

Role Playing Game

ファンタジー

HAND BOOK

ゲームハンドブック・シリーズII — 5



菊島恵三：著

Role Playing Game

ファンタジー HAND BOOK

ゲームハンドブック・シリーズII — ⑤

菊島恵三：著

株式会社ビー・エヌ・エヌ

●はじめに

別に舶来主義というわけではないが、やはりRPGの本場はアメリカなんだと妙に納得させられてしまうのが、この『ファンタジー』シリーズである。

まあ『ウルティマ』と『ウィザードリィ』を東西両横綱にたとえるなら、さしづめこれは『マイト・アンド・マジック』『バーズ・テイル』などと並ぶ正大関といった趣ではなかろうか。

まずその豊かなストーリー性に唸らされる。ダンジョンの各所に仕掛けられた巧妙なトリック、登場人物との会話の妙、そして何よりも映画や小説そのものの斬新なイベントの数々——日本の多くのRPGモドキでは成し得ないツボを射たゲーム演出が、じつに小気味良く展開されていくのだ。このあたりは、まあ実際にゲームに触れて実感してもらうのが一番である。

あるいは、緻密なゲーム背景にも感心させられる。たとえば『指輪物語』を始めとするファンタジーでお馴染みのノーム族とドワーフ族が仲が良いという、一見些細に思える常識が、ゲームの中でうまい具合に取り入れられていたりする。別の言い方をするなら、時代考証ならぬ世界考証がしっかりしているのである。これぞ正統派、これぞ骨太。ある意味では『ウルティマ』『ウィザードリィ』以上にRPGらしいと言えよう。

さて、それほどよくできたこのシリーズだが、嬉しいことに日本でもスタークラフトの手でアップルII版から移植されており、PC98などで遊ぶことができる。タイトルは『ファンタジー ジェルノアの章』(以後Iと略記)、『ファンタジーII フェロンラの章』(以後IIと略記)、そして『ファンタジーIII ニカデモスの怒り』(以後IIIと略記)である。

中でもIIIは、マウスへの対応(PC98版のみ)やウィンドウ画面など、オリジナルとまた違った洗練された機能の数々が、高い評価を受けている。

本書の記事は、この日本移植版に基づいて構成されている。機種はPC98を使用した。

内容的には、IIIの記事が中心になっているが、もちろんIとIIの情報も紙面の許す限り、できるだけ網羅したつもりだ。ただし、ゲームそのものが奥深い分、ちょっとした思い違いや確認ミスなどが極力無くすよう努力はしたが、

まだまだ数多くあることと思う。そうした間違いを発見された場合は、編集部までお叱りの手紙などをいただければ幸いである。

なお、本書の執筆にあたり、多大な助言を頂いたスタークラフトの山口和夫氏、原稿の度重なる遅れにも関わらず刊行まで暖かく見守ってくれたBNNの町田幸夫氏、陰になり日向になり細かな作業を手伝ってくれたアップルシティの関島りょう子氏、同じく村瀬のり子氏、膨大なイラスト原稿を快く引き受けて下さった江頭剛氏に、深く感謝申し上げたい。

さあて、飲みに行くぞお!

1988年10月某日未明 菊島 恵三

目次

第1章 プロローグ ————— 9

第2章 キャラクター ————— 17

キャラクター・メイキング	19
種族	20
HUMAN(人間)	20
DWARF(ドワーフ)	20
ELF(エルフ)	21
HALFLING(ハーフリン)	21
GNOME(ノーム)	21
モンスター族	22
職業	23
能力値	25
技能値	28
社会的階級	30
ステータス	31
パーティーの組み方	34

第3章 冒険の方法 ————— 37

行動の基本	39
町での行動	40
町の施設	40
その他の行動	42
荒野への旅	44
戦闘	46
遭遇	46
戦闘コマンド	48
その他の戦闘コマンド	50
戦利品	51
状態表示	52
傷の回復	54

第4章 モンスター図鑑 ————— 55

凡例	57
モンスター	58
ANCIENT BEAST	58

ASP	58
BABY DRAGON	59
BARBARIAN	59
BEEPING BLOB	60
BOO BOO KITTY	60
CLOUD GIANT	61
COBRA	61
CONSTRUCTOR	62
CREEPING MOLD	62
CREEPING SKUM	63
DARK DWARF	63
DARK ELF	64
DARK GNOME	64
DEATH FLY	65
DEMON	65
DEVIL	66
DRAGON	66
DRAGON KING	67
DRIP SLIME	67
DWARF	68
DWARF LORD	68
FOREST ELF	69
GHOUL	69
GIANT BEE	70
GIANT GHOST	70
GIANT WASP	71
GNOME LORD	71
GNOME MAGE	72
GOBLIN	72
GREAT BEAST	73
GREAT TROLL	73
GREMLIN	74
GUAGLE BEAST	74
HIGH DEMON	75
HIGH DEVIL	75
HIGH RANGER	76
HISSING SKUZ	76
ILLUSION	77

ILLUSIONIST	77	WRAITH	96
KILLER BEE	78	ZOMBIE	97
KING COBRA	78	モンスター (I & II)	98
KOBOLD	79	APRENTICE DEVIL	98
LEOPARD	79	BABOON	98
LESSER WIZARD	80	BADGER	98
LIGHT FAIRY	80	BANTIR	98
LORD WOOD	81	BEAR	99
MUD ELEMENTAL	81	BLACK KNIGHT	99
NIKADEMUS	82	BLACK LORD	99
ORC	82	BLUE OOZE	99
OVER LORD	83	CENTIPEDE	100
PANTHER	83	COYOTE	100
PRIEST	84	DEATH BEETLE	100
RANGER	84	DEMON FLY	100
SCRIBE	85	DRAGON DEMON	101
SKELETON	85	FIRE ELEMENTAL	101
SLUDGE	86	GHOST	101
SMALL DEVIL	86	GIANT ANT	101
SMALL DRAGON	87	GIANT HORNET	102
SNIVERLING	87	GIANT WYVERN	102
SPIRIT	88	GREEN DRAGON	102
STING BEETLE	88	GREEN MUCK	102
STORM GIANT	89	HILL GIANT	103
TROLL	89	ICE DRAGON	103
TROLL BABY	90	IMP	103
UNDEAD DWARF	90	IMPLING	103
UNDEAD GNOME	91	J. R. TROLKIN	104
UNDEAD LORD	91	KILLER CRUD	104
VALLEY GIANT	92	KILLER WASP	104
VAMPIRE	92	LARGE SKELETON	104
VIPER	93	LIZARD MAN	105
VIPER MOTH	93	LORD	105
WIGHT	94	MAGIC USER	105
WILD CAT	94	MASTER ILLUSIONIST	105
WILD DOG	95	MINOR DEITY	106
WIZARD	95	NECROMANCER	106
WOLF	96	OGRE	106

OLD MAN	106
ORANGE DRAGON	107
PLUTO	107
PURPLE SKUM	107
PYTHON	107
SKUM	108
SNAKE	108
SNAKE DRAGON	108
SORCERER	108
SPLAT BEAST	109
SQUISHY GUNK	109
TIGER	109
TITAN	109
TRIBESMAN	110
TROLKIN	110
UNDEAD SNAKE	110
VORPAL BEETLE	110
WARRIOR	111
WATER ELEMENTAL	111
WERE BEAR	111
WERE WOLF	111
WINGED DEVIL	112
WITCH DOCTOR	112
WYVERN	112
ZEUS	112

第5章 呪文リスト 113

凡例	115
呪文	116
ACCURACY	116
ARROW FLAME	116
AWAKEN	116
BINDING	117
CHARM	117
CONFUSION	117
DISPEL UNDEAD	118
DISSOLVE	118
FEAR	118

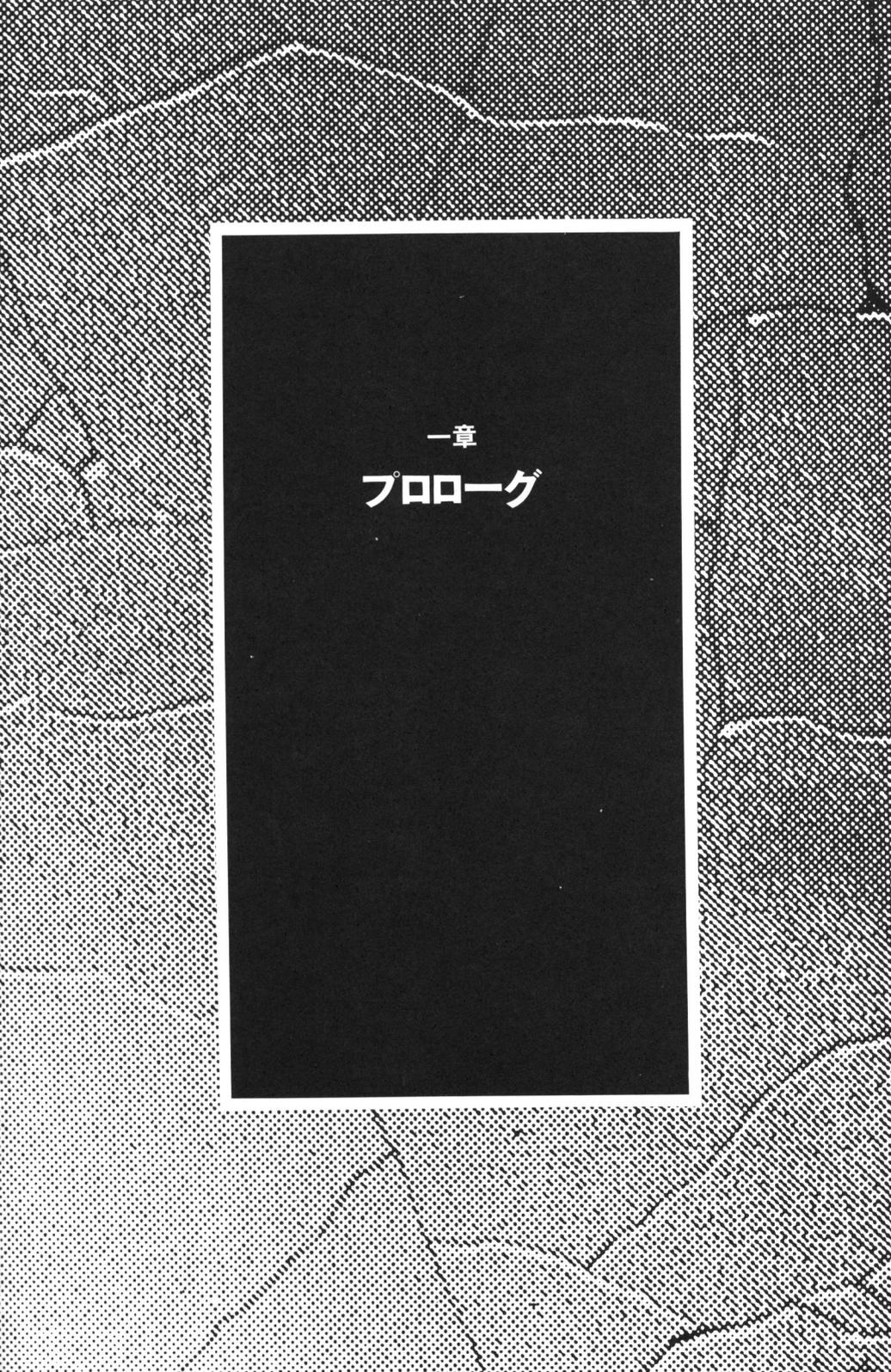
FIRE FLASH	119
FLAMEBOLT	119
HEALING	119
MINDBLAST	120
MONSTER EVALUATION	120
NINJA	120
PARTY ACCURACY	121
PARTY AROW FLAME	121
PROTECTION	121
QUICKNESS	122
RESURRECTION	122
SLEEP	122
SUMMON ELEMENTAL	123
SUMMONING	123
TELEPORTATION	123
TRANSPORTATION	124
WEAKNESS	124

呪文 (I&II)	125
STRENGTH	125
VISION	125
#60	125
職業別習得呪文表	126

第6章 アイテム・カタログ 127

凡例	129
WEAPON	130
AXE	130
BARDICHE	130
CLUB	131
DAGGER	131
FLAIL	131
GOD KNIFE	132
GOD MACE	132
GOD SWORD	132
HALBERD	133
HAMMER	133
HEAVY MACE	133
KNIFE	134

LARGE AXE	134	SHIELD	147
LARGE SPEAR	134	GIANT SHIELD	147
LONG SWORD	135	GLOVE	147
MACE	135	GOD SHIELD	148
PIKE	135	LARGE SHIELD	148
SHORT SWORD	136	MEDIUM SHIELD	148
SMALL AXE	136	SMALL SHIELD	149
SPEAR	136	WOOD SHIELD	149
STAFF	137	盾性能表	149
SWORD	137	BOW	150
TRIDENT	137	COMPOUND BOW	150
WEAPON (I & II)	138	CROSS BOW	150
GOD AXE	138	GNOME BOW	151
MAUL	138	GOD BOW	151
MORNING STAR	138	LONG BOW	151
PITCH FORK	139	MEDIUM BOW	152
SMALL CLUB	139	OLD BOW	152
SMALL FLAIL	139	SELF BOW	152
SMALL HAMMER	139	SHORT BOW	153
SMALL MACE	140	弓性能表	153
SMALL STAFF	140	POTION	154
SPETUM	140	HEALING POT	154
STICK	140	MAGIC POT	155
武器性能表	141	特殊アイテム	156
ARMOR	142	特殊アイテム (I)	157
BANDED MAIL	142	スクロール I (#1~20)	159
CHAIN MAIL	142	特殊アイテム (II)	164
CLOTHING	143	スクロール II (#A~N)	166
GOD ARMOR	143	特殊アイテム (III)	170
GOD ROBES	143	スクロール III (#I~XVI)	172
HARD LEATHER	144	TREASURE	176
LEATHER	144	第7章 マップ紹介	177
PLATE MAIL	144	凡例	179
RING MAIL	145	マップ I (1~10)	180
ROBES	145	マップ II (1~8)	190
SCALE MAIL	145	マップ III (1~10)	198
SPLINT MAIL	146		
鎧性能表	146		



一章
プロローグ



その部屋では先程から、1人の年老いた男が石でできた祭壇に向かって、何やら呪文めいた言葉を呟いていた。祭壇の横には何本かの松明が掲げられ、それらが投げかける薄明かりが、ローブをまとった男の影を幾重にもからませながら周囲の壁へと映し出している。祭壇の上には1匹の羊の首が捧げられており、その切り口からはまだ生暖かい血が流れ続けていた。

しばらくして男は、持っていた杖を祭壇に向けて掲げた。松明の炎が揺らめき、男の影が瞬間、踊り上がる。……男は自信に満ちた太く低い声で叫んだ。「冥界の神プルートよ。我に偉大なる力を与えたまえ」

男が言い終えると、祭壇の上の羊の首が小刻みに震え出した。それは醜く歪み、やがて内部から爆発するかのようになり、小さな肉片をあたりに飛び散らせた。一瞬、あたりを静寂が支配した。そして、男の声とはまた別の、地の底からしぼり出すようなおぞましい声が、どこからともなく響き渡ってきた。

「忠実なる我が僕よ……。血を、悲鳴を、この大地に溢れさせよ」

物凄い風が吹き込み、松明の炎が掻き消された。部屋を暗黒が包み込む。

一条の閃光がほとぼしり、男の持つ杖を直撃した。杖は青白く不気味な光を放ち始め、同時に不敵な笑い声が部屋を満たした。その男は光る杖を振り回しながら、いつまでも勝ち誇ったように笑い続けた。今ここに、冥界の王プルートの力を借りて、1人の強大な悪の魔術師ニカデモスが誕生したのだ。

この100年間というもの、時折、種族間で小さな小競り合いがある程度で大きな戦争とはまるで縁のなかったジェルノアの島に、数千の大船団が姿を見せたのは、それから数日後のある夕刻のことだった。

その船団の姿を発見したのは1人のドワーフ族の漁師であった。彼は始め、島の沖合に魚の巨大な群が何かが出現したと思ったらしい。が、しばらくしてその魚影の群が海岸に近づくにつれて、それが魚などではなく、今まで見たこともないおびただしい数の、しかもデーモンやデビルなどのおぞましい怪物たちを乗せた船団だということに気付いたのだ。

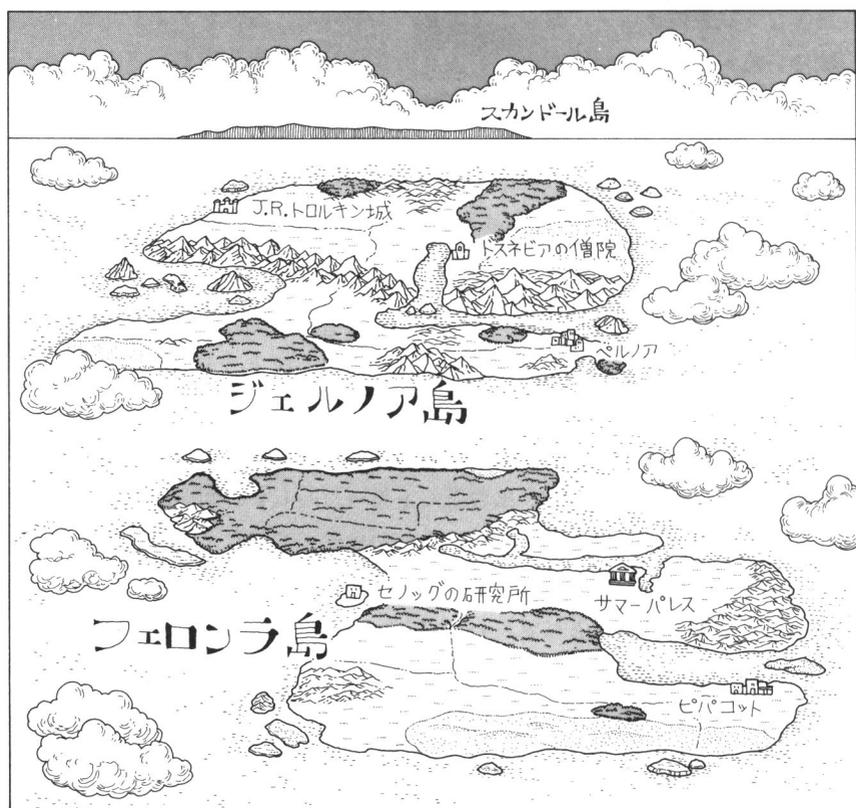
ほどなくして、船団は島に上陸し、手近な村から占領を開始した。一方、発見者のドワーフからの通報で風雲急を知った近隣の村では、一早く防衛隊も組織されたが、そんなものは、大軍団の前には虫ケラ同然に過ぎなかった。あたり一帯は恐怖と混乱、そして血の色に染め上げられていった。

上陸からわずか数日を経ずして、島の大半は悪の軍団の手に落ちていた。その頃になると、軍団がニカデモスという邪悪な魔術師に率いられて地下世界からやって来たという真しやかな噂が住民たちの間に囁かれるようになっていた。そして、その強大な力に歯向かうことがほとんど不可能だと分かると、住民の一部は、自ら進んで悪の軍団の手先に成り下がっていった。島にはあきらめと絶望だけが広がっていった。

この島で勝利を治めたニカデモスの軍団は、数日後にはさらに隣の島、フェロンラへと侵略の魔手を伸ばしていった。ここでの抵抗は激しかったが、やはり数ヶ月後には、全島が軍団に掌握されてしまった。この時、それまで島を治めていた王族たちは皆殺しになったという。

だが中には、悪の軍団に必死の抵抗を試みる一団も存在した。

最初の反乱はジェルノア島の9人の魔術師が企てたものだった。彼らは魔法の



リングを9つ作り、その力でニカデモスの魔力を封じ込めようとしたのだ。が、その計画は意外なほど呆気ない結末を迎える。なんと、反乱軍兵士の1人トルロキンの密告によって9人は捕らえられ、リングを奪われてしまったのだ。そればかりか、ニカデモスの邪悪な魔法の力で、彼らは世にもおぞましい暗黒の騎士へと姿を変えられてしまった。その後この騎士たちはニカデモスの忠実なる僕ブラック・ナイトとして、ジェルノア全島に恐怖政治を敷き、人々から大いに恐れられる存在となった。

ドワーフ族の指導者キルモアも、持ち前の正義感から、悪の軍団に立ち向かっていった。また善良なる住民の代表、ウッド卿の活躍も忘れるわけにはいかない。この2人は、ドスネビアの寺院に魔法のリングを求めて侵入したところを見つかり、牢屋に監禁されていたが、その後別の勇者の一团によって助け出されている。ウッド卿は続けて第2の戦地フェロンラ島に乗り込み、島を呪いの力で包んでいた魔法の宝珠オーブをニカデモスたちから奪還しようとしたが、寸前でこの計画は挫折している。

しかし、すべての反乱の中で、後世に名を残すほどの成功を治めたのは、ある謎の勇者の一团によるものであった。そう、キルモアとウッド卿をドスネビアの寺院から救出した、あの勇者の一团である。

彼らは武勇を求めて諸国を行脚する途中で、ジェルノア島の町ペルノアに寄り、島を覆うニカデモスの悪の力の存在を知ったという。初め、彼らは見ず知らずの他人同士だったが、その後町のギルドでお互いの正義心を確認し合い、ニカデモス打倒のため、6人で立ち上がったのだ。

勇者たちの活躍は目覚ましかった。彼らはまずペルノアの近隣をくまなく歩き、勇者にとって欠かすことのできない4つの紋章を集めた。それからトルロキンの城やドスネビアの寺院などで次々と魔法のリングを奪還していったという。もちろんその間に、先のウッド卿などの救出にもあたっている。噂では彼らは、神々の住む天界にも赴いてもいる。

ブラック・ナイトやその首領ブラック・ロードとの戦いは壮絶だったが、彼らは難無く勝利を治め、ジェルノア島を解放。続いてフェロンラ島に渡り、賢者フィルモンから啓示を受けると、今度は地下世界にも足を運んだという。そこで彼らは、ウッド卿が破壊し損ねた魔法のオーブを奪取し、ニカデモスの強力な後見人である冥界の王プルートの操る8匹のビーストを地上で、地下で、

次々と倒していった。最後は地下世界の奥深くまで侵入していき、呪いのかかった魔法のオーブの破壊にも成功している。が、彼らが数カ月を費やして2つの島に自由を取り戻した時、真の邪悪なる存在ニカデモスはすでにその切っ先を、あたりで最大のスカンドール島に向けていた。今またここに、勇者たちとニカデモスとの、最後の、そして最大の決戦が始まろうとしていたのだ――。

「おい、あんた。この辺にいい女はないか？」

ペンドラゴンのギルドの酒場で、干し肉をかじりながら酒を呑んでいた戦士の肩を、1人の男が後ろから叩いた。振り返るとそこには戦士が見慣れた顔が5つ並んでいた。5人の男はニヤリと笑いかけた。どの顔も傷跡だらけだったが、不思議と彼らの表情は明るく、また凜々しくもあった。戦士は手にした酒を一口あおると、5人に向き直って言った。

「やばな冗談はよせよ。それより、少し遅かったな」

「ちょっと上陸に手間取っちゃってよ……」

「ところでもう聞いているだろ？」

「ああ。ウッド卿が大軍団相手に盛大におっ始めてるらしいな。今度のやつらは手強いのか？」

「大勢やられている。キルモアのオッサンも手下を連れて島に乗り込んできたんだが、ついこの間から行方不明さ」

「なんだか武者震いがくるな」

いつの間にか誰かがカウンターまで取りに行ったのだろう、並々と酒が注がれた陶器のジョッキが6つテーブルの上に置かれていた。6人は無言でジョッキを手に取ると、誰からともなくお互いに腕を交差させて杯を交わした。何も言葉はなかった。が、全員が目で何かをうなずき合っていた。

中の1人、魔術師の出で立ちをした男が口火を切った。

「この町の近くに公文書記録所があるそうだ。フェロンラ島で世話になった賢者フィルモンもそこに来ているらしい」

彼らは一気に酒を呑み乾した。最初に戦士に声をかけた男が言った。

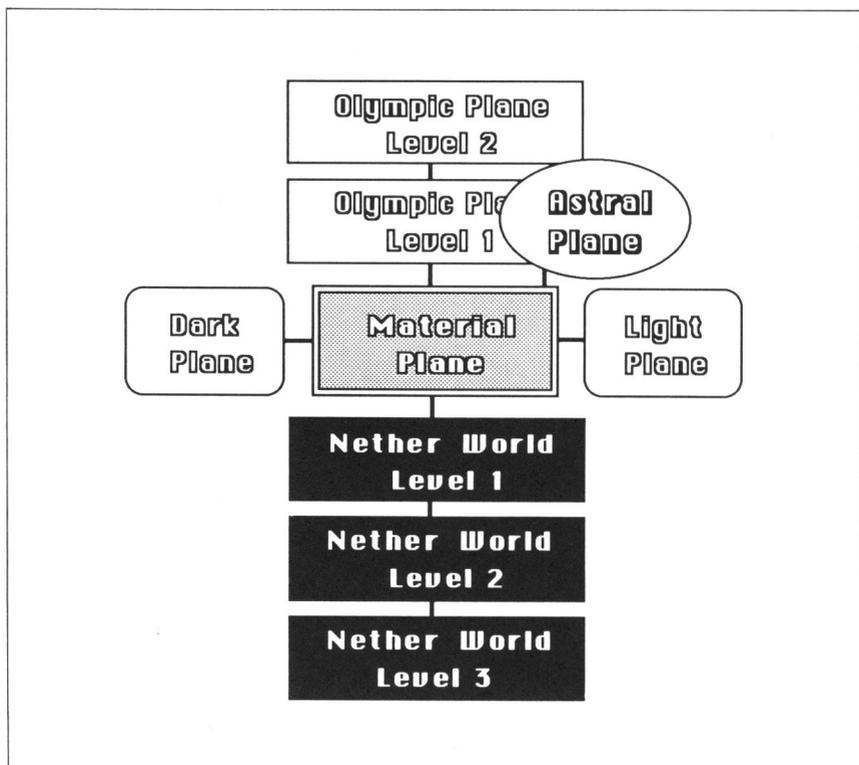
「そんじゃボチボチ出かけまっか。ところで、ほんとにいい女はないかね？」

6人はなかば笑いながら、なかば緊張した面持ちで、それぞれの剣に手をかけると、一斉に立ち上がってギルドを後にした。



ファンタジーの世界構造

神々が造ったこの世界は幾つかのプレーンに分かれていて、もっとも基本的な地上の世界はMaterial Planeマテリアル・プレーンと呼ばれている。ここでは人間を始めとする寿命のある生物が広く生活を営んでいる。マテリアル・プレーンはLight Plane光のプレーンから光とエネルギーを調達している。その対局には、光と釣り合いを取るために造られたDark Plane闇のプレーンがある。これら光と闇のプレーンはIIIだけに登場。マテリアル・プレーンの上には、神々の住む複数のレベルから成るOlympic Plane天界が存在する。天界はIだけに登場。一方地下深くには、冥界に続くNether World地下世界が存在する。IIにはその階層レベル2までが、IIIではレベル3だけが登場する。Astral Planeアストラル・プレーンは死んだ者の魂がさまよう宇宙空間だ。IIではここに地下世界からも行くことができる。以上がこの世界の大まかな構造である。



二章

キャラクター

キャラクター・メイキング	19
種族	20
職業	23
能力値	25
技能値	28
社会的階級	30
ステータス	31
パーティーの組み方	34



キャラクター・メイキング

冒険に出かけるにはまず、下記の2つの方法のどちらかで、キャラクターをプレイヤー・ディスクに登録しなければならない。

●『ファンタジーⅠ』『ファンタジーⅡ』のキャラクターを使う

この場合、ユーティリティ・ディスクの Transfer member コマンドを使って、ⅠまたはⅡのプレイヤー・ディスクに登録済みのキャラクターをⅢのプレイヤー・ディスクに移すことになる。ただしこの方法では、ⅠまたはⅡのプレイヤー・ディスクから、移したキャラクターが消えてしまうので注意。あらかじめこれらのプレイヤー・ディスクをコピーしておいた方がいいだろう。この時、MS-DOSやN88BASICの標準コピー・プログラムではディスクを完全にコピーできないので、市販のコピー・ツールを使うことをお勧めする。

Ⅲに移されたキャラクターはレベルが1に戻ってしまうが、5つの能力値が元のままなので、新キャラクターで始めるよりは幾分有利だ。また、すでにⅠ・Ⅱで冒険をしているということもあって、メッセージなどがⅢで初めて冒険するキャラクターとは若干異なって表示されたりもする。

●キャラクターを新たに作る

ⅠとⅡでは町のギルドでキャラクターを作れたが、Ⅲではユーティリティ・ディスクの New member コマンドで前もってキャラクターを作成する必要がある。種族は15。職業は6つ。この2つの組み合わせを選ぶと、乱数で能力値・技能値・社会的階級などが決定される。が、これらの数値が低い時は、何回もトライし直した方がいいだろう。特に能力値の強さと機敏さは、装備の良し悪しに直接響くので、その種族の上限値に近いものが出るまで粘るべきだ。逆にカリスマや体格は、それほど気にする必要はない。

※上記の2つの方法の他、プレイヤー・ディスクにすでに用意されているでき合いのキャラクターをパーティに加えるという手もある。この場合、キャラクター名は職業名になっているが、ユーティリティ・ディスクで名前を付け変えることができる。

種族

プレイヤーがキャラクターとして選べるのは、人間型が5種族と、モンスター型が10種族の計15種族だ。

人間型は、向き不向きはあるものの一応自由に職業を選べる。一方のモンスター型は、職業が盗賊か戦士に限定されている。

種族の違いは職業への適性以外に、ストーリー展開そのものにも影響を与えることがある。たとえば、Iではあるモンスター族がパーティのメンバーに行けないところがあるし、IIIでも特定の人間型種族がいないと入れない場所があるのだ。でも心配は無用。そんな時は、必要な種族が分かってからメンバーに（しかもたった1人だけ！）加えても遅くはないからだ。



Human (人間)

秀でた能力 特になし

適性職業 僧侶

ファンタジーの全世界に広く分布するもっともポピュラーな種族。町の施設もたいてい人間に運営されている。ニカデモスの悪の軍団の多くも洗脳された人間だが、依然彼に抵抗する勇士たちも多いという。身長160~180センチ。寿命は80歳。



Dwarf (ドワーフ)

秀でた能力 強さ・体格

適性職業 遊騎兵・戦士

ジェルノア島のペルノア地方が発祥の地で主に洞窟などに棲む。ニカデモス軍団に勇敢に立ち向かったキルモアもドワーフ族の出身。身長120センチ前後だが強靱な体力を誇る。一般的にエルフ族・オーク族とは対立関係にある。寿命は200歳。



Elf (エルフ)

秀でた能力 知性・機敏さ

適性職業 修道士・魔術師

身長 180 センチ前後の細く美しい肉体を持ち、魔法や弓を扱う能力にたけている。体力重視の戦闘には向いていない。ドワーフ族とは昔から仲が悪いことで知られているが、ハーフリン族とは逆に仲がいい。2000 歳も生きる長命種族。



Halfling (ハーフリン)

秀でた能力 機敏さ

適性職業 盗賊

人間の半分ほどの大きさしかないことからこの名がついた。別名ホビット族。肉体的な耐久力は劣るが身のこなしが軽いので盗賊業に向いている。また弓を扱わせても天下一品だ。人間・エルフ族の良き友としても知られている。寿命は 40~50 歳。



Gnome (ノーム)

秀でた能力 強さ・体格

適性職業 遊騎兵

ドワーフの傍系種族で、洞窟などに多く棲息する。スカンドール島の東部、ロッキー・ヒルが彼らの首都だ。身長は低く、約 90 センチ。ドワーフより力は劣るが機敏さは多少上だ。彼らはまた弓作りの名手でもある。寿命は 200 歳。

モンスター族

5つの人間型種族と違い、10のモンスター型種族は職業が盗賊か戦士のどちらかしか選べないようになっている。彼らは一様に強さあるいは機敏さが人間型より秀でているが、知性は低い。また、見た目が醜いことからカリスマもあまり高くない。そのため、レベル・アップの時に余分にゴールドがかかったりする。寿命も短く、だいたい40~50歳くらいまでしか生きられない。

- **Pixie (ピクシー)** 妖精の仲間で、身長は60センチ以下。尖った耳と昆虫のような羽がある。小さくすばしこいので盗賊に向いている。
- **Splite (スプライト)** 妖精の仲間だが、ピクシーよりやや大きめ。機敏さがずば抜けている。盗賊向き。
- **Ogre (オウガー)** 身長250センチもある巨人で、残忍な性格・つぶれた鼻・突き出た歯が特徴。本来は生きた人間を喰う食人鬼として有名。戦士が適職。
- **Gnoll (ノール)** 犬のような顔立ちで全身黄色い毛に覆われた怪物。身長200センチ以上、強靱な体格を誇る。カリスマは最低だ。戦士に向いている。
- **Troll (トロール)** ノール以上に巨大で、人間などひとたまりもないほどの腕力を誇る。全身を覆う緑色の皮膚は鋼のように堅い。巨大な分だけ動きは鈍い。
- **Kobold (コボルド)** フェロンラ島の北方を発祥の地とする身長60センチほどの生物。犬に似たこぶだらけの顔をしている。機敏さ・体格は大。盗賊向き。
- **Orc (オーク)** モンスター族の中ではもっとも人間に近く、人間との混血もたまに見掛ける。身長120センチ前後で、顔はブタに似ている。戦士向き。
- **Goblin (ゴブリン)** オークとよく似た生物だが、オークより小さくてすばしこいので盗賊に向いている。大きな牙・尖った耳が特徴でカリスマも低い。
- **Lizardman (トカゲ人間)** 身長200センチ程度で全身がウロコに覆われている。ジェルノア島の一地方には彼らの群棲する洞窟がある。好戦的な種族。
- **Minotaur (ミノタウロス)** 身長160~200センチ。頭と足が牛の姿をした人間に似た怪物だ。戦士向き。ジェルノア島には彼らの守る寺院がある。

職業



Thief (盗賊)

鍵の掛かった扉をこじ開けたり、ダンジョンなどに仕掛けられた罠を外したり、隠された物を発見するのが得意。戦闘時には他の職業と違って、Thrust、Attack、Slash の攻撃をランク2の敵に加えられる。弓による攻撃もうまい。ハーフリン、ピクシー、スプライトに向いた職業だ。呪文は重要でないものを4つほど覚えるだけである。



Monk (修道士)

ある程度の機敏さがあるので、盗賊的な仕事もこなせる。が、戦闘ではあまり力を発揮できない。呪文は攻撃的なものを中心に、そこそこの数を覚える。中途半端な職業なのであえて作る必要はないと思いがちだが、Summon Elemental という頼り甲斐のある呪文を早い段階で修得するので、ぜひメンバーに加えておきたい。人間、エルフ向き。



Ranger (遊騎兵)

戦闘時にはかなりの力を発揮する。その上、治療などの僧侶の呪文をそこそこ使えるので、パーティにとって頼もしい存在となるだろう。また、勇敢なことからカリスマ性も高い。種族としては人間とノーム、それと意外だがドワーフがお勧め。戦士を作るつもりの方は、だまされたと思ってこちらを作ってみては。



Fighter (戦士)

強靱な肉体と機敏さが要求される職業だ。戦闘時にはめっちゃくちゃ強いが、少々知性が低く、したがって呪文も重要でないものをいくつか覚える程度。ドワーフや力のあるモンスター族、そして人間に向いているが、同じ戦闘型職業なら、遊騎兵を選んだ方が有利だ。



Priest (僧侶)

治癒や防御などの受け身系の呪文を得意とする。さらに意外だが、戦闘時にもかなりの力を発揮する。このゲームでは、キャラクターが身体各部を負傷すると戦闘ばかりか呪文も唱えられなくなることがあるので、僧侶の果たす役割は大きいといえるだろう。できれば、パーティに2人くらいは加えておきたい。人間がもっとも向いている。



Wizard (魔術師)

強さと機敏さが劣るので、腕力に頼る武器での戦闘は苦手としている。一方で、攻撃系の呪文を使わせたら、右に出る者がいないほどだ。また、弓の扱いも盗賊に次ぐうまさである。肉体的には弱いので、パーティに入れたら、なるべく敵の攻撃を受けにくいポジションに置くようにしたい。エルフと人間に向いた職業だ。

能力値

キャラクター・メイキングで種族・職業を選ぶと、続いてコンピュータが乱数で、そのキャラクターの能力値・技能値・HP・MP・社会的階級などを決定する仕組みになっている。

中でももっとも基本的な値となるのが、5つの能力値だ。これは冒険の途中のレベル・アップでは変動しないが、Iではマジック・プールに入ること、IIではフィルモンのワンドを使うこと、IIIではある場所の老人からスープを飲ませてもらうことでアップするようになっている。

能力値は種族によって上限が定められているが(P27表2参照)、これらはキャラクター・メイキングの時だけの上限値である。アップするときはそれらの上限値を越えることもある。

キャラクター・メイキングの際は、その種族の上限の能力値が出るまで粘った方がいいのは言うまでもないが、職業によって上限値がかなり修正されるので(P27表1参照)過度な期待は禁物である。

Strength (強さ)

腕力などの体力的な強さを表す。この値が高いと、戦闘時に敵に与えるダメージが大きくなる。また、武器・鎧・盾・弓を装備する能力にも大きな影響を与える。種族的には、ドワーフ、オウガー、ノール、トロール、ミノタウロスがこの値が大きい。戦士や遊騎兵は、特にこの能力が秀でていないと、力を発揮できない。

Intelligence (知性)

呪文を覚えたりかけたりするのに必要な能力。魔術師や僧侶、修道士はもちろんのこと、多少の呪文を使うことができる遊騎兵もこの値が大きい方がいい。種族的にはエルフが一番頭が良く、続いて人間、ハーフリン、ピクシー、スプライトなどが知性が高い。力の強いモンスター族などは、概して知性は低く設定されている。

Dexterity (機敏さ)

戦闘時に先制攻撃を加えられるか、呪文を先にかけてられるか、敵からの攻撃をよけられるか、罠や鍵をうまくはずせるかなど、すべてのキャラクターの行動に関わってくる重要な能力である。武器と弓の装備の良し悪しにも影響を与える。ハープリン、ピクシー、スプライトなどはこの値が大きいですが、反面彼らは体が小さく、体力がないという点も考慮しておかなければならない。

Constitution (体格)

敵から攻撃を受けた時に肉体が受けるダメージや、レベル・アップ時の HP の増え方、寿命などを左右する。ノールやトロールを始めとするモンスター族は、全体的にこの値が大きい。HP がからんでくるだけに、なるべく大きい値が欲しいところだが、強さや機敏さほど重要ではないので、あまり気にすることはないだろう。なお、キャラクターが死ぬとその後復活した時に、この値が減ることがあるので注意。

Charisma (カリスマ)

そのキャラクターの外見や性格などからくる魅力のことである。この値が高いと、ギルドのトレーニング場でレベル・アップする時や、呪文を教わる時の費用が安く済む。しかしこのゲームではたいてい、使い道に困るほどゴールドが手に入るので、よほど低くない限りは、この値は気にする必要はない。人間とエルフはこの値が高いが、モンスター族は醜いために低い。また、冒険の目的をクリアしたキャラクターはこの値が 20 になる。

表 1 職業による能力修正値

	STR	INT	DEX	CON	CHA
Thief	-2	0	+2	0	-1
Monk	0	0	+1	0	0
Ranger	0	+1	0	0	+1
Fighter	+2	-2	+1	0	-1
Priest	0	+2	0	0	0
Wizard	-4	+3	-2	0	+1

表 2 種族による能力値の上限

	STR	INT	DEX	CON	CHA
人間	18	18	18	18	18
ドワーフ	20	17	17	19	17
エルフ	17	19	19	17	18
ハーフリン	16	18	20	18	17
ノーム	19	17	18	19	17
ピクシー	16	18	21	16	17
スプライト	16	18	22	16	17
オウガー	21	14	16	19	13
ノール	20	13	17	21	11
トロール	22	13	15	20	12
コボルド	17	15	19	19	13
オーク	19	16	17	18	14
ゴブリン	17	14	18	17	11
トカゲ人間	19	14	17	18	13
ミノタウロス	20	14	16	19	12

技能値

5つの能力値が特殊な方法でしかアップできないのに対して、技能値はレベル・アップのたびに上がっていく。ただしIIIではその都度、9つある技能値の中から任意の3つを選択しなくてはならない。キャラクターの職業によっては、上げててもまるで無駄骨に終わるものもあるので、各技能値の特性はしっかりと把握しておこう。

技能値はそれぞれの成功率をパーセントで表したもので、上限は255に定められている。しかし、敵の攻撃率や防御率、その時々状況によりこの値は左右されるので注意したい。が、およそ100以上の技能値があれば、一応並の成功率だと考えていいだろう。

Attack (攻撃)

戦闘時に敵にダメージを与える確率を表したものの。これが大きいほど、攻撃が命中した時に敵に大きなダメージを与えられる。戦士、遊騎兵、僧侶はわりと軽く200以上の値になる。一方、魔術師は100行くのが精一杯といったところだ。呪文でなく、剣などの手持ちの武器で戦うキャラクターは、この値をできるだけ上げていった方がいいだろう。

