

ISBN4-900527-03-3

CD276 P700F

定価 700円(税別)



9 784900 527034



1910276007001



エニックス

ドラゴンクエストIIIの公式ガイドブック



ドラゴンクエストIII  
そして伝説へ...

公式ガイドブック  
OFFICIAL GUIDE BOOK



ドラゴンクエストIIIの公式ガイドブック



ドラゴンクエストⅢ  
そして伝説へ…

公式ガイドブック  
**OFFICIAL GUIDE BOOK**

史上最高にして最強のRPG『ドラゴンクエストⅢ』。

幽霊のモンスター、10種類のアイテム、如に及ぶ呪文。

ゲームを初めて体験する人間には、あまりにも膨大なデータ、

そしてあまりにも広大なマップを、ここに判り易く体系的に収録。

この一冊は、長く困難な冒険の良き伴侶になるだろう。

そして伝説は始まった。





# ドラゴンクエストⅢ

そして伝説へ…

公式ガイドブック





## STORY

それは、アリアハンの国に住む一人の若者の物語である。

その朝、16才の誕生日を迎えた若者は、初めての登城に胸を躍らせていた。早く王に謁見して、旅立ちの許しを得たい……。

少年の父、オルテガは、アリアハンにその人ありと言われた勇者だった。しかし彼は、魔物たちとの戦いの末、異境の地で火山の火口に落ち、燃らぬ人となった。まだ若者が幼い頃のことである。

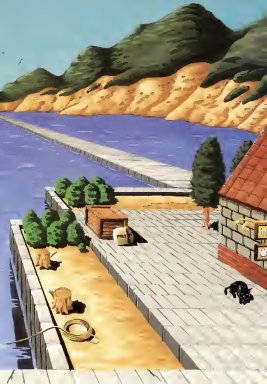
以来若者は、父の遺志を継ぐ為によって、オルテガに負けない勇敢な男になるべく、育てられてきたのだった。

今、若者に、かの勇者の再来を見たこの国の王は言った。「オルテガが戦いを挑みし敵は、魔王バラモス。人々は気づかぬが、このままでは世界は魔王に滅ぼされてしまうだろう」

かくして若者の運命は決まった。

若者、いや、これよりの勇者は、戦いの仲間たちとともに、この世に平和をとり戻す冒険の旅へ、今旅立ったのだ。







# C N E T

はじめに この本はドラゴンクエストIIに登場する184匹のモンスター、114種類のアイテム、63種類の呪文のデータに加え、ダンジョンのマップをほぼ完全に収録したものです。この1冊があればパラメータを調べることもできるでしょう。しかしこの本は冒険の年引手書であっても解読書ではありません。謎はあなた自身で解決するのが真の冒険の醍醐味です。ただランダム要素が複雑に入り組むドラクエIIの世界ゆえ、多少の教諭の違いはあることをお断りしておきます。では真い冒険を!

## 4 探求の章

コラム  
攻略ヒント集  
178▶180

## 3 世界の章

●町・村・城・ダンジョン解説  
118▶174  
174▶177 旅の備・中こらえ方

## 2 知識の章

●モンスター大辞鑑38▶74  
100▶101 モンスター別しアイテム  
●大アイテム図解75▶99  
102▶103 呪文早見表  
●呪文大全104▶115

## 1 準備の章

●ゲームの始め方10▶36  
8▶9 総形ガイド

10 ゲームの始まり  
11 物語の始まり  
12 仲間のはじめ方  
13▶18 コマンドの解説  
14▶15 パラメータ解説  
16 はなす・つよさ  
17 そうび・じゃもん  
18 どうぐ

●本書の読み方 この目次は階層状になっており、あなたのレベルに応じて読み始める章を選択することができます。しかし最初から疑問点がはっきりしているなら、脚注引を使うのがよいでしょう。また本文中に示した関連ページの欄を使うと、例えば関連し章の効果の他に、書いている町、持っているモンスターなどといった関連した情報を検索できます。

①「どうぐ」コマンドで使える武器一覧表 ▶ 118 ②魔法を使い慣い場所に ▶ 121 ③まひは死とはは別々に ▶ 124  
④道び人の出現をよ返函 ▶ 124 ⑤不思議な種子の消費MP法則 ▶ 124 ⑥敵陣攻撃でダメージ減 ▶ 161 ⑦パラモスを倒してから ▶ 175 ⑧レベルアップの効果は15種類 ▶ 175

118 ▶ 119	アジアハンの城下町	150	ネドンの村
120	レーベの村	151	ジバング
121 ▶ 123	神の洞窟→ナツメの塔	152 ▶ 153	ジバングの洞窟
124 ▶ 125	いざないの洞窟	154	ムオルの村
126 ▶ 127	ロマリアの城	155	ランシールの村
129	カザープの村	156	エジンペアの城
130 ▶ 131	シャンパーニの塔	157	スーの村
132	ノアニールの村	158 ▶ 159	アープの塔
133	エルアの隠れ里	160	海賊の家
134 ▶ 135	ノアニール西の洞窟	161 ▶ 163	地球のへそ
136 ▶ 137	アッサラムの町	164 ▶ 165	サマンオサの城下町
138 ▶ 139	イシスの城下町	166 ▶ 167	サマンオサ島の洞窟
140 ▶ 142	ピラミッド	168	画巻輪
143	ポルトガの城下町	169 ▶ 171	ネクロゴンドの洞窟
144	バハタの町	172 ▶ 173	パラモスの城
145 ▶ 146	バハタ東の洞窟	174	竜の女王の城
147	ゲーマの村殿	174	キアガの大穴
148 ▶ 149	ガルナの塔		

19 ▶ 21 店、その他の施設  
19 道具屋・武器屋・薬屋  
20 教会・預かり所  
21 植樹技師・旅の宿  
22 その日の冒険を終える時

23 ▶ 25 8つの職業のキャラクター  
23 勇者・戦士 24 魔法使い・僧侶・賢者  
25 武闘家・商人・道び人  
26 ▶ 27 キャラクター別成長早見表  
28 ▶ 29 正しい戦闘  
30 ▶ 31 パーティの組み方  
32 ▶ 35 パーティでの戦い方  
36 怪と魔について



ターマ族地方 P66

- ターマの神殿……………P147
- ガルナの塔……………P148, P52

クインラット・スー族 P85

- スーの村……………P157
- アープの塔……………P158

ムオル地方 P93

- ムオルの村……………P154

シバンク地方 P81

- シバンク……………P151
- シバンクの洞窟……………P152

サマンオサ地方 P30

- サマンオサの城下町…P164
- サマンオサ南の洞窟…P166
- 海蛇の巣……………P168

アリアハン北地方 P40

- いざないの洞窟……………P124

アリアハンの城下町…P118

- ナジミの塔……………P121
- 碑の洞窟……………P121
- レーベの村……………P126

アリアハン東地方 P38

全大陸 P67

- パハラタ東の洞窟…P145, P52

- パハラタの町……………P144

パハラタ地方 P32

# 地形ガイド

これから君が旅する、ドラクエIII世界の地形を説明しよう。通れる所、通れない所、嵐の歌々……。こうした物が君を待ちうけているのだ。

## ここが変わったドラクエIIとIII

ドラクエIIよりぐっと広くなったドラクエIIIの世界。前作では通れた木や岩窟が通れないなど、歩けない所が増えた。また水はドラクエIIのバリアーとよく似ているので間違いないが、普通に歩いて通れる所だ。



ドラクエII登場のバリアー

ドラクエIII普通に歩ける水



## フィールド



森



海

### 陸上



しげみ



山



水



湖



崖山



島の沼地



海上

海

浅瀬

島の沼地に入ると、一歩進むごとにHPが減ってしまう。海はこの世界のどこかにある船によって航海することができるだろう。しかし浅瀬は通ることができない。

●=通行可   ●=通行不可   ●=通行できるがダメージ

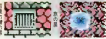
# 城・町・村・ほころ



## 扉



## その他



1種類の扉はそれぞれ専用の鍵で開く。だが魔法の鍵は盗賊の鍵の扉も開けられ、最後の鍵は、3つの扉を全て開けることができる。



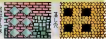
# ダンジョン



## 扉



## 仕掛けの床



塔や洞窟の扉は町・城の扉の大きさの4倍。ただし開ける鍵は同じ。2種類しかないが、両方とも最後の鍵で開く。塔や地下迷宮の中には、ワナが仕掛けられている所もある。



# ゲームの始まり

## ① 名前を登録して冒険は始まる



シンプルでタイトな画面が目に馴染む冒険シーンを予感させる。



コマンド画面。↑ボタン上下で▶が動く。右ボタンで選択した。



名前登録—性別の選択—表示速度の選択と進んで行く。

タイトル画面のすぐあとにコマンド画面があらわれる。もし初めてゲームをするなら「ぼうけんのしょをつくる」を選ぼう。3人がひとつのカセットで遊べるよう冒険の書は1

つ用意されている。

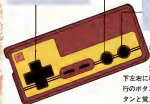
次に冒険の主人公たる勇者の名前の登録。そして性別と表示速度の選択だ。表示速度は冒険を再開する時にも変更することができる。

## ② コントローラの操作法

キャラクターの移動  
コマンドの選択

コマンドのキャンセル

コマンドの表示  
文章の送り  
コマンドの実行



↑ボタンで主人公連を動かしたり、向きを変えたりできる。またコマンド入力時は点滅している▶を上左右に移動できる。Ⓔボタンは実行のボタン、Ⓕボタンは取消しのボタンと覚えておくと判り易い。



## 物語の始まり

### ① やさしいお母さんの声で目が覚めた



「お早よう、もう朝ですよ」いつもの聞き馴れた、お母さんの声。でも今日はいつもの朝と違う。そうだ、お城に行って王様に初めて会うんだ。

### ② さあアリアハンの王様の許へと急ごう

お城へと続く道の入口で、お母さんに送り出されたら、あとは一人で王様の許へ行き話を聞こう。冒険の

目的を話してくれた上で、50ゴールドと仲間の分の武器や防具をくれる。王様以外の人の話も必ず聞こう。

### ③ 仲間を集めに酒場へ行こう

王様は町の酒場で仲間を見つけろと言っていた。町の西はずれにある建物がその酒場。ここにはルイーダ

の店があり、パーティーに加えられる仲間がここで待っている。2階の登録所に行けば仲間を新たに増せる。

### ④ 2階の登録所で旅の仲間を登録しよう

長い冒険を一緒にするのか旅の仲間。喜びも苦しみも共にするのだから、名前も自分の自由にしたい。そ

れができるのが、この登録所。ここで好きな名前、職業、性別の仲間を登録することができる。

### ⑤ 再び酒場に降りてパーティーの結成

登録が終わったら、さっきのルイーダの酒場へ行って、「ながまをくわえる」を選んでみよう。登録した仲間が名簿にいる。呼び出してもらってパーティーに加えよう。







# 仲間の集め方

## ① まずは登録所で冒険の仲間を登録しよう



▲冒険2階 登録所

階段の左の方にいる男の人に話しかけると、登録の手続きが始まる。仲間の名前、職業、性別



を入れる。するとその仲間の強さを表わす画面になる。もし強さが気に入らないなら、登録のやり直しもできる。登録は最大11人まですることができ



## ② ルイーダの店は出会いと別れの酒場

ルイーダの店では、仲間をパーティーに加えたり、パーティーから外したりできる。また今登録されている仲間の名簿もここで見る事ができる。



登録されている仲間の詳しい強さは「名簿を見る」で確認

2階の登録所で仲間を登録したら、ここでパーティーを編成しよう。また登録しなくても、ここには最初から3人の仲間が登録されている。彼等を仲間にしてパーティーを編めば、すぐに冒険を始めることができる。



▲冒険1階 ルイーダの店



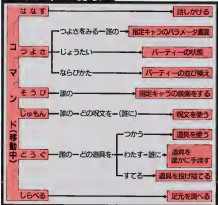
# コマンドの解説

## 0 コマンドってなんだろう？

アクションゲームなどと違って、RPGでは、右の写真のようなウィンドウの中のコマンドを選んでいくことで、ゲームを進める。ちなみにコマンドというのは命令という意味だ。



## コマンド一覧表





## 最大MP



そのレベルでのMPの最大値。宿屋に泊ることによって、MPをこの数値まで回復できる。

## 守備力



敵の攻撃から身を守る力。すばやさの半分と、身につけた防具の守備力をたした数値だ。

## レベル



キャラクターの経験の総量を表わす。レベルアップすることにより、いろいろな強さが上がる。

## MP



いま残っている呪文を唱える力。宿屋やあるアイテムなどで回復することができる。

## 性別



男か女か。性別で強さは全く変わらないが、女の子しか装備できない武器や防具もある。

## 攻撃力



敵にダメージを与える強さだ。装備している武器の攻撃力に「力」をプラスしたもの。

## EXP



経験値。敵を倒すと、敵の強さに応じたEXPが貰え、経験値が増えればレベルが上がる。

## HP



現在の生命値を表わす。0になれば死んでしまう。薬草、宿屋、呪文などで回復できる。

## G



パーティーの持っているゴールドの総額。モンスターを倒すと、持っていたお金も貰える。

## ●装備のEマークは

EはEquip、装備という意味。つまり現在装備しているというマーク。



コマンド解説

## 1 はなす

仕民の話を聞くコマンド。話を聞く人にくっつき、その人の方を向いて、**[A]**ボタンでコマンドのウィンドウを開いてから「はなす」を選ぶ。



コマンド解説

## 2 つよさ

### つよさをみる

仲間全員のうち、誰か1人の強さを詳しく見られるのがこのコマンド。15項目の強さと同時に現在装備している武器と防具が表示される。さらに**[A]**ボタンを押すと、今



覚えている移動中と戦闘中の呪文を見ることができる。

### じょうたい

仲間全員の、現在のHPとMPの状態がひと目で見られるコマンド。上の役のHはHP、下の役のMはMPのこと。また分数になってる分母に



あたるのが最大HP・MPで、分子にあたるのが今のHPとMPだ。

### ならびかた



パーティーの並び順を変えるコマンド。「つよさ」から「ならびかた」を選ぶと写真中央の画面になる。先頭

にしたい仲間から、順番に**[>]**を左側に合わせ、**[A]**ボタンで決定しよう。最大HPの高い順に並べると有利だ。

コマンド解説

3

## そうび

武器や盾、盾、兜は持っているだけでは役に立たない。必ずこのコマンドで装備させよう。装備すると左の

マークがつくので、これを確認して、装備していたつもりで装備しなかった、痛恨のミス防止につとめよう。



コマンド解説

4

## しゅもん



## ●呪文には2つの種類がある

普通に旅をしている移動中に使える呪文と、戦闘中に使える呪文を分

けて考えよう。ただし移動中の呪文には戦闘中に使えるものもある。

## ●職業によって使える呪文が違う

魔法使いは主に攻撃系、僧侶は主に守備系、賢者はその両方を使える。

勇者は攻撃系と守備系をバランスよく使い、勇者専用の呪文もある。

## ●たくさん呪文を覚えるとウィンドウに魔法ができる

呪文をたくさん覚えてくると、呪文のウィンドウの上に矢印が出る。これに $\rightarrow$ をあわせて $\Delta$ ボタンを押すと次のページが出る。メラ系はどのウィンドウでも左上にあるというように、系統により場所が決まっている。



## どうく

アイテムを持てるのは、1人につき3コまで。持ちきれなくなった

ら仲間へ渡すか、売るか、預かり所へ預けよう。

### ●移動中にアイテムを使う時

移動中にアイテムを使う時には、下の写真のように、コマンドウィンドウを開き、誰の、どのアイテムを

使うのかというように選ぶ。この「どうく」コマンドでアイテムを「つかう」「わたす」「ずてる」ができる。



### ●戦闘中に武器を「どうく」コマンドで使える

武器の中には戦闘中に「どうく」コマンドで「つかう」と特別な効果を発揮するものも。どの武器がそうかはPIIIを見よう。



### ●戦闘中に武器を持ちかえることができる



戦闘中に「どうく」で武器を選ぶと、装備が使うかを聞かれる。装備を選ぶとその場で持ちかえて、新しい武器で攻撃できる。

### ●身につけないと効果を発揮しない物がある

星降る原帖と華せの靴は、移動中に「どうく」コマンドで使わないと効果がない。身につけたらEマークを必ず確認しよう。







## 4 教会



神父様が施してくれる薬は1つ、モンスターに冒された毒の治療、呪いを解くこと、そして死んでしまった仲間を生き返らせてくれること。ただしお願いするには、いくらかの寄付をしなくてはならない。

### ●生き返りの寄付金一覧表

レベル	ゴールド	レベル	ゴールド	レベル	ゴールド	レベル	ゴールド
1	10	11	130	21	450	31	970
2	10	12	150	22	490	32	1030
3	10	13	170	23	530	33	1090
4	20	14	200	24	580	34	1160
5	30	15	230	25	630	35	1230
6	40	16	260	26	680	36	1300
7	50	17	290	27	730	37	1370
8	70	18	330	28	790	38	1450
9	90	19	370	29	850	39	1530
10	110	20	410	30	910	40	1610

## 5 預かり所

持っているアイテムとお金を預かってくれる所。アリアハンにひとつだけある。預けられるアイテムは100まで。お金は1000ゴールド単位で255000ゴールドまで。引き取る時に

わずかだが預かり料が必要。でもお金は無料で預かってくれる。

1人が持てるアイテムは限られている。持ちきれなくなったら、預かり所に預けてしまおう。







## その日の冒険を終える時

冒険の旅はとてども1日では続かない。今日はここまでと思ったら、王様へ行って旅の成果を冒険の書に記録してもらおう。

### ① 王様へ行って冒険の書に記録してもらおう



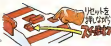
つまりこれがセーブだ。お城に入り王様へ話かけよう。「旅の成果を冒険の書に記録してよいか」と聞かれるから、「はい」と答えると、冒険の書に記録されてセーブ完了。次に「すぐ



に旅立つつもりか」と聞かれる。セーブだけしておいて、冒険を続けたい時は「はい」と答えよう。

### ② リセット押しながらスイッチオフ

もうやめたい時は「すぐに旅立つか」で「いいえ」を選ぶ。これでひとまず冒険を終えられる。必ずリセットボタンを押しながら電源を切ろう。



### ③ 冒険の続きをしたい時には



冒険を再開する時は、スタート画面で「ぼうげんをする」を選べば、冒険の書に記録してもらった王様の前から、また続きが始められる。

### ④ 万が一のために冒険の書をコピーしておこう

接触の不良や電源を入れたままカセットをぬいたりの原因で、冒険の書は消えてしまうことも。用心のため冒険の書をうつして万全を期そう。





# 8つの職業のキャラクター

8種類のキャラクターは、それぞれに個性があり、違った特徴を持っている。どんな違いがあるのだろうか。



## ■ドラゴンの勇者

このグラフィックは、それぞれの職業のレベル100の時の、だいたいの強さをもとに作られている。青がその職業の何もしない時の強さ。外側の赤線が武器と防具を装備した時の強さを表わす。

**勇者**  
冒険の主人公  
君のことだ



ゲームの主人公、つまり君のこと。世界に1人しかいない。だから転職もできない。勇者専用の呪文が使え、騎士なみの戦闘力を持つ等、殆ど全ての職業の特徴を併せ持っている。

**戦士**  
強カパワー  
戦いの専門家



殆ど全ての武器と防具が装備できてくるうえ、成長が比較的早く、HPも高い。戦うために生まれたプロ。だがすばやさが低くて呪文が使えず、重裝備させるお金も馬鹿にならない。





## 魔法使い 攻撃系呪文の 使い手



呪文攻撃の専門家。レベルが低いうちから、戦闘でよく使う攻撃呪文を多く覚える。しかし腕力は弱く、装備できる武器や防具も少ない。呪文は強いが、攻撃力や守備力は低い。

## 僧侶 パーティーの 守り神



治療や回復攻撃の呪文で、戦闘の補強に大活躍。腕力もわりと強く装備できる物も多い。レベルの低いうちには攻撃呪文をあまり覚えないが、経験を積めば強力な攻撃呪文を使う。



## 賢者 選ばれし者 のみがなれる



魔法使いと僧侶の呪文を両方同時に覚えてゆく。多くの武器と防具も装備できる。良いことづくめだが、初めから賢者にはなれない。経験を積んだ者だけに許される職業だ。



**武闘家**  
 素手で戦う  
 ケンカ名人



戦士と並ぶ戦いの専門家。鍛え込まれた力の強さと最高のすばやさ。レベルが上れば必心の一撃を連発。だが普通の武器を装備すると弱くなる。最初のうちは素手で充分。

**商人**  
 小売一途だが  
 戦闘もできる

商人が仲間に加われば、より多くのお金が手に入られる。また未知のアイテムを「どうぐ」コマンドでLADに鑑定することもできる。最初のうちは勇者なみの戦闘力を発揮する。



**遊び人**  
 シャレがきつい  
 お笑いキャラ



冒険の仲間としては全くの無用者。レベルが低いうちは力も強いし高威力だが、高くなるにつれて遊び人としての本領を発揮して、どんどん役立たずになる。運だけはやたら良い

# キャラクター別 成長早見表

職業には日種別があるが、その職業によって育ち方は少しずつ違う。ここではレベルとそれに必要な経験値を表とグラフにした。成長の違いを比較しよう。

## ●キャラクターの成長

表でも分かるように、職業の中でいちばん成長が早いのは商人。次に遊び人、戦士、僧侶、魔法使い、武闘家、賢者、勇者の順。ただ勇者はレベルアップとともに成長が早くなり、レベル3以上は商人について成長が早くなる。



	経 験 値							
レベル	勇 者	戦 士	武闘家	僧 侶	魔法使い	賢 者	商 人	遊び人
1	0	0	0	0	0	0	0	0
2	29	12	18	14	15	29	10	13
3	87	36	54	42	45	89	30	33
4	174	84	126	98	105	149	70	77
5	304	156	234	182	195	269	130	143
6	499	264	396	308	330	449	220	242
7	752	426	639	497	532	719	355	390
8	1,132	648	1,003	780	835	1,115	557	612
9	1,641	1,033	1,549	1,206	1,290	1,722	890	946
10	2,280	1,579	2,369	1,842	1,973	2,633	1,315	1,467
11	4,364	2,398	3,598	2,798	2,987	3,999	1,990	2,198
12	6,218	3,627	5,441	4,232	4,503	6,047	3,023	3,324
13	8,534	5,163	7,745	6,024	6,453	8,607	4,302	4,732
14	11,428	7,383	10,825	8,264	8,853	11,897	5,902	6,492
15	15,046	9,483	14,226	11,064	11,853	15,897	7,902	8,692

レベル	勇者	騎士	武闘家	僧侶	魔法使い	賢者	商人	遊び人
16	19,114	12,483	18,725	14,994	15,813	20,807	18,462	11,442
17	23,690	16,293	24,351	18,939	21,290	27,867	19,537	14,879
18	28,837	20,920	30,671	24,487	25,563	34,869	17,403	19,175
19	34,627	26,779	37,797	30,559	31,499	43,667	22,315	24,949
20	41,041	34,102	46,865	37,479	38,169	53,943	27,867	31,258
21	48,088	42,340	54,814	45,263	45,676	64,664	33,985	38,810
22	56,711	51,608	64,949	54,021	54,121	77,175	40,936	47,306
23	65,983	62,134	76,366	63,872	63,622	91,260	48,794	56,883
24	75,803	73,763	89,176	74,995	74,330	107,083	57,660	67,614
25	86,147	86,957	103,606	87,423	84,334	124,895	67,446	79,709
26	97,047	101,801	119,837	101,450	99,861	144,933	78,577	93,316
27	108,416	118,588	138,098	117,229	115,878	167,475	91,100	108,623
28	120,261	137,286	158,641	134,981	132,197	192,835	105,188	125,844
29	132,634	158,421	181,761	154,992	151,496	221,395	121,137	145,217
30	145,536	182,197	207,749	177,419	173,121	253,461	138,867	167,812
31	158,971	208,946	236,996	203,694	197,494	289,568	158,325	191,531
32	172,938	238,636	269,898	231,128	224,903	331,188	181,490	219,114
33	187,448	272,888	306,912	263,116	255,758	378,845	208,876	250,146
34	202,444	310,972	348,962	299,192	290,468	432,293	238,436	285,856
35	217,948	353,894	396,997	339,586	329,496	492,126	267,663	324,329
36	233,978	402,805	448,937	385,128	373,412	558,188	303,787	368,511
37	250,512	456,239	507,384	436,364	422,818	632,383	344,358	408,216
38	267,552	517,241	574,881	494,804	478,369	706,726	389,112	474,134
39	285,077	585,868	649,115	558,849	540,927	798,362	441,573	537,042
40	303,077	663,071	733,528	631,799	611,271	902,677	499,467	607,813
41	321,444	749,928	828,452	713,867	690,438	1,018,818	564,597	687,433
42	340,174	847,639	935,329	806,194	779,496	1,151,714	637,868	776,998
43	360,263	945,361	1,055,514	908,861	879,592	1,300,096	720,298	877,762
44	380,602	1,043,963	1,190,725	1,026,912	992,268	1,468,478	813,032	991,121





# 正しい転職

## 0 そもそも転職とは何だろう？

### ●「強さ」は全て転職前の半分になる

PHで説明した「強さ」が転職後や武闘家などでも、転職直後の強さは半分になる。例えば力が強い戦士は商人に劣ることもある。

### ●転職までに覚えた呪文は忘れない

転職の大きなメリットがこれ。つまり魔法使いの呪文を全て覚えるレベル4以上で、悟悟に転職して成長すれば、両方の呪文を1人で使える。

### ●転職後はレベル1からやり直し



転職する前にどんなにレベルが高くても、転職すればレベル1に逆戻り。といっても転職できる頃には他の仲間が充分に強くなっているのて、列の後ろに回せば、安全に、しかも早いスピードでレベルアップできる。

### ●強さと呪文以外の特殊能力は消えてしまう

その職業が持つ、強さと呪文以外の特殊能力は、転職とともに消える。商人のお金を見つける能力、アイテムを鑑定する能力がこれにあたる。またレベルアップした武闘家が会心の一撃を連発する能力も消える。



### ●転職後はまず装備の两点検を

転職後は装備していた武器や防具は外される。職業によって装備でき

る武器や防具は違う。転職した後は職業に合った物に装備し直そう。

## ② こんな転職は正しい

基本的に転職の最大のメリットは、呪文が使えない者が、使える職業につけることと考えよう。例えば商人のお金を見つける能力などは冒険の後半には不要になる。だから僧侶や魔法使いに転職するのはお勧め。また充分に強い戦士、特にすばやい武闘家が呪文を使えるようになるのは、とても心強いことだ。



## ③ やっちゃいけない転職セオリー集



- パーティーの編成にもよるが、全ての呪文覚えきらないまま、他の職業に転職するのはやめよう。
- また冒険の後半で商人に転職するのは無意味な転職といえる。
- パーティーの中で打撃攻撃専門の仲間が1人なら、彼は転職させない。
- いちばん悪いのは、こうした中途半端な転職を何度も繰り返すことだ。

## ④ 転職すれば賢者になれるが

賢者に転職する方法は2通りあるが、実際に誰を賢者にするか悩ませる問題。標準的な呪+盾+盾+

盾のパーティーの場合、もともと体力の強い魔法使いを賢者にした方が、結局は全体の攻撃力をアップできる。

## ⑤ 転職の前に冒険の書をコピーしよう

転職なんてするんじゃないか。そうならないように、転職する前に、必ずそれまでの冒険の成果を、空い

た冒険の書にうつしておこう。もし転職に失敗しても、うつした冒険の書で冒険を再開すればいい。



# パーティーの組み方

## ① パーティー作りは登録所から

新しい仲間登録は、冒険の途中でも可能だ。最大11人までを登録して、パーティーの編成を自由に交えられる。某の途中レベルが高くなったら、1人だけレベル1の仲間を加え、気分転換しても楽しい。▶P118



## ② 正しいパーティーの組み方とは

### ●登録した時の最初のパラメータに注意

登録をするとパラメータ画面が出る。その強さはランダムで決まるが

### ●男の子と女の子はどう違う?

アイテムの中には女の子しか装備できないものもある。でも強さは男

ら、時によって強さが違う。あまり弱ければやり直すことも可能。

### ●正しい組み方の基本は攻撃と守備のバランス

ドラクエでは、キャラクター個々のレベルや強さよりも、パーティー全体の強さを考えるべきだ。つまり攻撃と守備のバランスなのだ。

例えば戦士+勇者+僧侶+魔法使

女平等。画面の姿が変わる程度で、基本的には同じと思っていい。

このパーティーの組合せは、この攻撃と守備のバランスが最高にとれている。打撃と呪文の攻撃が両方でき、しかも僧侶の呪文で傷を回復できる。つまりどんな敵にも対応できるわけだ。

