

ROLE-PLAYING GAME

T&T HANDBOOK

ゲームハンドブック・シリーズⅢ

8

Crusaders of Khazan

フェイザー インターナショナル：著

ROLE-PLAYING GAME

T&T HANDBOOK

ゲームハンドブック・シリーズⅢ

⑧



Crusaders of Khazan

フェイザー インターナショナル：著

株式会社ビー・エヌ・エヌ

はじめに

最初に断っておきたいのだが、本書はいわゆる「ゲーム必勝本」やら「完璧攻略本」のたぐいではない。これさえあればラクラク攻略、などと期待されると、著者としては冷や汗ものである。本書では冒険を進めていくうえで必要と思われる基本データや攻略ポイントなどをざっと紹介しているにすぎないのだが、それでもあっという間に200ページが埋まってしまった。したがって、至らぬ点が多々目に付くことと思う。もっとページを割いて解説すべきところも涙をのんでバッサリ省略させていただいた。とくにイベント関連の情報については、「もっと詳しく解説してほしい！」という読者からの叱咤の声が聞こえてきそうだ。誓って言うが、別に出し惜しみをしているわけではない。あまりに膨大なデータ量のため、すべてを紹介するとなるといくらページがあっても足りないので。本当に。ずいぶんと言い訳めいた前書きになってしまったが、筆者としては限られたページの中で最大限の努力をしたつもりである。願わくば、本書がこれから冒険を始めようとしている方々、あるいは冒険の途中で詰まってしまった方々の「ほんのわずかな」希望の光となってくれれば幸いである。

Sweetbriar／Towday：ガル市にて 筆者

目次

第1章 入門編 7

プロローグ	9
スタートアップ	21
種族	22
職業	24
ステータス	26
暦と時間	29
キャラクタメイキングのコツ	31

第2章 カタログ編 33

モンスター・カタログ	35
A	36
B	37
C	42
D	46
E	49
F	51
G	53
H	70
I	76
K	78
L	80
M	84

N	90
O	92
P	93
R	95
S	95
T	106
U	107
V	109
W	111
Y	119
Z	120
アイテム・カタログ	121
武器	122
防具	146
ポーション	157
その他のアイテム	164
マジック・カタログ	175

第3章 イベント・マップ編

193

ガル市の歩き方	195
大陸南部の名所案内	197
ドラゴン大陸の島めぐり	198
大陸北部の名所案内	199
屋外のマップ	200
町のマップ	225
城・洞窟・その他のマップ	237

第1章

入
門
編



プロローグ

シルバースワンのその小さな酒場は他の酒場同様、独特の悪臭を放っていた。オイルランプのくすぶる臭い、こぼれたビールの臭い、濡れた犬の臭いだ。

そんなものには驚かなかった。語り部の澄んだ声、朗々としたリュートソング、彼に魅了されている客たち、私が驚いたのはそっちだ。

私はジョッキー一杯の黒ワインを注文し、血色のいい顔をした農夫のそばのベンチに座った。

「僕は長いあいだ、このドラゴンの形をした大陸のあちこちを転々としてきたが、あいつの声はガルの王女のホールにも似あう代物だね」

と私が囁いた。

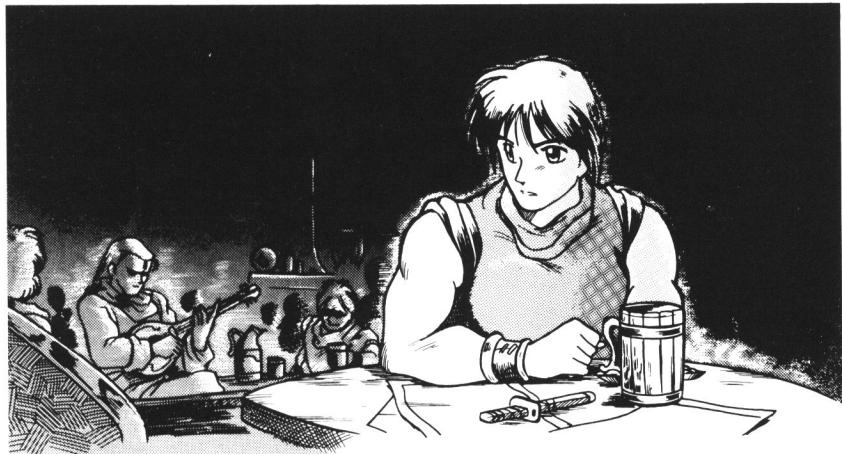
いままで聞いた歌声といえば、雨期のスパイダーホークの木に無数に群がる幽霊ガエルのようにガーガー鳴く吟遊詩人の声がほとんどだったのだ。

「シイツ！」

赤ら顔の農夫がいった。

「大魔術師戦争の歌だ」

私は運命の女神が優しい時には逆らわないようにしている。そうそうあることじゃないけれど。その吟遊詩人は田舎者かもしれないが、聞くに値する声の持ち主だった。私は耳を傾けた。





私がスワンの酒場に腰を降ろした、その最初の夜、エリサンは真っ赤な木製のリュートを軽く撫でながら、お気に入りの大魔術師戦争の歌を歌った。内容が正しいのかどうかはわからないが、吟遊詩人どもの十八番だろう。

「忘却の霧に包まれていた大昔に…」

そんな感じの歌詞が続いた。

伝説の時代、魔術師たちが自分たちの力が無限であることを知っていたころ、あるきまぐれな魔術師がまばたき一つで平凡な人間世界を征服してしまったのだ。

無限の力は人間たちの精神を頽廃させた。まともな敵などなく、ただ狂暴で最高の力を持った魔術師たちが互いに戦った。文字通り、不気味なモンスターどもが何処からともなく登場して全てを破壊した。力の劣る少数の魔術師たちは地面に穴を掘り、他の魔術師の絶大な力を逃れて僅かな財宝を隠した。

あなた方もすでにこうした話は聞いたことがあるだろう。

世界は木と岩の下になって無残に枯れ果て、大斜面は抗議してねじれ、ドラゴン大陸の錨け謙を暗殺賜のナイフが搔き籍ったかのようにせり上がり、無数の人々が死んだ。

それを生き延びた者達は、存在する全てを消し去った魔術エネルギーに不安を抱いた。あまりにも大きい力を無視することは出来ず、魔法は非常に保守的で秘密主義の魔術師組合の統制下に置かれることになった。かつて世界を破壊した程の大魔術はもはや使われなくなっていた。

エリサンが歌うのを止めたその時、私はやっとの思いで有志の群衆をくぐり抜け、彼にブランデーを一杯おごった。

「大魔術師戦争が終わってから」

エリサンが舌鼓を打ちながらいった。

「事態は悪くなつた」

赤ら顔の農夫は、私たちが話している間、ベンチの上で足をぶらぶらさせていた。

「人間は惨めだったが、古い種族であるエルフやドワーフたちは悪魔の魔術師に味方したため、かなり豊かに暮らしたという話だ」



エリサンは激しく頭を振った。

「しかし、悪しき古い時代が闇のように全ての者の上にやって来て、古い種族は良い暮らしができなくなった。全人類の終わりが到来したかのように、しかも、赤ら顔の農夫も、耳の長いエルフも、陰湿なドワーフも、素朴でおけないホビットもみんな同じに、生き残るために、日々もがかねばならなくなつたのだ」

青いシャツを着た若いホビットが私のそばから声を張り上げた。

「オレたちの仲間の方が、アンタたちより知っているだろうよ。安住の地はほとんど無く、モンスターどもは、仕返しなど少しも恐れることなく血だけの手で不注意な旅人を殴り倒した。やつらは旅人の背丈が低かろうが高かろうが、そんなことはおかまいなしさ」

エリサンはブランデーを一口飲み込んだ。

「人間は最初に作った小さな村を壁で囲み、ホビットとドワーフは崖と丘に穴を掘った。エルフ族は森の奥に消え、そしてみんな隠れた」

次世代まで生き存らえてきたのは唯一人間の驚異的な多産のおかげだった、と彼は続けた。

「あの時代の話はここでやめよう」



エリサンがいった。

「続きは明日の夜までとっておく」

彼は飲み物を全部飲み干して奥の部屋に消えた。

私は旅を続ける予定だったが、シルバー・スワンの最上階の一室にベッドを取った。そのあげく、大きめの害虫を何匹か追い出すはめになってしまった。

次の夜、エリサンはさらに多くの群衆を集め、その中には前夜の農夫とホピットもいた。

エリサンは最初の偉大な英雄たちの歌を歌った。

それは、人間たちが血まみれのグールやヒキガエルの戦士、邪悪な心を持ったオークやトロールやゴブリンに打ち勝って、新興の町々にささやかな平和をもたらすという内容のものだった。

次に大魔術師カザンが登場した。偉大なるカザンは勢力的に働き、小さな町々を統合して理想的な大帝国を作り上げた。ザーロザール川の河口にある都市ヘロムが彼の首都となり、彼の名譽を讃えて「カザン」と命名された。カザンと彼の帝国は、いわば「文明化された」種族が理想とできる全ての手



本となった。

暗い奥地へ追いやられたモンスター族は力を失い、失った領土を取り戻さんと時折きまぐれな試みをする程度だった。黄金時代は続き、彼の意のままに動く秘密の魔術師たちと共に、カザンは約600年間にわたって慈悲深い統治を行った。

彼の力強い指導は、ドラゴン・ノーズの先端からアクスリッジ山脈に至るまで平和と繁栄をもたらし、旅人はダイヤモンド入りの袋を携えてコストから首都までの大通りを安心して歩くことができる程だった。

だが、カザンは偉大なるが故に、悪や野望を根絶しなかった。

うそだと思うなら周囲を見てみよ！ 忘れさられる脅威に対抗して、モンスター族はかつてない異常な知力と決心で応酬に出たのだ。

発端は、カザンの側近カーラ・カーンの密かな裏切りだった。しかし、何といっても重要なのは不思議なレロトラーの登場である。彼女は人間支配に対抗してモンスター族を組織した。

「やめろ！」

ホビットが恐怖に震えながら叫んだ。ソングマスターのエリサンは歌を中断した。

「彼女の名前を聞いただけで邪悪が漂う」

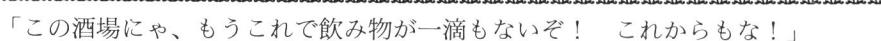
酒屋の客は、実際、震えた。死の女王がもたらす緊迫した脅威に、多くの母親が泣き叫ぶ我が子を静めた。おそらくそこにいる誰もが無知と恐怖を知られ、悪夢を分かちあったことだろう。

私から別の酒を受け取りながら、エリサンはなだめるように聴衆に語りかけた。

「死の女王の名前を聞いて恐れることはない。いかにも彼女は恐ろしい。だが、ここは首都カザンからかなり離れた場所だし、彼女はこの村には一度も足を踏み入れたことがない、と思う」

しかし、恐怖のいり混じった囁きがホールじゅうに渦巻いた。

酒場の主人のフェニックス・バンタッパーがバーのテーブルをドンドン叩いた。



「この酒場にや、もうこれで飲み物が一滴もないぞ！ これからもな！」

彼は足もとから丸々とした小樽を引きずってきて酒場に備えた。

「ホレ、うんと古いブラックウォーターの特上グルマだ。この地方じゃ最後のもんだ。こいつをジョッキに汲んでやるような、おめでたい顔をした奴はないのかね！」

このあと、群衆は次第に活気づいた。もう一晩、エリサンが歌うい言っても、この酒で人々の落胆は和らげられただろう。それに、彼の声は待つに値するものだったのだ。

私は比較的静かな片隅にいて、じっと自分のワインを見つめていたが、それを飲み干してもう一杯注いだ後エリサンがやってきた。

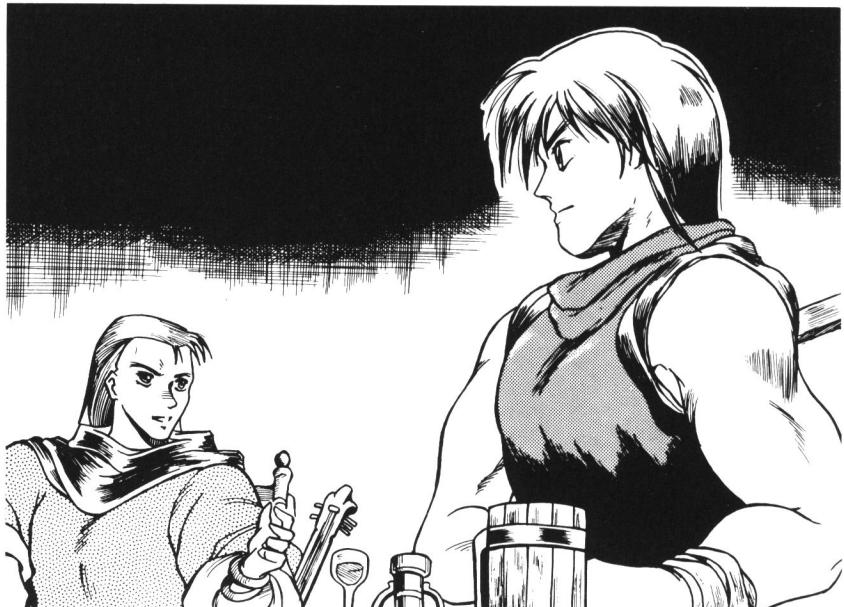
「君はかなり世の中を見ている男だと思うが…」

私はゆっくりうなずいた。

「あのチビのホビットのような田舎者は、僕の話などほとんど興味をもたない」

エリサンはおかしそうに口を曲げた。

「まったく、やつらに話す必要はないと思いたい。だけど、ホビットがみん



な臆病だということはないからね」

「やあ！」

若いホビットが我々の向かい側にすわって、厳しい目を向けた。

「オレが臆病者だって？」

エリサンの上げた手が途中で止まった。

「そうだな、私はホビットに勇敢でなかったなんて聞いたことがない。君には死の女王を恐れる理由があるらしいが」

ホビットは粗末な手織りの袖を引っ張った。

「そんなことないよ。それほど知っちゃいねえんだ…あの女のことなんか。

オレ、アンタの歌を止めさせちまって、それを謝りにきたんだ。」

エリサンが言葉を遮った。

「ともかく歌は終わったんだ。謝ってもらう理由なんかないよ」

「おそらく、君は死の女王に関してもうちょっと知る必要があるんじゃないかな」

と私は言った。エリサンに目をやると、彼は真剣な顔で私を見ている。

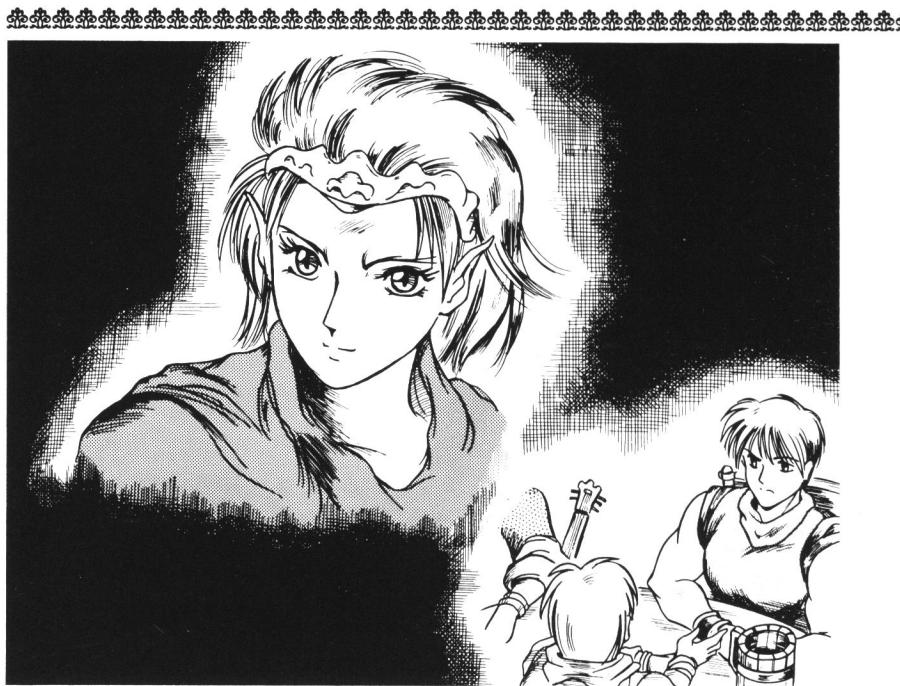
「12年前、僕はタリマークの通りで、前方二列にハーフオークの大部隊を率いた彼女の傲慢な列が、悲嘆に暮れた小村を通り抜けるのを見た。彼女の転覆を企むワーベアの異教徒狩りだったに思う。或いは、彼らは単に無礼を働いただけだったかもしれないが。彼らはレロトラーを『ラ・ローチ・トラップ』と呼んでいた。もちろん彼女の顔のことじゃない！　が、ピッタリの呼び名だ」

ホビットは悲嘆に暮れた様子だったが、それから弱々しくニヤリと笑った。

「素性はともかく、その日見たあの女は強烈な印象の持ち主だった。だが、噂に聞く死の女王だとは知らなかった。力の強そうな女で、その日の黒革製の服装はとても厳めしく、エルフ族の母親譲りの尖った耳を持ち、目にはオーク族特有の炎のような光りが宿っていた。確かに美しい女性ではない。

だがエキゾチックで、カリスマ的で、人を引きつけずにおかない風貌をしていた。いままでいろいろなタイプの女を見てきたが、彼女のことは当分忘れないだろう。彼女が何故現われたのか、聞く者もいない。本人すら知らないのではないだろうか。レロトラーの過去は、しかし…」

エリサンがそこで私の話しを遮った。



「そこからは私が話そう。明日の夜」

と彼は約束した。

翌晩、彼はリュートを手に、酒屋にぎっしり詰めかけた聴衆に向かって歌った。

400年前、レロトラーは戦闘組織されたモンスターの大群、闘争好きで怒りっぽいモンスター族の中でも見たこともない程の奴らを率いて、ガーギッシュ山脈からやって来た。

レロトラーの侵入に対してカザンの応戦力の方が優勢だったが、カラ・カーンが死の女王に忠誠を誓ったため事態は変わった。カラ・カーンがモンスター側と手を握ったため、両勢力は均衡状態となり血生臭い行き詰まりの状態となった。果てしない戦闘が名も無き町の周囲に繰り広げられ、残忍な戦いの結果、かつて乾いていた川底は、人間種族とモンスター種族の混じり合った血の泡が流れた。

結局、自分の業績を少しでも残すために、カザンは双方の流血に終始符を

打つべく停戦を申し出た。

カザンは身を引き、亡命することに同意した。彼はこの世界とその全てから離れ、レロトラーが支配することになった。その代わり、この半オーク／半エルフのレロトラーは人間とモンスターにそれぞれ土地と権利を与え、どちらも別け隔てなく寛大に取り扱うことを約束した。停戦が決定され、相互の誓約を完了させると、カザンは姿を消した。

400年のあいだ、死の女王はその偉大な誓約を、たとえ心の中ではそうではないにしても、守ってきた。人間とモンスターは個々には争いながらも時に友人としてつき合っていた。だが、大群の移動と血なまぐさい大戦争がその誓約に終わりを告げた。

レロトラーの支配は、官僚主義のカーラ・カーンによって助けられていたものの不安定な状態だった。女王の支配が行き届いているのは大斜面の北側だけだった。南側の小数の町や貴族の大部分は自主独立の傾向にあり、偉大な島フォロンはまさにカザンの時代以来の独立公国を維持していた。

エリサンのリュートの最後の弦が消え、彼は咳払いをした。

「歌はここで終わるが、まだ物語は終わっていない。北で何が起こっているかは皆知っている。以後どうなったか知るのに占い師は必要ない。その話は私ができる。何故なら、私はちょうど一年前その中心地にいたのだ。そこで見た歌だ」

「レロトラーと寵臣カーラ・カーンは誓約を破りつつあった。氷のような心の持ち主の死の女王の目には、人類とその同族は自分の引き立てがなくても繁栄していると映ったのだ。かって彼女のオーク族に味方した人間のクズどもは大森林のはずれの家にのうのうと定住している。時には人食い鬼ですら、ホビットの群れから羊を盗むというよりむしろ見張りをする様だった。そして、独立都市国家は彼女の統治権を脅かした。死の女王は、何人かの北国人に命令を下して、トラブルを起こすようしむけ、モンスター族と人間族の間に不信感をつのらせた。女王のモンスター大群が集められている。人類とその仲間が彼らの標的なのだ」

血色のよい顔をした農夫が後方の壁ぎわから声を張り上げた。

「おもしれえ吟遊詩人の話だな。けどよ、大魔術師カザンは最後にあそいつらを食い止めるってわけさ。それで誓約の問題はおしまいだ、じゃねえ



かい？　とにかく、問題がどこまでも大げさに聞こえらあ、トロールが潰したのはちっぽけな村じゃねえか、何てこたあねえよ」

「オレはタリマークが焼討ちにされたって聞いた！」

テーブルの上席からホビットが叫んだ。

「その近くに親戚がいるけど、何ヵ月も連絡がないんだ！」

エリサンは悲しそうに農夫を見つめ、ホビットにうなずいた。

「犬が猫を追うように噂は噂を追うものだ。しかし、これは真実なのだ。そこでは多くの人が死に、大群が行進しているのだ。魔術師カザンは何も知らないらしい」

「首都を支配する二人の悪人は、カザンがこの世界への義務を思い出すことを、出来ないようにしているのだ。前の主人を良く知っているカラ・カーンは特別の場所に身を置いて、カザンが取り付けた安全装置と警報器を密かに傷つけて、誓約が破られてもほんの少しだと知らせるようにしているに違いない。我々は新たな血の暗黒時代に直面しているのではないだろうか」

私は立ち上がった。

「エリサン、そしてみんな。聞いてくれ。僕はこの土地は初めてだが、自力

で多くの旅を経験している男だ。千年王国の変わり目には時代の変化がつきたものだ。カラ・カーンと死の女王は、この特異な時期にいらつく誓約の束縛から巧みに逃れようと計画しているのだと思う」

「しかし、必要にせまれば、人間は最も有能で最も勇敢な男女の中から英雄を見つけ出すのが常だ。この偉大な者を求める本能的はドワーフ族の中にも、公正なエルフの中にも、小さいが勇猛なホビットの中にさえ同様に存在する。冒険者たちの一隊が首都の暴君を打ち倒し、眠っているのか死んでいるのか或いは亡命しているかもしれない偉大な魔術師カザンを縛りつけている障壁を打ち負かす。それが僕の意見だ」

ヒソヒソ声がガヤガヤ声となって、叫び声に変わった。

ついには、エリサンの威厳ある声が騒音を圧した。

「そして君が、その一隊のリーダーを買って出るというのかね？」

私は笑った。

「僕じゃない！ 最も有能で最も勇敢な者だと言っているんだ。僕はそのどちらでもないからね。だが、それが誰かは知っている。この冒険者たちを選ぶ歌詞は僕の好きな君の歌の中出てくるはずだ。エリサン、太陽が冷えて山々が全部平らになる夜明けまでにはわかるだろうよ」



エリサンは分かったと微笑んだ。

「すぐにそならんことを！ 我々には、彼らがどうしても必要なのだから」と彼がいった。

我々はジョッキを持ち上げ、来たるべきヒーローに乾杯した。

「これからやって来る偉大なる者のために！」

それは、君だ！

スタートアップ

「トンネルズ・アンド・トロールズ カザンの戦士たち」(以降 T&T と表記)は、あなたの分身となってゲームの世界で活躍するプレイヤー・キャラクタ(PC)を作成することから始まります(最大4人)。また、T&T にはあらかじめ用意された数多くのキャラクタが登場しますが、これらをノン・プレイヤー・キャラクタ(NPC)と呼んで PC と区別しています。この章では、キャラクタ作成に役立つ種族・職業・能力などの各種パラメータの意味、登場する NPC、冒険世界の概要と攻略法などを解説します。

種族



Human (人間)

すべての面において標準的な能力を備えているため、あらゆる職業に適している。RPG 界のスタンダード。



Elf (エルフ)

妖精の一種。人間より背が高い。人間を 1 とした場合、CHR は 2 倍、IQ と DEX は 1.5 倍、CON は 3 分の 2。魔術師に向いている。



Dwarf (ドワーフ)

身長は人間の3分の2程度しかないが、頑強な身体を持つ。人間を1とした場合、STとCONは2倍、CHRは3分の2。戦士に向いている。



Hobbit (ホビット)

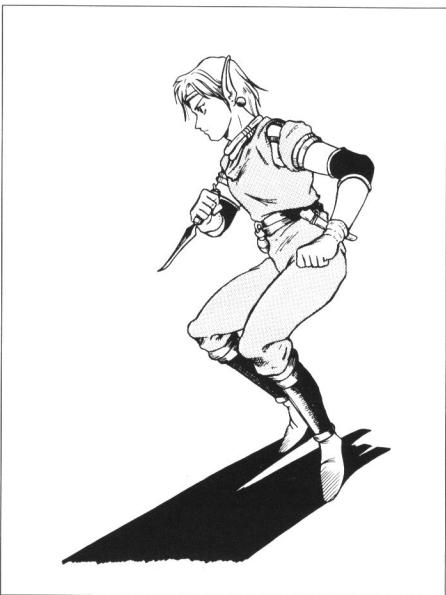
身長は人間の半分だが、耐久力はバツグン。人間を1とした場合、CONは2倍、DEXは1.5倍、STは2分の1。盗賊に向いている。

職業



Warrior (戦士)

戦闘能力に優れ、あらゆる武器と防具を使いこなせるが、魔法を操ることはできない。ST・CON・DEX の高いキャラクタに適した職業。



Robber (盗賊)

鍵外しや罠の発見能力に長け、あらゆる武器を使用できる。魔法は、パーティの魔術師に金貨を支払って教えてもらう（ただし、レベル 8 まで）。



Wizard (魔術師)

防具に制限はないが、短剣程度の武器しか装備できない。が、強力な魔法を操ることができる。条件として、IQは10以上、DEXは8以上必要。

ステータス

●性別

キャラクタ作成時に Male (男) か Female (女) を選択する。性別による能力差はないが、男女織りませたパーティ構成が望ましい。

● Level (レベル)

経験を重ね、EXP (冒険点) の値が一定の水準に達するとポイントが上がる (レベルアップ)。その際、任意の能力値を増やすことができる。

● EXP (冒険点)

戦闘に勝ったりクエストを達成するごとにポイントが上がる。この数値が一定の水準に達するとレベルアップする。

● AGE (年齢)

各キャラクタはゲームの進行とともに歳をとっていく。高齢によるデメリットはさほどないので、あまり神経質になる必要はない。

● ST (体力度)

力の強さ。強力な武具を装備するには高い ST が必要。また、魔法を使うときにも ST を消費する。あらゆる職業にとって重要な能力だ。

● IQ (知性度)

知能の高さ。魔術師・盗賊は IQ が高いほど、より高度な魔法を覚えることができる。ほか、言語を修得するにも必要。

● LK (幸運度)

運の良さ。この数値が高いと、敵に予想外の打撃を与えたリ罠をうまくかわしたりなど、冒険中に「運のいい」ことが起こる。

● CON (耐久度)

身体の丈夫さ。戦闘で敵からダメージを受けるごとに減少し、値がゼロになるとそのキャラクタは死亡する。

● DEX (器用度)

手先の器用さ、俊敏さ。この値が高いと強力な武具を装備でき、攻撃の命中率や鍵外しの成功率にも影響する。高度な魔法を覚えるためにも必要。

● CHR (魅力度)

カリスマ性や指導力を表す。CHRが高いと、買い物・情報交換・説得などの交渉場面で、パーティを有利に導く。

● SPD (速度)

敏捷性の度合い。戦闘では、SPDの高い順に攻撃を仕掛ける。また、敵の攻撃を回避するためにも必要。

● ADD (戦闘修正)

ST、LK、DEXの各値が9以上のキャラクタが戦闘時にもらえるボーナス点。各値が9以下の場合はマイナスで表示され、戦闘に不利となる。

● Hits Taken (防御力)

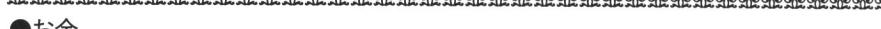
この値が高いほど、敵から受ける肉体的なダメージが少なくなる。頑丈な防具を装備したり防御の魔法をかけることによって、値が増加する。

● Food (食料)

持っている食糧の量。各キャラクタは、1日あたり1ポイントの食糧を消費する。食糧が底をつくと、休息をとっても体力が回復しない。

● 健康状態

キャラクタの健康状態を「良好」「負傷」「毒」「盲目」「病気」「意識不明」「石化」「死亡」の8段階で表す。薬か魔法で回復。



●お金

キャラクタの所持金。通貨は GP（金貨）・SP（銀貨）・CP（銅貨）の3種類で、 $1GP = 10SP = 100CP$ 。

●修得言語

そのキャラクタが理解することのできる言語。共通語（人間語）のほかは金貨を支払って言語教師から学ぶ。言語の種類は以下の通り。

文 明 語	共通語 エルフ語 ドワーフ語 ホビット語	人間 エルフ ドワーフ ホビット
古 代 語	オーク語 馬鹿語 ゴブリン語 死靈語 原初語 野蛮語 幻獣語	オーク、ハーフオーク オーガ、トロール ゴブリン、ボブゴブリン、グレムリン アンデッド、ゴースト、グール ドラゴン、ジャイアント、デーモン、エレメンタル ガーゴイル、ゴーレム、ゴーゴン、ハーピィなど メルフォーク、ケンタウロス、キメラ、ヒドラなど
獸 語	翼語 へび語 昆虫語 血語 牛豚語 熊語 サル語 下位語	コウモリなどの飛行する生物 スネークなどのは虫類 ジャイアントローチなどの昆虫類 犬・猫類 牛、豚、象、カバ、ユニコーンなど 熊、ウログロス 人間以外の靈長類 魚、ネズミ、ナメクジ、ヒル、ウナギなどの下等生物

歴と時間

T & Tの世界は、1年=12ヶ月、1ヶ月=30日、1週間=7日、1日=24時間で構成されている。季節によって昼夜の時間が異なるほか、月や曜日ごとに生活の様子（おもに商店での取り引き状況）が変化する。何がどう変化するのかを見極めて上手に対応すれば、冒険をより有利に進めることができるだろう。

日々の時間の経過は、キャラクタの移動状態（普通に歩く／探索しながら歩く／走る／登る／馬・船に乗る）と体調、地形などによって変化する。なお、普通に歩いている状態で1ステップ進むごとに、消費したSTとCONが回復する。

1月 Mistogram						
Fa	O	T	Fr	H	Fe	M
1	2	3	4	5	6	
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

2月 Brittleice						
Fa	O	T	Fr	H	Fe	M
				1	2	3
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

3月 Wingon						
Fa	O	T	Fr	H	Fe	M
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

4月 Gunther						
Fa	O	T	Fr	H	Fe	M
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

5月 Sweetbriar						
Fa	O	T	Fr	H	Fe	M
				1	2	3
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

6月 Greenling						
Fa	O	T	Fr	H	Fe	M
					1	2
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	



7月		Frogsong						8月		Summon						9月		Southfligt					
Fa	O	T	Fr	H	Fe	M	Fa	O	T	Fr	H	Fe	M	Fa	O	T	Fr	H	Fe	M			
						1				1	2	3	4	5	6				1	2	3	4	
2	3	4	5	6	7	8		7	8	9	10	11	12	13		5	6	7	8	9	10	11	
9	10	11	12	13	14	15		14	15	16	17	18	19	20		12	13	14	15	16	17	18	
16	17	18	19	20	21	22		21	22	23	24	25	26	27		19	20	21	22	23	24	25	
23	24	25	26	27	28	29		28	29	30						26	27	28	29	30			

10月		Harvestmon						11月		Ghostmoon						12月		Stormlight					
Fa	O	T	Fr	H	Fe	M	Fa	O	T	Fr	H	Fe	M	Fa	O	T	Fr	H	Fe	M			
						1	2		1	2	3	4	5	6	7		1	2	3	4	5		
3	4	5	6	7	8	9		8	9	10	11	12	13	14		6	7	8	9	10	11	12	
10	11	12	13	14	15	16		15	16	17	18	19	20	21		13	14	15	16	17	18	19	
17	18	19	20	21	22	23		22	23	24	25	26	27	28		20	21	22	23	24	25	26	
24	25	26	27	28	29	30		29	30							27	28	29	30				

The Unraeth

年末（12月）のあとに続く「失われた日々」と呼ばれる5日間

※ 3～5月（春）、6～8月（夏）、9～11月（秋）、12～2月（冬）

※ Fa)stday、O)neday、T)wosday、Fr)ogday、H)awsksday、Fe)stday、M)arketday

キャラクタメイキングのコツ

●能力値を決める

あらゆる武器・防具には、それを装備するために必要な ST・DEX が定められている（アイテム・ファイル参照のこと）。また、ST は魔法を使うためにも必要とされる。したがって、キャラクタの能力値を決める際、この 2 つの値に対しては妥協してはならない。満足のいく結果が得られるまで何度も作り直すこと！　希望としては、職業を問わず ST15・DEX10 は欲しいところ。とくに戦士の場合、序盤戦でロクな武具を扱えないと大いに苦労することになるだろう。魔術師と盗賊の場合、これに加えて高い IQ が必要であることはいうまでもない。

●パーティ構成を考える

職業が戦士・盗賊・魔術師の 3 種類と少なく、いっしょに行動できる仲間も 4 人までなので、パーティ構成に関してあまり悩むことはない。戦士 2 人に盗賊と魔術師、というのがオーソドックスなパターンだ。が、ゲームを始めてみるとわかるが、公式の職業以外にもう 1 つの「隠れ職業」があることに気付く。それは、アーチャー（狩人）だ。いっぱいにギルドも組織されている。あえてアーチャーたる条件をいえば、弓矢などの飛び道具に長けているということ。つまり、矢を正確に命中させるための高い DEX が必要なのだ。もちろん、強靭な腕力（ST）がなければ強力な弓を引くことはできない。もし見どころのある戦士か盗賊（魔術師は弓矢を扱えないので不可）があれば、ぜひアーチャーとして育てよう。

●上手な NPC 活用術

ゲーム開始当初はいくらお金があっても足らない。そんなときに頼りになるのが NPC。懐にいくばくかのお金をため込んでいるはずで、これを狙わない手はない。まずは冒険者のギルドを訪ね、PC1 人を残して仲間 3 人を NPC と交代する。T&T ではキャラクタどうしでお金の受け渡しができないため、鍛冶屋か雑貨屋に連れて行って NPC のお金でバシバシ買い物をする。買った品物と NPC が最初から持っている武具をすべて PC に渡して即座に売り



払えば、1回で50GP以上は手に入る。NPCを取り替えながらこの作業を繰り返せば、あっという間に大金持ちだ。参考までに、ガル市にタム口するNPCたちの一覧表を掲げておく。彼らを正式な仲間として迎える際にも参考になるだろう。

名 前	職 業	LV	ST	IQ	LK	CO	DE	CH	SP	ADD	居 場 所
Sweetbriar	戦 士	I	10	14	11	12	24	9	9	+ 8	アーチャーギルド
Bran	戦 士	I	10	8	10	20	26	9	8	+ 8	アーチャーギルド
Fergus	戦 士	I	11	9	11	12	9	15	14	0	冒険者のギルド
Maith	盗 賊	I	9	15	14	10	7	6	9	- 2	冒険者のギルド
Brooke	戦 士	I	9	14	15	20	14	10	8	+ 4	冒険者のギルド
Morgaine	戦 士	I	10	17	5	7	14	26	8	- 2	冒険者のギルド
Lindyn	魔術師	I	12	18	5	8	12	24	11	- 4	魔術師組合
Wyn	魔術師	I	12	17	9	8	14	28	9	+ 2	魔術師組合
Malachite	戦 士	I	23	9	12	20	3	7	5	+ 4	酒場（黒竜亭）
Angdain	戦 士	I	15	12	16	16	6	10	13	+ 3	酒場（黒竜亭）
Bendarc	盗 賊	I	18	5	11	24	13	8	11	+ 7	盗賊の家
Hadrian	盗 賊	I	12	13	18	8	8	14	12	+ 3	盗賊の家
Lefty	盗 賊	I	10	15	19	14	15	13	14	+ 8	オークの屋敷
Jasmine	魔術師	3	10	14	12	15	11	32	10	0	地下(Sewer) I階

第2章

カタログ編

モンスター・カタログ

広大な冒険の舞台には、200種以上の多種多様な生物が暮らしています。中には友好的なモンスターもいますが、たいていの場合、彼らとの戦いを避けるわけにはいきません。そこで、ここではヒューマノイドタイプのいくつかのモンスター（Elf Knight、Human Female、Amazon 等）、およびボスキャラ（B.B.God、Khara Kang、Lerotra'hh 等）を除く、ほとんどすべてのモンスターをアルファベット順に解説しています。きっと、あなたの冒険に役立ってくれることでしょう。

S T：体力度 **I Q**：知性度 **L K**：幸運度 **C O N**：耐久度

D E X：器用度 **C H R**：魅力度 **S P**：速度 **A D D**：戦闘修正

防御力：物理的な攻撃に対する抵抗力をサイコロの修正値で表示。

冒険点：そのモンスターを倒して得られる冒険点の基本値。

武器：持っている武器と、その攻撃力（飛び道具の場合は範囲をカッコ内に表示）。最大4種類の武器のうち、いずれかを装備している。武器を持っていない場合、ヒューマノイドタイプなら hands(素手)、その他のタイプなら claw&fang(爪と牙)、tooth&claw(歯と爪)などと表記。

魔法：修得している可能性のある魔法（最大4種類）。

特徴：そのモンスターの抵抗力（回避能力）、弱点、特殊能力などを記述。

Air Elemental

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	5	22	44	11	22	8	20

防御力：0D6

冒險点：40

武 器：two jambiyas 2D6+3/sandpaper hands 2D6+4

魔 法：しんきろう/スモッグ/悪魔の囁き

特 徴：毒、飛び道具、通常武器、速度・精神に作用する魔法などに抵抗力がある。魔力を秘めた武器に弱い。すばしっこいため、ヒットしづらい。



Ape

Ape

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
44	7	18	44	11	17	14	38

防御力：0D6

冒険点：60

武 器：claw&fang 4D6

魔 法：—

特 徴：精神に作用する魔法に抵抗力がある。火に弱い。暗闇の影響を受けない。

Balrog

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
100	22	35	250	22	44	22	108

防御力：2D6

冒険点：175

武 器：whip 2D6(2)/claw&fang 2D6

魔 法：パニック/炎の嵐/火の壁

特 徴：火、スモッグ、死の9番、通常武器に抵抗力がある。氷や水を使った攻撃に弱い。暗闇の影響を受けない。

Bandit

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
11	11	11	11	11	11	11	0

防御力：1D6

冒険点：10

武 器：すべての武器/hands 2D6

魔 法：これでもくらえ！/死の刃/姿隠し

特 徴：特になし。



Banshee

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
20	11	11	22	11	22	17	8

防御力：0D6

冒険点：15

武 器：－

魔 法：パニック/呪い/大まぬけ

特 徴：毒、火、氷、通常武器、夢紡ぎ、精神・速度に作用する魔法、スマッグ、死の9番に抵抗力がある。魔力を秘めた武器や銀製の武器に弱い。

Barghest

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
88	17	17	65	17	27	29	84

防御力：4D6

冒険点：150

武 器：claw&fang 21D6

魔 法：炎の嵐/呪い/のろま

特 徴：毒、火、氷、夢紡ぎ、精神に作用する魔法、死の9番に抵抗力がある。魔力を秘めた武器、銀製の武器に弱い。毒を運ぶ。暗闇の影響なし。

Bear

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
50	6	12	100	24	14	14	50

防御力：0D6

冒険点：75

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：－

特 徴：暗闇の影響をあまり受けない。

Bison

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
27	3	9	30	12	5	14	15

防御力：1D6

冒險点：30

武 器：hoof&horn 3D6

魔 法：—

特 徵：大集団で攻撃する。



Black Elf

Black Elf

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
11	17	11	9	17	22	17	5

防御力：2D6

冒険点：10

武 器：longbow 4D6+3(6)/spear 3D6+1/sax 2D6+5/hands 2D6

魔 法：これでもくらえ！/姿隠し/弓力倍増

特 徴：特になし。

Black Hobbit

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
6	11	11	22	17	11	11	2

防御力：1D6

冒険点：5

武 器：sax 2D6+5/sling 2D6(6)/hands 2D6

魔 法：しんきろう/これでもくらえ！/姿隠し

特 徴：特になし。

Blood Bat

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
10	1	9	10	20	15	20	8

防御力：0D6

冒険点：10

武 器：claw&fang 2D6

魔 法：-

特 徴：毒と病気（狂犬病）を運ぶ。火とスモッグに弱い。空を飛ぶためヒットしづらい。

Blood Dipper

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
7	1	17	10	14	7	14	5

防御力 : 0D6

冒險点 : 5

武 器 : proboscis 2D6

魔 法 : -

特 徴 : 病気 (マラリア) を運ぶ。夢紡ぎ、精神に作用する魔法に抵抗力がある。氷とスモッグに弱い。空を飛ぶためヒットしづらい。



Blood Worm



Blood Worm

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
23	1	14	30	9	8	7	12

防御力：0D6

冒険点：30

武 器：claw&fang 2D6

魔 法：－

特 徴：これでもくらえ！、毒に抵抗力がある。火、水に弱い。噛まれると血が止まらなくなり、1～6ターンの間CONが低下し続ける。

Bonebiter

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	6	6	22	11	6	11	8

防御力：0D6

冒険点：15

武 器：thrown rocks 2D6(3)/dirk 2D6+1/club 3D6/hands 2D6

魔 法：丑三つ時/姿隠し/のろま

特 徴：毒に抵抗力があり、光に弱い。病気を運ぶ（感染したら即座に治療の魔法をかけること）。暗闇の影響を受けない。

Cambrian Mosquito

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
7	1	17	10	14	7	14	5

防御力：0D6

冒険点：5

武 器：proboscis 2D6

魔 法：－

特 徴：病気（マラリア）を運ぶ。夢紡ぎ、精神に作用する魔法に抵抗力がある。氷とスモッグに弱い。空を飛ぶためヒットしづらい。

Canine

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
21	12	16	35	24	15	22	25

防御力：0D6

冒険点：35

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：－

特 徴：暗闇の影響をあまり受けない。

Cave Bear

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
100	6	12	150	24	20	20	100

防御力：1D6

冒険点：250

武 器：claw&fang 10D6

魔 法：－

特 徴：暗闇の影響をあまり受けない。暗闇による戦闘能力の低下は、30%程度。

Cave Dragon

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
77	11	9	110	11	33	22	65

防御力：3D6

冒険点：125

武 器：claw&fang 4D6

魔 法：炎の嵐/スモッグ

特 徴：毒、火、夢紡ぎ、スモッグ、速度・精神に作用する魔法、これでもくらえ！、死の9番に抵抗力がある。敵より IQが低いと魔法の効果なし。

Cave Squid

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
34	2	10	75	30	37	25	40

防御力 : 0D6

冒險点 : 50

武 器 : tentacles 16D6(2)

