

# 新ウイザードリイ

Bane of the Cosmic Forge

オフィシャル・データブック

新ウイザードリイ  
Bane of the Cosmic Forge

オフィシャル・データブック

サートク・ソフトウェア著  
竹内誠 監修・訳

サートク・ソフトウェア著  
竹内誠 監修・訳





## **Bane of the Cosmic Forge Playmaster's Compendium**

---

# 新ウィザードリイ

Bane of the Cosmic Forge

オフィシャル・データブック

サー・テク・ソフトウェア著  
竹内誠 監修・訳

アスキー出版局

まえがき	5
第1章 キャラクターの作り方とダンジョンでの作法	7
ダンジョンに入る前に	8
パーティの作成	8
種族の選択	9
職業の選択	12
パーティーを書き出す	14
サイの目	14
なに？「がまんできない」って？	15
スキルポイントの割り振りかた	15
ダンジョンに入る……	16
ダンジョンに入ったら……	17
戦闘前にチェック	17
最初の遭遇	17
戦い終って	19
睡眠中の襲撃	19
経験値をためる	19
レベルの上昇	19
習うより慣れろ	22
呪文の選択	24
殺しには飽き飽きだ？	25
鍵のかかったドア	25
門	26
宝箱	26
N P C	26
隠された物品や通り道の見つけかた	27
泉	27
先へ進む	27
モンスターを呼び出す	28
ゲームのセーブ	28
第2章 作者へのインタビュー	29
第3章 ダンジョンの歩き方	37
地図、メッセージ、ヒント、それにちょっとしたコツ	38
城1階	39
城地下1階	44
城の塔	58
城2階	63
しゃれこうべのドア	69
鐘楼	71
洞窟およびジャイアントマウンテン	74
ジャイアントマウンテン	81

採掘場	84
ピラミッド	96
しゃれこうべのドア再び	106
尖塔	110
死者の川	114
亡者の塚	124
沼地	126
死者の殿堂	130
魔法の森	141
雄羊の寺院	146
コズミック・フォージの社	150
<b>第4章 アイテム・データ</b>	<b>157</b>
アイテムについて	158
アイテム・リストの見方	158
ダイスについて	160
ダメージの範囲を計算する	161
wand & dagger	162
sword	164
акссs	166
mais & flail	168
pole & staff	170
投げる	172
スリングと弓	172
楯	174
ヘルム	174
アーマー上	178
アーマー下	180
グローブ	182
ブーツ	182
スクロール	184
薬とパウダー	186
本	188
楽器	192
鍵	194
魔法の装飾品	198
特殊なアイテム	202
矢と石	206
<b>第5章 モンスター・データ</b>	<b>207</b>
モンスター・データの見方	208
モンスター・データ	210

## **Bane of the Cosmic Forge Playmaster's Compendium**

Bane of the Cosmic Forge application software Copyright © 1990 Sir-tech Software, Inc. and D.W.Bradley.

All logos, printed graphics designs and printed materials © 1990 by Sir-tech Software, Inc.

Bane of the Cosmic Forge Playmaster's Compendium copyright © 1990 by Sir-tech Software, Inc. All rights reserved.

Wizardry is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc.; Reg'd TM -Canada and Japan.

"Wizardry Bane of the Cosmic Forge" was created, programmed and designed by D.W.Bradley.

This guide written and edited by Brenda Gorno.

All game messages by D.W.Bradley.

Items and weapons by Jeffrey Yette and D.W.Bradley.

Artwork by Ted Boonthanakit and Bill Briggs.

Thanks to Todd Ashley, Mike Anderson and Cap'n Adventure.

First published 1992 in Japan by Ascii Corporation.

(Wizardry) —

時は西暦1981年。サークルは、たった6×9フィート（約3畳）のスペースに押し込められていた。それはとある片田舎のベンチャー企業から間借りした部屋であった。事務所に詰めたスタッフもまた、限られていた。顧客サービス、広報、営業および開発を担当していたのが、副社長のロバート・シロテク。監査役のノーマン・シロテクは経理、顧客サービス、流通、および日々ふりかかるその他の総務を掌握していた。ロバート・ウッドヘッドとアンドリュー・グリーンバーグは、開発にかかりっきりだった。出入口には、ウィザードリィのディスクの初期ロット100枚が積みあげられていた。あの日4人は、深夜遅くまで居残つて、次から次へとディスクをコピーしたものである……。

期待と不安を胸に、最初の100枚がコンピューター・ユーザーたちの待つ新世界へと送り出されたあの日から、10年の歳月が過ぎた。当時ディスプレー・ラックには、ワープロ・ソフト、経理ソフト、データベースの山など、各種の“高貴”な目的のために作成されたプログラムがならんでいた。ウィザードリィは棚のはしごにプラスチックの袋でつるされていた。ほかにゲーム・ソフトなどない頃だ。あたりまえの話だが、ゲームのために開発されたコンピューターなんて、ひとつもなかった。だからウィザードリィは、辛抱強く待った。誰か気がついてくれる人があらわれるのを。そして10年の歳月が過ぎ、2,000,000枚近いディスクが市場に出ていった。わかってくれる人は、ちゃんといたわけである。



同じころ、合衆国の反対側の西海岸のこと。ディヴィッド・W・ブラッドリィは、後に『ウィザードリィV：ハート・オブ・メイルストローム』となるゲームのプログラムを始めっていた。テーブルトークRPGとコンピューターの両方が趣味だったディヴィッドの内側では、ふたつが自然に融合していった。そのプログラムは、彼の職場の人間の間をぐるぐる回り、ディスクからディスクへとコピーが重ねられた。それまでタイプを打ったり、会社の運営に頭を痛めたり、書類の金額をにらんでいたはずの人たちが、ダンジョンを攻略し、ドラゴンと戦い、金貨を集めはじめたのだ。

1984年、当時“Dragon's Breath”と呼ばれていたそのプログラムを、ディヴィッドはサークル・ソフトウェアに送った。2週間と待たず、このゲームはサークルのスタッフの間で大受けに受けた。ノームもロブ・シロテクもこのまま埋もれさせてしまうには惜しいと判断し、なんとか商品化にこぎつけようと動き始めた。

リリースの年は1988年。ウィザードリィVはゲーム界におけるたくさんの賞を授賞し、これまでウィザードリィが築きあげた名声を、さらに高からしめたのである。そのためディヴィッド・ブラッドリィは、おのれのすべてを注ぎこんだ。

それから彼はまた、一からシステムの構築を始めた。もとになったのは“Hellow World”と題された単純なプログラムだが、構想は10年の間彼の中であたためられていたものである。ふたを開けてみると、この“Bane of the Cosmic Forge”は、これまでの5つのウィザードリィのすべてを合わせたよりも多くの賞を授賞していた。しかしディヴィッドは満足していない。彼の言葉を借りれば「これはまだ始まりにすぎない」のである。



# 1

## BANE OF THE COSMIC FORGE

パーティーの作り方とダンジョンでの作法



## “Bane of the Cosmic Forge” に挑戦するきみにおくる パーティー作成法 およびその他の基本戦略

完璧なパーティーを組むにはどのようにしたらいいのか？ レベルアップには、いくら経験値が必要か？ 錠のかかった扉に対処するにはどの方法が一番いいのか？ こうした疑問に対する答はぜんぶこの本の中にある。そして、もっともっといろんなことも。

この本は “Bane of the Cosmic Forge” をクリアーした何十人のゲーマーの意見をもとにつくられている。熟練のゲーマーにも、初めてウィザードリィをプレーする冒険者にも、役に立つことうけあいだ。ここに載っているヒントの数々は、これから旅をするきみのためのガイドなんだから。



### ダンジョンに入る前に

ゲームのインストールは、すんだようだね。さあ冒険が待っている。ダンジョンに入りたくて、うずうずしてるんじゃないかな？

でも、ちょっと待った。まずはパーティーを作成しなきゃならない。なんてたって、冒険の最初から最後までつきあうことになるんだからね。キャラクターブルクリに時間と労力をかけるほど、パーティーの活躍はより華麗により派手になるはずだ。

#### ■ パーティーの作成

どんなRPGも基本はパーティーからはじまる。“Bane of the Cosmic Forge”をプレイしていくうちに、きみはコンピューターの中のキャラクターと友だちになるだろう。やがては彼らのことを、自分自身のようによく知るようになるだろう。

パーティーは、ウィザードリィ世界でさまざまな試練に出会う。パーティーの構成にはあまりにもたくさんのパターンがあり、考えるだけで頭が痛くなる。正確にいうなら、キャラクターの組み合わせは全部で297通りある。そのなかからキャラクターを選び出し、考えられる限りのベスト・パーティーを作るのだから、作る人によって全然意見が違ってくるかもしれない。

もちろんそれでもよい。これは個人の好みの問題だ。しかし、より一

一般的なガイドラインはある。それについて、これから書いていくことにしよう。

## ■ 種族の選択

キャラクターの種族は、きわめて重要な特徴である。種族によってはACが低くなったり、なにかに対して抵抗力をもつなどの特典がつくし、どの職業に向いているかということもかかわってくる。

パーティの作成計画を立てようと思ったら、まずウィザードリィ世界に必要なのは誰なのかということを考えよう。素早く力が強い戦闘系キャラクター、知性や敬虔さやその両方に富む魔法使い系キャラクター、手先が器用で素早く賢い盗賊系キャラクター。種族によっては、これらの特長をはじめから持っているものもある。

たとえばリザードマンはすばらしい戦士となる。下の表を見れば、それぞれの種族がどのような点で優れているのか、一目でわかるだろう。

### ● どの種族にもそれぞれ特色があり、優れた部分がある。

種族	STR	INT	PIE	VIT	DEX	SPD	PER	タレント
人間 (Humans)								*1
エルフ (Elves)	×	○	○	×				なし
ドワーフ (Dwarves)	○	×	○	○				なし
ノーム (Gnomes)	○		○	○		×	×	なし
ホビット (Hobbits)			×		○		○	なし
フェアリー (Faerlies)	×	○			○	○	○	*2
リザードマン (Lizardmen)	○	×	×	○		○		なし
ドラコン (Dracons)	○		×	○	○		×	*3
フェルブル (Felpurrs)	×	○	×	×	○	○	○	なし
ロウルフ (Rawulfs)		×	○	○			○	なし
ムーク (Mooks)	○	○	×	○				なし

○：その種族の長所

\*1：完璧にバランスが取れている

×：その種族の短所

\*2：もともとACが低い

タレント部分のメッセージ

\*3：酸のブレスが吐ける

上の表を見れば、バランスのとれた人間以外は、どの種族もある特定の職業に向いていることがわかるだろう。

たとえば僧侶なら、エルフ、ドワーフ、ノーム、ラウルフであろう。どれもPietyの値が高く、僧侶になるのにそれはボーナス・ポイントがないらしい。同じようにリザードマン、ドラコン、ムークは戦闘系キャラクターにむいている。



リザードマンが戦士系キャラクターに向いているように、その他の種族にもそれぞれむいている職業がある。下の表は、どの種族がどの職業にむいているかをあらわしている。

● 種族によって職業の向き不向きがある。

種族	FIG	MAG	PRI	THI	RAN	ALC	BAR	PSI	VAL	BIS	LOR	SAM	MON	NIN
人間 (Humans)				○	○								○	
エルフ (Elves)	○	○	○							○		○		
ドワーフ (Dwarves)	○		○					○	○	○			○	
ノーム (Gnomes)				○						○				
ホビット (Hobbits)					○									
フェアリー (Faerles)	○		○	○	○	○	○				○			
リザードマン (Lizardmen)	○													○
ドラコン (Dracons)				○	○			○					○	
フェルプール (Felpurrs)	○		○	○	○	○	○						○	
ロウルフ (Rawulfs)			○					○	○	○				
ムーク (Mooks)	○						○					○		

○：他の種族と比較して、その種族が最も少ないボーナス・ポイントでつくことができる職業

○：向いている職業

好きな職業と種族を選ぶのは大事だが、それでも種族による特典を考慮したほうがいい。はじめからACの低い種族もあるし、なにか特殊能力を持つものもいる。

種族の特徴（高いStrengthや魔法に対する抵抗力など）と、職業による技（致命傷や呪文など）を組み合わせて、驚くようなキャラクターを作ることもできる。たとえばフェルプールの忍者はどうだろう。たしかに必要なボーナス・ポイントは高くてめったなことではできないが、充分に見返りがある組み合わせだ。

フェルプールのすばやさは伝説的なほどで、呪文や飛び道具をかわす能力がある。そして忍者は、忍術の修行を積むにつれて、ACを下げることができる。したがってフェルプールの忍者は、ACを下げることができ、呪文や飛び道具をかわすことができる。悪くないキャラクターではないか。

このようなスーパー・キャラクターは、ほかにもできる。種族の特典表を見て考えてほしい。

●種族によっては、特定のことに対して抵抗力がある。

種族	抵抗力
人間 (Humans)	なし
エルフ (Elves)	催眠、催眠系統の呪文
ドワーフ (Dwarves)	魔領域の呪文と毒
ノーム (Gnomes)	魔領域の呪文
ホビット (Hobbits)	魔領域の呪文
フェアリー (Faerlies)	魔領域の呪文
リザードマン (Lizardmen)	魔領域の呪文と酸
ドラコン (Dracons)	魔領域の呪文と酸
フェルプール (Felppurrs)	呪文と飛び道具に対するSPDによる回避
ロウルフ (Rawulfs)	低温
ムーク (Mooks)	魔領域の呪文と低温

パーティー作成の際には、それぞれの種族の抵抗力をうまく利用すること。そして、その抵抗力の度合もよく調べてほしい。同じことに対して抵抗力がある種族どうしでも、その効果の度合は強かったり弱かったりする。たとえばエルフは催眠、睡眠系の呪文対して抵抗力がある。しかしリザードマンとドラコンは、すべての心領域の呪文に抵抗力があり、さらにドラコンは酸の息を相手に吹きかけることもできるのだ。

もちろん向き不向きはあるにしろ、種族によってつけない職業というものはない。ボーナス・ポイントが十分にあるなら、どの種族を選んでも好きな職業につくことができる。

キャラクターの種族は、自分の好みとパーティーに対する恩恵を考えて選ぶのがよいだろう。

## ■ 職業の選択

ウィザードリィの迷宮に入ると、キャラクターたちはモンスターに行く手をはばまれたり、錠のかかった扉や、ユニークな性格のN P C（次の<ダンジョンに入る……>の章にある<N P C>の項をごらんあれ）たちに出会ったりする。そしてダンジョンの角を曲るたびに、何百回となく驚かされるだろう。待ち受けるこれらの冒険に対して、きみはキャラクターたちの力と技とを結集して立ち向かわなくてはならない。

パーティーの前列3人は、ふつう命をはって敵とダメージのやりとりをする。だから少なくとも3人の戦闘系キャラクターが必要だ。戦士、レンジャー、ヴァルキリー、侍、修行僧、忍者、そしてロードが戦闘系のキャラクターである。

次にモンスターなどから受けた傷をなおす治療系キャラクターが必要である。僧侶や鍊金術師や超能力者がそうだ。もちろん“混沌”たる力によって呪文を放つ魔法使い系キャラクターも欲しい。魔法使いに超能力者、鍊金術師がこの技を持つ。最後に、錠のかかったドアや宝箱を開ける者を用意しよう。ふつうは盗賊が適任だ。

このガイドラインにそななら、3人の戦士に、僧侶、魔法使い、盗賊がひとりづつのパーティーができる。たしかに基本はおさえてある、しかしウィザードリィのよさを充分に引き出しているとはいえない。もうひとり治療系のキャラクターがほしくはないか？ 攻撃魔法を使うものは？ 戦闘できるキャラクターが4人にはならないだろうか？ さあ、よくばって、やりたいことすべてをひとつのパーティーに盛り込んでしまうんだ。

以下のパーティーは、基本をすべておさえた上で、さらにもう少し工夫をこらしてある。パーティーは6人だが、戦士、侍、修行僧、忍者、僧侶、それに魔法使いがふたり（うちひとりは侍である）、鍊金術師（忍者よ、ありがとう）がひとり、超能力者（修行僧である）がひとりで、レンジャー（忍者のスカウトの能力を上げればよい）もいる。6人でなんと11人分のキャラクターを手に入れたことになるのだ。

● エリート・キャラクターは、パーティを強力にする。

パーティー 1

職業	特徴的な能力やスキル
戦士	HPが高く、経験によって戦闘能力があがる。冒険開始時には、すごく役にたつ。
侍	戦いの術に長けており、HPも高い。また魔法使いの呪文を覚えられ、致命傷を与えられる。
修行僧	戦士として優秀で、超能力者の呪文を覚えられ、致命傷を与えられる。
忍者	名だたる暗殺者であり、戦いの技に優れている。鍊金術師の呪文を覚えられ、致命傷を与えられる。
僧侶	パーティに不可欠な治療の呪文を最初から持っている。
魔法使い	モンスターを撃退するために必要な強力な攻撃呪文を持っている。

★好みによっては、次のような組み合わせのパーティもいいだろう。

パーティー 2

職業	特徴的な能力やスキル
ヴァルキリー	戦闘ができ、僧侶の呪文を覚えられる。
忍者	戦闘ができ、鍊金術師の呪文を覚えられる。盗賊の技も使え、致命傷を与えられる。
侍	戦闘ができ、魔法使いの呪文を覚えられる。致命傷を与えられる。
僧侶	ある程度戦闘ができ、僧侶の呪文を覚えられる。治療の呪文に優れている。
超能力者	超能力者の呪文を覚えられる。治療の呪文も使える。
魔法使い	魔法使いの呪文を覚えられる。

★治療の呪文が豊富に使えるエリート・パーティである。

パーティー 3

職業	特徴的な能力やスキル
戦士	戦闘ができ、スカウトの能力をあげられる。
ロード	戦闘ができ、僧侶の呪文を覚えられる。
侍	戦闘ができ、魔法使いの呪文を覚えられる。致命傷を与えられる。
僧侶	ある程度戦闘ができ、僧侶の呪文を覚えられる。治療の呪文に優れている。
魔法使い	魔法使いの呪文を覚えられる。
盗賊	盗みの技に長けている。

★簡単に作れるし、治療呪文も豊富で打撃力もある。

## ■ パーティーを書き出す

ウィザードリイの種族と職業が理解できたろうか。そろそろパーティーの構想がまとまってきたころではないか。ではこのページ下にあるチャートを使って、そのパーティーにできることとできないことを、確認しておこう。

まずそれぞれのキャラクターの職業と種族を書き、次にそのキャラクターが持っている能力の欄をチェックしたまえ。最後の欄には、特殊能力や抵抗力を書き込むこと。

全員のデータを書きおわったろうか。きみの選択が正しければ、すべての能力に少なくともひとつずつチェック記号がついているはずだ。それで基本要素のすべてをカバーしたことになる。ふたつ以上チェックがついた能力があるなら、それにこしたことはない。チェックのない欄があるようなら、そこを埋めるべき別なキャラクターをつくったほうがよいだろう。

## ■ サイの目

パーティーの構想が決まったらコーヒーでも1杯用意して（べつにソーダをジョッキ1杯でもいいが）、気を落ちつけたまえ。コンピュータがふるサイの目には勝てないのだから、じっくり待たなくてはいけない。忍者のキャラクターがほしいなら、最低ボーナス・ポイントが15点いるはずだ。

ほかの種族や職業だって同じようなものである（どの組み合せにボーナス・ポイントが何点必要かは、ゲームについているマニュアルのP16の表に書いてある）。

忘れないでほしい。パーティー作成についやす時間は投資なのだ。時間をかけてできたスーパー・キャラクターは、成長が早く、たやすく敵を粉砕し、悠々と戦闘から戻ってくるだろう。大事にしたまえ。

職業	種族	戦闘能力		呪文書				スキル			抵抗力
		戦闘可能	致命傷	鍛金術師	魔法使い	僧侶	超能力者	スカウト	指先技	早技	
1											
2											
3											
4											
5											
6											

## ■ なに？ 「がまんできない」って？

1時間たらずで完璧に構想どおりのパーティーができたんだったら、ここは読み飛ばしてくれてかまわない……でも、べつにいばることじゃないぞ！

「このパーティーは2時間もかけてつくったんだぜ」こんなセリフはよく耳にする。ダイスは、めったに思うような数を出してくれない。だからラス・ヴェガスに行ったことのある人に、聞いてみるといい。

修行僧とか忍者とか強力なキャラクターを作りたいのに、わずか1点ボーナス・ポイントが足りなくて歯ぎしりすることもあるだろう。それを消して次にできたキャラクターは、たった5点しかなかったりする。よくあることだ。

出目がおいしいからといって、くやしがって鉛筆を折るのはやめよう。ほかの役には立たないだろか。たとえばフェルプールの忍者には、少なくとも15点のボーナスが必要だ。そしてさんざん作り直したあげく、14の目が出たとする（歯ぎしりギリギリ！ 鉛筆バキリ！）。でも、これを消して新たに作るキャラクターはゴミかもしれない。

それよりは、この14点を生かして、より強力な戦士や僧侶とかいった普通の職業につかせよう。最終的に、一人くらいエリートじゃないキャラクターがいたっていいじゃないか。高いボーナス点が生かせるんだから。

スーパー・キャラクター造りを始めると、そのうちそれだけで遊んでしまう人もでてくる。

「10回以内に忍者を作るぞ……うーん、だめだ……よし15回以内。やった15だ」

冗談は顔だけにしなさい。

たしかに完璧なパーティーを作るには忍耐がいる。フェルプールの忍者がほしいなら、フェルプールの侍で妥協していくはだめだ。少し休みたまえ。そうすればまたきみの忍耐力も回復して、構想にあったキャラクターができるまで辛抱することができるだろう。

## ■ スキルポイントの割り振りかた

スーパー・キャラクターはできたかね。まずは乾杯といこう！ では次は、スキルポイントを各能力に割り振る番だ。

ウイザードリィのシステムでは、スキルポイントはだいたいそのキャラクターの得意分野に割りふれるようになっている。割り振りの際には、そのキャラクターの作成目的を思い出すとよい。

### 戦士

スオードなど武器関連のスキルに割り振ろう。スカウトの能力を上げてもよい。

### 侍

ソードにキリジュツ、それに魔法関係のスキルにポイントをつぎこむこと。

### 忍者／修行僧

手と足、忍術、それに魔法関係のスキルにポイントをつぎこむこと。ポイントがあまっているならキリジュツに1、2点は欲しいところだ。忍者を盗賊として使うつもりなら、指先技と早技も必要になるから何点かは割り振っておくとよい。

### ヴァルキリー／ロード

武器関連と神学に割り振ろう。

### 僧侶／魔法使い／超能力者

自分の魔法分野のスキルに割り振ること。

### 鍊金術師

鍊金術にポイントを集中させよう。

もし充分なスキルポイントがなくて、あげたい能力全部に点がまわらなかつたとしても、心配はいらない。レベル・アップしたりスキルを使ったりするたびに、スキルポイントは増えていく。

次の<ダンジョンに入る……>の章にある<習うより慣れろ>の項をごらんあれ。



## ダンジョンに入る……

キャラクターブルクリが終わったら、その中から冒険に旅立たせる精銳を6人選んで、パーティーをつくらなければならない。

チームに入れるメンバーには、期待どおりの能力があるだろうか。そうでなければ、別のキャラクターを作ったほうがよい。

6人メンバーを選抜してパーティーをつくったら、頑強なキャラクターを前列に置き、魔法使い系と非戦闘系のキャラクター（つまり弱いやつのことだ）を後列に置く。それから再度キャラクターを見直して、万

全だと思ったら鎧や武器を装備させたまえ。それがすんだら、いよいよダンジョン探検に出発だ。

## ■ ダンジョンに入ったら……

パーティーのメンバー選抜が終わって、城の入口まで足を踏み入れたなら、ゲームをセーブすべきだ。なぜか？ 最初の戦闘で、きみのキャラクターはすぐ死んでしまうかもしれない。セーブしていなければ、もう一度メンバーを選択し、武装させ、またダンジョンの中に入らなければならぬ。セーブしたなら、ゲームの再開を選ぶだけでいいのだ。

## ■ 戦闘前にチェック

パーティーをまとめるには、たっぷり時間がかかるだろう。だからこんどは、そのメンバーの戦いっぷりを見たくてたまらないのではないか？ ちょっと待った。最初の遭遇の前に、戦闘前チェックというやつを、しておいたほうがいい。

\*隊列のチェック。HPの高い戦闘系キャラクターは前列におき、弱いキャラクターは後列におく。

\*武器の射程距離を確認する。射程の短い武器を持ったキャラクターを、後列におかないこと。

\*もう一度、全員が武器や鎧を装備しているかどうか確かめる。

\*魔法使い系のキャラクターの使える呪文を再確認する。

## ■ 最初の遭遇

武装はすんだな。さあ、アドレナリンがあふれだしてきた。先頭の戦士よ。たちふさがる敵を、ぐちゃぐちゃのネズミ・パイにしてやれ。いまこそ、行動の時だ。

というわけで、戦闘の方法はふつう出会ったモンスターの数によって決定する。最初にであったのが1匹のおそるるに足らないネズミだったとしよう。前列の3人が剣をふるえば、ネズミは最初の戦闘ラウンドで死ぬか、重傷を負うだろう。

けれども、6匹のネズミがふたつのグループに分かれて（グループ1が2匹、グループ2が4匹）出たとする。もちろん、前と同じ対応をしてはいけない。戦闘での最終目標は、すべてのモンスターができるだけ迅速に倒すことにある。よほど運が悪いのでなければ、次のような戦略で成功するだろう。

- ・戦闘系キャラクター：グループ1のモンスター2匹と戦う。

・魔法系キャラクター：グループ2のモンスター4匹にSLEEPの呪文をかける。

上の例では、たった2匹のネズミに3人の戦闘系キャラクターをあてている。おそらく1匹は死に、もう1匹も負傷するだろう。運がよければ、両方とも死ぬかもしれない。一方、SLEEPの呪文は成功すればグループ2のモンスターを4匹とも動けなくすることができる。だから、次のラウンドでは……

・戦闘系キャラクター：グループ2の眠っているモンスターを攻撃する。グループ1のネズミがまだ1匹生きていたら、ひとりはそちらにまわす。

・“治療”系キャラクター：けがをしたメンバーに治療の呪文をかける。

・魔法系キャラクター：なにをしてもいい。安全策をとりたければ、目を覚ましたグループ2のネズミにもう一回SLEEPをかけて眠らせてやれ。

さあ戦闘の第2ラウンドが終了した。うまくいけばネズミは1匹しか残っておらず、しかも眠っているはずだ！そして戦闘系キャラクターが、第3ラウンドで簡単にケリをつけるだろう。

この手の戦略は、ゲームをはじめてしばらくの間、モンスターの種類や数にかかわらずどんな状況にもあてはめることができる。

たとえば3つのグループに対しては、一番数の多いグループにSLEEPの呪文をかけ、次に多いグループを攻撃し、最後のグループからはそんなにダメージがこないことを祈ろう。もちろんSLEEPなどの攻撃呪文をかけられる魔法使い系のキャラクターが、もうひとりいれば面倒はない。最後のグループにかけてやれ。

しかしこの“Bane of the Cosmic Forge”では、進めるにしたがってやがてこの戦略が通用しなくなる。特定のことに対する抵抗力や呪文など、特殊能力を持つモンスターがでてくるからだ。もちろん、そのころにはパーティーの呪文数も増えているだろう。魔法使い系のモンスターにはSILENCEをかけたり、巨人にはFIREBALLを撃ったり、ほかのモンスターを召喚して戦ってもらったりといろいろだ。

しかし重要な基本戦略を忘れるな。最初の戦闘ラウンドで、できるだけ多くのモンスターを動けなくすること。戦闘系キャラクターなら相手を殺せばいいし、魔法使い系のキャラクターなら呪文をかけるだろうが、ともかくモンスターを戦闘不能状態に追いこむことだ。

## ■ 戦い終って

遭遇のあとには、ふつう治療と休息が必要なのだが……

1. パーティーの状態がよいなら（だれも死んでいないなら）、ゲームをセーブすること。
2. 治療系のキャラクターが呪文を使いきっていたら、治療の前に少し休息する必要がある。静かなでなるべく閉鎖された場所を見つけて、パーティーを寝かしつけよう。
3. パーティーが起きたら、治療をはじめたまえ。なるべく全員を治療し、魔力ポイントがなくなったらもう一度、休息する。治療が完了するまで、これをくり返したまえ。

## ■ 睡眠中の襲撃

眠ってる最中にモンスターがやってきて、盗賊がお気に入りの“ぬいぐるみのクマ”なんかを、部屋じゅうところかまわず蹴とばしあじめたらどうする？ あわてないあわてない。少しばはんのだから魔法使い系の魔力ポイントも多少は回復しているだろうし、戦士たちのスタミナも戻っているころだ。HPもきっと少しばはんのだから。

もし2、3人死んでしまったとしても、たいしたことはない。セーブしてあるはずだ。もう一度元気なパーティーを呼びだして、ゲームを開ければよいのだから。

## ■ 経験値をためる

モンスターとの遭遇をくりかえしていくうちに、だんだん経験値がたまっていく。経験値がある特定の値までたまると、レベルが上がる。

それぞれのキャラクターが次のレベルになるためには、あとどのくらい経験値が必要なのか？ P20とP21の表を見れば一目瞭然である。表のくそこのレベルに到達するために必要な経験値の欄の数字は、そのキャラクターが次のレベルになるために、あと何点ボーナス・ポイントが必要なのかをあらわしている。

## ■ レベルの上昇

レベルがあがったか？ さあ“冒険者の殿堂”入りする日も近いぞ。ウイザードリィでは、HPと能力値の増減は自動的に決まってしまう。だが少なくともふたつのことは、きみの管轄だ……スキルの上昇と新呪文の選択である。

**Fighter**

Level 1	1000
Level 2	2000
Level 3	4000
Level 4	8000
Level 5	16000
Level 6	32000
Level 7	64000
Level 8	128000
Level 9	256000
Level 10	512000
Level 11	768000
Level 12	1024000
Level 13	1280000
Level 14	1536000
Level 15	1792000
Level 16	2048000

**Mage**

Level 1	1250
Level 2	2500
Level 3	5000
Level 4	10000
Level 5	20000
Level 6	40000
Level 7	80000
Level 8	160000
Level 9	320000
Level 10	640000
Level 11	1015000
Level 12	1390000
Level 13	1765000
Level 14	2140000
Level 15	2515000
Level 16	2890000

**Priest**

Level 1	1250
Level 2	2500
Level 3	5000
Level 4	10000
Level 5	20000
Level 6	40000
Level 7	80000
Level 8	160000
Level 9	320000
Level 10	640000
Level 11	1015000
Level 12	1390000
Level 13	1765000
Level 14	2140000
Level 15	2515000
Level 16	2890000

**Thief**

Level 1	900
Level 2	1800
Level 3	3600
Level 4	7200
Level 5	14400
Level 6	28800
Level 7	57600
Level 8	115200
Level 9	230400
Level 10	460800
Level 11	685800
Level 12	910800
Level 13	1135800
Level 14	1360800
Level 15	1585800
Level 16	1810800

**Ranger**

Level 1	1400
Level 2	2800
Level 3	5600
Level 4	11200
Level 5	22400
Level 6	44800
Level 7	89600
Level 8	179200
Level 9	358400
Level 10	716800
Level 11	1131800
Level 12	1546800
Level 13	1961800
Level 14	2376800
Level 15	2791800
Level 16	3206800

**Bard**

Level 1	1250
Level 2	2500
Level 3	5000
Level 4	10000
Level 5	20000
Level 6	40000
Level 7	80000
Level 8	160000
Level 9	320000
Level 10	640000
Level 11	1015000
Level 12	1390000
Level 13	1765000
Level 14	2140000
Level 15	2515000
Level 16	2890000

キャラクター経験  
ポイントチャート

現在のレベル 次のレベルまでに必要な経験ポイント

エリートクラスはより多くの経験ポイントを必要とするが、他のクラスより多くのスキルを使うことができる。

**Alchemist**

Level 1	1100
Level 2	2200
Level 3	4400
Level 4	8800
Level 5	17600
Level 6	35200
Level 7	70400
Level 8	140800
Level 9	281600
Level 10	563200
Level 11	875200
Level 12	1187200
Level 13	1499200
Level 14	1811200
Level 15	2123200
Level 16	2435200

**Psionic**

Level 1	1250
Level 2	2500
Level 3	5000
Level 4	10000
Level 5	20000
Level 6	40000
Level 7	80000
Level 8	160000
Level 9	320000
Level 10	640000
Level 11	1015000
Level 12	1390000
Level 13	1765000
Level 14	2140000
Level 15	2515000
Level 16	2890000

そんなに戦いたいのか?  
ちょっと休息してみる。  
モンスターは眠っている  
パーティーを見たら、  
襲わずに  
いられないのだから！

一度もらった  
経験値は手放すな！  
こまめにセーブしろ！

**Valkyrie**

Level 1	1100
Level 2	2200
Level 3	4400
Level 4	8800
Level 5	17600
Level 6	35200
Level 7	70400
Level 8	140800
Level 9	281600
Level 10	563200
Level 11	875200
Level 12	1187200
Level 13	1499200
Level 14	1811200
Level 15	2123200
Level 16	2435200

**Bishop**

Level 1	1500
Level 2	3000
Level 3	6000
Level 4	12000
Level 5	24000
Level 6	48000
Level 7	96000
Level 8	192000
Level 9	384000
Level 10	768000
Level 11	1213000
Level 12	1658000
Level 13	2103000
Level 14	2548000
Level 15	2993000
Level 16	3438000

**Lord**

Level 1	1400
Level 2	2800
Level 3	5600
Level 4	11200
Level 5	22400
Level 6	44800
Level 7	89600
Level 8	179200
Level 9	358400
Level 10	716800
Level 11	1131800
Level 12	1546800
Level 13	1961800
Level 14	2376800
Level 15	2791800
Level 16	3206800

**Samurai**

Level 1	1400
Level 2	2800
Level 3	5600
Level 4	11200
Level 5	22400
Level 6	44800
Level 7	89600
Level 8	179200
Level 9	358400
Level 10	716800
Level 11	1131800
Level 12	1546800
Level 13	1961800
Level 14	2376800
Level 15	2791800
Level 16	3206800

**Monk**

Level 1	1400
Level 2	2800
Level 3	5600
Level 4	11200
Level 5	22400
Level 6	44800
Level 7	89600
Level 8	179200
Level 9	358400
Level 10	716800
Level 11	1131800
Level 12	1546800
Level 13	1961800
Level 14	2376800
Level 15	2791800
Level 16	3206800

**Ninja**

Level 1	1500
Level 2	3000
Level 3	6000
Level 4	12000
Level 5	24000
Level 6	48000
Level 7	96000
Level 8	192000
Level 9	384000
Level 10	768000
Level 11	1243000
Level 12	1718000
Level 13	2193000
Level 14	2668000
Level 15	3143000
Level 16	3618000

## ■ 習うより慣れろ

レベルがあがると、たいていボーナスで何点かスキルポイントがもらえる。好きなスキルに割り振りたまえ。このポイント全部をひとつの分野（たとえば武器関連など）につぎ込むのは魅力的な選択だ。だがスキルの多くは経験によって自動的に成長する。

スキルを使えば、成功するたびにたいてい高くなる。この“Bane of the Cosmic Forge”では、必要なスキルほどよく高くなるようにバランスをとった。このおかげで、わざわざポイントを加えなくても自動的に上昇するスキルがいくつかある。現実世界のことわざでいうなら「習うより慣れろ」というわけだ。

**戦闘系キャラクター：**攻撃に成功するたびにその武器のスキルが高くなる。だから、スカウトや工芸学などにポイントを使ってはどうか。修行僧、忍者、侍なら、忍術やキリジュツを上げるとよい。魔法の能力がいるなら、その魔法関係のスキルにポイントを加えればよい。

**魔法使い系キャラクター：**発声術は呪文をうまく唱えるたびに高くなる。だから魔法の知識（鍊金術、神学、精神学、魔術である）にポイントを加えるとよい。魔法の知識は経験によっても高くなることがあるが、レベルが低いからはもう少しポイントをたしておいたほうがいいのだ。その方が呪文をたくさん覚えられるのである。

**盗賊系キャラクター：**誰からなにかをうまくスリとったり、ドアや宝箱の錠を開けるたびに、盗賊関係の技能は高くなる。だから、忍術やスカウトにポイントをつぎこもう。

得意分野のスキルは自動的に高くなる。だからポイントは、なかなか上がらない分野のスキルに使うこと。技能はたくさんあるが、全員がすべての技能を取るのはやめたほうがいい。それよりはそれぞれのキャラクターごとに得意分野を決め、そこに集中してスキルポイントを使うべし。たとえば魔法使いをスカウトの専門家にするなら、ほかにはスカウトができるキャラクターはいらないのだ。

各スキルの効果がすぐわかるように、一覧表を載せた。これをよく見れば、どのキャラクターがどの能力を上げればよいのか一目でわかるだろう。

● 武器関連スキルは、キャラクターが武器を正確に扱うためのものである。

武器関連	使える武器
ワンド&ダガー	小さな武器
スオード	すべての刀剣類
アックス	すべての斧類
メイス&フレイル	MACE, FLAIL, HAMMERなど
ポール&スタッフ	すべての棒状の武器
投げる	投げられるものすべて
スリング	SLING
弓	BOW, CROSSBOWの類
楯	すべての楯
素手と足	素手と足

● 運動関連スキルは、キャラクターが手や口を使って手際よく上手に行動するためのものである。

運動関連	該当する能力
スカウト	隠されたものに気づく
音楽	楽器の演奏
発声術	うまく呪文を唱えられる
早業	NPCから物や金をスリとる
指先技	宝箱やドアの鍵を開ける
忍術	戦闘中に隠れる。忍者や修行僧は上達するとACを下げられる

● 学術関連スキルは、魔法に関する知識である。

学術関連	該当する能力
工芸学	魔法の品物から魔力を引き出す。
神話学	モンスターの名前を判別する。
書術	スクロールから魔力を引き出す。
錬金術	錬金術師の呪文を覚える。
神学	僧侶の呪文を覚える。
精神学	超能力者の呪文を覚える。
魔術	魔法使いの呪文を覚える。
キリジュツ	致命傷を与える知識。

## ■ 呪文の選択

ウィザードリィでは、レベルがあがったときキャラクターのスキルを上げることができる。と同時に魔法使い系のキャラクターは、新しい呪文をひとつ覚えることができる。使ったこともない呪文を前にして、どれを覚えるか決めるのは至難のわざだ。

ではモンスターを攻撃する呪文とパーティーの助けになる呪文、ふたつの選択肢のうちどちらかを選ぶべきだろう。もちろん、きびしい状況（よくあることだが）で生き残るために、その両方から選ばなければならない。

パーティーの助けになる呪文のなかで特にお勧めのものを、以下にリストアップした。中でも治療、および防御系の呪文が有効だ。

火系の呪文：FIRE SHIELD

水系の呪文：CURE PARALYSIS、ICE SHIELD

気系の呪文：AIR POCKET、SILENCE、CURE POISON、PURIFY AIR

地系の呪文：ARMOR SHIELD、DIRECTION、KNOCK-KNOCK、

CREATE LIFE、CURE STONE

心系の呪文：SLEEP、CURE LESSER CND、DIVINE TRAP、DETECT

SECRET、MINDREAD、SANE MIND、ILLUSION、

WIZARD'S EYE

魔系の呪文：HEAL WOUNDS、ENCHANTED BLADE、MAGIC SCREEN、

CONJURATION、RESURRECTION

たいていの呪文は、迫り来る死を追い返したり、モンスターの攻撃から身を守ってくれる治療／防御系の呪文である。中には探索系の呪文もある。これが選べる呪文リストにでてきたなら、必ず選ぶこと。それから魔法使い系キャラクターは、協力を忘れてはいけない。

たとえば僧侶がすでにRESURRECTIONの呪文を知っているなら、魔法使いが覚えられることになんて覚える必要はない。パーティーのだれも知らないような別の呪文を覚えた方が、はるかによい。

さてもちろん、モンスターを撃退できる呪文を持っていなくては冒険は終らない。攻撃の呪文は、治療や防御の呪文と同じくらい重要なのだ。なかでもモンスターを動けなくするか、殺してしまうものがよい。攻撃呪文の中でも特にお勧めのものを、以下にリストアップしてみた。

火系の呪文：ENERGY BLAST、FIREBALL、FIREBOMB、FIRESTORM、NUCLEAR BLAST

水系の呪文：CHILLING TOUCH、ICEBALL、DEEP FREEZE

気系の呪文：STINK BOMB、POISON GAS、WHIRLWIND、TOXIC VAPORS、NOXIOUS FUMES、ASPHYXIATION、DEADLY AIR

地系の呪文：ACID SPLASH、BLADES、ACID BOMB

心系の呪文：MENTAL ATTACK、PSIONIC BLAST、DEATH、MIND FLAY

魔系の呪文：MAKE WOUNDS、DISPELL UUNEAD、ANTI-MAGIC、LIFESTEAL、DEATH WISH

上にあげた呪文は、攻撃系の中では最高の部類に属する。単に目を見えなくしたり、弱くしたりするような呪文ではモンスターは攻撃を続行してくるので、それほど効果は期待できない。さて、覚えられる呪文リストのなかに上にあげた呪文がないときはどうしたらいいか？ 選べるリストの中から選びなさい。ダメージ呪文の組み合せ次第で、場合によっては激しい結果を生むこともあるのだから。

## ■ 殺しには飽き飽きた？

“Bane of the Cosmic Forge” の冒険を続けて行くと、モンスター以外にもさまざまなものに出会う。罠や仕掛けや謎がきみの目をごまかすし、錠のかかったドアや宝箱はモンスターたちのお宝を守っている。また何人ものN P Cが、きみの探索を手助けしてくれるだろう。これからの方では、そんな状況をうまく切り抜けるためのヒントを書こう。

## ■ 錠のかかったドア

“Bane of the Cosmic Forge” でよく見られる風景に、錠のかかったドアがある。たいがい錠のかかったドアの奥には、パーティーが捜しているものがあったり、ダンジョンのほかの部分へと通じる道が隠されていたらする。

錠のかかったドアを開けるにはいくつかの方法がある。体当たり、こじ開ける、KNOCK-KNOCKの呪文を使う、手にいたれた鍵を使うの4つである。この中で一番よいのは、錠をこじ開けることだ。これならキャラクターのスキルをあげられるかもしれない。成功すれば指先技のポイントを稼ぐことができる。なあに失敗したって、またチャンスがあるさ。失敗して動かなくしてしまったら鍵を使うか、KNOCK-KNOCKの呪文を使って開ければよい。

錠のかかったドアを開けるには、鍵か、指先技のスキルか、KNOCK-KNOCKの呪文を使うとよい。

KNOCK-KNOCKの呪文は、そのドアの錠が何であるのかを調べるのにも使える。普通の錠のかかったドアを開けるには、腕のよい盜賊か腕力のある戦士がいればよい。特別なドアや魔法のドアは、特別な鍵か物品がいる。KNOCK-KNOCKの呪文をそういうドアにかけると、動かないと表示される。普通のドアなら成功か失敗という返事がかえってくるはずだから、そのドアは特別だということになる。

## ■ 門

中世において、城門は招かれざる侵入者に対する堅固な防御手段であった。“災いの王”は、この城を建てたときそうに考えていたはず……そこらじゅうに門があるのはそのためだ。その多くは鍵を使うかボタンを押すかすると開くが、いくつかの門は、その方法では決して開けることはできない。なにか面白い鍵（CopperでもIronでもないもの）を見つけたら、今まで開かなかった門で試してみたまえ。どれかひとつは開くだろう。また門の近くの小さな部屋や壁を探せば、門を開けるボタンが見つかることもある。

## ■ 宝箱

新品の鎧や剣、薬びん、金貨などがつまつた宝箱。パーティーにとって、これほどうれしいものはない。もちろんこの宝がいっぱいいつまつた箱は、訪れたものみんなにその貴重な品を明け渡すわけではない。まずは、罠をなんとかしなくてはならないのだ。罠に出会ったときには、なによりもまず全員に調べさせること。もちろん何もわからないキャラクターもいるだろうが、ときおり“こいつが！”というキャラクターがうまく見つけたりすることがある。

それから、魔法使い系キャラクターが DIVINE TRAPの呪文を知っているなら、それを使う。そしてここで、うまく文字を並べなくてはならない。文字を紙に書きとって、よく考えよう。“Bane of the Cosmic Forge” 独特の宝箱にまだ慣れていないなら、罠の名前を特定するのに少々時間がかかるかもしれない。だが何度も宝箱を開け続ければ、作業はだんだんと楽になってくるはずだ。

## ■ N P C

冒險を求める、ウィザードリィの世界にやってきたのは、なにもきみのパーティーだけではない。王とForge が永遠に歴史を歪めてしまったこの

世界にも、さまざまな理由で留まっている宝探しや冒険者たちがいるのだ。彼らとは、ゲームのあちこちで出会うことができる（これらをN P Cと呼ぶ）。それにこのガイドブックの後半には、ウィザードリイをこんなに興味深いゲームにしてくれた、たくさんのN P Cたちのセリフが載せられている。

## ■ 隠された物品や通り道の見つけかた

隠された物品や抜け道を見つける最も単純な方法は、DETECT SECRET の呪文をつかうことだ。“目”が光りはじめたら、何かが近くにある証拠である。もちろんほかにも、もっと常識的に見つけ出すやり方はある。物品や抜け道は、ふつう部屋の角や何かが“部屋中に散らばっている”ような場所や、“行き止まり”的通路の途中や、 $1 \times 1$  の大きさの部屋などに隠されているものだ。

## ■ 泉

ウィザードリイの世界にはたくさんの泉があり、そしてそのほとんどにはケガを治したり、スタミナを回復したりする効果がある。なかには魔力ポイントを回復するものもある。もちろん一方では、汚染されてしまった泉も存在する。たいていこういった泉の水を飲むと毒におかされる。

“よい”泉と“悪い”泉を見分ける方法はないが、どうせならパーティーのために役立てよう。ゲームをセーブしてから、試し飲みしてみるのだ。そして自分の書いているマップ（頭の中でもかまわないが）にしるしをつけ、効果を書き込む。何日もダンジョンを探検していると、地図にはたくさんの泉のマークがつくはずだ。戻ってこれらの泉を利用すれば、魔力を回復させたり休息したりする時間を節約できる。HEAL WOUNDS や STAMINA の呪文を使うかわりに、泉の水を飲めばよいのだ。

## ■ 先へ進む

そのうちきみのパーティーは城の1階をすべて探検しつくことだろう。レベルもそれなりにあがり、もっと大きな、そしてもっと素晴らしいものを求めて、さらに奥へと進んでいくときがくる。階段をおりると、そこには何が待ち受けているのだろうか？さて、ものごとは突然起くる。頭のイカレたBRIGAND どもの襲撃だ。やつらは、きみの光り輝くPlate Mailに恐れをいだいたりはしない。輝いているということは、その鎧がそれほど戦いの洗礼を受けていないことを意味しているからだ。

すぐにきみは、自分の経験のたりなさを思い知らされるだろう。少なからず手荒な方法によって。もう少し待つべきだったのではないか？

ウィザードリイをやっていれば、こんなことは日常茶飯事だ。きみのパーティーは、まだ次の舞台へ上がる準備が整っていなかったということだ。もう少しレベルがあがるまで、もっと過ごしやすい場所で経験を積んだほうがいい……たとえそこが探検済みの場所であったとしても。幾すじかのキズが盾に刻みつけられる頃には、もう1度挑戦しに行く準備ができていることだろう。

### ■ モンスターを呼び出す

モンスター。戦闘したいときには全然あえず、戦闘したくないときにその巣窟に踏み込んでしまう。ウィザードリイでは、やっぱりよくあることだ。モンスターを探しているのに、ちっとも見つからないとしよう……ダンジョンの次のセクションに進む前に、あとひとつレベルをあげておきたときなんかがそうだ。モンスターの注意をひく最も簡単な方法は、休息である。たいがいのモンスターは、眠っているパーティーを目にして放ってはおけない。休息の最中に襲われると、ふつう何人かは眠ったままで、やられると普段より大きなダメージをくらってしまう。もちろん、1回攻撃をくらえれば目は覚めるのだが。治療の呪文をちゃんと用意していれば、襲ってきた連中を撃退することは難しくない。

### ■ ゲームのセーブ

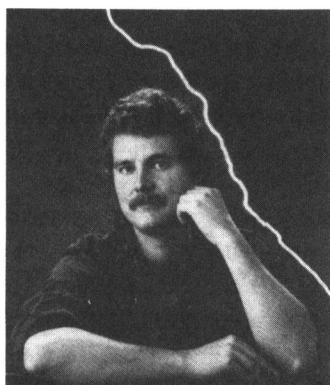
“Bane of the Cosmic Forge”をやるなら“ゲームのセーブ”は座右の銘にしなければならない。どんなにパーティーが強力でも、つねに強力なモンスター軍団にやられてしまう可能性は否定できないし……それに磁石や停電には、だれも勝てないだろう。

ゲームのセーブは、想像以上によい戦術となりうる。戦闘が終った時、レベルがあがったとき、新しいセクションに突入する前、パズルや謎を解く前、解き終えた後すぐ、N P Cから盗みをはたらいたり殺したりする前などに、必ずセーブすべきである。それからさらに重要なことがある。その日のゲームを終えたらすぐにコンピューターの電源を切らないで、必ずセーブ・ディスクかセーブ・ファイル(SAVEGAME.DBS)のコピーをとり、安全なところに保管しておきたまえ。

# 2

## BANE OF THE COSMIC FORGE

作者へのインタビュー



David W. Bradley

# David W. Bradley

ディヴィッド・W・ブラッドリーは、最初のシリアルである『ウィザードリィV：Heart of the Mealstrom』を書き終えたときから、このウィザードリィの新境地を切り開くべき新作にとりかかっていた。当時はまだ、ディヴィッドをはじめだけひとりとして、この新しいウィザードリィがこんなに成功をおさめるなんて考えもしなかった……だがこれは、ほんの始まりにしかすぎないのだ。



ウィザードリィVの制作が終わったばかりのころから、あなたはこの新作に取り組んでいたんですね。なぜウィザードリィのシステムを根本から変えてまで“Bane of the Cosmic Forge”を作ろうと思ったのですか？



A コンピュータ・ファンタジーRPGを芸術の域まで高めたくてね。ウィザードリィVを終えたとき、ぼくはもう二度と従来のウィザードリィのシステムではゲームを作るまいと決意した。それで、まったく新しいコンピュータRPGの制作に取りかかったんだ。ぼくには10年にわたるテーブルトークRPGの経験があった。その経験の中で得たさまざまなアイデアを書きとめ、それを新ウィザードリィに折りこんでやろうと思ったのさ。



“Bane”のプロットはどうやって思いついたのですか？



A ひらめいた。文字通りそんな感じなんだ。その瞬間、今まで考えていたキャラクターやサブ・プロットが、すべてぴったりとあるべき場所におさまったんだ。



“Bane”のためにつくった最初のファイルの書きだしを覚えてい  
ますか？



A たしか、Cコンパイラのちょっとしたテスト・プログラムを書いたのがきっかけだったかな。それからそれに、どんどんつけて覚えていったんだ。“Hello World”と書いたたった3行のプログラムが最初で、それが結果的には“Bane”にまで発展した。



“Bane of the Cosmic Forge”は、立ち上げてから完成までどのく  
らいかかりましたか？



A 最初のスケッチ・ワークを1988年の2月に初めて、夏から実作業にとりかかった。全体の完成には、それから1年半かな。でも“Bane”的制作過程では、テーブルトークRPGの経験は無視できないよ。“Bane”的バックグラウンドとなったオリジナル・システムは、そのおかげで考案できたようなもんなんだから。それから、むかし組んだコンピュータRPGのプログラムの中にも、“Bane”的もとになったシステムとかルールとかが見つかると思うよ。



コンピュータ・プログラミングに興味を持つようになったきっかけは？



A 興味なんてなかったんだ。ちょっとした間違いでね。それ以来中毒になってしまった。この習慣は断ちきれないね。コンピュータの前に座って、つい入力しちゃったのがいけないんだよなあ。もう毎日、それのくり返しなんだ。



テーブルトークRPGに興味をもつようになったのはいつですか？



A ほんと、興味なんてなかったんだよ。やっぱりちょっとした間違いでやつで。ぼくは何にも知らないくて、友だちが何人か集まってやってたんだけど、ぜひにと勧められて、ついね。そのときはそんなゲームがあるってことは聞いてたんだけど、それ以上のことは知らなかった。いっしょにテーブルを前にして座って、試しにやってみたのが、たまたまおもしろくて。



たしか前に聞いたときには“Bane of the Cosmic Larva”とか言ってましたよね（訳註：Larva = さなぎ、幼虫、悪靈）。



“Bane of the Cosmic Larva”なんて、言ったおぼえないなあ。



言ってたじゃないですか。



ふざけて言ったんじゃなくて？



いっしょに辞書に見ながら、考えたでしょ。“Bane of the Cosmic ……”なんたらの“なんたら”に合う単語を探して。それでいくつか単語を選び出して考えているうちに、突然「Bane of the Cosmic Larva」って叫んだじゃないですか。



どうして、コンピュータ・プログラミングとテーブルトークRPGとを融合させようと思ったのですか？



テーブルトークRPGをやるようになってからしばらくして、最初のコンピュータRPGが発売されたんだ。そのとき「なんてこった、コンピュータでもこんなことができるのか？」と思ってね、自分でRPGを組んでみたわけ。それからなんだ。



自分でゲームを組むまで、どのくらいテーブルトークRPGをしていたのですか。



3～4年、プレイヤーでやってたね。キャンペーン（訳註：テーブルトークRPGで連続したシナリオを何度もやること）をやっていたゲームマスターがやめて、その続きをやってくれる人がだれもいなかったんで、しかたなくぼくが後を引き継いだんだ。だいたいプログラムをはじめた時期といつしょだね。



“Bane”は実際には大ヒットしてすごい反響があったわけですが、その前に何か直感みたいなものはありましたか？



ああ、ちょっとわかってもらえるかなあ。いいゲームになりそうな予感はあったんだ。ストーリーとか、途中に出てくるいろんなできごととかを全部把握したうえで、ぼくはそれを気に入ってたからね。だいたいぼくは、自分が気にいるようなものしか作らない。わかるかなあ、この感覚？



ウィザードリィは変質してしまったわけですが、その結果には満足しているということですね？



まあ、そうだね。自分でいうのは何だけど、ぼくはかなりユニークなことをしてると思うよ。ぼく自身のスタイルと、テーブルトーク流とでもいうスタンスで取り組んだからね。もともと、ストーリーとかキャラクターとかサブプロットとか、ともかく時間をかけて意外なことを考えるのが好きタチなんだ。技術的な面でいえば、もっとテスト・プレイの時間があったほうがよかったんだけど、ストーリーとかプロットとかゲームの深さなんかに関しては、世界中どこをさがしたって手に入らないくらいのものを送り出した自信があるよ。



ストーリーすなわちシナリオこそが、ゲームの最も重要な要素だと考えているのですか？



重要じゃない要素はないよ。何かひとつの要素がほかより重要だとか重要じゃないとか、そんなことはないと思う。ただゲームの方針には、一番気をつかわなきゃならない。そう思う。



ゲームをデザインしている最中は、どんな一日を送っていたのですか？



まさに“地獄の日々”。その言葉が最初に浮かんでくるな。それから、やっぱ“混沌”かな。いや“完全なる混沌”的なほうがいい。というわけで“完全なる混沌の中での地獄の日々”というのが正解かな。



一日平均何時間仕事をしますか？

**A** 昼とか夜とかに、ゴルフや映画にでかけたりするから、日によって違うんだ。去年はゴルフに3回行けたかな。これでどのくらい仕事をしたかわかるでしょ。それから映画には20回ほど。さらに一晩につき5～7時間の睡眠と昼食休みの1時間を引いた残りが、昨年のぼくの労働時間。



ゲーム・デザインにおいて一番大変なことは何ですか？

**A** 人間関係だね。ほかの人と仕事をしたり、それをコーディネートしたりするのが一番大変だった。なんといっても、静かな部屋に座って心を落ち着け、今までのコンピュータ・ゲームにはなかったような新鮮でスゴいシステムや、気のきいたキャラクターや、すっごいアイディアを考えて、それを組んでみたり書いてみたりするのがぼくの一番の楽しみなんだから。それは趣味みたいなもんで厳密な意味じゃ仕事じゃないんだ。だけど何か問題が起きて、その担当と調整をつけなければならないとする……そうグラフィックを変更したり、サウンドを変えたりとか、そんなテクニカルな作業は仕事になってくる。当然そこにはルールがあるって、うまくやっていくにはすごくフラストレーションがたまる。ぼくは部屋に鍵をかけて閉じこもるか、そうじゃなければ外に出てゆっくり散歩していたいんだ。心の平安とアウトドア、それがぼくの楽しみなわけで、そう言うと“完全なる混沌の中での地獄”の日々を送ってきたという意味がわかるかな。



では創造の実作業こそが、ゲーム・デザイン上もっとも満足が得られる点なのですね？

**A** 創造は、3つの点でぼくを満足させてくれる。だれもつくったことがないようなプログラムで今までできなかつたようなことを実現すること、ストーリーやキャラクターを生みだすこと、そしてその2つが融合したゲームによって、プレイヤーが反応してくれることだね。ストーリーやプログラムの制作がおもしろくなくて、そこから何もすばらしいものが生まれないんだったら、ぼくはこんなことなんかしてないよ。たぶんね。



ということは自分が楽しんで、かつ他人を楽しませるためにだけ仕事をしてますか？　名声などは気にしないのですか？



そうだねえ。確かに名声を得るのが楽しかった時期もあるさ。でもウイザードリィVの後では、もうどうでもよくなってしまった。今は自分のやっていることで満足なんだ。ぼくは今、次のウイザードリィの構想を練るのでとっても忙しい。ショー・ビジネスなんかにはあまりかかわってないし。もっとかかわった方がいいのかな。でも、あまりそっちの方面には興味がないんだ……そのほうが世のため人のためだと思うけど（笑）。



“Bane of the Cosmic Forge”は、自分にとって予想以上のできでしたか？



したかったこと全部をカバーしてると、とてもいえないね。“Bane”は実験的なもので、制約が多すぎてしまつてできなかつた。それほど時間もとれなかつたし。1日はなんで24時間しかないんだろうね？



では次回作では、あなたがやりたいと思っていることの8分の1ぐらいは実現できそうですか？



そうだね。本当に8分の1も実現できるんなら、まずはだらうね。ただ、座って頭の中でストーリー全部を広げてみると、“Bane”はまだその書きだしでしかないことがわかつてくるんだ。続編でどのくらい描けるか考えてみると、依然そのパーセンテージは小さいね。思うに、続編の分量が“Bane”的2倍あったとしても、全体の完全なストーリーから見ればごく一部にすぎない。完結させるにはあと6年ぐらいかかるんじゃないかな。続編は続編として完結したものにはするけど、ストーリーじたいはさらに続く。少なくとも、そのあと一作は続けるよ。



システムを大きく変えるつもりはありますか？



グラフィックのシステムは変えてる最中なんだ。今までテキスト（文章）とグラフィックが分割されていたけど、どちらもグラフィックであつかえるように、トータルな面からコーディネートする。

そんなふうに、グラフィックのプログラムは完全に根本から書き換えてるんだ。もちろんゲームの戦略面、プロット、キャラクターたちの応対なんかもバンバン変える。ただモンスターが倒れるまでボタンを押し続けるような、リアルタイム・ゲームにはならないよ。ぼくは、そんなゲームはつくらない。

 もしデイヴィッド・ブラッドリーという名のキャラクターを作って、ダンジョンに突入させるとしたら、どんな人物になるでしょう？

**A** ええっと、そうだね。ほんとはぼくは“Bane”の中にいるんだけどね。“Bane”の中のすべての登場キャラクターは、ぼくの分身なんだから。でもたった一人のキャラクターを選んで、中に突入させるとしたら……侍の科学者かな？

 自分でパーティーをつくるとしたらどうですか？

**A** アップルⅡで最初に『ウィザードリィI：Proving Ground』を遊んで以来、ぼくには定盤のキャラクターがいる。基本的には4人で、エルフの侍、ドワーフの戦士、エルフの魔法使い、人間の女僧侶だ。

 最後に、あなたのようなことをしたいと思っている人たちに、どんなアドバイスをしますか？

**A** やりたいことがあるなら、やればいい。やっていくうちにきみは学んでいく。わからないことも、みんなわかるようになるはずだ。

# 3

## BANE OF THE COSMIC FORGE

ダンジョンの歩き方



## 地図、メッセージ、ヒント、 それにちょっとしたコツ

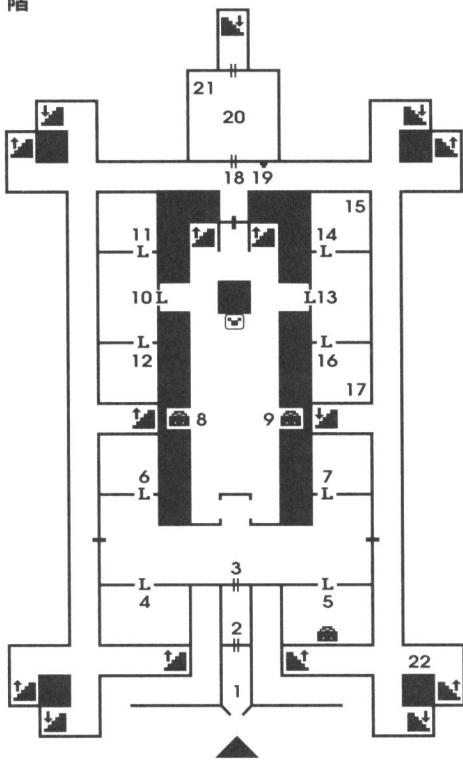
この章には“Bane of the Cosmic Forge”の世界について、きみが知りたいことすべてが書かれている。各項は4部に分けられる。

- \* その階やエリアの地図
- \* エリアの全体的な説明
- \* 一般的な質問と、それに対する答え
- \* メッセージのすべてと、それに関する解説

この4つを参考にすれば、どんな質問に対する答でも簡単に得ることができるだろう。地図を見れば探すべき場所がわかるが、それが何であるかはわからないはずだ。Q&Aでは、たいがい冒険に役立つヒントが得られるに違いない。ただしそれは答えそのものではない。ただメッセージのリストは完全である。いつなんどきどこにいても、それからどうすべきかがわかるだろう。

各項は、ふつうにゲームを進めるのと同じ順序で書かれている。しかしこれと同じ順序で解く必要はない！ ウィザードリィの楽しみのひとつには賭けがある……何が待ち受けているかわからない未知の領域へつき進むこと、それはそれでひとつの楽しみである。

## 城 1 階



"BANE of the COSMIC FORCE"  
への入口

	↑ 上への階段		← 鍵のかかったドア		数字		◀ メッセージの部分を参照
	↓ 下への階段		→ ← アーチ		宝箱		◆
	↔ 門		↔ 壁にあるボタン		◆		◆
	↔ ドア		↔ 岩		◆		◆ N P C



## 城

かつてここは王者の邸宅であった。一族の最後のひとりが最後の埃を蹴りあげてから、はや120年もの歳月がすぎた。現在そこには神秘の香りがただよい、訪れるものを待つかのような沈黙がある。この静寂にひたると、そして宙を舞うこの匂いにふれると、ここがあの城なのだということがわかるはずだ。古い城はみなそうだ。この城には、王家の財産に匹敵するだけの物語がある。すべてはここからはじまる。きみが立っているこの場所から……かつて王と王妃の門であったこの場所から。

### ■ きみの使命

きみの目前にはすべてがある……すなわち200時間ぶんの冒險である。冒險は両手を広げてきみを迎えてくれるだろうが、その手には恐ろしい毒が塗られている。きみは“Cosmic Forge”やその手がかりを求めて、さまざまな人に出会い、多くの場所を探検することだろう。そのうちきみは、さらに多くの物語に出会うことになる……そのいくつかは現在進行中だ。しかし恐れることはない。きみのバッグには、なんと幸運にもデータ・ブックが入っているのだから！

### ■ 城

冒險はこの城から始まる。かつてはここで、王の公式謁見が行われていた。部屋やホールに行ってみよう。この世界の住民たちに会えるはずだ。そして物語のはじまりである『娘レベッカ売買のための召喚状』の章に突入することになる。

中心の大広間には、冒險者歓迎のための宝物類が入ったふたつの宝箱がある。ケガ直しの飲み薬がいくつか、蘇生の呪符がひとつ、それにさまざまな苦しみ対する治療薬のたぐい。通路の向こうにあるもうひとつの宝箱からも、さまざまな役に立つものが見つかるはずだ。

この城の1階はたくさんの異なる領域につながっている。ここからは大きな4つの塔、小さな尖塔、鐘楼、城の上下の階に行くことができる。そのどの領域にも、かつてはさまざまな人々が住んでいたのだ。



**Q :**ええと、ドアには全部鍵がかかっていてどこにも入れません。どうすればいいですか？

**A :**トライし続けなさい。ドアが“動かなく”（Jammed）ならないかぎり、鍵をあけるチャンスはまだある。動かなくなつても、後でドアを開ける鍵が見つかるはずだ。それに魔法使い系のキャラクターが、KNOCK-KNOCKをおぼえたら必ず中に入れるのだから。それから盗賊系のキャラクターのレベルがあがつたら、指先技にスキル・ボーナスをつぎこむといい。

**Q :**床石にひついた、つぶれオリーブの乾いたやつには、何か意味があるのでしょうか？

**A :**特にない。なにがそれを残したのだろうと、とくに死んでしまった。『残り物』なんか重要じゃない。

**Q :**レベッカとはだれですか？ 召喚状とはなんなのです？

**A :**レベッカは悪魔の娘だが……彼女については後にもっと詳しいことわかるであろう。召喚状には、王と王妃がもう1組の夫婦とかわした、娘の売買の約束が記されている。

**Q :**城の北端の門はどうやって開けたらしいのですか？

**A :**門のまわりの壁を探せば、仕掛けを作動させるボタンが見つかる。

**Q :**第一の門はくぐりましたが、第1の門の真北の第2の門は、どうやって開けたらしいのですか？

**A :**そのうち、その門はひとりでに開く。定期的に戻ってきてチェックする必要はない。それが開けばすぐにわかる。

**Q :**Key of Ramm を手に入れたのですが、どうしたらいいのですか？

**A :**ずっと持ていなさい。あとでに必要になるから。

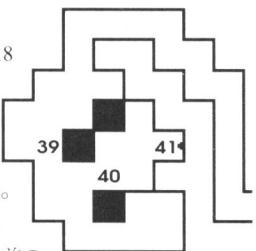
## ■ 城／1階—メッセージ

1. もし、事態が手に負えないほど悲惨になりそうなら、いつでも引き返ってきて、ここから外へ逃げられる。城門の前に立ったきみ達はそう確信していた。
2. しかし、どうもそういうわけにはいかなくなつたようだ……。
3. きみ達はその城の玄関ホールへと進んだ。そこには、誰か、またはなにかが潜んでいるような気配はまったくなかった。そして、厚いほこりの層が、まるで敷物のように床を被っていた。  
廊下の遙か彼方からは、なにかが動き回るかすかな物音が聞こえる。きみ達は、ここでは自分たちこそが侵入者なのだということを思い出した。
4. 部屋の家具はすっかり朽ち果て、いまだに形をとどめているのは、部屋中に散らばる腐った木材だけであった。
5. 朽ち果てた家具が部屋中に散らばっていた。そして部屋の真中あたりには、大きな木のテーブルの残骸と思われるものが残っていた。おそらく、昔ここは会議室かなにかだったのであろう。
6. おそらくは優雅な客間であったこの部屋も、今は壊れた椅子の破片が残るだけのようであった。
7. 今やカラッポのこの部屋には、ほこりとクモの巣しか残っていなかつた。
8. その箱の金属の表面には、次のような文字がしっかりと刻まれていた：  
**これを最初に開けよ**  
箱の中にはいくつかの品物と、次のように記されたスクロールが入っていた：  
**一度の治癒を二度、回復を三度、汝に一つの命、与えること七度**
9. その箱の金属の表面には、次のような文字がしっかりと刻まれていた：  
**これを二番目に開けよ**  
箱の中にはいくらかの金貨と、剣と、次のように記されたスクロールが入っていた：  
**用心せよ、心の中の、狭き回廊を**

