの良い剣で、どのように使用しても威力は大きい。



重量 3.7

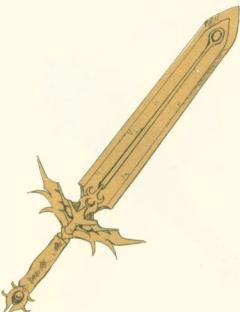
装備位置 アクションハンド

## 暗黒の剣

不気味な光をたたえた両刃の直刀。

最も大きな破壊力を秘めた剣である。

持つ者にマナを与える魔力を持っている。



重量 3.9

装備位置 アクションハンド

## 【武器】

### 棍棒

もっとも原始的な武器。  
打撃によって相手にダメージを与えるが、あまり有効な武器ではない。他の武器が手に入ったらさっさと捨ててしまった方が賢明だろう。



重量 3.6

装備位置 アクションハンド

### 石棒

ストーン・ジャイアントの持っている武器。  
凄まじい破壊力を發揮する武器である。しかし、あまりに重すぎるため、勇者達が有効に扱えるような代物ではない。



重量 11.0

装備位置 アクションハンド

### ほこ

木でできた柄の先に金属を埋め込んだ武器。

破壊力はあるが、一度攻撃すると次の攻撃に移るまで時間がかかるのが難点である。



重量 3.1

装備位置 アクションハンド

## 大ほこ

普通のはこよりも打撃用の部分が大きい。

装備した勇者の力を増す魔力を秘めている。しかし、かなり重いので、もともと力のある勇者が装備した方が良いだろう。

重量 4.1

装備位置 アクションハンド



## 鉄棒

木製の柄の先に、スパイク付の鉄球をつなげた武器。

重量の割には破壊力はないようである。

フレイルとも呼ばれる。



重量 5.0

装備位置 アクションハンド

## 斧

木を切るのにも使われる、ごく普通の斧。

武器として使用すれば大きな威力を發揮する。

また、閉かないドアを叩き破るのにも敵している。



重量 4.3

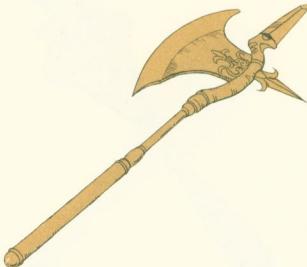
装備位置 アクションハンド

**細い斧**

戦闘用に作られた細刃の斧。

強力な武器であるが、重量も相当なものだ。

また、発見するのも困難である。




---

**重量** 6.5

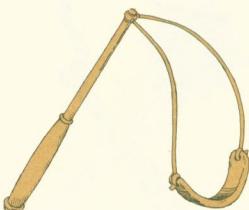
**装備位置** アクションハンド

---

**投石器**

石を勢い良く飛ばすための道具。

レディハンドに石を持っていないと使用できないので注意。




---

**重量** 1.9

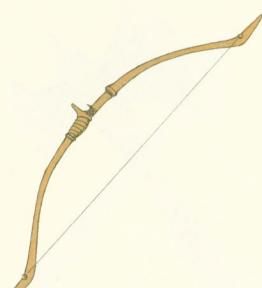
**装備位置** アクションハンド

---

**弓**

いわゆるロングボウである。手で矢をつがえて弦を引くタイプの弓で、エルフ達が好む武器。

レディハンドに矢を持っていないと使用できない。




---

**重量** 1.0

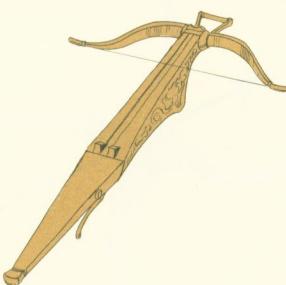
**装備位置** アクションハンド

---

## 石弓（クロスボウ）

いわゆるクロスボウである。普通の弓よりも強い力で矢を飛ばせるので敵に与えるダメージは大きい。

レディハンドに矢を用意していないと使用できない。



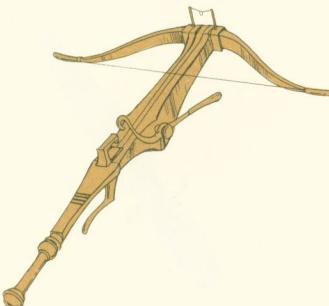
**重量** 2.8

**装備位置** アクションハンド

## 高速弓（スピードボウ）

強力な石弓である。矢を使用する武器の中では最も大きな威力を発揮する。

レディハンドに矢を用意していないと使用できない。



**重量** 3.0

**装備位置** アクションハンド

## 矢

弓類を使用する時にレディハンドに装備する武器。

アクションハンドに装備した場合は、敵を突き刺したり、敵に向かって投げるのに使用できる。



**重量** 0.2

**アクリションハンド**

**装備位置** または  
レディハンド

**毒矢**

先端に毒の仕込まれた矢である。

これにあたった敵は、通常のダメージに加えて毒による被害を受ける。



**重量** 0.2

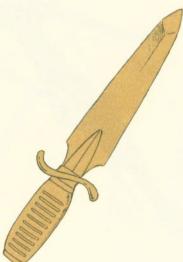
アクションハンド

**装備位置** または  
レディハンド

**短剣**

刃渡 15 cm 程度の長さの剣。

普通の剣のような使用法も可能だが、敵に向かって投げた方が効果的である。



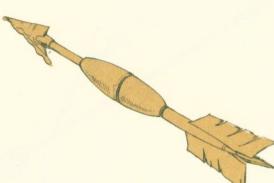
**重量** 0.5

**装備位置** アクションハンド

**毒投げ矢**

弓を使わず、敵に向かつて投げつけるために作られた矢。

毒が仕込んであるため、敵に与えるダメージは大きい。



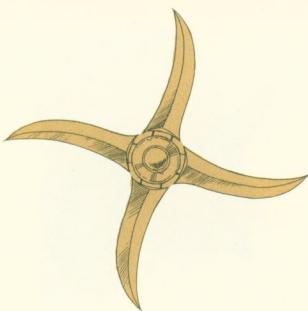
**重量** 0.3

**装備位置** アクションハンド

## 手裏剣

いわずと知れた十字型の刃物。

忍者が好んで使用する武器である。



重量 0.1

装備位置 アクションハンド

1

2

3

4

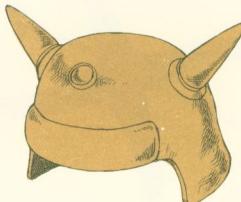
5

## [防具]

### つの兜

バーバリアンの戦士が身に付ける兜。

頭の上の部分だけを覆う防具で、防御力はあまり高くない。



---

重量 1.1

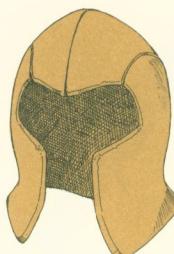
装備位置 頭

---

### 兜

顔から頭全体を覆う金属製の兜。

他の兜と違って、目を保護する部分が可動式になっておらず、非常に単純な構造になっている。



---

重量 1.4

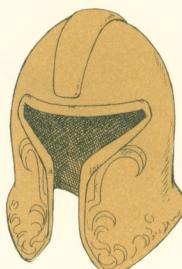
装備位置 頭

---

### 鉄兜

顔から頭全体を覆う鉄製の兜。

「兜」とほぼ同じ構造だが、より頑丈になっている。それにともなって重量もやや増えている。



---

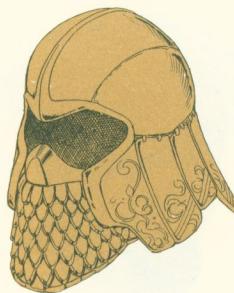
重量 1.5

装備位置 頭

---

**銀兜**

装飾の施された銀色の兜。ごく一般的に使用されている兜である。金属製のネットが付いていて、首を保護できるようになっている。

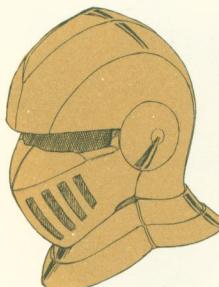


**重量** 1.6

**装備位置** 頭

**アーメット兜**

騎士の用いる兜。ダーク・ナイトもこれを装備している。銀兜に較べると、やや重くなっている。



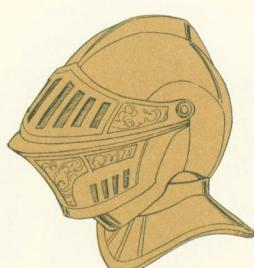
**重量** 1.9

**装備位置** 頭

**白金兜**

かなり高い防御力を持つ兜である。しかし防御力の割には軽いため、力のない勇者でも装備できるのが利点。

ただし、この兜を手に入れるためには激しい戦闘を覚悟しなくてはならないだろう。



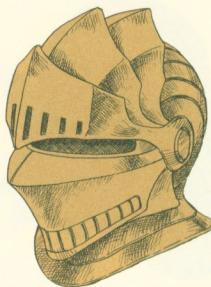
**重量** 1.7

**装備位置** 頭

**黒鉄兜**

ダンジョンの奥深くに隠された、最高の防御力を持つ兜。

しかし、その重さのため、これを装備できる勇者は限られるだろう。



**重量** 3.5

**装備位置** 頭

**胴着**

いわゆる鎖かたびら。  
防具としては最も手軽なものだが、通常の服装に比べれば防御効果はかなり高い。

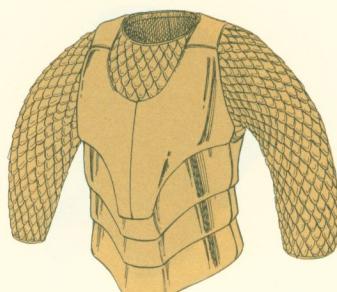


**重量** 6.5

**装備位置** 上半身

**ミスリルの胴着**

ミスリル製の鎖かたびら。  
通常の胴着よりも軽く丈夫である。力のない勇者が装備すると良いだろう。



**重量** 5.2

**装備位置** 上半身

**防火胴着**

炎を防ぐ魔力をもった鎧  
かたびら。

物理的な防御力はそれほど大きくなないが、炎から受けるダメージを軽減してくれるのが魅力である。



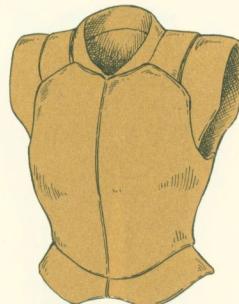
**重量** 5.7

**装備位置** 上半身

**鎧**

騎士の装備として最も一般的な鎧。

金属製の板で作られており、高い防御効果を持っている。



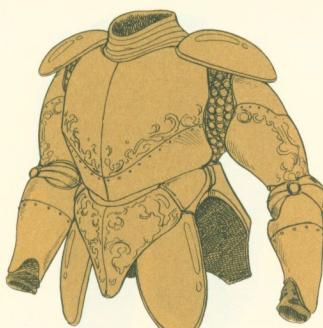
**重量** 12.0

**装備位置** 上半身

**白金の鎧**

光を象徴するといわれる白金で作られた鎧。

重量が軽く、非常に高い防御力を持つ。



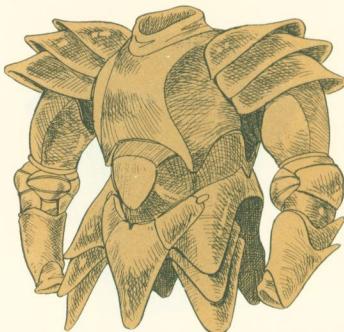
**重量** 10.8

**装備位置** 上半身

**黒鉄の鎧**

暗い光をたたえる不気味な鎧。材料となっている黒鉄は闇の力を象徴するといわれる。

非常に高い防御力を持つ鎧である。

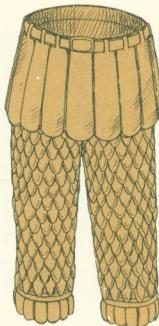


**重量** 14.1

**装備位置** 上半身

**金属ズボン**

下半身を覆う鎖かたびら。  
通常は胴着と組み合わせて使用される。

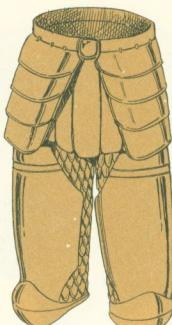


**重量** 5.3

**装備位置** 下半身

**ミスリルズボン**

ミスリル製の鎖かたびら。  
ミスリルの胴着と組み合わせて使用すると良いだろう。



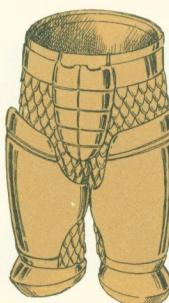
**重量** 4.1

**装備位置** 下半身

**金属脚絆**

騎士の装備として最も一般的な鎧。

鎧と組み合わせて使用される。



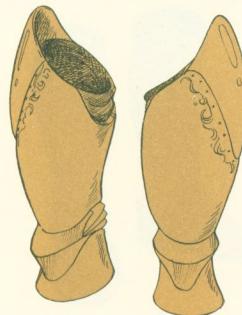
**重量** 8.0

**装備位置** 下半身

**白金脚絆**

明るく輝く金属で作られた鎧。

白金の鎧と組み合わせて使用される。



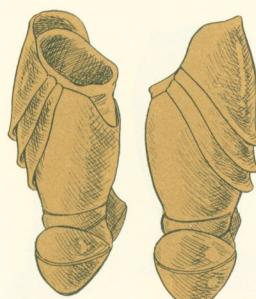
**重量** 7.2

**装備位置** 下半身

**黒鉄脚絆**

暗い光をたたえる不気味な鎧。

黒鉄の鎧と組み合わせて使用される。



**重量** 9.0

**装備位置** 下半身

## 金属ブーツ

脚を覆う鎖かたびら。

胴着、金属ズボンなどと  
組み合わせて使用される。



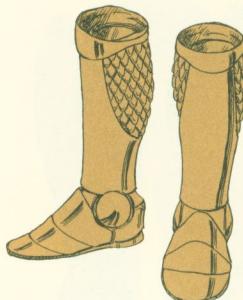
重量 1.6

装備位置 足

## 金属脚絆

脚を覆う鎧。

鎧と組み合わせて使用さ  
れる。



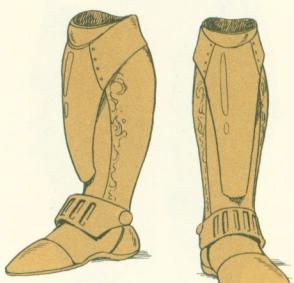
重量 2.8

装備位置 足

## 白金ブーツ

明るく輝く金属で作られ  
た鎧。

白金の鎧と組み合わせて  
使用される。



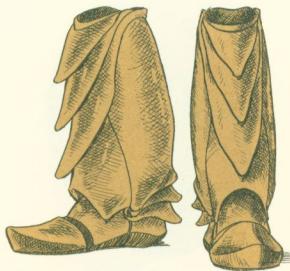
重量 2.4

装備位置 足

## 黒鉄ブーツ

暗い光をたたえる不気味  
な鎧。

黒鉄の鎧と組み合わせて  
使用される。



重量 3.1

装備位置 足

1

2

3

4

5

## [楯]

### 皮製楯

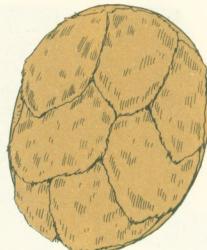
獣の皮を張り合わせて  
作った楯。

バーバリアンが用いる楯  
である。軽くて扱いやすい  
が、防御効果は期待できな  
い。

重量 1.0

アクションハンド

装備位置 または  
レディハンド



### バックラー

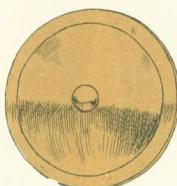
金属製の円盤型防具。敵  
の攻撃をはじくのに使用さ  
れる。

相手の動きに合わせて積極  
的に動かす必要があるため、  
小型で軽く作られている。

重量 1.1

アクションハンド

装備位置 または  
レディハンド



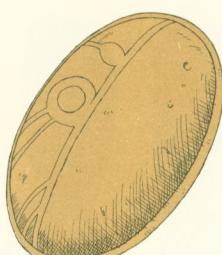
### 小型楯

円形の金属楯。  
ごく一般的に使用されて  
いる楯である。

重量 2.1

アクションハンド

装備位置 または  
レディハンド



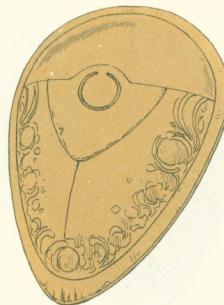
## 大型楯

楕円形の金属楯。  
防護する面積が広いため、  
小型楯よりも防御効果は高  
い。前面の勇者に持たせた  
い防具。

重量 3.4

アクションハンド

装備位置 または  
レディハンド



## 木製楯

縁を金属で補強した木製  
の楯。スケルトンが使用し  
ている。戦闘を繰り返せば山  
のように手に入るが、防御  
効果はあまり高くない。

重量 1.4

アクションハンド

装備位置 または  
レディハンド



## 白金楯

銀とブルーに塗り分けら  
れた楕円形の楯。

大型楯よりも軽いが、防  
御効果は高い。非常に有効  
な防具である。

重量 3.0

アクションハンド

装備位置 または  
レディハンド



## 黒鉄楯

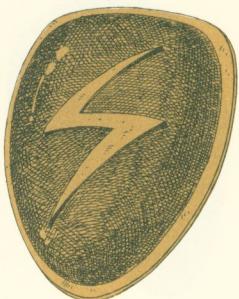
ゴーのシンボルが記された  
た楕円形の楯。

楯の中では最も重く、防  
御効果も高い。

重量 4.0

アクションハンド

装備位置 または  
レディハンド



## [衣服]

### ホルター

女性用の胸当て。  
男も着用可能だが、メ  
リットはない。



重量 0.2

装備位置 上半身

### 絹のシャツ

絹製のシャツ。  
主に女性が着用する薄く  
て軽いシャツである。動き  
やすいのが利点だが、防御  
効果は期待できない。



重量 0.2

装備位置 上半身

### 上着

ハーフリングの女性が伝  
統的に着用している衣服。  
24人中唯一のハーフリ  
ングの女性、TIGGYが身  
に付けている。



重量 0.4

装備位置 上半身

1

2

3

4

5

## チュニック

男性が着用するごく一般的な衣服。

BORIS、STAMM、NABI が着用している。



重量 0.5

装備位置 上半身

## 武道着

武道者が修行時に着用する衣服。

IAIDO が着用している。



重量 0.5

装備位置 上半身

## ガウン

僧侶が伝統的に着用する衣服。

ELIJA と MOPHUS が着用している。



重量 0.4

装備位置 上半身

## 皮チョッキ

獣の皮で作られた袖無しの衣服。

比較的防御効果が高い。



重量 0.6

装備位置 上半身

## ファインガウン

僧侶が儀式の時に着用するためのガウン。

普通のガウンよりも軽く丈夫に仕上がっている。



重量 0.3

装備位置 上半身

## ダブレット

エルフが伝統的に着用する衣服。

LINFLAS と SYRA が着用している。

緑の上着、緑のブーツと一緒に撮りになっている。



重量 0.3

装備位置 上半身

## 暗黒のマント

GOTHMOGが着用している闇色のマント。身に付ける者のすばやさを増加させ、敵の攻撃を受けにくくする。

首に装備すれば、鎧と共に着用できる。



重量 0.4

装備位置 上半身または首

## 皮腰布

バーバリアンが身に付けている腰布。

AZIZIとHALKが着用している。



重量 0.3

装備位置 下半身

## ガウン

僧侶が伝統的に着用する衣服。本来は上半身部分と下半身部分は一体になっている。

ELIJAとMOPHUSが着用している。

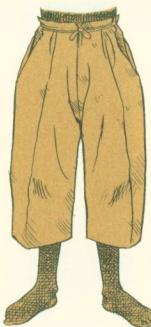


重量 0.4

装備位置 下半身

## 武道ズボン

武道者が修行時に着用する衣服。  
IAIDO が着用している。



重量	0.5
装備位置	下半身

## 長衣

女性が一般的に着用する衣服。  
ゲームシステムの都合で下半身に着用するが、肩から膝までを覆うゆったりした衣服である。



重量	0.5
装備位置	下半身

## 騎士のマント

農民が一般的に着用する衣服。  
形が騎士のマントに似ているため、農民は皮肉と自嘲を込めて「騎士のマント」と呼んでいる。実際は、肩から膝までを覆う粗末な衣服である。



重量	0.4
装備位置	下半身

## 青色ズボン

男性が着用する一般的な衣服。

人種や身分にかかわらず好まれる衣服である。



---

重量 0.6

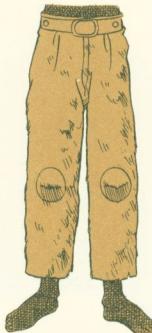
装備位置 下半身

---

## 皮製ズボン

獣の皮で作られたズボン。

比較的防御効果は高い。



---

重量 0.8

装備位置 下半身

---

## 緑の上着

エルフが着用する衣服。ゲームシステムの都合で下半身に着用するが、上半身から下半身を包む衣服である。



---

重量 0.3

装備位置 下半身

---

**礼服**

ファインガウンと共に着用される衣服。レベルの高い僧侶が好んで着用する。



重量 0.3

装備位置 下半身

**皮サンダル**

最も簡単な履物。  
ほとんど裸足同然の代物  
だが、何もはいていないよりはマシだろう。



重量 0.6

装備位置 足

**皮ブーツ**

獣の皮で作ったブーツ。  
最も一般的なブーツである。



重量 1.6

装備位置 足

1  
2  
3  
4  
5

## スエードブーツ

子やぎの皮を加工して  
作ったブーツ。

普通の皮ブーツよりも軽  
く仕上がりいて、はき心  
地も良い。



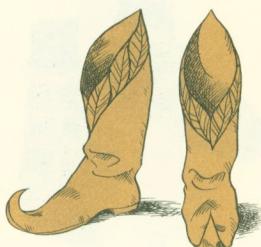
重量 1.4

装備位置 足

## 緑のブーツ

エルフが着用している  
ブーツ。

皮ブーツと比べるとずつ  
と軽くできている。



重量 0.4

装備位置 足

## スピードブーツ

最も軽いブーツ。

このブーツをはく者は通  
常よりも速く歩ける。

重い荷物を持っている勇  
者に装備させると良いだろ  
う。



重量 0.3

装備位置 足

## [杖]

### 杖

何の変哲もない木製の杖。だが、マナを増加させる力を秘めている。振り回せば武器として使用できるが、効果はほとんど期待できない。



重量	2.6
装備位置	アクション・ハンド

### 小型杖

非常に軽いステッキ。モンスターを手なずけて攻撃してこないようにする効果を持つ。

僧侶の技能を高めた勇者が持てば、敵の呪文を防御したり、傷を癒したりする力も發揮する。



重量	0.1
装備位置	アクション・ハンド

### 銀の杖

銀で装飾されたステッキ。小型杖と同じような効果を持つ。ただし傷を癒す能力はなく、代わりに火炎防御のフィールドを作り出す力を持つ。

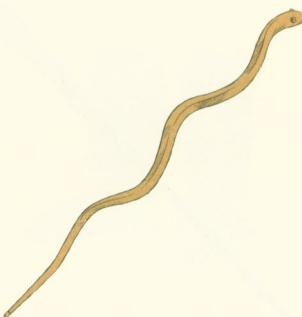


重量	0.2
装備位置	アクション・ハンド

**蛇の杖**

曲がりくねった形が蛇を  
思わせる杖。

敵を手なづけたり追い  
払ったりする力を持つ。ま  
た、傷を癒す魔力も秘めて  
いる。



**重量** 2.1

**装備位置** アクション・ハンド

**マナーの杖**

柄の部分に装飾の施され  
た木製の杖。

実体を持たない敵にダ  
メージを与える能力と、火  
炎防御のフィールドを作り  
出す魔力を持つ。



**重量** 2.9

**装備位置** アクション・ハンド

**ユーの杖**

先端部分にミスリルをう  
めこんだ木製の杖。

実体を持たない敵にダ  
メージを与える能力を持つ。  
また、魔法の灯をともす力  
も持っている。



**重量** 3.5

**装備位置** アクション・ハンド

## コブラの杖

柄の部分にコブラの装飾  
が施された杖。  
敵を追い払う能力を持つ。  
武器としても使用できる  
が、あまり威力はない。



重量 0.9  
装備位置 アクション・ハンド

## 生命の杖

神秘的な青い宝石がはめ  
込まれた杖。  
魔法の灯をともす力と、  
勇者の傷を癒す能力を持つ。  
必ずしも手にはいるとは  
限らないアイテムである。



重量 1.8  
装備位置 アクション・ハンド

## 龍の杖

赤い宝石のはめ込まれた  
杖。  
ドラゴンのように炎を吐き  
出す魔力を秘めているとい  
われるが、実際にその能力  
を引き出した者はいない。  
振り回して武器としても  
使用できるが、威力は低い。



重量 0.8  
装備位置 アクション・ハンド

**炎の杖**

ロード・リブラスルスが手にいれたいと望んでいる杖。

敵を追い払う能力と、火炎防御のフィールドを作り出す能力を持つ。力の玉を手に入れるためにはこの杖が必要不可欠である。




---

**重量 2.4**

装備位置 アクション・ハンド

---

**炎の杖+力の玉**

炎の杖の真の姿。  
ハイ・ロードですら呪縛してしまう力を持ち、念じれば数種類の呪文が唱えられる。

平和を取り戻す唯一の希望である。




---

**重量 3.6**

装備位置 アクション・ハンド

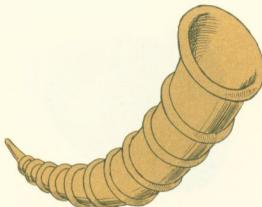
---

## [魔法のアイテム]

### 恐怖の角笛

相手の心に恐怖を呼び起こす角笛。

敵を追い払いしたい時に効果的である。



---

重量 0.8

装備位置 アクションハンド

---

### 魔法の石

全く重さのない魔法の石。  
ある謎かけの答えとなる  
アイテムである。



---

重量 0.0

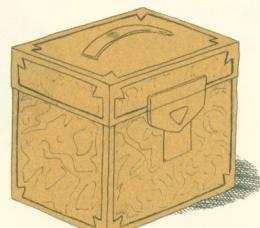
装備位置 -

---

### 魔法の箱

敵の動きを一定時間止めてしまう魔力を持ったアイテム。

青と緑の2種類があるが、緑の方が効力の持続時間が長い。



---

重量 0.6(青)

0.9(緑)