### ●パーティーは最大HPや守備力の順に並べよう

敵の攻撃を受ける確率は、前であるほど高く、後ろであるほど低い。これがセオリー。だから強い仲間から順番に並べよう。しかし中には列の後ろを攻撃する意地悪な敵もいる。



## ⑧ 少し変わったパーティーの実例紹介

### 恐怖の魔法軍団

☞ 勇 + 僧 + 魔 + 魔

全員が呪文を使える。しかも攻撃系呪文を使う魔法使いが2人いるから2グループで敵が出現しても、一撃で全滅できる。しかし決定的に体力が弱く、呪文の通じない敵にはお手上げ。MPが0になるともう全滅。



### 攻撃あるのみ型

☞ 戦 + 勇 + 武 + 魔

なみいる敵を右に左に斬り捨てる、胸のすく快感の格闘猛進タイプ。しかし回復の呪文が最大MPの低い勇者しか使えないので、両手いっぱい の運草が命綱。また呪文ばかりを使う敵が集団で出ると、かなり危ない。



### 金儲け中心隊

☞ 勇 + 武 + 商 + 遊

商人のお金を集める能力をフルに生かしたパーティー。装備に金いらすの武闘家、装備品が限られているので結果的にお金のかからない遊び人。戦闘力も前の3人が強いので不安なし。ただ運草は絶対手離せない。



### 鉄壁の防御部隊

☞ 勇 + 戦 + 僧 + 僧

守備系呪文を使う僧侶2人を含めて、回復の呪文を使える仲間が3人もいるので、1人死んだくらいではピタともしない。ただ集団呪文が僧侶のバキのみで、呪文を使う敵が5匹も出たら冷汗をかくだろう。





# パーティーでの戦い方

## ① 戦闘コマンドは全部で5種類

**たたかう** 装備している武器での攻撃。標的を指示しよう。

**じゅもん** 呪文による攻撃・治療。何の呪文をどの敵に、と指示しよう。

**にげる** 敵と出会ったら、まず戦うか逃げるかの決断をしよう。

**ぼうぎょ** ダメージが半分に減る。倒れそうな仲間を思い切って防御を。

**どうく** 薬草を使ってHPを回復したり、武器を持ち換えたりできる。



## ② パーティー戦闘のルール

### ●ひとりひとりの戦闘コマンドを選択して戦闘準備完了

さあモンスターが現われた。敵の先制攻撃がない限り、こちらの戦闘コマンドの入力を待つ状態になる。

3つのコマンドの中から、仲間ごとに、誰が何をするのが指示している。終わったらいよいよ戦闘開始だ。

### ●攻撃の順番は敵味方あわせた「すばやさ」の順

攻撃の順番は敵味方をあわせたすばやさの順で決まることが多い。だ

から武闘家は最初に攻撃することが多く、戦士は最後の方の攻撃になる。

### ●モンスターの特殊攻撃に気をつける

敵は打撃や呪文の攻撃以外に、次ページ上の表のような特殊攻撃もする。「打撃と同時」の攻撃は、打撃のダメージと一緒に受けてしまうもの。特殊攻撃はマホトーンでは防げない。



行動と効果	毒の攻撃	ある1人	戦闘後、多くごとにHPが減る(▶キアリー等P112)。
	まひの攻撃	○	戦闘中はずっと動けなくなる(▶高円寺等P112)。
	眠りの攻撃	○	戦闘中にしばらく眠ってしまう(▶サメノP113)。
敵の攻撃	毒の息	全員	戦闘後、多くごとにHPが減る(▶キアリー等P112)。
	炎	○	必ず10~30のダメージをうける。
	氷雷	○	必ず10~30のダメージをうける。
	貫いぎ	○	戦闘中にしばらく眠ってしまう(▶サメノP113)。
	焼けつく息	○	戦闘中はずっと動けなくなる(▶キアリー等P112)。
その他の	数回攻撃	—	攻撃を1人2回うけたり、2人が倒すつうけたりする。
	不思議なおどり	ある1人	HPを強い取られてしまう。
	仲間をよぶA	—	同様の仲間をよぶ。
	仲間をよぶB	—	違う種類の仲間をよぶ。

### ●倒した敵が宝箱を持っていることも

戦闘で倒した敵は、それぞれあるに倒した敵のアイテムが出てくる。種手で宝箱を残す。宝箱からは最後詳しくはP100~101を見よう。

## ③ モンスターとの戦い方・基礎編

### ●パーティーの中で役割りを分担させる

勇者や戦士が敵と戦っている間、僧侶は他の仲間と一緒に戦わないで、戦闘の雑務にまわろう。死にそうな仲間をホイミで治療したり、敵の大軍をニフラムで追い払ったり、ピオリムで敵より先に攻撃できるようにしたり。僧侶は戦いを除て支えよう。

また敵によって攻撃を分担しよう。集団用の攻撃呪文が使える魔法使い

はグループの敵専門。呪文は使えないけど力は強い戦士や武闘家は、単体で出現した敵専門に戦わせよう。



### ●死にそうになった敵方は列の後へ ▶P16

激しい戦闘の後、傷ついた仲間は必ず列の後ろへ。前にいるほど次の戦闘で敵の攻撃をうける確率が高くなるからだ。



## ④ まず敵と味方のすばやさを知れ

### ● 敵のすばやさを見誤った時の失敗



敵を攻撃するにしろ、道具を使うにしろ順番は基本的に敵味方を含めた「すばやさ」順。「すばやさ」を見誤ると、せっかく仲間に薬草を使おうとしても、敵の方が早く攻撃してきて、死人に薬草を使ってしまう。

### ● 味方のすばやさを見誤った時の失敗



同じように仲間のすばやさを見誤った時にも悲劇は起る。上の写真のように、ルカナンを使って敵の守備力を下げて、味方を助けようと思っても、自分よりもすばやい仲間が先に攻撃するという誤ちを犯す。

## ⑤ マヌーサ・ラリホー・マホトーンは戦闘の初歩

なるべく速に敵を倒す。そんなムシのいいことを実現してくれるのが間接攻撃の呪文。直接敵にダメージを与える呪文もさることながら、戦闘の最初に敵を幻惑させたり（マヌーサ）、眠らせたり（ラリホー）、呪文を封じこめたり（マホトーン）するのは戦闘のセオリー。冒険の初期に覚えられるこの3つは、頼りになる呪文の御三家だ。▶P111、104、113



## ⑥ 味方にかかる呪文を有効利用

### ● 混乱した味方はラリホーで醒らせる ▶ P108



例えば鬼面道士のメダバニで、味方の1人が混乱。仲間を攻撃し始めたら醒らせてしまおう。呪文コマンドで攻撃相手を決めるウィンドウの上の実印に▶を合わせてページめくり。味方の名前がでたらラリホーだ。

### ● モシヤスで死んだ仲間に変身して生き返らせる ▶ P112、113



モシヤスは仲間のうち誰か1人に変身する呪文。この特性を最大限に利用しよう。仲間の僧侶が死んでしまったとする。魔法使いがモシヤスで僧侶に変身。すると僧侶の呪文を使えるようになるので、ザオリクを唱えて死んだはずの僧侶を生き返らせる。ただ戦闘中は元の姿に戻れないので注意。

### ● マホトラを使ってパーティ内でMPの補給 ▶ P109



MPを吸い取るマホトラは、消費MPが0の嬉しい呪文。MPが0近くになってしまったら、比較的MPに余裕のある他の仲間にマホトラをかけ、MPを譲ってもらうのだ。敵にかけるよりも確実に効果がある。





# 昼と夜について

## ① 昼から夜へ画面の明るさは5段階



フィールド上を歩いている時だけ、昼から夜に時間は流れる。町や城の中にとどまると、時間は経過しない。

## ② 夜は昼とどこが違うのか

### ●夜は王城に会えない

夜中に城を訪れると、殆どの城で衛兵が入口をふさぎ、中に入れてくれない。宿に泊まって朝に出なおして来い、などと告げられる。

### ●夜は殆どの店が閉まる

当然だが、夜には店は閉まる。だから夜中に営業している店には何かあるかも。宿屋と教会は24時間営業。

### ●夜はモンスターの出現率が高くなる

暗黒の窟があたりを覆う夜には、魔物たちが好んで活動する。夜にフィールドを歩くとモンスターとの運

命率が増える。また、敵のパーティーの組み方も昼より複雑化するし、夜にだけ出る敵もいる。



## ③ 昼と夜を逆転させる4つの方法

まず宿屋。昼間にチェックインしても、目が覚めると必ず朝になっている。またドラクエIIIではルーラを使った後は朝になるという特徴があり、これで時間をコントロールする

こともできる。そしてどこかで手に入る闇のランプ。昼間これに火を灯すと、昼を夜に変えることができる。最後にラナルータ。この呪文は昼を夜に、夜を昼に逆転するものだ。

# 知識の章

モンスター・アイテム・呪文リスト



# モンスター大図鑑



## このページの見方

### モンスターレベル

勇者たちのレベルとは関係はなく、そのモンスターの総合的な強さを敵全体の中で比べた相対的目安の数値。

### 主な出現地

ダンジョンでの出現地はマップの掲載ページを、フィールド上での出現地は周辺の町や城の名前を示した。

## レーダーチャートの見方

### ★モンスターのデータは6項目

個性豊かなモンスターの特徴を6項目に分けてグラフィック化。形が丸に近いほど、強さのバランスがとれている。ただし、その数値通りに倒れないモンスターもいるだろう。

### ★強さに応じて、3段階に色分け

モンスターの強さを経験値から3段階に分類。弱いものから青・紫・赤の3色にグラフを色分けしてある。だから色の違うグラフ同士は、その大きさを比較できないので注意。

### ★項目の上限値を超えるモンスターも

モンスターによっては、それぞれの項目において、グラフの上限値を上回る値を持つものがある。こうした場合でもグラフ上では上限いっぱいとして扱われる。グラフが上限に届いている項目は数値を確認しよう。



攻撃のハザミは攻撃力と守備力が高い範囲タイプ、ホイミスライムはすばやかさと最大HPが高い範囲タイプというように、違いが顕色。

- 怒雷のハザミ
- ホイミスライム



キョウビラーとミニデーモンでは色が違うので大きさは比較できない。実際は全ての項目においてミニデーモンの方がはるかに高い。

- キョウビラー
- ミニデーモン



赤いグラフの上限値は、経験値が目的、守備力が目的、上限値をはるかに超えているが、グラフ上では上限値と同じ場合と全く違いがない。

- メタルスライム

# アリアハン西地方

## スライム

スライム属

モンスターレベル 1 最大MP 0

主な出現地 → P121  
アリアハン西



**性格** 毒がないプロゴゴロの軟体生物。体当たりで攻撃してくるだけのかわいいモンスターである。

**攻撃法** ドラクは世界最強だけに、どんな呪文も必ず効くが、MPの消費は超えて武器で戦おう。

## 大ガラス

ガラス属

モンスターレベル 1 最大MP 0

主な出現地 → P121  
アリアハン西



**性格** 名前から判る通り、巨大なガラスの化物だ。がいにつの上にとまり、常に障物を探っている。

**攻撃法** 戦士や勇者ならスライム同様一撃で倒せるだろう。4匹以上で登場した時のみ、メラの呪文を使えば良い。

## 一角ウサギ

ウサギ属

モンスターレベル 2 最大MP 0

主な出現地 → P121  
アリアハン西



**性格** 額の上に角を一本生やした奇妙なウサギ。この角を相手に向け一直線に向かってくるモンスターだ。

**攻撃法** 呪文は特効効くのだが、メラだけでは死なないことが多い。メラと併用の武器の攻撃で確実に倒そう。

よからぬ呪文の威力は、レベル数は出陣するダンジョンの難易度レベルも問わず、町や城などの町は、その周辺のフィールド上にも出現することも多いため、つぎやアムとあればアムとのやり取りにも注意しよう。

## フロッガー

ガマ属

モンスターレベル 最大MP

3

0

主な出現地→ P121

アリアハン属



性格

攻撃法

実際攻撃で巨大化したカエルだ。狂暴なモンスターで、よく使りにいる仲間を襲ってくる。

初めのうちは一撃で倒すのは難しいが、二人がかりを基本として戦うようにした方がいい。

## 大アリクイ

アリクイ属

モンスターレベル 最大MP

3

0

主な出現地→ P121

アリアハン属



性格

攻撃法

アリを食べるだけのおとなしい動物が巨大化し、人間を襲うようになった怪物だ。打撃だけで力押ししてくる。

打撃とメラの二段構えなら倒せるが、MPに余裕がなければ打撃を集中させて攻撃してなんとかする。



## 人面蝶

バタフライ属

モンスターレベル 最大MP

3

12

主な出現地→ P121, P124

アリアハン属



性格

攻撃法

顔面に恐ろしい傷を持つ毒のモンスター。マターサの毒発で知を発生させる。他の敵と一緒に戦う時は要注意だ。

騎士や勇者なら、おそろしく一撃で倒せるだろう。マターサを喰えられた場合は、メラを使って倒すしかない。

主な出現地のほか、HPと数は異なるダンジョンや特定のイベントでも出現する。町や城などの広範囲、その周辺のフィールド上にも出現することもある。つよむアリアンとあればアリアンの村の周辺にも出現するという意味。

**バブルスライム** メルトスライム風 **モンスターレベル** 4 **最大MP** 0 **主な出現地**→ P121, P124 **アリアハン**



**最大HP**▶10 **ゴールド**▶6


攻撃力▶11 守備力▶9

すばやさ▶12 回避値▶12

**性格** ぽっくりした形をしたない液体状スライム。体内に毒を蓄えており、打撃と共に毒を注入してくることがある。

**攻撃方法** マナーサ、ギラを蓄えてなければ戦いは避けるべきである。やむをえず戦う時は、武器とセリフを使う。

**さそり蜂** 毒蜂風 **モンスターレベル** 4 **最大MP** 0 **主な出現地**→ P121, P124 **アリアハン**



**最大HP**▶12 **ゴールド**▶4

攻撃力▶10 守備力▶11

すばやさ▶13 回避値▶4

**性格** 蜂のように巨大な蜂の化け物だ。尻尾の先についている針で刺してくる。毒は持たないが、仲間を呼ぶ。

**攻撃方法** 簡単に倒す余裕のない時は、仲間を呼ぶ前に全滅させた方がよい。メラと武器を一線に使うが、ギラで。

**ホイミスライム** マジックスライム風 **モンスターレベル** 4 **最大MP** 無限 **主な出現地**→ P148 **アリアハン**、**ポルトガ**



**最大HP**▶30 **ゴールド**▶5

攻撃力▶14 守備力▶13

すばやさ▶20 回避値▶21

**性格** くらげのような姿で空を漂うスライムの変種。ホイで仲間の傷を治してしまふ、やっかいな敵だ。

**攻撃方法** 呪文は動きにくいので、いかなる場合にも剣が一番。ホイの呪文を使う隙を奪えないようにしましょう。

2倍強さのレーダーチャートの際は、モンスターレベルを問わず、全ての値が1.5倍になる。この際、回避値も回避率の値に。

## 魔法使い

魔法使い族

モンスターレベル 最大MP

4

10

主な出現地 → P121, P124

アリアハン東、ロマリヤ



性格

魔法バフモスに魂を売れ、  
志願を誓った者たちだ。異  
国で現れることが多く、力  
がないのでメラを多用する。

攻撃法

魔法を使うわりには呪文  
に弱く、ラリホー、ギラは  
種族に強し。ラリホーを覚  
えるまでは強敵だろう。

## アルミラージ

ウサギ族

モンスターレベル 最大MP

4

20

主な出現地 → P124

アリアハン東、ロマリヤ



性格

ラリホーを使うことを覚  
えた高等なウサギ。異国で  
現れて一言に呪文を唱えら  
れると怖い。力も強いぞ。

攻撃法

ラリホーで眠らされたら、  
大ピンチ。早めに倒すよう  
に。1〜2匹ならヘッドで  
いいが3匹以上ならギラで。

## お化けアリクイ

アリクイ族

モンスターレベル 最大MP

4

0

主な出現地 → P124



性格

大アリクイがより凶暴さ  
を増したモンスターだ。大  
アリクイ同様、一人に集中  
攻撃をしてくるのに要注意。

攻撃法

目標とされた仲間は、防  
衛に専念させ九方がいいだ  
ろう。ギラは効くので、そ  
れで一掃も可能である。

主な出現地のモンスターレベルは出現するダンジョンの難易度レベルを表す。11や12などの名前には、そのレベルのフィールドにも出現するものを表わす。つまりレベルとあればそのレベルの時の難易度にも対応するといふ意味。





## キラビー

鳥獣族

モンスターレベル 最大MP

6

0

主な出現地 → F120

カザーブ、ノアニール



性格

尻尾の毒針で敵を刺し、まひさせるという強敵だ。まひした人間は、しばらく歩かないで元に戻らないぞ。

対策

まずはママーサヤフリホーで、まひを防ぐことを考えよう。ヒャドやバギも有効のようである。

## アニマルソウビ

獣人族

モンスターレベル 最大MP

7

30

主な出現地 → カザーブ

ノアニール



性格

意味から聞いた犬の死体である。2回に1回は、ボムオスを使い、すばやみを0まで下げてくる。

対策

守備力は、無に等しいので、武器で倒すのが一番だろう。3回以上ならギラの活用も考えたい。

## 軍隊ガニ

大蟹族

モンスターレベル 最大MP

8

0

主な出現地 → F120

カザーブ、ノアニール



性格

流石な甲羅を持ち、陸上を這い回るガニの化物だ。4回で出現することが多く、たまに仲間を呼ぶことも。

対策

守備力が高いので、打撃のみで倒すことは難しい。ヒャドやギラ、バギを上手く使らせて戦おう。

金も出現時の威力も、この怪物は出現するダンジョンの階級レベルを要する。ボムやギラなどの名前は、その階級のアイテムと同じに出現することもある。つまりギラもあればギラの村の階級に出現するということもある。

# ノアニール地方

## ギズモ

ギズモ風

モンスターレベル 最大MP

8

18

主な出現地 → F130

ノアニール



性  
格  
攻  
撃  
法

生命を持ったガスの集合体である。動きが非常に速く、4回中3回はメテを唱えてくるモンスターだ。

マホトーンと攻撃呪文は必ず効くが、サリホーは効果がない。メテを封じてしまえば、敵ではない。

## デスフラッター

カラス風

モンスターレベル 最大MP

9

20

主な出現地 → ノアニール



性  
格  
攻  
撃  
法

1度に2回連続して攻撃してくる死のカラス。一つ一つの攻撃は、それほど強くないが、連続攻撃はつらい。

他のモンスターと一緒の時、真先に倒すべきだろう。生命力がないので、ギラでも充分倒せようである。

## お化けキノコ

マダンゴ風

モンスターレベル 最大MP

9

0

主な出現地 → F130



性  
格  
攻  
撃  
法

巨大なキノコの怪物で、時に甘いにおいのすも思を吐いてくる。この息を吸うと倒ってしまうぞ。

攻撃呪文は必ず効くが、2匹位なら攻撃だけで充分だろう。動きが遅いので、戦士でも先に攻撃できる。

3種類のレーダーチャートの見方、モンスターの種別と属性、敵のレベル、敵のHP、敵のMP、敵の経験値、敵のドロップ品、敵の落とすアイテム、敵の落とす宝珠、敵の落とす魔法石、敵の落とすスキル、敵の落とす状態異常、敵の落とす特殊効果、敵の落とすその他

## カンダタ子分

モンスターレベル

15

最大MP

0

主な出現地→P130



性格

大森様カンダタに仕える子分たちだ。黄金色に輝く鎧を身に付けた強敵で、打撃攻撃のみだが力がある。

攻撃法

攻撃呪文は、どれも10%は効くようだが、1人ずつばらばらで出現するのでイオがいい。マリホも有効。

## カンダタ

モンスターレベル

25

最大MP

0

主な出現地→P130



性格

沼津島の恐ろしい強敵だ。力が強い上に体力が意外に多い。ちょっとやさっとでは、倒せないほどの強敵。

攻撃法

奥に子分たちを倒し、1人になったところを叩く。マリホーが比較的動き早いので倒らせてから集中攻撃。

## 毒イモムシ

毒イモムシ風

モンスターレベル

9

最大MP

0

主な出現地→P130




性格

3回に1回は、毒の吐いた虫を吐いてくる。ドロテスタを毒イモムシだ。/アニール


攻撃法

毒の虫以外に取り柄のない弱い敵。バネ、セアドは必ず効くので、打撃の攻撃と併用させるのが適当。

主な出現地の見方▶このページは出現するダンジョンの地図ページを指す。町や城などの名称は、その場所のフィールド上に出現することもありますが、つまりダンジョンとあるのはダンジョン内の場所に出るという1意味。


<b>バリエドッグ</b> 死犬風	モンスターレベル 10	最大MP 4	主な出現地 → F134 エルフの隠れ屋
		最大HP ▶ 40 攻撃力 ▶ 42 ゴールド ▶ 14 守備力 ▶ 22 回避率 ▶ 10 特殊値 ▶ 10	性格 攻撃性

ルカナンを喰え、こちらの守備力を下げてから攻撃してくるゾンビ犬である。4匹で割れをなすことが多い。絶対効くマホトーンと18列近く動くマターサで攻撃を防ぎ、武器で倒す方法が一番いい戦い方だろう。

<b>さまよう組</b> 甲冑風	モンスターレベル 11	最大MP 0	主な出現地 → F130、F161 ノアニール、ポルトガ
		最大HP ▶ 53 攻撃力 ▶ 41 ゴールド ▶ 18 守備力 ▶ 45 回避率 ▶ 10 特殊値 ▶ 10	性格 攻撃性

戦いの末、死んでいった兵士たちの怨念によって、さまよい歩く。かなり硬質で、守備力の高い敵だ。ホイイスライムを呼ぶことがあるので、ヘッドやバギと打撃で早めに倒そう。アリホーは、効きにくい。

ノアニール西の洞窟

<b>バンパイア</b> 吸血風	モンスターレベル 10	最大MP 9	主な出現地 → F134 ポルトガ、ランシール
		最大HP ▶ 35 攻撃力 ▶ 31 ゴールド ▶ 18 守備力 ▶ 38 回避率 ▶ 11 特殊値 ▶ 11	性格 攻撃性

ヘッドを使ってくる伝統的な吸血鬼だ。空を飛び、機力を盡して噛みついてくる、夜行性のモンスター。ほとんどの攻撃呪文は効果がある。また、マホトーンも有効なので、呪文を封じ込めることもできる。

1 戦闘のリーダーマークの色は、モンスターの強さを表し、赤が最も強い。2 回避率、属性耐性、炎ダメージ、氷ダメージ、雷ダメージ、毒ダメージ、睡眠ダメージ、沈黙ダメージ、重力ダメージ、炎ダメージ、氷ダメージ、雷ダメージ、毒ダメージ、睡眠ダメージ、沈黙ダメージ、重力ダメージ

## マタンゴ

マタンゴ風

モンスターレベル 最大MP

10

0

主な出現地 → F134

ポルトガ



性格  
慎重

甘い毒をひんぱんに吐いてくる毒化けキノコの種類。打撃のダメージと同時に眠らされることもある。

ヒヤドは必ず効き、10%以上は一発で倒すことが可能。一匹ずつ確実に倒すようにした方がいい。

## 人食い蝶

バダフライ風

モンスターレベル 最大MP

10

4

主な出現地 → F134

インス



性格  
慎重

マナーサを唱えるだけでなく、仲間を呼んだり、魔を併う打撃をしたりと、多岐な攻撃をする超怪物種だ。

ヒヤドなら必ず一発で倒せるし、マナーサで魔も、マホトーンで呪文を解くことも可能である。

## アッサラーム・インス風

## キャットフライ

猫風

モンスターレベル 最大MP

11

4

主な出現地 → F145、F161

アッサラーム、インス



性格  
慎重

こうもりと猫が合体した。真実にマホトーンを唱える、空を飛んでいるためか、攻撃をかかすのが上手い。

ヒヤドやバギが確実に効くが、呪文を耐えられるおそれがあるので、打撃のみで戦うのが一番安全だろう。

主な出現地の見方 ▶ ページ数は見てもダンジョンの別冊ページを調べる。初登場などの情報は、その別冊の「アール」の表に記載する場合が多い。つまり「アール」のあるダンジョンの初登場のページに注目することになる。

## あばれ猿

ゴリラ風

モンスターレベル

11

最大MP

0

主な出現地 → アッサラーム



性情

力が強い凶暴な巨大猿だ。よく仲間を呼ぶ以上に、遠隔の一撃でダメージを与えてくることが多いモンスターだ。

攻撃法

ラリーーは100%必中だが、すぐ目覚めてしまう。ギラの遠隔とバギの近接で倒せる。両方とも外に防いでも、

## 大王ガマ

ガマ風

モンスターレベル

11

最大MP

30

主な出現地 → F140、F152

イニス、シバング



性情

名前の通り、ガマガエルの変種である。ラリーーと打撃をほぼ同等に使う。バギ以外の呪文は効果70%。

攻撃法

バギは必ず必中なので、敵が多い時に使おう。ペギラマが動いたら、一撃で倒すことも可能だ。

## ミイラ男

ミイラ風

モンスターレベル

12

最大MP

0

主な出現地 → F140 イニス



性情

全身に包帯を巻いた4体モンスター。打撃のみだが、遠隔の一撃を出してくることもあるだろう。

攻撃法

呪文に弱く、いかなる攻撃呪文も100%必中。4体数が多いので、ギラを2回かペギラマで充分の敵だ。

3種類のレーザーチャートを使い、モンスターの顔を狙います。赤が1番危険、黄が2番、青は最も弱いレベルの顔です。

## 地獄のハサミ

大塚風

モンスターレベル 最大MP

12

30

主な出現地→ P161

イシス



性格  
攻撃法

堅い甲羅に覆われた身体が二が更に強くなった新種のカニ。守備力を上げられたら怖い。スタルトを使う。

スタルトを使われたら打撃で倒すのは大変。絶対にバキ、セッドや75%程度のギアで、ムカニも有効だ。

## 火炎ムカデ

青イモムシ風

モンスターレベル 最大MP

13

0

主な出現地→ P140、P161

イシス



性格  
攻撃法

火炎を吹いて攻撃してくるイモムシのようなムカデ。その炎は全員に同じダメージを浴びせかけてくるぞ。

火の呪文は全く効かない。ヒッドと打撃で一匹ずつ倒すのが基本だが、集団にはバキも効果しよう。



## 笑い袋

アケロ風

モンスターレベル 最大MP

11

無限

主な出現地→ P140、P145



性格  
攻撃法

目にも止まらぬ早さで飛び回り、不思議なおどりにホイイ、マホトーン、マナーサ、ボリスを使う。

呪文はほとんど効かないから打撃で倒そう。すばやさにはすばやさで対抗してどオツムもいいだろう。

主な出現地の威力▶ヘッドは敵にダメージを与えるダンジョンの敵にヘッドを付与した。可で何らの名前は、その敵のドロップ率に出現することもある。つまりアケロとあればアケロのドロップ率に出現するものに限る。

**怪しい影**  
シャドー風

モンスターレベル 最大MP  
? ?

