

スーパーファミコン®

ダンジョン・マスター  
Dungeon  
Master

公式ハンドブック

ビクター・ブックス

SUPER FAMICOM®

Dungeon  
Master

ダンジョン・マスター

公式ハンドブック

ビクター・ブックス



アナシアスの山麓のダンジョンの中で、熱心に修行を重ねているひとりの若者がいた。その若者の名はセロン。いままで何度となく、戦争や不和から人民を救い、世界中の人々から敬愛と賞賛を集めている大魔道士グレイロードの、ただひとりの弟子である。

セロンの師であるグレイロードは、かねてより、このダンジョンに研究室を設け、パワー・ジェム（力の玉）を解き放つ呪文の研究に没頭していた。

“パワー・ジェム”とは、遙か太古の昔に氷河を溶かし、その中から小人、妖精、人間、ハイロードさえもを、この世に生んだと伝えられ、命の源とも呼ばれている伝説のパワーのことである。そして、そのパワーは、グレイロードの持っているファイアースタッフ（炎の杖）と合体することで、ファイアースタッフに真の力を蘇えらせることができると、グレイロードは信じていた。

セロンは、息苦しさを感じて目を覚ました。そこは、眠りについたはずの部屋ではなく、ダンジョンの前であった。

気が付くと、彼の体は存在せず、意識だけが宙に浮いているのではないか。

「これは夢だ」

すると、

「夢ではない」

と、グレイロードの声がした。

「先生ですか」

見ると、彼の目の前にほの白い光の玉が現れ、グレイロード

の影が、ぼんやりと浮かんでいた。

「わしは、もうグレイロードではない。ロードリブラスルス。わしの新しい名前じゃ」

謎めいた師の言葉や、このただならぬ状態に困惑しているセロンに対して、グレイロード、いやロードリブラスルスは暗く沈んだ声で、実に恐ろしいことを語り始めた。

「月の満ち欠けを、どれほど数えただろうか……。ついに、わしは発見したのじゃ。いや、したと思ったのじゃ。」

「えっ。あのパワー・ジェムを解き放つ呪文をですか？」

「そうじゃ、しかし、そのために、わしは大変なことを引き起こしてしまった。呪文を間違っていたのだ。間違った呪文のエネルギーが、パワー・ジェムに注ぎ込まれたため、爆発が起きた。その爆発は単なる爆発でなく、物質宇宙、時間宇宙の別なく、全宇宙の秩序を粉々にしたのだ。」

「そればかりか、恐ろしいことに……」

グレイロードは、一瞬、先を言い淀んだように見えたが、話を進めた。

「実に恐ろしいことだが、わしに宿っていた、誰にでもある小さな悪の心が、わしの体から分裂して、ついに、ひとつの魂として存在し始めたのだ。」

「やつは、自分のことをロードカオスと名乗っている」

「自由を得た悪の心は、いま、悪事の限りをつくしておる。そして、やつは今、爆発でわしが失ったファイアースタッフを探している。もしも、やつがファイアースタッフを見つけ、その上、パワー・ジェムを解き放つ呪文を発見したら、ファイ



ファイアースタッフは強大な力を持ち、世界はやつの思うままになってしまう。だが、やつは、まだパワージェムを解き放つ呪文を知らない。まだ、発見してないのだ。

しかし、わしは遠征の後で正しい呪文を発見した。」「だが、わしには存在がないために、ダンジョンに入っていくことができない。そこで、おまえに来てもらったのだ。」「しかし、わたしも実体がなくなってしまったのですよ。どうしたら……」

セロンが言い終わるのを待たず、「いや、おまえには、わしにできぬことを、することができる。わしは、これまで数多くの勇者をダンジョンに送った。しかし、やつによって殺されてしまった。やつは、見せしめとして、そのうちの24人を鏡に閉じ込め、勇者の館と呼ばれる部屋に吊している。彼らは、鏡の中で身動きもできず、生きているものとも、死んでいるものともつかぬ状態にされているのだ。おまえは、その勇者を蘇えらせ、ファイアースタッフを取りもどすのだ。」

「わたしには、まだ、そんな力が備わっていません。」「いや大丈夫だ。ただし、蘇えらせることのできる勇者は4人までだ。おまえは、おまえの高度な知識と技で、勇者たちをファイアースタッフへと導くのだ。」

「どうやって、その4人を選ぶのですか。」「セロンが、悲鳴にも似た声で質問したとき、突然、ロードリブラスルスの光の玉は砕け散り、強い風が、全てを土ぼこり

で隠してしまった。」「どうすれば……」セロンの声だけが、かすかに響いた。

あなたは、大魔道士グレイロードの弟子、セロンとなり、今はロードリブラスルスと名乗る師の命令に従い、ダンジョンに入っていきます。ダンジョンでは、まず、勇者の館と呼ばれる部屋に行き、鏡に閉じ込められている24人の勇者の中から、4人までの勇者を選び出し、見えない存在となって彼らの冒険を助けながら、ロードカオスより先にファイアースタッフを探し出します。

そして、それをロードリブラスルスに渡し、世界に平和を……しかし、セロンであるあなたは、もう一度良く考えてみる必要があります。

ロードカオスとは、古代の魔法用語で“混沌の権化”を表し、その反対にロードリブラスルスとは、“秩序を回復する者”という意味を持ちます。大魔道士であるグレイロードは、混沌と秩序をバランス良く持ち合わせた真の聖者です。と、いうことは、自らをロードリブラスルスと名乗る彼の言葉を全て信用しても……

どちらにしろ、この世に秩序を取り戻し、平和な世界にするためには、パワージェムより真の力を取り戻したファイアースタッフの強大な力で、暗黒の魔王ロードカオスを倒すしかないので。

カオスの打倒こそが、勇者に、そして、あなたに課せられた使命なのです。



# INDEX

ダンジョン・マスター公式ハンドブック

オープニング・ストーリー	4
基本説明 Basic information	10
<b>基礎知識編</b>	
24人の勇者・パワー分析	18
24人の勇者・キャラクター紹介	22
アイテム・リスト	36
魔法使いの呪文	60
僧侶の呪文	62
マナの消費量リスト	64

## 冒険資料編

26匹のモンスター・キャラクター紹介	66
冒険の助言	76
マップ解説	
レベル1	78
レベル2	80
レベル3	82
レベル4	84
レベル5	86
レベル6	88
レベル7	90
レベル8	92
レベル9	94
レベル10	96
レベル11	98
レベル12	100
レベル13	102
レベル14	104

# BASIC INFORMATION

## 勇者についての基本説明

このゲームは、4人までのパーティーを組んで進んでいく形式のゲームです。手順に従って、パーティーを編成！



### 勇者の選び方

スーパーファミコン本体にカセットを差込み、電源を入れます。

タイトル画面で **START** ボタンをおし、次に「NEW GAME」で **Ⓚ** ボタンをおします。

ダンジョンに入って少し行くと、このダンジョンで命を落とした24人の勇者の魂が鏡に閉じ込められているところがあります。この24人の中から勇者を選択します。

鏡の前に立ち、鏡にポインターを合わせて **Ⓚ** ボタンをおすと、勇者の持ち物、体力値を見ることができます。この画面上で、ポインターを目アイコンに合わせて **Ⓚ** ボタンをおすと、能力値を見ることができます。また同じように、能力値の画面上で、ポインターを「レベル」の文字に合わせて **Ⓚ** ボタンを

おすと、勇者のレベルを見ることができます。

勇者の見極めが終わったら、その勇者をパーティーに加えるかどうかを決めます。パーティーに加えたい場合には「復活」か「転生」を、そうでない場合には「キャンセル」にポインターを合わせて **Ⓚ** ボタンをおします。

### ●勇者の体力値

勇者は、「ヘルス」「スタミナ」「マナ(魔法のエネルギー)」の3つの体力値によって特徴づけられています。それぞれの値は、ダンジョン画面では棒グラフで、また、インフォメーション画面では数値で表されます。

### ●勇者の能力値

勇者は、さまざまな能力を持っています。能力値画面でその値を見ることができます。また、冒険の中で経験を積むことにより、能力を発達させることができます。

### ●勇者の特殊能力レベル

勇者はみな、ファイター(戦士)、ニンジャ(忍者)、ウィザード(魔法使い)、プリースト(僧侶)の、4つの職業に代表される特殊能力を備えています。特殊能力は、15段階のレベルで表され、レベル表示画面で見ることができます。

## 勇者の能力

ヘルス	肉体的な強さを示します。この値が0になると、勇者は死んでしまいます。
スタミナ	精神的な強さを示します。この値が最大値の半分以下になると、勇者の全体的な能力が低下します。
マナ	魔法を使うために必要なエネルギーの値を示します。

強さ	値が高いほど、武器による攻撃力が高くなります。また、重い鎧など、身に着けられる物も増えます。
機敏さ	値が高いほど武器などの取り扱いがうまくなり、また、敵の攻撃をかわすことも、うまくなります。忍者の特殊能力を持つ者は、他の勇者よりも、機敏さが高くなっています。
賢さ	値が高いほど呪文の修得が早く、マナの回復も早くなります。
生命力	値が高いほどケガの治りが早く、また、傷つきにくくなります。
耐魔法力	魔法の攻撃に対する抵抗力を表わします。
耐火力	火に対する抵抗力を表わします。

ファイター	大型の武器を扱う能力に優れ、一般に、他の職業の者よりも体力があります。
ニンジャ	正確さを要する武器の使用に優れ、手先が大変に器用であるとされています。
ウィザード	戦闘において魔法の力を自在にあやつることができます。
プリースト	治療の専門家です。魔法の力によって体力の回復や、その他さまざまな治療をおこないます。

▶ 15段階の等級

低	ネオファイト ノービス アプレンティス ジャーニーマン クラフトマン アーティザン アデプト エキスパート
↑	ロー・マスター ウム・マスター オン・マスター イー・マスター バル・マスター モン・マスター アーク・マスター
高	



## 勇者のリーダーのできること

リーダーは、あなたの意志を、直接受け取ってくれる人物です。パーティーが発見した物を拾ったり、扉（とひら）を開けたり閉めたり、さまざまな直接行動をとることができます。リーダーを変更するときは、新しくリーダーにしたいメンバーの名前にポインターを合わせて、Ⓚボタンをおしてください。

### ●物を拾う

物を拾うときは、ポインターをその物に合わせてⓀボタンをおします。ダンジョン内に見えているすべての物が、その場で拾えるわけではありません。遠くにあるものは、そこまで行かなければ、取ることができません。

### ●物を置く

物を拾うのと反対に、物を置くことができます。ポインターに物を持ち、置きたい場所に移動させてⓀボタンをおします。

### ●物を投げる

リーダーはまた、物を投げることもできます。投げ方は、物を拾い、ダンジョン画面の上の方まで持ち上げて、Ⓚボタンをおすだけです。これをくり返すことによって、投げ方が次第にうまくなっていきます。

### ●器具を操作する

リーダーは、レバーを動かしたり、ボタンをおしたりといった、ダンジョンの中で要求される、さまざまな器具の操作がおこなえます。壁に取り付けられた器具を操作するときは、その器具の前に立って、器具にポインターを合わせ、Ⓚボタンをおします。はなれた位置からは操作できません。また、鍵のような特別な道具を必要とする場合もあります。そのときは、手に鍵を持ち、それを器具のところへ持って行ってⓀボタンをおします。

### ●水をくむ

水は、冒険を続けるための必須アイテムです。水は、フラスコか皮袋に入れて持ち運びますが、補給が必要です。水の補給は泉でおこないます。フラスコや皮袋をポインターに持ち、泉のところでⓀボタンをおすと、水をくむことができます。

## 勇者の攻撃

モンスターと戦う時には、攻撃をします。攻撃は、攻撃メニューの中から攻撃する勇者と攻撃方法を選びます。

攻撃は、ひとりの勇者が続けて、または、続けて別の勇者がすることも可能です。そうしないと、敵の攻撃を次々と受けることになってしまいます。

武器／道具に慣れてくると、同じ武器／道具でも、それを使って、いろいろな技が使えるようになります。

▶攻撃を1回すると、次の攻撃ができるまでに、少しだけ時間が必要となります。そして、その時間は武器とその攻撃方法によって異なります。次の攻撃ができるようになるまでの間、攻撃メニューは暗く表示されます。

## 攻撃の手順

1 攻撃メニューから勇者を選ぶ

攻撃メニューは、メンバーのアクションハンドに持っている道具が表示され、並びは、上部の個人情報の項と同じになっています。

攻撃メニュー上の、攻撃をさせたい勇者の武器にポインターを合わせてⓀボタンをおします。

2 攻撃方法を選ぶ

攻撃メニューが、そのメンバーがその武器／道具であることのできる攻撃方法の表示に変わります。攻撃方法のひとつにポインターを合わせてⓀボタンをおします。

※Ⓚボタンをおすと、もとの攻撃メニューにもどる。





## 呪文の唱え方

ダンジョン・マスターの特徴に魔法があります。魔法はすべてシンボルを組み合わせた呪文を唱えることで実行します。

呪文は、体にたくわえられた魔法のエネルギー“マナ”を消費して、さまざまな魔法現象を引き起こします。

どのメンバーも、呪文を覚えることができますが、呪文を唱えられるようになるには、修行を積まなければなりません。

マナの量が少ない初心者や、低いレベルの呪文しか唱えることができません。修行を積むことによって、次第に高いレベルの呪文が使えるようになっていくのです。

## 呪文の手順

### ①まず、誰が唱えるのかを決める

名前を表す色の部分に、ポインターを合わせて⑧ボタンをおすと、次々とメンバーの色が表示されます。呪文を唱えさせたいメンバーの色が出るまで、⑧ボタンをおします。

### ②シンボルを選ぶ

表示されているマークは、呪文を構成する魔法の文字、“シンボル”です。これを順番に並べて呪文を作ります。

最初に表示されている6つのシンボルは、パワー・シンボルと呼ばれ、呪文の力の大きさを決めるシンボルです。まずは、このパワー・シンボルを選びます。必要

なシンボルに、ポインターを合わせて⑧ボタンをおして選ぶと、そのすぐ下のワクの中にシンボルが表示されます。

### ③他のシンボルを選ぶ

パワー・シンボルを選ぶと、次にエレメント・シンボルの6つが表示されます。パワー・シンボルと同じ要領でシンボルを選びます。選ばれたシンボルは、下のワクの中に並んでいきます。

エレメント・シンボルを選ぶと、次にフォーム・シンボルが、そして最後にクラス/アライメント・シンボルが6つずつ表示され、選べるようになります。

▶もし、呪文の構成を間ちがえたときは、④ボタンをおしてください。ただし、これを選んだときに使ったマナは、戻りません。

### ④呪文を唱える

シンボルを並べ終わったら、そのワクにポインターを合わせて⑧ボタンをおします。これで、ここに置かれた呪文が唱えられます。

▶ある程度以上のレベルに達していない者が唱えても、効果を見わさない呪文もあります。その時には、画面にメッセージが表示されます。

▶また、何か特別な道具を手にとってなければならぬ呪文もあります。たとえば、治療の薬を作る呪文を唱えるときは、空のフラスコを持っていないければなりません。

## 隊列について

勇者の配置は、重要なポイントです。例えば、剣を持ったメンバーが前列にいないと、戦闘時に剣が届かない、ということになります。

メンバーの配置を移動するときは、移動させたいメンバーにポインターを合わせて⑧ボタンをおします。すると、ポインターは移動する人の形に変わりますから、それを新しく配置させたい場所に合わせて再び⑧ボタンをおしてください。

▶モンスターは、いつも前方からおそってくるとは限りません。横や後方からおそわれた時には、モンスターに近いメンバーがその方向を向き、隊列メニューでその状態を確認することができます。戦闘が終わってもメンバーの向きはそのままで。そのメンバーをもとの向きにもどすには、ポインターを隊列メニュー上のメンバーに合わせて⑧ボタンをおして選び、再度⑧ボタンをおします。



## セーブとロード



### セーブ

ゲーム中、**START** ボタンをおすと、セーブ画面になります。ポインターを十字キーで「セーブメニューに入る」に合わせて**B**ボタンをおし、セーブメニューに入ります。

次にポインターを「データをセーブする」に合わせて**B**ボタンをおすと、データをセーブすることができます。

**セーブ終了**のメッセージが出たら、ポインターを「ゲーム画面に戻る」または「ゲームを終了する」に合わせて**B**ボタンをおします。

### ロード

次にゲームを始めようとするとき、タイトル画面に「NEW GAME」「LOAD GAME」と表示されます。最初からゲームを始めたいときには、「NEW GAME」を、セーブしたところから始めたいときには、「LOAD GAME」を十字キーで選び、**START** ボタンをおします。

#### ※注意

セーブには時間がかかります。

**セーブ中**が出ている間に電源を切ったりするとセーブデータがこわれてしまいます。

必ず**セーブ終了**が出たことを確認してください。



# BASIC INFORMATION

## 基礎知識編

鏡に閉じ込められた24人の勇者のキャラクター紹介、4人の勇者の選び方。そして、各ダンジョンに登場するアムテムの数々など、ダンジョン攻略の基礎的な知識がギッシリつまっている。十分、理解したら、冒険のスタートだ。

# 24人の勇者

## 勇者の一覧













	名前	ヘルス	スタミナ	mana	ロード	戦士	忍者	僧侶
	アレックス	50	57	13	46	0	3	0
	ガンドゥ	39	63	26	42	0	3	0
	モウファス	55	55	19	44	0	0	4
	イライジャ	60	58	22	44	2	0	3
	ホーク	70	85	10	46	2	0	3
	ナビ	55	65	13	43	0	0	3
	ゼッド	60	60	10	42	2	2	2
	ゴスモグ	60	55	18	42	0	0	0
	チャニ	47	67	17	40	2	0	0
	ボリス	35	65	28	38	0	2	0
	ティギー	25	45	35	34	0	2	0
	ウー・ツェ	45	47	20	41	0	2	3

