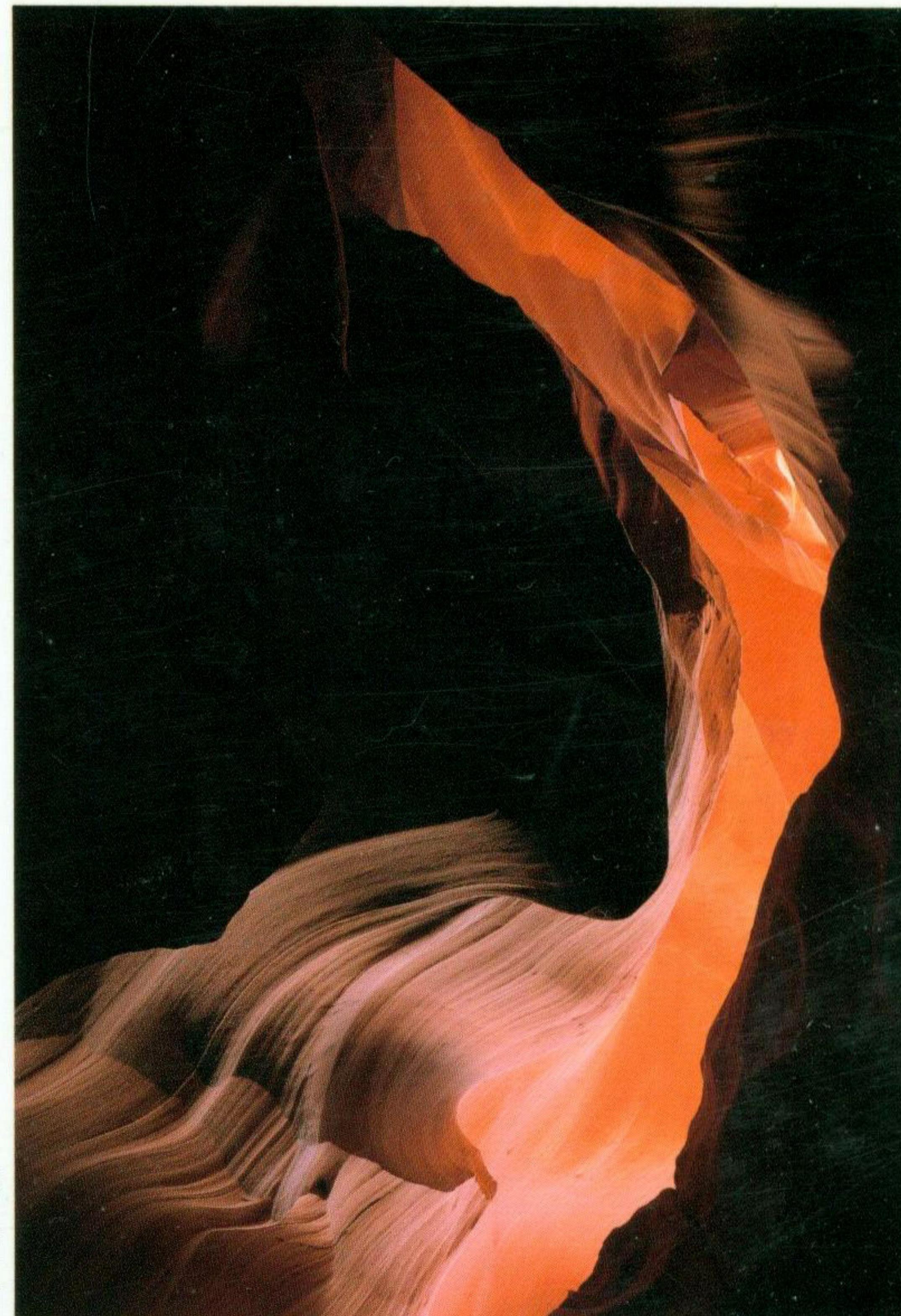


ウィザードリイ4 地上への道

ウィザードリイ4
地上への道



GEAR UP!
②

ログイン編集部監修
ゲームアーツ著
ビジネス・アスキー刊

ログイン編集部監修
ゲームアーツ著

ビジネス
アスキー

Log in Books



WIZARDRY4 THE PASSEGE TO OPEN FIELD

by GAME ARTS

ウィザードリイ4

地上への道

ログイン編集部監修
ゲームアーツ著

発行 ビジネス・アスキー

本書の作成にあたって、SIR-TECH SOFTWARE Inc.よりいただいた有益なアドバイスと絶大な協力に感謝いたします。
ただし、本文の誤りや不備な点につきましては、株式会社ビジネス・アスキーがその責を負うものであり、SIR-TECH Inc.が関与するものではありません。

 は
SIR-TECH SOFTWARE Inc.
の登録商標です。

本書を手にするワードナへ…… いかなる次元をも見渡す賢者 ウラサムより

さてさて、何から話すべきかな、ワードナ卿よ。いや今は邪惡なメイジワードナと呼んだほうがよいかな？ とにかく、貴公がこのウィザードリィの世界にとって、要となっていることは確かじや。

つまり貴公はこの世界を、どう変化させるかの鍵を握っているということなのじや。世界を闇に落とし破滅させることも、正義と平和をもって発展させることも、そして貴公自身が神となることも可能なことじや。

しかしそれらの結末は、ひとつしか選択することはできないことを知つておくがよい。そしてどれを選択するかは、貴公のこれから行動にかかっている。恨みと憎しみを糧に復讐を誓うのもよいが、世の中にはもっと大切なこともあるのじやぞ。まあ今の貴公には、言っても無駄であろうがな。だがよく聞いておくのじや。貴公が今思っていることは、最も簡単に成すことのできることなのだと。

だから私は、ここにこの書物を贈るのじや。貴公が困難に負けずに、正しい道を選択する助けとするために。

私の予言が正しければ、貴公は必ず最もよい道を選択できるはずじや。そうなれば、一緒に酒を飲むこともできよう。いつしか貴公が、その苦難と努力の物語を語りに来ることを願つて……。

目次 CONTENTS

第一の書 地下にまつわる伝承	9
ウイザードリィの歴史	10
狂王トレボーの統治時代より、魔術師ワードナの復活まで	
ウイザードリィの職業	16
冒険者たちの所属する職業について	
召喚サークルで呼び出せるモンスターたち	24
10階で呼び出せるモンスター	25
A DINK	GAS CLOUDS
FUZZBALLS	SKELETONS
CREEPING COINS	GARIAN RAIDERS
BUBBLY SLIMES	LVL 1 PRIEST
ORCS	ZOMBIES
LVL 1 MAGES	KOBOLDS
9階で呼び出せるモンスター	31
CREEPING CRUDS	ROGUES
CRAWLING KELPS	ASHERS
MUMMIES	ANACONDAS
WITCHES	DUSTERS
POLTERGEISTS	HUGE SPIDER
NO-SEE-UM SWARM	LVL 3 PRIEST
8階で呼び出せるモンスター	37
ROTTING CORPSES	RONINS
DRAGON FLIES	GAZE HOUNDS
SPIRITS	BANSHEES
HARPIES	SHADES
BUGBEARS	LVL 5 PRIEST
WERE RATS	LOOTERS

7階で呼び出せるモンスター ----- 43

BLINK DOGS	GIANT SLUG
BUSHWACKERS	GOBLIN SHAMANS
MOAT MONSTER	GOBLINS
STRANGLER VINES	COCKATRICES
GIANT TOADS	OGRES
VORPAL BUNNIES	PRIESTESSES

6階で呼び出せるモンスター ----- 49

LVL 3 SAMURAI	WIGHTS
GRAVE MISTS	MASTER NINJA
HIGH CORSAIR	BISHOPS
MINOR DAIMYOS	WEREWOLVES
LIFESTEALERS	HOBGOBLIN
NIGHTSTALKERS	CENTAURS

5階で呼び出せるモンスター ----- 55

GARGOYLES	SERAPHIM
GHASTS	WERETIGERS
KOMODO DRAGONS	BORING BEETLES
HELLHOUNDS	D'PLACER BEASTS
PRIESTS of FUNG	CORR.-SLIMES
MASTER/DRAGON	GAS DRAGONS

4階で呼び出せるモンスター ----- 61

SCRYLLS	DOPPELGANGERS
CARRIERS	GIANT MANTIS
MYRMIDONS	EVIL EYES
GORGONS	GOBLIN PRINCES
LVL 6 NINJAS	MASTER/W. WIND
DARK RIDERS	WYVERNNS

3階で呼び出せるモンスター ----- 67

BRASS DRAGONS	BLEEBS
FIENDS	ROCS
WILL O'WISPS	MAJOR DAIMYOS
BERSERKERS	TROLLS
CHIMERAS	CHAMP SAMURAI
XENOS	VAMPIRES

2階で呼び出せるモンスター	73
MURPHY'S GHOSTS	MASTER/SUMMER
MANTICORES	HYDRAE
LICHES	SUCCUBI
FROST GIANTS	FIREDRAKES
FIRE GIANTS	DRAGON ZOMBIES
HATAMOTOS	CYCLOPES
1階で呼び出せるモンスター	79
GREATER DEMONS	LYCURGI
POISON GIANT	BLACK DRAGONS
GOLD DRAGONS	FOAMING MOLDS
MAELIFICS	IRON GOLEMS
VAMPIRE LORDS	FLECK
HIGH MASTERS	A DEMON LORD
ウィザードリィ1から3のモンスター一覧表	85
全アイテム・リスト	87
武器	88
HHG OF AUNTY OCK/EAST WIND SWORD/ WEST WIND SWORD/DRAGON'S CLAW/HOPA LONG CARROT/KRIS OF TRUTH/LONG SWOR D/SHORT SWORD/ANOINTED MACE/ANOINT ED FLAIL/STAFF/DAGGER/LONG SWORD+1 /SHORT SWORD+1/MACE+1/STAFF OF MOG REF/STAF+2/DRAGON SLAYER/LONG SWO RD+2/WERE SLAYER/MAGE MASHER/MACE OF CURING/STAFF OF MONTINO/BLADE CUSINAT'/DAGGER+2/DAGGER OF SPEED/ MURAMASA BLADE/SHURIKEN	
アーマー／ガントレット	96
ROBES/LEATHER ARMOR/CHAIN MAIL/BRE AST PLATE/PLATE MAIL/LEATHER+1/CHA INMAIL+1/PLATE MAIL+1/PLATE MAIL+2 /LICH'S ROBES/OXYGEN MASK/LORDS GA RB/CHAIN OF ICE/COPPER GLOVES/SILV	

ER GLOVES/ST. RINBO DIGIT/MYTHRIL

GLOVE

シールド／ヘルム

101

SMALL SHIELD/LARGE SHIELD/SHIELD+1

/GOOD HOPE CAPE/SHIELD+2/CAPE OF

HIDE/CAPE OF JACKAL/TWILIGHT CLOAK/

SHADOW CLOAK/DARKNESS CLOAK/NIGHT

CLOAK/ENTROPY CLOAK/MAINTENANCE

CAP/HELM/HELM+1/MAGICIAN'S HAT/NOVIC

E CAP/INITIATE TURBAN/WIZARD SKULL

CAP/DIADEM OF MALOR/SKULL'S CAP/

ADEPT BALDNESS/CONE OF SILENCE

スクロール

107

BLOOD STONE/LANDER'S TURQ/AMBER

DRAGON/DREAM PAINTER KA/P OF DIOS/

P OF PORFIC/S OF KATINO/S OF BADIOS/

S OF HALITO/JEWELED AMULET/S OF

BADIAL/S OF SOPIC/S OF DILTO/P OF DIAL

/S OF MASOPIC/GETOUT JAILFREE/GI

KDEN PYRITE/CHRONICLES OF H/ARABIC

DIARY

ミスクアイテム

112

WINGED BOOTS/CLEANSING OIL/WITCHIN

G ROD/AROMATIC BALL/VOID TRANSDUCE

R/INN KEY/CRYSTAL ROSE/DAB OF PUCE

/PENNONSEAUX/ST.KA'S FOOT/MORDORCH

ARGE/RING OF PORFIC/AMULET OF MANI

FO/ROD OF FLAME/AMULET OF MAKANITO

/RING OF HEALING/RING OF DISPELLING

/RING OF DEATH/DEMONIC CHIMES/BLAC

K CANDLE/BLACK BOX/ST.TREBOR RUMP/

BISH'S TOUGUE/ARROW OF TRUTH/ORB

OF DERAMS/RALLYING HORN/SIGNET RING

/HORY LIMP WRIST

パーティーへの対応の考察

119

第二の書 地上への道 ━━━━━━ 123

迷宮案内 ━━━━━━ 124

地下10階 ━━━━━━ 126

地下 9 階 ━━━━━━ 128

地下 8 階 ━━━━━━ 130

地下 7 階 ━━━━━━ 132

地下 6 階 ━━━━━━ 134

地下 5 階 ━━━━━━ 136

地下 4 階 ━━━━━━ 138

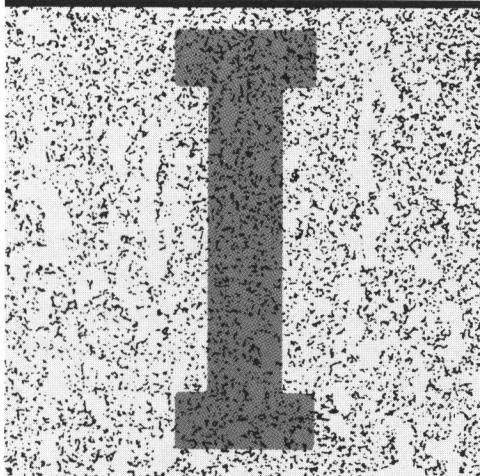
コズミックキューブからの脱出 ━━━━━━ 140

地下 3 階から地下 1 階までの激闘

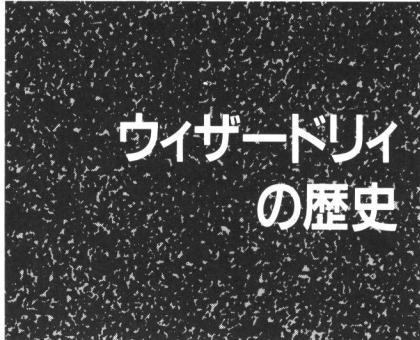
リルガミン城タウンガイド ━━━━━━ 155

最後の謎 地下11階の秘密 ━━━━━━ 167

第一の書



地下にまつわる伝承



ウィザードリィの歴史は、波瀾に満ちた激動の時代の繰り返しである。その歴史を動かす大きな力となったのは、冒險者たちであった。ウィザードリィ暦は、第1期の狂王トレボーの統治時代、第2期のダイヤモンドの騎士時代、そして第3期のリルガミンの伝統時代の3つに分けることができる。この3時代を通して、ウィザードリィの歴史を改めて追ってみることにしよう。

ウィザードリィ暦 第1期 狂王トレボーの統治時代

ウィザードリィの世界に真の冒險者が現われたのは、第1期の狂王トレボーの統治時代である。世界制覇の野望を持った狂王トレボーは、暗黒の力を使い、異なる次元からさまざまな力を持った者を召喚した。

このとき、ニンジャやサムライの元祖が召喚されたとも言われている。そしてトレボーは異次元から、最も強大な力を持った品物を手にすることに成功したのだ。それは、強力な魔力を秘めたアミュレットだった。

トレボーは、このアミュレットの力を使って、侵略を開始した。こうして、ウィザードリィの世界に戦乱が巻き起こったのである。この世のものではない魔力の支援を受けたトレボーは、すぐにも世界を制覇てしまいそうな勢いで、多くの敵を蹴散らしていく。

しかしトレボーが数々の勝利に酔いしれているとき、密かにその勝利の源であるアミュレットを狙っている者がいた。トレボーと同じく、悪のメイジとして有名なワードナである。彼はアミュレットを奪うために



非常に綿密な計画を立て、それを実行に移した。

まずワードナは、トレボーの戦勝会にひとりで出向いた。トレボーに贈り物をして機嫌をとり、城塞の近くに住まいを建てる許可を得ようとしたのである。戦勝会に集まっていた者の多くは、ワードナがついにトレボーに恐れをなし機嫌をとりにやってきたのだと考えた。しかしトレボーをよく知る者は、このような申し入れは許可されないと考えた。トレボーは非常に疑い深く、とくにワードナのように自分と同じ邪悪な者は、決して信用しなかったからだ。

そう、普段のトレボーなら、贈り物などには見向きもせずにワードナを追い返しただろう。しかしトレボーは、したたかに酔っていた。度重なる勝利を祝って大樽3個分ものラム酒を飲んだトレボーは、なんとワードナの申し入れにふたつ返事で許可を与えてしまったのだ。こうしてワードナの計画の第1段階は、見事に成功した。

次にワードナは、トレボーの酔いが覚めないうちに、急いで迷宮を作り始めた。普通に作ると10年以上かかるが、召喚した魔物の力を使えばあっという間にできる。すなわち1週間の戦勝会の最後の晩に、ワードナは迷宮を作り終え、その計画の第2段階を成功させた。

そして、いよいよ最も難しい計画の第3段階を行なうときがきた。ワードナは歩いてトレボーの部屋に向かった。1週間浮かれ続けている城には、見張りも番兵も見当たらなかった。トレボーの寝室に忍び込んだワードナは酔いつぶれたトレボーから、あっさりアミュレットを奪った。

しかしさすがにトレボーも、戦士として無駄に修行をしていたわけではない。アミュレットを取られた瞬間ワードナの存在に気づき、剣を構えて飛び起きた。けれども、アミュレットなしではトレボーに勝ち目はない。いきなりTILTOWAITを唱えられ寝室をめちゃくちゃに破壊された上、壊れた壁とともに外に放り出されてしまった。

傷つき身動きもできないトレボーを、ワードナは穴の空いた壁から見下ろして、高らかにこう言ったと伝えられている。

「世界を手にせぬうちに酔いしれているから、そのような目に会うのだト



レボーよ！ これからは、せいぜい気をつけることだな。ワッハッハッ」
これはプライドの高いトレボーにとって、がまんできない恥辱だった。
しかしTILTOWAITの直撃を受けた身体では、身動きなどできるわけ
がない。近衛兵が騒ぎに気づき駆けつけるまで、耐えるほかなかった。
ワードナはゆっくりとMALORを唱え、迷宮の中に帰って行った。

アミュレットを奪われたトレボーは、ワードナの迷宮に自ら乗り込んで戦おうとしたが、それを実行するには障害が多くすぎた。まず、あのワードナが作った迷宮から、狂王トレボーが生還できるとは限らない。また、トレボーが占領した国は自国の付近だけで、近隣諸国のがくつかは、隙があればトレボーを滅ぼそうと考えていた。王自ら、構造のわからぬ迷宮に入ったとわかれば、たちまち近隣諸国が団結して攻めて来るに違いない。まして大事な戦力を、迷宮の中などに投入するわけにはいかなかった。アミュレットがない今、軍隊だけが唯一の戦力なのである。

ジレンマに陥ったトレボーは、イライラして機嫌の悪い状態が続いた。
トレボーの機嫌を損ねて切り捨てられた者は、50人にも及んだ。この時期にカント寺院が、多額の寄付金を得たのは間違いない。しかし1週間ほどしたときに、家臣のひとりが見事な案をトレボーに進言した。

その案というのは、冒險者や冒險者希望の者たちを集めて、ワードナの迷宮を探索させるというものだった。うまくいけばアミュレットを取り戻し、しかも強力な戦士をも味方にできるわけだ。この案はすぐさま実行に移され、多くの冒險者たちがワードナの迷宮に挑んだ。だがほとんどの者が、ワードナに会うこともなく死んでいった。

けれども何年かが経ち、やがて成長した冒險者の一団が見事ワードナを打ち倒し、アミュレットを取り戻してきた。アミュレットを再び手にいれたトレボーによって、ウィザードリィの世界にまた戦乱が巻き起こるかと思われた。しかしトレボーは、二度と戦いに勝つことはなかった。

なぜならアミュレットには、打ち倒されたワードナの呪いがかかっていたのだ。侵略を再開した最初の戦いでトレボーは、いつものようにアミュレットで超絶的な魔力結界を使った瞬間、アミュレット内部から巨大なエネルギーが漏れ出し、トレボーを灰にしてしまったのだ。トレボーの肉体は滅んでしまった。しかし、あまりにも巨大なエネルギーで一瞬にして灰になったために、彼の魂は灰の中に宿ったままとなつた。

こうしてトレボーは死んでしまったが、魂はワードナを怨み、彼の迷宮を今でもさよよっているそうである。

ウイザードリィ暦 第2期 ナイト オブ ダイヤモンドの時代

トレボーの王国は滅び、かつてリルガミンの町を治めていた王家が、再び統治を始めた。そしてトレボーの時代の教訓を生かして、絶対防御力場を使うことのできるグニルダの杖を作り上げ、外敵からリルガミンの町を守ることにした。

この杖の力はすばらしく、外敵からは完璧にリルガミンの町を守ることができた。しかし欠陥もあった。リルガミンの町で生まれた者に対しては、まったく無力だったのだ。

やがて邪悪な心を持ったダパルプスによって、リルガミンの町に再び危機が訪れた。彼は、持つて生まれた邪悪な才能をすべて使い、王家を滅ぼそうとしたのだ。そしてこの計画は、ほとんど完全に実行された。ただ、マルダク王女とアラビク王子のふたりを除いては。王国を手に入れたダパルプスは、この若く未熟なふたりをまったく気にとめなかった。しかしこれが、彼にとって致命傷となった。

マルダク王女とアラビク王子は、ダパルプスを倒すために、途方もない品物を見つける決心をした。伝説の『ダイヤモンドの騎士』が残したという魔法の鎧と武器である。おとぎ話と笑われるその話を信じ、ふたりは探索の旅に出た。そして長い苦難の末、ついにこの伝説の鎧と武器を見つけ出したのである。

アラビク王子は伝説の鎧を身につけ、恐るべき力を秘めた剣を持って、たったひとりでリルガミン城に攻め込んだ。ダパルプスの配下の弓や剣は、強力な魔力に守られたアラビク王子をまったく傷つけることができなかった。ついに王子は、ダパルプスを打ち倒した。

しかし邪悪なメイジであったダパルプスは、杖に向かって呪いの言葉を発したのだ。杖に対する冒瀆は神々を怒らせ、ふたりの戦場だった城は跡形もなく消え去った。リルガミンの町は、神々から見放されたのだ。

最後に残された希望は、グニルダの杖が迷宮の奥深くにまだ隠されているということだけだった。その杖をもう一度町に戻すことができれば、神々の怒りは収まるはずである。





グニルダの杖を取り戻すために、かつてワードナの迷宮から生還した勇者が、ダパルプスの迷宮に入って行った。この探索は、かつてないほど長い年月を必要としたが、ようやく6階に及ぶ迷宮をくまなく探索し、数々の謎によって隠されたコッズの鎧とフ拉斯ニールの剣を取り戻した。そしてそれらを身につけた勇敢な冒険者は、ひとりで迷宮の最後の謎に挑み、ついにグニルダの杖をも取り戻したのである。

こうしてリルガミンの町に、再び平和が訪れた。この平和な時代は、かなり長く続いたため、勇者は二度と旅に出ることはなかった。

ウイザードリイ暦 第3期 リルガミンの伝統時代

しかし平和な時代は、再び終わりを告げる。新たなる危機が、リルガミンの王国を襲ったのだ。それはグニルダの杖を取り戻してから、ちょうど100年を過ぎた頃だった。

その前兆は、各地でさまざまな災害が起こっているという噂から始まる。しかし誰もが、その噂に含まれた真実を知らなかつた。そのうちにアルシビアの植民島が、荒れ狂った海に飲み込まれ、一晩の間に姿を消した。次には激しい地震がリルガミンの町を襲い、グニルダの寺院が完全に破壊されてしまったのだ。ここに至って人々は、新たな破滅の危機が間違いなく近づいていることを知り、不安と混乱に陥つた。

賢者たちは、原因を探る唯一の方法は伝説の宝珠を使う以外がないと考えた。その伝説の宝珠は、ル・ケブレスという龍によって守られている。しかしル・ケブレスのいる山は、モンスターの巣だった。そこに踏み込み宝珠を持ち帰れるのは、勇気ある冒険者だけである。そこで賢者たちは、かつて二度の危機を解決した冒険者たちの子孫にこう命じた。

「世界に危機が訪れたとき、リルガミンは常に先頭に立って戦ってきた。そして今、汝らが先頭に立ちその危機と戦うときが訪れた。汝らが受け継ぎし魂と共に、我らが民を救うのだ。これぞリルガミンの伝統なり」

未熟ではあるが、勇気ある魂を受け継いだ冒険者の子孫たちは、500GPとカントの寺院の牧師の「ル・ケブレスの力は、この星の力そのものなり」

という予言の言葉を授かって、冒険へと旅立った。

伝説の宝珠の探索は、すさまじい冒険の連続だった。しかも冒険の場所は、さまざまな秘密によって二重三重に守られていたのだ。未知なる土地は、善と悪の力が明確に分かれている。経験を積んで行くに従って賢明な冒険者たちは、善と悪、異なる性格の者と協力しなければ決して謎を解くことができないことを悟った。また、この星の力そのものと言われているル・ケブレスには、いかなる者も決して勝つことなどできない。つまりル・ケブレスとは争う必要はないことも悟った。

ル・ケブレスは、この星の化身そのものであると同時にこの星に宿る生命の化身でもあった。それ故に、いかなる魔法や武器をもっていてもル・ケブレスを倒すことはできないのである。そして伝説の宝珠もまた、ル・ケブレスに匹敵する力を持っており、これを手にすれば、人々はある程度まで自然を自由に操ることができるのである。しかしル・ケブレスと争わないで宝珠を手にするためには、それを正しく使える資格を示さなければならなかった。すなわち、異なる性格の者が協力しあい、調和できることを示さなければならない。

やがて冒険者たちは、善と悪の水晶をひとつずつ発見した。そしてお互いに異なる性格のふたつの水晶を持ち寄り、どちらにも属さない性格の水晶を作り出すことに成功した。これをル・ケブレスに示すことによって、ついに冒険者たちは伝説の宝珠を手にすることができたのである。

今回の異変は、神々がリルガミンの王国に対して、さらに繁栄する資格を証明させるための試練だったのだ。

ウィザードリィ暦 第4期 ワードナの復讐時代

さらに時が流れ、リルガミンの町に再び不穏な噂が立ち始めた。それは、100年以上も前に死んだはずの伝説の悪のメイジ、ワードナが復活するというものだった。ワードナの迷宮は、トレボーがアミュレットを取り戻してまもなく、ワードナを葬るための地下墓地とされた。

王国は噂を否定するために、冒険者たちに迷宮の警備を命じたが、怪我をしたり死んでしまう者が多く出ているらしい。迷宮の中は、とてつもない魔法によって空間が歪められているという噂もある。

いったいワードナの迷宮では、何が起こっているのだろうか。噂通り、ワードナは復活しようとしているのかもしれない。



適性能力制限	ST・TI以上
特徴	すべての武器と防具が使える 高いHPを持つことができる

FIGHTER(ファイター)

ファイターは、ウィザードリィの世界の武器と防具をすべて使いこなすことができる、戦闘技術に秀でた職業である。おそらくACは冒險者のパーティー中、常に最低であろう。

ファイターは、最も死亡率の高い職業とも言える。なぜなら常に前衛に立って戦うために、モンスターの物理的攻撃を最初に受けやすからである。いかにカント寺院で蘇生できるといっても、低レベルで能力値が低ければロストしてしまう危険がある。

しかし、ファイターとしての利点もないわけではない。パーティー全員で稼いだゴールドのほとんどは、ファイターの装備を高めるために使われる。ファイターによい武器と防具を先に装備させ、死亡率を下げることが、パーティー全体の生存率を上げることになるのだ。冒險を始めたばかりのパーティーが無事に生き残れるかどうかは、ファイターが生き残れるかどうかにかかっている。戦闘中に前衛のファイターが死んでしまった場合、そのパーティーが生き残れる確率は非常に低くなるからだ。地下迷宮などの危険な場所で、未熟なパーティーが生き残るために、ファイターの生存が絶対的な必要条件である。

そしてパーティー全体が成長し、マスタークラスと呼ばれる13レベルを過ぎた頃になると、今度はファイター自身が自分の職業に不満を持ち始める。戦闘以外に取り柄がないファイターよりも、攻撃用呪文を会得できるサムライ、治癒や防御の呪文を使えるロードなどの職業のほうが総合的に高い戦闘能力を持つと考え、多くはクラスチェンジをするのだ。

THIEF(シーフ)



適性能力制限	AG・II以上
特徴	迷宮内の宝箱の罠を解除できる 楯、大型武器、重い鎧が使えない

シーフは冒険者の中でも、非常に特殊な存在の職業である。パーティーの中でも、4番目に位置することが多い。

楯を使うことができず、鎧は皮製のもののみ、武器も大型の剣などは使えないで、戦闘力としてはそれほど強力ではない。また魔法も使えないで、普通に考えると何の利点もないように思える。

しかしシーフの特殊能力は、戦闘中に使うものではなく、戦闘が終了して宝箱を見つかったときに生かされるのである。シーフは、1レベルになる修行の段階で、あらゆる罠について学んでいる。正確には、罠を作動させる仕掛けの構造を学ぶのだ。どのような罠も作動しなければ恐ろしくはない。

モンスターが所持している宝箱は、ほぼ確実に罠が仕掛けられているのだ。シーフ以外の者が不用意に宝箱を開けて、全滅寸前のダメージを受けてしまうことが少なくない。シーフの役割は、宝箱から安全に宝を取り出すことなのである。

またシーフの特徴としては、最も少ない経験ポイントでレベルを上げられるということである。最も多く経験ポイントを必要とするニンジャと比べると、シーフは半分の経験ポイントでマスターレベルになることができるのだ。これはニンジャを目指すイーブルの性格の者には、最良の職業と言える。ニンジャは罠の解除もでき戦闘もできるので、シーフにとって憧れの職業と言えるだろう。十分な素質があれば8~10レベル程度でニンジャにクラスチェンジできる。

けれどもシーフとして、罠を解除する役割に徹するのも決して間違いでない。

PRIEST(プリースト)



適性能力 制限	PI・II以上
特徴	治療及び防御用の呪文を習得できる 刃のある武器を使用できない

プリーストは冒険者の職業のひとつであって、神に仕える聖職者ではない。神に仕えるのではなく、神の力の現われとして戦う者のことと指す。ウィザードリィの世界では、現在カドルトの神が一番有名だが、それ以外の神も存在する。そうした地方神を信奉するプリーストもいる。不思議なことに、どの神を信じていても呪文の力に変化はない。

プリーストは戒律のために、あらゆる刃のついた武器を戦闘に使用することができない。その代わりに、油などで清めたメイスやフレイルなどの打撃武器を戦いに使用する。これらの威力は、ファイターの使うソードとそれほど違はない。プリーストに使える鎧は、チェインメイル程度までなら身につけることができる。ACはファイターほどではないが、シーフよりも低いACを持つことができる。

パーティーの中では後衛に位置することが多いが、場合によっては前衛で戦うことも不可能ではない。総合的な攻撃力はファイターほどではないが、シーフよりも強力である。

またプリーストの習得する呪文の多くは、治療と防御のためのものである。攻撃用呪文も覚えるが、基本的には治療の呪文のために、攻撃用の呪文を使わないことが多い。防御用の呪文は強敵と戦う場合、パーティー全体のACを下げることができ、攻撃を受けにくすることができる。しかし防御用の呪文よりも治療の呪文のほうが、プリーストにとっては重要な呪文と言える。モンスターの攻撃や魔法で多くのヒットポイントを失った場合など、プリーストの治療の呪文がなければ、戦いを続けるのは難しい。プリーストは、パーティーの命綱となる重要な存在なのである。

MAGE(メイジ)



適性能力制限	I.Q.・II以上
特徴	強力な攻撃魔法を習得できるほとんどの武器、防具が使えない

メイジはファイターなどと違って、迷宮の中では必ず後衛にいる職業である。なぜならメイジは、物理的な攻撃力をほとんど持っていないからだ。たとえ前衛に出て戦ったとしても、モンスターにダメージを与えることはできないだろう。メイジが使える最高の武器はスタッフで、それも1回殴ればいいほうである。防具もせいぜいローブを着る程度で、楯も兜も着けることはできないので、多くのメイジは、ACが9以下になることはない。

