

始めに

- ▶ ダンジョンはMAPが毎回変わる、ランダム生成ダンジョン。階数制限は無し。
- ▶ 宝箱は最低1フロアに1つ、最大数は5つ（シーフのスキルで最大数の補正が可能）
- ▶ 敵が落とす宝箱は1フロアに1個。
- ▶ アイテム：装備品：ゴールド：ワッペンの出現率は4：4：4：1（2008/8/10現在）
- ▶ 入手できるお金は、1～(現在の階×10)の間からランダムに入手。
- ▶ ゲーム再開、ウィザードの空間転移等行った場合、そのフロア内に落ちている全ての宝箱・ゴールドは消滅する。
- ▶ 町に生還する方法は、アイテム「帰還の書」を使用するか、イベントに遭遇するかのみ。
- ▶ セーブは「階段を上る」「戦闘終了」で自動的に行われます。
- ▶ 戦闘中にページを更新すると続きから遊べなくなります。
 - ▶ その場合はタイトルの「コンバート」ボタンを押すと、ステータス以外すべてなくなった状態で再開できます。

鍵のかかった宝箱

宝箱レベルに応じてかかっている鍵の名前が変る様です。

道具の鍵やスキルで錠のレベルを0にすると開錠することが出来ます。

宝箱の錠	レベル	道具の鍵	強さ
簡単な錠	～15	普通の鍵	15
強固な錠	～25	頑丈な錠	25
とても頑丈な錠	～50	上等な錠	50

スキルに関しては、スキルLVが宝箱のレベル未満の場合実行できません。

例)

- ▶ 「とても頑丈な錠」の場合

上等な錠か頑丈な錠×2があれば確実に開錠できる。

(「とても頑丈な錠」ととてもレベルが30以下だったら普通の錠×2で開錠出来る。)

- ▶ 「強固な錠」(宝箱レベル23)だった場合

普通の錠×2や普通の錠+スキルLV8以上等で開錠可能。

頑丈な錠か上等な錠で一発開錠。

特殊MAP

通常のランダムダンジョンの他に、ある一定の法則の元に生成される特殊MAPが存在する。

- ▶ 迷路

MAP画面をフルに使った、通路しかない迷路のようなMAP。

運が悪いとグルグル歩き回るハメになる。

- ▶ マス目

3×3の正方形の部屋で構成されたMAP。

横方向の部屋に移動できる道は、縦4つの部屋のうちひとつしか存在しない。

- ▶ 大部屋

なんの仕切りも無いただっぴろいIMAP。

全滅時のペナルティ（2009 12/08現在）

到達フロア > パーティ平均レベル×2	所持金・所持装備・アイテム消失
到達フロア > パーティ平均レベル×1	所持金・所持装備消失
到達フロア ≤ パーティ平均レベル×1	所持金消失

例) 平均レベルが10の場合

到達フロアが21階以上 = 所持金・所持装備・アイテム消失

到達フロアが11階以上 = 所持金・所持装備消失

到達フロアが10階 = 所持金消失

到達フロアが9階以下 = 所持金消失

(装備している武具はいかなる場合でも無事)