

魔術師ギルド

~タムリエルの魔術師ギルドは知識と魔力の求道者の最初の停車駅であり、それはいつの時代においても変わらない
~...「呪文の手引き」より

- ▶ [魔術師ギルドへの加入\(Join the Mages Guild\)](#)
 - ▶ [コロールの推薦状\(霊峰の指Part1・2\)](#)
 - ▶ [霊峰の指](#)
 - ▶ [霊峰の指 その2](#)
 - ▶ [シェイティンハルの推薦状](#)
 - ▶ [スキングラードの推薦状](#)
 - ▶ [ブラヴィルの推薦状](#)
 - ▶ [レヤウィンの推薦状](#)
 - ▶ [アンヴィルの推薦状](#)
 - ▶ [ブルーマの推薦状](#)
- ▶ [魔術師の杖\(A Mage's Staff\)](#)
- ▶ [ギルドの思惑\(Ulterior Motives\)](#)
- ▶ [ヴァータセンの秘密\(Vahtacen's Secret\)](#)
- ▶ [死霊術師の月\(Necromancer's Moon\)](#)
- ▶ [喰うか喰われるか\(Liberation or Apprehension?\)](#)
- ▶ [情報の対価\(Information at a Price\)](#)
- ▶ [暴かれた陰謀\(A Plot Revealed\)](#)
- ▶ [死霊術師のアミュレット\(The Necromancer's Amulet\)](#)
- ▶ [血虫の兜\(The Bloodworm Helm\)](#)
- ▶ [奇襲\(Ambush\)](#)
- ▶ [虫の王との対決\(Confront The King\)](#)
- ▶ [錬金術の習得](#)
- ▶ [クリアー特典](#)
- ▶ [魔術師ギルド 除名処分](#)

魔術師ギルドへの加入(Join the Mages Guild)

魔術師ギルドに加入し、7つの推薦状を集めて大学に入学するまでのクエスト
加入自体はすぐにできるが、構呪（魔法作成）・付呪（エンチャント）をしたい場合は7つの推薦状クエストをこなし、アルケイン大学へ入学しなければならない。

1. 好きな街の魔術師ギルドへ行き、ギルドマスターに加入を申し込めばすぐにギルドの一員になれる
 2. アルケイン大学に入学する為、各街の魔術師ギルドをまわり、推薦状を発行してもらう
 3. 下記の全推薦状クエストを完了させると、アルケイン大学に入学できる
- ▶ 魔術師ギルドに加入した後は、ギルド内のアイテムが持ち出し自由になる。
(ただし一部個人所有のアイテムもあるので注意)
 - ▶ 魔術師ギルドメンバーに危害を加えたり私物を盗むと除名処分を受ける。
ギルドに復帰するにはクエスト「[魔術師ギルド 除名処分](#)」を行う必要がある。
 - ▶ 推薦状クエストはどの街から進めても問題ない。
 - ▶ 「クエスト終わらせたのに推薦状がもらえません」という質問が多発していますが、
推薦状はアルケイン大学に直接送付されるものであり、手持ちアイテムとして入手する訳ではありません。
各クエストを終わらせた時点でしっかり推薦はもらっているのご心配なく。

名声+1

- ▶ 見習いのローブ (レベル依存のローブ)
- ▶ 構呪の祭壇、付呪の祭壇の使用権
- ▶ 見習いに昇格

コロールの推薦状(霊峰の指Part1・2)

2部構成の珍しいクエスト。

推薦状入手条件の本を取ってくるPart1と、取って来た本に書かれている呪文にまつわるPart2に分かれています。

霊峰の指

1. ギルドマスターのティーキーウスに大学の推薦を頼む。
 2. イラーナに話を聞くと、「霊峰の指」という本を取ってくるようにと言われる。
 3. ティーキーウスに報告すると、本を持ち帰り自分に渡すようにと言われる。
 4. 「雲の頂き」に行き、焼け焦げた死体から本を入手する。
 5. 本をイラーナに渡すか、ティーキーウスに渡すかの分岐。
どちらに渡すにしても両方に報告すること。
- ▶ イラーナに渡した場合は、ティーキーウスに怒られ、推薦状が欲しければ本を取り返して来いと言われる。「霊峰の指 その2」へ。
 - ▶ ティーキーウスに渡した場合は、推薦状が貰えるが、イラーナに怒られ、本を盗ってこいと言われる。「霊峰の指 その2」へ。
 - ▶ 推薦状が早く欲しい場合は素直にティーキーウスに渡してしまったほうが楽。
その場合、「霊峰の指 その2」では雷魔法が入手できるだけなので、後回しにしてしまっても問題ない。
 - ▶ クエスト中、ジャーナルの指示に従いティーキーウスとイラーナを往復しないと、クエストが正しく更新されない場合があります。
ティーキーウスに本を渡した場合、その場でPart1が完了し推薦状が発行されますが、このように処理されない場合はイラーナに話しかけてPart2を開始させてみましょう。

