

Fantasy Role-Playing

マイトアンドマジック2 HANDBOOK

ゲームハンドブック・シリーズⅢ



フェイザー インターナショナル著

Fantasy Role-Playing

マイトアンドマジック2 HANDBOOK

ゲームハンドブック・シリーズ III



フェイザー インターナショナル著

株式会社ビー・エヌ・エヌ

はじめに

膨大なスケールを誇る RPG 「マイト・アンド・マジック 2」が発売されて、すでに半年以上が経過した。前作もそうであったが、このあまりにも大規模なゲームシリーズは、コンプリートするまでにたいへんな長時間を要する。現在、本書を手にしている読者のうち、はたして何パーセントの人が達成していることだろう。

私は、ハンドブックを書く、という必要に迫られてダークサイド・パワーを使ってしまった。ゲーマーとしてあるまじき態度であることはわかっていたのだが、多くの迷える青少年ゲーマーたちの指針となるべく、あえてこの暗黒の力に身を委ねたのだ。毎日プレイしても、まっとうな方法では半年近くかかるであろうと言われていたゲームを、わずかひと月足らずで達成してしまった。文句なく私が一番だろうと思っていたが、全国では 7 番目であつたらしい。世の中には常識を超越した奴が結構いるものなのだ。

いったん、暗黒の力にとらわれてしまうと、抜け出すのは至難のわざである。実際、暗黒の力は逆らいがたい魅力に満ちてはいる。しかし、この力は RPG のもっとも大切な「遊び心」を失わせてしまう、両刃の剣でもあるのだ。好きで身を投じたゲームの世界だが、仕事となってしまうところくなことはない。理力（フォース）を持っていない私には、暗黒の力は手に余る。やはり、ルーク・スカイウォーカーは偉大であったのだ。

ゲームに行き詰って本書を手に取った君！ 悩んで悩んで悩みぬいたあげくに、この本を開くのならそれはそれでしかたのないことだろう。しかし、あとさき考えず、おもむろにペーパーナイフを取り出してしまうのは、すでにダークサイド・パワーに毒されはじめた証拠である。

先人として訓辞を垂れておく。袋とじを開くのは、できるだけ我慢しなさい。できれば、自分の力でコンプリートした後、優越感にひたりながら、この著者はなんて情けない奴なんだと思って見るのが理想である。

閑話休題（それはさておき）

知り合いの何人かは、このゲームを始めてはみたものの、あまりの膨大さに音をあげ、とりあえず本書が発行されるまで進行を止めているということ

だ。学生や自由業者ならいざ知らず、会社勤めをしているゲーマーにとって、毎日そう何時間もプレイのために時間を割けないのは当然のことだ。こうなってくると、たかがゲーム攻略本とはいえ、著者としての責任をヒシヒシと感じてくる。

まあ、サラリーマン・ゲーマーに限らず学生のみなさんのなかにも、このゲームのおかげでいくつもの疲れぬ夜を過した人は多いだろう。本書がそのような人々の安眠剤になれば幸いである。本書は、さきほどの注意を守って読めば、副作用はない（と思う）。

前作「マイト・アンド・マジックハンドブック」の執筆は、3人がかりの作業であった。今回は諸般の事情により、私ひとりで書いた。至らぬ点も多いだろう。また、原稿が遅れたことも深くお詫びする。

最後になったが、スタークラフトの山口氏、ビー・エヌ・エヌの町田氏に感謝の意を表する。

1989年8月 著者記す

目次

第1章 プロローグ	7
第2章 キャラクタ	21
1. 職業	24
2. 特性値	28
3. 種族	29
4. 二次的な技能	31
5. その他	33
6. ハイアリング	38
7. 段階別攻略法	42
第3章 マジック・カタログ	49
僧侶の呪文	52
魔法使いの呪文	64
第4章 モンスター・カタログ	77
A	80
B	83
C	85
D	92
E	98
F	100
G	102
H	107
I	110
J	111
K	111
L	113
M	115
N	121

O	122
P	123
Q	126
R	126
S	128
T	135
V	138
W	139
Z	143

第5章 アイテム・リスト 145

片手武器	148
両手武器	150
飛び道具	151
鎧	152
盾	153
兜	153
その他のアイテム	154

第6章 マップ 157

1. 町	159
2. 城	170
3. 遺跡／洞窟	183
4. 外界	196

巻末袋とじ

全クエスト解説
エレメンタルプレーン・マップ [°]
ザブラン城・マップ [°]
スクエアレイクの洞窟・マップ [°]



第一章
プロlogue

冒険者たちは故郷を捨て旅に出る。そして本当に選ばれた者のみが生き残り、出会い、真の敵を倒さんとしてまた旅だっていく。

「俺の名はヒューバート・ウズベン。通称ヒュー。旅の冒険者だ」

「俺がなぜ旅に出たかって？　決まってるじゃねえか、大魔王を倒すためよ。この店にたむろってる冒険者は、みんなそうなんじゃねえのかい」

「なんで大魔王を倒したいのかって？　あんたも暇な人だねえ、そんなに俺の話が聞きたいってんなら、まあ話してやってもいいよ。酒の肴くらいにはなるだろ」

「あれは俺が14のときだった。忘れもしねえ、例の大魔王さまの御一行が俺の住んでた土地にやってきたのさ。俺のおふくろは、そのあたりじゃ、ちょいと知られた別嬪だった。それで、野郎のお目にとまつたというわけさ。俺のおふくろは、尻軽女じゃなかったから、もちろん拒んだ。しかし、相手はこの広大なクロン世界一の権力者だ。拒み切れるもんじゃない。そしてお定まりの闇から闇ってやつさ」

「そのとき、俺は思った。こんなとき親父がいてくれたら、とね。親父さえいてくれたら、おふくろだって、むざむざ姦られはしなかっただろうとね」

「親父のことかい？　俺は親父の顔も名前も知らねえんだ。ただ、今の俺と同じ旅の冒険者だったことだけは間違ひねえようだ。ナイトの称号も持っていたらしいが、おふくろは親父のことについてあんまり話しちゃくれなかつたな。なんでなのかは、30を過ぎた今になつてもよく分からねえ。たぶん、いずれは旅だって行くのがわかりきっているのに、愛さずにはいられなかつた『女の性』ってやつを息子に話すのは、恥ずかしかったのかも知れねえ。それとも、もっと別なわけがあったのかも知れねえが、今となっちゃどうでもいいことさ」

「そして俺は決心したんだ。俺が仇を討つ。俺が大魔王のクソ野郎をブチ殺すってな。それから生まれた街を飛び出した。故郷といつても身寄りなんか一人もいないし、近所のやつらは、俺が私生児ってことでいつも冷たい目で見てやがったから、未練なんてひとつもなかつたさ。ただその時の俺は、復讐心に凝り固まつていたんだ」

「それからの俺は狂ったように剣の修行をした。東方の『ヤポン』という国

プロローグ

にも行った。そこではコーラ流という忍術を体得したよ。おかげで今じゃ、ひとりでメガドラゴンと戦っても勝つ自身はある」

「だが、あんたも知ってる通り、まだ誰も大魔王を倒した奴はいない。俺も剣と剣の戦いならば絶対の自信を持っているんだが、それだけじゃ勝てない。たとえ大魔王の手下を何万匹殺そうともだ。大魔王を倒すには、剣の力と魔法の力を合わせなければだめらしい」

「俺は、この20年間ただひたすら剣の修行に励んではきたが、おかげで魔法のことなんか、ちっとも勉強している暇がなかった。多少の呪文が扱える奴と組んだこともあったが、そいつらはだめだった。スリープの呪文も唱えられないうちに、コボルトにあっさりと殺られちまったさ」

「ところで、さっきから気になっていたんだが、あんたの胸に下がっているのは、北の大賢者のもとで修行を終えた者のみに与えられるという、魔術師の徽章じゃあないのかい？」

その魔法使いは、自分のことをジェイコブと呼んでくれと言った。口数の少ない男だった。本当の名前も年齢も分からぬ。が、この世界では本名なんてどうでもいいことだ。年は俺よりずいぶん若そうだったが、胸の徽章は偽物ではないだろう。あの若さですべての魔法を修得しているとは大したものだ。あいつと組めるならば、俺の冒険行の成功率もグンと上がるんだが。

酒場でのとりとめのない身の上話の後、俺たちは宿屋に戻った。俺は寝台



に寝転がり、両手を頭の後ろで組んで天井の染みを見つめながら考えていた。

明日は、あのジェイコブという若い魔法使いと町の外へ出てみようと思う。俺がいかに優秀な剣士とはいえ、魔法使いとたった二人で外界へ出て行くなんて無謀だとは思うが、なに町の近くだけならどうということもあるまい。とにもかくにも、奴さんの魔法の実力を実際にこの目で確かめて見なくては話にならない。

次の夜。

俺は、宿屋の自室のテーブルに向かって一人エールを呷っていた。この興奮は酒でもやらなければ、とても鎮められそうもない。だが、気持ちとは裏腹に目は冴えるばかりだ。今夜はとても眠るなんてできそうもない。

ジェイコブはとてつもない力を持った奴だった。

今日は朝から二人で町の外を歩き回った。平原、川辺、林の中、山の麓。まだ山中に踏み入ることはできなかったが、それでも数多くのモンスターどもが襲いかかって来た。いつもなら、俺の剣は風車のようにうなりをあげて怪物たちの血煙を巻き上げるところだが、今日は違った。

俺の剣は、ほとんど鞘走ることすらなかったのだ。それほどジェイコブの魔法の力は凄かったのだ。さほど強力なモンスターに出会わなかったとはいえ、スターバーストという魔法を初めて目の当たりにした俺は感動すら覚えた。

当然のことながら、俺はジェイコブに賞賛の言葉を送った。

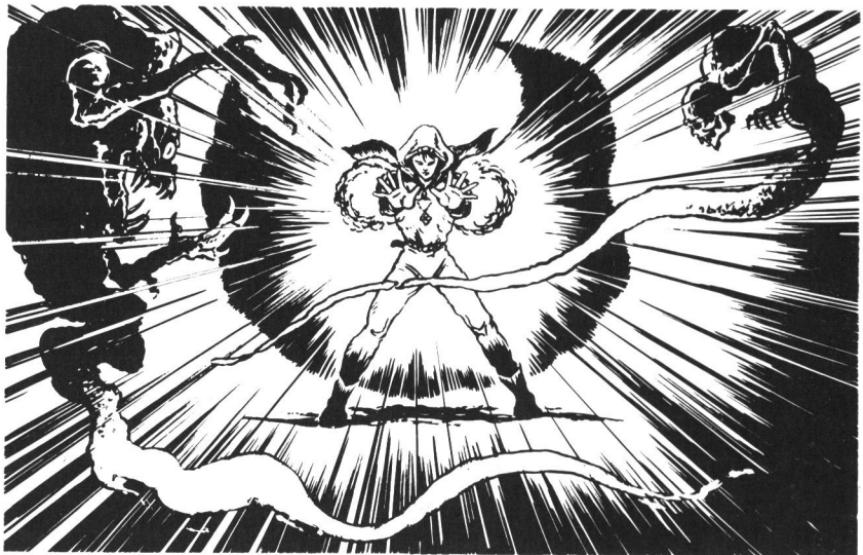
普段ほとんど無表情なこの若い魔法使いは、ほんの少し片頬を歪めて「なに、大したことはありませんよ」と言っただけだった。どうやら笑っていたらしい。

俺は冒険の前途に明るいものを感じていた。今夜はとても眠れそうもない。

ジェイコブと初めて会ってから一週間が過ぎ去った。

あれから、いくつかの町を巡り、外界も歩いたが、危険な場所には足を踏み入れられない。何と言っても頭数が足りないので。これほど強力な騎士と魔術師がコンビを組んでいるというのに。

ダンジョンにも入ってみたが、命辛々逃げ帰って来るのが毎の山だ。俺は焦りを感じ始めていた。少なくともあと4人は使える仲間が欲しい。まったく



くの話、町で出会う奴といったら口ばかり達者でろくな奴はいない。今日会ったボニーとかいう奴もそうだった。戦士という触れ込みだったが、その貧弱な躰つきを見て俺はため息が出た。よく舌の回る男で、あの弁術と笑顔なら大抵の人間は丸め込まれてしまうだろう。

俺はテストするつもりで、「本気で俺を倒すつもりでかかって来い」と言ったら、ピカピカに光る御大層なダガーを取り出しやがった。金だけは持っているらしい。だが、構えがまったくない。

奴の第一撃を余裕でかわした俺は、間合いをはかけて大きく一歩踏み込むと、奴のこめかみに手刀を叩き込んだ。奴は昏倒した。

なんでこいつが戦士なんだ、と俺は考え込んでしまった。容姿は悪くない、弁舌さわやかで、ある程度金も持っている。ジゴロか詐欺師にでもなれば大成するだろうにと思った。

焦りが諦めに変わりつつあった。しかし相棒のジェイコブは、相変わらず飄々としている。考えてみれば、ジェイコブは俺の口説きに応じて仲間になりはしたが、こんな危険な冒険行について来るには、動機が薄いように感じる。当人は「私はこのクロン世界の全地図を作りたいだけなんですよ」と言っているのだが。若き大魔術師ジェイコブは、一名マッピング・ジェイコブとも言われているという。今日ははじめて知った。

明日は、また別の町に行こうと思っている。

その居酒屋は、雪と氷に閉ざされた町の中心部に近い一角にあった。

居酒屋とはいうものの内は結構広い。毛皮の外套を脱ぎながら、俺たちは店の奥のテーブルに席を占めた。

店のおやじが運んできた熱い蒸留酒をチビチビやりながら店の中を見渡す。

もちろん、仲間を見つけるのが目的である。俺もジェイコブもそれほど酒好きというわけではない。

「おい、ジェイコブ。あのカウンターに腰掛けている黒服を見ろよ。ありゃ、どう見ても女だぜ」

「そうですね」

「こんな場所で女のひとり客ってえのはめずらしいな。待ち合わせしてるのようにも見えん」

俺はそれほど酒好きではないが、他の大多数の男たちと同じように女は好きである。ジェイコブの顔を見ると、例の微笑が浮かんでいる。奴も嫌いな方ではないらしい。

俺は過去にはこだわらずに生きていくタイプの男だが、その女の後ろ姿はよく見ると、昔知っていた女に似ていた。俺の胸がかすかに痛んだ。

その女は、全身をすっぽり覆う黒いマントのようなものを着ていた。フードまで被っている。後ろ姿を見ても女であるということは一目で分かるし、客の大半が荒くれ男たちで占められているこの店では、いやでも目立つ。

案の定、ひとりの赤ら顔の巨漢がちょっかいを出しあげた。酒の席での軽いジョークならどうということもない。多分に色気を含んだものであったにしてもである。

だが、その赤ら顔の悪ふざけは度を越していた。慣れ慣れしく肩を抱き、あまつさえもう一方の手で胸を触りだしたのだ。

俺はジェントルマンを自認していたので、場合によっては腰の剣にものを言わすつもりで立ち上がりかけた。相棒と苦笑を交わしながら。

しかし、俺などが出る幕ではなかった。

赤ら顔は、一瞬目を丸くしたかと思うと、腹をおさえて大きく後ろにひっくり返った。

プロローグ

カウンターの椅子が倒れ、派手な音がした。

ざわめきが途絶え、店中の者の目が集中する。

女はいかわらずカウンターに向かったまま静かにグラスを傾けている。

赤ら顔の巨漢は立ち上がると、怒りのためさらに顔を赤くし、わけのわからない叫びを上げながら、女に向かって飛びかかった。

次の瞬間、何が起きたのかすぐにはわかりかねた。そのとき店にいた誰もが分からなかつたろう。

赤ら顔は、白目を剥き泡を吹いて床に転がっていた。

そのかたわらに女が立ち、冷やかな目で見おろしている。

女はフードをまくりながら周りを見渡した。肩まで伸びた黒い髪が揺れる。

ほんの僅かな沈黙のあと、店は客たちのどよめきであふれた。

「なかなかやるもんですね」

ジェイコブの声で俺は我に返った。

「見たか、今の」

俺の声はうわずっていた。

「もちろん。彼女は、一瞬天井近くまで飛び上がり、男の脳天に肘打ちを喰らわせたんですよ」

ジェイコブの細い目が幾分大きくなっている。驚いているらしい。

滅多なことには動じないこの魔術師が感心させられるとは。だが、彼女の動きを正確に見て取ったとは、さすがは俺の相棒だ。

俺はふたたびの方を見た。

女もこっちを見ている。

かすかに垂れ目がちな黒い瞳。

俺は「アッ！」と息を飲んだ。まさか！

だが、女は俺の方を見てニッコリ微笑んでいる。

「やっぱり……そうだったのか」

俺は独り言のように呟いた。

ジェイコブが不思議そうな顔で俺を見ている。

俺は観念してジェイコブに話しあげた。

「俺が昔、武者修行で東方の国々を旅していたことは、前に話したよな」

「ええ」

「『ヤパン』という国で俺は忍者としての修行を積んだんだが、そのときに師匠の孫娘と、その……つまり……」

俺が言い淀むと、ジェイコブは全てをすべてを了解した、といった面もちらで片頬を歪めた。

「なるほど、つまりその孫娘というのが彼女ですか？」

「まあ、そういうわけだ」

彼女が俺たちのテーブルの方へ歩いて来る。

「ハイ！ ヒュー。おひさしぶりじゃない？」

彼女は微笑みながら俺に話しかける。彼女の笑顔には百万ゴールドの値打がある。

店はもう元の健康的なざわめきを取り戻している。

「や、やあ。そうだね」

俺は自分の頬がかすかにひきつるのを感じた。

「なにが、『そうだね』よ！」

突然、彼女の顔から笑みが消え、目が吊り上がる。気分屋のところが彼女の悪いところだ。彼女はA B型である。

「今度旅に出るときには、あたしも連れてってくれるって約束してたじゃない。それなのに……」



プロローグ

彼女が取り乱しそうになったので、俺は慌てた。こんな所で修羅場を演じたくはない。ジェイコブは我関せずといった面持ちで薄笑いを浮かべている。イヤミな奴だ。

「ま、まあ、危険な旅だったから……」

だが、彼女は愚かしい女ではなかった。またまた笑顔に戻ると、「いいのよ。こうしてまた会えたんだから。でも女ひとりでここまで旅してくるのは、並み大抵の苦労じゃなかったわよ」

「そうか。苦労したんだな」

俺は内心ホッとしながら、彼女にやさしく言った。

「ところで、お師匠様はどうしてる？ 毎日山野を飛び回る元気な老人だったが」

「死んだわ」

ポツリと寂しそうにひとこと。

このときばかりは、彼女の表情も作られたものではなかったようだ。

とりあえず、仲間は3人になった。

俺たち3人は、町の地下に広がるダンジョンを探検していた。

たった3人のパーティというのは、常識的に考えれば極めて危険である。しかし、神業といわれる俺の剣技と底知れぬ力を秘めたジェイコブの魔力、そして新たに加わった女忍者の暗殺能力を持ってすれば、この程度のダンジョンなど恐るるに足りない。実際の話、彼女の身のこなしの速さはとても人間業とは思えない。さすがは俺の師匠の孫娘、彼女の体術には昔から一目置いていたが、より磨きがかけられている。やはり天性のものであろう。

ちなみに、彼女はパーティ内ではコーラと呼ばれていた。コーラ流忍者から取ったもので、本当の名前ではない。この世界では本名などほとんど意味を持たない。本人であることを区別できればそれで充分なのだ。もちろん、俺は彼女の名前を知っていたが、敢えてここで述べる必要もあるまい。

俺たちがこの地下ダンジョンをうろついているのにはわけがある。ゆうべのことだ。例によって酒場で一日の疲れと憂さを晴らして宿屋に帰る途中、とある廃屋に迷い込んでしまったのだ。そこにはノルドンと名乗るおっさんがいて、俺たちに地下迷宮から金の腕輪を取り返してきてくれと頼んだのだ。

そんなわけで俺たちはこのダンジョンにいるわけだ。しかし、このダンジョンも広い。どうやら上の町と同じだけの広さがあるらしい。ようようのこと、ゴブリンを見つけ出して倒し、腕輪を取り返して、さて帰ろうと思ったのだが、なかなか出口が見つからない。

そうこうしているうちに、とんでもない場面に出くわした。こいつはひょっとすると金の腕輪なんかより、よっぽどでかい収穫かも知れない。

ひとりの男がモンスターどもと対峙している。どうやら、俺たちと同じような冒険者と見て間違いないだろう。

だが、問題は相手にしているモンスターの数だ。ほとんどがコボルドだが、100匹近くはいるのではないか。しかも、その男は大した装備も持っておらず、ほとんど素手に近い。とても勝ち目はなさそうに見える。

義を見てせざるは勇なきなり。俺たちは、同じ冒険者のよしみで見ず知らずのその男に加勢しようとした。

しかし、その必要もなかったようだ。

彼は猛然とコボルドの群れに突っ込んで行くと、その恐るべき膂力でモンスターどもをちぎっては投げ、ちぎっては投げ。

たちまちあたりは阿鼻叫喚の巷。見る見るうちに、モンスターの死体が山を成していく。



プロローグ

俺とコーラはあんぐりと口をあけてこの光景に見入っていた。ジェイコブもいつになく目の光が鋭くなっている。

20分ほどで戦闘は終わった。戦闘というより一方的な殺戮に近かったが。モンスターの半分近くは逃げてしまったようだが、それでも数十匹は血祭りにあげている。

男は両手を叩きながら、殺戮の場をあとにしようとしていた。俺たちの存在には気付いていないようだ。

「やあ、こんちわ」

俺は彼の背中に声をかけた。

「わっ、びっくりした。いきなり驚かさないでよ。僕は気が弱いんだから」

俺は目が点になった。

「そ、そりゃどうも……」

あれだけの戦いのあとだというのに、男は異様に明るかった。人なつっこそうな笑顔を浮かべている。また、ほんのかすり傷以外、怪我らしい怪我もしていないようだ。これほど度外れた奴には今まで会ったことがない。ただひとりでダンジョンに降りてくる剛胆さ。人間離れした膂力。そのくせ自分は気が弱いなどと言う。

俺たちは、町に帰る道すがらいろいろと話し合った。彼に聞きたいことは山ほどあった。

彼の名はオーステット。純粋な人間ではなく、ドワーフ族の血が混じっているという。どうりでクソ力があるわけだ。背丈は俺とほとんど変わらないくらいだったが、横幅は倍近い。胸板のぶ厚さも尋常ではない。ゴツイ体に似合わず、終始笑顔を浮かべていた。おせじにも整っているとはいえない顔だったが、何とも言えない魅力がある。

このような男こそ、真の戦士というべきであろうと俺は思った。

変わった顔が好みのコーラなどは、心持ち頬を赤らめながら横目で奴を見ている。俺を追っかけて旅してきたくせに。

ジェイコブは「彼みたいな勇者には、ぜひフレンズィをかけてみたいですね」と言った。残酷なやつだ。ジェイコブは僧侶の魔法にも造詣が深い。

オーステットは、俺たちの目的を聞くと、こころよく仲間になることを承諾してくれた。

その夜、おれはひとりになって考えていた。

これで仲間は4人になった。みんな一癖も二癖もある連中で、そしてとてもなく強い。欲を言えばあとふたり、盗賊と射手が欲しい。しかし、ぜいたくをいってはきりがない。俺たちを超えるパーティなどまずいないのだ。

大魔王を倒すという目的に大きく近づいているのは間違いないだろう。

我々冒険者たちは、みな一様にこの世界牛耳っている奴のことを大魔王と呼んでいるが、奴はこの世界の住人ではないらしい。それどころか、人間ですらないという。なんでも、夜空に光る星のひとつから舞い降りてきたという噂も耳にしたことがある。星から来る、というのがどういうことなのか俺にはよくわからない。が、そんなことはどうでもいい。

(とにかく！)

おれは立ち上がりと、木窓を開け空を見上げた。

(大魔王にたどり着くまであと何年かかるのか？)

焦ってもしかたがない。今はまだ力が足りないのだ。いずれ、奴と対峙できる日が必ず来るに違いない。そう信じなけりゃとてもやっていられない。

夜空には満天の星が瞬いていた。

〈了〉

第二章
キャラクタ

RPG の中でプレイヤーの分身となって活躍するのがキャラクタである。生まれたばかりのキャラクタを一流のファイターに育て上げるには、たいへんな時間と労力を要する。その苦労は並み大抵ではない。それだけにプレイヤーの抱く愛着もひとしおだろう。

ここでは、キャラクタの職業や種族、各種のパラメータについて解説し、さらに、この Book Two から新たに加わったハイアリングについてもあわせて説明する。



1. 職業 (Class)



騎士(Knight)

必要な能力：強さ(15以上)

レベルアップ時のHPの上昇：1~12

呪文：唱えられない

ヒットポイントが高く、格闘戦における戦闘能力がもっとも高いが、呪文はまったく使えない。前衛の中心的な職業である。また、ほとんどすべての武器や防具を使用することができる。



戦士(Paladin)

必要な能力：強さ、魅力、耐久力(共に13以上)

レベルアップ時のHPの上昇：1~10

呪文：僧侶の呪文(レベル7まで)

ほとんどすべての武器、防具を使用することができる。格闘戦の戦闘能力は騎士よりもやや劣り、射手と同程度である。また、高レベルになると、僧侶の呪文を使うことができるようになる。

射手(Archer)



必要な能力：正確さ、知性(共に 13 以上)

レベルアップ時の HP の上昇：1~10

呪文：魔法使いの呪文(レベル 4 まで)

武器に関する制限はないが、防具は Chain Mail 以下のものしか装備できない。さらに、盾をもつこともできない。通常武器による戦闘能力は、戦士とほぼ同じだが、接近戦においても飛び道具を使うことができる。また、高レベルになると、魔法使いの呪文を使うことができるようになる。

僧侶(Cleric)



必要な能力：魅力(13 以上)

レベルアップ時の HP の上昇：1~8

呪文：僧侶の呪文

防具は、Chain Mail 以下のものしか装備できない。盾を持つことはできるが、武器では刃物や飛び道具を使うことはできない。治療、防御用の呪文を唱えることが主な役割で、戦力としては貧弱だが、パーティに欠かせない職業である。できれば 2 人は入れておきたい。



魔法使い(Sorcerer)

必要な能力：知性(13 以上)

レベルアップ時の HP の上昇：1~6

呪文：魔法使いの呪文

攻撃用の呪文を唱えるのが主な役割である。装備できる鎧は Padded Armor まで、盾は持つことができない。武器は、Club、Whip、Pipe、Staff、Knife、Dagger だけである。白兵戦にもっとも適さない職業だが、すさまじい破壊力をもつ呪文のため、やはりパーティには欠かすことができない。



盗賊(Robber)

必要な能力：好運度(13 以上)

レベルアップ時の HP の上昇：1~8

呪文：唱えられない

ワナの解除やロックされたドアを開けるのが得意な職業である。装備できる鎧は Ring Mail までだが盾はすべて使える。武器は、すべての片手武器と Sling、Crossbow といった飛び道具である。戦闘能力はたいしたことはないが、攻撃の1回目に「忍び寄り」が飛び出すと敵に大きなダメージを与えることができる。

忍者(Ninja)

必要な能力：素早さ、正確さ(共に 13 以上)

レベルアップ時の HP の上昇：1~8

呪文：唱えられない

戦闘能力は盗賊とほぼ同じで、ワナの解除も得意とする。装備できる鎧は Ring Mail 以下で、盾は装備できない。武器はほとんどの片手武器と Staff、Naginata などの両手武器、さらにはほとんどの飛び道具を扱うことができる。また、攻撃の 1 回目に「暗殺」で敵に大きなダメージを与えることがある。

野蛮人(Barbarian)

必要な能力：耐久力(15 以上)

レベルアップ時の HP の上昇：1~12

呪文：唱えられない

高いヒットポイントと耐久力をもつ野蛮人は、まさに白兵戦向きの職業である。装備できる鎧は Scale Armor 以下であまりないが、盾はほとんどのものを装備することができる。武器は、Sword 以外のすべて武器と、Sling、Browpipe の 2 種類の飛び道具を扱うことができる。



2. 特性値(*Statistics*)

Might(強さ)

直接攻撃時の殺傷力に影響を与える。騎士・戦士・野蛮人など武器による攻撃を主とするキャラクタにとって、重要な意味を持つ能力である。

Intellect(知性)

知識量を表す数値で、魔法使いのスペルポイントに影響を与える。魔法使い・射手は、この値が大きいほどいい。

Personality(魅力)

敵味方に与える影響力の強さを表す。また、この値が大きいほどレベルアップ時に僧侶のスペルポイントの上昇率が高くなる。僧侶・戦士にとって必要となる能力である。

Endurance(耐久力)

戦闘中のスタミナを表す。またレベルアップ時のヒットポイントの上昇に影響する。敵の直接攻撃にさらされる騎士・戦士・野蛮人は、この能力が高い方がいいだろう。

Speed(素早さ)

キャラクタの敏捷性を表す。防御力、攻撃順序にたいして影響力を持つので、すべてのキャラクタにとって重要な能力である。

Accuracy(正確さ)

攻撃の命中率を表す。飛び道具を使用する射手などのキャラクタにとって重要な能力である。

Luck(好運度)

ワナを解除するときなどの成功率に影響を与える。

3. 種族 (Race)

キャラクタの種族は5種類あって、それぞれ「耐性」が異なる。キャラクタの「耐性」には次の8種類があり、敵が直接攻撃以外の方法で攻撃してきた場合の抵抗力を%で表す。

- ①魔法 ②火 ③電気 ④寒さ ⑤エネルギー ⑥催眠 ⑦毒 ⑧酸

「耐性」は、特殊なアイテムを装備することによって上げることができるが、プロフィールを見るコマンドでも表示されないので、実際にそれらの攻撃を受けるかワナにはまってみるまでは、どの程度なのかわからない。

また、種族を選択した時点でキャラクタの特性値が若干修正される。ところで、特性値の修正を嫌って、パーティ全員同じ種族にしてしまうというのは感心できない。全員が同じ耐性になってしまふから、特殊攻撃を受けたときに全滅する可能性があるのだ。また、職業によって必要となる特性値は異なるので、うまく種族を使い分けることをお勧めする。

①Human(人間)

飛び抜けて優れた点もない代わりに、欠点もない。バランス型の種族が人間である。どのような職業でもそつなくこなすが、キャラクタの種族として人間を選ぶもっとも大きな意味は、プレイヤーが感情移入しやすくなるということだろう。

耐性：催眠…60%、毒…60%、火／エネルギー／寒さ…5%

特性値の修正：なし

②Elf(エルフ)

エルフは、人間より少し背が低く細身で、美しい顔立ちをしている。身が軽く手先も器用なので、弓などの武器をうまく使いこなす。また、人間よりもはるかに長命であり眠る必要もないため、知識を蓄えるのに向いている。

射手、または魔法使いにもっとも適した種族と言えるだろう。

耐性：催眠…30%、毒…5%

キャラクタ

特性値の修正：知性+1、正確さ+1、強さ-1、耐久力-1

③Dwarf(ドワーフ)

背丈は人間よりずっと低くて1メートル前後、長い髪と髭をたくわえている。体は小さくとも頑健なことこの上なく、寿命もたいへん長い。性質はいたって陽気だが、勇敢な戦士ともなりうる。戦斧や戦槌といった武器を好むが、剣や槍ももちろん使える。

職業としては、盗賊、バーバリアンが最適であるが、戦士でもいいだろう。忍者や魔法使いがドワーフを選ぶと悲惨な結果となる。

耐性：毒…60%、火／エネルギー／寒さ…5%

特性値の修正：耐久力+1、好運度+1、知性-1、素早さ-1

④Gnome(ノーム)

ノームは、土の精靈である。体はドワーフ同様、非常に小さいのが特徴である。やはり非常に長い寿命を持っており、手先が器用で知能も高い。地下に家を作り、財宝を守って暮らしていると信じられている。

盗賊をやるのに、これほど適した種族はあるまい。

耐性：魔法…35%

特性値の修正：好運度+2、素早さ-1、正確さ-1

⑤Half Orc(半オーケ)

人間や妖精たちから忌み嫌われているオーケと、人間との混血がハーフオーケである。もちろん、両性の合意のもとに生まれたもではなく、オーケの雄が人間の女を犯した結果である。人間の社会には当然受け入れられず、放浪生活を送ることになる。

オーケの生命力の強さを受け継いでいるので、騎士かバーバリアンがいいだろう。魅力が1減じられるので、戦士にはちょっと向かない。

耐性：催眠…30%、毒…30%、火／エネルギー／寒さ…5%

特性値の修正：強さ+1、耐久力+1、知性-1、魅力-1、好運度-1

4. 二次的な技能

キャラクタは、次に示す15種類の二次的な技能を、ふたつまで修得することが可能である。これらは、ただ単にキャラクタの能力を上げるだけのものもあれば、新たに特別な能力を発揮できるものなどいろいろである。ぜひ身についておいて欲しい技能には、★印を付けておく。

- **Arms Master(武術家)**

武器による攻撃の「正確さ」が高まる。

- **Athlete(運動家)**

運動神経が発達し、「素早さ」が高まる。

- **Cartographer(地図師)★**

オート・マッピング(魔法使いの呪文 Location による)が可能になる。

- **Crusader(従軍騎士)★**

クエストを授かる資格が得られる。

- **Diplomat(外交官)**

「魅力」が高まる。

- **Gambler(賭博師)**

「好運度」が高まる。

- **Gladiate(剣闘師)**

「強さ」が高まる。

- **Hero/Heroine(英雄)**

すべての特性値が高まる。

キャラクタ

- **Linguist(語学者)★**

「知性」が高まる。ペガサスの名前を知るためには、パーティに一人は語学者が必要である。

- **Merchant(商人)**

アイテムを売買するとき、有利な値段で取り引きできる。

- **Mountaineer(登山家)★**

パーティのなかの二人以上がこの技能を持っていれば、どんな山のなかでも通ることができる。

- **Navigator(道案内)★**

パーティのなかのだれかがこの技能を持っていれば、目印のない広大な場所でも方向を失って道に迷うことなくなる。

- **Pathfinder(探検家)★**

パーティのなかの二人以上がこの技能を持っていれば、どんな森のなかでも通ることができる。

- **Pickpocket(掏摸)**

「盗賊の技能」が高まる。

- **Soldier(兵士)**

「耐久力」が高まる。

5. その他

●属性(Alignment)

キャラクタの属性は、Good(善)、Evil(悪)、Neutral(中立)の3つから選択することができる。属性はパーティの編成やキャラクタの能力には関係しないが、武器やアイテムのなかには属性が合わないと使えないものもある。また、属性の違いによって入れない場所などもあるので、それぞれの属性のキャラクタを作っておくといいだろう。

●性別(Sex)

性別はキャラクタの能力には関係しないが、男性のみ傷つけられるワナや男性しか持てないアイテムなどがあったり、性別によって入れない場所や攻撃がきかないモンスターもいるので、男女取り混ぜてパーティ編成を行なった方がいいだろう。

●年齢(Age)

ゲームスタート時は、キャラクタ全員が18才である。以後、レベルがひとつ上がるごとにひとつずつ年をとっていく。年を取りすぎると、「一晩休んだ結果、老衰死」ということになる。レベルアップによる加齢はさしたる脅威ではないが、モンスターのなかにはキャラクタの年齢を上げる能力をもつものがいるので注意したい。また、「根絶」状態になってしまったキャラクタを復活させると、著しく老け込む。

なお、年老いたキャラクタを若返らせる魔法もあるが、成功率は低い。失敗すればよけい年をくうことになる。この呪文は使わない方がいいだろう。若返りの魔法だけでなく、強力な僧侶の呪文はえてして、その大きな効果の代償として齢を重ねる場合が多い。

もっとも、パーティのメンバー全員を確実に若返させてくれる場所があるので、そこを見つければキャラクタの年齢で悩むことはなくなる。

キャラクタ

●アーマークラス(AC)

戦闘時における敵の肉弾攻撃をかわす能力を表す値である。鎧や盾を身につけることによって上げることができるので、敵の肉弾攻撃にさらされやすい前衛の騎士や戦士には、揃えられる限りの最高の装備をさせるべきである。また、鎧や盾のほかにもアーマークラスを上げるアイテムがあるので、見つけたらなるべく防御力の低いキャラクタに持たせるように心掛ける。なお、呪文によって一時的にだがアーマークラスを上げることもできる。

●レベル(Level)

キャラクタの経験レベルを表す数値である。戦闘やクエストの達成などによって得た経験値が一定以上に達すれば、町にある訓練場で訓練を受けることによってレベルアップできる。レベルが上がればキャラクタの職業に応じた能力も高まっていく。

経験値を稼ぐには、モンスターとの戦闘に勝ち残ること、クエストを達成することが主な方法である。参考までに、レベルアップに必要な経験値、訓練費用の一覧表を示しておく。

騎士・僧侶・盗賊・野蛮人

戦士・射手・魔法使い・忍者

レベル	経験値	訓練費
1	0	0
2	1500	50
3	3000	100
4	6000	150
5	12000	200
6	24000	250
7	48000	300
8	96000	350
9	192000	400
10	384000	450
11	576000	500

レベル	経験値	訓練費
1	0	0
2	2000	50
3	4000	100
4	8000	150
5	16000	200
6	32000	250
7	64000	300
8	128000	350
9	256000	400
10	512000	450
11	768000	500

●ヒットポイント(HP)

キャラクタがどれだけのダメージに耐えられるかを表す数値である。ヒットポイントが0になったキャラクタは、昏睡状態に陥り、さらにダメージを受けると死ぬ。なお、画面には現在のHPと回復時の最大HPがいっしょに表示される。病気や毒などの状態でないかぎり、休息すればHPは完全に回復する。

●スペルポイント(SP)

スペルポイントは、呪文を唱える際に消費するポイントが現在どれくらい残っているかを表す数値である。画面には、現在のSPと回復時の最大SPがいっしょに表示される。なお、スペルポイントは、休息すれば回復する。

●スペルレベル(SL)

現在修得している呪文の最高レベルを表す数値である。僧侶と魔法使いは呪文レベル9まで修得できるが、戦士と射手はレベル7までである。キャラクタの経験レベルが上がるにしたがって、スペルレベルも上がっていく。

なお、スペルレベルが上がっても、そのレベルの呪文がすべて使えるようになるわけではない。キャラクタはレベルアップしたときに同時にいくつかの呪文を修得するが、それは全体からみるとごくわずかである。このとき修得できなかった呪文は町の寺院やギルドで買うか、冒険の途中で見つけださなければならない。

●ジェム(Gem)

ジェムは、呪文を唱えるときに必要となる魔法の石である。呪文を修得していても、ジェムがないと唱えることはできない。ジェムは、主に戦闘の戦利品として手に入れるが、クロン世界にはジェムを大量に産する火山もある。

●盗賊の技能(Thievery)

宝箱やドアに仕掛けられたワナなどを解除する能力の高さを表している。盗賊と忍者のみが修得できるこの技能は、0~255%の値で表されるが、255まで熟練する者はごく希である。なお、ある種のアイテムを身につけることによって、この技能を上げることもできる。

●状態(Condition)

キャラクタの健康状態が良好でない場合、画面には以下のように表示される。どの状態でも寺院に行けば治療できるが、キャラクタのレベルに応じたゴールドを要求される。冒険の途中やゴールドを使いたくないときのために、治療に使う僧侶の呪文もあわせて解説しておく。

①Cursed(呪い)

キャラクタの、武器による攻撃力及び攻撃の成功率が下がる。呪いの状態が長引けば冒険に悪影響があるのは言うまでもない。レベル 5-5 の呪文 Remove Condition で治療する。

②Silenced(沈黙)

この状態に陥ったキャラクタは、呪文を唱えることができなくなる。レベル 5-5 の Remove Condition で治療する。

③Diseased(病気)

行動や戦闘力に影響はないが、休息してもヒットポイントが回復しない。レベル 4-3 の Cure Disease やレベル 5-5 の Remove Condition で治療する。

④Poisoned(中毒)

休息するたびにヒットポイントが半減していく。レベル 3-3 の Cure Poison やレベル 5-5 の Remove Condition で治療する。

⑤Asleep(睡眠)

戦闘中、敵の魔法によって眠りに落ちてしまった状態である。また、休息中にモンスターに襲われた場合にも睡眠中のキャラクタがでることがある。敵の攻撃を受ければ目が覚めるが、早急に呪文で目を覚ませたほうがいい。攻撃のチャンスを 1 回棒に振るうえに、敵の攻撃にたいして無防備になるからだ。レベル 1-2 の Awaken(魔法使いのレベル 1-1 でもよい) やレベル 5-5 の Remove Condition で治療する。

⑥Paralyzed(マヒ)

全身がマヒして一切の行動がとれなくなってしまった状態。パーティ全員がマヒ状態になれば全滅である。レベル 5-5 の Remove Condition で治療する。

⑧Unconscious(昏睡)

ヒットポイントが 0 になったキャラクタは、この状態に陥る。パーティ全員が昏睡すれば、全滅である。昏睡したキャラクタがさらにダメージを受けると死亡する。レベル 1-4 の First Aid やレベル 1-6 の Power Cure、レベル 2-1 の Cure Wounds などで治療する。また、休息するのもいい。

⑧Dead(死亡)

キャラクタが死んでしまった状態である。あとに残るのは、死体だけだ。レベル 7-4 の Raise Dead で生き返らせることができるが、しばしば失敗するので、寺院に行った方が賢明である。

⑨Stone(石化)

モンスターの特殊攻撃によって、全身を石に変えられてしまった状態である。当然、石化したキャラクタは一切の行動ができない。全員が石化してしまえば全滅である。レベル 6-3 の Stone to Fresh で治療する。

⑩Eradicate(根絶)

もはや死体すら残っていない状態である。レベル 9-3 の Resurrection で復活させることができるが、戦闘中には使えないし成功率も低い。たとえ成功したとしても、復活したキャラクタは 5 才年をとり、おまけに耐久力が 1 減少してしまう。寺院に行ったほうがいいだろう。

これらの状態は、ふたつ以上が重なることもある。そのような場合には、レベル 5-5 の Remove Condition が便利である。また、戦闘中のみ使える呪文だが、キャラクタ全員（根絶したもの除外）を健康状態にしてヒットポイントを完全に回復させるという、レベル 9-1 の Divine Intervention という呪文もある。

6. ハイアーリング

マイト・アンド・マジックⅡでは、パーティの編成にあたってハイアーリング(Hireling)という要素が加わった。ハイアーリングとは、日本語に訳せば“傭兵”ということになる。

ハイアーリングは、プレイヤーが作成して育てる正規のキャラクタではなく、あらかじめゲーム中に用意されているキャラクタである。最初からある程度のレベルに達しているものもある。

パーティがハイアーリングを雇うと、通常のメンバーと同じように行動するが、次のような違いがある。

- ・ハイアーリングを雇えるようになるには、(そのハイアーリングを捜し出すという) クエストを達成しなければならない。よって、ゲーム開始時にはひとりも雇うことはできない。
- ・雇ったハイアーリングには、一日の終わりに日当を払わなければならない。日当は高レベルのハイアーリングほど高くなる。日当が払えない場合には、ハイアーリングはパーティを離れていく。
- ・雇ったハイアーリングは、いつでも好きなときに解雇することができる。
- ・ハイアーリングの状態表示では、所持金の欄に日当が表示される。
- ・ハイアーリングは、ゴールドの分配、集貨の対象にならない。
- ・ハイアーリングを酷使すると、日当が上がる。

クロン世界には、全部で24人のハイアーリングがいる。どこで見つけられるかは、プレイヤーが自分で捜し出すべきであるが、ここでは、それぞれのハイアーリングを紹介しておくことにしよう。