10. ホールの莊厳な輝きは、とうの昔にこの部屋から消え去っていた。50人もの人々が並べそなほどのディナーテーブルも、今や床の上に崩れ落ちたぼろぼろの破片でしかなかった。
11. 古い石のかまど、崩れ落ちた柵。この調理場では、昔は王室の饗宴の支度が行なわれていたのであろう。しかし、今やその部屋で腕をふるうのは“時間”、そして料理されるのは部屋そのものなのである。
12. 配膳室であったこの部屋の壁には、むき出しの石でできた柵が並んでいる。
13. 壁には、シミのついた腐った織物の断片がこびりついていた。遠い昔、そこにはこの公の間の権威を誇らしげに示す、色鮮やかなタペストリーがかかっていたのであろう。昔日は権力の甘美な香りに包まれていた偉大なる玉座も、今は部屋の上座で、容赦ない時の流れに責めさいなまれている。まるで、自らの最後の言葉によって、衰えることを命じられたかのように。もし、この崩れ落ちた部屋の色あせた玉座に下された、なんらかの裁きが残っているならば、それはすでに形をなさないほど崩れた高座の崩壊の山の中からかき集められなければならないだろう。そして、それは不潔で悪臭を放ち、もはやなんの意味もなく、涙ながらに奪い去られた栄光を語るに違いない。
14. 他の部屋同様この部屋も荒れ果てていたが、床から突き出している奇妙なでっぱりが、この部屋に最近正体不明の何かが出入りしたことを見しているようであった。
15. でっぱりのあたりを調べてみると、床石が持ち上がったあたりに乾燥したオリーブがみつかった。
16. 王の私室であったこの部屋の床には、崩れ落ちた机といくつかの椅子が転がっていた。この部屋は、弁護と、高価な代償の伴う取り引きの場であったことは間違いないだろう。
17. (探すと) 机の残骸を探っていると、何かが書きつけてある、引き裂かれた古い羊皮紙がみつかった。そこには:「牧師、およびその愛人を召喚、娘レベッカの売り渡し代金として100GPを支払う……」と記されており、羊皮紙の他の部分は、失われてしまったか読めなくなってしまっていた。

18. 勤務時間中、門の開放厳禁（註：18の門は閉まっている。この直接北に通じる門は、後でひとりでに開くことになる）

19. （探すとボタンが現れる。それを押すと18の門が開く）



20. 古い骨の破片があたりに散らばっており、地面上には濃い赤色のシミがついていた。（王の祭壇の謎を解決した後では）全員、ドサッという音と共に落っこちた。目の前の門の柵の向こう側で、なにかがうごめいているのが目に入った。門の向こう側で、なにかがまたもや素早く動いた。それが矢のようなスピードで襲ってきたとき、唯一目に映ったのは、なにかが動くかすかな残像だけであった。

21. 碎かれたガイコツの咽の骨のあたりから奇妙な鍵がみつかった。最期の瞬間にそれを飲み込んだのかもしれない……。

22. それほど遠くないあたりから、衣ずれかなにかが羽ばたくような音が聞こえてきた。たぶん、この城の塔に吹き込む風の仕業だろう……。

### ■ 城の兵舎：地下1階

エールや皮革、長い間放置された食べ物のかびくさい臭いが充満している。この階は領主によってさほど省みられることがなかったのだろう。おそらく召し使いや番人など、使用人の住居となっていた大部屋だと思われる。

むかしから住んでいる連中もいる。たとえば城の商人クィーケエグがそうだ。彼は売り物を用意して、きみを待っている。

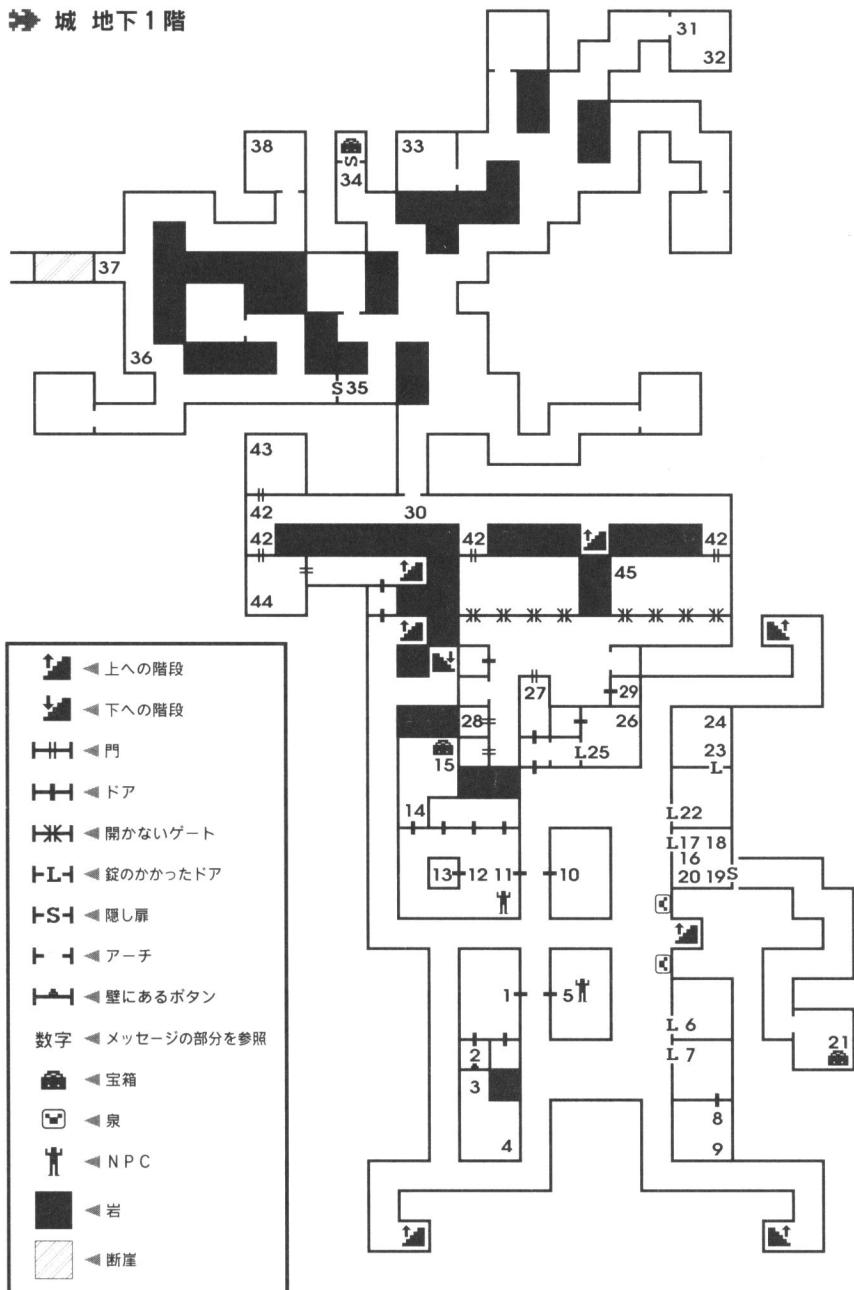
### ■ 地下での生活

城の地下を散策すると、ここがひと続きの広い場所であることに気づくだろう（地図を見よ。本当にそうだろ）！

城の地階での冒険は、実際にはふたつの部分にわかれている。レベルも段違ないので、一度の探索でたくさんのことをして、遠くまで行こうとしたりしても無理だ。第一のパートは監獄へと続いている。監獄の向こうは、危険に満ちた世界だ。少なくともレベルの低いパーティーにとっては。

“死にそう”にならずに探検しつくすには、どうしたらよいか？

## ➡ 城 地下 1 階



まずクイークエグから監獄にいたるまで、行けるところすべてを調べなさい。ただ「船長のねぐら」にだけは入れないはずだ。思う存分調べながら、一階に戻ろう。そこから後は、4つの大きな塔と小さな尖塔へと進むのだ。それから城の上階へ行くこともできる。そこには地階の第2のパートへの『入口』があるはずだ。



**Q：**「船長のねぐら」へはどうやって入りますか？

**A：**合言葉が必要だ。クイークエグに船長の宝物のありかを言えば、教えてくれるだろう。だがまだ地階に入ったばかりなら、心配しなくていい。しばらくは「船長のねぐら」に入る必要はない。

**Q：**船長の宝が埋まっている場所は、どうやって見つけるのですか？

**A：**監獄の中で死者の日誌【Deadman's Log】(28) が見つかるはずだ。持ち主は息をひきとる前に、そこに自分の旅の記録を長々とつづった。その言葉の中に、答えがある。

**Q：**監獄へはどうやって入りますか？

**A：**Jailer's Keyが必要。監獄の入口近くにある机の引き出しに隠されている(26)。この鍵を使えば、監獄の中にある門も開けることができる。

**Q：**死者の日誌が読めません。暗号になっています。

**A：**地階の第2パートを探検すると、やがてこの走り書きを解読してくれる物品が見つかるであろう。

**Q：**監獄の北側の壁にある8つの門は、どうやって開けるのですか？

**A：**よかったですじゃないか、開けられなくて。門を開けたら、どんなモンスターが入ってくるか知れたものではない！ほかの区域を探検し、経験をつんでいくうちに、別の入り口から門の反対側に行けるはずだ。

**Q：**監獄の独房の中に骸骨がいます。何度も何度も探しましたんですが、何も見つかりません。

**A：**監獄には2体の骸骨がいる。片方の遺物の中には死者の日誌ある。しかしもう一方の不運な男が残しているものは何もない。

Q：壁に膨大な量の落書きがある部屋に入りました。壁のひとつには、ネズミの穴のように見えるものがあります。ここでは何をしたらいいのですか？

A：くさったチーズ【Rottin Cheese】があるなら（9）、ネズミをおびきだせる。しかし注意せよ！ ネズミはたくさんいる！ 実際あまりにもたくさんいすぎてチーズめがけて寄ってくれれば、壁全体を崩してしまうだろう。

Q：犬のぬいぐるみは、どこにいますか？

A：ネズミの穴のある壁を探し、上にある答えを読みなさい。

Q：犬のぬいぐるみを見つけました。いったいこれをどうしたらいいのでしょうか？

A：落書きのある部屋に戻って、すべての壁を注意深く見なさい。壁のひとつに“搜索中”と書いてあるはずだ。長い間行方不明になっているヌーベル・セリという名の犬を探している人がいるのだ。どこに返したらいいかわからないのなら、クイーエグにたずねなさい。

Q：クイーエグにあって、神秘の油【Mystery Oil】を買いました。これで何ができるのですか？

A：この神秘の油は後で使うことになる。あることを解決してくれるはずだ。

Q：古いワインの瓶【Wine Bottle】も見つけましたが、何に使うかわかりません。

A：ゲームの……もっと後の方で使うことになるだろう。気にとめておくことだ。

Q：角につくりものの古い鎧が“あった”んですけど……探してみたら、手が触れた瞬間に崩れ落ちてしまいました。何かまずいことをしたのでしょうか？

A：そうではない。とても古くていたんでいたので、もともとちょっとでも風が吹けば崩れるようになっていたのだ。



**Q :** 恐るべきヘビを倒し、階段を下って、こんな危険地帯【Hazard Area】

に出でてしまいました。いったいここは、どこなのですか？

**A :** きみは階段の一番下、城の監獄の真後ろにいる。もちろんここは地下1階だ。

**Q :** ドアが4つありますが開けられません（42のゲート）。何が必要なのですか？

**A :** Dungeon Key が必要だ。危険地帯の部屋を探しなさい。その中のひとつで、その鍵は見つかるだろう。

**Q :** Bell Keyを見つけました。これで何ができますか？

**A :** 鐘楼【Castle's belfry】の部屋を開けられる。

**Q :** 危険地帯で落盤がありました。手では岩を動かすことができません。通り抜けられますか？

**A :** 通り抜けられるが、つるはし【Miner's Pick】のたぐいが必要だ（32）。それを使って岩を切り崩し、通り道を開くのだ。

**Q :** ぐらぐらする石の壁は、どうやって通ったらいのですか？

**A :** 明白だ。あるときだれかが宝物を隠すために石を動かしたのだ。つるはしを使えば、岩を崩すことができる。

**Q :** 女の人たちが、目の前で溝を飛び越えて向こうの廊下へ行ってしまいました……もちろん、ロープを使ってですが。どうやったらわたしも向こうへ渡れるのでしょうか？

**A :** きみにもロープが必要だ。鐘楼にあるはず。ただロープ【Hv.Rope】だけでは役に立たない。向こう側にしっかり留めておくための、フック【Steel Fook】が必要になる。

**Q :** かっこいい小さな指輪を手にいれました。これで何ができますか？

**A :** 死者の日誌の走り書きを解読するのに使いなさい。彼の旅行記を読めば、宝物がどこに埋まっているのかがわかるだろう。クイークエグにその場所を言えば、「船長のねぐら」のパスワードに関するてがかりを与えてくれる。

**Q :** 「船長のねぐら」の真ん中にある檻には、どうやって入るのですか？

**A :** Silver Keyが必要だ。何年も前、ル・モンテスがその檻にキャプテンを閉じ込めてしまったのだ。そこの鍵は今でも彼が持っている。城の塔のひとつにいるのだが、もちろん彼は見返りに何か欲しがるだろう。

**Q :** 私は門の前にいますが、向こう側に水が見えます。門を開けるにはどうしたらよいでしょうか？

**A :** 残念ながら、今すぐ開けることはできない。ゲームをさらに進めていけば、反対側から開けられるNorth Exit Keyが見つかるだろう。

## ■ 城／地階—メッセージ

1. 部屋中に人間のからだが転がっていた。一目見ただけでは、皆死んでいるようにしか見えなかつた。大きな物音が聞こえる。

「グーー、グォーーーー」

突然、ドアがビシャリと閉まった！ しわがれ声が吠えたてた。

「おい、オメエ、おいらの足からどきな！」

2. (探すとボタンがあらわれる。ボタンを押すと、通路が開く)

3. この小さな部屋の壁には、昔は武器棚が備えつけられていたようである。今はそれも崩れ落ち、床の上で朽ち果てている。目の前の壁際には、くずが山のように積み上がっていた。

4. 大きくて重そうなキャンバスの布が、巨大な木枠の上にかぶせられている。布も木枠も腐って崩れかけており、その下にあるなにやら人型のもの外形が浮き出していた。

(探すと) ぼろぼろになった布を丁寧に木枠からはがすと、下から騎士の死骸のようなものが出てきた。しかし、よく見てみるとそれは鎧を置くための人型で、城が立ち退いたときに置き去りにされたものようであった。その装備を調べると、まだ使えそうなチェインメイルと、紋章入りの盾がみつかった。

5. この部屋にあるものといえば、部屋中に散らばってる寝台の破片だけであった。ちょっと待った！ なにか、物音が聞こえる。(クイーケグと会う。この項の最後を見よ)

6. 腐って床に落ちている古い木の柵は、昔は貯蔵品置場だったのであろう。壊れかけた古い鎧かけは、部屋の角でゆっくりと粉々になってしまった。ウワァ！ 鎧かけの人型は塵になってしまった！
7. 部屋は4つの石のテーブルで仕切られていた。その置き方の整然さから考えると、どうもこの部屋は会食の間であったようである。
8. 貯め置かれたいくつもの樽は腐って割れており、包装されたなにかが中から床にこぼれ落ちていた。中身のほとんどは固くなっていたが、部屋の湿気のおかげで、いくつかはまだ柔らかいままであった。
9. (探すと) 包みを開けてみると、中はチーズであった。しかし、かなり古くなっているので、とても食べられるような代物ではなかった。
10. そこは兵のための大部屋のようであった。腐って壊れたカゴがいくつかある他は、部屋にはなにも残っていなかった。
11. 船長のねぐら  
立入禁止  
ドアに小さなすきまが開いた。そしてその後ろから、不気味な声が響いた。  
「兄弟え、合言葉あを言ってくんなんあ」  
「そいつはあちがうぜ！」  
「とっととうせな、うすのろ野郎！」  
(すけるとんくるーと打ちこめば)  
「あたりだあ」  
「はいりなあ」  
(などと続く……)

そこはこぎたない小部屋であった。濃い煙りがあたりに充満し、いくつものテーブルのまわりには、エールのビンや泡立つビールを持った無法者が群をなしていた。盜賊、おいはぎ、山賊、海賊、人殺し。ひとつ屋根の下にこれだけの凶悪な者たちが集まることは、いまだかつてなかったであろう。部屋に入って行くと、すべての動きが止まった。視線がこちらに集中し、死のような静寂があたりを包む……。それぞれのテーブルをほんの一瞬ずつ眺めただけではあったが、金貨の山、トランプのカードの絵、サイコロのところに賭けてあるチップなど、断片的な映像が奔流のように目に流れ込んできた。そしてそう

いったもののひとつひとつ、汚らしい顔のすべてが、こちらをじっと凝視していた。絶体絶命と思ったまさにその時、まわりのなにかが窮地から脱する手がかりになったという経験がないわけではない。今がまさにそんな瞬間である。あたりに視線を巡らす。いくつもの顔、厚い煙の壁……と、その遙か彼方、鉄の柵の向こう側に、なにやら奇妙なものがいるのが目に入った。しかめっ顔にひねくれた笑みを浮かべ、真っ赤な燕尾服、真っ白なひだつのシャツ、真っ青な半ズボン、真っ黒な帽子、そして60センチもありそうな長い巻き毛の黒髪といういでたちの人影が、その柵の向こう側に捕らわれていたのである。男は片目を黒い眼帯で被い、肩には緑色のオウムのぬいぐるみを置き、顔には奇妙な表情を浮かべている。しかし、なによりも一番目を惹いたのは、男の右腕であった。その、本来なら右手があるべきところには、磨き込まれた金属でできたかぎつめがついていたのである。突然、目の前に異様な臭いをさせた、見るからに不潔そうなカエル面の太った男が立ちはだかり、妄想の瞬間を大きなゲップの音でさえぎった。

「おいらあマティー船長だあ！」

ちっと待ったあ、うすのろお！ 新入りはあ勝負に勝たねえ限り仲間に入れねえんだ！

勝負の方法はあふたつだあ。おなじみの戦闘かあ、もうちょっと文化的なやつ、そうよ、飲み比べ！ 戦闘するのかあ、それとも飲み比べかあ？

(戦闘) ジゃいっちょやるかあ！ たたんじめえな！

(飲み比べ) おう、おいらの好きなあ勝負でえ！ ハーハーハー！ いっちょ飲むかあ！ 一杯50GPだあ。買うかあ？

(いいえ) ジョッキ上げー！ 【これでは意味が通じない、本当は「出ていきやがれえい」と叫んでいると思えばいい】

(はい) 始めえ！ ハーハーハー！！ ゴク！ ゴク！ ゴク！ フーッ、たまんねえ！ もめえちつと青くなつてねえか、兄弟え？ ぜんぜん飲んだ気がしねえやあ！

(彼より多く飲めれば) ウイーッ、ちっときいてきたああ！ 船長は酔いつぶれた！ 勝負に勝った！

(彼のほうが多く飲めば) きみは気絶して床にぶつ倒れた！ 船長の部下がきみ達を外へ放り出した！

(もし金がなくなれば) やったじゃねえか、【これでは意味が通じない、「すっからかんじゃねえか」といわれてつまみ出されると思えばいい】こんちきしよう！

12. 柵の中のかぎつめを持った海賊の死骸は、近くから見るとさらに一層氣味悪く感じられた。
13. (門を開けるためには、ル・モンテスにもらったSilver Keyを使う) 柵の門に鍵がかけられて いるのには、それなりの理由があった。というのは、その死骸に触れたとたん、燕尾服、帽子、オウムのぬいぐるみ、眼帯、そして光輝くかぎつめを残して、他の部分は崩れ落ち、灰と骨の山になってしまったのである。 (残った品物を手に入れることができる)
14. (もしも勝負で殺していなければ) 部屋の奥の角の小汚いベッドで、マティー船長がこの上なく幸せそうないびきをかきながらひっくり返っている。
15. (もしも勝負で殺していなければ) 酔いつぶれた船長はベッドの上で大の字になり、カエルのようないびきをかいっている。船長が飛び上がるよう起きた！ グォーッッ！ アーアア あふ フーッッ！ な・なんだあ？！ 俺の部屋あ滅茶苦茶にしたのはあ誰だあ？ ちと待ったあ、うすのろお！ やっちはまえ (マティー船長と遭遇)
16. 部屋の壁は色あせた落書きや、汚いはしりがきで埋められていた。床には壊れたテーブルがいくつか散らばっていた。
17. オークのばか騒ぎ 金曜夜8時
18. 一人で寂しい夜は……0990-\*\*\*\*
19. Trebor Sux。壁の床のあたりに小さな穴が開いている。たぶん小ネズミの仕業だろう……。  
(くさったチーズを使う) 穴の前で古くなったチーズを振り回してみると、向こう側でなにやら物音がした。チリチリという音は次第に大きくなり、壁の向こう側が揺れているのが感じられるほどになった。突然、凶暴に荒れ狂った巨大なネズミによって、壁は勢いよく吹き飛ばされた！！ (通路が開く)
20. \$\$探索中\$\$ スヌープチェリ みつけた方には謝礼 ル・モンテスまで連絡を

21. (船長が注意深く隠してあった箱を見つける。中には、ル・モンテスが長いあいだ探していた、いとしのスヌーピーチェリがいる)
22. 部屋には大切そうなものは一切なく、おそらく物置として使われていたようである。
23. 古いワイン柵が床に崩れ落ちていた。しかし、その中身はずっと昔に空になっていたようであった。
24. (探すと) しばらく部屋を探った結果、みつかったのは中身の入っていない古いワインビンだけであった。  
(ワインのビンをとる) しかし、奇妙なことに、腐った柵の下のあたりの床から、なにか出っぽりのようなものが突き出しているのがみつかった。部屋の天井を調べてみると、やはり同じような割れ目ができる。しかし、あたりにはその原因となるようなものはなにもないようであった。
25. 部屋の向こう側に、朽ちた机が崩れ落ちている。明かに真中あたりが叩き割られていて、その周りにはかなりぼろぼろになった書類が散乱している。どうもそれはなにか法律に関する文書のようで、犯罪の告発と刑の執行命令が書き記されていた。
26. (探すと) 机の下の小仕切りの中に鍵がひとつ隠れていた。
27. (Jailer Key を使うと門が開く)
28. 人間の骨の残骸らしきものが、地下牢の壁にもたれかかっていた。最期の時以来、それに触れたものはいないようであった。骨の間を探っていると、石がゆるんで床から突き出しているところがみつかった。その石を外して下をのぞき込むと、そこには奇妙な文字で書き記された、小さな航海日誌のようなものが入っていた。ほとんどのページはよごれすぎていて読むことはできなかったが、最後の方の一部は、もし Those 文字を解読することができるなら、なんとか読むことはできそうだった。(これを読むためにはJ.R.解読指輪【JR decoder Ring】が必要だ)
29. 人間の骨の残骸らしきものが、地下牢の壁にもたれかかっていた。最期の時以来、それに触れたものはいないようであった。

30.

\* 危険地帯 \*

開門厳禁

當時厳守

31. たくさんの骨が、この怪物のすみかに転がっていた。こここの怪物がかなり大食いだったのは間違いないだろう。無理矢理ここに引きずり込まれた犠牲者の、遺物のかけらもいくつか残っていた。
32. (探すと) 破片のほとんどはただのゴミになってしまっていたが、ひとつまだ使いものになりそうなものがみつかった。
33. 散らばった骨々は、少し冒険が過ぎた哀れな人々の末路を語っているかのようであった……。  
(探すと) 骨の間を探っていると、気になる鍵がひとつみつかった。  
(Dungeon Key が見つかる)
34. 壁を調べてみると、最近そこを掘り返し、さらにその後を石で埋めた形跡がみつかった。まるで誰かが通路を掘り、その後を塞いでいったかのようであった。(つるはしを使って、壁に穴を掘る)
35. 洞窟の入口から落ちた石がトンネルをくぐる通路を塞いでいる。その岩はびっしり積み重なっており、とても手でどけることはできそうになかった。(つるはしを使って、壁を一掃する)
36. トンネルの様子をうかがっていると、奇妙な格好をした黒い肌の女性たちが目に入った。顔には白い文様を描き込み、長い槍と盾を持っている。と、そのうちの一人が、突然こちらを指さした。そして次の瞬間には、彼女たちは左の通路に消え去ってしまった。
37. 目の前には、まるで底なしの落し穴のような巨大な渓谷が口を開いている。その谷の向こう側では、奇妙な格好の黒い肌の女性たちが、つる草でできたロープを引っ張りながら、先を争って崖淵から立ち去ろうとしていた。  
(あわてて渓谷をわたろうとして、ロープ【Hv.Rope】を使うと) 渓谷は限りなく深く、ロープを下ろしても底にはつかなかつた。そして、なにかひつかかるものでもつけない限り、向こう側に投げても谷に落ちるばかりであった。

(ロープがひっかかるように、「船長のねぐら」で見つけたかぎ爪【Steel Hook】と組み合わせる。そして、ロープとかぎ爪【Rope & Hook】を使う)かぎ爪をつけたロープを渓谷の向こう側に投げると、うまいこと先が大きな岩にひつかかった。そのロープに命を托して、渓谷の向こう側に渡った……

38. 頭上には、上方に向かっている洞窟が暗闇へと続いている。足元には小さな動物の骨が散乱している。この洞窟に住んでいる羽のある生き物の骨らしい……。なにか変わったものはないかと骨のかけらの間を探っていると、キラキラ光る金属やガラスの破片がみつかった。光りものが気を惹いたのだろう。これで足元に鍵が転がっていたことにも納得がいく……（探すと、Bell Keyを見つける）。

39. どこか、それほど遠くないあたりから、なにやら吸い込むような物音が聞こえてくる。くちゅくちゅとなにか食べているような音だ……

40. 前の方に不気味な物が横たわっている……それはただそこにいるだけのようだ。

どうもさっきの吸い込む音は、こいつがたてていたらしい……。その不思議な物に気をつけて近づいてみると、根元のところに太い管のようなものがついているのが見えた。どうも植物らしい。おっと！ 腹が減ってるらしい！（Hydra Plantと遭遇）

41. E-Z昇降機

下り

42. (Dungeon Keyを使うと門が開く)

43. 壁際に沿って、床から奇妙なでっぱりが突き出している。壁の向こうからは、かすかな振動が伝わってくる。なにかが動いている音が聞こえる……。突然、壁からなにかが飛び出してきた！（遭遇）

44. 壁のくぼみには古い骨やぼろ切れの山が詰まっていた。そして、長いこと忘れ去られていたさまよえる魂も……骨がカタカタと音をたて始めた！ 不気味で残酷そうな人影があらわれ、きしむような声でうなった。

「まアた、つかめエたぜ！ ハア、ハア、ハアー」

45. 山のように積み重なっているのは、忘れ去られた囚人の骨であった。

それも、鎖に繋がれたまま死んだらしい……。

(探すと) 骨の間を探ってみると、指の骨のところに変わった指輪があるのがみつかった。調べてみると、周囲に文字が彫り込まれていた: Jolly Rogers 暗号解読指輪。

(J.R.解読指輪【JR decoder Ring】を死者の日誌【Deadman's Log】に使う) 海賊の解読指輪を航海日誌の文字の上にかざしてみると、以下の文章を読むことができるようになった

……相変わらず偵察隊からの連絡はない。もう、残骸となった船は捨てるしかないようだ。畜生！ この霧さえ晴れれば……

99：救命ボートで上流へ向かう。現在、生存者は9名。モーガンの顔色が悪い。症状は他の者と同様。彼も病気になったようだ。

100：朝、モーガンの容態が悪化。夕方、死亡。原因不明の病気に、皆恐れをなしている。もしかすると、我々が毎日食べているこのネズミの肉が原因かもしれない。

次の数ページは汚れがひどく判読できなかつたが、そのさらに先はまた読めるようになった。

106：船長は、船に戻るのは自殺するのも同然だと言っている。しかし、このままではいずれ、皆幽霊になってしまうだろう。なぜ体が消滅しつづけるのか、その原因がわからない限り……。

107：今朝、ゴルモン死亡。症状は他の者と同様。ついに生存者は6名。船長は宝箱を埋めなければならないと言っている。運ぶには重すぎる。このくそったれ山から降りられるなら、なんだって歓迎だ……。

108：ロスコウが岩棚のところでモーガンを見たと言っている。もちろん、皆モーガンが死んだのは知っている。どうも、皆少しいかれてきたのかもしれない。少なくともロスコウはおかしい……。

109：今日、モーガンを見た。死んだはずのモーガンを見るなんて、俺も病気にやられたみたいだ。奴の顔は血だらけで、なにも言わず、じっと俺の顔を見て笑ってやがる。俺もいかれちまったくらしい……。

110：神よ護りたまえ！ 今日、宝箱を埋めて山を降りる途中、巨大な怪物にでくわした。あれは人間だったかもしれないが、とにかく身の丈が3メートル以上もある。ロスコウを捕まえ、頭を噛み切り、笑いながら吐き捨てた。がむしゃらに逃げ走り、とにかくここへきた。ここがどこだかはわからない。我々は完全に道に迷った。船長は、とにかく動き続けるしかないと言っている……。

111：ついに“ジャイアントマウンテン”から下山した。もっとも、これは勝手につけた名前だが……。かなり大きな渓谷が続き、そこかしこに橋や渡り綱が張り巡らされている。向こうの方には一団の人影

が見える。なにかを掘っているらしい……。

112：ドワーフたちに声をかけてみることにする。もしかすると、助けてくれるかもしれない……。

最後の数文字は、インクがかすれてからうじて読める程度で、その後はなにも記されていなかった。この航海日誌をみつけたところの骨のことを思い出してみると、ドワーフはたいして助けにならなかつたようである。

## ■クイークエグと会う

冒險に乗り出したばかりのパーティーでも、クイークエグの店はわりと普通の店だとわかるだろう。彼はさまざまな品物を用意してくれるばかりではなく、おもしろい情報も提供してくれる。以下のクイークエグ（ク）と土地の客（客）との会話は、大胆不敵なフリーランスのスパイにして魔術師のザイナライクスによって、盗聴されたものである。これでクイークエグが、重要な情報の供給者であるわけがわかるはずだ。

(客)：やあ！ きみは誰だい？

(ク)：俺はクイークエグ

(客)：ル・モンテスを知ってるかい？

(ク)：ああ、ル・モンテス、あのいかれたフランス人か！ やつは城の塔に住んでる。

(客)：いかれてる？

(ク)：船長にお気に入りを取られたんでいかれちまたんだ！

(客)：船長って？

(ク)：かなりいやな奴だ。「船長のねぐら」のボスだ。いかれたフランス人が「船長のねぐら」に奴を閉じ込めた。

(客)：「船長のねぐら」について教えてくれよ。

(ク)：ひどい評判のみすぼらしい巣窟だ。入るには合言葉がいるぜ。

(客)：そうか、合言葉はなんだい？

(ク)：合言葉は教えてやるよ。ただし情報が先だ。

(客)：情報ってなんだ？

(ク)：船長は宝をどこかに埋めちまたんだ！

(客)：いったいどこに埋めなんだい？

(ク)：そいつを聞きたいのよ！

(客)：山だよ。

(ク)：山はたくさんある！

(客)：ああ、そうだ。 ジャイアントマウンテン（打ち込む時は、じゃあんと・まうんてん）さ。

(ク)：ジャイアントマウンテン！ なんてこった！ なんで気づかなか  
ったんだ！ おお、そうだ……。合言葉は「スケルトンクルー」  
だ。ところで、神秘の油はいらないか？ 絶対損はさせないぞ  
……。

(客)：どうもありがとう（そいつは瓶を買った）

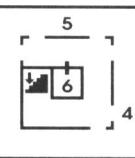
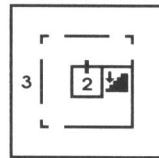
(ク)：まいどあり。

### 城の塔

▼ 北西の塔

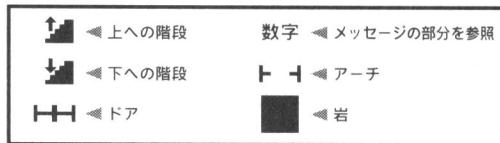
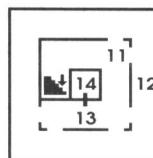
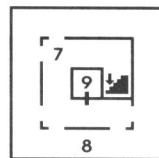


▼ 北東の塔



▼ 南西の塔

▼ 南東の塔



## ■ 城の塔

塔からは、あたりをとり囲む何マイルもの土地が見わたせる。ここは王妃と王がよく訪れた場所で、みずからが統べる人々を眺めるために使ったのだろう。

今ここには、狂ったフランス人ル・モンテスや、幻のこうもりの大群なども化物の群れが住んでいる。軽率な者は訪れるなかれ。

## ■ 屋根の上

塔を歩き回るうちに、冒険に役立つものをいくつか見つけることができるだろう。塔の3つの部屋には、ずっと前にここを訪れた者たちの残した物品が隠されている。冒険をはじめたばかりのきみには必要だろう。

ほかの部屋にはル・モンテスがいる。きみは彼から、急を要する重大な問題の答えを知るだろう。問題とはつまり、きみがその中に入れるかどうかということだ。くわしくはこの項の後半にある、ル・モンテスのセリフを見よ。

いつ塔を訪れたらしいのか？ 一番よいのは、4回に分けて進むことだ。最初の3つ（北東、北西、南西の塔）へは早いうちに行ってもいいが、パーティが少なくとも2レベルになるまでは待とう（コウモリのことを忘れずに）。最後の南東の塔へは、どこかで掘り出し物のビーグル犬を見つけてから、行くことだ。そこには、長い間その犬を待ち続いている人物がいる。



**Q :** 塔の梁が頭上で崩れました！ パーティーの半数は死んでしまったのです！ 崩れないようにする方法がありますか？

**A :** 古い塔だからね。元通りにする方法はない。どんなに防ごうとしても、どうせそのうち崩れてしまう。ここで一気にパーティーの何人かが死んでしまって、それでもゲームをやり直したくないのなら、Amulet of Lifeを使うことだ。これでRESURRECTIONの呪文をかけて生き返らせるのだ。

**Q :** コウモリの攻撃を止めさせる方法はありますか？

**A :** ここは彼らのすみかであり、きみは侵入者なのだということを忘れずに。攻撃を止めさせる唯一の方法は、戦うことだ。うまくいけば、たくさん経験値がくる。

**Q：**ドアの向こうに人が立っていて『どっかへ行っちまえ！』と言っています。彼は私にものを言う機会をくれますが、もし彼が聞きたがっていることを言えなければ、ドアから立ち去ってしまうと思われます。何と言ったらよいのでしょうか？

**A：**きみが話しているのはル・モンテスというやつだ。城の住人に言わせれば、彼は少し頭がおかしいらしい。しかしそれには、それなりのわけがある。むかし彼が大切にしていたものを、誰かが取り上げてしまった。彼は城の地階の壁に、その失ったものについて走り書きを残さずにはいられなかった。クイークエグも、おそらくそれについて何か知っているだろう。

**Q：**城の塔のてっぺんに大きな死骸があります。これはどうすればよいのですか？

**A：**それはきみのパーティ一次第じゃないか。その臭気を我慢できるものもいるなら、遺物を探す気になれないものいるだろう。

## ■ 城の塔：メッセージ

1. 突然、支え木が崩れ落ちた！

(探すと) 支え木を調べてみても、その梁が落ちたのがワナだったのか、それとも木が古くなって崩れたのか、どちらなのかはわからなかった。

2. (探すと、壁に戸だなを開けるボタンが見つかる。中では、冒険に役立ついいものが見つかるだろう)

3. 西の遙か彼方にある火を吹く裂け谷から、遠い過去の遺物のように、煙りの柱が立ち昇っていた。

4. 異様な臭いがするなにかの死骸が、堀を見下ろす塔の岩棚に放置されている。それは、元が何であったのかわからないほどに形が崩れており、どうやって死んだのかもまったくわからなかつた。

①死骸を詳しく調べる

②塔から死骸を落とす

死骸をほうっておく

①死骸を動かそうとすると、おそろしく異様な臭いをともないながらそれは爆発し、全員に腐った残骸の雨を降らせた。

②塔から下に残骸をつき落とすと、しばらくして、堀からかすかな水しぶきの音が聞こえてきた。

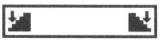
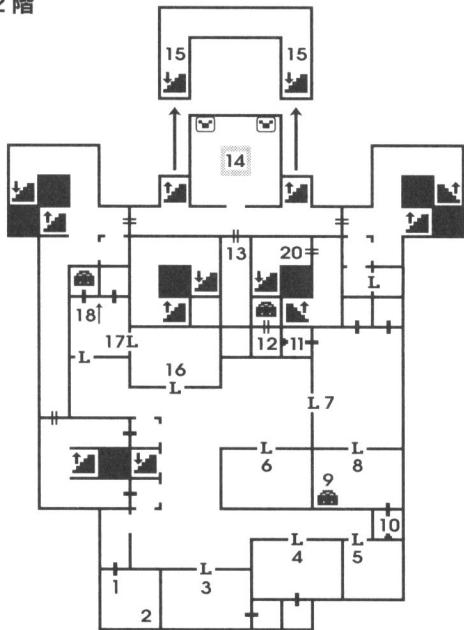
5. 塔の端から彼方を眺めると、北の方には広大な森が目の届く限り続いている。
6. この塔の小部屋には、古くさい破片が山のように積み重ねられていた。そのほとんどが腐っているようだった。まだ使えそうな弓と数本の矢がみつかった……。
7. なにかがおかしいような気がする……。見張られている。頭上を見上げると、塔の屋根を支える木に、コウモリの大群が微妙なバランスを取りながらぶら下がっていた。突然、コウモリが襲いかかってきた！
8. 南の方、城門の遙か彼方には、遠く青き山脈が見えている。
9. この塔の小部屋には、古くさい破片が山のように積み重ねられていた。そのほとんどが腐っているようだった。  
(探すと) 皮製の古い箱がみつかった！ 皮でできた、かび臭くて古いプレストプレートがみつかった。着てみると、まだ充分に使えるようだった。
10. 前方の階段を駆け上がる、ガタガタという足音が聞こえる！
11. 塔の床にはパンのくずが散らばっていた。そして、穏やかな風に吹き飛ばされていった。と、突然、右の方でドアがバタンと閉まった！
12. 東の方には、寒くて陰鬱で、邪悪なものたちのすみかとの間を隔てる沼が広がっている。やはり、悪魔や魔女などの伝説は、ただの噂話というわけではないのだろう。
13. ドアの向こうから、なにやらとても奇妙な物音が聞こえてきた。なにかが、強く圧迫されながら深く呼吸するような音であった。  
ドアの向こう側から奇妙な声が聞こえた。  
「どっかへいっちまえ！ わしは、『どっかへいっちまえ』って言ってるんだ。お前さんが誰であろうと、わしは出て行かん！ わしをここから動かすことはできんぞ！」 (彼の愛する犬のすぬーぶちえりを見つけたと、伝えてみよ)
14. 背が高く、細身だががっしりした体格の男が近づいてきてこう言った。「わしはル・モンテスじゃ！」



## ■ ル・モンテスと会う

ル・モンテスと会う機会があるなら、彼はみんなが思っているほど頭がいかれているわけではないことがわかるだろう。愛するものがいなくなってしまったので（実際には盗まれたのだが）、おかしくなってしまったのだ。だれだって、愛するものがいなくなったらそうなるだろう。もし彼の愛しいスヌープチェリを見つけているなら、返すとよい。彼はたいへんよろこぶはずだ。

- (ル)：どっかへいっちまえ！ わしは、『どっかへいっちまえ』って言ってるんだ。お前さんが誰であろうと、わしは出て行かん！ わしをここから動かすことはできんぞ！
- (客)：あなたのいとしいものを見つけましたよ。
- (ル)：スヌープチェリをみつけたのか？ なぜそれを最初に言わない！！ さあ、入った、入った！
- (客)：（彼に犬を渡したら）
- (ル)：スヌープチェリ！！ ついに我が手に戻ったのう！ この鍵を船長の柵のところに持って行きたまえ。彼を自由の身にすることができるじゃろう。
- (客)：船長ってだれです？
- (ル)：我等の呪われた船の船長。七つの海を渡った最も汚らわしき男！
- (客)：どこに船長はいるのですか？
- (ル)：彼は城の地下に閉じ込められてる。
- (客)：地下？
- (ル)：昔、城の衛兵達が住んでいた。
- (客)：（ル・モンテスにMINDREADの呪文をかけた……彼はまだ全部話していないと感じた……そうだ）霧について話してくれ。
- (ル)：川の霧！ すぐ迷ってしまうぞ！ 川の入口だ。
- (客)：船についても？
- (ル)：川で難破している！
- (客)：川とはどの川ですか？
- (ル)：地下の川！ ずっと下を見てみろ！ 霧の向こうだ！

 城 2階


	▲上への階段	数字	▲メッセージの部分を参照		▲宝箱
	▲下への階段	L-L	▲錠のかかったドア		▲泉
	▲門	L-L	▲アーチ		▲岩
	▲ドア	L-L	▲壁にあるボタン		▲床にあいた穴

## ■ 城／2階

鍵のかかったドアと、秘密の通り道。これからなにがわかるか。王も秘密を持っていたのだ。しかもかなりの量である。王妃も例外ではない。この上階はプライベート・ルームで、これまで噂や憶測に出てきたさまざまな秘密を、ふたりはここで研究し、実行したのだ。

彼らはここを“スイート・ホーム”と呼び、同じ階を共有していたわりには、ずっと別々に暮らしていた。風呂や朝食に行くときにすれちがうと、互いにゼスチャーを交わし合ったが、それ以上のことはなかった。王は世俗の娘と契りをかわし、王妃は王のその不義密通の噂にあおられて同じように恋人をつくった。

## ■ きみもステップ・アップ

準備はいいか。まさにここで、きみは今まで聞いたことのないような物語を聞くのだ。王と王妃の私室で、きみは彼らの秘密を知るだろう。彼らが互いに話しあったこともないようなことを。きみは王について、おそらく彼自身よりも多くのことを知る。これから先ウィザードリィの冒険を続けていくと、物語の始まりがこの部屋だったのだと、折りにふれて思ひだすことになるだろう。

城の地階のように、この階もふたつのパートに分かれている。この階を『制覇』する前に、城の地階までもう一度戻らなくてならない。そこできみは、この階を制覇するのに必要な答えが見つかるだろう。



**Q：**柄の部分がスペードの形をした鍵をいくつか見つけました。どこでこれらの鍵をつかうのですか？

**A：**城の尖塔【Spire】に登れば、おなじスペード・マークのあるドアがみつかる。そこでその鍵を使えばいい。

**Q：**こじあけたり、KNOCK-KNOCKで開けられないドアがいくつかあります。そのドアを開けるのには特別なアイテムか、鍵が必要ですか？

**A：**この階のすべてのドアは、だいたい普通の方法で開けられる。ただ開けにくいのは、王と女王の部屋に続くドアだ。ここにはCHROME KEYを持ってこないといけない。開けられないのは、女王の私室に続くドアだけである。しかしこの部屋へは、女王の主室のドアから入れる。

**Q :** 王の書斎に通じる道を見つけました。ところが部屋を探している時、机から壁につながるワイヤーを見つけたのです。このワイヤーを引くときは、離れた方がいいのですか、それとも低くかがんだ方がいいのですか？

**A :** 届んでワイヤーをひいたら、何が崩れてくるかわからない。パーティは総崩れだ。離れた方がいい。

**Q :** 王の日記が読めません。特別な物品やスキルが必要なのですか？

**A :** ある物品が必要だ。後で見つかるだろう。星々の中で見つかるだろう。

**Q :** 王の書斎でGold Keyも見つけました。いくつかのドアや門で試してみましたが、何も起こらないようです。

**A :** Gold Keyは城の地下2階にある“しゃれこうべのドア”的近くで使われる。

**Q :** 上階は全部探検しましたが、何も成果があがらなかったような気がします。何か見落としたのでしょうか？

**A :** おそらくね。王の寝室にある『クロゼット』を探せば、秘密の通り道が見つかる。

**Q :** 王の祭壇に面する廊下の端にある門は、どうやって開けるのですか？

**A :** これらの門は、だれも祭壇や秘密に近づけないように、王自身によって永久に閉ざされている。

**Q :** 目の前になんだか奇妙な祭壇があります。どうやらいくつかのシンボルを押さなければならぬようですが、どれを押したらいいのかわかりません。

**A :** 雄羊の書【Book of Ramm】を読めばその答えが見つかるだろう。このBookは城の地下1階のさらに下の階にある。“しゃれこうべのドア”で有名なエリアである。

**Q :** 通り道を見つけましたが、ふたつの門があつて通れません。一方の門の向こうには宝箱があり、もう一方の門は別のセクションに通じているようなのですが、近づけません。

**A :** 王の寝室のむこうにある門を通り抜けるには、Key of Ramm がいる。城の1階にあるはずだ。



Q：祭壇をなんとかして、強大なヘビと戦いました。ここはどこですか？

A：きみは城の1階にいる。そこはほんとは Key of Rammを見つけたのと同じ場所なのだ。最初この部屋に入るのに通った門は閉ざされているが、きみの目の前にある門（前に開かなかった門）は、もう通れる。門を通って階段を下りていくと、危険地帯【Hazard Area】つまり城の地階の第2パートに出る。

## ■ 2階のメッセージ

1. 部屋の中央には、古い木のテーブルといくつかの椅子の残骸が積み重なっていた。そして、壊れた酒瓶の破片が床一面に散乱していた。

2. 奇妙な黒い鍵がふたつついている鍵輪がみつかった。その鍵の握りの部分は、小さなスペードの形をしていた。

3. この印象的な外観を持つ続き部屋は、一種の客間だったようである。少なくとも、ドアにかかっている小さな掲示を読む限りはそう思えた：

チェックアウトは午前10時です

4. ここはとりたててどうと言うことはない部屋で、壁にもなにもなく、いくつかの壊れた寝台が残っているだけであった。

5. 腐った小さな寝台いくつかと古びた花瓶が一つ、この簡素な小部屋に残っているのはただそれだけであった。その部屋を見ていると、王の隠し子と噂される子供に与えられた奴隸娘の話が思い出されてきた。確たる証拠がある話ではなかったが、王は彼女が14才の年、週に一度は彼女の床を訪れたという。苛酷なまでの追及のかいもなく、妃はその現場を捕らえることはできなかつた。そして次第に、王は壁をすり抜けることができる魔法の力を持っているという噂が広がつた、と言われている。

6. 昔は、装飾を施した家具と華やかな壁がこの客間を美しく彩っていたことであろう。しかし今はそれも色あせ、椅子も塵に帰してしまつていた。

7. 歳月による崩壊がどれほどすんでいようと、その部屋の豪華さは失われていなかつた。ここはおそらく城の中で最大の寝室であろう。城主はこの部屋を自分の私室として用いていたに違ひない。壁は壮大

な手描きの壁画で飾られており、部屋の隅すみまで職人の丁寧な手仕事で仕上げられている。かつてこの部屋を彩った美しき輝きは、この暗い廃墟の中にもかすかに残っていた。向こう側の壁際には、支柱のついたベッドの残骸が崩れ落ちていた。そして、崩壊した家具は部屋中に散らばっていた。

8. 昔は書庫であり書斎であったこの部屋の壁際には、朽ち果てた本棚と崩壊した本の残骸が積み重なっていた。目の前の壁のところには机が崩れ落ちている。ほとんどの本は形をなさないほど崩れており、中を読むことはできなかった。それでもいくつかの本はタイトルを読むことができた。

「せかいのれきし」

「数学大百科事典」

「2週間で15ポンド瘦せてその体型を維持する法」

「呪文について」

最後の二冊はなにかの役に立ちそうであったが、残念なことに両方ともかなり腐敗がすんでおり、手に入った情報といえば面白いキャベツの料理法だけであった。

9. (探すと) 机の残骸を探っていると、机から壁の中に繋がっているワイヤーがみつかった。

後ろに下がってワイヤーを引く

身を屈めてワイヤーを引く

ワイヤーを放ってその場を立ち去る

(後ろに下がって引く) 秘密の戸棚がみつかった！ 宝石箱を開けてみると、中には鍵がひとつと小さな本が入っていた。本の状態は悪くなかった。それは、判読できない不思議な暗号で綴られた、ノートか日記のようであった。

10. 11. (探すとボタンが見つかり、それを押すと通路が開く)

12. (Key of Ramm を使うと門が開く) 箱の中には、おそらくヤギの頭で作った奇妙な仮面が入っていた。多少壊れ始めているところもあったが、ほとんど完全といってよいほど状態はよかったです。その仮面の横には、凝った装飾の施された金のダガーが置いてあった。その部分には数個の宝石が埋め込まれ、ふたつのルーン文字が刻まれていた。(ヤギの仮面【Goat's Mask】と雄羊のダガー【Dagger of Ramm】を手に入れる。後で必要になるので、とっておくこと)

13. (Key of Ramm を使うと門が開く)

14. ルーン文字と悪魔のような小像が彫り込まれた、巨大な石の祭壇が床からせり上がってきた。グロテスクな像は奇怪な儀式の様子を演じており、その表面には濃い赤色のシミがこびりついていた。恐ろしい物語を伝えるその残酷な彫物は、神聖ならざる目的のためにあたりに冷たい沈黙をもたらすかのようであった。そのイメージは、ひとたびは城にそなわっていたケルト風の魅力を一瞬のうちに消し去ってしまい、リアルで恐ろしい悪夢によって、潔癖さはすべて失われてしまった。

(ふたつの泉にむかっているときに、探す) 汚れた石板を探ってみると、祭壇の中に押し込むことができる、スイッチのような三つの特別なシンボルがみつかった。そのシンボルは、炎の宝珠、ヤギの頭、そして杖であった。

#### 祭壇のどのシンボルを押す

炎の宝珠

ヤギの頭

魔法の杖

押さない(終了)

(ヤギの頭を2回、炎の宝珠、魔法の杖、炎の宝珠と押す)

#### 祭壇の穴の中に飛び込む

#### 祭壇を放っておいてその場を立ち去る

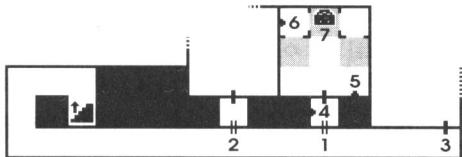
(穴に飛び込むと、城まで落ちていき、1階に出る) 祭壇の表面が大きく開き、中から暗闇に通じる穴が現れた。祭壇の表面が陥没し始めた！ 穴の中に飛び込んだ！

15. そこはバルコニーになっており、吹抜けから下の様子がうかがえた。下には祭壇があるようであった。

16. その部屋の壁は、天使やバラやつる草の雪花石膏彫刻で飾られ、歳月を経て石膏がドス黒くなっているにもかかわらず、その装飾の見事な細工は観る者に畏敬の念を抱かせた。大の男三人が横になんでもまだ余裕がありそうな大きなベッドの残骸が床に崩れ落ちており、部屋中に元は家具であった朽ちた木材が散乱していた。当然のことながら、この部屋は妃の寝室だったのであろう。妃が若い男たちと奇妙な儀式を行なっていたという噂があったが、この部屋を見る限りではそれが本当のこととは思えなかった。

17. 明るく彩られた壁は、昔はこの小さな私室を特徴づけていたことであろう。今はさすがに往時のつやは消え失せていたが、それでも明るく陽気な様子は失われていなかった。
18. (探すと) 大きな鞄の中に入っていたのは、少しばかり衝撃的な……まあ、一種の鎧というかなんというか……そんな代物であった。すなわち、それは黒い皮製で、金属の鉢でふちどられた、ごつい作りのブラジャーだったのである。その使い途がどのようなものであったのか、はっきりとわかるわけではないが、もしそれがふさわしい人物に着用されたならば、ある種の……その……つまり、まあなんというか、魅力を醸し出す“可能性”があるようであった。さらにもっと困ったことに、その奇妙なブラジャーと一緒に、箱の奥から黒いムチが出てきた。さてさて、妃の小部屋で、いったいこんなものをなんに使っていたのだろう？
19. 目の前の角を曲がった向こう側から、なにかがぶつかったような音が聞こえる……
20. 冷たい空気が門の柵の間を通り抜けてきた。その風は門の向こう側から城の中に吹き込んでいるようだった。遠くの方からなにかの鳴き声が聞こえてきたようにも思えたが、もしかするとただの風の音だったかもしれない。(Spire Key を使うと門が開く)

### ▶ しゃれこうべのドア



	◀ 上への階段	数字	◀ メッセージの部分を参照		◀ 宝箱
	◀ 門			◀ アーチ	
	◀ ドア			◀ 壁にあるボタン	
					◀ 岩
					◀ 床にあいた穴

## ■ しゃれこうべのドア／その1

北西の塔を通って、城の地下深くへとおりて行く。地下のさらに下、冒険者たちには“しゃれこうべのドア”として知られている場所だ。

これまでに集めた物品では、門はたったひとつしか開かない。王が悪魔の祭壇の秘密を隠しているのは、まさにここなのだ。



**Q：**しゃれこうべのドアのエリアの門を開けるには、どうしたらよいですか？

**A：**この時点では、廊下の2番目の門しか開けることができない。ここを開けるには、城の上階の王の図書館で見つかる鍵が必要だ。

**Q：**門を通り抜けたのですが、あちこちに落し穴があって、宝箱までたどりつけません。落し穴を迂回する道はありませんか？

**A：**門に入ったところの1×1の部屋にボタンがある。そこに行ったら、まずまわりの壁を探してみよう。落し穴を閉じるボタンが見つかる。これで宝箱が手に入るだろう。

**Q：**雄羊の書はなんのためにあるのですか？

**A：**この本には、王のこの祭壇で行った儀式のことが書いてある。注意深く読めば、たぶんはるか昔に王が行った手順を、繰り返すことができるだろう。

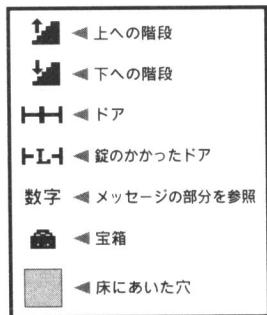
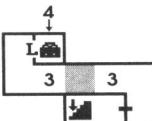
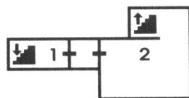
**Q：**もうひとつの門としゃれこうべのついたドアは、いつになったら開けることができるのでしょうか？

**A：**しゃれこうべの両目にはめこむふたつの宝石を見つけたなら、この場所に戻ってきて探索を続けることができる。それから門を開けられるのは、いつも鍵だけではない。魔法使いの指輪【Wizard's Ring】を探してきなさい。

## ■しゃれこうべのドア／メッセージ

1. (王の図書館で見つけたGold Keyを使うと門が開く)
2. (魔法使いの指輪を使うと門が開く。この指輪は後で見つかる)
3. 黒い鉄製のしゃれこうべが、頑丈なドアの表面につけられている。  
その顔はまるで通路を睨みつけているようで、眼のところにはかなり深い穴が開いている。まるで、昔は一組の宝石が埋め込まれていたかのようであった。
4. 5. 6. (ボタンを押すと落し穴が閉まる)
7. (箱を開くと、雄羊の書がある) そこには、判読しにくい文字でなにかが書かれていた。古代の本を開き、その文字を読み始めた。  
一夜目に雄羊、次なるもまた雄羊、祭壇の上、輝く光りに三なるものを求め、四なる夜の杖、五つに再び魔の光り、これ祭壇を地にしづめ夜に花開かん！

### ◆ 鐘楼



## ■ 鐘楼

今度はちゃんと準備ができている。鐘楼のたったひとつ錠がかかってドアにも、それを開けることのできる鍵を用意した。べつにコウモリとの遭遇や、ロープにつかまって落し穴を飛び越えるなどという危なっかしいことが、楽しいわけではあるまい。このエリアに踏みこんで必要な物品を手に入れたら、城の外へ、そしてかなたなる大地への道を進むことができるのだ。だとしたら、まんざらでもあるまい。



**Q：**鐘楼を越えようと100回も試してみたのですが、まだ越えられません。

**A：**鐘楼の両側は、全く同じ様子をしている。鐘楼の片側ではドアは開いており、反対側ではドアには錠がかかっている。穴を飛び越えるたびに、角を曲ってドアを調べるのだ。もし錠がかかっていたなら、すでに飛び越して向こう側に来ているということだ。

**Q：**ドアの錠はどうやって開けるのですか？

**A：**Bell Keyが必要だ。下の階の危険地帯【Hazard Area】で見つけることができる。

**Q：**ロープはどこで使うのですか？

**A：**ロープが鐘から吊りさがっているように、きみもそれに吊りさがるのだ。

## ■ 鐘楼—メッセージ

1. 鐘楼の開放厳禁
2. 巨大な吹抜けから上を見上げても、見えるのはただ暗闇だけであった。しかし床の上には、小さなネズミのような生き物の死骸、血の塊、ふんなど、上から落ちてきたものが散乱していた。
3. 大きくて黒ずんだ鐘が、鐘楼の頂上に静かにぶら下がっていた。その鐘は薄黒いかびに被われており、ところどころコウモリのふんが染みをつくっている。そして、太くて長いロープが鐘から下の吹抜けに下がっていた。このロープを掴んで吹抜けに飛び込めば鐘が鳴るのだろう。吹抜けを飛び越えるには、このロープを使う以外に道はなさそうだった。

ロープを持って吹抜けに飛び込む

ロープを使って向こう側に飛び移る

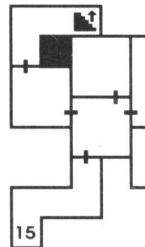
ロープと鐘を放ってその場を立ち去る

(ロープを使って向こう側に飛び移る) ゴーーン。ゴーーン。鐘は鐘楼の住人の目を覚ましてしまったようだ。コウモリが襲ってきた！

4. (箱の罠をはずすと、見つけることができる) トランクの中には一巻きの長い鐘用のロープ【Hv.Rope】が入っていた。かなり丈夫そうで、なにか使い途がありそうだった。(渓谷を越えるためには、ロープを船長のねぐらで見つけたかぎ爪と組み合わせて使う)

## ■ 洞窟およびジャイアントマウンテン

(ジャイアントマウンテンの地図はこの項のもう少し後の方にある)



## ■ 洞窟およびジャイアントマウンテン

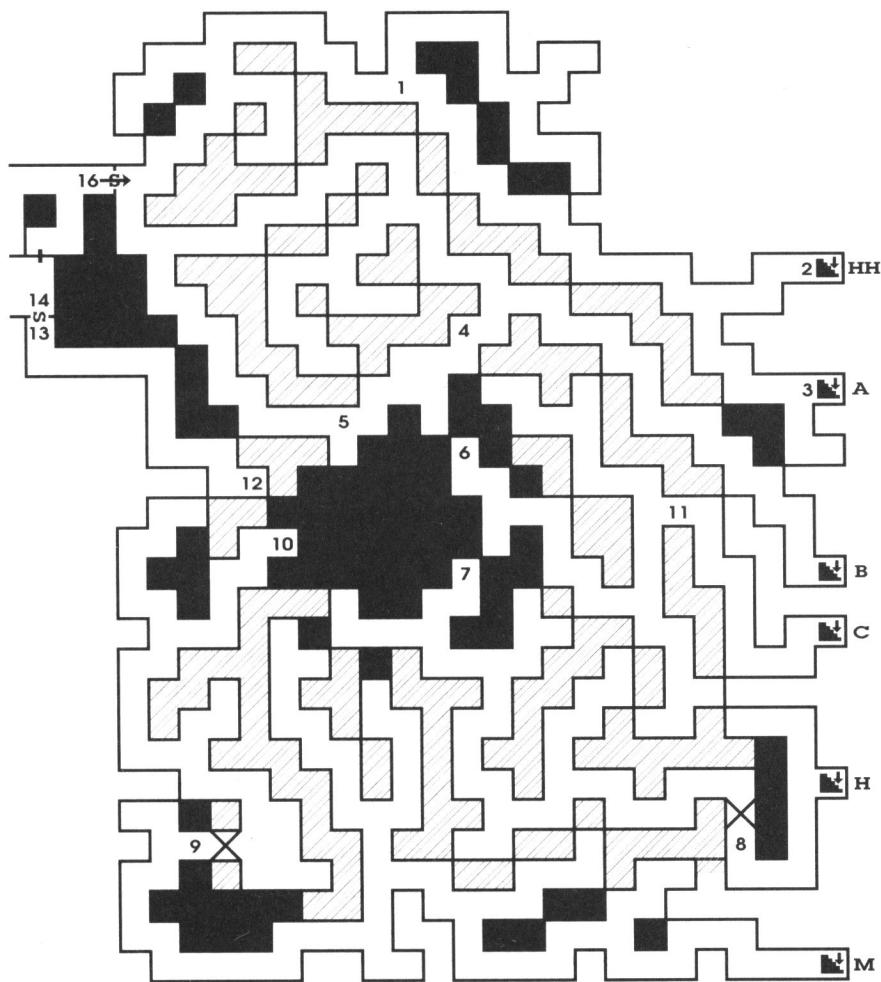
ずっとずっと昔にかの王が行ったのと同じ手順を、きみもたどってきた。山々の頂きがはるか彼方にそびえ立っている。一瞬、どこに着いたのかわからなくなる。今までいた城とは、全然違った土地のようだ。そうしていると、あの死者の日誌の書き手のことが浮かんでくる。あの話には、財宝、恐怖、そしてジャイアントマウンテンなどが登場していた。あの話はもう絵空ごとではない。飢えて気の狂った男の放浪譚。いまやきみは、その話と直面しなければならないのだ。

## ■ 山の周囲

あたりを見まわし探検を始めると、すぐにあることがわかる。この場所にいると、すぐにどこにいるかわけがわからなくなってしまうということだ。第1にとてもでかい。次にあちこちに橋がかかっており、やがてどっちを向いているのか方向感覚がすっかりなくなってしまう。

もちろん、これまでと同じように希望は（そしてマップも）ある。“Bane of the Cosmic Forege” の多くの地域と同じように、洞窟の地区は大きく3つのパートに分かれ、それぞれ別個に訪れなければならない。

洞窟自体がひとつ、それからジャイアントマウンテンへと続くいりこんだ多くの橋。そして山の上にも、訪れるべき“場所”がある。山の向こうの門は、この山だらけのエリアからの地下の別エリアへと続く。採掘場だ。



洞窟自体の探索が終わったら、まず採掘場に行くのがよい。（後の章でくわしく書くが）採掘場は4つ階層からなり、洞窟エリアのさらなる探索を容易にする物品がたくさんある。物品を集めてから洞窟通り抜けると山に登ることができ、その向こうへ抜けることができる。はたしてそこでは、何が待ち受けているのであろうか。



**Q :** 橋を渡るたびに迷ってしまうのです。どうしたらよいでしょう？

**A :** まず、DIRECTION の呪文をかけること。そして、このガイド・ブックに載っている地図を利用して、一歩ずつ注意して、方向をさす矢印から目をはなさず、自分の位置をつねに確認するのだ。何でもいいが、橋からは足を踏み外さないように。地獄まで落ちて行くことになるぞ！

**Q :** 山にたどりついで登ろうとしたのですが、転げ落ちてしまいます。

**A :** 何度もやってみるのがよい。何度も転がり落ちてしまって、バカなことをしているような気になるだろう。しかし努力するものは必ず報われる。

**Q :** はね橋のところに来たのですが、下りてくれません。どうやったらいいのですか？

**A :** まずクイーケエグのところで手に入る神秘の油【Mystery Oil】が必要だ。持っているなら、パネルにその油をまけばよい。すると、指示のついたボタンがたくさんあるのがわかる。辞書でも引いて、どれを押したらよいかしっかり考えるんだ。もっとも、あの「メッセージ」のセクションに答は書いてあるが。

**Q :** 壊れたカタパルトを見つけました。これを修理するにはどうすればよいでしょう？

**A :** カタパルトのまわりを探すと壊れた歯車【Broken Sprocket】が見つかるし、採掘場の中には、だれかこれを修理できる人がいるかもしれない。もちろん弾も必要だ。重たい丸い石【Hv.Boulder】でよい。もちろん、古くなったゴムのバンド【Rubber Band】も取り替えなくてはいけない。たぶんその換えも、採掘場で見つかるだろう。

**Q :** 重たい丸い石はどこにありますか？

**A :** からまりあった橋を通って、曲りくねった道を進むうちに、きみのパーティーはまちがいなく数々のモンスターと出会うことだろう。運がよければその怪物たちのどれかが、そんな丸石を持っている。

Q：山はどの側から登るとよいのですか？

A：どの側からでも登ってみなさい。山の側面には、いくつかの独特な裂け目がある。どれも、行ってみる価値があるものだ。

Q：山も採掘場も洞窟も全部行ったのですが、困っています。ほかの場所へ行くことができません！

A：山までもどり、山頂にあがると、双子に会うだろう。彼らは特別なやりかたで、きみを *Achtung Lift*（落下専門のリフトのこと）に案内してくれる。これに載れば、まだきみが探検していない洞窟の別の場所に行くことができる。

Q：トンネルが陥没で行き止まりになったところにきました。これ以上は進めません。岩をどかすことはできるでしょうか？

A：できる。つるはし【Miner's Pick】を使って、炭鉱夫さんがしたようにやればよいだろう。

Q：つきあたりにある墓室【Burial Chamber】は砂で一杯です。通り抜けるにはどうしたらよいでしょう？

A：通り抜けられない。行く手には何トンもの砂があるのだ、大型トラックでも持ってこなければどかせないだろう。もっとも空の袋があるなら、いくらかは砂を入れて持って行くことができる。

Q：空の袋はどこで手に入るのですか？

A：ピラミッドで手に入る。もう、すぐそこだ。

Q：壁のところに来ると、岩の裂け目から冷たい風が吹き込んでくるのがわかりました。壁を壊す方法があるのでしょうか？

A：そのとおり。あの便利な小道具のつるはしを使えばよい。

Q：墓室【Burial Chamber】をぬけて、階段に出ました。どこに通じているのでしょうか？

A：目の前にある階段は、伝説の民の地、神秘のピラミッドへとつなぐのだ。

### ■ 洞窟とジャイアントマウンテンメッセージ

1. トンネルを抜けて山から出ると、眼の前には巨大な渓谷が広がっていた。いくつもの橋が網の目のように谷の間に渡されている。そして頭上遙か彼方には、渓谷の真中あたりの最も深い谷から立ち上がる、壮大な山の頂きがうかがえた。
  
2. 魔法使いの  
洞窟  
立入禁止
  
3. 採掘場入場の場合  
常時、防護ヘルメット  
着用のこと
  
4. 前方には巨大な山の頂がおぼろげに見えている。そのごつごつした岩肌と数ある割れ目は、この先頂上への行程がかなり厳しいものになることを予感させた。
  
5. 前方には巨大な山の頂がおぼろげに見えている。そのごつごつした岩肌と数ある割れ目は、この先頂上への行程がかなり厳しいものになることを予感させた。
  
6. 山肌には上方に登って行ったと思われる小さな足跡があった。  
山を登る  
安全なこの場所で待機  
滑べって落下した！  
(山を登るなら、落ちることがある)  
山肌には下方において行ったと思われる小さな足跡があった。  
山を降りる  
安全なこの場所で待機  
滑べって落下した！  
(降りて行くなら、落ちることがある)
  
7. (6と同じ)
  
8. (探すとボタンが見つかり、そのボタンを押すと) 吊り上げ橋。  
コントロールパネル。開閉ボタン。コントロールパネルのふたは錆びていて、ボタンを押しても開かなかった。(ドアを開けるためには、

神秘の油【Mystery Oil】を使う)