魔法使い	強さ	す速さ	賢さ	活力	耐魔法力	耐火力	持ち物
2	44	55	45	40	35	40	スリング、レザーチョッキ レザーズボン、スエードブーツ
1	39	45	47	33	48	43	毒投げ矢×2、青色ズボン レザーチョッキとレザーブーツ
0	42	35	40	48	40	45	パン、リンゴ、チーズ ガウン、サンダル
0	42	40	42	36	53	40	魔法の箱、ガウン サンダル
0	45	35	38	55	35	35	矢×2、スエードブーツ レザーチョッキとレザーズボン
2	41	36	45	45	55	55	杖、チュニック、青色ズボン サンダル
2	40	40	40	50	40	40	たいまつ、青色ズボン、胴着 金属ブーツ
4	40	43	48	34	50	59	暗黒のマント
3	37	47	57	37	47	37	ムーン・ストーン、長衣 シルクのシャツ、サンダル
3	35	45	55	40	45	40	兔の足、チュニック レザーズボンとレザーブーツ
3	30	45	50	35	59	40	小型杖、上着、長衣 サンダル
0	38	35	53	45	47	40	手裏剣×3、騎士のマント シルクのシャツ、サンダル



# 24人の勇者

## 勇者の一覧

	名前	ヘルス	スタミナ	mana	ロード	戦士	忍者	僧侶	魔法使い	強さ	す速さ	賢さ	活力	耐魔法力	耐火力	持ち物
	シーラ	53	72	15	41	0	0	2	3	38	35	43	45	42	40	リンゴ、タブレット 騎士のマント
	ハルク	90	75	0	54	4	0	0	0	55	43	30	46	38	48	こんぼう、つの兜 バーバリアンのズボン、サンダル
	ソンヤ	65	70	2	54	4	0	0	0	54	45	39	49	40	40	つるぎ、首飾り、ホルター 長衣、サンダル
	スタム	75	80	0	52	4	0	0	0	52	43	35	50	35	55	斧、レザーズボン、チュニック スエードブーツ
	ヒッサー	80	61	5	57	3	2	0	0	58	48	35	35	43	55	なし
	イアイドー	48	65	11	45	3	0	2	0	43	55	40	35	45	50	日本刀、武道ズボン 武道着
	リーフ	75	70	7	47	3	0	2	0	46	40	39	50	45	45	レザーチョッキ、レザーズボン レザーブーツ
	ウーフ	40	50	30	37	0	3	2	0	33	57	45	40	35	40	空フラスコ、レザーチョッキ
	ダルー	100	65	6	50	3	0	0	1	50	30	35	45	30	45	なし
	リンフラス	65	50	12	49	3	0	0	2	45	45	47	35	50	35	弓、タブレット、緑のズボン 緑のブーツ
	レイラ	48	60	3	42	0	4	0	0	40	53	45	47	45	35	ローブ、シルクのシャツ、レザーズボン レザーブーツ
	アジジ	61	77	7	48	2	3	0	0	47	48	42	45	30	35	短剣×2、レザーシールド、ホルター バーバリアンのズボン

## アレックス

**AREX**

アレックスは機敏さにすぐれた魔法使いタイプ。スリング、レザーチョッキ、レザーズボン、スエードブーツなどを持っている。これといって強力なキャラクターではない。



## ガンドウ

**GANDO**

ガンドウは忍者の能力にたけた男。スタミナや耐火能力もある。毒投げ矢を2本と青色ズボン、レザーチョッキ、レザーブーツを持っている。



## モウファス

**MOPHUS**

モウファスは僧侶のパワーを十分に持っている。パン、リンゴ、チーズなどの食料、そして、ガウンやサンダルなどを持っている。



## イライジャ

**ELIJA**

イライジャは僧侶の能力にたけたキャラクター。魔法の箱、ガウン、サンダルを持っている。他に戦士、魔法使いのパワーを持つキャラクターとパーティを組むとおもしろい。





## ホーク

**HAWK**

ホークはスタミナ85と力強い。戦士、僧侶の力も合わせ持っている。矢を2本、スエードブーツ、レザーチヨッキ、レザズボンも持ち、生命力にあふれている。



## ゼッド

**ZED**

ゼッドは戦士、忍者、僧侶、魔法使いのすべてのパワーを合わせ持っている。他の力は平均的だが、頼りになるキャラクターだ。たいてい、青色ズボン、胴着、金属ブーツを持っている。



## ナビ

**NABI**

ナビは僧侶と魔法使いのパワーにたけたキャラクター。杖、チュニック、青色ズボン、サンダルを持っている。耐火力や耐魔法力にすぐれている。



## ゴスモグ

**GOTHMOG**

コスモグは暗黒のマントをはおった怪物。魔法のパワーを持っている。おかげで、耐魔力、耐火力は十分である。ヘルスとスタミナはまあまあだ。



## チャニ

CHANI



チャニは賢さにすぐれた女性のキャラクター。ムーンストーン、長衣、シルクのシャツ、サンダルを持っている。魔法使いのパワーも持っている。スタミナもまあまあだ。

## ボリス

BORIS



ボリスは最初からmanaを28も持っている。また賢さもバツグンなので頼りになる。兎の足、チュニック、レザーズボン、レザーブーツを持っている。

## ティギー

TIGGY



ティギーは忍者と魔法使いのパワーにたけた女性。耐火力はバツグン。小型杖、上着、長衣、サンダルを合わせて持っている。

## ウー・ツェ

WU TSE



ウー・ツェは忍者と僧侶のパワーを持つ。忍者らしく3本の手裏剣を武器に持ち、騎士のマント、シルクのシャツ、サンダルを持っている女性のキャラクターだ。



## シーラ

SYRA

シーラは僧侶と魔法使いの  
パワーを持つ女性。他のパ  
ワーは平均的だが、スタミ  
ナは十分ある。リンゴ、ダ  
ブレット、騎士のマントを  
持っている。



## ハルク

HALK

ヘルスを90持っているハル  
クの名もあなどれない。マ  
ナはないがスタミナも十分  
である。こんぼう、つの兜、  
バーバリアンのズボン、サ  
ンダルを身につけている。



## ソンヤ

SONJA

ソンヤはロードのパワーの  
強いキャラクター。女性の  
わりにはパワフル。つるぎ、  
くびかざり、ホルター、長  
衣、サンダルを持っている。



## スタム

STAMN

スタムにはマナはないが、  
スタミナ、ヘルスなど全体  
的にレベルの高いキャラク  
ターだ。また耐火力はバツ  
グンだ。斧、レザーズボン、  
チュニック、スエードブ  
ーツを持っている。



## ヒッサー

**HISSA**

ヒッサーはヘルスもスタミナもある怪物だ。戦士、忍者としての力も強い。よって、アイテムは持っていないが、パートナーに選ばれば大きな力になるだろう。



## イアイドー

**IAIDO**

イアイドーはその名の通り、サムライソード、つまり日本刀と武道ズボン、武道衣を持っている。戦士、僧侶のパワーも心強い。



## リーフ

**LEIF**

リーフはヘルス、スタミナ、生命力などがすぐれている。レザーチョッキ、レザースボン、レザーブーツを持っている。戦士パワーは3だ。



## ウーフ

**WUUF**

とっても機敏なウーフは怪物のキャラクターだ。忍者と僧侶のパワーを持ち、アイテムは空flasco、レザーチョッキを持っている。





## ダルー

### DAROOU

ダルーのヘルスは100、パーフェクトである。よって、アイテムは何も持っていない。同じ怪物のヒッサー、ウーフなどとパーティを組むと力強くておもしろいかもしれない。



## リンフラス

### LINFLAS

リンフラスはロードのパワーにすぐれたキャラクター。戦士、魔法使いとしても力を持つ。弓、ダブルレット、緑のズボン、緑のブーツを合わせ持つ。



## レイラ

### LEYLA

レイラは身のこなしが軽く、機敏な女性キャラクターだ。忍者のパワーは4と大きい。ロープ、シルクのシャツ、レザーズボン、レザーブーツを持っている。



## アジジ

### AZIZI

アジジはバツグンのスタミナを持つキャラクター。2本の短剣とレザーシールド、ホルター、バーバリアンのズボンを持っている。もちろん女性である。



# ITEM INDEX

約150種類を起えるアイテムがこの冒険には登場する、もちろん、すべてを持ち歩くことはできないので、よく考えて、選ぶことが大切だ。欲ばるとダメである。

武器	36
飛び道具	38
杖	39
兜	41
胸部防具	42
脚部防具	44
ブーツ	46
盾	47
首飾り	48
魔法のアイテム	50
鍵	51
フラスコ	53
食料	54
その他	56





# 武器

モンスターがうろつくダンジョンの中で、自分の命を守るために最も必要なものは武器、それも強力な武器だ。強力な武器は勇者に自信と安心感を与える。

## 短剣

**DAGGER** 重さ0.5 強さ10



武器として剣と同じように使用することもできるが、やはりこれは投げつけて使用するものだ。ただ、道具を使用して飛ばすことができないので、威力はさほど期待できない。

## こんぼう

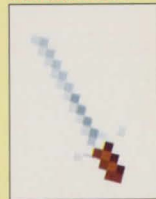
**CLUB** 重さ3.6 強さ19



太い木の枝を削っただけという粗末な武器だが、勇者が使う武器としてはいささかお粗末だ。もっといい武器がいくらでも見つかるはず。

## フォルチオンの剣

**FALCHION** 重さ3.3 強さ30



一番初めに手に入る武器だから好むと好まざるに関わらず使用しなくてはならない。

## メイス

**MACE** 重さ3.1 強さ32



モンスターを気絶させることができる武器。しかし、気絶攻撃はめったに成功しないし、その他の攻撃オプションも空振りが多いのであまり使えない。斧を取ったほうがいだろう。

## つるぎ

**SWORD** 重さ3.2 強さ30



じつに剣らしい剣だが、期待にそえるほどの攻撃力はない。これも拾う必要はない。

## レイピア

**RAPIER** 重さ2.6 強さ30



最も重量が軽い剣だ。刺るよりも突き刺して使用するタイプなので、戦士には向かない。なぜなら、突き刺してダメージを与えるという行動は忍者の技能を昇させるからだ。

## サムライソード

**SAMURAI SWORD** 重さ3.6 強さ40



日本刀のわりには重量が軽い。鋭利な刃がついた長い刀身は、叩き斬るといふより、切るといふイメージがぴったりくる。IAIDOが初めてから持っているので序盤は有利だろう。

## 騎士のメイス

**MACE OF ORDER** 重さ4.1 強さ42



使用者の強さを5だけ上昇させる魔法のほこ。強さが上がればロード量もそれに伴って増えるので、重量は気にならないが、やはり振り回す武器は、命中率が低く、あまり使えない。

## 石棒

**STONE CLUB** 重さ11.0 強さ44



ストーン・ゴーレムが使用する武器。ヤツぐらい力が強いと凄まじい威力を発揮できるが、貧弱な勇者には使いこなすことはできない。アークマスターになれば最強の武器になるはずだ。

## サーベル

**SABER** 重さ3.5 強さ40



反り身の薄い刀身は、滑らかに切るのに向いているようだ。結構使える武器だが、これが出てくるレベルにはもっと強力な剣が落ちている。よって、あまり使うことはないだろう。

## ボーパルの剣

**VORPAL BLADE** 重さ3.0 強さ48



実体を持たないモンスターを攻撃できる唯一の武器。使用者のmanaを4増加してくれる魔法も秘めている。ダンジョンの中に2本落ちているから、必ず見つけ出すようにしたい。

## 稲妻の剣

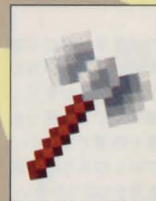
**LIGHTNING SWORD** 重さ3.0 強さ45



地下7階のターコイズの扉の奥に安置されているが、稲妻の呪文を使える以外には取り立てて魅力のない剣である。とくに取る必要はないだろう。

## 斧

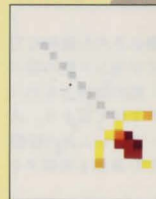
**AXE** 重さ4.3 強さ49



欠点は攻撃が大振りになるので当たりにくく、攻撃速度が遅いことだが、それを補って余りある威力が魅力だ。

## デルタの剣

**DELTA SWORD** 重さ3.3 強さ45



刀身が錐のように三角すいになっていることからデルタの名前がつけられている。当然、斬るよりも突き刺して使用したほうが効果的だ。これも戦士用ではなく、忍者用の武器だ。

## 火の剣

**FURY** 重さ4.7 強さ45



ファイアー・ボールの呪文が封じ込められた剣。直接攻撃に使用するより呪文をどんどん使って、力が無くなったら捨ててしまうのが正しい使い方だろう。武器で使うは重すぎる。



## 暗黒の剣

**SWORD: "INQUISITOR"** 重さ3.9 強さ—



最強の剣。この剣さえあればレッド・ドラゴンも恐るるに足らず。2体のストーン・ゴレムによって守られているが、あえて困難に飛び込んでも入手する価値は十分にある。

## モーニングスター

**MORNING STAR** 重さ5.0 強さ60



威力だけ見るとかなり強そうに見えるが、扱い方が難しいため空振りが多く、いざ戦闘時になったと思ったほど効果を発揮できない。ランクが少し落ちてでも普通の剣を使用するほうがいい。

## ダイヤの剣

**DIAMOND EDGE** 重さ3.7 強さ62



研ぎ澄まされた鋭利な刃と、ダイヤモンド製の硬い刀身は、敵の防御力を25パーセント下げてしまう。ストーン・ゴレムとの戦闘時に、その真価を発揮するだろう。

## 細みの斧

**HARDCLEAVE** 重さ6.5 強さ—



戦闘に使用することを目的として作られた斧。アニメイテッド・アーマーとの戦闘では多めに役立つだろう。欠点は攻撃速度が異常に遅いこと。弱い敵と戦うのには不向きだ。

# 飛び道具

飛び道具は忍者の武器。遠く離れたモンスターにもダメージを与えられるが、威力がはっきりわからない点と、投げたアイテムを拾い集めないといけななのが欠点だ。

## 毒投げ矢

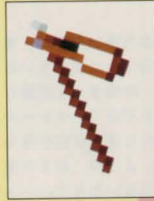
**POISON DART** 重さ0.3 強さ—



先端に毒が塗られているので、短剣よりは大きなダメージを与えることができる。しかし、しょせんは手で投げて使用する武器なので、勇者の忍者の技能が優れていないと効果は小さい。

## スリング

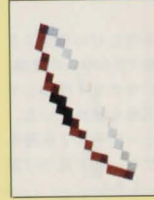
**SLING** 重さ1.9 強さ—



石を皮の紐に引っかけて振り回し、モンスターめがけて投げつける道具である。石は至る所に落ちているので弾切れの心配はない。手で石を投げるよりはダメージが大きいはずである。

## 弓

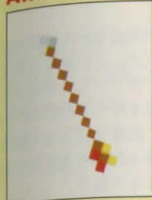
**BOW** 重さ1.0 強さ—



矢を飛ばす道具であり、これ単体では使用できない。使用するときには矢を左手に持った状態で、戦闘オプションの矢を射る、を選べばいい。後列の勇者が援護に使用する武器である。

## 矢

**ARROW** 重さ0.2 強さ—



手に持って武器として使うこともできなくはないが、やはり弓を用いて飛ばすのが正しい使い方だ。弓の種類によって攻撃力は変わってくるので、なるべく強力なもので発射しよう。

## スピードボウ

**SPEED BOW** 重さ3.0 強さ—



クロスボウを強化改良した道具で、飛び道具の中では最大の攻撃力と射程の長さを誇っている。忍者の技能が優れた勇者に持たせれば、かなりの威力が期待できるだろう。

## 毒矢

**SLAYER** 重さ0.2 強さ—



先端に毒が塗られているので、普通の矢よりも大きなダメージを与えることができる。見つけたら常時矢と交換していくといいだろう。矢は何本あっても困らないので捨てないように。

## クロスボウ

**CROSSBOW** 重さ2.8 強さ—



いわゆるボウガンというやつで、通常の弓よりも強力な弦の力で矢を飛ばす道具である。使い方は弓とまったく同じだが、威力はこちらのほうが上。見つけたら交換するといいだろう。

# 杖

多くの杖にはさまざまな魔法が封じ込められている。それは攻撃呪文であったり、モンスターを追い払う呪文であったりする。ただし、魔法の効果はそう長く続くとは限らない。

## 杖

**STAFF** 重さ2.6 強さ—



使用者のmanaを2増やしてくれる魔法の杖である。武器として使用することもできるが、威力は微々たるものである。後衛の魔術師の護身用武器ぐらいに考えておくといいだろう。

## 小型杖

**WAND** 重さ0.1 強さ—



使用者のmanaを1だけ増やしてくれる。振り回せばモンスターを手なづけることができ、また、使用者のmanaを直接ヘルスに変換して治療することもできる。緊急時には便利だろう。

## コブラの杖

**STAFF OF CLAWS** 重さ0.9 強さ—



使用者のmanaを4も増やしてくれる魔法の杖である。モンスターを追い払ったり、催眠術をかける力を秘めている。とくにカウアトゥルに対して、その力は最大限に発揮される。



## 生命の杖

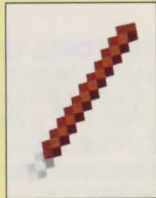
SCEPTER OF LYF 重さ1.8 強さ—



使用者のmanaをなんと5も増加してしまう強力な杖。この杖の力は、manaを直接ヘルスに変換してしまうことだ。秘薬を作っている暇がない場合には、かなり重宝するアイテムだろう。

## ユーの杖

YEW STAFF 重さ3.5 強さ—



使用者のmanaを4増やしてくれる。この杖を使用すると、ダンジョンに魔法の明かりを灯すことができる。また、実体を持たない敵を攻撃する対霊呪文を打ち出すことも可能だ。