主な出現地 → F140, F145  
F158, F148 ランシール



**性格**  
別のモンスターが正体を隠して現れた姿だ。とてつもなく強い敵が化けている場合もあるので注意。

**攻撃法**  
相手の攻撃パターンや生命力、装甲の厚さで3体の目星をつけるのが難しい。油断するとやられるぞ。

**マミー**  
ミイラ風

モンスターレベル 最大MP  
13 30

主な出現地 → F140, F161



**性格**  
ミイラ男より力が強く生命力もある。骨地があった害毒種物。たまたま倒った死体を呼ぶことがある。

**攻撃法**  
ラキホー、ママーオ、バキは防ぎにくいようだ。ヘッドやギラを使って、仲間を呼ぶ前に早目に倒そう。

**人食い箱**  
ミミック風

モンスターレベル 最大MP  
25 0

主な出現地 → F140, F145, F148



**性格**  
宝箱の姿をして待ち伏せ、開けた人間を襲う。ノコギリのような歯で噛まれたらダメージは大きい。

**攻撃法**  
絶対逃がしてくれない。呪文は特効しが効かないので、甘い息を吐かれる前に打撃で倒そう。

3種類のローブナーチャートの表記は、モンスターの強さを表わす、赤が1、白が2、黄が3、青が4、紫が5、黒が6の順だ。



## ドルイド

魔道士系

モンスターレベル 最大MP

13 10

主な出現地 → ポルトガ



性格

打撃はまれで、とにかくバキを喰えてくる個の化物。呪文を射じ込まれても、まだバキを喰えてくる。

攻撃法

復讐の時はマホトーンを、30%位しか効かないが、バキの消費を防ぐことが大切である。

## マジマタンゴ

マタンゴ系

モンスターレベル 最大MP

14 10

主な出現地 → P161, パハラテ



性格

ホキで自分の傷を治し、ヒヤドと打撃でダメージを与えてくるキノコの化物だ。眠らされることはない。

攻撃法

1～3区なら呪文を使うまでもない。バキだけが確実に効くので、打撃と一緒に使って倒すようにしたい。

## ハンターフライ

毒蜂系

モンスターレベル 最大MP

14 10

主な出現地 → P145, P148, P161, パハラテ



性格

ギラを使えるようになった蜂型モンスター。MPがある限りギラを喰え続けてくるワンパターンな敵だ。

攻撃法

80%程度の確率でマホトーンが効くようである。1区なら、必ず効くヒヤドで倒すことが可能だ。

宝ちり宝地獄の宝ちり ▶ ツーレン島は出現するダンジョンの開始ページを換わす。町や城などの宝ちりは、その宝ちりの方針と宝ちりに対応することを要する。つまりダンジョンと宝ちりダンジョンの両方に出現するといふ意味。

**デスジャッカル**  
死犬属

モンスターレベル 最大MP  
14 5

主な出現地 → バハラタ



**性格**  
呪文を唱える最後の死犬属。打撃が主体でマターサも強い。まれに仲間を呼ぶこともある。

**攻撃法**  
攻撃呪文は全て効し、マターサをかけた時のことを考えると、呪文をメインに考えた戦い方がいい。

**アントベア**  
アリタイ属

モンスターレベル 最大MP  
15 0

主な出現地 → F161 バハラタ



**性格**  
アリタイ類とも言うべき巨大なアリタイ。バハラタ地方では最も力が強く、生命力もある恐ろしい敵だ。

**攻撃法**  
ヒヤド、バキなら100%効し、ラッキーは効きにくいので、短期決戦にしよう。火の呪文も64%効率は有効。

**ヒートギズモ**  
ギズモ属

モンスターレベル 最大MP  
15 0

主な出現地 → バハラタ



**性格**  
口も舌を吐くギズモだ。5匹のグループで現れることが多く、火の呪文に完全な耐性を持っている。

**攻撃法**  
まずは64%程度の効力を持つラッキーで倒らせよう。ヒヤド、バキは有効なので、倒っている間に倒す。

3種類のレーダーチャートの色は、モンスターの属性を示す。赤が炎、緑が氷、青が雷、黄が毒、紫が風、黒が闇、白が光の属性だ。

**幻術師**  
魔道士属

モンスターレベル 16 最大MP 10

主な出現地 → F143, F148  
バハラタ, ダーマ



**特徴**  
マナーサに加え、メダバニまで唱えてくる魔法戦。MPを使い果たすまでは、打撃の攻撃はあまりしない。

**攻撃法**  
マナーサをかけた後、ベギラマやバネ、ヒョドリの呪文攻撃にすばやく切り換えよう。メダバニは怖い。

**腐った死体**  
ゾンビ属

モンスターレベル 16 最大MP 0

主な出現地 → F140, F152, F68  
バハラタ, テドン



**性格**  
今にも腐り落ちそうな体をしているわりには力があるモンスター。しばしば、身を守ることもある。

**攻撃法**  
攻撃呪文は必ず知くが、ラリホー、マナーサは全く効かない。呪文と武器の攻撃で一気に倒してしまおう。



**キャットバット**  
野獣属

モンスターレベル 16 最大MP 0

主な出現地 → F143



**性格**  
深いブルーのこうもり顔。不思議なおどりでMPを吸い取ってくる。4匹ほど多く、仲間を呼んでくる。

**攻撃法**  
攻撃呪文は全て知らぬんぷり戦うと、MPを吸い取られてしまうので、ベギラマで一掃した方がいい。

モンスターレベルの表示は、レベル値に10を乗算するダンジョンの難易度レベルを示す。F17やF68などの表記は、その難易度のダンジョン上に出現することを示す。つまりF17とあればF17のダンジョンのみに出現するという意味。

**殺人鬼**  
殺人鬼

モンスターレベル 最大MP  
17 0

主な出現地 → F145 デーマ



**性格**  
打撃一辺倒で、時に毒氣の一撃を出してくる。力だけで相手を倒してしまう殺人マシーンだ。

**攻撃法**  
ラリホー、マホーサは70%。攻撃呪文は確実に効くが、力には力で勝るのがいいだろう。



**マッドオックス**  
大角獣

モンスターレベル 最大MP  
17 12

主な出現地 → F148, F161  
デーマ



**性格**  
バフアローと山羊の血が混じった気の毒い怪物だ。ギラと打撃でかなりの攻撃力があり、生命力も高い。

**攻撃法**  
マホトーン、ラリホーが確効は効くので、最終に使うべし。マホトラが必ず効くので MP の補充にもいい。

**キラールイブ**  
ゴリラ

モンスターレベル 最大MP  
18 6

主な出現地 → F148, F161  
デーマ



**性格**  
力で押し回せる単純なゴリラである。ひんぱんに仲間を呼ぶが、生命力が低いので倒し易い敵だ。

**攻撃法**  
ヒッパが効果的なので打撃との二打揃えて攻撃。ヒッパルコを覚えていれば、3匹を一発で全滅できる。

※緑色のキラールイブの敵は、モンスターの種族を問わず、赤いひんぱん敵し、赤い敵、敵に最も強いマホーサの敵だ。

## メタルスライム

スライム風

モンスターレベル 23 最大MP 12

主な出現地 → P148, P152  
P161 デーマ、ムオル



**性格**  
メタを喰える超絶賢金属スライム。打撃では1しかダメージが与えられないが、例えは経験値が上がるぞ。

**攻撃法**  
呪文は発がない。すぐ逃げ回るので全員の打撃で倒そう。必中の一撃や、毒針の息所攻撃が決まれば一発だ。



## 大クチバシ

クアパン風

モンスターレベル 18 最大MP 0

主な出現地 → P148



**性格**  
1度に2回分の打撃攻撃をしてくる種と2本の足だけの不列株な鳥。敵に敵攻撃以外の取り柄はない。

**攻撃法**  
どの攻撃呪文も必ず読み取り合。マナーでも10%は効く。攻撃をさせないようにしてベギタマと打撃で。

## ガルータ

鷹鳥風

モンスターレベル 19 最大MP 12

主な出現地 → P148 ムオル



**性格**  
黄金色に輝く猛鳥でも、このモンスターの喰えるベギタマの呪文は、大きなダメージを与えらるだろう。

**攻撃法**  
マホトラが絶対効くので、ベギタマを使われる前に必ずMPを奪い取ろう。その後に打撃で集中攻撃を。

各モンスターの能力値・ベーン値は出現するダンジョンの開始ページを表わす。初々編などの場合は、その最初のフィールドには出現することもないが、マホトラに出現すればダンジョンの特定の扉には出現するという意味。

### スカイドラゴン

飛竜



モンスターレベル 最大MP  
25 0



主な出現地 → F14B, F15B, F161 ムオル

**性格**  
 長く大きな体で空を飛び回る竜の化物。吐く炎は30以上のダメージを全員に与える。ガルナの塔での強敵。

**攻撃法**  
 ヒット、バビなら100%効果があるが、火の呪文は全くダメ。ヒットと打撃の集中攻撃で打ちとめる。



### マリンスライム

海スライム



モンスターレベル 最大MP  
18 4



主な出現地 → 海全域

**性格**  
 硬い肌板を溜め家とする水陸スライム。スタートを使って、ただでさえ高い守備力をより高めてしまう。

**攻撃法**  
 70%程度効くルカナンで守備力を下げて打撃が、10%必中効なベキラマで数を減らすかのどちらかだ。

### しびれくらげ

海スライム



モンスターレベル 最大MP  
18 0



主な出現地 → F16B 海全域

**性格**  
 目を閉り打撃で刺ってくる敵だ。3回に1回は仲間を呼び、最高3匹の大集団となってしまふ。

**攻撃法**  
 まひを防ぐためにも、70%以上効くマアサを優先に使うのがいいだろう。ベキラマは70%程度効く。

1 種別のリーダーチャートは別表。モンスターの強さを表すので、色がいちばん強く、色に区、黄は最も弱いレベルの敵と。

**マーマン**  
人魚族

モンスターレベル 20 最大MP 5

主な出現地→海全域



性  
格

全身を青いウロコで覆われた半魚人。力は強くないが、ルカナンを多用し、守備力を上げてくる。

攻  
撃  
法

一撃で倒せなければ、マホトーンでルカナンを封じよう。バキは確実、ギラ系も結構効果があるようだ。

**ガニラス**  
大蟹族

モンスターレベル 21 最大MP 0

主な出現地→F168 海全域



性  
格

海によく出現するカニの怪物だ。剣ではほとんど傷を負わされないほど堅い甲羅で身を守っている。

攻  
撃  
法

ヒット率以外の攻撃呪文は、何でも効く。ベギラマに、ギラまたはバキを使用すれば倒せるだろう。

**マーマンドイン**  
人魚族

モンスターレベル 21 最大MP 12

主な出現地→F168 海全域



性  
格

ヒヤドが使えるマーマンの変種である。1体で組んだ出現が多く、水辺や島などの陸地にも出現。

攻  
撃  
法

打撃でも充分倒せる敵だ。マホトーンと火の呪文は種々効果きそうだ。呪文に打撃を加えれば倒せる。

正真正正の海魚族であるマーマン族は出現するダンジョンの限定ゾーンを覆って、野や島などの陸地は、その周辺のフィールド上にも出現することを知って、ついでにマインとあればマインの4つの海辺にも出現するという事実。

## 大王イカ

オオイカ風



モンスターレベル

22

最大MP

0

主な出現地 → 海全域



性格

10本の足でからみついてくるイカの怪物。かなりの生命力があるので、船を入手してすぐは平強い敵だ。

攻撃方法

すりホーは時々効くので、避らせてから総攻撃。ヒッド系以外は確実にくる。ザキで倒すことも可能。

## ヘルコンドル

魔王鳥



モンスターレベル

23

最大MP

28

主な出現地 → F158 海全域



性格

2匹に1匹はバンシーフを噛ってくる神速なタカ。必ずとまってはいほど2羽で行動している。力はない。

攻撃方法

マホトーンがあまり効かないので、3割は効くすりホーが有効。ヒッド系の呪文が確実である。

## 極楽鳥

魔王鳥



モンスターレベル

32

最大MP

20

主な出現地 → 海全域

サマンオサ



性格

仲間のを攻撃する怪物。HPの多い敵と共に現れ、ベホマラーを噛入ると同時に逃げて行くだけ。

攻撃方法

すりホーがほぼ確実に効くので、逃がしたくなければ倒らせよう。攻撃呪文もたいがい効果があるようだ。

1種類のリーダーモンスターのときは、モンスターの強さを表わす、数字が1もは入らなく、2以上、数字は最も弱いレベルの敵に、



## テンタクルス

オオイカ風

モンスターレベル

35

最大MP

0

主な出現地 → F160 海全域



性格

長く伸びた足で、2丸卵を連続して産めつける。数回攻撃をしてくる。まことに海の王者と言える。

攻撃法

テリホーは100%有効。ヒヤド系以外の攻撃呪文は必ず効く。サキ系の呪文で足の根を止めることも可能。



## 魔女

魔女風

モンスターレベル

21

最大MP

24

主な出現地 → F161 テドン



性格

ホウキにまたがって空を飛ぶ魔法使い。ベギラマとベホイロを使って傷を治しながらダメージを与えてくる。

攻撃法

マホトーンが100%は効くので、呪文を封じ込めてしまえば倒すのは簡単だ。ヒヤド、バギも有効である。

## 地獄の鐘

甲冑風

モンスターレベル

21

最大MP

0

主な出現地 → F161 テドン



性格

灰色っぽい硬質な鎧を身につけた。地獄からの生還者。打撃攻撃のみだが、痛恨の一撃をだすことも。

攻撃法

ヒヤドルゴで、たいていは一掃できる。バギやヒヤドを使うのもいい。マホーサやテリホーも100%は効く。

地獄の鐘の威力 ▶ ペン数は不明であるが、レベル21の敵にダメージを与えられる。町や城などの名前は、その時のフィールド名と一致していることを示す。つまりマホトーンとあればテドンの時の名前と一致している。100%

## ゴートドン

大角獣

モンスターレベル 最大MP

21

3

主な出現地→テディ

ランシール



価格

ボリオスを抱えてすばやさを高めてくる山羊の怪物。4匹グループで行動していることが多いようだ。

攻撃法

マホトーン、マホーサも効果的だが、打撃とヒッド、バキ系で使う方が効率がいい。意外と強いモンスターだ。

## シャーマン

シャーマン族

モンスターレベル 最大MP

22

18

主な出現地→テディ

ランシール



価格

魔った死体を呼んで攻撃を任せておき、自分はおっぱらべホイトで治療に当たる。援護中心の敵だ。

攻撃法

ほとんどの呪文はあまり効かない。マホトーンでホイトを封じてから打撃攻撃という手がお勧め。



## 鬼面道士

魔道士族

モンスターレベル 最大MP

22

22

主な出現地→P152、P161



価格

巨大な顔から手足を生やしている。不気味で怖い。こわいモンスター。メダパニを使ってくれ。

攻撃法

攻撃呪文が7割程度は効く（ようだが、その他の呪文は半分も効かない）。武器を使って早めに倒したい。

3種類のランナーチャートの色は、モンスターの強さを表わす。赤が最も強い。緑が弱い。青は最も弱い。赤の強い。

## こうけつ熊

人食い熊

モンスターレベル

23

最大MP

0

主な出現地 → F152 シバング



性格

太い腕を振り回し、鋭い爪で相手を切り裂く大敵だ。体のわりには、すばやく動いて攻撃してくる。

攻撃注

攻撃呪文は確実におくので、メラとやべろコマを使うのがいい。マリホーは78%位動くようである。

## 溶岩魔人

土魔人

モンスターレベル

24

最大MP

0

主な出現地 → F152



性格

地下を流れる溶岩が、バラバラによって命を持った怪物。火を吐いてくるが、体が重いため動作は鈍い。

攻撃注

火を吐く怪物なので、ヒャド系の呪文には弱い。3体ならヒャドリス、1〜2体ならヒャドと打撃で。

## やまたのおろち

オロチ魔

モンスターレベル

44

最大MP

12

主な出現地 → F152



性格

1度に2回攻撃してくる。威力の大きい炎を吐いてくる。力もあり、その破壊力は凄まじい。

攻撃注

マリホーは78%以上動く。ムカエで守備力を下げれば、打撃でも倒せないことはない。やはりヒャド系が有効。

主な出現地のほか、F152には出現するが、F152の敵はF152にのみ出現する。F152の敵は、F152の敵にのみ出現する。F152の敵は、F152の敵にのみ出現する。F152の敵は、F152の敵にのみ出現する。



## デッドベッカー

クマパン風

モンスターレベル

20

最大MP

8

主な出現地→ムオル



特徴

1度に2回攻撃をする。ほとんどの場合において、ルカナンを噛めると同時に打撃の攻撃をしてくる。

10%程度弱くラリホーで固らせよう。ヒヤド、バギ系統文なら確実にお尻の攻撃だけでも倒せる。



## 魔法おばば

魔女風

モンスターレベル

12

最大MP

100

主な出現地→ホビットのほこら



特徴

ホウキに乗って、かなりのスピードで飛び回る魔法使い。たいていはベギザマ、時にバシムールを噛める。

魔女と同じく、よく逃げる。マホトーンは70%ほど効く。攻撃呪文は、バギ系以外ほとんど効かない。

## グリズリー

人食い熊風

モンスターレベル

27

最大MP

0

主な出現地→ホビットのほこら



特徴

ごうけつ類よりもはるかに強い個体のモンスターである。属性の一撃を出すこともある他種だ。

ラリホー、マホーサが70%以上効くので、攻撃を突えつつ、必ず効くバギ系統文や打撃で倒すのが適当。

主な出現地の場所▶ホーン数は4匹いるがアンダーグラウンドの洞窟ホーンを指す。野や嵐などの内容は、その洞窟のワイールズにも記載することを要する。つまりマホトーンであればアンダーグラウンドの洞窟にも出現するという意味。

## 爆弾岩

爆弾岩属

モンスターレベル 最大MP

26

4

主な出現地→ホビットの道から



性情

攻撃法

400ポイント以上のダメージを受けると、突然メガネを着る別の化物。それまでは、じっと睨んでいる。

ザキ系以外なら、いかなる攻撃現象も効果がある。400近くのダメージを年々た選は、一気に片付けよう。

## デススター

殺人鬼属

モンスターレベル 最大MP

32

0

主な出現地→ホビットの道から



性情

攻撃法

打撃攻撃のエキスパート。殺人鬼属の最強モンスターだ。その攻撃は、相対の破壊力を持つ。仲間を呼ぶことも。

ザキ、メラ系が100%の確率で効くので、メラと打撃の二役揃えが、ザキで倒そう。

クリムゾン/スー星

## しびれあげは

バタフライ属

モンスターレベル 最大MP

18

0

主な出現地→F148、F158



性情

攻撃法

まひを伴う打撃攻撃を得意とする種の特徴。4匹グループで出現することが多いが、恐れる怖ではない。

マリナー、マナー等は10%程度効く。まひ攻撃を初めたら、セッダルコで倒すのがいいだろう。

①経験値②MP③攻撃力④守備力⑤すばやさ⑥ゴールド⑦モンスターの種を問わず、別のレベルに出現⑧属性は異なる⑨レベルの振り

## アカイライ

大タチパン属

モンスターレベル 最大MP  
23 16

主な出現地 → F15B アーブ



価格

攻撃法

1度に2回攻撃してくる大タチパンの中でも、パンの呪文を使った強力種。パンと打撃の運用は高い。

ラリホー、マホトーンは10%程度有効。パン系以外の攻撃呪文は必ず効くので呪文で倒すのがいいだろう。

## 毒々ゾンビ

ゾンビ属

モンスターレベル 最大MP  
23 0

主な出現地 → F15B アーブ



価格

攻撃法

打撃と同時に傷口から毒を流し込んでくるゾンビだ。毒の息を吐いたり、ゾンビマスターを呼んだりするぞ。

すばは100%だが、その他の攻撃呪文は全て効く。ヒャダルコに打撃を加えれば倒せるだろう。

## ビッグホーン

大角属

モンスターレベル 最大MP  
23 0

主な出現地 → F15B アーブ  
グリーンラッド



価格

攻撃法

甘い声で囁かせてくる大角の山羊。4匹のグループで現れることが多いので、倒られないように注意。

パン系は必ず、手子、イオ系は10%効く。ラリホーが効くので、ペギラマとラリホーを同時に行えばいい。

※この図はあくまで目安であり、実際には出現するモンスターの種類やレベルによって、やや異なる場合があります。この図はあくまで目安として示されています。つまり、実際には出現するモンスターの種類やレベルによって、この図とは異なる場合があります。

## 氷河魔人

土魔風

モンスターレベル

24

最大MP

0

主な出現地→グリーンランド



性格

攻撃を2回に1回の割合で吐きダメージを与えてくる。その上、ごくまれに甘い声まで吐く水の塊だ。

攻撃法

1回ならメラと打撃で充分だが、複数相手ならイオラ程度を使わないとかなり不利になる。

## エリミネーター

獣人魔風

モンスターレベル

24

最大MP

6

主な出現地→F158



性格

こつい外見に似合わずマホトーンを唱えるが、やはり打撃が主体の力押し型モンスターである。

攻撃法

ラリホー、マノーサで動きを止めれば倒すのは難しくない。ベキラサが有効。また、マホトーンも効果的。

## キラアーマー

甲魔風

モンスターレベル

25

最大MP

5

主な出現地→F158、F166



性格

とてつもなく堅い鎧の性格だ。しかもルカナンで守備力を下げてくるので、少々やっかいな敵。

攻撃法

セト馬が絶対強敵。他の攻撃呪文は効きにくい。ヒュダルコを買ってなければ、出會いたくない敵だ。

↑ 敵のレベルが24のとき、このモンスターの強さを表す値が158になる。次に、同じ強さを有するレベルの敵は



# サマンオサ地方

## ミミック

ミミック属

モンスターレベル

34

最大MP

10

主な出現地 → P161, P166



性格

デブネ、ラリホー、マホトシ、メラミを喰え、2回攻撃もしてくる宝珠の化物。特にデブネを多用する。

攻撃法

マホトシ、デブネは効かず、それ以外の80%しか効かない。ラリホーを何度もかけて、攻撃で倒そう。

## ベホマスライム

マシックスライム属

モンスターレベル

14

最大MP

無限

主な出現地 → P166



性格

赤らげのようなスライム。打撃をししかけてくるよりもベホマで他の仲間の傷を回復させることが多い。

攻撃法

ホイイスライムと違い、マホトシが70%位効くので、まずは呪文を射じよう。デブネ、セッパ等は70%有効。

## コング

ゴリラ属

モンスターレベル

25

最大MP

0

主な出現地 → サマンオサ



性格

狂暴な大猿だ。3匹続が多く、1、2匹で現れても仲間を呼び3匹になる。嵐なる大猿責は避けたい相手。

攻撃法

ほとんど全ての呪文は40%近く効く。ラリホーまたはマホトシで攻撃を回避し、攻撃呪文が武器で倒そう。

※ 5.0以降の追加クエストでは出現するダッシュの敵はダメージを食わず、即やめなどの効果は、その敵のレベル以上に発揮することもある。つまりマホトシなどの低レベルの呪文は効かない場合がある。

**ガメゴン**  
ガメゴン風

モンスターレベル **29** 最大MP **0**

主な出現地 → P166  
ママンオサ



**性格**  
長寿を誇る生物だけに、年月も経たずには異常なほど堅く、刺も通らない。更に、音い息も吐くことも。

**攻撃法**  
ルカニを食むほどどどの呪文が強くなるが、ザキだけは10%位効く。打撃で倒せそうになければザキを。

**ゾンビマスター**  
シャーマン風

モンスターレベル **29** 最大MP **20**

主な出現地 → P158, P166  
ママンオサ



**性格**  
シャーマンやゾンビの類大得意。ベホイと、ザオラル、マホトクを使うこなす。倒った屍体を奪取することも。

**攻撃法**  
攻撃呪文が強くなるので、打撃で倒すしかない。他の怪物も回復させるので、早めに倒すことが大切だ。

**シャドー**  
シャドー風

モンスターレベル **30** 最大MP **18**

主な出現地 → P166



**性格**  
生命を持った影のモンスターである。セリゲルゴを増えることができ、かなりのダメージを与えてくる。

**攻撃法**  
マホトクが10%位効く。他のモンスターと一緒に時は、呪文を計っておいて、最後に叩いて倒そう。

2種類のリーダーマークの色は、モンスターの強さを表すもので、色がいっしょに強し、次に弱、黄色は最も弱いレベルの強弱。

## ガイコツ剣士

ガイコツ族

モンスターレベル 最大MP

31

18

主な出現地 → F166, F168



性能  
攻撃力

日本の手に剣を持ち、1度には3回攻撃を仕掛けてくる。ルカナンを使ってからの攻撃は、かなり怖い。

マナーサは防がないので、7割は絶対くマホトーンを使おう。キリ系が特に超絶有効なので、ベギタマが強い。

## ポストロール

トル族

モンスターレベル 最大MP

38

12

主な出現地 →



性能  
攻撃力

遠まじいパワーで振りつけてくる強力モンスター。体力もあるので、倒すのは容易でない敵である。

ヒッド、パイ系は絶対効くので、スタートで守備力、パイキルトで攻撃力を上げ、呪文と攻撃の無用で戦おう。

## ネクロゴンド地方

## おどる宝石

フクロ族

モンスターレベル 最大MP

16

無限

主な出現地 → F169



性能  
攻撃力

2回攻撃で、マナーサ、ルカナン、ポリオス、メダパニ、不思議なおどりも使ってくる強なモンスターだ。

呪文は全く防がない。よく逃げるが、最高の金持ちモンスターなので、打撃だけでも倒さないと倒さず。

※この宝石は、通常のドロップで出現するアイテムの経験値も付与する。また、通常の宝石は、その宝石のドロップ率に比例して出現することになっている。この宝石はドロップ率と宝石の種類に比例して出現する。この宝石は、通常のドロップで出現するアイテムの経験値も付与する。