Parry (防御)

戦闘時、敵からの攻撃を盾でどれだけ避けられるかの成功率。Parryのコマンドを実行した時だけでなく、それ以外でも戦闘時に敵が攻撃してきた場合にどれだけダメージを避けられるかに使われる。全職業でなるべく高い値が欲しいところだ。

Spot (アイテムの発見)

敵が隠し持っているアイテムを戦闘後に発見する技能。特に盗賊はこの技能を磨くべきだが、50~80位の値があれば十分に機能する。

Trap (罠の発見)

ダンジョンなどに仕掛けられている罠を発見する技能。これが低いとパーティは気付かずに前進してしまい、罠の直撃を食らうことになる。盗賊が得意。

Disarm (罠の解除)

パーティの誰かが発見した罠をうまく外す技能。この値の低いキャラクターが解除を試みると、失敗することが多いので要注意。盗賊に求められる技能。

Listen (聴覚)

敵が接近してきた時などに、その気配を察知できる確率を表したもの。この値が大きければ事前に敵を発見し、不意打ちを仕掛けられる。重要ではない。

Fire Bow (弓術)

戦闘時に敵に弓を命中させる技能。当たった時に与えるダメージも左右する。IIIで加わった技能で、IIでは Toss Rock、つまり石を投げるという技能だった。

Pick Lock (錠前外し)

ダンジョン内の鍵の掛かった扉を開ける技術。盗賊は特にこれを高くしておいた方がいい。中にはこの技能をもってしても開かない扉があるので注意。

Swim (泳ぐ力)

川や湖・海を溺れずに泳いで移動する力。これが低いと、1歩進むたびにダメージを受けたりする。70～100もあれば、十分安心できる。

社会的階級

各キャラクターが、この世界の中でどの身分階級に属しているかを示したものだ。これは能力値などと同様、キャラクター・メイキングの時にコンピュータによって乱数で決定される。IIIで新しく加わった要素だ。

階級は全部で4つあり、高い階級の者ほどスタート時の所持金が多くなる。例えば貴族は768ゴールド、農夫は0といった具合だ。さらに階級が高いと、レベル・アップ時にもらえる報奨金の額も多い。ただこのゲームでは、ゴールドが比較的豊富に手に入るのので、キャラクター・メイキングの時に、階級にこだわる必要はそんなにないだろう。

種族的には、エルフとドワーフに高い階級の者が多い。

階級自体はゲーム中に変更されることはないが、冒険の目的を無事クリアした場合にだけ、最高位の階級 Super Hero が贈られることになっている。

● Noble（貴族）

この世界の一般階級の中では、もっとも高いものだ。ニカデモスの軍団に立ち向かった勇敢なる闘士ウッド卿もこの階層に属する。

● Craftman（職人）

武器・防具や宝物類を加工する職人のことで、特殊な技術を身に付けていることからこの世界ではわりと高い地位に置かれている。弓作りの名手ノーム族たちの多くもこの階級に属している。

● Laborer（労働者）

町の住民の多くはこの階級だ。いわゆる基本階級である。

● Peasant（農民）

この世界の農民たちの多くは、低所得者層としてあえいでいる。しかもニカデモスの軍団との長い戦いが災いして農作物の収穫もままならず、この貧困状況はますます拍車がかかる傾向にあるという。

● Super Hero（英雄）

ニカデモスを打ち倒した真の勇者にだけ与えられる聖なる階級である。貧富とか出身階級といったものを通り越して、この階級に属する者はすべての住民たちから崇め奉られるという。カリスマはもちろん最高の20である。

ステータス

今まで述べてきた各種数値の他に、キャラクターの特徴を表すものとして以下の8つの要素がある。

Level (レベル)

経験値がある段階に達した時に、ギルドでトレーニングを受け、見合ったゴールドを払うと上げることができる。まだ新しいレベルに達していない場合は、次のレベルまでに必要な経験値が表示される仕組みだ。

レベルがアップするとHPが増える他、9つの技能値のうち任意の3つの値を上げることができる。レベルは最初は当然ながら1で、上限は15である。

Score (スコア)

そのキャラクターが、どこまで冒険を達成したかを表した得点。これは、途中で定められたアイテムを集めたり、特定の人物に会ったり、必要な物を使ったりすることで上昇していく。たとえばIIIでは最高が100または101である。またIIは250まで得点がある。この数値はもちろん多くなるほどいいが、あくまで冒険進行の目安と考えてもらいたい。要は、冒険が進むにつれて、この値は自然に上がっていくということなのだ。

Exp (経験値)

戦闘で敵を殺すと、その時生き残っているパーティは、人数分の経験値を得ることができる。敵の降伏を認めたり挨拶では得られないので注意。経験値は町に戻ったときにゴールドと同様、メンバーごとに特定の比率で配分できる。ただし荒野を冒険している時に持ち運べるパーティ全員の経験値総量の上限は655350と決められている。

経験値がある程度たまると、ギルドでトレーニングを受けた時にレベルが上がる。また新たに呪文を覚えるのにも必要だ。各人の最高値は9999999である。

Gold (ゴールド)

戦闘で敵を殺すか、敵の降伏を認めることで手に入る。また、手に入れた宝を売ったり、レベル・アップした時などにも獲得できる。レベル・アップ時に得られる金額は、そのキャラクターの社会的階級によって異なる。

各キャラクターは町の中では一度に 65000 までしかゴールドを持ち歩けず、銀行に預金できる額もこれと一緒にしている。また荒野の冒険では、個人ではなくパーティとしてしかゴールドを持ってない。パーティ全体が持てる上限は 65535 だ。

町やキャンプで Inspect コマンドを実行した時に見られる各キャラクターのゴールド表示は、そのキャラクター名義で銀行に預金してある金額である。

Age (年齢)

キャラクターにはその種族特有の寿命があり、冒険が進んで寿命が近づくと様々な能力が衰えていき、しまいには死んでしまう。各種族の寿命は、能力値の体格にもよるが、人間が 80 歳前後、ドワーフとノームが 200 歳、エルフがなんと 2000 歳！ その他が 40~50 歳といったところだ。

他の町にいるキャラクターを別の町のギルドに呼び寄せると 2 か月、宿屋に泊まると 2 週間の月日が経ち、その分寿命も短くなるので注意したい。

Luck (好運度)

一見、能力値と間違えやすいが、これはそのキャラクターに特有の運勢値で、レベル・アップなどでもけって変動することがない。

戦闘時の命中率や、敵の攻撃をかわす確率、罠でダメージを受ける率などに影響を与える。この値が低いと、どんなに他の数値が良くても、その効果が十分発揮できないので、キャラクター・メイキング時には、少なくとも 10 前後の数字を出したいところだ。

Hit Point (ヒット・ポイント、HP)

そのキャラクターが持つ体力の総ポイントで、敵の攻撃や罠、溶岩、水などでダメージを受けると減少する。0になると死んでしまうが、随時、治療薬や治療の呪文で、減った分を回復することができる。また、宿屋に泊まれば上限値まで満タンになる。上限値はレベル・アップで少しずつ上がっていくが、最大255までしか増えない。レベル別のHP上限値表を掲げておいたので参考にしたい。ただし様々な要因により、実際にはかなり現実と差が出るが。

レベル別HP上限値表

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Fighter	10	20	32	44	56	70	82	94	106	120	130	140	150	160	170
Ranger	8	18	28	40	50	60	72	84	96	110	120	130	140	150	160
Priest	8	12	20	30	40	50	60	70	80	90	98	106	114	122	130
Monk	8	10	18	22	32	44	54	62	70	80	88	96	104	112	120
Thief	6	10	18	22	32	40	48	54	60	70	78	86	94	102	110
Wizard	6	8	12	16	22	28	34	38	44	50	56	62	68	74	80

Magic Point(マジック・ポイント、MP)

呪文をとる時に消費する魔法の力の総ポイントを表したもので、消費した分は宿屋に泊まるか、魔法薬を飲むことで回復する。上限値は宿屋に泊まることで時々アップしていく。表を掲げておいたので参考に。

レベル別MP上限値表

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Wizard	10	11	11	12	13	14	14	15	16	16	17	17	18	19	20
Priest	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
Ranger	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	18	18	18	19
Monk	10	10	10	11	11	11	12	12	12	13	13	14	16	18	20
Fighter	7	7	8	8	9	9	10	10	11	12	13	14	15	16	18
Thief	6	6	7	7	8	8	9	10	11	12	13	13	14	14	15

パーティの組み方

キャラクター・メイキングが終わったら、いよいよパーティを組んで冒険へと旅立つことになる。

一度に組めるメンバーは6人まで。この時、そのメンバーが存在する町のギルドでパーティを組まないと、別の町からわざわざ呼び寄せることになり、結果、そのキャラクターは2か月も歳を食ってしまうので注意したい。

では、実際にパーティを組む時に何を心掛ければいいのか？ 以下にポイントをまとめてみた。

●職業別の構成人数は

マニュアルでは「2人の呪文使い（魔術師か修道士）、1人の傷を直す人（僧侶か遊騎兵）、1人の盗賊（盗賊か修道士）、2人の戦士（戦士か遊騎兵）」を初心者向け構成として紹介している。が、序盤は特に敵から受けるダメージの回復に追われることを考えると、もっと傷を直せる僧侶タイプのキャラクターを増やした方がいいだろう。

具体的に言うなら「2人の遊騎兵、2人の僧侶、1人の修道士、1人の魔術師」という構成がわりと楽だ。遊騎兵は戦闘力がある上に治癒の呪文を使えるし、僧侶もそこそこに戦闘力があるからだ。また修道士は盗賊の技術を持っていて、早い時期に Summom Elemental の呪文を覚えるという点が魅力だ。あるいは僧侶を1人減らしてその分、盗賊か魔術師を入れるのも面白い構成だろう。

●各キャラクターの配置

パーティの中では、各キャラクターを何番目に配置するかも重要な要素となってくる。たとえば、先頭と後尾、つまり1番と6番に配置されたキャラクターは、敵からの攻撃を受けやすかったりするのだ。こういう場所には、防御力の弱い魔術師などを持ってきてはいけない。

● 7番目のメンバー

パーティはふつう一度に6人までしか組めないが、じつはさらにもう1人、キャラクター・リストの最後に3つ並んでいる精霊(ギルド No.38~40)の中から任意の1人を、7番目のメンバーとしてパーティに加えることも可能だ。

この精霊はそのままでは姿すら見れないが、戦闘時に Summon Elemental の呪文をとさえれば呼び出すことができる。そして次のターンから戦闘要員として使えるという仕組みだ。精霊はその戦闘が終わるか、HPが0になると自動的に消えてしまうが、別の戦闘が始まればまた呪文で呼び出せる。けっして死ぬことがないので、精霊はどンドン酷使すべきだ。

頼り甲斐のある精霊だが、呪文で呼び出すためには、あらかじめ町のギルドでパーティに加えておく必要がある。くどいようだが、このことをくれぐれも忘れないように！

●各精霊の特徴

精霊は HP や使える呪文が異なるので、それぞれの特徴をよく把握しておこう。なお、精霊の HP と MP は、次の戦闘までに自動的に回復する仕組みになっているので、一度戦闘に参加したら、呪文の出し惜しみをしないことだ。

Mud Elemental

土の精霊。呪文は、Healing が 1 から 4 と Fire Flash が 1 から 4 までの計 8 種類しか使えない。その反面、体力は 3 つの精霊の中でもっともある。

Mist Elemental

かすみの精霊。大地の精霊が扱える呪文に加えて、Mindblast と Flamebolt をそれぞれ 1 から 4 までとなえることができる。体力、知性ともにバランスが取れている精霊だ。

Air Elemental

空気の精霊。体力的に 3 つの精霊の中で一番劣っているが、呪文はすべて扱える。連れ歩くには、これがもっとも頼りになる。

※この他に II では、Fire Elemental (火の精霊)、Water Elemental (水の精霊)、Earth Elemental (大地の精霊) が登場する。

三章

冒険の方法

行動の基本	39
町での行動	40
荒野への旅	44
戦闘	46
傷の回復	54



行動の基本

●冒険の流れ

冒険はまず、町のギルドでパーティを組むことから始まる。スタートする町は、Iはペルノア、IIはピパコット、IIIはペンドラゴンだ。これら以外の町から始めることもできるが、周辺にいる敵のレベルを考えると、この方法が無難である。

しかる後、パーティは荒野へと旅立ち、敵と戦闘を重ねながら所要所を探索することになる。Iではブラック・ロードを倒すことが、IIではオーブを破壊することが、IIIではニカデモスを倒すことが最終目的である。そのためには途中でいくつものミニ・クエストをクリアしていく必要がある。それらの冒険の手掛かりの多くは、町の武器屋やダンジョンで手に入るスクロールという巻物に記されている。またダンジョンで出会う他の登場人物も重要なヒントを握っている。

メンバーが傷ついた時は、呪文や薬、宿屋ですみやかに治療すること。

またある程度の経験値がたまったら、町のギルドでトレーニングを受けてレベル・アップし、魔法も習おう。また、パーティのメンバーは、皆最初からそれなりの装備をしているが、必要に応じてより強力な武具や防具を整えることも大切だ。

●RPGの基本はセーブにあり

こまめにセーブすることも忘れてはならない。とりわけダンジョンを出る時のセーブは重要だ。出る時にセーブするかしないかを聞かれるが、さっき町でセーブしたばかりだからいいや、というような気持ちで、ついノーなんぞを選んでしまうと、その時一生懸命歩き回って明るくした(?)ダンジョン内のマップなどが一切記録に残らないのだ!! これはマニュアルにもはっきりと記載されていない注意事項なので本当に気をつけて欲しい。

※ところで実際のコマンド入力にはテンキーを使って行すが、IIIのPC98版はマウスに対応しており、コマンド名やアイコンなどをクリックすることで簡単に操作ができる。はっきりいってこれはラクチンだ。ぜひお試しあれ。

町での行動——町の施設

冒険の拠点となる町には、5つの施設がある。

Armory (武器屋)

ここでは武器・鎧・盾・弓などの武具の他、治療薬・魔法薬、スクロール、財宝などが売られている。商品には一定の在庫量があるが、町を一端出てまた戻れば在庫が補充される仕組みになっている。なお、商品リストのポイント表示部に N- U とあるのは、そのキャラクターが使用できないということを表したものだ。無駄な買い物をしないように気を付けよう。

一方逆にアイテムを売るのは、アイテムの分配コマンド実行時などに、Sell を選択して行う。そのアイテムは、即座に武器屋の在庫となる。が、たまに売ったばかりの品が消えることもあるので、驚かないように。

Bank (銀行)

荒野の冒険で手に入れたゴールドなどは、町に入る時に指定の配分で、各キャラクターの口座へと預金される。各人の口座の限度額は 65000。また、預けたゴールドは、どこの町の銀行でも自由におろすことができる。つまりこの世界の銀行はオンライン・システムを採用しているというわけだ。

Inn (宿屋)

ここでは HP と MP を上限値まで回復できる。しかも宿泊料はタダ。時には MP の上限値が上がることもあるので、荒野から帰ったら必ずここに寄るようになろう。ただし、1回泊まるごとに2週間が経過する。乱用は禁物だ。

Mystic (神託所)

パーティのスコアを知ることができるが、たまに来るだけで構わない。

Guild (ギルド)

ここではパーティのメンバー交換、レベル・アップのためのトレーニング、魔法の習得などの行動が取れる。IとIIではキャラクターを作ったり、削除することもできたが、IIIではそれらの機能はユーティリティ・ディスクで行う。

● Change Member (メンバーの交換)

このコマンドを選ぶとキャラクター・リストが表示され、自動的にパーティ全員が解散となる。リストに黒字で表示されているのはその町のギルドにいるキャラクターで、薄いブルーで表示されているのはどこか他の町にいるキャラクターだ。ここで、他の町のキャラクターをパーティのメンバーとして指定すると、2か月も歳をとってしまうので気を付けたい。

パーティには6人までのキャラクターを加えられるが、もちろんそれ以下の人数でも構わない。リストの最後に3つあるのは特殊キャラクターの精霊だ。これを7番目のキャラクターとしてパーティに加えておけば、戦闘中に Summon Elemental の呪文で呼び出すことができる。(P.35～36 参照)

パーティを組む時は、キャラクターの順番にも注意を払いたい。1番目と6番目のキャラクターは敵からの攻撃を受けやすいので、ここには体力のある戦士や遊騎兵などを配置するといいたいだろう。

● Training (トレーニング)

経験値がある程度たまったキャラクターは、ゴールドと引き換えにここでレベル・アップができる。この時、9つの技能値のうち、任意の3つの数値を上げられる。もちろん1つの技能値だけを3回分上げて構わない。レベル・アップにまだ経験値が足りないという場合は、その不足分が表示される。

なおIとIIでは、上げたい技能値を指定することはできない。

● Learn Magic (魔法の習得)

経験値がたまれば、ゴールドと引き換えに新しい呪文を習得できる。この時、習得可能な呪文がいくつか表示されるので、覚えたいものを指定しよう。ただし習得に失敗することもあるので、その時はくじけずに何回かトライすること。

町での行動——その他の行動

町中では、施設に入ること以外に7つのコマンドを実行できる。

Inspect Person (メンバーを見る)

パーティの各メンバーのレベル・スコア・経験値・ゴールド・年齢・HP・MP・能力値・技能値・アイテム・体の状態・使える呪文などを表示するコマンドだ。荒野でのキャンプにも同じコマンドがある。

Cast Spell (魔法を使う)

町中で有効な呪文は、Healing (治癒)、Transportation (別の町へのワープ)、Resurrection (死者の復活) の3種類だけだ。この他の呪文をと覚えても、MPの無駄使いになるだけなので気を付けよう。

Use Item (アイテムを使う)

メンバーが持っている治療薬や魔法薬などのアイテムを使用するコマンド。ダンジョンなどで手に入れたスクロールを読む時も、このコマンドを実行する。このゲームでは多くの財宝が手に入るが、たいいていは単なる宝石類で、特別な効果などもない。そういったアイテムは、身軽になるためにもさっさと売り払ってしまおう。

Trade Item (アイテム交換する)

メンバー間で、それぞれの持ち物を受け渡しするコマンド。武具なども交換できる。この時、受け取る側にアイテムを余分に持てる余裕がないといけない。なにしろ各キャラクターは、武具を含めて一度に9つまでしかアイテムを持ってないのだ。余分なアイテムは常に整理する習慣を。

また、渡すメンバーの番号でなくSellを選べばアイテムを売ることができる。

Distribute Item (アイテムの分配)

パーティのメンバー全員の装備を一度解除して、1人1人にアイテムを振り分け直すコマンド。

解除されたアイテムは、財宝・魔法薬・治療薬・武具の順番で出てくるので、1つずつ持たせたいメンバーの番号を入力して再分配していく。この時、全メンバーの武装一覧表が表示される。これはアイテム交換の時にはない機能で、なかなか便利だ。また分配する時、余分なアイテムは、メンバー番号でなく、Sellを選択することで売り払える。

なお、荒野から町へ戻った時にパーティが戦利品を手に入れていると、自動的にアイテム分配のモードに入る。が、その場合はすでに身につけているものは再分配されないので注意したい。

Save Game (セーブ・ゲーム)

ゲームの途中経過のセーブは、町でこのコマンドを実行することで行う。同じ様なものに、ダンジョンを出る時のセーブがあるが、そちらはダンジョンのマッピングのセーブなので、混同しないように。

セーブ・ゲームをすると、後日その町から再開できる。この時、パーティは解散されているので、またギルドでパーティを組み直す必要がある。

Leave Town (町を出る)

町での用が済んだら、これを実行して、いよいよ荒野へと旅立とう。

荒野への旅

移動

町を出ると、画面の左側に荒野のマップ画面が現れるので、方向を指定してパーティを移動させていく。方向はテンキーの2(南)、4(西)、8(北)、6(東)かカーソルキーで入力するが、IIIのPC98版ではマウスで方向の矢印をクリックしても入力できる。ダンジョンでの移動方法も一緒だ。

マッピング

このゲームの魅力の1つが、自動マッピングの機能だ。これは、パーティが歩き回ったところが自動的に記録されるという、無精者にとっては誠にありがたいシステムである。マッピングは地上とダンジョンで行われる。

地上でのマッピングは、IとIIだけの機能だ。2作とも、スタートから2画面分は、すでにマップ全体が見渡せる状態になっており、マッピングは残りの部分で行われるようになっている。この時、Visionの呪文を使えば、視野がより広がって、マッピングもより効率的に行われる。一方IIIは、地上ではどの画面でもマップ全体を見渡せるので視野を広げる必要もなく、結果、Visionの呪文も登場しない。

ダンジョンは3作とも、最初は入口の周辺しか見渡せない。奥の方は、歩き回れば自動マッピングされていくが、そのダンジョンを出る時にセーブしておかないと、マッピング結果が残らないので、特に注意したい。

様々な地形

荒野には、町やダンジョン、宿屋など様々な建物、地形が存在している。

宿屋には250ゴールドと少しの税金を払うことで泊まることのできる。効果は町の宿屋と同じだ。泊まると2週間が経過する。

Iでは地上の各所にマジック・プールという池があって、入ると何らかの能力値を上げることができる。IIとIIIにはこのプールは登場しない。

地形で特に気を付けなければいけないのが、水と溶岩だ。川や湖、海では技能値の泳ぐ力が低いと、渡る時にダメージを食らってしまう。ま、致命的というほどではないが。他方、溶岩から受けるダメージは凄まじい。ここを渡る時は、前もってHPを満タンにし、薬も大量に持っておいた方がいいだろう。もちろんレベルの低い時に渡るのは禁物だ。

Camp (キャンプ)

荒野やダンジョンでは、必要に応じてキャンプを張ることができる。キャンプで取れる行動には次の5種類がある。なお、キャンプ中は敵は襲ってこない。

● Inspect Person (メンバーを見る)

町でのコマンドと同じ。

● Cast Spell (魔法を使う)

Healing (治療)、Resurrection (死者の復活)、Monster Evaluation (敵のレベルを調べる)の3種類の呪文を使える。IとIIではVision(視野を広げる)の呪文もとなえられる。

● Use Item (アイテムを使う)

町でのコマンドと基本的には同じ。ただし、拾ったばかりでまだ分配が済んでいないアイテムは使えないので注意。

● Party's Log (パーティの記録)

パーティ全体が獲得した経験値、ゴールド、アイテムが表示される。ここに表示されたアイテムはまだ使うことができないので注意したい。

● Leave Camp (キャンプをたたむ)

再び荒野での冒険を再開するコマンド。

戦闘——遭遇

荒野やダンジョンでは、ニカデモスの配下の敵が至るところを徘徊している。これらの敵とは、唐突に鉢合わせすることもあるし、敵が眠っているところや接近してくるところをパーティの誰かが発見することもある。

逆に、こちらが眠っているところを急襲されることもある。この場合は、パーティの何人かが眠ったまま戦闘状態に突入するので不利は免れないが、不寝番のメンバーが Awaken の呪文をとさえれば、寝ているメンバーを起こせる。また、許しを乞うたりしてあえて戦闘を避ける方法も効果的だ。

ところで、ここでいう眠っている状態とは、キャンプ中のことではなく（キャンプ中は敵とは一切遭遇しない）、あくまで移動中のことだ。どうやって眠りながら移動するのか、不思議な設定ではあるが……。しかもパーティが眠っているかどうかはコンピュータが自動的に判断するのでよけい始末に悪い。まあ、眠っている時に敵と遭遇し、なおかつ先制攻撃を仕掛けられたりしたら、運が悪かったとあきらめるしかないだろう。なお、ダンジョン内ではパーティは眠らないので安心を。

敵と遭遇すると、パーティは以下の5つの行動を選べる。もちろん敵がその行動を認めてくれるとは限らないが。

Fight (戦う)

文字通り、戦闘状態に突入する。先手は味方が取ることになる。パーティが眠っている時などはこれは避けた方がいいだろう。

Accept Surrender (降伏を認める)

戦闘せずに敵に降伏することを勧める強気なコマンド。経験値は得られないが、敵の装備やゴールドは奪うことができる。何度か戦闘して敵の数が減ってからだど、敵も素直に降伏に応じたりする。この場合は、すでに倒した敵の分の経験値も得ることができる。

敵のレベルが低くて、戦闘が面倒な時などには大変役立つコマンドだ。

Greet (挨拶する)

敵に挨拶してその場を切り抜けようというゴマカシ・コマンド。何度か戦闘を交えた後でこれを選んでも、敵はけっして受け入れてくれない。ま、攻撃を仕掛けておきながら、途中で挨拶するなんて虫が良過ぎるということだろう。また、敵の属性が悪だとあまり受け入れられない。

成功すると戦闘は避けられるが、経験値やゴールドなどは手に入らない。

Beg for mercy (許しを乞う)

パーティの持っているゴールドと引き換えに、命乞いするお情け頂戴コマンド。経験値はもちろん得られない。何度か戦闘を交えた後でも受け入れてもらえ、その場合、倒した敵の分の経験値を手にもすることもできる。

敵のレベルが高い時やメンバーが瀕死の時には、特に役立つコマンドだが、町に預金が十分あって、しかも戦闘が煩わしいという時にはどんどんこのコマンドを実行したい。

これはまた、パーティが無一文の時でもかなりの確率で成功する。その場合、払うものがないのだから、当然何も損をしない。

ただし、ダンジョンの決まったところに出てくる敵に対してこれを実行すると、手前に押し戻されて先に進めないので注意。

Run away (逃げる)

ただ単純に戦闘から逃れようというコマンド。これも経験値、ゴールドともに得られない。何度か戦闘を交えた後だと、倒した敵の分の経験値は得られる。

成功した時はともかく、このコマンドを失敗した時は悲惨だ。なにしろ、逃げようとした途端に、一方的に敵からの攻撃を食らうのだ。このコマンドを選ぶくらいなら、ハッキリでもいいから敵に降伏を勧めたり、挨拶したり、最悪でも許しを乞うようにすべし。リスクばかりで得のないコマンドだ。

戦闘——戦闘コマンド

パーティが戦闘に突入すると、メンバーごとにどんな戦法を取るかのコマンド選択画面になる。戦闘コマンドには8つの種類がある。なお、最初の3つの攻撃方法は、盗賊はすべてのランクの敵に仕掛けることができるが、他の職業ではランク1の敵に対してしか仕掛けられない。

Thrust (突き刺す)

全身の力を込めて、敵に1度だけ激しく突きかかる戦法。命中率が高いのでなかなか当たらない敵に使うと効果的だ。命中すると、アタック攻撃より1、2ポイント高いダメージを敵に与えられる。

Attack (攻撃する)

もっとも基本的な攻撃。ランク1の敵に、2度切りかかるというもの。与えるダメージは突き刺すのとあまり変わらず、しかも回数が多いので、けっこう頼りになる。が、レベルの低いキャラクターは、自動的に突き刺す攻撃になってしまう。

Slash (切りおろす)

アタック攻撃より与えるダメージが少ないが、ランク1の敵に3~4回切りかかる攻撃。ただし、命中率はだいぶ下がるので、当たりやすい敵が大量に出現した時などに使うといいだろう。また、レベルが低い場合はアタック攻撃になってしまう。

Lunge (突進する)

戦士だけしか使えない戦法。ランク2の敵に激しく1回だけ突きかかるというものだ。

Aim Blow (狙い討ち)

敵の弱点である頭部か胴体目がけて、1回切りかかる攻撃。運良く当たれば、ダメージが少なくても敵を倒すことができる。ただし、アタックなどに比べて命中率は劣る。IIIで初めて登場したコマンドだ。

Cast Spell (魔法を使う)

敵にダメージを与える攻撃呪文以外に、防御や治療、復活の呪文も使える。攻撃呪文には、敵グループ全体を相手にするものと、1匹にしか効かないものがあるので、違いをきちんと把握しておきたい。敵が複数で1匹だけに有効な呪文となえた場合、どの相手に呪文がかかるかは、コンピュータが判断する仕組みになっている。

なお、戦闘の途中で敵が全滅した時に、まだとなえていない呪文があった場合、その呪文分のMPが消費されてしまう。戦闘のケリがつきそうな時は、こういう形でMPを無駄使いしないよう、極力気を付けたい。

Parry (防御)

防御態勢を取って、敵からの攻撃をかわす戦法。万が一攻撃を食らっても、この態勢を取っている限りは、ダメージも小さくなる。技能値のParryの値が大きいキャラクターほど、うまくいく。

Fire Bow (弓を射る)

剣などの手持ちの武器でなく、弓矢で攻撃する戦法。どのランクの敵にも攻撃できて、攻撃力や命中率の大きくなる呪文もあるので、かなり使いどころがある。

IIで初めて登場したToss Rock(石を投げる)というコマンドの進化形で、技能値のFire Bowの値が大きいほど効果的である。

戦闘——その他のコマンド

IIIでは、これまでなかった隊列というコマンドが加わった。これは、戦闘時にパーティのメンバーを前列・中列・後列に配置するというもので、敵がランクに分かれて（ランク1は前列、ランク2は後列）攻撃してくるのと同じようなものである。隊列は攻撃方法と違うので、隊列を指定した後で、さらに攻撃の方法を指定できる。

Front (前列)

敵にもっとも近い配置。攻撃命中率が高くなるが、敵からの攻撃も受けやすくなるので、戦士や遊騎兵などの体力のあるキャラクターを配置した方がいいだろう。最初はパーティ全体がここに配置されている。

Middle (中列)

可もなく不可もない配置。中堅キャラクター向きだ。

Back (後列)

敵からもっとも遠いので攻撃を受けにくくなるが、こちらからの攻撃も命中しにくくなる。呪文に頼る魔術師などを配置した方がいい。

Redo (やり直し)

攻撃方法と隊列などを入力し直すコマンド。

※この他IIIでは Wait というコマンドもここで指定できる。これは戦闘経過などのメッセージ表示速度を指定するもので、0が一番速くて9がもっとも遅い。IとIIでは Wait の指定は荒野でのキャンプ中に行い、1がもっとも速くなる。表示速度はリセットするたびに初期設定の1（IとIIでは3）の値に戻る。

戦闘——戦利品

戦闘は敵が全滅するか逃げ出す、味方が全滅するか逃げ出す、あるいは敵が味方が降伏するまで続けられ、状況に応じて、戦利品を手にすることができる。戦利品には大きく分けて、経験値、ゴールド、アイテムの3種類がある。

経験値

たとえ許しを乞おうが、逃げようが、降伏を認めようが、倒した敵の分の経験値だけは手に入る。経験値は、生き残ったパーティのメンバー1人あたりいくもらえるかが表示されるので、全員無事ならもちろん表示額にパーティの人数6人分を掛けたものが獲得できる。

ゴールド

敵が全滅するか逃げ出す、または敵が降伏してきた場合にだけ手にすることができる。こちらが逃げ出したり、降伏した場合は手に入らない。また、非人間型の敵キャラクターだと、ぜんぜんゴールドを持っていないこともある。これも経験値と同様、生き残ったパーティのメンバーの人数分だけ獲得できる。

アイテム

ゴールドと同じ場合に獲得することができる。ただし、無条件でというわけではなく、Spotの技能値が高いメンバーが戦闘後に発見するという仕組みになっている。

発見したアイテムは、OKを選択するとパーティの持ち物になるが、まだアイテムの分配をしてないので、すぐには使えない。一度町に戻って分配の手続きをして初めて、メンバー個人が使えるようになるというわけだ。

武器のようなアイテムは、人間と似た形の敵キャラクターが持っていることが多い。またレベルの高い敵ほど、高価で強力なものを持っている。

宝石のようなアイテムは非人間型の敵からも手に入る。

状態表示

敵も味方も、戦闘などで傷つくと、状態表示が変化するようになっている。状態が安定している場合は、味方は Okay または Good、敵は K と表示される。危険な状態に置かれている時は以下のような表示になる。

Sleep (睡眠状態)

夜間に敵と遭遇すると最初からこの状態のことがある。また、敵の呪文によって眠らされることもある。放っておいても起きたりするが、Awaken の呪文を使えば確実に目を覚ます。敵が眠っている時は S で表示される。

Down (負傷)

身体の一部に重傷を負うか手足を失った状態のことで、弓が使えなくなる。戦闘が終わってもこの状態が続くので、速やかに Healing の呪文などで回復した方がいい。敵がこの状態になると D で表される。

Out (意識不明)

大きなダメージなどを食らって意識を失った状態で、戦闘中に一切の行動が取れなくなる。もちろん戦闘が終わっても人事不省が続くので、Healing で速やかに回復してあげないといけない。敵の場合は U で表される。

Dead (死亡)

HP が 0 になったり、頭部や胴体などの身体の重要部分を失うと、そのキャラクターは死ぬ。Resurrection の呪文を使えば生き返るが、もしパーティ全員が死ぬと、アストラル・プレーンで裁きを受けなければならない。その場合、復活し損ねると以後メンバーとして使えなくなる。また、訓練不能なレベル 20 のアンデッド・キャラクターとして復活するケースもある。

身体の各部分

IIIからは、キャラクターの状態をより詳しく表す要素として、身体の各部分の状態表示が加わった。

身体の各部分は便宜上、左右の手・左右の足・胴体・頭部に分けられ、それぞれが以下の4段階の状態で示される。

● Okay (良好)

部分的な問題は何らない。画面では薄いブルーで示される。

● Injured (軽傷)

軽いケガを負っている。画面では薄いピンク色。Healing 1~4の呪文か、治療薬 1~10、宿屋での宿泊で直せる。

● Breaks (重傷)

軽傷2つ分のケガを負っている。キャラクターの状態はDownとなり、弓が使えなくなる。画面では赤で示される。Healing 2~4の呪文、治療薬 4~10、宿屋での宿泊で回復できる。

● Removed (喪失)

重傷箇所がさらに軽傷分のダメージを受けると、身体の一部がもげてしまう。こうなるともはや、宿屋に泊まっても回復はできない。直すには Healing 3~4の呪文、治療薬 7以上のものが必要だ。

なお、頭部と胴体をもげれば、当然そのキャラクターは死ぬ。

逆に敵の頭部や胴体をもぐためには、弓での攻撃や Aim Blow のコマンドが効果的だ。とりわけ背の高い敵は、こちらの攻撃が急所に当たりにくくなっているため、これらのコマンドを積極的に使うようにしたい。

傷の回復

パーティのメンバーがダメージを負った場合、呪文や治療薬、宿屋で回復することができる。効果が大きいのはHP・MPとも満タンまで戻る宿屋での回復だが、喪失した身体の一部を再生させるには、呪文か治療薬に頼るしかないので、その点、注意しておきたい。

ところで、ここで少し裏ワザ的なダメージ回復法を紹介しておこう。

●精霊に治療の呪文をとえさせる

もし、精霊を呼び出す呪文 Summon Elemental を使えるメンバーがいる時に戦闘に突入した場合、とにかく精霊を呼ぶ。そして、戦闘の途中で敵の状態がU、つまり意識不明になったらしめたもの。わざとトドメを刺さずに、敵が気絶している間に、精霊にバシバシと Healing 4 の呪文をとえさせるのだ。こうすれば、戦闘が終わってからキャンプで回復するよりも、確実にMPや治療薬を節約できるのである。なにしろ、MPを消費するのは不死身の精霊で、パーティはせいぜい、精霊を呼び出す時にMPを4消費するだけで済むのだから。

もちろんこの方法が取れるのは、運良く敵が気絶した場合に限る。間違えてとどめを刺してしまったり、敵が途中で逃げ出してしまえば使えない手だ。とにかく、残った敵が少しでも長いターンの間、気絶し続けてくれることを祈ろうではないか。

●治療薬よりも魔法薬

あと、持ち歩く薬にも気を使いたい。なぜなら、持ち物は1人9つまでという制限があり、当然ながら少しでも効果的な薬を持った方がいいからだ。お勧めは治療薬よりも魔法薬の方である。治療薬は1つで1人しか治療できないが、魔法薬の強力なのを持っていれば、誰かに呪文の Healing を何回かかけさせた後で、そのキャラクターのMPをドーンと補充できるので。どう考えても、HPそのものを回復するより、HPを回復する呪文のMPを回復させた方が得なのである。

四章

モンスター図鑑

凡例	57
モンスター(III)	58
モンスター(I & II)	98



モンスター図鑑・凡例

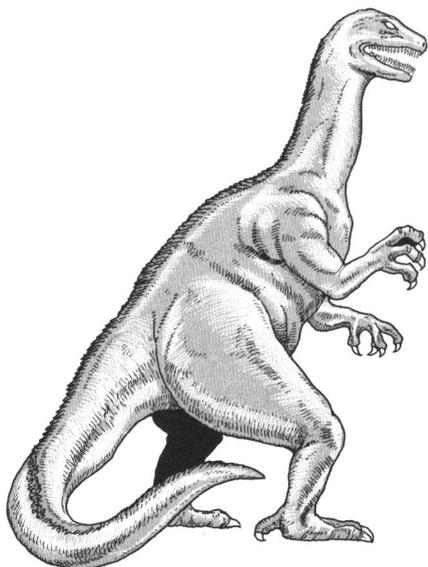
モンスター図鑑は2つのパートに分かれている。P58～97はIIIに登場するモンスターをイラスト入りで解説したパート、P98～112はIとIIだけに登場するモンスターを取り上げたパートだ。IIIに登場するうえでIかIIにも登場するモンスターは、最初の方のパートに入れた。この場合、データはIIIを中心に述べてある。なお、モンスターはアルファベット順に並べてある。

各モンスター解説は以下の要素から成り立っている。

- ①モンスター名
- ②LV (モンスターのキャラクター・レベル)
- ③UN (Undeadの場合に表記。そうでない時は特に表記はしなかった)
- ④HP (そのモンスターの持つヒット・ポイントの平均値)
- ⑤DG (そのモンスターから受ける平均的ダメージ。呪文による攻撃は除く)
- ⑥EX (そのモンスターを倒すことで得られる経験値)
- ⑦GP (そのモンスターを倒すことで得られるゴールドの額)
- ⑧呪文 (そのモンスターが使える主な呪文。モンスターの種類によっては、呪文そのものではなく、実際にはそれと同じ効果のある攻撃、たとえば炎を吐くといった行動を取ってくるものもある。が、ここではあくまで対応する呪文名でその特殊攻撃の方法を表現した)
- ⑨財宝 (そのモンスターが持っていることがある武具・宝石などの財宝)
- ⑩解説

モンスターの中には、本来は味方のはずのキャラクターも含まれている。つまり、ある行動を取れば、その手のキャラクターとも戦えるということなのだ。が、彼らは一様に手強い相手なので、できればなるべく戦いたくないものである。

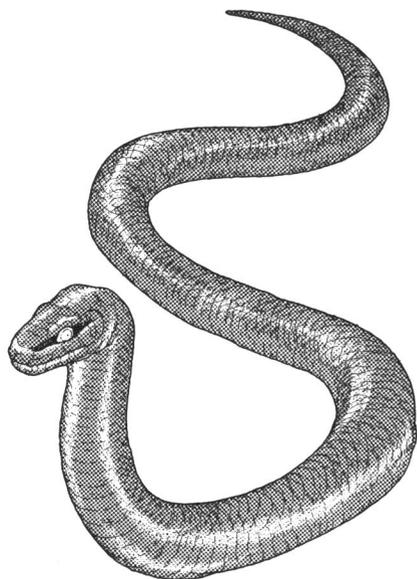
モンスター



Ancient Beast

LV 14
 HP 200 DG 1 - 40
 EX 60000 GP 0
 呪文 Flamebolt, Mindblast
 財宝 なし

有史以前の太古の時代から存在する恐竜に似た生物だが、現在では滅多に見受けられない。噂では、巨人の宮殿の一室でその貴重な生き残りが飼育されているという。極めて狂暴な性格で、目にとまった生き物には容赦なく襲いかかる。防御力も大。



Asp

LV 8
 HP 56 DG 1 - 24
 EX 3958 GP 0
 呪文 なし
 財宝 なし

全島に広く分布するマムシの仲間。全身を毒々しい赤色の堅い鱗に覆われているが、身体は小さい。僧侶の職に就く者はこのへびを神聖なものとして崇めいて、実際、彼らとともに現れることが多い。意外とHPが大きく、なかなかの難敵だ。

Baby Dragon

LV 6
 HP 16 DG 1 - 18
 EX 1613 GP 300

呪文 Mindblast

財宝 Club+1, Statue

神聖な動物として昔から恐れ、崇められているドラゴンの幼生。硫黄の洞窟をはじめ、財宝の近くに棲息する。性格は無垢で善の傾向が強い。身体が未熟なのでドラゴン類では弱い方だが、子供といえども炎だけは一人前なのであなどれない。



Barbarian

LV 2
 HP 9 DG 1 - 12
 EX 192 GP 100

呪文 なし

財宝 Hammer, Healing Pot

巨人族ほどは大きくないが、それでも身長 250センチとかなり大柄だ。腕力も凄まじく、殴る・叩くなどの攻撃を得意としている。文明から隔絶された人類が傍系進化した種族だが知能は一般的な人間よりも劣る。巨人たちの近くに多く棲息する。



Beeping Blob



LV 5
 HP 14 DG 1 - 16
 EX 920 DG 0
 呪文 なし
 財宝 なし

単細胞の液状原始生物が長い歳月を経て徐々に巨大化したもの。獲物の身体にまとわりつき、強烈な消化液を分泌する。分泌時のヒュッヒュッという音が警告音のように聞こえることから、ビーピング、つまり音を発するという名前が冠された。