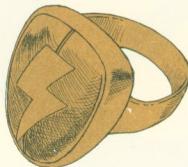
装備位置 アクションハンド

---

## 稻妻リング

稻妻を呼び起こす魔力を秘めたリングである。

ただし、使用回数には制限がある。



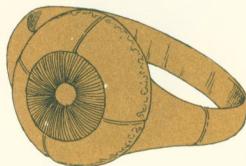
重量 0.1

装備位置 アクションハンド

## 時の眼

魔法の箱と同じ魔力を持ったリングである

稻妻リング同様使用回数に制限がある。



重量 0.1

装備位置 アクションハンド

## 炎の手袋

燃えさかる炎に包まれた魔法のガントレット。

これを装備すれば、敵に向って火炎球を打ち出せる。



重量 1.2

装備位置 アクションハンド

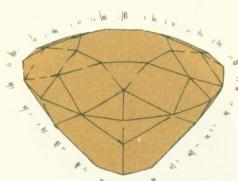
## 力の玉

伝説の宝珠。

ダンジョンの奥深くに封

印されている伝説の宝珠。

ロード・カオスがこれを手に入れてしまえば、世界は闇に包まれるだろう。



重量 1.2

装備位置 -

1  
2  
3  
4  
5

## [首飾]

### ムーンストーン

ムーンストーンをはめ込んだネックレス。

マナを増加させる力を持っている。また装飾品として、最も女性に好まれるもの一つでもある。



---

重量 0.2

装備位置 首

---

### 首飾り

宝石をはめ込んだ首輪。これも女性に好まれる装飾品である。激しい動きをしても邪魔にならないためか、特に戦士に好まれるようである。



---

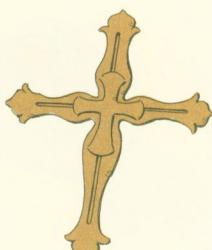
重量 0.1

装備位置 首

---

### 十字架

装飾の施された十字架。十字架は僧侶の信仰するシンボルである。しかし、この品物は装飾品としての意味が大きいようである。



---

重量 0.3

装備位置 首

---

**魔よけ**

はるかな時を経てきた宝石を埋め込んだペンダント。

身に付ければ邪惡な力から護られると言われている。



**重量** 0.2

**装備位置** 首

**灯の護符**

灯の魔法を封じ込めた護符。

首にかけると淡い光を発し、かすかに闇を照らします。



**重量** 0.2

**装備位置** 首

**魔法の護符**

祈りの石をはめ込んだ護符。

首にかけると石の色が青から赤に変わり、魔法に対する抵抗力を増す。



**重量** 0.2

**装備位置** 首

## フェラル

狼の顔をかたどったペンダント。

これを身に付けている間は魔術師としての技能が向上し、実力以上の力を發揮できる。



重量 0.2

装備位置 首

## ヘリオン

炎の持つ力を封じ込めたペンダント。

赤く妖しい光りをはなつ。



重量 0.2

装備位置 首

## [宝物]

### 銅貨

最も価値の低い硬貨である。

しかし、ダンジョンの中ではなにかと役にたつだろう。



---

重量 0.1

装備位置 -

---

### 銀貨

銀でできた硬貨である。  
ダンジョンの中で右に行くか左に行くか迷った場合  
に、コインストスをして進む道を決めるのも一興だろう。



---

重量 0.1

装備位置 -

---

### 金貨

黄金でできた硬貨である。  
最も価値がある硬貨である。死んだ後ですらこれに  
執着する者がいる。



---

重量 0.1

装備位置 -

---

## 青宝玉

空を思わせる青さを持つ  
宝玉である。

ある謎掛けの答えとなる  
アイテム。

重量 0.2

装備位置 -

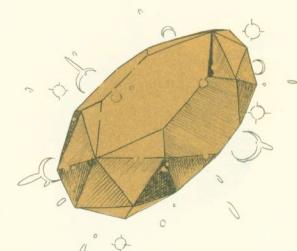


## 緑宝石

深い緑色をした宝玉。  
エメラルドとは別のもの  
である。

重量 0.2

装備位置 -



## 黄宝石

黄色がかつた色をした宝  
玉。

高価で売買される宝玉で  
ある。

重量 0.3

装備位置 -



## カリスタの王冠

装飾の施された美しい王冠。

ダンジョンの最下層に落ちている。非常に価値のある宝冠だが、勇者に必要なのは宝ではない。



重量 0.4

装備位置 頭

## ネラの王冠

かぶった者の知性 (WISDOM) を上げる魔力を持った王冠。

ただし、手に入れられない可能性もある。



重量 0.6

装備位置 頭

1

2

3

4

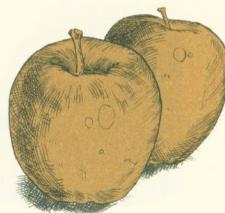
5

## [食料]

### リンゴ

比較的浅い階で手にはいる食料の一つ。

味は良いが、それほど腹の足しにはならないようである。



---

重量 0.4

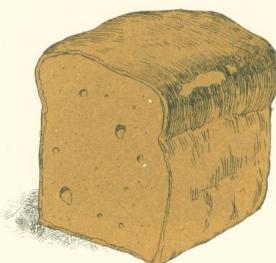
装備位置 -

---

### パン

重量の割には満腹感の得られる食料。

中盤までの非常用食料として持っていると良いだろう。



---

重量 0.3

装備位置 -

---

### トウモロコシ

なじみ深い食料の一つ。リンゴと同じ重量だが、いくらかカロリーが高いようである。



---

重量 0.4

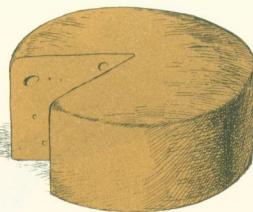
装備位置 -

---

**チーズ**

最も一般的な保存食である。

やや重いのが難だが、栄養価は高い。



重量 0.8

装備位置 -

**スクリーマーの肉**

スクリーマーを倒すと得られる。

浅い階での主たる食料源。



重量 0.5

装備位置 -

**丸虫の肉**

パープル・ワームの肉である。重量の割にカロリーが低いので、非常用の食料としてとっておくのには向かない。

手に入れたらすぐに食べてしまった方が良いだろう。



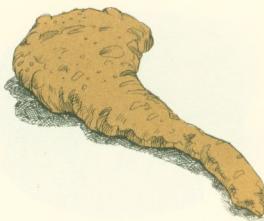
重量 1.1

装備位置 -

## もも肉

ジャイアント・ラットの  
もも肉。

深い階での主な食料源と  
なるだろうが、ジャイアン  
ト・ラットを倒すのは一苦  
労である。



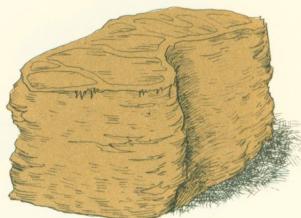
重量 0.4

装備位置 -

## ドラゴンステーキ

レッド・ドラゴンを倒す  
と得られる。ダンジョン内  
で手にはいる食料のうち、  
最も栄養価が高い。

しかし、そう簡単には手  
に入らないだろう。



重量 0.6

装備位置 -

## 【鍵】

### 黄金の鍵

黄金で作られた鍵。  
ダンジョンの浅い階で最  
もよく使用される。



重量 O.1

装備位置 -

### 鉄の鍵

鉄で作られた鍵。  
地味な色をしているため、  
ダンジョンの床に落ちてい  
ても気付かない場合が少な  
くない。



重量 O.1

装備位置 -

### 銀の鍵

銀で作られた鍵。  
鉄の鍵と同様、床に落ち  
ていると目立たない。



重量 O.1

装備位置 -

1

2

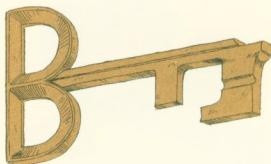
3

4

5

**Bの鍵**

柄の部分にBという文字をかたどった装飾が施されている鍵。



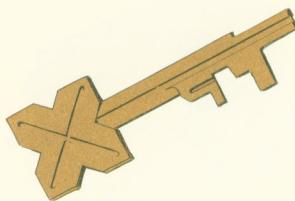
重量 0.1

装備位置 -

**十字の鍵**

柄の部分に十字型の飾りが付けられた鍵。

この鍵が落ちている所には、3つの鍵穴がある。どの扉を選ぶかはあなたの自由だ。



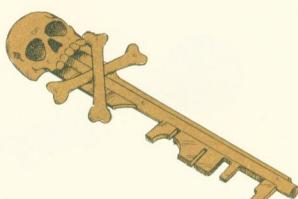
重量 0.1

装備位置 -

**どくろの鍵**

どくろの装飾が施された鍵。

この鍵は秘密の抜け道を開いてくれるだろう。



重量 0.1

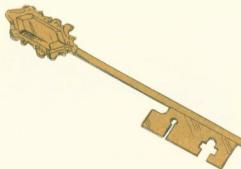
装備位置 -

## 鍵

**エメラルドの鍵**

柄の部分にエメラルドが埋め込まれた美しい鍵。

ダンジョンの深い階でこの鍵を手に入れるためにはダーク・ナイトを倒さなくてはならない。



重量 0.1

装備位置 -

**トパーズの鍵**

柄の部分にトパーズが埋め込まれた鍵。

ダーク・ナイトを倒してエメラルドの鍵を手に入れるためには、まずこの鍵が必要。



重量 0.1

装備位置 -

**ターコイズの鍵**

柄の部分にターコイズが埋め込まれた鍵。

貴重な宝の隠された4つの部屋を開けるための鍵。しかし、選べるのは1つの部屋だけである。



重量 0.1

装備位置 -

**ラーの鍵**

ラーのシンボルをかた  
どった鍵。

炎の杖への道は、この鍵  
が開いてくれる。

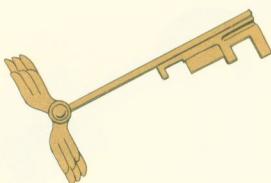


重量 0.1

装備位置 -

**翼の鍵**

翼をかたどった鍵。  
ダンジョンの最下層、最  
も危険な部屋への道を開く  
鍵である。

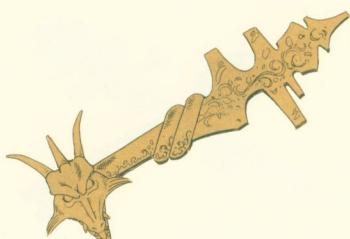


重量 0.1

装備位置 -

**マスターキー**

炎の杖が納められた部屋  
を開けるための鍵。



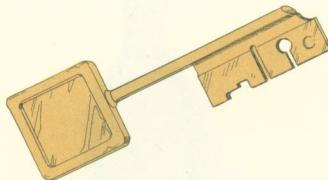
重量 0.1

装備位置 -

## 四角い鍵

四角形の飾りが付けられた鍵。

力の玉への道を開く鍵である。



重量 0.1

装備位置 -

## ルビーの鍵

装飾としてルビーが埋め込まれた神秘的な鍵。

勇者を炎の杖の秘密に導いてくれる鍵である。炎の杖の真の姿を知らねば目的の達成は不可能であろう。



重量 0.1

装備位置 -

1

2

3

4

5

## [薬]

### 対ヴェン秘薬

体内の毒を中和してくれる薬。

毒を受けたらすぐに服用した方が良いだろう。



---

重量 0.3

用法 飲む

---

### 秘薬クー

勇者の力 (STRENGTH) を一時的に増加させる薬。



---

重量 0.3

用法 飲む

---

### 秘薬ロス

勇者のすばやさ (DEXTERITY) を一時的に増加させる薬。



---

重量 0.3

用法 飲む

---

**秘薬ティン**

勇者の賢さ (WISDOM)  
を一時的に増加させる薬。



重量 0.3  
用法 飲む

**秘薬ネタ**

勇者の活力 (VITALITY)  
を一時的に増加させる  
薬。



重量 0.3  
用法 飲む

**秘薬ヴィー**

勇者の傷を癒し、ヘルス  
を回復する薬。この薬は戦  
闘を行なう前に準備してお  
く方が良いだろう。



重量 0.3  
