

SEGA SATURN



Victor



Dungeon Master

N E X U S

ダンジョンマスター ネクサス
公式ガイド

ダンジョンマスター
ネクサス
公式ガイド

NTT出版

NTT出版





Victor



Dungeon Master

N E X U S

ダンジョンマスター ネクス

公式ガイド



NTT出版

ダンジョンマスター ネクサス

Summon Master

N E X U S

公式ガイド



PROLOGUE-プロローグ

アナイアス山麓…かつて混沌と荒廃に覆われた土地。今となっては平和に満たされた風景の広がるアナイアスだが、地下深くでゆっくりと、だが確実に何か動きだそうとしていた。

かつて大魔導士グレイロードは、マナを無限に作り出す石〜パワージェムの封印を解き放つ実験を行っていた。実験は失敗に終わり、その反動で、魂が“善”のリプラスルスと“悪”のカオスの2つに分裂すると

いう悪夢に襲われた。だがセロンの活躍でその2つの魂は元に戻ったはずなのだが…。大実験以来、体調の思わしくないグレイロード。封印は完全ではなかったのか…

師の体調を気にかけるセロンは、サンバリドゥの実を探しに近くの森に出かけていた。このサンバリドゥの実もほんの気休め程度にしかならないだろうが…。

木の実を採ろうとした瞬間セロンの指に痛みが走った。サンバリドゥの実を守る殻が指に刺さり赤い血が滲む。とその時、上空でカラスの鳴き声が…空を見上げると、グレイロードの友で

あるファルクラムが、落ち着かない様子でセロンの上空を旋回し城に向かって飛んでいった。嫌な予感がする……セロンはファルクラムの後を急いで追っていった。



城に着いたセロンは不安な気持ちを隠しながら、その扉を開けた。
だが、そこにはグレイロードの姿はなく、いつも座っている椅子には、ファルクラムが悲しげに止まっていた。

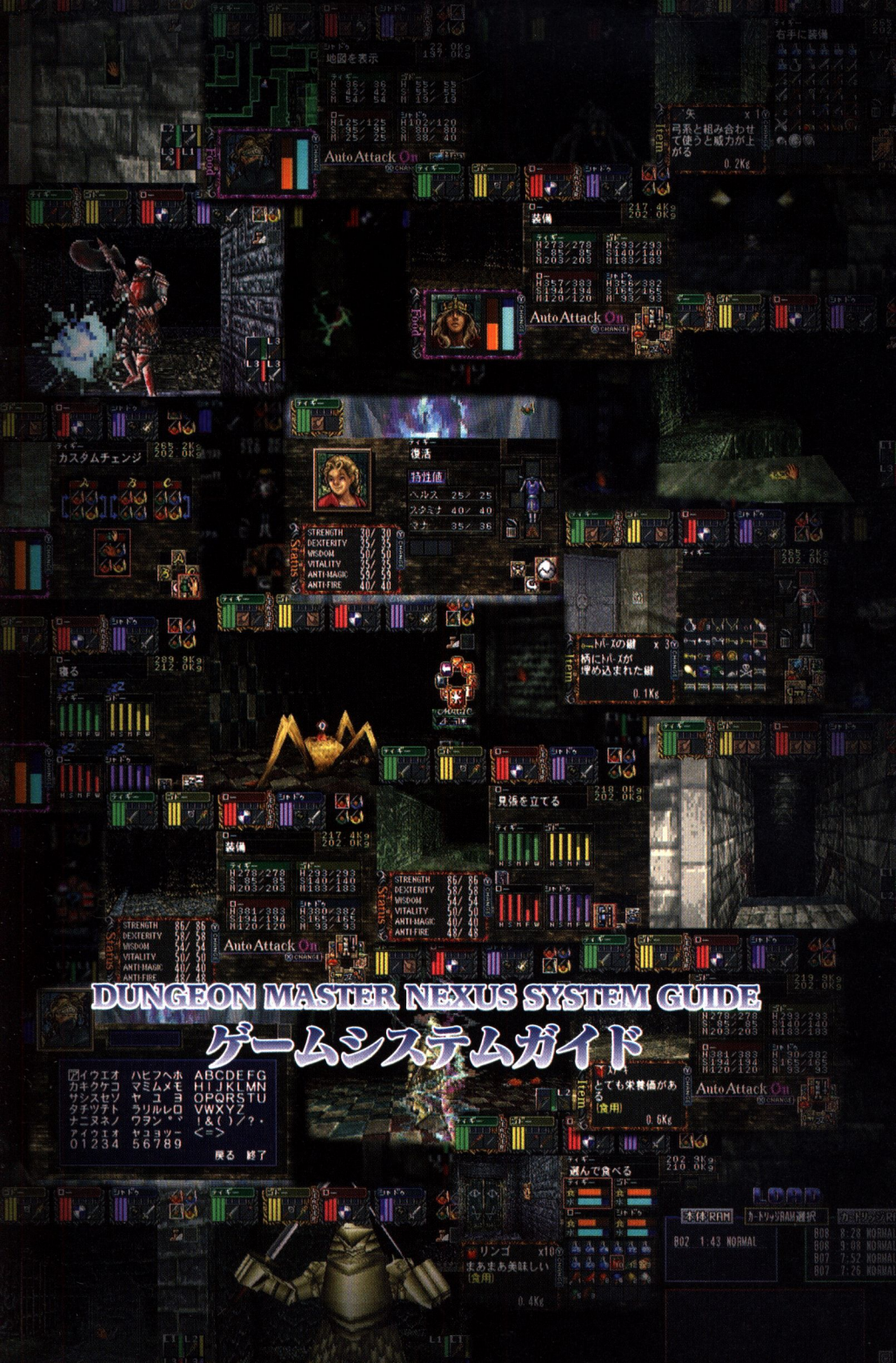
その時、セロンの背後に何者かの気配が忍び寄った。
セロンが振り向こうとした瞬間、体に突然激痛が走り、目の前が暗くなっていく。

遠のいていく記憶の中でセロンは男の姿を見た。お、おまえは…
どれくらい経っただろうか、セロンは目を覚まし、自分の身に起こった事に戸惑っていた。

それは、いるはずのないもう一人の自分が床に倒れていたからだ。
その時、セロンの前にグレイロードの幻影が浮かび上がった。苦しそうな表情を浮かべながら、グレイロードは言った。…アナイ…アスへ…
言葉が終わると共に幻影はアナイアス山に変わり、砕け散るように消えた…セロンは決意する。アナイアス…全てはそこに行けば…

CONTENTS 目次

プロローグ	2
目次	4
ゲームシステムガイド	5
コントロールパッドの基本操作方法	6
ゲームの進め方	7
3Dビュー画面の見方と操作	9
インベントリー画面の見方と操作	12
モンスターとの戦い方	17
魔法の使い方	18
ダンジョンガイド	23
ダンジョンガイドの見方	24
LEVEL 1	26
LEVEL 2	28
LEVEL 3	32
LEVEL 4	38
LEVEL 5	44
LEVEL 6	48
LEVEL 7	52
LEVEL 8	58
LEVEL 9	64
LEVEL 10	68
LEVEL 11	74
LEVEL 12	78
LEVEL 13	84
LEVEL 14	86
LEVEL 15	90
完全データガイド	97
・勇者・モンスター・魔法	
・武器&防具・食物・薬	
・鍵・書物・その他	



DUNGEON MASTER NEXUS SYSTEM GUIDE

ゲームシステムガイド

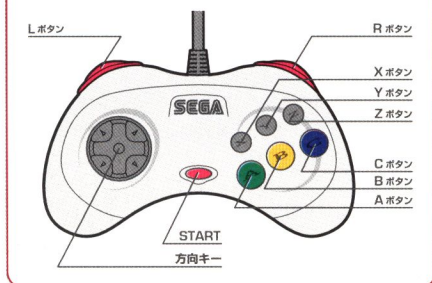
□イウエオ ハビフヘホ ABCDEFG
カキクケコ マミムメモ HIJKLMN
サスセソ ヤユヨ YU OPQRSTU
タツツン ラリルロ VWXYZ
ナニヌノ ワラン ！&（）？、
アイウエオ セヨツツ <=>
01234 56789
戻る 終了

本体設定	カートリッジ選択	カセット選択
BO2 1.43 NORMAL		BO6 8:28 NORMAL BO7 7:52 NORMAL BO7 7:26 NORMAL

コントロールパッドの基本操作方法

『ダンジョン・マスター ネクサス』は通常のコントロールパッドのほかに、セガマルチコントローラーにも対応している。セガマルチコントローラーのモードスイッチを○（アナログモード）に切り替えてから、セガサターン本体の電源を入れる。

コントロールパッド



セガマルチコントローラー



[全画面共通の操作]

- LあるいはRボタン：リーダー変更
- スタートボタン：ポーズ（ゲームを中断する）

[3Dビュー画面での操作]

- 方向キー上or方向キー下：前進or後退
- 方向キー右or方向キー左：左旋回or右旋回
- 方向キー左斜め上or方向キー右斜め上：左or右旋回しながら前進
- 方向キー左斜め下or方向キー右斜め下：左or右旋回しながら後退
- 方向キー上を連続して押す：ダッシュモードオン（ダッシュモード中は画面右に羽の生えた靴マークが表示される）
- 方向キー下を連続して押す：ダッシュモードオフ
- 方向キー左を連続or方向キー右を連続：左or右に急旋回
- Xボタン+方向キー左右：左or右に平行移動
- Zボタン+方向キー上下：上or下に視点移動
- Aボタン：攻撃する
- Bボタン：インベントリ画面に入る
- Cボタン：魔法を実行する
- Yボタン：魔法ウィンドウを開く
- Zボタン：ハンドポインターを表示する

[ハンドポインターの操作]

- 方向ボタン：各方向にハンドポインターを移動
- Aボタン：見る、操作する、つかむなど
- Bボタン：ハンドポインターを消す（アイテムをつかんでいる場合は、つかんだままハンドポインターが消える）
- Cボタン：アイテムをバックバックにしまう
- 方向ボタン+Xボタン：ハンドポインター高速移動
- Yボタン：アイテムやスイッチの位置にハンドポインターを自動移動
- Zボタン：ハンドポインターを消す（Bボタンと同）

[イベントリ画面の見方]

- 方向ボタン：リングメニューのアイコン選択
- Aボタン：決定
- Bボタン：選択キャンセル、3Dビュー画面に戻る
- Cボタン：3Dビュー画面に戻る
- Yボタン：能力値ウィンドウ切り替え（満腹度、武器使用、能力値、特殊能力レベル）

[呪文メニューの操作]

- 方向ボタン：リングメニューのアイコン選択
- Aボタン：決定
- Bボタン：呪文メニューを消す
- Cボタン：魔法を実行する
- Xボタン：入力取り消し
- Yボタン：呪文メニューを消す
- Zボタン：ハンドポインターを表示する

ゲームの進め方

このゲームの目的は、何者かに幽閉されているグレイロードを助け、彼を連れ去った悪の首領を倒し、その野望を打ち砕くことだ。冒険を進めていくうえで、ゲームシステム、画面の見方、戦い方など、覚えておかなければならないことが多数あるので、ここでしっかりと理解してからゲームを始めよう。

1. ゲームを始める

ゲームをスタートすると、オープニングムービーが流れ、タイトル画面が表示される(ムービーの途中でもスタートボタンを押せばタイトル画面になる)。



タイトル画面でスタートボタンを押すと、次のメニューが表示される。

NEW GAME

ゲームを最初からプレイする場合、最初からやり直す場合はこのメニューを選択する。

CONTINUE

以前に本体およびカートリッジにセーブしたデータでゲームを始めるときに選択する。

CONFIGURATION

ゲームの環境を変更することができる。変更できる項目は以下の4項目。

MUSIC

ゲーム中に流れているBGMのON (BGMあり)、OFF (BGMなし)を切り替えることができる。

SOUND

ゲーム中のBGMや効果音などの音声をステレオにするか、モノラルにするかを選べる。

GAME LEVEL

ゲームの難易度を選ぶことができる。難易度はNORMAL (通常の難易度)、EASY (初心者向け)に分かれている。

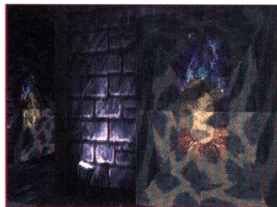
MONSTER GAUGE

戦闘時に相手のモンスターの体力ゲージを画面上に表示するかどうかを選択する。



2. 4人の勇者を選ぶ

新たにゲームを始める場合、最初に行くことはこれから先の戦いを繰り広げる4人の勇者を選ぶことだ。ゲームをスタートしてダンジョンを進むと、クリスタルに閉じ込められた勇者の姿を発見できる。勇者は隠し部屋にいる2人(シャドウとロー)を含めて、全部で20人。まずはその能力を見極めなくてはならないが、勇者の能力を見るときは、クリスタルに閉じ込められた勇者の前に立ち、ハンドポインターをあててAボタンを押すと、その能力や所持品などを見ることができる。隠し部屋については27ページを参照。



●20人の勇者たち



●勇者のパラメータの見方

★体力特性値

それぞれの勇者の体力特性値は、次の3つの数値で表される。

- ・ヘルス……勇者の肉体的な強さ。HPのこと。
- ・スタミナ…持続力を表す。値が最大値の半分以下になると全体的な能力が低下する。
- ・マナ……魔法を使うためのエネルギー。MPのこと。

★能力値

勇者は様々な能力を持っていて、冒険の中で経験を積むことによって能力を発達させることができる。00/00の左が現在の値、右が最高値を示している。この最高値は、特殊能力レベルによって変化する。

- ・STRENGTH（強さ）：値が高いほど武器による攻撃力が高くなる。また重い鎧など身につけられるものも増える。
- ・DEXTERITY（機敏さ）：値が高いほど武器の取り扱いや敵の攻撃をかかわることがうまくなる。忍者の能力が高い勇者は器用に優れている。
- ・WISDOM（賢さ）：値が高いほど呪文の習得が早く、マナの回復も早くなる。
- ・VITALITY（生命力）：値が高いほどケガの治りが早い。また傷つきにくくなる。
- ・ANTI-MAGIC（耐魔法力）：相手の魔法の攻撃に対する抵抗力を表す。
- ・ANTI-FIRE（耐火力）：火に対する抵抗力を表す。

★特殊能力レベル

勇者はみなFIGHTER（戦士）、NINJA（忍者）、PRIEST（僧侶）、WIZARD（魔法使い）としての特殊能力を備えている。

- ・FIGHTER：大型の武器を操るのに優れ、一般に、他の職業の者よりも体力がある。
- ・NINJA：正確さを必要とする武器の扱いに優れ、手先が大変器用だ。
- ・PRIEST：治療の専門家。魔法によって体力の回復や、その他様々な治療をする。
- ・WIZARD：戦闘において、攻撃魔法を自在に操って戦うことができる。

※特殊能力は0～15の16段階で表され、それぞれのレベルでの呼び名がある。

0：---	8：EXPERT
1：NEOPHYTE	9：LO MASTER
2：NOVICE	10：UM MASTER
3：APPRENTICE	11：ON MASTER
4：JOURNEYMAN	12：EE MASTER
5：CRAFTSMAN	13：PAL MASTER
6：ARTISAN	14：MON MASTER
7：ADEPT	15：ARCH MASTER

3. 勇者の復活と転生



能力をじっくり検討して仲間にする勇者を決定するわけだが、勇者を仲間に加える際には、まず“復活”もしくは“転生”をさせなければならない。仲間にするには画面右下にある復活、もしくは転生のボタンを方向キーで選んで、Aボタンで決定するのだ。

復活：“復活”とはクリスタルの中にいる勇者を、レベルや特性値をそのままの状態で生き返らせることだ。



転生：“転生”は勇者のレベルを、全く0にして新たな勇者として甦らせること。その代わりに能力値は復活を選んだときよりも少し上昇している。転生した場合は、勇者に新しい名前を付けなければならない。



復活と転生で勇者の成長のスピードが変わるようなことはない。



4. いよいよ冒険に出発！

勇者の館めぐり、頼もしい4人の仲間を得た。厳しい戦いに向けての準備は整ったのだ。ダンジョン内に落ちているアイテムを拾い、下へ向かって出発しよう。だが、先に進む前にこの階で、物を拾う、物をしまし、扉を開く、または魔法の使い方をはじめとしたモンスターとの戦い方など、基本的な動作に関しては練習をしておくようにしよう。



3Dビュー画面の見方と操作

『ダンジョン・マスター ネクサス』では、通常冒険を続けているときの画面は3Dビュー画面と呼ばれ、ダンジョン内の様子はすべて3Dで表示されている。戦いの時などは、敵との距離を測るために、早めにこの3Dダンジョンでの感覚をつかみ取ることが必要となってくるだろう。

●3Dビュー画面の見方



- 1 勇者の名前
- 2 勇者の体力グラフ
- 3 防御インジケータ
- 4 左手 (アクションハンド)
- 5 右手 (レディーハンド)
- 6 リーダーサイン
- 7 4人の隊列図

前衛、後衛に分かれた勇者4人の隊列を真上から見たもの。隊列図のそれぞれの色は勇者の体力値の棒グラフの色に対応している。

8 ダッシュモード・サイン

早歩きのとときに現れる (早歩きをするには方向キーを2回連続して押す)。

9 ハンドポインター・ボックス

ハンドポインターでアイテムを握っているときに表示される。

10 攻撃インジケータ

各勇者が左手 (アクションハンド) に持っているアイテムと、そのアイテム使用時の攻撃レベルのメーターを表示。

11 ハンドポインター

12 ダンジョン画面

●勇者の個人データの見方



- 1 勇者の名前
- 2 勇者の体力グラフ

3本の棒グラフは、左からヘルス、スタミナ、マナを表している。ヘルスが0になってしまうと、勇者は死んでしまう。

3 防御インジケータ

魔法、薬などでパーティーのメンバーを防御できる。インジケータの色で防御の状態を示している。

赤：火炎シールド

(ファイヤーボールなどの火や熱から防御する場合)

青：攻撃シールド

(モンスターの攻撃から防御する場合)

緑：呪文シールド

(モンスターの呪文攻撃から防御する場合)

4 左手 (アクションハンド)

画面に向かって右の手は勇者の左手で、この左手はアクションハンドと呼ばれる。武器やその他の攻撃アイテムを持つための手で、逆の手に武器を装備しても意味はないのだ。

5 右手 (レディーハンド)

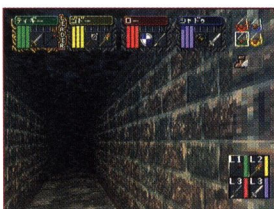
画面に向かって左の手は勇者の右手でレディーハンドと呼ばれる。控えの手で、弓などを武器として使う時は左手に弓、右手に矢を持っていないと使用できない。

6 リーダーサイン

パーティーのリーダーが誰なのかを示すサイン。L・Rボタンで変更可能。

●3Dビュー画面でできること

☆移動する



ダンジョン内を前進、後退、ダッシュ、旋回したり視点を上下することができ。前進、後退、旋回はコントロールパッドの方向キーで、ダッシュはその方向キーを2回連続して押せばいい。詳しいコントロールパッドの使用方法は、6ページを参照してほしい。ダンジョン内を移動するのはゲームでの基本動作なので、しっかり覚えるように。

☆リーダーを代える

画面の上部には4人の勇者の個人データが表示されており、パーティのリーダーは、そのデータが表示されているフレームの横にリーダーの文字が表示されている。リーダーを代えるときには、LまたはRボタンを押せば、どの画面でも瞬時に代えることができる。リーダーは物を拾ったり、魔法を唱えたり、攻撃したりと様々な直接行動を行う。



☆ハンドポインターを使う



ダンジョン内を探索しているときには、ダンジョン内にあるアイテムやその他のものに対して、ハンドポインターを使って様々な作業、動作を行うことが可能だ。ハンドポインターを使うにはその対象物に近づいてZボタンを押す。すると、ハンドポインターがオンの状態になり画面に現れる。



ハンドポインターが画面に表示されたら、方向キーで動かし、対象物にかざしたらAボタンを押す。これで何らかの動作ができるが、対象物から遠いと何もできないため、もう1度近づいてハンドポインターを画面に表示しよう。



何か操作ができる場合は、ハンドポインターの手が開いた形に変化する。また画面上に何らかのアクションを起こせる対象物がある場合は、Yボタンを押せば自動的にハンドポインターが対象物のところに移動する。

☆物をつかむ、しまう、調べる



ハンドポインターを画面に表示、アイテムにかざしてAボタンを押すとアイテムをつかむことができる。ただし、そのアイテムまでの距離が遠い場合はつかむことはできないので、近づいてやり直す必要がある。アイテムをつかんだ状態でZまたはBボタンを押すと、アイテムをつかんだ状態のままハンドポインターが画面から消える。ハンドポインターでつかんでいるアイテムは、画面右上にある隊列図の下のボックスに表示されている。ハンドポインターをアイテムにかざしてCボタンを押すと、つかむと同時に、そのアイテムをバックパックにしまうことが可能だ。普通につかんだアイテムはイベントリー画面に切り替えると、自動的にバックパックの中になってしまう。消えてしまうわけではないのでご心配なく。



☆勇者の手にアイテムを持たせる



拾った武器などのアイテムはバックパックにしまわずに、すぐ装備するのがいいだろう。ハンドポインターでアイテムをつかんだら、画面上部にあるボックスの勇者の手に合わせてAボタンを押せば、そのアイテムを勇者の手に持たせることができる。同じ手順である勇者から他の勇者に手渡すことも可能だ。

☆レバー、ボタンなどを操作する



ダンジョン内には落とし穴や隠し部屋など様々なトラップが仕掛けられている。それを解除するためにレバーやボタンなどを操作しなければならないときは、その対象物に近づいてハンドポインターを画面上に表示、それを対象物にかざしてからAボタンを押すと、レバーやボタンなどの操作をすることができる。

☆物を捨てる、投げる

ハンドポインターでアイテムをつかみ取り、それを空中にかざしてからAボタンを押すと、ハンドポインターを高く位置させた場合は、アイテムを放り投げるができる。また、ハンドポインターを低く位置させた場合は、その場にアイテムを置くことができる。アイテムは投げつけることで、モンスターに対する攻撃になる。



☆水を飲む、くむ



ダンジョン内には数多く水飲み場が設置されている。ここでは水を飲んだり、水をくんだりすることが可能だ。水を飲む場合はハンドポインターを水にかざして、形が変わったらAボタンを押せばいい。水をくむ場合は、水の入っていない皮袋や、空のフラスコを水にかざしAボタンを押すと、満タン状態まで水をくむことができる。



☆石版を読む

ダンジョン内には、様々なトラップをクリアするためのヒントが書かれた石版がある。この石版を読む場合は、ハンドポインターを画面に表示して、その石版にかざしAボタンを押すと、画面が暗くなって文字が表示され、内容を読むことができる。石版の内容は記録されないので、そのつどメモを取っておくといだろう。



☆死んだ者を生き返らせる

すべてのフロアにあるわけではないが、ダンジョン内の所々にヴィー再生の祭壇がある。勇者が死んだ場合、骨を拾っていればこの祭壇で生き返らせることが可能だ。生き返らせる場合は、死んだ勇者の骨をハンドポインターでつかみとり、そのままヴィー再生の祭壇の上に置く。そうすると勇者は復活を

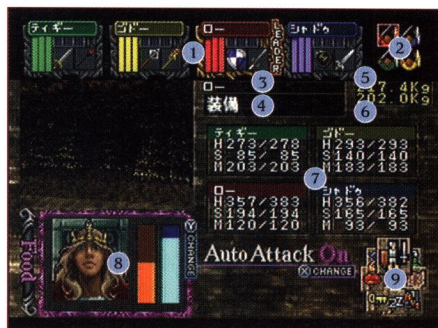


果たす。ただし、ヘルスやスタミナなどの能力値は半分以下に減っているので、しっかりと回復させてから先に進むようにしましょう。

インベントリー画面の見方と操作

ダンジョンを探索していく過程で、武器や防具を装備したり、休息したり、食事をしたりといった様々なコマンドを実行するときは、このインベントリー画面で行う。コマンドはインベントリー・リングと呼ばれる輪の形に並んだアイコンから実行したいものを選択して実行する。

●インベントリー画面の見方



- 1 各勇者個人のデータ
- 2 4人の隊列図
- 3 リーダーの名前

現在選ばれているリーダーの名前。

4 インベントリー・コマンド

インベントリー・リングで選択されているアイコン名。

5 所持アイテムの総重量

現在バックパックに積まれている、勇者パーティが所持するアイテムの総重量を表示している。

6 制限重量

バックパックに積むことができるアイテムの最大積載重量。

7 各勇者の体力特性値

画面上部の棒グラフより詳しく表示。表示されている数字は左が現在の値、右は最高値を示している。

8 能力値ウィンドウ

リーダーの満腹度、使用武器と攻撃レベル、能力値、特殊能力レベルをYボタンで切り替えながら見ることが可能。バックバックにしまったアイテムの詳しい情報も、このウィンドウで確認することができる。

9 インベントリー・リングメニュー

インベントリー画面でできる [装備] [隊列変更] [地図を表示] [セーブ&ロードメニューへ] [休息する] [その他のアイテム] [食べる/飲む] [魔法] の8つのコマンドを、方向ボタンの8方向で選択、実行できる。

●インベントリー画面でできること

☆リーダーを代える

3Dビュー画面と同様に、リーダーを代えるときはLまたはRボタンを押せば、どの画面でも瞬時に代えることができる。能力を確認するときも、LまたはRボタンを押しながら全員の能力を確認することができる。

☆勇者の情報を見る



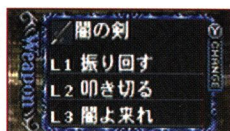
インベントリー画面でYボタンを押すと、画面左下にある能力値ウィンドウが切り替わり、勇者の満腹度、攻撃レベル、能力値、特殊能力レベルを確認することができる。LまたはRでリーダーを切り替えることで勇者全員の情報を見るが可能だ。各能力は以下の通り。

満腹度

オレンジの棒グラフが食料、青の棒グラフが水分に関しての勇者の満腹度を知ることができる。食料や水分が不足するとスタミナを消耗し、最後には死に至る。

攻撃レベル

勇者が現在持っている武器、そしてその武器を使っている攻撃レベルを知ることができる。勇者が左手に武器を持っていない場合は、何も表示されない。



能力値

強さ、機敏さ、賢さ、生命力、耐魔法力、耐火力の6つの基本能力に関して、勇者の現時点での能力値を知ることができる。

STRENGTH	63/	63
DEXTERITY	52/	52
WISDOM	40/	40
VITALITY	45/	45
ANTI-MAGIC	34/	34
ANTI-FIRE	50/	50

特殊能力レベル

戦士、忍者、僧侶、魔法使いの4つの特殊能力に関して、勇者の現時点でのレベルを知ることができる。特殊能力のレベルは0~15までの16レベルある。

FIGHTER	craftsman
NINJA	apprentice
RIEST	apprentice
WIZARD	novice

☆オートアタックの設定

Auto Attack On
CHANGE

Auto Attack Off
CHANGE

画面下の能力値ウィンドウの右にあるオートアタックのオン、オフの切り替えができる。オンとオフはXボタンを押して切り替える。オートアタックをオンにしておくと、リーダー以外の勇者で攻撃可能な者がいた場合は自動的に攻撃をしてくれる。オフにするとリーダー以外の勇者は攻撃できない。

☆インベントリ・リングメニュー

画面上にはコマンドのアイコンがリング状に配置され、そのアイコンを押すことでコマンドを実行できる。



1. 装備

武器や防具を装備するとき、このアイコンを押すと7パーツの装備が可能になる。



2. 隊列変更

パーティーの勇者4人の並び方を変更することができる。



3. 地図を表示

画面上に、そのエリアのマップを表示することができる。



4. セーブ&ロードメニューへ

ゲームデータのセーブ、およびデータのロードを実行する。



5. 休息する

ヘルス、スタミナ、マナを回復させるために休息を取る。



6. その他のアイテム

武器、防具以外の鍵や巻物などのアイテムを使用、確認する。



7. 食べる/飲む

食料をとったり、水分をとるときはこのアイコンをクリック。



8. 魔法

魔法を確認したり、呪文を唱えることができる。



☆ 装備

この装備アイコンを選ぶと頭部、上半身をはじめ体の7部分に武器、防具を装着することができる。武器を装着する際は、勇者の所持可能重量を考慮して装備しなければ、動きが鈍くなる。



1. 頭部

兜や王冠など合計9種類のアイテムがある。最強の兜は黒がねの兜だ。



2. 上半身

薄くて軽いシャツから重くて防衛度の高い鎧まで、全17種類ある。



3. 左手 (アクションハンド)

剣、斧、杖など攻撃に用いる武器を装備することが可能。



4. 下半身

ズボンやグリーブなど全部で15種類の防具を装備。



5. 足

サンダルから黒がねのブーツまで全部で7種類の靴を装備可能。



6. 右手 (レディーハンド)

左手に装備できるものはすべて装備できるが、攻撃はできない。



7. 首

護符やマントなどを装備できるが、首飾り系は防具としての機能を果たさない。



8. キャンセル

前のメニューに戻るができる。

● 装備の手順

1. アイテムの一覧から装備したいアイテムを選び、Aボタンを押すと、ハンドポインターがアイテムをつかんで装備したい位置に移動する。ここで再びAボタンを押すと勇者に装備できる。また、Bボタンでキャンセルできる。
2. アイテムを選んでCボタンを押すと、ハンドポインターでアイテムをつかんだ状態で、3Dビュー画面に戻ることができる。
3. 装備しているアイテムをしまう場合は、アイテム一覧の空白のマス目でAボタンを押し、空のハンドポインターがアイテムの位置に移動したらAボタン、そしてBボタンを押せばしまえる。



☆隊列変更

勇者4人の並びの位置を変更することができる。変更できるパターンは全部で4パターンあり、中でもカスタムチェンジは4人の位置を自由に変更することが可能だ。



1. 変更パターンA
(前衛と後衛を入れ替える)



2. 変更パターンB
(左前衛と左後衛を入れ替える)



3. 変更パターンC
(右前衛と右後衛を入れ替える)



4. カスタムチェンジ
(自分で隊列を組み替えることが出来る)



5. キャンセル
(前のメニューに戻る)

●カスタムチェンジを選んだ場合

カスタムチェンジは、勇者の位置を自由に変更できる。方向ボタンを使って移動させたい勇者にハンドポインターを当て、Aボタンで決定。さらに移動先にその勇者を持って、再びAボタンを押すと2人の勇者の位置が変更される。隊列の変更が終わったら、Bボタンを押すか、もしくはリングメニューのキャンセルを選んでAボタンを押す。



☆地図を表示

リングメニューで地図を表示するアイコンを選ぶと、マップが画面上に表示される。この状態でBまたはCボタンを押すと、マップを表示したまま3Dビュー画面に戻る。マップを再び画面から消す場合は、もう1度インベントリーメニューの「地図を表示」



のアイコンを選ぶといい。マップを表示する際にはマナを消費してしまうので、マップを表示しているときのリーダーのマナがなくなると、マップが消えてしまうので注意。



☆セーブ&ロードメニューへ

リングメニューでこのセーブ&ロードメニューへのアイコンを選択すると、ゲームのセーブやロードを行うことができる。セーブデータは本体RAMには1つ、カートリッジRAMは全部で4つのデータをセーブ、もしくはロードすることができる。



1. セーブ



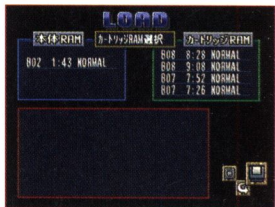
2. ロード



3. キャンセル
(前のメニューに戻る)

●セーブ&ロードの手順

右下のリングメニューでロードするか、セーブするかを方向ボタンで選択しAボタンで決定する。セーブは本体RAMに1つ、カートリッジRAMに4つまでセーブ可能だ。またゲーム中にセーブしようとする、「ゲームデータが大きくなりすぎてセーブができない」というメッセージが出る場合がある。この原因はダンジョン内の食料の数が増えすぎているため、床にある食料を拾って食べたり、食料をバックバックに入れたりしてからセーブしてみよう。



1. 本体RAM



2. カートリッジRAM

ZZ ☆休息する

ダンジョン内を歩いていると、戦いでダメージを受けたり、疲労したりでヘルスやスタミナ、マナの数値が下がってしまうことがある。勇者も疲労が激しいときはできるだけ休息を取って、体力などを整えることが必要になる。休息の方法は、全員休息と1人が見張役になり、他の3人が休息をとるという2通りがある。



1.見張を立てる



2.全員休息



3.キャンセル (前のメニューに戻る)



●見張を立てる場合

2つのアイコンのうち、見張を立てるアイコンを選び、さらに方向ボタンを使って、見張役にする勇者を選択、Aボタンで決定する。見張役の勇者は休息することはできない。ただし、インベントリー画面には小さな3Dビュー画面が表示されているので、モンスターが近づいてきたときなど、見張がいるとすぐに察知することができるという利点はある。



●全員休息

ヘルス、スタミナ、マナなどを回復させるために、全員が揃って休息する場合はこのアイコンを選ぶ。ただし、全員が休息する場合、インベントリー画面上にあるミニ3Dビュー画面が非表示になる。もし万が一休息中にモンスターが襲ってきたら…BまたはCボタンを押せば、休息は解除され、元の画面に戻ることができる。



☆その他のアイテム

武器や防具、食物を除いたその他のアイテムを取り出す場合は、リングメニューから、この“その他のアイテム”のアイコンを選択しAボタンを押す。そうすると、バックパックの中からアイテムを引きだし、勇者の手に持たせることができる。また、能力値ウィンドウには、このとき選んだアイテムの詳しい解説などが表示されている。



●アイテム使用の手順

1. アイテムを選んでAボタンを押すと、ハンドポインターがアイテムをつかんで手の位置に移動。左右どちらかの手を選択してAボタンで決定する。また、アイテムをごみ箱に移動してAボタンを押すと、アイテムをダンジョンに捨てることができる。
2. アイテムを選んでCボタンを押すと、ハンドポインターでアイテムをつかんだ状態で、3Dビュー画面に戻ることができる。
3. 装備しているアイテムをバックパックにしまう場合は、アイテム一覧の空白のマス目でAボタンを押し、空のハンドポインターがアイテムの位置に移動したらAボタンを押し、その後Bボタンでバックパックにしまうことができる。



☆食べる／飲む

能力値に満腹度の棒グラフがあるように、ダンジョンを探索していると勇者もお腹が空くし、のども渴く。そこで、旅の途中では満腹度のグラフをチェックしながら、食事をとったり、水を飲むことが重要になる。食料、水分が不足することによって、勇者の体力、スタミナが低下し、そのままといずれ死を迎えることになる。



1. 取る

勇者の手に乗せる場合

方向キーでアイテムを選びAボタンで決定。持たせたい手の上で再びAボタンを押す。

3Dビューにアイテムを持っていく場合

方向キーでアイテムを選び、Cボタンを押す。



2. 選んで食べる

方向キーでアイテムを選び、Cボタンを押す。



3. 全員MAXまで食べる

4人の勇者全員が、お腹いっぱいになるまで食べる（水は飲まない）。



4. MAXまで食べる

お腹いっぱいになるまで飲食する。



5. キャンセル

前のメニューに戻る事ができる。



☆魔法を使う

魔法は2～4種類のシンボルを組み合わせた呪文を唱えることで使用できる。4人のパーティーの中で武器による直接攻撃ができるのは前にいる2人だけなので、後ろにいる2人に関しては、戦闘時、通常時を問わず魔法を覚えることが重要になる。マナを持っている勇者なら誰でも魔法を覚えることは可能だ。