魔 法 : -

特 徴 : 墨を吐いて水中を暗闇にする(猫目は効果なし)。水、夢紡ぎ、スマッグに抵抗力がある。火と光に弱い。すばしっこく、ヒットしづらい。



Cave Squid

Centaur

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
33	11	11	33	16	18	25	25

防御力：2D6

冒険点：50

武 器：bow&arrow 5D6(不定)/short sword 3D6+2/claw&fang 2D6

魔 法：弓力倍増/これでもくらえ！/必中の矢

特 徴：毒を使った攻撃に対して抵抗力がある。精神に作用する魔法（大ま
ぬけ等）に弱い。

Crudman

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	14	12	33	12	5	12	10

防御力：1D6

冒険点：20

武 器：broadsword 3D6+4/crossbow 5D6(6)/claw&fang 2D6

魔 法：－

特 徴：スモッグの魔法に抵抗力がある。泥だ沼だ、水の壁に弱い（通常の
2倍の効果）。

Crystal Demon

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
21	12	18	45	20	16	11	23

防御力：4D6

冒険点：45

武 器：crystal broadsword 3D6+4/claw&fang 2D6

魔 法：死の刃/しんきろう/呪い

特 徴：毒、夢紡ぎ、スモッグなどに対して抵抗力がある。火、氷などに弱
い。明るい所で戦うとパーティに不利（デーモンの攻撃力がアップする）。



Cyclops

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
170	8	11	220	6	55	28	155

防御力：0D6

冒険点：300

武 器：thrown rocks 10D6(5)/tooth&claw 40D6

魔 法：－

特 徴：精神・速度に作用する魔法、死の9番に抵抗力がある。戦闘ラウンドごとにパーティはLKを1失う（厄払い回復可能）。

Demon Ape

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
33	7	11	15	6	22	16	18

防御力：1D6

冒険点：40

武 器：claw&fang 4D6

魔 法：－

特 徴：精神に作用する魔法、スマッグ、死の9番、通常武器に抵抗力がある。暗闇の影響を受けない。

Devilfish

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
34	2	10	75	30	37	25	40

防御力：0D6

冒険点：50

武 器：tentacles 16D6(2)

魔 法：－

特 徴：墨を吐いて水中を暗闇にする（猫目は効果なし）。水、夢紡ぎ、スマッグに抵抗力がある。火と光に弱い。すばしっこく、ヒットしづらい。

Dhesiri Drone

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
8	8	13	5	16	11	11	4

防御力：1D6

冒険点：10

武 器：jambiya 2D6+3/slings 2D6(4)/claw&fang 2D6

魔 法：－

特 徴：地面から現れ、徐々に大群となって攻撃する。精神に作用する魔法に抵抗力がある。光に弱い。

Dhesiri Warrior

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
8	8	13	5	16	11	11	4

防御力：1D6

冒険点：10

武 器：jambiya 2D6+3/slings 2D6(4)/claw&fang 2D6

魔 法：－

特 徴：地面から現れ、徐々に大群となって攻撃する。精神に作用する魔法に抵抗力がある。光に弱い。

Dire Wolf

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
21	12	16	35	24	15	22	25

防御力：0D6

冒険点：35

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：－

特 徴：暗闇の影響をあまり受けない。

Dragon

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
150	55	12	550	33	66	27	159

防御力：6D6

冒険点：300

武器：claw&fang 30D6

魔法：スモッグ/炎地獄の爆発

特徴：毒、火、スモッグ、夢紡ぎ、通常武器、これでもくらえ！、死の9番などに抵抗力がある。敵より IQが低いと魔法の効果なし。



Dragon

Drooler

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	6	6	22	11	6	11	8

防御力：0D6

冒険点：15

武 器：thrown rocks 2D6(3)/dirk 2D6+1/club 3D6/hands 2D6

魔 法：丑三つ時/姿隠し/のろま

特 徴：毒に抵抗力があり、光に弱い。病気を運ぶ（感染したら即座に治療の魔法をかけること）。暗闇の影響を受けない。

Dwarf

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	11	11	22	11	11	11	10

防御力：2D6

冒険点：20

武 器：greataxe 6D6+3/arbalest 6D6+3(6)

魔 法：死の刃/これでもくらえ！/魔神の剣

特 徴：特になし。

Earth Elemental

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	5	22	44	11	22	8	20

防御力：4D6

冒険点：40

武 器：club 3D6+3/hands 2D6+4

魔 法：-

特 徴：毒、火、スマッグ、飛び道具、通常武器、速度・精神に作用する魔法、夢紡ぎ、死の9番に抵抗力がある。泥だ沼だ、氷に弱い。



Elephant

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
42	11	12	35	10	10	18	30

防御力：2D6

冒險点：60

武 器：claw&fang 4D6

魔 法：—

特 徵：特になし。

Elf

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
11	17	11	9	17	22	17	5

防御力：2D6

冒險点：10

武 器：longbow 4D6+3(6)/spear 3D6+1/sax 2D6+5/hands 2D6

魔 法：これでもくらえ！/姿隠し/弓力倍増

特 徵：特になし。

Evil Dwarf

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	11	11	22	11	11	11	10

防御力：2D6

冒險点：20

武 器：greataxe 6D6+3/arbalest 6D6+3(6)

魔 法：死の刃/これでもくらえ！/魔神の剣

特 徵：特になし。

Fire Elemental

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	5	22	44	11	22	8	20

防御力：2D6

冒険点：40

武 器：hands 4D6

魔 法：炎の嵐/大まぬけ/火の壁

特 徴：毒、火、飛び道具、通常武器、速度・精神に作用する魔法、死の9番、夢紛ぎに抵抗力がある。氷、水、スモッグに弱い。

Fire Giant

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
55	6	11	55	11	33	11	43

防御力：2D6

冒険点：80

武 器：thrown boulders 10D6(4)/club 8D6/claw&fang 8D6

魔 法：炎の嵐/火の壁

特 徴：毒、火、死の9番に抵抗力がある。氷などの冷気攻撃に対して弱点を持つ。

Flying Baracuda

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
14	1	14	25	20	18	20	12

防御力：0D6

冒険点：25

武 器：fang 2D6

魔 法：-

特 徴：空を飛ぶためヒットしづらい。

Frost Ape

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
44	7	18	44	11	17	14	38

防御力：0D6

冒險点：60

武 器：claw&fang 4D6

魔 法：—

特 徵：精神に作用する魔法に抵抗力がある。火に弱い。暗闇の影響を受けない。



Frost Ape

Frost Drake

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
110	27	10	150	22	44	20	108

防御力：6D6

冒險点：200

武 器：claw&fang 15D6

魔 法：パニック/氷の嵐/大まぬけ

特 徴：毒、氷、スモッグ、夢紗ぎ、これでもくらえ！、死の9番などに抵抗力がある。敵よりIQが低いと魔法の効果なし。キャラを冷気で包む。

Gargoyle

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
27	10	14	35	27	16	14	30

防御力：2D6

冒險点：60

武 器：javelins 2D6(4)/hand-and-a-half sword 5D6/claw&fang 4D6

魔 法：丑三つ時/呪い/悪魔の囁き

特 徴：毒、スモッグ、死の9番に抵抗力がある。魔力を秘めた武器、銀製の武器に弱い。武器に毒が塗られている。空を飛ぶためヒットしづらい。

Ghost

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
20	11	22	11	11	44	27	18

防御力：0D6

冒險点：25

武 器：-

魔 法：丑三つ時/呪い/これでもくらえ！

特 徴：毒、火、氷、通常武器、夢紗ぎ、精神・速度に作用する魔法、スモッグ、死の9番に抵抗力がある。これでもくらえ！に弱い。ヒットしづらい。

Ghoul

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	6	6	22	11	6	11	8

防御力：0D6

冒険点：15

武 器：thrown rocks 2D6(3)/dirk 2D6+1/club 3D6/hands 2D6

魔 法：丑三つ時/姿隠し/のろま

特 徴：毒に抵抗力があり、光に弱い。病気を運ぶ（感染したら即座に治療の魔法をかけること）。暗闇の影響を受けない。



Ghost

Giant

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
55	6	11	55	11	33	11	33

防御力：0D6

冒険点：60

武 器：thrown rocks 3D6(3)/club 4D6/tooth&claw 6D6

魔 法：これでもくらえ！/しんきろう/呪い

特 徴：特になし。

Giant Dwarfed

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
45	6	11	45	11	11	11	33

防御力：1D6

冒険点：60

武 器：war hammer 5D6+1/common spear 3D6+1(4)/hands 6D6

魔 法：－

特 徴：特になし。

Giant Beetle

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
26	1	5	20	8	?	5	10

防御力：3D6

冒険点：20

武 器：claw&fang 2D6

魔 法：－

特 徴：特になし。

Giant Constrictor

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
42	6	18	60	18	18	12	42

防御力 : 2D6

冒険点 : 80

武 器 : claw&fang 8D6

魔 法 : -

特 徴 : スモッグに抵抗力がある。キャラの体に巻き付いて戦闘能力を半減させる。暗闇の影響は少ない。



Giant Jellyfish

Giant Eagle

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
16	5	12	25	20	14	18	12

防御力：1D6

冒険点：25

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：－

特 徴：空を飛ぶため、なかなかヒットしない。キャラのDEXが高ければ高いほどヒットする可能性も高まる。

Giant Hawk

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
16	5	12	25	20	14	18	12

防御力：1D6

冒険点：25

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：－

特 徴：空を飛ぶため、なかなかヒットしない。キャラのDEXが高ければ高いほどヒットする可能性も高まる。

Giant Jellyfish

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
16	1	15	11	16	6	5	11

防御力：0D6

冒険点：22

武 器：tentacles 3D6

魔 法：－

特 徴：毒、水、スマッグ、夢紡ぎ、これでもくらえ！、精神に作用する魔法に抵抗力がある。火や氷に弱い。毒を運ぶ。

Giant Octopus

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
34	2	10	75	30	37	25	40

防御力：0D6

冒険点：50

武 器：tentacles 16D6(2)

魔 法：－

特 徴：墨を吐いて水中を暗闇にする(猫目は効果なし)。水、夢紡ぎ、スマッグに抵抗力がある。火と光に弱い。すばしっこく、ヒットしづらい。

Giant Osprey

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
16	5	12	25	20	14	18	12

防御力：1D6

冒険点：25

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：－

特 徴：空を飛ぶため、なかなかヒットしない。キャラのDEXが高ければ高いほどヒットする可能性も高まる。

Giant Owl

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
16	5	12	25	20	14	18	12

防御力：1D6

冒険点：25

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：－

特 徴：空を飛ぶため、なかなかヒットしない。キャラのDEXが高ければ高いほどヒットする可能性も高まる。

Giant Raptor

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
16	5	12	25	20	14	18	12

防御力：1D6

冒険点：25

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：－

特 徴：空を飛ぶため、なかなかヒットしない。キャラのDEXが高ければ高いほどヒットする可能性も高まる。



Giant Scorpion

Giant Rat

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
8	6	15	10	15	4	12	5

防御力：0D6

冒險点：5

武 器：claw&fang 2D6

魔 法：－

特 徴：病気（狂犬病または伝染病）を運ぶ。CON、IQ、STなどが低下するため、早急に治療の魔法をかけなければならない。

Giant Roach

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
2	1	22	9	17	2	20	5

防御力：1D6

冒險点：10

武 器：claw&fang 1D6

魔 法：－

特 徴：病気を運ぶ。スマッグ、毒、死の9番に抵抗力がある。暗闇に影響を受けない。

Giant Scorpion

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
12	1	22	40	22	10	13	20

防御力：2D6

冒險点：40

武 器：claw&fang 5D6

魔 法：－

特 徴：毒、精神に作用する魔法、スマッグに抵抗力がある。氷の攻撃に弱い。暗闇の影響は少ない。尻尾に猛毒があるので注意。

Giant Slug

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
65	1	6	100	9	12	4	50

防御力 : 2D6

冒険点 : 100

武 器 : rasp&bluk 8D6

魔 法 : -

特 徴 : 毒、火、精神に作用する魔法に抵抗力がある。氷、スモッグ、速度に作用する魔法に弱い。



Giant Spider

Giant Spider

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
9	2	9	20	22	7	9	10

防御力：1D6

冒険点：20

武 器：claw&fang 2D6

魔 法：－

特 徴：1～2の範囲で絹糸を吐き出す（キャラのDEX低下）。毒に抵抗力がある。火、水に弱い。毒を運ぶ。

Giant Spitting Poisonous

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
32	6	18	60	28	18	12	42

防御力：2D6

冒険点：80

武 器：claw&fang 6D6

魔 法：－

特 徴：毒に抵抗力がある。武器には毒が塗られており（Curareと同等の効果）、さらに毒を運ぶ。暗闇の影響は少ない。

Giant Squid

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
34	2	10	75	30	37	25	40

防御力：0D6

冒険点：50

武 器：tentacles 16D6(2)

魔 法：－

特 徴：墨を吐いて水中を暗闇にする（猫目は効果なし）。水、夢紡ぎ、スマッグに抵抗力がある。火と光に弱い。すばしっこく、ヒットしづらい。

Giant Suckermouth Eel

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
16	1	6	28	24	10	17	14

防御力：0D6

冒險点：20

武 器：tooth&claw 2D6

魔 法：—

特 徴：スモッグの魔法に抵抗力がある。氷を使った攻撃（氷の嵐、氷の壁等）に弱い。



Giant Suckermouth Eel



Gnome

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
9	14	11	14	14	11	11	2

防御力：1D6

冒険点：5

武 器：sling 2D6(4)/dirk 2D6(2)/short sword 3D6/claw&fang 2D6

魔 法：死の刃/これでもくらえ！/草絡み

特 徴：暗闇では戦闘能力が40%低下する。

Goblin

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
8	11	11	8	17	6	17	5

防御力：0D6

冒険点：10

武 器：sling 2D6(4)/f.daggers 2D6/lightselfbow 3D6(4)/claw&fang 2D6

魔 法：いだてん/これでもくらえ！/丑三つ時

特 徴：毒に対する攻撃に抵抗力がある。暗闇の影響を受けない（戦闘能力が低下しない）。

Golem

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	14	12	33	12	5	12	10

防御力：1D6

冒険点：20

武 器：broadsword 3D6+4/crossbow 5D6(6)/claw&fang 2D6

魔 法：-

特 徴：スモッグの魔法に抵抗力がある。泥だ沼だ、水の壁に弱い（通常の2倍の効果）。

Gorgon

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
11	11	8	14	17	55	11	4

防御力：0D6

冒險点：10

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：大まぬけ/呪い/のろま

特 徴：毒などに抵抗力があり、魔力を秘めた武器などに弱い。蛇の頭髪に毒性がある。光の中で戦う際は石化に注意。暗闇の影響を受けない。



Golem



Gorilloid

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
33	7	11	15	6	22	16	18

防御力：0D6

冒險点：35

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：－

特 徴：精神に作用する魔法に抵抗力がある。氷に弱い。暗闇の影響をあまり受けない。

Great Ape

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
33	7	11	15	6	22	16	18

防御力：0D6

冒險点：35

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：－

特 徴：精神に作用する魔法に抵抗力がある。氷に弱い。暗闇の影響をあまり受けない。

Great Bird

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
14	4	11	8	17	8	27	7

防御力：0D6

冒險点：20

武 器：talon&claw 2D6

魔 法：－

特 徴：精神に作用する魔法に抵抗力がある。

Great Chimera

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
44	5	11	33	11	55	11	32

防御力：3D6

冒険点：70

武 器：claw&fang 5D6

魔 法：—

特 徴：火または酸のプレス攻撃（範囲4）を仕掛ける。毒、スマッグ、死の9番、火、通常武器に抵抗力がある。

Great Crocodile

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
34	4	12	50	22	15	22	32

防御力：1D6

冒険点：50

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：—

特 徴：精神に作用する魔法に抵抗力がある。

Gremlin

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
6	11	11	6	17	6	17	2

防御力：0D6

冒険点：5

武 器：sling 2D6(6)/jambiya 2D6+2(2)/small bow 2D6(3)/claw&fang 2D6

魔 法：悪魔の囁き/瞬き移動/姿隠し

特 徴：キャラと接触していない状態から、飛び道具や魔法を使って攻撃を仕掛けてくる。

Griffin

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
66	11	12	110	12	35	17	54

防御力：2D6

冒険点：100

武 器：claw&fang 8D6

魔 法：－

特 徴：暗闇による影響が少なく、戦闘低下は25%程度。すばしつこく飛び回るため、ヒットしづらい。

Griffon

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
66	11	12	110	12	35	17	54

防御力：2D6

冒険点：100

武 器：claw&fang 8D6

魔 法：－

特 徴：暗闇による影響が少なく、戦闘低下は25%程度。すばしつこく飛び回るため、ヒットしづらい。

Grizzly Bear

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
65	8	12	150	24	16	16	65

防御力：0D6

冒険点：125

武 器：claw&fang 5D6

魔 法：－

特 徴：暗闇の影響をあまり受けない。

Growlbeast

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
30	14	16	55	25	18	25	35

防御力：1D6

冒険点：55

武 器：claw&fang 5D6

魔 法：－

特 徴：毒、通常武器、これでもくらえ！、精神に作用する魔法に抵抗力がある。魔力を秘めた武器に弱い。暗闇の影響をあまり受けない。

Gryphon

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
66	11	12	110	12	35	17	54

防御力：2D6

冒険点：100

武 器：claw&fang 8D6

魔 法：－

特 徴：暗闇による影響が少なく、戦闘低下は25%程度。すばしっこく飛び回るため、ヒットしづらい。

Guard

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
11	11	11	11	11	11	11	0

防御力：1D6

冒険点：10

武 器：すべての武器/hands 2D6

魔 法：これでもくらえ！/死の刃/姿隠し

特 徴：特になし。



Hairbeast

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
33	7	11	15	6	22	16	18

防御力：0D6

冒険点：35

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：—

特 徴：精神に作用する魔法に抵抗力がある。氷に弱い。暗闇の影響をあまり受けない。

Halforc

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
17	11	10	17	12	9	11	5

防御力：4D6

冒険点：12

武 器：scimitar 4D6/crossbow 5D6(6)/pike 6D6/claw&fang 2D6

魔 法：これでもくらえ！/炎の嵐/夢紡ぎ

特 徹：これでもくらえ！、毒による攻撃に対して抵抗力がある。銀製の武器に弱い。

Harpy

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
17	6	11	17	17	6	17	10

防御力：1D6

冒険点：20

武 器：claw&fang 2D6/thrown rocks 2D6(2)

魔 法：—

特 徹：病気を運ぶ(感染すると IQ、ST、CONが低下)。武器に毒が塗られていることがある。空を飛ぶためヒットしづらい。

Hellhound

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
88	17	17	65	17	27	29	84

防御力：4D6

冒險点：150

武 器：claw&fang 21D6

魔 法：炎の嵐/呪い/のろま

特 徴：毒、火、氷、夢紡ぎ、精神に作用する魔法、死の9番に抵抗力がある。魔力を秘めた武器、銀製の武器に弱い。毒を運ぶ。暗闇の影響なし。



Hellhound

Herdbeast

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
27	3	9	30	12	5	14	15

防御力：1D6

冒険点：30

武 器：hoof&horn 3D6

魔 法：—

特 徴：大集団で攻撃する。



Herdbeast

Hill Golem

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	14	12	33	12	5	12	10

防御力：1D6

冒險点：20

武 器：broadsword 3D6+4/crossbow 5D6(6)/claw&fang 2D6

魔 法：－

特 徴：スモッグの魔法に抵抗力がある。泥だ沼だ、水の壁に弱い（通常の2倍の効果）。

Hipopotamus

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
42	3	10	75	9	5	5	30

防御力：0D6

冒險点：60

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：－

特 徴：水の壁、精神に作用する魔法（大まぬけなど）に抵抗力がある。火に弱い。

Hippogriff

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
82	11	17	132	11	27	17	75

防御力：2D6

冒險点：150

武 器：claw&fang 10D6

魔 法：－

特 徴：毒に抵抗力がある。暗闇の影響をあまり受けない。空を飛ぶためヒットしづらい。



Hippogryph

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
82	11	17	132	11	27	17	75

防御力：2D6

冒険点：150

武 器：claw&fang 10D6

魔 法：—

特 徴：毒に抵抗力がある。暗闇の影響をあまり受けない。空を飛ぶためヒットしづらい。

Hobbit

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
6	11	11	22	17	11	11	2

防御力：1D6

冒険点：5

武 器：sax 2D6+5/sling 2D6(6)/hands 2D6

魔 法：しんきろう/これでもくらえ！/姿隠し

特 徴：特になし。

Hobgoblin

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
11	11	11	17	17	12	17	5

防御力：1D6

冒険点：10

武 器：spear 3D6+1(4)/club 3D6/sax 2D6+5/claw&fang 2D6

魔 法：丑三つ時/これでもくらえ！/死の刃

特 徴：毒に対して抵抗力はあるが、光に弱い。武器に毒が塗られていることがある（Curare と同等の効果）。暗闇の影響を受けない。

Human

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
11	11	11	11	11	11	11	0

防御力：1D6

冒險点：10

武 器：すべての武器/hands 2D6

魔 法：これでもくらえ！/死の刃/姿隠し

特 徴：特になし。

Human Scum

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
11	11	11	11	11	11	11	0

防御力：1D6

冒險点：10

武 器：すべての武器/hands 2D6

魔 法：これでもくらえ！/死の刃/姿隠し

特 徴：特になし。

Hydra

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
50	5	12	100	24	21	14	50

防御力：4D6

冒險点：100

武 器：claw&fang 2D6

魔 法：-

特 徴：毒、スモッグ、死の9番に抵抗力がある。毒を運ぶ。スモッグのブレス攻撃を仕掛ける（範囲4）。

Ice Cat

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
19	5	15	40	27	24	25	25

防御力：1D6

冒険点：30

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：－

特 徴：これでもくらえ！、氷に抵抗力がある。火に弱い。冷えた空気でキャラを凍えさせる（DEX低下、後に自然回復）。暗闇の影響は少ない。

Ice Giant

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
55	6	11	55	11	33	11	43

防御力：2D6

冒険点：80

武 器：thrown boulders 10D6(4)/club 8D6/claw&fang 8D6

魔 法：氷の嵐/氷の壁

特 徴：毒、氷、死の9番に抵抗力がある。体が氷でできているため、火に弱い。

Immature Dragon

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
77	11	9	110	11	33	22	65

防御力：3D6

冒険点：125

武 器：claw&fang 4D6

魔 法：炎の嵐/スモッグ

特 徴：毒、火、夢紡ぎ、スモッグ、速度・精神に作用する魔法、これでもくらえ！、死の9番に抵抗力がある。敵より IQが低いと魔法の効果なし。

Invisible Fiend

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
35	17	12	35	10	12	10	23

防御力：2D6

冒険点：50

武 器：claw&fang 6D6

魔 法：-

特 徴：毒、通常武器、精神に作用する魔法、死の9番、夢紡ぎに抵抗力がある。目に見えないため、ヒットしづらい。暗闇の影響を受けない。



Invisible Fiend



Kassamax Demon

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
40	22	17	110	23	26	15	65

防御力：1D6

冒険点：130

武 器：shamsheer 5D6/sling 2D6(4)/claw&fang 6D6

魔 法：スモッグ/炎の嵐/呪い

特 徴：毒、火、氷、スモッグ、夢紡ぎ、通常武器、死の9番などに抵抗力がある。魔力を秘めた武器、銀製の武器などに弱い。武器に毒を持つ。

Kelpie

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
20	11	16	35	16	18	16	18

防御力：0D6

冒険点：35

武 器：claw&fang 4D6

魔 法：大まぬけ/水の嵐/呪い

特 徴：通常武器、死の9番に抵抗力がある。銀製の武器に弱い。最初の戦闘ラウンドでは1対1の戦いになる。

Killer Bee

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
5	1	16	5	16	3	13	4

防御力：0D6

冒険点：8

武 器：stings 1D6

魔 法：-

特 徴：火、氷、スモッグ、水に弱い。暗闇の影響を受けない。空を飛ぶためヒットしづらい。毒を運ぶ（人間とエルフのキャラは注意）。

Kraken

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
34	2	10	75	30	37	25	40

防御力 : 0D6

冒險点 : 50

武 器 : tentacles 16D6(2)

