

WIZARDRY  
BANE of the  
COSMIC FORGE  
REPLAY & GUIDE

WIZARDRY  
BANE of the  
COSMIC FORGE  
REPLAY & GUIDE

# WIZARDRY BANE of the COSMIC FORGE REPLAY & GUIDE

ウイザードリイ  
[ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ]  
リプレイ&ガイド

Nearly one hundred and twenty years ago  
this castle was inhabited  
by a most foul Lord and Queen  
who terrorized the land and its citizens  
for many years

Tales of bizarre rituals were commonplace  
as were rumors of the King's practice  
with the mystical arts

Not Content with his current  
dominion and powers  
he eventually formed an alliance  
with another wizard

an entity whose evil matched the King's own  
Together, they sought to rule all evil planes  
and in a great magical war,  
by combining their powers  
they began to vanquish them one by one



®

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っているからじゃ  
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やろう  
精神は暗く  
淀んだ水たまりの中を漂つているに違いない。  
わしのことくかの者もまた気が触れておろう  
しかしあまえはかの者を見いださねばならぬ  
なぜならわしが・ベンとその理由を知り  
お前にかたつたように  
かの者は“時間”と“場所”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ださねばならぬのじゃ  
コズミック・フォージの宿命  
運命の手はかの者と共にある!

——偉大なる魔術師ゾーフィタスのことばより



**WIZARDRY  
BANE of the  
COSMIC FORGE  
REPLAY&GUIDE**

# REPLAY & GUIDE

「ギザンスル」

## BANE OF THE COSMIC FORGE

ワザードリィ ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ



神谷真と怪兵隊

制作・RECCA社

JICC出版局

# BANE OF THE COSMIC FORGE

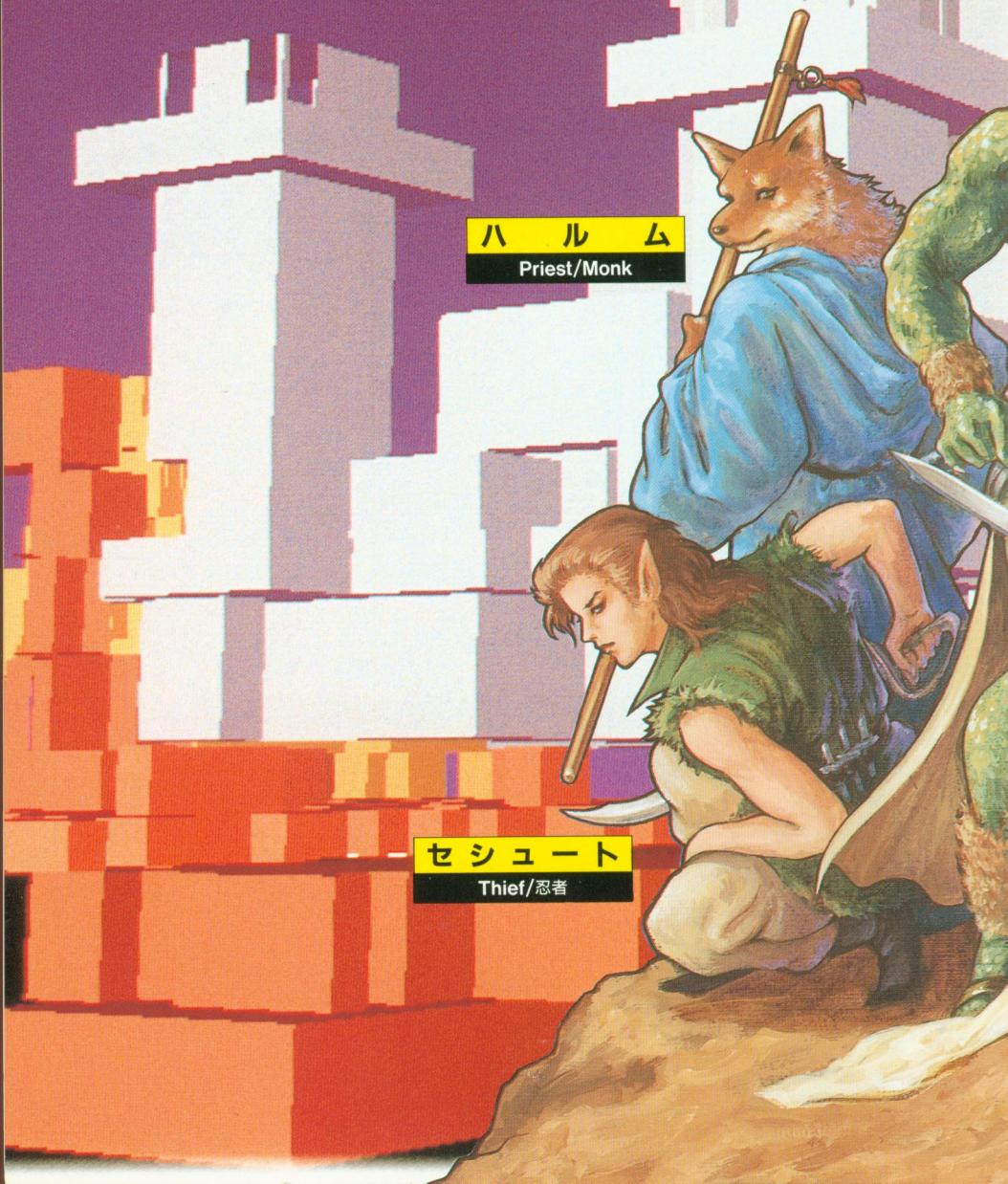
の謎に挑む  
これが6人の勇者たちだ

ハルム

Priest/Monk

セシュート

Thief/忍者



Chizeroky

The Fantasy Role-play

バル・ハン

Fighter/Lord

フェミナ

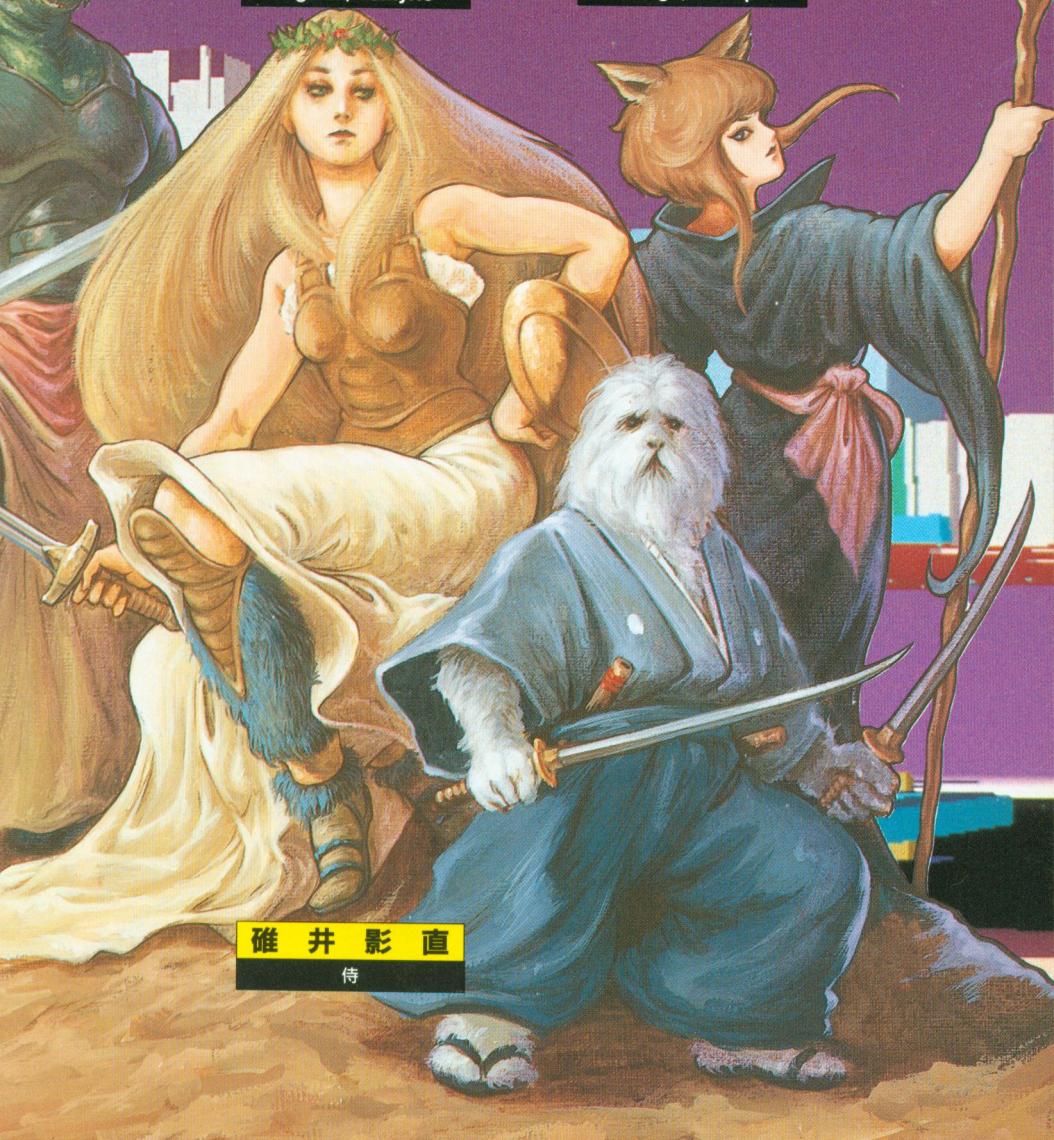
Fighter/Valkyrie

メルユ

Mage/Bishop

碓井影直

侍



# はたして迷宮に待ちうけるは 味方か敵か？

BCFには有無を言わさず攻撃してくるモンスターばかりではなく、話をすることができる人物も登場する。かれらは冒険の助けとなるのか、それとも障害となるのか？



**ベラ**

巨大なブラックドラゴン。レベッカと親類関係にあるらしい。なるべくなら友好的な出逢いをしたいものだが……。



**フェアリーの女王セイレン**

魔法の森に住む妖精。いたずら好きなのか、隠しごとが好きなようだ。MP回復のアイテムなど、食べ物をいろいろ売ってくれる。



**岩の守護者**

『ルビーの目玉』を守るモンスター。おそらく、ゾーフィタスによって創り出されたのだろう。岩が大好物である。



**いも虫の“愚か物”**

沼地に住むいも虫の体をした男。タバコが好きで、水ギセルを愛用しているのだが、それをなくしてしまって困っているようだ。



**Mistaphaphas**

ゾーフィタスの弟子だった男が、パンの呪いによって蛇にされたもの。蛇のくせに、焼きとうもろこしなどを喜んで食べる。



**Toll Troll**

ジャイアント・マウンテンに出没する巨人。通行料を要求し、払わないと戦いを挑んでくる。巨人が何に金を使うのかが興味深い。



**ミノの悪霊**

死者の川に浮かぶミノスの島にいる悪霊。死による魂の解放を求めている。かれを倒すことが、救うことにつながるのだ。



**マウムームー**

岩の守護者と同じく、『ルビーの目玉』を守っているモンスター。アマズール族は、神としてあがめ、いけにえを差し出している。



**カロン**

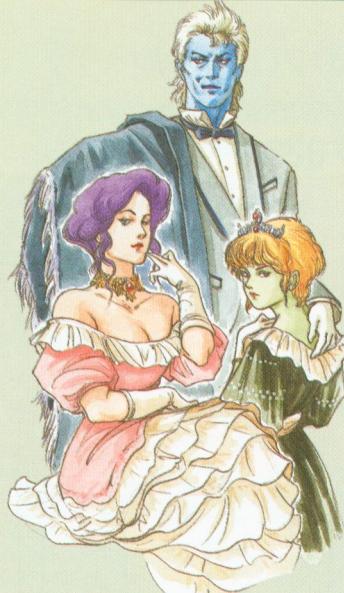
死者の川の船頭。恐ろしい顔をしているが、川を渡してくれたり、情報を提供してくれたりと以外に親切な人物(?)である。



**デルファイ**

暗闇の森にいる幽霊。予言を見せてくれるのだが、気むずかし屋で、彼の気に入るように話さないとさっさと消えてしまう。

# BANE OF THE COSMIC FORGE



## 炎いの王

かつて城の支配者であり、コズミック・フォージの使用者。120年もの昔に魔法使いと戦いを繰り広げたというが、その結果は謎だ。

## 王妃

王にも劣らぬ邪悪な存在として伝えられる。どのような人物であったのか、城を探索していくればいずれ判るであろう。

## 運命の娘レベッカ

王の愛人。この娘は牧師の父とその愛人から売り渡された。その運命がどのようなものだったのか、今に伝わる話はない。



## ゾーフィタス

炎いの王と手を組んだ邪悪なる魔法使い。コズミック・フォージにより何を手にいれたのか、それを知るものは本人のみだろう。



## クイークエグ

城の地下1階で商売をしている男。実は船長の隠した宝を探しているらしい。城について、いろいろな情報を知っている。



## スミッティ

採掘場に店を開く鍛冶屋兼食堂の親父。焼きとうもろこしが自慢らしい。鍛冶屋だけあって、店で扱っている武器はさすがに豊富だ。



## マティー船長

船長のねぐらのボス。酒のみで、飲み比べを要求してくれるような男。無法者の中でボスをやっているような人物なので腕も立つようだ。



## ル・モンテス

城の塔にすんでいる少しじゃった老人。犬のぬいぐるみを探しているらしい。クイークエグによれば、いかれたフランス人だそうだ。



## アマズール族の女王

ピラミッドに住むアマズール族の長。アクセサリーやマウムームーに捧げるいかけにえが好きらしい。よそ者に対して冷たい少女である。



## クワリ・クボナ

マウムームーに仕えるアマズール族の司祭。取引などに応じる社交性もある。女王がいなければ何度でもきたいところだ。



## サイレン

船乗りを歌で危険なところに引き寄せるという魔物。彼女たちが、なぜ歌を歌うのか理由を聞くことができるだろう。



## マイ・ライ

死者の川にある預かりの島の管理人。南洋系の美女で、売っているものもよいものが揃っている。お友達になりたい一人である。

# キャラクターたちのプロフィール



**♀ フェミナ/Human 19歳**

STR	14→14	HP	9→164	最終レベル	21
INT	8→12	AC	9→8	最終経験値	3958133
PIE	11→16	重量	175	最終打倒数	517
VIT	11→17				
DEX	11→16				
SPD	11→18				
PER	9→16				
KAR	10→10				

**得意分野**

- ソード SWORD : 100
- ポール & スタッフ POLE&STAFF : 100
- 盾 SHIELD : 33
- スカウト SCOUT : 69
- 発声術 ORATORY : 45
- 神学 THEOLOGY : 100

**Fighter→Valkyrie**

気の強い女戦士で、仲間を引っ張っていくリーダー役。女性であるためか、前衛にいるにも関わらず敵に狙われることが少ない。

早い時期にヴァルキリーに転職したので、パーティの中で最もレベルが高くなった。

打倒数
HP

城①
GM
城②
川
森
ラスト

500
250
500
250
500
200

100
100
100
100
100
100

レベル 1
7
9
9
9
15
16
21

転

レベル



**♂ 碓井影直/Mook 18歳**

STR	12→19	HP	8→138	最終レベル	19
INT	12→18	AC	10→8	最終経験値	4069903
PIE	6→12	重量	153	最終打倒数	1111
VIT	10→18				
DEX	12→18				
SPD	14→18				
PER	9→16				
KAR	4→6				

**得意分野**

- ソード SWORD : 100
- 投げる THROW : 72
- 発声術 ORATORY : 41
- 神話学 MYTHOLOGY : 19
- 魔術 THAUMATURGY : 50
- キリジュツ KIRIJUTSU : 84

**侍**

ムークでありながら侍である、という謎の多い人物である。名乗っている名前からすると東方の出身のようだが……。

転職を行わなかったキャラクターである。職業柄、防御の方はあまり強くないが、攻撃の面では他の追従を許さない。

打倒数
HP

城①
GM
城②
川
森
ラスト

1000
500
1000
500
1000
200

100
100
100
100
100
100

レベル 1
6
9
9
9
13
14
19

レベル



## ♂バル・ハン/Dracon 19歳

STR 12→16  
INT 9→16  
PIE 12→16  
VIT 12→18  
DEX 10→14  
SPD 9→16  
PER 11→18  
KAR 16→16

HP 9→161  
AC 9→5  
重量 162

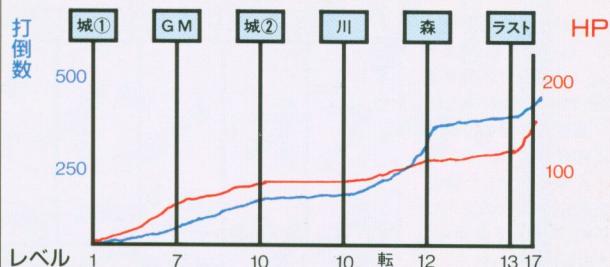
最終レベル 17  
最終経験値 3549807  
最終打倒数 493

得意分野  
ワンド&ダガー WAND&DAGGER : 78  
ソード SWORD : 100  
盾 SHIELD : 26  
発声術 ORATORY : 31  
神話学 MYTHOLOGY : 81  
神学 THEOLOGY : 100

## Fighter→Lord

このパーティの影のリーダー。感情的になることがない性格らしく、戦闘においても至って冷静。パーティ内のいさかいの仲裁役もよくやる。

限界重量が余り高くなないので、重い鎧は身につけられず装備の面で多少損をしている面がある。



## ♂ハルム/Rawulf 20歳

STR 13→16  
INT 8→11  
PIE 13→16  
VIT 10→12  
DEX 10→12  
SPD 11→18  
PER 10→12  
KAR 14→15

HP 5→99  
AC 10→-2  
重量 162

最終レベル 14  
最終経験値 2267093  
最終打倒数 275

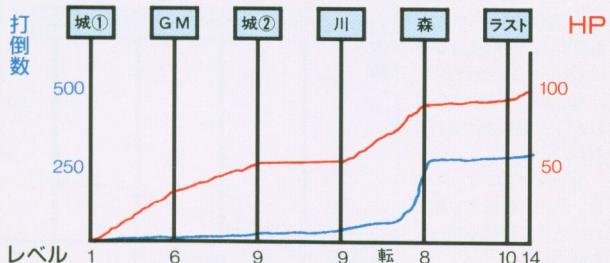
得意分野  
ポール&スタッフ POLE&STAFF : 100  
投げる THROW : 47  
発声術 ORATORY : 100  
忍術 NINJUTSU : 39  
神学 THEOLOGY : 100  
精神学 THEOSOPHY : 54

## Priest→Monk

治療や防御といった、パーティのサポート役。

獻身的な性格で、効果の不明な泉を試しに飲むなどといったことを積極的に引き受ける。荷物持ちの役も兼ねがらずにやる。

転職後は、隠れての攻撃や投げなどで、戦闘でも活躍するようになった。





## ♀セシュート／Elf 19歳

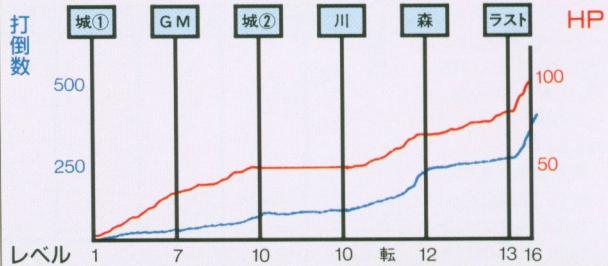
STR	12→15	HP	5→103	最終レベル	16
INT	10→13	AC	10→8	最終経験値	3463246
PIE	10→13	重量	162	最終打倒数	348
VIT	12→17				
DEX	14→18				
SPD	12→14				
PER	8→13				
KAR	16→17				

Thief→忍者

活動的な女性が好きな、ちょっと変わったエルフ。ひねくれた性格が反映したのか盗賊となった。

鍵開けは程々で、忍術に青春をかけていた。

忍者に転職した後は、ACが低くなつたので、フェミナに代わって前衛をつとめるようになつた。



## ♀メルユ／Felpurr 20歳

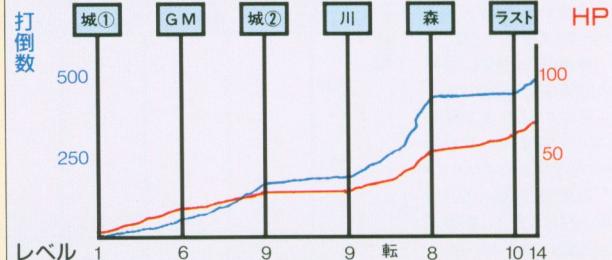
STR	6→12	HP	3→71	最終レベル	14
INT	15→18	AC	10→10	最終経験値	2267093
PIE	15→19	重量	85	最終打倒数	510
VIT	7→13				
DEX	10→13				
SPD	14→15				
PER	11→14				
KAR	12→12				

Mage→Bishop

魔法や呪文を知ることを目的に、冒險をしているフェルプールの女の子。

なにかに夢中になつてしまふ、他に気がまわらなくなる。

ビショップになったのは、ハルムの呪文を見ていてそれに興味を持ったためである。



リプレイ&ガイド  
ウイザードリィ  
ペイン・オブ・ザ  
コズミック・  
フォージ

JICC出版局

# C O N T E N T S

## 冒険のための導きに

### 第一部|選ばれしものの書

#### 背景世界の章

- BCFの世界とは? ..... 14
- BCF10の拠点 ..... 16
- BCFの歴史とは? ..... 18

#### 種族の章

- 11の種族 ..... 20
- 性別について ..... 25
- 抵抗表 ..... 26

#### 職業の章

- 6つのシングル・クラス ..... 28
- 8つのデュアル・クラス ..... 31

#### 属性値の章

- 6つの属性値 ..... 38
- 42の肖像 ..... 40

#### 技能の章

- 戦闘関係の技能12種 ..... 42
- 魔法発動の技能4種 ..... 43
- 呪文書の技能4種 ..... 43
- 頭脳／器用さの技能4種 ..... 44

#### 魔法の呪文の章

- 魔法使いの呪文33種 ..... 46
- 僧侶の呪文33種 ..... 47
- 錬金術師の呪文25種 ..... 48
- 超能力者の呪文32種 ..... 49

#### 旅立ちの章

- それぞれの出逢い ..... 52

# C O N T E N T S

## 第二部|魔王の書

### I. 城 ①

・地上1F	58
・四隅の塔	66
・地下B1	70
・地上2F	80
・地下B2／B3①	84
・鐘楼	86

### II. ジャイアント マウンテン

・山麓／洞窟	88
・採掘場	96
・山腹／山頂	102
・ピラミッド	106

### III. 城 ②

・尖塔	114
・地下B2／B3②	116

### IV. 死者 の 川

・死者の川	118
・亡者の塚	126
・沼地	128
・死者の殿堂	132

### V. 魔 法 の 森

・魔法の森	142
・雄羊の寺院	150

### VI. 最 後 の 戦 い

・コズミック・フォージの社	154
---------------	-----

## BCF Glossary

# ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ ゲーム案内

・戦闘：戦闘の心得など	59
・攻撃オプション：その種類と効果	59
・マップのみかた：地図の利用のしかた	60
・セーブのしかた：1枚のディスクで複数のセーブをとる	60
・アイテム：効果と使用法など	64
・罠：見分けかたと外しかた	64
・会話：NPCの対処のしかた	67
・攻撃回数と打撃数：能力値とのかかわり合い	68
・鍵開け：扉の開け方	71
・難易度：ゲームをするまでの利用のしかた	72
・魔法：ウィンドウについて	81
・ダイス：その意味と使いかた	82
・バックファイア：呪文の逆流について	89
・状態 CND：状態とその効果	90
・モンスター：その能力と倒しかたなど	92
・召喚モンスター 1：CONJURATIONで呼び出されるモンスター	95
・スペシャルパワー：呪文でわかるその能力	110
・クラスチェンジ：転職のしかた	119
・戦闘：成長してからのコンビネーション	133
・人間関係：王、后、レベッカの関係について	134
・どうやって倒すか：守護者の装備と特徴	136
・前衛と後衛を考えなおしてみよう：転職後の順番について	143
・召喚モンスター 2：CREATE LIFEとILLUSIONで 呼び出されるモンスター	144
・きみは見たか？ アイテムないものさがしリスト	158
・これが職業別究極装備だ!!	162

# 第一部

# Book of Champions

## 選ばれしものの書

### Chapter of the World

### 背景世界の章

多くの冒険者たちがコズミック・フォージの謎に挑戦しようとして、命を落とした。かつて近隣を震えあがらせた王が住んでいたというアラム城に待ち受けるものは、はたして鬼か悪魔か化けものか？

そしてその城は、背景にひかえる鉱山や沼沢地帯にだけではなく、魔界や冥界、そして天界にまで通じているという……。

これから城の門をくぐろうという、野心あふれる冒険者たちよ。心してかられよ。待ちうける世界は想像以上に広く、謎もまた深い。これから起こるべきことは、120年以上も前の事件にもとづいている。きみたちはそうした過去の因縁から生まれたさまざまなる災厄の鎖を、とかなければならぬのだから。

7章からなる以下の書には、今まで明らかになかった様々なる秘法が記されている。すべてものへの手引きとなるであろう。

ペイン オブ ザ コズミック フォージ

# Bane of the Cosmic Forge

## の世界とは？

もうひとつの世界。もうひとつの地球。そこは神秘と不思議と悲劇とに満ちた、魔法の王国。人間は人ならぬものたちと街をつくり、ともに暮らしていた。時は剣の時代であり、魔法の時代であった。暴力がすべてを支配していた。力のない正義はありえない。力あるものが己の我を通し、力のないものはその暴虐に絶えるか、死ぬかしかなかった。しかしそんな時代の流れに敢然と立ち向い、みずから運命を切り開いていく“冒険者”と呼ばれるものたちがいた。

トレボーとワードナのリルガミン王国は、歴史から姿を消していた。ただ古文書をあさる好事家だけが、その存在を記憶しているのみだった。

そして見知らぬ曠野のかたすみに、時の流れに取り残されたかのようにひっそりと佇むひとつの古城があった。おぼえているものなどすでにひとりもいないが、ここはかつてこの世の栄華をきわめたアラム王国の都だったのである。

民衆を恐怖のどん底におとしいれた最後の王が、いざこへともなく姿を消してからはや120年の時が経過していた。いかに暴君とはいえ、領主を失ったアラムは事実上國としては崩壊してしまったのだ。国土は荒れ、城のみならずあたりにも人は住まなくなった。少なくとも、尋常な精神の持ち主は……。

城のまわりには、たくさんの不思議な土地が広がっていた。

すぐわきかたには、天を突く悪魔の塔のようなジャイアント・マウンテンがそびえ立っていた。峨々とした山脈は登るもの拒み、いまだその頂に人間の足跡を残すことを禁じ続けていた。いつのまにか住みついた怪物たちも登山者の行く手をはばんだ。しかしその地下には、一獲千金を求めた採掘者が無数に穴をうがっていた。

山のさらに向こうにはアマズールと呼ばれる女だけの王国があり、ピラミッドを建てて炎の魔神を崇めていた。

北には、魔法の森と呼ばれる妖精たちの王国があった。美しい大きな河を隔てた向こうには沼沢地が広がり、きわめておもしろい動植物相をしていた。ゆるやかな河の流れはやがて海へとつながり、そのさらに彼方には数々の王国があった。

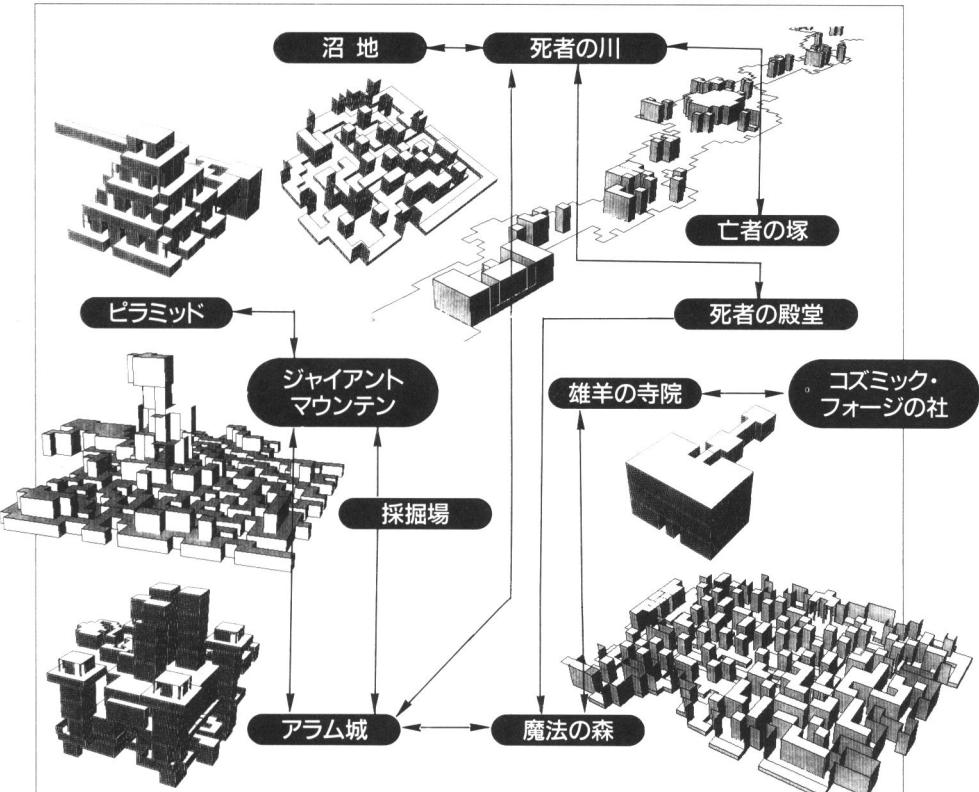
城は死者の国へとも通じているという。だがそれを確かめて還ってきた者はいない。

# Cosmic Forge(コズミック・フォージ)とは?

コズミックとはコスモス (Cosmos) の形容詞形で、コスモスとはすなわち現在のわれわれ人間が住んでいるような、秩序だった宇宙のことをさしている。語源は古ギリシア語のコスミコス (Kosmikos) にある。ちなみに宇宙がビッグバンによって生まれる以前は、この世はまさしくカオス (Chaos) と呼ばれる混沌の状態であった。

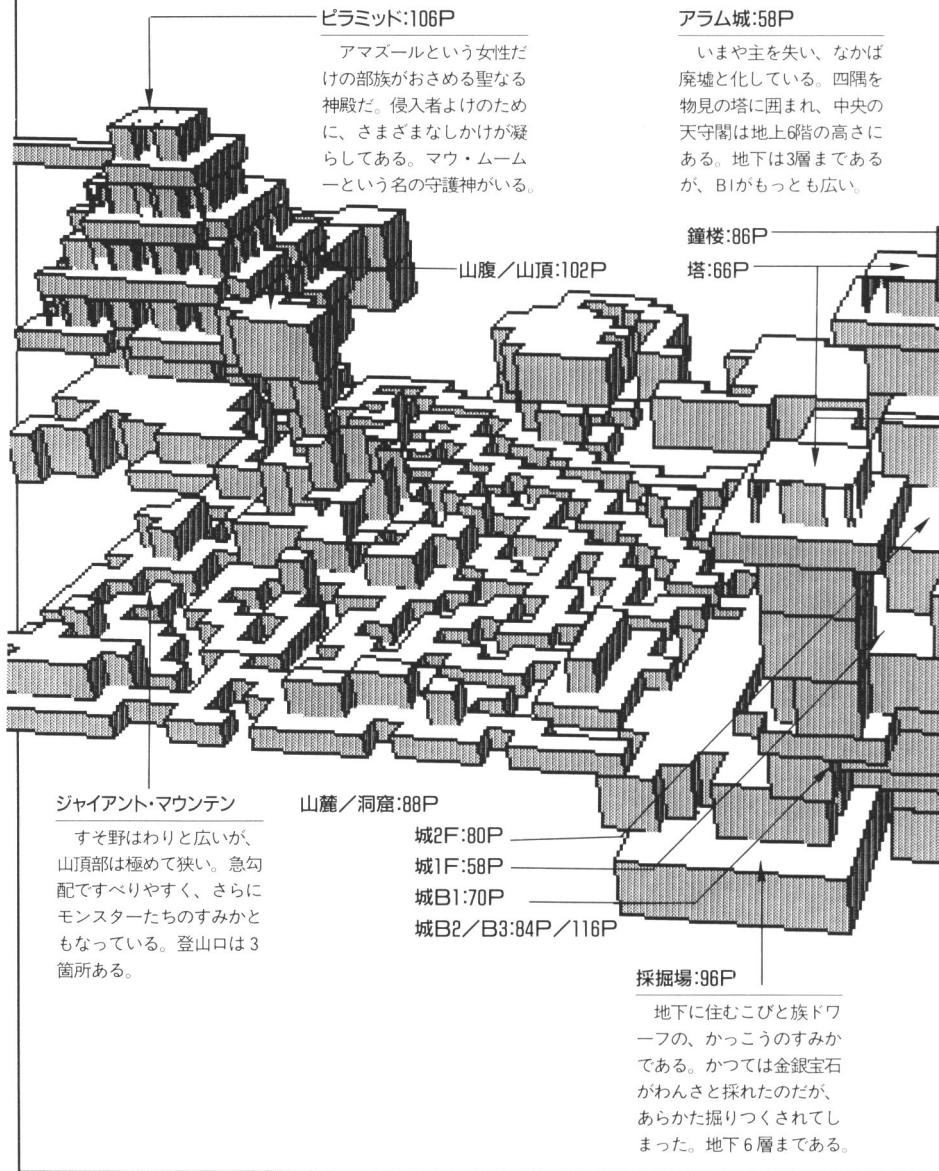
フォージとは鍛冶場のこと、せまい意味では熱と水とによって金属を鍛える職人たちの工房のことをさしている。しかしそれ大きな意味では、ものごとを造りだすすべての“場”的ことをさすことになる。語源はラテン語のファブリカ (fabrica)、すなわち“造りだす”にある。

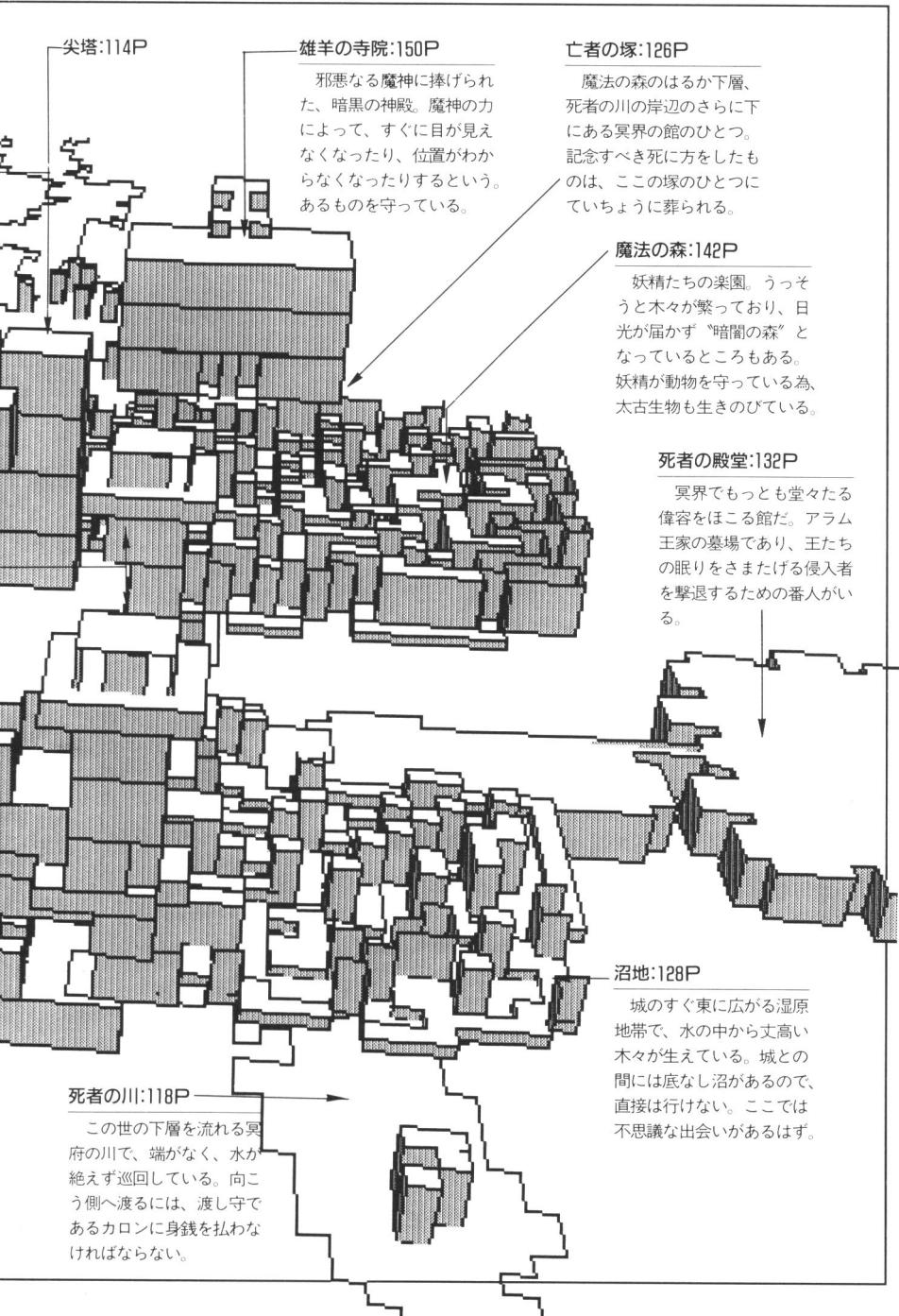
すなわちコズミック・フォージには、“宇宙生成”という意味があるのだ。しかしこのゲームにおけるコズミック・フォージとは不思議な“鉄筆”的ことをさしている。かつてこの宇宙のどこかで、見知らぬ魔神たちが“宇宙生成”的力をこの“鉄筆”に封じこめたのだ。以来この鉄筆で書かれたことは、現実となってしまうというのだ。



# Bane of the Cosmic Forge

## 10の拠点





## Bane of the Cosmic Forgeの歴史とは？

いつのころからだろうか、ここアラムの地は偉大なる神々に住えるという、とある一族によって統治されはじめた。かれらはみずからを王と呼んでいたが、高位なる僧職をも兼ね、神権統治によって人々を智恵と力と恐怖とによっておさめていた。

そしてその系列から“災厄の王”とあだなされる、最後の男が生まれてきた。彼の欲望は底知れなかった。先祖から与えられた土地に満足せず、彼は周囲の国々を武力と魔力によって併呑する。ここに、血と暴力の時代が始まったのである。

やがて王は、ゾーフィタスと名乗る邪悪なる大魔術師を、参謀として手に入れることができた。ふたりは世界をその手におさめようとした。そしてとうとうその身を暗黒にゆだね、邪神崇拜によってまさしくその野望を実現するだけに足る力を手に入れたのだという。そして王は、雄羊をみずからの印としてさだめた。

そんなとき、異教の民に伝わるコズミック・フォージの噂が耳に入ってきた。王とゾーフィタスはいつものごとくその民をみな殺しにして、フォージの神を打ち破った。そしてコズミック・フォージを手に入れたのである。

ふたりはその鉄筆の力を開放し、次々に欲望をみたしていった。

しかしそこで同盟が決裂した。ふたりはたがいを憎み合い、その魔力を結集して総力戦を挑んだのである。その結果は知られていない。しかしそれ以来城は廃墟と化し、アラムを治めるものがいなくなったのは事実である。

年 代	事 件
太古	宇宙のどこかで、Cosmic Forgeが魔神たちの力によって造られる
神代	神々の末裔といわれる王の一族が、アラムの国を統一する
上古	Cosmic Forgeをたずさえた魔神とその一族が、アラムにやってくる
約150年前	アラムの“災厄の王”、大魔術師ゾーフィタスと同盟を組んで周囲の国々に征服戦争をしかける
約140年前	“災厄の王” Cosmic Forgeを手に入れ、Forge の民と彼らの神を滅ぼす。雄羊の寺院を建立する。
135年前	“災厄の王”、悪魔の娘を得るために邪悪な儀式をおこなう
134年前	悪魔の娘この世に生を受け、牧師たちのもとで育てられる
121年前	“災厄の王”、悪魔の娘を城内に召しかかえる
120年前	“災厄の王”とゾーフィタスの同盟決裂／アラム王国崩壊
数十年前	ジャイアント・マウンテンの採掘場、廃鉱となる
数年前	フランスからの海賊船、宝を求めて到着し、難破する
現在	6人の冒険者たちが、城の謎に挑む

# Chapter of Races

## 種族の章

このゲームには全部で11もの知的種族が用意されている。その多くはこれまでのウィザードリィに出てきたものだが、リザードマンやフェルプールなど、ほかの動物から進化したと思われる新種族もいくつか加えられている。

各種族にはそれぞれ特徴があり、職業や持てる武器などにさまざまな制限がくる。これより後のページでは、それをわかりやすく表組みにしてみることにしよう。

表の見方で気をつけてほしいのは、職業の欄である。一応、必要なボーナス・ポイント数が少ない順に上から下へとならべてある(男女で条件が違う場合は、男性を基準とした)。しかし、ポイント数が少なくてなれる職業が、必ずしも適職ではない。適していると思われる職種を、この本の製作スタッフが選んでみた。アミのマーカーが入っているものがそれである。

また能力値、職業において男女に差がある場合は、それぞれ並記した。差がない場合は、1つの数字ですませた。

呪文や毒などに関する抵抗力は、それぞれ能力値の下に書いておいたがこの章の最後には全種族まとめた表もあるので、参考にされたい。

種族を選ぶコツはパーティ・バランスである。それぞれの長所を生かして、多くの種族を選ぶほうが、メリットが大きいだろう。

**能力値** 各種族の能力最低値。最大値は20である

**職種** その職種につくために必要なポイント

♂ 男性キャラの能力最低値

♀ 女性キャラの能力最低値

**抵抗力** 種族的に耐性がある場合はここに書く

## 人間

## Human

能力値	♂／♀
STR	9/7
INT	8
PIE	8
VIT	9
DEX	9
SPD	8
PER	8/9
KAR	0/1

抵抗力：いちばん平凡な種族である人間は、これといった抵抗力を持っていない。特別な弱点もないが、全体的に見ても弱点のある種族のほうが少ないでの、強みとはならない。

職業	♂／♀
THI	3
FIG	3/5
MAG	4
PRI	4
RAN	4/6
BAR	9/8
ALC	9
VAL	—/12
BIS	14
PSI	14/15
SAM	15/17
MON	15/17
NIN	17/19
LOR	18/19

まさしくわれわれとまったく同じ考え方をし、同じ身体を持った存在である。あまり説明はいらないだろう。

プログラムに入っている肖像画のパターンがいちばん多く、顔を自由に選べるのが最大の魅力だ。ファンタジー世界なので、このさい肌の色とかは関係ないだろう。

能力値的にはほとんどが8とか9とかで、条件が厳しくないシングル・クラスには簡単につくことができる。なかでもレンジャーにもっとも向いている。

ただ突出したところがないだけに、デュアル・クラスにつくには、けっこううつら。ただ男なら、侍に15ポイントでなれるのはけっこう魅力である。

## エルフ

## Elf

能力値	♂／♀
STR	7/5
INT	10
PIE	10
VIT	7
DEX	9
SPD	9
PER	8/9
KAR	0/1

抵抗力：知性が高く、ほかのどの種族よりも頗在意識がしっかりしているため、Sleepなどの眠気をもよおす魔法や Charmなどの催眠効果のある呪文がかかりにくく。ただ体力がー！になるが難点。

職業	♂／♀
MAG	2
PRI	2
THI	3
FIG	5/7
BAR	7/6
ALC	7
RAN	8/10
BIS	10
VAL	—/12
MON	14/16
PSI	16/17
SAM	16/18
NIN	16/18
LOR	18/19

耳がピンととがり、鋭く深い知性をたたえた目が特徴的な種族で、男女ともに美しい容姿をほこっている。妖精の血を引き、魔術の素養がある。ふつうは森や野山に住んで自然とともに暮らしているが、持ち前の頭脳を生かして超高度な文明社会を発達させることもある。

さて能力値的には、INTとPIEとSPDが少し高く、そのぶんSTRとVITが低いほかは、あまり人間と変わらない。人間がどちらかといえば戦闘職業に向いているように、エルフは魔法系の職業に向いている。一番のおすすめは、やはり2系統の魔術を使えるビショップだ。またフェルプールについて、修道僧に向いている。優秀な盗賊にもなれる。

## ドワーフ

## Dwarf

能力値	♂/♀
STR	11/9
INT	6
PIE	10
VIT	12
DEX	7
SPD	7
PER	7/8
KAR	0/1

抵抗力：その頑強なる肉体は、あらゆる毒にたいして耐性を持っている。さらに、その頑固なる精神構造は“魔”的系列に属する呪文に対して、猛烈なる免疫を誇る。けつこうよいキャラだろう。

職業	♂/♀
FIG	1/3
PRI	3/2
MAG	6
THI	6
RAN	7/8
VAL	—/9
PSI	13/12
ALC	13
BIS	15/14
BAR	15/14
NIN	15/17
LOR	17/18
MON	17/18
SAM	19/20

大地の底にダンジョンをつくって住んでいる小人族、それがドワーフである。ずんぐりむっくりしているが、すさまじい力で愛用の斧やハンマーをふりまわし、ゴブリンなどの宿敵をうち滅ぼす。男はひげを長く伸ばすのが自慢である。種族的に老人のような顔をしていて、魅力的で家庭的なドワーフの女性が、人間の目からは美しく見えないのが難点か？　また鍛冶や細工の腕は超一流である。

さて能力値的には、ドラコンをしのぐSTRとVITが特徴だ。男女とも戦士向きである。女なら、全種族中最少のボーナス値でヴァルキリーになれる。男ならロードをめざすといい。そのほかのおすすめは、超能力者と忍者である。

## ノーム

## Gnome

能力値	♂/♀
STR	10/8
INT	7
PIE	13
VIT	10
DEX	8
SPD	6
PER	6/7
KAR	0/1

抵抗力：信仰心が高いため、神からの恩恵によつて“魔”的領域の呪文をあまり受けつけない。ただ“魔”的領域の呪文に耐性を持った種族はほかにもいるので、それほどお勧めしたい種族ではない。

職業	♂/♀
PRI	2/1
FIG	2/4
MAG	5
THI	6
RAN	8/9
ALC	11
VAL	—/11
BIS	12/11
BAR	15/14
PSI	15/16
MON	15/16
NIN	17/19
LOR	18/19
SAM	20/21

ドワーフに近いが、より魔法的素養が強い。大地の精霊の血を引き、地中に一大コミュニティを築いている。ワシ鼻と、やはり老人のような顔が特徴的だ。研究熱心で、とくに呪文のことになるとすぐに首をつっこみたがる。

とりあえず能力値でいいたら、PIE13というのは圧巻である。坊主になるべくして生まれてきた種族と言えよう。文句なく僧侶を選ぶべし。もちろん、僧侶の上級職ともいえるビショップにも、比較的向いている。

男ならSTR、VITともに10と高いので、戦士系の職業でも遜色ない。

ただSPDが6なのは、なんにしてもネックである。

## ホビット

## Hobbit

能力値	♂/♀
STR	8/6
INT	7
PIE	6
VIT	9
DEX	10
SPD	7
PER	13/14
KAR	0/1

**抵抗力：**彼らも“魔”領域の呪文にたいして耐性がある。その理由は明らかではないが、一説によれば、クヨクヨしないでいつもニコヤカに暮らしていることがその原因だともいう。気楽な種族だ。

職業	♂/♀
THI	3
FIG	4/6
MAG	5
PRI	6
BAR	6
RAN	8/10
ALC	9
VAL	—/14
PSI	14/16
BIS	17
SAM	17/19
LOR	18/19
MON	19/21
NIN	21/23

ごぞんじ『指輪物語』のトールキン教授がつくった、架空の小人族である。子供のような体型で、大のタバコ好き。やさしく、人づきあいがよく、いつも明るく希望を失わない。眠ることと食べることと話すことが大好き。交渉役にはぴったりなのだ。

身のこなしがすばやく、手先も器用。大きな足には毛が生えていて、歩いたときにあまり音がしないようになっている。

DEXが10なのはともかく、PERが13（女性なら14！）なのにはおそれいる。ただ、戦闘や魔法にはあまり影響がない。ほんらい冒険には向かない種族なのである。先頭きて戦わない盗賊や、後ろから歌で支援するバードがいいだろう。

## フェアリー

## Faerie

能力値	♂/♀
STR	5/3
INT	11
PIE	6
VIT	6
DEX	10
SPD	14
PER	12/13
KAR	0/1

**抵抗力：**自然のなかにとけこんで暮しており、自然界のしくみをよく知っているので、“魔”領域の呪文に対して抵抗力がある。また身体が小さいため、もともとACが低く、HPがーーされる。

職業	♂/♀
MAG	1
THI	2
BAR	2
ALC	5
PRI	6
FIG	7/9
SAM	12/14
RAN	12/14
BIS	13
MON	15/17
PSI	16/18
VAL	—/17
NIN	19/21
LOR	21/22

まさしく妖精族である。昆虫の翅をパタパタさせてあたりをとびまわり、ペチャペチャと人に話しかけてくる。性格的には、あまりまじめではない。

背丈は10センチ内外であろう。すべての種族の中で、もっとも小さく、もっとも身のこなしがすばやい。

まあ、ざっと能力値を見ていただければすべてがわかるだろう。戦闘職につこうと思うのはやめなさい。STRが5（しかも女性なら3！）だしVITが6なんだから。それに武器や防具も、使えるものが少ないのである。

ともかく魔法使い、鍊金術師、バード、盗賊など、DEX10とSPD14が生かせて、近接戦をしなくてすむ職業がよい。

## リザードマン Lizardman

能力値 ♂/♀
STR 12/10
INT 5
PIE 5
VIT 14
DEX 8
SPD 10
PER 3/4
KAR 0/1

抵抗力：その厚いウロコによって、酸による攻撃を耐えることができる。またINTやPIEが低くてあまり難しいことを考えられないため、幸運にも“心”的領域の呪文が効きにくいのである。

職業 ♂/♀
FIG 0/2
THI 4
MAG 7
PRI 12/11
RAN 13/12
ALC 13
VAL —/13
PSI 16/15
NIN 16/18
BAR 18/17
SAM 19/20
MON 22/23
LOR 23/24
BIS 25/24

見てのとおり、トカゲ人間なのである。その起源は不明だが、ヘビやワニなんかに近い種族だ。言葉もしゃべれるし、ちゃんと直立二足歩行もしているものの、あまり賢くない。彼らは多くの場合本能に従い、その本能はたいてい食欲か殺戮か生存に関するものなのである。あまりおつきあいしたくない種族ベスト1にあげられている。

さて、彼らはフェアリーと逆に、戦うためにだけ生まれてきたような種族である。男ならボーナス・ポイントなしで、戦士になることができるし、向いてもある。STR12、VIT14は強烈。SPDも10と悪くない。忍者になっても、比較的活躍できるだろう。

## ドラコン Dracon

能力値 ♂/♀
STR 10/8
INT 7
PIE 6
VIT 12
DEX 10
SPD 8
PER 6/7
KAR 0/1

抵抗力：自分で酸を吐いて相手を攻撃できるだけでなく、敵から酸をかぶった際にも耐性がある。またリザードマンなんかと同様、祖先から受け継いだ“心”領域の魔法に耐性を持っている。

職業 ♂/♀
THI 2
FIG 2/4
MAG 5
RAN 5/6
PRI 8/7
ALC 9
BAR 11/10
VAL —/11
PSI 13/14
MIN 15/17
SAM 16/17
MON 18/19
BIS 19/18
LOR 19/20

偉大なる龍族と人間との、両方の血を引いている。リザードマンの近親種だが、知能は高い。

孤独を好み、たいていは一人でごしている。しかしどんなはずみからか、漂白の旅に出てはかの種族とパーティを組むことがある。

もっとも特異な能力は、攻撃時に酸を吐くことだろう。かなりの疲労をともなうが、ダメージもそれにみあってる。

STR10、VIT12、DEX10というのはまさしく戦士向きだが、ほかの能力もそれほど低くない。盗賊、レンジャーなんかもけっこういいが、なんといっても忍者がお得意。フェルプールやドワーフと同率1位の、なりやすさである。

## フェルプール Felpurr

能力値	♂/♀
STR	7/5
INT	10
PIE	7
VIT	7
DEX	10
SPD	12
PER	10/11
KAR	0/1

抵抗力：これはすごい！そのすばらしい反射神経は、飛んでくるすべてのものに対して適用される。まず、飛道具をよけることができる。そして呪文はどの領域のものでも、かわすことができる。

職業	♂/♀
MAG	2
THI	2
BAR	4/3
PRI	5
FIG	5/7
ALC	6
RAN	8/10
SAM	12/14
BIS	13
VAL	—/13
MON	13/15
PSI	14/16
NIN	15/17
LOR	19/20

猫から進化した種族で、縦に細い瞳が印象的である。身軽で身のこなしがすばやく、器用。力よりも、技のキレを好む傾向にある。

しゃべり方も歩き方も優雅で、毛並みも美しい。知能もエルフなみに高い。特に弱点が見つからない、すばらしい種族であろう。ただきまぐれではあるが。

能力値でいっても、INT、DEX、PER の3つが10であり、SPDは12。例外的なフェアリーをのぞけば、他の追随をゆるさないスーパー種族である。パーティに少なくとも1人は欲しい。ほかの能力値は、低いといっても7なので致命的ではない。何にでもなれるが修道僧、侍、忍者など東洋系のものが向いている。

## ラウルフ

## Rawulf

能力値	♂/♀
STR	8/6
INT	6
PIE	12
VIT	10
DEX	8
SPD	8
PER	10/11
KAR	0/1

抵抗力：ムーケ同様、全身が厚い毛に覆われているため、冷気系の攻撃にたいして抵抗力がある。しかし、あんなにたくさんの毛を着込んで、ふだんは熱くならないのかしらん……？

職業	♂/♀
PRI	0
THI	4
FIG	4/6
MAG	6
RAN	7/9
BAR	10/9
VAL	—/10
ALC	12
BIS	12
PSI	14/16
LOR	15/16
MON	15/17
NIN	18/20
SAM	19/21

犬、または狼のたぐいから進化した種族である。忠犬ハチ公ではないが、とにかく信心深く、献身的で、やさしく、友情を重んじているのだ。

フェルプールほどではないが、役に立つ種族であろう。

何といってもPIEが高い。12である。僧侶系の職種がよいのは明らか。実際僧侶なんて、ボーナス・ポイントなしでなれてしまう。低いのはINTの6だけで、VITとPERが10であり、残りは8である。戦闘系キャラの要素も、充分満たしている。というわけで、戦う坊さんであるところのロードが、いちばんお勧めである。同様にその女性バージョンであるヴァルキリーや、ビショップもよい。