## 龍の杖

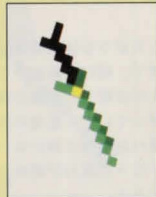
DRAGON SPIT 重さ0.8 強さ—



この杖は、レッド・ドラゴンを手なずけたり、追い払ったりするのに使用するらしいのだが、実際に使用しても思ったほどの効果はない。とくに必要なアイテムではないだろう。

## 炎の杖

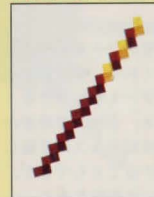
FIRE STAFF 重さ2.4 強さ—



モンスターを追い払うかと、火災防御のシールドを作り出す力を持っている。しかし、これは炎の杖の真の姿ではない。この杖に力の玉を合体させたとき、真の力を発揮するのだ。

## manaの杖

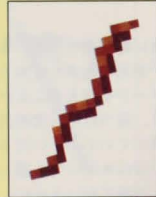
STAFF OF MANAR 重さ2.9 強さ—



この杖に秘められた力は、対霊呪文と、火災防御のシールドを作り出すものだ。こういうアイテムの力は出し惜みせずどんどん使ってしまう。あとから続々と登場するからね。

## 蛇の杖

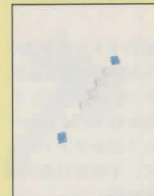
SERPENT STAFF 重さ3.3 強さ—



使用者のmanaを6増加してくれるが、使える力が雷撃の呪文と、透視の呪文で、使用頻度が低く、また重量もかなり重いので、持ち歩くには適していない。他の杖のほうがいいだろう。

## 銀の杖

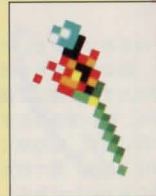
TEO WAND 重さ0.2 強さ—



使用回数には限りがあるものの、火災防御と呪文防御のシールドが簡単に張れるのは便利だ。後衛の勇者に持たせておけば、いざ、というときにきっと役立つくれるはずである。

## 真の炎の杖

FIRE STAFF 重さ3.6 強さ—



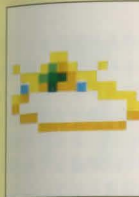
対霊、火災、雷撃の3つの呪文が限りなく使用できる上、ロード・カオスを倒すために必要な、呪縛、融合の力も持っている。炎の杖の真の姿の前では、ロード・カオスも赤子同然。

## 兜

兜は頭に被って使用する防具だ。王冠のように頭にちょこっと載せるだけのものから、金庫の板で完全に頭を覆ってしまうものまで形はさまざま。何かひとつは被っておきたい。

## カリスタの王冠

CALLSTA 重さ0.4 強さ1



たんなる王冠。なんの魔力も秘められていない。売れば高いのかもしれないが、お金の概念がないこのゲームにとって、この王冠は無用の長物でしかない。捨てる必要はないだろう。

## ネラの王冠

CROWN OF NERRA 重さ0.6 強さ5



カリスタの王冠と違い、これを被ると賢さの値が10も増加する魔力を秘めている。賢さが上がれば、manaの回復も早くなり、呪文のキレもよくなる。後衛の僧侶や魔術師には最適の兜だ。

## 銀兜

CASQUE'N COIF 重さ1.6 強さ25



これくらい防御力があれば、兜としては十分使えるだろう。くれぐれも後から出てくる弱い兜と取り替えないように注意しよう。

## つゝの兜

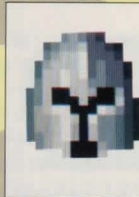
BERSERKER HELM 重さ1.1 強さ12



兜らしい兜としては最も弱いものだが、何も被らないよりはまし。それでも初めのうちにはけっこう役に立つ。わりと軽いので、後衛の魔術師にも被せておきたいだろう。

## 兜

HELMET 重さ1.4 強さ17



やや防御力は上昇したが、まだまだ十分とは言えない。他のものが手に入らない場合にこれで我慢をするといった程度のものであろう。これも後衛の魔術師のほうがいいだろう。

## 鉄兜

BASINET 重さ1.5 強さ20



兜と比べると、少し防御力が上がった。しかし、それでもモンスターと戦っていくには不十分だ。とかいって後衛に装備させておくには、重量が重すぎる。中途半端で扱いにくい防具だ。

## アーメット

ARMET 重さ1.9 強さ40



デス・ナイトが被っているのたくさん手に入るが、それを被ろうとすると、勇者は呪われてしまう。呪われるかどうかは不明だが、あまり気持ちのいいものではないのは確かだ。



## デックス兜

DEXHELM

重さ1.4 強さ54



被るとす速さの値が10上昇する。重量も軽しい、余裕があれば後衛の忍者に被せておくのがいいのではないだろうか。前列の勇者にはもっと強力な兜を装備させたほうがいい。

## プラチナ兜

HELM OF LYTE

重さ1.7 強さ一



善を象徴する、白く輝く光の兜である。軽い割には絶大な防御力を持っており、モンスターの攻撃をかなり和らげてくれる。これを手に入れるには厳しい戦いを潜り抜けなくてはならない。

## 黒がね兜

HELM OF DARC

重さ3.5 強さ一



最強の兜である。絶大な防御力を持っているが、問題なのはその重量である。黒鉄の防具をすべて身につけるとその重量で動きが鈍くなってしまいうだろう。軽い防具と併用するように。

## 胸部防具

胸部防具とは、上半身に身につけるアイテムすべてを示す。ホルダーのような胸だけを隠す簡単なものから、鎧のように胸から腰、腕まで完璧に覆ってしまうものまである。

## ホルター

HALTER

重さ0.2 強さ一



いわゆるプラジャー。状況からもわかる通り防御効果はほとんどないので、女性勇者に興味で装備される以外には、まったく使道がない。間違っても男性勇者に装備させないこと。

## シルクのシャツ

SILK SHIRT

重さ0.2 強さ一



シルクの下着である。触りはいいかもしれないが防具という観点から見た場合はまるで意味がない。前列の勇者にとりあえず着せておくのはいいが、なるべく他の防具を装備させよう。

## 上着

KIRTLE

重さ0.4 強さ一



洋服としては、防御力高いほうだが、これもしゃせんは後衛用の気休め防具に過ぎない。ほかにもっと強力な防具を発見している場合は、まったく必要のないアイテムだろう。

## ファイン・ガウン

FINE ROBE

重さ0.3 強さ7



僧侶に似合いそうな服装である。ガウンとセットで着るとびったり決まるだろう。いずれにせよ、前衛の戦士用の防具でないことは確かだ。もはや着用は好みの問題だろう。

## 武道着

GHI

重さ0.5 強さ8



なんとなく強そうなイメージをうけるのだが、実際にはたんに丈夫な布でできた服に過ぎない。後衛の忍者に着せれば、それっぽくなるだろう。ようは入れ込み方の問題だ。

## チュニック

TUNIC

重さ0.5 強さ9



上着が女物なのに対して、チュニックは男物の洋服ということになっている。また、チュニックを女性が着てもなんら差し支えはないのだが、やはりこういうことは気分の問題だからね。

## 暗黒のマント

CLOAK OF NIGHT

重さ0.4 強さ10



これも上半身と首の2カ所に着用することができる。また、このマントには使用者のす速さを8上昇させる力があり、前列の戦士の首にかけておけば、戦闘が少しは楽になるだろう。

## ダブルット

ELVEN DOUBLET

重さ0.3 強さ11



森の中で目につかないように行動するため、緑に着色されているが、灰色のダンジョンの中では、これが保護色になることはないだろう。

## レザーチョッキ

LEATHER JRKIN

重さ0.6 強さ17



服としては最大の防御力を持っている。後衛の魔術師や僧侶にも、最低限これくらいは装備はさせたい。皮製スボンとセットで着用すればかなりの防御効果が得られるだろう。

## 胴着

MAIL AKETON

重さ6.5 強さ35



鎧かたびらというやつだ。このへんから、材料に金属が使用され始めるので、重量はかなり重くなっていくが、当然防御力もそれにともなって高くなっていく。やはり鎧は金属でなくては。

## 防火胴着

FLAMEBAIN

重さ5.7 強さ60



見掛けは胴着とほとんど同じだが、この鎧には耐火呪文がかけられていて、装着者の耐火力を12も上昇させてくれる。また、防御力もかなり高く、重量も軽く仕上がっている。



## 鎧

**TORSO PLATE** 重さ12.0 強さ65



金属版で作られた鎧らしい鎧なのだが、この重量はばかにならない。防御力は欲しいが、これを着ると、他のアイテムをあまり持ち運べなくなってしまうのが難点だろう。

## ミスリルの胴着

**MITHRAL AKETON** 重さ5.2 強さ70



ミスリルという魔法の銀を編んで作った鎧かたびら。ミスリルは軽く、耐久性に優れているので、防具に使用するには最適な金属と言える。鎧の半分以下という軽さはかなりの魅力だ。

## プラチナの鎧

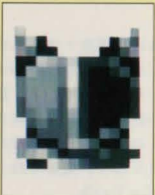
**PLATE OF LYTE** 重さ10.8 強さ一



太陽のように光り輝く鎧。最強クラスの鎧だが、厳しい戦闘を繰り返すことなく、わりと簡単にしかも無造作に手に入る。その場で装備して戦いに備えよう。

## 黒がねの鎧

**PLATE OF DARC** 重さ14.1 強さ一



最強の防御力を持っている。必ず身につけたい鎧だが、その重量が最大の問題である。スピードブーツの併用しかないだろう。

## 脚部防具

脚部防具は、腰から下に身につけるアイテムである。パンツ、ズボンはもちろん、ガウンなどもこの部類に入る。前列を護る勇者には、金属製のものも当てをつけさせたい。

## バーバリアンのズボン

**BARBARIAN HIDE** 重さ0.3 強さ一



バーバリアンが好んで着用している粗末な腰布。AZIZIとHALKが初めから身につけている。防具というよりは、大事なところを隠すための下着に近いのではないだろうか。

## 騎士のマント

**TABARD** 重さ0.4 強さ5



名前から受けるイメージはかなりいいのだが、実際には貧しい農民が身につけている粗末な布切れのことである。ただ、形が騎士のマントに似ていることからこの名で呼ばれている。

## ガウン

**ROBE** 重さ0.4 強さ6



ファイン・ガウンと揃えて着用させれば、どこに出しても恥ずかしくない一人前の僧侶の姿になる。防御効果は乏しいが、僧侶とは防具に頼らず、呪文の力で自分の身を守るものである。

## 緑のズボン

**ELVEN HUKU** 重さ0.3 強さ13



かなり軽く仕上がっているわりには防御力が高い。後衛に履かせておくには、いいズボンだろう。

## 長衣

**GUNNA** 重さ0.5 強さ7



美しい青に染められた長衣は女性の勇者によく似合う。上着と揃えて着用させれば、殺伐なダンジョンも少しは華やかになるであろう。やはりこの服は男の勇者には似合わない。

## 武道ズボン

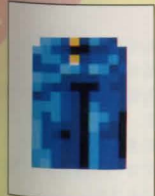
**GHI TROUSERS** 重さ0.5 強さ9



武道着と揃えて着れば、東洋の神秘的なイメージを醸し出すことができるだろう。忍者にはこれしかない。一流の忍者を目指すのなら、防具に頼らず、おのれの肉体だけで勝負せよ。

## 青色ズボン

**BLUE PANTS** 重さ0.6 強さ12



チュニックと上下揃いになっている男性用の衣服。もしかしたらジーンズのことなのかもしれない。身軽に動けるのが利点だが、防具として見ると、かなり危なっかしい。

## レザーズボン

**LEATHER PANTS** 重さ0.8 強さ20



たんなる皮パンだが、このくらい防御力が高いと、ばかにできない。後衛用の防具としては最も優れたズボンだろう。これ以上のものは重すぎて後衛には負担がかりすぎる。

## 金属ズボン

**LEG MAIL** 重さ5.3 強さ35



編んだ鎖で作られたズボン。かなり頑丈ではあるのだが、金属製なので当然のことながら重い。だが、前列でモンスターと戦う戦士は重さなど気にしてはられないのが現状である。

## ミスリル・ズボン

**MITHRAL MAIL** 重さ4.1 強さ55



ミスリル銀で作られた金属ズボン。重量も軽く、防御効果も高いので、使い心地はかなりいい。特殊力を持った防具を見つけるまでは、このズボンを履かせておくといいだろう。

## グリーブ

**LEG PLATE** 重さ8.0 強さ56

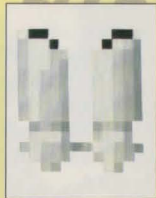


金属版をベルトで腿に固定して使用する。見ためはかなり強そうなのだが、実際の防御力はミスリル・ズボンと1しか違わない。軽いミスリル・ズボンを使用したほうがいいだろう。



## プラチナグリーブ

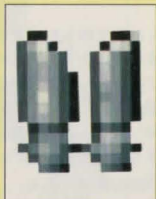
POLEYN OF LYTE 重さ7.2 強さ一



まばゆい光を放つ白金で作られた脚絆。鎧、盾、兜とセットで身につければ、神々しいまでの輝きを放つだろう。これこそが勇者にとっての真の華やかさというものだ。

## 黒がねグリーブ

POLEYN OF DARC 重さ9.0 強さ一



最強の脚絆。白金の防具とは対象的に、暗い雰囲気漂わせる漆黒の脚絆である。悪のイメージが強いが、呪われているわけではないので、安心して着用してくれ。

## ブーツ

ブーツとは足に覆くものすべてを示す。皮製の単純なものから、金属製の重いものまでいろいろある。ただ、このブーツだけは、防御力より履き心地で選んだほうがベター。

## サンダル

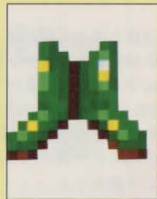
SANDALS 重さ0.6 強さ一



厚い皮を足の裏に皮紐で固定しただけの粗末な履物。履き心地はいいのかもしれないが、防具としてはひどい。この程度のもなら、とくに装備する必要はないだろう。

## 緑のブーツ

ELVEN BOOTS 重さ0.4 強さ一



わりと地味なブーツだが、これを履いていると、持ち運ぶアイテムの制限重量が10パーセント増しになるのだ。強さもそこそこのので、後列の勇者にはこれを装備させておきたいだろう。

## スピードブーツ

BOOTS OF SPEED 重さ0.3 強さ一



これを履いていれば、ロード値が黄色になっている。通常と同じ速度で行動できる。重い防具を身につける戦士には、このブーツを履かせて移動速度を迅速に保つように。

## スエードブーツ

SUEDE BOOTS 重さ1.4 強さ一



なめし皮で作られているので、皮ブーツよりも軽く軟らかく仕上がっている。履き心地は抜群だが、防御効果はいまひとつ。これぐらいなら魔力を持ったブーツを着用させたい。

## レザーブーツ

LEATHER BOOTS 重さ1.6 強さ20



皮製のわりには防御力が高くなっているのだが、残念ながら重量が重すぎる。これを装備するぐらいなら、重量が同じで防御効果が高い金属ブーツを装備したほうがいだろう。

## 金属ブーツ

HOSEN 重さ1.6 強さ30



編んだ鎖で作られた、金属製のブーツ。金属できているわりには軽く仕上がっていて、防御力もかなりある。ブーツに防御力を求める人は、この金属ブーツが最適だろう。

## 金属脚絆

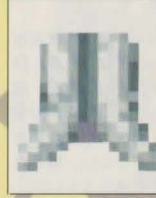
FOOT PLATE 重さ2.8 強さ37



膝から足の爪先までを完全に覆ってしまう金属板製の鎧。腿に装着する金属脚絆とセットになっている。お揃いで身につければ防御力はかなりのものだが、重量に悩まされることだろう。

## プラチナブーツ

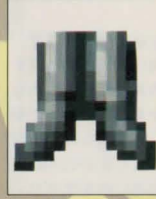
GREAVE OF LYTE 重さ2.4 強さ一



白く光り輝くブーツ。防御力の高さを考慮すると、かなり軽いやわがざるを得ないのだが、白金の鎧をすべて身につけようと思うと重量オーバーになってしまう。ブーツは諦めよう。

## 黒がねブーツ

GREAVE OF DARC 重さ3.1 強さ一



最強の防御力を誇るブーツだが、黒鉄の防具をすべて揃えると、まず重量オーバーになる。防御力は魅力だが、ブーツだけはスピードブーツにして移動速度を保たなくては行けない。

## 盾

盾は攻撃にも使うことができるが、基本的には左手に持って防御に使う。ただし、盾を持つと弓や投石器が使えなくなるので、盾は前列の勇者にだけ持たせておくこと。

## レザーシールド

LEATHER SHIELD 重さ1.0 強さ一



動物の皮を何枚も張り合わせて硬い板状にしたもの。とにかく軽いか特長だが、防御力は盾の中では最低となっている。盾は全体的に軽い防具だから、防御力で選ぶといだろう。



## ウッドシールド

WOODEN SHIELD 重さ1.4 強さ20



厚手の木の板を横に何枚か打ちつけて作った盾。防御力はそこそこあるが、所詮は木の板だ。鋭い牙や剣の攻撃、火炎弾などを防ぎきれないはずがない。壊れないのが不思議なくらいだ。

## バックラー

BUCKLER 重さ1.1 強さ一



小さな金属製の円盤で、これを腕に固定して使用する。敵の攻撃は、腕そのものを動かすことによって受け流す。金属製なので防御力はやや高くなっているが、高積が小さいのが欠点だ。

## スモールシールド

SMALL SHIELD 重さ2.1 強さ35



小型とはいえ立派な金属製の盾なのだ。防御力はまだまだ低いが、盾はめったに手に入らないから、防御力が低いからといって捨てないように。両手に持つこともできるんだから。

## ラージシールド

LARGE SHIELD 重さ3.4 強さ一



小型盾と同じく金属製の盾だが、面積が広がった分、防御効果も高くなった。これくらい防御力が高いと、かなり使える。前列で戦う勇者には最低でもこれくらいの盾は持たせてやりたい。

## プラチナシールド

SHIELD OF LYTE 重さ3.0 強さ一



表面が白金色と青色の2色で塗り分けられた美しい盾だ。かなり高い防御力を誇っているにも関わらず、重量は軽く、問題点は何もない。見つけたらただちに装備してもらいたい。