報酬

- ▶ 名声+1

霊峰の指 その2

どちらに渡しているかで多少変化するが、基本的な流れは同じ。

1. ティーキーウスに本を渡している場合は、ティーキーウスの部屋から本を盗ってくる。
盗んだ本は返却不可能だし、返す必要もない。
ティーキーウスにむかついた人はこっちをオススメ。
 2. イラーナと話すと、本を調べる時間が欲しいと言われるので、一日時間を潰す。
 3. 時間が経ったら、イラーナに会うとメモを渡される。
 4. イラーナに本を渡している場合は、メモを貰ったあと、宿屋のイラーナの部屋から本を盗んで、ティーキーウスに渡して推薦状を発行してもらう。
 5. ウェルキンド石を準備し、本があった山に戻る。
 6. メモに従って、死体がそばにある柱に向けて雷の魔法を打ち込む。
何も起こらない場合は、ウェルキンド石を準備してないか、打ち込む柱が間違っている。
 7. 柱から反撃が来るので、反撃に耐え切れれば魔法ゲット。
- ▶ 本はイラーナに渡した後、宿屋に戻る前にすり取ることも可能
推薦状もメモも(何故か)普通にもらえます

ディーケーウスに本を渡して話をつけた時点で推薦状は発行される

- ▶ 高レベルの霊峰の指が欲しい場合はそれ以降を後回しにしてもかまわない
 - ▶ ウェルキンド石は、アイレイドの遺跡で探すか、スキングラードの魔術師ギルドに展示されているものを拝借するとよい。
 - ▶ 雷の魔法がない場合、チュートリアルダンジョンで手に入るゴブリン杖や、ウェイノン修道院の箱に入っているスクロールを使用するとよい。
- 他にも、雷属性の矢を使用することも可能。

報酬

- ▶ 霊峰の指（レベル依存の雷撃遠距離魔法）
レベル5以上になると自作魔法のほうが消費マジカが少ない（といっても構況では設定できない範囲や規模ではある）

レベル	効果	基本消費マジカ
1～4	雷撃ダメージ 6pts-5ft	11
5～9	雷撃ダメージ 20pts-5ft	75
10～14	雷撃ダメージ 40pts-5ft	211
15～19	雷撃ダメージ 90pts-5ft	715
20～25	雷撃ダメージ 140pts-5ft	1386
26～	雷撃ダメージ 200pts-10ft	3551

シェイディンハルの推薦状

（ 加重の指輪を取らずに放置していると3日で消えてしまうバグがあったが日本語版のバージョンでは修正されているはず）

（ クエストを始める前にギルドマスターからアイテムをスラないように）

念の為セーブしておく安全です。

1. ギルドマスターのファルカーに大学の推薦を頼む。
pm6:00に地下の部屋から出てきて、pm8:00に戻っていくのを確認。
 2. ディーサンから、井戸の鍵と変性魔法（水中呼吸+軽量化）を貰う。
くれない場合、ファルカーが近くに居ると思われる。彼が居ないときに話しかけよう。
 3. 魔術師ギルド脇にある井戸に入り、加重の指輪を回収する。
（指輪と反対方向に別クエスト「ニルンルートを探せ」に必要なニルンルートが生えている）
 4. ギルドに戻るとファルカーがいなくなっているのでディーサンに話しかける。
 5. 地下の部屋を探索し、アイコンが赤くなる棚から を盗ってディーサンに報告。
- ▶ 加重の指輪について
 - ▶ 文字通り重い(150)なので、余裕がなければ武器防具をギルド内に脱ぎ捨ててから井戸に入れば持ち帰れる。
 - ▶ 負担150の付呪ではなく素の重量で150なので、一応エンチャントのベースアイテムとして選択することができる。
 - ▶ クエストアイテムではなく、実は持ち帰る必要が無い。回収後、ジャーナルが更新されれば手放してもクエストは何の問題もなく進む。
 - ▶ ディーサンにも「適当に置いておけばいい」と言われる。世界に無二の品物ではあるが...スリ渡して嫌がらせるわけでもなく、使い道はあまりない。
 - ▶ について
 - ▶ 1個だけディーサンに渡しても、棚に残した1個は消えます。