註)Skillの欄のパーセンテージは、盗賊の技能を表す。

●ハイアーリング・リスト

名前	職業	種族	性別	レベル	二次的な技能
Sir Hron	騎士	人間	男	1	
Drog	野蛮人	人間	男	1	
H K Phoy	忍者	半オーケ	男	1	10%
Thund R.	野蛮人	人間	男	3	10%, Cartographer
Aeriel	魔法使い	人間	女	3	Cartographer
Big Boty	僧侶	ノーム	男	5	Linguist
Cleogoch	射手	エルフ	女	5	Athlete
Harry	忍者	ドワーフ	男	6	15%, ArmsMaster
No Name	射手	ドワーフ	男	6	Crusader
Gertrude	野蛮人	半オーケ	女	7	Mountaineer, Pathfinder
Rat Fink	盗賊	ノーム	男	7	36%, Gambler, Pickpocket
Frir Fly	僧侶	人間	男	9	Diplomat, Navigator
Dark Mge	魔法使い	エルフ	男	9	Merchant, Linguist
Red Duke	戦士	人間	男	11	Crusader, Soldier
Dead Eye	射手	エルフ	男	11	Pathfinder, ArmsMaster
Nakazawa	忍者	人間	男	13	22%, Hero/Heroine, Diplomat
Sherman	戦士	人間	男	13	Crusader, Merchant
Flailer	騎士	人間	男	14	Soldier, Gladiator
Fumbler	盗賊	半オーケ	男	16	45%, Athlete, Gambler
Sir Kill	騎士	人間	男	15	ArmsMaster, Gladiator
Jed I	射手	人間	男	15	ArmsMaster, Mountaineer
H. Moley	僧侶	ノーム	男	19	Diplomat, Gambler
Slic Pic	盗賊	ノーム	男	25	54%, Gambler, Navigator
Mr. Wise	魔法使い	人間	男	21	Linguist, Merchant

●ハイアリングの上手な使い方

マイト・アンド・マジックⅡでは、最大8人のパーティとして行動することができる。パーティのメンバーが増えれば、それだけ1ターンの攻撃機会が多くなるわけで、これは冒険する上で非常に有利なことである。

ただし、この8人のなかには正規のキャラクタは6人までしか入れることができない。あとの2人はハイアリングで補うわけである。もちろん、正規のキャラクタ1人にハイアリングが7人という編成であっても構わない。どのような編成で冒険に出るかは、全くプレイヤー次第である。では、ハイアリングの使い方に關して若干のノウハウを伝授しよう。

・何人のハイアリングを入れるのがよいか？

ゲームを開始するときには、どんなプレイヤーでもほとんど例外なく6人のキャラクタを用意するだろう。よって、ゲームが進んでハイアリングを雇えるようになっても、パーティに加えられるのは2人だけということになる。

この正規のキャラクタ6人+ハイアリング2人という編成が、あくまでも基本である。戦闘時の有利さを考えたら、どうしても8人編成でいきたい。しかし、ハイアリングを雇うには金がかかる。また、プレイヤーが作成、命名し、育てたキャラクタには愛着もあることだろう。コストと効果、プレイヤーの心情を考え合わせると、6+2という組合せは通常の冒険においては、ベストといえるだろう。

・具体的に誰をパーティに加えるか？

この問題は、現在のゲーム進行状況に著しく左右されることなので、一概に「ベストメンバーは誰それ」と言うことはできない。もっとも単純に考えれば、現在雇うことのできる最高レベルのハイアリングをパーティに加える、というのが基本的な考え方になると思うが、これとてハイアリングの職業によって大きく変わってくるだろう。

ゲームを開始して最初に出会うハイアリングは、おそらくSir HornとDrogの2人だろう。冒険が進むにつれてハイアリングの数はどんどん増えていくが、最初のうちはとりあえずこの2人をパーティに加えておくしかない。Sir HornとDrogは騎士とバーバリアンであるから、格闘戦ではそれな

りに役に立つだろう。しかし、レベルはどちらも1だから即戦力とは言い難い。正規のキャラクタと同様に育てていかなければならない。

・どの職業のハイアリングを使うのがよいか？

マイト・アンド・マジックⅡでは8種類の職業があり、パーティも最大8人で編成できるが、プレイヤーが作成したキャラクタは6人までしか入れられない。つまり、8種類の職業すべてのキャラクタを作成しても、一度に冒険に出られるのは6人までということになる。

具体的には、騎士・戦士・射手・盗賊・魔法使い・僧侶の6人をスタート時のメンバー（つまり正規のキャラクタ）とする。以後、忍者とバーバリアンはハイアリングを見つけてから、パーティに加えるというのが基本路線である。

8種の職業の者が一人ずつ、というのが最もスタンダードなパーティ編成であるが、もちろんこの通りにする必要はない。24人のハイアリングの職業の内訳は、騎士・盗賊・魔法使い・僧侶・忍者・バーバリアンが3人ずつ、射手4人、戦士2人とほぼ平均しているので、必要に応じて使い分けるのが賢いやり方である。

ダンジョンによっては、職業や種族、あるいは性別によって入れる者を制限している場所がある。たとえば、混成パーティでは、どんなにがんばっても魔術師の要塞(Wizard's Dugeon)には、入口からは入れない。魔法使いと盗賊だけのパーティで行くしかないのだが、このとき最強の魔法使いであるMr. Wise を連れて行くことができれば、これほど心強いことはないだろう。

同様に、禁断の森の洞窟(Forbidden Forest Cave)は、戦士と盗賊のパーティで行かないと意味のない場所なので、戦士であるRed Duke、Shermanといったハイアリングを加えるのがいいだろう。それでも不安なら、盗賊の3人を連れて行けばよい。ただし、この場合Pathfinderをもつ者が2人以上いないと、森の中で迷うことになるので注意。

7. 段階別攻略ノウハウ

●レベル1~5

ゲームを開始してからしばらくは、シナリオに関係するようなことなどほとんどの何もできないだろう。とにかくなんとか生き延びられるようなキャラクタを作ることに腐心しなければならない。実際のところ、レベル1のパーティでは「全滅してはやり直し」を何回繰り返したことだろう。

とにかく、この段階では特別なノウハウなどない。ただひたすら忍耐あるのみ。一回戦闘が終わる毎にケガを癒し、宿屋に行ってセーブし、経験値と金を貯めることだ。

ひとつだけ注意しておこう。レベルが低く、ろくな魔法も使えないうちは、変な好奇心にかられて町の外に出たり、地下に降りてみたり、あるいはなげなしの金をはたいて別の町に行ったりはしない方がいい。町の中でさえ、ちょくちょく全滅してしまうのだから。

では最後に、経験値稼ぎのために存在しているようなモンスターを何種類か紹介しておこう。最初はみな、彼らのお世話になるのだ。

Cripple、Blood Sucker、Old Miser………とにかく弱い。

Coffin Creep、Inept Wizard……………弱いくせにいやらしい。

Mini Rex、Sewer Rat、Fresh Eater………骨折り損。

Kobold、Goblin、Merchant、Fool………カモ。

●レベル6~10

この段階では、さらなるキャラクタの成長と、クロン世界の謎を解くことの両方に心を碎かなくてはならない。また、各キャラクタを成長させるだけでなく、より良い装備をさせてやるためにも、数多の冒険に臨まなければならない。ここでは、ゴールド、ジェム、経験値、ヒットポイントなどの効率的な稼ぎ方について伝授することにしよう。いずれも、地道に戦闘で稼げるものではあるが、手っとり早く手に入るならば、それに越したことはないだろう。

①ゴールド

クロン世界で、なくてはならないもののひとつにゴールドがある。何をするにも必要であり、ゴールドがなければレベルアップもままならないということは、この段階に達したプレイヤーならいやというほど身に染みているはずだ。それだけに、ゴールドを大量に得られるイベントもかなりたくさん用意されている。また、クエスト達成の報酬としてゴールドが大量に得られることもある。

たとえば、

ノルドンのクエスト	経験値+ゴールド
ペガサスのクエスト	ゴールド(100000)
マーレイのクエスト	経験値+ゴールド
ミドルゲートの地下(1-0)	ゴールド(1000)
サンドソバー(11-4,12-12,13-12)	ゴールド(100)
サンドソバー(15-12)	ゴールド(1000)
サラキン鉱山(Many Places)	ゴールド(250)

②ジェム

魔法を使うキャラクタにとって、いくらあっても困らないのがスペルポイントとジェムである。スペルポイントの方は、ヒットポイントと同じようにレベルアップするごとに上がっていきし、休息を取れば最大値まで回復する。しかし、ジェムは冒険しながら稼がなくてはならない。強力な魔法は、大量にジェムを消費するし、戦闘の結果得られるジェムはそれほど多くはない。

そこで、戦闘なしに捨つことを考える。E1 エリアには、ジェムメーカーの洞窟(Gemmaker Cave)がある。文字どおりジェムを生成している場所なのでたくさん捨てる。ジェムが心細くなってきたら、ここに来るといいだろう。

③経験値

キャラクタ成長の基本となる数値が経験値である。最初のうちは、文字どおり地道な経験を重ねることによって経験値を貯めていくしかないが、ある程度のレベルに達すれば、クエストの達成などによっていっぺんに莫大な経

キャラクタ

験値を稼ぐこともできる。もちろん、（強いモンスターが数多く現れるようになるので）一度の戦闘で得られる経験値も増えていくから、レベルアップは加速度的に進んでいくことになる。

正直なところ、経験値に関してだけは効率的な稼ぎ方というのは存在しないようだ。クエストによって莫大に得られるといっても、達成するのに非常な労力を伴うから、必ずしも効率的ではないのである。

もっとも、経験値が極めて効率的に稼げてしまったら、RPGとしての面白さが半減してしまうことだろう。

なお、クエストに関しては、次の段階で詳しく述べることにする。

④ヒットポイント

レベルアップによらないヒットポイントの向上という、極めて邪道的なイベントが用意されているダンジョンがある。ドラゴンの支配地(Dragon's Dominion)がそれである。場所はD1エリアの(12-14)。このダンジョンは、特に重要な場所ではないが、ヒットポイントが上がる場所が3ヶ所もあるので一度は訪れてみたい。ただし、このダンジョンでは強力なモンスター(ドラゴン族)がたくさん出現するので、生半可な心構えでは探検するのも難しい。

なお、このダンジョンでのヒットポイント増加は最大1000である。それまでヒットポイントをどれだけ持っていたかにもよるが、出現するモンスターの数が倍増してしまうので、呪文の修得が遅れているパーティではかえって後の冒険がやりにくくなることもある。なお1000の増加は1度きりなので、ビンを壊す前によく考えてみることをお勧めする。

●レベル11～15

この段階に達すれば、「キャラクタの成長」よりも「謎解き」すなわちゲームコンプリートの方に比重がかかってくる頃だ。マイト・アンド・マジックⅡのゲーム全体に関わる「謎解き」、いわゆるゲームコンプリート・クエストは、いろいろなクエストが複雑に絡み合っていて、ここですべてを語り尽くすことはできない。だからここでは、ヒルストーンとウッドヘヴンで城主に命じられるクエストについて述べることにしよう。これらのクエストを達成したならば、莫大な経験値が得られるので、次の段階へいくのも容

易なことだろう。

ヒルストーン城のクエストは、指定されたモンスターを倒していくことがある。「騎士見習い」、「騎士の従者」、「騎士」、「領主」の4段階があり、「領主」を除いた3つは何回でも挑戦可能である。

ヒルストーン城のクエスト一覧表

●騎士見習い（以下のいずれかを倒していくことを要求される）

- ・ Giant Lizard Exp. 2500
- ・ Friar Exp. 2500
- ・ Carnage Spirit Exp. 2500
- ・ Crazed Dwarf Exp. 4000
- ・ Woodsman Exp. 4000
- ・ Cursed Corpse Exp. 4000
- ・ Killer Bees Exp. 5000
- ・ Wind Mare Exp. 5000
- ・ Crazed Native Exp. 5000
- ・ Cursed Slayer Exp. 5000

●騎士の従者（以下のいずれかを倒していくことを要求される）

- ・ Gnome Exp. 7000
- ・ Gate Keeper Exp. 7000
- ・ Mad Peasant Exp. 7000
- ・ Acidic Blob Exp. 10000
- ・ Iron Wizard Exp. 10000
- ・ Horned Fiend Exp. 15000
- ・ Mountain Man Exp. 15000
- ・ Lightning Bugs Exp. 25000
- ・ Elf Warrior Exp. 25000
- ・ Melting Man Exp. 25000

●騎士（以下のいずれかを倒していくことを要求される）

- ・ Demon Soldier Exp. 50000
- ・ Avenger Exp. 50000

キャラクタ

- Barbarian Exp. 50000
- Dino Spider Exp. 100000
- Minotaur Exp. 100000
- Ghost Exp. 100000
- Hatchet Man Exp. 100000
- Armored Dragon Exp. 250000
- Wizard Exp. 250000
- Mystic clown Exp. 250000

●領主（以下の3匹を倒すことを要求される）

- Queen Beetle
- Serpent King 3匹で Exp. 1000000
- Dragon Lord

ウッドヘヴン城のクエストは、指定されたアイテムを持ち帰ることである。ヒルストーンと同様に「騎士見習い」、「騎士の従者」、「騎士」、「領主」の4段階があり、「領主」を除いた3つは何回でも挑戦可能である。

ウッドヘヴン城のクエスト一覧表

●騎士見習い（以下のいずれかを要求される）

- Broad Sword Exp. 1000
- Scale Armor Exp. 1000
- Pike Exp. 1500
- Great Shield Exp. 1500
- Great Bow Exp. 2000
- Ring Mail Exp. 2000
- Great Hammer Exp. 3000
- Great Axe Exp. 3000
- Looter Knife Exp. 4000
- Chain Mail Exp. 4000

●騎士の従者（以下のいずれかを要求される）

- Sprint Mail Exp. 6000

- ・ Plate Mail Exp. 10000
- ・ Harsh Hammer Exp. 15000
- ・ Shamans Pipe Exp. 15000
- ・ Tri-Sickle Exp. 20000
- ・ Fire Shield Exp. 20000
- ・ Acid Shield Exp. 20000
- ・ Silver Shield Exp. 20000
- ・ Iron Shield Exp. 20000
- ・ Plate Armor Exp. 20000

●騎士（以下のいずれかを要求される）

- ・ Cinder Pipe Exp. 25000
- ・ Burning xBow Exp. 25000
- ・ Stone Hammer Exp. 30000
- ・ Pirates xBow Exp. 30000
- ・ I Scale Mail Exp. 30000
- ・ Fireball Bow Exp. 40000
- ・ B Scale Mail Exp. 40000
- ・ Magic Shield Exp. 50000
- ・ S Scale Mail Exp. 50000
- ・ B Ring Mail Exp. 50000

●領主（以下の3本の剣を探し出すことを要求される）

- ・ Valor Sword
- ・ Honor Sword 3本で Exp. 100000
- ・ Noble Sword

ここでは、最強の部類とは言えないが、ゲーム上特別な意味を持つ特徴的なモンスターを何種類かあげておく。

- Acwalander 水のエレメンタル・プレーンで出会う(HP2000)
- Shalwend 空気のエレメンタル・プレーンで出会う(HP1000)
- Pyannaste 火のエレメンタル・プレーンで出会う(HP1500)

キャラクタ

- Gralkor 大地のエレメンタル・プレーンで出会う(HP1700)
Dawn ミスト・ボグの主。忍者のプラスクエスト(HP300)
Sheltem こいつを倒せばコンプリートはもう間近(HP500)

●レベル16~20

最終段階一歩手前といったところか。この段階のパーティならば、運が良ければコンプリートできなくもない。ここで言う「運が良ければ」は、どの程度の運かというと、年末ジャンボ宝クジで1等プラス前後賞を当てるくらいの強運の持ち主ならば、という程度である。

メンバーのヒットポイントは、最初の頃とは比べものにならないくらい高くなっているであろうし、僧侶・魔法使いともにスペルレベルは最高の9まで到達しているはずである。金に不自由していなければ、ほとんどすべての呪文を会得しているだろう。防御呪文のありったけをかけまくっておけば、どのような場所に入っていっても、そう簡単に全滅することはあるまい。

ただし、必ずしもすべてのダンジョンを踏破しなければならないわけではないので、一刻も早くコンプリートしたいプレイヤーは、この段階で最終クエストにとりかかっても構わない。早速、ラグザス・パレスのラマンダ女王に会いに行こう。

ここでは、名にしおう超強力モンスターを紹介しておこう。

Ancient Drangon ドラゴンの洞窟にいる。並のパーティでは全く歯が立たないくらい強い。(HP5000)

Devil King Mega Dragonに次ぐ力を持っている。攻撃力は圧倒的。(HP5000)

Mega Dragon 全ての能力において最強のモンスター。こいつと戦うことになったら、どんなパーティでも確実に全滅する。(HP64000)

Mega Troll 攻撃力はかなりのものだが、魔法攻撃の耐性はあまりない。(HP2500)

Orc God たかがOrcの親王と思ったらとんでもない。ヒットポイントだけならMega Drangonに匹敵する。攻撃力もAncient Drangon並だが、魔法の耐性は0。(HP50000)

第三章

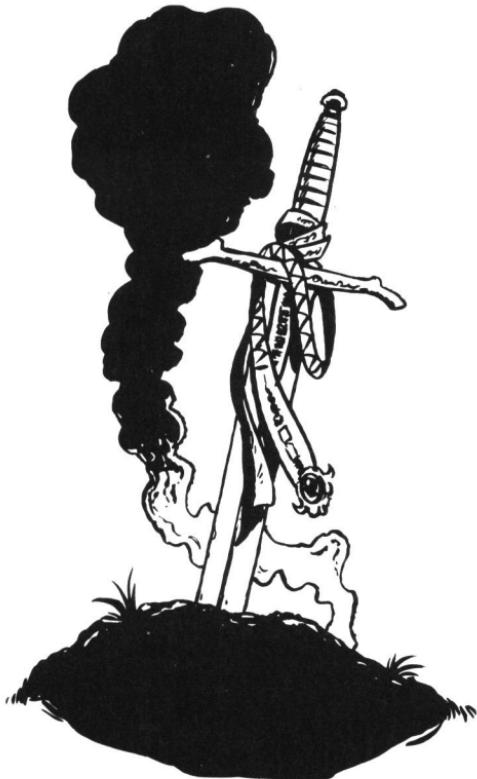
マジック・カタログ

マイト・アンド・マジックⅡには96種類もの呪文が用意されているが、全部が全部役に立つものであるとは限らない。なかにはゲーム終了まで1度も使われることのないような呪文も含まれている。それぞれの呪文がゲームコンプリートにどの程度役立つかの目安として、「貢献度」という項目を付けた。★印が多いものほど役立つ（と筆者は思う）呪文である。

それぞれの呪文名の頭の数字は、その呪文のレベルと番号を示している。

呪文は、レベルアップ時に修得できるものばかりではない。寺院やメイジギルドでゴールドを払って手に入れるものや、冒険の途中で探し出さなくてはならないものなどもある。町で手に入る呪文に関しては場所と値段を、冒険途中で探し出すべき呪文はそのエリアのみを「入手場所」の項目に示しておく。

なお、文中の“SP”はスペルポイントを、“Gem”はジェムを表している。



1-1 *Apparition*

条 件：戦闘時 貢 献 度：★

対 象：モンスター 10匹

消 費：1SP

効 果：敵の攻撃の命中率を下げる

入手場所：ゲートウェイ寺院（10）

1-2 *Awaken*

条 件：常時 貢 献 度：★

対 象：眠っている味方全員

消 費：1SP

効 果：眠っているキャラクタを目覚めさせる

入手場所：ゲートウェイ寺院（10）

1-3 *Bless*

条 件：戦闘時 貢 献 度：★

対 象：味方全員

消 費：1SP

効 果：攻撃の命中率を上げる（戦闘中持続）

入手場所：レベルアップ時

1-4 *First Aid*

条 件：常時 貢 献 度：★

対 象：味方 1名

消 費：1SP

効 果：8HP 程度の回復

入手場所：レベルアップ時

1-5 Light

条 件：非戦闘時 貢 献 度：★
 対 象：味方全員
 消 費：1SP
 効 果：1 単位の光
 入手場所：レベルアップ時

1-6 Power Cure

条 件：當時 貢 献 度：★★
 対 象：味方 1 名
 消 費：キャスターのレベル×1SP+1Gem
 効 果：キャスターのレベル×1~10HP の回復
 入手場所：ゲートウェイ寺院（1,000）

1-7 Turn Undead

条 件：戦闘時 貢 献 度：★★
 対 象：全てのアンデッドモンスター
 消 費：1SP
 効 果：モンスターを土に戻す（敵味方のレベルにより程度が決る）
 入手場所：レベルアップ時

2-1 Cure Wounds

条 件：當時 貢 献 度：★★
 対 象：味方 1 名
 消 費：2SP
 効 果：15HP の回復
 入手場所：レベルアップ時

2-2 *Heroism*

- 条 件：戦闘用 貢献度：★
対 象：味方1名
消 費：2SP+1Gem
効 果：経験レベルが6レベル上がる（戦闘中持続）
入手場所：エリュシニア寺院（250）

2-3 *Nature's Gate*

- 条 件：非戦闘時、戸外のみ 貢献度：★
対 象：味方全員
消 費：2SP
効 果：不特定の場所へテレポート（場所は日／年により決る）
入手場所：クロン地表（C3）

2-4 *Pain*

- 条 件：戦闘時 貢献度：★
対 象：アンデッド以外のモンスター
消 費：2SP
効 果：2~16HPのダメージを与える
入手場所：レベルアップ時

2-5 *Protection from Elements*

- 条 件：常時 貢献度：★★
対 象：味方全員
消 費：2SP+1Gem
効 果：恐怖、寒さ、毒などの攻撃に対する耐久力を高める（1日中持続）
入手場所：エリュシニア寺院（300）

2-6 Silence

- 条 件：戦闘時 貢 献 度：★
 対 象：モンスター 4 匹+キャスターのレベル×1 匹
 消 費：2SP
 効 果：敵の魔法を封じる（戦闘終了時または呪文が破られるまで持続）
 入手場所：レベルアップ時

2-7 Weaken

- 条 件：戦闘時 貢 献 度：★
 対 象：モンスター 10 匹
 消 費：2SP+1Gem
 効 果：敵の攻撃力を半減させる（呪文が破られるまで持続）
 入手場所：エリュシニア寺院（200）

3-1 Cold Ray

- 条 件：戦闘時 貢 献 度：★★
 対 象：遠くのモンスター 5 匹
 消 費：3SP+2Gem
 効 果：25HP のダメージを与える
 入手場所：白い鳩寺院（400）

3-2 Create Food

- 条 件：非戦闘時 貢 献 度：★★
 対 象：キャスター
 消 費：3SP+2Gem
 効 果：8 単位の食料を生み出す
 入手場所：レベルアップ時

3-3 Cure Poison

条 件：當時 貢 献 度：★★
対 象：味方 1 名
消 費：3SP
効 果：解毒する
入手場所：レベルアップ時

3-4 Immobilize

条 件：戦闘時 貢 献 度：★
対 象：モンスター 5 匹
消 費：3SP
効 果：敵を金縛りにする（呪文が破られるまで持続）
入手場所：レベルアップ時

3-5 Lasting Light

条 件：非戦闘時 貢 献 度：★★★
対 象：味方全員
消 費：3SP
効 果：20 単位の光
入手場所：白い鳩寺院（100）

3-6 Walk on water

条 件：非戦闘時、戸外のみ 貢 献 度：★★★
対 象：味方全員
消 費：3SP + 2Gem
効 果：水上を自由に歩くことができるようになる（1日中持続）
入手場所：クロン地表（C2）

4-1 Acid Spray

条 件：戦闘時 貢 献 度：★★

対 象：遠くのモンスター 3匹

消 費：4SP+3Gem

効 果：6~60HP のダメージを与える

入手場所：レベルアップ時

4-2 Air Transmutation

条 件：非戦闘時、戸外のみ 貢 献 度：★★★★

対 象：味方全員

消 費：4SP+3Gem

効 果：空気の精のプレーンを自在に探索することが可能となる

入手場所：クロン地表（A1）

4-3 Cure Disease

条 件：常時 貢 献 度：★★

対 象：味方 1名

消 費：4SP

効 果：病気を治す

入手場所：レベルアップ時

4-4 Restore Alignment

条 件：非戦闘時 貢 献 度：★

対 象：味方 1名

消 費：4SP+3Gem

効 果：属性を元の状態に復帰させる

入手場所：白い鳩寺院（500）

4-5 *Surface*

条 件：非戦闘時

貢 献 度：★★★

対 象：味方全員

消 費：4SP

効 果：地下から地上へテレポートする

入手場所：レベルアップ時

4-6 *Holy Bonus*

条 件：戦闘時

貢 献 度：★

対 象：味方全員

消 費：4SP+3Gem

効 果：敵へのダメージを増す（キャスターの2レベル毎に1ポイント）

入手場所：ヴォルカニアン寺院（2,000）

5-1 *Air Encasement*

条 件：戦闘時

貢 献 度：★

対 象：モンスター1匹

消 費：5SP+5Gem

効 果：1ラウンド毎に10HPのダメージを与える（呪文が破られるまで）

入手場所：クロン地表（A1）

5-2 *Deadly Swarm*

条 件：戦闘時

貢 献 度：★★★

対 象：モンスター10匹

消 費：5SP+5Gem

効 果：4~40HPのダメージを与える

入手場所：レベルアップ時

5-3 Frenzy

- 条 件：戦闘時 貢献度：★
 対 象：味方 1 名
 消 費：5SP + 5Gem
 効 果：すべてのモンスターを攻撃させる（そのキャラクタは昏睡状態に）
 入手場所：クロン地表（A4）

5-4 Paralyze

- 条 件：戦闘時 貢献度：★
 対 象：モンスター 10 匹
 消 費：5SP + 5Gem
 効 果：敵をマヒ状態にする
 入手場所：レベルアップ時

5-5 Remove Condition

- 条 件：常時 貢献度：★★★
 対 象：味方 1 名
 消 費：5SP + 5Gem
 効 果：悪い状態を取り除く（ただし、死／石化／根絶以外）
 入手場所：ヴォルカニアン寺院（3,000）

6-1 Earth Transmutation

- 条 件：非戦闘時、戸外のみ 貢献度：★★★★
 対 象：味方全員
 消 費：6SP + 6Gem
 効 果：大地の精のプレーンを自在に探索することが可能となる
 入手場所：クロン地表（E4）

6-2 Rejuvenate

条 件：非戦闘時 貢献度：★
対 象：味方1名
消 費：6SP+6Gem
効 果：1~10才若返らせる（失敗すると逆に年をとる）
入手場所：レベルアップ時

6-3 Stone to Flesh

条 件：常時 貢献度：★★★
対 象：味方1名
消 費：6SP+6Gem
効 果：石化したキャラクタを生き返らせる
入手場所：レベルアップ時

6-4 Water Encasement

条 件：戦闘時 貢献度：★
対 象：モンスター1匹
消 費：6SP+6Gem
効 果：1ラウンド毎に20HPのダメージを与える（呪文が破られるまで）
入手場所：クロン地表（A4）

6-5 Water Transmutation

条 件：非戦闘時、戸外のみ 貢献度：★★★★★
対 象：味方全員
消 費：6SP+6Gem
効 果：水の精のプレーンを自在に探索することが可能となる
入手場所：クロン地表（A4）

7-1 Earth Encasement

- 条 件：戦闘時 貢 献 度：★
 対 象：モンスター 1 匹
 消 費：7SP+7Gem
 効 果：1ラウンド毎に 40HP のダメージを与える(呪文が破られるまで)
 入手場所：クロン地表 (E4)

7-2 Fiery Flail

- 条 件：戦闘時 貢 献 度：★★★
 対 象：モンスター 1 匹
 消 費：7SP+7Gem
 効 果：100~400HP のダメージを与える
 入手場所：ヴォルカニアン寺院 (10,000)

7-3 Moon Ray

- 条 件：戦闘時、戸外のみ 貢 献 度：★★★
 対 象：モンスター 10 匹
 消 費：7SP+7Gem
 効 果：味方に 10~100HP の回復、敵に 10~100HP のダメージ
 入手場所：レベルアップ時

7-4 Raise Dead

- 条 件：常時 貢 献 度：★★★
 対 象：味方 1 名
 消 費：7SP+7Gem
 効 果：死んだキャラクタを生き返らせる
 入手場所：レベルアップ時

8-1 Fire Encasement

- 条 件：戦闘時 貢 献 度：★
対 象：モンスター 1 匹
消 費：8SP+8Gem
効 果：1 ラウンド毎に 80HP のダメージを与える(呪文が破られるまで)
入手場所：クロン地表 (E1)

8-2 Fire Transmutation

- 条 件：非戦闘時、戸外のみ 貢 献 度：★★★★
対 象：味方全員
消 費：8SP+8Gem
効 果：火の精のプレーンを自在に探索することが可能となる
入手場所：クロン地表 (E1)

8-3 Mass Distortion

- 条 件：戦闘時 貢 献 度：★★★
対 象：モンスター 2 匹
消 費：8SP+8Gem
効 果：敵の HP を半減させる
入手場所：ベネディクト寺院 (20,000)

8-4 Town Portal

- 条 件：非戦闘時 貢 献 度：★★★
対 象：味方全員
消 費：8SP+8Gem
効 果：好みの町へとテレポートする
入手場所：レベルアップ時

9-1 Divine Intervention

- 条 件：戦闘時 貢 献 度：★★★★
- 対 象：味方全員
- 消 費：10SP+20Gem
- 効 果：根絶以外の味方を健康状態にする（キャスターは5才老いる）
- 入手場所：ドルイド・ポイント

9-2 Holy Word

- 条 件：戦闘時 貢 献 度：★★★
- 対 象：全てのアンデッドモンスター
- 消 費：10SP+10Gem
- 効 果：敵を死滅させる（キャスターは1才老いる）
- 入手場所：クロン地表（C1）

9-3 Resurrection

- 条 件：非戦闘時 貢 献 度：★★
- 対 象：味方1名
- 消 費：10SP+10Gem
- 効 果：根絶したキャラクタを生き返らせる（キャスターは5才老いる）
- 入手場所：ベネディクト寺院（5,000）

9-4 Uncurse Item

- 条 件：非戦闘時 貢 献 度：★
- 対 象：キャスター
- 消 費：10SP+50Gem
- 効 果：アイテムから呪いを除去する
- 入手場所：ベネディクト寺院（10,000）

1-1 Awaken

条 件：常時 貢 献 度：★

対 象：眠っている味方全員

消 費：1SP

効 果：眠っているキャラクタを目覚めさせる

入手場所：ミドルゲートのメイジギルド（10）

1-2 Detect Magic

条 件：非戦闘時 貢 献 度：★

対 象：キャスターのバック・パック中のアイテム、戦利品の箱や袋

消 費：1SP

効 果：魔法の品の残り使用回数、箱や袋にかかっている魔法を調べる

入手場所：レベルアップ時

1-3 Energy Blast

条 件：戦闘時 貢 献 度：★★

対 象：モンスター 1 匹

消 費：キャスターのレベル×1SP+1Gem

効 果：キャスターのレベル×1～6HP のダメージを与える

入手場所：ミドルゲートのメイジギルド（1,000）

1-4 Flame Arrow

条 件：戦闘時 貢 献 度：★

対 象：モンスター 1 匹

消 費：1SP

効 果：2～8HP のダメージを与える

入手場所：レベルアップ時

1-5 Light

条 件：非戦闘時 貢 献 度：★

対 象：味方全員

消 費：1SP

効 果：1 単位の光

入手場所：レベルアップ時

1-6 Location

条 件：非戦闘時 貢 献 度：★★★★★

対 象：味方全員

消 費：1SP

効 果：現在位置を表示する

入手場所：レベルアップ時

1-7 Sleep

条 件：戦闘時 貢 献 度：★★

対 象：モンスター 4 匹+キャスターのレベル×1 匹

消 費：1SP

効 果：敵を眠らせる(そのモンスターが攻撃を受けるか呪文を破るまで)

入手場所：ミドルゲートのメイジギルド (50)

2-1 Eagle Eye

条 件：非戦闘時、戸外のみ 貢 献 度：★★★★★

対 象：現在地

消 費：キャスターのレベル×2SP

効 果：現在地とその周囲の地形 5×5 マスを表示する

入手場所：クロン地表 (C2)

2-2 *Electric Arrow*

条 件：戦闘時 貢 献 度：★

対 象：モンスター 1 匹

消 費：2SP

効 果：4~16HP のダメージを与える

入手場所：レベルアップ時

2-3 *Identify Monster*

条 件：戦闘時 貢 献 度：★★

対 象：モンスター 1 匹

消 費：2SP+1Gem

効 果：モンスターの攻撃力、HPなどを表示する

入手場所：ミドルゲートのメイジギルド（100）

2-4 *Jump*

条 件：非戦闘時 貢 献 度：★★

対 象：味方全員

消 費：2SP

効 果：次の1マス分を飛び越える（傷害物がない場合のみ）

入手場所：レベルアップ時

2-5 *Levitate*

条 件：非戦闘時 貢 献 度：★★★

対 象：味方全員

消 費：2SP

効 果：宙に浮いて危険を避ける（1日中持続）

入手場所：レベルアップ時

2-6 *Lloyd's Beacon*

- 条 件：非戦闘時、ダンジョン内のみ 貢 献 度：★
 対 象：味方全員
 消 費：2SP+1Gem
 効 果：ダンジョン内に標識を残し、もう一度唱えたときその地点に戻る
 入手場所：コーラックの洞窟

2-7 *Protection from Magic*

- 条 件：常時 貢 献 度：★★★
 対 象：味方全員
 消 費：キャスターのレベル×1SP+1Gem
 効 果：敵の呪文に対する抵抗力を上げる（1日中持続）
 入手場所：サンドソバーのメイジギルド（400）

3-1 *Acid Stream*

- 条 件：戦闘時 貢 献 度：★
 対 象：モンスター 1匹
 消 費：キャスターのレベル×1SP+2Gem
 効 果：キャスターのレベル×2~8HP のダメージを与える
 入手場所：サンドソバーのメイジギルド（1,000）

3-2 *Fly*

- 条 件：非戦闘時、戸外のみ 貢 献 度：★★★
 対 象：味方全員
 消 費：3SP
 効 果：好みのエリアへテレポートする
 入手場所：レベルアップ時

3-3 *Invisibility*

条 件：戦闘時 貢 献 度：★

対 象：味方全員

消 費：3SP

効 果：敵の攻撃の命中率を下げる

入手場所：レベルアップ時

3-4 *Lightning Bolt*

条 件：戦闘時 貢 献 度：★★★

対 象：モンスター 4 匹

消 費：キャスターのレベル×1SP+2Gem

効 果：キャスターのレベル×1～6HP のダメージを与える

入手場所：サンドソバーのメイジギルド（1,000）

3-5 *Web*

条 件：戦闘時 貢 献 度：★

対 象：遠くのモンスター 4 匹+キャスターのレベル×1 匹

消 費：3SP+2Gem

効 果：戦闘から除外する

入手場所：レベルアップ時

3-6 *Wizard Eye*

条 件：非戦闘時、ダンジョン内のみ 貢 献 度：★★★★

対 象：現在地

消 費：キャスターのレベル×3SP+2Gem

効 果：現在地とその周囲の地形 5×5 マスを表示する

入手場所：ラクザス・パレス・ロイヤル

4-1 Cold Beam

条 件：戦闘時 貢 献 度：★
 対 象：モンスター 1 匹
 消 費：キャスターのレベル×1SP+3Gem
 効 果：キャスターのレベル×6HP のダメージを与える
 入手場所：サンドソバーのメイジギルド（500）

4-2 Feeble Mind

条 件：戦闘時 貢 献 度：★
 対 象：モンスター 5 匹
 消 費：4SP+3Gem
 効 果：敵を錯乱状態にする（戦闘終了時か呪文がやぶられるまで持続）
 入手場所：ツンドラのメイジギルド（600）

4-3 Fire Ball

条 件：戦闘時 貢 献 度：★★★
 対 象：遠くのモンスター 6 匹
 消 費：キャスターのレベル×1SP+3Gem
 効 果：キャスターのレベル×1~6HP のダメージを与える
 入手場所：ツンドラのメイジギルド（2,000）

4-4 Guard Dog

条 件：非戦闘時 貢 献 度：★★★★
 対 象：味方全員
 消 費：4SP
 効 果：敵の奇襲を回避する（1 日中持続）
 入手場所：レベルアップ時

4-5 *Shield*

条 件：戦闘時

貢 献 度：★

対 象：味方全員

消 費：4SP

効 果：飛び道具による攻撃を防ぐ

入手場所：レベルアップ時

4-6 *Time Distortion*

条 件：戦闘時

貢 献 度：★★★

対 象：味方全員

消 費：4SP+3Gem

効 果：戦場を離脱する

入手場所：レベルアップ時

5-1 *Disrupt*

条 件：戦闘時

貢 献 度：★★

対 象：遠くのモンスター 1 匹

消 費：5SP+5Gem

効 果：100HP のダメージを与える

入手場所：ツンドラのメイジギルド（3,000）

5-2 *Fingers of Death*

条 件：戦闘時

貢 献 度：★★

対 象：アンデッド以外のモンスター 3 匹

消 費：5SP+5Gem

効 果：殺す

入手場所：クロン地表（C1）

5-3 Sand Storm

条 件：戦闘時、戸外のみ 貢 献 度：★★★

対 象：モンスター 10 匹

消 費：キャスターのレベル×2SP+5Gem

効 果：キャスターのレベル×1～8HP のダメージを与える

入手場所：ツンドラのメイジギルド（3,000）

5-4 Shelter

条 件：非戦闘時 貢 献 度：★★

対 象：味方全員

消 費：5SP

効 果：安全に休息することができる

入手場所：レベルアップ時

5-5 Teleport

条 件：非戦闘時 貢 献 度：★★★★

対 象：味方全員

消 費：5SP

効 果：9マス以内の好みの場所へテレポートする

入手場所：レベルアップ時

6-1 Disintegration

条 件：戦闘時 貢 献 度：★★

対 象：モンスター 3 匹

消 費：6SP+6Gem

効 果：50HP のダメージを与える

入手場所：ヴォルカニアのメイジギルド（5,000）

6-2 Entrapment

条 件：戦闘時 貢 献 度：★

対 象：敵、味方全員

消 費：6SP+6Gem

効 果：敵味方の戦場離脱を封鎖する

入手場所：レベルアップ時

6-3 Fantastic Freeze

条 件：戦闘時 貢 献 度：★

対 象：遠くのモンスター 3 匹

消 費：キャスターのレベル×2SP+6Gem

効 果：キャスターのレベル×10HP のダメージを与える

入手場所：ヴォルカニアのメイジギルド (5,000)

6-4 Recharge Item

条 件：非戦闘時 貢 献 度：★

対 象：キャスターのバック・パック中の魔法のアイテム 1 個

消 費：6SP+6Gem

効 果：魔法を 1~6 回分余計に使えるようにする

入手場所：レベルアップ時

6-5 Super Shock

条 件：戦闘時 貢 献 度：★

対 象：モンスター 1 匹

消 費：キャスターのレベル×2SP+6Gem

効 果：キャスターのレベル×20HP のダメージを与える

入手場所：ヴォルカニアのメイジギルド (5,000)

7-1 *Dancing Sword*

条 件：戦闘時 貢 献 度：★★★★★
 対 象：モンスター 10 匹
 消 費：キャスターのレベル×3SP+7Gem
 効 果：キャスターのレベル×1~12HP のダメージを与える
 入手場所：クロン地表（A2）

7-2 *Duplication*

条 件：非戦闘時 貢 献 度：★★★
 対 象：キャスターのバック・パック中のアイテム 1 個
 消 費：7SP+100Gem
 効 果：そのアイテムを完璧に複製する
 入手場所：ヴォルカニアのメイジギルド（25,000）

7-3 *Etherealize*

条 件：非戦闘時 貢 献 度：★★★★★
 対 象：味方全員
 消 費：7SP+7Gem
 効 果：障害物を通り抜けて 1 マス前進する
 入手場所：レベルアップ時

7-4 *Prismatic Light*

条 件：戦闘時 貢 献 度：★
 対 象：モンスター 10 匹
 消 費：7SP+7Gem
 効 果：不測の効果を与える
 入手場所：レベルアップ時

8-1 *Incinerate*

条 件：戦闘時 貢 献 度：★★★
対 象：モンスター 1 匹
消 費：キャスターのレベル×3SP+8Gem
効 果：キャスターのレベル×20～40HP のダメージを与える
入手場所：レベルアップ時

8-2 *Mega Volts*

条 件：戦闘時 貢 献 度：★★★★★
対 象：モンスター 10 匹
消 費：キャスターのレベル×3SP+8Gem
効 果：キャスターのレベル×4～16HP のダメージを与える
入手場所：アトランティウムのメイジギルド（5,000）

8-3 *Meteor Shower*

条 件：戦闘時、戸外のみ 貢 献 度：★★★★★
対 象：ほとんど全モンスター
消 費：8 SP+モンスター数×1SP+8Gem
効 果：5～50HP のダメージを与える
入手場所：アトランティウムのメイジギルド（5,000）

8-4 *Power Shield*

条 件：戦闘時 貢 献 度：★★★
対 象：味方全員
消 費：8SP+8Gem
効 果：受けた攻撃のダメージを半減させる
入手場所：レベルアップ時

9-1 Implosion

条 件：戦闘時 貢 献 度：★

対 象：モンスター 1 匹

消 費：10SP + 10Gem

効 果：根絶させる

入手場所：アトランティウムのメイジギルド（10,000）

9-2 Inferno

条 件：戦闘時 貢 献 度：★★★★

対 象：モンスター 10 匹

消 費：キャスターのレベル × 3SP + 10Gem

効 果：キャスターのレベル × 1 ~ 20HP のダメージを与える

入手場所：アトランティウムのメイジギルド（10,000）

9-3 Star Burst

条 件：戦闘時、戸外のみ 貢 献 度：★★★★

対 象：ほとんど全モンスター

消 費：10 SP + モンスター数 × 1SP + 20Gem

効 果：20 ~ 200HP のダメージを与える

入手場所：クロン地表（D1）

9-4 Enchant Item

条 件：非戦闘時 貢 献 度：★★

対 象：キャスター

消 費：50SP × アイテムの効力を増やす量 + 50Gem

効 果：マジックアイテムの効力を増やす

入手場所：ジェムメイカーの洞窟



第四章

モンスター・カタログ

凡例

H P : モンスターのヒットポイント

A C : モンスターのアーマークラス(1~250)

攻撃力 : モンスターが持つ通常の攻撃力(2~250)

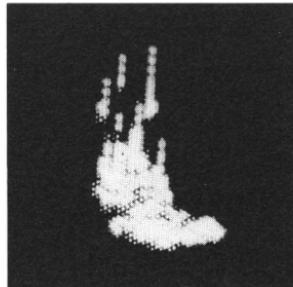
素早さ : モンスターの素早さ(2~250)

魔法の耐性 : モンスターの、魔法攻撃への耐性(0~100%)