しかし、メイジは強力な魔法を使うことができる。メイジの呪文は、主に攻撃用呪文と攻撃補助呪文とに分かれる。プリーストのような治療の呪文は、まったく持ってはいない。

攻撃用呪文というのは、敵に直接ダメージを与える呪文である。低レベルの呪文では、モンスター1体程度にしか効果はないが、高レベルの呪文ならば、1グループのモンスターにダメージを与えたり、敵対するモンスターすべてを一度に倒すこともできる。

攻撃補助呪文というのは、前衛のファイターを助けるための呪文である。モンスターのACを高めてファイターの攻撃の成功率を上げてやったり、相手を眠らせてることによって与えるダメージを増加させたりできる。

問題は、呪文を使える回数が限定されているということである。呪文が尽きてしまったら、メイジはただの人となってしまうのだ。

このためメイジに必要とされるのは、冷静な判断のできる明晰な頭脳である。またモンスターの特徴なども、完全に覚えていることも必要である。冷静に敵を観察して、最も効果のある呪文を唱えることができれば、呪文の効果は何倍にでもなるのだ。

BISHOP(ビショップ)



適性能力制限	I.Q.・I.Q. PI・I.Q.以上
特徴	不明アイテムの鑑定ができる メイジ、プリーストの呪文が使える

ビショップは、冒険者の中でも非常にユニークな職業で、他のいかなる職業の者も持っていないふたつの特殊な能力を持っている。

ひとつは、メイジとプリーストの両方の呪文を習得できることである。もちろん習得するスピードは遅く、必要なレベルも非常に高い。メイジの呪文をすべて習得するのは、早くても25レベル、プリーストの呪文の習得ならば、28レベルになってからである。

ビショップはプリーストの信仰心と、メイジの事実を求める明晰な頭脳を合わせ持っているのだ。しかしレベルが同じならば、メイジやプリーストのほうが使える呪文レベルが高いので、結局戦闘時には、メイジやプリーストをサポートする仕事が多くなる。

もうひとつは、不明アイテムの鑑定である。ビショップはアイテムを手にすることで、そのアイテムが秘めている名前を知ることができる。しかしその知覚の能力は、アイテムのスペシャルパワーまでは知ることはできない。それでも十分に経験を積んだビショップならば、多くのアイテムの能力を知っているので、それほど問題はないはずである。

アイテムを見つけてすぐに鑑定できれば、強力な武器をすぐに使うことができるし、呪いのアイテムを身につけてしまうこともない。もっとも未熟なビショップであれば判断を誤って、呪いのアイテムを身につけてしまい大騒ぎになることもある。そんなときはしかたなく、大金を払ってボルタックに呪いを解いてもらうしかない。それでも危険を冒してアイテムを鑑定するのには訳がある。拾ったアイテムは鑑定しておかないと、ボルタックの主人は買い取ってくれないのだ。

SAMURAI(サムライ)



サムライはニンジャと並んで、非常に不思議な存在の職業である。この職業は本来、ウィザードリィの世界には存在しないものであった。狂王トレボーが世界制覇のために、見境なく強力な魔法を使ったとき、この世界でサムライの元祖となる者を召喚したらしい。

この人物の正確な名前は、伝わっていない(サムライだけに伝えられる口伝では、ムサシという名前だったらしい。しかし一説では、ボクテンという名前だったとも言われている)。

サムライはその時と場所によって、最も効果的な攻撃をしようとする。あるときには剣を使い、あるときは別の方法を使う。敵を攻撃するのに、常に最良の方法を考えるのがサムライの特徴なのである。

サムライは、召喚された世界では魔法を使うことができなかった。ウィザードリィの世界で魔法が使えることがわかったのも、メイジからクラスチェンジした者が魔力の増幅に気づいたからである。これによってサムライは、4レベルからメイジの呪文が使える魔力をを持つと知られるようになった。そして最高のレベル7の呪文が使えるようになるには、マスターレベルを越えて、21レベルに達してからだということである。

しかし基本的にサムライは剣士であり、呪文をあまり信用していない。呪文の効果を期待するよりも前に、剣で戦ったほうがはるかに確実だからである。それにサムライには、最強の呪文よりも手に入れたいと願う1本の刀があるのだ。それは、サムライの元祖によってウィザードリィの世界にもたらされた幻の刀、ムラマサ ブレードである。これこそサムライの力を最大限生かせる武器なのだ。

適性能力 制限	ST・15 I.Q.・11 PI・10 VI・14 AG・ 10以上
特徴	5レベルからメイジの呪文を習得 強力な武器と鎧で武装できる

LORD(ロード)



適性能力制限	ST・15 IQ・12 PI・12 VI・15 AG・14 LU・15以上
特徴	5 レベルからプリーストの呪文を習得。強力な武器と鎧で武装できる

ロードとは本来、君主という意味を持つ。これは地方の領地を治める貴族などに、王から与えられた称号であった。冒險者としてのロードは、決して領地を治めることはない。

ロードは基本的にはファイターと同類で、前衛に立って敵と戦う。ただしファイターと違って、ロードになるためには厳しい制約があるのだ。ロードに求められる能力は非常に高く、しかもグッドの性格の者以外その職業につくことはできない。また、親がロードの場合しか職業を継ぐことができず、それ以外の場合はクラスチェンジするしか方法はない。

ロードの謎のひとつは、刃のある武器を使う職業なのに、プリーストの呪文を習得できることである。プリーストの特殊能力は、信仰心と魔力の代償となる戒律によって与えられている。つまり戦闘用の武器を使用しない代わりに、治癒と防御の呪文を与えられているのだ。サムライが呪文を使えるのは、元々ウィザードリィの世界にいない存在なので、多少不思議ではあるが納得できなくもない。

しかしながらゼロードが刃のある武器を使いながらも、プリーストの呪文を使えるのか。その訳は、ロードの元祖によって説明できる。

ロードの元祖として知られているのは、あのあまりにも有名なダイヤモンドの騎士である。彼は非常に高潔な人物で、いかなる者と戦うときも慈悲と正義を貫いたという。つまりロードはただ戦うのではなく、慈悲と正義をもって戦う戦士なのである。そのためには多大なる努力を必要とし、その努力を乗り越えて初めて、武器を使って戦いながら治癒と防御の呪文を使う力を得られるのだ。その努力を考えれば、妥当な報酬と言えるだろう。

NINJA(ニンジャ)



適性能力 制限	ST・17 IQ・17 PI・17 VI・17 AG・ 17 LU・17以上
特徴	2 レベル毎にACが1下がる クリティカルヒットで敵を倒せる

ニンジャは、非常に謎に満ちた職業である。これほど不明な部分が多く、ニンジャ以外には知られていない秘密が多い職業は他にない。

まず第1の謎は、ニンジャのルーツをウィザードリィの世界では見つけられないということである。ニンジャという職業が、いつどこで発生したのかを記す文献は一切存在しない。ただあるとき、マスター・ニンジャと名乗る人物がニンジャの技術を伝授するようになったということしかわかっていないのだ。

サムライと同じように、異次元からニンジャの元祖たる人物が召喚されたのではないかという噂もある(その人物はサルトビもしくはカゲマルという名前だったと伝えられているが、確かなことはわかっていない)。

第2の謎は、ニンジャの技であるクリティカルヒットのことだ。これは、相手の首を切り落とすことのできる恐ろしい技である。この技はニンジャが素手で戦ったとき、最も効果を發揮する。不思議なのは、武器を装備したときでもこの技が使えるということである。

第3の謎は、ニンジャのアーマークラスに関するである。およそ2レベル上がる毎に、ニンジャのACは1下がるようである。しかしこの特殊なACは、武器や防具の装備をした瞬間に効果を失ってしまうのだ。

しかし1レベルの未熟なニンジャならまだしも、マスターと言われる段階まで達したニンジャでさえ、武器や防具を装備して戦うようである。クリティカルヒットや特殊なACのことを考えれば、素手で戦うほうが能力を發揮しやすいと思われるが、そうしないということはニンジャは、自らの技術より武器や防具の能力を高く評価しているのかもしれない。

I

召喚される魔界のモンスターについて

迷宮にはさまざまなモンスターを召喚するための、各種レベルの魔法陣が用意されている。召喚できるモンスターは、各レベル毎に12種類である。しかしモンスターの中には、能力のないものや力量不足なものも存在する。

ワードナよ、貴公が地上に出て正しき道を見出すためにも、最初はモンスターの力を借りなければならない。そのためには、状況にあったモンスターを召喚する必要があるのだ。

もちろんこんなことを言えば、貴公が異論を唱えるのはわかっている。かつてモンスターを召喚し、自在に使っていた邪悪なメイジとしては、モンスターの特徴など熟知しているだろう。

しかし貴公が偽りの死から蘇る間に、時の流れはモンスターの能力を大きく変化させている。しかも貴公でさえ知らぬモンスターも、召喚できるようになっているのだ。それでもこの章が不必要とあれば、自由に破り捨てるがよい。

だが、このようなモンスターの力に頼るもの、己の力に自信がないためであることを忘れるでないぞ。そしてやがて、最も大事な戦いのときにはモンスターの力など助けにはならない。貴公自身の道は、貴公の力でのみ選べることを忘れることのないようだ。

10階で呼び出せるモンスター

A DINK



召喚数	1	AC	-90	HP	3
攻撃回数	1	ダメージ	1		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	呪文の無効化(確率100%)				
存在確認	第2期 ダイヤモンドの騎士時代				
能力の変化	ACが+100下がった				

ディンクは、グニルダの神の怒りを受けた呪われた人間たちの末裔である。その姿は暗がりの中では、ひ弱そうな老人に見える。だが醜い顔と歪んだ身体を見れば、その呪いの強さがわかる。

昔のディンクは、呪文に対してのみ完璧な防御を誇るモンスターであった。ヒットポイントは並以下で、普通の戦士が剣を振るえば簡単に倒されていたのだ。

しかし現在のディンクは、かなり異常な存在になっている。呪文の無効化能力はそのままだが、ACが-90まで下がっているのだ。

これでは並の戦士では、かすり傷ひとつ与えることはできないだろう。唯一の問題は攻撃力である。ダメージを1しか与えられないのでは、召喚する意味はまったくない。しかしある者にとっては、ディンクは天敵なのである！

FUZZBALLS



召喚数	1~4	AC	10	HP	1
攻撃回数	0	ダメージ	—		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	呪文の無効化(確率100%) 仲間を呼ぶ				
存在確認	第2期 ダイヤモンドの騎士時代				
能力の変化	特になし				

フューズボールは、特異な場所にしか生存しない電気生命体である。知能とか意志などは持たない低級なモンスターで、ヒットポイントも低く、攻撃力もない。

しかも特殊な電磁波で身体を防御しているので、いっさいの魔法の影響を受けないのだ。

こいつらが冒険者の前に出て行くのは、生物が持っている電気的の刺激に反応しているだけである。当然、冒険者を殺すことなどは考えていない。

フューズボールは攻撃力を持っていないので、戦いの助力とはならない。

しかし冒険者どもの権としては、仲間を次々に増やすので、最適と言えるだろう。



CREEPING COINS



召喚数	9	AC	4	HP	I
攻撃回数	I	ダメージ	I 以下		
特殊攻撃	プレス				
特殊防御	仲間を呼ぶ				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	特になし				

クリーピングコインは魔法の生物で、名前の通り金貨に手足が生えたようなモンスターである。

古代のメイジのひとりが、特殊な魔法に使う触媒として、魔法で作り出したと言われている。

現在ではすでに、クリーピングコインを触媒とした特殊魔法は使われていない。

リルガミンの伝統時代には、占いに使われていたこともあったと言われる。

しかし、触媒のクリーピングコインは、使われなくなった後も勝手に繁殖して生き延びているのだ。

攻撃力は低いが、プレスの攻撃に弱いパーティには十分効果的である。



BUBBLY SLIMES



召喚数	2 ~ 4	AC	I2	HP	2 ~ 4
攻撃回数	I	ダメージ	I 以下		
特殊攻撃	ポイゾン				
特殊防御	なし				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	呪文への抵抗力を失った 新たに毒性を持った				

バブリースライムは、最も原始的と考えられているモンスターである。なぜならその行動原理が、基本的に空腹であるかそうでないかだけだからである。

知能は、ほとんどないとあってもいい。したがって当然のことながら、呪文によるコントロールは簡単である。

召喚の術を覚えたばかりの魔法使いなどが、練習として呼び出すのに最適な素材であると言えよう。

攻撃力は弱く、たとえ100匹束になったとしても、戦力としては微々たるものである。

ポイゾンを持ってはいるが、肝心の攻撃がめったに当たらないので話にならない。召喚してもかまわないが、ほとんど影響力はないと思ってよい。



ORCS



召喚数	3 ~ 6	AC	10	HP	1 ~ 4
攻撃回数	1	ダメージ	4 以下		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	なし				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	特になし				

オークは、中つ国と呼ばれる世界に生息する、豚によく似たヒューマノイドモンスターである。
やたら丈夫で頑丈なのが取り柄ではあるが、知能は低く、欲望に忠実な種族であると言われている。
しかし、ウィザードリィの世界に召喚できるオークは、非常にか弱いモンスターなのだ。
次元を踏破するときに、オークの種族には、何か異常な力が影響を与えているのではないかと思われるほどである。
とりあえず数があれば、楯の代わりくらいにはなるかもしれない。しかし、ほとんど召喚する意味はない。
それと、忠誠心などというものはかけらもないので、くれぐれも裏切られないように注意することである。



LVL 1 MAGES



召喚数	1	AC	4	HP	2 ~ 5
攻撃回数	1	ダメージ	4 以下		
特殊攻撃	1 レベルMスペル				
特殊防御	なし				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	特になし				

レベル1メイジは、能力的には冒険者の新米メイジと変わらないものを持っている。
しかし冒険者のメイジと決定的に違うのは、決して成長することがないということである。
レベル1メイジは、別の世界から召喚して来るわけではない。召喚サークルは、この世界の悪の心を持つ下っ端を、適当にテレポートを使って異次元空間に閉じ込める。そして記憶を消して魔力を持たせ、召喚サークルから放り出すものなのである。
まあ使い捨てのメイジなので、忠誠心も能力のほうも今ひとつではある。なにしろ元がバカなので、呪文の選択にしても間違いが多くてほとんど役に立たないのだ。成長しない者を見守り続けることほど、虚しいものはない。



GAS CLOUDS



召喚数	2~8	AC	10	HP	2~8
攻撃回数	1	ダメージ	4以下		
特殊攻撃	バラライズ 2レベルMスペル				
特殊防御	なし				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	新たにバラライズ能力を持つ				

ガスクラウドは、非常に珍しい気体生命体である。気体生命であるために特殊なガスを必要とする。
そのため冒険者の死体を沼などで腐敗させ、食料のガスを得ているのだ。
ガスの身体は動きは遅いので、攻撃を受けやすいという欠点がある。しかしそれは同時に、敵を包みこんで攻撃できる利点でもあるのだ。
昔のガスクラウドの身体は、人体にとってそれほど有害ではなかった。だが現在では毒性が増したため、命に別状はないが、ガスを吸い込んだ者は、バラライズしてしまう可能性がある。
また以前と同じように、メイジの呪文を2レベルまで唱えることができる。



SKELETONS



召喚数	1~9	AC	7	HP	1~8
攻撃回数	1	ダメージ	6以下		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	なし				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代のアンデッドコボルトと思われる				
能力の変化	HPの最低値が減り、新たにACが3下がった 攻撃ダメージの最大値が上がった				

スケルトンは、アンデッドモンスターの一種である。かつては常にコボルトの死体を使っていたので、アンデッドコボルトとも呼ばれていたと思われる。
しかし材料となるコボルトの死体が減少したために、人間やオークその他のヒューマノイドの死体を使うようになった。このため、スケルトンと呼ばれるようになったと言われる。
ACがよくなったのは、コボルトの骨格よりその他の骨格のほうが丈夫なためだろう。ヒットポイントが減少したのは、材料にバラツキがあるかららしい。
攻撃したときのダメージも増加しているので、モンスターとしてはより完成したと言える。昔のアンデッドコボルトよりは、頼りになると言えよう。

GARIAN RAIDERS



召喚数	2~6	AC	5	HP	2~8
攻撃回数	1	ダメージ	6以下		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	なし				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	特に変化はない				

ガリアンレイダーとは、ガリア人の戦士を意味している。非常に野蛮な連中で、知性というものはまったく持ち合わせていない。とは言うものの力関係には敏感で、強いリーダーに逆らうようなことは決してない。

しかし、仕えていたリーダーがいったん力を失ってしまえば、もう見向きもしない現金な連中のである。

取り柄といって、普通の戦士でしかないから、魔法などに弱く強力な戦力とはなりえない。

數でカバーする以外ないのだが、1グループだけではちょっと頼りないかもしれない。

冒険者の戦士のほうが腕が確かなので、やはりモンスターとしては、どこか中途半端な奴である。

LVL 1 PRIEST



召喚数	2~6	AC	5	HP	1~8
攻撃回数	1	ダメージ	8以下		
特殊攻撃	1レベルMスペル				
特殊防御	なし				
存在確認	第1期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	特に変化はない				

レベル1プリーストもレベル1メイジと同様に、修行して力を手に入れたわけではない。

しかしレベル1メイジよりは、この迷宮の中から脱出するのに役に立ち、頼りになる存在であると思われる。

なぜなら冒険者に攻撃され、ワードナが傷ついたときには、彼らのDIOSの呪文だけが傷を治す手段となるからだ。

また隠し扉を見つけるためには、MILWAの呪文も絶対に必要となるはずである。

結局、レベル1プリーストの世話にならなければ、ワードナは10階から上に這い上ることはできないのだ。

そういう意味において、レベル1プリーストはぜひとも連れて行かなければならぬモンスターと言えるだろう。



ZOMBIES



召喚数	2~7	AC	4	HP	2~11
攻撃回数	1	ダメージ	6以下		
特殊攻撃	パラライズ				
特殊防御	呪文の無効化(確率10%)				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーザの統治時代				
能力の変化	新たに呪文に対する抵抗力を持つ				

ゾンビは、腐乱した死体に低級な悪霊を封じ込めたモンスターである。ゾンビは常に腐敗しているが、かといってその身体が腐敗によって消滅することもない。

魔法的な方法によって、ゾンビは腐敗しながらも同時に再生しているのである。

ゾンビの出す腐臭は、とてもなく臭い。またその身体から滴っている腐敗した肉汁は、通常の人間ならば、皮膚に触れただけで麻痺してしまうほどの猛毒性を持っている。

恐怖や哀れみなどといった感情がなく、どんな敵とも戦うことができる、頼りになるモンスターだ。しかしディスペルによって、一瞬にして塵になってしまうこともあるので、クリック相手には非常に不利な存在である。



KOBOLDS



召喚数	3~5	AC	8	HP	3~7
攻撃回数	2	ダメージ	3以下×2		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	なし				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーザの統治時代				
能力の変化	特に変化はない				

コボルトとは、これまたなんとも懐かしいモンスターである。しかし昔から、また何ひとつ変わっていないというのも、けっこう情けない話ではないか。

かつて強かったモンスターが、そのままの姿でいるのを見るのはホッとする。しかし弱いモンスターが、未だ弱いままでいるのを見るのは、くどいようだが本当に情けない。

まあコボルトはコボルトとして、種族的に完成されている証拠なのかもしれない。当然のことながら、攻撃力のほうもあいかわらず頼りにならないモンスターである。

やはり、数で戦うようなモンスターに期待するのは、しょせん無理というものであろうか。まあ、息の長いモンスターということで、使ってやるものもいいかもしれないが。

9階で呼び出せるモンスター

CREEPING CRUDS



召喚数	2 ~ 7	AC	6	HP	3 ~ 12
攻撃回数	1	ダメージ	4 以下		
特殊攻撃	ポイゾン				
特殊防御	なし				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	特になし				

クリーピングクラウドは、見るからに気味の悪い、黄色と緑色を搔き回したアメーバのような姿である。しかも常に、おぞましい臭いのする泡をブクブクと吹き出しているのである。このモンスターは、魔法でヘドロや汚物に生命を吹き込んだ存在なのである。

つまりは巨大な腐敗菌といった存在で、迷宮の中に転がっているモンスターーや冒険者の死骸などを、取り込んで数を増やしている。迷宮の掃除屋といった役割を果たしているようだ。

常に腐敗するために、こいつらの粘液に触れると、皮膚が炎症を起こしてただれてしまう。

しかし毒程度の攻撃では、冒険者どもを倒すには少々役不足ではないかと思われる。

CRAWLING KELPS



召喚数	4 ~ 8	AC	10	HP	2 ~ 3
攻撃回数	3	ダメージ	3 以下 × 3		
特殊攻撃	ポイゾン				
特殊防御	呪文の無効化(確率50%)				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	新たにポイゾンの能力を持つ				

クローリングケルプは、もともとはただの海草だったのだが、魔法によって巨大化させられて、少しばかりの湿気がありさえすれば、地上でさえも這いずり回って獲物を探し求める、肉食の植物となってしまった。

全長200メートルはある海草が、束になって動いているので、まるで自分が海の中にいるかのような錯覚に陥ってしまう。

最近は進化したのか、それとも巨大化した海草の種類が変わったのか、毒性を持ったようである。単なる植物だから火炎系の呪文で倒せるとと思ったら、それは大きな間違いである。呪文を無効化されて驚く冒険者も多いらしい。

しかし剣で切り刻まれてしまってはどうしようもない。もう少しACが低ければいいのだが。



MUMMIES



召喚数	1 ~ 6	AC	5	HP	7 ~ 9
攻撃回数	1	ダメージ	6 以下		
特殊攻撃	エナジードレイン 1 レベル				
特殊防御	呪文の無効化(確率20%)				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	新たに呪文に対する抵抗力を持つ				

マミーは、よく言うところのミイラ男である。全身に包帯を巻きつけているが、その下は見ないほうがいい。かさかさに乾燥した皮膚と筋肉が剥き出しになっていて、思わず吐き気をもよおしてしまう。

エジプトのピラミッドなど、墳墓を守る番人としてよく物語に登場するが、とくに番人でなくとも自然に人に呪いたくなるだろう。なにしろ死ぬことを許されない死体=アンデッドにされてしまったのだから。

そのため生きているものを見つけると、見境なく攻撃をかけてくる。

いささかヒットポイントに心配が残るが、この階のお勧めのひとつではある。とくにエナジードレインと呪文の無効化は心強い。



WITCHES



召喚数	7	AC	9	HP	3 ~ 12
攻撃回数	1	ダメージ	5 以下		
特殊攻撃	2 レベル M スペル ポイゾン				
特殊防御	呪文の無効化(確率25%)				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	新たに呪文に対する抵抗力と ポイゾンの能力を持つ				

ウィッチとは魔女のことである。魔法使い=魔女というと、昔は映画や物語に出て来るような、ローブを身にまとひ簾に乗って空を飛ぶというのが、ごく一般的なイメージだった。まあ今もあるまい変わりはないようだが。

彼女らは戦闘になると、毒塗りの短剣か呪文を使って戦うのが普通である。

戦闘の補助的な役割を任せられるのはちょうどいい。何と言っても、必ず7人召喚できるというのは助かる。

とはいっても、戦闘に入るとACが高すぎる所以、長生きできないのはまず間違いない。比較的早くに全滅してしまうはずである。

呪文をもう1レベル使えればだいぶ違うのだろうが、少々物足りないという感じなのだ。



POLTERGEISTS



召喚数	2 ~ 4	AC	10	HP	3 ~ 8
攻撃回数	2	ダメージ	4 以下 × 2		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	なし				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	特になし				

ポルターガイストは、もともとはドイツ語で騒靈と訳される。小動物などの靈魂が物体に宿り、超自然現象を起こすことを言う。屋敷の中や特定の場所にひとりでいると、石が宙に舞い上がりたり、家具が勝手に動いたりすると報告されることがある。じつは、彼らがその原因だったりもする。

たいていは、さまよえる靈魂に何か伝えたいことがある場合に起きる、心靈現象とされているのだが。

この迷宮に出現するのは、殺されたモンスターどもの靈魂が宿った小物体である。

部下として使うことを考えると、何も取り柄がないに等しい。もとから攻撃力その他が全然ないので、役に立たないのである。召喚しても、ほとんどメリットはないだろう。



NO-SEE-UM SWARM



召喚数	9	AC	0	HP	1 ~ 10
攻撃回数	1	ダメージ	4 以下		
特殊攻撃	プレス				
特殊防御	なし				
存在確認	第2期 ダイヤモンドの騎士時代				
能力の変化	特になし				

ノーシーウムスウォームとは、小さい虫の集団が無数に集まつて、雲のように見えるものを言う。夏の夕方によく見られる蚊柱の巨大阪と言ってもいいだろう。

奴らには、このちっぽけな虫どもと侮っている敵を、ひどい目に会わせることができる。虫が光を発するように、身体に生体エネルギーをためこんでおき、攻撃のときにはそれを一気に放出するのである。

ACが低い上にプレスが使えるので、この階で最高に役に立つモンスターであるとも言えるだろう。

プレスもわずかのダメージしか与えないとはいって、これだけの数が揃うと、たいていの冒険者を始末できてしまうのだ。戦闘用として、ぜひお勧めである。



ROGUES



召喚数	2～5	AC	10	HP	3～11
攻撃回数	2	ダメージ	4以下	5以下	
特殊攻撃	なし				
特殊防御	なし				
存在確認	第1期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	特になし				

ローグとは、街にいられなくなった爪弾き者の盗賊たちのことである。スマートな盗み方を知らず、スリなどの芸術的な技術をもち合はせていないので、せこい剥ぎ取り強盗しかできない單純な奴らである。

当然、金回りもよくない。だからまともな鎧ひとつ手に入れることができず、ショートソードしか持てないので。

こういった技術のない連中が、いくら徒党を組んだとしても、じょせん役立たずでしかない。

特殊攻撃も何もないので、純然たる戦闘要員としてしか使いみちはないようである。しかも物理的攻撃力もない上に、ACもよくないので、ただでさえ危険なこの階では、まったくもって使わないほうが身のためである。



ASHERS



召喚数	1～6	AC	6	HP	4～10
攻撃回数	2	ダメージ	3以下×2		
特殊攻撃	バラライズ				
特殊防御	なし				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	特になし				

アッシャーは、納骨堂に安置されていた遺灰から作り出された、アンデッドのゴーレムである。

遺灰を固めて作られたために、全体的に灰色をしているが、とこどろを汚らしい黄色の膿液が染みを作っており、なんともおぞましいかぎりである。

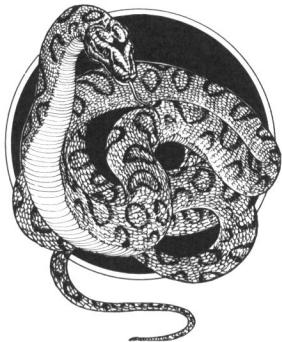
また、ねじ曲がった牙か爪を生やしており、それで攻撃していく。それらの鋭い武器には、常に黄色い液がついているのだ。

この腐った液を受けると、身体が硬直してしまい、身動きがとれなくなってしまう。

バラライズが効果的に出れば非常に助かるのだが、ディスペルされる危険が高い。最低限度の数を確保してベンタグラムを出ることが望ましい。



ANACONDAS



召喚数	2～4	AC	3	HP	3～10
攻撃回数	2	ダメージ	5以下×2		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	なし				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	特になし				

アナコンダは、アマゾン川の奥地に生息すると言われる、世界最大級の蛇である。
噂によると、最大では50メートルもの巨大なものもいると言われており、子牛くらいならひと飲みしてしまうほどである。
しかし迷宮の中に召喚できるのは、15メートルくらいのものが普通である。

アナコンダの特徴はその巨体にもかかわらず、敵に音もなくすく忍び寄って巻きつき、締め上げて全身の骨を碎いてしまうことである。

これも典型的な戦闘要員である。戦力としては問題ないのだが、いささか召喚できる数が少なく、特殊能力もないのに、召喚するのにはやめにしたほうが無難であろう。



DUSTERS



召喚数	2～6	AC	8	HP	4～10
攻撃回数	2	ダメージ	6以下×2		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	呪文の無効化(確率30%)				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	新たに呪文に対する抵抗力を持つ				

ダスターとは、土塊とか遺骸という意味を持つ。つまり、墓場の土と死体を混ぜて、一種のゴーレムに作り上げた、アンデッドモンスターである。

攻撃するときは、その肉団子のような身体を敵に押しつけて、窒息させてしまうのだ。

近くに来ると、その凄まじい匂いにへきえきさせられることになる。なぜなら、窒息させて殺した者を自分の中に埋めこんでしまうため、ダスターの周囲は常に凄まじい腐臭が漂っているからである。

動きが非常にのろいので敵の攻撃を受けやすいが、けっこう攻撃力の高いモンスターである。護衛として使ってもいいが、アンデッドであるから、ディスペルを警戒するのを忘れてはならない。



HUGE SPIDER



召喚数	1～8	AC	6	HP	4～18
攻撃回数	1	ダメージ	6 以下		
特殊攻撃	ポイゾン				
特殊防御	なし				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーザの統治時代				
能力の変化	特になし				

ヒュージスパイダーは、魔法の力によって巨大化させた土グモである。
よく見かける木の枝に網を張る種類のクモではなく、地面や床の窪みに巣を作り、獲物が近づいて来るのを待ち伏せるタイプである。

巧妙なものになると床に穴を掘り、そこに自分の吐き出した糸で蓋をつけて待ち伏せるのである。捕らえると自分の糸でぐるぐる巻きにして獲物の動きを封じ、その後に食らいつくのである。

もっとも床にいるばかりとは限らず、天井から糸を吐き出して、獲物を捕らえる場合もある。

数を揃えないと意味が薄れてしまう。取り柄が毒しかないというのも欠点ではある。



LVL 3 PRIEST



召喚数	5～7	AC	4	HP	4～25
攻撃回数	1	ダメージ	10以下		
特殊攻撃	2 レベル P スペル				
特殊防御	なし				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーザの統治時代				
能力の変化	新たにポイゾンの能力を持つ 使用呪文のレベルが上がった				

レベル3 プリーストは、邪神を信じて闇と混沌をもたらすモンスターである。この階で最も重要なと言わねばならない。

なぜなら、この階に上がって来たときのワードナの体力は、恐らく20しかないので、常に傷を回復させてくれる存在が必要になってくるのである。

非常に重いメイスを振り回し、そのメイスの鋭い突起部分には毒が塗り込められている。

使える呪文のレベルは、むしろこちらのほうが適当と言いいだだろう。レベル3ならレベル2の呪文が使えるのは、ごく自然なことである。

数も防御力も十分にあり、攻撃もそこそこできるのだ。傷を治すためにも、必ず連れて行かなくてはならない。

8階で呼び出せるモンスター



ROTTING CORPSES



召喚数	1～5	AC	6	HP	2～16
攻撃回数	3	ダメージ	3以下×2	6以下×1	
特殊攻撃	バラライズ ポイゾン				
特殊防御	呪文の無効化(確率15%)				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	新たに呪文に対する抵抗力を持つ				

ロッティングコーブスは、別名を屍食らい=グールといい、野ざらしになった腐りかけの死体が最高の好物という、アンデッドモンスターである。

その爪と牙は、非常に鋭い上に毒を持っているので、それで噛みつかれたり、引っ搔かれたりすると人間はマヒ状態に陥ってしまう。屍食らいが、なぜ生きた人間を襲う必要があるのだろうかと、疑問に思われるむきもおりあかと思う。

生きた人間をなぜ襲うのかと言えば、当然のことながら殺して死体にし、その後で食うためである。死体も新鮮なほうが味がいいというわけだ。

部下として使った場合、ポイズンとバラライズは有効ではあるが、召喚できる数が不安定なのが気がかりとなる。

DRAGON FLIES



召喚数	2～4	AC	4	HP	2～16
攻撃回数	3	ダメージ	4以下×2	6以下×1	
特殊攻撃	プレス				
特殊防御	呪文の無効化(確率20%)				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	特になし				