# ムーク

## Mook

種族

能力値 ♂/♀	職業 ♂/♀
STR 10/8	MAG 2
INT 10	FIG 2/4
PIE 6	PRI 6
VIT 10	THI 6
DEX 7	RAN 7/9
SPD 7	BAR 9/8
PER 9/10	ALC 9
KAR 0/1	PSI 9/10
抵抗力：全身が厚い毛に覆われているため、冷気系の攻撃にたいして抵抗力がある。また、ムークは魔法的な種族なので、“魔”領域の呪文に関する耐性がある。けっこう便利なのだ。	BIS 14
	VAL —/15
	SAM 15/17
	NIN 18/20
	LOR 19/20
	MON 19/21

まったく系統不明な孤立した種族として、有名である。この世のことわりをよく知る賢者たちは、ムークは星の彼方から飛んできたのかもしれない、と考えている。ともかく全身毛むくじやらで、ふわふわしていて、ぬいぐるみみたいだと女性の間では評判が高い。魔法にたいする属性が強く、魔術は得意である。

STR、INT、VITがどれも10と高く、魔術師系にも戦士系にも向いている。ということは、たいていの職業についても、無難にこなすということである。PERも9と低くないし、超能力者をやるんだったら、全種族中最適である。デュアル・クラスの中では、15点でなれる侍がわりとお勧めである。

## 性別についてGender

ごぞんじの通り、WIZのキャラクターは男キャラを基本にすべて考えられている。女キャラは男キャラにくらべて、STRが-2、PERとKARが+1づつ修正が入る。この修正をどう考えるか。

とりあえずSTRが下がるということで、女性は戦士系のキャラから2歩ほど遠ざかってしまう。逆に僧侶、ビショップ、バードなんかには、なりやすくなる。どちらかといえば魔術系のキャラのほうがよいわけだ。

ただ今回のWIZでは、ヴァルキリーという女性専用の戦闘職が増えた。果たしてヴァルキリーは有用なのだろうか？ 答えはイエスである。ロードと同様の能力をそなえつつ経験値が安く、成長が早いのは、絶対的に有利な点である。



## 種族の選び方

ひととおり各種族を説明したわけだが、それぞれの特徴がわかつてもらえただろうか。この11種の中から6種を選んでパーティを組むわけだが、こちらのサジェスチョンとしては、なるべく同じ種族を選ばないということをあげておきたい。下の『種族別抵抗表』を見てもわかるように、各種族にはそれぞれ特徴がある。その特徴があまり重ならないようにしたほうが、パーティとしての幅が出る。

とくにこのBCFでは、前回までのWIZと違って途中でパーティの組み替えができない。最初に6人を城に送りこんだら、もう後戻りはきかないのである。途中でパーティ編成の間違いに気がついたら、組み直すには、城に入るいちばん始めから、やりなおさなくてはいけないので。それだけ、慎重になる必要がある。

また、種族と職業は密接に関係している。われわれの提案通りの職業にする必要はないが、あまりにも見当はずれのキャラは、苦労ばかりして実りが少ないとよしたほうがいい。たとえばフェアリーの侍なんかは、物品が装備できなくて困るだろう。

こうした実理的な面を考えた後で、ゆっくりと自分の趣味を考察するとよい。

たとえば、パーティの中でムークかラウルフの戦士がほしい場合、狼とふわふわ毛むくじやらのどちらをとるかは、多分に個人的な問題であろう。

男女の差も考えたい。わりと前面に出て戦うキャラは男性（ただしヴァルキリーは例外）で、魔法で支援するのは女性がよい。

種族別抵抗力表

種族	抵抗力	呪文			冷氣	毒	酸	飛道具
		睡眠	心	魔				
人間								
エルフ	○							
ドワーグ		○			○			
ノーム			○					
ホビット			○					
フェアリー		○						
リザードマン	○					○		
ドラコン	○					○		
フェルプール	○	○	○				○	
ラウルフ				○				
ムーク			○	○				



# Chapter of Professions

## 職種の章

職種は全部で14である。われわれはこれを、大きくシングル・クラスとデュアル・クラスとに分けてみた。シングル・クラスとは専門職で、経験値が安く成長が早いもののことである。デュアル・クラスとは、前作までの上級職に当たるもので、シングル・クラス2つ(またはそれ以上)の要素を両方かねそなえたクラスで、成長は遅い。もちろん専門分野では、シングル・クラスにはかなわない。

このBCFでは魔術の種類が増えたため、すべての魔法を押えようとすると4人の呪文キャラが必要となる。前衛3人、後衛3人のWIZパーティでは、これはけっこうきつい制限だ。

となってくると、うまい具合にデュアル・クラスを噛み合わせて、すべての要素がフォローできるようなパーティ構成にしたい。また最初はシングル・クラスで進めて、後でデュアル・クラスに転職するのもよい。

**能力値** その職種につくのに最低必要な能力値

**装備** キャラ作成時の初期装備

**H P** 最初、およびレベルアップ時に増えるHP

**種族** その職種に向いている種族ふたつの頭文字

**技能** とれる技能は○、最初からある技能は◎

レベルアップの時にふえる技能はアミカケ

**L V** レベル。数値が高いほど強い

**階級** 称号のようなものである。

**必要EXP** 各レベルに到達するのに必要な経験点。

## シングル・クラスと新しい職業

このBCFには、今まであったシングル・クラス、すなわち戦士、魔法使い、僧侶、盗賊のほかに、新しく鍊金術師と超能力者が増えた。これは、呪文の体系が一新されたことによる変更だ。つまり癒し中心の僧侶呪文と、攻撃主体の魔法使い呪文に加えて、念を相手にたたきつける超能力者と、調合した薬を使うことによって呪文を発音しなくてもよい（つまりSilenceの影響を受けない！）鍊金術師の4つである。

この新しくできた鍊金術師と超能力者は、なるための条件がわりと厳しく、パーティ内に4人も非戦闘系のキャラを置いておくことはできないので、役割をデュアル・クラスに肩代わりさせたほうがよいかもしない。たとえば鍊金術師のかわりに忍者を入れ、超能力者の代わりに修道僧を入れるわけである（2つともクリティカルがあるので、お得でもある）。

シングル・クラスには、戦闘系や盗賊系のキャラクターは増えていないので、とりあえずこの2つの基本職業はパーティ内に入れておきたい。少なくとも始めのうちは、デュアル・クラスの成長の遅さは、ゲーム開始後しばらくは致命的ですらある。最初は基本で始めて、戦闘で余裕が出てきたらロードにでもなんでもなればいいのである。

### デュアル・クラスとは何か？

ここでいうデュアル・クラスとは、2つ以上のシングル・クラスを兼業した職種のことをさす。ロード、ビショップ、侍、忍者などはなつかしい顔ぶれだが、忍者は新たに鍊金術系の呪文が使えるようになった。

このほかに、戦士と鍊金術師のデュアル・クラスである“レンジャー”、魔法使いと盗賊の組み合わせでしかも楽器による魔術もできる“バード”、ロードの女性版ともいえる“ヴァルキリー”、素手による攻撃と超能力者の呪文を組み合わせた“修道僧”的4つが増えた。

ともかくデュアル・クラスのキャラは、2つ以上のことができるので志向の統一をはかったほうがいい。たとえばロードなら、戦士と僧侶の両方を同じように伸ばすのではなく、基本は戦士にして補助的に呪文を上げていくといった具合である。

デュアル・クラスは成長こそすればエリート・クラスだが、始めのうちは能力を出しきれない。最初のパーティには、1人か2人混ぜる程度にしたほうが、ゲーム進行がスムーズになる。もっともこのBCFは、どんなやり方をしても結局は終わるように作られているので、あえて苦労を買いたいのであれば止めない。

パーティが強くなってきて、転職させたくなったら、やはりパーティ・バランスを考えよう。一気に全員転職しないこと。転職してもHPはそのままだが、レベルは1になってしまう。しかも前のレベルに追いつくまでは、レベルアップしても1レベルごとに1しかHPが増えない。一人づつ転職させよう。

# 戦士 FIGHTER

## ●能力値

STR	12
INT	
PIE	
VIT	
DEX	
SPD	
PER	

もっとも一般的な戦う職業だ。盗賊の次に成長がはやく、ヒットポイントも高いので、前列で戦うキャラクターとしてはとても頼りになる。ただ、武器のスキルは、戦っているうちに自然に上がるので、スカウト、工芸学など得意技をひとつ決めて育てていくと、さらに役に立つキャラクターとなるだろう。

HP : D5+5(6~10)

種族 : LIZ, DWA

## ●装備

LONG SWORD  
LEATHER CUIRASS  
FUR LEGGING  
SANDAL  
BUCKLER SHIELD

カウト、工芸学など得意技をひとつ決めて育てていくと、さらに役に立つキャラクターとなるだろう。

HP : D5+5(6~10)

種族 : LIZ, DWA

## ●戦闘関係の技能

ワンド	<input type="radio"/>	スオード	<input type="radio"/>	アックス	<input type="radio"/>	メイス	<input type="radio"/>
ポール	<input type="radio"/>	投げる	<input type="radio"/>	スリング		弓	<input type="radio"/>
盾	<input type="radio"/>	手と足		キリ		忍術	

## ●魔法発動の技能

工芸	<input type="radio"/>	書術	<input type="radio"/>	音楽		発声術	<input type="radio"/>
----	-----------------------	----	-----------------------	----	--	-----	-----------------------

## ●呪文書の技能

魔術		神学		鍊金術		精神	
----	--	----	--	-----	--	----	--

## ●頭脳／器用さの技能

神話学	<input type="radio"/>	スカウト	<input type="radio"/>	早業		指先技	
-----	-----------------------	------	-----------------------	----	--	-----	--

## ●レベルアップ表

LV	階級	RANK	必要 EXP
1			1000
2	JOURNEYMAN		2000
3			4000
4	WARRIOR		8000
5			16000
6			32000
7	MARAUDER		64000
8			128000
9			256000
10	GLADIATOR		512000
11			768000
12			1024000
13			1280000
14	SWORDSMAN		1536000
15			1792000
16			
18	WARLORD		以降 256000毎
24	CONQUERER		

# 魔法使い MAGE

## ●能力値

STR	
INT	12
PIE	
VIT	
DEX	
SPD	
PER	

魔法使いの呪文の専門家だ。

魔法の研究をひとつの分野にしほっているので、呪文の習得もはやく、パーティにとてはとても有効なキャラクターとなるはずだ。また、非力ながら弓を射たり、ものを投げたりして、スペル・ポイントがなくなったあとも、戦闘することができる。ヒットポイントが少ないので欠点だ。

HP : D3+1(2~4)

種族 : FAE, MOO

## ●装備

STAFF  
ROBES(U)  
ROBES(L)  
SANDAL  
MAGIC MISSILE

トがなくなったあとも、戦闘することができる。ヒットポイントが少ないので欠点だ。

## ●戦闘関係の技能

ワンド	<input type="radio"/>	スオード		アックス		メイス	
ポール	<input type="radio"/>	投げる	<input type="radio"/>	スリング	<input type="radio"/>	弓	<input type="radio"/>
盾	<input type="radio"/>	手と足		キリ		忍術	

## ●魔法発動の技能

工芸	<input type="radio"/>	書術	<input type="radio"/>	音楽		発声術	<input type="radio"/>
----	-----------------------	----	-----------------------	----	--	-----	-----------------------

## ●呪文書の技能

魔術	<input checked="" type="radio"/>	神学		鍊金術		精神	
----	----------------------------------	----	--	-----	--	----	--

## ●頭脳／器用さの技能

神話学	<input type="radio"/>	スカウト	<input type="radio"/>	早業		指先技	
-----	-----------------------	------	-----------------------	----	--	-----	--

## ●レベルアップ表

LV	階級	RANK	必要 EXP
1			1250
2	MAGICIAN		2500
3			5000
4	CONJURER		10000
5			20000
6			40000
7	WARLOCK		80000
8			160000
9			320000
10	SORCERER		640000
11			1015000
12			1390000
13			1765000
14	NECROMANCER		2140000
15			2515000
16			
18	WIZARD		以降 375000毎
24	MAGUS		

## 僧侶 PRIEST

### ●能力値

STR	
INT	
PIE	12
VIT	
DEX	
SPD	
PER	

僧侶の呪文を使うのをもつとも得意とする職業で、キャラクターの治療をおこなうのに適任だ。デュアル・クラスより成長がはやく、呪文の習得も迅速なので、傷つきやすい初期のパーティには絶対必要である。ヒットポイントが高いので、前列にたつことも不可能ではないが、彼には少々つらい冒険となるだろう。

HP : D4+4(5~8)  
種族 : RAW, GNO

## 職種

### ●装備

QUARTER STAFF  
ROBES(U)  
ROBES(L)  
SANDAL  
LT. HEAL3

HP : D4+4(5~8)  
種族 : RAW, GNO

### ●戦闘関係の技能

ワンド	<input type="radio"/>	スオード	<input type="radio"/>	アックス	<input type="radio"/>	メイス	<input type="radio"/>
ポール	<input type="radio"/>	投げる		スリング	<input type="radio"/>	弓	
盾	<input type="radio"/>	手と足		キリ		忍術	

### ●魔法発動の技能

工芸	<input type="radio"/>	書術	<input type="radio"/>	音楽	<input type="radio"/>	発声術	<input type="radio"/>
----	-----------------------	----	-----------------------	----	-----------------------	-----	-----------------------

### ●呪文書の技能

魔術		神学	<input checked="" type="radio"/>	鍊金術		精神	
----	--	----	----------------------------------	-----	--	----	--

### ●頭脳／器用さの技能

神話学	<input type="radio"/>	スカウト	<input type="radio"/>	早業	<input type="radio"/>	指先技	<input type="radio"/>
-----	-----------------------	------	-----------------------	----	-----------------------	-----	-----------------------

### ●レベルアップ表

LV	階級	RANK	必要 EXP
1			1250
2	ACOLYTE		2500
3			5000
4	HEALER		10000
5			20000
6			40000
7	CURATE		80000
8			160000
9			320000
10	DRUID		640000
11			1015000
12			1390000
13			1765000
14	HIGHPRIEST		2140000
15			2515000
16			
18	PATRIARCH		
24	SAINT		

以降  
375000毎

## 盗賊 THIEF

### ●能力値

STR	
INT	
PIE	
VIT	
DEX	12
SPD	8
PER	

鍵開けや、ワナをはずすの得意とする職業だ。また、後列からでも物陰に隠れてから不意打ちをすることでき活躍の場は多い。成長がもつともはやいので、ゲームの初期にはうれしいキャラクターである。ただ、ヒットポイントも、使用できる物品も少ないでの、忍者や修道僧をみざして修行するのがよいだろう。

HP : D4+2(3~6)  
種族 : FAE, FEL

### ●戦闘関係の技能

ワンド	<input type="radio"/>	スオード	<input type="radio"/>	アックス	<input type="radio"/>	メイス	<input type="radio"/>
ポール	<input type="radio"/>	投げる		スリング	<input type="radio"/>	弓	
盾	<input type="radio"/>	手と足		キリ		忍術	

### ●魔法発動の技能

工芸	<input type="radio"/>	書術	<input type="radio"/>	音楽	<input type="radio"/>	発声術	
----	-----------------------	----	-----------------------	----	-----------------------	-----	--

### ●呪文書の技能

魔術		神学		鍊金術		精神	
----	--	----	--	-----	--	----	--

### ●頭脳／器用さの技能

神話学	<input type="radio"/>	スカウト	<input type="radio"/>	早業	<input type="radio"/>	指先技	<input checked="" type="radio"/>
-----	-----------------------	------	-----------------------	----	-----------------------	-----	----------------------------------

### ●レベルアップ表

LV	階級	RANK	必要 EXP
1			900
2	ROGUE		1800
3			3600
4	TRICKSTER		7200
5			14400
6			28800
7	HIWAYMAN		57600
8			115200
9			230400
10	BUSHWACKER		460800
11			785800
12			910800
13			1135800
14	PIRATE		1360800
15			1585800
16			
18	MS. SHADOWS		以降 225000毎
24	GUILDMASTER		

# 鍊金術師 ALCHEMIST

## ●能力値

STR	
INT	13
PIE	
VIT	
DEX	13
SPD	
PER	

## ●装備

STAFF  
ROBES(U)  
ROBES(L)  
SANDAL

STINK BOMB I

魔法を使う職業のなかでは、もっとも成長がはやい。物質の合成や、ポーションの調合を研究をする鍊金術を学ぶため、発声術は必要ないし、サイレンスの呪文の影響も受けない。ただ、使用できる物品が非常に少ないので、スペルポイントがなくなると、ただの人になってしまう。

HP : D4+2(3~6)  
種族 : FAE, FEL

## ●戦闘関係の技能

ワンド	<input type="radio"/>	スオード		アックス		メイス	<input type="radio"/>
ポール	<input type="radio"/>	投げる	<input type="radio"/>	スリング		弓	
盾		手と足		キリ		忍術	

## ●魔法発動の技能

工芸	<input type="radio"/>	書術	<input type="radio"/>	音楽		発声術	
----	-----------------------	----	-----------------------	----	--	-----	--

## ●呪文書の技能

魔術		神学		鍊金術	<input checked="" type="checkbox"/>	精神	
----	--	----	--	-----	-------------------------------------	----	--

## ●頭脳／器用さの技能

神話学	<input type="radio"/>	スカウト	<input type="radio"/>	早業		指先技	
-----	-----------------------	------	-----------------------	----	--	-----	--

## ●レベルアップ表

LV	階級	RANK	必要 EXP
1			1100
2	HERBALIST		2200
3			4400
4	PHYSICIAN		8800
5			17600
6			35200
7	ADEPT		70400
8			140800
9			281600
10	SHAMAN		563200
11			875200
12			1187200
13			1499200
14	EVOCATUR		1811200
15			2123200
16			
17	MS. ELIXERS		
18	ENCHANTER		

以降  
312000毎

# 超能力者 PSIONIC

## ●能力値

STR	10
INT	14
PIE	
VIT	14
DEX	
SPD	
PER	10

## ●装備

DAGGER  
ROBES(U)  
ROBES(L)  
SANDAL  
SHADOW CLOAK

精神の働きを究めることによって魔法を使う職業で、心の領域の呪文をもっとも得意とする。また、鍛えられた精神の力によって、肉体を癒す呪文も使えるので、とても強い仲間となる。ただ、強力な破壊の呪文は得意ではなく、スライムなどの、精神の未発達なモンスターには非力なのが弱点である。

HP : D3+2(3~5)  
種族 : MOO, DWA

職種

## ●戦闘関係の技能

ワンド	<input type="radio"/>	スオード		アックス		メイス	<input type="radio"/>
ポール	<input type="radio"/>	投げる	<input type="radio"/>	スリング	<input type="radio"/>	弓	
盾		手と足		キリ		忍術	

## ●魔法発動の技能

工芸	<input type="radio"/>	書術	<input type="radio"/>	音楽		発声術	<input type="radio"/>
----	-----------------------	----	-----------------------	----	--	-----	-----------------------

## ●呪文書の技能

魔術		神学		鍊金術		精神	<input checked="" type="checkbox"/>
----	--	----	--	-----	--	----	-------------------------------------

## ●頭脳／器用さの技能

神話学	<input type="radio"/>	スカウト	<input type="radio"/>	早業		指先技	
-----	-----------------------	------	-----------------------	----	--	-----	--

## ●レベルアップ表

LV	階級	RANK	必要 EXP
1			1250
2	PSYCHIC		2500
3			5000
4	SOOTHSAYER		10000
5			20000
6			40000
7	VISIONIST		80000
8			160000
9			320000
10	ILLUSIONST		640000
11			1015000
12			1390000
13			1765000
14	MYSTIC		2140000
15			2515000
16			
17	ORACLE		
18	PROPHET		375000毎

# ロード LORD

## ●能力値

STR	12
INT	9
PIE	12
VIT	12
DEX	9
SPD	9
PER	14

僧侶と戦士のデュアル・クラスである。神につかえる聖なる騎士、戦士のなかでももっとも華々しく、名誉ある職業といえる。ヒットポイントはもっとも高く、武器や鎧も選択が豊富である。ただ、とにかく成長が遅いので、はじめから登場させて、呪文と武器スキルの両方を習得させるのはむずかしい。

HP : D7+7(8~14)  
種族 : RAW, DWA

## ●装備

BROADS WARD  
STEEL HELM  
QUILT TUNIC  
QUILT LEGEEING  
BUSKINS

HP : D7+7(8~14)  
種族 : RAW, DWA

## ●戦闘関係の技能

wand	○	スオード	○	アックス	○	メイス	○
ポール	○	投げる	○	スリング	○	弓	○
盾	○	手と足		キリ		忍術	

## ●魔法発動の技能

工芸	○	書術	○	音楽		发声術	○
----	---	----	---	----	--	-----	---

## ●呪文書の技能

魔術		神学	○	鍊金術		精神	
----	--	----	---	-----	--	----	--

## ●頭脳／器用さの技能

神話学	○	スカウト	○	早業		指先技	
-----	---	------	---	----	--	-----	--

## ●レベルアップ表

LV	階級	RANK	必要 EXP
1			1400
2	SQUIRE		2800
3			5600
4	GALLANT		11200
5			22400
6			44800
7	KNIGHT		89600
8			179200
9			358400
10	CHEVALIER		716800
11			1131800
12			1546800
13			1961800
14	PALADIN		2376800
15			2791800
16			
17	CRUSADER		
18	MONARCH		

# 侍 SAMURAI

## ●能力値

STR	12
INT	11
PIE	
VIT	9
DEX	12
SPD	14
PER	8

東洋からやってきた剣の道に生きるものである。魔法使いと戦士のデュアル・クラスであり、呪文も使えるようになる。ただ、使用できる武器や鎧が限られていて、すこし苦しむことになるだろう。しかし、キリジツを究め、伝説の宝剣を手にした侍の前に立ち、無事でいられる敵はない。

HP : D6+6(7~12)  
種族 : FEL, MOO

## ●戦闘関係の技能

wand	○	スオード	○	アックス	○	メイス	○
ポール	○	投げる	○	スリング	○	弓	○
盾	○	手と足		キリ	○	忍術	

## ●魔法発動の技能

工芸	○	書術	○	音楽		发声術	○
----	---	----	---	----	--	-----	---

## ●呪文書の技能

魔術	○	神学		鍊金術		精神	
----	---	----	--	-----	--	----	--

## ●頭脳／器用さの技能

神話学	○	スカウト	○	早業		指先技	
-----	---	------	---	----	--	-----	--

## ●レベルアップ表

LV	階級	RANK	必要 EXP
1			1400
2	BLADESMAN		2800
3			5600
4	SHUGENJA		11200
5			22400
6			44800
7	HATAMOTO		89600
8			179200
9			358400
10	DAISHOMASTER		716800
11			1131800
12			1546800
13			1961800
14	DAIMYO		2376800
15			2791800
16			
17	WARLORD		
18	SHOGUN		

# ビショップ BISHOP

## ●能力値

STR	
INT	15
PIE	15
VIT	
DEX	
SPD	
PER	8

古代の研究にすべてを捧げる、僧侶と魔法使いのデュアル・クラスである。神につかえる身でもあるため、刃物は禁止であり、飛び道具はスリングのみしか使えない。スペルポイントがなくなると役に立たなくなる。忍者に次いで成長がおそらく、呪文の習得もゆっくりなので、最初から登場させるのは苦しい。

HP : D3+3(4~6)  
種族 : ELF, GNO

## ●装備

QUARTERSTAFF  
MITRE  
ROBES(U)  
ROBES(L)  
SANDAL

成長がおそらく、呪文の習得もゆっくりなので、最初から登場させるのは苦しい。  
HP : D3+3(4~6)  
種族 : ELF, GNO

## ●戦闘関係の技能

ワンド	○	スオード		アックス		メイス	○
ポール	○	投げる		スリング	○	弓	
盾	○	手と足		キリ		忍術	

## ●魔法発動の技能

工芸	○	書術	○	音楽		発声術	○
----	---	----	---	----	--	-----	---

## ●呪文書の技能

魔術	○	神学	○	鍊金術		精神	
----	---	----	---	-----	--	----	--

## ●頭脳／器用さの技能

神話学	○	スカウト	○	早業		指先技	
-----	---	------	---	----	--	-----	--

## ●レベルアップ表

LV	階級	RANK	必要 EXP
1			1500
2	FRIAR		3000
3			6000
4	VICAR		12000
5			24000
6			48000
7	CANON		96000
8			192000
9			384000
10	MAGISTRATER		768000
11			1213000
12			1658000
13			2103000
14	DIOCESAN		2548000
15			2993000
16			
18	CARDINAL		
24	PONTIFF		

以降  
445000毎

# 忍者 NINJA

## ●能力値

STR	12
INT	10
PIE	10
VIT	12
DEX	12
SPD	12
PER	

東洋の神秘、謎の黒装束、まこと栄光の影に生きるものである。盗賊と鍊金術師のデュアル・クラス。呪文を使い、鍵を開け、物陰にひそみ、なにも身につければACをさげ、素手でもクリティカルの一撃で敵を倒すスーパーマンである。ただ、成長はひたすら遅く、修めるべきスキルは多いので、道は長くけわしい。

HP : D4+3(4~7)  
種族 : DRA, FEL

## ●戦闘関係の技能

ワンド	○	スオード	○	アックス	○	メイス	○
ポール	○	投げる	○	スリング	○	弓	○
盾	○	手と足	○	キリ	○	忍術	○

## ●魔法発動の技能

工芸	○	書術	○	音楽		発声術	
----	---	----	---	----	--	-----	--

## ●呪文書の技能

魔術		神学		鍊金術	○	精神	
----	--	----	--	-----	---	----	--

## ●頭脳／器用さの技能

神話学	○	スカウト	○	早業	○	指先技	○
-----	---	------	---	----	---	-----	---

## ●レベルアップ表

LV	階級	RANK	必要 EXP
1			1500
2	GENIN		3000
3			6000
4	EXECUTIONER		12000
5			24000
6			48000
7	ASSASSIN		96000
8			192000
9			384000
10	CHUNIN		768000
11			1243000
12			1718000
13			2193000
14	MASTER		2668000
15			3143000
16			
18	JONIN		475000毎
24	GRANDFATHER		

# ヴォルキリー VALKYRIE

## ●能力値

STR	10
INT	11
PIE	11
VIT	11
DEX	10
SPD	11
PER	8

本来は北欧の戦の神オーディンに仕える女神たちのこと。天翔ける馬に乗り、強そうな男を見つけると槍を突き立てて殺し、その魂を天界の戦士として徴用するのが役目だ。後に、男まさりの鬪い方をする乙女の呼び名となった。ゲームでは女性版ロードといった雰囲気で、僧侶系の呪文が使える上に成長が早い。

HP : D5+4(5~9)  
種族 : DWA, RAW

## ●装備

SPEAR
LEATHER HELM
FUR HALTER
CHAMOIS SKIRT
SANDAL

# 職種

## ●戦闘関係の技能

wand	<input type="radio"/>	sword	<input type="radio"/>	axe	<input type="radio"/>	mace	<input type="radio"/>
boomerang	<input checked="" type="radio"/>	投げる	<input type="radio"/>	スリング	<input type="radio"/>	弓	<input type="radio"/>
盾	<input type="radio"/>	手と足		キリ		忍術	

## ●魔法発動の技能

工芸	<input type="radio"/>	書術	<input type="radio"/>	音楽		発声術	<input type="radio"/>
----	-----------------------	----	-----------------------	----	--	-----	-----------------------

## ●呪文書の技能

魔術		神学	<input type="radio"/>	鍊金術		精神	
----	--	----	-----------------------	-----	--	----	--

## ●頭脳／器用さの技能

神話学	<input type="radio"/>	スカウト	<input type="radio"/>	早業		指先技	
-----	-----------------------	------	-----------------------	----	--	-----	--

## ●レベルアップ表

LV	階級	RANK	必要 EXP
1			1100
2	LANCER		2200
3			4400
4	WARRIOR		8800
5			17600
6			35200
7	CAVALER		70400
8			140800
9			281600
10	CHEVALIER		563200
11			875200
12			1187200
13			1499200
14	CHAMPION		1811200
15			2123200
16			
17	HEROINE		
18	OLYMPIAN		

以降  
312000毎

# レンジャー RANGER

## ●能力値

STR	10
INT	8
PIE	8
VIT	11
DEX	10
SPD	8
PER	8

荒野での生活得意とする、戦士と鍊金術師のデュアル・クラス。弓得意とし、後列からでも充分戦闘できる。またスカウトのスキルにたけ、隠されたドアや宝箱を見つけてくれる。レベルが上がれば鍊金術を使うことができ、ヒットポイントも高いが、成長がおそらく気長に育ててやる必要があるだろう。

## ●装備

SHORT BOW
ELM ARROW 100
SUEDE DOUBLET
SUEDE PANTS
BUSKINS

HP : D5+5(6~10)  
種族 : HUM, DRA

## ●戦闘関係の技能

wand	<input type="radio"/>	sword	<input type="radio"/>	axe	<input type="radio"/>	mace	<input type="radio"/>
boomerang	<input type="radio"/>	投げる	<input type="radio"/>	スリング	<input type="radio"/>	弓	<input checked="" type="radio"/>
盾	<input type="radio"/>	手と足		キリ		忍術	<input type="radio"/>

## ●魔法発動の技能

工芸	<input type="radio"/>	書術	<input type="radio"/>	音楽		発声術	<input type="radio"/>
----	-----------------------	----	-----------------------	----	--	-----	-----------------------

## ●呪文書の技能

魔術		神学		鍊金術	<input type="radio"/>	精神	
----	--	----	--	-----	-----------------------	----	--

## ●頭脳／器用さの技能

神話学	<input type="radio"/>	スカウト	<input checked="" type="radio"/>	早業		指先技	
-----	-----------------------	------	----------------------------------	----	--	-----	--

## ●レベルアップ表

LV	階級	RANK	必要 EXP
1			1400
2	WOODSMAN		2800
3			5600
4	SCOUT		11200
5			22400
6			44800
7	ARCHER		89600
8			179200
9			358400
10	PATHFINDER		716800
11			1131800
12			1546800
13			1961800
14	WEAPONEER		2376800
15			2791800
16			
17	OUTRIDER		
18			415000毎
19	RANGERLORD		

# 修道僧 MONK

## ●能力値

STR	13
INT	8
PIE	13
VIT	
DEX	10
SPD	13
PER	8

## ●装備

BO  
SHURIKEN(15)  
ROBES(U)  
ROBES(L)  
SANDAL

素手で戦うことのできる戦士で、心身の鍛錬を休まず続けてる。戦士としてはアーマーの制限が多いが、忍術のスキルやレベルによってACが下がる。また、キリジュツも使えることもあり、強力な戦士となる。鍊金術師の呪文を超能力者の呪文に替え、武器や早業などのスキルを減らした廉価版の忍者ともいえる。  
HP : D4+3(4~7)  
種族 : FEL, ELF

## ●戦闘関係の技能

ワンド	<input type="radio"/>	スオード	<input type="radio"/>	アックス	<input type="radio"/>	メイス	<input type="radio"/>
ポール	<input type="radio"/>	投げる	<input type="radio"/>	スリング	<input type="radio"/>	弓	<input type="radio"/>
盾	<input type="radio"/>	手と足	<input checked="" type="radio"/>	キリ	<input type="radio"/>	忍術	<input type="radio"/>

## ●魔法発動の技能

工芸	<input type="radio"/>	書術	<input type="radio"/>	音楽	<input type="radio"/>	発声術	<input type="radio"/>
----	-----------------------	----	-----------------------	----	-----------------------	-----	-----------------------

## ●呪文書の技能

魔術	<input type="radio"/>	神学	<input type="radio"/>	鍊金術	<input type="radio"/>	精神	<input type="radio"/>
----	-----------------------	----	-----------------------	-----	-----------------------	----	-----------------------

## ●頭脳／器用さの技能

神話学	<input type="radio"/>	スカウト	<input type="radio"/>	早業	<input type="radio"/>	指先技	<input type="radio"/>
-----	-----------------------	------	-----------------------	----	-----------------------	-----	-----------------------

## ●レベルアップ表

LV	階級	RANK	必要 EXP
1			1400
2	INITIATE		2800
3			5600
4	BROTHER		11200
5			22400
6			44800
7	DISCIPLE		89600
8			179200
9			358400
10	APOSTLE		716800
11			1131800
12			1546800
13			1961800
14	MASTER		2376800
15			2791800
16			以降
17	IMMACULATE		415000毎
24	GRANDMASTER		

# バード BARD

## ●能力値

STR	
INT	10
PIE	
VIT	
DEX	12
SPD	8
PER	12

## ●装備

SLING  
BELLET STONE 15  
CLOTH SHIRT  
CLOTH PANTS  
LUTE

盗賊と魔法使いのデュアル・クラス。早業、指先技、忍術、音楽、戦闘と、まさに歌っておどれる職業である。ヒットポイントが少ないのが欠点だが、楽器をかなでることでいくつかの呪文と同じ効果を得るえることができる。しかも使い放題というのが嬉しい。すぐれたバードのLUTEの調べにはスライムも眠るとか。

HP : D4+1(2~5)  
種族 : FAE, FEL

職種

## ●戦闘関係の技能

ワンド	<input type="radio"/>	スオード	<input type="radio"/>	アックス	<input type="radio"/>	メイス	<input type="radio"/>
ポール	<input type="radio"/>	投げる	<input type="radio"/>	スリング	<input type="radio"/>	弓	<input type="radio"/>
盾	<input type="radio"/>	手と足	<input checked="" type="radio"/>	キリ	<input type="radio"/>	忍術	<input type="radio"/>

## ●魔法発動の技能

工芸	<input type="radio"/>	書術	<input type="radio"/>	音楽	<input checked="" type="radio"/>	発声術	<input type="radio"/>
----	-----------------------	----	-----------------------	----	----------------------------------	-----	-----------------------

## ●呪文書の技能

魔術	<input type="radio"/>	神学	<input type="radio"/>	鍊金術	<input type="radio"/>	精神	<input type="radio"/>
----	-----------------------	----	-----------------------	-----	-----------------------	----	-----------------------

## ●頭脳／器用さの技能

神話学	<input type="radio"/>	スカウト	<input type="radio"/>	早業	<input type="radio"/>	指先技	<input type="radio"/>
-----	-----------------------	------	-----------------------	----	-----------------------	-----	-----------------------

## ●レベルアップ表

LV	階級	RANK	必要 EXP
1			1250
2	MINSTREL		2500
3			5000
4	CANTOR		10000
5			20000
6			40000
7	SONNETEER		80000
8			160000
9			320000
10	TROUBADOR		640000
11			1015000
12			1390000
13			1765000
14	POET		2140000
15			2515000
16			以降
17	MS. LUTES		375000毎
24	MUSE		

## 職種選びのコツ

人間どうしても、自分のやりたいものについて目が行きがちだが、ちょっと待った。きみのパーティには、手落ちはないか？ ちゃんと4種類の呪文書を使える（あるいは将来使う予定になっている）か？ 超能力者のMindreadがないために、ドツボにはまるというのはよく聞く話である。これがないと、重要なNPCのせりふが聞けなかつたりするのだ。もっとも、どうやっても解けるのがBCFというゲームである。そんなときは、そのNPCを殺してしまえばいいのだ……。でも気にいったNPCをその手にかけるのは気がひけないだろうか？

さて、パーティ構成のコンセプトはこれまでのWIZと変わらない。前列3人は近接戦に耐えられるだけの、体力と防御力と攻撃力がなければならない。すなわち戦士、ロード、侍、ヴァルキリーなどである。後列3人は支援攻撃ができるので、呪文や飛び道具、長物（槍など）を使えるキャラを置く。また忍術技能を持っているキャラクターは後列からでもものかげに隠れて敵の不意をつくことができる。呪文使いたちも、攻撃系、治療系と両方そろえたい。基本はもちろん魔法使いと僧侶である。

ちょっと気にしてみたいのは、バードである。初期装備でLUTEを持っているが、これはあとからでは手に入らない。LUTEを吹くと、スペル・ポイント消費なしでいくらでもSLEEPが撃てる。とってもお買得である。ゲームの後半になってHORN OF PROMETHEUSとかが手に入ると、やっぱりタダでFIREBALLを撃てるようになる。

なおLUTEは、冒険中に転職してバードになった場合には手に入らない。バードになるなら最初から。気にいらないなら、あとでバードを転職させればよいのである。転職は職業の最低能力値を満たしていければできる。1レベルになって能力値は職業最低値になり前の職業と同レベルになるまでHP上昇は毎レベル1づつに抑えられる。しかしスペル・ポイントやスキルはそのまま使えるので、戦闘魔道師なんかも作れる。



# Chapter of Attributes

# 属性の章

BCFでは、キャラクターを特徴づける数値が2種類ある。

ひとつは能力値でSTR(体力)、INT(知力)、PIE(信心)、VIT(生命力)、DEX(器用さ)、SPD(速さ)、PER(魅力)、KAR(業)の8個。

それ以外の残りを、とりあえず属性値と呼ぶことにしよう。属性値は能力値によって決まるものと、まったく独自に決定されるものがある。

とりあえずAGE(年齢)は最初にランダムに決まった数値から、ゆっくりとあがっていく。あまりに年を取ると老衰が始まる。

HPは職業とVITによって決まりレベルが上がると増える。

ACはふつう、何も装備していない状態で10。鎧や盾、護符などを持つとさがっていき、だんだん敵の攻撃が当たらなくなる。キャラのSPDが高いと、さらに低くなる。

スタミナ初期値はSTRとVITで決まる。スタミナは、レベルが上がると、またどんどん増えていく。

持てる重量の限界も作成時のSTRとVITで決まるが、あとは能力値やレベルが上がっても変化しない。ゲームの後半では持ち物が多くて苦労するので、最初からSTRやVITが高い方が有利なことは確かではあるがポイントが足りるだろうか。

# 6つの属性値

## 属性値

**年齢** ゲーム開始時には18~20の間で、ランダムに決定される。ゲームを遊んでいると時間が経過していく、やがては1歳2歳と年をっていく。一度休息をとるたびに8時間経過するので、計算上では1,095回休むごとに年が加算されることになる。これを減らすためにはアイテムのスペシャル・パワーが必要だ。

**HP** 文字通り耐久力。RPGではおなじみであろう。負傷や毒で低下し、これが0になると死亡する。こうなってしまったら、Resurrectの呪文をかけるしかない。HPは各職業によって決定されるが、その際以下の表のようにVITによって修正を受ける。もちろん、高いほうがよいのである。

VIT	6~7	8~15	16~17	18
HP	-1	±0	+1	+2

## スタミナ 初期値表

スタミナは、以下のようにキャラ作成時のSTRとVITによって、以下のように決定される。数値ではみえないがレベルアップで上昇していく。

STR \ VIT	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
3	45	51	57	63	69	75	81	87	93	99	121	128	153
4	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	124	131	156
5	51	57	63	69	75	81	87	93	99	105	127	134	159
6	54	60	66	72	78	84	90	96	102	108	130	137	162
7	57	63	69	75	81	87	93	99	105	111	133	140	165
8	60	66	72	78	84	90	96	102	108	114	136	143	168
9	63	69	75	81	87	93	99	105	111	117	139	146	171
10	66	72	78	84	90	96	102	108	114	120	142	149	174
11	69	75	81	87	93	99	105	111	117	123	145	152	177
12	72	78	84	90	96	102	108	114	120	126	148	155	180
13	75	81	87	93	99	105	111	117	123	129	151	158	183
14	78	84	90	96	102	108	114	120	126	132	154	161	186
15	81	87	93	99	105	111	117	123	129	135	157	164	189
16	84	90	96	102	108	114	120	126	132	138	160	167	192
17	87	93	99	105	111	117	123	129	135	141	163	170	195
18	90	96	102	108	114	120	126	132	138	144	166	173	198

**カルマ** これはランダムに0~18の間で決定される。ただし女性だと+1のゲタがはける(ただし上限は18)ので、0にはならない。カルマとは前世から背負った業のことだが、このゲームでは単に運のよさと考えてよいだろう。アイテムを使えばほかの能力値と同様に20まであげることができる。

**AC** アーマー・クラス。敵の武器の当たりにくさで、低ければ低いほどよい。SPDの高いキャラは、やはり以下の修正を受ける。また忍者とモンクは、レベルがあがることにさらに下がっていく。BCFではさらに、着ている鎧を貫くかどうかの判定が増えている。

SPD 種族	6~15	16~17	18
フェアリー	8	7	6
それ以外	10	9	8

**重量表①  
フェアリー**

持てる重量も、スタミナ同様キャラ作成時のSTRとVITによって、以下のように決定される。フェアリーとそれ以外では、表が異なる。

STR \ VIT	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
3	36	39	42	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72
4	42	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72	75	78
5	48	51	54	57	60	63	66	69	72	75	78	81	84
6	54	57	60	63	66	69	72	75	78	81	84	87	90
7	60	63	66	69	72	75	78	81	84	87	90	93	96
8	66	69	72	75	78	81	84	87	90	93	96	99	102
9	72	75	78	81	84	87	90	93	96	99	102	105	108
10	78	81	84	87	90	93	96	99	102	105	108	111	114
11	84	87	90	93	96	99	102	105	108	111	114	117	120
12	90	93	96	99	102	105	108	111	114	117	120	123	126
13	96	99	102	105	108	111	114	117	120	123	126	129	132
14	102	105	108	111	114	117	120	123	126	129	132	135	138
15	108	111	114	117	120	123	126	129	132	135	138	141	144
16	130	133	136	139	142	145	148	151	154	157	160	163	166
17	137	140	143	146	149	152	155	158	161	164	167	170	173
18	162	165	168	171	174	177	180	183	186	189	192	195	198

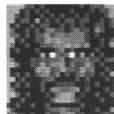
**重量表②  
それ以外**

当然、フェアリーの方が持ち運べる量が少ない。身体が小さいためである。重量は、疲れやすさや戦闘時の命中判定に影響してくる。

STR \ VIT	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5	76	81	85	90	94	99	103	108	112	117	121	126
6	85	90	94	99	103	108	112	117	121	126	130	135
7	94	99	103	108	112	117	121	126	130	135	139	144
8	103	108	112	117	121	126	130	135	139	144	148	153
9	112	117	121	126	130	135	139	144	148	153	157	162
10	121	126	130	135	139	144	148	153	157	162	166	171
11	130	135	139	144	148	153	157	162	166	171	175	180
12	139	144	148	153	157	162	166	171	175	180	184	189
13	148	153	157	162	166	171	175	180	184	189	193	198
14	157	162	166	171	175	180	184	189	193	198	202	207
15	166	171	175	180	184	189	193	198	202	207	211	216
16	199	204	208	213	217	222	226	231	235	240	244	249
17	210	214	219	223	228	232	237	241	246	250	255	259
18	247	252	256	261	265	270	274	279	283	288	292	297

# [42の肖像]

君がキャラクターの肖像に使えるのは以下の42の顔だ！といいたいところであるが、実は好きな顔を描くことのできるエディターがついているのだ。ゲームを終わらせてからEDITFACEとうちこんでリターンキーを押してみたまえ。



人間の男。戦士系の職業に向いた顔つき。

目のぱっちりした女の子。かわいいらしい。

金髪がいい、という方はこちらをどうぞ。

南方系の男。レゲエのおじさんではないぞっ！

肌の黒い女性。某プロレスラーを思い出すね。

顔じゅうにイレズミをした、謎の南方人。

魔法使い。白いひげをしごきつつ呪文をかける。



僧侶。ロープの下はやはりハゲ頭なのだろうか。

女僧侶。青と黄のロープがおしゃれである。

男性の盗賊。黒い頭巾をかぶっているのだ。

黒い頭巾の下の目つきがするどい女盗賊だ。

メガネがとってもステキな鍊金術師のおっさん。

男の超能力者。うさんくさい顔つきである。

女超能力者。ハケ頭に金の冠がまぶしい。



ロード。Mail-COIFをかぶっている。しぶい。

ジャバニーズ・サムライ。派手なカブトだ。

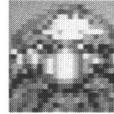
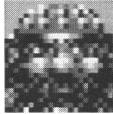
女の侍。黒い髪で、金の兜をつけている。

忍者。性別も種族も年齢も全然わからない。

ヴァルキリー。たよりになるお姉さまである。

レンジャー。髪がとってもチャーミング！

バード。場合によっては女レンジャーでも。



ドワーフの男。大きな鼻と、ヒゲが特徴。

ドワーフの女。そんなにこわい顔しないで……。

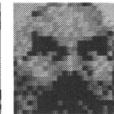
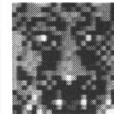
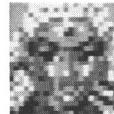
茶色い顔の南方系のドワーフ。

ノームの男性。ドワーフより鼻がでかいぞ！

ノームの女性。いったい何歳なんだろう。

ホビット。足の裏に毛がはえているのだ。

明るく陽気な赤毛のホビット。実は女性である。



フェアリーの男。小さな触覚だつてついている。

フェアリーの女。小さくて、かわいくて、口うるさい。

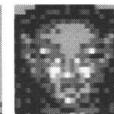
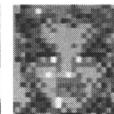
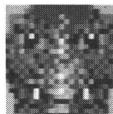
男性エルフ。なかなかハンサムである。

ほっそりした顔だちにきつい目つきの女エルフ。

フェルブル。猫というより、怪獣だなこれは。

ラウルフ。ノームよりさらに鼻がでかいぞ!!

ムーケ。目は？ 鼻は？ 口は？ どこなの……？



リザードマン。ゴジラかと思いましたよ。

ドラコン。くちばしと角が特徴である。

金髪で肌の色も金色の黄金の少女。神秘的だ。

アマズール族の女戦士だ。ピラミッドで会える。

死神。なんでここにいるんだ！！

これはもしかしてヴァンパイアではなかろうか。

ヴァンパイア女。青白い顔ととがった耳が可愛い。

# Chapter of Skills

# 技能／スキルの章

BCFになって初めてウィザードリィに取り入れられたファクターが、技能である。これによって、職業が同じでもできることに差が生まれ、より個性的なキャラクターをつくることができるようになった。

使う能力でわけると武器関係10コ、運動関係6コ、学術関係8コになるが、ここではわかりやすいように以下のように使用目的別に4つに分類してみた。

第1の“戦闘関係の技能”は、武器の技能のほかにクリティカルを出すための〈クリジュツ〉、および背後に回って寝首をかくための〈忍術〉を含めた。

第2の“魔法発動の技能”には、どういう手段にせよ超自然的な技をなすための技能をあつめた。アイテム、巻き物、楽器、自前の声と、そのやりかたはさまざまである。

第3の“呪文書の技能”は計4つ。各スペルブックごとに1つづつの技能がある。

そして最後は“頭脳／器用さ”的技能。直接戦闘の役に立つことは少ないが、探索の旅を容易にしてくれる。特に〈スカウト〉は、いちいち隠し扉を探す手間をはぶいてくれて、便利である。

さて、技能の範囲は0から100まで。高ければ高いほど、技能は成功しやすくなる。

## 戦闘関係の技能 Combat Skills

戦士系のキャラクターにとってにとって重要な能力値だが、投げ武器やレンジの長いものは後列でも使えるので、一応ポイントをわりふっておいたほうがいい。

キリジュツや忍術も含め、戦闘関係の技能は使えば上がるのだから、マメに攻撃したり、隠れたりしよう。

以下に、それぞれの技能と、その技能が取れる職業をリストアップしたので、参考にしてほしい。

技能および解説	関連分野	とれる職業												
		戦 F	魔 M	僧 P	盗 T	鍊 A	超 P	口 L	侍 S	ビ B	忍 N	ヴァ V	レ R	修 M
wand & dagger WAND&DAGGER	戦	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ダガー（短刀）やwand（細い杖）など、補助武器になりやすい小ぶりの武器を扱う能力に関係する。														
sword SWORD	戦	○			○			○	○		○	○	○	○
刀や脇差などを含むsword（剣）の類を扱う能力に関係する。強力な武器はこのスキルで使われるものが多い。														
axe AXE	戦	○			○			○	○		○	○	○	○
axe（斧）の類を扱う能力に関係する。戦士ならば、色目を使わずsword一つに絞った方が無難。														
mace & flail MACE&FLAIL	戦	○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
フレイルやハンマー（HAMMER）などを含むmace（こんぼう）の類、すなわち叩く武器を扱う能力に関係する。														
pole & staff POLE&STAFF	戦	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
棒などを含む長めの杖の類を扱う能力に関係する。中射程のものが多いので、後衛のものが憶えると有効。														
投げる THROW	戦	○	○		○	○	○	○	○		○	○	○	○
目標に投げつけて用いる武器を扱う能力に関係する。補助武器としてもてるので、前衛でも後衛でもお勧めできる。														
slingsling SLING	戦		○	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○
スリング（バチンコ）など弾丸を飛ばす類の武器を扱う能力に関係する。両手を塞いでしまうので後衛向き。														
弓 BOW	戦	○	○		○			○	○		○	○	○	○
矢（ARROW）を飛ばす類の武器を扱う能力に関係する。スリングと同じく両手を使う武器なので後衛向き。														
盾 SHIELD	戦	○		○	○			○	○	○	○	○	○	○
受けを行っている際、盾を用いて敵の攻撃をブロックする能力に関係する。盾を持つだけでA Cが下がるので特に必要ない。														
手と足 HAND&FEET	戦									○			○	○
手や足を使って闘う能力に関係する。殴るや蹴るはキャラクターの成長とともにダメージが増えるのでお勧め。														
キリジュツ KIRIJUTSU	学								○		○		○	
肉体の急所など、一撃の元に相手を葬りさる助けとなる知識に関係する。どんな武器で攻撃しても一撃で殺せるようになる。														
忍術 NINJUTSU	運				○					○		○	○	○
敵から身を隠す伝説的な能力。忍者（NINJA）と修道僧（MONK）は、このスキルを持つとA Cが下がる。														

## 魔法発動の技能 Active Magic Skills

BCFでは、魔法発動に5つの方法が使われるようになった。うち鍊金術の秘法に関しては発動に際して技能がいらないので、ここではあつかわない。発声術は、鍊金術以外の呪文の投射の際に必要である。音楽はバードの専用技能で、特殊な楽器を使って魔法を発動する。アイテムの魔力を開放する工芸学と、スクロール（巻物）に書いてある呪文を読むための書術は、誰にでも取れる。

技能および解説	関連分野	と れ る 職 業													
		戦 F	魔 M	僧 P	盗 T	鍊 A	超 P	口 L	侍 S	ビ B	忍 N	ヴ V	レ R	修 M	バ B
工芸学 ARTIFACTS	学	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
魔法のアイテムの力を呼びさし、効果的に用いる能力に関係する。このスキルが低いと効果がバックファイアしたりする。															
書術 CSCRIBE	学	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
スクロールの魔法を呼びさます能力に関係する。このスキルが低いと、失敗したり呪文がバックファイアしたりする。															
音楽 MUSIC	運													○	
楽器を演奏し、それによって様々な魔法の力を引き出す能力に関係する。バードがいるなら必ず上げた方がいい。															
発声術 ORATORY	運		○	○			○	○	○	○	○	○	○	○	
呪文を正しく唱えるために必要な、声を出す能力に関係する。このスキルが低いと呪文が失敗しやすい。															

技能

## 呪文書の技能 Spellbook Skills

何度もいうように、BCFでは呪文は4種類になった。それぞれの職業ごとに、1つの技能が対応している。うち鍊金術以外は、発声術との併用が必要である。

各呪文書技能を上昇させると、新しい呪文が覚えられるようになる。専業の呪文使いは、何をさしあいてもこの技能をあげなくてはならない。

なお、2つの呪文書が使えるのはビショップのみである。

技能および解説	関連分野	と れ る 職 業												
		戦 F	魔 M	僧 P	盗 T	鍊 A	超 P	口 L	侍 S	ビ B	忍 N	ヴ V	レ R	修 M
魔術 THAUMATURGY	学		○						○	○				
魔法使い（MAGE）の呪文を学ぶ能力に関係する。このスキルが低いと、レベルが上がっても呪文を憶えられなくなる。														
神学 THEOLOGY	学			○				○		○		○		
僧侶（PRIEST）の呪文の道を究める能力に関係する。このスキルが低いと、レベルが上がっても呪文を憶えられなくなる。														
鍊金術 ALCHEMY	学					○				○			○	
鍊金術師（ALCHEMIST）の呪文を学ぶ能力に関係する。このスキルが低いと、レベルが上がっても呪文を憶えられなくなる。														
精神学 THEOSOPHY	学						○						○	
超能力者（PSIONIC）の呪文を用いる者に必要な、精神的、霊的な能力に関係する。これも呪文を覚えるのに影響する。														

## 頭脳/器用さの技能 Brain&Dexterity Skills

ここでは、残りの4つの技能をあつかうことにする。うち神話学とスカウトは、頭脳を使って何かに気がつく能力である。パーティに一人でいいから、それぞれの技能をあげたキャラがほしい。

早業と指先技は器用さ関係の技能で、盗賊系のキャラには必須。いろんなところで何かと役に立つので、やはりひとりはこの技能の熟達者が欲しい。

技能および解説	関連分野	とれる職業													
		戦F	魔M	僧P	盗T	鍊A	超P	口L	侍S	ビB	忍N	ヴV	レR	修M	バB
神話学 MYTHOLOGY	学	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
遭遇したモンスターの正体を認識する能力に関係する。このスキルはパーティーの中に1人は必要。															
スカウト SCOUT	運	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	◎	○	○
隠し扉、秘密の入り口、隠されたものなどをみつける能力に関係する。DETECT SECRETの呪文で代用することができる。															
早業 LEGERDEMAIN	運				◎					○				○	
NPCが気づかないうちに、そのアイテムや金を盗み取る能力に関係する。失敗すると対応が悪くなるので注意。															
指先技 SKULDUGGERY	運				◎					○				○	
わなを調べたり外したり、扉の鍵を外したりといった、微妙な指先を用いる行動に関係する。															

## 技能選びのコツ

技能

さて技能だが、パーティーの中でバランスよく取っていかなければならない。全員がそれぞれ広く浅く取るのは間違いだ。パーティーの中で分担を決めて、一人が狭く深く取ることが必要だ。この時考えなくてはいけないのは、武器関連の技能と、忍術、発声術、早業、指先技などは、使っていればどんどん上がっていく。そのため、特にポイントを振らなくても問題ない。

重要なのは、スカウトなどの使っても上昇しない技能や、なかなか上がっていない工芸学などの技能だ。これらは、キャラクターを作った時点と、レベルが上がった時点に得られるスキルポイントを割り振っていかなければ技能が高くなっている。

このような技能は職業によって必要なものと、誰が持っていてもいいものがある。魔法使いならば魔術がなければ呪文を憶えられなくなってしまう。だがスカウトなどはパーティーの中で誰かが持っていればいい。

スカウトや工芸学、神話学などをとるに向いているのは、戦士だろう。武器の技能は使う機会が多く、他の技能は特に必要ではないからだ。

技能の面から考えてみると、多数の技能を必要とする職業は中途半端な割り振りを強いられるので、最初からなるのは勧められない。忍者などは必要な技能をいくつか持っている盗賊から転職するなど、スキルを転職の目安にするとよだらう。