用法 飲む

1  
2  
3  
4  
5

**秘薬モン**

勇者のスタミナを回復する薬。スタミナの値は軽視されがちだが、せめて消耗が激しい場合くらいはこの薬で回復しておきたい。




---

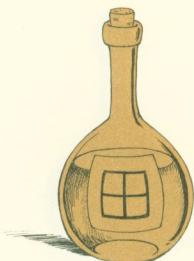
重量 0.3

用法 飲む

---

**秘薬ヤー**

この薬は勇者の体にいきわたり、物理的な攻撃に対する抵抗力を増す。強敵と戦う前には飲んでおきたい。




---

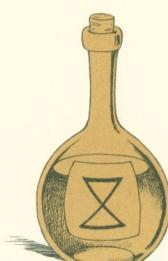
重量 0.3

用法 飲む

---

**秘薬ヴェン**

敵に投げつけると容器が割れ、毒の霧が発生する。




---

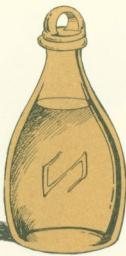
重量 0.3

用法 投げつける

---

## フル爆弾

投げつけると衝撃で爆発し、敵に大きなダメージを与える。強力な武器となるだろうが、威力にはばらつきがある。



重量 0.3

用法 投げつける

## [その他]

### 巻物

多くはグレイ・ロードが書き残したと思われる巻物である。魔法の名前や重要な情報が記されている。見付けたら必ず読んでおきたい。



---

重量 0.1

装備位置 ー

---

### たいまつ

暗いダンジョンを明るく照らしてくれるアイテム。必要のない場合や睡眠をとっている間は手からはずしておけば、より長く使用できる。



---

重量 1.1

アクションハンド

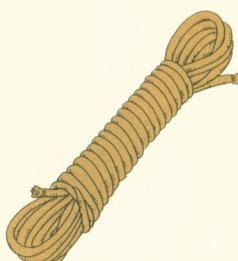
装備位置 または  
レディハンド

---

### ロープ

これを使用すれば、ダメージを受けずに落とし穴の中に入れる。しかし、必ずしも必要なアイテムではない。

LEYLA が装備している。



---

重量 1.0

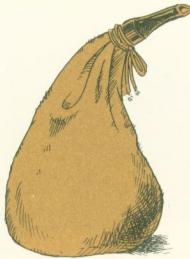
装備位置 アクションハンド

---

## 皮袋

0.6 Kg 分の水が入る皮  
製の袋。

一袋につき 3 回水が飲  
める。泉をみつけたら、こ  
れに水を汲んでおくのが賢  
明だ。



重量 0.3

装備位置 -

## 灰

ドラゴンに敗れた勇者達  
のあわれな姿である。

彼らの持っていたアイテ  
ムが、この灰の中に埋もれ  
ている可能性は高い。



重量 0.4

装備位置 -

## 石

何の変哲も無い石である。  
しかし、投石器を使って投  
げれば、敵にかなりのダ  
メージを与えるだろう。

投石器がない場合は、直  
接投げても良い。



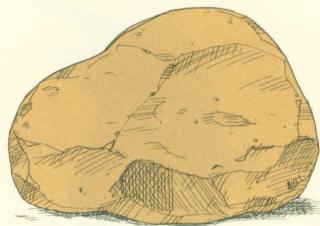
重量 1.0

アクションハンド

装備位置 または  
レディハンド

## 玉石

かなり大きな石である。  
重いため持ち運びには向  
かない。



重量 8.1

装備位置 -

## 空フラスコ

ガラスで作られた容器。  
魔法で作られる秘薬を入れ  
たり、水を入れておいたり  
と非常に有用なアイテムで  
ある。

僧侶の技能を持つものに  
は必ず装備せておきたい。



重量 0.1

アクションハンド

装備位置 または  
レディハンド

## 水入りフラスコ

水の入ったフラスコ。  
0.2 Kg 分の水が入ってい  
る。

同じ容量の水でも、皮袋  
から飲む 0.2 Kg よりフラ  
スコから飲む 0.2 Kg の方  
がより喉の渇きを癒してく  
れる。



重量 0.3

装備位置 -

## 鳴の鏡

持ち手のついた円形の鏡。  
ある謎掛けの答えとなる  
アイテムである。



重量 0.3  
装備位置 -

## 虫めがね

精巧なレンズを使った虫  
めがね。ある場所で要求さ  
れるアイテムである。  
しかし、全然別のアイテ  
ムを使っても結果に変わ  
はないようである。

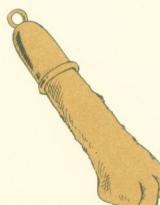


重量 0.2  
装備位置 -

## 兎の足

兎の足を切り取って加工  
したものである。

民間伝承によれば、兎の  
足は幸運を呼ぶと言われて  
いる。



重量 0.1  
装備位置 -

## 箱

木製の箱。アクションハンドに持てばアイテムを入れたり、取り出したりできる。

持ち物の整理に使用すると便利。



重量 5.0

装備位置 アクションハンド

## 羅針盤

現在向いている方角を教えてくれるアイテム。

方角が変わる度にグラフィックが変化する。眼のボックスに持つていけば、方角が文字で表示される。



重量 0.1

装備位置 -

1

2

3

4

5

## 呪文

勇者が目的を達成するためには、魔法の助けが不可欠である。どのような働きをする呪文があるのかを正確に知り、適切な場面で正しく使用して欲しい。

## 僧侶の呪文

- [田] ..... スタミナを回復してくれる秘薬モンを作り出す。  
この薬を常に携帯している必要はないだろうが、敵との戦闘によって疲労した時や、睡眠を取る前などには飲んでおきたい。
- [田ε] ..... この呪文を唱えた時に発生するパワー・フィールドは、敵の唱えた呪文の力を弱めてくれる。魔法を操る敵がいる階では、あらかじめ唱えておくと安心である。
- [田γ] ..... 秘薬ヤーを作り出す呪文。この薬を飲めば勇者の体は魔法の力に満たされ、武器や牙から受けるダメージが軽減される。ダーク・ナイトのような強敵と戦う前にこの薬を飲んでおけば、戦いはだいぶ楽になるはずだ。
- [田γβ] ..... 秘薬デインを作り出す呪文。この薬を飲んだ勇者は一時的に賢さを増す。  
必ずしも必要な薬ではないかもしれないが、あまり賢くない勇者に飲ませれば魔法の技能を習得するのが少し早まるだろう。
- [田γ†] ..... 勇者の気力を一時的に増す秘薬ネタを作り出す呪文。  
あまり必要な薬ではないだろうが、僧侶のマナに余裕があるようなら作って飲んでみると良い。
- [≈] ..... おそらく最も頻繁に唱える呪文がこれだろう。この呪文によって作り出される秘薬ヴィーは、戦闘に入る前に必ず用意しておきたい。勇者が大きなダメージを受けた時は即座に必要になるだろう。
- [≈γ] ..... あらゆる毒を中和する働きを持つ対ヴェン秘薬を作る呪文である。  
敵の攻撃で毒を受けた場合には、すぐにこれを飲むようしたい。治療を怠ったために死亡したのでは、勇者も死にきれないだろう。

- [シラシ] ..... 秘薬ロスを作り出す呪文。この薬を飲んだ勇者は、一時的にすばやさを増す。敵の攻撃をかわしたり、正確に敵を攻撃するために飲んでおくと良いだろう。
- [シラク] ..... 秘薬クーを作り出す呪文。この薬を飲めば勇者の力は増大し、格闘戦で敵に大きなダメージを与えるようになるだろう。また、勇者の力の限界以上に重い荷物を運びたい時にも有効な薬である。
- [シラチ] ..... この呪文を唱えると、勇者達はファイア・シールドに包まれる。このシールドは炎の熱をはねかえし、勇者が受けたダメージを軽減してくれる。  
ダンジョンの深い階で特に有効だろう。
- [シラキ] ..... この呪文を唱えれば、勇者の周囲は闇に包まれる。闇の中ではモンスターもあなたを見失うかもしれない。しかし、同時にあなたの視界も奪われてしまうのが問題である。
- [シラキ] ..... マナを回復する秘薬イーを作り出す呪文。戦闘中に魔術師のマナが無くなつたとしても、この薬によってマナを補給すれば、続けて攻撃の呪文を唱えられるだろう。

## 魔術師の呪文

- [田 ヲ ウ] ..... この呪文を唱えれば、一度通った場所には魔法の足跡が残される。ダンジョンの同じ場所をさまよい続けるような事態は、これで避けられるだろう。ただし足跡は、ある程度時間が経過すれば消えてしまう。
- [レ ヴ] ..... 敵を毒で包んでしまう呪文である。毒霧の漂う位置から逃げない限り、敵はダメージを受け続ける。複数回この呪文を唱えれば、それだけ毒は強力になってゆく。ただし、この毒は敵の体内には残らない。
- [レ ム \*] ..... この呪文を唱えれば、目の前にある壁の向こうに何があるのかを透視できる。ダンジョンのマップを作る時に非常に役に立つ呪文である。ただし、この呪文を使って扉の下の壁を透視するのはやめた方が良い。
- [レ ム ヲ] ..... 勇者の姿を一時的に敵の目から隠してくれる呪文である。この呪文が効力を持っている間、敵は攻撃をしかけてこないだろう。強敵と戦う場合に唱えておきたい呪文である。
- [レ モ \*] ..... 稲妻を呼び、敵にダメージを与える呪文である。火炎球に比べると破壊力は劣るが、火に強い敵を攻撃する場合には、この呪文を使うと有効である。
- [レ エ \*] ..... 光のエネルギーを空中に漂わせる呪文。魔法の灯よりも強力で、持続力も長い。僧侶の唱える闇を呼ぶ呪文とは正反対の性質を持っている呪文である。
- [ル] ..... この呪文は魔法の灯を生みだし、勇者の行く手をほのかに照らし出す。繰り返して唱えれば、灯は段々明るくなつてゆく。魔術師の見習いが一番はじめに訓練する呪文がこれである。
- [ル エ] ..... 炎の持つエネルギーを凝縮して、敵に向かって投げつけ

る呪文。攻撃用として最も使いやすい呪文である。ダンジョンの浅い階から最下層の階まで、常に役立ってくれるはずである。

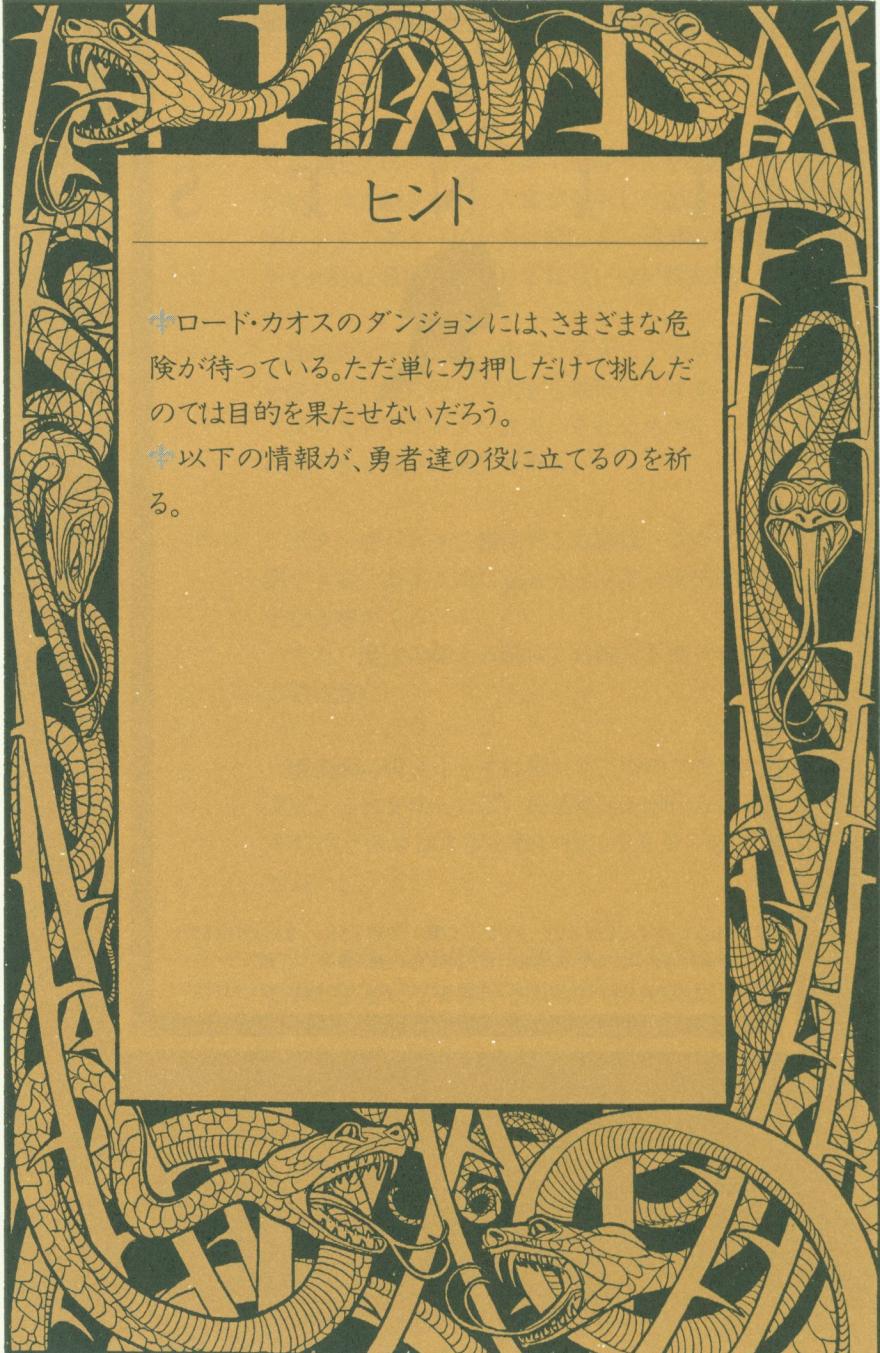
- [∞ ✕] ..... この呪文は、毒のシンボルが持つ力を凝縮して前方に浴びせかける働きをする。毒が命中した敵は、呪文の効力が消えるまでダメージを受け続ける。効果的な呪文であるが、全ての敵に通用するわけではないのが残念だ。
- [∞ ↗] ..... 物理的な存在でない相手にダメージを与える呪文。実体を持たない敵に対して大きな効果を上げる。  
ゴーストやエレメンタル、それにスペル・バインなどを攻撃できる唯一の呪文である。
- [∞ ☺] ..... ボタンやレバーで操作できる扉は、この呪文を使って開閉できる。あまり役に立ちそうもない呪文だが、必ず必要となる時がある。  
また、魔法の使える敵はこの呪文を使って扉を開けるので要注意だ。
- [∞ ✎] ..... 魔術師の呪文にしては珍しく、空のフラスコが必要な呪文だ。これを唱えれば、秘薬ヴエンが作られる。ただし、そのフラスコは2度と使い物にならないので覚悟した方が良い。
- [∞ 互 \*] ..... 「力の玉」を呪縛から解き放つ力を生み出す呪文である。これが必要になる時がきたら、目的の達成は目の前だ。