どのコントロールボタンを押すか

スプリングワインダー

トラスドライバー

自動コイルラップ

安全装置

トランスマクスポンプ

中断／終了

コントロールパネルの中には、名前が書かれたラベルのついている六つの小さなボタンが入っていた。そしてパネルには、使い方の説明が彫り込まれていた：

\*注意\* ワインダー始動の直前に安全装置の解除を忘れないこと！  
コイルラップの起動は、安全装置をかけポンプの作動後5秒以上経過しなければ実行してはならない。トラスの上昇はこれに続くが、ポンプの処理に付帯するすべてに異常がない場合にのみ実行される。最後にワインダーを始動することにより吊り上げ橋が起動する。この橋の設営にあたって、エンジニア・スタッフは万人に使用可能な操作法を開発することに苦慮した。この取り扱い説明書はその一環であり、かようにわかりやすいものができたことは、我々のはこりとするところである。（安全装置、ポンプ、コイルラップ、トラスドライバー、そして、ワインダーの順に押すと、吊り上げ橋がおりてくる）

9. 大きな木製の機械が絶壁の上に設置されている。見たところ、その機械は重いものを空中に放り投げるカタパルトのようなものらしい。絶壁の向こう側には、丸い標的らしきものがポツンと立てられている……。機械を調べてみると、それはまだ充分に動きそうであった。ただし、歯が欠け落ちてしまっている歯車を修理し、伸びきって弾力を失ってしまったゴムバンドのかわりをみつけられればの話であるが… …（探すと、壊れた歯車【Broken Sprocket】が見つかる）。

（カタパルトを修理をせずに使おうすると）新しいゴムバンドがなければカタパルトは使えない。歯車がないとカタパルトは使えない。

（探掘場で見つかるゴム糸【Rubber Strand】を4本組み合わせてゴム紐【Rubber Braid】をつくる。それをさらにたばねてゴムバンド【Rubber Band】をつくる。それをカタパルトの古いバンドと取り替える）

ゴム糸は古いバンドの代わりにするには細すぎると短すぎた。

ゴム紐は古いバンドの代わりにするには短すぎた。

新しいゴムバンドはピッタリであった！

（壊れた歯車を探掘場の「スミッティの鍛冶屋と食堂」に持っていく。彼はこれをきみのために修理してくれるだろう。もちろん修理代

はかかるのだが）直した歯車は古い機械の所定の位置にすんなりと収まった。カタパルトは直った。これで普通の発射の操作ができるはずである。カタパルトは動くとしても、目標に向けて飛ばす弾になるものがなければならない……。

（重い岩【Hv.Boulder】を弾丸としてカタパルトに置く）カタパルトの受け皿に大きな岩を収めた。

（いったんカタパルトが適切に作動するようになったら、これらの選択ができる）

どの操作を実行するか

受け皿をかけ金にかける      かけ金を外す

バンドをひき絞る      中止

（当らなければ）ハズレ

（当ったなら）あたあーーりいーー！！！

10. （6と同じ。この10を登る前に、洞窟と採掘場、およびそのまわりの地区を完全に制覇しておくこと。ここを通ると、岩の守護者【Guardian of Rock】のところへ出て、このエリアからぬけ出してしまってもう来れなくなるのだから）
11. 大きくて醜いトロールが橋の下から登ってきて、眼の前に立ちはだかった！  
そして、大声で言う  
「おいら通行料金をとるトロールだ！」  
「料金払わないとお前の頭をとるぞー！」  
「オーオー、通行料を払うか？」  
(通るために、ハイと答える)  
「お前さんはかしこい！　通りな……」
12. （リフトからの着地点）
13. トンネルは、どう見ても昔は洞窟の入口であった所で突然行き止まりとなっていた。しかし、もしそれ相応の道具さえ持ていれば、先へ掘り進むことはそれほど難しいことではないようであった……（つるはし【Miner's Pick】を使う）。
14. この部屋は埋葬のための部屋のようで、壁の土を直接掘って作られたくぼみには、包帯を巻かれたミイラが横たえられていた。地面はむき出しの土と陶土で、壊れた陶器の破片が部屋中に散らばっていた。

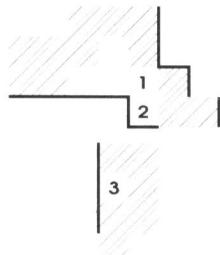
15. トンネルには砂が一杯詰まっており、それ以上先へは進めそうになかった。

(たまたま空の袋【Empty Sack】をもっていれば、砂をいくらか持つて行きたくなるかもしれない。この時点ではこの砂がいつ必要になるか、わからないだろうが) 空の袋に砂を詰めた。

16. このあたりは、まるで誰かがなんらかの理由で、のみかなにかで岩の中をくり抜こうとしたかのように掘り返されていた。さらに詳しく調べてみると、微かに空気が流れているのが感じられる。岩の向こう側にもトンネルがあるのかもしれない(つるはしを使う)。

## ◆ ジャイアントマウンテン

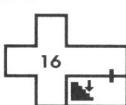
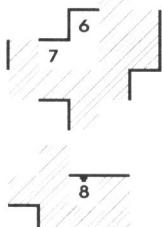
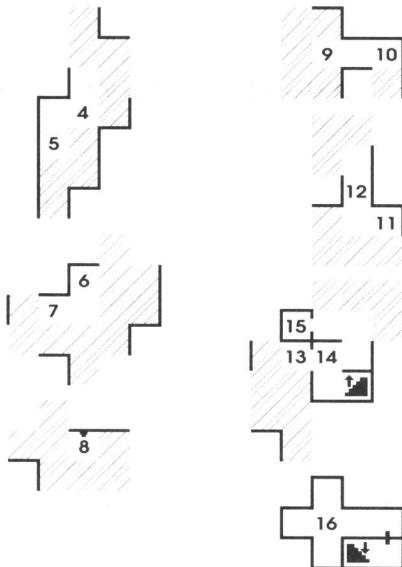
▼洞窟の地図 #6から



▼洞窟の地図 #7から



▼洞窟の地図 #10から



◀ 上への階段

数字 ◀ メッセージの部分を参照

◀ 下への階段

◀ 壁にあるボタン

◀ ドア

◀ 断崖

◀ アーチ

## ■山上で

ここまであたりを見渡せる場所は“Bane of the Cosmic Forege”広いといえどここしかない。山を登り、探索が終わったら、目の前にひろがる景観をゆるりと楽しみたまえ。山には、ここには4つの側面があり、そのうち3つからは登って来ることができる。4番目の側面には、洞窟の別の部分におりられるリフトがある。



**Q :** 岩の守護者【Guardian of Rock】に会いましたが、話しかけても答えてくれません。

**A :** 食べ物をやれば仲よくなれる。彼は岩石が好きなのだ。

**Q :** ルビーの目玉【Ruby Eyeball】でなにをすればよいのでしょうか？

**A :** ぴったり合うものが見つかるまで待つことだ。

## ■ジャイアントマウンテン／メッセージ

1. 4. 6. 9. 11. 山肌には下の方に降りて行ったと思われる小さな足跡があった。

山を降りる

安全なこの場所で待機

2. 5. 7. 10. 12. 山肌には上の方に登って行ったと思われる小さな足跡があった。

山を登る

安全なこの場所で待機

3. 大きな石や岩があたり一面に転がっている。おそらく、最近地滑りかなにかがあったのであろう。山肌には下の方に降りて行ったと思われる小さな足跡があった。

山を降りる

安全なこの場所で待機

(安全なこの場所で待機：そこで探すと)

そこには大きな岩しかなかった。とはいえ、これがまったく役に立たないとは限らない……（岩を手に入れる）。

## 8. (探すと、宝箱が見つかる)

この宝箱の所有者は J. R. 船長とその仲間である。汝に呪いあれ！

(この箱の中身はランダムに決定される。たくさんの物品やアクセサリーがある。註：ただしケイークエグにこの箱の位置を教えて、それからすぐに殺したのでなければ、宝はなくなっている。かわりにこの場所を教えてくれたあなたに対する、感謝の書きつけが手に入る)

山肌には下の方に降りて行ったと思われる小さな足跡があった。

**山を降りる**

**安全なこの場所で待機**

## 13. ジャイアントクリーング。グリン ノ フタゴ ノ イエ

山肌には下の方に降りて行ったと思われる小さな足跡があった。

**山を降りる**

**安全なこの場所で待機**

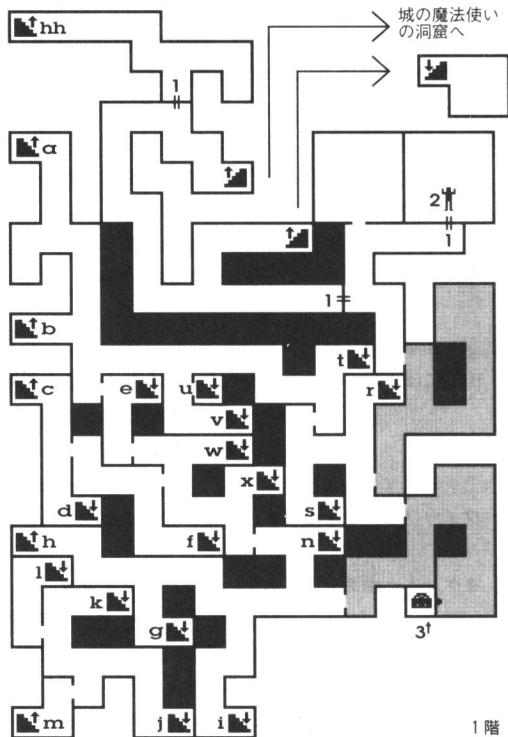
## 14. フィーフィーフォーフム (グリンの双子と戦う)

## 15. キケン！ ボタンヲオスト デグチニツナガル

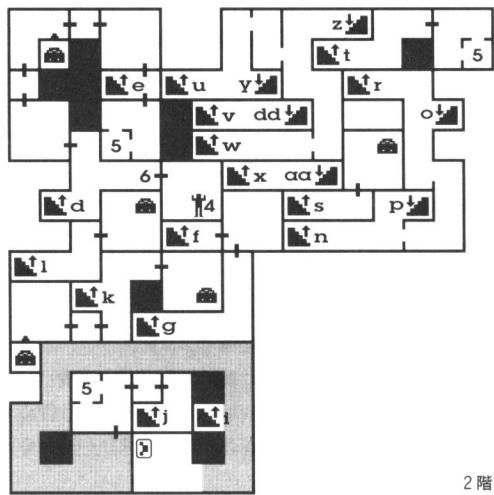
## 16. 岩の守護者【Guardian of Rock】に会って、重い岩【Hv. Boulder】をあげて話をする。それから殺すと、しゃれこうべのドアを開けるためのルビーの目玉【Ruby Eyeball】が手に入る)



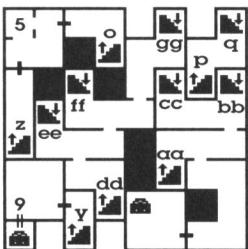
➡ 採掘場



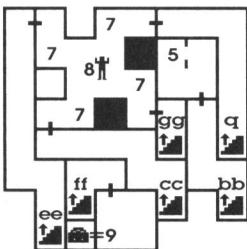
1階



2階



3階



4階



## ■ 採掘場

120年前、この土地は先見の明のある採掘師たちでいっぱいだった。彼らは宝石や黄金のかけらを捜し続け、ひと山当てるに、また次なる幸運を期待して、この場所に残った。シャベルやつるはしや斧が、せわしなく壁面に打ちつけられ、上下への通路がいくつも掘られた。通路どうしは、ほんの数歩しか離れていないこともある。今ではこの採掘場はすっかり掘りつくされ、あまり生き物の影は見られない。残っているものといえば、正気を失っているか正真証明の気狂いで、きみたちに剣をふりあげて襲いかかってくる。しかしこのさびしいエリアにも、たったひとりだけまともな男が残っているのだ。

## ■ 下へ下へ

採掘場は魅力的であると同時に、困惑的な地域である。1階をひと回りしてみると、階段がたくさんあるのに気がつくだろう。下へおりて行くと、もっとたくさんの階段が見つかる。そしてもっと下には、もっと多くの……本当に、なにかガイドでもなければ、すぐにくたくたになってしまいそうだ。

そんなわけで、このへんの地図の階段には、それぞれ記号がついている。階段の向きによって上の階だったり下の階だったりするが、ともかく出た先の階段には同じマークがついている（つまり a の階段をのぼれば、もうひとつの a の階段から出てくるというわけだ）。この地図と記号とを、採掘場を探検するときの手がかりにして欲しい。

探索を進めて行くと、洞窟の中のさまざまな謎を解くのに必要なものが見つかるだろう。パーティの役に立つ物品もある。そしてスミッティに会うだろう。彼は陽気な老人で、採掘場の中で店を経営している。それからさらに何人かの人（人と呼んでいいのだろうか）が、地下で待ちうけている。



**Q :** 魔法使いの洞窟につきましたが、門を開けられません。どうやったら中に入れるでしょうか？

**A :** Key of Wizard's Caveが必要だ。採掘場の奥をひたすら探査したまえ。鍵を持った魔法使いがいるはずだよ。

**Q :** 階段が恐ろしくたくさんあって、どこをどう通っているのかすぐにはわからなくなってしまいます。なにかいい方法があるのでしょうか？ それとも、いつも自分がどこにいるのか確認していくなくてはならないのでしょうか？

**A :** いいや、そんな必要はまったくない。確かに採掘場を見てみると… …数歩ごとに階段がある。だからといって、ここを造ったものたちがいちいち迷っていたとは思えない。ウィザードリィのプレーヤーは、よく景色が目になじんでくるまでひたすら歩きまわる。思い出して欲しい。ここはたった4階層しかないのだ。あがろうがさがろうが、たいしたことない。まず最上階の西側からスタートして、下におりる。そしてそこの階を東に、北に、南にまわっていく。階層ごとに同じようにやっていけばいい。その手順でいけば、この採掘場にあるめぼしいものは、全部手に入れることができるだろう。

**Q :** 暗闇の罠にはまっています。ここには何か必要なものがあるのでしょうか？ ここにはまったら、どうやって出るのでしょうか？

**A :** 採掘場にはいくつかの暗黒地帯がある。ある暗闇の中には宝箱があるし、別の暗闇の中には階段がある。魔法使いの洞窟への近道がある闇もある（鍵はやっぱり必要だけれど）。暗闇の中でちゃんと前進す

るための1番よい方法は、地図を書くかWIZARD'S EYEで周囲を見るかしながら、壁伝いに進むことだ。DIRECTIONの呪文をかけてつねに向きを確認し、DETECT SECRETの呪文で暗闇の中でも大事な物品を見失わないようにしよう。もし、どうしようもなく迷ってしまったなら、最後の手段はとにかく暗闇から出るまで歩きまくることだ。

**Q :** Key of A Minorを見つけました。けれども、この鍵ではどこも開きません。どこで使うのですか？

**A :** 採掘場のかつての住人たちは、いたるところに宝物を隠したまま死んでしまった。そこはきわめて便利な隠し場所である。部屋のすみや裂け目をくまなく調べたまえ。隠された門が見つかるだろう。そこで鍵を使うのだ。その中に財宝が隠されている。

**Q :** Rubber Beastと遭遇しました。それを倒したらゴムの紐【Rubber Strand】を見つけました。もう1回Rubber Beastを倒したら、またゴムの紐を見つけました。これを集めると何かいいことがあるのでしょうか？

**A :** 洞窟にあったカタパルトを覚えているかな？ ゴムのバンドが壊れていただろう。充分なゴム紐を見つけたら、それを一緒にしてゴムバンドのかわりにすることができるのだ。

**Q :** スミッティに会ったんですが、どうやらうちのパーティーを気に入らないようです。どうしたらよいでしょう？

**A :** パーティーが気に入らないんじゃない！ 彼は気のいいやつなのだ。たぶんスミッティに話しかけてるやつのせいだ。別なキャラクターで話しかけてみると、CHARMの呪文をかけるとよいだろう。ところで、彼は修理がとてもうまい（あの章のスミッティのセリフを見よ）。

**Q :** どうも私は、スミッティが捜しているものを持っていないようです。どこかで、なにか見落としてしまったのでしょうか？

**A :** 洞窟のカタパルトのそばに修理の必要な歯車があるはずだ。

**Q :** ダイヤモンドのなかに閉じ込められている男を見つけました。つるはし【Miner's Pick】で1000回ぐらいたいたのですが、壊れません。どうしたらよいでしょう？

**A :** Miner's Pickよりするどく鋭利なものが必要だ。のみ【Miner's Chisel】を見つけたまえ。採掘場の2階の箱の中にある。スミッティのいるところから南西に通路を隠した秘密の壁がある。その奥だ。1階からkの階段をおないと、そこに出られる。



Q：のみ【Miner's Chisel】を見つけてダイアモンドを叩き、傷をつけました。でもそれだけじゃダメみたいです。

A：ダイアモンドを壊すには、4方向すべてから何回か叩かなくてはならない。

Q：採掘場の下の階でふたつの門を発見しましたが、開きません。なんの鍵がいるのですか？

A：Key of A Minorを捜すのだ。1階の暗闇のなかにある。

Q：Mystaphaphasを人間に戻す方法はないのですか？

A：ない。これはCosmic Forgeの定めなのだ。

Q：魔法使いの洞窟【Wizard's Layer】の階段はどこへ続くのですか？

A：階段のひとつは城の魔法使いのすみかへ、もうひとつは採掘場【Morgue】へと続いている。

Q：魔法使いの指輪【Wizard's Ring】は何に使うのでしょうか？

A：城の最下層、しゃれこうべのドアの近くにある門を開けることができる。気に入ったのかね？ なら、とりあえず今は身につけておくがよい。もうすぐそこに行くことになるだろう。

## ■ 採掘場一メッセージ

1. (Key of Wizard's Caveを使って、門を開けて中に入る)

2. いやあ、そろそろ誰かが助けに来てくれる頃だって思ってたんだ！ どれくら長いこと、おいらがここに閉じ込められてたと思う？ エエ？！ わっかんねえだろ？！ 百と二十年だぜ！ なんてこったい！ ゾーフィタスの大ボケ野郎にこの尻尾が届くなら、あんちきしようをぎったんぎったんにしてやるのによ。おっと、失敬……どうもありがとヨおめえさんのおかげで助かった。おいら、Mystaphaphasっていうんだ。昔はゾーフィタスって魔法使いの弟子やってたんだが、ちょっとしたことでやつにここに閉じ込められて、おまけにやつはそのことを忘れちまいやがって……。ああ、わかってるって。おめえさん、なんでこんなでっかい蛇が、すげえ魔法使いの弟子なんかになれたか、わからんねえんだろ？ 教えてやるよ！ おいら、本当は蛇なんかじゃねえんだ！ って言うか、少なくともあのビーしょーもねえ、呪われたベンが現れるまではそうじゃなかった！！

ちつきしょう！ 考えただけで鳥肌が立ってくるおいら、ちょっと忍び込んであれを一回使っただけなんだ！ お妃のお気に入りにしも らいたくて、ちょいと“さっそうと”してて“かっこよく”してほしいって……。それと王様にやきもち焼かれないように、“安全”に過ごしたいって書いたんだ。それがどーだい！？ お妃様がことのほか蛇がお好きだっていうんでおいら蛇にかえられちまたんだ！ で、魔法使いの野郎がおいらをここに閉じ込めたんだ。ペットにでもするつもりだったんだろうが、おかげで王様からも安全ってわけだ！！！ まったく、あのどーしょーもない大ボケのベン！！！

(このあわれなおなかをすかせたへびに食べ物をあげてみると) こいつはお礼をしなきゃいけねえ。魔法使いのすみかを探って、それから“眼”をどうにかするんだ！ (この章のあとの方にあるMstraphaphasのインタビューを見よ)

3. (探すと、ボタンが見つかる。それを押すと、秘密の通路が開く。中にはKey of a Minorがある)

4. 年をとったドワーフがかな床の向こうからこちらを見上げ、真っ赤に焼けたトウモロコシになにやら仕事をしながらこう言った、

「コンチキショウ！」

「おらは忙しいだ、わかんねえか？」

どうしてほしいんだ？ (スミッティに壊れた歯車をわたすと、きみのために修理してくれる)

ちょくくらそこで待てな。おら、直してみるから……( ドワーフは壊れた歯車を鍛冶場に持ち込み、なにやら作業を始めた) ウーン、ウォーッ、フイー。チっ！ ったく！ ちっとまってな。すぐできるだ！(パン！ パン！)(カラン！)(パン！ パン！)(チキショウ！) もー ちっとだ。すぐだから……。ウーン、ウォーッ、フイー(パン！ パン！)ほらできた！ 新品同様だべ！

(この章のスミッティのインタビューを見ろ)

5. (Rubber Beastと遭遇。そのあと、この植物モンスターの繊維をみつける)

6. スミッティにようこと！

鍛冶屋と食堂

食事と修理！



7. 部屋への入口は、巨大なダイヤモンドの透き通る境界面によって遮られていた。そして、その内側に、今までに見たこともないような奇怪な表情が浮かび上がっていた。ダイヤモンドの内側でうごめいているその頭の様子から、どうもそれが単なる幻影ではなく、実際になんらかの魂が巨大な宝石の中に捕らわれているらしいということが見てとれた。壁際に近づいて来るたびに、しばらくダイヤモンドの境界面を調べてみると、わりあいと最近にできた大きな亀裂があるのがみつかった。ダイヤモンドの周間にこの割れ目を走らせ、さらにここに大きな一撃を加えれば、もしかすると境界面は粉々に碎けるかもしれない。

(のみでダイアモンドをたたくと) ダイヤモンドの壁面に裂け目ができた。しかし、それは碎け散りはしなかった。

(きちょうめんに四方からダイアモンドをたたくと) ダイヤモンドが砕け散った！ 砕けた破片はまるで空気の中に溶け込んだかのように、煙だけを残して消え失せた……

#### 8. 「ついに自由だ！」

お前のことは知らぬ。しかし、すべてが始まったときより、お前が来るということだけはわかっておった。

わしに残された時間は短かい。見てのとおり、わしの体は遠き昔に滅び去った。こうしてここに留まれるのも、昔のわしの力があつてこそこの話。しかし、それももはやついえようとしておるそれゆえ、大事なこと、お前の探索の足掛りとなることだけを話そう。ひとつの物語じゃ。お前、そしてお前の後に従う者たちへの警告とするがよい。わしは、ゾーフィタスとして知られた魔法使いの半身じゃ。お前の眼の前にある骨、それが元はゾーフィタスだったのじゃ。百二十年ほど前、わしはコズミック・フォージの探索に携わっておった。災いをもたらすペンにして、この世界のすべての仕組みを書き表すために用いられたものじゃ。ペンの話をするには、そのペンが溢まれた祝福された祭壇、すなわちサークルの話をせねばならん。ペンの力を開放しないために、ペンは聖なるサークルの内側でのみ使われねばならぬ、という規則が書き記されておった。サークルからペンをとりだし、この規則を破るためにには、どうにかして例外を作らなければならなかつた。ペンの力を開放し、そのうえ書き記された規則には反しないような例外が必要だったのじゃ。そこで、おそるべき例外が作り出された。すなわち、もしサークルの中以外でペンが用いられた場合、それを使ってなにかを書いた者は、まさにその書き記したこと自らに対する災いとして受ける。そして、災いは新たなる世代が過ぎ去るまで、百と二十年の間その者を苦しめ続け、その後に開放のときがやって来る、ペ

ンをサークルから取り出すために、この災いを呼ぶ例外が作られたのじゃ。

こうしてわしの骨がここに横たわっているのも、わしの行ないによる災いの結果じゃ。しかし、その災いの時は、お前がここに来て、わしを開放することによって過ぎ去ろうとしておる。さて、聴くがよい。遠い昔に起こった事件の顛末を。そして、この先お前が賢く、正しく振舞うための手がかりと偉大なる魔法使いじゃった。一度力を持った者の常として、わしはその甘美な味に酔いしれ、味わうほどにさらなる力を渴望するようになった。それがゆえに、わしはわしと同じほどの渴望を持つ者と汚らわしき同盟を組み、ふたりして世界の制覇を夢に描いた。

かのペンの噂を聞きつけた時、それを手にすることで我等の勝利が不動のものとなることは明かであった。そこで我等はコズミック・フォージを手にするための計画を練り始めた。しかし、ペンをサークルから奪い取ったまさにその時、我等は災いが即座に降り注ぐということを知るはめになったのじゃ。かつてゾーフィタスであったわしは、この運命を逃れようと決意した。そして、死せる定めの魔法使い、ゾーフィタスなる者が宇宙のすべての摂理を知り、それによって恐ろしい破滅の宿命から逃れる術を学べるようにと、かのペンを用いて書き記したのじゃ。たしかに、わしはすべてに関するあらゆる知識を手に入れた。そしてそれがゆえに、わしはふたつの別々の生き物に切り離されてしまった。この世界のすべてのものはふたつに別れる性質を持っておる。あるか、ないか、そのふたつの状態が共存しなければならないのじゃ。ところが、わしはこの世のすべての知識をひとつのものとして手に入れてしまった。わしはすべてを知り、同時になにも知らない状態でなければならなくなつたのじゃ。そして、わしはふたつに別れた。“善”を知るものが“悪”をも知るがごとく。

知ることができるものは、すべてふたつに別れる。そして分けることができないものは、決して知られることはない。

人は永久に知ることを捜し求め、それゆえ散りぢりに別れて行くのじゃ。これぞ知識の本質、そのありようで、お前の心の中でもそれに変わりはない。なにかを知るとき、考えるとき、信じるとき、心に話しかけるとき、その仕組みがどうなつておるのかは、これとなんら変わりはしない。

残された時間は僅かじや。しかし、まだ告げねばならぬことがある。ゾーフィタスであったわしは死んだ。しかしながら、わしの半身、今ひとつゾーフィタスは死んではおらん。そして、わしがお前を助けたように、もうひとつのわしはお前を苦しめるじゃろう！　かの者の

知識は完璧ではない。なぜなら、その半分はわしが持つておるからじゃ。かの者の歩みはたよりなく、常に半分は正しく、半分は誤つておるじゃろう。精神は暗く淀んだ水たまりの中を漂つてゐるに違ひない。わしのごとく、かの者もま気がふれておろう。しかし、お前はかの者を見いださねばならぬ。なぜなら、わしがペンとその理由を知りお前に語つたように、かの者は“場所”と“時間”を知つておるからじゃ。だが“それがなにか”は知らぬ。それはお前がかの者から見つけ出さねばならぬのじゃ。コズミック・フォージの宿命、運命の手とペンはかの者と共にある！

「これでわしは自由じゃ……」そして幻影は消え失せていった……

9. (Key of a Minorを使い、門を開ける。なかの箱には採掘場のものと住人たちが残していった品物が入っている)

## ■スミッティに会う

ここは“スミッティにようことそ！ 鍛冶屋と食堂 食事と修理！”と書いてあるドアの前。いいタイミングだ。採掘場の探検のために何百もの階段をのぼりおりして、おなかがペコペコだったのだ。

- (ス)：コンチキショウ！ おいらは忙しいだ、わかんねえか？ どうしてほしいんだ？
- (客)：きみの名前はなんだい？
- (ス)：おらはスミッティっていうだ。おらレストランやつとる。食いもんだ。それと修理もやってる。
- (客)：採掘場はどこだい？
- (ス)：ここじゃねえか！
- (客)：採掘場はどんなところだい？
- (ス)：おらたちはいつも掘つてばっかりいるみてえなもんだ……。ここがどうなってるかわかるにゃ、しばらくかかる。
- (客)：いったい何を掘つてあるんだい？
- (ス)：おら、掘れるだけ掘つちました。もっと掘るのは無理だあ！
- (客)：われわれも、掘りはじめようと思うんだが。
- (ス)：このあたりは掘るなあ。もうおらたちが掘りつくしたあ。
- (客)：食べ物を持っているのかい？
- (ス)：食えるものにするにゃ、料理しなきゃなんねえ！
- (客)：食べ物はどこで買えるんだい？
- (ス)：ここで買えるだ。
- (客)：きみのかな床はどうだい？

(ス)：このおらのかな床でいろいろ修理するだ。もちろん、直すもんが  
ありや仕事するだ。

(客)：この歯車直せるかな？

(ス)：ず、ちょっと見してみな……。ちょいとおらに貸してみな……。

(客)：（壊れた歯車を手わたす）

(ス)：フム……こいつあみごとに壊れてる。だけんども、どうしようも  
ねえってほどじゃねえ。まあ、直るまでは、使わねえほうが工  
工な。直すにやあ、1000G Pかかるだよ……。

(客)：はい、直してくださいな。

(ス)：ちょっとそこで待ってな。おら、直してみるから……（ドワー  
フは壊れた歯車を鍛冶場に持ち込み、なにやら作業を始めた）。  
ウーン、ウォーッ、フイーチッ！ 　ったく！　ちっとまってな。

すぐできるだ！（パン！　パン！）。（カラーン！）（パン！　パン！）

（チキショウ！）もーちっとだ。すぐだから……。ウーン、ウォー  
ッ、フリー（パン！　パン！）ほらできた！ 新品同様だべ！

(客)：ありがとう。

(ス)：それを言うな……。

(客)：侵入者を見なかったかい？

(ス)：シーッ！　おらここで侵入者の話なんかできねえだ！

(客)：誰なんだい？

(ス)：おらが誰だか知つたら、そりは知らんやつじゃねえ！！

(客)：その侵入者たちはどこにいるんだい？

(ス)：知らねえ！　なんかそんなの見たのかあ？

(客)：いや、いや。見たなんてことはないよ。

こうしてわれわれは別れた。カタパルトを修理すれば、まだ探索の手  
がおよばない地域に入っていくことを期待しつつ、ここを去った。ス  
ミッティがいっていた侵入者とは何だろう？ 彼はいったいどんな  
“話”を聞いたのだろう？ われわれは歩きながら、そんなことを考  
えていた。

## ■ Mistaphaphasに会う

かれに会ったその瞬間、巨人のハンマーになぐられたフェアリーみたいな気分になった。彼はいきなり突進してくると、牙をむきだし、顔じゅうに飢えた笑みを浮かべる。食われる！ そう思った。彼は、まだしぬけに立ち止まった。われわれは剣のつかを握りしめ、最悪の場合にそなえた。

(ミ)：いやあ、そろそろ誰かが助けに来てくれる頃だって思ってたんだ！ どれっくらい長いこと、おいらがここに閉じ込められてたと思う？ エエ？！ わっかんねえだろ？！ 百と二十年だぜ！

なんてこったい！ ゾーフィタスの大ボケ野郎にこの尻尾が届くなら、あんちきしようをぎったんぎったんにしてやるのによ。おっと、失敬……どうもありがとヨおめえさんのおかげで助かった。おいら、Mystaphaphasっていうんだ。昔はゾーフィタスって魔法使いの弟子やってたんだが、ちょっとしたことでやつにここに閉じ込められて、おまけにやつはそのことを忘れちまいやがって……。ああ、わかってるって。おめえさん、なんでこんなでっかい蛇が、すげえ魔法使いの弟子なんかになれたか、わからんねえんだろ？ 教えてやるよ！ おいら、本当は蛇なんかじゃねえんだ！ って言うか、少なくともあのどーしょーもねえ、呪われたペンが現れるまではそうじゃなかった！！

ちっきしよう！ 考えただけで鳥肌が立ってくるおいら、ちょっと忍び込んであれを一回使っただけなんだ！ お妃のお気に入りにしてもらいたくて、ちょいと“さっそう”してて“かっこよく”してほしいって……。それと王様にやきもち焼かれないように、“安全”に過ごしたいって書いたんだ。それがどーだい！？ お妃様がこのほか蛇がお好きだっていうんでおいら蛇にかえられちまつたんだ！ で、魔法使いの野郎がおいらをここに閉じめたんだ。ベットにでもするつもりだったんだろうが、おかげで王様からも安全ってわけだ！！ まったく、あのどーしょーもない大ボケのベン！！！！

(客)：そのペンはコズミック・フォージなのかい？

(ミ)：知らねえ。もしこのあたりにあるんなら、おいらここから逃げるぜ！

(客)：そのペンの呪いってなんだい？

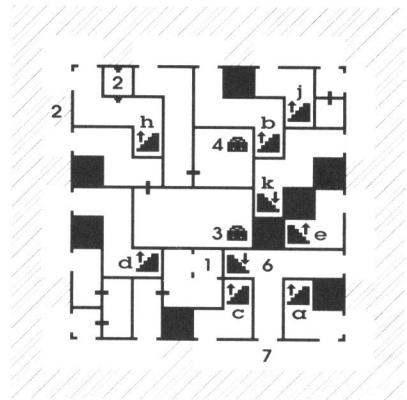
(ミ)：ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ！ ペンを使ってみな！

(客)：王は今どこにいるんだい？

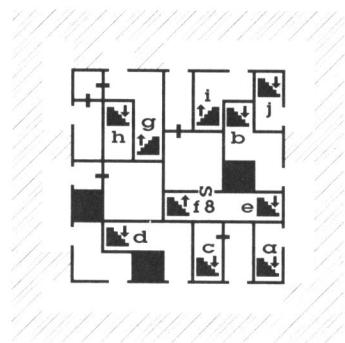
- (ミ) : 知らん！ 気にしたこともない！
- (客) : 王妃はどうだい？
- (ミ) : 王様の妃！ あのかたは爬虫類がお好きだ……。
- (客) : うーん。じゃあ、魔法使いについてなにか？
- (ミ) : ゾーフィタスの弟子やってた。おいら、呪文とかそんなもんに手を染めちまた。
- (客) : どんな種類の魔法？
- (ミ) : 呪文ならゾーフィタスが詳しい。
- (客) : ゾーフィタスってなんだい？
- (ミ) : ゾーフィタスはかなりの魔法使いだ。少なくとも昔はそうだった。
- (客) : ゾーフィタスはどこに？
- (ミ) : やつのすみかにいるんじゃないかな？
- (客) : そのすみかってどこなんだい？ 教えておくれよ。
- (ミ) : ゾーフィタスが住んでる。すみかに入るには魔法の指輪がいるんだ。魔法使いのすみかは城の地下、しゃれこうべのドアの近くだ。
- (客) : しゃれこうべのドアなら見たことある。
- (ミ) : しゃれこうべのドアは死へ通じる！
- (客) : 死へ？！？
- (ミ) : ドアを開けるには宝石がふたついる！
- (客) : もうひとつ宝石は？
- (ミ) : ゾーフィタスは死を封印するためにそいつを隠した！
- (客) : はらへってるだろ、Mystaphaphas。
- (ミ) : おいらハラベコだ！ おいらみたいに100年もおあずけくってみな！
- (客) : ずいぶん長い間だねえ！
- (ミ) : 教えてくれ！
- (客) : (バッグから食べ物をつかみとり、蛇にあげた)
- (ミ) : うううーーん。なんてうめえんだ！ こいつはお礼をしなきゃいけねえ！ 魔法使いのすみかを探って、それから“眼”をどうにかするんだ！
- (客) : ありがとう。
- (ミ) : どういたしまして。

ピラミッド

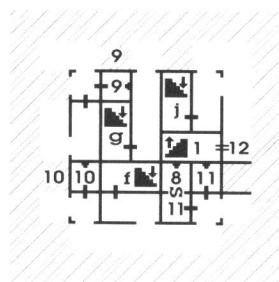
5 #6の階段へ



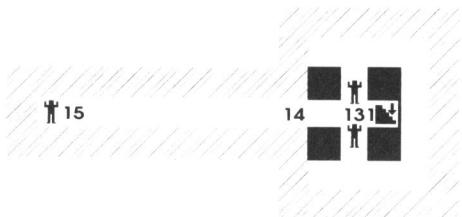
1階



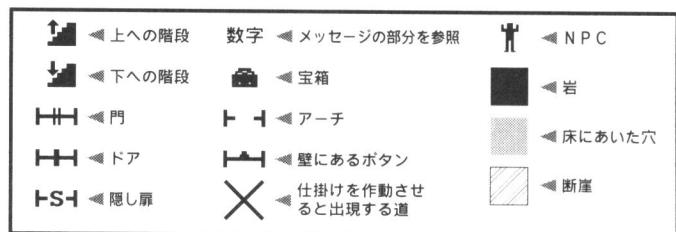
2階

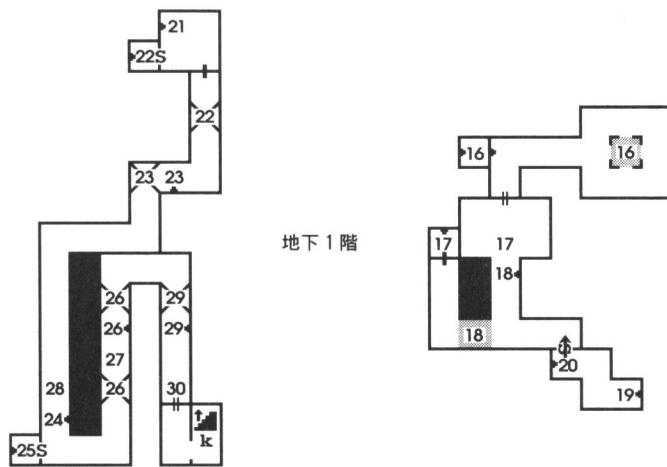


3階



4階





## ■ ピラミッド

どのくらいの大きさなのだろう。ここはピラミッドの一番下だ。見回してみると、ピラミッドの内部も採掘場と同じように、進入者をまどわすようなしきでいっぱいだ。まったく見たことがないような様式だ。今まで見たことがある文化形態のどれとも違っている。これはアマズールーの屋敷であり、あがめられるべき聖なる場所でもある。この土地へと続く道はひどいものだ。行く手には曲り角、階段、モンスターなどがわんさか待ちかまえている。正しい勇気をもつものだけが、生き残ることができるであろう。

## ■ 炎の道

採掘場を通り抜けられたのなら、ウィザードリィの複雑な迷宮の抜け方のコツなんかがわかってきたころだろう。いいかね。ピラミッドも階段でいっぱいだ。あちこちに枝わかれしている回廊もある。ただ採掘場と違う点は、上にもあがれることだ。今立っている場所から上に3階、下に2階、ピラミッドは広がっている。

ピラミッドを進んでいくと、巧妙なしきがわんさとあることがわかるだろう。ここはアマズールーを祭る場所である。すなわち、行く手には罠があまたと待ちかまえているということだ。ボタンや落し穴【chute】が、横にも縦にもならんでいる。中できみは、妙になれなれしい一団に出会うだろう。心配しなくてもよい。彼らは単なる気のいい連中だ。

ピラミッドの探索法は、採掘場と同じだ。かならずうまくいくだろう。



**Q :**門を見ました。どうやって通り抜けたらよいでしょう？

**A :**マウムームの像を左右にふればよい。

**Q :**マウムームの像はどこにありますか？

**A :**アマズールー族が、ピラミッドの奥深くに隠してしまった。

**Q :**部屋中をはねまわる箱があります。どうやって止めたらよいでしょう？

**A :**ネバネバが必要だ。こんな変なアイテムは、滅多やたらに見つかるもんではない。同じ階のどこかにいるGloop Goopを探せ。

**Q :**そちらじゅうにボタンがあります。押してみてもなんにも起こらないようですが。

**A :**ピラミッドのボタンというものは、落し穴を閉めたり、罠をはずしたりするためにある。それで、五体満足で通路を通り抜けられるようになるのだ。なにが起きているかわからなくても、とにかく押してみろ。それで罠は解除されるんだから。死にそうな目にあって罠がどこにあるかわかつても、うれしくないだろう？

**Q :**空の袋を見つけました。これをどうすればよいのですか？

**A :**洞窟のはずれのほうにある墓室【Burial Chamber】にもどり、砂で埋まった通路で砂をつめればよいのだ。

**Q :**ピラミッドの地下1階の門はどうやって開けるのですか？

**A :**Bone Keyが必要だ。あの“はねまわる”箱のなかに入っている。

**Q :**ころがるボールはどうやったら止められるのでしょうか？

**A :**地下1階には秘密の扉があり、それを見つけて中の部屋に入ると、そのスイッチが見つかる。

**Q :**ピラミッドの最下層にはどうやって行つたらよいのですか？

**A :**落し穴に落ちたまえ。LEVITATEの呪文を唱えておけばダメージはたいしたことはない。

**Q :** 矢とかガスとかを止めるには、どうしたらいいのでしょうか？

**A :**もちろん止めるボタンはある。地下2階を探せ。

**Q :** 地下2階の門はどうやつたら開くのでしょうか？

**A :**門のすぐ前にいるのなら、振り返って南に2歩行くと、そこに門を開けるボタンがある。

**Q :** どうやって像をとるのですか？

**A :**砂の袋と置き換えるのだ。素早いキャラクターにやらせろ！

**Q :** アマズールーの女王はとても不機嫌な様子ですが、なにか彼女をなだめる方法はありませんか？

**A :**玩具とかなにかくだらないものを持っているなら、それを渡してしまいたいだろう。お金やいらなくなつたアイテムをさし出してもよいのだ。ちなみに、どんなN P Cにだってこんなふうに媚びることはできるのだぞ（この章のアマズールーの女王のセリフを見よ）。

**Q :** 焼けた石炭をわたるにはどうしたらよいですか？

**A :**奇妙なマスクをつけた女の子を覚えているかね？ 彼女がもっていたFoot Powderを足につければだいじょうぶ。

**Q :**ええっと……実はもう、その娘を殺してしまったんです。さてどうしたらよいでしょう？

**A :**さて、方法はふたつある。単純にダメージを受けながら歩いてわたるのがひとつ。ときどき休息して、ヒット・ポイントと魔力ポイントの補充をすればよろしい。魔法使い系のキャラクターがLEVITATEの呪文を知っているなら、それをかけてもよい。石炭をわたる途中で呪文が切れてしまうこともあることに注意しなさい。そうしたら、もう1回かければよいのだがな。

**Q :**マウムームーを殺し、宝石を手に入れました。さて、どうすればよいのでしょうか？

**A :**むむむ。もうひとつ同じような宝石を持っているはずだ。ふたつの宝石をもって、城の地下2階にある、しゃれこうべのドアにもどるのだ。もし、もうひとつ宝石を持っていないなら、洞窟の付近の山にもどって岩の守護者を殺せば手に入る。



## ■ ピラミッドメッセージ

1. (Gloop Goop と遭遇、勝ったならネバネバ【GLOOP SPLOTCH】が手に入る)
2. (探すと、ボタンが見つかる。部屋に入るにはボタンを押せばいい。中に入つてから別のボタンを押すと、2の落し穴が閉じて通れるようになる)
3. (部屋に入ると、すぐににか変なものに気がつくはずだ。宝箱がうれしそうにはねまわっていて、いっこうに止まる気配もない。ネバネバを使えば、床にうまく“はりつける”ことができるかもしれない。うまくいけばBone Keyが手に入る)
4. (箱を開けると、空の袋【Empty Sack】をみつける。洞窟の13の地点に持つていき、砂をつめる)
5. 壁には薄れかけた壁画が描かれていた。それは日常生活の記録のようで、褐色の人々が穀物を刈り取ったり、水浴びをしたり、衣裳をつけて踊っている様子が描かれていた。
6. 壁は土でできていて、奇妙な文様に掘られた陶土の固まりで築かれていた。さっと見回した限りでは、壁はすべて同じようなスタイルで作られており、なにやら王宮か神聖な場所のような雰囲気を作り上げていた。
7. 外へ出てみると、そこは巨大なピラミッドの縁であった。そこは山の上に据えられ、周りからはジャングルで遮断された寺院となっていた。
8. (探すと、壁にボタンがある。このボタンを押すとピラミッド3階の8の落し穴が閉まる)
9. (探すと、ボタンがあらわれる。押すと1の落し穴が閉まる)
10. (探すと、ボタンがあらわれる。押すと10の落し穴が閉まる)
11. (探すと、ボタンがあらわれる。押すと11の落し穴が閉まる)

12. 門のてっぺんについている丸い紋章には、奇妙な動物の頭の図案が刻み込まれていた。とはいってもその顔には見覚えがあるようにも思えた……

(マウムームー像【Idol of Mau-Mu-Mu】を門の前で振る) 紋章の前で像を振ってみた……

(門が開く……)

13. 藢を編んで作られた玉座に、険しい表情で警戒心もあらわな少女が腰をかけていた。彼女は凝った頭飾りをつけ、小さな骨とビーズ玉でできたネックレスをいくつも首に巻いている。そのすぐ横では、数名の女戦士が大きな扇で彼女をあおいでいた。そして、大きな気味の悪い仮面をつけた別の女が、彼女の右後ろからこちらをじっと見つめていた。

「わたしはアマズール族の女王！」

「われらの聖地に来たのは誰だ？」

(この章のあとにあるアマズールの女王のインタビューを参照すること)

14. 前方には、煙を吹き上げる噴火口が待ち受けていた。熱い石炭の層が火山の縁まで橋のように続いており、ピラミッドから反対側へ渡る唯一の道となっていた。石炭の橋は、熱く煮えたぎった溶岩の上を渡って、直接火山口まで通じている。溶岩の上に立つと、火山から伝わる地震を感じられた。それは、まるで今にも噴火するといわんばかりであった。振動は次第次第に激しくなっていった……。足元の溶岩が煮え立ち始めた！ 突然、火山が噴火した！

(Foot Powder を使う) 石炭は真っ赤になるほど熱くなっていたが、足には熱さも痛みも感じられなかった。

(Foot Powderがないと) シー——ーッ！！！ 熱くなった石炭が足に焼きついた！

15. 「おまえが石を取りに来たというなら、わしが成敗してくれよう！」

16. (探すとボタンが見つかる、ボタンを押すと部屋に入る。部屋の中には別のボタンがあり、それを押すと16の落し穴【Chute】が閉じる) 小間の中に、陶土作りの小像が、乾燥した花ビラ、骨、ビーズ玉に囲まれるようにして安置されていた。

(砂袋【Bag of Sand】を持っていないなら)

①像を取る

像をそのままにしておく



(砂袋を持っているなら)

②砂袋を像に投げつける

③砂袋を像とすり替える

像をそのままにしておく

(行動の選択により)

②砂袋が像に当り、像は床に揺れ落ちた！

①像をさっとかすめ取った！

③を成功した場合・慎重に、素早く像をかすめ取りながら、代わりに砂袋を置いた。その取り替えは、周りの花ビラが微動だにしないほどスムーズであった。

③を失敗した場合・袋と像をすり替えようという試みは、不器用さのおかげで見事失敗し、像は床に揺れ落ちてしまった！

像をさっとかすめ取った！

像をかすめ取った！

17. 矢が雨のように降り注いできた！（探すとボタンが見つかる。ボタンを押すと17の地点の矢が出てこなくなる）

18. （探すとボタンが見つかり、ボタンを押すと18の地点の落し穴が閉じる）

19. （探すとボタンが見つかり、ボタンを押すと1階の23の地点まで戻されてしまう）

20. （探すとボタンが見つかり、ボタンを押すとまっすぐ北への通路が開く）

21. （探すとボタンが見つかり、ボタンを押すと16の地点で、まっすぐ南への通路が開く）

22. （探すとボタンが見つかり、ボタンを押すと22の地点の落し穴が閉じる）

23. （探すとボタンが見つかり、ボタンを押すと23の地点の落し穴が閉じる）

24. （探すとボタンが見つかり、ボタンを押すと25の地点でまっすぐ南への通路が開く）

25. (探すと石が転がってくる。それを止めないと、パーティはペシャンコになってしまう)
26. (探すとボタンが見つかり、ボタンを押すと26の地点の落し穴が閉じる)
27. (ここに踏み込むと、26で落し穴が開く)
28. 横に飛び退いて避けようとしたその瞬間、転がる岩が壁に激突した！  
【原文に相当する部分がメッセージのデータ中にはない。これはもっとも近いものである】
29. (探すとボタンが見つかる。ボタンを押すと29の地点の落し穴が閉じる)
30. (Bone Keyを使って門を開ける)

### ■ アマズール族の女王に会う

出会った瞬間、自分の目を疑った。玉座の上の彼女は、頭のてっぺんから爪先まで、金や銀や宝石で飾られていたのだ。首には尖った獣たちの骨をつけている。こうなったら、よこされた使いのふりをするしかない。女王はこっちにむかってしかめ面をしている。その間、女官たちは巨大な扇で女王をあおいでいた。

- (女)：わたしはアマズール族の女王！　われらの聖地に来たのは誰だ？
- (客)：フェアリー・アヴェンジャーだ！
- (女)：石を取りに来たのか？
- (客)：そのとおり！
- (女)：ならば、いけにえとなれ！
- (客)：(OK……ってのは嘘。そんなにバカじゃないよ)
- (女)：なぜこの寺院へ来た？
- (客)：もちろん、あなたに会いにです。
- (女)：供物を持って来たか？
- (客)：持ってきました。
- (女)：贈物をわたしの前に置け！
- (客)：(彼女の玉座の前にアクセサリーをおいた)
- (女)：ヨイ、ヨイ。オオオ、なんと美しい！　アーアー、それにこれ

を見ろ！ おや！ ちょっと待て！ これはただの安物ではないか！ わたしたちをだまそうとしたのか？！ 倦辱しようというのだな！！

- (女) : 謝罪するか？  
 (客) : はい、ごめんなさい。  
 (女) : 謝罪を受け入れよう！ そして、わたしが許しを与えたしるしに、お前の寄付、3000G P をも受け入れよう！  
 (客) : はい（今まで金のつまっていた財布が軽くなった）  
 (女) : (女王は後ろを振り向いて仮面の女にささやいた) 言った通りだろ？ 根性なしだってわかってたのさ！  
 (客) : いけにえのことをお話になりましたか？  
 (女) : おまえはおあつらえむきじゃ！ マウムームーは、いけにえを求めておいでじゃ！  
 (客) : 私たちが？！ いけにえ？  
 (女) : いけにえは炎の池の中へ！  
 (客) : 何のプールですって！？！（入りたいわけじゃないんだけど、わかるかな）  
 (女) : 炎の池はマウムームーのお住い！  
 (客) : マウムームーってのは誰ですか？  
 (女) : 岩の守護者！  
 (客) : で、どこにいるんです？  
 (女) : 炎の道の果て！  
 (客) : その炎の道はどこに？  
 (女) : マウムームーへいたる道！ 道を行けるのは選ばれし者のみ！ 寺院と炎の池を結ぶ道。  
 (客) : だれが選ばれし者だって？  
 (女) : マウムームーに選ばれし者。  
 (客) : で私が選ばれたと？  
 (女) : マウムームーがそなたを選べば！

マウムームーがこっちを選んでくれる保証はどこにもない。この世界をもっと探索しようと思って、わたしはピラミッドをおりようと思った。女王とおつきの戦士の前から注意深くさがろうとしたそのとき、気味の悪い仮面をした女が近づいてきた……。

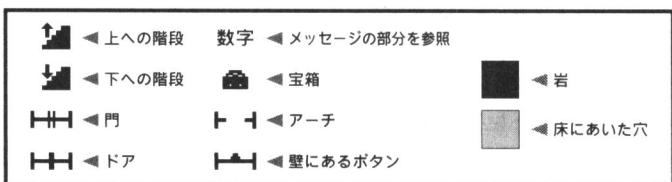
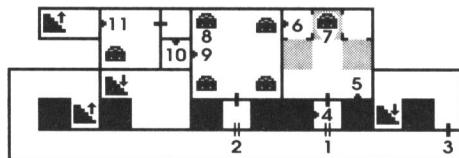
## ■ クワリ・クボナと会う

見た瞬間、身体じゅうが震え上がった。あんな冷たい女王に会った後でもあったし。もうダンジョン内の貯蔵物かなにかをあさる気なんか、ぶつとんってしまった。少しばかりお遊びが好きだという点をのぞけば、彼女はアマズール一族の中でもとくにすばらしい女性だろう（アマズール族はみんないい女だが）。

- (ク)：シーッ！ 取りひきしねえか？  
 (客)：なんのとりひきだい？  
 (ク)：役に立つものを持ってるわ！ あたし、あんたの味方だよ！  
 (客)：きみはだれ？  
 (ク)：わたし、クワリ クボナ、マウムームーの司祭よ。  
 (客)：マウムームーって？  
 (ク)：わたしたち、マウムームーの寺院に住んでるの！  
 (客)：マウムームーはどこにいるのだい？  
 (ク)：炎の池、マウムームーのお住い！  
 (客)：そいつはあついな！  
 (ク)：シーッ！ マウムームーに聞こえてしまうわ！  
 (客)：火について教えてくれ。  
 (ク)：わたしたちも燃えてみない……。  
 (客)：いいとも……。  
 (ク)：まず自らをあかしだてなくては！  
 (客)：どうやってあかしをたてるんだい？  
 (ク)：炎の池に入るのよ！  
 (客)：炎の池に入るんだって！？！？！  
 (ク)：炎の池、マウムームーのお住い！

え？ ぼくが自らのあかしだてをしたかって？ きみには関係ないことだろ。ともかくクワリからもらったFoot Powder のおかげで、簡単に炎をわたることができたよ。マウムームーにも会えたし……ほんの少しの時間ではあったが。

### しゃれこうべのドア



### しゃれこうべのドアー再び

ずっと前、ここに来たことがある。手には王の雄羊の書がある。かつてこの城で行われた忌まわしい儀式が、そろそろわかり始めてきた。

いまや世界は、はてしなく広く思える。Forge や王や王の配下のものの影響を受けていない世界があったのだから。このドアの先で、こんどは何を見つけることになるのだろうさらなる人々との出会い、秘密、あばかれる話。しかしまずは、魔法使いのすみかに行くのが先である。



**Q :** 魔法使いのすみかに入るにはどうしたらよいでしょう？

**A :** 魔法使いの指輪が必要だ。採掘場でゾフィータスがきみに残してくれたはずだ。

**Q :** Spire Key を見つけました。どこに使うのですか？

**A :** Spire Key をつかって、尖塔に入ることができる。城の1階のメイン・ホールに上りの階段が2つあるが、右の階段をのぼるとよい。

**Q :** 魔法使いのすみかといつても、箱のおいてある部屋がひとつあるだけです。ほかに何かあるのですか？

**A :** もちろんある。壁にかかっているろうそくをよく見てほしい、ろうそくを探すと秘密の抜け道が開かれるのだ。

**Q :** テーブルのうえにあるたくさんのポーションは、どんなふうに混ぜ合わせたらよいでしょう？

**A :** 好きなようにこの成分をませなさい。なにも悪いことは起きない。

**Q :** 魔法使いのすみかの階段はどこへ続くのですか？

**A :** この階段は、採掘場のなかの魔法使いの洞窟に続いている。なかなかよい近道だろう。

**Q :** しゃれこうべのドアはどうやってあけるのですか？

**A :** ドクロのふたつの目にふたつの宝石をはめこむのだ。ひとつは、山の上にいる岩の守護者が握っており、ピラミッドのマウムームーがもうひとつを持っている。

**Q :** しゃれこうべのドアの奥の階段はどこに続くのですか？

**A :** 死者の川だ。

## ■ しゃれこうべのドアメッセージ

1. (Gold Keyを使って門を開ける)

2. (Wizard's Keyを使って門を開ける)

3. (宝石をひとつだけ穴にはめ込むと) 黒い鉄製のしゃれこうべが、頑丈なドアの表面につけられている。その顔はまるで通路を睨みつけているようで、片方の眼にだけ輝く宝石がはめ込まれていた。

(眼の穴の両方に宝石をはめ込むと……) 黒い鉄製のしゃれこうべが、頑丈なドアの表面につけられている。その顔はまるで通路を睨みつけているようであったが、両の眼に輝く宝石が埋め込まれると、悪魔のような冷たい笑みに変わった。

4～7. (しゃれこうべのドアの第1部を見よ)

8. (箱を開けると、中に Spire Key と魔法使いの日誌【Wizard's Record】がある) 魔法使いの日記には、次のようなことが記されてあった。

星の月 17の日

ついに、死体再可動の実験で成功を収めた！ 哀れな実験台は牧師に連れられてやってきた女で、かの悪魔娘のみだらな母親であった。死んでから三日も経っていながら、その女はもう一度息をし、歩き、見ることができるようにになった……。これで心や魂まで再生することができればよかったのだが、残念なことにその方法はない。女は今や抜け殻だ。なにか処置の方法がみつかるまで、女は城の尖塔のひとつに閉じ込めることにする。とにかくこの成功をかけてにして、次なる実験台が現れるのを待つことにしよう。

星の月 23の日

ついこの間打ち首となった気のふれた牧師は、私の最新のテーマである靈体分離にとってすばらしい実験となった！ かの者の首に斧が振り下ろされたまさにその瞬間、私はその魂がこの世界から離脱できないように呪文をかけた。

かの者の心と魂が捕獲できたことで、私のアイデアが誤っていないことが確かめられた。生と死を思うがままに操り、不死を得られるようになるのも、そう遠い先のことではないだろう。その時まで、“靈封じ”的力で牧師の靈は城のもうひとつの尖塔に閉じ込められる。どこかの愚か者が間違ってこの悪霊を解き放つたりしないように、鍵はここに隠しておくことにしよう。

月の月 4の日

ついに我々はコズミック・フォージへ通じる隠された門を発見した！ これでベンまであと一歩だ。すぐに旅立ちの準備をしなければならない。今宵、我等は飛ぶのだ！

月の月 13の日

フォージを盗まれた！

月の月 15の日

私のずる賢い弟子、Mystaphaphasの姿が見えない。どこかにいるらしいという形跡すらない。呪文を使って所在を突き止めようという試みも失敗した。何度もやっても、あの喰いすぎの蛇の巣にいるという結果しか戻ってこない。あれに食べられてしまったと考えるのが妥当なようだ。

月の月 16の日

いよいよ“ベン”で何を書くかを決意した！ これで私は、王を終わらざる死へと誘った呪いから逃れられるはずだ……。今宵、私は我が運命を刻み込む！

それが最後の文字であった。本の残りは白いページが続いていた……

9. (目の前の壁のろうそくを引くと、秘密の通路があらわれる。探せばよい)

10. 物置の中を覗いてみると、隅の方に曲がった杖が置き去りになっていた。明らかにその存在自体が忘れられていたようである。

11. テーブル一杯のポーション、BIN、その他の薬品の山は、帰ることのない師のことをじっと静かに待っているかのようであった。

(探す) 容器のうちのいくつかは壊れておらず、よく密閉されていて、中身も悪くなったり黒い固まりになったりしていなかった。テーブルの上にはその他に奇妙な小さい木の棒があり、その片方の端は赤く塗られていた。

#### どのBINをまぜる

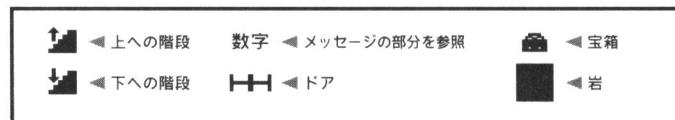
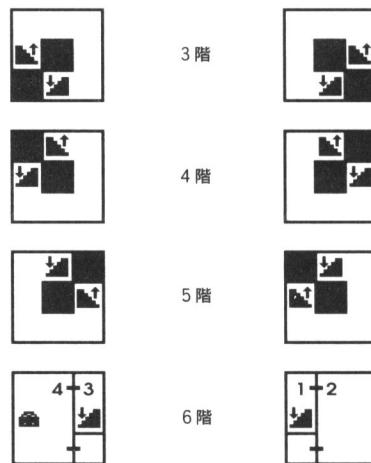
黄色いパウダー	白いパウダー
青いポーション	緑のポーション
赤いポーション	点火棒
黒いパウダー	いれない(終了)

川に向かう前に、尖塔を調べるのだ！

魔法使いの実験の目的がなんだかわかるだろう。

そしてそこで、必要なものを拾わねばならぬ。

◆ 尖塔



■ 尖塔

この門は、少し前は行き止まりだった。門を通り抜け、尖塔の階段を登ると、ついに最上階につく。そこには、黒いスペードがきざみつけられたドアがある。鍵をとりだし、ドアをあけ、部屋に入った。そこで、おそろしいものを目撃する。奇妙で、そして同時に見ているとつらくななるものを。



**Q :** 東の尖塔には、くぐれない門があります。どの鍵で開けられますか？

**A :** Spire Key である。魔法使いのすみかで見つけたはずである。

**Q :** 尖塔の一番上に来たのですが、黒いスペードのついたドアを抜けられません。

**A :** 同じマークのついた鍵を使えばよいのだ。

**Q :** 魂の角笛を使ったのですが、なにも特別なことは起こりません。

**A :** しっかり持ていなさい。それは、もう少しあとで必要になってくるのだ。

## ■ 尖塔—メッセージ

1. ドアは真っ黒で、かなり重そうであった。その中心にはかんぬきがかかっており、表面には黒い鉄のスペードの文様がついていた。

(Key of Spadesのひとつ使ってドアを開ける。この鍵は、城の上の階で見つかる)

2. 部屋は空虚で静まり返っていた。おそらく100年以上もの間、ここには誰も入ったことがなかったのだろう。

そうして部屋を眺めまわしていると、なにやら奇妙な光が部屋の中央に集まり、人型を形作り始めた。ほどなくして、年老いてしなびた顔が見分けられるようになると、それは話し始めた……。

ハロー？

ハロー？？

アニー、きみかい？

見えないんだ、アニー……。

アニー、聞こえるかい？

アニー？？

アニー、どうして答えてくれないんだい？

私を忘れてしまったのかい？

アニー、覚えてないのかい？

私が誰なのか、覚えてないのかい？？

私は……私は誰なんだろう……。

覚えてる……。  
そうだ、忘れないぞ、ずっと昔  
私は……。  
聖なる職についていた……。  
信心深く、人々からあがめられる者だった……。  
私は覚えていない……。  
いや、覚えているぞ！ アニー、愛しいアニー  
ああ、アニー！ 私達は道を誤った！  
私はお前のために純潔の誓いを破った！  
愛しいアニー、私は罰を受けた！  
罰を受けたのだ……。  
私達の娘！  
この娘をどこかに隠さなければ……。  
やつ等がやって来てこの娘を連れ去ってしまう！  
やめてくれ！  
その娘は悪魔なのだ！  
彼女は罪によってもたらされた……。  
アニー、私達の罪のせいなのだ！  
この娘は呪われている！  
そして、我等もまた呪われている……。  
ああ、愛しのアニー……。  
王様にみつかった！  
王があの娘を連れて行ってしまう！  
だが、彼ならあの娘を護ってくれる……。  
アニー、彼なら我等も護ってくれる……。  
遠い遠い昔だ……。  
アニー、もはや私はいない……。  
でも、角笛は持っているぞ！  
忘れはしない、首の周りの寒気……。  
そして光……。  
私は光に向かって歩いていた……。  
ああ、それなのに、なにかが私を引き戻す！  
なにかが、私が光へ進むのを  
邪魔している……。  
手だ！  
光から伸びた手が、  
私に何かを持ってきてくれた……。  
角笛だ！

もう時間かい？

アニー、もう時間なのかい？

角笛を吹く時なのだね？

アニー、今行くよ！

さあ、これから角笛を吹くよ！

（亡靈は暗い色の角笛を持ち吹き鳴らした）

アニー、光が見えるよ！

私のために光が戻ってきた！

さよなら、アニー

これから、光の方へ行くよ……。

亡靈は突然消滅し、

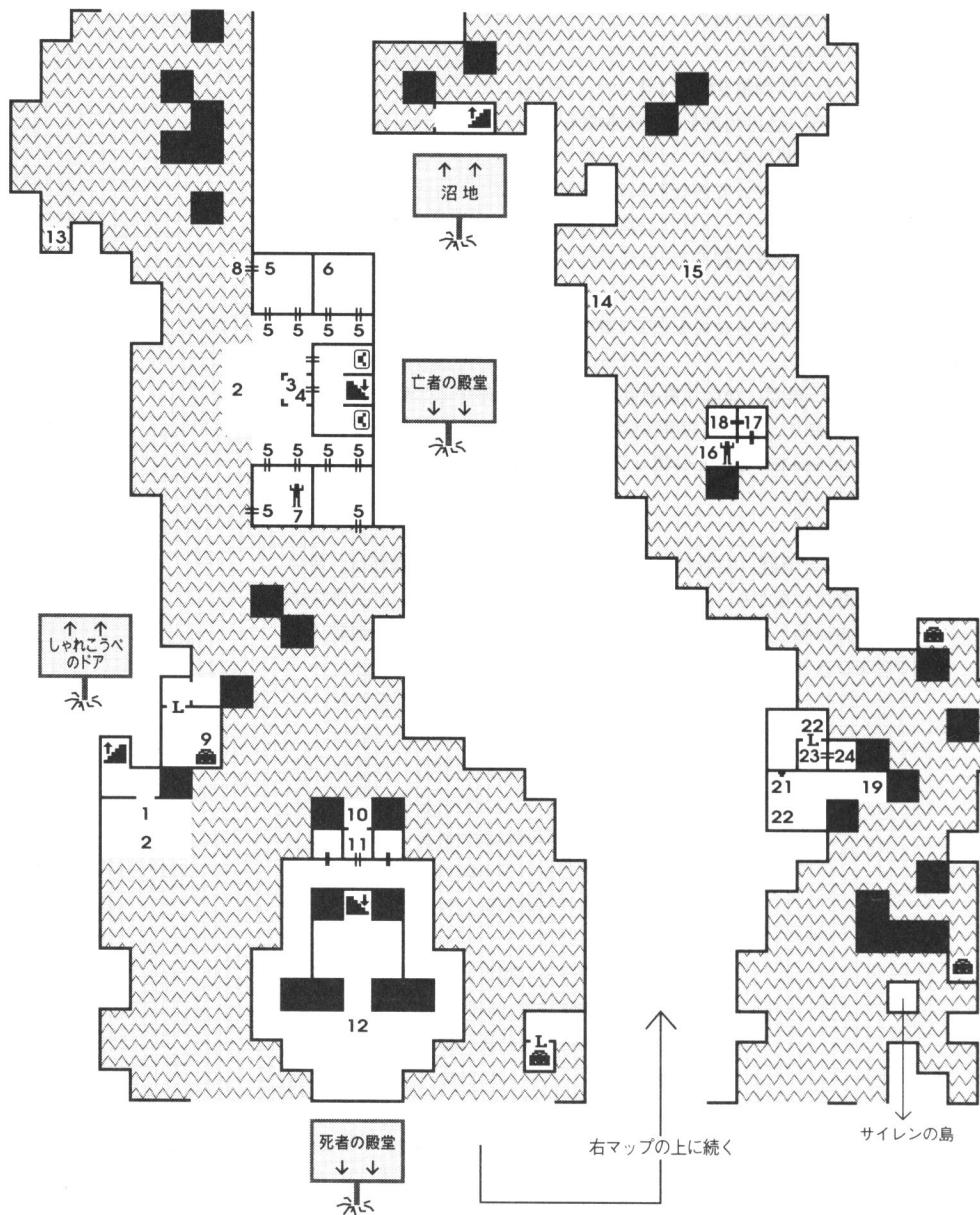
暗い色の角笛が大きな音を立てて床に転がった！

3. ドアは真っ黒で、かなり重そうであった。その中心にはかんぬきがかかっており、表面には黒い鉄のスペードの文様がついていた。

（Key of Spades をひとつ使ってドアを開ける。この鍵は、城の上の階で見つかる）

4. （Zombieと遭遇）尖塔の中のベッドやテーブル、椅子などは、長い年月を経ていながら、ほとんど元の状態のままであった。ベッドの上には、古い毛と腐った肉片が残っていた。それほど遠くない昔にここで息をひきとったものがいたのだろう。

死者の川



## ■死者の川

しゃれこうべのドアを通り抜けると、そこは偉大なる死者の川岸だ。目の前で、水が浜辺の砂をピチャビチャと洗っている。と、霧の中からなにかが近づいて来る。そのものが敵意を持っているのかいないのか、知るよしもない。ともかく、魂の角笛がそれを呼んだのだ。ただひとつ確かなことは、魂の角笛が牧師を永遠の眠りへと導いたということ。そんな考えが、心の中にわだかまっていた。そろそろ旅路の折り返し点だろうか。だが、難所はまだまだこれからだ。そんなとりとめのないことを考えながらも、岸辺で待つしか道はない。

## ■さあ、釣りにでも出よう

死者の川からは、いろんな場所へ行くことができる。川の流れに乗って、いろんなおもしろい場所を訪ねてみよう。隔離されたコーナー、壁に刻み込まれた小部屋など、今まで行こうと思っても行けなかった場所におもむくことができるのだ。沼地や亡者の殿堂【Hall of the Damned】、死者の殿堂などに行けば、奇妙な住人たちに会えるはずだ。

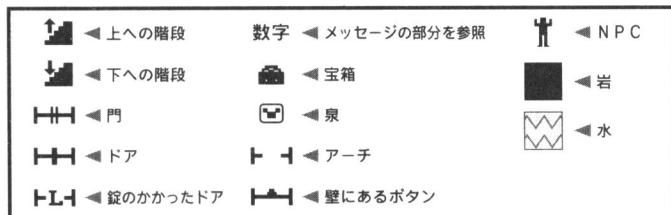


**Q :** 死者の川に来ました。けれどなにもありません。それに、水の上を歩けるわけでもありません。どうしたらよいのでしょうか？

**A :** 城の尖塔のひとつに、魂の角笛がある。たぶんそれで、誰か助けを呼べるだろう。

**Q :** どこで遺灰の壺を見つけられますか？ フェリーに乗るには必要ですか？

**A :** このエリアを探索するうちに遺灰の壺は見つかるはずだ。カロンは料金を払えば、フェリーには載せてくれる。遺灰はいらない。





Q：赤い×印では、何をすればよいのでしょうか？

A：D・J・ロッカー【D J Locker】に関するメッセージがないかどうか、川のまわりを見まわしなさい。方向がわかるはずだ。

Q：正しい地点をみつけました。さて、どうすればよいのでしょうか？

A：釣りをしなさい！ 道具はすべて、死者の川の土手沿いにある。

Q：引換番号はなんですか？

A：うーん、それはうまい質問だ。沼地でイモムシを見つけたまえ。彼がヒントになるメモ【Special Massage】をくれるはずだ。

Q：ビンの神託所ではどうしたらよいのでしょうか？

A：どの物品を選ぶか、注意しなさい。．ワインのビンとメモ、そしてビンの中に水が入ってこないようにするものがいる。

Q：サイレンに答える言葉は、どこで見つかりますか？

A：亡者の塚で、いろいろな墓石を調べるのだ。そのひとつで、必要な詩が書いてある本が見つかる。

Q：川沿いに見つけたドアはどの鍵で開きますか？

A：このドアを開けるのに鍵はいらない。魔法使い系のキャラクターがKnock-Knockの呪文を唱えさえすれば開く。

Q：亡者の島には、開けられない門がぞろぞろあります。どんな鍵がいるのでしょうか？

A：このエリアを探しなさい。ある門の前で、静かに隠されている鍵が見つかるだろう。すべての門は、この鍵で開けることができる。どの門も開けたいのだろうが、水中に続く門は特に重要だ。

Q：遺灰の壺なんて、どうすればよいのですか？

A：カロンにあげなさい。お返しに物品をひとつくれるだろう。

Q：水の翼でなにができるのでしょうか？

A：パーティの誰かに装備させて、スペシャルパワーを使用させなさい。水の上を自由に動きまわれるようになるだろう。

Q：どうやって、遺灰の壺を渡せばよいのでしょうか？

A：カロンに会ったときに、彼は灰をいくらかくれないかとたずねるの

で「あげよう」と答えるのだ。次に、彼は渡るかどうか尋ねてくる。  
渡らないと答えれば、会話できるようになる。

**Q :** 水ギセルを見つけたのですが、これをどうしなければならないのでしょうか？

**A :** イモムシの“愚か者”的ところに持つていけばよい。彼は、沼地にいる。

**Q :** 忘れものの島の情報があまり集まらないのですが、なにか見落としているのでしょうか？

**A :** そうだね。角という角、壁という壁を探しなさい。どこかで通り道を開くボタンがみつかるはずだ。別の角では、そこの門を開ける鍵が見つかる。

**Q :** 死者の島の門を開けるにはどうしたらよいですか？

**A :** Key of Deadが必要。灰をあげれば、カロンからもらえるはずだ。

## ■ 死者の川—メッセージ

1. 外の空気には水の香りが感じられた。どうも近くに湖か何かがあるようだ。

と、今いる岩の絶壁を取り囲み、曲がりくねりながらすべての方向、眼が届く限り遠く、遙か彼方の洞窟まで続き、霧の中に消え去るそれが眼に入った。

2. 床の上には、数多くの奇妙なルーン文字や印で飾られた円形の紋章が彫り込まれていた。その内側には、棒に収められた墓がボートで水の向こうへ運ばれる光景が描かれていた。

(魂の角笛を使う) 角笛は水面の遥か彼方にまで届く、印象的な音色で鳴り響いた。そしてこだまも消え行き、川一面は再び静寂が支配した。霧の向こうから、暗い人影がゆっくりと現れた……。細長い船の先頭に立ちながら、男はゆっくりと船を岸辺に導いた。

「私はカロン。遺灰の船頭をしている」

3.