ドラゴンフライは、非常に硬いドラゴンのウロコと、強力な顎と爪の生えた脚を持ち合わせた巨大な蟻である。

非常にすばく飛び回るので、呪文の照準を合わせるのが難しい。

また、ドラゴンという名を冠されているだけあって、ほんの小さなかわいらしいものではあるが、炎のプレスを吐くこともできるのだ。

いかにも小さな炎といえども、ヒットポイントの少ない冒險者のパーティーを相手にするのであれば、十分に致命的な打撃を与えることができるだろう。

プレスや呪文の無効化、ACの低さは、非常に魅力的ではあるのだが、いさか中途半端な気がしないでもない。その分、ヒットポイントと相手に与えられるダメージが少なすぎるからだ。



SPIRITS



召喚数	1～6	AC	2	HP	9～23
攻撃回数	1	ダメージ	4以下		
特殊攻撃	3 レベルMスペル				
特殊防御	ヒーリング 1 ポイント 呪文の無効化(確率25%)				
存在確認	第1期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	新たにヒーリングの能力を持つ				

スピリットは、灰色のゆらめく身体を持った、アンデッドモンスターである。
人型に見えたり、球形に見えたりして、人によって見える形が違うという。精神体としてのみ現世に姿を現わしているためらしい。そのためか、攻撃しようにも目標が定まらず、攻撃を受けにくいという利点がある。
3レベルのメイスペルが使えるので、グループ全体呪文のMA-HALITOも使えるし、呪文の無効化もあるので、能力的には、十分に使えるモンスターである。

ヒーリングの1ポイントは、ないよりましという程度ではあるが、アンデッドモンスターの中では、一番使えるモンスターかもしれない。



HARPIES



召喚数	3～7	AC	5	HP	3～15
攻撃回数	2	ダメージ	8以下×2		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	なし				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	特になし				

ハーピーは、はげ魔の身体に醜い女の顔を持つモンスターである。伝説によると、ハーピーの叫び声は魔力を持ち、その声を聞いた者を呼び寄せてしまう力があると伝えられる。
また、海辺のハーピーは、よく船乗りを死に導く魔女セイレンの歌声と間違われて、恐れられていたという。
だがこのハーピーは、ただ空を飛びまわり、やみくもに2本の鉤爪で攻撃するだけなのである。

能力的には、ヒットポイントは低すぎるし、特殊な攻撃もない。召喚できる数さえも不安定である。これでは、わざわざ呼び出す意味がない。

あなたが賢明な人物であるのなら、こいつらを召喚するムダを省くことをお勧めする。



BUGBEARS



召喚数	2～6	AC	5	HP	4～25
攻撃回数	1	ダメージ	8 以下		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	なし				
存在確認	第4期 ワードナの復活時代				
能力の変化	特になし				
<p>バグベアーは、ちょっと見ると毛深いので、熊かと勘違いしてしまうかもしれないが、器用に動かせる手と指を持った人型をしたモンスターである。</p> <p>これでもいくらか知性があり、部族間の共通言語らしきものも持っているらしい。</p> <p>足音を立てずに獲物に接近するのがうまい。狩りの武器としての棍棒を使い、これで小動物を一撃で打ち倒してしまうことができる。そして、骨ごと噛み碎いて食べてしまうのだ。</p> <p>しかし能力はというと、これはもう問題外のモンスターである。召喚するだけムダだというのだ。</p> <p>いかに数多く召喚できたとしても、特殊能力も呪文に対する抵抗力もないようでは、すぐさま全滅するのは明らかである。</p>					



WERE RATS



召喚数	1～4	AC	6	HP	4～25
攻撃回数	1	ダメージ	8 以下		
特殊攻撃	ポイゾン				
特殊防御	なし				
存在確認	第1期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	新たにポイゾンの能力を持つ				
<p>ワーラットは、狼男と同様にライカンスロープという部類のモンスターである。普段は人間の姿をしているが、戦闘に入ると動物になってしまうというモンスターなのだ。</p> <p>ワーラットは呪いをかけられた人間で、怒ると巨大な鼠に変身してしまうのだ。</p> <p>とはいって、人間と同様に直立して歩き、腕で物を掻むことはできるので、武器を持って戦闘に参加することが多い。</p> <p>臆病ではあるがいつも腐った物を好んで食べるので、噛まれると毒を受けたのと同じになる。</p> <p>能力的に見ると頼りになるのは毒だけで、召喚する必要はまったくないといつていい。</p> <p>なにしろ臆病すぎて、召喚できる数さえもあてにならないのだ。</p>					



RONINS

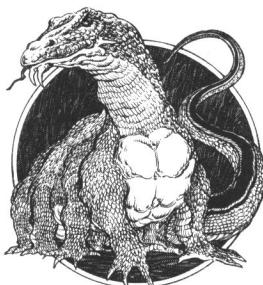


召喚数	5 ~ 8	AC	4	HP	2 ~ 20
攻撃回数	1	ダメージ	9 以下		
特殊攻撃	2 レベル M スペル				
特殊防御	なし				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	特になし				

仕えるべき主をなくしてしまい、侍の道を踏み外した者どものことをローニンと呼ぶ。
道を踏み外しているとはいえ、長い修行で会得した武技の面では、そこそこの実力を持っている連中である。
重い長剣を難なく振り回せるし、気合いのこもった2レベルの呪文は、あなたをしっかりと守ってくれること請け合いである。
戦闘要員として、最も使えるモンスターのひとりである。とくにまとまった数を召喚できるし、ヒットポイントもそこそこの線である。
唯一警戒しなくてはならないのは、対集団呪文である。全員が一撃で始末される可能性があるので、メイジを発見したらなるべく早く始末してしまうことだ。



GAZE HOUNDS



召喚数	1 ~ 5	AC	- 1	HP	4 ~ 32
攻撃回数	1	ダメージ	2 以下		
特殊攻撃	パラライズ				
特殊防御	呪文の無効化(確率20%)				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	新たに呪文に対する抵抗力を持つ				

ゲイズハウンドは、トカゲに似た8本足のモンスターで、バシリリスクとも呼ばれている。雄鶲が生んだ卵がヒキガエルに暖められたときに誕生すると伝えられる。
コカトリスも同様に発生するものだと伝えられているが、このふたつのモンスターの関係には、諸説があってはっきりはしない。
どちらも凶眼を持ち、その眼に捉えたものを石に変えてしまう力があると言われている。
しかしここに登場しているのは、そこまでの力を持っておらず、せいぜいパラライズを引き起こすだけである。
能力的には、そこそこのヒットポイントを持った、一撃必殺のモンスターである。パラライズに成功すれば、敵の戦力をだいぶ減らすことができるだろう。



BANSHEES



召喚数	2～4	AC	4	HP	11～13
攻撃回数	2	ダメージ	12以下	3以下	
特殊攻撃	エナジードレイン！レベル				
特殊防御	呪文の無効化（確率40%）				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	新たに呪文に対する抵抗力を持つ				
<p>バンシーとは、アイルランドやスコットランド地方に伝わる民話に出てくる妖精である。人の死を嘆いてくれるという。</p> <p>しかし一般には、人の死を予言するために人前に現われる、不吉な妖精とされている。</p> <p>長い髪をなびかせ、緑の衣と灰色のマントをまとい、泣き腫らした赤い眼をしているとも伝えられている。</p> <p>もし尋ねれば、これから死ぬべき人の名を教えてくれるらしい。</p> <p>能力としては、エナジードレインが使える上にACも低く、呪文を無効化できる可能性が高い。しかも最低でも2体召喚できるので、非常に助かってしまう。</p> <p>問題があるとすれば、一撃で与えられるダメージが今ひとつということぐらいである。</p>					



SHADES



召喚数	1～6	AC	7	HP	6～27
攻撃回数	1	ダメージ	5以下		
特殊攻撃	エナジードレイン！レベル				
特殊防御	呪文の無効化（確率15%）				
存在確認	第1期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	新たに呪文に対する抵抗力を持つ				
<p>シェイドとは影という意味で、迷宮内の暗がりに溶け込むような、黒い影のような存在である。</p> <p>この迷宮内で倒れた冒険者の影に恨みがこもって、アンデッドになったものだと考えられている。</p> <p>攻撃する際も、その姿を利用して冒険者どもを待ち伏せことが多い。そしてその黒い冷たい手に触れた者の生命力を、吸い取ってしまうのである。</p> <p>魔法にしろ、肉弾戦にしろ、中途半端な能力しか持っていない点が少々気にかかる。ACが高すぎるので戦闘で死にやすいし、呪文かディスペルで消されてしまう可能性も非常に高い。</p> <p>シェイドを召喚するくらいなら、前述のバンシーを召喚することをお勧めする。</p>					



LVL 5 PRIEST



召喚数	1～5	AC	4	HP	5～40
攻撃回数	1	ダメージ	8 以下		
特殊攻撃	3 レベル P スペル				
特殊防御	なし				
存在確認	第1期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	与えられるダメージが1減った				

レベル5 ブリーストは、攻防のバランスが取れており、この階で唯一傷を治せるモンスターなので、絶対に連れていくのを忘れてはならない。

ダメージが昔に比べて1ポイント減っているが、もともと戦闘用のモンスターではないので、あまり影響はない。

ヒットポイントも高く、ACもいいので、ワードナの看護夫兼護衛としては、実に有能である。

ただ欠点があるとすれば、出現数にバラツキがあることと、治療呪文がD10までしか使えないことだろうか。この階まで来てしまうと、DIALくらいの治療呪文が使えないとい、少々厳しい。

最低限度の数を確保しておかないと、ペンタグラムから離れるにしたがって、危険度が増してしまう。



LOOTERS



召喚数	2～6	AC	6	HP	3～18
攻撃回数	3	ダメージ	4以下×2	8 以下	
特殊攻撃	特になし				
特殊防御	特になし				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	特になし				

ルーターは、皮の鎧に身を包んだ盗賊である。こいつらもロングと同じで、実力的にはたいしたことではない。

臆病者の集まりであるために、だいたいは火事場泥棒をして金を稼いでいるのが普通である。

家に火を放ち、家の人が逃げ出したところを見計らって、盗みに入るというあればある。

それでもなぜか、剣の腕のレベルがけっこう高いのが不思議である。軽くフェイントで2度打撃を加えた後に、とどめの一撃を打ち込むという剣を使うのだ。

ようするに、ただの戦闘要員である。盾にするにしてもあまり役には立たない。特殊能力がまったくないというのは、もう論外と言ふほかない。

7階で呼び出せるモンスター

■ BLINK DOGS



召喚数	1～6	AC	1	HP	4～32	
攻撃回数	1	ダメージ				
特殊攻撃	なし					
特殊防御	仲間を呼ぶ					
存在確認	第4期 ワードナの復活時代					
能力の変化	特になし					

ブリンクドッグは、この時代になって初めて確認されたモンスターである。大きさは中型の犬くらいで、オーストラリアの野性犬デインゴによく似ている。

こいつらの特徴は、人が瞬きする間にすばやく位置を変えてしまうことである。魔法のMALORに近い、何らかの能力を持っているらしいのだが。

そこからブリンクドッグという名がつけられたのだ。ブリンクとは、瞬くという意味なのである。

常に群をなして獲物を狩っているために、1匹しかいなくとも遠吠えするだけで、どこからか仲間が出現てくる。

ただし、攻撃力はただの犬と変わらないので、護衛としてはあまり役に立たないかもしれない。

■ BUSHWACKERS



召喚数	2～5	AC	8	HP	4～19
攻撃回数	2	ダメージ	6以下	9以下	
特殊攻撃	なし				
特殊防御	なし				
存在確認	第1期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	特になし				

ブッシュワッカーは、まだ駆け出しの盗賊である。二度切りという剣技を持っているので、低レベルの冒険者を相手にするのなら十分かもしれない。しかし、7階に潜む冒険者どもと戦うには、ちょっとどうかと思うのだ。7階の奴らの実力は、もうそんなに甘いものではないからだ。

盗賊であるがために、重装備の鎧がつけられない。したがってACも8程度である。

非常に攻撃を受けやすいので危険である。この上魔法でもかけられたときには、目もあてられない。

7階でこいつらを連れて歩くというのは、ちょっとやめにしたほうが無難である。魔法使いの冒険者に出会ったら、おそらく瞬時に消えてなくなる連中である。



MOAT MONSTER



STRANGLER VINES



召喚数	3～5	AC	6	HP	7～25
攻撃回数	3	ダメージ	6以下	3以下×2	
特殊攻撃	なし				
特殊防御	なし				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	特になし				
<p>モートモンスターは、城の堀の中に潜んでいるヘドロをかぶつた大蛇のようなモンスターである。モートとは堀のことなのだ。</p> <p>細長い全身は固いウロコで覆われており、その上にヌメヌメとした緑色の藻が絡みつき、巨大な口には鋭い牙が並んでいる。</p> <p>このモンスターは、大昔に大蛇から品種改良されて作り出されたものらしい。</p> <p>戦国の世の中では、城の防衛用や侵入防止用として、堀の中にこうしたモンスターを配置しておくのが普通だったようだ。</p> <p>したがって、常に外敵には複数で立ち向かい、攻撃の仕方もちゃんと仕込まれているというわけである。</p> <p>忠実で、しかも戦い慣れていることから、戦闘要員として、ぜひお勧めしたいモンスターである。</p>					

召喚数	4～8	AC	6	HP	5～15
攻撃回数	4	ダメージ	2以下×3	16以下	
特殊攻撃	ポイゾン				
特殊防御	呪文の無効化(確率50%)				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	新たにポイゾンの能力を持つ				
<p>ストラングラーヴァインは、別名絡み薦とも呼ばれている。何十本もの薦が絡み合い、ひとつ群衆として生息する植物群なのである。</p> <p>動物が近くに来ると、その長い刺のついた枝を振り回し、獲物を縋め上げて殺してしまう。そして、自分の根から必要なだけ栄養分を吸い取るのだ。</p> <p>今回登場するのは、刺に毒を持った亞種である。</p> <p>群衆として行動しているため、その全部にまでは呪文がかかりにくい。つまり、簡単に呪文で倒されることはないという利点があるのだ。</p> <p>数多く召喚することができるので、この階での護衛役としては、かなりお勧めである。</p>					

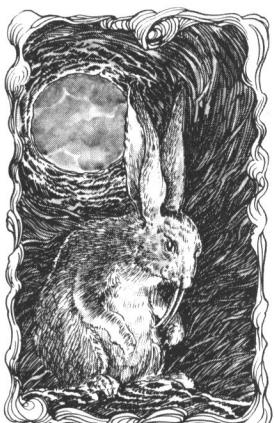
GIANT TOADS



召喚数	6～9	AC	7	HP	4～20
攻撃回数	3	ダメージ	4以下	6以下	8以下
特殊攻撃	ポイゾン				
特殊防御	なし				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	特になし				

ジャイアントトードは、青黒い巨大な蛙で、その口は人間を樂にひと飲みしてしまうくらいの大きさである。
数多く召喚することができ、しかも攻撃力もなかなかのものであるらしい。
ただしACが高く、ヒットポイントが低いため、攻撃を受けるとすぐに殺されてしまう。
とくに、集団魔法に対しては極めて弱いので、十分注意しなくてはならない。
特殊能力として毒を持ってはいるが、冒險者が毒で死ぬを待っているなどと悠長なことをしていると、可愛いモンスターたちが何匹も殺されかねない。油断なく、容赦なく攻撃できなければ、このモンスターを連れて行く意味はない。

VORPAL BUNNIES



召喚数	4～8	AC	6	HP	5～20
攻撃回数	2	ダメージ	6以下	8以下	
特殊攻撃	クリティカルヒット				
特殊防御	なし				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	特になし				

ヴォーパルバニーは、その外見はちょっと変わった兎にしか見えない。本当は、とんでもない見間違いなのだが。
一番の見間違いは、上顎から伸びているかみそりのように鋭く反り返った2本の牙である。
この牙は、どんなに頑丈な鎧でさえも貫き、首をはねとばし、敵を即死させることができるのだ。
数多く召喚できるため、下手なニンジャを召喚するよりも、少數の強敵を相手にするときには有効かもしれない。
この兎どもがよんと跳ねた次の瞬間に、冒險者どもの首がコロンと落ちるのは、なかなか壯觀である。
とはいもののこいつらにも、集団呪文には極めて弱いという欠点があることを忘れないように。



GIANT SLUG



召喚数	1	AC	10	HP	4 ~ 24
攻撃回数	2	ダメージ	8 以下	7 以下	
特殊攻撃	なし				
特殊防御	ヒーリング 5 ポイント				
存在確認	第1期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	特になし				
<p>体長10メートルはあるかという巨大ななめくじ、それがジャイアントスラッグである。 それほどの巨体であっても、身体が柔らかいために、2メートル程度の狭いところでも通り抜けることができるのだ。 それに柔らかいばかりではなく、その歯はヤスリのように硬く、たいていのものは磨り潰して食べてしまう。人間の肉がとくにお好みらしい。</p> <p>しかしこのモンスターは、単体でしか召喚できないというのはどうしようもない欠点である。おかげでACが10では、ヒーリング5ポイントの特殊能力が役に立つ前に死んでしまいそうだ。</p> <p>それを考えると、ほとんど用途のないモンスターである。召喚するだけ無駄かもしれない。</p>					



GOBLIN SHAMANS



召喚数	2 ~ 6	AC	4	HP	5 ~ 30
攻撃回数	2	ダメージ	6以下 × 2		
特殊攻撃	3 レベルMスペル 2 レベルPスペル				
特殊防御	呪文の無効化(確率30%)				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	新たに呪文に対する抵抗力を持つ				
<p>ゴブリンシャーマンは、ゴブリン族の巫女なのである。もっとも人間世界の巫女と違って、かわいくはないのだが。 いわゆる、ゴブリンの一族におけるビショップのような存在であると考えればよい。顔に染料を塗りたり、奇妙な装身具で自分の存在を誇示している。</p> <p>ゴブリン部族の祭礼などを司り、占いなども行なっているようである。</p> <p>数多く召喚できれば、呪文による攻撃にも、また自分の傷の回復にもなって、非常に重宝しそうである。</p> <p>そうそうは強力な呪文を使うこともできないが、時間の経過にしたがって、呪文に対する抵抗力をも身につけたようであり、一緒に連れて行って、損のない奴らではある。</p>					



GOBLINS



召喚数	5～9	AC	4	HP	7～28
攻撃回数	2	ダメージ			
特殊攻撃	なし				
特殊防御	なし				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	特になし				

ゴブリンは、身体はドワーフと同じくらいの大きさで、暗い地中に潜んで暮らしている。肌はレンガ色、顔は真っ赤という醜いモンスターである。太陽の光を嫌うために、昼間に地上に出ることなく、地下の巣に潜んでいるのだ。

性根がねじれた種族であり、裏切り者で、残忍といふところなどもある。獲物をなぶることが最上の、そしてほとんど唯一の楽しみなのではないかと思われる。

身体は小さいにもかかわらずすばしこく、なかなか通常の攻撃は受けにくいが、集団魔法を受けた場合には、瞬時に全滅しかねない危険がある。

よせんは数を頼みの集団戦法しかとれないのでは、たいした戦力にならないということである。



COCKATRICES



召喚数	1～2	AC	5	HP	10～30
攻撃回数	2	ダメージ			
特殊攻撃	ストーン				
特殊防御	呪文の無効化(確率25%)				
存在確認	第4期 ワードナの復活時代				
能力の変化	特になし				

コカトリスは、ちょっと見ると巨大なニワトリのようだが、鋭い鉤爪とトカゲの尻尾を持っているので、すぐその違いに気がつくはずである。

さらに口から白い煙を吐くが、これに近寄ると危険である。白い煙は石化ガスなのだ。

能力のほうは、肉弾戦に弱いという欠点はあるが、まずはのヒットポイントと呪文に対する抵抗力を持ってはいる。

特殊能力のストーンも、ヴォーグバルバニーと同じように、少數の強敵を始末するのに使うといいだろう。

しかし、召喚できる数が1～2くらいでは、とにかく足りないすぎる。やはり主力にはなりきれないモンスターではある。

MORLISなどの呪文でACを強化して守ってやることが大切だ。



OGRES



召喚数	1 ~ 8	AC	5	HP	5 ~ 33
攻撃回数	1	ダメージ	12以下		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	呪文の無効化(確率40%)				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	新たに呪文に対する抵抗力を持つ				

オーガは、3メートルにも達する背丈を持つ巨人で、その力には恐るべきものがある。よく童話などで、人食い鬼として紹介されているのは、オーガのことなのである。

オーガも時代の経過によって、その能力を増加させ、呪文を逃れる術を身につけた。

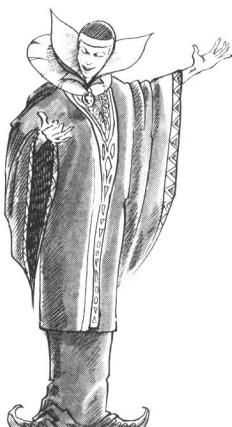
知性と呼べるほどの頭の中身は持ち合わせていないが、その力と耐久力は凄まじく、8人がかりでかかれば、たいていの冒険者は倒すことができるだろう。

戦闘時には棍棒を使うことが多い。棍棒でぐちゃぐちゃになった人肉を食うのが、彼らの好みなのだそうだ。

部下として使うときには、召喚できる数が不安定なのに気をつけないと大変である。



PRIESTESSES



召喚数	1 ~ 6	AC	4	HP	4 ~ 25
攻撃回数	1	ダメージ	8 以下		
特殊攻撃	4レベルPスペル				
特殊防御	呪文の無効化(確率20%)				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	新たに呪文に対する抵抗力を持つ 使用できる呪文レベルが上昇した HPは減った				

ブリーステスとは堕落し、邪神に仕えている尼僧のことである。使用可能な呪文のレベルを上げるために、無理な習練を積んだためか、身体が少し弱ってしまったようだ。

だが、ワードナのヒットポイントを回復させてくれる存在としては、貴重である。しかも、魔法に対する抵抗力がわずかなるともあるというのは、かなり助かる。

AC、ヒットポイント、呪文に対する抵抗力といい、防御面でも非常にバランスが取れている。護衛兼用の看護婦にぜひ連れて行って欲しいものだ。

かわいいブリーステスを召喚しようとかんばる方もいるだろうが、邪神に仕える者に、なかなか美人などはないものである。あきらめることだ。

6階で呼び出せるモンスター



**LVL 3
SAMURAI**



召喚数	4 ~ 8	AC	5	HP	7 ~ 22
攻撃回数	3	ダメージ	4以下 × 2	6 以下	
特殊攻撃	1 レベル M スペル				
特殊防御	なし				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	新たに 1 レベル M スペルが使えるようになった				

レベル 3 サムライは、瞑想と修行を積むうちにやっと呪文を使えるようになったサムライである。

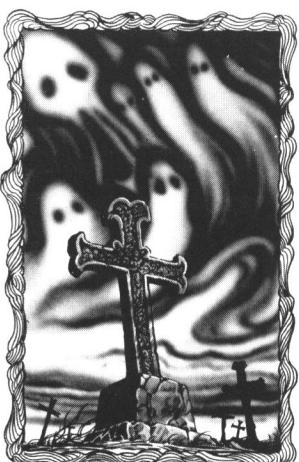
サムライたちは、東洋に伝わる不可思議な修行と瞑想を常に行ない、心身をともに鍛え上げて、独自の戦闘法を編み出している。ヒットポイントと召喚できる数が安定しているのは、なかなか魅力的ではある。

ただ、特殊攻撃が 1 レベル M スペルだけというのが、攻撃力としてはちょっと中途半端な感じではある。防御面においても、AC が今ひとつといふところか。

アンデッドを連れていけるのなら、アンデッドにしたほうがいいだろうが、ディスペルされるのが怖いときには、彼らを使うことをお勧めする。



**GRAVE
MISTS**



召喚数	1 ~ 6	AC	4	HP	4 ~ 32
攻撃回数	3	ダメージ	4以下 × 2	8 以下	
特殊攻撃	バラライズ				
特殊防御	呪文の無効化(確率40%)				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	特になし				

グレイブミストは、墓場に漂う湿った霧の固まりのような幽霊である。

動きが遅いため、魔法はもちろん通常の攻撃でもダメージを与えることができるのだ。

死人の怨念のこもるこの霧に包まれてしまうと、金縛りにあつたかのように身動きが取れなくなってしまうのだ。

おかげで霧のような不定型の存在で、しかも見えにくいので、呪文をかけられる可能性が低いという利点がある。

したがって数さえ召喚できれば、けっこう強力な戦力となるはずである。

グレイブミストは、この階で召喚できる最高のアンデッドモンスターと考えていいだろう。



HIGH CORSAIR



召喚数	1	AC	3	HP	7～35
攻撃回数	1	ダメージ	10以下		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	なし				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	特になし				

ハイコルセアは、海賊集団の中で最強のリーダー格である。非常にプライドが高く、戦闘には常にひとりで参加することに決めているらしい。

巨大なソリ刃の長刀を振り回すのが非常に巧みで、頑丈な重い鎧をついているにもかかわらず動きも速い。

しかし、いかんせん出現数が1では、味方の盾になっている間もなくやられてしまうのは避けられない。

ほかに何の特技もないなどると、無理に召喚する必要もないだろう。こいつを見るとプライドが高いだけで、戦闘には役に立たないということがよくわかる。

戦いとは、仲間の特徴をよく考えたチームワークで行なわなくてはならないものなのだ。



MINOR DAIMYOS



召喚数	1～6	AC	2	HP	4～40
攻撃回数	1	ダメージ	12以下		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	なし				
存在確認	第1期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	特になし				

マイナーダイヨウは、将軍の縁戚でない外様大名のことである。名前からするとサムライのように思われるが、実際にはただの戦士と何ら変わることろがない。メイジの呪文を使うことができないのである。剣技はかなり鍛えられているようだが、精神面はまだまだ甘いということだ。

いさかか、召喚できる数などに問題のあるモンスターである。攻撃力ももうたいしたことはないようだ。

しかし何よりも問題なのは、特殊攻撃をひとつとして持っていないということである。これは重大な欠点であろう。この階にまで来てしまうと、ほとんど致命的でさえある。

ヒットポイントとACのみが頼みの綱であるが、これではワードナの盾にもならないだろう。



LIFESTEALERS



召喚数	I	AC	3	HP	8 ~ 43
攻撃回数	I	ダメージ	4 以下		
特殊攻撃	エナジードレイン 3 レベル 3 レベル M スペル				
特殊防御	呪文の無効化(確率20%)				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーラの統治時代				
能力の変化	特になし				

ライフスティーラーは、死体に取りつく亡靈である。取りつかれた死体は鋭い牙を生やし、肌色に色が変わってしまう。
こいつらは、もともとは堕落したビショップで、自分の寿命を延ばすために、ほかの人間から生命力を奪い取る術を身につけていたのである。そして、ついにはアンデッドと化してしまったというわけである。

能力としては、ヒットポイントは高いし、エナジードレインの2レベルが使えるので、非常によい。

しかも、メイジとブリーストの呪文を、3レベルまで使うことができるのだ。

だが、アンデッドであるため、ディスペルされる危険が高い。にもかかわらず、1体しか出現しないのは心もとない。



NIGHTSTALKERS



召喚数	2 ~ 6	AC	4	HP	8 ~ 43
攻撃回数	I	ダメージ	6 以下		
特殊攻撃	エナジードレイン 1 レベル				
特殊防御	呪文の無効化(確率25%)				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーラの統治時代				
能力の変化	特になし				

ナイトストーカーは、粘液質のぬるぬるした皮膚を持ち、黒くくずれた人型をしたモンスターである。もともとは邪悪な心を持った人間だったのだが、闇の中に暮らすうちに、姿形までも変化してしまったものらしい。

日中は暗闇の中には潛んでおり、日が暮れた後、外界にぐるぐるとさまよい出て来て、赤ん坊をさらってむさぼり食うという。

バランスが取れていて、しかもエナジードレイン1レベルというのはけっこう魅力があるが、警戒しなくてはならないのは、ディスペルである。どちらかといえば、ワイドを連れていったほうがいいかもしれない。

あまりアンデッドばかりを連れて行くと、冒険者どものディスペルで辛い思いをする。注意したほうがいいだろう。



WIGHTS



召喚数	1 ~ 4	AC	2	HP	5 ~ 30
攻撃回数	3	ダメージ	6以下 × 3		
特殊攻撃	エナジードレイン 2 レベル 4 レベル M スペル バラライズ				
特殊防御	呪文の無効化(確率55%)				
存在確認	第4期 ワードナの復活時代				
能力の変化	特になし				

Wightsは、アンデッドモンスターの一種である。その身体は半分を冥府に、残りの半分を現世に置いている。
その結果、非常に不安定な存在となり、現世にとどまるために、凄まじいエネルギーを消費している。したがって召喚のときに費やされるエネルギーも莫大なものとなり、失敗するとすぐに消滅してしまうのだ。

しかし、逆に半分しか現世に存在していないために、呪文の影響を受けにくいという利点もある。

またバラライズも、敵の戦力をだいぶ片づけてくれるので、文句なしに、このレベルで召喚できる最強モンスターであろう。

ディスペルにさえ耐えることができれば、この階での最良の部下となること間違いなしである。



MASTER NINJA



召喚数	2 ~ 6	AC	2	HP	6 ~ 24
攻撃回数	3	ダメージ	8以下 × 3		
特殊攻撃	クリティカルヒット				
特殊防御	なし				
存在確認	第1期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	HPが低下してACが低くなった				

マスターニンジャは、かなり経験を積んだ強力な忍者のことである。忍者の中のランク付けでは、中忍と呼ばれている連中であり、普段は実戦の指揮を取っている。

べつに鎧をつけなくてもACは2であるし、攻撃力もなかなか凄まじいものがある。

マスターニンジャの必殺技は、クリティカルヒットである。これさえ出れば、どのような強敵であろうとも、一撃で即死させてくれるという強みがあるのだ。まさしく非人間的な戦闘機械であると言える。

問題となるのは、ヒットポイントのなさだろう。対集団魔法の一撃で、グループごときれいさっぱり消滅させられてしまうこともしばしばあるようだ。



BISHOPS



召喚数	1 ~ 6	AC	4	HP	4 ~ 32
攻撃回数	1	ダメージ	10以下		
特殊攻撃	3 レベル M スペル	5 レベル P スペル			
特殊防御	なし				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	使用呪文レベルが両方とも上がっている				

ビショップは、本来はブリーストよりも上位に立つべき者である。なぜなら、魔法と神に授けられた力の両方を使いこなせる徳のあるべき存在だからだ。

だが、光あれば闇あり、というわけでもないが、世の中には闇に味方する者が必ずいるのである。

攻撃と防御の呪文を自在に使えるので、非常に便利な存在ではあるが、戦力としてはあまり期待しないほうがいいだろう。

ビショップもまた、召喚できる数にバラツキがあるのが気がかりである。

こいつらは、ワードナのヒットポイントを回復させるために連れて行くべきかもしれない。しかし能力は低下するが、ライフルティーラーを連れて行くという手もあるのだ。



WEREWOLVES



召喚数	1 ~ 6	AC	5	HP	7 ~ 35
攻撃回数	2	ダメージ	8以下 × 2		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	呪文の無効化(確率60%)				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	与えるダメージが増えた 呪文に対する抵抗力がついた				

ワーウルフは、いわゆる狼男である。満月の夜になると、狼の姿に変身すると伝えられているが、どうやらそうとばかりとも言えないようだ。

この召喚されるワーウルフは、自分の意志によって自由に人と狼のどちらの姿になるかを選べるらしい。恐らく、次元を越えて来るときに、そのような変化をきたしたと思われる。

迷宮の中では、直立して半分狼に変身した姿でいることが多い。その体勢がいちばん戦闘に向いているからなのだろう。

もっともこのような地下深くの暗闇の中では、月の満ち欠けがわかるはずもないと思うのだが。

出現数のバラツキさえ気にしなければ、呪文に対する抵抗力もあるし、与えるダメージも大きいので、役立つモンスターである。



HOBGOBLIN



召喚数	2～6	AC	3	HP	3～36
攻撃回数	3	ダメージ	6以下×3		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	なし				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	特になし				