1. 取る

勇者の手に魔法に関するアイテムを持たせることができる。



2. 僧侶魔法リスト

ダンジョン内で見つけた巻き物で覚えた、僧侶が使うことのできる魔法のリスト。



3. 魔法を唱える

3Dビュー画面と同様に、魔法のシンボルを選んで呪文を作ることができる。



4. 魔法使い魔法リスト

ダンジョン内で見つけた巻き物で覚えた、魔法使いが使うことのできる魔法のリスト。



5. 飲む

僧侶系の魔法で作った、もしくはダンジョン内で拾った魔法の薬を飲むことができる。



6. キャンセル

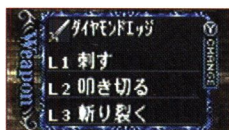
前のメニューに戻る事ができる。

※魔法に関してのより詳しい情報は18～22ページを参照

モンスターとの戦い方

モンスターとの戦いは3Dビュー画面で繰り広げられる。戦い方としては、剣や斧、杖など打撃系の武器を使用した直接攻撃、武器などを手に取りモンスターに投げつけることでダメージを与える攻撃、攻撃呪文を駆使して魔法で敵を倒す攻撃など、様々な方法が考えられる。

●攻撃のレベルについて



直接攻撃できる武器には剣、斧、杖、弓矢など様々な種類がある。そのすべての武器には最大3段階のレベルがある。画面右下にある攻撃インジケータをみると、現在の所持している武器の攻撃レベルが分かり、1回攻撃すごごとに、攻撃インジケータのメーターが下がり、元に戻るまでしばらく時間がかかる。インジケータの表示がL1に戻るまで、次の攻撃はできなくなる。



●魔法を使って戦う



直接武器でモンスターに攻撃ができるのは前にいる2人だけなので、効率の良い攻撃をするためにも後ろの2人が攻撃魔法を習得していることが望ましい。前の2人の攻撃インジケータが元に戻るまでは魔法で攻撃、元に戻ったら武器で攻撃、これを繰り返すと効率の良い攻撃でモンスターを倒せることだろう。

●オートアタックについて



直接攻撃の場合、一度攻撃するとしばらくの間攻撃できなくなる。そこで、オートアタックをオンしておく、リーダー以外の勇者で攻撃可能な者がいた場合は自動的に攻撃をしてくれるようになる。動きが素早い敵と戦うときは、オートアタックがオンだと攻撃が楽なはずだ。

●モンスターゲージについて

勇者にヘルス、スタミナ、マナのゲージがあるように、モンスターにもヘルスの決まった値がある。これは数値では表示されないが、タイトル画面のあと、コンフィグレーションでモンスターゲージをオンにすると、直接攻撃がヒットした時に画面左下にヘルスのゲージが表示され、この緑の帯が0になるとモンスターは死ぬことになる。



●攻撃の際の注意

1. 通常時、実際に戦闘を行えるのは、リーダーに割り当てられている勇者1人だけ。またモンスターに対して直接攻撃ができるのは前衛だけだ。後衛の勇者は手裏剣や矢、毒矢など飛び道具による攻撃、もしくは魔法による攻撃しか行うことができない。



2. 勇者が武器を装備する場合、左手（アクションハンド）に装備しなければ、効果を発揮することができない。ダンジョン内で破壊力のある剣などを見つけたときは、急いで左手に装備するようにしよう。また弓を使う時は右手には矢や毒矢などを持っていないと、いざ使おうと思っても、意味のないものになってしまうのだ。



魔法の使い方

魔法は2～4のシンボルを組み合わせた呪文を唱えることで、使用できる。マナを持っていれば誰でも魔法を覚えることはできるが、マナの量が少ない勇者は低いレベルの呪文しか唱えられない。戦いを通し修業を積めば、高いレベルの魔法を使えるようになる。

☆3Dビュー画面での魔法の使用

1.まず、3Dビュー画面でYボタンを押して呪文のリングメニューを開く。その時、呪文を唱える勇者を代えたい場合(リーダーを変更)は、LまたはRボタンで変更する。



2.最初のリングメニュー(赤いシンボル)でパワーシンボルを選択する。シンボルを方向ボタンで選んだら、Aボタンで決定する。選び直す場合は←アイコンを押して、前のメニューに戻るように。



3.2番目のリングメニュー(緑のシンボル)でエレメントシンボルを選択する。マジック・トーチやドア・オープンなど短い魔法は、エレメントシンボルを押したあと、Cボタンを押して呪文を唱える。



4.3番目のリングメニュー(青いシンボル)でフォームシンボルを選択する。シンボルが3つの魔法を唱えるときは、このフォームシンボルを押したあと、Cボタンを押して呪文を唱える。



5.長い呪文は最後に4番目のリングメニュー(オレンジのシンボル)でクラス/アライメントシンボルを選択する。4つのシンボルを押したあと、Cボタンで呪文を唱える。

※同じ呪文を繰り返し唱えたい場合は、シンボルメニューの「！」を押す。また、薬を作る場合は呪文を唱える勇者は、手に空フラスコを持っていないなければならない。

☆インベントリー画面での魔法の使用

インベントリー画面では、リングメニューで魔法を選ぶと、以下の6項目で構成された魔法のリングメニューが開き、ここで使用可能な魔法の種類を見たり、魔法を唱えることができる。



1.取る

勇者の手に魔法に関するアイテムを持たせることができる。一覧からアイテムを選び、Aボタンを押して決定する。



2.僧侶魔法リスト

ダンジョン内で見つけた巻き物を読んで知った、僧侶が使うことができる魔法のリストが表示される。



3.魔法を唱える

3Dビュー画面で魔法の呪文を唱えるのと同様に、魔法のシンボルを選んで呪文を作ることができる。



4.魔法使い魔法リスト

ダンジョン内で見つけた巻き物を読んで知った、魔法使いが使うことができる魔法のリストが表示される。



5.飲む

僧侶系の魔法で作った、もしくはダンジョン内で拾った魔法の薬を飲むことができる。飲むのはリーダーのみ。



6.キャンセル

前のメニューに戻るができる。

●魔法を使う際の注意

1. 勇者には体力特性値の要素として、魔法を使うための必要なエネルギー“マナ”を身につけている。ただし、マナの数値は勇者によってその量に



差があり、魔法の巻物を持って呪文を覚えたとしても、マナが少ない勇者は低いレベルの魔法しか使用することができない。

2. 魔法を使うにはシンボルを組み合わせなければならないが、シンボルを選ぶだけで、勇者のマナは消費されるので、マナの量が少ない勇者は次のシンボルを選べない場合がある。

3. 呪文を唱えたとき、魔法の代わりに魔法のメニューの中央に何かのマークが表示されることがある。これは魔法を唱える勇者のレベルが低く、呪文がうまく唱えられなかった場合、作った呪文が正しくなかった場合、薬を作るのにフラスコを持っていなかった場合に表示される。



リーダーの魔法の経験が浅く、うまく魔法が唱えられなかった場合



作った呪文のシンボルの組み合わせが正しくなかった場合



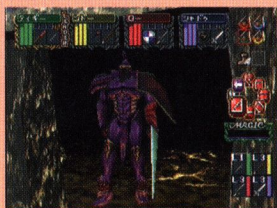
薬を作るときに、空フラスコを持っていなかった場合

4. 画面上に地図を表示している間ずっと、リーダーのマナが消費されている。リーダーを変えると、次のリーダーのマナが消費されるようになる（ただしこれはノーマルモードでプレイをしている場合のみ）。

☆呪文のシンボル

呪文のシンボルは全部で4種類ある。赤のパワーシンボル、緑のエレメントシンボル、青のフォームシンボル、オレンジのクラス/アライメントシンボルの4つに分けられ、それぞれ6つのシンボルで構成されている。

1. パワーシンボル



魔法を使う場合、その呪文の冒頭には必ずこのパワーシンボルを置いて、呪文を構成しなければならない。このシンボルは呪文の強度を決定する働きを持っている。具体的な効果をもたらすその他のシンボルと組み合わせ、その効果に強さを与えるシンボルなのである。

ロー



縮小を表すシンボル。他のシンボルからパワーを取り除く働きがある。魔法のレベルが低い、初心者にとって扱いやすいシンボル。

ウム



ローよりは強いが、呪文をかけている間、他のシンボルの強さを弱めて、呪文自体の効果も若干弱めることができる。

オン



同等を表すシンボル。それぞれのシンボルが、本来の力をそのままの形で出せるように力を添える働きがある。

イー



呪文を唱える際、通常より強い力を他のシンボルに与えられる。当然マナの消費量はロー、ウム、オンなどよりはるかに大きくなる。

ハル



パワーシンボル6種類の中で2番目に強いシンボル。マナの消費量も多く、呪文に対してかなり強い力を与える。

モン



最強のシンボル。その力は熟練者のみがいこなすことができ、レベルの低い者では絶対に制御できない。

2. エレメントシンボル



パワーシンボルの次に置くのがエレメントシンボル。これは水、空気、火など物質的な現象を加え、呪文の基本的な効果を決定する。ごく基本的な呪文はパワーとエレメントの2つで構成される。マジック・トーチやスタミナボーナスなどが2つのシンボルで唱えられる。

ヤー



大地の働きをもたらす有用なシンボル。シールドスベル、シールドポーション、スタミナポーションなど防衛系の呪文の基礎となる。

ヴィー



水の働きをもたらす、ヘルスポーション、キュアポーション、ヒールなど体力の回復や生命力を沸き起こさせる呪文に使用する。

オー



空気の働きをもたらすシンボル。ライトニングボルトやポイズン・クラウドなど飛行系といわれる呪文に使われる。

フル



火の働きをもたらすシンボル。ファイヤーシールド、ファイヤーボールなど、火に関する呪文に用いられる。

テス



ハーム・ノンマテリアルやダークネスなど、実態のない怪物にもダメージを与えられる呪文に使われる、数少ないシンボルの一つ。

ゾー



火よりも危険な作用をもたらすシンボル。マナポーションやポイズン・ボムといった魔法に使われる。

3.フォームシンボル



このフォームシンボルは呪文に特定の方向を与えるもので、その呪文に多様性を与える働きがある。

2つのシンボルで十分な魔法があるように、このシンボルは必ずすべての呪文に必要なわけではない。このフォームシンボルは呪文に特定の方向を与えるもので、その呪文に多様性を与える働きがある。

ヴェン



毒の霧を撃ちだすポイズン・クラウド、毒の矢を打ち出すポイズン・フォウなど、あらゆる毒性を制御することができるシンボル。

ユ



実体を持たないゴーストなどに有用なハーム・ノンマテリアルなど、狙った怪物だけに呪文を作用させることができるシンボル。

キャス



ある一点から衝撃波を放つという要素をもたらすシンボル。このシンボルを使用するのはライトニングボルトのみ。

イル



ファイヤーボールやシールドスベルなどの魔法に使われるシンボル。唱えた呪文に浮遊、または飛行の要素をもたらす。

フロ



友情と助け合いの要素をもたらす。ヒール、ヒール・オール、マナポーションなど人を助ける薬の生成に利用。

ゴー



敵の特性を呼び出す要素をもたらす。

4.クラス/アライメントシンボル



このシンボルによる効果は予想が難しく、大量のマナの消費を伴うため、低いレベルの者では、このシンボルを扱うことは不可能である。

クラス/アライメントのシンボルは、人間の職業や善悪に対する考えを自然に結びつける働きを持っている。このシンボルによる効果は予想が難しく、大量のマナの消費を伴うため、低いレベルの者では、このシンボルを扱うことは不可能である。

クー



戦闘に関するあらゆる要素をもたらすシンボル。一時的に強さを増幅させるストレングス・ポーションを作る魔法に使用する。

ロス



盗人とそのテクニックの要素をもたらす。一時的に機敏さを増幅させるデクスタリティ・ポーションを作る魔法に使用する。

テイン



魔法の領域を開き、その技と力をもたらす。一時的に賢さを増幅させるウィズダム・ポーションを作る魔法に使用する。

ネタ



信仰する神との関係から、力を引き出すことができる。生命力を増幅させるバイタリティ・ポーションを作る魔法に使用する。

ラー



太陽とその他の恒星の光と熱の要素がある。強力なエネルギーを持つ。マナポーションやヒール・オールなどに使用。

サー



月の要素をもたらすシンボル。呪文に恐ろしく危険な要素を与える。モンスターを石に変える呪文ベトリファイなどに使用。

☆魔法の種類

実際に魔法を使用する時には、先頭にパワーシンボルを加える。

シールド・スベル

僧侶 防御系魔法

パーティの周囲にシールドを作り、モンスターの呪文攻撃からのダメージを軽減する魔法。



インビジビリティ

魔法使い 防御系魔法

パーティ全員の姿を透明にして、敵の攻撃を受けにくくする。



ポイズン・クラウド

魔法使い 飛行系魔法

毒の霧を撃ち出し、毒霧の中に入った者の体力を奪う。毒の霧は威力がなくなるまでその場にとどまっている



ライトニング・ボルト

魔法使い 着火系魔法

稲妻を発生させる。射程範囲内にモンスターがいた場合、モンスターの直上に稲妻が発生し必ず命中する。



ライト

魔法使い 防御系魔法

マジック・トーチよりも長い時間ダンジョン内を魔法の光で照らす。



マジック・トーチ

魔法使い 防御系魔法

一定時間ダンジョン内を魔法の光で照らす。



ファイヤー・ボール

魔法使い 飛行系魔法

炎の玉を撃ち出す。多少の誘導性を伴って火の玉が飛んでいく。



ストロングスポーション

僧侶 薬

秘薬クワを作るStrと総重量を一時的に増幅する薬。個人のみ有効。



ファイヤー・シールド

僧侶 防御系魔法

モンスターの炎攻撃から身を守る魔法。パーティ全体に効果があり、連続使用するほど効果が上がる。



ハーム・ノンマテリアル

魔法使い 飛行系魔法

実体を持たないモンスター相手に対して有効な魔法。



ポイズン・フォウ

魔法使い 飛行系魔法

毒の矢を撃ち出す。毒の矢の攻撃を受けたモンスターは一定の確率で毒に犯され徐々に体力を奪われる。



ダークネス

僧侶 防御系魔法

周囲を暗くし相手の目を欺く。明るくなっているダンジョンを暗くして敵の目をくらます。



ドア・オープン

魔法使い 飛行系魔法

鍵が掛かっていない扉を遠距離から開くことができる。魔法弾が扉に命中すると扉が開く。



シールドポーション

僧侶 薬

モンスターの物理的攻撃のダメージを軽減する薬を作る。



スタミナポーション

僧侶 薬

秘薬モンを作る。スタミナを回復させる薬。個人のみ有効。



ウィズダムポーション

僧侶 薬

秘薬 Dein を作る。Wis を一時的に増幅する薬。個人のみ有効。



バイタリティーポーション

僧侶 薬

秘薬 Net を作る Vit を一時的に増幅する薬。一時的に生命力を増す薬を作る。個人のみ有効。



ヘルスポーション

僧侶 薬

秘薬 Vee を作る。ヘルスを回復させ怪我を直す。個人のみ有効。



キュアポーション

僧侶 薬

対ヴェン秘薬を作る。解毒薬を作れる。個人のみ有効。



デクスタリティーポーション

僧侶 薬

秘薬 Ios を作る。Dex を一時的に増幅する薬。個人のみ有効。



マナポーション

僧侶 薬

秘薬 Eer を作る。マナを回復させる薬を作れる。個人のみ有効。



ポイズン・ボム

僧侶 攻撃系魔法

フラスコの中に毒の霧を閉じ込めて攻撃用武器を作る。



ヒール

僧侶 回復系魔法

フラスコを使用しないで唱えた本人のヘルスを回復できる。



ヒール・オール

僧侶 回復系魔法

フラスコを使用しないでパーティ全員のヘルスを回復できる。



ベトリファイ

魔法使い 飛行系魔法

特定のモンスターを石に変え動きを止めることができる。





DUNGEON MASTER NEXUS DUNGEON GUIDE
ダンジョンガイド

ダンジョンガイドの見方

ここでは『ダンジョンマスター ネクサス 公式ガイド』を読む際に、覚えておかなければならない基本的なポイントについて紹介している。ダンジョンガイドに進む前に、まずはこのページをしっかりと読む。

① ダンジョンナンバー

ダンジョンの階層名。LEVELで表示。

② ダンジョンワンポイント解説

各LEVELの特徴、出現するモンスター等、各ダンジョンについての簡単な解説が書かれている。

③ MAP

このLEVELの全体マップを表示。マップ上には扉や落とし穴、隠し部屋などを表示。アイテム、このLEVELでのイベントの位置も完全表示（マップ上にある点線は、左右に別れたマップのつなぎ目を表示してある）。

🗝️ 鍵、アイテムで開く扉

拾った鍵や宝石で開く扉を表している。

🔌 スイッチ、レバーで開く扉

壁にあるスイッチ、レバーで開く扉。

🔮 魔法、攻撃によって開く扉

鍵がなく攻撃することで開く扉を表示。

🚪 その他の扉

何らかのトラップをクリアすると開く扉。

🏆 ヴィー再生の祭壇

勇者が死んだ時、生き返らせる場所。

💧 水飲み場

水を飲んだり、くんだりする場所。

🏎️ フォースフィールド

主に、乗るとワープするフィールド。

🕳️ 落とし穴

ダンジョン内にある落とし穴を表示。

👉 プレッシャープレート

上に乗ることで様々な働きをする圧力版。

🚪 隠し部屋

通常は扉のない、表面には現れない部屋。

📍 A ~ EVENT

このLEVELで登場するイベントの位置を表示。

📍 1 ~ ITEM

このLEVELにあるアイテムの位置を表示。

④ マップ解説

マップ上にある扉とその種類、落とし穴、ワープフィールドなど、このLEVELで登場するトラップをこの欄にアイコンで表示してある。ただし、扉がどの種類の鍵で開くかは、この欄には表記されていない。

⑤ イベントリスト

このLEVELのイベント、トラップ、攻略ポイントなどをアルファベットで表示。マップ上のアルファベットに対応。

⑥ アイテムリスト

このLEVELにあるアイテムをすべて表示。アイテムの前についている数字は、マップ上の数字に対応している。

⑦ モンスターデータ

このLEVELで登場するモンスターをすべて表示。ただし、マップ上には、その出現エリアは表示されていない。

⑧ ダンジョンガイド

このLEVEL内の攻略ポイントを解説している。攻略ポイントは見出しと本文で構成されており、見出しの横にあるアルファベットはマップページのアルファベットにリンクしている。ゲーム攻略の際はマップを見ながら、イベントやトラップにぶつかったときは、このガイドを参照するといだろう。

Level-1

ここが冒険に向かうための準備をするフロアだ。ともに戦いに挑む勇者を選び、4人のパーティーを組み、戦いの心得を学び、いよいよ戦いの場へ。20人いる勇者の誰を選ぶかが大きなポイントになるかも。

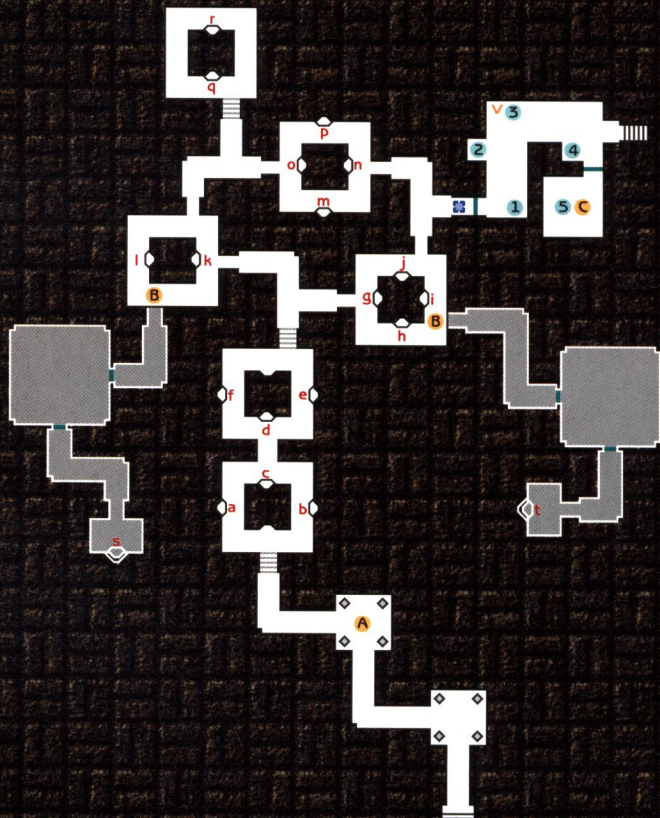
Level-1

Level-2

Level-3

Level-4

Level-5



マップ解説

スイッチ、レバーで開く扉 プレッシャープレート ① ~ ITEM

V ヴィーの祭壇 隠し部屋 A ~ EVENT

EVENT

- A グレイロードのメッセージ
- B 光る床(隠し部屋への道)
- C 戦いの心での部屋

ITEM

- 1 リンゴ
- 2 パン
- 3 皮袋水入り
- 4 たいまつ、トウモロコシ
- 5 リンゴ、チーズ、パン

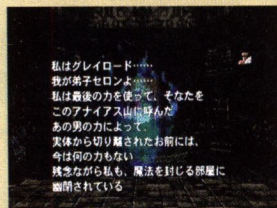
HERO

- | | | | |
|---|-------|---|------|
| a | アジジ | k | ガンドゥ |
| b | イライジャ | l | ゴズモグ |
| c | アレックス | m | エルシア |
| d | ダルー | n | ウーツェ |
| e | ティカ | o | ウーフ |
| f | セディー | p | ティギー |
| g | ハルク | q | ムラマサ |
| h | ゴドー | r | ヒッサー |
| i | ソイヤ | s | シャドウ |
| j | レイラ | t | ロー |

MONSTER

ロックバイル

A 戦いの始まり～ 師からのメッセージ



地下迷宮に入ってみると、まず最初の広間でセロンの師、グレイロードの幻影が現れる。グレイロードは何者かに連れ去られ、魔法を封じる部屋に幽閉されていたのだ。そこで伝説の勇者の力を借りて、その何者かの野望を阻止するようにと命を下すのだった。早速、20人いる勇者の中から4人を選び出し、冒険をスタートさせよう。

B 勇気あるものだけが、 新しい仲間を得る

勇者は大きく分けてと戦士、忍者、僧侶、魔法使いの4つのタイプがいるわけだが、パーティーはその勇者の能力を調べて、全体のバランスを考えて組むことをお勧めする。ところで、勇者は20人いるは

ずだが、回廊を調べてみると18人しかいない。あと2人はいったいどこにいるのか? 回廊を注意深く探索してみると、色の違う床が2か所あることに気づくはずだ。そこは壁がすり抜けられるようになっていて、その先の部屋に残り2人の勇者がいるのだ。ただし、部屋の前にはロックバイルがいるので、注意してかかるように。



C この部屋で、 戦いの準備を



勇者4人のパーティーを組んだら、先に進むわけだが、必ず階段の右にある部屋には立ち寄るようにしよう。ここは、戦いに入る前の心得が記された石版が並んでいる部屋なのだ。武器での戦い、魔法での戦い、武器インジケーターの見方など、この先の戦いに向けて覚えておかなければならないものばかり。特に、魔法はすべて呪文のシンボルを組み合わせて使わなければならないので、その種類はしっかり頭にたたき込んでおくこと。

マップ解説

スイッチ、レバーで開く扉

魔法、攻撃によって開く扉

フォースフィールド

プレッシャープレート

A ~ EVENT

アイテムで開く扉

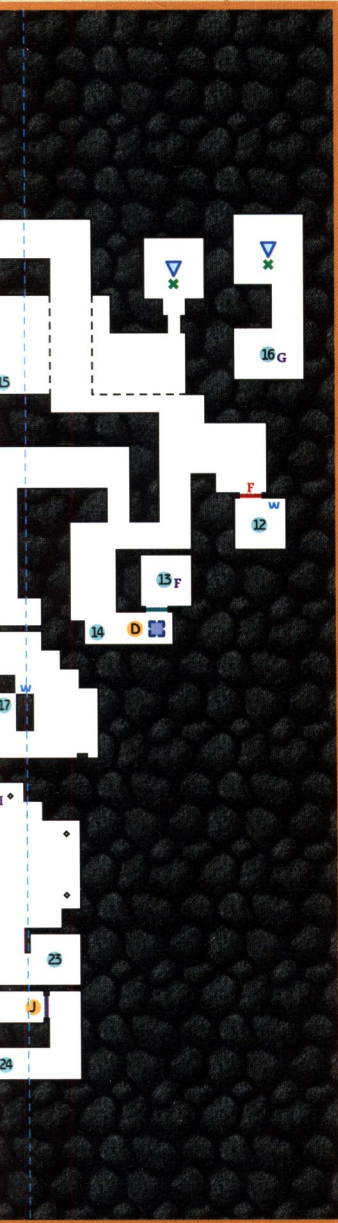
その他の扉

W 水飲み場

落とし穴

隠し部屋

1 ~ ITEM



EVENT

A	落とし穴	G	台座の上のアイテム
B	開閉する扉	H	開かない扉
C	プレートのわな	I	落とし穴
D	開かない扉	J	開かない扉
E	隠れた石版	K	閉じられた格子扉のスイッチ
F	落とし穴	L	隠し部屋のスイッチ

ITEM

1	棍棒	16	Bの鍵
2	ファルチオンソード、りんご、ダガー、トウモロコシ、灯りの書	17	りんご、
3	りんご	18	たいまつ、チーズ×2
4	エメラルドの鍵	19	魂の杖、もも肉
5	タブレット、矢、ダガー、たいまつ、エメラルドの鍵	20	杖
6	スウェードブーツ、黄金の鍵	21	手裏剣、黄金の鍵
7	石	22	回復の書
8	武道ズボン	23	銅貨
9	ファルチオンソード、スウェードブーツ、たいまつ、黄金の鍵	24	たいまつ
10	手裏剣	25	秘薬ヤー×2
11	黄金の鍵	26	ファルチオンソード
12	チーズ、りんご	27	手裏剣、皮袋水入り、りんご
13	鉄の鍵	28	魔法の箱
14	玉石	29	バックラー
15	石	30	もも肉、トウモロコシ、パン×2、チーズ、空フラスコ、魔法の箱
			たいまつ

MONSTER

マミー

スクリーマー

Level-1
Level-2
Level-3
Level-4
Level-5

A 壁のレバーで 落とし穴を開閉



ここは通路を曲がるといきなり、落とし穴が足下に…。回りを気にせず一気に歩いていくと落ちてしまうので、注意が必要だ。この先には黄金の鍵があるのでここを通らないわけにはいかない。近くにあるレバーを下げれば落とし穴は閉じるので、先に進んでアイテムを取ろう。

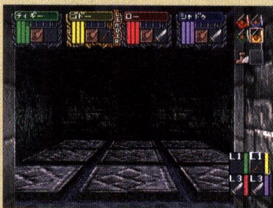
B 床のプレートに乗ると 扉が開くが…

先に進むと目の前に2枚のプレート、そしてその先には閉じられた鉄格子の扉が見える。ここは、プレートの上に乗れば扉が開くことはすぐ分かるだろう。だが、そのまますすぐ前に進むと、開いたはずの扉は閉じてしまうのだ。実は、1枚目のプレートが扉を開くためのプレート、そして2枚目は扉を閉じるためのプレートになっているのだ。そこでここを通過するには、1枚目のプレートに乗ったら、2枚目に乗らないように右側のスペースに移動して進むこと。そうすれば扉は閉じずに先に進むことができる。



C 9枚並んだプレート上 を進むには…

ここはフロア全体にプレートが敷き詰められている。いったいこの9枚のプレートをどのように進んだらいいのか。真ん中の列の最初のプレートと踏むと鉄の扉は開くが、なんとその先にはもう1枚鉄の扉が…。適当に歩いていると偶然通れることもあるかもしれないが、もっとも確実に歩く方法は、9枚あるうち真ん中3枚だけを歩くようにする。まず、1枚目のプレートに乗って最初の扉を開き、そのあと1歩下がる。そしてさらに真ん中のプレートを3歩進むと、2枚目の扉も開いて、先に進むことができる、というわけだ。



D プレート上に アイテムを置くと…

プレートに乗ると、目の前の扉が開くので中に入ってみよう。と思ったら、プレートから離れた瞬間、扉も閉まってしまった。強引に入ろうとしても無駄なだけ。そこで考えて欲しいのは、プレートに何



か重たいものが乗っていれば、扉は開くだろうということ。持っているアイテムの中で、不要なもの、たとえば玉石などをプレート上に置くと扉は開き、中に入ることができる。

E 床のプレートにアイテム を置くと石盤が出現



エリアの中にはプレートが多数存在しているが、このプレートは扉を開けたり、落とし穴を閉じるものではない。ここを踏むと石版が現れるだけなのだ。この石版には「物事は必ず何かの応用である。その事を肝に銘じておくのだ」とのメッセージが。この先の教訓として頭にたたき込んでおこう。

F 落とし穴を 閉じるには…



扉の前にある落とし穴は、そのちょっと手前にあるプレートに乗ると閉じる。ただし、プレートを通り過ぎると、また落とし穴が開いてしまうのだ。そこで落とし穴を閉じた状態にするために、プレートの上に何かアイテムを乗せる。そうすれば、ずっと落とし穴は閉じたままになっている。

G 台座の上の魂の杖を取るには

先に進むと台座の真ん中に青い杖が置いてある部屋にたどり着く。早速取りに行きたいところだが、手に取ると大変なことが起こる。それは杖を手にとった瞬間、部屋の扉が閉まり、閉じ込められ、さらに天井が下がってきて押しつぶされてしまう。どうすれば、この杖を手にとることができるのか。そこで壁にある壁画に目を向けると普通の杖と青い杖を天秤にかけた絵がかかっている。つまり、杖と青い杖を交換すればいいということだ。この青い杖は魂の杖といい、死者の記憶を甦らせることができる。この先のことを考えるとぜひ手に入れたいアイテムだ。



H ドアの両側にあるレバーに注目

魂の杖の部屋の正面にある鉄の扉には鍵もスイッチもない。どうやって開くのかというと、この左右にあるレバーを使うことになる。左右両方のレバーを下げると扉は



開くのだが、片方だけレバーを下げても絶対に扉は開かないので注意しよう。

I アイテムを使って落とし穴を塞ぐ



通路には魔法陣、そして落とし穴が…。近くの壁の石版を見ると「魔法陣 置いた物と引き換えに穴をふさぐ」とある。つまり、魔法陣の上にアイテムを乗せればいいということだ。アイテムを乗せるとワープフィールドが現れてアイテムを飲み込み、それと同時に落とし穴が閉じるのだ。飲み込まれたアイテムはこの先の部屋のプレート上にあるが、それを取ると落とし穴が開くので注意しよう。

J 閉じている扉を開くには

扉には鍵で開くもの、スイッチで開くもの、レバーで開くものと同様なタイプがあるが、この扉はそのいずれにも当たらない。ここを開けるには剣を振る、つまり敵モンスターを切るのと同じ感覚で、扉を攻撃してみるのだ。剣を振るポジションにもよるが、数回切りつけば扉は開くのだ。

K スwitchを押すと格子扉が開く

このフロアを通り抜けるまで残すところあとわずか。銅貨を泉に入れると開く扉があり、扉を開けると左手には格子扉が閉まった部屋がある。扉の外からアイテムが見えるのだが、そこには鍵も何もないのでどうやって入っていくか分からない。ここを開けるには、この先の狭い通路の入口にあるスイッチを押してみよう。そうすると格子扉が開き中に入ることができる。そこにはファルチオンソードがあるので手に入れよう。



L このスイッチを押すと隠し部屋が出現

格子扉の部屋にはファルチオンソードの他に、1つぽつんとスイッチがあった。押してみると、その場では何の変化も起こらないが、さっきのボタンを押した通路に向かうと、その奥の壁が移動して、隠し部屋があることに気づく。そこにはいくつかのアイテムがあるのでしっかり手に入れるように。ここを抜けたら、あとはアイテムを拾いながら次のフロアまで向かおう。さらに強い敵が待ち構えているので心してかかるように。



Level-3

地下3階。このフロアはトラップや難解なパズルも多く、さらには鍵や武器防具といったアイテムも数多く存在している。それほど広くはないが、なかなか難解なエリアと言えるだろう。

Level-1
Level-2
Level-3
Level-4
Level-5



マップ解説

- | スイッチ、レバーで開く扉
 ▽ フォースフィールド
 ■ プレッシャープレート
 □ エレベーター
 ① ~ ITEM
| アイテムで開く扉
 | その他の扉
■ 落とし穴
■ 隠し部屋
A ~ EVENT



EVENT

A	隠し部屋	M	落とし穴
B	ワープするアイテム	N	落とし穴を閉じる
C	死体のメッセージ	O	石版出現
D	落とし穴	P	落とし穴
E	棚の上のアイテム	Q	壁が移動
F	隠し部屋	R	落とし穴
G	エレベータのバズル	S	壁が移動
H	90度方向が変えられる通路	T	幻の壁
I	隠し部屋のスイッチ	U	幻の壁
J	幻の壁	V	壁が移動
K	開かない扉を開く		
L	扉を開くプレート		

ITEM

1	矢、皮袋水なし、チーズ、スウェードブーツ、レザーチョッキ、つの兜、レザーズボン	18	兜
		19	スリング
		20	もも肉
		21	パン
2	リンゴ、チーズ、開きの書、金貨×2	22	チーズ
		23	つの兜、兎の足
3	レザーチョッキ、リンゴ、もも肉、黄金の鍵	24	黄金の鍵
		25	矢
4	曙の鏡	26	矢
5	パン、銀貨	27	黄金の鍵
6	魔法の箱、銅貨×3、銀貨	28	トウモロコシ
7	チーズ×2、リンゴ、トウモロコシ	29	ラーの鍵
		30	たいまつ
8	パン	31	たいまつ、チーズ、もも肉、パン
9	毒消しの書	32	もも肉×2、剣
10	チーズ、ウッドシールド	33	武道着、空フラスコ
11	ファインロープ(上下)、サーベル、黄金の鍵	34	矢
12	チーズ	35	もも肉
13	ステーキ	36	矢
14	矢	37	杖
15	タブレット	38	白キノコ、黄キノコ、
16	青宝石		緑キノコ
17	チーズ、りんご×2	39	矢

MONSTER

ロックバイル	アントマン
マミー	

A 壁のボタン、 押すと隠し部屋が…



スタートした直後、通路左の壁を気をつけてみていくと、小さなボタンがある。そのボタンを押すと壁が動き、隠し部屋が現れる。その部屋にはアイテムが多数あるのだが、部屋の入口にはワープフィールドが待ち構えている。これに飲み込まれるとその手前まで戻されてしまう。タイミングを計って部屋に飛び込もう。