### ミノスの島 亡者の地

(探す) 門の根元のあたりに一冊の本と鍵がひとつ転がっていた。

(Key of the Damned と亡者の書を見つける)

4. (Key of Minos をこの門で使う)

5. (Key of the Damned をこの門で使う)

6. くぼみの中に、このミノスの島で最期を迎えたさまよえる魂の遺物である骨のかけらが、山のように積み上がっていた。

(探すと、ランダムに決まる物品を見つける。遺灰の壺だったりする)

7. 幾千の子羊たちが屠殺された。わしがミノスの呪いから死をもたらし、空虚を作り出すために。生きることを求めた者は、皆死して平穡を得るのじゃ！

(ミノの悪霊が攻撃してくる)

死したミノの悪霊が巻き起こしたほこりがおさまったく後、亡霊のような表情が現れた。このミノスの島の呪いによって因われた者の魂なのであろう……。そなたはわしを開放したのじゃ！

何年もの間、わしはこのミノスの島に因われておった。行ないではなく言葉によってもたらされた呪いのために……。わしは言葉による殺人ゆえに呪われた。言葉だけで人をあやめ、言葉だけでその者を死にいたらしめたのじゃ。最初に私が『信じろ』と言った途端、まるで剣の刃を見せたかのごとく、その者の眼の光は失せどんよりとなり、心は機能を失い微笑みから暖かみが消えた。男の精神ははずすことなくさまよい、長いこと新しきことを見、知識をもて生きるものに仕えていた若き瞳は意味なく見開かれた。わしが『眞実』について語ったまさにその日、わし、すなわちわしであった彼は死んだ。そしてこの長き間、生命の微かな残りかすが憶えていたがために、この消え行く思考のこだまもまたここに残った。これはミノスの島の我が呪い、黒き水より響く遠き声の教訓なり。新しきものを見つめるもの、汝に祝福あれ。災いは空虚、すなわち見ることのあたわぬ老いぼれ、『本当』といわねばならぬ者に残してゆくがよい……

(そして亡霊はたち消えていった)

(探すと、Key of Minos が見つかる)

8. 門の外の水面には、大きな板で作られたいかだが浮かんでいた。そして、頑丈そうな鋼鉄製のケーブルが壁から伸びて、いかだのクランクつき巻き上げ機につながっていた。

いかだに乗ってクランクを回す

いかだを放っておく

(いかだに乗ると) いかだに乗り、ケーブルを引き出すようにクランクを回すと、いかだはゆっくりと下流に向かって動き始めた……。

(一度門からはなれると) 水面にはいかだが浮かんでいた。いかだのクランクつき巻き上げ機には長い鋼鉄製のケーブルがつながっていた。

(いかだに乗ると) いかだに乗り、ケーブルを巻き上げるようにクランクを回すと、いかだは流れに逆らって上流に動き始めた……。

(いかだはサイレンの入り江に着く)

### サイレンの入り江

\*\*\* \* \*\*\*

### 船乗りは警戒せよ！

入り江はとても静かで誰もいないようであった……。突然、何者かに周りを囲まれた！ 水底の奥深くから、水しぶきと共に怒涛のように数多くの肉体がせりあがってきた。一部は女性で、残りは魚という姿態を持ったその生き物は、まるで生まれてこのかたずっと海の中で暮らしてきたかのごとく、自由自在に、そして優雅に水中を動き回った。いかだのたどり着いた岩は、彼女たちに完全に取り囲まれてしまった。彼女たちはしばらく物音ひとつ立てなかつたが、水の音が静まるとなおやかに忘れ難い声色で歌い始めた……。

我等はサイレン

海の姉妹

我等歌う哀しみの歌

そよ風を越えて

たとえ心に愛ありとも

我等を解き放つは狂氣

悪夢へ誘わん男たちを

その優しき祈り聞かせて

逃れる者は唯一

サイレンの哀歌を知る者

恐ろしき時

我等ののどより踊り出る

死の定めから逃れん

我等を舞い上がらせるは狂氣

いざ！ サイレン生ける者を誘わん

海の上なる死へ……

そこでサイレンたちは、無敵を誇る船乗りたちを震え上がらせ、船の龍骨をもきしませる、恐ろしい不協和音のハーモニーで泣き叫び始めた。そしてそれにかぶさるようにひとつの声が高らかに叫んだ

姉妹たちよ、我等は何者？

続いて、大勢の声が応えた、我等はサイレン！

再び、一つの声が問う

我等なにゆえ歌う？

泣き叫ぶ声が応える、我等狂気ゆえ

歌はさらに高まり、一つの声はそれに応えた

姉妹たちよ、我等何を歌う？

コーラスが続く、サイレンの哀歌！

歌は熱狂的にたかまつていった。

と、突然、彼女たちの一人がこちらを向き叫んだ……

では、サイレンの哀歌とはなに？

(答：われらをときはなつきょうき)

(正しく答えたなら) おお、高貴なる旅人よ！ 我等の哀歌を御存知であったか！ あなたがたは自ら選んだ道でもう一度自由に戻ることができよう。しかし、お忘れ召されるな。サイレンは常に旅人を狂気へ誘い続けねばならないということを。なぜなら狂気だけが彼女たちを解き放つだから。生けるものは水を恐れるがよい！ とはいえ、あなたがたは我等の歌を聞きいまだに死を迎えてはいない。それゆえ、我等はあなたがたの旅を助けることにしよう……。我等の贈物、この魔法の翼をお受け取りなさい。川を旅するときに役立ちましょう。生けるものの足は水の上では役立ちませんから。さあ、我等は行かねばなりません。すぐに狂気が我等を解き放ち、今起きたことは忘れ去られるでしょう。我等が求める自由とは、過去から解き放たれること。我等を縛り哀しませることはすべて過去にあり、それゆえ我等は歌い、忘れ、解き放たれるのです。我等を解き放つもの、それは記憶をなくすという狂気なのです……(そしてサイレンは静かに水底に消え去つていった。まるで何事も起きなかつたかのように……)。

(正しく答えられなかつたなら)

ああ、哀れな旅人よ！

あなたがたは破滅した！

我等の狂気の歌を味わうがよい！

9. (箱の中には釣り糸と釣り針がコルク栓についている。釣り針と釣り糸をつなげる)

10. 死者の島

11. (Key of the Dead を使う)

12. 奇怪な納骨堂の中は、なにやら不気味な気配が漂っていた。もしかすると、それは差し迫る危機の最初の兆候かもしれなかったが、単にあまりにも数多くの死人に囲まれているという事実に圧倒されただけかもしれないかった……。

13. \*ピンの神託所\*

(ワインのピンとコルク栓を組み合わせる) ピンを水に浮かべるとただよっていってしまった……。

(もしそのふたつを組み合わせないなら) ピンには水が入り込みどんどん沈んで行くだけだった……。

14. 大きな赤い”X”がなにか特別な印のように岩の表面に記されていた……(この場所から、東へ3北へ1進む)。

15. (針と釣り糸を使う) なにかに引っかかった！ かなり重そうだ！ どうにかこうにか水中から引き上げたその重いロッカーは、さびだらけになっていた。(East Exit Key が見つかる)

16. 預かりの島

わたくしマイ・ライと申します！

美しい南洋系の美女が小さな建物からあらわれてこう言った。

「預かりの島へようこそ！」

大変申し訳ございませんが、ただいま倉庫は一杯でございます……。

しばらくしてからもう一度お越しください！

(引き取りの話をすると) お荷物のお引き取りですか？ ああ、それは大変助かります！ 倉庫が一杯だったんです！

引換番号は何番ですか？

(番号を知らないと) 申し訳ございませんが、引換番号がおわかりにならないとお荷物はお返できません。防犯措置ですのでよろしくお願い申し上げます。

(もし引換番号を知っているなら：38-23-36) はいはい、わかりました。調べて参りますので、しばらくお待ちください……。イヤーーーア！ 助けて！ 助けてーーー！ 突然、その南洋美女は叫びながら建物から走り出て、そのまま川の中に飛び込んで、あっと言う間に泳ぎ去ってしまった……。

17. 建物の中に入った……。と、中は目茶苦茶になっていた……。そして、身の丈60センチほどのこびとが走り回っているのが眼に入った…

…。ボーグが大暴れしながらこっちに来るぞー！（ボーグに遭遇）

18. （金庫の中には“愚か者”的水ギセルがある）

19. 忘れものの島

搜索と発見

古い栓がしてあるピンが岸辺の砂の上に転がっていた……。ピンの栓を開けると、中から次のように書かれた紙が出てきた。

38-23-36

ピンの神託所 御中

預かりの島での引換番号を忘れて

しまいました。御存知ありませんか？

“愚か者”より

20. （探すと）砂を掘り返してゆくと古い金属の鍵が出てきた。

21. （探すと、ボタンがあらわれる。それを押すと通路が開く）

22. 壁の注意書きにはこう書いてあった。

海にて行方不明

D・J・ロッカー

赤いX 東3北1

23. （Key of the Lost を使う）

24. （探すと、遺灰の壺がみつかる）箱には、かなり昔に捨てられたなにかの用具が詰まっていた。

## ■ 死者の川の船頭、カロンに会う

ポートが近づいてくる。胸の内が不安でいっぱいいた。

「遺灰をもってきてくれたかね？」

男はたずねた。そんなものは持っていない。彼は、われわれを遺灰にする気ではなかろうか？ 心配はいらなかった。彼は水を渡りたくないかと尋ねてきた。行ってみたいのは確かだ。まずは亡者の島へ行くことにしたが、500 G P もかかった。カロンか話しかけてきた。一生を死者の川の上で船頭をしてすごしてきたので、カロンは役に立つ情報をたくさん持っている。

- (客) : 遺灰をどうするのかね
- (力) : 死者の形見た。私は遺灰をみつけたものに500 G P を支払っている。
- (客) : 500 G P ! ありがとう！(お礼の言葉もない、私たちはいつでも金に困っているのだから)
- (力) : どういたしまして。
- (客) : 王を知っていますか？
- (力) : 死者の土地にて、生きながらえている。
- (客) : ゾフィータスのこと？
- (力) : 正気を失い困惑した魂……。死んだ……しかしまだに生き続けている！
- (客) : レベッカは知っているかい？
- (力) : アア、私を妃のところへ追い立てた悪魔の子だ！
- (客) : 妃って誰ですか？
- (力) : その魂は復讐を叫んでいる！ 死者の土地で会うことができるだろう。
- (客) : 悪魔の子ってのは？
- (力) : 王を探せばその側にいるだろ

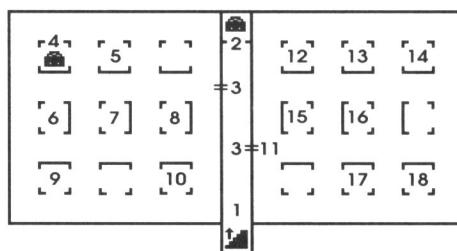
こんな仕事など、ほんとうにやる価値があるのだろうか？ そう迷つたが、ともかくさまよえる王を探すために、出発することに決めた。別れぎわ、旅の途中で集めた3つの遺灰の壺をカロンにあげることにした。奇妙なことに、彼は最後の遺灰の壺には手をつけようとしなかった。

(力) : すまないが、私はこれには触れない！ これはあなたたちが戻したほうがよい……。ここに鍵がある。死者の島に渡って、この遺灰をあるべきところに戻してくれ、いいね？ この遺灰の以前の所有者たちは、きみ達の行ないに対して感謝を表すために、私に力を与えてくれた……。

## ■ 亡者の塚

死者の川からおりて、小さな地下の霊廟へと入って行く。廊下の両側の門に合う鍵を捜して、ひとつずつ地下室に入り、時間をかけて探索した。宝はそこにあるはずだ。ただし、死人の魂を目覚めさせてはいけない。死人は簡単には眠らないのだから。

## ■ 亡者の塚



Q：廊下のふたつの門はどうやって通ればよいのですか？

A：廊下の突き当たりに、箱がある。その中にきみの求める鍵がある。

Q：地下室をひとつひとつ探索しているのですが、モンスターばっかりでできます。ちょっと強すぎて手に終えないのですが、どうしたらよいでしょう？

A：遭遇の間に休息し、まめにセーブしなさい。戦闘で稼いだ経験値が、やがて活路を見いだしてくれる。

Q：サイレンの書を発見しました。どうしたらよいでしょう？

A：その本を読めば、サイレンの歌のことがわかり、彼女らの怒りをさけられるだろう。

### ■ 亡者の塚—メッセージ

1. 小さな地下の霊廟には、かびと発酵したなにかの臭いが充満していた。おそらく、腐りかけた死体の臭いも混ざっているのだろう。この部屋には、長いこと誰も入り込んだことがないようであった……。（戦闘準備）

2. (Zombie Guard と遭遇。もし倒すことができたら Tomb Key が手に入る)

3. (Tomb Key を使い、門を開ける)

4. Mame Eila Pickymiss

彼女の王子様を待ち、いまだに待ちぼうけ

(探す、死んだ彼女と会うことができる。サイレンの書がみつかる)

5. Sir Clyde Smallhead

働いて、働いて、一文も得られず

6. Don Juan Luvpuppy

熱情を求めて、熱病に倒れる

7. Sad Happy Harpo

皆に微笑を与え、自らは酒に死す

8. Poor Mandy Helpful

あくなきこと乞い求め、皆からうとまれる

9. Built Barda Buxsum

あまりに人気者でありすぎて、ついには飽きられてしまった

10. Don Maro Toughguy

何事も恐れず、ピュイックにひかれる

11. 部屋の中には、死者の想い出を刻んだ墓石が列をなしていた。亡者

の島などと呼ばれているところにこのようなものがあるのは、なにか少しそぐわないようにも思えた……。

12. Mad Bomber Irarabi

理由持つ戦士、子供ばかりをあやめる

13. Grandfather Irarabi

訳ありで死す、多くの者を殺したがゆえに

14. Bulli Bigbossi

敬愛されるあまり、237回射抜かれた

15.

Narcussus Godiluvme

誰も必要とせず、誰も得られず

16.

Abasoluti Li Averibodi

誰もわかつてくれないと叫び、皆に視力を奪われる

17.

Sir Issac Wisenstein

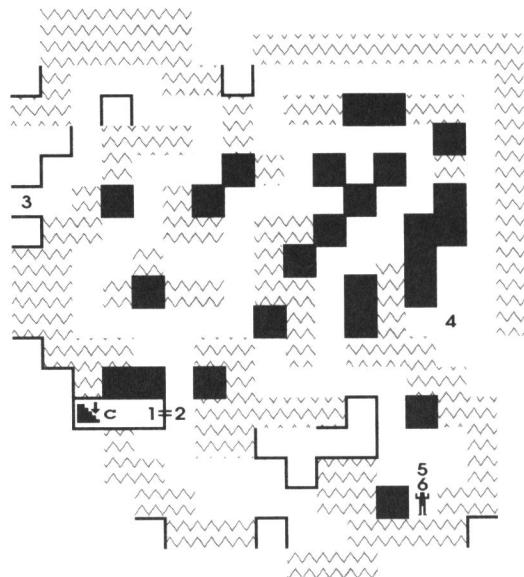
そのすべての脳細胞に、いまだ飽くことを知らず

18.

Wild Billy Restless

立ち止まることではなく、果たされることもなく

✿ 沼地



◀ 下への階段

◀ 門

数字 ◀ メッセージの部分を参照

◀ 岩

◀ N P C

◀ 水

## ■ 沼地

沼地は、一風変わった生き物たちの奇妙な住み処である。ここを寝ぐらにしている奇怪な怪物たちのなかに“愚か者”がいる。かれは、水ギセルをとりもどそうとやっきになっているようだ。たぶん、手を貸してやることが出きるだろう。そして彼は、恩を返してくれるだろう。



**Q：**門はどうやって通のですか？

**A：**East Exit Key が必要だ。死者の川で魚釣りをすればよい。そうすれば見つかる。

**Q：**遠くに、城が見えます。どうやったら、たどり着きますか？

**A：**無理だ。遠すぎるし、旅をするのは無理な地形である。

**Q：**私の足下の地面に、兎の足跡らしきものがあるのですが、どうしたらよいでしょう？

**A：**なんにもしなくてよい。ただ兎が通って行っただけである。

**Q：**イモムシに水ギセルはどこかと尋ねられました。どこにあるのですか？

**A：**預かりの島にある。

**Q：**イモムシからなにか手に入れておかなくてはなりませんか？

**A：**お香をいくらかもらっておけるとよいのだが。いつ役に立つかはまだわからないだろうけれどね。

**Q：**“愚か者”はメモを一枚くれたのですが、これをどうすればよいでしょう？

**A：**ビンの信託所について彼に聞きなさい。それで、正しい道がわかるだろう。

**Q：**ビンの信託所はどこですか？

**A：**死者の川の亡者の島の近くにある。メモをワインのビンに入れふたをして、水に流すのだ。

Q：なぜ沼地では水の翼が使えないのですか？

A：水の翼はサイレンによって死者の川で働くように、魔力がこめられたのである。土手をこえてしまうと、水の翼は水の上に浮かぶと言う魔力を失なってしまう。

### ■ 沼地一メッセージ

1. (East Exit Key を使う)

2. そこは城の東、奇妙な沼が広がる地であった。その湿原の木々の間には小道が張り巡らされ、歩き回ることができるようになっていた。
3. 霧の向こう遙か彼方に、かすかに城のシルエットを見分けることができた。それはまるで木々の上にそびえ建っているかのようであった……。
4. 湿った地面には微かに小さな足跡がついていた。それは跳ね回る小さな生き物の足跡のようで、近くの藪の中へ続いていた……。
5. 見たこともないような奇妙な光景が目の前に展開していた。たくさんの腕と脚を持った尋常ならざる姿の男が、沼の端に生えていたキノコのてっぺんに座っていたのである。男は神経質で興奮しやすそうな感じであった。
6. 香りのきついキノコの上に腰掛けた巨大な虫のような姿の男は、ペンを使ってなにやら複雑な数式らしきものを忙しげに紙に書きつけていた。と、突然こちらの存在に気づいた男は、驚いて小さく鼻をならし紙を取り落とした。うむ……、なんということだ！ 彼の小さな瞳は鼻の上で大きく見開かれ、しばらくこちらをじっと見つめた後についに口を開いた。タバコはやらんのだろう？ え、どうかね？

### ■ “愚か者”と会う

(客)：いいえ、タバコはすわないのですが。

(愚)：まったく……お話をするのもお恥ずかしいが、わしは大事な水ギセルをどこかに置いてきて、それがどこだか憶えていないのじゃよ……。見てのとおり、わしは今、問題の水ギセルの最後に確認されている物理的座標と、わし自身の正確な時間的、空間的位置に関して再計算をしておる。そうすることによって、この宇宙のど

こにキセルがあるのかを突き止めようとしておるのじゃ。去年の夏、島の方に休暇を取りに行ったときに持つて行ったのまでは憶えておるのじゃ。そこでどこかに預けた憶えもあるのじゃが、一体それがどこだったか……。手がかりになるものはたったひとつ、わしのポケットに入っていた小さな紙切れだけじゃ。それにはこう書いてあったが……。

「お荷物のお引き取りをご希望の場合、担当のものにご連絡下さい」

(客) :引換番号が必要ですね。

(愚) :引換番号？ 引換番号！！？ おおなんということだ！ あの数字はそういう意味を持っておったのか！ どおりで、我が水星が水瓶座の上で金星と衝突すると予言されるわけじゃ！

しかし、それがなんであったのかを教えてもらつても、わしはその数字をまったく憶えておらんのじゃ……。どうもこれは……。ビンの神託所の出番のようじゃな！

(客) :ビンの神託所ってなんですか？

(愚) :ビンの神託所は實に簡単な仕組みになつた。問いたいことを紙に書いてビンに詰め、そのビンを『ビンの神託所』と書いてあるところから川に流せばよいのじゃ。後はそのビンを搜し出せば、まるで魔法のように、答えが中に記されているというわけじゃ。素晴らしいじゃないか、エ？ どうしてもっと早く思いつかなかつたのか！(いも虫は何かを紙に書きつけてそれをこちらに渡した) このメモをビンの中に入れて栓をしてビンの神託所に委せてくるのじゃ。答えはもうすぐわかるぞ！ あア、タバコが吸いたいのう！ また会おう

死者の川にもどり、ビンの神託所を搜すことにした。すぐに見つかった。“愚か者”的メッセージを瓶に入れて栓をし、そして答えを待つた。約束どおり瓶は下流の岸辺に流れつき、中には確かに引換番号が入っていた。島の管理人は引き替えを許可してくれたが、すぐにどこかへ泳ぎ去ってしまった。水ギセルをひつかみ“愚か者”的ところへ戻る。

(愚) :みつけた？ みつけてくれたのか？！

(客) :はいこのとおり(水ギセルを手わたす)

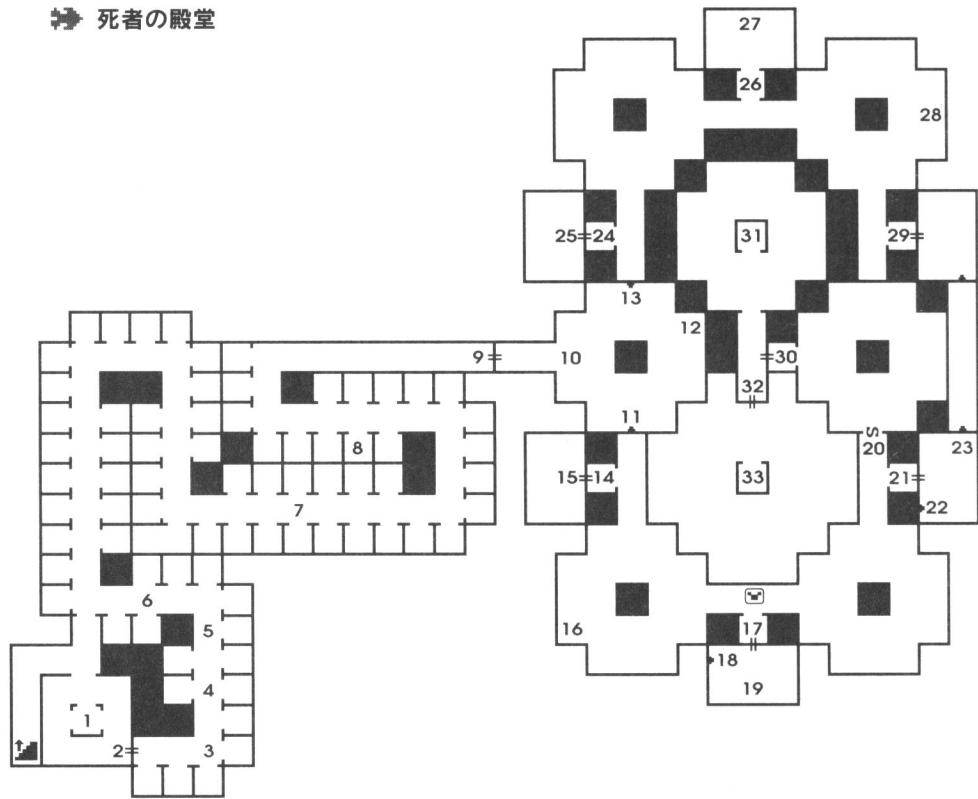
(愚) :ウムムムム……(スパスバ)。アーアーッウ！(スパスバ)。いや、たまらん……(スパスバ)。イー——ヤ！(スパスバ\* ゼイゼイ\*)。ゴホン！ ゴホン！(ゴフ！ エヘン！ ゴホン！)。もう少し軽いヤツの方がいいかもしだん……\* ハー——ハ——\*。これはホントに軽いヤツだ……。『ちっこくなる』ヤツをやってみんかね？



(客)：もちろん！

(愚)：なら、いつかこいつを試してみたまえ！（彼は赤いマッシュルームをいくつかくれた。）フウウウウ。さて、それでは失礼して、わしは（ハーハー）お気に入りの木陰まで這って、わしのパイプともう一度親交を深めて来るとして（ハーハー、ウウ、ゴホン）。

### 死者の殿堂



↑ ← 上への階段

← → アーチ

数字 ← メッセージの部分を参照

↑ ← 壁にあるボタン

← → 泉

↑ ← 門

← → 岩

## ■死者の島／死者の殿堂

何十もの地下墓地が廊下に並んでいる。あたりには、かすかに死の香りがただよっている。それともその匂いは、この大地をさまよう死者たちの魂なのか。広間を通ると、侵入者をしめだそうと罠が目覚める。その罠をしのぎ、眠れる靈魂を呼び覚ましながらも、地下室の探索をやりとげねばならない。メイン・ホールに入る。その床には、たくさんの物語が刻まれていた。部屋に入るたび、幽霊に出会うたび、その物語が掘り起こされていく。



Q: 「失われた戦士—その想い出にー」【Lost Warrior Memoriam】ではどうしたらよいのでしょうか？

**A:** 死者の川でカロンにつかえられた遺灰の壺【Cylinder of Ash】があるはずだ。ここでそれを使え。

**Q**：丸い岩が激突してきました。スリルなんかほしくありません。この罠を止めるしかけは、ないのですか？

**A:** 好運だったね、もちろんあるよ。“愚か者”から手に入れたお香【Incense】を使って、失われた戦士の迷える魂を沈めるのだ。

**Q:** 曲りくねった廊下のつきあたりにある門は、どうやって開けるのですか？

**A**：ホールに並んでいる多くの小さい部屋を探しなさい。門のところから始めて、だんだん戻ってくれば、たいした時間もかからず見つかるよ。

**Q:** Key of Drowsを見つけました。どうしたらよいでしょう？ これ以上は進めないのですが。

**A:** この部屋の壁を全部探したか？ ふたつの秘密の通り道があるぞ。部屋にはいるたびに探したまえ。そうすれば、抜け道とか新たなドアや門の鍵であるとか、そういうったものが見つかるものだ。

Q : Robin Windmarne の墓に入るにはどうしたらよいですか？

A: Key of Drowsがあれば入れる。

Q：女王の墓には、どうやって入ればよいのですか？

A：王の墓室に隠されている鍵が必要だ。いったんKey of Drowsのあつた部屋までもどり、北に向かうのだ。

Q：Black Knightの墓にはどうやって入ればよいのですか？

A：Key of Knightsが必要だ。女王の墓室の西の部屋の角に、注意深く隠されている。

Q：王の墓にいるのですが、コウモリが飛び回っています。こいつらは友好的な連中のような気がします。どうしたらよいでしょう？

A：攻撃してはいけない。しばらく待てば、魔法でのすばらしい変身を目撃することになる。

Q：王はなにを知りたがっているのですか？

A：彼はきみが何を探しているのか気にかけている。もちろん、このゲームのタイトルと同じものだろう。

Q：Key of Queensは何に使うのですか？

A：女王の墓室を開けるのに、使うのだ。

Q：Valkyrieの墓に入るにはどうしたらよいですか？

A：王の墓の東の部屋をさがすと、鍵がある。

Q：Samuraiの墓に入るにはどうしたらよいですか？

A：Valkyrieの墓の壁を探すと、ボタンが見つかる。そのボタンを押すと秘密の通路が開かれるのだ。

Q：女王と話をしました。それでKey of Evilと銀の十字架【Silver Cross】を手に入れましたが、どこで使ったらよいのかわかりません。

A：女王の墓室でボタンがひとつ見つかる。それを押すとSamuraiの墓室の北に通り道が開かれる。

Key of Evilはそこを通るときに使う。銀の十字架の使い方は、きみにまかされている。好きに使いたまえ。

Q：子の墓室に入りました。そこにもうひとつ門がありましたが、開きません。なんの鍵が必要なのですか？

A：この門は時が来れば、ひとりでに開くのだ。

**Q :** レベッカや王と話をしたら、その部屋の罠に捕まってしまいました。  
どうしたらよいでしょう？

**A :** 雄羊のダガーを門のところで使うか、赤いキノコ【Red Mushroom】  
を角で使うかすればよい。魔法の森へと脱出できる。

### ■ 死者の島／死者の殿堂—メッセージ

1. 失われた戦士。その想い出に。彼、家路をみいださんことを祭壇の上には黒い骨壺が置かれ、いくつかの遺灰の山が安置されていた。その遺灰は心地よい香りを漂わせ、暗く陰鬱な墓地の雰囲気を和らげていた。

(お香を使う。) 近くのろうそくの炎にお香をふりかけると、甘い煙りの香りが漂い出て、ゆっくりと骨壺の方へ舞い降りていった。と、あたりの雰囲気は、まるでやすまることがなかつた魂がつかの間の平穏を得たかのように穏やかになった。

(遺灰の壺を使うと門が開く) 小さな遺灰の入った壺を祭壇に置いた。

2. 死者の殿堂

3. なにか聞こえたような気がする……。

4. 微かな、声のような音が……

「たちさあれええええ……」

「おまえのせかいにかえれえええ……」

5. 天井から巨大な岩が落ちてきた！ (パーティーは大きなダメージを受ける)

6. 不浄なるものに死を！ 愚かな侵入者め！ (遭遇)

7. 悪魔の風が通路を吹抜けた！ (パーティーの何人かは恐がるかもしれない)

8. ほう、わたしをみつけたというのかね？ お前のために我等はやつて來たのだよ！

(Insane Skeleton と遭遇。生き残ればSkeleton Keyを発見)

9. (Skeleton Keyを使って、門を開ける)

10. その地下の墓地を埋め尽くしているのが冷たく青白いガイコツの山なのか、それとも何か別の、身の毛がよだつような恐怖なのかはわからなかつた。しかし、ひとつだけ確かなことがあつた……。今いるところは壮大な危険の程近くで、それ以上に、なにか邪悪な、なんらかの解答に近づいてゐるという、間違いようのない感覚がしたのである。なにかすべての中心となるものが……。
11. (探すとボタンがある。それを押すと通路が開く)
12. (探すと) 骨の平穏を乱してしまつた！(遭遇。もし生き残れば Key of Drows を発見)
13. (探すとボタンがある。それを押すと通路が開く)
14. Robin Windmarne  
Highlander Drow  
第一の守護者
15. (Robin Windmarne と遭遇)
16. (探すと) 骨の平穏を乱してしまつた！(遭遇、もし生き残れば Key of Knights を発見)
17. 妃の塚  
アラムの女神  
享年 蛇の年
18. (探すとボタンが見つかる。押すとすぐ北の門#20が開く)
19. ガアアアーネルルルル！復讐じやあー！お前はわらわが探しとおつた者ではない……。お前はわらわが待ち受けておつた者じゃ！これからここ、暗黒の城で巻き起つた、邪悪なる災いの物語を聞かせよう。お前の骨身を凍らせ、鼓動を荒立てさせるような物語となろう。幾年も昔のこと、この国は淫らではあるが力強い領主によって統治されておつた。神につかえた王の子孫のまた子孫にあたる者じゃだが、この者は持つて生まれた領土だけでは満足しなかつた。その先祖の血が、再び無敵の王たることを欲したのじゃ。王を王たらしめるは王冠ではなく、力。支配する力をもって始めて王

は王たりえ、持たざるものはその座を失う。

真の力は、支配する力を持つことなり。制御することあたわざる者は、またその力も失う……。

それがゆえに、彼もまた、支配、そして制御することを学び、さらに見いだしたことを探して実際に用いた。彼は、権威をひけらかしている限りおよそ平凡なる者の操作はたやすく、神より授かった力を誇示する限り、他者は彼に媚びへつらい、その支配を受け入れ、彼の権威に異議を申し立てることはないということを、知ったのじゃ。

彼は城の北に暗黒の寺院を建立し、そのシンボルとして雄羊の印を用いた。すでに弱き者、臆病なる者から疑惑と恐怖をもって見つめられてきた雄羊じや……。

そして、この王となるべき者は気が触れたのじゃ！

力を欲する彼の夢は、おのが自身を支配してしまった。このような渴望が常にそうあるように……そして彼は、その権威にあらがえない者をもって聖ならざる征服の戦いに手を染め、暗黒の力へと傾倒していくた……地獄の底より悪魔の力を召喚し、彼の力はその望むがままに強大になっていった。彼はこの井戸より飽くことなく飲み続け、力が自らの魂の中に宿ってゆくのが何故か、疑おうともしなかった……。ある日、彼は彼の征服の後ろだけとなっていた暗黒の力の源より、得た力の代償を求められた。

勿論、もっとも忌まわしき代償を！

彼はひとりの女、牧師の愛人を捕らえ、夜半にむち打つというおそるべき儀式をもって、地獄より来る悪魔にこれを献上した。この世界の正当なる支配者を自称する悪魔に。

そして悪魔の子が生まれた。

その娘は、ふしだらな母親の元で育てられた。あの牧師だった男がそばに置かれ、王の過去の行ないにより、降り掛かって来るかもしれない脅威から彼女を守った。娘が十と三の年、王はその女を自らの元に招きよせた。彼は力を持つ新しき者と手を結び、娘をワナのおとりに使い、その悪魔の父を陥れ、葬り去ったのじゃ……。彼はこうして娘をおのがものとして手にできるようになった。そして、娘がその悪魔の父から受け継いだ力をも自由にできるようになったのじゃ。

彼の力に対する欲望は、そのまま娘に対する欲望となった、その娘に！

そしてわらわ、妃であり、高位なる僧侶であり、一度は王その人の愛人でもあったわらわは、捨てられたのじゃ。娘のせいで……。

わらわはすべてを失った……。

娘が十と四の年、娘は彼に自らの力の出自、その生まれ出た由縁を尋ねた。彼はそれに答え、彼女のふしだらな母親と悪魔の父のことを語

って聞かせた。娘はそこでひとつのことを見たんだ……。  
彼等の死を望んだのじゃ！  
まさに娘は悪魔の子であった！  
娘はその母を死に追いやった！  
その愛人にして、あの牧師だった男も同様に死へと追い立てられた……。  
そして災いのベンの事件が起きた……。  
王がベンの望みを書き終わったまさにその時、3つの出来事が起こった。  
まずひとつ目は、わらわが死んだこと、悪魔の娘のその手にかかったのじゃ……。  
ふたつ目は娘が子を宿したこと、地獄からの新しき呪われ子じゃ……。  
そして3つ目、王自身が変貌を遂げたのじゃ……。  
彼は不死を欲した……。  
だが、彼もまたベンの災いを逃れることはできなかった……。  
わらわは彼等に唾を吐きかけよう！ 彼と娘とその子に！ わらわは彼等ある限りやすまらぬ！  
お前は奴等を葬り去るのじゃ！ 奴等の嘘を聞いてはならぬ！ 奴等はお前を欺こうとするじゃろう！ 聞いてはならぬ！！ お前が奴等と戦うために、助けになる物を与えよう。だがしかし、わらわの言葉を忘れてはならぬ！！ この鍵で娘が寝ている部屋に入り、葬り去るがよい！ そしてこの聖なる品、奴等の力からお前を護るこの品を持つがよい。  
彼はお前を止めようとするだろう。だが、これは彼をおしとどめよう……。  
さあ、行くのじゃ！ 奴等にやられる前に、奴等を葬りされ！ わらわの復讐じゃ！！ (そして亡靈は消え去っていった)

20. (18のボタンを押すと、通路が開く)

21. Lord Haiyato Daikuta  
Yojinbo Kaishakunin  
**第四の守護者**

(この部屋にはここからは入れない。廊下をとおって23から入らなくてはならない)

22. (探す、ボタンが現れ、押すと21の門が開く)

23. (Lord Haiyato Daikuta と遭遇)

24. Sir Geoffrey Clayton  
 The Black Knight  
 第二の守護者

25. (Black Knight と遭遇)

26. 王の塚  
 アラムの君主  
 享年

27. 部屋は使われておらず、まるで来るはずの者がまだやって来ていなければまっさらであった。微かに冷たい風が吹抜けるのが感じられた。そしてその風がやむと、そこになにものかがいるような気配がした。

誰かおさがしかね？

自身に満ち、力強い声が背後から響いた。慌てて振り返ってみると……。そこには誰もいなかった……。

と、なにかが“しなる”音が響き、今度は顔に冷たい風が吹きかかってきた。

そして、ついにそれが目に入った！

巨大な黒いコウモリが、まるで攻撃するかのように顔の前をよぎった。  
 戦うつもりかね？

(もし、いいえなら) まるでこちらを試しているかのように、コウモリはもう一度飛びかかってきた。次に起きたのは信じられないような、まったく異常な光景で、その素早さはあやうく見落としてしまいそうな程であった。

突然コウモリが消え失せ、その同じ場所に背の高い、黒い人影が現れたのである……。

失礼して自己紹介をさせてもらおう。私はこの城のあるじだ。

きみ達は私の許可なく、無断でここに入ったようだが……。

当然それなりの理由があるのだろう？　ここにやって来た……なぜここにいるのかな？　(答えによって、王はひたすら笑い続ける。しかし、レベッカと言ったとたん) レベッカ？　彼女のそばによるな！　わかったか！？　もし少しでも近づいたら、お前を殺す！！　愚か者！　近づくなと言っておいたであろう！

きみ達はまだ子供だ……きみは生き物の限界、きみ達の限られた世界を遥かに超えた物事に関わろうとしているのだよ。

来たまえ！　きみ達が立ち向かっているものがなんなのか、試しに

“味あわせて” あげよう！

(災いの王と遭遇、いくら必死でがんばっても、ヴァンパイアだけができるよう、結局霧となって消えてしまう。もっとも、Key of Queens を残して行くが)

28. (探すと) 骨の平穏を乱してしまった! (遭遇、生き残れば Key of Valkyrie を発見)

29. Brigerd Dans Woltan  
High Maenad of Rose  
第三の守護者

30. 子の塚  
アラムの娘  
暗黒のプリンセス

31. 小さな地下室に置かれた黒い棺の蓋は開いており、新しい香水とライラックの香りが漂っていた。そして、彼女がそこにいた……。わたしのこと、御存知？ わたしの名前、知ってる？ わたしはレベッカ……。あのヒトがあなたたちが来るって言ってたわ……。あのヒト、あなたたちがわたしを殺そうとするって……。わたしを殺すの？  
(もし、いいえと答えたなら) あなたたちのこと、信じていいのかしら……もしかすると、あなたたち賢いのね……。  
(もし、はいと答えたなら) あのヒトのところに連れていかなくっちゃ！ レベッカがこちらを睨みつけた！  
(レベッカに睨まれたらどうしようもない。しかし、もし友好的ならレベッカはこういう) ついてきてくれる?  
(はい、なら) 一緒に来て……。  
(いいえ、なら) レベッカがこちらを睨みつけた！

- ### 32. (レベッカが現れると、門が開く)

33. またお会いするとは……哀れな……きみ達には多少は知恵というものがあるのではないかと期待していたのだよ。どうしてこうも愚か者が多いのか……さて……私は多少咽が渴いでいるので、きみ達のその新鮮な首から、ほんの少しいただくよ。なに、渴きを癒すだけだよ……。(彼はゆっくり、牙をむきながら近づいてきた。しかし、誰もその場を動くことはできなかった。悪魔の娘、レベッカの催眠術によって、

動きを封じられていたのである……)

(もし銀の十字架を持っているなら) ベッ！ これは何かね！？

(後ろに退く彼の頬に、十字の火傷の跡がクッキリと浮かび上がって  
いた)

この、大たわけ者ども！ 私に一服盛るとは！！ レベッカ！ ここ  
へ！ (彼は娘になにか言ったが、その声はあまりに微かで聞こえなか  
った。そして彼はこちらに振り向いて言った) さらばだ！ 天使の夢  
が見える……。揺れ動く炎のただ中に人影が見える……。こちらを脅  
すように睨みつけている……。その瞳には凶暴な光が宿っている……。  
強力な呪文を呼び覚ましている……こちらを破滅に追いやる呪文を…  
…。なにかをささやいている……その声が微かに聞こえる……名前  
のように聞こえる……ゾォオオフィイタアスウウ……と、光景が一変  
する……。

(もし銀の十字架を持っていないなら) アーーーー！ 生き返った！  
とはいえ、きみ達をどうするかという問題がまだ残っている……。レ  
ベッカ？ (ほんの一瞬のじしまの後、娘は彼の耳元でなにごとかささ  
やいた) うむ、よろしい……おやすみ！ (そして彼の瞳から発した赤  
い光がパーティー全員に降り注いだ) そして、皆気を失った……。

(もし赤いキノコを食べてしまっていたら) 気がつくとそこは、なに  
やら監獄のような部屋の隅……部屋にはなにもない。しかし壁の隅に、  
小さな裂け目がある……。口の中になにやら奇妙な味がする……。と、  
部屋の光景が変わり始める。それは次第に大きくなり始め……気がつ  
くと部屋に飲み込まれてしまっている……。もう、空も見えない……  
小さな裂け目は、まるでトンネルのようになってしまう！ トンネル  
を走り抜ける……。

(もしまだ赤いキノコを食べていないなら) 気がつくとそこは、なに  
やら監獄のような部屋の隅……。部屋にはなにもなく、目の前には門  
が立ちふさがっている……。自分が誰かと話している……。違う！  
なにかしている！ 彼等に何かを渡している……

なにか邪悪なものを渡している……。ふたつの輝く瞳……。彼等はと  
ても怒っている……。門が開き彼等が走り込んでくる……。彼等は自  
分を殺そうとしている……。気がつくとそこは小さな薄汚い部屋で、  
あたりにはかびと汚物の臭いが充満していた。壁の床際に小さな裂け  
目があった。その大きさは、ちょうどネズミが通り抜けられるほどの  
ものであった……。

(赤いキノコを食べる) キノコは奇妙な味がした。部屋の光景が変わ  
り始めた……。泡だったように見える……。今度はどんどん大きくな  
るように……。いや、違う……。自分が小さくなっているのだ……。

裂け目は巨大な穴となった……。けれど遠い！ 遥かむこうだ！ 必死にトンネルに向かって走る……と、再び部屋が小さくなり始める！ トンネルに飛び込んだ……やった！ 成功だ！ 再び、すべてが正常に戻った。……ピンクの象が見え、踊るお菓子が話しかけ、奇妙な色彩が飛び交っていることを除いては……。

## ■ 魔法の森

監獄から出ると、あの沼地と同じような景色がひろがっていた。さきほどの王自身との出会いが胸の内に浮かんできて、不思議な思いにかられる。彼はいったいわれわれをどこに送りこんだのだろう。

どうやらここは、うららかな森の中のようだ。魔法に満ち、妖精たちが踊り、足跡に水が流れゆく場所だ。魔法の森は、雄羊の寺院をとりかこんでいる。ここで、来たるべき出会いのための最後の準備をしなければならない。誰との出会いか……しかとはわからぬが、想像はつく。この土地を旅して行くと、フェアリーの女王や、デルファイや、それほど友好的でもないほかの生き物と会えう。ここをさまよう間は、治療や休息に気をつけるのだ。これから何が起ころかわかるだろう。つねに完全な状態にしておくのだ。



**Q：**3本の聖なる木杭【Holy Stake of Wood】を船で見つけました。どうすればよいのでしょうか？

**A：**持ってなさい。あとで戦闘する際に使うことになる。

**Q：**船の南に門がありますが、どうやって開けたらよいのでしょうか？

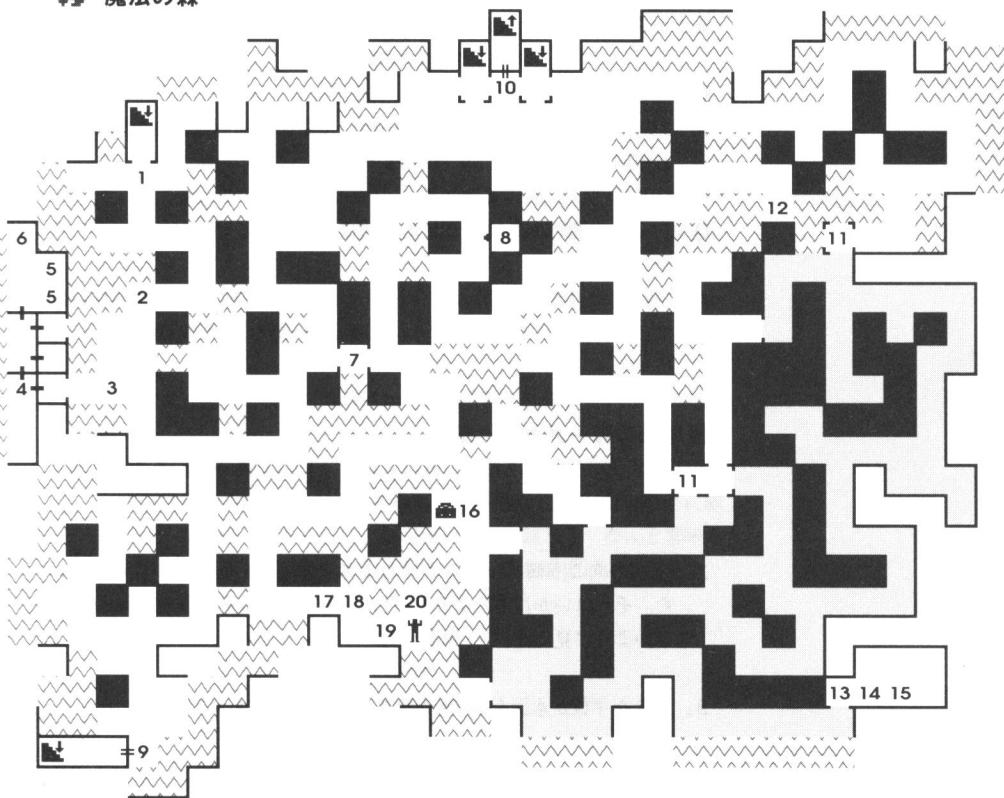
**A：**雄羊の寺院を出たとき、その門の鍵が手に入るであろう。

**Q：**蛍がいて、ストーン・サークルがある場所があります。ここで何をしたらよいでしょう？

**A：**暗闇の森のエリアで、箱の中のティンカーベル【Tinkerbell】を見つけるはずだ。それを使って、フェアリーを呼びだすのだ。

**Q：**どうやって、フェアリーと話をするのですか？ 彼らはこっちのいうことをちっとも聞いてくれないように思えます。

**A：**彼らの心を読もうと努力することだ。

 魔法の森


	▲上への階段	数字	◀メッセージの部分を参照		◀岩
	▼下への階段	ト	◀アーチ		◀ダークゾーン
	◀門		◀宝箱		◀水
	◀ドア		◀NPC		

Q : 暗闇の森の洞窟の中で、幽霊があらわれました。何と話しかけたらよいでしょう？

A : デルファイと話をしたいなら、フェアリーが手伝ってくれる。彼らに尋ねなさい。

Q：真実の岩【Rock of Truth】では何をするのでしょうか？

A：つるはしで、壊してしまえ。

Q：どうやって、雄羊の寺院の中に入るのでしょうか？

A：パーティの最初のキャラクターが、ヤギの仮面をかぶり、門の中へと歩いていくのだ。

Q：雄羊の寺院のいちばん下にある門は、どうやって開けるのでしょうか？

A：その門は外からは開かない。レベッカと災いの王の監獄から抜け出すときに、なにか別のアイテムを使っていたら、ここに入れたろうに。

### ■ 魔法の森—メッセージ

1. 小さな隠れ家を出ると、外は森の真っ只中であった。そこには木々が生い茂り、花が咲き乱れ、小さな動物が走り回っていた。
2. 水面の向こう側には沈みかけた小さな難破船の骨組みが浮かんでいた。それはいかにもたよりなげに浮いており、いつ沈んでもおかしくないように見えた。
3. 大きな平板が水面を横切って船の甲板までかけられていた。
4. 船にぶつかったのがなんであったのかはわからないが、とにかくそれはとてつもない大きさだったはずである。なぜなら、船は見事に半分にされてしまったのであるから……。
5. おそらくは運命を船と共にしたその骨たちは、最後の沈没の時をじっと待っているかのようであった……。
6. 船首のあたりの壁から、壊れた十字架がぶら下がっていた。どうもそれは急場ごしらえの礼拝堂のようで、おびえた者たちの最後の望みの綱となり、死者の弔いを行なった場所のようであった。  
(探すと) 壊れた十字架に触ると、それは床に落ちて大きな音を立てた！ 十字架はいくつもの小さな破片に碎けた。その先端はかなり鋭利で、もし必要があれば、ちょっとした木のダガーや杭としてなら使えそうだった。(聖なる木杭を3本みつける)

7.

**\*魔法の森\*****動物をいじめてはいけません****タバコを吸わないで下さい**

8. 小さなくぼみの内側には、かなり古くなった人の死骸が残されていました。腐ったロープの裂けた残り切れが骨のまわりにまとわりついていた。ここは、この森に住んでいたと思われる年老いた修道僧の最期のやすらぎの場であったようである。（探すと、Holy H2O がみつかる）

9. 自分が城の北の端の外側に立っていると気づく前に、その姿が沼と森の上にはーっと霞んで見えた。

10. そこを動くな！ どうして外にいるんだ？ 守衛！！！（守衛と遭遇）

（もしやギの仮面をつけていたら）おお、よくぞ参られた、わが兄弟。今宵の儀式のためのいけにえをお連れとみうけたが……まことに結構！……もしやそのうちには、処女がおるのでは？？ なんと素晴らしい！！……師も喜ばれるでしょう！ 今、門をお開けいたします。しばしお待ちを。

**雄羊の寺院**

\*\*\*\*\*

**会員のみ**

11.

**暗闇の森****\* 注意！ \***

12. 真実の岩。かなり奇妙なことに、岩の表面は平に、そして奇麗に磨き込まれており、まるで鏡のごとくこちらの姿を映し出していた……。（つるはしを使う）できる限り細心の注意を払い、岩を砕かないようにしながらつるはしを振るい、その反射する表面のかけらをなんとか取り出すことができた。

13. どうもなにか洞窟らしきところに迷い込んだようであった。その岩棚を切り開いて作られた壁面をまたたく炎の光が照らしていた。

14. なにかが起きるのではないかと思いながら洞窟に入ったが何事も起こらなかった……。

15. 突然、幽霊があらわれた！ おおまあえはあだあれえだああ？？  
 (われらはみわく)  
 なあにいしいにいきいたああ？？  
 (よげんをもとめて)  
 しいはあらあいはあすうるうのおかああ？？  
 (はい)  
 こおれえかあらあまほおううのおみいづうをおのぞおくうう……。  
 そして洞窟の中に幻影が渦巻き、再び氣の触れた魔法使いの姿が映し出された……。と、その姿が消え失せ……別の人影があらわれる……  
 それはなにか邪悪で……とてつもない力を持っている……それに立ち向かってゆく者……なにかを持っている……輝くガラスの小片……それを引っ込め……次には、銀の十字架が高く掲げられる……続いて聖水が投げつけられ、おぞましき怪物の顔面に降り注ぐ……。最後に、最も聖なる木から作り出された木の杭が、それに突き立てられる……。  
 そして、それは死に絶える！ 幻影は消え去り、気がつくと洞窟には誰もいなくなっていた……。  
 立ち去れ！ (そして幽霊は消え去った……) (アラムの杖【Staff of Aram】が手に入る)
16. (箱を開けるとティンカーベルがある)
17. 数百もの小さな柔らかい光が沼地の周りを飛び回っていた。どうもホタルらしい……。
18. 近づくと、それは飛び去ってしまった……。
19. 小さな光はそばのしげみや木陰に隠れてしまった。その光を見ることはできるが、どうしても近づくことはできないようであった……。
20. その沼を囲んで、小さな石が円を描くように置かれていた。そしてその円の真中には、小さな腰掛けのように、半ダースほどの木の切株が突き出していた。  
 (ティンカーベルを使う) 木の切株に腰掛けながら小さな鈴をならした……。すると、即座に小さなホタルたちが隠れていたところから現れ、ゆっくりとこちらの円の方に近づいてきた……。 (フェアリーとのインタビューに続く)  
 (もしフェアリーと話もせずに片づけてしまうなら、Ring of Delphiを見つける。使用すると)

(指輪を光の中にかかげるとホログラフィーの文字が浮かび上がった)

\*\*デルファイの儀式\*\*

おまえはだれだ？

我等は魅惑

なにしにきた？

予言を求めて

しらいはらかねぬきふたそうねぢくそ……。

(最後の方は判別できそうになかった……)

## ■ フェアリーの女王、セイレンと会う

切株に腰をおろしていると、あたりじゅうの森でなにか小さな生き物が見え隠れしているのに気づいた。かれらはそのなかば透き通ったおやかな翅で、こちらへ近づいてくる。その翅を見ると、なんだか最上質の羊皮紙が連想された。はるか昔に城で見た、子供の召喚状が思ひだされた。

(セ)：ハイ！　バイバイ！

(客)：助けてください。

(セ)：できることなら　助けましょう他の精霊がするように、でも　あなたたちの助けはここではなく森の暗闇に隠されているデルファイを探しましょう！

デルファイはなんでも知ってる！

デルファイ探しは　ミステリー、会うが最初、続くは質問

憶えておいて　「我等は魅惑」

次に告げるは　「予言を求めて」

でもその次は　あなたたちが答える

代償払うは　あなたたちゆえ

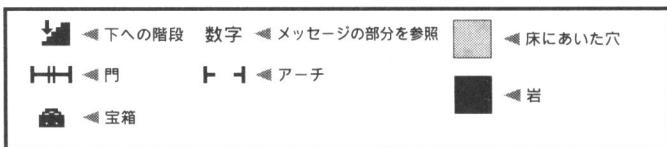
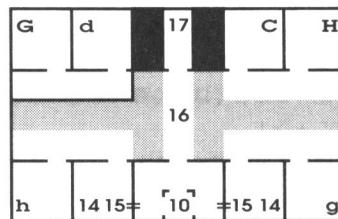
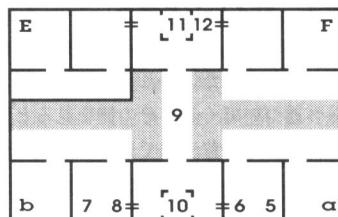
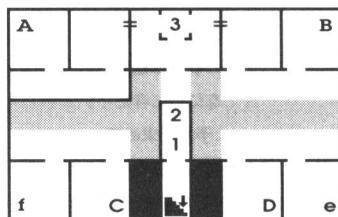
耳をすまして　すべてを学びデルファイ告げる　すべてのことを！

(客)：暗闇の森はどこにあるんですか？

(セ)：魔法の森の東に……。

暗闇の森をずいぶんと探検をしたのだ。やっとデルファイを探しあてた。そして彼女は夢を授けてくれた。決して忘れられないような夢を。

雄羊の寺院



■ 雄羊の寺院

いうべきことはない。きみときみのパーティは、まわりの状況をよくわかっているはずだ。Karma がなかろうが、Intelligenceが低かろうが、ここにただよう障気には気がつかずにいられない。用心するんだ。デルファイの話を心にとめて。だが忘れてはいけない。このエリアが最後ではないのだ。



**Q :** 煮えたぎる油の穴をわたるにはどうしたらよいですか？

**A :** アラムの杖【Staff of Aram】を誰でもいいからパーティのキャラクターに装備させなさい。

**Q :** アラムの杖はどこで見つかりますか？

**A :** 暗闇の森の洞窟の中である。

**Q :** どこも同じように見えるのです。ここではどうしたらよいでしょう？

**A :** 雄羊の寺院はテレポーターでいっぱいだ。地図を見ながら進むのがいいのだが、そうでなければ入れる部屋には全部入って、すべての部屋のすべての角に行ってみることだ。回転したならテレポートさせられたことになる。またどの場所にもだいたい鍵がある。門などを開けて先へ進む役に立つ。

**Q :** ゾフィータスを倒しました。でも彼はCosmic Forgeのありかを自状しませんでした。どこにあるのですか？

**A :** はるか昔のCastleの王のように、きみは壁を通り抜ける魔力を持ったはずだ。

## ■ 雄羊の寺院—メッセージ

1. 両側の深みから立ち昇る、煮え立つ油の蒸気で、寺院は霧がかかったようであった……。細い通路が目の前の谷へと続いており、その縁に立っている奇妙な衣裳をつけた数多くの人影は、なにやら不気味な仕草を繰り返していた。それは相手に深い印象を与えようとしているかのようであった。

2. 突然、人影が実体化した！ いけにえよ、炎へ進むがよい、大胆なる子供たちは暗闇へと進まん、無敵なる雄羊の力なかりせば、信仰は滅び、汝、地の底へ落ちん！（無事に通り抜けるにはアラムの杖を装備する）

3. （箱を開けると Key of ? Decision ? がある）

4. (Key of ? Decision ? を使うと門が開く)

5. (箱を開けるとKey of 1st Test がある)

6. (Key of 1st Test を使うと門が開く)

7. (箱を開けるとKey of 2nd Test がある)

8. (Key of 2nd Test を使うと門が開く)

9. 突然、人影が実体化した！ そして子供たちは堪え忍ぶ、彼等の道行は勇猛なり、我、今だ、これなるを制する彼なり、我、数多くの無敵なる支配者を持つ！

10. (探すとボタンが押され階段が再び出現する。魔法の森【Enchanted Forest】にもどろうと思うまで、このボタンを押す必要はない)

11. (箱を開けるとKey of ? Qanndry ? がある)

12. (Key of ? Quandry ? を使うと門が開く)

13. (箱を開けるといろいろな品物がある)

14. (箱を開けるとKey of Finality がある)

15. (Key of Finality を使うと門が開く)

16. 突然、人影が実体化した！ どうした？？！ まだいるのか？？  
どうしてそんなことが？？ 警戒警報、警戒警報！！ 九時の方向に  
侵入者！？

(ゾーフィタスをたおすと) なんということだ！！ お前は私を殺し  
た！ 私は死んだんだ！？！ そんな……信じられない！ どうして  
だ？ なんで私を殺したりした？？！

(こずみっく・ふおーじ) コズミック・フォージ？？ あの腐れパン  
のために私を殺したのか？？！ なんということだ！！？ 私を殺す  
ならもっとましな理由がありそうなものではないか、着てるものが気  
に入らないとか、信仰が気にくわないとか……。それが理由というん  
なら、私は教えてやらんぞ！ 私なしでは、おまえたちは、みつける

ことなどできやしない！ 目の前にあっても、おまえたち、気がつきやせん！ そのありから三歩と離れてないところまで行っても、みつけることなどできるはずがない！ ハハハハハ！ 好きなだけ探し回るんだな。なんの役にもたたん……。どうしてみつからないのかって？ それはな、おまえたちが自分の目に見える世界、その限界の向こう側に飛び込むことができないからだ。おまえたちが目にしてるこの世界は幻影、ただのまやかし、おまえたち自身の精神の鏡像なのだ。もっとも、エヘン、そうでない例外、例外として現実に……。つまり……、まあ、飛ばそう！ とにかくだ……。おまえたちはコズミック・フォージを探してる。運命のペンだ。どうもそれはかなりの呪文らしい……。だが、もしそれが呪文でなかったらどうする？ もしそれが……。

そこまで語ってから、彼はおもむろに外の方を眺めた。まるで空間の果て、時間の果て、認識と人間の知覚の進化に限界を定めている境界の果てを見通すように……。そして、彼は消え去った……

(もし“プリン”とかなんとか馬鹿な答えをしたら) そんな、考えたこともなかつた……。だが……おまえたち、こんなことだとは思つてなかつたろう？

\*\*\*\*\*ブー——\*\*\*\*\*

！！これは最悪のエンディングです！！

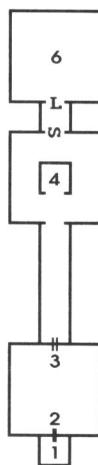
あなたたちは煮えたぎる油の谷底へ落ち、その底の奥深く、銀河の虚無の中に永遠に閉じ込められることでしょう！ こうならないためには「なんで私を殺したりした？？！」とゾーフィタスに問われたときに、正しい解答を返さなければなりません。ヒント！！ このゲームの箱の裏をよく見て、なにか胸を打つ言葉がないかどうか探してご覧なさい……。

## 17. (目の前の壁を通りぬけると) 落し穴！

コズミック・フォージの  
社に入るのだ



## ◆ コズミック・フォージの社



■■	◀ 門
■■	◀ ドア
■	◀ アーチ
■■■	◀ 錠のかかったドア
■■■	◀ 隠し扉
数字	◀ メッセージの部分を参照

## ■ コズミック・フォージの社

この探索がはじまったとき、初めて魔法を習ったときから、この錠に隔てられた伝説の部屋にずっとあこがれていた。今ここに立つと、冒険はもうすぐ達成されようとしているがわかる。だが悲しいことに、終末も近づいているのだ。

賢い者へ忠告しよう。落し穴からおり立つたらすぐに、ゲームをセーブしたまえ。ここに待つは不具戴天の敵。やつが死ぬか、こちらが滅ぶかふたつにひとつだ。



**Q：**ボタンを押したらどうなるのですか？

**A：**雄羊の寺院の最初に戻ってしまい、最初からやりなおさなければならない。

**Q：**災いの王とレベッカはどうやって倒すのですか？

**A：**ありったけの援助が必要だ。まず戦闘に入る前にENCHANTED BLADE と MAGIC SCREENの呪文をかけなさい。前列の3人の右手には聖なる木杭を持たせ、左手には聖水【Holy Water】を持たせなさい。

聖水が足りないなら、魔法の森のフェアリー女王から買うこと。次に、銀の十字架から魔力を呼び起こさなくてはならない。これなくしては、これらの武器も役立たずだ。さあ、聖なる木杭と聖水で攻撃するのだ。敵のうち一方に攻撃を集中するのが得策だ。片方が死ぬと、こっちのパーティの受けるダメージは驚くほど少なくなる。いつも通り、HEAL WOUNDとANTI-MAGICを何度もかけなさい。これでまさしく、命が救えるのだから。

上の戦略でうまくいかない場合、きみのパーティのレベルがたりないのかもしれない。災いの王とレベッカに遭遇したときのキャラクターのレベルは、だいたい15から20ぐらいがいいようだ。

**Q :**暗号【Security Gate Code】とは何ですか？

**A :**レベッカと災いの王を倒した後で、きみはたくさんのアイテムを受け取るはずだ。その中のひとつがRing of Starsである。これを王の日記【King's Diary】に使えば、秘密をあばくことができるだろう。

**Q :**Cosmic Forgeを取らなければどうなりますか？

**A :**もうひとつのエンディングを迎えることになる。

## ■ コズミック・フォージの社一メッセージ

1. (雄羊の寺院の落し穴からおりたった。外にでるにはボタンを探して押せばいい)

註：“Bane of the Cosmic Forge”のエンディングはひとつではない。パーティの行動の方針によって3つのエンディングのうちどれかひとつがおこる。

(1) 災いの王とレベッカに遭遇する。

a. Forgeをとるならエンディング1となる。

b. Forgeをとらないなら、社の後ろの錠のかかったドアを開ける。中には、ペラがいる。言うまでもなく、彼は災いの王とレベッカを攻撃したことにして腹を立てているので、彼とも戦うことになる。ペラを倒したら、宇宙船に乗るという選択をしてよい。そうするならば、エンディング2となる。

(2) 災いの王がみずから心臓に杭をつきさす。それからレベッカと会い、鍵をもらう。

a. Forge をとるならエンディング 1 となる。

b. ペンをとらないのなら、Forge の後ろの部屋にはいる。そこで、きみはベラに会う。望むなら彼とともに飛び去ってもよい。これがエンディング 3 である。そうでなければ、ベラはきみの心を変えるようなものを残していくだろう。