### はぐれメタル

メルトスライム属

モンスターレベル 24 最大MP 無限

主な出現地 → F172



**性格**  
この世界最高の経験値を持つ怪物だ。メタルスライムが更に強くなった最後のスライムで、キツを唱える。

**攻撃法**  
赤心の一撃が雷計の鳥居攻撃なら一撃でも倒せる。呪文はドラゴラムがバルブンのみ有効なことがある。

### ミニデーモン

小悪魔属

モンスターレベル 28 最大MP 24

主な出現地 → F168、F169  
ネクロゴンド



**性格**  
メツキを唱え、攻撃を吐く小悪魔。トロールと一緒に時は、かなり害悪を働かされそうだ。

**攻撃法**  
ヒャド、ババ系は確実で、その他の攻撃呪文も70%は効くが、間接攻撃の呪文が効果に弱い。呪文と武骨で、

### プロストギズモ

ギズモ属

モンスターレベル 33 最大MP 18

主な出現地 → F169  
ネクロゴンド



**性格**  
冷気を帯びたガスの集合体だ。ヒャダルコを唱え、16ポイント前後の攻撃を吐いてくる。

**攻撃法**  
火の呪文なら間違いないが有効。3回以上ならイオウとベキヤマがいいだろう。ラリホーも70%位は効く。

3種類のレーダーチャートの表示は、モンスターの強さを表わす。赤が1、白が2、黒が3、青が4、黄が5、緑が6、紫が7、赤が8、黒が9、白が10、青が11、黄が12、緑が13、紫が14、赤が15、黒が16、白が17、青が18、黄が19、緑が20、紫が21、赤が22、黒が23、白が24、青が25、黄が26、緑が27、紫が28、赤が29、黒が30、白が31、青が32、黄が33、緑が34、紫が35、赤が36、黒が37、白が38、青が39、黄が40、緑が41、紫が42、赤が43、黒が44、白が45、青が46、黄が47、緑が48、紫が49、赤が50、黒が51、白が52、青が53、黄が54、緑が55、紫が56、赤が57、黒が58、白が59、青が60、黄が61、緑が62、紫が63、赤が64、黒が65、白が66、青が67、黄が68、緑が69、紫が70、赤が71、黒が72、白が73、青が74、黄が75、緑が76、紫が77、赤が78、黒が79、白が80、青が81、黄が82、緑が83、紫が84、赤が85、黒が86、白が87、青が88、黄が89、緑が90、紫が91、赤が92、黒が93、白が94、青が95、黄が96、緑が97、紫が98、赤が99、黒が100、白が101、青が102、黄が103、緑が104、紫が105、赤が106、黒が107、白が108、青が109、黄が110、緑が111、紫が112、赤が113、黒が114、白が115、青が116、黄が117、緑が118、紫が119、赤が120、黒が121、白が122、青が123、黄が124、緑が125、紫が126、赤が127、黒が128、白が129、青が130、黄が131、緑が132、紫が133、赤が134、黒が135、白が136、青が137、黄が138、緑が139、紫が140、赤が141、黒が142、白が143、青が144、黄が145、緑が146、紫が147、赤が148、黒が149、白が150、青が151、黄が152、緑が153、紫が154、赤が155、黒が156、白が157、青が158、黄が159、緑が160、紫が161、赤が162、黒が163、白が164、青が165、黄が166、緑が167、紫が168、赤が169、黒が170、白が171、青が172、黄が173、緑が174、紫が175、赤が176、黒が177、白が178、青が179、黄が180、緑が181、紫が182、赤が183、黒が184、白が185、青が186、黄が187、緑が188、紫が189、赤が190、黒が191、白が192、青が193、黄が194、緑が195、紫が196、赤が197、黒が198、白が199、青が200、黄が201、緑が202、紫が203、赤が204、黒が205、白が206、青が207、黄が208、緑が209、紫が210、赤が211、黒が212、白が213、青が214、黄が215、緑が216、紫が217、赤が218、黒が219、白が220、青が221、黄が222、緑が223、紫が224、赤が225、黒が226、白が227、青が228、黄が229、緑が230、紫が231、赤が232、黒が233、白が234、青が235、黄が236、緑が237、紫が238、赤が239、黒が240、白が241、青が242、黄が243、緑が244、紫が245、赤が246、黒が247、白が248、青が249、黄が250、緑が251、紫が252、赤が253、黒が254、白が255、青が256、黄が257、緑が258、紫が259、赤が260、黒が261、白が262、青が263、黄が264、緑が265、紫が266、赤が267、黒が268、白が269、青が270、黄が271、緑が272、紫が273、赤が274、黒が275、白が276、青が277、黄が278、緑が279、紫が280、赤が281、黒が282、白が283、青が284、黄が285、緑が286、紫が287、赤が288、黒が289、白が290、青が291、黄が292、緑が293、紫が294、赤が295、黒が296、白が297、青が298、黄が299、緑が300、紫が301、赤が302、黒が303、白が304、青が305、黄が306、緑が307、紫が308、赤が309、黒が310、白が311、青が312、黄が313、緑が314、紫が315、赤が316、黒が317、白が318、青が319、黄が320、緑が321、紫が322、赤が323、黒が324、白が325、青が326、黄が327、緑が328、紫が329、赤が330、黒が331、白が332、青が333、黄が334、緑が335、紫が336、赤が337、黒が338、白が339、青が340、黄が341、緑が342、紫が343、赤が344、黒が345、白が346、青が347、黄が348、緑が349、紫が350、赤が351、黒が352、白が353、青が354、黄が355、緑が356、紫が357、赤が358、黒が359、白が360、青が361、黄が362、緑が363、紫が364、赤が365、黒が366、白が367、青が368、黄が369、緑が370、紫が371、赤が372、黒が373、白が374、青が375、黄が376、緑が377、紫が378、赤が379、黒が380、白が381、青が382、黄が383、緑が384、紫が385、赤が386、黒が387、白が388、青が389、黄が390、緑が391、紫が392、赤が393、黒が394、白が395、青が396、黄が397、緑が398、紫が399、赤が400、黒が401、白が402、青が403、黄が404、緑が405、紫が406、赤が407、黒が408、白が409、青が410、黄が411、緑が412、紫が413、赤が414、黒が415、白が416、青が417、黄が418、緑が419、紫が420、赤が421、黒が422、白が423、青が424、黄が425、緑が426、紫が427、赤が428、黒が429、白が430、青が431、黄が432、緑が433、紫が434、赤が435、黒が436、白が437、青が438、黄が439、緑が440、紫が441、赤が442、黒が443、白が444、青が445、黄が446、緑が447、紫が448、赤が449、黒が450、白が451、青が452、黄が453、緑が454、紫が455、赤が456、黒が457、白が458、青が459、黄が460、緑が461、紫が462、赤が463、黒が464、白が465、青が466、黄が467、緑が468、紫が469、赤が470、黒が471、白が472、青が473、黄が474、緑が475、紫が476、赤が477、黒が478、白が479、青が480、黄が481、緑が482、紫が483、赤が484、黒が485、白が486、青が487、黄が488、緑が489、紫が490、赤が491、黒が492、白が493、青が494、黄が495、緑が496、紫が497、赤が498、黒が499、白が500、青が501、黄が502、緑が503、紫が504、赤が505、黒が506、白が507、青が508、黄が509、緑が510、紫が511、赤が512、黒が513、白が514、青が515、黄が516、緑が517、紫が518、赤が519、黒が520、白が521、青が522、黄が523、緑が524、紫が525、赤が526、黒が527、白が528、青が529、黄が530、緑が531、紫が532、赤が533、黒が534、白が535、青が536、黄が537、緑が538、紫が539、赤が540、黒が541、白が542、青が543、黄が544、緑が545、紫が546、赤が547、黒が548、白が549、青が550、黄が551、緑が552、紫が553、赤が554、黒が555、白が556、青が557、黄が558、緑が559、紫が560、赤が561、黒が562、白が563、青が564、黄が565、緑が566、紫が567、赤が568、黒が569、白が570、青が571、黄が572、緑が573、紫が574、赤が575、黒が576、白が577、青が578、黄が579、緑が580、紫が581、赤が582、黒が583、白が584、青が585、黄が586、緑が587、紫が588、赤が589、黒が590、白が591、青が592、黄が593、緑が594、紫が595、赤が596、黒が597、白が598、青が599、黄が600、緑が601、紫が602、赤が603、黒が604、白が605、青が606、黄が607、緑が608、紫が609、赤が610、黒が611、白が612、青が613、黄が614、緑が615、紫が616、赤が617、黒が618、白が619、青が620、黄が621、緑が622、紫が623、赤が624、黒が625、白が626、青が627、黄が628、緑が629、紫が630、赤が631、黒が632、白が633、青が634、黄が635、緑が636、紫が637、赤が638、黒が639、白が640、青が641、黄が642、緑が643、紫が644、赤が645、黒が646、白が647、青が648、黄が649、緑が650、紫が651、赤が652、黒が653、白が654、青が655、黄が656、緑が657、紫が658、赤が659、黒が660、白が661、青が662、黄が663、緑が664、紫が665、赤が666、黒が667、白が668、青が669、黄が670、緑が671、紫が672、赤が673、黒が674、白が675、青が676、黄が677、緑が678、紫が679、赤が680、黒が681、白が682、青が683、黄が684、緑が685、紫が686、赤が687、黒が688、白が689、青が690、黄が691、緑が692、紫が693、赤が694、黒が695、白が696、青が697、黄が698、緑が699、紫が700、赤が701、黒が702、白が703、青が704、黄が705、緑が706、紫が707、赤が708、黒が709、白が710、青が711、黄が712、緑が713、紫が714、赤が715、黒が716、白が717、青が718、黄が719、緑が720、紫が721、赤が722、黒が723、白が724、青が725、黄が726、緑が727、紫が728、赤が729、黒が730、白が731、青が732、黄が733、緑が734、紫が735、赤が736、黒が737、白が738、青が739、黄が740、緑が741、紫が742、赤が743、黒が744、白が745、青が746、黄が747、緑が748、紫が749、赤が750、黒が751、白が752、青が753、黄が754、緑が755、紫が756、赤が757、黒が758、白が759、青が760、黄が761、緑が762、紫が763、赤が764、黒が765、白が766、青が767、黄が768、緑が769、紫が770、赤が771、黒が772、白が773、青が774、黄が775、緑が776、紫が777、赤が778、黒が779、白が780、青が781、黄が782、緑が783、紫が784、赤が785、黒が786、白が787、青が788、黄が789、緑が790、紫が791、赤が792、黒が793、白が794、青が795、黄が796、緑が797、紫が798、赤が799、黒が800、白が801、青が802、黄が803、緑が804、紫が805、赤が806、黒が807、白が808、青が809、黄が810、緑が811、紫が812、赤が813、黒が814、白が815、青が816、黄が817、緑が818、紫が819、赤が820、黒が821、白が822、青が823、黄が824、緑が825、紫が826、赤が827、黒が828、白が829、青が830、黄が831、緑が832、紫が833、赤が834、黒が835、白が836、青が837、黄が838、緑が839、紫が840、赤が841、黒が842、白が843、青が844、黄が845、緑が846、紫が847、赤が848、黒が849、白が850、青が851、黄が852、緑が853、紫が854、赤が855、黒が856、白が857、青が858、黄が859、緑が860、紫が861、赤が862、黒が863、白が864、青が865、黄が866、緑が867、紫が868、赤が869、黒が870、白が871、青が872、黄が873、緑が874、紫が875、赤が876、黒が877、白が878、青が879、黄が880、緑が881、紫が882、赤が883、黒が884、白が885、青が886、黄が887、緑が888、紫が889、赤が890、黒が891、白が892、青が893、黄が894、緑が895、紫が896、赤が897、黒が898、白が899、青が900、黄が901、緑が902、紫が903、赤が904、黒が905、白が906、青が907、黄が908、緑が909、紫が910、赤が911、黒が912、白が913、青が914、黄が915、緑が916、紫が917、赤が918、黒が919、白が920、青が921、黄が922、緑が923、紫が924、赤が925、黒が926、白が927、青が928、黄が929、緑が930、紫が931、赤が932、黒が933、白が934、青が935、黄が936、緑が937、紫が938、赤が939、黒が940、白が941、青が942、黄が943、緑が944、紫が945、赤が946、黒が947、白が948、青が949、黄が950、緑が951、紫が952、赤が953、黒が954、白が955、青が956、黄が957、緑が958、紫が959、赤が960、黒が961、白が962、青が963、黄が964、緑が965、紫が966、赤が967、黒が968、白が969、青が970、黄が971、緑が972、紫が973、赤が974、黒が975、白が976、青が977、黄が978、緑が979、紫が980、赤が981、黒が982、白が983、青が984、黄が985、緑が986、紫が987、赤が988、黒が989、白が990、青が991、黄が992、緑が993、紫が994、赤が995、黒が996、白が997、青が998、黄が999、緑が1000、紫が1001、赤が1002、黒が1003、白が1004、青が1005、黄が1006、緑が1007、紫が1008、赤が1009、黒が1010、白が1011、青が1012、黄が1013、緑が1014、紫が1015、赤が1016、黒が1017、白が1018、青が1019、黄が1020、緑が1021、紫が1022、赤が1023、黒が1024、白が1025、青が1026、黄が1027、緑が1028、紫が1029、赤が1030、黒が1031、白が1032、青が1033、黄が1034、緑が1035、紫が1036、赤が1037、黒が1038、白が1039、青が1040、黄が1041、緑が1042、紫が1043、赤が1044、黒が1045、白が1046、青が1047、黄が1048、緑が1049、紫が1050、赤が1051、黒が1052、白が1053、青が1054、黄が1055、緑が1056、紫が1057、赤が1058、黒が1059、白が1060、青が1061、黄が1062、緑が1063、紫が1064、赤が1065、黒が1066、白が1067、青が1068、黄が1069、緑が1070、紫が1071、赤が1072、黒が1073、白が1074、青が1075、黄が1076、緑が1077、紫が1078、赤が1079、黒が1080、白が1081、青が1082、黄が1083、緑が1084、紫が1085、赤が1086、黒が1087、白が1088、青が1089、黄が1090、緑が1091、紫が1092、赤が1093、黒が1094、白が1095、青が1096、黄が1097、緑が1098、紫が1099、赤が1100、黒が1101、白が1102、青が1103、黄が1104、緑が1105、紫が1106、赤が1107、黒が1108、白が1109、青が1110、黄が1111、緑が1112、紫が1113、赤が1114、黒が1115、白が1116、青が1117、黄が1118、緑が1119、紫が1120、赤が1121、黒が1122、白が1123、青が1124、黄が1125、緑が1126、紫が1127、赤が1128、黒が1129、白が1130、青が1131、黄が1132、緑が1133、紫が1134、赤が1135、黒が1136、白が1137、青が1138、黄が1139、緑が1140、紫が1141、赤が1142、黒が1143、白が1144、青が1145、黄が1146、緑が1147、紫が1148、赤が1149、黒が1150、白が1151、青が1152、黄が1153、緑が1154、紫が1155、赤が1156、黒が1157、白が1158、青が1159、黄が1160、緑が1161、紫が1162、赤が1163、黒が1164、白が1165、青が1166、黄が1167、緑が1168、紫が1169、赤が1170、黒が1171、白が1172、青が1173、黄が1174、緑が1175、紫が1176、赤が1177、黒が1178、白が1179、青が1180、黄が1181、緑が1182、紫が1183、赤が1184、黒が1185、白が1186、青が1187、黄が1188、緑が1189、紫が1190、赤が1191、黒が1192、白が1193、青が1194、黄が1195、緑が1196、紫が1197、赤が1198、黒が1199、白が1200、青が1201、黄が1202、緑が1203、紫が1204、赤が1205、黒が1206、白が1207、青が1208、黄が1209、緑が1210、紫が1211、赤が1212、黒が1213、白が1214、青が1215、黄が1216、緑が1217、紫が1218、赤が1219、黒が1220、白が1221、青が1222、黄が1223、緑が1224、紫が1225、赤が1226、黒が1227、白が1228、青が1229、黄が1230、緑が1231、紫が1232、赤が1233、黒が1234、白が1235、青が1236、黄が1237、緑が1238、紫が1239、赤が1240、黒が1241、白が1242、青が1243、黄が1244、緑が1245、紫が1246、赤が1247、黒が1248、白が1249、青が1250、黄が1251、緑が1252、紫が1253、赤が1254、黒が1255、白が1256、青が1257、黄が1258、緑が1259、紫が1260、赤が1261、黒が1262、白が1263、青が1264、黄が1265、緑が1266、紫が1267、赤が1268、黒が1269、白が1270、青が1271、黄が1272、緑が1273、紫が1274、赤が1275、黒が1276、白が1277、青が1278、黄が1279、緑が1280、紫が1281、赤が1282、黒が1283、白が1284、青が1285、黄が1286、緑が1287、紫が1288、赤が1289、黒が1290、白が1291、青が1292、黄が1293、緑が1294、紫が1295、赤が1296、黒が1297、白が1298、青が1299、黄が1300、緑が1301、紫が1302、赤が1303、黒が1304、白が1305、青が1306、黄が1307、緑が1308、紫が1309、赤が1310、黒が1311、白が1312、青が1313、黄が1314、緑が1315、紫が1316、赤が1317、黒が1318、白が1319、青が1320、黄が1321、緑が1322、紫が1323、赤が1324、黒が1325、白が1326、青が1327、黄が1328、緑が1329、紫が1330、赤が1331、黒が1332、白が1333、青が1334、黄が1335、緑が1336、紫が1337、赤が1338、黒が1339、白が1340、青が1341、黄が1342、緑が1343、紫が1344、赤が1345、黒が1346、白が1347、青が1348、黄が1349、緑が1350、紫が1351、赤が1352、黒が1353、白が1354、青が1355、黄が1356、緑が1357、紫が1358、赤が1359、黒が1360、白が1361、青が1362、黄が1363、緑が1364、紫が1365、赤が1366、黒が1367、白が1368、青が1369、黄が1370、緑が1371、紫が1372、赤が1373、黒が1374、白が1375、青が1376、黄が1377、緑が1378、紫が1379、赤が1380、黒が1381、白が1382、青が1383、黄が1384、緑が1385、紫が1386、赤が1387、黒が1388、白が1389、青が1390、黄が1391、緑が1392、紫が1393、赤が1394、黒が1395、白が1396、青が1397、黄が1398、緑が1399、紫が1400、赤が1401、黒が1402、白が1403、青が1404、黄が1405、緑が1406、紫が1407、赤が1408、黒が1409、白が1410、青が1411、黄が1412、緑が1413、紫が1414、赤が1415、黒が1416、白が1417、青が1418、黄が1419、緑が1420、紫が1421、赤が1422、黒が1423、白が1424、青が1425、黄が1426、緑が1427、紫が1428、赤が1429、黒が1430、白が1431、青が1432、黄が1433、緑が1434、紫が1435、赤が1436、黒が1437、白が1438、青が1439、黄が1440、緑が1441、紫が1442、赤が1443、黒が1444、白が1445、青が1446、黄が1447、緑が1448、紫が1449、赤が1450、黒が1451、白が1452、青が1453、黄が1454、緑が1455、紫が1456、赤が1457、黒が1458、白が1459、青が1460、黄が1461、緑が1462、紫が1463、赤が1464、黒が1465、白が1466、青が1467、黄が1468、緑が1469、紫が1470、赤が1471、黒が1472、白が1473、青が1474、黄が1475、緑が1476、紫が1477、赤が1478、黒が1479、白が1480、青が1481、黄が1482、緑が1483、紫が1484、赤が1485、黒が1486、白が1487、青が1488、黄が1489、緑が1490、紫が1491、赤が1492、黒が1493、白が1494、青が1495、黄が1496、緑が1497、紫が1498、赤が1499、黒が1500、白が1501、青が1502、黄が1503、緑が1504、紫が1505、赤が1506、黒が1507、白が1508、青が1509、黄が1510、緑が1511、紫が1512、赤が1513、黒が1514、白が1515、青が1516、黄が1517、緑が1518、紫が1519、赤が1520、黒が1521、白が1522、青が1523、黄が1524、緑が1525、紫が1526、赤が1527、黒が1528、白が1529、青が1530、黄が1531、緑が1532、紫が1533、赤が1534、黒が1535、白が1536、青が1537、黄が1538、緑が1539、紫が1540、赤が1541、黒が1542、白が1543、青が1544、黄が1545、緑が1546、紫が1547、赤が1548、黒が1549、白が1550、青が1551、黄が1552、緑が1553、紫が1554、赤が1555、黒が1556、白が1557、青が1558、黄が1559、緑が1560、紫が1561、赤が1562、黒が1563、白が1564、青が1565、黄が1566、緑が1567、紫が1568、赤が1569、黒が1570、白が1571、青が1572、黄が1573、緑が1574、紫が1575、赤が1576、黒が1577、白が1578、青が1579、黄が1580、緑が1581、紫が1582、赤が1583、黒が1584、白が1585、青が1586、黄が1587、緑が1588、紫が1589、赤が1590、黒が1591、白が1592、青が1593、黄が1594、緑が1595、紫が1596、赤が1597、黒が1598、白が1599、青が1600、黄が1601、緑が1602、紫が1603、赤が1604、黒が1605、白が1606、青が1607、黄が1608、緑が1609、紫が1610、赤が1611、黒が1612、白が1613、青が1614、黄が1615、緑が1616、紫が1617、赤が1618、黒が1619、白が1620、青が1621、黄が1622、緑が1623、紫が1624、赤が1625、黒が1626、白が1627、青が1628、黄が1629、緑が1630、紫が1631、赤が1632、黒が1633、白が1634、青が1635、黄が1636、緑が1637、紫が1638、赤が1639、黒が1640、白が1641、青が1642、黄が1643、緑が1644、紫が1645、赤が1646、黒が1647、白が1648、青が1649、黄が1650、緑が1651、紫が1652、赤が1653、黒が1654、白が1655、青が1656、黄が1657、緑が1658、紫が1659、赤が1660、黒が1661、白が1662、青が1663、黄が1664、緑が1665、紫が1666、赤が1667、黒が1668、白が1669、青が1670、黄が1671、緑が1672、紫が1673、赤が1674、黒が1675、白が1676、青が1677、黄が1678、緑が1679、紫が1680、赤が1681、黒が1682、白が

## ノル

トール風

モンスターレベル 33 最大MP 0

主な出現地 → P169  
ネクロゴンド



特徴

かなりの生命力を持った、ネクロゴンド地方の大神格。しばしば雷性の一撃を出してくる強いモンスターだ。

攻撃法

攻撃呪文は、どれもほぼ確実に効くが、動き早いラザホー、マナーサをかけておけば、打撃でも倒せる。

## ホロゴースト

シャドー風

モンスターレベル 34 最大MP 20

主な出現地 → P169, P172



特徴

ザキ、ザラキを投げかけ、こちらの動きを止めようとする詠の影。力はないが、死の呪文は恐ろしい。

攻撃法

約70%しか効かないマホトーンだが、呪文を耐じるためにも、まず使いたい。結局は打撃の攻撃が一番。

## 地獄の騎士

ガイゴン風

モンスターレベル 34 最大MP 0

主な出現地 → P169, P172



特徴

遠くついでを吐き、全員をまひさせようとするガイゴンの騎士。常に2回攻撃をしてくるので手強い。

攻撃法

攻撃呪文なら何でも70%以上効くようだ。ベキラゴンやマナーサに打撃を混ぜて使うのがいいだろう。

正しくは騎士の呪文 ▶ ホーリー騎士は通常でもアンソンの呪文ホーリーを使う。 町や城などから出る、その呪文のフィールド上に出撃することを行わず、つまりアンソンの呪文アンソンの呪文の出撃に出撃するという意味。

**ライオンヘッド**  
ライオンヘッド風

モンスターレベル **35** 最大MP **30**

主な出現地 → F169, F172



**性格**  
背中に小さな羽を持ち、獅子の顔をした無意味な怪物。1匹に1匹はペギラマを唱え、マホトーンを使う。

**攻撃法**  
マホトーンが81%近く効くので、ペギラマを制しよ。攻撃呪文はあまり効かないようである。

**ガメゴンロード**  
ガメゴン風

モンスターレベル **36** 最大MP **15**

主な出現地 → F169



**性格**  
堅い甲羅に隠れて攻撃してくるカメの化物だ。炎を吐く上、マホカンテで呪文をはね返してくる。

**攻撃法**  
ルカニ、ルカナンは有効。マホカンテを唱える前に何とかが守備力を下げたい。攻撃呪文は効かない方がよい。



**スノードラゴン**  
氷竜風

モンスターレベル **25** 最大MP **0**

主な出現地 → F172



**性格**  
気の向いた時だけダメージを受けてくる気まぐれな竜。しかし、吐く氷雷は30以上のダメージなので要注意だ。

**攻撃法**  
フレイヤーは70%有効。氷雷を吐かれると被害が大なので、炎の呪文と打撃で早めに倒すようにしたい。

上欄のHP・MP・経験値・ゴールドは、各モンスターの強さを表わす、目安の数値に過ぎない。実際には、同じレベルのモンスターでも、出現場所によって強さが異なる。

## エビルマージ

魔法使い風

モンスターレベル 30 最大MP 無限

主な出現地 → P172



性格

マホトーン、マリホー、メグバニ、マヒヤド、メラを唱え、炎を吐くという攻撃の多彩な大魔法使い。

攻撃値

呪文は効きにくいので、打撃の攻撃を主体にすべし。バギマヤザラキが上手く効いてくれれば倒せるのだが。

## 動く石像

動く石像風

モンスターレベル 37 最大MP 0

主な出現地 → P172



性格

魔王バラモスによって命を吹き込まれた巨大な石像だ。力が強く、痛恨の一撃を出してくることもある。

攻撃値

ザキ系以外の呪文は有効とは言えない。打撃で倒すのなら、動き遅いムカゴとバイキルトも一緒に使おう。

## バラモス

モンスターレベル ? 最大MP ?

主な出現地 → P172



性格

強力呪文イオナズン、メグバニ、メラゾーマ、バシルーラを唱える大トカゲの化物。怪物たちの総大将だ。

攻撃値

呪文は、まず効かないと思ってい。バイキルトで攻撃力、スタルトで守備力を強化して倒そう。

正真正正の強敵の足跡 ▶ 一丁一丁は倒してもレベルアップの報酬も少ない。時や場所などの名前も、その強敵のクォールムに比例することを要する。つまりマホトーンとあればマホトーンだけの強敵にも対応するという意味。





## 聖なるナイフ▶

Holy Knife

買値 200G 売値 150G 攻撃力+14

神秘の力を秘めた純銀製の短剣だ。小型で扱い易いので、魔法使いの攻撃力アップにいい。

装備できるキャラクター ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺

入手方法▶P100、P120、P137、P135



## 魔道士の杖

Wizard's Wand



買値 1300G 売値 1125G 攻撃力+15

魔力を得た宝石がはめこまれている魔法の杖。メカの効果があるので、MP消費の防止になる。

装備できるキャラクター ③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺

入手方法▶P132、P164



## 刺の鞭

Thorn Whip

買値 320G 売値 240G 攻撃力+18

棘の刺で、モンスターの肉を引き裂き、骨を断つ極 難な鞭だ。棘の刺の1本毎の攻撃力を持つ。

装備できるキャラクター ③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺

入手方法▶P100、P120、P157



## 鉄の槍

Iron Spear

買値 750G 売値 540G 攻撃力+28

モンスターの骨を一筋に貫く強力な槍。アッサラムまでの間は、僧侶にとって最強武器。

装備できるキャラクター ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺

入手方法▶P100、P127、P129、P137、P155

## くさり鎌

Chain Sickle

買値 500G 売値 412G 攻撃力+24

先端についた分銅を敵に投げつけ、くまりに絡めて倒す鎌。アリアハン大陸最強の武器だ。

装備できるキャラクター ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺

入手方法▶P100、P120、P127、P137



## 鉄の爪

Iron Claw

買値 7700G 売値 5770G 攻撃力+30

接近戦を得意とする武闘家のための武器だ。くまの爪のような1本の爪で大ダメージを与える。

装備できるキャラクター

入手方法▶ P100、P129、P164



## いかづちの杖

Thunder Wand

買値 1875G 売値 1875G 攻撃力+30

輝く宝石から出るいかづちでベキタマの効果がある杖だ。どの職業の人間でも使える。

装備できるキャラクター



## 鋼鉄の剣

Broad Sword

買値 1500G 売値 1125G 攻撃力+33

鍛えあげられた鋼鉄製の剣。シャンパーニの塔へ行く時は、必ず装備しておこう。

装備できるキャラクター

入手方法▶ P100、P137、P129、P137、P138



## 裁きの杖

Staff of Judgment

買値 2700G 売値 2025G 攻撃力+35

聖職に携わる人間だけが使える杖だ。邪悪な物に天罰を下す。道具で使えば+4年の効果。

装備できるキャラクター

入手方法▶ P154、P164



## 鉄の斧

Hand Axe

買値 2500G 売値 1875G 攻撃力+40

鋭い刃を持つ片手用の斧。その重さでモンスターを叩き斬る。パララタまでは勇者の強い味方。

装備できるキャラクター

入手方法▶ P100、P137、P138、P155



おと びりス  
**大鉄** ▶  
 Great Sensors

買値 3700G 売値 2775G 攻撃力+48

巨大な刃で骨ごとまっぴらつにしてしまう恐ろしい武器だ。その重みゆえに騎士しか扱えない。

装備できるキャラクター ⑤

入手方法▶ P137、P138



← **ガイアの剣**  
 Gaea's Sword

買値 売値 攻撃力+48

大地を司る女神の剣。美しく優雅さの感じられる長剣だが、攻撃力はさほどない。

装備できるキャラクター⑤⑧



おと びりス  
**誘惑の剣**  
 Sword of Temptation

買値 売値 攻撃力+90

淫しい香を立ちのびらせ、敵の心をかき乱すことが出来る妖刀。女の手なら誰でも使用可能。

装備できるキャラクター ⑤ ⑧⑨



おと びりス  
 ← **理力の杖**  
 Staff of Force

買値 3500G 売値 1875G 攻撃力+55

装備している人間のMP1と引き換えに、かなりのダメージを与える魔法使い専用の武器だ。

装備できるキャラクター ⑤ ⑧⑨

入手方法▶ P137、P150

おと びりス  
**大金槌**  
 Sledge Hammer

買値 6500G 売値 4875G 攻撃力+55

先端に鋭い刺のついた鉄製の巨大なハンマーだ。かすただけでも、相当のダメージを与えるぞ。

装備できるキャラクター ⑤

入手方法▶ P150、P154、P155



## 黄金の爪

Gold Claw

買値 売値 11250G 攻撃力+55

金色に輝く武闘家専用の最強武器。破壊力は絶大だが、肩との連携率が毎段に上がってしまう。

装備できるキャラクター (5)



## 草薙の剣

Dragon's Sword



買値 売値 7500G 攻撃力+63

青い光が走り、敵の守備力を下げる力がある魔法の剣だ。冒険用の武器として強力である。

装備できるキャラクター (8) (9) (10)



## ゾンビキラー

Zombi Killer

買値 9800G 売値 7350G 攻撃力+65

バリエーションが豊富な死体のような、種々の死体のモンスターに、より効果がある剣である。

装備できるキャラクター (8) (9) (10) (11)

入手方法▶ P150、P164



## ドラゴンキラー

Dragon Killer

買値 15000G 売値 11250G 攻撃力+77

黄金の爪のように、手にすっばりとはめて取る武器だ。ドラゴン系の敵に大ダメージを与える。

装備できるキャラクター (8) (9)

入手方法▶ P164



## 吹雪の剣

Sizzard Sword



買値 売値 11250G 攻撃力+80

柄の部分に雪の結晶の模様がほどこしてある美しい剣。「どろろ」でヒヤダルコの効果。

装備できるキャラクター (8) (9)

入手方法▶ P100



稲妻の剣  
Lightning Sword



買値 1000G 売値 5625G 攻撃力+85

稲光のようなギザギザがついた強力な剣だ。  
攻撃力が高いだけでなく、イオアの効果がある。  
装備できるキャラクター(3)



魔神の斧  
Demon Axe

買値 1000G 売値 375G 攻撃力+90

大小2枚の刃がついた初めはバツグンの武器だ。  
中心の一撃が強いが、ミスも多くなるだろう。

装備できるキャラクター (3)

