

名前	特殊攻撃	備考	出現フロア	経験値
時間の無い兎	なし	必ず宝箱を落とし、経験値はフロア × 200。 出現率は1/255のレア敵	全階	
幸せの白いウサギ	なし	時の無い兎と同様のレア敵。 1/255の確率で現れる時間の無い兎の、 さらに1/10の確率で出現する。経験値は フロア × 500	全階	
フェムト	なし	最初に出てくる赤い奴。 撃破時のダメージ量で爆発グラフィックのサイズが決まるため、 キャラクターの攻撃力が高くなるととんでもないことになる。 こいつのやられ具合でどれだけ強くなったかを実感できる。	1～8階	1
スイツキ	なし		3～11階	2
クサヘビ	毒	初期装備でも倒せなくは無い。 低層なので毒になってもそれほど脅威では無い。	6～14階	3
骨戦士	なし		9～17階	3
ウィズイン	回復	回復の使用頻度は高めなので、序盤は集中砲火すると良い。	12～20階	4
フレイムジェル	なし		15～23階	5
ダングマ	なし		18～26階	6
イトハキ	なし		21～29階	6
ヴィーナスイ	なし		24～32階	7
カトブレパス	なし		27～35階	19
戦う鎧	暗闇		30～38階	20
バイオグラス	麻痺	麻痺は高頻度で行動不能になるため警戒が必要になる。	33～41階	22
シュレイ・カー	病気		36～44階	24
スマイル・ホロウ	なし		39～47階	26
スナザメ	なし		42～50階	28

青いふわふわ	回復		45～53階	30
ソラナデ	麻痺		48～56階	32
ソルティドック	なし		51～59階	33
カマキューマン	なし		54～62階	105
プラトニック	病気		57～65階	110
自動砲台	全体攻撃		60～68階	116
ファーストレディ	なし		63～71階	121
ダブルフェイス	なし		66～74階	127
ナイ・トウ	なし		69～77階	132
王家の胸像	暗闇		72～80階	138
昼下がりの貴婦人	なし		75～83階	143
ヴァザーリ	空腹		78～86階	149
パスウォーカー	なし		81～89階	308
ロックバット	病気		84～92階	319
リトルビッグマン	なし		87～95階	330
癒し鳥	なし	癒しの粉で攻撃してくる。 モンスターの薬は人間には猛毒ということか？	90～98階	341
迷宮の妖精	空腹		93～101階	352
オンミョウ	麻痺		96～104階	363
ダークセイバー	なし		99～107階	374
ミダスパーツ	なし		102～110階	385
武器大将	なし		105～113階	396
メイズドクター	病気		108～116階	677
踊り狂う者	空腹		111～119階	696
ヴァルダンド	全体攻撃	爪で肉を噛み千切るというシュールな捕食形態を持つ。	114～122階	714
オールドエイジ	なし		117～125階	732

メタルフェムト	なし	ここから以後は色違いモンスター	120 ~ 128 階	751
チュパカブラ	なし		123 ~ 131 階	769
サーペント	毒		126 ~ 134 階	787
デッドバンデッド	麻痺		129 ~ 137 階	806
ハイウィザード	回復		132 ~ 140 階	824
フリーズジェル	麻痺		135 ~ 143 階	1347
オーウェン	なし		138 ~ 146 階	1377
呪縛蜘蛛	なし		141 ~ 149 階	1406
凍える視線	なし		144 ~ 152 階	1435
ガラッピー	なし		147 ~ 155 階	1465
守る鎧	暗闇		150 ~ 158 階	1494
凍虫火草	麻痺		153 ~ 161 階	1523
シーサーキング	(病気)		156 ~ 164 階	1553
ウィークエンズ	なし		159 ~ 167 階	1582
塔の捕食者	なし		162 ~ 170 階	2014
赤いふわふわ	病気		165 ~ 173 階	2051
フローフライト	麻痺		168 ~ 176 階	2087
フレンチブル	なし		171 ~ 179 階	2124

異星人	空腹		174 ~ 182 階	2161
ハチワレ	(病気)		177 ~ 185 階	2197
防衛システム	全体攻撃		180 ~ 188 階	2234
セカンドレディ	なし		183 ~ 191 階	2271
見詰め合う二人	なし		186 ~ 194 階	2307
バロンバトル	暗闇		189 ~ 197 階	3164
嘆きの胸像	暗闇		192 ~ 200 階	3214
マッドパーティ	なし		195 ~ 203 階	3263
アガペイズ	(空腹)		198 ~ 206 階	3313
宛てのない鎧	なし		201 ~ 209 階	3362
チビバット	猛毒		204 ~ 212 階	3412
伝説の小人	なし		207 ~ 215 階	3461
ハッピーバード	回復		210 ~ 218 階	3510
エルフガール	病気	お腹が減る歌で何故か病気化。	213 ~ 221 階	3560
ナムサン	暗闇		216 ~ 224 階	4278
マスターソード	なし		219 ~ 227 階	4336
パーフェクトミダス	病気		222 ~ 230 階	4395
武器将軍	なし		225 ~ 233 階	4454

サイコパス	全体攻撃		228 ~ 236 階	4512
天界の使い	回復		231 ~ 239 階	4571
フルヴァルダン	なし		234 ~ 239 階	4630
食らいつく者	なし		237 ~ 239 階	4688
(ランダム)			240階 ~	

- ・全ての敵が倒された時のダメージ量/モンスターの最大HPで爆発グラフィックのサイズが決まる。(要検証)
- ・原則として、各フロアには3種類のモンスターしか存在しない。
- ・例外としてレア敵のウサギと「大いなる～」の接頭辞をもつボスモンスター(240階以降は「災厄なる～」)が存在する。
 - ・「大いなる～」の接頭辞を持つボスモンスターは経験値が本来の3倍に設定されている。
(本来現れる階層よりも10階層以上も浅い階層で現れることもあるため、低レベルの時には全滅の恐れがある。)
 - ・240階以降は全モンスターがランダムで出現する。更に敵の強さに「階層/2」の補正がつく。経験値は稼ぎにくいのか？

「推測される経験値式」 = (モンスターの経験値 + 階層補正) × 接頭辞倍率

- ・階層補正は1階層につき1の経験値が増加する。
- ・接頭辞倍率は脆弱は0.5倍、手負いは0.8倍、それ以外(強靱・頑丈・俊敏・邪悪)は1.1倍(小数点以下切捨て)