2 a. (エンディング 1 もし、銀の十字架を持っているなら) おやおや！ こちらにみえるとは、なんと光栄な！ きみ達と再会したいと心から願っていたのだよ。一別以来ね…… (災いの王は一瞬ひるんだように見えた。その頬には、十字の形のかさぶたがあるのが見てとれた)。さて、私の“血を分けた”友よ……。そろそろお座なりのご挨拶は切り上げて、話の核心に入ろうではないか……。きみ達は私を滅ぼそうと思っている。しかるに、私は死にたくはない。ということは、だ……我々のどちらかが死なねばならないということだ！ (災いの王と戦闘)

死んだヴァンパイラーの死骸から、見かけは彼そっくりの靈が浮き上がってきた。そしてその靈は、何が起きたのかを悟ると共に話し始めた……。

遠い昔のこと、私は多くのことを望んだ。

私自身のために、私を他の誰よりも優れた者にするように……。

そして私は計画を立案し、同盟者を求め、この手に強大な力をもたらすために全力をつくした……。

しかし、それでも私は死を恐れた！

私がここに存在しなくなり、この世界に触ることも、力を及ぼすこととも、その影響を受けることもできなくなる日が来ることを、私がどれほど恐れたことか……。

それゆえに、私は死そのものよりもさらに強大なるものからの一太刀を受けることとなった。私は運命のペンをとって、自然と生命の摂理に刃むかおうとした……。

私はかつてそうあった姿のまま永遠に生きることを欲し、それはコズミック・フォージで記されることによって現実となった。

私は他者の血をもて生き、それによりさらなる生を得るものと定められた。まさにきみ達が先ほどまで見ていたものへと変貌させられたのだよ。

獲物を求めて夜の闇をさまよい、満たされることのない飢えにさいなまれる、永久に続く日々。だが、それはいったなんのために？？

私にはわからない……なにものも食べることなくしては生き続けられない。しかるに、私は触れるものすべてを死に誘ったがゆえ、ついに

は私自身も息絶えることになってしまった。

私は死してなお、死ぬことはできなかつた！

フォージの災いにより私の死骸は無理矢理歩み続けさせられ、常に再生、いや充填され続けた。

ああ、なんという呪いだらう！ 生の暖かみも喜びも感じることなく、ただ単に死なず、永続する、それがいかなることなのか、どうやってきみ達に告げることができよう……。

ただただ続くのみの日々……。

そしてそれでもいまだに、私は変化を恐れ、死を恐れ続けている……。死を恐れる限り、真の生への自由を得ることはできない……。

私のようなもの台詞としてはおかしいかもしれないが、これこそ私の墓標にふさわしい！ 災いは過ぎ去った！

2 b. (エンディング2ーもし災いの王にはじめて会う前に銀の十字架を落してしまったなら) おやおや！ こちらにみえるとは、なんと光榮な！ 先日は粗末な所にお通しして、大変申し訳なかった。なにしろ、寺院は週末、ずっと予約で一杯だったものでね。実のところ、私はもう疲れ果てたのだよ！ (そしてヴァンパイアはマントの下から木の杭を取り、表情も変えずに自らの心臓に深々と突き立てた……) 即座に、次なる幽霊が目の前に現れた……。彼女はついにその隠れ場所から、まるでおびえているかのようにゆっくりと出てきた。

あのヒトは？ あのヒトはわたしの保護者で恩人だったわ。わたしをゾーフィタスの愛人、わたしの父を誘惑し、なにも知らないわたしの母とその恋人を殺したあのあばずれの妃の手から救い出してくれたのはあのヒトなの。

あのヒトはわたしの唯一の喜び。そして妃はそんなわたしたちのことを嫉妬したわ……。

彼女ほど邪悪な魔女は、きっとまだかつていなかつたはずよ。その冷たいことといったら、死人も顔負けなほど。わたしの母とその恋人は彼女の命令で殺され、わたしも同じようになるところだったの……だから、彼女が“悪魔の娘”的死を記したとき、フォージの災いが彼女自身に襲いかかったのも不思議ではないわ。彼女、転んで自分のナイフの上に倒れたのよ……。

さあ、あなたたちはこれではんとのことをすべて知ったわ。わたし、あなたたちにあのペン、運命の手、コズミック・フォージをまかせるわ。わたしはあの災いのペンとは関係ないわ。でも、わたしは生ける者たちのわるさのせいで生まれたの。だから、どこか別のところでわたしの運命をみつけるわ。あ、それともひとつだけ！ わたし、腹違

いの弟がいるの。あの妃がわたしの父を誘惑した夜にできたふたりの間の子供なの。

決して悪い子ではないけれど、彼女のわるいところも受け継いでいるわ。

お願い、あの子の面倒を見てあげて。

あの子はひとりが好きだから、お部屋はコズミック・フォージの祭壇の真後ろに隠されてるわ……。

ここに鍵があるから……

(そして彼女も虚無の中に立ち消えた……)

(そして彼女は暗黒の中に飛び去った……)

(彼女はB.D.Key をくれる)

3. 哀れなかばそい声が門の向こうから聞こえてきた。

「暗号は？」

(うんぬい の て。王の日誌の中に記されている。\*\*個人日誌\*\*コズミック・フォージを封じ込める以外には、もはや新たなる災害を妨げる道は残されていない。あれを返す方法があればよいのだが、残念なことに我等の船には、まったく燃料がない……)

4. 黄色い光が祭壇の内側からはとぼしつつ、そしてその中央に、光を放つ物体が浮かび上がっていった……コズミック・フォージを見よ！ ペンを手にするか？

(エンディング1) ペンに近づくと……。

「それは私がもらっておこう！」

と、聞きなれない声が言った……。

5. (錠をこじ開けるか、B.D.Key を使う)

6 a. (エンディング2) その玉座には、巨大なブラックドラゴンが座っていた。彼はこちらをじっと見つめ、その厚い漆黒の獣皮は微妙にさざなみをうつかのごとく揺れ動いていた。彼等を殺したなあ！ 今度は私がお前を殺してやる！

(もし、彼を戦闘で倒したなら、その宇宙船にむかう)

獣の口の中に飛び込むか？

(はいと答えたなら) 目の前には巨大な獣が寝静まっていた。その姿はとてつもなく大きく、部屋を埋め尽くす程であった。そしてその眠りは深く、息をしているかどうかさえ定かではなかった。その生き物が

なんであるにせよ、ともかくその皮は最強の鎧よりも堅く、その重さはとてつもなく重そうで、振り動かそうといふくなる試みにも、微動だにしそうになかった。脳が腐ったと思われたかもしれないが、とにかく全員が獣の口の中へと飛び込んだ……。と、そこには星々が瞬いていた……。

6 b. (エンディング3) その玉座には、巨大なブラックドラゴンが座っていた。その様子は不機嫌そうで、じっと世界の神秘に思いを巡らしながら、彼の水晶玉に映るはっきりしない何事かを何度も見つめていた……。

「さて」と、彼は言った。「どうも彼等の現在位置を捉えたようだ」我々は森に残っているダイノザウルスから燃料を補給できそうだ。だが、我々の船の準備が整うまで、一年はかかるだろう……。  
後は、我々にこの旅を成し遂げられるだけのガツツがあるかどうかだ……。

私個人としては飛ぶのはそれほど好きではないが、皆死んでしまったとあっては、ここにいても仕方がないし……。

コズミック・ロードを追ってみるかね？

(いいえと答えたなら) わかったよ、そちらは退屈でないと見える。よく聞きたまえ、きみ達がここに残りたいのなら、それはそれでいい。だが私は飛び去るつもりだ。ほら、鍵を渡しておくから、終わったら封じ込めるのだよ。それと光のことを忘れないように……。

さらばだ！

(はいと答えたなら) 私もそのつもりさ！ さあ、ここからおさらばしようじゃないか！ どうだい、素敵じゃないか？！ 乗船完了！！  
さあ行くぞ！

#### \* おめでとうございます！\*

あなたはコズミック・フォージのエンディングのひとつに、見事に到達されました！！ ここでゲームをセーブして勝利を記録することができます。また、別のディスクにゲームをセーブすれば、この先に登場する続編シナリオにキャラクターを引き続き登場させる事もできます。ゲームは再び魔法の森のどこから再開されます。



# 4

## BANE OF THE COSMIC FORGE

アイテム・データ



## ■ アイテムについて

“Bane of The Cosmic Forge”の武器庫には、452種類の物品が納められている。これだけ大量のアイテムがあると分析コマンドを使って、どのアイテムが優れているのかを比較検討するのは非常に難しく、たいへんである。

そこでここにすべてのアイテムのデータを、種別ごとに用意した。武器や防具、宝飾品、その他の小道具などの必要な情報がリストになっている。

## ■ アイテム・リスト

使いやすいように、以下のアイテム・リストはワンド&ダガー、スオード、アックス、メイス&フレイル、ポール&スタッフ、投げる、スリングと弓、矢と石、楯、ヘルム、アーマー上、アーマー下、ガントレット、ブーツ、スクロール、薬とパウダー、本、楽器、鍵、魔法の宝飾品、特殊なアイテムの21種類に分類し、まずアルファベット順、次に五十音順に並べてある。

(注意：アイテムによって必要のないデータは、省いてある。例をあげるなら、楯には特殊効果がないので、その項目は書いていない)

## ■ アイテムリストの見方

**名称** 画面に表示されるアイテム名。

**値段** 製造者の希望小売価格である。ダンジョンの中のN P Cは希望小売価格より、高く売ったり、安く売ったりする。

**重さ** アイテムの1個の重さ。矢などの複数持てるアイテムは、その数だけ増える。重さはポンドで表示されている。(1ポンドは453.6g)

**主／補** 利き手用の武器か、逆の手用の武器かの区別。

**1／2** 片手用か両手用の武器かの区別。

**射程** 武器のとどく範囲である。短・中・投・長の4種類の射程がある。キャラクターのパーティ内の位置に関係する。これを見ればキャラクターが、その武器でどのグループを攻撃できるかすぐにわかる。

**攻撃方法** その武器を持っているキャラクターが使える戦闘方法。

S T B M T P K L S の9種類がある。

S : 振る

M : 淫身の一撃

K : 蹴る

T : 突く

T : 投げる

L : ムチ打つ

B : 叩く

P : 殴る

S : 射る

**TO HIT.** その武器による攻撃ボーナスと、敵のA Cに対する修正。

**ダメージ** 武器などの攻撃が成功した場合にダメージを決定するダイスの数。詳しいことは後に書いてある<ダイスについて>を参照のこと。

**A C** そのアイテムを装備することによってキャラクターのA Cに加えられる修正。魔法のA C以外は、装備した部位にしか修正がない。

**魔法抵抗** それぞれの領域の魔法に対して、どれだけの抵抗があるのかを示

す数値。示された数字の確率で魔法を無効化する可能性がある。すべての領域の魔法抵抗は第1抵抗と第2抵抗に分かれており、同じ領域でも抵抗できる呪文が異なっている。

そしてIDENTIFYを使用した時に表示されるアイテムの魔法抵抗は、第1抵抗と第2抵抗を足しあわせた平均が表示される。例をあげるなら魔領域の第1抵抗が20%、第2抵抗が30%のアイテムは、25%の魔領域の魔法抵抗があると表示される。

以下に各領域の第1抵抗と第2抵抗の呪文リストをいれておく。

第1抵抗		第2抵抗	
火領域	ENERGY BLAST FIRE BOMB FIRESTORM FIREBALL LIGHTNING NUCLEAR BLAST	火領域	BLINDING FLASH PRISMIC MISSILE
水領域	CHILLING TOUCH WEAKEN SLOW ICEBALL DEEP FREEZE	水領域	TERROR PALALYZE
気領域	STINK BOMB WHIRLWIND TOXIC VAPORS NOXIOUS FUMES ASPHYXIATION DEADLY AIR	気領域	POISON SILENCE POISON GAS DEADLY POISON
地領域	BLADES	地領域	ACID BOMB ITCHING SKIN WEB ACID BOMB
心領域	MENTAL ATTACK SLEEP CHARM HOLD MONSTER DEATH	心領域	PSIONIC BLAST MIND FLAY
魔領域	DISPEL UNDEAD LIFE STEAL WORD OF DEATH DEATH WISH	魔領域	MAKE WOUNDS MAGIC MISSILE

**職業** FMPTRABPVBLSMN。そのアイテムを使うことができる職業。

F : Fighter	R : Ranger	V : Valkyrie	M : Monk
M : Mage	A : Alchemist	B : Bishop	N : Ninja
P : Priest	B : Bard	L : Lord	
T : Thief	P : Psionic	S : Samurai	



**種族** H E D G H F L D F R M。そのアイテムを使うことができる種族。

H : Human	H : Hobbit	F : Ferpurr
E : Elf	F : Faerie	R : Rawulf
D : Dwarf	L : Lizardman	M : Mook
G : Gnome	D : Dracon	

**性別** 男女 そのアイテムがどちらの性別にむいているかを教えてくれる。

**魔法** アイテムが使用できる呪文と、そのP L (パワー・レベル) そして回数を表示している。P L 0 の場合は特殊で回数は無限で、使用した場合に通常のレベルより高い効果を1 グループ全体に効果を及ぼす。

**特殊効果** そのアイテムを使った場合の特殊効果はスリープ、バラライズ、ボイソン、クリティカル、石化、ノックアウトの6種類であり、その後ろに書いてある数字は攻撃が命中した時に効果が発揮される可能性である。

それ以外にも身に附いているだけでH Pを回復してくれるリジェネレーションの効果もある。(数字に-表示がある場合、逆にH Pを失っていく)

**スペシャルパワー** 装備して使用するとキャラクターの能力値や状態を変化させる。特に回数が表示されていない場合には、1回限りでアイテムが壊れてしまう。

## ■ ダイスについて

“Bane of the Cosmic Forge”では、伝統的なテーブルトークR P Gと同様に、キャラクターの行動など特定の状況の結果を計算するときに、ダイス(サイコロのこと)が使われる。武器のリストには、それぞれどんなダイスを使うか書いてある。しかし、テーブルトークR P Gに慣れていないプレイヤーには、これらのダイス表示は多少解読しづらいかもしれない。

たとえば、世界中の違いのわかるドワーフお気に入りの、BattleE Axeをみてみよう。使用するダイスは2 d 4、つまり1回の攻撃の出目で、2から8ポイントのダメージをあたえることができるわけだ。ぐだぐだ説明するよりは、式を見たほうが早い。

2 d 4 = 4面体のダイスを2個振って、出た目をたす

小文字の“d”はダイス(die)の頭文字である。“d”的右の数字はどのダイスを使うかをあらわす(4面体ダイス？ そう、近くのホビーショップに行けばたくさんのおもしろいダイスがあるよ)。“d”的左の数字は、いくつそのサイコロを振るのかをあらわしている。

さてこの場合、まずひとつめの4面体ダイスを振ってでた目が3だったでしょう。2 d 4だから、もうひとつ振らなくてはならない。2番目のサイコロが1の目だとする。合計であたえたダメージはいくつか？ そう、4ポイ

ントである。きみのキャラクターが攻撃を成功させるたびに、コンピューターはダイスを振るのだ。さらにキャラクターの Speedがあがると、より多くのダメージが期待できる。

リストの中には、0 d 0と書かれているものもある。弓やスリングなどの射出武器が、基本的に0 d 0なのだ。それ自体ではダメージをあたえることができないが、そうしたものは弾などによってダメージがきまつてくる。

2 d 3 + 1というダイスを考えてみよう。たとえば雄羊のダガーだ。この場合は3面体を2回振る。その合計をもとめたら、さらに1を加える。

雄羊のダガーのダイスをもう一度見てみよう、2 d 3 + 1。うーむ、実際には3面体などというダイスはない。すくなくともホビーショップには置いてない。“Bane of the Cosmic Forge”のシステムはコンピューター化されているので、この世には存在しないさまざまな種類のダイスを使えるわけだ。

## ■ ダメージの範囲を計算する

アイテム・リストのダイスを見れば、どの武器についてもダメージの上限と下限を計算することができる。最低値から最高値までの範囲のことだ。たとえばBattle Axeの2 d 4をまた使うことしよう。

4面体を2回ふるなら、考えられる最低の値は2だ（両方とも1の目）とき）。最高の値は8（両方とも4の目）である。したがって、ダメージの範囲は2から8ポイントになる。

雄羊のダガーは2 d 3 + 1。すなわち範囲は3から7ポイントである。すなわち

最低の可能性は、2 d 3で2、それに1をたす。

最高の場合は、2 d 3で6、それに1をたす。

ダメージの範囲は3～7ポイント。

両方ともダイスを振って合計した後に、1（場合によってちがうが）をたすこと。

さて、ダメージの範囲を計算する速くて簡単な方法はこうだ：

“d”の前の数字と後の数字をかける。それで、最高値は求まる。

最低値は単純に“d”の前の数字である。

例えば、3 d 8 = 3～24（ $3 \times 8 = 24$ 、“d”の前は3）である。



## ■ワンド＆ダガー

名称	金額	重さ	持ち手	射程	攻撃方法	TO HIT	ダメージ
BOTTLEROCKET	200GP	0.3	主／補 片手	投	----R----	0	1D8
CLUB	15GP	8.0	主／一 両手	短	--B-----	0	2D4
CRYSTAL WAND	20000GP	0.8	主／補 片手	短	-T--R----	+1	3D3
DAGGER	15GP	1.0	主／補 片手	短	-T-M----	0	1D4
DEMONS TOOTH	8000GP	1.5	主／補 片手	短	-T--R----	+3	3D4+4
DIRK	5GP	1.0	主／補 片手	投	----R----	0	1D4
FAERIE STICK	2500GP	0.2	主／補 片手	短	-T--R----	+1	3D4
FIRECRACKER	100GP	0.1	主／補 片手	投	-----	0	3D8
GINZU KNIFE	45GP	0.5	主／補 片手	投	----R----	+1	3D2
GOLDEN ROD	25000GP	0.1	主／補 片手	短	-T--R----	+1	3D4
ICICLE	40GP	0.1	主／補 片手	投	----R----	0	2D8
LIGHTNING ROD	20000GP	0.1	主／補 片手	短	-T--R----	+1	3D4
MAIN GAUCHE	30GP	2.0	主／補 片手	短	S T-----	0	1D5
NECROLOGY ROD	25000GP	1.2	主／補 片手	短	-T--R----	+1	3D3
NIGHT STICK	1250GP	0.2	主／補 片手	短	-T--R----	0	2D4
PIXIE STICK	500GP	0.2	主／補 片手	短	-T--R----	0	2D4
POIGNARD	420GP	3.5	主／補 片手	短	-T-----	+1	1D6
ROD of SPRITES	25000GP	0.5	主／補 片手	短	-T--R----	+2	4D4
SKULL DAGGER	1500GP	1.0	主／補 片手	短	-T--R----	+1	2D4
SKYROCKET	350GP	0.5	主／補 片手	投	----R----	0	5D5
SPARKLER	15GP	0.1	主／補 片手	投	--B-R----	0	1D8
STILETTO	85GP	0.5	主／補 片手	投	----R----	+2	2D3
THIEVES DAGGER	6000GP	1.5	主／補 片手	短	-T--R----	+2	3D4
WAND of GHOSTS	15000GP	0.8	主／補 片手	短	-T--R----	+2	5D3

職業	種族	性別	魔法	特殊効果	スペシャル パワー
-M-T-A B P -----N	HEDGHFLDFRM	男女	MAGIC MISSILE PL2	なし	なし
F-P-R---VBL-MN	HEDG-F LDFRM	男女	なし	なし	なし
-M---A-P-----	HEDGHFLDFRM	男女	WIZARD EYEを PL 3で3~9回 使える	チャーム 15%	なし
FM-T RABPV-L S-N	HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし
---T-B-----	HEDGHFLDFRM	男女	なし	バラライズ 15%	なし
FM-T RABPV-L S-N	HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし
FMPT RABPVBLSMN	-----F-----	男女	BLINKをPL 4で 4~16回使える	なし	なし
-M-T-A B P -----N	HEDGHFLDFRM	男女	ENERGY BLASTを PL 3で1回 使う	なし	なし
F-----S-N	HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし
--P-----B-----	HEDGHFLDFRM	男女	HEAL WOUNDSを PL 4で4~16回 使う	なし	なし
-M-T-A B P -----N	HEDGHFLDFRM	男女	CHILLING TOUCHを PL 2で1回 使う	なし	なし
-M---A-P-----	HEDGHFLDFRM	男女	LIGHTNINGを PL 4で3~12回 使う	火領域の魔法に対する 第2抵抗50%	なし
F-----V-L-----	HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし
-M---A-P-----	HEDGHFLDFRM	男女	RESURRECTIONを PL 4で2~8回 使う	なし	なし
FMPT RABPVBLSMN	-----F-----	男女	BLINDING FLASHを PL 3で4~16回 使う	なし	なし
FMPT RABPVBLSMN	-----F-----	男女	SLEEPをPL 3で 5~25回使える	なし	なし
F---R-B-V-L---	HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし
-M---A-P-----	-----F-----	男女	なし	石化 50%	なし
FM-T RABPV-L S-N	HEDGHFLDFRM	男女	なし	クリティカル 2%	なし
-M-T-A B P -----N	HEDGHFLDFRM	男女	MAGIC MISSILE PL4	なし	なし
-M-T-A B P -----N	HEDGHFLDFRM	男女	ENERGY BLAST PL1	なし	なし
F---T-B-V-L---	HEDGHFLDFRM	男女	なし	クリティカル 10%	
---T-----	HEDGHFLDFRM	男女	なし	クリティカル 5% ポイソ 20%	SPD +1
-M---A-P-----	HEDGHFLDFRM	男女	DISPELL UNDEADを PL 4で3~9回 使う	なし	なし



名称	金額	重さ	持ち手	射程	攻撃方法	TO HIT	ダメージ
WAND of MYSTERY	7000GP	0.8	主／補 片手	短	-T---R---	+1	3D3
WAND of RAZING	8000GP	0.8	主／補 片手	短	-T---R---	-4	1D3
WAND of WEAVING	10000GP	0.8	主／補 片手	短	-T---R---	+1	3D3
雄羊のダガー	0GP	1.5	主／補 片手	短	-T-----	+1	2D3+1
のみ	0GP	2.5	一／補 片手	短	-T-----	-1	1D3

### ■スオード

名称	金額	重さ	持ち手	射程	攻撃方法	TO HIT	ダメージ	魔法抵抗		
								火	水	氷
BASTARD SWORD	120GP	10.0	主／一 片手	短	S T-----	-1	2D4+1	00%	00%	00%
BEASTMASTER	3500GP	6.0	主／一 片手	短	S T-----	+1	1D8+4	00%	00%	00%
BLACKBLADE	5000GP	6.0	主／一 片手	短	S T-----	+1	1D8+4	00%	00%	00%
BLADE CUISINART	15000GP	5.5	主／一 片手	短	S T-M----	+2	4D4+2	00%	00%	00%
BROADSWORD	85GP	6.0	主／一 片手	短	S T-----	0	1D7+1	00%	00%	00%
BUSHIDO BLADE	7500GP	4.0	主／一 片手	短	S T-----	+2	2D7+2	00%	00%	00%
CLAYMORE	600GP	15.0	主／一 両手	短	S T-M----	0	2D4+2	00%	00%	00%
CUTLASS	50GP	4.5	主／一 片手	短	S T-----	0	1D6+2	00%	00%	00%
DRAGON SLAYER	6000GP	6.5	主／一 両手	短	S T-M----	+1	1D10+5	00%	00%	00%
ESTOC of OLIVIA	40000GP	5.0	主／一 片手	短	-T-----	+3	1D10+5	00%	00%	00%
EXCALIBER	200000GP	24.0	主／一 両手	短	S T-M----	+4	4D8+4	00%	00%	00%
FANG	25000GP	5.0	主／一 片手	短	S T-----	+2	2D8+8	00%	00%	00%
FLAMBERGE	3000GP	14.0	主／一 両手	短	S T-M----	0	2D5+2	00%	00%	00%
INFERNIOR SWORD	35GP	14.0	主／一 片手	短	S T-----	-1	1D6	00%	00%	00%
KATANA	400GP	4.0	主／一 片手	短	S T-----	+1	1D7	00%	00%	00%
LONGSWORD	60GP	5.0	主／一 片手	短	S T-----	0	1D8	00%	00%	00%

職業	種族	性別	魔法	特殊効果	スペシャルパワー
-M---A-P-----	HEDGHFLDFRM	男女	PRISMIC MISSILEをPL3で～9回使える	パラライズ15%	なし
-M---A-P-----	HEDGF-LDFRM	男女	なし	なし	なし
-M---A-P-----	HEDGHFLDFRM	男女	ILLUSIONをPL4で3～9回使える	なし	なし
--P-----B-----	HEDGHFLDFRM	男女	なし	クリティカル10% リジェネレーション-2	なし
F---T---B-V-L--N	HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし

魔法抵抗			職業	種族	性別	魔法	特殊効果	スペシャルパワー
地	心	魔						
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	チャーム15%	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	リジェネレーション-2 ポイソン25%	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	クリティカル5%	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	00%	00%	F-----S-N	HEDGHFLDFRM	男女	なし	クリティカル5%	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	00%	00%	F---TR-B-V-S--	HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	00%	00%	F-----R-----	HEDGHFLDFRM	男女	なし	クリティカル5%	VIT+1 (2回まで)
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	LIGHTNINGを石化25% PL6で5'25回使える	クリティカル5% リジェネレーション+1	なし
00%	50%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	クリティカル10%	STR+1 (2回まで)
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	00%	00%	F-----S-N	HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	なし	なし

名称	金額	重さ	持ち手	射程	攻撃方法	TO HIT	ダメージ	魔法抵抗		
								火	水	気
MURAMASA BLADE	100000GP	4.0	主／一 片手	短	S T -M -----	+4	3D7+4	25% 00%	25% 00%	25% 00%
NINJATO	700GP	3.5	主／補 片手	短	S T -----	+1	2D4	00% 00%	00% 00%	00% 00%
NO-DACHI	4000GP	13.0	主／一 両手	短	S T -M -----	0	2D7	00% 00%	00% 00%	00% 00%
RAPIER	125GP	4.0	主／一 片手	短	-T -----	0	1D7	00% 00%	00% 00%	00% 00%
SAI	750GP	3.5	主／補 片手	短	-T -----	+1	2D3+2	00% 00%	00% 00%	00% 00%
SAINT BASTARD	5000GP	11.0	主／一 片手	短	S T B -----	+2	2D4+5	00% 00%	00% 00%	00% 00%
SHORT SWORD	45GP	3.0	主／補 片手	短	S T -----	0	1D6	00% 00%	00% 00%	00% 00%
SWORD of FIRE	20000GP	14.0	主／一 両手	短	S T -----	+2	2D8	50% 00%	00% 00%	00% 00%
SWORD of HEARTS	4000GP	4.5	主／一 片手	短	-T -----	+2	1D7+4	00% 00%	00% 00%	00% 00%
SWORD of LADING	2400GP	45.0	主／一 両手	短	S T -----	-6	1D8+8	00% 00%	00% 00%	00% 00%
SWORD of STRIKING	1250GP	5.0	主／一 片手	短	S T -----	+2	1D8	00% 00%	00% 00%	00% 00%
THE AVENGER	50000GP	7.5	主／一 片手	短	S T -----	+3	3D8+4	50% 50%	00% 00%	00% 00%
WAKIZASHI	240GP	3.0	主／補 片手	短	S T -----	0	1D6	00% 00%	00% 00%	00% 00%
WAKIZASHI+1	20000GP	3.5	主／補 片手	短	S T -----	+1	1D9+1	00% 00%	00% 00%	00% 00%
ZWEIHANDER	4000GP	16.0	主／一 両手	短	S T -M -----	0	3D5	00% 00%	00% 00%	00% 00%

### ■ アックス

名称	金額	重さ	TO HIT	ダメージ	持ち手	射程	攻撃方法	魔法抵抗		
								火	水	気
AXE of WOE	6500GP	18.0	-8	2D6+2	主／一 両手	短	S --M -----	00% 00%	00% 00%	00% 00%
BATTLE AXE	100GP	8.5	0	2D4	主／一 片手	短	S --M -----	00% 00%	00% 00%	00% 00%
BEARDED WAR AXE	50GP	4.0	0	1D5	主／補 片手	短	S -----	00% 00%	00% 00%	00% 00%
BIPENNIS	3250GP	18.0	0	2D6+2	主／一 両手	短	S --M -----	00% 00%	00% 00%	00% 00%
BLADES of AESIR	14000GP	18.0	+2	2D12	主／一 両手	短	S T -M -----	00% 00%	50% 50%	00% 00%
BUTTERFLY AXE	400GP	3.5	0	1D8+3	主／補 片手	投	-----R---	00% 00%	00% 00%	00% 00%

魔法抵抗			職業	種族	性別	魔法	特殊効果	スペシャルパワー
地	心	魔						
25%	00%	00%	-----S---	HEDGHFLDFRM	男女	なし	クリティカル 15%	不明
00%	00%	00%	-----N	HEDGHFLDFRM	男女	なし	クリティカル 5%	なし
00%	00%	00%	-----S-N	HEDGH-LDFRM	男女	なし	クリティカル 2%	なし
00%	00%	00%	F---TR-B-V-L---	HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	00%	00%	-----N	HEDGHFLDFRM	男女	なし	クリティカル 5%	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	ノックアウト 5%	なし
00%	00%	00%	F---TR-B-V-L---	HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	00%	00%	---TR-B-----	HEDGHFLDFRM	男女	なし	クリティカル 2%	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	リジェネレーション-1 ノックアウト 10%	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	クリティカル 10%	なし
00%	00%	00%	-----S-N	HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	00%	00%	-----S-N	HEDGHFLDFRM	男女	なし	クリティカル 2%	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	なし	なし

魔法抵抗			職業	種族	性別	特殊効果
地	心	魔				
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	リジェネレーション -3
00%	00%	00%	F-----V-L S-N	HEDGH-LDFRM	男女	なし
00%	00%	00%	F---R---V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	ICEBALL を P.L. 5で 4~16回使える クリティカル 5% ノックアウト 5%
00%	00%	00%	F---TR-B-V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし



■メイス&フレイル

名称	金額	重さ	持ち手	射程	攻撃方法	TO HIT	ダメージ	魔法抵抗		
								火	水	気
ANOINTED FLAIL	140GP	15.0	主／一片手	短	--B-----	0	1D6+1	00%	00%	00%
BEC DE CORBIN	935GP	4.0	主／補 片手	短	-TB-----	+1	2D3+1	00%	00%	00%
BULLWHIP	185GP	2.5	主／一片手	中	-----L	+1	1D4	00%	00%	00%
CAT'O NINE TAIL	20000GP	6.5	主／一片手	中	-----L	+3	6D3	00%	00%	00%
DIAMOND EYES	20000GP	4.0	主／補 片手	短	--B-----	+2	3D4+4	00%	00%	00%
GIANT SLEDGE	350GP	45.0	主／両手	短	--B-----	-8	3D6	00%	00%	00%
HAMMER	15GP	4.0	主／補 片手	短	--B-R---	-1	1D4+1	00%	00%	00%
HAMMER+1.5	12000GP	6.5	主／補 片手	短	--B-R---	+1	2D4+6	00%	00%	00%
HOLY BASHER	12000GP	9.0	主／両手	中	--B-----	+1	1D8+4	00%	00%	00%
MACE	65GP	10.0	主／一片手	短	--B-----	0	1D6+1	00%	00%	00%
MAIDEN HEAD	7750GP	12.0	主／一片手	短	--B-----	+2	1D16	00%	00%	00%
MONSTRANCE	450GP	9.0	主／両手	中	--B-----	-1	1D8	00%	00%	00%
MORNINGSTAR	100GP	12.0	主／一片手	短	--B-----	0	2D4	00%	00%	00%
MUSTARD MACE	2250GP	1.0	主／一片手	短	--B-----	+1	1D6+3	00%	00%	00%
NUNCHAKA	145GP	2.5	主／補 片手	短	--B-----	+1	1D5	00%	00%	00%
RAMMBUS STAFF	25000GP	12.0	主／両手	中	--B-----	+2	2D4+4	00%	00%	00%
VULCAN HAMMER	15000GP	8.0	主／一片手	短	--B-R---	+2	3D4+4	50%	00%	00%
WAR HAMMER	70GP	6.5	主／一片手	短	--B-----	0	1D5+1	00%	00%	00%
WAR SCEPTRE	75GP	6.0	主／補 片手	短	--B-----	0	1D6	00%	00%	00%
ZIZKA STAR	1400GP	13.0	主／一片手	短	--B-----	0	2D5	00%	00%	00%
つるはし	0GP	6.0	主／一片手	短	S-----	-5	1D7+2	00%	00%	00%

魔法抵抗			職業	種族	性別	魔法	特殊効果	スペシャルパワー
地	心	魔						
00%	00%	00%	F-P-----VBL--N	HEDGH-LDFRM	男女	なし	ノックアウト5%	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	ノックアウト5%	なし
00%	00%	00%	FMPTRABPVBL-MN	HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	00%	00%	FM-TRABPV-L-MN	HEDGH-LDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	00%	00%	FMPTRABPVBL-SMN	HEDGHFLDFRM	男女	なし	パラライズ20%	PER+1 (2回まで)
00%	00%	00%	F-----V-L---	H-D---LDFRM	男女	なし	ノックアウト10%	なし
00%	00%	00%	F---TR---V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	ノックアウト5%	なし
00%	00%	00%	F---TR---V-S--	HEDGHFLDFRM	男女	なし	ノックアウト5%	なし
00%	00%	00%	--P-----B-----	HEDGHFLDFRM	男女	なし	ノックアウト10%	なし
00%	00%	80%	F-P-----VBL---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	ノックアウト5%	なし
00%	00%	00%	F-P-----VBL---	HEDGH-LDFRM	男女	CHARMを 3~12回 使える	クリティカル10%	なし
00%	00%	00%	--P-----B-----	HEDGHFLDFRM	男女		クリティカル5%	なし
00%	00%	00%	F-P-----VBL---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	ノックアウト5%	なし
00%	00%	00%	F-P-----VBL---	HEDGH-LDFRM	男女	STINK BOMB をPL2で 4~10回 使える	ノックアウト10%	なし
00%	00%	00%	--P-----B-----	HEDGHFLDFRM	男女		ノックアウト15%	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	ノックアウト10%	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	ノックアウト5%	なし
00%	00%	00%	F-P-----VBL---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	ノックアウト5%	なし
00%	00%	00%	F-P-----VBL--N	HEDGH-LDFRM	男女	なし	ノックアウト5%	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	なし	なし

■ ポール＆スタッフ

名称	金額	重さ	持ち手	射程	攻撃方法	TO HIT	ダメージ	魔法抵抗		
								火	水	気
AWL PIKE	50GP	12.0	主／一 両手	中	-T-----	0	1D6	00%	00%	00%
BO	12GP	5.0	主／一 両手	中	-TB-----	+1	1D6	00%	00%	00%
DRYADIC STAFF	5000GP	4.0	主／一 片手	短	--B-----	+1	2D4	00%	00%	00%
FAUCHARD	2000GP	13.5	主／一 両手	中	S-----	0	1D12	00%	00%	00%
FAUST HALBERD	15000GP	17.5	主／一 両手	中	ST-----	+2	4D4+2	00%	00%	50%
HALBERD	135GP	15.0	主／一 両手	中	ST-----	0	1D10	00%	00%	00%
HAYAI BO	1750GP	5.0	主／一 両手	中	-TB-----	+2	1D6+3	00%	00%	00%
LANCE	450GP	18.0	主／一 両手	中	-T-----	-2	1D12	00%	00%	00%
MAENAD'S LANCE	30000GP	19.0	主／一 両手	中	-T-----	+3	2D12	00%	00%	00%
NAGINATA	2500GP	13.5	主／一 両手	中	S-----	0	1D12	00%	00%	00%
QUARTERSTAFF	10GP	4.5	主／一 両手	中	-TB-----	0	1D5	00%	00%	00%
RAVENS BILL	17500GP	20.0	主／一 両手	中	ST-----	+2	4D4+2	00%	00%	00%
SPEAR	20GP	5.0	主／一 両手	中	-T-----	0	1D6	00%	00%	00%
SPEAR of DEATH	3000GP	9.0	主／一 片手	中	-T-----	+1	1D5+4	00%	00%	00%
STAFF	5GP	4.0	主／一 片手	短	--B-----	0	1D4	00%	00%	00%
STAFF MAGICUS	7000GP	4.0	主／一 片手	短	--B-----	+1	2D4	20%	20%	00%
STAFF of RUIN	2500GP	4.0	主／一 片手	短	--B-----	-4	1D2	00%	00%	00%
STAVE of MISSILES	750GP	4.0	主／一 片手	短	--B-----	+1	1D4+2	00%	00%	00%
STAVE of MOONS	5000GP	4.0	主／一 片手	短	--B-----	+1	2D4	00%	00%	00%
STAVE of STARS	10000GP	0	主／一 片手	短	--B-----	+1	2D4	00%	00%	00%
STAVE of WITCHES	12500GP	4.0	主／一 片手	短	--B-----	+2	3D4	00%	00%	00%
ZATOICHI BO	100000GP	5.0	主／一 両手	中	-TB-----	+4	3D6+6	00%	00%	00%
アラムの杖	0GP	0.7	主／一 片手	中	-TBM----	+1	2D5+2	00%	00%	00%
聖なる木杭	0GP	3.5	主／補 片手	短	-T-----	0	1D5	00%	00%	00%

魔法抵抗			職業	種族	性別	魔法	特殊効果	スペシャルパワー
地	心	魔						
00%	00%	00%	F-----V-L S-N	HEDGH-LDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	00%	00%	-----SMN	HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	00%	00%	-M---R A-P----M-	HEDGHFLDFRM	男女	BLINKをPL3で3~9回使える	なし	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	LIFE STEALをPL4で4~12回使える	バラライズ 5% クリティカル 5% ノックアウト 5%	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	00%	00%	-----SMN	HEDGHFLDFRM	男女	なし	ノックアウト 5%	なし
00%	00%	00%	-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	00%	00%	-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	50%	00%	-----V----	HEDGHFLDFRM	男女	なし	クリティカル 10% リジェネレーション+1 (1~3回まで)	STR+1
00%	00%	00%	-----SMN	HEDGH-LDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	ポイソン 2.5% クリティカル 5% リジェネレーション-2	なし
00%	00%	00%	F---R---V-L--N	HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	00%	00%	F---R---V-LSMN	HEDGH-LDFRM	男女	なし	ポイソン 1.5% クリティカル 2%	なし
00%	00%	00%	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	00%	00%	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	00%	00%	-M---A-P-----	HEDGHFLDFRM	男女	MAGIC SCREENをPL3で3~9回使える	なし	なし
00%	00%	20%	-M---A-P-B----	HEDGHFLDFRM	男女	なし	リジェネレーション-1	なし
00%	00%	00%	-MP---A-P-B----	HEDGHFLDFRM	男女	MAGIC MISSILEをPL1 2~4回使える	なし	なし
00%	00%	00%	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女	SLEEPをPL3で3~9回使える	なし	なし
00%	35%	00%	-MP-R-A-P-B----	HEDGHFLDFRM	男女	FIREBALLをPL3で3~9回使える	なし	なし
00%	00%	00%	-MP-R-A-P-B----	HEDGHFLDFRM	男女	TERRORをPL6 7 3~9回使える	なし	なし
00%	00%	00%	-M---A-P-----	HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし
00%	50%	00%	-----SM-	HEDGHFLDFRM	男女	なし	バラライズ 1.5% クリティカル 5% ノックアウト 5%	なし
00%	25%	25%	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女	なし	ポイソン 1.5% クリティカル 5% ノックアウト 5%	なし
00%	25%	25%	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女	なし	リジェネレーション-1	なし
00%	00%	00%	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし



■投げる

名称	金額	重さ	持ち手	射程	攻撃方法	TO HIT	ダメージ
SHIKEN SHURI	500GP	0.5	主／補 片手	投	-----R----	+1	1D7+5
SHURIKEN	20GP	0.5	主／補 片手	投	-----R----	0	1D6+1
反射する岩	10000GP	1.2	主／補 片手	投	-T-----	0	1D2

■スリングと弓

名称	金額	重さ	持ち手	射程	攻撃方法	TO HIT
ELVEN BOW	100000GP	4.5	主／一 片手	長	射る	+4
GREAT BOW	3500GP	7.5	主／一 片手	長	射る	+2
HV. CROSSBOW	1250GP	14.5	主／一 片手	長	射る	0
LONG BOW	600GP	4.5	主／一 片手	長	射る	0
L.T. CROSSBOW	375GP	7.5	主／一 片手	長	射る	-2
SEIGE ARBALEST	8000GP	19.0	主／一 片手	長	射る	+4
SHORT BOW	2500GP	2.5	主／一 片手	長	射る	-3
SLING	5GP	1.0	主／一 片手	長	射る	0
VEX BOW	800GP	8.0	主／一 片手	長	射る	-8
WRIST ROCKET	1400GP	1.5	主／一 片手	長	射る	+3

■矢と石はP206にあります。

職業	種族	性別	特殊効果
-----SMN	HEDGHFLDFRM	男女	クリティカル 3%
-----SMN	HEDG-FLDfrm	男女	なし
FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女	VAMPIREに対する 特殊ダメージ。

職業	種族	性別	特殊効果	スペシャル パワー
F---R---V-L-M-	-E-----	男女	クリティカル 5%	S P D + 1 (最高2回まで)
F---R---V--SMN	HEDG-FLDfrm	男女	クリティカル 5%	なし
F---R---V-L-M-	HEDGH-LDfrm	男女	なし	なし
F---R---V-L-SMN	HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし
F---T R-B-V-L-M-	HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし
F---R---V-L-M-	HEDGH-LDfrm	男女	クリティカル 5%	なし
FM-T RABPV-LSMN	HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし
FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし
F---R---V-L-SMN	HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし
FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女	ノックアウト 5%	なし

■ 横

名称	金額	重さ	AC	職業	種族
BUCKLER SHIELD	65GP	4.0	1	F---TR-B-V-L---	HEDGH-LDFRM
DRAGON KITE	8000GP	16.5	4	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
DUCK SHIELD	350GP	4.5	-2	F---TR-B-V-L---	HEDGH-LDFRM
HEATER SHIELD	750GP	17.0	3	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
HERALDIC SHIELD	2500GP	8.0	2	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
ROUND SHIELD	350GP	10.0	2	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM

■ヘルム

名称	金額	重さ	AC	職業	種族
ARMET	7000GP	7.5	10	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
BASCINET	850GP	6.5	6	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
BASCINET&CAMAIL	1875GP	11.5	9	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
BURGONET HELM	2250GP	6.5	8	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
COXCOMB	800GP	3.0	-3	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
EBONY HEAUME	50000GP	10.0	14	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
FAERIE CAP	25000GP	0.2	4	FMPTRABPVBLSMN	-----F-----
FEATHERED HAT	75GP	1.5	2	F--TR-B-V-L---	HEDGHFLDFRM
HEAUME	12500GP	14.0	12	F-----V-L---	HEDGHFLDFRM
HELM&COIF	750GP	10.5	7	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
HELM of OBITUS	15000GP	8.5	-8	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
KABUTO	700GP	5.5	6	-----S--	HEDGH-LDFRM
LEATHER HELM	145GP	3.5	3	F-----V-L S--	HEDGH-LDFRM
MAIL COIF	145GP	6.0	5	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM

性別	スペシャル パワー
男女	なし
男女	S T R + 1 (1回のみ)
男女	なし

性別	魔法抵抗						特殊効果	スペシャル パワー
	火	水	気	地	心	魔		
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし	なし
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし	なし
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし	なし
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし	なし
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし	なし
男女	25%	25%	25%	25%	00%	00%	なし	なし
男女	25%	25%	25%	35%	00%	00%	リジェネレーション+1	P E R + 1
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし	なし
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし	なし
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし	なし
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	リジェネレーション-8	なし
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし	なし
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし	なし
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし	なし



名称	金額	重さ	A C	職業	種族
MEMPO of DEATH	20000GP	2.5	3	-----S---	HEDGH-LDFRM
MITRE	200GP	3.5	2	--P-----B----	HEDGHFLDFRM
MITRE DE SANCT	4000GP	3.5	5	--P-----B----	HEDGH-LDFRM
MORDECAI'S CONE	35000GP	4.0	7	-M---A-P-----	HEDGH-LDFRM
NINJA COWL	50GP	1.5	3	-----N	HEDGHFLDFRM
PHRYGIAN CAP	875GP	3.5	4	F---T---B-V-L---	HEDGHFLDFRM
SKULLCAP	30GP	0.5	1	-MP---A-P-B--M-	HEDGHFLDFRM
STEEL HELM	300GP	4.0	4	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
TRICORNE HAT	250GP	3.5	2	F---T---B-V-L---	HEDGH-LDFRM
WIZARD'S CONE	75GP	2.0	2	-M---A-P-----	HEDGHFLDFRM
ヤギの仮面	0GP	9.0	2	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM



■アーマー上

名称	金額	重さ	A C	職業	種族
BREASTPLATE	600GP	18.0	8	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
BRONZE CUIRASS	1000GP	21.0	6	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
CHAIN HAUBERK	1250GP	28.0	9	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
CHAMAIL DOUBLET	3500GP	5.0	6	---TR-B-----	HEDGH-LDFRM
CLOTH SHIRT	10GP	2.5	1	F--TR-B-V-L---	HEDGH-LDFRM
EBONY PLATE (U)	50000GP	30.0	14	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
FULL PLATE (U)	4000GP	40.0	12	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
FUR HALTER	25GP	2.5	2	F--TR-B-V-L---	HEDGH-LDFRM
HI-KANE-DO (U)	20000GP	35.0	12	-----S--	HEDGH-LDFRM
JAZERAINT TUNIC	2000GP	20.0	9	F--T--B-V-L---	HEDGH-LDFRM
LEATHER CUIRASS	285GP	14.0	5	F--T--B-V-L\$--	HEDGH-LDFRM
LEATHER HAUBERK	450GP	18.0	7	F--T--B-V-L\$-	HEDGH-LDFRM
NINJA GARB (U)	80GP	3.0	3	-----N	HEDGHFLDFRM
PLATE DU FAUX	2400GP	35.0	-2	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
PLATE MAIL	1850GP	39.0	10	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
QUILT TUNIC	175GP	10.0	4	F-P-----VBLS--	HEDGH-LDFRM
ROBE of ENCHANT(U)	10000GP	3.0	6	-MP--A-PVBLSM-	HEDGHFLDFRM
ROBES (U)	15GP	3.0	2	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
STUD-CUIR BRA+2	2000GP	5.5	6	F--T--B-V-L---	HEDGH-LDFRM
STUDDED HAUBERK	950GP	22.0	8	F--T--B-V-L\$--	HEDGH-LDFRM
SUEDE DOUBLET	85GP	5.0	3	F--TR-B-V-L---	HEDGHFLDFRM
TARNISHED MAIL	400GP	28.0	-1	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
TOSEI-DO (U)	3000GP	24.0	9	-----S--	HEDGH-LDFRM
VENNAL ROBE (U)	10000GP	3.0	-4	-MP--A-PVBLSM-	HEDGHFLDFRM





## ■アーマー下

名称	金額	重さ	A C	職業	種族
BRONZE GREAVES	1450GP	12.5	7	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
CHAIN CHAUSSES	1150GP	20.0	9	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
CHAMAIL PANTS	3500GP	6.5	6	---TR-B-----	HEDGH-LDFRM
CHAMOIS SKIRT	25GP	4.5	3	F--TR-B-V-L---	HEDGH-LDFRM
CLOTH PANTS	10GP	3.5	1	F--TR-B-V-L---	HEDGH-LDFRM
EBONY PLATE (L)	50000GP	30.0	14	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
FULL PLATE (L)	4000GP	32.0	12	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
FUR LEGGING	165GP	5.0	4	F--TR-B-V-LS--	HEDGH-LDFRM
HI-KANE-DO (L)	20000GP	35.0	12	-----S--	HEDGH-LDFRM
HOARY LEGGING	450GP	19.0	-1	F--T--B-V-LS--	HEDGHFLDFRM
HOAXIAL PLATE	800GP	35.0	-2	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
JAZERAINT SKIRT	1750GP	18.5	7	F--T--B-V-L---	HEDGH-LDFRM
LEATHER GREAVES	650GP	8.5	6	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
LEATHER LEGGING	240GP	11.0	5	F--T--B-V-LS--	HEDGH-LDFRM
NINJA GARB (L)	80GP	3.0	3	-----N	HEDGHFLDFRM
PLATE GREVIERE	1600GP	14.0	10	F-----V-L---	HEDGH-LDFRM
QUILT LEGGING	190GP	9.0	4	F-P-----VBLS--	HEDGH-LDFRM
ROBE of ENCHANT(L)	10000GP	4.0	6	-MP--A-PVBLSM-	HEDGHFLDFRM
ROBES (L)	15GP	4.0	2	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
STUD CHAUSSES	900GP	17.0	8	F-----V-LS--	HEDGH-LDFRM
SUEDE PANTS	60GP	6.5	3	F--TR-B-V-L---	HEDGHFLDFRM
TOSEI-DO (L)	3000GP	20.0	9	-----S--	HEDGH-LDFRM
VENNAL ROBE (L)	10000GP	4.0	-4	-MP--A-PVBLSM-	HEDGHFLDFRM



■グローブ

名称	金額	重さ	A C	職業	種族
CHAMOIS GLOVES	600GP	2.0	3	F-P T R-B-V B L---	H E D G H-L D F R M
COPPER GLOVES	1500GP	8.5	10	F-----V-L---	H E D G H-L D F R M
CUIR GAUNTLETS	240GP	3.5	5	F-----V-L S--	H E D G H-L D F R M
MAIL MITTENS	450GP	6.0	6	F-----V-L S--	H E D G H-L D F R M
MANTIS GLOVES	20000GP	6.0	14	F-----V-L---	H E D G H-L D F R M
SILVER GLOVES	5000GP	12.5	12	F-----V-L---	H E D G H-L D F R M
STEEL GAUNTLETS	1500GP	8.0	8	F-----V-L---	H E D G H-L D F R M
UNCTUOUS GLOVES	600GP	2.5	-4	F-P T R-B-V B L---	H E D G H-L D F R M

■ブーツ

名称	金額	重さ	A C	職業	種族
BUSKINS	50GP	3.0	3	F-P T R-B-V B L S--	H E D G H-L D F R M
CHAIN HOSEN	485GP	9.0	10	F-----V-L---	H E D G H-L D F R M
GLASS SLIPPERS	24000GP	2.5	8	F M P T R A B P V B L S M N	H E D G H F L D F R M
LEAD BOOTS	825GP	75.0	-5	F-----V-L---	H E D G H-L D F R M
LEATHER BOOTS	325GP	5.0	5	F--T R-B-V-L---	H E D G H-L D F R M
MANTIS BOOTS	20000GP	9.0	14	F-----V-L---	H E D G H-L D F R M
SACRED SLIPPERS	18000GP	2.5	6	--P-----B----	H E D G H-L D F R M
SANDALS	25GP	1.5	1	F M P T R A B P V B L S M N	H E D G H F L D F R M
SILVER SOLLERET	5000GP	12.5	12	F-----V-L---	H E D G H-L D F R M
SOLLERET	1650GP	10.0	10	F-----V-L---	H E D G H-L D F R M
TABI BOOTS	85GP	2.0	3	-----N	H E D G H F L D F R M
水の翼	50000GP	2.0	7	F M P T R A B P V B L S M N	H E D G H F L D F R M

性別	魔法抵抗						スペシャル パワー
	火	水	気	地	心	魔	
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし
	00%	00%	00%	00%	00%	00%	
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし
	00%	00%	00%	00%	00%	00%	
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし
	00%	00%	00%	00%	00%	00%	
一女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし
	00%	00%	00%	00%	00%	00%	
男女	00%	00%	00%	00%	50%	00%	D E X + 1
	50%	00%	75%	00%	00%	00%	
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし
	00%	00%	00%	00%	00%	00%	
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし
	00%	00%	00%	00%	00%	00%	
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし
	00%	00%	00%	00%	00%	00%	

性別	魔法抵抗						スペシャル パワー
	火	水	気	地	心	魔	
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし
	00%	00%	00%	00%	00%	00%	
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし
	00%	00%	00%	00%	00%	00%	
一女	00%	00%	00%	00%	100%	00%	K A R + 1
	00%	00%	00%	00%	100%	00%	
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし
	00%	00%	00%	00%	00%	00%	
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし
	00%	00%	00%	00%	00%	00%	
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし
	00%	00%	00%	00%	00%	00%	
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	S P D + 1
	00%	50%	00%	25%	25%	00%	
男女	00%	00%	00%	00%	00%	35%	なし
	00%	00%	00%	00%	00%	00%	
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし
	00%	00%	00%	00%	00%	00%	
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし
	00%	00%	00%	00%	00%	00%	
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし
	00%	00%	00%	00%	00%	00%	
男女	00%	00%	00%	00%	00%	00%	なし
	00%	00%	00%	00%	00%	00%	
男女	20%	20%	20%	00%	00%	00%	死者の川の水上を歩くことができる
	00%	00%	00%	00%	00%	00%	

■スクロール

名称	金額	重さ	職業	種族	性別
ARMOR SHIELD	200GP	0.3	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
ARMORPLATE	1200GP	0.3	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
BLADES	1200GP	0.3	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
BLINK	1200GP	0.3	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
CONJURATION	1600GP	0.3	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
DISPEL UNDEAD	400GP	0.3	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
ENCHANTED BLADE	1200GP	0.3	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
FIRE SHIELD	900GP	0.3	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
FIREBALL	1500GP	0.3	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
HOLD MONSTERS	900GP	0.3	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
ICE SHIELD	900GP	0.3	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
ILLUSION	1600GP	0.3	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
KNOCK-KNOCK	600GP	0.3	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
LEVITATE	2500GP	0.3	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
LIFESTEAL	3000GP	0.3	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
MAGIC MISSILE	400GP	0.3	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
RESURRECTION	5000GP	0.3	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
SLOW	600GP	0.3	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
TERROR	400GP	0.3	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女

## 魔法

ARMOR SHIELD を

P L 2 で 1 回だけ使える

ARMORPLATE を

P L 3 で 1 回だけ使える

BLADES を

P L 3 で 1 回だけ使える

BLINK を

P L 3 で 1 回だけ使える

CONJURATION を

P L 4 で 1 回だけ使える

DISPEL UNDEAD を

P L 2 で 1 回だけ使える

ENCHANTED BLADE を

P L 3 で 1 回だけ使える

FIRE SHIELD を

P L 3 で 1 回だけ使える

FIREBALL を

P L 4 で 1 回だけ使える

HOLD MONSTERS を

P L 3 で 1 回だけ使える

ICE SHIELD を

P L 3 で 1 回だけ使える

ILLUSION を

P L 4 で 1 回だけ使える

KNOCK-KNOCK を

P L 4 で 1 回だけ使える

LEVITATE を

P L 5 で 1 回だけ使える

LIFESTEAL を

P L 4 で 1 回だけ使える

MAGIC MISSILE を

P L 2 で 1 回だけ使える

RESURRECTION を

P L 6 で 1 回だけ使える

SLOW を

P L 3 で 1 回だけ使える

TERROR を

P L 4 で 1 回だけ使える



## ■ 薬とパウダー

名称	金額	重さ	攻撃方法	職業	種族
ACID BOMB	1200GP	0.4	----R---	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
ANCIENT DUST	2000GP	0.5	----R---	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
BLIND	125GP	0.5	----R---	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
CHERRY BOMB	300GP	0.5	----R---	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
CURE LT. CND	200GP	0.2	----R---	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
CURE PARALYZ	400GP	0.2	----R---	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
CURE POISON	250GP	0.2	----R---	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
CURE STONE	2000GP	0.5	----R---	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
DEADLYPOISON	1000GP	0.5	----R---	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
FAERIE DUST	150GP	0.5	----R---	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
FIRE BOMB	750GP	1.0	----R---	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
FOOT POWDER	2500GP	1.0	-----	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
HOLY H2O (+)	500GP	0.5	----R---	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
HV. HEAL	500GP	0.2	----R---	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
HV. STAMINA	150GP	0.2	----R---	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
LT. HEAL	100GP	0.2	----R---	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
MOD. HEAL	250GP	0.2	----R---	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
MOD. STAMINA	85GP	0.2	----R---	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
MYSTIC DUST	500GP	0.5	----R---	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
POISON BOMB	500GP	1.0	----R---	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
RESURRECTION	2500GP	1.0	----R---	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
SNEEZE	100GP	0.5	----R---	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
STINK BOMB	250GP	0.3	----R---	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM
神秘の油	666GP	0.5	-----	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM

性別	魔法
男女	Acid Bomb を P L 4 で 1回だけ使える
男女	Weeken を P L 3 で 1回だけ使える
男女	Blinding Flash を P L 3 で 1回だけ使える
男女	Energy Blast を P L 5 で 1回だけ使える
男女	Cure Lesser CND を P L 6 で 1回だけ使える
男女	Cure Paralysis を P L 6 で 1回だけ使える
男女	Cure Poison を P L 6 で 1回だけ使える
男女	Cure Stone を P L 6 で 1回だけ使える
男女	Deadly Poison を P L 5 で 1回だけ使える
男女	Sleep を P L 3 で 1回だけ使える
男女	FIRE BOMB を P L 3 で 1回だけ使える
男女	特殊、マウ・ムーの所まで石炭の 道をダメージを受けずに歩ける
男女	Holy Water を P L 5 で 1回だけ使える
男女	Heal wounds を P L 6 で 1回だけ使える
男女	Stamina を P L 6 で 1回だけ使える
男女	Heal wounds を P L 1 で 1回だけ使える
男女	Heal wounds を P L 3 で 1回だけ使える
男女	Stamina を P L 3 で 1回だけ使える
男女	Create Life を P L 3 で 1回だけ使える
男女	Poison Gas を P L 3 で 1回だけ使える
男女	Resurrection を P L 6 で 1回だけ使える
男女	Itching Skin を P L 3 で 1回だけ使える
男女	Stink Bomb を P L 2 で 1回だけ使える
男女	なし

名称	金額	重さ	攻撃方法	職業	種族
聖水	0GP	0.5	----R---	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM

■ 本

名称	金額	重さ	職業	種族	性別
BOOK of AIR SHIELD	4000GP	2.0	-M-----B--B-S--	HEDGHFLDFRM	男女
BOOK of AIRS	0GP	0	-M---R A B --B-S--	HEDGHFLDFRM	男女
BOOK of ANTI-MAGIC	25000GP	2.0	-M-----B--B-S--	HEDGHFLDFRM	男女
BOOK of ARMORMELT	8500GP	2.0	-M-----B P-B-SM-	HEDGHFLDFRM	男女
BOOK of BLINDING	3000GP	2.0	----RA-----	HEDGHFLDFRM	男女
BOOK of CHILLS	2000GP	2.0	-M-----B--B-S--	HEDGHFLDFRM	男女
BOOK of DEMONS	12000GP	2.0	-M P-----B-----	HEDGHFLDFRM	男女
BOOK of DETECTION	3000GP	2.0	-M-----B P-B-SM-	HEDGHFLDFRM	男女
BOOK of DIRECTIONS	1500GP	2.0	-M-----B--B-S--	HEDGHFLDFRM	男女
BOOK of DOZES	2000GP	2.0	-M---R A B P-B-SM-	HEDGHFLDFRM	男女
BOOK of FIRESHIELD	5000GP	2.0	-M-----B--B-S--	HEDGHFLDFRM	男女
BOOK of ICESHIELD	5000GP	2.0	-M-----B--B-S--	HEDGHFLDFRM	男女
BOOK of IDENTIFY	7500GP	2.0	-----P-B-----	HEDGHFLDFRM	男女
BOOK of KNOCKS	2500GP	2.0	-M-----B P-B-SM-	HEDGHFLDFRM	男女
BOOK of LEVITATION	12000GP	2.0	-M-----B--B-S--	HEDGHFLDFRM	男女
BOOK of LT.CURING	2250GP	2.0	--P-R A -P V B L -M-	HEDGHFLDFRM	男女
BOOK of MANTRAS	1500GP	2.0	--P-R A -P V B L -M-	HEDGHFLDFRM	男女
BOOK of PEACE	15000GP	2.0	--P-----P V B L -M-	HEDGHFLDFRM	男女
BOOK of POISONS	2000GP	2.0	----RA-----	HEDGHFLDFRM	男女
BOOK of PROTECTION	5000GP	2.0	--P-----V B L ---	HEDGHFLDFRM	男女

性別	魔法	スペシャルパワー
男女	Holy Waterを P L 3 で 1回だけ使える	魔法使いの呪文書にMissile Shieldの 呪文を書き込むことができる
	Missile Shieldを P L 6 で 1回だけ使える	魔法使いと鍊金術師の呪文書にAir Pocketの 呪文を書き込むことができる
	Air Pocket PL6 P L 6 で 1回だけ使える	魔法使いの呪文書にANTI-MAGICの 呪文を書き込むことができる
	ANTI-MAGICを P L 6 で 1回だけ使える	魔法使いと鍊金術師の呪文書にArmormelt の 呪文を書き込むことができる
	Armormelt を P L 6 で 1回だけ使える	鍊金術師の呪文書にBlinding Flashの 呪文を書き込むことができる
	Blinding Flashを P L 6 で 1回だけ使える	魔法使いの呪文書にChilling Touchの 呪文を書き込むことができる
	Chilling Touchを P L 6 で 1回だけ使える	魔法使いの呪文書にConjunction の 呪文を書き込むことができる
	Conjunction を P L 6 で 1回だけ使える	魔法使いと超能力者の呪文書にDetect Secret の 呪文を書き込むことができる
	Detect Secret を P L 6 で 1回だけ使える	魔法使いの呪文書にDirection の 呪文を書き込むことができる
	Direction を P L 6 で 1回だけ使える	魔法使いと鍊金術師と超能力者の呪文書に Sleep の呪文を書き込むことができる
	Sleep を P L 6 で 1回だけ使える	魔法使いの呪文書にFireShieldの 呪文を書き込むことができる
	FireShieldを P L 6 で 1回だけ使える	魔法使いの呪文書にICE SHIELDの 呪文を書き込むことができる
	ICE SHIELDを P L 6 で 1回だけ使える	超能力者の呪文書にIDENTIFYの 呪文を書き込むことができる
	IDENTIFYを P L 6 で 1回だけ使える	魔法使いと超能力者の呪文書にKNOCK-KNOCKの 呪文を書き込むことができる
	KNOCK-KNOCK を P L 6 で 1回だけ使える	魔法使いの呪文書にLEVITATIONを 書き込むことができる
	LEVITATOONを P L 6 で 1回だけ使える	僧侶と鍊金術師の呪文書にCure Lesser CND の 呪文を書き込むことができる
	Cure Lesser CND を P L 6 で 1回だけ使える	僧侶と超能力者の呪文書にStamina の呪文を 書き込むことができる
	Stamina を P L 6 で 1回だけ使える	僧侶と超能力者の呪文書にSANE MAINDの 呪文を書き込むことができる
	SANE MAINDを P L 6 で 1回だけ使える	鍊金術師の呪文書にPoison の呪文を 書き込むことができる
	Poisonを P L 6 で 1回だけ使える	僧侶の呪文書にArmorplateの呪文を 書き込むことができる
	Armorplateを P L 6 で 1回だけ使える	

名称	金額	重さ	職業	種族	性別
BOOK of RAPTURE	2500GP	2.0	--P--RA--PVBL--M-	HEDGHFLDFRM	男女
BOOK of SILENCE	5000GP	2.0	--P-----PVBL--M-	HEDGHFLDFRM	男女
BOOK of SLOTH	2500GP	2.0	--P-----PVBL--M-	HEDGHFLDFRM	男女
BOOK of WEAKENING	3000GP	2.0	-M-----BP-B-SM-	HEDGHFLDFRM	男女
BOOK of WIDOWS	15000GP	2.0	----RA-----N	HEDGHFLDFRM	男女
サイレンの書	15550GP	2.0	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
王の日記	12220GP	2.0	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
死者の日誌	12220GP	5.0	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
詩人の書	500GP	2.0	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
亡者の書	15130GP	2.0	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
魔法使いの日記	13960GP	2.0	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
雄羊の書	12230GP	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女

魔法	スペシャルパワー
Charm を P L 6 で 1回だけ使える	僧侶と超能力者の呪文書にCharm の 呪文を書き込むことができる
Silence を P L 6 で 1回だけ使える	僧侶と超能力者の呪文書にSilence の 呪文を書き込むことができる
Slowを P L 6 で 1回だけ使える	僧侶と超能力者の呪文書にSlowの 呪文を書き込むことができる
Weakenを P L 6 で 1回だけ使える	魔法使いと鍊金術師の呪文書にWeakenの 呪文を書き込むことができる
DEADLY POISON を P L 6 で 1回だけ使える	鍊金術師の呪文書にDEADLY POISON の 呪文を書き込むことができる
なし	なし

## ■ 楽器

名称	金額	重さ	職業	種族	性別
ANGEL'S TONGUE	500GP	2.0	-----B-----	HEDGHFLDFRM	男女
BASSO LYRE	6000GP	18.0	-----B-----	HEDGHFLDFRM	男女
CUCKOO CALL	15000GP	1.0	-----B-----	HEDGHFLDFRM	男女
DEVIL'S PIPE	1000GP	7.0	-----B-----	HEDGHFLDFRM	男女
HARMONIUM	100GP	4.0	-----B-----	HEDGHFLDFRM	男女
HORN of PROMETHEUS	25000GP	12.0	-----B-----	HEDGHFLDFRM	男女
LUTE	250GP	2.0	-----B-----	HEDGHFLDFRM	男女
LYRE of CAKES	250000GP	5.0	-----B-----	HEDGHFLDFRM	男女
MIDNIGHT CHOIR	0GP	8.0	-----B-----	HEDGHFLDFRM	男女
PAN FLUTE	4000GP	2.0	-----B-----	HEDGHFLDFRM	男女

## 特殊能力

BLESS を P L O で  
無制限に使える

SLOW を P L O で  
無制限に使える

MENTAL ATTACK を P L O で  
無制限に使える

WEAKEN を P L O で  
無制限に使える

ITCHING SKIN を P L O で  
無制限に使える

FIRE BALL を P L O で  
無制限に使える

SLEEP を P L O で  
無制限に使える

HELP FOOD を P L O で  
無制限に使える

TERROR を P L O で  
無制限に使える

CHARM を P L O で  
無制限に使える

## ■ 鍵

名称	重さ	職業	種族	性別
B.D.KEY	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
BELL KEY	0.2	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
BONE KEY	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
CHROME KEY	0.2	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
COPPER KEY	0.2	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
DUNGEON KEY	0.2	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
EAST EXIT KEY	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
GOLD KEY	0.2	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
IRON KEY	0.2	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
JAILER KEY	0.2	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
KEY of 1ST TEST	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
KEY of 1ST TEST	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
KEY of ?DECISION ?	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
KEY of ?QUANDRY ?	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
KEY of A MINOR	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
KEY of DROWS	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
KEY of EVIL	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
KEY of FINALITY	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
KEY of FINALITY	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
KEY of KNIGHTS	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
KEY of MINOS	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
KEY of NOTHING	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
KEY of QUEENS	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
KEY of RAMM	0.2	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女

## 使用場所

?

城の鐘楼の上

ピラミッドの地下

城の2階の扉の一部

城の2階の扉

城の危険地帯付近

死者の川から沼地にいくゲート

城の地下2階

城の1階

城の地下牢

鍵の置いてあった場所のゲート

鍵の置いてあった場所のゲート

雄羊の寺院の中

雄羊の寺院の中

採掘現場の中のいくつかのゲート

ROBIN WINDMARNE  
の墓のゲート

死者の殿堂の地下

雄羊の寺院の中

雄羊の寺院の中

BLACK KNIGHTSの墓のゲート

ミノスの島の亡者の地のゲート

?

女王の墓室のゲート

城の2階



名称	重さ	職業	種族	性別
KEY of SPADES	0.2	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
KEY of STARS	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
KEY of THE DAMNED	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
KEY of THE DEAD	0.2	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
KEY of THE LOST	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
KEY of VALKYRIES	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
KEY of WIZARD CAVE	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
NORTH EXIT KEY	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
SILVER KEY	0.2	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
SKELETON KEY	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
SPIRE KEY	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
TOMB KEY	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
VAULT KEY	0.2	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女

## 使用場所

城のふたつの尖塔の扉

?