# Chapter of Spells

## 魔 法 の 呪 文 の 章

BCFの職種の過半数は、なんらかの呪文を使える。呪文なくして、立ちふさがる敵を排除するのは至難の技であろう。

BCFの呪文は、これまでのRPGにはないようなおもしろいかけがほどこされている。たとえば、修行を積んで呪文がうまくとなえられるようになれば、同じ名前の呪文をより強力にかけられるようになるのである。スペル・ポイントは、最高基本コストの6倍までついやし、効果を上げられる。

またすべての呪文は6つの領域に属し、その領域ごとに別個のスペル・ポイントが設定されている。呪文の使い方も選び方も、より奥が深くなったと言えよう。

さてここには、4つの呪文の書がおさめられている。それぞれ魔法使い系、僧侶系、超能力者系、鍊金術系である。これらをよくにらみつけて、ムダのないようにキャラクターに呪文を覚えさせていってほしい。

表の見方は以下のとおりである。

範 囲	かける対象の人数や大きさ、エリアなど
領 域	以下の6種類がある
地	大地や岩に関する呪文
気	大気や空、風などに関する呪文
火	火炎や熱に関する呪文。攻撃的なものが多い
水	水や冷気に関する呪文。治癒的なものが多い
心	人間の精神に作用する呪文
魔	異次元からの魔力によって作用する呪文
レベル	呪文の威力。高ければ高いほど、強力
コスト	最低レベルでかけるときの、スペル・ポイント
他の呪文書	他の3つの書に同じ呪文があるかどうか

# 魔法使い および侍、ビショップ、バードの呪文書 Mage's Spellbook

呪文は6つの分野すべてにわたってわりと均等にある。“心”の呪文は少しころもどないが。全体的に攻撃呪文が多い

範囲	領域	レベル	コスト	他の呪文書		
				僧	鍊	超
ENERGY BLAST	パワーレベルにつき1~7ポイントのダメージ	I	火	I	2	
FIREBALL	パワーレベルにつき2~10ポイントのダメージ	3+L	火	3	6	
FIRE SHIELD	パーティーを火の呪文から守る盾をつくる	P	火	3	8	
PRISMIC MISSILE	かゆみ、死、睡眠、石化、などの効果	3+L	火	5	9	
FIRESTORM	数ラウンドの間、目標を火炎の嵐に包み込む	雲	火	6	12	
NUCLEAR BLAST	パワーレベルにつき5~25のダメージ	全	火	7	16	
CHILLING TOUCH	パワーレベルにつき1~6ポイントのダメージ	I	水	I	2	
TERROR	敵に恐怖を植え付け、逃走させたり行動不能にする	IG	水	I	3	
WEAKEN	モンスターを弱め、敵からの肉体的ダメージを減らす	3+L	水	2	4	
ICE SHIELD	パーティーを寒さの呪文から守る盾をつくる	P	水	3	8	
ICEBALL	パワーレベルにつき3~12ポイントのダメージ	4+L	水	4	8	
DEEP FREEZE	パワーレベルにつき3~30ポイントのダメージ	I	水	5	6	
MISSILE SHIELD	パーティーを石、ミサイル、矢などから守る	P	気	2	5	
STINK BOMB	パワーレベルにつき1~6ポイントのダメージ	3	気	3	4	
AIR POCKET	パーティーを悪臭、窒息からの攻撃から守る	P	気	3	8	
LEVITATE	パーティーを浮きあがらせ、落とし穴に落ちるのを防ぐ	P	気	5	12	
NOXIOUS FUMES	パワーレベルにつき1~6ポイントのダメージ	3+L	気	6	10	
ASPHYXIATION	モンスターを窒息させる。呼吸しないものには無効	IG	気	6	12	
ARMOR SHIELD	パワーレベルにつきACを1さげる	P	地	I	2	
DIRECTION	パーティーがどの方向を向いているかを表示する	P	地	I	3	
KNOCK-KNOCK	扉の鍵、宝箱をあける。罠が作動することもある	扉箱	地	2	6	
WEB	べとつく網でモンスターを捕獲する	I	地	3	7	
ARMORMELT	モンスターのACをあげる	IG	地	4	8	
SLEEP	モンスターを眠らせ行動不能にする	3+L	心	I	3	
DETECT SECRET	隠し扉や隠されたアイテムがある場合に知らせる	自	心	2	5	
WIZARD'S EYE	パーティーの周囲を壁の向こうの様子まで見せる	自	心	4	10	
MAGIC MISSILE	パワーレベルにつき1~8ポイントのダメージ	I+L	魔	2	4	
BLINK	姿が消えるようになる。消えている間は攻撃されない	自	魔	3	7	
MAGIC SCREEN	パーティーに向けられた呪文の効果を弱める	P	魔	4	8	
CONJURATION	精霊界からモンスターを呼び出し、敵と戦わせる	P	魔	4	10	
ANTI-MAGIC	モンスターの呪文を無効かさせる	全	魔	5	7	
ASTRAL GATE	デーモンタイプのモンスターを元の世界へ送り返す	L	魔	6	8	
RESURRECTION	死んだキャラクターを蘇らす。蘇るとVITを1失う	I	魔	7	20	○

# 僧侶 およびロード、ビショップ、ヴァルキリーの呪文書 Priest's Spellbook

炎系が極端に少なく、ほとんどが“心”か“魔”領域である。

四大元素の内では、水が多い。治療系の呪文を中心。

範囲	領域	レベル	コスト	他の呪文書		
				僧	練	超
LIGHTNING	パワーレベルにつき1~7ポイントのダメージ	3+L	火	5	8	
STAMINA	キャラクターのスタミナを回復させる	I	水	I	2	○ ○
SLOW	モンスターの速度を遅くし、戦闘を有利にする	3+L	水	2	4	○ ○
HASTE	パーティーの速度をあげる。SLOWを打ち消すこともできる	P	水	3	5	○ ○
CURE PARALYSIS	麻痺したキャラクターを回復させる	I	水	3	6	○ ○
PARALYZE	モンスターを麻痺させる	I	水	4	5	○ ○
SILENCE	モンスターが呪文を唱えられなくする	3+L	気	3	4	○ ○
CURE POISON	毒に冒されたキャラクターを治療する	I	気	4	8	○ ○
WHIRLWIND	パワーレベルにつき1~7ポイントのダメージ	3+L	気	4	8	
PURIFY AIR	FIRESTORMやPOISON GASなどの雲を一掃する	P	気	5	10	○ ○
ARMORPLATE	パーティーのACを下げる	P	地	3	6	
BLADES	パワーレベルにつき2~8ポイントのダメージ	3+L	地	3	6	○ ○
CURE STONE	キャラクターの石化を戻す。戻るときにVITをI失う	I	地	6	18	○ ○
BLESS	パーティーのACをさげ、攻撃時の命中率を増やす	P	心	I	4	○ ○
CHARM	モンスターを魅了し、攻撃不能にする	I	心	I	5	○ ○
CURE LESSER CND	恐怖、睡眠、吐き気、不快感、盲目をなおす	I	心	2	4	○ ○
DIVINE TRAP	宝箱にかかっている罠を解き明かす	自	心	2	4	○ ○
IDENTIFY	モンスター、アイテムの正体を明かす	I	心	2	8	○ ○
HOLD MONSTERS	モンスターを麻痺させ、攻撃不能にする	3+L	心	3	6	○ ○
SANE MIND	発狂したキャラクターを正常に戻す	I	心	3	10	○ ○
DEATH	モンスターを1体殺す。	I	心	5	10	○ ○
LOCATE OBJECT	特定の目標物の位置を教える	自	心	6	8	○ ○
HEAL WOUNDS	パワーレベルにつき1~8ポイントの回復	I	魔	I	4	○ ○
MAKE WOUNDS	パワーレベルにつき1~8ポイントのダメージ	I	魔	I	3	
DISPELL UNDEAD	アンデッド系のモンスターを退散させる	L	魔	2	7	
ENCHANTED BLADE	使用武器のダメージ、命中率、貫通率をあげる	P	魔	2	4	
CONJURATION	精霊界からモンスターを呼び出し、敵と戦わせる	P	魔	4	10	○ ○
REMOVE CURSE	アイテムにかかっている呪いを取り去る	I	魔	5	10	
LIFESTEAL	パワーレベルにつき4~16×術者レベルのダメージ	I	魔	6	12	○ ○
ASTRAL GATE	デーモンタイプのモンスターを元の世界へ送り返す	L	魔	6	8	○ ○
WORD OF DEATH	パワーレベルにつき4~16ポイントのダメージ	全	魔	7	18	
RESURRECTION	死んだキャラクターを蘇らす。蘇るとVITをI失う	I	魔	7	20	○ ○
DEATH WISH	すべてのモンスターを殺す	L	魔	7	20	

# 鍊金術師 および忍者、レンジャーの呪文書 Alchemist's Spellbook

呪文数は少ない。“気”と“大地”に属する呪文が多く、光とかガスとか科学反応による術がほとんど。発声術はいらない。

	範囲	領域	レベル	コスト	他の呪文書		
					僧	鍊	超
BLINDING FLASH：巨大な光の玉で、一時的に目を眩ます	L	火	2	3			
FIRE BOMB：パワーレベルにつき3～9ポイントのダメージ	4+L	火	4	8			
STAMINA：キャラクターのスタミナを回復させる	I	水	I	2		○	○
CURE PARALYSIS：麻痺したキャラクターを回復させる	I	水	3	6		○	○
POISON：パワーレベルにつき1～5ポイントダメージ	I	気	I	2			
STINK BOMB：パワーレベルにつき1～6ポイントのダメージ	3	気	3	4	○		
AIR POCKET：パーティーを悪臭、窒息からの攻撃から守る	P	気	3	8	○		
POISON GAS：モンスターの周囲に毒の雲を作り出す	東	気	4	7			
CURE POISON：毒に冒されたキャラクターを治療する	I	気	4	8	○		
DEADLY POISON：パワーレベルにつき3～15ポイントのダメージ	I	気	5	8			
PURIFY AIR：FIRESTORMやPOISON GASなどの雲を一掃する	P	気	5	10		○	
TOXIC VAPORS：パワーレベルにつき2～6ポイントのダメージ	雲	気	6	8			
NOXIOUS FUMES：パワーレベルにつき1～6ポイントのダメージ	3+L	気	6	10	○		
ASPHYXIATION：モンスターを窒息させる。呼吸しないものには無効	IG	気	6	12	○		
DEADLY AIR：パワーレベルにつき4～16ポイントのダメージ	全	気	7	16			
ACID SPLASH：パワーレベルにつき1～7ポイントのダメージ	I	地	I	2			
ITCHING SKIN：モンスターに不快感をあたえる	3	地	I	2			
WEB：べとつく網でモンスターを捕獲する	I	地	3	7	○		
ACID BOMB：巨大な酸の雲でモンスターを包みダメージを与える	雲	地	4	8			
CREATE LIFE：肉体を持つモンスターを召喚し、敵を攻撃させる	P	地	5	10			
CURE STONE：キャラクターの石化を戻す。戻るときにVITを1失う	I	地	6	18		○	
SLEEP：モンスターを眠らせ行動不能にする	3+L	心	I	3	○		○
CHARM：モンスターを魅了し、攻撃不能にする	I	心	I	5		○	○
CURE LESSER CND：恐慌、睡眠、吐き気、不快感、盲目をなおす	I	心	2	4		○	○
HEAL WOUNDS：パワーレベルにつき1～8ポイントの回復	I	魔	I	4		○	○

# 超能力者 および修道僧の呪文書 Psionic's Spellbook

“火”の呪文ではなく“水”と“心”がほとんどである。治療、攻撃、援助系などほとんどの呪文がバランスよく揃っている。

	範囲	領域	レベル	コスト	他の呪文書		
					僧	鍊	超
STAMINA：キャラクターのスタミナを回復させる	I	水	I	2		○	○
TERROR：敵に恐怖を植え付け、逃走せしり行動不能にする	IG	水	I	3	○		
WEAKEN：モンスターを弱め、敵からの肉体的ダメージを減らす	3+L	水	2	4	○		
SLOW：モンスターの速度を遅くし、戦闘を有利にする	3+L	水	2	4		○	
HASTE：パーティの速度をあげる。SLOWを打ち消すこともできる	P	水	3	5		○	
CURE PARALYSIS：麻痺したキャラクターを回復させる	I	水	3	6		○	○
PARALYZE：モンスターを麻痺させる	I	水	4	5		○	
SILENCE：モンスターが呪文を唱えられなくなる	3+L	気	3	4		○	
KNOCK-KNOCK：扉の鍵、宝箱を開ける。罠が作動することもある	扉	地	2	6	○		
BLADES：パワーレベルにつき1~8ポイントのダメージ	3+L	地	3	6		○	
ARMORMELT：モンスターのACをあげる	IG	地	4	8	○		
MENTAL ATTACK：パワーレベルにつき1~7ポイントのダメージ	I	心	I	3			
SLEEP：モンスターを眠らせ行動不能にする	3+L	心	I	3	○		○
BLESS：パーティのACをさげ、攻撃時の命中率を増やす	P	心	I	4		○	
CHARM：モンスターを魅了し、攻撃不能にする	I	心	I	5		○	○
CURE LESSER CND：恐怖、睡眠、吐き気、不快感、盲目をおおす	I	心	2	4		○	○
DIVINE TRAP：宝箱にかかっている罠を解き明かす	自	心	2	4			
DETECT SECRET：隠し扉や隠されたアイテムがある場合に知らせる	自	心	2	5	○		
IDENTIFY：モンスター、アイテムの正体を明かす	I	心	2	8		○	
HOLD MONSTERS：モンスターを麻痺させ、攻撃不能にする	3+L	心	3	6		○	
MINDREAD：NPCの心の中に何があるのかを読む	自	心	3	8			
SANE MIND：発狂したキャラクターを正常に戻す	I	心	3	10		○	
PSIONIC BLAST：パワーレベルにつき1~7ポイントのダメージ	3+L	心	4	8			
ILLUSION：生き物の幻覚をつくりだし、敵を攻撃させる	P	心	4	10			
WIZARD'S EYE：パーティの周囲を壁の向こうの様子まで見せる	自	心	4	10	○		
DEATH：モンスターを1体殺す。	I	心	5	10		○	
LOCATE OBJECT：特定の目標物の位置を教える	自	心	6	8		○	
MIND FLAY：パワーレベルにつき4~16ポイントのダメージ	全	心	7	18			
HEAL WOUNDS：パワーレベルにつき1~8ポイントの回復	I	魔	I	4		○	○
BLINK：姿が消えるようになる。消えている間は攻撃されない	自	魔	3	7	○		
LIFESTEAL：パワーレベルにつき4~16×術者レベルのダメージ	I	魔	6	12		○	
RESURRECTION：死んだキャラクターを蘇らす。蘇るとVITを1失う	I	魔	7	20	○	○	

魔法

## 呪文選びのコツ

ふたたびここで、魔法の呪文をくりかえすとしよう。パーティ・バランスを考えよ。おそらく、パーティで呪文を唱えられるもが1人ということはあるまい？ 基本的には、なるべく4つの呪文書をすべて使えるような構成が一番よいのだが、初期のパーティにはそれはつらい。肉弾戦力が落ちるか、成長が遅くなってしまうからである。ともかくなるべく複数の、なるべく違う呪文書が使えるキャラクターをそろえてほしい。

それから、いくつかの呪文書に重複している呪文に気をつけてもらいたい。治療などのような便利なものをのぞけば、呪文はなるべく重複しないに越したことはない。自分の呪文書にしかないものを、優先してとるようにしたい。

さらに、戦闘ばかりに頭がいっていないだろうか？ 戦闘で役に立たない呪文も、どこかで必ず役に立つものだ。派手さはないかもしれないが、探索のための呪文は思わぬところで必要になるものだ。その時のために、マメに覚えて欲しい。

パーティのバランスを考えたら、次は個人的バランスについて考えなくてはならない。呪文の領域が6つあって、スペル・ポイントがそれぞれ別になっていることは扉でも書いた。まず最初は、すべての領域の呪文をまんべんなく取るべきである。呪文がない領域は、レベルがあがってもスペル・ポイントは0のままなのだ。しかし1つでも呪文があった場合は、そのスペル・ポイントはレベル・アップとともに増えていく。つまりなるべく多くの領域に呪文が散らばっていたほうが、総合的なスペル・ポイントの量は増えるのである。可能なかぎりの領域から呪文をえらんだら、こんどは専門を決めてみるのも一興である。

魔法



# Chapter of Adventure

## 旅立ちの章

これまでの章をよんだきみなら、うまいキャラクターのつくり方やパーティの作成法がなんとなくわかったのではないか?

これからは、その実技編である。

われわれは試しに、以下の6人のキャラクターを作つてBCFの世界に放り込んでみることにした。パーティ・バランスには、わりと注意したつもりである。種族はすべて変え、職業も前列の戦士以外はなるべく重くならないようにした。また、将来デュアル・クラスに転職することも、最初から考慮した。

最後の6人目は、魔法使いにするかバードにするかでかなり悩んだ。バードは確かにおいしい職業だ。しかし……初期から魔法をバンバン使ってみたかったので、けっきょく魔法使いを選ぶことにした。そして、どうやって6人が会ったのかを考えた。結果、以下のようなプレイができあがつたわけである。みなさんの冒険の案内になればと思う。

というわけで、この章はこれまでのまとめであると同時に、第2の書へのプロローグでもある。第2の書には、BCFのすべてのマップ、アイテム、モンスターおよびNPCなどの情報が満載されている。必要な部分だけ搜して読んでいただいても、6人の物語を楽しんでいただいてもけっこう。

**フェミナ** 軟弱な男には我慢ならない人間の女戦士

**碓井影直** 東洋から来た無口なムークにして侍

**バル・ハン** 理性と知識とで参謀を勤めるドラコンの戦士

**ハルム** 神の道に生きるラウルフにして六尺棒の達人

**セシート** 世間をハスに見る、ひねくれエルフの盗賊

**メルユ** 世間知らずだが純真なるフェルプールの魔女

# それぞれの出逢い

## フェミナ 生きる道を戦いに求めた強すぎた女、美しき戦士

街道沿いにある、小さな宿屋に産まれたのが18年前。それまで、旅なんて言えるようなものは、した事がなかった。最初の旅が今度の冒険だったのさ。

旅に出たのは、真夜中というには遅く早朝というには早い、そんな時間だったね。なぜって？ そりや村の人間に会いたくなかったからさ。

夜逃げ？ バカなこと言ってるんじゃないよ。村の掟に背くようなことはやっちゃんいない。人に会うたんびに旅に出る理由を説明するのがわざらわしかっただけさ。

村の人間の言う事は「女なのに戦士になるのか？」ってことだけ。解ろうともしないくせに説明だけを求めてくる。あげくに「無理だ」って決めつけるのさ。

子供を産み育てるだけの生活より、自分が何ができるのかを試してみたかった。女の限界がほんとにあるのか、あるならどこが限界なのか、そんなことをさ。

それで、裏の物置にころがってた剣だの鎧だのをもらって、旅に出たってわけ。

最初は当てもなく、大きな町に向かった。戦士としての職が見つかることってね。ところが町でも「女じやダメだ」って返事ばかり。実力を見せてやるためにかやる必要があった。なにかないかと聞き回ってみたら城の話がでてきたってわけさ。

ところが、協力するような仲間が見つからない。しょうがないんで、町でパーティーをつくるのはあきらめて、とりあえず城に向かったのさ。

旅立ち



## 碓井影直 東方よりの謎多き異邦人、風の武芸者

最初に出逢ったのは、碓井っていう妙な男。  
街道の脇で足を妙な形に組んで座ってたのさ。  
「そんなところでなにをしてるんだい？」  
「座禅を組んでおる」  
「ザゼン？ なんだい、そりや？」  
「東方の文化で、精神修行の手段の一つ」  
「ふ~ん。わたしはフェミナっていうかけだしの戦士さ。あんた、名前は？」  
「拙者、碓井影直と申す。職は侍でござる」  
「サムライか、なるほどね。これからちょっとした冒険に出るんだ。力を貸さないか？」  
「うむ……、お供いたそう」

碓井はムークという種族のせいか、侍という職業のせいか、すごい無口なやつだった。



## バル・ハン 誇り高き放浪の戦士、優しき龍

碓井と仲間になってから数日たち、実直そうな男だってことはわかった。わたしたちは城のすぐ近くにある村に入ろうとしていた。そして、その町に街道が接するってところに人待ち顔のドラコンが立っていたのさ。

ドラコンの表情なんか判るのかって？ 全身毛だらけのムークを相手にしてたんだ、ドラコンの表情の方がわかりやすいもんさ。  
「そこの二人、どこに行くんだ？」  
「なんだい、あんたは。通行税の取立かい？」  
「これは失礼。わたしはバル・ハン。流れ者の戦士だ。城を探索する仲間を探している」  
「へえ。たしかに城に行こうと思ってるよ。なんだって私たちに声をかけたんだい？」  
「人だけのパーティは居心地が悪くてな。外見が人と大きく違うと、仲間の中でも特別視されるからな。ムークと人のパーティならそんな心配もなさそうだ。どうだい？」  
「わたしはかまわないよ。碓井は？」  
「うむ、拙者もかまわん」

前衛の肉弾戦要員は、そろったってわけだ。



旅立ち

## ハルム 正義を求める救済を与える神の使者、若き求道者

あんまりうまく行くんで、後衛も簡単にそろっちまいそうな気がしてたね。村に入つてみると広場に人が集まつた。

「神は、種族の、分け隔てなく、愛を与えようと、しておいでです……」

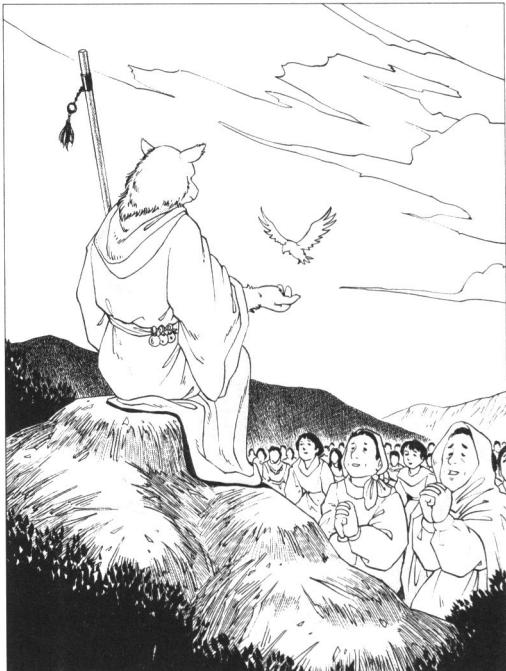
ラウルフの僧侶らしいのが、神の教えとやらを叫んでいたのさ。もっとも、聞いてるやつは、人間と違うおかしな発音でたどたどしく喋るのを笑いながら聞いてるだけ。「あそこの坊主、使えるんじやないか？」

後衛としては、ちょうどいい候補がもう見つかったわけさ。

しばらくは物珍しそうに眺めていた村人も、次第に散つていった。そして、ラウルフの前にはわたしたち以外に誰もいなくなつてた。「ねえ、あんた。わたしたちにその神の力とやらを貸さないか？」  
「え？ ぼくですか？ ぼくにできることなら何でも……。で、何をするんですか？」

「120年前、このあたりを恐怖で治めていたっていう領主がいるだろ。そいつの城の謎を探りに行くのさ。廃墟だって聞いてるけど、どんなモンスターがいるか判りやしない。あんたのような癒し手の助けが必要なのさ」

「いいでしょ。神が癒し手としてこの地へ導いたのに違ひありません。ぼくはハルム。よろしく」



## セシュート 理想の女性を求める旅人、にぎやかなる盗賊

日も暮れて、村の宿屋に入った。村人も一杯飲みにくる時間だったよ。宿の一階はおきまりの酒場さ。テーブルを囲んで食事をしながら話をしたら……。

「あらら、女性の戦士殿とはこりやまた珍しい。どちらに行かれるのかな？」

ワイングラスを片手にしたエルフが、わたしの後ろに立っていたのさ。

「なんだいあんた。酔っぱらいに用はないよ。さっさと消えな！」

「こりやあつれないお言葉。おれはセシュートっていうんだ。相席してもいいかな？」

そう言いつつ、そばの椅子を持ってきて勝手にすわっちました。

「もしかして、あの城に行くのかな？」  
「城に行くんだったらどうなのさ」  
「あっ、やっぱり！ それならおれも連れてきなよ。鍵開けなんか得意だぜ。宝箱にかかってる罠だってはずせるしさ」  
「どうだい？ 連れてくかい」  
3人ともかまわないと返事さ。  
「じゃあ連れてってやるよ。役にたてよ」  
「いいなあ、そのキリッとしたところ。俺の村には、なよなよした女しかいなかつたもんなあ…。とりあえず乾杯といきましょう」  
「それはジョッキじゃない。わたしの脚だ」  
「あれ？ もう酔っぱらったかな？ ハハハ」  
こうして、すけばえエルフは一応、仲間になつた。後衛二人目が決まつたわけさ。



## メルユ 世界中の不思議を求める歩く好奇心、ミーハーなる魔法使い

次の朝、村を出て城へと向かったのさ。もう一人ぐらゐ仲間がほしかつたけど、村には冒険にでようなんてやつはいなかつた。城への道を歩いていくと、道の脇にしゃがみ込んで本を読んでる女に会つたのさ。近づいても一心不乱に本を読んでいて、こっちに気がつかない。セシュートが近づいてて横からのぞき込むように声をかけた。  
「ふえっ!? ビックリしたなあ、もう。忍び寄るなんて礼儀を知らない人ね。え、こんなに大勢？ 人を驚かせて何が楽しいのよ」  
「忍び寄ったわけじゃないんだけどなあ」  
「うるさいわね。魔法の勉強中だつたのよ。あなたたちこそなにをしてるのよ？ この先は廃墟になつた城しかないわよ」  
「その城に行く途中さ。フェルプールのお嬢さん。あんた魔法使いなのかい？」  
「そうよ。ちょうどよかった。あの城に行くんだったら一緒に行ってあげる。あの城には魔法使いが住んでいた事もあるのよ。だから、私が知りたい事がいっぱいあるの」  
「魔法使いが仲間になるのは喜ばしいことだけね……」  
「じゃあ問題ないじやない。出発、出発！」



# そして冒険へ .....

こうして6人が集まつたのさ。みな冒険ははじめて、実際の戦闘を経験したやつもない、ってんだからすごいパーティだよ。そんなやつが帰つた者がないっていう城に行こうってんだから端から見れば無謀もいいところだつたろう。

お互いの情報を交換しながら、城への道を進んでいった。道は深い森の中に入つて行き、動物たちの鳴き声もだんだん少なくなってきた。

そして、森の木々を圧倒するようにそびえている目的の城についたのさ。

さて、これから冒険の舞台へと入つて行くわけだが、このパーティのスキルのバランスを見てみよう。

右の表を見てもればわかるように、歌以外のスキルはすべて持つてゐることがわかるだろう。◎は、職業についたときに必ずポイントがもらえるスキルで、一番得意とするものと言っていいだろう。○は、そのキャラクターが持つてゐるスキルと抵抗力を表す。得意なものである。△は、転職後に扱うスキル。

転職後は、治療用の呪文を使えるものが5人となる。前衛にたつて戦えるものも5人となる。最終的に1人で全てをこなせるようなキャラクターをめざした結果だ。戦闘力と呪文がバランスよく強化されることになる。

旅立ち

	フェミナ	影直	バルバン	ハルム	セシュート	メルユ
戦闘	近接	○	◎	○	○	△
	キリ		○		△	△
	忍術				△	○
頭脳	神話			○		
	スカウト	○				
器用さ	早業				○	
	指先				◎	
	工芸			○		
魔法発動	書術					○
	音楽					
	发声	△	○	△	○	○
呪文書	魔術		○			◎
	神学	△		△	◎	△
	鍊金					△
精神					△	
	催眠				○	○
	心			○		○
抵抗	魔	○				○
	冷気	○		○		
	毒					
	酸		○			
	飛道具					○
その他						

## 第二部

---

# Book of the Bane King

## 魔王の書

あのときからずっと暗闇の中で  
わたしは待っていた  
全てを変えてくれるものが訪れるることを  
全てを洗い流してくれるものが現れることを  
だがそれは  
あさはかな期待にすぎなかつたのか?  
そしてそれから  
永遠とも一瞬とも思えるような歳月が流れた  
気がつけば、すでに120の齢を重ねている  
わたしのものだった城も、崩れかけている  
時のあぎどは、まわりのものに容赦がない  
友も敵も、いま思い起こせばみな懐かしい  
女、男、子供たちに異教の民……  
過去のいさかいもどうでもいいことだ  
今やわが胸に痛みはない  
ただ……ただわたしには  
ひとつだけ気がかりなことがあった  
それは、わたしの手の中にあるあの……

# The Castle 城①

本来の役目をわすれ120年余、廃墟と化した城。

その城は、生い茂った森に遮られ周囲をめぐることもできない。

今は守るものもない正門には、誰が刻んだものかCXX(120)の文字が読める。

城主が去ってからの年数か、それとも別のこと意味するのか。

汝は何を求めてきたのか?

王の残した財宝か、神秘の技か、それともCosmic Forgeか?

道は城の正面に通じるのみ。この門をくぐるか、引き返すか、選択はそれだけだ。

## The Castle-1st Floor

### 城1F

門を調べていたセシュートが開きそうだという。そして、確かにきしみながらも門は開いていった……。

「げっ、入り口がしまっちゃった。どうする? もう出られないぜ」

セシュートのあわてた声に振り返ってみると、門はしっかりと閉じていた。

「別な出口を探しやいいさ……。しっ、なにか物音が聞こえたよ」

かすかに物音が聞こえる。バル・ハンには聞こえたらしい。

「なにものかが住んでるってことだな。装備を確かめておいた方がいいぞ。住んでいるものが友好的なわけはないからな」

呪文が切れても攻撃できるようにと、セシュートがメルユに『DIRK』を装備させていた。すべきでも少しは考えているらしい(1)。

フェミナ		女-HUMAN FIGHTER		属性名		NONE	
性別	女	レベル	1	アーマークラス	9 <-1>	2	○
STR	14	HP	9	2	○	9	4
INT	8	ATK	9	4	○	5	9
FIE	11	STA	99%	5	○	8	8
VIT	11	STM	99%	6	○	7	7
DEX	11	状態	EX	7	○	6	6
SPD	11	GP	0	8	○	5	5
PER	9	重量	29/175	9	○	4	4
KAR	10			10	○	3	3
				11	○	2	2
				12	○	1	1
				13	○	0	0
				14	○	0	0
				15	○	0	0
				16	○	0	0
				17	○	0	0
				18	○	0	0
				19	○	0	0
				20	○	0	0
				21	○	0	0
				22	○	0	0
				23	○	0	0
				24	○	0	0
				25	○	0	0
				26	○	0	0
				27	○	0	0
				28	○	0	0
				29	○	0	0
				30	○	0	0
				31	○	0	0
				32	○	0	0
				33	○	0	0
				34	○	0	0
				35	○	0	0
				36	○	0	0
				37	○	0	0
				38	○	0	0
				39	○	0	0
				40	○	0	0
				41	○	0	0
				42	○	0	0
				43	○	0	0
				44	○	0	0
				45	○	0	0
				46	○	0	0
				47	○	0	0
				48	○	0	0
				49	○	0	0
				50	○	0	0
				51	○	0	0
				52	○	0	0
				53	○	0	0
				54	○	0	0
				55	○	0	0
				56	○	0	0
				57	○	0	0
				58	○	0	0
				59	○	0	0
				60	○	0	0
				61	○	0	0
				62	○	0	0
				63	○	0	0
				64	○	0	0
				65	○	0	0
				66	○	0	0
				67	○	0	0
				68	○	0	0
				69	○	0	0
				70	○	0	0
				71	○	0	0
				72	○	0	0
				73	○	0	0
				74	○	0	0
				75	○	0	0
				76	○	0	0
				77	○	0	0
				78	○	0	0
				79	○	0	0
				80	○	0	0
				81	○	0	0
				82	○	0	0
				83	○	0	0
				84	○	0	0
				85	○	0	0
				86	○	0	0
				87	○	0	0
				88	○	0	0
				89	○	0	0
				90	○	0	0
				91	○	0	0
				92	○	0	0
				93	○	0	0
				94	○	0	0
				95	○	0	0
				96	○	0	0
				97	○	0	0
				98	○	0	0
				99	○	0	0
				100	○	0	0
				101	○	0	0
				102	○	0	0
				103	○	0	0
				104	○	0	0
				105	○	0	0
				106	○	0	0
				107	○	0	0
				108	○	0	0
				109	○	0	0
				110	○	0	0
				111	○	0	0
				112	○	0	0
				113	○	0	0
				114	○	0	0
				115	○	0	0
				116	○	0	0
				117	○	0	0
				118	○	0	0
				119	○	0	0
				120	○	0	0
				121	○	0	0
				122	○	0	0
				123	○	0	0
				124	○	0	0
				125	○	0	0
				126	○	0	0
				127	○	0	0
				128	○	0	0
				129	○	0	0
				130	○	0	0
				131	○	0	0
				132	○	0	0
				133	○	0	0
				134	○	0	0
				135	○	0	0
				136	○	0	0
				137	○	0	0
				138	○	0	0
				139	○	0	0
				140	○	0	0
				141	○	0	0
				142	○	0	0
				143	○	0	0
				144	○	0	0
				145	○	0	0
				146	○	0	0
				147	○	0	0
				148	○	0	0
				149	○	0	0
				150	○	0	0
				151	○	0	0
				152	○	0	0
				153	○	0	0
				154	○	0	0
				155	○	0	0
				156	○	0	0
				157	○	0	0
				158	○	0	0
				159	○	0	0
				160	○	0	0
				161	○	0	0
				162	○	0	0
				163	○	0	0
				164	○	0	0
				165	○	0	0
				166	○	0	0
				167	○	0	0
				168	○	0	0
				169	○	0	0
				170	○	0	0
				171	○	0	0
				172	○	0	0
				173	○	0	0
				174	○	0	0
				175	○	0	0
				176	○	0	0
				177	○	0	0
				178	○	0	0
				179	○	0	0
				180	○	0	0
				181	○	0	0
				182	○	0	0
				183	○	0	0
				184	○	0	0
				185	○	0	0
				186	○	0	0
				187	○	0	0
				188	○	0	0
				189	○	0	0
				190	○	0	0
				191	○	0	0
				192	○	0	0
				193	○	0	0
				194	○	0	0
				195	○	0	0
				196	○	0	0
				197	○	0	0
				198	○	0	0
				199	○	0	0
				200	○	0	0
				201	○	0	0
				202	○	0	0
				203	○	0	0
				204	○	0	0
				205	○	0	0
				206	○	0	0
				207	○	0	0
				208	○	0	0
				209	○	0	0
				210	○	0	0
				211	○	0	0
				212	○	0	0
				213	○	0	0
				214	○	0	0
				215	○	0	0
				216	○	0	0
				217	○	0	0
				218	○	0	0
				219	○	0	0
				220	○	0	0
				221	○	0	0
				222	○	0	0
				223	○	0	0
				224	○	0	0
				225	○	0	0
				226	○	0	0
				227	○	0	0
				228	○	0	0
				229	○	0	0
				230	○	0	0
				231	○	0	0
				232	○	0	0
				233	○	0	0
				234	○	0	0
				235	○	0	0
				236	○	0	0
				237	○	0	0
				238	○	0	0
				239	○	0	0
				240	○	0	0
				241	○	0	0
		</					

## 戦闘の例／Rats 1が3匹、Rats 2が3匹の場合

戦闘：闘いにおいては、効率よく敵の攻撃力を奪う事が大事だ。

複数のグループの敵の場合、前衛が1つのグループを攻撃し、後衛がスリープなどで攻撃不能にする。飛び道具や呪文などの攻撃手段を持たない敵なら、3グループ以後へ、攻撃する必要はない。

ラウンド	パーティーアクション	結果	モンスター・アクション
1	碓 攻撃—振る —RATS-1	3ダメージ	RATS-1:死亡
	メ 呪文—SLEEP —RATS-2	3匹眠らす	RATS-2:睡眠
	セ 隠れる	失敗	RATS-2:睡眠
	フェ 攻撃—振る —RATS-1	失敗	RATS-1:碓を攻撃—失敗
	バ 攻撃—プレス—RATS-1	ダメージ	RATS-1:死亡、2ダメージ
	ハ 攻撃—叩く —RATS-1	はじかれた	RATS-2:睡眠
2	メ 呪文—射る —RATS-2	失敗	
	碓 攻撃—突く —RATS-2	5ダメージ	RATS-2:死亡
	フェ 攻撃—振る —RAT-1	4ダメージ	RAT-1:死亡
	セ 隠れる	隠れた	
	ハ 攻撃—叩く —RATS-2	3ダメージ	RATS-2:死亡
	バ 攻撃—振る —RATS-2	失敗	RATS-2:睡眠
3	メ 攻撃—射る —RAT-2	2ダメージ	
	セ 攻撃—振る —RAT-2	8ダメージ	
	碓 攻撃—振る —RAT-2		RAT-2:死亡
	バ 攻撃—振る —RAT-2		
	フェ 攻撃—振る —RAT-2		
	ハ 攻撃—叩く —RAT-2		戦闘終了

扉を開かずに行ける場所から探索することにきめ、アーチをくぐった。

「なんだ『これを最初に開けよ』だと。変な宝箱だぜ(2)」

「他にもあるってことじゃないの？ あっ、ほらほら、反対側の壁に宝箱がみえるよ」

「最初はこれだつうの！ なんだ、罠はないぜ」

この宝箱には、アミュレットといくつかのポーションが入れられていた。

「それじゃあ後ろの箱に行きましょ……。あでええっ！ 大ねずみだっ！」

「ふむ、ネズミですな。拙者は好きではござらん」

まのぬけた会話をしているが、碓井の剣の腕はずば抜けていたね。バル・ハンのブレスも効果的だったし、まあ緒戦にしてはまああってとこさ。

「で、こいつは……『これを二番目に開けよ』か。こいつも罠なしと(3)」

こっちの宝箱には剣とお金、それに妙なスクロールが一つ納められていた。

「なに『用心せよ、心の中の、狭き回廊を』だってよ。誰か憶えとけよ、おれはパスな」

攻撃法	命中	貫通	ダメージ	武器の例
振る	±0	±0	±0	Sword
突く	-2	+1	+1	Spear
叩く	±0	-2	+2*	Mace
乱闘	-4	-4	2倍	両手剣
投げる	-1	+1	±0	Shuriken
殴る	+1	-1	±0	手
蹴る	-2	±0	+2*	足
ムチ打つ	+2	-2	±0	Whip
射る	±0	+2	±0	Bow

戦闘オプション：武器によって与れるオプションが違い、ダメージ以外の個性が表現されている。

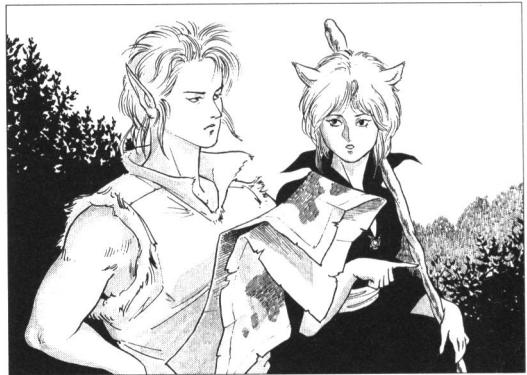
\*の印はSTR16～17で+1、STR18で+2となる。

防御法	説明
ブロック	盾の技能を持ち、盾を装備しているものだけが選べるオプション。2倍ダメージ無効。
かわす	敵のすべての武器や呪文に注意をはらい、身をかわす。AC低下。2倍ダメージ無効。
ガード	敵が攻撃をしかけてきたところを、すかさず反撃する。当たりにくい敵に有効。
休む	呼吸を整え、スタミナをある程度回復する。無防備になるのでACが15として計算される。

マップの見方： DIRECTIONの呪文をかけたとき、方角がでる。このときの北が、この本の上側となる。

扉や門、アーチは初めてくぐる時にモンスターが出現しやすいので通るときには注意が必要。

泉にはHPやMPなどを回復するものや、逆に毒などの効果を持つものもある。泉は、飲んでいる最中にモンスターと遭遇することはないので、睡眠よりも安全に回復することができる。



「ねえ、この泉ってなんなんだろ？（4）」

「飲んでみりやわかるんじやないのか？ 試しに飲んでみろよメルユ」

「毒とかだったらどうすんのよ。毒消しがあったって、試すのはヤ！」

「ぼくが試してみましょう。……この泉は、疲れをとってくれるようですよ」

このスタミナを快復させる泉を起点に、扉にチャレンジすることになった。

「ちょっと待て、もう一回。……ちっ、この鍵はいかれちまってるぜ」

「セシュート、わたしはさっきからそのセリフを聞いてるような気がするんだけどね。また壊しちまったんだろ。メルユ、またあの呪文頼むよ。ノックノック」

「またあ!? もう今日はかけらんないわよ。この部屋で寝ましょ」

「まだ寝るには早い気もするねえ。でも、扉の向こうにはモンスターがいるだろうし」

「拙者はもう一戦ほどこなせるが……」

「それじゃ、寝る前に反対側を試してみようぜ。……ほら開いた（5）」

「乾燥したオリーブねえ。なんかカスの部屋ばかりがうまくいくね、セシュート」

「まあ、誰にでも失敗はあるさ。わたしやフェミナだって、攻撃をすべて当てているわけじゃあるまい。今までカスだったのはわれわれの運が悪かったんだろう」

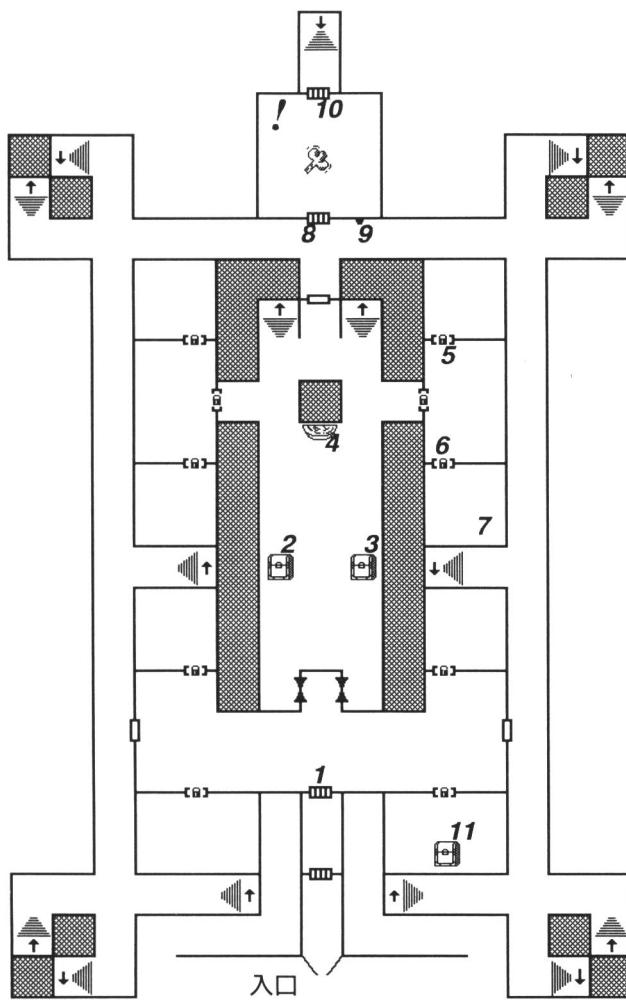
一回試しては泉に戻り、なんてことを繰り返されてわたしもいらついてたのさ。このときはバル・ハンが収めてくれたんで助かったよ。

## セーブの仕方

何枚ものセーブディスクを使わずに、1枚で20ほどセーブする方法があるので紹介しよう。

まず、ゲームを終了し『A>』の表示が出たところで、セーブディスクをAに入れる。そして『MKDIR』と打ち、間にスペースをいれて『!』を打ちリターンキーを押す。この作業を、数字を2～20まで変えて繰り返せば20のセーブができるようになる。Aに実行用ディスクAを入れ『PLAYBANE』と打ち込めば再びゲームが起動するはずだ。とっておきたい場所にきたら、ゲームの設定のセーブディスクのところに『B:¥ 1¥』と打てば1のところにセーブされるようになる。

次にとっておきたい場所がきたときには設定の番号をふやしていくばよい。その場所に戻る時には、ゲームを終了してゲームの設定で『B:¥ 1¥』とうつ。それで1のセーブした場所に戻る。



- |  |         |  |          |
|--|---------|--|----------|
|  | 上への階段   |  | ボタン      |
|  | 下への階段   |  | 宝箱       |
|  | 門       |  | 泉(飲可/毒)  |
|  | 扉       |  | NPC      |
|  | 鍵のかかった扉 |  | 落し穴/落下場所 |
|  | アーチ     |  | テレポーター   |

「それじゃ開けるわよ。KNOCK-KNOCKっと。ほら開いた（6）」

そこは王の私室だったらしい。隅の方を捜すと書きつけが見つかった（7）。

「ふん、見てみな『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……』だとさ。噂どうりの王様だったみたいだね」

わたしたちは次に、四隅の塔をつなぐ通路に向かった。城の入り口の真北に門があった（8）。そして、その右横にボタンがあるのを偶然に見つけた（9）。

「このボタンを押せば門が開くはずだぜ」

「じゃあ開けてみるか。何が出てくるかわからないから、一応構えておきな」

スイッチを押すと、きしむ音を立てて門が開いた。

「何も出てきはしないが……。門も閉まる様子はないな」

セシュートが注意深く調べている。これ以上どっかに閉じこめられるのはごめんだから、みな調べたのさ。メルユだけは、部屋の中ばかり気にしてたみたいだったね。

「大丈夫そう？　はいろ、はいろ！　あえ、誰、何？　ネズミ？　コウモリ？」

『ROGUEだ！』『DIRK』を使うから気をつけろ！」

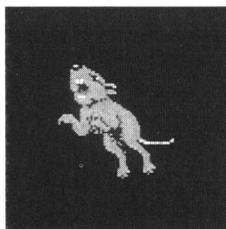
戦闘は、バル・ハンが敵の正体を見定めたおかげでアッという間に終わった。

大きめのその部屋には、正面にも門（10）があり、ほかに出口はなかった。

「この骸骨のどに鍵をつけてやがる。『KEYofRAMM』だってよ。おれが持つとくぞ」

「これで城の1階は入り口の右隣の扉だけだね。行ってみよ」



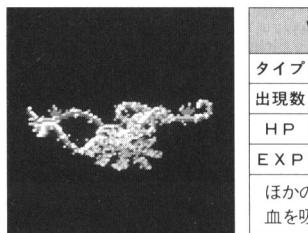
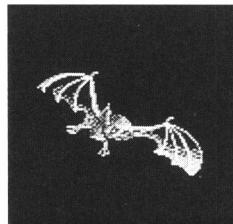


Rat/Rat	
タイプ	Beast
出現数	1~3
H P	1D3+1
E X P	150
ネズミ系は、足元に噛みついてくる。魔法はどれもよく効く。最初の敵だ。	

Giant Rat/Rat	
タイプ	Beast
出現数	1~2
H P	2D4+2
E X P	450
ダメージが大きくしぶといほかは、Ratとどうかわりがない。	

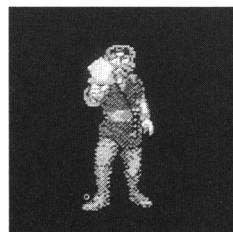
Bat/Bat	
タイプ	Beast
出現数	2~4
H P	1D3
E X P	99
頭と胴をねらって飛んでくるが、ダメージはそれほど大きくはない。	

Huge Bat/Bat	
タイプ	Beast
出現数	1~2
H P	2D3+1
E X P	318
ダメージが少し大きい。Bat同様、魔法はよく効く。	



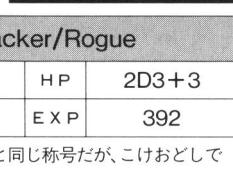
Vampire Bat/Bat	
タイプ	Beast
出現数	1~2
H P	3D3+2
E X P	714
ほかのコウモリの中に潜んでいて、血を吸いにくる。毒を持っている。	

Creeping Vine/Vine	
タイプ	Plant
出現数	2~6
H P	1D3
E X P	59
吸血植物。やはり足元をよくねらつてくる。ムチ打ち攻撃が得意。	



Fuming Vine/Vine	
タイプ	Plant
出現数	2~4
H P	1D3+1
E X P	300
白い霧を噴射して、みずからを隠そうとするVineのたぐいである。	

Strangler Vine/Vine	
タイプ	Plant
出現数	1~2
H P	2D3+4
E X P	540
多少ダメージが大きく、ムチ打たれると麻痺してしまうことがある。	



Rogue/Rogue	
タイプ	Thief
H P	1D4+3
出現数	1~4
E X P	208
2~3レベルのThief。Dirkなんかをよくもっていて、お金持ち。	

Bushwacker/Rogue	
タイプ	Thief
H P	2D3+3
出現数	1~3
E X P	392
10~13レベルのThiefと同じ称号だが、こけおどしである。	

Rogue Leader/Rogue	
タイプ	Thief
H P	4D4+10
出現数	1
E X P	1315
とりあえず強くて、Bushwackerたちのリーダーとして出てくる。	

Scallywag/Rogue	
タイプ	Thief
H P	1D5+3
出現数	3~6
E X P	383
Blinding Flash、Terror、Sleep、Itching Skinなどを唱えてくる。	

アイテム：アイテムは名前と使用できる種族、職業、性別が決められている。これを知るために分析を行うのだが、分析では呪われているものの区別はつかない。うかつに装備をすると大変な目にあつたりする。

物を売っているNPCが登場するエリアで、効果も判らずに買うのは冒険だ。

右のページには、このエリアで登場するをまとめリストがあるので、その効果をたしかめてムダ遣いをしないようにしよう。



扉を開いてみると、そこは会議室だった。どうせ戦争やら侵略のことでも相談してたんだろ。わたしにとっちゃ、そんな想像より宝箱の方が重要だったね。

「ほら見ろよ、宝箱だぜ。ふ~ん、今度は罠があるみたいだな（11）」

「あら、それって呪文の書じゃない！……なんだ『BOOKofDIRECTIONS』かあ、わたしの知ってる呪文だ。こんなのいらない」

「では、描者がいただきたい。よろしいか？」

セシートが売れば金になるって案を出したが、結局、呪文を扱える人数が増えた方がいいってことでまとまった。売るっていう相手もいなかつたしね。

こうしてやっと城の1階の探索が終わったのさ。この時点じゃ開かない門（10）が一つあったけど、保留ってことで先に進んだってわけ。

罠の種類	効果／見分け方	メモ
Cloud of Fear	恐怖の雲は“恐慌”や“麻痺”を起こさせる何人に効果。F2個に、DやUがある。	^ ^ acdeflooru
Curse of Medusa	メデューサの呪い。当然のことながら、見たものは石化してしまう。Uが2つ。	^ ^ acdeefmorssuu
Energy Drain	エネルギー吸い取り。最大HPを、数ポイント減少させる。Rが2個。	^ adeeginnrry
Fire Bomb	炎の爆弾。文字通り火の呪文のファイヤー・ボムが襲ってきてダメージを受ける。B2つ。	^ bbefiomr
Kiss of Death	死神のくちづけ。まさしく心の呪文のデスが襲いかかり、死亡する。Kがある。Hが1つ。	^ ^ adefhikosst
Prismatic Missile	火系の同名呪文同様ダメージ、毒、かゆみ、睡眠、石化、死等。M2つ。S3つ。I4つ。	^ ceiiilmmprsss
Phantasmal Hand	幻影のような手が現れ、その爪で多大なるダメージを与える。H2つ。N2つ。A4つ。	^ aaaadhhlmnnpst
Poison Dagger	毒の塗られた短剣が飛んでくる。ダメージは1人に来るが、毒は複数効果。Gが2つ。	^ adeggionprs
Ray of Enfeeble	弱体化光線。不快感に襲われ、戦闘で本気が出せなくなる。F2個にNやYがある。Eが4つ。	^ ^ abeeeeffolnry
Noxious Vapors	毒の霧。パーティを包み込み、何人もがダメージと毒と吐き気に襲われる。Xがある。O3つ。	^ ainoooprssuvx
Vorpal Blade	あららかなる刃物。鋭いブレードが、数人に斬りかかる。L2つ。BとDが一緒にある。	^ aabdeloprv

罠は11種類。呪文を飛ばしてくるものが多い。Phantasmal HandとEnergy Drain以外は全員に効果をおぼす。見分け方のところでは、“これが出てくれればこの罠だとわかる”というアルファベットを載せた。メモの欄では、罠の文字をアルファベット順にならべなおしておいた。これさえあれば罠で悩むことはない。

品名	HEDGHFLDFRM	FMPTRABPVBLSMN	♂♀	重量・効果
SWORD OF STRIKING	***** * * *	* * * *	**	5.0 剣主短、ID8、+2
DIRK	***** * * *	** * * * * *	**	1.0 投捕長、ID4、-
STAVE OF MISSILES	***** * * *	***** * * *	**	4.0 求主短、ID4+2、+1、1/MAGIC MISSILE
LT. HEAL	***** * * *	***** * * *	**	10.2 薬、1/HEAL WOUNDS
CURE LT. CND	***** * * *	***** * * *	**	0.2 薬、6/CURE LESSER CND.
CURE POISON	***** * * *	***** * * *	**	0.2 薬、6/CURE POISON
MOD. STAMINA	***** * * *	***** * * *	**	0.2 薬、3/STAMINA
AMULET OF LIFE	***** * * *	***** * * *	**	1.0 装飾品、0、6 RESSURRECTION
BOOK OF DIRECTIONS	***** * * *	* * * *	**	2.0 本、6/DIRECTION
IRON KEY	***** * * *	***** * * *	**	0.2 鍵
KEY OF RAMM	***** * * *	***** * * *	**	0.2 鍵



# The Castle-Towers

## 城 四隅の塔

行ける階段は14あった。そのうち上に向かうものは9つ、下へは5つだ。

「おれは下を勧めるね。財宝やら秘密の部屋ってのは、地下にあるってのがセオリーだぜ。抜け道だってあるかも知れないしな」

「そのセオリーには足りないものがあるぞ。モンスターも地下にいるものの方がたちが悪い、ってやつだ。上なら1階の大きさから広さもだいたい判るし、四隅にあるのはおそらく塔だろう。塔の上なら周りの状況も見えるかもしれないしな」

モンスターの知識があるバル・ハンがいうと説得力があったね。

「わたしは塔に賛成！ こんな部屋の中ばっかりじゃ息が詰まっちゃうじゃない」

たしかに、わたしも外の空気や太陽がなつかしくなってきてた。そんなに時間がかかるとも思えなかつたんで、南西の塔から登ってみたのさ。

碓井 影直		男-MOOK SAMURAI		BLADESMAN	
属性	18	レベル	2	属性名	1721
STR	13	HP	16/	アーマークラス	10 <+0>
INT	12		16	→	0 10 5 8 10 9
FIT	14	STM	98%	↓	
VIT	10			KATANA	
DEX	13	状態	無	✓ HAKIZASHI	
SPD	14	GP	279	✓ LEATHER CUIRASS	
PER	9	重量	26/153	✓ ROBES (L)	
KAR	4			✓ SANDALS	
				LT. HEAL	1
武器	刀	防具	なし		
装備	なし	分析	なし		
取り引き	なし	バック	なし		
捜査	なし	組み合わせ	なし		
使用	なし	登録	なし		
武器	なし	スキル	なし		
防具	なし	ヒュー	なし		