Boo Boo Kity



LV 16
 HP 300 DG 1 - 45
 EX 100000 GP 0
 呪文 Binding, Flamebolt, Weakness
 財宝 なし

一見すると少し大柄なネコといった感じだが、じつは凄まじい攻撃力を持った邪悪な化けネコだ。いつどのようにして、このような恐ろしい生き物が誕生したかは謎に包まれており、また実際に出会い、助かった冒険者の話もほとんど聞かない。



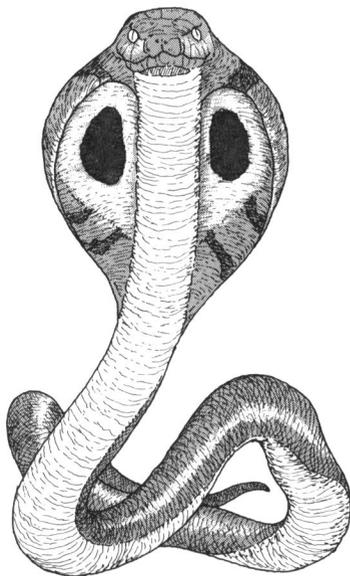
Cloud Giant

LV 12
 HP 122 DG 1 -41
 EX 19827 GP 2000

呪文 Healing, Fire Flash,
 Party Arrow Flame

財宝 Splint Mail, Sword +6

もともとは雲の上の宮殿に居を構える神々の一族だったが、現在は巨人族のリーダー格として、スカンドール島の南部などで暮らしている。巨人の中では攻撃力・防御力ともに最大。性根は善の傾向にある。



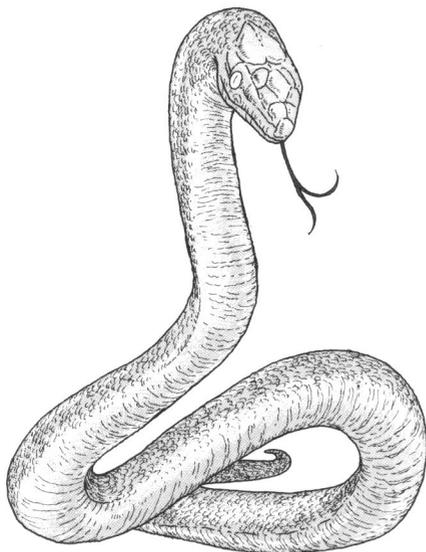
Cobra

LV 5
 HP 12 DG 1 -16
 EX 794 GP 0

呪文 なし

財宝 なし

全長2~3メートルの毒蛇で、鋭い牙で獲物に噛みつき、毒を分泌する。鎌首をもたげた時に張るエラの模様がおぞましく、かなり強そうに見えるが、蛇類の中ではもっとも弱い。しかし、警戒するに越したことはない。



Constrictor

LV 4 UN

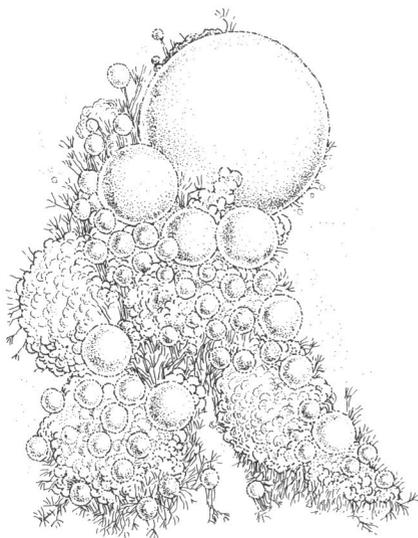
HP 16 DG 1 -15

EX 616 GP 0

呪文 なし

財宝 なし

全長7~8メートルに達する大蛇。毒などは持っていないが、獲物に巻きついて強大な力で絞め殺すという。スカンドールに棲息するものはそれほど怖くないが、フェロンラ島にはアミュレットを持ち、HPが30に達する巨大なタイプが棲息している。



Creeping Mold

LV 11

HP 83 DG 1 -34

EX 11042 GP 0

呪文 なし

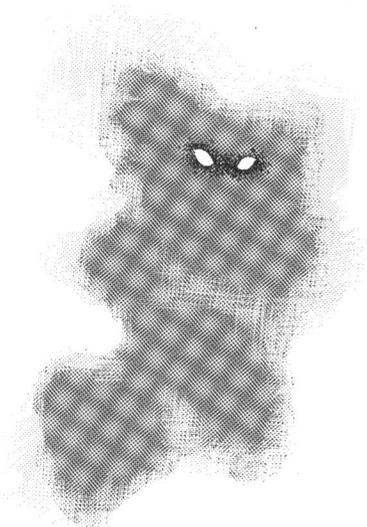
財宝 なし

カビの突然変異種で、有毒な胞子をまき散らして相手にダメージを与える。スライムの類と思って油断すると、とんでもない被害を受けるので注意したい。ジャイアント・ワズプやバイパー・モスなどとともに現れることが多い。

Creeping Skum

LV 8
 HP 38 DG 1 -19
 EX 4266 GP 800
 呪文 なし
 財宝 なし

強力な魔法などで肉体を粉碎された人間型モンスターが、ガス状の塵になりながらも、まだ生命を保ったまま空中を浮遊しているというもの。その悪臭を放つ塵状の肉体を吸い込むと、生命活動が鈍ってしまう。塵を散らせば倒すことができる。



Dark Dwarf

LV 8
 HP 72 DG 1 -29
 EX 5477 GP 1600
 呪文 なし
 財宝 Scale Mail, Spear +1

洞窟に好んで住む屈強な肉体を持った人間型種族で難敵の1つ。身長130センチ前後。本来は悪の軍団に立ち向かうほどの正義の勇士なのだが、中にはニカデモスの魔法の力で洗脳されてこのように暗黒面に引きずり込まれてしまった者もいるのだ。





Dark Elf

LV 3

HP 10 DG 1 -14

EX 290 GP 0

呪文 なし

財宝 Medium Shield, Self Bow +2

暗黒面に引きずり込まれたエルフ。身長190センチ程度。もともとすぐれた知能を持った種族なのだが、悪の精神に侵された時の影響か、呪文をとこなえることはできない。その代わりに、弓を射る能力だけは優秀で、時として急所を巧みに突いてくる。



Dark Gnome

LV 7

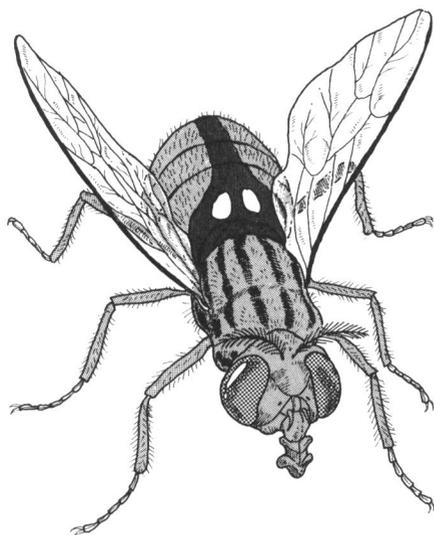
HP 34 DG 1 -22

EX 3377 GP 500

呪文 なし

財宝 Giant Shield, Trident

洞窟に住む秘宝の番人ノーム族が暗黒化したもの。ダーク・ドワーフよりは体格も貧弱だが、ダーク・エルフなどよりはるかに防御が堅いので倒すのには苦勞する。身長は100センチ前後。グレムリンやゴブリンを引き連れて出現することが多い。



Death Fly

LV	6		
HP	56	DG	1 - 21
EX	2600	GP	0
呪文	なし		
財宝	なし		

体長50~70センチにも達する巨大な蠅で、口の先についた管から強酸性のねばねばした消化液を噴出し、攻撃してくる強敵。たかが蠅とっていると痛い目に会う。外皮はそんなに堅くないのだが、素早い動きでやたらと飛び回るので倒しにくい。



Demon

LV	9 UN		
HP	39	DG	1 - 23
EX	8666	GP	1200
呪文	Healing, Binding, Mindblast		
財宝	Scale Mail, Pike		

もともとは邪教で崇められていた悪魔の一種で、呪文攻撃を得意にしている。性格は残虐非道で、邪悪そのもの。戦闘では一時も気を抜いてはならない。地上にも出没するが、本拠地は闇や地下の世界だ。レイスをともなって出現することが多い。



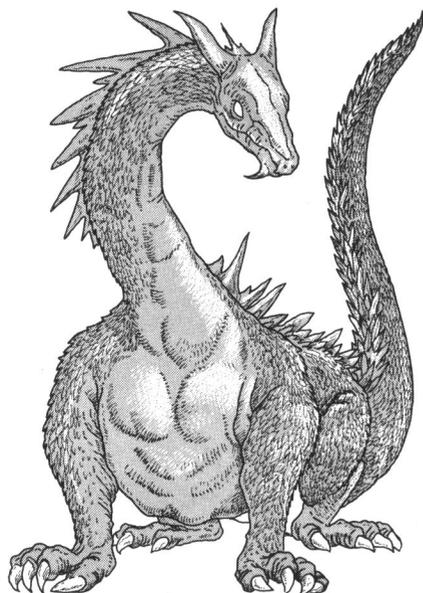
Devil

LV 8 UN
 HP 30 DG 1 - 22
 EX 4424 GP 500

呪文 Healing, Quickness, Mindblast

財宝 Sword +1, Magic Pot

生臭く青い皮膚に全身を覆われた悪魔族の標準タイプ。デーモンが呪文攻撃中心だったのに対して、こちらは腕力の方も並々ならないものを持っている。アスプやゾンビを従えて登場することがしばしばある。戦闘が長引くと辛い相手だ。



Dragon

LV 10
 HP 87 DG 1 - 30
 EX 17006 GP 2200

呪文 Flamebolt, Mindblast

財宝 Topaz, Star Ruby

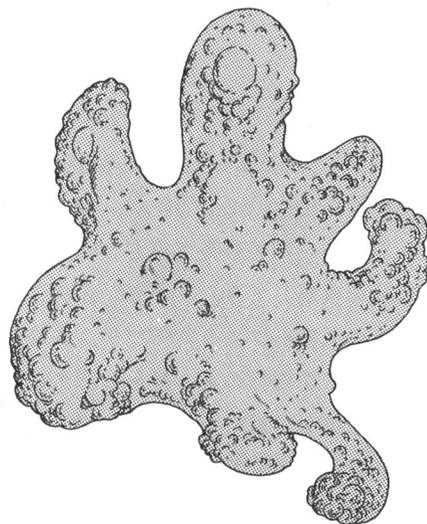
全長7メートルほどの一般的ドラゴン。特に硫黄の洞窟に密生しているという。彼らは宝石などの財宝を好み、それを盗みに来る者には容赦なく襲いかかる。強靱な筋力の尻尾で打ちつけてくる攻撃も怖い。灼熱の炎のプレスには特に注意が要る。



Dragon King

LV 12
 HP 133 DG 1 - 39
 EX 23593 GP 2200
 呪文 Flamebolt, Mindblast
 財宝 Diamond, Painting

普通のドラゴンが数千年間も生き続けて強大な力を身につけたもので、皮膚の色も、普通タイプが緑色なのに対して、こちらは歳月を感じさせる褐色だ。炎のブレスは地獄そのもの。また、僧侶や上級の遊騎兵を連れて出現するので気が抜けない。



Drip Slime

LV 1
 HP 1 DG 1 - 6
 EX 87 GP 0
 呪文 なし
 財宝 なし

液状の単細胞生物が巨大化したもので、普段はダンジョンの天井などを這い回っているが、獲物が下を通ると突然落下してきて、自らの細胞の中に相手を取り込もうとする。犠牲になった動物の血液の色が原因で、全体的に赤い。ザコ・キャラである。



Dwarf

LV 5
 HP 13 DG 1 - 15
 EX 731 GP 325
 呪文 なし

財宝 Large Shield, Sword

洞窟に好んで住むドワーフ族の下級戦士。身長 120 センチ前後。本来は悪に立ち向かう勇敢な種族なのだが、ニカデモスに恐れをなして渋々敵の手先となっている。その分、精神的にはまだ善の心を持ち合わせている。集団で出現する傾向がある。



Dwarf Lord

LV 5
 HP 12 DG 1 - 21
 EX 934 GP 250
 呪文 Healing, Confusion, Mindblast

財宝 Ring Mail, Heavy Mace

ドワーフ族の長老格で、呪文を使って攻撃してきたりする。体格は一般的ドワーフより貧弱だが、布の服の下に防御力のある鎧をつけているので気を付けたい。また体格に比べて、繰り出す腕力は強大だ。普通のドワーフを従えていることが多い。

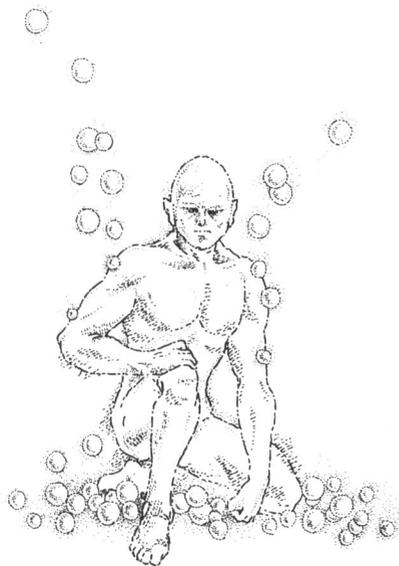


Forest Elf

LV 8
 HP 18 DG 1 - 22
 EX 2824 GP 500
 呪文 なし

財宝 Sword +4, Healing Pot

エルフ族の傍系で、森を住処にしている。彼らは本来魔法が得意なのだが、なぜか呪文でなく、清められた聖剣で戦いを挑んでくる。また、たくさんの人数で現れることが多く、動きがけっこう素早いので打撃を与えるのが大変。身長は約190センチ。

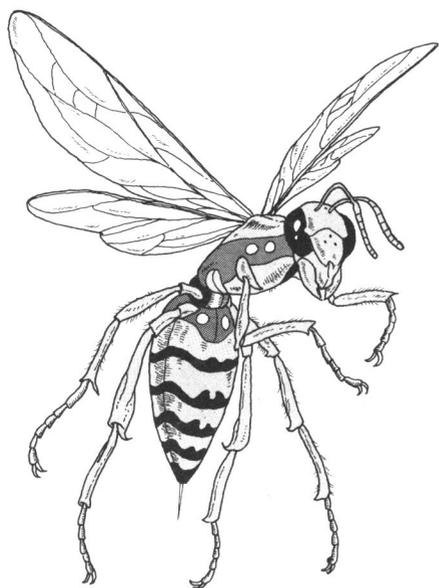


Ghoul

LV 2 UN
 HP 5 DG 1 - 11
 EX 133 GP 70
 呪文 Mindblast

財宝 Leather, Staff

見た目がとても美しいが、それは幻覚で、じつは内臓が剥き出しになったこの世のものとは思えない醜い姿をしている。人の死肉をむさぼり喰う食人鬼としても有名だ。彼らはいくばくかの知性もあり、たまに呪文をかけてきたりもする。



Giant Bee

LV 1
 HP 3 DG 1 -6
 EX 73 GP 0

呪文 なし

財宝 なし

ミツバチが巨大化したもので、体長は20センチほど。一見、動きが早そうだが、神経系が未発達なので、けっこう鈍い。毒針の威力もそれほどではなく、刺されても多少の麻痺が起こる程度だ。ワイルド・キャットと必ず一緒に出現する。



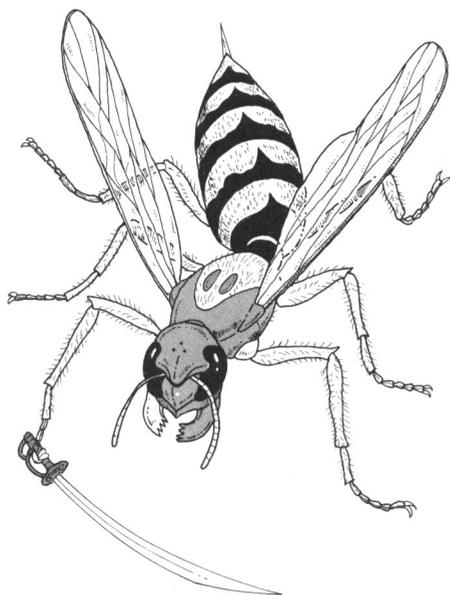
Giant Ghost

LV 8 UN
 HP 18 DG 1 -21
 EX 4305 GP 700

呪文 なし

財宝 Leather +2, Topaz

戦闘で命を落とした偉大な戦士が、持ち前の凄まじい生命力で甦ったもの。実体のない巨大な精神エネルギーの塊、つまり幽霊の一種なので、普通の攻撃ではなかなかヒットしにくい。彼らに触れると、生命エネルギーを吸い取られるという。



Giant Wasp

LV	8	DG	1 - 26
HP	63	GP	0
EX	5197		
呪文	なし		
財宝	なし		

体長50センチほどに巨大化したスズメバチの仲間で、ミツバチの巨大化したジャイアント・ビーとは根本的に攻撃力・防御力が違うので混同しないようにしたい。こちらは巨体の割に動きも素早い。また知能もあって手に武器を持っていたりする。



Gnome Lord

LV	7	DG	1 - 20
HP	23	GP	775
EX	3384		
呪文	Arrow Flame, Protection, Confusion		
財宝	Large Spear, Magic Pot		

洞窟を住处とする秘宝の番人ノーム族の長老格。身長は90センチほど。ドワーフ族と比べて体格が貧弱というハンディがあるため、それを補う意味で防御呪文をとったりする。ノーム・メイジとともに出現する。



Gnome Mage

LV 6
 HP 22 DG 1 -17
 EX 3825 GP 550

呪文 Healing, Weakness

財宝 Short Bow +2, Healing Pot

ノーム族の中でも特に修行を積んだ者だけがなれる魔術師。これもノーム・ロードと同じく、防御呪文をかけてくる。彼らはまた、弓の達人でもある。出現する時は、ダーク・ノームを引き連れていることが多く、その場合長く辛い戦いとなるだろう。



Goblin

LV 4
 HP 20 DG 1 -16
 EX 752 GP 350

呪文 なし

財宝 Hard Lether, Sword

オークを小柄にしたような身長70センチほどの小鬼で、暗闇や物陰などに身を潜ませていることが多い。知能は低くて呪文も使わないが、小さい武器をチョコマカと振り回してくるのでうっとおしい。オークとともに現れることが多い。



Great Beast

LV 14
 HP 150 DG 1 - 25
 EX 36000 GP 0
 呪文 Healing
 財宝 なし

聖域の祭壇などを守るために神々が造り上げた体長2メートルの怪物で、普段は祭壇の下などに仮死状態で安置されている。が、祭壇が荒らされるや目を覚まし、鋭い牙で破壊者に襲いかかる。攻撃力・防御力とも絶大で、勝ち目はほとんどない。



Great Troll

LV 11
 HP 98 DG 1 - 36
 EX 10783 GP 1300
 呪文 なし
 財宝 Giant Shield +2, Sword +5

鬼の一種トロール族のリーダー格。身長が3メートルもあり、全身を鱗状の堅い皮膚が覆っている。武器は鋭い爪と牙、強大な腕力だ。ニカデモス軍団の中核を成す戦士でもある。動きが鈍いので、弓矢などで急所を狙うのが効果的な対処法だ。



Gremlin

LV 4
 HP 8 DG 1 -13
 EX 507 GP 225

呪文 なし

財宝 Leather, Axe

小鬼のゴブリンをさらに一回り小さくした傍系種族で、身のこなしが軽い。性格はずる賢く、いたづらを好む。小さいので倒すのにはそれほど苦労しないが、意外と表皮が堅いので注意したい。ゴブリンを従えて登場することが多い。



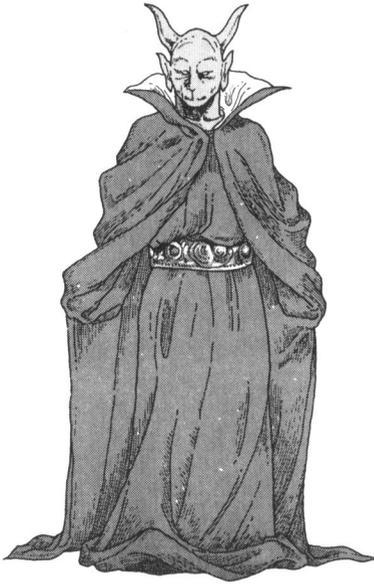
Guagle Beast

LV 12
 HP 90 DG 1 -22
 EX 25000 GP 0

呪文 Healing, Mindblast

財宝 なし

体長2メートルもある巨大なカエルで、背中突起物から毒性の粘液を出して攻撃してくる。巨人の宮殿でジャイアンツたちが飼育しており、冒険者の実力を試すのに格闘させたりするという。勝てば能力値の体格を上げてもらえる。



High Demon

LV 12 UN

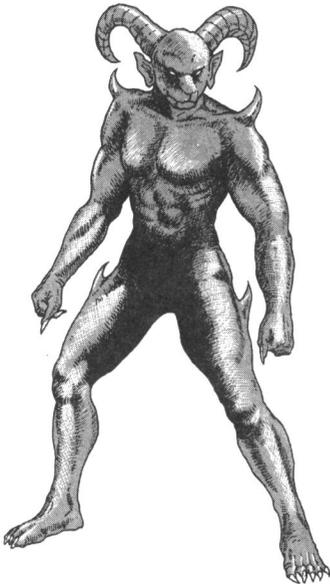
HP 96 DG 1 - 36

EX 18515 GP 1800

呪文 Healing, Confusion, Weakness

財宝 Ring Mail +2, Halberd +2

邪教出身のため、悪魔族の中ではデビル類より身分が下だが、実力は彼らと同程度の難敵。防御力はそんなにないのだが、素早い動きで攻撃をかわし、高い知能で呪文を繰り返してくる。レイスやバイパー・モスと行動をともにすることが多い。



High Devil

LV 12 UN

HP 110 DG 1 - 37

EX 20300 GP 2000

呪文 Fire Flash, Binding, Mindblast

財宝 Ring Mail +1, Bardiche

悪魔族の最高位であると同時に、ニカデモス軍団の上級司令官でもある。腕っぷし、呪文とも最高レベルに属する超難敵だ。戦場やニカデモス軍の本拠地の闇のプレーンでは彼らが大量出現する。覚悟してかかるべし。



High Ranger

LV 9
 HP 27 DG 1 -23
 EX 6968 GP 800

呪文 Arrow Flame, Protection, Confusion

財宝 Giant Shield +1, Healing Pot

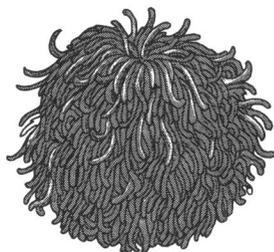
遊騎兵の中でも特に厳しい習練を積んだ者だけがなれる。それだけに普通の遊騎兵とは比べものにならないほど強い。HPは小さいが特に魔法が強力。こちらの呪文を封じられないよう気を付けたい。属性は善。

Hissing Skuz

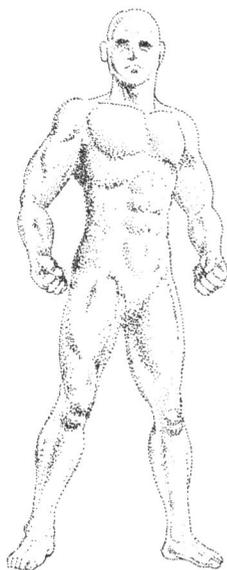
LV 6
 HP 14 DG 1 -17
 EX 1473 GP 0

呪文 なし

財宝 なし



毒ガスをシューシュー吐きながら地面を転がって襲ってくる生物。直径は30センチほどで、全体を細い触手に覆われている。ガスの力で動くので、動きはそれほど機敏でなく、触手に保護された核の肉体そのものは小さく貧弱なので、楽に倒せる。



Illusion

LV 9
 HP 24 DG 1 - 20
 EX 9789 GP 1000

呪文 Healing, Weakness

財宝 なし

邪教の魔術を使うイリュージョニストが生み出した幻影。人間の姿をした精神エネルギーの膜といった感じで、剣などの普通攻撃はなかなか命中しない。必ずイリュージョニストと一緒に登場するが、生みの親よりもはるかに強い。



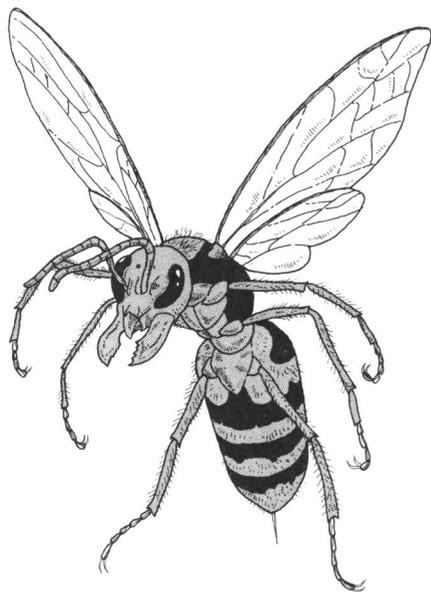
Illusionist

LV 3
 HP 6 DG 1 - 11
 EX 325 GP 150

呪文 Protection, Confusion

財宝 Healing Pot, Magic Pot

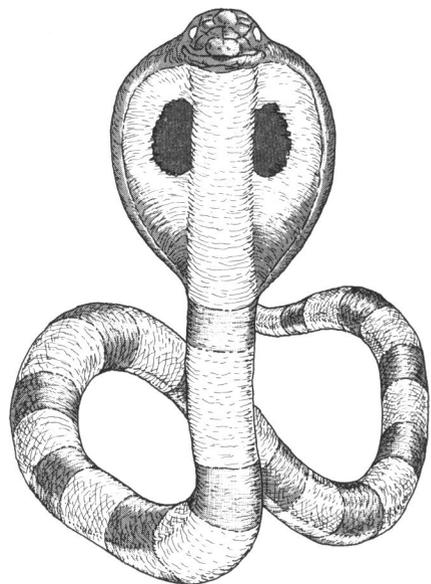
邪教の魔術師で、時として恐ろしい幻影を生み出したりもする。が、肉弾戦ではたいした力を発揮しない。身のこなしは軽い^が、体格は貧弱。コボルド、ジャイアント・ビーなどと出現する時は怖くないが、幻影と一緒にの時は覚悟した方がいいだろう。



Killer Bee

LV 4
 HP 8 DG 1 - 13
 EX 633 GP 0
 呪文 なし
 財宝 なし

体長約 20 センチの巨大ミツバチ。外見だけは、神経が鈍く毒も弱いジャイアント・ビーとそっくりだが、こちらは動きが速く、毒針も倍くらいの威力がある。ただし、同じハチの仲間ジャイアント・ワспよりはかなり力が劣るので安心を。



King Cobra

LV 10
 HP 77 DG 1 - 27
 EX 8557 GP 0
 呪文 なし
 財宝 なし

全長が5メートルにも達する巨大なコブラで、牙の先から猛毒を分泌する。表皮が堅く生命力に富んでいるので、一撃で倒すことはまず不可能だろう。ハイ・デビルがこれを持って出てきた時はかなりの警戒を要する。ハチ類と出現することも多い。



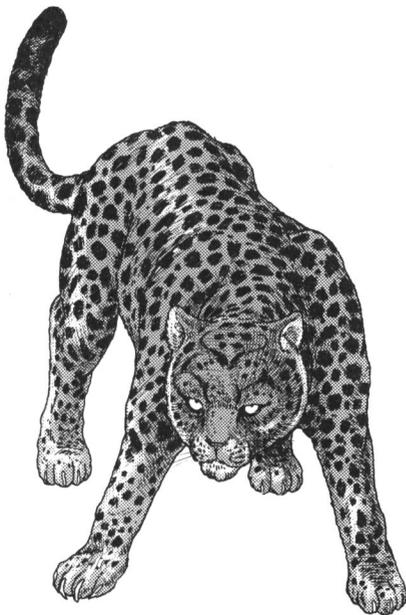
Kobold

LV 1
 HP 5 DG 1 - 7
 EX 52 GP 15

呪文 なし

財宝 Robes, Small Axe

ドリップ・スライムと並ぶ弱敵。身長70センチ程度の小鬼で、犬に似た顔が特徴だ。鋭い牙を持っているが噛みついてくることはまれで、もっぱら小さな武器を振り回してくる。が、戦闘技術が未熟なのでよけるのも簡単だ。特にオークと仲がいい。



Leopard

LV 11
 HP 97 DG 1 - 35
 EX 13016 GP 0

呪文 なし

財宝 なし

筋肉が異様に発達した大型の豹で、体長3メートルもある。素早い身のこなしと、筋力に満ちあふれた上肢が最大の武器だ。ちょっと叩かれただけで、堅い鎧が裂けることもあるという。動物類の中ではもっとも手強い相手だ。



Lesser Wizard

LV 4
 HP 7 DG 1 - 10
 EX 416 GP 200

呪文 Healing

財宝 Leather, Magic Pot

最低レベルの駆け出しの魔術師で、唯一使ってくる治癒の呪文も、効果はほとんどない。厳しい修行の途中で肉体が衰弱しているのか、動きも緩慢だ。むしろ恐るべきは、彼らが出現する時に従えてくる大蛇バイパーの群の方だろう。



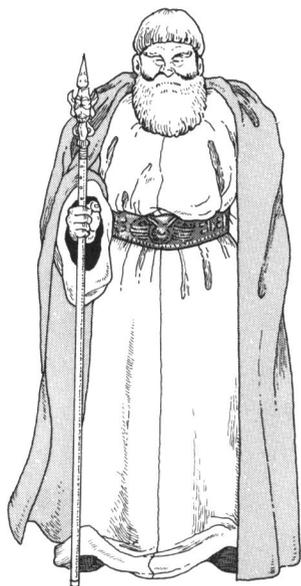
Light Fairy

LV 22
 HP 450 DG 1 - ?
 EX 150000 GP 0

呪文 Weakness, Binding

財宝 なし

本来は、光の城で冒険者たちに救いの手を差しのべてくれる善良な妖精である。が、そこで悪の側の行動を取ると、オーバー・ロードを従えて襲いかかってくるという。身体が小さく、細かに飛び回るので、倒すのはかなり難しい。



Lord Wood

LV 40
 HP 1200 DG 1 - 80
 EX 500000 GP 99999

呪文 Weakness, Binding

財宝 Chain Mail +2, Halberd +6

ジェルノア、フェロンラ両島での戦いで活躍し、今回も何かと手助けしてくれた善の象徴ウッド卿だ。ニカデモスに優る力を持っているので戦いは絶対避けたい。彼を倒した冒険者は暗黒面に引きずり込まれ、ブロック・ロードになってしまう。



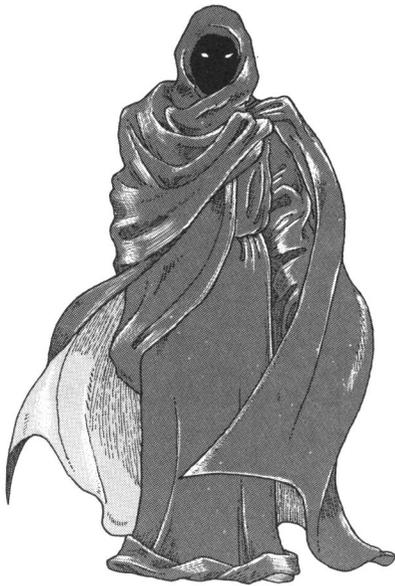
Mud Elemental

LV 10
 HP 77 DG 1 - 29
 EX 8529 GP 0

呪文 なし

財宝 なし

本来、土の精霊は属性が善なのだが、このように悪の側についてしまったものもいるのだ。呪文は使っていないが、大地の気を利用して強烈な念動力を放ってくる。また土の粒子で防御壁を造り上げるので、こちらの攻撃はヒットしにくい。



Nikademus

LV 38 (45) (UN)
 HP 900(1250) DG 1 -60(90)
 EX 300002(999999) GP 99999 (0)
 呪文 Healing, Binding, Weakness
 財宝 God Robes, God Knife

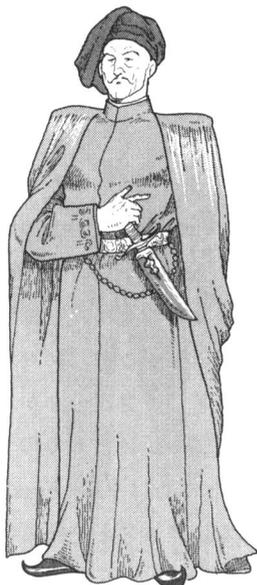
邪悪で残虐非道な史上最強の魔術師。もとは単なる呪術師だったが、冥界の神プルートが作った魔法の杖の力を借りて今日の地位を築いたという。悪事を重ねた冒険者は、より強大な力（データ欄のカッコ内の数字）の彼と対決しなければならない。



Orc

LV 1
 HP 6 DG 1 -8
 EX 87 GP 25
 呪文 なし
 財宝 Leather, Staff

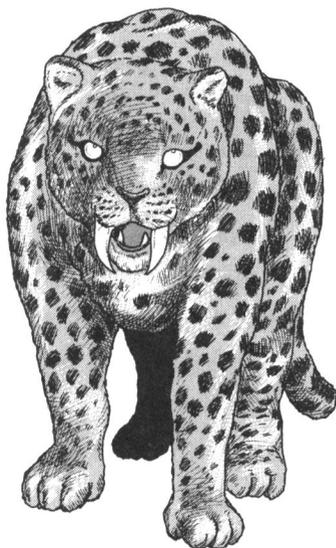
一見、ブタのような顔をしているが、遺伝学的には人間にもっとも近いモンスター種族だ。身長 120センチ前後。知能は劣り、動きも緩慢な方だが、意外と皮膚がぶ厚い。コボルドやゴブリンなどを従えていることが多い。倒すのに苦労はない。



Over Lord

LV	11		
HP	37	DG	1 - 25
EX	11602	GP	1000
呪文	Fire Flash, Party Arrow Flame, Protection		
財宝	Chain Mail, Healing Pot		

ニカデモスに洗脳された各地方の君主や司祭で、かつて臣下だった僧侶を連れて現れることが多い。もともと知能が高く、剣の腕も確かなので手強い相手だ。中でも Fire Flash の呪文は恐ろしい。ぜひ呪文封じを。



Panther

LV	3		
HP	8	DG	1 - 15
EX	339	GP	0
呪文	なし		
財宝	なし		

2本の牙が異様に長い、少し小振りの豹だが、同じ豹の仲間レオパルドほど強くないので安心だ。動きも鈍く、肉体も締まっていないので、けっこう攻撃が決まる。ただし、大きな群を作る傾向があるので、戦闘は少々うっとおしい。



Priest

LV 5
 HP 10 DG 1 -14
 EX 759 GP 350

呪文 Fire Flash, Protection, Confusion

財宝 Medium Shield+1, Healing Pot

神聖なる職業に就く僧侶にもまた、悪の側に寝返った者がいる。彼らは腕力はドワーフほどしかないのだが、時々呪文をかけてくるので注意を要する。とりわけ Fire Flash には泣かされる。アスプと一緒に出てきた時は手強い。



Ranger

LV 2
 HP 12 DG 1 -9
 EX 234 GP 65

呪文 Healing, Arrow Flame, Confusion

財宝 Medium Shield+1, Short Sword

知能はそこそこののだが、しよせんは人間、恐れるに足りない。また同じ遊騎兵でも、ハイ・レンジャーなどと比べて体力・腕力は半分以下しかない。ワイルド・ドッグ、スクライブを従えていることが多い。

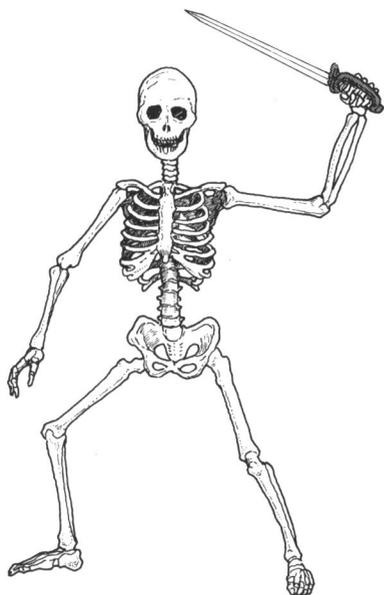


Scribe

LV 1
 HP 3 DG 1 - 5
 EX 87 GP 30
 呪文 Healing, Fire Flash, Protection

財宝 Robes, Healing Pot

いつもは公文書記録所などで書類の作成に当たっている文筆官。やはり文武両道というわけにはいかず、人間型キャラクターの中ではもっとも弱い。ほぼ一撃で倒せるはずだ。呪文も無視できるほど威力がない。



Skeleton

LV 1 UN
 HP 3 DG 1 - 7
 EX 77 GP 20
 呪文 なし

財宝 Staff, Short Sword

墓場で白骨化した死体が、邪悪な魔術師の呪文で息を吹き返し、戦士として操られているもの。死者の怨念などの強い精神エネルギーで生き返ったものではないので、知能も低く、力もない。序盤のお得意様だ。質より量、頭数で攻めてくる。



Sludge

LV 11
 HP 101 DG 1 - 35
 EX 12932 GP 0
 呪文 なし
 財宝 なし

泥の塊に含まれる大量の微生物が有機的に結合して、意志を持った生物。その集合体が動く時は、あたかも1人の泥の巨人のように見えるという。切れど叩けど、すぐに泥同士がくっついてしまうので、なかなか倒せない。集団で登場するので怖い。



Small Devil

LV 3 UN
 HP 20 DG 1 - 14
 EX 336 GP 200
 呪文 Healing, Mindblast
 財宝 Medium Shield, Hammer

悪魔族の下級戦士で、身長は120センチほどしかない。いつもはデビルの身の回りの世話などをしている。大人数で出現した時に、得意のMind blastの呪文を連発でとなえられるとやっかいだが、デーモンやデビルほどの危険な存在ではない。



Small Dragon

LV 7
 HP 37 DG 1 - 21
 EX 3552 GP 325

呪文 Mindblast

財宝 Leather +1, Topaz

ベビー・ドラゴンで怖かったのは炎のブレスぐらいだったが、このクラスになると、鋼のような尻尾での攻撃にも十分警戒する必要がある。また、体格もかなり立派なのでなるべく一気にケリをつけたい。バイパー・モスと現れることが多い。



Sniverling

LV 2
 HP 10 DG 1 - 8
 EX 150 GP 35

呪文 なし

財宝 Medium Shield, Small Axe

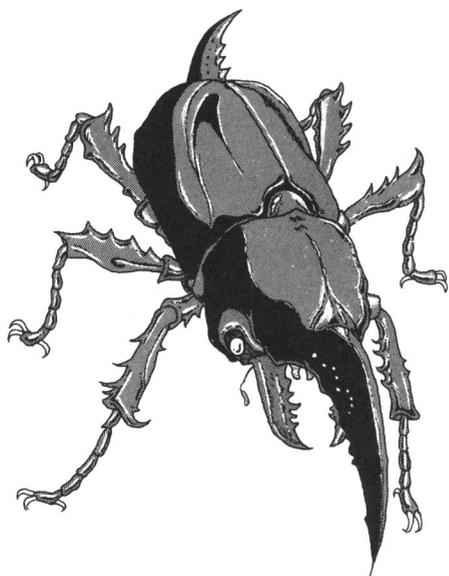
荒野やダンジョンを徘徊しているニカデモス軍団の偵察兵。いかにも強そうなマスクを被ってはいるが、中身はただの人間である。しかもたいてい頭が良くなく、呪文は使っていない。スケルトンやスクライブよりは手強いが、序盤のカモである。



Spirit

LV 10 UN
 HP 25 DG 1 - 22
 EX 5663 GP 0
 呪文 なし
 財宝 なし

太古の昔から存在する悪霊で普段は霊界を漂っている。が、悪魔族だけは、彼らをこの世に呼び寄せることができるという。彼らは憎悪の念を凄まじいエネルギーに変えて攻撃を加えてくる。実体がないのでこちらの攻撃が当たりにくく、苦戦する。



Sting Beetle

LV 2
 HP 10 DG 1 - 11
 EX 199 GP 0
 呪文 なし
 財宝 なし

体長が1メートル近くあるカブトムシの一種。下あごで獲物の手足をくわえ込んでおいてから、長く鋭い毒角でとどめを刺すという攻撃を得意としている。身体の大ささのわりに外皮は薄く、剣でも十分に通用する。必ず大集団で現れる。



Storm Giant

LV 12
 HP 115 DG 1 - 40
 EX 14472 GP 1800
 呪文 なし

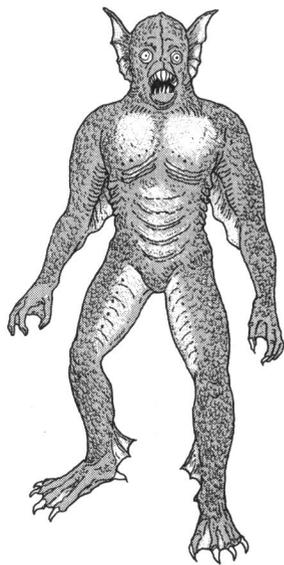
財宝 Giant Shield +3, Bardiche
 クラウド・ジャイアントに匹敵する巨人族の戦士。知能はあまり高くなく、呪文は使えない。が、彼らの操る風は強烈だ。時にその風は竜巻のようになって、冒険者に襲いかかる。避けようがないのでこれは怖い。たいてい1~2匹だけで現れる。