ディーサンに渡さず、使用などで紛失するとクエストが進行しなくなる場合があります

- ▶ 妙な気は起こさず見せに行きましょう。
 - ▶ スキングレードギルドのアーソルを帰していないなど、仲間を連れている場合は部屋の外で待機させておくこと。
- 証拠品を取るところを見られると賞金が付きません。(追放処分にはならない)

報酬

- ▶ 名声+1
- ▶ 遠泳の法則(軽量化5pts 30秒、水中呼吸 30秒)

スキングレードの推薦状

街の西にある荒涼たる洞穴に居るアーソルを連れ帰るクエスト。

1. ギルドマスターのエイドリアン・ビリーンに大学の推薦を頼む。
 2. アーソルの居場所について、スリナス、ドゥージャから情報を得る。
 3. 洞穴に向かう前に、エイドリアン・ビリーンに話すと、炎ダメージ魔法を貰える。
使い勝手の良い魔法ですが、欲しくない人はエイドリアンと話さずに洞穴に向かうことで貰わずに済みます。
 4. 洞穴のゾンビをすべて倒す。
内部はゾンビが6匹程度居る。部屋に固まっている場合が多いので注意が必要。
病気対策もしましょう。
 5. アーソルをスキングレードに連れ帰ったら完了。
- ▶ 錯乱したゾンビについて
 - ▶ 通常のゾンビと比べて若干ステータスに補正が掛かっており、より手強い。(とはいえ、所詮はゾンビだが...)
 - ▶ 全体に明かりが少ない洞穴なので、暗がりにいる個体は見つけにくい。生命探知を使うなどしないと背後から援軍されることも。
 - ▶ 逆に、洞穴全域で隠密がやり易いともいえ、隠密スキルに自信があれば苦も無く制圧できる。
 - ▶ 倒すと骨粉をドロップするが、なぜか他で手に入るものと別アイテム扱い。効果は同じ。
 - ▶ ゾンビを殲滅するまでアーソルは仲間にならないし、戦力にもならない。
 - ▶ 積極的に索敵しないだけで、彼が立て籠もっている部屋までゾンビを引っ張って行けば自衛はする。
 - ▶ 透明化の魔法なりポーションなりを持ち込んでおいて、ゾンビとの直接戦闘は彼に任せてしまうという手も。
 - ▶ ただしアーソルの気分によってはランナウェイ状態に陥り罫が明かない場合もあるので過信は禁物。
 - ▶ アーソルとはぐれたら待機コマンドかファストトラベルしてみよう。
 - ▶ 洞窟の中にはアーソルの私物が置いてある為、それらを入手すると盗み扱いになりギルドを追放されてしまう(バグが残っている場合を考えてダンジョンに入る前のデータを残しておいたほうがいいでしょう)

報酬

- ▶ 名声+1
- ▶ 火球(炎ダメージ5pts 3秒 5ft 遠距離)

ブラヴィルの推薦状

売り飛ばされた杖を買い戻すクエスト

1. ギルドマスターのクッド=エイに大学の推薦を頼む。
2. 杖を取り戻すように依頼され、魅了のスクロール(×1)を貰える。
3. ヴァロン・ヴァモリを見つけ、好感度を65以上にして話を聞く。
魔術師ギルドで見かけることが多いが、見つからない場合は、聖堂の前にある自宅に乗り込むか、宿屋に行くと接触できる