入手方法は▶ P100



雷神の剣  
Thunder God's Sword



買値 1000G 売値 48750G 攻撃力+95

凄まじい攻撃力を持つ強力な剣だ。特性を駆使  
できていて、雷を呼ぶベニラゴンの効果がある。

装備できるキャラクター(3)

入手方法は▶ P100



諸刃の剣  
Double-Edged Sword



買値 1000G 売値 3750G 攻撃力+100

最強の攻撃力を持つが、あまりに強力過ぎるた  
めに、自らの命をも奪ってしまう呪われた剣。

装備できるキャラクター(3)

入手方法は▶ P100



## 防具

### 〈防護服・鎧〉

#### 布の服

Clothes

買値 10G 売値 7G 守備力+4

厚い糸糸でつくられた、袖のない服。防具と言うよりは、平凡な住民のための最低限である。

装備できるキャラクター①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

入手方法▶ P100、P119、P157



#### 旅人の服

Traveler's Clothes

買値 70G 売値 50G 守備力+8

古くから、旅をする人々に使用されている丈夫な服。木の板の2倍の守備力を持つ。

装備できるキャラクター①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

入手方法▶ P119、P100

## 稽古着

Practice Suit

買値 80G 売値 60G 守備力+10

本来は、武闘家が修業を積む時に着る服。旅人の服が濡れない武闘家は、これを見てめおう。

装備できるキャラクター (2) (3) (4)

入手法▶ P120



## 皮の鎧

Leather Armor

買値 150G 売値 112G 守備力+12

なめし皮をにがかわで固めた軽装用の鎧である。アリアハン大陸では最強の鉄具だ。

装備できるキャラクター (3) (4) (5) (6)

入手法▶ P119、P120、P127



## 甲羅の鎧

Armor of Shell

買値 300G 売値 225G 守備力+16

堅い亀や甲羅をはり合わせてつくった鎧。皮だけでつくられた鎧よりは高級である。

装備できるキャラクター (3) (4) (5) (6)

入手法▶ P100、P127



## 身かわしの服

Clothes to Avoid Enemies

買値 2900G 売値 2175G 中魔力+20

敵の打撃から身をかわす確率が高くなるという不思議な服。魔法使いと並び人にぜひ欲しい。

装備できるキャラクター①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

入手法▶P100、P132、P137、P138、P154、P155



## くさりかたびら

Chain Mail

買値 480G 売値 360G 中魔力+20

細いくさりを数層にも重ねて織込んだものが、体にフィットし、軽くて動きやすいお宝商品。

装備できるキャラクター①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

入手法▶P137、P137



## 鉄のまえかけ

Iron Apron

買値 700G 売値 525G 守備力+22

商人が怪物たちと戦う時のことを考えてつくられた、鉄製のエプロン。かなり強力といえる。

装備できるキャラクター



入手方法▶ P127、P129、P137



## 武闘着

Fighting Suit

買値 800G 売値 600G 守備力+23

武闘家のすばやい身のこなしを考慮に入れてつくられた格闘仕用の防護服だ。武闘家の必需品。

装備できるキャラクター



入手方法▶ P100、P129、P154、P157



## 鉄の鎧

Half Plate Armor

買値 1100G 売値 825G 守備力+25

鉄製の丈夫な鎧だ。重いので、力のある戦士の人しか装備できない。お金を貯めて買いたい。

装備できるキャラクター



入手方法▶ P129、P137、P138



てつてつ ぶくろい

### 鋼鉄の鎧

Full Plate Armor

買値 2400G 売値 1800G 守備力+32

鋼鉄の板金で全身をすっぽりと包む高級な鎧。  
ピラミッドへ向かう前に買っておきたい。

装備できるキャラクター(男) (女)

入手方法は▶ P100、P130、P154



### 魔法の法衣

Cleric's Magic Robe

買値 4400G 売値 3300G 守備力+30

天に仕える者のみが着れる高貴な服。神の祝福  
で火の呪文によるダメージを半減してくれる。

装備できるキャラクター (男) (女)

入手方法は▶ P150、P155

## 天使のローブ ▶

Angel Robe

買値 3000G 売値 2250G 守備力+33

天使の羽で編まれた聖なるローブだ。ザキアの呪文から身を守る能力がある。魔法使い用に、

装着できるキャラクター (S)(M)

入手方法▶ P133



## 魔法の鎧

Magic Armor

買値 5800G 売値 4350G 守備力+40

「スリム鎧」という神秘的な物質でつくられた軽い鎧である。魔法の魔法同様、大の呪文を生成、

装着できるキャラクター (S)(M)

入手方法▶ P150、P164



## ドラゴンメイル ▶

Dragon Mail

買値 9800G 売値 7350G 守備力+43

竜のフクロを量めた、非常に堅い鎧だ。炎攻撃によるダメージを約3分の2に軽減するだろう。

装着できるキャラクター (S)(M)



大地の鎧

Armor of The Earth

属性 物理 守備力+30

大地のように堅く、力強い鎧である。どこかの洞窟で見つけられる。戦士に最適だろう。

装備できるキャラクター(男/女)

入手方法▶ F100



剣の鎧

Sword Armor

属性 物理 守備力+55

全体に刃や刺がついている豪華な鎧だ。そのせりぞく刃で敵からのダメージをはね返す。

装備できるキャラクター(男/女)

## ぬいぐるみ

Animal Doll

買値 売値 2620G 守備力+15

猫の形をした、全身を覆う形のがわいっぴいぬいぐるみ。着ると、猫の姿になる愉快な防具だ。

装着できるキャラクター(猫)のみの着用可能  
入手法▶ P100



## アブない水着

Revealing Swimming Suit

買値 78000G 売値 58000G 守備力+1

羞恥なかりには、有地の少ない女の子用の水着だ。着ると色っぽい水着体になってくれる。

装着できるキャラクター(赤)のみの着用可能  
入手法▶ P137

## ハテナ服

Punk Fashion

買値 13000G 売値 975G 守備力+28

遊び人の性格を一番よく表わしている洋服だ。ハデ・ハデしいだけでなく、守備力も高い。

装着できるキャラクター(赤)のみの着用可能  
入手法▶ P100、P157



かぶと  
**(兜)**
**皮の帽子**

Leather Hat

買値 80G 売値 60G 守備力+2

なめし皮をにかがて固めただけのヘルメット。守備力の低い魔法使いには絶対かぶらせたい。

装備できるキャラクター(男) (女)(魔)(竜)(獣)

入手方法▶ P100、P120、P127、P139


**金の冠**

Gold Crown

買値 売値 守備力+6

純金製のゴージャスな王冠だ。どこかの王様が探している。見つけてあげると何かあるかも。

装備できるキャラクター(男) (女)(魔)(竜)(獣)


**ターバン**

Turban

買値 160G 売値 120G 守備力+8

首を顔丈に巻きつけただけの古くから伝わる帽子だ。商人・盗び人用では最も楽の兜。

装備できるキャラクター (男)(女)

入手方法▶ P120、P137


**不思議な帽子**

Mysterious Hat

買値 売値 6G 守備力+8

不思議な魔力を秘めた奇麗な帽子だ。これをかぶると少ないMPで呪文を唱えることができる。

装備できるキャラクター (男)(女)(魔)(竜)(獣)

入手方法▶ P100



てつ かん  
**鉄兜**

Iron Helmet

買値 2000G? 売値 750G 守備力+16

鉄でできた強靱なヘルメット。皮の縞子の1倍の守備力がある。僧侶・賢者には最強の兜だ。

装備できるキャラクター①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

入手方法▶P100、P137



**鉄仮面**

Iron Mask

買値 3500G 売値 2625G 守備力+25

顔と顔だけでなく、攻撃を受けると死にかかわる首までも守ってくれる鉄製の防具だ。

装備できるキャラクター①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

入手方法▶P150、P154、155



ふこうの せふに  
**不幸の兜**

Helmet of Unhappiness



買値 — 売値 — 守備力+35

不幸にも死んでいった者たちの魂が宿ると伝えられる呪われた兜。装備すると運のよさがまじ。

装備できるキャラクター①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

入手方法▶P101



げんじやくの せふに  
**般若の面**

Hannya Mask



買値 — 売値 1G 守備力+235

見るからに恐ろしい顔をした面。呪われた力で身につける者の心を支配し、かき乱してしまう。

装備できるキャラクター①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩



【盾】

かわ たる  
**皮の盾**  
Leather Shield

買値 90G 売値 67G 守備力+4  
木の板の上に動物の毛皮を貼りつけただけの質素な盾。軽く使い易い、最も平順な盾である。  
装備できるキャラクター①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺  
入手方法は▶ P101, P119, P120



くろ  
**青銅の盾**  
Bronze Shield

買値 180G 売値 135G 守備力+7  
青銅を重ね合わせてつくられた盾。値段のわりには強力である。価値のために買っておきたい。  
装備できるキャラクター①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺  
入手方法は▶ P101, P127, P129, P137, P150



てつ  
**鉄の盾**  
Iron Shield

買値 700G 売値 525G 守備力+12  
鉄だけでつくられた大きな盾。その重さは人に、装備できる戦力は少ないが、盾としては最高だ。  
装備できるキャラクター①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺  
入手方法は▶ P129, P137, P138



すい  
**水鏡の盾**  
Silver Shield

買値 8800G 売値 6600G 守備力+30  
鋼鉄よりも硬い金属をみがき上げて、鏡のように仕上げた丸い盾だ。  
装備できるキャラクター①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺  
入手方法は▶ P164



なげ  
**嘆きの盾**  
Shield of Sorrow

買値 売値 7G 守備力+35  
ダメージの半分を他の仲間までおよぼしてしまふという、呪いを秘めた邪悪な盾だ。  
装備できるキャラクター①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺  
入手方法は▶ P101





## 道具

### 薬草

Medical Herb

買値	8G	古くから伝えられる傷の治療のための薬。HPを段階で回復させる力を持つ便利なアイテムだ。
売値	6G	

入手方法▶ 主な町や村の道具屋、P101



### 毒消し草

Antidote Herb

買値	10G	毒に買された者の体を清めてくれる解毒剤だ。キアリーの呪文を読めるまでは必須品である。
売値	7G	

入手方法▶ 主な町や村の道具屋、P101



### キメラの翼

Chimera's Wing

買値	25G	翼に打たれて死んだキメラという生き物の翼だ。一組にして今まで行ったことのある町へ戻れる。
売値	18G	

入手方法▶ 主な町や村の道具屋、P101



### 聖水

Holy Water

買値	20G	神聖な薬液で清められた聖なる水。身につけると、しばらくの間は弱いモンスターと出会わなくなる。
売値	15G	

入手方法▶ 主な町や村の道具屋、P101



### 満月草

Full Moon Herb

買値	30G	まじした体からしびれを取り除く力を持った不思議な草だ。キアリーの呪文を読めるまでは便利。
売値	22G	

入手方法▶ 主な町や村の道具屋



## まだらクモ糸 ▶

Spider's Web

買値 35G 投げつけると敵射撃に阻がって敵にからみつき、すばやきを下げる魔法の糸玉だ。

入手法 ▶ P132、P133、P137、P144



## 毒蛾の粉 ▶

Poison Moth Powder

買値 500G 毒蛾の繭粉に特別な調合を加えた粉。敵1匹の心をかき乱し、同士討ちをさせることができる。

入手法 ▶ P101、P133、P154、P157、P160

## 重要アイテム

### 祈りの指輪 ▶

Ring of Prayer

売値 1875G

指にはめて祈ると10～120%のPPを回復する。魔力を縮めた指輪。壊れることも。

入手法 ▶ P133



### 星降る腕輪 ▶

Shooting Star Brooch

古くから伝わる伝説的腕輪だ。身につけると、すばやきが2倍になる。

## 悟りの書

Book of Understanding

転落時に悟りを開くための書物だ。理解すれば優秀な転落者に。



## 水鉄砲

Water Gun

売値 15G

町や村で人に向けて撃つと、市手が回って買ひのいてくれる。便利なおもちゃ。



## 世界樹の葉

Leaf of The World Tree

売値 3G

死んだ者を生き返らせる魔法の薬。使った後で盗いに行けば、また手に入る。



## 命の石

Stone of Life

神も主にザキ系の呪文がかけられた時、身代りとなって砕け散る神秘的な石。



## 幸せの靴

Shoes of Happiness

売値 75G

フィールド上を歩くだけで経験値が増えるという夢の靴。簡単に手に入らない。



## 命の木の実 ▶

Nuts of Life

売価 190G

固い殻を割って、中味を食べると最大40%のエネルギーを向上するという不思議な実。



## 力の種

Seed of Strength

売価 180G



## スタミナの種

Seed of Stamina

売価 90G



## ラックの種

Seed of Luck

売価 45G



## すばやさの種

Seed of Quickness

売価 60G



## 賢さの種

Seed of Intelligence

売価 120G



力・すばやさ・スタミナ・賢さ・ラックの5つは、それぞれ、力・すばやさ・体力・賢さ・運のよきのパラメータに対応している。食べると、パラメータが1〜1ポイント上昇。パラメータが低い場に使って全体をバランスよく強化するか、強い面をより強くするのが、よく考えて使いたい。

## 最重要アイテム

### 盗賊の鍵

Burglar's Key

盗賊バコタが苦心してつくりあげた金錠。本でできた盗賊の鍵の裏を開けることができる。



### 魔法の玉

Magic Ball

石壁をも壊すほどの破壊力を持った玉。もの知りの悪人が融合した火薬の壺まりだ。



### 夢みるルビー

Dreamy Ruby

エルアの運の楯を持ったまま行方不明になったといわれる美しいルビーだ。使うとまひしてしまふ。



### 目覚めの粉

Wake Up Powder

エルアの念力で眠らされてしまった人々を目覚めさせる力を持った魔法の粉だ。

### 魔法の鍵

Magic Key

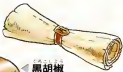
魔法の鍵の裏と盗賊の鍵の裏の両方を開けることができる1番目の鍵だ。



## 王の手紙 ▶

Letter from King

精誠好きな王様が親友に宛てて書いた手紙。ある問題を抜けるための通行手紙の役目を果たす。



## 黒胡椒 ▶

Black Pepper

聖なる河の流れる土地に育る香辛料だ。乾燥中に使うと、くしゃみをしてしまう。



## 消え去り草 ▶

Disappearing Herb

買値 300G 売値 225G

体によりかけると、姿を消してしまふことができる不思議な草だ。人に気づかぬずに行動できる。

入手方法は▶ P101, P133, P153 P157



## 渴きの壺 ▶

Vase of Dross

この世界のどこかの洞窟にあるという、特定の場所の水を干上げらせる力を持った魔法の壺である。



## 闇のランプ ▶

Lamp of Darkness

火を灯すと暗闇が湧み出し、一時にして辺りを夜にしてしまうという、闇を灯すランプである。



## 最後の鍵 ▶

The Last Key

世界中のあらゆる扉という扉を開けることができる鍵。これさえあれば他の鍵は必要ない。



## 山彦の笛 ▶

Flute of Echo

オーブのある場所まで吹くと山彦が返ってくる笛だ。洞窟では柱ごとに吹いてみる必要があるだろう。



## ラーの鏡 ▶

Lar's Mirror

真実の姿を映し出す鏡だ。人間にならずましているモンスターの正体を暴くことができる。



## 変化の杖 ▶

Cone of Change

一定の時間、姿を変えることができる魔法の杖。その姿によっては人間顔の魔法と仲良くなる。



## 船乗りの骨 ▶

Sailor's Bone

船乗りたちの霊が宿っている骨。かつて彼らが乗っていた船の位置を示してくれる謎のアイテムだ。



## 愛の思い出

Memories of Love

結婚の前で死んだエリッタと、恋人オリーブアの、楽しかった日々の思い出が込められた美しい品。



## 光の玉

Soll of Light

光輝く聖なる玉。その輝きは、罪悪な者から聖の力をはき取る力を持っているらしい。

## グリーンオーブ

Green Orb



## ブルーオーブ

Blue Orb



## レッドオーブ

Red Orb



## パープルオーブ

Purple Orb



## イエローオーブ

Yellow Orb



## シルバーオーブ

Silver Orb



世界各地に散らばっている5つのオーブ。これを全部集めた者は、聖がいなくな

ると言われている。山道の館を使うと、そのありかがわかるのだが……





- ガメゴン (P88) ○
- 不徳の光 (P90) ○
- ミニターモシ (P91) △

●防具 (80)

- 皮の盾 (P91) ○
- マッドオックス (P93) △
- 骨製の盾 (P91) ○
- 地獄のハサミ (P90) ○
- 竜の皮盾 (P91) ○
- ライオンヘッド (P92) △

●道具 (80)

- 魔法 (P92) ○
- スライム (P88) △
- 大ガラス (P88) △
- 一肉ウサギ (P88) ○
- アロウボー (P88) ○
- お化けアブタイ (P88) ○
- キャットヒラー (P88) ○
- キラービー (P88) ○
- ミイラ男 (P88) ○
- 龍角し草 (P92) ○
- バブルスライム (P88) ○
- ボイスントード (P88) ○
- 悪イモムシ (P88) ○
- 悪ヤンビ (P88) ○
- キノコの菌 (P92) ○
- 人魚鱗 (P88) ○
- マタンゴ (P88) ○
- マージマタンゴ (P88) ○
- キラーエイブ (P88) ○
- マリンスライム (P88) ○
- 聖水 (P92) ○
- 魔法のい (P88) ○

- お化けキノコ (P88) ○
- マミー (P88) ○
- ビングホーン (P88) ○
- 黒貝殻 (P92) ○
- しひれくらげ (P88) ○
- しひれあひね (P88) ○
- 龍角の粉 (P92) ○
- 釘刺し (P88) △
- 鬼お道士 (P88) ○

●重要アイテム

- 竜りの盾 (P94) ○
- アカイライ (P88) ○
- お杖 (P94) ○
- ルビーサタン (P88) △
- お母様の盾 (P94) ○
- 海賊船 (P88) △
- ゾンビマスター (P88) △
- エビルマージ (P88) △
- おの石 (P94) ○
- 魔法瓶 (P88) △
- ホロゴースト (P88) △
- お母の杖 (P94) ○
- はぐれメタル (P88) ○
- おの木の盾 (P95) ○
- アニメーションピ (P88) △
- アスピリッカル (P88) △
- スライムラゴン (P88) ○
- 大玉イカ (P88) △
- コング (P88) ○
- スノードラゴン (P88) △
- おの盾 (P95) ○
- ホイミスライム (P88) △
- あばれ鼠 (P88) △
- マーマン (P88) △
- ゴートドン (P88) △

- こまけつ虫 (P88) ○
- ガラスター (P88) ○
- すばやしの盾 (P95) ○
- アムソフター (P88) ○
- メタルスライム (P88) ○
- デッドベッカー (P88) ○
- スタミナの盾 (P95) ○
- 火の盾 (P88) △
- ペルマスライム (P88) ○
- 氷の盾 (P88) △
- 賢者の盾 (P95) ○
- ハイイロフック (P88) △
- 大黒ムカデ (P88) △
- 大タチバナ (P88) ○
- ラックの盾 (P95) ○
- お母の盾 (P88) △
- お母の杖 (P88) ○
- イルイド (P88) ○
- ヒートボクシ (P88) △
- シャーマン (P88) ○
- おまごのロー (P88) ○

●最重要アイテム

- 洞窟入り草 (P92) ○
- 龍女 (P88) ○
- 魔法の杖 (P94) ○

**記号の見方**

- =よく持っている
- △=まれに持っている
- △=持っていることがある
- ×=まず持っていない

# 呪文早見表

呪文を覚えるレベルは、その時の状態によって変わる。この表はあくまでも目安に。

## 魔法使いの呪文

習得レベル	種別	呪文名	有効範囲	効果	消費MP	
1(2)	攻撃	メラ	▶P104	怪物1匹	ダメージ約10	2
4	守護	スカラ	▶P110	味方1人	守備力増	3
5	攻撃	ヒヤド	▶P106	怪物1匹	ダメージ約20	3
7(10)	攻撃	ギラ	▶P104	怪物1グループ	ダメージ平均20	4
9	守護	スタルト	▶P110	味方全員	守備力増	4
9(14)	移動	リレイト	▶P114	味方全員	遠くへ出る	8
11	攻撃	イオ	▶P103	怪物全部	ダメージ平均20	5
12	攻撃	ボリオス	▶P109	怪物1グループ	下げやめ減	3
12(7)	移動	ルーラ	▶P113	味方全員	瞬間移動	8
14(20)	攻撃	ベギラマ	▶P103	怪物1グループ	ダメージ平均35	6
15	攻撃	マホトラ	▶P109	怪物1匹	MP奪取	0
17	攻撃	メラミ	▶P104	怪物1匹	ダメージ約60	6
18	その他	インバス	▶P114	—	宝箱開錠	3
19	その他	トラマナ	▶P114	味方全部	バリア無力化	2
20	攻撃	ヒヤダルコ	▶P106	怪物1グループ	ダメージ平均50	6
21	攻撃	ハイキルト	▶P110	味方1人	攻撃力増	6
23(31)	攻撃	イオラ	▶P103	怪物全部	ダメージ平均60	9
24	守護	マホカント	▶P111	本人	呪文反射	8
25	その他	ラナルーク	▶P114	—	長距離航	12
26	攻撃	ヒヤダイント	P106	怪物全部	ダメージ平均70	9
27	攻撃	メガバニ	▶P110	怪物1匹	混乱させる	5
29	攻撃	ベギラゴン	P103	怪物1グループ	ダメージ平均100	12
30	その他	シャナク	▶P113	味方1人	呪いの解除	18
32	攻撃	マヒ+F	▶P106	怪物1グループ	ダメージ平均100	12
33	その他	レムオム	▶P114	味方全員	薬を治す	15
34	攻撃	ドラゴラム	▶P108	本人	ドラゴンに化身	24
35	その他	アバカム	▶P113	—	影の解除	0
36	攻撃	メラゾーマ	P104	怪物1匹	ダメージ約180	12
37	攻撃	モシヤス	▶P110	本人	他の種類に化身	12

©1995-2004 Square Enix Co., Ltd. All rights reserved.

38	水	氷	イオナズン	HP103	怪物全部	ダメージ平均140	18
40	?	?	バルブンテ	HP115	?	?	20

## 僧侶の呪文

呪文レベル	種別	呪文名	有効範囲	効果	消費MP
1(4)	守	ホイミ	HP111	味方1人 HP約30回復	3
2(6)	水	ニフナム	HP108	怪物1グループ 耐を減す	2
3	守	ビオナム	HP109	味方全員 すばやさを	3
7	水	マナーナ	HP111	怪物1グループ 炎に弱む	4
8	水	ルカニ	HP109	怪物1匹 守備力減	3
9(16)	水	フリナー	HP108	怪物1グループ 弱らせる	3
11	守	キアナー	HP112	味方1人 復活し	3
12	水	バキ	HP106	怪物1グループ ダメージ約15	4
13(18)	水	マホトーン	HP110	怪物1グループ 呪文を封じる	3
14(29)	守	ベホイミ	HP113	味方1人 HP約50回復	5
15	守	キアリク	HP112	味方1人 マヒ治療	6
16	守	ザムハ	HP113	味方全員 固守から起こす	3
18	水	ルカナン	HP109	怪物1グループ 守備力減	4
20	水	バシムラ	HP109	怪物1匹 耐を吹きとばす	7
22	水	ザキ	HP107	怪物1匹 炎属性の呪	7
24(35)	守	ザオラル	HP113	味方1人 生き返らせる	10
26	水	バギマ	HP107	怪物1グループ ダメージ平均40	6
28	水	ザラキ	HP108	怪物1グループ 集団の炎属性	7
30(33)	守	ベホマ	HP113	味方1人 HP完全回復	7
32	守	フバーバ	HP111	味方全員 バリアを張る	6
34	守	ベホマラー	HP113	味方全員 HP平均50回復	18
36	水	バギクロス	HP107	怪物1グループ ダメージ平均100	9
38	守	ザオリク	HP113	味方1人 安全を再立	20
41	水	メガンテ	HP108	怪物全部 自己犠牲	1

## 勇者の呪文

呪文レベル	種別	呪文名	有効範囲	効果	消費MP
12	守	アストロン	HP111	味方全員 攻撃を上げつけない	6
19	その他	トヘロス	HP114	— 弱く怪物封じ	4
26	水	ライアイン	HP107	怪物1匹 ダメージ約80	8
38	守	ベホマズン	HP112	味方全員 HP完全回復	63
41	水	キガアイン	HP107	怪物全部 ダメージ平均200	20



**スギラマ**



使い手 ③ ① ②  
 有効範囲 敵1グループ  
 使用時間 戦闘中  
 消費MP ▶ 6

敵のモンスター1グループを、燃えさかる火の壁で包み込み、その時刻で1匹につき約30ポイントのMPを奪える呪文。同じ属性のモンスターが複数出現した時は、これで一掃すればよい。

**スギラコバ**



使い手 ③ ①  
 有効範囲 敵1グループ  
 使用時間 戦闘中  
 消費MP ▶ 12

炎を1匹、灼熱の白い炎を敵に向かって叩きつけ、モンスターどもを巻き込んで、骨の髄まで焼き尽くす。1グループ内の敵全員に、100ポイントものダメージを与える。凄まじい呪文だ。

<爆発・イオ系>
敵の群れの中心で大爆発を起こす呪文。

## 火の呪文

**イオ**



使い手 ③ ① ②  
 有効範囲 敵全部  
 使用時間 戦闘中  
 消費MP ▶ 5

この呪文は、モンスターたちの頭上に突如、爆発を起こし、その場に居るすべての敵に、約20ポイントのダメージを与える。したがって、違う属性の敵が複数出現した時などに、有効である。


**イオラ**



使い手 ③ ② ③  
 有効範囲 敵全部  
 使用時間 戦闘中  
 消費MP ▶ 9

大気中の元素を、より濃縮して着火し、イオの数倍の爆発をひき起こす呪文である。与えるダメージは、1匹につき約30ポイントで、一掃で敵を全滅させることも可能だろう。

**イオナズン**



使い手 ③ ②  
 有効範囲 敵全部  
 使用時間 戦闘中  
 消費MP ▶ 18

この呪文は、火の神霊の力を借りて、空中すべての元素を一点に集め、敵の中心で大爆発させる大技である。与えるダメージ、約140ポイントは、鬼神をも肉片と化すという。

（ヒト専用）

## 吹雪の呪文

凍てつく吹雪で、敵を攻撃する呪文。

ア  
サ  
バ



使い手 ①④  
有効範囲 敵1匹  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶ 3

高くかかげた両手の間に、一本の氷の矢をつくり出し、敵に向かって放つ呪文である。これを受けたモンスターは、矢の当たった傷口のまわりが凍りつき、HPポイント前後のHPを失うという。

シ  
ゾ  
ウ  
サ  
バ



使い手 ①⑤  
有効範囲 敵1グループ  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶ 6

モンスターたちへ、猛烈な吹雪を吹きつける呪文。敵一匹ごとに、凍傷によるダメージを約60ポイント与えることができる。凍気に弱いモンスターならば、凍凍けにすることも可能だ。

ハ  
ン  
ウ  
サ  
バ



使い手 ①⑥  
有効範囲 敵全部  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶ 9

怪物たちの四方八方から、吹雪とともに無数の氷の矢が降りそそぎ、敵全員に約90ポイントものダメージを与える強烈な呪文。敵は凍きと苦痛の中で全身を切り裂かれ、のたうち回るだろう。

フ  
ウ  
サ  
バ



使い手 ①⑦  
有効範囲 敵1グループ  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶ 12

強烈な吹雪が、嵐となってモンスターどもに襲いかかる呪文。これを受けた敵は、全身の細胞が凍結し、約100ポイントの致命的ダメージを食らうという、最強の吹雪の魔法である。

（バキ専用）

## 真空の呪文

聖なる真空で、敵を切り裂く呪文。

バ  
キ



使い手 ②⑫  
有効範囲 敵1グループ  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶ 4

空中にかざした手の先に、聖なる真空を発生させ、それをブーメランのように投げつけて、敵を切り裂く呪文だ。モンスター1グループに、約15ポイントのダメージを与えることができる。

バ  
キ  
マ

使い手 ④-3  
有効範囲 敵1グループ  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶ 6

バキよりも、数倍大きな真空をつくり出し、モンスターたちにより深い外傷を負わせる呪文である。いわゆる「かまいたち」も応用した技で、約40ポイントのダメージを敵に与える。