Troll

LV 9
 HP 42 DG 1 - 25
 EX 6478 GP 1300
 呪文 なし

財宝 Giant Shield +1, Long Sword
 堅い鱗状の皮膚に全身を覆われた巨大な鬼の一種。凄まじいパワーを持つ難敵グレート・トロールと外見がそっくりだが、こちらは身長 250センチほどしかなく、力も半分ほどである。他の敵と一緒にいることがないので、戦いはそんなに辛くはない。



Troll Baby

LV 2
 HP 5 DG 1 -10
 EX 136 GP 70
 呪文 なし

財宝 Large Shield, Staff

トロールの子供。彼らの特徴である堅い鱗状の皮膚もまだ完全でなく、剣などで簡単に傷付けることができる。精神的には無垢で善の心を持っている。トロールは巨人族などと同じく孤独を好むのだが、子供も他の種族と一緒に現れることがない。



Undead Dwarf

LV 6 UN
 HP 22 DG 1 -17
 EX 1393 GP 600
 呪文 なし

財宝 Medium Shield, Hammer

戦闘や病気などで死んだドワーフの死体が、冥界で甦ったもの。すでに死体ということもあって、多少の傷では倒せない。つまり生前よりHPが高いのだが、筋肉が腐りかけているせいか腕力そのものは弱い。スモール・デビルとの登場が多い。



Undead Gnome

LV 3 UN

HP 15 DG 1 - 9

EX 406 GP 90

呪文 なし

財宝 Small Shield +2, Small Axe

ノームの戦士の死体が、冥界で息を吹き返したものだ。同じアンデッドでも、ドワーフなどよりは身体が小さくてHPも低いので、倒すのにそんなに苦労はない。ただ筋肉はドワーフより腐りにくいらしく、腕力もそれなりに残っている。



Undead Lord

LV 9 UN

HP 20 DG 1 - 25

EX 9996 GP 700

呪文 Healing, Quickness, Binding

財宝 Sword +2, Topaz

かつて悪事を働いていた各地方の君主が、死後に冥界で甦ったもので、デビルやデーモンを連れて出現する傾向がある。同じ君主でも、Fire-Flash をかけてくるオーバー・ロードほど脅威ではない。が、強力な呪文 Quickness だけは警戒すべきだ。



Valley Giant

LV 8
 HP 40 DG 1 -25
 EX 3335 GP 400

呪文 Healing

財宝 Ring Mail, Large Axe

身長が3メートル以上もある巨人族の下級戦士。山間の谷に多く住んでいるが、中にはダンジョンにまぎれ込んでいる者もいるという。巨人族は強大な敵だが、これはたいていたった1~2匹で出現するので、寄ってたかって攻撃すれば楽勝だ。



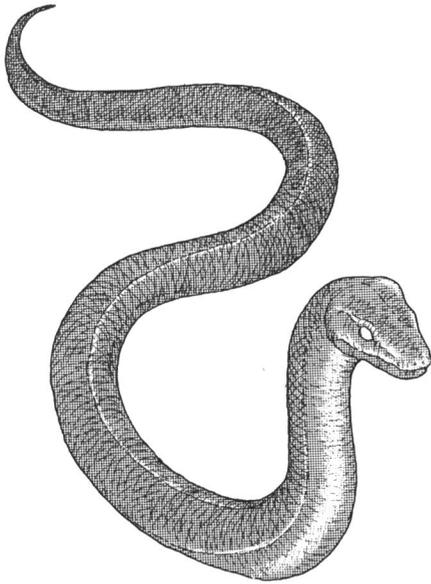
Vampire

LV 10 UN
 HP 70 DG 1 -28
 EX 12957 GP 1800

呪文 Mindblast

財宝 Chain Mail, Magic Pot

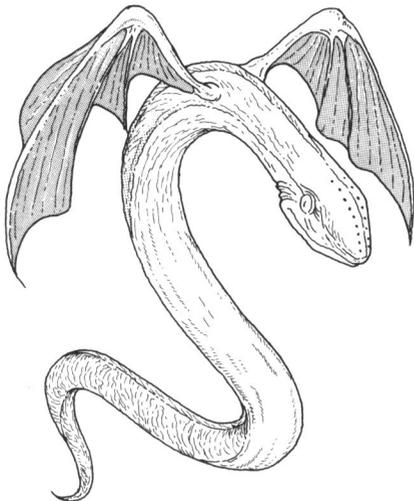
地下や闇の世界を好み、人間の生き血を糧としている吸血鬼である。高い知能を持っているので、呪文も強烈だ。逆に彼らの呪文を封じることにもまならない。同じアンデッドのレイスやゾンビを引き連れて現れることがよくある。



Viper

LV 3
 HP 20 DG 1 - 14
 EX 731 GP 200
 呪文 なし
 財宝 なし

ペンドラゴンの近郊を始め、全島いたるところに出没する毒蛇。全長3メートルほどで、全身が青白い鱗に覆われている。毒自体はコブラよりも弱い、外皮がかなり堅いので序盤に会った時は要注意だ。中盤になれば、全然怖くない存在だ。



Viper Moth

LV 6
 HP 10 DG 1 - 19
 EX 1753 GP 0
 呪文 なし
 財宝 なし

毒蛇のバイパーが長い年月で進化して、羽が生えたもの。モスとは蛾のことだが、遺伝学的に蛾との混血というわけではない。あくまで羽があるという程度の意味である。全長は80センチで、飛びながら毒牙を剥いてくる。大群で出ることが多い。



Wight

LV 6 UN

HP 20 DG 1 - 16

EX 1414 GP 200

呪文 Mindblast

財宝 Knife +2, Magic Pot

普通の間人が生への執念から生き返ったもので、見た目は生前の姿と変わらないが、精神的には邪悪そのものだ。腕力などはそれほどではないが、精神を霊気で揺さぶる呪文攻撃は凄まじく、ひどい時には HP が 40 も一気にダウンする。



Wild Cat

LV 1

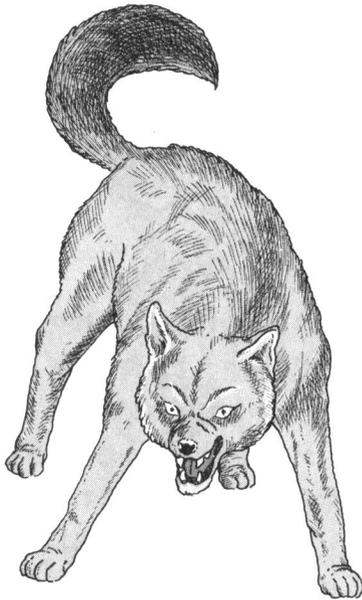
HP 4 DG 1 - 7

EX 108 GP 0

呪文 なし

財宝 なし

体長 60 センチほどの山猫。獲物と見るや、長い牙を剥き出し、鋭い爪を立てて飛びかかってくるが、猫族の中ではもっとも弱い。見た目は恐ろしいが、序盤でもわりと楽に倒せる。ワイルド・ドッグと同程度の相手と考えておけばいいだろう。



Wild Dog

LV 2
 HP 11 DG 1 - 8
 EX 164 GP 0
 呪文 なし
 財宝 なし

家畜として飼われていた犬が、度重なる戦火の中で放置されたり、逃げ出したりして、野性化したもの。もともと狼の血が混ざっていることもあって、同じ野良でもワイルド・キャットよりは多少強い。遊騎兵に飼い慣らされている野犬も数多い。



Wizard

LV 10
 HP 24 DG 1 - 21
 EX 11098 GP 700
 呪文 Healing, Fire Flash, Weakness
 財宝 Ring Mail +2, Magic Pot

魔法を使えるキャラクターは体力がないなどと舐めてかかると、痛い目に会う。確かにHPは低いが、腕力もなかなかのもの。さらに本道の呪文の方も皆異様に強力なのだ。オーバーロードと一緒に出現することも多い。呪文封じを。



Wolf

LV 5
 HP 14 DG 1 -16
 EX 878 GP 0
 呪文 なし
 財宝 なし

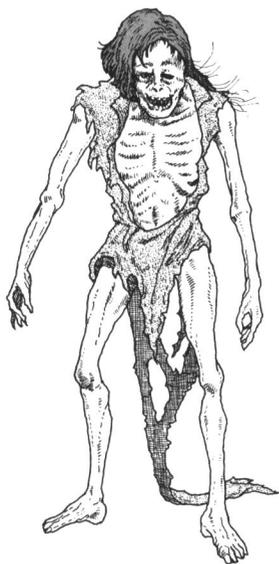
単なる野性の狼だ。動物型の敵の中では中クラスの強さだが、ワイルド・ドッグの動きが少し速くなり、力がちょっと上がったという程度の敵なので、そんなに恐れることはない。ハイ・デビルと一緒に現れた時は、デビルの方に攻撃を集中すべし。



Wraith

LV 7 UN
 HP 32 DG 1 -20
 EX 3605 GP 800
 呪文 Mindblast
 財宝 Hard Leather, Onyx

これまでに死んだ生物の霊魂が巨大集合体となって生まれた死霊の1つで、生命を持つものに異常なまでの憎しみを抱いている。属性も限りなく悪に近い。呪いの念波で直撃されるとかなりのダメージを食らう。アンデッドと同時出現する傾向あり。



Zombie

LV 3 UN

HP 12 DG 1 -13

EX 245 GP 111

呪文 なし

財宝 Leather, Flail

黒魔術の呪文をかけられた死体が動き回っているもので、もともとの死者の靈魂などは宿っていない。つまりあくまで操り人形のような存在で、知能も皆無というわけだ。腐りかけた身体なので、力もそんなにない。わりと楽に倒せる相手だ。

モンスター (I & II)

Aprentice Devil

※データ欄には、モンスターのレベル、平均 HP のみ取り上げた。

LV 3 HP 20

見習い修行中の悪魔で、外見はスモール・デビルとよく似ている。本当に時たまではあるが Mindblast の呪文をとこなえてくるので、レベルが低いなどに見くびっていると痛い目に会う。武器を振り回す腕力などは、ゾンビと同じくらいだ。I と II に登場。

Baboon

LV 2 HP 5

体長 2 メートルほどの大型のヒヒ。普段は草原に落ちている木の実などを拾って食べているおとなしい猿なのだが、興奮すると筋力のある上腕で殴りかかってくる。猿だけあってゴールドもアイテムも持っている。I だけに登場。

Badger

LV 3 HP 8

穴倉に住むイタチの仲間、アナグマの一種で、身体は小さいがなかなかの攻撃力を持ち合わせている。とりわけ上肢に生えた長く鋭い爪は脅威だ。体長は 70 センチほどしかない。序盤に大群と出会うとかなりの苦戦を強いられるだろう。I だけに登場。

Bantir

LV 2 HP 10

直径 50 センチくらいの頭部に直に手足が付いているという奇妙な姿の餓鬼。赤く大きな口を開けて、噛みついてくる。人を襲うという原始的本能だけしかないので知能は低く、呪文も使えない。I と II に登場。

Bear

LV 3 HP 15

身の丈3メートル近い巨大な灰色熊。なかなか愛嬌のある顔をしていて身体も大きいので動きが鈍そうに思えるが、どうして、かなり素早い動作で、丸太のような前足を使って殴りかかってくる。攻撃力はアナグマのバジャーと変わらないが、HPが倍近くあるのであなどれない相手だ。Iだけに登場。

Black Knight

LV 12 HP 85

ニカデモスがジェルノア島に攻め込んだ時に抵抗を試みた9人の偉大な魔術師が、彼の強力な呪文で邪悪な黒騎士に変身させられたもの。攻撃力が平均31もあるので、序盤に出会ったら許しを乞うのが賢明だ。Iだけに登場。

Black Lord

LV 21 HP 375

ジェルノア島に恐怖と殺戮の種を蒔いているブラック・ナイトの首領。ペルノアの東北の海上にあるブラック・ナイトの要塞の奥深くに陣取っている。攻撃力が42もある上、最上級のConfusion、Weaknessなどの呪文をとなくてくるという超難敵。身のこなしも軽く、防御も鉄壁なので覚悟を！ Iだけに登場。

Blue Ooze

LV 8 HP 38

呪術師が柔らかい泥の塊に生命を吹き込んだもので、泥に含まれる鉱物質のせいで全体が青白く発光している。一見ただの弱いスライムと思いがちだが、液状で手応えがないことからかなりしぶとい。Iだけに登場。

Centipede

LV 3 HP 10

全長3メートルにも達する巨大なムカデ。頭部からは長さが10センチ以上もあるハサミ状の大アゴが突き出ており、これに挟まれるとかなりのダメージを受ける。が、防御力や反射神経、そしてHPはそんなに高くないので、序盤以降なら楽勝の相手だ。IとIIに登場。

Coyote

LV 2 HP 11

平原などに広く棲息する狼の一種だが、真正の野性の狼と比べて身体が小振り、筋肉も未熟、当然攻撃力なども劣る。どちらかという打野犬に近い存在だろう。Iだけに登場。

Death Beetle

LV 6 HP 10

体長1メートル近い巨大なカブトムシの仲間で、スティング・ビートルなどととともに集団で出現することが多い。スティング・ビートルは手頃な敵だったが、こちらは殻がいくぶん堅い。また、獲物に突きかかるための毒角も、大きく強力になっているので気を付けたい。Iだけに登場。

Demon Fly

LV 14 HP 150

冥界の王プルートが作り上げた狂暴で青い皮膚をした悪魔とハエの混血獣。フェロンラ島の南西部の小島に棲息し、倒すとアミュレットが手に入る。呪文のHealingをと覚えてくるので、勝負は一気につけたい。IIだけに登場。

Dragon Demon

LV 36 HP 400

冥界の王プルートが作った9匹のビースト中、最大級の難敵。白い鱗に覆われた巨大なドラゴンだが、デーモンのような邪悪な心を持っている。地下世界の第2レベルにあるプルートのミナジェリに隠れていて、倒すとアミュレットが手に入る。呪文はともかく、攻撃力が70もあるのにはたまげる。IIだけに登場。

Fire Elemental

LV 10 HP 77

灼熱の炎を手足のように自由に操れる炎の精霊。知能は高いのだが、呪文による攻撃は一切仕掛けてこない。が、平均25くらいの攻撃力を持っており、動きも素早いので、あなどるわけにはいかない。IとIIに登場。

Ghost

LV 8 HP 18

病気や怪我で死んだ人間の霊が、生への凄まじい執念からこの世に甦ったもので、実体がないだけにこちらの攻撃がなかなか当たらないときている。同じアンデッドの食人鬼グールを引き連れていることが多い。生者に憎しみを抱いているため、属性はあくまで悪である。IとIIに登場。

Giant Ant

LV 1 HP 4

体長2メートルほどの巨大アリ。強靱な筋力の大アゴで獲物を挟み込み、蟻酸を注入してくる。見た目は大きく恐ろしいのだが、実際には外皮も薄く、動きも緩慢で、倒すのには苦勞しない。序盤のお得意様だ。IとIIに登場。

Giant Hornet

LV 8 HP 63

巨大なクマンバチで、体長が50センチほどある。フェロンラ島やスカンドール島に棲息する巨大なスズメバチのジャイアント・ワспと同じくらいの体格・攻撃力・防御力を有している。巨大ミツバチのジャイアント・ビーと出現することが多い。Iだけに登場。

Giant Wyvern

LV 16 HP 300

全身が赤く、翼がある巨大な恐竜で、冥界の王ブルートによって作られたベーストの1匹。地下世界の第2レベルにあるブルートの城の1室で飼われている。倒すとアミュレットが手に入る。平均攻撃力は45。IIだけに登場。

Green Dragon

LV 7 HP 37

財宝の番人として恐れ崇められているドラゴンの一種。体長は6メートルほどだ。このタイプはどういうわけか、エメラルドの原石をまるでエサのように食べる習性があり、その影響で表皮が緑色に輝いている。尻尾の筋力は大したことがないが、最大81のダメージを与える炎のプレスには注意。IとIIに登場。

Green Muck

LV 3 HP 15

なんと！ 悪魔族の汚物が意志を持って動き回っているものなのだ。ちょっと目には深緑色をしたスライムのようなのだが、その悪臭はかなりのものだ。彼らは口や鼻の穴に飛び込んできて、獲物を窒息させようとする。IIだけに登場。

Hill Giant

LV 8 HP 72

丘陵地帯などに住む身の丈3メートル以上もある巨人。なかなか耐久力があるって手強い巨人族ストーム・ジャイアントよりは弱いけど、それでもその怪力で殴られれば、一度に20から30ものダメージを食らうことがある。彼らはコボルドとともに現れることが多い。Iだけに登場。

Ice Dragon

LV 38 HP 450

地下世界の第2レベル、プルートのミナジェリに棲息している。力が強大ということもあるが、冒険の目的を遂行するためにも決して戦ってはならない。会うためには8つのビースト・ルーンとオーブが必要。IIだけに登場。

Imp

LV 9 HP 20

人間より少し小柄な小鬼。人類がこの世に誕生するはるか以前から存在していたが、その後地下世界に追放されて現在に至っている。彼らは地上界と地下世界の行き来の方法を知っている他、多くの生物を洗脳する技術にたけているという。HPは小さいが、倒すと経験値がたんまりもらえる。IIだけに登場。

Impling

LV 5 HP 12

インプの幼生で、人間の子供に垂れた耳をつけたような愛嬌のある姿をしている。だが、小さいくせに攻撃力があり、生意気に呪文までとなえてくる。地下世界には、彼らの卵が孵化するハッチャリなる場所がある。IIだけに登場。

J. R. Trolkin

LV 12 HP 125

ニカデモス軍団に反旗を翻した9人の魔術師のことを、彼に密告し、ジェルノア島に災厄をもたらしたトロルキン族の族長。その後も彼は、ニカデモスと冥界の王プルート、9人のブラック・ナイトらに協力を続けているという。彼は呪文を使えないが、防御力・攻撃力に優るので注意がいる。Iだけに登場。

Killer Crud

LV 11 HP 83

ぬかるみなどの軟泥に棲息するタコに似た怪物。時にはぬかるみからはるかに離れた地点に出没することもある。触手の先端には毒を分泌する針が付いており、刺されるとかなりのダメージを受ける。Iだけに登場。

Killer Wasp

LV 11 HP 97

ジャイアント・ホーネットと同じくらいの大きさのスズメバチだが、毒性が強く、また動きも機敏で、こちらの攻撃がなかなかヒットしないという難物だ。弱敵の代表バンティアとよく一緒に出現するが、そんな時はバンティアを無視してでもこちらを集中攻撃すべきだ。Iだけに登場。

Large Skeleton

LV 6 HP 22

巨人族の白骨化した死体が黒魔術で甦ったもので、身長が3メートル以上もある。が、死者の怨念とかで生き返ったのでなく単なる操り人形なので、知性も持ち合わせず、呪文も使っていない。IとIIに登場。

Lizard Man

LV 4 HP 8

全身を鱗に覆われた2足歩行する爬虫類、トカゲ人間だ。ジェルノア島南部の都市グリーンヴィルの近くの洞窟にその本拠地がある。知能は高くないが戦士としては有能で、HPに比べてはるかに強力な攻撃を仕掛けてくる。外皮が堅いので防御力もけっこうある。Iだけに登場。

Lord

LV 7 HP 23

地方の君主や司祭がニカデモスの軍門に下ったもの。それなりの剣術や呪術を身につけているため、身のこなしも軽やかで、意外としぶとい敵となるだろう。僧侶とともに出現する傾向がある。IとIIに登場。

Magic User

LV 4 HP 7

ほんの少しだけ魔法の心得があるという程度の、ごく普通の人間。かけてくる呪文はHealingだけで、それも弱いものなので恐れるに足りない。属性は善の傾向が強い。注意すべきはバイパーを引き連れている時だけ。そんな場合はこちらは無視して、バイパーをもっばら攻撃した方がいい。Iだけに登場。

Master Illusionist

LV 9 HP 24

邪教の呪術師の首領。普通のイリュージョニストに比べて、防御力・攻撃力とも格段に上だ。すべてを悟りきっているためか、属性は普通のタイプよりも善の傾向が強い。強力なHealingの呪文を得意としている。IとIIに登場。

Minor Deity

LV 20 HP 333

天上界に住む女神の一族で、地上界で冒険者が間違った行動を取った時などにも天から降臨してくるという。神だけあって攻撃力が平均39、防御も鋼並み、動作も迅速で、倒すことはかなり難しい。Healing や Weakness の呪文も強力だ。倒すと経験値を20万ももらえるが戦いたくない相手だ。Iだけに登場。

Necromancer

LV 6 HP 22

邪教に仕える黒魔術師。普段は死者を甦らせたり怪物を魔法で呼び寄せるなど、かなり高度な魔法を使っているのだが、いざ戦闘となると、その魔力を十分には発揮できないようだ。むしろ普通攻撃の方が威力がある。IIだけに登場。

Ogre

LV 7 HP 34

人肉を好んで食らう身長250センチほどの巨人で、ブタのようにつぶれた鼻と突き出たのこぎり状の歯が特徴。敵に回すと極めて残忍な戦士と化すが、一応属性は善になっている。身体が大きいため動きは鋭くないが、腕力だけはまさに脅威的。一度に20くらいのダメージを受けたりする。IとIIに登場。

Old Man

LV 7 HP 24

魔法の修行を積んではいるが、どこにでもいるようなごく普通の人間の老人だ。年老いているわりには身のこなしが軽い。いい人なのだが、機嫌を損ねると戦いを挑んできたりする。Iだけに登場。

Orange Dragon

LV 10 HP 87

筋力・体力ともにグリーン・ドラゴンの2倍くらい強いドラゴン。もちろん炎のプレスも凄まじく、下手をすると最大81ものダメージを食らうことがある。IとIIに登場。ところで、Iにはもう1つ別のタイプがいる。これはレベル11なのになんと炎を吐かず、HPも1しかないのだ。

Pluto

LV 40 HP 550

冥界を司る暗黒の大魔王。地下世界の第2レベルにある小さな城が本拠地だ。彼はまた、強大な9匹のビーストを作ったことでも知られている。防御力・攻撃力ともに絶大の敵だが、倒すと経験値が50万も得られる。IIだけに登場。

Purple Skum

LV 8 HP 38

魔法やドラゴンの炎などで蒸発した大型生物の肉体が、ガス状になりながらも意識を保ち、ある時は液状に、ある時は元の動物の形を取るなどして、集合離散を繰り返しているもの。呪文もとなえてこないし、力で襲いかかるでもなく、ガス成分を吸わせて窒息させる方法で攻撃してくる。IIだけに登場。

Python

LV 10 HP 77

全長12メートルにも達する巨大なニシキヘビ。丸太のような胴体を獲物に巻きつけてぎりぎり締め上げ、相手の骨を粉碎するという。また尻尾を打ちつけてくる攻撃も、一度に20以上のダメージを生むので怖い。Iだけに登場。

Skum

LV 3 HP 15

魔法攻撃などで肉体が蒸発しながらも、まだ意識を保って活動している生命体。ガス状ではあるがまだ一応肉体成分が残っていて、状況に応じていろんな形に変貌を遂げるという。もちろん、もともとその生物が取っていた形状になることが一番多い。大型のものはパープル・スカムになる。Iだけに登場。

Snake

LV 5 HP 12

長さ5メートルほどの毒のないありきたりのヘビだが、筋力が強く、手や足に巻きつかれると、ひどい時には骨が碎けることもあるという。多くの場合、群を作って襲ってくる。Iだけに登場。

Snake Dragon

LV 21 HP 400

冥界の王プルートが作り出した9匹のビーストの1つで、胴体の太い緑色のヘビに手足が生えているといった外見をしている。炎のプレスは弱いですが、尻尾での攻撃は50近いダメージを生む。アストラル・プレーンで聖なる呪文をとえると出現。倒すとアミュレットが手に入る。IIだけに登場。

Sorcerer

LV 6 HP 22

幻影を作るのが得意な魔道士。見た目が大きいので巨人族の一種かと錯覚しそうだが、じつはこれも彼らの作り出した幻影の1つで、本当は人間ほどの背丈しかない。戦闘中となえてくる呪文もたいしたことはない。Iだけに登場。

Splat Beast

LV 3 HP 19

性根の優しい白馬。とにかく飛んだり跳ねたり動きが活発なので、こちらから攻撃をヒットさせるのは困難を極める。が、HP もそんなになく、足で蹴ってくる攻撃もダメージが10程度しかないので、倒すこと自体はそんなに難しくはないだろう。Iだけに登場。

Squishy Gunk

LV 5 HP 14

翼が生えた鳥人間で、低空を飛びながら相手の頭などに蹴りを入れてくる。加速がつくので、その衝撃は思った以上にきつい。ただ、身体が重いので動きそのものはのろく、倒すのには苦勞しない。Iだけに登場。

Tiger

LV 5 HP 14

全長3メートルあまりの虎。鉤状に曲がった爪の生える太く締まった上肢で獲物を殴打して転倒させ、鋭い牙で噛みついてくる。攻撃力14前後。動物型モンスターの中では、ごく標準的な強さである。時々、バーバリアンを従えて出現することがある。Iだけに登場。

Titan

LV 12 HP 122

天上界に住む巨人族の一種で、大神ゼウスもこのタイタン族の出身だと考えられている。巨神族とも言う。武器での攻撃も凄まじいが、Fire Flashの呪文で一気に最大100ものダメージを食らった時は悲惨の一言だ。Iだけに登場。

Tribesman

LV 2 HP 5

文明とは隔絶された環境で生まれ育った、まさに自然の申し子とでもいえるべき原住民たちのことだ。普段はパンサーなどの動物を引き連れて、平原などを移動している。裸同然の恰好なので防御力はないが、筋肉が引き締まっているため攻撃力はそこそこにある。IIだけに登場。

Trolkin

LV 5 HP 13

トロールの中で知能が高い者が、長い年月で進化を遂げたもの。背は人間並みだが、皮膚の堅いことはトロール譲りで、防御力が意外とある。善を裏切ってニカデモス側についたJ・R・トルキンもこの種族出身。IとIIに登場。

Undead Snake

LV 12 HP 90

冥界の王プルートが作り上げた、青く堅い鱗に覆われたヘビのゾンビ。フェロンラ島の都市ピパコットのすぐ北の海上の小島に棲息している。呪文は大したことなく、攻撃力も20ちょっとしかない。プルートの9匹のビーストの中ではコンストラクターに次ぐ弱さだ。倒すとアミュレットが。IIだけに登場。

Vorpai Beetle

LV 11 HP 97

昆虫型モンスターの中でもカブトムシの仲間は弱い部類に属するが、そんな先入観でこいつと対面すると痛い目に会う。HPの大きさ、平均30に達する攻撃力、迅速な動き……どれをとっても強敵の名にふさわしい。IIだけに登場。

Warrior

LV 8 HP 19

人間型の戦士。どちらかというとなファイターが腕力に頼るタイプだったのに対して、こちらは戦闘技術をとことんまで鍛練した戦士であり、まさにプロの戦争屋といった感じだ。平均攻撃力は18。バーバリアンと一緒に登場することが多い。Iだけに登場。

Water Elemental

LV 11 HP 101

水を司る精霊だが、属性は悪なのだ。火の精霊ファイヤー・エレメンタルよりHP・攻撃力・防御力は上だが、こちらからの攻撃は逆に当たりやすくなっている。IとIIに登場。

Were Bear

LV 6 HP 13

ある条件が揃った時に獣に変身してしまう人間をライカンスロープというが、これもその1つ。体内にクマの霊気が忍び込んで獣の姿になってしまったクマ人間である。HPは本物のベアより劣るが、動きやヒットの確実性という点ではさすが人間、ベアよりも優れた能力を発揮する。Iだけに登場。

Were Wolf

LV 8 HP 18

ワー・ベアと同じライカンスロープの一種、あまりにも有名なオオカミ人間である。神に捧げた生贄の肉(人肉!)を食べた人間が、祟りで変身したものだ。平均攻撃力が18もあるので、かなり手強い。Iだけに登場。

Winged Devil

LV 13 HP 100

冥界の王プルートが作り上げた9匹のビーストの1つで、倒すとアミュレットが手に入る。地上や地下を広く飛び回っているため、どこかで必ず会えるはずだ。赤く小さなインプに翼が生えた姿をしており、本物のデビルのような強力な呪文は使っていない。平均攻撃力は23。IIだけに登場。

Witch Doctor

LV 5 HP 10

農作物の豊作や病人の治癒、一族の繁栄などを祈ったりする祈禱師。普段、住民の生活に密着した呪文しか使っていないため、戦闘時になえる呪文も中程度の威力しかない。中盤のカモだ。Iだけに登場。

Wyvern

LV 14 HP 200

翼がある巨大な赤い恐竜。全長8メートル。冥界の王プルートが作った9匹のビーストの1つで、アストラル・プレーンで聖なる呪文 Summoning をとなえると出現する。攻撃力が平均40ある上に、最大81ものダメージを持つ炎のブレスを吐いてくる。倒せばアミュレットが手に入る。IIだけに登場。

Zeus

LV 36 HP 666

天界に住む最高神ゼウスである。冒険者が道を踏みはずしたりすると、戒めるために降臨してくる。倒せば120万の経験値、100万近いゴールドが得られるが、ともかく強いので、会ったら許しを乞う方が賢明だ。Iだけに登場。

五章

呪文リスト

凡例	115
呪文(III)	116
呪文(I & II)	125
職業別習得呪文表	126



呪文リスト・凡例

呪文リストは2つのパートに分かれている。第1部はⅢに登場した呪文の解説。これには当然、ⅠとⅡに共通して登場したのも含まれる。第2部はⅠ及びⅡだけに登場した呪文の解説である。呪文はアルファベット順に並べてある。

また、章の終わりには、どの呪文をレベルいくつで覚えられるか、職業別に表にまとめておいた。Ⅲの呪文だけしか取り上げてないが、参考までに。

各呪文の解説は、以下の要素から成り立っている。

①呪文名

②呪文番号（Ⅲではほとんど必要はないが、ⅠとⅡでは呪文をとる時にこの番号で呪文を指定しなければならないので、あえて載せた。なおⅢだけにしか出てこない呪文の番号をⅠとⅡで指定すると、別の呪文がかかったり、入力を拒否されたりするので、注意してもらいたい）

②呪文のタイプ

攻撃＝戦闘時に相手に直接打撃を与える呪文

効果＝戦闘時に攻撃の効果を高める呪文

防御＝戦闘時に味方が受けるダメージを軽減する呪文

治癒＝味方を治療する呪文

特殊＝その他の働きをする呪文

③消費 MP（同名でランクの違うものが4つあるタイプは、ランクの低い方から「1～4」と示した。2つしかないものは、「1または3」「2または4」という形で示した。その名前の呪文が1つしかないものは単純に「1」「2」「3」「4」とだけ表示した。いずれにせよ、消費 MP は最小が1、最大が4というわけである）

③解説

なお呪文の効果は、そのキャラクターのレベルや呪文のランクによって、結果にだいぶ差が出てきたりする。原則的にランク番号の大きいものほど強力だ。

消費した MP は魔法の薬を飲むか、宿屋に泊まるかすると回復する。MP についての詳しい説明は P33 と P54 を参照すること。

呪文

Accuracy

55 効果 消費 MP 3

パーティのメンバーが持っている弓の本体に戦闘中だけ不思議な力を与え、命中率を 250 パーセントまで一気に引き上げるという呪文。一応、累積効果もある。たった 1 人だけにしかかからないくせに、MP を 3 も消費する効率の悪さが災いしてか、滅多なことでは使われない。III だけに登場。

魔術師、修道士、戦士が習得可能。低いレベルで覚えられるので、序盤は少しだけ役立つかもしれない。

Arrow Flame 1~2

13, 15 効果 消費 MP 1 または 3

個人の弓と矢に戦闘中だけ聖なる力を与え、1 では命中率を 50 パーセントとダメージを 15 ポイント、2 では命中率を 100 パーセントとダメージを 25 ポイントアップするというもの。累積効果もある。Accuracy と違って、矢の威力が上がる点が優れているが、所詮は個人だけにしか効かないもの。実際はパーティ全員に効く Party Arrow Flame の方を多用することになるだろう。III で登場。

魔術師、修道士、戦士らが中盤に身に付けることができる。

Awaken

51 防御 消費 MP 3

夜間戦闘で眠ったままのメンバーや敵の攻撃で眠らされたメンバーの脳と神経を活性化し、叩き起こす呪文。となえられるメンバーが 1 人しかいなくて、そのメンバーが眠ってしまった場合、悲惨な状況になるので、そのようなケースを避けるためにも、これをとえらえる人物は複数用意しておきたい。

僧侶はレベル 1 で習得可能。魔術師と遊騎兵は中盤になって覚えることができる。

Binding 1~4

29~32 効果 消費 MP 1~4

敵のパーティの周囲の空気をまるで凝結したかのごとく固定化し、その動きを封じる呪文。これをかけられた敵は機敏さが減少し、その分こちらの攻撃がヒットしやすくなる。動きの早い空を飛ぶモンスターや実体のないモンスターに出会った時は役に立つ。累積効果もあって、続けてかければさらに敵の動きが鈍くなる。

僧侶と遊騎兵が習得できる。

Charm

41 防御 消費 MP 1

こちらが味方であるかのように、敵のパーティに錯覚させる呪文。うまく錯覚した場合は、たとえ敵のメンバーを傷つけてしまった跡でも、次のターンの最初に挨拶することで戦闘を切り上げられる。戦闘の途中で勝ち目がないことが分かり、なおかつ降伏してゴールドを損するのは嫌だ、という場合に役に立つ。ただし、属性の悪の度合いが強いキャラクターにはあまり効かない。

魔術師と盗賊が序盤に習得する。

Confusion 1~4

21~24 防御 消費 MP 1~4

敵のパーティ全員の脳に強力な念波を送り込み、精神を錯乱させる呪文。錯乱した敵は高度な精神集中を必要とする呪文がかけられなくなる。魔力の強大な敵に出会った時に真先にこれをかけておけば、戦闘中の被害をかなり少なくできるし、また呪文で攻撃力を下げられたあげくに戦闘が長引くということもなく、かなり有用だ。累積効果もある。

僧侶が得意とする他、遊騎兵、魔術師も習得することができる。

Dispel Undead

49 攻撃 消費 MP 1

スケルトン、ゾンビなどの墓から這い出てきたモンスターや、デーモン、デビルなどの冥界の住人に有効。彼らの嫌う聖なる言葉を投げ掛けることで、その魂を本来の世界に戻すという呪文だ。かかった敵はその場から逃げ出してしまうので、HPが残り少なくなって戦闘を避けたい時などに大いに役立つ。この方法で消えた敵からは経験値が得られないが、ゴールドと財宝は得られる。

僧侶と遊騎兵が、レベル3くらいで習得する。

Dissolve

47 攻撃 消費 MP 3

敵の身体を形作る細胞の組織結合力に作用して、それを断ち切ってしまう呪文。かかった敵の身体は、溶けるように崩れ落ちてしまう。Dispel Undeadと違って、アンデッド以外の敵にも有効なのでかなり役立つ。また、溶け落ちた跡からゴールドと財宝が得られる他、経験値もちゃんと入るなど、いいことづくめだ。

魔術師だけが、レベル15で習得できる。

Fear

46 防御 消費 MP 2

この呪文をかけられた敵は、恐怖心のあまり戦闘を放棄して逃げ出してしまう。あるいは、恐怖心が高まることで、降伏しやすくなる。敵のメンバーの中の何人かがやられて勝ち目がなくなると、敵は逃げたり降伏したりしやすくなるが、この呪文はそれと同じ効果をもたらす。累積効果もある。ただし、なぜかこの呪文がちゃんと効く機会は少ないようだ。

魔術師だけがとなえることができる。

Fire Flash 1~4

#5~8 攻撃 消費MP 1~4

精神エネルギーの塊を火の玉に変えて敵の1人に投げつける呪文。敵の戦列が複数ある場合は、どのランクの敵を攻撃するのか指定しなければならない。火の玉は、そのランク内で、となえたメンバーに一番近いところに陣取る敵へと飛んでいく。もっとも威力の小さいタイプで1~10、上級のタイプになると1~30、1~60、最強のもので1~100のダメージを敵に与えられる。

魔術師、修道士が得意の他、僧侶、遊騎兵、盗賊もある程度の習得が可能。

Flamebolt 1~4

#37~40 攻撃 消費MP 1~4

大気中の静電気を集めて稲妻を作り出し、敵のパーティ全員にお見舞いする呪文。敵全員にダメージを与える同じような呪文 Mindblast よりダメージの程度が劣るが、時には頭部や胴体などの急所をうまく直撃して一発で敵を倒すことができる。もっとも威力の小さいタイプで1~7、上級のタイプになると1~15、1~31、最強のもので1~66のダメージを敵に与えられる。

魔術師が大得意としているが、僧侶と遊騎兵もある程度の習得ができる。

Healing 1~4

#1~4 治療 消費MP 1~4

傷ついたメンバーを治療する呪文で、戦闘時だけでなく、町中やキャンプでもとなえることができる。かける時は、その対象となるメンバーを1人指定しなければならない。もっとも威力の小さいタイプで1~9のHPと1箇所の軽傷部位、上級のタイプになると1~27と1箇所の重傷部位など、1~57と1箇所の喪失部位など、最強のもので1~99と1箇所以上の喪失部位を回復できる。

僧侶と遊騎兵だけしか習得できないので要注意だ。

Mindblast 1~4

33~36 攻撃 消費 MP 1~4

強力な精神エネルギーを敵の身体全体に浴びせかける呪文で、対象は敵パーティ全員。敵全員にダメージを与える同じような呪文 Flamebolt よりも与えるダメージは大きいですが、急所を中心に攻撃を加えるというものではない。もっとも威力の小さいタイプで1~5、上級のタイプになると1~11、1~41、最強のもので1~81のHPを敵から奪うことができる。

魔術師と修道士が得意。僧侶と遊騎兵も多少はたしなむ。

Monster Evaluation

52 特殊 消費 MP 4

荒野やダンジョンでのキャンプでしか使えない特殊呪文。周囲の妖気を敏感に感じ取ること、そのエリア一帯の敵のレベルを知ることができるというものだ。ダンジョンに初めて入った時や新しいエリアに突入した時は、真先にキャンプを張ってこの呪文をかけよう。が、結局はレベルがわかるだけの気休めに過ぎないので、MPを節約したい人は濫用しないのが賢明だ。

遊騎兵と戦士が中盤で習得する。

Ninja 2、1

45, 50 防御 消費 MP 1または2

この呪文をとらえたメンバーの肉体組織を鋼鉄化し、敵から受けるダメージを軽減する。攻撃力などが全然変化しないのが難点だ。この呪文だけは、ランクの高いタイプの方が、低いものより消費MPが低くなっている。つまり、より効果の大きいNinja 2 (#45)が消費MPが1、ランクの低いNinja 1 (#50)が消費MPが2という仕組みなのだ。やられやすい魔術師に有り難い呪文。

魔術師と盗賊が中盤で習得する。

Party Accuracy

56 効果 消費 MP 4

パーティのメンバー全員の弓に戦闘中だけ不思議な力を与え、命中率を 250 パーセントまで一気に引き上げるという呪文。一応、累積効果もある。パーティ全員にかかるという点がただの Accuracy よりも優れているが、同じ MP を 4 消費するなら、矢の威力も増す Party Arrow Flame の方が役立つはずだ。Accuracy と同様、III だけに登場する呪文である。

魔術師、修道士、戦士が中盤以降に習得可能。

Party Arrow Flame 1~2

14, 16 効果 消費 MP 2 または 4

パーティ全員の弓と矢に戦闘中だけ聖なる力を与え、1 では命中率を 50 パーセントとダメージを 15 ポイント、2 では命中率を 100 パーセントとダメージを 25 ポイントアップするというもの。累積効果もある。個人にしか効かない Accuracy や Arrow Flame、あるいはパーティ全体にかかるが矢の威力が上がらない Party Accuracy と違って、強敵が続出する終盤に大変役立つ。III だけに登場。

魔術師、修道士だけが身に付けることができる。

Protection 1~4

17~20 防御 消費 MP 1~4

味方のパーティ全員の着ている鎧に聖なる力の膜を被せるという呪文で、敵から受けるダメージが多少ではあるが減少する。累積効果がないので、先に 4 をかけていたのに後から 1 をかけたりすると、結局は 1 の効果しか得られないなどの不都合が生じる。気を付けたい。ランクによって、1 ポイント、3 ポイント、6 ポイント、10 ポイント、それぞれ鎧の性能が上がる。

僧侶が得意。遊騎兵と盗賊も 2 だけを中盤以降に覚えられる。

Quickness 1~4

9~12 効果 消費 MP 1~4

味方のパーティ全員の神経活動を活性化し、素早い動きが取れるようになるというもの。機敏さが増すので、味方の攻撃が敵にヒットしやすくなる。これも Protection 同様、累積効果はなく、先に強力なランクのものをかけておいてから後で弱いランクのものをかけると、結局弱い効果だけになってしまうので気を付けたい。敵が Binding をとなえてきたら、これで対抗することができる。

魔術師と修道士、戦士が習得できる。

Resurrection

44 治療 消費 MP 4

これをとなえた時点でパーティにいる死んだメンバーを生き返らすことができる。ただし1回に1人しか生き返らないので、複数の死者がいる時は何回もかける必要がある。もし死者の復活に失敗しても、何回もしつこくかけ直せば必ず生き返るので諦めないこと。この呪文は戦闘時以外にも、町の中、キャンプ中に使える。生き返った者はHPも満タンになるので、なかなかお得である。

僧侶と遊騎兵が中盤以降に習得する。絶対に覚えること！

Sleep

42 効果 消費 MP 2

敵の脳波に作用して、睡眠状態に陥らせる呪文。眠ったモンスターは攻撃も防御もとれなくなるので、一方的に打撃を与えることができる。ただし、かからない相手やかかっても途中ですぐ目を覚ます相手もいるので、この呪文をとなえたからといって気を抜いてはいけない。また、この呪文には累積効果がないので、複数回かけると、より深い眠りに就くというようなことはあり得ない。

僧侶と遊騎兵、盗賊が習得することができる。

Summon Elemental

48 特殊 消費 MP 4

パーティを見守ってくれている精霊を呼び出す呪文。これをとなえると、次のターンから精霊が戦闘に加勢してくれる。ただしこの呪文を使うためには、あらかじめ町のギルドで、3種の精霊のうちの1つを7番目のメンバーとしてパーティに加えておく必要がある。彼らはHPが0になるまでその戦闘に参加しているが、死んでもまた別の戦闘で復活する。精霊は不死身なのだ。

修道士が中盤に、魔術師と僧侶が終盤に習得する。

Summoning

57 特殊 消費 MP ?