魔 法 : -

特 徴 : 墨を吐いて水中を暗闇にする(猫目は効果なし)。水、夢紡ぎ、スマッグに抵抗力がある。火と光に弱い。すばしっこく、ヒットしづらい。



Killer Bee



Kunkle-Duster

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
33	7	11	15	6	22	16	18

防御力：0D6

冒険点：35

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：－

特 徴：精神に作用する魔法に抵抗力がある。氷に弱い。暗闇の影響をあまり受けない。



Lamia

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
33	17	11	22	17	14	8	26

防御力：4D6

冒険点：50

武 器：2 swords 6D6+4/javelins 2D6(4)/chakram 2D6(2)/hands 4D6

魔 法：しんきろう/これでもくらえ！/死の 9 番

特 徴：毒の攻撃はまったく効かない。氷による攻撃効果は通常の場合に比べて50%アップとなる。



Leopard

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
19	5	15	40	27	24	25	25

防御力：0D6

冒険点：30

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：－

特 徴：暗闇の影響を受けない。

Lesser Chimera

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
24	3	11	15	11	35	11	12

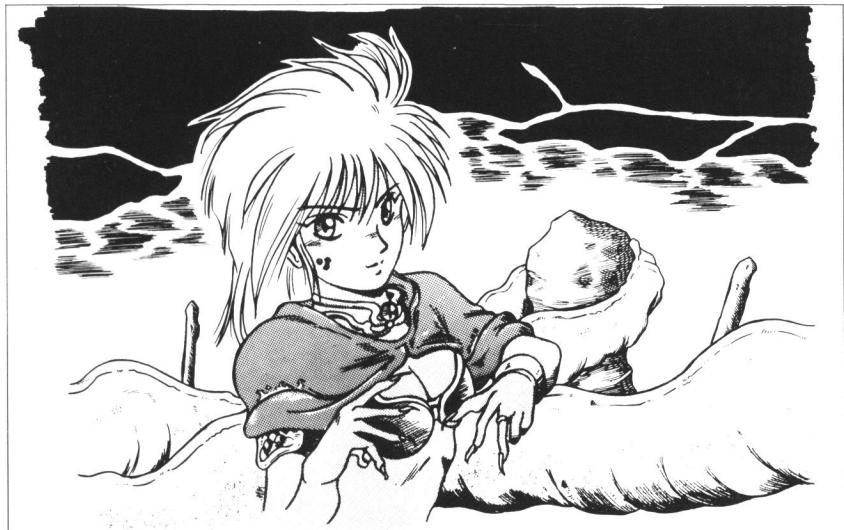
防御力：1D6

冒険点：25

武 器：claw&fang 2D6

魔 法：-

特 徴：毒ガスのプレス攻撃（範囲4）を仕掛ける。毒、スマッグ、死の9番に抵抗力がある。



Lamia



Lesser Dragon

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
77	11	9	110	11	33	22	65

防御力：3D6

冒険点：125

武 器：claw&fang 4D6

魔 法：炎の嵐/スモッグ

特 徴：毒、火、夢紡ぎ、スモッグ、速度・精神に作用する魔法、これでもくらえ！、死の9番に抵抗力がある。敵よりIQが低いと魔法の効果なし。

Lesser Salamander

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	5	22	44	11	22	8	20

防御力：2D6

冒険点：40

武 器：hands 4D6

魔 法：炎の嵐/大まぬけ/火の壁

特 徴：毒、火、飛び道具、通常武器、速度・精神に作用する魔法、死の9番、夢紡ぎに抵抗力がある。氷、水、スモッグに弱い。

Lion

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
19	5	15	40	27	24	25	25

防御力：0D6

冒険点：30

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：－

特 徴：暗闇の影響を受けない。

Living Dead

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	1	3	33	8	17	6	3

防御力：3D6

冒険点：10

武 器：bony claw&fang 2D6

魔 法：－

特 徴：病気を運ぶ。毒、氷、スモッグ、夢紡ぎ、飛び道具、通常武器、死の9番などに抵抗力がある。火に弱い。暗闇に影響を受けない。

Living Skeleton

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
16	1	13	6	14	17	11	6

防御力：10D6

冒険点：15

武 器：broadsword 3D6+4/bony claw&fang 2D6

魔 法：－

特 徴：毒、氷、スモッグ、通常武器、飛び道具、夢紡ぎ、精神に作用する魔法、死の9番に抵抗力がある。火に弱い。暗闇の影響なし。

Living Statue

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	5	22	44	11	22	8	20

防御力：4D6

冒険点：40

武 器：club 3D6+3/hands 2D6+4

魔 法：－

特 徴：毒、火、スモッグ、飛び道具、通常武器、速度・精神に作用する魔法、夢紡ぎ、死の9番に抵抗力がある。泥だ沼だ、氷に弱い。

Mammoth

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
42	11	12	35	10	10	18	30

防御力：2D6

冒険点：60

武 器：claw&fang 4D6

魔 法：—

特 徴：特になし。

Manticore

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
44	8	8	44	11	55	17	31

防御力：1D6

冒険点：50

武 器：claw&fang 6D6

魔 法：—

特 徴：毒、死の 9 番に抵抗力がある。毒のしっぽを使って攻撃を仕掛けてくる（範囲 1）。

Mastodon

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
42	11	12	35	10	10	18	30

防御力：2D6

冒険点：60

武 器：claw&fang 4D6

魔 法：—

特 徴：特になし。

Medusa

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
11	11	8	14	17	55	11	4

防御力 : 0D6

冒險点 : 10

武 器 : claw&fang 3D6

魔 法 : 大まぬけ/呪い/のろま

特 徴 : 毒などに抵抗力があり、魔力を秘めた武器などに弱い。蛇の頭髪に毒性がある。光の中で戦う際は石化に注意。暗闇の影響を受けない。



Mermaid & Merman



Merfolk

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
17	11	11	14	11	27	11	5

防御力：1D6

冒険点：10

武 器：pike 6D6(4)/scimitar 4D6/claw&fang 2D6

魔 法：水の嵐/氷の嵐/夢紡ぎ

特 徴：火とスモッグに弱い。

Mermaid

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
17	11	11	14	11	27	11	5

防御力：1D6

冒険点：10

武 器：pike 6D6(4)/scimitar 4D6/claw&fang 2D6

魔 法：水の嵐/氷の嵐/夢紡ぎ

特 徴：火とスモッグに弱い。

Mermen

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
17	11	11	14	11	27	11	5

防御力：1D6

冒険点：10

武 器：pike 6D6(4)/scimitar 4D6/claw&fang 2D6

魔 法：水の嵐/氷の嵐/夢紡ぎ

特 徴：火とスモッグに弱い。

Mini Dragon

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
77	11	9	110	11	33	22	65

防御力：3D6

冒険点：125

武 器：claw&fang 4D6

魔 法：炎の嵐/スモッグ

特 徴：毒、火、夢紡ぎ、スモッグ、速度・精神に作用する魔法、これでもくらえ！、死の9番に抵抗力がある。敵よりIQが低いと魔法の効果なし。



Minotaur



Minor Demon

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
20	12	13	50	15	14	11	25

防御力：1D6

冒険点：50

武 器：shamsheer 5D6/sling 2D6(4)/claw&fang 6D6

魔 法：スモッグ/炎の嵐/呪い

特 徴：毒、火、氷、スモッグ、夢紡ぎ、通常武器、死の9番などに抵抗力がある。魔力を秘めた武器、銀製の武器などに弱い。武器に毒を持つ。

Minotaur

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
38	8	11	28	8	17	11	25

防御力：1D6

冒険点：50

武 器：double-sized club 6D6/claw&fang 4D6

魔 法：—

特 徴：毒、精神に作用する魔法に抵抗力がある。暗闇の影響をあまり受けない。

Mosquito

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
7	1	17	10	14	7	14	5

防御力：0D6

冒険点：5

武 器：proboscis 2D6

魔 法：—

特 徴：病気（マラリア）を運ぶ。夢紡ぎ、精神に作用する魔法に抵抗力がある。氷とスモッグに弱い。空を飛ぶためヒットしづらい。

Muckmen

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	6	6	55	11	27	11	7

防御力：4D6

冒險点：15

武 器：claw&fang 4D6

魔 法：-

特 徴：毒、水、スモッグ、夢紡ぎ、これでもくらえ！、精神に作用する魔法、死の9番に抵抗力がある。火、泥だ沼だ、銀製の武器に弱い。



Muck Monster



Muck Monster

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	6	6	55	11	27	11	7

防御力：4D6

冒険点：15

武 器：claw&fang 4D6

魔 法：－

特 徴：毒、水、スモッグ、夢紡ぎ、これでもくらえ！、精神に作用する魔法、死の9番に抵抗力がある。火、泥だ沼だ、銀製の武器に弱い。

Mummy

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
25	16	7	35	13	15	8	12

防御力：3D6

冒険点：25

武 器：quarterstaff 3D6/falchion 4D6+4/club 3D6/bony claw&fang 2D6

魔 法：呪い/これでもくらえ！/大まぬけ

特 徴：病気を運ぶ（感染するとCHR、CONが低下）。毒、水、スモッグ、死の9番などに抵抗力がある。火、水の壁に弱い。暗闇の影響なし。

Naga

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
33	17	11	22	17	14	8	26

防御力：4D6

冒険点：50

武 器：2 swords 6D6+4/javelins 2D6(4)/chakram 2D6(2)/hands 4D6

魔 法：しんきろう/これでもくらえ！/死の9番

特 徴：毒の攻撃はまったく効かない。水による攻撃効果は通常の場合に比べて50%アップとなる。

Navastri Demon

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
40	22	17	110	23	26	15	65

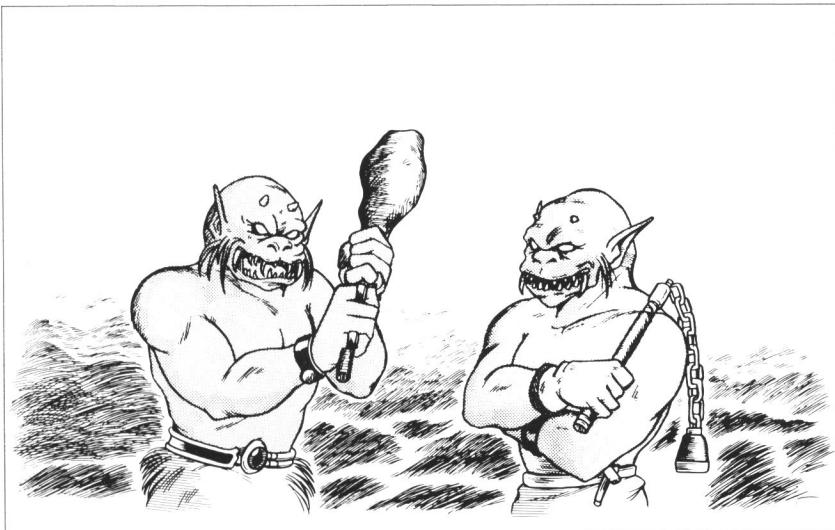
防御力：1D6

冒險点：130

武 器：shamsheer 5D6/sling 2D6(4)/claw&fang 6D6

魔 法：スモッグ/炎の嵐/呪い

特 徴：毒、火、氷、スモッグ、夢紡ぎ、通常武器、死の9番などに抵抗力がある。魔力を秘めた武器、銀製の武器などに弱い。武器に毒を持つ。



Ogre

Nix Waterhorse

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
20	11	16	35	16	18	16	18

防御力：0D6

冒険点：35

武 器：claw&fang 4D6

魔 法：大まぬけ/水の嵐/呪い

特 徴：通常武器、死の9番に抵抗力がある。銀製の武器に弱い。最初の戦闘ラウンドでは1対1の戦いになる。

Ogre

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
55	11	11	55	11	17	11	43

防御力：1D6

冒険点：30

武 器：x2club 6D6/falchion 4D6+4/claw&fang 4D6

魔 法：悪魔の囁き/しんきろう/姿隠し

特 徴：これでもくらえ！、の魔法攻撃に対して抵抗力がある。銀製の武器に弱い。

Orc

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
11	11	11	11	11	11	11	0

防御力：3D6

冒険点：8

武 器：scimitar 4D6/r.longbow 4D6+3(5)/spear 3D6+2(4)/claw&fang 2D6

魔 法：これでもくらえ！/死の刃/姿隠し

特 徴：これでもくらえ！、毒に抵抗力がある。

Pixie

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
3	22	14	11	16	17	22	0

防御力：0D6

冒険点：2

武 器：elfshot 1D6/claw&fang 1D6

魔 法：鬼火/のろま/悪魔の囁き

特 徴：エルフショットを受けたキャラの IQ と CON は、それぞれ 1 ターンにつき 2 低下する。後に自然回復するまで、治療の魔法は効かない。



Pixie

Plesiosaur

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
71	3	20	180	30	17	12	85

防御力：0D6

冒険点：125

武 器：claw&fang 10D6

魔 法：—

特 徴：水に抵抗力がある。

Polar Bear

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
90	6	12	225	24	18	18	90

防御力：1D6

冒険点：150

武 器：claw&fang 6D6

魔 法：—

特 徴：氷の攻撃に抵抗力がある。火に弱い。

Pygmy

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
6	11	11	22	17	11	11	2

防御力：1D6

冒険点：5

武 器：javelins 2D6(4)/jambiya 2D6+3(2)/hands 2D6

魔 法：いだてん/これでもくらえ！/大まぬけ

特 徴：通常、武器に毒が塗られている(Curareと同等の効果で、ダメージが2倍)。

Rat

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
8	6	15	10	15	4	12	5

防御力：0D6

冒險点：5

武 器：claw&fang 2D6

魔 法：－

特 徴：病気（狂犬病または伝染病）を運ぶ。CON、IQ、STなどが低下するため、早急に治療の魔法をかけなければならない。

Rock Troll

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
17	11	22	30	14	11	17	17

防御力：2D6

冒險点：35

武 器：sax 2D6+5/short sword 3D6/sling 2D6(4)/claw&fang 2D6

魔 法：これでもくらえ！/氷の嵐/死の刃

特 徴：毒、火、スモッグに抵抗力がある。夢紡ぎに弱い。武器に毒が塗られていることがある。

Sabertooth Feline

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
19	5	15	40	27	24	25	25

防御力：0D6

冒險点：30

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：－

特 徴：暗闇の影響を受けない。



Salamander Drake

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
110	27	10	150	22	44	20	108

防御力：6D6

冒險点：200

武 器：claw&fang 15D6

魔 法：パニック/炎の嵐/粉みじん

特 徴：毒、火、スモッグ、夢紡ぎ、これでもくらえ！、死の9番などに抵抗力がある。敵より IQが低いと魔法の効果なし。キャラを熱気で包む。



Salamander Drake

Sea Giant

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
55	6	11	55	11	33	11	43

防御力 : 2D6

冒険点 : 80

武 器 : club 8D6/claw&fang 8D6

魔 法 : 水の嵐/氷の嵐/水の壁

特 徴 : 毒、水、死の 9 番に抵抗力がある。

Sea Snake

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
4	1	15	10	18	9	10	4

防御力 : 0D6

冒険点 : 10

武 器 : claw&fang 2D6

魔 法 : -

特 徴 : 毒に抵抗力がある。武器には猛毒が塗られている (Venom と同等の効果)。すばしっこいため、ヒットしづらい。水中では常に待ち伏せ状態。

Sea Wolf

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
57	11	9	80	22	28	22	56

防御力 : 3D6

冒険点 : 100

武 器 : claw&fang 4D6

魔 法 : 雷の矢/水の嵐/これでもくらえ！

特 徴 : 水、スモッグ、夢紡ぎ、速度・精神に作用する魔法、これでもくらえ！、死の 9 番などに抵抗力がある。敵より IQ が低いと魔法の効果なし。



Serpent

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
4	1	15	8	16	9	10	2

防御力：0D6

冒險点：5

武 器：claw&fang 1D6

魔 法：－

特 徴：毒を運ぶ。毒に抵抗力がある。あまり暗闇の影響を受けず、戦闘効果は25%しか低下しない。

Shadow Demon

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
100	22	35	250	22	44	22	108

防御力：2D6

冒險点：175

武 器：whip 2D6(2)/claw&fang 2D6

魔 法：パニック/炎の嵐/火の壁

特 徴：火、スマッグ、死の9番、通常武器に抵抗力がある。氷や水を使った攻撃に弱い。暗闇の影響を受けない。

Shambling Hulk

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
33	7	11	15	6	22	16	18

防御力：0D6

冒險点：35

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：－

特 徴：精神に作用する魔法に抵抗力がある。氷に弱い。暗闇の影響をあまり受けない。

Shark

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
20	2	10	25	16	8	16	12

防御力：1D6

冒険点：25

武 器：tooth&claw 3D6

魔 法：－

特 徴：夢紡ぎに抵抗力がある。暗闇の影響を受けない。

Silk Bat

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
10	1	9	10	20	15	20	8

防御力：0D6

冒険点：10

武 器：claw&fang 2D6

魔 法：－

特 徴：1～2の範囲で絹糸を吐き出す(キャラのDEX低下)。空を飛ぶためヒットしづらい。火とスモッグに弱い。毒を運ぶ。

Skunk Mite

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
2	1	19	2	9	7	9	0

防御力：0D6

冒険点：2

武 器：claw&fang 1D6

魔 法：－

特 徴：火、氷、スモッグ、水を使う魔法攻撃に弱い。小さいため、ヒットしづらい。

Slaver

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
11	11	11	11	11	11	11	0

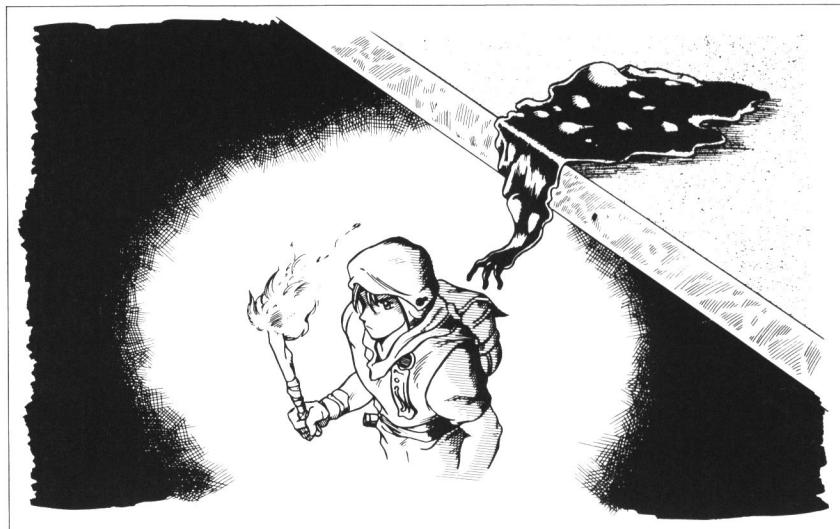
防御力：1D6

冒険点：10

武 器：すべての武器/hands 2D6

魔 法：これでもくらえ！/死の刃/姿隠し

特 徴：特になし。



Slime Mutant

Slime Mutant

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	6	6	55	11	27	11	7

防御力：4D6

冒険点：15

武 器：claw&fang 4D6

魔 法：-

特 徴：毒、水、スモッグ、夢紡ぎ、これでもくらえ！、精神に作用する魔法、死の9番に抵抗力がある。火、泥だ沼だ、銀製の武器に弱い。

Slinker

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
6	11	11	6	17	6	17	2

防御力：0D6

冒険点：5

武 器：sling 2D6(6)/jambiya 2D6+2(2)/small bow 2D6(3)/claw&fang 2D6

魔 法：悪魔の囁き/瞬き移動/姿隠し

特 徴：キャラと接触していない状態から、飛び道具や魔法を使って攻撃を仕掛けてくる。

Sheak

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
6	11	11	6	17	6	17	2

防御力：0D6

冒険点：5

武 器：sling 2D6(6)/jambiya 2D6+2(2)/small bow 2D6(3)/claw&fang 2D6

魔 法：悪魔の囁き/瞬き移動/姿隠し

特 徴：キャラと接触していない状態から、飛び道具や魔法を使って攻撃を仕掛けてくる。



Show Ape

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
44	7	18	44	11	17	14	38

防御力：0D6

冒険点：60

武 器：claw&fang 4D6

魔 法：—

特 徴：精神に作用する魔法に抵抗力がある。火に弱い。暗闇の影響を受けない。

Show Leopard

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
19	5	15	40	27	24	25	25

防御力：1D6

冒険点：30

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：—

特 徴：これでもくらえ！、氷に抵抗力がある。火に弱い。冷えた空気でキャラを凍えさせる（DEX低下、後に自然回復）。暗闇の影響は少ない。

Soulsucker

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
18	9	9	25	19	15	16	13

防御力：2D6

冒険点：25

武 器：claw&fang 2D6

魔 法：—

特 徴：夢紡ぎ、スモッグ、死の9番に抵抗力がある。銀製の武器、魔力を秘めた武器、これでもくらえ！に弱い。暗闇の影響を受けない。

Sphinx

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
27	17	17	27	17	22	17	25

防御力：2D6

冒險点：50

武 器：claw&fang 6D6

魔 法：パニック/丑三つ時/夢紡ぎ

特 徴：大まぬけなどの精神に作用する魔法に弱い。また、暗闇の影響を受けない。



Soul sucker



Spider

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
2	1	9	2	19	9	12	0

防御力：0D6

冒険点：2

武 器：claw&fang 1D6

魔 法：－

特 徴：毒を運ぶ。毒に抵抗力がある。火、氷、水に弱い。暗闇の影響をあまり受けない。小さいためヒットしづらい。

Stalker

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
28	22	17	22	17	22	22	26

防御力：1D6

冒険点：50

武 器：claw&fang 5D6

魔 法：いだてん/これでもくらえ！/姿隠し

特 徴：毒、飛び道具に抵抗力がある。魔力を秘めた武器や銀製の武器に弱い。戦闘ラウンドごとにCONが回復する（初期値の1/4づつ）。

Stone Giant

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
55	6	11	55	11	33	11	43

防御力：2D6

冒険点：80

武 器：thrown boulders 10D6(4)/club 8D6/claw&fang 8D6

魔 法：－

特 徴：毒、スマッグ、通常武器、死の9番に抵抗力がある。泥だ沼だ、夢紡ぎに弱い。

| Stoneman

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	5	22	44	11	22	8	20

防御力：4D6

冒險点：40

武 器：club 3D6+3/hands 2D6+4

魔 法：-

特 徴：毒、火、スマッグ、飛び道具、通常武器、速度・精神に作用する魔法、夢紡ぎ、死の9番に抵抗力がある。泥だ沼だ、氷に弱い。

| Storm Giant

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
55	6	11	55	11	33	11	43

防御力：2D6

冒險点：80

武 器：thrown boulders 10D6(4)/club 8D6/claw&fang 8D6

魔 法：wind whistle ?/いだてん/呪い

特 徴：毒、速度に作用する魔法、死の9番に抵抗力がある。

| Swamp Fiend

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	6	6	55	11	27	11	7

防御力：4D6

冒險点：15

武 器：claw&fang 4D6

魔 法：-

特 徴：毒、水、スマッグ、夢紡ぎ、これでもくらえ！、精神に作用する魔法、死の9番に抵抗力がある。火、泥だ沼だ、銀製の武器に弱い。



Tiger

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
19	5	15	40	27	24	25	25

防御力：0D6

冒険点：30

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：—

特 徴：暗闇の影響を受けない。

Toad Warrior

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
17	11	11	17	17	11	14	10

防御力：1D6

冒険点：30

武 器：broadaxe 4D6/scimitar 4D6/javelins 2D6(4)/claw&fang 2D6

魔 法：死の刃/これでもくらえ！/水の嵐

特 徴：毒、飛び道具に抵抗力がある。武器には毒が塗られている (Curareと同等の効果)。

Triton

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
17	11	11	14	11	27	11	5

防御力：1D6

冒険点：10

武 器：pike 6D6(4)/scimitar 4D6/claw&fang 2D6

魔 法：水の嵐/氷の嵐/夢紡ぎ

特 徴：火とスモッグに弱い。

Troll

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
77	11	11	77	11	22	11	65

防御力：4D6

冒険点：80

武器：x2mace 10D6/x2club 7D6/thrown boulders 4D6(3)/claw&fang 8D6

魔法：しんきろう/泥だ沼だ/石の壁

特徴：毒に抵抗力がある。光に弱い（周囲を明るく照らし出すとSPが半減するか、元気がなくなる）。

Tusker

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
20	6	15	35	16	7	17	15

防御力：0D6

冒険点：30

武器：tusks 3D6

魔法：-

特徴：すばしっこいため、ヒットしづらい。

Ulgoulos

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
17	7	17	35	20	8	12	18

防御力：1D6

冒険点：35

武器：claw&fang 4D6

魔法：-

特徴：背中に毒針を持つ。水の魔法に弱い。暗闇の影響は少なく、戦闘能力は25%だけ低下する。

Undead Warrior

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	1	3	33	8	17	6	3

防御力：3D6

冒險点：10

武 器：bony claw&fang 2D6

魔 法：—

特 徴：病気を運ぶ。毒、氷、スモッグ、夢紡ぎ、飛び道具、通常武器、死の9番などに抵抗力がある。火に弱い。暗闇に影響を受けない。



Undead Warrior

Undine

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	5	22	44	11	22	8	20

防御力：3D6

冒険点：40

武 器：hands 2D6

魔 法：しんきろう/水の嵐/泥だ沼だ

特 徴：毒、スマッグ、飛び道具、通常武器、速度に作用する魔法、死の9番、夢紡ぎに抵抗力がある。氷に弱い。

Unicorn

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	11	22	27	14	33	27	22

防御力：0D6

冒険点：40

武 器：claw&fang 5D6

魔 法：のろま/姿隠し/呪い

特 徴：速度に作用する魔法（のろまなど）に抵抗力がある。毒、魔力を秘めた武器に弱い。

Vampire

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
28	17	17	17	14	11	14	23

防御力：2D6

冒険点：40

武 器：rapier 3D6+4/poniard 2D6(2)/claw&fang 2D6

魔 法：夢紡ぎ/丑三つ時/これでもくらえ！

特 徴：毒、飛び道具、通常武器、死の9番などに抵抗力がある。これでもくらえ！、魔力を秘めた武器、銀製の武器に弱い。暗闇に影響を受けない。

Vampire Bat

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
10	1	9	10	20	15	20	8

防御力：0D6

冒険点：10

武 器：claw&fang 2D6

魔 法：—

特 徴：キャラのCONとSTを半減させる。夢紡ぎ、通常武器、死の9番に抵抗力がある。火、銀製の武器に弱い。空を飛ぶのでヒットしづらい。



Vampire

Warg

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
30	14	16	55	25	18	25	35

防御力：1D6

冒険点：55

武 器：claw&fang 5D6

魔 法：—

特 徴：毒、通常武器、これでもくらえ！、精神に作用する魔法に抵抗力がある。魔力を秘めた武器に弱い。暗闇の影響をあまり受けない。

Water Elemental

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	5	22	44	11	22	8	20

防御力：3D6

冒険点：40

武 器：hands 2D6

魔 法：しんきろう/水の嵐/泥だ沼だ

特 徴：毒、スマッグ、飛び道具、通常武器、速度に作用する魔法、死の9番、夢紡ぎに抵抗力がある。氷に弱い。

Water Pig

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
42	3	10	75	9	5	5	30

防御力：0D6

冒険点：60

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：—

特 徴：水の壁、精神に作用する魔法（大まぬけなど）に抵抗力がある。火に弱い。

Werebear

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
48	8	14	55	11	22	11	38

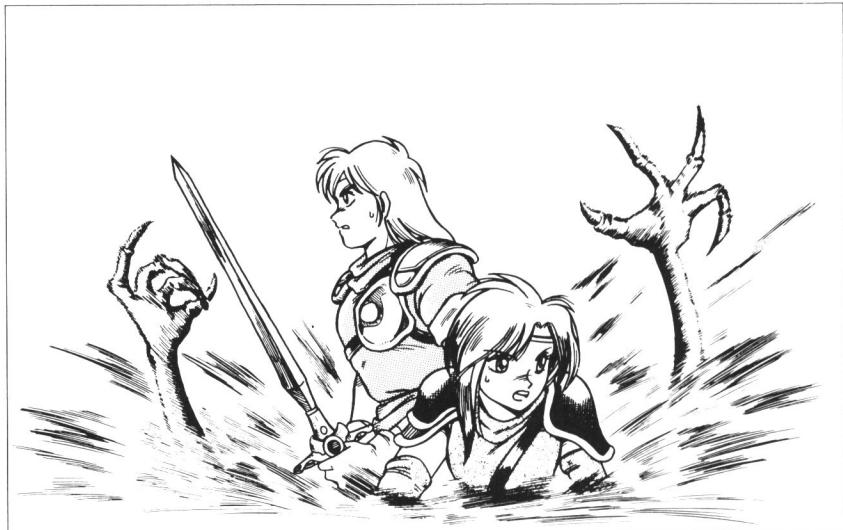
防御力：1D6

冒険点：75

武 器：claw&fang 8D6

魔 法：これでもくらえ！/のろま/氷の嵐

特 徴：毒、飛び道具に抵抗力がある。魔力を秘めた武器、銀製の武器に弱い。暗闇の影響は少ない。戦闘ラウンドごとにCONが回復する。



Water Elemental

Werejackal

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
28	11	11	22	11	22	22	16

防御力：1D6

冒険点：30

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：—

特 徴：毒、飛び道具に抵抗力がある。魔力を秘めた武器や銀製の武器に弱い。戦闘ラウンドごとにCONが回復する（初期値の1/4づつ）。

Werelion

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
39	18	14	33	14	27	22	31

防御力：1D6

冒険点：60

武 器：claw&fang 6D6

魔 法：いだてん/これでもくらえ！/姿隠し

特 徹：毒、飛び道具に抵抗力がある。魔力を秘めた武器や銀製の武器に弱い。戦闘ラウンドごとにCONが回復する（初期値の1/4づつ）。

Werepanther

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
28	22	17	22	17	22	22	26

防御力：1D6

冒険点：50

武 器：claw&fang 5D6

魔 法：いだてん/これでもくらえ！/姿隠し

特 徹：毒、飛び道具に抵抗力がある。魔力を秘めた武器や銀製の武器に弱い。戦闘ラウンドごとにCONが回復する（初期値の1/4づつ）。



Wereshark

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
28	11	11	22	11	22	22	16

防御力：1D6

冒険点：30

武 器：claw&fang 4D6

魔 法：水の嵐/これでもくらえ！/粉みじん

特 徴：毒、水、飛び道具に抵抗力がある。魔力を秘めた武器や銀製の武器に弱い。戦闘ラウンドごとにCONが回復する（初期値の1/4づつ）。

Weretiger

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
39	18	14	33	14	27	22	31

防御力：1D6

冒険点：60

武 器：claw&fang 6D6

魔 法：いだてん/これでもくらえ！/姿隠し

特 徴：毒、飛び道具に抵抗力がある。魔力を秘めた武器や銀製の武器に弱い。戦闘ラウンドごとにCONが回復する（初期値の1/4づつ）。

Werewolf

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	8	14	33	11	27	17	12

防御力：1D6

冒険点：25

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：これでもくらえ！/姿隠し/炎の嵐

特 徴：毒、飛び道具に抵抗力がある。魔力を秘めた武器、銀製の武器に弱い。暗闇の影響は少ない。戦闘ラウンドごとにCONが回復する。

Whirldevil

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	5	22	44	11	22	8	20

防御力：0D6

冒險点：40

武 器：two jambiyas 2D6+3/sandpaper hands 2D6+4

魔 法：しんきろう/スモッグ/悪魔の囁き

特 徴：毒、飛び道具、通常武器、速度・精神に作用する魔法などに抵抗力がある。魔力を秘めた武器に弱い。すばしっこいため、ヒットしづらい。



Werewolf

Wild Boar

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
20	6	15	35	16	7	17	15

防御力：0D6

冒険点：30

武 器：tusks 3D6

魔 法：－

特 徴：すばしっこいため、ヒットしづらい。

Wild Dog

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
16	9	12	25	18	10	20	10

防御力：0D6

冒険点：25

武 器：claw&fang 2D6

魔 法：－

特 徴：病気を運ぶ。病気にかかると CON は15ターンまで減少し、それから IQ が低下する。暗闇による影響は少なく、戦闘低下は25%だけ。

Wildebeest

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
27	3	9	30	12	5	14	15

防御力：1D6

冒険点：30

武 器：hoof&horn 3D6

魔 法：－

特 徴：大集団で攻撃する。

Wind Darter

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
2	5	15	6	24	11	18	9

防御力：0D6

冒険点：18

武 器：claw&fang 2D6

魔 法：-

特 徴：飛び道具、速度に作用する魔法に強く、水の魔法に弱い。このモンスターを殺したキャラは、LKを1失う可能性がある。



Wind Darter



■ Wolf

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
21	12	16	35	24	15	22	25

防御力：0D6

冒険点：35

武 器：claw&fang 3D6

魔 法：－

特 徴：暗闇の影響をあまり受けない。

■ Wolverine

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
17	7	17	35	20	8	12	18

防御力：1D6

冒険点：35

武 器：claw&fang 4D6

魔 法：－

特 徴：背中に毒針を持つ。水の魔法に弱い。暗闇の影響は少なく、戦闘能力は25%だけ低下する。

■ Wormlet Dragon

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
77	11	9	110	11	33	22	65

防御力：3D6

冒険点：125

武 器：claw&fang 4D6

魔 法：炎の嵐/スマッグ

特 徴：毒、火、夢紡ぎ、スマッグ、速度・精神に作用する魔法、これでもくらえ！、死の9番に抵抗力がある。敵より IQ が低いと魔法の効果なし。

Worshipper

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
11	11	11	11	11	11	11	0

防御力：1D6

冒険点：10

武 器：すべての武器/hands 2D6

魔 法：これでもくらえ！/死の刃/姿隠し

特 徴：特になし。

Wyvern

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
33	22	12	55	17	27	22	26

防御力：3D6

冒険点：50

武 器：claw&fang 6D6

魔 法：炎の嵐/スモッグ/地獄の爆発

特 徴：毒、火、夢紡ぎ、スモッグ、速度・精神に作用する魔法、これでもくらえ！、死の9番に抵抗力がある。敵よりIQが低いと魔法の効果なし。

Yeti

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
44	7	18	44	11	17	14	38

防御力：0D6

冒険点：60

武 器：claw&fang 4D6

魔 法：—

特 徴：精神に作用する魔法に抵抗力がある。火に弱い。暗闇の影響をまったく受けない。



Zombie

ST	IQ	LK	CON	DEX	CHR	SP	ADD
22	1	3	33	8	17	6	3

防御力：3D6

冒険点：10

武 器：bony claw&fang 2D6

魔 法：-

特 徴：病気を運ぶ。毒、氷、スマッグ、夢紡ぎ、飛び道具、通常武器、死の9番などに抵抗力がある。火に弱い。暗闇に影響を受けない。

アイテム・カタログ

冒険を続けていると、さまざまな場所でアイテムを手に入れることでしょう。本章では、それらのアイテムの使い方、使うための条件、効果などをアイテム別・アルファベット順に解説します。なお、装備の項目（ポーションを除く）で表記している略称の意味は次の通りです。

Hu)man	人間
Dw)arf	ドワーフ
El)f	エルフ
Ho)bbit	ホビット
Wa)rior	戦士
Ro)gue	盗賊
Wi)zard	魔術師
Ma)le	男性
Fe)male	女性

武器

片手／両手：片手持ちか両手持ちか 装備：○—装備可／×—装備不可

攻撃力：サイの目(D6) + 修正値 ST：装備するのに必要な ST

DEX：装備するのに必要な DEX レンジ：武器や矢の飛距離（マス目）

毒：0—塗れる

1—Curare と Dragon's venom は塗れない

2—Hellfire Juice は塗れない／

3—塗れない

価格：定価または最低—最高価格

火薙刀 Arbalest (両手)

	Hu	Dw	E1	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：6D6+3

ST：17

DEX：10

レンジ：6

毒：3

価格：400

特殊効果：—

火薙刀 Bec de Corbin (両手)

	Hu	Dw	E1	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：6D6+0

ST：18

DEX：10

レンジ：0

毒：1

価格：120

特殊効果：—

Billhook (両手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：4D6+0

ST：14

DEX：8

レンジ：0

毒：0

価格：120

特殊効果：－

Billyclub (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃力：2D6+0

ST：2

DEX：1

レンジ：0

毒：3

価格：10

特殊効果：－

Broad axe (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：4D6+0

ST：16

DEX：8

レンジ：0

毒：0

価格：100

特殊効果：－

Broadleaf Spear (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	×	×	○	○	○

攻撃力：6D6+2

ST：8

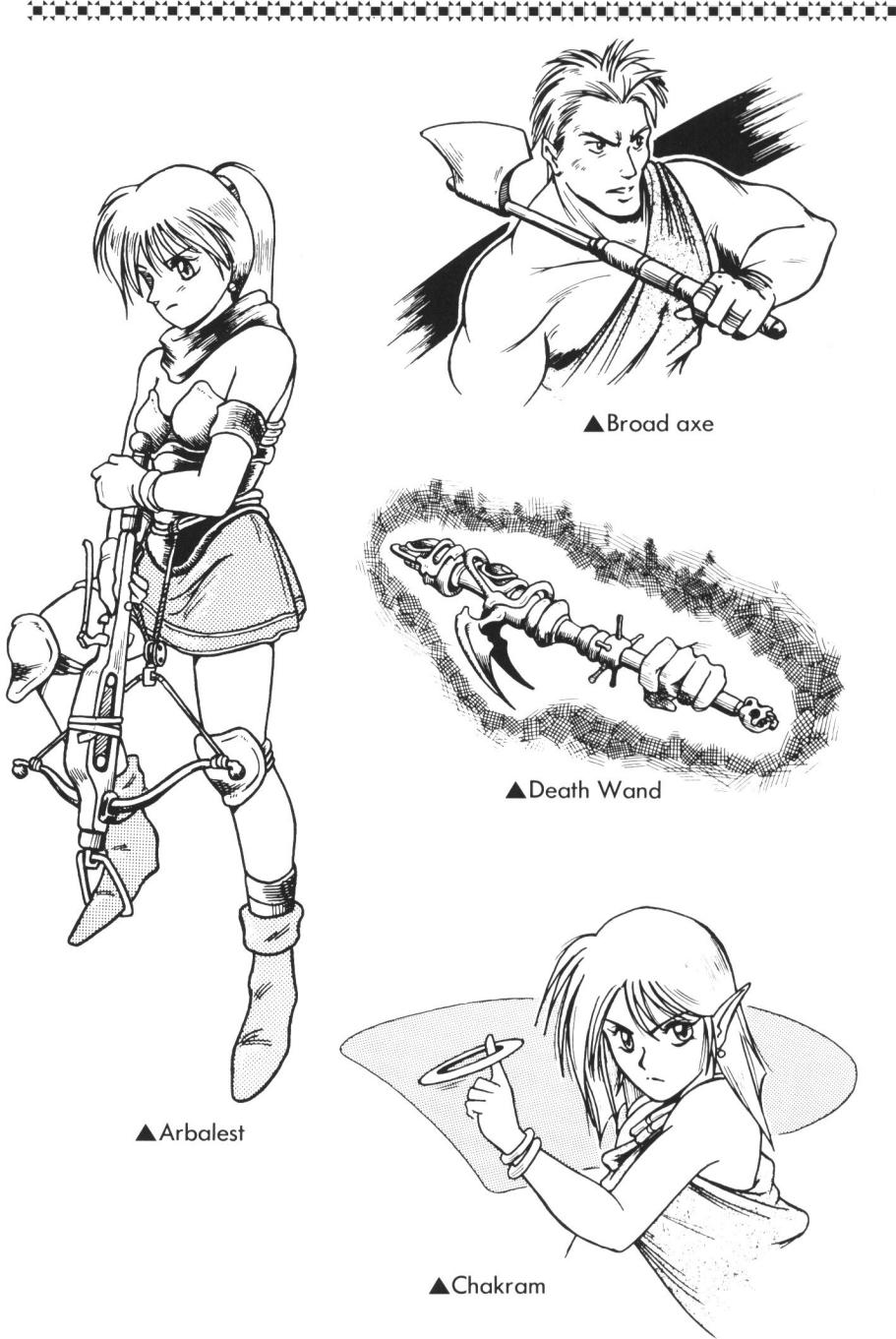
DEX：8

レンジ：4

毒：0

価格：60

特殊効果：装備すると、Wizard にとって通常の杖として機能する。



▲Arbalest

▲Broad axe

▲Death Wand

▲Chakram

Broadsword (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：3D6+4

ST：15

DEX：10

レンジ：0

毒：0

価格：70

特殊効果：－

Chakram (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃力：2D6+0

ST：4

DEX：14

レンジ：3

毒：0

価格：10

特殊効果：－

Club (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：3D6+0

ST：5

DEX：2

レンジ：0

毒：3

価格：15

特殊効果：－

Crossbow (両手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：5D6+0

ST：15

DEX：10

レンジ：6

毒：3

価格：250

特殊効果：－



Death Wand (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃力：2D6+0

ST：0

DEX：0

レンジ：0

毒：3

価格：500-2000

特殊効果：モンスター1体を殺せる。

Dirk (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃力：2D6+1

ST：1

DEX：4

レンジ：2

毒：0

価格：18

特殊効果：-

Double-bladed broadaxe (両手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：6D6+3

ST：21

DEX：10

レンジ：0

毒：0

価格：140

特殊効果：-

Eagle-Eyed Crossbow (両手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：8D6+0

ST：12

DEX：10

レンジ：5

毒：3

価格：300

特殊効果：レンジ5までなら必ず当たる。

Egil's Bow (両手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：7D6+0 ST：16 DEX：15

レンジ：5 毒：3 價格：500

特殊効果：レンジ5までなら必ず当たる。

Falchion (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：4D6+4 ST：12 DEX：13

レンジ：0 毒：0 價格：75

特殊効果：－

Fanirfang (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：0D6+0 ST：80 DEX：12

レンジ：0 毒：0 價格：0

特殊効果：攻撃力が低下し、手放せない。失うとCONが5%づつ低下。

Flail (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：4D6+0 ST：18 DEX：14

レンジ：0 毒：1 價格：65

特殊効果：－



Flamberge (両手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：6D6+1

ST：21

DEX：18

レンジ：0

毒：0

価格：125

特殊効果：－



Francisca (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：3D6+2

ST：9

DEX：5

レンジ：2

毒：0

価格：70

特殊効果：－



Froststaff (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃力：2D6+0

ST：0

DEX：0

レンジ：0

毒：3

価格：70

特殊効果：氷の嵐のコストを半減する。炎の嵐に使うと使用者に跳ね返る。



Great axe (両手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：5D6+3

ST：20

DEX：10

レンジ：0

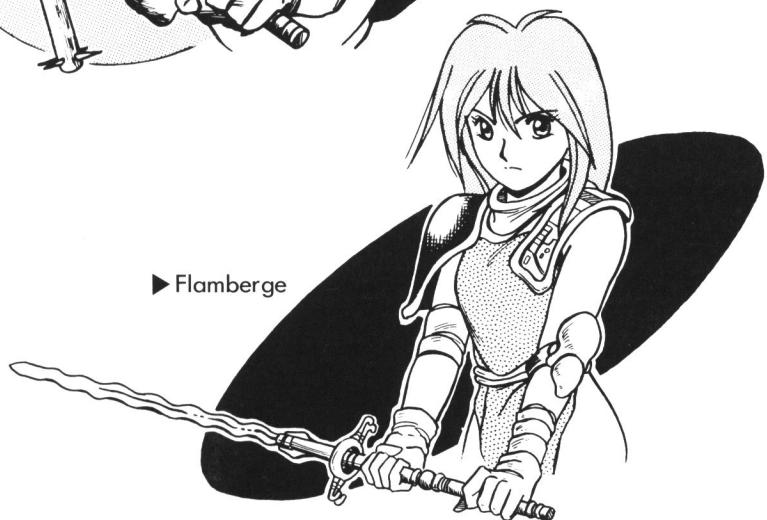
毒：0

価格：110

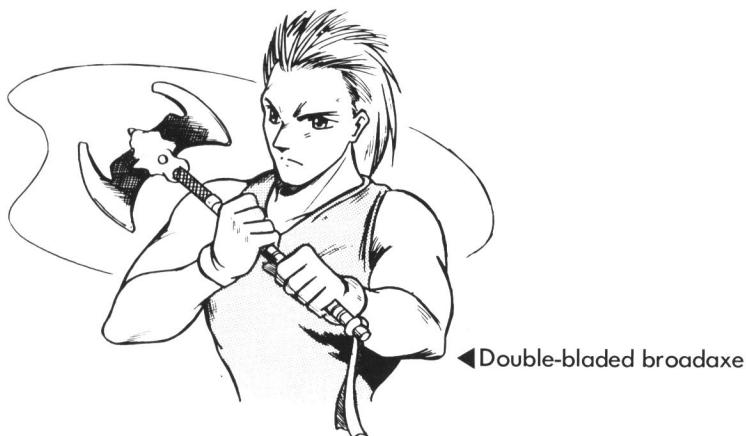
特殊効果：－



◀ Flail



► Flamberge



◀ Double-bladed broadaxe

Great Sword (両手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：6D6+0

ST：21

DEX：18

レンジ：0

毒：0

価格：120

特殊効果：－

Hand-and-a-half sword (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：5D6+0

ST：16

DEX：12

レンジ：0

毒：0

価格：90

特殊効果：－

Heartseeker arrows

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃力：0D6+0

ST：0

DEX：0

レンジ：0

毒：0

価格：20

特殊効果：1～6本の矢(Crossbow用)。必ず当たる。

Heartseeker quarrels

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃力：0D6+0

ST：0

DEX：0

レンジ：0

毒：0

価格：10

特殊効果：1～6本の矢(selfbow、longbow用)。必ず当たる。

Heavy longbow (両手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：5D6+3

ST：20

DEX：16

レンジ：6

毒：3

価格：175

特殊効果：－

Heavy Mace (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：5D6+2

ST：17

DEX：3

レンジ：0

毒：1

価格：120

特殊効果：－

Heavy selfbow (両手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：5D6+0

ST：20

DEX：16

レンジ：6

毒：3

価格：60

特殊効果：－

Hero sword (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：0D6+100

ST：3

DEX：3

レンジ：0

毒：0

価格：0

特殊効果：Hopeless sword と一緒に装備できない。渡すと消えてしまう。

❖ **Hopeless sword** (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：0D6+200 ST：3 DEX：3

レンジ：0 毒：0 価格：0

特殊効果：Hero sword と一緒に装備できない。渡すと消えてしまう。

❖ **Jambiya** (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃力：2D6+3 ST：2 DEX：8

レンジ：2 毒：0 価格：21

特殊効果：－

❖ **Javelin** (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃力：2D6+0 ST：5 DEX：7

レンジ：4 毒：0 価格：10

特殊効果：－

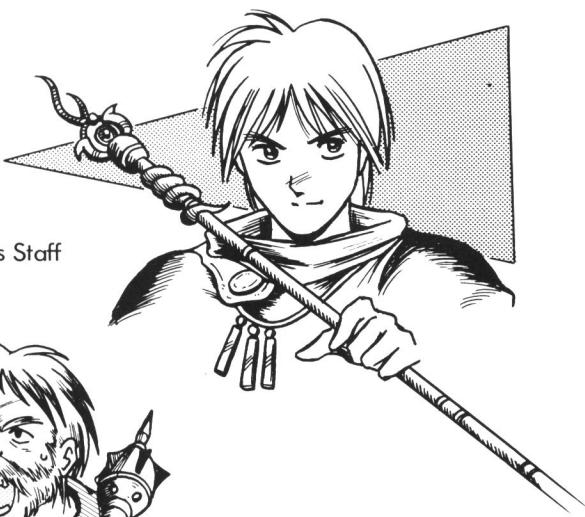
❖ **Joronir's Sword** (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：7D6+0 ST：15 DEX：10

レンジ：0 毒：0 価格：300

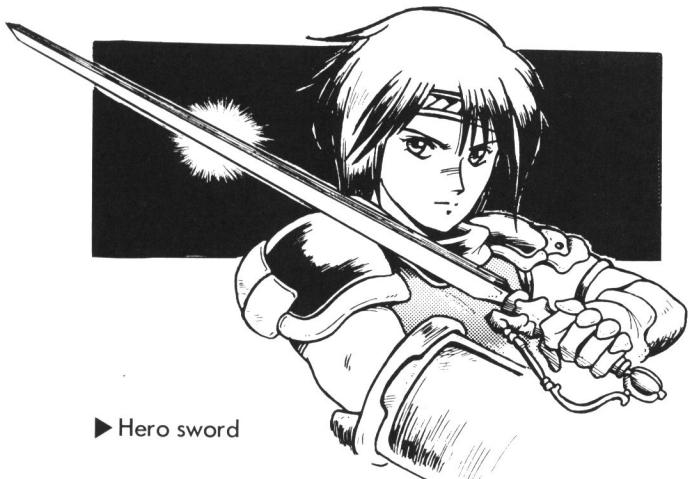
特殊効果：エルフが装備したら攻撃力は10D6+0となる。



► Khazan's Staff



◀ Heavy Mace



► Hero sword



Khazan's Staff (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃力：2D6+0

ST：0

DEX：0

レンジ：0

毒：3

価格：70

特殊効果：魔術師と盗賊は魔法の杖として使える。使うと杖が喋る。



Kris Knife (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃力：2D6+3

ST：8

DEX：5

レンジ：2

毒：0

価格：120

特殊効果：レベル3までの魔法を打ち消す（味方の友好な魔法も含む）。



Kross Kris (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：6D6+0

ST：7

DEX：3

レンジ：0

毒：0

価格：350

特殊効果：レベル3までの魔法を打ち消す（味方の友好な魔法も含む）。



Light crossbow (両手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：4D6+0

ST：12

DEX：10

レンジ：5

毒：3

価格：120

特殊効果：-

⚔ Light selfbow (両手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：2D6+2 ST：10 DEX：15

レンジ：4 毒：3 値格：35

特殊効果：－

⚔ Magic Wand (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃力：2D6+0 ST：0 DEX：0

レンジ：0 毒：3 値格：70

特殊効果：－

⚔ Medium selfbow (両手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：3D6+3 ST：14 DEX：15

レンジ：5 毒：3 値格：70

特殊効果：－

⚔ Morningstar (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：5D6+0 ST：17 DEX：11

レンジ：0 毒：1 値格：140

特殊効果：－



Oivingblade (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	×	○	×	○	○

攻撃力：6D6+0

ST：7

DEX：3

レンジ：0

毒：0

価格：50

特殊効果：炎と回復の魔法を唱えることができる。途中で壊れてしまう。



Pierce (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃力：2D6+3

ST：2

DEX：8

レンジ：2

毒：0

価格：50

特殊効果：ヒットする確率が高くなる。



Pike (両手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：6D6+0

ST：15

DEX：12

レンジ：0

毒：0

価格：160

特殊効果：－



Pilum (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：5D6+0

ST：12

DEX：8

レンジ：3

毒：0

価格：75

特殊効果：－



Poleaxe (両手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：7D6+0 ST：14 DEX：13

レンジ：0 毒：0 値格：210

特殊効果：－



Poniard (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃力：2D6+0 ST：1 DEX：3

レンジ：2 毒：0 値格：10

特殊効果：－



Quarterstaff (両手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃力：2D6+0 ST：2 DEX：8