ホブゴブリンは、ゴブリンの遠い親戚にあたる。だが、体格はゴブリンよりもひと回り大きく、より獰猛な性格をしている。

彼らはゴブリンと違って、日中に巣にしている穴蔵から外へ出でていくのも平気である。

簡単な鎧を着て、武器には棍棒をよく使うが、冒険者の死体から奪った武器を使うこともある。

集団戦術に長けていて、ひとりに対して大勢で一斉に襲いかかり、金品を根こそぎ奪い取るのが得意とする。

こいつらに襲われた冒険者は、腰皮の一枚まで剥ぎ取られるところだろう。

数のみが頼りなのに、召喚できる数が不安定なのは問題である。有効な攻撃に使えない場合がけっこう多いことになるからだ。



CENTAURS



召喚数	3～7	AC	7	HP	8～28
攻撃回数	2	ダメージ	12以下×2		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	なし				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	特になし				

セントールは、一般にケンタウロスと呼ばれている。人間の上半身に馬の下半身を持つ、半人半馬のモンスターである。

テッサリアの支配者イクシオーンが女神ヘラーに恋をし、それに怒ったゼウスが、雲を女神の姿にして遣わしたところ、イクシオーンはこれと交わってケンタウロスが誕生したという。ギリシャ神話の中でも、かなり有名な話である。

こうして生み出されたケンタウロスは、非常に野蛮で攻撃的な性格をしている。

攻撃方法は、両手に棍棒や斧などの武器を持つか、蹄を使って敵を踏み散らすかのどちらかである。

いさかかACの高さが目につくモンスターである。集団で一度に戦えばそこそく戦えるのだが、やはり集団魔法には弱い。

5階で呼び出せるモンスター

GARGOYLES



召喚数	I ~ 6	AC	5	HP	8 ~ 36
攻撃回数	4	ダメージ	3以下×2	6以下	4以下
特殊攻撃	ストーン				
特殊防御	呪文の無効化(確率50%)				
存在確認	第1期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	新たに石化の能力を持つ				
<p>ガーゴイルは、魔法によって生命を与えられている生物である。呪文を避ける能力を持っており、生半可な呪文では効果がない。</p> <p>悪魔の姿を模倣したと思われる不気味な翼と鋭い角と爪を持ち、まるで石像かと思うような白色をしている。それは動かないでいると、石像と見間違ってしまうほどである。</p> <p>西欧のゴシック風建築物の屋根の雨樋には、この化け物のような姿を彫り込むという風習がある。恐らく日本家屋の鬼瓦と同じ、魔除けの意味だと思われる。</p> <p>ガーゴイルの能力は、呪文を無効にしてしまう確率が、この階で最も高いようである。攻撃能力もあり、しかも敵を石化させることまでできるのだ。</p> <p>この階では、絶対に連れて行って損のないモンスターである。</p>					



GHASTS



召喚数	I ~ 4	AC	I	HP	10~30
攻撃回数	I	ダメージ	18以下		
特殊攻撃	バラライズ エナジードレイン I レベル				
特殊防御	呪文の無効化(確率30%)				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	新たにバラライズ加わり、ACが2下がる				
<p>自分にまったく関係のない、理不尽な理由によって殺された者は、非常に強い恨みを残して死ぬという。この恨みが強ければ強いほどまわりの怨念と共鳴し合い、パワーを強大にしてその存在を、強く現世に刻みつける。こうして誕生するのがガストである。</p> <p>ガストは、自分を殺した相手に復讐を遂げるまで、世界をさまざまに続けるのだ。</p> <p>だが、ガストが目指す敵に出会える可能性は非常に低く、たいていは、何の関係もない者の命を奪うことによって、自分の恨みをほんのわずかだけ晴らしていくのである。</p> <p>戦力的に見ると、いささか召喚できる数が少ないので気にかかる。バラライズとエナジードレインは非常に貴重な能力だが、連れて行くべきかどうかは難しいところだろう。</p>					



KOMODO DRAGONS



召喚数	2 ~ 6	AC	3	HP	6 ~ 30
攻撃回数	3	ダメージ	12以下	6以下 × 2	
特殊攻撃	プレス				
特殊防御	なし				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	ポイゾンが使えなくなった				

コモドドラゴンは、ドラゴンと名はついていても普通の竜ではない。インドネシア諸島のコモド島に生息する、世界最大のトカゲである。世界最大と言っても、大きさは3メートルほどである。口の先は丸く、黄色くヘビのようにさ状に分かれている。背中には竜骨状の突起があり、身体のウロコは黒くて小さい。

本来の性格は、肉食である割りにはおとなしく、人にもよく馴れているが、好奇心が非常に強い。

もっともここに登場するコモドドラゴンは、魔法で性格を凶暴にしてるので、そのつもりで。

攻撃力は、けっこう高いほうである。とくに数を揃えてプレスを使えば、かなり楽な戦いができるだろう。しかし、ヒットポイントが今ひとつ不足ぎみである。



HELLHOUNDS



召喚数	1 ~ 6	AC	4	HP	5 ~ 50
攻撃回数	1	ダメージ	10以下		
特殊攻撃	プレス				
特殊防御	呪文の無効化(確率30%) 仲間を呼ぶ				
存在確認	第2期 ダイヤmondの騎士時代				
能力の変化	ACが高くなり、HPが減った 攻撃回数とダメージが減った 新たに仲間を呼ぶようになった				

ヘルハウンドは、地獄に棲むと言われるモンスターで、リンが燃えるような青白い炎に包まれた、黒い犬の姿で現われる。

火炎地獄のあたりを住みかとしているらしく、火炎を使った呪文に対しては、抵抗力を持っている。

ヘルハウンドの鼻と口からは、息をするたびに炎が漏れ出している。これは地獄の炎で、これで焼かれる冒險者どもは、さながら生き地獄を味わうことになるわけだ。

悪魔族の者は、この犬を飼育して人間狩りに使っていると伝えられている。

仲間を呼ぶことができるようになったので、ある程度までの損失は許される。呪文に対抗できるのも非常に魅力である。数で押すなら、ぜひとも連れていいくべきだろう。



PRIESTS of FUNG



召喚数	3 ~ 7	AC	3	HP	8 ~ 40		
攻撃回数	2	ダメージ	7以下 × 2				
特殊攻撃	5 レベル M スペル						
特殊防御	呪文の無効化(確率30%)						
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代						
能力の変化	新たに呪文に対する抵抗力をつけた						
<p>プリースト オブ ファングは、気短かな狂信者の集団、牙の教会に属する祭司である。</p> <p>彼らは、何から取ったのかはよくわからないのだが、巨大な牙を神体として崇めており、自分たちの集会地区に近寄る者は、遠慮なくその牙で心臓を突き刺して殺し、生贊として捧げるのである。</p> <p>この祭司も、その神体でもある2本の巨大な牙で、自分の身体を武装している。</p> <p>戦力としては、召喚できる数が多く、プリーストという名前の割りには、魔法使いの呪文を5レベルまで使うことができるのだから有効なのではないだろうか。</p> <p>それにMADALTOを連続してかけていけば、敵に大きなダメージを与えられるだろう。</p>							



MASTER/ DRAGON



召喚数	1 ~ 3	AC	4	HP	8 ~ 32
攻撃回数	2	ダメージ	12以下	6以下	
特殊攻撃	クリティカルヒット				
特殊防御	なし				
存在確認	第4期 ワードナの復活時代				
能力の変化	特になし				
<p>マスタードラゴンとは、ドラゴンの位まで修行を積んだニンジャのことである。普通マスターと言えば、最高で唯一の位のはずであるが、ニンジャにはの中でもランクがあって、ドラゴンはまだ序の口のマスターの称号でしかない。</p> <p>つまり、マスタードラゴン程度では、忍術のすべてを体得しきったとはとうてい言えないのである。</p> <p>武器の使い方や身のこなしは、一般の者からすれば凄まじく見えるが、呪文に対抗する精神力などはまだまだ未熟で、簡単に攻撃呪文を受けてしまうのだ。</p> <p>もう少し数を召喚することができれば、非常に強力な戦力となるのだが残念である。たったこれだけの能力しかなくても、エリートは数が少ないというわけなのだろうか。</p>					



SERAPHIM



召喚数	1	AC	2	HP	14~34
攻撃回数	3	ダメージ	6以下×3		
特殊攻撃	3 レベルMスペル				
特殊防御	呪文の無効化(確率40%)				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	特になし				

セラフィムとは本来、天上の神々に仕える最高の天使のことで、下界では別名熾天使、あるいは六翼天使とも呼ばれている。
しかし、ここに登場するのは堕天使で、かの有名なルシフェルと同様、地獄に墮とされた天使なのである。
空を飛びながら、炎が燃えさかる剣を振るい戦う。
最初は1体しかないので、戦闘のときには厳しいかもしれないが、続々と仲間を呼んでは増えていくので、数の面ではまったく問題はない。
とくに数が増えると、その分だけMAHALITOを唱えるので、ブリスト オブ ファングといい勝負と言えそうだ。
もっとも増える前にやられてしまったなら、いわゆる元も子もなくくなってしまうというやつだが。



WERETIGERS



召喚数	2~6	AC	3	HP	5~30
攻撃回数	3	ダメージ	9以下×3		
特殊攻撃	ポイゾン				
特殊防御	呪文の無効化(確率40%) ヒーリング 2 ポイント				
存在確認	第1期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	ACが高くなり、HPが減った 呪文に対する抵抗力とヒーリング 2 ポイントがついた				

ワータイガーは、ライカンスロープの一種で、虎に変身できる人間のことを意味する。
変身すると非常に凶暴になり、人をどうしても喰ってみたくなるようである。
中国などでは、かなり昔から伝説に登場してきており、元から人間の中にある獸性が発現したものだと言われている。
ライカンスロープの中では、最も回復力に富み、少々の傷などはすぐに治癒してしまう。
しかし、この程度の治癒能力では、この階を生き延びるにはまだ弱い。
ACが悪くなつて当たりやすくなつたモンスターを、あえて召喚する必要などまったくない。



BORING BEETLES



召喚数	1～8	AC	3	HP	5～40
攻撃回数	1	ダメージ	20以下		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	なし				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	ダメージが減った				

ボーリングビートルは、固い殻を持った巨大なカブト虫である。古びた森や、使われなくなったトンネルの中などに、好んで住んでいるようである。

普段は、ゴミやカビを削り取って食べているが、基本的には雑食性なので、飢えていると人間だろうが何だろうが、見境なく食べてしまうらしい。

このボーリングビートルも、昔はその巨体にものを言わせて攻撃を仕掛けていたらしい。しかし、今では少々小型化してしまったようだ。

昔通りのダメージを与えられればまだ使いようもあったのだろうが、特殊能力もなくダメージも少ないので、どうも今ひとつ必要性が感じられないでのある。



D'PLACER BEASTS



召喚数	1～6	AC	0	HP	6～48
攻撃回数	2	ダメージ	8以下×2		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	仲間を呼ぶ				
存在確認	第4期 ワードナの復活時代				
能力の変化	特になし				

ディスプレイサー ビーストは、黒豹によく似た姿をしたモンスターである。しかしその前脚のつけ根の部分から、1本ずつしなやかに動く触手が2本生えているのが特徴で、豹ともまた違う種類のようだ。

この触手には、鋭いノコギリのような刺が生えていて、獲物をこの触手で捉えたと同時に切り裂いていくのである。

分類では猫科なので身体は小さい。にもかかわらずその攻撃力は大型獣みなみである。しかし、重装備の冒險者相手には、少々体重不足かもしれない。

またディスプレイサーという名前の通り、このモンスターは自分の姿を少しづらして投影できる能力があるので、敵の攻撃を受けにくいという特徴がある。



CORR. SLIMES



召喚数	1～5	AC	−4	HP	18～50
攻撃回数	4	ダメージ	1以下×4		
特殊攻撃	ポイゾン				
特殊防御	なし				
存在確認	第2期 ダイヤモンドの騎士時代				
能力の変化	HPが減り、プレスが使えなくなったり新たにポイゾンを持った				
<p>コロッシップスライムは、腐食性の酸を吹き出すことのできるスライムである。</p> <p>このモンスターの吹き出す酸は、鎧に使われている鉄をも溶かすことができ、魔法のかかった鎧でさえもこの酸には長く耐えることはできないと言われている。</p> <p>とは言うものの、ここに登場するのは酸の能力が低下してしまったスライムで、ごく普通の毒を吹きかけられた程度の効果でしかなくなってしまっている。</p> <p>この階の冒険者どもの中で、毒で死んでしまうほどやわな者はいないのではないだろうか。しかも、プレスが使えなくなってしまっては、攻撃力はほとんどないと言っても過言ではないだろう。</p> <p>召喚できる数にバラツキがあるというのも、どうも戴けない。</p>					



GAS DRAGONS



召喚数	1～4	AC	3	HP	5～40
攻撃回数	3	ダメージ	4以下×2	HP	18以下
特殊攻撃	3レベルMスペル プレス				
特殊防御	なし				
存在確認	第1期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	特になし				
<p>ガスドラゴンは、緑色のウロコに包まれたドラゴンである。その息には塩素ガスが含まれており、吸った人間に苦痛を与える。</p> <p>ドラゴンは寿命が長いばかりか、知性も人間に負けないとくらいあるという。そして時代を経る中で呪文の研究を続け、使える呪文のレベルをアップさせているといふ。</p> <p>召喚できる数は不安定だが、プレスと3レベルの魔法使いの呪文は強力な戦力となる。とくにプレスは、後方にいる敵の魔法使いを攻撃できるので、味方の損失を防ぐことにもなり有効だ。</p> <p>また、通常の戦い方においても、その巨大な頭と爪が敵に与えるダメージは大きい。</p> <p>この階では、召喚するモンスターを選ぶのが難しいが、一応ガスドラゴンは選んでも間違いないところであろう。</p>					

4階で呼び出せるモンスター

SCRYLLS



召喚数	1～3	AC	-1	HP	10～60
攻撃回数	1	ダメージ	8以下		
特殊攻撃	エナジードレイン レベル				
特殊防御	呪文の無効化(確率45%)				
存在確認	第2期 ダイヤモンドの騎士時代				
能力の変化	呪文に対する抵抗力が増加した				
<p>スクリルは、血で汚された水晶で骸骨を作り、その中にこの世に恨みと未練を残した魂を封じ込めて生れるアンデッドモンスターである。</p> <p>邪悪な魂を封じ込まれた瞬間、水晶の髑髏は真赤な光を発する。そしてふわりと空中に浮かんで、ゆっくりと移動を始める。</p> <p>生きている者を傭み、その生命の灯火を消すために、その活動を開始するのだ。</p> <p>スクリルの眼窓は赤い鏡となっており、目の前にあるものを写し出す。もしこの鏡に生物が映ると、その生物の生体エネルギーは、スクリルに吸い取られてしまうのである。</p> <p>スクリルは噛みつくこと以外には物理的攻撃をしないので、特殊攻撃のエナジードレインがかなり有効となる。</p>					

CARRIERS



召喚数	2～7	AC	10	HP	9～45
攻撃回数	7	ダメージ	1以下×7		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	なし				
存在確認	第2期 ダイヤモンドの騎士時代				
能力の変化	プレスとバラライズの能力を失った				
<p>キャリアーは、特殊な細菌に冒されて死んだ人間のアンデッドモンスターである。この細菌は人間の体内で爆発的に増殖して、宿主を殺してしまう。肉体が死んだ後は、細菌が筋肉組織などを操り、死体を移動させて菌を振り撒いて歩くのだ。</p> <p>キャリアーの姿は醜く、身体中が瘡蓋のようなもので覆われている。この中に菌の胞子が蓄えられていて、剥がれると埃のように舞い散る。</p> <p>以前はこの胞子を吸い込んでしまうと、バラライズしてしまったが、今は無害である。細菌の能力が低下し、今では直接血液に混ざらない限り、体内で増殖することはない。</p> <p>もはやモンスターというよりは、ただの動く死体になってしまっている。これでは召喚しても、たいした役には立たないだろう。</p>					



MYRMIDONS



召喚数	1 ~ 6	AC	2	HP	6 ~ 60
攻撃回数	1	ダメージ	14以下		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	なし				
存在確認	第4期 ワードナの復活時代				
能力の変化	特になし				

ミミドンは、手下や子分といった意味の言葉で、その名の通り、リーダーとなつて活躍できるような存在では決してない。

どこから召喚されてくるのかは知らないが、例外なく中堅クラスのファイターが集團で現われる。

武器も鎧も、普通に店で売られている既製品しか装備していない。身体が丈夫な外は取り柄もなく、特殊能力や魔法にはまったく縁がない。さしづめ、体力勝負の肉弾戦専門傭兵といったところだろうか。

普通の村人相手なら怖いものなしと言えるかもしれないが、迷宮の中で戦うにはかなり役不足である。

ある程度経験を積んだ冒険者にとっては、もうまったく相手にならない。数で勝負するしかないようだ。



GORGONS



召喚数	1	AC	2	HP	8 ~ 64
攻撃回数	1	ダメージ	12以下		
特殊攻撃	プレス				
特殊防御	なし				
存在確認	第1期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	石化の能力を失った				

ゴーゴンは、巨大な雄牛のような姿をしている。角は銀製、体内を熔岩が流れ、蒸気の息を吐き、全身を金属で覆われている魔法生物である。

全身金属製なのに、驚くほど機敏に動き、その全体重をかけた体当たりは凄まじい迫力がある。しかし迫力の割りにはそれほどダメージはない。昔はこの攻撃を受けると石化してしまったが現在ではその能力を失っているようだ。

むしろ頼りになるのは、体内で発生した水蒸気を口からプレスとして吐き出すことである。このプレスのダメージは、角の攻撃よりも強力だ。

数多くいてくれれば頼りになるだろうが、1体しか召喚できないので、戦力としてはあまり期待できないようだ。

LVL 6 NINJAS



召喚数	1 ~ 5	AC	6	HP	6 ~ 60
攻撃回数	3	ダメージ	6以下 × 3		
特殊攻撃	クリティカルヒット				
特殊防御	なし				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	特になし				
<p>レベル 6 ニンジャは、ニンジャの中でも下忍の部類に入る存在である。修行もたいして積んでいないので、ACは高く攻撃力もそれほどない。特殊能力は、クリティカルヒットのみである。</p> <p>レベル 6 ニンジャは、戦いにおいて相手の出方を見るための、犠牲にされることが多い。とにかく、まず最初に敵に向かって行って戦う、という任務に使われることが多いようだ。</p> <p>このような戦いを何度も繰り返し、運よく生き残れば、竜の称号をもらえるらしい。</p> <p>呪文に対する抵抗力もないのに、ちょっと経験のある冒険者にかかれば、呪文ひとつで全滅してしまう。</p> <p>しかし、ニンジャがいくら感情を捨てた戦う機械だとしても、このような存在はあまりにも哀れなような気がする。</p>					

DARK RIDERS



召喚数	1	AC	6	HP	24~44
攻撃回数	3	ダメージ	6以下 × 3		
特殊攻撃	3 レベル M スペル				
特殊防御	呪文の無効化(確率60%) 仲間を呼ぶ				
存在確認	第 3 期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	呪文に対する抵抗力が増加した				
<p>ダークライダーは、真っ黒な身体をしたモンスターである。しかも光に当たっても影ができない、いわゆる二次元的な身体をしているのだ。なぜなら、このモンスターの正体は、強力な悪魔の影だからである。</p> <p>この悪魔は非常に臆病で、こちらの世界には決して実体を現わさず、影を送って情報を集めたりしているのだ。</p> <p>つまり、こちらの世界では実体がないというわけで、当然のことながら、呪文に対する抵抗力は高い。</p> <p>しかしまた、影だけでは攻撃力もない。恐らく普通の 5 レベルのファイターとあまり変わらないのではと思われる。</p> <p>それでも 3 レベルまでのメイジの呪文が使えるのは、よほど魔界にいる実体が強力なのだろう。</p>					

DOPPELGANGERS



召喚数	2~8	AC	-2	HP	6~54
攻撃回数	2	ダメージ	15以下×2		
特殊攻撃	ポイゾン				
特殊防御	呪文の無効化(確率25%) ヒーリング5ポイント				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	特になし				
<p>ドッペルゲンガーとは心霊用語で、ひとりの人間が同時に違う場所に存在することを意味している。モンスターのドッペルゲンガーは、対峙したときの冒険者そっくりに変身することから、このような名前がつけられた。</p> <p>しかしそうした変身能力は、あまり長くは使えないらしく、1回相手を驚かせただけで、すぐに本来の姿に戻ってしまう。</p> <p>ドッペルゲンガーの本来の姿というのは、人間が全身の皮を剥がされたような、筋肉剥き出しの姿をしている。人によっては変身した自分の姿より、ドッペルゲンガーの本来の姿を見たときのほうが驚くらしい。</p> <p>生命力が強く、毒を持っているので、相手を脅かせたときに、かなりのダメージを与えるかもしれない。</p>					

GIANT MANTIS



召喚数	1~3	AC	0	HP	10~60
攻撃回数	2	ダメージ	12以下×2		
特殊攻撃	クリティカルヒット				
特殊防御	なし				
存在確認	第4期 ワードナの復活時代				
能力の変化	特になし				
<p>ジャイアントマンティスは、魔法によって巨大化したカマキリのモンスターである。ひと口に巨大と言っても、その大きさは想像を絶するものがある。通常の概念ならば、巨大なカマキリは30~40センチメートル程度である。しかしジャイアントマンティスは、普通で人間程度、ときには人間より大きいものもいるのだ。</p> <p>昆虫というと女性の中には、普通のサイズでさえ悲鳴をあげる人がいるが、このジャイアントマンティスを見たら、恐らく気絶してしまうだろう。</p> <p>さすがにこれだけ巨大になると、外骨骼はプレートメイル並の装甲である。また2本の前足のカマは、下手なマジックソードよりもダメージを与えるだろう。このカマの攻撃は鋭く、クリティカルヒットを与え、冒険者を即死させることができるのだ。</p>					

EVIL EYES



召喚数	2	AC	0	HP	9 ~ 54
攻撃回数	1	ダメージ	32以下		
特殊攻撃	3 レベル Mスペル ブレス				
特殊防御	呪文の無効化(確率25%)				
存在確認	第4期 ワードナの復活時代				
能力の変化	特になし				

イーブルアイとは、凶眼もしくは邪眼と呼ばれる特殊な能力のことと言う。伝説では悪魔と契約した魔女が、この能力を得られると伝えられている。凶眼を持った魔女に脱まれると、人や家畜が病気になったり、荷車の車輪が動かなくなったりするらしい。しかしモンスターのイーブルアイは、ボッカリと空中に浮かんだひとつの眼なのである。眼以外には何もなく、その血走った眼だけが、フワリと浮かんで移動しているのだ。

恐らくは、遠く離れた次元に生息する生物が、たまたまこの世界の人間の眼に似ていただけなのだろう。その証拠に、この眼はブレスを吐き、メイジの呪文を3レベルまで使うことができる。

他のモンスターのように、表情やしぐさで次の行動を判断できない、不気味なモンスターである。

GOBLIN PRINCES



召喚数	2 ~ 4	AC	1	HP	10~40
攻撃回数	4	ダメージ	6以下 × 4		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	なし				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	呪文に対する抵抗力を失った				

ゴブリンプリンスは、名前から想像するような、ゴブリンの貴族というわけではない。ゴブリンの中でも、とくに強力な戦士に与えられる、いわゆる称号なのである。

ゴブリンの世界というのは、強い者が正しいとする力の世界なのだ。当然のことながら、年をとっても戦闘能力が劣ってきた場合には、新しいゴブリンプリンスが選ばれることになる。

ゴブリンプリンスの体格は、普通のゴブリンよりも大きく、がっしりとしている。戦闘のときには指揮官的な立場となるが、どちらかといふと後方で指揮をするより、先頭に立って戦うことのほうが多いようだ。

しかし乱暴で、身体が丈夫な外には、これといった特殊能力は持っていないので、あまり頼りにはならない。



MASTER/ W. WIND



召喚数	1～5	AC	3	HP	10～40
攻撃回数	3	ダメージ	13以下×3		
特殊攻撃	クリティカルヒット				
特殊防御	なし				
存在確認	第4期 ワードナの復活時代				
能力の変化	特になし				

マスター／ウェスト ウィンドは、竜の称号よりもトランク上の、西風の称号を持つ忍injaである。ここまで修行を積んで生き残れる忍injaは、1000人にひとり程度だと言われている。

この段階に達した忍injaはほとんど動く気配を見せず、風のように突然動き出す。そして相手がそよ風が頬を撫でたように感じたときには、すでに首を切り落としているという。このように風のような速い動きをとることから、西風と呼ばれるらしい。

しかしさすがに、夏の称号を持つ忍injaほどの攻撃力はない。特殊能力も、クリティカルヒットしか持っていない。

しかも、忍inja特有の呪文に対する抵抗力のなさも、しっかり持っている。激しい修行を積んだ年月も、たった1発のMADALTOにかなわないというのも悲しいものである。



WIVERSNS



召喚数	1～6	AC	3	HP	14～63
攻撃回数	2	ダメージ	16以下	6以下	
特殊攻撃	ポイズン				
特殊防御	呪文の無化(確率化10%)				
存在確認	第1期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	新たに呪文に対する抵抗力を得た				

ワイバーンは竜の亜種で、小柄な茶色の身体にオレンジ色の目をしている。普通のドラゴンのような前足ではなく、尾に毒を持っている。しかし、羽は巨大でよく発達しているので、空中ではほかのドラゴンよりも速く飛べる。

小形のドラゴンが、大型のドラゴンに地上の餌を奪われ、空中の獲物を捕らえるために、羽が発達したと考えられている。

ワイバーンの知能は、それほど高くない。好戦的な性格だが、呪文を唱えることも、プレスを吐くこともできないので、それほど強力なモンスターとは言えない。

群を作りていれば、それなりに戦うことができるだろう。しかし何と言っても、呪文に対する抵抗力がないというのが、致命的であると言わねばならない。

3階で呼び出せるモンスター

BRASS DRAGONS



召喚数	1～4	AC	2	HP	8～64
攻撃回数	3	ダメージ	4以下×2	16以下	
特殊攻撃	4 レベルMスペル プレス				
特殊防御	呪文の無効化(確率50%)				
存在確認	第4期 ワードナの復活時代				
能力の変化	特になし				

ブラスドラゴンは、名前の通り真鍮色のウロコを持っているドラゴンの眷属である。シルバードラゴンと色が似ているのだが、ちゃんと観察すれば、輝きの違いがわかるはずである。羽はそれほど発達していないので、空を飛ぶことはできない。

ドラゴンの中では比較的温厚な性格をしていると聞くが、ドラゴンの研究をしている学者の話では、たいていのドラゴンは満腹していれば温厚であるらしい。

真鍮や鉄は魔力を遮ると言われているが、ブラスドラゴンのウロコも真鍮を含んでいるらしく、呪文を遮る能力を持っている。

熱風のプレスを吐くことができ、メイジの呪文も4レベルまで使える。ドラゴンとしては、そこそこ頭のいい種類らしく、けっこう頭脳的な戦いをしてくれるのだ。

FIENDS



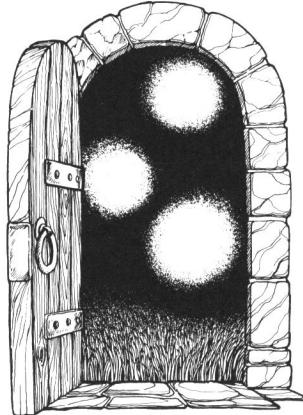
召喚数	3～6	AC	2	HP	16～56
攻撃回数	4	ダメージ	8以下×2	3以下×2	
特殊攻撃	3 レベルMスペル 5 レベルPスペル				
特殊防御	呪文の無効化(確率65%) 仲間を呼ぶ				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	呪文に対する抵抗力が増加している ブリーストの呪文レベルが2上昇している				

フィーンドは、悪霊の集合体の鎧を着た小悪魔モンスターである。小悪魔自体の力は、メイジとブリーストの呪文を使えるだけだが、悪霊の鎧が呪文に対する抵抗力となって、小悪魔を守っているのだ。

また悪霊の鎧は、その表面に次々と恨めしそうな顔を写し出す。この鎧をまどもに見ることは、熟練した冒険者でもかなり苦痛を伴なうはずである。普通の人間なら、恐怖で逃げ出してしまうか、気絶してしまうだろう。

フィーンドは、暗黒の磁場の強い場所から出現する。暗黒の磁場が強い場所は、戦場となり多くの人が死んだ所とか、虐殺などで罪もない人が死んだ場所である。こういう場所には常に悪霊がいて、フィーンドはその力を集めて悪霊の鎧を作るのだ。

WILL O'WISPS



召喚数	1 ~ 2	AC	- 8	HP	10~80
攻撃回数	1	ダメージ	16以下		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	呪文の無効化(確率95%)				
存在確認	第1期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	特になし				

ウィル オー ウィスプは、放電しながら飛んでいる鬼火の一種である。魔法的な存在で、陽炎のようなエネルギーの塊である。

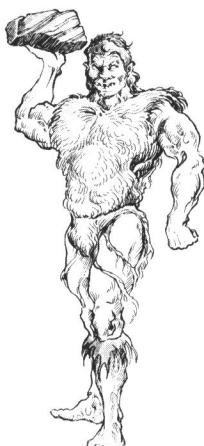
一説によればウィル オー ウィスプは、人間の魂を糧としているらしい。ゆらゆらと冒険者を危険な場所に誘い込んで、魂を抜き取ろうとするのである。

冒険者が運よく事故を起こしてくれれば苦労せずとも魂を得られ、危険を回避したなら攻撃を仕掛けて魂を取ろうとする。

ウィル オー ウィスプの実体はエネルギーの塊なので、呪文に対する抵抗力が非常に高い。また実体が霞のようなものなので、物理的攻撃を受けにくいのだ。

奴ら自体の攻撃力はそれほど強力ではないが、長く戦うつもりなら頼りになるモンスターである。

BERSERKERS



召喚数	2 ~ 8	AC	0	HP	8 ~ 64
攻撃回数	3	ダメージ	10以下 × 3		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	なし				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	特になし				

バーサーカーは、ベルセルクとも呼ばれる狂戦士のことである。狂戦士といっても、いつも狂っているわけではない。戦いになると興奮して見境がなくなり、狂ったように戦うからなのだ。

バーサーカーは、熊の皮を戦いの衣装にすることが多い。それは、自分が素手で倒したものに限られているのだが、彼らのほとんどが持っているというのには、ちょっと驚かされる。

それ以外に、バーサーカーが戦士として恐れられるのは、攻撃を避けないことである。普通のファイターは、攻撃を盾で受けたり剣で避けたりするものだ。

しかしバーサーカーは、攻撃を受けることを恐れずに、無謀な戦いを挑んでくる。こんな戦いを見れば、バーサーカーが狂戦士と呼ばれるわけが理解できるだろう。



CHIMERAS



召喚数	1～4	AC	2	HP	9～54
攻撃回数	6	ダメージ	3以下×2 8以下	4以下×2 12以下	
特殊攻撃	プレス				
特殊防御	呪文の無効化(確率35%)				
存在確認	第1期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	新たに呪文に対する抵抗力を得た				
<p>キメラは山羊の頭と下半身、ドラゴンの頭と翼、ライオンの頭と上半身を持つ合成生物である。古代の魔法によって誕生したモンスターで、本来は存在しない生物である。</p> <p>このような合成生物は、繁殖力がなく自然に滅びてしまうものなのだが、しかしキメラは、どのようにしてか繁殖し、種族として安定してしまった。</p> <p>キメラは凄まじい生命力を持っていて、3つある頭のうちひとつでも生きていれば、他のふたつも半年ほどで再生させることができるので。</p> <p>ドラゴンの頭は当然のことながら、プレスを吐くことができる。山羊の頭は角で攻撃して、ライオンの頭は噛みついてくる。攻撃回数が多いので、十分な戦力となるだろう。</p>					