真の勇者だけが身に付けることができる古代から伝わる聖なる呪文だ。ノームの地下墓地にいる偉大なる魔法使いがとなえ方を知っている他、地下世界のインプリングのハッチャリにも、この呪文の能力を授ける不思議なプールがあるという。冥界の王プルートの作ったある種のビーストに会うために、またウッド卿をある場所に呼び出すためにもぜひ覚えなければならない呪文だ。

職業に関係なくすべてのメンバーが習得できる。IIとIIIに登場。

Teleportation

43 防御 消費 MP 3

パーティ全体を強力な時空エネルギーで包み込み、安全な場所へと移してくれる呪文。戦闘時にのみ有効。敵が降伏してこず、挨拶も受け入れず、許しを乞うても認めてくれないが、どうしても戦いを避けたいという時には役に立つ。が、テレポートといっても、元来た道を1マス分バックするだけなので、決まった場所に出現する敵を乗り越えて進みたい時などには用を成さない。

僧侶のみが習得できる。

Transportation

54 特殊 消費 MP 2

パーティ全員を、今いる町から別の町へと、ワープで安全に運ぶ呪文。ただし目的地は、マテリアル・プレーンにある町だけに限られる。たとえば、マテリアル・プレーンにあるペンドラゴンの町から闇のプレーンのダークの町へはワープできないのである。もちろんダークの町から光のプレーンのライトの町へなどということもできない。なお、この呪文は町の中でしか使えない。

魔術師と修道士が中盤で習得できる。

Weakness 1~4

25~28 防御 消費 MP 1~4

敵の肉体に働きかけて筋肉を劣化するというもの。かかった敵は攻撃力が落ちるので、結果的に味方の受けるダメージが減少する。逆に敵がこれをかけてきた場合は、攻撃呪文を使ってその場をしのがなければ危険だ。また、この呪文には累積効果があるので、何回も立て続けにかけて敵を臍抜けにしてしまうことも可能だ。が、そんな手間をかけるなら一気に敵を倒した方が効率的だ。

僧侶が得意だが、魔術師と遊騎兵もある程度の習得が可能だ。

呪文(I&II)

I～IIIでは、呪文の番号などに若干の変更があるので、注意してもらいたい。たとえば、IIIで新しい呪文 Arrow Flame と Party Arrow Flame が登場するまで、IとIIにはその呪文番号に対応したところに、Strength という呪文があった。IIIでもまだ Strength の呪文のつもりで番号を入力すると、Arrow Flame などの呪文がかかってしまい、思わぬ結果につながったりする。特にこの変更点には気を付けた方がいいだろう。

また、IとIIでお世話になった#53の呪文 Vision は、IIIでは省略されてそのまま欠番になっている。#60の呪文はIだけに登場する特殊呪文である。

Strength 1~4

#13~16 効果 消費 MP 1~4

パーティ全員の肉体に働きかけて、筋力を増強する呪文。能力値の強さがアップするので、剣などの手持ちの武器で敵に与えるダメージが上がる。敵がこちらの筋力を弱める Weakness を使ってきたらこれで対抗できる。IとIIで登場。

Vision

#53 特殊 消費 MP 1

パーティの視力を高めて、マッピング時の視野を広げる呪文。荒野やダンジョンでキャンプを張って使うと、キャンプを抜けた時に、今いる場所の周囲が少しだけ余分に見えるようになる。持続性はない。IとIIで登場。

#60

#60 治癒 消費 MP ?

ブラック・ロードを倒し、オーブを破壊した者だけに授けられる伝説の聖なる呪文。となえると、パーティのメンバーの中で、老衰死した者を生き返らすことができる。Iだけに登場。

職業別習得呪文表

番号	呪文名	魔術師	僧侶	遊騎兵	悠道士	戦士	盗賊	呪文の効果	MP
1	HEALING 1		1	1				1~9pt. 回復	1
2	HEALING 2		3	4				1~27pt.	キズの回復
3	HEALING 3		5	6				1~57pt.	
4	HEALING 4		8	8				1~99pt.	
5	FIREFLASH 1	1		1	1			1~10pt. 打撃	
6	FIREFLASH 2	3		9	3			1~30pt.	一番速い敵に炎をあびせる。
7	FIREFLASH 3	4	9	2	6			1~60pt.	
8	FIREFLASH 4	7	10		8		13	1~100pt.	
9	QUICKNESS 1	1			10	6		1~10%増加	
10	QUICKNESS 2	3			14			1~30%	パーティ全員の敵に打撃を与える確率をふやす。機敏さ一丈
11	QUICKNESS 3	9				12		1~60%	
12	QUICKNESS 4	13						1~100%	
13	ARROW FLAME 1	2			7	9		命中率50% ダメージ15pt.アップ	
14	PARTY ARROW FLAME 1	4			12				個人又はパーティ全員の弓の命中率を高め、相手に与えるダメージをふやす。
15	ARROW FLAME 2	11				15		命中率100% ダメージ25pt.アップ	
16	PARTY ARROW FLAME 2	14							
17	PROTECTION 1		3					+1pt. 増加	
18	PROTECTION 2		6	7			10	+3pt.	パーティ全員のロイの強さをふやす。耐久力一丈
19	PROTECTION 3		9					+6pt.	
20	PROTECTION 4		14					+10pt.	
21	CONFUSION 1	5	2	9					
22	CONFUSION 2		5	12				敵を混乱させ、魔術を使う機会を失わせる。(魔力の強い敵に有効。)	
23	CONFUSION 3		7	15					
24	CONFUSION 4		12						
25	WEAKNESS 1	6	4	3					
26	WEAKNESS 2		7	11				敵の強さを奪い、攻撃力をへらす。	
27	WEAKNESS 3		12						
28	WEAKNESS 4		14						
29	BINDING 1		2	5					
30	BINDING 2		6	10				敵の動きを固定させる。空を飛ばすモンスターや形のない生き物に対して有効。	
31	BINDING 3		11						
32	BINDING 4		13						
33	MINDBLAST 1	6		13	9				1~5pt. 打撃
34	MINDBLAST 2	8	11		11			1~11pt.	精神力の打撃を敵全員に与える。
35	MINDBLAST 3	10			13			1~41pt.	
36	MINDBLAST 4	12			15			1~81pt.	
37	FLAMEBOLT 1	7	10	14				1~7pt. 打撃	
38	FLAMEBOLT 2	9						1~15pt.	火の玉を敵全員に与える。
39	FLAMEBOLT 3	11	13					1~31pt.	
40	FLAMEBOLT 4	14						1~66pt.	
41	CHARM	2					4	敵に友情を感じさせ、戦意を奪う。	
42	SLEEP		4	11			7	敵を眠らせてしまう。	
43	TELEPORTATION		8					戦場から全員を別の場所に移す。	
44	RESURRECTION		9	13				死んだ味方を一人生き返らせる。	
45	NINJA 2	8			4			本人を超人的な戦士に変身させる。	
46	FEAR	7						敵を恐れさせ、逃げ出させる。	
47	DISSOLVE	15						敵をゆっくり溶かしてしまう。	
48	SUMMON ELEMENTAL	12	15		7			精霊を呼出す。	
49	DISPEL UNDEAD		3	3				ゾンビ、がいこつ等を溶かす。	
50	NINJA 1	6			2			本人を超人的な戦士に変身させる。	
51	AWAKEN	8	1	7				眠っている仲間を起こす。	
52	MONSTER EVALUATION			5			3	その区域の敵のレベルを知る。	
53	VISION							周囲数百キロの視力を与える。	
54	TRANSPORTATION	5			3			パーティを町から町へ移動させる。	
55	ACCURACY	2			1	4		個人又はパーティ全員の弓の命中率を	
56	PARTY ACCURACY	7			5	10		250%まで引き上げる。	
57	SUMMONING	?	?	?	?	?	?	?	

第六章

アイテム・カタログ

凡例	129
WEAPON	130
WEAPON (I & II)	138
武器性能表	141
ARMOR	142
鎧性能表	146
SHIELD	147
盾性能表	149
BOW	150
弓性能表	153
POTION	154
特殊アイテム	156



アイテム・カタログ凡例

アイテム・カタログは大きく2つのパートに分かれている。

前半は Weapon、Armor、Shield、Bow、Potion をアルファベット順に並べて解説したもの。このうち、I と II だけにしか登場しない Weapon は、別扱いで P 138~140 にまとめて紹介した。

これらの武具類には、名前が同じで威力の異なるマジック・タイプといわれるものが多く存在する。たとえば「Sword +1」「Ring Mail +2」とかいう類だ。このタイプのものは魔法で清められた貴重な存在ということも手伝って、威力だけでなく店が買い取る値段や売値も高いものとなっている。が、基本的な構造などは普通のタイプとまるで同じなので、解説は普通タイプのところで一括して行ったということをお断りしておきたい。

なお、それぞれの武具の強さのランクが一目で分かるように、武具の種別に必要使用力と威力を並べた表を掲げておいた。

後半のパートは、冒険をクリアする上で重要な役割を果たす特殊アイテムの紹介コーナーである。一番目が I のアイテムとスクロール、次が II の、最後が III の紹介となっている。

両方のパートとも、それぞれの解説のデータ欄の見方などは、各コーナーの頭にまとめておいたので、そちらを参考にしてほしい。

ところで、アイテムは店に売ることができる。その場合、売られたアイテムはすぐに店の在庫となって、売りに出される。この時の値段は、町によってかなりの開きがあるのであえて載せなかった。が、だいたいにおいて、威力のあるものほど高くなるのは言うまでもない。

あと、余談になるが、不思議なのが店の在庫管理だ。時には売ったばかりの品物が延々と店に売りに出されないなどということが起こるのだ。まあ、こちらの売った物が、すぐ横で別の住民か何かに買われてしまったと考えて、これは無理にでも納得するしかないようだ。

WEAPON

各メンバーが武器を扱える能力は、強さと機敏さから導かれた使用力に左右される。この使用力はその武器に必要な値に満たない場合は、その武器を使えないということになる。**Strength(強さ)×2+Dexterity(機敏さ)=使用力**
 なお各武器解説は以下の要素から成り立っている。

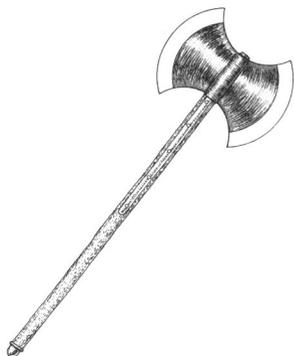
- ①武器名
- ②威力 (+タイプがある場合、個別に記述)
- ③使用力 (+タイプがある場合、個別に記述)
- ④解説



Axe

威力 9
 使用力 33

ごく普通の斧。長さ1メートルほどの堅い木の柄に、鉄製のよく磨かれた斧頭が付いている。力まかせに振り回して、敵に裂傷を負わせる武器で、一般的なソードと同程度の破壊力を有している。グレムリンが持っていることが多い。



Bardiche

威力 15
 使用力 57

長柄戦斧。長さ2メートルほどの木製の柄の先に、斧に似た両刃の鉄製頭部や、弓形の刃が付いているもの。かなり強力だが、振り回せる人間はほとんどいないという。ストーム・ジャイアントやハイ・デビルが持っていることが多い。



Club

威力 3, 4 (+1), 5 (+2)

使用力 9, 9 (+1), 12 (+2)

堅い木でできた棍棒。長さは70センチくらい。殴りつけた時の衝撃が増すように、先端部分には青銅性のバンドがはめられている。マジック・タイプもあるが、普通のスタッフくらいしか威力がなく、あまりありがたくない。

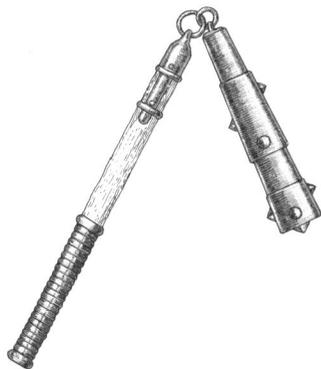


Dagger

威力 2

使用力 6

刃渡り25センチほどの鉄製の短刀。懐に忍ばせて持ち運べる大きさだが、その分威力もない。実戦ではナイフと同様、ほとんど役に立たない代物である。

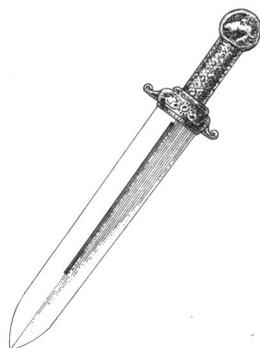


Flail

威力 6, 7 (+1), 8 (+2)

使用力 24, 15 (+1), 18 (+2)

殻竿状武器。長さ50センチほどの木の柄の先に、打殻具の1種の金属製の殻竿が付いていて、柄を振り回すことでこれを相手に当てる仕組みだ。マジック・タイプは、ペンドラゴンの町でも買うことができる。

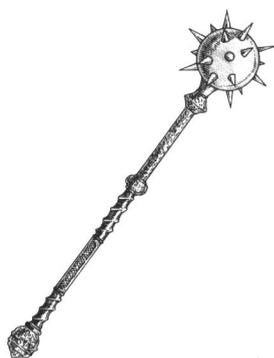


God Knife

威力 22

使用力 54

刃渡りが20センチくらいしかないナイフだが、刃に特殊な魔法がかけられているため、ちょっと触れただけでも相手は大きな傷を受ける。握りの部分には魔力の源である聖なる宝玉がはめられている。ニカデモスが愛用しているという。



God Mace

威力 23

使用力 57

天上界に住む神々が携帯しているといわれる伝説の鎚矛。長さ1メートルほどの銀製の柄の先に、同じく銀製のトゲのついた球が取り付けられている。巨人族の神々が使うだけになりに重く、普通の人間では到底振り回すことはできない。



God Sword

威力 25

使用力 60

この世に存在する中で最強の武器。天上界の神神の中でも特に選ばれた者たちが携帯しているといわれているが、まだ誰もその姿を確認した者はいない。オリハルコンを鍛え抜いて作られている。刃渡りが2メートル半もある長剣だ。



Halberd

威力 15, 16(+1), 17(+2), 20(+5), 21(+6)

使用力 60, 39(+1), 42(+2), 48(+5), 51(+6)

長槍斧。全長2メートルほどの木の棒の先に刃渡り20センチの鋭い槍先と斧頭が付いた、槍と斧を兼用した武器。通常武器の中ではもっとも強力。ウッド卿もマジック・タイプの+6のものを愛用している。Halbred とか Halbard ともいう。



Hammer

威力 7

使用力 27

長さ1メートルくらいの本の柄の先に、鉄でできた鎚が付いている。身体表面を傷つける刃の付いた武器と違って、身体芯や骨に大きなダメージを与えられる。無骨だが頼りになる武器だ。バーバリアン、スモール・デビルなどが所有。

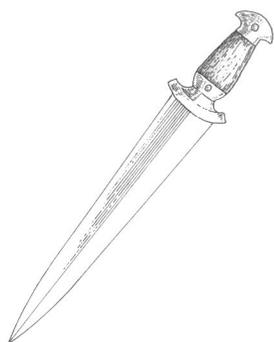


Heavy Mace

威力 10

使用力 39

柄の先にトゲ付の鉄球が乗っている鎚矛メイスの強力版。こちらは鉄球ではなく、ぎざぎざのある厚い銅板が軸を囲むように取り付けられている。軸も銅でできており、当たればかなりの衝撃だ。ドワーフ・ロードが手にしていることが多い。



Knife

威力 1, 2 (+1), 3 (+2)

使用力 3, 3 (+1), 6 (+2)

いわゆるナイフ。本来は食べ物を調理したり、小動物を切ったり、物を細工したりするのに使う。マジック・タイプもあるが、刃渡り20センチしかないために威力もなく、全然お勧めできない。魔法のかかったゴッド・ナイフなら話は別だが……。



Large Axe

威力 12

使用力 48

全長1メートル半もある巨大な戦闘用斧。刃だけでなく柄の部分も鋼鉄できており、その分衝撃が持ち手の側に吸収されにくく、威力を存分に発揮できる。一般的なキャラクターは、このクラスが、使用できる武器のほぼ上限になるはずだ。



Large Spear

威力 12

使用力 45

全長3メートルの長槍。先端には、鋼鉄製の鋭い刃が付いており、柄の中軸にも鉄製の芯が通されている。威力はラーズ・アックスと同じだが、力で振り回す斧と違ってこちらは結構軽いので、使用力が低く設定されている。



Long Sword

威力 14

使用力 54

戦士にうってつけの華麗なる武器、長剣。長さは約1メートル半。斧に比べれば大きさ、重さともに扱いやすいが、それでもかなりの怪力で勢いをつけて振り回す必要があるので使用力は大きい。なにせ巨人トロールが使うほどの武器なのだ。



Mace

威力 4

使用力 12

棍棒のように振り回して相手を殴打する鈍矛。長さは80センチほど。木製の柄の先端にはトゲの突き出た巨大な青銅製の球が取り付けられている。ただ無闇に振り回すだけでよく、使うのに大した技術もいらないので、レベルの低い者向きである。



Pike

威力 13

使用力 51

長槍の一種。スピアの槍先が細く鋭く、もっぱら相手を刺すために作られているのに対して、こちらは槍先が大きくて刃の肉厚もかなりある。つまり刺すだけでなく、振り回すことで矛や斧に似た効果を得られるのだ。デーモンが愛用している。



Short Sword

威力 6

使用力 21

刃渡り 70 センチほどの短剣。軽くて扱いやすいので、序盤では特にお世話になることと思う。が、淋しいことに、破壊力はスUNCHAKMみたいな武器フレイルと変わらない。刃が普通の鉄で作られていて、焼き入れが甘いのも原因のようだ。



Small Axe

威力 4

使用力 15

柄の部分が木製で、刃先が鉄製の小型斧。長さが 50~70 センチしかないので、振り回す以外に、トマホークのように投げて使われることがある。もちろん使い捨てというわけではないので、皆、使用後は回収に当たっているらしいが。



Spear

威力 8, 9 (+1)

使用力 30, 21 (+1)

いわゆる長槍だ。堅い木を真っ直ぐ丹念に削って作った長さ 2メートルの柄の先に、鉄製の細く鋭い刃が付いている。投げて使うこともある。通常タイプはザナドゥでも買え、マジック・タイプはダーク・ドワーフから手に入れることができる。



Staff

威力 5

使用力 18

魔術師のような非力の者が好んで使う杖。とは言っても歩行補助や魔法の道具ではなく、鉄でできているので、殴打を加えたり、敵の剣を喰い止めたりができる。立派な武器なのだ。もちろん力のある者が、メイス代わりに使っても効果的だ。



Sword

威力 9, 10(+1), 11(+2), 13(+4), 14(+5),
15(+6), 19(+10)

使用力 36, 24(+1), 27(+2), 30(+4), 33(+5),
36(+6), 45(+10)

ポピュラーな長剣だが、マジック・タイプのは力がなくても持てて、攻撃力もあるのでじつに頼りになる。巨人族や悪魔族が持つことが多い。



Trident

威力 11

使用力 42

その昔、海の神ポセイドンが愛用していたと伝えられる三叉の矛。1度の打撃で3箇所が傷付くので、なかなか効果的だ。金に余裕があるならペンドラゴンの町で序盤にこれを買うといい。またダーク・ノームたちが身に付けていることも多い。

WEAPON(I&II)

ここではIとIIだけに登場し、IIIに出てこなかった武器を取り上げた。なお各解説のデータ欄の要素は、IIIの武器解説と同じく、①武器名 ②威力（+タイプがある場合、個別に記述）③使用力（+タイプがある場合、個別に記述）④解説 の順序となっている。

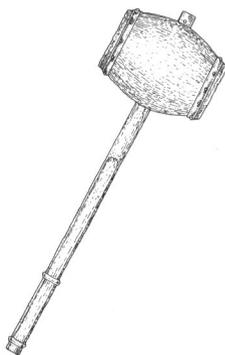


God Axe

威力 24

使用力 58

巨人の神々が使うオリハルコン製の斧で、長さが2メートルもある。神々はこれを片手で軽々と振り回すことができるという。

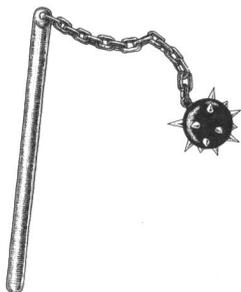


Maul

威力 10

使用力 42

長さ 120センチほどの巨大な木槌で、頭部の内側には鉛の重しが仕込んである。これで頭など叩かれようものならひとたまりもない。



Morning Star

威力 12

使用力 50

殻筭状武器フレイルの一種で、金属製の柄と結ばれた鎖の先にトゲ付の球体に取り付けてある。振り回すことで相手を殴打する仕組みだ。柄だけで80センチはある。



Pitch Fork

威力 8

使用力 32

干し草を投げるのに使う長さ 130 センチほどの熊手。頭部が二叉のものと同三叉のタイプがある。柄は木製で頭部は鉄製。槍と同じように使う。

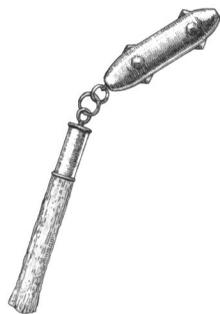


Small Club

威力 1

使用力 6

樫の木の丸太をそのまま削って握りやすくした棍棒。わずか 50 センチの長さで、威力も当然小さい。



Small Flail

威力 3

使用力 14

穀竿状武器フレイルの小型版で、柄の長さはたった 40 センチ、先端の可動部分も 30 センチほどしかない。よほど急所を狙わない限り、相手を倒すのは難しい。



Small Hammer

威力 5

使用力 20

柄の部分は木製だが、先端は鉄でできているいわゆる金槌。戦闘用なので、頭部の片側は鋭く尖らせてある。



Small Mace

威力 2, 3 (+1), 4 (+2)

使用力 10, 2 (+1), 6 (+2)

柄の先に金属製の球が付いた、殴打武器メイスの小型版。長さは60センチくらい。マジック・タイプもあるが実用には耐えない弱さだ。



Small Staff

威力 2

使用力 8

普通のスタッフの長さ1メートルほどの金属製なのに、これは80センチしかなく、それも堅い木製なのだ。

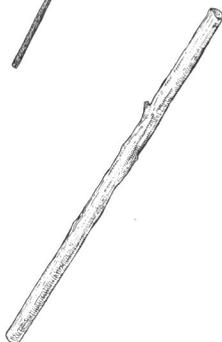


Spetum

威力 14

使用力 56

全長2メートルの長槍。一般的な穂先に加えて、その左右から小さな補助刃が出ている。これで刺されるとかなりひどい傷口になる。攻撃力は長剣と同じ。



Stick

威力 0

使用力 2

なんと、攻撃力は素手と変わらない!! つまり、持つだけムダということだ。ただの木の棒である。

武器性能表 ※使用力 = Strength × 2 + Dexterity

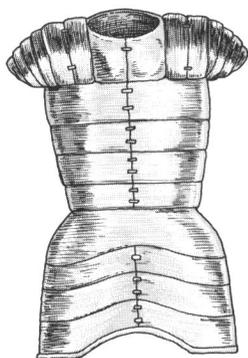
タイプ	威力 使用力		タイプ	威力 使用力	
Knife	1	3	Knife + 1	2	3
Dagger	2	6	Knife + 2	3	6
Club	3	9	Club + 1	4	9
Mace	4	12	Club + 2	5	12
Small Axe	4	15	Flail + 1	7	15
Staff	5	18	Flail + 2	8	18
Short Sword	6	21	Spear + 1	9	21
Flail	6	24	Sword + 1	10	24
Hammer	7	27	Sword + 2	11	27
Spear	8	30	Sword + 4	13	30
Axe	9	33	Sword + 5	14	33
Sword	9	36	Sword + 6	15	36
Heavy Mace	10	39	Halberd + 1	16	39
Trident	11	42	Halberd + 2	17	42
Large Spear	12	45	Sword + 10	19	45
Large Axe	12	48	Halberd + 5	20	48
Pike	13	51	Halberd + 6	21	51
Long Sword	14	54	God Knife	22	54
Bardiche	15	57	God Mace	23	57
Halberd	15	60	God Sword	25	60

ARMOR

各メンバーが防具を扱える能力は、強さの能力値に左右される。この能力値がその防具に必要な使用力の値に満たない場合は、その防具を使えないということなのだ。

なお各防具解説は以下の要素から成り立っている。

- ①防具名
- ②防御力（+タイプがある場合、個別に記述）
- ③使用力（+タイプがある場合、個別に記述）
- ④解説

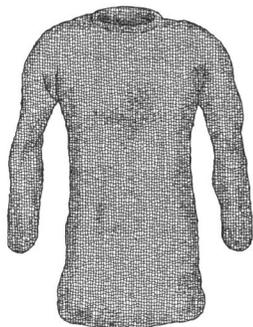


Banded Mail

防御力 9

使用力 18

帯状になった鉄板を針金風の留め金で結んだ強力な鎧。多少の動きにくさはあるが、鉄板の継ぎ目にうまく剣の先などを突っ込まれない限り、滅多なことではダメージを喰らわない。普通の人間が着けられる中では、もっとも頼りになる。



Chain Mail

防御力 7, 8 (+1), 9 (+2)

使用力 14, 10 (+1), 12 (+2)

細くて耐久力のある針金で編み上げた服だ。動きやすく切られ強いが、刺されると装甲が破れることがある。殴られるのにも弱い。通常タイプはオーバー・ロードやバンパイアなどが使っている。最強の+2タイプはウッド卿の御用達だ。

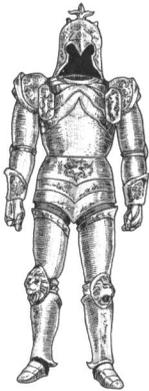


Clothing

防御力 1, 2 (+1)

使用力 2, 0 (+1)

町の住人たちがまとっている薄くて目の荒い麻製の服だ。ほんの気持ちだけ傷が浅くなるようだが、所詮は裸に毛が生えた程度。こんなものはさっさと脱いで、せめてレザーくらいを身に着けたい。マジック・タイプも頼りない。



God Armor

防御力 11

使用力 16

チタンとオリハルコンの合金で作られた最強の鎧。神々は、これにさらに聖なる魔法で薄い防護膜を被せて使用しているという。使用力もそんなに大きくないので全員に着せたいところだが、残念ながらほとんどお目にかかることはない。

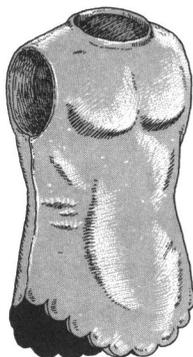


God Robes

防御力 10

使用力 14

軽くて強靱なクモの糸で編まれた神々の普段着。単なる布のように見えるが、衝撃を吸収する魔法もかけられており、耐久力はプレート・メールに匹敵する。なぜか、悪の魔王ニカデモスもこの衣を身に着けている。

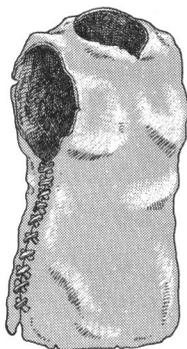


Hard Leather

防御力 4

使用力 8

牛の皮を繋ぎ合わせたものの表面に、何重にもニカワを厚塗りして耐久度を増した防具。下級のモンスターが着けていることが多い。リング・メイルに近い防御力があるので、序盤でぜひ手に入れておきたいものだ。



Leather

防御力 3, 4 (+1), 5 (+2)

使用力 6, 2 (+1), 4 (+2)

丁寧になめされた牛皮で作られた軽い防具。ある程度の柔軟性がある動きやすいのだが、防御力はかなり劣る。とりわけ殴られたり刺されたり攻撃には弱い。+1のマジック・タイプはどういうわけかスモール・ドラゴンが着ている (!?)。

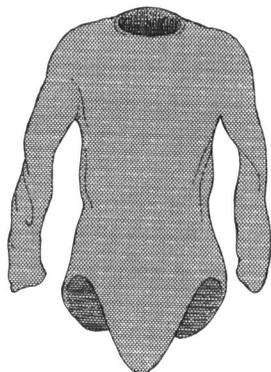


Plate Mail

防御力 10

使用力 20

1枚の分厚い銅板から打ち出された通常タイプでは最強の鎧。防御力を重視したあまり、重さも並みでなく、筋力が十分ないと着こなせないのが難点だ。大量の銅を使い、作るのにも手間がかかることから、実際にはあまり出回っていない。



Ring Mail

防御力 5, 6 (+1), 7 (+2)

使用力 10, 6 (+1), 8 (+2)

直径わずか7ミリの鉄製の輪と輪を次々と糸で繋げていって、編み上げた防具。通常タイプはバレー・ジャイアントやドワーフ・ロードが、マジック・タイプは上級の悪魔族やウィザードが愛用している。



Robes

防御力 2, 3 (+1)

使用力 4, 0 (+1)

木綿の布を何枚か重ね縫いしてある服。僧侶や魔術師が町中で好んで着たりするが、戦闘に出掛けるにはあまり適していない。ペンドラゴンでも売っているマジック・タイプは、レザー並みの防御力があるので、序盤にはいいかもしれない。

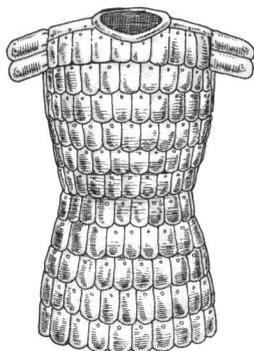


Scale Mail

防御力 6

使用力 12

2センチほどの鱗状の薄い鉄板を、レザーの上に貼り付けた鎧。レザーの動きやすさと、鉄板による防御力が組み合わせあったなかなか合理的な防具だ。ダーク・ドワーフやデーモンなど、悪の要素が強い者が好む傾向にある。



Splint Mail

防御力 8

使用力 16

5センチ角の少し厚めの鉄板をモザイクの要領で重ね合わせた鎧。そこそこの動きやすさがあるが、装甲も厚いので、中盤以降はぜひ手に入れておきたい。クラウド・ジャイアントは、この他の鎧を気に入っているようだ。

鎧性能表 ※使用力 = Strength

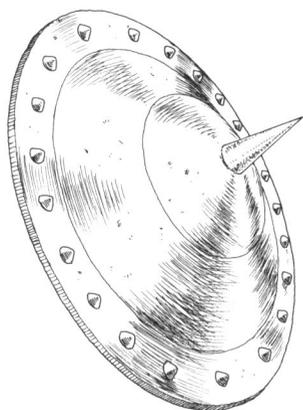
タイプ	防御力	使用力	タイプ	防御力	使用力
Clothing	1	2	Cloth + 1	2	0
Robes	2	4	Robes + 1	3	0
Leather	3	6	Leather + 1	4	2
Hard Leather	4	8	Leather + 2	5	4
Ring Mail	5	10	Ring Mail + 1	6	6
Scale Mail	6	12	Ring Mail + 2	7	8
Chain Mail	7	14	Chain Mail + 1	8	10
Splint Mail	8	16	Chain Mail + 2	9	12
Banded Mail	9	18	God Robes	10	14
Plate Mail	10	20	God Armor	11	16

SHIELD

各メンバーが盾を扱える能力は、強さの能力値に左右される。この能力値がその盾に必要な使用力の値に満たない場合は、その盾を使えないということだ。盾は全部で20種類あり、防御力・使用力も1~20まで1刻みになっている。

各盾解説は以下の要素から成り立っている。

- ①盾名
- ②**防御力** (+タイプがある場合、個別に記述)
- ③**使用力** (+タイプがある場合、個別に記述)
- ④解説

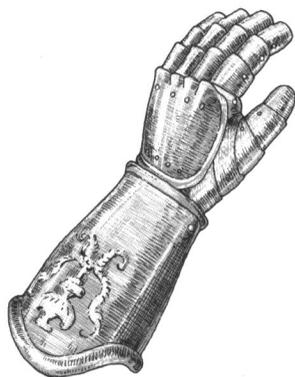


Giant Shield

防御力 16, 17 (+1), 18 (+2), 19 (+3)

使用力 16, 17 (+1), 18 (+2), 19 (+3)

トロール族や巨人族など、身体の大きい者が好んで使う盾。直径120センチの銀製の円盤で、中央にはそれ自体武器になりそうな鋭い突起が付いている。神々が使うものを除けば、この世に存在する中で、もっとも強力な盾といえるだろう。



Glove

防御力 1

使用力 1

剣と反対の手にはめて、振り降ろされた敵の武器を払ったりする防具。単なる小手と違って、まともに刃を止めるのが役目なので全体が鉄製という念の入れようだ。ただし小さいので、強大な武器の前では何の用も成さない。

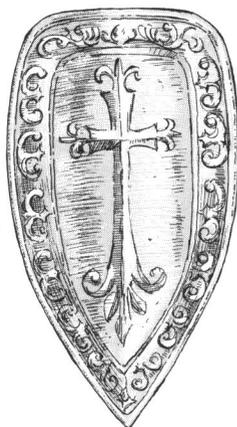


God Shield

防御力 20

使用力 20

オリハルコンの原石を1枚板のまま薄く削って、表面に天界の生き物や風景を彫刻した貴重な盾。彫刻に込められた魔力の影響で、さらに強力な防御力が得られるという。これを手にする者は、神神の中にも数人しかいないと噂されている。

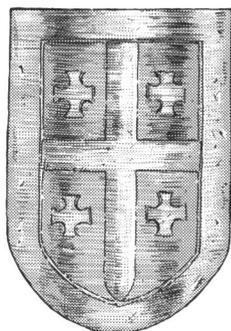


Large Shield

防御力 12, 13 (+1), 14 (+2), 15 (+3)

使用力 12, 13 (+1), 14 (+2), 15 (+3)

縦の長さが1メートル余りの大型の盾。圧延した銅製の板に湾曲を付けたもので、中央には聖なる十字架が形取ってある。マジック・タイプではこの十字架が形式的ではなく、本当に清められた物になっている。ドワーフが好む盾である。

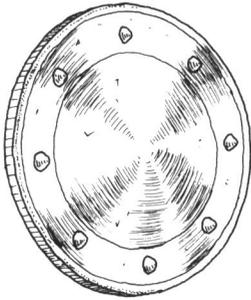


Medium Shield

防御力 8, 9 (+1), 10 (+2), 11 (+3)

使用力 8, 9 (+1), 10 (+2), 11 (+3)

厚い鉄板を長方形の形に切り出し、動きやすいように左右の下側に丸みを持たせた中型の盾。長さ80センチ。通常タイプはペンドルトンなどで簡単に買える。マジック・タイプは僧侶や遊騎兵が好み、荒野で持ち歩いているのをよく見掛ける。

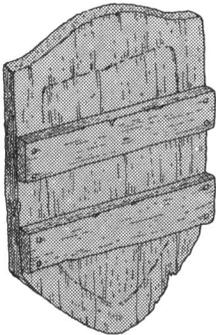


Small Shield

防御力 4, 5 (+1), 6 (+2), 7 (+3)

使用力 4, 5 (+1), 6 (+2), 7 (+3)

直径 60 センチほどの円盤型の盾。青銅の板を丸く切り出したものだが、衝撃吸収力が弱くて冒険者泣かせときている。+2 のマジック・タイプをベンドラゴンで買えるが、早めにミディアム・シールドを手に入れて、この型とはおさらばしよう。



Wooden Shield

防御力 2, 3 (+1)

使用力 2, 3 (+1)

樫の木の 1 枚板にニカワを重ね塗りして強度を増した盾。大きさは約 1 メートルと不足はないのだが、悲しいかな木製。時には敵の剣が盾を突き抜けたりして危ないこと、この上ない。やはり、ミディアム以上のタイプでないと不安が残る。

盾性能表 ※使用力=Strength

タイプ	威力	使用力	タイプ	威力	使用力
Glove	1	1	Medium Shield+3	11	11
Wooden Shield	2	2	Large Shield	12	12
Wooden Shield+1	3	3	Large Shield+1	13	13
Small Shield	4	4	Large Shield+2	14	14
Small Shield+1	5	5	Large Shield+3	15	15
Small Shield+2	6	6	Giant Shield	16	16
Small Shield+3	7	7	Giant Shield+1	17	17
Medium Shield	8	8	Giant Shield+2	18	18
Medium Shield+1	9	9	Giant Shield+3	19	19
Medium Shield+2	10	10	God Shield	20	20

BOW

IとIIになかった武具で、IIIで新しく加わったものに、弓がある。

各人がその弓を扱うためには、能力値の強さと機敏さを足したものが弓の使用力を越えている必要がある。使用力 = Strength(強さ) + Dexterity(機敏さ)

各弓解説は以下の要素から成り立っている。

- ①弓名
- ②威力 (+タイプがある場合、個別に記述)
- ③使用力 (+タイプがある場合、個別に記述)
- ④解説

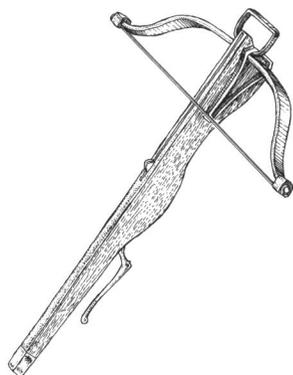


Compound Bow

威力 10, 11 (+1), 12 (+2)

使用力 18, 20 (+1), 22 (+2)

強度の異なる木材を複数枚重ね合わせた合板弓。矢をつがえる力がそんなに必要でないわりに、飛距離・破壊力ともにまあまあ。頼りになるがなかなか手に入らない。終盤まではもっと淋しい弓矢で我慢しなくてはならないだろう。



Crossbow

威力 17, 19 (+2)

使用力 32, 36 (+2)

普通のキャラクターが使える弓の中では、ほぼ最上級に位置する。一般的な弓と異なり、弦を引くのも機械的で、銃のように構えられるのが便利だ。弩弓ともいう。これがあれば Arrow Flame の呪文なしでも、強敵などが一撃で始末できる。

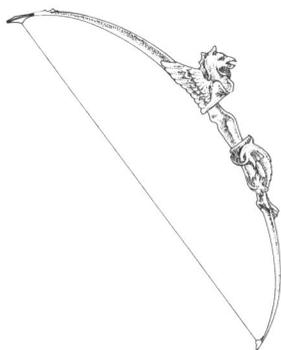


Gnome Bow

威力 13

使用力 24

ノーム族は弓作りの名手として知られているが、これなどまさに彼らの技術力の結晶といえよう。小型ながら動物の腱で柄の裏打ちがされているなど作りが精巧で、威力も絶大だ。地下墓地のどこかに1組みだけ隠されているという。

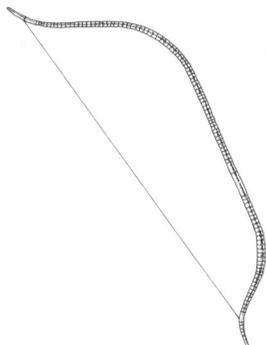


God Bow

威力 20

使用力 38

伝説の大木、世界樹の枝をぜいたくに使い、クモの糸をよって弦にした神々御愛用の名弓。柄の部分にはめ込まれた像の魔力で、解き放った矢は確実に相手の急所へと導かれる。実物を見た者はほとんどいないという。

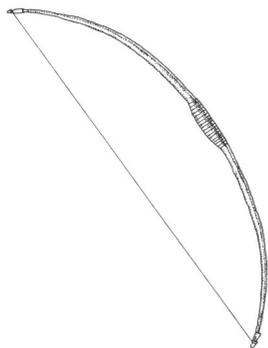


Long Bow

威力 14, 15 (+1), 16 (+2)

使用力 26, 28 (+1), 30 (+2)