レンジ：0 毒：3 値格：10

特殊効果：－



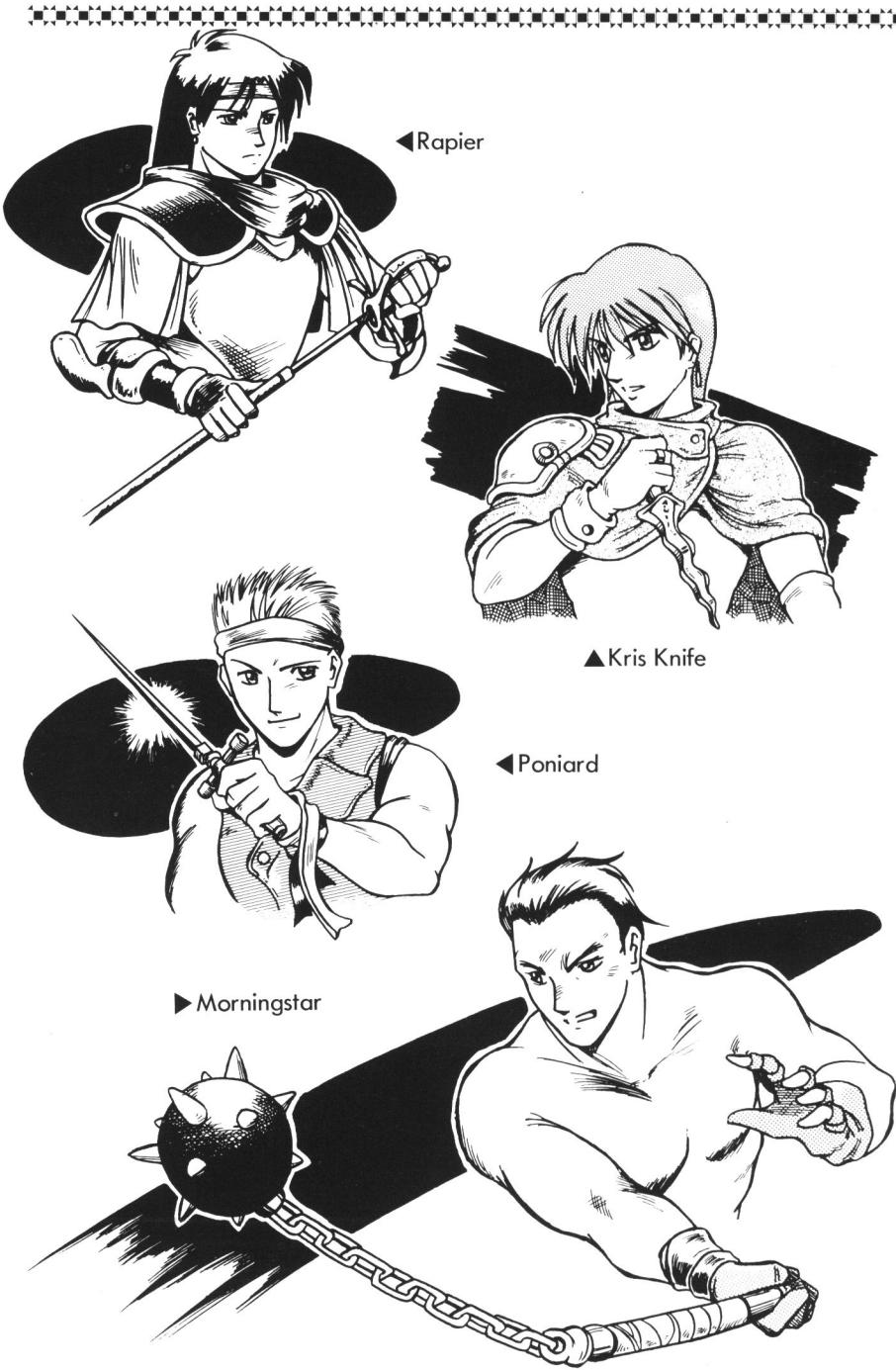
Quiver of arrows

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃力：0D6+0 ST：0 DEX：0

レンジ：0 毒：0 値格：20

特殊効果：20本の矢(Crossbow 用)。



Rapier (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：3D6+4

ST：10

DEX：14

レンジ：0

毒：0

価格：80

特殊効果：－

Regular longbow (両手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：4D6+3

ST：15

DEX：15

レンジ：5

毒：3

価格：100

特殊効果：－

Saber (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：3D6+2

ST：8

DEX：6

レンジ：0

毒：0

価格：45

特殊効果：－

Sax (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃力：2D6+5

ST：7

DEX：10

レンジ：0

毒：0

価格：30

特殊効果：－

Scimitar (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：4D6+0

ST：10

DEX：11

レンジ：0

毒：0

価格：60

特殊効果：－

Set of quarrels

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃力：0D6+0

ST：0

DEX：0

レンジ：0

毒：0

価格：10

特殊効果：10本の矢(Selfbow、Longbow用)。

Shamsheer (両手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：5D6+3

ST：17

DEX：15

レンジ：0

毒：0

価格：120

特殊効果：－

Shieldsword (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：3D6+0

ST：7

DEX：3

レンジ：0

毒：0

価格：50~500

特殊効果：装備すると防御力が12上がる。

Shortsword (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：3D6+0

ST：7

DEX：3

レンジ：0

毒：0

価格：35

特殊効果：－

Sling (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃力：2D6+0

ST：3

DEX：5

レンジ：4

毒：3

価格：5

特殊効果：－

Spear (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：3D6+2

ST：8

DEX：8

レンジ：4

毒：0

価格：25

特殊効果：－

Staff (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃力：2D6+0

ST：0

DEX：0

レンジ：0

毒：3

価格：100

特殊効果：－

► Sax



▲ War Hammer



► Trident



❖ Targetting Dirk (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃力：2D6+1 ST：1 DEX：4

レンジ：2 毒：0 値格：30-100

特殊効果：ヒットする確率が高くなる。

❖ Trident (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：4D6+3 ST：10 DEX：10

レンジ：2 毒：0 値格：60

特殊効果：－

❖ Two-handed broadsword (両手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：5D6+2 ST：17 DEX：14

レンジ：0 毒：0 値格：110

特殊効果：－

❖ Vampire Javelin (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃力：2D6+0 ST：5 DEX：7

レンジ：4 毒：0 値格：100

特殊効果：バンパイアを1匹殺す。

War Hammer

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：5D6+1

ST：16

DEX：3

レンジ：0

毒：1

価格：85

特殊効果：－

War scythe (両手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：4D6+2

ST：11

DEX：7

レンジ：0

毒：0

価格：80

特殊効果：－

Whip (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

攻撃力：2D6+0

ST：9

DEX：18

レンジ：0

毒：3

価格：25

特殊効果：1マス離れた敵にも攻撃できる。

Wizard's Wand (両手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃力：2D6+30

ST：21

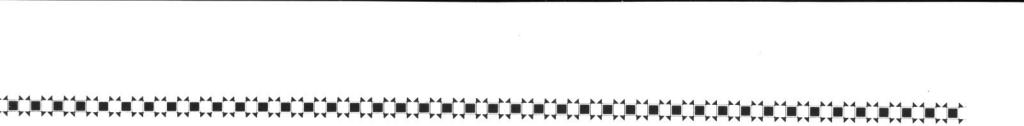
DEX：18

レンジ：0

毒：0

価格：250

特殊効果：Wizard は ST 1、DEX 1 で装備できる。



❖ Yuurrk the Tin Sword (片手)

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃力：0D6+0 ST： 0 DEX： 0

レンジ： 0 毒： 0 価格： 50-1000

特殊効果：通常武器に25%の抵抗力を持つ。戦闘中に使うと消えてしまう。

防具

装 備：○—装備可／×—装備不可 防御力：敵からの攻撃を防ぐ力
種 類：部位（完全鎧は兜付き） S T：装備するのに必要な ST ※
D E X：装備するのに必要な D E X 価 格：定価または最低—最高価格
水 中：水中で脱ぐために必要な戦闘ラウンド（間に合わないと溺死）
※鎧・盾・兜の ST の合計値がキャラの ST より大きくなると装備できない。

Back-and-breast

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

種類：鎧 ST：3 DEX：0
水中：3 価格：200 防御力：5
特殊効果：—

Blue Elf Armor

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	×	×	○	×	○	○	○	○	○

種類：完全鎧 ST：5 DEX：0
水中：2 価格：2000 防御力：12
特殊効果：—

Boar's Head Helm

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	×	○	×	×	○	○	○	○	○

種類：兜 ST：1 DEX：0
水中：1 価格：50 防御力：4
特殊効果：魔術師だと IQ アップ。盗賊だと魔法のコストが 2 下がる。

‡ Buckler

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

種類：盾

ST：1

DEX：1

水中：0

価格：10

防御力：3

特殊効果：－

‡ Chrome Targe

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

種類：盾

ST：5

DEX：1

水中：0

価格：70

防御力：6

特殊効果：－

‡ Dagger Boots

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

種類：靴

ST：0

DEX：0

水中：0

価格：200

防御力：4

特殊効果：攻撃時に攻撃力が4D6上がる。

‡ “Do Unto Others’ Shield

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

種類：盾

ST：6

DEX：1

水中：0

価格：1000

防御力：0

特殊効果：敵から受けた物理的なヒットの半分を敵に反射する。

Firewalkers

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

種類：靴

ST : 0

DEX : 0

水中 : 0

価格 : 250~750

防御力 : 4

特殊効果：燃える溶岩や炎の壁を移動するとき、ダメージを半減する。

Full Helm

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

種類：兜

ST : 1

DEX : 0

水中 : 1

価格 : 20

防御力 : 3

特殊効果：－

Goodheart

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

種類：盾

ST : 1

DEX : 1

水中 : 0

価格 : 100

防御力 : 3

特殊効果：蜃気楼の魔法に惑わされない。

Heavy boots

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

種類：靴

ST : 0

DEX : 0

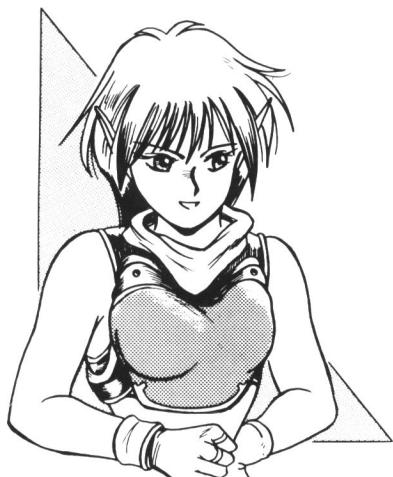
水中 : 0

価格 : 10

防御力 : 4

特殊効果：－

► Lamellar armor

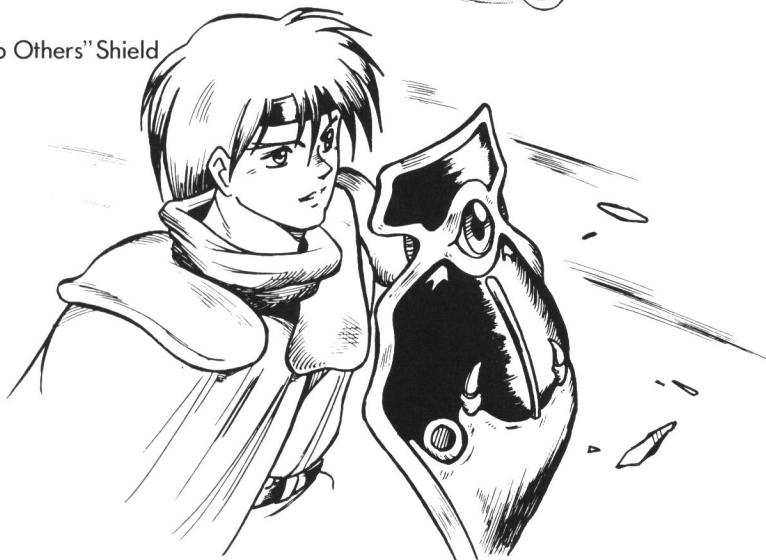


▲ Blue Elf Armor

► Boar's Head Helm



▼ "Do Unto Others" Shield





Lamellar armor

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
裝備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

種類：完全鎧

ST : 5

DEX : 0

水中：2

価格：400

防御力：10

特殊効果：－



Leather armor

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
裝備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

種類：完全鎧

ST : 2

DEX : 0

水中：3

価格：60

防御力：6

特殊効果：－



Leather jerkin

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
裝備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

種類：鎧

ST : 1

DEX : 0

水中：1

価格：15

防御力：1

特殊効果：－



Light boots

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
裝備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

種類：靴

ST : 0

DEX : 0

水中：0

価格：6

防御力：2

特殊効果：－

-Mail armor

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

種類：完全鎧

ST：12

DEX：0

水中：4

価格：300

防御力：11

特殊効果：－

-Plate armor

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	×	×	○	○

種類：完全鎧

ST：11

DEX：0

水中：5

価格：500

防御力：14

特殊効果：－

-Randa Gloves

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	×	○	×	○	○

種類：小手

ST：0

DEX：0

水中：0

価格：30

防御力：2

特殊効果：魔法を唱える際のコストを2レベルに対して1ST削減する。

-Ring-and-plate armor

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

種類：完全鎧

ST：4

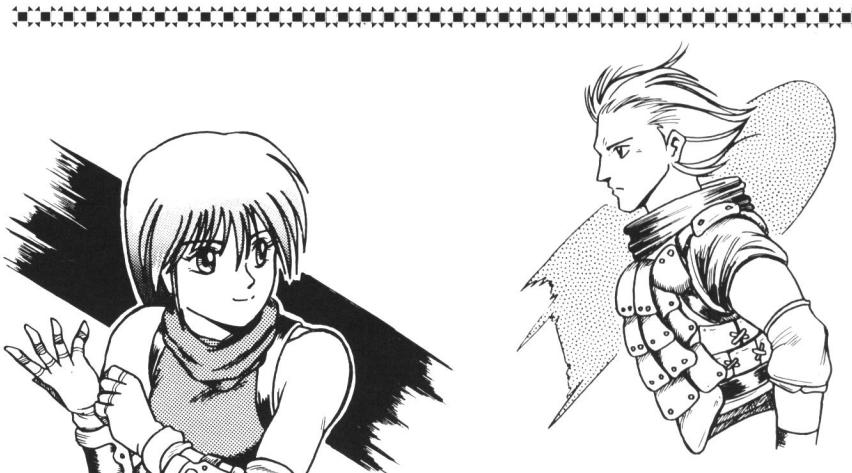
DEX：0

水中：4

価格：100

防御力：7

特殊効果：－



▲Leather armor



▲Randa Gloves



►Ring-and-plate armor

ֆ Robes of Marionarsis

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	×	×	○	○	○

種類：鎧

ST : 0

DEX : 0

水中：0

価格：1500

防御力：20

特殊効果：魔法攻撃から身を守る。

ֆ Robes of Tuchimik'Nott

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

種類：鎧

ST : 1

DEX : 1

水中：0

価格：250-275

防御力：15

特殊効果：火の攻撃から身を守るが、着ていると ST が回復しない。

ֆ Sandals

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

種類：靴

ST : 0

DEX : 0

水中：0

価格：2

防御力：1

特殊効果：－

ֆ Spiked shield

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

種類：盾

ST : 5

DEX : 5

水中：0

価格：90

防御力：2

特殊効果：戦闘時に攻撃力が2D6上がる。



◆ Steel cap

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
裝備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

種類：兜 ST : 1 DEX : 0
 水中： 1 價格：10 防御力： 1
 特殊効果： -

◆ Target Shield

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
裝備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

種類：盾 ST : 5 DEX : 1
 水中： 0 價格：35 防御力： 4
 特殊効果： -

◆ Tower shield

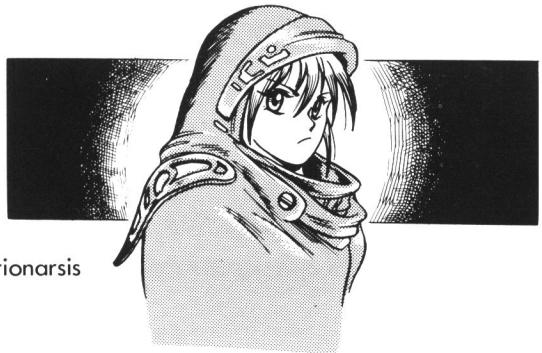
	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
裝備	○	○	○	○	○	○	×	○	○

種類：盾 ST : 6 DEX : 1
 水中： 0 價格：100 防御力： 6
 特殊効果： -

◆ Tuckerman's Armor

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
裝備	×	×	×	○	○	○	○	○	○

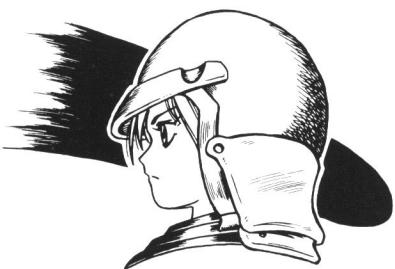
種類：完全鎧 ST : 2 DEX : 0
 水中： 3 價格：2000 防御力： 8
 特殊効果： -



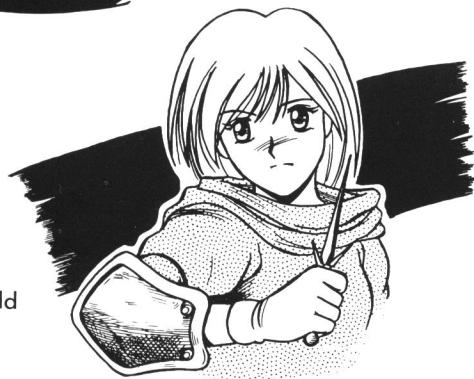
► Robes of Marionarsis



▲ Tower Shield



▲ Steel Cap



► Target Shield



❖ Winged sandals

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

種類：靴

ST : 0

DEX : 18

水中 : 0

価格 : 500

防御力 : 0

特殊効果：使うと 1 ターン空中移動ができる。

ポーション

価格：定価または最低－最高価格 使用：常時使える／戦闘中のみ※

回数：使える回数

本物：本物の薬の効果

偽物：偽物の薬の効果

※薬が効いている間に類似の効果を持つ薬を使うと効果が切れる。

Aloe ointment

価格：100-500 使用：戦闘時以外 回数：5

本物：怪我が2倍直りやすくなる（1日有効）。

偽物：怪我を2倍受ける（1日有効）。

Bloodroot syrup

価格：50 使用：常時 回数：1

本物：STが2倍になる（1時間有効）。

偽物：STが半分になる（1時間有効）。

Celandine ointment

価格：25-250 使用：常時 回数：1

本物：CHRが10ポイント増える（1日間有効）。

偽物：CHRが10ポイント減る（1日間有効）。



Curare

価格：100

使用：當時

回数：3

本物：武器に塗る毒。サイコロの数が2倍になる。

偽物：－



Damiana Juice

価格：50-5000

使用：當時

回数：1

本物：CHRが2倍になる（1時間有効）。

偽物：CHRが半分になる（1時間有効）。



Dragon's venom

価格：1000

使用：當時

回数：3

本物：武器に塗る毒。サイコロの数が3倍になる。

偽物：－



Essence of Blackpool

価格：1000-1100

使用：戦闘時以外

回数：1

本物：死後1時間以内のキャラクタを復活させる。

偽物：ゾンビを1匹呼び出す。

Fireweed Tea

価格：100

使用：當時

回数：1

本物：魔法以外の火から身を守る（1ターン有効）。

偽物：目が見えなくなる（1時間有効）。

Gilead and Clove Tea

価格：300-330

使用：當時

回数：1

本物：毒が治り、CON が 1～6 ポイント回復する。

偽物：怪我を 2 倍受ける（1 日有効）。

Hearts-ease

価格：50

使用：當時

回数：1

本物：CON が 3 ポイント回復する。

偽物：CON が 1～6 ポイント減る。

Hellbore syrup

価格：25-250

使用：當時

回数：1

本物：ST が10ポイント増え（6時間有効）、その後 1 日は ST が半分に減る。

偽物：ST が10ポイント減る（6時間有効）。



Hellfire juice

価格：200

使用：常時

回数： 3

本物：武器に塗る毒。サイコロの数が1.5倍になる。

偽物：－

Jasmine Goldenseal

価格：25-200

使用：常時

回数： 1

本物：飛び道具の命中率が上がる（1時間有効）。

偽物：目が見えなくなる（1時間有効）。

Oil of spotted cranebill

価格：50

使用：常時

回数： 1

本物：DEX が2倍になる（1時間有効）。

偽物：DEX が半分になる（1時間有効）。

Pennyroyal of Root Powder

価格：50-1000

使用：常時

回数： 1

本物：LK が2倍になる（1時間有効）。

偽物：LK が半分になる（1時間有効）。

Red Eyebright

価格：100

使用：常時

回数：1

本物：暗闇でも見えるようになる（1時間有効）。

偽物：目が見えなくなる（1時間有効）。

Salve of Truesight

価格：300

使用：常時

回数：1

本物：見えない扉や見えない敵を発見できる（1時間有効）。

偽物：目が見えなくなるか、または蜃気楼の魔法にかかりやすくなる（いずれも1時間有効）。

Spring Tonic

価格：100-110

使用：常時

回数：1

本物：CON が50ポイントまで回復する。

偽物：CON が10ポイント減り、ST と SPD が1日の間半分になる。

Stoneroot Syrup

価格：10-100

使用：常時

回数：1

本物：CON が5ポイント回復する。人間かエルフであれば4～10ターンの間 ST が5ポイント、IQ と DEX が2ポイント減る。

偽物：人間かエルフであれば CON が5ポイント減る。ドワーフとホビットであれば CON が10ポイント減る。



Sweetroot Milk

価格：200-220

使用：當時

回数： 1

本物：毒が治る。

偽物：怪我を 2 倍受ける（1 日有効）。

Tincture of Pennyroyal

価格：50-500

使用：當時

回数： 1

本物：LK が 2 倍になる（1 時間有効）。

偽物：LK が半分になる（1 時間有効）。

Tincture of Tansy

価格：200-220

使用：當時

回数： 1

本物：病気が治る。

偽物：病気が治りづらくなる。

Warrior Juice

価格：200

使用：當時

回数： 1

本物：戦士の CON と ST が 2 倍になる（1 日有効）。魔術師と盗賊が戦士に変身する。

偽物：戦士の CON と ST が半分になる（1 日有効）。魔術師と盗賊が戦士に変身する。



Witch Hazel and Rue Tea

価格：400-440

使用：戦闘時以外

回数：1

本物：呪いを解く。

偽物：呪いが重くなる。

その他のアイテム

裝 備：○—裝備可／×—裝備不可

価 格：定価または最低－最高価格

* Amazon's Silver Bracelets

価格： 300

効果：魔術師だと魔法の杖。盜賊だと魔法コストを半減する。戦士だと素手の攻撃力：が4D6に（武器を使用するなら+5のヒットを追加する）。

✿ Amulet of Chaos

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
裝備	○	○	○	○	×	○	○	○	○

価格：10

効果：使うと「悪魔の囁き」の魔法が唱えられなくなる。魔法を唱えるごとに8%の確率でなくなる。

⊗ Bag of Winds

価格：1000

効果：風を呼び起こす。エアーエレメントと遭遇する。カザンと接触するためにそよ風の東風を使う。

※ Beer cask

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	×	×	×	×	×	×	×	×	×

価格： 0

効果：使うと、IQ と DEX は1/4下がり、LK と ST は 7 ポイント上がる。カザンを起こすのに必要なアイテムの 1 つ。

※ Cat ring

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

価格： 150

効果：瞬間移動の魔法を知らなくても唱えられる。

※ Crystal Skull

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

価格：1000

効果：魔術師のみ使用可。通常の ST コストで、知らなくても「鑑識眼」の魔法を唱えられる。

※ Dagger Doubler

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

価格：50-500

効果：ダガーで与えるダメージを倍にする。



※ Demon's Eye

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

価格：1200

効果：Kassamax を錯乱状態から解放する。さらに、カザンを解放する力を持っている。

※ Elven climbing rope

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	×	×	×	×	×	×	×	×	×

価格：50

効果：CLIMB モードで安全に登れる。

※ Fine silk rope

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	×	×	×	×	×	×	×	×	×

価格：10

効果：丈夫なロープ。常にパーティの人数分だけ持っておくと、いい結果が得られることも。

※ Firegems

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

価格：100

効果：「地獄の爆発」の魔法が封じ込まれている。2マス目まで投げができる(Sling と組み合わせれば4マス目まで)。

※ Fling Ring

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

価格：75

効果：矢を除くミサイル武器のレンジを2倍にする。

※ Frog Ring

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

価格：10

効果：特に効果なし。

※ Funny Once Gem

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

価格：2000-11000

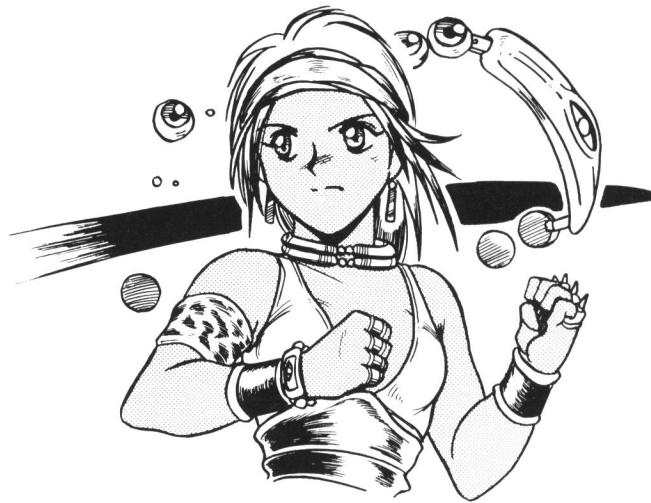
効果：死んだキャラを生き返らせる。その際、CONの最大値が1減る。

※ Gambling Stone

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

価格：1000

効果：ギャンブルなどのチャンスが向上する。町の商人との取り引きで安く買える。



▲Amazon's Silver Bracelets



▲Grey Elf Cloak

※ Gillring

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

価格：100~800

効果：制限なしに水中で息ができる。毒ガスには効果なし。キャラに向けられた水の魔法の効果を50%削減する。

※ Gilt Amulet of Protection

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

価格：25

効果：魔法攻撃を10ポイント防御する。

※ Gold Snake Ring

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

価格：100~1000

効果：装備すると毒を回復する。

※ Goloe's Blessing

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

価格：0

効果：死んでしまったキャラを“Goloe's temple”で復活させることができる。



※ Grey Elf Cloak

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

価格： 100

効果：戦闘中に使うと姿を消すことができる。

※ Heart of Fire

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	×	○	×	×	○	○	○	○	○

価格： 800

効果：非魔法系の炎のダメージから完全に身を守る。魔法系の炎の攻撃は半減される。カザンを目覚めさせる。

※ Horn of Lakri Muss

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

価格： 500

効果：エルフのみ使用することができる。モンスターに「パニック」の魔法を唱えられる。

※ Horn of Ulhong

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

価格： 750

効果：人間とエルフは使えない。1～6匹のアンデッドモンスターを破壊する。カザンを起こす。

※ Illstone

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

価格： 125

効果：呪われている。時々ダメージを受け、他の人に渡せない。毒を塗れる武器にはこれで毒を塗ることができる。

※ “Might Is Right”ring

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	×	×	○	○

価格： 250

効果：戦士の素手の攻撃力（戦闘ダイス）を通常の倍にする。

※ Oil Lantern

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

価格：25

効果：装備すると火がつく（50ターン燃える）。補給可。2マス目まで投げられ、2～12のダメージを与える（火は消える）。

※ Oilskin

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	×	×	×	×	×	×	×	×	×

価格：10

効果：ランタン用の補給用油。

※ Red Ogre Amulet

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

価格：30

効果：カザンの町を安全に通過できる。

※ Ring of Fire

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	×	○	×	○	○

価格：50

効果：盗賊がそのレベルと等しいダイス分の「火の攻撃」を1STで唱えられる。

※ Shipwreck map

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	×	×	×	×	×	×	×	×	×

価格：100

効果：持っていると、ホワイトスタッフ号が沈んだ地点（海）でメッセージを表示してくれる。

※ Sisal rope

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	×	×	×	×	×	×	×	×	×

価格：1

効果：柵を越えるための道具。このロープをたくさん持っていても、ほとんど意味がない。

※ Spellring

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	×	○	○	○	○

価格：50–250

効果：魔法を唱えるコストを2 ST削減する（最小1）。1人に1つしか装備できない。2つ装備しようとすると、2つともなくなる。

※ Staff-ring

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	×	○	○	○	○

価格：250

効果：魔法コスト削減の通常の「魔法の杖」と同じ効果（併用不可）。装備した最初のキャラは2つの魔法を覚える。

※ Starstone Ring

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

価格：200

効果：持っていると200ポイントのダメージを受けてしまう。手に入れないほうが賢明。

※ Torch

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

価格：1 s

効果：装備すると火がつく（10ターン燃える）。攻撃すると1～6のダメージを与えるが、火は消える。



※ Underwater torch

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	○	○	○	○	○

価格：100

効果：水中用トーチ。何度でも火がつく。持つていれば、ゴローの神殿で役に立つ。

※ Zombie's Bane Talisman

	Hu	Dw	El	Ho	Wa	Ro	Wi	Ma	Fe
装備	○	○	○	○	×	×	○	○	○

価格：200

効果：ゾンビに対して使うと、10～60ポイントのダメージを与えることができる。



宝石類

冒險で手に入れることのできる宝石類。町の宝石屋で高く買い取ってくれるが、値段は一定ではない。

Aquamarine

Black pearl strand

Copper Piece

Crown

Diamond

Emerald

Garnet

Gems

Gold Piece

Jeweled hunting horn

Jeweled scepter

Jewelry

Necklace

Pearl

Ruby

Sapphire

Silverfiligreed jewelry

Silverfish drinking bowl

Silver platter

Silver Piece

Tiara of silver & gems

Topaz

White gold Piece

Whitegold ring

マジック・カタログ

魔法を操ることのできる職業は盜賊と魔術師だけ。それぞれの魔法の特徴を把握し、効果的に使うよう心がけることが大切だ。

魔法のレベル一番号 魔法名 (使用条件)

I Q : 必要な I Q

D E X : 必要な D E X

S T : 消費する S T

優先度：その魔法を覚える優先順位を A～C で表示 (A が最優先)

効 果：通常の効果 → 拡大効果

1-1 丑三つ時 (戦闘時)

I Q : 10

D E X : 8

S T : 3

優先度 : C

効 果：2 戦闘ターン中、隣接する 9 マスを闇に包む。

→時間延長

1-2 魔力感知 (非戦闘時)

I Q : 10

D E X : 8

S T : 1

優先度 : B

効 果：現在立っている場所を調査する。

1-3 弓力倍増 (戦闘時)

I Q : 10

D E X : 8

S T : 8

優先度 : B

効 果：1 戦闘ターン中、味方 1 人の弓の威力を 2 倍にする。 →時間延長

1-4 開け (非戦闘時)

I Q : 10

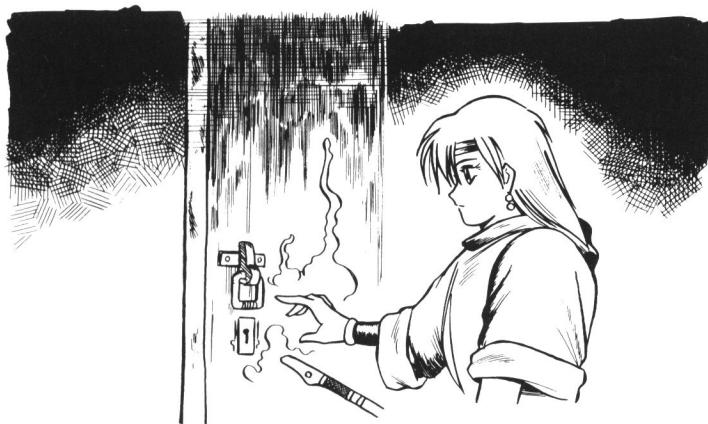
D E X : 8

S T : 2

優先度 : A

効 果：鍵のかかった扉を開ける。

→成功率増





1-5 閉じよ (非戦闘時)

I Q : 10

DEX : 8

S T : 1

優先度 : C

効 果: 3 通常ターンの間、扉に鍵をかけておく。

→時間延長

1-6 パニック (戦闘時)

I Q : 10

DEX : 8

S T : 5

優先度 : B

効 果: モンスター 1 ~ 3 体を戦闘画面から追い払う。

→敵の数増

1-7 これでもくらえ! (戦闘時)

I Q : 10

DEX : 8

S T : 6

優先度 : A

効 果: 敵 1 体に本人の I Q 値分のダメージを与える。

→効果増大

1-8 教え (非戦闘時)

I Q : 10

DEX : 8

S T : 3

優先度 : A

効 果: 盗賊に魔法を教える。

1-9 死の刃 (戦闘時)

I Q : 10

DEX : 8

S T : 5

優先度 : B

効 果: 1 戦闘ターン中、味方 1 人の剣の威力を 2 倍にする。 →時間延長

1-10 鬼火 (常時)

I Q : 10

DEX : 8

S T : 1

優先度 : A

効 果: 1 通常ターン中、明かりを灯す。

→時間延長

2-1 必中の矢 (戦闘時)

I Q : 12 DEX : 9 S T : 8 優先度 : B

効 果: 1 戦闘ターン中、味方 1 人の弓の威力を 2 倍にする。 → 時間延長

2-2 猫目 (常時)

I Q : 12 DEX : 9 S T : 6 優先度 : A

効 果: 1 通常ターン中、1 マスを明るくする。 → 時間延長

2-3 呪い (戦闘時)

I Q : 12 DEX : 9 S T : 2 優先度 : B

効 果: 敵 1 体の能力値を奪う (1 奪うのに 2 ST 消費)。 → 効果増大

2-4 悪魔の囁き (戦闘時)

I Q : 12 DEX : 9 S T : 1 優先度 : C

効 果: 1 戦闘ターン中、敵 1 体を混乱させる。

2-5 のろま (戦闘時)

I Q : 12 DEX : 9 S T : 8 優先度 : B

効 果: 1 戦闘ターン中、敵 1 体の速度を半分に。 → 時間延長／敵の数増

2-6 姿隠し (戦闘時)

I Q : 12 DEX : 9 S T : 10 優先度 : B

効 果: 3 戦闘ターン中、味方全員の姿を隠す。 → 時間延長

2-7 いたてん (戦闘時)

I Q : 12 DEX : 9 S T : 8 優先度 : B
効 果: 1 戦闘ターン中、味方 1 人の速度を 2 倍に。→時間延長／人の数増

2-8 鑑識眼 (非戦闘時)

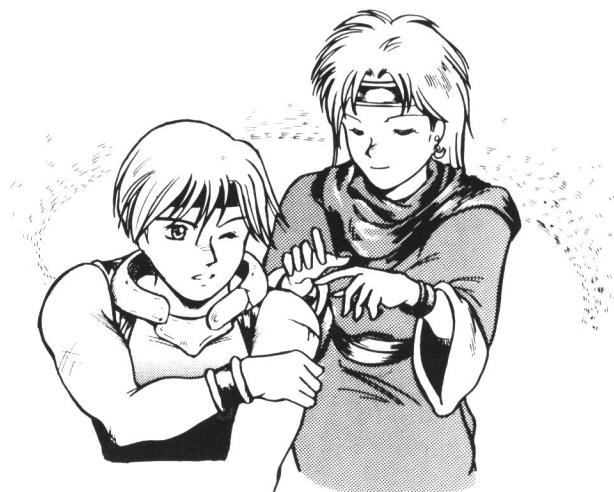
I Q : 12 DEX : 9 S T : 5 優先度 : B
効 果: 味方の持つアイテムに魔法の力があるかどうかを判別する。

2-9 回復 (常時)

I Q : 12 DEX : 9 S T : 2 優先度 : A
効 果: 味方 1 人のCONを 1 ポイント回復する。 →回復力大

2-10 魔剣 (戦闘時)

I Q : 12 DEX : 9 S T : 10 優先度 : A
効 果: 1 戦闘ターン中、味方 1 人の武器の威力を 3 倍に。→時間延長



3-1 炎の嵐 (戦闘時)

I Q : 14

D E X : 10

S T : 8

優先度 : B

効 果：炎の爆発で敵 1～5 体にダメージを与える。

→効果増大

3-2 魔法破り (戦闘時)

I Q : 14

D E X : 10

S T : 11

優先度 : C

効 果：3 マス内の幻影（幻の敵）を消し去る。

3-3 氷の嵐 (戦闘時)

I Q : 14

D E X : 10

S T : 8

優先度 : B

効 果：氷片を飛ばして敵 1～5 体にダメージを与える。

→効果増大

3-4 翼 (常時)

I Q : 14

D E X : 10

S T : 7

優先度 : B

効 果：1 通常ターン中、「走る」速さで空中移動する。

→時間延長





3-5 治療 (常時)

I Q : 14

D E X : 10

S T : 14

優先度：A

効 果：味方 1 人の病気を治療する。

→効果増大

3-6 そこにあり (常時)

I Q : 14

D E X : 10

S T : 4

優先度：B

効 果：見えない物や敵を発見する。

→敵の数増

3-7 泥だ沼だ (戦闘時)

I Q : 14

D E X : 10

S T : 15

優先度：C

効 果：1 通常ターン中、敵や障害物を砂にする。 →時間延長／敵の数増

3-8 水の嵐 (戦闘時)

I Q : 14

D E X : 10

S T : 8

優先度：B

効 果：水を飛ばして敵 1 ~ 5 体にダメージを与える。

→効果増大

4-1 厄払い (常時)

I Q : 1 DEX : 10 S T : 3 優先度 : A
効 果: 味方 1 人の呪いを解いて能力値を回復する。 →回復力増

4-2 まぬけ (戦闘時)

I Q : 16 DEX : 11 S T : 10 優先度 : B
効 果: 1 通常ターン中、敵 1 体の IQ 値を下げる。→時間延長／敵の数増

4-3 石だ岩だ (戦闘時)

I Q : 14 DEX : 10 S T : 15 優先度 : C
効 果: 1 通常ターン中、ぬかるみの地面を固める。→時間延長／マス数増

4-4 夢紡ぎ (戦闘時)

I Q : 14 DEX : 10 S T : 11 優先度 : B
効 果: 1 ~ 6 戦闘ターン中、敵 1 ~ 3 体を眠らせる。 →時間延長

4-5 スモッグ (戦闘時)

I Q : 16 DEX : 11 S T : 11 優先度 : B
効 果: ガスを吹きつけて敵 1 ~ 3 体にダメージを与える。 →効果増大

4-6 毒をもって毒を制す (常時)

I Q : 16 DEX : 11 S T : 7 優先度 : A
効 果: 毒に冒された味方 1 人を回復する。 →効果増大

4-7 草絡み (戦闘時)

I Q : 14

D E X : 10

S T : 10

優先度 : C

効 果: 1 通常ターン中、草で敵の移動を妨害する。

→時間延長

4-8 浮遊 (戦闘時)

I Q : 16

D E X : 11

S T : 14

優先度 : C

効 果: 1 通常ターン中、敵か味方 1 人を空中に。 →時間延長／人の数増



5-1 粉みじん (戦闘時)

I Q : 18 DEX : 12 S T : 28 優先度 : C

効 果：敵の持っているアイテム 1 つを破壊する。

5-2 能力倍増 (常時)

I Q : 16 DEX : 11 S T : 18 優先度 : A

効 果：1 通常ターン中、味方 1 人の能力の 1 つを 2 倍にする。→時間延長

5-3 大まぬけ (戦闘時)

I Q : 18 DEX : 12 S T : 39 優先度 : B

効 果：2 戦闘ターン中、敵 1 体を混乱させる。→時間延長／敵の数増

5-4 結界 (戦闘時)

I Q : 16 DEX : 11 S T : 15 優先度 : B

効 果：2 戦闘ターン中、味方 1 ~ 2 人にバリアを。→時間延長／人の数増

5-5 幻覚破り (常時)

I Q : 18 DEX : 12 S T : 25 優先度 : A

効 果：1 通常ターン中、見えない敵や扉を発見する。→時間延長

5-6 雷の矢 (戦闘時)

I Q : 16 DEX : 11 S T : 15 優先度 : B

効 果：稻妻を起こして敵 1 体にダメージを与える。→効果増大

5-7 茂の壁 (戦闘時)

I Q : 20

D E X : 13

S T : 14

優先度 : C

効 果: 1 通常ターン中、茂で敵の移動を妨害する。

→時間延長

5-8 瞬き移動 (戦闘時)

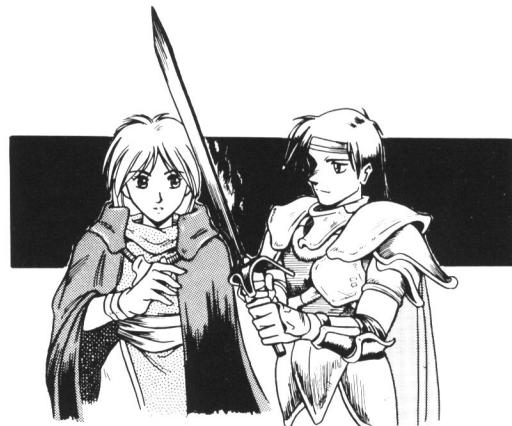
I Q : 16

D E X : 11

S T : 14

優先度 : B

効 果: 戦闘画面内で味方 1 人を 2 マス先ヘテレポートする。 →マス数増



6-1 地よ! (戦闘時)

I Q : 38 DEX : 22 S T : 42 優先度 : B

効 果: 1通常ターン中、大地の悪魔を敵と戦わせる。 →時間延長

6-2 しんきろう (戦闘時)

I Q : 18 DEX : 12 S T : 8 優先度 : B

効 果: 1通常ターン中、自分の幻影を作り出す。 →時間延長／幻影数増

6-3 石の壁 (戦闘時)

I Q : 20 DEX : 13 S T : 20 優先度 : C

効 果: 1通常ターン中、岩で敵の移動を妨害する。 →時間延長

6-4 魔神の楯 (常時)

I Q : 24 DEX : 15 S T : 30 優先度 : A

効 果: 1～6時間の間、味方1人の防御力を3倍にする。 →時間延長

6-5 魔神の剣 (常時)

I Q : 22 DEX : 14 S T : 24 優先度 : A

効 果: 1～6時間の間、味方1人の攻撃力を3倍にする。 →時間延長



7-1 風よ! (戦闘時)

I Q : 38

DEX : 22

S T : 42

優先度 : B

効 果: 1 通常ターン中、大気の悪魔を敵と戦わせる。 →時間延長

7-2 見えざる壁 (戦闘時)