宿から出て、街道を東へ進み、暫くすると襲われる。

- 7.
 8. 犯人を退治したら、キャラヒルに報告する。
- ▶ クエスト開始前に「ブリナ・クロス」に宿泊すると、クエストが進行不能になる場合がある。
 - ▶ クエスト開始後、アリーレと話す前に宿を取った場合も、クエストが進行不能になる場合がある。
 - ▶ 宿を借りた直後、カミナルダの質問に、「いいや、私では無い」（＝商人ではない）と答えてから1日？（複数回？）すぎると、商人と答える選択肢が消えてしまい、クエストが進行不能になる。
 - ▶ はぐれ魔術師との戦闘
 - ▶ 徒歩で誘い出した後は戦闘に参加してもいいが、仲間を殺すとギルドを追放されてしまう為、自ら戦いに参加する場合は注意。
彼女らは十分に強いため、こちらの流れ弾で死亡するということはまずないが、3回攻撃が当たってしまった時点で敵対したとみなされてしまう
 - ▶ 巡回中の帝都兵に見つかると、アリーレ達を成敗してしまう
 - ▶ メインクエストを進めており、オプリピオンの門がいたるところに開いている状態なら、道沿いの門は閉じておいたほうがいい
 - ▶ 余談だがアリーレはこのゲームに登場する女性の顔としてはかなり整っている方。キャラメイクにこだわる人は参考にしてみてもいいだろう

報酬

- ▶ 名声+1

ブルーマの推薦状

消えたジュスカールを見つけるクエスト。

1. ギルドマスターのジョアン・フラソリックに大学の推薦を頼む。
 2. ヴォラナロの好感度を70以上にして話を聞く。
 3. イタズラを実行する為に、開錠の魔法を貰う。
 4. 2階の鍵がかかった机から本を盗む。
 5. 夜の10時以降に地下の部屋でヴォラナロと話す。
- ▶ 協力したくない、開錠の魔法が欲しくない、または手短に済ませたい場合（ネタバレにつき反転）
「
」
」
 - ▶ 本を盗んだ後、ヴォラナロに渡しに行ってもクエストが進行しない場合は、1日経ってから見せに行こう
 - ▶ ヴォラナロが解呪に失敗し、クエストが進行しなくなった場合は、自分で解呪をかけることで進行可能

報酬

- ▶ 名声+1
- ▶ 門の小さな亀裂（easy開錠）

魔術師の杖(A Mage's Staff)

大学入学後最初に言い渡される任務。

自己エンチャントよりも高い魔力を持った杖を作れるため、良い杖が欲しいならレベル15になってから杖を作るのがお勧め。

1. アルケイン大学のラミナス・ポラスから、魔術師として必須アイテムである杖を作るように言われ、その材料を集めることになる。

泉の洞穴へ向かう。

2. 敵との戦闘があるため、戦闘の準備を怠らずにしていこう。
 3. 洞窟に入ってすぐのところに倒れている死体から鍵を取る。
 4. 少し進んだ先にもう一つの出口があるので、死体から拾った鍵を使って開ける。
 5. 出口から小島に出ると、
戦闘になる。
 6. 祭壇から杖を取り、アルケイン大学へ戻る。
 7. 杖を渡す際に興味のある呪文の種類を聞かれる。「[魔術師の杖](#)」報酬を参考に作りたい杖を決めておこう。
 8. 杖が完成するまで丸1日掛かる為、どこかで時間を潰してこよう。
 9. 1日経ってから話しかけると、棚から杖を受け取れる。
- ▶ オススメは攻撃系なら雷の杖、補助系なら麻痺の杖。どちらも他の属性に比べて実用性が高く、同時に魔力コストも高いせいで自作が難しいため。

報酬

- ▶ 名声+2
- ▶ [魔術師の杖](#)
- ▶ 修行者に昇格

ギルドの思惑(Ulterior Motives)

スキングラードのジェイナス・ハシルドア伯爵から本を返して貰ってきてくれという任務。

1. アルケイン大学のラミナス・ポラスから、スキングラードの伯爵に会って本を返してもらって来いと指示される。
 2. スキングラード城へ行き、メルカトール・ホシダスと話をする。(明日来てくれと言われる)
 3. 24時間後に再度話をすると、今度は別の場所と時間を指定される。
 4. 指定の時間にその場所に行くと、
になる。
 5. 戦闘の途中から武器も持たずに
が助太刀にきます。
 6. 戦闘終了後、ジェイナス・ハシルドア伯爵と話をし、伝言をラミナス・ポラスに伝える。
- ▶ メルカトールは指定時間より4時間前に現れています(ただマーカールの目的地に着く前に話しかけても相手をしてくれない)
- ▶ 指定時間まで現地で待機する方法を取った場合、敵に取り囲まれた状態から抜け出す暇もなく戦いがはじまってしまうため、非常に危険。
助太刀にきてくれるNPCが頼もしいため、いっそひたすら逃げ回るのも手。その場合は足の速い馬に乗ったまま待ち合わせするといい。
 - ▶ 助太刀に来た
の頼もしく唸る鉄拳に見とれて死なないように。見分けが付きにくく誤爆しやすいです
 - ▶ 盗賊ギルドのスキングラード関連クエストと同時進行させると、メルカトールを倒した時点で城の関係者を殺した扱いとなり、血の代償を支払わなくてはなりません。注意。
気になるならNPC任せにしておこう。

