

ファイナルファンタジーIII


[第3巻]
完全攻略編 (下)


数々の謎と強大なモンスターを打ち倒してきた光の戦士たちの戦いも、今やクライマックス。最終決戦は、もう、目前にまでせまってきた。そして、その明暗を分けるのはやはりデータ力だ。本書は、前巻に引き続き、物語後編の情報を完全収録したうえ、これまで全く明かされなかった新情報を盛り込んである。それは必ずや役立つと思われるはずだ。あなたが史上最強の光の戦士となる日のために。



ファイナルファンタジーIII



[第3卷] 完全攻略編 下

大陸浮上までのプロセス

本書、第3巻は第2巻の続編。ファイナルファンタジーIIIの物語の後編にあたる。

ここでは、第2巻が手元にはない冒険者たちのために、
前編までの物語のあらすじと簡単な攻略手順がわかるよう、
フローチャートを掲載した。参考としてほしい。



■チャートの読み方

各ページの攻略フローチャートは、ひとつひとつクリアしていくべき事件を順次どおきに表示した。いわばコース案内図。みなしごい人組がクリスタルの暗示を受け旅立ってから、大陸が浮上するまでの様々なプロセスを簡明瞭な順ごとに表してみた。

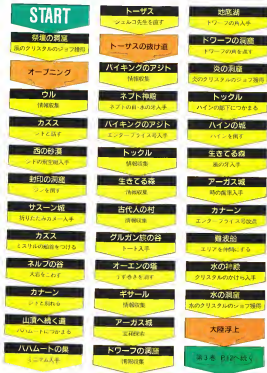
第2巻までのSTORY

闇の反乱。そして光の4戦士の旅立ち
はるか昔、光が反乱した時と同じように、今、闇の力が反乱しようとしている。
ゾムグ大陸に存在した超魔術師ノア。
ノアはその永遠の妹立ちの弟、白らの力を
三人の弟子に分け与えた。魔力をドー
がら、夢の世界をウネに、そしてザンデ
には人間としての命を……。だが、ザンデ
はそれと不協音の地を去った。そして
夫の力を討じ、白らの力をしようとして
いる――。

光と闇のふたつの世界はたがいに引き
合っている。もしもそのふたつの世界が
一つになれば、そこにはなにもない、虚
の世界が生まれる。今、光がその力を失
い、闇に神し寄せようとしている。

ある時、4人のみなしごが、クリスタ
ルから光の啓示を受けた。4人は選ばれ
た戦士として、光を希望にかえるために
旅立った。旅先には数々のモンスターが、
そして多くの事件や秘宝を待ちうけてい
た。そして、旅はまだまだ続くん――。

第2巻・攻略フローチャート





地上世界

クイックMAPの読み方

第2地同様、第3地にも冒険をスピーディにかつ効率よく進めるためのクイックマップを掲載した。右側の地図上の番号に左側の一覧表の番号と記号が対応している。また、一覧表にはそのポイントについて記載されているページが添えてあるので、調べたい場所からそのポイントの詳細まで、すぐに検索することができる。さらに、いくつかのポイントを、一連のイベントの一区切り単位でひとつのクエストエリアとしてまとめ、着色してある。次ページの海底世界のクイックマップとともに大いに活用してほしい。

★記号

- = 土のクリスタル
- = 長老のつえ
- ⑧ = ボスキャラクター
- ◎ = クリアアイテム

★クエストエリア

- = クエストエリア① P.3～P.18
- = クエストエリア② P.19～P.26
- = クエストエリア③ P.37～P.66
- = クエストエリア④ P.67～P.90

- ① レプリトの村 ▶ P.24～P.25
- ② 古代遺跡◎ ▶ P.52～P.53
- ③ インビンプル ▶ P.55
- ④ サロニア城⑧◎ ▶ P.34～P.35
- ⑤ サロニア その1 ▶ P.26～P.27
- ⑥ サロニア その2 ▶ P.28～P.29
- ⑦ サロニア その3 ▶ P.30～P.31
- ⑧ サロニア その4 ▶ P.32～P.33
- ⑨ ファルガバードの村 ▶ P.60～P.61
- ⑩ うすのほこら◎ ▶ P.51
- ⑪ ダスターの村 ▶ P.22～P.23
- ⑫ ドーガの館 ▶ P.40～P.41
- ⑬ 魔法陣の洞窟◎ ▶ P.42～P.43
- ⑭ ドーガの洞窟⑧◎ ▶ P.64～P.65
- ⑮ ドーガの村 ▶ P.44
- ⑯ 墓場の地エフレカ⑧ ▶ P.73～P.77
- ⑰ クリスタルタワー⑧ ▶ P.78～P.83
- ⑱ 窟の世界⑧ ▶ P.84～P.87
- ⑲ 古代の民の遺宮⑧◎ ▶ P.70～P.72
- ⑳ 地黒の洞窟⑧◎ ▶ P.62～P.63
- ㉑ アムルの村 ▶ P.12～P.13
- ㉒ 下水道◎ ▶ P.14～P.15
- ㉓ ゴールドルの館⑧◎ ▶ P.16～P.17
- ㉔ 浮遊大陸 ▶ 第2巻
- ㉕ ドールの塔⑧◎ ▶ P.56～P.57
- ㉖ バイルムートの洞窟⑧◎ ▶ P.58～P.59

クイックMAP





海底世界 クイックMAP

海に行くノーチラス号

ノーチラス号は物語の後半から空だけでなく、海中をもその行動範囲に広げようになる。潜水艇にもなっちゃうわけなのだ。



空を飛んでいるときと違って、潜水艇を操作する場合は移動範囲が狭まる……



海底には隠れているアイテムがいくつかあるぞ。いざイベントがけつこうところあるぞ。

- ① サロニアの地下迷宮(⑧)(⑩) ▶ P.46～P.47
サロニアには地下迷宮があるが、その迷宮へは海底の洞窟から、伝説の騎士が待っている。
- ② 時の神殿(⑩) ▶ P.48～P.50
ノアのレユートが眠るといわれている時の神殿。ウネを夢の世界から呼び出したいなら……
- ③ Fーガの村入口 ▶ P.44
Fーガの村へ入るには、グリーンベルトでいかにノーチラスを進め、洞で浮上すればOKだ。
- ④ 海底洞窟 ▶ P.45
三角の羽をした小さな鳥の海底にある洞窟。お宝がドッサリあるからぜひ行ってみよう。

★記号

- ⑧=ボスキャラクター
- ⑩=クリアアイテム

★クвестエリア

- =クвестエリア(⑧) ▶ P.37～P.68

地上世界と海底世界はうりふたつ

地上世界と、その下にある海底世界は基本的にほとんど同様のフォルムを持っている。せいぜい、海中にはさんご礁の湧動があるくらい。だが、それも探索には支障ない。地上世界の土地カンも有効に生かそう。

地上世界では…



例えばダスター上空からドボン

海底世界だと…



すると海底はこんな感じに……

海 底 世 界	海 底 洞 窟	サロニアの地下世界	精 霊	神 獣
ニーブル	トスニア	キュタロプス	ディーライ	キングシーホース
アプター	うみのまじょ	ポストロル	メイジキマイラ	ドラゴン
メードラゴン	さつじんやどかり	ファハン	キングリザード	
カーダラ	オログハイ	ケンコス	ブアラノゴン	
カリュプティス	ケルビー	バラー	ワイバーン	
	エーギル		ベヒーモス	





ファイナルファンタジー III

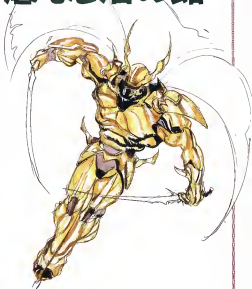
CONTENTS

ページ

大陸序上までのプロセス	2
地上世界クイックMAP	4
海底世界クイックMAP	6
第1章「なるほど、のび」	
■クエストエリア拡大MAP①	10
■エリア別攻略データ	
(アムル/下水道/ゴールドルの窟)	12
③ Step to the Next World	18
第2章「大団キガメスの異変」	
■クエストエリア拡大MAP②	20
■エリア別攻略データ	
(ダスター/レプリト/サロニア その1/サロニア その2/ サロニア その3/サロニア その4/サロニア城)	22
③ Step to the Next World	36
第3章「下ーガとウネ」	
■クエストエリア拡大MAP③	38
■エリア別攻略データ	
(ドーガの窟/魔法陣の真窟/ドーガの村/海統洞窟/サ ロニアの地下迷宮/時の神殿/ウネのはこら/古代遺跡/ インピンシブル/ドールの湖/バハムートの窟窟/ファル ガバード/地獄の窟窟/ドーガの真窟)	40
③ Step to the Next World	66
第4章「光と闇の争闘」	
■クエストエリア拡大MAP④	68
■エリア別攻略データ	
(古代の塔の迷宮/魔都の地エウレカ/クリスタルタワー/ 闇の世界)	70
③ Step to the END	88
データリスト①モンスターマニュアル	
■モンスター(全165匹)	92
データリスト②アイテムマニュアル	
■武器・防具(全30点)	102
■戦闘アイテム(全16点)	140
③ クリアアイテム(全5点)	142
データリスト③キャラクターパラメーター表	
■キャラクター(全5ジョブ)	144
立ちデータSELECT4	
■立ちデータ	150
■魔法パラメーター表	158
③ ジョブチェンジパラメーター表	166
追加獲得・追加効果アイテム	168
キャラクター INFORMATION	
■キャラクター(全5ジョブ)	170

第6章

底なし沼の館





QUESTAREA

拡大MAP⑥

アムル ▶ 下水道 ▶ ゴールドルの館

STORY

自由を失った架空

浮遊大陸を築き立てた4人は新たな世界へ。そして、水のみこミリアの命を引換えて水のクリスタルに死は降り、世界は再びその命を返し、人々は后から元の体へ戻ることをできた。だが、人々は誰一人として浴にまかれていた彼の記憶はなかった。4人が回復したのは、水の館「アムル」の浴室のベッドの上だった。ところが、エンタープライズが浴室の手によって全て封印され、その自由と奪われてしまっていた。4人は浴の鍵を求め、「アムル」を攻め立つ。

- = エリア④
- = エリア③
- = エリア②
- = エリア①

エリア③・④は水棲モンスター、雷属性の攻撃でガンガン攻めよう

底なし沼に注意

ゴールドルの館の前には底なし沼がある。浮遊島の船をはずかずにこの沼へ入ると、パーティーが全滅しちゃうから注意ね。



底なし沼に落ちちゃった



浮遊島のゲームオーバー



エリア A	エリア B	エリア C	エリア D
ブラックアリン ヘルカン バルカン リュークロコック マジシャン	アネイト マーメイド シーホース シーサーペント	グークフット キガントード ツインライカー ストローパー	さまようさんから ゴールドイーグル ゴールドウォリア ゴールドベアー ゴールドナイト ナイトメア



アムルの東海軍と庭なし沼の館にはチョコボの森が、うまく利用しよう



アムル▶P12~P13



4人はこの館の扉まで目ざめら、だがエンタープライズに罠が

下水道▶P13~P15



アムルの時の下水道には、厚巻草の杖を持つアリアバさんが

ゴールドルの窟▶P16~P17



館の止、ゴールドルがエンタープライズの罠を持って来!



水の街 アムル

INN 1軒/200G

宝 庫

Nothing

エリアを失い地獄に見舞われた4人は、光の4戦士の伝説が残るアムルの街で意識を取り戻した。先へ出発しようと船に乗り込んだが、なんとノ 船は太いくさりでがっちりつつながれているのだった。街の人に話を聞くとどうやら犯人は…



たからばこ=0個

隠しアイテム

ギザールのやさい×4
くろしょうぞく×1
どうぞくのこて×1
くろずきん×1

クリア・アイテム

Nothing

売 り 物 リ ス ト	魔法屋	Nothing							
	武器屋	バトル アックス	モーニン ダスター	マイン ゴージュ	カイザー ナックル	ブーメ ラン			
		5500	8000	7000	7000	9000			
	防具屋	バイキン ダヘルム	バイキン ダメール	勇者の たて	盗賊の こて	くろしよ うぞく	くろ ずきん	くろおび どうぎ	チャクラ バンド
		3000	4000	3500	2500	3800	2000	3800	2000
	道具屋	ハイポー ション	金の はり	やまびこ イラ	ギザール のやさい	めぐすり	どくけし		
		1200	300	100	150	40	80		

情報スクランブル(水の街での情報収集)



M1



M2



M3



M4



(メッセージ解析)

クリスタルを持っているというゴールドルの情報が気になる場所(M3~M5、M7)。ここでは、ゴールドルの館に近づくための方法(M6)や、その鍵をにぎるばあさんの住む下水道の情報(M8)に注意しよう。

▼キーポイントメッセージ▶M2~M3・M5・M6・M8



じいさんが下水道への入り方を



じいさんに鍵を貸してもらおう

ゴールドルからクリスタルを奪うためには底なし沼を渡るふゆうそうのくつが必要だ。しかし、それを持つばあさんは、かいどつが出る下水道に…。

陽気なアムルのじいさんカルテット

クリスタルの神託近くにあるこのアムルには、4人の戦士があふれる光と闇をうちくだく、という伝説がある。その話を聞かされた矢先、^{伝説}現実に現われた4人組のじいさん。なんでも、自分たちが、その光の4戦士だと思

いこんでいるらしい。「いえーいダ」なんて言ってやけに元気なじいさん達。にせものの4戦士が来たと聞いて、どうやら先まわりを計画したようだが…。4戦士の足をひっぱらなきゃいけないぞね。



アムル南東にある 下水道

BOSS = なし

宝 箱

ねこのつめ×1
マインゴーシュ×1
トールハンマー×1
オリハルコン×1
パワーリスト×1

バー
ナイ
イ
ー
編
成

ナイト	}	バ	魔法使い	}	魔	ナイト	}	道
パイキング		ラ	魔法使い		道	ナイト		
黒魔道士		ン	魔法使い		道	パイキング		
白魔道士		ス	魔法使い		道	パイキング		
		型						道

ここには水棲モンスターが出現するので、常時の魔法か、パイキングを含む攻撃で対応したい。無難はバランス型だ。

出 現 モ ン ス タ ー

グータフット	ストローパー	ギガンソード
フィンライガー		

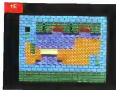
クリア・アイテム

ふゆうそうのくつ

じいさんたちを救え!

底なし沼を渡ることでできるふゆうそうのくつは、この下水道にすむエリア

ばあさんが持っているという。しかし、ここはかいぶつ（カウブツ）の巣窟。封鎖を解いて中へ入った4人だが、そこでは、先まわりしていた4人組のじいさんが…。

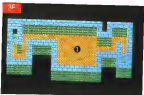


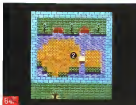
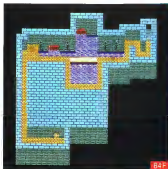
ふゆうそうのくつとは

これがあれば、ゴールドルのすむ底なし沼を渡ることができるのだ。



不思議な力を秘めた「浮遊靴」で編まれた「ふゆうそうのくつ」はあらゆる水溜りを渡ることができる。





探索名 じいさん救出

海賊いずみ館を下りて下水道へ入った4人。と、誰かの助けを叫ぶ声がゾクゾクつけてみると4人組のじいさんがかいづに囲まれていた。助けなきゃ!



探索名 ふゆうそうのくつ

じいさん達を助けてさらに奥へ進むとダリフばあさんがいた。早速ふゆうそうのくつを借してくれるようお願いの心が、最初に届けてよ

こしたくつは4人の前で爆発してしまっ。じいさんたちの助言がなければ本館は平に入らなかったかもしれない。じいさん達に感謝。





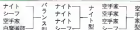
底なし沼の奥にある ゴールドの館

BOSS = ゴールド

宝 箱

さんきらのつるぎ×11
ひりゅうのつめ×1

パーティー編成



ここは奥のかかった部屋ばかりなのでシーフは必要。ボスが魔法防御しているため、魔法攻撃でいくしかない。

出 場 モ ン ス タ ー

さまようさんか	ゴールドイーグル	ゴールドウォリア
ゴールドヘア	ゴールドナイト	ナイトメア

クリア・アイテム

ゴールドのかぎ

鍵だらけの館に侵入

ふゆうせうのくつをはいて底なし沼を渡り、ゴールドの館へ入りこんだ4

人。ところがゴールドはやたらと警戒心が強くて、部屋という部屋に鍵をかけている。これはどうやら、シーフに順番が回ってきたらしいね。





探索1 鍵のかかった部屋



ゴールドルの部屋は鍵がかかっている



シーフの能力で鍵を開けよう

ゴールドルの部屋に^{100%}挿入したのはいいけど、部屋という部屋には鍵がかかっている。金にめめないゴールドルの室が隠されているに違いない。4人はシーフの特殊能力を使って鍵をあけることにした。

探索2 抜け穴



1階の入口右側の部屋には――



2階には抜け穴が2カ所ある

この館には1階に1カ所、2階に2カ所、抜け穴がある。この抜け穴を利用すれば、大回りしなくて済み、その分、敵との戦闘も最少限ですむ。ゴールドルとの戦いを前に体力を温存しなければ――。

探索3 ゴールドル



魔法防衛しているゴールドルには魔法攻撃は効かない。4人は肉弾戦で立ち向かった。だが、ゴールドルは――。

STEP TO THE NEXT WORLD

ゴールドルの呪いが消え飛空艇が自由に

STEP 1 ゴールドルの館(ゴールドルの呪いを解く)

「戦士との戦いに敗れたゴールドルは、「おまえらにとられるくらいなら…」とクリスタルを割ってしまった。そしてゴールドルが消えると、そこに鎖の鍵が…。把むとスッと消えて、呪いも解かれた。



呪いは、それをとりする鍵に付



な、なんとクリスタルが砕けに…



うーっとなんでイヤな顔なんだ



あつ、鎖の鍵がこんなところか…



やった！これで自由になれるぞ

STEP 2 フィールド(飛空艇で飛び立つ)

急いでアムルの港に停泊中のエンタープライズ号のもとへ行ってみると、やはり、ゴールドルの鎖はあとかたもなく消えきっていた。念のため、アムルでもう一度話を聞いてみると、サロニアという城下街とその城にある「とても強い」飛空艇の情報を得られた。次に目指すはサロニア…。4人は決意を新たに、アムルの街を飛び立った。未知なる冒険が、また、始まる。



第7章

大臣ギガメスの策謀





QUESTAREA

拡大MAP ⑦

双塔→レスト→サロニアモロ→グニアモロ→サロニアモロ→サロニアモロ→サロニアモロ

STORY

若き王子アルスの自白
 自由を取り戻した
 エンタープライズは、
 再び天空へを舞い上
 がり、クリスタルを
 求める人々の旅は終
 了。やがて、眼前に
 巨大な王国「サロニア」
 が広がる。だが
 エンタープライズが
 その上空にさしかか
 ると、突然大砲の一
 斉攻撃を受け、空中
 分解。人はサロニア
 城内へ投げ出され
 る。そこで知らが
 見たものはサロニア
 兵士が怪しい姿を交
 える地獄絵図だった。
 いったいサロニアに
 何が起ったのか？
 国王・ゴーンの真意
 は？ そして王子ア
 ルスの消息は？

● = エリア④

● = エリア③

エリア③の湖は海と川（エリア
 分けしていない）に出現する。
 ③の湖はサロニアの一部にも

レブリトの村 ▶ P21~P23



この湖周辺のオーブと
 紋章文を盗むと「ミニ」に
 なる

サロニア城 ▶ P34~P35

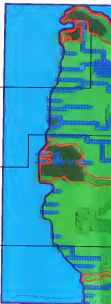


サロニア兵士同士が
 殺し合う異常事態に
 なる

ダスターの村 ▶ P28~P29



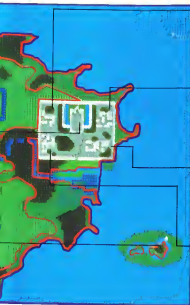
嵐次郎の村（湖）情報
 を知ると怪しげな
 噂が聞ける



出現モンスター	エリアA	エリアB
	ヘルコンメイジ	アホット
	ニードルモンキー	マーメイド
	カトブレパス	シーホース
	ソーサラー	シーサーペント
	サンドウォーム	



サロニア王国の城郭内陣には、この奥にもフィールドといふ時には、あまり奥に同様のモンスターが出現するからた、危ないあぶない



サロニアその3 ▶ P20~P21



サロニア文化を生産する国産物のある町

サロニアその2 ▶ P22~P23



商業都市、王に恐れられて市民の生活も豊か

サロニアその1 ▶ P24~P25



兵士が街の中心に居て近衛軍として活躍

サロニアその4 ▶ P26~P27



工業都市、兵器を生産する町



吟遊詩人と風水師の村 ダスター

INN - 1軒 / 320G

宝 箱

Nothing

吟遊詩人と風水師の住むダスターは、サロニア南西に浮かぶ小さな孤島。4人はそこで風水師の自然を操る不思議な力を知る。さらに吟遊詩人のうたに耳を傾けると、そこにはうたわれる内容は彼らの冒険に役立つものばかりだった。



たからばこ=0個

隠しアイテム

だいのドラムx2

クリア・アイテム

Nothing

売
り
物
リ
ス
ト

魔法屋	Nothing								
武器屋	イセマンのベル 4500	マドラのたてこど 8000							
防具屋	大地のころも 4200	詩人のふく 5500	はねつきぼうし 8000	ルーンのうでわ 5000					
道具屋	ハイボーション 1200	命のはり 300	おとめのセラス 100	やまびこせう 100	うちでのこづも 100	めぐすり 40	どくけし 80	千サールのゆさい 150	

◆情報スクランブル(吟遊詩人のうたを聞く)

「この土地、かつては文明の繁栄を
 知らず、豊かしく、平和に暮らして
 いたらしい――」

「かつて、この土地は文明の繁栄を
 知らず、豊かしく、平和に暮らして
 いたらしい――」

「この土地、かつては文明の繁栄を
 知らず、豊かしく、平和に暮らして
 いたらしい――」

「この土地、かつては文明の繁栄を
 知らず、豊かしく、平和に暮らして
 いたらしい――」

(メッセージ解析)

ここでは風水陣の不思議な術について語られる(M2、M3)、ダルグ大陸の情報は重要(M4)。

▼キーポイントメッセージ▶M4



ダルグ大陸入口には強い風か?



彼空船ははねかえられてしまう!

グスターの南東にはダルグ大陸があるが、この入口は、とても強い風の吹きだす懸崖。どうやらエンタープライズ号でも、近づくのは無理なようだ。

◆吟遊詩人はうたで語る



「私のうたを聞きなさい。」そうやって吟遊詩人は語りだした。この世界から現れた4人の騎士のこと、モンスターのこと、などを……。その言葉には大いなる真実が秘められている。

こんなメッセージも

吟遊詩人のうたを聞いていくと、ふと聞きなれたメロディが……。そう、実はチョコボのテーマには歌詞がついていたのだ。ちょっとした息抜きに、一緒に歌ってみたら?





召喚魔法の村 レプリト

INN = 1軒 / 200G

宝 箱

エリクサー×1

サロニア大陸北部にある小さな村、レプリト。ここは召喚魔法を使う魔導師たちの住むところだ。魔導師たちに話を聞くと、かつて、もの凄い魔導師がいたらしい。強力なモンスターを呼び出すことのできた大魔導師とはいったい……。



たからばこ = 1個

落とすアイテム

竜のこら×2
エリクサー×1
フェニックスのお×1

クリア・アイテム

Nothing

売り物リスト

魔法屋	エスケブ	アイスン	スバルタ	ヒートラ	ハイバ			
	100	700	1500	3000	5000			
武器屋	Nothing							
防具屋	Nothing							
道具屋	ハイポーション	金のほり	やまびこ まう	めぐすり	どくけし	ラッコ の頭	ギサールの のやさい	こびとの パン
	1200	300	100	40	80	2000	150	200

情報スクランブル(召喚魔法の知識を得る)

この魔法は、召喚魔法の知識を得る。召喚魔法の知識を得る。

この魔法は、召喚魔法の知識を得る。召喚魔法の知識を得る。

この魔法は、召喚魔法の知識を得る。召喚魔法の知識を得る。

この魔法は、召喚魔法の知識を得る。召喚魔法の知識を得る。

この魔法は、召喚魔法の知識を得る。召喚魔法の知識を得る。

この魔法は、召喚魔法の知識を得る。召喚魔法の知識を得る。

この魔法は、召喚魔法の知識を得る。召喚魔法の知識を得る。

この魔法は、召喚魔法の知識を得る。召喚魔法の知識を得る。

(メッセージ解析)

かつて存在した大魔導師ノアのことをはじめ召喚魔法についての特性や使い込みが語られている(M1~M4)。また、ドルガン銀狼編の光の4戦士にまつわる伝説も興味深い(M5~M7)。宝の情報は頭の中に入れておこう(M8)。

▼ キーポイントメッセージ ▶ M1・M2・M4・M8



ノアの弟子の1人が生きている



聖魔聖山は毎夜にダメージを与える

大魔導師ノアは死んでしまったらしいが、その弟子の1人はフィヨルドのどこかで眠りに付いているという。それにしても召喚魔法って強力そうだね。

未熟な幻術師のおちゃめな魔法

召喚魔法は召喚魔法の精霊を魂割川モンスターとして呼び出す術。もちろん、これができるようになるためには、つらく厳しい修行をこなさなければならない。4人が会った最

初の召喚師もまだまだ未熟な1人のように。なにしろ苦労の末に呼び出されるのは、いつもチョコボなんだから。いつかは立派な魔導師になれるのかなー？





巨大都市 サロニア(南西の街)

INN = 0軒/0G

宝箱

ギョームのやさい×11

世界最大の都市サロニアは城を中心にもつの街で成りたっている。エンタープライズ号でそのサロニア城上空へさしかかると、いきなり城からの砲撃、撃は壊れてしまった。警告もなく攻撃するなんて…。4人はこの地を調べてみる事にした。



たからばこ = 11個

隠しアイテム

ドラゴンマイル×1
ウインドスピア×1

クリア・アイテム

Nothing

売り物リスト

魔法屋	Nothing						
武器屋	Nothing						
防具屋	しろの ロープ	くろの ロープ	ルーンの うでわ	大蛇の ころも	字羽の ふく	字巻の ぼうし	
	7000	7000	5000	4200	8800	7500	
道具屋	Nothing						

■情報スクランブル(アルス王子との出会い)



(メッセージ解析)

どうやらサロニアは味方同士で戦うという異常事態のようだ (M1～M4)。アルス王子に似た子供、という情報も気になる (M5～M6)。

▼キーポイントメッセージ▶ M4・M5～M6



まずは王子を探して情報を得よう



酒場へは老人が案内してくれる

街でサロニアの情報を集めていると、王子に似た子供が酒場に入っていくのを見たという老人に会うことになる。王子に会えば、何かわかるかもしれない。

■アルス王子を助けよう!!



何やら悲観なムードがいきなり劇が變ってきた この少年がアルス王子!

酒場では例の少年が他の客にからかわれていた。4人が助けてみると、やはり彼こそが真正正装のアルス王子だった。



様々な事件を経るアルス アルスがパーティーに 街でじいいに話しかけると なんとアイテムをくれる



巨大都市 サロニア(南東の街)

INN = 0軒 / 0G

サロニア王ゴーンの子、アルス王子がパーティーに加わり、
 彼らはサロニア南東の街へやってきた。ここは、竜騎士一族
 が建てたサロニアで最も新しい街だ。街の中心に立つドラゴ
 ンの塔には、竜騎士一族の堂が眠っているらしいが――。

宝 箱
 ドラゴンマイル×3
 ドラゴンヘルム×4
 サンダースピア×3
 フェニックスのお×2

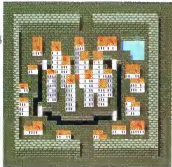
たからばこ = 12個

隠レアイテム

Nothing

クリア・アイテム

Nothing



売りの物リスト

魔法屋	Nothing								
武器屋	Nothing								
防具屋	Nothing								
道具屋	Nothing								

情報スクランブル(ドラゴンの塔を登る)

Мессежы лістаў: паведаваў
каб ішоў...

М
E
S
S
A
G
E

З'явіўся паведаманне аб
чымусь такім паведаванні
напэўна...

З'явіўся паведаманне аб
чымусь такім паведаванні...

М
E
S
S
A
G
E

Паведаманне лістаў
набылі
чымусь паведаванні

(メッセージ解析)

この塔の中央にはドラゴンの塔がある(M3)。しかし、塔の中には怪物が (M4)。

▼キーポイントメッセージ▶M3-M4



ドラゴンの塔に竜騎士一族の宝か



不気味な雰囲気が出る塔の入口

この地区の中央に建つドラゴンの塔には竜騎士一族の宝がおかれているという。伝説の伝説ガルーダを倒せたのは彼らだけだったのだから、その宝は...