碓井影直は、最初から侍にしようとして作ったキャラクター。転職をしないのでスキルの成長は遅く、小数に絞る必要があった。そのため、魔術とキリジュツの2つに集中した。二刀流のため、初期の頃から打倒数が多くなった。使用する呪文も探知や防御系のものを多く選びおぼえている。

戦闘技能は『スオード』で、パーティの中での割当は『キリジュツ』なので、成長を阻害しないものになった。

### 狂えるフランス人 ル・モンテス

城の南東の塔に住み、ヌープ・チェリという犬のぬいぐるみを愛する老人。今はそのヌープ・チェリを奪われ捜索している。アイテムを高くかつて安く売ってくれる。城の住人は彼のことを頭がおかしいと言っているが、ヌープ・チェリをつれていくと、『SILVER KEY』をくれる。

タイプ: THIEF HP: 4D2+18 EXP: 1248

武器: CUTLASS/DIRK 攻撃: 1回 命中: 2回



売買：ここに挙げるのは、ル・モンテスが扱っている物品の売値と買値の表である。

アイテム自体の説明は、城の2階のアイテムリストにのっているので、そちらを参照。

品名	売り値	買い値	品名	売り値	買い値
DAGGER	18	9	FUR HALTER	31	16
MAIN GAUCHE	37	19	CHAMOIS SKIRT	31	16
SHORT SWORD	56	29	SUEDE PANTS	75	39
CUTLASS	62	32	SUEDE DOUBLET	106	55
RAPIER	156	81	SNEEZE ×5	625	325
DIRK ×9	56	29	BLIND ×5	781	406
CLOTH SHIRT	12	6	FAERIE DUST ×5	937	487
CLOTH PANTS	12	6	SPARKLER ×25	468	243
ROBES (U)	18	9	ICICLE ×16	800	416
ROBES (L)	18	9			

「おい、このコウモリなんかおかしいぞ！ 何でこんなに殴ってて死なねえんだ」  
「気をつけろ！ VAMPIRE BATだ。毒を持ってるぞ(1)」

コウモリを倒し部屋にはいると、なんとか使えそうな『LEATHER CUIRASS』が見つかった。誰が残して行ったものか知らないけど、役に立つんで使わせてもらうことにした(2)。次に向かったのは南東にある塔だった。バタバタと先を走っていく足音を追っていくと、最上階の部屋に閉じ込もってしまった(3)。このときは結局会えなかったが、ル・モンテスっていう老人だったのさ。地下であるものを見つけて、また来たんだよ。そして閉じ込もってるじいさんに向かって言ったのさ。

「スープチェリはいらないのかい？」

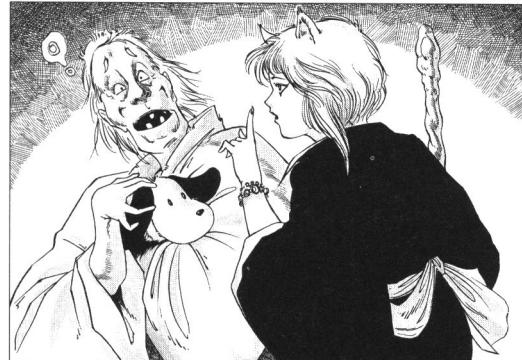
このセリフでやっと部屋を開いたのさ。この城に入って初めて会った敵でない人物だったね。こんな場所で暮らしてただけあって、ちょっとふつうじゃなかったけど。あんな年寄りのくせに、ぬいぐるみを『スープチェリ』なんて名づけてたしね。

地下1階にあった『犬のぬいぐるみ』がスープチェリだったのさ。もってってやったら『SILVER KEY』をくれた。地下にいる船長を自由にするんだとさ。

助かったのは、『DIRK』みたいにどんどんなくなるアイテムを売ってくれることだね。アーマーもちょっとしたものならあったし、いらないものも買い取ってくれたから、装備の強化もさせてもらったよ。

会話：NPCとの会話をするときには、聞きたいものの名前+どこ、誰、なにといった形で訊ねるとよい。名前との間にはスペースをいれるのを忘れないようにする。また、返事を求められているときは、はい、いいえで答えないと反応してもらえないで注意。

たとえば「ばか」と入力すると「おたがいさまだ」と返事がきたりする。そんな反応を引き出してみるのもおもしろいだろう。



ル・モンテスのことを話しちまったけど、彼の部屋にはいる前にほかの塔をまわった。

ル・モンテスは、部屋に閉じこもってるんで、北東の塔に登りに行ったのさ。

「う、なんかすごい臭いがしませんか? (4)」

鼻が利きそうなハルムは、近づくのも嫌そうにしていた。

「何の残骸だか知らないが、何でこんなところにあるんだ?」

「そんなもん調べてみりやいいだろ」

セシュートが爪先を引っかけてひっくり返そうとした瞬間、ガスが溜まっていたのか爆発して破片が飛び散った。

「きや～～! ばっちい、ばっちい。うつ、気持ち悪くて吐きそ」

体についた腐った破片を叩き落としながら、塔の内側に退散した。その後しばらく、吐き気を抑えながらの探索だったね。

「なんだこの部屋は? ガラクタばっかりだな(5)」

さっきの残骸で懲りたのか、セシュートは触らずに見ている。

「そうでもないみたいだぞ」

そう言ってバル・ハンは、破片の中から使えそうな『SHORT BOW』を引きずり出した。『ELM ARROW』もあったので、メルユは『DIRK』をセシュートに返し、この2つに装備をかえたのさ。

「へへえ、これでちょっと遠くの敵でも攻撃できるわよ。矢も結構あるしね」

メルユは、何がうれしいんだか弓矢を持ったぐらいではしゃいでたね。その次に行ったのが北西の塔。ここは大変だったよ。塔を登ってるときに、突然梁が落ちてきたのさ。わたしとメルユは何とか避けられたんだけど、他のやつはけがをしちゃった。

「やはり年代ものでござるな(6)」

「……」

碓井は、自分も大怪我してるくせにやけに冷静なことを言っていた。あきれてものも言えなかったよ。ハルムの呪文で怪我を癒して上へと向かった。

「なんだ? こちらへん、おかしくないか?(7)」

「なに? どうした、フェニナ。うむ、ボタンのようなものがあるな」

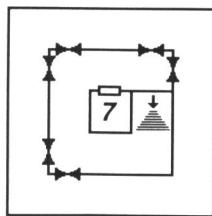
その壁には宝箱が隠されてた。うぜん中身はいただいたよ。

## 攻撃回数と命中回数について

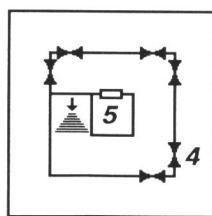
攻撃回数を決めるファクターは3つある。SPD(素早さ)と、装備している武器の数、それに熟練であるである。たとえばSPDが18で、両手に1つづつ武器を装備していれば、ゲーム開始時から右手で1回左手で1回攻撃できる。そしてレベルが上がり、武器技能も高くなってくると、1ラウンドにおける攻撃回数も増えてくる。右手2回、左手2回の計4回が最大である。

また器用さ(DEX)が高いと、1回の攻撃で3回命中判定をすることができる。したがって、1ラウンドにおいて最大12回の攻撃が可能なのである。

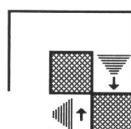
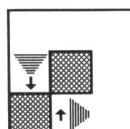
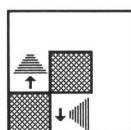
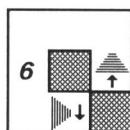
いちおうSPD18、DEX18のキャラクターでゲームをはじめると、最初から4回も敵をなぐれるので、すこぶる気持ちがよく、おすすめである。



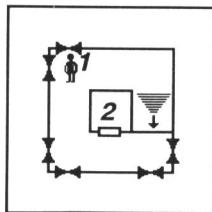
北西の塔



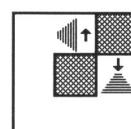
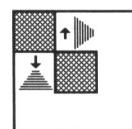
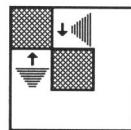
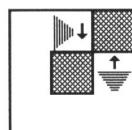
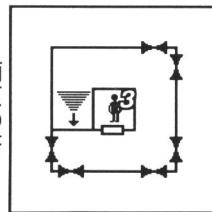
北東の塔



南西の塔



南東の塔



- ↑ 上への階段  
↓ 下への階段  
— 門  
— 扉

- ← アーチ  
— ボタン  
□ 宝箱

- 鍵のかたつた扉  
→← アーチ  
— ボタン  
□ 宝箱
- 泉(飲可/毒)  
NPC  
落とし穴/落下場所  
テレポーター

# The Castle-Basement 1

## 城B 1

地下はやっぱり城より広かったよ。降りてって最初にやったのはやっぱり扉を開けないで行ける場所の探索。泉が2つあったけどただの水と毒水で役に立たないのしかなかった。しかたないんで、南の方から扉を試し始めたのさ。鍵のかかってるのは後回しで進んだら、ある部屋でクイーエグっていうやつにあった(1)。

こいつはずいぶんと物持ちだったよ。行くたんびに新しいものを仕入れていたりするしね。買い物をするような人間が他にもいるんだろう。

その正面は海賊の寝室だった。入った途端に戦闘になっちまったのさ(2)。

その奥の小部屋に、ボタンがあるのを見つけた(3)。押してみると隠し扉が開いた。その部屋には、キャンバスの布をかぶせた『CHAIN HAUBERK』と『HERALDIC SHIELD』が置いてあった(4)。鎧はバル・ハン、盾はわたしが身につけた。

バル・ハン		男-DRACON FIGHTER		JOURNEYMAN	
	属性	レベル	属性	階級名	経験値
STR 13	HP 21 /	21	FIE 12	22	2046
INT 10	ATK		VIT 13	STM 99%	9
FIE 12	DEF		DEX 10	EVN	
INT 10	SPD		FER 11	GP 312	
DEX 10	KAR 16	重量	KAR 16	56 / 162	
0 / 0	0 / 0	0 / 0	0 / 0	0 / 0	0 / 0
0 / 0	0 / 0	0 / 0	0 / 0	0 / 0	0 / 0
0 / 0	0 / 0	0 / 0	0 / 0	0 / 0	0 / 0

アーマークラス		9 (-1)
アーマー	属性	値
SWORD	STRIKING	0
BUCKLER	SHIELD	9
LEATHER	CUIRASS	4
FUR	LEGGING	5
SANDALS		9
LONGSMORD		8
LTC	HEAL	1
STAFF		7
CUTLASS		6
CLOTH	SHIRT	8

装備 分析 バック 選ぶ キル ピュー

### マティー船長

口も悪けりや性格も悪い。いつも仲間の海賊たちと呑んだくれては“船長のねぐら”で大いびきをかいている。不潔で臭くてカエル面で肥えていて、髪にはしらみがたかっている。どうみても船長のうつわではない彼がのさばっているのには、わけがあるのだ。宝箱に大事なものを隠している。

タイプ：FIGHTER HP：9D4+70 EXP：11841

攻撃：2回 命中：2回 武器：CUTLASS/DIRK

前衛の最後のバル・ハンは戦士に向いているドラコンを選んだ。酸が吐けるのがよろしい。彼はモンスター鑑定、すなわち“神学”的な技能を担当し、パーティの参謀となつた。のちにロードに転職するのは、治療呪文を増やしたかったため。武器は威力があるやつを好み、スタイルなんかにはこだわらない。ただカルマもパーソナリティも高いはずなのに、なぜか敵の集中攻撃を食らって何度も死にそうになった。



## クイークエグの買い物表

## クイークエグ

このアラムの城で、長いことならずものを相手に武器商人をしてきたつわものである。そのわりには、正直な商売をしてくれる。年齢不祥だが、王や王妃たちの生前から、ここで商売をしていたという噂もある。情報通でもある。最近“海賊の宝”に関する話を耳にしたらしく、興味をそそられているようすである。

タイプ：THIEF

HP：4D2+15

EXP：1103

武器：CUTLASS

DIRK

呪文レベル：4

TERROR

ARMOUR SHIELD

MAGIC MISSILE

SLEEP

BLINDING FLASH

ITCHING SKIN

品名	売り値	買い値	品名	売り値	買い値
神秘の油	999	—	BROADSWORD	127	38
LT. HEAL × 3	450	135	BATTLE AXE	150	45
MOD. HEAL × 3	1125	337	MORNINGSTAR	150	45
HV. HEAL × 3	2250	675	BASTARD SWORD	180	54
MOD. STAMINA × 3	382	114	RAPIER	187	56
HV. STAMINA × 3	675	202	HALBERD	202	60
CURE LT. CND	300	90	ANOINTED FLAIL	210	63
CURE POISON	375	112	WAKIZASHI	360	108
CURE PARALYZ	600	180	KATANA	600	180
CURE STONE	3000	900	CLAYMORE	900	270
RESURRECTION	3750	1125	SLING	7	2
STINK BOMB	370	112	DIRK × 9	67	20
CHERRY BOMB	450	135	SHORT BOW	375	112
ARMOR SHIELD	300	90	LT. CROSSBOW	562	168
DISPEL UNDEAD	600	180	LONG BOW	900	270
MAGIC MISSILE	600	180	BULLET STONE × 25	37	11
TERROR	600	180	ELM ARROW × 100	300	90
KNOCK-KNOCK	900	270	QUARREL × 100	450	135
SLOW	900	270	CLOTH SHIRT	15	4
HOLD MONSTERS	1350	405	CLOTH PANTS	15	4
BOOKofDIRECTIONS	2250	675	ROBES (U)	22	6
BOOKofKNOCKS	3750	1125	ROBES (L)	22	6
BOOKofDETECTION	4500	1350	CHAMOIS SKIRT	37	11
STAFF	7	2	FUR HALTER	37	11
QUARTERSTAFF	15	4	SANDALS	37	11
BO	18	5	SKULLCAP	45	13
CLUB	22	6	BUSKINS	75	22
DAGGER	22	6	SUEDE PANTS	90	27
HAMMER	22	6	FEATHERED HAT	112	33
SPEAR	30	9	SUEDE DOUBLET	127	38
MAIN GAUCHE	45	13	LEATHER HELM	217	65
INFERNIOR SWORD	52	15	FUR LEGGING	247	74
SHORT SWORD	67	20	QUILT TUNIC	262	78
AWL PIKE	75	22	QUILT LEGGING	285	85
BEARDED WAR AXE	75	22	CUIR GAUNTLETS	360	108
CUTLASS	75	22	LEATHER LEGGING	360	108
LONGSWORD	90	27	LEATHER CUIRASS	427	128
MACE	97	29	LEATHER BOOTS	487	146
WAR HAMMER	105	31	LEATHER HAUBERK	675	202
WAR SCEPTRE	112	33	BUCKLER SHIELD	97	29

鍵のかかったドアの開けかたについて、ちょっと考えてみよう。いろいろ方法はあると思うが、指先技能を持ったキャラがいるのなら、体当たりはやめたほうがいい。技能は使ったほうがかかるのだから。失敗して“動かなく”なったら、鍵を使おう。たくさんもってても、重くしてしまうがない。鍵がないなら KNOCK-KNOCK の呪文だ。動かなくなつてないなら、レベルを上げて再度トライだ。



鍵のかかった扉をあけていくと、腐ったチーズが見つかった(5)。何の役に立つか判らなかったが、気にかかったので持っていくことにして進んだ。

落書きのいっぱいされた部屋もあった。このなかに、ル・モンテスのスヌープチェリ探索中って伝言もあったのさ(6)。同じ部屋に、ネズミがあけたらしい穴があった(7)。何のつもりか、セシュートのやつがふざけて腐ったチーズを振り回したのさ。そしたら、巨大なネズミが壁をぶち抜いて出てきやがった。あいつらは手ごわかったよ。碓井が大怪我をして死にかけたからね。化け物ネズミを倒した後に、その先に通路ができるてたんで行ってみたのさ。くねくねと曲がった通路の突き当たりは部屋になっていた。その部屋には宝箱が置いてあったのさ(8)。その中から、『犬のぬいぐるみ』が出てきた。ル・モンテスが探していた「いとしきスヌープチェリ」さ。あのじいさんも、自分の書いた伝言の先にあるとは思わなかっただろうよ。

「なあにい、これ？　ばっちいわね。こんなに手垢で汚れて。可愛かったらもらっちゃおうかなって思ってたけど、こんなのだつたらいらない」

こんなぬいぐるみなんて邪魔な荷物になるだけだったんで、さっさと塔にいるル・モンテスに届けに行つたよ。

ワインの倉庫だったらしい部屋からは、『ワインのビン』を見つけた(9)。こいつもセシュートのやつが持っていくと言うので、拾っておいた。ずっと後で、役には立つたよ。盗賊の感つてやつかね。

ぼろぼろになった書類が散乱する部屋では、『JAILER KEY』を見つけた(10)。刑の執行についての書類やらがあったんで、どんな裁判をしてるのか調べられると思ったのさ。どんなことをすると罪になるのかとか、どんな罰を与えていたのかとかね。

けっきょく裁判については判らなかつたんだが、鍵が見つかったんで、牢屋の門を開けることができた(11)。中の門は、ほとんど『JAILER KEY』で開くことができたが、北にある8つの門は鍵が違うようで、開けることができなかつた。

「ここ見てみろよ、石の下になんか隠してあるぞ。……日誌みたいだな(12)」

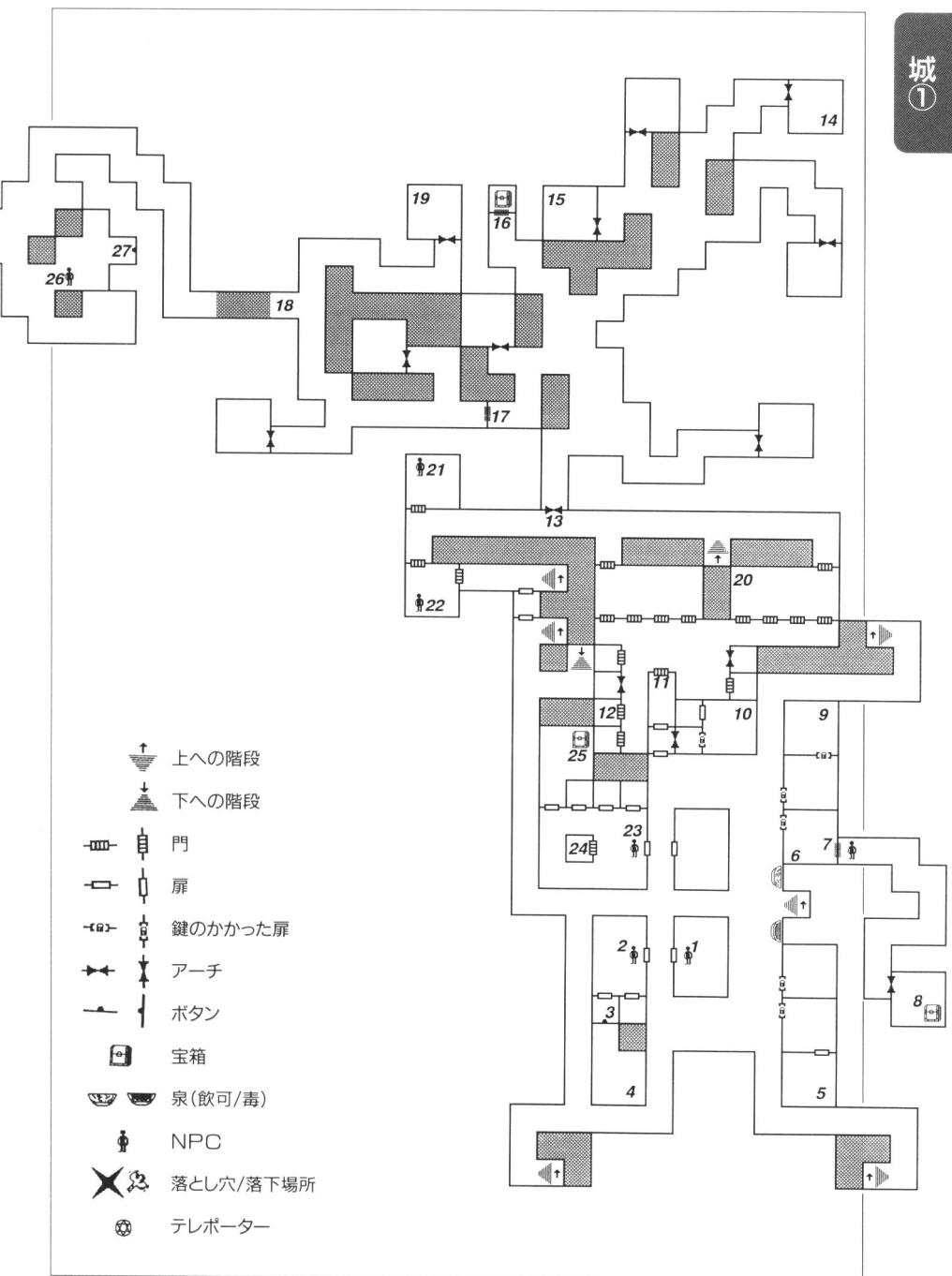
「なんて書いてあるのさ。なんか重要なことでも書いてあるのか？」

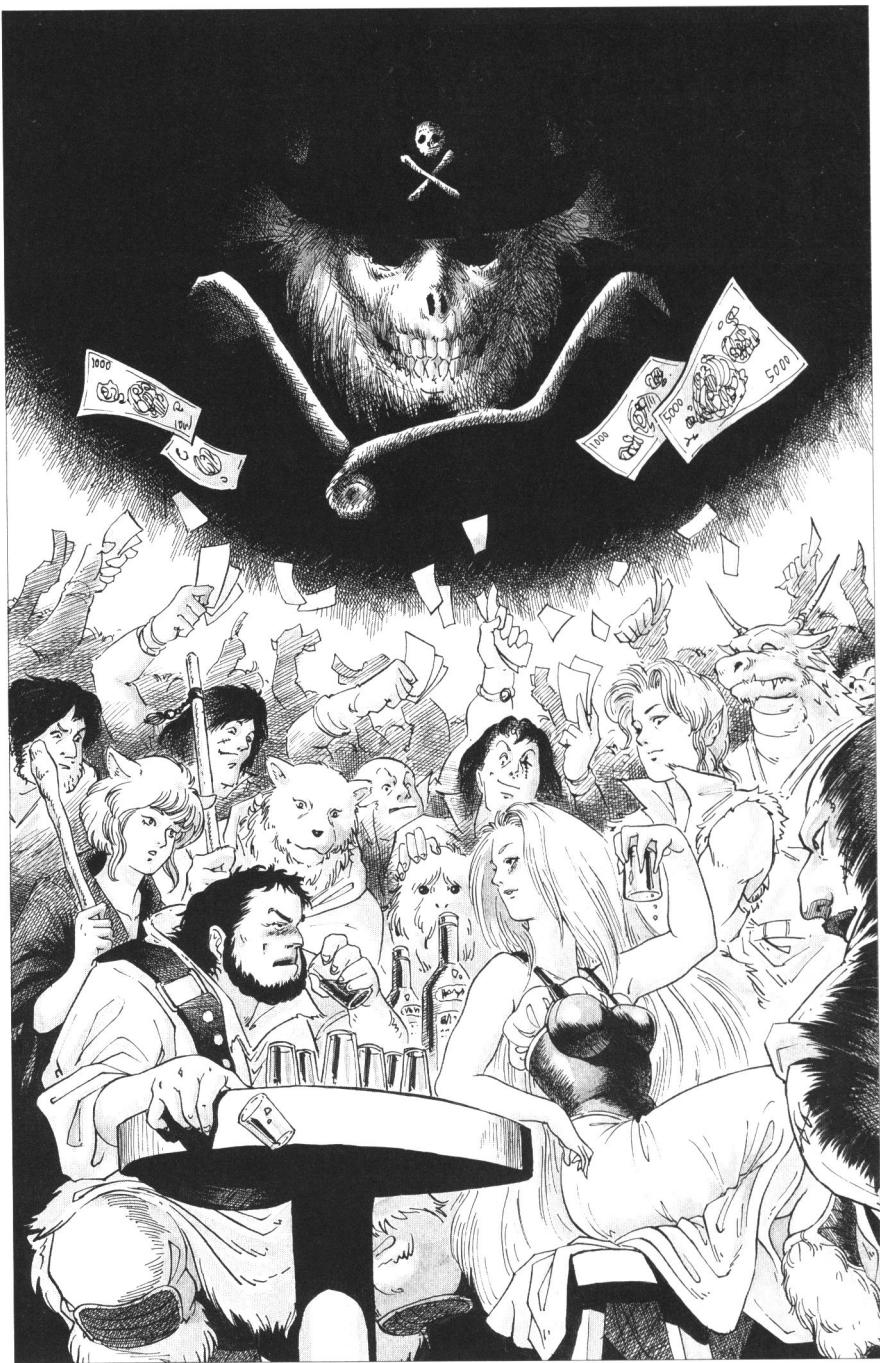
「それが暗号になってて読めねえんだ。暗号用のチャートかなんかが必要だな」

けっきょくここでは、『死者の日記』を読めるようにするものは見つからなかつた。

## 運命を左右する難易度、およびオプション機能

BCFの難易度には、やさしい(EASY)、普通(Normal)、難しい(Expert)の3つのオプションがある。設定を変えなければ“普通”ではじまり、オーソドックスなプレイが楽しめる。ただ、敵が強すぎるなど感じたら“やさしい”にしてみると、楽に解決できるし、アイテムも出やすい。ただ欠点が少々。出現モンスターの数が減るので、得られる経験値は少なくなる。また重要なNPCが消えてしまい、会話が楽しめなくなることもある。逆に経験値かせぎは“難しい”的なのがしやすい。報酬は危険とともにあるのだ。ただやはり欠点が一つ。ほんらいたつ一人しかいないはずのNPCが、何人もたばになってかかってくるのである。情緒がない。重要NPCとの会見の時は、難易度を“普通”に戻しておくよう、おすすめする。





城の2階の祭壇から降りてくると、開くことができなかつた門の北側に出てきた。4つの門は開かなかつたんで、危険地帯と書かれたアーチの先に行ってみることにしたのさ(13)。入つてみると、城と違つてきれいな形になつていなかつた。迷うといけないんで、右手を壁につけてたゞつていくことにした。バル・ハンの提案だつたんだが、これが結構うまくいったね。

まず怪物のすみかで、犠牲者の遺物の中から『つるはし』を拾つた(14)。

別の場所では、散らばつた骨のあいだから『DUNGEON KEY』を見つめた(15)。

右手を壁につけて進んで行くと、壁を掘り返したような跡があつた(16)。なにがあるんだろうと、さっそく手にいれた『つるはし』で掘つてみると宝箱が隠してあつたのさ。さらに進むと、トンネルを岩が塞いでいた。またここでも『つるはし』とバル・ハンの筋肉に活躍してもらったのさ(17)。

トンネルを進むと、色の黒い女が数人いるのが見えたんだが、声をかけるまもなく崖をわたつて逃げちつた(18)。このときは、渡る手段もなかつたんで追うのはあきらめて、先に進んだ。

「鳥の巣かな？ 小さな動物の骨が散らばつてることは肉食かな？ 金属片やらガラスの破片を集めてるみたいですね(19)」

ハルムが上に向かつている洞窟と床を見比べながら言つた。

「カラスじゃないか？ 光るもののが好きだからな。いいものがあるんじやないか？」

セシュートの言うとうり、小さな動物の骨の中から『BELL KEY』が出てきた。

開かなかつた4つの門を手にいれた鍵で試してみると『DUNGEON KEY』で開くことができた。中には鎖につながれたまま死んだらしい囚人の骨があつた(20)。

その指にはまつていたのが『J.R.解読指輪』あの暗号でかかれた『死者の日記』を読むためのものだつたのさ。日記を読んでみると、船長が宝をジャイアント・マウンテンに隠した事が判つた。クイークエグが知りたがつてたやつさ。

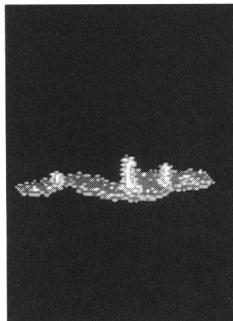
ワームがでたり(21)、スケルトンと戦つたり(22)のあと、『DUNGEON KEY』でスケルトンがいた部屋の東側の門を開けてクイークエグの所に戻り、教えてやつた。それで船長のねぐらに入る合い言葉を教えてもらったのさ。

船長のねぐらの前で「スケルトンクルー」という合い言葉を言って中に入ると、酒を飲んでいる無法者が大勢いやがつた。戦いになつたら勝ち目はないなと考えていたら、マティ一船長っていうこぎたない男が仲間にはいるには勝負をしろって言つてきたのさ。酒の飲み比べか戦闘かってね。迷わず酒つて言つたよ(23)。

「あんな酒飲みに勝つなんて……、どうりで村じやおれの方がさきに潰れたわけだよ。これじや酔いつぶして口説くつて手も使えねえなあ」

セシュートがバカなことを言つてたけど、あんときやわたしもぎりぎりで勝つたのさ。もう一杯あつたら潰れてただろうね。

船長のねぐらの中央の牢に、海賊の死骸が入つてた。ル・モンテスからもらった『SILVER KEY』で開けてると、『SUEDE DOUBLET』『TRICPRNE HAT』『緑のオウム』『眼帯』『かぎ爪』を残して灰になつた(24)。



SLIME/SLIME	
タイプ	Insect
出現数	3-6
H P	3D3+4
E X P	492

スライムはどろどろ流れながら、足を刺してくる。たいして強い敵ではないが、集中して攻撃しないと、毎ラウンド2ポイントも自然に回復していくので始末が悪い。

POISON SLIME/SLIME	
タイプ	Insect
出現数	1-3
H P	3D3+4
E X P	592

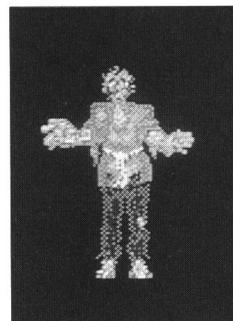
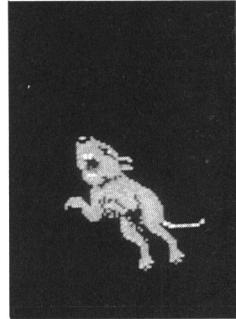
SLIMEと同じようなやつだが、毒があるのがいやらしい。ごぼこぼぼっちゃんと不気味な音をだしつつ、迫ってくる。リジェネレーションの能力もSLIMEと同じである。

FAT RAT/FAT RAT	
タイプ	Beast
出現数	1
H P	3D4+30
E X P	6144

「このでぶネズミめー！」と何度も机をたたいたかわからない。レベルが低いからは、なかなか勝てない相手である。でも、なんとか倒して奥の部屋に行かなくてはならない。

KILLER RAT/RAT	
タイプ	Beast
出現数	5-6
H P	2D4+2
E X P	489

キラーなどといっても、FAT RATの子分にすぎない。SLEEPで寝かせておいて、親分のデブを集中して攻撃したほうがよい。こいつらは、あとでゆっくりぶんぬいがけなければならない。



ZOMBIE BONES/ROTTING CORPSE	
タイプ	Undead
出現数	1
H P	6D3+20
E X P	3248

「歩く死体」である。攻撃を受けると麻痺することもあり、また臭い気体を噴出して全員がダメージをくらったりと、なかなか手こわい。そのぶんもらえる経験値も多い。

ROTTING CORPSE/ROTTING CORPSE	
タイプ	Undead
出現数	2-3
H P	4D5+8
E X P	2088

「歩く死体」のなかでも、もっとも弱いが、数人でぞろぞろあらわれる。こういった死体のモンスターはみんな、ちゃんと意識がないためか、どの領域でも魔法に抵抗力がある。

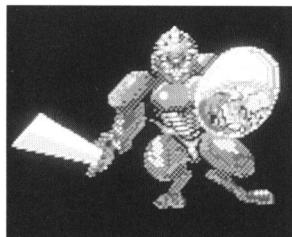
奥のマティー船長の寝室には宝箱があった。酔いつぶれて寝てるもんだから、ってさわっちまったのが間違いだったね。宝箱を開いた途端に起きあがってきちまつたもんだから、戦闘するしかなくなってしまったのさ(25)。宝箱の中には『BREASTPLATE』や『SKULL DAGGER』といったものが入っていた。もちろんいただいたもんだが、ちょっと後ろめたかったね。

鐘楼で『ロープ』を手にいれて、『かぎ爪』と組み合せたらやっと崖を渡ることができるようになったのさ(18)。

「何だってこんなところを渡るのよ。あぶないなあ。ほかには方法ないの？」

「大丈夫でござろう。セシュート殿は寝ぼけながら渡ろうとしておるし」

「だから心配なんじやないの！」



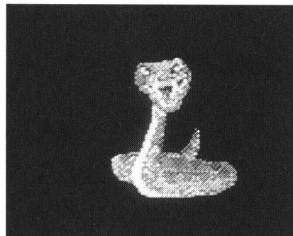
## PIRATE/PIRATE

タイプ	Thief	H P	4D4+12
出現数	2-4	E X P	1020
まるでカエルのような顔つきで、CUTLASSをふりまわしている姿は、とても人間とは思えない。実力もそれなりで、レベルが低いうちは、なかなか勝てない。特殊な攻撃はなく、注意するとすれば、後列のキャラクターにもDIRKをなげてくることぐらいだろう。			

## GIANT SERPENT/GIANT SERPENT

タイプ	Beast	H P	8D4+70
出現数	1	E X P	9131

ぐわあーっとはげしいうなり声とともにあらわれる、巨大なヘビである。噛まれると猛毒で、魔法も効きにくく、なにしろHPが非常に大きいので倒すのは一苦労だ。こいつが無限に出現する場所があり、ある程度強くなつたら、レベルアップにもってこいである。



## DUNGEON LEECH/HUGE WYRM

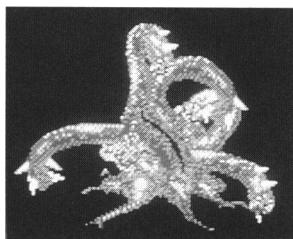
タイプ	Insect	H P	2D4+4
出現数	2-6	E X P	352

地下にうごめく巨大なヒルである。特殊な攻撃はまったくなく、魔法に対する抵抗力もほとんどない。いちばん強力な武器は『気持ち悪い』ということだけだ。がんがんやっつけて、さきに行こう。ただ、似たような絵のさらに強力なモンスターとまちがえないように。

## HYDRA PLANT/HYDRA PLANT

タイプ	Plant	H P	8D3+40
出現数	1-2	E X P	8002

1ラウンドに4回も攻撃してきて、噛まれると麻痺する。白い霧を吹き出して眠らされる。魔法全般にも抵抗力がある。HPも高い。とにかく非常に手ごわい敵である。巨大なので、ほかのつる植物系のモンスターと違い頭をねらってくる。気をつけよう。



崖の先には化け物が待っていた(26)。

「べちゃべちゃなんか食ってたのはこいつか。何食ってたんだ?」

「わたしたちの前にここを通ったやつがいるはずだろ」

「じゃあ、あの女たちが? ちっ! なんてもったいねえことしゃがんだ」

セシュートは、女が絡むと感情的になる。

「こいつは HYDRA PLANTだろう。攻撃を食らうと麻痺することがあるぞ」

バル・ハンは、さすがにモンスターについては詳しい。きわどいところだったが、なんとか倒すことができた。

壁に「E-Z昇降機 下り」と書かれていて、ボタンがあった。こいつを押すと下の違う場所に行けるんだろう。城の探索が終わってから行くことにしよう(27)。

品名	HEDGHFLDFRM	FMPTRABPVBLSMN	?	重量・効果
BUCKLER SHIELD	***** *****	* * * * *	**	4.0 盾、AC1
HERALDIC SHIELD	***** *****	* * *	**	8.0 盾、AC2、+STR
FEATHERED HAT	***** *****	* * * * *	**	1.5 兜、AC2
LEATHER HELM	***** *****	* * **	**	3.5 兜、AC3
SKULLCAP	***** *****	** * * * *	**	0.5 兜、AC1
TRICORNE HAT	***** *****	* * * * *	**	3.5 兜、AC2
BREASTPLATE	***** *****	*	**	18.0 鎧上、AC8
CHAIN HAUBERK	***** *****	*	**	28.0 鎧上、AC9
CLOTH SHIRT	***** *****	* * * * *	**	2.5 鎧上、AC1
FUR HALTER	***** *****	* * * * *	*	2.5 鎧上、AC2
LEATHER CUIRASS	***** *****	* * * * *	**	14.0 鎧上、AC5
LEATHER HAUBERK	***** *****	* * * * *	**	18.0 鎧上、AC7
QUILT TUNIC	***** *****	* *	****	10.0 鎧上、AC4
ROBES (U)	***** *****	*****	**	3.0 鎧上、AC2
SUEDE DOUBLET	***** *****	* * * * *	**	5.0 鎧上、AC3
CHAMOIS SKIRT	***** *****	* * * * *	*	4.5 鎧下、AC3
CLOTH PANTS	***** *****	* * * * *	**	3.5 鎧下、AC1
FUR LEGGING	***** *****	* * * * *	**	5.0 鎧下、AC4
LEATHER LEGGING	***** *****	* * * * *	**	11.0 鎧下、AC5
QUILT LEGGING	***** *****	* *	****	9.0 鎧下、AC4
ROBES (L)	***** *****	*****	**	4.0 鎧下、AC2
SUEDE PANTS	***** *****	* * * * *	**	6.5 鎧下、AC3
CUIR GAUNTLETS	***** *****	*	* **	3.5 箩手、AC5
BUSKINS	***** *****	*	* * * * *	** 3.0 靴、AC3
LEATHER BOOTS	***** *****	*	* * * * *	** 5.0 靴、AC5
SANDALS	***** *****	*****	**	1.5 靴、AC1
CLUB	***** *****	* *	* * **	** 8.0 ワ両短、2D4、-
DAGGER	***** *****	**	***** * *	** 1.0 ワ捕短、1D4、-
MAIN GAUCHE	***** *****	*	* *	** 2.0 ワ捕短、1D5、-
SKULL DAGGER	***** *****	**	***** * *	** 1.0 ワ捕短、2D4、+1
BASTARD SWORD	***** *****	*	* *	** 10.0 刺主短、2D4+1、-1
BROADSWORD	***** *****	*	* *	** 6.0 刺主短、1D7+1、-
CLAYMORE	***** *****	*	* *	** 15.0 刺両短、2D4+2、-
CUTLASS	***** *****	*	* * * * *	** 4.5 刺主短、1D6+2、-
INFERIOR SWORD	***** *****	*	* *	** 5.0 刺主短、1D6、-1
KATANA	***** *****		* *	** 4.0 刺主短、1D7、+1
LONG SWORD	***** *****	*	* *	** 5.0 刺主短、1D8、-
RAPIER	***** *****		* * * * *	** 4.0 刺主短、1D7、-
SHORT SWORD	***** *****	*	* * * * *	** 3.0 刺補短、1D6、-
WAKIZASHI	***** *****		* *	** 3.0 刺補短、1D6、-
BATTLE AXE	***** *****	*	* * * *	** 8.5 斧主短、2D4、-
BEARDED WAR AXE	***** *****	*	* * * *	** 4.0 斧補短、1D5、-
ANOINTED FLAIL	***** *****	*	* * *** *	** 15.0 メ主短、1D6+1、-、ノックアウト5%
HAMMER	***** *****	*	* * * *	** 4.0 メ補短、1D4+1、-1、ノックアウト5%
MACE	***** *****	*	* * ***	** 10.0 メ主短、1D6+1、-、ノックアウト5%
MORNINGSTAR	***** *****	*	* ***	** 12.0 メ主短、2D4、-、ノックアウト5%
WAR HAMMER	***** *****	*	* *	** 6.5 メ主短、1D5+1、-、ノックアウト5%
WAR SCEPTRE	***** *****	*	* ***	** 6.0 メ補短、1D6、-、ノックアウト5%
つるはし	***** *****	*	* *	** 6.0 メ主短、1D7+2、-5
AWL PIKE	***** *****	*	* *** *	** 12.0 ポ両中、1D6、-

品名	HEDGHFLDFRM	FMPTRABPVBLSMN	♂♀	重量・効果
BO	*****	*****	**	5.0 ボ両中、ID6、+1
HALBERD	*****	***** * *	**	15.0 ボ両中、ID10、-
QUARTERSTAFF	*****	*****	**	4.5 ボ両中、ID5、-
SPEAR	*****	* * * * *	**	5.0 ボ両中、ID6、-
STAFF	*****	*****	**	4.0 ボ主短、ID4、-
DIRK	*****	* * * * *	**	1.0 投捕投、ID4、-
SLING	*****	*****	**	1.0 ス主長、-、-
BULLET STONE	*****	*****	**	0.5 弾、ID4、-
RAZOR STONE	*****	*****	**	0.5 弾、2D3+1、-
LONG BOW	*****	* * * * *	**	4.5 弓主長、-、-
LT. CROSSBOW	*****	* * * * * *	**	7.5 弓主長、-、-2
SHORT BOW	*****	* * * * *	**	2.5 弓主長、-、-3
ELM ARROW	*****	*****	**	0.2 弾、ID6、-
QUARREL	*****	*****	**	0.2 弾、ID4+1、-
CHERRY BOMB	*****	*****	**	0.5 薬、5/ENERGY BLAST
CURE LT. COND	*****	*****	**	0.2 薬、6/CURE LESSER CND
CURE PARALYZ	*****	*****	**	0.2 薬、6/CURE PRALYSIS
CURE POISON	*****	*****	**	0.2 薬、6/CURE POISON
CURE STONE	*****	*****	**	0.5 薬、6/CURE STONE
HV. HEAL	*****	*****	**	0.2 薬、6/HEAL WOUNDS
HV. STAMINA	*****	*****	**	0.2 薬、6/STAMINA
LT. HEAL	*****	*****	**	0.2 薬、1/HEAL WOUNDS
MOD. HEAL	*****	*****	**	0.2 薬、3/HEAL WOUNDS
MOD. STAMINA	*****	*****	**	0.2 薬、3/STAMINA
RESURRECTION (P)	*****	*****	**	1.0 薬、6/RESURRECTION
STINK BOMB	*****	*****	**	0.3 薬、2/STINK BOMB
神秘の油	*****	*****	**	0.5 薬
BOOK of DETECTION	*****	* * * *	**	2.0 本、6/DETECT SECRET
BOOK of DIRECTIONS	*****	* * *	**	2.0 本、6/DIRECTION
BOOK of KNOCKS	*****	* * * *	**	2.0 本、6/KNOCK-KNOCK
死者の日誌	*****	*****	**	0.5 本
ARMOR SHIELD	*****	*****	**	0.3 卷物、2/ARMOR SHIELD
DISPEL UNDEAD	*****	*****	**	0.3 卷物、2/DISPEL UNDEAD
HOLD MONSTER	*****	*****	**	0.3 卷物、3/HOLD MONSTER
KNOCK KNOCK	*****	*****	**	0.3 卷物、4/KNOCK KNOCK
MAGIC MISSILE	*****	*****	**	0.3 卷物、2/MAGIC MISSILE
RESURRECTUION	*****	*****	**	0.3 卷物、6/RESURRECTUION
SLOW	*****	*****	**	0.3 卷物、3/SLOW
TERROR	*****	*****	**	0.3 卷物、4/TERROR
HARMONIUM	*****	*	**	1.0 楽器、0/ITCHING SKIN
BELL KEY	*****	*****	**	0.2 鍵
DUNGEON KEY	*****	*****	**	0.2 鍵
JAILER KEY	*****	*****	**	0.2 鍵
J.R. 解読指輪	*****	*****	**	0.1 装飾品
眼帯	*****	*****	**	0.1 装飾品 AC-4
緑のおうむ	*****	*****	**	4.0 装飾品 +PER
犬のぬいぐるみ	*****	*****	**	3.0
かぎ爪	*****	*****	**	1.0
くさったチーズ	*****	*****	**	0.5
半券	*****	*****	**	0.1
ワインのビン	*****	*****	**	0.4

# The Castle-2nd Floor

## 城 2F

地下1階の行けるところは行ったんで、2階に上がっててきたのさ。それからはお決まりのパターンで、鍵のかかっていない扉から探索を進めていった。

「妙な形の鍵だな、握りがスペードの形の黒い鍵だ。縁起がいいんだか悪いんだか」 鍵のかかっていない部屋で『KEY of SPADES』を見つけた(1)。セシュートが、ぶつぶつ言いながらバックにしまいこんだ。

書庫では机の残骸から壁へとつながるワイヤーを見つけた(2)。

「はい、さがってさがって、何が起こるか判んねえからな。さがったか？ じゃあ引いてみるぞ。……やっぱり宝箱が隠してあったか」

この宝箱からは、『王の日記』と『GOLD KEY』が出てきた。

「中身のわからない本？ そんなのいらないわよ、重いから碓井がもってよ」

ハルム		男-RAMULF PRIEST レベル 5		魔装名 HEALER 打倒数 12219 10	
STR	15	HP	27 / 27	アーマークラス	10 <+0>
INT	6			0 9 6 6 10 7	
PER	12	STM	89%		
VIT	12				
DEX	11	装備	無		
SFD	11				
PER	11	GP	274		
KAR	14	重量	31 / 162		
アーマー		アーマークラス		アーマークラス	
0 / 0	凶	0 / 0		10 <+0>	
0 / 0	凶	24 / 36		0 9 6 6 10 7	
0 / 0	全	36 / 36			

装備 分析 パック 細かい合わせ 機械 レビューブック

ハルムは、パーティーの治療などの呪文的サポートを行うキャラクターである。攻撃系の呪文を持たないため、最初から最後まで打倒数はビリだった。前半は治療を行えるのが一人だったので苦労した。装備が軽めなので荷物持ちの役目もすることになった。

パーティーの中でのスキルの受け持ちは『工芸学』だったが、戦闘中には呪文を唱えることが多く、スキルはなかなか成長しなかった。

### 王妃

私室の奥の小部屋にあった道具を本当に使っていたのだろうか？ そうだとすれば、王妃という身分から考えても、そういう趣味がある男性にとっては憧れの的だったに違いない。

美しい女性だったのかどうかは、120年も前のことなので伝わっていない。情報を集めてみると何人もの男性とつき合っていたようなので、魅力ある女性だったのかも知れない。



魔 法		効 果
		ENCHANTED BLADE 魔法によって、使用している武器の命中率と貫通率を上昇させる。
		ARMORPLATE パーティーを魔法のアーマーで守り、全員のアーマークラスを下げる。
		MAGIC SCREEN 敵の呪文に対する抵抗力をあげ、ダメージや効果を減らす。
		DIRECTION パーティーがどの方角を向いているかを知らせる。
		DETECT SECRET 隠されているアイテムや扉などを魔法の力によって探し出す。
		LEVITATION パーティー全員を床から浮かせ、落とし穴などによる落下のダメージを減らす。

王妃の私室から直接廊下に出る扉はどうしても開く事ができなかったんで、寝室を抜けて、私室にはいった。私室の奥にある小部屋で王妃の正体が判るようなものを見つけたのさ(3)。

「どひやあー！　こりやあ……」

宝箱をあけたセシュートもあきれたのか言葉をつまらせたのさ。中から出てきたのは『BULLWHIP』と『STUD-CUIR BRA+2』だった。

「とんだ変態夫婦だったわけか、確かに邪悪な感じはするけど余りにスケールが小さくないか？　なんだいセシュート、ニヤニヤして？」

「べつに。それよりフェミナこのブラジャー身を守るのに向いてるぜ。フェミナがいま着てる皮鎧よりはあきらかに頑丈だぜ。フェミナだったら似合いそうだし」

「似合うかどうかはしらんが、防御の面では確かにそうだろう」

バル・ハンまでまじめな顔で言いやがった。無視してバックに放り込むと出発した。

小部屋の中に押しボタンがあるのに気がついた(4)。押してみると、隠し扉が開いたのさ。その先は奴隸少女に与えられたと思われる部屋だった。

「けっ！　噂じや王は壁をすり抜けられるとか言ってたけど、こんな仕掛があるだけじゃないか。邪悪だなんだと噂ばかり聞くけど、実際はけちで卑怯なだけのせこいやつだったんだ。こんな仕掛けを使ってやがるなんて……」

わたしは怒りではらわたが煮えくり返っていた。

「噂なんてそんなもんじゃねえの。それに、貴族なんて汚ねえに決まってるだろ」

セシュートのやつが珍しくまじめな顔で吐き捨てるように言った。貴族に対して、いやな思い出でもあるんだろう。

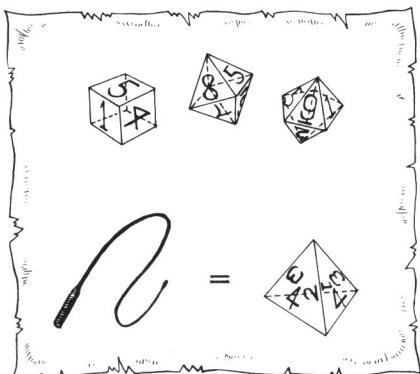
探索を続けていくと、また、小部屋の中で押しボタンを見つけたのさ(5)。

押してみると、また隠し扉さ。この先にある2つの門は『KEY of RAMM』で開いた。

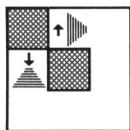
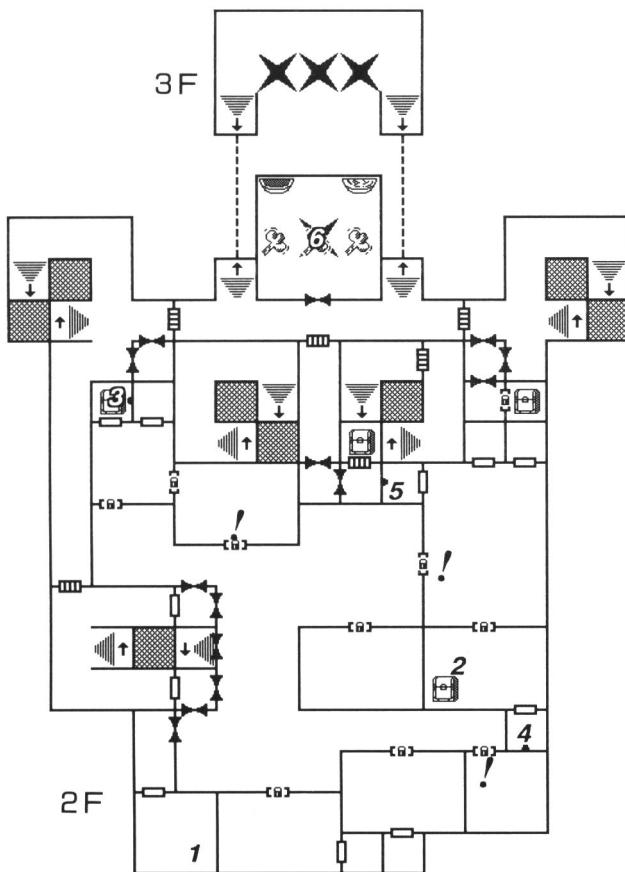
一つ目の門の先には宝箱がおかれた小部屋。宝箱には『ヤギの仮面』『雄羊のダガー』がしまってあった。2つ目の門を抜けるとそこは、悪魔のような像が彫り込まれた巨大な石の祭壇がある部屋につながっていた。

品名	HEDGHFLDFRM	FMPTRABPVBLSMN	属性	重量・効果
ヤギの仮面	*****	*****	**	9.0 兜、AC2、リジェネレーション-2
CLOTH SHIRT	*****	*****	**	2.5 鎧上、AC1
FUR HALTER	*****	*****	*	2.5 鎧上、AC2
LEATHER CUIRASS	*****	*****	**	14.0 鎧上、AC5
ROBES (U)	*****	*****	**	3.0 鎧上、AC2
STUD-CUIR BRA+2	*****	*****	**	5.5 鎧上、AC6
SUEDE DOUBLET	*****	*****	**	5.0 鎧上、AC3
CHAMOIS SKIRT	*****	*****	*	4.5 鎧下、AC3
CLOTH PANTS	*****	*****	**	3.5 鎧下、AC1
ROBES (L)	*****	*****	**	4.0 鎧下、AC2
SUEDE PANTS	*****	*****	**	0.5 鎧下、AC3
DAGGER	*****	*****	**	1.0 ワ補短、ID4、-
雄羊のダガー	*****	*	**	1.5 ワ補短、2D3+1、+リジェネレーション-2
CUTLASS	*****	*****	**	4.5 剣主短、ID6+1、-
MAIN GAUCHE	*****	*	**	2.0 ワ補短、ID5、-
RAPIER	*****	*****	**	4.0 剣主短、ID7、-
SHORT SWORD	*****	*****	**	3.0 剣補短、ID6、-
BULLWHIP	*****	*****	**	2.5 メ主中、ID4、+1
DIRK	*****	**	**	1.0 投捕投、ID4、-
ICICLE	*****	**	**	0.1 投捕短、2D8、-
SPARKLER	*****	* *	**	0.1 投捕投、ID8、-、I/ENERGY BLAST
SHORT BOW	*****	**	**	2.5 弓主長、-、-3
ELM ARROW	*****	*****	**	0.2 弾、ID6、-
BLIND	*****	*****	**	0.5 薬、3/BLINDING FLASH
FAERIE DUST	*****	*****	**	0.5 薬、3/SLEEP
SNEEZE	*****	*****	**	0.5 薬、3/ITCHING SKIN
王の日記	*****	*****	**	2.0 本
COPPER KEY	*****	*****	**	0.2 鍵
GOLD KEY	*****	*****	**	0.2 鍵
IRON KEY	*****	*****	**	0.2 鍵
KEY of SPADE	*****	*****	**	0.2 鍵
SILVER KEY	*****	*****	**	0.2 鍵

祭壇のある部屋の中央にはスイッチのような3つのシンボルがあった(6)。地下2階で『雄羊の書』を手にいれ、書かれているように、ヤギの頭を2回、炎の宝珠、魔法の杖、炎の宝珠、って押したのさ。それで祭壇は床に沈んで穴があいた。ここを飛び降りて、城の1階の(10)の部屋に出た。降りたとたん蛇に襲われたが、何とか倒した。部屋は南の門が閉じ、北の門がだけが行ける道になっていたのさ。



武器のダメージなどを「3D4」のようにあらわすが、このDとはダイスつまりサイコロのことである。例えば「3D4」とは、ピラミッドのような形の4面体のサイコロ（1から4までの目ができる）を3個振って足した数（3から12まで）ということだ。テーブルトークのRPGではD4、D8、D10などかわった形のサイコロを実際に振るのである。100面体なんてもあるんだぞ。



↑ 上への階段

↓ 下への階段

--- 門

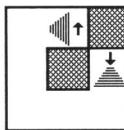
--- 屏

--- 鍵のかかった扉

↔ アーチ

--- ボタン

□ 宝箱



源泉(飲可/毒)

NPC

×○ 落とし穴/落下場所

◎ テレポーター

## The Castle-Basement 2/3

## 城 B2/B3 ①

地下の2階、北西の塔の階段を下り続けるとこの階にくる。ここで、城の2階で手にいれた『GOLD KEY』を使って開く門が見つかった(1)。入ってみるときなり西側の壁に押しボタンを見つけた(2)。押しても何も起こらないので、扉に入ってみることにしたのさ。部屋に入ると床に3ヶ所、穴があいていて奥の壁に行くことができない。探してみると、また押しボタンが見つかった(3)。

これを押すと東と西の穴がふさがり、北の穴だけが残った。アーチで区切られた小部屋を探すと、またボタンが見つかった(4)。

「このボタンを押して、また穴が開いたら出てこれないぜ。あっち側の小部屋も調べてみようぜ」

セシュートの意見にしたがって、見に行こうとした途端のことだった。  
「あっ！ あそこの壁に、宝箱がある」

「危ない！ メルユ！」

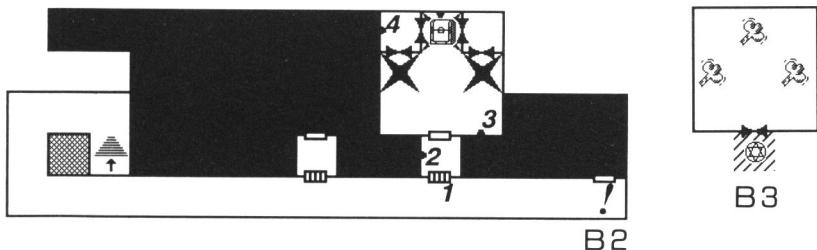
バル・ハンが、身をのりだしたメルユを支えようとして、バランスを崩し落ちそうになった。みなが助けようとして、落とし穴に落ちてしまったのさ。

落ちたところは同じ大きさの部屋で、巨大な蛇がうじやうじやいがった。何とかアーチをくぐると上に戻っていた(2)に出てくる)。

上に戻ると、戻れることも判ったんでボタンを押してみた。残っていた穴が閉じ、宝箱を開けることができた。入っていたのは『雄羊の書』『ANOINTED CLOAK』『AMULETofNIGHT』『RESURRECTION(SCRALL)』だった。

セシュート		男 THIEF		魔道具名	TRICKSTER	
セ	シ	ス	ト	魔	道	具
ス	ト	ス	ト	魔	道	具
ト	ス	ト	ス	魔	道	具
ス	ト	ス	ト	魔	道	具
STR 13	HP 21/21	DEX 16	STM 98%	アーマークラス	10 (+0)	
INT 10		SIZ 15		2	0 8 5 6 10 7	
PIE 10		PER 10	GP 27	FEATHERED HAT	2	
VIT 12		KAR 16	重量 47/162	LEATHER CUIRASS		
				FUR LEGGING		
				BUSHKINS		
				DIRK	13	
				LT. HEAL	1	
				DAGGER		
				SPARKLER	17	
武器		取り引き		バック		使用する
杖		金券		盗み合ひ		スカル
鎧		魔道具		装備する		リペア

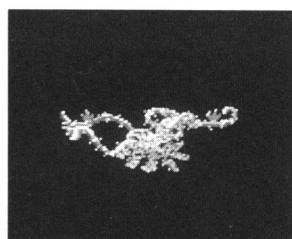
鍵のかかったドアや、ワナのある宝箱を開けるためにぜひ必要な“指先技”的の技能を担当するのが、エルフの男性の盗賊セシュートである。将来はやはり忍者を目指すことにしよう。“指先技”的のほかに“忍術”も必要だ。戦闘の時は、物陰にかくれて後ろから切りつけるという作戦だ。よし、飛び道具は魔法使いにあげちゃえ。うーん、高貴で神秘的なエルフが、いつのまにか、裏通りのゴロツキになったなあ。



B2

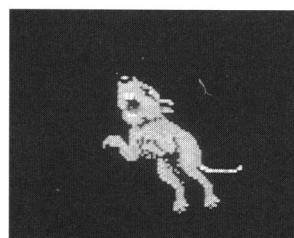
B3

	上への階段		鍵のかかった扉		泉(飲可/毒)
	下への階段		アーチ		NPC
	門		ボタン		落とし穴/落下地点
	扉		宝箱		テレポーター



JUNGLE VINE/VINE			
タイプ	Plant	H P	5D4+5
出現数	1-5	E X P	1189
特殊な攻撃はまったくないが、なにしろウジャウジャあるツルで3回も攻撃してくる。見かけだけで、油断してかかるといへんだ。後衛のキャラクターにも攻撃をしてくるので、気がつくと魔法使いが死んでいたなどということがないように気をつけたい。			

RABID RAT/RAT			
タイプ	Beast	H P	2D4+2
出現数	5-6	E X P	657
「うさぎネズミ」なんてかわいいじゃん、などと思ってないか? そうではないぞ。「狂犬病にかかったネズミ」という意味なのだ。実力はKILLER RATとほぼ同じ。ただ、噛まれると毒におかされてしまう。弱点は魔法に対する抵抗力がないこと。眠らせてしまえ!			