経験値 : モンスター 1 匹を倒したときに得られる経験値

特殊能力 : モンスターの持つ特殊攻撃能力、使う呪文など

No=特殊能力を持たない



Acidic Blob

H P : 60

A C : 15

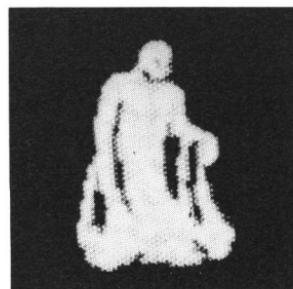
攻撃力 : 30

素早さ : 7

魔法の耐性 : 0

経験値 : 2,100

特殊能力 : Acid Sprays



Acwalandar

H P : 2,000

A C : 70

攻撃力 : 100

素早さ : 70

魔法の耐性 : 90

経験値 : 8,000,000

特殊能力 : Cold Breath



Air Elemental

H P : 250

A C : 26

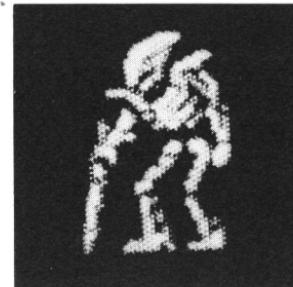
攻撃力 : 50

素早さ : 30

魔法の耐性 : 50

経験値 : 180,000

特殊能力 : Cold Breath



Alien Probe

H P : 500

A C : 31

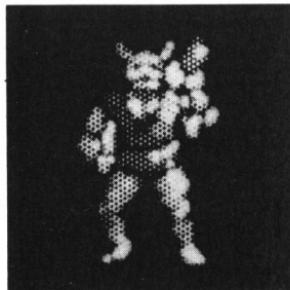
攻撃力 : 50

素早さ : 40

魔法の耐性 : 50

経験値 : 230,000

特殊能力 : Incinerate



Amazon

H P : 90

A C : 12

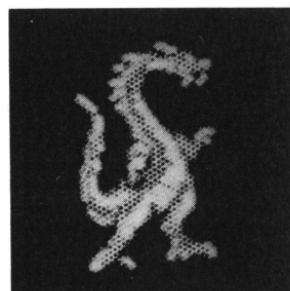
攻撃力 : 30

素早さ : 24

魔法の耐性 : 0

経験値 : 5,000

特殊能力 : No



Ancient Dragon

H P : 5,000

A C : 50

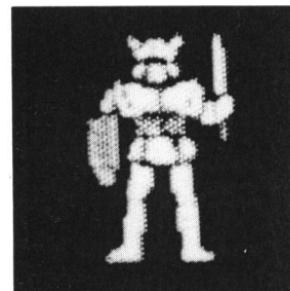
攻撃力 : 200

素早さ : 70

魔法の耐性 : 75

経験値 : 20,000,000

特殊能力 : Energy Breath



Apparition

H P : 100

A C : 20

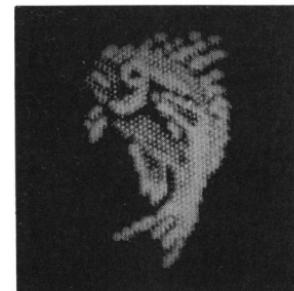
攻撃力 : 30

素早さ : 21

魔法の耐性 : 70

経験値 : 11,000

特殊能力 : No



Aquasaurus

H P : 160

A C : 25

攻撃力 : 70

素早さ : 20

魔法の耐性 : 0

経験値 : 9,000

特殊能力 : No



Arachnoid

H P : 45

A C : 8

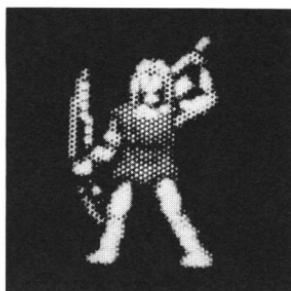
攻撃力 : 15

素早さ : 22

魔法の耐性 : 0

経験値 : 700

特殊能力 : No



Archer

H P : 250

A C : 31

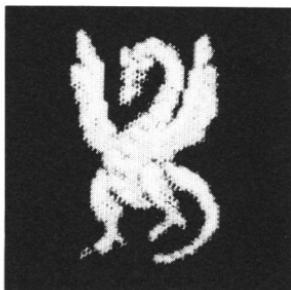
攻撃力 : 50

素早さ : 50

魔法の耐性 : 20

経験値 : 80,000

特殊能力 : Lightning Bolt



Armored Dragon

H P : 400

A C : 31

攻撃力 : 80

素早さ : 40

魔法の耐性 : 50

経験値 : 80,000

特殊能力 : Paralyzing Cloud



Assassin

H P : 100

A C : 22

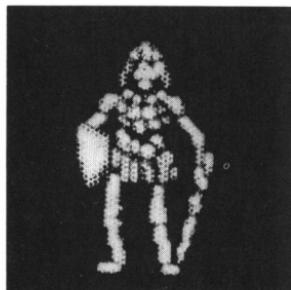
攻撃力 : 80

素早さ : 28

魔法の耐性 : 0

経験値 : 10,000

特殊能力 : No



Avenger

H P : 160

A C : 23

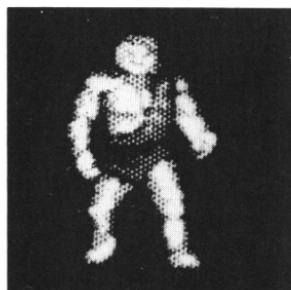
攻撃力 : 25

素早さ : 23

魔法の耐性 : 20

経験値 : 15,000

特殊能力 : No



Barbarian

H P : 200

A C : 16

攻撃力 : 30

素早さ : 23

魔法の耐性 : 20

経験値 : 16,000

特殊能力 : No



Baron Wilfrey

H P : 300

A C : 50

攻撃力 : 60

素早さ : 50

魔法の耐性 : 0

経験値 : 90,000

特殊能力 : No



Beggar

H P : 10

A C : 4

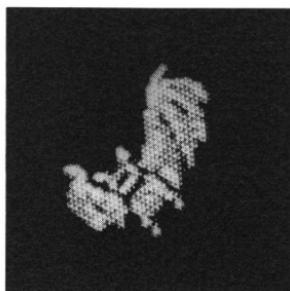
攻撃力 : 6

素早さ : 10

魔法の耐性 : 0

経験値 : 250

特殊能力 : No



Blood Sucker

H P : 10

A C : 10

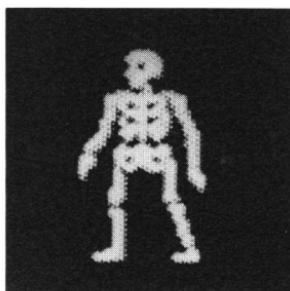
攻撃力 : 4

素早さ : 22

魔法の耐性 : 0

経験値 : 300

特殊能力 : No



Bonehead

H P : 90

A C : 20

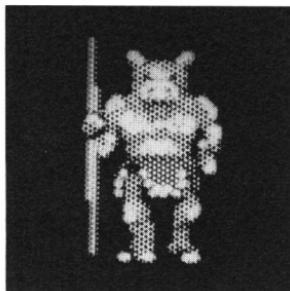
攻撃力 : 30

素早さ : 16

魔法の耐性 : 35

経験値 : 7,000

特殊能力 : Explodes



Bozorc the Orc

H P : 200

A C : 25

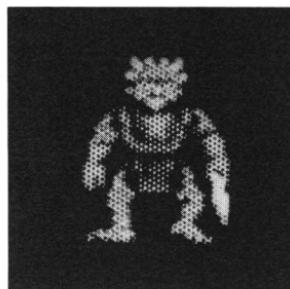
攻撃力 : 40

素早さ : 28

魔法の耐性 : 0

経験値 : 20,000

特殊能力 : No



Brain Eater

H P : 10

A C : 5

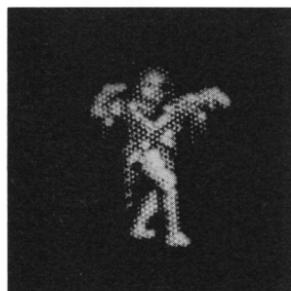
攻撃力 : 10

素早さ : 18

魔法の耐性 : 20

経験値 : 300

特殊能力 : Sleep



Brainless One

H P : 20

A C : 6

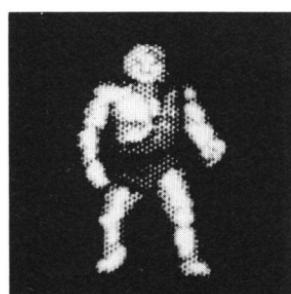
攻撃力 : 8

素早さ : 15

魔法の耐性 : 0

経験値 : 500

特殊能力 : No



Brutal Bruno

H P : 300

A C : 30

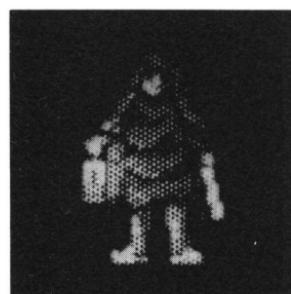
攻撃力 : 50

素早さ : 40

魔法の耐性 : 20

経験値 : 60,000

特殊能力 : No



Burglar

H P : 22

A C : 5

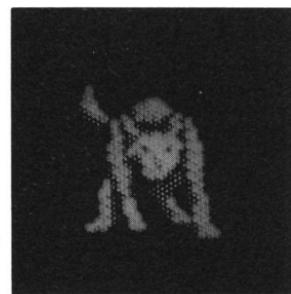
攻撃力 : 7

素早さ : 22

魔法の耐性 : 0

経験値 : 600

特殊能力 : No



Canine Creep

H P : 64

A C : 15

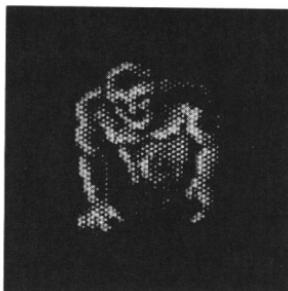
攻撃力 : 20

素早さ : 24

魔法の耐性 : 0

経験値 : 2,400

特殊能力 : No



Carnage Spirit

H P : 25

A C : 8

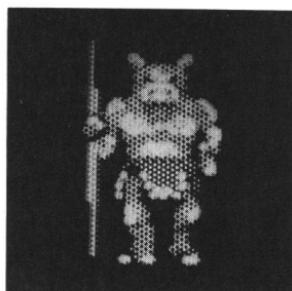
攻撃力 : 8

素早さ : 17

魔法の耐性 : 10

経験値 : 1,000

特殊能力 : No



Castle Guard

H P : 70

A C : 17

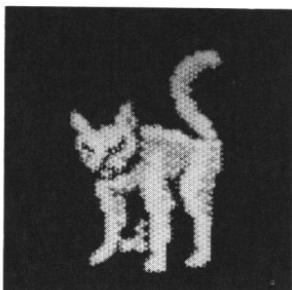
攻撃力 : 32

素早さ : 19

魔法の耐性 : 0

経験値 : 2,600

特殊能力 : No



Cat Corpse

H P : 40

A C : 10

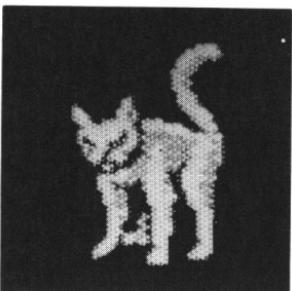
攻撃力 : 18

素早さ : 20

魔法の耐性 : 10

経験値 : 600

特殊能力 : No



Cat From Hell

H P : 1,000

A C : 40

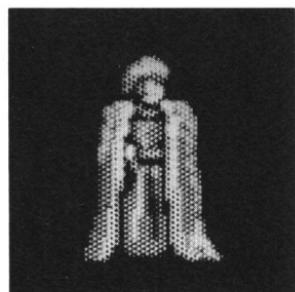
攻撃力 : 100

素早さ : 70

魔法の耐性 : 75

経験値 : 10,000,000

特殊能力 : Invoke Power



Cavalier

H P : 70

A C : 17

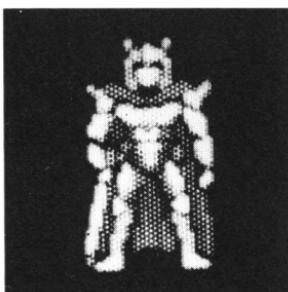
攻撃力 : 20

素早さ : 21

魔法の耐性 : 10

経験値 : 1,400

特殊能力 : No



Champion

H P : 80

A C : 20

攻撃力 : 30

素早さ : 22

魔法の耐性 : 20

経験値 : 2,700

特殊能力 : No



Chancellor

H P : 90

A C : 20

攻撃力 : 20

素早さ : 28

魔法の耐性 : 75

経験値 : 30,000

特殊能力 : Super Shock



Chomper

H P : 50

A C : 15

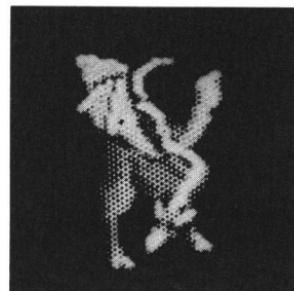
攻撃力 : 8

素早さ : 26

魔法の耐性 : 0

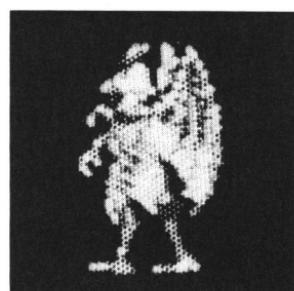
経験値 : 1,200

特殊能力 : Frenzy



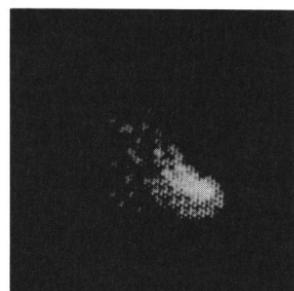
Cloud Dragon

H P : 160 A C : 19
攻撃力 : 30 素早さ : 26
魔法の耐性 : 20 経験値 : 13,000
特殊能力 : Cold Breath



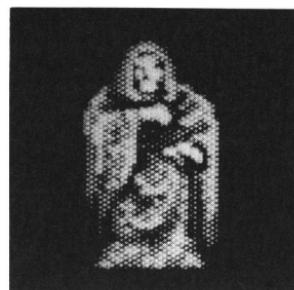
Cockatrice

H P : 50 A C : 10
攻撃力 : 20 素早さ : 18
魔法の耐性 : 0 経験値 : 2,200
特殊能力 : No



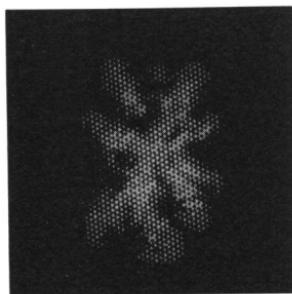
Coffin Creep

H P : 50 A C : 6
攻撃力 : 10 素早さ : 6
魔法の耐性 : 35 経験値 : 1,100
特殊能力 : Drain Magic



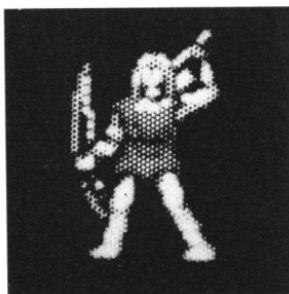
Conjurer

H P : 12 A C : 3
攻撃力 : 5 素早さ : 16
魔法の耐性 : 0 経験値 : 250
特殊能力 : Energy Blast



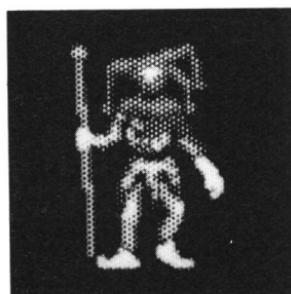
Cosmic Sludge

H P : 130	A C : 25
攻撃力 : 30	素早さ : 20
魔法の耐性 : 0	経験値 : 11,000
特殊能力 : No	



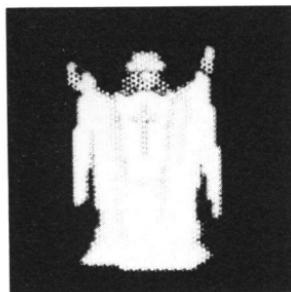
Court Bowman

H P : 150	A C : 25
攻撃力 : 40	素早さ : 23
魔法の耐性 : 0	経験値 : 20,000
特殊能力 : No	



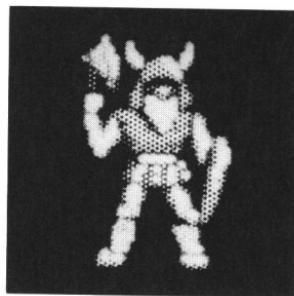
Court Jester

H P : 80	A C : 17
攻撃力 : 20	素早さ : 24
魔法の耐性 : 90	経験値 : 12,000
特殊能力 : Juggle Party	



Court Mage

H P : 100	A C : 19
攻撃力 : 20	素早さ : 40
魔法の耐性 : 20	経験値 : 22,000
特殊能力 : Super Shock	



Crazed Dwarf

H P : 45

A C : 7

攻撃力 : 20

素早さ : 16

魔法の耐性 : 0

経験値 : 1,200

特殊能力 : Frenzy



Crazed Native

H P : 30

A C : 8

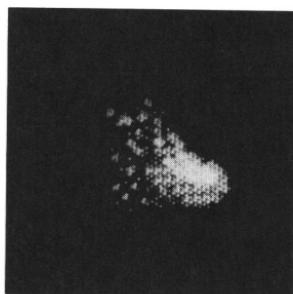
攻撃力 : 15

素早さ : 20

魔法の耐性 : 50

経験値 : 1,000

特殊能力 : Frenzy



Creepy Crawler

H P : 5

A C : 4

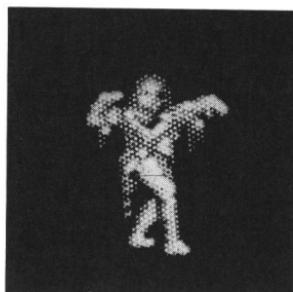
攻撃力 : 6

素早さ : 20

魔法の耐性 : 0

経験値 : 150

特殊能力 : No



Cripple

H P : 1

A C : 1

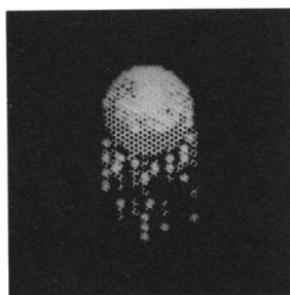
攻撃力 : 4

素早さ : 5

魔法の耐性 : 0

経験値 : 60

特殊能力 : No



Cron Man Trap

H P : 400

A C : 21

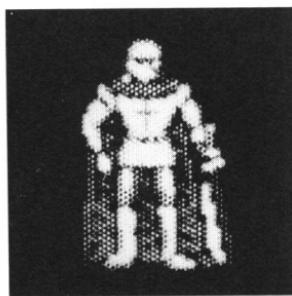
攻撃力 : 40

素早さ : 30

魔法の耐性 : 0

経験値 : 230,000

特殊能力 : Explodes



Crusader

H P : 200

A C : 29

攻撃力 : 40

素早さ : 40

魔法の耐性 : 50

経験値 : 20,000

特殊能力 : No



Crypt Fiend

H P : 150

A C : 32

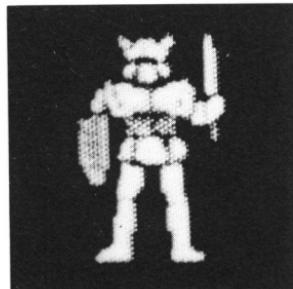
攻撃力 : 40

素早さ : 24

魔法の耐性 : 35

経験値 : 80,000

特殊能力 : Death



Cuisinart

H P : 1,000

A C : 60

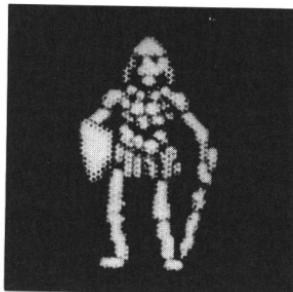
攻撃力 : 250

素早さ : 160

魔法の耐性 : 20

経験値 : 20,000,000

特殊能力 : Frenzy



Cursed Corpse

H P : 60

A C : 8

攻撃力 : 10

素早さ : 16

魔法の耐性 : 10

経験値 : 1,200

特殊能力 : No



Cursed Slayer

H P : 50

A C : 13

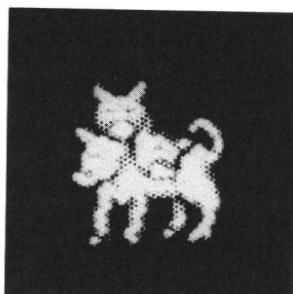
攻撃力 : 18

素早さ : 24

魔法の耐性 : 20

経験値 : 1,200

特殊能力 : No



Dagger Jaw

H P : 300

A C : 22

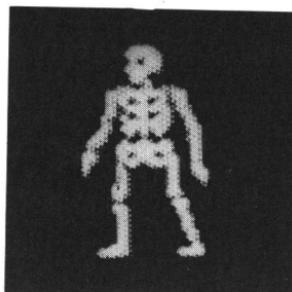
攻撃力 : 150

素早さ : 40

魔法の耐性 : 0

経験値 : 60,000

特殊能力 : No



Dancing Bones

H P : 35

A C : 4

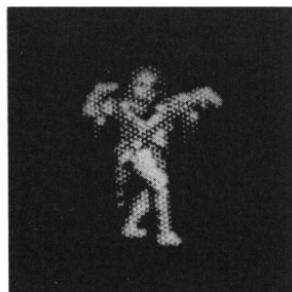
攻撃力 : 10

素早さ : 18

魔法の耐性 : 10

経験値 : 500

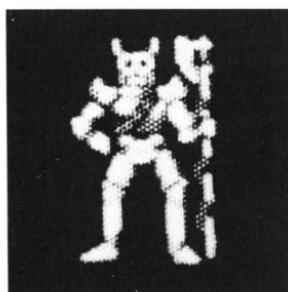
特殊能力 : No



Dancing Dead

H P : 45
攻撃力 : 16
魔法の耐性 : 20
特殊能力 : No

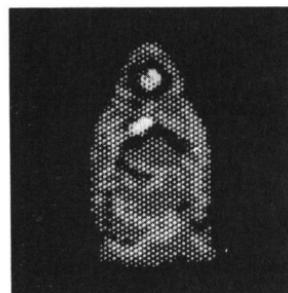
A C : 6
素早さ : 12
経験値 : 700



Dark Knight

H P : 700
攻撃力 : 40
魔法の耐性 : 35
特殊能力 : No

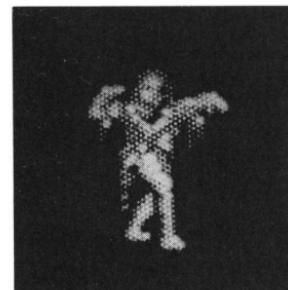
A C : 60
素早さ : 80
経験値 : 250,000



Dawn

H P : 300
攻撃力 : 70
魔法の耐性 : 20
特殊能力 : Paralyzing Cloud

A C : 25
素早さ : 40
経験値 : 200,000



Dead Head

H P : 250
攻撃力 : 50
魔法の耐性 : 0
特殊能力 : No

A C : 15
素早さ : 23
経験値 : 25,000



Deadly Rattler

H P : 40

A C : 5

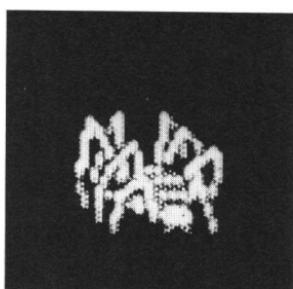
攻撃力 : 30

素早さ : 20

魔法の耐性 : 0

経験値 : 600

特殊能力 : No



Death Spider

H P : 90

A C : 19

攻撃力 : 23

素早さ : 23

魔法の耐性 : 0

経験値 : 10,000

特殊能力 : No



Death in a Box

H P : 2,000

A C : 40

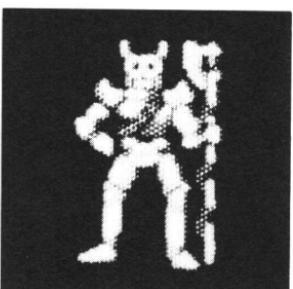
攻撃力 : 100

素早さ : 60

魔法の耐性 : 35

経験値 : 9,000,000

特殊能力 : Acid Breath



Death's Agent

H P : 600

A C : 40

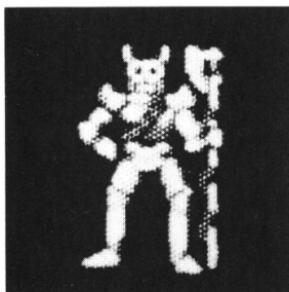
攻撃力 : 50

素早さ : 32

魔法の耐性 : 20

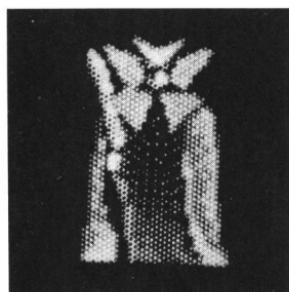
経験値 : 230,000

特殊能力 : Lightning Bolt



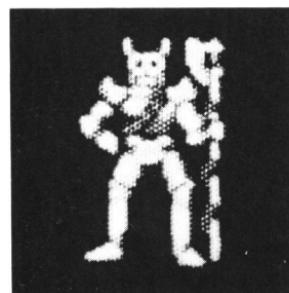
Demon Soldier

H P : 200 A C : 22
攻撃力 : 50 素早さ : 19
魔法の耐性 : 20 経験値 : 18,000
特殊能力 : No



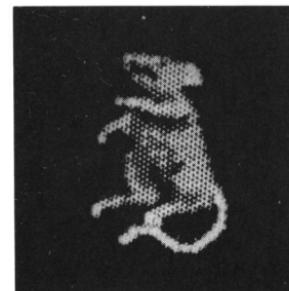
Devil King

H P : 5,000 A C : 60
攻撃力 : 250 素早さ : 110
魔法の耐性 : 100 経験値 : 30,000,000
特殊能力 : Implosion



Devil's Envoy

H P : 500 A C : 40
攻撃力 : 50 素早さ : 32
魔法の耐性 : 50 経験値 : 220,000
特殊能力 : Fireball



Devil's Mouse

H P : 500 A C : 31
攻撃力 : 120 素早さ : 32
魔法の耐性 : 50 経験値 : 180,000
特殊能力 : No



Dino Spider

H P : 250

攻撃力 : 100

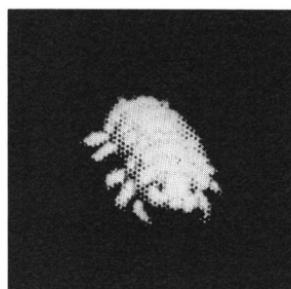
魔法の耐性 : 0

特殊能力 : No

A C : 20

素早さ : 20

経験値 : 20,000



Dinobug

H P : 100

攻撃力 : 80

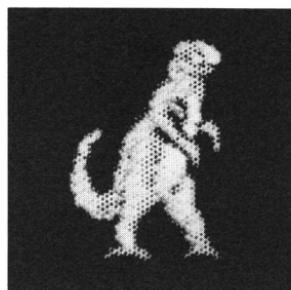
魔法の耐性 : 0

特殊能力 : No

A C : 10

素早さ : 18

経験値 : 2,000



Dinosaur

H P : 250

攻撃力 : 100

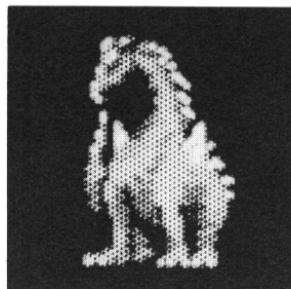
魔法の耐性 : 0

特殊能力 : No

A C : 16

素早さ : 21

経験値 : 16,000



Dragon Lord

H P : 340

攻撃力 : 50

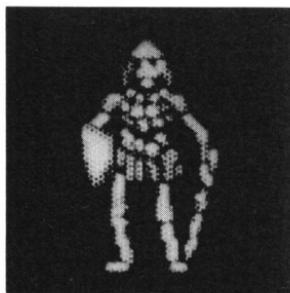
魔法の耐性 : 50

特殊能力 : Lightning Breath

A C : 40

素早さ : 25

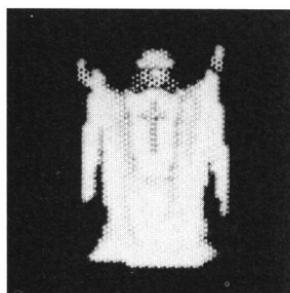
経験値 : 260,000



Dread Knight

H P : 300
攻撃力 : 70
魔法の耐性 : 0
特殊能力 : No

A C : 28
素早さ : 50
経験値 : 80,000



Druid

H P : 40
攻撃力 : 12
魔法の耐性 : 35
特殊能力 : Silence

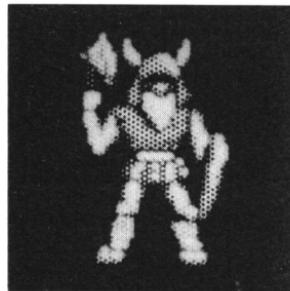
A C : 9
素早さ : 22
経験値 : 800



Dwarven Elder

H P : 300
攻撃力 : 80
魔法の耐性 : 35
特殊能力 : No

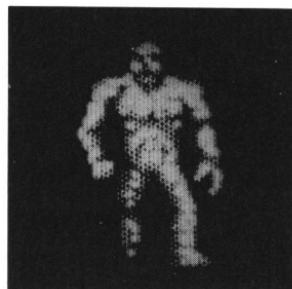
A C : 24
素早さ : 32
経験値 : 70,000



Dwarven Knight

H P : 100
攻撃力 : 30
魔法の耐性 : 35
特殊能力 : No

A C : 23
素早さ : 24
経験値 : 5,000



Earth Elemental

H P : 250

A C : 26

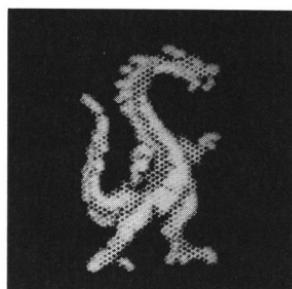
攻撃力 : 50

素早さ : 30

魔法の耐性 : 50

経験値 : 180,000

特殊能力 : Acid Breathe



Earth Wyrm

H P : 130

A C : 19

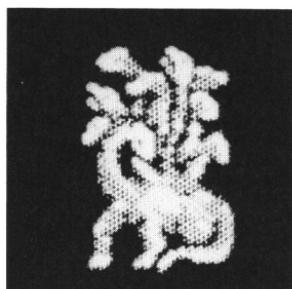
攻撃力 : 60

素早さ : 23

魔法の耐性 : 20

経験値 : 7,000

特殊能力 : Fire Breathe



Element Hydra

H P : 600

A C : 40

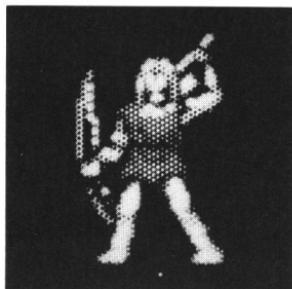
攻撃力 : 40

素早さ : 50

魔法の耐性 : 35

経験値 : 230,000

特殊能力 : Energy Breathe



Elf Warrior

H P : 120

A C : 22

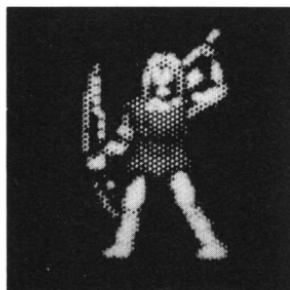
攻撃力 : 20

素早さ : 32

魔法の耐性 : 0

経験値 : 6,000

特殊能力 : No



Elven Archer

H P : 1,000

A C : 40

攻撃力 : 40

素早さ : 90

魔法の耐性 : 35

経験値 : 1,500,000

特殊能力 : No



Enchantress

H P : 100

A C : 13

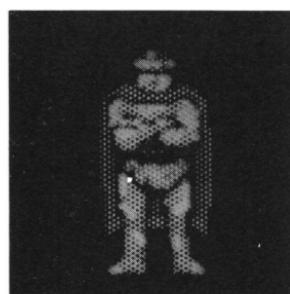
攻撃力 : 25

素早さ : 50

魔法の耐性 : 75

経験値 : 25,000

特殊能力 : Dancing Sword



Endless Knight

H P : 300

A C : 50

攻撃力 : 50

素早さ : 50

魔法の耐性 : 0

経験値 : 80,000

特殊能力 : No



Ethereal Being

H P : 250

A C : 70

攻撃力 : 30

素早さ : 100

魔法の耐性 : 10

経験値 : 240,000

特殊能力 : No



Fire Devil

H P : 150

A C : 22

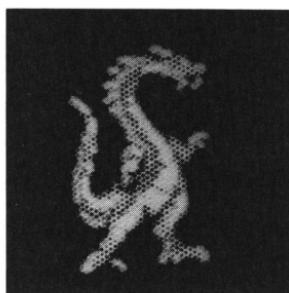
攻撃力 : 60

素早さ : 19

魔法の耐性 : 35

経験値 : 18,000

特殊能力 : Fireball



Fire Dragon

H P : 300

A C : 25

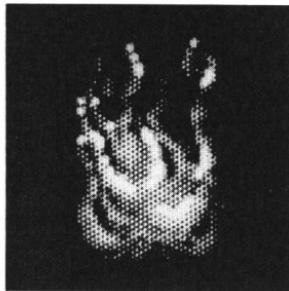
攻撃力 : 50

素早さ : 40

魔法の耐性 : 35

経験値 : 40,000

特殊能力 : Fire Breath



Fire Elemental

H P : 250

A C : 26

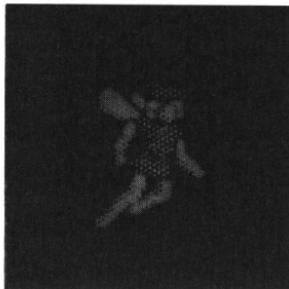
攻撃力 : 50

素早さ : 30

魔法の耐性 : 50

経験値 : 180,000

特殊能力 : Fire Breath



Fire Faery

H P : 230

A C : 22

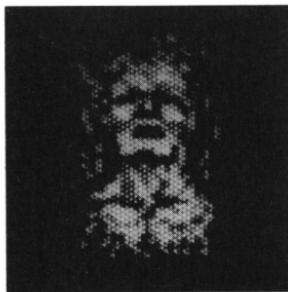
攻撃力 : 40

素早さ : 28

魔法の耐性 : 35

経験値 : 20,000

特殊能力 : Fire Breath



Flaming Fear

H P : 70

A C : 18

攻撃力 : 20

素早さ : 18

魔法の耐性 : 10

経験値 : 3,200

特殊能力 : Fire Breathe



Flesh Eater

H P : 6

A C : 4

攻撃力 : 6

素早さ : 22

魔法の耐性 : 0

経験値 : 200

特殊能力 : No



Fool

H P : 6

A C : 4

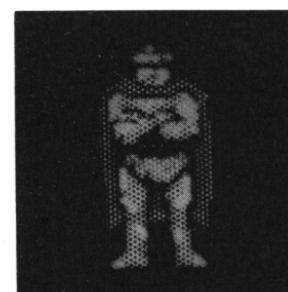
攻撃力 : 6

素早さ : 16

魔法の耐性 : 0

経験値 : 150

特殊能力 : Sleep



Foot Soldier

H P : 35

A C : 10

攻撃力 : 12

素早さ : 15

魔法の耐性 : 0

経験値 : 500

特殊能力 : No



Friar

H P : 20

A C : 3

攻撃力 : 8

素早さ : 13

魔法の耐性 : 0

経験値 : 400

特殊能力 : Energy Blast



Frost Dragon

H P : 250

A C : 22

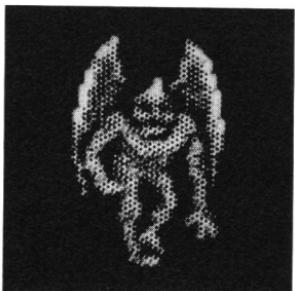
攻撃力 : 40

素早さ : 16

魔法の耐性 : 20

経験値 : 22,000

特殊能力 : Cold Breathe



Gargoyle

H P : 50

A C : 10

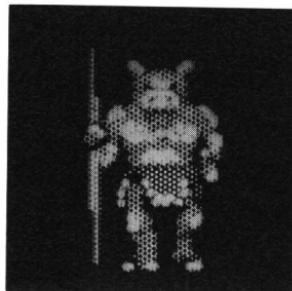
攻撃力 : 13

素早さ : 20

魔法の耐性 : 20

経験値 : 1,200

特殊能力 : No



Gate Keeper

H P : 60

A C : 15

攻撃力 : 40

素早さ : 13

魔法の耐性 : 20

経験値 : 2,100

特殊能力 : No



Ghost

H P : 200

A C : 17

攻撃力 : 30

素早さ : 40

魔法の耐性 : 10

経験値 : 40,000

特殊能力 : No



Ghoul

H P : 25

A C : 7

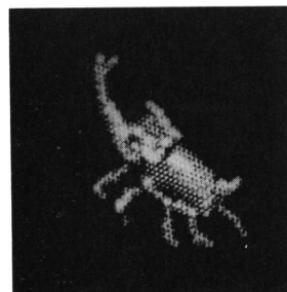
攻撃力 : 8

素早さ : 15

魔法の耐性 : 0

経験値 : 700

特殊能力 : No



Giant Beetle

H P : 10

A C : 7

攻撃力 : 10

素早さ : 15

魔法の耐性 : 0

経験値 : 200

特殊能力 : No



Giant Lizard

H P : 40

A C : 8

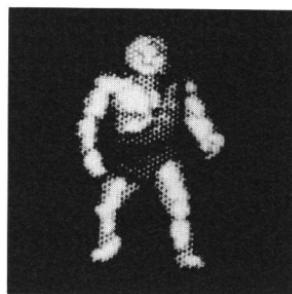
攻撃力 : 25

素早さ : 18

魔法の耐性 : 0

経験値 : 800

特殊能力 : No



Giant Ogre

H P : 70	A C : 8
攻撃力 : 50	素早さ : 17
魔法の耐性 : 10	経験値 : 1,500
特殊能力 : No	



Giant Scorpion

H P : 60	A C : 11
攻撃力 : 20	素早さ : 22
魔法の耐性 : 0	経験値 : 1,300
特殊能力 : No	



Gnasher

H P : 25	A C : 8
攻撃力 : 10	素早さ : 22
魔法の耐性 : 0	経験値 : 700
特殊能力 : No	



Gnome

H P : 40	A C : 10
攻撃力 : 12	素早さ : 18
魔法の耐性 : 35	経験値 : 1,300
特殊能力 : No	



Gnome Elder

H P : 20

A C : 4

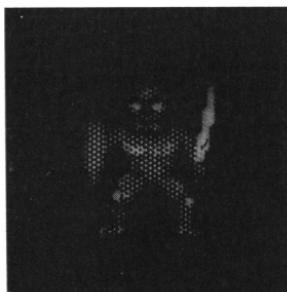
攻撃力 : 8

素早さ : 19

魔法の耐性 : 20

経験値 : 700

特殊能力 : Pain



Goblin

H P : 6

A C : 6

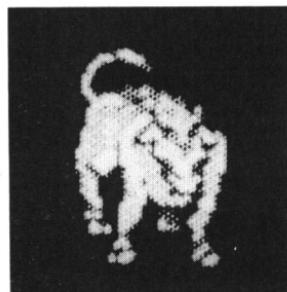
攻撃力 : 12

素早さ : 15

魔法の耐性 : 0

経験値 : 200

特殊能力 : No



Gorgon

H P : 150

A C : 14

攻撃力 : 30

素早さ : 23

魔法の耐性 : 20

経験値 : 13,000

特殊能力 : Gaze(stone)



Gralkor

H P : 1,700

A C : 60

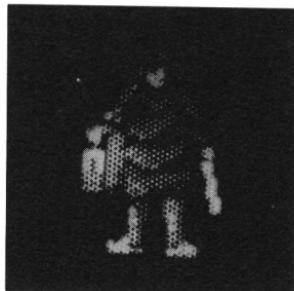
攻撃力 : 80

素早さ : 60

魔法の耐性 : 50

経験値 : 7,000,000

特殊能力 : Acid Breath



Grave Walker

H P : 70

A C : 15

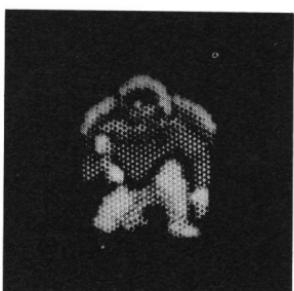
攻撃力 : 20

素早さ : 23

魔法の耐性 : 20

経験値 : 5,000

特殊能力 : No



Greedy Snitch

H P : 12

A C : 4

攻撃力 : 8

素早さ : 16

魔法の耐性 : 0

経験値 : 150

特殊能力 : No



Griffin

H P : 150

A C : 20

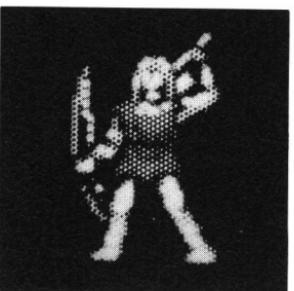
攻撃力 : 25

素早さ : 22

魔法の耐性 : 35

経験値 : 13,000

特殊能力 : No



Grim Reaper

H P : 70

A C : 16

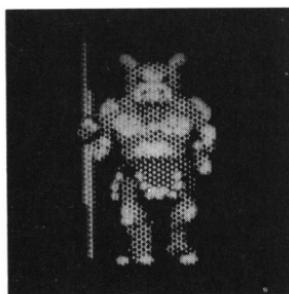
攻撃力 : 25

素早さ : 14

魔法の耐性 : 50

経験値 : 10,000

特殊能力 : Death



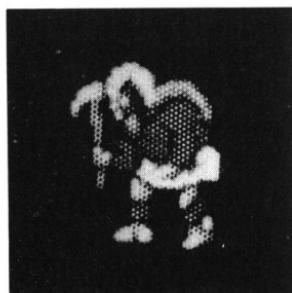
Gurdian

H P : 150 A C : 13
攻撃力 : 50 素早さ : 15
魔法の耐性 : 50 経験値 : 8,000
特殊能力 : Paralyzing Cloud



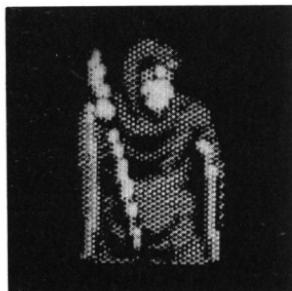
Gurdian Hound

H P : 200 A C : 15
攻撃力 : 80 素早さ : 32
魔法の耐性 : 20 経験値 : 20,000
特殊能力 : Acid Breathe



Hatchet Man

H P : 200 A C : 25
攻撃力 : 32 素早さ : 40
魔法の耐性 : 0 経験値 : 23,000
特殊能力 : No



Hermit

H P : 30 A C : 9
攻撃力 : 15 素早さ : 14
魔法の耐性 : 0 経験値 : 500
特殊能力 : No



High Priest

H P : 1,000

A C : 32

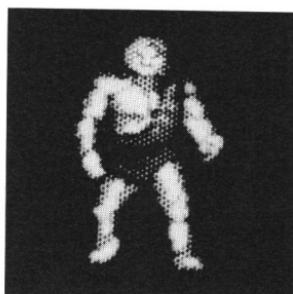
攻撃力 : 30

素早さ : 40

魔法の耐性 : 50

経験値 : 3,000,000

特殊能力 : Invoke Power



Hill Giant

H P : 120

A C : 17

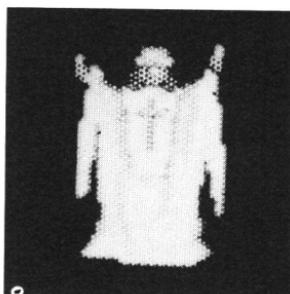
攻撃力 : 70

素早さ : 21

魔法の耐性 : 0

経験値 : 5,000

特殊能力 : No



Holy Man

H P : 100

A C : 20

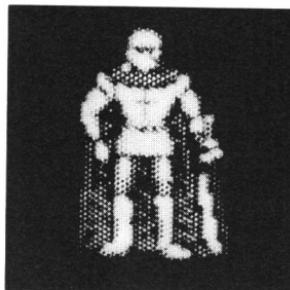
攻撃力 : 15

素早さ : 22

魔法の耐性 : 20

経験値 : 20,000

特殊能力 : Invoke Power



Holy Warrior

H P : 1,000

A C : 80

攻撃力 : 60

素早さ : 80

魔法の耐性 : 35

経験値 : 3,000,000

特殊能力 : No



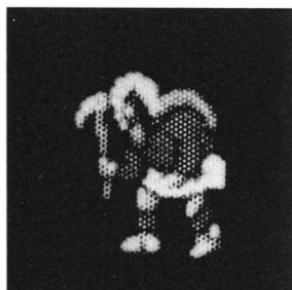
Horned Fiend

H P : 80 A C : 18

攻撃力 : 20 素早さ : 19

魔法の耐性 : 10 経験値 : 6,000

特殊能力 : Gaze(stone)