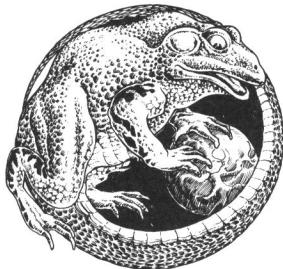
XENOS



召喚数	1	AC	6	HP	10～60
攻撃回数	2	ダメージ	15以下×2		
特殊攻撃	ストーン				
特殊防御	呪文の無効化(確率50%) 仲間を呼ぶ ヒーリング10ポイント				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	新たに呪文に対する抵抗力を得た				
<p>ゼノーは、この星に元から生息している生物ではない。EXTRATERRESTRIAL、つまり地球外生命体なのである。</p> <p>しかも恐ろしいことに、ゼノーは不定形の生物なのだ。完全にグニャグニヤであれば、それほど嫌悪感はないのだが、さまざまな生物の形を模倣するので気味が悪い。</p> <p>以前は呪文に対する抵抗力がなかったのだが、現在では50パーセントの確率で、呪文を無効にできる。攻撃力はそれほど強力ではないが、石化の能力は有効である。</p> <p>不定形の生物は生命力が強いという定説通り、こいつも異常なほどの生命力を持っている。10ポイントものヒーリングを持っているので、よほどの連続攻撃を喰らわない限り、倒されることはないとだろう。</p>					



BLEEBS



召喚数	1～8	AC	0	HP	10～80
攻撃回数	2	ダメージ	9以下×2		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	呪文の無効化(確率30%) 仲間を呼ぶ				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレポーの統治時代				
能力の変化	新たに呪文に対する抵抗力を得た				

ブリーブは、トカゲとカエルを合わせたような姿をした爬虫類のモンスターである。身体はザラザラしたウロコに覆われていて、動きは非常にすばやい。

大きな鳴き声が特徴で、仲間を呼ぶ合図となっているようだ。とにかく鳴き始めるとき、かなり速くまで音が聞こえて、仲間がぞろぞろと集まってくるらしい。

こう説明すると、敵が際限なくやって来て、なかなか戦いが終わらないように思うかもしれない。

しかし、彼らの中には逃げる奴が多く、やって来た数より逃げた数のほうが多い場合がほとんどだったりするのだ。ブリーブは非常に臆病で、1回攻撃されると、たいしたダメージを受けなくても逃げてしまうことが多い。



ROCS



召喚数	1	AC	2	HP	16～48
攻撃回数	4	ダメージ	24以下	6以下	×3
特殊攻撃	なし				
特殊防御	呪文の無効化(確率50%)				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	新たに呪文に対する抵抗力を得た				

ロックは、アラビアンナイトの話の中に出て来る巨大な猛禽類である。身体は10メートルほどの大きさだが、翼を広げると30メートルの大きさになる。抜けた羽の大きさは、1枚でシユロの葉と同じ大きさだと言われている。

インド洋の諸島に生息していると言われているが、どの島にいるのかはわかっていない。

ロックの飛行距離は想像を絶していて、とても鳥のものとは思えない。大陸をひとつ越えることなど、餌を探しに行く日課のようなものらしい。

知能は鳥類にしては高く、大きな岩を持って飛び上がり、上から落として攻撃することもある。人間ひとりなど軽々と持ち上げ、象でさえも捕まえて餌にしてしまうそうだ。



MAJOR DAIMYOS



召喚数	1～8	AC	0	HP	7～84
攻撃回数	2	ダメージ	10以下×2		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	なし				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	呪文に対する抵抗力を失った				
<p>メジャーダイミョウは、名前だけは立派なサムライである。とにかくこれといった特技も、自慢できる特徴も持っていない。悪に寝返ったサムライの中でも、クズと言ってよい存在である。</p> <p>といつらは親はすばらしいサムライで、たまたまその子孫として生まれて来たにすぎないのだ。親がきちんとしていたので、立派な防具を譲り受け、ACと攻撃力だけはなんとか人並である。</p> <p>しかしまったく修行をしていないので、メイジの呪文はひとつも使えない。またクリティカルヒットなどの練習もしていないので、ただむやみやたらと攻撃するだけしか能がない。</p> <p>メジャーダイミョウという名前も、親がダイミョウだったから名乗れるのである。所詮はぐうたらしているだけの怠け者なのだ。こんな奴を召喚しても、ほとんど意味がないように思われる。</p>					



TROLLS



召喚数	3～5	AC	4	HP	12～54
攻撃回数	3	ダメージ	12以下×2		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	呪文の無効化(確率70%) ヒーリング15ポイント				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	新たに呪文に対する抵抗力を得た				
<p>トロールは主に洞窟、岩山などに生息する巨人のようなモンスターである。巨人と言っても、最高3メートル程度の身長なのだが、それでも身体は大きく力も強い。</p> <p>トロールにはさまざまな種類がいて、中には性格温厚なムーミントロールという、人間と共に存している種族もいたりする。</p> <p>しかし迷宮の中にいるトロールは、凶暴な洞窟トロールの一族なのである。彼らは太陽の光を嫌い、一生を迷宮の中で過ごす。噂によるとトロールは、太陽の光に当たると、石になってしまふらしいのだ。</p> <p>生命力は異常に強く、呪文に対する抵抗力も強い。だが、残念なことに、攻撃するための有効な特殊能力というものが、まったくと言っていいほどないのである。</p>					



CHAMP SAMURAI



召喚数	1 ~ 6	AC	2	HP	10~100
攻撃回数	1	ダメージ	14以下		
特殊攻撃	5 レベルMスペル				
特殊防御	呪文の無効化(確率20%)				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	新たに呪文に対する抵抗力を得た				
<p>チャンプサムライは、レベルでいえば9レベル程度のサムライである。位はメジャーダイミョウより低いのだが、格としては上の存在である。</p> <p>チャンプサムライは、野試合などで修行をしていたサムライが、墮落して悪の側に寝返ったものである。このように野試合などをしているサムライは、剣の技は凄いのだが、心の修行を忘れてしまうことが多い。苦しい旅をしているうちに、楽に暮らせる方法を考えてしまうのだ。</p> <p>しかし、このように墮落したサムライでも、メイジの呪文を5レベルまで使うことができ、呪文に対する抵抗力も持っている。</p> <p>メジャーダイミョウよりも、チャンプサムライのほうがよほど頼りになるというものである。</p>					



VAMPIRES



召喚数	1 ~ 4	AC	-1	HP	11~88
攻撃回数	3	ダメージ	16以下	4以下 × 2	
特殊攻撃	エナジードレイン 2 レベル	3 レベルMスペル			
特殊防御	呪文の無効化(確率70%)	ヒーリング 1 ポイント			
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	呪文に対する抵抗力が増加した				
<p>バンパイアは、バンパイアロードの犠牲者が吸血鬼になったものである。姿は人間の頃と変わらないが、口には鋭い2本の牙が生えている。</p> <p>バンパイアロードによって3度血を吸われると、吸われた者はバンパイアとなる。エナジードレインの攻撃で、バンパイアになることはない。またバンパイアが、他の人間をバンパイアにすることはできない。</p> <p>バンパイアの持つ特殊能力は、すべてバンパイアロードの半分の能力しかない。これはバンパイアに変化したときに、バンパイアロードから自動的に与えられる能力で、生前の職業は関係ない。</p> <p>非常に強力なモンスターなのだが、残念なことに、ディスペル1発で倒されてしまうことが多い。</p>					

2階で呼び出せるモンスター

MURPHY'S GHOSTS



召喚数	1	AC	-3	HP	20~110
攻撃回数	1	ダメージ	2 以下		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	呪文の無効化(確率80%) ヒーリング1 ポイント				
存在確認	第1期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	呪文に対する抵抗力が増した				

マーフィーズ ゴーストは、PAUL MURPHYの亡霊である。この亡霊は、いつでもブルージーンズにTシャツを身につけ、青白く痩せこけた顔に黒髪を生やしているという、古典的な“ウエストコストコーストの小汚い大学生”というスタイルで出現する。

このウェストコーストというのは、狂王トレボーが学問を学んだ地方らしい。どこにあるのかは定かではないが、マーフィーズ ゴーストの元は、そこで狂王トレボーとともに学んだ友人らしい。

どうしてその学友が、亡霊となってしまったかはわからない。しかし、狂王と呼ばれた人物の学友だったのだから、あまりまともな人物ではなかったと思われる。

噂では生前から影が薄く、亡霊になった今でもその姿は、当時まったく変わらないそうだ。

MANTICORES



召喚数	3~7	AC	0	HP	17~66
攻撃回数	1	ダメージ	16以下	12以下	
特殊攻撃	なし				
特殊防御	呪文の無効化(確率60%) ヒーリング5 ポイント				
存在確認	第4期 ワードナの復活時代				
能力の変化	特になし				

マンティコアは、ライオンの身体に刺の生えた尾とコウモリの羽を持ち、しかも醜い老人の顔をしていると語られている、伝説のモンスターである。

しかし、ウィザードリィの世界に存在するマンティコアは、コウモリの羽は持っていない。

マンティコアの声は、まるで楽器のフルートが鳴っているかのようである、と言われている。この声の秘密は、マンティコアの歯が櫛のような構造をしていて、3重に噛み合うようになっているかららしい。そのため、ここを抜けてくる声が、まるでフルートが鳴っているように聞こえるのである。

マンティコアの好物は、人間の肉だという。つまり冒険者は、マンティコアにとて恰好の獲物なのだ。



LICHES



召喚数	I	AC	-5	HP	25~100
攻撃回数	2	ダメージ	4以下	I以下	
特殊攻撃	エナジードレイン 3レベル バラライズ 6レベルMスペル ポイゾン				
特殊防御	呪文の無効化(確率99%) ヒーリング 3ポイント				
存在確認	第4期 ワードナの復活時代				
能力の変化	特になし				

魔術の奥技を窮めたメイジが、死の間際に理性による安楽な死を受け入れず、生に凄まじい執着心を持ったときに生まれるのが、アンデッドモンスターのリッチである。

その姿は、干からびたミイラの如き顔をしており、窟んだ目のあった部分には、目玉の代わりに赤い光がボウッと光っている。生前から着ているローブも、今では虫に喰われてボロボロだ。

当然のことながら、リッチは高レベルの呪文を使うことができる。しかし、最高の攻撃呪文TILTOWAITは唱えられない。となると呪文による攻撃よりも、エナジードレインの攻撃のほうが冒險者に与えるダメージは大きいようだ。むしろそのほうがリッチも満足するはずである。今やリッチの唯一の楽しみは、干からびた指から生きている人間の生命エネルギーを吸い取ることなのだから。



FROST GIANTS



召喚数	I ~ 4	AC	6	HP	51~58
攻撃回数	I	ダメージ	30以下		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	呪文の無効化(確率95%)				
存在確認	第1期 狂王トレバーの統治時代				
能力の変化	特になし				

フロストジャイアントは、白い肌に死人のような青白い顔をした巨人族の一種である。外見に特異な部分はなく、遠くから見れば北欧の蛮族の戦士と間違えるほどだ。しかし、すぐ近くに対比するものがいれば、巨人であることはすぐにわかるはずである。

たいていのフロストジャイアントは、裸で腰に皮を巻いている程度である。ときには皮の鎧を着ている者もいるが、金属の鎧は絶対に着ることはないと。

武器は粗野な作りの斧が多く、斬るというよりは重さで押し切るというものだった。

知能は高いのだが、性格は野蛮で、自分より小さい生物はただの餌としか思っていない。またひどく凶暴で、興奮すると武器でも岩でも、付近にある物はすべて投げてしまうのだ。

FIRE GIANTS



召喚数	1～4	AC	3	HP	15～92
攻撃回数	1	ダメージ	30以下		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	呪文の無効化(確率20%)				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	新たに呪文に対する抵抗力を得た				

ファイアージャイアントは、筋肉質の身体をしたドwarfを巨大にしたような巨人族の一種である。フロストジャイアントとは対照的に、真っ黒な肌をしており、髪と目は真っ赤である。

金属を加工した鎧を身につけ、巨大なソードを武器に使う。性格はかなり凶暴で、冒険者と出会えば必ずと言っていいほど攻撃をしかけてくる。

昔は呪文に対する抵抗力がなかったので、簡単に倒すことができた。しかし、今ではほんの少し抵抗力がついてきているようである。

冒険者の中には昔も今も、こいつと戦うのは呪文と労力の無駄だという者がいる。なぜなら、ファイアージャイアントは宝を持っていないので、冒険者に嫌われているのだ。

HATAMOTOS



召喚数	1	AC	-1	HP	12～48
攻撃回数	3	ダメージ	24以下×3		
特殊攻撃	クリティカルヒット				
特殊防御	なし				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	特になし				

ハタモトは、ワードナや邪悪な存在に寝返るサムライの中でも、最高レベルの者である。彼らには倫理などというものはなく、ただ己れの欲望のために行動する。

かつては倫理を持ち、武士としての誇りも持っていたはずなのだが、どこかにそれを捨てて来てしまったらしい。ハタモトの多くは、一騎討ちなどに破れて、死に切れなかつた者であるらしい。

自分で死ぬ勇気もなく、かといって今一度サムライとして生きる根性もない。ただズルズルと欲望のままに生きることを選んだ、情けない男たちなのである。

しかし彼らは、あるいは冒険者に倒されることを願っているのかもしれない。すべてを捨ててしまった者でも、最後は志の高い者に殺されたいと思っているのだろう。思えば哀れな存在である。



MASTER/ SUMMER



召喚数	I	AC	-I	HP	12~48			
攻撃回数	3	ダメージ	24以下×3					
特殊攻撃	クリティカルヒット							
特殊防御	なし							
存在確認	第4期 ワードナの復活時代							
能力の変化	特になし							
<p>マスター/サマーは、ニンジャの最高の位まで行き着いた者である。当然のことながら、ここまで修行を積んでいれば、相当な年齢のはずであるが、その動きに衰えはまったく感じられない。</p> <p>マスター/サマーと対峙したときに感じられる闘気は、まるで何もかもを空き通す、熱い夏の日射しのようである。強烈な光の塊が、人の姿をしているように見えたと語る者もいるほどだ。</p> <p>夏より「ランク下」、西風の称号を持つ者の動きが風のようだと言われるが、夏の称号を持つ者の動きは、まさに光そのものである。その動きを見ないうちに命を失った冒險者も多い。</p> <p>しかし、彼にも大きな弱点があった。呪文に対しては、まったくの無防備なのである。いかに速く動けても、広範囲に効果のある呪文からは逃れることができないようだ。</p>								



HYDRAE



召喚数	I	AC	-I	HP	11~77			
攻撃回数	7	ダメージ	7以下×7					
特殊攻撃	バラライズ							
特殊防御	呪文の無効化(確率20%) ヒーリング5ポイント							
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代							
能力の変化	新たに呪文に対する抵抗力を持った							
<p>ヒドラは、ギリシャ神話に出て来る、9本の首を持ったドラゴンの眷属である。神話では、すべての生物に致命的な毒を持ち、その首は切られてもすぐに復活したそうである。</p> <p>英雄ヘラクレスによって退治されたのだが、ヒドラの9本の首のうちのひとつは不死であった。這いつて来ないように乗せられた巨岩の下で、今も生きているそうである。</p> <p>ウイザードリィの世界のヒドラは不死ではなく、また首も7本しかない。しかし、7本の首から繰り出される連続攻撃は驚異的である。あくといい間にバラライズてしまい、ヒドラの餌食となることもある。しかし7本の首は、同時にひとつの目標しか攻撃できないのが欠点である。よく考えてみればブレスも吐かないので、竜の眷属の中では弱い部類にはいる。</p>								



SUCCUBI



召喚数	1～4	AC	-2	HP	8～80
攻撃回数	4	ダメージ	8以下×2	20以下×2	
特殊攻撃	エナジードレイン レベル 5 レベルMスペル				
特殊防御	呪文の無効化(確率50%)				
存在確認	第4期 ワードナの復活時代				
能力の変化	特になし				

サッキューピーは、サッキュバス、夢魔とも呼ばれる低俗な悪魔の一種である。正確には、女性の姿をした夢魔をサッキュバス、男性の姿をした夢魔をインキュバスと呼んでいる。どちらの場合も理想的な異性の姿で現われ、誘惑しようとする。

もちろん、サッキューピーは美しい女性の姿をしているので、迷宮の中ではぱっとり出会うと、男の冒険者なら油断することが多い。サッキューピーは、相手が驚いている間に抱きついで、生体エネルギーを奪ってしまうのだ。

しかし、いくら美しい女性の姿をしていても、背中にコウモリの羽が生えているので、よほど突然でないかぎり、相手がそれに気づかずに油断するようなことはない。誘惑に失敗したときは、メイジの呪文で攻撃してくるはずである。



FIREDRAKES



召喚数	1～2	AC	0	HP	10～80
攻撃回数	3	ダメージ	12以下×2	32以下	
特殊攻撃	プレス				
特殊防御	呪文の無効化(確率25%)				
存在確認	第3期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	呪文に対しての抵抗力が増している				

ファイアードレイクは、ファイアードラゴンの一種で、バーニングドレイクとも呼ばれることもある。熱い雲と冷たい雲が衝突するときに生まれる、と信じられていたモンスターである。

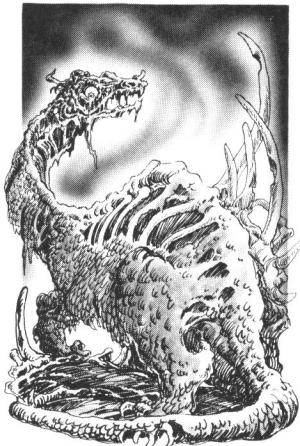
ファイアードレイクは、光輝くウロコに覆われていて、鋭い爪と力強い頭を持っている。輝いているウロコは魔力を放出していて、わずかだが呪文に対する抵抗力となっている。

爪による攻撃はそれほどでもないが、頭の力による噛みつきは強力である。バッケリと噛まれれば、普通の人間なら腕の一本は簡単に噛み切られてしまうのだ。

プレスも吐くので、戦力としてはかなり強力なモンスターである。呪文に対する抵抗力もあり、たとえ呪文で攻撃されても生き残ってプレスを吐くことできるだろう。



DRAGON ZOMBIES



召喚数	1～4	AC	-2	HP	12～96
攻撃回数	3	ダメージ	8以下×2	36以下	
特殊攻撃	4 レベルMスペル ブレス				
特殊防御	呪文の無効化(確率60%)				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	呪文に対する抵抗力が増加している 使用できる呪文レベルが1低下した				
<p>ドラゴンゾンビは、冒険者に倒されたドラゴンの死体から作られた、アンデッドモンスターである。元がドラゴンなので、普通のゾンビよりはかなり頑丈にできているようである。</p> <p>腐敗している身体はズブズブと柔らかく、剣などの攻撃も骨まで達しなければたいしたことではない。すでに死んでいるのに、ドラゴンの身体に宿っていた魔力のおかげで、4レベルまでのメイジの呪文を使うことができるのだ。</p> <p>また、身体の腐敗によって発生するガスを体内に溜めておいて、ブレスとして吐くことができる。この腐敗ガスはとても臭く、一度吹きかけられると2～3日は臭いが抜けなくなるほどである。</p> <p>この臭いをつけたまま町に帰った冒険者は、さぞかし嫌われることだろう。覚悟しておくこと。</p>					



CYCLOPES



召喚数	1～2	AC	0	HP	10～100
攻撃回数	2	ダメージ	20以下×2		
特殊攻撃	なし				
特殊防御	呪文の無効化(確率45%)				
存在確認	第Ⅲ期 リルガミンの伝統時代				
能力の変化	呪文に対する抵抗力が増加している				
<p>サイクロプスは、ギリシャ神話に出て来るひとつ目の巨人のことである。この巨人はヘファイストによって作られ、女神ヘラに贈られたとされている。非常に知能が高く、鍛冶の腕に優れていたと言われる。しかし、この世界の迷宮で遭遇するサイクロプスは、神話に出て来るような高等な存在ではない。知能も低く粗暴で、何かを作り出す能力などかけらもないのだ。恐らく自分の力を過信したメイジが、伝説の通りのサイクロプスを作ろうとして、見事に失敗したのではないかと思われる。つまり、この費作のサイクロプスは、力だけが取り柄のモンスターなのである。しかも、呪文も特殊能力も持っていないので、ほとんど使いようがない。呪文に対する抵抗力が増加しているらしいのだが。もしかすると、召喚するだけ無駄なのではないかという気もある。</p>					

1階で呼び出せるモンスター



GREATER DEMONS



召喚数	1 ~ 6	AC	-3	HP	11~88
攻撃回数	5	ダメージ	24以下	8以下 × 2	6以下 × 2
特殊攻撃	5 レベルM スペル パラライズ ポイゾン				
特殊防御	呪文の無効化(確率70%) 中間を呼ぶ ヒーリング 1 ポイント				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレバーの統治時代				
能力の変化	呪文に対する抵抗力が低下した				
<p>グレーターデーモンは、巨人と見間違うほどの巨体に羽を持つた恐ろしい姿をしている。武器は持っていないが、全身これ凶器と言ってよいほどの攻撃力がある。</p> <p>初めてグレーターデーモンの存在が確認されたのは、ワードナの迷宮地下10階である。当時は、ワードナ征伐を狙っていた冒険者たちの中で、絶対会いたくないモンスターのトップであった。</p> <p>なにしろほとんどの呪文は効果がなく、攻撃されると毒を受けて麻痺してしまう。大勢で5レベル呪文を唱えられたなら、どうにか10階に降りられるだけの実力では全滅するしかない。</p> <p>事実、このモンスターの手にかかるて全滅した冒険者のパーティーは、星の数ほどいる。召喚するとすれば、まず最初にこのモンスターであろう。</p>					

POISON GIANT



召喚数	1 ~ 4	AC	3	HP	8I
攻撃回数	1	ダメージ	40以下		
特殊攻撃	プレス				
特殊防御	呪文の無効化(確率95%)				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレバーの統治時代				
能力の変化	呪文に対する抵抗力が低下した				
<p>ポイゾンジャイアントもグレーターデーモン同様、冒険者が戦うことを避けたモンスターである。なにしろ奴らに驚かされたら、よほどのレベルの冒険者でも全滅しかねないのだ。</p> <p>またヒットポイントが一定しているので、プレスのダメージまで一定している。他のモンスターであれば、プレスのダメージは一定しないから、生き残れる確率も十分にある。しかし常に、40ポイントのダメージを与えるとわかっているポイゾンジャイアントは、恐怖の存在なのだ。3匹いれば最悪120ポイント、最も幸運なときでも60ポイントのダメージを受ける。</p> <p>呪文もめったに効かないでの、残る手段は剣で先に殺す以外ない。このような奴らがいれば、パーティーの後衛に隠れているヒットポイントの低いメイジなど、簡単に倒すことができる。</p>					



GOLD DRAGONS



召喚数	1 ~ 4	AC	-2	HP	12~96
攻撃回数	3	ダメージ	8以下 × 2	36以下	
特殊攻撃	5 レベルMスペル ブレス				
特殊防御	呪文の無効化(確率85%)				
存在確認	第4期 ワードナの復活時代				
能力の変化	特にない				

ゴールドドラゴンは、竜族の中で最強の存在である。その名の通り黄金に輝く身体は、あり余る魔力によって輝いているのだ。今までにもウィザードリィの世界には、竜の眷属が存在していた。しかしどれも知能は低く、それほどの攻撃力も魔力も持っていないかったのだ。だがゴールドドラゴンは、高い知能と強力な魔力を合わせ持っている。動きもすばやく、とても3階建てのビルのような巨大体の動きとは思えない。

また、輝く金色のウロコは、呪文による攻撃をほとんど無効にしてしまう。ヒットポイントも高いので、生半可な武装では互角に闘うことはできない。

やがてはグレーターーデーモンと並んで、冒険者から嫌われるモンスターとなるであろう。



MAELIFICS



召喚数	1	AC	-5	HP	25~100
攻撃回数	2	ダメージ	4 以下	1 以下	
特殊攻撃	エナジードレイン 3 レベル 6 レベルMスペル パラライズ ポイゾン				
特殊防御	呪文の無効化(確率90%) ヒーリング 4 ポイント				
存在確認	第1期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	呪文に対する抵抗力が増した				

メイルフィクは、人類が存在する以前から生きている古代の邪神である。その精神は、およそ人間に理解できるものではない。メイルフィクに比べれば、あのワードナやバンバイヤロードでさえも人間らしく思えるだろう。その性格を描写するとしたら、まさに邪悪のひと言に尽きる。

邪神とはいえ神であるから、ほとんどの呪文の効果を無効にすることができる。また最強の攻撃呪文、TILTAWAITを唱えることもできるのだ。

しかし非常に残念なことではあるが、メイルフィクはこの世界では、常に1体しか存在させることができない。願わくばグレーターーデーモン並に、仲間を呼び寄せて数体で戦ってほしいものなのだ。



VAMPIRE LORDS



召喚数	1 ~ 3	AC	-2	HP	15~60
攻撃回数	1	ダメージ	4 以下		
特殊攻撃	エナジードレイン 4 レベル 6 レベル M スペル バラライズ				
特殊防御	呪文の無効化(確率90%) ヒーリング 4 ポイント				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	新たに呪文に対する抵抗力を持つ				
<p>バンパイアロードは、かつてワードナの片腕とも呼ばれたことのあるモンスターであり、そしてバンパイア一族の支配者でもある。バンパイアは、すべてこのバンパイアロードの犠牲となった人間たちである。</p> <p>さすがバンパイアの貴族と呼ばれるだけあって、奴の秘めている力には凄まじいものがある。メイジの呪文はTILTOWAITこそ唱えられないが、6 レベルまでの呪文は完璧である。</p> <p>また、エナジードレインによって、一気に 4 レベルを吸い取られたときには、その冒険者はほとんど戦闘不能の状態になる。ウィザードリィ歴 第Ⅰ期の頃は、呪文に対する抵抗力はなかったのだが、現在では90パーセントで呪文の効果を無効にするのだ。</p> <p>これで仲間を呼べば完璧なのだが、うまくいかないものである。</p>					



HIGH MASTERS



召喚数	1 ~ 3	AC	-2	HP	15~60
攻撃回数	3	ダメージ	20以下 × 2	64以下	
特殊攻撃	クリティカルヒット				
特殊防御	呪文の無効化(確率10%)				
存在確認	第Ⅰ期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	新たに呪文に対する抵抗力を持つ				
<p>ハイマスターは、ニンジャの中でも最高レベルの達人である。恐らく魔術によって与えられるニンジャの能力では、最大に達していると思われる。</p> <p>攻撃力も凄まじく、3回の攻撃で最高100ポイント以上のダメージを与えることができる。たとえクリティカルヒットを受けなくとも、これだけのダメージを受けたなら、かなり命が危うい。</p> <p>ACも低く動きも速いのだが、呪文に対する抵抗力のなさが欠点であった。しかしそれも昔の話で、現在ではわずか10パーセントではあるが、抵抗力を持つようになったのである。</p> <p>しかも最高3人で出現することが判明しているので、集中攻撃をかけられれば、マスタークラスのファイターでも簡単に倒すことができるだろう。</p>					



LYCURGI



召喚数	1	AC	-7	HP	17~170
攻撃回数	1	ダメージ	4 以下		
特殊攻撃	エナジードレイン 2 レベル 6 レベル M スペル クリティカルヒット バラライズ ストーン				
特殊防御	呪文の無効化(確率70%) ヒーリング 2 ポイント 仲間を呼ぶ				
存在確認	第4期 ワードナの復活時代				
能力の変化	特になし				

ライカーギは、生きているときはスバルタの哲学者リュクルゴスであった。哲学者としては最高の人物であったが、自分の能力に慢心し、すべての觀知と真理を窮めてみせると神に誓ったのである。しかし寿命ある人間に、そのようなことができるわけはない、全うすることなく肉体は滅ぶ。しかしその精神と魂は成仏できず、永遠に地上に留まることになったのだ。

さすが元哲学者であつただけに、強力な能力を持っている。クリティカルヒットやバラライズ、石化の能力まで持ち、メイジの呪文を6レベルまで唱えることができる。

しかも自分の怨念を增幅することによって、最高9体まで増殖させることができるので。これならレベル50のファイターと戦うのももう怖くはない。



BLACK DRAGONS



召喚数	1 ~ 4	AC	3	HP	25~60
攻撃回数	3	ダメージ	14以下 × 2 38以下		
特殊攻撃	5 レベル M スペル ブレス				
特殊防御	呪文の無効化(確率90%)				
存在確認	第4期 ワードナの復活時代				
能力の変化	特になし				

ブラックドラゴンは、ゴールドドラゴンと同じ竜の眷属である。しかし竜としての能力は、少々劣るようだ。

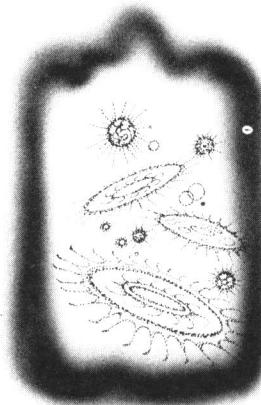
名前の通り、真っ黒なウロコを持つブラックドラゴンは、地上の明かるい太陽の下で見ても、永遠の闇を見ているような気分になる。暗い迷宮の中では、巨体であるにもかかわらず、その存在を攻撃される前に察知するのは至難の技である。

呪文に対する抵抗力は、ゴールドドラゴンよりもあるのだが、ACの低さやヒットポイント、攻撃力の面では劣っているようだ。しかし使えるメイジの呪文レベルでは、まったくの互角と言ってよいだろう。

もし両方とも召喚した場合は、踏み潰される危険性があるので十分注意しなければならない。



FOARING MOLDS



召喚数	3～7	AC	5	HP	30～120
攻撃回数	4	ダメージ	10以下×4		
特殊攻撃	ストーン				
特殊防御	呪文の無効化(確率30%)				
存在確認	第4期 ワードナの復活時代				
能力の変化	特になし				

ホーミングモールドは、空を飛んで移動するカビの一種で、まるで埃が意志を持って飛んでいるかのような姿をしている。

このカビは不思議なことに、石にだけ発生して増殖する。しかも普通の石には決して発生せず、魔法によって石に変化した生物だけに増殖するのである。

そしてある一定以上の数に增えると、突然飛び上がって新しい獲物を求めて移動する。知能はまったくないのだが、本能だけで生物に攻撃してくるのだ。このカビを吸い込んだ生物は、たちまち石化してしまう。

ホーミングモールドは群衆なので、呪文に対する抵抗力を持っている。ヒットポイントも比較的高いので、冒険者と十分に戦うことができるだろう。



IRON GOLEMS



召喚数	1～4	AC	3	HP	81
攻撃回数	1	ダメージ	40以下		
特殊攻撃	プレス				
特殊防御	呪文の無効化(確率60%)				
存在確認	第4期 ワードナの復活時代				
能力の変化	特になし				

普通ゴーレムと呼ばれるモンスターは、カバラの秘術によって土から作られる。しかしこうしたゴーレムは衝撃に弱く、簡単に壊れてしまうのだ。そこで硬く丈夫な鉄で作られたのが、このアイアンゴーレムなのである。

アイアンゴーレムは、永遠に溶けたままの鉄を血液とするため、非常に難しい技術を必要とする。そしてその熱を使って体内で水蒸気を作り、プレスとして吐き出すことができるのだ。

感情もなく、どんな敵とも冷静に闘えるのがアイアンゴーレムの利点であるが、手入れに手間がかかる。

鉄で作られているため、常に油を差したりして手入れをしないと、関節が錆びてしまうことがあるのだ。こうなるとゴーレムが動くたびにキイキイと音をたてるようになり、耳ざわりである。



FLECK



召喚数	I	AC	-3	HP	15~180
攻撃回数	I	ダメージ	35以下		
特殊攻撃	プレス クリティカルヒット バラライズ ポイゾン ストーン				
特殊防御	呪文の無効化(確率85%)				
存在確認	第1期 狂王トレボーの統治時代				
能力の変化	ACが+1 高くなった				

フレックは、人型の異次元生物である。知能は高く、人間の言語を理解することができる。本来はこのような姿ではないのだが、こちらの次元に来ると、好んで人型になるらしい。