弦の長さが2メートルにも達する巨大な弓。引く時に柄が地面に当たらないよう、射手は下の方を持たなければならない。そのため、力の配分を考えて本体はわざと非対称形にしてある。ノーム・ボウとクロスボウの中間の威力がある。

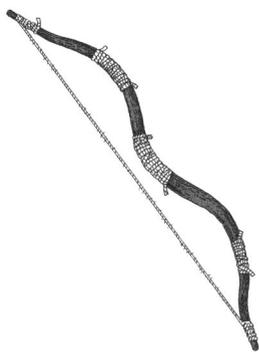


Medium Bow

威力 7, 8 (+1), 9 (+2)

使用力 12, 14 (+1), 16 (+2)

樫の木1本だけで作られたシンプルだが威力のある中堅の単弓。中盤以降は、このクラスより上の弓をもっていないとかなり苦戦を強いられる。もし手に入れたら、盗賊や魔術師など、弓がうまいメンバーから、順番にこれに変えていきたい。

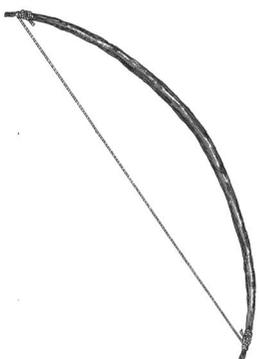


Old Bow

威力 18

使用力 34

かつて戦いの神アーレスがノーム族に魔法の弓の作り方を教えた時に、最初にできてきた伝説の古弓。ノームの地下墓地で試練を受け、真の勇者だと認められれば、彼らが授けてくれる。クロスボウ並みに強力だが1本しか現存しない。

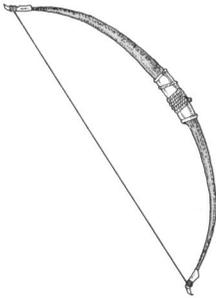


Self Bow

威力 1, 2 (+1), 3 (+2)

使用力 0, 2 (+1), 4 (+2)

ありきたりの木の棒に、太めの木綿糸を弦として渡しただけの、極めて弱い単弓。ペンドルトンなどいくつかの町で売られている他、ダーク・エルフが使っているものを奪ったりして手に入れることができる。



Short Bow

威力 4, 5 (+1), 6 (+2)

使用力 6, 8 (+1), 10 (+2)

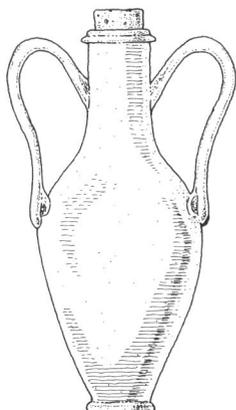
櫛の木で作られた単弓で、セルフ・ボウよりも小さいが、威力はそれ以上にある。+2のマジック・タイプは、ノーム族の首都ロッキー・ヒルズやデルターで売られている。またノーム・メイジが愛用していることでも知られている。

弓性能表 ※使用力 = Strength + Dexterity

タイプ	威力	使用力	タイプ	威力	使用力
Self Bow	1	0	Compound Bow + 1	11	20
Self Bow + 1	2	2	Compound Bow + 2	12	22
Self Bow + 2	3	4	Gnome Bow	13	24
Short Bow	4	6	Long Bow	14	26
Short Bow + 1	5	8	Long Bow + 1	15	28
Short Bow + 2	6	10	Long Bow + 2	16	30
Medium Bow	7	12	Crossbow	17	32
Medium Bow + 1	8	14	Old Bow	18	34
Medium Bow + 2	9	16	Crossbow + 2	19	36
Compound Bow	10	18	God Bow	20	38

POTION

Healing Pot



呑むと身体のダメージが回復する治療薬。その製法は謎に包まれているが、だいたい次のような方法ではないかと噂されている。

まず、生命力に富んだマムシの一種アスプを生きたままアルコールに漬けて殺し、その死体を陰干しにしたものを粉状に粉碎。それに各種の薬草や、不老長寿の伝説で知られる泉の水などを加えて、何日間も煎じるとできあがる。

治療薬は、小さな薬瓶に入れられて町の武具屋で売られており、また戦闘などで敵を倒すと、その持ち物の中に発見することもできる。

難点は1瓶が1人分に過ぎないという点だ。持ち物が1人9つまでしか持てない実情を考えると、これは辛い。なお治療薬には、効力に応じて1から10までの10種類があり、番号の大きいものほど効果も大きくなっている。

治療薬の効能

治療薬	HP回復量	傷の回復	対応する呪文
Healing 1	1	軽傷×1	Healing 1
Healing 2	4	軽傷×1	
Healing 3	9	軽傷×1	
Healing 4	16	重傷×1, 軽傷×2	Healing 2
Healing 5	25	重傷×1, 軽傷×2	
Healing 6	35	重傷×1, 軽傷×2	
Healing 7	49	喪失部分×1, 重傷×1+軽傷×1	Healing 3
Healing 8	64	喪失部分×1, 重傷×1+軽傷×1	
Healing 9	81	喪失部分×1, 重傷×1+軽傷×1	
Healing 10	100	喪失部分× α	
			Healing 4

Magic Pot



呑んだ者のMPを上限值まで回復する魔法薬。

奥義を究めた魔術師たちの手で、特殊な薬草や高価な宝石を砕いた粉などを混ぜ合わせて作られているというが、その正確な製法は完全に秘密のベールに包まれている。

魔法薬は治療薬と同様に、町の武具店で買い求められる他、敵の魔術師などを倒すことでも手に入れることができる。

この薬もまた、1人あたり1瓶を使わなければならない。なお、魔法薬には効力に応じて1から10までの10種類があり、それぞれに番号が付けられている。番号の大きいものほど効果の方も大きい。

魔法薬の効能

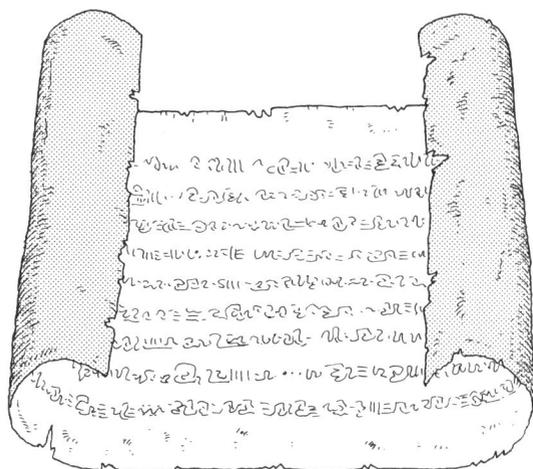
魔法薬	MP回復量
Magic 1	3ポイント
Magic 2	6 //
Magic 3	9 //
Magic 4	12 //
Magic 5	15 //
Magic 6	18 //
Magic 7	21 //
Magic 8	24 //
Magic 9	27 //
Magic 10	30 //

特殊アイテム

ファンタジー・シリーズの最終目的は、悪の大王ニカデモスを倒すことにあるが、そのためには途中でいくつものアイテムを集めなくてはならない。ここでは、ゲームを攻略するうえで欠かすことのできないその種の特殊なアイテムの主なものを、シリーズの第1作目IからII、IIIと順を追って紹介してみた。

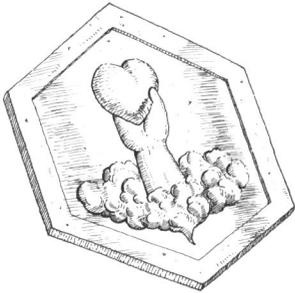
特殊アイテムと並んで重要なものに、冒険のヒントが書かれた巻物のスクロールがあるが、それも合わせて解説した。ただし、内容をすべて明らかにしてしまうとゲームの興味が半減する恐れがあるので、あくまで表面的な解説にとどめてあるという点をお断りしておきたい。

スクロールにはIでは1~20、IIではA~N、IIIではI~XVIの番号がそれぞれ振られている。さらに、全部ではないが、スクロール・タイトルがあるものにはそれも併記しておいた。一部のスクロールは町で買うことができる。



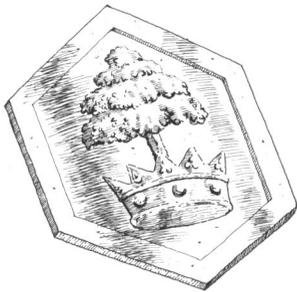
特殊アイテム(I)

Iでは、ニカデモスの配下ブラック・ロードを倒すことが最終目的だ。が、そのためには途中で、ルーンという聖なる紋章を集め、全島に散らばった9つの魔法のリングを探さなければならない。この他Iには、特定の扉を開けるための鍵や、魔法のワンドなどが登場する。また冒険をクリアすると、Gold Box, Golden Ox, Gold Axeの3つの宝を、神から授かることができる。



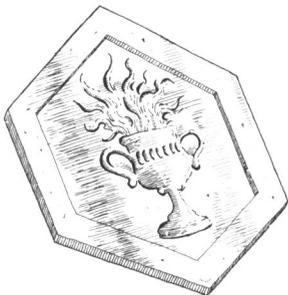
Air Rune

恐らく最初に手に入るであろう空気の紋章。これらルーンの紋章は、正確にはアイテムというよりも印のようなものである。見つけると、身体にその形が焼き付くのだ。したがって、売ったり渡したりはできない。ドワーフのダンジョンにあり。



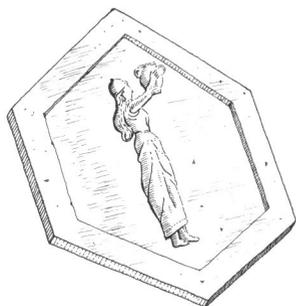
Earth Rune

地理的には2番目に見つかるのだが、手に入れるのは3番目になるであろう大地の紋章。ジェルノアの僧院の一室で堅い箱に入れられて守られている。この箱はどうしても鍵が開かないのだが、そんな時は箱を燃やすに限る。



Fire Rune

トカゲ人間のダンジョンで得られる。この火のルーンの印がある者は、火を使う資格が得られる。つまりこちらを見つけて初めて、ジェルノアの僧院にある大地のルーンの箱を燃やしに行けるというわけだ。



Water Rune

ダンジョンで普通に見つかる最後のルーン。これで4つのルーンがすべて揃うわけだ。ウッド卿の城の一室にあるが、部屋に入ろうとすると水に押し流されてしまう。じつは地上にある3つのマジック・プールに入っておけば部屋に入れるのだ。



Ring #I ~IX

かつて偉大な9人の魔術師が、ニカデモスに対抗するために作った魔法の指輪。3つはJ・R・トルロキンの城に、3つはブリーブのダンジョンに、2つはドスネビアの寺院に、最後の1つはファンタジアの町で雑貨として売られている。



God Rune

神々がオリンピアで授けてくれるもっとも神聖なルーン。4つのルーンと9つのリングを手に入れ、前もって必ず神託所でスコアを確認しておかないともらえない。さあ後は、宿敵ブラック・ロードを倒しに行くだけだ！

スクロール(I)

1 ジェルノアの歴史 (その 1)

ジェルノア島が 100 年近く外界から孤立した存在だったことなどが書かれている。この外界への無知・無関心が災いして、ニカデモスの悪の軍団が攻め込んで来た時、ジェルノア島はわずか数日で陥落してしまったという。

このスクロールは、ドワーフのダンジョンやジェルノアの僧院、ウッドヴィルなどで手に入る他、スタート地点のペルノアでも買うことができる。

2 ジェルノアの歴史 (その 2)

ニカデモスの軍団に抵抗して、9 人の魔術師が立ち上がったという。彼らは 9 つの魔法のリングを作って力を結集しようとしたが、事前に計画が洩れ、ニカデモスに捕まってしまった。

このスクロールも #1 と同じ方法で手に入る。

3 ジェルノアの歴史 (その 3)

ジェルノア島を制圧したニカデモスは、9 人の魔術師に邪悪な呪文をかけて彼らをブラック・ナイトなる悪の戦士に変えてしまったという。その後彼らは、ニカデモスの腹心の部下として仕え、全土に恐怖を振りまいているらしい。

これも #1 と同様の方法で手に入れることができる。

4 ジェルノア新聞

新聞の形式を取ったスクロールだ。J・R・トルロキン城に 3 つの魔法のドアが取り付けられたことが、賢者フィルモンからの知らせという形で紹介されている。ドアの種類は書かれているが、詳しい情報は報告されていない。

ウッドヴィルの隠し部屋で見つけることができる。

#5 マジック・プール

地上に3箇所あるマジック・プールのことが説明されている。プールは太古の昔に神々が造ったものだという。ちなみに、1つはパインヴィルの町の西北部に、1つはトロールポートの町の西北部に、1つは西にある謎の町ファンタジア(町番号は8)の近くの海上にある。プールに入ると特定の能力値が上がる。

トカゲ人間のダンジョン、ウッドヴィルなどで手に入る。

#6 J・R・トロールキン

ニカデモスがこの島に攻めて来た時に、ジェルノア連合軍の下級士官トロールキンが味方を裏切って9人の魔術師のことをニカデモスに密告したと書かれている。この功績で、トロールキンはニカデモスからJ・Rの称号と大きな城を与えられたという。ウッド卿の城で見つけることができる。

#7 9つのリング

悪の軍団に抵抗を試みた魔術師が作った9つの魔法のリングは、その後ニカデモスの手に渡ったが、現在そのうちの3つがJ・R・トロールキンの城に、3つがドスネビアの寺院に保管されているという。あとの3つについては、不明だとしか書かれていない。

このスクロールはウッド卿の城で手に入る。

#8 ドワーフのダンジョン

ペルノアの町の西南にあるドワーフのダンジョンについて紹介。15年前にオーク族がそこに攻め込んできて以来、そのダンジョンにはオーク族の司令部が置かれているという。このスクロールではまた、ドワーフの指導者にキルモアという人物がいることが分かる。

#9 ジェルノアの僧院

パインヴィルの町の西北にある僧院についての説明。この僧侶は旅人に親切だという。また、予言の能力を備えた僧院長がいるが、数人の僧侶しか会うことが許されていないともいう。

#10 トカゲ人間のダンジョン

グリーンヴィルの町の近くに、トカゲ人間たちの棲むダンジョンがあると書かれている。彼らは野蛮で、近隣の部落を襲っては、女子供をさらったり、略奪を繰り返しているという。そこには他にも、邪悪な生き物がいるらしい。

ジェルノアの僧院の僧院長からもらうことができる。

#11 ウッドヴィル

ウッド卿の名前を採ったウッドヴィルの町についての説明。かつてはジェルノアの主要都市だったが、今ではその町の路上を盗賊や浮浪者、怪物が闊歩しているという話だ。

#10と同様、ジェルノアの僧院の僧院長から手に入れることができる。

#12 ウッド卿の城

島の中央部の山中、ホビトンの町のすぐそばにウッド卿の城があると書かれている。善良なる市民の守護神として知られる卿の城は、かつては安住の地だったが、最近は怪物たちから頻繁に攻撃されているという。

ウッドヴィルにいる僧院長に挨拶をすると、もらうことができる。

#13 J・R・トロルキンの城

9人の魔術師をニカデモスに売ったJ・R・トロルキンの居城についての報告。ちなみにその城は、ジェルノア島の西の端、大きな川のほとりに位置している。J・Rとその部下たちは非常に好戦的で、また、城に入って無事出てきた者はごくわずかだという。

このスクロールはウッド卿の城で手に入れられる。

#14 ブリーブのダンジョン

謎々とジョークを好む生物ブリーブたちのことが分かる。ここでは詳しく書かれてないが、そのダンジョンはジェルノア島東北部の海上の小島にある。ブリーブは3種類いて、ある者は常に正直だが、ある者はそうでないという。

ウッドヴィルの、とある隠し部屋で見つかる。

#15 ドスネビアの邪悪な寺院

スターヴィルのはるか西の湾岸にある、悪の僧侶の寺院についての重要なヒントが記されている。この寺院が強大な悪の力を保っている背景には、ミノタウロス族との同盟関係があるというのだ。これは寺院に入る時のヒントとなる。また、中で冒険者が取るべき行動についても書かれている。

ウッド卿の城で手に入れることができる。

#16 ブラック・ナイトの要塞

ニカデモスの手先として恐怖政治を司っているブラック・ナイトと、その首領ブラック・ロードの要塞の位置が判明。また、首領が魔法のワンドすなわち杖を使っていることが分かる。だんだん冒険の最終目的が明らかに。

ドスネビアの寺院で手に入る。

#17

賢者フィルモンより、勇敢な冒険者に宛てられた讃辞の言葉。ここでは、ニカデモスの軍団が他の国でますます勢力を拡大しているという警告と、今後とも戦いで気を抜いてはいけないという戒めが語られる。他の国とはいうまでもなくフェロンラ島のことである。そう、Iでの冒険はほんのプロローグに過ぎなかったわけなのだ！

#18 賢者フィルモンの手紙 3

ブラック・ロードの魔力の秘密が語られる。なんでも、「魔法の玉」やニカデモスから与えられた「ワンド」が、彼の魔力の源らしい。前者は彼の魔力を封じるために破壊し、後者は逆に彼を倒すのに利用すべきだというのが……。

ドスネビアの寺院で入手できる。

#19 賢者フィルモンの手紙 2

魔法のリングが2つ隠されているドスネビアの邪悪な寺院。ここでは、そこに入り込むのに必要な合い言葉が明らかになる。必ずメモしておくこと。また、番人のミノタウロスから仲間だと認められないと入れないということや、寺院の図書館への入室方法も分かる。#15のスクロールと合わせて読むといい。

ウッドヴィルで手に入れることができる。

#20 賢者フィルモンの手紙 1

J・R・トルルキンの城に、城内の門を開閉する秘密のコントロール・ルームがあるということが書かれている。そこに入るには、J・Rの居間か、闘技場と留置場の間から延びている秘密の通路をたどらなければいけないらしい。

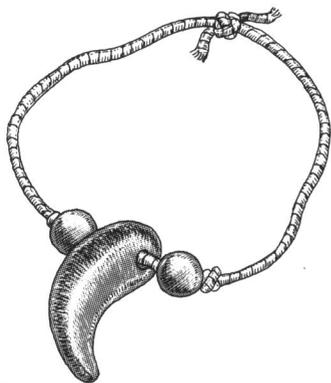
ジェルノアの僧院でトルルキンから買うなどして入手できる。

特殊アイテム(II)

IIでは、フェロンラ島の住民にかけられた呪いを解くために、最終的にオーブなる魔法の玉を破壊しなければいけない。

そのためにはまず、ニカデモスと手を結んだ冥界の王プルートのビーストのうち8匹を倒して、魔力のこもったアミュレットを手に入れなければならない。さらに、それらを使うことでビースト・ルーンという紋章を得るのだ。しかる後、ニカデモスとプルートの2人の呪いのかかったオーブを手に入れ、それを破壊するというわけである。すべてがうまく行くと、最後にフィルモンのワンドが手に入るようになっている。

スクロールの中にはアイテム並みに、持つといいことが起こるものもある。



Amulet #1~8

冥界の王プルートが、自分の作った9匹のビーストのうち、8匹に持たせた魔力のこもったお守り。ビーストのうち、2匹は地上の広い範囲に、2匹はある小島に、2匹はアストラル・プレーンに、1匹はプルートの小さな城に、1匹はプルートのミナジェリにいる。倒すと1つずつ手に入る。



Beast Rune #1~8

手に入れたアミュレットを使うと、その番号に対応したルーンの紋章が手に入る。Iで出てきたルーン同様、これも身体に付く印のようなもので、売ったり買ったりすることはできない。このビースト・ルーンを8つとも得た者は、プルートの作ったアイス・ドラゴンに会えるという。



Orb

もともとフェロンラの聖なる場所に祭られていた人知を越えた不思議な材質の玉だったが、その後ニカデモスとプルートによって強い呪いがかかけられたという。一時期、ウッド卿の手で破壊寸前までいったが、再びニカデモスに奪われている。ある種のモンスターはこれを破壊する力を持っている。



Filmon's Wand

素晴らしい魔法の杖で、呪われたオーブを破壊すると、賢者フィルモンから手渡される。ただのゲーム終了の印のように思いがちだが、これを使うとキャラクターの能力値が幾分か向上するのだ。IIのキャラクターをIIIに移して冒険する人は、必ずこれを使ってから、キャラ移動をしよう。

スクロール(II)

A フェロンラの歴史

全4ページにも渡る歴史書。ジェルノア島に続いてニカデモスがフェロンラ島に攻め込んできて、住民たちを従わせるために、オーブに強力な呪いをかけたことなどが書かれている。また、1人の賢者が、悪の力に対抗するために島中を遍歴していることが明らかになる。

コボルドの村、プルートの小さな城などで見つけることができる。

B コボルドの村

ピパコットの町を出て、最初に行くことになるコボルドの村の様子が書かれている。村にオラクル・ルームがあるというヒントは、特にしっかりと覚えておきたい。なにしろオラクルには何度も足を運ぶことになるのだから。

ピパコットの町で買うことができる。

C セノッグの研究室

500年前にフェロンラ島にいたセノッグという偉大な魔術師についての話。彼は地下世界から来たインプを捕まえたことがあり、その時に地下世界に行く方法を知り、以後何度かそこへ旅をしたという。

#Aと同様、コボルドの村の族長の家の押し入れで見つけることができる。

D IMPLING

地上の世界の下に、地下世界と宙に浮いた魂が旅するアストラル・プレーンがあることが語られる。地下世界の第1レベルの住人は、インプだそうだ。ここにはインプの子供インプリングのハッチャリ(ふ卵所)もあるようだ。

このスクロールはハスレメーアとリスファエンの町で買える。

E 賢者フィルモン

島を遍歴しながら、悪の軍団への対抗手段を考えている賢者フィルモンの存在が明らかにされる。そう、#Aのスクロールに書かれていた賢者のことだ。最後に彼が姿を消したのは、フェロンラ島北西部のフェロンの町の近くだそうだが、これが彼の住む小屋の位置のヒントになるだろう。

フェロンとイプスウィッチの町で買うことができる。

F IMPの洞穴

地下世界の第1レベル、デスポートの町のそばにインプの住む洞穴があるという。この洞穴には、そこら中にワープする場所があるらしい。

インプリングのハッチャリの、ある部屋のテーブルの上でこのスクロールは見つかる。

G サマーパレス

リスファエエンの町の近くにあるサマーパレスの説明。ここは、ニカデモスが占領して一時的なオーブの保管場所になる前は、王族たちの夏場の別荘地だったらしい。噂では、王族の生き残りの姫が1人、ここの牢屋に監禁されているようだ。その後オーブは移されたが、姫ならその行方を知っているかも。

セノッグの研究室の中で手に入れることができる。

H プルートの小さな城

このスクロールはただ拾ったり買ったりするだけでは手に入らない。フィルモンと話して、杖だけで戦うと宣言しないともらえないのだ。

ここでは、地下世界の第2レベルにあるプルートの城への入り方がほのめかされる。アンデッドなら入城を許されるという話だが……。

I プルートのミナジェリ

極めて重要なスクロール！ 地下世界の第2レベルにあるデモニアックの町からプルートのミナジェリ（訓練場）へ、どう歩いて行けば安全か道順が明かされるのだ。これを知らないと、溶岩の中で致命的なダメージを食らうので注意したい。プルートの城でグレート・トロールに最後までついて行くともらえる。あるいはドワーフの皮のかかったテーブルの上にある。

J IMPとIMPLING

地下世界の住民インプとその子供インプリングについて書かれている。彼らの容姿と習性、地下と地上の世界を行き来できる技術、彼らが黒魔術を駆使することなどが分かる。

セノッグの研究室か、プルートの小さな城で入手可能。

K BOOK OF BEAST

冥界の王プルートが作り出した9匹のビーストがアミュレットを持っていることと、その出現場所が詳しく解説されている。また、9匹目の怪物アイス・ドラゴンが何らかの鍵を握っているらしいことがほのめかされる。

インプリングのハッチャリかプルートの小さな城で手に入れたら、これを賢者フィルモンの元へ持って行くといい。

L セノッグの旅

魔術師セノッグがインプから地下世界への行き方を聞き出し、地下をさまよった時の様子が語られる。ハッチャリや忘れられた寺院の存在、プルートの城に入って2度と戻って来なかったことなど、興味深い話題ばかりだ。

デモニアックの町で買える。プルートの小さな城でも手に入る。

M 宙に浮いた魂

地上の人々が死ぬと、その魂はアストラル・プレーンを旅し、そこで裁かれるという。そして、良い魂の者は天国へ導かれ、悪い魂の者は地下世界へと追放されるというのだ。この時、悪の魂はアンデッドになるともいう。また、裁きの結果、復活したり破壊される者もいると説明されている。

ピパコット、ハスレメーア、リスファエンの町で買うことができる。

N 忘れられた寺院

地下世界第2レベルにある不思議な寺院についての説明。行くにはアストラル・プレーンを通るのが一番だという。ちなみにこの寺院では、後にアイス・ドラゴンに会う時に必要な暗号が手に入るのだ。

インプの洞窟に捕まっているノームのペルザーを助けるともらえる。

特殊アイテム(III)

シリーズ最終作の目的は、待ちに待ったニカデモスとの直接対決である。

彼は地下世界の第3レベルにある要塞に陣取っているが、そこに近づくためには、光のプレーンや闇のプレーンを渡り歩かなければならない。そこで必要になってくるのが、両プレーンの城の入口を開ける2つのキーなのだ。

また、途中で必ず使うとは限らないが、変わったアイテムとして2つのボトルが登場する。

終盤で絶対手に入れなければならないのが、あの忌まわしきニカデモスのワンドである。この杖の魔力を断ち切ることこそ、勝利への第1条件なのだ。

なおIIIに関しては、スクロールの入手場所は、町の名だけしか載せていない。



Light Key

光のプレーンにある城の入口を開くのに必要な鍵。

スカンドール島の東部、ロッキー・ヒルの町のさらに東の海上にあるクロノスの屋敷の隠し部屋に置いてある。常に明るく光を放っているため、隠し部屋とはいってもわりと簡単に発見できるはずだ。



Dark Key

闇のプレーンにある城の入口を開くのに必要な鍵。

スカンドール島の南部にある巨人の宮殿の一室に置かれているが、光の鍵を持っていないとその部屋に入ることはできない。黒い骨を削って作ってある鍵で、光の鍵と同様、部屋の空中に浮かんでいる。



Sweet Bottle

スカンドール島東部のノームの地下墓地の、とある部屋に置かれている甘い香りの香料の入った瓶。ヘビのバイパーはこの他のこの香りが好きだという。

一見いいことがありそうだが、持っているると逆に不利に物事が運ぶというアイテムである。



Foul Bottle

スウィート・ボトルと同じく、ノームの地下墓地にある。こちらは悪臭を放つ香料の入った瓶だ。ヘビの仲間はこの匂いを大変嫌っているらしい。

このアイテムは、パーティ・アイテムの状態だけで役に立つ。個人の持ち物になると効力がなくなるので注意したい。



Wand of Nikademus

冥界の王プルートが、ニカデモスに協力するために彼に与えた魔法の杖だ。Iに出てきたブラック・ロードのワンドが善人にも使えたのに対し、こちらは強力で、悪の心を持った者にしか使えない。これにあることをすると、闇の城から地下世界の第3レベルまで行けるようになる。

スクロール(III)

I

ニカデモス軍団に最後まで抵抗を続けていたドワーフ軍の英雄キルモアが、巨人の宮殿に捕らわれた際に記した手記だ。

ニカデモスはキルモアを暗黒の側に引き込もうとしたが、彼は毅然とした態度でそれを拒んだらしい。果たしてキルモアはその後どうなったのか？

II スカンドールの歴史

IとIIでも毎度お馴染みの歴史文書である。この地、スカンドール島が文明世界の中心地であること、これまで各種族間の小競り合いがあったこと、そしてニカデモスの軍団がジェルノア島、フェロンラ島に次いでこの島に攻め込んできた時、ドワーフの戦士キルモアたちが激しく抵抗したことが書かれている。

III 宙に浮いた魂

地上の人々が死ぬとその魂はアストラル・プレーンを旅し、そこで裁かれるという。そしてある者は2度と復活できない身体に破壊され、ある者は復活し、復活した者のうち優れた者は天国へ召され、悪い魂の者はアンデッドとして地下世界へ追放されると解説されている。IIの# Mでもお馴染みのスクロールである。

IV

スカンドール島全体の地形を描いたカラー地図である。ただし、地名は一切書いてないので、たいして役には立たないはずだ。

#V ニカデモスのワンド

ニカデモスの邪悪な力の根源ともなっている魔法のワンドについて、これまで知られている事実を並べた文書だ。それによれば、ワンドは冥界の王プルートの作ったらしく、また、プルートの助けがないとそれを使うこともできないらしい。善人、つまり冒険者たちのような立場の人間が使おうとするとうるかに触れられているが……。

#VI 偉大なる弓の作り手 ノーム

スタート地点のペンドラゴンの町で買うことができるスクロール。大昔、他の種族と比べてノーム族が平等に扱われていないことを知った神が、彼らに少しでも優れた能力を授けるべく、魔法の弓の作り方を教えたところ。すなわち、ノームの住むところには、素晴らしい弓矢があるというヒントなのである。

#VII

ファンタジーで描かれる世界の構造を表した簡易マップとその説明文から成るスクロールである。それによれば、地上の世界、つまりマテリアル・プレーンからは、光のプレーンと闇のプレーン、地下世界の第1レベル、オリンパス・プレーンの第1レベル、アストラル・プレーンへそれぞれ直接行けるということが分かる。が、もちろん詳しい通行方法は、ここには記されていない。

#VIII ペンドラゴンの記録保管所

IIIのスタート地点にもなっているペンドラゴンの町は、スカンドールでも屈指の学問の中心地で、数々の研究成果が、賢者フィルモンの統括する記録保管所に集められているようだ。ここではまた、記録保管所の秘密についても語られる。このスクロールはペンドラゴン他、多くの町で買うことができる。

#IX 巨人の宮殿

島の南部にある巨人族の宮殿についての報告。そこに住む巨人たちは非友好的で、ニカデモスの側についているのではとの噂もあるという。実際、彼らに捕まり、嚴重な地下牢に監禁中の冒険者たちがたくさんいるそうだが、じつは、この嚴重というのがミソだ。そう、これは鍵以外の方法で開ける地下牢なのだ。ティリスなどの町で買えるスクロール。

#X ドワーフの靈園

ペンドルトンのそばの靈園について書かれたスクロール。なんでも、ドワーフ族の偉大な指導者が死ぬと、全種族の代表者が参列するほどの立派な葬儀がここで行われるらしい。彼らと仲の悪いエルフ族でさえ代表を送るという。

このスクロールはサンディ・ショアやペンドルトンなどの町で買える。

#XI スカンドール東部のノーム達

ペンドラゴンの東、ロッキー・ヒルの町の近辺で暮らすノームたちに関する興味深い記述である。ノーム族が他部族から侵略されないのは、値打ちのあるものを彼らが持ってないからだという。が、金だけが値打ちとは限らない。もしかして、もっと魅力的なものが……彼らの聖地である地下墓地が何やら臭い。

ロッキー・ヒルとデルターの町で買えるスクロールだ。

#XII クロノスの屋敷

かなり重要なヒントが書かれている。神々以外でもっとも高齢なクロノスは、自分の屋敷を魔法の力で他のプレーンへと移動できるというのだ。つまり光と闇のプレーンを目指す者はここに来なければならないということなのである。

#XIと同様、ロッキー・ヒルやデルターの町で売っている。

#XIII 光のプレーン

マテリアル・プレーンのそばに作られた光のプレーンの役目などが記されている。光のプレーンにある城は、神々に選ばれたもっとも純粋な者ライト・フェアリーに守られているらしい。このスクロールだけでは、そこで何を成すべきかよく分からないが、後でフィルモンから話を聞くと目的が明らかになる。ザナドゥ、スカンポートなどの辺びな町で手に入れることができる。

#XIV 闇のプレーン

神々が光のプレーンを作った時に、釣り合いを保つために闇のプレーンも作ったという。また、ニカデモスは闇の城と関係が深いらしい……。ここでは光と闇の釣り合いという言葉に注目したい。じつは闇のプレーンへ来る方法と大いに関係があるのだ！ このスクロールはデルターなどの町で入手可能だ。

#XV 大戦争のニュース

ニカデモスの軍団がどのあたりからスカンドール島に進軍してきたかが語られる。どうやら、島の北部のランシングの町の近くに激戦地があるようだ。ウッド卿が抵抗軍を指揮しているというし、行けば卿に会えるかも知れない!? フラグラー、ランシングなどの町で買うことができる。

#XVI ニカデモスの要塞

スクロール#XIVを読んで、闇のプレーンの城にニカデモスが居ると早合点した人も、これを読めば、彼が本当はどこにいるのか、だいたい分かると思う。ここには、地下世界の第3レベルに暗黒の要塞があることが記述されている。ザナドゥ、ランシングなどの町で手に入れられる。

TREASURE

冒険の途中で頻繁に入手する財宝、すなわち Treasure の 1 つに、宝石類がある。これらは名前からいって、特殊アイテムと間違えやすいが、じつはやっぱり、ただの宝石類に過ぎない。もちろん店に売れば、武具類以上にいい金稼ぎができるが、使うと傷が直ったり、MP が回復したり、ワープとか防御力アップなど、そういう RPG によくある効果は期待できないので注意したい。

ちなみにそうした宝石類の中には、Good Treasure などと表示されて、ますますワクワクしてしまうものもあるが、これは貴重なので売値がだいぶ高いという意味に過ぎない。過度な期待は抱かないように。

もし心配なら町やキャンプで Use Item してみて、何も効果のないことを確認してから売るなどの処分をすればいいだろう。

参考までに、そうした宝石類の一部を挙げてみた。なお、これらの売値と買値は、町によってだいぶ異なるので、あえて掲載していない。が、だいたいこのリストの順に高くなる傾向にあるようだ。

Quartz	(石英)	Opal	(オパール)
Pearl	(真珠)	Star Ruby	(スター・ルビー)
Crystal	(水晶)	Emerald	(エメラルド)
Statuette	(小さい彫像)	Blue Opal	(ブルー・オパール)
Jade	(ひすい)	Diamond	(ダイヤモンド)
Onyx	(オニキス)	Amethyst	(アメジスト)
Statue	(彫像)	Fire Opal	(火たん白石)
Sapphire	(サファイア)	Gem of Light	(光の宝石)
Azurite	(アズライト)	Gold Cup	(金カップ)
Coral	(珊瑚)	Tapestry	(敷物)
Turquoise	(トルコ石)	Painting	(絵)
Topaz	(トパーズ)	Gold Belt	(金ベルト)
Jacinth	(ヒヤシンス石)	Old Crown	(古い王冠)
Ruby	(ルビー)	Old Coin	(古いコイン)
Nice Gem	(良質の宝石)	Old Wine	(年代物ワイン)

七章

マップ紹介

凡例	179
マップⅠ	180
マップⅡ	190
マップⅢ	198



マップ紹介・凡例

マップ紹介は3つのパートに分かれている。第1部は、Iのマップ10箇所の解説。第2部はIIのマップ8箇所の解説。最後のパートはIIIのマップ10箇所の解説に充ててある。なお、IIIのフラグラーの町のそばにあるわらの家（そこで2種類のスープを吞むと、対応する能力値が上がる場所）は、部屋が3つ単純にL字型に並んでいるだけなので、マップ解説を省略した。

それぞれのマップ解説は以下の要素から成り立っている。

- ①マップ名（シナリオ番号・ダンジョン番号・通称の順で表記）
- ②場所（近隣の町などからどちらに進めば来れるかを簡単に解説）
- ③解説（入る条件、中で主にやらなければならないことなどをざっと紹介）
- ④マップ（おおまかな通路の形状のみ記した）

このゲームでは、ダンジョン内にいろいろなイベントが用意されているが、一応通路の形さえ分かっているならばマップの踏破自体は難しくはないはずだ。扉の多くもそのまま盗賊などがこじ開けてくれるし、秘密の通路は、閉ざされたエリアの壁のどこかにたいてい口を開けている。トラップは外すのに失敗するとかなり痛いし、盗賊がいれば、たいがいはクリアできてしまうのである。

むしろ問題は、どこかで人に話かける時の合い言葉や、ガードの堅い入口で使う暗号の類だ。これはそのまま掲載してしまうと、ゲームの興味を削ぐ恐れがあるので、余程引掛かる所を除いてほとんどがヒントを匂わせる程度にとどめておいた。

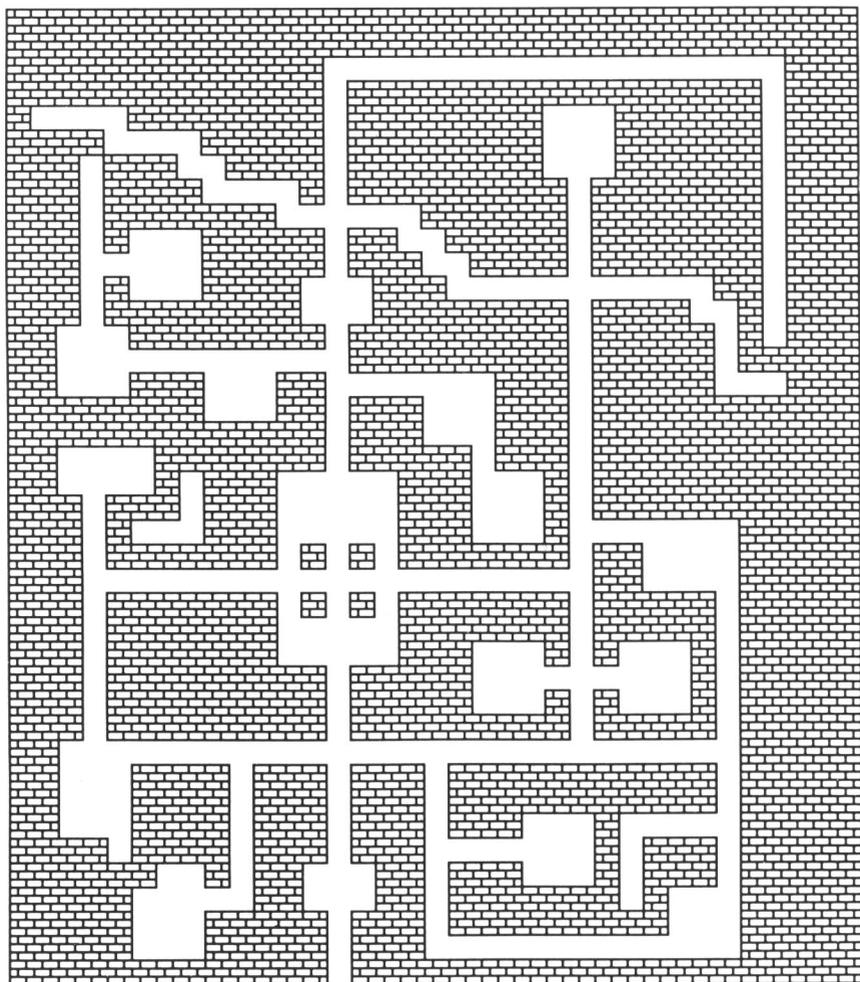
マップは、以上の意味合いからもほとんど白地図の形を取っている。いろいろなイベントや罠を見つけたら、順次データを書き込んでいき、自分なりの攻略マップを作り上げて行ってほしい。

さあ、後はニカデモスを打ちのめすだけだ。勇敢なる冒険者諸君の健闘を祈っている!!