報酬

- ▶ 名声+1
- ▶ [呑呪のアミュレット](#)(レベル依存の首飾り)
- ▶ イヴォーカーに昇格

ヴァータセンの秘密(Vahtacen's Secret)

ヴァータセン内に出てくるモンスター(亡霊もいる)はかなり手強い、ダンジョン部分そのものは比較的小規模だが、装備や魔法の準備を怠らないこと。

遺跡に入る前にあらかじめ冷氣ダメージを与える手段を用意しておこう。

1. アルケイン大学のラミナス・ポラスから、アーラヴ・ジャロルの調査を手伝って欲しいと依頼される。
2. アーラヴ・ジャロルから話を聞き、ヴァータセンに向かう。
3. ヴァータセンに着いたら、スカリールとディネルから話を聞く。
ディネルの近くにある宝箱には石柱の謎を解くのに必要な魔法のスクロールが入っているので、忘れずに取っておこう。
ついでに洞窟部分の樽や箱もくまなくチェック。普通これらのオブジェクトにはがらくたしか入っていないのだが、ここは別。
発掘間もない遺跡というだけあって、ウェルキンド石が数個と、さらに貴重なヴァーラ石まで入っている。
(ヴァーラ石はたまに入っていないことがある。どうしても気になるなら入る直前にセーブしておこう)
4. 石柱がある部屋に入り、4ヶ所の石版の文字を読む。
5. スカリールから本を借り、ディネルに渡して石版の文字を解読してもらう。
6. 石柱の謎を解く。
巻物を使う前にはセーブ推奨。
雷が落ちてこなければ正解しているので次に進む。
外れたらダンジョンの外に出て3日待つと巻物は復活する。
7. 遺跡を探索し、「ヴァータセン・ロルセル」エリアで「太古のエルフの兜」を入手する。
8. 「太古のエルフの兜」をアーラヴ・ジャロルに渡し、ラミナスに報告する。

▶ ラミナス・ポラスから「アイレイドの碑文について」をスっていると途中で進まなくなる恐れがありますが、捨てればOK

▶ 柱の謎解き

▶ 謎解きには冷氣魔法が必要だが、ディネルの近くにある宝箱には冷氣魔法のスクロールだけはないようで、事前に魔法を用意しておかなければならない。

使用できるのは魔法、スクロール以外に、杖やマジック弓でもOK。近接武器への冷氣エンチャントはダメ。(弓は発射した時点で魔力が消費・発動するが、近接武器は生きた敵に当たらなければ魔力が発生しないため)

▶ ディネルの解読は謎を解くために重要なヒントだが、石柱に当てる順番は自分で考えなくてはならない。
正解は「
」

▶ 「ヴァータセン・ロルセル」エリアで行き詰まった人は

▶ 1.

▶ 2.

▶ 3.

報酬

▶ 名声+1

▶ [コンジュラーのローブ](#) (レベル依存のローブ)

▶ コンジュラーに昇格

死霊術師の月(Necromancer's Moon)

1. アルケイン大学のラミナス・ポラスから、ター=ミーナと話をするように言われる。
2. ター=ミーナから「死霊術師の月」という本を探すように頼まれる。
3. ター=ミーナに報告してからラミナス・ポラスに話すと、ボシエルに話を聞くように言われる。
4. ボシエルに話を聞き、「書きなぐられたメモ」を入手したらラミナスに報告する。
5. ラミナス・ポラスの指示に従い、闇の裂目に向かう。
6. 死霊術師の活動の証拠を得る。
7. 大学に戻りラミナス・ポラスに報告する。

▶ 死霊術師の活動の証拠を得る為には、幾つかの方法がある。

▶ 闇の裂目を探索する

ダンジョン内にいる虫の隠者を倒し、メモを回収すると、クエストが進行する。
この方法を取った場合、回収したメモはバグで捨てられないので注意。

▶ 儀式を目撃する

夜中の0時に光がさしてくるまで、洞穴前の祭壇の前で待つ。

(光がさしてくるのは8日に1回、詳しくは[こちら](#))

空から光が差してしばらく経つと、洞穴内から死霊術師が出てきて黒魂石を作り出す。

それを目撃することによりクエストが進行する。

▶ 自分で黒魂石を作る

自ら儀式を行うことで、黒魂石精製の証拠となり、クエストが進行する。

- ▶ このクエストと追加プラグインクエスト「Repairing the Orrery」（日本語版未配信）を同時に進行すると、ボシエルが行方不明になる

報酬

- ▶ 名声+1
- ▶ マジシャンに昇格

喰うか喰われるか(Liberation or Apprehension?)