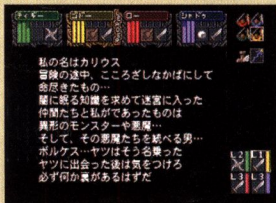
B ワープするアイテムを 追いかける



先に進むとそれぞれにスイッチのある格子扉が7つある部屋に行き当たる。扉のスイッチを押すとワープフィールドが出現するが、扉は開かないのだ。それではここで何をするのかというと、部屋に入ったら、右に曲がりすぐの扉を試してみる。すると何かアイテムがあることに気づかずだ。そこでスイッチを押すと、ワープフィールドがアイテムを7つある部屋のいずれかに飛ばしてしまう。アイテム

が移動した部屋のスイッチを押して再びアイテムを飛ばす、これを何度か繰り返すとそのアイテムが部屋の外に出るので手に入れよう。

C 死体を魂の杖で 調べると…



私の名はカリウス
冒険の途中、こころざしなかげにして
会席きたもの…
壁に記る知識を求めて迷宮に入った
仲間たちと私であったものは
精形のモンスターに奪われ
そして、その悪魔たちを殺せる男…
ボルクス…ヤツはそう名乗った
ヤツに出会った時は気がつける
必ず何かあるはずだ

格子扉の手前に、一人の戦士の死体が座るようにして存在していた。死んでいるので、いくら調べても何もないのだが、もし2階で魂の杖を手に入れていたのなら、その杖で、死者の記憶を甦らせることができる。早速話を聞いてみると、男の名はカリウスといい、闇に眠る知識を求めて迷宮を探索中、モンスターに襲われて命尽きたのだという。さらにモンスターや悪魔を統べる男…ボルクスという男には気をつけると語った。このボルクスという男、もしかするとグレイロードの幻影が語った男と同一人物かもしれない。

D 扉をあけて、アイテム を投げると…

通路を歩くと、目の前に落とし穴、そしてその先に格子扉のあるエリアに突き当たる。スイッチもレバーも何もない、目の前に落とし穴もあるのにどのように進めばいいのか。すぐ後ろにある石版には「手が届かない扉を開けるには手が届かない場所に物を置くには」という言葉が。ここはまず、

魔法を使ってドアを開けよう。順調に進んできていれば、「開きの書」は手に入れているので魔法は使えるはずだ。ドアが開いたら、ドアの先にあるプレートに何かアイテムを投げ入れれば落とし穴は閉じるので気楽に投げてみよう。



E 開かない扉を 開けるには？

プレートを抜けると次のフロアにつながる扉がある。その前に柵の上にある銀貨を手に入れよう。だが、銀貨を取って振り向くと開いてたはずの扉が閉まっている。この扉は柵の上に何かアイテムが乗っていないければ開かないようになっているのだ。とりあえず、何かアイテムを乗せて、先に進もう。

L 扉を開けたままにするには…



壁の扉が閉まったままで、元に戻れないと不安になってしまいが、取りあえず先に進むと、目の前にプレートが見えてくる。これまでの例でプレートに乗ると何かが起こるので乗ってみると、さっき閉じてしまった壁が上って、戻ることができるようになっていいる。これであとのことを気にせず、この先に進むことができる。

M 連続する落とし穴を通過するには？

再び通路を落とし穴が塞いでいる。このすぐ横にはボタンがあるが、これはワープフィールドを作るだけで、落とし穴は閉じない。そこで落とし穴を閉じるために何をすればいいかというと、そのワープフィールドにアイテムを投げ入れるのだ。ワープフィールドが開いている時間はわずかなので、落ち着いてアイテムを投げ込もう。落とし穴をクリアしたと思ったら、その先にもう1つ落とし穴



が出現する。この落とし穴はすぐ近くにあるボタンを押せば一定時間閉まっているので、ボタンを押したら、すぐこの場を立ち去ろう。

N このボタンを押せば大丈夫

落とし穴を抜けたあと、すぐ扉を開けて先に進むのだが、再びここに戻ってくると落とし穴は開いたまま。スイッチは落とし穴の手前であって押すことはできない。どうやって戻れるのか。この答えも扉の先のフロアにいけばわかる。扉を抜けてすぐ右を見ると何かのスイッチがあるので、これを押すと、落とし穴は閉じるのだ。



O この位置に立つと壁に石版出現



突き当たりはバルコニーのようになっていて、これから先には進めない。アイテムも何もないので引き返さざるを得ないのだが、このバルコニーの端に立つと、元に戻ったときにプレートの先の壁には石版が現れている。その石版には「後ろをよく見る」のメッセージがあるので必ず見るように。

P アイテムで落とし穴を閉じる



プレートに落とし穴、このパターンは何度かあったので説明の必要はないだろう。物事は必ず何かの応用である。石版に書いてある「下に直行」はプレートに乗れば落とし穴が塞がるが、プレートから降りると落とし穴が再び出現し、そのまま先に進もうとすると、下に落ちるよという注意なのだ。気をつけよう。

Q ボタンを押すと壁が移動

バルコニーを通過したあと、石版が出現することは先ほど言った。石版のメッセージは「後ろをよく見る」。後ろの壁を見てみると、本当に小さい丸いボタンがあることに気づくはずだ。このボタンを押すと石版の横の壁が動き、新たな通路が出現する。迷わずこの先の道に進むことにしよう。



R プレートの左右に 落とし穴が…

先ほどもあったが、今度はプレートの左右に落とし穴がある。だが、閉じる方法はこれまでと全くいっしょで、プレートの上にアイテムを乗せればいい。プレートに乗せるアイテムは何でも構わないので、このように通過したあとに取り戻すことができないような場合は、いくらかも取れるスクリーマーの肉などを置くといいただろう。



S ボタンを押すと 隠し部屋登場



この柱が4本ある部屋には、アイテムとして兜が置いてある。これを獲得するのはもちろんだが、その先の壁にボタンがあることにも気づくだろう。このボタンは何のボタンなのだろうか。ボタンを押すとこの位置から少し遠くなるが、ここから通路を引き返し、落とし穴が左右にあるプレートを通って戻ってみると、その先にあった壁が動いて隠し部屋が出現している。この部屋には、鍵として使

う重要なアイテムの青宝石があるので、絶対に見逃してはいけない。これがないと先に進むことはできないのだ。

T ここに幻の壁が あるけれど…



武器アイテムのスリングのある部屋には隠し部屋がある。ここにも幻の壁があるので、先に進むと隠し部屋になっているというわけだ。隠し部屋なので、どんなにすごいアイテムがあるのだろうと期待してしまうところだが、ここにあるのはもも肉のみ。食料も確かに大切だが、もう少しいいものが欲しかった。

U またまた 幻の壁を発見

さらに先に進むと、またまた幻の壁を発見することができる。ここにはつのおと兎の足の2つのアイテムがあるが、期待するほどのすごいアイテムではない。それでも、このような小さな部屋やスペースでアイテムがないところや気になるところは、常に隠し部屋がないか探しながら歩いて行くといいただろう。

V 隠し部屋で アイテム入手

4階へ下りる階段のすぐ手前には、黄金の鍵で開く扉がある。この部屋には空フラスコと武道着が落ちているが、この部屋の壁の左には目立たないが丸いボタンがある。このボタンを押すと、この部屋を出て右のところに隠し部屋が出現しているのだ。ただし、この部屋にはマミーがいて、これを倒さないとアイテムを手に入れるこ

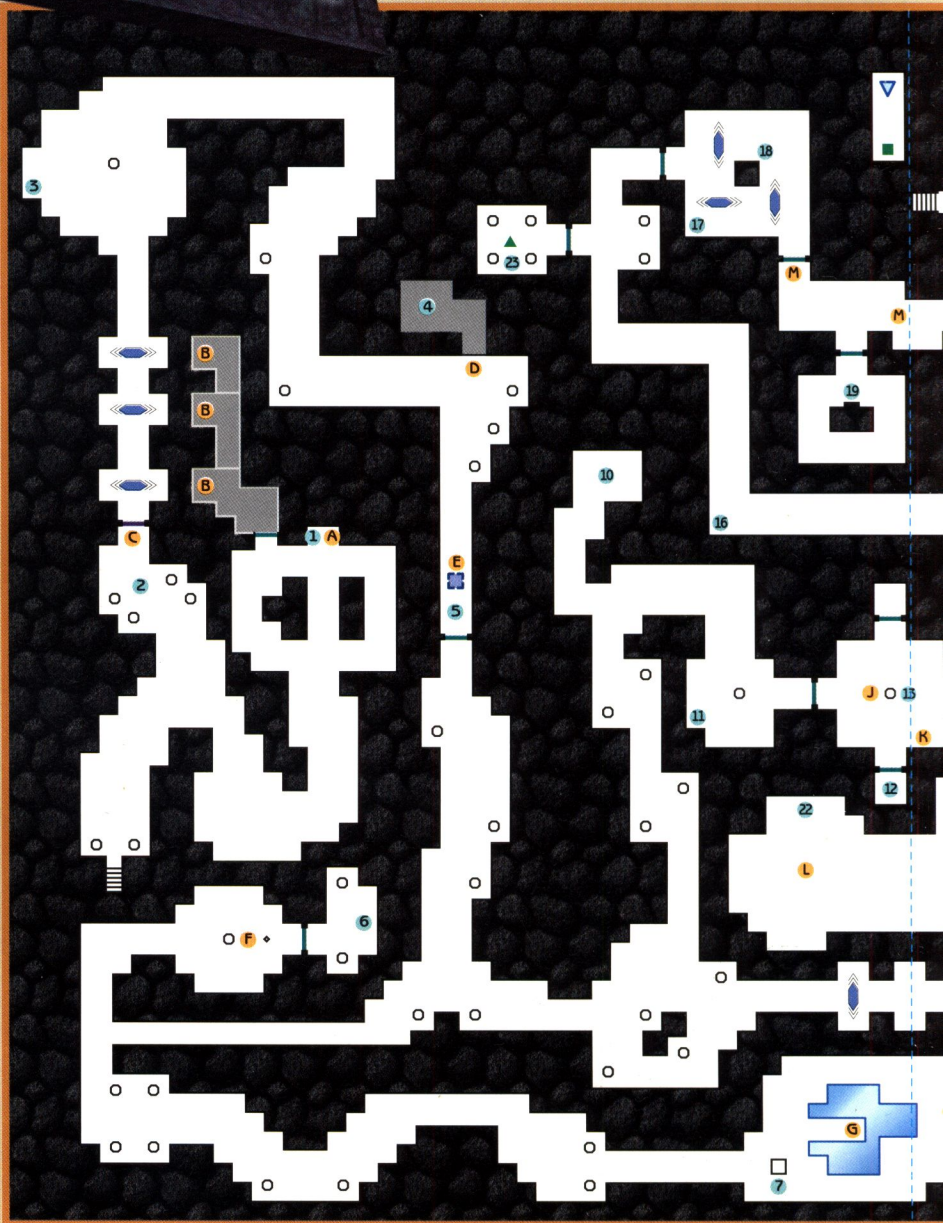
とはできない。マミーはそれほど強い敵ではないので、あせらず十分距離を取って倒すように。



Level-4

このエリアは直線が多く単純な通路が続いている。壁や通路のイメージがずっといっしょのため、常にどこを歩いているか確認しながら進まないかと迷ってしまうかもしれない。ワーム&ビッグワームに注意！

Level-1
Level-2
Level-3
Level-4
Level-5



A ボタンを押すと、壁が移動!

このフロアに下りて最初の分かれ道を右に進むと、2つ壁のある広場に出てくる。通路をまっすぐ進んでくると、その先の窪んだところには「知識の書」が落ちている。これは僧侶系の魔法で、ウィズダムポーションという賢さを一時的に増幅する薬をつくるために必要な書物だ。その書物の横の壁にはスイッチがあり、これはこの窪みの横にある隠し扉につながる壁を移動させるものだ。ボタンを押して、さっそく中に入ってみよう。



B 隠し部屋にはレバーがあるが…

隠し部屋の中に入ると、レバーがあることに気づく。これを下げると何が起るのか、というこの先の通路に進路を邪魔するように大鎌が3つ並んでいる場所がある。その鎌は当たると大きなダメージを受けるし、鎌をよけて通り抜けるのもなかなか難しいのだ。つまり、この隠し部屋のレバーはそんな危険な大鎌の動きを止めてくれる重要なものなのだ。大鎌は全部で3つあるので、レバーも3つあるはず。そこでレバーの付近をくまなく探してみると、その部屋にはすり抜ける壁があり、レバーが1つあった。同じようにその部屋の先にもレバーのある隠

し部屋がある。この3つのレバーを下げれば、大鎌の妨害を受けずに先に進むことができるのだ。



C 開かない扉は力ずくで

鎌もスイッチもレバーもない扉は所々に登場する。ここは「開かない扉は力でこじ開ける」という石版のメッセージにしたがって、思いっきり剣で切りつけよう。そうすれば扉は開いて、大鎌が進路の邪魔をしている通路にたどり着くのだ。ただし、さきにBのポイントでレバーを操作しているのであれば、鎌の動きは止まっている。

D 意外なところに隠し部屋あり

大鎌のエリアをクリアすると、しばらくは全く横道はなく、通路をまっすぐ進むことになる。アイテムもあまりなく、ワームを倒していくだけの単調さだ。だが、この通路にもすり抜けられる壁があるのだ。この4階はすり抜けられる壁の様相が他とは異なっているの

で、注意深く見ていれば、どこが隠し部屋なのかすぐに気づくだろう。



E プレートを踏むと扉は開くのだが…

隠し部屋を出てまっすぐ進むと、通路にプレートがある。落とす穴はないので、かなり前方にある格子扉を開くものだということが分かる。ところが、この格子扉は一定時間しか開いていないため、プレートを踏んでからダッシュで扉に向かっても、閉まってしまう先に進むことはできない。そこで注目したいのがプレートの左横にあるスイッチだ。このスイッチを押すと、格子扉の前までワープするのだ。つまり、プレートを踏んで扉を開いたら、すぐにスイッチを押しワープ、扉を通り抜ければいい。ここを通過するのめやはりタイミングが問題となってくるのだ。ちなみに、プレートの前にある弓はこのあとのエリアで必要になるので、絶対に拾うように。



F この先の部屋の扉を開くには？



このフロアの扉には、やはり鍵もスイッチもない。攻撃しても開かない。どうやって開けたらいいか。と考える前に、この扉の前にある柱にはレバーがついているので、このレバーを下げればいい。単純にそれだけのことだ。ここに来るまで様々なレバーがあり、開かない扉にも開ける方法が何パターンかあったので、思わず悩んでしまうところだが、灯台下暗しである。この部屋の中には黄金の鍵がある。

G アイテムを入れる泉

先に進むと中心に泉のあるフロアに到着する。ここに入ると目の前には装飾が施された台座と「泉は願いをかなえる」と書かれた助言の書が落ちている。ここで気になるのは、この台座の右の壁にある壁画である。壁画には水の中に金貨、銀貨、銅貨を入れている絵、そして盾、剣、書物に向かってひれ伏している人物の絵が描かれている。これと台座の前で拾った助言の書の内容をふまえると、目の前にある泉に金銀銅貨を放り込め、剣、盾、書物を手に入れることができるということだろう。泉のどこからでもいいのでコインを投げ入れると、銅貨だと「近道は遠回り。地道に進めばこそ道は開ける」と書かれた助言の書が、銀貨だとスモールシールド、そして金貨だとレイピアという刺すことを目的とした細身の剣を手に入れることができる。壁画の意味をしっかりと理解することができれば、ここでアイテムを入手するのは簡単なことだろう。もっといい願い事をかなえてもらいたかった気がするが…。



H 泉の先には巨大な隠しエリアが広がる

泉でアイテムを獲得したら、そのフロアを探索してみるとあの模様が違う壁があることに気づくはずだ。その壁はやはり通り抜けすることができ、同じように単調な通路が続いているのだ。これまでの隠し部屋と比べて、はるかに巨大なエリアが広がっているのだが、特にここには立ち寄る必要はないだろう。というのは、この通路を抜けると扉のある部屋が2つ存在するのだが、その部屋にあるアイテムといえば赤キノコ、青キノコをはじめ、キノコばかりなのだ。広いエリアだからこそ歩けばスタミナも消費するし、水分や食料の補給もしなくては行けない。ここではできる限り無駄な動きは取らずに、スタミナなどは温存したいところだ。



I ここから近道が出来るのだが…



今度は別の2つの大鎌が進路を阻む通路にさしかかる。ここでは鎌の動きを止めるレバーは存在しないので、鎌の動きに合わせてうまくすり抜けられるように、タイミングを計って前に進もう。この通路を抜けると魔法陣のある部屋へたどり着く。ちょうど突き当たりの壁には「近道したくば黄金を捧げよ」と書かれた石版が、そして右を見ると壁に鍵穴がある。これはこの鍵穴に黄金の鍵を使えということか。その通り黄金の鍵を使って見ると、ワープフィールドが現れ、はるか遠くにワープすることができるというわけだ。

J この部屋の扉はレバーで開ける



近道せずに地道に歩いていくとレバーと扉が4つある部屋にさしかかる。ここに入ると扉が閉まり、中に閉じ込められてしまうが、この部屋の扉を開けるにはレバーを下げればよい。入ってすぐ左のレ

バーを下げると部屋の東西のドアが開く。左奥のレバーを下げると北側、入ってすぐ右のレバーを下げると南側のドアが開く。北、南のドアが開くとそこにはアントマンがいるので気をつけよう。

K このレバーを下げるとワープ！

4つのレバーのうち、入口から右奥のレバーを下げるとどうなるのか。この前の項目で、ほかの東西南北4つの扉はすでに開いていることは伝えた。扉が開くのではないとすると、どうなるのか。あまり深く考えないで、取りあえずレバーを下げると、突然どこか別のエリアにワープしてしまうのだ。このようにレバーを下げるとワープしてしまう場所は、この冒険の中でここだけだ。



L ワープした部屋の先は？

レバーでワープした場所には、いきなり目の前に鉄兜が落ちていている。もしかするとここはアイテムの宝庫かと思わせるが、この鉄兜以外は何も無いのだ。とにかく元のフロアに戻ろうと抜け道を探すと、1つだけ扉があり、その中にはワープフィールドがあるので飛び込もう。さっきのレバーの部屋に戻ることができる。



M ここを通過すると 扉は閉まる

今度は3つの大鎌が揺れている部屋に入る。ここには金属スポンと毒矢の書があるので拾って、大鎌にぶつからないように部屋を抜けよう。さらに進むと扉の横にスイッチがある部屋にたどり着くが、この部屋の扉はマップ上のMの地点を通過すると閉じてしまう。ただし、扉が閉じてしまっても、再びスイッチを押せば開くので、冒険を進める上で大きな問題にはならないが、一応覚えておこう。



N 不気味な石版が出現

いよいよこのフロアも終盤を迎えた。壁の石版には「我が虜はひとり苦しむべし」というメッセージが。そしてそのすぐ横には落とし穴を前にどこにも行けないアントマンがいる。倒すには、毒矢の書で覚えたポイズン・フォウを使うといいだろう。アントマンを倒せば、その後ろにある壁と地下5階へと向かう扉が開く。またすぐ右の壁を見ると「道は開けた。さあ地獄への道を進むべし」という不気味なメッセージが。このメッセージは、この先さらに地獄のようなダンジョンが待っているということを示唆しているのだろうか。



O ここも強引に…

アントマンを倒したら先を急ごう。ただし、この先にある扉は、例のごとく鍵もスイッチもレバーもない。剣を振り回して力で強引に開けるのみだ。戦士に関しては剣を振るだけでも経験値が加算され、レベルアップにつながるので、剣を振るのが面倒くさいなどと言わないで数多く振ることをお勧めする。

P アントマンを 倒した後は…



アントマンを倒せば壁が上昇して道が開けるが、そのあとは、何者にも邪魔されずにアイテムを取ることができる。モンスターを追い払うことができる恐怖の角笛と、後で必要となる虫めがねがあるので、絶対に拾うように。さあ、階段を降りて地下5階へと急ごう。

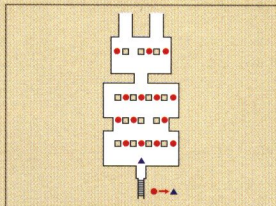
Level-5

このフロアは少し進むと体力に自信のある人は左、知識に自信のある人は右、とそれぞれ運命の選択をして先に進むことになる。ただし両方を一度にクリアすることは不可能なので、どちらに行くかはあなた次第。

Level-1
Level-2
Level-3
Level-4
Level-5



A 蛇行して、見えない迷路をクリア



5階に降りてきて最初のフロアは歩くのが非常に厄介なフロアだ。というのも、フロアのあちこちには、通過すると入口までワープしてしまうポイントがたくさんあるのだ。上の図を見てもらえば分かるように、通り抜けられるポイントは各列に1か所しかないので、慎重に進むしかない。階段付近にある石版のメッセージは「蛇の如く曲がりくねる」と書いてある。まさにその通り、くねくねと進まなければならないのだ。

B なにげなくアイテムを手にとると…



まずは左側の体力の道から。通路を進んで四角い鍵を使って入る広めの部屋には、入口からすぐの棚にモンスターを追い払う力があるアイテム、蛇の杖が置いてある。これはぜひ手に入れたいところだ。だが、なにげなく杖を手にとってみると、壁から発射されたファイヤーボールが、ワープフィー

ルドの間で反射し続けて、行く手を阻まれる。ここはうまくタイミングを計って前に進むように。

C プレート&ボタンには注意が必要

部屋の中のプレートを押んだり、ボタンを押すとスクリーマーが出現。背後にファイヤーボールが迫っている状況で戦うのはかなり危険なので、できる限りスクリーマーは出現させないようにしよう。



D このエリアを歩くためには？

ファイヤーボールの部屋を抜けて右手の扉の部屋に向かうと、そこはフロア中に落とし穴が広がっている。ここを通るには単純に落とし穴を塞げばいいだけ。部屋の中にある2つのレバーと1つのボタンを操作するだけで、4か所の落とし穴が閉じて、楽にアイテムを手に入れることができるようになる。それでも何か所かの落とし穴は開いたままなので、気をつけて歩くこと。



E ワープフィールドが襲撃!?



体力の道の終盤には、ワープフィールドが通路を走り続けている通路がある。ここではワープフィールドから逃げるのではなく、フィールドが通過したらそれを追いかけるように走ればいいのだ。もし追いつかれそうだったら、所々に逃げスペースがあるので、そこで休むようにしよう。

F このレバーを降ろせば安心

ワープフィールドはずっと通路を走り続けている。とにかくこれを止めないことには、いつ他のフロアに飛ばされるか分かったものじゃない。フィールドを追いかけている間に通路を進むと、突き当たりに1本のレバーがあり、これを下げるとワープフィールドの動きは止まる。これで安心して歩ける。



G 長い間立ち止まっていると…

ワープフィールドに追いかけているときに、逃げスペースでフィールドをかかわることが多々あるはずだが、このスペースのうちの2つは、一定時間立ち止まっていると落とし穴が開く仕組みになっている。この通路では立ち止まらずに、できる限り早く走り抜けるのが好ましい。

H 赤と青の パズルを解説



ここからは知識の道の解説を。鍵を使って入った最初の部屋では、ボタンのパズルが待ち構えている。このフロアにある2つの壁面が問題、そして部屋の真ん中にあるボタンで解答をするというわけだ。壁面にあるのも問題というより、このマークは何色のボタンを押せという解答を表しているような感じだ。壁面の問題に答えると、それぞれその通路の奥に石版が出現する。この石版がいているのはモンスターを石に変える魔法、ペトリファイの説明をしているようだ。ここをクリアしたら先へ急ごう。

I レバーを降ろすと スクリーマーが

パズルの部屋を抜けると左右に4つの部屋、中央にプレートのあるフロアに出る。最初の2つの部屋には魔法の箱とレバーがあり、レバーを下げると、あと2つの部屋からスクリーマーが出現する。



J プレートに乗れば 扉は開くが…

この部屋の扉はプレートにモンスターか勇者が乗ることで開くようになっている。自分が乗っていてもこの先に進めないで、出現したスクリーマーを乗せればいいのだが、モンスターも動いているので石化の呪文を使うのだ。



K ここは後戻り 不可能エリアだ



さらに先に進むと、複数の扉のある通路に行き当たる。ただし、この通路にある扉は一方通行で、扉を開くスイッチは片方にしかついていない。つまり一度進むと引き返すことができないというわけだ。だが、45ページのマップを見てもらえば分かるように、特に複雑な通路ではなく、扉が一方通行と言っても大きな混乱はないはずだ。

L 開かない扉はこの レバーを引けば…

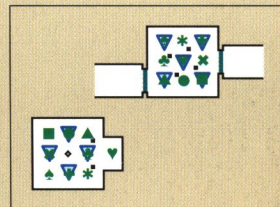


この先はワープフィールドの部屋

になっているが、ワープしていくと目の前にレバーが現れる。このレバーはワープゾーンを抜けた先にある開かない扉を開くためのものだ。この部屋には、兜、金属ブーツ、金属ズボンが落ちている。ぜひ取りたい防具なので、レバーは忘れずに下げるようにしよう。

M ワープフィールドを 抜けるには

さて、このワープフィールド、適当に進めば、時間はかかるが必ずクリアできることだろう。だが、それでは時間と体力の無駄になってしまう。下にあるマップを見ればどこを通ればいいのか一目瞭然なので参照するといい。フィールドはワープ先を含めて全部で9つあり、最短のルートではその内の6か所を通れば、扉を開けるレバーを下げて、フィールドを抜けることができる。



N 壁を動かして 下の階へ

いよいよ次の階へ向かう。ところが進路に壁があって進むことができない。だが、ここで慌ててはいけない。必ずどこかにスイッチやレバーがあるはずだ。通路にある扉の回りを調べてみると、やはりレバーがあり、これを下げると塞がっていた壁が移動して通路が開けている。先に進もう。



Level-6

体力の道、知識の道に別れていたのが、ここで合流することになる。この階では強力な魔法で攻撃してくる魔導士のベサーク、そして巨大なグリーンドラゴンが出現。徐々に敵が手ごわくなってきた印象を受ける。

Level-6

Level-7

Level-8

Level-9

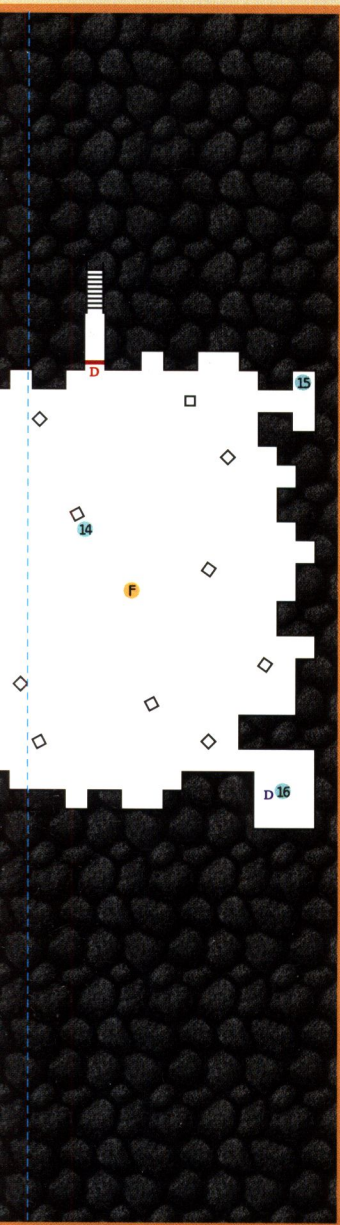
Level-10



マップ解説

アイテムで開く扉 **W** 水飲み場 **1** ~ ITEM

スイッチ、レバーで開く扉 **□** 幻の壁 **A** ~ EVENT



EVENT

A	ボタンで壁が移動	D	幻の壁
B	石柱が落下するトラップ	E	魔導士ベサーク
C	顔合わせのバズル	F	グリーンドラゴン出現

ITEM

1	黄金の鍵、秘薬クー	11	秘薬ティン
2	助言の書	12	兎の足
3	トウモロコシ	13	もも肉
4	黄金の鍵、ラージシールド	14	炎の書
5	魔よけ	15	秘薬ヴィー
6	光の書	16	銀兜、青宝石、 トパーズの鍵、ダガー
7	フル爆弾	17	十字架
8	ポーバルブレード	18	助言の書
9	対ヴェン秘薬		
10	どくろの鍵		

MONSTER

ベサーク	グリーンドラゴン
アントマン	

Level-6

Level-7

Level-8

Level-9

Level-10

A ボタンを押して 壁を移動させよう

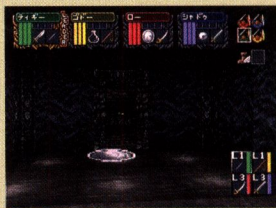
いよいよ知識の道も出口目前。最後の部屋に入ってみると、そこには他の壁とは明らかに色の違う壁がいくつかある。さらに壁にはボタンが…。ここはとりあえず壁にあるボタンを押してみるのがいいだろう。ボタンを押すと、壁の1つが上昇して、新たなボタンが出現。そのボタンを押すと、さらに壁が1つ上昇し、ボタンが出現…これを繰り返すと、色の違う壁はすべて上昇し、2か所の隠し部屋が現れるのだ。この隠し部屋の中には鍵をはじめアイテムがいくつかあるので、すべて拾って、出口を目指そう。



B アイテムを取って 部屋を出ると…

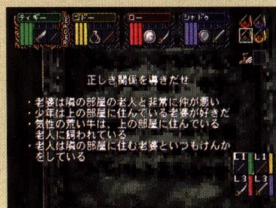
こちら体力の道もいよいよ出口が目前に迫った。まず階段を降りて目の前の部屋に入ると、その部屋の奥にもう1つの部屋がある。しかも扉は開いているので、先に進むと黄金の鍵とラージシールドを見つけることができる。これらを拾って部屋を出ようとする、突然すべての扉が閉じてしまい、さらに天井から石柱が落下してくるトラップが発動するのだ。この石柱に当たると、大きなダメージを受けてしまうので、気をつけなくてはならないが、とにかくこのト

ラップを解除することが先決のようだ。



C 4つの顔を 正しく並べると

部屋のトラップを解除するためには、壁にある顔のパネルのパズルを解くしかないのだ。このパズルはよくある逆さから見ても顔に見えるという絵だ。このパズルを解くヒントは、この部屋の入口付近にある壁の石版に書き記されているので、石柱をうまくよけながら、そこまで行ってみよう。するとそこには「正しい関係を導きだせ」というメッセージとともに、老婆は隣の部屋の老人と非常に仲が悪い、少年は上の部屋に住んでいる老婆が好きだ……というようにに老



婆、老人、少年、牛の関係がヒントとして書かれている。じっくりとこれを読めば、間違いないクリアができる。正しい顔の向きは左下の写真の通りだ。一刻も早くこのトラップを解除して先に進もう。

D 広いエリアに 数多くの幻の壁が…



知識の道、体力の道、それぞれに出口を抜けると、ここからは再び同じエリアを冒険することになる。たどり着いたのは、とにかく広くて壁がたくさんあるエリアだ。全体に茶色っぽい壁のエリアなのだが、所々にグレーの壁があることに気づくだろう。実はこれは幻の壁で、すり抜けができるのだ。すり抜けしてしまうので、自分が今どこを歩いているのか分からなくなってしまう場合が多いので気をつけるように。さらに、このエリアには魔法の書物や剣など、かなりの数のアイテムがあるはずだ。幻の壁に惑わされず、アイテム収集もしっかりとしよう。

E 魔導士ベサークの魔法に要注意

このエリアを歩いていると、あちこちで魔法を唱えているような音が聞こえる。ここには女魔導士ベサークが2人いて、魔法の攻撃を仕掛けてくるのだ。ポイズン・フォウ、ポイズン・クラウド、ファイヤー・ボールなど様々な魔法を駆使して攻撃してくる。どこから現れるかわからないし、2人に挟み撃ちにされることもある。うまくベサークの背後を取って倒すように。ベサークの1人を倒すと、持っているどくろの鍵を落とすので拾うこと。さらにもう1人を倒すと、幻の壁も消えるので、惑わされることなく歩けるようになる。



与えることはできない。そこで注目なのが、このエリアのちょうど真ん中くらいに落ちている炎の書だ。この本があれば、魔法使い系の呪文でファイヤーボールを使うことができるのだ。遠距離で魔法を放てるので、ドラゴンを倒すには1番効果的な攻撃だろう。



F 巨大なドラゴンが行く手をさえぎる

ベサークを倒してどくろの鍵を手に入れたら、先に進もう。通路を抜けると薄暗く、広いエリアにたどり着く。いかにも何かが出てきそうな雰囲気だが、期待に応えるように巨大な緑のドラゴンが出現する。これまでのモンスターの中で、グリーンドラゴンが間違いなく1番の大きさだろう。ドラゴンの攻撃は、吠えて相手の動きを止める、そして突進してきてかみつきのファンバターン。それでも剣で切りつける場合は接近しなければならないし、そんなに大きなダメージを

Level-7

この階にはかなり複雑のトラップが多数存在する。難解なものが多いので心してかかるように。重要なアイテムもエリアの中にはたくさんあるので、見逃さないように。モンスターのオイトゥは、なかなか手ごわいぞ。