## 黒がねシールド

SHIELD OF DARC 重さ4.0 強さ一



最強の防御力を持つ盾である。重量も盾の中では最大だが、他の鎧などと比べれば、盾の重量などほとんど問題にならないくらい軽い。見つけたら迷わず装備してくれ。

## 首飾り

首飾り系のアイテムは、首にかけているだけで効果を発揮する。ほとんどの場合、たいした効果は得られないが、ものによっては勇者の能力値を上昇させることもあるのだ。

## 魔よけ

GEM OF AGE 重さ0.2 強さ一



身につけた人を邪悪な力から護ると言われている、神秘的な宝石がはめ込まれたペンダント。しかし、ゲーム上では、これを着けていても、とくに際だった変化は見られない。

## ムーンストーン

MOONSTONE 重さ0.2 強さ一



緑色の宝石がはめ込まれているペンダントで、身につけたものはマナの上限が3ポイント上昇する。たった3増えるだけでもけっこうありがたいものだ。後衛の僧侶に装備させよう。

## フェラル

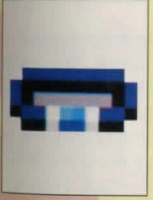
PENDANT FERAL 重さ0.2 強さ一



狼の顔を形取ったペンダントで、瞳の部分にふたつの赤い宝石がはめ込まれている。これを装備すると、魔術師の技能が上昇する後衛の魔術師の必須アイテムといえるだろう。

## 首飾り

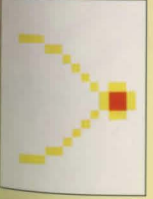
CHOKER 重さ0.1 強さ一



宝石をはめ込んだ首輪である。ペンダントと違って首に固定するため、激しく動き回っても邪魔になる心配がなく戦士向けの装飾品といえる。しかし、特殊効果はまったくない。

## 魔法の護符

JEWEL SYMAL 重さ0.2 強さ一



祈りの石という宝石がはめ込まれたペンダント。これを装着した者は魔法に対する抵抗力がかなり上昇する。敵の魔法に対して抵抗力の弱い戦士に装備させるといいだろう。

## 灯の護符

ILLUMULET 重さ0.2 強さ一



魔法の明かりの呪文が封じ込まれた宝石がはめ込まれているペンダント。これを装着していれば、ダンジョンが少しだけ明るくなる。これといって必要なアイテムではない。

## 十字架

EKKHARD CROSS 重さ0.3 強さ一



小型の十字架をペンダントにしたものだ。やはりこのアイテムは僧侶が装着するべきだろう。しかし、この十字架にはこれといった特殊能力はない。できれば、他の首飾りを身につけよう。

## ヘリオン

HELLION 重さ0.2 強さ一



火の精霊の力が封じ込まれたペンダント。凄まじい力を秘めているのだが、いまだかつて、それを発動させたものはひとりもいない。とくに取る必要はないのではなからうか。

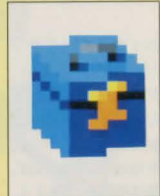


# 魔法のアイテム

魔法のアイテムは、武器と同じように右手に持って使用することのできるアイテムだ。強力な呪文が封じ込められているが、無限に使えるわけではないので乱用は避けること。

## 魔法の箱 [青]

**BLUE MAGIC BOX** 重さ0.6 強さ一



一定時間だけすべてのモンスターの動きを停止することができる。敵に囲まれたとき、レッド・ドラゴンにダメージを与えるときなどに使用すると効果的だろう。使用回数は1回のみ。

## 魔法の箱 [緑]

**GREEN MAGIC BOX** 重さ0.9 強さ一



使い方は魔法の箱[青]とまったく同じ。ただし、緑のほうがモンスターを停止しておける時間が長い。わりとたくさん落ちているアイテムなので、惜しみなく使用していこう。

## 恐怖の角笛

**HORN OF FEAR** 重さ0.8 強さ一



吹くと不気味な音流れ出し、それを耳にしたモンスターは恐怖のあまり逃げ出してしまう。敵に囲まれたときや、モンスターを誘導するときに使用する。無制限に使用できる。

## 炎の手袋

**FLAMIT** 重さ1.2 強さ一



炎の魔力を宿したカントレット。使用者のマナを増幅し、少量のマナを強力な炎災弾に変化させ撃ち出すことができる。ただし、使用回数には限りがあるので、無駄使いは避けるように。

## 時の眼

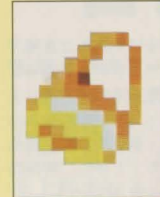
**EYE OF TIME** 重さ0.1 強さ一



魔法の箱を強化したアイテム。使用するとモンスターの動きを停止することができるのは同じだが、使用回数が増えた。モンスターが停止している時間は青い魔法の箱と同じくらい。

## 稲妻リング

**STORMRING** 重さ0.1 強さ一



雷撃の魔力が封じ込められている指輪。強力な雷撃を数回撃ち出すことができる。無駄使いはよくないが、積極的に使用していかないと使用することなくゲームが終了してしまうだろう。

# 鍵

鍵は鍵穴に差し込んで扉を開いたり、壁を消したりするものだ。鍵を使用することで、状況が悪くなることはない。個数には限りがあるので無意味な使用は避けたい。

## 鉄の鍵

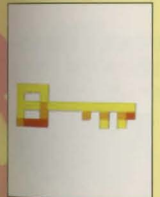
**IRON KEY** 重さ0.1 強さ一



最もありふれた鍵である。基本的にこの鍵を必要とする場所のそばに落ちていることが多い。それ以外の場所に落ちているものは拾っても結局使わずじまいになってしまうだろう。

## 黄金の鍵

**GOLD KEY** 重さ0.1 強さ一



黄金で作られた鍵で、カオスの逆襲では最も使用頻度の高い鍵だ。使用場所と落ちている場所が離れていることが多く、常に背中にしよって、持ち運んでいかなくてはならない。

## Bの鍵

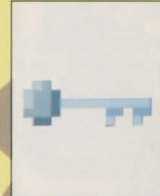
**KEY OF B** 重さ0.1 強さ一



アルファベットのBの文字が形取られた鍵。カオスの逆襲では、Bの鍵はたくさん手に入るのだが、実際には地下1階で2個使用するだけ。それ以上は拾っても意味がない。

## 銀の鍵

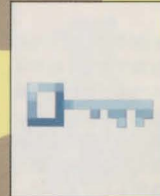
**SOLID KEY** 重さ0.1 強さ一



純く光る銀で作られた鍵。この鍵を持っているのは強力なレッド・ドラゴン。入手するにはかなりの苦戦を強いられるだろう。

## 四角い鍵

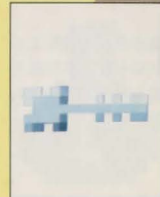
**SQUARE KEY** 重さ0.1 強さ一



握む部分が正方形になっているためこう呼ばれている。

## 十字の鍵

**CROSS KEY** 重さ0.1 強さ一



この鍵には1ヵ所だけ使用してもなくなる鍵穴がある。

## ターコイズの鍵

**TOURQUISE KEY** 重さ0.1 強さ一

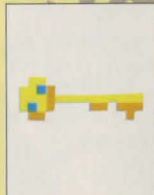


貴重なアイテムが保管されている4つの小部屋の扉を開けるために使用するが、鍵はひとつしかないのですべての小部屋に入ることはできない。使用する前にセーブしよう。



## トパーズの鍵

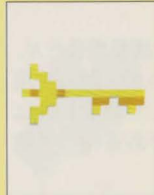
TOPAZ KEY 重さ0.1 強さ一



柄の部分にトパーズという宝石が埋め込まれた鍵である。

## 翼の鍵

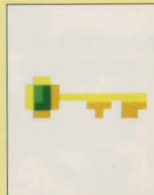
WINGED KEY 重さ0.1 強さ一



ダンジョンに1本しか落ちていない。最下層の重要地点に通じる道を開くのに使用される。

## エメラルドの鍵

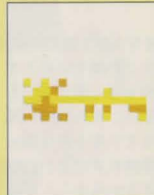
EMERALD KEY 重さ0.1 強さ一



ROSの道を通り抜けるために必要な鍵である。地下4階のバスウォール地帯の奥に安置されているが、レッド・ドラゴンの集団がこの鍵を保護しているのだから動き回るのは危険だ。

## ラーの鍵

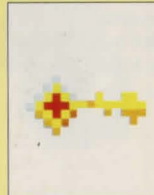
RA KEY 重さ0.1 強さ一



炎の杖が設置されている回廊の入り口を開くために使用する、最重要な鍵。

## ルビーの鍵

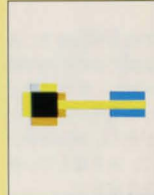
RUBY KEY 重さ0.1 強さ一



翼の鍵を手に入れることができたならば、そのあとでこの鍵を手にするのはさほど難しくはないだろう。

## マスターキー

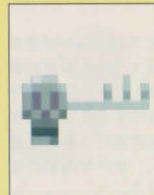
MASTER KEY 重さ0.1 強さ一



最重要地点の手前の扉を開くために使用する最も重要な鍵だ。

## どくろの鍵

SKELTON KEY 重さ0.1 強さ一



最下層に通じるバイパスと本道をつなぐために使われる。

## フラスコ

フラスコは僧侶の呪文にはなくてはならないものだ。できるだけたくさんフラスコを手に入れ、常に秘薬を用意しておきたい。軽くて割れないので大量に持ち運んでもOK。

## 秘薬ヤー

YA POTION 重さ0.3 強さ一



モンスターの剣や打撃による攻撃のダメージを軽減させる秘薬ヤーが入ったフラスコ。強敵と戦う前に、この秘薬を大量に飲んでおけば戦闘がかなり楽になることだろう。

## 空フラスコ

FLASK 重さ0.1 強さ一



科学の実験に使用するガラス製のビン。かなり頑丈で投げても割れることはない。秘薬を作り出すためにはこのフラスコが必要だ。常に大量のフラスコを持ち歩くように。

## 秘薬デイン

DAIN POTION 重さ0.3 強さ一



賢さの数値を一時的に上昇させる秘薬デインが入ったフラスコ。賢さは魔術師の呪文の威力を左右する。DAINの道のように、呪文を多用する場所で飲んでおくとう効果的だろう。

## 水入りフラスコ

FLASK WITH WATER 重さ0.3 強さ一



水の入ったフラスコ。皮袋と同じ量の水が入っているが、皮袋は3回飲めるのに対し、フラスコの水は1回しか飲むことができない。しかし、フラスコの水のほうがより渴きを癒せる。

## 秘薬ネタ

NETA POTION 重さ0.3 強さ一



活力の数値を一時的に上昇させる秘薬ネタが入っているフラスコ。活力が高くなれば、ヘルスの回復速度が早くなる。睡眠前、強敵と戦う前などに飲んでおくといだろう。

## 秘薬モン

MON POTION 重さ0.3 強さ一



スタミナを回復させる秘薬モンが入ったフラスコ。睡眠中にスタミナを回復させるためには食料を消費する。マナがある場合は貴重な食料を減らさないためにも、この秘薬を飲もう。

## 秘薬ヴィー

VI POTION 重さ0.3 強さ一



ヘルスを回復する秘薬ヴィーが入ったフラスコ。ゲーム中では最も多用する秘薬であろう。ダンジョンの中では、いつ危険が迫るかわからない。常に秘薬ヴィーを大量に用意しておく。



## 対ヴェン秘薬

ANTIVEN POTION 重さ0.3 強さ一



モンスターに噛まれて受けた毒を消しさる。対ヴェン秘薬が入ったフラスコ。この秘薬も秘薬ヴィーについて2番目に使用頻度の高い秘薬だ。常に2、3個は用意しておきたい。

## 秘薬ロス

ROS POTION 重さ0.3 強さ一



す速さの数値を一時的に上昇させる秘薬ロスが入ったフラスコ。飛び道具を使用するときにす速さの値が影響するのだろうか。眼に見える変化はほとんどない。さほど重要性のない秘薬だ。

## 秘薬クー

KU POTION 重さ0.3 強さ一



強さの数値を一時的に上昇させる秘薬クーが入ったフラスコ。これを大量に飲んでおけば、モンスターに武器で攻撃したときのダメージが大きくなる。強敵と強う前には必ず飲もう。

## 秘薬ヴェン

VEN POTION 重さ0.3 強さ一



このフラスコはモンスターに投げつけて使用する。物にぶつかると、フラスコは粉々に砕け、その場所に毒の霧を撒き散らす。毒の霧の強さはものによって、まちまちである。

## フル爆弾

FULL BOMB 重さ0.3 強さ一



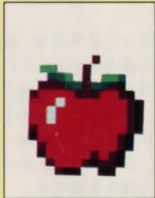
火炎弾の呪文が封じ込められたフラスコで、投げつけると大爆発を起こす。いふなれば、火災瓶のようなものだ。このフラスコだけはプレイヤーの呪文で作ることができない。

## 食料

このゲームで最も難しいポイントが、食料の管理である。何も考えずに進んでいくと食料が尽き、おまけに手に入れることもできず、ただ餓死を待つのみになってしまうのだ。

## リンゴ

APPLE 重さ0.4 強さ一



大振りの真っ赤に熟したリンゴである。美味しそうだが、やはり果物なので満腹感を感じるには物足りない。このリンゴは肉料理を食べたあとのデザートにするのが最適だろう。

## トウモロコシ

CORN 重さ0.4 強さ一



穀物的一种なのでそれなりの満足感を得られるが、やはり1本では栄養価が低い。最弱のファイアー・ボールで焼いてから食べると美味い。バターかしょうゆがあれば最高ののだが。

## パン

BREAD 重さ0.3 強さ一



形から判断して普通の食パンのようである。栄養価もなかなか高い。バターがジャムを塗って食べたいところだが、そんなものはダンジョンの中には落ちていないので諦めよう。

## チーズ

CHEESE 重さ0.8 強さ一



牛乳から作られた発酵保存食品。やや、重量が重いのが欠点だが、さすがに栄養価は高い。パンと一緒に食べるといいのではなからうか。これであとワインがあれば文句なしなのだ。

## スクリーマーの肉

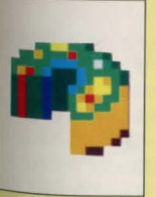
SCREAMER SLICE 重さ0.5 強さ一



スクリーマーを倒したときに得られる肉である。果してどんな味がするのだろうか。栄養価はさほど高くないので持ち歩いても意味がない。倒したその場で食事にしたほうがいだろう。

## 丸虫の肉

WORM ROUND 重さ1.1 強さ一



マゼンタ・ワーム、アーマード・ワームを倒したときに得られる肉である。重い、栄養価が低い、まずい、と3拍子揃っている最悪の食料だが、飢えをしのぐには役に立つ。

## もも肉

DRUMSTICK 重さ0.4 強さ一



ベイン・ラットを倒したときに得られる肉である。巨大なネズミのもも肉が美味しいのかどうかは不明だが、栄養価はかなり高い。携帯用食料としては最高のものだろう。

## ドラゴンステーキ

DRAGON STEAK 重さ0.6 強さ一



レッド・ドラゴンを倒したときに大量に得られる最高の栄養価を持つ肉である。



# その他

ここで紹介するアイテムは、鍵の代わりに使用するものや、使って便利なアイテム、そのほかまったく意味のないものもある。どれをどこで使用するか、それが問題だ。

## 青宝玉

**BLUE GEM** 重さ0.2 強さ一



美しい青色に光り輝く宝石である。うまく行動すれば、死者が出ることはないはず。無理に使う必要はない。

## 黄宝玉

**ORANGE GEN** 重さ0.3 強さ一



透き通る黄色の宝石である。

## 緑宝玉

**GREEN GEN** 重さ0.2 強さ一



深い緑色の宝石である。

## 銅貨

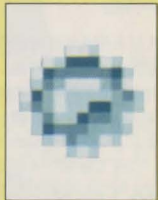
**COPPER COIN** 重さ0.1 強さ一



日本で言えば10円玉。通貨としての価値はかなり低い。ダンジョンの中の仕掛けを作動させるには役立ってくれるだろう。また、コインはスロットに入れるものとは限らない。

## 銀貨

**SILVER COIN** 重さ0.1 強さ一



銀で作られた硬貨である。コインは仕掛けを作動させる鍵の役割をはたすものだが、そのほかにもおもしろい使い方があり。右手にコインを持ってアイテムとして使ってみよう。

## 金貨

**GOLD COIN** 重さ0.1 強さ一



硬貨の中でもっとも通貨価値が高いものである。金は、純度の高いものは現在でも高い価値を持ち、人間の欲を象徴する貴金属である。死んでもなお金に執着する人間もいるようだ。

## 灰

**ASHES** 重さ0.4 強さ一



レッド・ドラゴンの炎で焼き尽くされたアイテムの成れの果てなのだろう。これ自身にはまったく意味はないのだが、この灰の下に燃え残ったアイテムが隠れていることがあるので注意。

## 虫めがね

**MAGNIFIER** 重さ0.2 強さ一



物を拡大するときや、光を集めて火を起こすときに使用する道具だが、このダンジョンの中ではいろんな仕掛けを作動させるための鍵として使う。

## 魔法の石

**CORBAMITE** 重さ0 強さ一



じつはコーバム鉱石と同じものだが、魔法の石という名前が登場する。これも鍵のような使い方をするが、重要なのは重さがない、という点だ。使う場所は簡単にわかるはずだ。

## たいまつ

**TORCH** 重さ1.1 強さ一



手に持つと燃え上がり、しばらくの間、ダンジョンを照らし出してくれる。魔術師の技能が低くて強力な明かりを作り出せないときにはかなり重宝するだろう。わりとたくさん落ちている。

## 曙の鏡

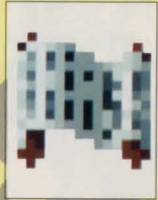
**MIRROR OF DAWN** 重さ0.3 強さ一



いわくありげな手鏡である。ふたつ登場して、2カ所で使う。初めに見つけたものを持ち運んでいけば、ふたつめの鏡は取る必要はない。謎かけの答えのひとつになっている。

## 巻物

**SCROLL** 重さ0.1 強さ一



ダンジョンの要所要所に落ちていて、ヒントを与えてくれるものが巻物である。読んだらあとは捨ててしまってもいいが、どの巻物も必ず一度は目を通し、必要ならばメモを取っておこう。