## 第3章

# HINTS



中あるモンスターを倒せない、ダンジョンの罠が突破できない、など、どうしてもゲームを先に進められなくなった場合には、この章の内容を参考にして欲しい。しかし、ゲームを楽しむためにはここを読まないでおいた方が良いのかもしれない。



## ヒント

ロード・カオスのダンジョンには、さまざまな危険が待っている。ただ単に力押しだけで挑んだのでは目的を果たせないだろう。

以下の情報が、勇者達の役に立てるのを祈る。

## 5つのヒント

- 少人数の勇者で……  
ダンジョンに挑む

ダンジョンは4人で踏み込んでも危険な場所である。1人や2人ではとうてい目的を果たせそうにないと思うかもしれない。

しかし、少人数には少人数なりのメリットがある。これを活用すれば、たった1人でロード・カオスの野望を打ち破るのも夢ではない。

少人数の第一のメリットは、食料が少なくて済む点である。余分な食料のある時に充分な訓練をつんで技能を向上させておけば、先の戦いがたいたく楽になるはずだ。このメリットは非常に大きい。

また、少人数で行動する勇者は短い時間でさまざまな技能を身に付けていく。1人で数人分の働きをするのだから、それも当然だろう。全ての職業でArch Masterのレベルまで技能を向上させるのも夢ではないのだ（もっとも、その前に勇者は目的を果たしてしまうだろうが）。

なお、老婆心ながら付け加えておくが、勇者1人でロード・カオスに挑戦する場合には、能力のバランスがとれた勇者を選ばなければならないのは言うまでもない。できれば、マナを多く持っている勇者が望ましいだろう。

- ダンジョンの……  
仕掛けの利用

ダンジョンに張り巡らされた罠は、絶えず勇者を悩ますだろう。しかし、これも逆手に取れば戦いを有利に進める道具となる。

まず最も手軽に利用できるのがドアと鉄格子である。これらの扉にはさまれた者はダメージを受けるという性質を利用するのだ。敵を扉の下まで誘導し、そこで扉を閉めてしまえば、下りてくる扉は敵を痛めつけてくれる。少々姑息な手段だが、強敵と戦う場合などに有効な手段である。

次に利用できるのが落とし穴である。数は少ないが、ダンジョンの中にはレバーやスイッチで操作できる落とし穴がある。落とし穴を閉じた状態にして敵をおびきよせ、タイミング良くレバーやスイッチを操作すれば、敵は足下に開いた穴に飲み込まれてあっけない最後を遂げるだろう。

ただし、この方法は空を飛ぶ敵には通用しない。

●マナを全く持つて… 僧侶と魔術師の技能を高めるためには、繰返し呪文を唱えなければならない。

いない勇者に魔法を覚えさせる しかし、勇者によってはマナを全く持っていないために呪文を唱えられない者もいる。

このような勇者が魔法の技能を習得するのは不可能なのだろうか？

答えはノーである。ダンジョンの中には、持つ者にマナを与えるアイテムが幾つか落ちている。例えば、ボーパルの剣や各種の杖などがそうである。

これらのアイテムを装備すれば、HALK や STAMM もいくらかマナを持てるのだ。あとは呪文を唱え続ければ魔法の技能を習得できる。

しかし、彼らに魔法を覚えさせるのにはかなりの根気が必要となるのは間違いない。

●自分の持つ最大値… マナの量は勇者一人一人に限りがあるって、いくら睡眠をとっても一定量以上のマナは得られない。したがって、それ以上のマナを消費する呪文は唱えられないように思われる。

しかし、一度指定した魔法のシンボルは呪文を唱えない限りは効力を持ち続ける。これを利用すれば大量のマナを消費する呪文を唱えるのも可能だ。方法は簡単で、呪文の途中までシンボルを指定したら睡眠をとり、回復したマナで残りのシンボルを指定すればよいのだ。

もっとも、無理をして高度な呪文を唱えても失敗する確率は高い。魔法の技術に習熟するためには地道な修練が必要である。

●自殺方法…………… ダンジョン内で勇者のうちの何人かが死んでしまった時、セーブした時点からやり直したい場合がある。このような時は意図的に勇者を死なせるしかない。

自殺の手段は幾つかあるが、最も手軽なのは、壁に向かって攻撃用の呪文を唱える方法だ。こうすれば、勇者は自分の唱えた呪文のエネルギーを浴びてダメージを受ける。何度も続ければ全員が死んでしまうはずだ。

近くに扉がある場合は、その扉のボタンを押して下に

入ってしまう方法もある。扉が閉る度に勇者はダメージを受け、比較的短時間で全滅するだろう。

もちろん、自殺などせずに勇者を復活させる努力をした方が良いのは言うまでもない。

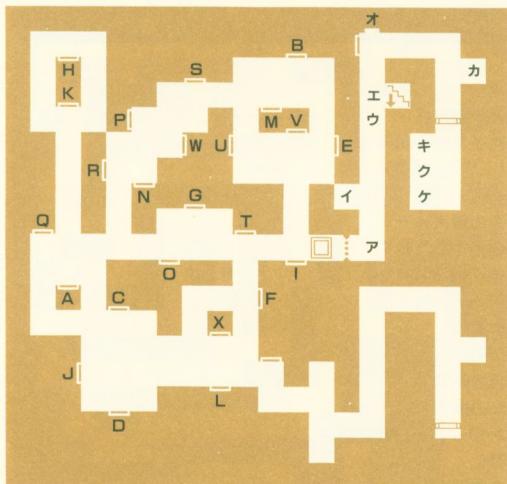
# 1 階

## 〔勇者〕

A —— アレックス  
B —— アジジ  
C —— ポリス  
D —— チャニ  
E —— ダルー<sup>1</sup>  
F —— イライヤ  
G —— ガンドウ  
H —— ゴスマグ  
I —— ハルク  
J —— ホーク  
K —— ヒッサー  
L —— イアイドー<sup>2</sup>  
M —— リーフ  
N —— レイラ  
O —— リンフラス  
P —— モウファス  
Q —— ナビ  
R —— ソニア  
S —— スタム  
T —— シラ  
U —— ティギー<sup>3</sup>  
V —— ウー=ツエ  
W —— ウーフ  
X —— ゼド

## 〔アイテム〕

ア —— リンゴ<sup>4</sup>  
イ —— パン  
ウ —— たいまつ  
エ —— 卷物 1  
オ —— 卷物 2  
カ —— トウモロコシ  
キ —— パン  
ク —— チーズ  
ケ —— リンゴ<sup>5</sup>



## [凡例]

■ = 壁

■ = 棚・祭壇

■ = 鏡

□ = プレッシャー・プレート

△ = 下り階段



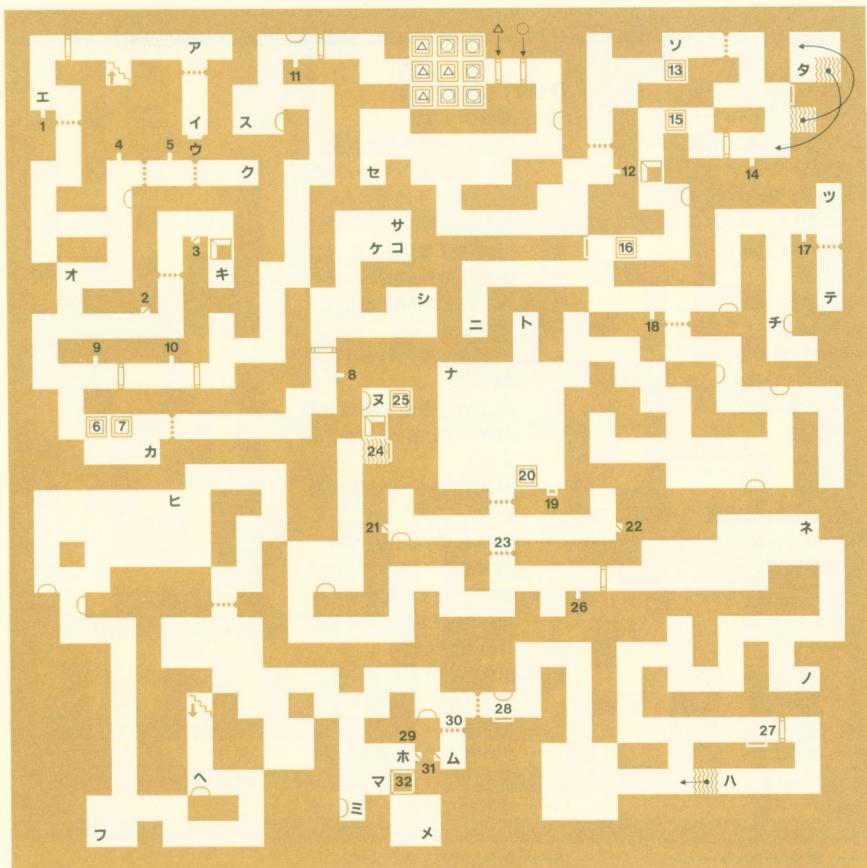
## 2階

### [アイテム]

ア—— 棍棒  
イ—— リンゴ・トウモロコシ・  
    巻物3・短剣  
ウ—— ファルチオンの剣  
エ—— 黄金の鍵  
オ—— トバーズの鍵  
カ—— 石  
キ—— 黄金の鍵・皮ブーツ  
ク—— たいまつ・エメラルドの鍵・  
    ダブレット・短剣・矢  
ケ—— ファルチオンの剣  
コ—— たいまつ・皮ブーツ  
サ—— 銀の鍵  
シ—— 銀の鍵・武道ズボン  
ス—— 黄金の鍵  
セ—— 黄金の鍵  
ソ—— 玉石  
タ—— 黄金の鍵・リンゴ  
チ—— 石  
ツ—— 鉄の鍵  
テ—— Bの鍵  
ト—— 卷物4・卷物5・もも肉・  
    空 フラスコ×3・皮製ズボン  
ナ—— たいまつ・チーズ×2・  
    リンゴ  
ニ—— リンゴ  
ヌ—— 手裏剣・黄金の鍵  
ネ—— 銅貨  
ノ—— たいまつ  
ハ—— 箱[巻物6・秘薬ヤー×2]  
ヒ—— バックラー  
フ—— 箱[もも肉・トウモロコシ・  
    チーズ・パン×2・巻物7・  
    魔法の箱・空 フラスコ]  
ヘ—— たいまつ  
ホ—— リンゴ  
マ—— 皮袋  
ミ—— 手裏剣  
ム—— ファルチオンの剣  
メ—— 魔法の箱

### [HINT]

1—— 黄金の鍵穴  
2—— 鉄格子を開けるレバー  
3—— 落とし穴をふさぐレバー  
4—— トバーズの鍵穴  
5—— 黄金の鍵穴  
6—— 鉄格子を開ける  
7—— 鉄格子開ける  
8—— エメラルドの鍵穴  
9—— 鉄の鍵穴  
10—— 銀の鍵穴  
11—— 黄金の鍵穴  
12—— 黄金の鍵穴  
13—— 物がのっている間鉄格子  
    が開く  
14—— 黄金の鍵穴  
15—— 物がのっている間落とし穴  
    をふさぐ  
16—— 物がのっている間メッセージー  
    ジを表示  
17—— 鉄の鍵穴  
18—— Bの鍵穴  
19—— 鉄格子を開くボタン  
20—— 鉄格子を閉じる  
21—— 鉄格子を開くレバー1  
22—— 鉄格子を開くレバー2  
23—— 21,22のレバーで開く  
24—— 物を置くと25の位置にテ  
    レポートする  
25—— 何か物が置かれると落とし  
    穴をふさぐ  
26—— 黄金の鍵穴  
27—— この扉は斧などで叩き破る  
28—— 泉にコインを入れると鉄格  
    子が開く  
29—— 30の鉄格子を開くレバー  
30—— 29のレバーで開く鉄格子  
31—— 32の壁を消すレバー  
32—— 31のレバーで消える壁



## [凡例]

- = 壁
- = 仕掛け壁
- = ボタン
- ▲ = レバー
- = 棚・祭壇
- = メッセージ
- = 泉
- = 鍵穴/コイン投入口

- = プレッシャー・プレート
- = テレポーテーション・フィールド
- = 落とし穴
- △ = 上り階段
- △ = 下り階段



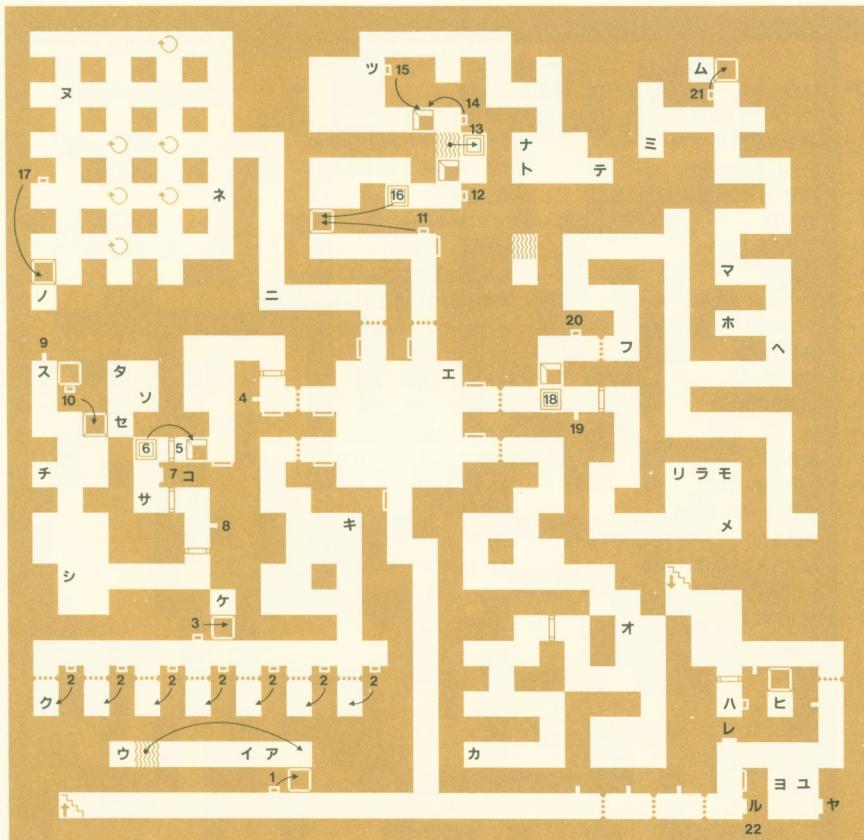
### 3階

#### [アイテム]

ア—— つの兜・スエードブーツ。  
  皮製ズボン・皮チョッキ  
イ—— 矢・皮袋・チーズ  
ウ—— 羅針盤  
エ—— 箱[チーズ・リンゴ・巻物 8・  
      巻物 9・金貨×2]  
オ—— 矢  
カ—— 黄金の鍵  
キ—— もも肉  
ク—— 箱[暁の鏡]  
ケ—— リンゴ・皮チョッキ・もも肉・  
      黄金の鍵  
コ—— 銀貨  
サ—— パン  
シ—— 矢  
ス—— 箱[銀貨・銅貨×3・魔法の箱]  
セ—— 黄金の鍵  
ソ—— 皮製ズボン  
タ—— トウモロコシ・リンゴ・  
      チーズ×2  
チ—— 小型杖  
ツ—— 矢  
テ—— 黄金の鍵  
ト—— 兜  
ナ—— 緑の上着  
ニ—— パン  
ヌ—— チーズ  
ネ—— 矢  
ノ—— 黄金の鍵・サーベル・  
      ファインガウン・礼服  
ハ—— 胸着・空フラスコ  
ヒ—— つるぎ・もも肉×2  
フ—— リンゴ  
ヘ—— 投石器  
ホ—— チーズ  
マ—— リンゴ  
ミ—— 兎の足  
ム—— 青宝玉・もも肉  
メ—— チーズ  
モ—— パン  
ヤ—— チーズ・パン・もも肉・リンゴ  
ユ—— たいまつ  
ヨ—— たいまつ  
ラ—— つの兜  
リ—— 黄金の鍵  
ル—— ラーの鍵  
レ—— 空フラスコ・巻物 10