I Q : 22

DEX : 14

S T : 27

優先度 : C

効 果: 1 通常ターン中、見えない壁で敵の移動を妨害する。 →時間延長

7-3 鉄の壁 (戦闘時)

I Q : 20

DEX : 13

S T : 23

優先度 : C

効 果: 1 通常ターン中、鉄の壁で敵の移動を妨害する。 →時間延長

7-4 水の壁 (戦闘時)

I Q : 20

DEX : 13

S T : 22

優先度 : C

効 果: 1 通常ターン中、水柱で敵の移動を妨害する。 →時間延長

7-5 魔法語 (非戦闘時)

I Q : 34

DEX : 20

S T : 90

優先度 : B

効 果: 1 時間の間、自分自身の言語能力をアップさせる。



8-1 死の9番 (戦闘時)

I Q : 26 DEX : 16 S T : 40 優先度 : B

効 果：敵 1 体を即死させる（抵抗力のあるモンスター多し）。

8-2 水よ! (戦闘時)

I Q : 38 DEX : 22 S T : 42 優先度 : B

効 果：1 通常ターン中、水の悪魔を敵と戦わせる。 →時間延長

8-3 火の壁 (戦闘時)

I Q : 20 DEX : 13 S T : 26 優先度 : C

効 果：1 通常ターン中、火の壁で敵の移動を妨害する。 →時間延長

8-4 氷の壁 (戦闘時)

I Q : 20 DEX : 13 S T : 26 優先度 : C

効 果：1 通常ターン中、氷の壁で敵の移動を妨害する。 →時間延長





9-1

火よ! (戦闘時)

I Q : 38

D E X : 22

S T : 42

優先度 : B

効 果: 1 通常ターン中、火の悪魔を敵と戦わせる。

→時間延長

9-2

地獄の爆発 (戦闘時)

I Q : 28

D E X : 17

S T : 36

優先度 : A

効 果: 白熱を爆発させて敵 1~9 体にダメージを与える。 →効果増大



10-1 見えざる悪魔 (戦闘時)

I Q : 34 DEX : 20 S T : 65 優先度 : B

効 果：目に見えない悪魔を呼び出して敵と戦わせる。

10-2 能力値泥棒 (戦闘時)

I Q : 44 DEX : 25 S T : 5 優先度 : B

効 果：敵 1 体の能力値を奪う (効果は 1 ~ 6 通常ターン)。

11-1 生まれかわり (非戦闘時)

I Q : 48 DEX : 27 S T : 208 優先度 : A

効 果：死亡した味方 1 人を復活させる (蘇生したキャラはレベル 1)。



第3章

イベント・マップ編



ガル市の歩き方

ゲームはフォロン島のガル市からスタートする。困ったことに、ここで発生するイベントのすべてを紹介するとなると、それだけで1冊の本になってしまい、奥が深いのだ。そういうわけで、ここでは冒険を進めていくうえで重要なポイントになると思われる部分だけをかいつまんで紹介しておくことにする。ただし、条件によっては記述されたとおりの展開にならない場合もあるので、念のため。

●初めに情報収集ありき

市内を歩いていると、いろんな人々に会う。積極的に話しかけて、どうし情報を入れよう。同時に、画面に表示されるメッセージを注意深く観察すること。これ、RPGの鉄則ね。哀れな乞食さんも、お恵みを求めていたるところに出没する。ゲームを始めたばかりの頃はお金の余裕がぜんぜんなく、お恵みなんて…と思うかもしれないが、ズバリ50GP(それ以上は必要なし)を施してあげると、重要なヒントを教えてもらえるぞ。

●オークどもを蹴散らせ！

Miracle 区画のクエスト「オークの討伐」をクリアすれば、1人あたり1000GP以上の大金と重要な情報が手に入る。といっても、功をあせっていきなり屋敷に突入してはダメ。近くの繁みに潜んでいる討伐隊の協力を仰いだ後、2階の窓からそっと進入するのだ。レベル2程度の腕力と「これでもくらえ！」「回復」の魔法を覚えておけば、なんとか勝ち残ることができるだろう。ヤバくなったら、逃げまくってもかまわない。とにかく、生き残れば勝ち。なお、NPCのLeftyは、このクエストをクリアしないと登場しない。

●青カブト虫寺院のナゾ

Miracle 区画の青カブト虫寺院はミステリアスな雰囲気に包まれている。まず、祭壇上方のらせん階段を登り、バルコニーから秘密の儀式を見学する。途中で手を出さないほうが身のためだ。儀式が終わったところで階段を降りるが、フロアに出たとたん戦闘が発生するので準備を怠りなく。戦いに勝つ



たら祭壇へと向かおう。その際、シルクロープを3本以上用意しておくこと。祭壇の奥の部屋に捕らわれている男を助け出すと、カザンを解放するために必要な重要アイテムを入手できる。なお、寺院の主(B・B・KING)とは決して戦うな！

●ひょんなことから地下に…

ガル市の地下（下水道）に足を踏み入れてしまったら、イグニクスの案内には素直に従うこと（ランタンかトーチを持っていなければ、すぐリセットしたほうがいいかも!?）。下水道を旅していると、女の人の金切り声が聞こえてくるはず。彼女の名はJasmineといつて、150匹以上のネズミを退治すればNPCとして仲間になってくれるのだ。ただし、彼女に近づく際に腕1本を犠牲にしなければならない。そうなったら、後でDarkwayの医者に頼んで「グレムリンの腕」を付けてもらうしかない。さらに奥へ進むと、妙な小部屋でご馳走をふるまわれることがある。ここは勇気を出して「動物の肉」を食べてみよう。この小部屋のすぐそばに、地下2階へ通じる階段もある。地下から脱出するには、滝のケーブルの下を通る方法をお勧めする。その場合、水中で戦闘を行うため、あらかじめすべての防具を取り外しておくことを忘れないように。でないと、即座に溺れ死んでしまう。

●地下2階

地下2階には、数々の魅惑的かつ危険なイベントが用意されている。なかでも、デーモンとのサイコロゲームがオイシイ。万一に備えて、こまめにセーブしながらゲームに挑戦すれば万全だ。なお、地下2階では船がひっくり返って水中に投げ出されることがあるので、全員、防具を脱いでおくこと。

●フォロン島の探検

市内探検に飽きたら、ちょっと屋外に出て気分転換。フォロン島ではゲーム進行に影響するほどの重要イベントは発生しない。気ままに探索して数々のイベントを楽しみつつ、屋外の移動方法に慣れておこう。ただし、A-3の洞窟に潜むストーカーはかなりの強敵。自信のないうちは、うかつに近づかないほうが賢明だ。

大陸南部の名所案内

ガル市で船を入れたら、次の冒険舞台はドラゴン大陸の南側。例によつて、膨大な量にのぼるイベントのすべてを解説することは不可能だ。難闘の部類に属するものをいくつか挙げておくので、参考にしてほしい。

●星の尖塔への道

砂漠にそびえ立つ星の尖塔の登り方。事前にシルクロープを4本用意しておく。ロープなしでの登頂も可能だが、よほどLKとDEXが高くないとまず転落死を免れない。途中、吸血コウモリとワイバーンに遭遇する。どちらのモンスターも異常にタフで、レベル1～3程度の実力じゃほとんど勝ち目はない。これに打ち勝ち、素手かロープを使って尖塔の頂上に登り…星の1つに手を伸ばせば…ダイヤモンドの手が…。

●トロールの橋を突破せよ

トロールとの戦闘は水中で行われるため、あらかじめ重い防具を脱いでおくこと。トロールは光に弱いので、「鬼火」を使うと戦いを有利に導くことができる。なお、老婆がくれるビンの正体は「S」がHellbore syrup、「O」がOil of spotted cranebillである。

●バルデマトンでの災難

町の酒場でトラブルを起こすと、とんでもない場所に閉じこめられてしまう。そうなる前に、毒を消す薬（4人分）か魔法を用意しておくこと。でなければ、確実に死人が出るだろう。

●眠れるドラゴンの巣

ドラゴンの巣では4種類のイベントが発生するが、なかでも重要なのは台座で眠っているドラゴンとの取り引きだ。ドラゴンの目には、悪魔（カサマックス:F-4/L-3）から奪い取った赤い宝石がはめ込まれている。宝石を入手するには、ドラゴンの名前を知つていなければならない。その情報は、F-2/G-16で聞け！



ドラゴン大陸の島めぐり

船に乗って、海のあちこちに点在する島を訪れてみよう。全部で10ある島のうち、フォロン島近辺の6つの島を紹介しておく。

●ソーン島(Isle of Thorn)

廃墟の町・アンセリオスがあり、町のいたるところに Demon Ape が巣くっている。住民を見つけるには、「おだて」が必要だ。

●ガ一島(Isle of Garr)

パーティの行動が信頼に足るものであれば、森に住むエルフと取り引きすることができる。エルフの信頼を裏切らないよう、支払は正直に！

●ペレキ島(Peleki's Isle)

この島に住むペレキという名の老人とつきあっていたら、いくらお金があっても足りない。大金持ちになるまで、立ち寄り禁止なのだ。

●カヤラ島(Isle Kayala)

たいへん興味深いイベントが待ちかまえているぞ。後で後悔することのないよう、上陸する前に必ずセーブしておくべし。

●カストス島(Isle of Kastos)

この島には女性だけが住んでいる。警戒されないように男女混合のパーティで訪ねるのが望ましい。近くの浅瀬で遭難して流れ着くこともある。

●カザド島(Island of Khazad)

島から少し離れたところにある岩礁地帯はシードラゴンの縄張り。逃げるに逃げられなくなった男が、岩礁で助けを求めているが…。

大陸北部の名所案内

グレート・エスカーメントさえ越えれば、ゴールまであと一歩…というわけではない。まだまだ先は長~いのだ。大陸北部での最重要クエストは、カラ・カーンとレロトラーの居場所を突き止めること。こいつらの息の根を止めないかぎり、カザンは永遠に解放されない。

●幽霊の町・カサール

恐怖の幽霊馬車の攻撃を避けるには、かなり高い DEX と LK が必要。こういう場合、イベントが発生する直前に能力を高める薬を飲んでおくか、DEX と LK の高いキャラだけでパーティを組み直すとよい。なお、カンテラを撃ち落とすための飛び道具を用意しておくことを忘れないように。

●カザン市での任務①

カザン市に着いたら、まずは隠れ家に身を隠しているレジスタンスとの接触を試みる。ただし、K-2から続く秘密の通路を通り抜けるには高い DEX と LK が必要。ここはカサールの場合と同様に、薬を飲むかパーティ編成の組み替えでなんとか突破する。最後の資質テストでは、Bare と Warg、Hipogriff 以外を殺してはならない。見事クリアすれば、カラ・カーンとレロトラーの居場所を聞くことができる。

●カザン市での任務②

レジスタンスから情報を仕入れたら、いよいよ闘技場へと向かう。入り口を守る衛兵との会話で「何か言う」を選び、「GERBILS」「DIGLETD」「ELF-KID」のいずれかをしつこく入力すれば、奴隸としてではなく正式な選手として入場できる(この場合、1試合ごとにお金を賭けられる)。モンスターによっては水中での戦闘になることがあるので、衛兵に話しかける前に防具を脱いでおいたほうがよい。10人抜きを達成したら、衛兵の指示に素直に従って、カラ・カーンとの謁見に赴こう。では、GOOD LUCK!!



屋外のマップ (Field)

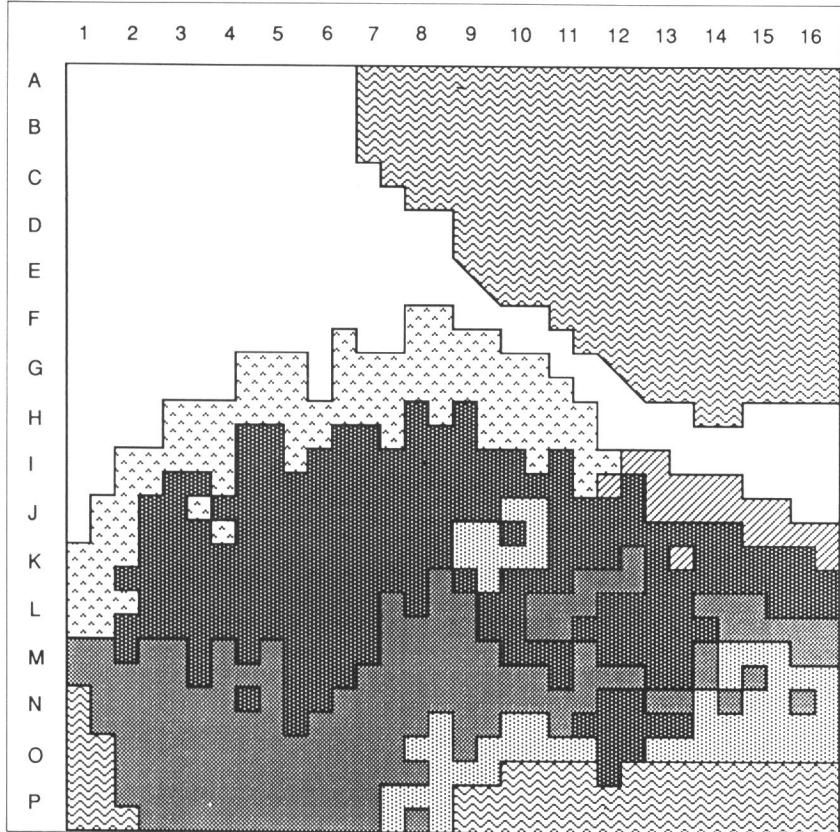
広大なドラゴン大陸は、A-1 から F-4 までの 24 の区域で構成されている。あらゆる場所を仔細漏らさず踏査すれば、自ずとゴールへの道が見えてくるだろう。なお、各マップ（町やダンジョンも含む）で解説するイベントは、そのときのパーティの条件やタイミングなどによって発生しなかったり、発生する場所が異なってくる場合もあるので注意してほしい。

●凡例

雪原		1歩進むごとに、寒さで体力を消耗する。
川・海		川は橋、海はボートを利用しないと渡れない。
湿原		ヒルやワニに噛みつかれることがある。
藪・木		普通に移動できる。
森林		普通に移動できる。モンスターの巣窟多し。
砂漠		1歩進むごとに、暑さで体力を消耗する。
荒地		普通に移動できる。
道路		普通に移動できる。安全地帯、とはかぎらない。
平地		普通に移動できる。
断崖		グレート・エスカーメント。移動不可能。
丘		普通に移動できる。
山		移動は「登る」でしか行えない。

解説欄の※印は、マップ全体に関するイベントであることを示す。

IA-1 Dragon's Nose



A : Ogre を倒して Gnome を助け出すと、感謝のしるしに 3 本のポーションをもらえる。まあ、アイテム欄に余裕があれば…。

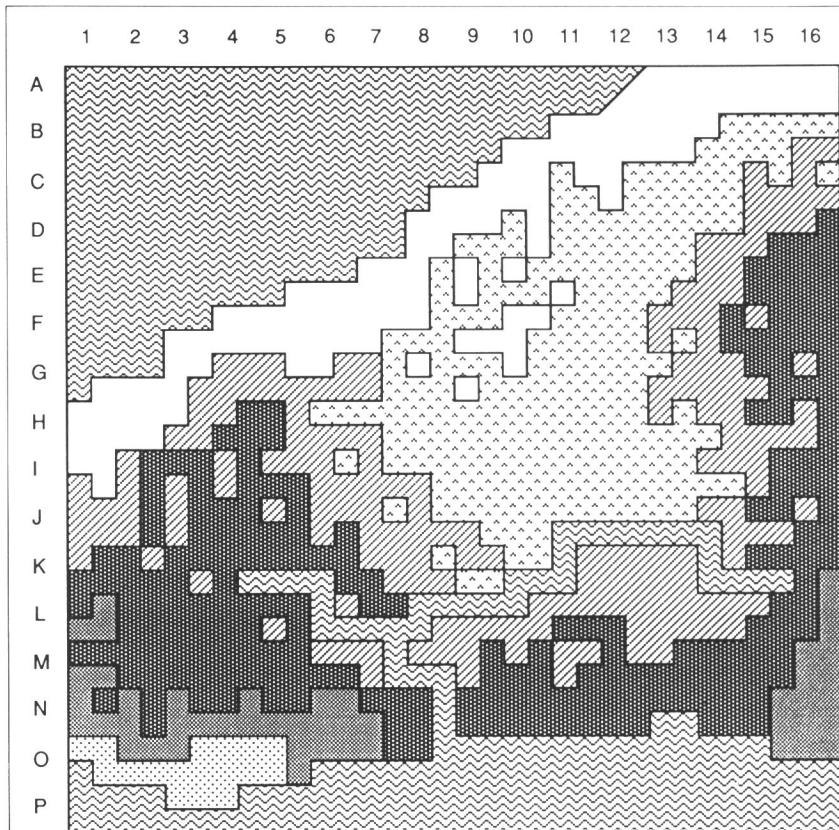
B : 強敵・Frost Drake の棲む氷の洞窟。戦いを避けることはできないが、「そっとしておく」を選ぶと戦闘態勢が不利になるぞ。

C : 地面の割れ目から大量の Blood Bat が襲いかかってくる。

※ : Dire Wolf が森のあちこちに身を潜めている。襲われると、なかなか逃げられない。



|A-2| Dragon's Brow



A : 次々とモンスターが生まれる沼地。戦闘経験を積むのに利用しよう。

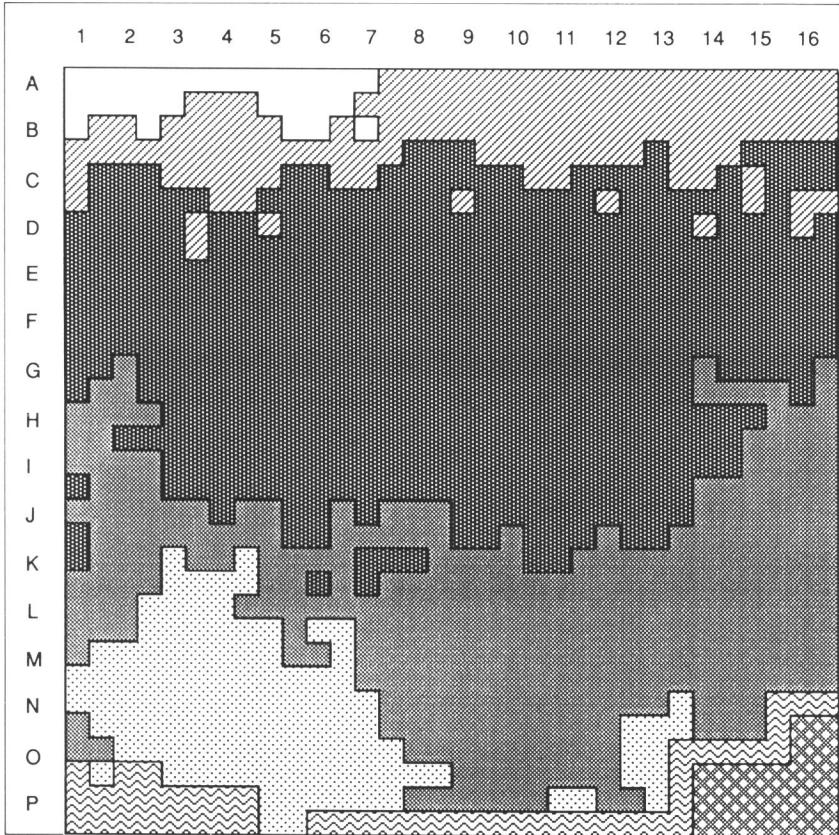
B : Hobbit が Manticore に襲われている。オイルに「火をつけて」助け出すと、お礼に Fireweed Tea を 3 本もらえる。

C : 川を渡るには、Hydra と戦わなければならない。

D : 岩の割れ目にネズミが潜んでいる。運がよければ、宝石類を手にすることができるかも。

※ : 北中央部から南東方面にかけて、ときたま嵐が発生する。

|A-3| Khazan environs



A : Orc 軍団を尾行するハンツマンの偵察部隊に協力せよ (→B へ)。

B : 「見張り」 → 「待ち伏せ」 → 「仲間を捜す」と行動 (→C へ)。

C : いったん疑われるが、素直な態度で接すれば大丈夫だ (→D へ)。

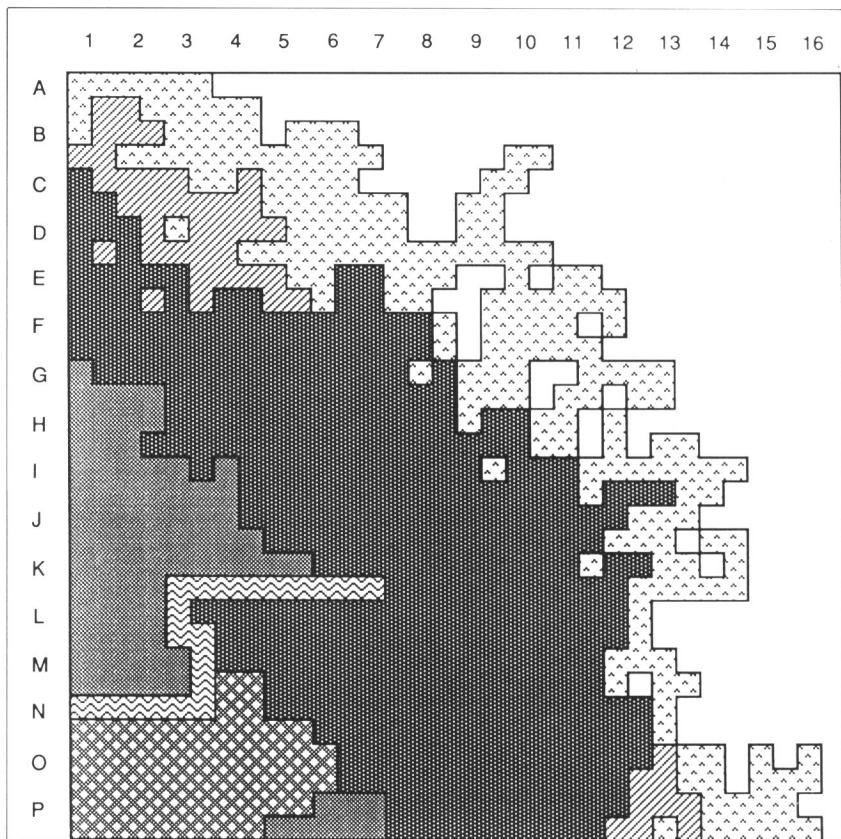
D : 戦闘の後、シーラーの神殿への伝言を依頼される (→E へ)。

E : シーラーの神殿。神殿には、周囲を 2 重に取り囲む Ulgoulo どもを倒した後、氷の壁をよじ登って行く (→F へ)。

F : ハンツマンとの最後の合流地点。合言葉は「PETERSSON」。



|A-4| Hindbrain



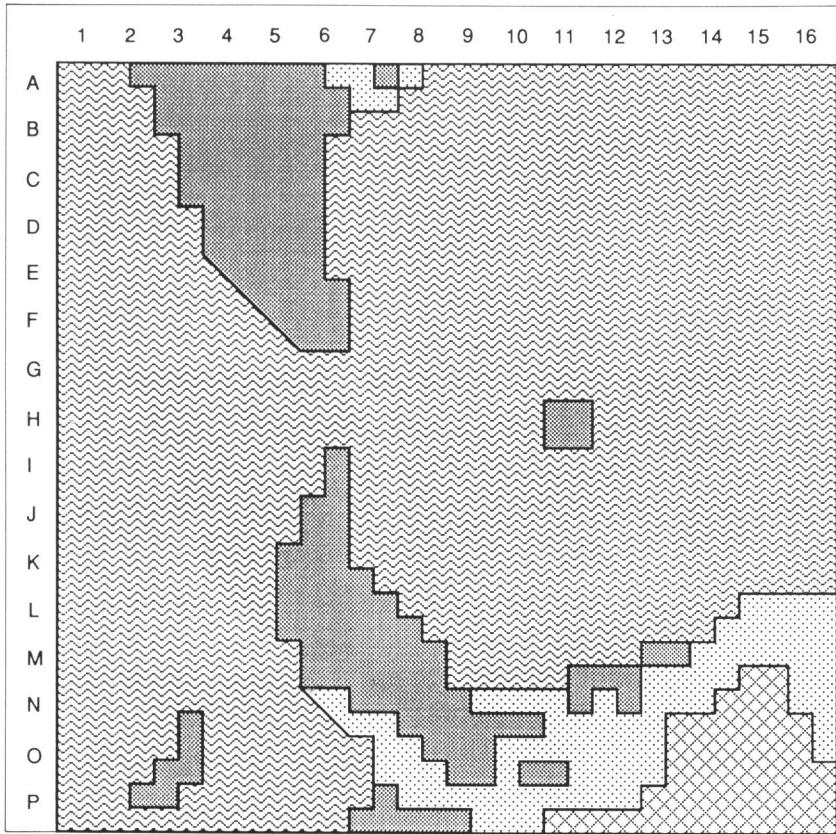
A：奇妙な建造物。東の扉を開ければ「水よ！」と「水の嵐」、西の扉を開ければ「火よ！」と「炎の嵐」の魔法を覚えることができる。

B：航海王・マーガインの墓。Ulgoulo に守られている。棺の蓋を開け、遺体の鞘から Fanirfang の剣を引き抜くには、かなり高い S T が必要だ。初心者は墓に立ち入らないほうがいい。

※：山岳地帯を歩いていると、ときどき地震が発生するので注意。

※：南西の湿地帯（マックランド沼地）で放浪の魔術師に出会うことがある。

|B-1| Chasara isle



A : シャサーラ島へのフェリー発着所。料金は1人5GP。

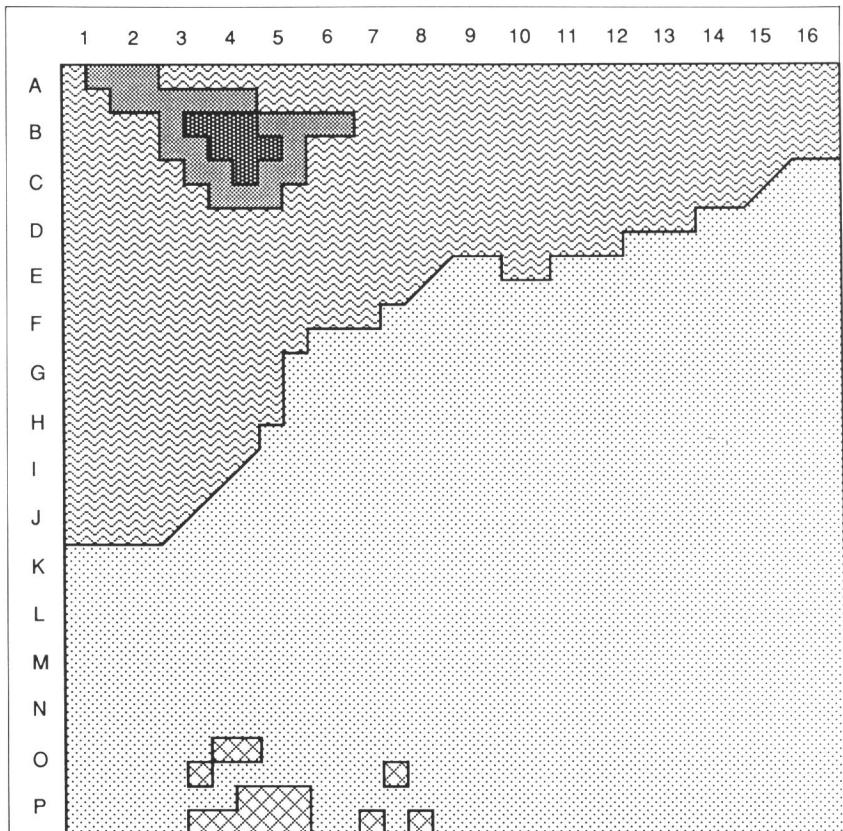
B : シャサーラ島。海の女神ゴレーを祭る Goloes's Temple が建てられている。

C : タリク島。カザンの記念碑からヒントを聞くためには、5つのパスワードが必要。それは、失われた島々の名前だ。

※：この区域の海に幽霊船が漂流している。船に乗り込み、死神との「格闘」に勝つと、失われた島々の名前を教えてもらえる。



|B-2| Uncertain Isle

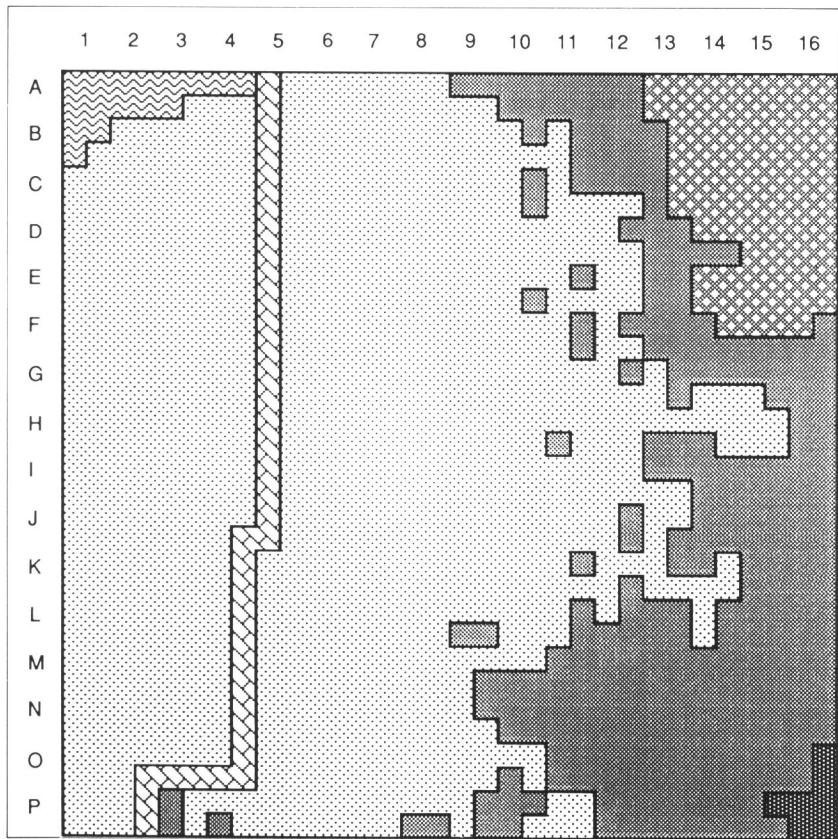


A : Gremlin の悲鳴。すぐ助けようとせずに、しばらく様子を見てみる。ひょっとしたら、要塞のパスワードを知ることができるかも。

B : アンサートン島。ここまでくればゲーム終了まであと一步。カザンを起こすために必要なアイテムを持っているかどうか、チェックしよう。

※：平原のあちこちにパイソンが群れをなしている。遭遇する際、一定の条件（馬に乗っている、すべての武器を外している）を満たしていればユニコーンの話を聞くことができる。かなり重要な情報だ。

|B-3| Great Roab



A：馬売りの商人がいる。値段は相場よりも少々高め。。

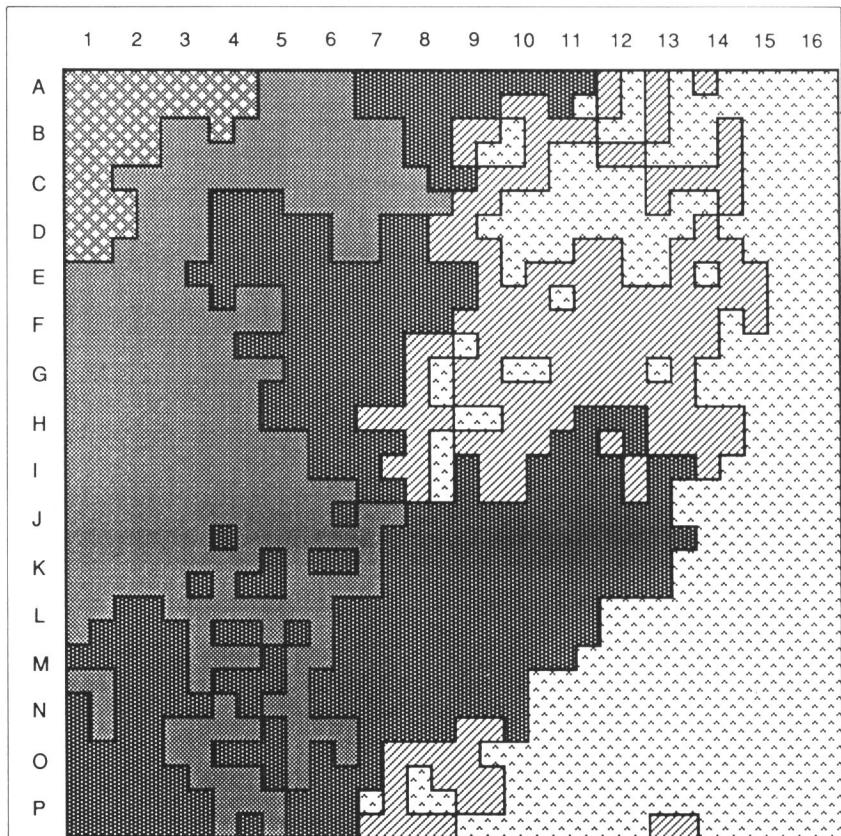
B：傷ついた旅人の一団から、馬を譲ってほしいと頼まれる。ここは気前よく、タダであげてもいいんじゃないかな？

C：大勢のGremlin がからんでくる。うまくあしらって、いろいろ情報を聞き出そう。

D：Gargoyle の彫像。池にコインを投げ込むとヒントが聞ける。逆にコインを拾おうとすると、戦闘に突入。



|B-4| Khargish Mountains



A：なにやら話し込んでいる Ogre にこっそりと近づき、そのまま「見張って待つ」。すると、The Digs のパスワードが手に入る！

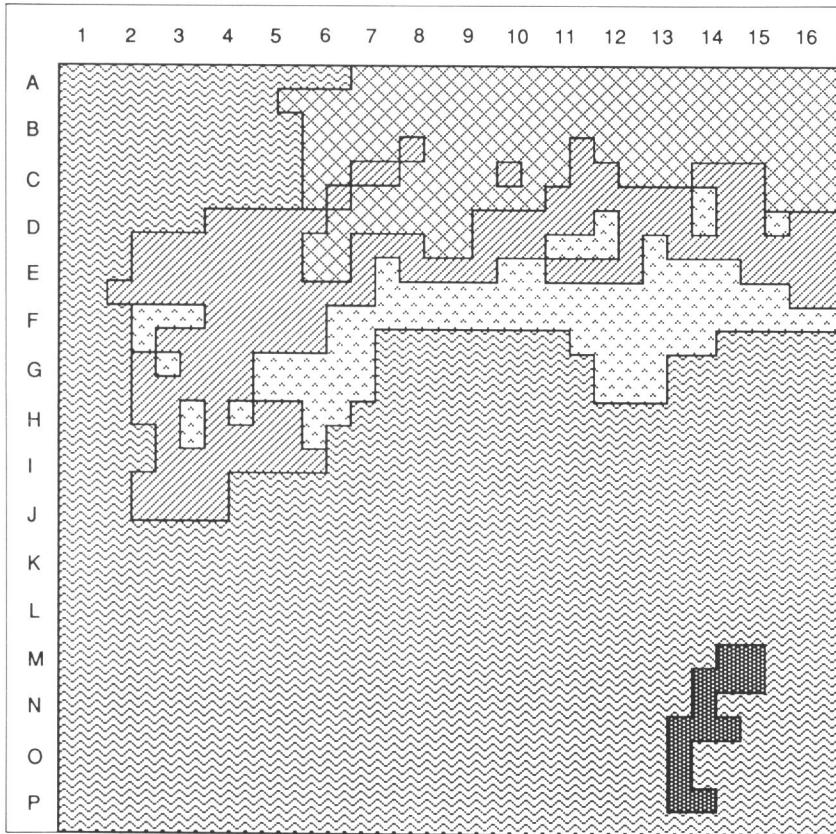
B：数匹のモンスターが秘密の入り口を守っている。パスワードを入力すると、The Digs(L1)に入れてもらえるぞ。

C：真鎗のドラ。何のために使うかは、鳴らしてみれば分かるよ。

D：Gnome がゴミを漁っている。気軽に話しかけてみようぜ。

E：T h e Digs(L2)の B-15に続く洞窟。

|C-1| Dragon's chin



A : ガー島。信頼されれば、森に住むエルフと取り引きできる。

B : Dhesiri の戦士との「公正な戦い」に勝つと、戦士の戦闘技術がアップする。同時に、重要な情報も教えてもらえるのだ。

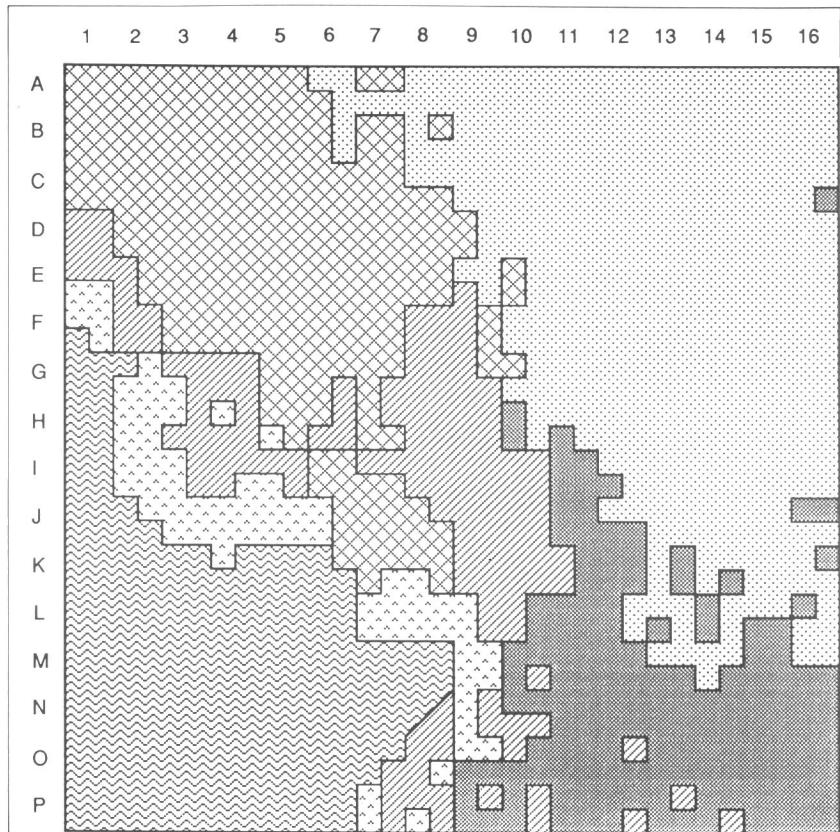
C : 渦巻に飲み込まれる(全員ダメージ)。海底では人魚の姿を見ようとしている。依頼を引き受けのこと。達成後、相手の要求に従うこと。