フレックは、強そうな相手には冗談などで油断させ、弱者には徹底的になぶり殺しを楽しむという、よい性格をしている。

呪文に対する抵抗力もあり、プレスも吐けるので戦力としては十二分である。通常の攻撃によるバラライズや石化も、やたらとヒットポイントのある相手には有効である。それ以外にクリティカルヒットで即死させることもできるので、奴と戦う冒険者は相当の恐怖を味わうことになるだろう。

いずれにしてもワードナが召喚できる異次元生物の中では、最高の部類に入る相手であると言える。



A DEMON LORD



召喚数	I	AC	-12	HP	25~300
攻撃回数	2	ダメージ	60以下×2		
特殊攻撃	エナジードレイン5レベル 7レベルMスペル クリティカルヒット バラライズ ポイゾン ストーン				
特殊防御	呪文の無効化(確率99%) ヒーリング5ポイント				
存在確認	第4期 ワードナの復活時代				
能力の変化	特になし				

デーモンロードは、グレーターデーモンやフィンドの君主とも言える存在である。とにかくその攻撃力は凄まじく、持っていない特殊能力はブリーストの呪文くらいのものである。

デーモンロードは、この世界でどのような姿にでもなることができるのだが、とくには中世の王族のような豪華な姿になるのが好んでいる。

性格は残忍で、とにかく生命を奪うことに快感を感じているようだ。敵の心臓が自分の手中で止まるときが、最高に楽しいと言っているのを聞いたことがある。

意志が強いので、召喚した者の支配を離れることも少なくない。そして、召喚した者はデーモンロードに殺されてしまうことになる。しかしワードナほどの実力があれば恐れることはない。

ウィザードリィ1から3のモンスター一覧表だ！



WIZの世界に登場するモンスター一覧を載せておく。不確定名と確定名を対応させてあるので、種別が一目瞭然！ 略称は次の通りだ。

- P G = シナリオ 1 狂王の試練場
- KOD = シナリオ 2 ダイヤモンドの騎士
- LOL = シナリオ 3 リルガミンの遺産

AMPHIBIAN

GIANT TOAD(PG)

ANIMAL

ATTACK DOG(PG)

KILLER WOLF(PG)

MEDUSALIZARD(PG)

WERE TIGER(PG)

WERELION(KOD)

WERE PANTHER(KOD)

ANIMATED OBJECT

MAGIC ARMOR(KOD)

MAGIC GAUNTLETS(KOD)

MAGIC HELM(KOD)

MAGIC SHIELD(KOD)

MAGIC SWORD(KOD)

BEAR

WERE BEAR(PG)

BROODING MONSTER

FATE SPINNER(LOL)

CAVE DWELLER

CORROSIVE SLIME(KOD)

FOAMING MOLD(KOD)

GIANT BAT(KOD)

VAMPIRE BAT(KOD)

WERE BAT(KOD)

CONEHEAD

HIGH MASTER(PG)

CORSAIR

GARIAN GUARD(LOL)

GARIAN MAGE(LOL)

GARIAN PRIEST(LOL)

GARIAN RAIDER(LOL)

GARIAN CAPTAIN(LOL)

HIGH CORSAIR(LOL)

CRUSTACEAN

GIANT CRAB(KOD)

DEMON

GREATER DEMON(PG)

LESSER DEMON(PG)

DEMONIC FIGURE

ARCH DEMON(KOD)

GREATER DEMON(KOD)

HELL MASTER(KOD)

LESSER DEMON(KOD)

DOG

HELLHOUND(KOD)

DRAGON

DRAGON PUPPY(PG)

DRAGON ZOMBIE(PG)(KOD)

FIRE DRAGON(PG)(KOD)

FIREDRAKE(LOL)

GAS DRAGON(PG)

KOMODO DRAGON(LOL)

T'EN LUNG(LOL)

FIGHTER

CRUSADER(LOL)

CRUSADER LORD(LOL)

FLUFFY THING

FUZZBALL(KOD)

FLY

DRAGON FLY(PG)

FLYING INSECT

STONE FLY(LOL)

FROG

DOOMTOAD(KOD)

GAUNT FIGURE

DELF'S MINION(LOL)

MUMMY(LOL)

NIGHTSTALKER(KOD)

VAMPIRE(PG)

VAMPIRE LORD(PG)

GIANT

AIR GIANT(KOD)

CYCLOPS(LOL)

EARTH GIANT(PG)(KOD)

FROST GIANT(PG)

POISON GIANT(PG)

GIANT ZOMBIE(KOD)

GIANT INSECT

DOOM BEETLE(LOL)

GIANT RODENT

CAYPIBARA(PG)

GIANT SERPENT

MOAT MONSTER(LOL)

GOBLIN

GOBLIN(LOL)

GOBLIN PRINCE(LOL)

GOBLIN SHAMAN(LOL)

HOBGOBLIN(LOL)**HUNGRY MONSTER**

SOUL TRAPPER(LOL)

INSECT

BORING BEETLE(PG)

GIANT SPIDER(PG)

HUGE SPIDER(PG)

NO-SEE-UM(KOD)

RHINO BEETLE(KOD)

KIMOONOED MAN

LEVEL1 NINJA(PG)

LEVEL3 NINJA(PG)

LEVEL3 SAMURAI(PG)

LARGE ANIMAL

BLADE BEAR(KOD)

HIPPOPOTAMUS(KOD)

LARGE BIRD

ROC(LOL)

VULTURE(LOL)

LARGE HUMANOID

OGRE KING(LOL)

LARGE SNAKE

ANACONDA(LOL)

HYDRA(LOL)

2-HEADED SNAKE(LOL)

LITTLE OLD MAN

DINK(KOD)

LIVING LEGEND

DELF(LOL)

MANGY DOG

COYOTE(PG)

MAN IN ARMOR

BERSERKER(LOL)

CHAMP SAMURAI(PG)

DWARF FIGHTER(LOL)

LEVEL8 FIGHTER(PG)

LEVEL10 FIGHTER(KOD)

LEVEL12 FIGHTER(KOD)

MAJOR DAIMYO(PG)

MAN AT ARMS(LOL)

MIFUNE(LOL)

MINOR DAIMYO(PG)

RAVER LORD(PG)

RONIN(LOL)

SWORDS MAN(PG)	LEVEL5 PRIEST(PG)	FLACK(PG)(KOD)
SAMURAI(LOL)	LEVEL7 PRIEST(KOD)	GAZE HOUND(PG)
MAN IN BLACK	LEVEL8 PRIEST(PG)(KOD)	GORGON(PG)(KOD)
HIGH MASTER(KOD)	PRIESTESS(PG)	KODIAK BEAR(LOL)
LEVEL6 NINJA(PG)	HIGH PRIEST(KOD)	LION of HELL(LOL)
LEVEL8 NINJA(KOD)	PROTOZOAN	NOCORN(LOL)
MAN IN CHAIN	BLOB(KOD)	PLAUGE FLOG(LOL)
HIGHWAY MAN(PG)	WERE AMOEBA(KOD)	TROLL(PG)
MAN IN LEATHER	RABBIT	WYVERN(PG)
BURGLAR(LOL)	VORPAL BUNNY(PG)	STRANGE BIRD
LEVEL4 THIEF(PG)	RAT	HARPY(LOL)
LEVEL6 THIEF(KOD)	RABID RAT(KOD)	STRANGE PLANT
LEVEL7 THIEF(PG)(KOD)	ROBED MAN	CRAWLING KELP(LOL)
LOOTER(LOL)	PRIEST of FUNG(LOL)	STRANGLER VINE(LOL)
MASTER THIEF(PG)(KOD)	SCRUFFY MAN	VENUS-MAN TRAP(LOL)
THIEF(PG)(KOD)	BUSHWHACKER(PG)	SWARM
MAN IN ROBE	ROGUE(PG)	HORNET SWARM(KOD)
ACOLYTE(LOL)	SHADY FIGURE	WASP SWARM(KOD)
ARCH MAGE(浅)(PG)	ASHER(LOL)	TINY FIGURE
ARCH MAGE(深)(PG)	DARK RIDER(LOL)	FAERIE(LOL)
ARCH MAGE(KOD)	DOPPELGANGER(LOL)	LEPRECHAUN(LOL)
CHAMP SAMURAI(KOD)	DUSTER(LOL)	PIXIE(LOL)
ELVEN MAGE(LOL)	FIEND(LOL)	UNSEEN BEING
FRIAR(LOL)	SERAPH(LOL)	MAELIFIC(PG)(KOD)
GNOME PRIEST(LOL)	SKELETAL FIGURE	UNSEEN ENTITY
HATAMOTO(PG)(KOD)	PO'LE(LOL)	BANSHEE(LOL)
HIGH WIZARD(PG)(KOD)	SKELETON	DAMNED(LOL)
LEVEL1 MAGE(PG)	UNDEAD KOBOLD(PG)	GHAST(LOL)
LEVEL5 MAGE(PG)	SKULL	HOST(LOL)
LEVEL7 MAGE(PG)(KOD)	SCRYLL(KOD)	GRAVE MIST(PG)
LEVEL8 MAGE(KOD)	SIDELLE(KOD)	LIFE STEALER(PG)
LEVEL10 MAGE(PG)(KOD)	SLIME	MURPHY'S GHOST(PG)(KOD)
MAJOR DAIMYO(KOD)	BUBBLY SLIME(PG)	NIGHTSTALKER(PG)
MASTER NINJA(PG)(KOD)(LOL)	CREEPING CRUD(PG)	POLTERGEIST(LOL)
NECROMANCER(LOL)	SLIMY THING	SHADE(PG)
NINJA(LOL)	GIANT LEECH(LOL)	SMOG BEAST(KOD)
WERDNA(PG)	GIANT SLUG(LOL)	SPIRIT(PG)
WITCH(LOL)	XENO(LOL)	VAMPIRE(PG)
MONK	SNAKE	VAMPIRE LORD(PG)
LEVEL8 NINJA(PG)	CONSTRCTOR(KOD)	WILL O' WISP(PG)(KOD)
MOTTLED FIGURE	GIANT VIPER(KOD)	WARRIOR
CARRIER(KOD)	SMALL HUMANOID	KOBOLD KING(KOD)
OGRE	KOBOLD(PG)	WEIRD HUMANOID
OGRE(PG)	ORC(PG)	ROTTING CORPSE(PG)
OGRE LORD(PG)(KOD)	SMALL OBJECT	ZOMBIE(PG)
ORC	CREEPING COIN(PG)	WOLF
ORC LORD(KOD)	SPIDER	WERE WOLF(PG)
PRIEST	WEBSPINNER(KOD)	不明
BISHOP(PG)	STRANGE ANIMAL	L' KRETH(LOL)
HIGH PRIEST(PG)	BENGAL TIGER(LOL)	
LEVEL8 BISHOP(PG)	BLEEB(PG)(KOD)	
LEVEL11 BISHOP(KOD)	CENTAUR(LOL)	
LEVEL1 PRIEST(PG)	CHIMERA(PG)	
LEVEL3 PRIEST(PG)	FIRE GIANT(PG)	

I

ボルタックカタログ

さてワードナよ、貴公にとって大事なアイテムは、きちんと手に入れているかな？ そして使えるアイテムの正しい効力は、きちんと認識しておるかな？

私が思うに、特殊なアイテムなどどう扱っていいか、貴公は迷っているのではないかな？ まあこれだけぞろぞろと珍しいアイテムが出てくるのでは、それもしかたなかろう。

そこで困っている貴公に、有名なボルタックのカタログを紹介しておこう。このカタログには、ボルタックの店で扱っている物から非売品まで、ウィザードリィの世界で手にすることのできるアイテムが、すべて記載されている。

つまりこのカタログを持っていれば、いかなるアイテムの能力もすぐさまわかる。もう恐々と実験をしなくとも、隠された効力を知ることができるのだ。

しかしこのカタログも完全ではない。これはボルタックの主人が作ったものなので、商売向けではないアイテムの紹介は申し訳程度しか記載していないのだ。

だが心配には及ばぬ。貴公ほどの明晰な頭脳を持つ者なら、おのずと物の本質を見抜けるであろうから。

武器

武器は、迷宮の中で敵を倒すために、絶対に必要なものである。しかしファイター以外の職業の者には、使用できない武器もあるので、武器を購入する際には、十分な注意が必要である。

価格：その武器の値段
ダメージ：その武器の固有ダメージ
特殊能力：呪文、その他の能力
譲渡条件：現金で買えない武器は、特定の条件によって譲渡される場合があり、その条件を記している

アーマー/ガントレット

アーマーは、モンスターの攻撃から身を守るために必要な防具であり、ガントレットは、鎧の防御力を高めるために有効なものである。

ファイター以外には、装備できないアーマーやガントレットがあるので注意すること。

価格：その防具の値段
A C：その防具が下げるアーマークラスの数値。プラスになるほどACが高い
特殊能力：呪文、その他の能力
譲渡条件：現金で買えない防具は、特定の条件によって譲渡される場合があり、その条件を記している

シールド/ヘルム

シールドやヘルムは、補助防具として非常に有効なものである。シールドには、ケープやクローカーなども含まれる。

ファイター以外には、装備できないシールドやヘルムもあるので注意すること。

価格：その防具の値段
A C：その防具が下げるアーマークラスの数値。プラスになるほどACが高い
特殊能力：呪文、その他の能力
譲渡条件：現金で買えない防具は、特定の条件によって譲渡される場合があり、その条件が記してある

スクロール/ポーション

スクロールは、呪文の魔法的バッテリーのようなものである。たいていは使い捨てなので、一度しか使えない。

スクロールは、紙だけではなく石やその他の形態をとる場合もある。

価格：そのスクロールの値段
特殊能力：呪文、その他の能力
譲渡条件：現金で買えないスクロールは、特定の条件によって譲渡される場合があり、その条件が記してある

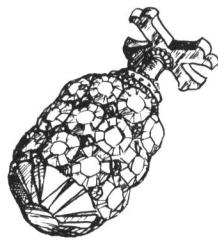
ミスクアイテム

ミスクアイテムは、装身具や非常に珍しい品々の呼称である。指輪やブーツなどがここに含まれる。

とくに不思議な力を秘めているものが多く、さまざまな危機を乗り越えるのに役立つ。

価格：そのミスクアイテムの値段
特殊能力：呪文、その他の能力
譲渡条件：現金で買えないミスクアイテムは、特定の条件によって譲渡される場合があり、その条件が記してある

武 器



HHG of AUNTY OCK

価格	販売されていない	ダメージ	測定不能
特殊能力	地下迷宮の壁を破壊できる		
譲渡条件	地獄に置いてあるので、勝手に持って行くこと		

HHGとは、ホーリーハンドグレネード、つまり聖なる手榴弾という意味である。アウンティ オックの聖なる手榴弾というのが、このアイテムの正式名称。この聖なる手榴弾は、とてもない破壊力を持っている。その威力ゆえに、聖人によって封印され地獄に放り込まれた。呪われているので、普通には使えない。

EAST WIND SWORD



価格	販売されていない	ダメージ	5~20
特殊能力	特になし		
譲渡条件	ドリームペインターの神殿を修復した者		

イースト ウィンド ソードは、ドリームペインターの情熱によって形作られている剣である。この剣に秘められている能力は凄まじく、神と同等の力であると伝えられている。

またこの剣は、メイジの職業の者だけしか使うことができないと、特殊性を持っている。

WEST WIND SWORD



価格	販売されていない	ダメージ	1
特殊能力	クリティカルヒット		
譲渡条件	ドリームペインターの神殿を修復した者		

ウェスト ウィンド ソードは、ドリームペインターの知性によって形作られている剣である。さすがに知性を象徴しているだけあって、攻撃力はまったくといっていいほどない。

しかしこの剣は、的確に相手の弱点を発見し、クリティカルヒットによって絶命させることができる。

DRAGON'S CLAW



価格	販売されていない	ダメージ	1
特殊能力	ヒーリング4ポイント		
譲渡条件	ドリームペインターの神殿を修復した者		

ドラゴンズ クローは、伝説のドリームペインターの力を象徴するすばらしい剣である。この剣は癒しの力を秘めているので、持っているだけ傷が治ってしまう。

また力を象徴するだけあって攻撃力も強く、メイジの持てる武器としては最良であろう。神と亜界に勝負することも可能である。

HOPALONG CARROT



価格	販売されていない	ダメージ	0
特殊能力	一時的に驚異的跳躍力を持てる		
譲渡条件	空中に漂っているので、勝手に取って行くこと		

風の強い空中でしか成長しないという、非常に珍しいにんじんである。このにんじんの特殊能力は、かじることによって引き出せる。

かじった者は、たちまち凄いジャンプ力を得て、10メートル以上もジャンプできてしまう。しかし1回しか使えないでの、使用する場所には十分注意すること。

KRIS of TRUTH



価格	販売されていない	ダメージ	0
特殊能力	いかなる幻影、幻も消し去ることができる		
譲渡条件	すべての叡知を手にしている者		

クリス オブ トゥルースは、別名クリスナイフとも呼ばれている。これは、とある惑星に生息するサンド ウォームという生物の死骸から作られているのだ。

またメイカーと呼ばれることもあり、所持する資格を持つ人間は、深遠なる叡知のすべてを備えていなければならない。

LONG SWORD



価格	50GP	ダメージ	1~8
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

ウィザードリィ暦第1期より、いっさいモデルチェンジをしていない名品である。そのシンプルな機能美は、今も失われていない。

戦士になりたての者には、せひとも安価で確かなこのロングソードを使って戴きたい。魔法の剣を見つけるまで、必ずや戦士の身を守る武器となるであろう。

SHORT SWORD



価格	30GP	ダメージ	1~6
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

このショートソードも、昔からモデルチェンジをしていない名品である。前衛に立つ気はないが、もしものときの武器が必要だ。そんなことを考えているシーフに最適の武器といえる。

大きすぎず、かさばらず。短くスッキリとしたデザインのショートソードは、狭い場所でも楽に使うことができる。

ANOINTED MACE



価格	60GP	ダメージ	2~6
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

聖なる油で清められた、神聖なメイスである。剣で人を傷つけたくないと考えている聖職者にとって、これほど好都合な武器はないのではないかだろうか。

軽くて丈夫。どんな硬い鎧の上からガンガン叩いても、決して折れたりしないのだ。

ANOINTED FLAIL



価格	300GP	ダメージ	1~7
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

メイスで殴って、手がしびれたことはないだろうか？ このアノイントッド フレイルを使えば、もう大丈夫。

最も打撃を与える部分を鎖でつなぐことによって、腕にくる衝撃を緩和させているのだ。これでもう力いっぱい殴っても、手がしびれることはなくなるはず。

STAFF



価格	20GP	ダメージ	1~5
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

スタッフは、メイジにとって欠かせない武器である。剣や斧にはない木目を生かした美しい仕上がりは、武器というよりはむしろ芸術品と言ったほうがふさわしい。

ダメージは剣などに及ばないが、硬くて丈夫なので決して折れたりはしない。また疲れたときには、歩行の助けにもなるのだ。

DAGGER



価格	5GP	ダメージ	1~4
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

杖で殴るのもいいが、やはり切りつける武器のほうが安心できる。スッパリと切ることができる武器で戦いたい。そんなことを考えているメイジにピッタリなのが、このダガーである。

護身用として、またロープや布の裁断、食事用のナイフとしても使用可能である。

LONG SWORD + I



価格	10000GP	ダメージ	2~9
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

この剣は、今までのロングソードとは天と地ほどの差がある。軽くて切れ味もシャープで握りやすいロングソードプラスIを持ったら、もう無敵のファイターと言っても過言ではない。

少々値段は張るが、ファイターなら絶対に持っていたい数少ない名品である。

SHORT SWORD + I



価格	15000GP	ダメージ	2~7
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

このショートソードプラスIも、魔法の名品である。既製のショートソードなどと比べれば、そのすばらしさは歴然とするはずである。

一流のシーフともなれば、武器も一流の物を持たなければ恰好がつかないというもの。これは、まさしく一流のシーフに選ばれた一流的武器なのである。

MACE + I



価格	12500GP	ダメージ	3~9
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

このメイスプラスIに彫られている魔法のシンボルを、とくとご覧戴きたい。このシンボルが、驚異的な力を授けてくれるのだ。

メイスプラスIを一度でも使ったならば、もう二度と普通のメイスなど使う気になれなくなるはずである。予算に余裕があれば、ぜひとも購入しておきたい。

STAFF of MOGREF



価格	3000GP	ダメージ	1~6
特殊能力	レベル2Mスペル MOGREF		
譲渡条件	特になし		

マイジにたいへん好評なスタッフ オブ モグレフである。不甲斐ないファイターが死んでしまい、自分の身を自分で守らなければならない。そんなときに役に立つののが、このスタッフなのだ。

しかし残念なことに、このスタッフは4分の1の確率で、魔力が消えてしまうので、注意してほしい。

STAFF + 2

価格	2500GP	ダメージ	3~6
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

スタッフプラス2は、メイジが使用できる武器の中では最高の部類に入るであろう。殴るのは好きではないが、いざとなったらやるしかない。だが非力な腕で、相手に打撃を与えるられるだろうか？

そんな心配も、これを装備すれば皆無である。最低3ポイントのダメージを与えることができるのだ。

DRAGON SLAYER

価格	10000GP	ダメージ	2~11
特殊能力	ドラゴンにのみ強烈なダメージを与える		
譲渡条件	特になし		

普通のプラス1やプラス2の剣では味気ない。何か特徴のある剣を使いたい。そんなときにはこのドラゴンスレイヤーだ。

ドラゴンを前にすれば、この剣は決して鞘に収まっていることはないだろう。またドラゴン以外のモンスターにも、十分な威力を発揮するはずである。

LONG SWORD + 2

価格	4000GP	ダメージ	3~12
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

ロングソードプラス2は、もはや戦うための芸術品である。決してロングソードプラス1がなまくらなわけではない。ただいかにすばらしい品でも、さらにすばらしい品の前では霞んでしまうものなのだ。

この剣を熟練のファイターが使う姿は、軍神と見間違うほどである。ロングソードプラス1の切れ味に満足できなくなったら、ぜひ。

WERE SLAYER

価格	10000GP	ダメージ	2~11
特殊能力	ライカンスロープに対して強烈なダメージを与える		
譲渡条件	特になし		

迷宮のモンスターの中には、さまざまなライカンスロープがいる。ライカンスロープは獣の特性を持った人間で、非常に生命力の強いモンスターである。剣で切っても、なかなか死んでくれないので。

そんなときには、この銀製のワースレイヤーで切りつけよう。一撃で倒せること間違いないとしてある。

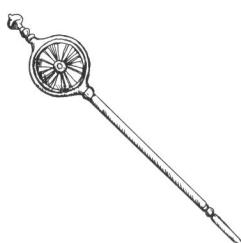
MAGE MASHER



価格	10000GP	ダメージ	2~7
特殊能力	メイジに対して効果絶大		
譲渡条件	特になし		

メイジマッシャーは、その名の通りメイジに対して絶大な威力を発揮するショートソードである。これでチクッとやられただけで、メイジはあまりの激痛に転げ回ってしまう。また、これをメイジが誤って装備してしまったとき、生き残る確率はゼロである。この武器は、触れただけでメイジにとって致命的な武器なのだ。

MACE of CURING



価格	10000GP	ダメージ	1~8
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

メイス オブ キュアリングは、その昔は癒しの杖として使われていたのだが、いつの頃からか、その特殊能力を失ってしまった。

今では、再生の車輪の彫り込みが当時の面影を残すのみの、ただのメイスである。けれども、まだまだ武器として十分役に立つ。いつかまた、その効力を取り戻すときが来るかもしれない。

STAFF of MONTINO



価格	15000GP	ダメージ	2~6
特殊能力	レベル3Pスペル MONTINO		
譲渡条件	特になし		

MONTINOの呪文は、敵のメイジやプリーストの呪文を封じることのできる貴重な呪文である。しかしCALFOと同じレベルなので、罠の判明に使ってしまい、いざというときに残っていないなどということも十分あり得る。

しかしこのスタッフさえあれば、いつでもMONTINOが使えるのだ。

BLADE CUSINAT'



価格	15000GP	ダメージ	10~13
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

刀鍛冶の達人、カシナートが鍛えたと称される名刀、それがブレード カシナートである。その刀身は厚く鋭く、ファイターが全力をもって切りつけても、刃が欠けることはない。

また非常に幅が広いので、特殊な薬を作るときにはこの刀で搔き回したりするそうである。

DAGGER + 2



価格	8000GP	ダメージ	3~6
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

ダガープラス 2 は、ダガーの中で最強の威力を持っている。護身用の武器として、これ以上のものは望めないだろう。

薄く鋭い刃は、敵を確実に切り裂く。うまく使えば、ショートソード並の威力を發揮できるはずである。メイジには、ぜひ装備して戴きたい武器である。

DAGGER of SPEED



価格	30000GP	ダメージ	1~4
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

ダガー オブ スピードは、非常にすばやく相手を切りつけることのできるダガーである。これを装備して戦えば、相手をメタタ切りにすることができる。

しかし切ることに専念する武器であるがために、ACが4も高くなる。防御を重視したいときには、ほかの武器を使ったほうが無難。

MURAMASA BLADE

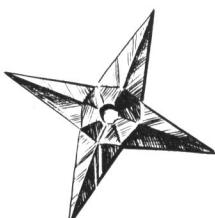


価格	1000000GP	ダメージ	5~50
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

これこそ名高い妖刀、ムラマサブレードである。あ、そこがあなた、みだりに手を触れないように。この妖刀の切れ味は凄まじく、どんなモンスターであろうとも、たちまちにして倒すことができるのだ。サムライがこの剣を持ってさえいれば、恐るるに足りない。

またこの刀には、秘められた力があるとも伝えられている。

SHURIKEN

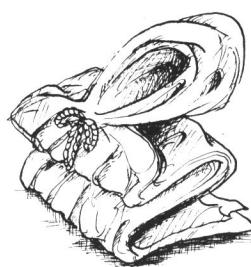


価格	50000GP	ダメージ	11~15
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

シュリケンは、ニンジャのみが装備できる伝統的武器である。習練を積んだニンジャでなければ、このシュリケンを自由自在に操ることができないのである。

ソードやメイスのようにかさばらず、片手で持てる軽さだが、ダメージはソード以上。これを使えば、モンスターも恐くない。

アーマー/ガントレット



ROBES

価格	15GP	AC	1
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

ローブは防御用としての効果よりも、むしろメイジの威厳ある姿作りのためにあるといつていい。上等の生地をたっぷりと使った優雅な服である。このローブを着ていれば、どんな場所に行っても尊敬をもって迎えられるはずだろ。冒険に行く服としても、また正装としても使える便利な服である。

LEATHER ARMOR



価格	50GP	AC	2
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

レザーアーマーは比較的、気軽に買える鎧である。皮の鎧は軽く、動くときもキイキイ、ガチャガチャといったうるさい音もない。

無神経なファイターと違い、罠を外すときに精神集中が必要なシーフや、アイテムを鑑定するときに瞑想が必要なビショップにお勧めしたい鎧である。

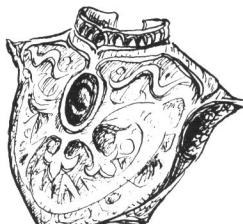
CHAIN MAIL



価格	90GP	AC	3
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

とくに厳選した極上の鉄鎖で編みあげた鎧、いわゆるチェインメールである。軽いわりにはしっかりとした作りになっている。しかも価格が安い。冒険を始めたばかりで所持金の少ない方、また重い鎧を着てヨタヨタするよりは、少々怪我をしても軽い鎧を着たい方などにお薦めである。

BREAST PLATE



価格	200GP	AC	4
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

戦闘において最も打撃を受けやすい場所は、身体の中央にある胸である。胸は常に動きの中心であるから、攻撃をかわそうすると体勢を崩す危険がある。

そんな心配も、このブレストプレートを装備していれば大丈夫。ちょっとやそっとの攻撃ではびくともしないのだ。

PLATE MAIL

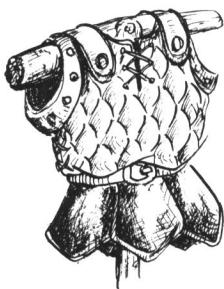


価格	750GP	AC	5
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

ファイターとして最も威厳のある姿は、戦いに出るときである。そんな威厳ある姿にピッタリなのが、このプレートメイルだ。

上質の鉄を使用しているので、少々の攻撃では傷すらもつかない。冒険でよけいな怪我をしないためにも、ぜひこのプレートメイルをお使い戴きたい。

LEATHER + I



価格	I500GP	AC	3
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

レザープラスⅠは、上等の皮に魔法のルーンを彫り込んだばらしい鎧である。熟練した冒険者、とくにシーフとビショップには最高の品と言えるだろう。

このレザープラスⅠを身につければ、迷宮の中でも安心できる。普通のレザーアーマーに比べて高価だが、それだけの価値はある。

CHAIN MAIL + I

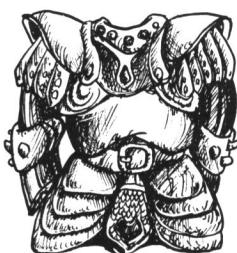


価格	I500GP	AC	4
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

チェインメイルプラスⅠは、鎖のひとつひとつに魔法のルーンを彫り込んだ魔法の鎧である。組み合わせた鎖は、魔法によってより強固に結びつく。これであなたの身体をガッシリと守るわけだ。

重い鎧はいやだ、しかしACは低くしたい。そんなわがままをしっかりきいてくれるのが、この鎧である。

PLATE MAIL + I



価格	I500GP	AC	6
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

プレートメイルプラスⅠは、鎧というよりはむしろ芸術品と言ったほうがふさわしいかもしれない。純度は低いが、ミスリルで作られたこのアーマーは、絶対に傷がつかない。町の中で傷だらけのプレートメイルは恰好が悪い、へこんでしまって肩のあたりが窮屈でしょうがない、という心配もこれをつければもう無用。



PLATE MAIL + 2

価格	6000GP	AC	7
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

プレートメイルプラス2は、ちょっと見には趣味の悪そうな鎧だが、防御力はほぼ完璧と言える。魔力防御を増すために、ゴテゴテした飾りが多くなっているが、見かけよりもはるかに軽く、歩くときもそれほどどうるさくない。この鎧の他に各種の魔法の防具を装備すれば、ACをマイナス10にすることも可能である。

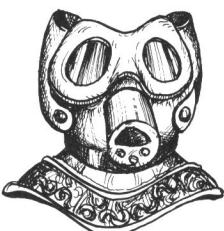


LICH'S ROBES

価格	8000GP	AC	- 4
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

このローブは、リッチが身につけていたものである。しかし何年も着たきりだったので、生地はボロボロになってしまい、あちこち虫に喰われているのだ。

当然呪いがかかっていて、装備すると身体を締めつけて動きが鈍くなる。実用には向かないが、骨董品の価値は十分にある。

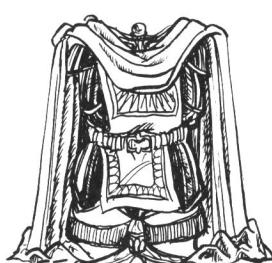


OXYGEN MASK

価格	販売されていない	AC	0
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

最近、激しい運動をすると息が切れたり、普通の呼吸をしていても息苦しい、ということはないだろうか。そんな症状のときには、このオキシジェンマスクを使うことをお勧めする。

これががあれば、どんなに空気の薄いところ、いや空気がなくても平気なのだ。顔全体を覆うので、汚れた空気が混ざることはない。



LORDS GARB

価格	1000000GP	AC	10
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

ローズガーブは、ロードのためにだけ作られた特別な鎧である。当然のことながら、ロードの職業以外は装備することはできない。

この鎧は、身につけただけでACがたちまち0になってしまう、というスグレモノなのである。これだけでもう、他の防具はいらないと言っても過言ではない。

CHAIN of ICE



価格	150000GP	AC	6
特殊能力	火炎系の攻撃から身を守る		
譲渡条件	特になし		

火炎系統の攻撃呪文やモンスターのプレスは、通常の防具では防ぐことのできない攻撃である。そんな物騒な攻撃を防ぐのが、このチェイン オブ アイスだ。この鎧のチェインひとつひとつには、氷のルーンが彫り込まれており、魔法の冷却機能は確実に、プレスや火炎系呪文のダメージを減少してくれる。