品名	HEDGHFLDFRM	FMPTRABPVBLSMN	?	重量・効果
雄羊の書	*****	*****	**	0.5 本
ANOINTED CLOAK	*****	* * *** *	**	6.0 装飾品、AC1
AMULET OF NIGHT	*****	*****	**	1.0 装飾品、4/BLINDING FLASH
RESURRECTION(S)	*****	*****	**	0.3 卷物、6/RESURRECTION

# The Castle-Belfry 城 鐘樓

鐘楼へは、城の2階に上がる階段の後ろから上がるようになっていた。

鐘楼の中央は吹抜けになっていて、うっかり落ちるとまちがいなく死ぬだろう。

「なんか見ると落ちていく感じがする」

「もう落ちるのは後免だよ。ほらメルユ行くよ！」

上に行くと、吹抜けの向こうに通路が見える場所について(1)。

「向こうに渡るには、鐘を鳴らすためのロープにぶら下がって行くしかないようだね」

「ロープが切れたら……。やだなあ、ねえフェミナあ、他のところに行かない？」

「もう行けるところは行ったんだから、だめだよ。もう行くところはないんだから」

「切れねえって。ちゃんと捕まってたら大丈夫さ」

セシュートがロープを引っ張って強度を確かめてから言った。

度胸を決めて渡ると、吹抜けを中心に対象な形の通路があり扉があった。この扉は『BELL KEY』で開いた。中には宝箱があり、セシュートが手慣れた感じで戻をはずした。中からは『重いロープ』が入っていたのさ(2)。

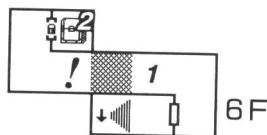
「このまんまじゃ使いにくいぜ。地下で手にいれた『かぎ爪』があつただろ。あれを先にくくりつけりや便利に使えるはずだぜ」

セシュートが言うんで、『重いロープ』と『かぎ爪』を組み合わせて『ロープとかぎ爪』にした。こいつは重い荷物になったが、地下1階の崖を渡るのに必要だったんでしょうがなく持っていくことにした。

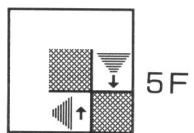
これで、城の探索がほぼ終わったわけさ。

マルコ 水	20 1	女-FELPURR MAGE		魔導名 封印魔術 封印魔術	CONJURER 25501 53
		STR 8	HP 13 / 13	アーマークラス 9 < +0 >	
FAT 18		PIE 16		7 6 7 7 9 8	
VIT 9		STM 100%			
DEX 12		状態	■		
SPD 16		PER 12	GP 3685	✓SHORT BOW ✓ELM ARROW 84	
KAR 12		KAR 12	重量 32 / 85	✓SKULLCAP ✓ROBES {U} ✓ROBES {L}	
✓33 / 33		29 / 42		✓SANDALS LT. HEAL 1	
4 / 4		40 / 40		MAGIC MISSILE	
0 / 0		0 / 0		DISPTEL UNDEAD	
特徴 英文			取り引き 分析		
バーグ 分析			組み合わせ 選ぶ		
開拓 する			スキル 選択		
リカバー する			セーブ する		

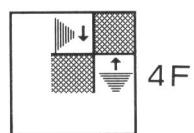
パーティに少なくともひとりの魔法使いは必要だ。フェルプールの女の子にすることにした。フェルプールは素早いので、パーティを助ける呪文を早めにかけられる。敵を倒してしまってから呪文をかけるのは間抜けだからね。呪文や飛び道具を回避する能力もある。女の子にしたのは趣味だ。将来はビショップを目指そう。好奇心が強く、興味をもってしまうと周りが見えなくななる性格。担当のスキルは“書術”。



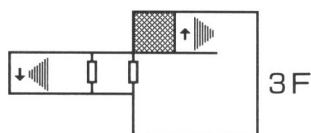
6F



5F

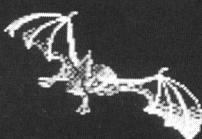


4F



3F

- ↑ 上への階段
- ↓ 下への階段
- 门
- 扉
- 门のかかった扉
- ← アーチ
- ボタン
- 宝箱
- ♨ 泉(飲可/毒)
- NPC
- ✗ 落とし穴/落下地点
- ◎ テレポーター



### VAMPIRE BAT/BAT

タイプ	Beast	H P	3D3+2
出現数	1-2	E X P	714
ふつうのコウモリより少し大きめで、動物の血を吸うやつだ。噛みつかれると毒におかされることもある。ちなみに、コウモリ類は、HPIは少ないとせにACは低く、キャラクターのレベルが低いと命中しなくて苦労するが、ドラコンがいると、酸のブレスはとても有効だ。			

品名	HEDGHFLDFRM	FMPTRABPVBLSMN	♂♀	重量・効果
重いロープ	*****	*****	**	55.0
ロープとかぎ爪	*****	*****	**	56.0

# Giant Mountain ジャイアントマウンテン

汝らは、城の中を搜索を終え、新たな冒險の地に足を踏みいれた。

いま、汝らが求めるのはなにか？　自由か、それとも休息か？

それならばここで得ることはできぬ。

この先に待ち受けるのは、戦いと、ダンジョンと、謎だ。

覚悟することだ。この地にうごめく化け物は今までよりさらに凶悪になっている。

渓谷の中にそびえたつ山、通路が入り組んだ採掘場、そしてピラミッド。

さあ、進むのだ。立ち止まっている時間など汝らには与えられていないのだ。

マウント  
ジャイアント

## The Cavern&Giant Mountain 山麓／洞窟

城の地下1階よりE-Z昇降機で降りてくると、同じようなボタンのある場所に出た(1)。しばらく洞窟を進むと、いきなり渓谷に出たのさ。

「ほうっ、渓谷ですか。橋がたくさんありますね。でっかい山も見えますし」

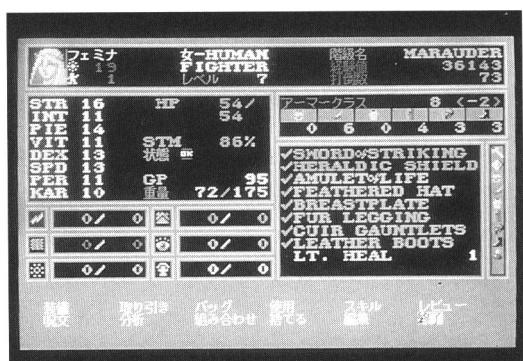
「しばらくは暗い廊下の中を歩かなくてよさそうだな」

曲がりくねった道を右手法で進んで行くと、やがて山の麓についた。登って行けそうなところもなく、道を進んで行くと下へ通じる階段に出た(B)。

ここでは降りずにさらに進んで行くと、E-Z昇降機に通じる洞窟の前を通りすぎました地下への階段に出た(A)。さらに進んで行くとさらに階段を見つけた(HH)。

いける場所を探索してみても他にどこかに通じる道はなかった。

「ちっ、結局暗い洞窟の中に入るしかねえのか」



このエリアの中で、ヴァルキリーに転職することになる。転職したときのスオードのスキルは、90前後だった。これで、戦闘力を落とすことなくパーティーの治療能力は上がった。戦士からの転職は必要な能力値をみたし、ある程度の武器スキルを持ってよいので楽にできた。

パーティーのために取っていた『スカウト』のスキルさえなければ、もう少し早く転職することもできた。

## TOLL TROLL

ジャイアントマウンテンの渓谷に住む人食い巨人。キャラクターたちに通行料をせびる。通行料を払えばもう出てこなくなる。倒しても出てこなくなるので、どちらを選ぶかはキャラクターの能力と相談するとよいだろう。

会った途端に戦いを挑んでこないところを見ると、戦闘に自信がないのか。それとも通るものから怪我をせずに金をとれると考えているのか。頭がいいのか臆病なのかよくわからんやつだ。



マ  
ジ  
ア  
ン  
ト

採掘場をめぐり、再び渓谷に上がってきた(C)。道を進むと、大きく醜いトロールが橋の下から出てきた。きたねえ手を突き出して、通行料を払えと言った(2)。

脅し文句におびえるようなわたしたちじゃない。きっぱりと言ってやった。

「ふざけるなよ。お前なんかに払う金は持っていない。さっさときえな！」

「オーオー、通行料を払うか？」

「バカか？ 払わないって言ってんだろ」

「オーオー、通行料を払うか？」

「……いいえ」

いままで罵倒していながら、相手に解るように言ってやるのはとてもまぬけな感じだった。メルユなんか戦闘になってしまっても笑いをこらえてたよ。そんな状態で呪文を唱えたもんだからバックファイアさせちまったんだろう。幸いなことに大した効果はなく終わったんで助かったけどね。

ハプニングもあったが、なんとか頭の悪いTOLL TROLLを倒したのさ。休養の後、道を進んで行くと、山にたどりついた。ここで、山に登れる場所を見つけた(3)

「なんだか崩れそうだぜ。後にしねえか？ さっきの戦闘の傷だって完全に治っていないんだしよ。山からころげて死んじまうなんてまぬけすぎるぜ」

確かにみな完全な状態ではなかった。このときは採掘場に引き返したのさ。

### スキルレベルと呪文のバックファイア

BCFでは、とにかくスキルのレベルが高くないとお話にならない。例えば、指先技に熟練していないと鍵のかかったドアが開けられないし、武器スキルでも低いちはなかなか敵に命中しないのである。魔法でも、発声術のスキルが高くないと、高いパワーレベルで呪文を唱えても失敗することがあるのだ。しかし、他のスキルと違って、呪文の場合はただ単に失敗するだけでは終わらないことがある。つまり、失敗を通り越して呪文がバックファイアしてしまうのである。これは、発声術が低いときに、強力な呪文を高レベルで唱えたときによく起こる。呪文が逆流するはどうなるかというと、早い話が呪文の効果が自分(達)にはね返ってくるのである。これがダメージ呪文ならまだいい。SILENCEやSLEEPなどもはや目も当てられない結果になってしまうのだ。

採掘場から再び地上に出た(H)。あんな入り組んだ地下ばかり歩いてたら、たまには空をみたくなるなるのさ。通路を歩いていくと、吊り上げ橋にぶつかった(4)。

「なんだこりや。錆びついて蓋が開かねえじゃねえか」

「油をさせば開くんじやないか。おまえクイークエグから買ってなかつたっけ?」

「ああ、しかたねえな『神秘の油』を使ってみるか……。おっ、開いたぞ。なになに、説明があるな……。まあ、読んでみな」

わけがわからんないってことなんだろう。この頃になると、セシュートのごまかし方はみなしってたからね。読んでみると、たしかにわかりにくい文で書かれていた。相談をした結果は【安全装置ートランスラクスポンパー自動コイルラップートラスドライバーー安全装置ースプリングワインダー】って順番だろうと結論が出たのさ。で、わたしがその順番で押してみると、吊り上げ橋が降りて道を進めるようになった。

「誰が書いたかしらねえが、わけのわからぬえ文だったな。こんなに頭を使ったのは久しぶりだぜ。あんな判りにくい文を書くのはどうせドワーフだらうけどな」

橋を越えて進んで行くと、また山にたどりついた。ここにも上へ登れそうな場所が見つかったのさ(5)。このときは、みんなで登ろうとしたんだが見事に滑り落ちてしまった。このときみな怪我をしたんだが、メルユの怪我がひどかったんで採掘場に戻ることにした。もちろん、ハルムが呪文で怪我をなおしてからさ。

この頃になると、怪我も派手になってきていて、ハルム一人が治療するだけでは間に合わなくなってきた。休息をとる回数が増え、寝込みを襲われてまた休息でなことを繰り返しながら探索をしていたのさ。

「この辺でちょっと城まで戻らないか。クイークエグのところで薬を仕入れにさ」

「そうだな、薬は必要だな、ハルムにばかり治療を押しつけてもられんし」

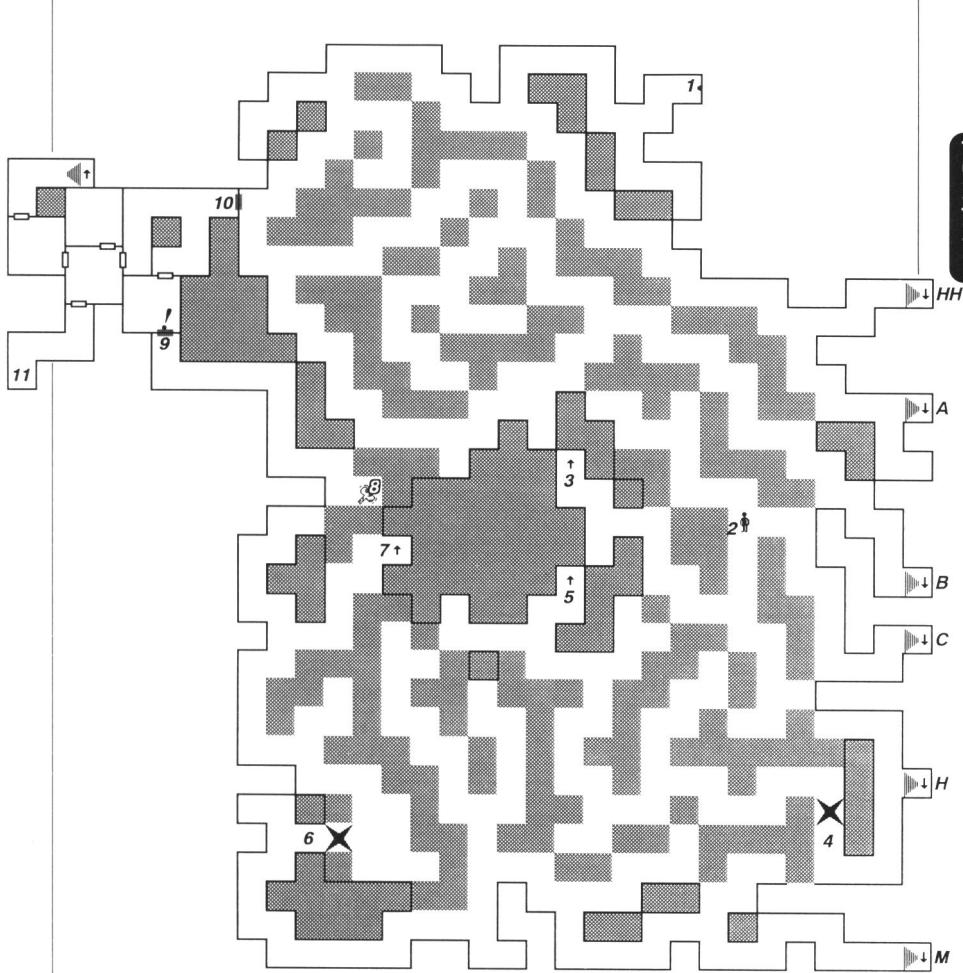
「拙者も同感でござる」

わたしが提案すると、みな同意した。みんなハルムの治療を助けることを考えていたらしい。今までで、ちょっとばかしたまっていた金でポーションを買って、探索を続けることになったのさ。

## ●状態 CND

	<b>恐慌</b>	ときどき戦闘行動がとれなくなったり逃走してしまう。		<b>不快感</b>	いつもの調子では戦えなくなる。
	<b>死亡</b>	死亡している。VITを1ポイント失う。		<b>冒毒</b>	体に毒が回っていて、回復するまでHPが減っていく。
	<b>石化</b>	体が石にされた状態。VITを1ポイント失う。		<b>麻痺</b>	体が動かないでの、行動することができない。
	<b>発狂</b>	ものを考えられないでの、命令どうりに動かなくなる。		<b>盲目</b>	目が見えないので、攻撃が非常に当たりにくくなる。
	<b>吐き気</b>	ときどき戦闘行動がとれなくなる。		<b>睡眠</b>	HPやスタミナは回復するがもちろん戦闘行動が不能だ。

ジャイアン  
マン



採掘場の探索が一通り終わり、山の近辺でも行っていないのはこの階段に続く道だけになつた(M)。道を進んで行くと、壊れたカタパルトがあつた(6)。

「なんだ、『壊れた歯車』があるぞ。ゴムは伸びきっちまつてるし。こりやあつかいもんになんねえな」

「採掘場で『ゴムバンド』を手にいれたじゃない。歯車だってスミッティのところで修理してくれるかもよ」

メルユがしきりと直したがっている。魔法や本だけでなく、こういう機械にも興味をひかれるらしい。わたしも何でこんなものがここにあるのか知りたかったんで、修理することにしたのさ。

メルユが言った通り、スミッティは修理してくれた。『歯車』を持ってカタパルトに戻り組み合わせ、山の山腹で手にいれた『重い岩』を弾にして発射してみる。

「はずれちまつたな。岩はまだあつたっけ？」

「残念ながら今飛ばした1つしかござらん」

「拾った場所に戻ればまだいくつかは手に入れられるはずだ。しかたない、戻るか」

『重い岩』がころがっていた山腹(3の上)に戻り、3つばかり拾ってくると再びカタパルトに乗せて飛ばした。

「おっ、今度は当たつたぞ。橋が渡されたぞ。こんな仕掛けを考えるようなのは……」

「ドワーフだって言うんだろ。道もできたことだし、進むよ」

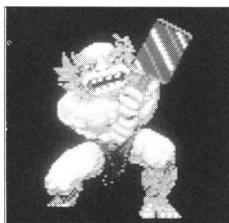
この道も山につながっていて、登って行けそうなところがあった(7)。

「ほかに行ける場所もないし、ここを登ってみるか」

何度目になつても山に登るのは慣れそうもない。誰か階段でもつけりやいいのに。

## モンスターとの戦い方

データ的に見ると、BCFに登場するモンスターは、今までのWIZARDRYシリーズとそれほど大差ないのがわかる。変ったところといえば、魔法体系の変更によるものと、1匹のモンスターが多数の攻撃方法を持っている場合があるということくらいである。また、武器を持ったモンスターの場合、攻撃する武器の名前が表示されるようになったのもひとつの特徴である。このおかげで、戦闘の作戦が立てやすくなつた。逆にいえば、ただ単に淡々と斬りまくって攻撃魔法を唱えていればいいというものではなく、相手の攻撃に応じた対策をきちんと考えてコマンドを選択しなければならないということでもある。例えば、MURAMASA BLADEを持った敵に真っ向から突っ込んで、クリティカルヒットを受けるのがオチである。そのため、まずはSLEEPやPARALYZEなどの呪文で行動不能にしてから戦わなければならない、というわけである。確かに、どのモンスターがどんな武器を持っているかなんて、一度は戦ってみないとわからないという部分はある。だが、一度戦ってひどい目にあっても、次からは同じ過ちを犯さないぞという気持ちでじっくりと対策を考えていくことが、WIZARDRYの楽しみのひとつであるはずである。また、そのことは、新しい呪文を覚えるときにも同じことが言えるだろう。例えば、毒や麻痺を受けて初めてそれに対する治療呪文を覚えなければならないということに気がつくのである。



## MINER GIANT/GIANT

タイプ	Giant
出現数	1-2
H P	7D6+42
E X P	6587

こいつに踏まれると、下手な武器よりイタイのだ。

## HILL GIANT/GIANT

タイプ	Giant
出現数	1-3
H P	6D6+36
E X P	4098

MINER GIANTと比べてあまりオイシイ敵ではない。

## MOUNTAIN GIANT/GIANT

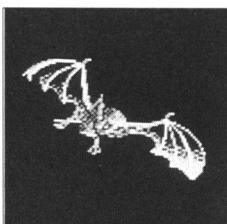
タイプ	Giant
出現数	1
H P	9D6+54
E X P	8388

武器でノックアウトされないことをひたすら祈るのみ。

## TOLL TROLL/TOLL TROLL

タイプ	Giant
出現数	1
H P	10D5+200
E X P	30062

呪文がなかなか効かないのが最大のネック。強い。



## MINER DWARF/DWARF

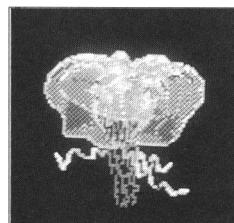
タイプ	Fighter
出現数	2-5
H P	4D4+10
E X P	1125

うっとおしいのでFIREBALLで一掃してしまえ。

## MAJOR DWARF/DWARF

タイプ	Fighter
出現数	1-3
H P	6D4+14
E X P	2495

よほど自分のレベルが低くない限り楽勝で戦える。



タイプ	Beast
出現数	1-3
H P	8D5+60
E X P	200

苦労して倒した割には得られる経験値が異常に少ない。

## FLOATER/CLOUD

タイプ	Insect
出現数	1-2
H P	12-18
E X P	5908

それほど強くはないが、呪文とブレスには要注意。



## MAN O'WAR/CLOUD

タイプ	Insect
出現数	1
H P	8D3+32
E X P	16092

強い。1匹しか出現しないのがせめてもの救い。

## JELLY CLOUD/CLOUD

タイプ	Insect
出現数	2-8
H P	3D3+3
E X P	329

攻撃力も低いし毒もないので安心して戦える。

タイプ	Wizard	H P	4D2+8
出現数	2-5	E X P	1604

MAGIC SCREENで防御して、向こうが呪文を唱える前にSILENCEやSLEEPで行動不能にしてしまえ。

タイプ	Insect	H P	5D3+5
出現数	1-4	E X P	1137

JELLY CLOUDより若干強い程度。毒と麻痺にさえ気をつけていれば恐い相手ではない。



BCFの最大の特徴のひとつに、アイテムの組み合わせというものがある。これは、バラバラで手に入った同じアイテム（薬や矢など）を1ヶ所にまとめて整理するのに非常に便利なコマンドであるが、それ以外にも使い方がある。例えば、1本1本は細いゴム糸でも、何本かをより合わせれば、機械の部品として充分耐えうる強度になるのである。ちなみに、ゴム糸は合計で5本手に入れることができるのが、投石機に使うゴムバンドを作るには、4本で充分こと足りる。

山の上で散々な目にあって、降りてきたのがここだった(8)。一本道を進むと突き当たりだったが、崩せうるので『つるはし』を使ってみると道ができた(9)。

入ってみるとそこはミイラがごろごろしている部屋だった。

「ここは墓地みたいだな。どうりでさっきから腐った死体みたいな化け物が出るわけだ。もう少し安全なところで休息をとらないとまずいぞ」

バル・ハンと同じことをみなが感じていた。自然と歩く速度が速くなっていた。

部屋を抜けていくと、また崩せそうな場所が見つかった(10)。さっそくバル・ハンが『つるはし』をふるうと壁が崩れ、その先は渓谷につながっていた。

「これで城に戻る道は確保できたな。一端外で休んでから、もう少し奥まで行ってみるか？ それとも城でポーションの補給でもするか？」

「おれはまだ大丈夫だぜ。ポーションだってまだだいぶあるしよ」

「ぼくもまだ呪文には余裕がありますから」

休憩してからもう少し進んでみることにした。考えてみると、城に入った頃は戦闘をするたびに休息してたんだから、わたしたちもずいぶんとタフになってたんだ。

休息の後、奥に進んでみると砂で埋まった通路にてた。砂が相手じゃ『つるはし』も歯が立たないし、何も見つけられなかつたんで引き替えすることにした(11)。

この砂は、ピラミッドに入った後で『空の袋』に砂をいれて『砂袋』にするためにもう一度くることになった。もちろんこのときはそんなことは考えもしなかつたよ。

そして、後に残ったのはピラミッドへと続く階段だけだった。

「階段を上がれば戻ってこれなくなるかもしれない。いらぬ装備も抱えてるし、整理しに戻るよ」

荷物を整理した後、わたしはヴァルキリーに転職した。パーティの治療役が増えることになるし、わたしの長年の夢でもあったからね。わたしが転職した後に、しばらく採掘場をうろついた。ヴァルキリーの感覚をつかむまでは、無理なことはできないと思ったからさ。そして、ピラミッドへの階段に足をかけた。

品名	HEDGHFLDFRM	FMPTRABPVBLSMN	♂♀	重量・効果
壊れた歯車	*****	*****	**	25.0 スミッティに修理してもらう

マジックアイテム  
アント

## 召喚モンスター PART 1

別の次元からモンスターを呼びだして敵と戦わせるCONJURATIONの呪文は、よほど強い敵を相手にする場合などには唱えるひまがないかもしれないが、いざというときにはかなり役に立つ。ただしそれは5~6のパワーレベルで唱えた場合の話で、1~2レベルで唱えてもあまり意味はない。

### ETHEREAL BAT/ETHEREAL BAT

タイプ	Beast	H P	2D4+5
出現数	1-3	E X P	478

召喚モンスターの中で最低レベル。弱すぎてお話しにならない。数が多くてもうっとおしいだけ。

### SKELETON/SKELETON

タイプ	Undead	H P	2D4+2
出現数	2-4	E X P	243

ETHERIAL BAT よりましという程度。呪文に対する抵抗力は若干あるが、アーマークラスは無い。

### PSUEDO DRAGON/PSUEDO DRAGON

タイプ	Dragon	H P	3D4+15
出現数	1-3	E X P	1671

ドラゴンといつてもまったく弱い。酸のプレスを持っているのがせめてもの救い。

### ZOMBIE/ZOMBIE

タイプ	Undead	H P	3D4+20
出現数	1-2	E X P	1856

SKELETONと強さはほとんど変わらないが、麻痺の効果を持っているので役に立つといえば立つ。

### GARGOYLE/GARGOYLE

タイプ	Demon	H P	4D4+20
出現数	1-3	E X P	2247

強力な呪文を持っている割には、レベルの低い呪文ですむという有効モンスターの代表。

### SHADE/SHADE

タイプ	Undead	H P	4D4+16
出現数	1-2	E X P	2832

攻撃力は低いが、防御力と呪文に対する抵抗が強いのでパーティの盾には最適の存在。

### BERBALANG/BARBALANG

タイプ	Demon	H P	5D4+30
出現数	1-2	E X P	3520

中堅クラスの中でかなり役に立ってくれるモンスターだが、数が少ないのが欠点。

### UNDEAD LORD/UNDEAD LORD

タイプ	Undead	H P	5D4+30
出現数	1-2	E X P	5429

斬ってよし呪文を唱えてよしという、ありがたい能力を持ったモンスターである。

### HELLION/HELLION

タイプ	Demon	H P	6D5+40
出現数	1-2	E X P	18781

クリティカルヒットあり、ファイアーのプレスありと、もはやいうことなし。

### ARIEL SERVANT/ARIEL SERVANT

タイプ	Enchanted	H P	8D10+80
出現数	1	E X P	44827

レベルの高い割には、攻撃力の高さ以外に何の能力もないモンスターである。ただし、異常に固い。

### GREATER DEMON/GREATER DEMON

タイプ	Demon	H P	16D4+122
出現数	1	E X P	36170

最強の召喚モンスター。NUCLEAR BLASTを唱えてくれるのはありがたいが、1匹しか出でこない。

## The Mines

## 採掘場

採掘場は、階段が多く大変だった。右手を壁につける方法で、壁を調べながら1階を回ってみた。最初に見つけたのは真っ暗な通路の中にあるボタンだった(1)。部屋にはいると、中には宝箱があり『KEY of MINOR』が入っていた。この鍵で地下3階と地下4階にある門を開くことができた。

地下2階には、スミッティというドワーフの鍛冶屋がいた。ずいぶんと強力な武器を店に並べていたので、装備を強化する事ができた(2)。またMPとHPそれにスタミナを快復する泉があったので、ここを中心にして探索を続けた。

アーチで区切られた小部屋の中には、RUBBER BEASTがいて倒すと『ゴム糸』が手に入った(3)。これを組み合わせると『ゴム紐』になり、それを二つ組み合わせると『ゴムバンド』になる。これは山麓／洞窟のカタパルトで使うことになる。

礎井 路道		男一BOOK SAMURAI		階級名 特務頭 打撃頭		HATAMOTO 76362 127	
STR	17	HP	54/				
INT	16		54				
FIE	8						
VIT	12	STM	72%				
DEX	14						
SPD	18						
FER	10	GP	4002				
KAR	4	重量	98/155				
■	9/ 9	炎	23/ 23				
■	9/ 9	刃	12/ 12				
■	0/ 0	空	0/ 0				
アーマークラス		8 <+0>		0 5 1 3 5			
KATANA		NAKIZASHI		LEATHER HELM			
LEATHER ARMOUR		LEATHER GAUNTLET		LEATHER LEGGING			
CUIR SLING		LT. HEAL		1			
スカル		リペア					
鍛冶 機械		魔力引き 分析		魔の呪わせ 壊れる			

## スミッティ

採掘場にすむドワーフの鍛冶屋。ただこの親父さんは焼きどうもろこしと武器しか売ってくれない。彼を殺すともらえる『LIQUID METAL』は、『壊れた歯車』と組み合わせて『歯車』にする。

タイプ: FIGHTER HP: 14D3+120

EXP: 12065 攻撃: 2回 命中: 1回

武器: VALCAN HAMMER/HAMMER

呪文レベル: 6 FIREBALL

ここまで来てもまだ武器は交換されない。『NO-DACHI』はダメージは大きいのだが、両手を塞いでしまうので結果として弱くなってしまうのだ。初期の装備で戦って行くのに飽きたので、補助武器として『SHURIKEN』を使うことにした。

また、このあたりから『キリジュツ』のスキルが効果を発揮した。投げても斬っても、一撃で敵を倒す。強さにますます磨きがかかるった。



スミッティの売っているものは、どうもろこしと武器。この武器は見てもらえば判るよう、修道僧や忍者用のものまである。『VALCAN HAMMER』などといった効果的な武器があるのでぜひ手にいれたいものである。売り物ではないが、『壊れた歯車』の修理代は1000GPである。

品名	売り値	買い値	品名	売り値	買い値
焼きとうもろこし ×5	300	87	BEC DE CORBIN	1122	327
STAFF	6	1	ZIZKA STAR	1680	490
HAMMER	18	5	FAUCHARD	2400	700
BEARDED WAR AXE	60	17	NAGINATA	3000	875
MACE	78	22	FLAMBERGE	3600	1050
WAR HAMMER	84	24	BIPENNIS	3900	1137
WAR SCEPTRE	90	26	NO-DACHI	4800	1400
BATTLE AXE	120	35	ZWEIHANDER	4800	1400
MORNINGSTAR	120	35	VULCAN HAMMER	18000	5249
ANOINTED FLAIL	168	49	STILETTO ×3	306	89
NUNCHAKA	174	50	SHURIKEN ×15	360	105
BULLWHIP	222	64	GINZU KINIFE ×7	378	110
POGNARD	504	147	LT.CROSSBOW	450	131
LANCE	540	157	LONG BOW	720	210
MONSTRANCE	540	157	ELM ARROW ×100	240	70
NINJATO	840	245	QUARREL ×100	360	105
SAI	900	262			

地下4階に、部屋の入り口を巨大なダイヤで塞がれたところがあった(4)。ダイヤは4面あり、地下2階の押しボタンで聞く隠し扉(5)の奥の宝箱にある『のみ』で叩いて回ったら破壊する事ができた。部屋に踏み込むと、ゾーフィタスの半身と出逢った。この城に起こったことを聞くことができたのさ。ゾーフィタスの遺骨の中から『CRYSTAL WAND』『KEYofWIZARD CAVE』『WIZARD'S CONE』『STAVEofMISSILES』『魔法使いの指輪』を手にいれた。

『KEYofWIZARD CAVE』は、地下1階の3つの門を開く事ができるようになり、巨大なMYSTAPHAPHASという喋る蛇に会った。かれは、ゾーフィタスの弟子だったそうだが、ペンを使うことによって今の姿になったんだそうだ。採掘場での探索で、今まで一言も出てこなかったCOSMIC FORGEの謎にやっと一步近づくことができたわけさ。

## MYSTAPHAPHAS

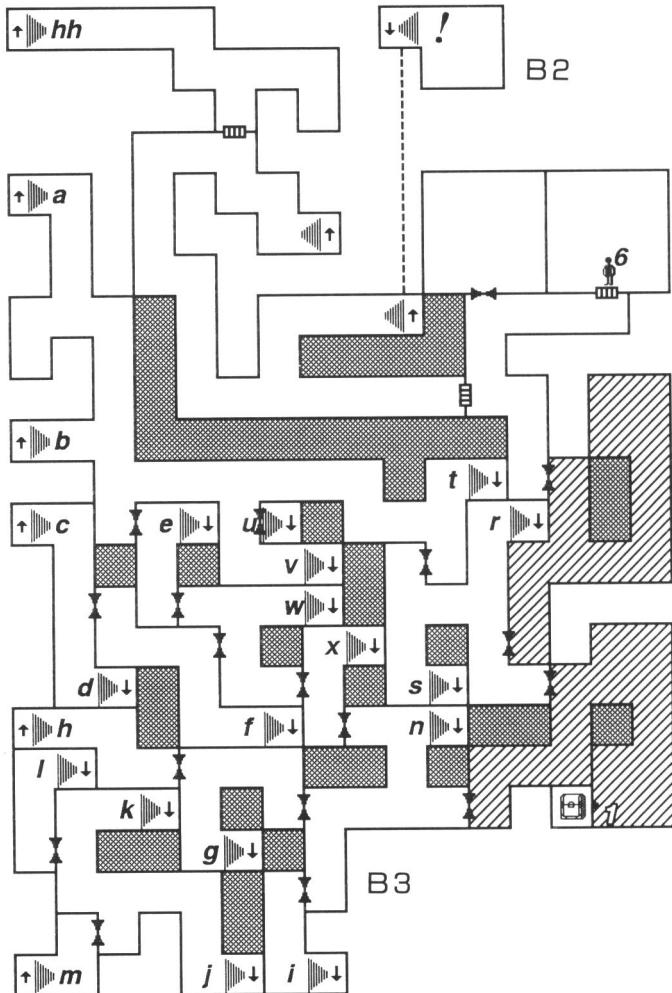
採掘場にすむ巨大な蛇。120年前はゾーフィタスの弟子だったらしい。それが、ペンを使って王妃のお気に入りになろうとしたところ、今の姿にされたのだ。物を売ってくれるわけではないが、貴重な情報を聞くことができる。スミッティのところにある食べ物でもお土産に訪ねてみるといい。

タイプ：BEAST HP：10D3+140

EXP：21066 攻撃：2回

命中：2回 武器：なし 毒の効果





↑ 上への階段

↓ 下への階段

— 门

— 屏

— 鍵のかかった扉

↔ アーチ

— ボタン

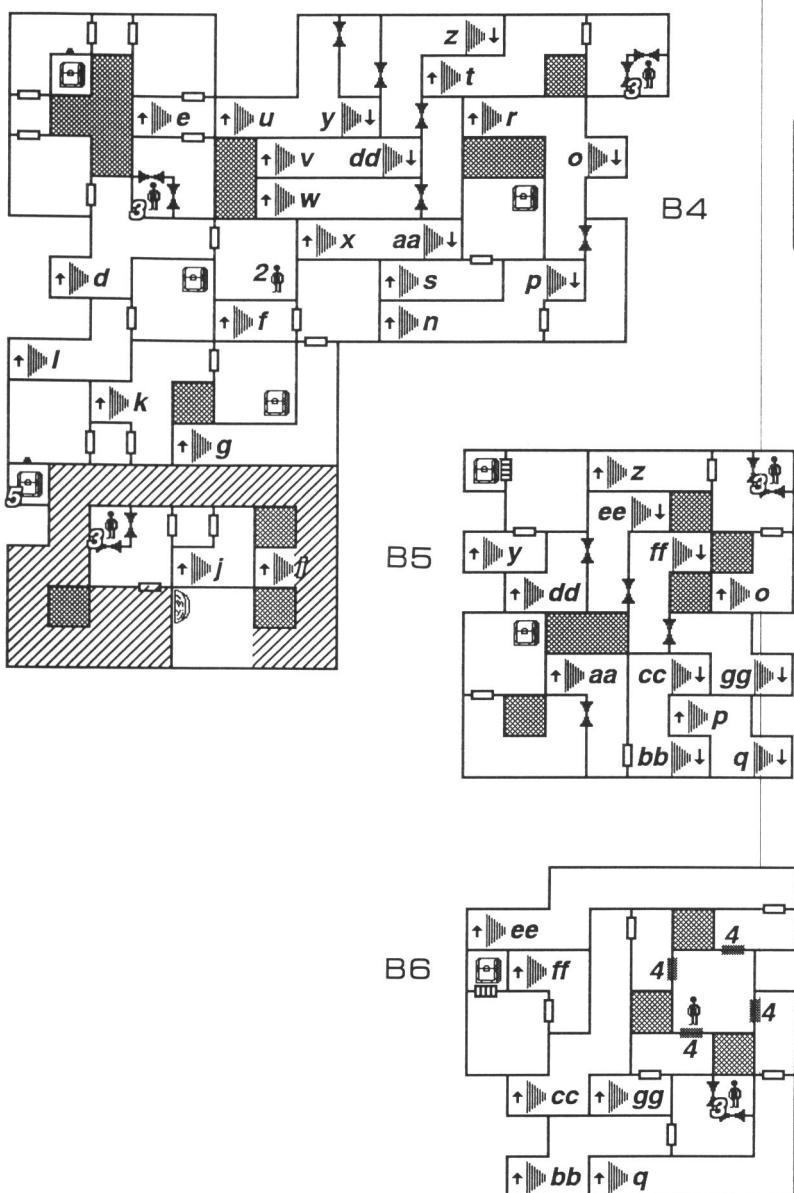
— 宝箱

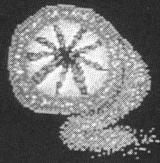
— 泉(飲可/毒)

— NPC

— 落とし穴/落下場所

— テレポーター





### GIANT WYRM/GIANT WYRM

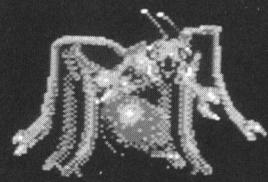
タイプ	Insect	H P	2D4 + 2
出現数	2-4	E X P	2700

HPや攻撃力はあまりたいしたことはないのだが、なにより恐いのは金切り声。こいつは、攻撃より確実に、しかも多数の味方にダメージが來るので、できればあまり戦いたくない相手である。

### GIANT ANT/GIANT ANT

タイプ	Insect	H P	3D6 + 8
出現数	3-9	E X P	1849

数の暴力で押してくるタイプのモンスターだが、呪文で片がつぐので楽といえば楽。しかし、あまり数が多いとパワーレベルを高くしなければならないので、MPがもったいない。



### ACID SLIME/SLIME

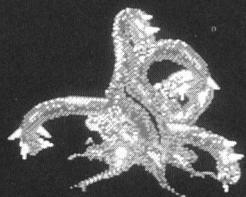
タイプ	Insect	H P	3D4 + 8
出現数	2-4	E X P	1340

毒を持っている上に酸のプレスも吐くという、レベルが低いとちょっと恐いモンスターである。出現数と H P が少ないので救い。FIREBALLで焼き尽くせ。

### RUBBER BEAST/RUBBER BEAST

タイプ	Plant	H P	6D4 + 70
出現数	1	E X P	9667

攻撃回数は多いが、ダメージが小さいので、真っ向から戦って何とかなる。呪文があまり聞かないので、逆に言えば正面から戦わなければならないということもある。



### WHITE WYRM/GIANT WYRM

タイプ	Insect	H P	6D4 + 45
出現数	1	E X P	7707

ホワイトと名がつくだけあって、アイスのプレスを吐いてくる。かといって炎の呪文が効くわけではないので、打撃の集中攻撃で倒すしかない。

### FORAGER/GIANT ANT

タイプ	Insect	H P	5D6 + 14
出現数	1-4	E X P	4654

数は少ないが、2回攻撃と毒はイタイ。しかも、FIREBALLを6レベルで唱えても1撃で死なないことがあるのでなかなかの強敵である。

### VASPESS/GIANT ANT

タイプ	Insect	H P	7D7 + 30
出現数	1	E X P	15390

とにかく固いので、呪文の集中放火で倒すしかない。しかもほぼ確実に GIANT ANT を伴って出現するので、MPがかなり消耗するだろう。

### COLD SLIME/SLIME

タイプ	Insect	H P	5D4 + 20
出現数	1-2	E X P	4498

アイスのプレスを吐いてくるが、逆に火系の呪文がよく効くので比較的楽に倒すことができる。ただし、普通に攻撃してきたときは注意したい。麻痺が來るのだ。

品名	HEDGHFLDFRM	FMPTRABPVBLSMN	♂♀	重量・効果
STEEL HELM	***** * * *	*	* *	** 4.0 鎧、AC4
WIZARD'S CONE	***** * * *	*	* *	** 2.0 鎧、AC2
CRYSTAL WAND	***** * * *	*	* *	** 0.8 ワ補短、3D3、+I、チャーム15%
GINZU KNIFE	***** * * *	*	* *	** 0.5 投捕短、3D2、+I
ICICLE	***** * * *	*	* *	** 0.5 投捕投、2D8、2/CHILLING TOUCH
NIGHT STICK	*	*****		** 0.2 ワ補短、2D4、3/BLINDING FLASH
POIGNARD	***** * * *	*	* *	** 3.5 ワ補短、ID6、+I
STILETTO	***** * * *	*	* *	** 0.5 投捕投、2D3、+2、クリティカル10%
のみ	***** * * *	*	* *	** 2.5 ワ補短、ID3、-I
CLAYMORE	***** * * *	*	* *	** 15.5 剣主短、2D4+2、-
FLAMBERGE	***** * * *	*	* *	** 14.0 剣両短、2D5+2、-
NINJATO	***** * * *		*	** 3.5 剣補短、2D4、+I、クリティカル5%
NO-DACHI	***** * * *		*	** 13.0 剣両短、2D7、-、クリティカル2%
SAI	***** * * *		*	** 3.5 剣補短、2D3+2、+I、クリティカル5%
ZWEIHANDER	***** * * *	*	* *	** 16.0 剣両短、3D5、-
BATTLE AXE	***** * * *	*	* *	** 8.5 斧主短、2D4、-
BEARDED WAR AXE	***** * * *	*	* *	** 4.0 斧補短、ID5、-
BIPENNIS	***** * * *	*	* *	** 18.0 斧両短、2D6+2、-
ANOINTED FLAIL	***** * * *	*	* *	** 15.0 メ主短、ID6+I、-、ノックアウト5%
BEC DE CORBIN	***** * * *	*	* *	** 4.0 メ補短、2D3+I、+I、ノックアウト5%
BULLWHIP	*****	*****		** 2.5 メ主中、ID4、+I
HAMMER	***** * * *	*	* *	** 4.0 メ補短、ID4+I、-I、ノックアウト5%
MACE	***** * * *	*	* *	** 10.0 メ主短、ID6+I、-、ノックアウト5%
MONSTRANCE	***** * * *	*	*	** 9.0 メ両中、ID8、-I、クリティカル5%
MORNINGSTAR	***** * * *	*	* *	** 12.0 メ主短、2D4、-、ノックアウト5%
NUNCHAKA	*****		*	** 2.5 メ補短、ID5、+I、ノックアウト10%
VULCAN HAMMER	***** * * *	*	* *	** 8.0 メ主短、3D4+4、+2、ノックアウト10%
WAR SCEPTRE	***** * * *	*	* *	** 6.0 メ補短、ID6、-、ノックアウト5%
ZIZKA STAR	***** * * *	*	* *	** 13.0 メ主短、2D5、-、ノックアウト5%
FAUCHARD	***** * * *	*	* *	** 13.5 ポ両中、ID12、-
LANCE	***** * * *		*	** 18.0 ポ両中、ID12、-2
NAGINATA	***** * * *		***	** 13.5 ポ両中、ID12、-
STAFF	*****	*****		** 4.0 ポ主短、ID4、-
STAVEofMISSILES	*****	*****		** 4.0 ポ主短、ID4+2、+I、I/MAGIC MISSILE
SHURIKEN	*****		***	** 0.5 投捕投、ID6+I、-
LONG BOW	***** * * *	*	* *	** 4.5 弓主長、-、-
LT. CROSSBOW	***** * * *	*	* *	** 7.5 弓主長、-、-2
ELM ARROW	*****	*****		** 0.2 弾、ID6+2、-
QUARREL	*****	*****		** 0.2 弾、ID4、-
ANGEL'S TONGUE	*****	*		** 2.0 楽器、0/BLESS
SHADOW CLOAK	***** * * *	*	* *	** 4.5 装飾品、AC1
魔法使いの指輪	*****	*	* *	** 0.5 装飾品、AC1
KEY of A MINOR	*****	*****		** 0.5 鍵
KEYofWIZARDCAVE	*****	*****		** 0.5 鍵
焼とうもろこし	*****	*****		** 0.2 食物2/HELP FOOD
LIQUID METAL	*****	*****		** 1.5
ゴムバンド	*****	*****		** 20.0
ゴム糸	*****	*****		** 5.0
ゴム紐	*****	*****		** 10.0
歯車	*****	*****		** 25.0

# On The Mountain

## 山腹／山頂

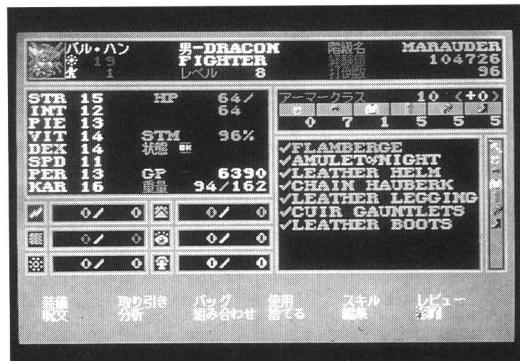
山を登るのは大変で、何度も転げ落ちる目にあった。そのたびに休息をとって傷の回復をするということをしながら登っていったのさ。山麓／洞窟の（3）から登ってくるのと（A）にでる。さらに上に登りつめると、大きな石や岩の転がるところに出たのさ。『重い岩』を拾ったが、重すぎていくつも持つていけなかった。

「こんな岩が役に立つのお？ 思いだけじやないかなあ」

「拙者が一つだけ持つていこう。必要になったときになくては困るであろうからな」

ほかに持つていこうってやつはいなかつたんで、確井が一つだけ持つていくことになった。この岩は、カタパルトの弾として使つたが、目標に当たらなかつたので、結局もう一度拾いにくることになった。

この『重い岩』は、後で出てくる岩の守護者の大好物でもあつたんで、プレゼントにもなつた。それ以外には使えそうもなかつたね。



### 岩の守護者

ジャイアントマウンテンの山頂付近に住んでいる（？）モンスター。『ルビーの目玉』を守っている。実際の姿そのままで、石頭なうえにバカである。石のことしか頭にないらしい。堅い上に、地の呪文以外はほとんどかからない。

タイプ:ENCHANTED HP:8D8+100

EXP:51741 攻撃:1回 命中:1回

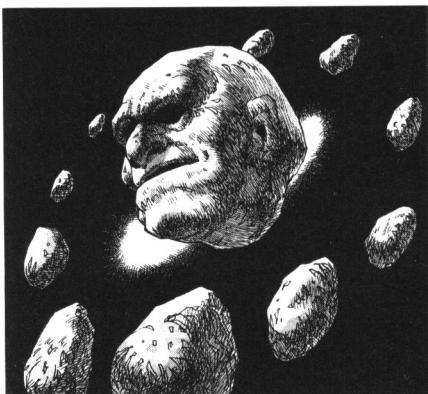
武器:BOLDDER 大岩を吐く

ここらで、ロードに転職をしたかつたんだが、能力値が足りず、もう少し後で転職することになる。

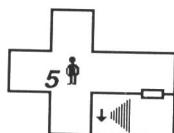
『神話学』がある程度の値になつたので、戦闘中に相手の名前が解らないことはほとんどなくなっていた。

採掘場で手にいれた両手剣をふりまわし、一撃のダメージはパーティーの中でも最高のものになっている。

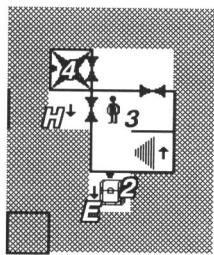
プレスのダメージも上がつていて、戦闘の役に立つ。



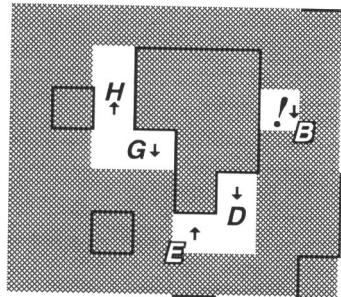
3F



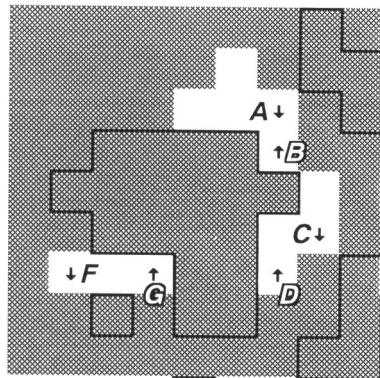
2F



1F



B1



- ↑ 上への階段
- ↓ 下への階段
- 門
- 扉
- 鍵のかかった扉
- ← アーチ
- |— ボタン
- 宝箱
- ⌚ 泉(飲可/毒)
- ♂ NPC
- ✗ 落とし穴/落下場所
- ◎ テレポーター

山麓／洞窟の(5)から登ってくると(C)につく。登っていくと壁にボタンがあった(2)。ボタンを押すと宝箱が出てきた。それには、クイークエグの感謝のメモと、『アクセサリー』が入っていた。

「クイークエグもすばやいやつだ。もう宝を探り出したようだぜ。ちょっと惜しい気もするな」

「何が入ってたかは知らないけど、わたしたちは海賊の宝が目当てじゃないんだ。全部もってたって文句はないのに、アクセサリーを残していくなんて律儀なやつだよ」

「でも、あの吊り上げ橋のところはどうやって通ったんだろ？ わたしたちが下でうろうろしてるときかな？」

「おそらくね。そんなことはどうでもいいさ。ここにはもう用はないんださっさと降りるよ」

採掘場の探索が終わった後にきたのが山麓／洞窟の(7)からの場所(F)。上へ登るとグリンの双子にあった(3)。戦いを挑んでくるんで、しかたなく叩きのめしたのさ。階段を登らずに探し回ると、出口につながるっていう場所があった(4)。