## 皮袋

**WATERSKIN** 重さ0.3 強さ一



飲み水を携帯するとき使用する。泉に近付けると、3回分の水が補給され、重さが0.5キログラムになる。なるべくたくさん持っていたほうが安心だが、重くなるので4つが最適だろう。

## ロープ

**ROPE** 重さ1.0 強さ一



ビットの手前に立ち、そこでロープを右手に持って使用すると安全にビットを降りることができる。ただし、ダメージを受けないのは1階分の高さだけ。それ以上深い穴には効果がない。

## 羅針盤

**COMPASS** 重さ0.1 強さ一



どこにしまっておいても、常に現在勇者が向いている方向を示してくれる。自分でマッピングする人には便利なアイテムだろう。魔法の巻物と併用すれば、さらに効果的だ。

## 兎の足

**RABBIT'S FOOT** 重さ0.1 強さ一



さほど効果はないのだが、危険なダンジョンを探索するときの気休めにはなるだろう。

## 玉石

**BOULDER** 重さ8.1 強さ一



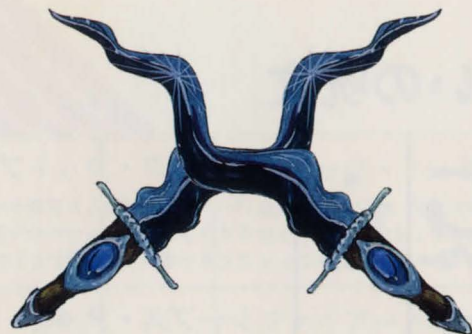
とにかく重いので持ち運ぶには不便だが、その重さを利用して、いろいろな使い方ができる。腕力トレーニングに使用するのもいい。

## 箱

**CHEST** 重さ5.0 強さ一



8個のアイテムを入れておくことができる。中のもを出し入れするときは右手に持って使用する。箱自体がかなり重いのが欠点だが、アイテムを持ち切れなくなったときには重宝する。



# SPELLS OF WIZARD & PRIEST

## 魔法使いと僧侶の呪文

魔法使いの呪文と僧侶の呪文をと  
なえることによって、危機を脱出  
できたり、モンスターを攻撃する  
ための武器を手に入れたり、体力  
を回復させる秘薬を作ることがで  
きたりする。  
呪文をとなえると、マナを消費す  
るので注意だ。



## 魔法使いの呪文

田 ヤ	フ ポ	ウ ロ	マジック・フットプリンツ パーティーの移動した足跡が一定時間表示される。ダンジョンの中で迷子になったとき一度通った場所かどうかわかる。	フ ル		マジック・トーチ 魔法による灯火。呪文の強さに応じ一定時間、周囲が明るくなる。たとえ戦士であってもこれくらい呪文は唱えたい。
・ オ	ハ ウ		シーブズ・アイ 透視の呪文。壁やドアの一部が透明になり、壁やドアを隔てて向こう側にいるモンスターやアイテムを見ることができる。	フ ル	エ イ	ファイアー・ボール 炎の玉を作り出しモンスターにぶつける。非常に強力なので、ダンジョンで生き残るためには、必須の呪文といえる。
・ オ	ト ユ	米 ラ	ポイズン・クラウド 毒の霧を作り敵に投げかける。ファイアー・ボールほど強力ではないが、敵が霧の中にいるあいだは、かなり効果がある。	○ デ	ハ ウ	ポイズン・フォウ 魔法による毒の矢をモンスターに投げ、ダメージを与える。毒の霧がじわじわと効くのに対して、こちらは瞬発力で勝負。
・ オ	ト ユ	ハ サ	インヴィジビリティ パーティー全員が透明になり、敵の目から見えなくなる。当然、モンスターからの攻撃は受けにくくなるというわけだ。	○ デ	ト ユ	ハーム・ノンマテリアル 対霊呪文。通常の攻撃ではダメージを与えることのできないゴーストなど、実体を持たないモンスターに有効である。
・ オ	フ キ	米 ラ	ライトニング・ボルト 電気的なエネルギーを集中させることにより、稲妻をモンスターに投げかける。火に抵抗力が強いモンスターに有効だ。	8 ゾ		ドア・オープン ボタンやレバーのついた普通のドアならば、この呪文で開けることができる。ただし、鍵のかかったドアには効果がない。
・ オ	エ イル	米 ラ	ライト 光のエネルギーを空中に漂わせ、パーティーの周囲を明るくする。マジック・トーチを強力にしたものと思えばいい。	8 ゾ	フ キ 米 ラ	ゾー・キャス・ラー 真の魔法使いであることの証を作り出す呪文。無暗やたらに唱える呪文ではない。この呪文が必要になるのは一度だけだ。



## 僧侶の呪文

田 ヤ-			スタミナ・ポーション 秘薬モンを作る呪文。これを飲めば、消耗したスタミナを回復させることができる。
田 ヤ-	と イ		シールド・スペル パーティーの周りにシールドを作り、モンスターの呪文攻撃によるダメージを軽減する。
田 ヤ-	フ ポ-		シールド・ポーション 秘薬ヤーを作る。これを飲むと、一定時間モンスターから受けるダメージが少なくなる。
田 ヤ-	フ ポ-	入 グイン	ウィズダム・ポーション 一時的に賢さを上げる秘薬デインを作る。これによりマナの回復スピードが上昇する。
田 ヤ-	フ ポ-	士 ネ	ヴァイタリティー・ポーション 秘薬ネタを作る呪文。活力の上限を一時的に押し上げ、ヘルスの回復スピードも増す。
ニ ガイ-			ヘルス・ポーション 秘薬ヴィーを作る。ダメージを受けたヘルスを回復させてくれるので常備しておく。

ニ ガイ-	フ ポ-		キュア・ポーション 解毒剤、対ヴェン秘薬を作る。どんな毒でも最低レベルの対ヴェン秘薬で治すことが可能。
ニ ガイ-	フ ポ-	ニ ロス	デクスタリティー・ポーション 一時的に敏捷性を増す秘薬ロスを作る。すばやい動きが必要な場面では有効だろう。
フ フル	フ ポ-	メ クー	ストレングス・ポーション 一時的に強さを増す秘薬クーを作る。強さが増えれば攻撃力も当然アップするわけだ。
フ フル	フ ポ-	士 ネ	ファイアー・シールド パーティーの周りにシールドを作り出し、炎や熱の攻撃によるダメージを軽減する。
ニ ガイ-	と イ	メ クー	ダークネス マジック・トーチやライトの呪文とは逆に、ダンジョンを暗くし、闇を作り出す呪文。
フ フル	フ ポ-		ポイズン・ボム 毒薬である秘薬ヴェンを作る。投げれば毒の霧が発生するがフラスコは壊れてしまう。
フ フル	フ ポ-	米 ラー	マナ・ポーション 秘薬イーを作る。これを飲めば、消耗したマナを、ある程度回復させることができる。



# MANAの消費量

呪文は呪文のシンボルを組み合わせるわけだが、それぞれのシンボルと強さによってmanaの消費量が決まっている。たえずmanaの残量と消費量に留意し、無駄のない効果的な使い方を考えよう。

強 さ シンボル	ロー 1	ウム 2	オン 3	イー 4	パル 5	モン 6
ヤー	2	3	4	5	6	7
ヴィー	3	4	6	7	9	10
オー	4	6	8	10	12	14
フル	5	7	10	12	15	17
デス	6	9	12	15	18	21
ゾー	7	10	14	17	21	24
ヴェン	4	6	8	10	12	14
ユー	5	7	10	12	15	17
キャス	6	9	12	15	18	21
イル	7	10	14	17	21	24
ブロー	7	10	14	17	21	24
ゴー	9	13	18	22	27	31
クー	2	3	4	5	6	7
ロス	2	3	4	5	6	7
ダイン	3	4	6	7	9	10
ネタ	4	6	8	10	12	14
ラー	6	9	12	15	18	21
サー	7	10	14	17	21	24



## ADVENTURE DATA

### 冒険資料編

4人の勇者を迎えるのが怖いモンスターたち。それぞれのキャラクターを知り、撃退法を研究しよう。そして、ダンジョンを進むのだ。モンスターの中には通常の武器がまったく効かなかったりするので要注意である。

## アニメイテッド・アーマー

## ANIMATED ARMOUR

両手に持った2本の剣で連続攻撃してくる凶悪なモンスター。その破壊力もさることながら、全身を覆った金属鎧の防御力もなかなかあなどれない。剣より、斧やほこなどの打撃力の強い武器で戦ったほうが効果的だろう。



## ウィザード・アイ

## WIZARD EYE

常に宙に浮かんでいるので、ピットがあってもおかまいなしに追いかけてくる。直接攻撃よりも呪文攻撃を得意とし、ファイアー・ボール、ライトニング・ボルトなどの呪文をよく唱える。また、ドア・オープンなどの呪文も使用するので注意したい。



## ウォーター・エレメンタル

## WATER ELEMENTAL

水の精霊。実体のないモンスターの仲間なので、ポーパルの剣か、ハーム・ノンマテリアルの呪文しかダメージを与えられない。体力がかなり強く戦うとなるとかなり長期戦になるが、行動速度が鈍いので受けるダメージは少ない。



## オイトウ

## OITU

攻撃力、体力がともに強く倒しにくいという、何匹も群をなして出現するから、よけいやないイメージが定着してしまう。もしもオイトウにはさみ討ちされたら、死を覚悟しなくてはならないだろう。



## クワトウル

## COUATL

毒へびに翼をつけるとクワトウルになる。空を飛ぶことができるので、ピットの上でもおかまいなしに攻撃してくる。攻撃力はそこそこだが、毒には注意しなくてはいけない。コブラの杖を使うと追いつくことができる。



## ギグラー

## GIGGLER

勇者の背後にそっと忍び寄り、アイテムをひったくって逃げていくモンスター。すぐに倒せば奪われたアイテムを取り戻すことができる。





## ゴースト

## GHOST

幽霊には通常の武器は効かない。当然、ポーパルの剣か、ハーム・ノンマテリアルの呪文で対抗することになるのだが、ゴーストが初めて登場する場所では、まだポーパルの剣は手に入っていないので、対霊呪文で消滅させるしかないだろう。



## ジャイアント・スコロピオン

## GIANT SCORPION

巨大なサソリで、硬い皮膚に覆われた身体は剣の攻撃を寄せ付けず、尻尾の毒針で相手の身体を貫く。普通、サソリの毒は、刺されると即死してしまうほど強力とされているが、こいつはそこまで強力ではない。



## ジャイアント・ワスプ

## GIANT WASP

巨大なハチのモンスター。移動速度が早く、武器での攻撃はかわされる確率が高い。しかし、しよせんは昆虫なので、炎には弱い。ファイアー・ボールの呪文を唱えて、速攻で倒してしまうのがもっとも効率のいい対処法だ。



## スクリーマー

## SCREAMER

戦闘になるとけたたましい叫び声を上げて周りにいるモンスターを呼び寄せる、という警報器のようなモンスター。倒すとスクリーマーの肉を残す。



## スケルトン

## SKELETON

肉体がなく、骨だけがつながって動き回るアンデッドモンスター。肉がないので飛び道具の効果が薄く、死んでいるので毒の呪文もほとんど効かない。ファイアー・ボールか武器の攻撃で倒せる。



## ストーン・ゴーレム

## STONE GOLEM

石の身体に魔法で生命を注ぎこんで作られたモンスター。なんといっても石でできているので、剣の攻撃はほとんど効かない。また、ストーン・ゴーレムが持つ石棒の攻撃力が圧倒的。まさに鬼に金棒だ。呪文もたいては効かないので長期戦は確実か。





## シュリーカー

## SHRIEKER

スライム・デビルとほとんど同じタイプのモンスター。ただし、基本的に4匹単位で群を成して出現するので、倒すのに手こずってしまう。剣で攻撃すると時間がかかり、毒を受けてしまうことが多いので、遠くから呪文を放って倒すこと。



## ファイアーデーモン

## FIRE DEMON

ロード・カオスの護衛をしているモンスター。まともに戦うと、強力なファイアー・ボールを食らってしまうので、魔法の箱や時の眼を使用して、ロード・カオスを倒すことだけに専念したほうがいいだろう。もし戦う場合は火炎防御を忘れなく。



## ブルートロール

## BLUE TROLL

どんな戦い方をしても負けることはないだろう。群をなして出現するが、少しダメージを与えると、すぐに後退を始める。ファイアー・ボールでやっつけよう。



## ブラック・フレイム

## BLACK FLAME

ダンジョンを歩いていると、床に黒い炉が置かれていることがある。この炉がブラック・フレイムの発生源で、近付くと黒い炎が燃え上がって攻撃してくる。移動することはできないので、障害物として使われることが多いモンスターだ。



## ジャイアントラット

## GIANT RAT

ネズミと言うよりは、イノシシと言った雰囲気のもンスターだ。防御力はそれほど強くないのだが、体力の多さでそれをカバーしている。攻撃力がかなり強いので長期戦は避けよう。倒すと手に入るも肉は、よい食料になる。



## モン・ベクサーク

## MON VEXIRK

背の低い小柄な魔法使い。さまざまな呪文を唱えて攻撃してくるが、魔法使いらしく体力がほとんどないので簡単に倒せる。後方か側方から攻撃して倒すようにしよう。食料を持っていることが多い。





## ワーム

## WORM

毒を持っていて、動きもなかなか速く、そのうえ群をなして出現する。倒すと丸虫の肉を残すのが唯一の救いだろう。



## スベル・バイン

## SPELL VINE

実体を持たないモンスターの代表選手。ときどき部分的に透明になるので、視覚的にも確認しにくい。また、常に勇者の側面に回り込もうとする。戦闘中に見失ったら横を向いて調べてみよう。



## マミー

## MUMMY

本来は王家の墓を守るための番人。身体が乾燥しているので、ファイアー・ボールの呪文がよく効く。集団で出てくることも多いので、呪文が最も効果的だ。



## ラスター

## RUSTER

カメのようでもあるし、ゴキブリのようでもある。初めて出会ったときは、驚かされるのだが、実際に戦ってみると思ったよりもかなり強くない。とくに注意することのないモンスターだ。



## レッド・ドラゴン

## RED DRAGON

文句なく最強のモンスター。最大級のファイアー・ボールをガンガン噴いてくる。毒系の呪文がわりと効果的なので、時間を止めて呪文を連発して逃げる。



## ロックパイル

## ROCKPILE

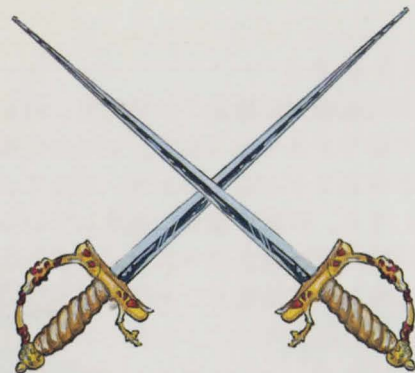
身体中に石を張り付け、擬態と防具の代わりにをさせているモンスター。しかし、石が重いので、動きが極端に鈍くなっている。逃げ出すこともままならないので、ロックパイルと戦うときは毒の霧を張っておくといい。



ロード・リブラスルス

**LOAD LIBRASULUS**

グレイロードは力の玉を手に入れる実験に失敗した結果、ロード・カオスとこのロード・リブラスルスのふたりの人物に分裂してしまう。スタート地点の扉の前でシーブス・アイの呪文を唱えれば、彼の姿を見ることができるだろう。



# THE DUNGEON

## ダンジョンの解説

ダンジョンの内部には4人の勇者が進んでいく上で必要なアイテム類がいっぱいだ。しかし、さまざまなトラップ（仕掛け）があったり、モンスターが襲ってきたり、気を抜けない。スムーズに進むためにこのマップを参考にしたい。



### ■ 呪文の練習をする

魔法を使うにも呪文の練習が必要です。最初から難しい呪文を使うことはできません。まず、レベルの低いシンボルを使った呪文からスタートしましょう。そして、失敗も経験です。失敗をしても、技術は着実に進歩しているはずですよ。

薬作りと防御の魔法はプリースト（僧侶）の専門ですが、その他、ほとんどの魔法は、ウィザード（魔法使い）の担当になります。

### ■ 戦闘経験を積む

戦いも魔法同様、練習が必要です。戦闘経験を積むことによって、より強くなっていくのです。

戦闘に強いメンバーは、敵に近い方に置き、強力な武器を持たせます。遠場所においては、いくら武器を振り回しても敵に届きません。反対に、飛び道具を持っているメンバーは、後方でよいでしょう。

### ■ 回りにも気を配る／逃げ道を確保する

敵は、前からだけでなく、後ろや横から攻撃してくることもあります。逃げ道を確保しておくこと、一時後退してパーティーの体力を回復させることができます。そして、どうしても危険な状態になったら、一目散に逃げましょう。

### ■ 節約する

たいまつのような消耗品は、節約するようにしましょう。きれいな水があるところでは、必ず水の補給をし、食糧を見つけたらなるべく拾うように心掛けます。マナも、節約すべき消耗品です。マナが貯まっているときに、ケガや疲労を回復させる薬や、攻撃用の呪文を作っておきましょう。

### ■ 注意深く見る

とても大切なものが、落ちていたり、なにかの下にかくれていたりするかもしれません。また、壁にはレバーやかくれたスイッチがあります。何物をも見逃さない目を養っておきましょう。