竜騎士一族の宝が眠るドラゴンの塔



竜騎士一族	ヘルカンメイジ・ニードルモンキー
	カトプレバス・ソーサラー
	サンドワーム

この塔に出現するモンスターはサロニア周辺に出現するモンスターと共通、それほど強力でもないから、戦士系と魔法師系のジョブを組み合わせたパーティー編成でOK。最上まで行けば竜騎士の宝が手に入る。

巨大都市 サロニア(北西の街)

INN = 1軒/320G

宝 箱

Nothing

サロニアの4つの街の一つ、ここ北西の街には、古代人の遺跡で文化の繁栄ともなっている図書館がある。ありとあらゆる種類の本が揃っているというこの図書館で、まずは情報収集を、と思ったら、ナント、王の命令で封鎖されていた。



たがった宝

隠しアイテム

Nothing

クリア・アイテム

Nothing

売りの物リスト

魔法屋	ファイラ	ブリザラ	サンダラ	ケアルラ	テレポ	ブライテ		
	1500	1500	1500	1500	1500	1500		
武器屋	Nothing							
防具屋	Nothing							
道具屋	ハイポーション	金の12円	おとめのケツ	やまびこモウ	うちでのこづち	めくずり	どくけし	ギサールのやさい
	1200	300	100	100	100	40	80	150

情報スクランブル



(メッセージ解析)

サロニア城の地下は海賊に占拠されているという(MI)、何かが隠されているかもしれない。



サロニアの図書館

封鎖された図書館の本の内容を秘録に大公開しておこう

(情報解析)

たオーエンの本、光と闇の伝説を語った古代の本
サロニアの図書館には、その他、暗黒剣や飛空艇の浮遊大陸について書かれたことに触れた本がある。



図書館の扉がわかる本も

書名	本の内容
オーエンの本 1	私は大陸を空中に浮かすことに成功した。その動力源を私の名前をとってオーエンの塔としよう。
オーエンの本 2	まさか光が記憶しようとは一試算だった。息子のデッシュを暗黒系版させる。もしオーエンの塔に何かがあった時は自動的に記憶のそれを直そうにセットした。息子よー頼むぞー
古代の本 1	4つの伝説。その間を語る者を焼きつくす。クリスタルを守るのだ。その鍵は4本の牙。私達だけが自由に通れる
古代の本 2	浮遊大陸が完成した。ダルク大陸の十字碑をまっすぐ西に行ったところに設置する。
古代の本 3	われわれは光の力を使いすぎた。力は暴走した。今や私達にも止めることはできない。このまま世界は崩壊してしまうのか……
古代の本 4	闇の世界からやってきた4人の騎士が光の暴走をくい止めてくれた。彼らは何者？ どこから来たのか？ しかしおかげで世界は救われたようだ。
暗黒剣の本	ザ・ベスト暗黒剣・オブ・ザ・イヤー 1… 暗黒剣ノーチラス 2… 暗黒大陸インビシブル 3… 飛空艇エンタープライズ
新しい本	時の世界の伝説…… 永久機関とは…… その反物質を…… 暗黒は誰で……
暗黒剣の本	暗黒剣を極めようとするならマイアールガードをめざせ…… サロニアの西の山に隠れた暗黒剣の村を……



巨大都市 サロニア (北東の街)

INN = 1軒 / 320G

ここサロニア北東の街は、重要都市として、東西の街（工業都市）と共にサロニア経済を支えていた。ところが、王の命令により、街はすべて封鎖され、かつての賑わいは消えている。しかし、ここに1軒、命令に逆らう店があった。

宝 庫
Nothing
たからばこ=0個



隠しアイテム
エリクサーx1
クリア・アイテム
Nothing

売り物リスト

魔法屋	サンブガ	キル	イレース	ケアルダ	レイズ	プロテス		
	5000	5000	5000	5000	5000	5000		
魔法屋	ブレイク	ブリザガ	シェイド	ライブラ	コンフュ	サイレス		
	3000	3000	3000	3000	3000	3000		
武器屋	もえるつえ	こおるつえ	ひかるつえ	ゴーレムのつえ	ルーンのつえ	ほのおのぼう	こおりのぼう	ひかりのぼう
	3500	3500	3500	13500	18000	3000	3000	3000
道具屋	ハイパーシオン	金のほり	やまびこせう	めくすり	どくけし	ラッコの額	ギサールのやさい	こびとのパン
	1200	300	100	40	80	2000	150	200

※武器屋も1軒あり(サンダースピア3000 / ウィンドスピア18000)

■情報スクランブル(兵士や街の人の話)



(メッセージ解析)

新たな情報(M1)。
情報源1の件品グル
ードと大臣との関連性
を示す情報(M2-M4)だ。

▼キーポイントメッセージ▶M2・M4



騎兵士にしか倒せないグルード



大臣の顔は鳥の形をしているという

正の顔立、大臣の影
は、大きな鳥の形をして
いるという。もしこれ
が情報源の件品グル
ードなら、それを倒すこ
とのできるのは**騎兵士**
だけだが一。

■ここには王の命令に逆らう武器屋が……



あっ、武器屋だ



店が閉まっているぞ



こんなものがあった

店はすべて封鎖され
ているサロニア。しか
し、ここに上の目を盗
んで営業している武器
屋があった。

■その他、サロニアには、こんなところも…



チョコゴの研究をしている人が一



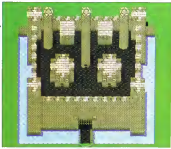
アブチョコゴが呼び出せるのだ

サロニア南西の
街でふとのぞいた
家にはチョコゴの
研究をしている人
がいる。アブチョコ
ゴゴも呼びだして
くれる日。



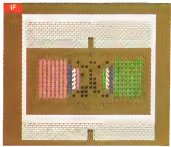
世界最強の軍隊を持つ サロニア城

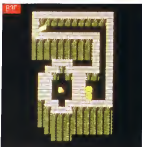
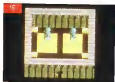
アルスとサロニア城の中へと入った4人。王子の父である王が翌日会ってくれるらしい。だが、その夜、恐しい事が...



B088 ーガルーダ

宝 箱
ハイパーシオン×2 まじたまろい×5 学者のぼうし×1 ゴースムのつえ×1 トールハンマー×1 マインゴーシュ×1 メデューサの矢×1 こおろつえ×1 大地のべル×1 大地のころも×1 パイキングメイル×1 ドラゴンヘルム×1 パイキングヘルム×1 フェニックスのお×2
たからばこ=20個
ク リ ア ・ ア イ テ ム
ノーチラス号





探索1 ガルーダ



王様は大臣ギカメスに捕られていた。自らをナイフでさし、その刑罰から逃れた王様。絶望して襲いかからうとするギガメス。もちろんその前に立ったのは4戦士だ。戦闘が始まると、ギガメスは正体を現わした。大きな翼を持つ怪鳥カルーダが襲ってきたのだ。果たして戦士4人はか...



STEP TO THE NEXT WORLD

飛空艇ノーチラスを手に入れダルグ大陸へ

STEP 1 サロニア城(新たなる王の誕生)

長い戦い大臣ギカメスに屈られていたサロニアの王ゴーンは、すでに危殆状態にあった。アルスがそばによると、王はこれまでの思いを全て語り、静かに息絶えた…。そしてここに、若き王が誕生したのであった。



事の真相をアルスに告げる王様



アルスは王になる決意をした

STEP 2 サロニア城(魔道師の部屋の隠し通路)

アルスと別れ、城の中を探索していた4人は、魔道師の部屋に隠し通路があることを聞いた。さっそく行ってみると、そこには地下へ続く道が、宝箱を見つけると見ると壁の向こうに気配を感じる。何か、何物かがある!



壁の石から2番目かスイッチ



このフロアにはまた泉やうたノ

STEP 3 サロニア城(ノーチラス号を手に入れる)

サロニア城の右側にある部屋に入ると、人が数人集まっていた。話しかけると、なんと古代遺跡で発見したノーチラス号をくれるという。4人は部屋を飛び出して行くエンジェルアをゴーストと見送っていた。しばらくして、意気揚々と戻ってきた彼らの説明によると、名はノーチラス号、ダルグ大陸の風にも負けないパワーを持つ機密らしい。ものはためし、4人はダルグ大陸へと向かっていった。



第 8 章

ドーガとウネ





●●色のエリアはPS4～PS5準拠。

QUEST AREA

拡大MAP ⑧

ドーガの窟▶魔法陣の洞窟▶ドーガの村▶海龍洞窟▶サロニアの地下迷宮▶
 骨の洞窟▶ウネの墓から▶古代遺跡▶インビンシブル▶ドールの遺跡▶パルムートの洞窟▶
 ファルガバード▶結果の洞窟▶ドーガの洞窟

STORY

大魔導師ドーガと
 手の世界を守るウネ

魔導師悠遠は再び
 サロニアに平和をも
 たらした。4人は新
 たなる魔導師「ノー
 チラス」を手に入れ、
 大魔導師ドーガの住
 むセーラブルグ大陸
 へと向かう。そして
 4人はドーガから世
 界と地獄の世界へ引
 きずり込まれりする
 ザンデの野望を鎮め
 さされるのだ。ザ
 ンデの野望を打ち砕
 く為の巨大魔導「イ
 ンビンシブル」は古
 代遺跡深くに眠ると
 いう。ドーガの魔法
 陣の力によって遠東
 までとその行動範囲
 に広がったノーチラス
 受によるさらなる冒
 険が始まる。始まる。

- = エリアA
- = エリアB
- = エリアC
- = エリアD
- = エリアE
- = エリアF

海龍洞窟、サロニアの地下迷宮
 と時の神廟の位置と出現メンス
 ターは5～7ページの魔法世界
 クイックMAPを参照してほしい

古代遺跡▶PS2～PS4

巨大魔導インビンシブルを鎮め
 といわれている世界最古の遺跡

インビンシブル▶PS5

唯一、山を渡る能力を持つ巨
 大魔導。後半の冒険では必須品

ファルガバード▶PS3～PS5

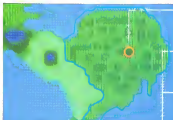
魔導師の最後の地。私たちの洞窟
 には数多くの魔導師も眠る――

ウネの墓から▶PS5

ウネが眠る洞窟についている証
 こそ、ニアのリュートがあれは



	エリアA	エリアB	エリアC	エリアD	エリアE
出現モンスター	ヘルカシメイジ ニードルモンキー カトブレビス ソーサラー サンドワーム	アイスフライ シムルダ バルビュイア ガーゴイル キマイラ	あくまのうま ロックガーゴイル うしにんげん くろまじ メイジフライヤー	ビュラリス シレノス ガーブ アズリエル イーター ドラゴンゾンビ	デスタロー じごくのうま クロノス バルフレー ハニエル バツゴ
	エリアF				
	ペリュトン オーガ サイクロプス	ネメシス ブンババ			



洞窟の奥窟 ▶ P67～P68

洞窟のどこかに土の牙が。だが、分裂するモンスターが出現する

トーガの窟 ▶ P69～P71

大層な窟トーガが住んでいる。窟の入り口の岸には強風が吹いている

窟は島の真窟 ▶ P72～P73

トーガの窟の奥にある洞窟。窟は岸は真穴元の世界へと通じる

トーガの真窟 ▶ P74～P75

土の牙を手に入れてからトーガの窟へ行くとなんか真窟が――

トーガの村 ▶ P76

トーガが古代より書き出した魔法を弟子たちが個人販売する村

トーガの窟 ▶ P78～P79

浮遊大陸にある巨大な影が導く洞。その巨大な影の正体は――

バラムートの真窟 ▶ P80～P81

やはり浮遊大陸のトーガ西方にある洞窟。山に囲まれている





大魔道師 ドーガの館

INN=0軒/0G

サロニア城で飛空艇ノーチラス号を授った4人は、ダ
ルグ大陸を目指した。時から吹く風はあい変わらず強
かったが、ノーチラスの推進力はそれをものともしな
かった。そしてさらに進むと、ドーガの館が…。

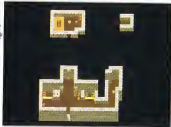


■館に入ると モーグリが…

館に入るとどこからと
もなく声が聞こえ、モー
グリが騒いで来るが…。



- ▲たか、この塔頂層とはける
- ◀ドーガの館の入口部分
- ▼この館には各種お店もある



宝 庫

Nothing

たからばこ=0個

隠しアイテム

ハイパーシェンX)

クリア・アイテム

Nothing

■魔法の水

館の奥の部屋にあるつ
ばの水を飲めば生き返っ
たり体力の回復ができる



つばの水を飲めば魔法の力で…

■情報スクランブル▶大魔法師トーガの話

TOGA: I'm the greatest magician ever known to exist.

4 411 412 413 414 415
416 417 418 419 420
421 422 423 424 425
426 427 428 429 430
431 432 433 434 435
436 437 438 439 440
441 442 443 444 445
446 447 448 449 450
451 452 453 454 455
456 457 458 459 460
461 462 463 464 465
466 467 468 469 470
471 472 473 474 475
476 477 478 479 480
481 482 483 484 485
486 487 488 489 490
491 492 493 494 495
496 497 498 499 500

411 412 413 414 415
416 417 418 419 420
421 422 423 424 425
426 427 428 429 430
431 432 433 434 435
436 437 438 439 440
441 442 443 444 445
446 447 448 449 450
451 452 453 454 455
456 457 458 459 460
461 462 463 464 465
466 467 468 469 470
471 472 473 474 475
476 477 478 479 480
481 482 483 484 485
486 487 488 489 490
491 492 493 494 495
496 497 498 499 500

I've learned all the secrets of the universe, and I've learned the secrets of the universe.

411 412 413 414 415
416 417 418 419 420
421 422 423 424 425
426 427 428 429 430
431 432 433 434 435
436 437 438 439 440
441 442 443 444 445
446 447 448 449 450
451 452 453 454 455
456 457 458 459 460
461 462 463 464 465
466 467 468 469 470
471 472 473 474 475
476 477 478 479 480
481 482 483 484 485
486 487 488 489 490
491 492 493 494 495
496 497 498 499 500

I've learned the secrets of the universe, and I've learned the secrets of the universe.

411 412 413 414 415
416 417 418 419 420
421 422 423 424 425
426 427 428 429 430
431 432 433 434 435
436 437 438 439 440
441 442 443 444 445
446 447 448 449 450
451 452 453 454 455
456 457 458 459 460
461 462 463 464 465
466 467 468 469 470
471 472 473 474 475
476 477 478 479 480
481 482 483 484 485
486 487 488 489 490
491 492 493 494 495
496 497 498 499 500

I've learned the secrets of the universe, and I've learned the secrets of the universe.

411 412 413 414 415
416 417 418 419 420
421 422 423 424 425
426 427 428 429 430
431 432 433 434 435
436 437 438 439 440
441 442 443 444 445
446 447 448 449 450
451 452 453 454 455
456 457 458 459 460
461 462 463 464 465
466 467 468 469 470
471 472 473 474 475
476 477 478 479 480
481 482 483 484 485
486 487 488 489 490
491 492 493 494 495
496 497 498 499 500

(メッセージ解析)

まずはドーガの話に耳を付けよう(M1-M5)。ドーガとウネ、そしてザンダが、かつて大魔法師ノアに学んだ同僚の娘であったことがわかるはず。そしてザンダが大地をひき起こしたことも、ウネの情報も重要(M6)。

▼キーポイントメッセージ▶M1-M5-M6

ザンダは光の力を削じ、暗闇を呼び出してそれを自らの力にしようとしているらしい。

ザンダを止めなければ大変なことになる。そういってドーガも仲間に加わる。だが、ドーガは術をわずらっている。ドーガの部屋から行くことのできる魔法陣の調査へは、4人が力を合わせてドーガを導きながら探検する必要がありそうだ。また、後でサロニアの橋にあるほ



ドーガがパーティーに加わった



ドーガはどうやら病弱らしいね

こらにも行ってウネを訪ねよう。

売 り 物 リ ス ト	魔法屋	ファイガ	パイオ	デジョン	エアロガ	ストナ	ヘイスト	ケアルダ	レイズ
		10000	10000	10000	10000	10000	10000	5000	5000
	武器屋	Nothing							
防具屋	Nothing								
道具屋	ハイパー ション	金のほり	おとめの キッス	やまびこ そう	うちの こづち	ぬぐすり	どくけし	ザサールの やさい	
	1200	300	100	100	100	40	80	150	



異次元への入口 魔法陣の洞窟

BOSS なし

宝 箱

Nothing

バ ー テ ィ ー 關 關	黒魔法陣	魔 道 陣 型	風水陣	風 水 陣 型	風水陣	バ ラ ン ス 型
	黒魔法陣	魔 道 陣 型	風水陣	風 水 陣 型	風水陣	バ ラ ン ス 型
	黒魔法陣	魔 道 陣 型	風水陣	風 水 陣 型	風水陣	バ ラ ン ス 型
	白魔法陣	魔 道 陣 型	風水陣	風 水 陣 型	風水陣	バ ラ ン ス 型

この洞窟では小人の状態で戦いを強いられるから、通常攻撃は無力。魔法陣系が風水陣でバーティーを倒そう。

出 産 モ ン ス タ ー

あくまのうま
くうまし

ロックガーゴイル
メイジフライヤー

うしにんげん

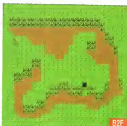
クリア・アイテム

ノーチラス歌

魔法陣は異次元への入口

強力な武器が封印されているという断
断の地、エウレカ。魔法陣から通じて

いる異次元には、そのエウレカの側があるのだ。そして、小人になって、洞窟へと入っていった4人は、そこでドーガの偉大なる力を知るのだった…。



探索1 魔法陣の洞窟の入口



ドーガと共に奥の部屋まで来た4人は、ロウソクのスイッチを押して隠し扉を開けた。そして小人になっていよいよ洞窟へ。



53F



53F 魔法洞

探洞記 ドーガとの別れ

洞窟はせまく、小人のままの戦いとなり、4人は魔法と自然を操りながら先へ先へと進

んでいった。そして洞窟の最深部にそれ——魔法陣はあった。だが、ドーガの命はもう尽

きようとしている。急いでドーガは魔法陣へと入り、そこで偉大な奇跡の力でノーチラスに潜水能力を与えてくれた。さらにドーガは夢の世界からウネを起こす方法を4戦士に伝えると、異次元へと旅立っていった。



ドーガの命はもうわからしからぬ



ノーチラスにドーガが魔法を——



なんとノーチラスに潜水能力が備わってしまった



海底神殿にリユートが居る



リユートって何だろう？



巨大戦艦を手に入れる時



まずウネを起こさなきゃ



魔法使いの聖地 ドーガの村

INN 0軒/0G

宝 庫

Nothing

ドーガからノーチラスに風水輪力を与えてもらった4人は、まず、山にかこまれた湖のある村に行ってみることにした。ダルグ大陸南東で潜行すると、大陸をつらぬく緑色の道らしきものを発見。その道ぞいに進み、特店で浮上してみると……



たからばこ 0ヶ所

隠しアイテム

Nothing

クリア・アイテム

Nothing

■ここではドーガの弟子たちが……



ここはドーガの弟子達の村らしい



ドーガの魔法を個人販売している

ノーチラスが浮上した所は、村の前の湖だった。さっそくノーチラスを排除させ、村を訪ねてみる。と、どうやらこの村はドーガの弟子たちの魔法の個人販売所のような。



お宝ドッサリ 海底洞窟

0188 - なし

パーティー編成	ナイト	バナイト	夜型型	風水師	風水師型
	パイキング	フパイキング		風水師	
	深層潜航	パイキング		風水師	
	白魔潜航	型 白魔潜航		白魔潜航	

海底洞窟に出現するモンスターは古戦、水産、パイキング
はやはり類りになる。風水師のうず潮攻撃もなかなか強力。

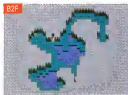
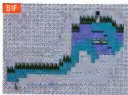
出 発	モ	ン	ス	タ	ー
ドズメア	うみのまじょ		きつじんやどかり		
オログハイ	ケルビー		エーゲル		

三角島の海底に
レプリトのおじいさんが
いていたお宝ドッサリ

の海底洞窟。種が“三角
の形をした小さな島の海
底”にその洞窟はあるは
ず。4人は再び着行した。

宝 箱

- ダイヤシールド×2
- ダイヤエンダー×1
- ダブルマホーク×1
- 古戦のつるぎ×1
- ダイヤのかぶと×1
- ブラックボール×1
- パッカスの盾×1
- ダイヤメイル×1
- エアークナイフ×1
- 40年のたてこて×1
- ダイヤのりでお×1
- フェニックスの羽×1
- ダイヤのこて×1
- エリクサー×1
- ブラッドランス×1
- イーダスのたて×1
- リフレクトメイル×1
- トリトンハンマー×1



探索！ 宝箱のモンスター

やはり、海底洞窟は宝箱の宝庫だった。地
下3階の奥にある4つおんが宝箱を開けると、



ドラゴンゾンビ、イー
ター、ベリェントン、
デスクローといった強
力モンスターが、4地
士を襲ってくるぞ



オーディーンの眠る サロニアの地下迷路

Boss = オーディーン

バー タイ ー 編 成	ナイト	バ ラ ン ス	ナイト	交 撃 型	風水師	風 水 師 型
	竜騎士	ス キ ャ	竜騎士		風水師	
	白魔道師		竜騎士		風水師	
	白魔道師	聖	白魔道師		白魔道師	

オーディーンの新装束の攻撃には、ジャンプする竜騎士が有利。風水師の「ラズ」がトリプル攻撃もなかなか強力だ。

宝 箱

大船のころも×1
イージスのたて×1
ゴーレムのつえ×1
マフレタマイル×1
ギヤマンのベル×1
エリクサー×1
フェニックスの羽×1

出	場	モ	ン	ス	タ	ー
キュクロプス	ホルトホル					
ケンユス	パワ			ファパン		

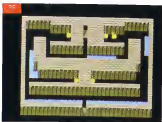
タリア・アイテム

カタストの魔法

伝説の戦士オーディーン

海底洞窟で得た武器・防具で武装した4戦士は、サロニアで耳にした話をも

とに、海底から地下迷路へと進入した。むらがるモンスターどもをけちらしながら奥へ奥へと進んでいくと、なんと最深部に伝説の戦士オーディーンが。。



探索1 サロニアの地下迷路



サロニア城の城壁から、海底にノーチラスで潜ると、ホラ、奥出入口が。



探索2 隠し通路



8個の宝箱がズラリ



強力モンスターが中心



1匹ずつついでに敵い

洞窟入口から4層まで上っていき、^{20分}20分に隠された通路を発見。さっそくその通路を進んでみると、そこには8個の宝箱がズラリ。だが喜び勇んで扉を開けると一モンスター出現！ 上の4つにはウロボロス、下の4つにはアイオン。しかも、どっちもほかのモンスターよりずっと強力。自信がなかったら出直そう。

探索3 オーディーン



5層まで上ると、やはりそこにはあの伝説の戦士オーディーンが寝っ伏していた。だが、4戦士が騒がしげるといきなり襲ってきたが、^{最強}最強の強力な一撃で、それでもなんとか倒すと精霊の力が...

オーディーンを倒すと、お宝屋のカエストをもらう事ができるのだ。



海に眠る時の神殿

BOSS なし

宝 箱

ダイヤのくろと×1
 ダイヤのうでわ×1
 ディフェンダー×1
 ダイヤメール×1
 ダイヤのこて×1
 オリオルコン×1
 タイケレード×1
 ラミアのたてこ×1
 ままりのゆびわ×2

パーティー編成

ナイト
 シーフ
 風水師
 白魔導師

バラン
 ス型

ナイト
 シーフ
 白魔導師

風水師
 風水師
 シーフ
 白魔導師

風水師型

時の神殿は隠されたから、シーフは外せない。あとはナイトと風水師を残す方に適に組み込んでいくといいだろう。

出 場 モ ン ス タ ー

ディーライ
 ツイヤーレ
 メイジキマイラ

ベビーモス
 キンダリサー
 キンダリサーのオース

ドラゴン
 ドラゴン

クリア・アイテム

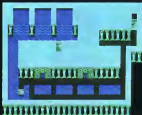
ノアのリュート

リュートを探し求めて……

ドーガの最後の助言のとおり、時の神殿へと向かった4人。夢の世界を守る

ために深い懐りに付いているウネを日ごめさせるには、この神殿にあるという、ノアのリュートが必要なのだが、この神殿もあらゆる所に謎が……

1F



2F



3F



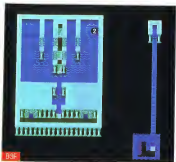
5F



■なぜか“風”に弱いモンスターが



海の底にある時の神殿には、空系モンスターもなぜか出現。エアロで攻撃しよう。



◆ 屏にはすべて鍵が……



扉に鍵がかかってたら



シーフの出現となる

時の制限のUI
にはすべて鍵が
かかっている。シ
ーフの出現はUI

探検1 時の神殿の入口

ノアのリュートを求めて、4戦士はノーチラス号をゼロニアの海、2本角岬へと進めた。そして潜水——。ドーガの言葉は、やはり、正しかった。4戦士がノーチラス号ののぞき窓から見たものは、まさしく時の神殿だったのだ。ということは、ここにウネの親子をさますという、ノアのリュートもあるに違いない。4人は注意深く神殿へと潜入した。



2本角岬で潜水すると… 時の神殿が水の底にある

探検2 隠し通路

地下3階まで下りてくると、そこに4つの扉を持つ^{カギ}海門を発見。海の巨大な水圧に耐えながら上まで行ってみると、ナント岩の壁が通り抜けできるようになってる。ここにリュートが——!? 急いで4人が先へ進むと、さらに長い海が行く手をはばむ。だが、ここまで来たら後には引けない。体力の高消費覚悟で海に飛び込む。だが、その先にあったのは――



右の壁が通り抜けられる 部屋には宝箱が1個ある

探検3 ノアのリュート

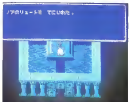


ノアのリュートは時に封じられていた――

隠し通路の先にあったのは、まもりの^{カギ}指環とラミアのたて罫の入った宝箱だった。しょうがない――。4戦士は再度海を上ばり、海を下り、フロアのさらに奥へと向かった。すると、その先は廊下になっていて、突きあたりで東西に分かれている。4戦士は東の通路を選びさらに進むと――奥に扉があり、扉に鍵がかかっている。「ガチャン」シーフが開けて中に入ると、そこには探してもいたノアのリュートが――。



リュートの裏でメロディは均逸隼人の歌と共通だ



これで夢の世界からウネを起すことができそう



夢の世界を守る ウネのほこら

回復値=なし

クリア・アイテム

木のきば



ウネのほこらで リュートを使う

時の神殿でノアのリュートを手に入れた4戦士は、サロニアの南にあるウネのほこらへと向かった。果たしてリュートの雷は夢の世界にいるウネのもとまで届くだろうか？そしてウネは目ざめてくれるのだろうか――。

■ウネを夢の世界からつれ出そう



リュートでウネを起こそう



雷文は古代遺言。――17



ウネにほのおの歯をもちろ



牙は4つの魂を創すため？

「あー長く寝た」。リュートを奏でるとウネはそういって長い眠りから目ざめた。そして、まず人間の必要物と牙の持つ意味を語り、真の牙を授けてくれる。またウネとここから行動を共にする手にも。

★とつてもおちゃめなウネ



ウネの目ざめの体操。とつてもおちゃめなばーさまだ。

太古の秘宝が眠る 古代遺跡

B088 = なし

宝 庫

リフレクトマイル×1
くろおびどうま×1
チャクラバンド×1
ルーンのパール×1
ようせいのつめ×1

バーティ
ー編成



ここには分府する敵が出現。魔法か自然の力で戦った方が有利。あるいは、空手家で倒すため、一気に倒すか、だ。

出	場	モ	ン	ス	タ	ー
キュウリス		インノレス		ガーブ		
アズリエル		イーター				

クリア・アイテム
インビンシブル

古代遺跡の落石事故

ワネを仲間に加えて、一行はほこらの北にある古代遺跡へと向かった。だが、

洞窟は地震でアグマンタイトの壁がくずれ、先に進めなくなってしまっている。どうやら調査隊の先発隊もその奥に閉じ込められてしまったらしいが。

情報スクランブル(調査隊の話を知る)

Cliff message found. No message found.

崖にメッセージがつけられていない。

No message found. Cliff message found.

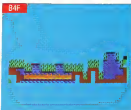
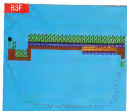
(メッセージ解析)

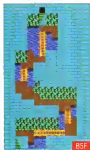
どうやら遺跡であり、あったらしい(M1-M2)。そしてやはりここには巨大龍が(M3-M4)。

Cliff message found. No message found.

Cliff message found. No message found.

売り物リスト	魔法屋	Nothing							
	武器屋	ブラッドソード	ディフェンダー	トリトンハンマー	ダブルトマホーク	こたいのつるぎ			
		16500	16500	20000	20000	16500			
	防具屋	ダイヤシールド	ダイヤのかぶと	ダイヤメイル	ダイヤのうでわ	ダイヤのこて			
		18000	20000	33000	10000	15000			
	道具屋	ハイポーション	金のほり	おどめのケッス	やまびこせう	うらでのこづち	めくすり	どくけし	キザールのめやし
		1200	300	100	100	100	40	80	150





B5F



B6F



B8F

探索1 アダマンタイト



「まかせておき」とウネ

くずれたアダマンタイトの前で立往生しているとウネが、「まかせておき」。岩を譲りやった。



岩が1つずつ減っていく



やっぱり体力使うんだね

探索2 ショップ

障害になっていた岩が消えたおかげで、道は開けた。さすがはノアのまな弟子、ウネだ。一行がさらに奥へと進むと、調査隊の中枢所

が見えてきた。ここには武器、防具、道具を売っているお店も軒先を並べている。便利へんり。



なかなか強力装備が売ってるぞ

探索3 インピンシブル



古代遺跡の最深部である地下8層



なにやらトラップらしきものが

中枢所を後にして、増殖する手強いモンスターに魔法と自然の力で対向していきながら、とうとう一行は遺跡の最深部、地下8層までやってきた。すると、なにやら巨大船形のトラップらしきものが一



巨大戦艦 インビンシブル

回復源=ベッド

インビンシブル 古代からの帰還

トラップの先は……やはり巨大戦艦インビンシブルの中だった。4人がその広大すぎるデッキで遠方に暮れていると、ウネ1人が勝手知ったる様子。かじの前までいくと「よし出発だ」とすると——巨大艦は長さ限りからさめ、エンジン音も高らかに海上へと浮上した！



◆インビンシブルで出発進行



まず、船の操作方法を教えてくれるウネ



山を乗り越えるときはAボタンでOK

巨大艦が発進すると、ウネが船内のシステムを説明してくれる。だが出会いには別れが付きもの。最後の助言を残すとウネは去っていった。



この船には各種お店もそろってる



アプティコが呼んで呼び出せるぞ



まずは船長の部屋へ行けたってさ



リバイアサンの棲む ドールの湖

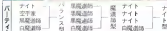
BOSS＝リバイアサン

宝 箱

フェニックスのお宝×1
 かみがみのいかり×1
 太陽のドラム×1
 ほっきよくのかがぜ×1
 ハイボーション×3
 エリクサー×1
 しろのかおり×1
 イーゼスのたて×1
 ラミアのうろこ×1
 バッカスのさげ×1
 かものこうら×1
 ブラックホール×1
 トールハンマー×1
 リフレクトメイル×1
 しろのかおり×1
 てんくのおくび×1
 リアスのくちびね×1

クリア・アイテム

リバイアの魔法



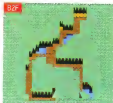
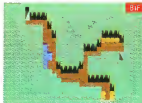
ドールの湖に出現するモンスターはすべて水属性。雷属性の魔法・武術攻撃が有効だ。だからバイキングを使う手もある。

出	現	モ	ン	ス	タ	ー
ワロホロス			フランクタイ		ラーファイオン	
レモラ						

再び浮遊大陸へ

ウネと別れた4人は、ま
 ずダスターの吟遊詩人の
 詩にあった、リバイアサ

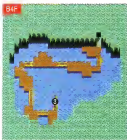
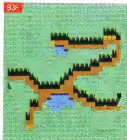
ンを捜しに出掛けた。ま
 ず、インビシブルで浮
 遊大陸に入り、そしてあ
 の今まで行けなかった湖
 へと飛行していったのだ。



探険1 湖への道



湖の前まで来た4人は、山に
 インビシブルの軸先をセット
 して、出力全開が すると見事
 インビシブルは山を越えたが



探索② 湖面の大きな影



カヌーで湖に入ると動けなくなる



気がつくとトールの湖の真ん中に

湖のわきに崖地。あい変わらず湖面には例の大きな影が不気味に動いている。4人が意を決して折れたたみカヌーで湖へ入ると、いきなり動きがとれなくなり一気がつくとそこは洞窟の中だった。

探索③ リバイアサン

洞窟の中は水棲モンスターがウヨウヨ、雷攻撃で倒しながら先へと進む。そして地下4層まで来ると、リバイアサンを発見！彼は光の戦士の力を試してやる、と一いつて襲って

きた——。リバイアサンには弱点は特になし。津波攻撃に注意しながら地道に戦っていくしかない。ちなみに、この戦闘は1度出ると2度と入れないから宝箱を取り忘れないように。



リバイアサンは冥界の神獣なのだ



リバイアサンの津波攻撃は強門ノ



石塊魔法リバイアを平に入れたが



偉大なる竜王の棲む バハムートの洞窟

B088 = バハムート

宝 箱

かみがみのいかり×1
ほっきょくのかげ×1
ラミアのクロコ×1
エリクサー×1
こてつ×1
大地のドラム×1
ゴーレムのつえ×1
かめのこうも×1
フェニックスのお×1
バッカスのさけ×1
チョコボのいかり×1
くろのかおり×1



この洞窟には空系モンスターが出現。竜騎士がいると心強い。風水師のMPリジェネレーション量かな攻撃も捨てがたい。

出 現 モ ン ス タ ー

グラナイト	よくりゅう	グレートボロス
ライガーサーベル	ラミアタイーン	

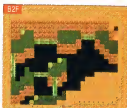
バハムートを探し求める旅路……

浮遊大陸に来たついでに、4人はバハムートも捜してみることにした。レブ

リトの村人の言葉を思い出したのだ。そういえば、前に竜に襲われた車が……

クリア・アイテム

バハムートの魔法



●ここには手強いモンスターが!!