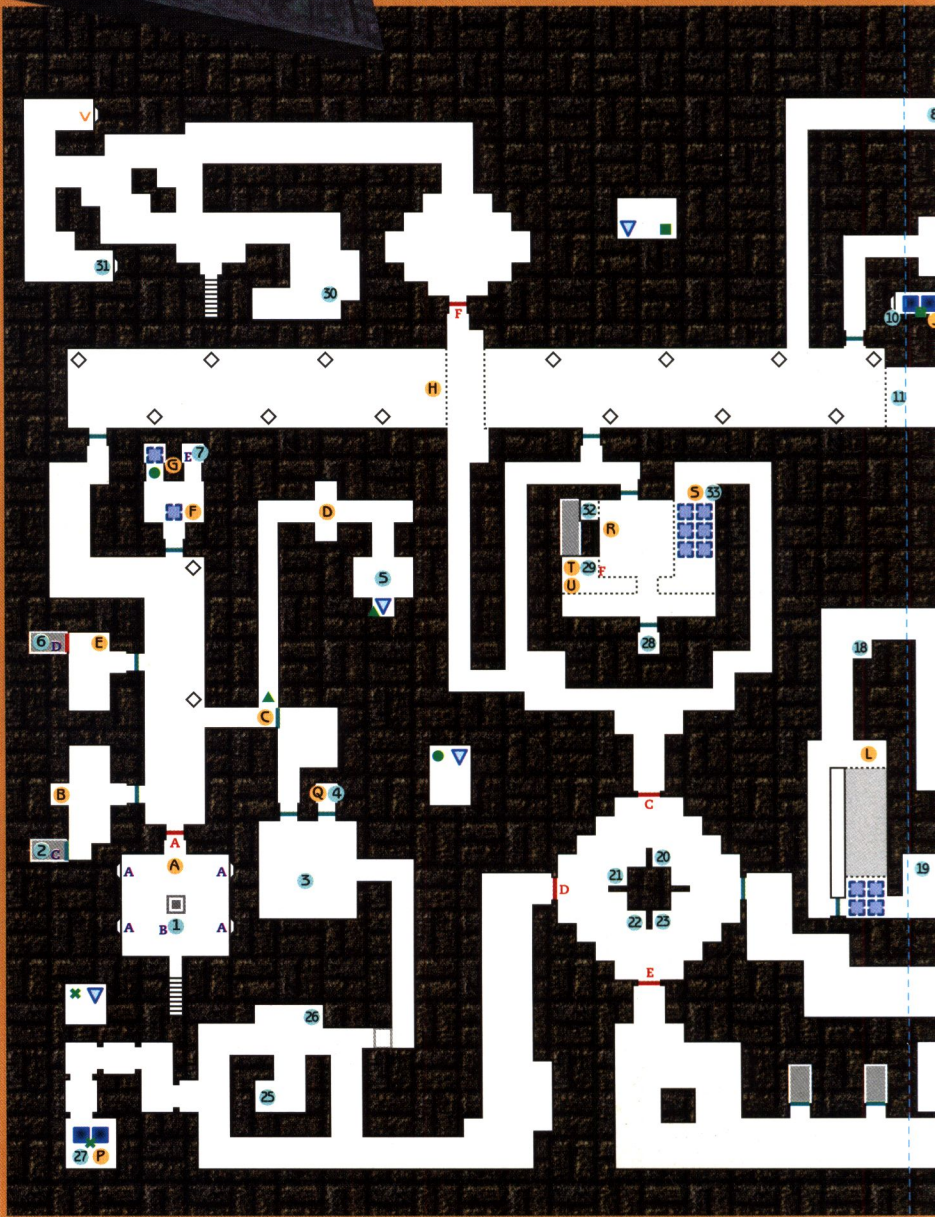
Level-6

Level-7

Level-8

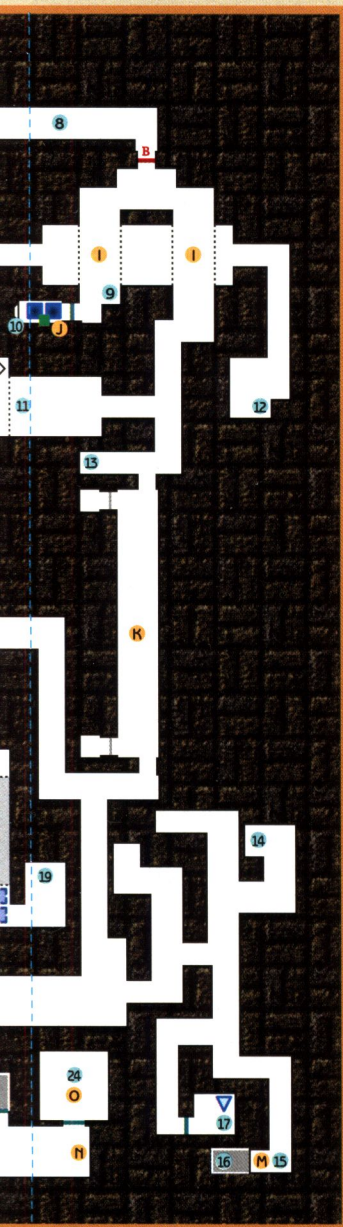
Level-9

Level-10



マップ解説

- | スイッチ、レバーで開く扉 ▽ フォースフィールド ■ プレッシャープレート A ~ EVENT
 | アイテムで開く扉 V ヴィーの祭壇 ■ 落とし穴 ■ 隠し部屋 1 ~ ITEM



EVENT

A	アイテムのバズル	L	アイテム遠投
B	ボタンで壁移動	M	幻の壁
C	ボタンで開く扉	N	壁が移動
D	ワーフィールド出現	O	扉の開閉
E	肖像画のトラップ	P	レバーのバズル
F	落とし穴	Q	ボタンで壁移動
G	扉が開く	R	ボタンを押すと床上昇
H	ゴーレム出現	S	ファイヤーボール発射
I	橋から落下	T	幻の壁
J	棚のアイテム	U	レバーで壁が開く
K	通過すると扉が開く		

ITEM

1	黄金の鍵	18	力の書
2	鎖かたびら、黄金の鍵	19	魔法の箱、もも肉、
3	もも肉、毒矢		ミスリルメイル、毒矢×2
	水入りフラスコ	20	対ヴェン秘薬
4	チーズ	21	ユーの杖
5	白キノコ、赤キノコ×2、	22	チーズ
	黄キノコ、青キノコ、	23	たいまつ
	緑キノコ、りんご	24	たいまつ、秘薬ヴィー、
6	黄金の鍵		秘薬ロス、もも肉
7	黄金の鍵	25	もも肉×2
8	細みの斧	26	たいまつ
9	魔法の箱	27	ヴェン爆弾×2、
10	ボールブレード		フル爆弾×2
11	グリーブ	28	生命の杖
12	ラージシールド	29	翼の鍵
13	ヴェン爆弾	30	もも肉×2、対霊の書
14	銀兜	31	クロスボウ
15	トウモロコシ、手裏剣×2	32	暗黒の剣
16	魔法の箱×2	33	対炎の書
17	ミスリルズボン、もも肉		

MONSTER

マミー	オイトゥ
ゴーレム	

A 正しい位置に アイテムを置くと…



階段を降りると目の前に台座があり、4つの柵と5枚の石版、そして閉まった扉のある部屋にたどり着く。扉の近くの石版には「謎掛けの間」と書かれている。この部屋では柵の横にある石版が謎掛けになっていて、それに当たるアイテムを柵に置いていくと、台座の上にアイテムが出現する仕組みになっている。それぞれの石版には「見えるもの全ては対称の世界」「その物は近くは巨大に遠くは天地が逆転して見える」「一人では何も出来ないが二人だと威力を発揮する」「海よりも青く美しく光り輝く その姿は全ての女性を虜にする」と書かれている。柵の上に乗せるアイテムは、おもにLEVEL 4で見つけたものだ、というのがヒントになるだろう。

B 2つのボタンを 押すと壁が移動



謎掛けの部屋を抜けると左手に小部屋がある。ここはちょうど壁の

間に左右に1つずつボタンがあるので、その両方を押してみよう。すると、その左手の壁が移動し、隠し部屋が出現するのだ。ここにも、防具の鎖かたびらのほかに、このあと絶対に必要となる黄金の鍵があるので、この部屋は見逃さないようにしよう。

C ボタンを押して 隠し部屋へ



右手の通路を曲がると、模様の変った壁、そしてその横にはボタンがついている。だが、ボタンを押してもその場では何の反応もない。目の前の壁はこの先にあるトラップで動かして通り抜け出来るようになるが、このボタンは壁の先にある扉を開くスイッチなのだ。今はあまり意味のないボタンでも、しっかり押しておくように。

D ボタンを押すと ワープゾーンが出現



Cのボタンの前の通路をまっすぐ進み、右へ曲がると左右の窪みにボタンがある地点に達する。何はともあれ、このボタンを両方とも押してみよう。すると目の前にはワープフィールドが出現している。迷わずフィールドに飛び込んでみると、ちょうど真下にあるエリアに降りることになるが、キノコしかないので別に取らなくてもいいだろう。目の前のワープフィ

ールドに飛び込むと、先ほどのCのポイントまで戻ることが出来る。



E 死んでもなお黄金を 欲しがるとは…

広い通路にあるもう1つの小部屋は、入るとまづ目に付くのがある人物の肖像画だ。壁の石版には「黄金王ミリアスここに眠る」「死してなお黄金を求めろ」の文字が。肖像画を調べてみると、絵が突然コインの投入口に変化した。死しても黄金を求めるとは、この投入口にお金を入れろということなのだろう。持っている金貨を中にいれてみると右手の壁が移動して隠し部屋が現れる。ここにも黄金の鍵がある。



F プレートを踏むと 目の前に落とし穴

肖像画の部屋を出て、通路突き当たりまで行くと扉がある。ボタンを押して中に入っていくと、目の前にはプレートがあるので、これまでのようにプレートの上に乗ってみると、なんと、落とし穴が出

現する。プレートは落とし穴を塞いだり、扉を開くだけではなく、落とし穴を開くものもあるということ覚えておこう。



G レバーを下げると ワープフィールドが…

プレートの右の壁にはレバーがある。このレバーを下げると、ちょうどプレートの正面にワープフィールドが出現する。まずはワープフィールドに飛び込んでみると、何の反応もなくフィールドは消えてしまった。ということは、このフィールドにアイテムを置けばいいことに気づくだろう。何でもいのでアイテムを置いてみると、右側の格子扉が開く。そこには黄金の鍵があり、突き当たりの壁にはボタンが…。これを押しすと、プレートを踏んだことで出現した落とし穴が閉じていて、さらに目の前の鉄の扉が開いていることに気づくだろう。このように1つのエリアに複数のトラップがある場合が多いので、1つずつ出来ることからやってみよう。



H 薄暗い通路に 巨大な石の化け物が!

先に進むと幅広く、長い通路が続いている。薄暗く先が見えないため慎重に進んでみると、ちょうど橋を越えたあたりで巨大な石の化け物が出現する。ゴーレムだ。ゴーレムは大きな石の棍棒を振り回し、棍棒を振り降ろすとファイヤーボールが飛んでくる。体が堅いせいで、剣での攻撃も何回も切りつけないと駄目だし、魔法もほとんど効かない。動きが鈍いので、背後に回って地道に切りつけていくのが正攻法かもしれない。



I 長時間、橋に とどまっていると…

通路を先に進むと正面に石版があり、そこには「長居は無用!速やかに渡るべし」とのメッセージが書かれている。これはこの先左右にかかっている橋に長時間とどまると落下してしまうということなのだ。耳を澄ますと、カチカチと時間を刻む音が聞こえるので、その音を気にしながら橋を渡る。



J 棚上のアイテムを 取ったら素早く退散

石版に向かって右側の橋を渡ると、そのすぐ右手に扉があるのでボタンを押して、中に入っていく。すると、その正面の棚には1本

の黒い剣があった。この剣はボーパルブレードといい、実体を持たないモンスターに有効な剣だ。だが、この剣を取ったことでほっとしてはいけぬ。というのは、ここでも耳を澄ませば時間を刻むカチカチという音が聞こえるはずだ。アイテムを取ってから一定時間が経過すると、ここも落とし穴が出現するのだ。とにかく1つのところに長居するのは厳禁、ということ覚えておくといい。



Level-6
Level-7
Level-8
Level-9
Level-10

K ここを通過すると強敵のはさみ討ちに



通路の右側に鍵もスイッチもない扉がある。その中には厄介なオイトウがいるので、あえて気にせず歩いていくと、目の前からもう1匹のオイトウが。十分距離をとって戦っていると、いきなり後ろからもオイトウの攻撃を受ける。実は、この通路のある地点を通過すると、鍵のなかった扉が開き、オイトウが解放される仕組みになっているのだ。このモンスターに挟み撃ちされて殺されてしまう可能性もあるかも。

L 腕力があれば、どうってことはないが…



この場所の石版に「汝の腕力を見せよ！見事向こう岸まで届けば褒美をやる」というメッセージが。向こう岸といっても、まったく先など見えない。どこまで投げればいいのかも分からないし、そんな力もない。しかし、褒美をもらうためにはここからアイテムを投げなければならないのだ。そこで、こ

こに来る途中で拾った力の書で一時的に強さを増幅させて、アイテムを振り投げるといいだろう。投げたあと、うまく向こう岸まで届いていれば、この通路の先の扉が開き、ご褒美として多数のアイテムをいただくことが出来る。



M アイテムの先には幻の壁が…

さらに細い通路を前に進んでいくとトウモロコシと、手裏剣が落ちている場所がある。その場所はさらに前に歩いていくと壁が幻の壁になっていてすり抜けが出来る。その中には魔法の箱が2つあるだけなので、別にここの壁を一生懸命さがす必要はないだろう。

N ボタンを押すと壁が移動して隠し部屋へ

鉄の扉のあるこの部屋の外には1つ小さなボタンがある。このボタンは、鉄の扉を開くのと同時に、この部屋の並びにある2つの壁を移動させて、隠し部屋を出現させる。ただし、2つの隠し部屋にはアイテムはなく、それぞれマミーがいるだけなので、ボタンを押したあとは、後ろを襲われないように気をつけるように。



O 部屋に入ると扉が閉まってしまう

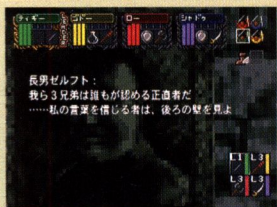
この鉄の扉の部屋は、入口にあるボタンで扉は開くので、中に入っていくのだが、しばらくすると扉が閉じてしまう。要するに閉じ込められてしまうのだが、焦ることはない。この部屋の先にはボタンがあるので、ここを押せば部屋にいるかぎり扉は閉まることはなく、ゆっくりアイテムを拾うことが出来る。さらにHP、MPが減少している時はここで休養を取るのもいいだろう。この部屋を出ると扉は再び閉じてしまう。



P 3兄弟、真実を述べているのは…

再び鍵のない部屋が登場するので、ここはドアオープンの魔法を使って扉を開けよう。目の前に「真実はひとつ」と書かれた石版があり、その先には小部屋が3つ続いている。そこにはある正直者の兄弟の肖像画があり、その肖像画をクリックするとメッセージが流れる。長男セルフト、次男ルディア、そして三男ゴットンそれぞれ自分のいうことが正しいと思う。壁には、3本線で何かのマークのようなものが描かれている。これはこの先の部屋にあるレバーの動かし方を示した図なのだ。レバーの動かし方を間違えると、背

後に落とし穴が出現し落ちてしまうので注意しよう。ちなみに動かすのは真ん中のレバーだけでいい。



Q 小部屋のボタンで道は開ける

この小さな部屋にあるボタンを押すと、この先の通路にある壁が移動して通路が開けている。ただし最初のCの地点でボタンを押していれば鉄の扉が開いているので通れるのだが、もしボタンを押していない場合は、この小部屋のボタンを押しても意味がない。

R 壁のボタンを押すと床が上昇

オイトウのいる部屋にあるボタンを押すと、その右側にある壁が上昇し、そこを通り抜けできるようになる。ただし、通り抜けが出来てもその先には鍵もスイッチもない鉄の扉がそびえていて、このままでは先に進むことは出来ない。この扉を開けるには、一度このフロアを出て、このすぐ上の通路にあるレバーを下げなければなら



ない。そこでもう一度ボタンを押して壁を戻し、通れるようにしてからレバーを下げて行こう。

S 前をしっかりとみて、先に進もう

レバーを下げて行く途中に、6枚のプレートが並ぶエリアがある。ちょうどこの手前の石版には、「前を見据えて動き、そして引き付けて避けよ。さすれば前に進むこともできよう」という言葉が。何のことも分からず、とにかく前を見ながら先に進むと、プレートを通り過ぎたときに前方からファイヤーボールが飛んでくるのが見える。ここは冷静に、出来るだけファイヤーボールを引き付けて避け、一気にプレート上を駆け抜けよう。



T 幻の壁はあるのだが…

レバーの右横の壁は幻の壁になっているが、そこにはただの通路が…また期待外れかと思われたが、さらに先に進むと、見たこともない1本の剣が！ 実はこの隠し部屋には暗黒の剣が隠されているのだ。分かりづらいのでしっかり探してみよう。

U 扉を開けてアイテムを獲得！

下の扉を開くためのレバーはこの位置にある。さっそくレバーを下

げて先に進もう。ただしその前に、レバーの足下にはこの先で重要になる鍵、翼の鍵が落ちているので必ず拾うように。下の扉を開けると、全員のヘルスを一度だけ全回復できるアイテム、生命の杖があるのでこれはぜひ手に入れよう。全てのアイテムをとり終えたら、次の階、LEVEL 8に進む階段に向かって、ひたすら突き進もう。

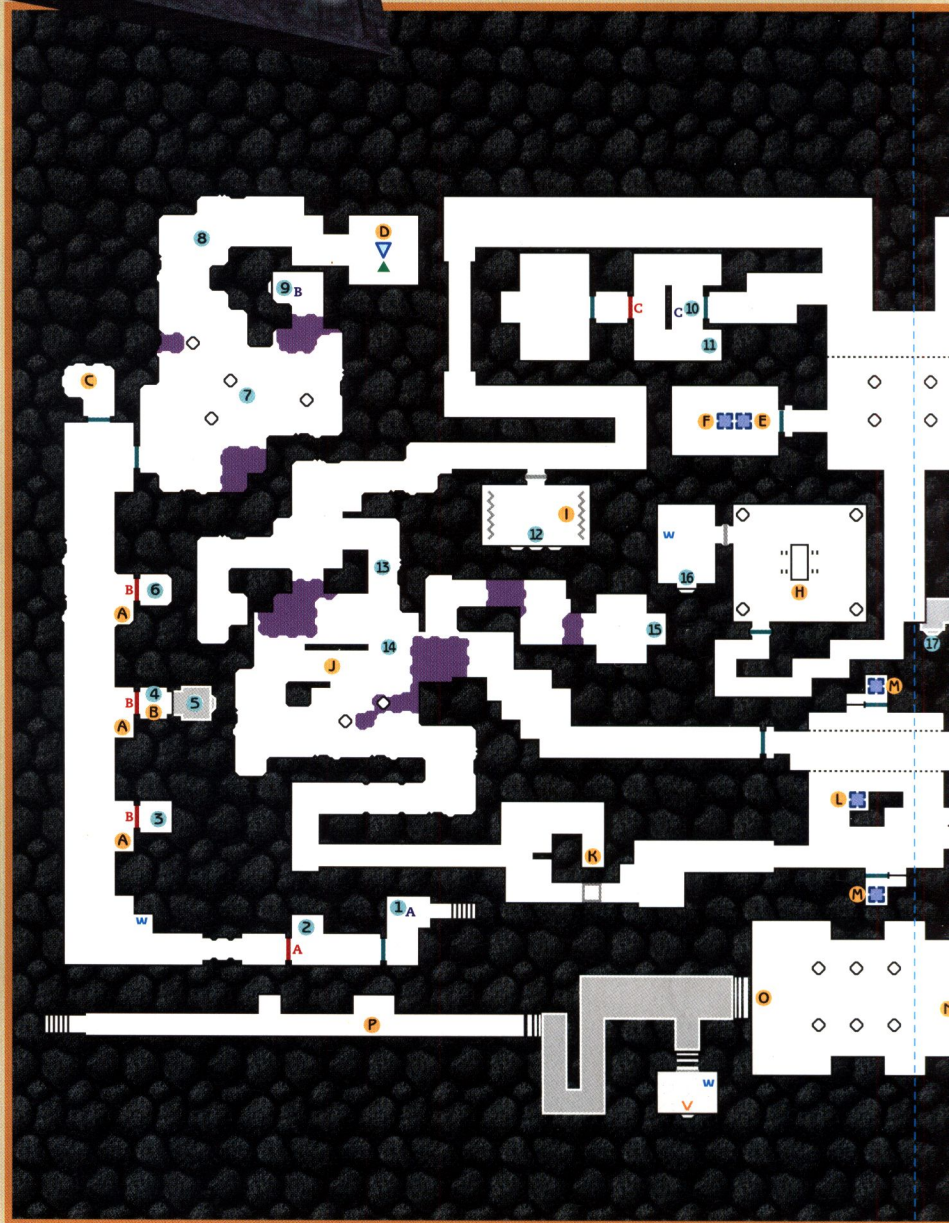


Level-6
Level-7
Level-8
Level-9
Level-10

Level-8

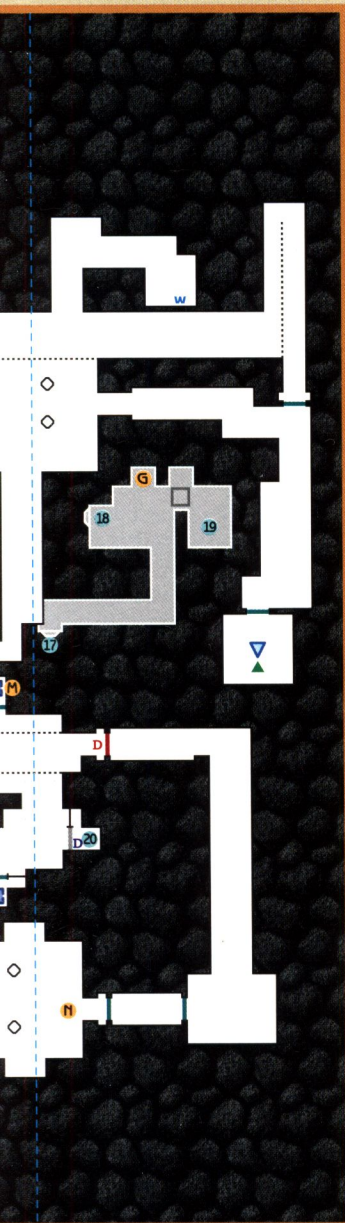
これまで何度か名前が登場してきたボルケスと、この階でついに対決する。ボルケス以外にもデスナイトやゴーストなど強力なモンスターが登場する。このエリアを境に、さらに厳しい戦いになることが予想される。

Level-6
Level-7
Level-8
Level-9
Level-10



マップ解説

- スイッチ、レバーで開く扉
- ヴィーの祭壇
- フォースフィールド
- プレッシャープレート
- 毒の沼
- アイテムで開く扉
- その他の扉
- W 水飲み場
- 落とし穴
- 隠し部屋
- A ~ EVENT
- 1 ~ ITEM



EVENT

A	扉は3つ、鍵は1つ	J	毒のエリア
B	隠し部屋	K	壁が移動
C	死体のメッセージ	L	モンスター出現
D	ワープフィールド	M	モンスターを閉じ込める
E	プレートを踏むと毒霧	N	ボルケス出現
F	石像が移動	O	ボルケスを倒すと
G	隠し部屋のさらに隠し部屋		通過可能に
H	ゴーストの晩餐会	P	通路先から巨大な岩
I	アイテムのパズル		

ITEM

1	銀の鍵	12	フェラル、稲妻リング、
2	リンゴ、トウモロコシ		スピードボウ
3	魔よけ	13	玉石
4	ネラの王冠	14	矢
5	竜の杖、スピードブーツ	15	防御の書
6	灯の護符、魔法の箱	16	ドラゴンスレイヤー
7	石、玉石×2	17	石化の書
8	石	18	空フラスコ
9	ターコイズの鍵	19	もも肉×2、玉石
10	四角い鍵	20	ルビーの鍵
11	秘薬ヴィー		

MONSTER

シェイブネラ	デスナイト銀
ゴースト	ボルケス

Level-6
Level-7
Level-8
Level-9
Level-10

A 扉は3つあるのに、 鍵は1つのみ？



このエリアに降りてきて通路を右に曲がると、格子扉で閉じられた小部屋が3つ並んでいる。この扉はターコイズの鍵で開けるのだが、この時、持っているターコイズの鍵はわずかに1つ。つまり、開けられる扉は1か所だけということだ。ちなみに1番手前の部屋には魔除け、2番目の部屋にはネラの王冠、3番目の部屋には灯の護符と魔法の箱がある。魔除けと灯の護符は他のフロアで入手しているので、ここは迷わず真ん中の扉を開くことをお勧めする。ちなみにネラの王冠は、装備すると頭が冴えるという特殊能力を持っている。

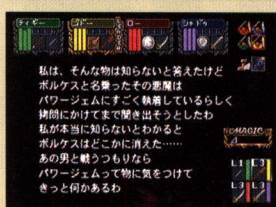
B 隠し部屋には貴重な アイテムがある！

ネラの王冠を見つけた小部屋の壁は、実は幻の壁になっていて、この先にも同じような小部屋があるのだ。そこには柵があり、その上には竜の杖がある。この竜の杖はマナの消費量が半分でできる力を



携えた杖である。魔法使いや僧侶が魔法で活躍することが多い場合は、かなり重宝する杖だろう。最初の段階で真ん中の部屋を選べなかった人は、このあと2度と出てこないなのでこの杖を手に入れられない。

C 部屋に横たわる 女性の死体は誰？



通路をまっすぐ進むと、その突き当たりには格子扉の部屋がある。中に入ってみると、1人の女性の死体が横たわっていた。さっそく魂の杖を使って、彼女の記憶を甦らせてみよう。彼女の名前はサリ、仲間とともに財宝を探しにこの迷宮に来たが、トラップにかかってみんなバラバラになってしまったという。仲間を探しているときに背後からモンスターの不意打ちを受けてしまいこの場に倒れたのだ。モンスターのボスらしき人物、ボルケスと名乗る男にパワージェムについて執拗に問い詰められ、拷問にかけられたともいう。この前の死体からもボルケスという男の名前を聞いた。とにかくこの先ボルケス、そしてパワージェムには気をつけるということだ。

D 先に進むにはこの ワープフィールドから

前に進むと通路は行き止まりに。ここから先に進むには、通路の先

にあるワープゾーンを利用して、他のエリアに飛ぶのだ。楽しんで近道を選べるエリアと異なり、強制的に飛ばされるここは、これからさらに困難な状況に巻き込まれる運命であることを示唆している。



E なにげなくプレートを 踏んでしまうと…

アイテムを拾いながらしばらく通路を歩いていると、たてに2枚のプレートが並び、その奥には石像が建っている部屋にたどり着く。これまでの例から、プレートの上に乗ると何かが起こるはず。左右の噴出口のようなものは気になるがとりあえず乗ってみると、その噴出口から毒霧が噴射される。このままこの部屋にいると、毒で死んでしまうので何とか解除する方法を探さなければならない。



F ボタンを押すと 石像が移動して…



毒霧が噴出している中、石像の背後に目を向けてみると、何かのスイッチがあることに気づく。このスイッチを押してみると、目の前の石像がノソノソと動きはじめ、プレートの上に乗るのだ。それと同時に今まで吹き出していた毒霧も徐々に止まってくるのだ。さらに、この部屋を出て広場を右に曲がると、通路の壁が移動して隠し部屋の通路が開いていることに気づくことだろう。毒霧の部屋を素早く通り抜け、隠し部屋へ急ごう。

G 隠し部屋のさらに 奥に隠し部屋

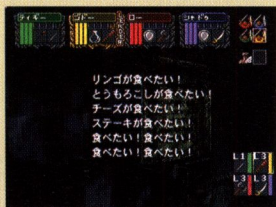


壁が動いて開いた隠し部屋の通路。入口には、モンスターを石に変える魔法ベトリファイを使う書物、石化の書がある。さらに奥に進むと、棚の上に空フラスコがある。さらに部屋の真ん中付近にあるスイッチを押してみると、その右側にある壁が移動し、もう1

つの小さな隠し部屋が出現する。しかし、大したアイテムはない。

H ゴーストの晩餐会に 参加!?

部屋の入口にある石版に「リンゴが食べたい、とうもろこしが食べたい、チーズが食べたい、ステーキが食べたい…」と書かれている。部屋の中に入ってみると、4人のゴーストがフォークとナイフをもって、料理を今か今かと待ち構えている。ここでは4人のゴーストに4種類の食物を与えればいいのだし、置き場所は決まっているので、間違って置くとゴーストは食べようとはしない。全員が望みの食物を食べれば、姿を消していく、彼らの食卓の左奥にある扉が開く。扉の先の部屋の棚には、ドラゴンスレイヤーが置いてある。



I 重さを合わせて アイテム交換

さらに先に進むと「重力の間 重さが全てを支配する 0.2…0.1…3.0」と書かれた石版のある部屋にたどり着く。この数字の意味は、部屋の中には3つの棚があり、それぞれに左からフェラル、稲妻リング、スピードボウの3種類のアイテムが乗っている。それらの重量はそれぞれ0.2kg、0.1kg、3.0kgだ。だが、これらアイテムを取って部屋を出ようとすると、部屋の

扉は閉ざされ、左右から大釘が迫ってきている。当然大釘に挟まれて勇者は全滅してしまう。そこでいま棚の上に乗せてあるアイテムと同じ重量のアイテムを、代わりに棚の上に乗せてあげるといい。そうすれば大釘に挟まれることなくアイテムを入手できる。



J エリアのあちこちには 毒の沼地が…

この階の通路には、紫でキラキラ光っている床があちこちにある。歩けばダメージを受けるこの床は毒の沼地なのだ。避けては通れないところに沼地があることが多いので、やむを得ず通過するときには、急いで駆け抜けるように。



K 壁を移動させて 先へ進もう



毒の沼地を越えて、さらに通路を進んでいくとちょうど入り組んだ場所に、何かのレバーがある。迷わずこのレバーを下げてみると、ここから少し出たところの壁が移動してこの先に進めることに気づく。前に行きたいけど行き止まりという場所にたどり着いたら、念のためボタンやレバーがないか調べてみる必要があるだろう。

L プレートに乗るたびに シェイブネラ出現



このフロアには敵の姿はなく格子扉の部屋が3か所、そしてプレートが1枚あるだけ。そこでプレートに乗ると、ここを踏むたびに花の化け物シェイブネラが出現してくるのだ。シェイブネラは、毒の矢を発射して攻撃してくる厄介な敵だ。攻撃を受けると毒のダメージを受けるので、なるべくプレートは踏みたくないところだ。

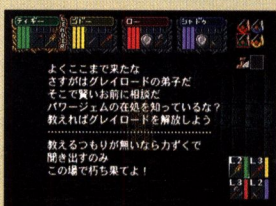
M 閉じ込めないと 鍵を手取できない!?

部屋の入口の石版には「怪物どもを牢屋に戻せ！ 新たな道を開く鍵を手に入れるために」と書かれている。これはプレートを踏むことで出現したシェイブネラを、格子扉の中に閉じ込めろということだ。そうすれば、スイッチもレバ

ーもない扉が開いて、このあとの旅に必要な鍵を手取できるということだ。ここにシェイブネラを閉じ込めろということは、かなり至難の業かもしれないが、何とか格子扉の中に閉じ込めると、もう1つの格子扉が開いて、その中にあるルビーの鍵を手取することができるのだ。ヒントは恐怖の角笛だ。



N 師の敵、ボルケスと ついに激突!



毒の沼を越えて長い直線を駆け抜けると、扉のある広間にとどり着く。この広間に入ると薄暗やみの中から1人の男が現れる。彼こそ悪の首領ボルケスだ。ボルケスは「よくここまで来たな、さすがはグレイロードの弟子だ。そこで賢

いおまえに相談だ。パワージェムの在処を知っているな? 教えればグレイロードを解放しよう」というのだ。やはり師匠を幽閉したのはこの男だったのだ。もちろん教えるつもりはないので、ボルケスと戦うことになる。ただし、この時点でのボルケスはHPも意外と低いし、魔法攻撃も有効だ。あっさり倒すことができるはずだ。しかしボルケスは、捨てゼリフを残して逃げ去っていく。まだまだ戦いは続くようだ。



O ボルケスを倒すと この壁が通過できる



「先に進みたければ進むがいい。だが、引き返すならいまのうちだぞ。進んでから後悔をしないことだ……」とボルケスが捨てゼリフを残して立ち去ると、ちょうど広間の正面の壁がすり抜けできるようになる。とにかく彼の後を追うように先に進むことにしよう。ボルケスと戦った広間をはじめ、この先の通路にはアイテムなどないので、ここは先を急ぐしかない。

ただし、この先には泉とヴィー再生の祭壇があるので、死んだ勇者がいれば再生を、また、この先は泉のない場所も多いので、ここで水分の補給もしておくように。

P 次の階へと向かう
通路に巨大な岩石が！

通路を抜けて進んでいくと、いきなり前方から巨大な岩石が転がってくる。ここで慌てていけないのは、岩石が転がってくる先には避難するための窪みがあるということだ。岩石が転がってきて慌てて引き返そうとすると、その回転速度に負けて押しつぶされてしまうので、冷静に対処して、その窪みに避難するようにしよう。岩石がすり抜けると、通路を塞いでしまいここから上の階に引き返すことができなくなってしまう。



Level-6

Level-7

Level-8

Level-9

Level-10

Level-9

このフロアは、ミニドラゴン、レッドドラゴンの親子が暮らすエリアだ。とにかくレッドドラゴンは強いので、うまく背後に回りながら倒すこと、それ以外には難しいことはあまりない。



Level-6
Level-7
Level-8
Level-9
Level-10

マップ解説

| スイッチ、レバーで開く扉

■ 落とし穴

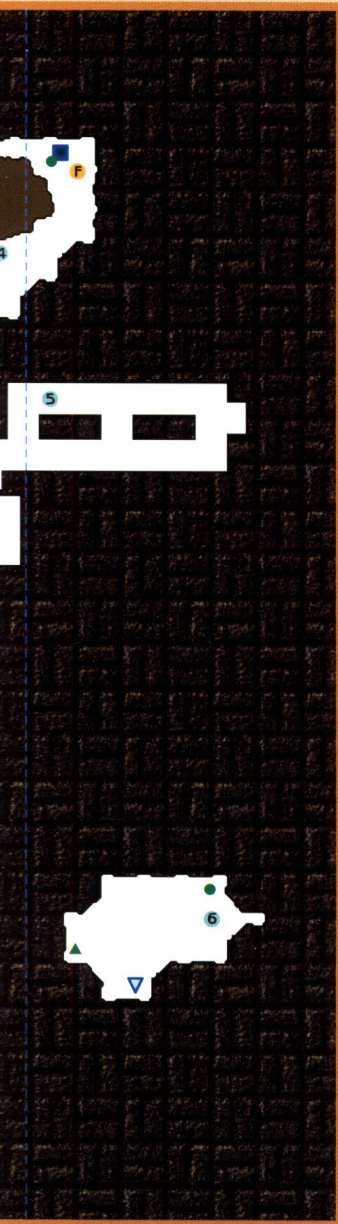
▲ ~ EVENT

| アイテムで開く扉

W 水飲み場

▽ フォースフィールド

① ~ ITEM



EVENT

A	ミニドラゴンを倒す	E	マークのバズル
B	レッドドラゴン出現	F	落とし穴
C	ボタンを押すと壁が移動	G	死体のメッセージ
D	アイテムを入手		

ITEM

1	治療の書	6	トウモロコシ、りんご
2	グローブ(ブーツ、脚絆)、兜、鎧	7	防火服、ドラゴンの牙、ライトニングソード、魔法の箱×2、秘薬ヴィー×2
3	トバースの鍵 (レッドドラゴンが所持)	8	灰×10
4	黄金の鍵		(このフロアに散在している)
5	毒爆弾の書		

MONSTER

ミニドラゴン	レッドドラゴン
--------	---------

Level-6

Level-7

Level-8

Level-9

Level-10

A 走り回るミニドラゴン を撃破!