また、音も重要なヒントになります。ワナに足を乗せたときのカチリという音、扉が開くカラカラという音。これらを注意深く聞き分ける耳も養ってください。

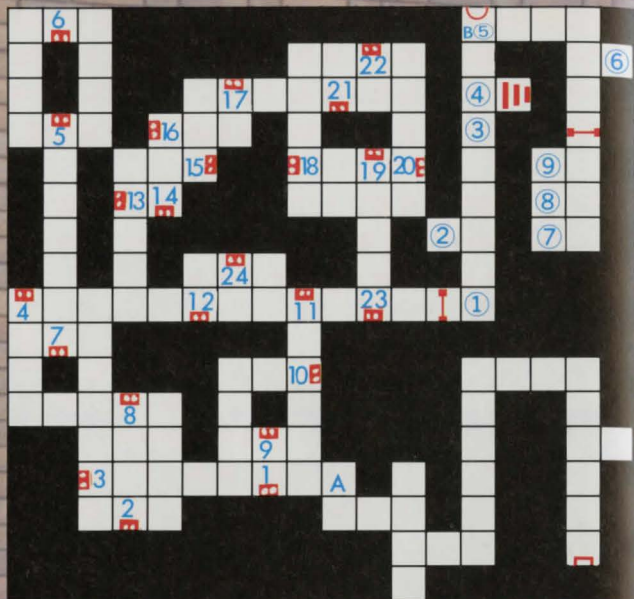
### ■ 地図を作る

ダンジョンの正確な地図を描くことは、とても役立つ作業といえるでしょう。同じところをグルグル歩くといい無駄も、地図があれば防げます。まだ探索していない場所を発見したり、安全な逃げ道を確保するためにも、地図は重要です。24～28ページのマップを参考に地図を作ることをお勧めします。

### ■ 常に準備をしておく

突然のできごとに対する準備がとても重要になってきます。いつモンスターに出会ってもいいように、メンバー全員のアクションハンドには武器を持たせておきます。そして、クロスボウのような飛び道具を持っている場合には、忘れずレディーハンドに矢を持ちます。矢をたくさん持っているときは、矢筒にさしておきます。矢を射ると、自動的に新しい矢をレディーハンドに運ってくれます。





# LEVEL

1

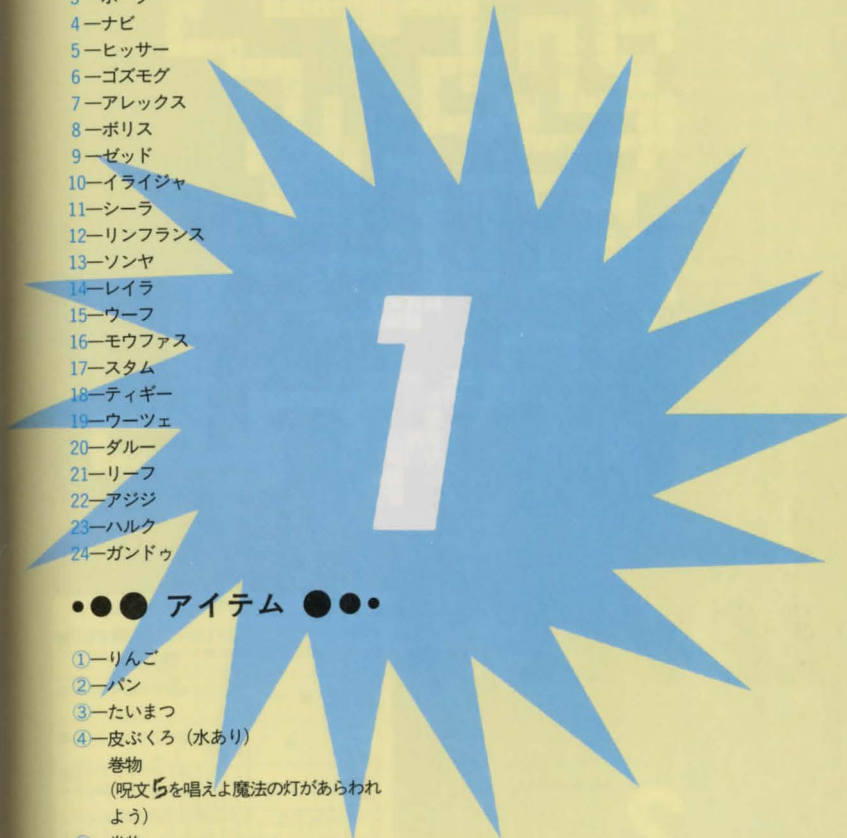
記号	名前	説明
	扉(とびら)	開ける方法はいろいろある。鍵が必要だったり、プレッシャープレートだったり……
	階 段	つながりを必ずチェックしておこう
	泉	ここで皮袋やフラスコに水を補給する
	ビット(穴)	こうした落とし穴がいくつもあり、中にはスイッチで閉められるものもある
	プレッシャープレート	この上にとったり、物をおいたりすることで、スイッチの動きをするものが多い
	フォース・フィールド	フォース・フィールドには、テレポルト、バリア、回転など、いろいろな動きがある
	消える壁	壁があるように見えるが実は通りぬけできたり、消えたりする
	ヴィーの祭壇	骨を置くと、死者を復活させる祭壇
	ボタン	壁に埋め込まれたものもあるので注意が必要

## ●●● 勇 者 ●●●

- 1—イアイドー
- 2—チャニ
- 3—ホーク
- 4—ナビ
- 5—ヒッサー
- 6—ゴズモグ
- 7—アレックス
- 8—ボリス
- 9—ゼッド
- 10—イライジャ
- 11—シーラ
- 12—リンフランス
- 13—ソイヤ
- 14—レイラ
- 15—ウーフ
- 16—モウファス
- 17—スタム
- 18—ティギー
- 19—ウーツェ
- 20—ダルー
- 21—リーフ
- 22—アジジ
- 23—ハルク
- 24—ガンドゥ

## ●●● メッセージ ●●●

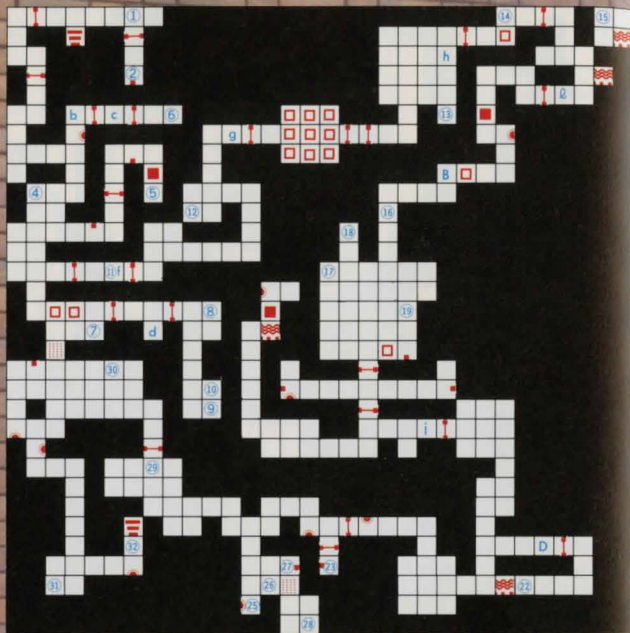
- A—勇者の館  
B—ヴィー再生の祭壇



## ●●● アイテム ●●●

- ①—りんご
- ②—パン
- ③—たいまつ
- ④—皮ぶくろ (水あり)  
巻物  
(呪文を唱えよ魔法の灯があらわれよう)
- ⑤—巻物  
(遺骨にあらたな生命を)
- ⑥—トウモロコシ
- ⑦—りんご
- ⑧—チーズ
- ⑨—パン





# LEVEL

## 2

記 号	名 前	説 明
	扉 (とびら)	開ける方法はいろいろある。鍵が必要だったり、プレッシャープレートだったり……
	階 段	つながりを必ずチェックしておく
	泉	ここで皮袋やフラスコに水を補給する
	ピット (穴)	こうした落とし穴がいくつもあり、中にはスイッチで閉められるものもある
	プレッシャープレート	この上にのったり、物をおいたりすることで、スイッチの動きをするものが多い
	フォース・フィールド	フォース・フィールドには、テレポート、バリア、回転など、いろいろな動きがある
	消える壁	壁があるように見えるが実は通りぬけできたり、消えたりする
	ヴィーの祭壇	骨を置くと、死者を復活させる祭壇
	ボタン	壁に埋め込まれたものもあるので注意が必要

### 鍵

- a—黄金の鍵
- b—トパーズの鍵
- c—黄金の鍵
- d—エメラルドの鍵
- e—銀の鍵
- f—銀の鍵
- g—黄金の鍵
- h—黄金の鍵
- i—黄金の鍵
- j—黄金の鍵

### アイテム

- 1—こんぼう
- 2—巻物 (ちいさき物におおきなぐみあり) 短剣、ファルチオンの剣、トウモロコシ、りんご
- 3—黄金の鍵
- 4—トパーズの鍵
- 5—黄金の鍵、レーザーブーツ
- 6—たいまつ、エメラルドの鍵、ダブルット、短剣、矢
- 7—石
- 8—銀の鍵、武道ズボン
- 9—レーザーブーツ、たいまつ
- 10—ファルチオンの剣
- 11—銀の鍵
- 12—黄金の鍵
- 13—黄金の鍵
- 14—玉石
- 15—りんご、黄金の鍵
- 16—りんご
- 17—たいまつ、りんご、チーズ×2
- 18—巻物 (呪文を唱えよ、きずは癒えん)  
巻物 (呪文を唱えよ、毒は消えさらん)  
もも肉、空フラスコ×3、レーザーズボン
- 19—石
- 20—手裏剣、黄金の鍵
- 21—銅貨 (マミーが持っている)
- 22—箱 (巻物 (魔法は) 汝を守ろう) 秘

薬ヤ×2

- 23—ファルチオンの剣
- 24—たいまつ、フラスコ (共にスクリーマーがもっている)
- 25—手裏剣
- 26—皮ぶくろ (水あり)
- 27—りんご
- 28—魔法の箱 (青)
- 29—手裏剣 (スクリーマーが持っている)
- 30—バックラー
- 31 箱 (もも肉、チーズ、トウモロコシ、パン×2、魔法の箱 (青)、実フラスコ)  
巻物 (呪文を唱えよ、汝が敵に毒の洗札を)
- 32—たいまつ

### メッセージ

- A—足を踏み入れよ、汝は旅人となる
- B—もの言わぬかべ
- C—一床に置いた宝は穴をふさぐ
- D—通るべからず
- E—泉はいちどだけ願いをかなえる





# LEVEL

3

記号	名前	説明
	扉(とびら)	開ける方法はいろいろある。鍵が必要だったり、プレッシャープレートだったり……
	階段	つながりを必ずチェックしておこう
	泉	ここで皮袋やフラスコに水を補給する
	ビット(穴)	こうした落とし穴がいくつもあり、中にはスイッチで閉められるものもある
	プレッシャープレート	この上についたり、物をおいたりすることで、スイッチの動きをするものが多い
	フォースフィールド	フォース・フィールドには、レポート、バリア、回転など、いろいろな動きがある
	消える壁	壁があるように見えるが実は通りぬけできたり、消えたりする
	ヴィーの祭壇	骨を置くと、死者を復活させる祭壇
	ボタン	壁に埋め込まれたものもあるので注意が必要

## ●●● 鍵 ●●●

a—黄金鍵

## ●●● アイテム ●●●

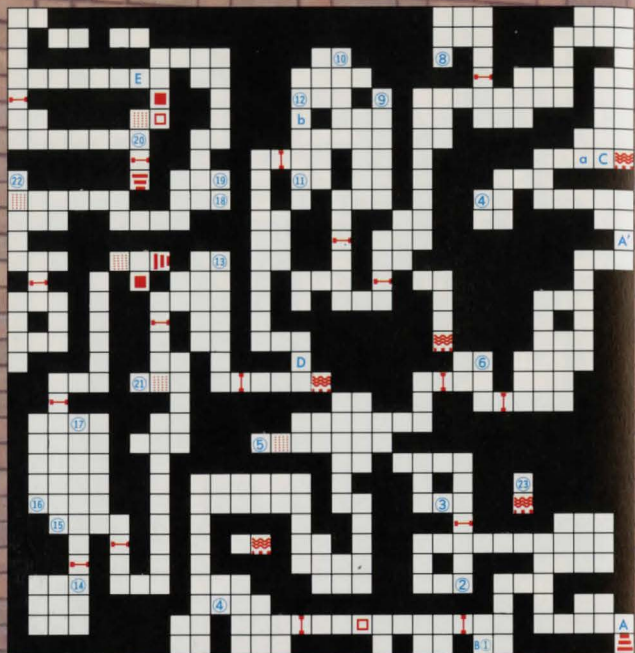
- ①—一つの兜、スウェード・ブーツ、レザーズボン、レザーチョッキ
- ②—矢、かわぶくろ(水なし)、チーズ
- ③—コンパス
- ④—箱(巻物(呪文 $\text{田}$ を唱えよ、再び力を取りもどさん)、巻物(呪文 $\text{虫}$ を唱えよ、さすれば扉は開かれん)りんご、チーズ、金貨×2)
- ⑤—パン
- ⑥—チーズ
- ⑦—黄金の鍵、サーベル、ファイン・ガウン、礼服
- ⑧—チーズ、ウッドシールド
- ⑨—矢
- ⑩—銀貨
- ⑪—パン
- ⑫—矢
- ⑬—チーズ(ブルートルールが持っている)
- ⑭—小型杖
- ⑮—箱(銀貨、銅貨×3、魔法の箱(青))
- ⑯—黄金の鍵
- ⑰—レザーズボン
- ⑱—トウモロコシ、りんご、チーズ×2
- ⑲—もも肉
- ⑳—箱(あげぼの鏡)
- ㉑—もも肉、黄金の鍵、りんご、レザーチョッキ
- ㉒—矢
- ㉓—緑のズボン
- ㉔—兜
- ㉕—黄金の鍵
- ㉖—りんご
- ㉗—スリング
- ㉘—チーズ
- ㉙—りんご
- ㉚—うさぎの足
- ㉛—もも肉、青い宝玉

- ㉜—チーズ
- ㉝—パン
- ㉞—一つの兜
- ㉟—黄金の鍵
- ㊱—矢
- ㊲—黄金の鍵、(スクリーマーの肉、チーズ(ブルートルールが持っている))
- ㊳—ラーの鍵
- ㊴—空フラスコ、巻物(呪文 $\text{虫}$ はあの世の者を弱らせる)
- ㊵—たいまつ
- ㊶—たいまつ
- ㊷—チーズ、パン、もも肉、りんご
- ㊸—胴着、空フラスコ
- ㊹—つるぎ、もも肉×2

## ●●● メッセージ ●●●

- A—汝、運命の扉を選ぶべし
- B—マトリックスの迷路
- C—金庫室
- D—地獄のさたも金しい
- E—頭をつかえ/そして腕力を試せ/
- F—見張り巡回中
- G—時は金なり
- H—押ししたら走れ
- I—宝石の間
- S—下まで直行
- K—醜き者たちここにすむ
- L—道はひとつにあらず





# LEVEL

# 4

記号	名前	説明
	扉(とびら)	開ける方法はいろいろある。鍵が必要だったり、プレッシャープレートだったり……
	階段	つながりを必ずチェックしておく
	泉	ここで皮袋やフラスコに水を補給する
	ピット(穴)	こうした落とし穴がいくつもあり、中にはスイッチで閉められるものもある
	プレッシャープレート	この上についたり、物をおいたりすることで、スイッチの動きをするものが多い
	フォース・フィールド	フォース・フィールドには、レポート、バリア、回転など、いろいろな動きがある
	消える壁	壁があるように見えるが実は通りぬけできたり、消えたりする
	ヴィーの祭壇	骨を置くと、死者を復活させる祭壇
	ボタン	壁に埋め込まれたものもあるので注意が必要

## ●●● 鍵 ●●●

- a—黄金の鍵
- b—四角い鍵

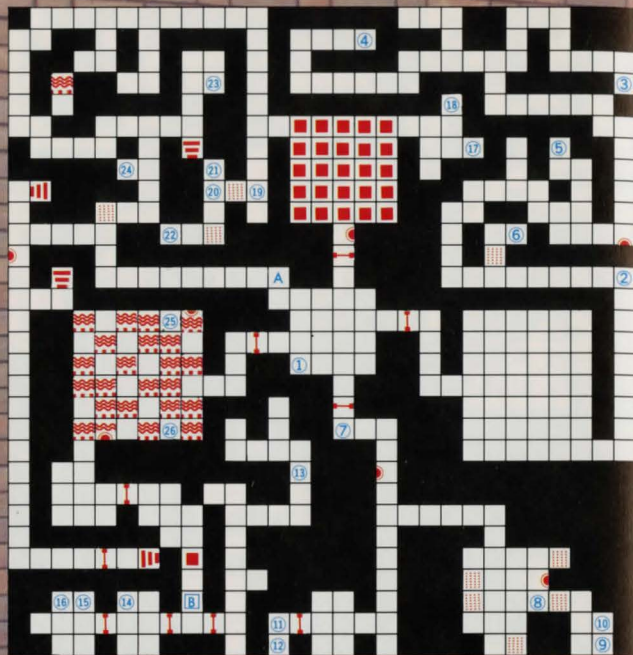
## ●●● アイテム ●●●

- ①—かわぶくろ(水あり)、斧、チーズ
- ②—スクリーマーが(金貨)を持っている
- ③—ロックパイルが金貨を持っている
- ④—黄金の鍵
- ⑤—魔法の箱(青)、もも肉
- ⑥—巻物(呪文 $\text{☁}$ は雲を毒で満す)  
巻物(呪文 $\text{🛡}$ は防御の秘薬を造り出す)
- ⑦—スモールシールド
- ⑧—パン
- ⑨—鉄兜
- ⑩—レーザーチョッキ、レーザーボン
- ⑪—空フラスコ
- ⑫—ワームが(四角い鍵)を持っている
- ⑬—レイピア
- ⑭—銀の杖
- ⑮—金属ズボン
- ⑯—緑のブーツ
- ⑰—空フラスコ
- ⑱—弓
- ⑲—金貨
- ⑳—空フラスコ、恐怖の角笛
- ㉑—秘薬ネタ、もも肉
- ㉒—金属ブーツ、もも肉、たいまつ
- ㉓—もも肉