危険の文字もあったし、とりあえず無視して階段を登ってみることにしたのさ。

階段を登って扉を抜け、少し歩くと顔面だけの岩の塊が出てきた(5)。

「石を取りにきたのか？」

「いし？ いいえ」

「碓井、残ってた『重い岩』をやっちまえ。石がどうのって言ってるぞ」

「貢ぎものはあるのか？」

「はい、ほら石でも出して……」

邪魔な荷物だった『重い岩』をやると、うまそうに食べてしまったのさ。

話をしているうちに、石と言うのが宝石らしい事が判った。城の地下2階にあったしやれこうべの目にはめ込む宝石かもしれない。それで、話の途中で石を取りにきたっていいかえたら襲いかかってきたのさ。

石を投げつけてきたりして、結構強かったが、何とか倒した。倒した後には『重い岩』と『ルビーの目玉』があった。目玉って言うぐらいだからされこうべにはめ込む宝石の一つであることはわかった。

壁などを探し回ったが、もう一つの目玉は見つからなかった。山の探索は終ったので、出口につながるという小部屋に向かうこととした。

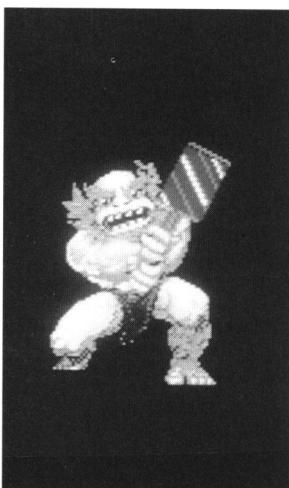
岩の守護者のようなものがもう1人いて、そいつがもう1つのルビーの目玉を持っているのだろう。そいつを探さなくてはいけないわけだ。

「もう1つの宝石を守っているのが、さっきの顔面野郎みたいに手ごわいやつだと困るな。もっと情けないやつでいいのによ」

「あんたが宝を守らせるとしたらそんなやつにするんだろう？」

「わかってるよ。おれは奪う方の立場の希望を言っただけだって」

みんな苦笑しながら聞いていた。怪我だらけだったけど、大物を倒したっていう満足感があったからね。小部屋についてボタンを押すと下へと滑り降りて行ったのさ。



FRYTZ GRYN/FRYTZ GRYN			
タイプ	GIANT	HP	12D6+185
出題数	1	EXP	20222
グリンの双子のひとり、フリツツは戦士のようだ。大量のHPを持ち、ACも低い。投げつけてくる BOLDDER のダメージがでかい。後衛のキャラクターなら一撃で死んでしまうほどだ。水と心と魔の領域の魔法に対しては抵抗力が高い。火か空気が大地の魔法で攻めよう。			
KLAUS GRYN/KLAUS GRYN			
タイプ	GIANT	HP	8D6+64
出題数	1	EXP	10474
双子のもうひとりクラウスは、魔法を使う。BLINDING FLASHやSLEEPなどを最大6レベルでかけてくる。また、武器を使っての攻撃は、フリツツとまったく同じダメージである。HPが少し低いので、さきにやっつけてしまうのがいい作戦だろう。			

品名	HEDGHFLDFRM	FMPTRABPVBLSMNN	♂♀	重量・効果
重い岩	.....	.....	**	35.0
アクセサリー	.....	.....	**	2.0
ルビーの目玉	.....	.....	**	1.0

いったん山を下り、採掘場に戻った。体はボロボロに傷だらけ、スペルポイントは底をついているって状態だったからね。採掘場の地下2階の泉まで戻って、いったん回復することにしたのさ。

泉について、かけておける呪文をかけまくって、泉の水を飲んで、また呪文をかけてってことを繰り返した。みなが完全に回復してから、山腹の探していない小部屋に向かったのさ。

「あの山の出口っていうのが、外につながってるといいなあ。わたしちゃんとベッドに寝たいなあ。それに、泉の水で体を拭くんじゃなくてお風呂にはいりたいし」

「おれも酒が飲みてえな。とうもろこし以外のもんも食べたいしな」

「わたしは牛肉なんかをたらふく食いたいね。豚でもいいな」

みんな歩きながら好きなことを言いながら歩いていった。山を登って、小部屋に入っていき、ボタンを押した。するといきなり落とし穴が開き、山を滑り降りて行ったのさ。降りたのは山麓の西側だった。

# The Pyramid ピラミッド

後でわかったんだが、こいつはジャングルの中に建っているピラミッドだったのさ。山麓／洞窟から上がってきたのが（1）で、右手で壁をさわりながら進んでいったよ。階段を無視したらすぐに行けるところはなくなっちゃったけどね。ここも採掘場みたいに階段だらけだったのさ。しかたないんで階段を無視しないで右手の壁に沿っていくことにした。階段を登って、扉を開き、降りて、いくつかの扉を開いたところの部屋にアーチに開まれた小部屋があった（2）。採掘場でモンスターが待っていたところに似てたね。呪文なんかの準備をして入ってみると案の定化け物が待っていたのさ。「こいつは、GLOOP GOOP だ！」こいつの触手には気をつけろ。麻痺させられるぞ」こいつを倒すと糊のような『ネバネバ』が手に入った。

ハルム		RAHULF PRIEST		魔導名 214938 36	
STR	15	HP	49/ 53	アーマークラス	19 <+0>
INT	9			-1	8 5 5 9 6
PIE	14				
VIT	12	STM	100%		
DEX	13				
SET	19				
FER	19	GP	1159		
KAR	14	重量	104/162		
武器		防具		魔力	
0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
30/30	30/30	72/72	72/72	MOD.	STAMINA 3
34/34	34/34	16/16	16/16		
呪文		取り引き		バグ	
アーチ		組み合わせ		使用	
スカル		活性化		リロード	

## アマズール族の女王

わがままで高慢ちき、贈り物のアクセサリーも簡単には気に入らない。たっぷり寄付をさせられて、あげくのはてに、やっぱり「いけにえじゃ！」とかいわれてしまう。やってらんない。でも、最近の女性も、あまりかわらないかも？

タイプ：VALKYRIE HP : 8D5+70

E X P : 23017

攻撃：3回 命中：3回

武器：SPEAR OF DEATH、毒90%/クリティカル5%  
106

ハルムは、これまでもっぱら治療をするのがその仕事であったが、このへんから戦闘でも活躍するようになる。もっとも、僧侶の呪文は地味なものがおく、強力な攻撃魔法は少ない。やはりほかのキャラクターを助けるような活躍が多い。例えば SILENCE。ピラミッドの中では、呪文を唱える敵がたくさん現われる。さきに黙らせててしまえばかなり有利に戦える。ハルムは、打倒数は一番少ないのだが、こんなふうにパーティに貢献しているのである。



クワリ・クボナはおもに薬や呪文の書物を売っている。FOOT POWDERはかならず買っておこう。あとで、神の試練をうけるときに助けになる。金がたくさんあるなら、BOOKを使って呪文を覚えたりしてもよい。

品名	売り値	買い値
L.T. HEAL×3	375	225
MOD. HEAL×3	937	562
HV. HEAL×3	1875	1125
MOD. STAMINA×3	318	191
HV. STAMINA×3	562	337
CURE LT. CND	250	150
CURE POISON	312	187
CURE PARALYZ	500	300
CURE STONE	2500	1500
RESURRECTION	3125	1875
BOOK OF CHILLS	2500	1500
BOOK OF DOZES	2500	1500

品名	売り値	買い値
BOOK OF POISONS	2500	1500
BOOK OF LT. CURING	2812	1687
BOOK OF SLOTH	3125	1875
BOOK OF BLINDING	3750	2250
BOOK OF WEAKENING	3750	2250
BOOK OF FIRESHIELD	6250	3750
BOOK OF PROTEHTION	6250	3750
SNEEZE×5	625	375
BLIND×5	781	468
ANCIENT DUST×5	1250	750
FOOT POWDER	3125	1875

右手法でさらに進んで行くと、部屋についた(3)。宝箱があり、中から『空の袋』が出てきた。なんだってこんな袋が大事にしまってあるのかわからなかったよ。

さらに右手に沿って通路を進むと、小部屋に入った(4)。壁にボタンがあったんだけど、それを押す前に先の方に進んでみると、行き止まりになっていた。部屋に引き返してボタンを押してみると、今まで穴だったところに通路ができ先に進むことができるようになった。

進むと、また小部屋の中にボタンがあった(5)。ボタンを押すと通路ができる。階段を2つ降りて、歩いていくと行き止まりだった。

「ここにくるまで、あんな仕掛けがあったんだ。なにかあるはずだぜ」

セシュートが言うことはもっともだった。わたしもなんかあるとは思ったからね。

「少し前に呪文が切れちゃったからね。フェミナはなにも気がつかなかつた?」

「わたしは気がつかなかつたよ。呪文をかけてみたらどうだい?」

「わかった。もう一度 DETECT SECRET をかけるからちょっと待って」

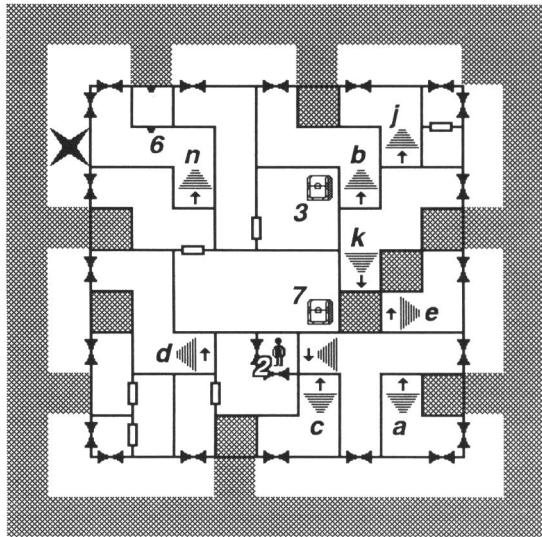
思った通り、壁にボタンが見つかった(6)。中の小部屋にもボタンがあり、押してみると通路ができるのさ。先には大きな部屋があつて、東と西の壁にそれぞれ2つのくぼみがあり、東側の南はじのくぼみに宝箱があつた(7)。

セシュートが近づくと、宝箱が消えた。部屋を眺め回してみると反対側のくぼみに宝箱が移っていた。近づくとまたほかの場所に移ってしまう。何回やっても近づくことができなかつた。そこで考えたのがくぼみに『ネバネバ』を塗っておき、そこに宝箱を追い込む方法。これがうまくいって『BONE KEY』を手にいれることができた。

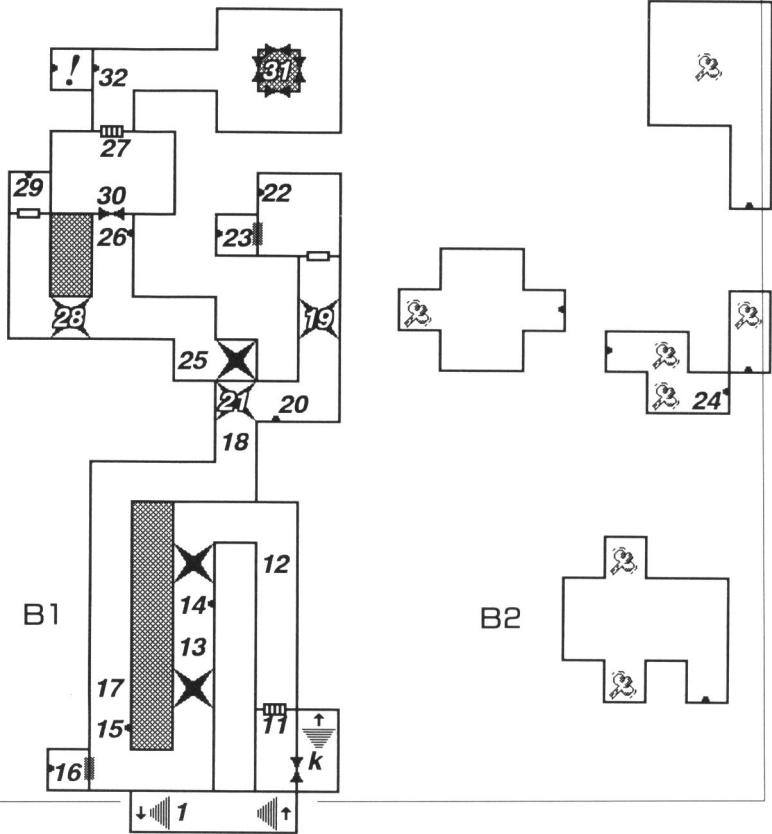
次についたのがスイッチのある小部屋(8)。このスイッチを押してみても通路はできず、すぐ斜め隣の部屋の北にアーチができた(9)。このアーチの先にあつた小部屋のボタンを押すと、落とし穴が開いて下の階に落ちた(Fの階段の隣)。その北側にはアーチが開いていて、部屋にはいることができるようになっていたのさ。

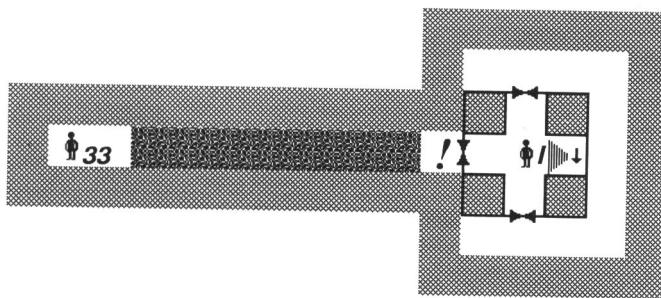
通路をたどっていくと、3階の門の前についたよ(10)。ところが、何をしても開かない。いったん諦めて、他に行けるところはないかと探してみたのさ。

ジャイアン  
マウンテン

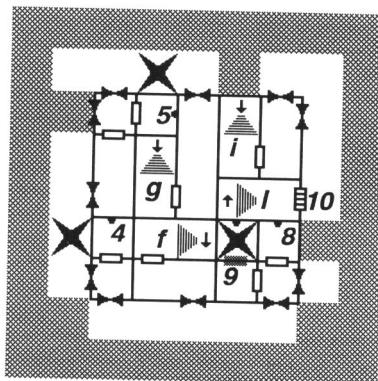


1F



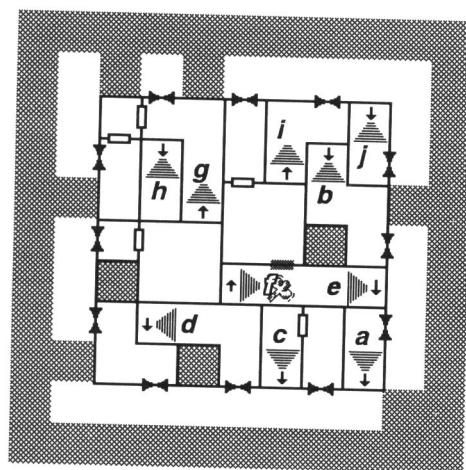


4F



3F

- ↑ 上への階段
- ↓ 下への階段
- 門
- 扉
- 鍵のかかった扉
- ↔ アーチ
- ボタン
- 宝箱
- 泉(飲可/毒)
- NPC
- ✗ 落とし穴/落下場所
- ◎ テレポーター



2F

地下に行くと、そこには門があり『BONE KEY』で開くことができた(11)。

門の先に入っていくと、床にスイッチがあった(12)。何も起こらなかつたんで、無視したんだけど、こいつはこの先の落とし穴のリセットのスイッチだったのさ。

一本道を進んで行くと、床のスイッチがあつて、今度のは前と後ろに落とし穴が開いちまつた(13)。壁をよく探してみると、押しボタンがあり、それを押すと落とし穴が閉じた(14)。このスイッチを押すともう落とし穴は開かなかつたんで、進んで行けたのさ。(12)の床をふんじまうと、また(13)で開くようになつちまうんだけどね。道はまだ続いていたんで進と、壁にスイッチがあるのに気がついた(14)。

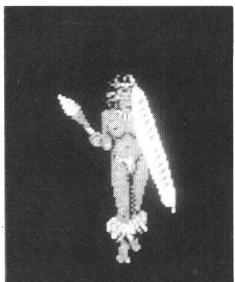
押してみると、後ろの壁が開いていたのさ(15)。その小部屋にもボタンがあつたんで、押してみたけど何も起こらなかつた。セシュートが後で言ってたけど、(16)の地点にくると作動する通路に岩がころがつてくるような罠を止めるものだつたのさ。その先にまた床のスイッチがあつた(17)。これも、この先のリセットのスイッチだつたよ。その先には落とし穴が開いてた(18)。壁を調べながら戻つてみると押しボタンが見つかった(19)。これを押すと、(18)の落とし穴は閉じたんだけど、新しく(20)に落とし穴が開いちまつたのさ。奥に進むしか道はなくなつたんでいくと、部屋の壁に押しボタンが見つかった(21)。このボタンで隠し扉が開き、小部屋の中に、また、押しボタンが見つかった(22)。これで(20)の落とし穴は閉じたんだが、何にも見つけることができなかつた。「これだけの仕掛けがあつて、なんにもないってわけはないぞ。ボタンを押して開くなんて落とし穴が怪しい」

セシュートがどうしても行くと言うので、(20)の落とし穴に落ちてみたのさ。すると、短い通路にでた。両はじにスイッチがあり、南西のボタンを押すと(19)のボタンの前に飛ばされた(23)。もう一度落ちて、北西側を押すと(24)に出たのさ。やっぱり盗賊ってやつは、宝の臭いを嗅ぎつけるんだろうね。

## アイテムとスペシャルパワー

記号	効果
へ！！%	D E X + I (最大20まで)
? % ? ?	K A R + I (最大20まで)
* & * *	P E R + I (最大20まで)
\$ % # #	H P 最大値上昇 D 6分増える
& ? & &	S P D + I (最大20まで)
! # * #	S T M 上昇
% # % %	V I T + I (最大20まで)
# & # #	I N T + , (最大20まで)
@ ? & &	S T R + I (最大20まで)
: # % %	未確認 村正のスペシャルパワー
@ ! \$ #	H P , S T M 全快 (個人のみ)
# ? & &	年齢 - I (最小18まで), V I T + I (最大18まで)
\$ % ? ?	P I E + I (最大20まで)

ゲーム中にでてくるさまざまなアイテムの性能を調べるためにどうしたらいいか。この本を見ればいいって? そうじゃない、フェミナたちは持っていないだろう。そう、彼らは IDENTIFY の呪文をかけているのだ。ところが、IDENTIFY の呪文をかけると、ときどき変な記号がでてくる。それは、そのアイテムの持っているスペシャル・パワーなのである。左表にすべて書いてあるので参考にして欲しい。“+能力値”は能力値が上がるもの、“数字／呪文名”は、その呪文が数字のレベルでかけられるということだ。各ページのアイテムのデータも参考にしてくれ。



AMAZULU/NATIVE	
タイプ	FIGHTER
出現数	3-13
H P	5D4 + 20
E X P	1739

アマズール族の戦士である。槍で攻撃をしてくる。特殊な攻撃はないし、魔法に対する抵抗力もない。絵に見とれてボーッとしてしなければ勝てる。

AMAZULU ARCHER/NATIVE	
タイプ	RANGER
出現数	3-13
H P	5D4 + 20
E X P	1176

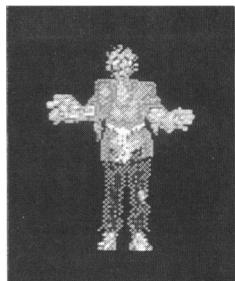
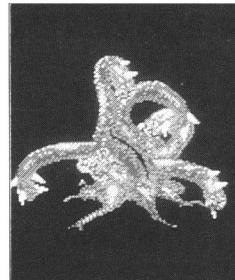
アマズール族の狩人だ。ピュンピュン矢を射てくる。後衛のキャラクターは気をつけよう。SLEEPなどの精神の魔法に若干の抵抗力がある。

PRIESTESS/NATIVE	
タイプ	PRIEST
出現数	2-4
H P	5D3 + 20
E X P	3260

アマズール族の僧侶である。彼女たちは強くはないが、アマズール軍団の中で SILENCE や HOLD MONSTERSなどをかけてこられるとやっかいだ。

SHAMANESS/NATIVE	
タイプ	MAGE
出現数	1-3
H P	5D3 + 15
E X P	2722

アマズール族の魔法使いである。いろいろな攻撃呪文を最大 5 レベルでバリバリかけてくる。軍団で出現したら早めに倒しておいたほうがよい。



GOOP GLOOP/GOOP GLOOP	
タイプ	PLANT
出現数	1-2
H P	5D4 + 40
E X P	8798

触手による鞭打ち攻撃には麻痺の効果があり、おかげで攻撃回数も多い。魔法はかかりにくいし、ときどき暗黒の蒸気をはいてくる。

AMAZULU ZOMBIE/ROTTING CORPSE	
タイプ	UNDEAD
出現数	2-6
H P	5D5 + 16
E X P	3244

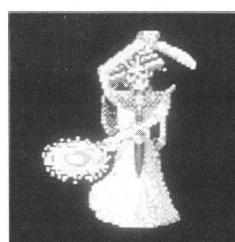
かつてはアマズール族の戦士だったゾンビである。噛まれると麻痺してしまうし、臭い気体をすうと毒におかされる。なかなかてごわい。

AMEN-TUT-BUTT/AMEN-TUT-BUTT			
タイプ	UNDEAD	H P	10D3 + 70
出現数	1	E X P	33138

ピラミッドといえばやはりミイラだ。そのミイラの親玉がこれ。FIRESTORM、FIRE BOMB、FIREBALL と炎の呪文を、6 レベルでガンガンかけてくる。

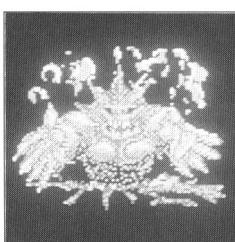
PHARAOH OF PHYRE/UNDEAD PHARAOH			
タイプ	UNDEAD	H P	9D4 + 50
出現数	3-7	E X P	4346

このミイラたちは、炎をあやつり、ENERGY BLAST、FIREBALL をかけてくる。毎ラウンド 1 点づりリジェネネートするので、集中的に攻撃しよう。



マウムームー／マウムーム			
タイプ	ENCHANTED	H P	6D6 + 120
出現数	1	E X P	54669

ルビーの目玉を手に入れるために、倒さねばならない敵だ。呪文をかけてくるか、プレスをはいてくるか、とにかく炎の攻撃をしてくる。ICEBALL などの水の攻撃呪文によわい。



クワリ・クボナ：ピラミッドの中を歩いていると、アマズール族の女の子に「取引しない」って声をかけられた。マウムームーの司祭らしく、どうやらお熱いのがお好きらしい。

タイプ：VALKYRIE H P : 6D4+50

E X P : 22309 攻撃：1回 命中：1回

武器：SPEAR OF DEATH 呪文レベル：6

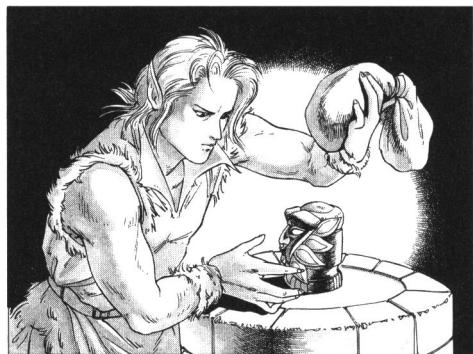
LIFE STEAL, DEADLY POISON, SILENCE,

HEAL WOUNDS, POISON GAS, WHIRLWIND,

FIRESTORM, LIGHTNING, FIREBALL



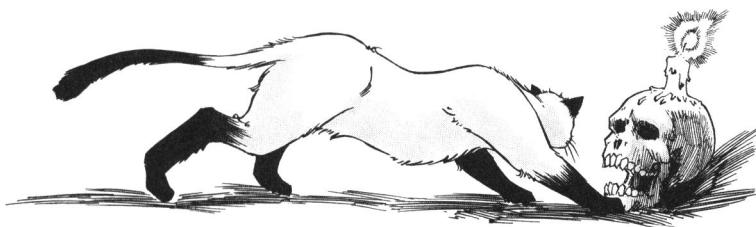
通路を進むと、壁に押しボタンがあった(26)。押してみると北に見える門が開いていた(27)。さらに、ちょっと引き返してみると穴だったところが通路になっていた(28)。その先の小部屋にはボタンがありたんで押してから戻っていった(29)。部屋には罠が仕掛けてあったんだが、(29)のボタンを押していたんで作動しなかった(30)。門を抜けて行くと、アーチに囲まれた小部屋があって、床が穴になっていた(31)。壁を調べていくとボタンがあり(32)、隠し扉の中のボタンを押すと、(31)の床が閉まった。ここにあった『マウムームー像』をセシュートが『砂袋』うまく置き換えちました。こいつを持って(10)の門に行き『マウムームー像』を振ってみると開いたのさ。上に行くと、アマズール族の女王にあった。こいつにはプレゼントをやって、立ち去ろうとするとクワリ・クボナが話しかけてきた。こいつからマウムームーのことを聞き『FOOT POWDER』を買った。こいつのおかげで、マウムームーがいるところまでの炎の道を火傷もしないで行けた。その前に、マウムームーがいた(33)。こいつを倒すと探していた『ルビーの目玉』が手に入ったのさ。



ピラミッドの最下層で、マウムームーの像を手に入れるために、砂の入った袋ととりかえなくてはならない。まるで、どこかの映画でみたようなシーンだ。うまくとりかえるためには、「早業」のスキルが必要なので、セシュートにやってもらうことにした。「早業」はあまり使う機会が多くないので自然にはなかなかあがらない。盗賊ならばレベルアップごとに若干上昇していくのだが、こんな場面で使うこともあるというわけだ。

品名	HEDGCFLDfrm	FMPTRABPVBLSMN	♂♀	重量・効果
SPEAR OF DEATH	.....	.. .. ..	**	9 ボ主中、1D5+4、+1、毒15%、クリティカル2%
BARBED ARROW	.....	.....	**	0.3 弾薙長、1d8+4、-、クリティカル5%
SNEEZE	.....	.....	**	0.5 薬、3/ITCHING SKIN
BLIND	.....	.....	**	0.5 薬、3/BLINDING FLASH

品名	HEDGHFLDFRM	FMPTRABPVBLSMN	♂♀	重量・効果
ANCIENT DUST	.....	.....	**	0.5 薬、3/WEEKEN
FOOT POWDER	.....	.....	**	1.0 薬、耐熱
MOD.HEAL	.....	.....	**	0.2 薬、3/HEAL WOUNDS
HV.HEAL	.....	.....	**	0.2 薬、6/HEAL WOUNDS
MOD.STAMINA	.....	.....	**	0.2 薬、3/STAMINA
HV.STAMINA	.....	.....	**	0.2 薬、6/STAMINA
CURE LT. CND	.....	.....	**	0.2 薬、6/CURE LESSER CND
CURE POISON	.....	.....	**	0.2 薬、6/CURE POISON
CURE PARALYZ	.....	.....	**	0.2 薬、6/CURE PARALYSIS
CURE STONE	.....	.....	**	0.5 薬、6/CURE STONE
RESSURECTION	.....	.....	**	1.0 薬、6/RESSURECTION
AMULET OF LIFE	.....	.....	**	1.0 装飾品、0.6/RESSURECTION
ANKH OF PHYRE	.....	.....	**	1.5 装飾品、0.3/FIREBALL
BONE NECKLACE	.....	.. ..	**	2.5 装飾品、2.0 + VIT
マウムームー像	.....	.....	**	4.0 装飾品、0
BONY KEY	.....	.....	**	0.5 鍵
ネバネバ	.....	.....	**	0.6 跳ぶ宝箱捕獲
空の袋	.....	.....	**	0.5 砂を入れる
砂袋	.....	.....	**	20.0
ルビーの目玉	.....	.....	**	1.0



# The Castle 城②

この城の中から逃れられないことはわかったであろう。

山や採掘場に行った？ それがどうしたと言うのかね。

城に戻ってきたではないか、これ以後も戻ってこないといいきれるのかね。

汝らはまだ未熟だ。進むのだ、安息の時はまだ与えられないのだから。

心しておけ。力あるものだけが安息をえることができるのだ。

戦うのが強いだけが力ではない、知恵もまた力だ。

謎は解けてきたか？ ならば、それを心に刻むのだ。それがいすれ力になる。

城②

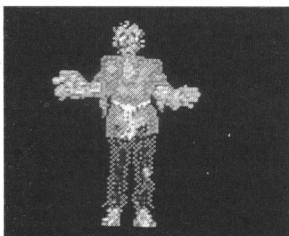
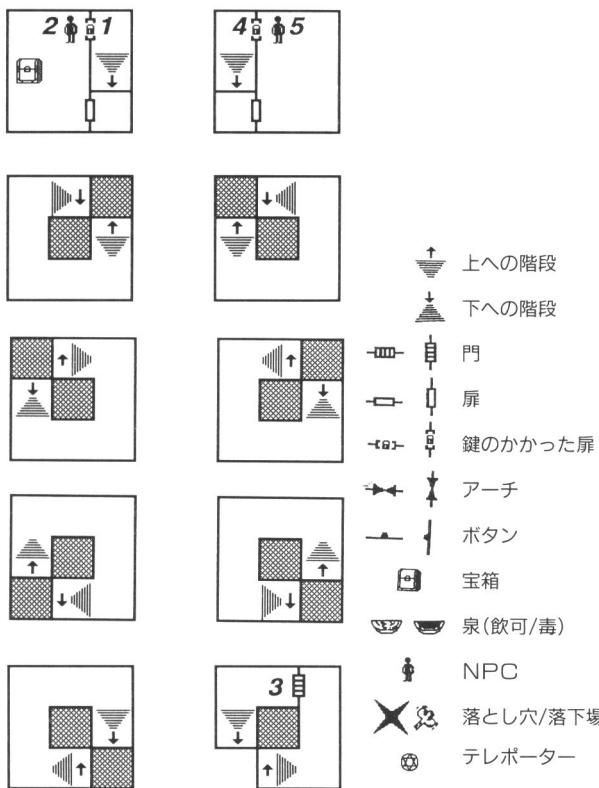
## The Castle-Spires 城 尖塔

城の1階の、泉の後ろのある2つ階段から登る事ができる。塔の最上階には、黒い扉が待っていた(1)。この扉にはスペードの文様がついていたので、城の2階で見つけた『KEYofSPADES』で開けられた。中には ZOMBIE が待ちかまえていたが難なく倒せた(2)。この部屋には、宝箱があったよ。

もう1つの塔は、門が途中にあって登る事ができなかった。城の地下3階で見つけた『SPIRE KEY』で開けることができたよ(3)。最上階の扉は『KEYofSPADES』で開いた(4)。部屋にはいると、牧師の亡靈が出てきた(5)。こいつは、話をしながら消えちまったんだが、『魂の角笛』を置いていった。

「アニーってのが、牧師の愛人だろ。さっき倒しちまった ZOMBIE がそのアニーだったんだな。あんな形で生かしておくなんて残酷なやつだぜ」

セシュート		男-ELF THIEF		魔級名 TRICKSTER	
属性	レベル	HP	STR	INT	HP
魔族	1	21	13	10	21
力			10	9	
知能			9	12	
魔力			12	10	
精神			12	12	
体力			16	14	
耐久			14	16	
速度			10	10	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	
耐久			16	16	
速度			16	16	
力			16	16	
魔力			16	16	
精神			16	16	
体力			16	16	



### ZOMBIE/STINKING CORPSE

タイプ	UNDEAD	H P	6D6+40
出現数	1	E X P	6683

おなじみ「歩く死体」シリーズである。素手による攻撃には麻痺の効果があるし、臭い気体には毒が混ざっている。しかし、1体しかでてこないので、実は戦闘はすぐすむ。こんな部屋に長い間ひとりでいたなんてなんとなくかわいそうである。ナムアミダヅツ。

品 名	HEDGHFLDFRM	FMPTRABPVBLSMN	♂♀	重量・効果
SKULLCAP	.....	.....	* *	0.5 兜、I
SPARKLER	.....	.....	* *	0.1 投擲長 1D8、-、I/ENERGY BLAST
SNEEZE	.....	.....	* *	0.5 薬、3/ITCHING SKINN
CHROME KEY	.....	.....	* *	0.2 鍵
魂の角笛	.....	.....	* *	2.5 カロンを呼ぶ

## The Castle-Basement 2/3

# 城 B2/B3 ②

門の前について、採掘場で手に入れた『魔法使いの指輪』を使うとゲートが開いた(5)。門をくぐり、扉を開けて部屋にはいると、突然 DEMONIC HELLCAT が襲いかかってきたのさ(6)。ボロボロにされながらもなんとか勝利をおさめたよ。

部屋には4つの宝箱があったんだけど、休息をとってから調べることにした。最初に調べたのは、色の違うやつだったよ(7)。そいつの中には『魔法使いの日記』と『SPIRE KEY』が入っていた。

「なに? 日記があるの? 読ませて! ……げっ、なんて実験をしてるんだ。こんなことしてたら邪悪だとか言われてもしょうがないよ」

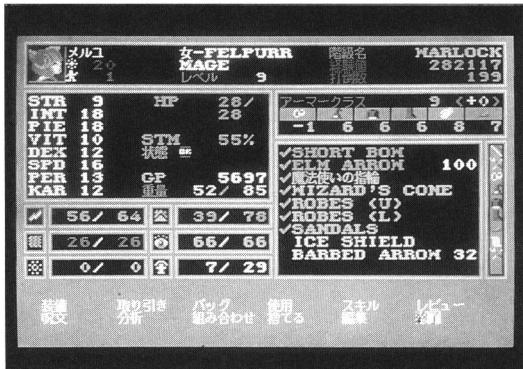
『SPIRE KEY』が手に入ったんだったら尖塔に行けるわけだな。先に見てこよう

バル・ハンの意見に従って尖塔に行ってみたよ。魔法使いがやってきたことは、いろいろとわかった。また戻ってきて、残りの宝箱を開けている途中に隠し扉があることに気づいたのさ(8)。その小部屋には、『STAVEofMOONS』があった。さらに右横にボタンがあってそこを押すと隠し扉が開いた。

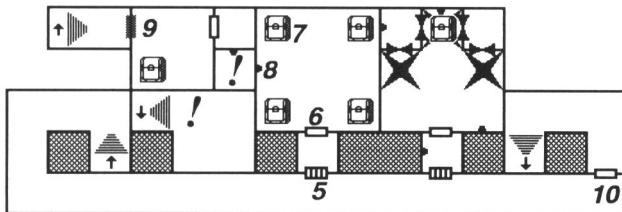
「何だって、魔法使いとかドワーフってやつは、隠し扉とかをつくりたがるんだ?」

「あんたみたいなやつに盗まれないために決まってるじゃない。ただでさえ研究にはお金がかかるんだから」

扉を開けて部屋に入ると、薬品の山があったよ(9)。メルユのやつが点火棒をいじったとたん爆発しちまったけどね。壁が崩れて採掘場とつながったよ。わたしたちは、採掘場には用はなかったんで、しゃれこうべの扉を開けにいっちまったけどね(10)。

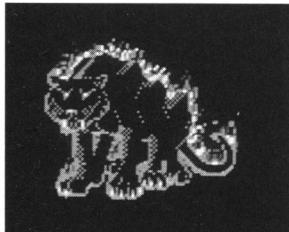


1レベルのころは、たった2回しか呪文を使えなかつたので、戦闘中はヘタクソながらも飛び道具を使った。メルユの THROWING や BOW のスキルもそうやって戦闘中に上げてきたものだ。このあたりになると、スペルポイントは豊富になってくるし、泉や魔法の品で回復も手軽になってくる。戦闘中もほとんど呪文を唱えてばかりで武器を使うことは少なくなった。それだけ、攻撃力があがってきたということだが。



城  
②

	上への階段
	下への階段
	門
	扉
	鍵のかかった扉
	アーチ
	ボタン
	宝箱
	泉(飲可/毒)
	NPC
	落とし穴/落下場所
	テレポーター



### DEMONIC HELLCAT/DEMONIC HELLCAT

タイプ	DEMON	H P	6D5+48
出現数	1	E X P	21485
異次元から魔法の力で呼び出された魔神の一種である。攻撃の回数は多くダメージも大きい。炎のプレスをはくこともあり、非常に強い敵である。また、毎ラウンド回復していくので一気にやっつけたいが、魔法に対する抵抗力も強い。地水火風の攻撃魔法は効く可能性もある。			

品　　名	HEDGHFLDFRM	FMPTRABPVBLSMN	♂♀	重量・効果
BOTTLE ROCKET	.....	.....	**	0.3 投擲長、ID8,-,2/MAGIC MISSILE
魔法使いの日記	.....	.....	**	2.0 本
STAVE OF MOONS	.....	.....	**	4.0 ボ主短、2D4,+1, 3/SLEEP
ルビーの魔よけ	.....	.....	**	0.7 装飾品、1,+INT
SPIRE KEY	.....	.....	**	0.5 鍵

# The River Styx 死者の川

汝らはここで決断をしなくてはならない。

ここより先は生者が足を踏みいれるべき場所ではないのだからな。

進むのか、ならば角笛を鳴らすのだ。やがて迎えがくるはずだ。

この川で汝らは多くのものと会い、そして言葉を交わすだろう。

かれらの言葉が真実ではない、真実も語られているだけだ。

その言葉の意味を考えるのだ、それがやがて秘密を解く鍵となる。

汝らに、好運の女神が同行してくれることを祈ろう。

# The River Styx 死者の川

死者の川

されこうべの扉を開けて、下に降りてきた。そこには川があったのさ。

「床に彫ってあるものから考えると、ここには渡し船がいるようだな（1）」

「鐘かなんかで呼ぶんだろ。そうだ、尖塔で手に入れた角笛があるじゃん。音が聞こえりや迎えにくるんじやねえの」

『魂の角笛』を吹くとカロンってやつがきて、ミノスの島まで500GPで連れてってくれた。遺灰を探してるとか言ってたよ。

「帰りはどうすんだよ？」

セシュートが心配そうにいったよ。そういうや、船ではカロンから一番遠いところに座ってたね。こいつの弱点は幽霊かもね。碓井はそんなことには気づかず言ったよ。

「ここに同じものが彫ってござる。角笛を吹けばきてくれるであろう（2）」

フェミナ		女-HUMAN VALKYRIE レベル 9		CAVALIER 202503 113	
STR	10	HP	81 / 81	アーマークラス	8 <-2>
INT	9			-2 -2 -2 2 1 1	
PIE	12				
VIT	13	STM	85%		
DEX	11	状態	■■		
SFD	15				
PER	12	GP	712	✓SPEAR&DEATH	
KAR	10	重量	116 / 175	✓HERALDIC SHIELD	
				✓BONE NECKFACE	
				✓SKELETON ARM	
				✓BEASTPLATE	
				✓FUR LEGGING	
				✓CUIR GAUNTLETS	
				✓LEATHER BOOTS	
				AMULET&LIFE	
■	0 / 0	空	0 / 0		
■■	10 / 10	●	30 / 30		
■■■	0 / 0	空	32 / 32		
装備 概要		取り引き 分析	バック 読み合わせ	使用 してる	スキル 査定
レビュー					

ピラミッドでアマズール族の女王を倒したとき、SPEAR OF DEATH という武器を、フェミナは手に入れた。彼女の得意な武器スキルは“ポール＆スタッフ”、両手用の武器がほとんどであるが、この「死の槍」は片手用で、左手に盾を持って戦うことができる。生まれて初めて盾を使ったフェミナ、その姿は、アマズール族の女戦士を思いださせる。

「死者の川」の川岸で魂の角笛を吹くと船頭であるカロンがやってくる。いったいいつかこんな仕事をしているのだろうか。とにかくカロンは、死の世界の住人や、いまだ魂の安らぎを得ぬものたちのことをよく知っている。君がつきとめた名前をたずねてみるがいい。いろいろ教えてくれるだろう。

タイプ：MYTH HP：46D4+500

EXP：120528 攻撃：1回

命中：4回 武器：STAFF。

石化／スタミナドレイン

ミノスの島について、調べ始めるとアーチと門に囲まれた場所で『KEYofDAMNED』と『亡者の書』が見つかった（3）。

「こんなところに本が置いてあるなんて……。なんだ、この島に亡靈みたいのがいるんだって。それは、この島にきた人を襲うみたい。そんなことしか書いてないよ」「そりや、大事な情報じゃねえか。この島のどっかでおれたちを狙ってるようなやつがいるってわかったんだからよ」

恐がっててもしょうがないんで、探し始めたよ。鍵を拾った場所の正面にある門をのぞいて、この島の門は『KEYofDAMNED』で開けられることがわかった。

骨の山の中からカロンがほしがってた『遺灰の壺』が見つかった（4）。続けて探してたら本に書かれていた悪霊にあっちまった（5）。

「死んで平穀を得る？ ふざけんなよ！ わたしは生きてて楽しいんだ。どうせいはずは死ぬんだ。無理に早めに死んでしまってけっこうだ」

セシュートはお節介な MINO-DAEMON に叫びながら闘ってた。恐怖を抑えてたんだろう。こいつを倒すと『KEYofMINOS』と『遺灰の壺』が手に入ったよ。

開かなかった門は『KEYofMINOS』で開けられたよ。門をくぐって、左の泉はHPとスタミナを回復させ（6）、右側はスペルポイントを回復してくれた（7）。ここを中心に探索を続けることにしたのさ。



## 転職

新しい職業に必要な能力値を持っていればいつでも転職することができる。転職すると、EXPは0になりもう1回レベルから始めることになるが、これには有利な点と不利な点がある。まず有利な点は、スキルであろう。今まで習得したスキルは全部残り、さらにもう一度、新しいスキルポイントももらえることになる。魔法の呪文もすべて残る。スペルポイントもそのままであるが、呪文を高いレベルでかけるためにはキャラクターのレベルをまた上げないとならない。不利な点は、能力値である。その職業と種族によって最低限必要な値にもどってしまう。HPは前の職業で達したレベルまでは1づつ上がり、それを越えると現在の職業にあわせて増加していく。また、たとえスキルがあっても新しい職業で使用できないアイテムは使えない。



亡者の塚を探索してから、いかだに乗り込んでみた(8)。いかだは流れに乗って下流へと進み、サイレンの入り江にたどりついた。そこには大勢のサイレンがおり、歌を歌いながら問いかけてきた(9)。その答は亡者の塚で手に入れた『サイレンの書』に書いてあったんだ答えはわかつてた。わたしは言ったよ。

「われらをときはなつ狂気」

答えると『水の翼』をくれたのさ。こいつは碓井に履いてもらうことにしたよ。この靴のおかげで、死者の川の上を自由に歩くことができるようになった。

川を探索し始める、宝箱を見つけた(10)。この中には、『釣り糸』『釣り針』『コルク栓』が見つかった。前の2つを組み合わせて『針付釣り糸』をつくっておいた。次に見つけたのは、ビンの神託所ってところ(11)。後で行った沼地で、メモを預かつて『メモ』『ワインのビン』『コルク栓』を組み合わせて『栓付ビン+メモ』を作り流したよ。それが、忘れものの島っていう変なところに『栓付ビン+答え』になって帰ってくるのさ(12)。最初はそんなことは知らないで、入って行った。

まず見つけたのは『KEYofTHE LOST』さ(13)。その北側には押しボタンがあったよ(14)。鍵のかかった扉の脇には「海にて行方不明 D・J・ロッカー 赤い× 東3北1」なんて書いてあった(15)。中の門は『KEYofTHE LOST』で開けられ、小部屋にあった宝箱からは『遺灰の壺』やらが出てきた(16)。その奥はなかつたんで、戻って赤い×を探しに行ったのさ。壁を探していくと見つかった(17)。

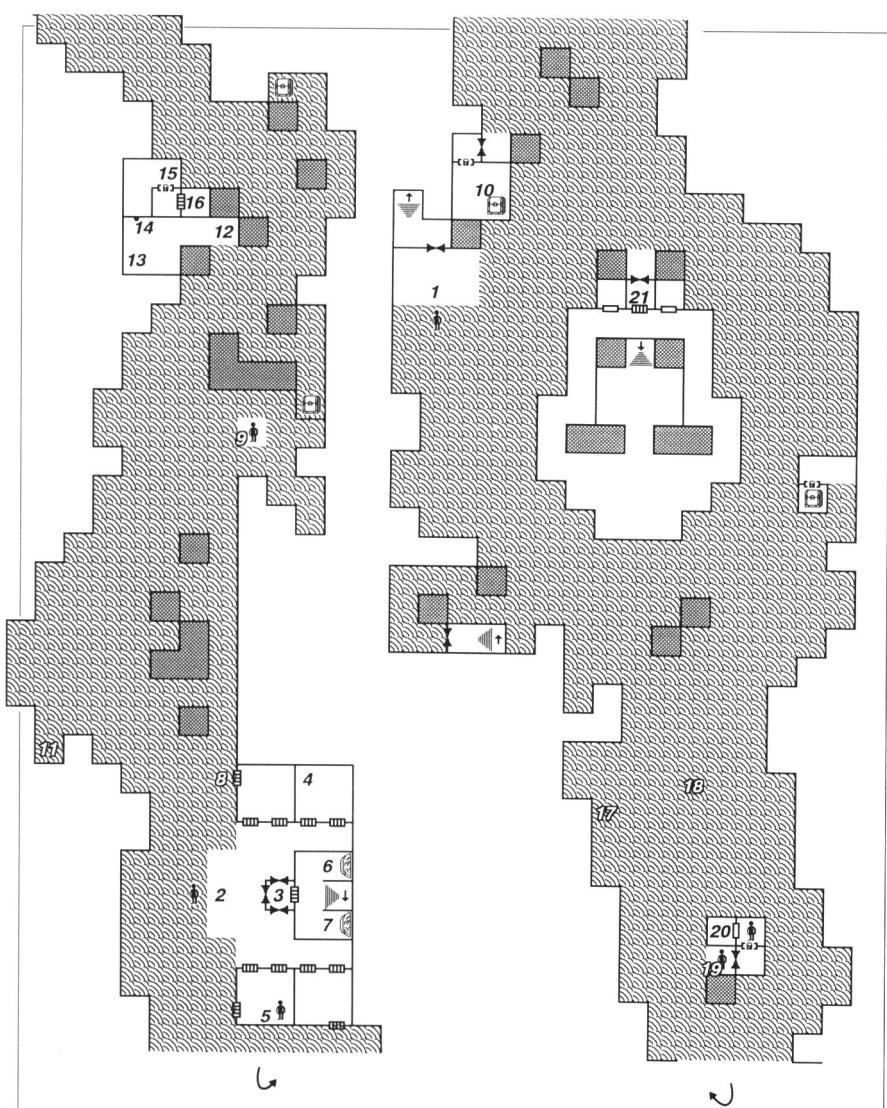
「この印から書かれていた場所に行けばいいんだな」

「おい、水しかねえぞ。いい加減な事が書いてあったんじやねえか? (18)」

「きっと水の中にあるのよ。さっき拾った『針付釣り糸』を使ってみれば?」

やってみると、鋳びたロッカーが引っかかってきた。中には『EAST EXIT KEY』が、入っていた。これは、沼地の入り口の門を開くために使った。

# 死者の川



- |         |           |             |
|---------|-----------|-------------|
| ↑ 上の階段へ | → 鍵のかかった扉 | ◆ 泉(飲可/毒)   |
| ▲ 下の階段へ | ↔ アーチ     | ○ NPC       |
| ■ 門     | ↓ ボタン     | ✗ 落とし穴/落下場所 |
| ---     | ■ 宝箱      | ◎ テレポーター    |

マイ・ライ  
 預かりの島にいる南洋系の美人。  
 荷物を預かるのが仕事のようだが、取引をしてみると、実際に豊富な品を売っていることがわかる。とにかく金をかせいで買いあさるべし。荷物を受け取る時、引き換え番号を彼女にいって、どこかへいってしまい、2度と会えなくなるので気をつけよう。  
 タイプ：Thief  
 HP：17D4+300  
 EXP：174326  
 攻撃：2回  
 命中：3回  
 武器：Dirk  
 呪文レベル：6

品名	売り値	買い値	品名	売り値	買い値
SWORD of STRIKING	1875	312	UNCTUOUS GLOVES	900	150
SKULL DAGGER	2250	375	LEATHER GREAVES	975	162
HAYAI BO	2625	437	KABUTO	1050	175
MUSTARD MACE	3375	562	HELM&COIF	1125	187
SWORDofLADING	3600	600	COXCOMB	1200	200
BEASTMASTER	5250	875	LEAD BOOTS	1237	206
BLACKBLADE	7500	1250	PHRYGIAN CAP	1312	218
DRAGON SLAYER	9000	1500	STUD CHAUSSES	1350	225
THIEVES DAGGER	9000	1500	STUDDED HAUBERK	1425	237
AXEofWOE	9750	1625	BRONZE CUIRASS	1500	250
BUSHIDO BLADE	11250	1875	BRONZE GREAVES	2175	362
MAIDEN HEAD	11625	1937	COPPER GLOVES	2250	375
HOLY BASHER	18000	3000	JAZERAINT SKIRT	2625	437
BLADE CUISINART	22500	3750	BASCINET&CAMAIL	2812	468
VALCAN HAMMER	22500	3750	JAZERAINT TUNIC	3000	500
RAVENS BILL	26250	4375	BURGONET HELM	3375	562
CAT'O NINE TAIL	30000	5000	PLATE DU FAUX	3600	600
SWORDofFIRE	30000	5000	TOSEI-DO (U)	4500	750
VEX BOW	1200	200	TOSHI-DO (L)	4500	750
HV. CROSSBOW	1875	312	FULL PLATE (U)	6000	1000
BUTTERFLY AXE ×8	4800	800	FULL PLATE (L)	6000	1000
RHINE STONE ×35	52	8	SILVER GLOVES	7500	1250
CUPID ARROW ×25	562	93	SILVER SOLLERET	7500	1250
RAZOR STONE ×20	750	125	DUCK SHIELD	525	87
BARBED ARROW ×25	937	156	DRAGON KITE	12000	2000
SERPENT STONE ×9	1280	213	ANOINTED CLOAK	6000	1000
VIPER ARROW ×20	2550	425	DEVIL'S PIPE	1500	250
BONE BREAKER ×20	3450	575	MIDNIGHT CHOIR	3750	625
HOARY LEGGING	675	112	PAN FLUTE	6000	1000
CHAMOIS GLOVES	900	150			

この川であったやつで、忘れちゃいけないのがマイ・ライさ。預かりの島にいて倉庫の管理をしてた(19)。彼女からいろんなアイテムを売ってもらった。残念だったのは、いも虫のために『水キセル』を取りに行ったときに、倉庫の中にいた化け物に驚いてどっかいっちゃったこと。高くて手が出なかったものが、金が貯まった頃には買えなくなってた。

「彼女大丈夫かな？」　この川の化け物たちはちっと手ごわいぜ。それを泳いでいっちゃうなんてよ。碓井なんて東洋の鎧があったのに、買ってないだろ」

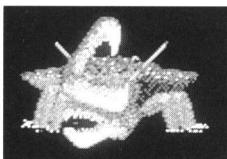
「拙者は、これで十分でござる」

「戦闘になったらそんなこと言ってられないだろ。おれも戦力になるような職業に転職するかな。魔法でも使えりゃちっとは違うだろ？」

「それならば、忍者などどうでござる。呪文も使える戦士といえるぞ」

「考えておく……。後で詳しく聞かせろよ」

マイ・ライを驚かせたのはボーグだったのさ。『HAMMER+1.5』なんていうけつこう使える物を持ってた。化け物がいなくなった後の宝箱の中から『水キセル』を見つけたから、目的は果たせたけどね(20)。

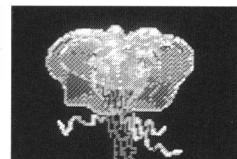


GIANT CRAB/GIANT CRAB	
タイプ	INSECT
H P	5D5+35
出現数	4~7
E X P	5386

KING CRAB/GIANT CRAB	
タイプ	INSECT
H P	9D5+145
出現数	1~2
E X P	16560

NIGHTGAUNT/DEMONIC FIGURE	
タイプ	DEMON
H P	5D5+25
出現数	4~7
E X P	3535

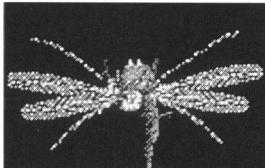
JELLY FISH/WATER GELATINS	
タイプ	INSECT
H P	3D4+12
出現数	2~8
E X P	1041



SIREN/SIRENS	
タイプ	ENSHANTED
H P	5D4+15
出現数	4~7
E X P	5283

SIREN SORCERER/SIREN	
タイプ	ENCHANTED
H P	6D3+12
出現数	5~9
E X P	16887

DRAGONFLY/FLYING INSECT	
タイプ	INSECT
H P	4D4+20
出現数	3~5
E X P	2200



GIANT MOSQUITO/FLYING INSECT	
タイプ	INSECT
H P	4D4+25
出現数	3~9
E X P	1398

SEA SERPENT/SEA SERPENT	
タイプ	DRAGON
H P	8D8+80
出現数	1~3
E X P	12660

WATER DRAGON/SEA SERPENT	
タイプ	DRAGON
H P	6D6+60
出現数	1~3
E X P	11399

ISLAND GIANT/GIANT	
タイプ	GIANT
H P	12D6+120
出現数	1~3
E X P	14252



MINO DAEMON/MINO DAEMON	
タイプ	DEMON
H P	8D8+80
出現数	1
E X P	59947

ボーグ	
タイプ	TINY
H P	12D8+350
出現数	1
E X P	43278

亡者の塚で見つかる“サイレンの書”に書いてあるように、サイレンたちに答えることができれば“水の翼”が手に入る。これは、死者の川の上を自由に歩き回れる便利なアイテムであると同時に、侍がはけるブーツなかでは一番強いのである。侍は、攻撃力は高い一方で、使える鎧に制限がありACはなかなか低くならない。こういった細かいアイテムも見落としてはいけない。



亡者の塚や沼地なんかも行き尽くして、開けられない門が1つだけ残った(21)。そのころには『遺灰の壺』も3つ集まっていたんで、カロンを呼んで渡してやった。カロンは、2つを受け取って500GPと全員の能力値を上昇させてくれた。

後の1つは、死者の島に返してくれと言つて、『KEY of THE DEAD』をくれたのさ。こいつで、開けられなかつた(21)の門が開けられた。この島の中にはそれらしい場所はなかつたんで、地下の死者の殿堂に降りて行ったのさ。