その名はラミアタイーン。"にらみ"で仲間が混乱。向士打ちをしちゅうのだ。コイツが出現したら、最後先で倒そうね。



探検1 洞窟の入口



トーガスの酒の山を越えると



山の谷にバハムートの洞窟が

トーガスの村まで旅行してきた4戦士は、西に四方を山で囲まれた洞窟を発見。例の竜の嵐とも近いし、これはあやしい、さっそくインビンシブルの出力を上げて山を越え、谷に着陸。洞窟に入ってみると——予感通りだった！

探検2 バハムート



地下3階の出口のあたりで声か——バハムートの空から襲ってきた！

洞窟を地下3階まで降りて出口のあたりまで行くと、バハムートの声がかえってきた。「見本私を倒してみよ！」。外に出てみると空からあの竜の竜——バハムートが襲ってきた。こりゃ手強い相手だぜ！

バハムート	すくまもん	10000/10000
	すくまろ	10000/10000
	すくますけ	10000/10000
	すくまひ	10000/10000

バハムートのメガフレアは全員が大きなダメージを受ける。白魔法で回復させながら攻撃しよう！

■戦闘が終わるとバハムルが特物に

バハムートとの戦闘に勝つと、バハムルの魔物^{モンスター}が手に入る。これで召喚魔法がすべてそろった！



アイテムらんらん！



魔剣士の隠れ里 ファルガバード

INN = 1軒 / 640G

その昔、セロニアから移り住んだという、暗黒剣を使う一族の住むファルガバード。ここでは暗黒剣を極めようというのが日夜、修業にはげんでいる。この村の奥にある洞窟にいる怪物は暗黒剣でしか戦えないと聞いた4人は……。



宝 箱

ボールハンマー×1
あしゆら×1
こてつ×1
デモンズメイル×1

たからばこ = 4個

隠しアイテム

さくいちもんど×1
デモンズメイル×1
ハイポーシオン×1
デモンズシールド×1

クリア・アイテム

Nothing

売り物リスト

魔法屋	ファイブ	プリザラ	サンダラ	ケアルラ	テレポ	ブライナ		
	1500	1500	1500	1500	1500	1500		
武器屋	あしゆら	よいものゆみ	よいものや					
	20000	42000	200					
防具屋	デモンズメイル	デモンズシールド						
	25000	12500						
道具屋	ハイポーシオン	金のほり	やまびこせう	めぐすり	どくけし	ラッコの酒	ギザールのやさい	こびとのパン
	1200	300	100	40	80	2000	150	200

情報スクランブル(修業をつむ魔剣士たち)

この村の奥には洞窟がある。入口にいたむいさんはこの村の怪物は暗黒剣でしか倒せないからお僕たちには無理だ、というが、かまわず入ろう。なぜなら、この洞窟にこそその暗黒剣が眠っているからだ。

洞窟の奥には、この暗黒剣が、お僕たちを倒すことには向いていない。お僕たちは、暗黒剣を倒すことができない。

暗黒剣は、暗黒の魔法で、お僕たちを倒すことができない。お僕たちは、暗黒剣を倒すことができない。

暗黒剣は、暗黒の魔法で、お僕たちを倒すことができない。お僕たちは、暗黒剣を倒すことができない。

暗黒剣は、暗黒の魔法で、お僕たちを倒すことができない。お僕たちは、暗黒剣を倒すことができない。

暗黒剣は、暗黒の魔法で、お僕たちを倒すことができない。お僕たちは、暗黒剣を倒すことができない。

(メッセージ解析)

暗黒剣は魔剣士にしか使えない(M2)。また、その暗黒剣でしか倒せない怪物がいるらしい(M3・M5)。また、マキムネ情報(M2)、忍者情報(M4)も覚えておこう。

▼ キーポイントメッセージ ▶ M2・M5



魔剣士にしか暗黒剣は使えない



暗黒の洞窟には暗黒剣が必要だ

アムルの北にある暗黒の洞窟。そこに出現するモンスターには暗黒剣しか通用しない。そして、その暗黒剣を使えるのは、魔剣士だけ。要チェックだ。

ファルガバートには洞窟が

この村の奥には洞窟がある。入口にいたむいさんはこの村の怪物は暗黒剣でしか倒せないからお僕たちには無理だ、というが、かまわず入ろう。なぜなら、この洞窟にこそその暗黒剣が眠っているからだ。暗黒の洞窟の奥には、お僕たちを倒すことができない。



普通の剣で攻撃するとお僕たちを倒すことができない。お僕たちは、暗黒剣を倒すことができない。

■ 滝のうらにも隠し部屋がある

滝の奥の隠し部屋には、ういちゃんじいさんを持ったお僕さんが



お僕たちは、暗黒剣を倒すことができない。お僕たちは、暗黒剣を倒すことができない。



ういちゃんじいさんを持ったお僕さんが、お僕たちを倒すことができない。お僕たちは、暗黒剣を倒すことができない。

モンスター	デスタロー じごくのうま クロノス バルブレイ	ハニエル パッサゴ
-------	----------------------------------	--------------



土の牙が眠る 暗黒の洞窟

BOSS = ヘカトンケイル

バ
ス
ト
ン
→
4
マ
ス



普通の剣攻撃では分裂してしまう敵が多いから、暗黒剣を
採れる魔剣士が黒魔法を唱える魔道士陣が欲しいところ。

宝 箱
ライアのうろこ×1
バックスのさげ×1
ますいばり×1
リリスのくもつげ×1
げんじのこて×1
まぐいちもんじ×1
げんじのかがと×1
げんじのよろい×1
げんじのたて×1

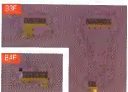
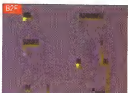
出 産	モ ン	ス タ	ー
デスクロー	じごくのうま	タロノス	
バルブレ	ハニエル	バツサゴ	

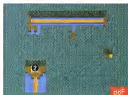
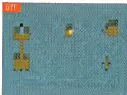
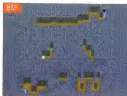
ク リ ア ・ ア イ テ ム
つもの牙

上の牙を手に入れろ!

ファルガバードで暗黒剣を手に入れた
4戦士は、インビンシブルでアムルの

北にある山々を1つずつ越えていき、
土の牙があるという暗黒の洞窟へとや
ってきた。4つの牙がそろえば、ザン
デが呼び出した4つの像を壊せるのだ。





深奥1 2人の魔剣士

おそろおそろ洞窟へ入った4人が最初に出会ったのは1人の魔剣士だった。この洞窟の



この洞窟の魔剣士は特殊?



魔剣士からこてつを受け取った

モンスターは普通の剣で攻撃すると、分裂したりするらしい。さらに奥へ進むと、またもや魔剣士と遭遇。しかし傷ついた彼は、こてつを4人に託しこの世を去っていった。

深奥3 土の牙



洞窟の最深部へたどりついた4人は、そこで土の牙を発見。しかし、手に入れようと近づいた時、何者かが襲ってきた。ヘカトンケイルだ! こいつさえ倒せば最後の牙、土の牙を手にすることができる。



次はトーガの顔だ!



ドーガの館の奥 ドーガの洞窟

BOSS = ドーガ
ウネ

宝 箱

20000G×2
ひかりのカーテン×4

バ
ー
テ
ィ
ー
画
版

ナイト
空手家
風魔道師
白魔道師

ハ
ラ
ン
ス
型

ナイト
ナイト
空手家
白魔道師

攻
撃
型

暴魔道師
暴魔道師
風魔道師
白魔道師

魔
道
師
型

このモンスターはこれといった特徴はない。ただしドーガとウネの攻撃は強力だから白魔道師は外せないだろう。

出 現 モ ン ス タ ー

ペリュトン | オーガ | サイクロプス
ネメシス | アンソウ |

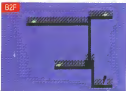
ク リ ア ・ ア イ テ ム

エウレカのかざ
シルタスのかざ

ドーガと戦う4戦士!?

再びドーガの館へやって来た4人は、館の奥にある洞窟へワープで案内され

た。洞窟の最深部にはドーガとウネがいる。エウレカの剣を完全なものにするため、自分たちと戦え、と命令するドーガ。4戦士はどうする……?





83F



探索1 ドーガの洞窟



ドーガの声に通ひかかれて洞窟へ



洞に入るとドーガの声が――

ドーガの顔に入るなり、どこからもなくドーガの声が響いた。「わしとウネでお前たちに用意したものがあゝる」。ワープで連れてこられたのは、洞の奥にある扉前。ドーガとウネはこの奥に――

探索2 ドーガとウネ



ドーガとウネとノ



ドーガと戦うもんで――



ドーガとの戦い



哀しみにしずむ4戦士



助いてウネを襲ってきた



ウネとの戦い

ドーガはいった。「エウレカの鍵を作りだすにはわたしたちの戦いが生みだすエネルギーが必要だ」と。4戦士が奮然と、ドーガが襲ってきた。戦いでウネもノ。4人は鍵を手に入れた。ドーガとウネを捕縛にして――。

STEP TO THE NEXT WORLD

トーガとウネからエウレカの鍵、シルクスの鍵をもらう

STEP 1 トーガの洞窟(2つの鍵を手に入れる)

あまりにも大きすぎる怪物——トーガとウネの死と引き換えにエウレカの鍵とシルクスの鍵を渡された4人。必死に打ちひしがれるが「体は死んでしまっても魂は滅びはしない」という2人の言葉にかすかな希望を見い

出して、洞窟を去る。

「ザンダのこと、頼んだよ……」。そういって死んでいったウネのためにも、この世界に再び光を取り戻すためにも、もはや情迷あるのみ！ 4人はインビンシブルに飛び来た。



エウレカの鍵を手に入れたが……



4つの鍵に守られた塔とえば……



シルクスの鍵を手に入れたが……

STEP 2 フィールド(4つの像を破壊する)

インビンシブルで飛び立った4人は、アムル北にある古代人の像のもとへと向かった。水、風、火、土の4つの牙がそまっている今、4つの像をその牙によって破壊できるはずだ。だが……ここは船に乗ったまま像を通過しようとする、元にもどきされてしまう。4人はまず、歩いて像へ近づいていった……。鼓動が高なる。もし、失敗すれば今創みの目行きだ。1つ目……やった！ 成功だぞ。2つ目、

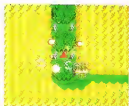
そして3つ目、4つ目……。古代人の像は次々と破壊されていく。そして像の先にある山をインビンシブルで越え、そこには謎の火なタヌキタルタワーがそびと立っていた。



乗船したままではダメ！



歩いて行けば像を壊せる



4つの牙がそまっているればすべての像はコナコナ

第9章

光と闇の希望





QUESTAREA 拡大MAP ⑨

古代の民の迷宮▶ 魔術の地エウレカ▶ クリスタルタワー▶ 闇の世界

STORY

経路を先にかえて

あまりにも悪く、種族の上には、遂に2本の杖を手にした4人は、4本の矛の力によって魔術の象を破壊し、もうもう古代の民の迷宮へと入り込み、そして、経路の中にある土のクリスタルから秘宝を受け取り、迷宮を脱けた4人の前に、魔術の地「エウレカ」、そしてザンギの凍結地である「シルクスの塔」へとつながる層が解く。氷塊の戦いの時は短い。エウレカに封印されている魔術の武器を魔法を手に入れ、今、4人はシルクスの塔の頂上階を目指す。

- = エリアA
- = エリアB
- = エリアC
- = エリアD
- = エリアE

魔術の地エウレカ、クリスタルタワーと、闇の世界はともくタワー内にエリアが広がっている

古代の民の迷宮▶ P層～P7



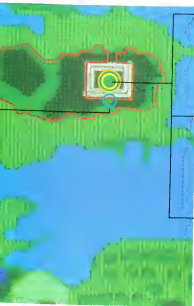
この迷宮には最後のクリスタル、土のクリスタルが隠れている

闇にもモンスターが

右上の出現モンスターの表には入れてないが、空を移動している時にも、アイスフライ、シムルグ、ハルビュイアといった空を飛ぶモンスターが出現する。ま、表録だけだね。



出現モンスター	エリカ	デスニードル ライカー アイオン ミノタウロス	HIGH	アハイ スレイブニル ハサカー	アケローン オケアノス	エリカ	グランキボラス ヨルムンガンド トール ヘクトンキール ヒュトラ ティーンスキュラ ガリム タフルドラゴン
	エリカB	アイアンクロー グレートサーモン ワネタローン ゲナトス ポイントラゴン キングペヒーモス	HIGH	ゴモラー ブラク ドーガタローン ほのおのまじん プラティナル タムタム しのび	おかしら かげ データジェネラル イエロードラゴン グリーンドラゴン レッドドラゴン		



最新の地エリカ▶P73~P77



あまりに強すぎて封印された最強の武器・魔法がこの地に

クリスタルタワー▶P78~P83



数々の関が仕掛けられたこのタワーこそ、ザンアの本拠地だ

闇の世界▶P84~P87



狂気の魔の4騎士がこの世界にいる!! そして巨大な魔の方も



土のクリスタルを祭る 古代の民の迷宮

Boss - ティターン

電 撃

エリクサー×1
 クリスタルのたて×1
 リリスのくちづけ×1
 クリスタルマイル×1
 くろのかおり×1
 クリスタルのこて×1
 クリスタルヘルム×1
 プレイクブレイド×1
 フェニックスのお×1
 ずべてのぼう×1
 ダブルバーゲン×1
 まもりのゆびわ×1
 ホーリーランス×1
 地獄のつゆ×1



ここでは入ってすぐ次のジョブをもらえるので、そのジョブを入れたパーティー編成とした。ベストはバランス型。

出 場 モ ン ス タ ー

アイアンクロー	グレートデーモン	ウネクローン
タナトス	ポーンドラゴン	キングベヒーモス

上のクリスタルを守る強敵がゾ

ついに、4つめの土のクリスタルが祭られた古代の民の迷宮にたどりつい

た4人。しかし、そこにはザンダの家臣ティターンが待ちうけていた。

クリア・アイテム

土のクリスタル



召喚モンスター“ウネクローン”は強敵



グレートデーモン出現

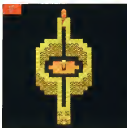


召喚モンスターが出た



トルネドで爆発の瞬間

グレートデーモンが呼び出したウネクローンは、トルネドを使って攻撃してくる。これは強敵だゾ



図系 1 ティターン

古代の民の宮庭奥深く、土のクリスタルの
深られた部屋へようやくたどりついた光の戦
士たち。しかし、土のクリスタルにあと1歩、

というところで、何ものかが襲ってきた。サ
ンアの命令を受けて4人を倒してきたティタ
ーンだ。巨大な剣を駆使し、軌跡に攻撃をく



土のクリスタルの前まで来たノ



ティターンの強力な魔法が

りかえずティターン。そして
必死の攻防を続ける4人の戦
士たち。だが、勝負は以外に
あっけなく、ティターンは、
地にふした。さあ、いよいよ
4つ目のクリスタル、土のク
リスタルの力が得られるぞノ

探索③ 土のクリスタル



ついに最後のクリスタルだ

4人分づいて最後のクリスタル、土のクリスタルの称号を得た。さて、次なる称号は……?

土のクリスタルの称号	
	▶ P144 騎士 クラス8の両魔法を得ることが出来る
	▶ P145 魔導士 クラス8の白魔法を得ることが出来る
	▶ P146 魔界幻士 合体した怪物モンスターを呼べる事が可能



土のクリスタルの称号を受けよう



バルカスの塔にはあのサンテカー



光の騎士たちへのメッセージ

■称号を受け取ったら、すかさずジョブチェンジ!

古代の遺跡の迷宮に入ってすぐにあるのが土のクリスタル。ここでボスモンスターのティターンを倒すと「土のクリスタルの称号」を受け取ることができる。で、ここから

がポイント。このダンジョンを探索していくには1階でも2階でも記したとおり、バランスが



さっさとジョブチェンジしよう!



一階外へ出てインビンシブルへ

が悪いのだが、ただジョブチェンジするだけでは完璧とはいえないのだ。まず、1階外に出て、インビンシブルに入るべし。そしてベッドで、HP・MPを回復する。こうすることで、魔法使用回数の増えたジョブもパーフェクトの状態で戦いに挑むことができるのだ。

ここまで来たら、あと少し。考えながら有利にゲームを進めていこう!



イベントに入って隠れておこう!



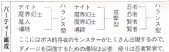
再び古代の遺跡の迷宮へチャレンジ



封印された禁断の地 エウレカ

敵BSS = アモン

くのいち : ジェネラル
ガーディアン : スキュラ



宝 箱

ホムのおうて×2
かみかみのいかり×2
ほっきょくのかけ×2
エリクサー×4
フェニクスの卵×4
リボン×1
しゅりけん×4

出 現	モ	ン	ス	タ	ー
アバイ	スレイブニル				ハオカー
アケローン	オケアノス				

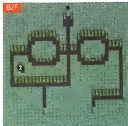
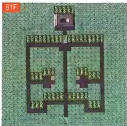
禁断の武器

えんげつりん×1
マサムネ×1
エクスカリバー×1
ラウナロク×1
ちようろうのつゑ×1

禁断の強力な武器を求めて…

ドーガから受け取ったエウレカの鍵を使い禁断の地に足を踏み入れた4人。

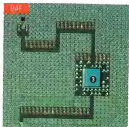
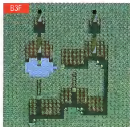
ここには最強の武器、そして…最高の称号が彼らを持っていた…



◆まずはエウレカへ入ろう



クリスタルタワーに入るとすぐにあるのがエウレカへの扉。まずはここからだ。



探索① 封印された扉

クリスタルタワーに入ってすぐの扉を明け、中に入った4人。ここで彼らは鐘の声を聞い

た…。封印されているらしい。しかし、エウレカの鍵を使用すると、静かに扉が開けた。



みえない壁が道をふさいでおり、ここから先へは進めない



さっきエウレカから受け取ったエウレカの鍵を使うと…



静かな地エウレカへと、足を踏み入れることができたノ



探索② 宝箱のモンスター



宝箱を開けるとモンスターが



今の4人には少し強い戦

エウレカの地下2階。ここには、壁に囲まれた宝箱があった。何とか押し通路を探し出し、宝箱を開けると、なんとモンスターが出現！HPは高いが、魔法は使用してこないなので地道に攻撃しよう。

探索③ えんげつりん

洞窟の奥へ奥へと進むうち、地下4階で不思議なものを発見した4人組。台の上に乗っていたそれに手をふれると、「私を倒してみよ！」という言葉と共にモンスターが出現！
暗黒の力、えんげつりんによっていたアモン

だ。速度もバリアチェンジしながら襲ってくるアモン。下手な魔法攻撃は吸収されてしまう。ここは肉弾戦だ。何とかアモンを倒すと、投げの武器、えんげつりんが手に入った。さっそくナイトに装備だぞ



こんなところにえんげつりんか



アモンはバリアチェンジする



やったー！ 手に入れたぞ

探索4 マサムネ



影の魔剣マサムネ発見



マジ攻撃をしかける



なにかが手に入った!

えんげつりんを手に入れた4人は、地下5階で再び禁座の武器を発見。それは影の魔剣マサムネだった。「私を倒せたならお前のものになってやろう!」そう言って襲ってきたのは、マインドブラストを使いこなし、くのいち。1度に何人もマジさせられるから、エスナで素早く回復させたい。

探索5 エクスカリバー



影の魔剣エクスカリバー



ジェネラルと対決だ



また1つ手に入った!

第3の禁座の武器エクスカリバーは、エウレカの地下6階に隠っていた。しかしその影剣を手にするには、悪の將軍ジェネラルを倒さなければならない。戦点が増えず、攻撃力もかなり大きい。4人の戦士は一丸となり、何度も回復しながらジェネラルと戦った。そしてエクスカリバーは、

回復の泉もあるぞ!

エウレカの地下7階、賢者のいる部屋の中には生き返り、HP・MP回復の2種類の泉がある。これは嬉しい限りだね。



向かって右側にあるのがHP・MP回復の泉。手強いボスたちを相手にした後はここに寄りたいたい。でもこれらも必要だね。

探索6 ラグナロク



これが最後の剣だ!



クエイタの威力は大



ガーティアンを倒した

「次こそ最後の剣ラグナロクなり。私を使いこなすなどまだまだ早いわ!」地下7階で、ラグナロクに手を触れた4人を襲ったのはガーティアンだった。大地を揺るがすクエイタの魔法を操り、自分にバリアをはりながら巧みに攻撃を仕掛けてくる。だがパワーアップしている4戦士の剣ではなかった。

探索7 長老のつえ



最後の禁断の武器ちよらもうのつえだが



フレアの魔法を使いこなす秘伝のスキャラ



スキャラを倒し長老のつえを手に入れた!



そして最後の忍者と賢者の称号も受け取った!

エフレカの地下7階、奥に降りた左側の突端には、最後の武器長老のつえが隠っていた。4人が近づくとつえに宿る何者かが出現。それはいくつもの顔を持ったスキャラだった。強力な魔法フレアを使い攻撃してくるモンスター。何とか倒すと、なんと長老のつえばかりか忍者と賢者の称号が手に入ったぞ!

封印された称号

	▶ P147 賢者	全ての魔法を使いこなすという賢者
	▶ P148 忍者	オニオン系以外の武器、防具を使う忍者

探索8 魔法屋



エフレカの地下7階の最深部に、なんと魔法屋が2人もいた。1人に話しかけると、こちらはクラス8の魔法を売っている。もう1人は…なんと、カラスト、リバイア、パハムルの召喚魔法を売っていた。だけど、オーダーインら3人の魔力がないと言えないんだ。

探索9 道具屋



2人の魔法師の後ろの壁にスイッチを発見。そこを押してできた隠し通路を行くと、そこにも1人の魔法師が…。話しかけてみると、なんと道具屋だった。そこには最高の武器とされる千裏剣も売っていた。ここは見るギルをはたいてでも千裏剣を買いあされっ!

売り物リスト	魔法屋	フレア	デス	メテオ	トルネド	アレイズ	ホーリー		
		60000	60000	60000	60000	60000	60000		
	魔法屋	カラスト	リバイア	パハムル					
		45000	58000	65000					
	道具屋	しゅりけん	クリスタルのたて	クリスタルメール	クリスタルのこて	クリスタルヘルム			
		65500	50000	65000	50000	50000			



光の力で作られた クリスタルタワー

BOSS = 魔王ザンデ
破屋の雲

パーティ 編成	忍者	ハヤシ ンヌ型	賢者	賢者型	忍者	忍者型
	忍者		賢者		忍者	
	賢者		賢者		賢者	
	賢者		賢者		賢者	

忍者と賢者は戦闘と魔法の最強キャラ。エウレカでこの2つのジョブを平に入れたら、さっそくパーティ再編成だ。

出 張 モ ン ス タ ー		
ゴモリー	フラク	ドーガクローン
ほのおのまじん	プラティナル	クムクム
しのび	おかしら	かげ
ダークフェナラル	イエロードラゴン	グリーンドラゴン
レッドドラゴン		

宝 箱
ひかりのカーテン×2
しろのかおり×2
チョコボのいかり×2
リリスのくちづけ×1
大地のドラム×1
エリクサー×5
フェニックスのおみ×5
長老のつえ×1
クリスタルメイル×1
クリスタルのたて×1
クリスタルのこて×1
クリスタルヘルム×1

ザンデの居城、クリスタルタワー

エウレカに封印された最高級の称号と最強の武器を手にした4人は、遂にクリスタルタワーへとや

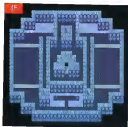
ってきた。だが、そこには悪意に満ち満ちた、数々の罠と強力をモンスターが待ち受けていた……。

クリア・アイテム
Nothing



■ 禁断の地エウレカ

話が前提してしまおうが、エウレカへの入口(ワープポイント)はクリスタルタワーにある。エウレカの鍵を使おう。



探索1 封印された扉

エフレカからクリスタルタワーへと帰って来た4人は通路を西側に進んだ。いくつかの角を曲がっていくと、壁が少しかけた扉が、

抜け道だ。それを通り抜けて、さらに進むと今度は扉が行く手をさえぎっている。戦士たちはふところからシルダスの鍵を取り出した。



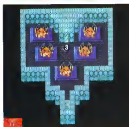
この壁を通り抜けてさらに進むと



封印された扉が行く手をさえぎる



シルダスの鍵で封印を解けばOK



探索2 閉ざされた道

謎い光るモンスターと戦い、1階にあったような“抜けられる壁”の存在に注意しながら、

それでもなんとか7階まで来た4人。中央に扉を見つけたが、まず左右4つの宝箱を



ここから先へ進めなくなってるか…



水側から迂回してけば宝箱のもとへ

チェックしてみる。ところが左右とも上側の宝箱へ続く通路が途中から進めなくなってる。思案の末、試しに水の中へ入ってみると…なんだ、水側からなら宝箱の所へ行けるじゃないか。

探索3 魔竜の呪い



扉の中には5匹の動かぬ竜の像が



中央にある鏡の前まで行くと……



魔竜の呪いで体が動かなくなるノ



このままでは魔竜のえしきに??



すると、ここからかドーガの声か



呪いを解けるのは5つの光の心だ?

中央の扉を開けて中に入った4人は、そこに不思議な光景を見る。動かぬ5つの竜の像、そしてその中央には鏡。何だろう、ここは……そう思いながら4人が別の鏡の前までいくと——「いいい、かかったなノ」。大音声が部屋の中にこだまする。そして同時に竜の像の目が光り、体が動かなくなってしまった。このままでは魔竜のえしきになってしまうダ——と、今度はここになんとあのドーガの声がノ



ドーガの鏡は5つの光を探しに……

5つの光を探すドーガ



まずはサラのもとへ……



シトしいさんの所にも



ダッシュも生きていた



サロニアのアルスも……



じいさんもがんばるノ



そして呪いは解かれた

ドーガは4戦士に5つの光の心を探してくるから待ってめという。そして、サラ、シド、ダッシュ、アルス王子、アムルのじいさんの5人に助けを求め、5つの光の心。彼らの心こそが呪いを解く唯一の力だったのだ。

深層の 魔王ザンデ

魔竜の呪いから解放された4人は、魔王ザンデのいる監獄へとワープした。長い地下を走っていくと扉はすでに4人を持ち受けていた。そして戦闘— ザンデは、メテオ、

クエイク、さらにほのおのトリプル連続攻撃をしかけてくる。やはり、血の魔物ではない。4戦士が傷つきながらもザンデを倒すと、しかし今度はその後ろから何者かが——



手遅れとなったなどという事は



ザンデはクラス名の魔法の使い手



暗闇の雲とはいったい何者に行

深層の 暗闇の雲



穴も固も無に穿す。という事は



暗闇の雲が4戦士に襲ってきた

そいつの正体は—すべてを洞に穿つためにやってきた暗闇の雲だった。爆の攻撃はクラス名の最後魔法をはるかの遠慮する攻撃物。しかも4人の攻撃はまったく通用しない/そして—4人は死んだ——



暗闇の雲の連続攻撃は強烈だが 回避も完璧だから、絶対に倒せない



再びよみがえる光の4戦士の魂……



死んだ4戦士のもとにドーガが



そしてウネも闇界より帰った

4人の戦士は^{また}なつかげで死んだ。取付けた5つの魂の心を持った5人も悲しみに沈む……と、そこへドーガとウネの魂が^戻り、さらにその魂を4人に分け与えてくれた。すると、戦士たちの前に赤味が……。4人が生き返ったのだ。よみがえった4戦士にドーガとウネは最後の贈り物を与える。光と闇のバランスを元にもどすために、闇の世界へ行け、と……。そして2つの魂は、消えていった……。



2つの魂は、4戦士にその力を



魂的方によって4人が生き返った



これからやるべき事を教えるウネ



闇の世界へ行けと指示するドーガ



4戦士はまた決意を新たにする

ラストステージ、闇の世界へ入る!!