ヴァータセンに続き、モンスターが喰うダンジョン。

ヴァータセン同様それほど大きくはないが、出てくる敵は亡霊、ゾンビ、スケルトン、そして死霊術師と多種に渡る。難易度次第で強さは変わるが、ゴブリンだの山賊だのに比べれば相当手強いので準備はしっかりと。

1. アルケイン大学のラミナス・ポラスと話す、ハンニバル・トレイヴンから指示を受けるように言われる。
2. ハンニバル・トレイヴンから、ムシアナスを救出するように依頼を受ける。
3. ネニヨンド・トウィルに向かい、フィスラゲイルと合流する。
4. フィスラゲイルがいきなり戦線離脱しますが、体を張ったギャグです。笑ってあげましょう。
なお、これを無理に回避しようとすると先へ進めなくなる恐れがあります。
5. ダンジョンの最奥部まで辿り着いたら、ムシアナスを確認し、ジャーナルが更新される。
なお、ムシアナスは ため、見落としやすい。注意しよう
6. ハンニバル・トレイヴンに報告する。

報酬

- ▶ 名声+1
- ▶ アークメイジの塔-会議の間への入室許可
- ▶ ウォーロックに昇格

情報の対価(Information at a Price)

途中の選択肢や行動によって、クリア不可能になる場合がある為、事前にセーブしておく安全です。

1. ハンニバル・トレイヴンから、ジェイナス・ハシルドア伯爵に会うように指示される。
2. ジェイナス・ハシルドア伯爵から、吸血鬼と、そのハンターの両方をなんとかして欲しいと依頼を受ける。
依頼人も言っているが、公に出来ない理由があるため、手荒な手段を使う場合は細心の注意を払って。
3. 依頼を解決したら、ジェイナス・ハシルドア伯爵に報告する。

4. ハンニバル・トレイヴンに報告する。

▶ 伯爵からの依頼解決方法

「吸血鬼が全滅し」「ハンターが居なくなれば」依頼完了となる為、解決方法は複数存在する。

▶ ハンターに吸血鬼の情報を話す場合

▶ ハンターリーダーに洞窟の場所を話すと、数日後にハンターたちが洞窟へ行く
ハンターが全滅した場合は自分で残った吸血鬼を全滅させる。



▶ 吸血鬼が全滅してハンターリーダーのみ死んでいる場合は、残りの手下ハンター達を全滅させる。

▶ 吸血鬼が全滅してハンターリーダーが生き残っている場合は、リーダーと会話すると仕事が終わったので街から出て行く。

▶ ハンターに吸血鬼の情報を話さない場合

▶ 洞窟の場所を知らせる前に吸血鬼を全滅させて遺灰を集め、遺灰をリーダーに見せると仕事が無くなったので街から出て行く。

▶ 面倒なので全員SATSUGAI。

▶ ハンターのリーダーに洞窟の場所を知らせても突撃するのは数日後なので注意

▶ 場所を知らせた後、到着前に吸血鬼を全滅させてしまうパターンが一番ハマりやすい。注意。

ハマってしまった場合でも吸血鬼ハンターを殺害すればクエスト進行は可能。

▶ ハンターを殺害したい場合、罪に問われないNPCの殺し方の方法を利用すれば、賞金や悪名を避けられる。

▶ 激昂（最大レベル25）を使えば襲ってくる為返り討ちにできるが、効かない場合は呪文の有効性が低下していないか確認しよう。（鎧を脱げばOK）

報酬

▶ 名声+1

暴かれた陰謀(A Plot Revealed)