#### [HINT]

1—— 壁を消すボタン  
2—— ボタンを押すとテレポー  
      テーション・フィールドが發  
      生し、鉄格子の中にある箱  
      を別の位置にテレポートす  
      る。何度も繰り返すと、箱は  
      鉄格子の外に出る。  
3—— 曙の鏡をあてると壁が消え  
      る  
4—— 金貨を 2 枚入れると扉が  
      開く  
5—— 呪文∞を唱えて開ける扉  
6—— 物がのると落とし穴をふさ  
      ぐ  
7—— 物が棚にのっている間扉  
      が開く  
8—— 銀貨を入れると扉が開く  
9—— 銅貨を入れると壁が消える  
10—— ボタンを押すと壁が消える  
11—— ボタンを押すと一定時間だ  
      け壁が消える  
12—— ボタンを押すとテレポー  
      テーション・フィールドが發  
      生する  
13—— 何か物がのると落とし穴を  
      ふさぐ  
14—— 短時間だけ落とし穴をふさ  
      ぐボタン  
15—— 落とし穴をふさぐボタン  
16—— 壁を消すブレッシャーブ  
      レート  
17—— 壁を消すボタン  
18—— 物がのっている間だけ落と  
      し穴をふさぐ  
19—— 青宝玉を入れると扉が開く  
20—— 鉄格子を開くボタン  
21—— 壁を消すボタン  
22—— ヴィーの祭壇



## 【凡例】

■ = 壁

□ = 仕掛け壁

■ = ボタン

■ = 棚・祭壇

■ = メッセージ

■ = 鍵穴/コイン投入口

□ = ブレッシャー・プレート

■ = テレポーテーション・フィールド

■ = 落とし穴

△ = 上り階段

▽ = 下り階段



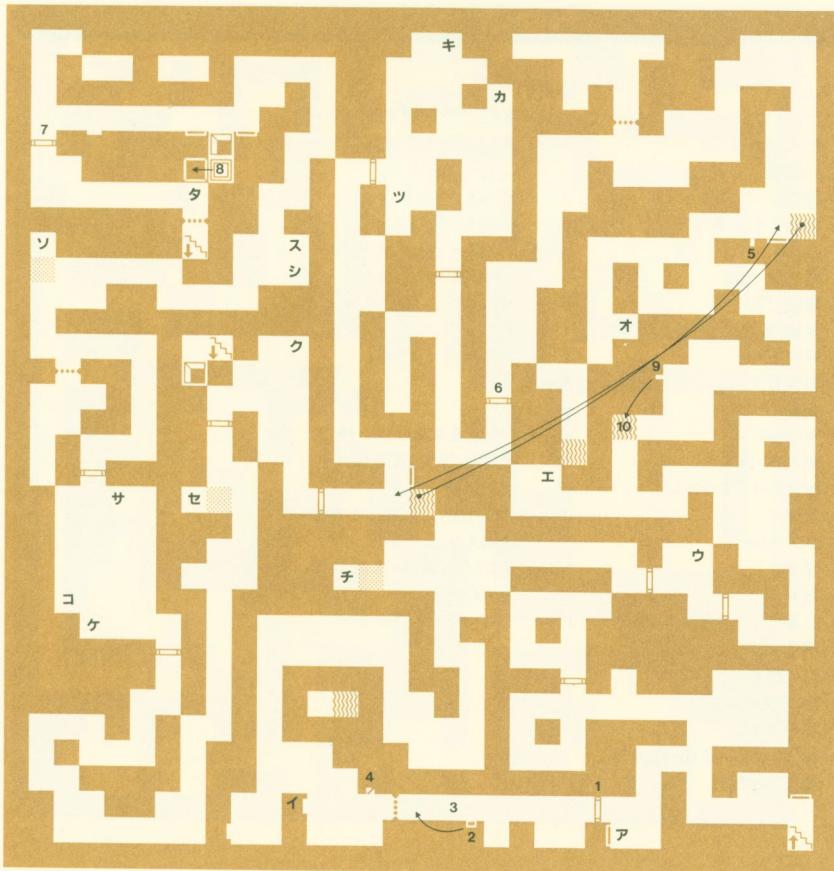
## 4階

### [アイテム]

- ア—— チーズ・斧・皮袋
- イ—— 黄金の鍵(排水口の中に  
ある)
- ウ—— 卷物 11・巻物 12
- エ—— 銀の杖
- オ—— 小型楯
- カ—— 鉄兜
- キ—— 皮チョッキ・皮製ズボン
- ク—— ラビエの剣
- ケ—— 金属ズボン
- コ—— 緑のブーツ
- サ—— 空フラスコ
- シ—— 弓
- ス—— 金貨
- セ—— 秘薬ネタ・もも肉
- ソ—— 金属ブーツ・もも肉・  
たいまつ
- タ—— 空フラスコ・恐怖の角笛
- チ—— もも肉・魔法の箱
- ツ—— 空フラスコ

### [HINT]

- 1—— 叩き破って通る
- 2—— ボタンを押すと高速で移動  
する。鉄格子が閉まる前に  
通り過ぎる。
- 3—— ここに乗ると鉄格子が閉ま  
る。
- 4—— 鉄格子を開閉するレバー
- 5—— 黄金の鍵を使うとテレポー  
テーション・フィールドが発  
生
- 6—— 叩き破って通る
- 7—— 叩き破って通る
- 8—— 物がのると壁が消える
- 9—— 金貨を入れるとパワー  
フィールド発生
- 10—— モンスターはここに発生す  
るパワー・フィールドを通り  
抜けることができない



## [凡例]

- = 壁
- = 幻の壁
- = 仕掛け壁
- = ボタン
- = レバー
- = 棚・祭壇
- = メッセージ
- = 鍵穴/コイン投入口

- = プレッシャー・プレート
- = テレポーテーション・フィールド
- = 落し穴
- ↑ = 上り階段
- ↓ = 下り階段



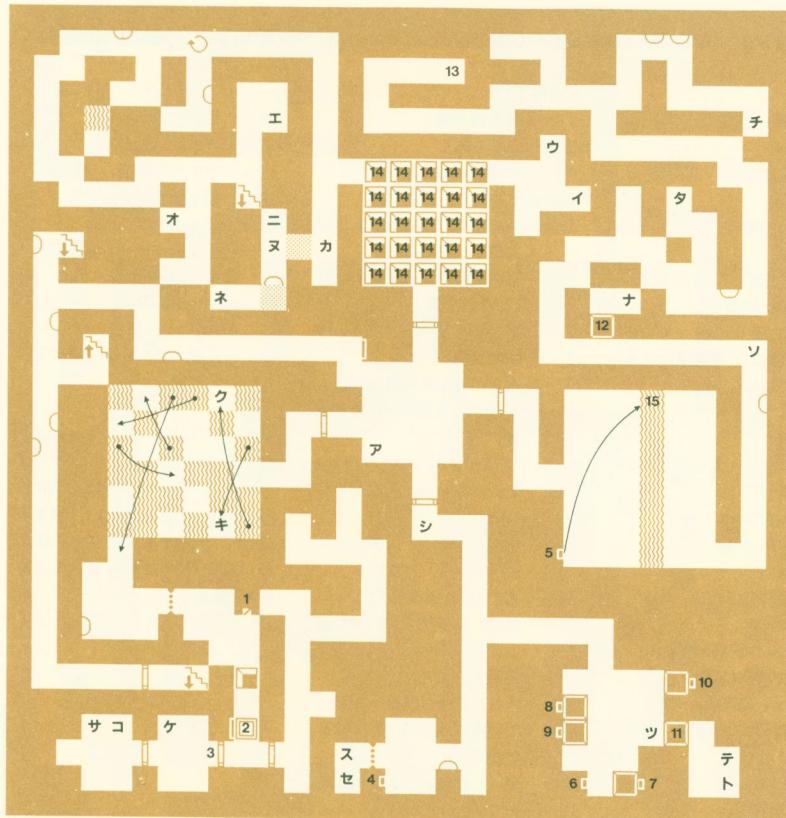
## 5階

### [アイテム]

ア—— たいまつ  
イ—— たいまつ・もも肉  
ウ—— 大型楯  
エ—— 秘薬クー  
オ—— 秘薬デイン・青宝玉  
カ—— もも肉  
キ—— 曙の鏡  
ク—— 毒投げ矢  
ケ—— 金貨・兎の足  
コ—— 青宝玉・兜  
サ—— 毒投げ矢×2  
シ—— 金貨  
ス—— 十字架  
セ—— 青宝玉・ぼこ  
ソ—— 首飾り・トウモロコシ  
タ—— 銀兜  
チ—— コブラの杖  
ツ—— 魔よけ  
テ—— 短剣  
ト—— 金属ブーツ・金属ズボン・  
      胴着・兜  
ナ—— 灯の護符  
ニ—— 秘薬ヴェン×2  
ヌ—— 秘薬ヴェン  
ネ—— 箱[対ヴェン秘薬・魔法の  
      箱・フル爆弾]

### [HINT]

1—— 落とし穴を開閉するレバー  
2—— 落とし穴を開閉するプレッ  
      シャープレート  
3—— 叩き破って通る  
4—— 鉄格子を開ける  
5—— テレポーテーション・フィー  
      ルド解除  
6—— ボタン  
7—— ボタン  
8—— ボタン  
9—— ボタン  
10—— ボタン  
11—— 6, 7, 6, 8, 9, 8, 10 の順で  
      ボタンを押すと壁が消える  
12—— 仕掛け壁  
13—— この位置に来ると 12 の壁  
      が消える  
14—— 落とし穴(兼落とし穴の開  
      閉スイッチ)  
15—— 2スクエア西へテレポート



### [凡例]

- = 壁
- = 幻の壁
- = 仕掛け壁
- = ボタン
- = レバー
- = メッセージ
- = 泉
- = プレッシャー・プレート

- = 回転床
- ▨ = テレポーテーション・フィールド
- = 落とし穴
- ↑, ↓ = 上り階段
- ↓, ↑ = 下り階段



## 6階

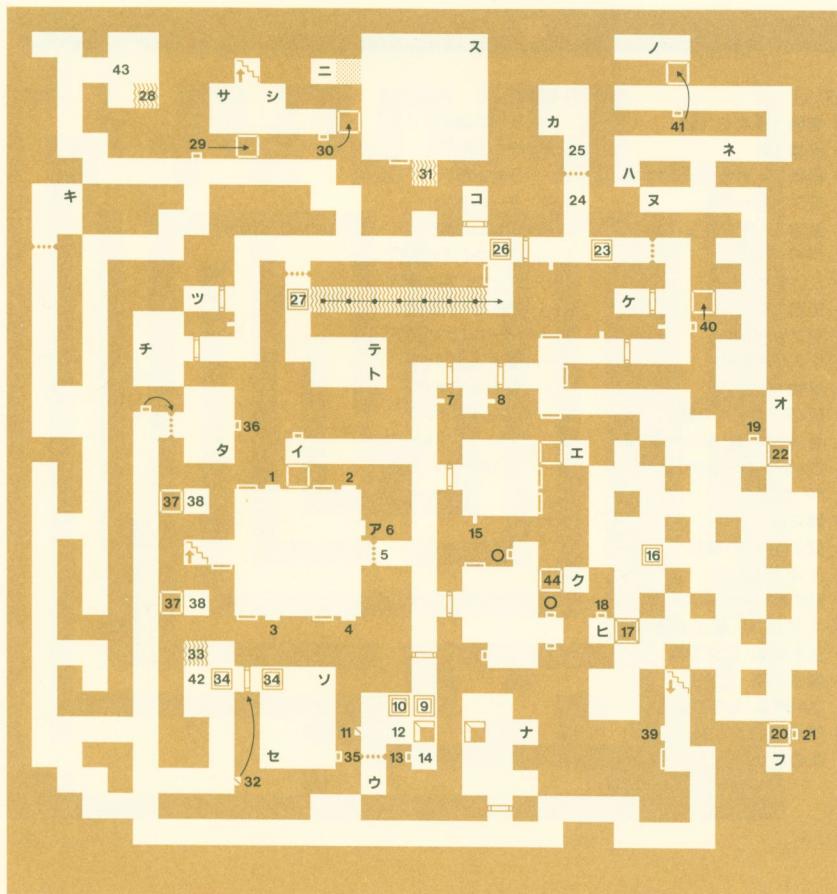
### [アイテム]

ア—— 鉄の鍵  
イ—— 大型楯  
ウ—— 鉄の鍵  
エ—— 鉄の鍵  
オ—— 鎧・鉄の鍵  
カ—— 銀の鍵  
キ—— 魔法の箱  
ク—— 鉄の鍵・胴着  
ケ—— 魔法の箱  
コ—— トウモロコシ・手裏剣×2  
サ—— 秘薬ヴェン  
シ—— たいまつ  
ス—— もも肉  
セ—— 箱[毒矢・水入りフラスコ・  
もも肉]  
ソ—— クロスボウ  
タ—— ポーバルの剣  
チ—— たいまつ  
ツ—— 魔法の箱×2  
テ—— もも肉  
ト—— ミスリルの胴着・毒矢×2  
ナ—— ミスリルズボン  
ニ—— 対ヴェン秘薬・チーズ  
ヌ—— もも肉×2  
ネ—— 銀兜  
ノ—— ポーバルの剣  
ハ—— ユーの杖  
ヒ—— 秘薬 ヴィー・秘薬ロス・  
たいまつ・もも肉  
フ—— 魔法の箱

### [HINT]

- 1—— 曙の鏡を置く  
2—— 金貨を置く  
3—— 青宝玉を置く  
4—— 弓を置く  
5—— 謎の答えの品物を3つ以上置くと開く鉄格子  
6—— 謎の答えの品物を4つ置くと現れる棚  
7—— 鉄の鍵穴  
8—— 鉄の鍵穴  
9—— 人がのると鉄格子が開く  
10—— 人がのると鉄格子が閉じる  
11—— 12にテレポーテーション・フィールドを発生させるレバー  
12—— 中の品物を14にテレポートさせる  
13—— 落とし穴をふさぐボタン  
14—— 鉄格子を開けるプレッシャーブレート  
15—— 金貨を入れる  
16—— 人またはモンスターがのっている間だけ壁17を消す  
17—— 仕掛け壁  
18—— 壁17を完全に消すボタン  
19—— 壁20を消すボタン  
20—— 仕掛け壁  
21—— 壁22を消すボタン  
22—— 仕掛け壁  
23—— 鉄格子が閉まる  
24—— 断続的に現れるテレポーテーション・フィールド  
25—— 断続的に現れるテレポーテーション・フィールド  
26—— 鉄格子開く  
27—— 物を置いて鉄格子を開く  
28—— 42へテレポート  
29—— 壁を消すボタン  
30—— 壁を消すボタン  
31—— 上の階へテレポート  
32—— 扉を開く  
33—— 43へテレポート  
34—— 扉を開くプレッシャーブレート  
35—— 扉を開けるボタン  
36—— 扉を開き、37の壁を消す  
37—— 仕掛け壁  
38—— スケルトンがいる  
39—— ヴィーの祭壇  
40—— 壁を消すボタン  
41—— 壁を消すボタン  
42—— テレポーテーション・フィールド28の出口  
43—— テレポーテーション・フィールド33の出口  
44—— ○のボタンを全て押すと消える壁

※27のプレッシャーブレートを作動させるためには、テレポーテーション・フィールドを越えて物を投げなければならない。物を充分遠くに投げる事のできる勇者がいない場合は弓を使って矢を射ると良い。



### [凡例]

二壁

□ = プレッシャー・プレート

### =幻の壁

 =テレポーテーション・フィールド

=仕掛け

□ =落とし穴

 =ボタン

 =上り階段

 =レバー

 = 下り階段

 =棚・祭壇

## ■ =メッセージ

 =鍵穴/コイン投入口



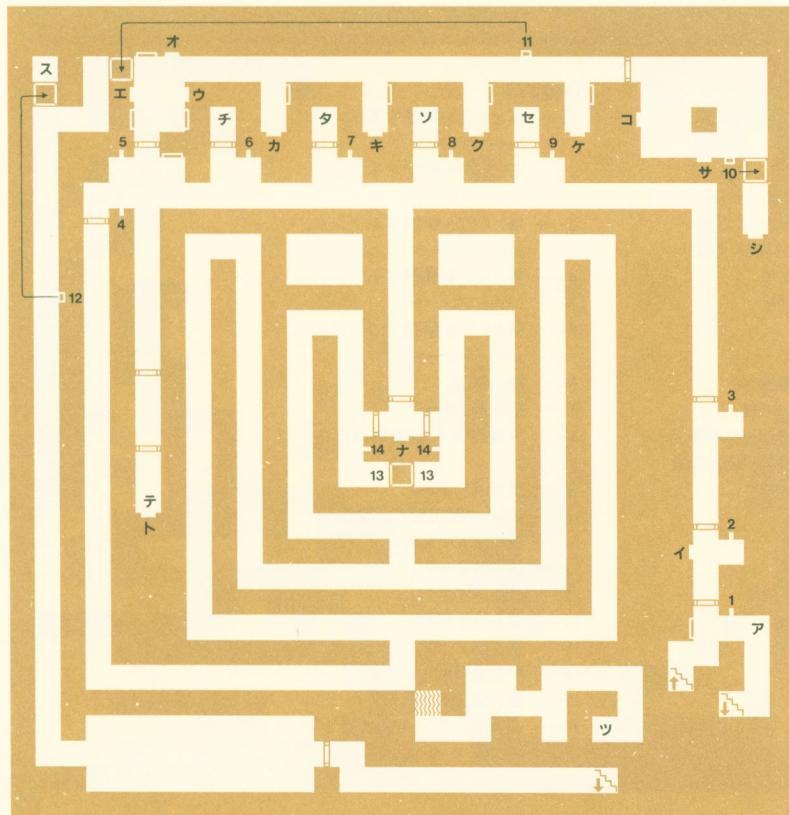
## 7階

### [アイテム]

ア—— 卷物 13・卷物 14  
イ—— 卷物 15  
ウ—— 卷物 16・卷物 17・卷物 18  
エ—— 空フラスコ×3  
オ—— 黄宝玉・魔法の石・  
虫めがね  
カ—— たいまつ  
キ—— 玉石  
ク—— 空フラスコ  
ケ—— 水入りフラスコ  
コ—— 卷物 19  
サ—— 灰・ターコイズの鍵  
シ—— 卷 物 20・卷 物 21・卷 物  
22・卷物 23・卷物 24・  
ラーの鍵  
ス—— 翼の鍵  
セ—— 魔よけ・灯の護符・  
生命の杖  
ソ—— 龍の杖・スピードブーツ  
タ—— ネラの王冠・魔法の箱  
チ—— 稲妻の剣・防火胴着  
ツ—— 魔法の箱  
テ—— フル爆弾・秘薬ヴェン  
ト—— 暗黒の剣  
ナ—— 炎の杖