この階に降りてくると、最初の通路には2匹のミニドラゴンが無邪気に走り回っている。この2匹は攻撃を仕掛けてくることもなく、ただただ走り回っているだけである。目の前に立っても逃げることもなく、ピョンピョン跳ね回っている。この部屋の扉はスイッチで開けるので、このミニドラゴンを無視して先に進むこともできる。だが、ここではあえてこの2匹を倒して先に進もう。もしこの2匹を倒してしまうと、最後の叫び声とともに親のレッドドラゴンに助けを求めるので、次のエリアに突入するときは注意が必要だ。



B 子供の敵討ち! レッドドラゴン登場

ミニドラゴンを倒してこのエリアに進入すると、レッドドラゴンが子供の敵を討とうと、待ち構えている。レッドドラゴンのHPは敵の中ではトップクラスの高さで、攻撃魔法もほとんど効かない。さらにファイヤーボールで攻撃を仕掛けてくるので、吠えて噛みつくだけだったグリーンドラゴンよりはるかに手強い相手だ。このエリアはかなり広大で、姿を隠すことができる岩陰や逃げ込める部屋などがあるので、焦らず、時間をかけてじっくりと倒すといいだろ

う。闇の剣やドラゴンスレイヤーなど、ドラゴンに有効な剣もあるのですが、そういった武器を装備することをお勧めする。ちなみにミニドラゴンを倒さずにここに来た場合は、部屋の前で寝ているのだ。



C ボタンを押すと 対局にある壁が移動

レッドドラゴンとの戦闘中、避難しながらエリアの左側にある部屋に入ると、そこには泉とそのそばに何かのスイッチがある。スイッチを押すとこの部屋ではなにも変化はないが、この広場の反対まで歩いていくと、窪みの壁が移動して、その先に隠し通路が広がっている。ここには毒爆弾の書が置いてあるので手に入れよう。さらに



その奥には何かのヒントが書き記された石版がある。あとで必要になるので覚えておくように。

D 貴重なアイテムは 是非入手しよう

レッドドラゴンを倒すと、その死んだあとにはステーキとトパーズの鍵が落ちている。このトパーズの鍵は、このエリアの中央にある岩に囲まれた部屋の鍵になっている。鍵を使って部屋の中に入ると、ドラゴンの牙やライトニングソード、防火服など他のエリアでは手に入れない貴重なアイテムが多数ある。レッドドラゴンを倒したらそのまま先に進まず、この部屋に立ちよってアイテムを入手するようにしよう。



E ヒントを参考に パズルを解こう



湖の前にあるボタンのパズル。このパズルをクリアするとその横の橋が降りて、対岸に渡ることができるようになる。そこでこのパズルはどのように解いたらいいの

か。思い出して欲しいのは、壁が移動して現れた部屋の先にあったヒントの石版である。石版には「相反する力と力…その全てが打ち消しあう時、彼岸への道は開かれるであろう」とヒントが書かれており、その横のマークの石版にはその相反するマークがどれとどれであるかが記されている。これをしっかり覚えてこのバズルを解けば、難なくクリアできるはずだ。ちなみに、下の図のようにボタンを押すのが正解だ。橋が架かったら、さっそく次の階へ向かう階段へ直行しよう。

を避けて一休みするという意味合いで落ちてみるのもいいだろう。



G 冒険を始めてから、3人目の死体が…

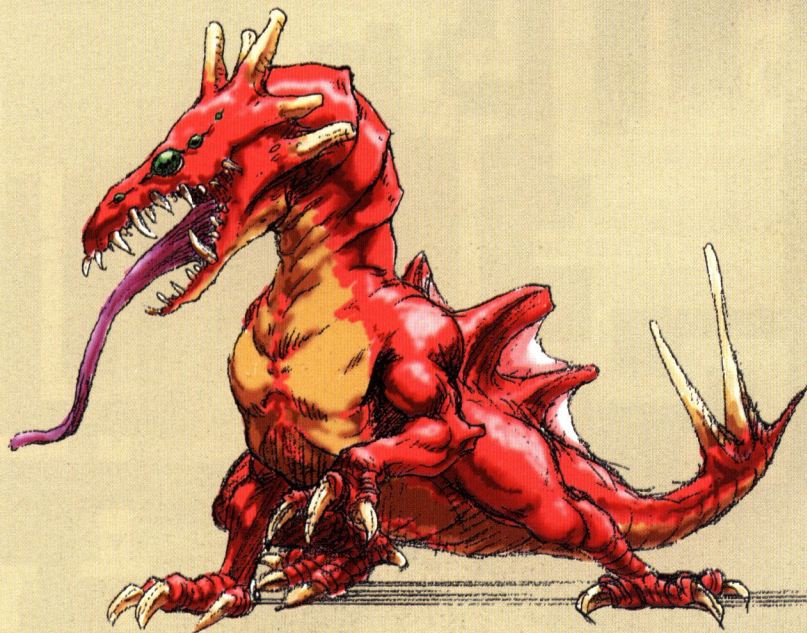
バズルを解いて橋を渡ると、階段の手前には何者かの死体が転がっていた。ここでもやはり魂の杖で死体の言葉を聞いてみることにする。ところが、これまでの死体は魂の杖で記憶を甦らせてと名を名乗ったのだが、この死体は名乗ることなく、とても意味深なメッセージを語り始める。「光……闇……秩序……混沌……再生……破壊……この世にすべて必要なもの。1つでも欠ければバランスを失

い、世界は崩壊する……」、このメッセージはいったい何を意味するのか?この人物はいったい何者なのか?とにかく、この男もボルクスの手によって死に追いやられた人物なのだろう。このメッセージを頭に入れつつ、先を急ぐことにしよう。



F 2か所ある落とし穴、落ちてみると…

この冒険の進行上、あまり意味のないことだが、このエリアには2つの落とし穴がある。これまでの落とし穴と同様に、落ちればかなりのダメージを受けるので、できたら落ちたくないものだ。だがこのエリアでは、ドラゴンからの攻撃



Level-6

Level-7

Level-8

Level-9

Level-10

Level-10

このフロアはあちこちに落とし穴がある。トラップも多く歩くことがかなり困難なフロアだ。モンスターもゴーストや盗っ人ギグラーなど、とにかく厄介な敵ばかり。一筋縄ではいかない感じだ。

Level-6

Level-7

Level-8

Level-9

Level-10



マップ解説

スイッチ、レバーで開く扉

フォースワールド

プレッシャープレート

川

A ~ EVENT

アイテムで開く扉

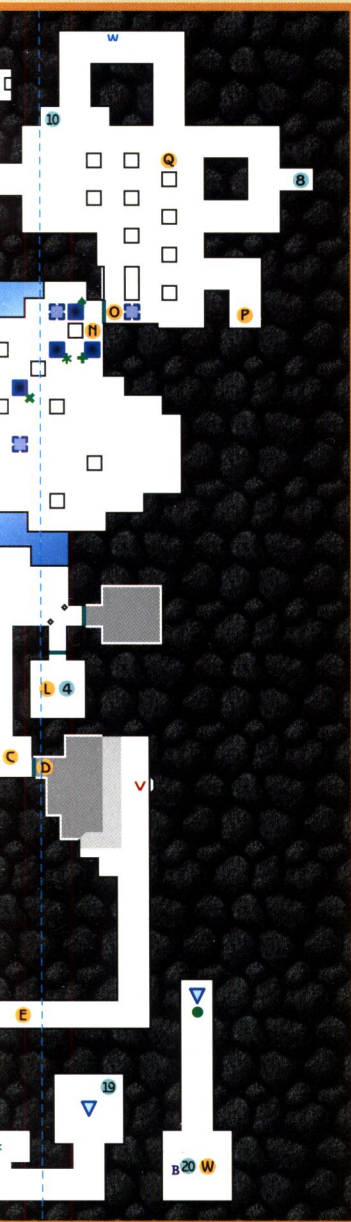
W 水飲み場

落とし穴

隠し部屋

墓

1 ~ ITEM



EVENT

A	隠し部屋	O	壁が閉じる
B	橋が架かる	P	壁が移動
C	壁が移動	Q	ギグラーに注意
D	通過すると180度回転	R	スイッチを押すと
E	通過すると壁が閉まる		橋が架かる
F	通過すると壁が開く	S	隠し部屋&
G	スタート地点にワープ		ファイヤーボール
H	ファイヤーボール発射	T	落下注意エリア
I	隠し部屋の隠し部屋	U	ボタンを押すと壁が移動
J	落とし穴が閉じる	V	柱が移動
K	スイッチを押すと落とし穴	W	ロード・リプラスルス出現
L	隠し部屋のスイッチ		
M	落とし穴が閉じる		
N	壁が移動		

ITEM

1	銀の鍵	11	稲妻の書
2	たいまつ	12	もも肉、矢、トウモロコシ
3	デルタソード	13	チーズ、どくろの鍵
4	騎士のメイス、銅貨	14	銀の鍵
5	助言の書	15	ヴェン爆弾
6	助言の書	16	フル爆弾、魔法の箱×2
7	秘薬ヤー、兎の足	17	魔法の護符
8	力の剣	18	リンゴ×2
9	マナの杖	19	フル爆弾×2
10	透明の書	20	リプラスルスの鏡

MONSTER

ゴースト	ギグラー
マミー	ロード・リプラスルス

A 隠し部屋を見つけて鍵を入手

階段を降りると右側にボタンがあり、これを押すと壁が移動して隠し部屋が現れる。この隠し部屋には銀の鍵があるので拾おう。鍵を取り逃すと先に進めなくなるので注意。また階段を降りてくると目の前にゴーストがいる場合がある。ゴーストはポーバルブレードでしかダメージを与えられない厄介な敵なので戦う時は気をつけよう。



B 墓石のボタンを押すと橋が架かる

隠し部屋の横にある墓石の真ん中には小さな丸ボタンがついている。このボタンを押すと、墓の左側にある橋が下がって対岸に架かる。これで先の通路を進むことができる。橋を渡ったらしばらく通路を道なりに進むだけでいい。通路を抜けるとさらに強い敵が待ち構えているので、戦いに向けてしっかり心の準備をするように。



C レバーを下げると壁が移動

細い通路を抜けると、いかにも恐ろしい雰囲気墓石が居並ぶ薄暗いフロアにたどり着く。入口を抜けてすぐ右側に曲がると、部屋のような小さなスペースにレバーがある。このレバーを下げると、すぐ右にある壁が移動して隠し部屋

が出現するのだ。この先には何があるのか分からないが、とりあえず先に進んでみよう。



D 通過すると180度回転

壁が移動し隠し部屋が出現したら、入口から中に入ってみよう。ところが何度入ろうとしても体が回転して、中に入っていくことができない。なぜならこの入口の床は、足を踏み入れると強制的に体が180度回転するようになっている。なかなか先に進めずじばたしている、背後からゴーストは迫ってくる。ここは体を180度回転させてバックで入口に進めばいいのだ。そうすればすんなり中に入ることができるはずだ。

E 無限回廊、通過すると壁が閉まって…

隠し部屋に入って先に進むと、細長い通路にたどり着く。壁の石版には「無限回廊」の文字が。この回廊の先には隠し部屋があるのだが、この石版の地点にいる時はその壁は開いたままになっている。だが、ここから少し歩くとその壁は閉じてしまい、どこが隠し部屋なのかさっぱり分からなくなってしまう。この無限回廊を歩くときは、マナの消費など気にせず常にマップを画面表示しておいたほうがいいだろう。



F このポイントを通ると壁が開く

無限に続く細長い通路、歩けど歩けど果てなく通路は続くのだ。通路を歩くときは音と右側の壁を気にしながら、先に進むようにしよう。というのは通路のあるポイントを通り抜けると、通路の右手にある壁が移動し、隠し屏が出現するからだ。68ページのマップを確認してほしいのポイントをつかんだら、画面上にもマップを表示してゆっくりと先に進んでみよう。意外とあっさり隠し部屋の入口を見つけられることだろう。



G 歩いても歩いても通路は続く…



無限回廊というだけあって、この回廊は果てしなく長く続いているように感じる。だが実は、そんなに長い通路ではないのだ。画面上にマップを表示している場合はよくわかると思うが、ある地点に達すると、この通路の入口の石版近くまでワープしてしまうのだ。この通路の風景はずっと同じ感じで続いているので、果てしなく続いていると錯覚してしまうのだ。やはりマップを見ながら慎重に進むようにしよう。

H 何気なく プレートに乗ると…

隠し部屋の中に入ると部屋の中心にはプレートがある。ここで何も考えずに乗ってしまわないで、部屋の左右を確認してみよう。左右の壁には他のエリアで見たことのある発射口がある。これまでのフロアにあったのと同じようにプレートに乗ると、攻撃されるプレートなのだ。ここではこのの上に乗るとファイヤーボールが発射される。この部屋では、特にプレートを踏んでいく必要はないので、左右の発射口がなんであるか分かっているなら、プレートに乗らずに、素直に先のエリアに進んだほうがいいだろう。



I 隠し部屋の中に 隠し部屋が

プレートを越えて先に進むと、さらにその先に部屋があるが、ここには魔法の護符があり、通路をまっすぐ進んできたところにはレバーがある。レバーを下げると、いつものように壁が移動して、隠し



部屋が出現する。ここにはフル爆弾と魔法の箱があるだけだが、武器として使えるので手に入れておこう。

J レバーで 落とし穴が閉じる



無限回廊から元の場所に戻って、再び薄暗いエリアを探索すると、ものすごい数の落とし穴があることに気づく。ただし、このエリアの落とし穴はレバーやプレートで閉じるものばかりだ。入口から入ってすぐ左手にある落とし穴は、レバーを使って閉じることができる。落とし穴の付近を探せばきっとレバーが見つかるはずだ。

K 墓のスイッチを 押すと…

この部屋の真ん中には落とし穴とともにたくさんの墓がある。特に3つ固まって墓があるところは、その墓石それぞれに丸いボタンがついているのだ。この階の入口にあった墓石は橋が架かった。今度も何か起こるだろうと気になるの



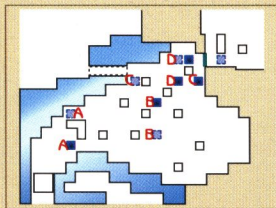
でスイッチを押してみると、突然落とし穴が現れ、下に落とされてしまう。どの墓石のボタンを押しても下に落ちこちてしまうのだ。落ちた場所にはフル爆弾が落ちていたので、拾っておこう。

L ここに隠し部屋の スイッチあり

3つの墓石の右側には小部屋があり、騎士のメイスが落ちている。これはモンスターを気絶させ、一定時間動きを止められる武器だ。この武器を手に入れたら、入口を入れて真っ正面にあるスイッチを押してみよう。するとこの部屋のすぐ右にもう1つの部屋が出現している。この部屋にある石版をしっかりと読んでおこう。



M あちこちにある 落とし穴に注意



先ほども話したが、この部屋にはあちこちに落とし穴がある。それと同じくらいプレートもある。ということは、プレートを踏めば、落とし穴は閉じていくということが推測される。順番にプレートを踏んでいってみよう。中には落とし穴が閉じていないと取りに行けないアイテムがあったり、先に進めなかったりするので、1つずつしっかりと閉じていこう。どのプレートでどの落とし穴が閉じるかは上の図を参考に。

N レバーで 壁が移動する

たくさんあった落とし穴がプレートを踏むことでなくなった。これであちこちを歩き回ることができるが、落とし穴があった付近では1つのレバーを発見することができる。このレバーはすぐ左にある壁を動かし、隠し部屋を出現させるのだ。この壁の先の部屋には書物などいくつかのアイテムがある。



O プレートを踏むと 壁が開ってしまう

壁を移動させて隠し部屋を発見したものの、部屋に入るとすぐのプレートを踏むと、壁が元に戻り、この部屋の中に閉じ込められてしまうことになる。そのまま壁が閉じたままでは外に出られなくなってしまう。といっても、これまでのパターンだと必ず部屋の中には壁を動かすためのレバーかスイッチがあるはずなので、いまのところはあまり気にせずに、部屋の中をじっくりと探索しよう。



P 閉まった壁も、 このレバーで…



部屋を探索してみると、プレートの少し先の通路でレバーを発見した。恐らくこれが壁を移動させるものだろう、ということで下げてみると、その通り入口の壁が移動し、再び自由に出入りできるようになった。ただしプレートを踏むと壁は戻ってしまう。同じミスを繰り返さないように心がけよう。

Q 盗っ人ギグラーに 注意!

この部屋の石版には「盗賊の住処へようこそ!どうぞごゆるりとおくつろぎ下さい」とのメッセージが。さらに助言の書には「スリに

注意!」と書いてあった。ここで出没するモンスター、ギグラーは攻撃こそ仕掛けてこないが、人の物を盗む盗っ人モンスターなのだ。戦っているときに手を振りかざして攻撃をしているようで、実は勇者の持っているアイテムを奪い取っているだけなのだ。だからギグラーを倒したあとに大量のアイテムを落としていくのは、もともと自分が持っていたものが落ちているだけなのだ。



R このスイッチを 押すと橋が架かる

隠し部屋の左奥に進むとマナの杖に乗っている棚があり、その先には壁に立て掛けられた棺桶があるのに気づく。この棺桶にはボタン



がついていて、このボタンを押すと次の場所に渡るための橋が架けられる。ボタンを押した直後にはどこで何が起こったのかわからないが、この隠し部屋を出てフロアを探索していると、橋が架かっているところがあるのでこのことだと分かるだろう。どんどん先に進んでいこう。

S スイッチを押すと、突然…!

落とし穴をよけながら、フロアを探索していくと、北の壁にスイッチを発見する。このスイッチを押すと壁が動いて隠し部屋が出現する。だが、それと同時に左からファイアーボールが飛んできてくるのだ。何事かと思って左を見ると、その突き当たりの壁にはファイアーボールの発射口があったのだ。幸いなことにファイアーボールは1発しか発射されないで、このあとは安心して歩くことができる。この隠し部屋には例のごとくつまらないアイテム(もも肉)しかないで、別に立ち寄りなくてもいいのだが…。



T 通路から落ちないように

隠し部屋を出て、まっすぐ南へ下っていくと、うっすらと通路の見えるエリアがある。ここは下が落とし穴になっていて、このうっす



らと見える通路以外のところに足を踏み入れると下に落ちこちてしまうのだ。魔法で付近を最高に明るくしても、この通路はあまり見えないので、慎重に進まなければ、下に落ちてしまう危険性は十分だ。下に落ちてしまう危険なダメージを受けるわけではないので何度もチャレンジしてみよう。

U 通路から落ちてしまったときには



もし万が一のよく見えない通路から落ちたときはどうしたらいいか。落とし穴に落ちてたどり着いた先は扉もない、泉が2つとたくさんある部屋に出る。そこで棺桶を1つずつ細かく見ていくと、その内の1つにボタンがあるので、それを押して見ると正面の壁が動き隠し部屋が出現する。そこにはワープフィールドがあるので、これを抜けると先ほどのよく見えない通路の付近に戻ることができる。

V レバーを下ろすと柱が移動

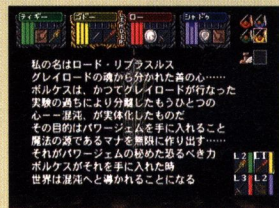
墓石や落とし穴、トラップばかりのエリアを抜けてこのフロアの終盤にさしかかった。残りわずかですが、早く先に進みたいところだが、この通路をじっくりと調べてみよう。全体をくまなく探しながら歩いていると2か所レバーがあるこ

とに気づく。このレバーを下げるとフロアにある石の柱が移動し、先に進めるようになる。ただしその付近に落ちているアイテムは残らず獲得して先に進むように。



W ロード・リプラスルスが目の前に…

終盤にあるワープフィールドを抜けると細長い部屋にたどり着き、その先にはある人物が待ち構えている。その人の名はロード・リプラスルス。グレイロードの魂から別れた善の心で、ボルケスはグレイロードが行った実験の過ちにより分離したもう1つの心が実体化したものだという。もしボルケスがパワージェムを手に入れたら、世界は混沌へと導かれることになる。この話を聞くと、絶対にパワージェムはボルケスの手に渡せない。ロード・リプラスルスが姿を消すと、そこにはリプラスルスの鏡が落ちている。これをなければ下のフロアには進めないで必ずこのエリアに足を運ぶように。



私の名はロード・リプラスルス
グレイロードの魂から別れた善の心……
ボルケスは、かつてグレイロードが行った
実験の過ちにより分離したもうひとつの
心——混沌。が実体化したものだ
その目的はパワージェムを手に入れること
魔法の塔であるマサを襲撃し出す……
それがパワージェムの秘めたるべき力
ボルケスがそれを手に入れた時
世界は混沌へと導かれることになる

Level-11

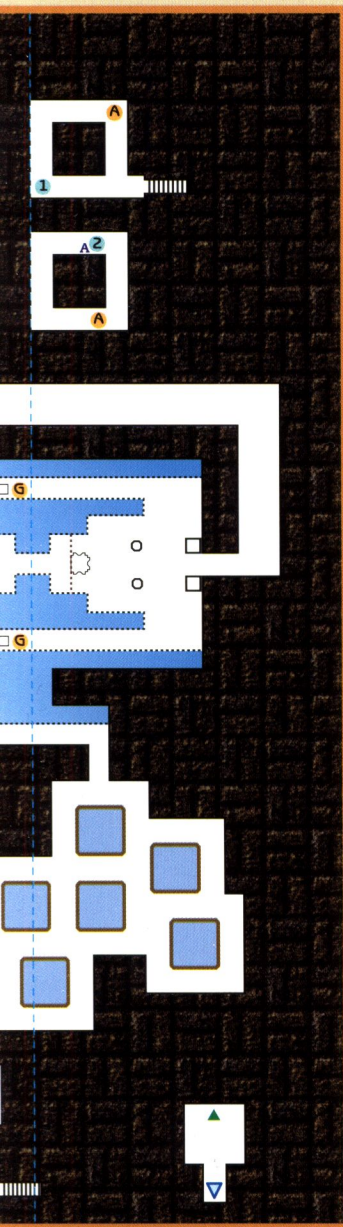
このフロアにはワープゾーンが多数あり、自分がどこにいるのかしっかりと把握しなければ歩くのも大変だ。それ以外はそれほど難解なトラップは存在しないので、どんどん進んでいこう。

Level-11
Level-12
Level-13
Level-14
Level-15



マップ解説

- | スイッチ、レバーで開く扉 ▽ フォースフィールド ■ プレッシャープレート □ 川 1 ~ ITEM
| アイテムで開く扉 | その他の扉 ■ 落とし穴 ■ 隠し部屋 A ~ EVENT



EVENT

A	ワープする通路	H	ワープフィールド
B	レバーを下げると壁が移動	I	エレベーター起動
C	壁が開くプレート	J	ゴーレムと対決
D	隠し部屋	K	毒ガス噴出
E	隠し部屋	L	開かない扉
F	隠し部屋		
G	エレベーター起動		

ITEM

1	杖	14	フェラル
2	グリーブ、鉄の鍵	15	プラチナグリーブ、プラチナシールド
3	サーベル	16	ダガー、プラチナの鎧
4	矢×2	17	チーズ、りんご、
5	銀の鍵		トウモロコシ、緑宝石
6	たいまつ	18	銀の鍵(ゴーレムが所持)
7	魔法の箱、アーメット兜	19	手裏剣
8	トパーズの鍵	20	ダイヤモンドエッジ
9	鎧	21	毒矢、毒投げ矢
10	ファイヤーソード	22	プラチナブーツ
11	毒霧の書	23	フル爆弾×2
12	赤宝石	24	マナの書
13	青宝石	25	プラチナ兜

MONSTER

ジャイアントラット	ゴーレム
アントマン	

Level-11

Level-12

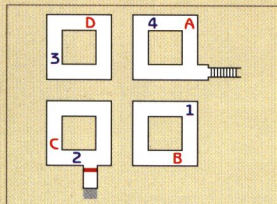
Level-13

Level-14

Level-15

A ワープする通路で 混乱しないように

階段を降りてすぐのエリアはワープフィールドこそないが、通過すると他のエリアに飛ばされる。下図と照らし合せてみると、ワープしていく順番はまずAを通過すると1にワープ、Bを通過すると2にワープ、Cを通過すると3にワープ、Dを通過すると4にワープする。ワープゾーンを抜けたら扉を開けるのに鉄の鍵、銀の鍵が必要になる。この2つの鍵はこのワープゾーンにあるのでじっくり調べてみよう。



B レバーを下げると 隠し部屋が出現!

このエリアの左奥、トパーズの鍵のある部屋には壁の左側にレバーがある。このレバーを下げると、隠し部屋の壁を移動させることができる。このエリアにある隠し部屋は、ちょうど入口から進んで右奥にある部屋だ。隠し部屋の中には、魔法の箱とアーメット兜が隠されているので、手に入れよう。



C プレート上にモンス ターを乗せると…



複数の柱があるマップ左上のエリアにプレートが1枚ある。このプレートは勇者、もしくはモンスターが上に乗っている間は、そのプレートの左手にある壁を移動させて隠し部屋を出現させるのだが、プレートを離れてしまうとたちまち閉じてしまう。そこで、うまくプレート上にモンスターを誘い込み、石化の呪文を唱えて固めてしまうといいだろう。敵が固まっている間は、隠し部屋の中にあるアイテムを手に入れることができる。

D 壁が動くときそこには 隠し部屋が

壁が動くとき出現する隠し部屋。そこにはファイヤーソードという、振ればファイヤーボールを发射することができる剣を手に入れることができる。ただし壁が開いている間だけである。隠し部屋の中にあるスイッチを押すと壁は上がったままになっているので、タイミングを計ってそのスイッチを押して、壁を開いた状態にしておこう。

E レバーを下げると 壁が移動

この壁にあるレバーを下げると、この地点から右にまっすぐ進んだポイントの壁が移動して隠し部屋が出現、鎧を入手できる。レバー

のポジションと、移動する壁のポジションがかなり離れていることが多いので、レバーを下げてても何の反応がないと思いがちだが、必ずどこかで反応しているので、その点は心配しなくてもいい。



F 壁が移動して アイテムを獲得

鎧を取ったあと、すぐ近くの壁にあるレバーを下げると、先ほどレバーを下げた付近の壁が移動して、隠し部屋が出現している。その隠し部屋には赤宝石が置いてある。このように鍵アイテムとして重要な物が、隠し部屋に置かれていることが多く、周りを気にしながらくまなく探さないと見落とすことが多いので注意が必要だ。

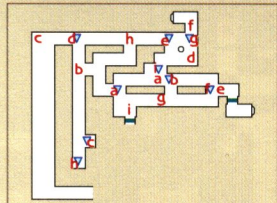
G レバーを下げると エレベーター起動



このエリアの左右にある台座つきのレバーは、上部にあるエレベーターを起動するためのレバーだ。ここにあるエレベーターは普通に乗っても下に下がることはない

し、台座のレバーを左右どちらか片方だけ下げてもエレベーターは動かない。そこで左右の台座のレバーを両方とも下げてから、再びエレベーターに乗ると、今度は一瞬にして下に下がってくれる。エレベーターで下に降りると、その先のエリアでは強敵ゴーレムが待ち構えている。目の前にゴーレムが登場してもあわてないよう、ここで準備しておこう。

H ワープフィールドにはまるな!



ゴーレムを倒して先に進むと、ワープフィールドがあちこちにあるエリアにたどり着く。ワープフィールドに飛び込むのはいいのだが、どこにワープさせられるのかが分からないのが不安である。そこで、このエリアに9つあるワープフィールドに飛び込むと、どこにワープするかを示したマップ(上図)を参照に、できるだけ最短ルートを駆け抜けて欲しい。できることならこんな面倒くさい場所を通り抜けるのはいいのだが、ここを通過しないことには先に進むことはできないのだ。

I 正しい位置に宝石をはめこもう

さらに進むと宝石の形をした石のモニュメントがある。このモニユ

メントには3か所に宝石をはめ込めるような窪みがある。ちょうど青、緑、赤の3色に分かれているので、間違えないようにそれぞれしっかりとはめ込もう。そうすれば、その横にあるエレベーターが作動し、すぐ上上がることができるのだ。



J ゴーレムと対決

通路を進むと石版があり、そこには「闘技場 挑戦者募集中!」のメッセージが。そこで待ち構えているのはゴーレム。狭いエリアで戦うのは辛いところだが、常に相手の背後に回って攻撃すれば大丈夫だ。ゴーレムを倒すと銀の鍵を落としていくので、この闘技場にある鍵穴にこの鍵をはめて、先に進もう。



K アイテムを取ると毒ガス噴出

通路を突き進むと、この部屋の入口の石版には「毒の部屋」と書かれている。部屋に入ってみると、

あちこちにいやな噴出口が…。でもいまのところ何も出ていないようになので先に進むと、突き当たりに棚があり、その上にダイヤモンドエッジが置いてあった。さっそく手に取ってこの場を立ち去ろうとすると、通路にある噴出口が、一斉に毒を発射するのだ。だが、立ち止まってはられないので、急いでここを駆け抜けよう。



L 扉を開けるには LEVEL-13に直行

女神像の顔があるこの部屋は、扉が堅く閉ざされたままだ。この扉が開いて先に進まない限り、これから先の冒険は続けられない。そこでこの扉を開けるためには先に13階まで降りて女神像の足下にあるレバーを下げる必要がある。無事この扉が開いたら、急いで12階に駆け降りよう。



Level-12

このフロアは落とし穴あり、見えない壁あり、魔法の扉ありと様々なトラップが存在している。特に終盤の扉はすべて魔法で開けなければならないなど厄介な面も多い。少し難解なエリアだろう。

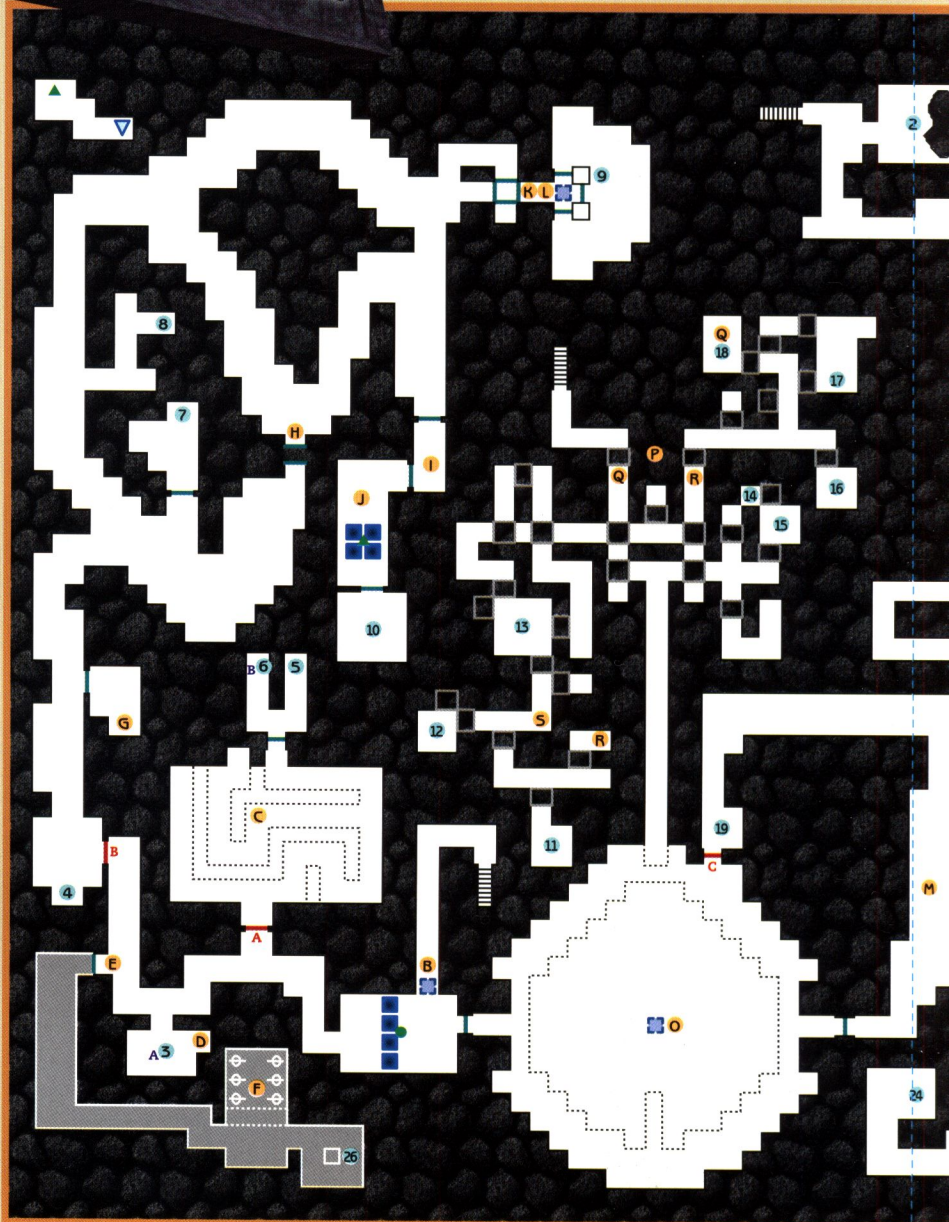
Level-11

Level-12

Level-13

Level-14

Level-15



マップ解説

スイッチ、レバーで開く扉

落とし穴

隠し部屋

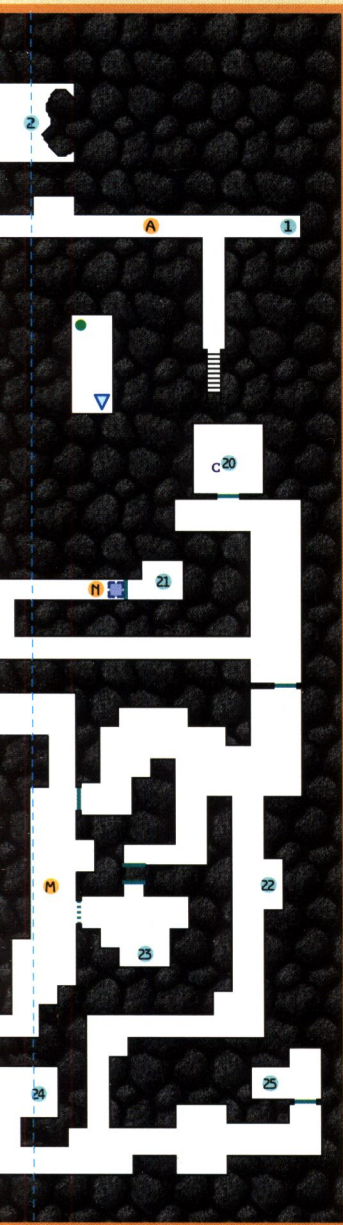
1 ~ ITEM

アイテムで開く扉

フォースフィールド

プレッシャープレート

A ~ EVENT



EVENT

A	岩石が転がってくる	K	壁が移動
B	落とし穴が開閉	L	モンスター出現
C	見えない壁	M	壁が移動
D	扉が開く	N	プレートに乗ると
E	隠し部屋		壁が移動
F	アイテムのパズル	O	アイテムをプレートに
G	扉が開く	P	魔法で開ける扉
H	壁が開く	Q	レバーで開く扉
I	扉が開閉する	R	レバーで開く扉
J	移動する落とし穴	S	通過すると扉が閉まる

ITEM

1	石×2、毒投げ矢	17	黒がねの兜
2	ラーの剣	18	毒投げ矢×2
3	トパーズの鍵 (デスナイトが所持)	19	トウモロコシ×2
4	もも肉	20	プラチナ兜、ルビーの鍵、フル爆弾、もも肉、
5	蛇の杖		リンゴ、たいまつ
6	エメラルドの鍵	21	秘薬ヴィー、リンゴ、
7	毒矢		矢×3、水入りフラスコ、
8	パン		生命の書
9	もも肉、リンゴ、毒矢、 黒がねグリーブ、フル爆弾	22	リンゴ
10	黒がねブーツ	23	スピードブーツ、毒矢×3
11	黒がねシールド	24	対ウェン秘薬
12	手裏剣×3	25	モーニングスター
13	癒しの書	26	黒がねの鎧
14	首切り斧		
15	闇の剣		
16	毒矢×2、カのグリーブ		

MONSTER

デスナイト金	オイトゥ
ヘルハウンド	

A 通路を進むと
後方から岩石が！

11階の女神像の部屋の扉が開かないかぎり、この12階のフロアに降り立つことができない。そこで扉を開く鍵がさらに下の13階にあるということで、11階から13階まで階段を駆け降りよう。だが、12階に降り立って、この通路を通過していると、突然その背後から巨大な岩石が転がり落ちてくる。まるで、8階で岩石に襲われたときの状況を繰り返しているような感じだが、この12階でもやはり岩石を避けるために、通路の脇にある窪みに避難するのが。焦ってしまうと避難できずに潰されてしまうので注意しよう。



B プレートを通過すると
落とし穴が開閉

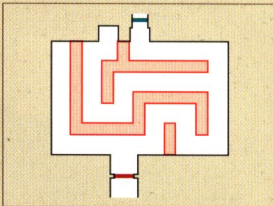
無事に扉が開き12階のスタート地点に立った。このまま道なりに進むと、通路にプレートが現れる。このプレートの上を通過すると、その先のスペースに落とし穴が出現するのだ。それも進路を塞ぐように横一列に並んでいる。このままでは通ることもできない。だが、もう一度プレートに乗ると落とし穴は消えるので、先に進むことができる。落とし穴が出現するといっても地面の色と同化しているため、落とし穴と気づかないこともあるかもしれない。いずれにして

も通路のプレートには2度乗るということを忘れないように。



C このフロアは
見えない壁に注意！

トパズの鍵で入ったこの部屋では、デスナイトが待ち構えていた。ところが目の前まで接近しても攻撃できないし、相手の攻撃も受けない。さらに目の前に扉が見えないのにまっすぐ歩いていくこともできない。つまりこの部屋には全く見えない、透明な壁があるということ。下のマップにある白い部分が通行可能な場所なので、デスナイトにぶつからないように慎重に進もう。



D このボタンで先の
エリアの扉が開く



見えない壁の部屋を出ると、左手にある小さなスペースにボタンがあるのを発見できるだろう。このボタンを押すとどんな変化が起きるかという、落とし穴が出現したフロアの背後の壁が移動し、通路が現れる。下に降りる階段を含め、この先に進むにはこの通路を必ず通らなければいけないが、まずはマップの左側に完全に攻略することが先決だ。それからゆっくりこの通路を通して、このフロアをクリアしよう。

E この隠し部屋は
見逃せない

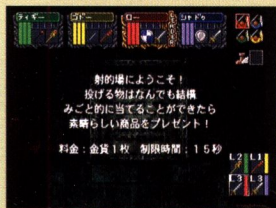


ダンジョンの風景が単調な場合、壁の色などと同色のボタンは見逃しがちになってしまうので、出来るだけ慎重に調べながら歩いていくと、また壁にボタンがあるのを発見した。このボタンは、正面にある壁を移動させ隠し部屋の道を開くものだ。この隠し部屋にはかなり難しいトラップがあるので、心してかかるように。

F 時間は15秒、
落ちて着いて…

隠し部屋を進むと、通路の先に石版があり「射的場よろこぞ！投げるものは何でも結構。みごとのに当てることができたら素晴らし

い商品をプレゼント! 料金: 金貨1枚 制限時間: 15秒」と書かれている。この隠し部屋は、つまり射的場なのだ。射的的の背後には金貨の投入口がある。ここに金貨を投入してから15秒的の中心にアイテムを当てなければならないのだ。15秒は結構あるように短い。しかも、金貨を何枚も持っているわけではないので、何度も投げられない。そこで金貨を入れる前にセーブして失敗してもいいようにしておこう。上手的に当てることができれば、隣の部屋の台座の上に、黒がねの鎧が乗っているのをいただいて装備しよう。



G スイッチを押すとかなり遠くの扉が開く



隠し部屋を出て再び通路を歩いていると、扉のある小部屋に辿り着く。この部屋にはスイッチがあって、これを押すとかなり遠くの格子扉が開く。親切にも、スイッチを押すと同時に扉が開いているムービーを流してくれるので、とりあえずマップを見て、どこの扉が

開いたかを確認しておこう。後半になってから、ここまで戻って来るのは大変なので、今のうちにしっかりとこのボタンは押しておこう。



H これで遠回りしなくて済む!?