1#1 ドワーフのダンジョン

場所 スタート地点ペルノアの西南部

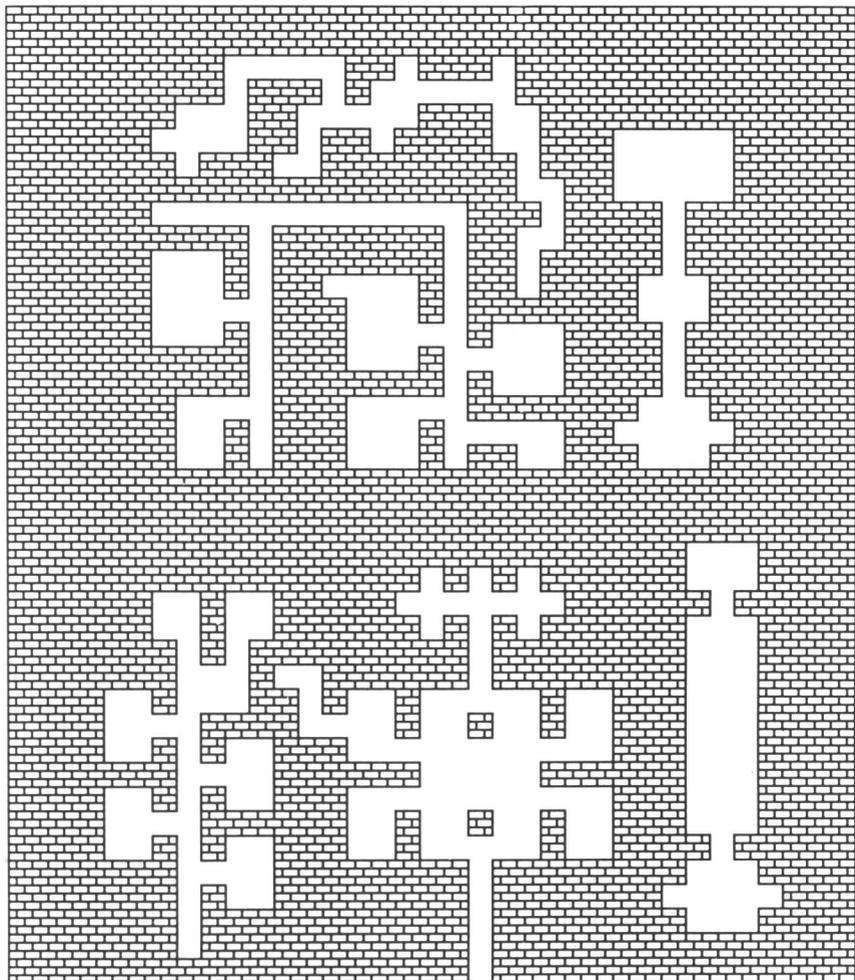
重要アイテム Air Rune の入手が目的。ルーンは特殊な鍵のかかった部屋にあるが、別の部屋のボタンを押せば扉は開く。右上にある急流は、ある場所のレバーを引けば止めることができる。キルモアの武具を取ることも忘れずに。



1#2 ジェルノアの僧院

場所 パインヴィルの西北部、マジック・プールの近く

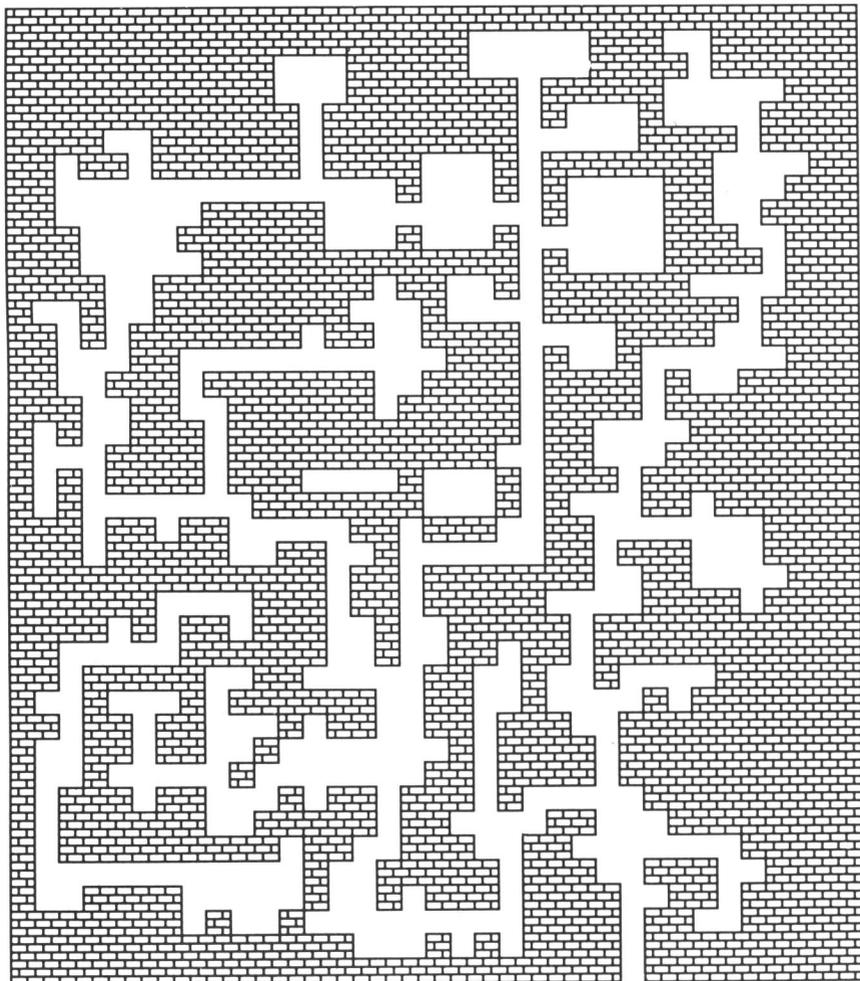
重要アイテム Earth Rune の入手が第1目的。ルーンの入った箱を開けるには先に火のルーンを入手しておかなければならない。僧院長に会って当面の目標を、また年寄りのノームからキルモアへの伝言を聞き出すことも大切だ。



1#3 トカゲ人間のダンジョン

場所 グリーンヴィルの少し北

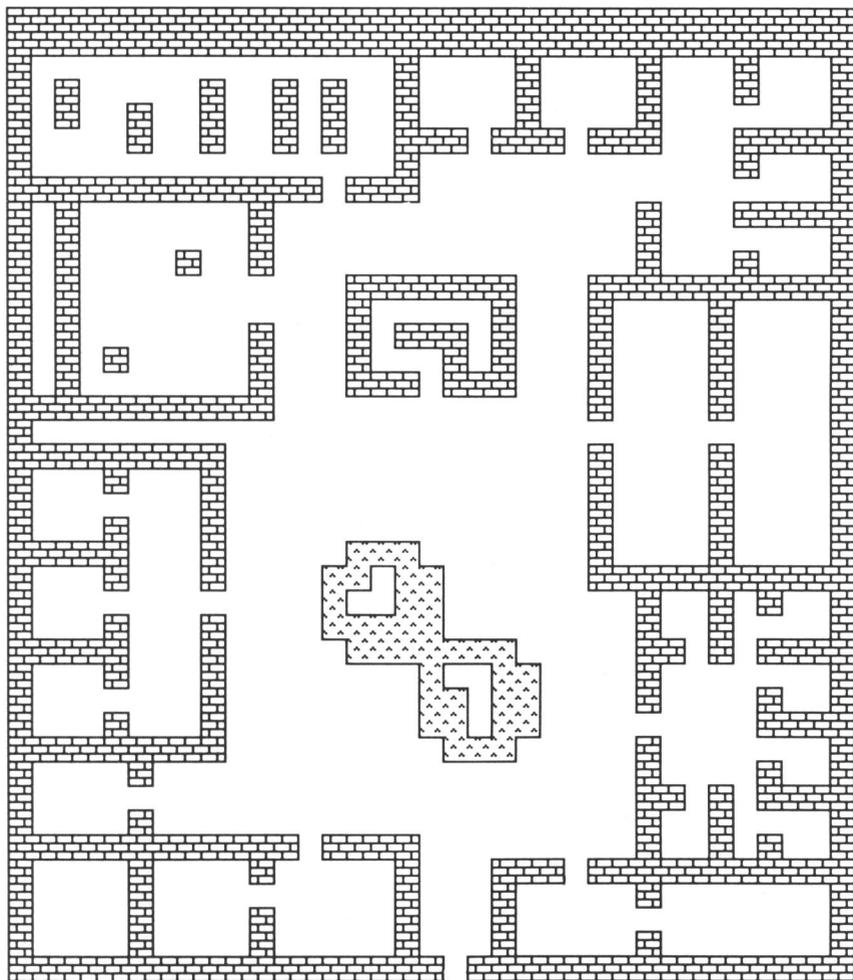
重要アイテム Fire Rune の入手と、ウッド卿の叔父の救出を目指せ。前者は分かりづらい隠し部屋の隅に、これまた分かりにくくある。叔父を助けたならば、その最後の言葉を必ずメモすること。ウッドヴィルで役に立つ。



I #4 ウッドヴィル

場所 アップルトンの西部

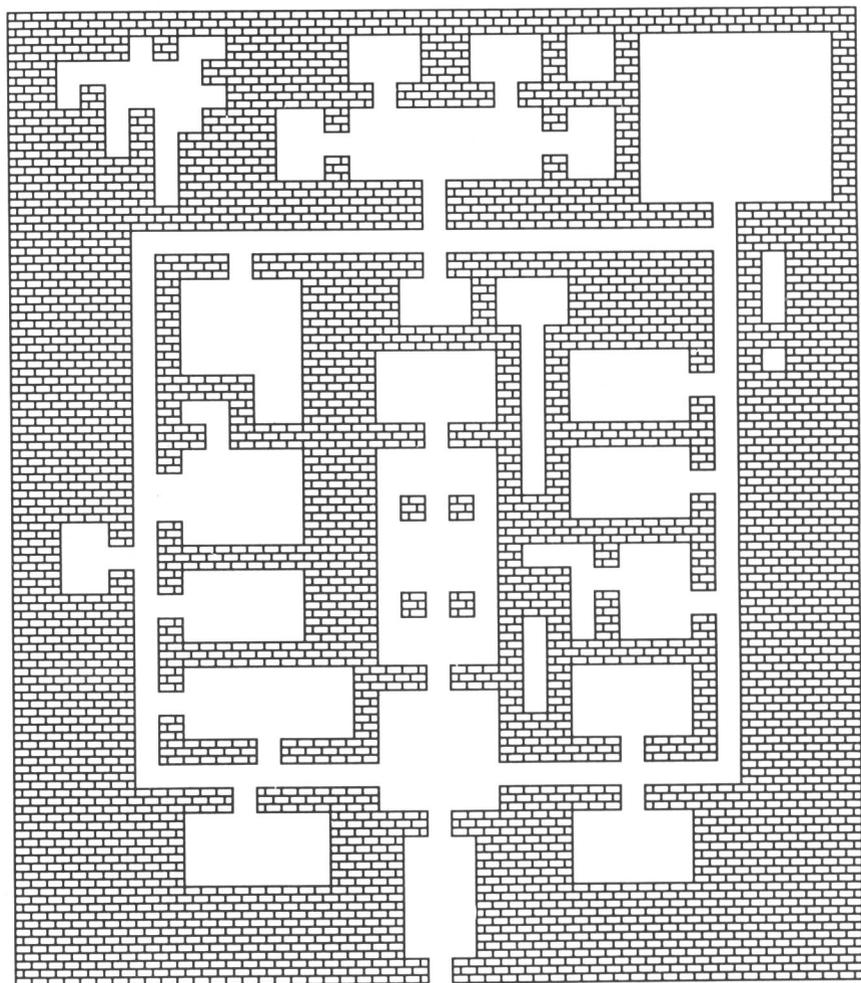
キルモアにはノームからの伝言を、僧院長にはウッド卿の叔父の言葉を伝えること。僧院長に会うには、途中2桁の数字が必要。間違えると大打撃を食らうので注意。ドスネビアで要る暗号の書かれたスクロール#19の入手も重要。



1#5 ウッド卿の城

場所 ホビトンのすぐそばの山中

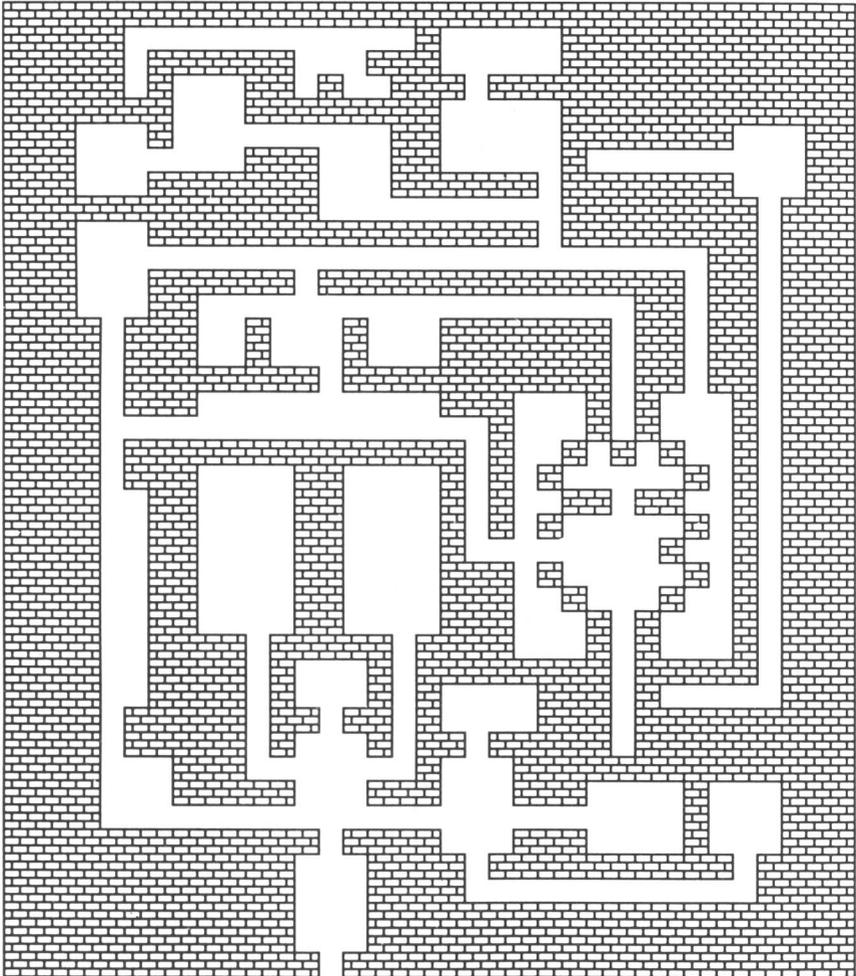
最後のルーン Water Rune の部屋に行くためには、地上の3つのマジック・プールに入っておく必要がある。右上の滑る部屋でうまく進む順番は、城内の某所で明らかになる。その先では、神々の住む地に行く方法が分かる仕組みだ。



I # 6 J・R・トロルキンの城

場所 島の西端、大きな川のほとり

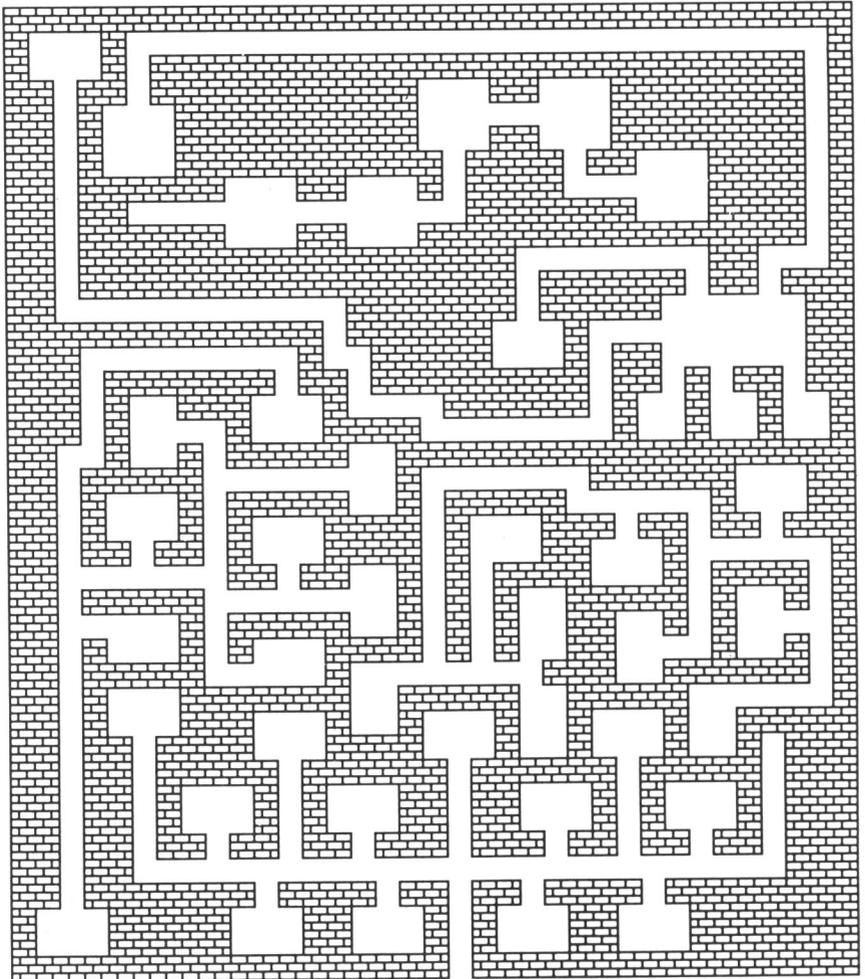
魔法のリングのうち#I~IIIを手にいれなければならない。その部屋に入るためには魔法のかかった城内のドアを、司令室からの操作で開けておこう。司令室へは、牢屋の近くと居間のどちらかの隠し通路を通れば行ける。



1#7 ブリーブのダンジョン

場所 スターヴィルのはるか北方の海上

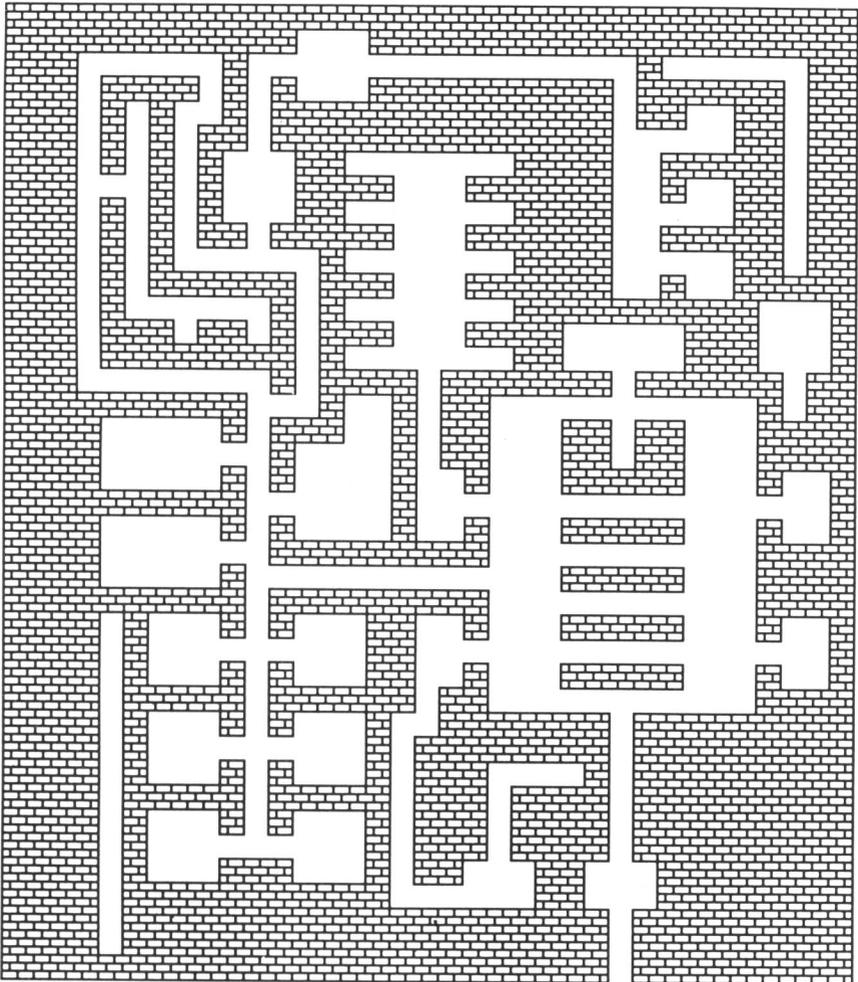
魔法のリング#IV~VIだけを手に入れればいい。ここはとにかくワープ地点が多いので、隅々までしっかりとメモを。また3匹のブリーブの言うことも、完全書き留めておくこと。最後の質問に正解すれば3つのリングがもらえる。



Ⅰ#8 ドスネビアの邪悪な寺院

場所 スターヴィルのはるか西の湾岸

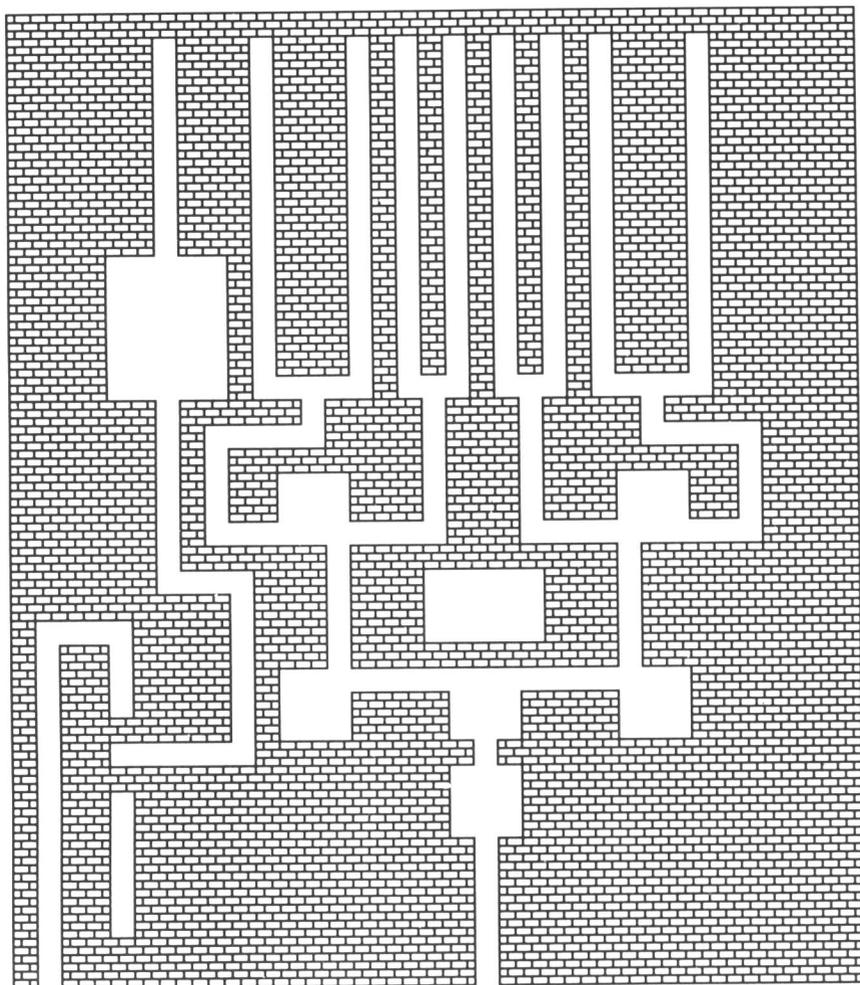
寺院に入るには、ミノタウロスがパーティにいないといけない。また、スクロール#19に書かれている合い言葉をとええる必要もある。ここでは魔法のリング#VII~VIIIを得られる。が、その前に牢屋の3人を助け出しておこう。



1#9 ブラック・ナイトの要塞

場所 ペルノア北部の海上の小島

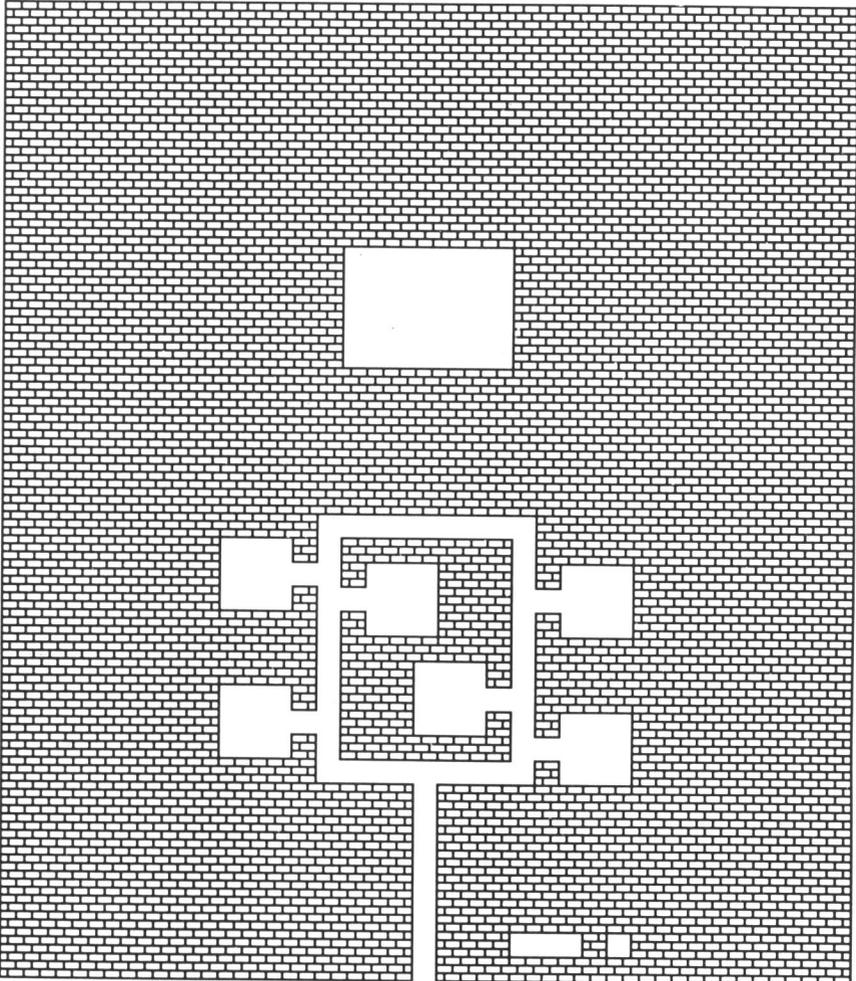
ここに来る前にオリンピアで、神々からゴッド・ルーンをもらっておく必要がある。ブラック・ロードを倒すのが目的だが、この時オーブを壊し、ワンドを拾ってから振ることが大切だ。フィルモンの質問には勇者らしく答えること。



I #10 オリンピア

場所 オリンピック・プレーンの北部

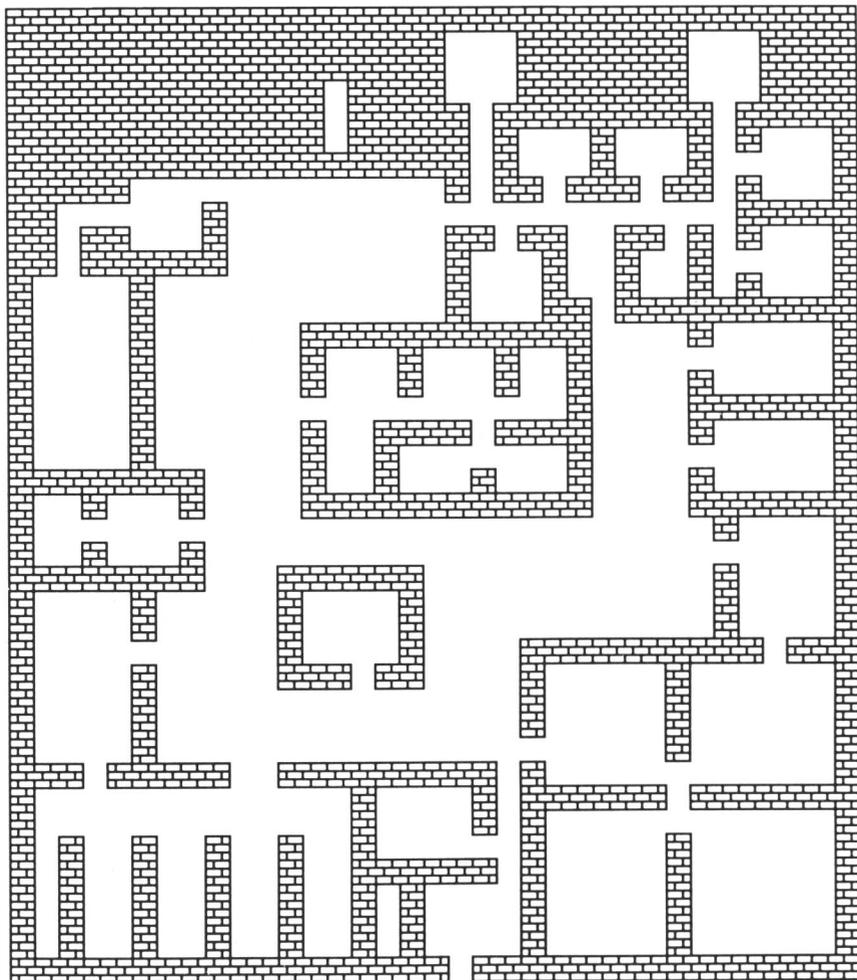
ウッド卿の城で覚えた方法で来れる。が、4つのルーンと9つのリングを前もって揃え、神託所でスコアを確認しておかないと来ても無駄足になる。ここで神々による6つのテストをくぐり抜けると、ゴッド・ルーンがもらえるのだ。



II#1 コボルドの村

場所 スタート地点ピパコットの西方

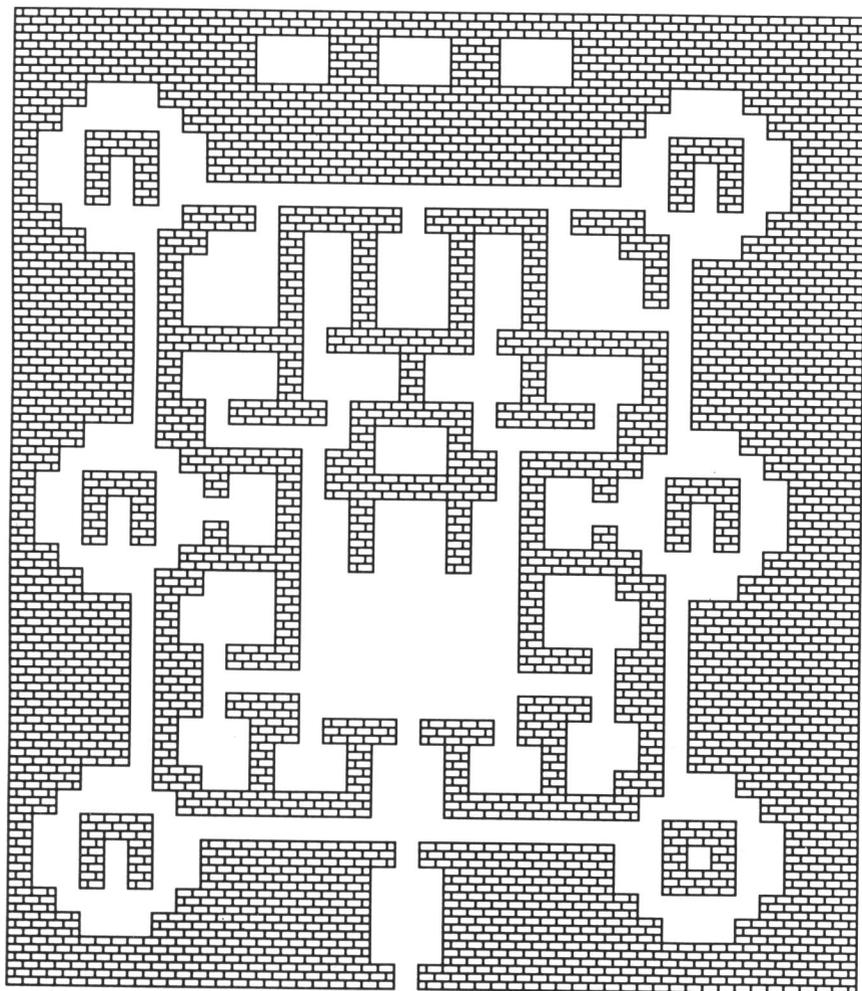
オラクル・ルームでは、パーティの当面の目標が語られる。ここには何度も来ることになる。で、その当面の目標を実行するのに必要な暗号が、牢屋のノームの叫びから得られるのだ。この暗号はセノッグの研究室で役に立つ。



II#2 セノッグの研究室

場所 ザクリンガム西方の海上の小島

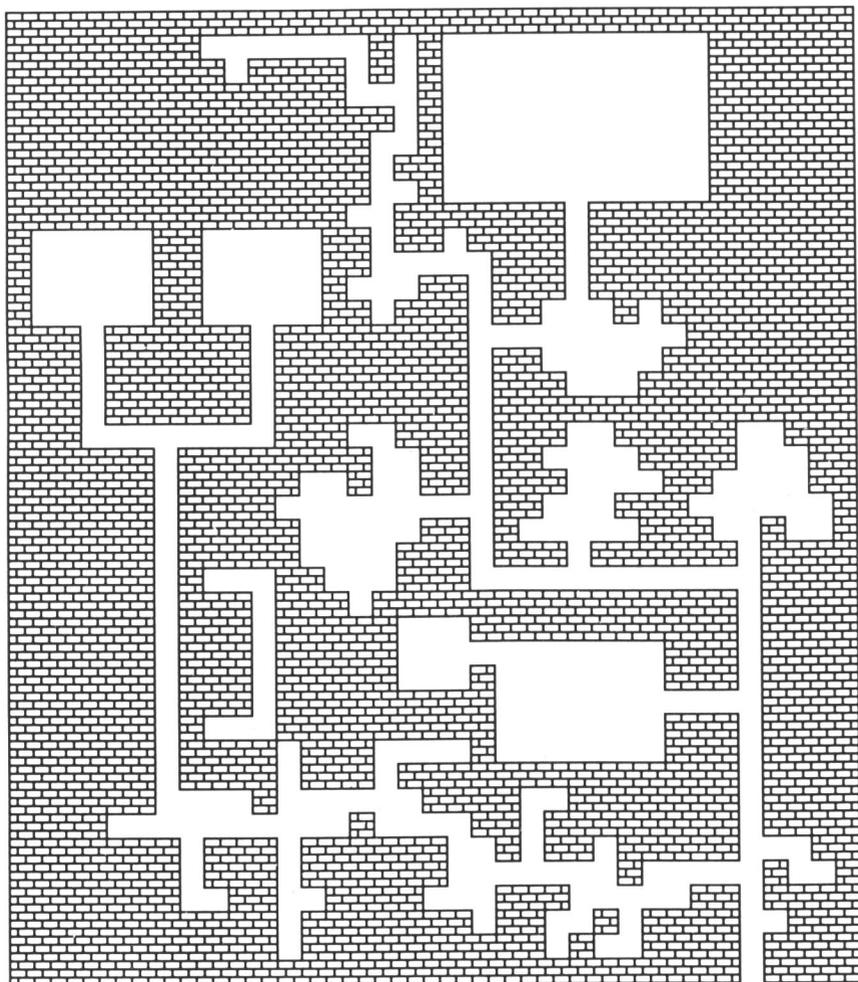
ここからは地下世界へと旅立つことができる。地下世界の入口は、隊長の部屋の南の機械室のボタンを操作することで開く。入力番号はコボルドの村で手に入る他、後にハッチャリでも別の番号を得ることができる。



II#3 インプリングのハッチャリ

場所 地下世界の第1レベル、ブラックムーアのはるか西方

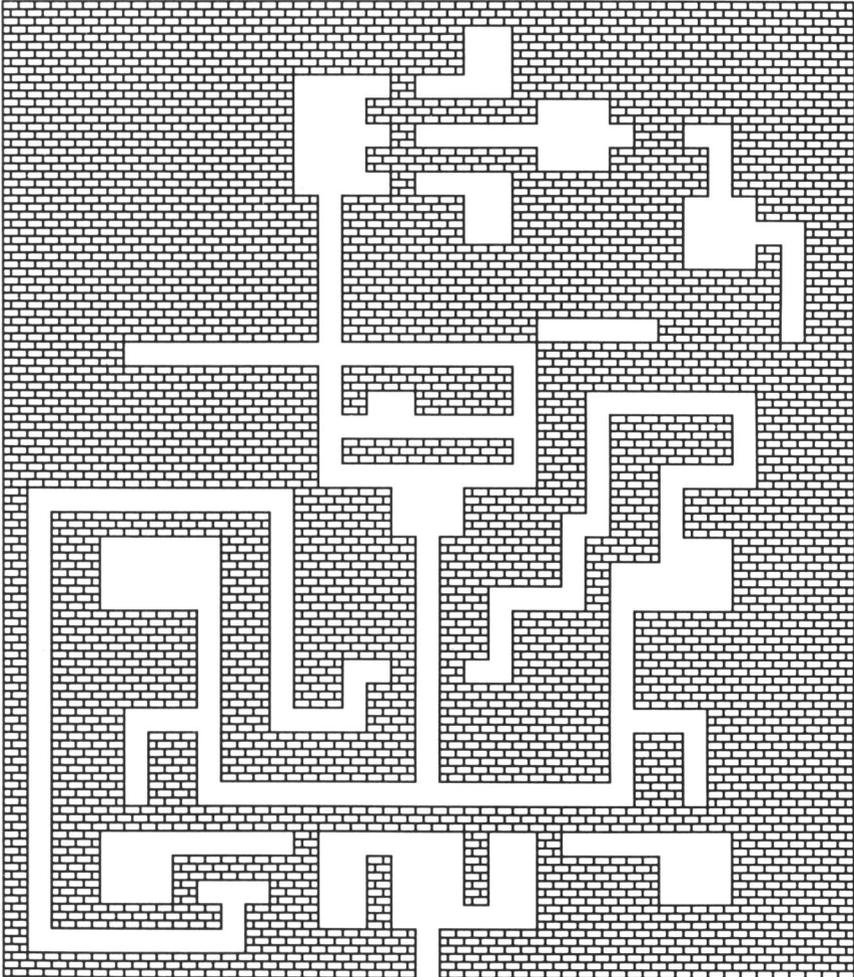
入口と反対の北の端には12のプールがある。重要なのは一番左上のもので、入ると#57の呪文をとえられるようになる。また、このどこかの部屋でセノッグの研究所で使う別の暗号が見つかる。スクロール#Kも探し出そう。



II#4 フィルモンの小屋

場所 フェロンの西部

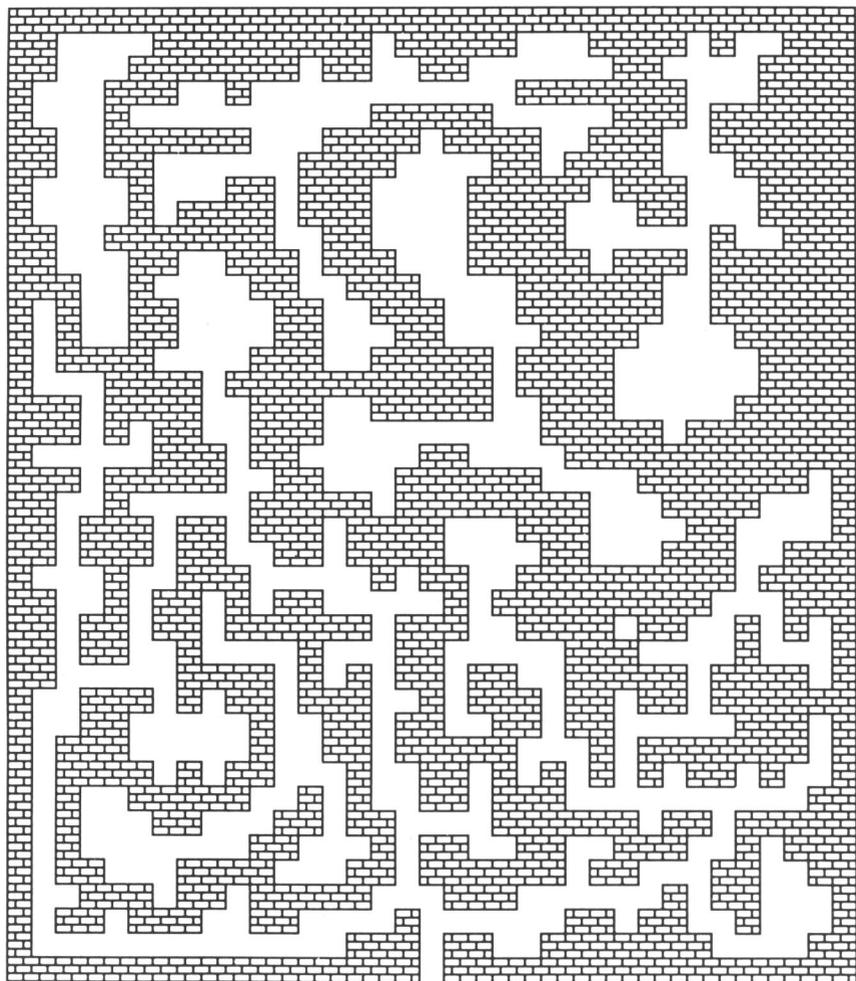
今後の使命についてフィルモンから聞き出すのが目的だが、彼の部屋にたどり着くためには、途中で順序よく2つのレバーを引き、最後は北にある石の部屋のボタンを押さなければならない。そこでは試練の戦闘が待っている!!