### [HINT]

1—— ラーの鍵穴  
2—— ラーの鍵穴  
3—— ラーの鍵穴  
4—— ラーの鍵穴  
5—— ルビーの鍵穴  
6—— ターコイズの鍵穴  
7—— ターコイズの鍵穴  
8—— ターコイズの鍵穴  
9—— ターコイズの鍵穴  
10—— 壁を消すボタン  
11—— 壁を消すボタン  
12—— 壁を消すボタン  
13—— ストーン・ジャイアント  
14—— マスターキーの鍵穴



## [凡例]

- = 壁
- = 仕掛け壁
- = ボタン
- = 棚・祭壇
- = メッセージ
- = 鍵穴/コイン投入口
- = テレポーテーション・フィールド
- ↑ = 上り階段
- ↓ = 下り階段



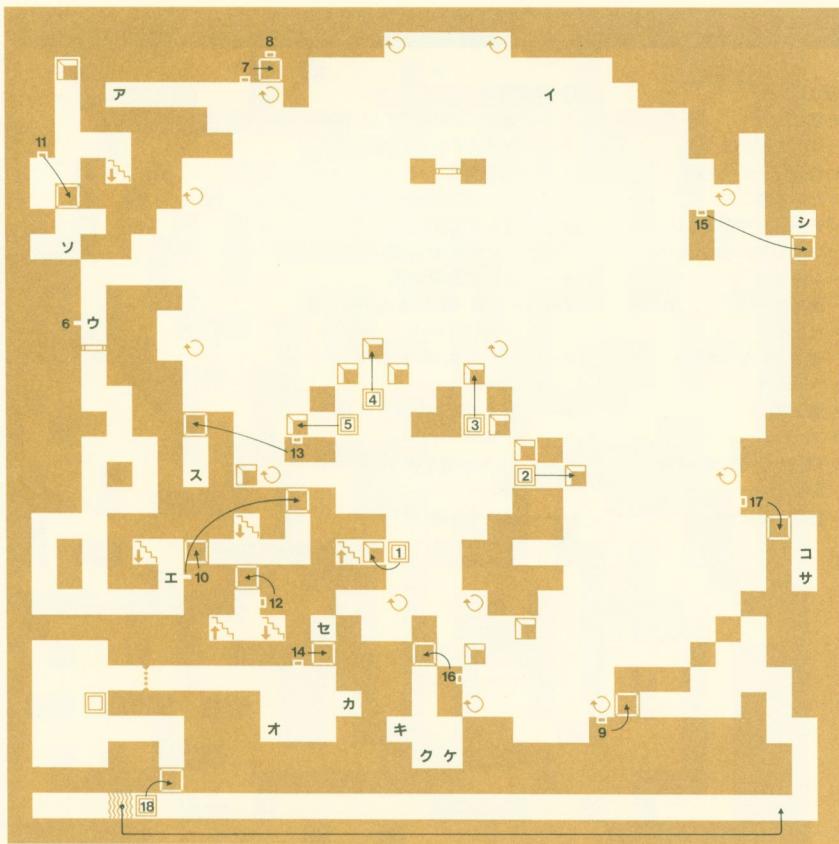
## 8階

### [勇者]

ア—— 箱[どくろの鍵]  
イ—— 銀の鍵  
ウ—— チーズ  
エ—— 箱[秘薬ヤー・巻物 26]  
オ—— デルタの剣  
カ—— 魔法の護符  
キ—— たいまつ  
ク—— 巷物 25  
ケ—— 銅貨  
コ—— 大ほこ  
サ—— フル爆弾×2  
シ—— マナーの杖  
ス—— フル爆弾・兔の足  
セ—— フル爆弾・魔法の箱  
ソ—— リンゴ×2

### [HINT]

1—— 落とし穴を開閉するプレッシャーブレート  
2—— 落とし穴を開閉するプレッシャーブレート  
3—— 落とし穴を開閉するプレッシャーブレート  
4—— 落とし穴を開閉するプレッシャーブレート  
5—— 落とし穴を開閉するプレッシャーブレート  
6—— 銀の鍵穴  
7—— 壁を消すボタン  
8—— 火炎球発射装置解除ボタン  
9—— 壁を消すボタン  
10—— どくろの鍵で壁が消える  
11—— 壁を消すボタン  
12—— 壁を消すボタン  
13—— 壁を消すボタン  
14—— 壁を消すボタン  
15—— 壁を消すボタン  
16—— 壁を消すボタン  
17—— 壁を消すボタン  
18—— のってしばらくすると壁が消える



## 【凡例】

■ =壁

△ =下り階段

□ =仕掛け壁

■ =ボタン

■ =鍵穴/コイン投入口

□ =プレッシャー・プレート

○ =回転床

■ =テレポーテーション・フィールド

■ =落とし穴

△ =上り階段



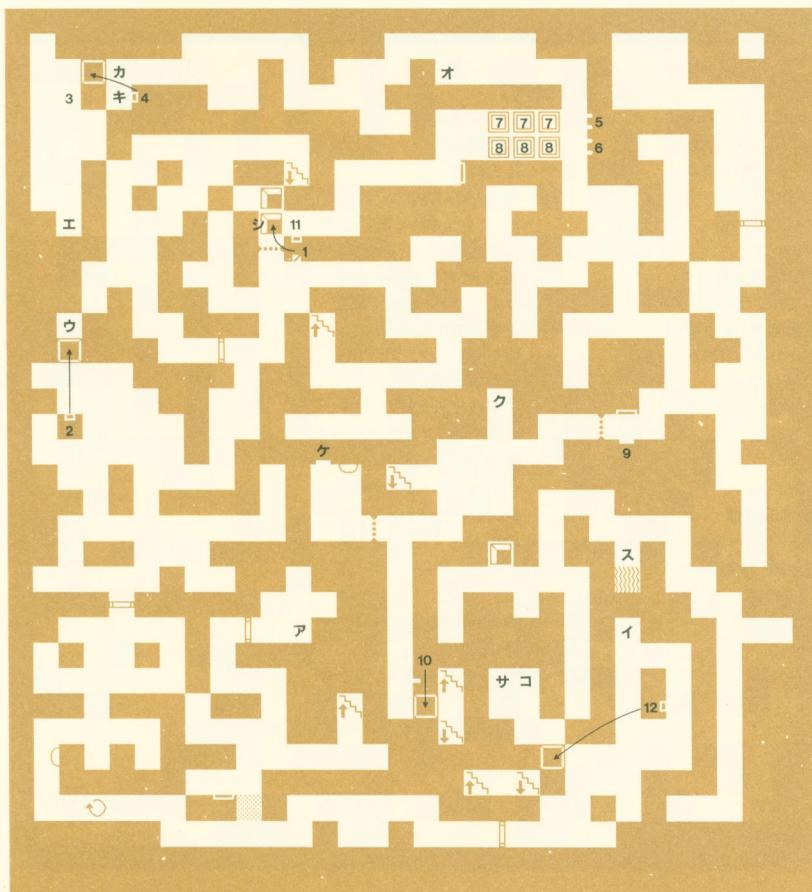
## 9階

### [アイテム]

ア—— 卷物 27  
イ—— リンゴ・たいまつ  
ウ—— 稲妻リング・もも肉・  
    たいまつ  
エ—— チーズ・トウモロコシ・  
    リンゴ・ドラゴンステーキ  
オ—— ロープ  
カ—— 魔法の石  
キ—— たいまつ  
ク—— 卷物 29・空フラスコ  
ケ—— ラーの鍵  
コ—— 魔法の箱  
サ—— フェラル  
シ—— 箱[緑 宝 玉・卷 物 28]・  
    秘薬ヴィー  
ス—— 秘薬ヴィー×2

### [HINT]

1—— 落とし穴を開閉するレバー  
2—— 壁を消すボタン  
3—— この辺りにいるソーサラー  
    がどくろの鍵を持っている  
4—— 壁を消すボタン  
5—— 火炎球発射装置  
6—— 火炎球発射装置  
7—— 5を作動させるプレッ  
    シャーブレート  
8—— 6を作動させるプレッ  
    シャーブレート  
9—— 魔法の石を置くと鉄格子  
    が開く  
10—— どくろの鍵を使うと壁が消  
    える  
11—— 鉄格子を開くボタン  
12—— 壁を消すボタン



## [凡例]

- = 壁
- ▨ = 幻の壁
- ▣ = 仕掛け壁
- = ボタン
- = レバー
- = 棚・祭壇
- = 鏡 / メッセージ
- = 泉

- = 鍵穴 / コイン投入口
- = 毒ガス / 火炎球発射装置
- = ブレッシャー・プレート
- = 回転床
- ▨ = テレポーテーション・フィールド
- = 落し穴
- ↑ = 上り階段
- ↓ = 下り階段



## 10階

### [アイテム]

ア—— B の鍵  
イ—— パン・リンゴ  
ウ—— チーズ・トウモロコシ  
エ—— アーメット兜  
オ—— トウモロコシ  
カ—— たいまつ  
キ—— フル爆弾・チーズ・  
水入りフラスコ  
ク—— 金属脚絆・金属脚絆  
ケ—— もも肉・ムーンストーン  
コ—— トウモロコシ  
サ—— 卷物 30  
シ—— 虫めがね  
ス—— パン  
セ—— パン  
ゾ—— 鎧・フル爆弾  
タ—— スピードブーツ  
チ—— 白金楯・巻物 31・  
どくろの鍵  
ツ—— スピードボウ  
テ—— 細い斧  
ト—— ユーの杖

### [HINT]

1—— B の鍵穴  
2—— B の鍵穴  
3—— B の鍵穴  
4—— 高速で移動するので、タイ  
ミングをはかって飛び出す  
5—— このボタンと 10 のボタンを  
両方押すとテレポーター  
ーション・フィールドが発生  
6—— 壁を消すボタン  
7—— 壁を消すボタン  
8—— 壁を消すボタン  
9—— 壁を消すボタン  
10—— このボタンと 5 のボタンを  
両方押すとテレポーター  
ション・フィールドが発生  
11—— テレポーターション・フィー  
ルド  
12—— テレポーターション・フィー  
ルド  
13—— 壁を消すボタン  
14—— 壁を消すボタン  
15—— どくろの鍵を使うと壁が消  
える



## [凡例]

- =壁
- =幻の壁
- =仕掛け壁
- =ボタン
- =メッセージ
- =鍵穴/コイン投入口
- =プレッシャー・プレート
- =テレポーテーション・フィールド

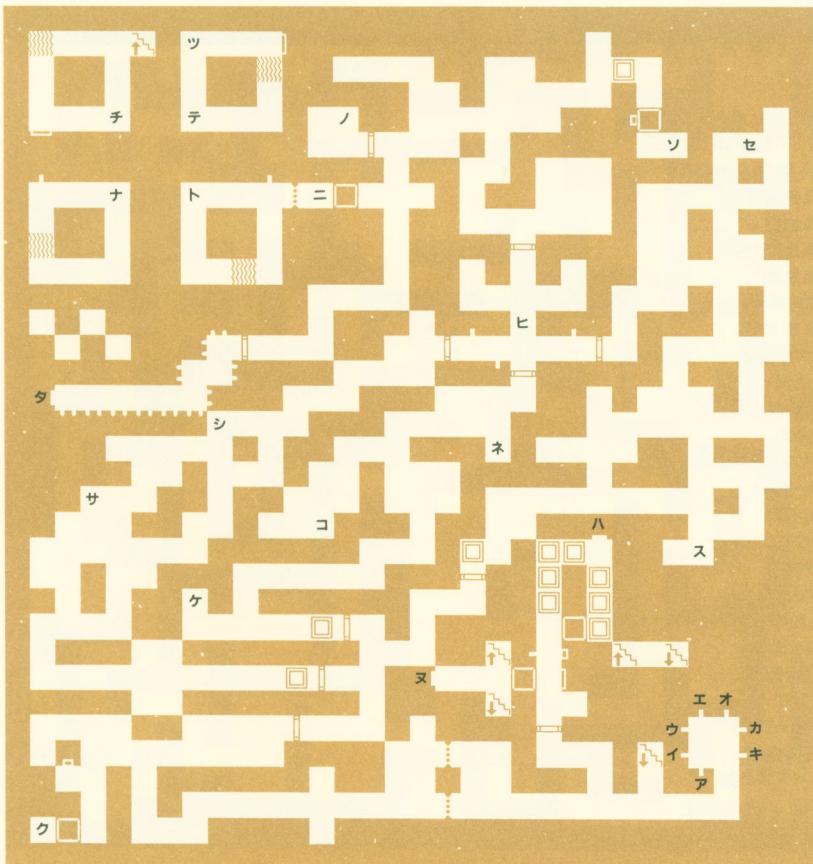
↑ =上り階段

↓ =下り階段



## [アイテム]

ア—— 秘薬ヴェン  
 イ—— フル爆弾  
 ウ—— フル爆弾・魔法の箱  
 エ—— 銅貨×2  
 オ—— 十字の鍵  
 カ—— 箱[もも肉×4・チーズ×2・パン×2]  
 キ—— 魔法の箱  
 ク—— 白金の鎧・白金ブーツ・  
       白金脚絆  
 ケ—— 銅貨  
 コ—— 銅貨  
 サ—— 銅貨  
 シ—— 銅貨  
 ス—— 銅貨  
 セ—— 銅貨  
 ソ—— どくろの鍵  
 タ—— ダイヤの剣  
 チ—— 杖  
 ツ—— 鉄の鍵  
 テ—— 金属脚絆  
 ト—— 鉄棒  
 ナ—— サーベル  
 ニ—— 箱[銀の鍵]  
 ヌ—— 卷物 32  
 ネ—— チーズ  
 ノ—— 火の剣  
 ハ—— ルビーの鍵  
 ヒ—— 十字の鍵



## [凡例]

■ = 壁

■ = テレポーテーション・フィールド

□ = 仕掛け壁

△ = 上り階段

■ = ボタン

▽ = 下り階段

■ = 棚・祭壇



■ = メッセージ

■ = 鍵穴/コイン投入口

■ = 毒ガス/火炎球発射装置

□ = ブレッシャー・プレート

[アイテム]

ア—— 卷物 33・水入りフラスコ・

  リンゴ・秘薬 ヴィー・

  秘薬 ヤー

イ—— 黒鉄脚絆

ウ—— 黒鉄鎧

エ—— 黒鉄ブーツ

オ—— 黒鉄楯

カ—— フル爆弾

キ—— 黒鉄兜

ク—— どくろの鍵

ケ—— もも肉・リンゴ・

コ—— 蛇の杖

サ—— もも肉

シ—— パントウモロコシ

ス—— ラーの鍵

セ—— リンゴ・

ソ—— トウモロコシ×2

タ—— 鉄棒

チ—— マスターキー

ツ—— もも肉・リンゴ・たいまつ

テ—— フル爆弾

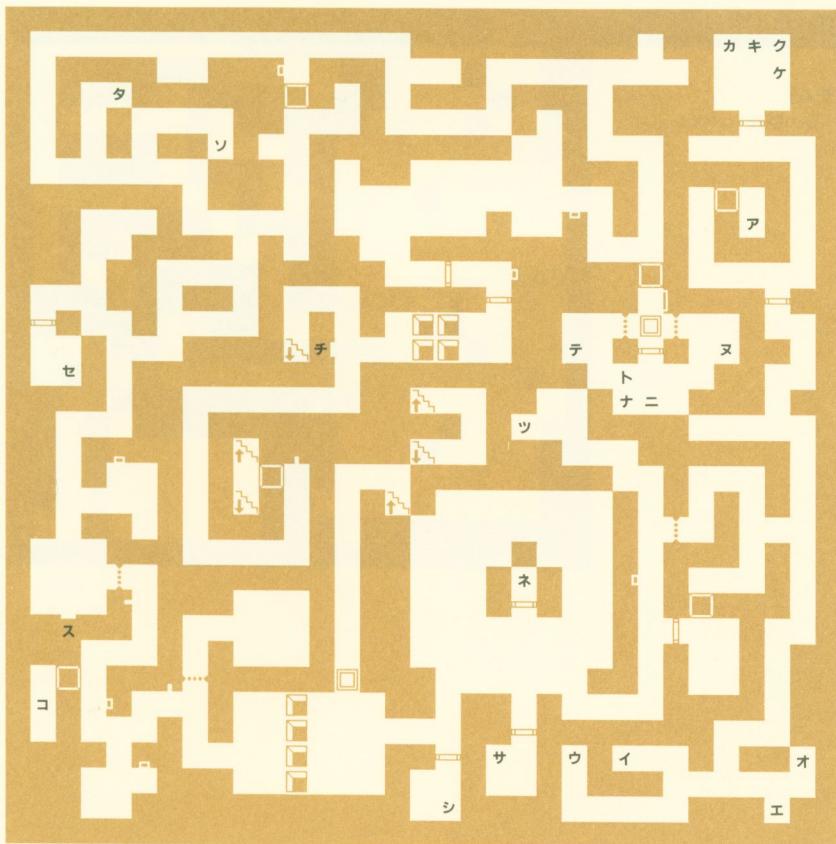
ト—— 白金兜

ナ—— リンゴ・

ニ—— スピードブーツ

ヌ—— 秘薬ヴェン

ネ—— トバーズの鍵



12

## [凡例]

- = 壁
- = 仕掛け壁
- = ボタン
- = 棚・祭壇
- = メッセージ
- = 鍵穴/コイン投入口
- = プレッシャー・プレート
- = 落とし穴

△ = 上り階段

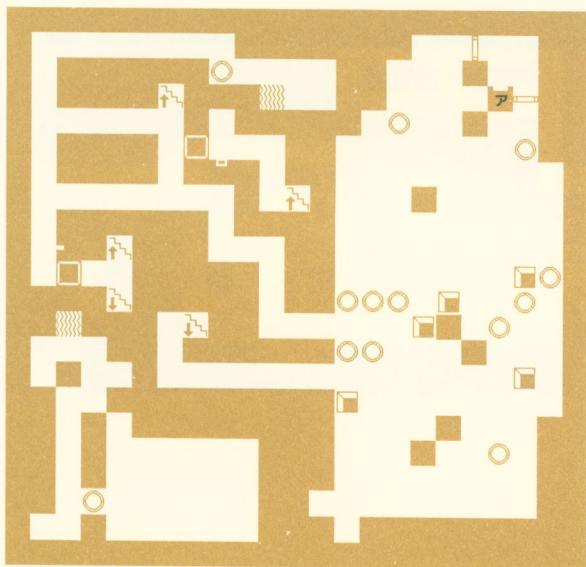
▽ = 下り階段



## 13階

[アイテム]