ドーガとウネの^{最後}の遺言といってもいい言葉に、4人は決意を新たに。「おれたちがやるんだ!」 シド、デッシュ、アルス王子、アム

ルのじいさん、そしてサラに^力を貸され、見送られながら、4戦士はラストステージ、闇の世界へとワープしていった……。



光の中に4戦士が飛び込むと



体がタルタルと回転してワープ



気がつくそこは闇の世界だった



闇のクリスタルを奪る 闇の世界

0088 = ケルベロス
= ヘッドドラゴン
= エキドナ
= アーリマン
= 暗闇の雲



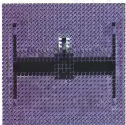
闇の世界はクリスタルタワーのパーティー編成とまったく同じでかまわない。なぜならこの編成が最強だからだ。

道	道	モ	ン	ス	タ	ー
ドラシヤホラス	コルムンガンド	トル				
ヘカトンケイル	ヒュドラ	ティーンスキュウ				
ガムム	ダブルドラゴン					

宝	箱
リボン	×4

闇のクリスタルと闇の4戦士は実在した!

とうとう最後の決戦の場へとやってき 風、火、水、土の闇の4戦士の存在を
た4人。暗闇の雲を追っていくうちに、 知る。果たして彼らは敵か、味方が…。



HP、MPは回復済み!



ドーガとウネの魂を分け
てもらった4人は、すでに
HPとMPは回復済みだ。

◆ここではまず、闇の4戦士を味方にしよう!

いきなり戦闘の場にはれんでも返り討ち
に合う。闇の4戦士を味方にしてからだ。



闇の4戦士を味方につけ
てに暗闇の雲に集結した!
味方の方にはずは倒さない
といえ、で、なんなの?

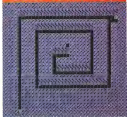


「お前たちとはわしは同
せん」を暗闇の雲で
もこれオクト。そして今
度は暗闇もナシなんだ

2F北のダーククリスタルへの道



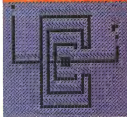
2F北のダーククリスタルへの道



3F水のダーククリスタルへの道



2F東のダーククリスタルへの道



探索1 宝箱のモンスター

闇の世界は複雑な迷路が縦横に入り組んでいる中を、強力なモンスターが群をなして歩き回っているという、世にも恐い世界だっ

た。4人は、不要な中央の階段はまず避け、北東へと向かった。いくつもの抜け道を踏ま



宝箱の中にはモンスターが……



しかもザンタクローン、ヒヤ

何だろう、と開けてみると——なんと、ザンタクローンが襲ってきた。このタクローン、本物よりは多少劣るが、ザンタクローンよりははるかに強力。各クリスタルの近くに1個あり、中にはリボンが入っている。



探索記 風のダーククリスタル/ケルベロス



宝箱のりぼんを手に入れた4人はさらに先へと進む。と、階段が…。急いで上ってみると、そこは風のダーククリスタルの間だった。そしてケルベロスが襲ってきた…。コイ

ツの攻撃は雷の1本やり。防具が完璧ならそれほど恐い相手じゃない。それより4人が驚いたのは、戦闘が始まってから。この後の闇の地土との出会い。今、真実が明かに…。



ケルベロスは雷の攻撃1本やりた



光が力を失い闇の地土が始まる!



闇の地土がその力を貸してくれる

探案3 火のダーククリスタル/2ヘッドドラゴン



この世界を滅し去る?



コイツは打撃攻撃のみ



またまた別の戦士登場



また奥に陣守には早い

4人は北東へ行く。次にみつけた階段は、火のダーククリスタルの間へと通じていた。そして2ヘッドドラゴ

ンが襲ってきた。このモンスターは打撃による攻撃のみ。だが、その攻撃力は、絶大だ。4人が必死になってこの段階の電を倒すと、再び別の戦士が……。火のダーククリスタルにいた別の戦士同様、光の戦士と共に戦おうといってくる。

探案4 水のダーククリスタル/エキドナ

南西の地には水のダーククリスタル。そこにはエキドナが隠っていた。エキドナはク

ラス7、3の黒魔法をすべて操る強敵だ。そしてここにも別の戦士が現れる。



水のダーククリスタルに近付くと



強力魔法を操るエキドナと戦闘に



階段の間を通すには光と闇の力が

探案5 土のダーククリスタル/アーリマン

南東、土のダーククリスタルにはアーリマンが……。クリスタルモンスターの中でも、

HPが高く、回復魔法まで使う最強モンスターだが……。これで別の4戦士がそろった。



別の足場はもうすぐそこまで……



アーリマンはHPが高く、超難敵



別の足場は光と闇の力で開かなくてはならない。光と闇の力を合わせればまた階に会うはず

探索② ファイナルバトル/暗闇の雲



速に、やってきた。暗闇の雲との再戦の場が！ だが、既はいくど戦った。「光の力だけではわしは倒せん」と一。そこへ現れたのが闇の4戦士。最終決戦の行方は――//



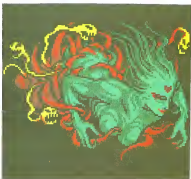
闇の力を抱えれば、暗闇の雲も無敵ではなくなる

暗闇の雲 攻略法

闇の4戦士が暗闇の雲の闇の力を抱えてくれれば、段も無敵ではなくなる。ただ、波動砲はやはり、超強力。パーティーのうちの1人は完全な回復役にあてたほうがいいだろう。



攻撃はしっかり行って



STEP TO THE END [世界の夜明け]

闇は去り、輝きが世界を照らし出す

STEP 1 クリスタルからのメッセージ



闇の4戦士が闇の力の中へと飛び込み、闇の力を抑えてくれたおかげでなんとか勝利を掴んだ元の4戦士。すると闇の世界は宇宙と一体となり、クリスタルが動き始めた。



STEP 2 アムル(じいさんのリーダーを送る)



じいさん連騎士の再会…



おれをいう元の4戦士



やっぱり彼らも勇者だね

長く苦しい戦いは終わった。4戦士はほかのみんなをインビンプルに乗せ、まずはアムルのじいさんを…

STEP 3 サロニア城(アルス王子との別れ)



奇蹟果てな若き王アルス



そう、もう王子ではない



真き王様となりそうだね

アムルでじいさん達と別れ、今度はインビンプルをサロニアへと向ける。アルス王ともここで別れた。

STEP 4 カナーン(シド・デッシュを送る)



シドとばあさんとの再会 デッシュはサリーナと 大かちシドって好きさ

エンタープライズに乗り替えて浮遊大陸へ。カナーンではシドだけじゃなく、デッシュも下船する。

STEP 5 ウル(輝きと共に平和が戻る)



懐しいなつかしいウルの村だ！

トバルとニーナに懐かしく迎えられ

4戦士は喜びをいっぱい表わす



村の人々も出て来て4人を歓迎

光の心が世界を闇から救ったのだ 暗黒の時代は終わり、夜明けが――



シド、そしてデッシュと別れるとエンタープライズには4戦士とキラ姫だけになった。だが、サスーン城へ逃げていこうとすると、「もう少し『あなた』と一緒にいたい、という。まいったな、こりや、ちょっと遅れてると、キラ姫がウルに届らう、という。そしてトバルとニーナとの感動の再会。村人全員喜びでもうどんちゃん騒ぎだと、その時、クズスタルが暗きを取りもどし、世界の夜明けを告げた。

データリスト

1

モンスターマニュアル



ダイクフット



特 徴
 巨大な嘴がもた、その大きさ故に、小さな昆虫では満足できず、硬質食物を主食としている。もちろん人間も、である。

タイプ	水系	生息地	下水道
-----	----	-----	-----

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防衛：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	220
攻撃力	37
攻撃回数	4 (70%)
防御力	3
防御回数	2 (10%)
キャバ	3
ギル	220
経験値	400

ギガントード



特 徴
 巨大なひきかえるに似た口は女性でなくても吐き気をもよおしてしまふ。長い舌で食物をからめ取り、のみ込んでしまふ。

タイプ	水系	生息地	下水道
-----	----	-----	-----

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防衛：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	225
攻撃力	38
攻撃回数	4 (80%)
防御力	3
防御回数	2 (10%)
キャバ	3
ギル	230
経験値	400

ツインライガー



特 徴
+100
 4000の、ヒョウ型キンスター。尻：牙を持ち、交点に鋭い歯みつゝては、相手の肉をひきちぎって喰う。行動は狂暴。

タイプ	ノーマル	生息地	下水道
-----	------	-----	-----

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防衛：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	230
攻撃力	38
攻撃回数	4 (80%)
防御力	3
防御回数	2 (10%)
キャバ	3
ギル	240
経験値	440

ストローパー



特 徴
 細長い触角を持ち、餌-からのような物で全身が覆われている。その長い触角で相手を絡めとせり、呼吸に強い。

タイプ	水系	生息地	下水道
-----	----	-----	-----

- 特殊攻撃：混乱 40%
- 特殊防衛：なし
- 追加効果：麻痺
- おたから：あり

生命値	400
攻撃力	64
攻撃回数	8 (38%)
防御力	3
防御回数	2 (10%)
キャバ	3
ギル	290
経験値	440

クエストアヒリア

⑥

ブラックプリン



特徴
 どうもドドロした回りで、ずるずると這い回る。知能は全くなく、どんなすき同から入り込むことができる。

タイプ	空系	生息地	アムル周辺
-----	----	-----	-------

生命値	240
攻撃力	39
攻撃回数	4 (90%)
防御力	5
防御回数	2 (50%)
キッパ	3
ギル	260
経験値	440

- 特殊攻撃：くさいいき 60%
- 特殊効果：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：あり

ヘルカイン



特徴
 カンガルーほどの大きさで、体毛はなく、蛇のワロコのような物で全身覆われている。わずかに知能を持ち、魔法も使える。

タイプ	ノーマル	生息地	アムル周辺
-----	------	-----	-------

生命値	245
攻撃力	39
攻撃回数	4 (90%)
防御力	3
防御回数	2 (10%)
キッパ	3
ギル	270
経験値	500

- 特殊攻撃：ブライン 15%
- 特殊効果：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

バルカイン



特徴
 足の中に棘むしカゲでオラマンダーとは別種だ。毒を吐き、毒によって体力を回復する。弱点は、もちろん冷気だ。

タイプ	毒系	生息地	アムル周辺
-----	----	-----	-------

生命値	250
攻撃力	40
攻撃回数	5 (90%)
防御力	3
防御回数	2 (15%)
キッパ	3
ギル	280
経験値	500

- 特殊攻撃：ファイアブリザ・ラング 50%
- 特殊効果：なし
- 特殊防御：毒 (HP回復)
- 追加効果：なし
- おたから：あり

リニークロコッタ



特徴
 野性の熊ほどの大きさで叫んで突けた口と、歯のかわりに連続した1本の骨を持つ。また、人間の声色を真似ることもできる。

タイプ	ノーマル	生息地	アムル周辺
-----	------	-----	-------

生命値	255
攻撃力	42
攻撃回数	6 (98%)
防御力	3
防御回数	2 (15%)
キッパ	3
ギル	280
経験値	500

- 特殊攻撃：なし
- 特殊効果：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：詠り
- おたから：なし

▼P9
 118

マシンヤン



特 徴
 精神を高め、悪に魂を売り渡した者たちのなれの果ての怪物。
 邪教を信仰するかわりに、いくらかの報酬を授かっている。

タイプ	ノーマル	生息地	アムル周辺
-----	------	-----	-------

生命値	260
攻撃力	24
攻撃回数	4 (60%)
防御力	3
防御回数	2 (15%)
キ ャ ヲ	3
ギ ル	300
経験値	560

- 特殊攻撃：ファイア・ブリンダー・サンダー 50%
- 追加効果：なし
- 特殊防壁：なし
- おたから：あり

さまようきんか



特 徴
 魔導師ダーゴの作った金を生み出すクリスタルから産まれた。知性を持ち、魔法も使える。生存欲が非常に高いセンサー。

タイプ	ノーマル	生息地	ゴールドルの窟
-----	------	-----	---------

生命値	285
攻撃力	42
攻撃回数	5 (70%)
防御力	3
防御回数	2 (15%)
キ ャ ヲ	3
ギ ル	310
経験値	540

- 特殊攻撃：トート・ブリンダー・フレイムス 60%
- 追加効果：なし
- 特殊防壁：なし
- おたから：なし

ゴールドイーグル



特 徴
 金を生み出すクリスタルから金に凝りて生まれた。体は金色に輝き、素早い動きで敵に攻撃を仕掛ける。

タイプ	ノーマル	生息地	ゴールドルの窟
-----	------	-----	---------

生命値	270
攻撃力	42
攻撃回数	5 (70%)
防御力	4
防御回数	2 (20%)
キ ャ ヲ	3
ギ ル	320
経験値	560

- 特殊攻撃：なし
- 追加効果：なし
- 特殊防壁：かみなり
- おたから：なし

ゴールドウオリア



特 徴
 金のクリスタルから生まれた。金色の鎧に金の精気を身にまとい、侵入者に襲いかかってくる。体は中程度。

タイプ	ノーマル	生息地	ゴールドルの窟
-----	------	-----	---------

生命値	275
攻撃力	44
攻撃回数	5 (60%)
防御力	4
防御回数	2 (20%)
キ ャ ヲ	3
ギ ル	330
経験値	600

- 特殊攻撃：サンダー 40%
- 追加効果：なし
- 特殊防壁：なし
- おたから：なし

クエストエリア

ゴールドベア



特徴
 金のクリスタルから生まれた。全身に輝く体毛を持ち、巨勢も兼ねて、侵入者を殺してはその肉を喰う。

生命値	280
攻撃力	44
攻撃回数	5 (60%)
防御力	4
防御回数	2 (20%)
キャバ	3
ギル	340
経験値	600

タイプ	ノーマル	生息地	ゴールドルの窟
特殊攻撃	ブレイク 30%	追加効果	なし
特殊防御	かみなり	おたから	なし

ゴールドナイト



特徴
 金のクリスタルから生まれた。金色の武器と防具で身を固め、侵入者を見ると輝いかけつけては殺し、命を奪っていく。

生命値	285
攻撃力	46
攻撃回数	5 (50%)
防御力	4
防御回数	2 (20%)
キャバ	3
ギル	350
経験値	600

タイプ	ノーマル	生息地	ゴールドルの窟
特殊攻撃	なし	追加効果	なし
特殊防御	なし	おたから	なし

ナイトメア



特徴
 恐ろしく鋭い牙を持ち、赤く輝く目で相手の目を見つめ合わせる。攻撃の際は、牙とひづめを使用する。

生命値	290
攻撃力	42
攻撃回数	6 (36%)
防御力	4
防御回数	2 (20%)
キャバ	3
ギル	360
経験値	700

タイプ	ノーマル	生息地	ゴールドルの窟
特殊攻撃	混乱 50%	追加効果	混乱
特殊防御	なし	おたから	なし

▼P9
F18

クエストエリア

ヘルカンメイジ



特徴
 ヘルカンと外見は大差ない生物。しかし、かなりの知能があり5種類の魔法をたくみに操ることができ、

生命値	295
攻撃力	46
攻撃回数	5 (90%)
防御力	4
防御回数	2 (25%)
キャバ	3
ギル	370
経験値	700

タイプ	ノーマル	生息地	サロニア城周囲
特殊攻撃	スロウ(10%)、ストップ(10%)、スリプル(10%)	追加効果	なし
特殊防御	なし	おたから	なし

ニードルモンキー



特徴
 ハリネズミのような虫だし、サルの一種だ。毒にかい刺が背中をびっしりと覆いつくしていて、その先には刺がある。

生命値	300
攻撃力	42
攻撃回数	6 (36%)
防御力	4
回避回数	2 (25%)
キヤパ	3
ギル	240
経験値	200

タイプ	ノーマル	生息地	サロニア城周辺
-----	------	-----	---------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊効果：なし
- 追加効果：毒
- おたから：あり

カトブレパス



特徴
 うつむく者、という名のとおり、頭が大変重いため、いつも手を振っている。暴牛半に似ていて、食性は同じ。

生命値	305
攻撃力	48
攻撃回数	5 (60%)
防御力	4
回避回数	2 (25%)
キヤパ	3
ギル	360
経験値	400

タイプ	ノーマル	生息地	サロニア城周辺
-----	------	-----	---------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊効果：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

ソーサリー



特徴
 もともと川端の神官だった者たちが、邪に魂を売り出し悪化した。今でもその力は衰えておらず、高い魔力を誇っている。

生命値	310
攻撃力	29
攻撃回数	4 (70%)
防御力	4
回避回数	2 (25%)
キヤパ	3
ギル	400
経験値	400

タイプ	ノーマル	生息地	サロニア城周辺
-----	------	-----	---------

- 特殊攻撃：アビリティ/ザ・キング99%
- 特殊効果：なし
- 追加効果：なし
- おたから：あり

サンドウォーム



特徴
 砂を捲いて掘り場としている。巨大な筒状の虫。背後は地中深く潜んでいるが、首に触角で小さな足音すら聞き取れない。

生命値	320
攻撃力	52
攻撃回数	5 (60%)
防御力	4
回避回数	2 (30%)
キヤパ	3
ギル	420
経験値	340

タイプ	ノーマル	生息地	サロニア城周辺
-----	------	-----	---------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊効果：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

クвестエリア

アイスフライ



特徴
冷気を主要成分として、寒い中でしか活動することができない。矢に弱く、ブリザドなどの冷気魔法は全て無効してしまう。

タイプ 空・氷系 発生地 地上世界の空域

- 特殊攻撃：ブリザラ 90%
- 追加効果：なし
- 特殊防御：冷気（冷気魔法で回復）
- おたから：なし

生命値	325
攻撃力	52
攻撃回数	5 (80%)
防御力	4
防御回数	2 (30%)
キャパ	3
ギル	430
経験値	560

シムル



特徴
ムフ鳥と同程度の大きさを持つ種だ。知恵の木に巣を作り高い安全性を持っているという。地上には絶対下りることがない。

タイプ 空系 発生地 地上世界の空域

- 特殊攻撃：なし
- 追加効果：なし
- 特殊防御：なし
- おたから：なし

生命値	335
攻撃力	54
攻撃回数	9 (90%)
防御力	4
防御回数	2 (30%)
キャパ	3
ギル	450
経験値	1040

ハルビユア



特徴
上半身が女性で鳥の羽と爪を持つ。強い風、水溜りなどでギョアギョアと鳴りおめく。群行は作らずいつも1匹で行動する。

タイプ 空系 発生地 地上世界の空域

- 特殊攻撃：なし
- 追加効果：なし
- 特殊防御：なし
- おたから：なし

生命値	1060
攻撃力	56
攻撃回数	5 (80%)
防御力	4
防御回数	2 (30%)
キャパ	3
ギル	460
経験値	1040

ギーゴイル



特徴
個体は強い酸として、しばしば地上に現れては人間を襲う。石のような肌をしていて、じっとしていると不潔のように見える。

タイプ 空系 発生地 地上世界の空域

- 特殊攻撃：なし
- 追加効果：なし
- 特殊防御：なし
- おたから：なし

生命値	345
攻撃力	56
攻撃回数	5 (80%)
防御力	4
防御回数	2 (35%)
キャパ	3
ギル	470
経験値	1200

キ
マ
イ
ラ



特 徴
 龍の威、山羊の体、竜の翼を持つ奇妙な怪物だ。牙や爪で相手を攻撃することによって、石に変えてしまう。

タイプ	ノーマル	生息地	地上世界の宮城
-----	------	-----	---------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：だんだん石化
- おたから：なし

生命値	350
攻撃力	48
攻撃回数	7 (36%)
防御力	4
防御回数	2 (36%)
キャバ	4
ギル	475
経験値	1200

あ
く
ま
の
う
ま



特 徴
 悪魔たちの集いの時や、人間界に現れる時などに乗っていた馬。悪魔で、決して悪魔以外の者にはなつかず攻撃的だ。

タイプ	ノーマル	生息地	魔法陣の洞窟
-----	------	-----	--------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：酸り
- おたから：あり

生命値	355
攻撃力	37
攻撃回数	5 (34%)
防御力	4
防御回数	2 (30%)
キャバ	4
ギル	480
経験値	1320

ロ
ク
タ
ガ
ー
ゴ
イ
ル



特 徴
 体の成分のほとんどが石でできている。また、魔法で相手を石にしたり、攻撃によって石化させることもある。

タイプ	ノーマル	生息地	魔法陣の洞窟
-----	------	-----	--------

- 特殊攻撃：プレタガ 32%
- 特殊防御：なし
- 追加効果：石化
- おたから：あり

生命値	360
攻撃力	42
攻撃回数	6 (36%)
防御力	4
防御回数	2 (33%)
キャバ	4
ギル	490
経験値	1320

う
し
に
ん
げ
ん



特 徴
 マと人間とのハイブ。しかし、知性はほとんど残っておらず、敵としての本能のみで動くものに攻撃を仕掛けてくる。

タイプ	ノーマル	生息地	魔法陣の洞窟
-----	------	-----	--------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：あり

生命値	365
攻撃力	30
攻撃回数	4 (30%)
防御力	4
防御回数	2 (33%)
キャバ	4
ギル	580
経験値	1320

くろきし



特徴
 本城なら正義を信じてくれるのが騎士だが、悪に邪いをたてた一部の者たちが悪騎士となった。その性格は4倍で残忍だ。

タイプ	ノーマル	生息地	魔法陣の周囲
-----	------	-----	--------

生命値	370
攻撃力	30
攻撃回数	4 (80%)
防御力	4
防御回数	2 (40%)
キャバ	4
ギル	510
経験値	1440

- 特殊攻撃：なし
- 追加効果：なし
- 特殊防御：なし
- おたから：あり

メイジフライヤー



特徴
 フライヤーの中でも高い速度を持っている。4枚の羽根を使い、うさく飛びまわりながら魔法を唱えてくる。

タイプ	空飛	生息地	魔法陣の周囲
-----	----	-----	--------

生命値	555
攻撃力	34
攻撃回数	4 (80%)
防御力	4
防御回数	2 (40%)
キャバ	4
ギル	520
経験値	1440

- 特殊攻撃：ファイ・ブリザ・サンダ 84%
- 追加効果：なし
- 特殊防御：なし
- おたから：なし

ニール



特徴
 海の精で、馬の頭と体に、魚の尾を持つ不思議なモンスター。あまり攻撃的ではなく、普段は海底でひっそり暮らしている。

タイプ	ノーマル	生息地	下の世界の海中
-----	------	-----	---------

生命値	380
攻撃力	60
攻撃回数	5 (80%)
防御力	4
防御回数	2 (40%)
キャバ	4
ギル	540
経験値	1440

- 特殊攻撃：なし
- 追加効果：なし
- 特殊防御：なし
- おたから：なし

アブト



特徴
 海中に隠れ住む虫を食って、アホトとは同様ににあたる。食が鋭く狂暴で、いつも腹を膨らして獲物を追いつけている。

タイプ	ノーマル	生息地	下の世界の海中
-----	------	-----	---------

生命値	385
攻撃力	62
攻撃回数	5 (80%)
防御力	4
防御回数	2 (40%)
キャバ	4
ギル	550
経験値	1440

- 特殊攻撃：なし
- 追加効果：なし
- 特殊防御：なし
- おたから：なし

シードラゴン



特 徴
海に棲む、首の長い竜。地上のドラゴンのように翼は持たないが、尾ひいて自律飛行を繰り返す。めったに人の側に寄ることはない。

タイプ	ノーマル	生息地	下の世界の海中
-----	------	-----	---------

生命値	380
攻撃力	62
攻撃回数	5 (90%)
防 御 力	4
防御回数	2 (40%)
キ ャ ヲ	4
ギ ル	560
経 験 値	1560

- 特殊攻撃：なし
- 特殊効果：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

カーグラ



特 徴
巨大な木つゆのやまとしごのような姿をしている。普段は海流の先端付近に住み、微生物などを主食として暮らしている。

タイプ	ノーマル	生息地	下の世界の海中
-----	------	-----	---------

生命値	305
攻撃力	64
攻撃回数	5 (80%)
防 御 力	4
防御回数	2 (43%)
キ ャ ヲ	4
ギ ル	580
経 験 値	1500

- 特殊攻撃：なし
- 特殊効果：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

カリュプティス



特 徴
巨大な珊瑚礁のような姿の怪物。目に海の水を3枚飲み下しては吐き出し、殻を化変らせている。絶めしいモンスターだ。

タイプ	ノーマル	生息地	下の世界の海中
-----	------	-----	---------

生命値	640
攻撃力	64
攻撃回数	5 (60%)
防 御 力	4
防御回数	2 (45%)
キ ャ ヲ	4
ギ ル	600
経 験 値	1560

- 特殊攻撃：なし
- 特殊効果：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

ドズメア



特 徴
ドリフォンとよく見間違えることがあるが、その翼は退化してしまって飛ぶことはできない。くちばしと前足が武器になる。

タイプ	ノーマル	生息地	海底洞窟
-----	------	-----	------

生命値	540
攻撃力	76
攻撃回数	6 (90%)
防 御 力	4
防御回数	2 (10%)
キ ャ ヲ	4
ギ ル	780
経 験 値	2200

- 特殊攻撃：なし
- 特殊効果：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

うみのまじよ



特徴
人魚一族の中で最も凶暴な戦士にあたる。かつての美しい体は失われ、悪意にみなぎる顔容に背がこわってくる。海撃に強い。

タイプ 水系 **生息地** 海底洞窟

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	550
攻撃力	80
攻撃回数	6 (70%)
防御力	4
防御回数	2 (10%)
キャバ	4
ギル	800
経験値	2400

さつじんやどかり



特徴
何人なをきりに攻撃する。足からにおかし。鋭い爪で見境なく飛びかかってくるので注意しよう。ただし海撃に弱い。

タイプ 水系 **生息地** 海底洞窟

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	560
攻撃力	80
攻撃回数	6 (70%)
防御力	4
防御回数	2 (10%)
キャバ	4
ギル	870
経験値	2400

オロゲハイ



特徴
海に棲む、緑色の巨大なカマド。鋭いカタに覆われていて、体の下部には触手の脚車もある。ハサミで敵を引き裂いて殺す。

タイプ ノーマル **生息地** 海底洞窟

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	570
攻撃力	83
攻撃回数	6 (80%)
防御力	4
防御回数	2 (10%)
キャバ	4
ギル	840
経験値	2400

ケルビー



特徴
かつては川と湖の精として存在していたが、今ではすっかり狂暴化している。尾は馬のような体をしている。

タイプ ノーマル **生息地** 海底洞窟

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	580
攻撃力	83
攻撃回数	6 (80%)
防御力	4
防御回数	2 (10%)
キャバ	4
ギル	850
経験値	2800

エーギル



特徴
海を食らす怪物と呼ばれている。この群のどんを怪物にも見られない奇行な姿は、初乗り車を恐れさせている。

生命値	590
攻撃力	65
攻撃回数	6 (90%)
防御力	5
防御回数	2 (15%)
キャバ	4
ギル	860
経験値	2800

タイプ	ノーマル	生息地	海面調査
-----	------	-----	------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

キユクロブス



特徴
大きな1つ目を持つ巨人だ。人間の2倍程の大きさでもち相当強い。しかし知能は低く、小動物をエサにしている。

生命値	450
攻撃力	74
攻撃回数	6 (70%)
防御力	4
防御回数	2 (60%)
キャバ	4
ギル	720
経験値	2000

タイプ	ノーマル	生息地	サロニアの地下迷路
-----	------	-----	-----------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：あり

ボストロル



特徴
ボストロル 愚鈍で無慈悲な巨人トロールの、いわば尻尾のような存在だ。あばら小骨に骨み、不機嫌臭いの姿にいつも呻っばらっている。

生命値	500
攻撃力	74
攻撃回数	6 (70%)
防御力	4
防御回数	2 (60%)
キャバ	4
ギル	740
経験値	2000

タイプ	ノーマル	生息地	サロニアの地下迷路
-----	------	-----	-----------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：あり

ファハン



特徴
オーガに勝るとも劣るの巨体を以て、見る者を圧倒させる。少しばかりの知性を持ち合わせ、ブレタガの魔法を使ってくる。

生命値	510
攻撃力	76
攻撃回数	6 (80%)
防御力	4
防御回数	2 (60%)
キャバ	4
ギル	745
経験値	2800

タイプ	ノーマル	生息地	サロニアの地下迷路
-----	------	-----	-----------

- 特殊攻撃：ブレタガ 21%
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：あり

クエストエリア

ケンコス



特徴
 タコウイカのような、エメスエとした肌をしていて、近付くともの凄い臭いを放つ。足の関節で獲物に吸いつき、絞め殺す。

タイプ	ノーマル	生息地	サロニアの地下迷宮
-----	------	-----	-----------

生命値	1120
攻撃力	76
攻撃回数	4 (80%)
防御力	4
回避回数	2 (60%)
キヤバ	4
ギル	750
経験値	3200

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

バラ



特徴
 洞窟などの、日陰でじゅじゅした場所を好む。植物というよりは植物に近く、敵を殺してその体質を吸いつくす。

タイプ	ノーマル	生息地	サロニアの地下迷宮
-----	------	-----	-----------

生命値	530
攻撃力	78
攻撃回数	6 (90%)
防御力	4
回避回数	2 (60%)
キヤバ	4
ギル	750
経験値	2200

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

デューライ



特徴
 ハルピュニアと同じ姿をしている。天井に住む悪魔の一族で、性質もハルピュニアと同じだ。エアロ系魔法に強い。

タイプ	空系	生息地	時の神殿
-----	----	-----	------

生命値	1250
攻撃力	66
攻撃回数	5 (70%)
防御力	4
回避回数	2 (45%)
キヤバ	4
ギル	610
経験値	1640

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

メイジキマイラ



特徴
 キマイラー族の中でも知能の高い者達。言葉を呼び寄せ、激しい叫と魔法を放つに向かってきたら近づいて攻撃する。

タイプ	ノーマル	生息地	時の神殿
-----	------	-----	------

生命値	420
攻撃力	66
攻撃回数	5 (70%)
防御力	4
回避回数	2 (45%)
キヤバ	4
ギル	615
経験値	1640

- 特殊攻撃：かみなり 50%
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

キングリザード



特 徴
 3本足で直立歩行する大トカゲの長だ。ある程度の知能を持ち、武器を持って戦うことを知っている。力はそこそこだ。

生命値	430
攻撃力	68
攻撃回数	5 (80%)
防御力	4
防御回数	2 (45%)
キャパ	4
ギル	620
経験値	1640

タイプ	ノーマル	生息地	時の神殿
-----	------	-----	------

- 特殊攻撃：なし
- 追加効果：なし
- 特殊防衛：なし
- おたから：あり

フテラノゴン



特 徴
 巨大な有翼のモンスター。翼を広げると15mにも及ぶ。攻撃的で、しばしばその鋭い爪で人間をさらっていくこともある。

生命値	440
攻撃力	68
攻撃回数	5 (80%)
防御力	4
防御回数	2 (50%)
キャパ	4
ギル	640
経験値	1640

タイプ	空 系	生息地	時の神殿
-----	-----	-----	------

- 特殊攻撃：なし
- 追加効果：なし
- 特殊防衛：なし
- おたから：なし

ワイバーン



特 徴
 長い尾を持つ3本足のトカゲだ。ドラゴンと姿が似ているが、分類上では違う生物。長い尾と翼で攻撃してくる。

生命値	450
攻撃力	70
攻撃回数	5 (90%)
防御力	4
防御回数	2 (50%)
キャパ	4
ギル	620
経験値	1800

タイプ	ノーマル	生息地	時の神殿
-----	------	-----	------

- 特殊攻撃：なし
- 追加効果：なし
- 特殊防衛：なし
- おたから：なし

ヘビーモス



特 徴
 「巨大な敵たち」といった意味がこの名にはある。1匹でも複数形で呼ばれる程に巨大だ。体力も素はずれて高い。

生命値	1550
攻撃力	70
攻撃回数	5 (90%)
防御力	4
防御回数	2 (50%)
キャパ	4
ギル	660
経験値	1800

タイプ	ノーマル	生息地	時の神殿
-----	------	-----	------

- 特殊攻撃：なし
- 追加効果：なし
- 特殊防衛：なし
- おたから：なし

クエストエリア ⑧

キングシーホース



特 徴
巨大なたつぷりとした体が、このタイプのモンスターの中では大きさも強さも一番だ。普段は海産物の場で大人しくしている。

タイプ	ノーマル	生息地	海の洞窟
-----	------	-----	------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊効果：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	470
攻撃力	72
攻撃回数	6 (80%)
防 御 力	4
防御回数	2 (50%)
キャバ	4
ギル	640
経験値	1800