ミノス島の周囲のゲート

死者の島の入口のゲート

?

死者の殿堂の地下

魔法使いの洞窟

城から魔法の森にぬけるゲート

船長のねぐらの中にあるゲート

死者の殿堂の中

城の東側の尖塔のゲート

ミノス島の地下のゲート

?

## ■ 魔法の装飾品

名称	金額	重さ	A C	魔法抵抗						職業
				火	水	気	地	心	魔	
AMULET of AIR	4500GP	1.0	0	00%	00%	50%	00%	00%	00%	F M P T R A B P V B L S M N
				00%	00%	00%	00%	00%	00%	
AMULET of ICE	10000GP	1.0	0	00%	50%	00%	00%	00%	00%	F M P T R A B P V B L S M N
				00%	00%	00%	00%	00%	00%	
AMULET of LIFE	25000GP	1.0	0	00%	00%	00%	00%	00%	00%	F M P T R A B P V B L S M N
				00%	00%	00%	00%	00%	00%	
AMULET of NIGHT	2500GP	1.0	0	00%	00%	00%	00%	00%	00%	F M P T R A B P V B L S M N
				00%	00%	00%	00%	00%	00%	
AMULET of WINDS	10000GP	1.0	0	00%	00%	50%	00%	00%	00%	F M P T R A B P V B L S M N
				00%	00%	00%	00%	00%	00%	
ANKH of ARNIE	50000GP	1.5	1	00%	00%	00%	00%	00%	50%	F M P T R A B P V B L S M N
				00%	00%	00%	00%	00%	00%	
ANKH of DEATH	25000GP	0.5	1	00%	00%	00%	00%	00%	00%	F M P T R A B P V B L S M N
				00%	00%	00%	00%	00%	00%	
ANKH of LIFE	50000GP	1.5	1	00%	00%	00%	00%	00%	00%	F M P T R A B P V B L S M N
				00%	00%	00%	00%	00%	00%	
ANKH of MIGHT	20000GP	1.5	1	00%	00%	00%	00%	00%	00%	F M P T R A B P V B L S M N
				00%	00%	00%	00%	00%	00%	
ANKH of PHYRE	10000GP	1.5	0	50%	00%	00%	00%	00%	00%	F M P T R A B P V B L S M N
				00%	00%	00%	00%	00%	00%	
ANKH of PURITY	100000GP	1.5	1	00%	00%	00%	00%	00%	00%	F M P T R A B P V B L S M N
				00%	00%	00%	00%	00%	00%	
ANKH of SANCTITY	20000GP	1.5	1	00%	00%	00%	00%	00%	00%	F M P T R A B P V B L S M N
				00%	00%	00%	00%	00%	00%	
ANKH of WONDER	50000GP	1.5	1	00%	00%	00%	00%	00%	00%	F M P T R A B P V B L S M N
				00%	00%	00%	00%	00%	00%	
ANKH of YOUTH	25000GP	1.5	1	00%	00%	00%	00%	00%	00%	F M P T R A B P V B L S M N
				00%	00%	00%	00%	00%	00%	
ANOINTED CLOAK	4000GP	6.0	1	00%	00%	00%	00%	00%	25%	F - P ----- V B L - M -
				00%	00%	00%	00%	00%	00%	
BONE NECKLACE	5000GP	2.5	2	00%	00%	00%	00%	00%	35%	F - P ----- V B -----
				00%	00%	00%	00%	00%	35%	
CAMEO LOCKET	250000GP	0.5	4	00%	00%	00%	00%	00%	100%	F M P T R A B P V B L S M N
				00%	00%	00%	00%	00%	100%	
CAPE of HI-ZEN	40000GP	5.0	3	00%	00%	00%	00%	70%	70%	----- M -
				00%	00%	00%	00%	70%	70%	
CHAIN of DESPAIR	400GP	3.5	-2	00%	00%	00%	00%	00%	00%	F M P T R A B P V B L S M N
				00%	00%	00%	00%	00%	00%	
DIAMOND RING	500000GP	0.2	5	00%	00%	00%	00%	00%	100%	F M P T R A B P V B L S M N
				00%	00%	00%	00%	00%	100%	
DISPLACER CLOAK	200000GP	4.0	4	00%	00%	00%	00%	00%	00%	F M P T R A B P V B L S M N
				00%	00%	00%	00%	00%	00%	
FOREST CAPE	15000GP	6.5	3	00%	30%	30%	00%	00%	00%	----- R -----
				00%	00%	30%	00%	00%	00%	
J.R. 解読指輪	0GP	0.1	0	00%	00%	00%	00%	00%	00%	F M P T R A B P V B L S M N
				00%	00%	00%	00%	00%	00%	
LYNX RING	2000GP	0.1	0	00%	00%	00%	00%	00%	00%	F M P T R A B P V B L S M N
				00%	00%	00%	00%	00%	00%	

種族	性別	魔法	特殊効果	スペシャルパワー
HEDGHFLDFRM	男女	AIR POCKETをPL5で3~9回使用できる	なし	なし
HEDGHFLDFRM	男女	ICEBALLをPL4で3~9回使用できる	なし	なし
HEDGHFLDFRM	男女	RESURRECTIONをPL6で7回使用できる	なし	なし
HEDGHFLDFRM	男女	BLINDING FLASHをPL4で3~12回使用できる	なし	なし
HEDGHFLDFRM	男女	WHIRLWINDをPL4で3~9回使用できる	なし	なし
HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	HP+1 (2回まで)
HEDGHFLDFRM	男女	DEATHをPL5で3~9回使用できる	なし	なし
HEDGHFLDFRM	男女	RESURRECTIONをPL6で5~7回使用できる	なし	HPとスタミナを回復してくれる
HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	STR+1
HEDGHFLDFRM	男女	FIREBALLをPL3で4~6回使用できる	なし	なし
HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	KAR+1
HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	PIE+1
HEDGHFLDFRM	男女	HEAL WOUNDSをPL6で3~9回使用できる	リジェネレーション+1	なし
HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	AGE-1 VIT+1
HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし
HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	VIT+1
HEDGHFLDFRM	男一	なし	リジェネレーション+1	HP+1 (3回まで)
HEDGHFLDFRM	男女	なし	リジェネレーション+1	AGE-1
HEDGHFLDFRM	男女	なし	リジェネレーション-1	なし
HEDGHFLDFRM	一女	なし	リジェネレーション+3	HPとスタミナを完全に回復してくれる (10回まで)
HEDGHFLDFRM	男女	BLINKをPL4で制限なく使用できる	なし	なし
HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし
HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	死者の日詰を読めるようになる
HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	特殊

名称	金額	重さ	A C	魔法抵抗						職業
				火	水	気	地	心	魔	
MIDNIGHT CLOAK	2500GP	5.0	2	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	-----T-----B-----N
MYSTIC'S RING	5000GP	0.1	2	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 25%	-M---A-P-----
PK CRYSTAL	250000GP	1.0	4	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	90% 90%	00% 00%	-----P-----
POL ANKH	100GP	1.5	0	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	FMPTRABPVBLSMN
RING of DEFTNESS	20000GP	0.2	2	00% 00%	00% 00%	00% 00%	50% 00%	00% 00%	00% 00%	FMPTRABPVBLSMN
RING of DELPHI	17760GP	0.5	-4	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	FMPTRABPVBLSMN
RING of MINDS	3500GP	0.1	0	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 50%	00% 00%	-M-----A-----P-----B-----M-----
RING of SPEED	20000GP	0.2	2	00% 00%	00% 00%	00% 00%	50% 00%	00% 00%	00% 00%	FMPTRABPVBLSMN
RING of STARS	100000GP	0.2	4	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	50% 50%	00% 00%	FMPTRABPVBLSMN
SCARAB NECKLACE	50000GP	1.5	2	35% 35%	00% 00%	25% 25%	00% 00%	25% 25%	25% 25%	--P-----B-----
SHADOW CLOAK	400GP	4.5	1	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	-----T-----B-----N
TOADSTONE RING	2400GP	0.1	0	00% 00%	00% 70%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	FMPTRABPVBLSMN
TORA MAEDATE	5000GP	1.5	2	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	25% 00%	-----S-----
ニンニク	250GP	0.1	0	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	FMPTRABPVBLSMN
バラの花輪	50000GP	1.5	3	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	80% 00%	F-----V-----L-----
ヒスイの小像	15000GP	1.0	2	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	20% 20%	00% 00%	-----M-----
マウムームー像	0GP	4.0	0	75% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	FMPTRABPVBLSMN
ルビーの魔よけ	1250GP	0.7	1	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 05%	F-----T-----R-----B-----P-----V-----L-----S-----M-----N-----
眼帯	45GP	0.1	-4	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	FMPTRABPVBLSMN
薬袋	5000GP	0.3	2	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	-----A-----
銀の十字架	500GP	1.0	1	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	20% 00%	--P-----B-----
銀の十字架	0GP	1.0	1	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	20% 00%	--P-----B-----
魔法使いの指輪	0GP	0.5	1	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 10%	-M---A-P-B-----
緑のオウム	1250GP	4.0	0	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 00%	00% 10%	FMPTRABPVBLSMN

種族	性別	魔法	特殊効果	スペシャル パワー
HEDGH-LDFRM	男女	なし	なし	なし
HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし
HEDGHFLDFRM	男女	なし	リジェネレーション+2	INT+1 (4回まで)
HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし
HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	DEX+1
HEDGHFLDFRM	男女	なし	リジェネレーション-5	なし
HEDGHFLDFRM	男女	MAIN DREAD をPL5で 3~7回使用できる	なし	なし
HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	SPD+1
HEDGHFLDFRM	男女	なし	リジェネレーション+1	王の日記を読める ようになる
HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	PIE+1 (3回まで)
HEDGH-LDFRM	男女	なし	なし	なし
HEDGHFLDFRM	男女	CURE POISON をPL6で 4~6回使用できる	なし	なし
HEDGH-LDFRM	男女	なし	なし	VIT+1
HEDGHFLDFRM	男女	なし	VAMPIRE に対して 特殊効果あり	なし
HEDGHFLDFRM	男女	なし	リジェネレーション+1	HPとスタミナ を完全に回復してくれる
HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	HP+1
HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし
HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	INT+1
HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし
HEDGHFLDFRM	男女	HEAL WOUNDS をPL3で 4~10回使用できる	なし	なし
HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし
HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし
HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	なし
HEDGHFLDFRM	男女	なし	なし	PER+1

■ 特殊なアイテム

名称	金額	重さ	職業	種族	性別
LIQUID METAL	0GP	1.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
RUTABEGA	50GP	0.2	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
お香	20GP	0.1	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
かぎ爪	0GP	1.0	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
くさったチーズ	0GP	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
りんご	150GP	0.2	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
アクセサリー	35GP	2.0	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
コルク栓	0GP	0.1	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
ゴムバンド	0GP	20.0	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
ゴム糸	0GP	5.0	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
ゴム紐	0GP	10.0	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
ティンカーベル	0GP	0.3	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
ネバネバ	0GP	0.6	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
ハーブのバテ	1000GP	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
バラの花びら	100GP	0.1	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
メモ入りピン	0GP	0.6	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
ルビーの目玉	0GP	1.0	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
ルビーの目玉	0GP	1.0	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
ロープとかぎ爪	0GP	56.0	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
ワインのピン	0GP	0.4	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
遺灰の壺	0GP	1.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
遺灰の壺	0GP	1.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
遺灰の壺	0GP	1.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
壊れた歯車	0GP	25.0	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女

## 特殊効果／使い方

なし

HELP FOOD を P L 1 で  
1回だけ使える

死者の島で使う場所がある

ロープと合わせるとロープと  
かぎ爪になる

城の地下に使う場所がある

HELP FOOD を P L 3 で  
1回だけ使える

なし

ワインの瓶と合わせると、  
水に沈まなくなる

## 壊れたカタパルトの修理部品

ふたつ合わせるとゴム紐になる

## ふたつ合わせるとゴムバンドになる

魔法の森のどこかで使えば  
FAERIE QUEENを呼べる

飛びまわる宝箱を捕らえる  
ことができる

HELP FOOD を P L 5 で  
1回だけ使える

MAGIC FOODを P L 1 で  
1回だけ使える

コルク栓と合わせれば、  
栓付きピンナメモになる

しゃれこうべのドアを  
開けるためのアイテム

しゃれこうべのドアを  
開けるためのアイテム

城の地下にある裂け目を通すことができる

コルク栓やメモと合わせることができる

カロンに渡す

カロンに渡す

カロンに渡す

スミッティに渡せば直してもらえる

名称	金額	重さ	職業	種族	性別
空の袋	0GP	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
犬のぬいぐるみ	0GP	3.0	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
魂の角笛	0GP	2.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
砂袋	0GP	20.0	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
歯車	0GP	25.0	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
重いロープ	0GP	55.0	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
重い岩	0GP	35.0	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
焼とうもろこし	50GP	0.2	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
針付釣り糸	0GP	0.4	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
水ギセル	0GP	12.0	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
赤いキノコ	250GP	0.2	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
栓付ピン	0GP	0.5	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
栓付ピン+メモ	0GP	0.7	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
栓付ピン+答え	15480GP	0.7	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
釣り糸	0GP	0.3	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
釣り針	0GP	0.1	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
半券	12220GP	0.1	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
魔法のクッキー	1000GP	0.1	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女
メモ	15485GP	0.3	FMPTRABPVBLSMN	HEDGHFLDFRM	男女

## 特殊効果

砂を入れれば、砂袋になる

ル・モンテスが捜している

死者の川の円形の紋章の上で  
使えばカロンを呼べる

ピラミッドの地下で必要になる

壊れているカタパルトの修理部品

かぎ爪と合わせると  
ロープとかぎ爪になる

## カタパルトの弾

HELP FOODを P L 2 で  
1回だけ使える

死者の川で必要になる

いも虫が捜している

MAGIC FOODを P L 2 で  
1回だけ使える

メモと合わせると  
栓付ピン+メモになる

ピンの神託所で使う

引き換え番号が書いてある

釣り針と合わせると  
針付き釣り糸になる

釣り針と合わせると  
針付き釣り糸になる

なし

MAGIC FOODを P L 4 で  
1回だけ使える

ワインの瓶と合わせると、  
メモ入りピンになる

## ■矢と石

名称	金額	重さ	持ち手	攻撃方法	TO HIT	ダメージ	特殊効果
A.P. ARROW	45GP	0.2	—／補 片手	—T-----	+2	1D8+4	なし
BARBED ARROW	25GP	0.3	—／補 片手	-----	0	1D8+4	クリティカル 5%
BONE BREAKER	115GP	0.3	—／補 片手	—T-----	+1	3D3+4	なし
BULLET STONE	1GP	0.5	—／補 片手	--B-----	0	1D4	なし
CUPID ARROW	15GP	0.5	—／補 片手	-----	0	1D4	チャーム 25%
DEVIL STONE	240GP	0.3	—／補 片手	--B-----	+2	4D4	石化10% ノックアウト10%
ELM ARROW	2GP	0.2	—／補 片手	—T-----	0	1D6+2	なし
LIGHTNING BOLT	1250GP	0.4	—／補 片手	—T-----	+2	5D5+5	クリティカル 5%
MYSTIC ARROW	220GP	0.2	—／補 片手	—T-----	+2	4D4+2	バラライズ 15%
PEACEMAKER	2500GP	0.4	—／補 片手	—T-----	+3	6D6+6	クリティカル 20%
QUARREL	3GP	0.2	—／補 片手	—T-----	0	1D4+1	なし
RAZOR STONE	25GP	0.5	—／補 片手	-----	0	2D3+1	なし
RHINE STONE	1GP	0.5	—／補 片手	--B-----	-4	1D1	なし
SERPENT STONE	95GP	0.5	—／補 片手	--B-----	+1	3D3+3	ポイソン 15%
VIPER ARROW	85GP	0.2	—／補 片手	—T-----	+1	1D7+3	ポイソン 25%

# 5

## BANE OF THE COSMIC FORGE

モンスター・データ



## ■ モンスターデータの見方

- ① 名称** モンスターの名前、カッコ内は複数の時の名称
- ② 不確定名** モンスターの正体がわからない時の名称、カッコ内は複数の時の名称
- ③ 種類** そのモンスターが族している種族、職業。
- ④ 出現数** そのモンスターが1グループでどれだけの数、出現するかというデーター。
- ⑤ 経験値** モンスター1体を倒した時にもらえる経験値の量。
- ⑥ 能力値** モンスターの能力値、キャラクターと違いSTR・VIT・DEX・SPDの4種類しかない。
- ⑦ HP** モンスターのヒットポイントの範囲。
- ⑧ 攻撃回数** 1戦闘ラウンドの間に何回攻撃するか。
- ⑨ 命中回数** 1回の攻撃の間に、何回命中判定をするか。
- ⑩ 攻撃方法** 最大3種類までもっている。武器を使い分けるので攻撃方法が違うモンスターがいる。
- ⑪ 武器** その攻撃方法で使用する武器。噛みつく場合など、武器がない場合もある。
- ⑫ ダメージ** その攻撃方法でキャラクターにどれだけのダメージを与えるか。
- ⑬ 特殊効果** その攻撃がダメージを与えることによって、スリープ・バラライズ・ポイソング・石化・ヒットポイントドレイン・スタミナドレン・クリティカル・ノックアウトなどの特殊効果を与える可能性。
- ⑭ 魔法** 覚えている魔法すべての中から、その呪文を唱えてくる可能性。
- ⑮ 呪文を唱える時のパワーランク** 呪文を唱える時の最大パワーレベル。
- ⑯ 魔法を唱える可能性** 攻撃方法を選択する時に、魔法を唱える可能性。
- ⑰ 特殊攻撃／特殊防衛** 特殊攻撃は各種のプレスが含まれる。特殊防衛はブリンクとリジェネレーションの2種類がある。
- ⑱ 特殊攻撃をする可能性** 攻撃方法を選択する時に、プレスを吐く可能性。
- ⑲ 出現する時に呼ぶ可能性のある仲間** 一緒に現れるモンスターと、その確率。
- ⑳ 魔法抵抗** モンスターが持っている魔法に対する抵抗力で、第1抵抗と第2抵抗にわかれる。  
右の表に第1抵抗で遮られる呪文と第2抵抗で遮られる呪文を記した。
- ㉑ AC** 基本のACと各部所のAC。モンスターによっては部所が異なる。
- ㉒ 命中個所** キャラクターが攻撃した場合に、モンスターの身体の何処にどれだけの可能性であったかというデータ。
- ㉓ 攻撃個所** モンスターが攻撃する場合に、キャラクターのどの個所にどれだけの攻撃がくるかというデータ。

## 第1抵抗

火領域	ENERGY BLAST FIREBALL FIRE BOMB LIGHTNING FIRESTORM NUCLEAR BLAST	地領域	BLADE
水領域	CHILLING TOUCH WEAKEN SLOW ICEBALL DEEP FLEEZE	心領域	SLEEP HOLD MONSTER DEATH
氣領域	STINK BOMB WHIRLWIND TOXIC VAPORS NOXIOUS FUMES ASPHYXIATION DEADLY AIR	魔領域	DISPEL UNDEAD LIFE STEAL ASTRAL GATE WORD of DEATH DEATH WISH

## 第2抵抗

火領域	BLINDING FLASH	地領域	ACID SPLASH ITCHING SKIN WEB ACID BOMB
水領域	TERROR PALALYZE	心領域	MENTAL ATTACK PSIONIC BLAST MIND FLAY
氣領域	POISON SILENSE POISN GAS DEADLY POISON	魔領域	MAKE WOUNDS MAGIC MISSILE

①

②

## ACCURSED ONE (ACCURSED ONES)

不確定名 : SPOOKY FIGURE (SPOOKY FIGURES)

種類	③	魔法	⑭
出現数	④		
経験値	⑤	呪文を唱える時の最大パワーランク	⑯
能力値	STR INT VIT DEX	魔法を唱える可能性 特殊攻撃／防衛 特殊攻撃をする可能性	⑯ ⑰ ⑱
H P	⑦	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	⑲
攻撃回数	⑧		
命中回数	⑨	魔法抵抗	火 水 気 地 心 魔
攻撃方法	⑩	A C	⑳
武器	⑪	命中箇所	㉑
ダメージ	⑫	攻撃箇所	㉒
特殊効果	⑬		㉓

## ACCURSED ONE (ACCURSED ONES)

不確定名 : SPOOKY FIGURE (SPOOKY FIGURES)

種類	UNDEAD	魔法	FIRESTORM 10% FIRE BOMB 10% PRISMIC MISSILE 10% ICEBALL 10% DEEP FREEZE 10% TOXIC VAPORS 10% ASPHYXIATION 10% ILLUSION 10% MAGIC MISSILE 10% WARD of DEATH 10%
出現数	1D2		
経験値	75575	呪文を唱える時の最大パワーランク	6
能力値	STR	魔法を唱える可能性	90%
	INT	特殊攻撃／防御	ブリンク
	VIT	特殊攻撃をする可能性	なし
	DEX	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	KNIGHT of DEATH 100%
HP	20D4+124	魔法抵抗	火 65%・65% 水 65%・125% 気 125%・125%
攻撃回数	2回		地 125%・125% 心 125%・125% 魔 85%・35%
命中回数	1回		
攻撃方法	触る		
武器	なし	AC	全身: 0 頭: 0 胸: 0 脚: 0 手: 0 足: 0
ダメージ	4D3	命中個所	頭: 15% 胸: 40% 脚: 30% 手: 10% 足: 5%
特殊効果	麻痺 20% スタミナドレイン 100%	攻撃個所	頭: 15% 胸: 40% 脚: 30% 手: 10% 足: 5%

## ACID SLIME (ACID SLIMES)

不確定名 : SLIME (SLIMES)

種類	INSECT	魔法	なし
出現数	2D2		
経験値	1340	呪文を唱える時の最大パワーランク	0
能力値	STR	魔法を唱える可能性	なし
	INT	特殊攻撃／防御	酸のプレスを吐く リジェネレーション 2ポイント
	VIT	特殊攻撃をする可能性	20%
	DEX	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	ACID SLIME 20% POISON SLIME 30%
HP	3D4+8	魔法抵抗	
攻撃回数	1回		
命中回数	1回		火 0%・125% 水 25%・125% 気 125%・50%
攻撃方法	刺す		地 50%・25% 心 50%・50% 魔 00%・00%
武器	なし	AC	全身: 8 胸: 8
ダメージ	2D3+2	命中個所	胸: 100%
特殊効果	冒毒 35%	攻撃個所	頭: 0% 胸: 10% 脚: 30% 手: 5% 足: 55%

**AMAZULU (AMAZULI)**

不確定名：MATIVE (MATIVES)

種類	FIGHTER	魔法	なし					
出現数	3D2+1							
経験値	1739	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	10	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	12	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	14	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	14						
HP	5D4+20	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						
攻撃回数	1回		AMAZULU 30%					
命中回数	2回	魔法抵抗	火	00%・00%	水	00%・00%	気	00%・00%
攻撃方法	刺す		地	00%・00%	心	20%・00%	魔	00%・00%
武器	SPEAR	AC	全身：6 頭：6 胴：4 脚：5 手：6 足：5					
ダメージ	1D7	命中個所	頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					
特殊効果	なし	攻撃個所	頭：20% 胴：40% 脚：25% 手：10% 足：5%					

**AMAZULU ARCHER (AMAZULU ARCHERS)**

不確定名：MATIVE (MATIVES)

種類	RANGER	魔法	なし					
出現数	2D2+1							
経験値	1176	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	10	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	12	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	14	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	14						
HP	5D4+20	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						
攻撃回数	1回		AMAZULU 35% AMAZULU ARCHER 25%					
命中回数	1回	魔法抵抗	火	00%・00%	水	00%・00%	気	00%・00%
攻撃方法	射る		地	00%・00%	心	35%・00%	魔	00%・00%
武器	ELM ARROW	AC	全身：8 頭：8 胴：6 脚：7 手：8 足：7					
ダメージ	1D6	命中個所	頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					
特殊効果	なし	攻撃個所	頭：20% 胴：45% 脚：30% 手：5% 足：0%					

## AMAZULU QUEEN (1)

不確定名：AMAZULU QUEEN

種類	VALKYRIE	魔法	なし					
出現数	1D1							
経験値	23017	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	12	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	14	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	15	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	15						
HP	8D5+70	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	クワリ/クボナ 100%					
攻撃回数	3回		火	125%・50%	水	50%・125%	気	75%・85%
命中回数	3回	魔法抵抗	地	35%・35%	心	125%・125%	魔	85%・65%
攻撃方法	使う							
武器	SPEAR of DEATH	AC	全身：4 頭：3 胴：1 脚：3 手：3 足：3					
ダメージ	1D5+4	命中個所	頭：10% 胴：65% 脚：10% 手：10% 足：5%					
特殊効果	冒毒 90%・致命傷 5%	攻撃個所	頭：20% 胴：40% 脚：25% 手：10% 足：5%					

## AMAZULU QUEEN (2)

不確定名：AMAZULU QUEEN

種類	VALKYRIE	魔法	なし					
出現数	1D1							
経験値	23017	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	12	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	14	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	15	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	15						
HP	8D5+70	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	AMAZULU 100% AMAZULU ARCHER 50%					
攻撃回数	3回		火	125%・50%	水	50%・125%	気	75%・85%
命中回数	3回	魔法抵抗	地	35%・35%	心	125%・125%	魔	85%・65%
攻撃方法	使う							
武器	SPEAR of DEATH	AC	全身：4 頭：3 胴：1 脚：3 手：3 足：3					
ダメージ	1D5+4	命中個所	頭：10% 胴：65% 脚：10% 手：10% 足：5%					
特殊効果	冒毒 90%・致命傷 5%	攻撃個所	頭：20% 胴：40% 脚：25% 手：10% 足：5%					

## AMAZULU ZOMBIE (AMAZULU ZOMBIES)

不確定名：ROTTING CORPSE (ROTTING CORPSES)

種類	UNDEAD	魔法							
出現数	2D3		なし						
経験値	3244	呪文を唱える時の最大パワーランク	0						
能力値	STR INT VIT DEX	14 8 12 12	魔法を唱える可能性 特殊攻撃／防衛 特殊攻撃をする可能性	魔法を唱える可能性	なし				
				特殊攻撃／防衛	臭い気体を噴出する				
				特殊攻撃をする可能性	35%				
	HP	5D5+16		出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	AMAZULU ZOMBIE 35%				
攻撃回数	1回		魔法抵抗	火 地	15%・35% 25%・25%	水 心	35%・25% 75%・75%	気 魔	50%・50% 35%・15%
命中回数	2回								
攻撃方法	触る・噛む		命中個所	頭：15% 脊：40% 腹：30% 手：10% 足：5%					
武器	素手・素手	AC		全身：8 頭：7 脊：7 腹：7 手：7 足：7					
ダメージ	1D4・1D4		攻撃個所	頭：15% 脊：40% 腹：30% 手：10% 足：5%					
特殊効果	なし・麻痺 45%								

## AMEN-TUT-BUTT

不確定名：AMEN-TUT-BUTT

種類	UNDEAD	魔法	FIRESTORM 30% FIRE BOMB 30% FIREBALL 40%						
出現数	1D1								
経験値	33138	呪文を唱える時の最大パワーランク	6						
能力値	STR INT VIT DEX	14 17 14 12	魔法抵抗	魔法を唱える可能性	85%				
				特殊攻撃／防衛	なし				
				特殊攻撃をする可能性	なし				
	HP	10D3+70		出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	PHARAO of PHYRE 100%				
攻撃回数	2回		魔法抵抗	火 地	35%・50% 20%・20%	水 心	35%・125% 125%・75%	気 魔	125%・50% 125%・50%
命中回数	2回								
攻撃方法	武器を使う		命中個所	頭：15% 脊：40% 腹：30% 手：10% 足：5%					
武器	CUTULASS	AC		全身：6 頭：4 脊：3 腹：3 手：4 足：3					
ダメージ	1D5+4		攻撃個所	頭：15% 脊：40% 腹：30% 手：10% 足：5%					
特殊効果	冒毒 25%								

## ASSASSIN (ASSASSINS)

不確定名：NINJA (NINJAS)

種類	NINJA	魔法	なし					
出現数	2D1		0					
経験値	28238	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	12	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	12	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	20	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	18	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	NINJA 10%				
HP	13D3+52	魔法抵抗	火	35%・65%	水	35%・95%	氣	65%・65%
攻撃回数	2回		地	45%・65%	心	95%・85%	魔	55%・35%
命中回数	3回	AC	全身：0 頭：-2 胸：-2 脚：-2 手：-2 足：-2					
攻撃方法	殴りかかる・蹴りかかる・投げる		頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					
武器	なし・なし・SHIKEN SHURI	命中個所	頭：20% 胸：30% 脚：20% 手：15% 足：15%					
ダメージ	2D4+6・2D6+8・1D7+5		頭：20% 胸：30% 脚：20% 手：15% 足：15%					
特殊効果	冒毒95%・冒毒95%・冒毒95% 致命傷95%・ノックアウト15%	攻撃個所						

## BANSHEE (BANSHEES)

不確定名：GHOST (GHOSTS)

種類	UNDEAD	魔法	なし					
出現数	1D3+2		0					
経験値	9000	呪文を唱える時の最大パワーランク	泣く・ブリンク					
能力値	STR	9	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	9	特殊攻撃／防御	泣く・ブリンク				
	VIT	12	特殊攻撃をする可能性	80%				
	DEX	12	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし				
HP	8D4+32	魔法抵抗	火	65%・65%	水	65%・125%	氣	125%・125%
攻撃回数	2回		地	125%・125%	心	125%・125%	魔	35%・125%
命中回数	2回	AC	全身：0 頭：0 胸：0 脚：0 手：0 足：0					
攻撃方法	触る		頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					
武器	なし	命中個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					
ダメージ	2D2		頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					
特殊効果	麻痺50%・スタミナ/ドレイン50%・なし	攻撃個所						

**BAT (BATS)**

不確定名：BAT (BATS)

種類	BEAST	魔法					
出現数	1D3+1	呪文を唱える時の最大パワーランク	なし				
経験値	99		0				
能力値	STR	4	魔法を唱える可能性	なし			
	INT	4	特殊攻撃／防衛	なし			
	VIT	17	特殊攻撃をする可能性	なし			
	DEX	16		なし			
HP	1D3	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	BAT 50% RAT 50%				
攻撃回数	1回		魔法抵抗	火 00%-00%	水 00%-00%	気 00%-00%	
命中回数	1回			地 00%-00%	心 00%-00%	魔 00%-00%	
攻撃方法	噛みつく		AC	全身：7 頭：10 翼：10 胴：10			
武器	なし			頭：10% 翼：50% 胴：40%			
ダメージ	1D3	命中個所	攻撃個所	頭：40% 胴：40% 脚：5% 手：15% 足：0%			
特殊効果	なし	攻撃個所					

**BLACK KNIGHT**

不確定名：BLACK KNIGHT

種類	LORD	魔法	LIFE STEAL 20% MAKE WOUNDS 20% DEATH 20% CHARM 20% BLADES 20%				
出現数	1D1	呪文を唱える時の最大パワーランク					
経験値	51481		6				
能力値	STR	15	魔法を唱える可能性	20%			
	INT	12	特殊攻撃／防衛	ブリンク			
	VIT	12	特殊攻撃をする可能性	なし			
	DEX	10					
HP	18D1+162	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	DARK CRUSADER 100%				
攻撃回数	2回		魔法抵抗	火 75%-00%	水 85%-50%	気 90%-35%	
命中回数	2回			地 85%-85%	心 95%-90%	魔 125%-50%	
攻撃方法	武器を使う		AC	全身：10 頭：-6 胴：-6 脚：-6 手：-4 足：-4			
武器	THE AVENGER			頭：15% 胴：40% 脚：25% 手：15% 足：5%			
ダメージ	3D8+4	命中個所	攻撃個所	頭：15% 胴：40% 脚：25% 手：15% 足：5%			
特殊効果	致命傷 5%	攻撃個所					

## BRIGAND (BRIGANDS)

不確定名: ROGUE (ROGUES)

種類	THIEF	魔法	なし			
出現数	1D2+1					
経験値	710	呪文を唱える時の最大パワーランク	0			
能力値	STR	15	魔法を唱える可能性	なし		
	INT	11	特殊攻撃／防御	なし		
	VIT	13	特殊攻撃をする可能性	なし		
	DEX	12		なし		
HP	3D4+6	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	LOGUE LEADER 35% SCALLYWAG 50%			
攻撃回数	1回		火	00% - 00%	水	00% - 00%
命中回数	1回	魔法抵抗	氣	00% - 00%	地	00% - 00%
攻撃方法	武器を使う・投げる		心	20% - 00%	魔	00% - 00%
武器	CUTLASS・DIRK	AC	全身: 6 頭: 8 胴: 4 脚: 5 手: 8 足: 4			
ダメージ	1D6+1・1D4	命中個所	頭: 15% 胴: 40% 脚: 25% 手: 15% 足: 5%			
特殊効果	なし・なし	攻撃個所	頭: 15% 胴: 40% 脚: 25% 手: 15% 足: 5%			

## BRIGERD WOLTAN

不確定名: BRIGERD WOLTAN

種類	VALKYRIE	魔法	LIGHTNING 100%						
出現数	1D1								
経験値	40538	呪文を唱える時の最大パワーランク	6						
能力値	STR	19	魔法を唱える可能性	20%					
	INT	15	特殊攻撃／防御	なし					
	VIT	20	特殊攻撃をする可能性	なし					
	DEX	18		なし					
HP	18D1+148	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	VALKYRIE 100%						
攻撃回数	2回								
命中回数	1回	魔法抵抗	火	50% - 50%	水	65% - 95%			
攻撃方法	武器を使う		地	00% - 00%	心	125% - 90%			
武器	MAENAD'S LANCE	AC	魔	00% - 50%	魔	125% - 50%			
ダメージ	2D12	命中個所	全身: 8 頭: 2 胴: -2 脚: -2 手: -4 足: -4						
特殊効果	致命傷 10%	攻撃個所	頭: 15% 胴: 40% 脚: 25% 手: 15% 足: 5%						

**BULLI'S GHOST**

不確定名：BULLI'S GHOST

種類	UNDEAD	魔法	TERROR 10% WEAKEN 10% SLOW 10%
出現数	1D1		ICEBALL 10% PARALYZE 10% DEEP FREEZE 10% WHIRLWIND 20% HOLD MONSTER 10%
経験値	17882	呪文を唱える時の最大パワーランク	6
能力値	STR INT VIT DEX	魔法を唱える可能性	65%
	12 8 12 12	特殊攻撃／防衛	泣く・ブリンク
		特殊攻撃をする可能性	35%
HP	11D4+44	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	ZOMBIE GUARD 100%
攻撃回数	2回		
命中回数	2回	魔法抵抗	火 65%・65% 水 65%・125% 気 125%・125%
攻撃方法	触る		地 125%・125% 心 100%・100% 魔 75%・25%
武器	素手	AC	全身：0 頭：0 胸：0 脚：0 手：0 足：0
ダメージ	1D1+1	命中個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%
特殊効果	麻痺 50%・スタミナドレイン 50%	攻撃個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%

**BUSHWACKER (BUSHWACKERS)**

不確定名：ROGUE (ROGUES)

種類	THIEF	魔法	なし			
出現数	1D3					
経験値	392	呪文を唱える時の最大パワーランク	0			
能力値	STR INT VIT DEX	魔法を唱える可能性	なし			
	11 10 14 12	特殊攻撃／防衛	なし			
		特殊攻撃をする可能性	なし			
HP	2D3+3	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	ROUGE 25% BUSHWACKER 25%			
攻撃回数	1回					
命中回数	1回	魔法抵抗	火 00%・00%	水 00%・00%	気 00%・00%	
攻撃方法	武器を使う・投げる		地 00%・00%	心 00%・00%	魔 00%・00%	
武器	CUTLASS・DIRK	AC	全身：7 頭：6 胸：3 脚：4 手：6 足：3			
ダメージ	1D6・1D4	命中個所	頭：15% 胸：40% 脚：25% 手：15% 足：5%			
特殊効果	なし・なし	攻撃個所	頭：15% 胸：40% 脚：25% 手：15% 足：5%			

## CHUNIN

不確定名:NINJA

種類	NINJA	魔法	なし					
出現数	1D2							
経験値	39814	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	12	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	12	特殊攻撃／防衛	なし				
	VIT	18	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	18	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	ASSASSIN 15% NINJA 100%				
HP	18D3+72	魔法抵抗	火	35%・65%	水	35%・95%	気	65%・65%
攻撃回数	3回		地	45%・65%	心	95%・85%	魔	55%・35%
命中回数	2回	AC	全身:0 頭:-5 胸:-5 脚:-5 手:-5 足:-5					
攻撃方法	殴りかかる・蹴りかかる・投げる	命中個所	頭:15% 胸:40% 脚:30% 手:10% 足:5%					
武器	素手・なし・SHIKEN SHURI	攻撃個所	頭:20% 胸:30% 脚:20% 手:15% 足:15%					
ダメージ	2D8+2・2D8+6・1D7+5							
特殊効果	致命傷 10%・ノックアウト 35%・なし							

## COLD SLIME(COLD SLIMES)

不確定名:SLIME (SLIMES)

種類	INSECT	魔法	なし					
出現数	1D2							
経験値	4498	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	4	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	4	特殊攻撃／防衛	アイスのプレスを吐く				
	VIT	4	特殊攻撃をする可能性	45%				
	DEX	6	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	COLD SLIME 10%				
HP	5D4+20	魔法抵抗	火	00%・125%	水	25%・125%	気	125%・50%
攻撃回数	1回		地	50%・25%	心	50%・50%	魔	00%・00%
命中回数	1回	AC	全身:8 胸:5					
攻撃方法	刺す	命中個所	胸:100%					
武器	なし	攻撃個所	頭:0% 胸:10% 脚:30% 手:5% 足:55%					
ダメージ	3D4+12							
特殊効果	麻痺 65%							

**CREEPING VINE (CREEPING VINES)**

不確定名: VINE (VINES)

種類	PLANT	魔法	なし			
出現数	2D3					
経験値	59	呪文を唱える時の最大パワーランク	0			
能力値	STR	8	魔法を唱える可能性	なし		
	INT	2	特殊攻撃／防御	なし		
	VIT	10	特殊攻撃をする可能性	なし		
	DEX	10		なし		
HP	1D3	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	CREEPING VINE 25%			
攻撃回数	1回		火	00%・00%	水	00%・00%
命中回数	1回	魔法抵抗	地	00%・00%	心	00%・00%
攻撃方法	鞭打つ		魔	00%・00%		
武器	なし	AC	全身: 12 さや: 12 つる: 12 根: 12 触手: 12 幹: 12			
ダメージ	1D3	命中個所	さや: 10% つる: 70% 根: 20%			
特殊効果	なし	攻撃個所	頭: 5% 胴: 20% 脚: 50% 手: 10% 足: 15%			

**DAISHO MASTER (DAISHO MASTERS)**

不確定名: SAMURAI

種類	SAMURAI	魔法	FIREBALL 40% LIGHTNING 10% ICEBALL 30% ARMORMELT 20%			
出現数	1D3					
経験値	23320	呪文を唱える時の最大パワーランク	6			
能力値	STR	15	魔法を唱える可能性	25%		
	INT	14	特殊攻撃／防御	なし		
	VIT	18	特殊攻撃をする可能性	なし		
	DEX	18		なし		
HP	14D4+70	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	SAMURAI 50%			
攻撃回数	2回		火	35%・85%	水	35%・95%
命中回数	2回	魔法抵抗	地	35%・35%	心	95%・75%
攻撃方法	武器を使う		魔	50%・50%		
武器	NO-DACHI	AC	全身: 2 頭: 0 胴: -2 脚: -2 手: 0 足: -1			
ダメージ	2D7	命中個所	頭: 15% 胴: 40% 脚: 25% 手: 15% 足: 5%			
特殊効果	致命傷 2%	攻撃個所	頭: 15% 胴: 40% 脚: 25% 手: 15% 足: 5%			

## DARK CRUSADER (DARK CRUSADERS) 1

不確定名:DARK CRUSADER (DARK CRUSADERS)

種類	LORD	魔法	HEAL WOUNDS 30% SILENCE 40%					
出現数	5D1		BLESS 30%					
経験値	6698	呪文を唱える時の最大パワーランク	6					
能力値	STR	15	魔法を唱える可能性	20%				
	INT	12	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	14	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	10	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	KNIGHT of DEATH 100%				
HP	8D4+50	魔法抵抗	火	35%・00%	水	35%・00%	気	50%・00%
攻撃回数	1回		地	50%・50%	心	50%・00%	魔	50%・25%
命中回数	2回	AC	全身	7	頭	1	胴	-1
攻撃方法	武器を使う		脚	-1	手	1	足	0
武器	BLACKBLADE	命中個所	頭	15%	胴	40%	脚	25%
ダメージ	1D8+4		手	15%	足	5%		
特殊効果	冒毒 25%	攻撃個所	頭	15%	胴	40%	脚	25%
			手	15%	足	5%		

## DARK CRUSADER (DARK CRUSADERS) 2

不確定名:DARK CRUSADER (DARK CRUSADERS)

種類	LORD	魔法	HEAL WOUNDS 30% SILENCE 40%					
出現数	5D1		BLESS 30%					
経験値	8486	呪文を唱える時の最大パワーランク	6					
能力値	STR	15	魔法を唱える可能性	30%				
	INT	12	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	14	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	10	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	DARK CRUSADER 45% GUARIAN of RAMM 50%				
HP	10D4+60	魔法抵抗	火	35%・00%	水	35%・50%	気	50%・00%
攻撃回数	1回		地	50%・50%	心	50%・00%	魔	50%・25%
命中回数	2回	AC	全身	7	頭	1	胴	-1
攻撃方法	武器を使う		脚	-1	手	1	足	0
武器	BLACKBLADE	命中個所	頭	15%	胴	40%	脚	25%
ダメージ	1D8+4		手	15%	足	5%		
特殊効果	冒毒 25%	攻撃個所	頭	15%	胴	40%	脚	25%
			手	15%	足	5%		

**DEFENDER (DEFENDERS)**

不確定名：KNIGHT (KNIGHTS)

種類	LORD	魔法	HEAL WOUNDS 30% SILENCE 40% BLESS 30%					
出現数	1D2+1							
経験値	33330	呪文を唱える時の最大パワーランク	6					
能力値	STR	15	魔法を唱える可能性	20%				
	INT	12	特殊攻撃／防御	ブリンク				
	VIT	14	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	10	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	DARK CRUSADER 100%				
HP	18D5+90	魔法抵抗	火	35%・00%	水	35%・50%	氣	50%・00%
攻撃回数	2回		地	50%・50%	心	50%・00%	魔	50%・35%
命中回数	3回	A C	全身：10 頭：0 胴：-2 脚：-2 手：0 足：0					
攻撃方法	武器を使う	命中個所	頭：15% 胴：40% 脚：25% 手：15% 足：5%					
武器	BLADE CUISINART	攻撃個所	頭：15% 胴：40% 脚：25% 手：15% 足：5%					
ダメージ	4D4+2							
特殊効果	致命傷 2%							

**DEMONIC HELLCAT**

不確定名：DEMONIC HELLCAT

種類	DEMON	魔法	なし					
出現数	1D1							
経験値	21485	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	20	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	12	特殊攻撃／防御	ファイバーのプレスを吐く・リジェネレーション +2				
	VIT	20	特殊攻撃をする可能性	50%				
	DEX	20	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし				
HP	6D5+48	魔法抵抗	火	65%・125%	水	65%・125%	氣	125%・65%
攻撃回数	3回		地	125%・65%	心	125%・125%	魔	125%・50%
命中回数	2回	A C	全身：3 頭：0 胴：0 脚：2 足：2 尻尾：2					
攻撃方法	引っ搔く・噛みつく	命中個所	頭：15% 胴：50% 脚：25% 足：5% 尻尾：5%					
武器	素手・なし	攻撃個所	頭：20% 胴：40% 脚：35% 手：5% 足：0%					
ダメージ	2D4+4・2D5+5							
特殊効果	なし・致命傷 5%							

## DISKO ZOMBIE

不確定名：DISKO ZOMBIE

種類	UNDEAD	魔法	なし						
出現数	1D1								
経験値	19884	呪文を唱える時の最大パワーランク	0						
能力値	STR	14	魔法を唱える可能性	なし					
	INT	8	特殊攻撃／防御	臭い気体を噴出する					
	VIT	12	特殊攻撃をする可能性	35%					
	DEX	12	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	ZOMBIE GURD 100%					
HP	12D5+140		魔法抵抗	火	25%・35%	水	50%・50%	氣	75%・75%
攻撃回数	2回			地	25%・10%	心	125%・35%	魔	95%・25%
命中回数	2回		A C	全身：4 頭：2 胸：2 脚：2 手：2 足：2					
攻撃方法	触る・噛む			頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					
武器	素手・素手		命中個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					
ダメージ	1D8・2D4								
特殊効果	麻痺 65%・麻痺 45%	攻撃個所							

## DRAGONFLY (DRAGONFLIES)

不確定名：FLYING INSECT (FLYING INSECTS)

種類	INSECT	魔法	なし						
出現数	1D3+2								
経験値	2200	呪文を唱える時の最大パワーランク	0						
能力値	STR	8	魔法を唱える可能性	なし					
	INT	10	特殊攻撃／防御	酸のブレスを吐く					
	VIT	10	特殊攻撃をする可能性	25%					
	DEX	16	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	DRAGONFLY 25%					
HP	4D4+20		魔法抵抗	火	00%・00%	水	00%・00%	氣	00%・00%
攻撃回数	1回			地	00%・00%	心	00%・00%	魔	00%・00%
命中回数	1回		A C	全身：4 頭：3 翼：4 胸：3 尻尾：2					
攻撃方法	刺す			頭：10% 翼：25% 胸：40% 尻尾：25%					
武器	なし		命中個所	頭：30% 胸：35% 脚：20% 手：10% 足：5%					
ダメージ	3D4								
特殊効果	なし	攻撃個所							

**DROW ELF (DROW ELVES)**

不確定名：ARCHER (ARCHERS)

種類	RENGER	魔法	ITCHING SKIN 10% ACID SPLAS 10% SLEEP 10% HEAL WOUNDS 10% DEADLY POISON 10% STINK BOMB 10% CREATE LIFE 10% BLINDING FLASH 10% POISON GAS 10% POISON 10%						
出現数	1D3+3								
経験値	11483	呪文を唱える時の最大パワーランク						6	
能力値	STR	12	魔法を唱える可能性	40%					
	INT	18	特殊攻撃／防衛	なし					
	VIT	16							
	DEX	16	特殊攻撃をする可能性	なし					
HP	9D4+40	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	DROW ELF 25% YUAN-TI 35%						
攻撃回数	2回		魔法抵抗	火	25%・25%	水	25%・125%	気	35%・35%
命中回数	1回			地	25%・25%	心	75%・75%	魔	75%・25%
攻撃方法	射る・射る	命中個所	AC	全身：4 頭：3 胸：1 脚：1 手：3 足：2					
武器	A.P ARROW・MYSTIC ARROW		頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%						
ダメージ	1D8+4・4D4+2	攻撃個所	頭：15% 胸：45% 脚：25% 手：10% 足：5%						
特殊効果	なし・麻痺 15%								

**DUNGEON LEECH (DUNGEON LEECHES)**

不確定名：HUGE WYRM (HUGE WYRMS)

種類	INSECT	魔法	なし						
出現数	2D3								
経験値	352	呪文を唱える時の最大パワーランク	0						
能力値	STR	16	魔法を唱える可能性	なし					
	INT	8	特殊攻撃／防衛	なし					
	VIT	8							
	DEX	12	特殊攻撃をする可能性	なし					
HP	2D4+4	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	DUNGEON LEECH 75%						
攻撃回数	1回		魔法抵抗	火	00%・00%	水	00%・25%	気	00%・00%
命中回数	1回			地	00%・00%	心	50%・00%	魔	00%・00%
攻撃方法	噛みつく	命中個所	AC	全身：7 頭：7 胸：7 尻尾：7					
武器	なし		頭：15% 胸：80% 尻尾：5%						
ダメージ	1D5+1	攻撃個所	頭：30% 胸：25% 脚：25% 手：15% 足：5%						
特殊効果	なし								



## EILA'S GHOST

不確定名：EILA'S GHOST

種類	UNDEAD	魔法	BLINDING FLASH 20% FIREBALL 40%					
出現数	1D1		PRISMIC MISSILE 30% MAGIC MISSILE 10%					
経験値	19120	呪文を唱える時の最大パワーランク	6					
能力値	STR	9	魔法を唱える可能性	65%				
	INT	9	特殊攻撃／防衛	泣く				
	VIT	12	特殊攻撃をする可能性	35%				
	DEX	12						
HP	11D4+44	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						
攻撃回数	2回		ZOMBIE GURD 100%					
命中回数	2回	魔法抵抗	火	65%・65%	水	65%・125%	氣	125%・125%
攻撃方法	触る		地	125%・125%	心	100%・100%	魔	75%・25%
武器	なし	AC	全身：0 頭：0 胸：0 脚：0 手：0 足：0					
ダメージ	1D1+1	命中個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					
特殊効果	麻痺 50%・スタミナドレイン 90%	攻撃個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					

## FAERIE QUEEN

不確定名：FAERIE QUEEN

種類	ENCHANTED	魔法	ANTI-MAGIC 20% DEEP FREEZE 30%					
出現数	1D1		CREATE LIFE 10% ICEBALL 40%					
経験値	91860	呪文を唱える時の最大パワーランク	6					
能力値	STR	8	魔法を唱える可能性	50%				
	INT	20	特殊攻撃／防衛	リジェネレーション +4				
	VIT	20	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	22						
HP	22D2+44	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						
攻撃回数	4回		FAERIE SYLPH 100%					
命中回数	4回	魔法抵抗	火	85%・85%	水	85%・125%	氣	125%・85%
攻撃方法	武器を使う・触る		地	75%・65%	心	125%・125%	魔	125%・75%
武器	ROD of SPRITES・素手	AC	全身：-6 頭：-6 翼：-6 胸：-6 脚：-6 手：-6 足：-6					
ダメージ	4D4・2D4	命中個所	頭：10% 翼：20% 胸：30% 脚：20% 手：10% 足：10%					
特殊効果	石化 50%・麻痺 25%	攻撃個所	頭：50% 胸：10% 脚：10% 手：20% 足：10%					

## FAERIE SYLPH (FAERIE SYLPHS)

不確定名：FAERIE (FAERIE)

種類	ENCHANTED	魔法	HEAL WOUNDS 20% BLINDING FLASH 10%
出現数	1D1+8		BLESS 20% CREATE LIFE 10% CHARM 20%
経験値	30997	呪文を唱える時の最大パワーランク	HOLD MONSTER 10% SILENCE 10%
能力値	STR INT VIT DEX	魔法を唱える可能性	6
	8 18 18 20	特殊攻撃／防御	50%
		特殊攻撃をする可能性	リジェネレーション +2・ブリンク
			なし
HP	16D2+32	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	
攻撃回数	4回		FAERIE SYLPH 50%
命中回数	3回	魔法抵抗	火 50%・50% 水 50%・125% 気 125%・50%
攻撃方法	触る		地 50%・50% 心 125%・125% 魔 125%・50%
武器	なし	AC	全身：-4 頭：-4 翼：-4 胴：-4 脚：-4 手：-4 足：-4
ダメージ	2D4	命中個所	頭：10% 翼：20% 胴：30% 脚：20% 手：10% 足：10%
特殊効果	麻痺 15%	攻撃個所	頭：50% 胴：10% 脚：10% 手：20% 足：10%

## FAT RAT (FAT RATS)

不確定名：FAT RAT (FAT RATS)

種類	BEAST	魔法	なし
出現数	1D1		
経験値	6144	呪文を唱える時の最大パワーランク	0
能力値	STR INT VIT DEX	魔法を唱える可能性	なし
	9 8 17 17	特殊攻撃／防御	なし
		特殊攻撃をする可能性	なし
HP	8D4+30	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	
攻撃回数	2回		KILLER RAT 100%
命中回数	2回	魔法抵抗	
攻撃方法	噛みつく・引っ搔く		火 00%・00% 水 00%・75% 気 00%・00%
武器	なし・素手	AC	地 00%・00% 心 75%・50% 魔 50%・00%
ダメージ	2D6+2・2D5	命中個所	全身：2 頭：2 胴：2 脚：2 尻尾：2
特殊効果	なし・なし	攻撃個所	頭：15% 胴：60% 脚：10% 尻尾：15%

## FLOATER (FLOATERS)

不確定名：CLOUD (CLOUDS)

種類	INSECT	魔法	PRISMIC MISSILE 10% LIGHTNING 10% FIREBALL 20% BLINDING FLASH 10% ENERGY BLAST 10% PARALYZE 10% TERROR 10% WEAKEN 10% SLOW 10%						
出現数	1D2								
経験値	5908	呪文を唱える時の最大パワーランク	6						
能力値	STR INT VIT DEX	3 19 5 5	魔法を唱える可能性	75%					
			特殊攻撃／防衛	毒のフレスを吐く・リジェネレーション +4					
			特殊攻撃をする可能性	50%					
HP	6D2+6	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間		JELLY CLOUD 30% GELATIN VAPOR 20%					
攻撃回数	1回			火	125%・125%	水	125%・125%	気	125%・125%
命中回数	1回			地	125%・125%	心	125%・125%	魔	125%・125%
攻撃方法	刺す								
武器	なし	AC	全身：12 頭：12 胸：2 尻尾：12						
ダメージ	1D5	命中個所	頭：15% 胸：60% 尻尾：25%						
特殊効果	冒毒 25%	攻撃個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%						

## FORAGER (FORAGERS)

不確定名：GIANT ANT (GIANT ANTS)

種類	INSECT	魔法	なし						
出現数	1D4								
経験値	4654	呪文を唱える時の最大パワーランク	0						
能力値	STR INT VIT DEX	9 8 17 16	魔法を唱える可能性	なし					
			特殊攻撃／防衛	なし					
			特殊攻撃をする可能性	なし					
HP	5D6+14	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間		Giant ANT 20%					
攻撃回数	2回								
命中回数	2回			火	00%・125%	水	00%・00%	気	125%・00%
攻撃方法	噛みつく・刺す・噛みつく			地	00%・00%	心	50%・00%	魔	00%・00%
武器	なし・なし・なし	AC	全身：3 頭：0 胸：0 脚：2 足：-2						
ダメージ	2D4+2・1D8+8・2D4+2	命中個所	頭：25% 胸：40% 脚：15% 足：20%						
特殊効果	なし・冒毒 50%・なし	攻撃個所	頭：10% 胸：40% 脚：35% 手：10% 足：5%						

## FRYTZ GRYNS

不確定名：FRYTZ GRYNS

種類	GIANT	魔法	なし					
出現数	1D1							
経験値	20222	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	25	魔法を唱える可能性					
	INT	6	特殊攻撃／防御					
	VIT	10	特殊攻撃をする可能性					
	DEX	8						
H P	12D6+185	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	KLAUS GRYNS 100%					
攻撃回数	1回		火	35%・35%	水	75%・95%	気	35%・35%
命中回数	1回	魔法抵抗	地	25%・35%	心	95%・95%	魔	95%・40%
攻撃方法	武器を使う・投げる・投げる							
武器	GIANT SLEDGE・BOULDER・BOULDER	A C	全身：6 頭：2 胴：2 脚：0 手：2 足：-1					
ダメージ	3D6・4D5+10・4D5+10	命中個所	頭：5% 胴：25% 脚：35% 手：10% 足：25%					
特殊効果	ノックアウト10%・ノックアウト20%・ノックアウト20%	攻撃個所	頭：20% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：0%					

## FUMING VINE (FUMING VINES)

不確定名：VINE (VINES)

種類	PLANT	魔法	なし						
出現数	2D2								
経験値	300	呪文を唱える時の最大パワーランク	0						
能力値	STR	9	魔法を唱える可能性						
	INT	5	特殊攻撃／防御	白い霧を放射する					
	VIT	12	特殊攻撃をする可能性	30%					
	DEX	12							
H P	1D3+1	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	CREEPING VINE 50% FUMING VINE 25%						
攻撃回数	1回		火	00%・125%	水	00%・00%	気	25%・25%	
命中回数	1回	魔法抵抗	地	00%・50%	心	25%・25%	魔	25%・10%	
攻撃方法	鞭打つ								
武器	なし	A C	全身：9 さや：9 つる：9 根：9						
ダメージ	1D3	命中個所	さや：10% つる：70% 根：20%						
特殊効果	なし	攻撃個所	頭：5% 胴：20% 脚：50% 手：10% 足：15%						

## GELATIN VAPOR (GELATIN VAPORS)

不確定名: CLOUD (CLOUDS)

種類	INSECT	魔法	なし					
出現数	1D4							
経験値	1137	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	8	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	12	特殊攻撃／防御	リジェネレーション +2				
	VIT	10	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	8						
HP	5D3+5	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	JELLY CLOUD 35% GELATIN VAPOR 25%					
攻撃回数	1回	魔法抵抗	火	00%-125%	水	00%-50%		
命中回数	1回		地	00%-00%	心	50%-00%		
攻撃方法	刺す	AC	魔	00%-00%				
武器	なし		全身: 8 頭: 8 胴: 8 尻尾: 8					
ダメージ	2D5	命中個所	頭: 15% 胴: 60% 尻尾: 25%					
特殊効果	麻痺 15%/冒毒 35%	攻撃個所	頭: 15% 胴: 40% 脚: 30% 手: 10% 足: 5%					

## GHOSTLY SHE-HAG

不確定名: GHOSTLY SHE-HAG

種類	UNDEAD	魔法	TERROR 10% WEAKEN 10% FIREBALL 10% PRISMIC MISSILE 10% LIGHTNING 10% SILENCE 10% HOLD MONSTERS 10% MAKE WOUNDS 10% REMOVE CURSE 10% ASPHYXIATION 10%						
出現数	1D1								
経験値	24277	呪文を唱える時の最大パワーランク	6						
能力値	STR	9	魔法を唱える可能性	65%					
	INT	9	特殊攻撃／防御	泣く・プリンク					
	VIT	12	特殊攻撃をする可能性	35%					
	DEX	12							
HP	11D4+44	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし						
攻撃回数	2回	魔法抵抗	火	65%-25%	水	65%-125%			
命中回数	2回		地	125%-125%	心	125%-125%			
攻撃方法	触る	AC	魔	75%-25%					
武器	素手		全身: 0 頭: 0 胴: 0 脚: 0 手: 0 足: 0						
ダメージ	1D1+1	命中個所	頭: 15% 胴: 40% 脚: 30% 手: 10% 足: 5%						
特殊効果	麻痺 50%	攻撃個所	頭: 15% 胴: 40% 脚: 30% 手: 10% 足: 5%						

**GIANT ANT (GIANT ANTS)**

不確定名：GIANT ANT (GIANT ANTS)

種類	INSECT	魔法	なし					
出現数	3D3		なし					
経験値	1849	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
STR	9	魔法を唱える可能性	なし					
INT	8	特殊攻撃／防御	なし					
VIT	17	特殊攻撃をする可能性	なし					
DEX	16							
HP	3D6+8	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	GIANT ANT 25%					
攻撃回数	1回							
命中回数	2回	魔法抵抗	火	00%・125%	水	00%・00%	気	125%・00%
攻撃方法	噛みつく・刺す・噛みつく		地	00%・00%	心	25%・00%	魔	00%・00%
武器	なし・なし・なし	AC	全身：5 頭：2 胴：2 脚：5 足：4					
ダメージ	2D4・1D8+8・2D4	命中個所	頭：25% 胴：40% 脚：15% 足：20%					
特殊効果	なし・冒毒 50%・なし	攻撃個所	頭：10% 胴：40% 脚：35% 手：10% 足：5%					

**GIANT CRAB (GIANT CRABS)**

不確定名：GIANT CRAB (GIANT CRABS)

種類	INSECT	魔法	なし					
出現数	1D4+3		なし					
経験値	5386	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
STR	16	魔法を唱える可能性	なし					
INT	8	特殊攻撃／防御	なし					
VIT	20	特殊攻撃をする可能性	なし					
DEX	22							
HP	5D5+35	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	GIANT CRAB 35%					
攻撃回数	1回							
命中回数	1回	魔法抵抗	火	25%・45%	水	25%・75%	気	75%・25%
攻撃方法	引っ掻く		地	50%・50%	心	75%・75%	魔	25%・10%
武器	なし	AC	全身：5 頭：5 胴：-2 脚：2 足：1					
ダメージ	2D6+6	命中個所	頭：5% 胴：70% 脚：20% 足：5%					
特殊効果	ノックアウト 5%	攻撃個所	頭：10% 胴：40% 脚：40% 手：5% 足：5%					

## GIANT MOSQUITO (GIANT MOSQUITOS)

不確定名：FLYING INSECT (FLYING INSECTS)

種類	INSECT	魔法	なし					
出現数	3D3							
経験値	1398	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	9	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	6	特殊攻撃／防衛	なし				
	VIT	10	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	14						
HP	4D4+25	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	Giant MOSQUITO 50%					
攻撃回数	1回		火	00%・00%	水	00%・00%	氣	00%・00%
命中回数	1回	魔法抵抗	地	00%・00%	心	00%・00%	魔	00%・00%
攻撃方法	刺す							
武器	なし	AC	全身：4 頭：3 翼：4 胴：3 尻尾：2					
ダメージ	2D3	命中個所	頭：25% 翼：25% 胴：40% 尻尾：10%					
特殊効果	冒毒 35%	攻撃個所	頭：30% 胴：35% 脚：20% 手：10% 足：5%					

## GIANT RAT (GIANT RATS)

不確定名：RAT (RATS)

種類	BEAST	魔法	なし					
出現数	1D2							
経験値	450	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	6	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	4	特殊攻撃／防衛	なし				
	VIT	14	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	16						
HP	2D4+2	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	RAT 100%					
攻撃回数	1回		火	00%・00%	水	00%・00%	氣	00%・00%
命中回数	1回	魔法抵抗	地	00%・00%	心	00%・00%	魔	00%・00%
攻撃方法	引っ搔く・噛みつく							
武器	素手・なし	AC	全身：3 頭：6 胴：8 脚：8 尻尾：10					
ダメージ	2D2 + 1D7+1	命中個所	頭：15% 胴：60% 脚：15% 尻尾：10%					
特殊効果	なし・なし・なし	攻撃個所	頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					

## GIANT SERPENT

不確定名：GIANT SERPENT

種類	BEAST	魔法	なし					
出現数	1D1	呪文を唱える時の 最大パワーランク	なし					
経験値	9131		0					
能力値	STR	21	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	7	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	16	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	16	なし					
HP	8D4+70	出現する場合に呼ぶ 可能性のある仲間	なし					
攻撃回数	2回		魔法抵抗	火 25%・00%	水 15%・95%	気 50%・25%		
命中回数	1回	噛みつく・鞭打つ		地 25%・25%	心 95%・95%	魔 75%・35%		
攻撃方法		AC	全身：4 頭：2 胴：4 尻尾：4					
武器	なし・なし	命中個所	頭：10% 胴：70% 尻尾：20%					
ダメージ	2D7・1D12+4		頭：20% 胴：30% 脚：30% 手：20% 足：0%					
特殊効果	冒毒 90%・なし	攻撃個所	頭：20% 胴：30% 脚：30% 手：20% 足：0%					

## GIANT WYRM (GIANT WYRMS)

不確定名：GIANT WYRM (GIANT WYRMS)

種類	INSECT	魔法	なし					
出現数	1D3+1	呪文を唱える時の 最大パワーランク	なし					
経験値	2700		0					
能力値	STR	16	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	3	特殊攻撃／防御	金切り声を上げる				
	VIT	8	特殊攻撃をする可能性	40%				
	DEX	12	Giant Wyrm 35%					
HP	4D4+18	出現する場合に呼ぶ 可能性のある仲間	Giant Wyrm 35%					
攻撃回数	1回		魔法抵抗	火 50%・125%	水 50%・25%	気 85%・25%		
命中回数	1回	噛みつく		地 35%・85%	心 65%・65%	魔 35%・25%		
攻撃方法		AC	全身：4 頭：4 胴：4 尻尾：4					
武器	なし	命中個所	頭：15% 胴：80% 尻尾：5%					
ダメージ	2D4+2		頭：30% 胴：25% 脚：25% 手：15% 足：5%					
特殊効果	なし	攻撃個所	頭：30% 胴：25% 脚：25% 手：15% 足：5%					

## GOBLIN (GOBLINS)

不確定名：GOBLIN (GOBLINS)

種類	THIEF	魔法	なし					
出現数	2D4+1							
経験値	3440	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	10	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	9	特殊攻撃／防衛	なし				
	VIT	12	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	11						
HP	8D4+40	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						
攻撃回数	1回		GOBLIN 30%					
命中回数	2回	魔法抵抗	火	00%・00%	水	00%・00%	氣	00%・00%
攻撃方法	引っ搔く・殴りかかる・噛みつく		地	00%・00%	心	00%・00%	魔	00%・00%
武器	素手・素手・なし	AC	全身：5 頭：4 胴：3 脚：4 手：5 足：2 尻尾：5					
ダメージ	2D4・2D2+4・2D4+2	命中個所	頭：15% 胴：35% 脚：25% 手：10% 足：10% 尻尾：5%					
特殊効果	なし・ノックアウト 15%・なし	攻撃個所	頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					

## GOBLIN PRIEST (GOBLIN PRIEST)

不確定名：GOBLIN (GOBLINS)

種類	PRIEST	魔法	SLOW 10% PARALYZE 10% SILENCE 20% CONJURATION 10% LIGHTNING 10% WHIRLWIND 10% ACID BOMB 10% HEAL WOUNDS 20%					
出現数	2D4+1							
経験値	11982	呪文を唱える時の最大パワーランク	6					
能力値	STR	10	魔法を唱える可能性	100%				
	INT	13	特殊攻撃／防衛	なし				
	VIT	13	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	11						
HP	8D4+32	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						
攻撃回数	1回		GOBLIN SHAMAN 15% GOBLIN 50%					
命中回数	2回	魔法抵抗	火	00%・00%	水	00%・00%	氣	00%・00%
攻撃方法	引っ搔く・殴りかかる・噛みつく		地	00%・00%	心	00%・00%	魔	00%・00%
武器	素手・素手・なし	AC	全身：5 頭：4 胴：3 脚：4 手：5 足：2 尻尾：5					
ダメージ	2D3・2D2・2D3	命中個所	頭：15% 胴：35% 脚：25% 手：10% 足：10% 尻尾：5%					
特殊効果	なし・ノックアウト 15%・なし	攻撃個所	頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					

## GOBLIN SHAMAN (GOBLIN SHAMANS)

不確定名: GOBLIN (GOBLINS)

種類	MAGE	魔法	ICEBALL 10% NOXIOUS FUMES 10% SLEEP 20% MAGIC MISSILE 20% FIREBALL 10% CREATE LIFE 10% MAGIC SCREEN 10% ANTI-MAGIC 10%
出現数	2D4+1		
経験値	16139	呪文を唱える時の最大パワーランク	6
能力値	STR	魔法を唱える可能性	100%
	INT	特殊攻撃／防御	なし
	VIT	特殊攻撃をする可能性	なし
	DEX		
HP	8D3+25	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	GOBLIN 50% GOBLIN SHAMAN 20%
攻撃回数	1回	魔法抵抗	火 00%・00% 水 00%・00% 気 00%・00% 地 00%・00% 心 30%・00% 魔 25%・35%
命中回数	1回	AC	全身: 8 頭: 6 脚: 5 腕: 6 手: 5 足: 4 尾尾: 8
攻撃方法	引っ張く・殴りかかる・噛みつく	命中個所	頭: 15% 脚: 35% 腕: 25% 手: 10% 足: 10% 尾尾: 5%
武器	素手・素手・なし	攻撃個所	頭: 15% 脚: 40% 腕: 30% 手: 10% 足: 5%
ダメージ	2D3・2D2+2・2D3		
特殊効果	なし・なし・なし		

## GOOP GLOOP (GOOP GLOOPS)

不確定名: GOOP GLOOP (GOOP GLOOPS)