## ●●● メッセージ ●●●

- A—かくごはいいか
- B—閉ざされた扉だがあきらめるな
- C—近道
- D—近道をひきかえせ
- E—後悔さきに立たず
- A—金貨を入れるとフィールドが出るので注意が必要

# 4



# LEVEL

5

記号	名前	説明
	扉(とびら)	開ける方法はいろいろある。鍵が必要だったり、プレッシャープレートだったり……
	階段	つながりを必ずチェックしておこう
	泉	ここで皮袋やフラスコに水を補給する
	ビット(穴)	こうした落とし穴がいくつもあり、中にはスイッチで閉められるものもある
	プレッシャープレート	この上についたり、物をおいたりすることで、スイッチの動きをするものが多い
	フォース・フィールド	フォース・フィールドには、レポート、バリア、回転など、いろいろな動きがある
	消える壁	壁があるように見えるが実は通りぬけできたり、消えたりする
	ヴィーの祭壇	骨を置くと、死者を復活させる祭壇
	ボタン	壁に埋め込まれたものもあるので注意が必要

## ●●● アイテム ●●●

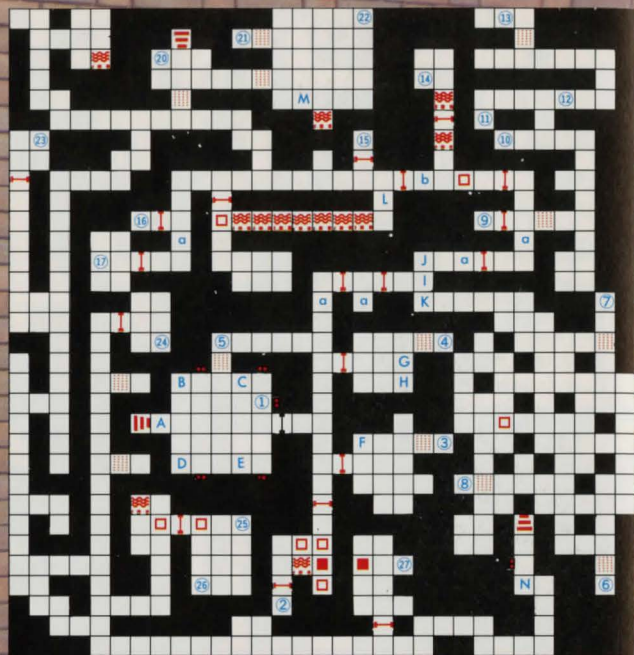
- ①—たいまつ
- ②—くびかざり、トウモロコシ
- ③—コブラのつえ
- ④—力のグリーブ
- ⑤—銀の兜
- ⑥—灯の護符
- ⑦—金貨
- ⑧—魔よけ
- ⑨—金属ブーツ、金属スポン、胴着、兜
- ⑩—短剣
- ⑪—十字架
- ⑫—青い宝玉、メイス
- ⑬—ヴェン爆弾 (スワンプスライムが持っている)
- ⑭—金貨、うさぎの足
- ⑮—青い宝玉、兜
- ⑯—毒投げ矢×2
- ⑰—もも肉、たいまつ
- ⑱—ラージシールド
- ⑲—もも肉
- ⑳—ヴェン爆弾
- ㉑—ヴェン爆弾×2
- ㉒—箱 (対ヴェン秘薬、魔法の箱、フル爆弾)
- ㉓—秘薬クー
- ㉔—秘薬デザイン、青い宝玉
- ㉕—毒投げ矢
- ㉖—あけほの鏡

## ●●● メッセージ ●●●

- A—宝庫
- B—貯蔵室

5





# LEVEL

## 6

記号	名前	説明
	扉(とびら)	開ける方法はいろいろある。鍵が必要だったり、プレッシャープレートだったり……
	階段	つながりを必ずチェックしておこう
	泉	ここで皮袋やフラスコに水を補給する
	ビット(穴)	こうした落とし穴がいくつもあり、中にはスイッチで閉められるものもある
	プレッシャープレート	この上についたり、物をおいたりすることで、スイッチの動きをするものが多い
	フォース・フィールド	フォース・フィールドには、テレポルト、バリア、回転など、いろいろな動きがある
	消える壁	壁があるように見えるが実は通りぬけできたり、消えたりする
	ヴィーの祭壇	骨を置くと、死者を復活させる祭壇
	ボタン	壁に埋め込まれたものもあるので注意が必要

### ●●● 鍵 ●●●

- a—鉄の鍵
- b—銀の鍵

### ●●● アイテム ●●●

- ①—鉄の鍵
- ②—鉄の鍵
- ③—鉄の鍵、胴着
- ④—鉄の鍵
- ⑤—ラージシールド
- ⑥—魔法の箱(青)
- ⑦—鎧、鉄の鍵
- ⑧—秘薬ロス、秘薬ヴィー、もも肉、たいまつ
- ⑨—魔法の箱(緑)
- ⑩—もも肉×2
- ⑪—ユーの杖
- ⑫—銀の兜
- ⑬—ボールの剣
- ⑭—銀の鍵
- ⑮—トウモロコシ、手裏剣×2
- ⑯—魔法の箱(緑)×2
- ⑰—たいまつ
- ⑱—もも肉
- ⑲—ミスリルの胴着、毒矢×2
- ⑳—ヴェン爆弾
- ㉑—チーズ、対ヴェン秘薬
- ㉒—もも肉
- ㉓—魔法の箱(青)
- ㉔—ボールの剣
- ㉕—クロスボウ
- ㉖—箱、毒矢、水入りフラスコ、もも肉
- ㉗—ミスリルズボン

### ●●● メッセージ ●●●

- A—なぜかけの間
- B—我は全なり我は無なり
- C—太陽のごとく黄金色にまるくかがやく
- D—かたく、青く、そして瞳のごとくかがやく

- E—背のない体弓なりにそらす
- F—組み合わせをさがせ
- G—黄金王ミリアスここにねむる
- H—死しても黄金を求めつづける
- I—命がおしくば、ひきかえすべし
- J—おくびょう者め
- K—身のほど知らずめ
- L—女の腕力を見せてよ
- M—おろか者めが
- N—ヴィーの祭壇

# 6





# LEVEL

7

記号	名前	説明
	扉(とびら)	開ける方法はいくつもある。鍵が必要だったり、プレッシャープレートだったり……
	階段	つながりを必ずチェックしておく
	泉	ここで皮袋やフラスコに水を補給する
	ピット(穴)	こうした落とし穴がいくつもあり、中にはスイッチで閉められるものもある
	プレッシャープレート	この上にのったり、物をおいたりすることで、スイッチの動きをするものが多い
	フォースフィールド	フォース・フィールドには、レポート、バリア、回転など、いろいろな動きがある
	消える壁	壁があるように見えるが実は通りぬけできたり、消えたりする
	ヴィーの祭壇	骨を置くと、死者を復活させる祭壇
	ボタン	壁に埋め込まれたものもあるので注意が必要

## ●●● 鍵 ●●●

- a—ラーの鍵
- b—ターコイズの鍵
- c—ルビーの鍵
- d—ラーの鍵
- e—マスターキー
- f—つばさの鍵

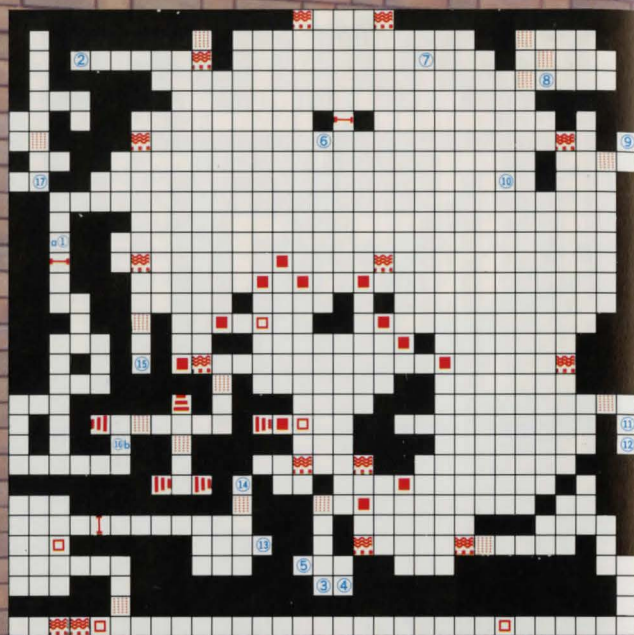
## ●●● メッセージ ●●●

- A—炎の杖ここに安置する
- B—きけん/ 気をつけて入るべし
- C—空フラスコ
- D—雑品
- E—巻物、秘伝、呪文
- F—火の要素
- G—地の要素
- H—風の要素
- I—水の要素

## ●●● アイテム ●●●

- ①—巻物 (呪文 は焼き呪文 は火から守る)
- ②—巻物 ( は光 は暗黒) りんご、トウモロコシ
- ③—巻物 (正しき道にいたる鍵ははるか下に)
- ④—空フラスコ
- ⑤—巻物×3 (力の玉はふしぎな魔力のやまにねむる) (炎の杖は平和にも破壊にも) (カオスもリプラススも信じるに値せず)
- ⑥—黄色に宝玉、魔法の石、むしめがね
- ⑦—灰、ターコイズの鍵
- ⑧—巻物 (信じるまえに考えよ)
- ⑨—たいまつ
- ⑩—玉石
- ⑪—空フラスコ
- ⑫—水入フラスコ
- ⑬—ラーの鍵、巻物×5 (炎の杖は呪縛されし王を融合す) (炎の杖は王の四方を呪縛する) (炎の杖は造り、壊す力を持って) (玉と杖はただしき手にゆだねるべし) (呪文 力の玉にとどくであろう)
- ⑭—魔法の箱
- ⑮—フル爆弾、ヴェン爆弾、暗黒の剣
- ⑯—つばさの鍵
- ⑰—防火胴着、稲妻の剣
- ⑱—魔法の箱、ネラの王冠
- ⑲—竜の杖、スピードブーツ
- ⑳—灯の護符、魔よけ、生命の杖
- ㉑—炎の杖
- ㉒—魔法の箱 (緑)





# LEVEL

# 8

記号	名前	説明
	扉(とびら)	開ける方法はいろいろある。鍵が必要だったり、プレッシャープレートだったり……
	階段	つながりを必ずチェックしておく
	泉	ここで皮袋やフラスコに水を補給する
	ビット(穴)	こうした落とし穴がいくつもあり、中にはスイッチで閉められるものもある
	プレッシャープレート	この上にのったり、物をおいたりすることで、スイッチの動きをずらすものが多い
	フォース・フィールド	フォース・フィールドには、レポート、バリア、回転など、いろいろな動きがある
	消える壁	壁があるように見えるが実は通りぬけできたり、消えたりする
	ヴィーの祭壇	骨を置くと、死者を復活させる祭壇
	ボタン	壁に埋め込まれたものもあるので注意が必要

## ●●● 鍵 ●●●

- a—銀の鍵
- b—どくろの鍵

## ●●● アイテム ●●●

- ①—チーズ
- ②—箱 (どくろの鍵)
- ③—巻物 (呪文 $\text{C}$  呪文 $\text{C}$ )
- ④—銅貨
- ⑤—たいまつ
- ⑥—手裏剣
- ⑦—銀の鍵
- ⑧—デックス兜
- ⑨—マナの杖
- ⑩—手裏剣 (ギグラーがもっている)
- ⑪—騎士のメイマ
- ⑫—フル爆弾
- ⑬—魔法の護符
- ⑭—魔法の箱 (緑)、フル爆弾
- ⑮—フル爆弾、うさぎの足
- ⑯—箱、秘薬ヤー、巻物 (呪文 $\text{C}$ は魔法の足あとをのこす)
- ⑰—魔法の箱 (緑)

# 8





# LEVEL



記号	名前	説明
	扉(とびら)	開ける方法はいろいろある。鍵が必要だったり、プレッシャープレートだったり……
	階段	つながりを必ずチェックしておこう
	泉	ここで皮袋やフラスコに水を補給する
	ビット(穴)	こうした落とし穴がいくつもあり、中にはスイッチで閉められるものもある
	プレッシャープレート	この上についたり、物をおいたりすることで、スイッチの動きをするものが多い
	フォース・フィールド	フォース・フィールドには、テレポート、バリア、回転など、いろいろな動きがある
	消える壁	壁があるように見えるが実は通りぬけできたり、消えたりする
	ヴィーの祭壇	骨を置くと、死者を復活させる祭壇
	ボタン	壁に埋め込まれたものもあるので注意が必要

## ●●● 鍵 ●●●

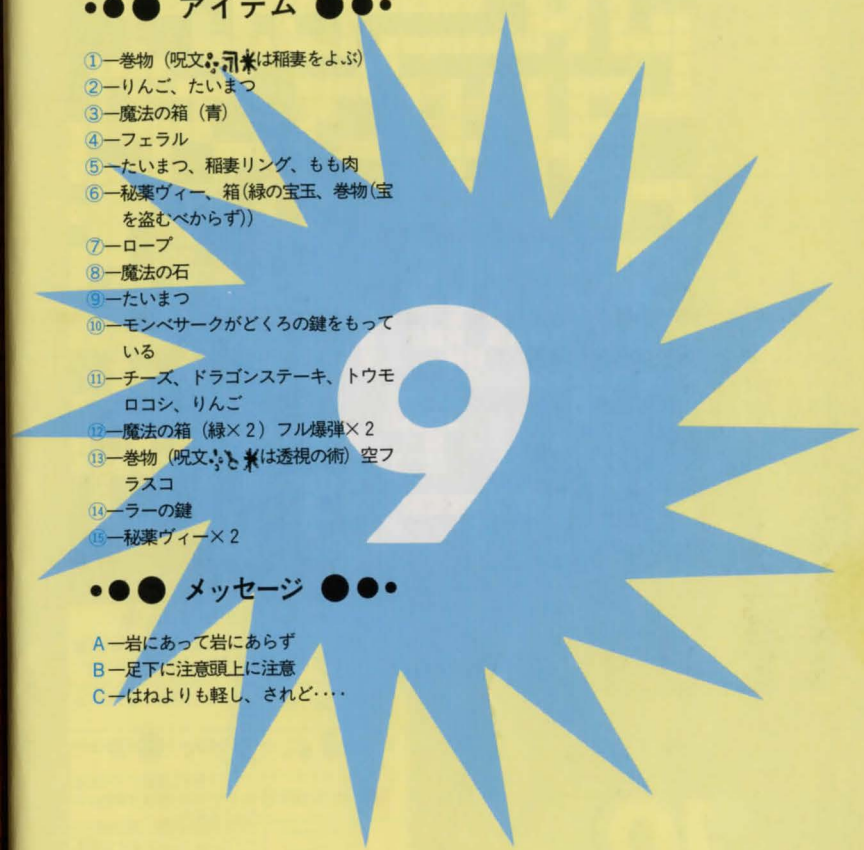
a—どくろの鍵

## ●●● アイテム ●●●

- ①—巻物(呪文:呪文は稲妻をよぶ)
- ②—りんご、たいまつ
- ③—魔法の箱(青)
- ④—フェラル
- ⑤—たいまつ、稲妻リング、もも肉
- ⑥—秘薬ヴィー、箱(緑の宝玉、巻物(宝を盗むべからず))
- ⑦—ロープ
- ⑧—魔法の石
- ⑨—たいまつ
- ⑩—モンベサークがどくろの鍵をもっている
- ⑪—チーズ、ドラゴンステーキ、トウモロコシ、りんご
- ⑫—魔法の箱(緑×2)フル爆弾×2
- ⑬—巻物(呪文:呪文は透視の術)空フラスコ
- ⑭—ラーの鍵
- ⑮—秘薬ヴィー×2

## ●●● メッセージ ●●●

- A—岩にあって岩にあらず
- B—足下に注意頭上に注意
- C—はねよりも軽し、されど……







# LEVEL

# 10

記号	名前	説明
	扉(とびら)	開ける方法はいろいろある。鍵が必要だったり、プレッシャー・プレートだったり……
	階段	つながりを必ずチェックしておこう
	泉	ここで皮袋やフラスコに水を補給する
	ビット(穴)	こうした落とし穴がいくつもあり、中にはスイッチで開められるものもある
	プレッシャー・プレート	この上にとったり、物をおいたりすることで、スイッチの動きをするものが多い
	フォース・フィールド	フォース・フィールドには、テレポルト、バリア、回転など、いろいろな動きがある
	消える壁	壁があるように見えるが実は通りぬけてきたり、消えたりする
	ヴィーの祭壇	骨を置くと、死者を復活させる祭壇
	ボタン	壁に埋め込まれたものもあるので注意が必要