COPPER GLOVES



価格	6000GP	AC	1
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

カッバーグローブは、敵と戦うファイターが、手を保護するために装備するものである。剣を握る大事な手が、メイスなどで叩かれで怪我をしたり、痺れてしまっては大変だからだ。

このカッバーグローブを装備していれば、そんな心配はいらない。ファイターの大手を、完璧に守ってくれる。

SILVER GLOVES



価格	60000GP	AC	3
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

シルバーグローブは、銀と鉄の合金で作られた籠手で、白く輝くすばらしい防具である。魔法のプレートメイルとともに装備すれば、力強いファイターの理想的な姿ができるだろう。

非常に高価な防具だが、カッバーグローブの3倍の防御力を持つことを考えれば納得できる。

ST.RINBO DIGIT



価格	販売されていない	AC	0
特殊能力	レベル7Mスペル TILTOWAIT		
譲渡条件	所持者と交渉すること		

この聖なるリンボーの小箱は、腕につけられるほど小さいものである。しかしこの中に秘められている力は強大で、戦闘中に使用すればTILTOWAITの呪文を放つことができるのだ。

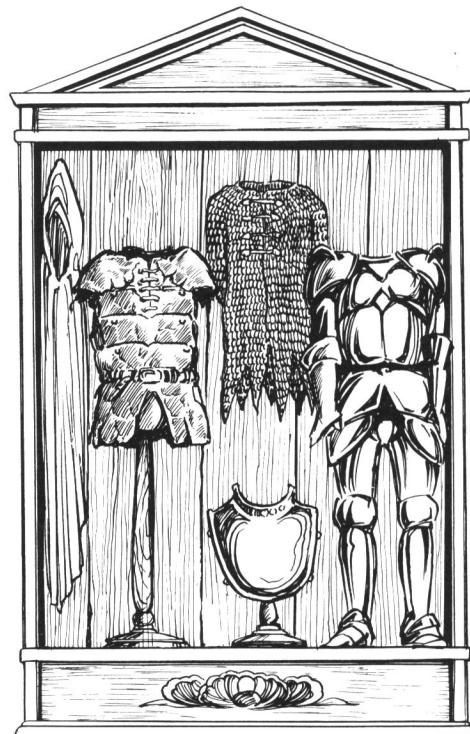
相手が驚いている間にすばやく決着をつけたい、というときなどに使うと効果的である。

MYTHRIL GLOVE



価格	販売されていない	AC	0
特殊能力	未知のエネルギーに対する防御		
譲渡条件	正しい答えを知っていれば譲る		

このミスリルグローブは、戦闘のために作られたものではない。かの有名な神秘のアミュレットに触れるために、必要な道具なのである。非常にすばらしい作りで、もはや芸術の域に達していると言つていいだろう。危険なエネルギーを完全に遮断する効果は、他の道具では代用できない。



シールドヘルム



SMALL SHIELD

価格	20GP	AC	2
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

敵の攻撃をかわすとき、左手に防具があったら。そんなことを考えているあなたに、最適の楯がこのスマールシールド。メイジ以外の職業なら、誰にでも使える。

たとえばシーフが装備したとしても、罠を外したりする精密作業のじやまになることは決してないのだ。

LARGE SHIELD



価格	40GP	AC	3
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

本格的に敵と戦うファイターにとっては、スマールシールドではちょっと安心できないかもしれない。きっと、もっと重くてもいいから、大きな楯がほしいと思うだろう。

このラージシールドは、そのような戦闘専門家のために作られた品物と言える。これを構えれば、まさしく鉄の壁となるのだ。

SHIELD + I



価格	1500GP	AC	4
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

さて、このシールドプラスIは、形、大きさともにスマールシールドよりひと回り大きい楯である。これは魔法の力場によって、防御力を増しているためである。

当然のことながら、ブリーストやシーフに最適というわけで、いかなる打撃にも耐えてくれるはずだ。

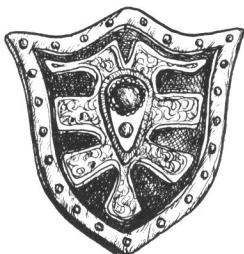
GOOD HOPE CAPE



価格	販売されていない	AC	3
特殊能力	レベルIMスペル MOGREF		
譲渡条件	質問に正しく答えられること		

グッド ホープ ケープ、直訳すれば、よき希望のケープ。いい名前である。とくに神秘のアミュレットを探究しようと思うなら、これはかかせない装備である。

これを装備しただけでACが3下がり、しかもMOGREFの呪文を封じ込めてるので戦闘に巻き込まれたときにも心強い。

SHIELD + 2

価格	7000GP	AC	5
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

シールドプラス 2 も、シールドプラス 1 と同じ小さめの楯である。しかし小さくとも、魔法による防御力はACを4下げてくれるのだ。

とくにシーフやブリーストが装備すれば、防御力がさらに増すことになるだろう。しかし残念ではあるが、ビショップやメイジは、これを装備することはできない。

CAPE of HIDE

価格		AC	
特殊能力	特殊 下記を参照		
譲渡条件	特になし		

このケープ オブ ハイドは、使用前と使用後ではその特殊能力が変化するという不思議なケープである。普通に装備するだけでも、ACを2下げてくれる。

そして、初めに1度だけMALORの呪文を使うことができ、その後はDIOSが使えようになるという便利なアイテムなのだ。

CAPE of JACKAL

価格	販売されていない	AC	2
特殊能力	移動毎にHPを1減少させる		
譲渡条件	所持者と交渉すること		

ジャッカルの毛皮に、ジャッカルの魂を封じ込めて作ったケープ。手に持つと、思わず装備してしまいそうになるが、これは呪いのアイテムなので注意すること。ジャッカルの罠を見抜く力を使って、CALFOの呪文を封じ込めたのだが、材料に使ったジャッカルの皮が恨みを残し、呪いがかかったのだ。

TWILIGHT CLOAK

価格	販売されていない	AC	1
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

トワイライトクロークとは、つまり黄昏のような色をした外套である。これを装備すると、うすぼんやりした光で姿を霞ませることができるのだ。とくに強力な防具ではないが、シールドを持てないメイジのために開発されたアイテムで、限定品である。そのうちに、值打ちが出るかもしれない。

SHADOW CLOAK



価格	販売されていない	AC	1
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

影のように実体のない存在なら、敵の攻撃を避けることは簡単である。このクローカーは、装備した人間を影のように見せることができのだ。

しかし思ったよりその効果は低く、ほとんどACを下げるることはできない。

DARKNESS CLOAK



価格	販売されていない	AC	1
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

闇。真の暗闇というのは、どのような者にとどまても厄介なものだ。このクローカーは、闇を封じ込めたような真っ黒な外套なのである。

このクローカーを装備していれば、月のない闇夜では絶対に発見されることはないとだろう。逃げ出すときには便利である。しかし、接近戦ではあまり役に立たないようだ。

NIGHT CLOAK



価格	販売されていない	AC	2
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

夜はすべてのものを覆い隠し、見えないようにしてしまうものだ。このクローカーは装備した者を、そうした夜と同じ状態にしてくれる。

姿はもちろん、何を持っているのかも見えなくさせてるので、ACも2下げてくれる。

ニンジャなどに最高のクローカーといえよう。

ENTROPY CLOAK

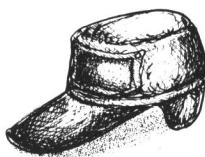


価格	販売されていない	AC	4
特殊能力	移動毎にHPを3減少させる		
譲渡条件	特になし		

このクローカーは、エントロピーのエネルギーを取り出して、ACを4下げる。ただしこの特殊な方法には、移動する毎に装備している者のヒットポイントを、3ポイントずつ失わせるという副作用がある。

つまりこのクローカーは、ACを低くするために、ヒットポイントを使用しているのだ。

MAINTENANCE CAP



価格	販売されていない	AC	0
特殊能力	レベル4Pスペル DIAL		
譲渡条件	ペリカン騎士団と交渉すること		

メンテナンスキャップは、文字通り修理のための知識を詰め込んだ、魔法の帽子である。この帽子には機械、建物、そして人間の身体に至るまで、すべての修理の知識が詰め込まれているのだ。

これは、とくに重要な物件を修復した者に、その栄誉を讃えるために贈られる。

HELM



価格	100GP	AC	1
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

いくら立派な鎧を揃えても顔が剥き出しあれば、ときとして不幸な事が起こる。いきなり銃器で顔を殴られたりすると、鼻が潰れたり耳が削げたりするものだ。

そんなダメージを防ぐためにも、ヘルムを装備するべきだ。直撃を受ければ耳は痛くなるが、鼻が潰れるよりはましである。

HELM + I



価格	6000GP	AC	2
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

ヘルムに恰好なんて関係ない、頭を守ればいいなんて思うのは未熟なときだけである。本当に熟練したファイターなら、美しく効果の高い防具を装備するものなのだ。

このヘルムプラスIは、そんな美的感覚を満たし、同時に防御力も高めてくれる。値段は高いけれど、それ相応の効力がある。

MAGICAN'S HAT



価格	販売されていない	AC	2
特殊能力	レベル2Mスペル SOPIC		
譲渡条件	所持者と交渉すること		

この帽子はメイジ専用のもので、子供の絵本に出てくるような円錐形をしている。フサフサとした兎の皮で作られていて、センスのよい仕上がりである。

しかもこの帽子には、防御に役立つSOPICの呪文を封じ込めてあり、いくら使っても壊れることはないのだ。

NOVICE CAP



価格	販売されていない	AC	2
特殊能力	レベル1Mスペル KATINO		
譲渡条件	所持者と交渉すること		

ノービスキャップは、未熟者や新人メイジがベテランの人に識別してもらうための帽子である。この帽子を被っているということは、すなわち未熟者の証拠なのだ。

これは、装備しただけでACを2下げてくれ、またKATINOの呪文をいくらでも使えるのでレベルの低いメイジにとっては宝物である。

INITIATE TURBAN

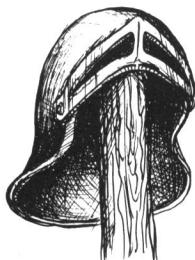


価格	販売されていない	AC	1
特殊能力	レベル1Mスペル HALITO		
譲渡条件	所持者と交渉すること		

メイジには習得した呪文、知識によって階級が定められている。その中でメイジになって、少しほと歩した者に贈られるのが、このターバンなのだ。これを装備できれば、もう新人ではない。

この帽子にはHALITOの呪文が封じてあり、いくらでも火の玉を投げることができる。

WIZARD SKULLCAP



価格	販売されていない	AC	3
特殊能力	レベル6Mスペル MASOPIC		
譲渡条件	所持者と交渉すること		

これはメイジの最も大切な頭脳を、保護するために作られた帽子である。これを装備していれば、頭を殴られて頭痛に悩まされるような心配はもうないはずだ。

装備するだけで、ACを3下げることができ、またMASOPICの呪文を封じてあるので、パーティ全体のACも下げることができる。

DIADEM of MALOR



価格	25000GP	AC	3
特殊能力	レベル7Mスペル MALOR		
譲渡条件	特になし		

MALORを使えるメイジが、先に死んでしまった。TILTOWAITを唱えすぎて、レベル7の呪文が使えなくなってしまった。そんな経験をしたことはないだろうか？

そんなときに必要なのが、この王冠だ。これさえあれば、どんなときにもMALORが使える。

SKULL'S CAP



価格	50000GP	AC	+ 2
特殊能力	移動毎にHPを2ずつ失う		
譲渡条件	特になし		

このキャップは、ウィザーズ スカルスキップの質物である。形はよく似ているが、人間の骸骨で作られた恐ろしい呪いのアイテムなのだ。いったん装備してしまったら、ACが高くなる上に、ヒットポイントは減っていくという、とんでもないアイテムである。できればお勧めしたくはない。

ADEPT BALDNESS

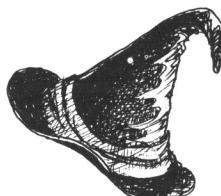


価格	販売されていない	AC	4
特殊能力	特になし		
譲渡条件	特になし		

このボルドネスは、装備するとACを4も下げてくれるのだが、残念なことに一度装備したら、普通では二度と外せなくなってしまう。

しかもその外見に問題があり、装備した者は、まるでハゲ頭のように見えてしまうのだ。外見など関係ないというのなら別だが、思わず笑ってしまう防具である。

CONE of SILENCE

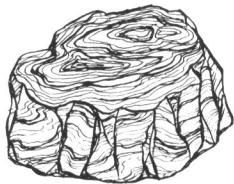


価格	販売されていない	AC	1
特殊能力	レベル2Pスペル MONTINO		
譲渡条件	特になし		

この三角錐のような帽子は、メイジのマスターが初心者の生徒を教えるときのために作られたものである。沈黙の呪文、MONTINOが封じてあり、ガヤガヤとうるさい生徒を完全に沈黙させることができる。ただ唯一の欠点は、質問ができなくなるということである。

もちろん、呪文を唱えそうな相手に応用が効く。

スクロール



BLOOD STONE

価格	販売されていない
特殊能力	特定の場所でのみ、驚異的力を発揮する
譲渡条件	どこかに落ちているので、勝手に拾うこと

ブラッドストーンは、他のふたつの石とともに、かつてドリームペインターの寺院に奉じられていたと言われる神祕の石である。

これは、ドリームペインターの情熱を封じ込めた石と伝えられている。通常での特殊能力はないが、ある特定の場所で力を解放すると、綺麗な光を放ち驚異的な力を発揮する。

LANDER'S TURQ

価格	販売されていない
特殊能力	特定の場所でのみ、驚異的力を発揮する
譲渡条件	どこかに落ちているので、勝手に拾うこと

ランダースターコイスは、他のふたつの石とともに、かつてドリームペインターの寺院に奉じられていたと言われる神祕の石である。

これは、ドリームペインターの知性を封じ込めた石と伝えられている。通常での特殊能力はないが、ある特定の場所で力を解放すると、綺麗な光を放ち驚異的な力を発揮する。

AMBER DRAGON

価格	販売されていない
特殊能力	特定の場所でのみ、驚異的力を発揮する
譲渡条件	どこかに落ちているので、勝手に拾うこと

アンバードラゴンは、他のふたつの石とともに、かつてドリームペインターの寺院に奉じられていたと言われる神祕の石である。

これは、ドリームペインターの力を封じ込めた石と伝えられている。通常での特殊能力はないが、ある特定の場所で力を解放すると、綺麗な光を放ち驚異的な力を発揮する。

DREAM PAINTER KA

価格	販売されていない
特殊能力	レベル6Pスペル MADI その他多数
譲渡条件	本人と交渉すること

ドリームペインターの残した魂が、羽の形と化したもの。伝説に残る人物の魂は凄まじい力を持ち、地獄の炎すらもかなわない。

これは強力な癒しの力を秘めていて、戦闘中に使うのならMADIと同じ効果を発揮する。しかしこの羽は、ドリームペインターの遺体とともに埋葬されてしまった。



P of DIOS



価格	500GP
特殊能力	レベル1Pスペル DIOS
譲渡条件	特になし

ポーション オブ ダイオスは、傷つき疲れたときの強壮回復薬である。呪文、毒、切り傷、打撲その他のいかなるダメージも、1~8ポイント回復させることができる。治療の呪文を使えない職業にとっては、まさに命綱である。また毒消しのないとき、入り口まで生き残るために最後の体力源としても有効である。

P of PORFIC

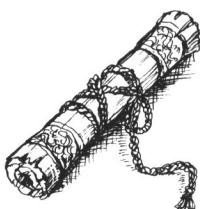


価格	500GP
特殊能力	レベル1Pスペル PORFIC
譲渡条件	特になし

ポーション オブ ポルフィクは、個人の身を守るために最適のポーションである。不甲斐ない前衛が死んでしまい、しかたなく戦うことになったシーフやメイジに好評だそうだ。

1本飲むだけでACが4も下がり、2本飲めば当然8下がる。これでAC9のメイジも、戦士なみのACになれるというわけだ。

S of KATINO



価格	500GP
特殊能力	レベル1Mスペル KATIMO
譲渡条件	特になし

あと1回呪文が使えるが、使わずに帰途に就こうか迷うことがある。呪文を使い果たした帰り道にモンスターと出会ってしまう、なんてことがよくあるからだ。とくに未熟な冒険者にありがちである。

でもそんなとき、このスクロールが1本あれば呪文を有効に使い、危機を乗り越えることができるのだ。

S of BADIOS

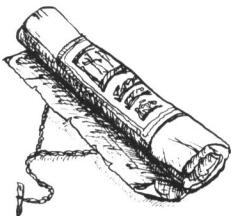


価格	500GP
特殊能力	レベル1Pスペル BADIOS
譲渡条件	特になし

これは、BADIOSの呪文を封じてあるスクロールである。DIOSは治療のために残しておきたい、しかし攻撃用呪文も使わなければならない。そんなときに有効なのがこのスクロールである。

治療用の呪文を消費することなく攻撃できるのだ。このスクロールは使い捨てなので、常に2、3個は持っているべきだろう。

S of HALITO



価格	500GP
特殊能力	レベル1Mスペル HALITO
譲渡条件	特になし

レベルのメイジの呪文は多くの場合、KATINOをよく使う。しかしたまには、派手に火玉を飛ばしてみたいときだってある。かといって、個人の感情だけで呪文を無駄使いするわけにもいかない。

そんなときスクロールなら呪文を使わずにすむので、安心してストレス解消に一発ぶっ放せるというわけだ。

JWELED AMULET

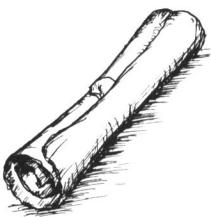


価格	5000GP
特殊能力	レベル1Mスペル DUMAPIC
譲渡条件	特になし

ジュエルドアミュレットは、中心の宝石にDUMAPICが封じてあり、常に自分の位置を知ることができる。

DUMAPICなんか！ レベル呪文だから、そんなアイテム必要ない？ いやいや、メイジはレベル毎に9回しか呪文を使えないのだ。もしも迷宮の中で迷ったら、とてもそんな回数ではこと足りない。

S of BADIAL



価格	500GP
特殊能力	レベル4Pスペル BADIAL
譲渡条件	特になし

レベルの呪文スクロールでは、何回使っても強力なモンスターを倒すことはできない。しかしメイジやプリーストの呪文は、ここ一番のときのために温存しておきたいものだ。

そんな呪文不足のときの助けとなるのが、このスクロールである。ファイターの攻撃力が弱いパーティーにはうれしいアイテム。

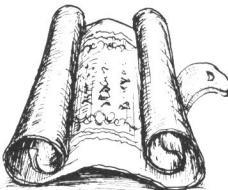
S of SOPIC



価格	1500GP
特殊能力	レベル2Mスペル SOPIC
譲渡条件	特になし

前衛のファイターが死んでしまったために、メイジが戦うはめに陥るなんてことがよくある。こんなときに何の用意もしていないと、あっけなくモンスターに殺されてしまうのである。危機的状況で戦うならせめて、ACくらいはファイター並にしておきたい。そんなとき、このスクロールがあなたを確実に守ってくれる。

S of DILTO



価格	2500GP
特殊能力	レベル2Mスペル DILTO
譲渡条件	特になし

モンスターどもの防御力を低下させたいが、SOPICは防御用に温存しておきたい。しかし壮絶な戦いでほとんどの呪文を使ってしまい、もう呪文の残りがない。

そんなときに用意しておきたいのがこのスクロールだ。これでモンスターどもを恐怖させ、ファイターの攻撃命中率を上げるのだ。

P of DIAL

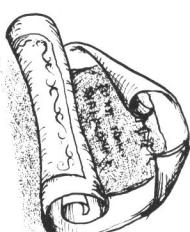


価格	5000GP
特殊能力	レベル4Pスペル DIAL
譲渡条件	特になし

レベルが上がるとDIOSでは傷を治しきれなくなる、という不満をよく耳にする。レベルが上がりれば、使う呪文のレベルも上がるというもの。それならこのポーションではいかがだろう。

DIALならDIOSの2倍の効果があるので、たいていの怪我なら十分に治療できるはずである。

S of MASOPIC



価格	10000GP
特殊能力	レベル6Mスペル MASOPIC
譲渡条件	特になし

ぜひともパーティー全体のACを低くしたい、しかし4レベルの呪文には、攻撃用のDALTOなどがあるので使いたくない。

そんなときにお薦めしたいのが、このスクロールである。スクロールだったら自分の呪文を消費しなくても済むので、安心して使えるというわけだ。

GETOUT/JAILFREE



価格	販売されていない
特殊能力	レベル4Pスペル LATUMOFIS
譲渡条件	所持者と交渉すること

入る気もないのに変な場所に入ってしまった、たまたま出た目が悪くてどんでもない場所に入れられてしまった、そんな出るに出られなくなった経験はよくあること。

しかし世の中なんでも出る方法というのはあるものだ。にっちもさっちもいかなくなったりしたときには、このカードを使ってほしい。

GIKDEN PYRITE



価格	販売されていない
特殊能力	特になし
譲渡条件	早いもの勝ち

どんな物を作るにも、絶対に材料が必要である。しかし物によつては、手に入りにくい貴重な材料が必要な場合もある。この鉱石もそんな貴重な材料のひとつなのだ。

特殊な能力や恩恵などはないが、赤い塗料を作るのに絶対欠かせない大事なもの。必要だと感じたときは、急いで探すこと。

CHRONICLES of H



価格	販売されていない
特殊能力	わくわくする物語
譲渡条件	特になし

これはスカラ・ブラエの英雄ソフトーク オールスターズの一員、エルフの忍者ホークウインド卿の自伝である。その予告にはこう書かれている。「ホークウインド年代記！」『まさに興奮のストーリー、しかしその巻末は未だ書かれず！』まさしく彼が生きている限り出続けるベストセラーです。』

ARABIC DIARY



価格	販売されていない
特殊能力	レベル5Pスペル BADI
譲渡条件	所持者と交渉すること

この日記は狂えるアラブ人、アブドゥル・アルハザードによって書かれた狂気の書物である。常人は決して読んではならない。

もし読んだなら、たちまち死んでしまうだろう。なにしろこの日記には、表紙を見せるだけでBADIの効果があるのだから。地獄の門を開くためには、ぜひとも必要なアイテムである。

ミスガイテム



WINGED BOOTS

価格	売り切れ
特殊能力	空を飛ぶことができる
譲渡条件	所持者と交渉すること

ウィングド ブーツは、上等のペガサスの皮で作られた最高のブーツである。スペシャルパワーを解放すれば、谷でも危険な場所でもひとつ飛び！ でも履いてもいないのにスペシャルパワーを解放すると、このブーツはひとりでどこかに飛んで行ってしまうので、十分に注意すること。

CLEANSING OIL

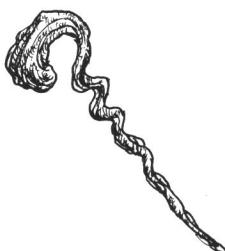


価格	50000GP
特殊能力	呪いを洗い流せる
譲渡条件	所持者と交渉すること

このクレンジングクリームは、スペインで開発された塗り薬である。高価な材料を吟味した最高級の薬で、有形無形、あらゆる汚れを簡単に洗い流すことができる。

また伝説の塗料を作るときにも、欠かせない材料である。在庫が非常に少なくなってきたので、なくなっちゃう前にせひどうぞ。

WITCHING ROD

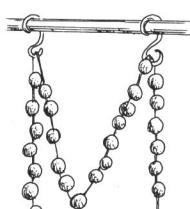


価格	販売されていない
特殊能力	レベル5Pスペル KANDI
譲渡条件	酸の池に浮いているので、勝手に持って行く

親しい友人が迷宮の中で死んでしまい、何としても遺体を回収したい。しかし迷宮の中は広いので、肝心の遺体がどこにあるのか簡単にはわからない。そんなときに役立つのが、このロッドである。

これにはKANDIの呪文が封じてあるので、捜す相手の名前を知っているなら、どこにいるのかがすぐにわかる。

AROMATIC BALL



価格	販売されていない
特殊能力	虫を寄せつけない
譲渡条件	床に落ちているので、勝手に拾う

これは非常に強力な防虫剤で、白いビー玉のような形をしている。洋服や皮製の鎧などが、虫に喰われるのを防ぐ。大事なドレスなどお持ちの方は、ぜひクローゼットなどにご使用のほどを。

また特殊な塗料の材料にもなるので、そうした用途で使用される方に、とくにお勧めしたい。

VOID TRANSDUCER

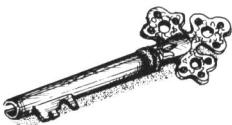


価格	販売されていない
特殊能力	空間を安定させる
譲渡条件	ブラックホールに手を入れられる度胸のある方

このアイテムは、最先端の科学を駆使して作られた虚無変換器である。通常の空間でない場所では、この機械なしにはたった1秒でも生きてはいられない。

壮大な虚無の中にある叡知を求めるときには、必ず装備すべし。これなくして、真の叡知を得て生きて帰ることはできない。

INN KEY



価格	販売されていない
特殊能力	特になし
譲渡条件	所持者と交渉すること

普通の宿屋には、無慈悲な門限というものがある。心おきなく夜遊びをしたい、また宿屋に夜忍んで行きたい、そんな欲望をお持ちの方に最適のアイテムがこれ。

この鍵さえあれば、アドベンチャーズ インの出入りは自由！ いつどんなときでも、簡単に中に入ることができるのだ。

CRYSTAL ROSE



価格	販売されていない
特殊能力	特になし
譲渡条件	薔薇の騎士団と交渉すること

クリスタルローズは、王家が認めた名士だけがつけることを許される、名譽ある勳章である。これは王家の信頼と恩恵を受けているという証拠であり、町のどこに行っても一角の人物と認められるのだ。この水晶の薔薇は、時に王国に対して非常に貢献した者、または騎士として誉れ高い者に贈られる。

DAB of PUCE



価格	現在生産は中止されている
特殊能力	綺麗な赤い色を出す塗料
譲渡条件	大釜を搔き回している人物と交渉すること

これは6種類の高価な材料を使った、伝説の赤の塗料である。昔は各種36色程、これと同じ特性の絵具が揃っていた。

しかし残念なことに、各種の色に必要な材料、技術などが廃れてしまい、現在ではではこのダブ オブ ピュースだけが、唯一製造可能な色として残っている。

PENNONCEAUX



価格	販売されていない
特殊能力	特になし
譲渡条件	紛失物なので、見つけたら虎の子騎士団に届ける

ペンノンシューとは、乗馬突撃の際になびかせる旗のことである。騎士たちは、騎馬試合のときや模擬戦のときなどに、この旗をなびかせて颶爽と戦いに出るのだ。しかし紛失してしまったため、関係者一同たいへん困っているらしい。もし見つけた場合は、虎の子騎士団に届け出よう。薄謝を用意しているとか。

ST. KA.'S FOOT

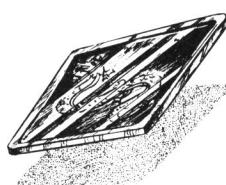


価格	販売されていない
特殊能力	レベル7Pスペル MALIKTO
譲渡条件	所持者と交渉すること

セント カズ フットは、強力なマジックアイテムである。聖なる力の神の足の骨を収めた箱は、絶大なる力を秘めているのだ。

これを戦闘中に使えば、いつでもMALIKTOの呪文と同じ効果を呼び出すことができる。しかも何度も繰り返し使っても、決して壊れることはないのだ。

MORDORCHARGE



価格	販売されていない
特殊能力	ローンで買い物ができる
譲渡条件	他人のカードは使用できない

モルドールチャージは、リルガミンの町でどのような事にも使えるクレジットカードである。入会審査は非常に厳しいものになっているので、申し込んでからカードが発行されるまでには、相当の期間を要するらしい。

当然のことながら、審査基準に達しない場合は発行はできない。

RING of PORFIC



価格	10000GP
特殊能力	レベル1Pスペル PORFIC
譲渡条件	特になし

飲み薬はどうも腹がふくれていやだ、という方に好評なリングである。PORFICの効力はポーションとまったく同じだが、このリングの場合は壊れるまで何度も使うことができる。

価格は1個につき薬の34倍もするが、何度も使うことを考えればかなりお得かもしれない。

AMULET of MANIFO



価格	15000GP
特殊能力	レベル2Pスペル MANIFO
譲渡条件	特になし

MANIFOの呪文を封じてある、メイジにしか装備できないアミュレットである。これは恐らく、メイジがひとりでいるときの護身用に作られたものと思われる。

これを使ってモンスターを助けなくし、その間に強力な呪文を唱えるなり、逃げるなりすればよい。実戦ではあまり役に立たない。

ROD of FLAME



価格	25000GP
特殊能力	レベル Mスペル MAHALITO
譲渡条件	特になし

激しい戦いの連続で攻撃呪文を使い果たし、早く町に帰って休みたいのに、入り口近くで群れているモンスターに攻撃された、という経験はないだろうか。こんなことならMAHALITOの1発も残しておけばよかった、と後悔したりして。

そんなとき、このロッドを持っていれば安心。

AMULET of MAKANITO



価格	20000GP
特殊能力	レベル5Mスペル MAKANITO
譲渡条件	特になし

戦っているモンスターすべてに効果のある攻撃呪文、MAKANITOを封じ込めたアミュレット。これを装備していれば、ほとんどのモンスターに対して無敵と言っても過言ではない。

供託な呪文を使って、壊れる確率はたったの5パーセント！ ぜひひとつは欲しいアイテムである。

RING of HEALING



価格	300000GP
特殊能力	ヒーリング1ポイント
譲渡条件	特になし

この指輪を装備していれば、移動している間に自然にヒットポイントが回復してしまう。次の戦いまでに十分な時間があるのなら、もう治療の呪文はいらないのである。

価格は高いが、命の値段と思えば安いもの。体力に自信がなかつたり、治療呪文をあまり覚えていないときに有効。

RING of DISPELLING



価格	500000GP
特殊能力	アンデッドに対する防御力
譲渡条件	特になし

アンデッドの腐肉の臭いが嫌いな方、エナジードレイン攻撃が怖くてアンデッドに接近できない方、そんな方にピッタリなのがこのリングである。これを装備していれば、もうアンデッドなんてこの世にいないも同然。

価格は非常に高いが、嫌いな相手が近寄らないなら損はない。

RING of DEATH

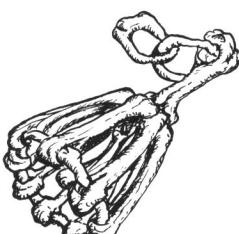


価格	500000GP
特殊能力	移動毎にHPが3低下する
譲渡条件	特になし

これはウィザードリィの世界でも、史上最悪のアイテムである。装備すると、移動するたびにヒットポイントがどんどん減っていくという、まさに呪いのリングなのである。

役に立たないアイテムなのに価格が高いのは、裏の世界では暗殺や人殺しに使われるからだ。見つけたらその場で捨てるべき代物。

DEMONIC CHIMES



価格	販売されていない
特殊能力	レベル5Mスペル MAMORLIS
譲渡条件	所持者と交渉すること

骨を曲げて作ったような、不気味な形のベルである。何の骨で作られているかは不明だが、骨の形からして人間の骨のようだ。

このベルは鳴らすと不気味な音が出て、その音色を聞いた者は恐怖のあまり立ちすくんでしまう。普通の門は開かないが、地獄の門を開くのに必要なアイテムである。

BLACK CANDLE

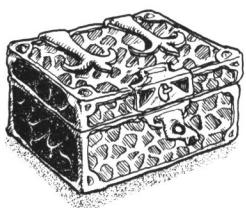


価格	販売されていない
特殊能力	レベル3Pスペル LOMILWA
譲渡条件	所持者と交渉すること

このうす汚い茶色のロウソクは、獣の油を手でこねて固めたもので、非常に見てくれの悪いアイテムである。しかし火を灯した明るさは、どのロウソクにも負けない。

このロウソクにはLOMILWAの呪文が封じてあり、迷宮の中で燐然と輝くのだ。これさえあれば、どんな隠しドアも簡単に見つかる。

BLACK BOX



価格	販売されていない
特殊能力	亜空間を利用した、アイテムの収納
譲渡条件	所持者と交渉すること

ひとりの人間が運べるアイテムの数は、最大8個までである。せっかくほしいアイテムを見つかったのに、置いていかなければならぬことほど悔しいことはない。

そんなとき、この箱さえあればもう大丈夫。これひとつで19個までのアイテムをしまっておくことができるのだから。

ST. TREBOR RUMP



価格	100GP
特殊能力	??????
譲渡条件	特になし

これは、かつてこの王国を支配していた、トレボーの尾底骨を収めている小箱である。アミュレットの暴走によって死んでしまったトレボーの唯一残った骨なのだ。

しかしこの骨があるために、トレボーは成仏できず亡靈となっているという説もある。骨はボロボロなので、簡単に壊せる。

BISH'S TONGUE

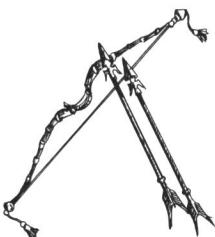


価格	販売されていない
特殊能力	レベル6Pスペル LORTO
譲渡条件	所持者と交渉すること

これはビショップの舌を切り取って、乾燥させたものである。この舌は切り取られた後も、頻繁に使っていた呪文を覚えているのだ。この舌の持ち主が、どのような人物であったかは知られていない。