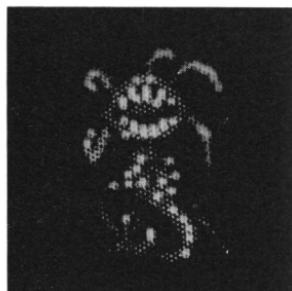
Hunchback

H P : 35 A C : 3

攻撃力 : 12 素早さ : 10

魔法の耐性 : 0 経験値 : 900

特殊能力 : No



Hungry Plant

H P : 10 A C : 4

攻撃力 : 15 素早さ : 12

魔法の耐性 : 10 経験値 : 300

特殊能力 : No



Hypnobeetle

H P : 20 A C : 8

攻撃力 : 10 素早さ : 21

魔法の耐性 : 0 経験値 : 600

特殊能力 : Sleep



Illusionist

H P : 45

A C : 11

攻撃力 : 10

素早さ : 21

魔法の耐性 : 10

経験値 : 2,100

特殊能力 : Drain Spell Level



Inept Wizard

H P : 2

A C : 2

攻撃力 : 6

素早さ : 10

魔法の耐性 : 0

経験値 : 200

特殊能力 : Lightning Bolt



Insect Plague

H P : 35

A C : 5

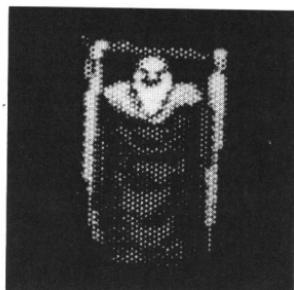
攻撃力 : 2

素早さ : 17

魔法の耐性 : 0

経験値 : 700

特殊能力 : Swarms



Iron Wizard

H P : 80

A C : 21

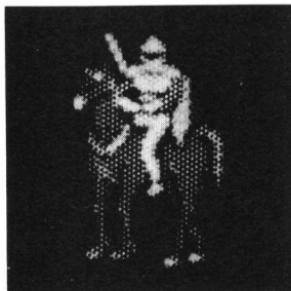
攻撃力 : 30

素早さ : 20

魔法の耐性 : 0

経験値 : 5,000

特殊能力 : Fireball



Jouster

H P : 500

A C : 50

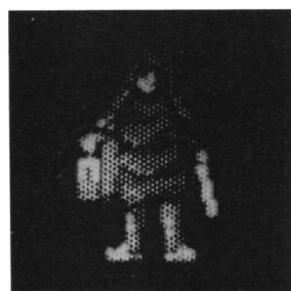
攻撃力 : 80

素早さ : 40

魔法の耐性 : 10

経験値 : 210,000

特殊能力 : No



Juggler

H P : 20

A C : 4

攻撃力 : 6

素早さ : 26

魔法の耐性 : 50

経験値 : 600

特殊能力 : Juggle Party



Kensai

H P : 500

A C : 40

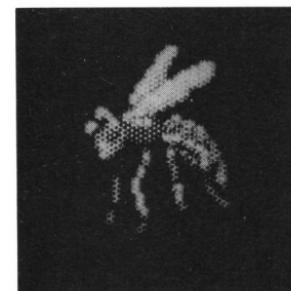
攻撃力 : 32

素早さ : 60

魔法の耐性 : 0

経験値 : 190,000

特殊能力 : No



Killer Bees

H P : 40

A C : 9

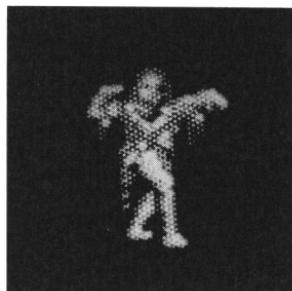
攻撃力 : 4

素早さ : 20

魔法の耐性 : 0

経験値 : 1,300

特殊能力 : Swarms



Killer Cadaver

H P : 30

A C : 6

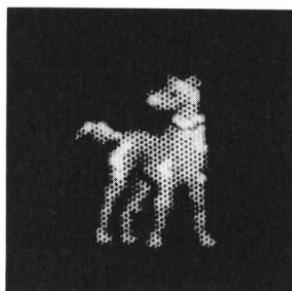
攻撃力 : 6

素早さ : 13

魔法の耐性 : 0

経験値 : 700

特殊能力 : Explodes



Killer Canine

H P : 50

A C : 13

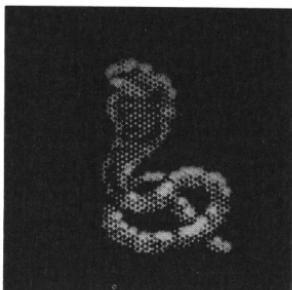
攻撃力 : 50

素早さ : 20

魔法の耐性 : 0

経験値 : 2,000

特殊能力 : No



Killer Cobra

H P : 50

A C : 10

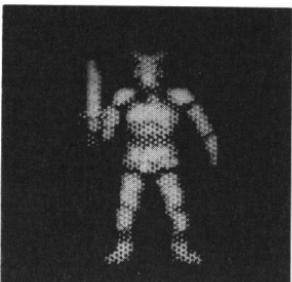
攻撃力 : 80

素早さ : 19

魔法の耐性 : 0

経験値 : 1,600

特殊能力 : No



Kobold

H P : 8

A C : 6

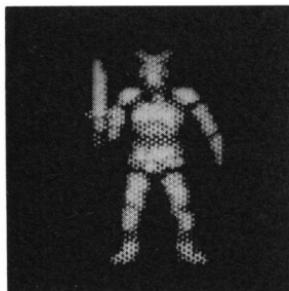
攻撃力 : 6

素早さ : 15

魔法の耐性 : 0

経験値 : 200

特殊能力 : No



Kobold Captain

H P : 28

A C : 8

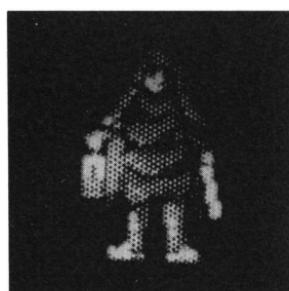
攻撃力 : 10

素早さ : 19

魔法の耐性 : 0

経験値 : 600

特殊能力 : No



Leper

H P : 40

A C : 5

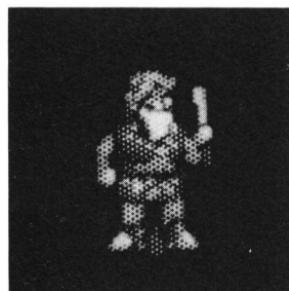
攻撃力 : 10

素早さ : 8

魔法の耐性 : 0

経験値 : 1,500

特殊能力 : No



Leprechaun

H P : 40

A C : 28

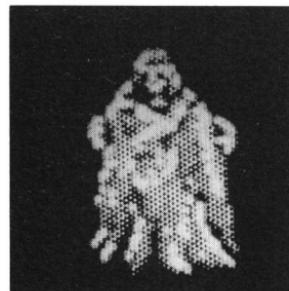
攻撃力 : 20

素早さ : 22

魔法の耐性 : 90

経験値 : 4,000

特殊能力 : Valuables



Lich Lord

H P : 2,000

A C : 40

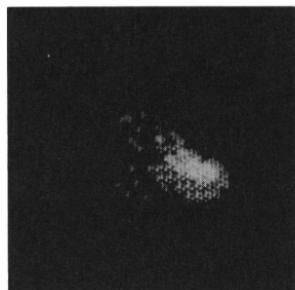
攻撃力 : 50

素早さ : 50

魔法の耐性 : 90

経験値 : 6,000,000

特殊能力 : Implosion



Lightning Bugs

H P : 80

A C : 19

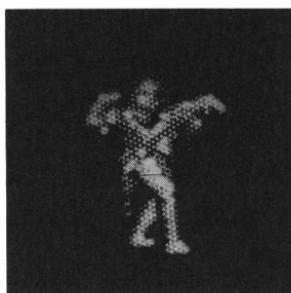
攻撃力 : 10

素早さ : 25

魔法の耐性 : 0

経験値 : 9,000

特殊能力 : Lightning Breathe



Living Dead

H P : 180

A C : 50

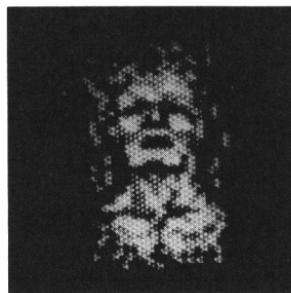
攻撃力 : 70

素早さ : 32

魔法の耐性 : 50

経験値 : 60,000

特殊能力 : Death



Lost Soul

H P : 80

A C : 18

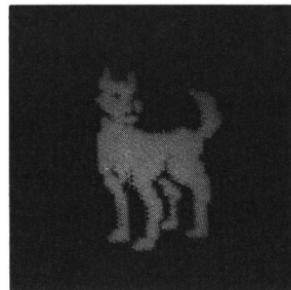
攻撃力 : 25

素早さ : 25

魔法の耐性 : 20

経験値 : 6,000

特殊能力 : Drain Spell Level



Lucky Dog

H P : 70

A C : 20

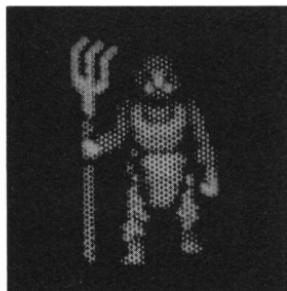
攻撃力 : 32

素早さ : 22

魔法の耐性 : 35

経験値 : 5,000

特殊能力 : Juggle Party



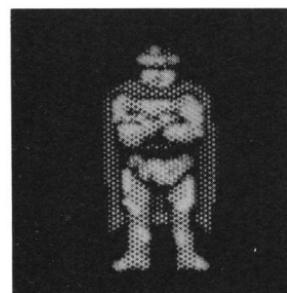
Mad Peasant

H P : 60 A C : 13
攻撃力 : 30 素早さ : 19
魔法の耐性 : 0 経験値 : 2,500
特殊能力 : Frenzy



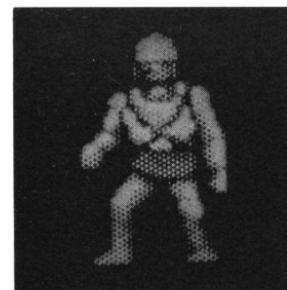
Magic Serpent

H P : 800 A C : 40
攻撃力 : 120 素早さ : 70
魔法の耐性 : 50 経験値 : 250,000
特殊能力 : Pralyzing Cloud



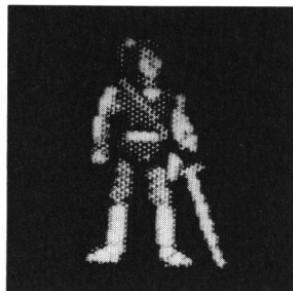
Man-at-arms

H P : 20 A C : 9
攻撃力 : 16 素早さ : 14
魔法の耐性 : 0 経験値 : 400
特殊能力 : No



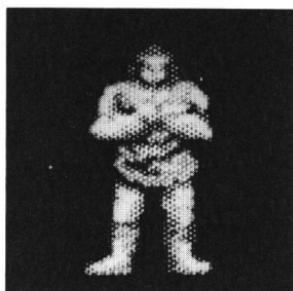
Mandagual

H P : 100 A C : 20
攻撃力 : 25 素早さ : 21
魔法の耐性 : 0 経験値 : 10,000
特殊能力 : No



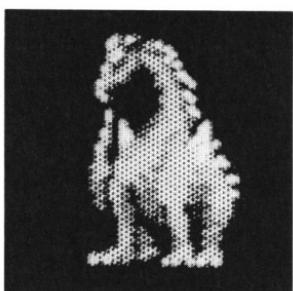
Master Ninja

H P : 1,000 A C : 60
攻撃力 : 40 素早さ : 110
魔法の耐性 : 50 経験値 : 2,000,000
特殊能力 : No



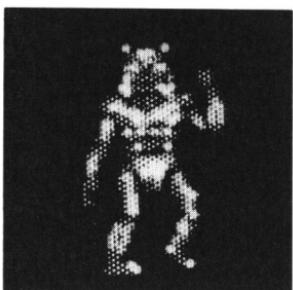
Master Robber

H P : 1,000 A C : 40
攻撃力 : 40 素早さ : 70
魔法の耐性 : 35 経験値 : 2,000,000
特殊能力 : Valuables



Mega Dragon

H P : 64,000 A C : 250
攻撃力 : 250 素早さ : 250
魔法の耐性 : 100 経験値 : 32,000,000
特殊能力 : Energy Breathe



Mega Troll

H P : 2,500 A C : 50
攻撃力 : 170 素早さ : 60
魔法の耐性 : 20 経験値 : 4,000,000
特殊能力 : No

Melting Man

H P : 130

A C : 22

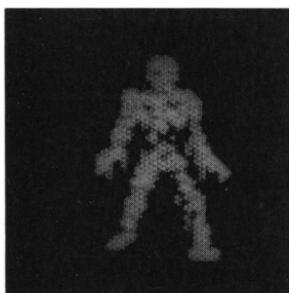
攻撃力 : 30

素早さ : 20

魔法の耐性 : 0

経験値 : 9,000

特殊能力 : No



Merchant

H P : 6

A C : 5

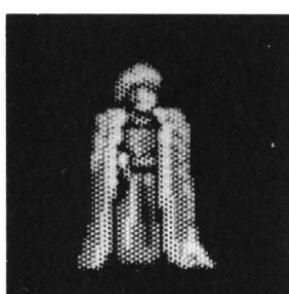
攻撃力 : 8

素早さ : 13

魔法の耐性 : 0

経験値 : 120

特殊能力 : No



Mini Rex

H P : 10

A C : 6

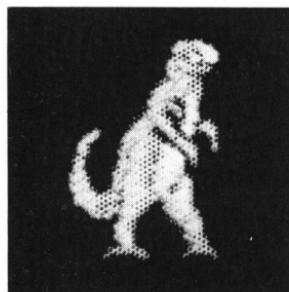
攻撃力 : 12

素早さ : 12

魔法の耐性 : 0

経験値 : 250

特殊能力 : No



Minor Demon

H P : 50

A C : 13

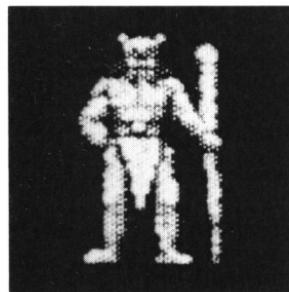
攻撃力 : 20

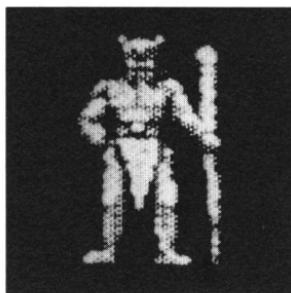
素早さ : 18

魔法の耐性 : 20

経験値 : 1,200

特殊能力 : Energy Blast





Minor Devil

H P : 60

A C : 16

攻撃力 : 40

素早さ : 19

魔法の耐性 : 20

経験値 : 2,400

特殊能力 : Fireball



Minotaur

H P : 150

A C : 30

攻撃力 : 80

素早さ : 40

魔法の耐性 : 35

経験値 : 30,000

特殊能力 : Fireball



Mist Rider

H P : 350

A C : 50

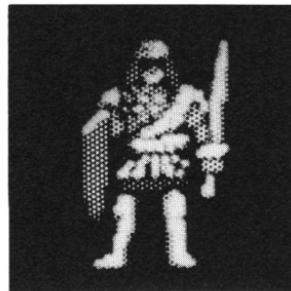
攻撃力 : 30

素早さ : 70

魔法の耐性 : 35

経験値 : 230,000

特殊能力 : Lightning Breath



Mist Warrior

H P : 350

A C : 30

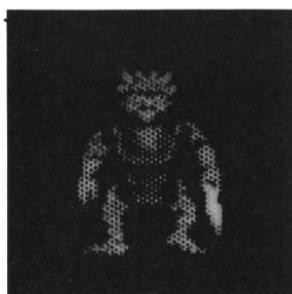
攻撃力 : 60

素早さ : 50

魔法の耐性 : 35

経験値 : 160,000

特殊能力 : Dancing Sword



Monster Masher

H P : 500

A C : 40

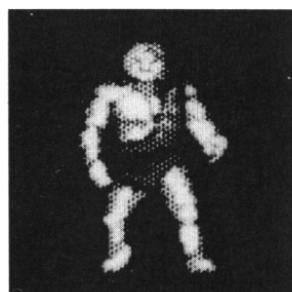
攻撃力 : 60

素早さ : 50

魔法の耐性 : 0

経験値 : 250,000

特殊能力 : Acid Breathe



Mountain Man

H P : 90

A C : 11

攻撃力 : 23

素早さ : 21

魔法の耐性 : 0

経験値 : 4,000

特殊能力 : No



Mounted Patrol

H P : 70

A C : 22

攻撃力 : 25

素早さ : 19

魔法の耐性 : 0

経験値 : 2,800

特殊能力 : No



Mugger

H P : 10

A C : 6

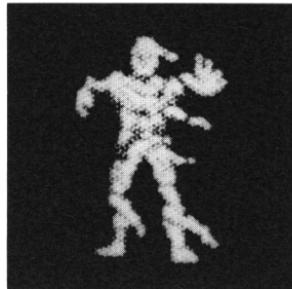
攻撃力 : 6

素早さ : 16

魔法の耐性 : 0

経験値 : 300

特殊能力 : No



Mummy

H P : 150

A C : 11

攻撃力 : 50

素早さ : 10

魔法の耐性 : 35

経験値 : 8,000

特殊能力 : No



Mutant

H P : 70

A C : 16

攻撃力 : 30

素早さ : 16

魔法の耐性 : 2

経験値 : 3,200

特殊能力 : Energy Blast



Mutant Fish

H P : 6

A C : 6

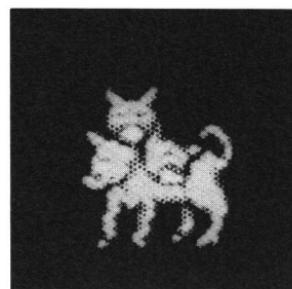
攻撃力 : 12

素早さ : 20

魔法の耐性 : 0

経験値 : 200

特殊能力 : No



Mutant Swine

H P : 50

A C : 6

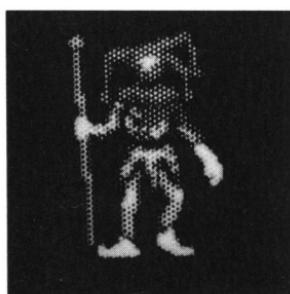
攻撃力 : 12

素早さ : 20

魔法の耐性 : 0

経験値 : 200

特殊能力 : No



Mystic Clown

H P : 100

A C : 16

攻撃力 : 30

素早さ : 32

魔法の耐性 : 90

経験値 : 80,000

特殊能力 : Juggle Party



Nasty Witch

H P : 38

A C : 7

攻撃力 : 12

素早さ : 22

魔法の耐性 : 35

経験値 : 800

特殊能力 : Pain



Necromancer

H P : 60

A C : 13

攻撃力 : 15

素早さ : 31

魔法の耐性 : 35

経験値 : 5,000

特殊能力 : Death



Neophyte Theif

H P : 14

A C : 6

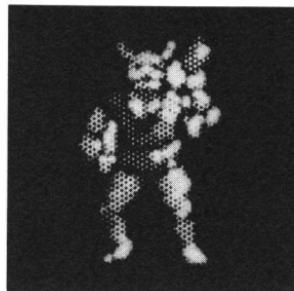
攻撃力 : 6

素早さ : 16

魔法の耐性 : 0

経験値 : 250

特殊能力 : No



Night Stalker

H P : 60

攻撃力 : 30

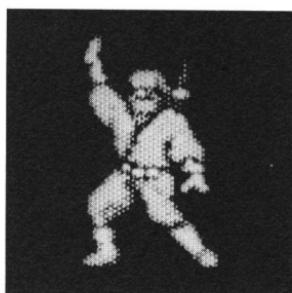
魔法の耐性 : 0

特殊能力 : No

A C : 14

素早さ : 15

経験値 : 1,900



Ninja

H P : 35

攻撃力 : 12

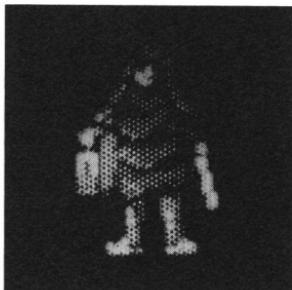
魔法の耐性 : 35

特殊能力 : No

A C : 15

素早さ : 27

経験値 : 1,200



Old Miser

H P : 1

攻撃力 : 4

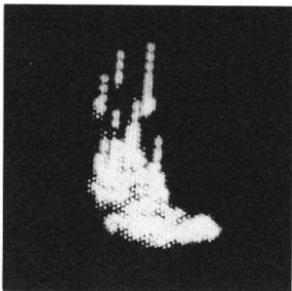
魔法の耐性 : 0

特殊能力 : Curse

A C : 4

素早さ : 12

経験値 : 60



Ooze Warriar

H P : 350

攻撃力 : 70

魔法の耐性 : 0

特殊能力 : Acid Sprays

A C : 22

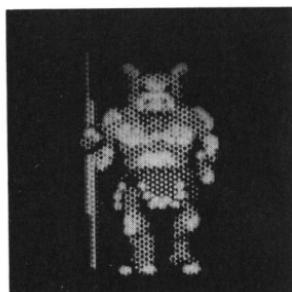
素早さ : 24

経験値 : 60,000



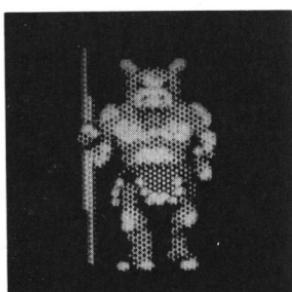
Orb Guardian

H P : 300	A C : 32
攻撃力 : 80	素早さ : 50
魔法の耐性 : 50	経験値 : 80,000
特殊能力 : Incinerate	



Orc

H P : 20	A C : 6
攻撃力 : 15	素早さ : 16
魔法の耐性 : 0	経験値 : 250
特殊能力 : No	



Orc God

H P : 50,000	A C : 40
攻撃力 : 200	素早さ : 70
魔法の耐性 : 0	経験値 : 15,000,000
特殊能力 : No	



Paladin

H P : 120	A C : 24
攻撃力 : 30	素早さ : 26
魔法の耐性 : 20	経験値 : 11,000
特殊能力 : No	



Pegasus

H P : 120

A C : 26

攻撃力 : 40

素早さ : 29

魔法の耐性 : 75

経験値 : 11,000

特殊能力 : No



Phantasm

H P : 12

A C : 7

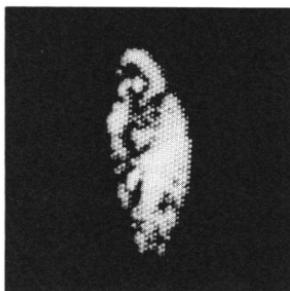
攻撃力 : 20

素早さ : 20

魔法の耐性 : 0

経験値 : 400

特殊能力 : No



Phantom

H P : 34

A C : 19

攻撃力 : 30

素早さ : 21

魔法の耐性 : 20

経験値 : 6,000

特殊能力 : Drain Magic



Phase Spirit

H P : 200

A C : 60

攻撃力 : 40

素早さ : 40

魔法の耐性 : 35

経験値 : 60,000

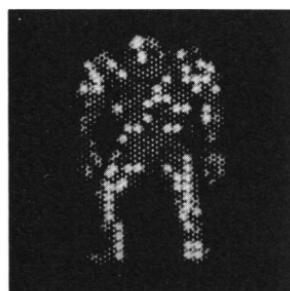
特殊能力 : Drain Magic



Pixie

H P : 90
攻撃力 : 30
魔法の耐性 : 35
特殊能力 : Curse

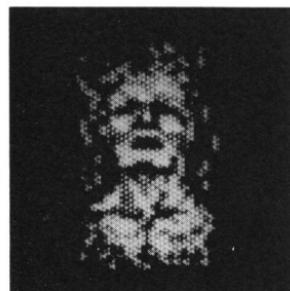
A C : 20
素早さ : 24
経験値 : 6,000



Plant Golem

H P : 250
攻撃力 : 60
魔法の耐性 : 50
特殊能力 : No

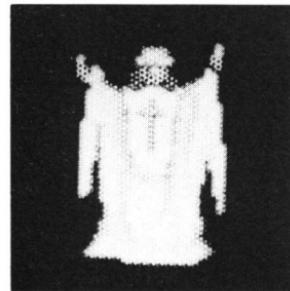
A C : 30
素早さ : 14
経験値 : 30,000



Poltergeist

H P : 8
攻撃力 : 4
魔法の耐性 : 250
特殊能力 : No

A C : 6
素早さ : 25
経験値 : 20



Priest

H P : 100
攻撃力 : 12
魔法の耐性 : 0
特殊能力 : Paralyze

A C : 20
素早さ : 21
経験値 : 6,000



Pyrannaste

H P : 1,500

A C : 50

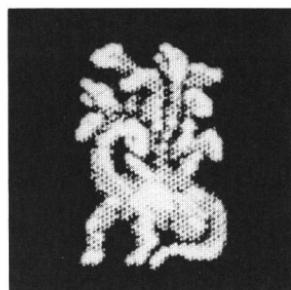
攻撃力 : 80

素早さ : 50

魔法の耐性 : 50

経験値 : 6,000,000

特殊能力 : Fire Breathe



Pyro Hydra

H P : 80

A C : 15

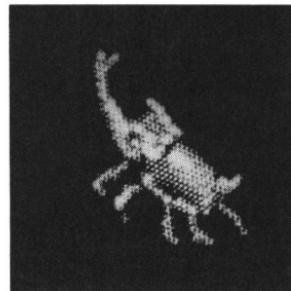
攻撃力 : 50

素早さ : 20

魔法の耐性 : 10

経験値 : 5,000

特殊能力 : Fire Breathe



Queen Beetle

H P : 350

A C : 50

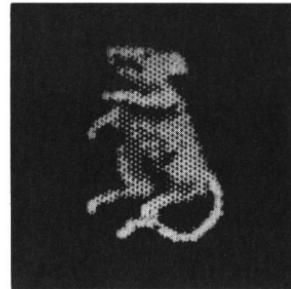
攻撃力 : 80

素早さ : 30

魔法の耐性 : 0

経験値 : 230,000

特殊能力 : Paralyzing Cloud



Rabid Rodent

H P : 20

A C : 3

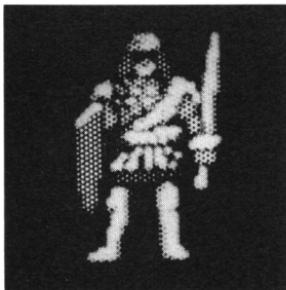
攻撃力 : 10

素早さ : 16

魔法の耐性 : 0

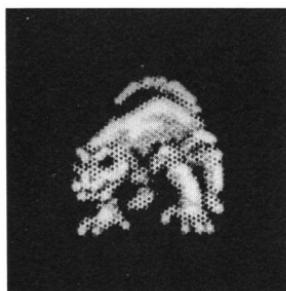
経験値 : 400

特殊能力 : No



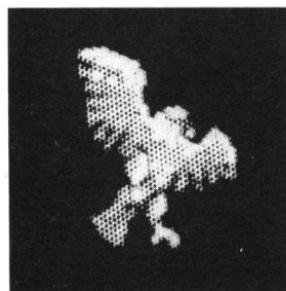
Ranger

H P : 28 A C : 7
攻撃力 : 6 素早さ : 17
魔法の耐性 : 10 経験値 : 600
特殊能力 : No



Reptoid

H P : 2,500 A C : 32
攻撃力 : 50 素早さ : 40
魔法の耐性 : 10 経験値 : 1,000,000
特殊能力 : No



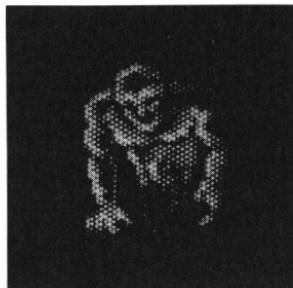
Roc

H P : 400 A C : 21
攻撃力 : 100 素早さ : 60
魔法の耐性 : 0 経験値 : 70,000
特殊能力 : No



Royal Horseman

H P : 250 A C : 32
攻撃力 : 40 素早さ : 23
魔法の耐性 : 0 経験値 : 24,000
特殊能力 : No



Sarakin

H P : 250

A C : 35

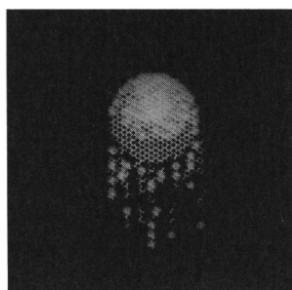
攻撃力 : 40

素早さ : 40

魔法の耐性 : 35

経験値 : 150,000

特殊能力 : Gaze(stone)



Screaming Pods

H P : 15

A C : 4

攻撃力 : 8

素早さ : 12

魔法の耐性 : 0

経験値 : 400

特殊能力 : No



Sea Monster

H P : 70

A C : 16

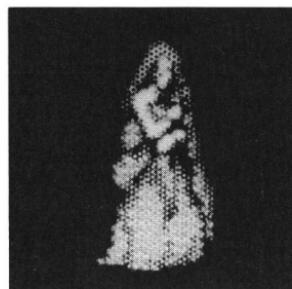
攻撃力 : 30

素早さ : 18

魔法の耐性 : 0

経験値 : 4,000

特殊能力 : Gaze(stone)



Seductress

H P : 60

A C : 9

攻撃力 : 10

素早さ : 26

魔法の耐性 : 35

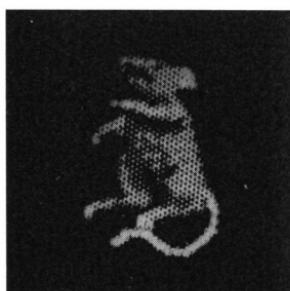
経験値 : 8,000

特殊能力 : Paralyze



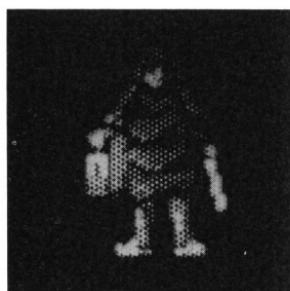
Serpent King

H P : 400	A C : 60
攻撃力 : 200	素早さ : 31
魔法の耐性 : 50	経験値 : 240,000
特殊能力 : Acid Breathe	



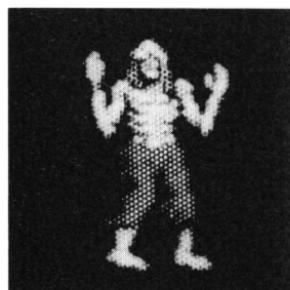
Sewer Rat

H P : 8	A C : 2
攻撃力 : 12	素早さ : 12
魔法の耐性 : 0	経験値 : 150
特殊能力 : No	



Shadow Rogue

H P : 150	A C : 23
攻撃力 : 30	素早さ : 32
魔法の耐性 : 0	経験値 : 25,000
特殊能力 : No	



Shalwend

H P : 1,000	A C : 60
攻撃力 : 80	素早さ : 60
魔法の耐性 : 75	経験値 : 5,000,000
特殊能力 : Invoke Power	



Shaman

H P : 45

A C : 8

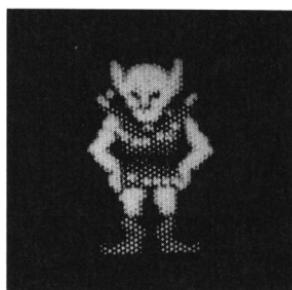
攻撃力 : 12

素早さ : 17

魔法の耐性 : 35

経験値 : 1,800

特殊能力 : Paralyze



Sheltem

H P : 500

A C : 40

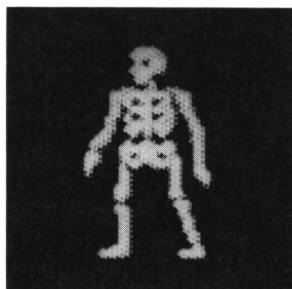
攻撃力 : 60

素早さ : 40

魔法の耐性 : 10

経験値 : 500,000

特殊能力 : No



Skeleton

H P : 6

A C : 5

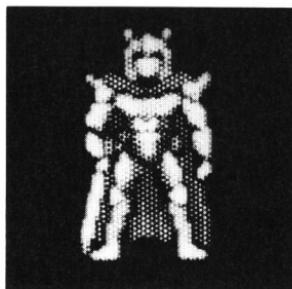
攻撃力 : 8

素早さ : 14

魔法の耐性 : 0

経験値 : 200

特殊能力 : No



Slasher

H P : 60

A C : 11

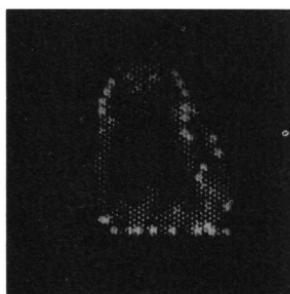
攻撃力 : 20

素早さ : 20

魔法の耐性 : 0

経験値 : 8,000

特殊能力 : No



Sludge Beast

H P : 20

A C : 4

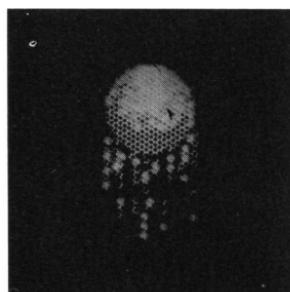
攻撃力 : 6

素早さ : 18

魔法の耐性 : 10

経験値 : 400

特殊能力 : Acid Sprays



Snapping Spore

H P : 40

A C : 6

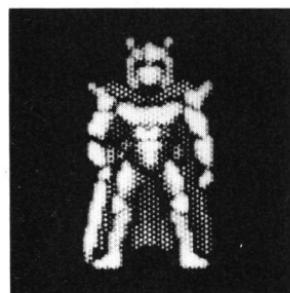
攻撃力 : 25

素早さ : 16

魔法の耐性 : 0

経験値 : 900

特殊能力 : Explodes



Soldier

H P : 25

A C : 8

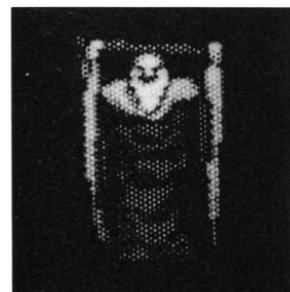
攻撃力 : 10

素早さ : 15

魔法の耐性 : 0

経験値 : 400

特殊能力 : No



Sorcerer

H P : 300

A C : 24

攻撃力 : 30

素早さ : 70

魔法の耐性 : 35

経験値 : 150,000

特殊能力 : Inferno



Sorceress

H P : 150

A C : 18

攻撃力 : 25

素早さ : 50

魔法の耐性 : 35

経験値 : 70,000

特殊能力 : Incinerate



Spaz Twit

H P : 50

A C : 200

攻撃力 : 40

素早さ : 40

魔法の耐性 : 35

経験値 : 60,000

特殊能力 : No



Spido Bug

H P : 300

A C : 22

攻撃力 : 70

素早さ : 40

魔法の耐性 : 0

経験値 : 70,000

特殊能力 : No



Sprite

H P : 12

A C : 8

攻撃力 : 6

素早さ : 19

魔法の耐性 : 0

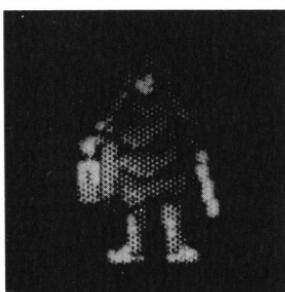
経験値 : 300

特殊能力 : Curse



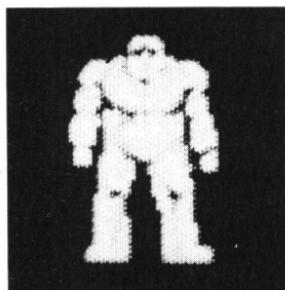
Squire

H P : 40	A C : 10
攻撃力 : 15	素早さ : 22
魔法の耐性 : 0	経験値 : 900
特殊能力 : No	



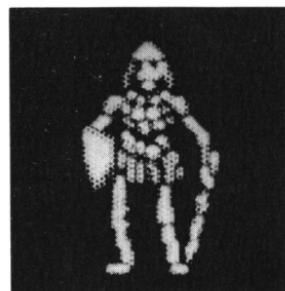
Stalker

H P : 140	A C : 24
攻撃力 : 40	素早さ : 40
魔法の耐性 : 0	経験値 : 30,000
特殊能力 : No	



Stone Golem

H P : 250	A C : 30
攻撃力 : 70	素早さ : 18
魔法の耐性 : 75	経験値 : 40,000
特殊能力 : No	



Strangler

H P : 80	A C : 18
攻撃力 : 25	素早さ : 25
魔法の耐性 : 0	経験値 : 4,000
特殊能力 : Paralyze	



Super Sprite

H P : 40

A C : 10

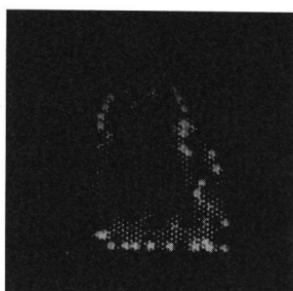
攻撃力 : 15

素早さ : 22

魔法の耐性 : 20

経験値 : 1,000

特殊能力 : Curse



Swamp Beast

H P : 100

A C : 11

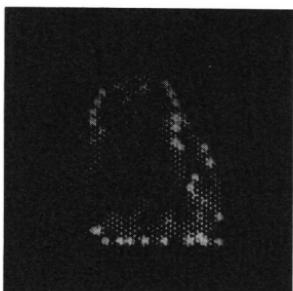
攻撃力 : 19

素早さ : 17

魔法の耐性 : 0

経験値 : 5,000

特殊能力 : Acid Sprays



Swamp Dog

H P : 40

A C : 7

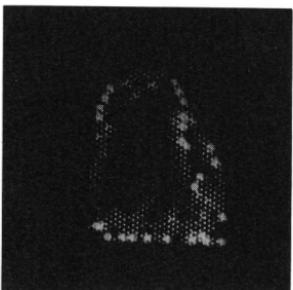
攻撃力 : 20

素早さ : 18

魔法の耐性 : 0

経験値 : 600

特殊能力 : No



Swamp Thing

H P : 70

A C : 11

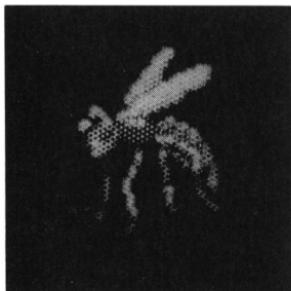
攻撃力 : 40

素早さ : 17

魔法の耐性 : 0

経験値 : 4,000

特殊能力 : No



Swarming Wasps

H P : 50

A C : 15

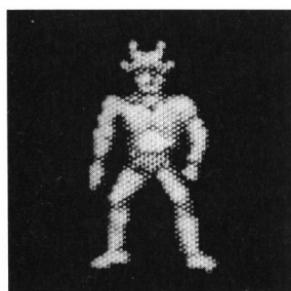
攻撃力 : 5

素早さ : 21

魔法の耐性 : 0

経験値 : 3,000

特殊能力 : Swarms



The Horvath

H P : 400

A C : 50

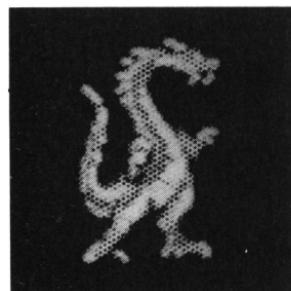
攻撃力 : 90

素早さ : 20

魔法の耐性 : 20

経験値 : 230,000

特殊能力 : Gaze(stone)



The Long One

H P : 300

A C : 60

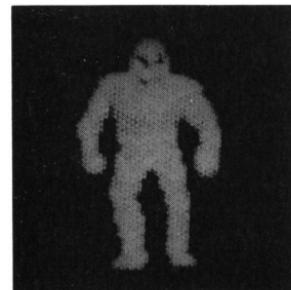
攻撃力 : 70

素早さ : 50

魔法の耐性 : 10

経験値 : 200,000

特殊能力 : Invoke Power



The Snowbeast

H P : 60

A C : 16

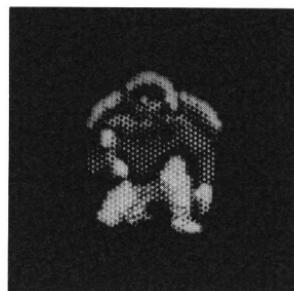
攻撃力 : 25

素早さ : 21

魔法の耐性 : 0

経験値 : 3,000

特殊能力 : No



Thief

H P : 50

A C : 16

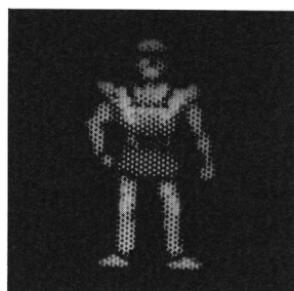
攻撃力 : 16

素早さ : 26

魔法の耐性 : 0

経験値 : 2,800

特殊能力 : No



Thug Leader

H P : 220

A C : 22

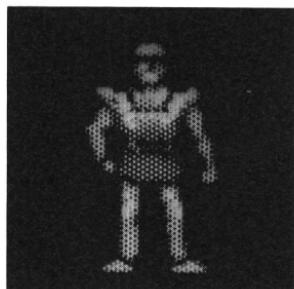
攻撃力 : 30

素早さ : 23

魔法の耐性 : 0

経験値 : 20,000

特殊能力 : No



Thug Trainee

H P : 18

A C : 7

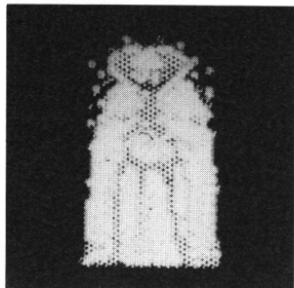
攻撃力 : 9

素早さ : 16

魔法の耐性 : 0

経験値 : 300

特殊能力 : No



Time Lord

H P : 3,000

A C : 110

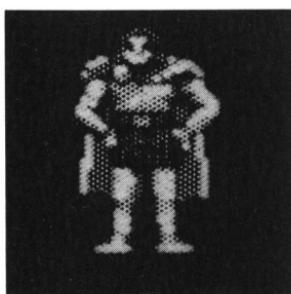
攻撃力 : 150

素早さ : 210

魔法の耐性 : 100

経験値 : 15,000,000

特殊能力 : Invoke Power



Titan

H P : 2,000

A C : 40

攻撃力 : 120

素早さ : 60

魔法の耐性 : 90

経験値 : 1,500,000

特殊能力 : Dancing Sword



Trickster

H P : 90

A C : 19

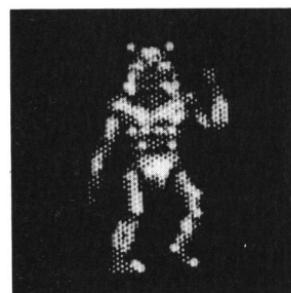
攻撃力 : 20

素早さ : 21

魔法の耐性 : 0

経験値 : 7,000

特殊能力 : No



Troll

H P : 70

A C : 13

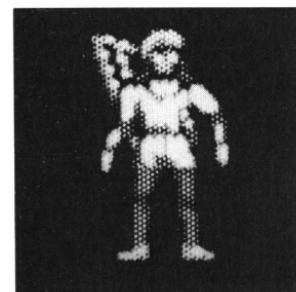
攻撃力 : 30

素早さ : 18

魔法の耐性 : 0

経験値 : 4,000

特殊能力 : No



Troubadour

H P : 120

A C : 16

攻撃力 : 30

素早さ : 18

魔法の耐性 : 0

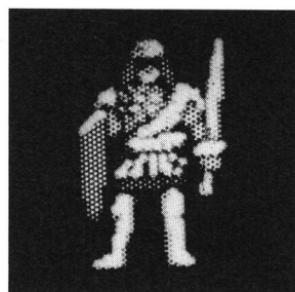
経験値 : 7,000

特殊能力 : No



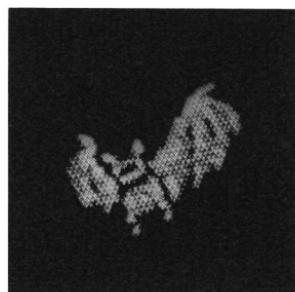
Tyrannosaurs

H P : 500	A C : 24
攻撃力 : 90	素早さ : 24
魔法の耐性 : 0	経験値 : 70,000
特殊能力 : No	



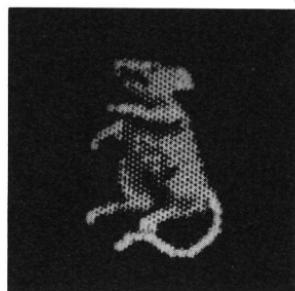
Valiant Knight

H P : 300	A C : 32
攻撃力 : 50	素早さ : 60
魔法の耐性 : 50	経験値 : 80,000
特殊能力 : No	



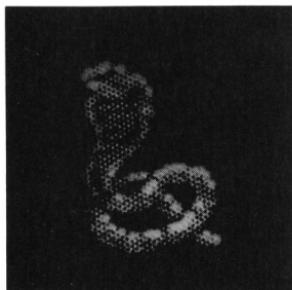
Vampire

H P : 250	A C : 24
攻撃力 : 60	素早さ : 16
魔法の耐性 : 50	経験値 : 25,000
特殊能力 : Lightning Bolt	