※ : この区域の海を探検する際、Bag of Windがないと危険。

※ : 船に乗ったまま大陸北部へ通り抜けることはできない。



|C-2| Dragon's Throat



A：ドライボーンズ山脈沿いに上陸できる、唯一の場所。ここから Goloes's Temple を目指すのだ。

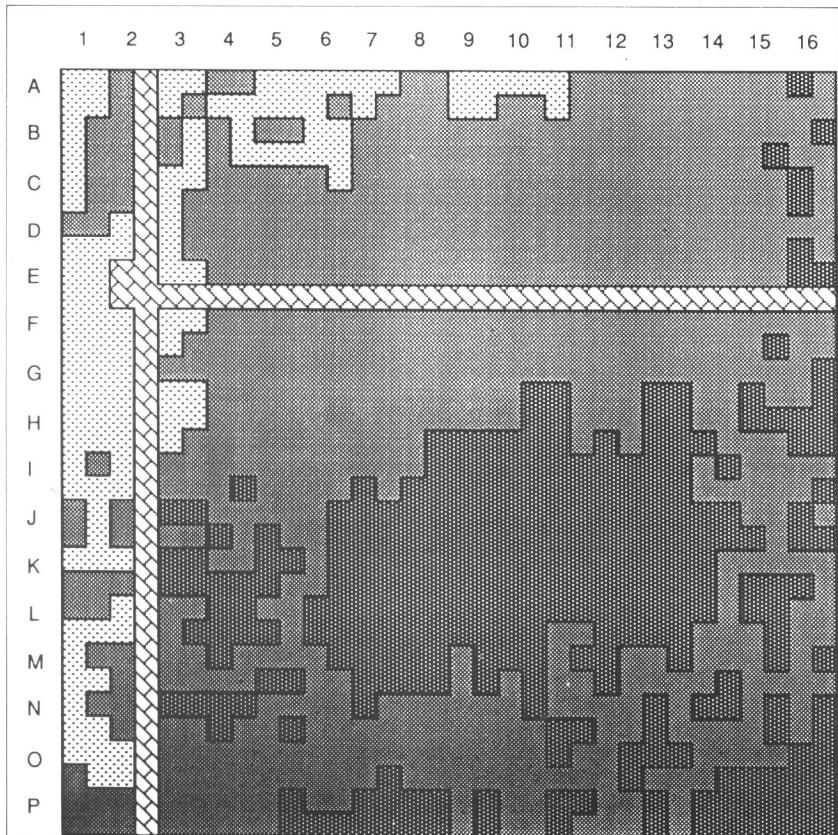
B：成功するまで、「時間をかけてケルンを再建すること」こと。

C：質問には正直に答えよう。Hobbit の戦士の話を聞けるぞ。

※：漂流者の正体は魔女。気にくわないと見るや、IQ を 1 減らされる。

※：Goloes's Temple へ続く参拝道の周囲にはバリアが張られており、道を踏み外すと Banshee が襲いかかってくる。

|C-3| Great Forest



A : 奇妙な声。変人たちには優しく接すべし。絶対に殺すな！

B : 狹く汚い小道の脇に、棒の構造物がある（小道に沿って進む→Cへ）。

C : 3 フィートの棒の構造物と、ウサギの死体（小道に沿って進む→Dへ）。

D : 8 フィートの棒の構造物と、雌ジカの死体（道に沿って進む→Eへ）。

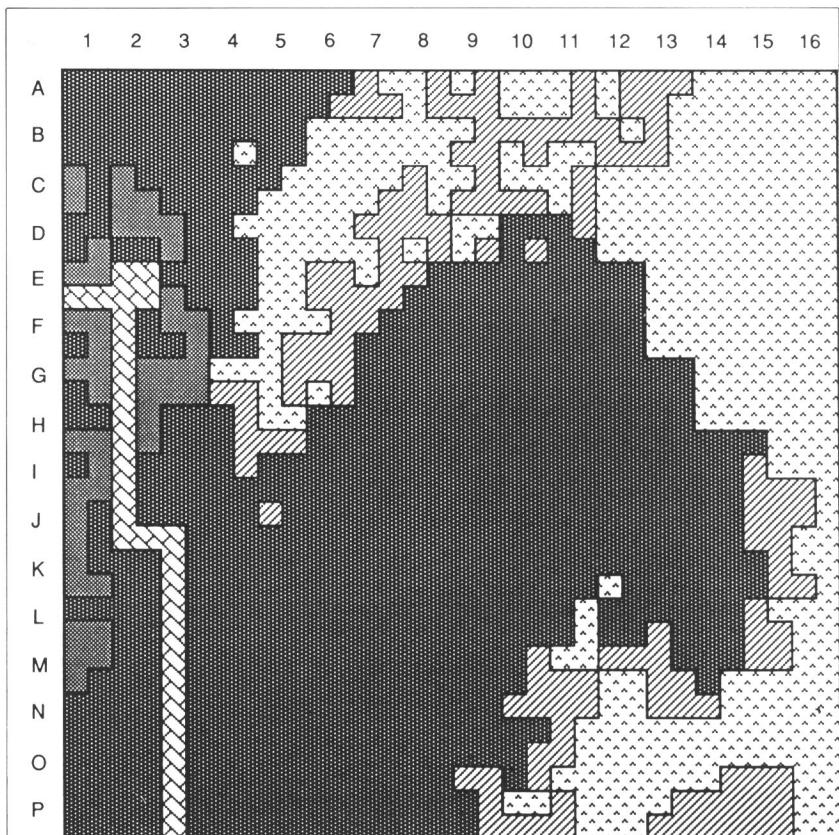
E : 棒の神との対決。Death Wandがないと、かなりキツい。

F : 小さな小屋が燃えている。不気味な家族から助けを求められるが…。

G : 妖精の環。剣(Joronir's Sword)を引き抜こう。



|C-4| Kasar environs



A：穴の中を調べると、突然 Banshee が襲いかかってくる。大理石の石棺を開けるときは慎重に。運が悪いと、片手を失ってしまうぞ。

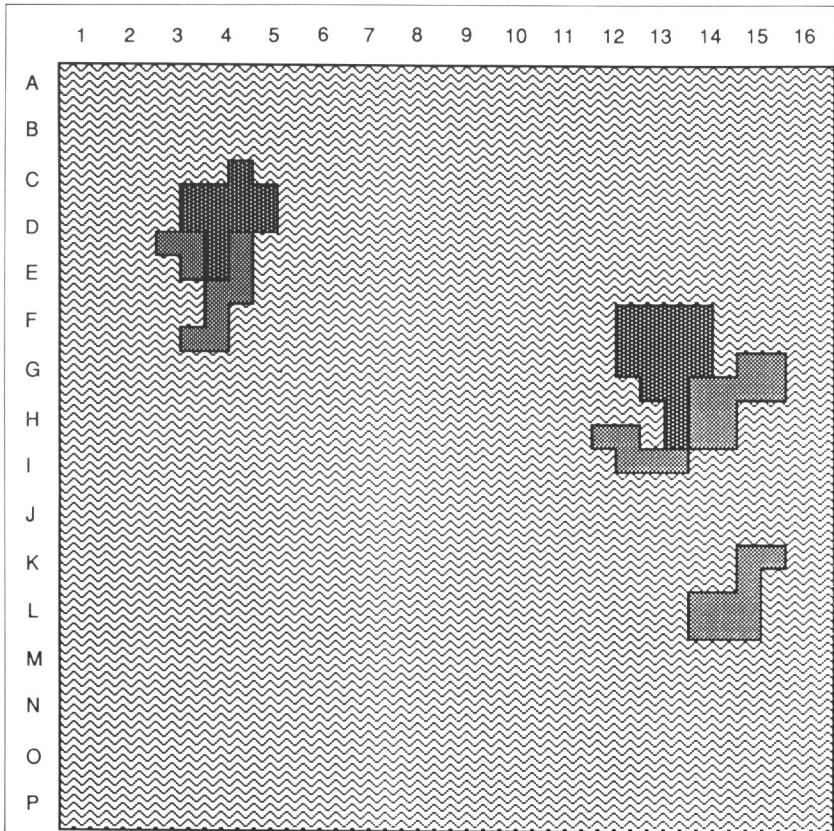
B：老人の畠仕事を手伝えば、何か助言を聞かせてもらえるかもね。

C：邪悪な場所。祭壇の前の地面に埋められている木の桶を調べると、そのキャラは病気にかかってしまう。うかつに近づかないほうがよい。

D：盲目の女神からクエストを授かるのだ。

E：獵犬のダンス。鉢に「供物を入れる」と、全員の LK がアップ！

|D-1| Sea Isles



A：カストス島。女性だけの村がある。もし Spellring を持っていれば、Goloes's Templeへの行き方を教えてくれる。

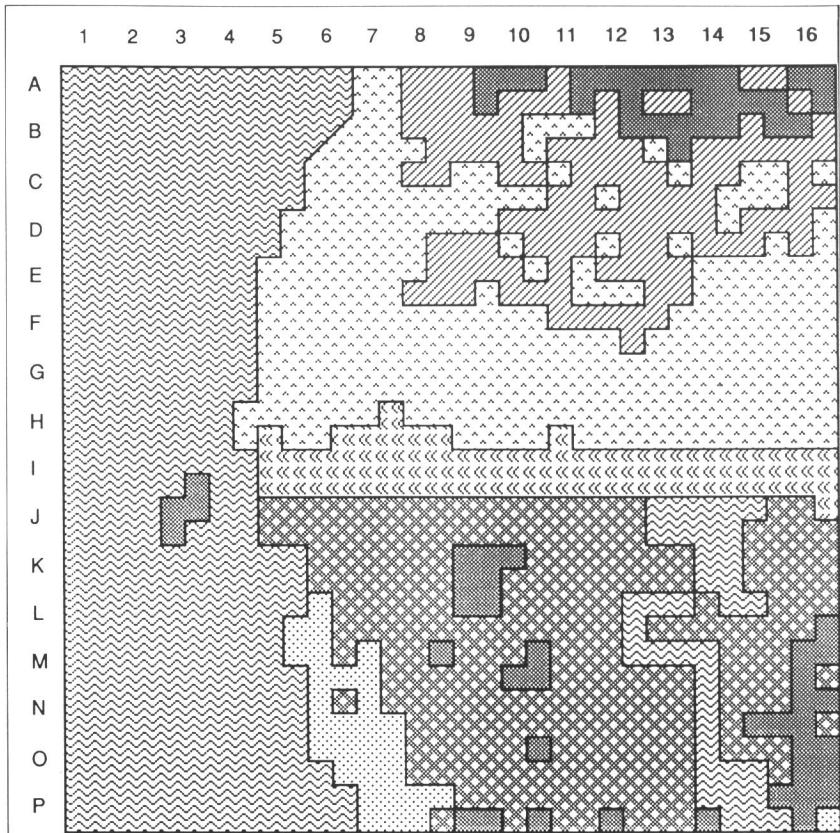
B：カザド島。右下の小島に続く道（→Cへ）。

C：ブリアーを救い出せば重要なアイテムが手に入るぞ。シーウルフとの直接対決を避けること。クリアするには、高いDEXかSPが必要だ。

D：レス島。地上は不気味なツル植物で覆われおり、人間大のサヤがぶらさがっている。これでボートを作って、無事脱出できるか？



|D-2| The Sump



A：空中馬車の発着所。このイベントをクリアするには、相当の実力プラス運が必要だ。自信がないのなら、あえてチャレンジしなくてもよい。

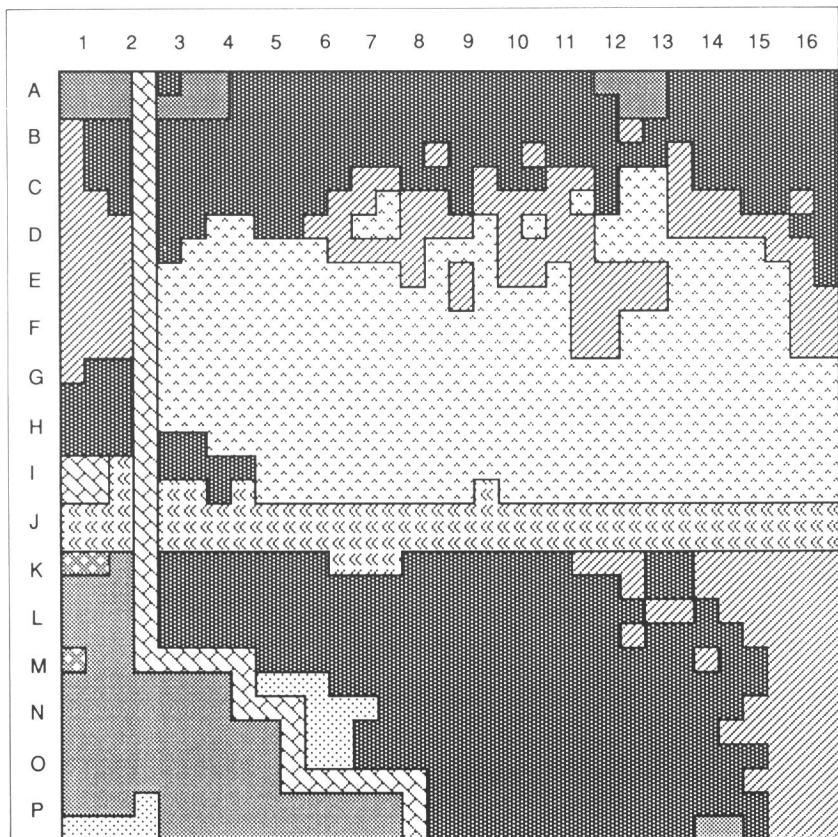
B：カヤラ島：魅惑的なイベントがパーティの冒険心を刺激する。最後に恐ろしいドンデン返しが待ちかまえているとも知らずに…。

C：排水口に落ち、全員ダメージをくらう。脱出に失敗すると戦闘に！

※：沼地のところどころにポーションや武具が落ちているぞ。

※：グレート・エスカープメントのどこかに「隠された峡谷」があるという。

|D-3| Khazan Pass



A : 死体のない戦場跡。切れ目が東の方向に続く (→Bへ)。

B : 空っぽの墓場。痕跡は北へ向かっている (→Cへ)。

C : 農家に入り、Marionarisis に関する話を聞く (→Dへ)。

D : 小さな牧場。Zombie's Bane Talisman を入手。

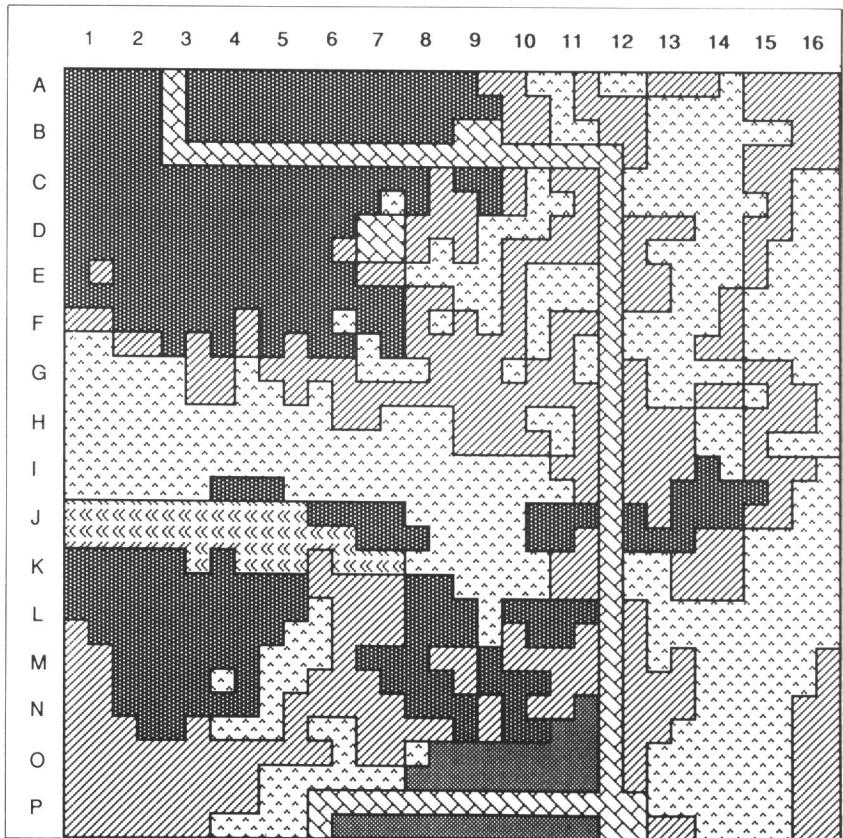
E : 骨になりかかった3つの死体。丁重に取り扱うこと。

F : とりあえず、Marionarisis の命令に従って行動しよう。

※ : 大陸北部では雪崩に注意。南部ではパトロール隊に遭遇する。



|D-4| Red Orc Range



A : 穴に引きずり込まれる(Dhesiri の巣へと続く)。

B : 小さな農場。タダで泊めてくれるうえ、いろいろ力になってくれる。

C : レッド・サークル。ここで Dhesiri 討伐のクエストを受けよ！

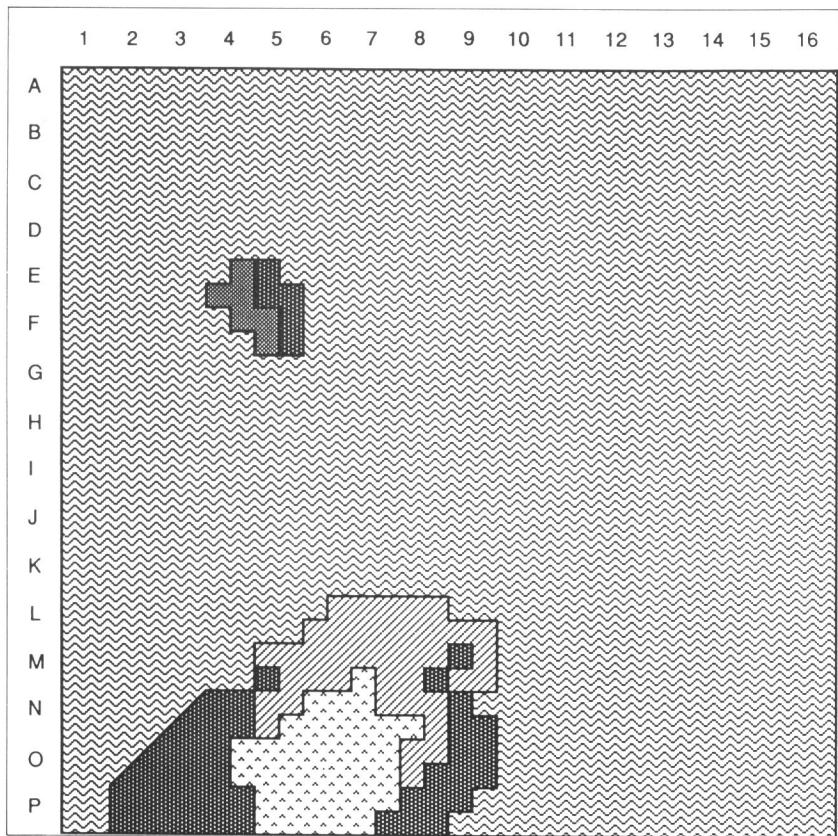
D : レックス・サンウルフの小手。手を入れると、腕が切断される。

E : レックス・サンウルフの兜。被ると、IQ ダウンのおそれあり。

F : クリスタルの剣。触ると、ST ダウンのおそれあり。

G : レッド・ライダーの一群。パスワードは「REDFLAG」だ。

|E-1| North Phoron Sea



A：ホワイトスタッフ号が沈んだ場所だ。潜って調べると、杖、宝石、「水の嵐」のスクロール、モンスター、のいずれかを発見。

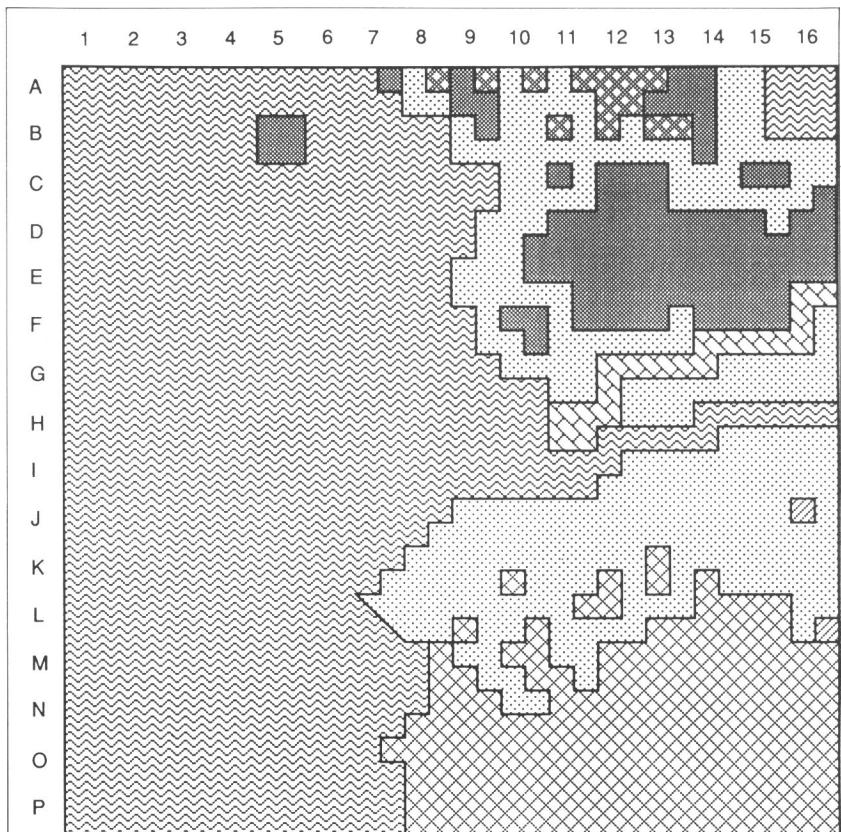
B：シェイク兄弟の2番目のキャンプ地。アクメドを取り押さえたら、「手を切り落とす」こと。

※：波間に浮かぶ木片を調べると、モンスター、ゴールド、宝石、情報のいずれかを発見。ただの木片の場合もある。

※：この海域では、ところどころで暴風雨と濃霧が発生するので注意。

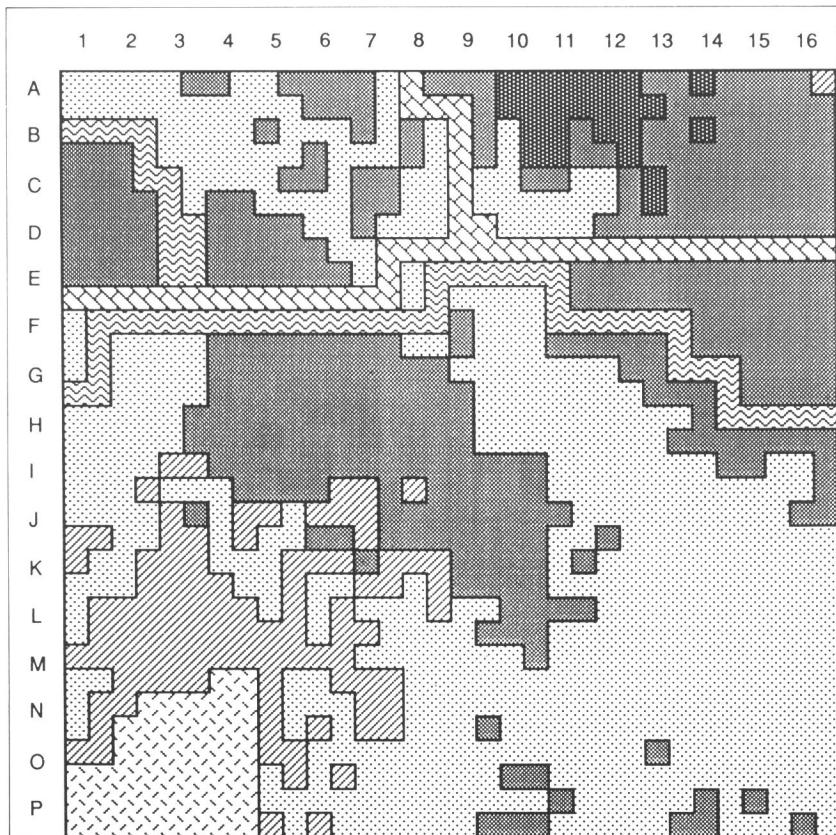


|E-2| Knor coast



- A：海底から恐竜が襲ってくるぞ。防具を脱ぎ、戦いに備えて準備せよ。
- B：奇妙な建造物。北の扉を開ければ「風よ！」と「スマッグ」、南の扉を開ければ「地よ！」と「石だ岩だ」の魔法を覚えることができる。
- C：クモ教団の待ち伏せ。戦いに勝つと、北東の方角から歌声が（→Dへ）。
- D：クモ教団の信者たちがいる広場。生け贋の少女を救出しよう（重要！）。
- E：ペレキ島。よほどお金が余っていないかぎり、上陸しないほうが賢明だ。
- F：馬小屋。このすぐ右に、コースト川にかかる橋がある。

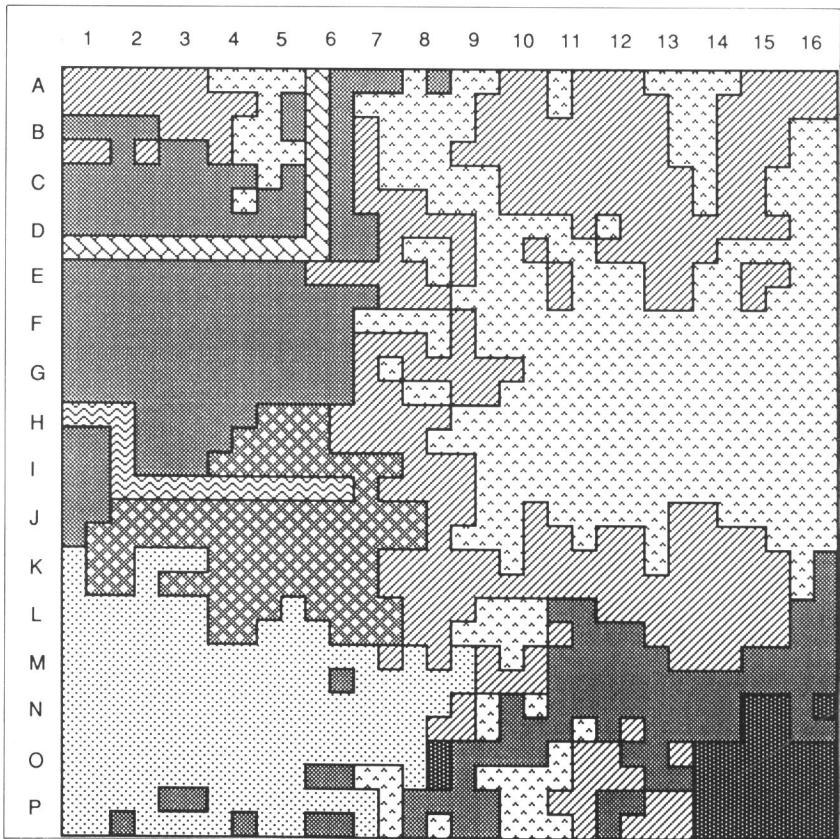
|E-3| Khosht environs



- A：戦いは1対1、水中で行われる。Trollは光に弱いぞ。
- B：橋の手前でコスト市の税務局と名乗る人物が待ちかまえているが…。
- C：きこりのキャンプ地。馬の取り引きでは常識的な行動をとれ。
- D：双子の兄弟・ハサムとアサムに出会う。ちょっとつきあってみよう。
- E：Ogreを助け出すと、Red Ogre Amuletをもらえるよ。
- F：Navastri Demon①。倒すと、ヒントを聞ける。
- ※：砂漠で悪魔の蜃気楼を見ることがある。攻撃してはいけない。



|E-4| Blackwater swamp



A : Goblin が釣りをしている。かなり偏屈なヤツなので、取り引きではまともに対応しないほうがよい。ただし、攻撃はするな。

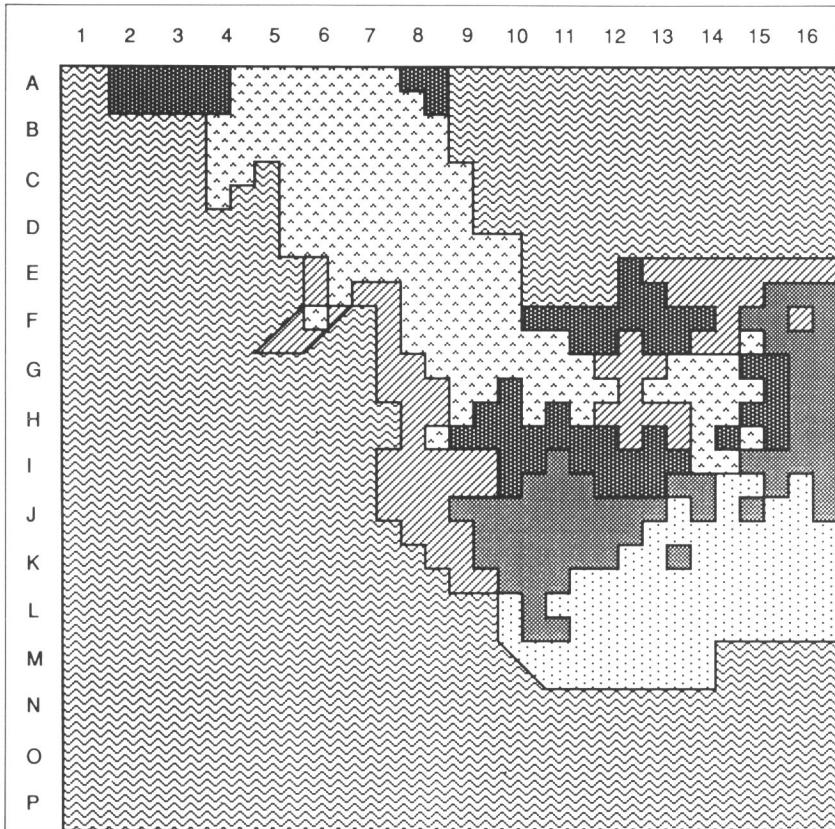
B : Hydra の洞窟。Torch と「武器」を用意しておくこと。

C : Dwarf の砦。パーティのなかに Dwarf のキャラがいれば、バレンジャーへの伝言を頼まれる (→D へ)。

D : Dwarf を助けて Bore's Head Helm をもらおう !

※：命惜しくば、沼の「黒い泥が泡立つ場所」を調べてはならない。

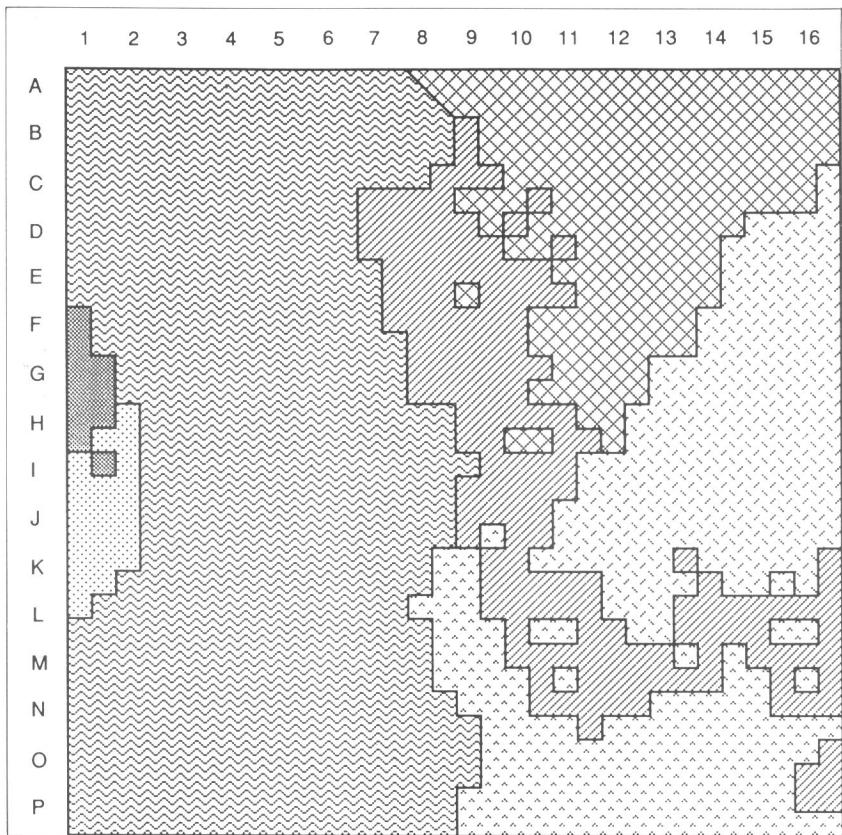
|F-1| Phoron



- A : 老女に施しを与えると、ちょっとしたヒントを教えてもらえるよ。
- B : シェイク兄弟の最初のキャンプ地。シェイクの兄がくせ者だ。
- C : Stalker の洞窟。強敵だが、倒せば莫大な報酬を得られるぞ。
- D : 頭上から大石が落ちてくる。運が悪ければ即死。 J-10
- E : Ogre の洞窟。Red Ogre Amulet をもらえるかもね。
- F : 馬もろとも落ちてしまう、大きな落とし穴。
- ※ : 森の中に Wild Dog の一群が潜んでいるので注意。

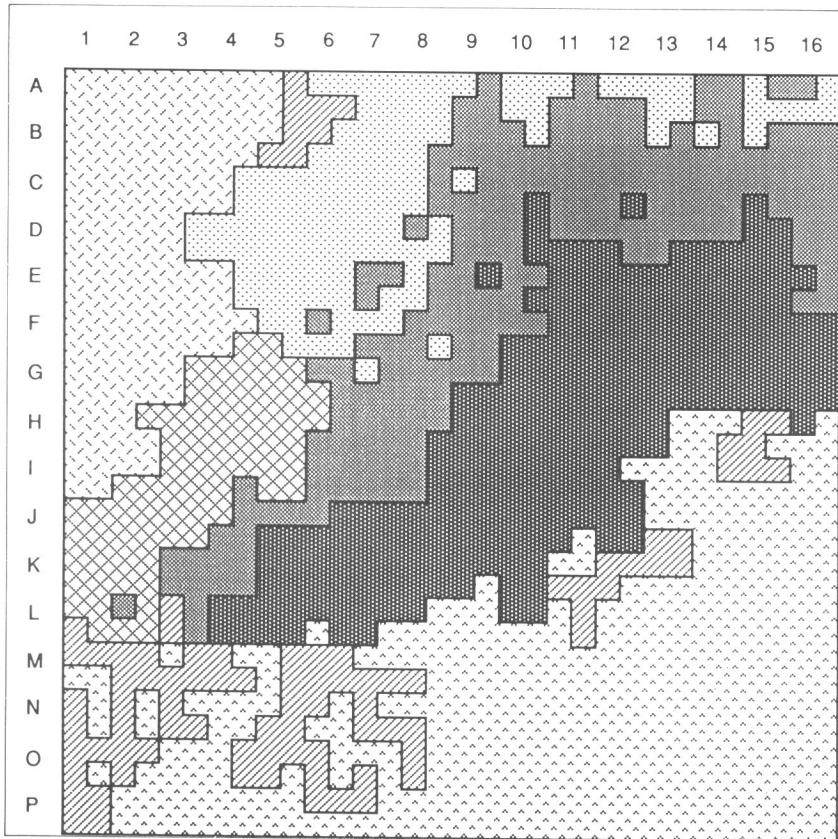


|F-2| Desert coast



- A：水龍巻が発生。巻き込まれると、どこかに運ばれてしまう。
- B：星の尖塔。安全に登りたいのなら、Silkrope を 4 本用意しておくこと。途中で遭遇するモンスターは、かなりの強敵だ。
- C：Navastri Demon ②。倒すと、ヒントを聞ける。
- D：Navastri Demon ③。倒すと、ヒントとアイテムを入手。
- ※：冒険中、悪魔の蜃気楼（砂漠）、魔法使い（砂漠）、老人（人）などに出会うことがある。いずれも攻撃せず、慎重に対応しよう。

|F-3| Ashgard



A : 見捨てられたエルフの村。Orc の足跡を追跡せよ (→B へ)。

B : 足跡は南西に向かっている。さらに追跡 (→C へ)。

C : 足跡は南東に曲がった。さらに追跡 (→D へ)。

D : ま新しい足跡。待ち伏せ隊を撃破して、さらに後を追う (→E へ)。

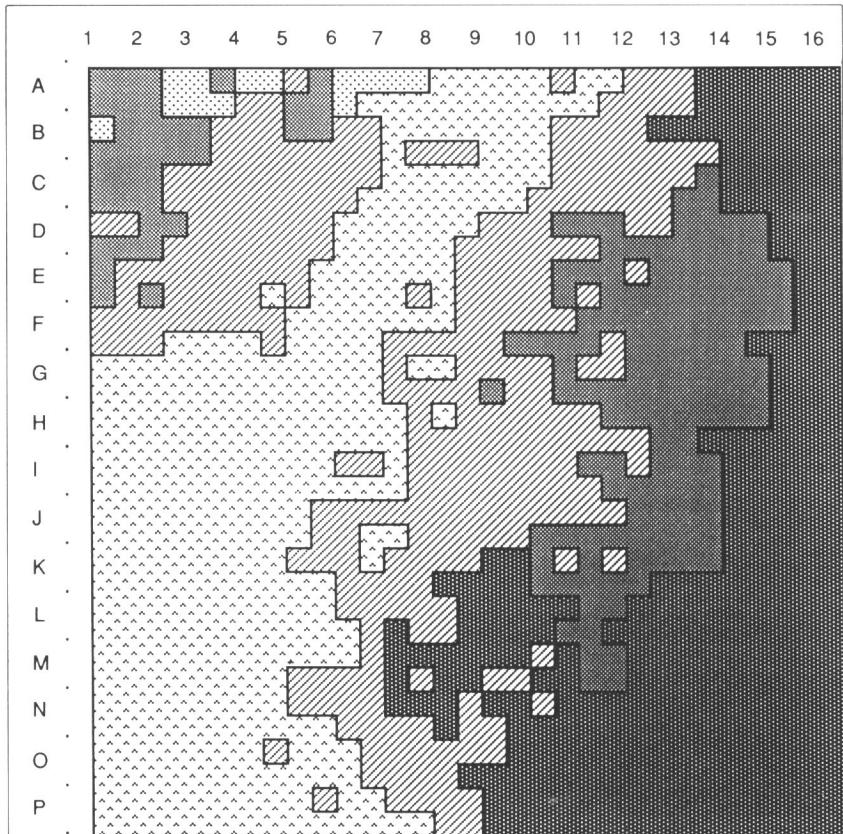
E : Orc の一団。Orc Wizard に攻撃を集中すれば子供は安全だ。

F : 2人の魔術師が対決している。手を出さず、じっと見学していること。

※ : Sulfur Mine 周辺のパトロール隊に注意。



|F-4| Shindyr Forest



A : 2人のStonemanを倒して能力アップの水を飲もう！

B : 質問に正しく答えれば情報か宝石をもらえるが、失敗すると戦闘に。

C : エメラルドの葉。Hill Golemの仕掛けた罠だ。罠にかかると全員寝てしまうと、その時点でゲームオーバー。

D : Kassamax Demonの目(Demon's Eye)は、D-2のDragon's Lairで入手せよ。

※ : シンディーの森でBlack Elfに襲撃されることがある。

町のマップ (City&Town)

ドラゴン大陸には7つの町が散在しており、冒険はフォロン島のガル市からスタートする。町は、情報を仕入れたり、装備を整えたり、傷ついた身体を治療したりするための重要な拠点であり、さまざまなイベントに遭遇する冒険舞台そのものもある。なお、マップではカウンター、テーブル、棚などの小物を省略しているので、あらかじめご了承を。

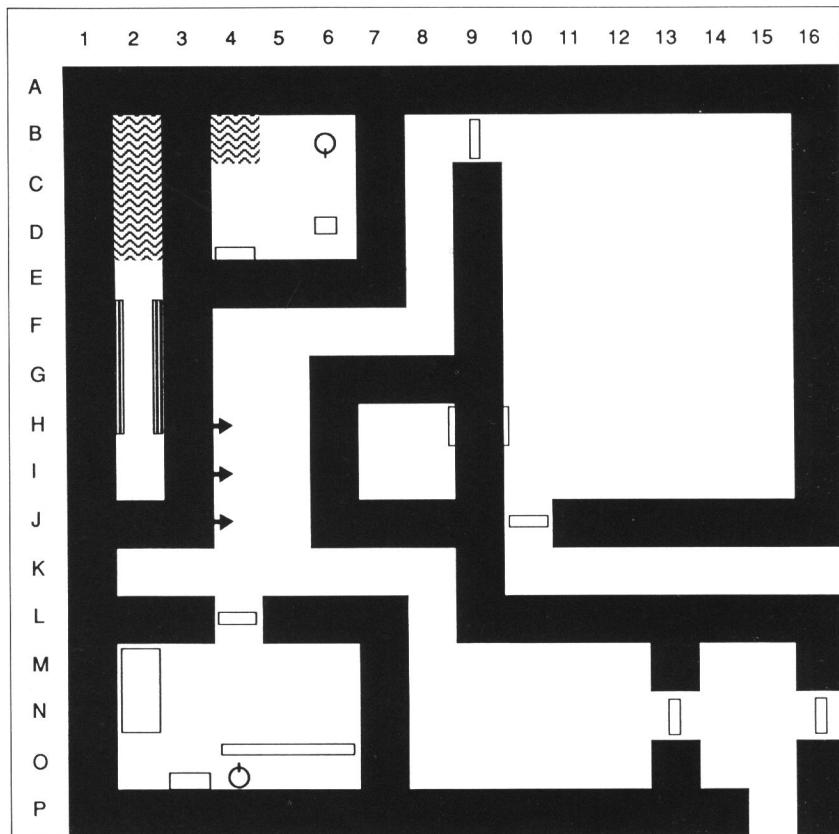
●凡例

通常のフロア		通路、広場など。普通に移動できる。
荒れたフロア		焼け跡など。モンスターとの遭遇率が高い。
出口（→行先）		屋外、町の別の区画、ダンジョンなどに続く。
階段（→行先）		別のフロアに続くものと、そうでないものがある。
壁		通り抜け不可。
扉		施錠されたものと、そうでないものがある。
隠し扉		一見、壁と見分けがつかない。
木		通り抜け不可。
フェンス		押し倒せば通り抜け可能（ガル市のみ）。
マンホール		地下1階へ続く（ガル市のみ）。
段差		バルコニーなど。同じマップ内での段差を表す。
水域		泉、プールなど。移動できない場所もある。
柱		通り抜け不可。
備品類		ベッド、カウンター、テーブル、椅子、棚など。