通路を進んでいくとこの場所にもボタンがあり、これを押すと目の前の壁が移動して通路につながる。今までは、ここに辿り着くにはグルッと通路を大回りしていたが、ここが貫通したことで、近道ができるようになった。この左側のエリアを完全に攻略してしまえば、もうここに来ることはないので、あまり関係ないが…。



I ボタンを押すと扉が交互に開閉



最初の扉を開けるときは、扉の横にあるスイッチを押して中に入る。次の扉を開けるときはHのスイッチを押して中に入るのだが、2番目の扉が開くと最初の扉は閉じてしまう。最初の扉を再び開け

るには、Hのスイッチを再度押せばいいのだが、そうすると2番目の扉が閉じてしまう。つまりHのスイッチを押すたびに、この2枚の扉は交互に開閉する仕組みになっているのだ。

J 移動する落とし穴を慎重に通過

交互に開閉する扉を抜けると、落とし穴が移動している通路に突き当たる。4つのマスの間を落とし穴がぐるぐる時計回りに回転しているので、その動きに合わせて、慎重に渡るように。タイミングとしては左側に立って、目の前に落とし穴が来たら、その後を追うように、まっすぐプレートを進めばいい。慌てなければ、落ちることはまずないので、ゆっくりとタイミングを計って渡ろう。



K 壁が移動して先の部屋へ



通路をさらに奥まで進んでいくと、壁にぶつかって行き止まりとなる。だがその左手を見ると、そこに小さなスイッチがあることに気づくはずだ。このスイッチを押すと、目の前の壁が突然移動して通路が出現する。そこに入っていくと、目の前にはプレート、そして3枚の扉のある部屋に出るのだ。とりあえず先に進んでみよう。

L プレートを踏むたびにイヤな敵が…



壁が移動して出現した隠し部屋。この部屋の扉を開けるには、目の前のプレートを踏むしかないのだが、プレートを踏むと扉が開き、黒がねグリーブを発見できる。黒がねの防具は最高クラスのものなので、ぜひ手に入れたい。しかし、ただでは帰れない。扉の前のプレートを踏むと、その度にドアが閉閉し、オイトウが出現するのだ。しかも両サイドから現れるので、この狭い部屋で挟み撃ちを食らってはたまらない。手取り早いのは魔法で倒してしまうのだが、特にファイヤーボールが有効なので覚えておこう。

M スイッチを押すと壁が移動するが…

この壁にあるレバーを下げる、通路半ばにある壁が移動する。ちょうどレバーの右側にある扉は絶対に開かないので、その部屋に辿り着くためには、このレバーで壁を移動させなければならない。それでも、そこに置いてあるアイテムはスピードブーツと毒矢なのでたいしたものではない。欲しいければ取りに行くといだろう。

N プレートに乗って10秒待とう

このプレートは上に乗ると壁を

移動させることができる。ただし、プレートの上に乗って10秒ほど待たないと壁は移動しないのだ。普通なら、プレートに乗るとすぐに反応が起こるところだが、ここはそうではない。そのため気が短い人はすぐに立ち去ってしまいそうだが、壁が動いて現れたこの隠し部屋には、生命の書、秘薬ヴィー、水入りフラスコなど多数のアイテムがあるので、これをとらない手はないだろう。



O アイテムを投げてプレートに乗せる



このフロアで最も難しいのはこのイベントかも知れない。フロアの中で最も広いエリアの真真中に石柱があり、その石柱の上にあるプレートに何かアイテムを乗せると広場の北側の床が下がり、この先に行く道が開けるといわけだ。広場にある石版には「自分の腕力を信じ、投げよ」というメッセージが書かれている。LEVEL-7にあったアイテムを対岸のプレートまで投げるというのに比べると

距離は短いので比較的簡単そうに見えるが、高いところに投げたために、失敗することが多いだろう。さらにアイテムを投げ入れる場所も問題になってくる。恐らく広場の北側からアイテムを思いっきり投げ入れるのが、ベストと思われる。

P 目玉の扉は魔法で開ける

床が下がって、この先に進む道は開けたが、見えるのは目玉のような模様の扉ばかり。この扉はドア・オープン魔法で簡単に開くのだが、どこへ行っても目玉だらけで、自分が今どこにいるのかも分からない。異次元の世界に閉じ込められたような感覚だ。また、このエリアにはかなりの数のアイテムが隠れているので、アイテムが欲しい人は、端からじっくりとこの壁をチェックをしていくといだろう。この魔法の扉を開けるときは若干距離を開けてドア・オープンの魔法を放つのが効果的だろう。



Q レバーで開く扉もあり



魔法の扉の中にも、このQの扉のようにレバーで開けなければならないものもある。しかしながら、このようなフロアだけに、どこを歩いても魔法の扉ばかりで、よっ

ほど慎重に歩いて行かないかぎり、レバーを見つけだすのも容易ではないだろう。ましてやレバーと扉が離れていればなおさらだ。マップをしっかり参照して、どこに何があるのかを把握してから先に進もう。

R こもレバーで開けなければならない

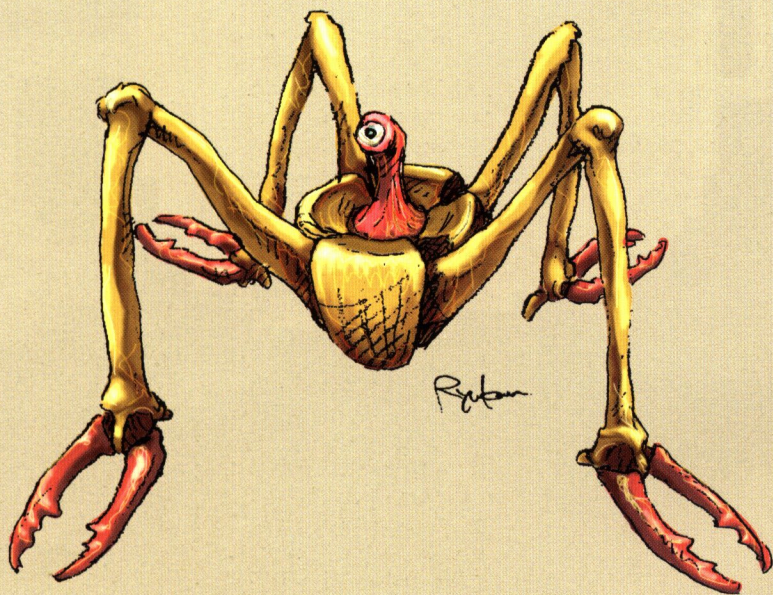
こもQの扉と同様にレバーで開ける扉だ。扉の位置はQの扉の隣なので比較的分かりやすいが、扉を開けるレバーの位置は全く別なので、しっかりマップを見ながら進まなければ分からないだろう。

S 通過すると扉が閉まってしまうのだ



これもほとんど分からないのだが、この魔法の扉の迷路のような中を歩いていき、Sの地点を通過すると中心近くにある魔法の扉が一齐に閉じてしまう。開けたはずの扉が閉じられていると、さらに自分がどこにいるか迷うことになるので、このエリアを通る際には、ほかの分かりづらいエリアと同様に、画面上にマップを表示して、

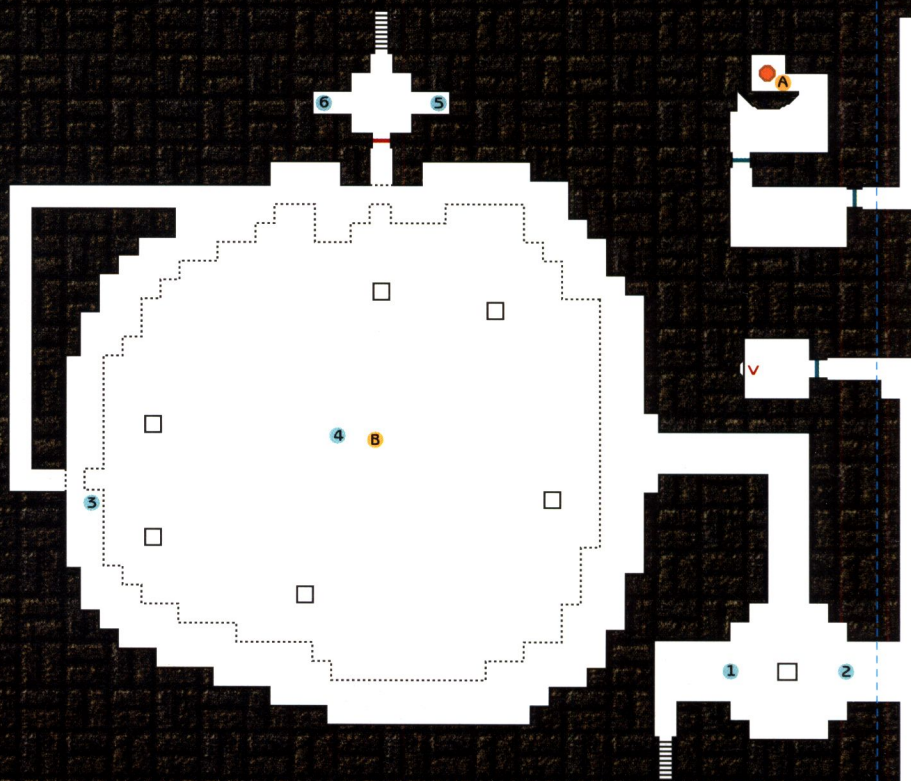
常に位置をチェックしながら進むのが得策だ。



Level-13

このフロアで注意しなければならないのは、とにかくドラゴンの中でも最強のドラゴンゾンビの存在だ。だが、ここまで来れば勇者もかなり力をつけているはずなので、怖がらずに攻撃を仕掛けよう。

Level-11
Level-12
Level-13
Level-14
Level-15



マップ解説

| スイッチ、レバーで開く扉 **W** 水飲み場 **1** ~ ITEM

| アイテムで開く扉 **V** ゴィーの祭壇 **A** ~ EVENT

EVENT

- A LEVEL-11の扉を開くレバー
- B ドラゴンゾンビと激突

ITEM

- | | |
|-----------|----------|
| 1 持久力の書 | 4 マスターキー |
| 2 素早さの書 | 5 炎の手袋 |
| 3 カリスタの王冠 | 6 ヘリオン |

MONSTER

- | | |
|--------------|---------|
| ジャイアントスコロピオン | ドラゴンゾンビ |
| シェイブネラ | |

A このレバーでLEVEL-11の扉を開ける

このLEVEL-13にはLEVEL-11の扉を開くためのレバーがある。ここはLEVEL-11から別の階段を使って降りてこられる場所にあるので、LEVEL-13の攻略進行とはまったく関係なくレバーを動かせばいい。ここのレバーを動かしたら階段を使ってLEVEL-11に直行しよう。



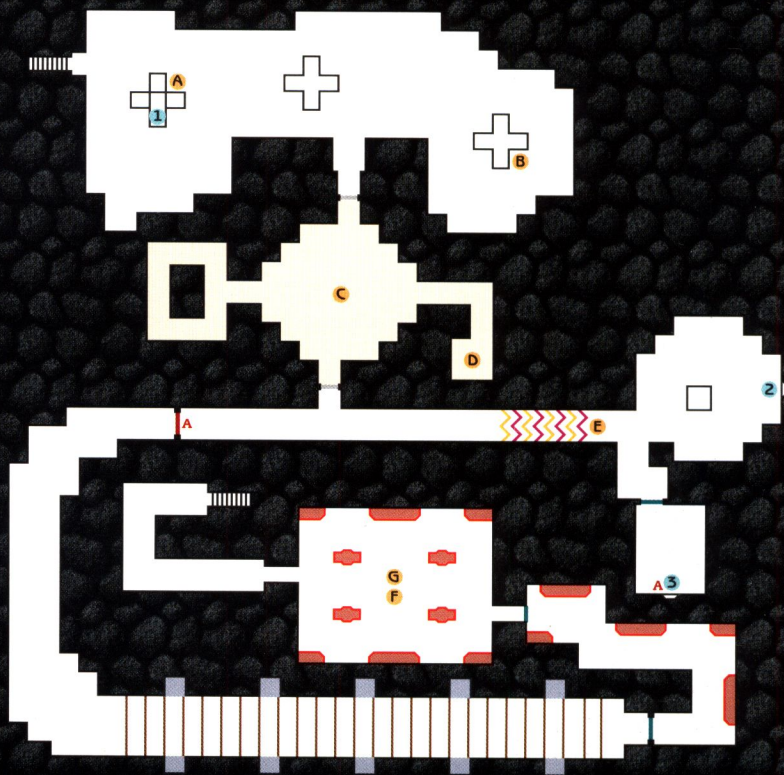
B 強敵、ドラゴンゾンビ出現！

ここで登場するドラゴンゾンビはとにかく、これまでの敵の中で最強の部類に入る。HPは数字でいうと255で、最後のボスキャラクターのHPと同じ数字だ。こちらの攻撃は魔法も、火も、毒も全くといっていいほど効き目がなし、敵の攻撃も強烈だ。しかしながら、ドラゴンが出没するエリアは、ここもそうだが全体に広いフロアになっている。それゆえ、十分な距離を取って、地道に切りつけていくしかないということだ。こいつを倒すことができれば、他のどんな敵を倒すのも難しくないと断言できる。



Level-14

冒険の終わりは徐々に近づいてきている。このフロアでは再びボルケスと対峙するが、本当の戦いは、もう1つ下の階になる。ただし、この階でボルケスが真のパワーを解放することになる。果たして勇者一行は勝てるのか？



マップ解説

| スイッチ、レバーで開く扉 □ 魔法無効

A ~ EVENT

| アイテムで開く扉

| その他の扉 ≡ 稲妻

1 ~ ITEM



EVENT

- | | | | |
|---|--------------|---|------|
| A | 壁が移動 | G | ムービー |
| B | スティルナイト | | |
| C | 魔法禁止ゾーン | | |
| D | 扉を開くボタン | | |
| E | 電撃が落ちる通路 | | |
| F | 囚われているグレイロード | | |

ITEM

- | | | | |
|---|-----|---|--------|
| 1 | 時の眼 | 3 | マスターキー |
| 2 | 闇の書 | | |

MONSTER

- | | |
|--------|---------------|
| デスナイト赤 | スティルナイト (剣、盾) |
|--------|---------------|

Level-11

Level-12

Level-13

Level-14

Level-15

A 壁が移動して貴重なアイテムを獲得

14階に降りてすぐのところにある柱をよく見るとボタンがある。このボタンを押すと、柱の壁の一部が移動してスペースが出来る。ここには時の眠とって、モンスターの動きを一定時間封じることが出来るアイテムがある。ただし、これは使用できる回数に制限があるので使い過ぎるとすぐに壊れてしまうので注意しよう。



B 姿なき騎士 ～スティルナイト

このフロアには空中を漂う不思議な剣と盾、スティルナイトがいる。この剣と盾はただ漂っているだけではなく、勇者のパーティを見つくと接近してきて、的確に攻撃を仕掛けてくるのだ。このスティルナイトの正体は、実は目に見えない騎士で、実体のある剣と盾だけが表面に現れ、攻撃してきているように見えるのだ。実体のないスティルナイトを倒すにはボールブレードか、魔法ハーム・ノ



ンマテリアルを使おう。

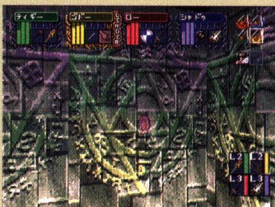
C このエリアでは魔法は一切使えない!

通路を抜けて、次のエリアへ進もうとすると壁に石版があり「魔法禁止ゾーン」の文字が書き記されている。このエリアに入ると、魔法の効力は一切失われるので注意しよう。この魔法禁止ゾーンでは、ファイヤーソードやライトニングソードなど、魔法を使わなくてもその効果が得られる剣を装備しておく必要がある。



D このボタンを押して先に進もう

魔法禁止ゾーンの右端の狭いスペースには、分かりづらいが小さなボタンがある。このエリアに入ってきたときには、出口の扉が固く閉ざされた状態だったが、このボタンを押すと閉ざされていた扉が開くのだ。この部屋を出れば魔法を使うことが出来るので、一刻も早く抜け出そう。



E 通路の天井から電流攻撃が...

魔法禁止ゾーンを抜け出して通路を左に進むと、一部床の色が変わっている通路があり、強力な電撃が天井から床へ走っていた。この電撃が直撃すると、ものすごいダメージを受けてしまうのでタイミングを計って避けながら前進しよう。通路を抜けると柱の陰にボタンがあり、これを押すと通路の電流は止まるのだ。柱の後ろの闇の書、左手にある部屋でマスターキーを拾ったら、ここにはもう用はないので、急いで先へ進もう。

F 囚われている師 ～グレイロード

培養器のようなものに入れられた胎児が脇に居並ぶ、不気味な雰囲気通路を駆け抜けると、ある部屋に突き当たる。この部屋の扉を開くと、ムービーが始まるのだが、部屋の中には牢に幽閉されているセロンの師匠グレイロードが…。そしてこのあと、最悪な事態が勇者たちの目の前で展開することになる。

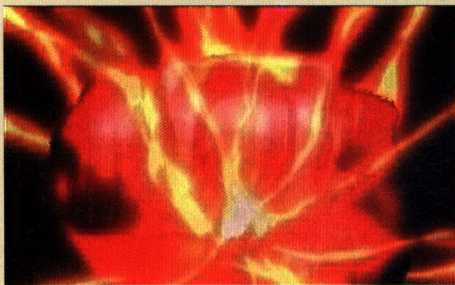
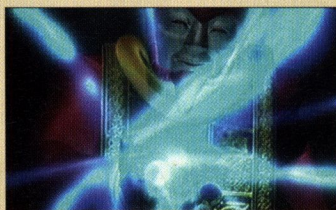
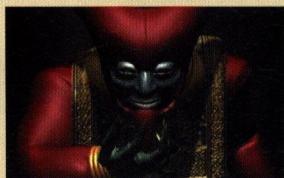


G パワージェムが
ボルケスの手に…

再びセロンの前に姿を現わしたボルケス。そして彼が差し示す方向には、すっかりやつれて変わり果てたグレイロードの姿が…。パワージェムを手に入れることに執念を燃やすボルケスは、その所在を教えないとグレイロードの命はないと脅しをかける。と、そのとき、何処からともなくカラスのファル

クラムが現れ、ボルケスに渾身の一撃を食らわせた。たじろぐボルケス。だが、すぐに体勢を立て直し、掌にためた力をファルクラムに向けて解き放った。グレイロードの元に落下するファルクラム、そして彼の首に巻かれていた飾りはちぎれてボルケスの手に納まった。これこそボルケスの探し求めていたパワージェムだった。ついにボルケスの手に渡ってしまった

パワージェム。そしてその時、ボルケスは激しい閃光に包まれて…



Level-11

Level-12

Level-13

Level-14

Level-15

マップ解説

- スイッチ、レバーで開く扉
- ヴィーの祭壇
- フォースフィールド
- プレッシャープレート
- 炎の壁
- アイテムで開く扉
- その他の扉
- 水飲み場
- 落とし穴
- 隠し部屋
- A ~ EVENT
- 1 ~ ITEM

EVENT

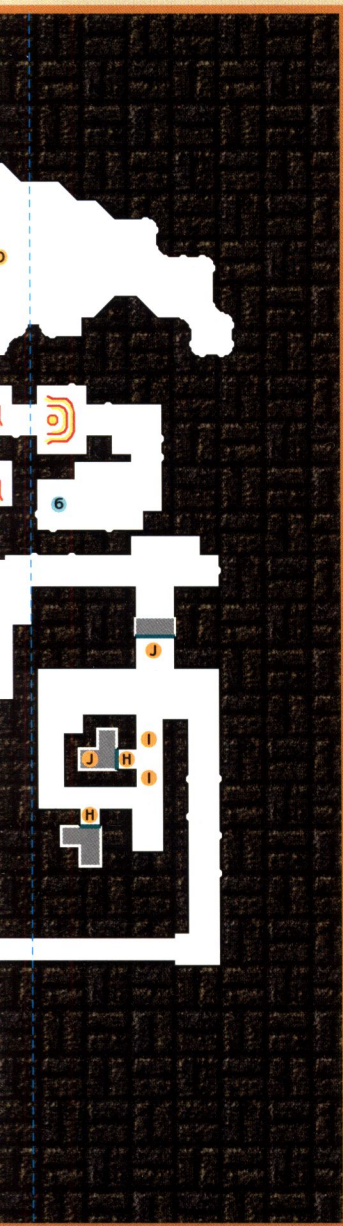
A	ワープフィールド	I	壁を閉じるボタン
B	ファイヤーボール	J	壁が移動するボタン
C	挟まれるとダメージを受ける扉	K	移動する足場
D	アイテムのトラップ	L	最終エリアへの道を開くボタン
E	一定時間しか開かない扉	M	落とし穴
F	岩石が落下	N	炎の壁
G	通路を開くスイッチ	O	ロードカオスとの最終決戦
H	隠し部屋		

ITEM

1	赤宝石、緑宝石(デスナイトが所得)	プラチナグリーブ、
2	魔法の石	プラチナシールド、
3	青宝石	プラチナの鎧、
4	魔法の石	プラチナブーツ、
5	魔法の石	魔法の石
6	プラチナ兜、	

MONSTER

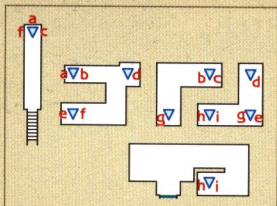
デスナイト金 ロード・カオス



Level-11 Level-12 Level-13 Level-14 Level-15

A スタート直後に 複雑なワープゾーン

このフロアもLEVEL11と同様に、ワープフィールドのトラップがある。フィールドは全部で10個。ただし、LEVEL11は通路にフィールドがあったのに対して、ここは4つの小部屋にフィールドが分散しているの、それほど歩き回らなくてもいいし、画面上にマップを表示していれば意外にあっさりとは抜けられるかもしれない。最短では4つのワープフィールドを通り抜けると外に出られる。下のマップを参照にこのフィールドのトラップをクリアしよう（aのワープフィールドを抜けるとaの地点に飛ぶ。その他も同様に）。



B ボタンを押すと ファイヤーボールが…

ワープフィールドの部屋を出て通路を左に進むと、通路の左右には見たことのある発射口が多数設置されている。ここまでクリアして来た人であれば、これがファイヤーボール、または毒霧の発射口であることはいわなくても分かるはずだ。この通路の突き当たりにはスイッチがあり、これを押すと先ほどの発射口からファイヤーボールが発射されるのだ。しかも、一度スイッチを押すと、延々とファイヤーボールは発射され続けるの、できることなら、このスイッ

チを押さずに、先に進みたいところだ。



C ここに扉に 挟まれると…

先に進むと、通路に開閉を繰り返す、鋭い歯のついた扉が3つ並んでいる。この扉は、タイミングを合わせてうまくすり抜けられればいいのだが、一度挟まれると、HP20~40程度のダメージを負ってしまうのだ。あまり近づきすぎず扉に対して正面に立ち、開いたら一気に駆け抜けるように。また、奥の部屋のトラップをクリアしたあと、この通路を引き返すことになるので気を抜かないようにしましょう。



D アイテムを取ると デスナイトが始動

開閉する扉を通り抜け、通路を右に進むと、扉の開いた部屋に到達する。部屋に入るとその先の柵には魔法の石が置いてある。この石はファイナルステージに向かうときに必要なので、絶対に拾ってお

くこと。だが、この石を柵から取ると、入り口の扉が閉まり、部屋の左右に控えていた金のデスナイトが動き始めるのだ。扉は堅く閉ざされたまま、さらにデスナイト2体が襲ってくる。まさに窮地に追い込まれた感じだが、デスナイトは比較的火力系に弱いので、十分距離を置いてファイヤーボールを連発すれば、難なく倒せるはずだ。デスナイトを倒すと赤宝石、緑宝石を落とすので、それを拾って閉まっている扉を開けて先に進むよう。



E 扉は一定時間しか 開かないので注意!



迷路のような通路を通り抜けると、目の前にスイッチも鍵もない

扉が…。あたりを見回してみると、扉の付近に3つのスイッチがあった。どれが扉のスイッチか、とりあえず全て押してみると、その向こうにあと2つ扉があることに気づく。しかも3つとも一定時間しか開かないらしい。ならばボタンを3つ押して一気に通り抜けるしかない。スイッチは正面が1枚目、向かって左が2枚目、右が3枚目の扉になっている。万が一途中で扉が閉まっても、元に戻ることはできるのでご安心を…。

F プレートを踏むと 岩石が落下!

3枚の扉を抜けて通路を右に曲がると、その通路の突き当たりの棚の上には魔法の石がある。ただし、その棚の前にはプレートがあり、このプレートを踏むと天井から巨大な石柱が落下してくるようになっている。魔法の石を取るためには必ずプレートの上を通過しなければならないが、何も考えずに前進すると石柱に挟まれて大ダメージを受けるので、石柱の落下/上昇のタイミングを計って、アイテムを取りに行くようにしましょう。



G 先へ進むためには ここに青宝石を…

石柱のトラップからまっすぐ通路を進むと壁にぶち当たるが、行き

場がなくなったときは、必ずその周りを確認してみよう。すると、通路左側のスペースに何かをはめ込む窪みを発見できるだろう。魔法の石では大きすぎるので、青宝石を埋め込んでみる。すると道を塞いでいた壁が移動し、目の前に道が開いているはずだ。



H 壁が動くこと 隠し部屋あり



このあたりは、壁にボタンがいくつか存在する。まずは通路突き当たりの壁のボタンを押すと、通路右にある壁が移動し隠し部屋が出現する。その隠し部屋にもボタンがあり、これを押すとさらにもう1つ隠し部屋が現れる。部屋の中にあるボタンは、この先に進むのに重要なものなので、絶対に見逃してはいけない。

I 壁が閉じてしまった!



この1の位置にも左右にボタンが1つずつある。このボタンを押すと、さっきまで開いていた隠し部

屋への壁が元に戻ってしまう。最初から壁が閉じられている場合は、何も変化しないが、隠し部屋のボタンを押す前に壁を閉じてしまうと、また一からボタンを押していかなければならないので気をつけよう。

J 目の前に立ち 塞がる壁を開くには

通路を進んで行くどぶ厚い壁に塞がれて、これ以上先に進むことができなくなってしまいます。この壁を移動させるにはどうしたらいいか。解説が前後してしまっただが、2つ目の隠し部屋にあるボタンを押して通路に出ると、この壁が移動していることに気づくはずだ。前方への道が開けると、ここからロード・カオスが待ち受けるファイナルステージまではあとわずかということになる。気を引き締めて先に進んでいこう。



K 移動する足場に 上手に乗るように

この場所では4枚分の足場が一定の周期で移動している。この先に進むには、この足場に乗るように移動して対岸に渡らなければならない。万が一、少しでもタイミングがずれると溝に落ちてしまうのだ。ただし、溝に落ちた場合身体的なダメージは大きい、ワープフィールドを抜けると、ちょうど足場を渡りきったところに出てくるので、多少のダメージを受けても楽に渡りたい人は、下に落ちてみるのもいいだろう。



L これが最終エリアへ の道を開くボタンだ

移動する足場を抜けたところにはいくつかのボタンがある。まず最初に一番窪んだ部分にあるボタンを押してみよう。ボタンを押してもここではなんの反応もしないので、どんな変化が起こったのか分からないうが、実はこれがファイナルステージへと続く道を開くためのボタンなのだ。ちなみに壁にあ



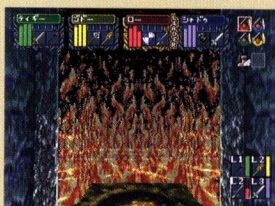
る2つのボタンのうち右を押すと、今開いたばかりの壁が閉じてしまうので、このボタンは押さないようにしましょう。

M ボタンを押すと、 突然落とし穴が…



2つ並んだボタンの右側は壁を閉じるボタンだということが分かった。それでは左は何のボタンか？ 押してみると、突然落とし穴が開いて落ちてしまう。かなりダメージを受けてしまうが、この付近はモンスターも出てこないののでしっかり休息をとってから先に進もう。ちなみにもう1つあるボタンは、押してもなんの反応もない。

N 炎の壁は 魔法の石で解除



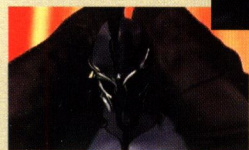
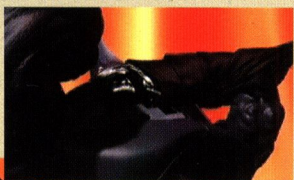
ボタンで開いた通路を抜けると、その行く手を遮るように炎が燃えさかっている。この炎の壁は強引に突き進もうとしても、それより先に進むことはできない。これを解除するためには、炎の足下にある丸いスペースに魔法の石を乗せ

ただけでいい。そうすると、波が引くように炎の勢いが弱まり、先に進むことができる。

O ついにロードカオス との最終決戦！

人間の死体で固めたような不気味な青い扉、この先にあるロード・カオスがいる。ついに最後の戦いが始まるわけだが、このロード・カオスの強さは半端ではない。HPはもちろん攻撃力、素早さは登場するモンスターの中では断トツ。防御力も高く毒、火、魔法あらゆる攻撃に対しての耐性があり、これまでの敵とは強さのレベルが違うので、いったいどんな攻撃をすれば倒れてくれるのか悩んでしまう。戦い方としてはできる限りロードカオスの正面には立たないように。そして剣で切りつけるよりは、物を投げつけて少しずつダメージを与えていくといいだろう。攻撃魔法で比較的効くのはファイヤーボールだが、いずれにしても一発で大きなダメージを与えることは望めない。根気強く攻め続けるしかないのだ。





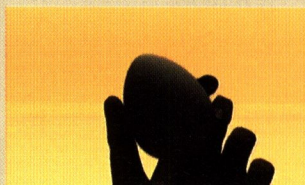
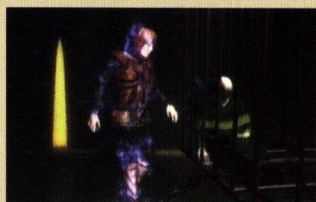
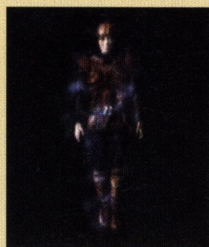
Level-11

Level-12

Level-13

Level-14

Level-15



EPILOGUE

最強の敵ロード・カオス。いかなる攻撃も跳ね返し、セロンと勇者4人の力をもってしても歯が立たない。だが、このまま敗れ去ってしまえば、世界の均衡を再び取り戻すことはできない…彼らは死力を尽くして戦った。魔法を繰り出し、剣を振りかざし、ロード・カオスの強力なパワーに押されながらも、決してひるむことなく突進を続けた。そしてついに……。
ロード・カオスは、断末魔の叫び

をあげて倒れていく。「い、いつか…、再び…、必ず…」。復活を示唆させるような言葉を残し、悪の根源は姿を消していった。勇者たちはこの苦しい戦いについて勝利したのだ。だが、その余韻に浸っている暇などなかった。主人の死とともに、地下迷宮は音を立てて崩れ始める。戦いを終えたセロンは、師グレイロードが幽閉されている実験室へ急いだ。「さあ、帰りましょう。調和と均衡の世界