Vampiric Rat

H P : 45	A C : 9
攻撃力 : 14	素早さ : 22
魔法の耐性 : 0	経験値 : 1,100
特殊能力 : No	



Venomous Snake

H P : 12

A C : 3

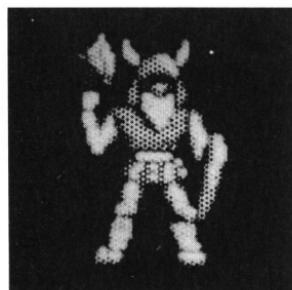
攻撃力 : 10

素早さ : 19

魔法の耐性 : 0

経験値 : 300

特殊能力 : No



Viking

H P : 80

A C : 14

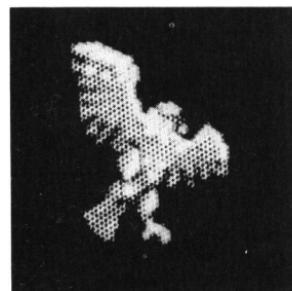
攻撃力 : 30

素早さ : 20

魔法の耐性 : 0

経験値 : 2,100

特殊能力 : No



War Eagle

H P : 300

A C : 21

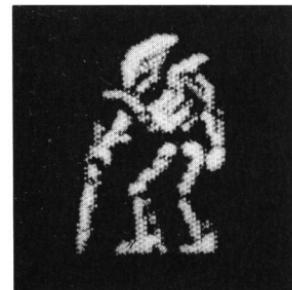
攻撃力 : 70

素早さ : 28

魔法の耐性 : 0

経験値 : 25,000

特殊能力 : No



Warbot

H P : 300

A C : 25

攻撃力 : 60

素早さ : 50

魔法の耐性 : 35

経験値 : 40,000

特殊能力 : Acid Breath



Warlock

H P : 90

A C : 20

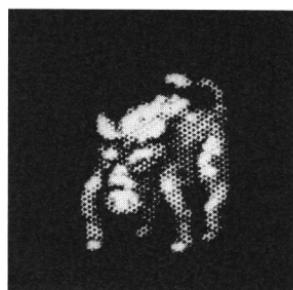
攻撃力 : 19

素早さ : 32

魔法の耐性 : 75

経験値 : 21,000

特殊能力 : Acid Breath



Warrior Boar

H P : 60

A C : 11

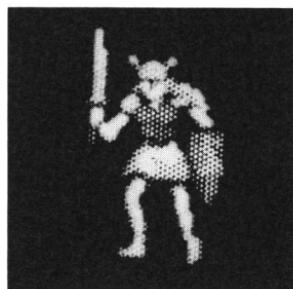
攻撃力 : 30

素早さ : 21

魔法の耐性 : 0

経験値 : 1,900

特殊能力 : No



Warrior Maiden

H P : 50

A C : 19

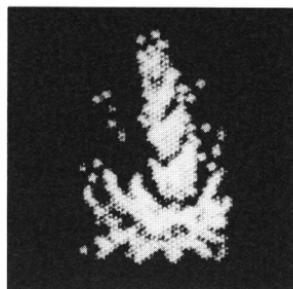
攻撃力 : 20

素早さ : 21

魔法の耐性 : 50

経験値 : 5,000

特殊能力 : No



Water Elementl

H P : 250

A C : 26

攻撃力 : 50

素早さ : 30

魔法の耐性 : 50

経験値 : 180,000

特殊能力 : Cold Breath



Werebat

H P : 35

A C : 13

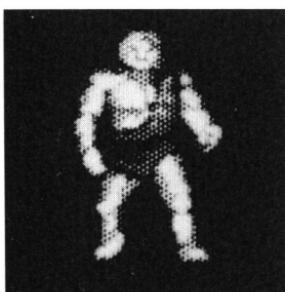
攻撃力 : 10

素早さ : 24

魔法の耐性 : 20

経験値 : 800

特殊能力 : No



Werebull

H P : 62

A C : 10

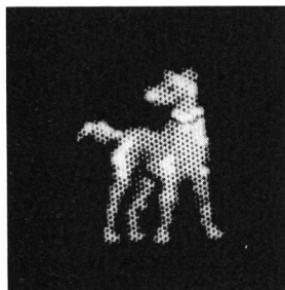
攻撃力 : 50

素早さ : 18

魔法の耐性 : 20

経験値 : 1,100

特殊能力 : No



Werewolf

H P : 70

A C : 17

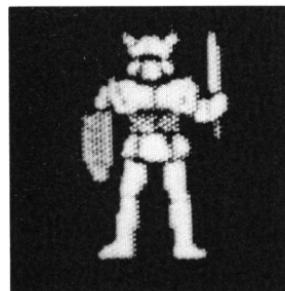
攻撃力 : 25

素早さ : 21

魔法の耐性 : 10

経験値 : 3,200

特殊能力 : No



White Knight

H P : 100

A C : 18

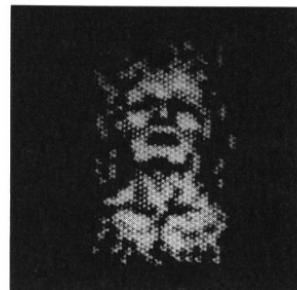
攻撃力 : 32

素早さ : 27

魔法の耐性 : 75

経験値 : 8,000

特殊能力 : No



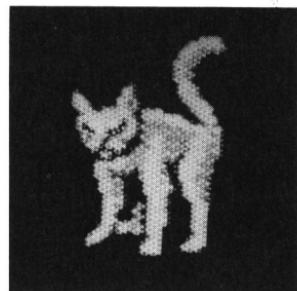
Wind Mare

H P : 50 A C : 15
攻撃力 : 12 素早さ : 28
魔法の耐性 : 35 経験値 : 1,000
特殊能力 : No



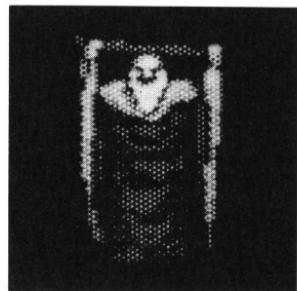
Winged Steed

H P : 30 A C : 6
攻撃力 : 8 素早さ : 18
魔法の耐性 : 35 経験値 : 800
特殊能力 : Fire Breath



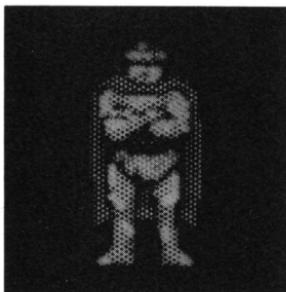
Witch's Cat

H P : 4 A C : 3
攻撃力 : 6 素早さ : 18
魔法の耐性 : 0 経験値 : 150
特殊能力 : No



Wizard

H P : 150 A C : 22
攻撃力 : 25 素早さ : 60
魔法の耐性 : 50 経験値 : 70,000
特殊能力 : Incinerate



Woodsman

H P : 50

A C : 10

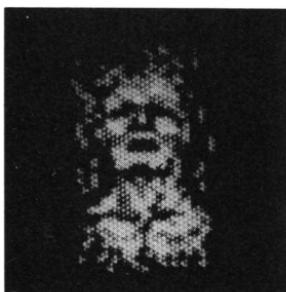
攻撃力 : 20

素早さ : 18

魔法の耐性 : 20

経験値 : 1,000

特殊能力 : No



Wraith

H P : 50

A C : 10

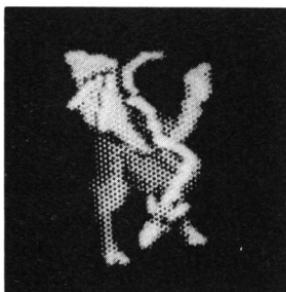
攻撃力 : 18

素早さ : 23

魔法の耐性 : 20

経験値 : 3,000

特殊能力 : No



Wyvern

H P : 100

A C : 15

攻撃力 : 40

素早さ : 21

魔法の耐性 : 0

経験値 : 5,000

特殊能力 : No



Zombie

H P : 20

A C : 7

攻撃力 : 8

素早さ : 2

魔法の耐性 : 10

経験値 : 400

特殊能力 : No





第五章

アイテム・リスト



凡例

職業：K=騎士、P=戦士、A=射手、C=僧侶、S=魔法使い、R=盗賊、
B=野蛮人、N=忍者、全て=職業は問わない

装着効果：Yes=装備可能、No=装備できないアイテム

以下のものは装備したときにその能力が上がるなどを示す

強さ=Might、知性=Intellect、魅力=Personality、

早さ=Speed、正確=Accuracy、運=Luck、

魔法=魔法の耐性、炎=火の耐性、電気=電気の耐性、

寒さ=寒さの耐性、エネ=エネルギーの耐性、

催眠=催眠の耐性、毒=毒の耐性、酸=酸の耐性、

盗=ワナの解除能力、AC=アーマークラス

特殊能力：No=使用できないアイテム

S=魔法使いの呪文が使える、C=僧侶の呪文が使える

(左側の数字=呪文レベル、右側の数字=呪文番号)

以下のものは、使用した結果その能力が一時的に上がるなどを示す

強さ=Might、知性=Intellect、魅力=Personality、

早さ=Speed、正確=Accuracy、運=Luck、

魔法=魔法の耐性、炎=火の耐性、電気=電気の耐性、

寒さ=寒さの耐性、エネ=エネルギーの耐性、

催眠=催眠の耐性、毒=毒の耐性、酸=酸の耐性、

盗=ワナの解除能力、AC=アーマークラス

攻撃力：そのアイテムが持つ基本的な攻撃力

A C：アーマークラス

価格：売却したときの価格

片手武器／両手武器／飛び道具

名称	職業		装着効果	特殊能力	AC	攻撃力	価格
Accurate Sword	K	P A R	正確 +10	No		1-10	1,000
Acidic Swd	K	P A R	酸 +15	S 2-8		1-10	1,000
Battle Axe	K	P A R N	Yes	No		1-10	15
Blazing Axe	K	P A R N	炎 +15	No		1-10	375
Broad Sword	K	P A R	Yes	No		1-10	25
Bull Whip	K		B	Yes	No	1-6	7
Chance Sword	K	P A R		運 +15	No	1-10	1,000
Cold Blade	K	P A R		寒さ +15	S 3-7	1-10	1,000
Cudgle	K	P A C R N		Yes	No	1-5	4
Cutlass	K	P A R		Yes	No	1-7	10
Dagger	K	P A S R B N		Yes	No	1-4	2
Diving Mace	K	P A C R N	AC +10	C 8-5	10	1-14	7,500
Dyno Katana	K		B	電気 +15	運 +15	1-20	5,000
Ego Scimitar	K	P A R		魅力 +12	No	1-9	500
Electric Axe	K	P A R N	電気 +15	S 3-4		1-10	625
Electric Swd	K	P A R	電気 +15	S 6-5		1-10	1,000
Energy Blade	K	P A R	エネ +15	S 5-6		1-20	7,500
Energy Whip	K	C S R B N	エネ +15	S 1-3		1-6	125
Exacto Spear	K	P A R B N	正確 +6	No		1-7	200
Fast Cutlass	K	P A R	早さ +4	No		1-7	250
Fiery Spear	K	P A R B N	炎 +15	S 4-3		1-7	300
Flail	K	P A C R		Yes	No	1-8	25
Flaming Sword	K	P A R	炎 +15	S 4-3		1-10	1,000
Flash Sword	K	P A R	エネ +15	S 3-4		1-10	1,000
Force Sword	K	P A R	強さ +15	知性 +15		1-20	7,500
Grand Axe	K	P A R N	強さ +15	知性 +15		1-20	5,000
Hand Axe	K	P A R B N	Yes	No		1-5	3
Holy Cudgle	P	C		魅力 +15	C 9-2	1-10	5,000
Ice Scimitar	K	P A R	寒さ +15	S 6-3		1-18	5,000
Katana	K		B	Yes	No	1-10	38
Large Club	全て			Yes	No	1-4	1

アイテム・リスト

Large Knife	K P A S R B N	Yes	No	1-5	3
Long Dagger	K P A S R B N	Yes	No	1-6	5
Long Sword	K P A R	Yes	No	1-8	13
Looter Knife	K P A S R B N	盗 +15	No	1-6	100
Lucky Knife	K P A S R B N	運 +15	No	1-5	63
Mace	K P A C R N	Yes	No	1-7	13
Magic Sword	K P A R	強さ +15	運 +15	1-20	7,500
Maul	K P A C R N	Yes	No	1-6	7
Mauler Mace	K P A C R N	強さ +6	No	1-7	150
Mighty Whip	K C S R B N	強さ +3	No	1-6	100
Nunchakas	K B	Yes	No	1-6	8
Photon Blade	K	強さ +15	S 8-5	1-25	12,500
Power Club	全て	強さ +3	No	1-6	50
Power Cudgle	K P A C R N	強さ +3	No	1-5	75
Quick Flail	K P A C R	早さ +5	No	1-8	300
Rapid Katana	K B	早さ +6	No	1-10	750
Sabre	K P A R	Yes	No	1-8	15
Sage Dagger	A S	知性 +15	運 +10	1-8	5,000
Scimitar	K P A R	Yes	No	1-9	20
Scorch Maul	K P A C R N	炎 +15	No	1-6	100
Sharp Sabre	K P A R	正確 +12	No	1-8	375
Shock Flail	K P A C R	電気 +15	S 2-2	1-8	300
Short Sword	K P A R B	Yes	No	1-6	4
Slumber Club	全て	催眠 +15	S 1-7	1-4	25
Small Club	全て	Yes	No	1-2	1
Small Knife	K P A S R B N	Yes	No	1-3	2
Sonic Whip	K C S R B N	毒 +15	C 2-4	1-6	125
Spear	K P A R B N	Yes	No	1-7	4
Speedy Sword	K P A R	早さ +10	No	1-10	1,000
Spiked Club	K P A S R B N	Yes	No	1-6	4
Swift Axe	K P A R N	早さ +15	魅力 +15	1-20	5,000
Thunder Swd	K P A R	強さ +15	S 3-4	1-20	7,500
True Axe	K P A R N	正確 +5	No	1-10	400
Wakizashi	K B	Yes	No	1-8	15

アイテム・リスト

名称	職業		装着効果	特殊能力	AC	攻撃力	価格
Bardiche	K P A	N	Yes	No		1-13	50
Dark Trident	K P A	N	AC +5	No	5	1-30	12,500
Fire Grave	K P A	N	炎 +15	S 4-3		1-10	750
Flameberge	K P A		Yes	No		1-16	100
Genius Staff	K P A C S	B	知性 +10	運 +15		1-16	7,500
Glaive	K P A	N	Yes	No		1-10	20
Great Axe	K P A	N	Yes	No		1-15	75
Great Hammer	K P A C	N	Yes	No		1-14	75
Halberd	K P A	N	Yes	No		1-14	63
Harsh Hammer	K P A C	N	強さ +15	No		1-15	375
Ice Sickle	K P A	N	寒さ +15	S 3-7		1-16	750
Moon Halberd	K P A	N	運 +15	C 7-3		1-30	12,500
Naginata	K	B	Yes	No		1-12	75
Pike	K P A	N	Yes	No		1-12	38
Scythe	K P A	N	Yes	No		1-9	13
Sickle	K P A	N	Yes	No		1-8	8
Soul Scythe	K P A	N	魔法 +15	S 5-2		1-18	10,000
Staff	K P A C S	B N	Yes	No		1-8	10
Stone Hammer	K P A C	N	強さ +15	No		1-18	750
Sun Naginata	K	B	AC +10	運 +15		1-25	10,000
Titan's Pike	K P A	N	強さ +15	知性 +15		1-40	12,500
Tri-Sickle	K P A	N	Yes	No		1-25	500
Trident	K P A	N	Yes	No		1-11	25
War Hammer	K P A	N	Yes	No		1-10	30
Wind Staff	K P A C S	B N	早さ +15	C 4-7		1-8	375
Wizard Staff		S	知性 +15	S 7-4		1-16	7,500

アイテム・リスト

名称	職業	装着効果	特殊能力	AC	攻撃力	価格
Ancient Bow	K P A	正確 +5	早さ +15		1-35	50,000
Brow Pipe	K P A S R B N	Yes	No		1-4	3
Burning Bow	K P A R B	炎 +10	C 3-5		1-8	625
Cinder Pipe	K P A S R B N	炎 +10	S 4-3		1-4	625
Cross Bow	K P A R B	Yes	No		1-8	13
Death Bow	K P A	運 +15	運 +15		1-24	10,000
Energy Sling	K P A R B N	エネ +15	S 1-3		1-10	3,750
Fireball Bow	K P A B N	炎 +15	S 4-3		1-10	1,000
Giant Sling	K P A R B N	毒 +15	知性 +15		1-15	5,000
Great Bow	K P A	Yes	No		1-12	50
Long Bow	K P A B	Yes	No		1-10	25
Meteor Bow	K P A	AC +5	S 8-3	5	1-24	25,000
Pirates xBow	K P A R B	盗 +10	早さ +15		1-8	750
Quiet Sling	K P A R B N	催眠 +15	C 2-6		1-5	375
Shaman Pipe	K P A S R B N	魔法 +10	魔法 +1		1-4	375
Short Bow	K P A B	Yes	No		1-6	7
Sling	K P A R B N	Yes	No		1-5	4
Star Bow	K P A	エネ +15	S 9-3		1-24	25,000
Voltage Bow	K P A B	電気 +10	S 3-4		1-10	1,000

鎧／盾／兜

名称	職業	装着効果	特殊能力	AC	価格
B Chain Mail	K P A C R	毒 +15	No	6	1,750
B Plate Mail	K P	毒 +15	No	8	3,250
B Ring Mail	K P A C R B	毒 +15	No	5	1,250
B Scale Mail	K P A C R B N	毒 +15	No	4	1,000
B Splintmail	K P C	毒 +15	No	7	2,250
Chain Mail	K P A C R	Yes	No	6	100
G Chain Mail	K P A C R	運 +15	運 +10	8	10,000
G Plate Mail	K P	運 +15	運 +15	12	50,000
G Ring Mail	K P A C R B	運 +15	運 +10	7	5,000
G Scale Mail	K P A C R B N	運 +15	運 +10	6	2,500
G Splintmail	K P C	運 +15	運 +12	9	15,000
I Chain Mail	K P A C R	催眠 +15	No	6	1,500
I Plate Mail	K P	催眠 +15	No	8	3,000
I Ring Mail	K P A C R B	催眠 +15	No	5	1,000
I Scale Mail	K P A C R B N	催眠 +15	No	4	750
I Splintmail	K P C	催眠 +15	No	7	2,000
Leather Suit	K P A C R B N	Yes	No	3	10
Padded Armor	K P A C S R B N	Yes	No	2	5
Plate Armor	K P	Yes	No	10	500
Plate Mail	K P	Yes	No	8	250
Ring Mail	K P A C R B	Yes	No	5	50
S Chain Mail	K P A C R	工ネ +15	No	6	2,000
S Plate Mail	K P	工ネ +15	No	8	3,500
S Ring Mail	K P A C R B	工ネ +15	No	5	1,500
S Scale Mail	K P A C R B N	工ネ +15	No	4	1,250
S Splintmail	K P C	工ネ +15	No	7	2,500
Scale Armor	K P A C R B N	Yes	No	4	25
Splint Mail	K P C	Yes	No	7	150

アイテム・リスト

名称	職業				装着効果	特殊能力	AC	価格	
Acid Shd	K	P	C	R	N	酸 +15	No	3	500
Bronze Shield	K	P	C	R	N	毒 +15	No	3	500
Cold Shield	K	P	C	R	N	寒さ +15	No	3	500
Electric Shd	K	P	C	R	N	電気 +15	No	3	500
Fire Shield	K	P	C	R	N	炎 +15	No	3	500
Gold Shield	K	P	C	R	N	運 +15	No	7	2,500
Gerat Shield	K	P	C	R	N	Yes	No	3	38
Iron Shield	K	P	C	R	N	催眠 +15	No	3	500
Large Shield	K	P	C	R	N	Yes	No	2	15
Magic Shield	K	P	C	R	N	魔法 +15	No	5	1,250
Silver Shield	K	P	C	R	N	エネ +15	No	3	500
Small Shield	K	P	C	R	N	Yes	No	1	4

名称	職業			装着効果	特殊能力	AC	価格	
Bronze Helm	K	P	C	N	毒 +15	No	2	500
Gold Helm	K	P	C	N	運 +15	運 +5	4	5,000
Helm	K	P	C	N	Yes	No	2	8
Iron Helm	K	P	C	N	催眠 +15	No	2	250
Silver Helm	K	P	C	N	エネ +15	No	3	1,250

その他のアイテム

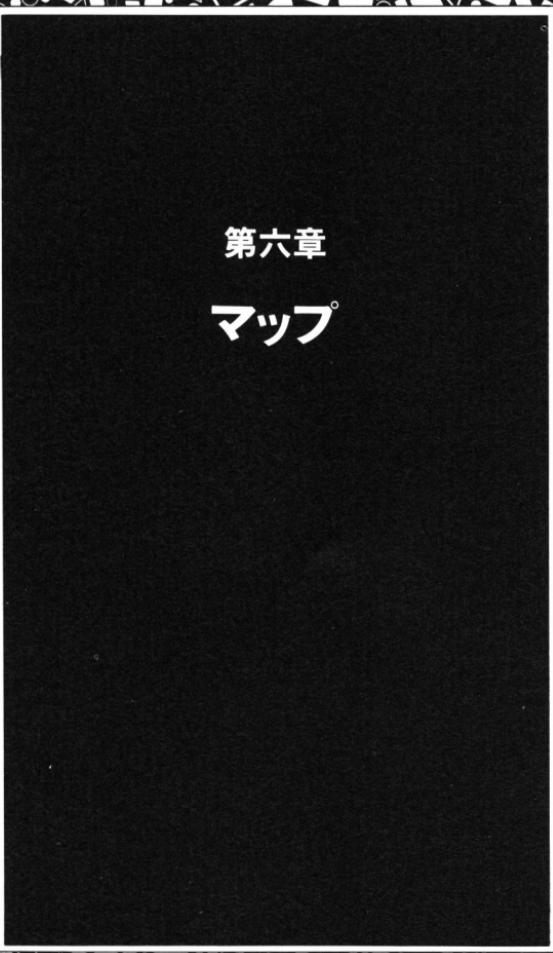
名称	職業	装着効果	特殊能力	AC	価格
+7 Loincloth	全て	魅力 +10	No		1,250
A-1 Todilor	全て	No	No		1
Acy Gauntlet	K P A C R B N	正確 +6	早さ +10		1,000
Admit 8 Pass	全て	No	No		50
Agate Grail	P	魅力 +15	No		2,500
Air Disk	全て	No	C 4-2		2,500
Air Talon	全て	No	C 4-7		12,500
Amber Skull	S	知性 +15	No		2,500
Amethyst Box	R	運 +15	No		2,500
Antidote Ale	全て	No	C 3-3		250
Black Key	全て	No	No		250
Black Ticket	全て	No	No		250
Castle Key	R B	盗 +5	No		50
Compass	全て	No	S 1-6		50
Coral Broach	N	強さ +15	No		2,500
Corlak's Soul	全て	No	No		1
Crystal Vial	B	早さ +15	No		2,500
Cupie Doll	全て	No	No		1
Cureal Wand	全て	毒 +15	C 5-5		3,750
Defens Ring	全て	AC +2	S 4-5	2	1,000
Disruptor	全て	エネ +15	C 4-7		5,000
Dog Whistle	全て	運 +1	S 4-4		13
Dove's Blood	全て	No	C 4-3		500
Earth Disk	全て	No	C 5-6		2,500
Earth Talon	全て	No	C 6-6		12,500
Element Orb	全て	No	S 9-3		25,000
Elven Boots	A R	早さ +5	No		2,500
Elven Cloak	A R	AC +5	S 3-3	5	3,750
Emerald Ring	全て	AC +15	No	15	250
Enchanted Id	全て	魅力 +15	運 +15		6,250
Enegizer	全て	No	S 6-4		2,500

アイテム・リスト

Fe Farthing	全て	No	No		3
Fire Disk	全て	No	C 8-2		2,500
Fire Talon	全て	No	C 7-5		12,500
Force Potion	全て	No	強さ +10		25
Freez Wand	全て	寒さ +15	S 6-3		6,250
Gold Goblet	全て	No	No		63
Green Key	全て	No	No		25
Green Ticket	全て	No	No		3
Herbal Patch	全て	No	C 1-8		100
Hero Medal	全て	魅力 +4	C 2-2		200
Holy Charm	全て	No	C 1-7		50
Honor Sword	全て	No	No		1,250
Hourglass	全て	No	S 4-6		500
Instant Keep	全て	No	S 5-4		1,250
Invisocloak	全て	AC +6	S 3-3	6	500
Ivory Cameo	K	強さ +15	No		2,500
J-26 Fluxer	全て	No	No		1
Lantern	全て	No	S 1-5		5
Lapis Scarab	N	強さ +15	No		2,500
Lava Grenade	全て	No	S 4-3		500
Lich Hand	K S R	No	S 5-2		2,500
M-27 Radicon	全て	No	No		1
Magic Charm	全て	魔法 +10	S 2-7		200
Magic Herbs	全て	No	C 1-4		13
Magic Meal	全て	No	C 3-2		250
Magic Mirror	全て	No	S 7-2		7,500
Mark's Key	全て	No	No		1
MaxHP Potion	全て	No	強さ +2		175
Mgt Gauntlet	K P A C R B	強さ +6	知性 +10		1,000
Monster Tome	全て	No	S 2-3		500
Moon Rock	全て	No	C 7-3		3,000
N-19 Capitor	全て	No	No		1
Noble Sword	全て	No	No		1,250
Onix Effigy	C	魅力 +15	No		7,500
Opal Pendant	P	強さ +15	No		2,500

アイテム・リスト

Pearl Choker	C	魅力 +15	No	2,500
Phaser	全て	正確 +5	S 5-6	5,000
Quarts Skull	S	知性 +15	No	2,500
Ray Gun	全て	正確 +5	S 1-3	100
Red Key	全て	No	No	125
Red Ticket	全て	No	No	63
Rope'n Hooks	全て	No	S 2-4	3
Ruby Amulet	B	運 +15	No	2,500
Ruby Ankh	全て	運 +10	C 7-4	7,500
Ruby Tiara	K	正確 +15	No	2,500
Sage Robe	S	知性 +6	運 +10	6,250
Saphire Pin	R	運 +15	No	2,500
Sextant	全て	No	S 1-6	125
Silent Horn	全て	毒 +10	C 2-6	200
Skeleton Key	R N	盗 +10	No	200
Skill Potion	全て	No	運 +5	125
Speed Boots	全て	早さ +15	C 5-3	3,750
Stealth Cape	R N	盗 +10	毒 +15	1,000
Storm Wand	全て	電気 +10	S 3-4	500
Sun Crown	A	知性 +15	No	2,500
Super Flare	全て	No	C 3-5	250
Teleport Orb	全て	No	S 5-5	1,250
Thief's Pick	R N	盗 +15	No	50
Topaz Shard	A	正確 +15	No	2,500
Torch	全て	No	S 1-5	1
Useless Item	全て	No	No	1
Valor Sword	全て	No	No	2,500
Wakeup Horn	全て	No	S ?	13
Water Disk	全て	No	C 6-5	2,500
Water Talon	全て	No	C 6-4	12,500
Web Caster	全て	Yes	S 3-5	25
Witch Broom	全て	No	S 3-2	250
Yellow Key	全て	No	No	50
Yellow Ticket	全て	No	No	13



第六章
マップ

マップ



凡例



壁



扉



通り抜けられる壁



鍵のかかった扉



一方通行の壁



一方通行の扉



登り階段



下り階段



出入口



バリア

1. 町(Town)

クロンの世界には5つの町があり、冒険はそのうちのひとつから始まる。キャラクタのデータをセーブするのも、経験を積んだキャラクタのレベルを上げるのもどこかの町に入らなければできない。また、傷ついたキャラクタを治療するのも、魔法を覚えるまでは町の寺院に頼らなければならない。どの町にも存在する共通の施設が5種類ある。それらの役割を以下に示そう。

宿屋 (INN)

宿屋に泊まると、パーティのそれまでの冒険結果がセーブされる。ゲームを終了させるためのコツのひとつは、こまめにセーブをすることである。

鍛冶屋 (BLACKSMITH)

武器、防具などのアイテムを調達することができる。また、戦利品として手に入れたアイテムを鑑定してくれるのもここである。

酒場 (BAR)

情報収集や食料の調達を行なうところである。ゲームを楽しみたい人はスペシャル料理を注文するのもいいだろう。

寺院 (TEMPLE)

傷ついたキャラクタを回復してくれる場所である。それぞれの町の寺院に寄付すれば、何かいいことがあるかもしれない。そのほか、レベルアップ時に覚えられなかった僧侶の呪文のいくつかは、ここで手に入れることができる。もちろん、金はかかるが。

メイジ・ギルド (MAGE GUILD)

レベルアップ時には覚えられなかった、魔法使いの呪文を教えてもらうところである。それぞれの町でギルドに入会しゴールドを払えば、いくつかの呪文を覚えられる。ただし、それですべてがそろうわけではない。

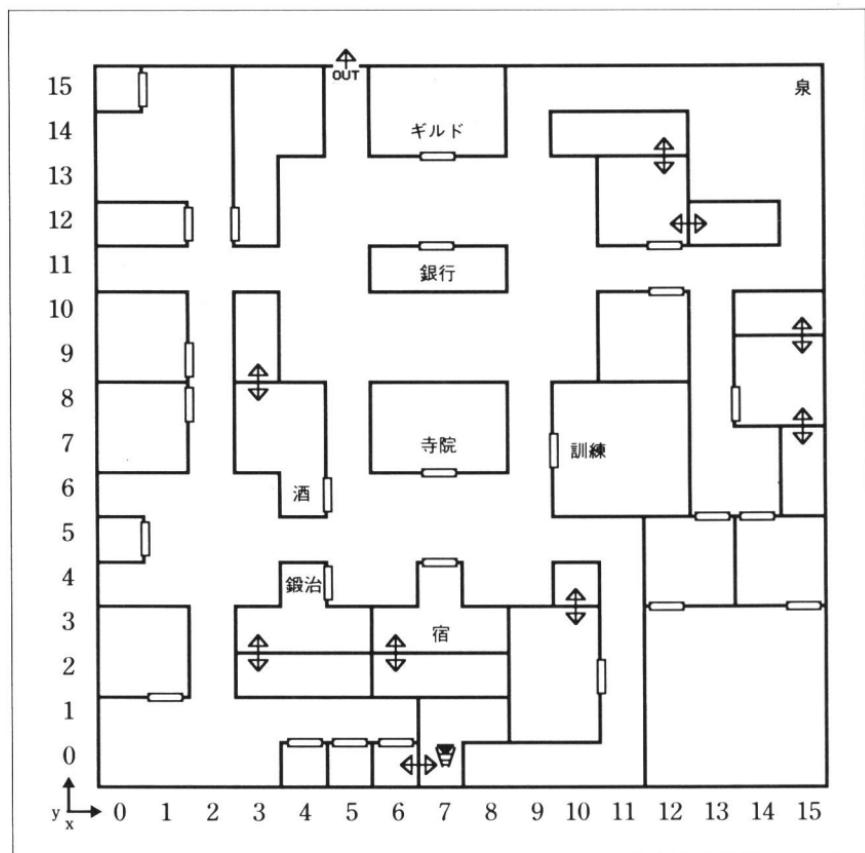
訓練場 (TRAINING)

経験を積んだキャラクタは、レベルアップするためにここで訓練を受ける。レベルアップすれば、ヒットポイントや呪文レベル、スペルポイントなどが上昇する。経験値が足りない場合には、次のレベルに上がるために必要な経験値を教えてくれる。

●ミドルゲートの町

位置:C-2/7-3

Town of Middlegate



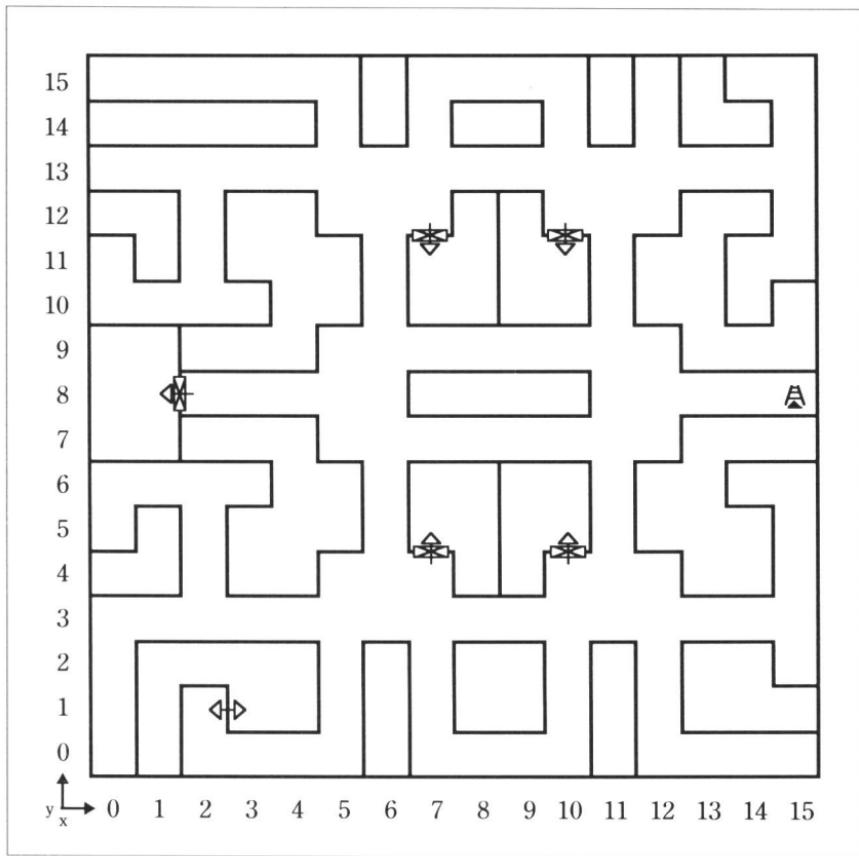
ゲームの開始場所となる町である。この町にだけある施設に、銀行と頭の洗濯屋がある。ゴールドが余るようになったら銀行に預金しておこう。利子はつかないが、いいことがおきるかもしれない。また、頭の洗濯屋では、今までに覚えた二次的な技能を忘れさせてくれる。新たな技能を覚えたいときを利用する。

戦闘に自信がついたら、まずノルドンに会ってみよう。彼の頼みを聞いてあげれば、きっといいことがあるに違いない。

●ミドルゲートの地下洞窟

位置: C-2/7-3

Under Middlegate Cave



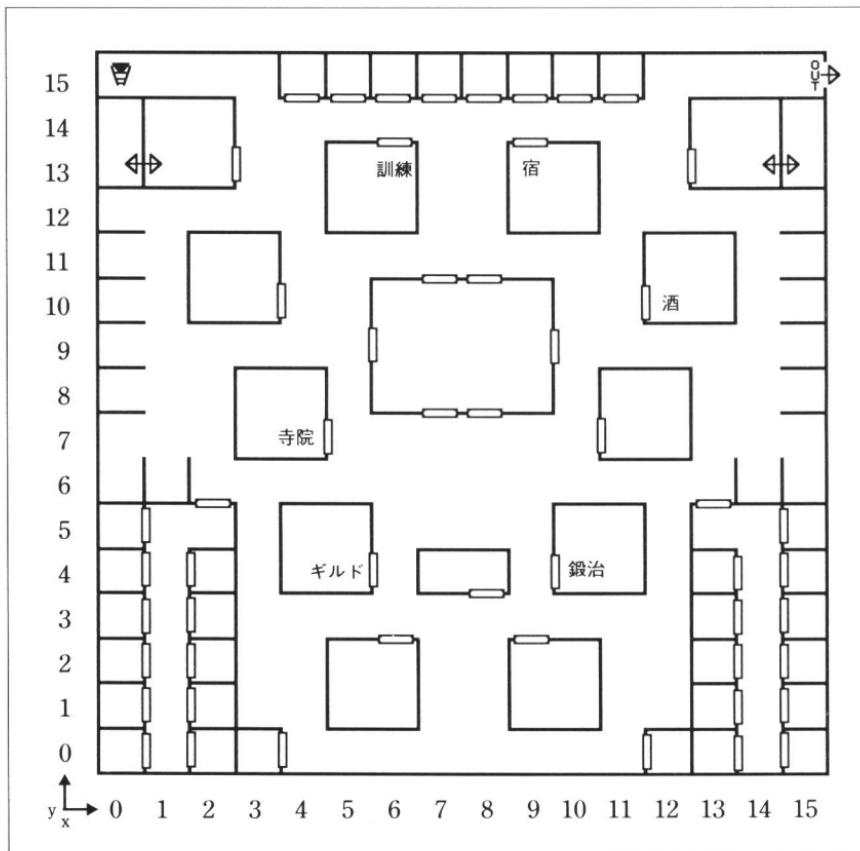
ノルドンに頼まれたことを果たすには、ゴブリンの居室に押し入って黄金の腕輪（GOLD GOBLET）を取り戻さなければならない。

また、ノルドンナの息子たちを救出しにきた者たちは、たくさんのコボルドの屍を乗り越えて囚人たちのところまで辿り着かねばならない。かれらを助け出すことに成功すると、パーティはおそらく初めての傭兵（HIRELING）を雇うことができるようになる。この洞窟をくまなく歩き回れば、どこかでゴールドを手に入れられるかもしれない。

●アトランティウムの町

位置：A-4／13-10

Town of Atranium



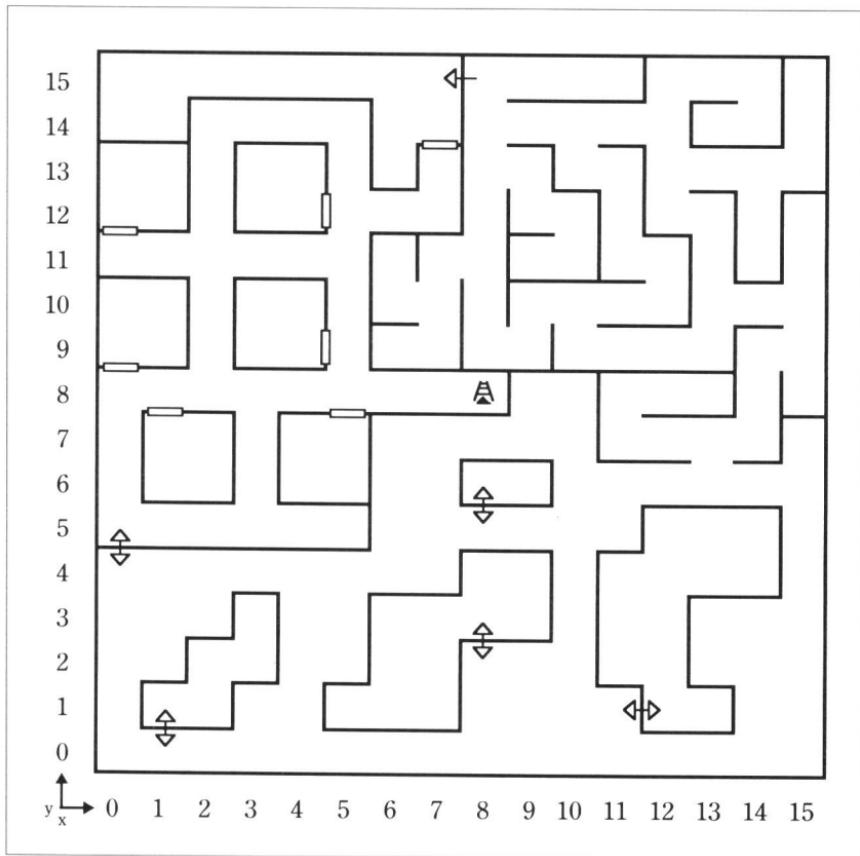
A4 地区の海のただなかにある町である。魔法を使って水上を歩いてくるか、空を飛んでこないかぎり来られない。ただし、町のポータルを利用すればこの限りにあらず。

この町の中には市立の監獄がある。ここに押し入って、首尾よく戦闘に勝ち残ることができれば、あらたなハイアリングを見つけることができるだろう。また、町の東側と西側の壁に置かれている彫像のメッセージは必ず読んでチェックしておくことをお勧めする。

●アトランティウムの地下洞窟

位置:A-4/13-10

Under Atlantium Cave



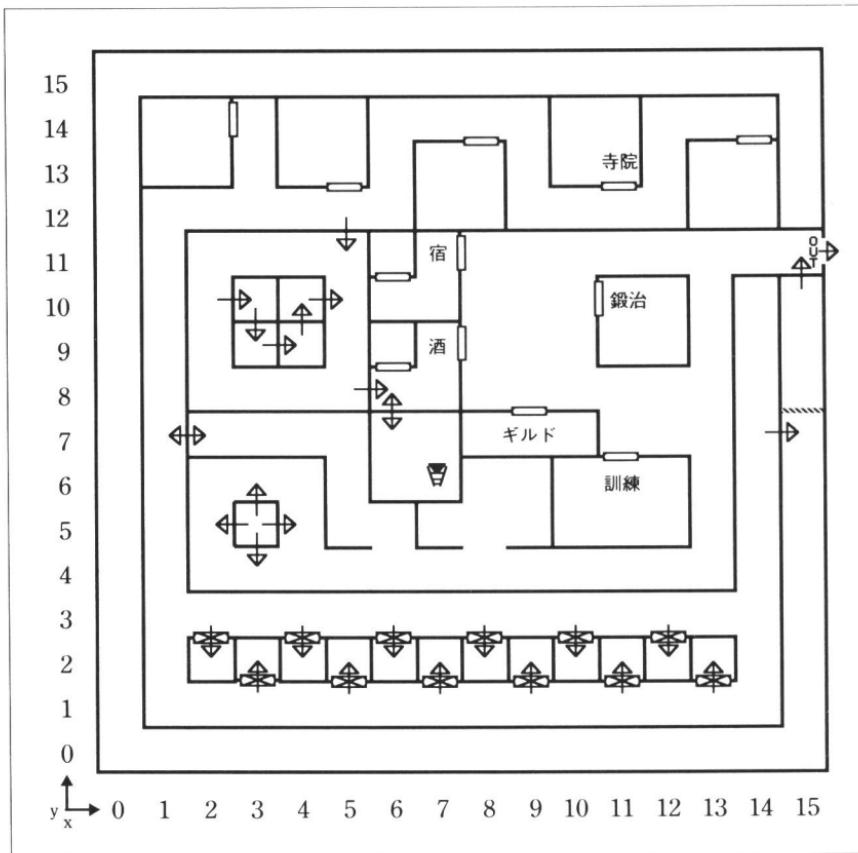
こここのダンジョンでは、やっておくべきことは特にない。いくつかのイベントが仕掛けられているが、ほとんどテレポートと敵襲である。