品名	HEDGHFLDFRM	FMPTRABPVBLSMN	?	重量・効果
DUCK SHIELD	***** *****	* * * * *	**	4.5 盾、-2
DRAGON KITE	***** *****	* * *	**	16.5 盾、4
BURGONET HELM	***** *****	* * *	**	6.5 兜、8
PHRYGIAN CAP	*****	* * * * *	**	3.5 兜、4
KABUTO	*****	*	**	5.5 兜、6
HELM & COIF	***** *****	* * *	**	10.5 兜、7
COX COMB	*****	*****	**	3.0 兜、-3
BASCINET & CAMAIL	***** *****	* * *	**	11.5 兜、9
JAZERANT TUNIC	***** *****	* * * * *	**	20/0 鎧上、9
SUTTADED HAUBERK	***** *****	* * * * *	**	22.0 鎧上、8
PLATE DU FAUX	*****	* * *	**	35.0 鎧上、-2
TOSEI-DO(U)	***** *****	*	**	24.0 鎧上、9
FULL PLATE(U)	***** *****	* * *	**	40.0 鎧上、12
BRONZE CUIRASS	***** *****	* * *	**	21.0 鎧上、6
BRONZE GREAVES	***** *****	* * *	**	12.5 鎧下、7
STUD CHAUSSES	***** *****	* * **	**	17.0 鎧下、8
JAZERAINT SKIRT	***** *****	* * * * *	*	18.5 鎧下、7
TOSEI-DO(L)	***** *****	*	**	20.0 鎧下、9
FULL PLATE(L)	***** *****	* * *	**	32.0 鎧下、12
LEATHER GREAVES	***** *****	* * **	**	8.5 鎧下、6
HOALY LEGGING	*****	* * * * *	**	19.0 鎧下、-1
CHAMOIS GLOVES	***** *****	* * * * *	**	2.0 籠手、3
UNCTUOUS GLOVES	***** *****	* *** * ***	**	2.5 籠手、-4
SILVER GLOVES	***** *****	* * *	**	9.5 籠手、12
COPPER GLOVES	***** *****	* * *	**	8.5 籠手、10
SILVER SOLLERET	***** *****	* * *	**	12.5 靴、12
LEAD BOOTS	***** *****	* * *	**	75.0 靴、-5
水の翼	*****	*****	**	2.0 靴、7、水上歩行
SKULL DAGGER	*****	* * * * *	**	1.0 ワ補短、2D4、+1、クリティカル2%
THIEVES DAGGER	*****	*	**	1.5 ワ補短、3D4、+2、+SPD、毒20%、クリティカル5%
WAND OF RAZING	*****	* * *	**	0.8 ワ補短、1D3、-4
SWARD OF STRIKING	***** *****	* * *	**	5.0 剣主強、1D8、+2

品名	HEDGHFLDFRM	FMPTRABPVBLSMN	○△×	重量・効果
SWARD OF LADING	***** * * * *	* * *	**	45.0 剣両短、ID8+8、-6、回復-1、ノックアウト10%
SWARD OF FIRE	***** * * * *	* * *	**	14.0 剣両短、2D8、+2
BEASTMASTER	***** * * * *	* * *	**	6.0 剣主短、ID8+4、+1、CHARM15%
BLACKBLADE	***** * * * *	* * *	**	6.0 剣主短、ID8+4、+1、回復-2、毒25%
DRAGON SLAYER	***** * * * *	* * *	**	6.5 剣両短、ID10+5、+1
BUSHIDO BLADE	***** * * * *	* * *	**	6.0 剣主短、2D7+2、+2、クリティカル5%
BLADE CUISHINART	***** * * * *	* * *	**	5.5 剣主短、4D4+2、+2、クリティカル5%
AXE OF WOE	***** * * * *	* * *	**	18.0 斧両短、2D6+2、-8、回復-3
BUTTERFLY AXE	***** * * * *	* * * *	**	3.5 投捕長、ID8+3、-
MUSTARD MACE	***** * * * *	* * ***	**	1.0 メ主短、ID6+3、+1、STINK BOMB、ノックアウト10%
MAIDEN HEAD	***** * * * *	* *	**	12.0 メ主短、ID16、+2、5/CHARM、クリティカル10%
HOLY BASHER	***** * * * *	* *	**	9.0 メ両中、ID8+4、+1、ノックアウト10%
VULCAN HAMMER	***** * * * *	* * *	**	8.0 メ主短、3D4+4、+2、ノックアウト10%
HAMMER+1.5	***** * * * *	* ** * *	**	6.5 メ補短、2D4+6、+1、ノックアウト5%
CAT'O NINE TAIL	***** * * * *	*** * * * *	**	6.5 メ手中、6D3、+3
RAVENS BILL	***** * * * *	* * *	**	20.0 ボ両中、4D4+2、+2、毒25%、回復-2、クリティカル5%
HAYAI BO	***** * * * *		***	5.0 ボ両中、ID6+3、+2、ノックアウト5%
RAZER STONE	***** * * * *		***	0.5 弾捕長、2D3+7、-
RHING STONE	***** * * * *		***	0.5 弹捕長、ID1、-4
SERPENT STONE	***** * * * *		***	0.5 弹捕長、3D3+3、+1、毒15%
VEX BOW	***** * * * *	* * *	**	8.0 弓主長、-、-8
CUPID ARROW	***** * * * *		**	0.3 弹捕長、3D3+4、+1
BARBED ARROW	***** * * * *		**	0.5 弹捕長、ID4、-、CHARM25%
VIPER ARROW	***** * * * *		**	0.2 弹捕長、ID7+3、+1、毒25%
HV. CROSSBOW	***** * * * *	* * * *	**	14.5 弓主長、-、-
BONE BREAKER	***** * * * *		**	0.3 弹捕長、3D3+4、+1
亡者の書	***** * * * *		****	2.0 本
RESSURECTION(S)	***** * * * *		~**~	0.3 卷物、6/RESSURECTION
LIFESTEAL(S)	***** * * * *		**	0.3 卷物、4/LIFESTEAL
DEVIL'S PIPE	***** * * * *	*   ***	7.0	楽器、0/WEAKEN
MIDNIGHT CHOIR	***** * * * *	*	**	8.0 楽器、0/TERROR
PAN FLUTE	***** * * * *	*	**	2.0 楽器、0/CHARM
ANOINTED CLOAK	***** * * * *	* * ***	**	6.0 装飾品、I
LYNX RING	***** * * * *	- - - - -	~**~	0.1 装飾品、0
KEY OF THE DAMNED	***** * * * *		***	0.8.5 鍵
KEY OF THE LOST	***** * * * *		**	0.2 鍵
VAULT KEY	***** * * * *		**	0.2 鍵
EAST EXET KEY	***** * * * *		**	0.5 鍵
KEY OF MINOS	***** * * * *		**	0.5 鍵
KEY OF THE DEAD	***** * * * *		**	0.5 鍵
水ギセル	***** * * * *		**	12.0
遺灰の壺	***** * * * *		**	1.5
釣り糸	***** * * * *		**	0.3
釣り針	***** * * * *		**	0.1
針付釣り糸	***** * * * *		**	0.4 釣り針+釣り糸
コルク栓	***** * * * *		**	0.1
栓付ピン	***** * * * *		**	0.5 ワインのピン+コルク栓
メモ入りビン	***** * * * *		**	0.6 ワインのビン+メモ
栓付ビン+メモ	***** * * * *		**	0.7
栓付ビン+答え	***** * * * *		**	0.7

# Tomb of the Damned

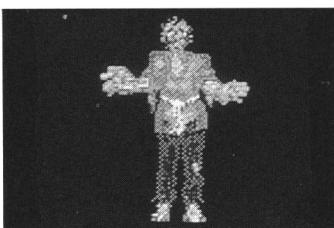
## 亡者の塚

ミノスの島の階段から降りてくると、そこは小さな靈廟だった。階段から一本道が東に向かって続いていたよ。左右に1つづつ門があり、突き当たりにアーチがあった。

アーチの向こうの小部屋にひょっこり入ると、いきなりZOMBIE GUARDに襲われちまった(1)。そいつを倒すと『TOMB KEY』が見つかったよ。この鍵は左右の門を開けるものだった。墓の中を調べていくと亡靈にたくさん会ったけど、いろんなものを手にいれたよ。その中でも宝箱に入っていた『サイレンの書』が役にたったな(2)。

死者の川

碓井 影直		男一 WOOK SAMURAI		階級名 DAI SHOMASIE	
		レベル 10		335744	
		属性 鋼		332	
STR	18	HP	77 / 77	アーマークラス	8 < +0 >
INT	18			-1	4 -1 2 2 0
FIE	10				
DIX	14	STM	98%		
SPI	13	状態	■■■		
PER	11	GP	2435		
KAR	4	重量	71 / 153		
✓ 19 / 19 固		39 / 39		SHURIKEN 3	
✓ 30 / 30 痛		29 / 29		BOOK OF SILENCE	
✓ 0 / 0 ♀		12 / 12			
装備 範囲	取り引き 分析	バック 組み合わせ	使用 できる	スキル 範囲	範囲

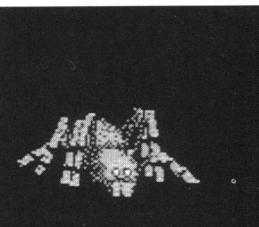


SKELETON/SKELETON	
タイプ	UNDEAD
H P	8D4+32
出現数	3~7
E X P	5178
FLAMBERGE (ID6+4)で2回命中判定をする。体力の自然回復+2。	

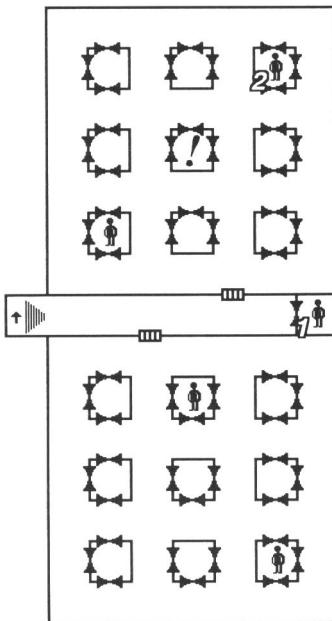
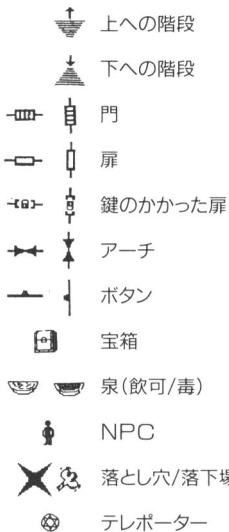
SKELETON LORD/SKETE	
タイプ	UNDEAD
H P	8D5+40
出現数	3~5
E X P	10477
SKELETONの強化版。6ランクまでPOISON GAS,SILENCEなどを使う。	

ZOMBIE GUARD/ZOMBIE GUARD	
タイプ	UNDEAD
H P	9D5+40
出現数	1
E X P	8643
触ったり(ID8) 摑んだり(ID4)。 麻痺の恐れアリ。臭い息を吐く。	

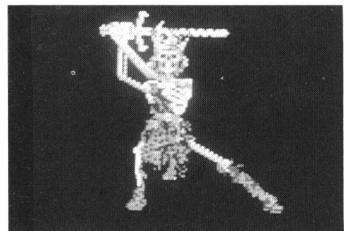
HUGE SPIDER/HUGE SPIDER	
タイプ	INSECT
H P	8D5+35
出現数	3~5
E X P	6326
噛んだり(2D6)刺したり(3D4)。毒アリ。WEBを6ランクで唱える。	



## 死者の川



品名	HEDGHFLDFRM	FMPTRABPVBLSMN	?	重量・効果
COXCOMB	*****	*****	**	3.0 兜、-3
サイレンの書	*****	*****	**	2.0 本
CHAIN OF DESPAIR	*****	*****	**	3.5 装飾品、回復-I
TOMB KEY	****	*****	**	0.5 鍵



MARO'S GHOST/MARO'S GHOST	
タイプ	UNDEAD
HP	11D4+44
出現数	1
EXP	24334
2回攻撃。2回命中。麻痺およびスタミナ減。6ランク呪文。泣く。	

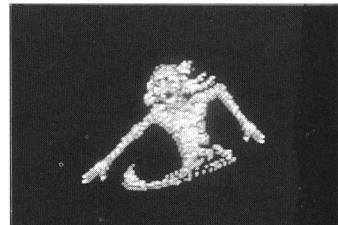
EILA'S GHOST/EILA'S GHOST	
タイプ	UNDEAD
HP	11D4+44
出現数	1
EXP	19120
MARO'S GHOSTとほぼ同じ。ZONMIE GURDを呼ぶ。攻撃系の呪文6ランク。	

NARCI'S GHOST/NARCI'S GHOST	
タイプ	UNDEAD
HP	11D4+44
出現数	1
EXP	67449

他のGHOSTと似ている。BLINKを唱え、泣く。LIFESTEAL 6ランク。

BULLI'S GHOST/BULLI'S GHOST	
タイプ	UNDEAD
HP	11D+44
出現数	1
EXP	17882

NARCI'S GHOSTとほぼ同じだが、多彩な呪文(6ランク)を放つ。



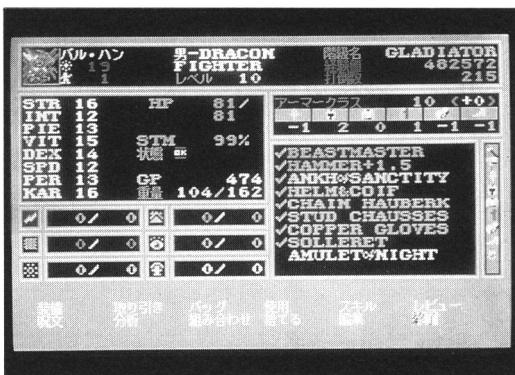
# Swampland

## 沼地

死者の川から沼地に上がってくると、門があった(1)。この門は、川で釣り上げたロッカーの中にあった『EAST EXIT KEY』で開いたよ。

沼の間を小道が張り巡らされていて、わりと自由に歩き回れるようになってた。と言うより、採掘場やピッラミッドのような迷路をくぐり抜けてきたんで簡単に思えただけかも知れないけどね。

この沼を調べていくと、異様な人物(?)に会ったのさ。そいつは人の顔にいも虫の身体がついており、たくさんの腕と脚をもっていた。キノコの上に腰掛け、なにかを一生懸命計算していた。セシュートがバカな冗談を言ってたのを憶えてるよ(2)。  
「あの紙に書いてるのが、例のペンだったりしてな」



### “愚か者”

いも虫すがたの、  
タバコが好きなお  
っさんである。

タイプ: INSECT

HP: 16D3+200

EXP: 49242

攻撃: 1回

命中: 1回

武器: 刺す

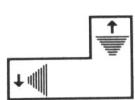
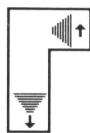
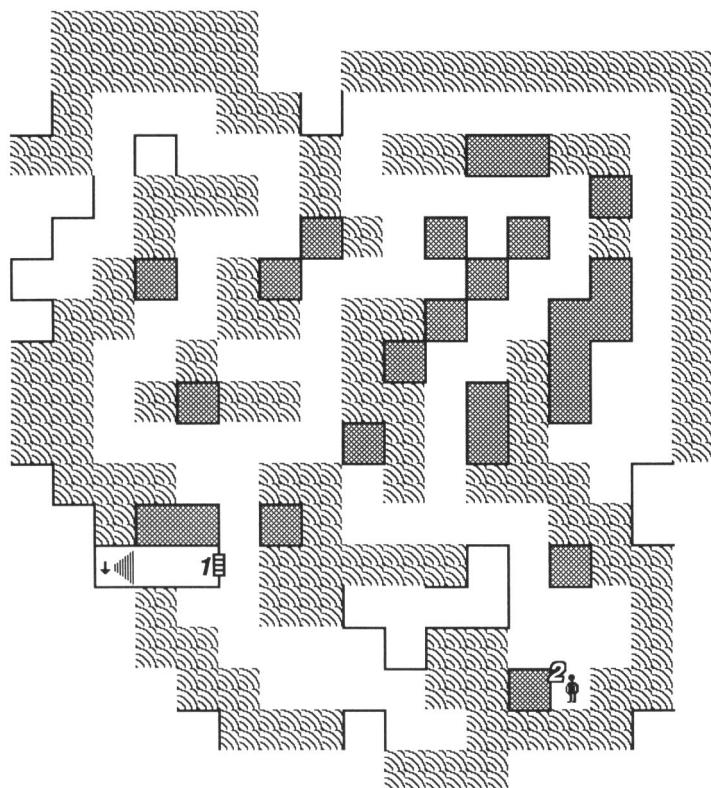
/毒100%

品名	売り値	買い値
LT. HEAL × 3	300	30
MOD. HEAL × 3	750	75
HV. HEAL × 3	1500	150
MOD. STAMINA × 3	225	22
HV. STAMINA × 3	450	45
CURE LT. CND	200	20
CURE POISON	250	25
CURE PARALYZ	400	40
CURE STONE	2000	200
RESURRECTION	2500	250
SNEEZE × 5	500	50

ついにバル・ハンはロードに転職する。左手でふるっていた HAMMER+1.5が使えなくなってしまったので、また、剣と盾のスタイルにもどった。能力値も下がってしまい、かえって弱くなってしまった。レベルはすぐに上がるし、同時に能力値もふたたび上がる。さらに、呪文を使えるようになるので長い目で見れば有益な転職であるのは確かであるが、一時的な戦力ダウンのことを考え転職のタイミングをつかう。

品名	売り値	買い値
BLIND × 5	625	62
FAERIE DUST × 5	750	75
ANCIENT DUST × 5	1000	100
MISTIC DUST × 3	1500	150
SPARKLER × 25	375	37
ICICLE × 16	640	64
FIRECRACKER × 9	900	90
BOTTLEROCKET × 9	1800	180
SKYROCKET × 9	3150	315
PAN FLUTE	4000	400
お香	20	2

## 死者の川



↑ 上への階段

↓ 下への階段

← 門

→ 扉

→ 鍵のかかった扉

↔ アーチ

— ボタン

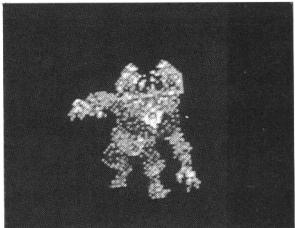
宝箱

泉(飲可/毒)

NPC

✗ 落とし穴/落下場所

◎ テレポーター



## GOBLIN/GOBLIN

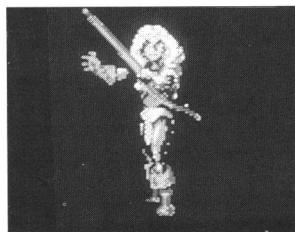
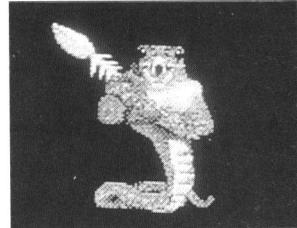
タイプ	THIEF	H P	8D4+40
出現数	3~9	E X P	3440

命中判定2回。爪(2D4)、拳(2D2+4)、歯(2D4+2)で攻撃。拳で殴ったときは、ノックアウトの可能性アリ。たまに仲間を呼ぶことがある。われわれとほぼ同じ背の高さの生き物なので、攻撃はほとんど胸か腹に当たる。いたずら好きで性格のひんまがった妖精族。

## GOBLIN SHAMAN/GOBLIN

タイプ	MAGE	H P	8D3+25
出現数	3~9	E X P	16139

爪(2D3)、拳(2D2+2)、歯(2D3)で攻撃。たまに仲間を呼ぶ。6ランクまで ICEBALL, NOXIOUS FUMES, SLEEP, MAGIC MISSILE, FIRE-BALL, CREATE LIFE, MAGIC SCREEN, ANTI MAGIC という多彩な呪文を唱える。ゴブリンの祈禱師である。



## YUAN-TI/SNAKE MAN

タイプ	FIGHTER	H P	10D4+80
出現数	1~2	E X P	9554

古代からの生き残りである蛇人。3回攻撃、2回命中。SPEAR(1D6)を使って攻撃してくる。ひたすら速く、1回のダメージは小さいが、何度も攻撃してくるので結構手ごわい。HPも高く、なかなか死なず、しぶといいやなやからである。

## DROW ELF/ARCHER

タイプ	RANGER	H P	9D4+40
出現数	4~6	E X P	11483

A.P.ARROW(1D8+4)や麻痺効果のある MYSTIC ARROW(4D4+2)を射てくる。攻撃2回。6ランクで ITCHING SKIN, ACID SPLAS, SLEEP, HEAL WOUNDS, DEADLY POISON, STINK BOMB, CREATE LIFE, BLINDING FLASH, POISON GAS, POISON を唱えてくる。たまに仲間を呼ぶ。

## SPIRIT/SHADOW

タイプ	UNDEAD	H P	7D4+28
出現数	2~3	E X P	8578

2回攻撃、2回命中。素手で触って(8D2)、睡眠をもよおさせたり、スタミナを吸い取ったりする。BLINKが使える。見えないところから何度もすばやく攻撃してくるので、油断はできない。全身のACも低く、こっちの攻撃が当たりにくい。

そのいも虫は、どこかに忘れてきた『水キセル』を計算によって位置を探りだそうとしていたのさ。わたしはそんな計算で捜し出せるとは思わなかったけど、なんか言うとキレイそうなやつだったんで黙ってた。話を聞いてみると、どうやら預かりの島に預けたらしい。で、大事な引換番号は憶えてないんだそうだ。そこまで気づかせてやったら、メモを差し出し「ビンの神託所」に行ってこいときたもんだ。腹が立ったがバル・ハンが受けとつしまったんで我慢することにした。どこに流してどこで受け取るかなんて知っていることだったからね。

そうそう、いも虫は薬をたくさん売っていたんでそれは助かったよ。『お香』なんて変なものも売ってたね。またセシュートが買ってたよ。あいつは珍しいものがあるとたいてい買っておくんだ。それが後で役に立ったけどね。

品名	HEDGHFLDFRM	FMPTRABPVBLSMN	♂♀	重量・効果
BOTTLE ROCKET	*****	* * ***	*	** 0.3 ワ補長、ID8、-、2/MAGIC MISSILE
SPARKLER	*****	* * ***	*	** 0.1 ワ補長、ID8、-、1/ENERGY BLAST
ICICLE	*****	* * ***	*	** 0.1 ワ補長、2D8、-、2/CHILLING TOUCH
FIRECRACKER	*****	* * ***	*	** 0.1 ワ補長、3D8、-、3/ENERGY BLAST
SKYROCKET	*****	* * ***	*	** 0.5 ワ補長、5D5、-、4/MAGIC MISSILE
SNEEZE	*****	*****		** 0.5 薬、3/ITCHING SKIN
BLIND	*****	*****		** 0.5 薬、3/BLINDING FLASH
ANCENT DUST	*****	*****		** 0.5 薬、3/WEEKEN
FAERIE DUST	*****	*****		** 0.5 薬、3/SLEEP
MISTIC DUST	*****	*****		** 0.5 薬、3/CREATE LIFE
LT.HEAL	*****	*****		** 0.2 薬、1/HEAL WOUNDS
MOD.HEAL	*****	*****		** 0.2 薬、3/HEAL WOUNDS
HV.HEAL	*****	*****		** 0.2 薬、6/HEAL WOUNDS
HV.STAMINA	*****	*****		** 0.2 薬、6/STAMINA
CURE LT. CND	*****	*****		** 0.2 薬、6/CURE LESSER CND
CURE POISON	*****	*****		** 0.2 薬、6/CURE POISON
CURE PARALYZ	*****	*****		** 0.2 薬、6/CURE PARALYSIS
CURE STONE	*****	*****		** 0.5 薬、6/CURE STONE
RESSURECTION	*****	*****		** 1.0 薬、6/RESSURECTION
PAN FLUTE	*****	*		** 2.0 楽器、0/CHARM
赤いキノコ	*****	*****		** 0.2 食物、2/MAGIC FOOD
お香	*****	*****		** 0.1
メモ	*****	*****		** 0.3

「ピンの神託所」で答を出して、マイ・ライの所で引換番号「38-23-36」で『水キセル』を引き出してきた。おかげでマイ・ライはどっかいつちまったけどね。

いも虫に『水キセル』をやると、プカプカとふかし始めた。わたしたちには『赤いキノコ』をくれたよ。それがお礼だったんだろ。それっきりいも虫は、姿を現さなかつた。沼地のどこかで『水キセル』と親交でも深めてるんだろうさ。もうこんな場所にもくる必要がなくなったってわけさ。

# Hall of the Dead 死者の殿堂

死者の島から階段を降りると、長い通路が伸び、さらに下へと降りて行った。アーチをくぐって部屋に入った。そこにはアーチが三方についた小部屋があった(1)。

「どうやらここが『遺灰の壺』を安置する場所のようだな！」

「あれ、壺をおいたら門が開いたぜ。『お香』も使っちまおう」

「いまの『お香』で、いくつかのさまよえる魂が平穏を得たようですよ」

門も開いてたんで入っていくことにしたのさ。進んで行くと、ハルム

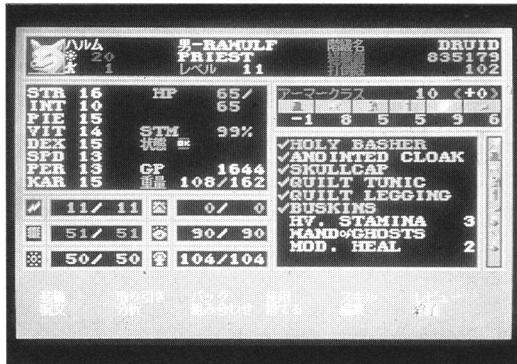
「この上にある岩は靈によって支えられているようですよ。さっきの『お香』がなければきっとぼくたちの上に岩を落としていたでしょうね(2)」  
「さっき立ち去れって言ってたからな。力ずくで入れないってわけか」  
「それでもダメなら追い返すための敵が現れたでしょう(3)」

ハルムは修道僧に転職する。精神の魔法を極めることと、ひとりでいろいろできるキャラクターを目指したためである。モンクは、自分の肉体によってACを下げられるし、物陰から敵を殴ることもできる。それに、実はレンジャーと同じくらい弓を扱うことができるので、後衛のキャラクターとしては、なかなか強力になったといえる。

また、セシュートや、メルユもそれ  
ぞれ転職の時期を迎えるころだ。

## 災いの王と悪魔の娘

コウモリが一羽飛んでくる。部屋の中を飛び回ると、やがてひとりの男になる。これが災いの王だ。数あるモンスターとNPCのグラフィックの中でももっとも印象的だ。また、彼の連れの悪魔の娘レベッカの絵もすてきだ。緑の肌にこうもりの羽、ちょっとお子様向けとはいえないかっこだが、動きがじつに色っぽくて魅力的だ。ゲームの最後にふたたび出会うのが楽しみである。



## 高レベル戦闘の例／NINJA 3体の場合

ラウンド	パーティーアクション	結果	モンスター・アクション
1	碓：攻撃—振る—NINJA メ：呪文—FIRESTORM セ：攻撃—振る—NINJA フェ：攻撃—突く—NINJA バ：攻撃—振る—NINJA ハ：呪文—HOLDMONSTER	致命傷 ダメージ はじかれた 14ダメージ 18ダメージ	NINJA：死亡 NINJA：碓を攻撃—失敗 NINJA：碓を攻撃—10ダメージ NINJA：2体麻痺
2	碓：攻撃—突く—NINJA フェ：攻撃—振る—NINJA メ：攻撃—叩く—NINJA セ：攻撃—振る—NINJA ハ：攻撃—叩く—NINJA バ：攻撃—振る—NINJA	20ダメージ 12ダメージ 失敗 19ダメージ 失敗 10ダメージ	NINJA：死亡 火炎の嵐：ダメージ NINJA：麻痺
3	セ：攻撃—振る—NINJA 碓：攻撃—振る—NINJA バ：攻撃—振る—NINJA フェ：攻撃—振る—NINJA ハ：攻撃—叩く—NINJA メ：攻撃—叩く—NINJA	18ダメージ	NINJA：死亡 戦闘終了

「げっ！ 何でこんなところに風が吹くんだ。いったん引き返さないか？ なあ、帰ろうぜ。なんか背筋がゾクゾクするしょ(4)」

ほとんどのメンバーが恐慌状態になってたのさ。そこは呪文で何とかして進んで行ったよ。周りの小部屋は無視していったんだけど道は門で終わっていて、あける鍵は持っていないかった(5)。鍵があるかもしれないんで、通路の両脇の小部屋を調べ始めたのさ。こいつは辛かったよ、入るたんびに化け物が待ちかまえてるって感じだったからね。ここらじや休憩をとるのだって命がけって感じだったよ。

「いったん戻らねえか？ 泉に戻って完全に回復してこないと、もうボロボロじゃねえか。おれとバル・ハンは転職したばかりだしょ」

泉に行って回復させて戻ってくるってことを繰り返して少しづつ進んで行ったのさ。

小部屋を進んで行くうちにやっと鍵を見つけた(6)。それは INSANE SKELETON が持っていた『SKELETON KEY』で、これで(5)の門が開けたのさ。これで先に行けるようになった。

「この骸骨はなんか持ってるかな？ うわっ、亡靈が出やがった(7)」

亡靈を倒して宝箱を開けると『KEYofDROWS』が見つかった。さらに壁に隠し扉まで見つかったのさ(8)。その先には泉があった。それもHP、スタミナ、スペルポイントの全てを回復してくれるやつさ(9)。骸骨を調べていくと『KEYofKNIGHTS』が、見つかった(10)。隠し扉はもう1つあった(11)。この先でも『KEYofVALKYRIE』が骸骨の中の宝箱から見つかった(12)。これで、第一から第三までの守護者の鍵が集まったわけさ。

「鍵を開ける前に、北にあるアーチをくぐってみるよ」

「守護者なんて強そうだからな。万全の形で立ち向かった方がよいだろう。あの部屋になにかヒントがあるかもしれないしな」

部屋に入ってみると、使われた様子のない部屋だった。そしてそこで王に会ったのさ。最初に現れたのは巨大なコウモリだった。それを見守っていると、背の高い黒い人影がいつのまにか立っていたのさ(13)。

災いの王はわたしが「レベッカ」とひとこと言うと、感情的になった。王もバカなやつさ。自分の力を見せつけるために、わたしたちに攻撃させたのさ。わざわざ攻撃させるだけのことはあって、まったく歯が立たなかつたよ。それで帰れってことだつたんだろうが、こっちは帰りたくたって外には出れない。城に住み着いて一生を暮らす気はまったくないしね。そのうえ王は『KEY of QUEENS』を落として行ったのさ。

こいつのせいで、自分の命が終わることになるとは思わなかつたろう。

「なんて化けもんだ。あれだけの攻撃を涼しい顔して受けやがつた」

「あれは VAMPIREだ。こんな装備じゃ絶対にかなわないぞ」

「なに言ってるんだ。それだったら、あいつに対抗するような装備を手にいれりやいいじゃないか。それともこの城でル・モンテスみたいに生きていきたいのかい?」

「わたしはそんなのいやよ。フェミナに協力するからね」

「拙者は修行を続けていく。この場所に留まるのは本望ではござらん」

「あの不浄なるものを滅ぼすのは、ぼくに与えられた試練でしょう」

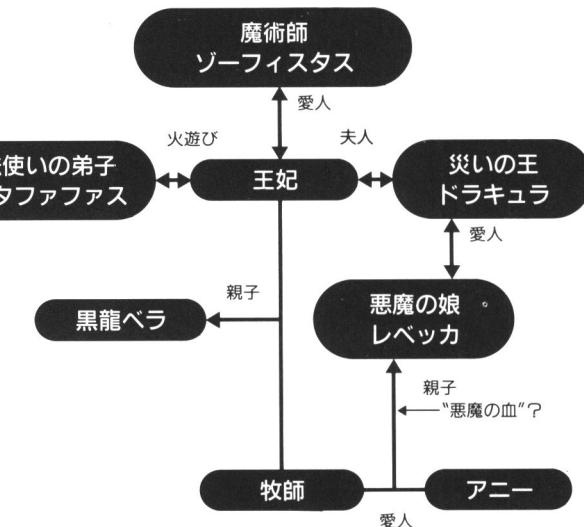
「おれらだつて同じだよ。ただびっくりしただけだ」

「うむ。逃げることを考えていたのではない。対抗する手段が必要だと言つただけだ」

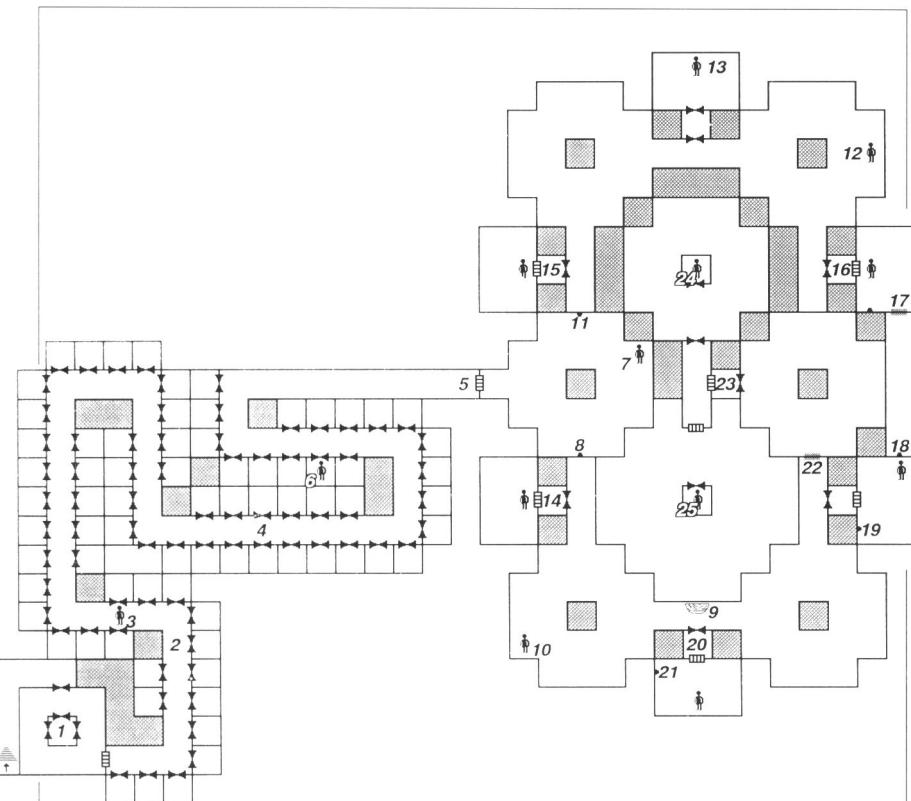
意見はまとまつたんで、まずは守護者を倒しに行くことにした。泉に行って体調を整え、呪文をかけまくつてベストの状態で闘えるようにしてね。

右図は、このゲームの主要な登場人物の関係図である。このゲームには120年も前からつづく非常に深い背景ストーリーがある。われわれはあくまでも冒険者の目からしか見ることはできない。この図もフェミナたちが聞いた話から推測したにすぎない。ゲームを終了させるだけでなく、背景を想像するのもこのゲームの楽しみのひとつである。

### 《系図(想像による)》



## 死者の川



- |     |         |   |           |
|-----|---------|---|-----------|
| ↑   | 上への階段   | — | ボタン       |
| ↓   | 下への階段   | ■ | 宝箱        |
| --- | 門       | ● | 泉(飲可/毒)   |
| --- | 扉       | ● | NPC       |
| --- | 鍵のかかった扉 | X | 落とし穴/落下場所 |
| →←  | アーチ     | ◎ | テレポーター    |

第一の守護者の門は『KEY of DROWS』で開いた(14)。中にはいると守護者が数人の部下をつれて攻撃してきた。

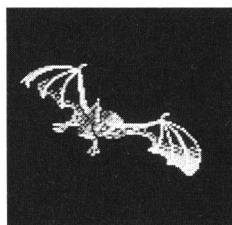
「けっ！ 鍵におまえさんの職業は書いているんだ。正体のばれている敵なんて恐くないぜ。メルユMISSILE SHIELDだ」

確かに敵の正体が解っているので、闘いやすかった。もちろん敵は半端な強さじゃなかったけどね。

第二の守護者の門は『KEY of KNIGHTS』で(15)、第三の守護者は『KEY of VALKYRIE』(16)で開き、闘っていった。敏が持っていた装備で味方は強くなつてはいったんだが、守護者の方も強くなつてはいったので、楽な闘いができるわけじやなかつた。

第四の守護者の門は、開く鍵がなかつたが、第三の守護者の部屋にワタンがあり、そのボタンにより穏し扉が聞くようになつてきたのさ(17)。通路の突き当たりにもボタンがあり、そこを押して第四の守護者の部屋に入ることができた(18)。第四の守護者は強かつたよ。何度も刀が首をかすめ、もう少して死ぬところだったからね。

守護者	装備	
Robin Windmarne Highlander Drow	ELVEN BOW/PECEMAKER CHAMAIL DOUBLET CHAMAIL PANTS FOREST CAPE	死者の殿堂の4人の守護者と戦う作戦を述べよう。まず、パーティのメンバーが使えるアイテムを持っているやつから倒していく。第4の守護者をのぞいてあとの3人はこれから挑戦してもよい。次に、召喚魔法をつかってモンスターを呼び出し盾にする。そして、守護者に集中攻撃をかけるのだ。親王を倒してしまえばあとはザコである。
Sir Geoffrey Clayton The Black Knight	THE AVENGER EBONY PLATE(U) EBONY PLATE(L) EBONY HEAUME	
Brigerd Dans Woltan High Maenad of Rose	MAENAD'S LANCE MANTIS GLOVES/MANTIS BOOTS HORN OF PROMETHEUS ARMET	
Lord Haiyato Daikuta Yojimbo Kaishakunin	MURAMASA BLADE WAKIZASI+1 KABUTO HI-KANE-DO(U)/HI-KANE-DO(L)	

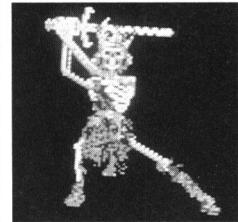


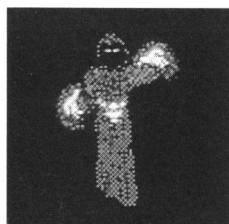
BLACK BAT/BLACK BAT	
タイプ	BENT
出現数	2~8
H P	1D5+1
E X P	290
たいした攻撃力はないが、油断しているとINDIGO BATにひどい目にあう。	

INDIGO BAT/BLACK BAT	
タイプ	BEAST
出現数	1~2
H P	7D4+30
E X P	2900
2回攻撃。噛まれる(2D3)5毒が回る。TALANTULAを呼ぶ。	

INSANE SKELETON/INSANE SKELETON	
タイプ	UNDEAD
出現数	1
H P	14D3+98
E X P	24105
2回攻撃 3回命中。FLAMBERGE(ID6+4)を使い、クリティカルを出す。	

KNIGHT OF DEATH/KNIGHT OF DEATH	
タイプ	UNDEAD
出現数	8
H P	8D4+32
E X P	7149
2回命中。FLAMBERGE(ID6+4)を使い、クリティカルを出す。	



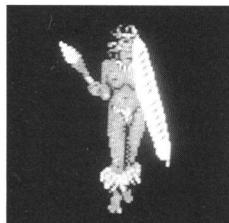
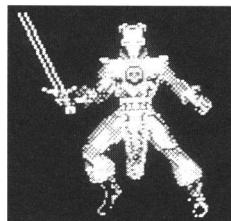


SPECTRE/GHOST	
タイプ	UNDEAD
出現数	2~3
H P	7D3+50
E X P	13703
2回攻撃 2回命中。スタミナを吸い取り 麻痺させる。呪文 6ランク。泣く。	

ROBIN WINDMAMNE/ROBIN WINDMARNE	
タイプ	PANGER
出現数	1
H P	128
E X P	27920
2回攻撃。さまざまな矢を射る。 BLNDING FLANHを6ランクでつ。	

HIGHLANDER/HIGHLANDER	
タイプ	RANGER
出現数	4
H P	7D3+40
E X P	3892
A. P. ARROW (1D8+4)、MYSTIC ARRW (4D4+2、麻痺)射る。呪文も。	

BLACK KNIGHT/BLACK NIGHT	
タイプ	LORD
出現数	1
H P	180
E X P	51481
2回攻撃、2回命中。クリティカルのあるTHE AVENGER(3D8+4)と呪文。	



DARK CRUSADER/DARK CRUSADER	
タイプ	LORD
出現数	5
H P	10D4+60
E X P	8486
2回命中。BLACK BLADE (1D8+4)、毒を使い6ランクまでの呪文を唱える。	

BRIGERD WOLTAN/BRIGERD WOLTAN	
タイプ	VALKYRIE
出現数	1
H P	166
E X P	40538
攻撃2回。MAENAD'S LANCEはクリティカル効果。LIGHTNING 6ランク。	

VALKYRIE/VALKYRIE	
タイプ	VALKYRIE
出現数	7
H P	9D4+50
E X P	7429
MAIDEN HEAD (1D16)はノックアウト効果。6ランクの呪文色々。	

HAIYATO DAIKUTA/HAIYATO DAIKUTA	
タイプ	SAMURAI
出現数	1
H P	10
E X P	6270
3回攻撃、4回命中。MURAMASA BLADE (3D7+4)とWAKIUASI+ I (1D6+4)。	

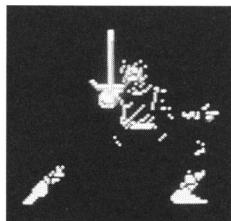


SAMURAI/SAMURAI	
タイプ	SAMURAI
出現数	6
H P	10D4+40
E X P	9431
命中2回。NO-DACHI (2D7)。6ランク 呪文を色々となる。	

NINJA/NINJA	
タイプ	NINJA
出現数	3
H P	9D3+36
E X P	19309
素手 (2D4+6)、蹴り (2D6+8)、SHIKEN SHURI (1D7+5)。	

POISON VIPER/SNAKE	
タイプ	BEAST
出現数	3~5
H P	4D3+20
E X P	1195
毒の噛み (2D2) と、しっぽによるムチウチ (1D2)。	

TARANTURA/HUGE SPIDER	
タイプ	INSECT
出現数	3~5
H P	8D6+65
E X P	7936
2回攻撃。牙 (2D4) と刺 (3D4) には毒。 6ランクWEBを唱える。	





死者の殿堂の4人の守護者を倒して手に入るアイテムは、神剣“EXCALIBER”などの特別なものをぞき、このゲームでの最高の装備である。ここまで来れば、誰でもMURAMASA BLADEが手に入るというのは、以前のWIZARDRYファンは納得できないかもしれないが、逆に、ここで手に入る品物は、この世界ではただひとつしかないのだから、価値が下がることはあるまい。いずれにしろ、パーティの力も充実してきている。そろそろゲームも終盤である。

第四の守護者を倒し、部屋を調べると門の脇にボタンがあって(19)、それを押すと門が開いた。泉に戻って体調を回復させると、泉の正面にある妃の塚に入ることにした。門は『KEYofQUEENS』で開いた(20)。王と同じくらい邪悪だと言われていた王妃のことだ、いまの装備で対抗できる保証はどこにもなかった。覚悟を決めて、中に入ると、妃の亡靈が出てきた。亡靈はこの城で起こった出来事を話はじめたのさ。

王は妃を裏切りレベッカを愛するようになり、レベッカは自分を殺したと言う。そしてこの亡靈はその仇をとれと『銀の十字架』と『KEYofEVIL』を渡してから消えた。「とんだ味方だな、これで幾らか対抗する手段ができたわけだ。それにしても、妃がおれたちに協力するとは思わなかつたな」

「でもおかしくありませんか。妃が言っていることと、牧師の亡靈が言っていたことやゾーフィタスの日記に書いてあることとが食い違つてますよ」

「どちらが正しいことなのか……」

「それはどちらでもいいんじゃないいか、バル・ハン。とりあえず王に対抗する手段を手にいれたことには違いないんだからよ。誰だって自分に都合の悪いことは言わないだろ。邪悪だって言われていた妃が何もしなかつたわけがないんだから」

「いや、考えてみな、尖塔に閉じ込められていた亡靈が牧師だとすると、かれは娘の心配をしていたんだ。しかも王のことを信頼してた。そうなると、レベッカが牧師を死に追いやったと言うのはうそだろ。王がレベッカと聞いただけで取り乱したことを考えると、愛人関係っていうのは当たってるんだろうけどね」

「王とゾーフィタスが仲間でなかつたなら、レベッカの母親を実験材料にしたゾーフィタスとレベッカも敵だよな。それだったら妃がうそをついてることになるな……」

結論は出なかつたが、とりあえず身を守るために十字架を持っていくことにした。

品名	HEDGHFLDFRM	FMPTRABPVBLSMN	♂♀	重量・効果
WAKIZASHI+ I	.....	..	..	3.5 剣捕短、1D9+1,+1、クリティカル2%
THE AVENGER	.....	..	..	7.5 剣主短、3D8+4,+3,+5/LIGHTNING、クリティカル10%
MURAMASA BLADE	.....		..	4.0 剣主短、3D7+4,+4、クリティカル15%
MAENAD'S LANCE	.....	*	*	19.0 ポ主中、2D12,+3,+STR、回復+1、クリティカル10%
ELEVEN BOW	.	.. ***	..	4.5 弓主長、~+4,+SPD、クリティカル5%
PEACEMAKER	.....	.....	..	0.4 弾捕長、6D6+6,+3、クリティカル20%
ARMET	.....	..	..	7.5 兜、10
EBONY HEAUME	.....	..	..	10.0 兜、14
KABUTO	.....	*	..	5.5 兜、6
E B O N Y PLATE(U)	.....	..	..	30.0 鎧上、14
CHAMAIL DOUBLET	.....	..	..	5.0 鎧上、6
HI-KANE-DO(U)	.....	..	..	35.0 鎧上、12
EBONY PLATE(L)	.....	**	..	30.0 鎧下、14
CHAMAIL PANTS	.....	***	..	6.5 鎧下、6
HI-KANE-DO(L)	.....	*	..	35.0 鎧下、12
MANTIS GLOVES	.....	**	..	6.0 箔手、14,+DEX
MANTIS BOOTS	.....	**	..	9.0 靴、14,+SPD
HORN OF PROMETHEUS	.....	*	..	7.0 楽器、0/FIREBALL
FOREST CAPE	.....	*	..	6.5 装飾品、3
銀の十字架	.....	*	..	1.0 装飾品、1
SKELETON KEY	.....	.....	..	0.5 鍵
KEY OF DROWS	.....	.....	..	0.5 鍵
KEY OF QUEENS	.....	.....	..	0.5 鍵
KEY OF VALKYRIES	.....	.....	..	0.5 鍵
KEY OF KNIGHTS	.....	.....	..	0.5 鍵
KEY OF EVIL	.....	.....	..	0.5 鍵

# Bane King & Rebecca

## 災いの王とレベッカ

妃の部屋で壁にあるボタンを見つけ（21）、それを押すと（22）の隠し扉が開いた。開いた隠し扉にはいるとその左手に門があった（23）。

「この門の先がレベッカのいる塚だな。妃が置いていった鍵で開くはずだ……」

門は『KEYofEVIL』で確かに開いたよ。左手の門は閉じたままで入ることはできなかつたので右手の方に進んで行くしかなかつた。大きな部屋の中央に小部屋があり、その中でレベッカとあったのさ（24）。彼女は緑色の肌をして、黒いコウモリのような翼を背中にはやしていた。

「わたしのこと、御存知？」

レベッカは聞いてきた。わたしは、彼女自身のことを聞きたかったので答えたよ。

それがいけなかつたのだろう。彼女は催眠術をかけてきたのさ。おかげで、十字架なんて使う暇もなく王の前につれていかれてしまった（25）。

そのとき王はわたしたちから、血を吸つたのさ。前から順番に、首筋に牙をたてて喉を潤すように……。

わたしたちはレベッカの催眠術で自由に動くことはできなかつたから、抵抗することなどできなかつた。ただ、十字架を持っていたメルユだけが口づけを受けずにすんだのさ。妃がくれた『銀の十字架』は確かに身を守つていたよ。

わたしたちができた反撃は、災いの王の頬に十字の火傷の跡を残したってことぐらゐさ。それだって、自分でなにかしたんじゃない。勝手に触つてけがをしたってだけさ。この時ほど自分が無力だったと思ったときはないね。指一本動かすこともできずに死ぬのかと思うと、情けなくしてしまうがなかつた。

だけど、このときは殺されもせず、VAMPIREにされることもなかつた。

このときは自分のことしか考える余裕はなかつたが、後で考えるとこの二人は、死を求めていたのかも知れない。だから、わたしたちに二度も生かしておいたんだろう。闘うチャンスを与えるために。

わたしたちが最後に見たのは、災いの王の目が赤い血のような光を放つところだつた。それを見たとたん、みな気を失つていたのさ。

そしてみな同じ夢を見た。揺れ動く炎のただ中にゾーフィタスと言つてゐる人影を。

その人影は、凶暴な光を瞳に宿しながら、こちらを睨みつけていた。そして強力な呪文を呼び覚まそうとしている。そんな夢だつた。

続いて、監獄のような部屋が巨大になつていくような、そんな夢だつた。



目をさますとそこは、監獄のような部屋だった。武器も取り上げられず、鎧も脱がされていなかった。門の前には見張りがついていたんで牢獄にまちがいはないらしい。「ここはどこだ？」

「今まで見たことがある部屋じゃないな。部屋の中に泉があるところなんかなかっただろ。部屋の大きさから考えて死者の殿堂の中にあるとも思えないしな」

「それよりレベッカもVAMPIREみたいだな。あの視線だけで催眠術をかけてしまうのは何よりの証拠だ」

「肉感的ないい女だったなあ。あんなかわいい女の子だったら災いの王が引かれたのもわからないでもないな」

「ねえセシュート、言ってもいい？　あの娘は、ひやく、さんじゅう、よん、歳なのよ。わかってる？」

「そう、120年前に14歳だったんだから、確かにそうなるわな」

「歳なんて関係ねえよ。外見は若いんだからよ。肌の色と翼はちょっと気になるけどな。ああいう感じの女の子は好みだな」

「げてものが好きなんだろ、セシュートは」

「あれ、そんなこと言つていいの？　フェミナもおれの好みなんだぜ」

このときは、こんな話ができる仲間が誇らしかった。なんとかなるって思えてね。

# The Enchanted Forest 魔法の森

汝らは120年前に起こったことを理解したか？  
信じる者によって、物語は大きく変わるので。  
邪悪な王の陰謀か、ペンの呪いが積み重なったのか。  
謎はこの地でも解かれていくだろう。  
望みを捨てるな、援助をしてくれるものもいる。  
かのものに対抗するための物品も手に入るはずだ。  
油断も禁物だ、今までとは比較にならない強力な敵が障害となるのだから。

## The Enchanted Forest

### 魔法の森

魔法の森

監獄の中からは、いも虫にもらった『赤いキノコ』を使って体を小さくし、抜け出すごことができた(1)。後で考えてみると、見張りをなんとかする方法もありそうだったね(見張りに『雄羊のダガー』を見せると門を開けて取りに入ってくる)。

階段を上っていくと、そこは見たこともない森が広がっていたのさ。道に沿って歩いていくと、難破船が見えた。船に入ることができたので探してみると、壊れた十字架から『聖なる木杭』を3本手にいれることができた(2)。

「これががあれば、災いの王にも通用するんじゃないかな」

「そうだな、『銀の十字架』がきいたんだ。これだけ大きな十字架だったものだから期待できそうだな」

通用しそうな武器が手に入ったんで、一安心ってところだったよ。

セシュート		男-ELF NINJA		魔術師 CLERIC	
STR	14	HIP	74 / 74	精神力	144475223
INT	13	STAMINA	92%	打倒数	223
FIE	13	STM	92%	アーマークラス	-6 [+0]
VIT	16	DEX	92%	-1 -10 -10 -10 -7 -10	
DEX	16	SPD	87288	✓BUSHIDO BLADE	
SPD	12	PER	GP 87288	✓SAI	
KAR	17	KAR	105 / 162	✓SHADOW CLOAK	
				✓NINJA GARB <U>	
				✓NINJA GARB <L>	
				✓TANJU BOSS	
				MUD STAMINA	4
				FAERIE DUST	1
				TABI BOOTS	
装備 英文	取り引き 分析	バッグ 組み合わせ	使用 捨てる	スキル 選択	レビュー

セシュートが忍者に転職したときに  
は、すでに“忍術”は100だったので、  
何も装備しないでA Cは-2だった。そ  
れに対して、フェミナの持っている武  
器MAENAD'S LANCEは後ろからでも  
攻撃できる。そこで、セシュートを前  
衛にフェミナを後衛にもっていくこと  
にした。転職後、パーティ内での役割  
もだんだん変化してきたが、ただひと  
り相変わらず、ダントツの打倒数で活  
躍しているのは碓井影直であった！

前衛向き	
1	侍
2	ロード
3	戦士
4	ヴァルキリー
5	忍者
6	修道僧
7	僧侶
8	レンジャー
9	盗賊
10	超能力者
11	バード
12	魔法使い
13	鍊金術師
14	ビショップ

後衛向き	
1	バード
2	修道僧
3	忍者
4	レンジャー
5	バルキリー
6	盗賊
7	戦士
8	ロード
9	侍
10	僧侶
11	魔法使い
12	超能力者
13	鍊金術師
14	ビショップ

君のパーティの隊列はどうなっているかな？ 右表は、独断と偏見に満ちた、職業別前衛後衛向きベスト 10 というわけだ。前衛は攻撃を受けやすいので、HP が高く、AC が低いキャラクターが向いている。同時に、侍のように近い敵に絶大な攻撃力をはっさくするキャラクターは少々危険でも前衛に回すほうがよい。後衛は、魔法を無視し（魔法はどこからでも効果があるからね）後ろから、武器や道具でどれだけ戦闘に貢献できるかという観点で順番をつけた。修道僧は、すべての弓が使って、隠れることもできる便利な職業だ。

森の中を進んでいくと、押しボタンを見つけた。押してみると隠し扉が開き、小さなくぼみが現れた（3）。調べてみると、修道僧の装備がいくつかと『HOLY H2O』が見つかった。

「この森にすんでいた方なんでしょう。ぼくがその意志を引き継ぎ、災いの王を倒します。どうか安らかにお眠りください」

ハルムがちょうど修道僧になっていたので、装備はそのまま受け継いでいた。

道の行き止まりで、真実の岩というのを見つけた（4）。『つるはし』を使って、『反射する岩』を取り出す事ができたので、持っていくことにした。

「こんなもの役に立つか？」

「わからないな。だが、なくて困るよりは持つていて捨てる方がいいだろう」

「重いんだけどな。どうせ持つのはおれだろ。まあいいか」

暗闇の中を通り抜け、探索を続けていると宝箱が見つかった（5）。宝箱をあけると『ティンカーベル』が入っていた。

「これわたしが持つね。こんな殺伐とした冒険の中の憩いになりそう」

「そんなら、バードにでも転職すりやよかつたじやねえか。バードなら楽器を弾き放題だぜ。だいたいメルユはビショップってがらじやねえよ」

「セシュート殿も忍者らしいとは申せぬぞ。忍者とは寡黙な暗殺者なのだから」

「そうよ、影のあるいい男がなるべきよ。あなたは軽すぎるの」

森の探索を続けると、小さな石が円を描くようにおかれた場所についた（6）。

ここで、メルユが『ティンカーベル』を鳴らすと、フェアリーの女王に会うことができたのさ。

武器はフェアリー用のものしか売ってなかつたけど、薬や食べ物は豊富だった。

泉がないこの森では、食べ物を売ってくれる彼女がわたしたちの命綱だった。ただ、人が使うもののせいか、ものを売るときにはあまり高く買ってくれなかつたね。

## 召喚モンスターPART 2

左は超能力者のILLUSION、右は鍊金術師のCREATE LIFEの呪文で呼び出せるモンスターだ。

FIGMENT			
タイプ	UNDEAD	H P	2D4+2
出現数	1~2	E X P	613
意味は“造られしもの”。素手(2D2)の攻撃は、相手を麻痺させことがある。			