## ●●● 鍵 ●●●

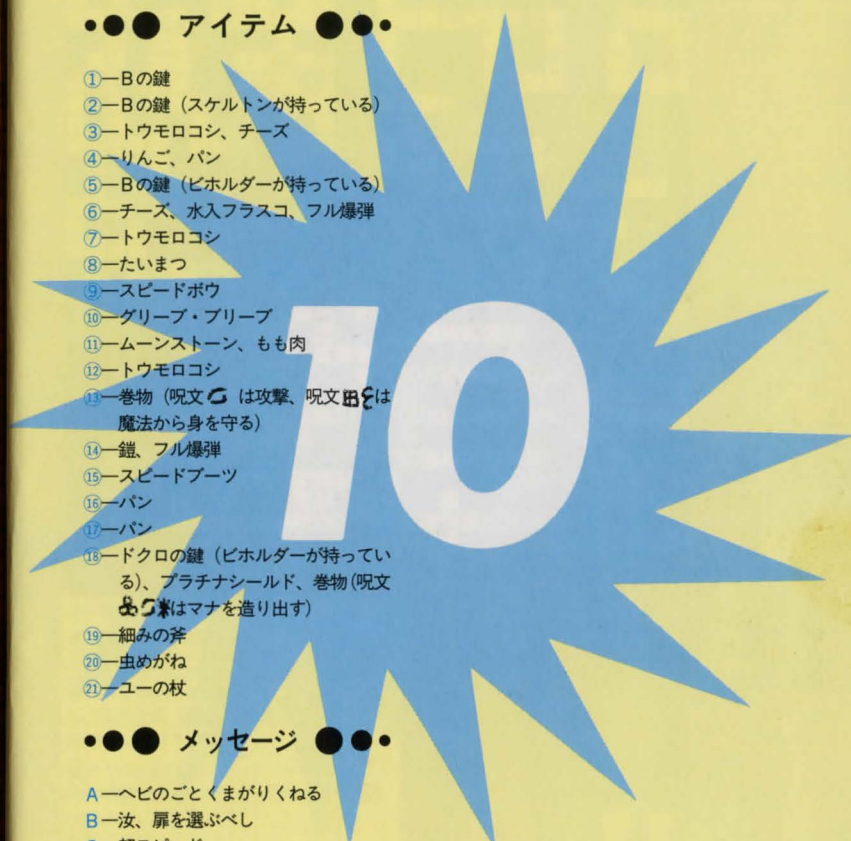
- a—Bの鍵
- b—どくろの鍵

## ●●● アイテム ●●●

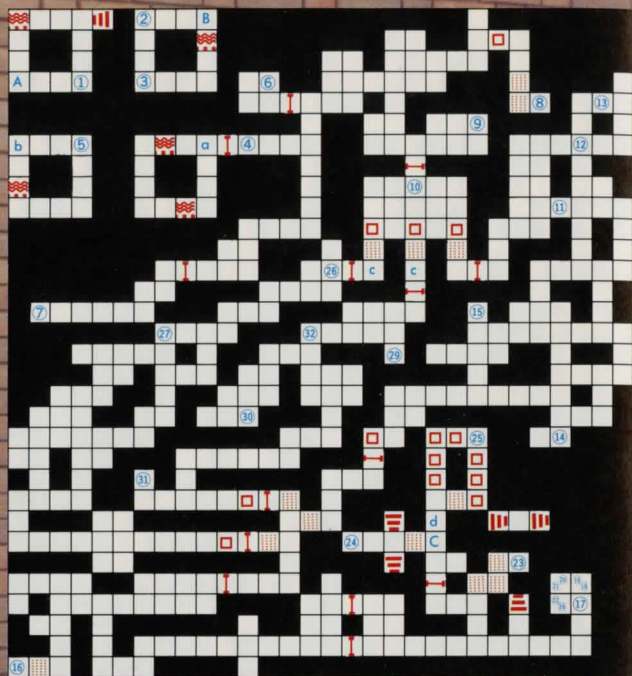
- ①—Bの鍵
- ②—Bの鍵 (スケルトンが持っている)
- ③—トウモロコシ、チーズ
- ④—りんご、パン
- ⑤—Bの鍵 (ビホルダーが持っている)
- ⑥—チーズ、水入フラスコ、フル爆弾
- ⑦—トウモロコシ
- ⑧—たいまつ
- ⑨—スピードボウ
- ⑩—グリーブ・ブリーブ
- ⑪—ムーンストーン、もも肉
- ⑫—トウモロコシ
- ⑬—巻物 (呪文 は攻撃、呪文 は魔法から身を守る)
- ⑭—鎧、フル爆弾
- ⑮—スピードブーツ
- ⑯—パン
- ⑰—パン
- ⑱—どくろの鍵 (ビホルダーが持っている)、プラチナシールド、巻物 (呪文 はマナを造り出す)
- ⑲—細みの斧
- ⑳—虫めがね
- ㉑—ユーの杖

## ●●● メッセージ ●●●

- A—へビのごとくまがりくねる
- B—汝、扉を選べし
- C—超スピード







# LEVEL

11

記号	名前	説明
	扉(とびら)	開ける方法はいろいろある。鍵が必要だったり、プレッシャー・プレートだったり……
	階段	つなかりを必ずチェックしておこう
	泉	ここで皮袋やフラスコに水を補給する
	ビット(穴)	こうした落とし穴がいくつもあり、中にはスイッチで閉められるものもある
	プレッシャー・プレート	この上に乗ったり、物をおいたりすることで、スイッチの動きをするものが多い
	フォース・フィールド	フォース・フィールドには、レポート、バリア、回転など、いろいろな動きがある
	消える壁	壁があるように見えるが実は通りぬけできたり、消えたりする
	ヴィーの祭壇	骨を置くと、死者を復活させる祭壇
	ボタン	壁に埋め込まれたものもあるので注意が必要

## ●●● 鍵 ●●●

- a—鉄の鍵
- b—銀の鍵
- c—十字の鍵
- d—どくろの鍵

③②—ユーの杖

## ●●● メッセージ ●●●

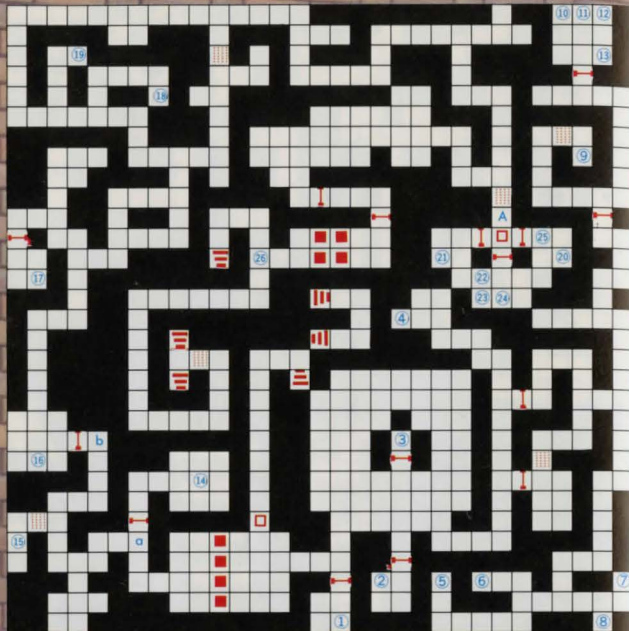
- A—いま来た道をもどるべし
- B—時計まわり
- C—我力視野をひろげよ

## ●●● アイテム ●●●

- ①—杖
- ②—鉄の鍵
- ③—グリーブ
- ④—箱(銀の鍵)
- ⑤—サーベル
- ⑥—火の剣
- ⑦—ダイヤの剣
- ⑧—どくろの鍵
- ⑨—パン、もも肉
- ⑩—十字の鍵
- ⑪—ヴェン爆弾
- ⑫—ヴェン爆弾
- ⑬—銅貨
- ⑭—銅貨
- ⑮—もも肉
- ⑯—プラチナブーツ、プラチナグリーブ、プラチナの鎧
- ⑰—魔法の箱(緑)
- ⑱—箱(もも肉×4、チーズ×2、パン×2)
- ⑲—十字の鍵
- ⑳—銅貨×2
- ㉑—魔法の箱(緑)、フル爆弾
- ㉒—フル爆弾
- ㉓—スピードブーツ
- ㉔—巻物(出たければ入りなiose)
- ㉕—ルビーの鍵
- ㉖—ヴェン爆弾(ブルートルールがもっている)
- ㉗—ヴェン爆弾(ブルートルールがもっている)
- ㉘—ヴェン爆弾
- ㉙—チーズ
- ㉚—銅貨
- ㉛—銅貨

11





# LEVEL



記号	名前	説明
	扉(とびら)	開ける方法はいろいろある。鍵が必要だったり、プレッシャープレートだったり……
	階 段	つながり必ずチェックしておく
	泉	ここで皮袋やフラスコに水を補給する
	ビット(穴)	こうした落とし穴がいくつもあり、中にはスイッチで閉められるものもある
	プレッシャープレート	この上についたり、物をおいたりすることで、スイッチの動きをずらすものが多い
	フォース・フィールド	フォース・フィールドには、テレポルト、バリア、回転など、いろいろな動きがある
	消える壁	壁があるように見えるが実は通りぬけできたり、消えたりする
	ヴィーの祭壇	骨を置くと、死者を復活させる祭壇
	ボタン	壁に埋め込まれたものもあるので注意が必要

## ●●● 鍵 ●●●

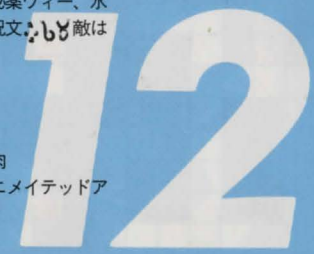
- a-トバーズの鍵
- b-エメラルドの鍵

## ●●● アイテム ●●●

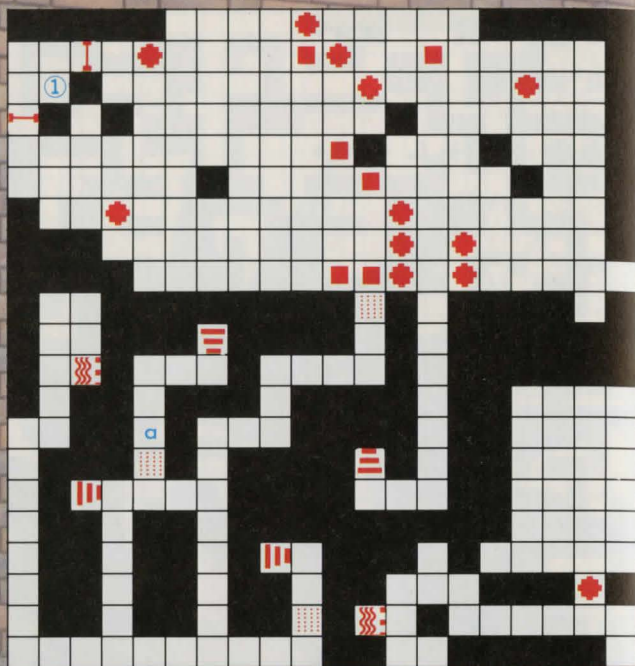
- ①-パン、トウモロコシ
- ②-もも肉
- ③-トバーズの鍵
- ④-もも肉、りんご、たいまつ
- ⑤-黒がねの鍵
- ⑥-黒がねグリープ
- ⑦-黒がねシールド
- ⑧-黒がねブーツ
- ⑨-秘薬ヤー、りんご、秘薬ヴィー、水入フラスコ、巻物(呪文: 敵は汝らを見うしなう)
- ⑩-フル爆弾
- ⑪-黒がねの兜
- ⑫-どくろの鍵
- ⑬-りんご、毒矢、もも肉
- ⑭-エメラルドの鍵(アニメイテッドアーマーが持っている)
- ⑮-へビの杖
- ⑯-ラーの鍵
- ⑰-りんご
- ⑱-トウモロコシ
- ⑲-モーニングスター
- ⑳-ヴェン爆弾
- ㉑-フル爆弾
- ㉒-プラチナの兜
- ㉓-りんご
- ㉔-スピードブーツ
- ㉕-どくろの鍵
- ㉖-マスターキー

## ●●● メッセージ ●●●

A-おくびょう者は追いつめえじきに







# LEVEL

# 13

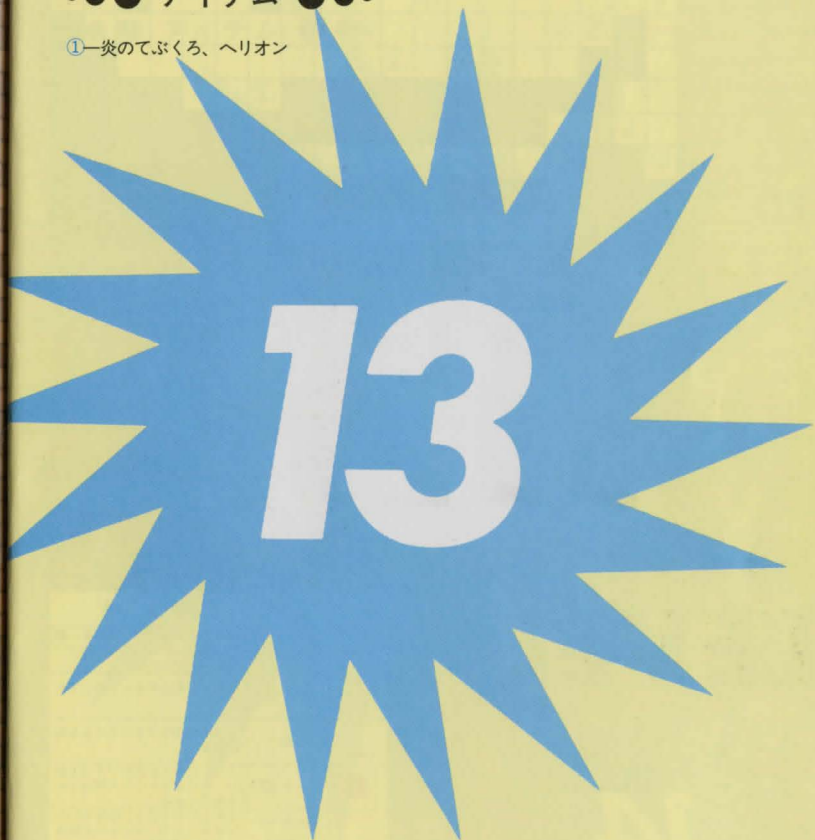
記号	名前	説明
	扉(とびら)	開ける方法はいろいろある。鍵が必要だったり、プレッシャープレートだったり……
	階段	つながりを必ずチェックしておく
	泉	ここで皮袋やフラスコに水を補給する
	ビット(穴)	こうした落とし穴がいくつもあり、中にはスイッチで閉められるものもある
	プレッシャープレート	この上についたり、物をおいたりすることで、スイッチの動きをするものが多い
	フォース・フィールド	フォース・フィールドには、レポート、バリア、回転など、いろいろな動きがある
	消える壁	壁があるように見えるが実は通りぬけできたり、消えたりする
	ヴィーの祭壇	骨を置くと、死者を復活させる祭壇
	ボタン	壁に埋め込まれたものもあるので注意が必要

●●● 鍵 ●●●

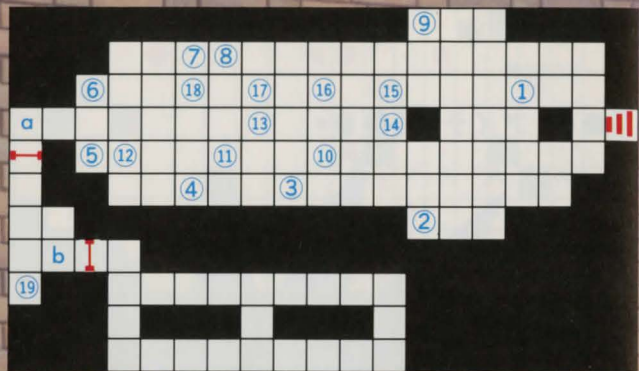
a—つばさの鍵

●●● アイテム ●●●

①—炎のてぶくろ、ヘリオン







# LEVEL

# 14

記 号	名 前	説 明
	扉(とびら)	開ける方法はいろいろある。鍵が必要だったり、プレッシャープレートだったり……
	階 段	つながりを必ずチェックしておこう
	泉	ここで皮袋やフラスコに水を補給する
	ビット(穴)	こうした落とし穴がいくつもあり、中にはスイッチで閉められるものもある
	プレッシャープレート	この上についたり、物をおいたりすることで、スイッチの動きをするものが多い
	フォース・フィールド	フォース・フィールドには、レポート、バリア、回転など、いろいろな動きがある
	消える壁	壁があるように見えるが実は通りぬけできたり、消えたりする
	ヴィーの祭壇	骨を置くと、死者を復活させる祭壇
	ボタン	壁に埋め込まれたものもあるので注意が必要

## ●●● 鍵 ●●●

- a—四角い鍵
- b—銀貨

## ●●● アイテム ●●●

- ①—銅貨
- ②—銅貨
- ③—玉石
- ④—玉石
- ⑤—銅貨×3、カリスタの王冠、金貨
- ⑥—緑の宝玉×2、時の目、青い宝玉
- ⑦—灰
- ⑧—玉石
- ⑨—銅貨
- ⑩—灰
- ⑪—灰、四角い鍵
- ⑫—灰
- ⑬—灰
- ⑭—玉石
- ⑮—玉石
- ⑯—銅貨
- ⑰—灰
- ⑱—灰
- ⑲—巻物 (玉は呪文で解かれ炎の杖を助ける)

# 14

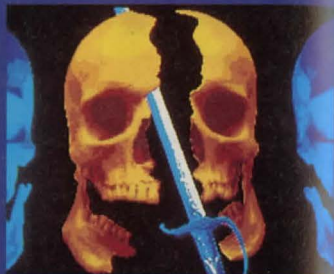
## 『スーパー・ダンジョン・マスター』(CDグラフィックス)のお知らせ

スーパーファミコン版『ダンジョン・マスター』のグラフィックス入りオリジナル・サウンド・トラックCDが『スーパー・ダンジョン・マスター』だ。

『ダンジョン・マスター』の中で使用されているBGMの中から10曲を選曲し収録。クラシック、フュージョン、ユーロビートなど多彩なジャンルで構成され、グラフィックスも美しい! CDグラフィックス再生プレイヤー、FM-TOWNS、PCエンジンのCD-ROMシステムなどで楽しもう。

'92年1月21日にビクター音楽産業より発売される。

定価は¥3,000(税抜価格¥2,913)



## スーパーファミコン ダンジョン・マスター 公式ハンドブック

スーパーファミコンは任天堂の商標です

©1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

©1991 SOFTWARE HEVEN, INC./FTL GAMES.

1992年1月10日 初版発行 Printed in Japan

編集協力 江口貴博  
デザイン 荘司邦昭  
イラスト 浅田幸充

参考/『ダンジョン・マスター全書』  
(MSXマガジン編集部/編)

発行人 山本信通  
発行所 ビクター音楽産業株式会社  
〒150 東京都渋谷区神宮前6-10 610番館3F  
電話 03-3486-4361 FAX 03-3486-4273  
印刷所 三晃印刷株式会社

落丁本、乱丁本は小社までお送り下さい。  
送料小社負担にてお取り替え致します。

ISBN4-89389-050-6 C0076





ビクター音楽産業株式会社

ISBN4-89389-050-6 C0076