このダンジョンのどこかに、知性を5ポイント上げてくれる、本を持った学者の彫像がある。

●ツンドラの町

位置:A-1/12-3

Town of Tundara



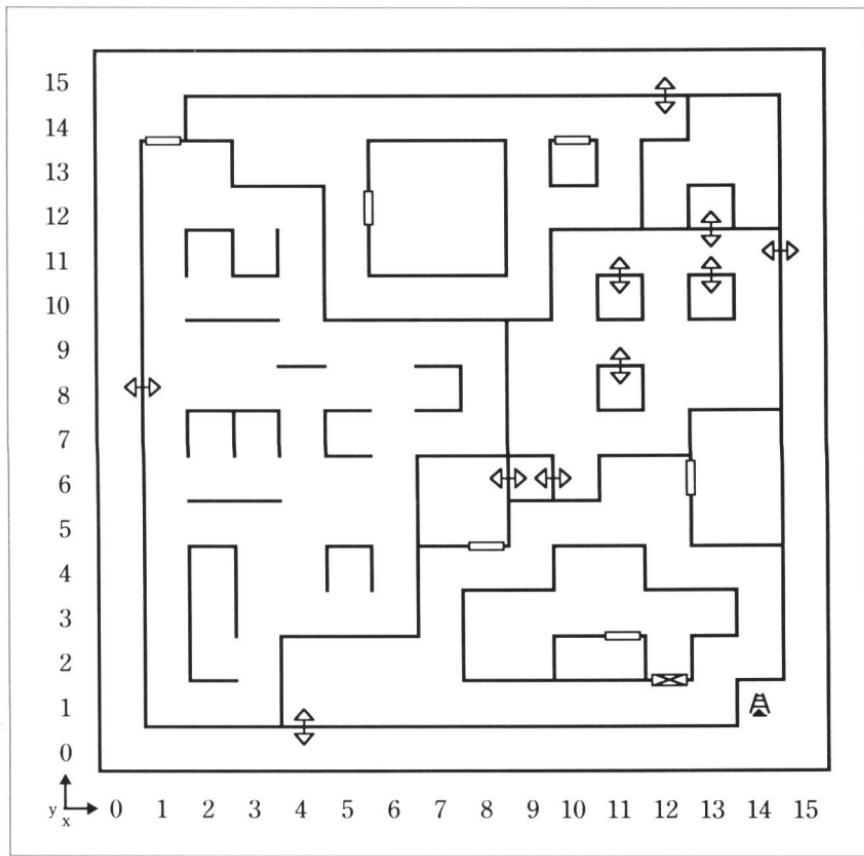
大氷河地帯のほぼ中央に位置する町である。氷河地帯を歩くことは、非常に危険を伴うが、この町へは道がつけられているので難なく辿りつくことができるだろう。

町の周囲を暗黒の回廊が取り囲んでおり、その最奥部にはスノービーストが隠れ住んでいる。スノービーストは、時折町中に出てきては食料にするため人々をさらっていくという。こいつを倒すことが、この町での大きな目的である。もっとも冒險者向けでスリリングな町と言えるだろう。

●ツンドラの地下洞窟

位置:A-1/12-3

Under Tundara Cave



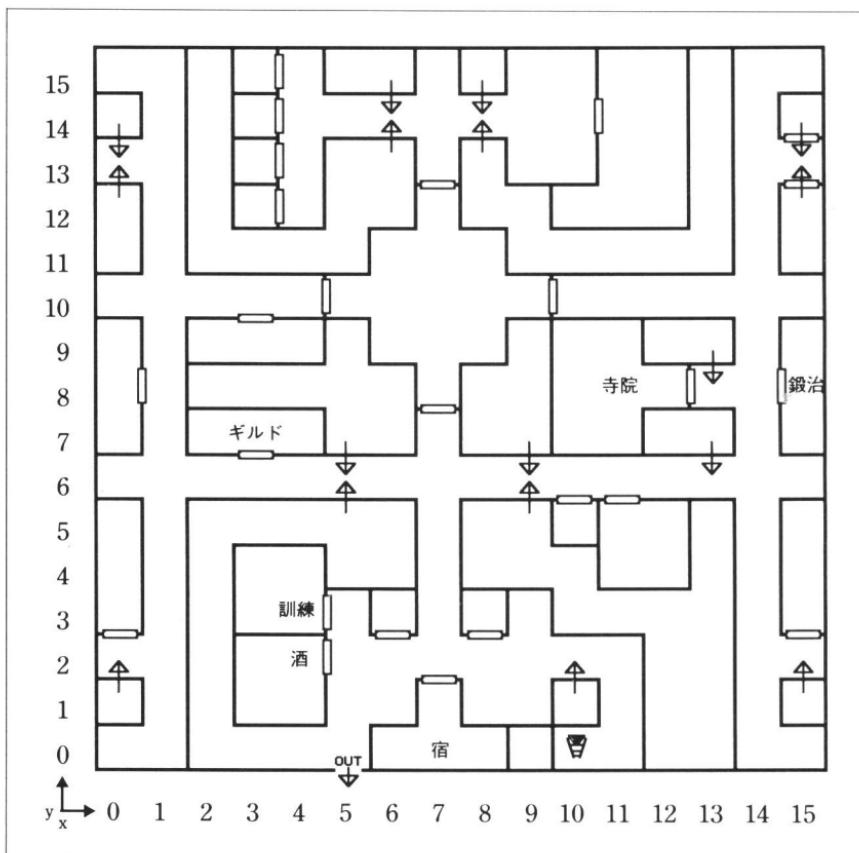
上の町同様、周囲を回廊が取り囲んだ形のダンジョンである。中央部は4つの部屋に仕切られていて、お互いに行き来することはできない。この中では、たくさんのアイテムを拾うことができるだろう。ただし、あまり有用なものはない。

ダンジョンのどこかに空間転送機があり、外界のいろいろなところに行くことができる。なお、制御装置の赤いレバーを引いてしまうと、上に上がる階段の周辺に多くのモンスターが出現することになる。

●ヴォルカニアの町

位置:E-1/3-4

Town of Vulcania

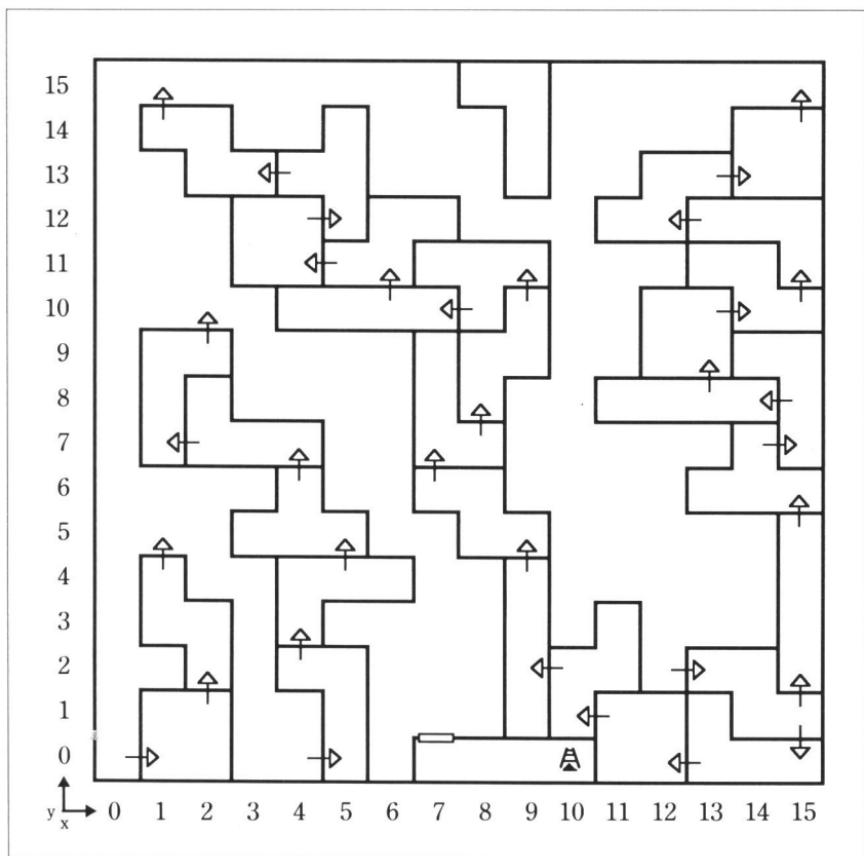


E1 地区にある火山に囲まれた町がヴォルカニアである。この町では、4つの彫像のメッセージと、ふたつの壁のメッセージを読んでおくほかに特別なことはなにもない。これらのメッセージは、冒険者にとって大いなる指針となるものもあるであろうし、まだよく意味のわからないものもあるだろう。しかし、冒険が進むにつれておのずとわかってくるはずだ。

●ヴォルカニアの地下洞窟

位置:E-1/3-4

Under Vulcania Cave



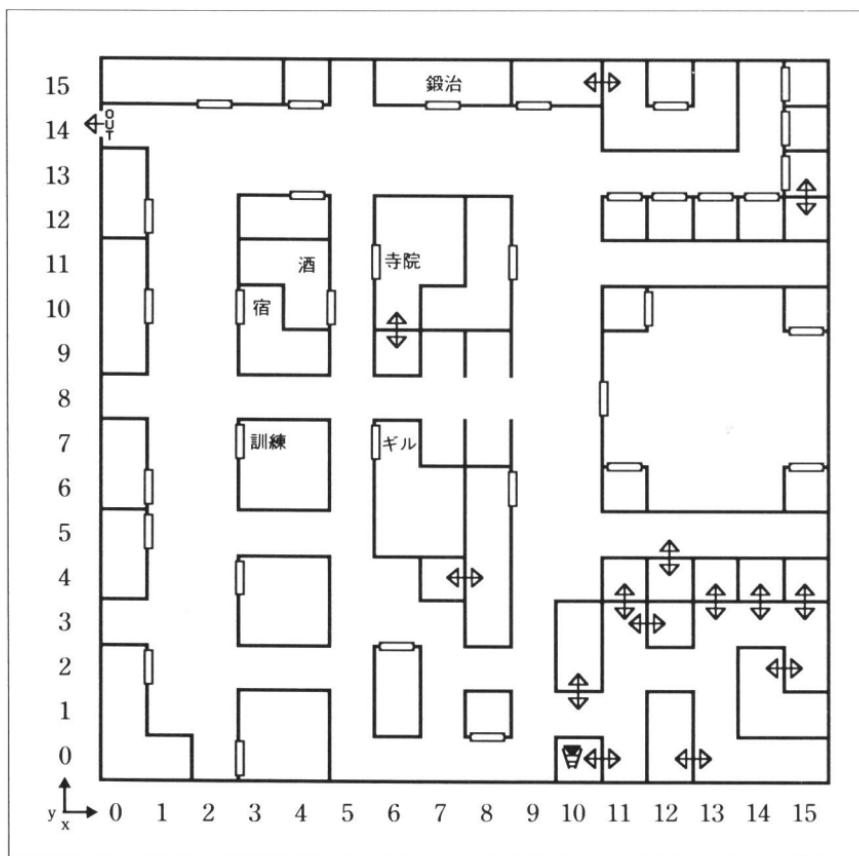
いたるところに溶岩のワナがあって、非常に探検しにくいダンジョンである。このワナは、100 ポイントもダメージを喰らうえ、その後で 5 回に 1 回は敵襲を受ける。あらかじめ、Levitate の呪文をかけておくことが不可欠である。

ここでは、自殺しかけている二人（ハイアリング）を助けることと、耐久力を 10 ポイントあげることが大きな目的である。ただ漫然と歩き回っていってもダメで、壁を蹴りまくって隠された通路を探してみよう。

●サンドソバーの町

位置：E-4/4-10

Town of Sandsobar



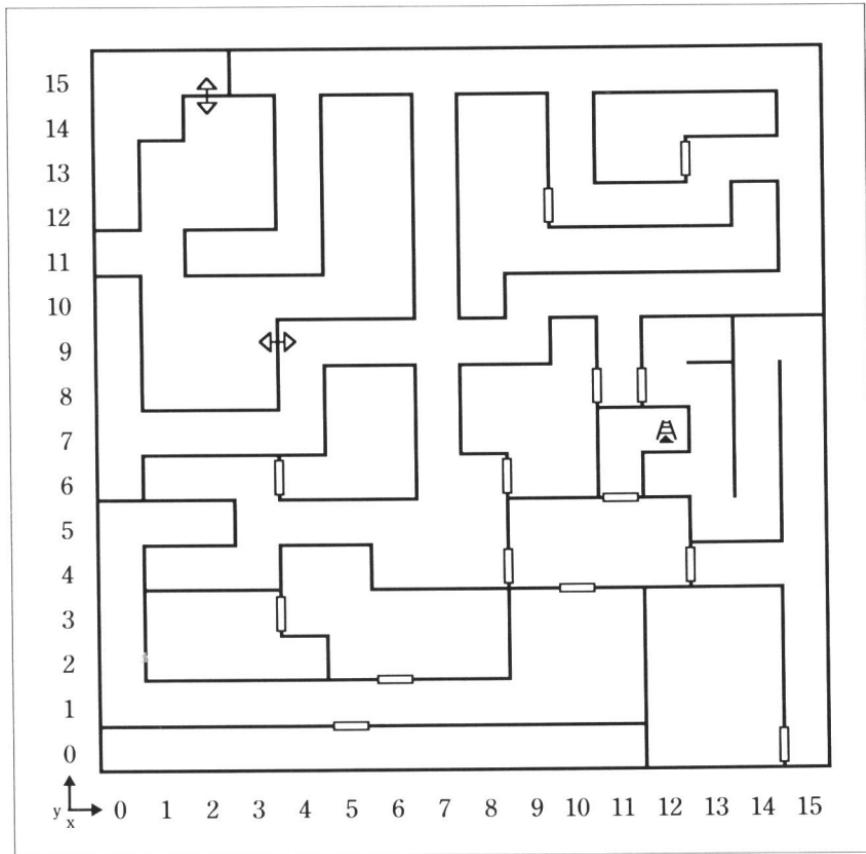
砂漠の中に位置する町である。大して面白味のあるところではない。特別の目的があるわけでもない。強いてあげるなら、ハイアリングを見つけること、闘技場で勝つことくらいである。この町で探すべきハイアリングは、ある特別料理を食べておかないと、仲間になってくれない。

また、地下へ降りる階段のある一角はスラム街になっていて、あまり気持ちの良いところではない。ここで、あるメッセージを見つけるだろうが、これはゲーム上ほとんど意味のないものである。

●サンドソバーの地下洞窟

位置:E-4/4-10

Under Sandsobar Cave



この洞窟もワナの多いところである。降りる前に、あるいは降りてすぐに Levitate の呪文をかけておくべきである。

ここで大切なことは、Admit 8 Pass を見つけ出すことだ。このアイテムは、コーラックのクエストを達成するのに絶対に必要となるものである。コーラックのクエストは、僧侶にとってたいへん重要なクエストである。

このほか、盗賊の技能を上げたり、下げられたりするイベントがどこかに仕掛けられている。

2. 城 (Castles)

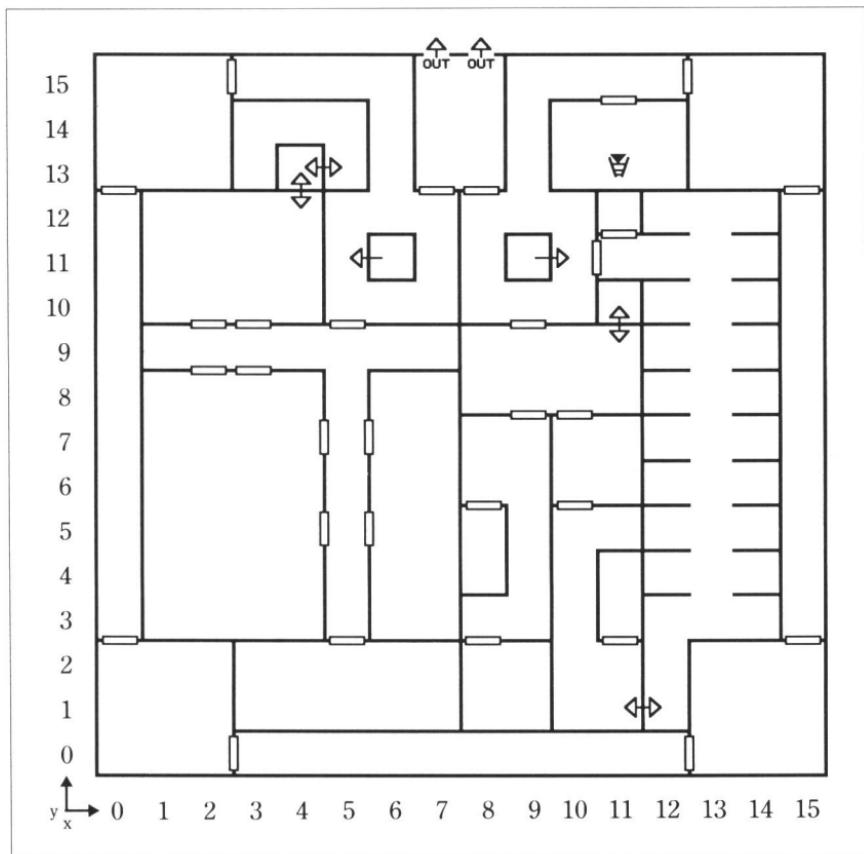
クロンの世界には、4つの城がある。これらの城は、番兵によって警備されており、Castle Key を持っていないと入ることができない。すべての城に城主がいて、訪れたパーティにいろいろなクエストを命じることだろう。クエストを達成すれば、かなり多額の報酬がもらえるので、戦闘よりも効率的に経験値を稼ぐことができる。クエストの達成は、一歩一歩ゲームコンプレートに近付くことでもある。



●ヒルストーンの城

位置:D-4/13-1

Castle Hillstone

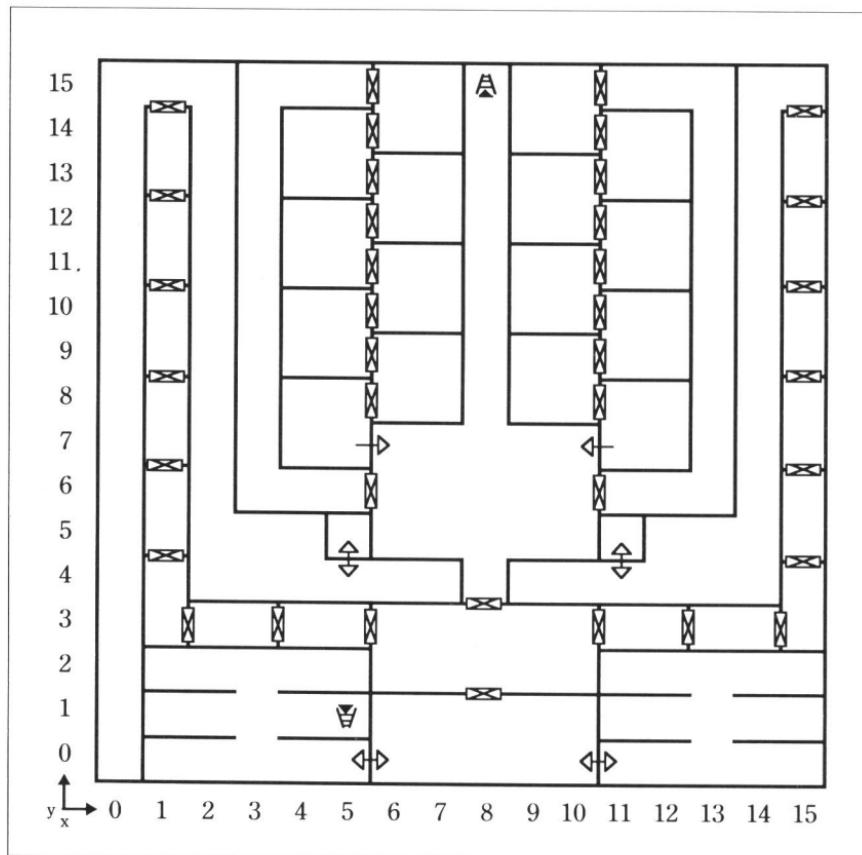


ロード・スレイヤーの治めている城である。彼の命じるクエストは、指定されたモンスターを倒していくことで、達成するとかなり多くの経験値を得ることができる。「領主」以外は何回でも挑戦できるので、キャラクタを成長させるために、ここでがんばってみるのもいいだろう。また、ここではハイアリングを解放したり、アイテム（N-19 Capitor）を見つけたり、司教を救出したりとやるべきことはたくさんある。なお、司教を救出するためには、Red Key が必要である。

●ヒルストーンの地下1階

位置:D-4/13-1

Hillstone Dungeon L1



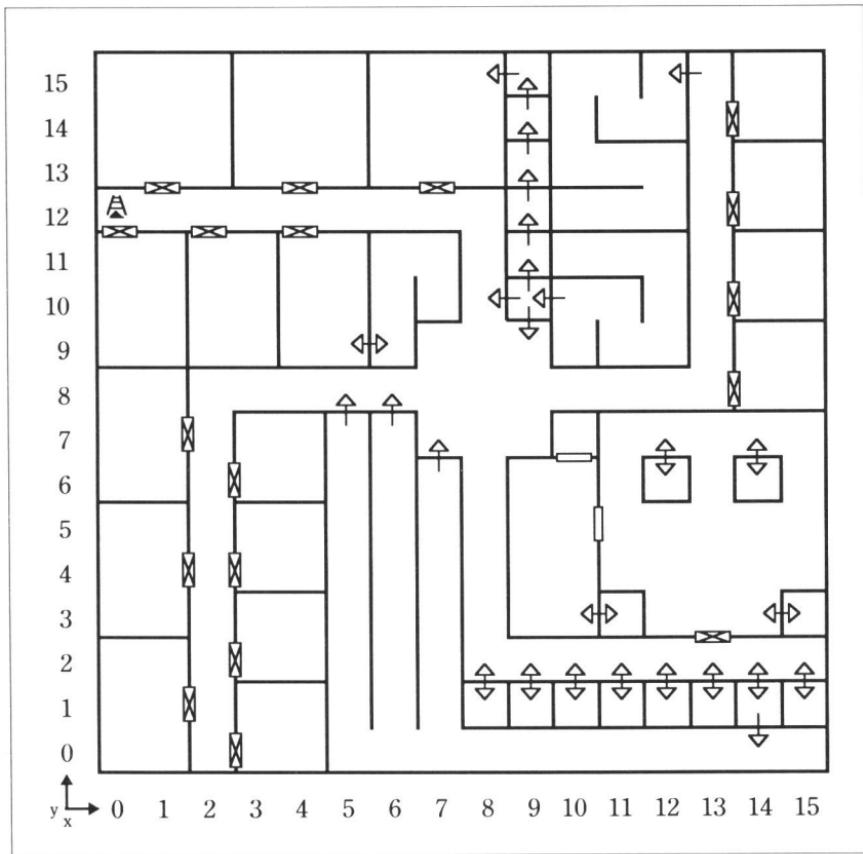
このダンジョンも、そして次の地下2階のダンジョンもワナが非常に多いので注意が必要である。Levitateをかけておいたほうがよい。

また、職業や種族によって、制限を受けることが多くなる。ここでは、忍者、野蛮人、半オークのメンバーがいるパーティは、非常に探検しにくいだろう。HPが回復したり、アイテムが手にはいるはずの場所で、テレポートしてしまうのだ。

●ヒルストーンの地下2階

位置:D-4/13-1

Hillstone Dungeon L2



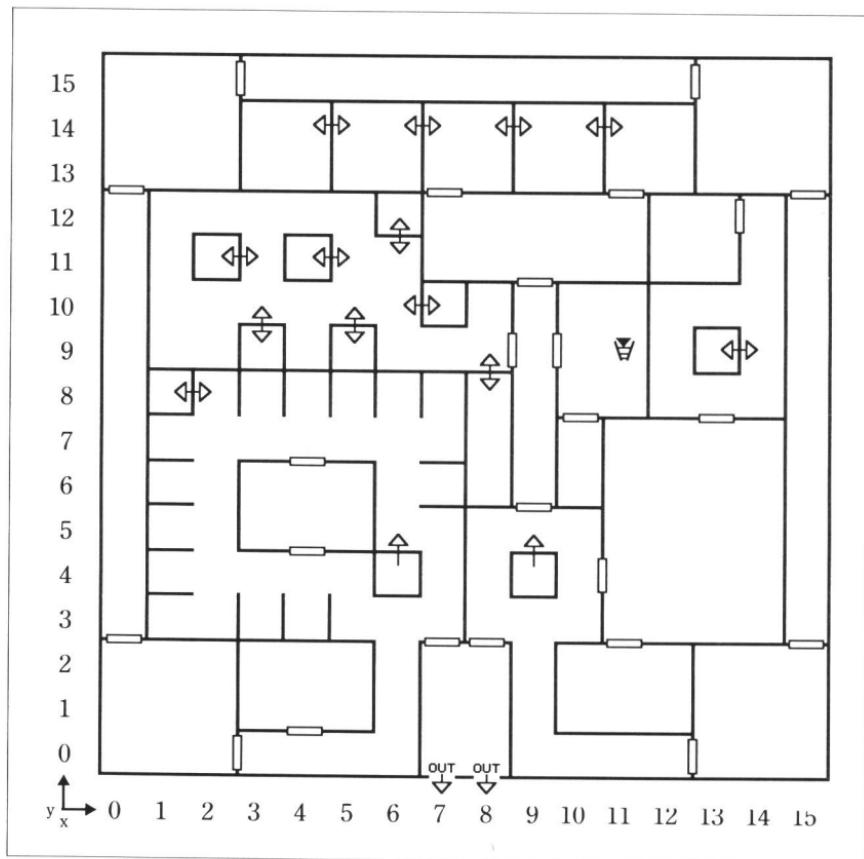
注意すべきことは、地下1階と同じである。ゲームコンプリートに直接関わるようなものはないが、イベントはたくさんある。たくさんあるが、やはり忍者、野蛮人、半オーケがいるとテレポートされてしまうことが多い。

また、性転換の泉や、知性を与え耐久力を下げるパネルなどがある。

●ウッドヘヴンの城

位置：C-1／3-14

Castle Woodhaven



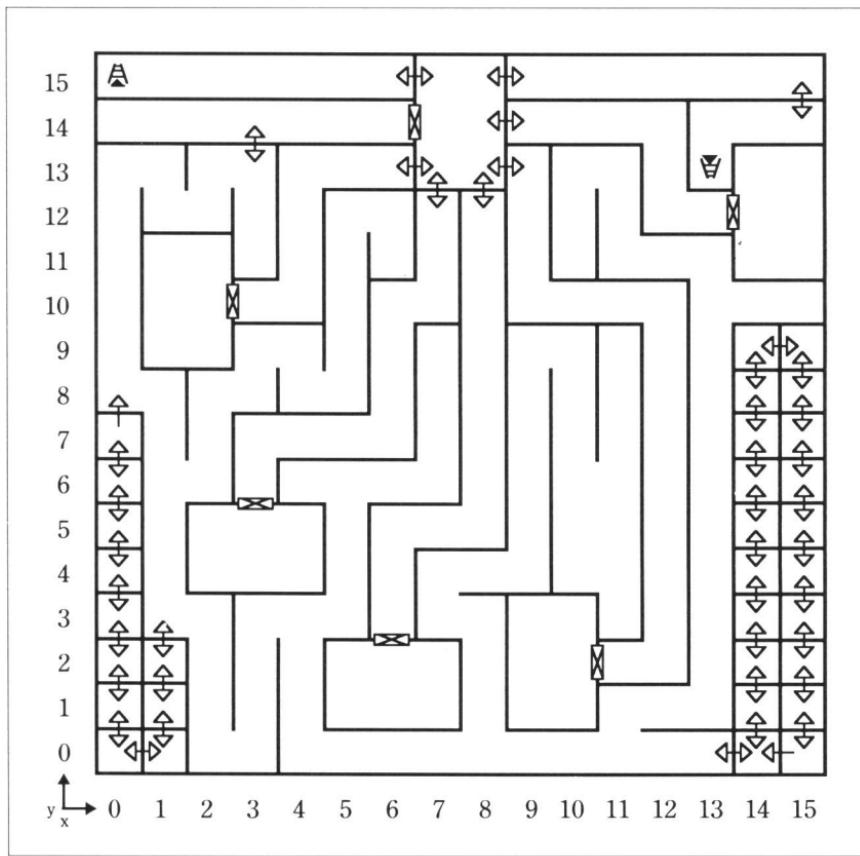
ホーダル卿が支配する城である。彼の命ずるクエストは、指定されたアイテムを探してくることで、達成するとかなり多くの経験値を得ることができる。

この城には、たくさんの財宝があり簡単に盗むことができるが、一度でも盗むといったところで警備兵に襲われる。警備兵は Stone Golem を中心とするモンスター群で、かなり強いから倒すのに苦労するだろう。また、財宝とは別にがらくたが沢山落ちているが、これは拾ってもどうということはない。

●ウッドヘヴンの地下1階

位置:C-1/3-14

Woodhaven Dungeon L1



このダンジョンで制限を受ける職業および種族は、盗賊、僧侶、エルフである。これらの者がパーティ内にいると、アイテムが手に入ったり、HPが回復するはずの場所でテレポートされてしまう。

ワナはそれほど多くはなく、受けるダメージも致命的ではないが、Levitateをかけておくにこしたことはない。

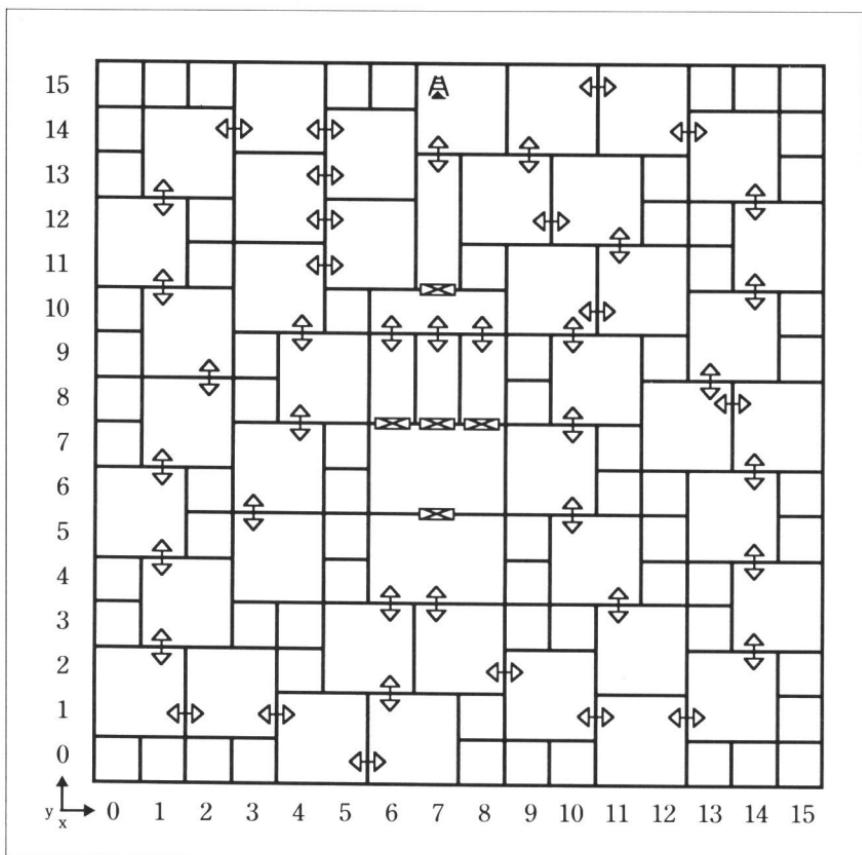
この階は、強さを与え魅力を下げるパネルがあるほかには、特別なものはない。さっさと下に降りてしまおう。



●ウッドヘヴンの地下 2 階

位置：C-1／3-14

Woodhaven Dungeon L2



とにかくテレポートのワナが多い。このような場所を探検するのは、まったく気の滅入ることだ。完全なマップを作成するのは、さぞかし骨の折れることだろう。

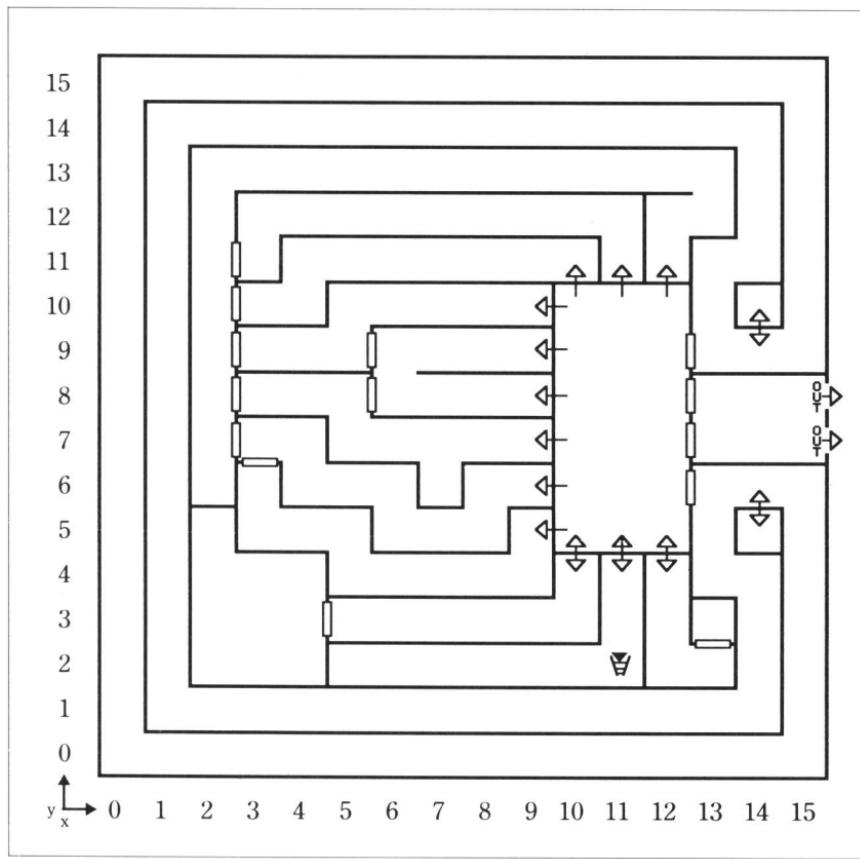
1階同様、盗賊、僧侶、エルフがいると困る場合もある。

このほか、魅力を与え好運を下げるパネルや、全員を Neutral の属性に変えてしまう泉などがある。

●パインハーストの城

位置:A-2/1-1

Castle Pinehurst

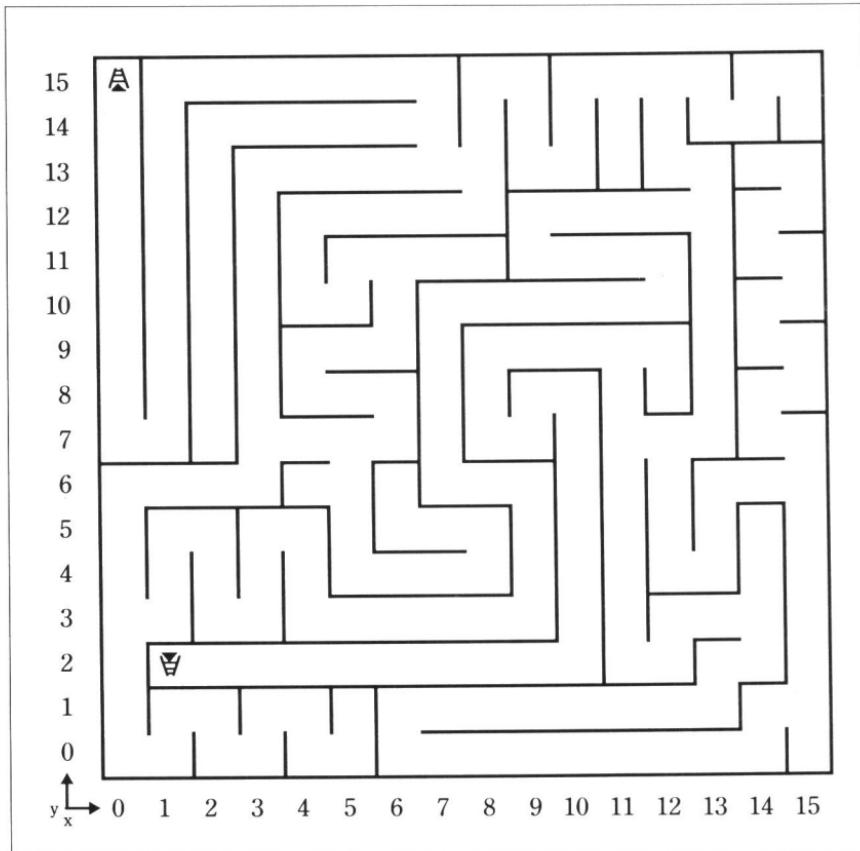


ピーボディ卿がこの城を治めている。彼のクエストは、ハイアリングを見つけてくることで、これはゲームコンプリートにたいへん重要な関わりを持っている。ピーボディの指名するハイアリング (Sherman) は、B4 エリアのどこかで見つけられるだろう。彼を捜し出して連れてくれば、ピーボディはパーティに時間転送機の使用許可をくれる。

●パインハーストの地下1階

位置:A-2/1-1

Pinehurst Dungeon L1



このダンジョンで制限を受ける職業および種族は、騎士、戦士、人間である。これらの者がパーティ内にいると、アイテムが手に入ったり、HPが回復するはずの場所でテレポートされてしまう。

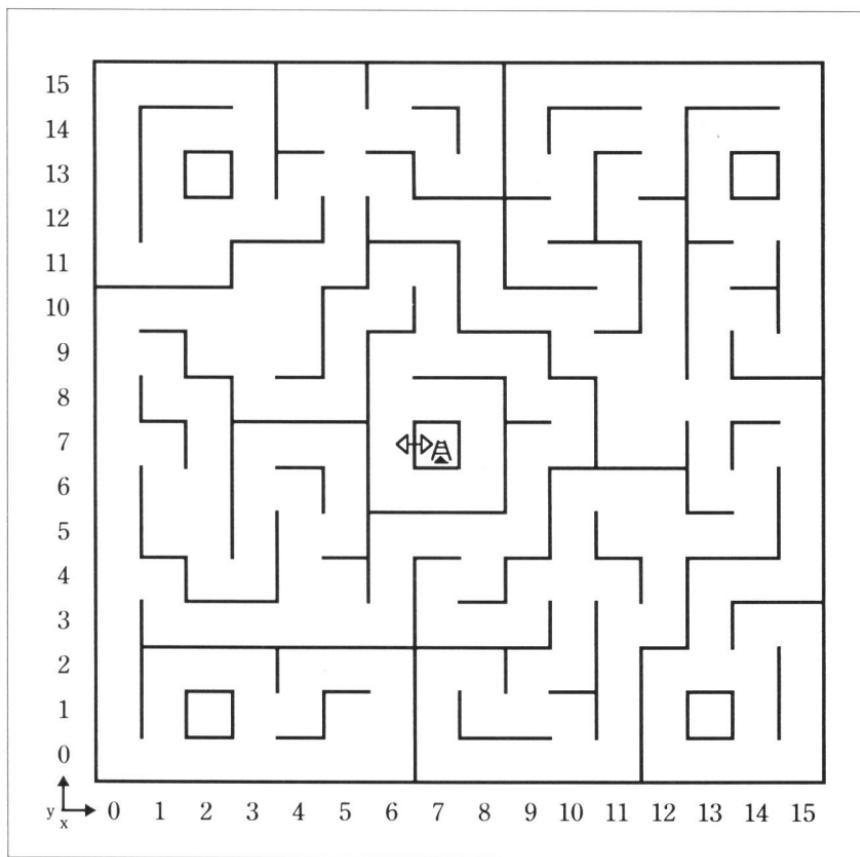
ワナはそれほど多くはなく、ヒットポイントのダメージは非常に小さいが、スペルポイントをごっそり取られてしまうので注意すべきである。

この階は、正確さを与え素早さを下げるパネルや、一時的に正確さを10ポイント上げてくれる泉があるが、特別なものはなにもない。

●パインハーストの地下2階

位置:A-2/1-1

Pinehurst Dungeon L2



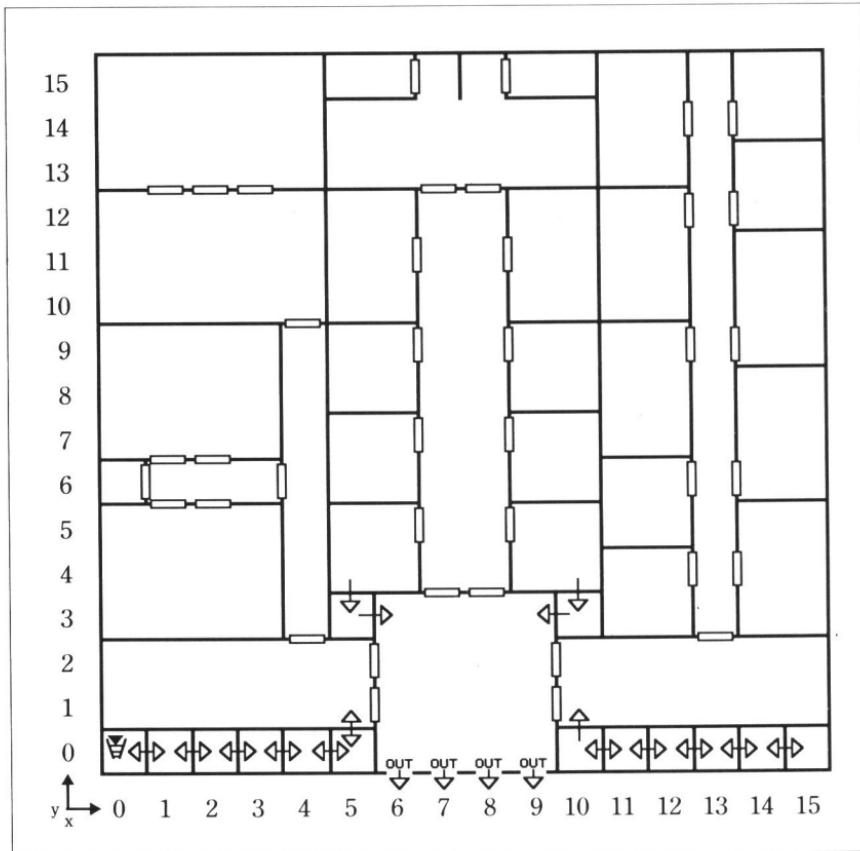
1階同様、騎士、戦士、人間がいると困る場合がある。そのほか、好運度を与え魅力を下げるパネルや、全員を Good の属性に変えてしまう泉などがある。また、ここでのワナは、1階よりさらに大量にスペルポイントを奪われる所以注意が必要だ。なお、このワナに Levitate は効かない。

また、このダンジョンには、まだ覚えていないすべての呪文を教えてくれる場所がある。ただし、一人あたり 210 万ゴールドもかかる。高いと思うかどうかは、プレイヤー次第だろう。

●ラクザス・パレス・ロイヤル

位置:D-2/14-14

Luxus Palace Royal



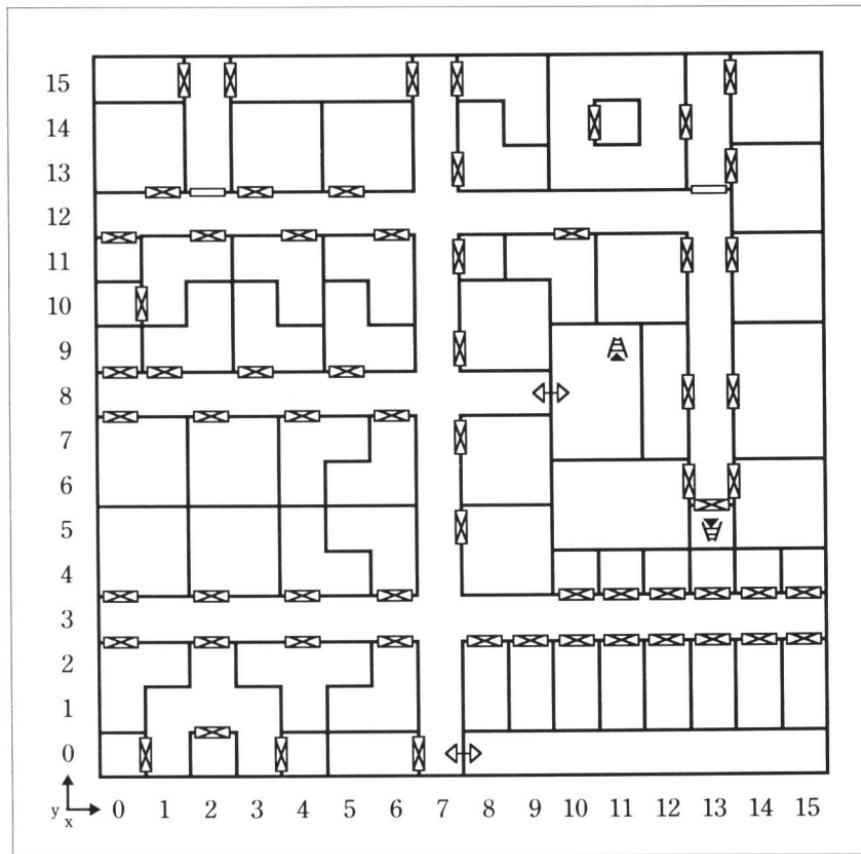
この城では、ラマンダ女王が玉座についている。彼女のクエストこそ、すばりゲームコンプリートに関するものである。ただ、いくつかの準備段階のクエストを終えていないと、女王は何も頼んで来ない。