ア—— 炎の手袋・ヘリオン



13

[凡例]

■ = 壁

△ = 上り階段

□ = 仕掛け壁

▽ = 下り階段

■ = ボタン

■ = 棚・祭壇

■ = 鍵穴/コイン投入口

■ = テレポーテーション・フィールド

■ = 落とし穴

○ = ファイアエレメンタルボッド



## 14階

### [アイテム]

ア—— 灰・四角い鍵

イ—— 玉石

ウ—— 銅貨×3・カリスタの王冠・

金貨

エ—— 青宝玉・時の眼・緑宝玉

オ—— 灰

カ—— 玉石

キ—— 灰

ク—— 銅貨

ケ—— 灰

コ—— 灰

サ—— 灰

シ—— 玉石

ス—— 銅貨

セ—— 灰

ソ—— 玉石

タ—— 玉石

チ—— 銅貨

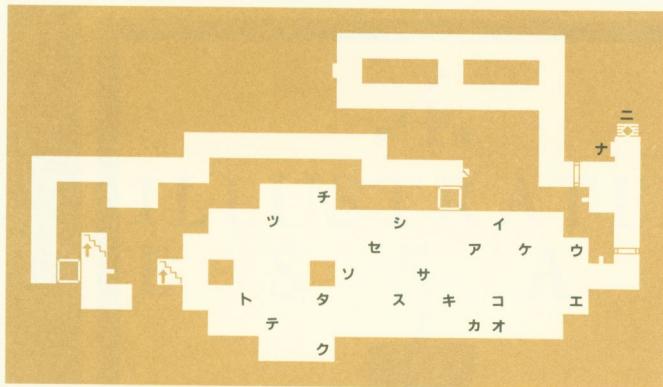
ツ—— 銀貨

テ—— 銀貨

ト—— 銅貨

ナ—— 卷物 34

ニ—— 力の玉



14

## [凡例]

- =壁
- =仕掛け壁
- ▲ =レバー
- ▨ =棚・祭壇
- ▢ =鍵穴/コイン投入口
- ↑ =上り階段
- =力の玉





第4章

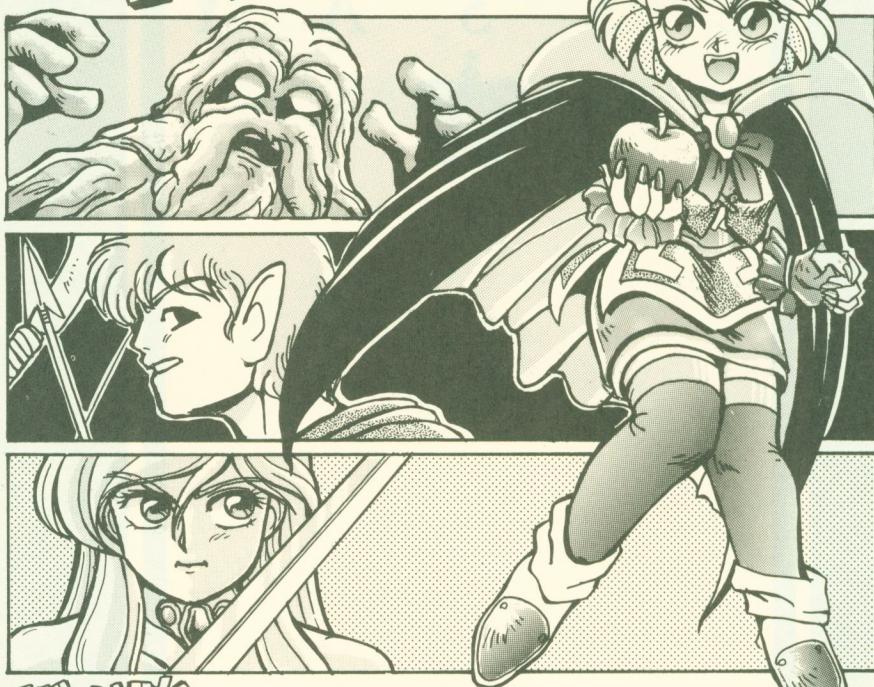
# ILLUSTRATED ESSAY



BY. ここまひ だよ。

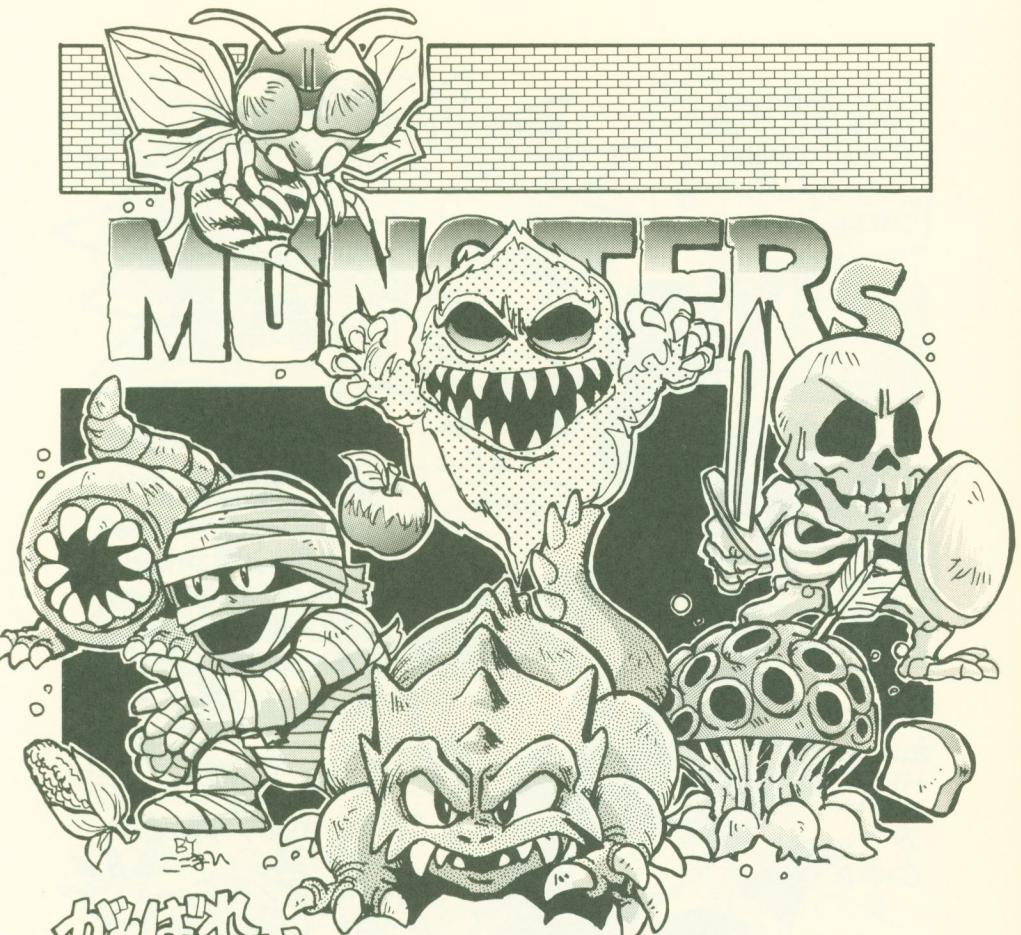
# DUNGEON MASTER

1990



そして  
数分  
…



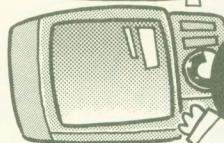


かはく  
TIGG 2



© Purple Worms

この仕事のふがやう!!  
TOWNSの本物に  
近づけて(シタル)よせ  
うれしい私



カービ  
カービ

金くじ  
当たった 買おう

数々タリキャラクターの中より  
わざわざ選ばれた内の人  
女優のソニアちゃんヒ  
原作者のナベーチ君!

私は  
HPが  
いい!  
大吉  
しつね

アドレットも  
アラジちゃんは  
強い!...  
あの顔は  
恐い!!  
まだまだキャラ  
クターの中  
で攻撃  
されるのは  
負けだよ  
ごはう。

私が主役  
ソニアよ!

TOWNS版

私は最初のうしが  
スイレッなくして、モスクワも  
数々種類しか会っていない  
へりすか。その中でモ  
ミライの動きが好きで日  
言葉は久しぶりけど、  
「あいやー」と感じ(?)  
ちのこつちゅ!

ダンジョンダンジョン  
カレーも  
ダンジョン!!

ナビ



マリーリちゃんの料理教室  
カツカツ・スクール



アレを初体験は、  
たゞかしー！自分には  
いいかなー」と、  
思ついた「ヨウビ」  
数時間後には、  
しっかり自分やけの  
世界をつくしました。

ラユイーカー登場日

次回はシラちゃんの  
紫虫のフランス風ダンジョン  
ハンバーグの作り方2日目

うーん  
まよまよ  
コクが…



食べ食べ

あーらばんあ！



おとしで  
2人とも友達だ  
今考こう。  
まぬけんなうちは  
ひっかかるものだ！

私のドライ  
唯一の男  
ドライヤ  
士日

えと、まともな意図といふ…  
雑誌に載った記録とかを見ると…  
すうごくぐぐく意いEHD! マクスも  
便22、MAPもいかがわしく、  
不自由ではなかたござり  
モンスターを食べるとか装备の  
仕方などは面白さを感じた  
佐藤元ございました。



へんなから  
マトモあた

プラスか  
ないし、役に  
立たない人(?)日

12月も呪文も組み合せが  
たくさんあります。自分だけの  
想い出ができますが、オース日

振り回すと  
振りましか  
能が無い。へ  
なつか…  
注: 成長せず  
いかないナリ





◎MENU◎

- GAME START
- CONTINUE
- STATUS
- MODE

• 何なんだ。このゲームは。見たまは単なる3D RPGの様だ。  
 • でも、やつると体感アカランRPGのうえにシミュレーションゲームの  
 様な気がする。そりゃ体感た、2Dセんのゲームみたいに重いたり  
 する訳ではない。しかし、この召喚場感はなんぞ——。2種。自分が  
 このモニター世界に向説(→2.4より転移か)してしまうのだ。こんど、  
 体感と言ひすして何と言おうか。ウオオオオ、熱烈だせー。

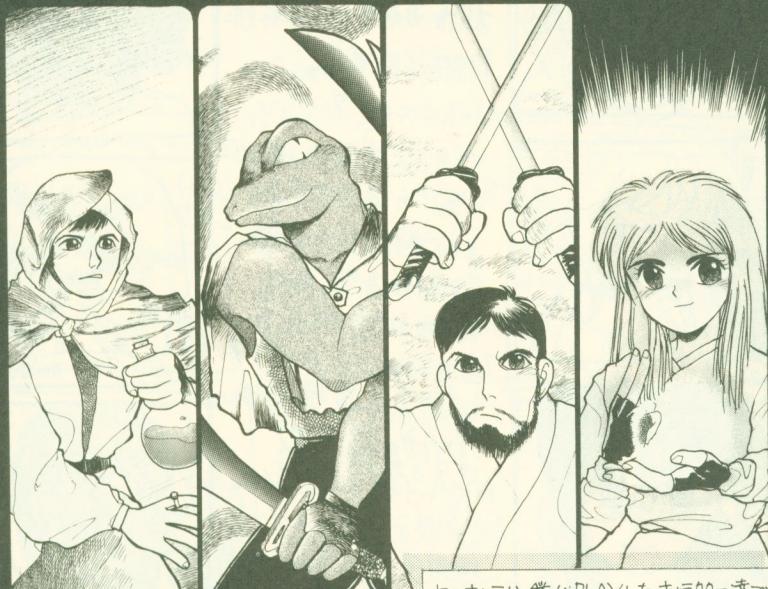
どんな顔でまだこのゲームやつない、たらやるべし。ゴワフ。

でも、ニヤー李だけが熱いゲーム、ヨミゲルヒ多い、人たまゆ。国産ゲーム  
 じゃこんなのが出来ない。悲しい——。日本の体质太、单なる修業不足か。  
 国産士二位のレベルのゲームを作って欲しいな。ミ.ン.3さんは無理  
 たさうが、せめてハシバシニの手の海外物を移植して欲しいデース。  
 …とは言つたものの、僕はハーツを持ってないのであつた(あるいはあるが。  
 見掛2引いたXのタービ…ぐもん)。ああ、ハートが欲しい。こんな面白い  
 ゲームがある、でも家で出来ない。誰かくれないかわく(赤倉のこぞもい)。

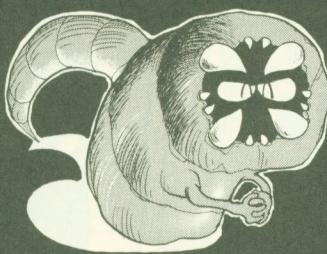




← Go To Heaven.



上のキャラは僕がPLAYしたキャラクター達です。  
ちょとバランスが悪かった様な気がしますが次に  
もしPLAYする機会があれば、又このキャラで  
挑戦してみたい。でもこのゲーム、キャラ数  
が少ないので終わったら後でも何回も出来ます。  
でもまだ未使用な気がする。シヨーク。









# APPENDIX



●勇者能力一覧表

名前	戦士	忍者	僧侶	魔術師	ヘルス	スタミナ	マナ	
アレックス=アンデル ALEX ANDER		3		2	50	57	13	
アジジ=ジョハリ AZIZI JOHARI	2	3			61	77	7	
ボリス（バルダーの魔術師） BORIS : WIZARD OF BALDOR		2		3	35	65	28	
チャニ=サヤディナ=シハヤ CHANI SAYADINA SIHAYA	2			3	47	67	17	
ダルー DAROOU	3			1	100	65	6	
イライジャ（ヤイトピヤの獅子） ELIJA : LION OF YAITOPYA	2		3		60	58	22	
ガンドウ=サーフット GANDO THURFOOT		3		2	39	63	26	
ゴスマグ GOTHMOG				4	60	55	18	
ハルク（蛮族） HALK : THE BARBARIAN	4				90	75	0	
ホーク（恐れを知らぬ者） HAWK : THE FEARLESS	2		3		70	85	10	
ヒッサー（マカンのトカゲ） HISSSSA : LIZAR OF MAKAN	3	2			80	61	5	
アイドー=ルイト=チブリ IAIDO RUYITO CHIBURI	3		2		48	65	11	
リーフ（勇者） LEIF : THE VALIANT	3		2		75	70	7	
レイラ（影の探求者） LEYLA : SHADOWSEEK		4			48	60	3	
リンフラス LINFLAS	3			2	65	50	12	
モウファス（癒し手） MOPHUS : THE HEALER			4		55	55	19	
ナビ（予言者） NABI : THE PROPHET			3	2	55	65	13	
ソンヤ（女悪魔） SONJA : SHE DEVIL	4				65	70	2	
スタム（ナイフ使い） STAMM : BLADECASTER	4				75	80	0	
シラ（自然の申し子） SYRA : CHILD OF NATURE			2	3	53	72	15	
ティギー=タマル TIGGY TAMAL		2		3	25	45	35	
ウー=ツエ（天の息子） WU TSE : SON OF HEAVEN		2	3		45	47	20	
ウーフ（バイカ） WUUUF : THE BIKA		3	2		40	50	30	
ゼド（パンヴィレの公爵） ZED : DUKE OF BANVILLE	2	2	2	2	60	60	10	