バ  
キ  
ク  
ロ  
ス

使い手 ④-3  
有効範囲 敵1グループ  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶ 9

発生させる真空界を、術者自ら十字を切ることにより電撃状にし、モンスター1グループを巻き込んで、なますのように切り刻む。バキ系最高の呪文だ。与えるダメージは、約100ポイント。

〈マイン画〉

## 電撃の呪文

勇者だけが使える究極の攻撃呪文だ。

ラ  
イ  
テ  
イ  
ン

使い手 ④-5  
有効範囲 敵1匹  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶ 8

ほるか上空に雷雲を呼び起こし、それが落ちる瞬間で、モンスターの船底を直撃する呪文である。敵に与えるダメージは約30ポイントで、これを受けたモンスターは、確実に黒旗げらう。

キ  
ガ  
テ  
イ  
ン

使い手 ④-11  
有効範囲 敵全部  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶ 30

正義を思う勇者の叫びが、天空に響渡し、巨大な雷光となって、船を撃つ呪文。その場に居る、すべての邪悪な者に、約200ポイントものダメージを与える、最強の攻撃呪文である。

〈ザキ画〉

## 死の呪文

死の言葉を投げかけ、突然死に誘う。

ザ  
キ

使い手 ④-2  
有効範囲 敵1匹  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶ 7

古代の、邪術の門徒たちが考案したと言われる「死の言葉」を、モンスターに投げかける呪文。これを受けた敵は、かなりの確率で体の機能が停止し、残りHPに関係なく、息絶えてしまうのだ。



ザ  
ラ  
キ



使い手 ②③④  
有効範囲 敵1グループ  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶7

ザキよりも確率は落ちるものの、一度に1グループのモンスター全部に、死の引導を下す呪文だ。たとえ、いくら生命方に属したモンスターの群れでも、一回で昇天することもあるという。

## その他

人脈を超えた、恐ろしい攻撃呪文。

メ  
ガ  
ン  
テ



### 自己犠牲

使い手 ②③④  
有効範囲 敵全部  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶1

絶対絶命のピンチに、この呪文を唱えると、すべての敵が即々に降参する。だが、同時に唱えた者も力尽き、死んでしまうという。自己の命を引き換えに、仲間を救う呪文なのだ。

ブ  
リ  
ム  
ト



### 火龍変化

使い手 ②③④  
有効範囲 自分  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶24

これを唱えた者は、巨大なドラゴンに変身し、口から猛烈な炎を吐いて、敵を全て焼き払うのだ。ただし、時間が経つるまで元の姿には戻れず、自動的に炎を吐き続けることになる。

## 攻撃の呪文 ② 間接攻撃

ニ  
ム  
ラ  
ム



### 悪魔払い

使い手 ②③④⑤  
有効範囲 敵1グループ  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶2

レベルの高い敵や、ゾンビなど不死の方で動くモンスターを、元の彼方へ押し去るという、一種の悪魔払いの呪文である。ただし、押し去ったモンスターの経験値とゴールドは得られない。

ラ  
リ  
ホー



### 催眠

使い手 ②③④⑤  
有効範囲 敵1グループ  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶3

モンスターの脳神経を一時的に停止させ、眠らせてしまう呪文である。もちろん敵は徐々に醒めていくものの、呪文が効いている間は、一方的に敵を攻撃できるのだ。

## ピオリム

## 加速



使い手 ①-5  
有効範囲 仲間全員  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶ 3

戦闘中、仲間全員のすばやさも、一時的に高める呪文である。これにより、敵に先んじて攻撃できるようになるため、戦闘が有利になる。仲間にかける呪文なので、その効果は確実である。

## ルカニ

## 守備力減



使い手 ①-1  
有効範囲 敵1匹  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶ 3

モンスター1匹の守備力を、大幅に下げる呪文である。体固な甲虫や、鎧に身を固めているため、叩いても思い通りにダメージを与えられない敵も、これを唱えれば、弱くしてしまえば、格好敵手になるだろう。

## ルカナン

## 守備力減



使い手 ①-1  
有効範囲 敵1グループ  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶ 4

ルカニより、効果はやや落ちるものの、敵1グループ全体の守備力を下げる呪文だ。2匹以上の、強力な盾や硬い装甲を持つモンスターが出現した時、これを唱えれば、戦いが有利になるだろう。

## バシルーラ

## 空間追放



使い手 ①-10  
有効範囲 敵1匹  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶ 7

できることなら、戦いを避けたい強力な敵も、異次元の強力な吹き飛ばしてしまふ呪文である。その際、敵の分の経験値は得られないが、なぜかゴールドだけは平に入る。

## ボミオス

## 敵を減速



使い手 ②-10  
有効範囲 敵1グループ  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶ 3

これを唱えると、モンスターたちの速度に、おのれが鈍重が鈍らつき、敵1グループのすばやさも下がる。常に先手をとられてしまう、すばやいモンスターに、一矢報いるには最適な呪文だ。

## マホトラ

## MP吸収



使い手 ③-15  
有効範囲 敵1匹  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶ 0

魔法を使うモンスターの、MPを奪い取り、自分のMPにしてしまう呪文である。消費MPは0。したがって、こちらにMPが残っていないなくても使え、敵からMPを補給することもできるのだ。



使い手 ①①  
有効範囲 仲間1人  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶ 6

仲間1人を選び、この呪文をかけると、その者に正しき神の力が降り、攻撃力が2倍になる。効力は戦闘中続き、しかも仲間への魔法なので、失敗がない。極めて有効な呪文である。



使い手 ①①  
有効範囲 敵1匹  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶ 5

モンスターたちの頭を、混乱させてしまう呪文である。これがかけられたモンスターは、敵も味方もわからなくなり、同じ相手を狙っても、自らの手をけがすことなく、敵を倒せるのだ。



使い手 ①①  
有効範囲 自分  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶ 12

これを使えた者が、戦闘中、仲間の誰かに変身して戦うことができる呪文である。たとえば、魔法使いが力の強い戦士に変身することも可能だが、その場合魔法は使えなくなる。

## 守備の呪文 ①防御



使い手 ①①  
有効範囲 仲間1人  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶ 3

仲間1人の守備力を、物理的に高める呪文。たとえば、パーティーの中で、最も守備力の低い者に、これがかけておけば、敵から受けるダメージを最小限にし、守ることができる。



使い手 ①①  
有効範囲 仲間全員  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶ 4

パーティー全員の守備力を上げる呪文である。ひとりひとりへの効果は、スカラより落ちるが、まるで、皮の鎧が鎧の鎧になったかのように、全員の受けるダメージが減るだろう。



使い手 ①①①  
有効範囲 敵1グループ  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶ 3

モンスターたちの中にも、数多くの呪文の使い手がいる。そんな敵に出会った時に、この呪文を使えば、敵の呪文をただちに封じ込め、その効果をなくすることができる。

マホカンタ



## 呪文返し

使い手 **③** ②  
 有効範囲 自分  
 使用時間 戦闘中  
 消費MP ▶ 0

自分のまわりに、あらゆる魔法をはね返す。鏡のような光の壁をはりめぐらす呪文である。これにより、自分に向けられた敵の呪文を、そっくり原状にはね返すことができるのだ。

マヌーサ



## 幻惑

使い手 **③** ①  
 有効範囲 敵1グループ  
 使用時間 戦闘中  
 消費MP ▶ 4

敵のまわりに、魔法の霧を生みさせ、幻を見せる呪文だ。知性のないモンスターたちは、その霧にうつった幻に向かって攻撃するため、ミスを通発するようになるだろう。

フバーハ



## バリアー

使い手 **④** ②  
 有効範囲 仲間全員  
 使用時間 戦闘中  
 消費MP ▶ 6

これを唱えたら、大気中の光の微粒子の衣が、勇者たちを包む。この衣には、炎や攻撃によるダメージを、やわらげる効果があるので、ドラゴンや、攻撃を仕掛けたモンスターから、仲間を守るのだ。

アストロン



## 鋼鐵変化

使い手 **①** ②  
 有効範囲 仲間全員  
 使用時間 戦闘中  
 消費MP ▶ 6

パーティーの全員が、「鉄のかたまり」になる呪文だ。しばらくの間、敵のあらゆる攻撃を受けつけなくなるが、こちらからも攻撃はできない。敵の攻撃法や、使う呪文などを探るのに便利だ。

## 守備の呪文 ②治療

＜ホイミ＞

## HP回復の呪文 体の傷を癒し、HPを回復する呪文。

ホイミ



使い手 **③** ① ①  
 有効範囲 仲間1人  
 使用時間 いつでも  
 消費MP ▶ 3

モンスターとの戦闘で傷つき、HPが減少した時、この呪文を唱えれば、傷薬に浴らなくともHPを回復できる。戦闘中、移動中ともに使え、一度で回復できるHPは約30ポイント。

ベホイミ



使い手 ④ ① ② ③  
 有効範囲 仲間1人  
 使用時間 いつでも  
 消費MP ▶ 5

HP5ポイントのHPを回復できる呪文だ。出会うモンスターが強力になると、ホイミでは回復しきれない、大きなダメージを負うことがある。そんな時に、この呪文を使うとよい。

ベホマ



使い手 ④ ① ② ③  
 有効範囲 仲間1人  
 使用時間 いつでも  
 消費MP ▶ 7

HPを、一気に最大値まで回復できる、強力な治療の呪文である。たとえば、どんなにひん死の重傷を負い、HPが残り少ない者でも、たちどころに生命力にあふれた状態に戻せるのだ。

ベホマラー



使い手 ④ ③  
 有効範囲 仲間全員  
 使用時間 いつでも  
 消費MP ▶ 18

唱えると、一度に仲間全員のHPが、平均50ポイントずつ回復される呪文だ。ひとひとの早の傷を、急激に治療しているひまのない戦闘中に使用すると効果的だろう。

ベホマズン



使い手 ④ ③  
 有効範囲 仲間全員  
 使用時間 いつでも  
 消費MP ▶ 62

仲間全員のHPを、一気に最大値まで回復するという、史上最大の治療の呪文である。そのかわり、大量のMPを消費するため、使用に際しては、細心の注意を払いたい。

## その他の治療の呪文

キアリー



使い手 ④ ①  
 有効範囲 仲間1人  
 使用時間 いつでも  
 消費MP ▶ 3

怪物の中には、毒を持つ者もあり、それらと対面する際に毒に冒されることがある。そんな時に、この呪文を唱えると、体内の毒は中和され、健康な状態に戻れるのだ。

キアリク



使い手 ④ ③  
 有効範囲 仲間1人  
 使用時間 いつでも  
 消費MP ▶ 6

敵との戦闘で、体がしびれて動かなくなることもある。これは「まひ」の状態といい、時間とともに自然治癒するが、この呪文を使えば、すぐに体からしびれがとれ、治癒という。



リ  
レ  
ミ  
ト

## 迷宮脱出



使い手 ③<sup>+</sup>①②③  
有効範囲 仲間全員  
使用時間 移動中  
消費MP ▶ 8

塔の中や洞窟の奥深くから、一網にして地上へ脱出できる呪文。途中で道に迷ったり、HPやMPを減耗しすぎて、迷途まわった時、あるいは、目的を達成した後、安全に地上へ戻るために使う。

イ  
ン  
バ  
ス

## 宝箱判定



使い手 ③<sup>+</sup>④  
有効範囲 宝箱1個  
使用時間 移動中  
消費MP ▶ 3

宝箱が「安全か危険か」を判定する呪文である。もしこれを唱えた後、宝箱が開く光れば、中の物は安全。しかし、赤く光った場合は、中に恐ろしいモンスターが潜んでいることになる。

ト  
ラ  
マ  
ナ

## バリアー通過



使い手 ③<sup>+</sup>④  
有効範囲 仲間全員  
使用時間 移動中  
消費MP ▶ 2

城や、ダンジョン内の「バリアー」破壊は、通常一歩あるごとにダメージを受けてしまう。しかし、事前にこの呪文を唱えていれば、バリアーの破壊が無効になり、HPを減らすことなく通れる。

ト  
ハ  
ロ  
ス

## ザコ封じ



使い手 ①②③  
有効範囲 一定時間  
使用時間 移動中  
消費MP ▶ 4

勇者の体が、聖なるオーラで包まれる呪文。レベルの高いモンスターは、これを見ると、恐れて地中に逃げ込むため、しばらくの間、弱いやつに違わずに敵ができる。ただし、塔や洞窟内では無効。

ラ  
ナ  
ル  
ー  
タ

## 昼夜逆転



使い手 ③<sup>+</sup>⑤  
有効範囲 時間  
使用時間 移動中  
消費MP ▶ 12

この呪文を昼間に唱えると、たちまち空を暗闇が染め、星のまたたく夜となる。また、夜に唱えれば、地平線の東方より輝く太陽が呼び戻され、昼になるといふ、よながら、時の支配者になれる魔法だ。

レ  
ム  
オ  
ル

## 透明人間



使い手 ③<sup>+</sup>⑦  
有効範囲 仲間全員  
使用時間 移動中  
消費MP ▶ 15

少しの隙、パーティー全員が、透明人間になれる呪文である。これを使うと、町や城では、人々の目にはれずに行動できるようになる。しかし、モンスターの目はこまがせないので注意。

アバカム



使い手 ③  
有効範囲 壁  
使用時間 移動中  
消費MP ▶ 0

世界には1種類の扉があり、それぞれに合う鍵を使わなければ、開けることができない。しかし、この呪文があれば、すべての扉を魔法の力で、たちどころに開けられるのだ。

バルフンテ



使い手 ③  
有効範囲 ?  
使用時間 戦闘中  
消費MP ▶ 20

これはまったく正体不明の呪文である。ある者は、唱えるたびに違うことが起こる呪文だと言い、またある者は、清まじい心地で唱えられた呪文であると信じている。▶ P175

## 1 「どうぐ」コマンドで使える武器一覧表

武器の中には、装備して戦闘に用いるだけでなく、道具として使うと、呪文と同じ効果が得られる物がある。例えば草薙の剣。これを道具として使うと、たちまち青い光が地面を走り、敵の守備力を下げしてしまう。いわばルカナンの効果があるわけである。このような武器を下に掲載した。使い方は、「どうぐ」コマンドで「つかう」を選べばよい。



武器名 ▶ 掲載ページ	使える職業	呪文の効果	効果のある敵
魔法士の杖 ▶ P76	全員	火の雷をぶつけるメラの効果	敵1匹
いかづちの杖 ▶ P77	全員	火炎を渦巻くベギラマの効果	敵1グループ
鼓木の杖 ▶ P77	僧侶・賢者	真実の力で切り抜くバキの効果	敵1グループ
読書の杖 ▶ P78	女のみ全員	霧で混乱させるメダ・ニの効果	敵1匹
草薙の剣 ▶ P79	勇・戦・賢	守備力を下げるルカナンの効果	敵1グループ
牧笛の剣 ▶ P79	勇者・戦士	効果をおこすヒャダルコの効果	敵1グループ
短笛の剣 ▶ P80	勇者・戦士	大爆発をおこすイオラの効果	敵全部
雷神の剣 ▶ P80	勇者・戦士	平ら雷の暴徒ベギラゴンの効果	敵1グループ



# 世界の章

町・村・城・ダンジョン解説

## このページの読み方

### 町・村・城ページ



①到達レベル その町や村、城まで無難なく行ける、おススメレベルである。

②図 その町や村、城にある扉の種類と数を表わしてある。新たな扉を入手した時の夢遺り。

③宿屋 宿泊料は、その町や村によってまちまち。1人当たりの1泊の料金が違っている。

④医・施設 その町や村にある道具屋や教会等の施設を判り易く記号で紹介。

⑤マップ 白地図・周辺写真・イラストで、町や村、城の位置・地形・雰囲気を示した。

⑥リスト その町や村で売っているアイテムの値段や強さがわかる品揃え表だ。

### ダンジョンページ



①到達レベル その深層や塔を攻略するのに適したレベルだが、あくまでも参考程度に。

②出現モンスター 現れる主なモンスターの種類と、よく出現する層を示してある。

③マップ 白地図でその位置を示し、周辺写真によって周囲の地形を紹介している。

④ダンジョンマップ その内部の正確な地形を、全ページ同一縮尺のカラーマップで紹介。

# アリアハンの城下町

階級レベル  
**1**



1人 2G



町の解



×2



×0



×0

城の解



×5



×1



×2

冒険の旅が始まる所、アリアハンの城下町。中心に城がそびえ、町には様々な店が軒をたなわっている。活気に満ちた所である。



## 勇者の生家は宿泊無料

戦いに疲れたら生家に戻ろう。宿屋と同じく、HP と MPを回復

が、それだけではない。母さんがやさしく迎えてくれるし、翌朝給しかけると元気づけてくれる。仲間も無料だし、なにより元気になるのだ。

## 武器屋

アイテム名	買値(G)	攻撃(守備)力	炎	氷	雷	毒	風	聖	無	道
ひのきの棒 ▶ P75	5	+ 2	○	○	▽	○	○	○	○	○
こん棒 ▶ P75	30	+ 7	○	○	▽	○	-	○	○	○
鋼の剣 ▶ P75	100	+12	○	○	▽	○	-	○	○	○
木の盾 ▶ P81	10	+ 4	○	○	○	○	○	○	○	○
鉄人の盾 ▶ P81	70	+ 8	○	○	-	○	○	○	○	○
皮の盾 ▶ P82	150	+12	○	○	-	○	-	○	○	-
皮の盾 ▶ P91	90	+ 4	○	○	-	○	-	○	○	○

## 道具屋

アイテム名	買値(G)
玉串 ▶ P92	8
復活し薬 ▶ P92	10
カメラの調 ▶ P92	25

## 町の人の話しは聞いた?



冒険の旅を始めたばかりの何も知らない勇者に、ここの人々は役に立つ様々な情報を教えてくれる。特に城の2階にいる人々から聞ける情報は重要だ。他にもいろいろあるので、人を見かけたら必ず話しかけよう。

## 扉を開けに戻ってこよう



冒険を始めた時は鍵を持っていないから、扉は全く開けることができない。旅の途中で鍵を手に入れた時は、必ずここに戻ってこよう。扉の中の人から貴重な情報が聞けるかもしれない。もちろんこのことは、ここ以外の他の町や城でも同じだ。めんどろがったりしないようにしましょう。

## レーベの村

クリアレベル  
3
 盾  
 2  
 0  
 0

 1人
  2G


アリアハンの橋の北に位置する村レーベ。橋の洞窟へ行く前にまずここに行ってみよう。



## 武器屋

アイテム名	買値(G)	攻撃(守備)力	盾	剣	杖	槍	盾	槍	盾
短なるナイフ ▶ F75	200	+14	○	○	▽	○	○	○	○
剣の盾 ▶ F76	320	+18	○	○	—	—	—	○	○
くさ守盾 ▶ F76	350	+24	○	○	▽	○	—	○	○
種太撃 ▶ F82	80	+10	—	—	○	—	—	○	—
皮の盾 ▶ F82	150	+12	○	○	—	○	—	○	—
皮の盾 ▶ F91	90	+4	○	○	—	○	—	○	○
皮の帽子 ▶ F89	80	+2	○	○	—	○	○	○	○

## 道具屋

アイテム名	買値(G)	攻撃(守備)力	盾	杖	槍	盾	槍	盾
ターシム ▶ F89	160	+8	—	—	—	—	—	○
草草 ▶ F92	8							
海苔L草 ▶ F92	10							
聖水 ▶ F92	20							
キノコの酒 ▶ F92	25							

## レーベより東は要注意

この村から東にしばらく進むと、突然に、おそり怪や大アライのよ  
うな強い敵が出現し始める。レベル  
4 ないし 5 までは村の西側で戦おう。

## 岬の洞窟～ナジミの塔

B1～B4

4

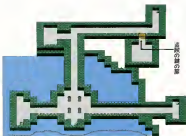
岬の洞窟を進むと、いつの間にかナジミの塔に入ってしまう。岬の洞窟はナジミの塔への連絡通路なのだ。そして塔には宿屋が。

出現モンスター

スライム (B2～B1)	▶ 39
大ガラス (B2～3F)	▶ 39
一角ウサギ (B2～3F)	▶ 39
大アリタイ (B2～3F)	▶ 40
フロッガー (B1～3F)	▶ 40
人間様 (B1～3F)	▶ 40
バブルスライム (1～3F)	▶ 41
さそり蜂 (3F)	▶ 41
魔法使い (3F)	▶ 42



▲ 岬の洞窟 B2  × 3



◀▲ナジミの塔 B1  ×3



▲ナジミの塔 1F  ×0


 ▲ ナジミの塔 2F  ×1

 ▲ ナジミの塔 3F  ×2

## 宝箱を見つけたら

君が初めて宝箱を開けるところ、それがこの塔の洞窟—ナジミの塔だ。

宝箱を開けるには、まずその宝箱の上に乗る、次に「しらべる」コマンドを使えばいい。

宝箱の中味はお金やアイテムであることが多く、中には宝箱以外では入手できない貴重なアイテムが入っていることもある。ダンジョンでは、何のためにあるのかわからないような小部屋にあることが多いので、そういう所を見つけたら行ってみよう。

ドラクエⅢは、1度開けた宝箱はずっと開いたまま。1やⅡのように何度も取ることができないので注意。



▲ ナジミの塔の洞窟

 ▲ ナジミの塔 4F  ×0



アリアハン東地方

# いざないの洞窟

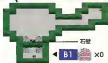
探索レベル

9

大陸の東にある小さな島。その北岸に、いざないの洞窟はある。アリアハン東のほこらへ行き、話を聞いてからここへ来よう。

出現モンスター

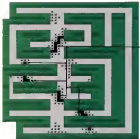
人面猫 (B2)	▶ 40
さそり蜂 (B2)	▶ 41
お化けアラクイ (B2・B3)	▶ 42
魔法使い (B2・B3)	▶ 42
アルミラーシ (B2・B3)	▶ 42
キャタピラー (B2・B3)	▶ 43
バブルスライム (B3)	▶ 41



## 旅の扉の封印を解くには

アリアハン脱出のための通路は石壁によって封印されている。この封印を解くには、レーベの村で入手する、あるアイテムが必要だ。壁の前に立ち、それを道具で使うと……。





深し穴

▲ 82  × 2

高めの壁の扉



高めの壁の扉



▲ 83-2  × 0

▲ 83-1  × 0

ロマリア地方

# ロマリアの城

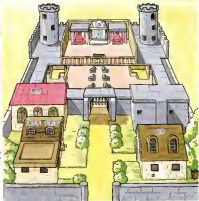
防壁レベル  
10

扉  
×1  
窓  
×1  
壁  
×1

1人 3G



旅の扉を出た君の目の前にそびえるロマリアの城。この城は、遊び好きの王様が治めている。



## 武器屋

アイテム名	買値(G)	攻撃(守備)力	毒	炎	氷	雷	風	聖	魔	毒
くさり鎖 ▶P76	550	+24	○	○	×	○	—	○	○	○
鉄の槍 ▶P76	750	+28	○	○	×	○	—	○	○	○
鋼鉄の剣 ▶P77	1500	+33	○	○	×	—	—	○	○	—
皮の鎧 ▶P82	150	+12	○	○	—	○	—	○	○	—
牛革の鎧 ▶P82	300	+16	○	○	—	○	—	○	○	—
くさりかたびら ▶P83	480	+20	○	○	—	○	—	○	○	—
青銅の鎧 ▶P91	180	+7	○	○	—	○	—	○	○	—

## 道具屋

アイテム名	買値(G)	攻撃(守備)力	毒	炎	氷	雷	風	聖	魔	毒
鉄のまえばね ▶P84	700	+22	—	—	—	—	—	—	—	○
皮の椅子 ▶P89	80	+2	○	○	—	○	○	○	○	○
薬草 ▶P92	8									
電消し草 ▶P92	10									
聖水 ▶P92	20									
キメラの薬 ▶P92	25									
新月草 ▶P92	30									

## レベルを上げてカザーブへ

第1の城ロザリアには、道具屋や武器屋、教会の他に格闘技場もある。大金持ちも夢ではないが、くれぐれも熱くなりすぎないように。▶P21

この町から東へ進めばアッサラームの町だが、強力な敵が出たので、おそらく未だ打ちできないだろう。まずは、城の周辺でレベルを上げてからカザーブへ向かうようにしよう。金の冠探しは、それからだ。



## 2 鍵は使い易い位置に

鍵のように、よく使うアイテムが道具の中を下の方にあると、使うのに不便だったりする。そんな時は、その上にあるアイテムを自分に渡すといい。そのアイテムは1番下にくるので、鍵は自動的に1段上がる。



「自分に渡す」をくり返せば、鍵の鍵が一番上に来るので便利になる。

## 3 まひは死とほぼ同じ

考える以上にまひは恐ろしい。例えば、戦闘時にパーティー全員がまひしてしまうと、その状態は戦闘中は回復しないため、もう戦えなくなり、必ず全滅してしまうのだ。だから、まひは常に早めにキアリクが満月草で治療するようにしよう。



## 4 遊び人の襟限なき遊戯

激しい戦闘中にフッと心を和ませる、とはとてもいかない遊び人のお遊び。呪文を唱えようとしたり、女の子のお尻をさわったり、そのイタズラはエスカレートするばかり。レベルが上がるにつれてさらにおもしろいことをするようになる。



## 5 不思議な帽子の消費MP法則

水河隴人の宝箱にまれに入っている不思議な帽子は、呪文を使える仲間が装備すると、通常の4分の3に1を足したMPで呪文を使えるようになる。例えば通常MP28を消費するゼオリクも、MP15でかけられるようになるのだ。



## カザーブの村

経験レベル

11

扉

🗨️ x1

📖 x0

🗨️ x0



1人4G



ロマリアの北、岩山の狭間の村。ここでは、素手で敵をも倒したという偉大なる武闘家の伝説が……。



## 武器屋

アイテム名	買値(G)	攻撃(守備)力	炎	氷	雷	毒	風	聖	魔	道
鉄の槍 ▶ P76	750	+28	○	○	▽	○	○	○	○	○
鉄製の剣 ▶ P77	1500	+33	○	○	▽	-	-	○	○	-
鉄の爪 ▶ P77	770	+30	-	-	○	-	-	-	-	-
鉄の鎧 ▶ P84	1100	+25	○	○	-	-	-	-	○	-
鉄腕鎧 ▶ P84	800	+23	-	-	○	-	-	○	-	-
青銅の盾 ▶ P91	180	+7	○	○	-	○	-	○	○	-
鉄の盾 ▶ P91	700	+12	○	○	-	-	-	○	○	-

## 道具屋

アイテム名	買値(G)	攻撃(守備)力	炎	氷	雷	毒	風	聖	魔	道
鉄のよんかじ ▶ P84	700	+22	-	-	-	-	-	-	○	-
毒草 ▶ P92	8		-	-	-	-	-	-	-	-
毒消し草 ▶ P92	10		-	-	-	-	-	-	-	-
聖水 ▶ P92	20		-	-	-	-	-	-	-	-
キメラの翼 ▶ P92	25		-	-	-	-	-	-	-	-
満月草 ▶ P92	30		-	-	-	-	-	-	-	-

## 毒針は今どこに……

かつてこの村の道具屋では、毒針という魔法使い専用の武器が売られていたらしい。今、この村では伝説のアイテムとなっているが、道具屋の主人が1つ位隠し持っていることも充分考えられるぞ。 ▶P75

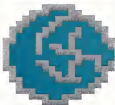
# シャンパーニの塔

 14  
14

カザーブから西へ進んだところにある塔。雨に閉いていた盗賊たちの隠れ家だ。金の冠はここにあるのだろうか……。

出現モンスター

キラピー (1・2F)	▶ 44
軍隊ガニ (1・2F)	▶ 44
こもり男 (1~4F)	▶ 43
ギズモ (1~4F)	▶ 45
さまよう籠 (1~4F)	▶ 47
お化けキノコ (1~4F)	▶ 45
毒イモムシ (3・4F)	▶ 46
カンダタ	▶ 46
カンダタ子分	▶ 46


 ▲ 1F  x1

 ▼ 2F  x0


▲ 3F  ×1

盗賊の隠れ扉

▲ 4F  ×0▲ 5F  ×0

## 塔に潜む盗賊たち

この盗賊たちの強さは、並じゃない。ここに来るまでの戦とは大違いだ。油断をすると、あっという間に全滅するかもしれない。慎重に戦うべきである。

戦い方としては、まず、3人の子分から倒していま、一番強い首領は最後に全員で集中攻撃をするのがいいだろう。

▲ 6F  ×2



## ノアニールの村

12

1人 5G

 屏  
 ×3  
 ×0  
 ×0

カザーブの村の酒場で聞いた話の村だ。ほとんど全部の人が立ったまま眠っているのだ。


 道具屋

アイテム名	買値(G)	攻撃(守備)力	買	吐	売	買	売	買	売	買	売
魔法士の杖 ▶ P76	1500	+13	—	—	—	—	—	—	—	—	—
身かわしの服 ▶ P83	2900	+20	○	○	○	○	○	○	○	○	○
聖水 ▶ P92	20										
カメラの筒 ▶ P92	25										
満月草 ▶ P92	30										
まだらタモ木 ▶ P93	35										

## この村が目覚めてから

村が眠りから覚めたら、村の全てのひとと話してみよう。これから先の進み方を教えてくれる。

# エルフの隠れ里

隠れ里レベル

12

 扉  
 ×0  
 鍵  
 ×0  
 宝箱  
 ×0

ノアニールの村から更に西、しげみの中にある村には人間嫌いの妖精たちが隠れ住んでいる。隣りの村ノアニールと関係が?