このほか、アイテム (A-1 Todilor) の取得、司教の解放 (Black Key)、Talon の入手に関するヒントメッセージを読む、Wizard Eye の呪文を教わる等々やるべきことはたくさんある。

●ラクザス・パレスの地下1階

位置:D-2/14-14

Luxus Palace Dungeon L1



たくさんの小部屋から構成されているダンジョンである。ほとんどすべての部屋でモンスターとエンカウントする。

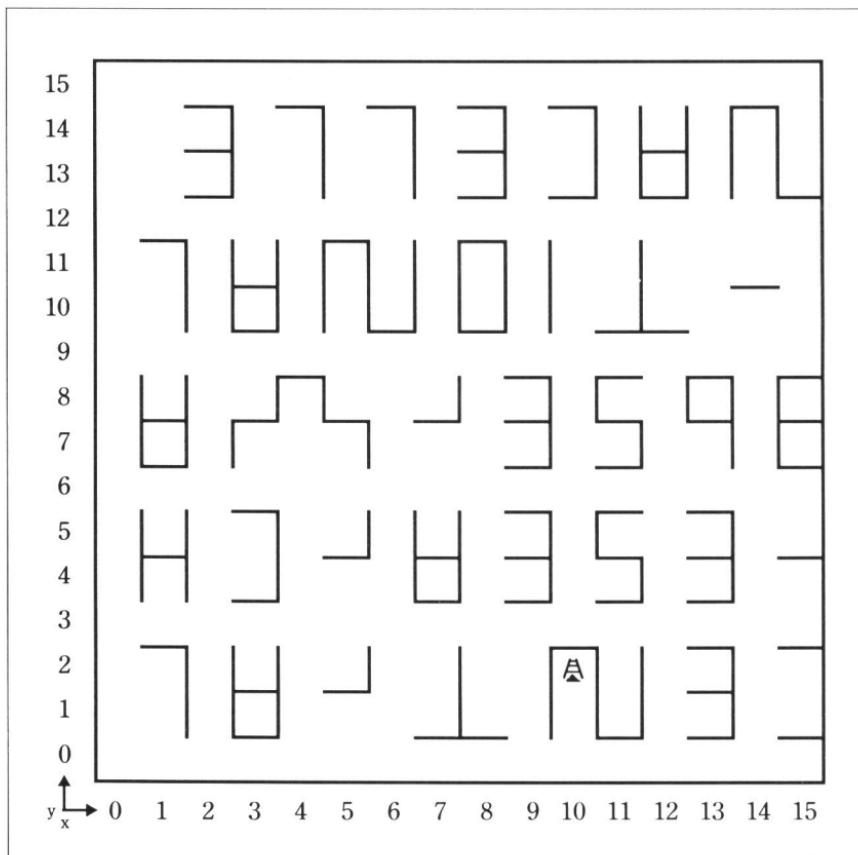
ここでは、魔法使い、射手、ドワーフがいるとアイテムが拾えるはずの場所でテレポートされてしまったり、ヒットポイントが回復するところで何も起きなかつたりといった制限を受けるだろう。

そのほか、耐久力を上げ素早さを下げるゾーンや、ゴールドをすべて奪われてしまう部屋などもある。

●ラクザス・パレスの地下2階

位置:D-2/14-14

Luxus Palace Dungeon L2



テレポートのワナがいたるところにあって、非常に歩き回りにくいダンジョンである。ここには、たくさんのイベントが仕掛けられている。1階同様、魔法使い、射手、ドワーフがいると困る場合がある。また、性転換の泉、パーティ全員の属性を Evil に変えてしまう装置、強さを下げ素早さを上げる小室、などがある。

一見、ダンジョン全体が何らかのメッセージを表しているように見えるが、実は何の意味もないようだ。

3. 遺跡(Dungeons)、洞窟(Cave)

クロン世界には、いくつかの自然の洞窟や遺跡がある。自然洞窟と遺跡は似て非なるものである。遺跡とは、かつては町の一部であったものであるが、太古にモンスターたちに荒され、住民は皆殺しにされ、今はすっかり荒れ果ててしまっている。

遺跡は複数の階層からなる地下ダンジョンになっており、クロン世界でも最も危険な場所といえるだろう。しかも最も強力な集団攻撃魔法は、ここでは使えないものである。遺跡の最奥部まで探検して生還するためには、耐久力に優れた高レベルのキャラクタに、高性能の武器や防具を装備させなければならぬ。充分に経験を積んでないパーティがダンジョンに降りて行くなど自殺行為である。

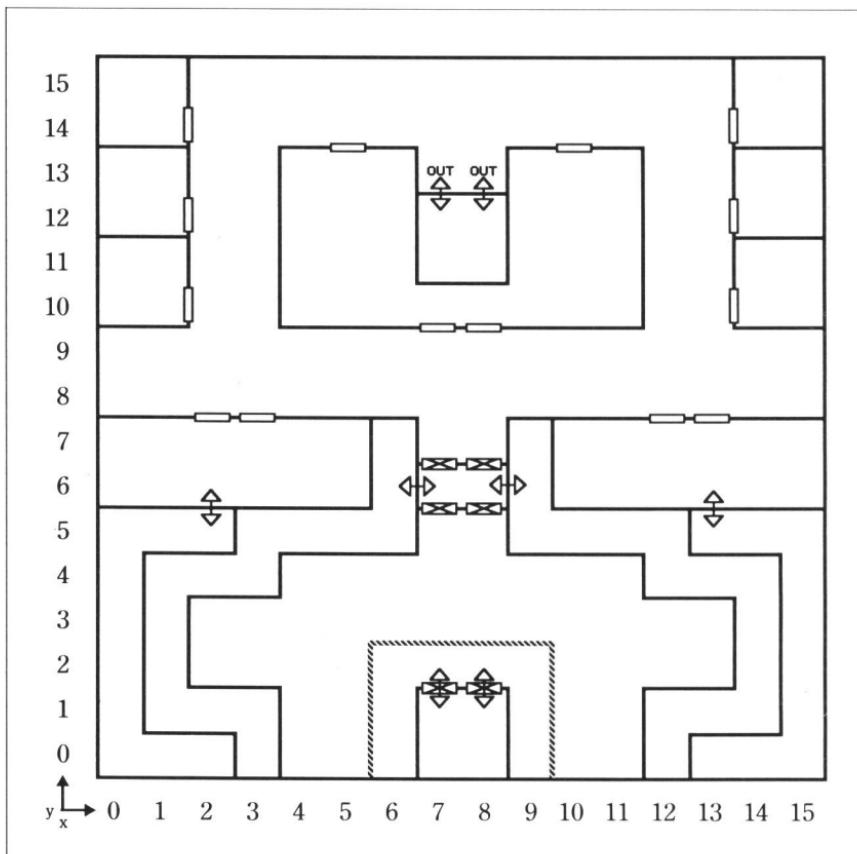
これらの洞窟やダンジョンは、地上や町中と比べて危険は格段に大きいかなりに得られるものも桁違いで、首尾良く生き残ることができたなら、パーティはより一層たくましくなることだろう。



●コーラックの洞窟

位置：C-2/5-11

Corak Cave



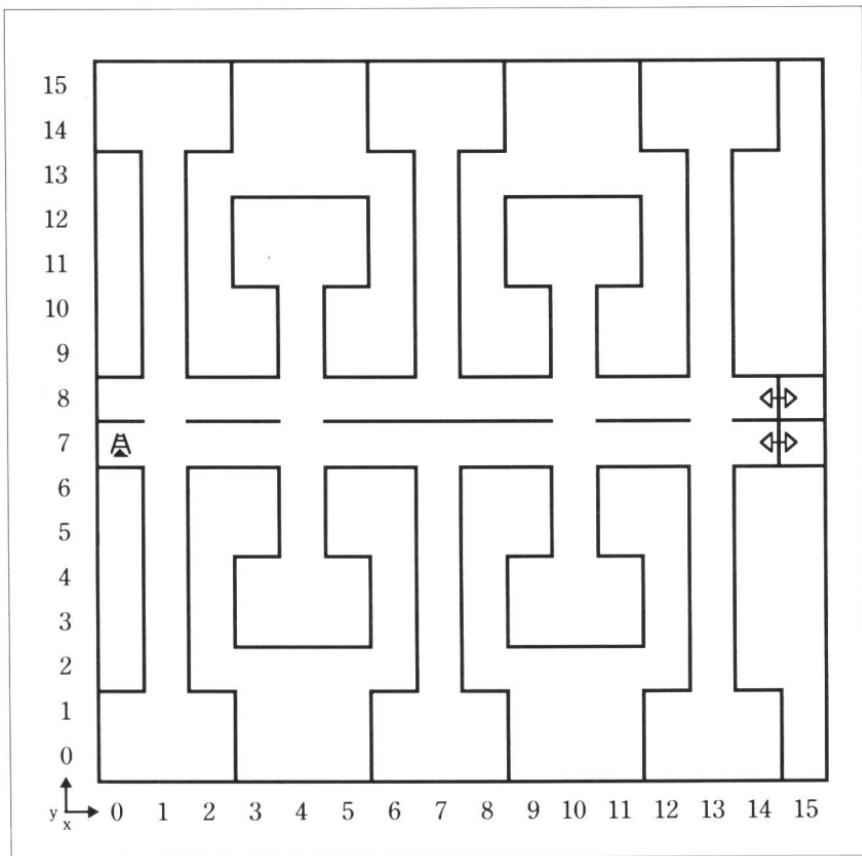
このダンジョンは、C2 エリアのミドルゲートの町の近くにあるので、わりと早い時期に見つかるだろう。左右対称型で非常にシンプルなダンジョンである。ここでの最大の目的は、コーラックの体を見つけ、魂とひとつにすることである。これは、僧侶のプラスクエストでもある。

コーラックの地下室に入るためには、あらかじめ Admit 8 Pass と Corak's Soul を見つけておかなければならない。また、コーラックの棺は強力なバリアで囲まれていて、これを消すためには僧侶がいなくてはならない。

●ツンドラの洞窟

位置：B-1/4-13

Tundara Cave



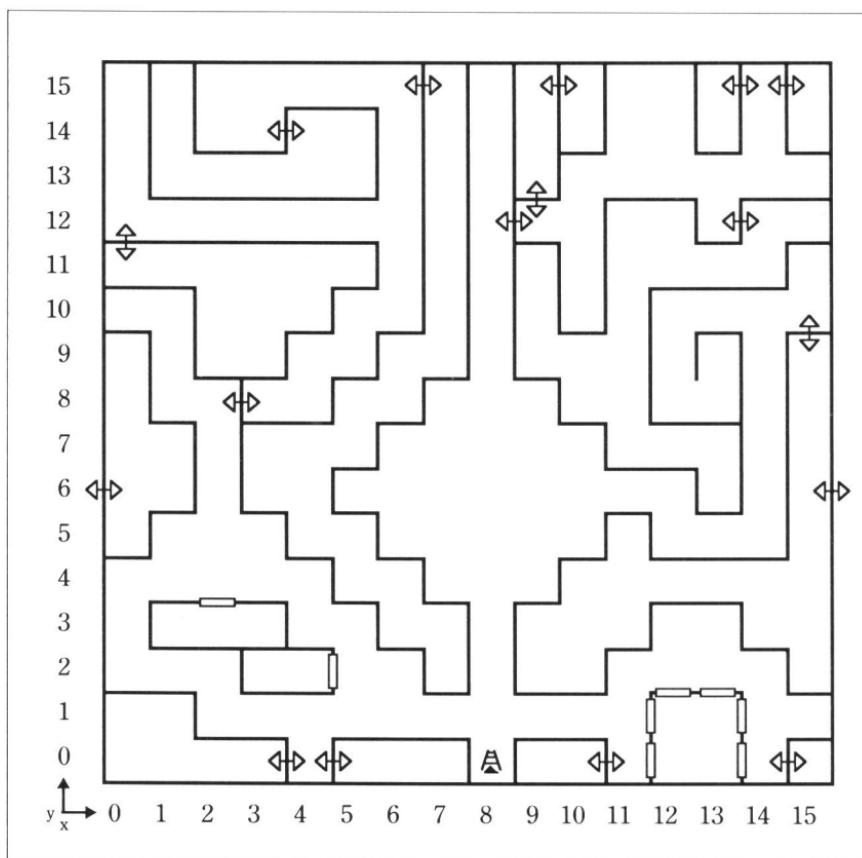
氷河地帯のはずれにある洞窟である。たどり着くだけでもずいぶん苦労することだろう。

この洞窟は、2本の通路とその両側の4つずつ計8つの小部屋からなる。それぞれの部屋の入口のところにワナが仕掛けられている。かなりシビアなワナなので、Levitate の呪文をかけておくことを忘れないように。また通路の終端には、性別ごとに分かれたふたつの部屋があるが、男女混成パーティではどちらも入れない。

●サラキン鉱山の洞窟

位置：A-2／12-3

Sarakin's Mine Cave



山腹に彫られた巨大なドクロの口がサラキン鉱山の入口である。ここには落盤のワナがいたるところにある。20 ポイントのダメージを喰らううえ、必ずモンスターが現われる。Levitate も効かないでの、大変である。

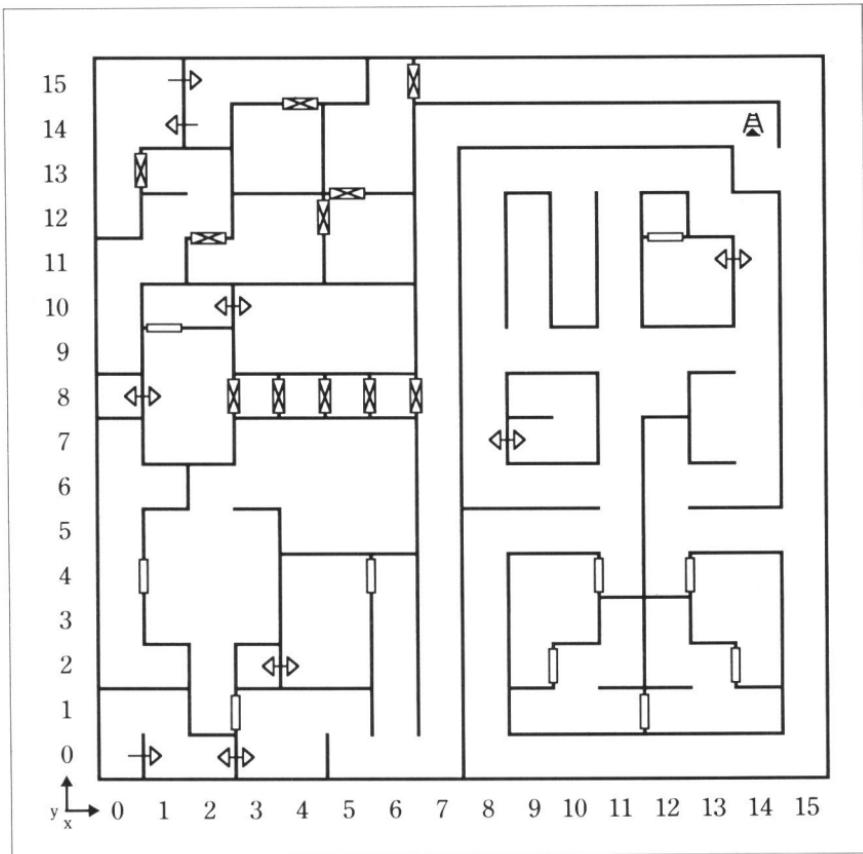
洞窟の奥には、サラキンが待ちかまえている。サラキンとの戦闘に勝つと、泉が現われる。この泉は若返りの泉だ。

このほか、ハイアリングがどこかにいるが、助け出すためには、あるスペシャルフードを食べておかなければならない。

●マーレイの洞窟

位置：B-4/2-2

Murry's Cave

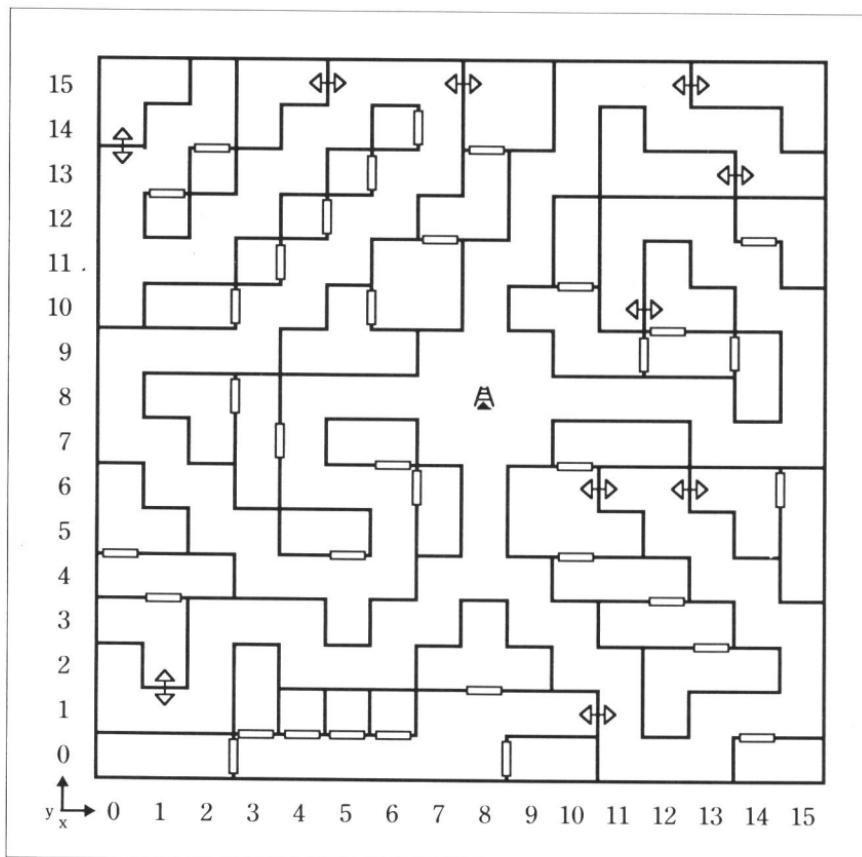


この洞窟内の奥まった一室にマーレイがいる。マーレイの居室に入るには、3ヶ所のチェックポイントを全てクリアしないとならない。ひとつ目は、ハイアリング。ハイアリングを連れて来ると、追い出されてしまう。ふたつ目は、強さが40以上に達しているかどうかのチェック。最後は、ヒーロー度のチェック。Hero/Heroine のスキルを会得しているメンバーがないと先へ進めない。首尾よくマーレイに会えれば、あることを依頼されるだろう。これは、忍者のプラスクエストでもあり、非常に重要なことである。

●ドルイト・ポイント

位置：C-3／1-6

Druid Point Cave



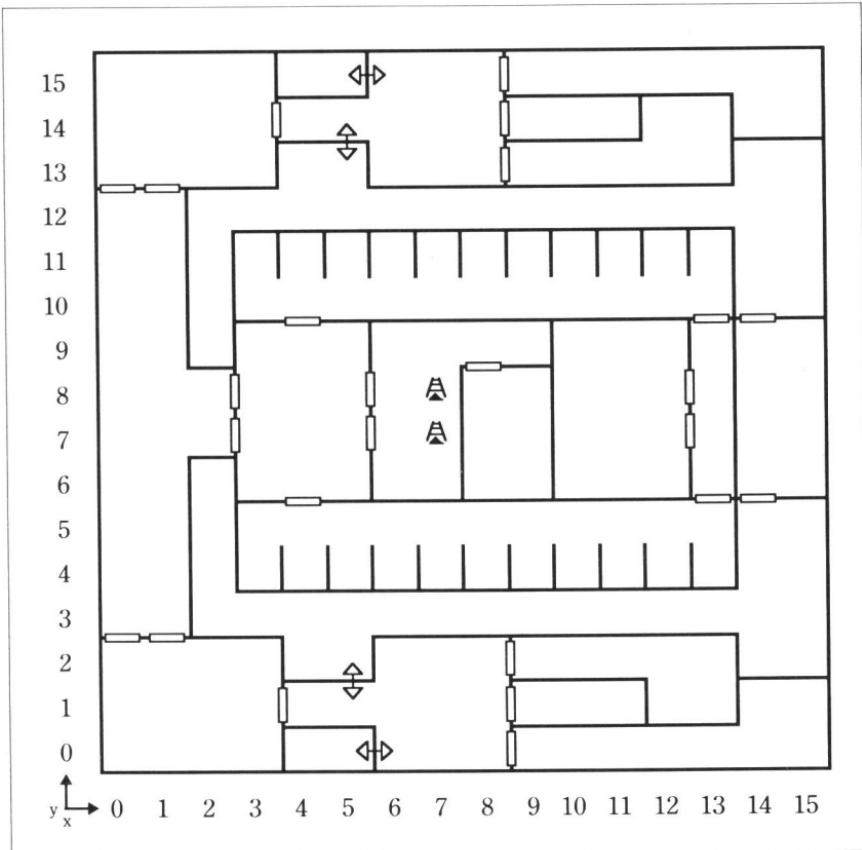
この洞窟に入るには、パスワードが必要である。パスワードは地上に点在する大きな石に刻まれた文字を並べてみればわかる。

このダンジョンには、特に重要なことはない。ワナに注意すべきなのはもちろんだが、ここではほとんどの場所で休息がとれないのでその点にも注意してほしい。そのほか、呪文（Divine Intervention）の取得や強さのアップなどのイベントがある。また、あちこちでアイテムが捨てるが、大したものはない。

●禁断の森の洞窟

位置：C-3／15-0

Forbidden Forest Cave

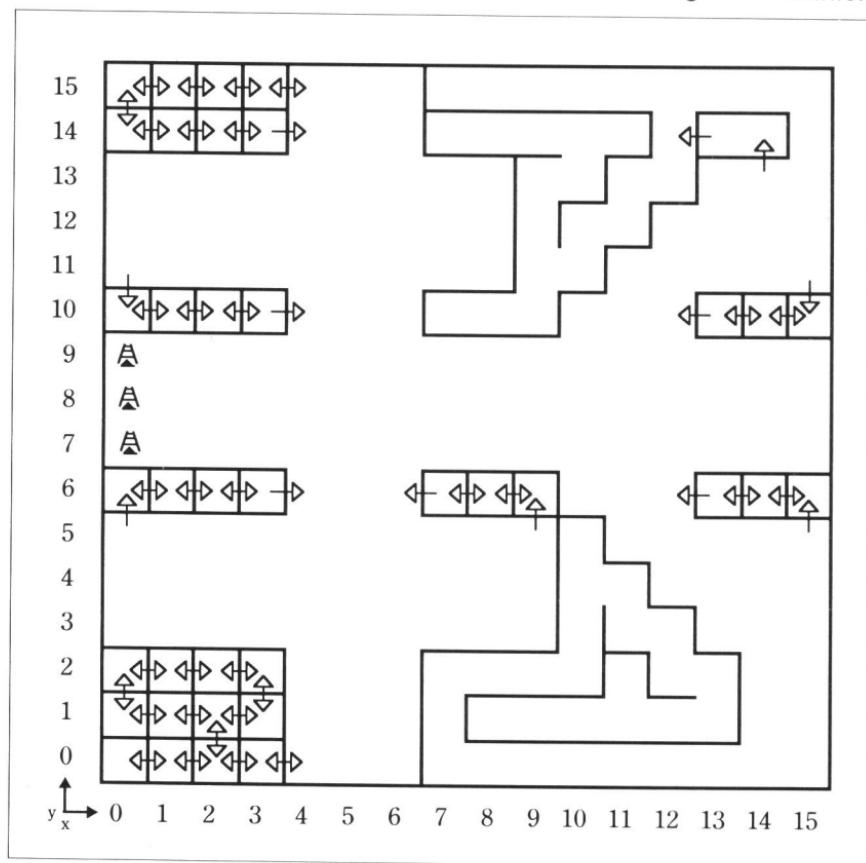


戦士のプラスクエストである Frost Dragon を倒すこと。このダンジョンでの目的はただそれだけである。他には全くと言っていいほど何もない。だから、戦士と盗賊以外の職業の者がここに来ても、ほとんど意味がない。

●ドラゴンの支配地

位置:D-1/12-14

Dragon's Dominion



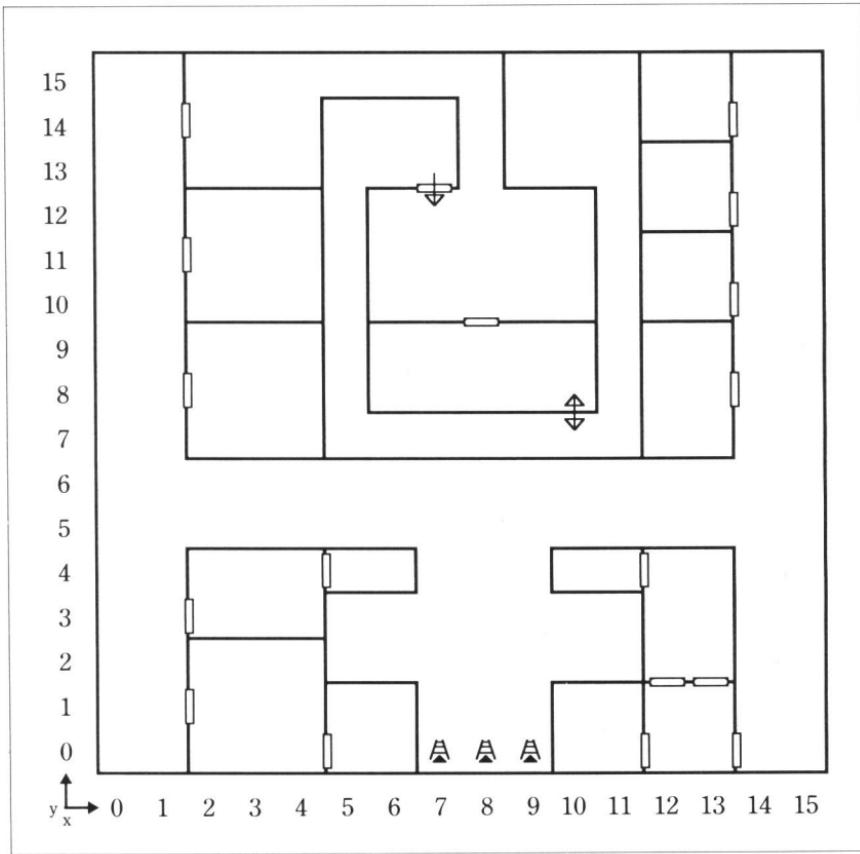
むやみにモンスターが出現するところである。入口からわき目もふらずまっすぐ進んで行くと、Ancient Dragon に会う。こいつは途方もなく強く、冒険途上のパーティでは、まず勝ち目はないだろう。しかも、倒したところでどうということもない。

ここには、ヒットポイントをやたらと上げてしまうイベントがあるが、冒険途上でヒットポイントだけ異常に高くなってしまうと、出現するモンスター数が膨大になるので、以後の冒険が若干やりにくくなるかもしれない。

●ドーンの霧の沼

位置:D-4/3-7

Dawn's Mist Bog



ゲームをコンプリートする上で、非常に重要な意味を持つダンジョンだ。
第1は、忍者のプラスクエストである Dawn を倒すことである。

第2には、Elemental Orb を入手することである。Orb を手に入れるためには、ある4つのアイテムが必要になる。これらは、4つの城のどこかでそれぞれ手に入れることができる。

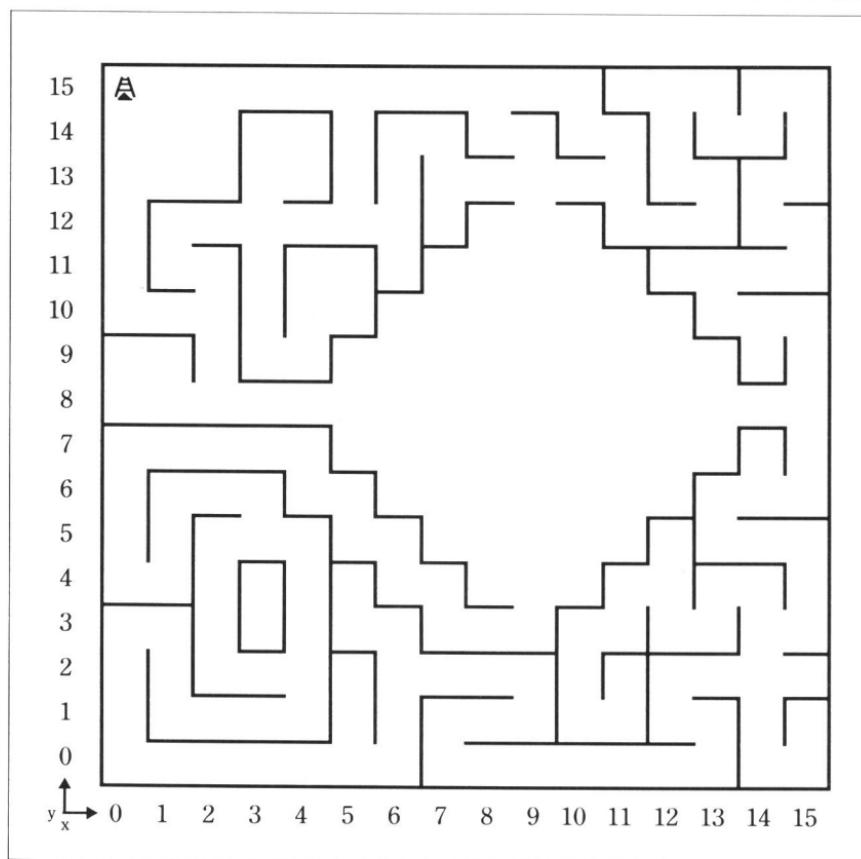
そのほか、好運度を上げてくれる場所や、ハイアリングの救出など盛りだくさんのイベントがあるダンジョンだ。



●ジェムメーカーの洞窟

位置：E-1/4-7

Gemmaker Cave



その名の通り、ジェムを生み出している場所である。洞窟内のいたるところでジェムを拾うことができる。呪文を唱える者にとっていくらあっても困らない物であるから、できれば全部拾っておこう。

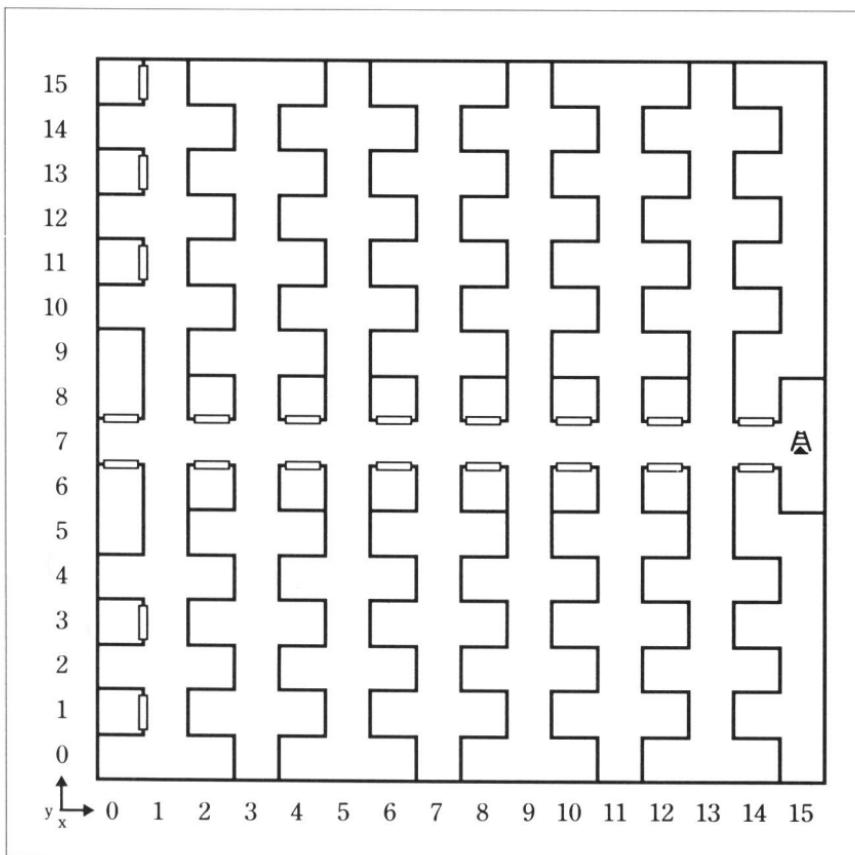
中央付近の広場になっている場所は、ほぼ全面溶岩が吹き出しているので注意が必要。

また、Enchant Item の呪文を教えてくれる場所がどこかにある。

●ノーマディック・リフト

位置：E-3/5-5

Nomadic Rift

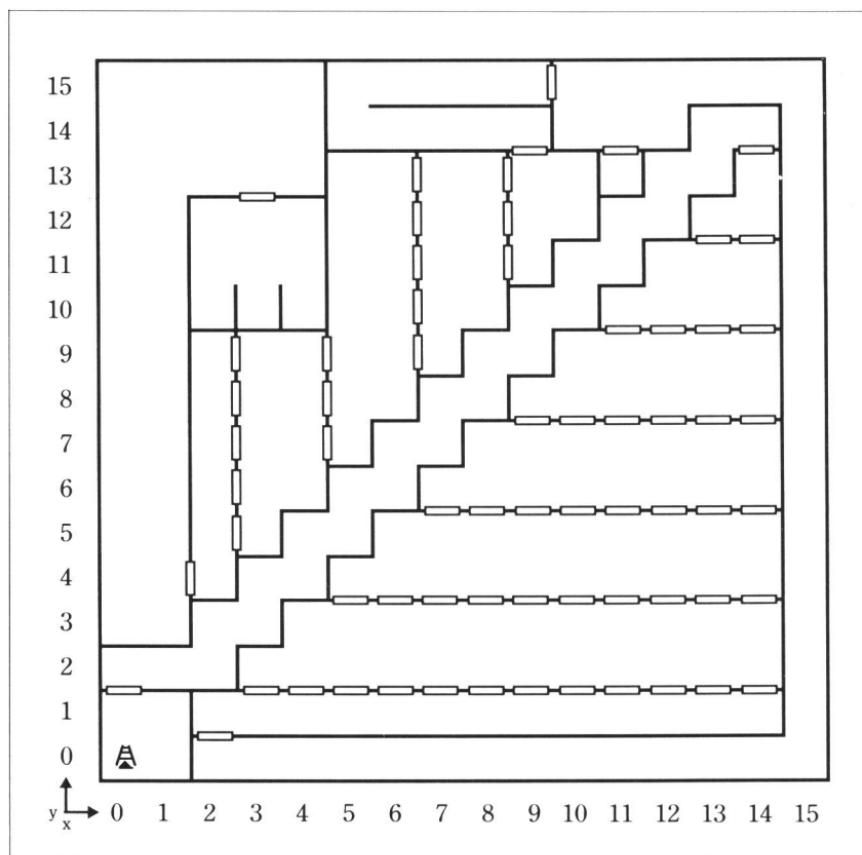


いくつかのアイテムやゴールドが手に入るほかには、ほとんど何もない場所だ。手に入るアイテムも、あまり良いものではないかもしれない。しかし、ダンジョンの奥には素早さを10アップするイベントがある。素早さはどのキャラクタにも必要なものであるから、ぜひ行っておきたい。

●魔法使いの要塞 1

位置：B-3/4-4

Wizard Dungeon 1

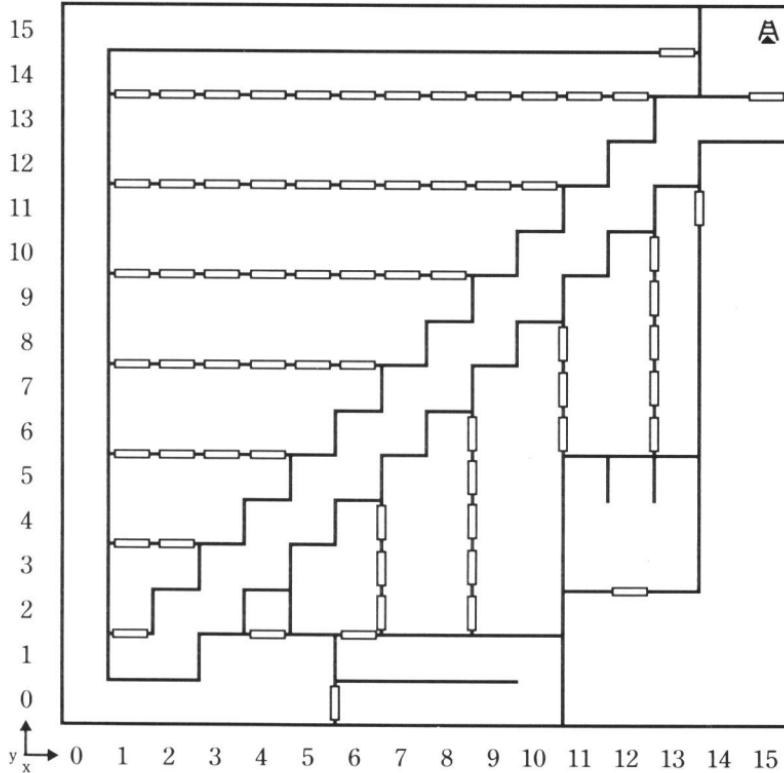


ここでなすべきことは、魔法使いのプラスクエストであるウィザードの救出である。魔法使いと盗賊以外の者はこのダンジョンに入ることができない。しかし、抜け道はある。ドワーフを連れて Luxus Parace の地下 2 階に行き、テレポートのワナでここに飛んでくれば、パーティ全員で中を探検することができる。実際問題、やたら沢山のモンスターが出現するから魔法使いと盗賊だけで踏破するのは無理であろう。さて、アクセスコードであるが、モンスターのいないドアの番号を足せばよい。

●魔法使いの要塞 2

位置：B-4／4-10

Wizard Dungeon 2



ダンジョンの形は、No.1 とまったく同じであるが、上下すなわち南北が逆になっている。目的も同じ。やはり、ここも魔法使いと盗賊以外の者はこのダンジョンに入ることができない。

アクセスコードは、モンスターのいないドアの番号を並べたものである。向かって左側がアルファベット、右側が数字である。アルファベットは逆に並べることを忘れないように。



4. 外界 (Outdoor Regions)

クロンの地上世界は、A—1 から E—4 までの 20 の区域に分けられる。

さらに大きっぽに分けるならば、空気、火、水、大地の 4 区域と中央の 5 つに分けることもできるだろう。

ここでは、諸般の事情を考慮して、20 区域ではなく、この 5 区域と砂漠地帯、湿地帯を合わせた 7 区域に分けてクロンの地上世界を解説することにする。

凡例



山岳地帯



海、川



森林地帯



木立



草原、水原



砂漠、湿地

●中央部

ここでは、C-2、C-3 の 2 エリアを中央部と仮に称する。

ミドルゲートの町を中心とするクロン中央部は、気候も温暖であり、他の地域に比べれば、危険はそれほど大きくなといえるだろう。

C-2 エリアは、ミドルゲートの町があるのでゲーム開始場所となるエリアであるが、ゲームを終了するのもこのエリアである。

Square Lake には洞窟がある。この洞窟の入口は、ゲーム開始早々に見つかることだろう。しかし、中に入れるようになるのは、ずっと後になってからのことである。ある城の王に許可をもらわないと入れないのだが、それはほとんどゲームコンプリート直前の話であろう。

クロン中央部で出会う主なイベントは、次の通り。

C-2 : Eagle Eye の呪文入手。

Walk on Water の呪文入手。

泉、一時的にアーマークラス 40。

泉、一時的に 1~15 レベルアップ。

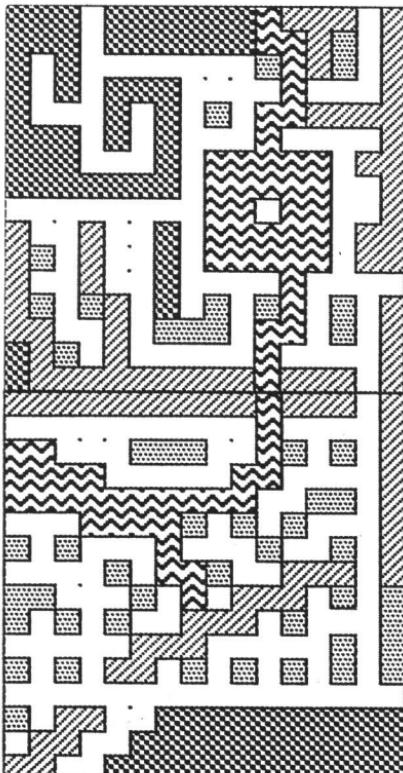
泉、スペルポイント +20。

C-3 : ペガサスの名前を知ることができる。

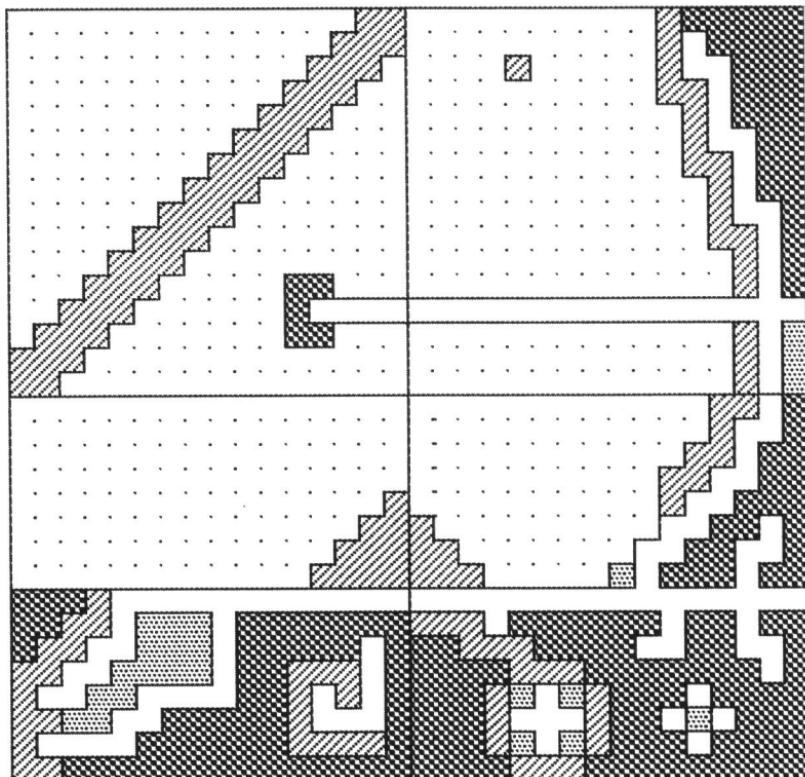
マレイのリゾート島行き出発点。

Nature's Gate の呪文入手。

ランダムにテレポートされる滝。



●アイス・ツンドラ (Ice Tundra)