SHADOW			
タイプ	UNDEAD	H P	3D4+18
出現数	1~3	E X P	1650
素手(2D3)で触り、眼を起させたり、スタミナを吸い取ったりする。意味は“陰に潜むもの”。			

WEIRD			
タイプ	DEMON	H P	4D4+28
出現数	1~3	E X P	4191
運命の女神たち。攻撃は2回で、刺す(3D4)。相手を麻痺させがある。また冷気を吐いてくる。			

CHIMERA			
タイプ	DEMON	H P	6D5+40
出現数	1~2	E X P	6570
牙と爪で2回攻撃(2D4+4、2D5+4)し、BLINKの呪文と炎の息を使ってくる。蛇と山羊と獅子の合成獣。			

WRAITH			
タイプ	UNDEAD	H P	9D4+50
出現数	1~2	E X P	27798
素手で触り(4D2)、スタミナを吸い取ったり石化させる。BLINK(ほか6ランクまでの呪文を唱える)。			

PHANTASM			
タイプ	UNDEAD	H P	14D4+84
出現数	1	E X P	45381
WRAITHの強力版。触られる(8D2)と必ずスタミナが吸い取られる。LIFESTEAL他呪文を駆使してくれる。			

POISON VINE			
タイプ	PLANT	H P	2D3+4
出現数	1~3	E X P	330
触手をムチのように使い( D4+1)、襲いかかってくる。毒を持っている、巨大合成植物。			

WOLF RAT			
タイプ	BEAST	H P	3D4+18
出現数	1~3	E X P	882
読んで字のとおり、狼とネズミを合成した獣である。爪(2D3)と牙(D7+2)で攻撃する。			

PIXIE			
タイプ	ENCHANTED	H P	4D2+12
出現数	1~3	E X P	5391
攻撃2回、命中2回。素手(2D2)で相手を麻痺させる。傷を自然回復し、4ランクまでの魔法を使う。			

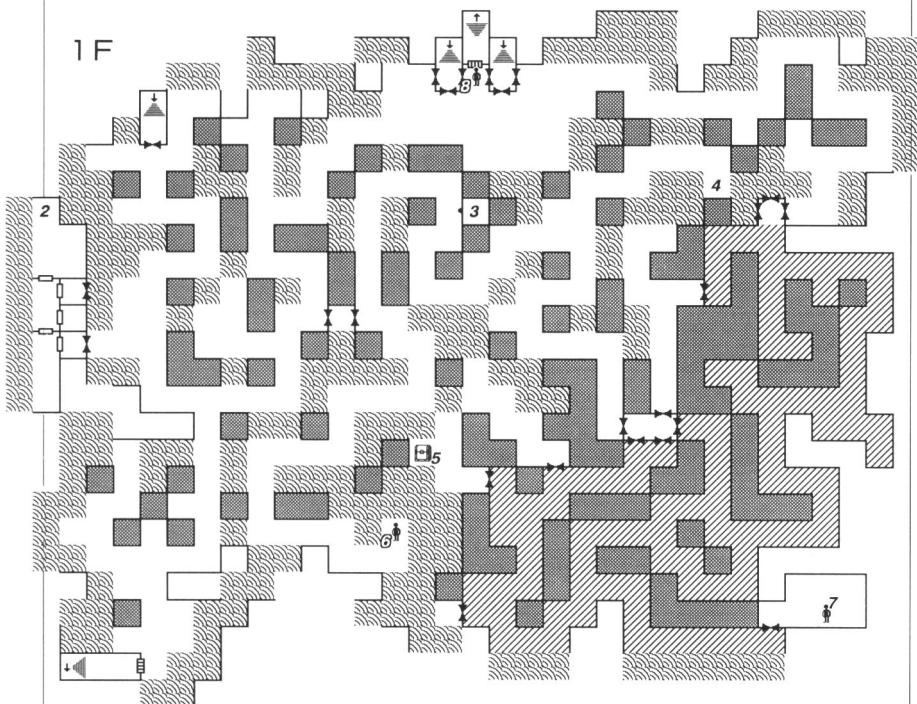
KNOLL TROLL			
タイプ	GIANT	H P	6D6+60
出現数	1~3	E X P	5802
GIANT SLEDGEで殴ったり(3D6)、BOLDDERを投げつけたり(4D4)する。ノックアウトあり。			

PYRO EIYRE			
タイプ	DEMON	H P	7D7+40
出現数	1	E X P	29541
2回攻撃、2回命中。引っ搔き(4D4+4)、炎の息やFIRESTORM、FIREBALLを投げつける。自然治癒。			

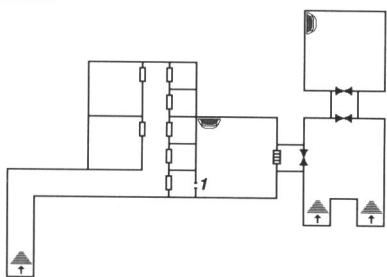
HORASTHMU			
タイプ	BEAST	H P	50D20+2000
出現数	1	E X P	351328
牙(2D20+40)はクリティカル、尾(2D10+10)と踏みつけ( D10+1)はノックアウトがある恐竜。			

# 魔法の森

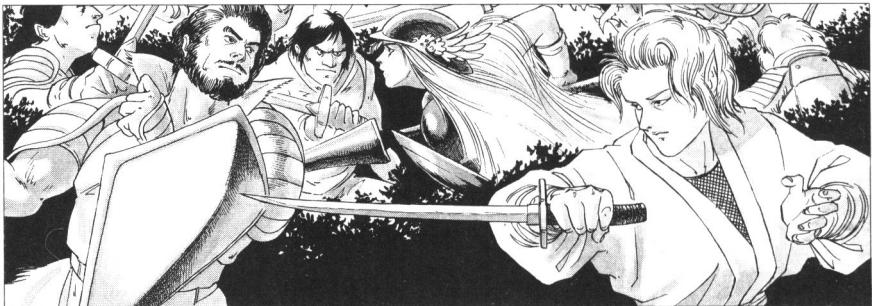
1F



B1



- |         |         |       |           |
|---------|---------|-------|-----------|
| ↑       | 上への階段   | —   — | ボタン       |
| ↓       | 下への階段   | □     | 宝箱        |
| --- --- | 門       | ■ ■   | 泉(飲可/毒)   |
| — —     | 扉       | ●     | NPC       |
| --- --- | 鍵のかかった扉 | X X   | 落とし穴／落下場所 |
| ↔       | アーチ     | ◎     | テレポーター    |



フェアリーの女王と話をすると、森の暗闇にいるデルファイが助けになると言う。情報は多い方がいいので、聞いてみた。

「デルファイについて教えて」

「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『我らは魅惑』。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。代償を払うは、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！」

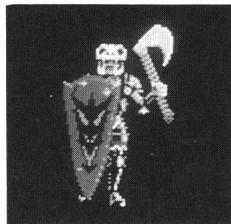
「ありがとう。ばい、ばい」

フェアリーの助言をえて森の暗闇を探索すると、デルファイに会うことができた(7)。教えられた通りに答えると、幻影を見せてもらえた。お金は手元に少し残して、ほとんどとられたけどね。デルファイは消えていく時に『アラムの杖』を置いていった。

「今の幻影を見ると『反射する岩』も攻撃に使えるようだな。持ってきておいてよかつたじゃないか、セシュート」

「ああ、そうだな」

災いの王を倒す手段を見せてもらい、そのすべてのものを持っていることがわかつた。道具の準備は整ったってわけさ。



**GUARDIAN OF RAMM/GUARDIAN OF RAMM**

タイプ FIGHTER

出現数 2~8

HP 12D5+60

EXP 7815

命中2回。WAR AXE (2D4) を使い、時々仲間を呼ぶ。

**JAIL RAT/RAT**

タイプ BEAST

出現数 5~9

HP 3D4+20

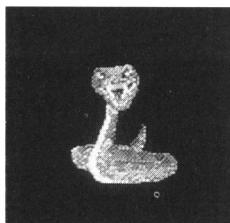
EXP 916

爪 (2D3) と毒のある歯 (2D3) で攻撃。ときどき仲間を呼ぶ。

<b>ASSASSIN/NINJA</b>	
タイプ	NINJA
出現数	2
HP	13D3+52
EXP	28238
2回攻撃、3回命中。拳 (2D4+6) 蹴り (2D6+8)、SHIKEN SHURI (1D7+5)。	

<b>CHUNIN/NINJA</b>	
タイプ	NINJA
出現数	1~2
HP	18D3+72
EXP	39814
2回攻撃、3回命中。拳 (2D8+3) 蹴り (2D8+6)、SHIKEN SHURI (1D7+5)。	




**MONSTOROUS SNAKE/MONSTOROUS SNAKE**

タイプ	BEAST
出現数	2~3
H P	12D4+200
E X P	18390
2回攻撃。牙(2D7)と尾(ID12+8)で攻撃。尾には麻痺毒アリ。	

**GREMLIN/GOBLIN**

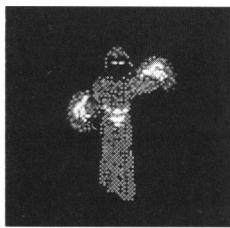
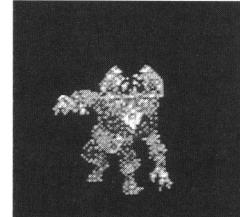
タイプ	THIEF
出現数	3~9
H P	9D3+56
E X P	26184
2回攻撃 2回命中。毒手(2D8+8)牙(2D20+40)、FIREBOMB(3D4)。	

**GOBLIN PRIEST/GOBLIN**

タイプ	PRIEST
出現数	3~9
H P	8D4+32
E X P	11982
2回命中。爪(2D3)拳(2D2)牙(2D3)。6ランクの呪文多数。	

**HAUNT/SHADOW**

タイプ	DEMON
出現数	3~5
H P	12D4+131
E X P	23620
2回攻撃。素手(1D2)で睡眠、麻痺、毒、石化、スタミナ吸いなど。	


**LICHE/ROBED FIGURE**

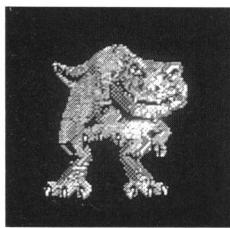
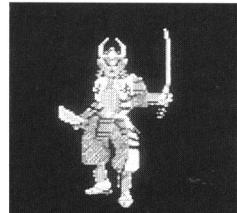
タイプ	UNDEAD
出現数	1
H P	16D4+64
E X P	68224
素手(4D3)で麻痺やスタミナ吸いBLINKなどさまざまな呪文を使う。	

**WRAITH/SHADOW**

タイプ	UNDEAD
出現数	1~2
H P	10D4+40
E X P	40549
素手で触り(8D2)、スタミナを吸い取つたり石化させる。BLINKほか。	

タイプ	UNDEAD
出現数	1~2
H P	14D4+84
E X P	46889
WRAITHの強力版。呪文はANTI-MAGE, DEATH, ICEBALLなど。	

タイプ	UNDEAD
出現数	1~2
H P	20D4+124
E X P	75575
2回攻撃。触って(4D3)麻痺およびスタミナ減。6ランク呪文多数。	


**TWISTED SYLPH/FAERIE**

タイプ	EBCHANTED
出現数	3~9
H P	12D2+28
E X P	25401
4回攻撃、3回命中。素手(1D2D4)で麻痺。6ランクの魔法多数。	

**DAISHO MASTER/SAMURAI**

タイプ	SAMURAI
出現数	1~3
H P	14D4+70
E X P	23320
2回攻撃 2回命中。NO-DACH(2D7)、FIREBALLなど6ランク呪文詠唱。	

タイプ	BEAST
出現数	1
H P	50D20+2000
E X P	472050
牙(20D20+40)、尾(2D10+10)、踏みしだき(ID100+1)。	

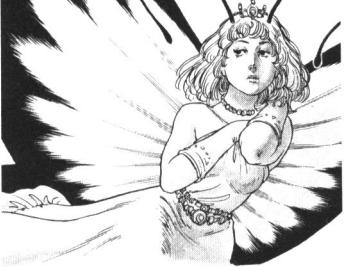
タイプ	INSECT
出現数	1~2
H P	3D10+56
E X P	18286
減多に会うことのできないモンスターである。	



## フェアリーの女王

いよいよ買い物  
ができる最後の場所だ。薬や食べ物はなんでも売っている。特にこれから先は、泉がないので、魔法のクッキーやハーブのパテは役に立つ。  
タイプ: ENCHANTED  
HP: 22D2+44  
EXP: 91860  
攻撃: 4回  
命中: 4回  
呪文レベル: 6

品名	売り値	買い値
LT. HEAL ×3	300	15
MOD. HEAL ×3	750	37
HV. HEAL ×3	1500	75
MOD. STAMINA ×3	255	12
HV. STAMINA ×3	450	22
CURE LT. CND	200	10
CURE POISON	250	12
CURE PARALYZ	400	20
CURE STONE	2000	100
RESURRECTION	2500	125
RUTABEGA ×3	150	7
バラの花びら ×3	300	15
りんご ×3	450	22
赤いキノコ ×3	750	37
魔法のクッキー ×3	3000	150
ハーブのパテ ×3	3000	150
ニンニク	250	12



品名	売り値	買い値
PIXIE STICK	500	25
NIGHT STICK	1250	62
FAERIE STICK	2500	125
LIGHTNING ROD	20000	999
GOLDEN ROD	25000	1250
ROD OF SPRITES	25000	1250
SNEEZE ×5	500	25
BLIND ×5	625	31
FAERIE DUST ×5	750	37
ANCIENT DUST ×5	1000	50
MYSTIC DUST ×5	1500	75

この後問題だったのは、ハルムとメルユの二人が転職した後だったので、満足に呪文を使えない状態だってこと。今まで持っていた物品を本当に必要なものだけにして薬やら食べ物を買っておくことも必要だったのさ。

「デルファイがあんなにお金を持って行かなければ、森で化け物退治することはなかつたのにな」

「わたしはもう少し修行しないといけないからちょうどいいよ。ハルムだってそうでしょう。ちょっとぐらい我慢しなさいよ」

必要なものが揃うと、雄羊の寺院に向かった(8)。

「会員制だってよ。会員の証になるものを持ってないと……」

「セシュートが持ってる『ヤギの仮面』がたぶんそれだろう」

「えっ！ もしかしておれがつけるの？」

「わたしはそんなもの、ぜえったいつけないからね」

「拙者がつけるとちぐはぐになってしまうし」

「セシュート。入ったら取ってもいいんだからいいじゃないか」

そんなわけで、セシュートが仮面をつけて入ることになったのさ。

品名	HEDGHFLDFRM	FMPTRABPVBLSMN	♂♀	重量・効果
PIXIE STICK	·	.....	..	0.2 ワ補短、2D4、-、3/SLEEP
NIGHT STICK	·	.....	..	0.2 ワ補短、2D4、-、3/BLINDING FLASH
FEARIE STICK	·	.....	..	0.2 ワ補短、3D4、+I、4/BLINK
ROD O F SPRITES	·	· · ·	..	0.5 ワ補短、4D4、+2、石化50%
GOLDEN ROD	.....	· · ·	..	0.1 ワ補短、3D4、+I、4/HEAL WOUNDS

品名	HEDGHFLDFRM	FMPTRABPVBLSMN	ヨウ	重量・効果
LIGHTNING ROD	.....	.....	..	0.1 ワ補短、3D4+1、4/LIGHTNING
HAYAI BO	.....	....	..	5.0 ボ両中、ID6+3,+2、ノックアウト5%
聖なる木杭	.....	.....	..	3.5 ボ補短、ID5、-
アラムの杖	.....	.....	..	0.7 ボ主中、2D5+2,+1、毒15%、ノックアウト5%、回復-1、クリティカル5%
反射する岩	.....	.....	..	1.2 投捕長、ID2、-
HOLY H2O(+)	.....	.....	..	0.5 薬、5/HOLY WATER
SNEEZE	.....	.....	..	0.5 薬、3/ITCHING SKIN
BLIND	.....	.....	..	0.5 薬、3/BLINDING FLASH
A N C E N T DUST	.....	.....	..	0.5 薬、3/WEEKEN
FAERIE DUST	.....	.....	..	0.5 薬、3/SLEEP
MYSTIC DUST	.....	.....	..	0.5 薬、3/CREATE LIFE
LT.HEAL	.....	.....	..	0.2 薬、1/HEAL WOUNDS
MOD.HEAL	.....	.....	..	0.2 薬、3/HEAL WOUNDS
HV.HEAL	.....	.....	..	0.2 薬、6/HEAL WOUNDS
MOD.STAMINA	.....	.....	..	0.2 薬、3/STAMINA
HV.STAMINA	.....	.....	..	0.2 薬、6/STAMINA
CURE LT. CND	.....	.....	..	0.2 薬、6/CURE LESSER CND
CURE POISON	.....	.....	..	0.2 薬、6/CURE POISON
CURE PARALYZ	.....	.....	..	0.2 薬、6/CURE PARALYSIS
CURE STONE	.....	.....	..	0.5 薬、6/CURE STONE
RESSURECTION	.....	.....	..	1.0 薬、6/RESSURECTION
ヒスイの小像	.....	.	..	1.0 装飾品、2,+HP
ニンニク	.....	.....	..	0.1 装飾品、-
RING OF DELPHI	.....	.....	..	0.5 装飾品、-4、回復-5
RUTABEGA	.....	.....	..	0.2 食物、1/HELPFOOD
りんご	.....	.....	..	0.2 食物、2/HELPFOOD
赤いキノコ	.....	.....	..	0.2 食物、2/MAGIC FOOD
魔法のクッキー	.....	.....	..	0.1 食物、4/MAGIC FOOD
ハーブのパテ	.....	.....	..	0.5 食物、5/MAGIC FOOD
ティンカーベル	.....	.....	..	0.3

# The Temple of Ramm

## 雄羊の寺院

寺院にはいると、いきなり道が途切れていた（1）。『アラムの杖』を装備していると通れるようになった。アーチで囲まれた小部屋の宝箱に『KEY of DECISION?』があつて（2）、両わきの門のどちらかを開くことができるようだった。という風に宝箱の中の鍵はとなりにある門を開くためのものだったのさ。

テレポートは隣の部屋に行き、角に立てば次のテレポートか、門があつたし。南側にあるアーチの小部屋にはボタンがあり（3）、それを押すと寺院の入り口の階段に出ることができた。ゾーフィタスには、最上階であった（4）。災いの王に比べればなんてことはないやつだったよ。殺した理由を聞いてきたから、コズミック・フォージと答えてやつたよ。なんかうるさく言ってたけど無視した。突き当たりの壁を通り抜けると落とし穴に落ちた（5）。その先がコズミック・フォージの社だったのさ。

レベル		名前		属性		HP		MP		経験値		金銭		属性		HP		MP		経験値		金銭			
12	10	ミルコ ゾーフィタス	主教	火	水	64	64	100%	100%	630765	456	630765	456	火	水	10	10	100%	100%	630765	456				
STR	12	HP	64	INT	16	64	64	PER	12	VIT	12	STM	100%	DEX	13	状態	EX	SPI	14	GP	462	KAR	12	重量	42 / 85
33 / 161	空	75 / 172	33 / 38	空	79 / 133	37 / 87	空	34 / 121																	
暴徒	分析	取り引き	組み合わせ	バグ	使う	捨てる	基盤	アシスト	スキル	結集	連携	マジック	アビリティ	アビリティ	アビリティ	アビリティ	アビリティ								

### ゾーフィタス

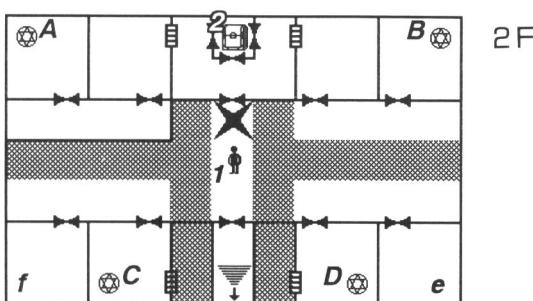
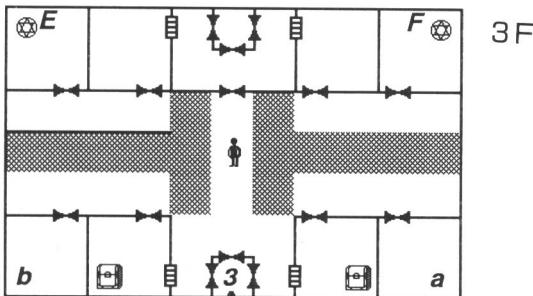
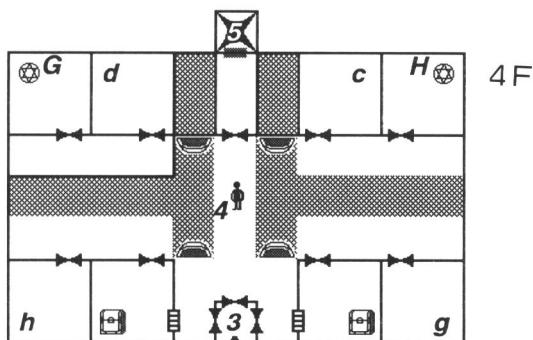
かつて、コズミック・フォージの災いによって、ふたつに分かたれたゾーフィタスの、悪の半身である。GREATER DEMONとともに現われるが、ここまできたパーティなら苦労することはないだろう。

タイプ：MAGE H P : 160 E X P : 81686

攻撃：1回 命中：2回 武器：SWORD OF MAGIC

呪文レベル：6 ANTI-MAGIC, CONJURATION, NUCLEAR BLST, MAGIC SCREEN, BLINKなどなど





↑ 上への階段 ←→ 鍵のかかった扉 Ⓜ 泉(飲可／毒)

↓ 下への階段 ←→ アーチ Ⓛ NPC

⾨ ボタン Ⓝ 落とし穴／落下場所

扉 宝箱 Ⓞ テレポーター



### DEFENDER/KNIGHT

タイプ	LORD
出現数	2~3
H P	18D5+90
E X P	33330

### LESSER DEMON/DEMONIC FIGURE

タイプ	DEMON
出現数	4~7
H P	10D4+60
E X P	17669

### LESSER DEVIL/DEMONIC FIGURE

タイプ	DEMON
出現数	4~7
H P	10D5+50
E X P	8699



### KEEPER OF CRYSTAL/EERIE MAGE

タイプ	PSIONIC
出現数	1
H P	18D4+72
E X P	65329

### MIND FLAYER/EERIE MAGE

タイプ	PSIONIC
出現数	3~4
H P	12D4+48
E X P	60867

### RADAMES/UNDEAD PHARAOH

タイプ	UNDEAD
出現数	1
H P	24D3+400
E X P	97301



### LORD DAIMYO/SAMURAI

タイプ	SAMURAI
出現数	1
H P	18D4+90
E X P	53508

### GRANDFATHER/NINJA

タイプ	NINJA
出現数	1
H P	22D3+110
E X P	83523

### PRIEST OF RAMM/GOATHEADED MAN

タイプ	PRIEST
出現数	4~5
H P	18D3+108
E X P	121303



### GREATER DEMON/GREATER DEMON

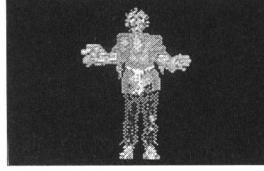
タイプ	DEMON
出現数	3~4
H P	16D4+122
E X P	63170

### ROCK OF RUMBLE/GIANT ROCK HEAD

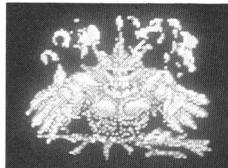
タイプ	ENCHANTED
出現数	2~3
H P	8D10+80
E X P	51279

### DISKO ZOMBIE/DISCO ZOMBIE

タイプ	UNDEAD
出現数	1
H P	12D5+140
E X P	19884



品名	HEDGHFLDFRM	FMPTRABPVBLSMN	属性	重量・効果
ROBE OF ENCHANT(U)	.....	.....	..	3.0 鎧上、6
ROBE OF ENCHANT(L)	.....	.....	..	4.0 鎧下、6
STAFF MAGICUS	.....	.. ..	..	4.0 ボ主短、2D4,+1、3/MAGIC SCREEN
MYSTIC'S RING	.....	.. ..	..	0.1 装飾品、2
ANKH OF ARNIE	.....	.....	..	1.5 装飾品、1,+HP
ANKH OF DEATH	.....	.....	..	0.5 装飾品、1,5/DEATH
ハープのバテ	.....	.....	..	0.5 食物、5/MAGIC FOOD
KEY OF ?DECISION?	.....	.....	..	0.5 鍵
KEY OF 1ST TEST	.....	.....	..	0.5 鍵
KEY OF ?QUANDRY?	.....	.....	..	0.5 鍵
KEY OF FINALITY	.....	.....	..	0.5 鍵



PIT FIEND/DEMON FROM HELL

タイプ	DEMON
出現数	2~3
H P	14D4+140
E X P	56786

HELCAT OF FIRE/DEMON FROM HELL

タイプ	DEMON
出現数	1
H P	3D9+69
E X P	31072

POISON GIANT/GIANT

タイプ	GIANT
出現数	2~3
H P	14D3+180
E X P	28482

WILL O' WISP/FIREFLY

タイプ	ENCHANTED
出現数	1
H P	22D2+88
E X P	170518



エンディング



## The Chamber of the Cosmic Forge

# コズミック・フォージの社

落とし穴から落ちると、そこは小部屋だった（1）。扉の反対側にはボタンがあり、これを押すと寺院の入り口に戻ってしまう。最初にきたときは、このボタンを押しちまって、もう一度寺院をぐるっと通ってこなくちゃならなかったのさ。

扉の向こうは、おそらく炎の王が待っているであろうことは予想できたんで、装備を『聖なる木杭』『HOLY H2O』『反射する岩』を装備した。

呪文もかけておけるものはかけ、その後に『魔法のクッキー』で回復させて、完全な状態にしてから扉を開けると、思った通り炎の王が待っていた。

そして最後の戦闘が始まったのさ。王、すなわちドラキュラはレベッカとともに闘いを挑んできた。こっちだって必死だったよ、最初はレベッカを集中攻撃して倒し、その後でドラキュラを攻撃していった……。

戦闘が終わり、わたしたちの前に死体が二つ並んでいた。

「倒せたのか？　おれたちは勝ったのか？」

セシュートが疑いのこもった目で死体を見ている。

「倒したようだな」

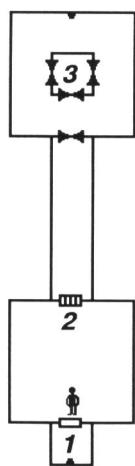
と、その死体から靈が抜け出してきて話を始めた。それは、不死を望んだ故の呪いだった。ヴァンパイアとしての生活に耐えられなくなったかれは、精神は死亡していたのさ。それが、コズミック・フォージの呪いによって、魂なくして肉体のみが生かされてきた。それは今までの行動に対する言い訳だったのかもしれない。ただ、わたしは信じられた。それは善とか悪とかで片づけられるものじやない。みんなどこかで死を恐れてるんだ。それを克服したいという考えがペンによってこんな結果になったんだろうってね。もちろんやってきたことすべてを認めるわけじやない。

王の靈が去ると、レベッカの靈が現れた。レベッカは、王と妃、それに自分の両親について語った。彼女自身はペンの災厄には関係ないと言っていた。産まれたのはそうかも知れない。でも愛する人、保護者についていくだけでその災厄は受けている。

120年の呪いはこんな形で解かれた。それともわたしたちは妃のために復讐をしてやったのだろうか？

「この『RINGofSTARS』で『王の日記』を読めるみたいだぞ暗号は「運命の手」だつてよ。どこで使うんだ？」

それはすぐ後ろの門で使うことになった（2）。門に近づくと「暗号は？」と聞いてきたのさ。「うんめいのて」と答えると門が開いた。



- ↑ 上への階段
- ↓ 下への階段
- 門
- 扉
- ◎— 鍵のかかった扉
- ↔ アーチ
- △— ボタン
- 宝箱
- ◆ 泉(飲可／毒)
- NPC
- ✗ 落とし穴／落下場所
- ◎ テレポーター



エンド

註

災厄の王のデータを見たくないものは  
ページをめくらぬこと!!

門をくぐり、通路を進むと部屋に出た。部屋の中央にはアーチに囲まれた小部屋があり（3）、その中にコズミック・フォージが浮いていたのさ。

「ねえ、わたしこのままにしておきたいんだけど。使ったものはみな呪いがかかるって自分の望みがきちんとかなった人なんていないじゃない」

「メルユがそう言うならほかにほしがる奴はいないよ。なあ、セシュート」

「なんでおれにふるんだよ。おれはペンがほしくてきたんじゃねえよ。城の謎を解いて名前を売ろうとしただけさ」

「そうでござったか、拙者はてっきりフェミナ殿についてきたのかと思ってござった」

「それもある」

「わたしはそんなつもりはないよ。ほかを当たってくれ」

「もうふられた」

「それじゃほかになんかあるか調べてみるか」

「ペンをとろうとするものはだれもいなかった。

考えてみると、城の秘密についてはそれぞれ別々の意見を聞いただけで、どういう人間関係があって、誰が言っていることが正しいのかは結局わからなかつた。

王は妃について何も言わなかつたし、妃は牧師やゾーフィタスについて何も言わなかつた。

ゾーフィタスと妃の関係はどんなものだったのか。

牧師の愛人の名前を誰も言わなかつたのは故意なのか。

それとも単に名前を知らなかつただけなのか。

妃が言っていたレベッカの子供はどうなつたのか。

レベッカを引き取った表向きの理由で出てきた王の息子と言うのは誰なのか。

ミノスの島にいた亡靈は、誰の亡靈だったのか。

牧師をつれて行った光の手とは何なのか。

そんな謎はみないなくなってしまった今となつては、答えるものはいない。

ただ思うのは、ドラキュラと戦わずに話し合う可能性はなかつたのかってことさ。

そして、もし帰すことができるなら、コズミック・フォージを元の場所に戻すってこと。燃料が必要な船ならそれを集める努力をしてもいいと思った。その前にその船ってやつを探さなくちゃいけないけどね。

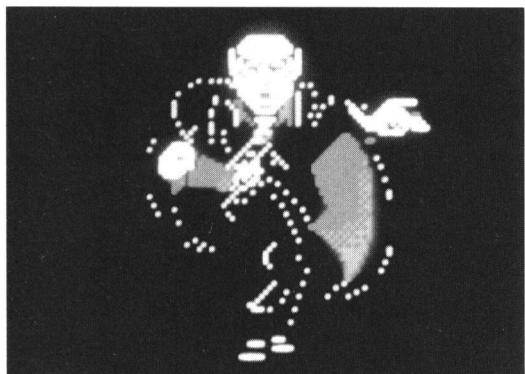
わたしたちもすでにコズミック・フォージの呪いにかかるてしまったのかも知れない。とにかく、このままペンをおいてどこかに行きたくなかったのさ。

みんなも付き合ってくれるだろう。みなペンの呪いを見てきたんだから。

わたしたちの冒険はまだ終わっていない。そんな感じがした。

# Bane King Returns!

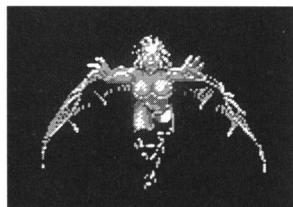
## “災いの王” ふたたび



### 災いの王: ドラキュラ

ここではじめて災いの王の本名が明かされ、心のうちを語る。120年間の魂の苦しみを。しかし、ついに彼自身は、王妃とレベッカについて語らなかった。本当は女たちをどう思っていたのか。すべては夜のとばりの中に……。

タイプ：VAMPIRE HP：174  
EXP：361924 攻撃：2回命中：1回  
武器：噛む・掻む・殴る/HPドレインほか  
呪文レベル：6 PSIONIC BLASTなど



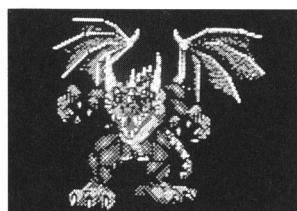
### レベッカ/レベッカ

タイプ	VAMPIRE	HP	83
出現数	1	EXP	292568

悪魔の娘レベッカは、災いの王とともにあらわれる。呪文をガンガンかけてくるので、さきに倒したほうがよい。いちばんはじめに、銀の十字架をつかないと、ダメージが全然いかないので気をつけよう。

*ベラ*/*ベラ*			
タイプ	DRAGON	HP	871
出現数	1	EXP	1420419

王妃と悪魔の間に生まれた黒竜である。たぶんこのゲーム中で最強のモンスターだ。魔法も使うし、酸のプレスも吐く。とにかく強いが、ここまで来たパーティなら倒すこともできるはずだ。健闘を祈る。



エクスティング

品名	H E D G H F L D F R M	F M P T R A B P V B L S M N	属性	重量・効果
VENNAL ROBE(U)	.....	.. . .. . . .	..	3.0 鎧上、-4
VENNAL ROBE(L)	.....	.. . .. . . .	..	4.0 鎧下、-4
FANG	.....	. * *	..	5.0 力士装、2D+8,+2,+STR、クリティカル!0%
DISPLACER CLOAK	.....	.....	..	4.0 装飾品、4、4/BLINK
RING OF STARS	.....	.....	..	0.2 装飾品、4、回復+1
CAMEO LOCKET	.....	.....	..	0.5 装飾品、4、+HP、回復+1
NORTH EXIT KEY	.....	.....	..	0.5 鍵
KEY OF STARS	.....	.....	..	0.5 鍵

# きみは見たか? アイテムないものさがしリスト

このページは、必ず出てくるアイテムでない。見てもらえば解ると思うが、最強の剣『EXCALIBER』はランダムに出てくる物の中にある。そのほかにも恐ろしい効果を持つ物がいくつもある。頑張って探してみよう。

## 防具編

品名	レギ	レア	耐久	属性	重量、効果
HEA T E R SHIELD	.....	..	..	17.0	盾、3
ROUND SHIELD	.....	..	..	10.0	盾、2
BASCINET	.....	-	..	6.5	兜、6
FAERIE CAP	.	.....	..	0.2	兜、4、+PER、回復+1
HEAUME	.....	..	..	14.0	兜、12
HELM o f OBITUS	.....	..	..	8.5	兜、-8、回復-8
MAIL COIF	.....	..	..	6.0	兜、5
MITRE	.....	*	..	3.5	兜、2
MITRE DE SANCT	....	*	..	3.5	兜、5
MORDECAI'S CONE	.....	* ..	..	4.0	兜、7
NINJA COWL	.....		..	1.5	兜、3
NINJA GARB (U)	.....		..	3.0	鎧上、3
PLATE MAIL	.....	..	..	33.0	鎧上、10
TARNISHED MAIL	.....	..	..	28.0	鎧上、-1
CHAIN CHAUSSES	.....	..	..	20.0	鎧下、9
HOAXIAL PLATE	.....	..	..	35.0	鎧下、-2
NINJA GARB (L)	.....		..	3.0	鎧下、3
PLATE GREVIERE	.....	..	..	14.0	鎧下、10
MAIL MITTENS	.....	..	..	6.0	籠手、6
STEEL GAUNTLETS	.....	..	..	8.0	籠手、8
CHAIN HOSEN	.....	..	..	9.0	靴、8
GLASS SLIPPERS	.....	.....	..	2.5	靴、8、+KAR
SACRED SLIPPERS	.....	..	..	2.5	靴、6
SOLLERET	.....	..	..	10.0	靴、10
TABI BOOTS	.....		..	2.0	靴、3

# 武器編

品名	HEDGHFLDFRM	FMPTRABPVBLSMN	威力	重量・効果
WAND of MYSTERY	.....	..	..	0.8 ワ捕短、3D3 + 1 3/PRISMIC MISSILE
WAND of WEAVING	.....	..	..	0.8 ワ捕短、3D3、-、4/ILLUSION
DAEMON'S TOOTH	.....	..	..	1.5 ワ捕短、3D4 + 4、+3、麻痺15%
NECROLOGY ROD	.....	..	..	1.2 ワ捕短、3D3、+1、4/RESSURECTION
ESTOC of OLIVIA	.....	.	..	5.0 剣主短、2D7 + 4、+3、+VIT、クリティカル5%
EXCALIBER	.....	..	..	24.0 剣両短、4D8 + 4、+4、6/LIGHTNING、クリティカル5%、石化25%、体力回復+1
SAIN T BASTARD	.....	..	..	11.0 剣主短、2D4 + 5、+2、ノックアウト5%
SWORD of HEARTS	.....	..	..	4.5 剣主短、1D7 + 4、+2、クリティカル2%
BLADES of AESIR	.....	..	..	18.0 斧両短、2D12、+2、5/ICEBALL、クリティカル5%、ノックアウト5%
DIAMOND EYES	.....	..	..	4.0 メ捕短、3D4 + 4、+2、+PER、麻痺20%
GIANT SLEDGE	..	..	..	45.0 メ両短、3D6、-8、ノックアウト10%
R A M M B U S STAFF	.....	..	..	12.0 メ両中、2D4 + 4、+2、5/LIGHTNING、ノックアウト15%
D R Y A D I C STAFF	.....	..	..	4.0 ボ主短、2D4、+1、3/BLINK
FAUST HAL-BERD	.....	..	..	17.5 ボ両中、4D4 + 2、+2、4/LIFESTEAL、麻痺5%、クリティカル5%、ノックアウト5%
STAFF of RUIN	.....	..	..	4.0 ボ主短、ID2、-4、回復=1
STAVE of STARS	.....	..	..	0.0 ボ主短、2D4、+1、3/FIREBALL
STAVE of WITCHES	.....	..	..	4.0 ボ主短、3D4、+2、6/TERROR
ZATOICHI BO	.....	..	..	5.0 ボ両中、3D6 + 6、+4、6/BLINDING FLASH、+STM、麻痺15%、クリティカル5%、ノックアウト15%
SHIKEN SHURI	.....	..	..	0.5 投捕長、1D7 + 5、+1、クリティカル3%
DEVIL STONE	.....	.....	..	0.3 弾捕長、4D4、+2、石化10%、ノックアウト10%
GREAT BOW	.....	..	..	7.5 弓主長、-、+2、クリティカル5%
SEIGE AR-BALEST	.....	..	..	19.0 弓主長、-、+4、クリティカル5%
WRIST ROCKET	.....	.....	..	1.5 弓主長、-、+3、ノックアウト5%
A.P. ARROW	.....	.....	..	0.2 弾捕長、1d8 + 4、+2
M Y S T I C ARROW	.....	.....	..	0.2 弹捕長、4D4 + 2、+2、麻痺15%
L I G H T N I N G BOLT	.....	.....	..	0.4 弹捕長、5D5 + 5、+2、クリティカル5%
ACID BOMB	.....	.....	..	0.4 薬、4/ACID BOMB
FIRE BOMB	.....	.....	..	1.0 薬、3/FIRE BOMB
POISON BOMB	.....	.....	..	1.0 薬、3/POISON GAS
DAEDLY POISON	.....	.....	..	0.5 薬、5/DAEDLY POISON
聖水	.....	.....	..	0.5 薬、3/HALY WATER

# 魔法の書編

品名	HEDGHFLDFRM	FMPTRABPVBLSMN	♂♀	重量・効果
BOOK of AIRS	.....	.....	..	0.0 本、6/AIR POCKET
BOOK of AIR SHIELD	.....	.....	..	2.0 本、6/MISSLE SHIELD
BOOK of ANTI-MAGIC	.....	.....	..	2.0 本、6/ANTI MAGIC
BOOK of ARMORMELT	.....	.....	..	2.0 本、6/ARMORMELT
BOOK of DEMONS	.....	..	..	2.0 本、6/CURJURATION
BOOK of ICESHIELD	.....	.....	..	2.0 本、6/ICE SHIELD
BOOK of IDENTITY	.....	..	..	2.0 本、6/IDENTITY
BOOK of LEVITATION	.....	..	..	2.0 本、6/LEVITATE
BOOK of MANTRAS	.....	.....	..	2.0 本、6/STAMINA
BOOK of PEACE	.....	..	..	2.0 本、6/SANE MIND
BOOK of RAPTURE	.....	.....	..	2.0 本、6/CHARM
BOOK of SILENCE	.....	..	..	2.0 本、6/SILENCE
BOOK of WIDOWS	.....	..	..	2.0 本、6/DEADLY POISON
詩人の書	.....	.....	..	2.0 本
ARMORPLATE	.....	.....	..	0.3 卷物、3/ARMORPLATE
BLADES	.....	.....	..	0.3 卷物、3/BLADES
BLINK	.....	.....	..	0.3 卷物、3/BLINK
CONJURATION	.....	.....	..	0.3 卷物、4/CONJURATION
ENCHANTED BLADE	.....	.....	..	0.3 卷物、3/ENCHANTED BLADE
FIREBALL	.....	.....	..	0.3 卷物、4/FIREBALL
FIRE SHIELD	.....	.....	..	0.3 卷物、3/FIRE SHIELD
ICE SHIELD	.....	.....	..	0.3 卷物、3/ICE SHIELD
ILLUSION	.....	.....	..	0.3 卷物、4/ILLUSION
LEVITATE	.....	.....	..	0.3' 卷物、5/LEVITATE
BASSO LYRE	.....	.	..	18.0 楽器、0/SLOW
CUCKOO CALL	.....	.	..	1.0 楽器、0/MENTAL ATTACK
LUTE	.....	.	..	2.0 楽器、0/SLEEP
LYRE of CAKES	.....	.	..	12.0 楽器、0/HELPHOOD

# 魔法のお守り&そのほか

品名	HEDGHFLDFRM	FMPTRABPVBLSMN	効果	重量・効果
AMULET of AIR	.....	.....	..	1.0 装飾品、0、5/AIR POCKET
AMULET of ICE	.....	.....	..	1.0 装飾品、0、4/ICEBALL
AMULET of WINDS	.....	.....	..	1.0 装飾品、0、4/WHIRLWIND
ANKH of LIFE	.....	.....	..	1.5 装飾品、1、6/RESSURECTION、+CND
ANKH of MIGHT	.....	.....	..	1.5 装飾品、1、+STR
ANKH of PURITY	.....	.....	..	1.5 装飾品、1、+KAR
ANKH of SANCTITY	.....	.....	..	1.5 装飾品、1、+PIE
ANKH of WONDER	.....	.....	..	1.5 装飾品、1、6/HEAL WOUNDS、回復+1
ANKH of YOUTH	.....	.....	..	1.5 装飾品、1、-AGE、+VIT
CAPE of HI-ZEN	.....	.	..	5.0 装飾品、3、-AGE、回復+1
DIAMOND RING	.....	.....	.	0.2 装飾品、5、+CND、回復+3
MEMPO of DEATH	.....	*	..	2.5 兜、3、+KAR
MIDNIGHT CLOAK	.....	..	..	5.0 装飾品、2
PK CRYSTAL	.....	.	..	1.0 装飾品、4、+INT、回復+2
POL ANKH	.....	.....	..	1.5 装飾品、0
RING of DEFTNESS	.....	.....	..	0.2 装飾品、2、+DEX
RING of MINDS	.....	..	..	0.1 装飾品、0、5/MINDREAD
RING of SPEED	.....	.....	..	0.2 装飾品、2、+SPD
SCARAB NECK-LACE	.....	..	..	1.5 装飾品、2、+PIE
TOADSTONE RING	.....	.....	..	0.1 装飾品、0、6/CURE POISON
TORA MAEDATE	.....	.	..	1.5 装飾品、2、+VIT
バラの花輪	.....	..	..	1.5 装飾品、3、+CND、回復+1
銀の十字架	.....	..	..	1.0 装飾品、1
薬袋	.....	.	..	0.3 装飾品、2、3/HEAL WOUNDS
B.D.KEY	.....	.....	..	0.5 鍵
KEY of NOTH-ING	.....	.....	..	0.5 鍵
こわれた物				

# これが職業別 究極装備だ!!

どんな装備が究極かというのは、人によって意見が分かれるところであろう。とりあえす我々は、攻撃回数の面から考えて両手に武器を持つのが最強と考えた。そしてさらに調べを進めてみると、究極の装備を身につけることができるるのは、ほとんど女性しかいないこともわかつてきた。BCFにおいて、性別はけっこう重要な要素だったのだ！

## 戦士

FEA以外の女性。EXCALIBARでも可

右手	THE AVENGER	装備重量
左手	DIAMOND EYES	96.7 Lb
兜	EBONY HEAUME	魔法抵抗
鎧上	EBONY PLATE(U)	火 111 %
鎧下	EBONY PLATE(L)	気 61 %
籠手	MANTIS GLOVES	水 73 %
靴	MANTIS BOOTS	地 97 %
装飾品	DIAMOND RING	心 37 %
		魔 62 %



## 魔法使い

FEA以外の女性。後列でも攻撃可

右手	CAT'O NINE TAIL	装備重量
左手	SKY ROCKET × 30	35.2 Lb
兜	MORDECAI'S CONE	魔法抵抗
鎧上	ROBE OF ENCHANT(U)	火 0 %
鎧下	ROBE OF ENCHANT(L)	気 0 %
籠手	ナシ	水 0 %
靴	GLASS SLIPPERS	地 0 %
装飾品	DIAMOND RING	心 150 %
		魔 150 %



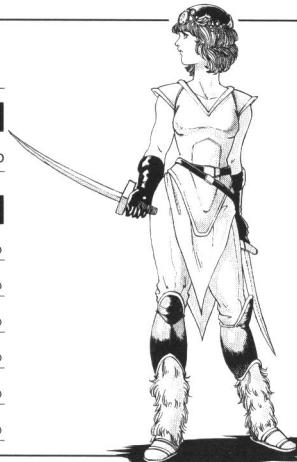
## 僧侶

FEA以外の女性。後列でも攻撃可

右手	RAMMBUS STAFF	装備重量
左手	ナシ	28.5 Lb
兜	MITRE DE SANCT	魔法抵抗
鎧上	ROBE OF ENCHANT(U)	火 35 %
鎧下	ROBE OF ENCHANT(L)	気 0 %
籠手	CHAMOIS GLOVES	水 25 %
靴	GLASS SLIPPERS	地 0 %
装飾品	SCARAB NECKLACE	心 125 %
		魔 100 %

## 盗賊

FEA以外の女性



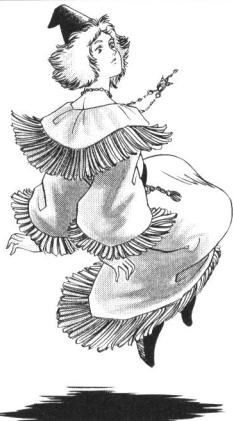
右手	DEMON'S TOOTH	装備重量
左手	DEMON'S TOOTH	49.7 Lb
兜	PHRYGIAN CAP	魔法抵抗
鎧上	JAZERAINT TUNIC	火 0 %
鎧下	JAZERAINT SKIRT	気 0 %
籠手	CHAMOIS GLOVES	水 0 %
靴	GLASS SLIPPERS	地 0 %
装飾品	DIAMOND RING	心 100 %
		魔 50 %



## 錬金術師

FEA以外の女性。後列でも攻撃可

右手	CAT'O NINE TAIL	装備重量
左手	SKY ROCKET × 30	35.2 Lb
兜	MORDECAI'S CONE	魔法抵抗
鎧上	ROBE OF ENCHANT(U)	火 0 %
鎧下	ROBE OF ENCHANT(L)	気 0 %
籠手	ナシ	水 0 %
靴	GLASS SLIPPERS	地 0 %
装飾品	DIAMOND RING	心 150 %
		魔 150 %



## 超能力者

FEA以外の女性。後列でも攻撃可

右手	CAT'O NINE TAIL	装備重量	35.2	Lb
左手	SKY ROCKET ×30			
兜	MORDECAI'S CONE	魔法抵抗		
鎧上	ROBE OF ENCHANT(U)	火	0	%
鎧下	ROBE OF ENCHANT(L)	気	0	%
籠手	ナシ	水	0	%
靴	GLASS SLIPPERS	地	0	%
装飾品	DIAMOND RING	心	150	%
		魔	150	%

## ロード

FEA以外の女性。EXCALIBARでも可

右手	THE AVENGER	装備重量		
左手	DIAMOND EYES	96.7	Lb	
兜	EBONY HEAUME	魔法抵抗		
鎧上	EBONY PLATE(U)	火	111	%
鎧下	EBONY PLATE(L)	気	61	%
籠手	MANTIS GLOVES	水	73	%
靴	MANTIS BOOTS	地	97	%
装飾品	DIAMOND RING	心	37	%
		魔	62	%



## 侍

FEA以外の女性



右手	MURAMASA BLADE	装備重量		
左手	DIAMOND EYES	92.2	Lb	
兜	KABUTO	魔法抵抗		
鎧上	HI-KANE-DO(U)	火	42	%
鎧下	HI-KANE-DO(L)	気	12	%
籠手	MAIL MITTENS	水	12	%
靴	GLASS SLIPPERS	地	72	%
装飾品	DIAMOND RING	心	100	%
		魔	62	%



## ビショップ

FEA以外の女性。後列でも攻撃可

右手	RAMMBUS STAFF	装備重量
左手	ナシ	28.5 Lb
兜	MITRE DE SANCT	魔法抵抗
鎧上	ROBE OF ENCHANT(U)	火 35 %
鎧下	ROBE OF ENCHANT(L)	気 0 %
籠手	CHAMOIS GLOVES	水 25 %
靴	GLASS SLIPPERS	地 0 %
装飾品	SCARAB NECKLACE	心 125 %
		魔 100 %

## 忍者

FEAの女性。素手でも可

右手	DIAMOND EYES	装備重量
左手	DIAMOND EYES	16.9 Lb
兜	FAERIE CAP	魔法抵抗
鎧上	NINJA GARB(U)	火 25 %
鎧下	NINJA GARB(L)	気 25 %
籠手	ナシ	水 25 %
靴	GLASS SLIPPERS	地 25 %
装飾品	DIAMOND RING	心 125 %
		魔 99 %



## ヴァルキリー

FEA以外の女性。EXCALIBARでも可

右手	THE AVENGER	装備重量
左手	DIAMOND EYES	96.7 Lb
兜	EBONY HEAUME	魔法抵抗
鎧上	EBONY PLATE(U)	火 111 %
鎧下	EBONY PLATE(L)	気 61 %
籠手	MANTIS GLOVES	水 73 %
靴	MANTIS BOOTS	地 97 %
装飾品	DIAMOND RING	心 37 %
		魔 62 %



## レンジャー

ELFの女性

右 手	ELVEN BOW	装備重量
左 手	PEACEMAKER × 30	32.7 Lb
兜	FEATHERED HAT	魔法抵抗
鎧 上	CHAMAIL DOUBLET	火 0 %
鎧 下	CHAMAIC PANTS	気 0 %
籠 手	CHAMOIS GLOVES	水 0 %
靴	GLASS SLOPPERS	地 0 %
装飾品	DIAMOND RING	心 100 %
		魔 50 %

## 修道僧

FEAの女性

右 手	ZATOICHI BO	装備重量
左 手	ナシ	14.9 Lb
兜	FAERIE CAP	魔法抵抗
鎧 上	ROBES OF ENCHANT(U)	火 25 %
鎧 下	ROBES OF ENCHANT(L)	気 25 %
籠 手	ナシ	水 25 %
靴	GLASS SLIPPERS	地 25 %
装飾品	DIAMOND RING	心 175 %
		魔 125 %



## バード

FEA以外の女性。楽器は全て

右 手	DEMON'S TOOTH	装備重量
左 手	DEMON'S TOOTH	49.7 Lb
兜	PHRYGIAN CAP	魔法抵抗
鎧 上	JAZERAINT TUNIC	火 0 %
鎧 下	JAZERAINT SKIRT	気 0 %
籠 手	CHAMOIS GLOVES	水 0 %
靴	GLASS SLIPPERS	地 0 %
装飾品	DIAMOND RING	心 100 %
		魔 50 %

## あとがき

「攻略本にあとがきがある？」と思ってる方もいるでしょう。それは、リプレイの形でゲームのガイドをするという本なので、ストーリーがあるからだと思ってちょうだいな。このなかに、少し役に立つこともあるからさ。

キャラクターの行動を追っていく形で書くということは、キャラクターを自然に動かしてゲームをして行かなくちゃいけない。だからレベル上げだけの行動は殆どしなかった。

でも、無理に進むとボコボコ殺されてしまうんだから強くなりたい人だっているよね。そこで、一つ紹介しておこう。

まず、城の1階で少しレベルを上げる。次に、鐘楼のロープにぶら下がってモンスターを呼びまくる。あきたら、『GOLD KEY』を取って城の地下2階に行こう。そこでボタンを押さずに落とし穴に落ちて蛇と闘うんだ。

ここでいやになる程レベルを上げたら、地下2階への階段を登り、右手に見える扉を抜けて右手に見える階段を上がる。門が見えるだけの場所だけど、ここで眠るなり、同じ場所でクルクル回るなりしてモンスターをよぶ。

ここでの敵は異常なほど強いから、倒すことができるかチェックして、蛇の穴を閉じようね。こうすれば、城の中で順に強い相手と闘うことになって順調にレベル上げができる。

キャラクターたちはあんな結末になったけど、他にもエンディングが用意されているから探してみよう。ドラキュラと闘わずにすむ道とか、ベラに出逢う道とかね。重要な鍵となるのは『銀の十字架』だ。

それでは、あなたがコズミック・フォージの謎を解明するのを祈って。

1992年3月 神谷真

# S T A F F

構成／執筆 ..... 神谷真／怪兵隊  
C G ..... ねこたろう／Saturday Knights  
ドット絵 ..... K. NAOKO／Saturday Knights  
データ解析 .....  
..... ライラック・ローランド／Saturday Knights  
アシstant ..... 佐藤俊之／怪兵隊  
..... 鈴吹太郎／怪兵隊  
..... 篠好／怪兵隊  
..... たのあきら／Saturday Knights  
..... 谷口誠  
監督／執筆 ..... 健部伸明／怪兵隊  
編集 ..... 株レッカ社  
デザイン ..... DESIGN STUDIO THAT  
イラスト ..... 松下徳昌

---

ウイザードリイ  
ペイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ  
リプレイ&ガイド

発行 ..... 1992年5月15日第1刷  
发行人 ..... 蓬見清一  
発行所 ..... J I C C 出版局  
..... 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5  
振替 ..... 東京7-170829 (株)ジック  
電話 ..... 営業部 03(3224)4621  
..... 編集部 03(3239)0183  
印刷所 ..... 文唱堂印刷株式会社  
製本所 ..... 共栄社製本株式会社

Printed in JAPAN

---

I S B N 4 - 7 9 6 6 - 0 3 3 2 - 8

"Wizardry"

Copyright © 1992 Sir-Tech Software, Inc. All rights reserved  
"Wizardry" is a registered trademark of Sir-Tech Software, Inc.

**WIZARDRY**  
**BANE of the**  
**COSMIC FORGE**  
**REPLAY&GUIDE**

THE  
SIMPSONS!  
TM & © 2003  
20TH CENTURY FOX FILM CORPORATION.  
A 20TH CENTURY FOX FILM.  
ALL RIGHTS RESERVED.

ISBN4-7966-0332-8 C0076 P1850E

**WIZARDRY  
BANE of the  
COSMIC FORGE  
REPLAY&GUIDE**

ウィザードリイ  
[ヘイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ]  
リプレイ&ガイド

定価1,850円  
(本体1,796円)