ドラゴン



特 徴
モンスターの中でも極めて高い知能を誇る。設定や自分の命を懸ける者をブレス (息) 攻撃で追い払おうとする。

タイプ	ノーマル	生息地	海の洞窟
-----	------	-----	------

- 特殊攻撃：炎 80%
- 特殊効果：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	630
攻撃力	72
攻撃回数	6 (80%)
防 御 力	4
防御回数	2 (50%)
キャバ	4
ギル	700
経験値	2000

ビュラリス



特 徴
丸を好み、煮込んだ器の中に仕込んでいる。サランダーとしばしば認められるのは皮も性質もそっくりだからだ。

タイプ	ノーマル	生息地	古代遺跡
-----	------	-----	------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊効果：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	1500
攻撃力	85
攻撃回数	6 (80%)
防 御 力	5
防御回数	2 (15%)
キャバ	4
ギル	880
経験値	4800

シノレス



特 徴
船の帆、タロロに覆われた体を持ち肩で舞い上がってくる。暗黒剣以外の剣で攻撃すると分割してしまったりやっかいな敵。

タイプ	分割系	生息地	古代遺跡
-----	-----	-----	------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊効果：暗黒剣以外の通常の攻撃で分割
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	910
攻撃力	87
攻撃回数	6 (70%)
防 御 力	5
防御回数	2 (15%)
キャバ	4
ギル	900
経験値	320

ガ
ー
ブ



特 徴
固いからに包まれた体と、多くの触手を持つ。この怪物も怪物列以外の通常攻撃を受けると次々と分裂していく。

タイプ	分裂系	生息地	古代遺跡
-----	-----	-----	------

生命値	1000
攻撃力	87
攻撃回数	6 (70%)
防衛力	5
防衛回数	2 (16%)
キャバ	4
ギル	920
経験値	320

- 特殊攻撃：なし
- 追加効果：なし
- 特殊防御：怪物列以外の通常攻撃で分裂
- おたから：あり

ア
ズ
リ
エ
ル



特 徴
背くうわうねと振り回る筒状の体を何本も持ち、近づく者を敵め敵そうとする。やはり怪物列以外の通常攻撃で分裂。

タイプ	分裂系	生息地	古代遺跡
-----	-----	-----	------

生命値	1100
攻撃力	90
攻撃回数	6 (80%)
防衛力	5
防衛回数	2 (16%)
キャバ	4
ギル	940
経験値	320

- 特殊攻撃：増強 40%
- 追加効果：なし
- 特殊防御：怪物列以外の通常攻撃で分裂
- おたから：あり

イ
ー
タ
ー



特 徴
とにかく目につく物に対して襲ってメサにしよう。体は赤黒くぬめぬめとしている。怪物列での攻撃ならば分裂しない。

タイプ	分裂系	生息地	古代遺跡
-----	-----	-----	------

生命値	1150
攻撃力	90
攻撃回数	6 (80%)
防衛力	5
防衛回数	2 (20%)
キャバ	5
ギル	945
経験値	320

- 特殊攻撃：増強 40%
- 追加効果：なし
- 特殊防御：怪物列以外の通常攻撃で分裂
- おたから：なし

ウ
ロ
ボ
ロ
ス



特 徴
人の顔に巨大な蛇の体をしている。人間を殺しては、その血を吸うことを無上の喜びとしている。攻撃に弱い。

タイプ	水系	生息地	ドールの洞
-----	----	-----	-------

生命値	830
攻撃力	48
攻撃回数	7 (26%)
防衛力	5
防衛回数	2 (46%)
キャバ	5
ギル	1680
経験値	3600

- 特殊攻撃：なし
- 追加効果：だんだん石化
- 特殊防御：なし
- おたから：なし

クエストエリア

⑧

フランタタイ



特徴
巨大なホエーの一種。体の下にある触手で人間の血を吸うので、体を覆うカウまでが真赤な色をしている。電撃に強い。

タイプ	水系	生息地	ドールの洞
-----	----	-----	-------

- 特殊攻撃：にらみ 40%
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	840
攻撃力	113
攻撃回数	8 (30%)
防御力	5
防御回数	2 (50%)
キャバ	5
ゼル	1700
経験値	3600

シーライオン



特徴
ライオンのような顔をしているところからこの名がついた。海中深い所に棲み、鋭い気配を感じると浮上する。電撃に強い。

タイプ	水系	生息地	ドールの洞
-----	----	-----	-------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	850
攻撃力	113
攻撃回数	8 (30%)
防御力	5
防御回数	2 (50%)
キャバ	5
ゼル	1750
経験値	3800

レモラ



特徴
体に貝や珊瑚がたかさん付着していて、一見しただけでは生物だとは思えない。腹に大きく開けた口で攻撃する。電撃に強い。

タイプ	水系	生息地	ドールの洞
-----	----	-----	-------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	960
攻撃力	113
攻撃回数	8 (70%)
防御力	5
防御回数	2 (50%)
キャバ	5
ゼル	1800
経験値	3800

ガラネイド



特徴
風船のように丸く、フワフワと空に浮いている。1発で倒してしまわないと、自爆による大ダメージをくらうだろう。

タイプ	自爆系	生息地	バハムートの洞窟
-----	-----	-----	----------

- 特殊攻撃：自爆 50%
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	870
攻撃力	118
攻撃回数	8 (70%)
防御力	5
防御回数	2 (50%)
キャバ	5
ゼル	1900
経験値	3800

PS3
PEG

よくりゅう



特徴
ワイバーンと同じく、脊骨で2本足のトカゲ。いわばドラゴンの亜種ということもでき、翼で空を飛ぶ。

タイプ	ノーマル	生息地	バハムートの洞窟
-----	------	-----	----------

生命値	880
攻撃力	117
攻撃回数	8 (80%)
防御力	5
防御回数	2 (50%)
キャパ	5
ギル	1950
経験値	3400

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

グレートボロス



特徴
クワトロスよりさらに長い蛇の体を持つ。そのためか、時々自分の尾に噛みついてしまうこともある。尾は切断でも再生する。

タイプ	ノーマル	生息地	バハムートの洞窟
-----	------	-----	----------

生命値	850
攻撃力	64
攻撃回数	8 (36%)
防御力	7
防御回数	2 (60%)
キャパ	5
ギル	2000
経験値	3000

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：毒
- おたから：なし

ライガーサーベル



特徴
美しい金色の毛を持つヒョウ。仕舞で、獲物を見るときと目録でも、鋭い牙と爪で強襲と襲いかかってくる。

タイプ	ノーマル	生息地	バハムートの洞窟
-----	------	-----	----------

生命値	900
攻撃力	117
攻撃回数	8 (80%)
防御力	7
防御回数	2 (80%)
キャパ	5
ギル	2100
経験値	3000

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

ラミアクイーン



特徴
クミアの中で、最も強い力を持っている。かなり高い確率で相手を混乱させ、同士討ちさせては喜んでいる。

タイプ	ノーマル	生息地	バハムートの洞窟
-----	------	-----	----------

生命値	1260
攻撃力	64
攻撃回数	8 (36%)
防御力	7
防御回数	2 (80%)
キャパ	5
ギル	3200
経験値	4000

- 特殊攻撃：にらみ (混乱) 80%
- 特殊防御：なし
- 追加効果：眠り
- おたから：なし

クвестエリア

ドラゴンゾンビ



特徴
ドラゴンの屍體を、邪悪な魔法陣がゾンビとして生き返らせた怪物。元がドラゴンだけに強い。スネイク系・大蛇の魔術に強い。

タイプ	アンテッド	生息地	暗黒の洞窟
-----	-------	-----	-------

生命値	2000
攻撃力	93
攻撃回数	7 (93%)
防御力	5
防弾回数	2 (20%)
キャパ	5
ギル	960
経験値	1000

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防衛：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

デスクロー



特徴
洞の洞窟に8本の足が、肉のように生えている。戦闘時には、その足を壁に向けて突進し、ズタズタに引き裂いてしまう。

タイプ	ノーマル	生息地	暗黒の洞窟
-----	------	-----	-------

生命値	1400
攻撃力	95
攻撃回数	7 (70%)
防御力	5
防弾回数	2 (20%)
キャパ	5
ギル	880
経験値	320

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防衛：なし
- 追加効果：なし
- おたから：あり

ヒビクのうま



特徴
地獄の悪魔や鬼が乗り物として使っている。8本足の馬。剛いひづめを持ち、8本の足を敵を蹴散らし走る。

タイプ	ノーマル	生息地	暗黒の洞窟
-----	------	-----	-------

生命値	600
攻撃力	95
攻撃回数	7 (70%)
防御力	5
防弾回数	2 (20%)
キャパ	5
ギル	960
経験値	5000

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防衛：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

ククロノス



特徴
ソレスとは兄弟のような関係に当たる。外見もほとんど同じで、性格は残忍。やはり、暗黒洞でないと分裂してしまふ。

タイプ	分裂系	生息地	暗黒の洞窟
-----	-----	-----	-------

生命値	1550
攻撃力	97
攻撃回数	7 (80%)
防御力	5
防弾回数	2 (25%)
キャパ	5
ギル	1030
経験値	320

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防衛：暗黒剣以外の通常攻撃で分裂
- 追加効果：なし
- おたから：なし

バルフレー



特徴
上半身がヒョウ、下半身はトカゲのモンスターで両子にも口がある。暗黒剣以外の通常攻撃で分裂するので注意しよう。

生命値	1620
攻撃力	97
攻撃回数	7 (80%)
防御力	5
防御回数	2 (25%)
キヤパ	5
ギル	1050
経験値	320

タイプ	分裂系	生息地	暗黒の洞窟
-----	-----	-----	-------

- 特殊攻撃：なし
- 追加効果：なし
- 特殊防御：暗黒剣以外の通常攻撃で分裂
- おたから：なし

ハニエル



特徴
緑色の翼状の触手の5〜7本ある。触手の先には口があり、それで攻撃する。暗黒剣以外の通常攻撃で次々と分裂する。

生命値	1600
攻撃力	100
攻撃回数	7 (70%)
防御力	5
防御回数	2 (25%)
キヤパ	5
ギル	1100
経験値	320

タイプ	分裂系	生息地	暗黒の洞窟
-----	-----	-----	-------

- 特殊攻撃：なし
- 追加効果：なし
- 特殊防御：暗黒剣以外の通常攻撃で分裂
- おたから：なし

バツサコ



特徴
体表にびっしりと毒が生えている。大トカゲの卵にコウモリの翼を持つ。暗黒剣以外の通常攻撃を受けると分裂する。

生命値	720
攻撃力	100
攻撃回数	7 (70%)
防御力	5
防御回数	2 (25%)
キヤパ	5
ギル	1150
経験値	320

タイプ	分裂系	生息地	暗黒の洞窟
-----	-----	-----	-------

- 特殊攻撃：なし
- 追加効果：なし
- 特殊防御：暗黒剣以外の通常攻撃で分裂
- おたから：あり

スリユト



特徴
成体は、血の色をしている。小型のレッドドラゴンにも見えるが、サイバーンの一類にあたる。鋭い牙で敵の血を喰い取る。

生命値	700
攻撃力	103
攻撃回数	7 (80%)
防御力	5
防御回数	2 (25%)
キヤパ	5
ギル	1200
経験値	3200

タイプ	ノーマル	生息地	ドーガの洞窟
-----	------	-----	--------

- 特殊攻撃：なし
- 追加効果：なし
- 特殊防御：なし
- おたから：なし

クвестエリア

オ
ー
ガ



特 徴
身長2〜3メートル程の大型モンスター。小動物や人間の肉を好み、旅人を襲っては食料にしているとんでもない怪物。

タイプ	ノーマル	生息地	ドーガの奥窟
-----	------	-----	--------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	790
攻撃力	103
攻撃回数	7 (80%)
防御力	5
防御回数	2 (30%)
キャバ	5
ギル	1250
経験値	3400

サ
イ
ク
ロ
ブ
ス



特 徴
1つ目の巨人で、力もかなり強い怪物だ。しかし、体の割には知能が高く、魔法すら使えない。力よかせに振りかかってくる。

タイプ	ノーマル	生息地	ドーガの洞窟
-----	------	-----	--------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	750
攻撃力	105
攻撃回数	7 (90%)
防御力	5
防御回数	2 (30%)
キャバ	5
ギル	1300
経験値	3400

ネ
メ
シ
ス



特 徴
食は動物が要求な遺伝をとげたモンスター。敵を倒ささせ、そのスキに喉や杖でからみつき、自分を喰い取ってしまう。

タイプ	ノーマル	生息地	ドーガの奥窟
-----	------	-----	--------

- 特殊攻撃：にらみ (混乱) 30%
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	760
攻撃力	48
攻撃回数	7 (36%)
防御力	5
防御回数	2 (30%)
キャバ	5
ギル	1350
経験値	3400

フ
ン
バ
バ



特 徴
体は舟のように硬く、うろこで覆われ、足にはハゲタカの子を持つ。前述し、緑の舟で見慣なく突如してくるモンスターだ。

タイプ	ノーマル	生息地	ドーガの奥窟
-----	------	-----	--------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	770
攻撃力	105
攻撃回数	7 (90%)
防御力	5
防御回数	2 (30%)
キャバ	5
ギル	1400
経験値	3400

デスニードル



特 徴
 ユードルモンキーと同種族に属する。体を覆うたぐさの針で攻撃を受けると、渾が抜ければ蝕になってしまう。

タイプ	ノーマル	生息地	古代の民の遺宮周辺
-----	------	-----	-----------

生命値	780
攻撃力	48
攻撃回数	7 (30%)
防御力	5
防御回数	2 (30%)
キャバ	5
ギル	1450
経験値	3200

- 特殊攻撃：なし
- 追加効果：毒
- 特殊防御：なし
- おたから：なし

ライガ



特 徴
 黄金色のヒョウ型モンスターだ。耳まで開けた目からは、2本の長い牙が突き出ている。牙は硬く、骨をも砕いてしまうほどだ。

タイプ	ノーマル	生息地	古代の民の遺宮周辺
-----	------	-----	-----------

生命値	790
攻撃力	107
攻撃回数	7 (70%)
防御力	5
防御回数	2 (40%)
キャバ	5
ギル	1500
経験値	3200

- 特殊攻撃：なし
- 追加効果：なし
- 特殊防御：なし
- おたから：なし

アイオン



特 徴
 大地に両足をつけていることで生命力を保っているモンスターだ。その大地の力を利用し、地面を揺らすことができる。

タイプ	ノーマル	生息地	古代の民の遺宮周辺
-----	------	-----	-----------

生命値	1200
攻撃力	110
攻撃回数	8 (80%)
防御力	5
防御回数	2 (40%)
キャバ	5
ギル	1600
経験値	3400

- 特殊攻撃：地震 30%
- 追加効果：なし
- 特殊防御：なし
- おたから：なし

ミノタウロス



特 徴
 人間の女と龍^{リウ}との間に生まれた怪物。前は^{リウ}。体は人間で、怪物は極めて残忍。人間の肉しか食べないという。

タイプ	ノーマル	生息地	古代の民の遺宮周辺
-----	------	-----	-----------

生命値	820
攻撃力	110
攻撃回数	8 (80%)
防御力	5
防御回数	2 (40%)
キャバ	5
ギル	1640
経験値	3400

- 特殊攻撃：なし
- 追加効果：なし
- 特殊防御：なし
- おたから：なし

クвестエリア

アイアンタロー



特 徴
 ダストローと同種族だが、名前からもわかるように、顔の肉が顔のように硬い。ヘタをするとズタズタに引き裂かれてしまう。

タイプ	ノーマル	生息地	古代の民の迷宮
-----	------	-----	---------

生命値	820
攻撃力	123
攻撃回数	8 (70%)
防御力	7
防御回数	2 (54%)
キャバ	5
ギル	2300
経験値	2800

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防壁：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

グレートデーモン



特 徴
 魔王に付える「敵意配」。攻撃が真逆のようなウロコに覆われていて硬い。防壁効果でモンスターを呼び出すことができる。

タイプ	ノーマル	生息地	古代の民の迷宮
-----	------	-----	---------

生命値	2250
攻撃力	123
攻撃回数	8 (78%)
防御力	7
防御回数	2 (60%)
キャバ	5
ギル	2400
経験値	3800

- 特殊攻撃：召喚(ウネタローン) 20%
- 特殊防壁：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

ウネタローン



特 徴
 魔王ザンアが、ウネの精霊を魔力によって召喚し、息を上げたモンスター。高レベルの「魔法」を使い、すべての魔法に強い。

タイプ	ノーマル	生息地	古代の民の迷宮
-----	------	-----	---------

生命値	1500
攻撃力	110
攻撃回数	8 (30%)
防御力	8
防御回数	3 (46%)
キャバ	1
ギル	50
経験値	72

- 特殊攻撃：トルネトリフレク・ふきまき 20%
- 特殊防壁：すべての魔法
- 追加効果：なし
- おたから：なし

タナトス



特 徴
 デュラハンのように、戦いで死んでいった騎士の亡霊。自分の首を抱え、首なし馬にまたがるとは恐ろしい一言だ。

タイプ	ノーマル	生息地	古代の民の迷宮
-----	------	-----	---------

生命値	2200
攻撃力	123
攻撃回数	8 (80%)
防御力	7
防御回数	3 (24%)
キャバ	5
ギル	2500
経験値	3800

- 特殊攻撃：プレタガ 21%
- 特殊防壁：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

▼ P67
 P90

ホーンドラゴン



特徴
ドラゴンの仲間。しかも骨だけになった物に、鋭敏な嗅覚が魔法をかけて復活させた怪物。回復系・炎攻撃に強い。

生命値	2500
攻撃力	125
攻撃回数	8 (80%)
防御力	7
防弾回数	3 (20%)
キヤパ	5
ギル	2600
経験値	5800

タイプ	アンテッド	生息地	古代の民の遺宮
-----	-------	-----	---------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防衛：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

キングスビーモス



特徴
「巨大な蛾たち」と呼ばれるベヒーモスより、2回り程も大きな体と強い力を持っている。王者のような風情すら感じられる。

生命値	3000
攻撃力	127
攻撃回数	8 (94%)
防御力	7
防弾回数	3 (20%)
キヤパ	5
ギル	2700
経験値	3800

タイプ	ノーマル	生息地	古代の民の遺宮
-----	------	-----	---------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防衛：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

アバ



特徴
砂色のザラザラした肌をしているので、遠目から見ると岩のかたまりのようだ。大トカゲの頭を持ち、動きは早い。

生命値	990
攻撃力	130
攻撃回数	8 (70%)
防御力	7
防弾回数	3 (25%)
キヤパ	5
ギル	3000
経験値	4000

タイプ	ノーマル	生息地	エウレカ
-----	------	-----	------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防衛：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

スレイブニル



特徴
本足の居て、もの凄い早くて天を撃つことすらできるといわれる。そのひずめにかかったら、まづ命はないだろう。

生命値	1000
攻撃力	133
攻撃回数	9 (80%)
防御力	7
防弾回数	3 (25%)
キヤパ	5
ギル	3100
経験値	4000

タイプ	ノーマル	生息地	エウレカ
-----	------	-----	------

- 特殊攻撃：トートポイン・カササギ(3%)
- 特殊防衛：なし
- 追加効果：なし
- おたから：あり

クвестエリア

ハ
オ
カ
ー



特 徴
 古神と呼ばれ恐れられている。
 暴走を呼び、敵に向かってたたくつめるを得意としている。
 電撃で体力を回復する。

タイプ	ノーマル	生息地	エウレカ
-----	------	-----	------

- 特殊攻撃：かみなり 70%
- 特殊防衛：かみなり(電撃魔法で回復)
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	1010
攻撃力	133
攻撃回数	9 (80%)
防御力	7
防御回数	3 (25%)
キャバ	5
ギル	3800
経験値	4000

ア
ケ
ロ
ー
ン



特 徴
 ナイターン一族で刑を受けた者たちをこう呼ぶ。彼らの口は口まで開け、その口では毒うろを全て呑み込んでしまう。

タイプ	ノーマル	生息地	エウレカ
-----	------	-----	------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防衛：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	1020
攻撃力	135
攻撃回数	9 (80%)
防御力	7
防御回数	3 (25%)
キャバ	5
ギル	3800
経験値	4000

オ
ケ
ア
ノ
ス



特 徴
 『大地を吹きよ(川)』という意味が、その名にある。とてつもなく長く、巨大な体をしていて緑色のウロコに覆われている。

タイプ	ノーマル	生息地	エウレカ
-----	------	-----	------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防衛：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	1030
攻撃力	135
攻撃回数	9 (80%)
防御力	7
防御回数	3 (25%)
キャバ	5
ギル	3800
経験値	4200

ゴ
モ
リ



特 徴
 メデューサのように、蛇の髪をしているモンスターだ。群れを作らず1匹で行動することを好む。ドレインで敵の体力を吸う。

タイプ	ノーマル	生息地	クリスタルタワー
-----	------	-----	----------

- 特殊攻撃：ドレイン 30%
- 特殊防衛：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	4050
攻撃力	137
攻撃回数	9 (70%)
防御力	9
防御回数	3 (40%)
キャバ	5
ギル	3500
経験値	4200

▼ P67
P90

ブ
ラ
ク



特 徴
 高いカラに覆われ、長い触手を
 持つ。以外に知性が高く、百戦
 百勝でドーガクローンを倒すの
 手こぎである。

タイプ	ノーマル	生息地	クリスタルタワー
-----	------	-----	----------

- 特殊攻撃：召喚(ドーガクローン)25% ●追加効果：なし
- 特殊防衛：なし ●おたから：なし

生命値	1760
攻撃力	140
攻撃回数	9(80%)
防 御 力	9
防御回数	3(50%)
キャバ	5
ゼ ル	3600
総 値	4200

ド
ー
ガ
ク
ロ
ー
ン



特 徴
 魔王ゼンダが、ドーガの魔眼を
 元にして造り上げた、ドーガの
 クローンモンスター。其魔法を
 使い、すべての魔法に強い。

タイプ	ノーマル	生息地	クリスタルタワー
-----	------	-----	----------

- 特殊攻撃：テイクアウェイ 99% ●追加効果：なし
- 特殊防衛：すべての魔法 ●おたから：なし

生命値	1500
攻撃力	110
攻撃回数	4(80%)
防 御 力	9
防御回数	3(45%)
キャバ	5
ゼ ル	2800
総 値	4000

ほ
の
お
の
ま
じ
ん



特 徴
 その名のとおりのもンスターだ。
 以前は、かなり強靱な魔の力
 を発生させることができる。支
 によって体力が回復する。

タイプ	炎 系	生息地	クリスタルタワー
-----	-----	-----	----------

- 特殊攻撃：炎 80% ●追加効果：なし
- 特殊防衛：炎(炎火魔法で回復) ●おたから：なし

生命値	1570
攻撃力	140
攻撃回数	9(80%)
防 御 力	9
防御回数	3(50%)
キャバ	5
ゼ ル	3700
総 値	4400

ブ
ラ
テ
ィ
ナ
ル



特 徴
 異人も元は剣で武功をあげた戦
 士だった。しかし自分の地に
 落ち、今では1人退屈をうそよ
 戦い続けている。

タイプ	ノーマル	生息地	クリスタルタワー
-----	------	-----	----------

- 特殊攻撃：ブレタガ 27% ●追加効果：なし
- 特殊防衛：なし ●おたから：なし

生命値	4580
攻撃力	143
攻撃回数	9(90%)
防 御 力	4(40%)
防御回数	10
キャバ	5
ゼ ル	3400
総 値	4400

クвестエリア

クムクム



特徴
 邪神に仕える不思議な魔法師の
 一介。ローブで顔を目隠して
 ぼもぶりを売ることがない。強
 大な魔法をバシバシ使ってくる。

タイプ ノーマル 生息地 クリスタルタワー

- 特殊攻撃：カク・カク・カク・カク・カク・カク
- 追加効果：石化
- 特殊防御：なし
- おたから：なし

生命値	2090
攻撃力	64
攻撃回数	8 (36%)
防御力	9
防御回数	3 (60%)
キャパ	5
ギル	3900
経験値	4400

しのび



特徴
 別府の世界のニンジャという指
 紋に属する者たち。動きは素早
 く、攻撃力も高い。それでもニ
 ンジャの中では低レベルだ。

タイプ ノーマル 生息地 クリスタルタワー

- 特殊攻撃：なし
- 追加効果：なし
- 特殊防御：すべての魔法
- おたから：なし

生命値	1100
攻撃力	145
攻撃回数	9 (70%)
防御力	9
防御回数	3 (60%)
キャパ	5
ギル	4000
経験値	4400

おかしら



特徴
 ニンジャは普通。男ばかりだが、
 女のニンジャも「くぬぎ」と
 して存在する。その中でも最強
 の戦力を持つのが彼女たちだ。

タイプ ノーマル 生息地 クリスタルタワー

- 特殊攻撃：プロテス 20%
- 追加効果：なし
- 特殊防御：すべての魔法
- おたから：なし

生命値	2110
攻撃力	145
攻撃回数	5 (20%)
防御力	10
防御回数	4 (30%)
キャパ	6
ギル	4100
経験値	4400

かき



特徴
 ニンジャの中では最高のレベル
 にある。まさしく影のように行
 動し、一撃必殺を信条とする。
 純人マシンのような者達だ。

タイプ ノーマル 生息地 クリスタルタワー

- 特殊攻撃：ブライン 15%
- 追加効果：なし
- 特殊防御：なし
- おたから：なし

生命値	2520
攻撃力	147
攻撃回数	9 (60%)
防御力	10
防御回数	4 (30%)
キャパ	6
ギル	4200
経験値	4600

ダークシエネラル



特 徴
 黒色の騎士とも呼ばれ、^{魔法}精神に魂を定りあててしまった騎士たちだ。剣の闘に秀れ、相手を倒すまで死んだように戦い続ける。

タイプ	ノーマル	生息地	クリスタルタワー
-----	------	-----	----------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防備：なし
- 追加効果：なし
- おたから：あり

生命値	1130
攻撃力	147
攻撃回数	8 (80%)
防御力	7
防御回数	3 (30%)
キャバ	6
ギル	4300
経験値	4600

イエロートラゴン



特 徴
 数少ないドラゴン族の一種。昔はプレス（怒）で攻撃する力もあったが、今ではその能力は退化してしまっただ。

タイプ	ノーマル	生息地	クリスタルタワー
-----	------	-----	----------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防備：なし
- 追加効果：なし
- おたから：あり

生命値	10900
攻撃力	178
攻撃回数	10 (80%)
防御力	10
防御回数	4 (30%)
キャバ	8
ギル	5400
経験値	5000

グリーンドラゴン



特 徴
 ドラゴン一族では中程度の力を持つ。しかし、プレス能力は退化している。敵を混乱させて、そのスキに承で攻撃する。

タイプ	ノーマル	生息地	クリスタルタワー
-----	------	-----	----------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防備：混乱
- 追加効果：なし
- おたから：あり

生命値	10000
攻撃力	170
攻撃回数	10 (80%)
防御力	10
防御回数	4 (30%)
キャバ	8
ギル	2900
経験値	4000

レッドドラゴン



特 徴
 絶滅寸前のドラゴン一族の中で最も強き方にあたる。プレス能力こそないが、すべての魔法に強い。人前に現れることは少ない。

タイプ	ノーマル	生息地	クリスタルタワー
-----	------	-----	----------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防備：すべての魔法
- 追加効果：なし
- おたから：あり

生命値	15000
攻撃力	170
攻撃回数	10 (80%)
防御力	11
防御回数	6 (30%)
キャバ	65
ギル	5800
経験値	5600

クエストエリア

グラシヤボラス



特 徴
身長3メートル以上にも及び巨大だ。若くてきた体にもものをいひせ、カブくて敵を倒り、ひき肉の塊としてしまう。

タイプ	ノーマル	生息地	闇の世界
-----	------	-----	------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：あり

生命値	2160
攻撃力	153
攻撃回数	14(70%)
防御力	9
防御回数	3(50%)
キャバ	6
ギル	4900
経験値	4600

ヨルムンガンド



特 徴
自分の尾をくねえ、大地に横たわっている大蛇だ。オレンジのうろこに覆われた体をしている。オケアノスとは同種族に属する。

タイプ	ノーマル	生息地	闇の世界
-----	------	-----	------

- 特殊攻撃：プロテス 30%
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	2570
攻撃力	153
攻撃回数	10(70%)
防御力	9
防御回数	3(50%)
キャバ	6
ギル	4700
経験値	4600