II#5 インプの洞窟

場所 地下世界の第1レベル、デスポートの東側

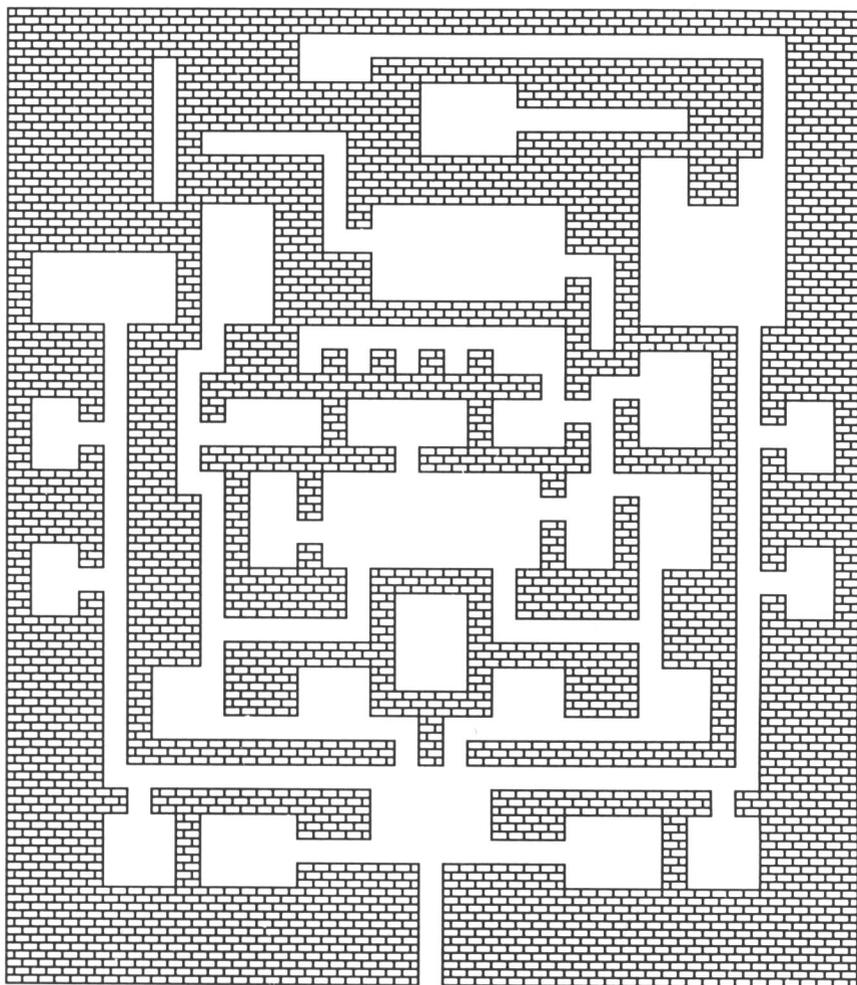
目的はただ1つ、オーブを手に入れることにある。紫のエリアの秘密の通路から黄色のエリアへと抜けることでオーブのところに近付ける。ところでフィルモンの部下は助けてもたいしたことは話ってくれない。合い言葉も無意味だ。



II#6 サマーパレス

場所 リスファエンの西南部

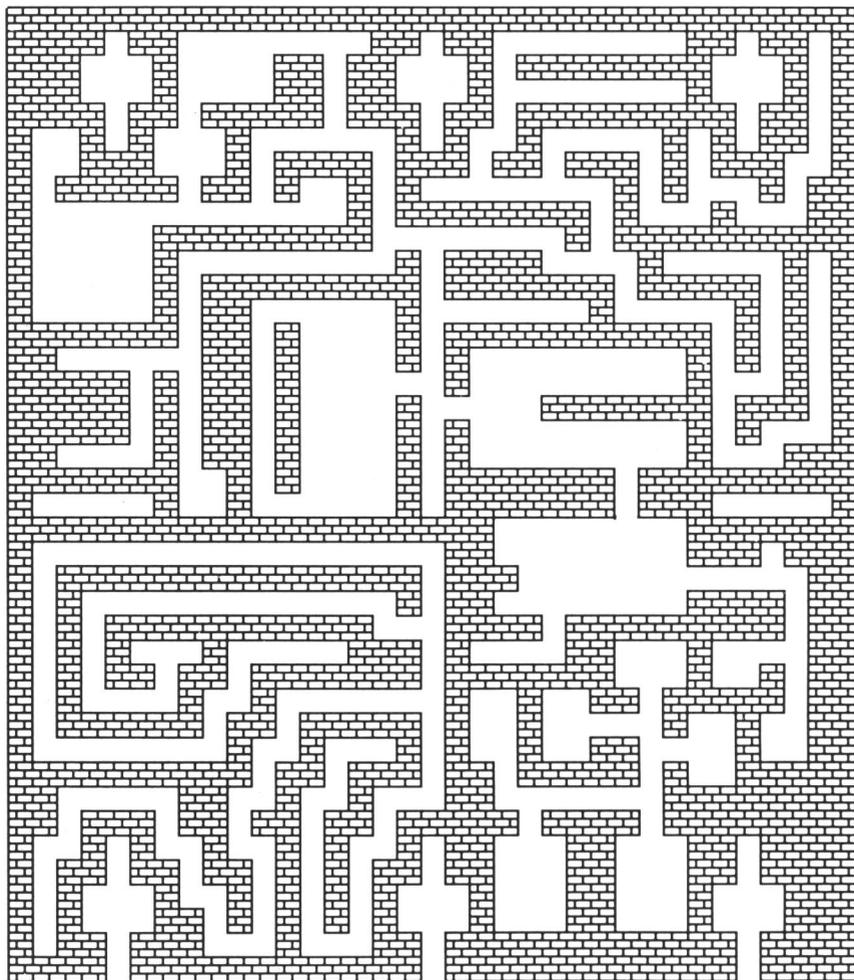
監禁されている王女を助けて、オーブの壊し方を聞くのが目的。入口で来訪の目的を聞かれるから正直に答えた方がいい。また、中で番兵を拷問すると、パレスの構造が分かる。王女は拷問部屋にいる。救出したら西から脱出！



II#7 プルートの小さな城

場所 地下世界の第2レベル、ダークアビスの東方

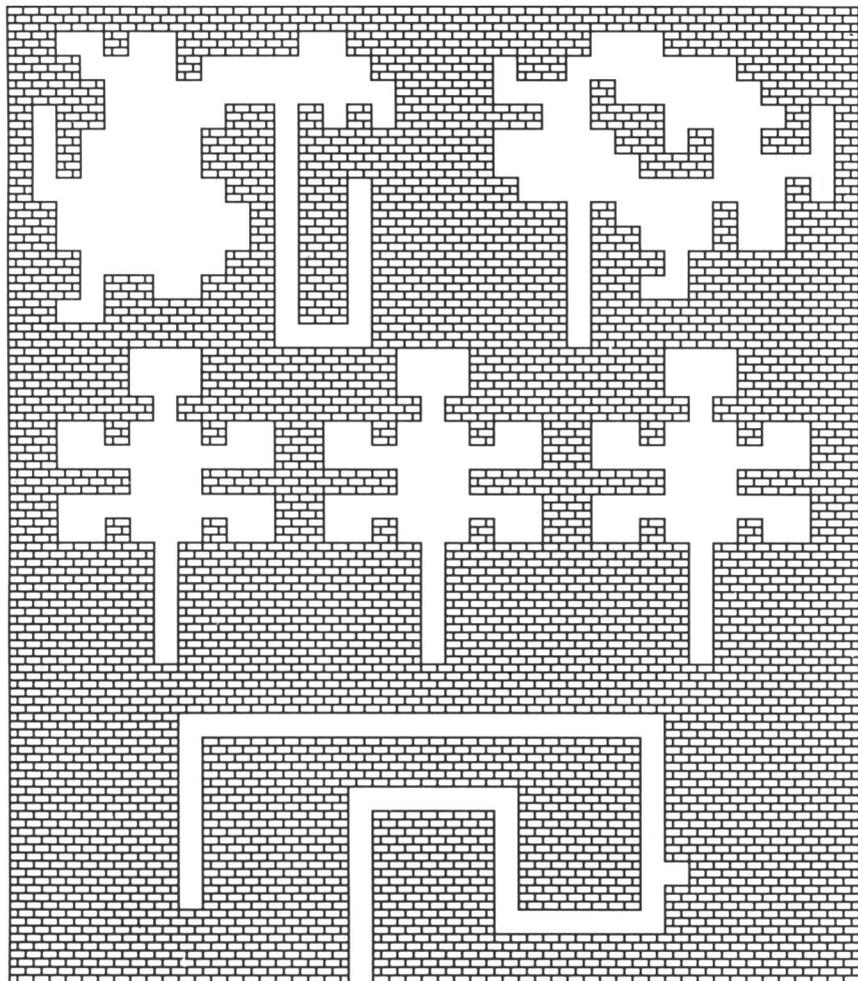
安全に入るには、パーティに1人アンデッドを混ぜて8つある中の北西の入口から入城すること。さもないと、難敵プルートとすぐ遭遇してしまう。ここではジャイアント・ウィバーンを倒してアミュレットを得るのが目的である。



II#8 プルートのミナジェリ

場所 地下世界の第2レベル、溶岩流の彼方

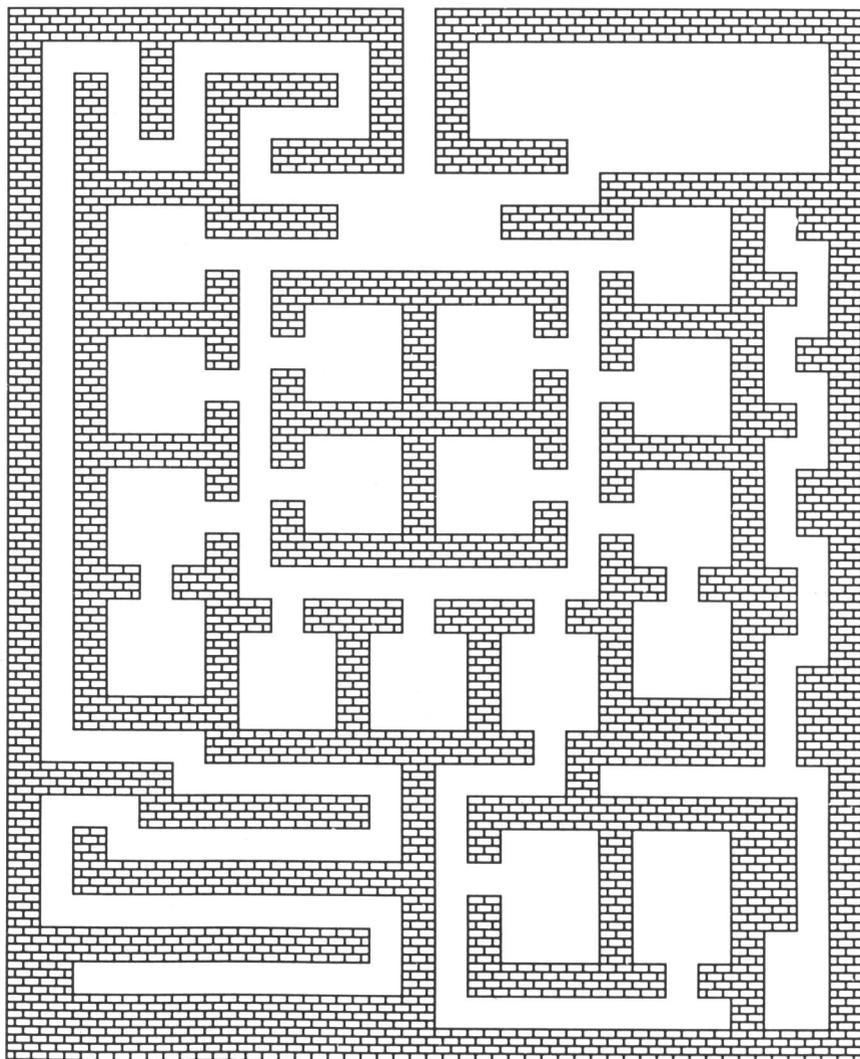
最初はドラゴン・デーモンからアミュレットを奪うこと。そして最後はアイス・ドラゴンに会いに行くわけだが、その前に8つのルーンとオーブを得て神託所に行ってスコア確認し、また、忘れられた寺院で暗号入手の必要がある。



III#1 ペンドラゴンの記録保管所

場所 ペンドラゴン近郊

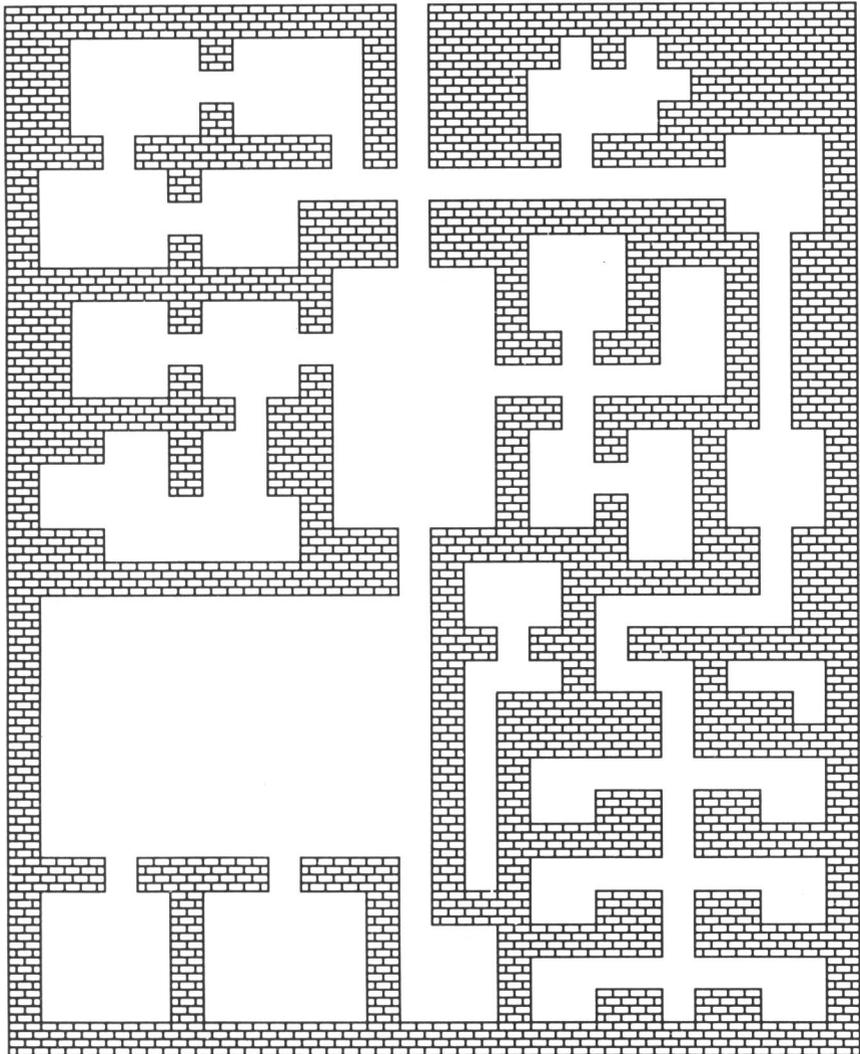
賢者フィルモンに会って、いったいこの世界で何をすべきか教えてもらうのが目的。何度も彼の元を訪れることになるはずだ。南西の通路の端では、人によっては素晴らしい物が得られるが、近付くにはかなりのレベルが必要になる。



III#2 巨人の宮殿

場所 島の南部、ティリスの対岸

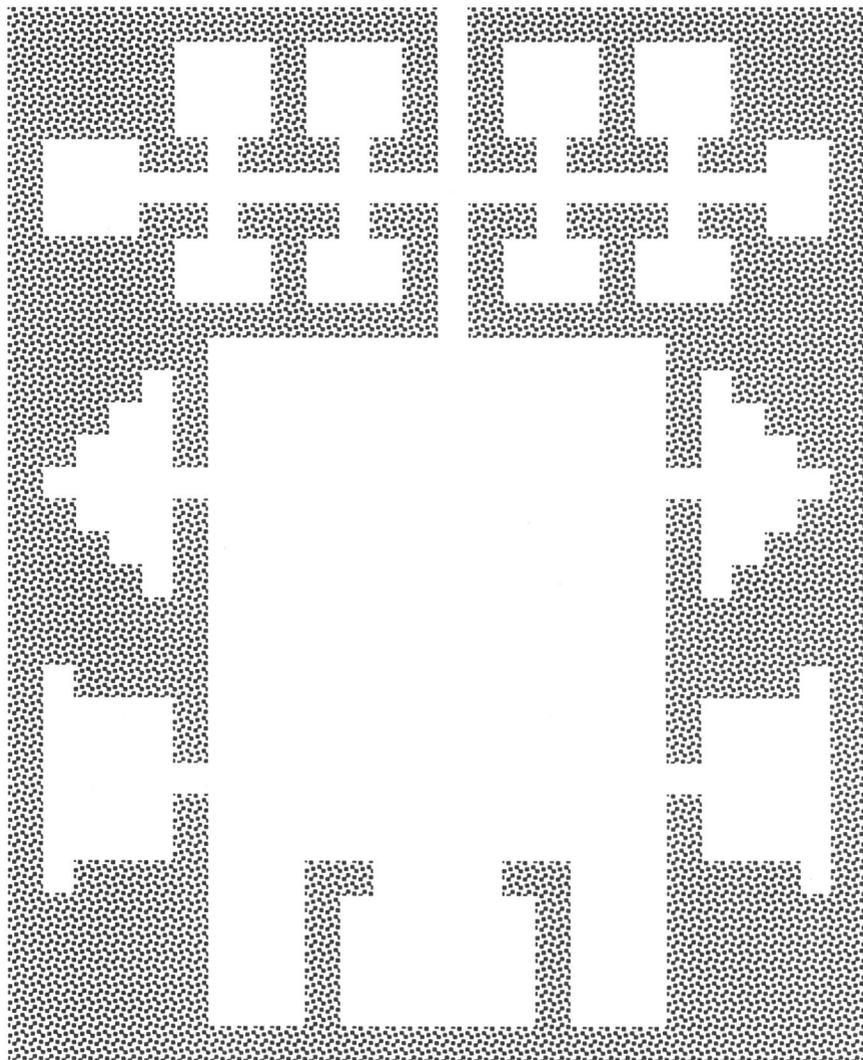
最初はキルモアを救出するために訪れる。その後、光の鍵を手に入れたならばもう一度訪れ、一度目に入れなかった部屋へ行って重要アイテムを入手しよう。なお、囚人部屋から出る時には、ある強い敵を同士討ちさせるといい。



III#3 ドワーフの霊園

場所 島の西部、ペンドルトンの西方

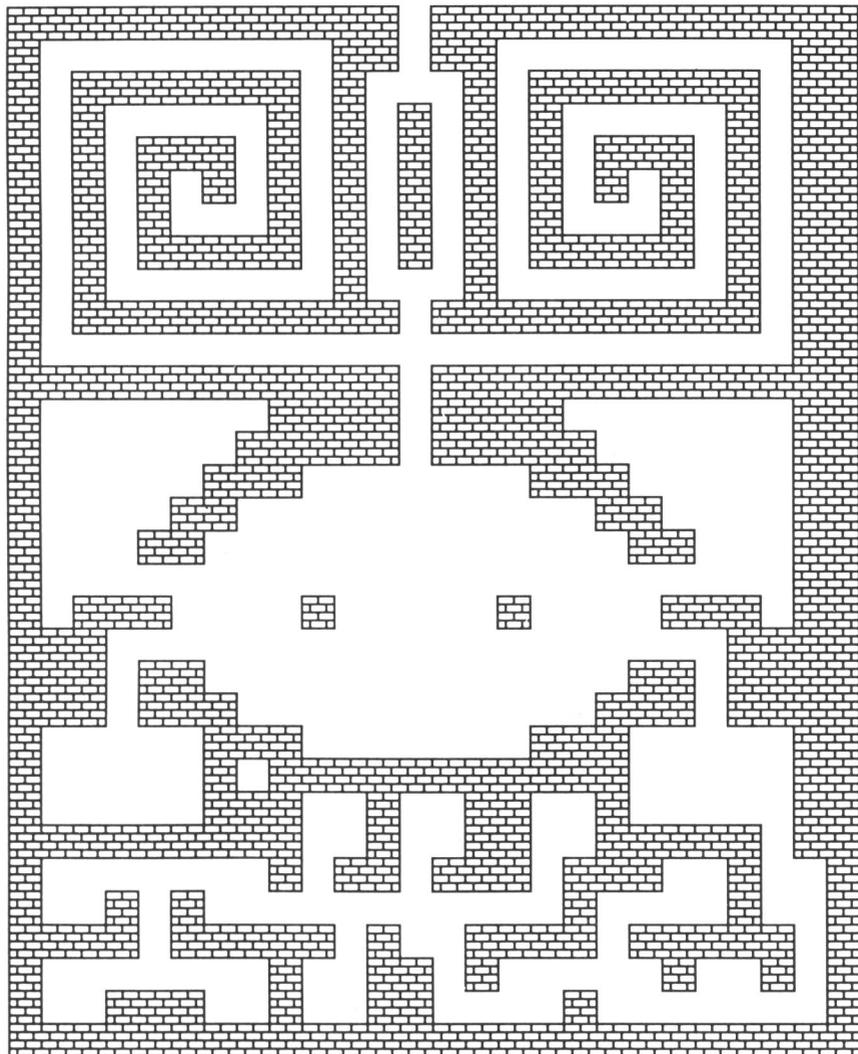
巨人の宮殿で見たことをフィルモンに報告すると、ここに行けと言われる。南半分は葬儀を取り行う巨大な霊園で、参列者の中にはあのウッド卿の姿も見られる。と、その時恐るべき事件が起こるのだ!! 前半のサビの部分である。



III# 4 クロノスの屋敷

場所 ロッキー・ヒルの東方海上の小島

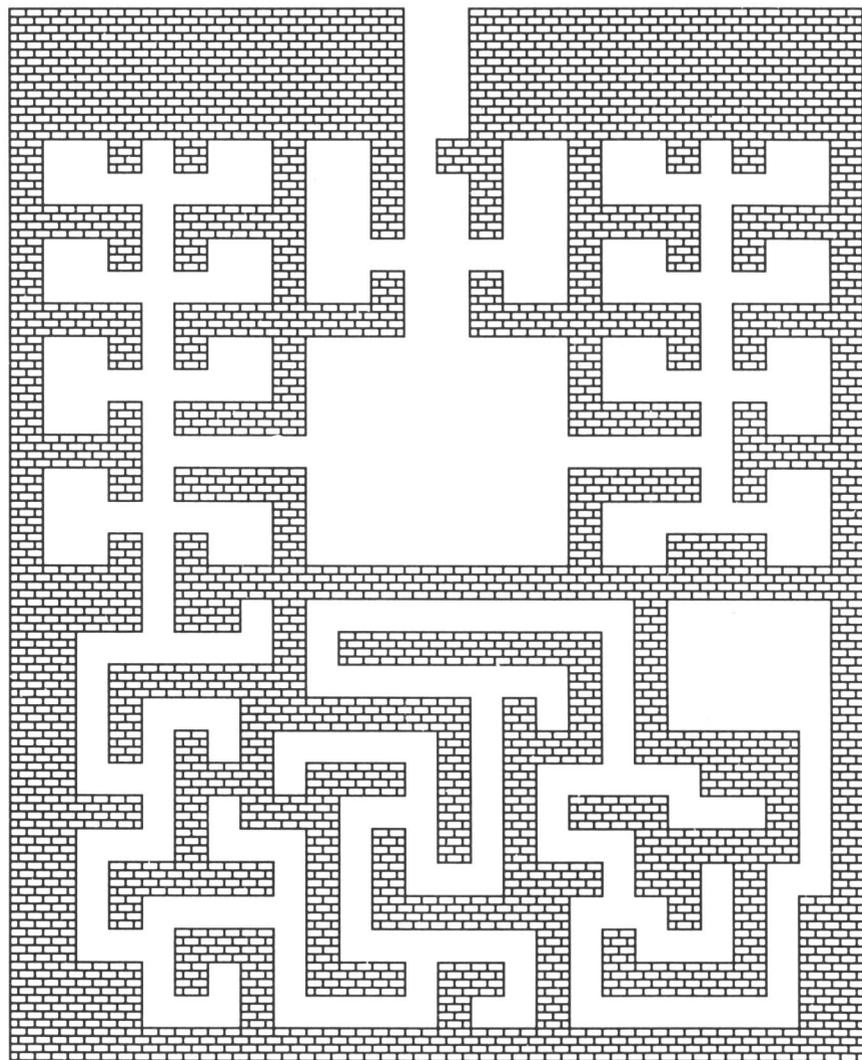
霊園の後に訪れることになる。ここではまず、光の城で必要な光の鍵を手に入れること。ところでここから各プレーンに行く時は、先にボタンを設定してレバーを入れるのだ。また光と闇は正負の関係にあることを覚えておくべし。



III# 5 光の城

場所 光のプレーンのライトの町の南方

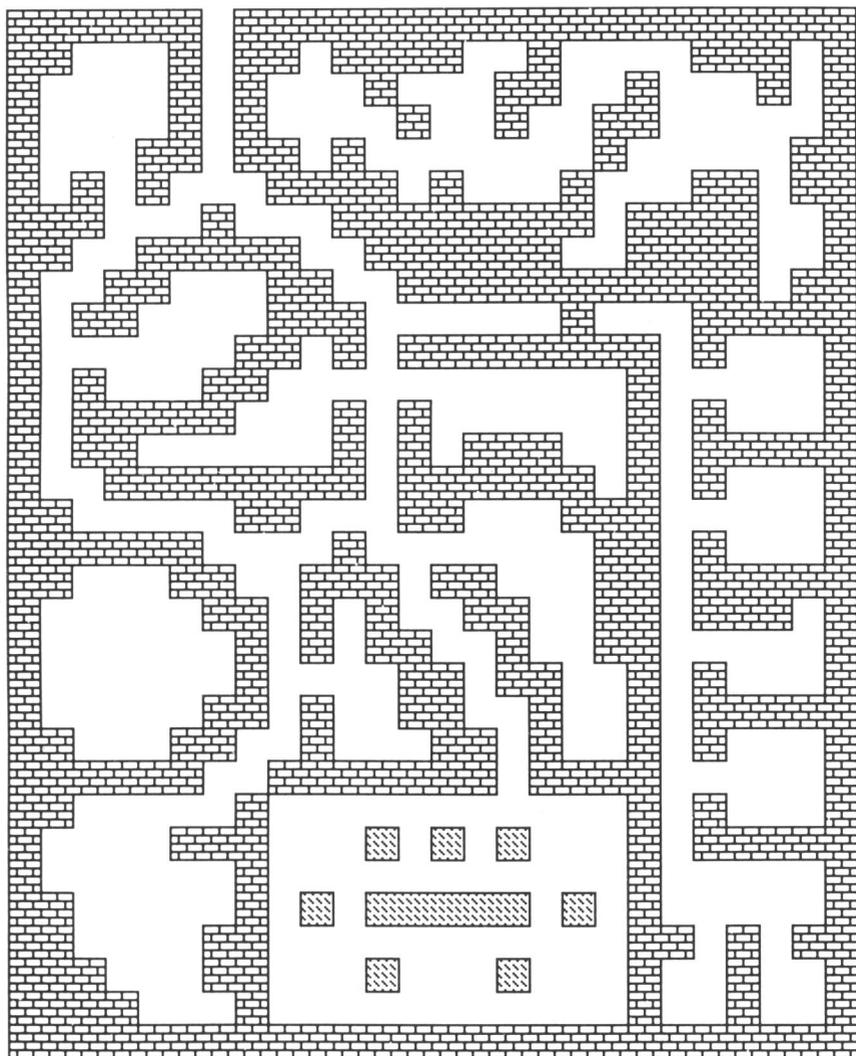
クロノスの屋敷から来れる。入るには光の鍵が必要。目的は光の妖精から闇のプレーンについて話を聞くことだ。ここでは物を壊さないこと。また、南半分の二叉道では、正しい道を進まないとダメージを受けるので注意したい。



川#6 ノームの地下墓地

場所 ペンドラゴンの東方、ロッキー・ヒル近郊の丘

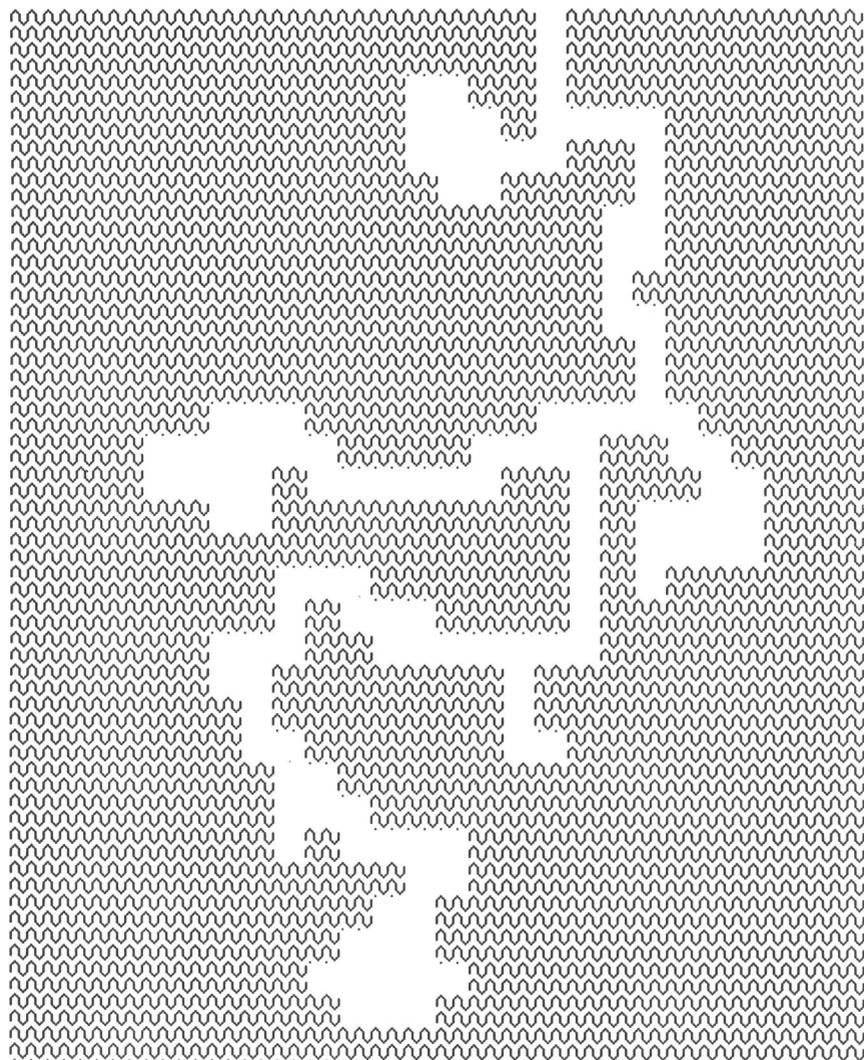
中に入るには、パーティにノームかドワーフがないとだめだ。ここには盗賊や魔術師が喜ぶ優れた武器が2つ隠されている。1つはヘビの嫌がることをすると手に入る。が、一番の目的は老魔術師から#57の呪文を学ぶことなのだ。



III# 7 硫黄の洞窟

場所 島の南西、ティエリンの近く

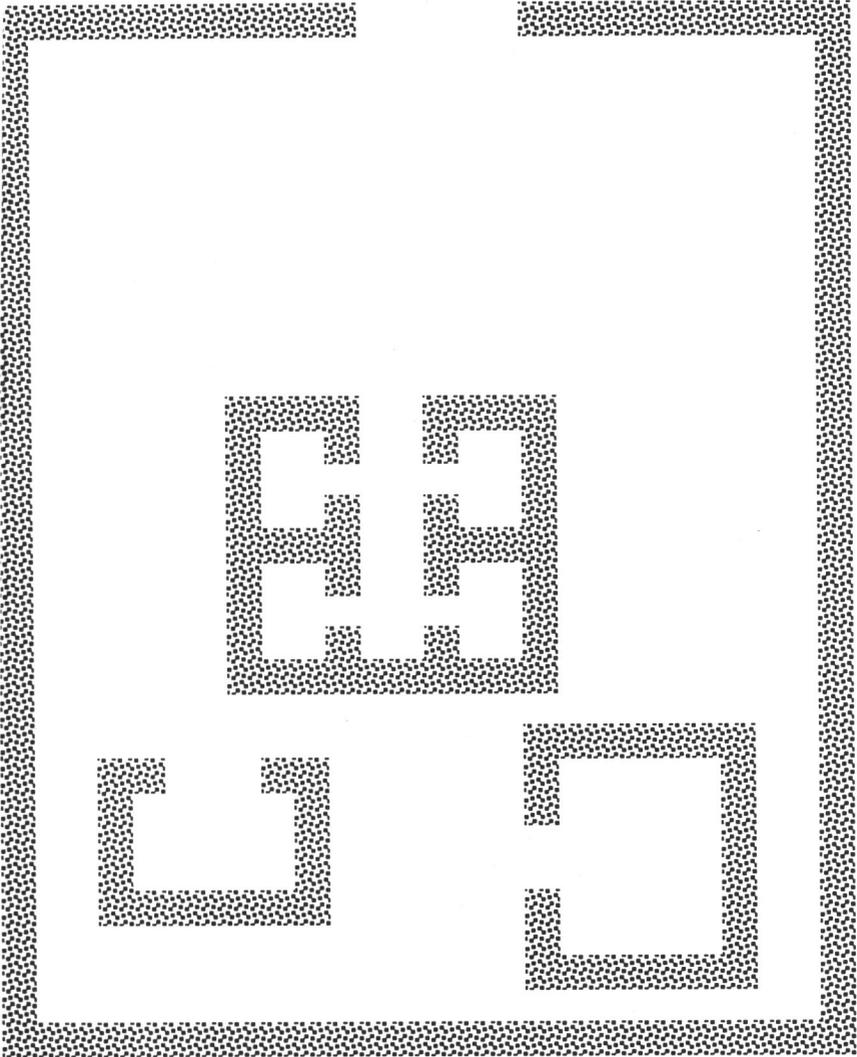
じつはここに来なくても冒険はクリア出来てしまうのだ。中にはドラゴンがわんさとして高価な財宝を守っている。何度も行き来しているといい経験値と金稼ぎになる。ここが踏破できるようになれば島の北部の戦場も怖くない。



III# 8 戦場

場所 島の北部、ランシングの郊外

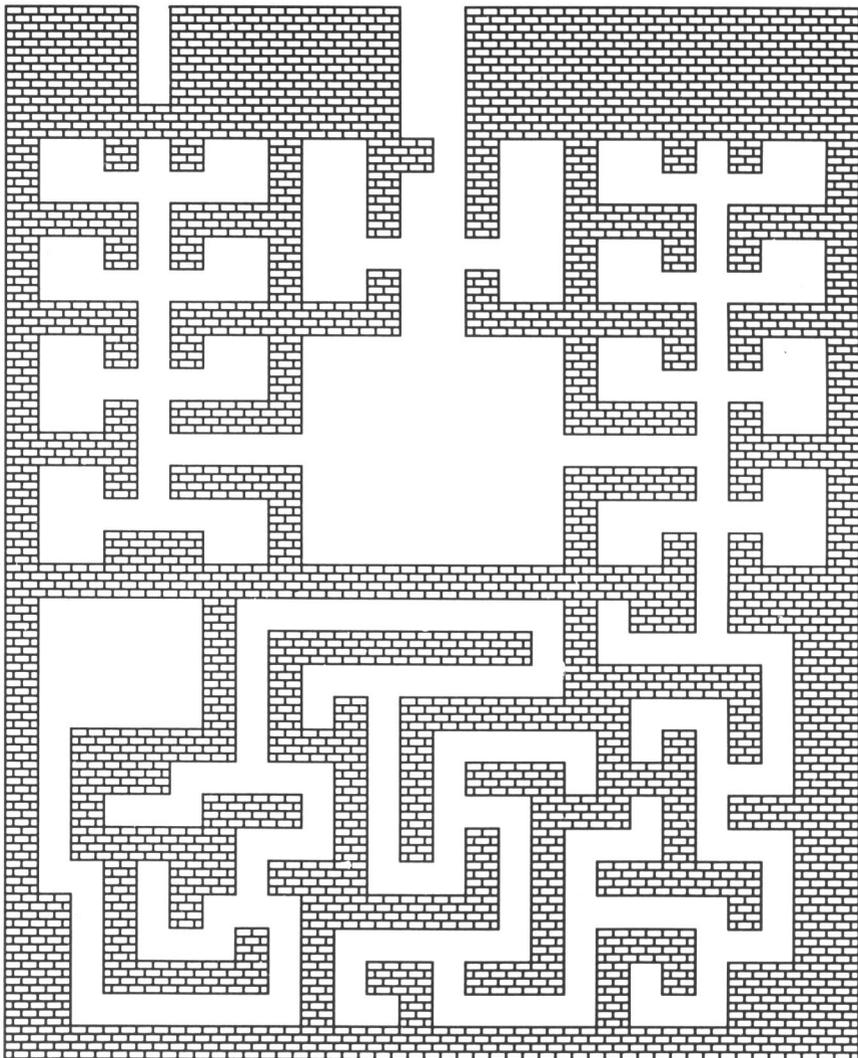
ばかでかい平原の中にテントと敵の収容所がある。テントにいるウッド卿に会って、ニカデモスとの決戦についてヒントを聞くのが目的だ。この方法を知らないと決戦は本当に辛いものとなるはずだ。彼はスクロールもくれる。



III# 9 闇の城

場所 闇のプレーンのダークの町の南方

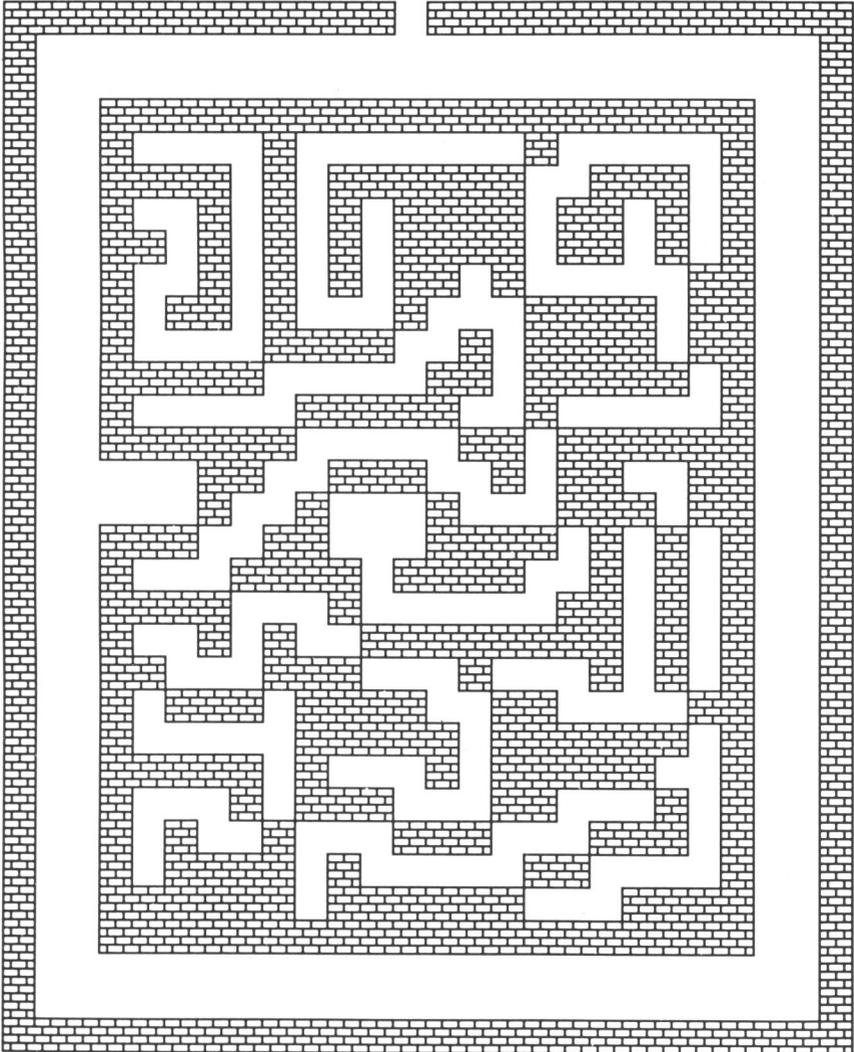
クロノスの屋敷で、光と闇の正負関係を考えに入れてボタンを設定すれば行ける。入るには闇の鍵が必要。3つの瓶の下の台には謎の暗号が書かれているが、これは3列に書き並べると読める。すると地下世界への行き方が明らかに。



III# 10 ニカデモスの要塞

場所 地下世界の第3レベル、デスの町の南方

地下世界の町のすぐそばに見えるが、延々と溶岩地帯を迂回しないとたどり着けない。城の中には大きな門もあるが、ここからでは入れない。そう、ここは隠し通路だらけなのだ。ニカデモスは中央の小部屋で待ち構えている!!



ご注意

- (1) 本書はPC-9801版に基づいて作成しております。
- (2) ゲームの内容に関するお問い合わせには一切応じられません。
- (3) 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おります。
- (4) 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、STRATEGIC SIMULATIONS, 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下さい。送料弊社負担にてお取替えいたします。

ファンタジーハンドブック

発行 1988年11月25日 初版発行

発行人 山本陽一

発行所 株式会社ビー・エヌ・エヌ

〒102 東京都千代田区麴町4-5 紀尾井町レジデンス5F

電話 営業部：03-238-1321

印刷所 東京音楽図書株式会社

製本 豊栄製本株式会社

著者 菊島恵三

協力 アップルシティ

関島りょう子

村瀬のり子

装丁 宇治 晶

表紙イラスト 長谷川正治

本文イラスト 江頭 剛

ISBN4-89369-068-X ©BNN Corp.1988 Printed in Japan.



- 70°C → 233°C
- 94°F → 451°F



No
絶対禁止



Safe
絶対平気



No
絶対禁止

BNN
Bug News Network



No
ヤギに食べさせては
いけない

株式会社ビー・エヌ・エス

ISBN4-89369-068-X C3055 ¥1500E

定価1,500円