装備可能重量	力	すばやさ	賢さ	気力	魔法抵抗力	火炎抵抗力	装備
46	44	55	45	40	35	40	皮チョッキ、皮製ズボン、スエードブーツ、投石器
48	47	48	42	45	30	35	ホルター、皮腰布、短剣×2、皮製楯
38	35	45	55	40	45	40	チュニック、皮製ズボン、皮ブーツ、兜の足
40	37	47	57	37	47	37	ムーン・ストーン、絹のシャツ、長衣、皮サンダル
50	50	30	35	45	30	45	なし
44	42	40	42	36	53	40	ガウン、皮サンダル、魔法の箱
42	39	45	47	33	48	43	皮チョッキ、青色ズボン、皮ブーツ、毒投げ矢×2
42	40	43	48	34	50	59	暗黒のマント
54	55	43	30	46	38	48	つの兜、皮腰布、皮サンダル、棍棒
46	45	35	38	55	35	35	皮チョッキ、皮製ズボン、スエードブーツ、矢×2
57	58	48	35	35	43	55	なし
45	43	55	40	35	45	50	武道着、武道ズボン、日本刀
47	46	40	39	50	45	45	皮チョッキ、皮製ズボン、皮ブーツ
42	40	53	45	47	45	35	絹のシャツ、皮製ズボン、皮ブーツ、ローブ
49	45	45	47	35	50	35	タブレット、緑の上着、緑のブーツ、弓
44	42	35	40	48	40	45	ガウン、皮サンダル、バン、チーズ、リンゴ
43	41	36	45	45	55	55	チュニック、青色ズボン、皮サンダル、杖
54	54	45	39	49	40	40	首飾り、ホルター、長衣、皮サンダル、つるぎ
52	52	43	35	50	35	55	チュニック、皮製ズボン、スエードブーツ、斧
41	38	35	43	45	42	40	タブレット、騎士のマント、リンゴ
34	30	45	50	35	59	40	上着、長衣、皮サンダル、小型杖
41	38	35	53	45	47	40	絹のシャツ、騎士のマント、皮サンダル、手裏剣×3
37	33	57	45	40	35	40	皮チョッキ、空フラスコ
42	40	40	40	50	40	40	胴着、青色ズボン、金属ブーツ、たいまつ

## キャラクター・シートの使い方

ゲームを進めていくと、勇者の特殊能力の技能レベルがアップしていきます。そのレベルは Neophyte から最高の Arch Master まで向上します。

次ページからの表は、そのレベルが一目でわかるようにしたものです。レベルが向上した表示が出たら、データを確認して書き込みましょう。勇者の能力を把握して、ゲームの進行に役立ててください。

### ●例

Arch Master	△Master	♪-Master	◇Master	=Master	□Master	◀Master	Expert	Adept	Artisan	Craftman	Journeyman	Apprentice	Novice	Neophyte	戦士	忍者	僧侶	魔術師												
勇者	モウフス	アレックス	ティギー	ソニア																										

※編集部が選んだ勇者たちの地下 6 階までの特殊能力

### ●表の見方

特殊能力を見るには、勇者の目の枠に、何も持っていない手のポインターを持っていき、左ボタンを押します。ボタンを押している間、能力が画面に表示されます。

この表だとティギーの場合

Journeyman NINJA

Novice PRIEST

Adept WIZARD

と画面に表示されていることになります。ただし、画面には成長していない能力は表示されません。

この場合ティギーは、FIGHTER (戦士) の技能は成長していないことになります。

なお、勇者は何らかの技能で Expert 程度まで成長していれば、ロード・カオスを倒すのは十分可能です。

●キャラクター・シート

Arch Master													
△Master													
♪Master													
◇Master													
=Master													
□Master													
≪Master													
Expert													
Adept													
Artisan													
Craftman													
Journeyman													
Apprentice													
Novice													
Neophyte													
	戦士	忍者	僧侶	魔術師	戦士	忍者	僧侶	魔術師	戦士	忍者	僧侶	魔術師	戦士
勇 者	ソニア	ヒッサー	ボリス	行伍									

●キャラクター・シート

Arch Master													
△Master													
♪-Master													
◇Master													
=Master													
□Master													
≪Master													
Expert													
Adept													
Artisan													
Craftman													
Journeyman													
Apprentice	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
Novice	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
Neophyte	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	戦士	忍者	僧侶	魔術師	戦士	忍者	僧侶	魔術師	戦士	忍者	僧侶	魔術師	戦士
勇 者	ヒッサー	リフテス	ゴスマク	ウーツエ									

●キャラクター・シート

Arch Master												
△Master												
♪-Master												
◇Master												
=Master												
□Master												
≪Master												
Expert												
Adept												
Artisan												
Craftman	○											
Journeyman	○											
Apprentice	○											
Novice	○											
Neophyte	○											
	戦士	忍者	僧侶	魔術師	戦士	忍者	僧侶	魔術師	戦士	忍者	僧侶	魔術師
勇 者	17	~	ホ-7	チロニ	フ-ソニ	2						

# 索引

## 勇者

アジジニジョハリ	35	ダルー	38
アレックス＝アンデル	34	ティギニタマル	54
イアイドー＝ルイト＝チブリ	45	チャニニサヤディナニシハヤ	37
イライジャ	39	ナビ	50
ウーニツエ	55	ハルク	42
ウーフ	56	ヒッサー	44
ガンドウニサーフット	40	ホーク	43
ゴスモグ	41	ボリス	36
シラ	53	モウファス	49
スタム	52	リーフ	46
ゼド	57	リンフラス	48
ソニア	51	レイラ	47

## モンスター

ウォーター・エレメンタル	76	ダーク・ナイト	77
ゴースト	63	トロル	61
シーフ	71	パープル・ワーム	65
ジェネリック・モンスター	72	ビホルダー	68
ジャイアント・スコーピオン	75	ファイア・エレメンタル	81
ジャイアント・スパイダー	78	ファイア・デモン	80
ジャイアント・ホーネット	64	フライング・スネーク	67
シャイアント・ラット	73	ミイラ	60
スクリーマー	59	レッド・ドラゴン	82
スケルトン	69	ロック・モンスター	62
ストーン・ジャイアント	70	ロード・カオス	83
スペル・バイン	79	ロード・リブラスルス	84
ソーサラー	74	ローパー	66

## ダンジョン

泉	90	毒ガス	92
ヴィーの祭壇	92	扉	87
落とし穴	88	謎かけの祭壇	93
回転床	93	排水口	90
火炎球	91	ファイア・エレメンタル・ポッド	94
仕掛け壁	89	プレッシャー・プレート	91
鉄格子	87	幻の壁	89
テレポートーション・フィールド	88		

## アイテム

Bの鍵	146	大ほこ	105
アーメット兜	111	ガウン	122/124
青色ズボン	126	斧	105
青宝玉	140	兜	110
曙の鏡	157	空フラスコ	156
暗黒の剣	103	カリスタの王冠	141
暗黒のマント	124	皮腰布	124
石	155	皮サンダル	127
石棒	104	皮製ズボン	126
石弓(クロスボウ)	107	皮製楯	118
稻妻の剣	102	皮チョッキ	123
稻妻リング	134	皮ブーツ	127
生命の杖	131	皮袋	155
兎の足	157	騎士のマント	125
上着	121	絹のシャツ	121
エメラルドの鍵	147	黄宝玉	140
黄金の鍵	145	恐怖の角笛	133
大型楯	119	金貨	139

金属脚絆	115/116	ダブレット	123
金属ズボン	114	玉石	156
金属ブーツ	116	短剣	108
銀貨	139	チーズ	143
銀兜	111	チュニック	122
銀の鍵	145	長衣	125
銀の杖	129	力の玉	135
首飾り	136	杖	129
黒鉄兜	112	つの兜	110
黒鉄脚絆	115	翼の鍵	148
黒鉄楯	120	つるぎ	100
黒鉄の鎧	114	鉄兜	110
黒鉄ブーツ	117	鉄の鍵	145
クロスボウ	107	鉄棒	105
高速弓(スピードボウ)	107	デルタの剣	101
小型楯	118	銅貨	139
小型杖	129	胴着	112
コブラの杖	131	投石器	106
棍棒	104	トウモロコシ	142
サーベル	101	時の眼	134
四角い鍵	149	毒投げ矢	108
十字架	136	毒矢	108
十字の鍵	146	どくろの鍵	146
手裏剣	109	トペーズの鍵	147
スエードブーツ	128	ドラゴンステーキ	144
スクリーマーの肉	143	日本刀	100
スピードブーツ	128	ネラの王冠	141
ターコイズの鍵	147	灰	155
対ヴェン秘薬	150	箱	158
たいまつ	154	白金兜	111
ダイヤの剣	103	白金脚絆	115

白金櫃	119	巻物	154
白金の鎧	113	マスターキー	148
白金ブーツ	116	マナーの杖	130
バックラー	118	魔法の石	133
パン	142	魔法の護符	137
火の剣	102	魔法の箱	133
灯の護符	137	魔よけ	137
秘薬ヴィー	151	丸虫の肉	143
秘薬ヴェン	152	水入りフ拉斯コ	156
秘薬クー	150	ミスリルズボン	114
秘薬デイン	151	ミスリルの胴着	112
秘薬ネタ	151	緑の上着	126
秘薬モン	152	緑のブーツ	128
秘薬ヤー	152	緑宝玉	140
秘薬ロス	150	ムーンストーン	136
ファインガウン	123	虫めがね	157
ファルチオンの剣	100	木製櫃	119
フェラル	138	もも肉	144
武道着	122	矢	107
武道ズボン	125	ユーの杖	130
フル爆弾	153	弓	106
蛇の杖	130	鎧	113
ヘリオン	138	ラーの鍵	148
防火胴着	113	羅針盤	158
ポーパルの剣	102	ラピエの剣	101
ほこ	104	龍の杖	131
細い斧	106	リンゴ	142
炎の杖	132	ルビーの鍵	149
炎の杖+力の玉	132	礼服	127
炎の手袋	134	ロープ	154
ホルター	121		



## 著者略歴

米田 聰（よねだ さとし）

昭和 62 年 東洋大学社会学部卒業

コンピュータ関連出版社を経て、現在フリーライター

佐藤 尚（さとう ひさし）

平成元年 早稲田大学第二文学部卒業

在学中から執筆活動を行う。

現在はコンピュータ関係のフリーライター

主な著書

『dBASE III PLUS プログラミング』(工学社)

『8086 マシン語入門』(工学社)

『QuickBASIC ハンドブック』(工学社) 他

## ●本書に対するご質問

本書に対するご質問、ご意見がありましたら、下記の住所までお手紙にてご連絡ください。電話によるお問い合わせはご遠慮ください。

ご質問はできるだけ、往復はがきか返信用封筒同封のうえいただければ幸いです。

〒101 東京都千代田区神田神保町 1-52

ナツメ出版企画株式会社 書籍第 2 編集部

質問係

## ダンジョン・マスター パーフェクトガイド

著 者 米田 聰 Satoshi Yoneda © 1990

佐藤 尚 Hisashi Satoh

発行者 田村正隆

発行所 株式会社 ナツメ社

東京都千代田区神田神保町 1-52 (〒101)

電話 03(291)1257 (代表)

振替 東京 3-58661

印 刷 ラン印刷社

製 本 三修紙工

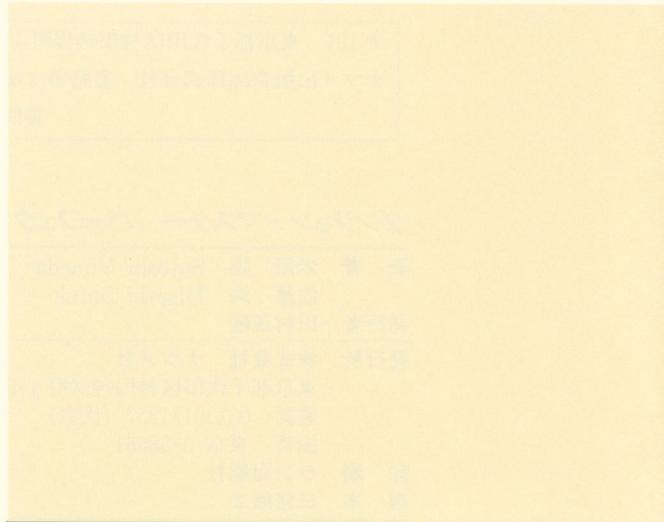
ISBN4-8163-1138-6 Printed in Japan

# ゲーム気分でC言語

塚越一雄=著 ●定価1600円(本体1553円) ●送料260円

●パソコンユーザーにとって、もともとエキサイティングなシーンはプログラミングでしょう。そこにはパッケージプログラミングというプレタボルテはない、日曜大工的なおもしろさが秘められています。本書は、Cプログラミングへのあくなき好奇心に駆られながらも、幾度となく挫折を味わった人々に贈る“ゲーム気分でプログラミング”のガイドブックです。ユーダーフレンドリーなコンパイラーの登場などで人気のC言語を使って、ホビープログラミングの世界をオムニバス形式で紹介します。

**【内容】**◎落ちこぼれのC言語入門◎入門の入門◎フィルタを作ってみよう◎行番号を付けるフィルタ◎ファイル指定の付いたフィルタ◎解析オムニバス◎オブジェクトコードから見たfarポイント◎ディスクソートマージ◎標準SORTコマンドの問題点◎万能ソート関数qsort()を使いこなす◎拡張SORT[オンメモリ版]◎拡張SORT[ディスクソートマージ版]◎思考ゲーム～AWARI～◎エキサイティングゲーム～AWARI～◎思考ゲームのプログラミング

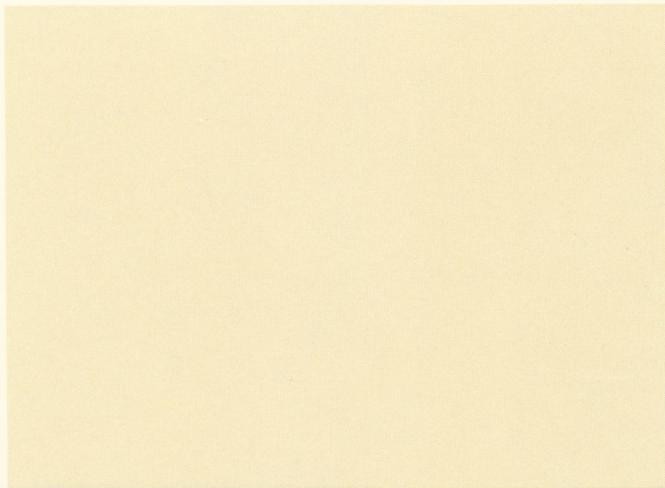


# わかりやすいコンピュータ用語辞典

高橋三雄=監修 ●定価1030円(本体1000円) ●送料260円

●本書はパソコン、汎用コンピュータのみにとどまらず、情報処理、通信、ニューメディアまで、広範囲の用語を網羅した辞典です。豊富な写真と図版で分かりやすく、これ一冊で日常はほぼこと足りるよう編集しました。すべての単語を50音順に配列してありますので、英語、日本語に関係なく、一度で目的の単語を引くことができます。また、巻末には「コンピュータ年表」を掲載。世界と日本のコンピュータの歴史が分かります。

【内容】◎アーキテクチャ…ICカード…キュームレータ…イーサネット…インストール…インタプリント…ウィズウイグ…FORTRAN…OS /2…オーバフロー…ガーベージ・コレクション…キャッシュ・ディスク…キャブテン・システム…互換機…CD-ROM…スプレッドシート…ダイアログ…DAT…デスク・トップ…パブリッシング…電子掲示板…ニューロ・コンピュータ…ハイパー・カード…PS/2…PC-9801シリーズ…光ディスク…プルダウン…プレゼンテーション・マネージャ…マクロ…アセンブラー…マルチウインドウ…ワークステーション…ワイヤー…フレーム…モデル…ワイルド…カード…etc.



# いちばんやさしいパソコンの話

中川はるみ=著 ●定価1300円(本体1262円) ●送料260円

●パソコンの話になると突然無口になってしまふ——そんな人のために書かれたパソコン入門書です。これ一冊読めば、「パソコンと、けっこう仲よくやっていけそうだな」って、きっと言つてもらえるはずです。イラストを多くいれてやさしく解説してありますから、肩凝りしないで、ちゃんと一冊読み通せます。安心して、さっそく今日から読みはじめて下さい。

【内容】◎パソコンってどんなものなの? ◎パソコンに仕事をさせるとしたら◎パソコンの容姿いろいろ ◎ハードウェアのいろいろ ◎入力はどこから ◎データはどんな順序で流れていく? ◎インタフェースって何? ◎ソフトウェアもいろいろあるけれど ◎アプリケーションソフトのいろいろ ◎肝心かなめのオペレーティングシステム ◎パソコンと手につきあおう! ◎一番はじめに知っておくこと ◎パソコンのクセを知ろう! ◎ソフトウェアの共通性 ◎パソコンはあなたの身近で役立つ ◎統合型ソフトを利用する ◎パソコン通信にチャレンジ ◎知っているとお得なパソコン情報



ダンジョン・マスター  
パーフェクトガイド

発行——1990年9月29日

著者——米田 聰+佐藤 尚

発行者——田村正隆

発行所——株式会社ナツメ社

郵便番号101

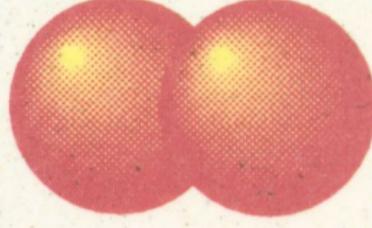
東京都千代田区神田神保町1-52

電話<03>291-1257

振替 東京3-58661

<落丁・乱丁本はお取り替えします>

定価——1,500円



カバーデザイン=中垣デザイン事務所[松田洋一]

DUNGEON MASTER PERFECT GUIDE



ナツメ社 定価1,500円(本体1,456円)

ISBN4-8163-1138-6 C2054 P1500E