トレイヴンから依頼を引き受けた時点でブルーマの魔術師ギルドから人がいなくなり買い物ができなくなる。展示物も減る。

1. 「情報の対価」完了後、2日後にハンニバル・トレイヴンと話す。

2. ブルーマの魔術師ギルドに向かい、内部を調査する。

3. ブルーマのギルドメンバーから話を聞く。

4. ハンニバル・トレイヴンに報告する。

▶ トレイヴンからクエストを引き受ける前までに入手しておいたほうがいいのが

▶ セリーナが販売している「体力上昇（小）」（中以降を買って自作することはできる）

▶ ヴォラナロが販売している「ドレモラ・ロード召喚」

▶ ギルド居住区画にある「狼の女王 第3巻」（ただし私物扱いのため窃盗になる。日中、誰もいない時に取ること）

▶ ジュスカールがいる部屋に行くには地下の居住区を通らないといけませんが、軽業が充分にあれば本棚を飛び越えてそのまま向うことも可能。

▶ 本クエスト完了後、トレイヴンから「血中の兜」の話聞く前にテレマン砦に行き、「血虫の兜」を回収すると、以降のクエストが進行不能になります。（[詳細](#)）

報酬

▶ 名声+1

▶ ウィザードの憤怒（レベル依存の破壊遠距離魔法）

自作魔法に比べマジカ消費が半分程度なのでコスト面では優秀な魔法。

レベル	効果	基本消費マジカ
-----	----	---------

1～4	炎ダメージ 1pts × 5秒、冷氣ダメージ 7pts、雷撃ダメージ 7pts	14
5～9	炎ダメージ 2pts × 5秒、冷氣ダメージ 10pts、雷撃ダメージ 10pts	26
10～14	炎ダメージ 3pts × 7秒、冷氣ダメージ 13pts、雷撃ダメージ 13pts	43
15～19	炎ダメージ 5pts × 10秒、冷氣ダメージ 16pts、雷撃ダメージ 16pts	78
20～24	炎ダメージ 6pts × 10秒、冷氣ダメージ 20pts、雷撃ダメージ 20pts	102
25～29	炎ダメージ 8pts × 12秒、冷氣ダメージ 25pts、雷撃ダメージ 25pts	158
30～	炎ダメージ 10pts × 15秒、冷氣ダメージ 30pts、雷撃ダメージ 30pts	236

- ▶ ウィザードに昇格

死霊術師のアミュレット(The Necromancer's Amulet)

1. 「暴かれた陰謀」完了後、ハンニバル・トレイヴンとの会話で「死霊術師のアミュレット」を選択する。
2. マーカーに従い、オントゥス砦に向かう。
3. 奥に進み、捜していた人物から話を聞く。
4. 死霊術師のアミュレットを回収し、砦から脱出する。
5. 大学に戻り、ハンニバル・トレイヴンに死霊術師のアミュレットを渡す。

- ▶ このクエストと「血虫の兜」は同時進行できますが、クエストアイテムを二つ同時に所持し、かつ同時に渡してしまうと会話スキップし、**昇格による実績が解除されない**との報告があります。クエストラインそのものに支障はありませんが、実績に穴が開いてしまいます。回避のため一つずつ渡して報告するのが良いでしょう。
- ▶ このクエストのボス敵ですが、殺すと何故か無実の人間を殺したことになる場合があります。賞金や悪名は付きませんが、どうしても不安なら罨などを使って自滅させましょう

報酬

- ▶ 名声+1
- ▶ マスターウィザードに昇格（先に「血虫の兜」を完了させた場合）

血虫の兜(The Bloodworm Helm)

1. 「暴かれた陰謀」完了後、ハンニバル・トレイヴンとの会話で「血虫の兜」を選択する。
2. マーカーに従い、テレマン砦に向かう。
3. テレマン砦の最奥部で を調べ、血虫の兜を回収する。
4. 大学に戻り、ハンニバル・トレイヴンに血虫の兜を渡す。

- ▶ このクエストと「死霊術師のアミュレット」は同時進行できますが、クエストアイテムを二つ同時に所持し、かつ同時に渡してしまうと会話スキップし、**昇格による実績が解除されない**との報告があります。クエストラインそのものに支障はありませんが、実績に穴が開いてしまいます。回避のため一つずつ渡して報告するのが良いでしょう。
- ▶ 血虫の兜装備時、「生気の枯渇（体力吸収 + マジカ吸収 + スタミナ吸収）」という魔法を使用することができる。ただし、バグにより、プレイヤーレベル1～4で入手した場合のみ使用可能。