トール



特 徴
種族を自由に換えることができるモンスターだ。天高く向かって吠えたと、周囲とともに激しい雷鳴がとどろき、種族が見える。

タイプ	ノーマル	生息地	闇の世界
-----	------	-----	------

- 特殊攻撃：かみなり 50%
- 特殊防御：かみなり・雷電
- 追加効果：なし
- おたから：あり

生命値	2140
攻撃力	155
攻撃回数	10(80%)
防御力	9
防御回数	3(50%)
キャバ	6
ギル	4800
経験値	4400

ヘカトンケイル



特 徴
ティターン族の巨人。古語には「100の手」という意味がある。その手と、50の腕で激しい攻撃を仕掛けてくる。

タイプ	ノーマル	生息地	闇の世界
-----	------	-----	------

- 特殊攻撃：なし
- 特殊防御：なし
- 追加効果：なし
- おたから：なし

生命値	6500
攻撃力	150
攻撃回数	10(90%)
防御力	9
防御回数	3(50%)
キャバ	6
ギル	4900
経験値	4600

クエストアイテム

ヒュドラ



特 徴
3本〜4本の首があり、それぞれが恐ろしい攻撃力を持っている。しかも、1本の首を切り落とされてもなお、生き続ける。

生命値	3600
攻撃力	157
攻撃回数	10(90%)
防御力	9
防御回数	3(20%)
キャバ	6
ギル	5000
経験値	4800

タイプ	ノーマル	生息地	闇の世界
-----	------	-----	------

- 特殊攻撃：ヘイスト 20%
- 追加効果：なし
- 特殊防御：なし
- おたから：あり

タイーンスキュラ



特 徴
スキュラより2まわりも大きく、人の頭や獣の頭など、敵の頭が6つある。それぞれの頭で噛みついて、敵をむきぶり喰う。

生命値	6200
攻撃力	157
攻撃回数	10(90%)
防御力	10
防御回数	4(20%)
キャバ	6
ギル	5100
経験値	4800

タイプ	ノーマル	生息地	闇の世界
-----	------	-----	------

- 特殊攻撃：なし
- 追加効果：なし
- 特殊防御：なし
- おたから：なし

ガムル



特 徴
3つ首で目が4つある犬。死者の家を見張る者として、恐れられていた。3つの頭が同時に攻撃はあなどりかたい。

生命値	4240
攻撃力	64
攻撃回数	8(36%)
防御力	10
防御回数	4(25%)
キャバ	6
ギル	5200
経験値	4900

タイプ	ノーマル	生息地	闇の世界
-----	------	-----	------

- 特殊攻撃：ドレイン 40%
- 追加効果：混乱
- 特殊防御：なし
- おたから：なし

ダブルドラゴン



特 徴
2つの長い首を持つドラゴン。頭と尾で攻撃する。2本の首は互いを再生できるので、2本一匹に斬りすてなければならぬ。

生命値	4960
攻撃力	160
攻撃回数	10(70%)
防御力	10
防御回数	4(25%)
キャバ	6
ギル	5200
経験値	5000

タイプ	ノーマル	生息地	闇の世界
-----	------	-----	------

- 特殊攻撃：なし
- 追加効果：なし
- 特殊防御：なし
- おたから：なし

▼P67
↑P90

データリスト

2

アイテムマニュアル



武器

マイニングローシユ



武器有効属性	ノーマル
命中率	100%
攻撃数値	30
魔法攻撃	—
追加効果	—
設置時有効属性	—

特徴
ナイフの一種で、刃が広く、与えるダメージも通常のナイフより大きい。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	アイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

オリハルコン



武器有効属性	HP回復
命中率	100%
攻撃数値	45
魔法攻撃	—
追加効果	—
設置時有効属性	—

特徴
伝説の金属オリハルコンのナイフ。攻撃の際よく輝き、敵の目を眩しめる。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	アイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

エアナイフ



武器有効属性	空手
命中率	100%
攻撃数値	60
魔法攻撃	エアロ
追加効果	—
設置時有効属性	—

特徴
ナイフの中でも一番攻撃力がある。別名空のナイフと云われ、エアロが使える。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	アイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

きんぎらのつるぎ



武器有効属性	ノーマル
命中率	20%
攻撃数値	5
魔法攻撃	—
追加効果	—
設置時有効属性	—

特徴
全て4年経ててきた剣。攻撃力はあまりないが、遠距離で高く引き取ってくれる。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	アイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

オニオンソード



武器有効属性	ノーマル
命中率	100%
攻撃数値	200
魔法攻撃	—
追加効果	—
設置時有効属性	攻撃力・イばやき・体力アップ

特徴
たまねが戦士の専用ソード。地上最強の武器だが、手に入れるのも極めて難しい。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	アイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ナイフ

剣けん

ダブルトマホーク



武器属性	ノーマル
命中率	80%
攻撃数値	60
魔法攻撃	—
追加効果	—
習得属性	—

特徴	両刃の剣というよりは斧のような武器。とても早く体力のある者にしか扱えない。
----	---------------------------------------

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔術	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

だいだいのおきき



武器属性	回復系
命中率	81%
攻撃数値	5
魔法攻撃	—
追加効果	麻痺
習得属性	—

特徴	六代の祖文明より墓か昔に、とある王家の神が堕っていたといわれる剣。
----	-----------------------------------

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔術	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

あしゅら



武器属性	暗黒剣
命中率	100%
攻撃数値	65
魔法攻撃	—
追加効果	—
習得属性	—

特徴	剣としての威力は中程度だが、斬りかたでたまらわれている。異国より伝来した武器。
----	---

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔術	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ディフェンダー



武器属性	ノーマル
命中率	80%
攻撃数値	55
魔法攻撃	プロナス
追加効果	—
習得属性	—

特徴	プロナスの魔法が封じてあり、別名守護の剣とも呼ばれる。その威力も絶大だ。
----	--------------------------------------

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔術	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

トリントンマイ



武器属性	聖系
命中率	80%
攻撃数値	45
魔法攻撃	—
追加効果	—
習得属性	—

特徴	海賊が司る神の使者が使用していたといわれる武器。バイキング専用の武器だ。
----	--------------------------------------

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔術	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

こてつ



武器種別属性	暗黒系
命中率	90%
攻撃数値	105
魔法攻撃	—
追加効果	—
装備種別適否	—

特徴
刃がより伝束したカタナという剣の一種。刀身はハイが鋭い力に秀れた暗黒剣だ。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	行人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

きくいちもんじ



武器種別属性	暗黒系
命中率	100%
攻撃数値	125
魔法攻撃	—
追加効果	—
装備種別適否	—

特徴
剣自体は純正に認められた者のみを持つことを許されたというカタナ、暗黒剣。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	行人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

フレイタフレイド



武器種別属性	石化
命中率	90%
攻撃数値	120
魔法攻撃	—
追加効果	だんだん石化
装備種別適否	—

特徴
メダレーナの魔法でできた石で鍛えた剣。それゆえ石化能力は負えずに残っている。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	行人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

エクスカリバー



武器種別属性	ノーマル
命中率	90%
攻撃数値	150
追加効果	—
魔法攻撃	—
装備種別適否	—

特徴
石につつきさったたまよの命で鍛える名剣。それを引き抜く力のある者のみが鍛える。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	行人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

マサムネ



武器種別属性	暗黒系
命中率	90%
攻撃数値	160
追加効果	—
魔法攻撃	—
装備種別適否	知性・体力アップ

特徴
闇月の地より伝わった名剣。剣自体に知性が宿り、持つ者を高く崇め、

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	行人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

剣

ラダナロク



武器作成属性	暗黒系
命中率	100%
攻撃数値	180
魔法攻撃	—
追加効果	—
取得時効果	攻撃力・スピード・体力アップ

特徴	
説明	白刃戦争の時に使われるといわれた邪眼の剣。神々の真作ともいわれる魔法力は浅い。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	時盗	魔人	魔師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

メイス

モーニングスター



武器作成属性	電撃系
命中率	70%
攻撃数値	90
魔法攻撃	—
追加効果	—
取得時効果	—

特徴	
説明	物の先に金属球がついていて、捲ってダメージを与える。また、電撃の力もある。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	時盗	魔人	魔師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

杖
つえ

ゴーレムのつえ



武器作成属性	石化
命中率	70%
攻撃数値	18
魔法攻撃	フレイタ
追加効果	だんだん石化
取得時効果	攻撃力アップ

特徴	
説明	魔法師作りあげたイカの骨物ゴーレムと同じ方法で作った杖。イカの能力がある。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	時盗	魔人	魔師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ルーンのつえ



武器作成属性	ノーマル
命中率	80%
攻撃数値	20
魔法攻撃	ブリザガ
追加効果	—
取得時効果	—

特徴	
説明	古代ルーン文字の刻まれた杖。ルーン文字の力によりブリザガの魔法が発える。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	時盗	魔人	魔師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ちょうろくのつえ



武器作成属性	ノーマル
命中率	90%
攻撃数値	30
魔法攻撃	ケアル
追加効果	—
取得時効果	知性・精神力・心・水・魔界の能力アップ

特徴	
説明	神話を由来する杖。長期間ただけで数々の能力が上がる。また、守る力をも持つ。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	時盗	魔人	魔師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

武器

ひかりのぼう



武器有効属性	魔界系
命中率	60%
攻撃数値	12
魔法攻撃	—
追加効果	—
装備特殊効果	精神力アップ

特 徴	
魔法を唱べて、光輝く棒、神祕の力を秘めていて、精神力が高められる。	

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ロッド

すべてのぼう



武器有効属性	回復・石化・昏・炎・氷・雷・毒
命中率	80%
攻撃数値	20
魔法攻撃	—
追加効果	だんだん石化
装備特殊効果	—

特 徴	
その名の通り、全てを司える棒、あらゆる属性を持ち、石化をもたらす。	

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

弓
ゆみ

よいちのゆみ



武器有効属性	ノーマル
命中率	100%
攻撃数値	50
魔法攻撃	—
追加効果	—
装備特殊効果	—

特 徴	
弓の中では最高の威力を誇る。狩人草川の武器で、ドーナ剣より威力がある。	

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

矢
や

よいちのや



武器有効属性	ノーマル
命中率	100%
攻撃数値	70
魔法攻撃	—
追加効果	—
装備特殊効果	—

特 徴	
弓の矢と対して、やはり矢の中では特段の力を発揮する。もちろん最高の矢だ。	

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

本
ほん

ほのおのじてん



武器有効属性	炎炎系
命中率	70%
攻撃数値	65
魔法攻撃	—
追加効果	—
装備特殊効果	—

特 徴	
炎の魔法が眠っている辞典。そのため、すさまじい火気を帯びている。	

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

木

ひかりのじてん



武器種別属性	電撃系
命中率	80%
攻撃数値	65
魔法攻撃	—
追加効果	—
装備種別属性	—

特徴
電撃の呪文が読んでいる辞典。すまじい電流を帯びて充満している。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空平	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

こおりのじてん



武器種別属性	氷気系
命中率	80%
攻撃数値	65
魔法攻撃	—
追加効果	—
装備種別属性	—

特徴
冷気の呪文が読んでいる辞典。いてつく氷溜の呪いを帯びている。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空平	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

カイザーナツタル



武器種別属性	ノーマル
命中率	100%
攻撃数値	36
魔法攻撃	—
追加効果	—
装備種別属性	—

特徴
オキナの武器で片の一種。手の甲にはめて相手を陥って攻撃する。威力は中程度。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空平	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

爪 つめ

ねこのつめ



武器種別属性	ノーマル
命中率	100%
攻撃数値	42
魔法攻撃	—
追加効果	—
装備種別属性	—

特徴
小ぶりの鋭くとがった形から、この名がついた。手の甲にはめて敵をひっかく。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空平	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ひりゅうのつめ



武器種別属性	火炎・電撃系
命中率	100%
攻撃数値	48
魔法攻撃	エアロ
追加効果	—
装備種別属性	—

特徴
火炎^炎と電撃のぶにエアロの魔法をかけ、炎と電撃でコーティングしてある。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空平	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

武器

よよせいのこめ



武器の属性	ノーマル
命中率	100%
攻撃数値	37
魔法攻撃	コンフュ
追加効果	封
装備可能職業	---

特徴
いたずら好きの妖精が宿る爪。攻撃と同時に敵を混乱させた後、封にしたりする。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ヒレハのこめ



武器の属性	暗黒系
命中率	100%
攻撃数値	60
魔法攻撃	---
追加効果	毒
装備可能職業	---

特徴
暗黒陣の一環。爪の中では一番の威力を誇る。爪の先には毒が塗られている。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ハンマー



武器の属性	重撃系
命中率	80%
攻撃数値	25
魔法攻撃	---
追加効果	---
装備可能職業	---

特徴
ハンマーはパイキングが気に入って使っている武器だ。海の怪物に威力を發揮する。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

トールマンマー



武器の属性	重撃系
命中率	70%
攻撃数値	30
魔法攻撃	サンダラ
追加効果	---
装備可能職業	---

特徴
重撃を必じたハンマー。サンダラの威力が倍じてあり、海の怪物に効果が高い。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

バトルアックス



武器の属性	重撃系
命中率	80%
攻撃数値	45
魔法攻撃	---
追加効果	---
装備可能職業	---

特徴
やはりパイキングが気に入って使っていた武器だ。やはり海の怪物に強い。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

爪

ハンマー

斧 おの

斧

ダブルハーケン



武器属性	電撃系
命中率	80%
攻撃数値	85
魔法攻撃	—
追加効果	—
状態付与効果	—

特徴	内月の斧で、電撃を帯びている。海の怪物に効果があり、武器としての威力も大。
----	---------------------------------------

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	時人	ナイ	シー	学者	風水	飛脚	パイ	空手	魔術	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

サンダースピア



武器属性	電撃・空系
命中率	80%
攻撃数値	50
魔法攻撃	サンダラ
追加効果	—
状態付与効果	—

特徴	長い棒の先に内月がつけられた武器。電撃が帯びており、電撃の威力を帯びている。
----	--

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	時人	ナイ	シー	学者	風水	飛脚	パイ	空手	魔術	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ウィンドスピア



武器属性	空系
命中率	80%
攻撃数値	50
魔法攻撃	エアロ
追加効果	—
状態付与効果	—

特徴	杖にはもともと空の敵に対する力があるが、これにはさらにエアロを付している。
----	---------------------------------------

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	時人	ナイ	シー	学者	風水	飛脚	パイ	空手	魔術	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

槍
やり

ブラッドランス



武器属性	HP回復・空系
命中率	80%
攻撃数値	70
魔法攻撃	—
追加効果	—
状態付与効果	—

特徴	先端が血がっていて、敵を刺して攻撃する。このランスはHP回復の能力もある。
----	---------------------------------------

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	時人	ナイ	シー	学者	風水	飛脚	パイ	空手	魔術	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ホーリーランス



武器属性	回復・空系
命中率	80%
攻撃数値	100
魔法攻撃	—
追加効果	—
状態付与効果	—

特徴	中心が、いやしの能力を秘めたランス。自衛魔神によってその力を与えられた。
----	--------------------------------------

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	時人	ナイ	シー	学者	風水	飛脚	パイ	空手	魔術	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

フーメラン



武器の属性	ノーマル
命中率	70%
攻撃数値	35
魔法攻撃	—
追加効果	—
状態付与効果	—

特徴
本気で投げるとまた自分の手元に戻ってくる。命中率はやや高まる。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シ	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	通称	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

しゅりけん



武器の属性	ノーマル
命中率	100%
攻撃数値	200
魔法攻撃	—
追加効果	—
状態付与効果	—

特徴
陣中の忍者という前提の名だけは引ける。オーキックードと違って地上最強の武器だ。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シ	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	通称	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

えんげつりん



武器の属性	ノーマル
命中率	90%
攻撃数値	100
魔法攻撃	—
追加効果	—
状態付与効果	—

特徴
円盤の形がつかない武器で、敵に向かって投げつける。威力はかなり大きい。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シ	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	通称	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

キヤマンのベル



武器の属性	ノーマル
命中率	80%
攻撃数値	25
魔法攻撃	—
追加効果	—
状態付与効果	—

特徴
もともと古い鐘だった風神が鳴らうベル。その神威の古で投げにダメージを与える。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シ	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	通称	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

たいちのベル



武器の属性	ノーマル
命中率	80%
攻撃数値	30
魔法攻撃	—
追加効果	麻痺
状態付与効果	—

特徴
風神が鳴らう武器で大地の精霊の力を秘めている。雷神の力を持っている。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シ	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	通称	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ス
ル

ス
ル
ノ
ル
ノ
ル



武器種別	ノーマル
命中率	100%
攻撃数値	40
魔法攻撃	—
追加効果	—
状態付与	—

特 徴
古代のローン文字が刻まれたベル。ローンの力により攻撃数値もめくっている。

装備できるキャラ	たろ	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	巫人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ス
ル
ノ
ル
ノ
ル



武器種別	ノーマル
命中率	100%
攻撃数値	40
魔法攻撃	—
追加効果	—
状態付与	—

特 徴
古代の吟遊詩人になくてはならないの楽器。美しい音色を精神魔法に変え攻撃する。

装備できるキャラ	たろ	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	巫人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ス
ル
ノ
ル
ノ
ル



武器種別	ノーマル
命中率	80%
攻撃数値	—
魔法攻撃	—
追加効果	睡 眠
状態付与	—

特 徴
これは、音色を聞いた者に夢を見せる。つまり相手を眠りにおちいらせる魔法だ。

装備できるキャラ	たろ	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	巫人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ス
ル
ノ
ル
ノ
ル



武器種別	ノーマル
命中率	80%
攻撃数値	—
魔法攻撃	—
追加効果	混 乱
状態付与	—

特 徴
ラミアのうろこで作られた字線を持つ。その音色は相手を混乱させる。

装備できるキャラ	たろ	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	巫人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ス
ル
ノ
ル
ノ
ル



武器種別	ノーマル
命中率	100%
攻撃数値	60
魔法攻撃	—
追加効果	—
状態付与	—

特 徴
魔法の中でも最強を誇るものがロキの魔法だ。神の威光の力が凝縮されている。

装備できるキャラ	たろ	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	バイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	巫人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ス
ル
ノ
ル
ノ
ル

オニオンシールド



汎用性	ノーマル
回避率	40%
防御数値	48
魔法防御	48
追加効果	毒・石化・結・沈黙・小人・毒・睡眠
属性特効	—

特 徴	
オニオンの力によって	敵のオニオンシールドの盾。敵のあらゆる追加効果を防ぎ、最高の防御力を持つ。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

デモンズシールド



汎用性	ノーマル
回避率	14%
防御数値	12
魔法防御	15
追加効果	毒
属性特効	—

特 徴	
魔の力によって	鍛えられた盾。通常の盾には持つことができない、魔剣士専用盾。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ダイヤモンド



汎用性	電撃系
回避率	14%
防御数値	13
魔法防御	15
追加効果	毒
属性特効	—

特 徴	
ダイヤモンドで作られた盾。	この盾には電撃の力を弱める能力があり、防御力も高い。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

イーシスのたて



汎用性	ノーマル
回避率	15%
防御数値	16
魔法防御	25
追加効果	石化・結
属性特効	すばやさアップ

特 徴	
優れた防御力にも関わらず軽量の盾。	動きを速くするのに最適がられている。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

けんじのたて



汎用性	ノーマル
回避率	18%
防御数値	29
魔法防御	35
追加効果	石化・結・毒
属性特効	防御力・すばやさアップ

特 徴	
異国の、強い力を持つ戦士が使ったという盾。	軽くて攻撃の邪魔にならない。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

盾

クリスタルのたて



防具の属性	ノーマル
回避率	20%
防御数値	20
魔法防御	30
追加効果	石化・睡・小人
取得時効果	防御力・すばやさ・体力アップ

特徴
クリスタルの強さを
持つ。異なる力によ
って様々な効果があ
り、防御力も一級。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔剣	パイ	空平	魔刺	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

オニオンヘルム



防具の属性	HP回復・石化・炎・毒・氷
回避率	48%
防御数値	48
魔法防御	48
追加効果	毒・石化・睡・炎・小人・凍結・毒
取得時効果	—

特徴
このオニオンシリー
ズの⁽¹⁾見、全ての属性
を持ち、全ての追加
効果を防止する。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔剣	パイ	空平	魔刺	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

くろずきん



防具の属性	ノーマル
回避率	8%
防御数値	5
魔法防御	5
追加効果	—
取得時効果	防御力アップ

特徴
真前の鎧が闇夜か
ら身を隠すために使
っていた。今でもそ
の能力が残っている。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔剣	パイ	空平	魔刺	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

チャクラバンド



防具の属性	ノーマル
回避率	10%
防御数値	6
魔法防御	6
追加効果	—
取得時効果	防御力・体力アップ

特徴
自ら発散する気を含
め、さらに吟唱して
防御力を高める。進
行して体力も上がる。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔剣	パイ	空平	魔刺	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

バイキングヘルム



防具の属性	ノーマル
回避率	10%
防御数値	7
魔法防御	7
追加効果	—
取得時効果	—

特徴
バイキング一族が威
人すると長老から授
けられていた。昔か
らの伝統的な兜

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔剣	パイ	空平	魔刺	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

兜 かぶと

ドラゴビートルム



防具有効属性	ノーマル
回避率	10%
防御数値	7
魔法防御	7
追加効果防止	—
装備時効果	—

特徴	竜騎士が、竜に乗ることを許されたしるしとして頭につける物でできたという説。
----	---------------------------------------

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔剣	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

はねつきぼうし



防具有効属性	ノーマル
回避率	10%
防御数値	7
魔法防御	8
追加効果防止	—
装備時効果	すばやさアップ

特徴	チョコボの羽毛と絹糸で織った帽子。とても軽やかだとすばやきが上がる。
----	------------------------------------

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔剣	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ダイヤのかぶと



防具有効属性	電撃系
回避率	12%
防御数値	8
魔法防御	9
追加効果防止	壁
装備時効果	—

特徴	ダイヤ製の兜。電撃の力を弱める能力があり、刺にされるのを防ぐ力もある。
----	-------------------------------------

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔剣	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

げんじのかぶと



防具有効属性	ノーマル
回避率	15%
防御数値	10
魔法防御	11
追加効果防止	石化・睡・毒
装備時効果	—

特徴	ひらたての源氏の婿などと一緒に戦場から逃げた兄、兄弟争いの際に逃してある。
----	---------------------------------------

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔剣	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

クリスタルヘルム



防具有効属性	ノーマル
回避率	15%
防御数値	12
魔法防御	15
追加効果防止	石化・睡・小人
装備時効果	—

特徴	クリスタルの砕きを拵つた。その作る力によりより軽量の追加効果を動かしきる。
----	---------------------------------------

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔剣	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

兜

リボン



防具属性	物理・石化・炎・氷・毒・重力
回避率	10%
防御数値	5
魔法防御	10
追加効果防止	炎・石化・毒・炎耐・氷耐・毒耐・重力
状態異常回復	—

特徴
一見頼りないが、強力な魔法がかけられているため、あらゆる効果も防衛する。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シ	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

オニオンアーマー



防具属性	ノーマル
回避率	45%
防御数値	48
魔法防御	48
追加効果防止	炎・石化・毒・炎耐・氷耐・重力
状態異常回復	—

特徴
まのオニオンシールドの ^{45%} 。やはり全ての追加効果を防止し、 ^{48%} の中でも最高のも。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シ	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

鎧

くろしやうぞく



防具属性	ノーマル
回避率	70%
防御数値	8
魔法防御	5
追加効果防止	—
状態異常回復	すばやきアップ

特徴
^{70%} の回避と、他に増加から伝わった、他の高・慣れよが ^{8%} という点で ^{5%} 。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シ	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

バイキングメイル



防具属性	ノーマル
回避率	4%
防御数値	10
魔法防御	7
追加効果防止	—
状態異常回復	—

特徴
バイキングヘルムと同様に、バイキングが ^{4%} に入れた時に ^{7%} かかるといふ点。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シ	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

くろおびどうぎ



防具属性	ノーマル
回避率	10%
防御数値	11
魔法防御	5
追加効果防止	—
状態異常回復	すばやきアップ

特徴
炎を集中させることによって ^{10%} 防衛するごくシンプルなもの。すばやきも上がる。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シ	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ドラゴンメイル



防具の属性	ノーマル
回避率	10%
防御数値	15
魔法防御	7
追加効果	—
取得可能職業	—

特徴	ドラゴンヘルムと同じ様に、竜に由来することを示された者のみが身につけられた。
----	--

装備できるキャラ

た	戦	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

しじんのふく



防具の属性	ノーマル
回避率	12%
防御数値	15
魔法防御	7
追加効果	—
取得可能職業	—

特徴	ドラゴンの鱗が素材として、自分たちのために使われたいをがら織りあげた。
----	-------------------------------------

装備できるキャラ

た	戦	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

たいちのころも



防具の属性	ノーマル
回避率	12%
防御数値	16
魔法防御	4
追加効果	—
取得可能職業	—

特徴	大地の精霊の力を受けている服。気象と大地の力を司る者のために作られた。
----	-------------------------------------

装備できるキャラ

た	戦	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

デモンズメイル



防具の属性	ノーマル
回避率	15%
防御数値	17
魔法防御	9
追加効果	呪
取得可能職業	—

特徴	魔と魔の力によって鍛えあげられている。魔剣士だけが装備することができる。
----	--------------------------------------

装備できるキャラ

た	戦	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ダイヤモンド



防具の属性	電撃系
回避率	18%
防御数値	18
魔法防御	10
追加効果	電
取得可能職業	—

特徴	ダイヤモンドで作られた。やはり、電撃の力を司める能力と持っているのを防ぎ力がある。
----	---

装備できるキャラ

た	戦	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	魔騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

リフレクトメール



防具有効属性	ノーマル
回避率	12%
防御数値	20
魔法防御	12
追加効果	—
装備時効果	—

特 徴
行儀な防衛能力は持たないが、高水準の防御能力はむしろ高い方といえる。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

しろのローブ



防具有効属性	ノーマル
回避率	12%
防御数値	20
魔法防御	14
追加効果	—
装備時効果	精神カアップ

特 徴
「魔法師が、自らの身を守るだけでなく、その精神力をも高めるために作りあげた。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

くろのローブ



防具有効属性	ノーマル
回避率	12%
防御数値	20
魔法防御	14
追加効果	—
装備時効果	知性アップ

特 徴
「魔法師が、自らの身を守るだけでなく、知性をも高めるために作りあげた。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

けんじのよろい



防具有効属性	ノーマル
回避率	20%
防御数値	24
魔法防御	15
追加効果	石化・睡・痺
装備時効果	—

特 徴
はかの鎧具の防具と同様に剣術から守った。とても重いが防御効果は高い。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

クリスタルメール



防具有効属性	ノーマル
回避率	20%
防御数値	28
魔法防御	18
追加効果	石化・睡・昏人
装備時効果	—

特 徴
クリスタルの強さを得た。はかのまつのクリスタルの防具と同様の効果がある。

装備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

さびたよろい



防具有効属性	ノーマル
回避率	0%
防御数値	0
魔法防御	0
必死状態防止	—
状態回復効果	—

特徴	文字どおり、ところどころにあさびたが、その隙にもあたらない。
----	--------------------------------

裝備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	神道	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

オニオレット



防具有効属性	ノーマル
回避率	32%
防御数値	0
魔法防御	32
必死状態防止	石・石化・吐・凍結・心人・地響・毒
状態回復効果	防御力・すばやさ・体力アップ

特徴	おのオニオンという名の小刀。装備しただけで体力などが上がる装備のようだ。
----	--------------------------------------

裝備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	神道	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

とうぞくのこて



防具有効属性	ノーマル
回避率	9%
防御数値	3
魔法防御	4
必死状態防止	—
状態回復効果	防御力アップ

特徴	「魔導神の魔法により、装備しても身につけられるような軽さと防御力を併せ持つ。
----	--

裝備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	神道	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ハワリースト



防具有効属性	ノーマル
回避率	11%
防御数値	4
魔法防御	1
必死状態防止	—
状態回復効果	防御力アップ

特徴	魔法的防御能力こそ低い。プロメスの魔法がかかっている。防御力が上がる。
----	-------------------------------------

裝備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	神道	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ルーンのうでわ



防具有効属性	ノーマル
回避率	10%
防御数値	5
魔法防御	6
必死状態防止	—
状態回復効果	—

特徴	古代ルーン文字が刻まれている。ルーンの方により、装備した部分に効果がある。
----	---------------------------------------

裝備できるキャラ	たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	神道	魔人	導師	魔界
----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ダイヤのうてわ



防具有効属性	電撃系
回避率	12%
防御数値	6
魔法防御	6
追加効果防止	毒
状態回復効果	

特徴
ダイヤ製の輪指。重さは小手の3分の1だが、威力によって防弾力が上げてある。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ダイヤのこて



防具有効属性	電撃系
回避率	10%
防御数値	6
魔法防御	5
追加効果防止	毒
状態回復効果	

特徴
串のてでてる者は削られるが、ダイヤの輪指より防弾力は多少落ちる。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

まもりのゆびわ



防具有効属性	ノーマル
回避率	15%
防御数値	7
魔法防御	7
追加効果防止	
状態回復効果	体力アップ

特徴
真の方で鍛えられた指輪。その威力により防弾でありながら小手と同じ動きを。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

げんじのこて



防具有効属性	ノーマル
回避率	13%
防御数値	9
魔法防御	7
追加効果防止	石化・毒・炎
状態回復効果	

特徴
はかのげんじの腕具と一緒に伝えられた。鍛製で精巧で、やはり防弾効果は抜群。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

クリスタルのこて



防具有効属性	ノーマル
回避率	15%
防御数値	10
魔法防御	10
追加効果防止	石化・毒・小人
状態回復効果	

特徴
はかのクリスタルの防具と同じ効果を持つ。七色に光輝いて装備した者を守る。

装備できるキャラ

たま	戦士	モン	白魔	黒魔	赤魔	狩人	ナイ	シー	学者	風水	竜騎	パイ	空手	魔剣	幻術	吟遊	魔人	導師	魔界
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