解説欄の※印は、マップ全体に関するイベントであることを示す。



|A-3| City of Khazan: Ghetto



A：馬を取り上げられてしまう。不服を言うと、襲いかかってくるぞ。

B：戦士と盗賊の口論を聞く。盗賊の意見のほうに耳を傾けるべし。

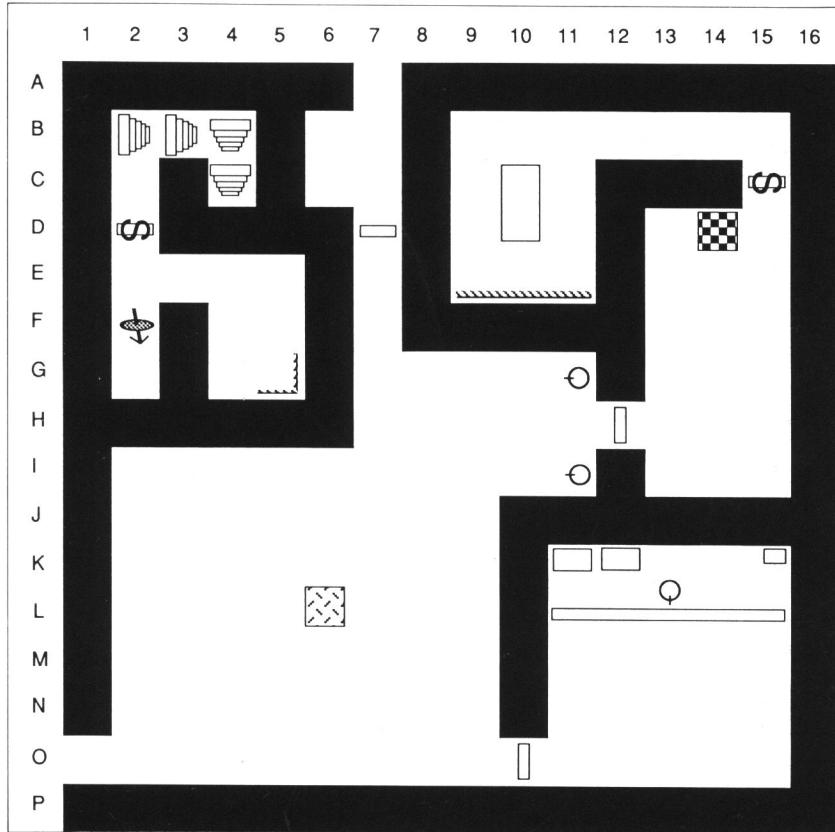
C：Rat を倒して北側の壁を「登る」。以降、勇気をもって暗闇を突き進め(明かりは禁物)。その先に、レジスタンスの本部がある。

D：闘技場の衛兵。パスワードはレジスタンスに教えてもらおう。

E：闘技場。10人勝ち抜きで、Khara Kangとの謁見を許される。

※：ならず者や乞食に対しては、毅然とした態度を示せ！

A-3 | City of Khazan: Palace



A : 無礼な Orc に遭遇したら、迷わずやっつけてしまえ。

B : Gargoyle の像。泉のコインを取ると戦闘に。

C : 宮殿の入り口。宮殿内のイベントは、状況によって千差万別だ。

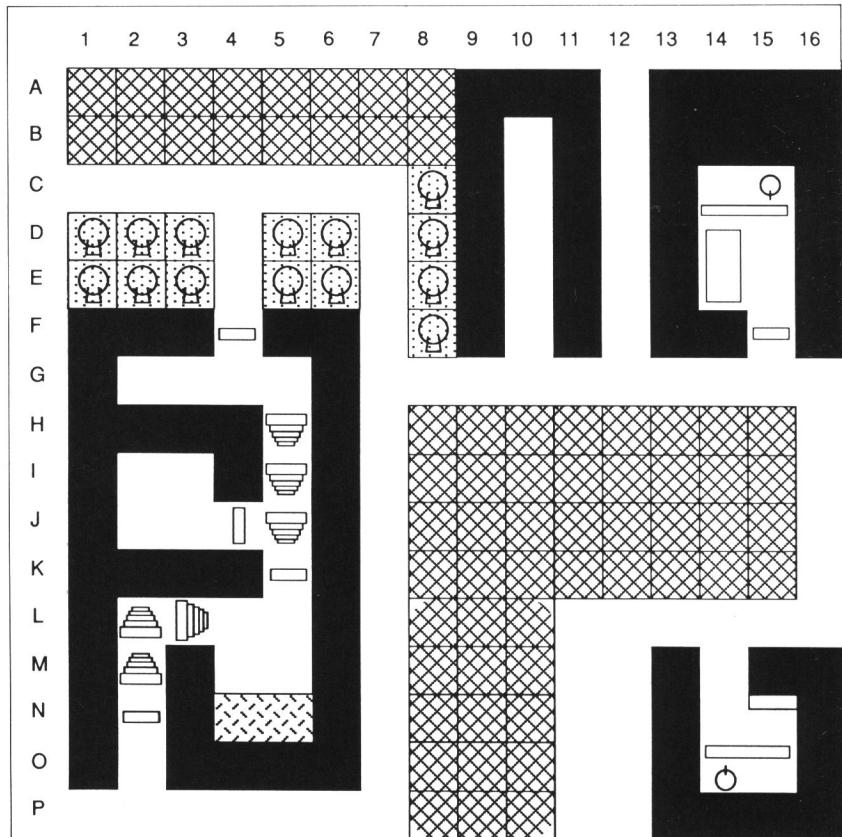
D : 魔女アストラと戦うな。体力に自信があれば、いっしょに踊ること。

E : マップ左側の閉じられた部屋へと続く鏡。

F : 鏡を通って外へ。上の階段は Khara Kang's Lair へ続く。

※ : 魔術師・マッドスキッパー兄弟が広場をうろついているぞ。

|C-3| Town of Tallymark

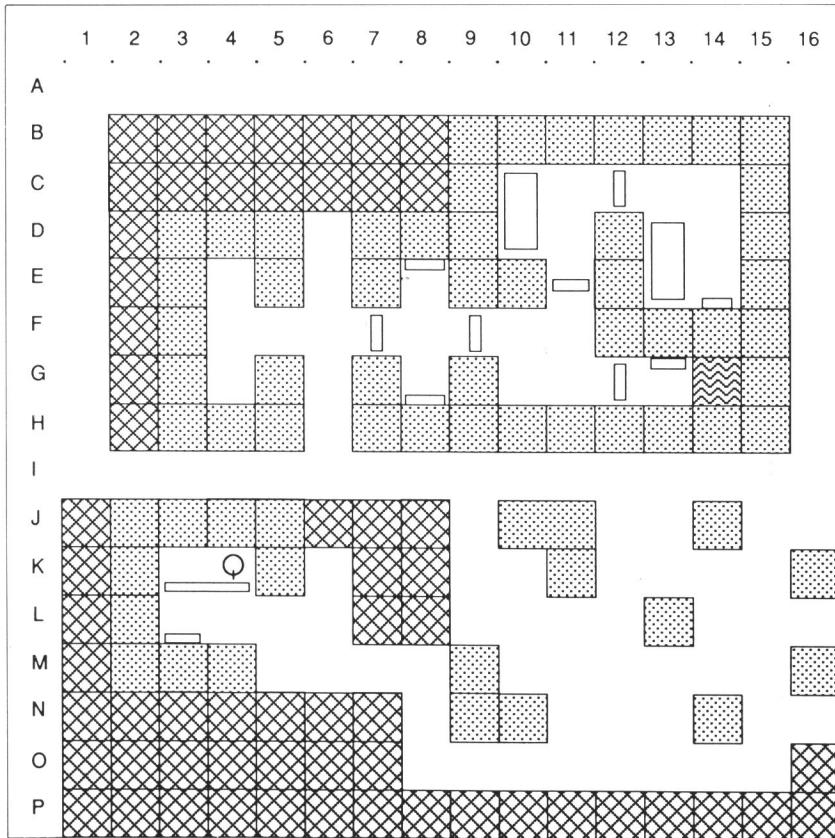


A : パーテンに「DRAGONFLY」と話しかけてみよう。変わったビールを飲ませてくれるぞ。フリーク子爵の館に捕らわれている娘・フェイラを助け出すと、そのビール樽をもらえるのだ（受取りは F-12で）。

B : 手強いGrowbeastは、高価な宝石を持っている。

C : フェイラはここにいる。体力に自信があるのなら、南側の扉から入ったほうがスピーディに救出することができる。北側の扉からだと、もりだくさんのイベントを楽しめるが…。

|C-4| Town of kasar



A : 火事をまぬがれた1匹の馬。必ず、「いっしょに連れていく」こと。

B : Vampire Javelin を入手。この屋敷には、他にいろいろなイベントが用意されている。それほど危険ではないが、油断禁物！

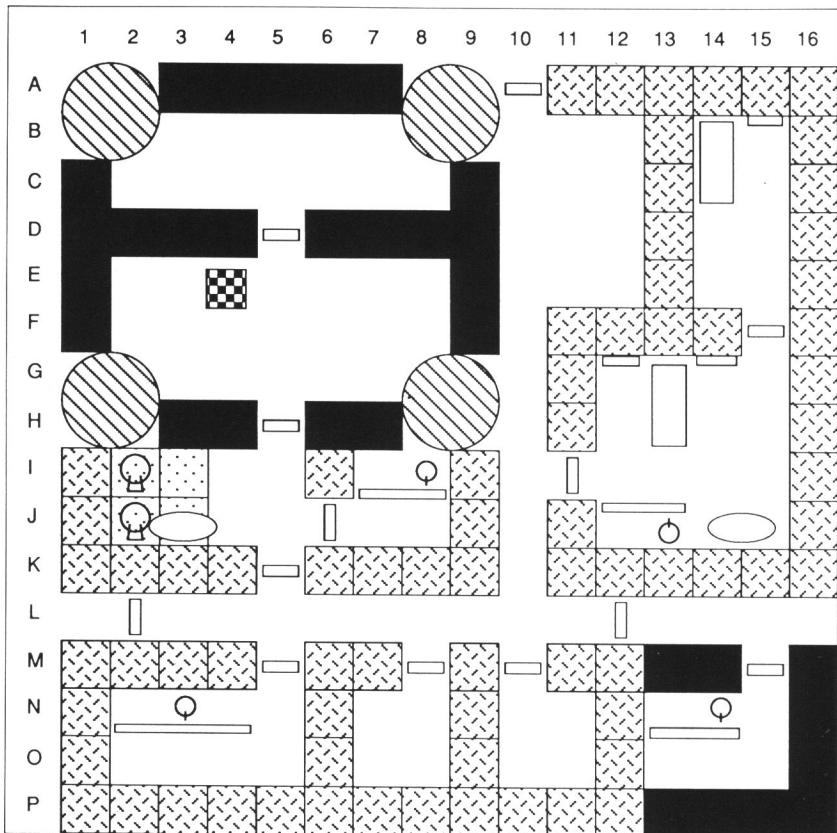
C : Ogre を倒すと、必中の矢・Heartseeker arrows が手に入る。モンスターは、ここ以外の焼け跡にも潜んでいるぞ。

D : 少年から言葉を聞いたら、酒場に入ってバーテンに伝えよう（重要！）。

※：夜、この町に入るのは極めて危険。DEX が高くないとイチコロだ。



|D-4| Town of valdemarton



A：イベント終了直後に火災が発生し、店が焼失してしまうのだ。

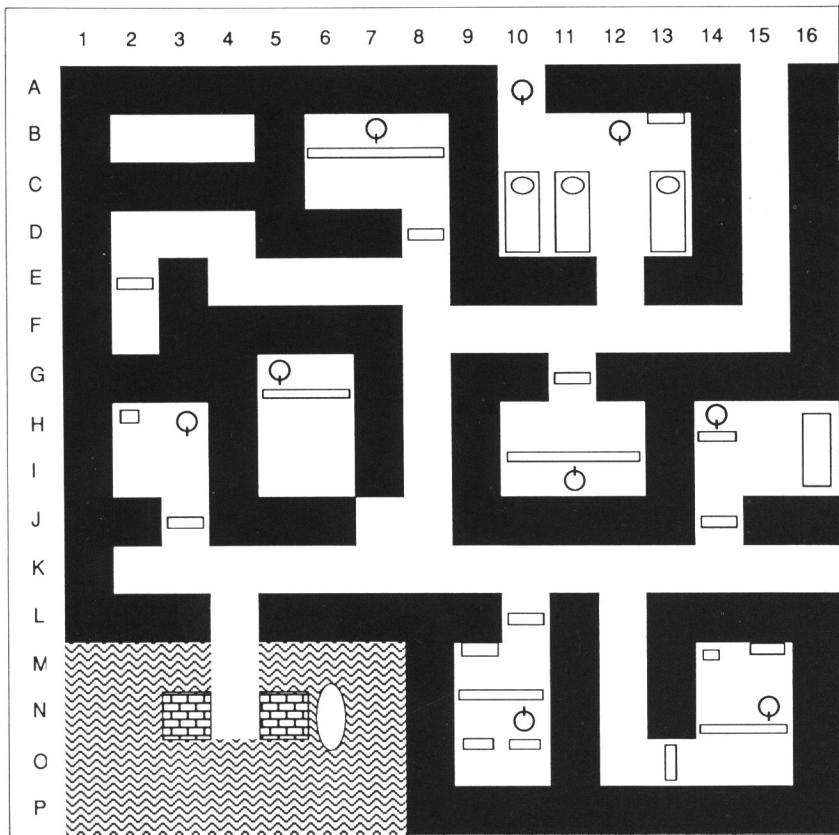
B：酔っぱらいの衛兵に謝罪しないと Naked Doom 送り。ベッドで寝たら能力回復。翌朝出発するときに装備を確認しておくこと。

C：この町を支配するバロン・バルデマーと戦うハメに。ムチャクチャ強いが、いずれ倒さなければならない相手だ。

D：ジュース類のポーションが3本。ちょっとガッカリ？

※：町の出入口でお金を請求される。ここは素直に払っておこう。

|E-2| City of Knor



A：占い所で「運命のカードを開く」のは1人1回かぎり。能力値がアップすることもあるが、そうでない場合もある。後悔せぬように。

B：左側の壁に伝言板が張ってあるので、必ず読んでおくこと。

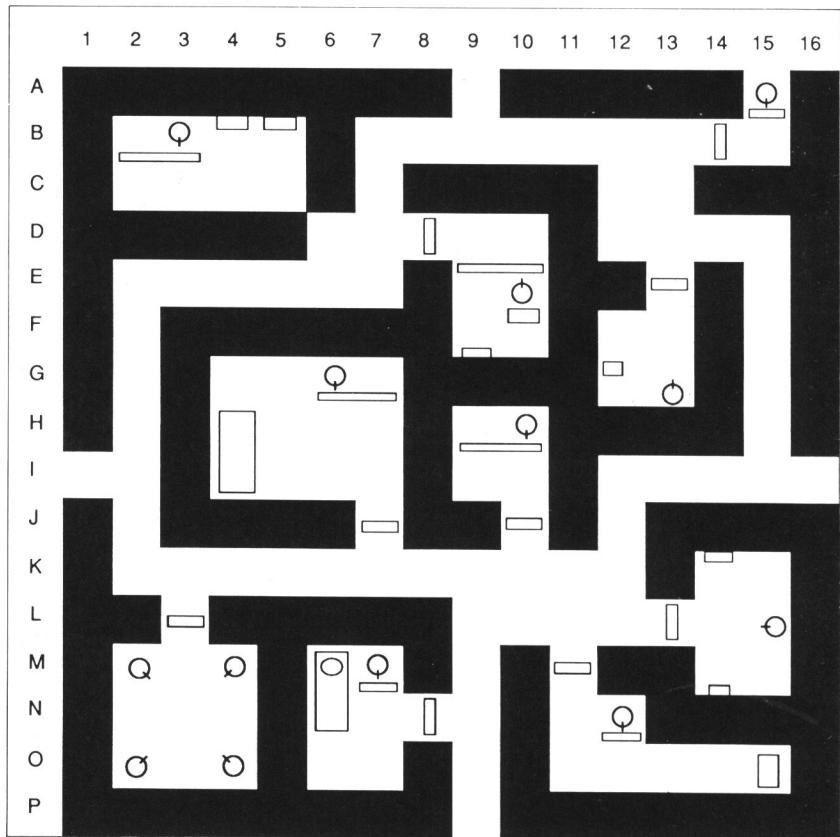
C：哀れな家族に対しては、非常識な言動を慎むことだ。

D：武術学校でトレーニングを積めば、戦闘能力がアップするぞ。

※：はじめて町に入るとき、入り口で税金を徴収される。支払を拒否してもかまわない。が、後々面倒なことになる。



|E-3| City of Khosht



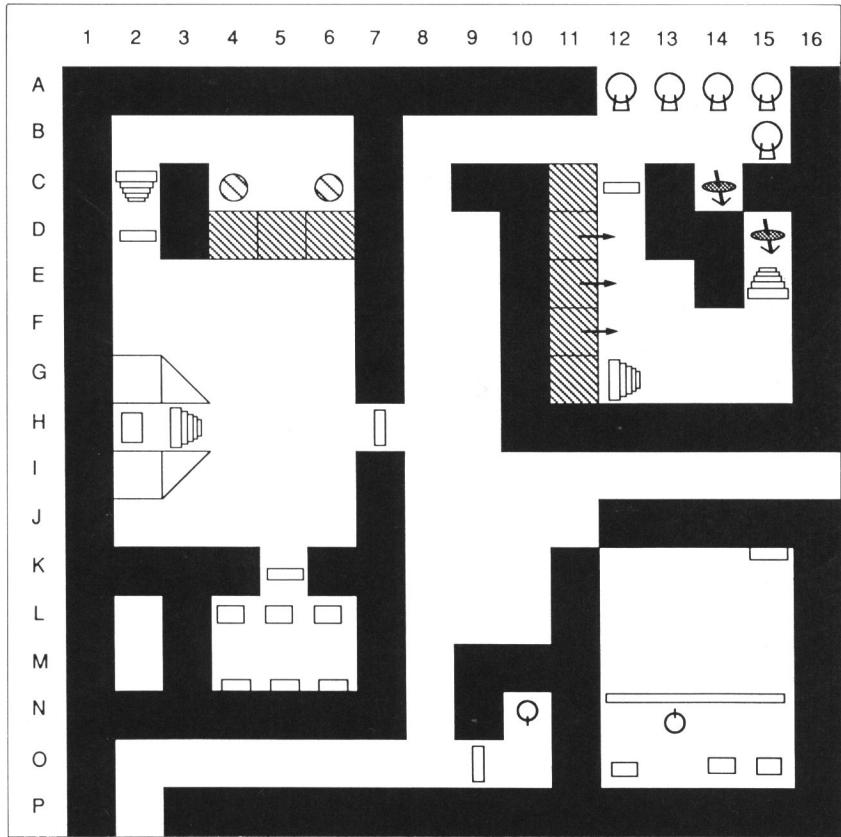
A：上の壁に掲示板が張られており、読むごとに違う情報がランダムに表示される。内容はガル市の乞食の情報と同じ。

B：祝福を受けるには、「RADAMANTHIS」と告げて寄付金を支払わなければならない。寺院ではCPとSPの両替ができる。

C：高齢の冒険家に1杯おごって、タリマークにあるという世界一のビールの話を聞いておくこと。

※：通路のそこかしこでは、ウワサ話でもちきりだ。

|F-1| City of Gull:Miracles



A : Orc の屋敷。「地階の小窓から」入ろうとすると、地下に落ちてしまうことがある。襲撃する前に、いったん離れて右に進め (→Bへ)。

B : Orc 討伐に参加してほしいと持ちかけられる。勇者なら快諾すべし。

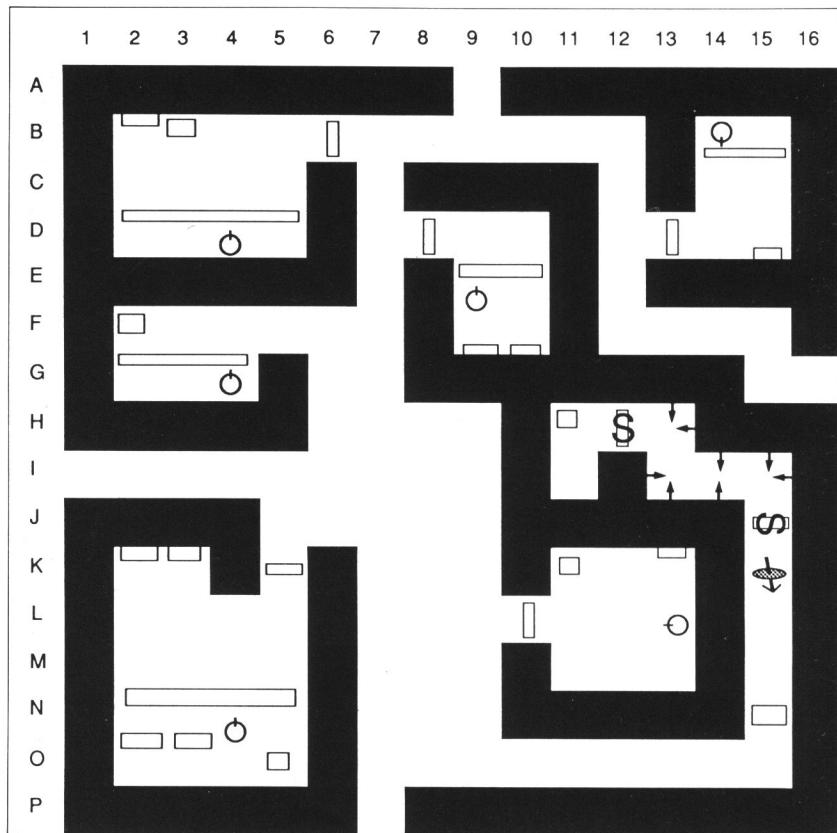
C : 何かが起きたら途中で手を出さず、最後まで見とどけてから祭壇へ。

D : 難関。Cのイベントをクリアしたかどうかによって展開が異なる。

E : 貴重なアイテムが手に入るぞ。扉に罠が仕掛けられているので注意。

※：魔術師・ウルフ・ハードロックがうろついている（アイテム鑑定）。

|F-1| City of Gull:Market



A : ゲームのスタート地点。

B : 老人に会うたびに、前より多くのお金をあげること。

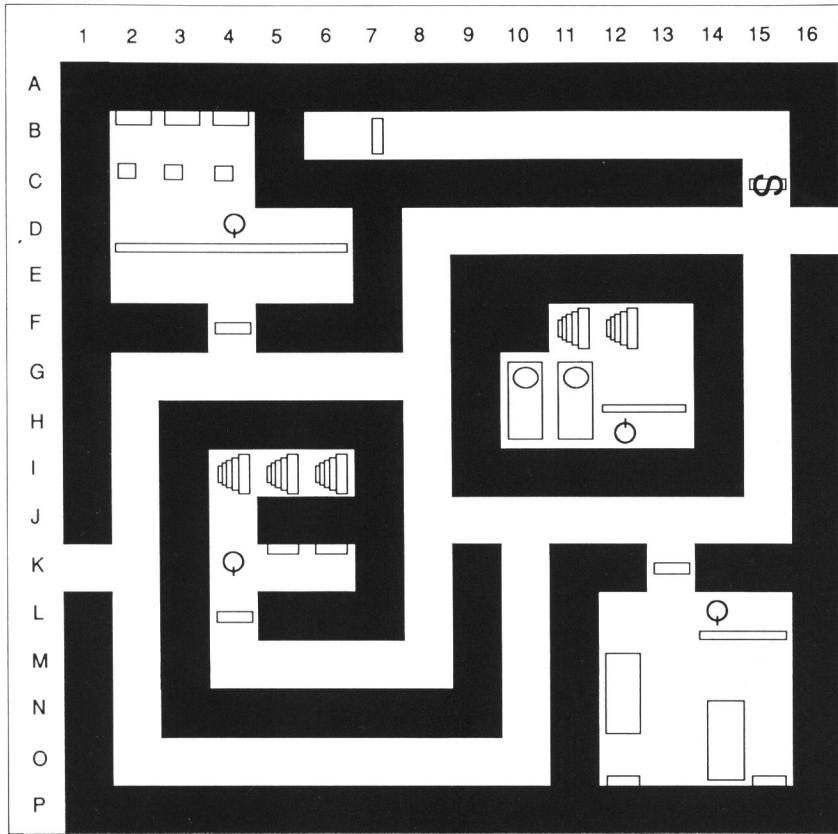
C : 右側の壁に掲示板がある。読むには、身体をその方向に向ければよい。

D : ロープがあればすんなり通れるが、なくとも平気だ。

E : 秘密のアーチャーギルドへ続く通路。矢をビシバシ浴びせられる。飛び道具を装備したキャラがいると、2度と弓を持てなくなるおそれあり。

※ : 乞食には50GP以上あげないと、悪態をつかれるだけ。

|F-1| City of Gull:Darkway



A：いきなり盗賊が襲いかかってくる。レベル1では少しキツイかな？

B：片手を失ったら、ここでGremlinの手を付けてもらうのだ。

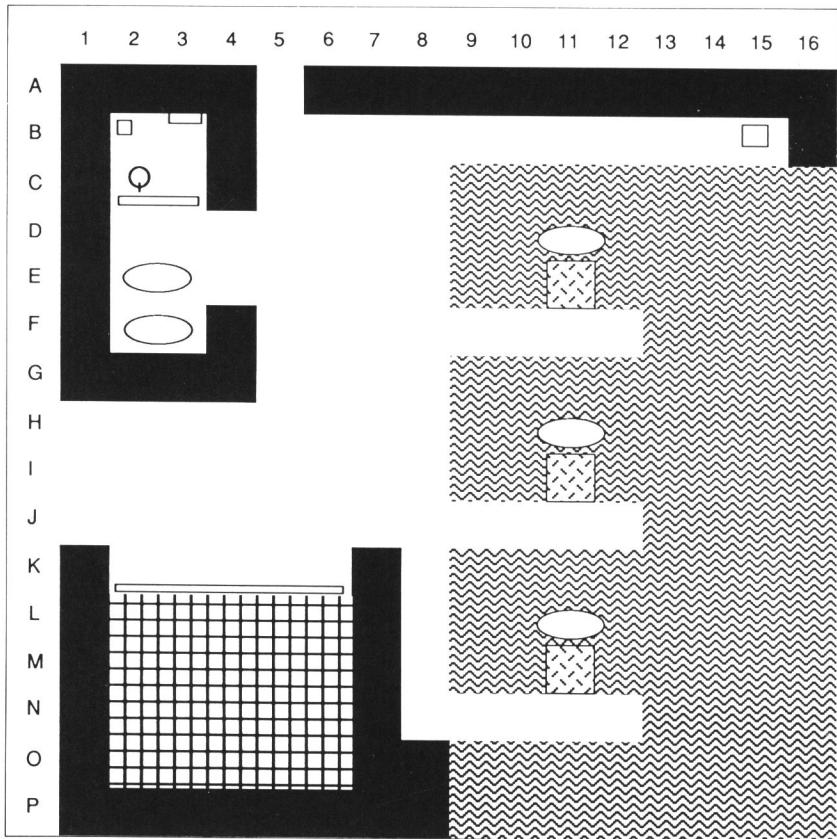
C：盗賊・マレクの家に続く秘密の通路。金属製の武具を身につけているとダメージが大きくなる。素早く駆け抜けるしかない。途中にある赤い宝石を取ろうとすると、死ぬ。

※：スリにご用心。たくさんお金をあげるほどスラれないですむ。

※：暗い通路が多いのでLanternかTorchを用意しておくこと。



|F-1| City of Gull:Wharf



A : 網戦士は思ったほど強くない。だが、ナメてかかるな。

B : チャソッグ・ファンシー号（馬不可/1人50GP）。

C : グレイ・ウイロー号（馬1頭50GP/1人100GP）。

D : ウィンクルド・ウェルク号（馬不可／買い取り価格は2000GP）。

E : 檻に閉じこめられている3匹の生き物のうちの1匹は、魔法で姿を変えられた人間。助けてやるとヒントを教えてくれる。

※ : 悪質な客引きにひっかかるよう、気をつけて。

城・洞窟・その他のマップ(Castle/Dungeon...etc.)

たいていの場合、城やダンジョンの内部は非友好的なモンスターどもによって支配されている。かなり危険な場所ではあるが、攻略に成功すれば莫大な報酬を手にすることができるだろう。逆に失敗すれば、パーティ全滅の憂き目に会うかもしれない。冒険を成し遂げるうえで、「危険」を避けて通ることはできないものなのだ。

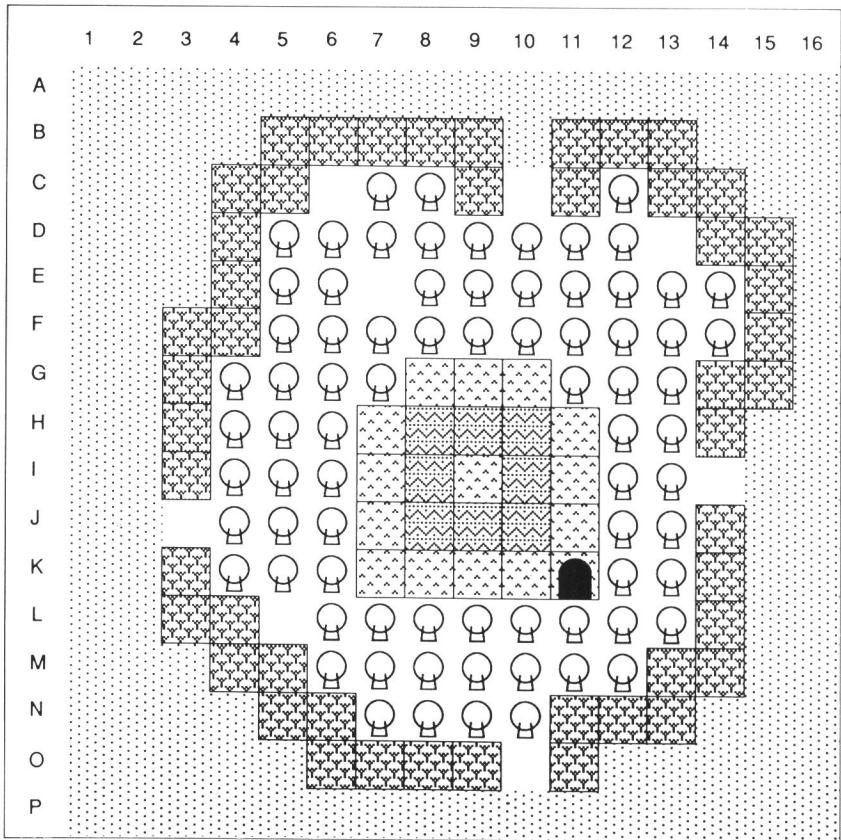
●凡例

通常のフロア		通路、広場など。普通に移動できる。
出口(→行先)		屋外、別のダンジョンなどに続く。
階段(→行先)		別のフロアに続くものと、そうでないものがある。
壁		通り抜け不可。
扉		施錠されたものと、そうでないものがある。
隠し扉		一見、壁と見分けがつかない。
森林		屋外と同じ。
雪原		屋外と同じ。
段差		バルコニーなど。同じマップ内での段差を表す。
水域		泉、プールなど。移動できない場所もある。
柱		通り抜け不可。
備品類		ベッド、カウンター、テーブル、椅子、棚など。
溶岩		1歩進むごとに、熱で体力を消耗する。

解説欄の※印は、マップ全体に関するイベントであることを示す。



|A-1| Volcano Overkill



A：塔の鏡を通って、Overkill Castle にワープできるぞ。

B：ジャングルの村。人々に迎え入れられたら、その好意に甘えよう。

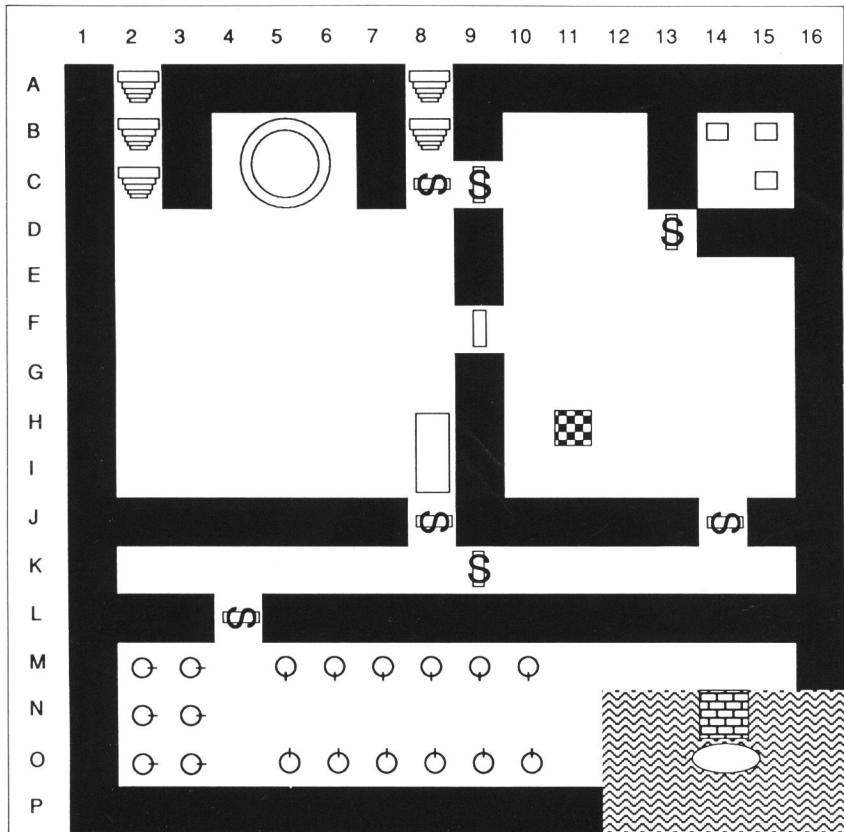
C：木に登ると、火山全体の景色を見ることができる。

D：温泉。あるときは心身ともに休まり、あるときはひどい火傷を負う。

E：火の精（サラマンダー）のダンス。命知らずの者以外は接近を禁ず！

F : Sulfur Mine に続く洞窟。もし捕らえられたら、地震が起きると同時に脇のトンネルを抜け、青い炎に飛び込め。

|A-3| Khara Kang's Lair



A：この場所では、ゲーム攻略のかなめとなる重要情報の数々を聞くことができる。なるべく直前にセーブして、慎重を期したほうがよい。

B：この扉を通ろうとすると、瞬時に命を奪われてしまうぞ。

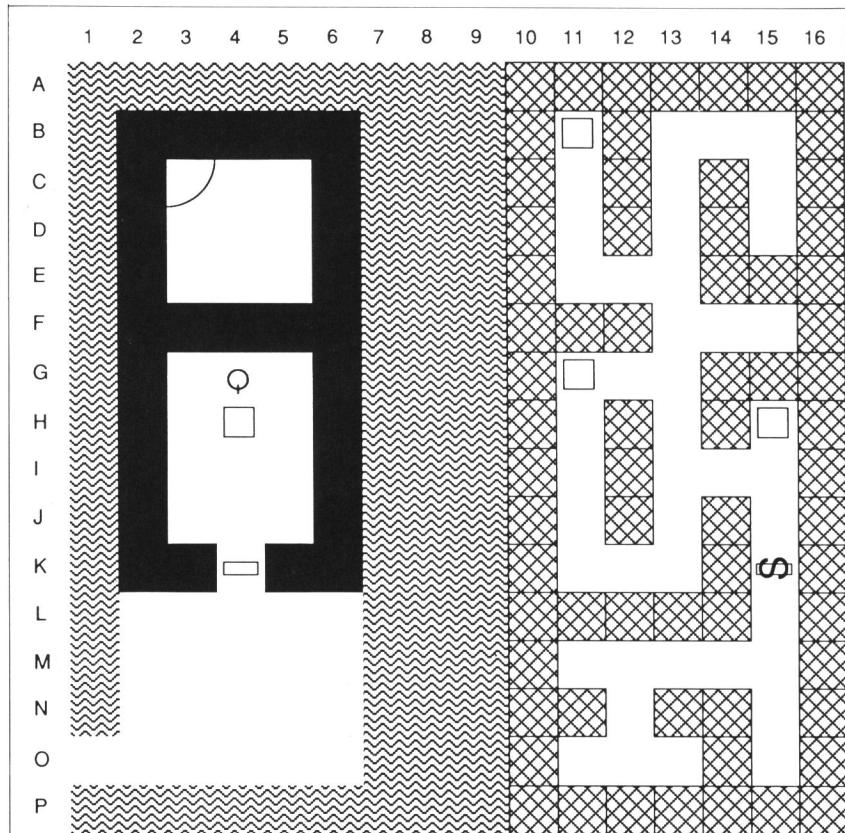
C：★ Khara Kang ★

D：たくさんのアイテムが詰まっている Khara Kang の宝物庫。

E：船は「ROSEBUD SYCOPHANT」で出航する。

※：他にも多くの仕掛けが存在する。決して気を抜くな！

|B-1| Goloe's temple



A：水の精からのウエルカム・メッセージ。

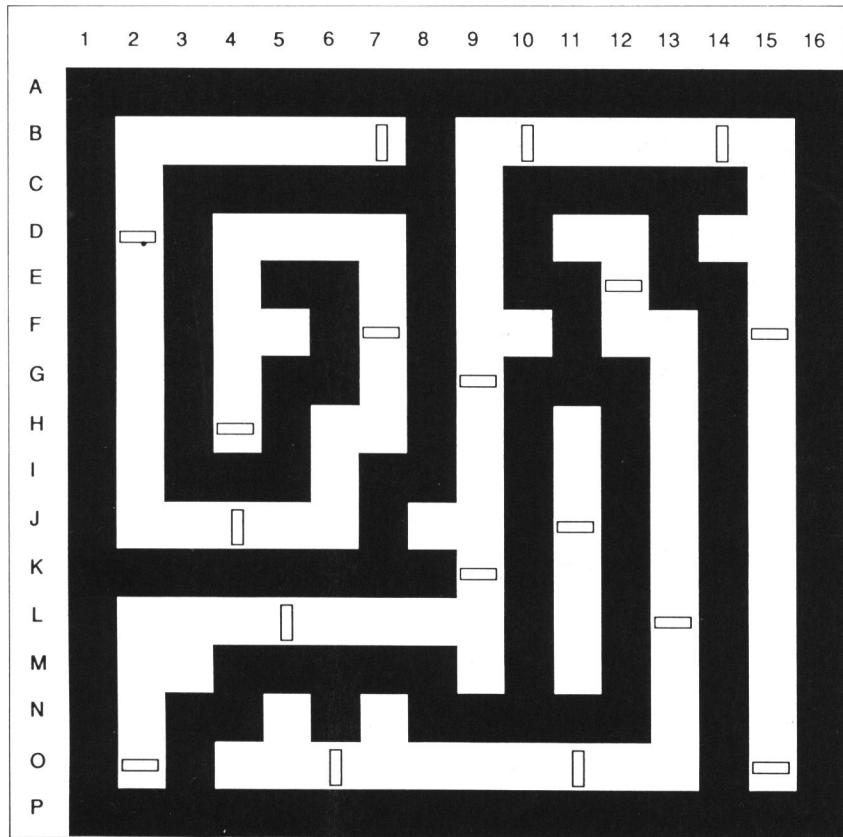
B：ここが洞窟のゴールだ。到着すると別の場所にワープする（→Cへ）。

C：女神グレーとの対面。祝福を受けた後、Khazan's Staffを手渡される。

※：洞窟（マップ右側）に入るには、海底を調べて入り口を見つけなければならない。モンスターと遭遇する危険もあるので、防具は外しておく。

※：洞窟で窒息しそうになったら、通風口で酸素を補給すればよい。

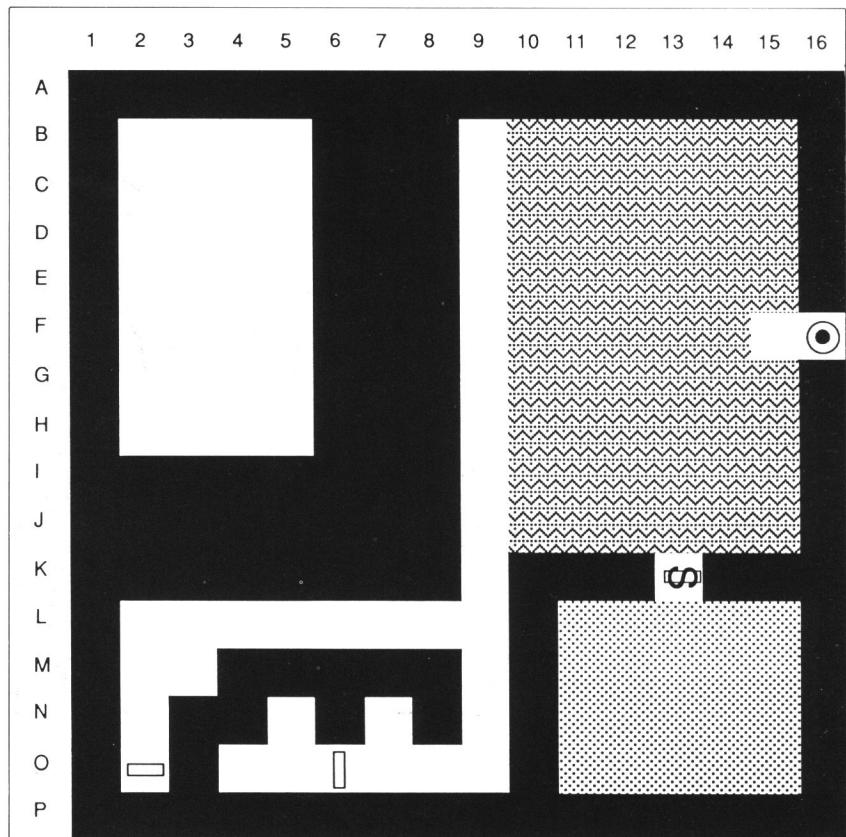
|B-2| Khazan's Tomb:Level 1



これまでの冒険で関わってきたさまざまな「神」の声に出迎えられ、カザンの墓の探検がスタートする。しつこいワープと危険な罠を乗り越えながらO-4に向かってひたすら進め。無事にたどり着いたらCrystal Skullを所定の場所に置く。そうすれば、このフロアでの目的を達成したことになる。一見、何も変化が起こらなかったように感じるが、パーティはすでに地下2階へ移動しているはずだ。もし疑うのなら、部屋から出て少し歩いてみればいい。