へ…」セロン、グレイロード、ファルクラムとともに平和を取り戻した世界へと戻っていった……。世界は均衡を取り戻した。だが、その一方で、悪の生命は着々と成長を続けていたのだ。砂漠で見つかったロード・カオスの卵。そして中から何かの卵が…。卵からは鼓動が伝わってくる。これはいい…その時、風に紛れて何者かの叫びが聞こえた…「い、いつか…、再び…、必ず…」と…。



DUNGEON MASTER NEXUS PERFECT DATA GUIDE

完全データガイド

HERO-勇者

●勇者のパラメータの見方

★体力特性値：それぞれの勇者の体力特性値は、次の3つの数値で表される。

- ・ヘルス……勇者の肉体的な強さ。HPのこと。この値が0になると死んでしまう。
- ・スタミナ……持続力を表す。値が最大値の半分以下になると全体的な能力が低下する。
- ・マナ……魔法を使うために必要なエネルギー。MPのこと。

★能力値：勇者は様々な能力を持っていて、冒険の中で経験を積むことによって能力を発達させることができる。00/00の左が現在の値、右が最高値を示している。この最高値は、特殊能力レベルによって変化する。

- ・STRENGTH (強さ) ……値が高いほど武器による攻撃力が高くなる。また重い鎧など身につけられるものも増える。
- ・DEXTERITY (機敏さ) ……値が高いほど武器の取り扱いや敵の攻撃を交わすことがうまくなる。忍者の能力が高い勇者は器用さに優れている。
- ・WISDOM (賢さ) ……値が高いほど呪文の習得が早く、マナの回復も早くなる。
- ・VITALITY (生命力) ……値が高いほどケガの治りが早い。また傷つきにくくなる。
- ・ANTI-MAGIC (耐魔法力) ……相手の魔法の攻撃に対する抵抗力を表す。
- ・ANTI-FIRE (耐火力) ……火に対する抵抗力を表す。

★特殊能力レベル：勇者はみなFIGHTER (戦士)、NINJA (忍者)、PRIEST (僧侶)、WIZARD (魔法使い) としての特殊能力を備えている。

- ・FIGHTER：大型の武器を操るのに優れ、一般に、他の職業の者よりも体力がある。
- ・NINJA：正確さを必要とする武器の扱いに優れ、手先が大変器用だ。
- ・PRIEST：治療の専門家。魔法によって体力の回復や、その他様々な治療をする。
- ・WIZARD：戦闘において、攻撃魔法を自在に操って戦うことができる。

※特殊能力は0~15の16段階で表われ、それぞれのレベルでの呼び名がある。

0 : ——	8 : EXPERT
1 : NEOPHYTE	9 : LO MASTER
2 : NOVICE	10 : UM MASTER
3 : APPRENTICE	11 : ON MASTER
4 : JOURNEYMAN	12 : EE MASTER
5 : CRAFTSMAN	13 : PAL MASTER
6 : ARTISAN	14 : MON MASTER
7 : ADEPT	15 : ARCH MASTER

アジジ



HP、スタミナの数値はともに高く、戦士として、そして忍者として高い能力を持っている。初期装備は十分だ。

ヘルス (HP)	61
スタミナ	77
マナ (MP)	7
STRENGTH (強さ)	47
DEXTERITY (機敏さ)	48
WISDOM (賢さ)	42
VITALITY (生命力)	45
ANTI-MAGIC (耐魔法力)	30
ANTI-FIRE (耐火力)	35
FIGHTER	NOVICE (LEVEL-2)
NINJA	APPRENTICE (LEVEL-3)
PRIEST	—————
WIZARD	—————

所持可能な重量 48kg

初期所持品 ダガー×2、レザーシールド、ホルター、バーバリアンのスボン

アレックス



忍者のレベルが高いことでも分かるように、機敏さは20人の中でもトップクラス。全体的に能力は高い。

ヘルス (HP)	50
スタミナ	57
マナ (MP)	13
STRENGTH (強さ)	44
DEXTERITY (機敏さ)	55
WISDOM (賢さ)	45
VITALITY (生命力)	40
ANTI-MAGIC (耐魔法力)	35
ANTI-FIRE (耐火力)	40
FIGHTER	—————
NINJA	APPRENTICE (LEVEL-3)
PRIEST	—————
WIZARD	NOVICE (LEVEL-2)

所持可能な重量 46kg

初期所持品 スリング、レザーチョッキ、レザースボン、スエードブーツ

イライジャ



僧侶のレベルが高く、敵の魔法に対する耐性が高いのが特徴。戦士として成長させるのもいいだろう。

ヘルス (HP)	60
スタミナ	58
mana (MP)	22

STRENGTH (強さ)	42
DEXTERITY (機敏さ)	40
WISDOM (賢さ)	42
VITALITY (生命力)	36
ANTI-MAGIC (耐魔法力)	53
ANTI-FIRE (耐火力)	40
FIGHTER	NOVICE (LEVEL-2)
NINJA	-----
PRIEST	APPRENTICE (LEVEL-3)
WIZARD	-----

所持可能な重量 44kg

初期所持品 魔法の箱、ローブ (上下)、サンダル

ウーフ



忍者系のモンスター。一見動きが鈍そうだが、機敏さ、賢さの能力が高く、このまま忍者として成長させたい存在。

ヘルス (HP)	40
スタミナ	50
mana (MP)	30

STRENGTH (強さ)	33
DEXTERITY (機敏さ)	57
WISDOM (賢さ)	45
VITALITY (生命力)	40
ANTI-MAGIC (耐魔法力)	35
ANTI-FIRE (耐火力)	40
FIGHTER	-----
NINJA	APPRENTICE (LEVEL-3)
PRIEST	NOVICE (LEVEL-2)
WIZARD	-----

所持可能な重量 37g

初期所持品 フラスコ、レザーチョッキ

ウツェ



賢さの値が高く、魔法の習得が早いので忍者よりも僧侶としての成長に期待。HP、MPが低いのが残念だ。

ヘルス (HP)	45
スタミナ	47
mana (MP)	20

STRENGTH (強さ)	38
DEXTERITY (機敏さ)	35
WISDOM (賢さ)	53
VITALITY (生命力)	45
ANTI-MAGIC (耐魔法力)	47
ANTI-FIRE (耐火力)	40
FIGHTER	-----
NINJA	NOVICE (LEVEL-2)
PRIEST	APPRENTICE (LEVEL-3)
WIZARD	-----

所持可能な重量 41kg

初期所持品 手裏剣×3、騎士のマント、シルクのシャツ、サンダル

エルシア



戦士のレベルが高い割には強さ、機敏さといった能力値が低いのが気になる。スタミナの値は高いのだが…

ヘルス (HP)	53
スタミナ	72
mana (MP)	15

STRENGTH (強さ)	38
DEXTERITY (機敏さ)	35
WISDOM (賢さ)	43
VITALITY (生命力)	45
ANTI-MAGIC (耐魔法力)	42
ANTI-FIRE (耐火力)	40
FIGHTER	JOURNEYMAN (LEVEL-4)
NINJA	-----
PRIEST	-----
WIZARD	-----

所持可能な重量 41kg

初期所持品 リンゴ、タブレット、騎士のマント

ガンドゥ



賢さの数値はなかなか高いほう。その姿を見ると僧侶系のようにも思えるが、忍者のレベルがもっとも高いのだ。

ヘルス (HP)	39
スタミナ	63
マナ (MP)	26

STRENGTH (強さ)	39
DEXTERITY (機敏さ)	45
WISDOM (賢さ)	47
VITALITY (生命力)	33
ANTI-MAGIC (耐魔法力)	48
ANTI-FIRE (耐火力)	43
FIGHTER	-----
NINJA	APPRENTICE (LEVEL-3)
PRIEST	-----
WIZARD	NOVICE (LEVEL-2)

所持可能な重量 42kg

初期所持品 毒投げ矢×2、ジーンズ、レーザーチョッキ、レーザーブーツ

ゴドー



全体的に平均レベルの能力を兼ね備えている。僧侶としてのレベルは高いが、賢さや機敏さなど個々の能力は低い。

ヘルス (HP)	55
スタミナ	55
マナ (MP)	19

STRENGTH (強さ)	42
DEXTERITY (機敏さ)	35
WISDOM (賢さ)	40
VITALITY (生命力)	48
ANTI-MAGIC (耐魔法力)	40
ANTI-FIRE (耐火力)	45
FIGHTER	-----
NINJA	-----
PRIEST	JOURNEYMAN (LEVEL-4)
WIZARD	-----

所持可能な重量 44kg

初期所持品 バン、リンゴ、チーズ、ロープ(上下)、緑のブーツ

ゴズモグ



いかにも黒魔道師といった風貌、耐魔法力、耐火力の値が高く、魔法使いとしての賢さも十分兼ね備えている。

ヘルス (HP)	60
スタミナ	55
マナ (MP)	18

STRENGTH (強さ)	40
DEXTERITY (機敏さ)	43
WISDOM (賢さ)	48
VITALITY (生命力)	34
ANTI-MAGIC (耐魔法力)	50
ANTI-FIRE (耐火力)	59
FIGHTER	-----
NINJA	-----
PRIEST	-----
WIZARD	JOURNEYMAN (LEVEL-4)

所持可能な重量 42kg

初期所持品 暗黒のマント

シャドウ



隠し部屋にいる勇者。HP、スタミナをはじめ、戦闘に関わる能力値は、他の勇者とは比べ物にならないくらい高い。

ヘルス (HP)	120
スタミナ	80
マナ (MP)	40

STRENGTH (強さ)	60
DEXTERITY (機敏さ)	60
WISDOM (賢さ)	45
VITALITY (生命力)	50
ANTI-MAGIC (耐魔法力)	50
ANTI-FIRE (耐火力)	42
FIGHTER	JOURNEYMAN (LEVEL-4)
NINJA	JOURNEYMAN (LEVEL-4)
PRIEST	NOVICE (LEVEL-2)
WIZARD	NOVICE (LEVEL-2)

所持可能な重量 54kg

初期所持品 なし

セディー



エルフの少年。能力値は全体にままああ印象。賢さを活かして、今後は魔法使いとして力をつけることが好ましい。

ヘルス (HP)	65
スタミナ	50
マナ (MP)	12

STRENGTH (強さ)	45
DEXTERITY (機敏さ)	45
WISDOM (賢さ)	47
VITALITY (生命力)	35
ANTI-MAGIC (耐魔法力)	50
ANTI-FIRE (耐火力)	35
FIGHTER	APPRENTICE (LEVEL-3)
NINJA	-----
PRIEST	-----
WIZARD	NOVICE (LEVEL-2)

所持可能な重量 46kg

初期所持品 弓、タブレット、緑のスボン、緑のブーツ

ダルー



性別不明のモンスター。賢さの数値が低いので、魔法使いよりむしろパワーを活かせる戦士になったほうがいだろう。

ヘルス (HP)	100
スタミナ	65
マナ (MP)	6

STRENGTH (強さ)	50
DEXTERITY (機敏さ)	30
WISDOM (賢さ)	35
VITALITY (生命力)	45
ANTI-MAGIC (耐魔法力)	30
ANTI-FIRE (耐火力)	45
FIGHTER	APPRENTICE (LEVEL-3)
NINJA	-----
PRIEST	-----
WIZARD	NEOPHYTE (LEVEL-1)

所持可能な重量 50kg

初期所持品 なし

ソイヤ



最初から剣を所持。HP、スタミナの数値が高く、戦士としての成長が期待できる女勇者だ。

ヘルス (HP)	65
スタミナ	70
マナ (MP)	2

STRENGTH (強さ)	54
DEXTERITY (機敏さ)	45
WISDOM (賢さ)	39
VITALITY (生命力)	49
ANTI-MAGIC (耐魔法力)	40
ANTI-FIRE (耐火力)	40
FIGHTER	JOURNEYMAN (LEVEL-4)
NINJA	-----
PRIEST	-----
WIZARD	-----

所持可能な重量 54kg

初期所持品 剣、首飾り、ホルター、長衣、サンダル

ティカ



賢さの数値は断トツなのだが、強さ、生命力は最低レベル。ここは最強の魔法使いを目指して戦いに挑もう。

ヘルス (HP)	47
スタミナ	67
マナ (MP)	17

STRENGTH (強さ)	37
DEXTERITY (機敏さ)	47
WISDOM (賢さ)	57
VITALITY (生命力)	37
ANTI-MAGIC (耐魔法力)	47
ANTI-FIRE (耐火力)	37
FIGHTER	NOVICE (LEVEL-2)
NINJA	-----
PRIEST	-----
WIZARD	APPRENTICE (LEVEL-3)

所持可能な重量 40kg

初期所持品 ムーンストーン、シルクのシャツ、長衣、サンダル

ティギー



賢さ、そして耐魔法力の数値が高く、まさに僧侶、魔法使い系の勇者だと言える。戦うときには必ず後衛に回そう。

ヘルス (HP)	25
スタミナ	40
mana (MP)	35

STRENGTH (強さ)	30
DEXTERITY (機敏さ)	35
WISDOM (賢さ)	50
VITALITY (生命力)	35
ANTI-MAGIC (耐魔法力)	59
ANTI-FIRE (耐火力)	40
FIGHTER	-----
NINJA	NOVICE (LEVEL-2)
PRIEST	NOVICE (LEVEL-2)
WIZARD	APPRENTICE (LEVEL-3)

所持可能な重量 34kg

初期所持品 小型杖、上着、長衣、サンダル

ヒッサー



トカゲの姿をした勇者。強さ、機敏さの能力は平均以上。しかし、こいつが身につけられる防具は、果たしてあるのか？

ヘルス (HP)	80
スタミナ	61
mana (MP)	5

STRENGTH (強さ)	58
DEXTERITY (機敏さ)	48
WISDOM (賢さ)	35
VITALITY (生命力)	35
ANTI-MAGIC (耐魔法力)	43
ANTI-FIRE (耐火力)	55
FIGHTER	APPRENTICE (LEVEL-3)
NINJA	NOVICE (LEVEL-2)
PRIEST	-----
WIZARD	-----

所持可能な重量 57kg

初期所持品 なし

ハルク



棍棒につの兜、バーバリアンのズボン、数値が示すように戦士としての能力は抜群。もう少し賢さがあれば…。

ヘルス (HP)	90
スタミナ	75
mana (MP)	0

STRENGTH (強さ)	55
DEXTERITY (機敏さ)	43
WISDOM (賢さ)	30
VITALITY (生命力)	46
ANTI-MAGIC (耐魔法力)	38
ANTI-FIRE (耐火力)	48
FIGHTER	JOURNEYMAN (LEVEL-4)
NINJA	-----
PRIEST	-----
WIZARD	-----

所持可能な重量 54kg

初期所持品 棍棒、つの兜、バーバリアンのズボン、サンダル

ムラマサ



日本出身(?)の勇者。HPIは戦士の中では最低のレベルだ。とにかく経験を積んで、レベルをあげていくしかない。

ヘルス (HP)	48
スタミナ	65
mana (MP)	11

STRENGTH (強さ)	43
DEXTERITY (機敏さ)	55
WISDOM (賢さ)	40
VITALITY (生命力)	35
ANTI-MAGIC (耐魔法力)	45
ANTI-FIRE (耐火力)	50
FIGHTER	APPRENTICE (LEVEL-3)
NINJA	-----
PRIEST	NOVICE (LEVEL-2)
WIZARD	-----

所持可能な重量 45kg

初期所持品 日本刀、武道ズボン、武道着

レイラ



忍者としての能力が高く、機敏さの値は勇者の中でもトップクラスだ。ただしHPの値が低いのが気になる。

ヘルス (HP)	48
スタミナ	60
マナ (MP)	3

STRENGTH (強さ)	40
DEXTERITY (機敏さ)	53
WISDOM (賢さ)	45
VITALITY (生命力)	47
ANTI-MAGIC (耐魔法力)	45
ANTI-FIRE (耐火力)	35
FIGHTER	-----
NINJA	JOURNEYMAN (LEVEL-4)
PRIEST	-----
WIZARD	-----

所持可能な重量 42kg

初期所持品 ロープ、シルクのシャツ、
レザーズボン、レザーブーツ

ロー



HP125、戦士としてのレベル5、登場する勇者の中で初期能力値が断トツに高い。勇者の間では隠し部屋にいる。

ヘルス (HP)	125
スタミナ	95
マナ (MP)	25

STRENGTH (強さ)	63
DEXTERITY (機敏さ)	52
WISDOM (賢さ)	40
VITALITY (生命力)	45
ANTI-MAGIC (耐魔法力)	34
ANTI-FIRE (耐火力)	50
FIGHTER	CRAFTSMAN (LEVEL-5)
NINJA	APPRENTICE (LEVEL-3)
PRIEST	APPRENTICE (LEVEL-3)
WIZARD	NOVICE (LEVEL-2)

所持可能な重量 62kg

初期所持品 なし

MONSTER-モンスター

●モンスターデータの項目

- ・モンスターの名称
- ・防御力（ノーマル／イーजी）
相手の攻撃に対するモンスターの防御力。
- ・攻撃力（ノーマル／イーजी）
モンスターが能力として持ち合わせる攻撃のパワー。
- ・HP
勇者のヘルスと同じ。これがゼロになると死んでしまう。
- ・機敏さ（ノーマル／イーजी）
モンスターの素早さを示す数字。数字が大きいくらいほど素早い。
- ・走行速度（ノーマル／イーजी）
モンスターの歩く速度。数字が大きいくらいほど歩くのが速い。
- ・獲得経験値（ノーマル／イージー）
モンスターを倒したときに得られる経験値。
- ・毒耐性
毒の攻撃に対しての強さを示す（0が弱く15は強い）。

- ・火耐性
ファイヤーボールなど、火炎系の攻撃に対する耐性を示す（0が弱く15は強い）。
- ・魔法耐性
魔法攻撃に対する耐性を示す（0が弱く15は強い）。
- ・攻撃間隔（ノーマル／イージー）
次の攻撃までにかかる時間。秒単位で表示。
- ・毒の有無
モンスターの攻撃によって、毒を受けるかどうか。
- ・所持アイテム
モンスターが倒された際に落としていくアイテム。



アントマン



棒で攻撃、勇者の攻撃はブロック、と初期のモンスターではそこそこ強い敵だ。

防御力	26/23
攻撃力	30/25
HP	90
機敏さ	45/43
走行速度	0.3~1.0/0.3~1.0
獲得経験値	3/5
毒耐性	7
火耐性	10
魔法耐性	8
攻撃間隔(秒)	1.0~1.5/2.0~2.5

毒の有無 なし

所持アイテム チーズやリンゴと言った食物を落としていく場合がある

マミー



ミイラのモンスター。腕を振り回すだけなのでそれほど怖くない。簡単に倒せる敵。

防御力	23/20
攻撃力	20/15
HP	60
機敏さ	45/43
走行速度	0.2~0.8/0.2~1.0
獲得経験値	4/6
毒耐性	13
火耐性	2
魔法耐性	7
攻撃間隔(秒)	1.0~1.5/2.0

毒の有無 なし

所持アイテム 必ず落としていくアイテムはなし ごくまれに食物

ゴースト



ゴーストゆえに、普通の武器や魔法は効き目がない。意外と強い敵だ。

防御力	30/27
攻撃力	120/85
HP	80
機敏さ	80/75
走行速度	0.9/1.0
獲得経験値	5/7
毒耐性	15
火耐性	15
魔法耐性	15
攻撃間隔(秒)	1.0/1.5

毒の有無 なし

所持アイテム なし

ギグラー



とにかくすばしっこい盗賊モンスター。だが、攻撃はしてこないなので安心を。

防御力	30/27
攻撃力	10/7
HP	90
機敏さ	110/100
走行速度	0.5~1.8/0.5~1.8
獲得経験値	3/3
毒耐性	15
火耐性	15
魔法耐性	15
攻撃間隔(秒)	1.0/1.5

毒の有無 なし

所持アイテム 特にないが、倒した後に盗まれたものが戻ってくる

ベサーク



女魔法使い。幻の壁を作り、勇者たちを惑わしてくる。魔法攻撃は強烈だ。

防御力	20/17
攻撃力	65/30
HP	90
機敏さ	90/80
走行速度	0.5~0.7/0.5~0.7
獲得経験値	10/15
毒耐性	12
火耐性	8
魔法耐性	8
攻撃間隔(秒)	1.0~2.0/1.5~2.0

毒の有無 なし

所持アイテム (LEVEL6で)どくろの鍵、銀の杖

ゴーレム



巨大な石のモンスター。パワーはあるが、でかいだけで動きがのろく、意外と弱い。

防御力	90/87
攻撃力	70/60
HP	120
機敏さ	65/60
走行速度	0.2~0.6/0.2~0.6
獲得経験値	8/11
毒耐性	13
火耐性	8
魔法耐性	14
攻撃間隔(秒)	1.5/2.0

毒の有無 なし

所持アイテム (LEVEL11で)銀の鍵

ヘルハウンド



犬のモンスター。攻撃を受けたときにキャインキャンと泣く、かわいい奴だ。

防御力	60/57
攻撃力	90/75
HP	100
機敏さ	45/45
走行速度	0.5~2.0/0.5~2.0
獲得経験値	5/7
毒耐性	10
火耐性	8
魔法耐性	5
攻撃間隔(秒)	1.0~2.0/1.5~2.5

毒の有無 あり

所持アイテム もも肉

デスナイト(銀)



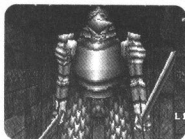
片手に剣を持ったシルバーの鎧を身にまとったモンスター。デスナイトの中では最弱。

防御力	52/52
攻撃力	75/65
HP	150/130
機敏さ	70/60
走行速度	0.4/0.4
獲得経験値	5/7
毒耐性	14
火耐性	2
魔法耐性	13
攻撃間隔(秒)	2.0/2.5

毒の有無 なし

所持アイテム まれにダイヤモンドエッジを落とす

デスナイト(金)



剣を両手に構え、黄金の鎧を身にまとったナイトのモンスター。アイテムをよく持っている。

防御力	55/52
攻撃力	90/70
HP	200/180
機敏さ	80/70
走行速度	0.4~0.5/0.4~0.5
獲得経験値	5/7
毒耐性	14
火耐性	3
魔法耐性	13
攻撃間隔(秒)	1.0/1.5

毒の有無 なし

所持アイテム (LEVEL12で) トバースの鍵、(LEVEL15で) 赤宝石、緑宝石

デスナイト(赤)



巨大な斧を持った、鎧を血で染めたナイトのモンスター。こいつは強い。

防御力	55/55
攻撃力	100/85
HP	220/200
機敏さ	90/80
走行速度	0.4/0.4
獲得経験値	5/7
毒耐性	14
火耐性	3
魔法耐性	13
攻撃間隔(秒)	1.5/2.0

毒の有無 なし

所持アイテム なし

ラストモンスター



クモのようなモンスター。それほど強くないが、武器を溶かして鉄くずにしてしまう。

防御力	27/24
攻撃力	44/40
HP	110/110
機敏さ	45/45
走行速度	0.6~1.2/0.6~1.2
獲得経験値	4/6
毒耐性	10
火耐性	2
魔法耐性	5
攻撃間隔(秒)	1.5/2.0

毒の有無 なし

所持アイテム (LEVEL5で) 四角い鍵

ジャイアントラット



巨大なネズミのモンスター。すばしっこく、こいつから逃げるのはなかなか難しい。

防御力	38/35
攻撃力	50/40
HP	110/110
機敏さ	65/65
走行速度	0.8~1.5/0.8~1.5
獲得経験値	6/8
毒耐性	15
火耐性	1
魔法耐性	4
攻撃間隔(秒)	1.0/1.5

毒の有無 なし

所持アイテム もも肉

オイトウ



素早い動きと、カギツメのついた長い腕を振り回して攻撃してくる。手強い。

防御力	40/37
攻撃力	50/45
HP	98/90
機敏さ	60/60
走行速度	0.5~1.5/0.5~1.5
獲得経験値	7/9
毒耐性	15
火耐性	4
魔法耐性	7
攻撃間隔(秒)	1.0~1.5/1.5~2.0

毒の有無 なし

所持アイテム まれにもも肉を落とす

ロックパイル



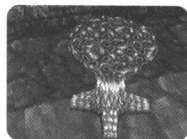
最初に出会うモンスター。体が堅く、防御力はモンスターの中で群を抜いた高さだ。

防御力	222/200
攻撃力	40/35
HP	100/100
機敏さ	40/40
走行速度	0.2~0.4/0.2~0.4
獲得経験値	3/5
毒耐性	10
火耐性	14
魔法耐性	7
攻撃間隔(秒)	1.0~2.0/1.5~2.5

毒の有無 あり

所持アイテム 石、玉石

スクリーマー



植物のモンスター。
毒のようなものを噴
出してくるが、毒に
侵されることはない。

防御力	13/10
攻撃力	16/15
HP	70/70
機敏さ	15/15
走行速度	0.2/0.2
獲得経験値	1/0
毒耐性	8
火耐性	4
魔法耐性	4
攻撃間隔(秒)	1.0~1.5/3.0

毒の有無 なし

所持アイテム (倒した後に)スクリーマーの肉

シェイプネラ (床)



毒の矢による攻撃に
はかなり苦戦するは
ず。攻撃を受けると
毒に侵される

防御力	37/34
攻撃力	120/95
HP	100/100
機敏さ	70/70
走行速度	0.5~1.2/0.5~1.2
獲得経験値	3/5
毒耐性	13
火耐性	5
魔法耐性	5
攻撃間隔(秒)	2.0~3.0/2.5~3.5

毒の有無 あり

所持アイテム (倒した後に)花びら：解毒作用
あり (LEVEL8で)四角い鍵

ジャイアントスコピオン



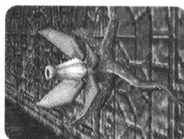
巨大なサソリのモン
スター。しっぽでの
攻撃を受けると毒に
侵される。

防御力	29/26
攻撃力	47/43
HP	120/120
機敏さ	55/55
走行速度	0.4~1.5/0.4~1.5
獲得経験値	7/9
毒耐性	15
火耐性	6
魔法耐性	4
攻撃間隔(秒)	1.0~1.5/1.5~2.0

毒の有無 あり

所持アイテム (LEVEL5で)四角い鍵

シェイプネラ (壁)



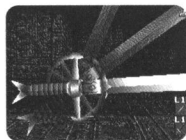
LEVEL13に登場。
壁に張り付いている
ので、横から攻撃す
れば簡単に倒せる。

防御力	37/34
攻撃力	120/95
HP	100/100
機敏さ	70/70
走行速度	0.2~0.4/0.2~0.4
獲得経験値	3/5
毒耐性	13
火耐性	6
魔法耐性	3
攻撃間隔(秒)	1.5/2.0

毒の有無 あり

所持アイテム (倒した後に)花びら：解毒作用
あり

スティルナイト (剣)



実体のないモンスター。ポーバルブレードかハームノンマテリアルしか効かない。

防御力	25/22
攻撃力	120/95
HP	120/120
機敏さ	70/70
走行速度	0.5~1.5/0.5~1.5
獲得経験値	6/8
毒耐性	0
火耐性	0
魔法耐性	0
攻撃間隔(秒)	1.0/1.5

毒の有無 なし

所持アイテム なし

ワーム



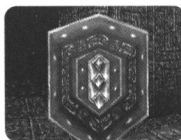
床を這っているために、攻撃が当たりにくい。前半では苦戦するだろう。

防御力	35/26
攻撃力	43/40
HP	110/110
機敏さ	45/45
走行速度	0.4~1.5/0.4~1.5
獲得経験値	5/7
毒耐性	13
火耐性	2
魔法耐性	3
攻撃間隔(秒)	1.0~1.5/1.5~2.0

毒の有無 あり

所持アイテム ワームの肉(3~5つ)。また、LEVEL3で倒すと金貨を落とすことがある。

スティルナイト (盾)



剣同様実体のないモンスター。ポーバルブレードかハームノンマテリアルしか効かない。

防御力	30/27
攻撃力	100/80
HP	85/85
機敏さ	50/50
走行速度	0.5~1.5/0.5~1.5
獲得経験値	6/8
毒耐性	0
火耐性	0
魔法耐性	0
攻撃間隔(秒)	1.0/1.5

毒の有無 なし

所持アイテム なし

ビッグワーム



ワームと同じフロアに出てくるが、明らかに大きいのが分かる。大きいから攻撃はしやすい。

防御力	42/33
攻撃力	60/50
HP	120/120
機敏さ	45/45
走行速度	0.3~1.5/0.3~1.5
獲得経験値	5/7
毒耐性	11
火耐性	6
魔法耐性	4
攻撃間隔(秒)	1.0/1.5

毒の有無 あり

所持アイテム ワームの肉(3~5つ)

グリーンドラゴン



LEVEL6に登場。歩くスピードも速く、魔法も効かない。倒すのは結構難しい。

防御力	40/35
攻撃力	80/65
HP	220/220
機敏さ	60/60
走行速度	1.0/1.0
獲得経験値	12/15
毒耐性	14
火耐性	14
魔法耐性	14
攻撃間隔(秒)	1.5~2.0/1.5~2.0

毒の有無 なし

所持アイテム ドラゴンステーキ

ドラゴンゾンビ



LEVEL13に登場。毒も火も魔法も効かない最強のドラゴン。動きが遅い。

防御力	70/55
攻撃力	130/90
HP	255/255
機敏さ	70/70
走行速度	0.4~0.8/0.4~0.8
獲得経験値	12/15
毒耐性	15
火耐性	15
魔法耐性	15
攻撃間隔(秒)	1.0~1.5/1.0~1.5

毒の有無 なし

所持アイテム ドラゴンステーキ

レッドドラゴン



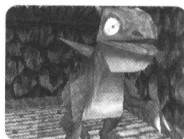
ミニドラゴンの親。子供を倒された恨みを晴らすため、攻撃を仕掛けてくる。

防御力	65/55
攻撃力	100/90
HP	250/250
機敏さ	70/70
走行速度	0.4~0.8/0.4~0.8
獲得経験値	12/15
毒耐性	15
火耐性	12
魔法耐性	13
攻撃間隔(秒)	1.5~2.0/1.0~1.5

毒の有無 なし

所持アイテム (倒すと) トバースの鍵、ドラゴンステーキ

ミニドラゴン



LEVEL9の最初のフロアを走り回っているドラゴンの子供。別に倒さなくてもいい。

防御力	1/1
攻撃力	10/10
HP	1/1
機敏さ	70/43
走行速度	0.5~2.0/0.5~2.0
獲得経験値	2/3
毒耐性	1
火耐性	1
魔法耐性	1
攻撃間隔(秒)	1.0/1.5

毒の有無 なし

所持アイテム ドラゴンステーキ

ボルケス



悪の首領。LEVEL8
では直接戦うことにな
るが、それほど強
くはない。だが真の
姿に変わると…。

防御力	55/50
攻撃力	120/100
HP	100/95
機敏さ	90/90
走行速度	1.0~2.0/1.0~2.0
獲得経験値	12/15
毒耐性	14
火耐性	3
魔法耐性	2
攻撃間隔(秒)	1.0/1.5

毒の有無 なし

所持アイテム なし

ロード・リブラスルス



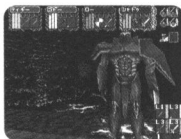
LEVEL10で登場。
敵ではなく、戦闘も
ない。分裂したグレイ
ロードの魂の善の
心の姿。

防御力	-/-
攻撃力	-/-
HP	-/-
機敏さ	-/-
走行速度	-/-
獲得経験値	-/-
毒耐性	-
火耐性	-
魔法耐性	-
攻撃間隔(秒)	-/-

毒の有無 なし

所持アイテム (メッセージの後) リブラス
ルスの鏡

ロード・カオス



このゲームの最期の
敵。全モンスターの
中であらゆる能力に
優れた最強の敵。

防御力	65/62
攻撃力	150/130
HP	255/255
機敏さ	150/150
走行速度	0.4~0.5/0.4~0.5
獲得経験値	12/15
毒耐性	15
火耐性	13
魔法耐性	13
攻撃間隔(秒)	1.0~2.0/1.5~2.5

毒の有無 なし

所持アイテム なし

MAGIC-魔法







●魔法データ

全ての魔法は2～4つのシンボルを組み合わせた呪文を唱えて使う。呪文はダンジョンの中で書物を拾うことで習得できるが、魔法使い、傭侶としてある程度のレベルまで成長しないと呪文を唱えることはできない。また、身に付けているマナの量によっても、唱えられる呪文のレベルは異なってくる。数多く戦い修業を積んで、より多くの呪文を唱えられるようになることが重要だ。







★呪文のシンボル

シンボルはパワー、エレメント、フォーム、クラスアライメント、大きく4つのさように分類され、それぞれ6つのシンボルによって形成されている。







1. パワー・シンボル

-  ロー 縮小を表すシンボル。魔法初心者には扱いやすいシンボル。
-  ウム 呪文中、他のシンボルの働きを鎮静化、呪文の効果をやや弱める。
-  オン 同等を表す。シンボルの持つ本来の力がそのままの形で出る。
-  イー 呪文を唱える際、通常より強い力を他のシンボルに与える。
-  ハル 最強のシンボル。モン次に強い力を呪文に伝える。
-  モン 最強のシンボル。その力はレベルの低い者では絶対に制御できない。







3. フォーム・シンボル


-  ウェン あらゆる毒性を制御することのできるシンボル。
-  ユー 狙った怪物だけに呪文を作用させることができるシンボル。
-  キャス ある一点から衝撃波を放つという要素をもたらすシンボル。
-  イル 唱えた呪文に浮遊、または飛行の要素をもたらす。
-  ブロー 友情と助け合いの要素をもたらす。人を助ける薬の生成に利用。
-  ゴー 敵の特性を呼び出す要素をもたらす。(ゲーム中では使用しない)


2. エレメント・シンボル

-  ヤー 防御系の呪文の基礎となる有用なシンボル。大地の働きをもたらす。
-  ウィー 水の働きをもたらし、体力の回復や生命力を湧き起こさせる。
-  オー 空気の働きをもたらすシンボル。
-  フル 火の働きをもたらす。
-  テス 実体のない怪物にもダメージを与えられる、数少ないシンボル。
-  ソー 火よりも危険な作用をもたらすシンボル。

4. クラスアライメント・シンボル

-  クー 戦闘に関するあらゆる要素をもたらすシンボル。
-  ロス 盗人とそのテクニックの要素をもたらす。
-  ティン 魔法の領域を開き、その技と力をもたらす。
-  ネタ 術者の信仰する神との関係から、力を引きだすことができる。
-  ラー 太陽とその他の恒星の光と熱のエネルギーをもたらす。
-  サー 月の要素をもたらすシンボル。呪文に危険な要素を与える。

シールド・スペル	魔法習得レベル	魔法効果の持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所
 YA IR	2	30	プリースト	防御系	対魔法の書 (LEVEL5)
解説	パーティーの周囲に魔法攻撃のダメージを軽減するシールドを作る。モンスターの呪文攻撃からのダメージを軽減する魔法で、この魔法はパーティー全体に効果がある。				

インビジビリティ	魔法習得レベル	魔法効果の持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所
 OH EW SAR	3	45	ウィザード	防御系	透明の書 (LEVEL10)
解説	パーティー全員の姿を透明にして相手の目を欺き、敵の攻撃を受けにくくする効果がある。				

ポイズン・クラウド



OH VEN

魔法習得 レベル	魔法効果の 持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所
3	27	ウィザード	飛行系	毒霧の書 (LEVEL11)