小手

ホムのみぎうて



特徴

自爆したホムの右腕を複製させたもの。単独戦時に両手に高く掲げ、敵に向かって投げつける。ファイガと同じ効果がある。

ほっきょくのかぜ



特徴

剣山の氷窟の地に氷嵐吹き渡るという凍風を、敵の魔道陣が封じ込め結晶にしたもの。別名とブレイザと同じ効果がある。

かみがみのいかり



特徴

天上の神々の怒りを象徴し、特効に封じ込めたもの。敵に向かって投げると、サンダガと同じ効果が定まる恐しい呪い。

だいちのドラム



特徴

大地の震動によって占いをを行う巫女が使っていたもの。それに魔道陣がクエイクの魔法を封じ込めた。早くと大地震が起る。

かめのこうら



特徴

怪物ランドスタートの子供の甲羅を砕干にした物。どんな武器攻撃もよせつけない守壁には、プロテスと同様の効果がある。

あくまのためいき



特徴

最初の予定では、毒や麻痺だけでなく死をも回復させる物に出来上がるはずだったが、失敗に終わった。エスナと同じ効果。

ブラックホール



特徴

魔人の手によって暗黒の力を凝縮し、1つのオーブに封じ込めた物。敵に向かって投げつけると、デジョンと同じ効果を得られる。

くろのかおり



特徴

毒草を煮つめたものに魔人の呪いの呪文を盛り封じ込めたもの。その毒りを感じた者は、デスの魔法にかかり、死んでしまう。

リリスのくちづけ



特 徴
 妖精リリスの名が冠してはいるが、その効果はドレインと同じだ。敵気を取り、その魔物の死体の一部を盗む代わりに回復させる。

てんぐのあくび



特 徴
 笑いの聲を飛ばす妖怪がてんぐで、そのあくびは一陣の烈風を呼び起こす。その風を封じた結晶で、エアログと同じ効果がある。

かめのこうらわり



特 徴
 かめのこうらに対応して作られたのがこのアイテム。イレースの魔法を借じた小さな斧で、相手の物理の壁を打ち破る。

ちんもくのおふだ



特 徴
 「魔法の方を持つ古いおふだ」に集っているカード。イレースの魔法が封じてあり、敵に近づけるとその魔法を発揮できる。

ひつじのまくら



特 徴
 本品の中に、3種類の魔法がスリプルの魔法を封じたため、敵に近づくと、スリプルと3種の効果が発揮する。

ひかりのカーテン



特 徴
 魔法のぬくぬく、魔法のぬくぬくのために作られた、光の結晶にリアーナの魔法を封じたまばゆいカーテン。敵との間にひく。

チョコボのいかり



特 徴
 音はほとんどないチョコボ。しかし一鳴りすると手がつけられない音波を出す。その怒りの気はフレアと同じのカード。

しろのかおり



特 徴
 音はなくても理力の手ですべてを封じたため、香りを残すためのもので、その香りをかぐとすまじい理力が敵の中で発揮する。

◆クリア・アイテム

第2巻の完全攻略編の本編でも書いたり、ゲームを進めるうえで必要不可欠なアイテムが、クリアアイテムだ。ここまでゲームを進めてきた人たちならば、それは身を持って知るところだと思ふ。クリアアイテムを手にするのを忘れたがために行き詰まってしまった人もあるんじゃないだろうか？

ここでは、上巻と同様に、ゲーム後半部で登場するクリアアイテム3つの特徴を紹介しよう。「つい、うっかり」なんてことがないように、これを参考にして、最後の戦いに向けて万全を期して、がんばってほしい。



ノアのリュートは海神神徳のどこかに今でも眠っている…



そのリュートははこらで眠るウネを起すのに必要なのだ



エウレカの鍵は隠居の地エウレカに行くために必要となる



クリスタルタワーの2階より上に行く時にどうしても必要

ノアのリュート

神の詔りに触れ、海底に沈んだ神徳に託る。時を越え、その音色は遠か夢の世界にまで響きわたる。



エウレカのかぎ

隠居の地エウレカの扉を開ける鍵。この鍵は不完全で、完成させるには強大なパワーを必要とする。



シルクスのかぎ

迷宮に閉まれた、光輝く城の扉を開放する鍵。やはり強大なパワーを与えないと完全にはならない。



ひのきば

四大元素の火の精霊サフランドラの牙。火の神の力を有す。



つちのきば

四大元素の土の精霊ノームの牙。土の神と同様の力を持つ。



データリスト

3

キャラクターパラメーター表



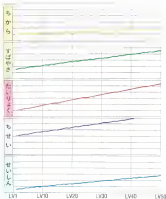


魔人



土のクリスタル

黒魔法の魔人ということもあり、黒魔法に必要な知能がずば抜けて高い。力、精神などの上昇率はやや低いが、魔法詠唱の際に体力の消費が少ないのは特筆もの。



魔法使用回数

魔人は黒魔法、しかもクラス8までを使用することができる、いわば黒魔法の達人。黒魔法詠唱にくらべ、使用できる回数もゲンと増え、しかもその効果までも大きくな

魔法名	レベル	属性	威力	範囲
炎の魔法	1	炎	100%	単体
氷の魔法	2	氷	100%	単体
雷の魔法	3	雷	100%	単体
風魔法	4	風	100%	単体
毒魔法	5	毒	100%	単体
重力魔法	6	重力	100%	単体
炎の魔法	7	炎	100%	単体
氷の魔法	8	氷	100%	単体
雷の魔法	9	雷	100%	単体
風魔法	10	風	100%	単体
毒魔法	11	毒	100%	単体
重力魔法	12	重力	100%	単体
炎の魔法	13	炎	100%	単体
氷の魔法	14	氷	100%	単体
雷の魔法	15	雷	100%	単体
風魔法	16	風	100%	単体
毒魔法	17	毒	100%	単体
重力魔法	18	重力	100%	単体
炎の魔法	19	炎	100%	単体
氷の魔法	20	氷	100%	単体
雷の魔法	21	雷	100%	単体
風魔法	22	風	100%	単体
毒魔法	23	毒	100%	単体
重力魔法	24	重力	100%	単体
炎の魔法	25	炎	100%	単体
氷の魔法	26	氷	100%	単体
雷の魔法	27	雷	100%	単体
風魔法	28	風	100%	単体
毒魔法	29	毒	100%	単体
重力魔法	30	重力	100%	単体
炎の魔法	31	炎	100%	単体
氷の魔法	32	氷	100%	単体
雷の魔法	33	雷	100%	単体
風魔法	34	風	100%	単体
毒魔法	35	毒	100%	単体
重力魔法	36	重力	100%	単体
炎の魔法	37	炎	100%	単体
氷の魔法	38	氷	100%	単体
雷の魔法	39	雷	100%	単体
風魔法	40	風	100%	単体
毒魔法	41	毒	100%	単体
重力魔法	42	重力	100%	単体
炎の魔法	43	炎	100%	単体
氷の魔法	44	氷	100%	単体
雷の魔法	45	雷	100%	単体
風魔法	46	風	100%	単体
毒魔法	47	毒	100%	単体
重力魔法	48	重力	100%	単体
炎の魔法	49	炎	100%	単体
氷の魔法	50	氷	100%	単体
雷の魔法	51	雷	100%	単体
風魔法	52	風	100%	単体
毒魔法	53	毒	100%	単体
重力魔法	54	重力	100%	単体
炎の魔法	55	炎	100%	単体

るといふのだから相らしい。魔法使用回数の増え方はなだらかだが、レベル40をすぎると、クラス8の魔法も2ヶタになるので、かなり役に立つジョブといえるだろう。

クラス8の魔法使用回数

1	ファイア・ブレイク・スプリム
2	サンダー・バースト・ブレイク
3	アイス・ブレイク・スプリム
4	ブレイク・ブレイク・スプリム
5	重力魔法・ブレイク・スプリム
6	ファイア・ブレイク・スプリム
7	サンダー・ブレイク・スプリム
8	アイス・ブレイク・スプリム

	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
1	25	26	26	26	27	27	28	28	28	29	29	30	30	30	31	31	31	32	32	32	33	33	34	34	34
2	23	23	24	24	25	25	25	26	26	27	27	27	28	28	29	29	29	30	30	30	31	31	31	32	32
3	20	20	21	21	22	22	22	23	23	24	24	24	25	25	26	26	26	27	27	28	28	29	29	29	29
4	17	17	18	18	18	19	19	20	20	21	21	21	22	22	23	23	23	24	24	25	25	26	26	26	27
5	13	14	14	15	15	16	16	17	17	17	18	18	19	19	20	20	20	21	21	22	22	23	23	24	24
6	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	16	17	17	18	18	19	19	19	20	20	21
7	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18
8	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14

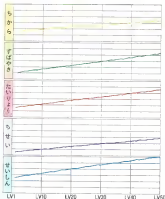


導師



土のクリスタル

力、すばやさ、体力ともにもそこそこといったところ。知性はやや低いからい式。しかしさすがは魔法、白魔法に必要な精神は初級魔法、上昇率ともにダンを抜いて高い。



魔法使用回数

魔人が魔法の達人ならば、導師は白魔法のエキスパートといったところ。やはり白魔法

師よりも、使用回数、パワーなどはアップしており、しかも、クラスまでの

魔法名	威力	属性	魔法威力
炎の魔法	100%	炎	100%
氷の魔法	100%	氷	100%
雷の魔法	100%	雷	100%
風魔法	100%	風	100%
毒魔法	100%	毒	100%
重力魔法	100%	重力	100%
回復魔法	100%	回復	100%
睡眠魔法	100%	睡眠	100%
沈黙魔法	100%	沈黙	100%
炎の魔法	100%	炎	100%
氷の魔法	100%	氷	100%
雷の魔法	100%	雷	100%
風魔法	100%	風	100%
毒魔法	100%	毒	100%
重力魔法	100%	重力	100%
回復魔法	100%	回復	100%
睡眠魔法	100%	睡眠	100%
沈黙魔法	100%	沈黙	100%

白魔法が使用可能となっている。使用回数の増え方は、魔人と全く同じ。少しずつ、確実に増加していく。ちなみにここでは、ゲーム中盤のレベル31からレベル55までを紹介。

クラスまでの魔法使用回数を使いこなすことのできるようになる。

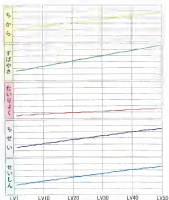
魔法名	威力	属性	魔法威力
1	炎の魔法	炎	100%
2	氷の魔法	氷	100%
3	雷の魔法	雷	100%
4	風魔法	風	100%
5	毒魔法	毒	100%
6	重力魔法	重力	100%
7	回復魔法	回復	100%
8	睡眠魔法	睡眠	100%
9	沈黙魔法	沈黙	100%

	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
1	25	26	26	27	27	28	28	28	29	29	30	30	30	31	31	31	32	32	32	33	33	34	34	34	
2	23	23	24	24	25	25	25	26	26	27	27	27	28	28	29	29	29	30	30	30	31	31	31	32	32
3	20	20	21	21	22	22	22	23	23	24	24	24	25	25	26	26	26	27	27	28	28	29	29	29	
4	17	17	18	18	18	19	19	20	20	21	21	21	22	22	23	23	23	24	24	25	25	25	26	26	27
5	13	14	14	15	15	16	16	17	17	17	18	18	19	19	20	20	20	21	21	22	22	22	23	23	24
6	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	19	20	20	21	
7	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	
8	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14



土のクリスタル

召喚魔法を使用するというのもあり、知性と精神の上がり方は同じ。しかし、ここで特に見てもらいたいのはすばやさ。かなりの急角度で上がっているのがわかる。



魔法使用回数

魔界幻士は召喚魔法の中でも、白や黒でなく合体したモンスターを出現させることのできる

るジョブ。様々な魔法ということでたくさん使いたいところだが、使用回数の増え方はなだらかな。しかもクラス8のレベルはレベル42にならないと戦うことができない。



クラス8の召喚魔法はリリアイア。通常を起すのだ



クラス8のバハムットは、かなメガアレア攻撃だ

1	エスタブ
2	アイス
3	炎バム
4	ヒート
5	ハイブ
6	カサスト
7	リハイア
8	バハム

	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
1	15	15	15	16	16	16	16	17	17	17	17	17	18	18	18	18	19	19	19	19	20	20	20	20	20
2	13	13	13	14	14	14	14	15	15	15	15	16	16	16	16	17	17	17	17	18	18	18	18	18	18
3	10	10	11	11	11	12	12	12	12	13	13	13	13	14	14	14	14	15	15	15	15	15	16	16	16
4	7	8	8	8	9	9	9	9	10	10	10	11	11	11	11	12	12	12	12	13	13	13	13	14	14
5	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	10	10	10	10	11	11	11	11
6	2	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	10	10
7	0	0	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6



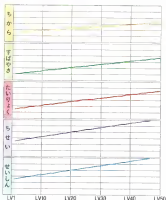
賢者



- = MP
- = INT
- = MDEF
- = MRES
- = MSTR
- = MDEF

封印された称号

全ての魔法を使いこなすという賢者。その言葉を表づけるように、知性、精神ともに上昇率はずば抜けて高い。他のステータスも上がり方はなだらかだが数値は高い。



魔法使用回数

賢者の魔法使用回数は、他の魔法師にくらべるとはるかに高い。特にレベル35あたりか

らは、3段階のようにどんどん増えていくのがわかる。しかも、使用できる魔法は魔法、聖魔法、召喚魔法の全てというのだから、これほど役に立つジョブも珍しいだろう。



周回も使いこなす

合体の召喚マスタ

魔法使用回数	魔法名
1	ケアル・ポーション・サイロ・クイック・リフレク・バブル・スロウ
2	エアロ・ナード・ヒール・サンダー・ポイズン・ブレイク・アイス
3	クアール・サロ・ブレイク・クイック・リフレク・サンダー・スロウ
4	ライブ・コンフ・サイロ・ブレイク・リフレク・スロウ・ヒーラ
5	クアール・クイック・リフレク・サンダー・ポイズン・スロウ・アイス
6	エアロ・ポーション・アイス・クイック・リフレク・スロウ・バブル
7	ケアル・ポーション・クイック・リフレク・スロウ・ヒーラ・ブレイク
8	トータル・ポーション・クイック・リフレク・スロウ・ヒーラ

	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
1	41	42	43	43	44	45	45	46	46	47	48	48	49	50	50	51	51	52	53	53	54	54	55	56	56
2	34	35	36	36	37	38	38	39	40	40	41	41	42	43	44	45	45	46	46	47	48	48	49	49	49
3	28	27	27	28	29	29	30	31	31	32	33	33	34	35	35	36	36	37	38	38	39	40	40	41	41
4	18	18	19	20	20	21	22	22	23	24	24	25	26	26	27	28	28	29	30	30	31	31	32	33	33
5	13	14	15	15	16	17	17	18	19	19	20	21	21	22	23	23	24	25	25	26	27	27	28	29	29
6	9	9	10	11	12	12	13	14	14	15	16	16	17	18	18	19	20	20	21	22	22	23	24	24	25
7	4	5	5	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	13	14	15	15	16	17	17	18	19	19	20	21
8	1	1	1	1	2	3	4	4	5	6	7	7	8	9	10	10	11	12	12	13	14	14	15	16	16



忍者

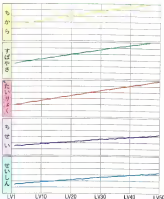


1	18	25	38	45	50
---	----	----	----	----	----

- = ちから
- = すばやさ
- = たいりょく
- = ちせい
- = せいしん

封印された称号

賢者と同じく、最強の称号とされる忍者。知性、精神はよまあだが、力、すばやさ、体力の上昇率は、どれもすばらしい。全ジョブの中でも攻撃力はダントツに高い。



史上最強の武器“しゅりけん”

忍者にしか扱うことができない“しゅりけん”は、その威力の大きさから史上最強の武器といわれている。ギサールの館屋やエウレカのB3F、B1Fの宝箱に入

っているのだが、実は売っている所もあるのだ(詳しくは277参照)。しかし値段がとても高いので、ボス相手のバトルを中心に使用するのがおススメだろう。



最高の攻撃力を持っているのでボスに使うのが



ギサールの館屋に1つ



エウレカB3Fに2つ



エウレカB1Fに2つ



しゅりけんが売ってる

役立ちデータ

S ELECT 4



お宝データ

モンスターとの戦闘後、お宝をもらうことがしばしばあるはず。しかし、いつももらえるわけじゃないし、いくら戦っても何もくれないモンスターもいる。

ここでは、そんな疑問に答え、しかもとっても役に立つお宝データを、一挙公開しよう。これを見て、お宝をどんどんふふやしてこよう！

■こんなにいる!! お宝モンスターちゃんたち!

モンスターからお宝をもらう方法は2つ。シーフで盗む場合と、戦闘後自動的にもらう場合だ。お宝を持っているモンスターは全部で28種。中にはすごい武器防具を持っている奴もいるぞ。



シーフが盗んできたお宝



戦闘後に自動的に手に入る場合も

表①

	19%	19%	19%	19%
①	ポーション	ポーション	ポーション	ポーション
②	ポーション	ボムのかげら	ボムのかげら	ひつじのまくら
③	ポーション	なんきょくのかげ	なんきょくのかげ	こびとのパン
④	ポーション	ゼウスのいかり	ゼウスのいかり	あくまのためのいさ
⑤	ボムのかげら	なんきょくのかげ	ゼウスのいかり	ポーション
⑥	まのや	せいなるや	てつみや	いかづちのや
⑦	きんのはり	きんのはり	きんのはり	きんのはり
⑧	めくすり	めくすり	どくけし	どくけし
⑨	ポーション	おとめのキッス	やまびこせう	うちでのこづち
⑩	ハイポーション	ハイポーション	ハイポーション	ハイポーション
⑪	ハイポーション	ボムのみぎうで	ボムのみぎうで	ますいばり
⑫	ハイポーション	ほっきょくのかげ	ほっきょくのかげ	かめのこうら
⑬	ハイポーション	かみかみのいかり	かみかみのいかり	ますいばり
⑭	ボムのみぎうで	ほっきょくのかげ	かみかみのいかり	ポーション
⑮	ハイポーション	ブラックホール	リリスのくもつけ	てんぐのあくび
⑯	エリクサー	エリクサー	エリクサー	エリクサー
⑰	エリクサー	エリクサー	エリクサー	エリクサー
⑱	エリクサー	エリクサー	エリクサー	エリクサー

■お宝モンスター・表の読み方

表①	表②	表③

① モンスターとアイテム名の相番号

表①のもらえるアイテム名と、表②の対応をくれるモンスターとを合わせるための相番号。

同じそれぞれの対応をもらえる標準

同じ①のアイテムでも、それぞれもらえる確率は違う。左ページに載せたアイテムは比較的大きな割合でもらう事ができるが、右ページ、中でも15%のアイテムはなかなかもらう事はできない。ちなみにシーフが盗めるのは15%の物だけ。

② 対応でもらうアイテム名

モンスターが持っているアイテムの名前。1匹のモンスターにつき、2つのアイテムがある。

③ 対応を持ったモンスター名

それぞれの対応を所持しているモンスターの名前。モンスターによって持っている対応は違う。

④ モンスターの出現場所

対応を持ったそれぞれのモンスターが出現する場所。タリックマップなどを参考にすると良い。

	9%	9%	4.5%	1.5%
①	ハイポーション	ハイポーション	フェニックスのお	エリクサー
②	ラッコのあたま	ラミアのうろこ	ボムのみぎうで	ボムのみぎうで
③	ラッコのあたま	バックスのさげ	ほっきよくのかげ	ほっきよくのかげ
④	ラッコのあたま	かめのこうらわり	かみがみのいかり	かみがみのいかり
⑤	ちんちくのおふだ	まずいばり	あくまのためいさ	あくまのためいさ
⑥	ほのおのや	こおりのや	メデューサのや	よいちのや
⑦	きんのはり	きんのはり	きんのはり	きんのはり
⑧	めぐすり	めぐすり	どくけし	どくけし
⑨	おとめのキッス	やまびこそう	うちでのこづち	ハイポーション
⑩	フェニックスのお	フェニックスのお	エリクサー	エリクサー
⑪	ラッコのあたま	ちんちくのおふだ	リリスのくちづけ	リリスのくちづけ
⑫	ラッコのあたま	ブラックホール	てんぐのあくび	てんぐのあくび
⑬	ラッコのあたま	ひかりのカーテン	チョコボのいかり	くろのかおり
⑭	ラミアのうろこ	バックスのさげ	かめのこうら	たいちのドラム
⑮	ひかりのカーテン	かめのこうらわり	くろのかおり	チョコボのいかり
⑯	オニオンソード	オニオンソード	オニオンソード	オニオンヘルム
⑰	オニオンヘルム	オニオンヘルム	オニオンアーマー	オニオンソード
⑱	オニオレット	オニオンアーマー	オニオンヘルム	オニオンソード

表①

モンスター名	主な出現場所	順番号	モンスター名	主な出現場所	順番号
ゴブリン	祭壇の洞窟	①	ストローパー	下水道	②
カーバンクル	祭壇の洞窟	③	ブラックプリン	アムル周辺	④
ブルーウィスプ	祭壇の洞窟	⑤	バルカン	アムル周辺	⑥
ラルファイ	封印の洞窟	⑦	マンシヤン	アムル周辺	⑧
シャドウ	封印の洞窟	⑨	ニードルモンスター	サロニア大陸	⑩
レプナント	封印の洞窟	⑪	ソーサラー	サロニア大陸	⑫
ダイブイーグル	山頂へ続く道	⑬	あくまのうま	魔法陣の洞窟	⑭
ルフ	山頂へ続く道	⑮	ロックガーゴイル	魔法陣の洞窟	⑯
レプラカーン	トージスの抜け道	⑰	うしにんげん	魔法陣の洞窟	⑱
プティ	ネプト神殿	⑲	くろまじ	魔法陣の洞窟	⑳
ワリバット	ネプト神殿	㉑	キングリザード	時の神殿	㉒
バラライマ	ハインの城周辺	㉓	キューロプス	サロニアの地下迷宮	㉔
ドリフォン	ハインの城周辺	㉕	ポストロル	サロニアの地下迷宮	㉖
ノッカー	アーガス城周辺	㉗	ファハン	サロニアの地下迷宮	㉘
レッドキャップ	浮遊大陸外周	㉙	ガーブ	古代遺跡	㉚
ビュグマン	オーエンの塔	㉛	アズリエル	古代遺跡	㉜
プティメイジ	オーエンの塔	㉝	ダスクロー	地獄の洞窟	㉞
ボム	地底洞	㉟	バッサゴ	地獄の洞窟	㊱
しょうにゅうせき	地底洞	㊲	スレイブニル	禁断の地エウレカ	㊳
バルーン	女の洞窟	㊴	ダークジェネラル	禁断の地エウレカ	㊵
マダマンタイタイ	女の洞窟	㊶	レッドドラゴン	クリスタルタワー	㊷
ファラオ	ハインの城	㊸	グリーンドラゴン	クリスタルタワー	㊹
ラミア	ハインの城	㊺	イエロードラゴン	クリスタルタワー	㊻
デーモン	ハインの城	㊼	グラシャポラス	闇の世界	㊽
デュラハン	ハインの城	㊾	トール	闇の世界	㊿
コカトリス	水の洞窟	㊿	ビュドラ	闇の世界	㊿
ローバー	水の洞窟	㊿			

魔法パラメーター表

魔法を使用する場合、1番強いのを揃えさせるのが現在あるどの魔法を使えば1番効果的に戦えるか、という判断だと思う。水属性や炎属性、アンデッド系など、弱点を持っているモンスターを別にすれば、その魔法自体が持っている効力と成功率が1番の判断材料となるはず。その材料をここに提供しよう。

魔法は3種類、全72魔法あるのだ!!

魔法は白魔法、黒魔法、召喚魔法の3つ。その中でも1タラス3種類ずつ、8タラス分あるので、全部で72種の魔法があるわけだ。これらを使いこなせばじめて一人前の冒険者といえる。



魔法パラメーター表の読み方

基本的に、魔法パラメーター表のパターンは4つに分かれている。数値の大きさは青から黄、そして赤へいく程大きくなっており、緑のグラフは確率を表している。これらの数値分けや色別は、下のかこみを参考にして欲しい。ちなみに、それぞれの魔法のこまかい数値は、その魔法を使用した時の最低値を表している。通常は《さまざまな状況によって異なる》り、表示した数値の2~3倍の効果がある

あると思っていただろう(例えばファイアは、パラメーター表ではレベル1で25、レベル30で75だが、実際にはレベル3でも40前後のダメージを与えられる)。

このパラメーター表の上手な使い方は、72種類ある魔法をランク分けして、どの魔法が強いか、あるいは効果がどうかを把握すること。棒グラフの長さや色をじっくり見くらべて、効率的に魔法を使っていこう。

魔法パラメーター表のパターン



▲棒グラフの最大値1000P。●=白魔法、黒魔法、幻術師。●=凍結、魔人、魔界幻士



▲棒グラフの最大値2000P。●=白魔法、黒魔法、幻術師。●=凍結、魔人、魔界幻士



▲棒グラフの最大値2000P。●=白魔法、黒魔法、幻術師。●=凍結、魔人、魔界幻士

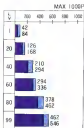


▲棒グラフの最大値100%。●=白魔法、黒魔法、幻術師。●=凍結、魔人、魔界幻士

○ クラス 1

ケアル

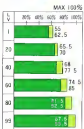
HPを回復させる魔法。回復系の中では一番威力は高いが、初期のころならば十分有効に働ける。アンゼット系モンスターには攻撃魔法としても使われてくる。



○ クラス 1

ポイズナ

高毒を体内から消し去る魔法。移動時には、味方1人、または全員に100%有効だが、戦闘中はその確率が落ちてしまう。ちなみにその効果は非戦闘時と同じ。



○ クラス 1

サイトロ

非戦闘時のみ使用できる魔法。ある一定の範囲内のマップを、自分たちを中心として見ることができるといった便利なものだ。

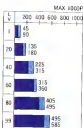


町や村、ダンジョンなどの重要地点は色で表わされていく。

○ クラス 2

エアロ

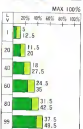
空を飛ぶ敵に対して効果のある攻撃魔法。魔法の中でも数少ない攻撃魔法だがその威力は高い。魔法レベルが上がると、クラス2のサンダーと同じくらいになる。



○ クラス 2

トード

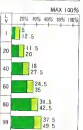
カエルになったり、元に戻したりする魔法。戦闘時には、敵に対して使用することもできる。が、自分よりレベルの低い敵にしか効かないので確率は低い。



○ クラス 2

ミニマム

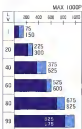
小人になったり、元に戻したりする魔法。これもトードと同じく敵に対して使えるが、やはり自分よりレベルの低い敵にしか効果がないので確率は低い。



○ クラス 3

ケアルラ

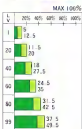
ケアルラには、^{100%}HPを回復することのできる魔法。ケアルよりも、ケアと有効に使用できる。アンデット系モンスターにも使用。敵1匹に対しては効果なし。



○ クラス 3

テレポ

移動時に、ダンジョンの中から外へ、一瞬にしてワープできる魔法。移動時、敵1匹に使用でき、成功すると次のひずみに戻る事ができる。確率は低い。



○ クラス 3

ブライナ

味方の視力を回復することのできる魔法。戦闘時、レベルの低いものは失敗することもありますが、敵の方ではほぼ100%の確率で回復することができる。



○ クラス 4

ライブラ

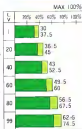
敵のHPの総量と現在のその値を見ることのできる魔法。レベル1からの確率が100%となっている魔法だが、ボスキャラに対しては効果がない。



○ クラス 4

コンフュ

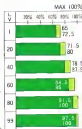
敵の順に自出し混乱させる魔法。敵1匹から全員まで使用することができる。全員が使用する場合、中にはかからない敵も出てくるので、確率はそれほど高くない。



○ クラス 4

サイレス

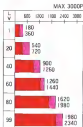
敵を沈黙させ、魔法を使えなくする魔法。再魔法を使用する敵に有効だが、コンフュと同じく、中にはかからない敵も出てくるので確率はまあまあというところ。



○ クラス 5

ケアルダ

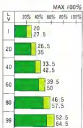
かなりのHPを回復することのできる魔法。アンデット系にも使用でき、ケアルダよりも強力なので、下手な聖魔法を使うよりも、はるかに効果は大きい。



○ クラス 5

レイズ

簡単に死んだ者を生き返らせる魔法。これはアンデット系にも使用でき、成功すると一発でぼろぼろになることができる。それだけに敵中は少々気めになっている。



○ クラス 5

プロテス

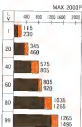
味方1人に見えない壁を築って防御力を上げる魔法。味方に、しかも1人に対して使用するのでもっと高い確率で成功させることができるのがいい。



○ クラス 6

エアロガ

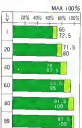
敵中の敵に対して大きなダメージを与える魔法。エアロに比べ、はるかに攻撃力が高くなっている。敵1匹にも全員にも使用できるので存続に役いたい。



○ クラス 6

ストナ

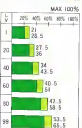
石に変えられてしまった者を元に戻す魔法。移動時のその効果は100%だが、戦闘時には失敗する事もたまある。しかし、全体的には確率の高い魔法だ。



○ クラス 6

ヘイスト

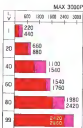
戦闘中、味方1人にかつ、攻撃力を上げる魔法。魔法系のキャラにはその効果は大きいですが、中には魔法の効き目が十分と思える時もある。確率は低い。



○ クラス
7

ケアルガ

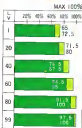
ケアル系の中でも輪の分の魔法。味方1人向け。HPを最大値まで回復することができる。アンデット系にももちろん使用でき、今後に使っても効果は尤



○ クラス
7

エスナ

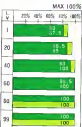
石化やマヒ、毒など、死を除く全ての石化を回復させる魔法。敵中では100%成功。戦闘中もほぼ成功するだろう。しかしレベルの低いものは、不安もあり。



○ クラス
7

リアレク

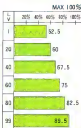
魔法攻撃を敵にはじき返すバリアを張る魔法。これはクラス7の魔法ということもあり、ほぼ確実に成功するだろう。ただし、1回張られると張り直しがいる。



○ クラス
8

トルネド

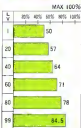
敵の魔法の性質によってもいい魔法。その効果はとてんまいが、それだけに失敗することもある。レベルが高くなると命中率上がるがガスには使えない。