## 道具屋

アイテム名	買値(G)	攻撃(守備)力	勇	敏	武	体	魔	賢	運
天使のローブ ▶ P86	3000	+15							
祈りの指輪 ▶ P93	2500								
洞入り革 ▶ P97	300								
キメラの翼 ▶ P92	25								
毒蜂の粉 ▶ P93	500								
まだらクモ糸 ▶ P93	35								



## 人間嫌いの妖精たち

些細なことから人間を嫌いになってしまったという妖精たち。今もな

お、ホビット以外の他種族とは、接触を避けるようである。姿さえ置えることができれば、道具屋で買物をすることも可能になるのだが……。

## ノアニール西の洞窟

B2Bレベル  
13

ノアニール地方の西の果てに、ボッカリと口を開けた洞窟。村人の怪りを覚ますための秘密は、どうやらここにありそうだ。

出現モンスター

バノイドッグ (B1~B4) ▶ 47

バンバイア (B1~B4) ▶ 47

マタンゴ (B1~B4) ▶ 48

人食い狼 (B2~B4) ▶ 48



## 回復の泉で体力の回復を

地下2階にある回復の泉は、中央に立つだけで、一瞬にしてHPとMPを全快させてくれる不思議な泉だ。

この洞窟には、僅か4種類のモンスターしか出現しない。しかし、そのモンスターたちは、なかなかの強敵揃いだ。回復の泉を上手く使おう。



◀▶ B2  x2

→回復の泉



◀ B3  x5

▶ B4  x1



## アッサラームの町

町お宝レベル  
14

1人 7G



×2



×3



×3

盾

×2

×2

×0

ベリーダンスが名物の町アッサラーム。昼と夜では雰囲気ガラッと変わる、2つの顔を持った町だ。



## 夜は大人の町である

大人の町としての夜の顔を持っているだけあり、夜になると町のステージでベリーダンスが見られる。それに夜の町には、きれいなお姉さん

もいる。声をかけてみると……。

また、武器屋の中には夜だけが営業してない店もある。なかなかいいものが売っているぞ。イシスへ行く前に、昼と夜の両方を見ておきたい楽しい町だ。



## 武器屋

### 町の北東にある武器屋

アイテム名	買値(G)	攻撃(守備)力	魔	毒	炎	氷	雷	風	聖	道
くまりのたびら ▶ P83	480	+20	○	○	—	○	—	○	○	—
鉄の鎧 ▶ P84	1100	+25	○	○	—	—	—	—	○	—
青銅の盾 ▶ P91	180	+7	○	○	—	○	—	○	○	—
鉄の盾 ▶ P91	700	+12	○	○	—	—	—	—	○	—
鉄のまえかけ ▶ P84	700	+22	—	—	—	—	—	—	○	—
アブない水筒 ▶ P88	78000	+1	女	女	女	女	女	女	女	女

### 町の北西にある武器屋

アイテム名	買値(G)	攻撃(守備)力	魔	毒	炎	氷	雷	風	聖	道
鉄の斧 ▶ P77	?	+40	○	○	▽	—	—	—	○	○
大鎧 ▶ P78	?	+48	—	○	—	—	—	—	—	—
赤かわしの鎧 ▶ P83	?	+20	○	○	○	○	○	○	○	○
ターバン ▶ P89	?	+8	—	—	—	—	—	—	○	○
鉄兜 ▶ P90	?	+16	○	○	—	○	—	○	—	—
運力の杖 ▶ P78	?	+55	—	—	—	○	○	○	—	—

### 町の北側にある武器屋

アイテム名	買値(G)	攻撃(守備)力	魔	毒	炎	氷	雷	風	聖	道
銀右金アイア ▶ P76	200	+14	○	○	▽	○	○	○	○	○
くまり鎧 ▶ P76	550	+24	○	○	▽	○	—	○	○	○
鉄の鎧 ▶ P76	750	+28	○	○	▽	○	—	○	○	○
鋼鉄の鎧 ▶ P77	1500	+33	○	○	▽	—	—	○	○	—
鉄の斧 ▶ P77	2500	+40	○	○	▽	○	—	—	○	○

## 道具屋

### 町の北東にある道具屋

アイテム名	買値(G)
海苔しず ▶ P92	10
真月草 ▶ P92	30

### 町の西にある道具屋

アイテム名	買値(G)
毒草 ▶ P92	?
海苔しず ▶ P92	?
聖水 ▶ P92	?
キノコの鎧 ▶ P92	?
真月草 ▶ P92	?
まだらタモあ ▶ P93	?

## イシスの城下町

防壁レベル

15



1人

10G



盾

×3

×4

×0

砂漠の境、オアシスに生まれた休息の場所、それが発展し美しい女王の国となったのがこの国だ。



町

×1

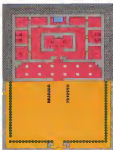
×0

×0

## 武器屋

アイテム名	買値(G)	攻撃(守値)力	盾	杖	杖	盾	盾	盾	盾
鋼鉄の盾 ▶ P77	1500	+33	○	○	○	—	—	○	○
鉄の斧 ▶ P77	2500	+40	○	○	○	—	—	—	○
大鉄 ▶ P78	3700	+48	—	○	—	—	—	—	—
鉄の鎧 ▶ P84	1100	+25	○	○	—	—	—	—	○
身かわしの服 ▶ P83	2900	+20	○	○	○	○	○	○	○
鋼鉄の鎧 ▶ P85	2400	+32	○	○	—	—	—	—	—
鉄の盾 ▶ P91	700	+12	○	○	—	—	—	—	○

# イシスの城



- 城
-  ×4
  -  ×4
  -  ×0



▲ 2F



▲ 3F

◀ 1F

町・村・城地図

イシスの城で町

## 道具屋

アイテム名	買値(G)	攻撃(守備)力	勇	機	武	偵	魔	賢	敏	運
赤の帽子 ▶ P99	80	+2	○	○	○	○	○	○	○	○
軍軍 ▶ P92	8									
軍用し軍 ▶ P92	10									
聖水 ▶ P92	20									
キメラの鱗 ▶ P92	25									
高月車 ▶ P92	30									

## 城に隠されたアイテム

町で聞いた、夢のようなアイテムは、この城の地下室にあるらしい。地下通路を先に進んだところにあるので、ピラミッドへ行く前に入手しておきたい。それとは別に、女王様の寝室でも何かもらえるだろう。



イシス地方

# ピラミッド

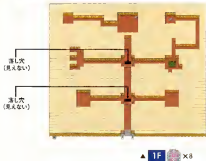
出現レベル

16

イシスを北上すると現れる四角錐の建造物。幾つもの層によって守られた巨大な王家の墓だ。仕掛けに惑わされるな。

出現モンスター

ミイラ男 (B2～6F)	▶ 49
大王ガマ (B2～6F)	▶ 49
火炎ムカデ (1・2F)	▶ 50
笑い顔 (1～6F)	▶ 50
人食い猫 (1F)	▶ 51
怪しい影 (B2・B1)	▶ 51
マミー (B2・B1、3～6F)	▶ 51





## 仕掛けだらけの大迷宮

1階には2カ所に落とし穴があり、うっかり足を踏み入れると、呪文が全く効かない地下に落ちてしまう。また3階にある石壁は、機械的な仕掛けて閉じられている。インスで聞いた歌を思い出そう。

このピラミッドには、地下1階が存在する。そこに幻のアイテムが……。地下1階をくまなく調べれば、隠された階段が見つかるかも。





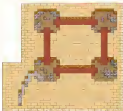
▲ 4F  × 12



▲ 5F  × 1



▲ 6F  × 0



▲ 81  × 0

## ポルトガの城下町







 町並しへの  
 17

 1A 10G

 扉  
 ×3  
 ×1  
 ×0

海がすぐ目の前まで  
 せまった麗麗な港町。  
 沖から運ばれてくる  
 産物には、未知なる  
 世界の香りがする。



橋の扉	 ×1	町の扉	 ×2
	×1		×0
	×0		×0

 道具屋

アイテム名	買値(G)
洋傘	▶P92 8
高筒し草	▶P92 10
聖水	▶P92 30
キメラの肉	▶P92 25
満月草	▶P92 30

## 港のある町ポルトガ

この地方では、胡椒 一粒は黄金一粒の値うちがある。それほどまでに高価な品物の黒胡椒だが、アッサラムの東方、パハラタの町では安く売られているらしい。ポルトガの王様から王の手紙をもらったら、ノルドの洞窟を通過してパハラタの町へ向かう。

# パハラタの町

レベル 18

解  
 鍵 ×3  
 罫 ×0  
 旗 ×0

1人 12G

整なる河が流れ、黒胡椒が育る土地パハラタ。この町に来れば、胡椒が手に入ると思ったのだが、胡椒屋は妙に騒がしく……。



## 3 道具屋

アイテム名	買値(G)
玉串	▶ F92 8
薬酒しず	▶ F92 10
聖水	▶ F92 20
キメラの尻	▶ F92 25
満月草	▶ F92 30
まだらクモ糸	▶ F93 35

## 黒胡椒を入手するには

黒胡椒を求めて、はるばるパハラタからやって来たのだが、どうやら胡椒を手に入れるためには、胡椒屋の主人の頼みを聞いてあげる必要があるようだ。

パハラタ東の洞窟は、かなり強力が敵が出現するので、この町へ来るまでに貯めたお金で装備を強化して欲しい。インスに戻り、買えるだけの装備を身につけてから向かおう。

# バハラタ東の洞窟

 出現レベル  
**19**

バハラタの町の北東、橋を2つ渡ったところにある洞窟には、人さらいが住んでいるという。どうやら胡蝶と関係があるらしいが。

出現モンスター	キャットフライ(B1)	▶ 48
	笑い蟻(B1)	▶ 50
	怪しい影(B1)	▶ 51
	人食い箱(B1)	▶ 51
	ハンターフライ(B1)	▶ 52
	宝箱盗(B1)	▶ 54
	キャットバット(B1)	▶ 54
	殺人鬼(B1)	▶ 55



## 罠目状になった洞窟

この洞窟の地下1階は、同じような小部屋が縦横に並んだ罠目状をしている。注意して歩かないと自分がどこにいるかが判らなくなってしまふ恐れがある。

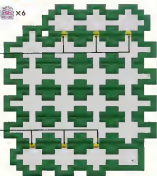
この洞窟に来る頃には、インバスの呪文を覚えていると思う。この洞窟にも、宝箱の形をしたモンスター、人食い蟻が現れる。インバスを唱えれば、宝箱が危険かどうか判るので、必要に応じて使ってみるといいだろう。



▶ B1  ×6

遊樂の  
館の扉

遊樂の  
館の扉



▶ B2  ×4

遊樂の  
館の扉

ボタン







ダーマ地方

# ガルナの塔

出現レベル

21

ダーマから北上すると現れる、湖の真中にそびえ立つ塔ガルナ。転機の時刻の近くにあるということは、何かがあるに違いない。

出現モンスター

怪しい影 (1F) ▶ 51

ハンターフライ (1F) ▶ 52

幻燈師 (1F) ▶ 54

マッドオックス (1F) ▶ 55

キラエイブ (1F) ▶ 55

大クチバシ (1～6F) ▶ 56

ホイミスライム (2～3F) ▶ 41

スカイドラゴン (2～6F) ▶ 57

人食い箱 (3F) ▶ 51

しびれあけは (2～6F) ▶ 65



メタルスライム (4～6F) ▶ 56

ガルナーダ (4～6F) ▶ 56



◀ 1F  ×1

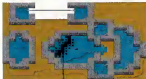
## 旅の扉を使って進め

この塔には、塔内のどこかにつながっている旅の扉が4つあり、それ

らを利用しなければ4層以上に行けないのだ。とにかくこの塔の中で行詰まった時は、普通と違う行動をとって、冒険してみることだ。

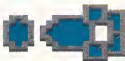


▶ 2F  ×1



落とし穴

◀ 3F  ×2



落とし穴

▶ 4F  ×0



◀ 5F  ×0



▶ 6F  ×1



### ロープからおちると……

塔内に張ってあるロープの上で足を踏みはずすと、下に落ちてしまう。だがその結果思わぬ所に出ることも。

# テドンの村

 階級レベル  
**22**

 扉 ×0  
 壺 ×0  
 箱 ×1


1人 3IG



かつて魔王バラモスによって滅ぼされたはずの村テドン。外見は確かに荒れており、ところどころ壊れているようだが……。



## 武器屋

アイテム名	買値 (G)	攻撃(守備)力	勇	敏	武	智	魔	賢	機	聖
魂力の杖 ▶ P78	2500	+35	—	—	—	○	○	○	—	—
大金杖 ▶ P78	6500	+55	—	○	—	—	—	—	—	—
ソレシキター ▶ P79	9800	+65	○	○	—	○	—	○	○	—
魔法の杖 ▶ P86	5000	+40	○	○	—	○	—	○	—	—
魔法の法衣 ▶ P85	4400	+30	—	—	—	○	—	○	—	—
青銅の盾 ▶ P91	180	+7	○	○	—	○	—	○	○	—
鉄匠面 ▶ P90	3500	+25	○	○	—	—	—	—	—	—

## ルーラで来られない村

この村とムオルの村は、ルーラやキメラの買て来ることができない。

この村もアッサラーム同様、昼と夜がまるで違うという二面性を持った村だ。昼と夜の両方に来てみるのもいいだろう。

# ジパング

面積レベル

23

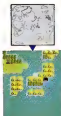
 層  
 ×0  
 ×0  
 ×0

1人 15G(ターマ東のほこら) ▶ P176

木と紙だけでつくられた家に住む、農耕民族の国だ。のどかであったこの国も、今は魔物の恐怖におびやかされている。



ヒミコの聖堂



## ヒミコの司る国

他との接触がほとんどない農耕民族の村だけあって、この国には、商店はもちろん、宿屋もない。しかし、北西に見えるターマ東のほこらには宿屋があるので、必要があれば、この宿屋を利用するといだろう。

この国は、ヒミコという神がかり的なカリスマ性を持った人物が治めている。シパングにおいてヒミコは絶対であり、その言葉は全てに優先するのだ。そして、この国を災厄から守るために怪物へ供えるいけにえの選定も、この女性の一言で決定されるらしいが……。

ジパング地方

# ジパングの洞窟

出現レベル  
23

熱えたぎった溶岩が流れ出し、異常なほど気温が高くなっている、灼熱の洞窟だ。溶岩によって通行不能になった通路もある。

出現モンスター

大王ガマ (B1)	▶ 49
メタルスライム (B1)	▶ 56
殉闘道士 (B1・B2)	▶ 61
こうけつ棍 (B1・B2)	▶ 62
溶岩魔人 (B1・B2)	▶ 62
腐った死体 (B2)	▶ 54
やまたのおろち	▶ 62



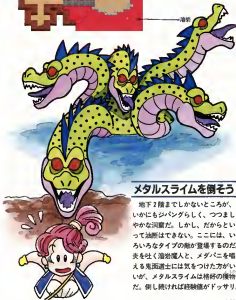
▲ B1  x1



◀ B2  ×0



溶岩



## メタルスライムを倒そう

地下2階までしかないところが、いかにもジバングらしく、つつましやかな洞窟だ。しかし、だからといって法断はできない。ここには、いろいろなタイプの敵が登場するのだ。炎を吐く溶岩魔人と、メダパニを唱える鬼面道士には気をつけた方がいいが、メタルスライムは格好の獲物だ。倒し続ければ経験値がドッサリ。

## ムオールの村

 町レベル  
 21

 層  
 1 × 1  
 0 × 0  
 1 × 1

1人 12G



水原地帯のすぐ近くにある農業の村。かつてアリアハンから1人の男が来たらしい。



## 武器屋

アイテム名	買値(G)	売値(守備)力	炎	氷	雷	毒	聖	魔	技
龍の杖 ▶ P77	2700	+35	—	—	—	○	—	—	—
火金輪 ▶ P78	6500	+55	—	○	—	—	—	—	—
調子の杖 ▶ P85	2400	+32	○	○	—	—	—	—	—
身がわしの壺 ▶ P83	2900	+20	○	○	○	○	○	○	○
武闘鎧 ▶ P84	800	+23	—	—	○	—	—	○	—
鉄匠鎧 ▶ P90	3500	+25	○	○	—	—	—	—	—

## 道具屋

アイテム名	買値(G)
車馬 ▶ P92	8
毒消し草 ▶ P92	10
強水 ▶ P92	20
キメラの薬 ▶ P92	25
満月草 ▶ P92	30
毒瓶の粉 ▶ P93	500

## ボカバマスという男

この村にはかつてボカバマスという人物がおり、村人たちから英雄のように慕われていたという。そして、ここの市場の2階にいる少年たちの話では、彼はなんとアリアハンから来たのだそうだ。一体、この男の正体は何者なのだろうか？

# ランシールの村

 宝庫レベル  
**23**

1人 15G

 原  
 ×0  
 ×0  
 ×5

環状になった山脈の一角、唯一谷間になったところにある、大きな神殿を持った村だ。しかし神殿に入るには最後の鍵が……。



## 武器屋

アイテム名	買値(G)	攻撃(守備)力	毒	炎	雷	風	氷	聖	無
聖なるナイフ ▶ F76	300	+14	○	○	△	○	○	○	○
鉄の槍 ▶ F76	750	+28	○	○	△	○	-	○	○
鉄の斧 ▶ F77	2500	+40	○	○	△	-	-	○	○
大金槌 ▶ F78	6500	+55	-	○	-	-	-	-	-
身がむしの盾 ▶ F83	2900	+20	○	○	○	○	○	○	○
魔法の法衣 ▶ P85	4400	+30	-	-	-	○	-	○	-
鉄板鎧 ▶ P90	3500	+25	○	○	○	○	○	○	○

## 道具屋

アイテム名	買値(G)
薬水 ▶ P92	30
カメラの調 ▶ P92	25
洞えき草 ▶ P97	300

## 最後の鍵を探して

テドンで、最後の鍵がほしければここへ来いと言われた。だが鍵そのものはここにはない。この村で情報を集めた後、ある奥国へ行くのだ。



## エジンベアの城

エジンベア  
24

鍵	×2
箱	×1
罠	×0

由緒正しき歴史を誇る王国。その城の中へは、他国者の侵入を決して許さない、お高くとまった国だ。



## 地下室には何かがある

この城のどこかに、「湯きの壺」なる品物があるという情報を、ランシールで聞いた。そこで城内を探してみると、三つの石が置いてある不思議な地下室を発見した。はたしてこ

こで何をすれば目指す品物を取れるのだろうか？

▶ P179

この三つの石を動かすと、一歩どんなことが起こるのだろうか……



## スーの村

25



1人 5G



盾	×0
鎧	×0
武器	×0

馬を飼って生活しているインディオ、スー族の村だ。フロンティア精神が旺盛な部族で今も村の者が新たな開拓に出ているらしいのだが……。



## 武器屋

アイテム名	買値(G)	攻撃(守備)力	盾	鎧	武器	回復	道具	防具	足袋
ひのきの棒 ▶ P75	5	+2	○	○	△	○	○	○	○
こん棒 ▶ P75	30	+7	○	○	△	○	-	○	○
毒針 ▶ P75	10	+10	-	-	-	-	○	-	-
杖の鞭 ▶ P76	320	+18	○	○	-	-	-	○	○
木の盾 ▶ P81	10	+4	○	○	○	○	○	○	○
ハチの盾 ▶ P88	1300	+28	-	-	-	-	-	-	○
武闘盾 ▶ P84	800	+23	-	-	○	+	-	○	-

## 道具屋

アイテム名	買値(G)	アイテム名	買値(G)
草 ▶ P92	8	海浜し草 ▶ P92	10
聖水 ▶ P92	20	カメラの翼 ▶ P92	25
満月草 ▶ P92	30	蜘蛛の糸 ▶ P93	500
漢人土り草 ▶ P97	300		

スー世界

# アープの塔

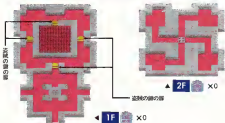
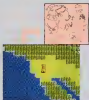
探索しへん

26

スー大陸の西海岸、小さな半島のつけ根にある塔だ。中は大きな吹き抜けになっており、その最上層では恐怖の綱渡りが待つ。

ボス  
モンスター

- ビックホーン (1・2F) ▶ 66
- 毒々ゾンビ (1・3F) ▶ 66
- アカイライ (1・2F、5F) ▶ 66
- エリミネーター (1～5F) ▶ 67
- キラアーマー (1～5F) ▶ 67
- 怪しい影 (3・4F) ▶ 51
- バーナバス (3～5F) ▶ 63
- しびれあげは (3～5F) ▶ 65
- スカイドラゴン (5F) ▶ 57
- ヘルゴンドル (5F) ▶ 59
- 人食い桶 (5F) ▶ 51





▲ 3F  ×4



## 笛と綱渡りの塔

この塔の3階から上は、中央が吹き抜けになっている。そして最上階まで昇っていくと、そこにはロープがアミダクシ状に張られている。ここでも、ガルナの塔と同じようにすればいいのだろうか？

また、ここにはスーの村で聞いた謎の笛がある。もしそれを見つけたら、行く先やで使ってみよう。オーブ探しが楽になるだろう。

# 海賊の家

23

 扉 x2  
 窓 x0  
 壁 x1

悪人しか懐かないという人情味あふれる海賊が住んでいる大きな家だ。ここでは何が懐けるのだろう。



## 海賊たちの住む家

昼間は空っぽだが、夜になると海から帰ってきた男たちでいっぱいになる海賊たちの家。7つの海を投にかける男たちだけに物知りで、色々なことを教えてくれるだろう。

この家には地下室が2つある。1つは家の中にあるのだが、もう1つは……。家の近くに石が置いてある。調べてみるのもよいかも知れない。



## 6 「防御攻撃」でダメージ減

強い敵との戦闘に使える技だ。まずコマンド「ぼうぎょ」を選択した後、ボタンでそれをキャンセルする。そしてあらたに「こうげき」を入力してやると、受けるダメージを半分にしながらかつを攻撃できるようになるのだ。知ってた？



下の状態になった時のダメージ。上は普通攻撃、ダメージはこうも違う。

## 地球のへそ

ランシール大陸の中央、まわりをぐるりと山で囲まれた砂漠にある。真の勇氣を持つ人間しか入れない、聖なる洞窟だ。

## 出現モンスター

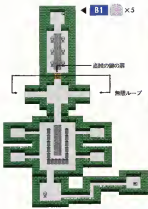
マミー(B1~B3)	▶ 51		
ミミック(B1)	▶ 68		
呪人鬼(B1)	▶ 55		
さまよう鐘(B1~B2)	▶ 47		
地獄のハサミ(B1~B2)	▶ 50		
ハンターフライ(B1~B2)	▶ 52		
アントペア(B1~B2)	▶ 53		
キラークレイブ(B1~B3)	▶ 55		
メタルスライム(B1~B2)	▶ 56		
ベビーサタン(B1~B2)	▶ 63		
キャットフライ(B3)	▶ 48		
火炎ムカデ(B3)	▶ 50		
		マッドオックス(B3)	▶ 55
		スカイドラゴン(B3)	▶ 57
		魔女(B3)	▶ 60
		地獄の鐘(B3)	▶ 60
		魔術道士(B3)	▶ 61
		マジマタンゴ(B3)	▶ 52



## 孤独と絶望感が待つ大洞窟

世界中の様々なモンスターどもが出現する巨大な洞窟、地球のへそ。この洞窟は単純だが迷い深い構造になっており、また至る所に、侵入者を孤独と絶望感に陥らせて引き返させようとする仕掛けがある。だが、それらを克服すれば、素晴らしいものが手に入るはずだ。勇氣と力をふりしぼって、戦いに挑もう。ここには、涙を忘れずに持って行きたい。







▲ B2  x0



▲ B3  x2



サマンオサ地方

# サマンオサの城下町

町並みレベル  
27



1人 20G



屋

×1

×7

×9

嶺山と浅瀬に囲まれたサマンオサ地方。この地を治めるサマンオサの王の様子がおかしい。今まで楽しかった王様が……。



町

×1

×0

×0

## 武器屋

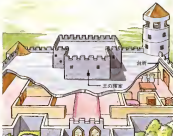
アイテム名	買値(G)	攻撃(守備)力	重	職	武	精	魔	賢	勇	運
鉄の杖	▶ F77 770	+30	—	—	○	—	—	—	—	—
龍巻の杖	▶ F77 2700	+35	—	—	—	○	—	○	—	—
ゾンビキラー	▶ F79 9800	+65	○	○	—	○	—	○	○	—
ドラゴンキラー	▶ F79 15000	+77	○	○	—	—	—	—	—	—
魔法の杖	▶ F86 5800	+40	○	○	—	○	—	○	—	—
水鏡の杖	▶ F91 8800	+30	○	○	—	○	—	○	—	—
魔道士の杖	▶ F76 1500	+15	—	—	—	—	○	○	—	—

## 道具屋

アイテム名		買値(G)
薬草	▶ P92	8
毒消し草	▶ P92	10
聖水	▶ P92	30
キメラの餌	▶ P92	25
新月草	▶ P92	30
魔鏡の粉	▶ P93	500

## サマンオサの城

城	
城	×0
城	×7
城	×9



### この町へ来るには

グリーンラッド南のほこらから鉄の扉でサマンオサ東のほこらへ行き、そのほこらから河を北へ迂回するようにして歩く。最初にこの町へ来る

### またもや城に入れない

城下町の人々から王様の話を聞き、事の真相を確かめようと、城に行っても中に入れてくれない。今度は、洞え虫り草を使っても無理のようである。そうなったら、正面から入るのは、あきらめよう。歩けるところを行けるだけ行けば、そのうち裏口ぐらい見つかるだろう。首尾よく中に入ってしまったら、もう大丈夫。まずは、お城の人たちと話をしよう。

時には、それしか方法がない。一度敷てしまえば、次からはルーラで。

この町では、ドラゴンキラーを持っている。勇者に装備させたい。

また、水鏡の盾も買っておきたい品の1つだ。

サマンオサ地方

# サマンオサ南の洞窟 洞窟レベル 28

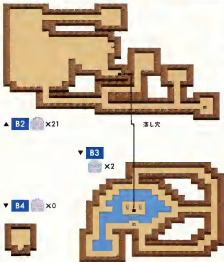
サマンオサの城の南、入口を沼地に囲まれた複雑な洞窟だ。サマンオサの王様が約束した謎を解くためのアイテムがここに。

王城の南

- キラアーマー(81・82) ▶ 67
- ベホマスライム(81・82) ▶ 68
- ガメゴン(81～84) ▶ 69
- ゾンビマスター(81～84) ▶ 69
- シャドー(81～84) ▶ 69
- ガイコツ剣士(81～84) ▶ 70
- ミミック(82) ▶ 68



▲ 81  ×0



## 宝箱を抱えた洞窟

数えきれないほどたくさんの宝箱が散らされる大洞窟。しかし、そのうちのいくつかはミミックが仕掛けてい

るので、調子に乗って開けてばかりいると痛い目にあう。また、宝箱ばかりに気をとられていると、この洞窟で一番重要な品物がある場所への道を、見失う可能性が大きくなる。

# 幽霊船

探索レベル

28

世界のどこかの海を常にさまよっている幽霊船は、移動する迷宮だ。真実の扉で死んだ男の魂も、この船と共にいるらしいが。

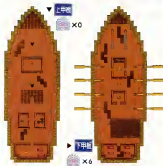
出現モンスター

- ミニデーモン(上甲板) ▶ 71
- 腐った英体(上・下甲板) ▶ 54
- しびれくらげ(上・下甲板) ▶ 57
- ガニラス(上・下甲板) ▶ 58
- マーマンドイン(上・下甲板) ▶ 58
- テンタクルス(上・下甲板) ▶ 60
- ガイコン剣士(上・下甲板) ▶ 70