種類	PLANT	魔法	なし
出現数	2D1		
経験値	8798	呪文を唱える時の最大パワーランク	0
能力値	STR	魔法を唱える可能性	なし
	INT	特殊攻撃／防御	暗黒の蒸気を吐く
	VIT	特殊攻撃をする可能性	20%
	DEX		
HP	5D4+40	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし
攻撃回数	3回	魔法抵抗	火 65%・125% 水 65%・125% 気 125%・65% 地 65%・65% 心 125%・125% 魔 65%・65%
命中回数	1回	AC	全身: 6 根: 0 触手: 0 幹: -2
攻撃方法	鞭打つ・噛みつく・鞭打つ	命中個所	根: 20% 触手: 75% 幹: 5%
武器	なし・なし・なし	攻撃個所	頭: 25% 脚: 30% 腕: 30% 手: 10% 足: 5%
ダメージ	1D4・2D4・1D4		
特殊効果	麻痺 35%・なし・麻痺 35%		

## GRANDFATHER

不確定名：NINJA

種類	NINJA	魔法	なし					
出現数	1D1							
経験値	83523	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	12	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	12	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	18	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	18		なし				
HP	22D3+110	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						
攻撃回数	3回		CHUNIN 50% ASSASSIN 100%					
命中回数	3回	魔法抵抗	火	35%・90%	水	35%・90%	気	65%・65%
攻撃方法	殴りかかる・蹴りかかる・蹴りかかる		地	45%・65%	心	90%・90%	魔	90%・35%
武器	素手・なし・なし	AC	全身：0 頭：-5 胸：-5 脚：-5 手：-5 足：-5					
ダメージ	2D8+8・2D10+20・2D5+5	命中個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					
特殊効果	致命傷 12%・致命傷 5%・なし	攻撃個所	頭：20% 胸：30% 脚：20% 手：15% 足：15%					

## GREATER DEMON (GREATER DEMONS)

不確定名：GREATER DEMON (GREATER DEMONS)

種類	DEMON	魔法	NUCLEAR BLAST 10% FIRESTORM 10% PRISMIC MISSILE 10% LIGHTNING 10% FIRE BOMB 30% FIREBALL 30%							
出現数	1D2+2					6				
経験値	63170	呪文を唱える時の最大パワーランク								
能力値	STR	22	魔法を唱える可能性	75%						
	INT	16	特殊攻撃／防御	リジェネレーション +4						
	VIT	17	特殊攻撃をする可能性	なし						
	DEX	17								
HP	16D4+122	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						なし		
攻撃回数	1回									
命中回数	3回	魔法抵抗	火	90%・90%	水	90%・90%	気	90%・90%		
攻撃方法	引っ搔く・噛む		地	90%・90%	心	90%・90%	魔	90%・90%		
武器	素手・素手	AC	全身：0 頭：0 胸：0 脚：0 手：0 足：0 尻尾：0							
ダメージ	2D5+10・2D4+20	命中個所	頭：15% 胸：30% 脚：25% 手：10% 足：5% 尻尾：15%							
特殊効果	なし・なし	攻撃個所	頭：20% 胸：40% 脚：25% 手：10% 足：5%							

**GREMLIN (GREMLINS)**

不確定名：GOBLIN (GOBLINS)

種類	THIEF	魔法	なし					
出現数	2D4+1							
経験値	26184	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	10	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	9	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	12						
	DEX	11	特殊攻撃をする可能性	なし				
HP	9D3+56	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	GOBLIN 35% GOBLIN SHAMAN 35%					
攻撃回数	2回		火	00%・00%	水	00%・00%	気	00%・00%
命中回数	2回	魔法抵抗	地	00%・00%	心	20%・00%	魔	20%・20%
攻撃方法	引っ搔く・投げる・噛みつく							
武器	素手・FIRE BOMB・なし	AC	全身：5 頭：4 胴：3 脚：4 手：5 足：2 尻尾：5					
ダメージ	2D8+8・3D4・2D20+40	命中個所	頭：15% 胴：35% 脚：25% 手：10% 足：10% 尻尾：5%					
特殊効果	冒毒 50%・なし・致命傷 10%	攻撃個所	頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					

**GUARDIAN of RAMM (GUARDIANS of RAMM)**

不確定名：GUARDIAN of RAMM (GUARDIANS of RAMM)

種類	FIGHTER	魔法	なし					
出現数	2D4							
経験値	7815	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	13	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	8	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	11						
	DEX	12	特殊攻撃をする可能性	なし				
HP	12D5+60	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	GUARDIAN of RAMM 35%					
攻撃回数	1回		火	35%・15%	水	40%・25%	気	10%・15%
命中回数	2回	魔法抵抗	地	65%・25%	心	35%・15%	魔	30%・15%
攻撃方法	武器を使う							
武器	WAR AXE	AC	全身：5 頭：-1 胴：-3 脚：-2 手：1 足：-1					
ダメージ	2D4	命中個所	頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					
特殊効果	なし	攻撃個所	頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					



## GUARDIAN of ROCK

不確定名：GUARDIAN of ROCK

種類	ENCHANTED	魔法	なし						
出現数	1D1	呪文を唱える時の最大パワーランク	なし						
経験値	51741		0						
能力値	STR	25	なし						
	INT	14	特殊攻撃／防御						
	VIT	4	大岩を吐く						
	DEX	4	特殊攻撃をする可能性						
HP	8D8+100	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	30%						
攻撃回数	1回		なし						
命中回数	1回		魔法抵抗	火	125%・125%	水	125%・125%	気	125%・125%
攻撃方法	投げる			地	50%・00%	心	125%・125%	魔	125%・95%
武器	BOLLLDER	AC	全身：4 頭：-8						
ダメージ	4D10+10	命中個所	頭：100%						
特殊効果	ノックアウト 25%	攻撃個所	頭：10% 胴：40% 脚：25% 手：15% 足：10%						

## HAIYATO DAIKUTA

不確定名：HAIYATO DAIKUTA

種類	SAMURAI	魔法	FIREBALL 100%						
出現数	1D1	呪文を唱える時の最大パワーランク	6						
経験値	65270		20%						
能力値	STR	16	なし						
	INT	16	なし						
	VIT	22	なし						
	DEX	20	なし						
HP	20D1+140	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	SAMURAI 100%						
攻撃回数	3回								
命中回数	4回		魔法抵抗	火	50%・125%	水	35%・125%	気	85%・00%
攻撃方法	武器を使う・武器を使う			地	50%・65%	心	125%・90%	魔	125%・50%
武器	MURAMASA BLADE・WAKIZASI+1	AC	全身：5 頭：0 胴：-2 脚：-2 手：0 足：0						
ダメージ	3D7+4・1D6+4	命中個所	頭：15% 胴：40% 脚：25% 手：15% 足：5%						
特殊効果	致命傷 10%・なし	攻撃個所	頭：15% 胴：40% 脚：25% 手：15% 足：5%						

**HAUNT (HAUNTS)**

不确定名：SHADOW (SHADOWS)

種類	DEMON	魔法	なし					
出現数	1D3+2		0					
経験値	23620	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	10	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	12	特殊攻撃／防御	ブリンク				
	VIT	12	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	12						
HP	12D4+131	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	SPIRIT 40%					
攻撃回数	1回		火	65%・65%	水	65%・125%	気	125%・125%
命中回数	2回	魔法抵抗	地	125%・125%	心	125%・125%	魔	85%・35%
攻撃方法	触る							
武器	素手	AC	全身：0 頭：0 胴：0 脚：0 手：0 足：0					
ダメージ	1D2	命中個所	頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					
特殊効果	睡眠20%/麻痺20%/昏睡20%/石化20% ダメージレート50%/致命傷5%	攻撃個所	頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					

**HIGHLANDER (HIGHLANDERS)**

不确定名：HIGHLANDER (HIGHLANDERS)

種類	RENGER	魔法	HEAL WOUNDS 10%	ITCHING SKIN 10%				
出現数	4D1		MAKE WOUNDS 10%		BLINDING FLASH 10%			
経験値	3892	呪文を唱える時の最大パワーランク	6					
能力値	STR	魔法を唱える可能性	20%					
	INT	特殊攻撃／防御	なし					
	VIT	特殊攻撃をする可能性	なし					
	DEX							
HP	7D3+40	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし					
攻撃回数	1回		火	00%・00%	水	00%・50%	気	50%・50%
命中回数	1回	魔法抵抗	地	00%・00%	心	90%・50%	魔	50%・25%
攻撃方法	射る・射る							
武器	MYSTIC ARROW・A.P. ARROW	AC	全身：6 頭：5 胴：2 脚：3 手：5 足：3					
ダメージ	4D4+2・1D8+4	命中個所	頭：15% 胴：40% 脚：25% 手：15% 足：5%					
特殊効果	麻痺 15%・なし	攻撃個所	頭：25% 胴：40% 脚：25% 手：5% 足：5%					

## HILL GIANT (HILL GIANTS)

不確定名：GIANT (GIANTS)

種類	GIANT	魔法	なし					
出現數	1D3		0					
経験値	4098	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	22	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	8	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	8	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	7	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	MINER DWARF 35%				
HP	6D6+36	魔法抵抗	火	00%・00%	水	35%・95%	氣	25%・25%
攻撃回数	1回		地	00%・00%	心	65%・50%	魔	65%・00%
命中回数	1回	A C	全身	8	頭	4	胴	4
攻撃方法	武器を使う		脚	2	手	4	足	0
武器	GIANT SLEDGE	命中個所	頭	5%	胴	25%	脚	35%
ダメージ	3D6		手	10%	足	25%		
特殊効果	ノックアウト 10%	攻撃個所	頭	20%	胴	40%	脚	30%
			手	10%	足	0%		

## HUGE BAT (HUGE BATS)

不確定名：BAT (BATS)

種類	BEAST	魔法	なし					
出現數	1D2		0					
経験値	318	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	4	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	4	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	17	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	16	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	BAT 100%				
HP	2D3+1	魔法抵抗	火	00%・00%	水	00%・00%	氣	00%・00%
攻撃回数	1回		地	00%・00%	心	00%・00%	魔	00%・00%
命中回数	1回	A C	全身	5	頭	8	翼	8
攻撃方法	噛みつく		胴	40%	手	10%	足	40%
武器	なし	命中個所	頭	10%	翼	50%	胴	40%
ダメージ	2D3		手	15%	足	0%		
特殊効果	なし	攻撃個所	頭	40%	胴	40%	脚	5%
			手	15%	足	0%		

**HUGE SPIDER (HUGE SPIDERS)**

不確定名：HUGE SPIDER (HUGE SPIDERS)

種類	INSECT	魔法	WEB 100%					
出現数	1D3+2							
経験値	6326	呪文を唱える時の最大パワーランク	6					
能力値	STR	9	魔法を唱える可能性	25%				
	INT	9	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	14	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	17						
HP	8D5+35	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	HUGE SPIDER 20%					
攻撃回数	1回		火	00%・00%	水	00%・75%	気	35%・65%
命中回数	2回	魔法抵抗	地	40%・20%	心	25%・20%	魔	00%・00%
攻撃方法	噛みつく・刺す							
武器	なし・なし	AC	全身：5 頭：4 胴：3 脚：3 足：4					
ダメージ	2D6・3D4	命中個所	頭：20% 胴：55% 脚：20% 足：5%					
特殊効果	冒毒 85%・冒毒 85%	攻撃個所	頭：5% 胴：10% 脚：50% 手：5% 足：30%					

**HYDRA PLANT (HYDRA PLANTS)**

不確定名：HYDRA PLANT (HYDRA PLANTS)

種類	PLANT	魔法	なし					
出現数	1D2							
経験値	8002	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	20	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	10	特殊攻撃／防御	白い霧を放射する				
	VIT	14	特殊攻撃をする可能性	20%				
	DEX	14						
HP	8D3+40	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	HYDRA PLANT 15% JUNGLE VINE 100%					
攻撃回数	4回		火	50%・125%	水	50%・125%	気	125%・50%
命中回数	1回	魔法抵抗	地	50%・50%	心	125%・125%	魔	50%・25%
攻撃方法	噛みつく・噛みつく・噛みつく							
武器	なし・なし・なし	AC	全身：7 根：5 触手：5 幹：3					
ダメージ	2D3・3D4+2・2D3	命中個所	根：20% 触手：75% 幹：5%					
特殊効果	麻痺 20%・なし・麻痺20%	攻撃個所	頭：25% 胴：30% 脚：30% 手：10% 足：5%					

## INDIGO BAT (INDIGO BATS)

不確定名：BLACK BAT (BLACK BATS)

種類	BEAST	魔法	なし					
出現数	1D2							
経験値	2900	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	8	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	8	特殊攻撃／防衛	なし				
	VIT	17	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	17						
HP	7D4+30	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	TARANTULA 50%					
攻撃回数	1回	魔法抵抗	火	00%・00%	水	00%・00%	気	00%・00%
命中回数	2回		地	00%・00%	心	00%・00%	魔	00%・00%
攻撃方法	噛みつく							
武器	なし	AC	全身：2 頭：2 翼：2 胴：2					
ダメージ	2D3+1	命中個所	頭：10% 翼：50% 胴：40%					
特殊効果	冒毒 50%	攻撃個所	頭：40% 胴：40% 脚：5% 手：10% 足：0%					

## INSANE SKELETON

不確定名：INSANE SKELETON

種類	UNDEAD	魔法	なし					
出現数	1D1							
経験値	24105	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	12	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	12	特殊攻撃／防衛	リジェネレーション +2				
	VIT	16	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	12						
HP	14D3+98	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	SKELETON LORD 100%					
攻撃回数	2回	魔法抵抗	火	35%・35%	水	35%・50%	気	125%・125%
命中回数	3回		地	20%・10%	心	125%・125%	魔	95%・25%
攻撃方法	武器を使う	AC	全身：6 頭：2 胴：-2 脚：0 手：5 足：1					
武器	FLAMBERGE							
ダメージ	1D6+4	命中個所	頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					
特殊効果	致命傷 5%	攻撃個所	頭：20% 胴：35% 脚：30% 手：10% 足：5%					

**ISLAND GIANT (ISLAND GIANTS)**

不確定名：GIANT (GIANTS)

種類	GIANT	魔法	なし								
出現数	1D2+1		なし			0					
経験値	14252	呪文を唱える時の最大パワーランク	0								
能力値	STR	25	魔法を唱える可能性	なし							
	INT	6	特殊攻撃／防御	なし							
	VIT	10	特殊攻撃をする可能性	なし							
	DEX	8		なし							
HP	12D6+120	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	ISLAND GIANT 35%								
攻撃回数	1回		火	00%・00%	水	75%・95%	気	85%・00%			
命中回数	1回	魔法抵抗	地	55%・00%	心	85%・85%	魔	65%・00%			
攻撃方法	武器を使う・踏みだく・武器を使う		AC	全身：6 頭：2 胴：2 脚：0 手：2 足：-1							
武器	GIANT SLEDGE・なし・GIANT SLEDGE	命中個所	頭中個所	頭：5% 胴：25% 脚：35% 手：10% 足：25%							
ダメージ	3D6・4D5+20・3D6		攻撃個所	頭：20% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：0%							
特殊効果	ノックアウト10%・ノックアウト35%・ノックアウト10%										

**JAIL RAT (JAIL RATS)**

不確定名：RAT (RATS)

種類	BEAST	魔法	なし								
出現数	2D3+3		なし			0					
経験値	916	呪文を唱える時の最大パワーランク	0								
能力値	STR	6	魔法を唱える可能性	なし							
	INT	4	特殊攻撃／防御	なし							
	VIT	14	特殊攻撃をする可能性	なし							
	DEX	16		なし							
HP	3D4+20	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	JAIL RAT 50%								
攻撃回数	1回		火	00%・00%	水	00%・00%	気	00%・00%			
命中回数	1回	魔法抵抗	地	00%・00%	心	00%・00%	魔	00%・00%			
攻撃方法	引っ搔く・噛みつく		AC	全身：5 頭：6 胴：8 脚：8 尻尾：10							
武器	素手・なし	命中個所	頭中個所	頭：15% 胴：60% 脚：15% 尻尾：10%							
ダメージ	2D3・2D3		攻撃個所	頭：5% 胴：20% 脚：50% 手：10% 足：15%							
特殊効果	なし・冒毒20%										

## JELLY CLOUD (JELLY CLOUDS)

不確定名: CLOUD (CLOUDS)

種類	INSECT	魔法	なし					
出現数	2D4							
経験値	329	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	2	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	12	特殊攻撃／防御	リジェネレーション +1				
	VIT	10	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	6						
HP	3D3+3	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						
攻撃回数	1回		JELLY CLOUD 35%					
命中回数	1回	魔法抵抗	火	00%・125%	水	00%・50%	気	125%・00%
攻撃方法	刺す		地	00%・00%	心	50%・00%	魔	00%・00%
武器	なし	AC	全身: 12 頭: 12 胸: 12 尻尾: 12					
ダメージ	1D5	命中個所	頭: 15% 胸: 60% 尻尾: 25%					
特殊効果	なし	攻撃個所	頭: 15% 胸: 40% 脚: 30% 手: 10% 足: 5%					

## JELLY FISH

不確定名: WATER GELATINS

種類	INSECT	魔法	なし					
出現数	2D4							
経験値	1041	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	2	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	12	特殊攻撃／防御	リジェネレーション +1				
	VIT	10	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	6						
HP	3D4+12	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						
攻撃回数	1回		JELLY FISH 30%					
命中回数	1回	魔法抵抗	火	00%・125%	水	00%・50%	気	125%・00%
攻撃方法	刺す		地	00%・00%	心	50%・00%	魔	00%・00%
武器	なし	AC	全身: 9 頭: 9 胸: 9 尻尾: 9					
ダメージ	2D4	命中個所	頭: 15% 胸: 60% 尻尾: 25%					
特殊効果	麻痺 25% 冒毒 25%	攻撃個所	頭: 15% 胸: 40% 脚: 30% 手: 10% 足: 5%					

## JUNGLE VINE (JUNGLE VINES)

不確定名: VINE (VINES)

種類	PLANT	魔法	なし					
出現数	1D5							
経験値	1189	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
STR	9	魔法を唱える可能性	なし					
能力値	INT VIT DEX	特殊攻撃／防衛	なし					
VIT	12	特殊攻撃をする可能性	なし					
DEX	10							
HP	5D4+5	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	JUNGLE VINE 50%					
攻撃回数	3回		火	00%・125%	水	00%・125%	気	75%・25%
命中回数	1回	魔法抵抗	地	00%・50%	心	50%・50%	魔	00%・15%
攻撃方法	鞭打つ							
武器	なし	AC	全身: 8 さや: 10 根: 5 触手: 7 幹: 3					
ダメージ	1D5	命中個所	さや: 15% 根: 20% 触手: 75% 幹: 5%					
特殊効果	なし	攻撃個所	頭: 10% 脚: 15% 腕: 60% 手: 10% 足: 5%					

## KEEPER of CRYSTAL

不確定名: EERIE MAGE (EERIE MAGES)

種類	PSIONIC	魔法	MIND FLAY 20% DEATH 20% ILLUSION 20% PSIONIC BLAST 20% MENTAL ATTACK 20%	
出現数	1D1			
経験値	65329	呪文を唱える時の最大パワーランク	6	
STR	14	魔法を唱える可能性	98%	
能力値	INT VIT DEX	特殊攻撃／防衛	ブリンク	
VIT	14	特殊攻撃をする可能性	リジェネレーション +4	
DEX	18			
HP	18D4+72	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	MIND FLAYER 50%	
攻撃回数	1回			
命中回数	1回	魔法抵抗	火 地	15%・125% 15%・15%
攻撃方法	素手		水 心	65%・35% 125%・125%
武器	素手	AC	気 魔	95%・75% 125%・125%
ダメージ	1D4	命中個所	頭: 20% 脚: 40% 手: 10% 足: 5%	
特殊効果	なし	攻撃個所	頭: 15% 脚: 40% 手: 10% 足: 5%	

## KILLER RAT (KILLER RATS)

不確定名: RAT (RATS)

種類	BEAST	魔法	なし					
出現数	1D2+4							
経験値	489	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	6	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	4	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	14	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	16						
HP	2D4+2	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						
攻撃回数	1回		RABID RAT 25% KILLER RAT 75%					
命中回数	1回	魔法抵抗	火	00%・00%	水	00%・00%	気	00%・00%
攻撃方法	引っ搔く・噛みつく		地	00%・00%	心	00%・00%	魔	00%・00%
武器	素手・なし	AC	全身:3 頭:6 胸:8 脚:8 尻尾:10					
ダメージ	2D3・2D4	命中個所	頭:15% 胸:60% 脚:15% 尻尾:10%					
特殊効果	なし・なし	攻撃個所	頭:5% 胸:20% 脚:50% 手:10% 足:15%					

## KING CRAB (KING CRABS)

不確定名: GIANT CRAB (GIANT CRABS)

種類	INSECT	魔法	なし					
出現数	1D2							
経験値	16560	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	14	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	8	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	12	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	16						
HP	9D5+145	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						
攻撃回数	2回		GIANT CRAB 35%					
命中回数	1回	魔法抵抗	火	25%・45%	水	25%・75%	気	75%・25%
攻撃方法	引っ搔く		地	50%・50%	心	75%・75%	魔	25%・10%
武器	なし	AC	全身:5 頭:5 胸:-2 脚:2 足:1					
ダメージ	2D8+4	命中個所	頭:5% 胸:70% 脚:20% 足:5%					
特殊効果	ノックアウト 15%	攻撃個所	頭:10% 胸:40% 脚:40% 手:5% 足:5%					

**KLAUS GRYNS**

不确定名 : KLAUS GRYNS

種類	GIANT	魔 法	WEAKEN 10% MAGIC MISSILE 10%
出現数	1D1		BLESS 10% SLOW 10% BLINDING FLASH 30% ACID SPLASH 10% ITCHING SKIN 10% SLEEP 10%
経験値	10474	呪文を唱える時の最大パワーランク	6
能力値	STR	魔法を唱える可能性	50%
	INT	特殊攻撃／防御	なし
	VIT	特殊攻撃をする可能性	なし
	DEX	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし
HP	8D6+64		
攻撃回数	1回		
命中回数	1回		
攻撃方法	武器を使う・投げる・投げる	魔法抵抗	火 35%・35% 水 75%・95% 気 35%・35%
武器	GIANT SLEDGE・BOLLEER・BOLLEER		地 25%・35% 心 95%・95% 魔 95%・50%
ダメージ	3D6・4D5+10・4D5+10	AC	全身: 6 頭: 2 胴: 2 脚: 0 手: 2 足: -1
特殊効果	ノックアウト10%・ノックアウト20%・ノックアウト20%	命中個所	頭: 5% 胴: 25% 脚: 35% 手: 10% 足: 25%
		攻撃個所	頭: 20% 胴: 40% 脚: 30% 手: 10% 足: 0%

**KNIGHT of DEATH (KNIGHTS of DEATH)**

不确定名 : KNIGHT of DEATH (KNIGHTS of DEATH)

種類	UNDEAD	魔 法	なし
出現数	8D1		
経験値	7149	呪文を唱える時の最大パワーランク	0
能力値	STR	魔法を唱える可能性	なし
	INT	特殊攻撃／防御	なし
	VIT	特殊攻撃をする可能性	なし
	DEX	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	KNIGHT of DEATH 30%
HP	8D4+32		
攻撃回数	1回		
命中回数	2回		
攻撃方法	武器を使う	魔法抵抗	火 35%・35% 水 50%・25% 気 125%・50%
武器	FLAMBERGE		地 00%・00% 心 125%・35% 魔 35%・25%
ダメージ	1D6+4	AC	全身: 6 頭: 2 胴: 0 脚: 2 手: 5 足: 2
特殊効果	致命傷 2%	命中個所	頭: 15% 胴: 40% 脚: 30% 手: 10% 足: 5%
		攻撃個所	頭: 20% 胴: 35% 脚: 30% 手: 10% 足: 5%

## LESSER DEMON (LESSER DEMONS)

不確定名：DEMONIC FIGURE (DEMONIC FIGURES)

種類	DEMON	魔法	FIRESTORM 10% FIRE BOMB 30%
出現数	1D4+3		FIREBALL 30% TERROR 10%
経験値	17669	呪文を唱える時の最大パワーランク	SILENCE 20% 6
能力値	STR	魔法を唱える可能性	75%
	INT	特殊攻撃／防御	リジェネレーション +2
	VIT	特殊攻撃をする可能性	なし
	DEX		
HP	10D4+60	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	
攻撃回数	1回		LESSER DEMON 30%
命中回数	2回	魔法抵抗	火 50%・50% 水 50%・50% 気 50%・50%
攻撃方法	引っ搔く・噛む・蹴りかかる		地 50%・50% 心 75%・75% 魔 35%・35%
武器	素手・なし・なし	AC	全身：3 頭：3 翼：3 胴：3 脚：3 手：3 足：3 尾尾：3
ダメージ	2D4・3D2・1D10	命中個所	頭：15% 翼：20% 胴：25% 脚：20% 手：10% 足：5% 尾尾：5%
特殊効果	なし・なし・なし	攻撃個所	頭：20% 胴：35% 脚：25% 手：15% 足：5%

## LESSER DEVIL (LESSER DEVILS)

不確定名：DEMONIC FIGURE (DEMONIC FIGURES)

種類	DEMON	魔法	ACID SPLASH 10% ITCHING SKIN 20%
出現数	1D4+3		WEB 10% ACID BOMB 10% TERROR 10%
経験値	8699	呪文を唱える時の最大パワーランク	WEAKEN 10% SLOW 10%
能力値	STR	魔法を唱える可能性	BLINDING FLASH 20% 6
	INT	特殊攻撃／防御	75%
	VIT	特殊攻撃をする可能性	リジェネレーション +2
	DEX		なし
HP	10D5+50	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	
攻撃回数	1回		LESSER DEVIL 30%
命中回数	2回	魔法抵抗	
攻撃方法	引っ搔く・掴む・蹴りかかる		火 50%・50% 水 50%・50% 気 50%・50%
武器	素手・なし・なし	AC	地 50%・50% 心 75%・75% 魔 35%・35%
ダメージ	2D4・3D2・1D10	命中個所	全身：3 頭：3 翼：3 胴：3 脚：3 手：3 足：3 尾尾：3
特殊効果	なし・なし・なし	攻撃個所	頭：15% 翼：20% 胴：25% 脚：20% 手：10% 足：5% 尾尾：5%

**LICHE**

不確定名：ROBED FIGURE (ROBED FIGURES)

種類	UNDEAD	魔法	FIRESTORM 10% PRISMIC MISSILE 10%
出現数	1D1		ASPHYXIATION 10% FIRE BOMB 10% ICEBALL 10% WORD of DEATH 10% MAGIC MISSILE 10% ILLUSION 10% TOXIC VAPORS 10% DEEP FREEZE 10%
経験値	68224	呪文を唱える時の最大パワーランク	6
能力値	STR	10	魔法を唱える可能性 90%
	INT	12	特殊攻撃／防衛 プリンク
	VIT	12	特殊攻撃をする可能性 なし
	DEX	12	
HP	16D4+64	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	
攻撃回数	2回		SKELETON LORD 50% KNIGHT of DEATH 100%
命中回数	1回	魔法抵抗	火 65%-65% 水 65%-125% 気 125%-125%
攻撃方法	触る		地 125%-125% 心 125%-125% 魔 85%-45%
武器	素手	AC	全身：0 頭：0 胸：0 脚：0 手：0 足：0
ダメージ	4D3	命中個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%
特殊効果	麻痺 20%・スタミナドレイン 100%	攻撃個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%

**LORD DAIMYO (LORD DAIMYOS)**

不確定名：SAMURAI

種類	SAMURAI	魔法	FIREBALL 30% LIGHTNING 10%
出現数	1D1		ICEBALL 30% CONJURETION 10% ARMORMELT 20%
経験値	53508	呪文を唱える時の最大パワーランク	15%
能力値	STR	魔法を唱える可能性	なし
	INT	特殊攻撃／防衛	なし
	VIT	特殊攻撃をする可能性	なし
	DEX		
HP	18D4+90	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	
攻撃回数	4回		DAISHO MASTER 50% SAMURAI 100%
命中回数	4回	魔法抵抗	火 35%-90% 水 35%-90% 気 35%-00%
攻撃方法	武器を使う・武器を使う・なし		地 35%-35% 心 90%-90% 魔 90%-50%
武器	BUSIDO BLADE・WAKIZASI+1・なし	AC	全身：0 頭：0 胸：-2 脚：-2 手：0 足：0
ダメージ	1D7+4・1D6+4・なし	命中個所	頭：15% 胸：40% 脚：25% 手：15% 足：5%
特殊効果	致命傷 2%・致命傷 2%・なし	攻撃個所	頭：15% 胸：40% 脚：25% 手：15% 足：5%

## MAJOR DWARF (MAJOR DWARVES)

不確定名 : DWARF (DWARVES)

種類	FIGHTER	魔法	なし					
出現数	1D3							
経験値	2495	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	16	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	10	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	12	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	14						
HP	6D4+14	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						
攻撃回数	1回		MINER DWARF 25%					
命中回数	2回	魔法抵抗	火	35%・10%	水	50%・35%	気	10%・35%
攻撃方法	武器を使う・投げる・武器を使う		地	00%・20%	心	45%・30%	魔	35%・25%
武器	HAMMER・HAMMER・HAMMER	AC	全身：6 頭：5 胴：2 脚：4 手：5 足：3					
ダメージ	2D4・2D4・2D4	命中個所	頭：20% 胴：30% 脚：25% 手：15% 足：10%					
特殊効果	ノックアウト5%・なし・ノックアウト10%	攻撃個所	頭：15% 胴：30% 脚：25% 手：15% 足：15%					

## MAN O' WAR (MAN O' WARS)

不確定名 : CLOUD (CLOUDS)

種類	INSECT	魔法	なし					
出現数	1D1							
経験値	16092	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	12	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	16	特殊攻撃／防御	リジェネレーション +4				
	VIT	14	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	10						
HP	8D3+32	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						
攻撃回数	2回		FLOATER 20% JELLY CLOUD 75%					
命中回数	1回	魔法抵抗	火	50%・125%	水	50%・125%	気	125%・50%
攻撃方法	刺す		地	75%・50%	心	90%・90%	魔	85%・50%
武器	なし	AC	全身：4 頭：-4 胴：-4 尾：-4					
ダメージ	3D4+18	命中個所	頭：15% 胴：60% 尾：25%					
特殊効果	冒毒 95% 致命傷 5%	攻撃個所	頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					

**MAN O' WAR (MAN O' WARS)**

不確定名：WATER GELATIN (WATER GELATINS)

種類	INSECT	魔法	なし						
出現数	1D1								
経験値	18712	呪文を唱える時の最大パワーランク	0						
能力値	STR	12	魔法を唱える可能性	なし					
	INT	16	特殊攻撃／防御	暗黒の蒸気を吐く リジェネレーション +4					
	VIT	14	特殊攻撃をする可能性	20%					
	DEX	10	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	JELLY FISH 75%					
HP	10D4+50	魔法抵抗	火	50%・125%	水	50%・125%	気	125%・50%	
攻撃回数	2回		地	75%・50%	心	90%・90%	魔	85%・50%	
命中回数	1回	A C	全身：4 頭：4 胸：4 尻尾：4						
攻撃方法	刺す		命中個所	頭：15% 胸：60% 尻尾：25%					
武器	なし	攻撃個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%						
ダメージ	3D4+18		麻痺50% 冒毒90% 致命傷5%						
特殊効果	麻痺50% 冒毒90% 致命傷5%								

**MARO'S GHOST**

不確定名：MARO'S GHOST

種類	UNDEAD	魔法	SILENCE 20% WEB 20% LIGHTNING 30% DEADLY POISON 20% ARMORMELT 10%						
出現数	1D1								
経験値	24334	呪文を唱える時の最大パワーランク	6						
能力値	STR	10	魔法を唱える可能性	65%					
	INT	8	特殊攻撃／防御	泣く					
	VIT	12	特殊攻撃をする可能性	35%					
	DEX	12	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	ZOMBIE GUARD 100%					
HP	11D4+44	魔法抵抗	火	65%・65%	水	65%・125%	気	125%・125%	
攻撃回数	2回		地	125%・125%	心	100%・100%	魔	75%・25%	
命中回数	2回	A C	全身：0 頭：0 胸：0 脚：0 手：0 足：0						
攻撃方法	触る		命中個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					
武器	素手	攻撃個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%						
ダメージ	1D1+1		麻痺50% スタミナドレイン50%						
特殊効果	麻痺50% スタミナドレイン50%								

## MIND FLAYER (MIND FLAYERS)

不確定名: EERIE MAGE (EERIE MAGES)

種類	PSIONIC	魔法	MIND FLAY 20% DEATH 20% ILLUSION 20% PSIONIC BLAST 30% MENTAL ATTACK 10%					
出現数	1D2+2							
経験値	60867	呪文を唱える時の最大パワーランク	6					
能力値	STR	14	魔法を唱える可能性	98%				
	INT	24	特殊攻撃／防衛	リジェネレーション +2 ブリンク				
	VIT	12	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	10						
HP	12D4+48	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						
攻撃回数	1回		GUARDIAN of ARMM 50%					
命中回数	1回	魔法抵抗	火	15%・85%	水	65%・35%	気	95%・75%
攻撃方法	武器を使う		地	15%・15%	心	75%・125%	魔	50%・85%
武器	素手	AC	全身: 6 頭: 6 胸: 4 脚: 4 手: 5 足: 4					
ダメージ	1D4	命中個所	頭: 20% 胸: 40% 脚: 25% 手: 10% 足: 5%					
特殊効果	なし	攻撃個所	頭: 15% 胸: 40% 脚: 30% 手: 10% 足: 5%					

## MINER DWARF (MINER DWARVES)

不確定名: DWARF (DWARVES)

種類	FIGHTER	魔法	なし					
出現数	1D4+1							
経験値	1125	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	16	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	10	特殊攻撃／防衛	なし				
	VIT	12	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	14						
HP	4D4+10	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						
攻撃回数	1回		MINER DWARF 30%					
命中回数	1回	魔法抵抗	火	35%・00%	水	50%・25%	気	00%・25%
攻撃方法	武器を使う・投げる・武器を使う		地	00%・10%	心	25%・10%	魔	25%・10%
武器	HAMMER・HAMMER・HAMMER	AC	全身: 9 頭: 5 胸: 5 脚: 7 手: 8 足: 4					
ダメージ	2D4・2D4・2D4	命中個所	頭: 20% 胸: 30% 脚: 25% 手: 15% 足: 10%					
特殊効果	なし・なし・なし	攻撃個所	頭: 15% 胸: 30% 脚: 25% 手: 15% 足: 15%					

**MINER GIANT (MINER GIANTS)**

不確定名：GIANT (GIANTS)

種類	GIANT	魔法	なし							
出現数	1D2	呪文を唱える時の最大パワーランク	0							
経験値	6587		0							
能力値	STR INT VIT DEX		魔法を唱える可能性	なし						
	24 10 9 9		特殊攻撃／防御	なし						
			特殊攻撃をする可能性	なし						
			出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	MINER DWARF 50% MAJOR DWARF 40%						
HP	7D6+42			火	35%・00%	水	50%・95%	気	35%・25%	
攻撃回数	1回	魔法抵抗		地	00%・25%	心	75%・60%	魔	75%・25%	
命中回数	1回			A C	全身：7 頭：3 胴：3 脚：1 手：3 足：0					
攻撃方法	武器を使う・踏みしだく・武器を使う	命中個所	頭：5% 胴：25% 脚：35% 手：10% 足：25%							
武器	GIANT SLEDGE・なし・GIANT SLEDGE		頭：20% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：0%							
ダメージ	3D6・5D5+10・3D6	攻撃個所								
特殊効果	ノックアウト10%・ノックアウト25%・ノックアウト10%									

**MINO-DAEMON (MINO-DAEMONS)**

不確定名：MINO-DAEMON (MINO-DAEMONS)

種類	DEMON	魔法	BLINK 30% FIREBALL 40% FIRE BOMB 20% FIRESTORM 10%						
出現数	1D1	呪文を唱える時の最大パワーランク	6						
経験値	59947		75%						
能力値	STR INT VIT DEX		リジェネレーション +3						
	22 10 15 15		なし						
HP	8D8+80	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし						
攻撃回数	3回		魔法抵抗	火	95%・85%	水	50%・125%	気	95%・75%
命中回数	3回	命中個所		地	75%・35%	心	125%・95%	魔	125%・85%
攻撃方法	引っ搔く・鞭打つ・掴む	A C	全身：4 頭：0 胴：-2 脚：0 手：-1 足：-1 尾：2						
武器	素手・なし・素手		頭：15% 胴：35% 脚：25% 手：10% 足：5% 尾：10%						
ダメージ	4D4+4・2D5+2・4D8+8		攻撃個所		頭：25% 胴：20% 脚：25% 手：20% 足：10%				
特殊効果	致命傷5%・ノックアウト5%・麻痺75%								

## MONSTROUS BAT (MONSTROUS BATS)

不确定名：MONSTROUS BAT (MONSTROUS BATS)

種類	BEAST	魔法	なし					
出現数	1D3							
経験値	200	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	12	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	6	特殊攻撃／防衛	なし				
	VIT	13						
	DEX	13	特殊攻撃をする可能性	なし				
HP	8D5+60	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						
攻撃回数	1回		MONSTROUS BAT 10%					
命中回数	2回	魔法抵抗	火	00%・00%	水	00%・50%	気	00%・00%
攻撃方法	噛みつく		地	25%・00%	心	50%・25%	魔	35%・00%
武器	なし	AC	全身：6 頭：4 翼：4 胴：4					
ダメージ	2D8+4	命中個所	頭：10% 翼：50% 胴：40%					
特殊効果	なし	攻撃個所	頭：40% 胴：40% 脚：5% 手：15% 足：0%					

## MONSTROUS SNAKE

不确定名：MONSTROUS SNAKE

種類	BEAST	魔法	なし					
出現数	1D1							
経験値	17790	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	16	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	6	特殊攻撃／防衛	なし				
	VIT	16						
	DEX	16	特殊攻撃をする可能性	なし				
HP	12D4+200	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						
攻撃回数	2回		POISON VIPER 40% INDIGO BAT 35%					
命中回数	1回	魔法抵抗	火	25%・25%	水	15%・125%	気	50%・25%
攻撃方法	噛みつく・鞭打つ		地	25%・25%	心	50%・25%	魔	25%・20%
武器	なし・なし	AC	全身：4 頭：2 胴：4 尻尾：4					
ダメージ	2D7・1D12+8	命中個所	頭：10% 胴：70% 尻尾：20%					
特殊効果	なし・なし	攻撃個所	頭：20% 胴：30% 脚：30% 手：20% 足：0%					

## MONSTROUS SNAKE

不確定名：MONSTROUS SNAKE

種類	BEAST	魔法	なし					
出現数	1D2+1		0					
経験値	18390	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	16	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	6	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	16	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	16		なし				
HP	12D4+200	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	POISON VIPER 30% YUAN-TI 35%					
攻撃回数	2回		火	25%・25%	水	15%・125%	気	50%・25%
命中回数	1回	魔法抵抗	地	25%・25%	心	50%・25%	魔	25%・20%
攻撃方法	噛みつく・鞭打つ		AC 全身：4 頭：2 胴：4 尻尾：4					
武器	なし・なし	命中個所	頭：10% 胴：70% 尻尾：20%					
ダメージ	2D7・1D12+8		頭：20% 胴：30% 脚：30% 手：20% 足：0%					
特殊効果	なし・麻痺 50%	攻撃個所						

## MOUNTAIN GIANT (MOUNTAIN GIANTS)

不確定名：GIANT (GIANTS)

種類	GIANT	魔法	なし					
出現数	1D1+1		0					
経験値	8388	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	25	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	6	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	10	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	8		なし				
HP	9D6+54	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	FLOATER 20% HILL GIANT 35%					
攻撃回数	1回							
命中回数	1回	魔法抵抗	火	25%・00%	水	80%・95%	気	25%・25%
攻撃方法	武器を使う・投げる・投げる		地	5%・25%	心	75%・60%	魔	75%・15%
武器	GIANT SLEDGE・BOULDER・BOULDER	AC	全身：6 頭：2 胴：2 脚：0 手：2 足：-1					
ダメージ	3D6・4D5+10・4D5+10	命中個所	頭：5% 胴：25% 脚：35% 手：10% 足：25%					
特殊効果	ノックアウト10%・ノックアウト20%・ノックアウト20%	攻撃個所	頭：20% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：0%					



## MYSTAPHAPHAS

不確定名：MYSTAPHAPHAS

種類	BEAST	魔法	なし					
出現数	1D1							
経験値	21066	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	21	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	7	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	16	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	16						
HP	10D3+140	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし					
攻撃回数	2回	魔法抵抗	火	25%・25%	水	15%・75%	気	50%・25%
命中回数	2回		地	25%・25%	心	75%・50%	魔	75%・35%
攻撃方法	噛みつく・鞭打つ	AC	全身：0	頭：0	胴：0	尻尾：0		
武器	なし・なし	命中個所	頭：10%	胴：70%	尻尾：20%			
ダメージ	2D7・1D12+4		頭：20%	胴：30%	脚：30%	手：20%	足：0%	
特殊効果	冒毒 90%・なし	攻撃個所						

## NARCI'S GHOST

不確定名：NARCI'S GHOST

種類	UNDEAD	魔法	LIFE STEAL 100%					
出現数	1D1							
経験値	67449	呪文を唱える時の最大パワーランク	6					
能力値	STR	10	魔法を唱える可能性	65%				
	INT	14	特殊攻撃／防御	泣く・プリンク				
	VIT	12	特殊攻撃をする可能性	35%				
	DEX	12						
HP	11D4+44	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	ZOMBIE GUARD 100%					
攻撃回数	2回							
命中回数	2回	魔法抵抗	火	65%・65%	水	65%・125%	気	125%・125%
攻撃方法	触る		地	125%・125%	心	100%・100%	魔	75%・25%
武器	素手	AC	全身：0	頭：0	胴：0	脚：0	手：0	足：0
ダメージ	1D1+1	命中個所	頭：15%	胴：40%	脚：30%	手：10%	足：5%	
特殊効果	麻痺 50% スタミナドレイン 50%	攻撃個所	頭：15%	胴：40%	脚：30%	手：10%	足：5%	

**NIGHTGAUNT (NIGHTGAUNTS)**

不確定名：DEMONIC FIGURE (DEMONIC FIGURES)

種類	DEMON	魔法	WEB 10% WEAKEN 10% ITCHING SKIN 10% MAGIC MISSILE 10% SLEEP 10% TERROR 10% BLINDING FLASH 10% ENERGY BLAST 10% CHILLING TOUCH 10% SLOW 10%
出現数	1D4+3		
経験値	3535	呪文を唱える時の最大パワーランク	5
能力値	STR	魔法を唱える可能性	65%
	INT	特殊攻撃／防御	なし
	VIT	特殊攻撃をする可能性	なし
	DEX		
HP	5D5+25	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	NIGHTGAUNT 30%
攻撃回数	1回		
命中回数	2回	魔法抵抗	火 50%-50% 水 50%-50% 気 50%-50%
攻撃方法	引っ搔く・掴む・蹴りかかる		地 50%-50% 心 75%-75% 魔 35%-35%
武器	素手・素手・なし	AC	全身：5 頭：5 肩：5 胸：5 脚：5 手：5 足：5 尻尾：5
ダメージ	2D4・3D2・1D10	命中個所	頭：15% 肩：20% 胸：25% 脚：20% 手：10% 足：5% 尻尾：5%
特殊効果	なし・なし・なし	攻撃個所	頭：20% 胸：35% 脚：25% 手：15% 足：5%

**NINJA**

不確定名：NINJA

種類	NINJA	魔法	なし
出現数	3D1		
経験値	19309	呪文を唱える時の最大パワーランク	0
能力値	STR	魔法を唱える可能性	なし
	INT	特殊攻撃／防御	なし
	VIT	特殊攻撃をする可能性	なし
	DEX		
HP	9D3+36	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし
攻撃回数	2回		
命中回数	2回	魔法抵抗	火 35%-65% 水 35%-95% 気 65%-65%
攻撃方法	殴りかかる・蹴りかかる・投げる		地 45%-65% 心 95%-85% 魔 55%-35%
武器	素手・なし・SHIKEN SHURI	AC	全身：0 頭：-2 胸：-2 脚：-2 手：-2 足：-2
ダメージ	2D4+6・2D6+8・1D7+5	命中個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%
特殊効果	致命傷8%・ノックアウト15%・なし	攻撃個所	頭：20% 胸：30% 脚：20% 手：15% 足：15%

## PHARAOH of PHYRE (PHARAOHS of PHYRE)

不確定名：UNDEAD PHARAOH (UNDEAD PHARAOHS)

種類		UNDEAD	魔法	FIREBALL 40%	ENERGY BLAST 60%					
出現数		2D2		呪文を唱える時の最大パワーランク			6			
経験値		2734	魔法	魔法を唱える可能性			80%			
能力値	STR	10		特殊攻撃／防御			リジェネレーション +1			
	INT	12		特殊攻撃をする可能性			なし			
	VIT	14		出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間			PHARAOH of PHYRE 20% AMAZULU ZOMBIE 35%			
	DEX	11		魔法抵抗	火	35%・50%	水	35%・20%	気	125%・50%
HP		6D3+20			地	20%・20%	心	90%・50%	魔	50%・25%
攻撃回数		1回	魔法抵抗	A C			全身：9 頭：9 胴：8 脚：8 手：9 足：7			
命中回数		1回		命中個所			頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%			
攻撃方法		武器を使う	魔法抵抗	攻撃個所			頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%			
武器		CUTLASS		命中個所			頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%			
ダメージ		1D5+1	魔法抵抗	A C			頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%			
特殊効果		冒毒 25%		攻撃個所			頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%			

## PHARAOH of PHYRE (PHARAOHS of PHYRE)

不確定名：UNDEAD PHARAOH (UNDEAD PHARAOHS)

種類		UNDEAD	魔法	FIREBALL 40%	ENERGY BLAST 60%					
出現数		2D3+1		呪文を唱える時の最大パワーランク			6			
経験値		4346	魔法	魔法を唱える可能性			80%			
能力値	STR	10		特殊攻撃／防御			リジェネレーション +1			
	INT	12		特殊攻撃をする可能性			なし			
	VIT	14		出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間			PHARAOH of PHYRE 35%			
	DEX	11		魔法抵抗			魔法抵抗			
HP		9D4+50	魔法抵抗	火	35%・50%	水	35%・20%	気	125%・50%	
攻撃回数		1回		地	20%・20%	心	90%・50%	魔	50%・35%	
命中回数		1回	魔法抵抗	A C			全身：9 頭：9 胴：8 脚：8 手：9 足：7			
攻撃方法		武器を使う		命中個所			頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%			
武器		CUTLASS	魔法抵抗	攻撃個所			頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%			
ダメージ		1D5+1		命中個所			頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%			
特殊効果		冒毒 25%	魔法抵抗	A C			頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%			

**PIRATE (PIRATES)**

不確定名 : ROGUE (ROGUES)

種類	THIEF	魔 法							
出現数	2D2		なし						
経験値	1020	呪文を唱える時の最大パワーランク	0						
能力値	STR	14	魔法を唱える可能性	なし					
	INT	10	特殊攻撃／防御	なし					
	VIT	14	特殊攻撃をする可能性	なし					
	DEX	12		なし					
HP	4D4+12	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	PIRATE 50% BRIGAND 50%						
攻撃回数	1回		火	00%・00%	水	00%・00%	気	00%・00%	
命中回数	1回	魔法抵抗	地	00%・00%	心	30%・00%	魔	00%・00%	
攻撃方法	武器を使う・投げる		A C	全身: 7 頭: 6 胴: 4 脚: 4 手: 6 足: 2					
武器	CUTLASS・DIRK	命中個所	頭: 10% 胴: 40% 脚: 30% 手: 15% 足: 5%						
ダメージ	1D6・1D4+1		攻撃個所	頭: 15% 胴: 40% 脚: 25% 手: 15% 足: 5%					
特殊効果	なし・なし								

**PIT FIEND (PIT FIENDS)**

不確定名 : DEMON FROM HELL

種類	DEMON	魔 法							
出現数	1D2+1		FIRESTORM 30%	FIRE BOMB 40%					
経験値	56786	呪文を唱える時の最大パワーランク	FIREBALL 30%						
能力値	STR	24	魔法を唱える可能性	6					
	INT	18	特殊攻撃／防御	75%					
	VIT	18	特殊攻撃をする可能性	ファイヤーのブレスを吐く・リジェネレーション+2 ブリンク					
	DEX	18		25%					
HP	14D4+140	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	LESSER DEVIL 80%						
攻撃回数	1回		火	85%・85%	水	65%・90%	気	90%・85%	
命中回数	2回	魔法抵抗	地	85%・85%	心	90%・95%	魔	85%・85%	
攻撃方法	殴りかかる		A C	全身: 2 頭: -2 胴: -2 脚: -2 手: -2 足: -2					
武器	素手	命中個所	頭: 10% 胴: 65% 脚: 15% 手: 10% 足: 0%						
ダメージ	4D4+4		攻撃個所	頭: 0% 胴: 0% 脚: 0% 手: 0% 足: 0%					
特殊効果	なし								

## POISON GIANT (POISON GIANTS)

不確定名：GIANT (GIANTS)

種類	GIANT	魔法	なし					
出現数	1D2+1							
経験値	28482	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	25	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	6	特殊攻撃／防御	毒のブレスを吐く				
	VIT	10	特殊攻撃をする可能性	40%				
	DEX	8						
H P	14D3+180	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	WILL O' WISP 25% TWISTER SYLPH 25%					
攻撃回数	1回	魔法抵抗	火	00%・00%	水	75%・85%	気	85%・00%
命中回数	2回		地	55%・00%	心	85%・85%	魔	65%・25%
攻撃方法	武器を使う・踏みだく・武器を使う	A C	全身：6 頭：2 胴：2 脚：0 手：2 足：-1					
武器	GIANT SLEDGE・なし・GIANT SLEDGE	命中個所	頭：5% 胴：25% 脚：35% 手：10% 足：25%					
ダメージ	3D6・4D5+30・3D6	攻撃個所	頭：20% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：0%					
特殊効果	ノックアウト1%・ノックアウト35%・ノックアウト1%							

## POISON SLIME (POISON SLIMES)

不確定名：SLIME (SLIMES)

種類	INSECT	魔法	なし					
出現数	1D3							
経験値	592	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	4	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	4	特殊攻撃／防御	リジェネレーション +2				
	VIT	4	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	6						
H P	3D3+4	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	SLIME 65% POISON SLIME 20%					
攻撃回数	1回	魔法抵抗	火	00%・125%	水	25%・125%	気	125%・50%
命中回数	1回		地	50%・25%	心	50%・50%	魔	00%・00%
攻撃方法	刺す	A C	全身：8 胴：8					
武器	なし	命中個所	胴：100%					
ダメージ	2D1	攻撃個所	頭：0% 胴：10% 脚：30% 手：5% 足：55%					
特殊効果	昌毒25%							

## POISON VIPER (POISON VIPERS)

不确定名: SNAKE (SNAKES)

種類	BEAST	魔法	なし					
出現数	2D2+1							
経験値	1195	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR INT VIT DEX	12 6 14 14	魔法を唱える可能性	なし				
			特殊攻撃／防御	なし				
			特殊攻撃をする可能性	なし				
HP	4D3+20	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	INDIGO BAT 25% HUGE SPIDER 25%					
攻撃回数	1回	魔法抵抗	火 地	00%・00%	水 心	00%・00%	気 魔	00%・00%
命中回数	1回			00%・00%	25%・00%	00%・00%		
攻撃方法	噛みつく・鞭打つ		A C	全身: 6 頭: 6 胴: 6 尻尾: 6				
武器	なし・なし							
ダメージ	2D2・1D2	命中個所	頭: 10% 胴: 70% 尻尾: 20%					
特殊効果	100%・なし	攻撃個所	頭: 25% 胴: 30% 脚: 30% 手: 20% 足: 0%					

## POISON VIPER (POISON VIPERS)

不确定名: SNAKE (SNAKES)

種類	BEAST	魔法	なし					
出現数	2D3+2							
経験値	1389	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR INT VIT DEX	12 6 14 14	魔法を唱える可能性	なし				
			特殊攻撃／防御	なし				
			特殊攻撃をする可能性	なし				
HP	4D4+30	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	POISON VIPER 25%					
攻撃回数	1回	魔法抵抗	火 地	00%・00%	水 心	00%・00%	気 魔	00%・00%
命中回数	1回			00%・00%	25%・00%	00%・00%		
攻撃方法	噛みつく・鞭打つ		A C	全身: 6 頭: 6 胴: 6 尻尾: 6				
武器	なし・なし							
ダメージ	2D2・1D2	命中個所	頭: 10% 胴: 70% 尻尾: 20%					
特殊効果	なし・なし	攻撃個所	頭: 20% 胴: 30% 脚: 30% 手: 20% 足: 0%					

## PRIEST of RAMM (PRIESTS of RAMM)

不確定名 : GOATHEADED MAN

種類	PRIEST	魔法	DEATH WISH 30% LIFE STEAL 40%					
出現数	1D2+3	DEATH 30%						
経験値	121303	呪文を唱える時の最大パワーランク	6					
能力値	STR	16	魔法を唱える可能性	95%				
	INT	15	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	14	なし					
	DEX	14	特殊攻撃をする可能性	なし				
HP	18D3+108	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	GUARDIAN of ARMM 100%					
攻撃回数	1回		火	80%・80%	水	80%・80%	氣	80%・80%
命中回数	2回	魔法抵抗	地	80%・80%	心	80%・80%	魔	80%・80%
攻撃方法	武器を使う							
武器	STAVE of POWER	AC	全身 : 4 頭 : 0 胸 : 2 脚 : 4 手 : 4 足 : 3					
ダメージ	3D3+4	命中個所	頭 : 20% 胸 : 40% 脚 : 20% 手 : 10% 足 : 10%					
特殊効果	ノックアウト25%	攻撃個所	頭 : 15% 胸 : 40% 脚 : 30% 手 : 10% 足 : 5%					

## PRIESTESS (PRIESTESSES)

不確定名 : NATIVE (NATIVES)

種類	PRIEST	魔法	HEAL WOUNDS 20% HASTE 10% MAKE WOUNDS 10% CHARM 10% HOLD MONSTERS 10% SILENCE 10% POISON GAS 10% BLADES 10% BLESS 10%					
出現数	1D3+1	DEATH 30%						
経験値	3260	呪文を唱える時の最大パワーランク	5					
能力値	STR	9	魔法を唱える可能性	95%				
	INT	14	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	12	なし					
	DEX	10	特殊攻撃をする可能性	なし				
HP	5D3+20	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	AMAZULU 30% AMAZULU ARCHER 30%					
攻撃回数	1回		火	00%・00%	水	00%・00%	氣	00%・00%
命中回数	1回	魔法抵抗	地	00%・00%	心	50%・00%	魔	00%・25%
攻撃方法	武器を使う							
武器	STAFF	AC	全身 : 7 頭 : 5 胸 : 5 脚 : 5 手 : 5 足 : 5					
ダメージ	1D5	命中個所	頭 : 15% 胸 : 40% 脚 : 30% 手 : 10% 足 : 5%					
特殊効果	なし	攻撃個所	頭 : 20% 胸 : 40% 脚 : 25% 手 : 10% 足 : 5%					

**RABID RAT (RABID RATS)**

不確定名：RAT (RATS)

種類	BEAST	魔法	なし					
出現数	1D2+4							
経験値	657	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	6	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	4	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	14						
	DEX	16	特殊攻撃をする可能性	なし				
HP	2D4+2	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	KILLER RAT 75%					
攻撃回数	1回	魔法抵抗	火	00%・00%	水	00%・00%	気	00%・00%
命中回数	1回		地	00%・00%	心	00%・00%	魔	00%・00%
攻撃方法	引っ搔く・噛みつく							
武器	素手・なし	AC	全身：3 頭：6 胴：8 脚：8 尻尾：10					
ダメージ	2D3・2D4	命中個所	頭：15% 胴：60% 脚：15% 尻尾：10%					
特殊効果	なし・冒毒 50%	攻撃個所	頭：5% 胴：20% 脚：50% 手：10% 足：15%					

**RADAMES**

不確定名：UNDEAD PHARAOH

種類	UNDEAD	魔法	NUCLEAR BLAST 10% FIRESTORM 30% FIRE BOMB 30% FIREBALL 30%					
出現数	1D1							
経験値	97301	呪文を唱える時の最大パワーランク	6					
能力値	STR	10	魔法を唱える可能性	95%				
	INT	12	特殊攻撃／防御	リジェネレーション +4				
	VIT	14						
	DEX	11	特殊攻撃をする可能性	なし				
HP	24D3+400	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	PHARAOH of PHYRE 100%					
攻撃回数	2回	魔法抵抗	火	35%・75%	水	35%・90%	気	125%・50%
命中回数	2回		地	20%・20%	心	125%・90%	魔	90%・65%
攻撃方法	武器を使う							
武器	CUTLASS	AC	全身：2 頭：2 胴：2 脚：2 手：2 足：2					
ダメージ	2D5+2	命中個所	頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					
特殊効果	冒毒 25%	攻撃個所	頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					

## RAT (RATS)

不確定名：RAT (RATS)

種類	BEAST	魔法	なし					
出現数	1D3							
経験値	150	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	6	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	4	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	14	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	16						
HP	1D3+1	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	GIANT RAT 50%					
攻撃回数	1回		火	00%・00%	水	00%・00%	気	00%・00%
命中回数	1回	魔法抵抗	地	00%・00%	心	00%・00%	魔	00%・00%
攻撃方法	引っ搔く・噛みつく							
武器	素手・なし	A C	全身：5 頭：10 尻尾：10 胴：10					
ダメージ	1D2・1D3	命中個所	頭：15% 尻尾：10% 胴：75%					
特殊効果	なし・なし	攻撃個所	頭：0% 胴：15% 脚：60% 手：5% 足：20%					

## ROBIN WINDMARNE

不確定名：ROBIN WINDMARNE

種類	RANGER	魔法	BLINDING FLASH 100%					
出現数	1D1							
経験値	27920	呪文を唱える時の最大パワーランク	6					
能力値	STR	13	魔法を唱える可能性	20%				
	INT	15	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	18	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	17						
HP	16D1+112	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	HIGHLANDER 100%					
攻撃回数	2回		火	35%・00%	水	00%・90%	気	35%・75%
命中回数	1回	魔法抵抗	地	35%・35%	心	90%・90%	魔	125%・35%
攻撃方法	射る・射る・射る							
武器	PEACEMAKER・MYSTIC ARROW・A.P.ARROW	A C	全身：4 頭：2 胴：-1 脚：-1 手：0 足：-1					
ダメージ	6D6+6・4D4+2・1D8+4	命中個所	頭：15% 胴：40% 脚：25% 手：15% 足：5%					
特殊効果	致命傷 10%・麻痺 15%・なし	攻撃個所	頭：25% 胴：40% 脚：25% 手：5% 足：5%					

## ROCK of RUMBLE (ROCKS of RUMBLE)

不確定名：GIANT ROOK HEAD

種類	ENCHANTED	魔法	なし						
出現数	1D2+1								
経験値	51279	呪文を唱える時の最大パワーランク	0						
能力値	STR	25	魔法を唱える可能性	なし					
	INT	14	特殊攻撃／防御	大岩を吐く					
	VIT	9	特殊攻撃をする可能性	25%					
	DEX	9							
HP	8D10+80	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	PHARAOH of PHYRE 80%						
攻撃回数	2回		魔法抵抗	火	80%・80%	水	90%・125%	気	125%・125%
命中回数	1回			地	50%・00%	心	90%・50%	魔	90%・95%
攻撃方法	投げる								
武器	BOULDER	AC	全身：2 頭：-8						
ダメージ	4D5+10	命中個所	頭：100%						
特殊効果	ノックアウト 20%	攻撃個所	頭：10% 胴：40% 脚：25% 手：15% 足：10%						

## ROGUE (ROGUES)

不確定名：ROGUE (ROGUES)

種類	THIEF	魔法	なし						
出現数	1D4								
経験値	208	呪文を唱える時の最大パワーランク	0						
能力値	STR	10	魔法を唱える可能性	なし					
	INT	9	特殊攻撃／防御	なし					
	VIT	10	特殊攻撃をする可能性	なし					
	DEX	10							
HP	1D4+3	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	ROGUE 25%						
攻撃回数	1回		魔法抵抗	火	00%・00%	水	00%・00%	気	00%・00%
命中回数	1回			地	00%・00%	心	00%・00%	魔	00%・00%
攻撃方法	武器を使う・投げる								
武器	CUTLASS・DIRK	AC	全身：8 頭：7 胴：5 脚：5 手：8 足：6						
ダメージ	1D6・1D4	命中個所	頭：15% 胴：40% 脚：25% 手：15% 足：5%						
特殊効果	なし・なし	攻撃個所	頭：15% 胴：40% 脚：25% 手：15% 足：5%						

## ROGUE LEADER (ROGUE LEADERS)

不確定名：ROGUE (ROGUES)

種類	THIEF	魔法	なし					
出現数	1D1							
経験値	1315	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	14	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	12						
	VIT	15	特殊攻撃／防衛	なし				
	DEX	14	特殊攻撃をする可能性	なし				
HP	4D4+10	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						
攻撃回数	1回		SCALLYWAG 50% BUSHWACKER 100%					
命中回数	2回	魔法抵抗	火	5%・00%	水	10%・00%	氣	00%・00%
攻撃方法	武器を使う・投げる		地	00%・00%	心	35%・10%	魔	50%・5%
武器	CUTLASS・DIRK	AC	全身：7 頭：7 胸：5 脚：5 手：8 足：4					
ダメージ	1D6+2・1D4	命中個所	頭：10% 胸：40% 脚：30% 手：15% 足：5%					
特殊効果	なし・なし	攻撃個所	頭：15% 胸：40% 脚：25% 手：15% 足：5%					

## ROTTING CORPSE (ROTTING CORPSES)

不確定名：ROTTING CORPSE (ROTTING CORPSES)

種類	UNDEAD	魔法	なし					
出現数	1D2+1							
経験値	2088	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	13	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	7	特殊攻撃／防衛	臭い気体を噴出する				
	VIT	9	特殊攻撃をする可能性	30%				
	DEX	9						
HP	4D5+8	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						
攻撃回数	1回		ROTTING CORPSE 25%					
命中回数	1回	魔法抵抗	火	15%・35%	水	35%・25%	氣	50%・50%
攻撃方法	触る・掴む		地	25%・25%	心	75%・75%	魔	35%・15%
武器	素手・素手	AC	全身：10 頭：9 胸：9 脚：9 手：9 足：9					
ダメージ	1D4・2D3	命中個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					
特殊効果	麻痺 35%・麻痺 45%	攻撃個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					

**RUBBER BEAST (RUBBER BEASTS)**

不確定名 : RUBBER BEAST (RUBBER BEASTS)

種類	PLANT	魔法	なし					
出現数	1D1							
経験値	9667	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	20	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	3	特殊攻撃／防御	暗黒の蒸気を吐く				
	VIT	14	特殊攻撃をする可能性	20%				
	DEX	14	出現する場合に呼び出しがある仲間	なし				
HP	6D4+70	魔法抵抗	火	50%・125%	水	50%・125%	気	125%・50%
攻撃回数	4回		地	50%・50%	心	125%・125%	魔	50%・50%
命中回数	1回	A C	全身 : 6 根 : 2 触手 : 2 幹 : 0					
攻撃方法	鞭打つ・噛みつく・鞭打つ	命中個所	根 : 20% 触手 : 75% 幹 : 5%					
武器	なし・なし・なし	攻撃個所	頭 : 25% 胴 : 30% 脚 : 30% 手 : 10% 足 : 5%					
ダメージ	1D4・2D4+1・1D4							
特殊効果	なし・なし・なし							

**SAMURAI**

不確定名 : SAMURAI

種類	SAMURAI	魔法	CONJURETION 10% FIREBALL 30% ARMOR SHIELD 20% SLEEP 20% MAGIC MISSILE 20%					
出現数	6D1		6					
経験値	9431	呪文を唱える時の最大パワーランク						
能力値	STR	14	魔法を唱える可能性	20%				
	INT	12	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	16	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	16	出現する場合に呼び出しがある仲間	NINJA 100%				
HP	10D4+40	魔法抵抗	火	35%・85%	水	35%・80%	気	35%・00%
攻撃回数	1回		地	35%・35%	心	75%・75%	魔	50%・35%
命中回数	2回	A C	全身 : 4 頭 : 2 胴 : 0 脚 : 0 手 : 2 足 : 1					
攻撃方法	武器を使う	命中個所	頭 : 15% 胴 : 40% 脚 : 25% 手 : 15% 足 : 5%					
武器	NO-DACHI	攻撃個所	頭 : 15% 胴 : 40% 脚 : 25% 手 : 15% 足 : 5%					
ダメージ	2D7							
特殊効果	なし							

## SCALLYWAG (SCALLYWAGS)

不確定名: ROGUE (ROGUES)

種類	THIEF	魔法	TERROR 10% ARMOR SHIELD 10% MAGIC MISSILE 10% SLEEP 10% BLINDING FLASH 30% ITCHING SKIN 30%
出現数	3D2		
経験値	383	呪文を唱える時の最大パワーランク	1
能力値	STR	10	魔法を唱える可能性
	INT	12	特殊攻撃／防御
	VIT	14	
	DEX	14	特殊攻撃をする可能性
HP	1D5+3	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	ROGUE LEADER 35%
攻撃回数	1回		
命中回数	1回	魔法抵抗	火 00%・00% 水 00%・00% 気 00%・00%
攻撃方法	武器を使う・投げる		地 00%・00% 心 00%・00% 魔 00%・25%
武器	CUTLASS・DIRK	AC	全身: 8 頭: 8 胸: 7 脚: 7 手: 8 足: 6
ダメージ	1D6・1D4	命中個所	頭: 15% 胸: 40% 脚: 25% 手: 15% 足: 5%
特殊効果	なし・なし	攻撃個所	頭: 15% 胸: 40% 脚: 25% 手: 15% 足: 5%

## SEA SERPENT (SEA SERPENTS)

不確定名: SEA SERPENT (SEA SERPENTS)

種類	DRAGON	魔法	なし
出現数	1D2+1		
経験値	12660	呪文を唱える時の最大パワーランク	0
能力値	STR	24	魔法を唱える可能性
	INT	8	特殊攻撃／防御
	VIT	8	
	DEX	14	特殊攻撃をする可能性
HP	8D8+80	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	DRAGON FLY 25% SEA SERPENT 10%
攻撃回数	1回		
命中回数	1回	魔法抵抗	火 40%・40% 水 40%・125% 気 125%・25%
攻撃方法	噛みつく		地 40%・40% 心 50%・50% 魔 50%・40%
武器	なし	AC	全身: 4 頭: 2 胸: 1 尻尾: 3
ダメージ	2D8+4	命中個所	頭: 20% 胸: 60% 尻尾: 20%
特殊効果	致命傷 2%	攻撃個所	頭: 20% 胸: 35% 脚: 35% 手: 5% 足: 5%

## SHAMANESS (SHAMANESSES)

不確定名：NATIVE (NATIVES)

種類	MAGE	魔法	FIRE SHIELD 10% TERROR 10% WEAKEN 10% SLOW 10% FIREBALL 10% STINK BOMB 10% ENERGY BLAST 10% WEB 10% SLEEP 10% MAGIC MISSILE 10%
出現数	1D3		
経験値	2722	呪文を唱える時の最大パワーランク	5
能力値	STR INT VIT DEX	魔法を唱える可能性	95%
	8 16 12 12	特殊攻撃／防御	なし
		特殊攻撃をする可能性	なし
HP	5D3+15	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	AMAZULU 40% AMAZULU ARCHER 30%
攻撃回数	1回		
命中回数	1回	魔法抵抗	火 00%・00% 水 00%・00% 気 00%・00%
攻撃方法	武器を使う		地 00%・00% 心 50%・00% 魔 25%・00%
武器	STAFF	AC	全身：8 頭：8 胴：6 脚：7 手：8 足：7
ダメージ	1D5	命中個所	頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%
特殊効果	なし	攻撃個所	頭：20% 胴：40% 脚：25% 手：10% 足：5%