報酬

- ▶ 名声+1

▶ マスターウィザードに昇格（先に「死霊術師のアミュレット」を完了させた場合）

奇襲(Ambush)

ある死霊術師から巨大黒魂石を奪取する任務。

推薦状のために走り回っていた時のある出来事を覚えていると気分的に盛り上がります

1. ハンニバル・トレイヴンから任務を受ける。
2. シローンに向かい、入口近くで待機している3人の魔闘士に話しかける。
3. 3人の配置を決め、死霊術師を待ち伏せする。
4. 死霊術師が出てくると、味方の3人が戦闘状態に入り、目的の人物が遺跡内に逃げ込んでしまう。
5. 遺跡内に入り、最奥部で巨大黒魂石を奪う。
6. 大学に戻り、ハンニバル・トレイヴンに巨大黒魂石を渡す。

- ▶ 味方の位置を選択する場面がありますが適当で問題ありません。
よく誤爆して味方同士で殺し合いを始めますが、死んだからといって特にクエストには支障はないので放っておいておk
- ▶ 目的の人物が遺跡内に逃げ込む前に仕留めることも可能。強力な遠隔攻撃や隠密手段があればらくらく。
 - ▶ ただし何故か殺人フラグがついて闇の一族からオファーがきてしまう。
- ▶ 巨大黒魂石はスリで盗んでも良い
 - ▶ とはいえ遺跡内部にはウェルキンド石が10個程度、さらにヴァーラ石が3個もあるため、素直に探索しつづける方がいいかもしれない
- ▶ 巨大黒魂石を入手する際、持ち主の名がついた鍵は取らないように。クエスト属性が消えず、永遠に捨てられない

報酬

- ▶ 名声+1

虫の王との対決(Confront The King)

敵の本拠地に乗り込んでの最終決戦。

1. ハンニバル・トレイヴンから最終決戦の為に満ちた巨大黒魂石を託される。
 2. 山彦の洞窟に向かい、門番から鍵を奪い中に入る。
 3. 最終決戦を終えたら、大学へ戻りラミナス・ポラスに伝える。
- ▶ 満ちた巨大黒魂石はバグの為捨てられないアイテムですが、入手しなくても進行可能です。
ストーリー重視なら取るべきでしょうが...
 - ▶ 山彦の洞窟の鍵はバグの為捨てられないアイテムですが、入手せずに進行することは、通常では不可能と思われる（あるバグ技を使えば入手せずとも進行可能）
 - ▶ 変な方向からボスに近づくと先に決闘場が形成され会話できなくなることがあるので注意
 - ▶ また会話する前に遠距離から攻撃すると無敵状態のまま襲ってきます、ロードするか溺死させましょう
 - ▶ ボスの落とす杖の効果ですが、重ねがけは無効です。（魔法をかける対象が特殊な為、魔法耐性ダウンで効果時間を延ばすことも不可）
長持ちさせたかったら時間切れごとにかかけ直しましょう

報酬

- ▶ 名声+3
- ▶ アークメイジに昇格

錬金術の習得

1. 虫の王に勝利した後、アルケイン大学のラミナス・ポラスとの会話で発生。
2. アルケイン大学のラストラトリウムにいるジュリアン・ファニスと会話で終了。

クリアー特典

(反転)



魔術師ギルド 除名処分

魔術師ギルドメンバーに危害を加えたり私物を盗むと除名処分となり、本クエストが発生する。

- ▶ 1回目
 - ▶ 窃盗：ベニバナソウの花 20 か リュウノシタ 20を持って行くと除名解除
 - ▶ 殺害：デイドラの心臓 20 か 吸血鬼の遺灰 20を持って行くと除名解除
 - ▶ 2回目
 - ▶ 窃盗：ベニバナソウの花 20 と リュウノシタ 20を持って行くと除名解除
 - ▶ 殺害：デイドラの心臓 20 と 吸血鬼の遺灰 20を持って行くと除名解除
 - ▶ 3回目
 - ▶ 永久追放
- ▶ ベニバナソウの花はレヤウインの北東にあるブルワーク砦の入り口に群生している。
 - ▶ 同位置にリュウノシタも生えているのでこれを持って行けばOK
 - ▶ スキングラードの南、九大神修道院の近辺にも群生している
 - ▶ 足りない場合は各地の錬金ショップを回って集める方が早い

[Top](#) > [クエスト](#) > 魔術師ギルド