○ クラス
8

アレイズ

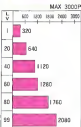
完全な回復の魔法。死んだ者をよみがえらせ、HPも最大値まで回復できる。アンデット系に使用すると、ガスと同じ効果が得られる。命中率もそこそこだ。



○ クラス
8

ホーリー

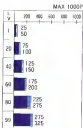
自らのエネルギーをぶつけ攻撃する魔法。その方はどんな敵にも有効で、はかり知れない程の破壊力を持つ。敵1匹にしる使用できないのが残念なところ。



● クラス 1

ファイア

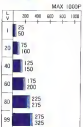
炎の魔法。クラス1とはいふ、レベルが1からとそこそこの攻撃力を持つ魔法となる。使用回数も多くあるので、敵1匹に対して使用していくと有効だろう。



● クラス 1

ブリザド

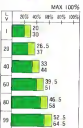
氷の魔法。ファイアと同じく、レベルが1からとそこそこの攻撃力を持つ。炎のモンスターに対して効果的だが、氷のモンスターに使用すると回復に。



● クラス 1

スリプル

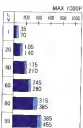
敵の睡眠に作用し、眠らせる魔法。ただし、眠めないモンスターやアンデット系モンスターには無効ということもあり、成功中はそれ程高くないのが弊。



● クラス 2

サンダー

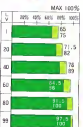
雷の魔法。クラス2ということもあり、ファイアやブリザドよりも攻撃力は高い。特に水属性のモンスターには大きなダメージを与えることができる。



● クラス 2

ポイズン

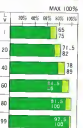
毒素を敵の体内に注ぎ込む魔法。確率的には、まあまあ高いのだが、中にはこの魔法で回復してしまうモンスターもいるので注意したい。地中の敵に有効。



● クラス 2

ブライ

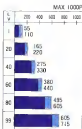
敵の視力を奪い、攻撃力を低くさせる魔法。ポイズンと確率の高さは同じ。しかし魔法攻撃のみでモンスターには無効なので、使用しても意味はない。



● クラス 3

ファイラ

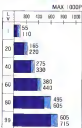
水系魔法ファイラの強力版。さすがにクラス3ともなると、その効果はかなりのもの。敵1匹や全員に使えるが、やはり1匹ずつにかけた方が効果は大きい。



● クラス 3

ブリザラ

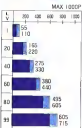
水系魔法ブリザドの強力版。攻撃力はファイラと同じ。この魔法もそこそこ使用回数が増えたら敵1匹に対して使うのが有効だろう。氷系モンスターに強い。



● クラス 3

サンダラ

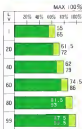
雷系魔法サンダーの強力版。やはりこれもクラス3なので、ファイラやブリザラと攻撃力に全く同じ。氷系モンスターに対して、とてもよく効く魔法だ。



● クラス 4

ブレイク

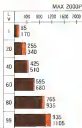
敵の体を砕かし、石化させる魔法。敵1匹にしかなんて使えないが、何れかくり返すことによりその効果が表われる。確率はまあまあと行ったところ。



● クラス 4

ブリザガ

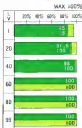
水系魔法の最終バージョン。グラフィックが変わっている中でもわかるが、クラス3のブリザラよりも、もっと大きな攻撃力を持つ魔法。多数の敵にも有効だ。



● クラス 4

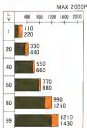
シェイド

敵の視界をマヒさせ、身動きをとれなくする魔法。これは同じクラスのブレイクよりも確率が高く、しかも成功した時のメリットもより大きい魔法だ。



● クラス 5 サンダガ

通常魔法の最強バージョン。クラス2のサンダーに比べ、はるかに大きな威力を誇っている。水属性エンスターと相戦する時には、とても強い力を発揮する。



● クラス 5 キル

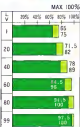
自分のレベルよりも3分の2レベルの敵に威力を弱くしてしまう魔法。自分よりもレベルがかなり低い敵が発現したら使おう。



相手のレベルが自分の半分前後になったら成功すると思っただけだろうか。

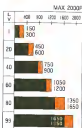
● クラス 5 イレース

敵の防御魔法を封じ込める魔法。これによって敵のバリアが破れ、こちらからの攻撃が決まりやすくなる。確率的にも高いので、手強いエンスターに使うとよい。



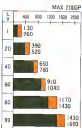
● クラス 6 ファイガ

通常魔法の最強バージョン。クラス5ということもあり、他の水系、雷系の最強バージョンよりも群をのいて攻撃力が高い。これはかなり有効に使える魔法。



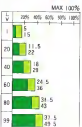
● クラス 6 パイオ

敵の体に着青している範囲を巨大化して攻撃する魔法。ファイゴよりはやや劣るが、あらゆる敵に対して有効なので使いみちは広い。敵1匹でも全員でも可。



● クラス 6 デジョン

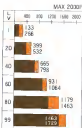
敵1匹を次のレベルにほうりやることのできる魔法。かなりの魔法なので確率は低い。これは成功すれば一発で決まる。サブとしても使える魔法。



● クラス 7

クエイク

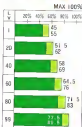
震しい地点を揺こして敵にダメージを与える魔法。戦闘時には震そうに感じるが、あらゆる敵全てにそのダメージが及ぶので、強い魔法のひとつといえる。



● クラス 7

フレクガ

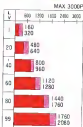
敵の体を弱くして石化し、物動に付き魔法。敵1体にしきを使用することはできないが、11Pの敵の1モンスターには効果的。相手もそこそこ強い。



● クラス 7

ドレイン

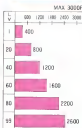
敵のHPを吸収し、自分のものとする魔法。たまたま自分のHPがマックスでも、大量に敵から吸いとることが出来る。ただし、アンケッドだと逆効果になる。



● クラス 8

フレア

炎と雷と光を敵にぶつける魔法。敵1体に対して、3魔法では最高の攻撃ができる。もちろん敵自身にもかけることができ、分散してもそのおぼえが強い。



● クラス 8

デス

敵のHPを減らすため、死を呼びおこす魔法。1回につき1体のモンスターに使用でき、1撃で倒すことが可能。見捨てることもあるが、その強さの方が強い。



● クラス 8

メテオ

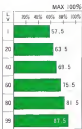
小惑星を敵全員の1に降らす魔法。やはりクラス8ということなので、かなりの威力を持つ魔法だ。敵全員という点とではあれば、フレアよりも効果が出やすい。



クラス 1

エスケブ

チョコボ水名の赤い卵を利用し、敵からスタコラ逃げ出す能力。グラフを見てもわかるとおり、かなりの確率で逃げ出すことが可能。レベルが上がるほど逃げやすくなる。



クラス 1

エスケブ

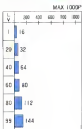
必攻撃はしてあるが、なでられてしまうという心配のない魔法。グラフでは数値が低く見えてはいるがほぼなでられると思ってよい。しかし反動にはダメージは受けない。



クラス 1

エスケブ

威力を低減し、敵1匹にキックで攻撃するも、他の魔法攻撃にくらべるとその攻撃力は小さいが、時には敵を撃つ倒してしまふほどの力を出すこともある。



クラス 2

アイス

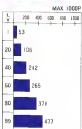
凍結状態を付与、敵全体を眠らせることのできる魔法。凍結は高いとはいえないが、成功するとスリプルと同じ働きをし、敵の攻撃を弱く回復をする。



クラス 2

アイス

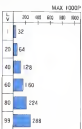
敵に冷たい凍結をあげ、敵1匹の命を奪うことのできる魔法。このグラフでは数値が低く見えてはいるが、レベルが上がるにつれてダメージは敵に与える事も可能。



クラス 2

アイス

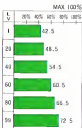
威力を発生させて（ダイヤモンドダスト）敵全体を眠りつかせる魔法。レベルによっては氷系の魔法魔法ブリアザがよりも高い攻撃力を発動することができる。



クラス 3

スパルク ⑩

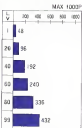
マインドプラストを使い、敵全体をマヒさせる魔法。陣中からするとそう高くはないが、成功すると、敵は身動きできなくなり有利に戦いが進むはずだ。



クラス 3

スパルク ⑩

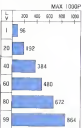
敵1体に対して神の怒りをおとす魔法。音楽と同じ働きをするがその威力ははかり知れない程大きい。敵1体にかまけてきかないため敵が少数の時に使う。



クラス 3

スパルク ⑩

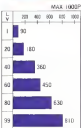
敵全体に強力なダメージをおとす魔法。大の怒りともいう。これは敵全体にかけるということもあり、個体にかえるダメージはサンダーと同じくらいになる。



クラス 4

ヒートラ ⑩

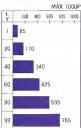
パーティ全体のHPを回復させる魔法。グラフで見るとケアルラと同じくらいだが、実際にはケアルラぐらいの回復量がある。心強い魔法だ。



クラス 4

ヒートラ ⑩

大の怒り1より敵1体に怒りの魂をたきつける魔法。これは女神のファイラと同じくらいの効果だが、敵1体に対しての魔法なのでそのダメージは大



クラス 4

ヒートラ ⑩

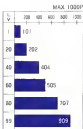
怒りの大首を敵全体にあびせる魔法。これも女神の魔法と同じ効果がある。数値的にはファイラに劣るが、実戦ではより大きなダメージを与えることもある。



クラス 5

ハイバ(血)

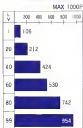
敵1体をボコボコになぐりつける攻撃。着了でなぐるとはいえ、その威力は凄まじいものがある。早撃への攻撃なので、手強い敵1体などの時に有効らしい。



クラス 5

ハイバ(黒)

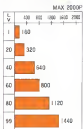
敵1体をガンガンに殴りつける攻撃。ハイバの了と同じくらい威力。どちらが有利かわからず敵に与えるダメージはかなりの大きなものとなるだろう。



クラス 5

ハイバ(毒)

大地を揺らし、地底を引き起こす能力。その効果は地底洞のクエイタと同じものだが、その効力は、時にクエイタをはるかに超える大地震を起こすことも。



クラス 6

カタスト(血)

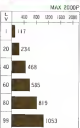
パーティ全員にバリアを張り、敵の攻撃から守る魔法。成功すればそこそこだが、ボス射撃の弾回避の時などは、ぜひ使いたい魔法。レベルが1がればほぼ確実だ。



クラス 6

カタスト(黒)

敵1体を殴り殴り攻撃。数回こそあまり凶くはないが、自分のレベルが低ければ、覚て敵をしとめることさえも可能。レベルの低い敵には大ダメージを。



クラス 6

カタスト(雷)

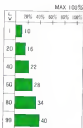
稲妻剣を持って敵の中に切り込み、真っ二つに切り裂く魔法。失敗する可能性も大きいですが、それが成功した時は、解て戦闘が終わるという、すばい攻撃だ。



クラス 7

リバイア(白)

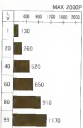
強力的にレベルアップを自動化してしよう職人。汎用性のプロテクがはたし、この職人が成功すると敵全体を自動化することができる。ただし、操作は難しい。



クラス 7

リバイア(黒)

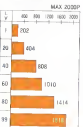
十分な大きさを起こし、敵にダメージを与える職人。これは敵全体に効果があるので、敵が多数出現した戦闘などには有効だろう。少数の時はこちらに勝つ。



クラス 7

リバイア(黄)

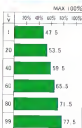
回復を呼び敵全体を海に沈めさせてしまう職人。クラスアとはいえ、ここまでの大きなダメージを与えられる魔法は数少ない。しかも、どんな敵にも有効に



クラス 8

バハムル(青)

パーティ全体の攻撃力を上げるサポート職人。敵軍こそそれほど高くはないが、回復も大きく高し使うことによって、ボスキヤラとの戦闘も楽になるだろう。



クラス 8

バハムル(黒)

敵HPを真っ平たんに切り取る職人。カスターの合体と同じ攻撃、しかも同じ速度で成功するが、こちらは敵1匹のみ有効。敵のレベルが高いと適用しない。



クラス 8

バハムル(紫)

メガレアの魔法を放ち、敵全体にダメージを与える魔法。あらゆる敵に有効で、しかもその威力は、ほかの魔法にないほどに敵のレベルに関係するといえる。



ジョブチェンジパラメーター表

このゲームを進めていく上で、とても重要な役割を持つのがジョブチェンジ。

新しいジョブをもらった時、クリアしていく上で必要にせまられた時、あらゆる場面でチェンジするのだが、それに必要なのは、もちろんキャパシティ。

ここではジョブチェンジに必要なキャパシティ値の求め方を紹介しよう。

ジョブチェンジに必要なキャパシティ値の算出方法

ジョブのメニュー内画を見
ると一目で分かる、ジョブチ
ェンジのキャパシティ値。あ
の数字はある一定の値額によ
って求めることができるのだ。
右ページのチャートを参考に、
ぜひ計算してみよう。

ジョブ名	レベル	必要キャパ	必要経験値
パイキング	1	0	0
パイ	1	0	0
パイキング	2	48	2000
パイ	2	0	0
パイ	3	48	2000
パイ	4	0	0
パイ	5	0	0
パイ	6	0	0
パイ	7	0	0
パイ	8	0	0
パイ	9	0	0
パイ	10	0	0

必要なキャパ値が一目で分かる

必要なキャパがないとチェンジ不可

必要なキャパがないとチェンジ不可

1. 現在のジョブとチェンジするジョブの座標を調べる

まず最初に、現在のジョブと、これから自分がチェンジしたいジョブの座標を右ページで調べる。例えば現在のジョブがパイキングならば(-3, -3)、チェンジするジョブがパイならば(6, 0) というわけだ。

2. チャートにあてはめて計算する

次にX軸(縦軸)とY軸(横軸)の差を出して、それぞれの差をたし、最後に4をかける。上の例の場合、X軸で3の差があり、Yで9の差がある。2つの合計は12。これに4をかけた答、48が基本キャパ値だ。

3. 熟練度を引く

これからチェンジするジョブの熟練度が2以上の場合、基本キャパ値から「熟練度-1」を引いたものが必要なキャパ値となる。上の場合、パイキングの熟練度が12であれば、 $48 - (12 - 1) = 37$ で、必要なキャパ値は37。ただし、現在のジョブの熟練度は一切関係ない。

これが計算だ!!

1. 現在: パイキング(-3, -3)

↓

チェンジ: パイ(6, 0)

2. X軸の差 → $3 + 0 = 3$

Y軸の差 → $3 + 6 = 9$

(X + Y) × 4 にあてはめる

(3 + 9) × 4 = 12 × 4 = 48

3. 熟練度がある場合

基本キャパ値(上記の場合48)

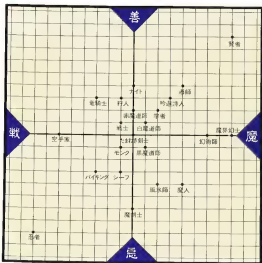
から(熟練度 - 1)を引く

パイキングの熟練度が12であれば

$48 - (12 - 1) = 48 - 11 = 37$

必要なキャパ値は**37**となる!

■ ジョブチェンジパラメーターチャート



ジョブ	数値	ジョブ	数値	ジョブ	数値	ジョブ	数値
たねがけ騎士	0,0	行人	-1,3	バイキング	-3,-3	導師	4,4
騎士	-0,1	ナイト	0,4	空手家	-6,0	魔界道士	8,0
モンク	-1,-1	シーフ	-1,-3	魔剣士	0,-6	賢者	8,0
白魔道士	1,1	字書	2,2	幻術師	6,0	忍者	-2,-2
黒魔道士	1,-1	風水師	2,-4	吟遊詩人	3,3		
赤魔道士	0,2	電騎士	-3,3	魔人	-4,-4		

装備特殊・追加効果アイテム

最後に紹介するデータは装備特殊効果、及び追加効果のあるアイテムのリスト。

装備特殊効果は、装備した際にも上がるステータスや魔力の種類。

追加効果はアイテムを装備した時、敵や自分にどのような攻撃力が

追加されるかがわかるようになってる。これを知っていれば、有効利用できるね。

■装備特殊効果・略語

①/②/③の魔力・④/⑤/⑥の魔力・⑦ 物理の魔力・
⑧/⑨⑩/⑪/⑫/⑬/⑭/⑮/⑯/⑰/⑱/⑲/⑳/㉑/㉒/㉓/㉔/㉕/㉖/㉗/㉘/㉙/㉚/㉛/㉜/㉝/㉞/㉟/㊱/㊲/㊳/㊴/㊵/㊶/㊷/㊸/㊹/㊺/㊻/㊼/㊽/㊾/㊿

■追加効果・略語

①/②/③/④/⑤/⑥/⑦/⑧/⑨/⑩/⑪/⑫/⑬/⑭/⑮/⑯/⑰/⑱/⑲/⑳/㉑/㉒/㉓/㉔/㉕/㉖/㉗/㉘/㉙/㉚/㉛/㉜/㉝/㉞/㉟/㊱/㊲/㊳/㊴/㊵/㊶/㊷/㊸/㊹/㊺/㊻/㊼/㊽/㊾/㊿

アイテム名	追加効果
ようせいのかつめ	①
じごくのかつめ	②
すべてのぼう	③
ゴーレムのつえ	④
こだまのかつめ	⑤
たいちのベル	⑥
はめのためごと	⑦
ラムアのたてごと	⑧
メデューサのか	⑨
ブレイダブレード	⑩
オニオンシールド	⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿
ほうしゃのため	①
デモンズシールド	②
ダイヤモンド	③
イーゴスのため	④⑤
げんしのため	⑥⑦⑧
クリスタルのため	⑨⑩⑪
オニオンヘルム	⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿
ダイヤのかみど	①
げんしのかみど	②③④
クリスタルヘルム	⑤⑥⑦⑧
リボン	⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿
オニオンアーマー	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿
タイトのよろい	①
デモンズメイル	②
ダイヤメイル	③
げんしのよろい	④⑤⑥
クリスタルメイル	⑦⑧⑨⑩
オニオレット	⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿
ダイヤのうてわ	①
ダイヤのこて	②
げんしのこて	③④⑤
ゴントレット	⑥
パワーリスト	⑦
まもりのゆびわ	⑧

キャラクター INFORMATION

ここからは「キャラクターインフォメーション」として、22通りあるジョブの中からセレクトした、15キャラクターの一步掘り下げた情報を提供したい。

今まで全く知らなかったことや疑問に思っていたこと、そして、

ちょっと気になっていたことなど、そんな問題を考え、

1つのキャラクターごとに、設問形式で紹介している。

もしも今までチェンジしたことのないキャラクターがいたらトライしてみよう。



Information 1



たまねぎ剣士

設問

1番最初のジョブ、たまねぎ剣士。
このキャラクターって成長たず？

確かに、レベル99ぐらいまでは各パラメーターはほとんど上がらず、まったく伸びにならない。むしろ、90以降から断崖的な伸びをみせ、レベル99ともなればすべてのパラメーターが最大となる。^{HPは、MPは、}必死、賢者を含めた全22キャラクターのうち、すべてのパラメーターが最大になるキャラなんて、この「たまねぎ剣士」ぐらいのもの。これで「オニオンダッズ」がそろえば、正に鬼に命懸け。ま、ちょっと気の長い話だけども。



たまねぎ剣士も成長すれば――

Information 2



戦士

設問

ゲーム中盤で活躍してくれる戦士の装備できる
最強の武器や防具って何？

まず、武器はブロードソード。攻撃重視でいきたいなら、右手と左手にこのブロードソードを装備させて二刀流とすればいい。防具はリボン（4段階によってはクリスタルヘルム）、クリスタルアーマー、クリスタルのこて。防御重視なら右手か左手にクリスタルの盾を持たせれば完璧だ。とはいえ、総合的な能力ではナイトをはじめとした1級職にはかなわない。合理的に考えるなら、ジョブチェンジしたほうがお得ですよ。



戦士最強の武器はこのソード

Information 3



モンク

設問

モンクの素手の攻撃力が
武器の攻撃力を超えるレベルってどれくらい？

モンクと、そして空手家はレベルが高くなると武器を持って戦うよりも、^{素手空手}素手で戦ったほうが有利となる。ちなみにモンクが使える最強の武器は「さんせつこん」。その攻撃力を素手の攻撃力が上回るのはレベル18からだ。だから、モンクがレベル18になったら、もう、モンクなく武器を取ったほうがいいわけだ。参考までに空手家の場合、最強の武器は「じごくのつめ」。その攻撃力を素手が上回るのはレベル41からだ。



モンクはやはり素手攻撃が基本

Information 4



白魔道師

設問

白魔道師って回復専門のキャラクターって考えてもいいのかな？

確かに、白魔道師の代表的魔法はダンジョンなどの戦いのなかで、大いに役に立つ。だが、空系、アンデッド系のモンスターと対戦しているときには、むしろ攻撃魔法として使えつけたほうが戦いを有利に進められるはずだ。また、味方の能力を一時的に上げるヘイストの魔法なども効果的に使うとメリット人。基本的に白魔法のアイテムはほとんど買えるのだ。そうしたアイテムが底をつくとまではその能力を戦いに向けない手はない。



空系モンスターにはエアロが

Information 5



黒魔道師

設問

黒魔道師の使用する黒魔法って敵にダメージを与えるだけなの？

ステータス変化系の魔法（ブライン、シェイドなど）は軽視されがちだが、時と場合によってはこれらの魔法が非常に有効だ。例えば分裂するモンスターに対しては、黒魔道師がその動きをまとめておけば増殖を抑えることができるし、またパーティにシーブがいる場合なら、戦闘能力を魔法で奪っておけば逃げることで容易になる。ダメージ魔法だけが魔法じゃない。適確な状況判断で効果的に魔法を使う。



マヒさせれば逃げる事も簡単

Information 6



狩人

設問

狩人って弱いイメージがあるんだけど、実際は役に立ったりすることある？

とかく使われないまま終わってしまうのが狩人。だけどもっと考えてほしい。これだけ使い勝手のいいキャラも珍しいのだ。まず、エアロを除く白魔法が使える。ということはいざという時の回復用員となるということ。また、後列からも前列同様の通常攻撃ができるというのも、この狩人だけだ。受けるダメージは最小額に、与えるダメージは最大額に、というわけだ。よいの矢、メデューサの矢の威力もぜひとも試してほしい。



クラス3までの白魔法が使える

Information 7



ナイト

設問

ナイトの特殊能力って
いったいどんな状況で発揮されるの？

ナイトといえばこれはもう、自分の身を代わってでも人を守るというキャラクター。この物語に登場するナイトもその点は同じ。自らのHPの大きさに関係なく、ほかのキャラクターのHPが最大値の10分の1以下となり、そのキャラが通常攻撃を受けた場合に自動的に盾となりブロックを行う。パーティーが満身創痍になったときなどの緊急時には、思いきってナイトの両手に盾を持たせるのも一つの自衛策だろう。



仲間HPが10分の1を割ると

Information 8



シーフ

設問

盗むのが得意なシーフ。
モンスターから盗めるアイテムって何？

シーフといえどもモンスターの持っているすべてのアイテムを盗めるというわけではない。P150～P152のモンスター・アイテムのうち、もらえる確率が10%のアイテム（4から3番目まで）だけだ。例えばゴブリンの場合、盗めるのはポーションのみで、とんちん「ぬすむ」コマンドを使ってもハイポーションやフェニックスの卵、エリクサーは手に入らないけれど、気炎、オニオンダブズも盗めます。念のため……。



シーフの盗めるアイテムは10%

Information 9



風水師

設問

失敗すると自分にダメージが返ってまじやう風水師。
成功率の高いフィールドってある？

自然を操つる風水師。やっぱり異世界フィールドの自然条件によってその効果、成功率とも変わってくる。例えば、空での「たつまじやう」や海中での「うずしほ」は、相手に与えるダメージ、成功率いずれも最高のデータを持つ。逆に陸での「りゅうまじやう」や、森林・ダンジョンでの「かまいたち」は成功率が低く、しかも自分にダメージが返ってくる確率が高くなっている。自然をよむ……これが風水師のエキスパートとなる条件だ。



自然の力が4はね返ってくる率も

Information 10



竜騎士

設問

竜騎士の「ジャンプ」は通常攻撃とどの程度の違いがあるの？

実は、通常攻撃と「ジャンプ」攻撃の基本的攻撃力はたいして変わらない。しかも命中率に関していえば、通常攻撃より「ジャンプ」攻撃は若干ダウンしてしまう。こう説明すると、それなら「ジャンプ」攻撃なんてしないほうがいっしょじゃないかと思われるのだが、もちろん、そんなことはない。ジャンプ中は以降の攻撃を受けないし、空の時間を待つモンスターに与えるダメージには圖り知れないものがあるからだ。



「ジャンプ」中は間隙から与える

Information 11



バイキング

設問

バイキングって海の敵に強いっていうけどどうして？

別にバイキング自体が海の敵に強いということではない。バイキングの使用する武器が物の敵に対して効果があるのだ。海の敵というのは、すなわち水棲モンスターで、この水棲モンスターというのは雷系の攻撃に強い。バイキングの武器の多くはこの雷系の特性を備えているから、結果として海の敵の弱みをつけることになる。つまり、雷系の攻撃に強い敵に対して強いのが、バイキング(の武器)というわけだ。



バイキングの武器は雷系が多い

Information 12



空手家

設問

空手家で「ためる」コマンドを選択するとどんなメリットがあるのかな？

まず、攻撃力が通常時と比較して1ターンためると約3倍、2ターンで約6倍となり、極めて高い攻撃力が与えられる。ただし半減、ためているターン中は、ダメージが通常時の2倍にもなるから、HPが残りときは使わないほうがいいだろう。また、3ターン以上「ためる」と、「突」が材料にたまりすぎて自爆してしまう。あまり欲張りすぎると痛い目に合うから注意したい。「ためる」コマンドは両月の剣であることを覚えておこう。



2ターンためれば攻撃力は6倍

Information 13



魔剣士

設問

通常攻撃で分裂してしまったモンスターは完全なクローンなの？

結論から見れば、「完全な」クローンじゃない。暗黒剣以外の通常攻撃によって分裂したモンスターのHPは、現在値からその攻撃によって与えたダメージ分を引いた値となる。つまり、分裂すればするほど、分裂後のモンスターのHPは低くなるわけなのだ。ただし、安心してもらっても困る。たとえばHPが低くても攻撃力は変わらない。どのみち早く倒さないと、大きなダメージを受けてしまうことになるのだ。



分裂モンスターのHPは低い

Information 14



幻術師

設問

幻術師の呼び出す白と黒のモンスターって出現の割合が決まっている？

これは特に決まってないし、残念ながら決めることもできない。完全なランダムなのだ。それじゃレベルや属性値が高くなっても同じかというところ——やっぱり同じ。白黒どちらのモンスターが召喚されるかは、正に神のみぞ知る、といったところ。その意味で、1番戦略を立てにくいキャラクターが、この幻術師。まだまだ未熟者で、逆にいえばそこがカワイイ——おきやないかー。とりあえずは魔界と神の想場を作ろう。



白黒どちらが出るかはランダム

Information 15



吟遊詩人

設問

吟遊詩人のコマンドって面白いけど具体的な効果はどういうもの？

まず「おどかさ」コマンドは、敵のレベルを2〜3程度下げ、敵が逃げ出す確率が高くなる。また「おうえん」コマンドは、ヘイストと同様の効果があり、全員の戦闘能力が一時的に上がる。とはいえ、その効果はヘイストの8分の1程度。ほんの気休めと思っても間違いない。吟遊詩人の4人でパーティを組んだら、さぞかしにぎやかで、そしてほのぼのとした冒険となるだろう（これでクリアできたら表彰モノだけど）。



「おどかさ」と敵がレベルダウン

壮麗なる
天野喜孝の
世界へ。

好評発売中

天野喜孝空想画集

DAWN

—ファイナルファンタジーの世界—

F.F.シリーズのキャラクターデザンを手がけ、その夢と冒険の世界を描いてきた天野喜孝のイラスト集。折り込み特大ページに描き下ろし作品を加えて、充実のB4サイズが返ってくる。

B4判 定価4300円(税込)



QUARE
RAND

F.F.IVワールドを知り尽くすための書

好評発売中 【責任編集・スクウェア】

ファイナルファンタジーIV



定資料編

劇中の歴史やキャラクターのプロフィールなど紹介。

定価550円(税込)

基礎知識編

武器・防具、その他のアイテム種類や魔法を徹底解説。

定価680円(税込)



徹底攻略編

イベント・チャートなどを盛り込んだ1冊1次攻略本。

定価850円(税込)

戦闘解析編

究極のバトルマニュアル! 特殊攻撃一覧、お宝リスト付き。

定価780円(税込)



ファイナルファンタジー

シリーズ

イメージタイプ

includes

ファイナルファンタジーIV



初級者の人のガイドブック

RPG初体験の人にも感動のエンディングに導く良書アイテム。

定価700円(税込)

スクウェア・エニックスは完全生産の会社です。

第3巻 完全攻略編②



フ ァ イ ナ ル フ ァ ン タ ジ ー Ⅲ

製作/株式会社スタウェア

編集/エフ・コーポレーション

Director/宇田裕介

Editor/滝しただし

Co-Editors/石林剛司

和泉啓子

Editorial-Staffs/後井瑞幸

松葉典江

Data Produce/吉本和彦

石田櫻美子

森山 信

惣水清貞

松卜謙介

Art-Director/筑輪昌志

Design & Layout/マキデザイン

(筑輪昌志・菊池正明・

大ト幸治・宇田裕枝)

Illustrators/大野喜孝

古野裕 ・・石井浩 ・・時田貴司

発行 1990年4月30日 初版 1994年4月4日 22刷

発行人 宇都宮健一郎

発行所 NTT出版株式会社

東京都港区芝5-3-2 芝第一ビルディング4F

☎(03)5464-4060

印刷所 凸版印刷株式会社

乱丁・落丁本はお取り替え致します

©スタウェア 1990

ISBN4-87168-081-8

価格はカバーに表示してあります。

ゲーム内容に関するお問い合わせは一切お答えしかねます

ISBN4-87188-081-8

C0276 P740E

定価740円(本体718円)



9784871880817



1910276007407



SQUARE
BRAND

NTT出版