解説 毒の霧を放ち、その霧の中に入っている者の体力を奪う。多少誘導性を伴って毒の固まりが飛んでいき、何かに接触した瞬間はじめて毒の霧が発生する。毒の霧は威力により持続時間が異なり、威力がなくなるまでその場にとどまっている。

ライトニング・ボルト



OH KATH RA

魔法習得 レベル	魔法効果の 持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所
4	30	ウィザード	着火系	稲妻の書 (LEVEL12)

解説 稲妻を発生させる。射程範囲内にモンスターがいた場合、モンスターの真上から稲妻が発生し必ず命中する。モンスターがいないところで魔法を使用した場合はその前方で稲妻が落ちる。前方に壁などがある場合は壁の手前で稲妻が発生。石になったモンスターにも効果あり。

ライト



OH IR RA

魔法習得 レベル	魔法効果の 持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所
4	22	ウィザード	防御系	光の書 (LEVEL5)

解説 ダンジョン内を照らす魔法だが、マジック・トーチよりも長い時間、魔法の光を発して、エリアを照らすことができる。

マジック・トーチ



FUL

魔法習得 レベル	魔法効果の 持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所
1	15	ウィザード	防御系	灯りの書 (LEVEL2)

解説 一定の時間、魔法の光によって、ダンジョン内で勇者の周囲を明るくすることができる。

ファイヤー・ボール



FUL IR

魔法習得 レベル	魔法効果の 持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所
3	42	ウィザード	飛行系	炎の書 (LEVEL6)

解説 炎の玉を撃ち出す。火の玉は多少の誘導性を伴って飛んでいく。もしモンスターがいなければ、炎の玉は直進するだけだ。

ストレングスポーション



FUL BRO KU

魔法習得 レベル	魔法効果の 持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所
4	15	プリースト	薬	力の書 (LEVEL7)

解説 Strと総重量を一時的に増幅する秘薬クーを作るための魔法。この魔法は個人のみ有効。

ファイヤー・シールド



FUL BRO NETA

魔法習得 レベル	魔法効果の 持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所
4	28	プリースト	防御系	対炎の書 (LEVEL7)

解説 モンスターの炎による攻撃からのダメージを軽減するシールドを、パーティーの周囲に作り出す。パーティー全体に効果があり、連続して使用するほど効果が上がっていく。



ハーム・ノンマテリアル







DES EW



魔法習得 レベル	魔法効果の 持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所
1	20	ウィザード	飛行系	対霊の書 (LEVEL7)


解説 ゴーストやスティルナイトなど実体を持たないモンスターに対して有効な魔法。多少誘導性を伴って対霊弾が飛んでいく。モンスターがいない場合は、直進するのみ。




ポイズン・フォウ		魔法習得 レベル	魔法効果の 持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所
		1	16	ウィザード	飛行系	毒矢の書 (LEVEL4)
DES	VEN	解説 毒の矢を撃ち出す魔法。毒の矢は多少誘導性を伴って飛んでいく。この攻撃を受けたモンスターは一定の確率で毒に犯され、徐々に体力を失っていく。モンスターがいない場合は、直進するのみ。				




ダークネス		魔法習得 レベル	魔法効果の 持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所	
			1	12	プリースト	防御系	闇の書 (LEVEL14)
DES	IR	SAR	解説 明るくなっているダンジョンをあえて暗くして、モンスターの目をくらます。				


ドア・オープン		魔法習得 レベル	魔法効果の 持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所	
			1	15	ウィザード	飛行系	開きの書 (LEVEL3)
ZO	解説 鍵やスイッチ、レバーのない扉を遠距離から開くことができる。魔法の弾が扉に命中すると扉が開く。						



シールドポーション		魔法習得 レベル	魔法効果の 持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所	
			2	25	プリースト	薬	防御の書 (LEVEL8)
YA	BRO	解説 秘薬ヤーを作る魔法。秘薬ヤーは敵モンスターの武器を使った攻撃によるダメージを軽減させるための薬だ。					




スタミナポーション		魔法習得 レベル	魔法効果の 持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所	
			2	15	プリースト	薬	持久力の書 (LEVEL13)
YA	解説 スタミナを回復させる薬、秘薬モンを作る。この薬はフラスコがあれば作れ、個人のみ効果あり。						




ウィズダムポーション		魔法習得 レベル	魔法効果の 持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所	
			4	15	プリースト	薬	知識の書 (LEVEL4)
YA	BRO	DAIN	解説 Wis (知恵) を一時的に増幅する薬、秘薬デインを作る。これもフラスコが必要で、個人のみ有効。				



バイタリティーポーション		魔法習得 レベル	魔法効果の 持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所	
			4	15	プリースト	薬	生命力の書 (LEVEL12)
YA	BRO	NETA	解説 一時的にVit (生命力) を増す薬、秘薬ネタを作る。フラスコがあれば作ることができる。				




ヘルスポーション		魔法習得 レベル	魔法効果の 持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所	
			1	32	プリースト	薬	回復の書 (LEVEL2)
VI	解説 ヘルスを回復させ、けがを直すことができる薬、秘薬ヴィーを作る魔法。個人のみ有効。						




キュアポーション	魔法習得レベル	魔法効果の持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所
 	1	26	プリースト	薬	毒消しの書 (LEVEL3)
解説	解毒作用のある薬、対ヴェン秘薬を作る魔法。薬1つにつき1人のみ効果あり。				




デクスタリティポーション	魔法習得レベル	魔法効果の持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所
  	4	15	プリースト	薬	素早さの書 (LEVEL13)
解説	一時的にDex (機敏さ) を増幅する薬、秘薬ロスを作る魔法。薬1つにつき1人のみに効果あり。				

マナポーション	魔法習得レベル	魔法効果の持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所
  	3	63	プリースト	薬	マナの書 (LEVEL11)
解説	マナを回復させる薬、秘薬イーを作る魔法。この薬も使用する人間にのみ効果がある。				

ポイズン・ボム	魔法習得レベル	魔法効果の持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所
 	2	30	プリースト	攻撃系	毒爆弾の書 (LEVEL9)
解説	毒の爆弾を作る魔法。フラスコの中に毒の霧を閉じ込み、攻撃用武器として使用する。				


ヒール	魔法習得レベル	魔法効果の持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所
  	5	27	プリースト	回復系	治療の書 (LEVEL9)
解説	回復系の魔法では珍しく、フラスコを使用しなくても個人のヘルスを回復できる魔法。効果は呪文を唱えた本人にのみあり。				


ヒール・オール	魔法習得レベル	魔法効果の持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所
  	8	45	プリースト	回復系	癒しの書 (LEVEL12)
解説	回復呪文では珍しく、フラスコを使用しないでパーティー全員のヘルスを回復できる。ヒールより強力で、パーティー全員に効果が及ぶ。				


ベトリファイ	魔法習得レベル	魔法効果の持続時間	魔法の系列	魔法のタイプ	必要書物&書物の獲得場所
  	6	55	ウィザード	飛行型	石化の書 (LEVEL8)
解説	特定のモンスターを石に変えて動きを止めることができる魔法。多少誘導性を伴って石化弾が飛んでいく。石化弾が命中した場合、モンスターは石となり動きが止まる。この魔法は、モンスターを石にするため武器による攻撃は効果がなくなるが、ライトニングの魔法が有効である。(石化魔法は一部のモンスターには効果がない)				


BATTLE-GEAR-武器&防具


武器


ファルチオン・ソード		3.3kg	LEVEL2
	30/8	振り回す かわす 叩き切る	初心者向けの剣。扱い やすいが威力は期待で きない
	6		


剣		3.2kg	LEVEL3
	34/10	振り回す かわす 叩き切る	普通の剣。可もなく不 可もない
	6		


レイピア		2.6kg	LEVEL4
	38/10	突く かわす 突き刺す	刺すことを目的とした 細身の剣
	12		


日本刀		3.5kg	LEVEL1 (ムラマサが所持)
	42/11	斬り下ろす かわす 斬り払う	それほど名刀ではない らしい
	19		


サーベル		3.6kg	LEVEL3、11
	46/12	斬り下ろす かわす 斬り払う	刃が反った曲刀。斬る ことに重点を置かれて いる剣
	19		


闇の剣		4.5kg	LEVEL12
	46/0	振り回す 叩き切る 闇よ來れ	気まぐれな闇の精霊を 封じ込めた剣
	12		


ボール・ブレード		3.0kg	LEVEL6、7
	48/13	突く 斬り裂く 対霊攻撃	実体を持たないモン スターに有効
	9		


ライトニング・ソード		3.0kg	LEVEL9
	49/110	突く 叩き切る 稲妻の術	雷の精霊を封じ込めた 剣。ライトニングボル トが撃てる
	15		


名称	重量	LEVEL〇〇
	攻撃力 (使ったとき/ 投げたとき) 獲得経験値	攻撃レベル L 1 L 2 L 3 解説


デルタ・ソード		3.3kg	LEVEL10
	50/14	叩き切る 斬り払う 暴れ回る	刀身が三角錐になって いる変わった剣
	11		


力の剣		5.5kg	LEVEL10
	100/0	叩き切る 斬り払う 斬り裂く	持つ者の強さを2倍ま で引き上げる魔法
	6		


ドラゴン・スレイヤー		4.2kg	LEVEL8
	53/14	叩き切る 斬り払う 電殺し	ドラゴンに対して威力 を発揮する
	11		


ファイヤー・ソード		4.7kg	LEVEL11
	50/10	叩き切る 斬り払う 火炎弾	炎の精霊を封じ込めた 剣ファイヤーボールが 撃てる
	15		


ラーの剣		3.7kg	LEVEL12
	55/0	振り回す かわす 叩き切る	剣が自らが輝き所有者 の進むべき道を示す
	18		


暗黒の剣		3.9kg	LEVEL7
	58/15	振り回す 暴れ回る 闇へ帰れ	暗黒の力が封じ込めら れている剣
	40		


ドラゴンの牙		5.5kg	LEVEL9
	58/0	突く 突き刺す 突き貫く	竜の牙からけずりだした 剣はどんなものも貫 く
	10		


ダイヤモンド・エッジ		3.7kg	LEVEL11、12
	62/14	刺す 叩き切る 斬り裂く	ダイヤの刃に斬れぬも のではない
	17		


ライトニング・ソード		3.0kg	使用済みの状態
	40/15	突く 叩き 切る	剣に雷の精霊の力を感じ ることはできない
	15		


ファイヤー・ソード		4.7kg	使用済みの状態
	50/10	叩き切る 斬り払う	剣に炎の精霊の力を感じ ることはできない
	15		


棍棒		3.6kg	LEVEL2
	19/10	打ち割る	木を削って作られたシ ンプルな武器。威力は ない
	10		


メイス		3.1kg	LEVEL5
	32/10	振り回す 打ち割る 気絶させる	モンスターを気絶させ 一定時間動きを止めら れる
	0		


騎士のメイス		4.1kg	LEVEL10
	42/13	振り回す 打ち割る 気絶させる	モンスターを気絶させ 一定時間動きを止めら れる
	0		


モーニングスター		5.0kg	LEVEL12
	60/15	振り回す 気絶させる 斬り払う	モンスターを気絶させ 一定時間動きを止めら れる
	30		


斧		4.3kg	LEVEL4
	49/33	振り回す 叩き切る 斬り払う	攻撃までの際が大きい が威力がある
	35		


細みの斧		6.5kg	LEVEL7
	70/44	叩き切る 斬り裂く 暴れ回る	モンスターを弾き飛ば すことができるほどの 威力を持つ
	25		


首切り斧		6.5kg	LEVEL12
	65/0	斬り裂く 斬り払う 暴れ回る	必殺の一撃が出やすい がミスも多くなる
	23		


杖		2.6kg	LEVEL2、3、11
	12/4	振り回す	武器としての価値はな い
	0		


小型杖		0.1kg	LEVEL1 (勇者ティギーが所持)
	0/0	手なすける 呪文防御 治癒する	呪文防御や治癒魔法が 使える杖
	9		


銀の杖		0.2kg	LEVEL4
	1/20	手なすける 呪文防御 火炎防御	マナの消費なしで防御 呪文が使える杖
	12		


蛇の杖		2.1kg	LEVEL12
	0/3	治癒する 手なすける 追い払う	蛇のように曲がりくね った杖
	20		


マナの杖		2.9kg	LEVEL10
	0/4	振り回す 対霊呪文 火炎防御	装備するとマナが少し ずつ回復するようにな る
	10		


ユーの杖		3.5kg	LEVEL7
	18/6	かわす 魔術灯火 対霊呪文	装備するとスタミナの 減りが半分になる
	11		


コブラの杖		0.9kg	LEVEL5
	16/7	斬り下ろす 追い払う	モンスターを追い払う 力がある
	7		


生命の杖		1.8kg	LEVEL7
	9/4	かわす 魔術灯火 治療する	全員のヘルスを一度だ け全回復する
	12		


生命の杖		3.5kg	使用済みの状態
	9/4	かわす 魔術灯火	武器としての利用価値 はあまりない
	12		


電の杖		0.8kg	LEVEL8
	3/0	振り回す	マナの消費量を半分に できる
	0		


魂の杖		2.6kg	LEVEL2
	12/4	振り回す	死者の記憶を引き出す ことができる
	0		


石		1.0kg	LEVEL2、8、12
	6/18	投げる	スリングと組み合わせ て使うと威力が上がる
	5		


ダガー		0.5kg	LEVEL2、6、11
	10/19	投げる 刺す 斬り下ろす	武器としても使えるし 投げることも出来る
	19		


矢		0.2kg	LEVEL2、3、5、 8、10、11、12
	2/10	投げる 刺す	弓系と組み合わせ て使うと威力が上がる
	0		


毒矢		0.2kg	LEVEL5、7、 11、12
	2/28	投げる 刺す	急所に当たればモン スターを毒状態にできる
	0		


毒投げ矢		0.3kg	LEVEL11、12
	7/23	投げる 刺す	急所に当たればモン スターを毒状態にできる
	25		


手裏剣		0.1kg	LEVEL2、7、 11、12
	3/19	投げる 2連射 3連射	忍者が得意とする武器 最大3連射できる
	5		


スリング		1.9kg	LEVEL3
	5/20	射る	速くいるモン スターにも攻撃できる
	25		


弓		1.0kg	LEVEL4
	1/50	射る	両手でしか使えないが 射程が長い
	25		


クロス・ボウ		2.8kg	LEVEL7
	1/180	射る 2連射	両手用武器。最大2連 射できる
	25		


スピード・ボウ		3.0kg	LEVEL8
	1/220	射る 2連射 3連射	両手用武器。最大3連 射できる
	25		


たいまつ		1.1kg	LEVEL1、2、3、4、 5、7、8、10、11、12
	8/2	振り回す	周りを明るくする
	0		


時の眼		0.1kg	LEVEL14
	2/0	時間凍結	モンスターの動きを一 定時間封じる（回数制 限あり）
	1		


時の眼		0.1kg	使用済みの状態
	0/1	—	壊れている
	0		

稲妻リング		0.1kg	LEVEL8
	2/0	稲妻の術	ライトニングボルトが 撃てる（弾数制限あり）
	13		


稲妻リング		0.1kg	使用済みの状態
	0/1	—	壊れている
	0		


炎の手袋		1.2kg	LEVEL13
	10/80	火炎弾	ファイヤーボールが撃 てる（弾数制限あり）
	8		


炎の手袋		1.2kg	使用済みの状態
	10/80	—	壊れている
	0		


恐怖の角笛		0.8kg	LEVEL4
	1/1	角笛を吹く	モンスターを追い払う ことができる
	0		


防具


名称	重量	発見場所
	防御力	
	シールド効果	尖ったものに対する耐性
解説		


レザー・シールド	1.0kg	LEVEL1 (勇者アジジが所持)
	防御力16	
	あり	2
皮を張り合わせて作られた盾		


ウッド・シールド	1.4kg	LEVEL3
	防御力20	
	あり	3
木で簡単に補強された盾		


バックラー	1.1kg	LEVEL2
	防御力22	
	あり	5
金属で作られた円盤型の盾		


スモール・シールド	2.1kg	LEVEL4
	防御力35	
	あり	4
金属で作られた小型の盾		


ラージ・シールド	3.4kg	LEVEL6、7
	防御力56	
	あり	4
金属で作られた大型の盾		


プラチナ・シールド	3.0kg	LEVEL11、15
	防御力85	
	あり	4
かなり軽量で火に対する抵抗力がある		


黒がねシールド	4.0kg	LEVEL12
	防御力100	
	あり	4
シールド中最強の防御力を誇る		


カリスタの王冠	0.4kg	LEVEL13
	防御力1	
	なし	4
装備すると頭の回転が鈍くなる		


ネラの王冠	0.6kg	LEVEL8
	防御力5	
	なし	4
装備すると頭が冴える		


つの兜	1.1kg	LEVEL3
	防御力12	
	なし	5
蛮族が好んで使った兜		


兜	1.4kg	LEVEL3、5、9
	防御力17	
	なし	5
一般的な兜		


鉄兜	1.5kg	LEVEL4、12
	防御力20	
	なし	5
金属で加工された兜		


銀兜	1.6kg	LEVEL6、7
	防御力25	
	なし	6
銀は魔法に対する抵抗力を高めてくれる		


アーマット兜	1.9kg	LEVEL11
	防御力40	
	なし	7
装備すると力が満ちてくる兜		


プラチナ兜	1.7kg	LEVEL11、12、15
	防御力62	
	なし	5
軽量で火に対する抵抗力がある		


黒がねの兜	3.5kg	LEVEL12
	防御力76	
	なし	4
兜の中で最強の防御力を誇る		


ホルター	0.2kg	LEVEL1 (勇者アジジ、ソイヤが着用)
	防御力3	
	なし	3
軽く軽快に動けるが防御力はない女性専用防具		


シルクのシャツ	0.2kg	LEVEL1 (勇者レイラ、ウツェが着用)
	防御力4	
	なし	0
絹で織られた服		


ローブ		0.4kg	LEVEL1 (勇者イライジャ、ゴドーが着用)
	防御力5		僧侶が身につける衣服
	なし	0	


上着		0.4kg	LEVEL1 (勇者ディギーが着用)
	防御力6		一般的な服
	なし	1	


ファイン・ローブ		0.3kg	LEVEL3
	防御力7		高司祭が身につける衣服
	なし	1	


武道着		0.5kg	LEVEL3
	防御力8		武道家愛用の衣服
	なし	1	


チュニック		0.5kg	LEVEL4
	防御力9		男性用の一般的な衣服
	なし	1	


タブレット		0.3kg	LEVEL2、3
	防御力11		エルフが好んで身につける服
	なし	2	


レザーチョッキ		0.6kg	LEVEL3、4
	防御力17		衣服の中では最高の防御力がある
	なし	3	


マント		0.3kg	LEVEL4
	防御力8		体以外に首にも装備できる
	なし	1	


暗黒のマント		0.4kg	LEVEL1 (勇者ゴズモグが着用)
	防御力10		魔術師が好んで身につけるマント
	なし	1	


鎖かたびら		6.5kg	LEVEL7
	防御力35		鎖を編んで作った鎧
	なし	5	


防火服		5.7kg	LEVEL9
	防御力60		火に対する耐久性をもった服
	なし	7	


鎧		12.0kg	LEVEL9、11
	防御力65		騎士が使用する鎧。重いのが難点
	なし	4	


ミスリル・メイル		5.2kg	LEVEL7
	防御力70		魔法の金属で作られたメイル
	なし	7	


プラチナの鎧		10.8kg	LEVEL11、15
	防御力125		軽量で火に対する抵抗力がある
	なし	4	


黒がねの鎧		14.1kg	LEVEL12
	防御力160		鎧の中で最強の防御力を誇る
	なし	4	


バーバリアンのスポン		0.3kg	LEVEL1 (勇者ハルク、アジガが着用)
	防御力4		動物の毛皮で作られた簡素なスポン
	なし	1	


騎士のマント		0.4kg	LEVEL1 (勇者ウツェ、エルシアが着用)
	防御力5		騎士が身につけるマント
	なし	1	


ローブ		0.4kg	LEVEL1 (勇者イライジャ、ゴドーが着用)
	防御力5		僧侶が身につける衣服
	なし	0	


長衣		0.5kg	LEVEL1 (勇者ティカ、ソイヤが着用)
	防御力7		女性用の衣服
	なし	1	


ファイン・ローブ		0.3kg	LEVEL3
	防御力7		高司祭が身につける衣服
	なし	1	


武道ズボン		0.5kg	LEVEL2
	防御力9		武道家愛用の衣服
	なし	1	


ジーンズ		0.6kg	LEVEL1 (勇者 ガンドゥが着用)
	防御力12		丈夫なズボン
	なし	2	


緑のズボン		0.3kg	LEVEL1 (勇者 セディーが着用)
	防御力13		エルフが好んで身につけるズボン
	なし	2	


レザーズボン		0.8kg	LEVEL2、3、4
	防御力20		衣服の中では最高の防御力がある
	なし	3	


金属ズボン		5.3kg	LEVEL4、5
	防御力35		鎖を編んで作ったズボン
	なし	5	


ミスリル・ズボン		4.1kg	LEVEL7
	防御力55		魔法の金属で作られたズボン
	なし	7	


グリーブ		8.0kg	LEVEL7、9、11
	防御力56		金属でつくられた脚絆
	なし	4	


プラチナ・グリーブ		7.2kg	LEVEL11、15
	防御力90		軽量で火に対する抵抗力がある
	なし	4	


黒がねグリーブ		9.0kg	LEVEL12
	防御力101		グリーブの中で最強の防御力を誇る
	なし	4	


力のグリーブ		8.1kg	LEVEL12
	防御力88		力の魔法が込められたグリーブ
	なし	5	


サンダル		0.6kg	LEVEL1 (ティカ、ライ ジャなど5人の勇者が着用)
	防御力5		皮を編んで作られた靴
	なし	2	


緑のブーツ		0.4kg	LEVEL4
	防御力13		エルフが好んで身につけるブーツ
	なし	2	


スピード・ブーツ		0.3kg	LEVEL8、12
	防御力16		魔法のブーツ。多少の重量オーバーは気にならない
	なし	2	


レザー・ブーツ		1.6kg	LEVEL2、3
	防御力25		革製のブーツ
	なし	4	

スウェード・ブーツ		1.4kg	LEVEL2、3
	防御力30		鎖を編んで作ったブーツ
	なし	3	


金属ブーツ		1.6kg	LEVEL5
	防御力30		鎖を編んで作ったブーツ
	なし	6	


グリーブ		2.8kg	LEVEL7、9
	防御力37		金属で作られたブーツ
	なし	5	


プラチナ・ブーツ		2.4kg	LEVEL11、15
	防御力50		軽量で火に対する抵抗力がある
	なし	5	

黒がねブーツ		3.1kg	LEVEL12
	防御力60		ブーツの中で最強の防御力を誇る
	なし	5	


FOOD-食物


ワームの肉			あまり美味しくない (食用)
	重量	1.1kg	
	CALORY	350cal	


ワームの肉			スクリーマーを倒すと 手に入る(食用)
	重量	0.5kg	
	CALORY	550cal	


リンゴ			まあまあ美味しい (食用)
	重量	0.4kg	
	CALORY	500cal	


トマトロコシ			焼くと美味しい (食用)
	重量	0.4kg	
	CALORY	600cal	


パン			軽くて栄養がそこそこ ある(食用)
	重量	0.3kg	
	CALORY	650cal	


チーズ			栄養はあるが重いのが 難点(食用)
	重量	0.8kg	
	CALORY	820cal	


もも肉			かなり空腹感を満たしてく れる(食用)
	重量	0.4kg	
	CALORY	990cal	


ステーキ			とても栄養価がある (食用)
	重量	0.6kg	
	CALORY	1400cal	


花びら			解毒作用がある(食用)
	重量	0.2kg	
	CALORY	500cal	

赤キノコ			50%の確率で毒を受 ける(食用)
	重量	0.2kg	
	CALORY	700cal	


青キノコ			30%の確率で毒を受 ける(食用)
	重量	0.2kg	
	CALORY	500cal	


黄キノコ			ヘルスの最大値が1 ~10上がる(食用)
	重量	0.2kg	
	CALORY	300cal	


白キノコ			スタミナの最大値が 1~10上がる(食 用)
	重量	0.2kg	
	CALORY	300cal	


緑キノコ			マナの最大値が1~ 10上がる(食用)
	重量	0.2kg	
	CALORY	150cal	


MEDICINE-薬


秘薬ヴィー		重量	0.3kg
	薬を作る魔法	ヘルスを回復する薬	
	ヘルスポーション		


秘薬ロズ		重量	0.3kg
	薬を作る魔法	機敏さDexを一時的 に上げる薬	
	デクスタリティポーション		


秘薬クー		重量	0.3kg
	薬を作る魔法	強さStrを一時的に上げる薬	
	ストロングスポーション		


対ヴェン秘薬		重量	0.3kg
	薬を作る魔法	解毒作用がある	
	キュアポーション		


秘薬ティン		重量	0.3kg
	薬を作る魔法	知恵Wisを一時的に上げる薬	
	ウィズダムポーション		


水入りフラスコ		重量	0.3kg
	薬を作る魔法	水が入っている	
	-		


秘薬ネタ		重量	0.3kg
	薬を作る魔法	生命力Vitを一時的に上げる薬	
	バイタリティーポーション		


空フラスコ		重量	0.1kg
	薬を作る魔法	薬を作るのに必要	
	-		

秘薬ヤー		重量	0.3kg
	薬を作る魔法	武器からのダメージを軽減させる薬	
	シールドポーション		

ヴェン爆弾		重量	0.3kg
	薬を作る魔法	投げると毒霧が発生する	
	-		

秘薬イー		重量	0.3kg
	薬を作る魔法	マナを回復する薬	
	マナポーション		

フル爆弾		重量	0.3kg
	薬を作る魔法	投げると爆発する	
	-		


秘薬モン		重量	0.3kg
	薬を作る魔法	スタミナを回復する薬	
	スタミナポーション		

KEY-鍵


鉄の鍵		獲得場所	LEVEL2, 5, 11
	重量	0.2kg	鉄のできた鍵

四角い鍵		獲得場所	LEVEL5, 10
	重量	0.1kg	四角い形をした鍵

Bの鍵		獲得場所	LEVEL2
	重量	0.1kg	柄にアルファベットのBを装飾した鍵

ターコイズの鍵		獲得場所	LEVEL8
	重量	0.1kg	柄にターコイズが埋め込まれた鍵


銀の鍵		獲得場所	LEVEL8, 10, 11
	重量	0.1kg	銀で作られた鍵


どくろの鍵		獲得場所	LEVEL6, 10
	重量	0.1kg	飾りがどくろの形をした鍵


黄金の鍵	獲得場所	LEVEL2、3、4、6、7、9	
	重量	0.1kg	黄金で作られた鍵


翼の鍵	獲得場所	LEVEL6	
	重量	0.1kg	翼の形に装飾された鍵

トバースの鍵	獲得場所	LEVEL6、9、11、12	
	重量	0.1kg	柄にトバースが埋め込まれた鍵


エメラルドの鍵	獲得場所	LEVEL2、12	
	重量	0.1kg	柄にエメラルドが埋め込まれた鍵


ルビーの鍵	獲得場所	LEVEL8、12	
	重量	0.1kg	柄にルビーが埋め込まれた鍵


ラーの鍵	獲得場所	LEVEL3	
	重量	0.1kg	ラーのシンボルが装飾されている鍵


マスター・キー	獲得場所	LEVEL13、14	
	重量	0.1kg	???


BOOKS-書物


灯りの書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL2
	内容	fulを唱えよ魔法の灯が現れよう		
	習得魔法	マジックトーチ		


回復の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL2
	内容	VI傷を癒す秘薬		
	習得魔法	ヘルスポーション		


毒消しの書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL3
	内容	VI broは毒消しの秘薬		
	習得魔法	キュアポーション		


毒矢の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL4
	内容	des venは敵に毒の洗剤を		
	習得魔法	ポイズン・フォウ		


持久力の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL13
	内容	yaを唱えよ再び力を取り戻さん		
	習得魔法	スタミナポーション		


開きの書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL3
	内容	zoを唱えよさすれば扉は開かれん		
	習得魔法	ドア・オープン		


対霊の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL7
	内容	des ewあゝの世の者を弱らせる		
	習得魔法	ハーム・ノンマテリアル		


毒霧の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL11
	内容	oh venは雲を毒で満たす		
	習得魔法	ポイズン・クラウド		


防御の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL8
	内容	ya broは防御の秘薬を作り出す		
	習得魔法	シールドポーション		


炎の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL6
	内容	ful irは敵を焼きつくす		
	習得魔法	ファイヤー・ボール		


光の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL6
	内容	oh ir ralは周りを光で満たす		
	習得魔法	ライト		


対炎の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL7
	内容	ful bro netaは炎の力を弱める		
	習得魔法	ファイヤー・シールド		


力の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL7
	内容	ful bro ku腕力が上がる		
	習得魔法	ストレンクスポーション		


闇の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL14
	内容	des ir sarは暗闇を作り出す		
	習得魔法	ダークネス		


稲妻の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL10
	内容	oh kath ralは稲妻を呼ぶ		
	習得魔法	ライトニング・ボルト		


毒爆弾の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL9
	内容	zo venは毒爆弾を作り出す		
	習得魔法	ポイズン・ボム		


素早さの書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL13
	内容	oh bro rosは素早さが身につく		
	習得魔法	デクスタリティポーション		


マナの書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL11
	内容	zo bro ra魔法の源を回復する		
	習得魔法	マナポーション		


対魔法の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL5
	内容	ya irは魔法の力を弱める		
	習得魔法	シールド・スペル		


生命力の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL12
	内容	ya bro neta生命の力が溢れ出す		
	習得魔法	バイタリティポーション		


透明の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL10
	内容	oh ew sar敵は汝等を見失う		
	習得魔法	インビジビリティ		


助言の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL4
	内容	泉は願いを叶える		


治療の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL9
	内容	vi bro neta回復の魔法		
	習得魔法	ヒール		


助言の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL5
	内容	クモのようなモンスターに気をつける奴の攻撃は武器を溶かす		


癒しの書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL12
	内容	vi bro ra癒しの力はすべてを包む		
	習得魔法	ヒール・オール		


助言の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL6
	内容	魔術師の幻惑の壁に気をつける		

石化の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL8
	内容	ya ven sar石へと姿を変える		
	習得魔法	ベトリファイ		

助言の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL10
	内容	スリに注意！		

知識の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL4
	内容	ya bro dain知識が流れ込む		
	習得魔法	ウィズダムポーション		

助言の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL10
	内容	見えない床にもホコリは積もる		

助言の書	重量	0.1kg	獲得場所	LEVEL4
	内容	近道は速回り地道に進めばこそ道は開ける		

OTHERS-その他のアイテム

魔よけ		獲得場所	LEVEL6、8
	重量	0.2kg	魔法を避ける力を持つ

灯の護符		獲得場所	LEVEL5、8
	重量	0.2kg	周囲を明るくする


魔法の護符		獲得場所	LEVEL10
	重量	0.2kg	魔法を避ける力を持つ

十字架		獲得場所	LEVEL6
	重量	0.3kg	魔除けになるかも


ムーン・ストーン		獲得場所	LEVEL1 (勇者 ティカが装備)、4
	重量	0.2kg	月の石のペンダント

ヘリオン		獲得場所	LEVEL13
	重量	0.2kg	プリースト系の魔法が得意になる


フェラル		獲得場所	LEVEL8、11
	重量	0.2kg	ウィザード系の魔法が得意になる


首飾り		獲得場所	LEVEL1 (勇者 ソナヤが装備)
	重量	0.1kg	気休め程度にしかない


皮袋水なし		獲得場所	LEVEL3
	重量	0.3kg	水は入っていない


皮袋水入り		獲得場所	LEVEL1、2
	重量	1.2kg	水が入ってる


ロープ		獲得場所	LEVEL1 (勇者 レイラが所持)
	重量	1.0kg	落とし穴を降りる事ができる


兎の足		獲得場所	LEVEL3、 6、10
	重量	0.1kg	持っているといい事があるかも


銅貨		獲得場所	LEVEL2、 3、4、10
	重量	0.1kg	鍵の代りになる？


銀貨		獲得場所	LEVEL3
	重量	0.1kg	鍵の代りになる？

金貨		獲得場所	LEVEL3、4、5
	重量	0.1kg	鍵の代りになる？


青宝玉		獲得場所	LEVEL3、5、 6、11、15
	重量	0.2kg	サファイヤの宝石


赤宝玉		獲得場所	LEVEL11、15
	重量	0.3kg	ルビーの宝石


緑宝玉		獲得場所	LEVEL11、15
	重量	0.2kg	エメラルドの宝石


虫めがね		獲得場所	LEVEL4
	重量	0.2kg	近くは大きく遠くは逆さまに見える


灰		獲得場所	LEVEL9
	重量	0.4kg	冒険者のなれのはて


硝の鏡		獲得場所	LEVEL3、4
	重量	0.3kg	はめるとどこかが開く？


魔法の石		獲得場所	LEVEL15
	重量	0.0kg	炎の勢いを静める


リプラスの鏡		獲得場所	LEVEL10
	重量	0.3kg	秩序を映す鏡


魔法の箱		獲得場所	LEVEL2、3、4、5、7
	重量	0.6kg	モンスターの動きを一定時間封じることができる

魔法の箱		獲得場所	LEVEL7、8、9、10、11
	重量	0.9kg	モンスターの動きを一定時間封じることができる

玉石		獲得場所	LEVEL2、8
	重量	8.1kg	重だけの石

鉄くず		獲得場所	LEVEL5
	重量	5.0kg	ラストモンスターに溶かされた武器

骨		獲得場所	勇者が死んだとき
	重量	1.5kg	勇者の骨

骨		獲得場所	LEVEL5
	重量	0.8kg	冒険者の屍



公式ガイド

Supervision

株式会社ビクターインタラクティブソフトウェア

Produce

N T T 出版株式会社

中村光伸

Planing&Editing

N T T 出版株式会社

前田真宜

株式会社エディット90

尾崎健史

小林謙一

Design&Layout

永島 武

CoverDesign

有限会社エストール

初版発行●1998年3月31日

発行人 ●吉田肇

発行所 ●NTT出版株式会社

東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

TEL 03-5434-1010

URL <http://www.nttpub.co.jp>

印刷●共立印刷株式会社

DTP製版●有限会社エストール

ISBN4-87188-946-7 C0076

定価はカバーに表示してあります。

乱丁・落丁本はお取り替えいたします。

本書の一部または全部を無断で複製複製することは、法律で認められた場合を除き、著作権者および出版者の権利侵害となります。あらかじめ小社あて許諾を求めてください。ゲーム内容に関するご質問にはいっさいお答えできません。


©1998 Victor Interactive Software Inc. ©1998 SOFTWARE HEAVEN,INC./

FTL GAMES.LICENSED THROUGH AN AFFILIATION WHITH J.P.INTERNATIONAL

セガサターン は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。



セガサターン版
ダンジョン・マスター ネクサス 公式ガイド
NTT出版

SEGASATURNおよび  は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

©1998 Victor Interactive Software Inc.

ISBN4-87188-946-7

C0076 ¥1300E



9784871889469



1920076013003



セガサターン版
ダンジョン・マスター ネクサス 公式ガイド
NTT出版
定価(本体1,300円+税)