## SIREN (SIRENS)

不確定名：SIREN (SIRENS)

種類	ENCHANTED	魔法	なし
出現数	1D4+3		
経験値	5283	呪文を唱える時の最大パワーランク	0
能力値	STR INT VIT DEX	魔法を唱える可能性	なし
	10 18 14 12	特殊攻撃／防御	歌う
		特殊攻撃をする可能性	80%
HP	5D4+15	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	SIREN 30% WATER DRAGON 25%
攻撃回数	1回		
命中回数	1回	魔法抵抗	火 20%・20% 水 15%・50% 気 35%・10%
攻撃方法	鞭打つ		地 15%・20% 心 75%・65% 魔 75%・50%
武器	なし	AC	全身：6 頭：6 胴：6 手：6 尻尾：6
ダメージ	2D4	命中個所	頭：20% 胴：35% 手：10% 尻尾：35%
特殊効果	なし	攻撃個所	頭：20% 胴：35% 脚：35% 手：5% 足：5%

## SIREN SORCERESS

不確定名：SIREN (SIRENS)

種類	ENCHANTED	魔法	HEAL WOUNDS 10% ASPHYXIATION 10% PRISMIC MISSILE 10% SILENCE 10% CHARM 10% PARALYZE 10% WEAKEN 10% HOLD MONSTERS 10% PSIONIC BLAST 10% ICEBALL 10%					
出現数	2D3+3							
経験値	16887	呪文を唱える時の最大パワーランク	6					
STR	10	魔法を唱える可能性	100%					
INT	18	特殊攻撃／防御	歌う					
VIT	14	特殊攻撃をする可能性	25%					
DEX	12							
HP	6D3+12	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	SIREN 30%					
攻撃回数	1回							
命中回数	1回	魔法抵抗	火	20%-20%	水	15%-50%	氣	35%-10%
攻撃方法	鞭打つ		地	15%-20%	心	75%-65%	魔	75%-50%
武器	なし	AC	全身：6 頭：6 胸：6 手：6 尻尾：6					
ダメージ	2D4	命中個所	頭：20% 胸：35% 手：10% 尻尾：35%					
特殊効果	なし	攻撃個所	頭：20% 胸：35% 脚：35% 手：5% 足：5%					

## SKELETON (SKELETONS)

不確定名：SKELETON (SKELETONS)

種類	UNDEAD	魔法	なし					
出現数	2D3+1							
経験値	5178	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
STR	12	魔法を唱える可能性	なし					
INT	12	特殊攻撃／防御	リジェネレーション +2					
VIT	16	特殊攻撃をする可能性	なし					
DEX	12							
HP	8D4+32	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	SKELETON 50% SKELETON LORD 25%					
攻撃回数	1回							
命中回数	2回	魔法抵抗	火	35%-35%	水	50%-25%	氣	125%-50%
攻撃方法	武器を使う		地	00%-00%	心	125%-35%	魔	35%-10%
武器	FLAMBERGE	AC	全身：6 頭：2 胸：0 脚：2 手：5 足：2					
ダメージ	1D6+4	命中個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					
特殊効果	なし	攻撃個所	頭：20% 胸：35% 脚：30% 手：10% 足：5%					

**SKELETON LORD (SKELETON LORDS)**

不確定名 : SKELETON (SKELETONS)

種類	UNDEAD	魔法	TERROR 10% WEAKEN 10% PARALYZE 10% POISON GAS 10% BLADES 10% WHIRLWIND 10% LIGHTNING 10% SILENCE 20% MAKE WOUNDS 10%
出現数	1D3+2		
経験値	10477	呪文を唱える時の最大パワーランク	6
STR	12	魔法を唱える可能性	50%
INT	12	特殊攻撃／防御	リジェネレーション +2
VIT	16	特殊攻撃をする可能性	なし
DEX	12		
HP	8D5+40		
攻撃回数	1回	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	AMAZULU 40% AMAZULU ARCHER 30%
命中回数	2回	魔法抵抗	火 35%・35% 水 50%・25% 気 125%・50% 地 00%・00% 心 125%・35% 魔 50%・30%
攻撃方法	武器を使う		
武器	FLAMBERGE	AC	全身 : 6 頭 : 2 胴 : 0 脚 : 2 手 : 5 足 : 2
ダメージ	1D6+4	命中個所	頭 : 15% 胴 : 40% 脚 : 30% 手 : 10% 足 : 5%
特殊効果	なし	攻撃個所	頭 : 20% 胴 : 35% 脚 : 30% 手 : 10% 足 : 5%

**SLIME (SLIMES)**

不確定名 : SLIME (SLIMES)

種類	INSECT	魔法	なし				
出現数	1D4+2		0				
経験値	492	呪文を唱える時の最大パワーランク	なし				
STR	4	魔法を唱える可能性	なし				
INT	4	特殊攻撃／防御	リジェネレーション +2				
VIT	4	特殊攻撃をする可能性	なし				
DEX	6						
HP	3D3+4	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	SLIME 35%				
攻撃回数	1回		魔法抵抗	火 00%・125%	水 25%・125%	気 125%・50%	
命中回数	1回			地 15%・25%	心 50%・50%	魔 00%・00%	
攻撃方法	刺す						
武器	なし	AC	全身 : 8 胴 : 8				
ダメージ	2D1	命中個所	胴 : 100%				
特殊効果	なし	攻撃個所	頭 : 0% 胴 : 10% 脚 : 30% 手 : 5% 足 : 55%				

## SPECTRE(SPECTRES)

不確定名：GHOST (GHOSTS)

種類	UNDEAD	魔法	TERROR 10% WEAKEN 10% MAKE WOUNDS 20% SILENCE 10% WHIRLWIND 10% ASPHYXIATION 10% ARMORMELT 10% HOLD MONSTERS 10% BLADES 10%					
出現数	1D2+1							
経験値	13703	呪文を唱える時の最大パワーランク	6					
	STR INT VIT DEX	9 9 12 12	魔法を唱える可能性	65%				
能力値			特殊攻撃／防衛	泣く・プリンク				
			特殊攻撃をする可能性	35%				
HP	7D3+50	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし					
攻撃回数	2回							
命中回数	2回	魔法抵抗	火	65%・65%	水	65%・125%	気	125%・125%
攻撃方法	触る		地	125%・125%	心	125%・125%	魔	65%・25%
武器	素手	AC	全身：0 頭：0 胸：0 脚：0 手：0 足：0					
ダメージ	1D1+1	命中個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					
特殊効果	麻痺 50%・スタミナドレイン 90%	攻撃個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					

## SPIRIT (SPIRITS)

不確定名：SHADOW (SHADOWS)

種類	UNDEAD	魔法	なし					
出現数	1D2+1							
経験値	8578	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
	STR INT VIT DEX	9 12 12 12	魔法を唱える可能性	なし				
能力値			特殊攻撃／防衛	プリンク				
			特殊攻撃をする可能性	なし				
HP	7D4+28	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし					
攻撃回数	2回							
命中回数	2回	魔法抵抗	火	65%・65%	水	65%・125%	気	125%・125%
攻撃方法	触る		地	125%・125%	心	125%・125%	魔	50%・25%
武器	素手	AC	全身：2 頭：2 胸：2 脚：2 手：2 足：2					
ダメージ	8D2	命中個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					
特殊効果	睡眠 25%・スタミナドレイン 50%	攻撃個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					

**STRANGLER VINE (STRANGLER VINES)**

不確定名: VINE (VINES)

種類	PLANT	魔法	なし						
出現数	1D2		呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
経験値	540	魔法を唱える可能性	なし						
能力値	STR INT VIT DEX	特殊攻撃／防御	なし						
HP	2D3+4	特殊攻撃をする可能性	なし						
攻撃回数	1回	魔法抵抗	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	CREEPING VINE 50% STRANGLER VINE 25%					
命中回数	1回			火	00%・125%	水	00%・00%	気	25%・25%
攻撃方法	鞭打つ			地	00%・50%	心	25%・25%	魔	25%・10%
武器	なし			A C	全身: 7 さや: 7 つる: 7 根: 7				
ダメージ	1D4+1	命中個所	攻撃個所	さや: 10% つる: 70% 根: 20%					
特殊効果	麻痺 15%			頭: 5% 胴: 20% 脚: 50% 手: 10% 足: 15%					

**TARANTULA (TARANTULAS)**

不確定名: HUGE SPIDER (HUGE SPIDERS)

種類	INSECT	魔法	WEB 100%						
出現数	1D3+2		呪文を唱える時の最大パワーランク	6					
経験値	7936	魔法を唱える可能性	25%						
能力値	STR INT VIT DEX	特殊攻撃／防御	なし						
HP	8D6+65	特殊攻撃をする可能性	なし						
攻撃回数	2回	魔法抵抗	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	HUGE SPIDER 20%					
命中回数	1回			火	00%・00%	水	00%・75%	気	35%・65%
攻撃方法	噛みつく・刺す			地	40%・20%	心	50%・20%	魔	00%・00%
武器	なし・なし			A C	全身: 5 頭: 4 胴: 3 脚: 3 足: 4				
ダメージ	2D4・3D4	命中個所	攻撃個所	頭: 20% 胴: 55% 脚: 20% 足: 5%					
特殊効果	冒毒 85%・冒毒 85%			頭: 5% 胴: 10% 脚: 50% 手: 5% 足: 30%					

## TOLL TROLL

不確定名：TOLL TROLL

種類	Giant	魔法	なし									
出現数	1D1											
経験値	30062	呪文を唱える時の最大パワーランク	0									
能力値	STR	19	魔法を唱える可能性	なし								
	INT	10	特殊攻撃／防衛	なし								
	VIT	12	特殊攻撃をする可能性	なし								
	DEX	10										
HP	10D5+200	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	HILL GIANT 50% MINER GIANT 100%									
攻撃回数	2回											
命中回数	2回	魔法抵抗	火	50%・25%	水	75%・95%	気	50%・50%				
攻撃方法	武器を使う・殴りかかる・武器を使う		地	25%・50%	心	125%・125%	魔	85%・85%				
武器	Giant Sledge・なし・Giant Sledge	AC	全身	: 5	頭	: 2	胴	: 0 脚	: 1 手	: 4 足	: 2	
ダメージ	3D6・3D3+2・3D6	命中個所	頭	: 10%	胴	: 15%	脚	: 40%	手	: 20%	足	: 15%
特殊効果	なし・なし・なし	攻撃個所	頭	: 20%	胴	: 40%	脚	: 30%	手	: 5%	足	: 5%

## TRICKSTER (TRICKSTERS)

不確定名：STRANGE FELLOW (STRANGE FELLOWS)

種類	MAGE	魔法	FIREBALL 20% TERROR 10% WEAKEN 10% CHILLING TOUCH 10% ENERGY BLAST 10% SILENCE 10% MAGIC MISSILE 20% SLEEP 10%									
出現数	1D4+1											
経験値	1604	呪文を唱える時の最大パワーランク	4									
能力値	STR	9	魔法を唱える可能性	95%								
	INT	14	特殊攻撃／防衛	なし								
	VIT	10	特殊攻撃をする可能性	なし								
	DEX	10										
HP	4D2+8	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	MAJOR DWARF 20% HILL GIANT 20%									
攻撃回数	1回											
命中回数	1回	魔法抵抗	火	00%・00%	水	00%・00%	気	00%・00%				
攻撃方法	武器を使う		地	00%・00%	心	25%・00%	魔	20%・35%				
武器	DIRK	AC	全身	: 10	頭	: 9	胴	: 8 脚	: 8 手	: 9 足	: 8	
ダメージ	1D4	命中個所	頭	: 20%	胴	: 30%	脚	: 25%	手	: 15%	足	: 10%
特殊効果	なし	攻撃個所	頭	: 15%	胴	: 30%	脚	: 25%	手	: 15%	足	: 15%

**TWISTED SYLPH**

不確定名：FAERIE (FAERIES)

種類	ENCHANTED	魔法	HEAL WOUNDS 20% BLINDING FLASH 10% BLESS 20% CREATE LIFE 10% CHARM 20% HOLD MONSTERS 10% SILENCE 10%
出現数	2D4+1		
経験値	25401	呪文を唱える時の最大パワーランク	6
能力値	STR	魔法を唱える可能性	50%
	INT	特殊攻撃／防衛	リジネレーション +2 ブリンク
	VIT	特殊攻撃をする可能性	なし
	DEX	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	POISON GIANT 30%
HP	12D2+28	魔法抵抗	
攻撃回数	4回		
命中回数	3回	火 地	50%-50% 50%-50%
攻撃方法	触る		水 心 90%-90% 90%-90%
武器	素手	AC	気 魔 90%-50% 90%-50%
ダメージ	12D4	命中個所	全身：4 頭：4 翼：4 胴：4 脚：4 手：4 足：4 頭：10% 翼：20% 胴：30% 脚：20% 手：10% 足：10%
特殊効果	麻痺 15%	攻撃個所	頭：50% 胴：10% 脚：10% 手：20% 足：10%

**TYRANNASAURAS**

不確定名：VERY BIG RIZARD

種類	BEAST	魔法	なし
出現数	1D1		
経験値	472050	呪文を唱える時の最大パワーランク	0
能力値	STR	魔法を唱える可能性	なし
	INT	特殊攻撃／防衛	なし
	VIT	特殊攻撃をする可能性	なし
	DEX	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	TYRANNASAURAS 5%
HP	50D20+2000	魔法抵抗	
攻撃回数	1回		
命中回数	1回	火 地	15%-125% 50%-50%
攻撃方法	噛みつく・鞭打つ・踏みしだく		水 心 00%-125% 125%-125%
武器	なし・なし・なし	AC	気 魔 50%-95% 85%-50%
ダメージ	2D20+40・2D10+10・1D100+1	命中個所	全身：4 頭：3 胴：4 脚：4 手：2 足：-2 尻尾：-2 頭：15% 胴：40% 脚：10% 手：5% 足：5% 尻尾：25%
特殊効果	致命傷30%・ノックアウト25%・ノックアウト50%	攻撃個所	頭：35% 胴：35% 脚：20% 手：5% 足：5%

## VALKYRIE (VALKYRIES)

不確定名：VALKYRIE (VALKYRIES)

種類	VALKYRIE	魔法	CONJURETION 10% HEAL WOUNDS 20% WHIRLWIND 20% SILENCE 20% BLESS 30%					
出現数	7D1	呪文を唱える時の最大パワーランク	WHIRLWIND 20% SILENCE 20% BLESS 30%					
経験値	7429		6					
能力値	STR		魔法を唱える可能性	20%				
	INT		特殊攻撃／防衛	なし				
	VIT		特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX		出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし				
HP	9D4+50			なし				
攻撃回数	1回	魔法抵抗	火	35%・00%	水	35%・50%	氣	35%・35%
命中回数	1回		地	35%・35%	心	85%・85%	魔	65%・35%
攻撃方法	武器を使う		A C	全身：5 頭：5 胸：2 脚：3 手：4 足：2				
武器	MAIDEN HEAD	命中個所	全身：5 頭：5 胸：2 脚：3 手：4 足：2					
ダメージ	1D16		頭：15% 胸：40% 脚：25% 手：15% 足：5%					
特殊効果	ノックアウト10%	攻撃個所	頭：15% 胸：40% 脚：25% 手：15% 足：5%					

## VAMPIRE BAT (VAMPIRE BATS)

不確定名：BAT (BATS)

種類	BEAST	魔法	なし					
出現数	1D2	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
経験値	714		0					
能力値	STR		魔法を唱える可能性	なし				
	INT		特殊攻撃／防衛	なし				
	VIT		特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX		出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	HUGE BAT 25% BAT 100%				
HP	3D3+2			HUGE BAT 25% BAT 100%				
攻撃回数	1回	魔法抵抗	HUGE BAT 25% BAT 100%					
命中回数	1回		火	00%・00%	水	00%・00%	氣	00%・00%
攻撃方法	噛みつく		地	00%・00%	心	00%・00%	魔	00%・00%
武器	なし	A C	全身：4 頭：6 翼：6 胸：6%					
ダメージ	1D5+1	命中個所	頭：10% 翼：50% 胸：40%					
特殊効果	冒毒 40%	攻撃個所	頭：40% 胸：40% 脚：5% 手：15% 足：0%					

**VASPESS (VASPESSESS)**

不確定名: GIANT ANT (GIANT ANTS)

種類	INSECT	魔法	なし					
出現数	1D1							
経験値	15390	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	9	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	8						
	VIT	17	特殊攻撃／防衛	なし				
	DEX	16	特殊攻撃をする可能性	なし				
HP	7D7+30	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	FORAGE 50% GIANT ANT 100%					
攻撃回数	1回		火	00%・125%	水	00%・00%	気	125%・00%
命中回数	1回	魔法抵抗	地	00%・00%	心	75%・00%	魔	00%・00%
攻撃方法	噛みつく・刺す・噛みつく							
武器	なし・なし・なし	AC	全身:2 頭:-1 胴:-1 脚:1 足:1					
ダメージ	2D4+4・2D8+8・2D4+4	命中個所	頭:25% 胴:40% 脚:15% 足:20%					
特殊効果	なし・冒毒 100%・なし・致命傷 10%	攻撃個所	頭:10% 胴:40% 脚:35% 手:10% 足:5%					

**WATER DRAGON (WATER DRAGONS)**

不確定名: SEA SERPENT (SEA SERPENTS)

種類	DRAGON	魔法	なし					
出現数	1D2+1							
経験値	11399	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	24	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	8						
	VIT	8	特殊攻撃／防衛	毒のプレスを吐く				
	DEX	14	特殊攻撃をする可能性	50%				
HP	6D6+60	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	DRAGONFLY 35% SEA SERPENT 15%					
攻撃回数	1回		火	40%・40%	水	40%・125%	気	125%・25%
命中回数	1回	魔法抵抗	地	40%・40%	心	50%・50%	魔	50%・40%
攻撃方法	噛みつく							
武器	なし	AC	全身:4 頭:2 胴:1 尻尾:3					
ダメージ	2D8+4	命中個所	頭:20% 胴:62% 尻尾:20%					
特殊効果	致命傷 2%	攻撃個所	頭:20% 胴:35% 脚:35% 手:5% 足:5%					

## WHITE WYRM (WHITE WYRMS)

不確定名：GIANT WYRM (GIANT WYRMS)

種類	INSECT	魔法	なし					
出現数	1D1	呪文を唱える時の最大パワーランク	なし					
経験値	7707		0					
能力値	STR	16	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	9	特殊攻撃／防御	アイスのブレスを吐く				
	VIT	12	特殊攻撃をする可能性	35%				
	DEX	14						
HP	6D4+45	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	GIANT WYRM 35%					
攻撃回数	2回		火	50%・125%	水	50%・85%	気	85%・25%
命中回数	1回	魔法抵抗	地	35%・85%	心	85%・85%	魔	50%・50%
攻撃方法	噛みつく							
武器	なし	A.C.	全身：4 頭：1 胴：1 尻尾：1					
ダメージ	3D4+2	命中個所	頭：15% 胴：80% 尻尾：5%					
特殊効果	なし	攻撃個所	頭：30% 胴：25% 脚：25% 手：15% 足：5%					

## WILL O' WISP (WILL O' WISPS)

不確定名：FIREFLY (FIREFLIES)

種類	ENCHANTED	魔法	なし					
出現数	1D1	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
経験値	170518		なし					
能力値	STR	8	特殊攻撃／防御	プリンク				
	INT	20	特殊攻撃をする可能性	なし				
	VIT	20						
	DEX	22						
HP	22D2+88	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	POISON GIANT 15%					
攻撃回数	1回		火	125%・125%	水	125%・125%	気	125%・125%
命中回数	1回	魔法抵抗	地	125%・125%	心	125%・125%	魔	125%・125%
攻撃方法	刺す							
武器	なし	A.C.	全身：-14 頭：-14 翼：-14 胴：-14 脚：-14 手：-14 足：-14					
ダメージ	4D3+20	命中個所	頭：10% 翼：20% 胴：30% 脚：20% 手：10% 足：10%					
特殊効果	睡眠25%・麻痺25%・冒毒25%・石化25%・スタミナドレイン25%	攻撃個所	頭：50% 胴：10% 脚：10% 手：20% 足：10%					

**WRAITH (WRAITHS)**

不確定名：SHADOW (SHADOWS)

種類	UNDEAD	魔法	ANTI-MAGE 10% DEATH 10% ICEBALL 10% PSIONIC BLAST 10% ILLUSION 10% DEEP FREEZE 10% SILENCE 10% LIFE STEAL 10% HOLD MONSTERS 10% MENTAL ATTACK 10%						
出現数	1D2		6						
経験値	40549	呪文を唱える時の最大パワーランク	90%						
能力値	STR INT VIT DEX	10 12 12 12	魔法を唱える可能性	ブリンク					
			特殊攻撃／防御	なし					
			特殊攻撃をする可能性	SPIRIT 40%					
			出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	火 65%・65% 水 65%・125% 気 125%・125% 地 125%・125% 心 125%・125% 魔 50%・35%					
HP	10D4+40			全身：0	頭：0	胴：0	脚：0	手：0	足：0
攻撃回数	1回			頭：15%	胴：40%	脚：30%	手：10%	足：5%	
命中回数	1回	魔法抵抗		頭：15%	胴：40%	脚：30%	手：10%	足：5%	
攻撃方法	触る			全身：0	頭：0	胴：0	脚：0	手：0	足：0
武器	素手	A C		頭：0	胴：0	脚：0	手：0	足：0	
ダメージ	8D2	命中個所		頭：15%	胴：40%	脚：30%	手：10%	足：5%	
特殊効果	石化 50%・スタミナドレイン 100%	攻撃個所		頭：15%	胴：40%	脚：30%	手：10%	足：5%	

**WRAITH LORD (WRAITH LORDS)**

不確定名：SHADOW (SHADOWS)

種類	UNDEAD	魔法	ANTI-MAGE 10% DEATH 10% ICEBALL 10% PSIONIC BLAST 10% ILLUSION 10% DEEP FREEZE 10% SILENCE 10% LIFE STEAL 10% HOLD MONSTERS 10% MENTAL ATTACK 10%						
出現数	1D2		6						
経験値	46889	呪文を唱える時の最大パワーランク	90%						
能力値	STR INT VIT DEX	10 12 12 12	魔法を唱える可能性	ブリンク					
			特殊攻撃／防御	なし					
			特殊攻撃をする可能性	WRAITH 50% SKELETON LORD 100%					
			出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	火 65%・65% 水 65%・125% 気 125%・125% 地 125%・125% 心 125%・75% 魔 90%・45%					
HP	14D4+84			全身：0	頭：0	胴：0	脚：0	手：0	足：0
攻撃回数	1回			頭：15%	胴：40%	脚：30%	手：10%	足：5%	
命中回数	1回	魔法抵抗		頭：0	胴：0	脚：0	手：0	足：0	
攻撃方法	触る			頭：15%	胴：40%	脚：30%	手：10%	足：5%	
武器	素手	A C		頭：0	胴：0	脚：0	手：0	足：0	
ダメージ	8D2	命中個所		頭：15%	胴：40%	脚：30%	手：10%	足：5%	
特殊効果	石化 50%・スタミナドレイン 100%	攻撃個所		頭：15%	胴：40%	脚：30%	手：10%	足：5%	

## YUAN-TI

不確定名：SANKE MAN

種類	FIGHTER	魔法	なし						
出現数	1D2								
経験値	9554	呪文を唱える時の最大パワーランク	0						
能力値	STR	11	魔法を唱える可能性	なし					
	INT	9	特殊攻撃／防御	なし					
	VIT	16	特殊攻撃をする可能性	なし					
	DEX	15							
HP	10D4+80	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし						
攻撃回数	3回		魔法抵抗	火	00%・00%	水	00%・75%	気	00%・00%
命中回数	2回			地	00%・00%	心	50%・00%	魔	25%・25%
攻撃方法	武器を使う	AC	全身：2 頭：0 胸：0 尻尾：0						
武器	SPEAR								
ダメージ	1D6	命中個所	頭：15% 胸：55% 尻尾：30%						
特殊効果	なし	攻撃個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%						

## ZOMBIE (ZOMBIIES)

不確定名：STINKING CORPSE (STINKING CORPSES)

種類	UNDEAD	魔法	なし						
出現数	1D1								
経験値	6683	呪文を唱える時の最大パワーランク	0						
能力値	STR	12	魔法を唱える可能性	なし					
	INT	8	特殊攻撃／防御	臭い気体を噴出する					
	VIT	10	特殊攻撃をする可能性	50%					
	DEX	6							
HP	6D6+40	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし						
攻撃回数	1回		魔法抵抗	火	35%・75%	水	75%・75%	気	125%・75%
命中回数	1回			地	50%・25%	心	125%・95%	魔	75%・35%
攻撃方法	触る・掴む	AC	全身：8 頭：7 胸：7 脚：7 手：7 足：7						
武器	素手・素手								
ダメージ	3D3・2D8	命中個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%						
特殊効果	麻痺 80%・麻痺 90%	攻撃個所	頭：20% 胸：45% 脚：20% 手：15% 足：0%						

## ZOMBIE BONES

不確定名：ROTTING CORPSE (ROTTING CORPSES)

種類	UNDEAD	魔法	なし					
出現数	1D1							
経験値	3248	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	13	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	7	特殊攻撃／防御	臭い気体を噴出する				
	VIT	9	特殊攻撃をする可能性	50%				
	DEX	9						
HP	6D3+20	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし					
攻撃回数	1回	魔法抵抗	火	50%・35%	水	75%・75%	気	125%・75%
命中回数	2回		地	50%・50%	心	125%・125%	魔	85%・35%
攻撃方法	触る・掴む							
武器	素手・素手	AC	全身：10 頭：9 胸：9 脚：9 手：9 足：9					
ダメージ	2D3・2D4	命中個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					
特殊効果	麻痺 40%・麻痺 50%	攻撃個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					

## ZOMBIE GUARD (ZOMBIE GUARDS)

不確定名：ZOMBIE GUARD (ZOMBIE GUARDS)

種類	UNDEAD	魔法	なし					
出現数	1D1							
経験値	8643	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	14	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	8	特殊攻撃／防御	臭い気体を噴出する				
	VIT	12	特殊攻撃をする可能性	35%				
	DEX	12						
HP	9D5+40	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	ZOMBIE GUARD 80%					
攻撃回数	1回							
命中回数	2回	魔法抵抗	火	25%・35%	水	50%・50%	気	75%・75%
攻撃方法	触る・掴む		地	30%・20%	心	100%・100%	魔	65%・25%
武器	素手・素手	AC	全身：4 頭：2 胸：2 脚：2 手：2 足：2					
ダメージ	1D8・2D4	命中個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					
特殊効果	麻痺 65%・麻痺 45%	攻撃個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					

## いも虫

不確定名：いも虫

種類	INSECT	魔法	TOXIC VAPORS 100%					
出現数	1D1							
経験値	49242	呪文を唱える時の最大パワーランク	6					
能力値	STR	8	魔法を唱える可能性	50%				
	INT	20	特殊攻撃／防御		なし			
	VIT	15	特殊攻撃をする可能性		なし			
	DEX	5						
HP	16D3+200	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	FEARY SYLPH 100%					
攻撃回数	1回		火	00%・00%	水	00%・00%	気	00%・00%
命中回数	1回	魔法抵抗	地	00%・00%	心	125%・125%	魔	50%・125%
攻撃方法	刺す							
武器	なし	AC	全身：10 頭：10 胴：10 脚：10 手：10 足：10 尾尾：10					
ダメージ	1D4+1	命中個所	頭：15% 胴：20% 脚：20% 手：15% 足：20% 尾尾：15%					
特殊効果	冒毒 100%	攻撃個所	頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					

## カロン

不確定名：カロン

種類	MYTH	魔法	なし					
出現数	1D1							
経験値	120528	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	12	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	15	特殊攻撃／防御		なし			
	VIT	8	特殊攻撃をする可能性		なし			
	DEX	8						
HP	46D4+500	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし					
攻撃回数	1回		火	125%・125%	水	125%・125%	気	125%・125%
命中回数	4回	魔法抵抗	地	125%・125%	心	125%・125%	魔	125%・125%
攻撃方法	武器を使う							
武器	STAFF	AC	全身：0 頭：0 胴：0 脚：0 手：0 足：0					
ダメージ	1D6	命中個所	頭：20% 胴：40% 脚：30% 手：5% 足：5%					
特殊効果	石化 100%/スタミナドレイン 100%	攻撃個所	頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					

## クイーエグ

不確定名：クイーエグ

種類	THIEF	魔法	TERROR 10% ARMOR SHIELD 10% MAGIC MISSILE 10% SLEEP 10% BLINDING FLASH 30% ITCHING SKIN 30%						
出現数	1D1								
経験値	1103	呪文を唱える時の最大パワーランク	4						
能力値	STR INT VIT DEX	10 9 14 14	魔法を唱える可能性	75%					
			特殊攻撃／防衛	なし					
			特殊攻撃をする可能性	なし					
			出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	BRIGAND 100%					
HP	4D2+15	魔法抵抗	火	00%・00%	水	00%・00%	気	00%・00%	
攻撃回数	1回		地	00%・00%	心	00%・00%	魔	00%・00%	
命中回数	1回	A C	全身	8	頭	10	胴	7	
攻撃方法	武器を使う・投げる		脚	7	手	10	足	6	
武器	CUTLASS・DIRK	命中個所	頭	15%	胴	40%	脚	25%	
ダメージ	1D6・1D4		手	15%	足	5%			
特殊効果	なし・なし	攻撃個所	頭	15%	胴	40%	脚	25%	
			手	15%	足	5%			

## クワリ クボナ

不確定名：クワリ クボナ

種類	VALKYRIE	魔法	LIFE STEAL 10% DEADLY POISON 10% SILENCE 20% HEAL WOUNDS 10% POISON GAS 10% WHIRLWIND 10% FIRESTORM 10% LIGHTNING 10% FIREBALL 10%						
出現数	1D1								
経験値	22309	呪文を唱える時の最大パワーランク	6						
能力値	STR INT VIT DEX	10 17 14 14	魔法を唱える可能性	98%					
			特殊攻撃／防衛	なし					
			特殊攻撃をする可能性	35%					
			出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	AMAZULU ARCHER 50% AMAZULU 100%					
HP	6D4+50	魔法抵抗	火	125%・50%	水	50%・75%	気	50%・50%	
攻撃回数	1回		地	20%・35%	心	95%・95%	魔	65%・65%	
命中回数	1回	A C	全身	5	頭	5	胴	4	
攻撃方法	武器を使う		脚	5	手	5	足	5	
武器	SPEAR of DEATH	命中個所	頭	10%	胴	65%	脚	10%	
ダメージ	1D5+4		手	10%	足	5%			
特殊効果	冒毒 90%/致命傷 8%	攻撃個所	頭	20%	胴	40%	脚	25%	
			手	10%	足	5%			

## スミッティ

不確定名：スミッティ

種類	FIGHTER	魔法	FIREBALL 100%						
出現数	1D1								
経験値	12065	呪文を唱える時の最大パワーランク	6						
能力値	STR	17	魔法を唱える可能性	20%					
	INT	12	特殊攻撃／防御	なし					
	VIT	13	特殊攻撃をする可能性	なし					
	DEX	15							
HP	14D3+120	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間							
攻撃回数	2回		MINER GIANT 100%						
命中回数	1回	魔法抵抗	火	35%・00%	水	50%・25%	気	00%・25%	
攻撃方法	武器を使う・投げる		地	00%・10%	心	25%・10%	魔	25%・10%	
武器	VALCAN HAMMER・HAMMER	AC	全身：4 頭：2 胸：4 脚：2 手：-4 足：-4						
ダメージ	3D4+4・2D4+1	命中個所	頭：20% 胸：30% 脚：25% 手：15% 足：10%						
特殊効果	ノックアウト 20%・なし	攻撃個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：15%						

## \* ゾーフィタス\*

不確定名：\* ゾーフィタス\*

種類	MAGE	魔法	NUCLEAR BLAST 10% MAGIC SCREEN 10% ANTI-MAGEC 20% BLINK 10% CONJURETION 20% FIRESTORM 10% PRISMIC MISSILE 10% FIREBALL 10%						
出現数	1D1								
経験値	81686	呪文を唱える時の最大パワーランク	6						
能力値	STR	11	魔法を唱える可能性	90%					
	INT	21	特殊攻撃／防御	なし					
	VIT	16	特殊攻撃をする可能性	なし					
	DEX	13							
HP	18D1+142	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間							
攻撃回数	1回		GREATER DEMON 100%						
命中回数	2回	魔法抵抗	火	75%・90%	水	75%・125%	気	75%・50%	
攻撃方法	武器を使う		地	75%・50%	心	125%・125%	魔	125%・75%	
武器	SWORD of MAGIC	AC	全身：-2 頭：-2 胸：-4 脚：-4 手：-2 足：-2						
ダメージ	3D4+4	命中個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%						
特殊効果	致命傷 15%	攻撃個所	頭：20% 胸：35% 脚：30% 手：10% 足：5%						

## ドラキュラ

不確定名：ドラキュラ

種類	VAMPIRE	魔法	MIND FLAY 10% DEATH WISH 10% WORD of DEATH 10% LIFE STEAL 10% DEATH 10% PSIONIC BLAST 10% MENTAL ATTACK 10% PALALYZE 10% FIREBALL 10%
出現数	1D1		
経験値	361924	呪文を唱える時の最大パワーランク	6
能力値	STR	魔法を唱える可能性	50%
	INT	特殊攻撃／防御	脱みつける
	VIT	特殊攻撃をする可能性	50%
	DEX		
HP	24D1+150	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	レベッカ 100%
攻撃回数	2回	魔法抵抗	
命中回数	1回		火 125%-125% 水 125%-125% 気 125%-125%
攻撃方法	噛みつく・掴む・殴りかかる		地 125%-125% 心 125%-125% 魔 125%-125%
武器	なし・素手・素手	AC	全身:0 頭:0 胴:0 脚:0 手:0 足:0
ダメージ	2D2・2D4・2D3	命中個所	頭:15% 胴:40% 脚:30% 手:10% 足:5%
特殊効果	ヒットポイントドレイン 100%・睡眠 10%・ノックアウト 15%	攻撃個所	頭:50% 胴:10% 脚:10% 手:30% 足:0%

## \* ベラ \*

不確定名：\* ベラ

種類	DRAGON	魔法	DEATH WISH 20% WORD of DEATH 20% MIND FLAY 20% DEADLY AIR 20% NUCLEAR BLAST 20% CONJURETION 20%
出現数	1D1		
経験値	1420419	呪文を唱える時の最大パワーランク	6
能力値	STR		50%
	INT		特殊攻撃／防御 酸のブレスを吐く
	VIT		特殊攻撃をする可能性 50%
	DEX		
HP	21D1+850	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	
攻撃回数	3回		なし
命中回数	4回	魔法抵抗	
攻撃方法	引っ搔く・鞭打つ・噛みつく		火 85%-85% 水 85%-125% 気 125%-85%
武器	素手・なし・なし	AC	地 125%-95% 心 125%-125% 魔 125%-85%
ダメージ	5D8+16・3D4・12D12+24	命中個所	頭:10% 翼:10% 脚:30% 胴:15% 手:10% 足:10% 尻尾:15%
特殊効果	冒毒 50%・ノックアウト 30%・致命傷 15%	攻撃個所	頭:20% 胴:20% 脚:20% 手:20% 足:20%

## ポーク

不確定名：ポーク

種類	TINY	魔法	なし						
出現数	1D1								
経験値	43278	呪文を唱える時の最大パワーランク	0						
能力値	STR	25	魔法を唱える可能性	なし					
	INT	6	特殊攻撃／防衛	なし					
	VIT	10							
	DEX	8	特殊攻撃をする可能性	なし					
HP	12D8+350	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間							
攻撃回数	2回		ISLAND GIANT 100%						
命中回数	2回	魔法抵抗	火	35%・35%	水	50%・125%	気	50%・25%	
攻撃方法	武器を使う・殴りかかる		地	35%・20%	心	125%・90%	魔	125%・35%	
武器	HAMMER+1.5・素手	AC	全身：4 頭：1 胸：0 脚：0 手：1 足：-1						
ダメージ	2D4+6・2D3+2	命中個所	頭：5% 胸：25% 脚：35% 手：10% 足：25%						
特殊効果	ノックアウト15%・ノックアウト35%	攻撃個所	頭：20% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：0%						

## マイ・ライ

不確定名：マイ・ライ

種類	THIEF	魔法	DEADLY AIR 20% LIFE STEAL 20% ASPHYXIATION 30% DEADLY POISON 10% WORD of DEATH 10% DEATH WISH 10%						
出現数	1D1								
経験値	174326	呪文を唱える時の最大パワーランク	6						
能力値	STR	10	魔法を唱える可能性	100%					
	INT	14	特殊攻撃／防衛	なし					
	VIT	18							
	DEX	16	特殊攻撃をする可能性	なし					
HP	17D4+300	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間							
攻撃回数	2回		ポーク 100%						
命中回数	3回	魔法抵抗	火	125%・125%	水	125%・125%	気	125%・125%	
攻撃方法	武器を使う・投げる		地	125%・125%	心	125%・125%	魔	125%・125%	
武器	DIRK・DIRK	AC	全身：6 頭：6 胸：6 脚：6 手：6 足：6						
ダメージ	1D3+1・1D3+1	命中個所	頭：20% 胸：40% 脚：30% 手：5% 足：5%						
特殊効果	致命傷 10%・致命傷 5%	攻撃個所	頭：10% 胸：50% 脚：30% 手：5% 足：5%						

## マウムームー

不確定名：マウムームー

種類	ENCHANTED	魔法	FIRESTORM 50% FIREBALL 50%					
出現数	1D1							
経験値	54669	呪文を唱える時の最大パワーランク	6					
STR	24	魔法を唱える可能性	75%					
INT	18	特殊攻撃／防御	ファイバーのブレスを吐く					
VIT	18	特殊攻撃をする可能性	25%					
DEX	18							
HP	6D6+120	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						
攻撃回数	1回		なし					
命中回数	1回	魔法抵抗	火	125%・125%	水	00%・125%	気	125%・125%
攻撃方法	殴りかかる		地	125%・125%	心	125%・95%	魔	125%・125%
武器	素手	AC	全身：2 頭：-2 胴：-2 脚：-2 手：-2 足：-2					
ダメージ	4D4+4	命中個所	頭：10% 胴：65% 脚：15% 手：10% 足：0%					
特殊効果	なし	攻撃個所	頭：0% 胴：0% 脚：0% 手：0% 足：0%					

## マーティー船長

不確定名：マーティー船長

種類	FIGHTER	魔法	なし					
出現数	1D1							
経験値	11841	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
STR	15	魔法を唱える可能性	なし					
INT	13	特殊攻撃／防御	なし					
VIT	15	特殊攻撃をする可能性	なし					
DEX	16							
HP	9D4+70	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	PIRATE 100%					
攻撃回数	2回							
命中回数	2回	魔法抵抗	火	65%・75%	水	65%・65%	気	25%・80%
攻撃方法	武器を使う・投げる・武器を使う		地	35%・35%	心	125%・75%	魔	75%・45%
武器	CUTLASS・DIRK・CUTLASS	AC	全身：6 頭：2 胴：0 脚：0 手：4 足：2					
ダメージ	1D6+3・1D6・1D6+3	命中個所	頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					
特殊効果	なし・なし・なし	攻撃個所	頭：15% 胴：35% 脚：30% 手：10% 足：10%					

## ル・モンテス

不確定名：ル・モンテス

種類	THIEF	魔法	なし						
出現数	1D1								
経験値	1248	呪文を唱える時の最大パワーランク	0						
能力値	STR	14	魔法を唱える可能性	なし					
	INT	12	特殊攻撃／防御	なし					
	VIT	15							
	DEX	14	特殊攻撃をする可能性	なし					
HP	4D2+18	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし						
攻撃回数	1回		魔法抵抗	火	00%・00%	水	00%・00%	気	00%・00%
命中回数	2回			地	00%・00%	心	00%・00%	魔	00%・00%
攻撃方法	武器を使う・投げる	AC	全身：7 頭：7 胸：5 脚：5 手：8 足：4						
武器	CUTLASS・DIRK	命中個所							
ダメージ	1D6+2・1D4		頭：10% 胸：40% 脚：30% 手：15% 足：5%						
特殊効果	なし・なし	攻撃個所	頭：15% 胸：40% 脚：25% 手：15% 足：5%						

## レベッカ

不確定名：レベッカ

種類	VAMPIRE	魔法	DEADLY AIR 10% ASPHYXIATION 10% NOXIOUS FUMES 10% TOXIC VAPORS 10% ACID BOMB 10% PSIONIC BLAST 10% DEADLY POISON 10% POISON GAS 10% PARALYZE 10% LIGHTNING 10%						
出現数	1D1								
経験値	292568	呪文を唱える時の最大パワーランク	6						
能力値	STR	18	魔法を唱える可能性	85%					
	INT	22	特殊攻撃／防御	睨みつける					
	VIT	18							
	DEX	18	特殊攻撃をする可能性	0%					
HP	15D1+68	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし						
攻撃回数	2回		魔法抵抗	火	125%・125%	水	125%・125%	気	125%・125%
命中回数	1回			地	125%・125%	心	125%・125%	魔	125%・125%
攻撃方法	噛みつく・引っ搔く	命中個所							
武器	なし・素手		全身：2 翼：2 頭：2 胸：2 脚：2 手：2 足：2						
ダメージ	2D2・2D3	攻撃個所							
特殊効果	ヒットポイントドレン 100%・冒毒 35%		頭：30% 胸：30% 脚：20% 手：10% 足：10%						

## ?? 災いの王 ??

不確定名：?? 災いの王 ??

種類	VAMPIRE	魔法	なし					
出現数	1D1							
経験値	58028	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	18	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	18	特殊攻撃／防御	睨みつける・リジェネレーション +1				
	VIT	17	特殊攻撃をする可能性	50%				
	DEX	17						
HP	24D1+150	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						
攻撃回数	1回	魔法抵抗	火	125%・125%	水	125%・125%	気	125%・125%
命中回数	1回		地	125%・125%	心	125%・125%	魔	125%・125%
攻撃方法	噛みつく							
武器	なし	AC	全身：0 頭：0 胸：0 脚：0 手：0 足：0					
ダメージ	2D2	命中個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					
特殊効果	ヒットポイントドレイン 100%	攻撃個所	頭：50% 胸：10% 脚：10% 手：30% 足：0%					

## ■召喚されるモンスター

## ARIEL SERVANT (ARIEL SERVANTS)

不確定名：ARIEL SERVANT (ARIEL SERVANTS)

種類	ENCHANTED	魔法	なし					
出現数	1D1							
経験値	44827	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	20	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	14	特殊攻撃／防御	大岩を吐く				
	VIT	9	特殊攻撃をする可能性	25%				
	DEX	9						
HP	8D10+80	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						
攻撃回数	2回	魔法抵抗	火	80%・50%	水	90%・125%	気	125%・125%
命中回数	1回		地	50%・00%	心	50%・35%	魔	50%・50%
攻撃方法	投げる							
武器	BOLIDER	AC	全身：2 頭：-8					
ダメージ	4D5+10	命中個所	頭：100%					
特殊効果	ノックアウト 20%	攻撃個所	頭：10% 胸：40% 脚：25% 手：15% 足：10%					



## BERBALANG (BERBALANGS)

不確定名：BERBALANG (BERBALANGS)

種類	DEMON	魔法	WEB 10% WEAKEN 10% ITCHING SKIN 10% MAGIC MISSILE 10% SLEEP 10% SLOW 10% TERROR 10% BLINDING FLASH 10% ENERGY BLAST 10% CHILLING TOUCH 10%						
出現数	1D2								
経験値	3520	呪文を唱える時の最大パワーランク	5						
能力値	STR	12	魔法を唱える可能性	65%					
	INT	12	特殊攻撃／防御	なし					
	VIT	14	特殊攻撃をする可能性	なし					
	DEX	15							
HP	5D4+30	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし						
攻撃回数	1回	魔法抵抗	火	50%・50%	水	50%・50%	気	50%・50%	
命中回数	2回		地	50%・50%	心	75%・75%	魔	25%・25%	
攻撃方法	引っ搔く・噛む・蹴りかかる	命中個所							
武器	素手・素手・なし		頭：5	翼：5	胴：5	脚：5	手：5	足：5 尻尾：5	
ダメージ	1D4・3D2・1D10	攻撃個所	頭：15%	翼：20%	胴：25%	脚：20%	手：10%	足：5% 尻尾：5%	
特殊効果	なし・なし・なし		頭：20%	胴：35%	脚：25%	手：15%	足：5%		

## CHIMERA (CHIMERAS)

不確定名：CHIMERA (CHIMERAS)

種類	DEMON	魔法	なし						
出現数	1D2								
経験値	6570	呪文を唱える時の最大パワーランク	0						
能力値	STR	12	魔法を唱える可能性	なし					
	INT	10	特殊攻撃／防御	ファイヤーのブレスを吐く・プリンク					
	VIT	14	特殊攻撃をする可能性	30%					
	DEX	14							
HP	6D5+40	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし						
攻撃回数	2回	魔法抵抗	火	125%・00%	水	00%・50%	気	75%・50%	
命中回数	1回		地	50%・50%	心	50%・00%	魔	15%・15%	
攻撃方法	噛みつく・引っ搔く	命中個所							
武器	素手・なし		頭：3	翼：2	胴：2	脚：2	手：2	足：2 尻尾：2	
ダメージ	2D4+4・2D5+4	攻撃個所	頭：15%	翼：50%	胴：25%	脚：5%	手：5%	足：5% 尻尾：5%	
特殊効果	なし・なし		頭：20%	翼：40%	胴：35%	脚：5%	手：5%	足：0%	

## ETHERIAL BAT (ETHERIAL BATS)

不確定名：ETHERIAL BAT (ETHERIAL BATS)

種類	BEAST	魔法	なし						
出現数	1D3								
経験値	478	呪文を唱える時の最大パワーランク	0						
能力値	STR INT VIT DEX	4 4 17 16	魔法を唱える可能性	なし					
			特殊攻撃／防御	なし					
			特殊攻撃をする可能性	なし					
			出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし					
HP	2D4+5								
攻撃回数	1回		魔法抵抗	火 地	00%・00%	水 心	00%・00%	気 魔	00%・00%
攻撃方法	噛みつく			00%・00%	00%・00%	00%・00%	00%・00%		
武器	なし	AC		全身：4 頭：4 翼：4 胴：4					
ダメージ	2D3	命中個所		頭：10% 翼：50% 胴：40%					
特殊効果	なし	攻撃個所		頭：40% 胴：40% 脚：5% 手：15% 足：0%					

## FIGMENT (FIGMENTS)

不確定名：FIGMENT (FIGMENTS)

種類	UNDEAD	魔法	なし						
出現数	1D2								
経験値	613	呪文を唱える時の最大パワーランク	0						
能力値	STR INT VIT DEX	9 9 10 10	魔法を唱える可能性	なし					
			特殊攻撃／防御	なし					
			特殊攻撃をする可能性	なし					
			出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし					
HP	2D4+2								
攻撃回数	1回		魔法抵抗	火 地	00%・25% 50%・50%	水 心	00%・50% 50%・25%	気 魔	50%・50% 00%・00%
攻撃方法	触る			50%・50%	50%・25%	心	50%・25%	魔	00%・00%
武器	素手	AC		全身：5 頭：5 胴：5 脚：5 手：5 足：5					
ダメージ	2D2	命中個所		頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					
特殊効果	麻痺 10%	攻撃個所		頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%					

## GARGOYLE (GARGOYLES)

不確定名: GARGOYLE (GARGOYLES)

種類	DEMON	魔法	WEB 10% WEAKEN 10% ITCHING SKIN 10% MAGIC MISSILE 10% SLEEP 10% TERROR 10% BLINDING FLASH 10% ENERGY BLAST 10% CHILLING TOUCH 10% SLOW 10%						
出現数	1D3								
経験値	2247	呪文を唱える時の最大パワーランク	4						
能力値	STR	12	魔法を唱える可能性	65%					
	INT	12	特殊攻撃／防御	なし					
	VIT	14	特殊攻撃をする可能性	なし					
	DEX	15							
HP	4D4+20	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし						
攻撃回数	1回		魔法抵抗	火	50%・50%	水	50%・50%	気	50%・50%
命中回数	1回			地	50%・50%	心	50%・50%	魔	25%・25%
攻撃方法	引っ搔く・噛みつく・蹴りかかる		AC	全身: 6 頭: 5 肩: 6 胸: 6 脚: 6 手: 6 足: 6 尻尾: 6					
武器	素手・なし・なし		命中個所	頭: 15% 肩: 20% 胸: 25% 脚: 20% 手: 10% 足: 5% 尻尾: 5%					
ダメージ	2D4・2D5・2D4		攻撃個所	頭: 20% 胸: 35% 脚: 25% 手: 15% 足: 5%					
特殊効果	なし・なし・なし								

## GREATER DEMON (GREATER DEMONS)

不確定名: GREATER DEMON (GREATER DEMONS)

種類	DEMON	魔法	NUCLEAR BLAST 10% FIRESTORM 10% PRISMIC MISSILE 10% LIGHTNING 10% FIRE BOMB 30% FIREBALL 30%						
出現数	1D1								
経験値	36170	呪文を唱える時の最大パワーランク	6						
能力値	STR	22	魔法を唱える可能性	75%					
	INT	16	特殊攻撃／防御	リジェネレーション +4					
	VIT	17	特殊攻撃をする可能性	なし					
	DEX	17							
HP	16D4+122	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし						
攻撃回数	1回		魔法抵抗	火	90%・90%	水	90%・90%	気	90%・90%
命中回数	3回			地	90%・90%	心	90%・90%	魔	90%・90%
攻撃方法	引っ搔く・掴む		AC	全身: 0 頭: 0 胸: 0 脚: 0 手: 0 足: 0 尻尾: 0					
武器	素手・素手		命中個所	頭: 15% 胸: 30% 脚: 25% 手: 10% 足: 5% 尻尾: 15%					
ダメージ	2D5+10・2D4+20		攻撃個所	頭: 20% 胸: 40% 脚: 25% 手: 10% 足: 5%					
特殊効果	なし・なし								

**HELLION (HELLIONS)**

不確定名：HELLION (HELLIONS)

種類	DEMON	魔法	なし					
出現数	1D2							
経験値	18781	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	20	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	12	特殊攻撃／防御	ファイバーのプレスを吐く・リジェネレーション+2/ブリンク				
	VIT	20	特殊攻撃をする可能性	50%				
	DEX	20	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし				
HP	6D5+40	魔法抵抗	火	65%・65%	水	65%・65%	気	65%・65%
攻撃回数	3回		地	65%・65%	心	65%・65%	魔	90%・40%
命中回数	2回	AC	全身：3 頭：0 胴：0 脚：2 足：2 尾尾：2					
攻撃方法	引っ搔く・噛みつく	命中個所	頭：15% 胴：50% 脚：25% 足：5% 尾尾：5%					
武器	素手・なし	攻撃個所	頭：20% 胴：40% 脚：35% 手：5% 足：0%					
ダメージ	2D4+4・2D5+5							
特殊効果	なし・致命傷 5%							

**HORASTHMUS**

不確定名：HORASTHMUS

種類	BEAST	魔法	なし					
出現数	1D1							
経験値	351328	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	25	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	5	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	15	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	10	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし				
HP	50D20+2000	魔法抵抗	火	25%・00%	水	00%・125%	気	50%・50%
攻撃回数	1回		地	50%・25%	心	25%・25%	魔	25%・00%
命中回数	1回	AC	全身：4 頭：3 胴：4 脚：4 手：2 足：2 尾尾：2					
攻撃方法	噛みつく・鞭打つ・踏みしだく	命中個所	頭：15% 胴：40% 脚：10% 手：5% 足：5% 尾尾：25%					
武器	なし・なし・なし	攻撃個所	頭：35% 胴：35% 脚：20% 手：5% 足：5%					
ダメージ	2D20+40・2D10+10・1D100+1							
特殊効果	致命傷 15%・ノックアウト 25%・ノックアウト 50%							

## KNOLL TROLL (KNOLL TROLLS)

不確定名：KNOLL TROLL (KNOLL TROLLS)

種類	Giant	魔法	なし					
出現数	1D3							
経験値	5802	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	18	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	6	特殊攻撃／防衛	なし				
	VIT	10	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	8		なし				
HP	6D6+60	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし					
攻撃回数	1回		火	25%・00%	水	80%・95%	気	25%・25%
命中回数	1回	魔法抵抗	地	5%・25%	心	75%・60%	魔	75%・15%
攻撃方法	武器を使う・投げる・投げる		命中個所	頭：5% 胸：25% 脚：35% 手：10% 足：25%				
武器	Giant Sledge・Boulder・Boulder	AC	全身：6 頭：4 胸：3 脚：4 手：4 足：3					
ダメージ	3D6・4D4+10・4D4+10	命中個所	頭：20% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：0%					
特殊効果	ノックアウト10%・ノックアウト20%・ノックアウト20%	攻撃個所						

## PHANTASM (PHANTASMS)

不確定名：PHANTASM (PHANTASMS)

種類	UNDEAD	魔法	ANTI-MAGIC 10% DEATH 10% ICEBALL 10% PSIONIC BLAST 10% CHARM 10% DEEP FREEZE 10% SILENCE 10% LIFE STEAL 10% HOLD MONSTER 10% MENTAL ATTACK 10%						
出現数	1D1								
経験値	45381	呪文を唱える時の最大パワーランク	6						
能力値	STR	10	魔法を唱える可能性	90%					
	INT	12	特殊攻撃／防衛	プリンク					
	VIT	12	特殊攻撃をする可能性	なし					
	DEX	12							
HP	14D4+84	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし						
攻撃回数	1回		魔法抵抗	火	65%・65%	水	65%・125%	気	125%・125%
命中回数	1回			地	125%・125%	心	125%・75%	魔	75%・25%
攻撃方法	触る	命中個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%						
武器	素手	AC	全身：0 頭：0 胸：0 脚：0 手：0 足：0						
ダメージ	8D2	命中個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%						
特殊効果	石化50%・スタミナドレイン100%	攻撃個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%						

## PIXIE (PIXIES)

不確定名：PIXIE (PIXIES)

種類	ENCHANTED	魔法	HEAL WOUNDS 20% BLINDING FLASH 20% BLESS 20% CHARM 20% HOLD MONSTER 10% SILENCE 10%						
出現数	1D3								
経験値	5391	呪文を唱える時の最大パワーランク	4						
能力値	STR	8	魔法を唱える可能性	50%					
	INT	18	特殊攻撃／防衛	リジェネレーション +2					
	VIT	18	特殊攻撃をする可能性	なし					
	DEX	20							
HP	4D2+12	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし						
攻撃回数	2回		魔法抵抗	火	50%・50%	水	50%・90%	気	90%・50%
攻撃方法	触る			地	50%・50%	心	90%・90%	魔	90%・50%
武器	素手	AC	全身：0 頭：0 翼：0 胴：0 脚：0 手：0 足：0						
ダメージ	2D2	命中個所	頭：10% 翼：20% 胴：30% 脚：20% 手：10% 足：10%						
特殊効果	麻痺 15%	攻撃個所	頭：50% 胴：10% 脚：10% 手：20% 足：10%						

## POISON VINE (POISON VINES)

不確定名：POISON VINE (POISON VINES)

種類	PLANT	魔法	なし						
出現数	1D3								
経験値	330	呪文を唱える時の最大パワーランク	0						
能力値	STR	8	魔法を唱える可能性	なし					
	INT	2	特殊攻撃／防衛	なし					
	VIT	12	特殊攻撃をする可能性	なし					
	DEX	10							
HP	2D3+4	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし						
攻撃回数	1回		魔法抵抗	火	00%・125%	水	00%・00%	気	25%・25%
攻撃方法	鞭打つ			地	00%・50%	心	25%・25%	魔	25%・10%
武器	なし	AC	全身：9 さや：9 つる：9 根：9						
ダメージ	1D4+1	命中個所	さや：10% つる：70% 根：20%						
特殊効果	冒毒 25%	攻撃個所	頭：5% 胴：20% 脚：50% 手：10% 足：15%						

## PSUEDO DRAGON (PSUEDO DRAGONS)

不確定名：PSUEDO DRAGON (PSUEDO DRAGONS)

種類	DRAGON	魔法						
出現数	1D3		なし					
経験値	1671	呪文を唱える時の最大パワーランク	0					
能力値	STR	8	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	10	特殊攻撃／防御	酸のプレスを吐く				
	VIT	10	特殊攻撃をする可能性	25%				
	DEX	16						
HP	3D4+15	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						
攻撃回数	1回		なし					
命中回数	1回	魔法抵抗	火	00%・00%	水	00%・00%	気	00%・00%
攻撃方法	刺す		地	00%・00%	心	00%・00%	魔	00%・00%
武器	なし	AC	全身：4 頭：3 翼：4 胴：3 尻尾：2					
ダメージ	3D4	命中個所	頭：10% 翼：25% 胴：40% 尻尾：25%					
特殊効果	なし	攻撃個所	頭：30% 胴：35% 脚：20% 手：10% 足：5%					

## PYRO EIYRE (PYRO EIYRE)

不確定名：PYRO EIYRE (PYRO EIYRES)

種類	DEMON	魔法	FIRESTORM 40% FIREBALL 60%					
出現数	1D1							
経験値	29541	呪文を唱える時の最大パワーランク	6					
能力値	STR	16	魔法を唱える可能性	75%				
	INT	10	特殊攻撃／防御	ファイバーのプレスを吐く・リジェネレーション +2				
	VIT	14	特殊攻撃をする可能性	35%				
	DEX	14						
HP	7D7+40	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間						
攻撃回数	2回		なし					
命中回数	2回	魔法抵抗	火	125%・50%	水	00%・125%	気	00%・125%
攻撃方法	引っ掻く		地	75%・75%	心	95%・50%	魔	50%・25%
武器	素手	AC	全身：3 頭：3 胴：3 脚：3 手：3 足：3					
ダメージ	4D4+4	命中個所	頭：15% 胴：35% 脚：25% 手：10% 足：5%					
特殊効果	なし	攻撃個所	頭：25% 胴：20% 脚：25% 手：20% 足：10%					

## SHADE (SHADES)

不確定名：SHADE (SHADES)

種類	UNDEAD	魔法	なし							
出現数	1D2									
経験値	2832	呪文を唱える時の最大パワーランク					0			
能力値	STR	10	魔法を唱える可能性	なし						
	INT	12	特殊攻撃／防御	なし						
	VIT	12						なし		
	DEX	12	特殊攻撃をする可能性	なし						
HP	4D4+16	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間					なし			
攻撃回数	1回	魔法抵抗	火	35%・35%	水	35%・125%	気	125%・125%		
命中回数	2回		地	125%・125%	心	125%・50%	魔	35%・25%		
攻撃方法	触る	A C	全身：2 頭：2 胴：2 脚：2 手：2 足：2							
武器	素手		命中個所					頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%		
ダメージ	2D2	攻撃個所	頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%							
特殊効果	睡眠 25%・スタミナドレイン 25%									

## SHADOW (SHADOWS)

不確定名：SHADOW (SHADOWS)

種類	UNDEAD	魔法	なし							
出現数	1D3									
経験値	1650	呪文を唱える時の最大パワーランク					0			
能力値	STR	10	魔法を唱える可能性	なし						
	INT	12	特殊攻撃／防御	なし						
	VIT	12						なし		
	DEX	12	特殊攻撃をする可能性	なし						
HP	3D4+18	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間					なし			
攻撃回数	1回	魔法抵抗	火	40%・40%	水	40%・50%	気	50%・50%		
命中回数	1回		地	50%・50%	心	50%・50%	魔	10%・5%		
攻撃方法	触る	A C	全身：3 頭：3 胴：3 脚：3 手：3 足：3							
武器	素手		命中個所					頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%		
ダメージ	2D3	攻撃個所	頭：15% 胴：40% 脚：30% 手：10% 足：5%							
特殊効果	睡眠 25%・スタミナドレイン 5%									



## ■ SKELETON (SKELETON)

不確定名: SKELETON (SKELETONS)

種類	UNDEAD	魔法	なし					
出現数	1D3+1	呪文を唱える時の最大パワーランク	なし					
経験値	243		0					
能力値	STR	10	魔法を唱える可能性	なし				
	INT	8	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	10	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	10	なし					
HP	2D4+2	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし					
攻撃回数	1回		魔法抵抗	火 35%・35%	水 50%・00%	気 35%・50%		
命中回数	1回	武器を使う		地 00%・00%	心 35%・35%	魔 35%・00%		
攻撃方法	武器を使う	AC	全身: 9 頭: 9 胴: 9 脚: 9 手: 9 足: 9					
武器	LONGSWORD	命中個所	頭: 15% 胴: 40% 脚: 30% 手: 10% 足: 5%					
ダメージ	1D6		頭: 20% 胴: 35% 脚: 30% 手: 10% 足: 5%					
特殊効果	なし	攻撃個所	なし					

## ■ UNDEAD LORD (UNDEAD LORD)

不確定名: UNDEAD LORD (UNDEAD LORDS)

種類	UNDEAD	魔法	TERROR 10% WEAKEN 10% PARALYZE 10% POISON GAS 10% BLADES 10% WHIRLWIND 10% LIGHTNING 10% SILENCE 20% MAKE WOUNDS 10%					
出現数	1D2	呪文を唱える時の最大パワーランク	なし					
経験値	5429		5					
能力値	STR	12	魔法を唱える可能性	50%				
	INT	12	特殊攻撃／防御	なし				
	VIT	16	特殊攻撃をする可能性	なし				
	DEX	12	なし					
HP	5D4+30	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし					
攻撃回数	1回		魔法抵抗	火 35%・35%	水 50%・00%	気 35%・50%		
命中回数	2回	武器を使う		地 00%・00%	心 75%・35%	魔 35%・00%		
攻撃方法	武器を使う	AC	全身: 6 頭: 4 胴: 3 脚: 4 手: 5 足: 3					
武器	FLAMBERGE	命中個所	頭: 15% 胴: 40% 脚: 30% 手: 10% 足: 5%					
ダメージ	1D6+4		頭: 20% 胴: 35% 脚: 30% 手: 10% 足: 5%					
特殊効果	なし	攻撃個所	なし					

**WEIRD (WEIRDS)**

不確定名：WEIRD (WEIRDS)

種類	WEIRDS	魔法	なし						
出現数	1D2								
経験値	4191	呪文を唱える時の最大パワーランク	0						
能力値	STR	12	魔法を唱える可能性	なし					
	INT	16	特殊攻撃／防御	アイスのブレスを吐く					
	VIT	14	特殊攻撃をする可能性	25%					
	DEX	10							
HP	4D4+28	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし						
攻撃回数	2回		魔法抵抗	火	25%・125%	水	50%・75%	気	85%・35%
命中回数	1回			地	25%・25%	心	45%・25%	魔	15%・15%
攻撃方法	刺す		AC	全身：3 頭：3 胸：3 尻尾：3					
武器	なし								
ダメージ	3D4	命中個所	頭：15% 胸：60% 尻尾：25%						
特殊効果	麻痺 10%	攻撃個所	頭：15% 胸：40% 脚：30% 手：10% 足：5%						

**WOLF RAT (WOLF RATS)**

不確定名：WOLF RAT (WOLF RATS)

種類	BEAST	魔法	なし						
出現数	1D3								
経験値	882	呪文を唱える時の最大パワーランク	0						
能力値	STR	9	魔法を唱える可能性	なし					
	INT	8	特殊攻撃／防御	なし					
	VIT	14	特殊攻撃をする可能性	なし					
	DEX	16							
HP	3D4+18	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし						
攻撃回数	1回		魔法抵抗	火	00%・00%	水	00%・00%	気	00%・00%
命中回数	1回			地	00%・00%	心	00%・00%	魔	00%・00%
攻撃方法	引っ搔く・噛みつく		AC	全身：5 頭：5 胸：5 脚：5 尻尾：5					
武器	素手・なし								
ダメージ	2D3・1D7+2	命中個所	頭：15% 胸：60% 脚：15% 尻尾：10%						
特殊効果	なし・なし	攻撃個所	頭：5% 胸：20% 脚：50% 手：10% 足：15%						

## WRAITH (WRAITHS)

不確定名: WRAITH (WRAITHS)

種類	UNDEAD	魔法	ANTI-MAGIC 10% DEATH 10% ICEBALL 10%
出現数	1D2		PSIONIC BLAST 10% CHARM 10% DEEP FREEZE 10%
経験値	27798	呪文を唱える時の最大パワーランク	SILENCE 10% LIFE STEAL 10% HOLD MONSTER 10%
			MENTAL ATTACK 10%
STR	10	魔法を唱える可能性	6
INT	10		90%
VIT	10	特殊攻撃／防御	ブリンク
DEX	10	特殊攻撃をする可能性	なし
HP	9D4+50	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	
攻撃回数	1回		なし
命中回数	1回	魔法抵抗	火 50%・50% 水 25%・125% 気 125%・125%
攻撃方法	触る		地 125%・125% 心 90%・50% 魔 25%・25%
武器	素手	AC	全身: 1 頭: 1 胸: 1 脚: 1 手: 1 足: 1
ダメージ	4D2	命中個所	頭: 15% 胸: 40% 脚: 30% 手: 10% 足: 5%
特殊効果	石化 15%・スタミナドレイン 50%	攻撃個所	頭: 15% 胸: 40% 脚: 30% 手: 10% 足: 5%

## ZOMBIE (ZOMBIES)

不確定名: ZOMBIE (ZOMBIES)

種類	UNDEAD	魔法	なし
出現数	1D2		
経験値	1856	呪文を唱える時の最大パワーランク	0
STR	13	魔法を唱える可能性	なし
INT	7	特殊攻撃／防御	臭い気体を噴出する
VIT	9	特殊攻撃をする可能性	50%
DEX	9		
HP	3D4+20	出現する場合に呼ぶ可能性のある仲間	なし
攻撃回数	1回		
命中回数	1回	魔法抵抗	火 25%・15% 水 35%・15% 気 50%・15%
攻撃方法	触る・掴む		地 35%・15% 心 35%・35% 魔 15%・5%
武器	素手・素手	AC	全身: 10 頭: 9 胸: 9 脚: 9 手: 9 足: 9
ダメージ	2D3・2D4	命中個所	頭: 15% 胸: 40% 脚: 30% 手: 10% 足: 5%
特殊効果	麻痺 15%・麻痺 20%	攻撃個所	頭: 15% 胸: 40% 脚: 30% 手: 10% 足: 5%

# 新ウィザードリイ

**Bane of the Cosmic Forge**

オフィシャル・データブック

1992年4月16日 初版発行

1992年5月24日 2刷発行

著 者 サーテク・ソフトウェア

訳 者 竹内 誠

発行者 藤井章生

編集人 小島文隆

発行所 株式会社アスキー

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル

振 替 東京4-161144

大代表 (03)3486-7111

出版営業部 (03)3486-1977 (ダイヤルイン)

本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェア及びプログラムを含む）、株式会社アスキーから文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

---

制 作 シグマC.C. 株式会社

印 刷 モリモト印刷株式会社

---

編 集 M S Xマガジン編集部  
定価はカバーに表示しています。

COVER DESIGN  
by YOSHINORI WATANA

ISBN4-7561-0634-X

C0055 P2000E

定価2000円（本体1942円）

## 新ウィザードリイ

Bane of the Cosmic Forge

オフィシャル・データブック

### BCFの完全データブックがこれだ!

■これまでのウィザードリイ・シリーズを完全に超えたと言われているBCFだが、難しさでもかなりのものがある。そのためには、この本がどうしても必要になるはずなのだ。

■プレーヤー・キャラクターの作り方、完全マップ、全重要メッセージ、困ったときのためのQ&A集、さらには全アイテム・データから全モンスター・完全データまで、ゲーム攻略に必要なデータをすべて網羅。

■ウィザードリイの本家本元サークル社が作った攻略本の完全翻訳本にさらにウィザードリイの達人竹内誠が加筆した本なのだ!

(Wizardry)•