クロン世界地図の左上、つまり北西部は大氷原になっている。エリアでいうと、A-1、B-1、及びA-2 の北半分、B-2 の北西部 1/3 ほどである。

氷原地帯を歩くときは、パーティに Navigator の技能を持つメンバーを一人は入れておくことだ。もしいないと、すぐに迷子になってしまう。迷子になると食料がどんどん減っていくうえに、無駄な日が過ぎていくことだろう。また、できれば Air Transmutation の呪文をかけておくこと。でないと、強烈な寒さため一歩歩くごとにダメージを喰うことになる。さらに、氷原地帯ではいたるところ猛烈なブリザードが吹き荒れている。こいつに吹かれると、20~30 ポイントのダメージを喰らったうえ、どこか見知らぬ地点にテレ

ポートされてしまうので、むやみに歩き回らない方がいい。

クロン界北西部の端には、Atmospheric Barriers という雪山がそびえている。パーティに Mountaineer の技能を持つものがいるかぎり、山の中で迷うことはないが、ふもとでは雪崩に注意すべきである。この Atmospheric Barriers を越えると、Elemental Plane of Air へ行くことができる。

では、アイス・ツンドラ地帯での主なイベントをあげておこう。冒険の参考にして欲しい。

A-1 : Air Transmutation の呪文を入手する。

Air Encasement の呪文を入手する。

A-2 : White Spider に会って、Mark's Key を入手する。

Mist Haven で Mist Warrior を倒し、Dancing Sword の呪文を入手する。

ピーボディ卿のクエストであるアイテムを入手する。

B-1 : 180 日目にペガサスに会う。ペガサスの名前を知っていれば 10 万ゴルドもらえる。

氷を碎いて食べると、一時的に強さが 40 に上がる。

きこりに会う。強さが 32 以上だとアイテムの入手。

B-2 : 知性を一時的に 65 まで上げてもらう。

宝物を拾う。

140~170 日目にサーカスに参加して、Cupie Doll をもらう。

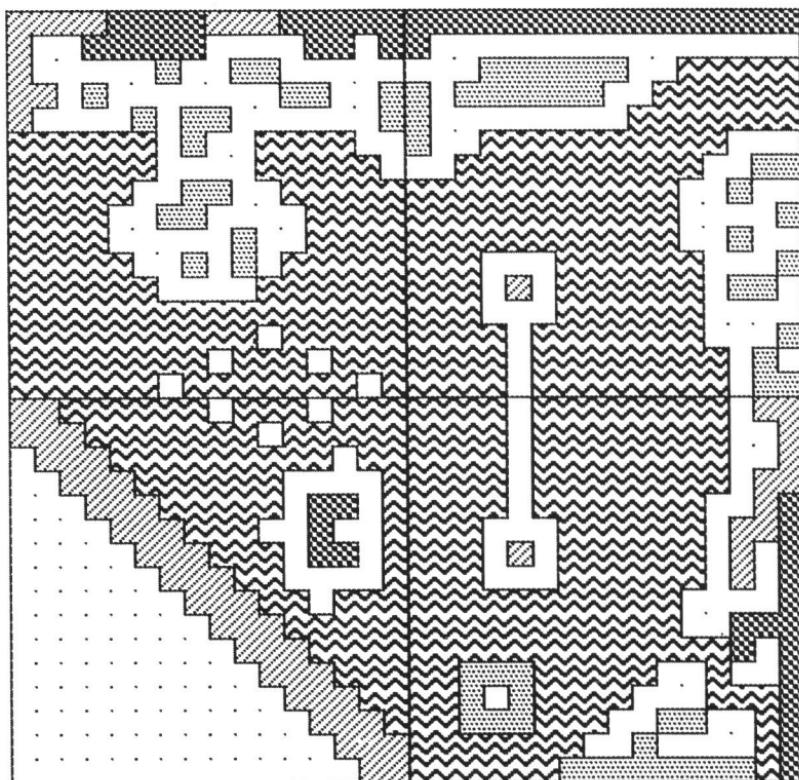
射手は、ファルコンの森で Baron Wilfrey と戦う。

A-3 : エメラルドのわき水を飲むと、全員服毒状態になる。(1-14)

水溜りの水を飲むと、一時的に素早さが 25 になる。服毒状態になるものもいる。(1-13)



●クロン海 (Cronian Waters)



クロン世界の南西部には、広大な海が広がる。海は A-3、A-4、B-3、B-4 の 4 エリアにまたがっている。

水上では、Walk on Water の呪文をかけていないと、移動のたびに最大 30 ポイントのダメージを受ける。これは、海だけでなく川の場合でも同じである。また、水上を移動している時には、竜巻や津波に襲われることがある。これにでうと、10~40 ポイントのダメージの受け、さらにテレポートされてしまう。

この海には、いろいろな島がある。マーレイの島では、船旅で来たパーティは種々のサービスを受けることができる。また、エインシャント島には、

ふたつのウィザードの要塞があるが、ここには魔法使いと盗賊しか入れない。このほか、パール諸島ではハイアリングを見つけられるし、エメラルド海岸にはジェムがうちあげられている。アトランティウムの町もクロン海に浮かぶひとつの島の中にある。

クロン界南西部の端には、Hydrospheric Barriers という山がそびえている。Elemental Plane of Waterへの入口は、この Hydrospheric Barriers の向こう側にある。

では、海上とその近辺で出会う主なイベントをあげる。

A-3：ペリフィード半島でグルメに会う。全てのスペシャルフードを食べていると、経験値+100,000。

ハイアリングを助ける。

セイレーンに出会う。その歌声を耳にした男は瞬時に命を落とす。

A-4：Water Transmutation の呪文を入手する。

Water Encasement の呪文を入手する。

呪いの泉。飲むと Cursed、ダメージ 10 ポイント。

腐臭の水溜り。特性値が一時的にオール 100。

血液に似た液体。全員根絶となり、パーティは全滅。

B-3：武装騎士団のキャンプ。騎士のプラスキュエスト。

武装騎士と遭遇。攻撃しないとテレポート。

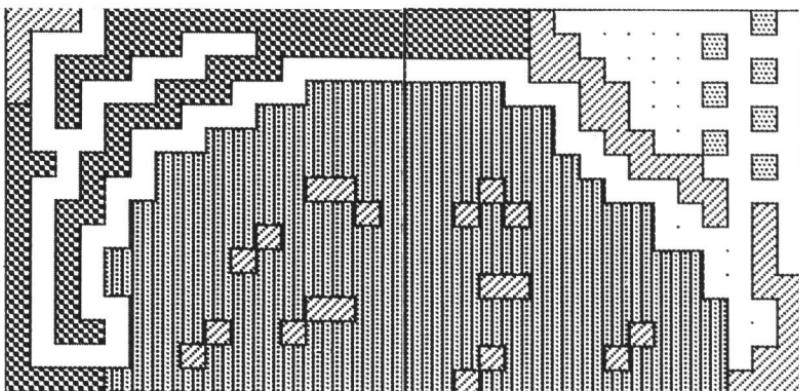
B-4：ミネラル・ウォーターの泉。一時的に強さ 150。

ハイアリング救出。

Frenzy の呪文入手。



●悪運の湿地帯(Quagmire of Doom)



クロン界南端の中央部には、大湿地帯が広がっている。C-4、D-4 のエリアにまたがって横たわるこの湿地帯は、ただ歩いているだけでも極めて危険なところである。いたるところでモンスターに出くわすほか、テレポートのワナもある。さらに、ところどころにある流砂に飲み込まれるとメンバーのひとりは確実に命を落とすだろう。

この湿地帯の中には、Dawn の洞窟があるほかは、特別なイベントはほとんどない。しかし、パインハースト城の時間転送機で 9 世紀に行くと、この湿地帯でカローン王に出会うことだろう。

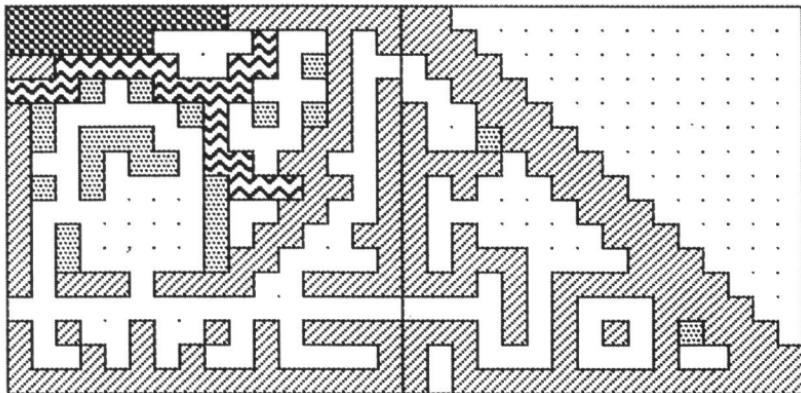
また、この湿地帯の近くにヒルストーン城がある。

C-4 : Lightly Sauteed Tongue of Toad を食べていると、ひき蛙のヒントメッセージが聞ける。

「野蛮なる丘」で Brutal Bruno と戦う。

池で泳ぐと一時的にヒットポイント 150。

●火山地帯



E-1 エリアのほとんどは、溶岩が降り注ぐ火山地帯である。移動のたびに最大 50 ポイントのダメージを受けるので、もたもたしているとパーティが全滅してしまう危険がある。

ジェムメーカー火山は、この危険な溶岩地帯のただなかにある。また、ヴォルカニアの町もこの区域にある。

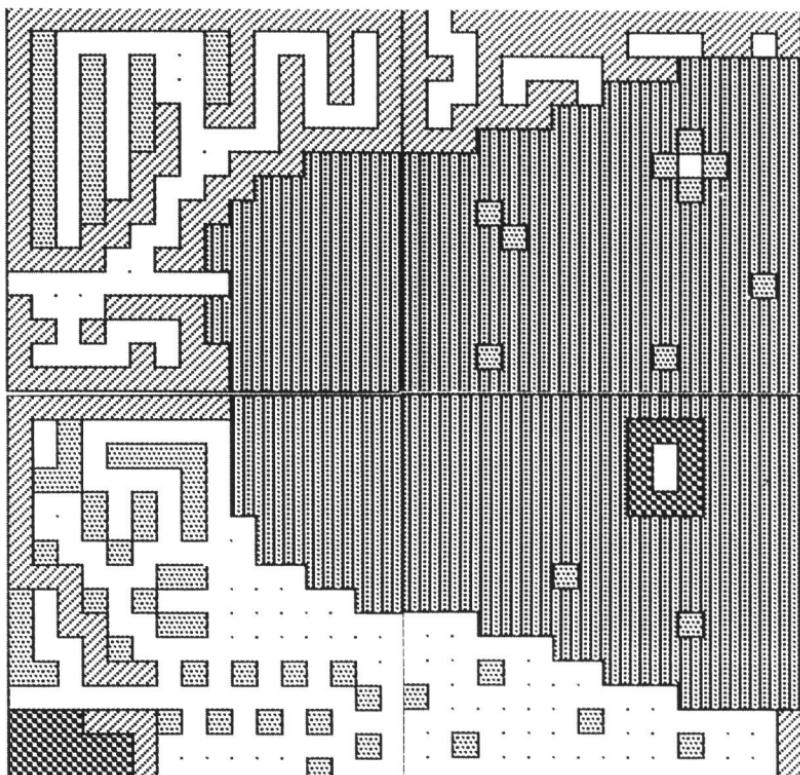
この区域では、火山地帯だけあって各種の温泉が涌き出ている。命の惜しくない者は入ってみるのもいいだろう。

E-1 : Fire Transmutation の呪文入手。

Fire Encasement の呪文入手。



●デゾレーション砂漠(Desert of Desolation)



D-2、D-3、E-2、E-3 の 4 エリアにまたがって、広大なデゾレーション砂漠が広がっている。砂漠では道案内（Navigator の技能をもつ者）がいなければ、すぐに方向を失ってしまう。フードもどんどん減っていくし、暑さのためヒットポイントも失われる。また、サンドストームが吹き荒れているところに行き当たると、ダメージを 20 ポイント受けるうえにテレポートまでされてしまう。

しかし、この地獄のような砂漠の中にも救いはある。神々の井戸と呼ばれる場所で水を飲むと体力が回復するし、オアシスでは食料を補給できるかも知れない。

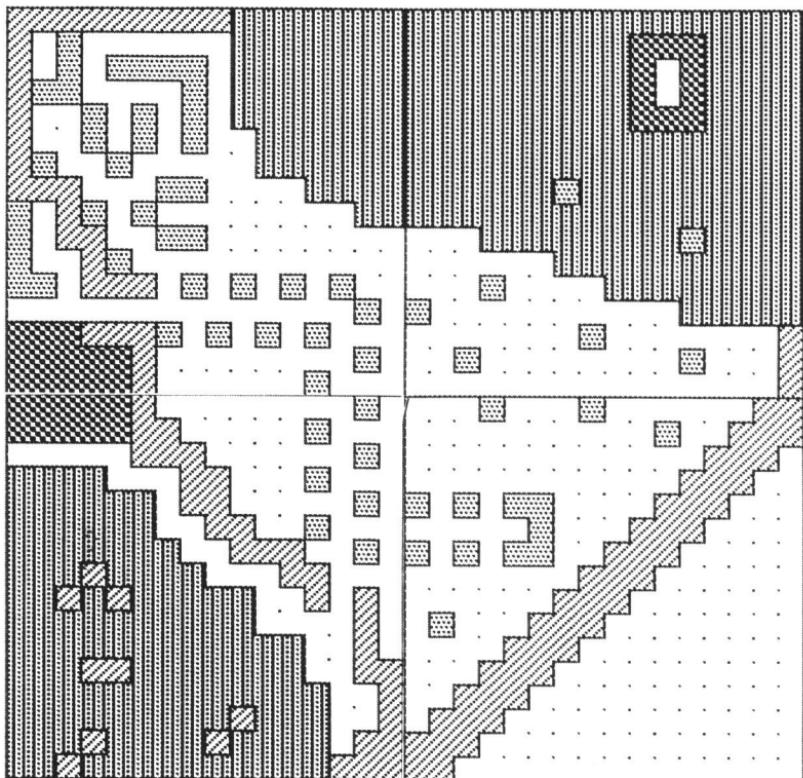
砂漠で出会うイベントを紹介する。

E-2：スレイヤー卿のクエスト実行中であれば、Queen Beetle と遭遇する。

E-3：スレイヤー卿のクエスト実行中であれば、Serpent King と遭遇する。

インナーリミットでは、サーカスクエスト実行中以外の時に池に入ると、持ち物がすべて溶ける。

●危険な平原 (Plains of Peril)



D-3、D-4、E-3、E-4 の 4 エリアの中心点から四方に平原が広がっている。砂漠と湿地帯に挟まれたこの場所は、一見ただの平原のように思えるが、それほど安全な地域ではない。氷原や砂漠と同様に Navigator はどうしても必要だし、突然地震が起りダメージを受けることもある。また、サンドストームが吹き荒れているところもある。

クロン世界の南東部には、Lithospheric Barriers という山がそびえている。この山に踏み入るには、魔法使いが Etherialize の呪文を唱える必要がある。パーティに Mountaineer がいれば、山の中で迷うことはないだろう。Elemental Plane of Earth は、この Lithospheric Barriers の向こう側にある。

D-3：ハイアリング救出。

生命の木の樹皮を食べると 1 才年を取るが、一時的に SL=9、SP=+200 になる。

D-4 : Lord Peabody のクエストであるアイテムを入手する。

E-3 : ノーマディックリフトの入口。

E-4 : 「薬効の泉」飲むと健康回復。

Earth Transmutation の呪文入手。

Earth Encasement の呪文入手。

●その他(前記の 7 区域に含まれない部分での主なイベント)

C-1 : マークに出会う。

Finfers of Death の呪文入手。

Holy Word の呪文入手。

Coral's Soul を入手。

D-1 : Dead Zone の中心地で 93 日目のみ Star Burst の呪文入手。

スレイヤー卿のクエスト実行中、Dragon Lord と遭遇する。

ピーボディ卿のクエストであるアイテムを入手する。

ハイアリング救出。

D-2 : 果樹園の果物を食べると一時的に強さ 200。

果樹園の果物を食べるとメンバーのひとりが石化。

果樹園の果物を食べると一時的に素早さ 200。

プラスクエストの陪審者に会う。

ご注意

- (1) 本書はPC-9801版に基づいて作成しております。
- (2) ゲームの内容に関するお問い合わせには一切応じられません。
- (3) 本書の一部または全部について個人で使用するほかは、著作権上、(株)ビー・エヌ・エヌの承諾を得ずに無断で複写、複製することは禁じられています。
- (4) 本文中の誤りや不備な点につきましては

(株)ビー・エヌ・エヌがその責を負うものであり、NEW WORLD COMPUTING, INC.、(株)スタークラフトが関与するものではありません。

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

マイアンドマジック2ハンドブック

発行 1989年9月5日 初版発行

発行人 山本陽一

発行所 株式会社ビー・エヌ・エヌ

〒102 東京都千代田区麹町4-5紀尾井町レジデンス5F

電話 営業部: 03-238-1323

印刷所 図書印刷株式会社

著者 (株)フェイザーアンターナショナル

表紙 宇治 晶

本文イラスト 長谷川正治

ISBN 4-89369-092-2 ©PHASER INTERNATIONAL INC. 1989 Printed in Japan.

④秘情報

全クエスト解説
エレメンタルプレーン・マップ
ザブラン城・マップ
スクエアレイクの洞窟・マップ

1.全クエスト解説

マイト・アンド・マジック2には数多くのクエストがある。だが、すべてを達成しなければゲームを終了できないというわけではなく、なかにはとくに重要ではないクエストもある。

ここでは、それぞれのクエストについて詳しく解説する。

●スペル・クエスト

レベルアップでも、町の寺院やギルドでも手に入らない失われている呪文を手に入るクエストである。呪文の発見場所その他の情報を一覧表にして示す。

呪文名	発見場所	条件等
Air Encasement	A-1(0-15)	Talonを持ち帰る
Air Transmutation	A-1(8-8)	
Dancing Sword	A-2(15-11)	Misc Warriorを倒す
Divine Intervention	Druid Point(15-14)	
Eagle Eye	C-2(1-4)	
Earth Encasement	E-4(15-0)	Talonを持ち帰る
Earth Transmutation	E-4(8-8)	
Enchant Item	Gemmaker Cave(3-3)	
Fingers of Death	C-1(1-8)	Devil's Food Brownieを食べる
Fire Encasement	E-1(15-15)	Taronを持ち帰る
Fire Transmutation	E-1(8-8)	
Frenzy	B-4(8-1)	Crazed Nativeを倒す
Holy Word	C-1(5-5)	木の方に南を向く
Lloyd's Beacon	Corak Cave(7-11)	
Natures Gate	C-3(1-9)	Red Hot Wolf Nipple Chips食べる
Star Burst	D-1(5-6)	93日目だけ入手可能
Walk on Water	C-2(11-1)	50ゴールド
Water Encasement	A-4(0-0)	Taronを持ち帰る
Water Transmutaion	A-4(8-8)	
Wizard Eye	Luxus Palace Royal(9-11)	

●ハイアリング・クエスト

ハイアリングを探し出すクエストである。ハイアリングの発見場所その他の情報を一覧表にして示す。

名前	発見場所	条件等
Sir Hron	ミド'ルグ' - トの地下(0-15)	
Drog	同上	
H K Phoy	サンドソバー(4-10)	Gourmet Dinner B:Wyrm Chop Suey食べる
Thund R.	ヴォルカニア(4-2)	Deep Fried Troll Liverを食べておく
Aeriel	同上	同上
Big Boty	アトランティウム(0-14)	
Cleogoch	同上	同上
Harry	ワ'カルニアの地下(1-14)	
No Name	同上	
Gertrude	ツンドラ(15-10)	Snow Beastを倒す
Rat Fink	同上	同上
Frir Fly	ヒルストーン城(8-4)	
Dark Mge	同上	
Red Duke	D-1(8-1)	ゴブリンを倒す
Dead Eye	同上	同上
Nakazawa	B-4(10-1)	
Sherman	同上	
Flailer	A-3(8-1)	
Fumbler	同上	
Sir Kill	サラキン鉱山(7-2)	Phantom Pudding Very Low-calを食べる
Jed I	同上	同上
H. Moley	ドーンの霧の沼(4-11)	(2-11)で戦闘後
Slic Pic	同上	同上
Mr. Wise	D-3(1-14)	Lich Lordを倒す

●フード・クエスト

町の酒場には、いずれも特別料理が用意されている。これらを軽視してはいけない。食べておかないと出会えないイベントがたくさんあるので、金に余裕がある限り食べておくことをお勧めする。ただし、いいことばかりではない。以下の表で料理とそれを食べた結果の対応を示す。

フード名	食べた結果
Horrors d'oeuvres	C-1(2-10)でアンデッド系モンスター出現
Soup de Ghoul with Garlic Toast	C-1(2-6)でGhoulが逃げる
Dragon Steak Tartar	Dragon's Dominionでドラゴンの出現数2倍
Gourmet Dinner B:Wyrm Chop Suey	ハイアリング(H K Phoy)
Roast Peasant under Glass	E-4(3-10)でMad Peasant出現
Phantom Pudding Very low-cal	ハイアリング(Sir Kill & Jed I)
Sizzling Swine Soup	なにもなし
Red Hot Wolf Nipple Chips	呪文(Natures Gate)
Roast Leg of Wyvern	経験値+1500
Pickled Pixie Brains	なにもなし
Deep Fried Troll Liver	ハイアリング(Thund R. & Aerial)
Creem of Kobold Soup	ミネラルの地下でKoboldの出現数が2倍
Lightly Sauteed Tongue of Toad	C-4(14-8)でMystic Toadからヒントをもらう
Puree of Gnome	Gnomeが食べると、強さが5下がる
Devil's Food Brownie	スペル(Fingers of Death)
以上全部	A-3(7-6)でグルメの男から経験値をもらう

●サーカス・クエスト

B-2(14-4)では、140～170日の間だけ大きなサーカスが開かれている。このサーカスに参加し、トランポリンに成功するとCupie Dollがもらえる。

D-3(7-13)で老人にCupie Dollを渡したあと、Innner Limits E-3(10-12)に入る。その後サーカスの場所に戻ると、全員の能力値が4ずつ増える。

●マークズキー・クエスト

C-1(1-1)でマークに頼まれるクエストである。A-2(2-9)でWhite Spiderのナゾに答える(答はKey)。Mark's Keyを手に入れ、再びマークに会うと、経験値が10,000増える。

●ペガサス・クエスト

ミドルゲートの町を出て、初めてクロンの大地を踏んだときに話しかけてくるペガサスのクエスト。「毎年終わりの日」というのは180日目のこと、またC-3(0-7)でペガサスの名前を知るにはLinguistの二次技能が必要である。その後B-1(9-9)でペガサスに会うと10万ゴールドもらえる。

●キャッスルキー・クエスト

ミドルゲートの町でノルドンに会うところから始まる最初のクエストである。特に解説を要するものではないと思うが、一応ここで整理しておく。

- ①Middlegate(10-2)でノルドンからGold Gobletを取り戻すことを請け負う。
- ②Under Middlegate Cave(0-7)でGold Gobletを手に入れる。
- ③ノルドンにGold Gobletを渡すと、経験値とゴールドをくれる。その後、ノルドンナのところに行かせられる。
- ④Middlegate(1-2)でノルドンナから息子たちの救出を請け負う。
- ⑤Under Middlegate Cave(0-15)で息子たちを救出する。
- ⑥再度、ノルドンナに会い、寺院と泉についての情報をきく。
- ⑦各町の寺院に寄付し、最後の寺院でFarthingをもらう。
- ⑧Middlegate(15-15)で泉にFarthingを投げ込むと、Castle Keyが現われる。

●キャッスル・クエスト

パインハースト、ウッドヘヴン城の王たちに頼まれるクエストである。達成できれば莫大な経験値を稼ぐことができる。どちらの城においても「騎士見習い」「騎士の従者」「騎士」の3つは何回でも挑戦することができるが、「領主」だけは1回きりである。

ここでは、それぞれの城の「領主」のクエストのみ解説しておく。

①Castle Hillstone(Lord Slayer)

- Queen Beatleを倒す..... E-2(11-6)
- Serpent Kingを倒す..... E-3(5-6)
- Dragon Lordを倒す..... D-1(10-12)

②Castle Woodhaven(Lord Hodal)

- Valor Swordを見つけてくる..... A-2(11-2)
- Honor Swordを見つけてくる..... D-4(14-11)
- Noble Swordを見つけてくる..... D-1(0-8)

● クラス・リクアイアメント・クエスト（プラスクエスト）

各職業の者特有のクエストである。どのような内容かは、アトランティウムの町に行けばわかる。しかし、すべての職業の者が達成するのは、簡単なことではない。ことに力ではなく、頭を使わなければならない魔法使いのクエストには、いちばん苦労することだろう。

- ・ Knight..... B-3(5-14)でDread Knightを倒す。
- ・ Paladin..... Forbidden Forest Cave(8-9)でFrost Dragonを倒す。
- ・ Archer..... B-2(11-2)でBaron Wilfreyを倒す。
- ・ Barbarian.... C-4(0-15)でBrutal Brunoを倒す。
- ・ Ninja..... Dawn's Mist Bog Cave(8-9)でDawnを倒す。
- ・ Cleric..... C-1(10-15)でCorak's Soulを入手し、Corak Cave(8,0)で体を見つける。
- ・ Sorcerer..... Isle of Ancientのふたつのダンジョンでウィザードを助ける。
No.1(3-10)、No.2(12-5)
- ・ Robber..... 各職業の者と一緒に戦う。

以上全部を達成した後、D-2(7-0)で陪審員から経験値をもらう。

● マーレイ・クエスト

マーレイの洞窟の中(1-8)でマーレイに頼まれるクエストである。(0-8)の転送機でDawn's Mist Bog Caveに行き、(8-9)でDawnを倒す。その後(11-3)の転送機でMurry's Caveに戻り、(1-8)で経験値とゴールドをもらう。

忍者のプラスクエストにも関連しているクエストである。

● ゲームコンプリート・クエスト

文字どおりゲーム終了のための最も重要なクエストである。単純なものではなく、他のクエストと複雑に絡み合っている。このクエストは、まずラクザス・パレスのラマンダ女王に頼まれることから始まる。ラマンダに会っても何も頼まれないうちは、まだこのクエストにとりかかる準備ができていないうことだ。

では、順を追って解説していこう。①～④は、いわば準備段階といえるだろう。

①Middlegate、Sandobar、Atrantiumの町の各闘技場で勝つ。

②Castle Keyを手に入れる。

③クラス・リクアイアメント・クエストを達成する。

- ④パインハースト城のクエストを達成する。(Shermanを捜し出して時間転送機の使用許可をもらう)
- ⑤Luxus Palace RoyalのLamanda女王に会い、クエストを請け負う。
- ⑥パインハースト城でPeabody王に会い、Elemental TalonとOrbの入手を要請される。
- ⑦パインハースト城の時間転送機を使って9世紀に行き、ザプラン城を探す。
- ⑧ザプラン城で4枚のディスクを見つけ出す。
- ⑨4つのElemental Planeに行き、それぞれのTalonを手に入れる。
- ⑩4つの城でN-19 Capitor、M-27 Radicon、J-26 Fluxer、A-1 Todilorを手に入れる。
- ⑪Dawn's Mist Bog Caveで⑩の4つのアイテムを使い、Elemental Orbを手に入れる。
- ⑫Dawn's Mist Bog Caveからは転送機を使って外に出る。
- ⑬再度、Peabody王に会う。9世紀のKalon王にOrbとTalonを渡すことを要請される。
- ⑭9世紀のC-4(14-5)では、Kalon王とMega Dragonが戦っているので、OrbとTalonを渡す。
- ⑮10世紀に戻り、Luxus Palace Royalに行くと、Lamanda女王のかわりにKalon王がいて、Square Lake Caveに行き、世界を救うよう要請される。
- ⑯Square Lake Caveの最奥でSheltemと戦う。
- ⑰Sheltemに勝つと、コンピュータが現われる。このコンピュータは自爆寸前で、爆発するとクロン世界が全滅してしまう。止めるためには、パスワードを入力しなければならない。
- パスワードは4文字。各Elementalの頭文字をとったものである。
- ⑱コンピュータが止まれば、ゲーム終了である。

2.エレメンタルプレーン・マップ

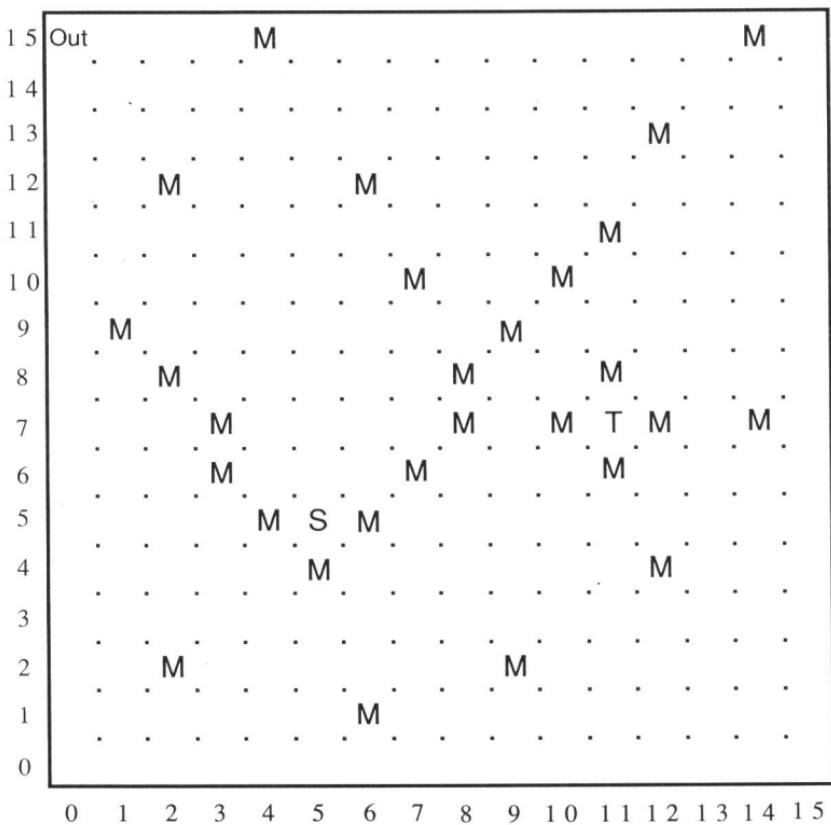
●空気の時代

入口の位置：A-1/0-15

Elemental Plane of Air

ここでは、Air Talonを入手することが目的である。もちろん、ここに来る前にザブラン城でAir Diskを手に入れておく必要がある。Air Transmutationの呪文をかけておかないと、一歩歩くごとに100HPのダメージを受ける。

S : Shalwend、T : Air Taron、M : モンスターに出会う所



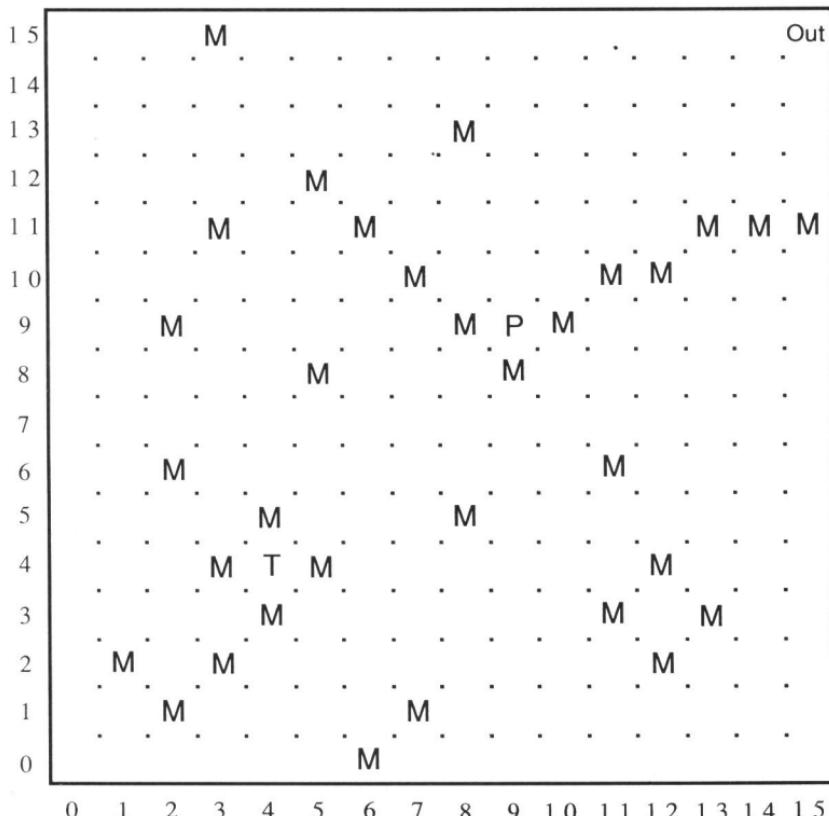
●火の時代

入口の位置 : E-1/15-15

Elemental Plane of Fire

ここでは、Fire Talonを入手することが目的である。もちろん、ここに来る前にザブラン城でFire Diskを手に入れておく必要がある。Fire Transmutationの呪文をかけておかないと、一歩歩くごとに100HPのダメージを受ける。

P : Pyrannaste、T : Fire Taron、M : モンスターに出会う所



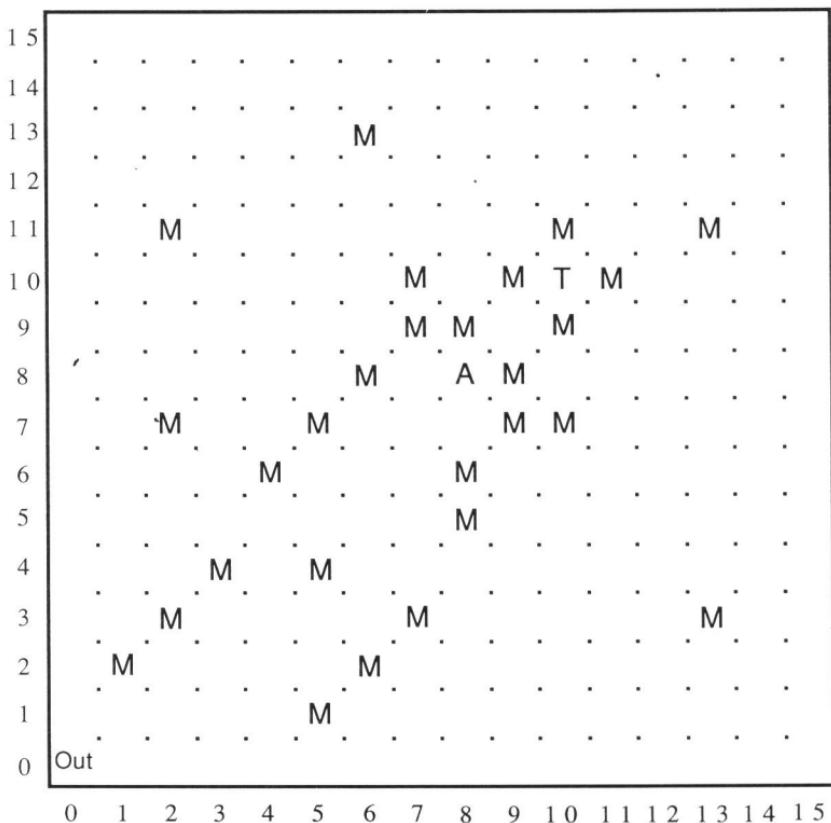
●水の時代

入口の位置 : A-4/0-0

Elemental Plane of Water

ここでは、Water Talonを入手することが目的である。もちろん、ここに来る前にザブラン城でWater Diskを手に入れておく必要がある。Water Transmutationの呪文をかけておかないと、一歩歩くごとに100HPのダメージを受ける。

A : Acwaland、T : Water Taron、M : モンスターに出会う所



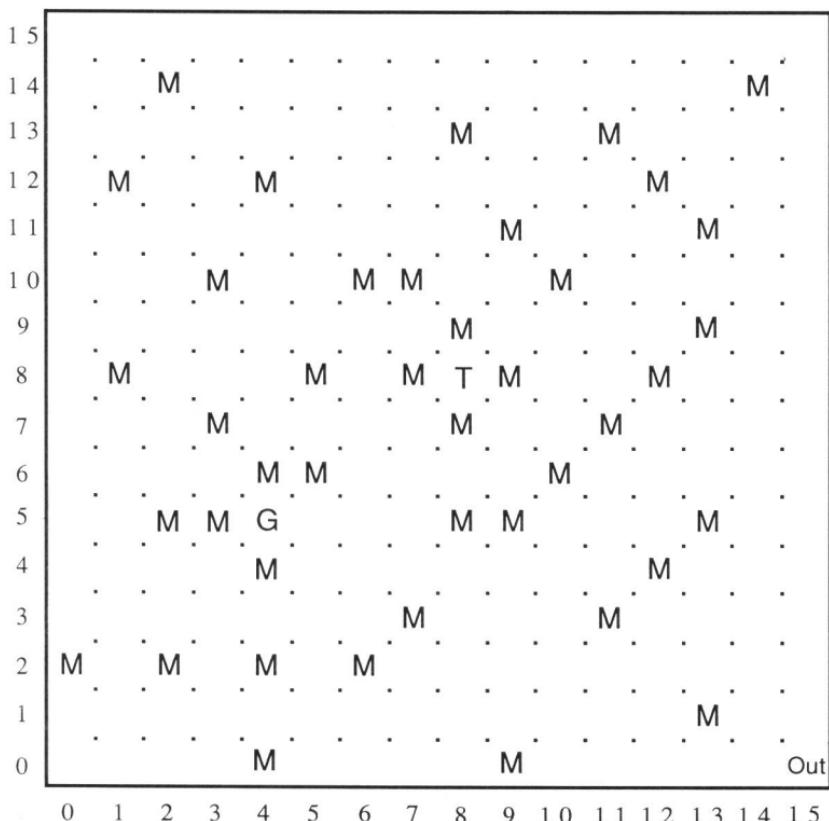
●大地の時代

入口の位置 : E-4/15-0

Elemental Plane of Earth

ここでは、Earth Talonを入手することが目的である。もちろん、ここに来る前にザブラン城でEarth Diskを手に入れておく必要がある。Earth Transformationの呪文をかけておかないと、一歩歩くごとに100HPのダメージを受ける。

G : Gralkor、T : Earth Talon、M : モンスターに出会う所



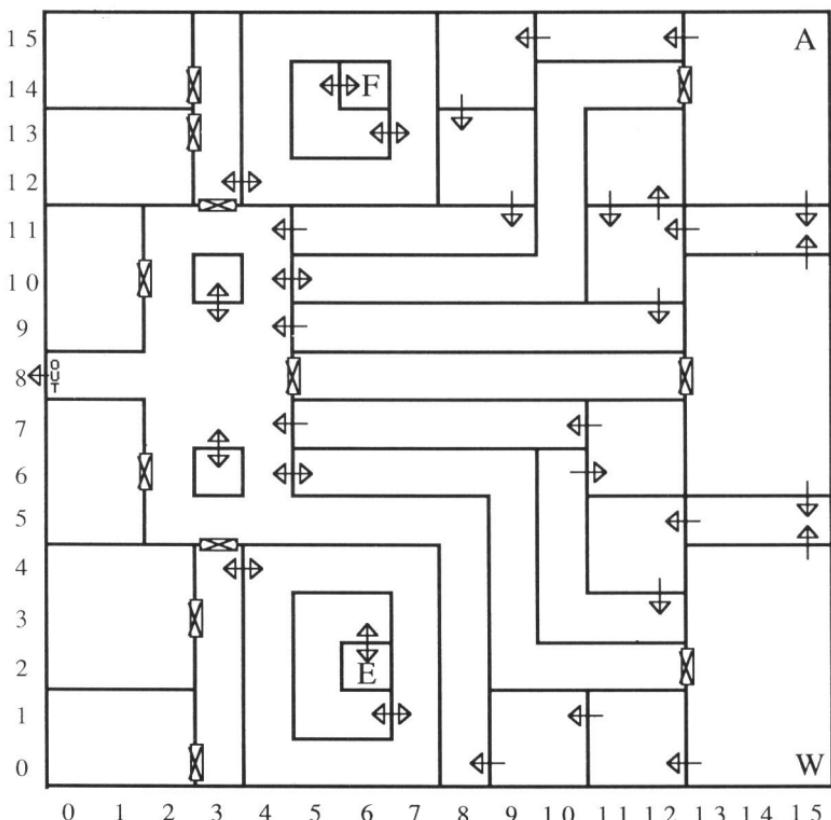
3. ザブラン城・マップ

地表位置 : C-2/14-10

Castle Xabran

ザブラン城の地理的な存在位置はC-2/14-10だが、10世紀の現在では存在していない。この場所には、泉があるだけである。ザブラン城を見つけるためには、時間転送機を使って9世紀の過去に遡らなくてはならない。

A : Air Disk、E : Earth Disk、F : Fire Disk、W : Water Disk



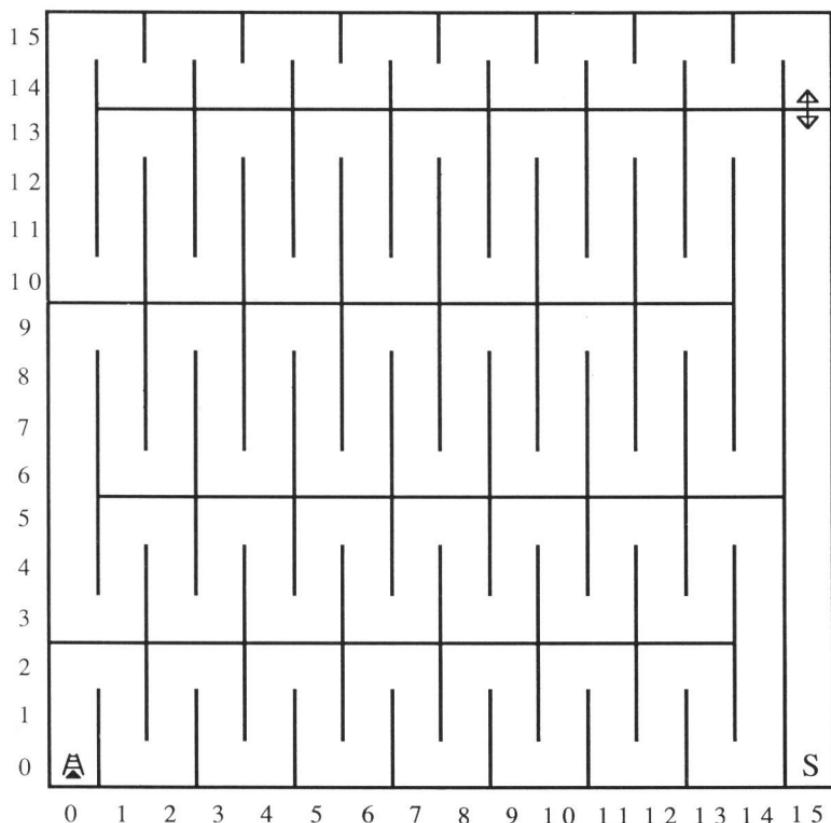
4.スクエアレイクの洞窟・マップ

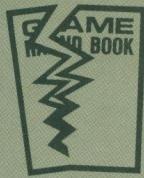
地表位置：C-2/10-7

Square Lake Cave

この洞窟の入口だけは、ゲーム開始早々に見つけられる。しかし、Luxus Palace Royalでカロン王に許可をもらわないと中に入れないのだ。

洞窟の中は1本道になっていて迷うようなことはまずない。しかし、最奥部にたどり着くのには、大変な苦労を要する。最奥部にたどり着き、Sheltemを倒して、正しいパスワードを入力すれば、めでたくゲーム終了である。





No
絶対禁止



Safe
絶対平氣



No
ヤギに食べさせては
いけない。



No
絶対禁止

BNN
Bug News Network



Attention
注意

株式会社ビー・エヌ・エヌ

ISBN4-89369-092-2 C3055 P1600E

定価 1,600円(本体 1,553円)