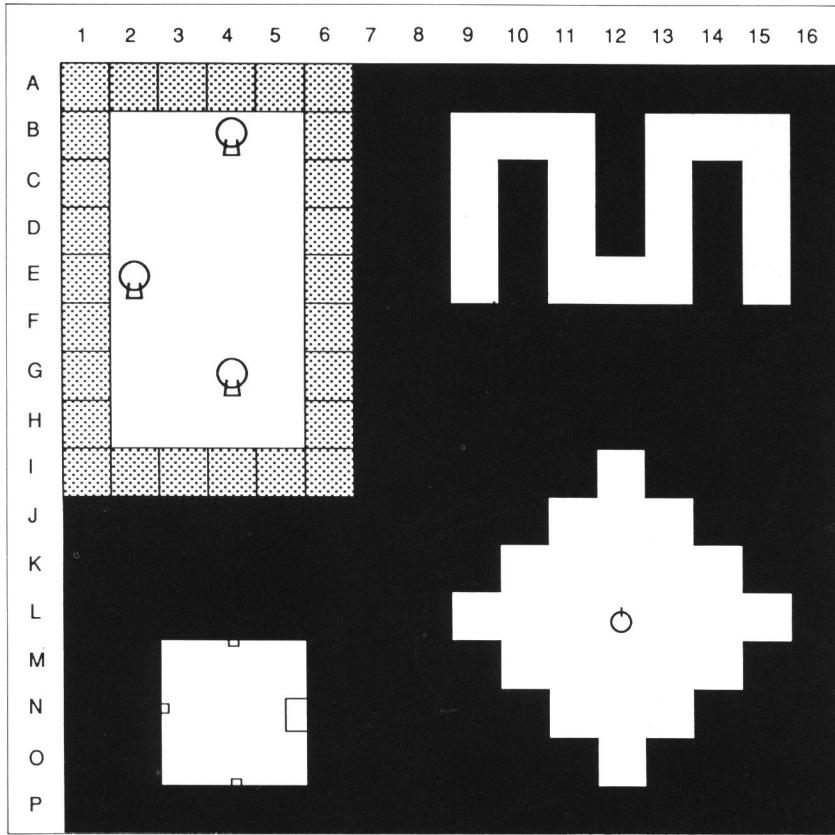


|B-2| Khazan's Tomb:Level 2



このフロアを攻略するのに必要なもの。使用する順序にしたがって並べれば、それは Heart of Fire、Bag of Wind、風に呼びかけるパスワード、の3つ。そのうち1つでも欠けているものがあると、これ以上の探検は不可能。もはや、どうにもならない。そうなったらO-2からLevel1のフロアに戻り、あらためて出直してくることだ。そう、決してあせる必要はない。眠れるカザンは、勇者たちの到着をいつまでも待っていてくれるだろうから…。

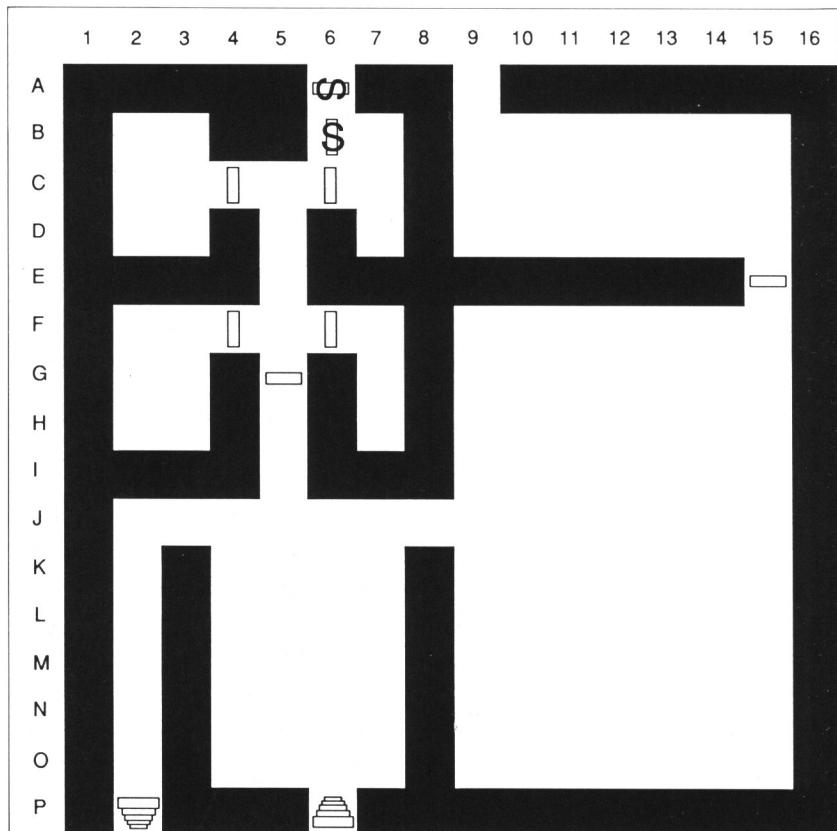
|B-2| Khazan's Tomb:Level 3



いよいよ T&T のクライマックスが近づいてきたようだ。これまでの冒険の成果を試される、最後のクエストとなるだろう。ここで必要なアイテム類は、Demon's Eye、Kazan's Staff、それに 6つのパスワード [失われた島々の名前] である。もちろん、それらの使い方に関する知識が必要であることは言うまでもない（ここまで来れたのなら、当然知っていて然るべきなのだが…）。はたして、あなたはカザンを目覚めさせることができるだろうか？

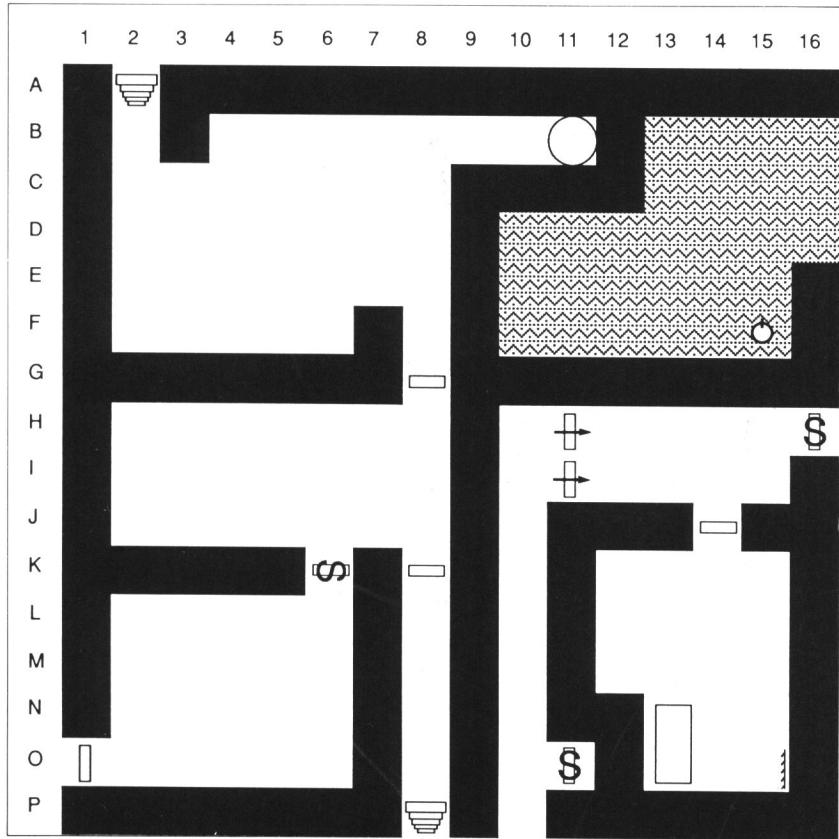


|B-4| The Digs:Level 1



- A：パスワード「EXILE」を入力する。
- B：死の女王Lerotra'hhの演説。対決はお預けだ。
- C：Trollが見張っている。倒さなければこの先に進めない。
- D：鎖でつながれた囚人。必ず全員に話しかけてみること。
- E：狂人たちが歌い、踊っている。襲いかかってくることはない。
- F：Ulgoulを倒したら、隠し扉を通ってLevel2へ。
- ※：衛兵はビール好き。Werejackalとは名誉を賭けて戦え。

|B-4| The Digs:Level 2



A：ダストシュート。足が滑って前になかなか進めない。最後までズリ落ちてしまうと堆肥集積所へ（→Dへ）。

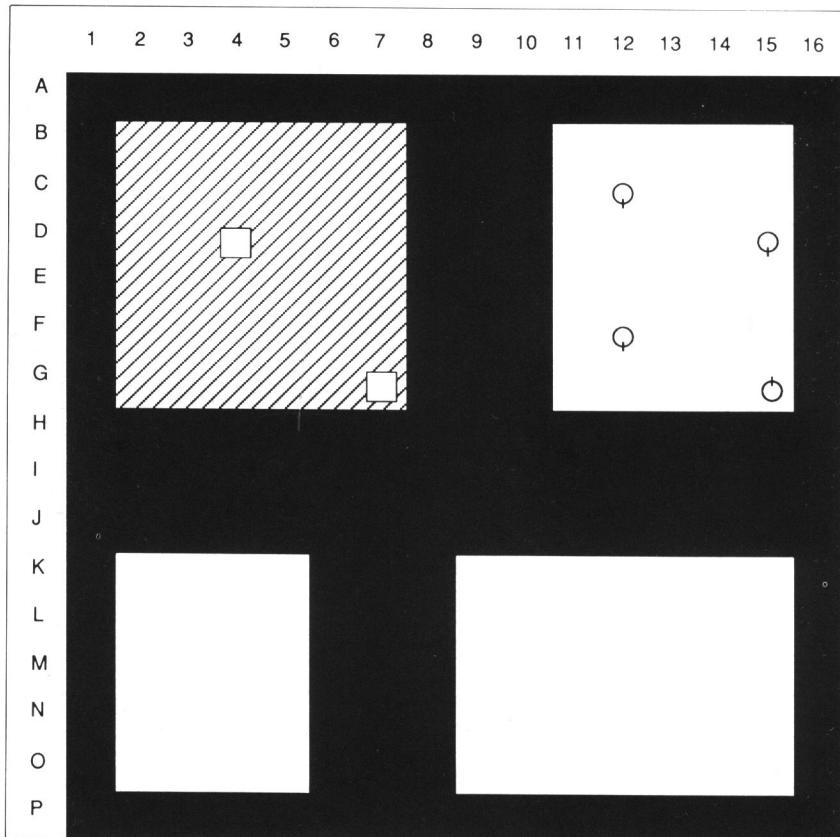
B：堆肥集積所。一步進むごとにダメージを受ける。石像は無視しろ。

C：Lerotra'hh の部屋。Medusa(石化攻撃に注意！)を退治したらいったんセーブし、徹底的に部屋を調べてみること。

※：マップ左側の部屋のあちこちにチェストが置かれている。たくさんのアイテムが詰まっているが、たいていの場合、罠が仕掛けられている。



|B-4| The Digs:Level 3



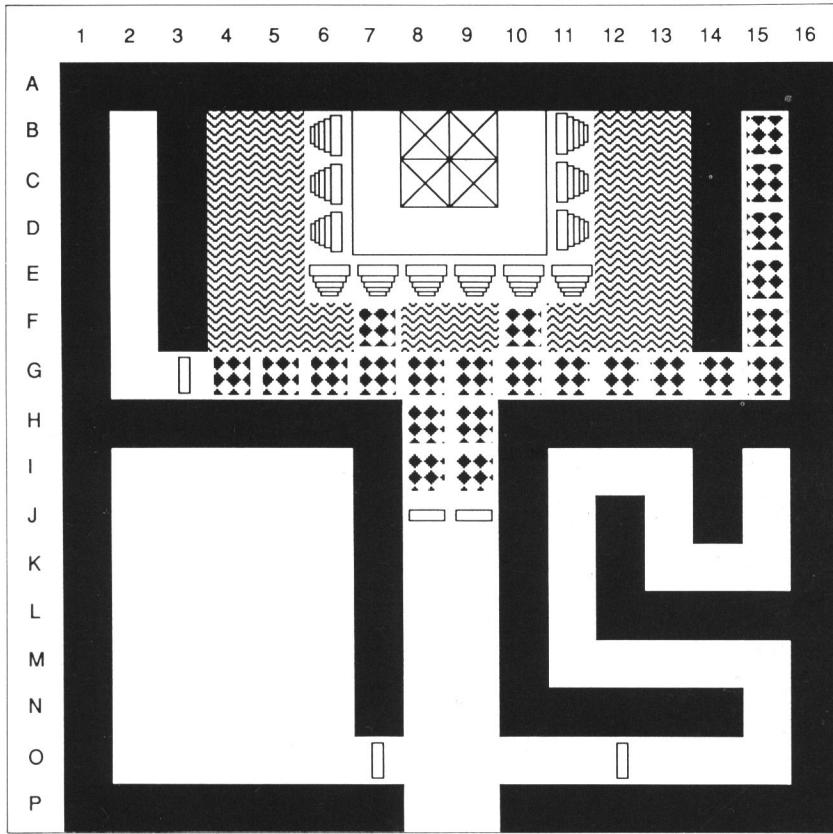
A：ローチ・トラップをクリアするには、あらかじめ空を飛ぶ魔法を覚えておく必要がある。

B：この部屋での目的は、中央にある彫像を打ち碎くことだ。決して水銀を飲んではいけない。

C：古典的パズル「正直者と嘘つき」を題材にした問題を出される。それほど難しくないので、落ちついて考えれば正答できるはず。

D：★ Lerotra'hh ★

ID-2|Dragon's Lair



A：通路を進むにつれ、ドラゴンたちがぞろぞろとついてくる。J-11で壁を乗り越える際にアイテムを獲得できるぞ。

B：能力値をアップしたくば、Silverfish を大切に扱うこと。

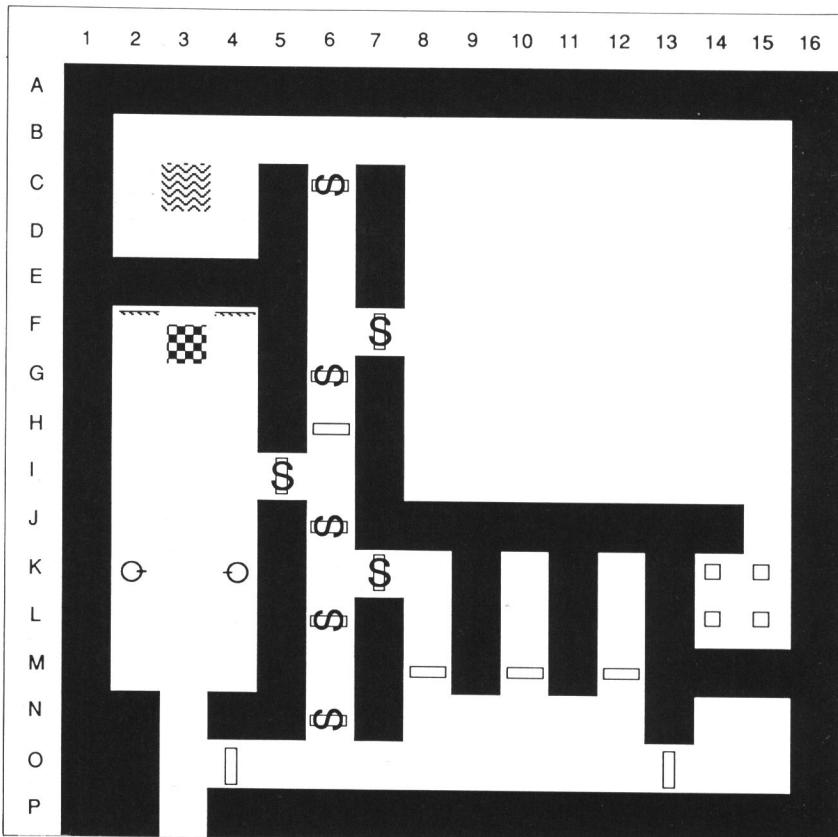
C：ドラゴンの名前「NEPENTHES」を言うと、Demon's Eye をもらうことができる。必須アイテムの1つだ。

D：冒険者の屍。たくさんのアイテムやGPが手に入る。

※：床を滑って行き着く先は、ピラニアが待ちかまえる恐怖の池。



|D-3| Castle Overkill



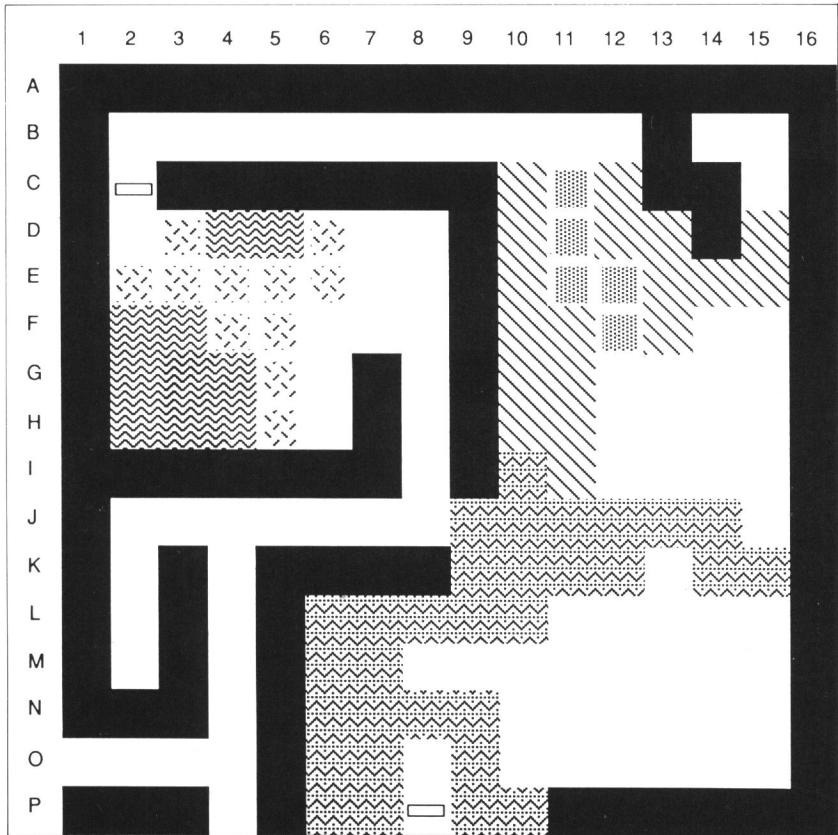
A：意識をなくし、気がつくと牢獄の中。牢獄には2種類あるが、どちらに入れられても脱出方法は必ずある！

B：シャングへの奇襲攻撃以降、ストーリーは意外な方向に急展開。メッセージを注意深く読んでおかないと話がこんがらがってしまうかも。

C：Volcano Overkill(屋外 A-1)にワープする。プールの色によって着地する場所が異なるぞ。

D：赤ベリーで作ったWarrior Juiceが手に入る。

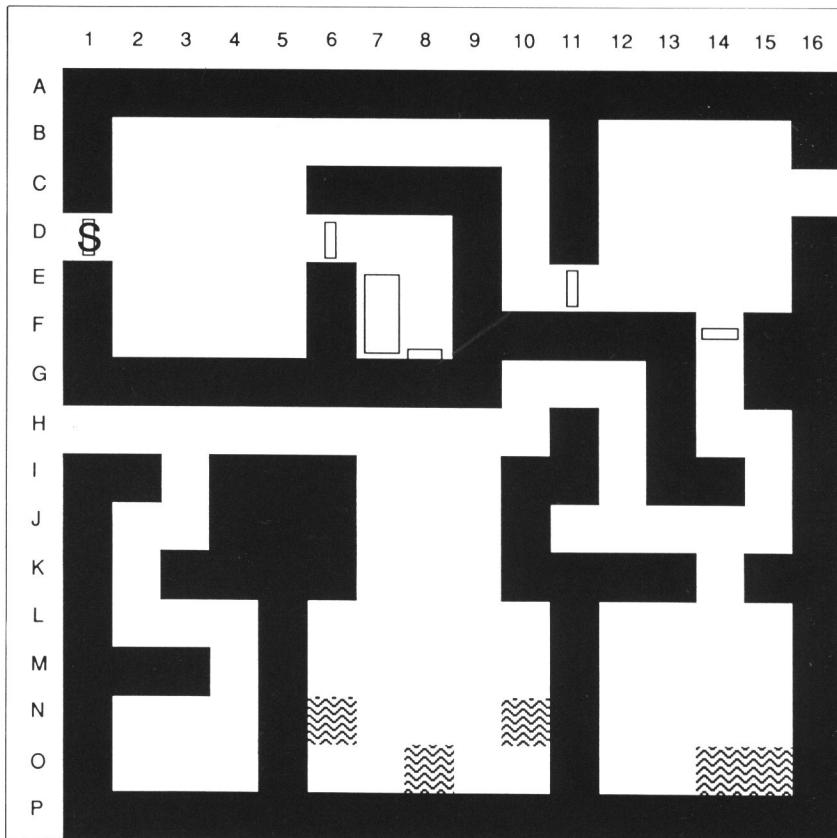
ID-4|Naked Doom:Level 1



- A：後ろから毒矢を浴びせられる。毒消しの薬か魔法を用意しておくこと。
- B：Rock Trollとの戦闘。 - 4
- C：橋のたもと。橋を「渡る」か、「裂け目の端を調べ」て下に降りる。
- D：Vampire Batとの戦闘。
- E：Frogringを入手。使うとLevel2にワープする。
- F：天井が崩れ落ち、背後が壁になってしまう。前進するしかない。
- ※：池の周辺で、食糧や武器などを手に入れることができる。



|D-4| Naked Doom:Level 2



A : 走って通り抜けば、受けるダメージが少なくてすむ。

B : Giant Roach との戦闘。 I-16

C : キノコを持ち帰ろうとすると、Goblin が行く手を阻む。 J-14

D : キノコ農場。危険なダンジョンで宴会を開くのは無謀というもの。 M-13

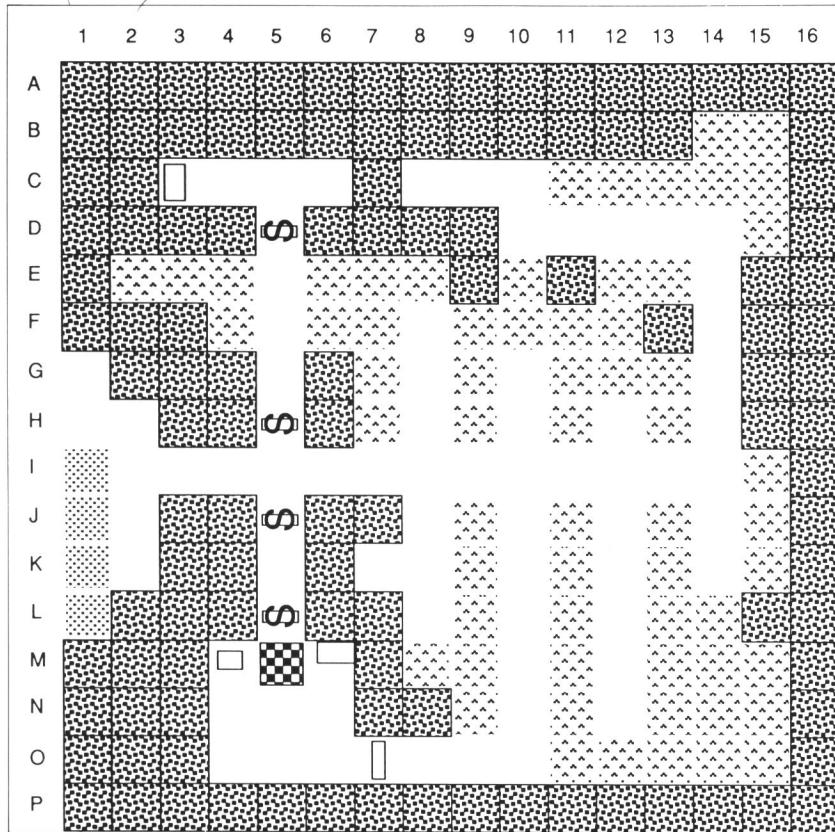
E : 3つの泉。Cateyes、毒への耐性、能力値アップの効果あり。

F : HopelessSword と HeroSword。助言に従え。 N-2

G : 部屋でアイテムを取った後、戦闘に勝てば外に出ることができる。 O-2

ID-4 | Sulfur Mine

F-3



A : 青い炎。Volcano Overkill(屋外 A-1)に続く。C-3

B : Orc の見張りをやっつけると、Orc の臭いが身に付く。

C : Illstone を入手。

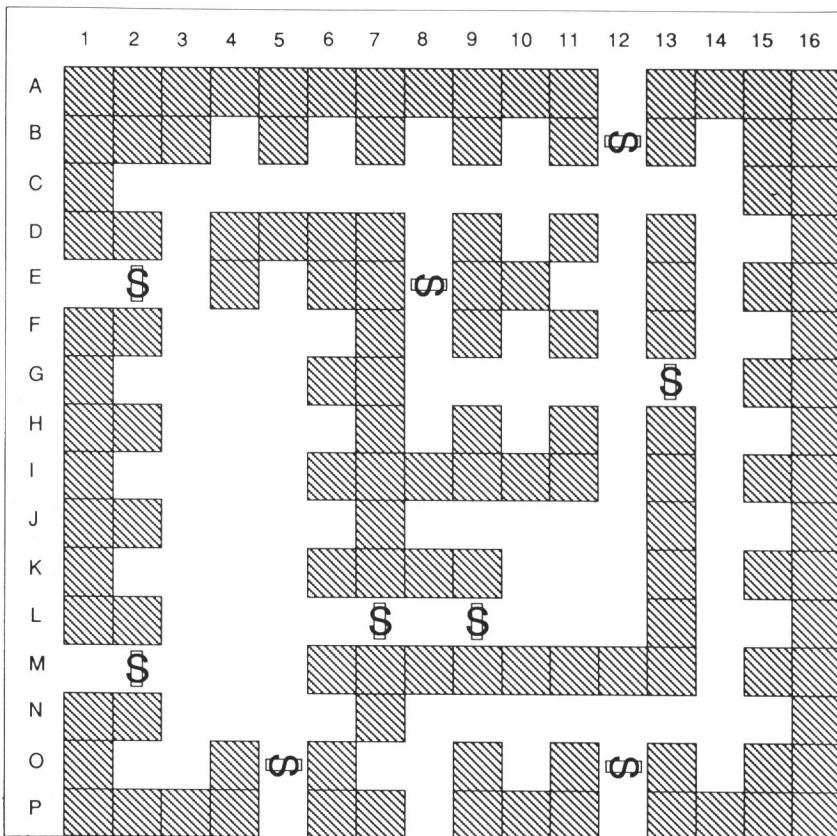
D : Lord Foo を倒して Death Wand を手に入れよう。要求に応じて Illstone を渡しても、後でちゃんと戻ってくるよ。

E : 宝箱を開けるのに成功すると、貴重なアイテムがザックザク！

※ : 熱い硫黄に注意。坑内には大勢のガードたちがうろついているぞ。



|D-4| Dhesiri Hive

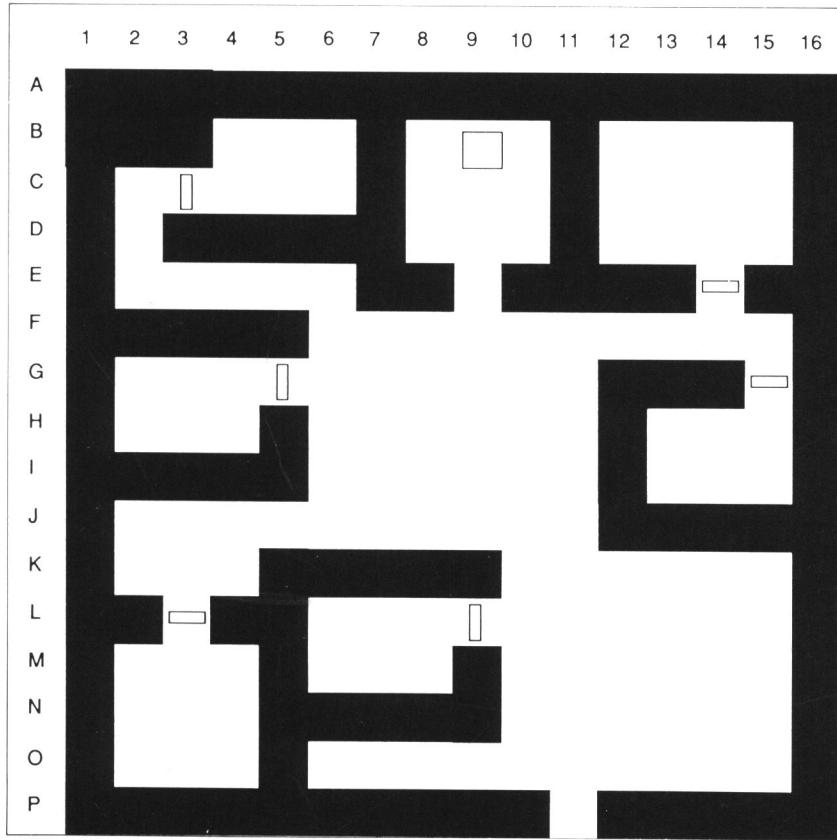


A : Dhesiri の女王の部屋。女王を倒した直後、傷口から流れ出た液体に触れてダメージを受けることがある。

※ : 壁の窓みは Dhesiri たちの巣になっている。無駄な戦闘を避けたいのなら、通路をまっすぐに進むことだ。

※ : Dhesiri の卵のどれかに真珠が入っているぞ。どんどん割って中身を確かめよう。ただし、しわのよった卵は腐っていて、割ると毒ガスが発生する。

|E-1| Anthelios



A：相手に警戒心を持たれないよう、「おだてて外に連れ出そうと話しかける」こと。説得に失敗すると、少女に逃げられてしまう (→Cへ)。

B：ここでの Demon Ape は、「倒した数」にカウントされない。

C：Demon Ape の魔手から少女を救え！ Bと同様、カウント外だ。

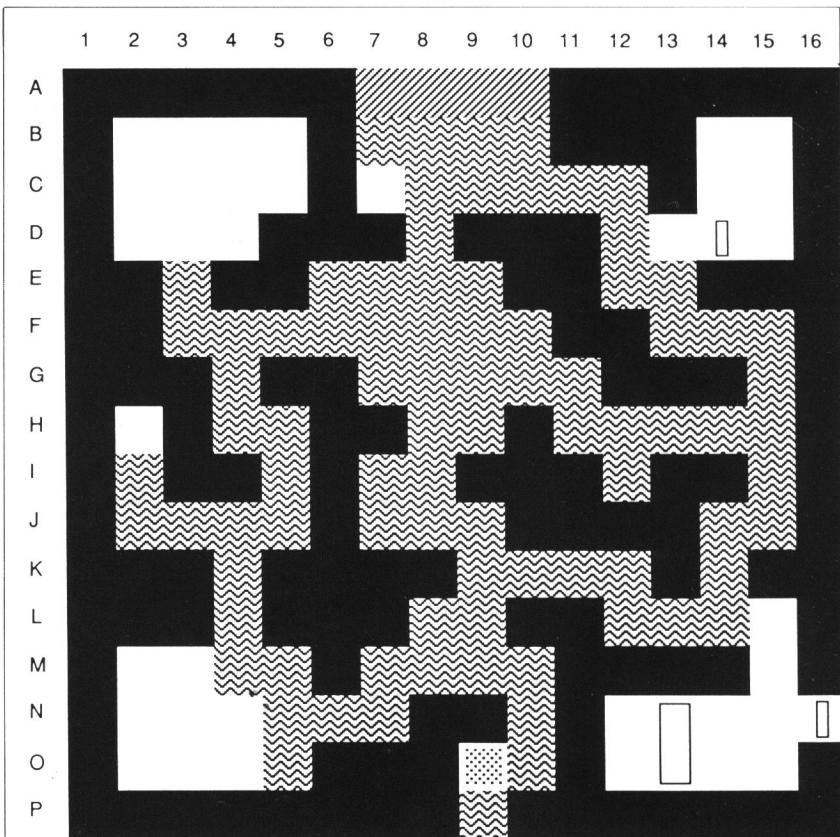
D：少女の案内がないかぎり、部屋に入ることはできない。

E：ゴレーに祝福されてから祭壇を訪れたほうが効率的かもしれない。

※：廃虚の Demon Ape は、毎月リセット（再配置）される。



|F-1|Sewer:Level 1



A：上から落ち（てしまつ）たら、イグニクスの助言に従って下水道を案内してもらおう。Torch か Lantern は必携アイテムだ。

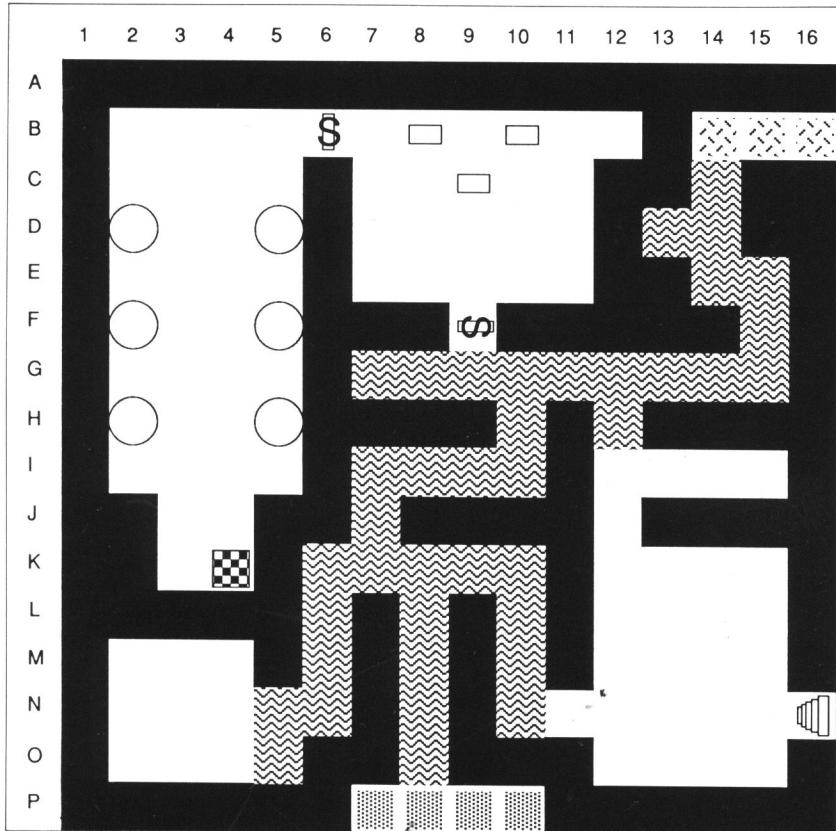
B：150匹以上のRatを退治しなければ、Jasmineは仲間になってくれないよ。片手を失ったらガル市の医者に治療してもらうといい。

C：ごちそう（？）をふるまってくれる。好意に甘えて動物の肉をいただこう。

D：防具を脱ぎ、ケーブルの下を潜って地下から脱出するのだ。

E：ここに落ちることもある。周囲には凶暴な食肉植物が生い茂っているぞ。

|F-1|Sewer:Level 2



- A：レイスのサイコロゲーム。勝てば宝石をもらえるが、もし負ければ…。
- B：低レベルのキャラがこの滝を降りるのは、自殺行為に等しい。
- C：ブラック・エルフのゲーム。2回目以降の訪問時から遊べるのだ。
- D：箱の上に乗ると床が崩れて水中に沈む。そこでモンスターと遭遇！
- E：右側の壁にメッセージが書かれてある。読んだ直後、水中戦闘に。
- F：Bと同様、命が惜しければ低レベルのキャラは通行禁止。
- G：ガルの王子の墓。難関イベントだが、無理に挑戦しなくてもよい。

ご注意

- (1) 本書はPC-9801版に基づいて作成しております。
- (2) 本書の一部または全部について個人で使用するほかは、著作権上、(株)ビー・エヌ・エヌの承諾を得ずに無断で複写、複製することは禁じられています。

(3) 本文中の誤りや不備な点につきましては(株)ビー・エヌ・エヌがその責を負うものであり、NEW WORLD COMPUTING INC.、(株)スタークラフトが関与するものではありません。

●乱丁、落丁本はご面倒ですが弊社営業宛に御送付ください。送料弊社負担にてお取替えいたします。

T&Tハンドブック

発行 1990年8月25日 初版発行
1991年2月10日 第3刷発行

著者 (株)フェイザー インターナショナル

発行人 山本陽一

発行所 株式会社ビー・エヌ・エヌ

〒102 東京都千代田区麹町4-5 紀尾井町レジデンス5F

電話 営業部:03-3238-1323, 1622(ダイヤルイン)

印刷所 図書印刷株式会社

装丁 宇治 晶

イラスト 丸藤俊之

協力 (株)スタークラフト



No
絶対禁止



Safe
絶対平気



No
ヤギに食べさせては
いけない。



No
絶対禁止

BNN
Bug News Network



Attention
注意

株式会社ビー・エヌ・エヌ

ISBN4-89369-112-0 C3055 P1600E

定価1,600円[本体1,553円]