## 幽霊船に乗るには

この船は、常に世界のどこかの海をさまよっているため、その位置を知るのは至難の業だ。もし見つめられたなら、自分たちの船を横付けして乗り移ろう。また、この中には真実で死んだ男が、途かなる恋人へ残した思い出の品も眠っているらしい。



ネクロゴンド(地方)

# ネクロゴンドの洞窟

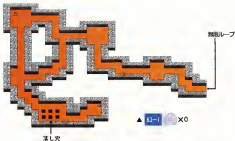
出現レベル  
**32**

ネクロゴンドの山のふもとに口を開く、見るからに無気味な毒の大洞窟だ。恐ろしく凶悪なモンスターが君に襲いかかってくる。

出現モンスター

- おどる宝石 (B5・B2・B1) ▶ 70
- ガメゴンロード (B5、B1) ▶ 73
- フロストギズモ (B5、B2・B1) ▶ 71
- ライオンヘッド (B5、B2・B1) ▶ 73
- 地獄の騎士 (B5～B1) ▶ 72
- トルル (B4・B3) ▶ 72
- ホロゴースト (B4～B2) ▶ 72
- はくれメタル (B4～B2) ▶ 71
- ミニデーモン (B4～B2) ▶ 71



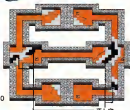


## この世界最大の洞窟だ

この洞窟は、地下5階から入り、地下1階へと上昇していく巨大な迷宮である。洞窟内には、今までとは比べものにならないほど強い敵が数多く出る。しかし、それだけにこれらから得られる経験値も多いので、パラモスを倒す前のレベルアップには、最適な場所とも言える。

また、5つあるフロアの中で、宝箱が置いてあるのは地下4階だけだが、そこにある1つの宝箱の中には、名高い剣や、最高の防御力を持つ盾の1つが入っているという。それらを手に入することもあわせて、この魔の迷宮突破に挑戦してほしい。

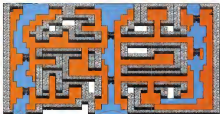




▶ B2  x0

▼ B1  x0

ゴール





ネクロゴント地方

# パラモスの城

攻略レベル

34

それ自体が複雑な迷宮となっている大魔宮。魔王パラモスは、この地下にいる。世界の平和を守るためパラモスを打ち破ろう。

出現モンスター

- はぐれメタル(B1~2F) ▶ 71
- ホロゴースト(B1~2F) ▶ 72
- 謎の騎士(B1~2F) ▶ 72
- ライオンヘッド(B1~2F) ▶ 73
- スノードラゴン(B1~2F) ▶ 73
- エビルマジ(B1~2F) ▶ 74
- 黏く石像(B1~2F) ▶ 74

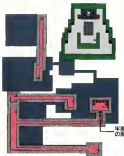


パラマー

1F x3

## 迷宮バラモス城

この世界を滅ぼし、我がものにしようとする魔王バラモス。その城は、かなり複雑な迷路になっており、バラモスに会うまでの道は、予想以上に長く険しいだろう。不屈の闘志で進むしかない。また、この城のどこかには、恐るべき破壊力を持った武器が隠されているはず。ぜひ手に入れよう。



▲ 1F 100%



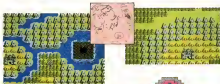
▲ 2F 100%



## ギアガの大穴

目録ページ  
15

バラモス城の東、沼地に暗く口を開けた大穴。中に隠れるは深遠なる魔の世界か？



## ギアガの大穴の謎

この穴のまわりは2人の衛兵が守っている。彼らの話では、ここに入って行った者は誰ひとり帰ってこないと。ということは、かつてはこの穴の奥に探検を挑んだ者がいたのだ。現在は高い壁で囲まれたこの穴にはどんな秘密があるのだろうか？



## 竜の女王の城

目録ページ  
10

大陸の中央、険しい崖山に囲まれた地にそびえたつ巨城。竜の女王とは何者だろう。



## 天界に一番近い城の女王

この城の主、竜の女王は、どうやら病気で余命いくばくもないらしい。そして、その命を引き替りに何かを犠牲そうとしているようだが……。

## 7 バラモスを倒してから

### ●転倒で最強キャラをつくらう。

バラモスを倒す以外にもゲームの楽しみ方はある。転倒で最強キャラをつくるのもそのひとつだ。例えば呪文を全部覚えた賢者が戦士に転倒すれば、呪文と武器攻撃両方に優れた夢の仲間ができる。

### ●幻のアイテムを取ろう。

まれにしか宝箱を持っていないモンスターがいる。その中の不思議な帽子や傘の靴は、ぜひ欲しい勲章のような品物だ。これらの獲得目指して新たなチャレンジを。



最大MPが216近くある、最強の戦士の倒された。



氷河魔人を倒したら、不思議な帽子を所持していた。

## 8 バルプンテの効果は15種類?

効果表示	効果
●●を倒させた!	敵・味方とも全員が倒ってしまう。タリホーの強力版。
時間が伸びた!	呪文を唱えた人以外、敵・味方とも動けなくなる。
●●の傷が回復した!	味方ひとりの傷が回復する。ペホイと同一効果。
喧嘩に墜かれた!	あたりが暗くなり、敵・味方とも呪文がかけられない。
恐ろしい物を見た!	味方は全員倒れ、他のモンスターは逃げ出してしまう。
●●がびくっとした!	モンスターがびくっりする。味方には何も起きない。
●●が気が散らした!	敵も味方も、全員が混乱して仲間を攻撃し始める。
●●が逃げ出した!	モンスター全部が、あとかたもなく逃げ去ってしまう。
●●の傷が回復した!	ペホマラーと同じ効果で、味方全員の傷がある程度回復。
素晴らしい攻撃力が!	その戦闘が終わるまで、味方全員一心の一撃を続ける。
●●は生き返った!	死んでいた味方が復活、全員生きてると何も起きない。
●●は去って行った!	モンスターが去ってしまう。ゴールドはもらうも。
●●のMPを奪った!	敵のモンスターのMPをある程度奪う。マホトラと同じ。
逃げ方が変わった!	パーティ内での逃げ方が、特に意味もなく入れ換わる。
声はあたりに響いた!	呪文のかけ声が自声となって周囲に堂々しく響きわたる。

### ロマリア北西のほこら



兵士  
重×2  
重×1

### ほこらの牢獄



鬼火  
重×4

# 旅の扉・ほくら案内図

ほくら案内図は、ほくらをめぐって旅する人々の足跡をたどる。ほくらをめぐって旅する人々の足跡をたどる。ほくらをめぐって旅する人々の足跡をたどる。

### ロマリア南のほこら



重×1

### イシス北のほこら



大男  
重×1

### イシス東のほこら



老人

### イシス西のほこら



教会

### レイアムランドのほこら



女性

### ネクロゴントのほこら



男

**オリビアの碑のほこら**



宿屋▶480  
 (聖)野人(夜)兵士  
 罫×2

**ホビットのほこら**



ホビット  
 ネコ

グリーンラッド老人の家

**グリーンラッド南のほこら**



**サマンオサ東のほこら**



神父  
 罫×1

**ダーマの東のほこら**



宿屋▶110  
 男性  
 罫×2 罫×1

**いざないの洞窟**



老人  
 罫×3

**レーベ南の草原**



罫×1

**アリアハン東のほこら**



老人  
 罫×1

ドラクエIII攻略ヒント集  
Dr. パルプンテの  
行き詰まった人への  
やさしいアドバイス



ワシが謎の老人・ドクターパルプンテじゃ。みなのかげみに答えよう。



### 魔法の玉が見つからないんですが……



魔法の玉を取るには、巫婆の鍵が必要じゃ。鍵を使って、アリアハンの城1階の、左側の部屋扉を開けてみなされ。玉の情報をくれる者があるはず。後は、その者の言う村の、民家を探ることじゃな。



### ピラミッドの石壁が開けられないよお!



おぬしはイシスの城で「まんまるボタンはおひさまボタン〜」という歌を歌わなかったかの? 実はこの歌に石壁を開くヒントが隠されているのじゃ。そのヒントを基に、ピラミッド3階のボタンを押してみい。



### アッサラームから東へ行けないんです…



ホビットが洞窟を通してくれんのじゃろう。魔法の鍵は手になすったかな? 手に入れたらそれを使ってボルトガへ行くのじゃ。そこにはホビットの意外な親友がおってな。きっと何か手をうってくれるぞい。

## エジンベア城に入れないんです……



ランシールに道具屋の娘がおったじゃろう。「消え去り草を買ってね」などと、なかなか儲けでかわいい娘じゃ。エジンベアに入るには、その消え去り草で門番の目をごまかすしかないじゃろうて。女の子と老人の話は聞くもんじゃない。



## 石の並べ方が判らなーい

まあ、何度も挑戦してみることにじゃ。けっこう頭の体操になって楽しいぞい。と、言いたいところじゃが

出血大サービスでやり方を下に載せといた。それから失敗した時は、一度地下室から出ることじゃな。



まずは左側の石から、壁に当たって押していくのが基本だ。

左側の石ばかりにこだわらず、次は中央の石を右に動かす。

右の石の右側口回り込んで奥に押す。遠くまで動かさないように。

これで一丁上がり。同じ要領で残りの石も動かしていこう。



## バシルーラで仲間が飛ばされちゃった!



なーに、案ずることはない。飛ばされた者はルーラで行けるとこかの町の、冒険の仲間が集まる場所に戻っておるはずじゃ。早く近えに行行ってやるのじゃな。ところでワシは一度空を飛んでみたい。旅に連れて行ってくれないかのお。







## 溜きの壺を使う浅瀬はどこにあるの？

浅瀬が西の海にあると教えてくれるのは、スーの村の鳥じゃったな。しかし地図でスーの村を見ても、かなり北に位置してある。そこからまっすぐ西となると、地球でいうと



ころの北極海に当たる海に行き着くわけじゃ、浅瀬はきっとその海のどこかにあるぞい。あきらめずに探すのじゃ。



## 愛の思い出はどうやって使うの？



「愛の思い出」が。ワシも昔は……まあ、そんなことはどうでもええのー。ともかく、オリビアの歌が聞こえる碑を建てようとする



と、引き戻されてしまうじゃろう。その、引き戻されておる最中に使えば良いのじゃ。ほれ、呪いが解けたじゃろう。愛はタイミングが大切なのじゃよ。



## ネクロゴンドの洞窟に行くには？

世界のどこかに、ルザミという忘れられた島がある。そこには予言者があってな、お主らがどうやってネクロゴンドへ行くのかを予



言するのじゃ。まずルザミを探しなされ。この島の情報はサマンオサ大陸にある海賊の家で聞けるぞい。

# 総 索 引

全モンスター・アイテム・呪文・地名に、重要と思われる用語を加え、56語彙に整理。  
●は同語類、■は参考となる項目を示します。他の記号は、そのページかこのおのどこにあるかを、以下の通り示しています。 基本の巻、●一モンスター大図鑑、一 大アイテム図鑑、▼一モンスター類しアイテム、一 呪文大全、一 世界の巻、無印一その他

## あ

アープの城	108~109
愛の思い出	99、100
アカイライ	●66、158
流刑	8
アストロン	111
預かり所	20、121(アリアハン)
運び人	25、26~27、123
アッサラーム・インス地方	●48、126、127
アッサラームの町	126~127
アニマルゾンビ	●44
アバカム	115、■ 最後の謎・98
あばれ鐘	●48
アブない水壩	88、△137
怪しい影	●52、140、145、148、158
アリアハン東地方	●48、124~125
アリアハン西地方	●38、118~123
アリアハンの城下町	118、119
アリアハン東のほころ	127
アルミラージュ	●42、124
アントベア	●32、161
E X 中絶版	
E マーク	15、■ モウブ・12
イエローオーブ	95
イオ	185
イオナズン	185
イオラ	185、■ 船道の町・90
いかげもの杖	77、115、■ ベギラマ・107
いざないの洞窟	126~128、177
インス北のほころ	126
インス地方	128~142
インス西のほころ	126
インスの城下町	128~129

イリス産のほこら	126
一色ウサギ	◎98 121
稲妻の刺	◎8 / 115、* イオラ・125
命の石	94 * 141
命の本の実	95 * 141 * 最大HP・14
折りの指輪	93 / 133 * 財P・15
インバス	124 / * 宝箱・123
動く石	123 / *、126、154、160
動く石像	◎74 / 172
海全城(海)	8 / ◎57
運のよさ	14 * ラッタの種・95
エジンベア地方	156
エジンベアの城	154、175
エビルマーゴ	◎74 172
エリミネーター	◎47、152
エルフの種肉屋	133
黄金の爪	79
王の手紙	97
大アリタイ	◎46 / 123
大金輪	78 154、154、165
大ガラス	◎98 123
大クテメレ	◎56 148
大鉄	78 137、138
運し穴	8 / 125、140、149、167、171
おどろ宝石	◎76 168
お化けアリタイ	◎42 124
お化けキノコ	◎42 124
オリビアの刺のほこら	126

## カ

ガイアの刺	78
ガイコン騎士	◎70 168、168
海城の家	163
巨像の刺	134
火炎ムカブ	◎90 / 148、161
格闘柱境	71 / 125、128、164
カザーブ地方	◎48 129～131
カザーブの村	125
賢さ	14 * 賢さの種・95
賢さの種	95 * 101、* 賢さ・14
ガニラス	◎38 158

ガメゴン	●66 / △166
ガメゴンロード	●73 / △169
ガルーダ	●58 / △148
ガルーダの塔	●58 / △148, 149
月の巻	97
皮の巻	91 / △119, 120, ▼101
皮の種子	89 / △120, 127, 129 ▼100
皮の巻	82 / △119, 120, 127
カンザタ	●46 / △120
カンザタ子分	●46 / △120
キアガの大穴	117
キアリー	○112 / ● 闘魂丸-軍-92
キアリタ	○112 / ● 闘魂丸-空
消え去り草	97 / △158, 159, 167 / ▼101 / ●シロムオル-114
キガデザイン	107
ギズモ	●48 / △120
キメラの洞	82 / △119, 120, 127, 129, 132, 133, 137, 139, 143, 144, 164, 165, 167, 169 / △250, 254 (行けない町) / ▼101 / ●ルーラ-123
角屋道士	●61 / △162, 161
キョウビラ	●41 / △124
キョットバット	●64 / △145
キョットフライ	●48 / △145, 161
キャラクター	121 / ●キャラクター別成長早見表-26-37
戦術	○28 / ●生き返りの新付金一覧表-20 / 118, 120, 126, 129, 136, 138, 144, 147, 150, 154, 164, 170
ギラ	○104
キラアーマー	●67 / △158, 166
キラエイブ	●65 / △148, 161
キラビー	●44 / △138
金の冠	89
雷った死体	●64 / △162, 168
意地の刺	75 / △78, 115 / ●ルカアン-109
くまがたびら	81 / △127, 137
くまがね	76 / △128, 127, 137 / ▼100
黒鉄城	97
グリーンオーブ	109
グリズリー	●64
グリーンランド	●65
グリーンランド南のほころ	177
グリーンランド老人の巻	177

軍隊力	44	130
訓練値	25, 26 / *	レベル-15
報告書	62	170
賢者	24, 26-27, 29 /	102, 103
幻術師	54 /	145, 146
ゴートドン	61	
ゴールド(金)	65	
攻撃力	25 / *	バイキルト-110
ごろけつ編	62 /	152
こうもり男	49	130
甲冑の鎧	62 /	127 / 108
極楽鳥	59	
コマンド	18-18, 22 /	コマンド一覧表-13
コンダ	68	
コントローラ	50	
こん棒	25 /	119, 152 / 100

## さ

最後の鎧	98 /	140
最後の鎧の扉	9	124, 126, 150, 154, 155, 160, 164, 165, 176-177
長次HP	14 / *	命の本の実-95
長次HP	25	
サオラル	113	
ザオリク	113 /	世界の扉-94
酒場モルイーズの店、登録所、預かり所		
ザキ	107	
さきり糖	41	121, 124
殺人鬼	55 /	145, 163
惜りの書	54	121
読者の杖	77 /	164, 164 / 165 /
さまよう鎧	47 /	130, 161
サマンオヤ地方	68	160, 164-167
サマンオヤの威下町	164, 165	
サマンオヤ東のはこら	177	
サマンオヤ南の洞窟	166-167	
ザメハ	113	
ザラキ	108	
幸々の靴	94	101 / 175
聖地の騎士	72 /	169, 172
聖地のハサと	50	111
聖地の鎧	60	151

ジバンダ	154
ジバンダ地方	●41 / 152～153
ジバンダの洞窟	152～153
しびれあげは	●46 / 148, 154
しびれくらげ	●57 / 168
シャーマン	●41
シャドー	●49 / 164
シャナタ	113
シャンバニの種	136～137
守備力	15
じゅもん	13, 17 / 呪文学発表13巻, 169
商人	25, 26～27, 28
職業●キャラクター	23～25
しらべる	13
シルシオープン	99
人面鏡	●40 / 121, 124
スー地方	●41 / 152～153
スーの村	152
スカイドラゴン	●57 / 148, 168, 161
スオラ	116 ● 守備力・13
スタルト	116 ● 守備力・13
スタミナの種	93 ▼101 ● 体力・14
スノードラゴン	●73 / 172
すばやき	94 ● すばやきの種・93
すばやきの種	93 ▼101 / ● すばやき・14
スライム	●39 / 121
スライムつむり	●43
セーブ[セーブポイント]	その日の冒険を終える時・25, 29 / 118, 126, 138, 147, 166, 164
聖水	92 119, 120, 127, 129, 132, 137, 139, 143, 144, 154, 155, 157, 165 ▼101 / ● トヘロス・114
青銅の盾	91 127, 129, 137, 158 / ▼101
聖なるナイフ	78 120, 137, 155 ▼101
性別	15, 20 28, 30
世界樹の種	94 ▼101 ● デオリタ・113
戦士	21, 26～27
戦闘	18, 30～35
そうび	13, 17
住居	24, 26～27 / 113
ゾンビキラー	78 150, 164
ゾンビマスター	●50 / 166

タービン	88、△120、137
ターフ地方	◎25、147～149
ターフの神廟	147、●△神廟・28～29
ターフ裏のほころ	177
大正イカ	◎28
大正ガマ	◎48、△140、152
大地の礎	87、▽100
体力	14、● スタミナの種-16
宝筒	129、● イン・48・114
珠の類	9、29、148、△珠の類・ほころ集内図・176～177
商人の類	81、119、▽108
力	14、● 力の種
力の種	93、▽101、● 力
地球のへそ	161～163
つよき	13、24
デスジャッカル	◎33
デスストーリー	◎25
デスフラッター	◎45
デッドベリカー	◎44
鉄の重	90、▽150、154、155
鉄虎	90、137、▽100
鉄の斧	77、▽137、138、155、▽100
鉄の盾	91、129、137、138
鉄の爪	77、129、164、▽100
鉄のまえかけ	84、127、129、137
鉄の種	76、127、129、137、155、▽100
鉄の種	84、129、137、138、▽100
デイン地方	◎40、158
デインの村	151
天使のロープ	86、▽100
転輪	28～29、ゲームの神廟-147
テンタタルス	◎40、158
どうや	13、18、「どうや」コマンドで使える武器一覧表-115
道具屋	10、118、120、126、129、132、133、136、138、143、144、150、154、155、157、164
盗賊の種	96
盗賊の種の家	8、118、120、122、123、125、126、129、130、132、136、138、139、143、144、146、154、156、157、158、160、162、164、176
銅の刺	75、▽116、▽100
空鎧所	11、12、30、130

闘イギムシ	●96	△120
魔剣の粉	○92	△120、154、157、165
魔道し草	○92	△119、125、127、129、137、139、143、144、154、157、165
	▼101	●○キアリー・112
電々ゾンビ	●96	△120
魔針	○96	△129、157
剣の塵	○96	△129、157
トヘロス	●94	●○聖水・92
トラマサ	●94	●○バリアー・9
ドラゴラム	○168	
ドラゴンキラー	○79	△184
ドラゴンメイル	○85	
ドルイド	●92	
トロム	●72	△168

**な**

嘆きの鼓	○91	▼101
ナジミの盾	△129~123	
ニフラム	○108	
ぬいぐるみ	○88	▼100
木の種	○81	△113、157
ネタロゴンド東方	●70	△169~174
ネタロゴンドの洞窟	△169~171	
ネタロゴンドのほこら	△176	
ノアニール地方	●45	△130~135
ノアニール島の洞窟	●47	△134~135
ノアニールの村	△132	
ノルドの洞窟	△178	

**は**

パーティーの組み方・戦い方	☆12、30~35	
バーナビス	●63	△158
バーブルオーブ	○99	
バイキルト	●910	●○攻撃力・35
魔剣の剣	○77	△127、129、137、148
魔剣の盾	○85	△138、154
バグ	○104	●○最善の杖・77
バグタロス	○107	
バグマ	○107	
爆弾岩	●65	
はくれメタル	●71	△169、172



戦	8
ハンルーラ	105/175
ハデら屋	88, 157/183
はなす	11, 18
ハルイラタ地方	52, 144~146
ハルイラタの町	144
ハルイラタ東の洞窟	54/145~146
バブルスライム	41/121, 124
バラメータ	14, 15, 23~25
バラモス	74
バラモスの城	172~173
バリアー	143, 172/16 トラマナ=134
バリイドドッグ	47/134
バルブナー	115, 助拳一覧表=175
ハンターフライ	52/145, 148, 161
殺害の罪	99
バンバイア	47/134
ヒートギズモ	53
ビオリム	109/16 すばゆさ=14
ビッグホーン	66, 158
HP(ヒットポイント)	35
光の道	99
人食い狼	48, 134
人食い狼	51/140, 145, 148, 158
ひめぎの神	75/119, 157/160
武器と防具の店(武器屋)	39, 118, 120, 126, 129, 136, 138, 150, 154, 155, 157, 164
ヒヤダイン	106
ヒヤダルコ	106/16 牧首の剣
ヒヤド	106
水刃魔人	67
ピラミッド	53/140~142/178
不埒の売	60/161
不思議な種子	89/100/128/16 MP=15/175
武器庫	26, 28~27
武器屋	88/129, 154, 157/160
船乗りの手	58
ファーハ	111
牧首の剣	75/100, 115/16 ヒヤダルコ
ブルーオーブ	99
フロストギズモ	71/169
フロッガー	40/121

ペギラゴン	105	■ 雷神の剣・10
ペギラマ	105	■ いかづちの杖・77
ペギーサタン	●113	161
ペルイ	112	
ペルマ	112	
ペルマスライム	●118	160
ペルマズン	112	
ペルマラー	112	
ヘルコンドル	●119	158
変化の杖	98	
ボイスントード	●113	
ホイミ	111	■ 雷車・92
ホイミスライム	●111	148
冒険者の登録所◆登録所		
冒険の道	119	その日の冒険を終える時・12
ほころの扉	ほころの扉内編・176～177	
ほころの扉	176	
星降る旅籠	93	■ すばやき・14、「どうや」コマンド・18
ポストロール	●70	
ホビットのほころ	177	
ホビットのほころ地方	●64	
ホイス	109	
ホルトお地方	●112	143
ホルトおの城下町	143	2～3
ホロゴースト	●72	169, 173

## ま

マージマタンゴ	●52	161	
マーマン	●58		
マーマンダイン	●58	160	
MP(マジックパワー)	15	■ 斬りの技・63	
魔法	●60	161	
魔法の斧	80	▽180	
マタンゴ	●18	134	
まだらタモ糸	99	△109, 109, 107, 148	
マッドオックス	●55	148, 161	
魔法士の杖	78	132, 164/118	■ メラ・104
マナーヤ	111	34	
まひ	11	128	
マヒッド	106		
魔法おばば	●64		

魔法使い(キャラクター)	24, 28~37, 102~103
魔法使い(モンスター)	④42 121, 124
魔法の杖	96
魔法の杖の扉	9 118, 126, 130, 138, 139, 142, 143, 146, 147, 150, 154, 155, 176~177
魔法の玉	96, 178
魔法の法衣	85 158, 159
魔法の鏡	86 158, 164
マホカランダ	131
マホトーン	130 34
マホトフ	109 26
マミー	④62 148, 161
マリンスライム	④67
満月車	92 137, 129, 132, 137, 139, 143, 144, 154, 157, 165 ¥101 ① キアリタ・112
ミイラ男	④48 140
水鏡の扉	91 164
身かわしの扉	82 132, 137, 138, 154, 155 ¥100
神の洞窟	121~123
水鏡箱	94 ¥101
ミニデーモン	④71 168, 169
ミミック	④68 161, 166
ムオム地方	④63 164
ムオムの村	164
メガンテ	103
目覚めの粉	96
メタルスライム	④58 148, 152, 161
メダバニ	110 ① 洞窟の扉・74, 魔鏡の扉・13
メラ	104 ① 魔道士の杖・36
メラゾーマ	104
メラミ	104
モシャス	130 26
謎月の剣	88 ¥100
モンスター隠しアイテムリスト	¥100~101 ① 23
モンスター特徴攻撃一覧表	13
モンスターとの戦い方	12~25



月の剣	87
黒車	52, 113, 120, 127, 129, 137, 139, 142, 144, 154, 157, 165, ¥101 ① ホイミ・131

洞窟	○25, 26 / △118, 120, 122, 126, 129, 132, 136, 138, 141, 144, 147, 150, 151, 154, 155, 157, 164, 177
やまたのおもむ	●62 / △152
山原の館	●88
闇のランプ	○67 / ○36 ●ラナルータ・114
勇者	△21, 26～27 / ○113
勇者の宝庫	△118(アリアハン) ●マウズ
真窟船	△168
魔法の杖	○28 / ●メダパニ・111
聖なるみず	○94
海船	○152, 163
洞窟魔人	●62 / △152

## ら・わ

ラーの洞	○98
ライオンヘッド	●71 / △169, 172
蘭神の剣	●81 / ▼108 / 135 / ●ヘキラゴン・105
ライアイシ	○107
ラックの種	●96 ▼181 / ●>運のよさ・14
ラナルータ	○114 / ○36 ● 闇のランプ・67
ラリホ	○108 / ○34, 35
ランレール地方	△155, 161～163
ランレールの村	△155
竜の女王の城	△174
魔法の杖	●28 / △117, 150
リレイト	○114
ルーラ	○113 / 合装 / △150, 154(行けな!町) / ●カメラの画・12
ルイードの店	△11, 12 / △118(アリアハン)
ルカナン	○109 / ● 草薙の剣・76
ルカニ	○109
レーベの村	△120
レーベ海の草原	△176
レイラムランドのほころ	△176
レッドオーブ	○95
レベム	○15, 26
レムオル	○114 / ● 魔法走り車・67
ロマリア地方	●43 / △124, 127
ロマリアの城	△125, 127
ロマリア北西のほころ	△176
ロマリア南のほころ	△176
狭い谷	●58 / △141, 145

**S T A F F**

<p>●制作 エニックスプロダクツ株式会社</p>	<p>●Computer Operator いもろきよしひろ</p>
<p>●編集 SUGIYAMA HARUO</p>	<p>●Art Director 長瀬伸弘</p>
<p>●Director 藤原一朗</p>	<p>●Editorial Designers 谷口康幸 藤川真平樹 星 本二 深津社 [佐藤裕子・野村真] Office en common [岡村保典・長谷川伸幸] GR510 [佐藤伸敏・加藤真二]</p>
<p>●Senior Editors 林川陽彦 長川俊成 大内めぐみ 高野裕也</p>	<p>●Illustrators 近藤伸太郎 加藤礼次朗 佐藤裕子 初山信彦尚 小川仁一郎 高野裕也 櫻川真由 日原誠之 橋本龍夫</p>
<p>●Editorial Staffs 杉山政一 内藤信彦 森田広平 [野村真文 矢野賢一 藤原一平 [協力] セルラムプロダクツ株式会社</p>	

1988年9月1日 初版発行  
 1988年12月30日 58刷発行  
 発行人 加藤康博  
 発行所  エニックス  
 〒124 東京都武蔵野区凡我木4-21-8  
 編集 TEL 03-3452-6831  
 営業 TEL 03-5352-6441  
 印刷所 大日本印刷株式会社  
 乱丁・落丁本はお取り替えます  
 ©エニックス1988  
 ISBN 4-90027-03-3





1. 下列各数中，是正有理数的是（ ）

- A.  $-2$
- B.  $0$
- C.  $1$
- D.  $-3$

2. 下列各数中，是负数的是（ ）