しかし、覚えている呪文がLORTOということからも、かなり乱暴な人物であったと思われる。

ARROW of TRUTH

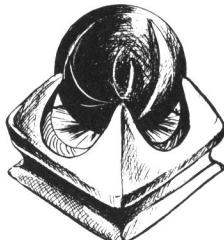


価格	販売されていない
特殊能力	特になし
譲渡条件	幻の塗料と交換

この真実の矢は、王国の芸術に貢献した者に贈られる名誉ある印である。めったにもらえるものではないので、ごく少数の者だけしか持っていない。

近年、これに値するだけの芸術に貢献をした者はいない。幻の塗料を見つければ、これを受ける資格は十分にあるはずである。

ORB of DERAMS

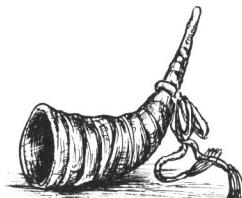


価格	販売されていない
特殊能力	よい夢を見ることができる
譲渡条件	旗を探し出してくれたら

これは非常に珍しい金色のボールなのだ。使っただけで簡単に熟睡でき、よい夢を見ることができる。使用した者の話によれば、夢の内容はいつも同じだそうである。それ以外には何の能力もない。

とにかく珍しいので、今は虎の子騎士団が所持している。騎士見習い学校旗の発見者への謝礼にするそうだ。

RALLYING HORN



価格	1000000GP
特殊能力	特になし
譲渡条件	特になし

これは、軍隊の集合する場所を知らせる角笛である。ひと吹きすれば、山も谷も越えて味方の軍隊に集合場所を教えることができるという。この笛を持るのは軍の指揮者で、相当の位の人物である。

つまりこの角笛を持っていれば、軍隊を自在に操る資格を持ったも同然、というわけである。

SIGNET RING

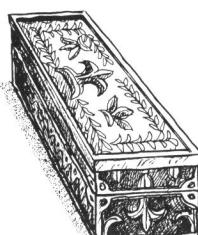


価格	販売されていない
特殊能力	特になし
譲渡条件	契約書にサインすること

これは、ローマ時代などでよく使われた、印鑑付きの指輪である。手紙など重要な書類を他人に開封されないように、それらを封蠟するときに使うものなのだ。

この指輪の印はよき会議のもので、リルガミンの王国の男爵たちから忠誠を誓われた人物だけが持つことができる。

HORY LIMP WRIST



価格	販売されていない
特殊能力	レベル3Pスペル DIALKO
譲渡条件	所持者と交渉すること

この聖なる小箱には、手首がひとつ収められている。これは伝説のドリームペインターの手首で、DIALKOの力を秘めているのだ。

認められてから何世紀もたった今でも、十分しなやかであるというこの手首は、いつでもその力を發揮することができ、この手首から発せられる呪文は強力で、石でも柔らかくなるという。

パーティーへの対応の考察

さて、迷宮を守っている冒険者の中には、ワードナにとって大切なアイテムを持っている者もいる。しかし実際に戦って勝つまでは、誰がどのようなアイテムを持っているのか知ることはできない。

そこでここでは、コズミックキューブの中を担当している冒険者たちの所持品を密かに記しておく。これを読んでおけば、必要な物があった場合に便利であろう。

3階を担当しているパーティー

ARGON	G-LOR	L24	HP	202
THORNINSIDE	G-LOR	L21	HP	124
DRY GIMILI	E-SAM	L21	HP	156
PEPE LA PHEW	E-THI	L20	HP	78
ELKRAND	G-BIS	L20	HP	104
GRANDOAF	G-MAG	L19	HP	157

このパーティーの平均レベルは20で、平均ヒットポイントも高い。主な接近戦用の武器は、ロードがブレード・カシナートを持ち、サムライもムラマサ・ブレードを持っている。なかなか手強い相手で、油断はできない。

しかし、幸いなことにメイジのレベルが低いので、TILTOWAITを1回しか唱えることができないはずだ。

単独で行動している冒険者

BILBOUS BAGGINS	E-THI	L22	HP	92
------------------------	-------	-----	----	----

この階で唯一、リング オブ ヒーリングを持っている冒険者である。彼は指輪を見つける名人で、以前もある指輪を見つけたことがあるらしい。また竜と戦ったこともあるという歴戦の勇士でもあるのだ。

2階を担当しているパーティー

JOACHIM DEEG	G-LOR	L28	HP	219
SCHROMBO	G-LOR	L22	HP	170
YPS VON UFFEL	G-LOR	L26	HP	146
TEUT WEIDEMANN	G-BIS	L25	HP	202
THE BROS. KOHLEN	G-BIS	L26	HP	90
MR. RUST	G-MAG	L25	HP	108

このパーティーの平均レベルは25で、呪文攻撃力も高い。しかし幸いなことに、TILTOWAITを唱えられるのはひとりだけなので、致命的な呪文の連続攻撃はなさそうである。

それでもLAKANITOやMAKANITOの連続攻撃は可能なので、それに対する防御アイテムを、きちんと装着しておく必要がある。

接近戦用の武器としては、ドラゴンスレイヤーとブレード・カシナートを装備している。この中のひとりが紛失届けの出ている旗を持っているので、回収しておけば後で役に立つはずだ。

単独で行動している冒険者

EXCALIBUR	E-NIN	L65	HP	264
------------------	-------	-----	----	-----

アーサー王伝説に登場する聖剣と、同じ名前を持つ人物である。レベル65とは、かなり手強いニンジャである。

しかも、すべてのキャラクタリスティクが25もあるのだ。ACも-22と常識を大きく逸脱し、すでに人間を超えた存在である。

自己の力に非常に自信を持っているので、武器はシュリケン程度しか装備していない。

1階を担当しているパーティー

FALON	G-LOR	L40	HP	341
METH	G-LOR	L40	HP	304
GORAUKAR	G-FIG	L42	HP	367
ARMANIR	G-PRI	L44	HP	364
APPLET	G-BIS	L44	HP	248
TURLACH	G-MAG	L42	HP	222

平均レベル42で、接近戦に強いパーティーである。ブレード・カシナートやドラゴンスレイヤー、ワースレイヤーなどの武器を装備しているので、召喚しているモンスターによっては、たいへんな強敵になる。

またビショップやメイジもレベルが高いので、呪文攻撃力も手強そうである。運が悪ければ、連続でTILTOWAITを唱えられてしまうかもしれない。

しかも、プリーストの呪文なども大量に使えるので、連続して大きなダメージを与えておかないと、簡単に治癒されてしまう。この階では、かなりの強敵と言えるだろう。

単独で行動している冒険者

LOKI	N-NIN	L23	HP	283
-------------	-------	-----	----	-----

北欧の神話に登場する神と、同じ名前の人物である。呪文のスクロールとポーション以外は、これといった装備はしていない。

しかし、職業がニンジャなので油断はできない。ニンジャは何も装備しないときに、その能力を最大限に使うことができるからだ。

その証拠に、ACは防具なしでも-7の低さを誇っている。ヒットポイントも高いので、TILTOWAITの1発ぐらいではとても死んではくれないタフな相手である。

■ 特殊な場所で遭遇するパーティー

TUCK	G-BIS	L50	HP	791
SEZMAR	G-SAM	L50	HP	780
SARAH	G-PRI	L50	HP	772
MORADIN	G-THI	L50	HP	736
PROSPERO	G-MAG	L50	HP	638

1パーティーの力が1軍隊以上と言われた、ソフトーク オールスターーズー1の面々である。もはやそのヒットポイントは、ひとりでひとつ城に匹敵すると言っても過言ではない。

本来はこのメンバーに、エルフのニンジャが加わって、初めて完全無敵のパーティーとなることができる。しかし今、ニンジャは大切な義務を果たすため、パーティーから離れているのだ。

ここまで強くなっていると、連続で2回はTILTOWAITを唱えてくるであろう。またプリーストの攻撃呪文も惜しまず唱えてくるので、ヒットポイントの100や200はすぐになくなってしまう。

あらゆる方法を駆使したとしても、彼らを倒すのに最低3ラウンド以上はかかると思われる。

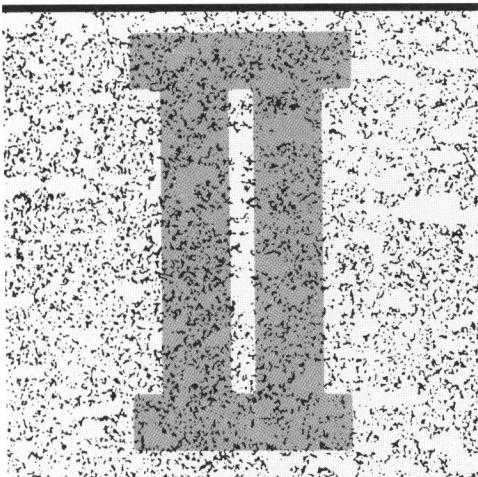
■ 単独で行動している冒険者

HAWKWIND	G-NIN	L10	HP	1000
-----------------	-------	-----	----	------

天才の名をほしいままにしたニンジャの中のニンジャ、それがホーカウィンドである。レベル10にして完全に敵の攻撃を見切ることを知り、いかなる呪文や武器による攻撃をもかわしてしまう。当然、武器などはまったく装備していない。

ペットとしてドラゴンを飼っており、普段はやさしく気さくな人物であることは有名である。非常に信心深く、カドルトの神を崇拜している。

第二の書



地上への道

I

地下迷宮巡覧

地上に出ることを求めるワードナよ、かつて自らの住居であった迷宮はすでに、貴公を封じ込めるための罠へと変化している。ここを脱出しないことには、いかなる運命の選択も不可能である。

この迷宮の難所は、1階から3階のコズミックキューブである。しかしそれ以外の階が、決して簡単な作りになっているわけではない。相対的に見て、コズミックキューブより簡単であると言えるだけである。

貴公は、当初10階に埋葬されている。ここから地上までは、魔法力場で守られているので、MALORを使うことはできない。つまり自分の足を使って歩いて行くしかないわけだ。

また地下迷宮には、貴公の復活を妨げるために、冒険者たちが日夜巡回している。その中を歩いて地上まで出るというのは、たとえモンスターの力を借りようとも困難な道程である。

そこでここには、地図と各所に表示されるメッセージを記しておくことにする。これは決定的ではないが、かなりの助けとなるばずだ。通るべき道を知っていれば最短距離を歩けるので、よけいな冒険者に出会うこともないだろう。

では各階の迷宮をのり越え、コズミックキューブに無事辿り着けることを祈る。

10階～4階までの道程

さて、地上との間に作られたコズミックキューブは、まさしく迷宮最高の難所である。

しかしこの地獄の迷路、コズミックキューブに挑むその前に、まずは10階から4階までの迷宮を無事に通り抜けなければならない。

コズミックキューブほどではないにしても、それなりに難しい迷宮となっている。

とくに8階、7階などは、正しい道順を知らなければ、命を落とす危険性が非常に高い。

注意したいのは、最初の階にある謎は、上の階から戻って来ないと解くことができないということである。つまり最低でも2回は同じ階を通らなければならないというわけだ。

また必要なアイテムも山とあり、それらを見つけ出さなければならない。ただ一度しか使わないアイテムのために、命かけの戦いをしなければならないときもあるだろう。

そして何よりも、さまようトレボーオの亡靈には注意しなければならない。冒険者どもは、戦って殺すことができる。しかしトレボーオの亡靈には、決して勝つことはできないのだ。残念だが亡靈相手には、最初のうちは逃げる以外に方法はないようである。

冒険者どもの戦いの連続で、忠実なモンスターをすべて失い、ひとりになることもある。そんなとき、この危険な場所から生きて出することができるのだろうか、と何度も絶望の淵に立たされることもあるはずだ。

しかし絶望することはない。邪悪な魔法使いと恐れられた明晰な頭脳と、アイテムを使い分ける知恵さえあれば、現状はそれほど絶

望的ではないからだ。

もっとも砂漠の中で、ビー玉1個を見つけるような努力と根気が必要なことは確かである。しかしこの世には、不可能ということはないのだ。

希望を持つがいい。ここに書いてあることを守り、徹底して実行するのだ。そうすれば、必ず地上の光を見ることができるだろう。

ところで、10階から4階までの道程は、別の書物で一度説明したことがある。おそらくあの書物だけでも、4階まで無事に辿り着くことはできると思う。

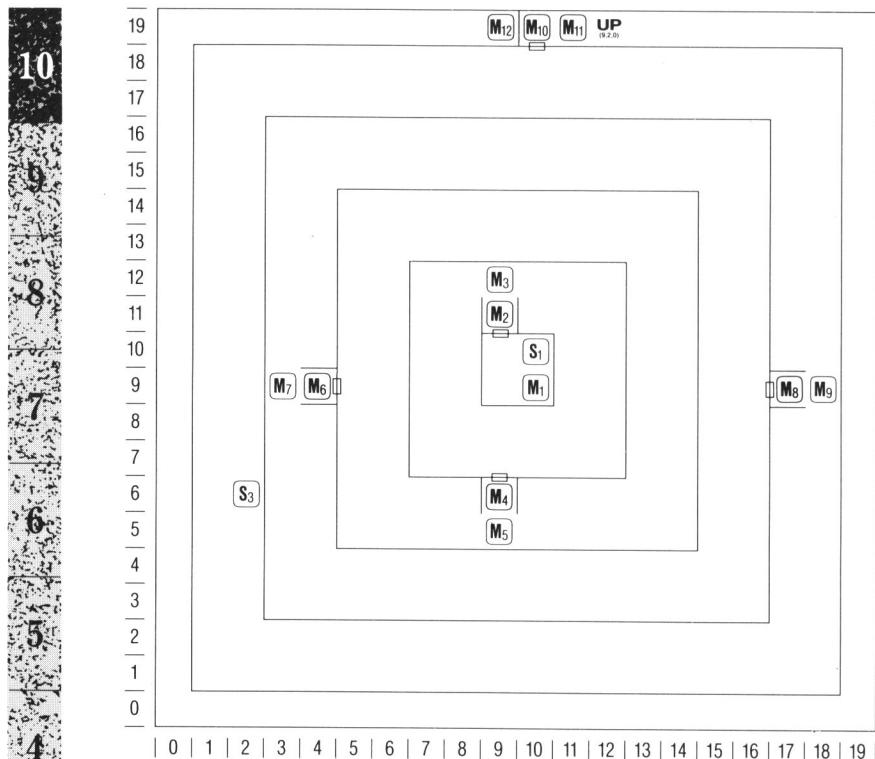
しかしあの書物は完全ではない。さまざまな都合によって、このような書物に記載される情報は変化する。強大な魔法による干渉、次元の波動の乱れ、情報を送る者の技量などによって、送った情報の一部が欠損するというようなことがよくあるのだ。

今回は、前回よりも完璧な情報を送れるはずである。各所にあるメッセージ、アイテムの場所などもきちんと記載されているだろう。

しかし地上に出ることが真の目的ではなく、ひとつの通過点でしかないことはよくわかっていると思う。地上に出ただけでは何も得ることはできない。本当に手にしたいものは、地上に隠されているものなのだ。復讐も、権力も、名誉も、そして再び本当の命を取り戻すこととも、すべては地上に出てから捜すことができるのだ。

では親愛なるワードナたちよ、無事にコズミックキューブに辿り着けることを祈る。

- M0** …メッセージ [各階で表示されるメッセージの位置
中の番号は、下記のメッセージの番号と対応している]
- S0** …サモンサークル [モンスターを呼び出せる魔法陣
中の番号は、呼び出せるモンスターのレベルを表す]
- UP** …上ぼる階段 (カッコの中の座標は、階、東、北の順番で表示されている)
- …シークレットドア [MILWAやLOMILWAなしでは、発見できないドア
見えないときには、開けることができない]



| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |

- M 1** ワードナの石碑
- M 2** 勝利に酔いながら君は叫んだ。「フッフッフッフ、墓守りの諸君、復讐とアミュレットを求め、私は今ここに蘇った！」
- M 3** 世界征服(第2弾)への偉大な一步である。君はじっと考え込んだ。「ふむ……、どちらにするかな。右か？ それとも左か？」
- M 4** 「我は内なる道の守護者なり！ 黄泉の国より戻りし者よ、己の過ちを繰り返さぬ前に戻るがよい、その棺に!!」
- M 5** インナーガーディアン
- M 6** 「我は中の道の守護者なり！ 戻れ、汝が独房へ。これより先へは進ませぬ！ 罪悪なるものよ、恐れるがよい！」
- M 7** ミドルガーディアン
- M 8** 「我こそは外の道の守護者なり！ 汝が汚名を抱いて、定めを受け入れるのだ！」
- M 9** アウターガーディアン
- M 10** 「我は戻多きビラミッドの守護者！ ワードナよ、汝に与えられし永久の責め苦へ戻るがよい。この先に待つのは死のみなり！」
- M 11** ピラミッドガーディアン
- M 12** 通路に積もった厚い埃をサンダルで払おうとしたそのとき、何かが飛んでいく音が耳に入った。そのまま探し続けると、神秘的な鉱石でできた赤い縞模様の入った緑色の石が見つかった

10階

待ち伏せる守護者を打ち倒せ

ここは、ワードナが長い間埋葬されていた階である。この階にとくに重要な秘密はない。だが、ワードナが本当の命を取り戻すために必要な物が、この階のどこかにあることを忘れてはならない。

しかし、目覚めたばかりのワードナには、そんなことを気にする余裕はない。まだ何ひとつ装備していないし、魔法の力も持っていないのだ。しかもヒットポイントは1ポイントしかない。これではどんな弱い相手と戦っても、すぐに殺されてしまう。

呪文の記憶を確かめてみると、すべての呪文を完璧に覚えていることがわかる。しかし、いくら呪文を完全に覚えていても、唱えるための魔力がなくては、使うことはできない。

少しでも魔力を取り戻すために、目覚めた場所の右にある召喚サークルを使い、モンスターを呼び出すのだ。レベル1プリーストとガスクラウド、そしてゾンビが適当であろう。

とくにレベル1プリーストは、絶対に召喚しておかなければならない。この四角い小さな部屋から出るためのシークレットドアを見つけるには、LOMILWAの呪文が必要なのだ。これを唱えられるのは、唯一レベル1プリーストだけである。

召喚サークルを使用すれば、ヒットポイントは10に回復し、魔力も1レベルの呪文を9回使えるまでに回復する。かつての強さを考えれば情けないほどの力だが、ないよりはましである。

さて10階は四角い部屋が重なっていて、6つのエリアに分かれている。この中のE9N5、E3N9、E17N9、E11N19で守護者が待ち伏せているのだ。この階を脱出する階段はE12N19にあるので、これらの守護者をすべて倒さなければならぬことになる。

E9N5のインナーガーディアンとE3N9のミドルガーディアンは、召喚するモンスターを間違えてさえいなければ、簡単に倒すことができるはずである。

しかし、E17N9のアウターガーディアンは問題である。こいつは8レベルのメイジで、戦闘の最初にまず間違いなくMAHALITOを唱えてくる。これによって召喚したモンスターが全滅してしまった場合、ましてパラライズを持つゾンビが全滅した場合の戦闘力低下は、恐らくワードナの生死にかかるだろう。

ただ、3レベルの呪文は1回しか使えないのので、最初の攻撃さえ回避すれば後は大丈夫なのだが。一応E2N6にあるもうひとつの召喚サークルで、ヒットポイントと魔力の回復と、モンスターの補充をお勧めする。

そして、この階最強のピラミットガーディアンを倒しに行くのだ。こいつは9レベルのサムライなので、3レベルの呪文を2回使うことができる。

HALITOで少しでもダメージを与えておき、後はゾンビがパラライズしてくれるのを待つしかない。運がよければ倒せるだろう。

ピラミットガーディアンを倒したら、必ずCHARREDTALLOWを取っておくこと。絶対に必要になる。

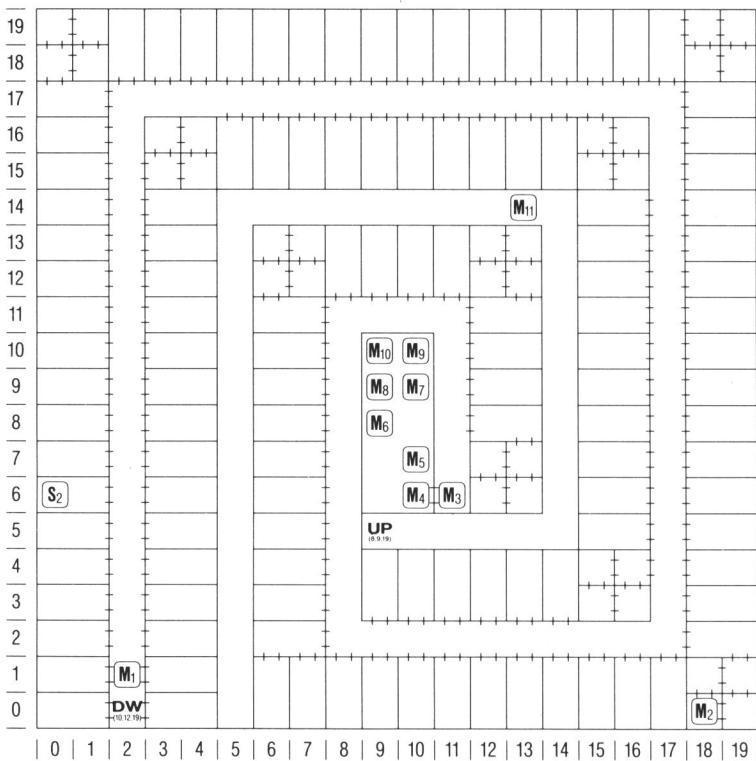
またE9N19にあるASTONEも取っておくと、後が楽になるであろう。

M₀ …メッセージ**UP** …上ぼる階段**DW** …下りる階段 (カッコの中の座標は、階、東、北の順番で表示されている)

++ …ドア (通常で見えるドア。キックして開けることができる)

S₀ …サモンサークル

□ …シークレットドア

**M 1** 地下霊園、死者の蘇りとところ！**M 2** 夕食も済んで部屋はもぬけのから。机の上の箱には、きらめく星のような縞模様と夜の闇を思わせる深い青さをたたえた石が入っていた！**M 3** すべての望みを捨てよ！ 訪問者への伝統的な挨拶ってやつさ**M 4** ダンテもかってここにありき**M 5** マシュマロはちゃんと串にさしたかな？**M 6・7** 热さはしだいに耐えられないほどになってきた。前方の輝きは強烈なものである。どうすればこのようなものが作り出せるというのだ？ 巨大な像が灼熱の大地から立ち上がり、君の進路に立ちふさがった！ 手遅れになる前にここから逃げろ！**M 8・9** 地獄の落とし穴、アビスだ。カドルトの神の慈悲あらんことを！ ここからさがるのだ！！**M 10** 目の前の門こそ、まこと地獄への門であった！ 悪魔のごとき輝くその炎のあまりの激しさに、君は目をふさぐばかりであった**M 11** 見つけた！ 秘密の通路だ！ カン高い死者のうめき声があたりに渦巻き、床にはここを通って行った多くの者の足跡が残っている

9 階

シークレットドアは、ドアの中

この9階は、渦巻き状の構造となっている。今の段階では、この階でやることはほとんどない。一刻も早くシークレットドアを発見して、上の階に上がるだけである。

まず最初に、E0N6にある召喚サークルで強いモンスターを召喚する。そしてピラミッドガーディアンから奪ったBLACK CANDLEを装備する。これをキャンプのときに使って、LOMILWAの効果を引き出しておくのだ。

これで、E13N15にあるシークレットドアを発見できるようになる。

上の階の召喚サークルを見つけてから、この階に戻ってまずやるべきことは、E18N0に行くことである。ここにもA STONEが隠されているので、8階をクリアーする前に取っておくこと。ただし、これを守っている番兵は強いので、MAHALITOを使えるようになってから戦ったほうがよい。

この階で本当に重要なことは、5階まで行った後だ。中央のE9N10にある地獄の門を開けるために、再びこの階に戻るのだ。

ただしこの門を開くためには、3つの特殊なアイテムを必要とする。ひとつは門の前にいるヘルハウンドが持つており、もうひとつはすでにピラミットガーディアンから奪ってきているはずだ。もし、LOMILWAの能力を引き出すときに失ってしまったなら、もう一度下に下りて手に入れること。

残るひとつは、さらに上の階で手に入れるのだが、これはまた後で説明することにする。

こうして3つのアイテムを揃えたなら、地獄の門の前でベルを最初に使うのだ。そうすれば、魂のおぞましいめき声が門を揺さぶるはずである。

次に、いにしえの日記を使うのだ。この日記に封じられていた言葉が、破城槌のように門を打ち壊そうとするだろう。

そして最後に、黒い蠟燭を使う。爆発するような星の光が、前の2回の攻撃で脆くなつた地獄の門を、どろどろに溶かすはずである。

これで地獄の門は開く。しかし、不用意に地獄の中に踏み込んではいけない。確かな準備がなくては、地獄から生きて戻ることはできないのだ。

地獄から戻るために必要な道具は、浮揚のブーツとドリームペインターの魂である。これなしで、地獄の門をくぐってはならない。

そして、必ず浮揚のブーツのスペシャルパワーを引き出してから地獄の門をくぐること。また、最低ひとつはアイテムを捨てるように、ブラックボックスの中に余裕を持たせておくことも必要である。

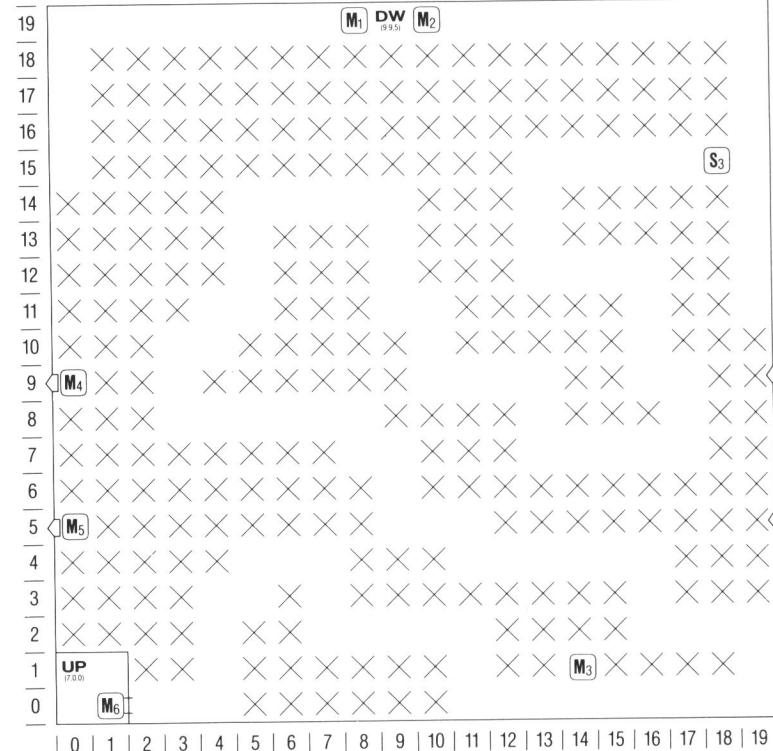
これらのことばは必ず、地獄の門を開ける前にキャンプを張ってやっておかなければならない。地獄の門が開いてからでは遅いのだ。

この準備を怠らなければ、無事に地獄から生還できるはずである。そして、貴重な宝石でできたパイナップルを手に入れるのだ。

これを手にしたときに初めて、コズミックキューブに挑むことができる。そしてこれはワードナを地上に導く、最も貴重なアイテムとなるはずである。

盗まれたりしないように、ブラックボックスの中に大事にしまっておくように。

M0	…メッセージ	S0	…サモンサークル
UP	…上ぼる階段	DW	…下りる階段
++	…ドア	□	…シークレットドア
-△	…一方通行	通り抜けると、戻ることができない ドアの場合と何も存在しないように見える場合の2種類がある	
×	…地雷 (エリアに侵入した場合に、ダメージを受ける)		



- M 1** これより千尋の修羅場
- M 2** もうひとつの印を見てみな！ そいつはお前の真後ろにある!!
- M 3** 目の前には、壮大な櫻の木立に囲まれ、きらきら光輝く水をたたえた小さな水たまりがある
- M 4** その爆発は、洞窟に走っている金色の縞模様をさらけ出した！ 伝説上の宝が、まさに奪われんがためにそこにあった。君は慌ててその塊をひつかんだ！
- M 5** ワオ！ なんて見事なアンバーなんだ！ その琥珀色の塊には、翼を広げたドラゴンの姿が埋め込まれていた
- M 6** 「何か忘れてないか？」

8階

地雷の野原を乗り越えて

8階は、非常に険な作りで恐ろしい場所である。まず最初にこの階を見渡したとき、何の障害物もない広いフロアに思える。

しかし実際は、いかなる障壁よりも強力な障害物が、このフロアを埋め尽くしているのだ。すなわち、魔法の地雷である。

不用意に1歩踏み出せば、たちまち爆発が起こって、ワードナを傷つける。フロア全体にうねうねと張り巡らされた道を歩かないかぎり、命がいくつあっても足りないだろう。

その道は地図に記してあるので、道を間違えなければ無事に通過できるはずだ。安全な道を辿って、早く上の階に行くことである。

途中で、E14N1に酸の池がある。この中にはA FORKED STICKが浮いているのだが、取ろうとすると酸でダメージを受ける。酷いときには10ポイント以上のダメージを受けるので、ヒットポイントに余裕のないときは無視してもかまわない。

7階に通じる階段はE0N1にある。ここにある4エリアだけは、壁で四角く区切られている。ドアから1歩中に踏み込むと、「何か忘れてないか」と聞かれるだろう。

忘れている物は多いのだけれど、この状態では取ることができないので、ここは無視して階段を目指すこと。

ただし階段に行き着くまでに、必ず1回は戦わなければならない。E0N0には、ゴーレムという12レベルのファイターがいる。こいつはかなり手強い相手である。

そして、E1N1にはグラムという12レベルのニンジャがいる。ヒットポイントはゴーレムより低いが、ACは-2という強烈さだ。

階段を目指すなら、ゴーレムよりグラムと戦ったほうがよい。なぜなら今後の冒險で絶対に必要となるA WEIGHTY CUBEを、グラムは持っているからである。

これからどんどん増えるアイテムが持ち切れなくなってしまう前に、どうしても手に入れておきたい。そうすれば、今のところは問題なく上の階に行けるだろう。

次にこの階に来るのは、浮揚のブーツを買った後である。こここの地雷原は、浮揚のブーツの力で簡単に飛び越えることができる。

ここで集めなくてはならないアイテムは、E0N5とE0N9にあるA STONEである。この2ヵ所は、浮揚のブーツなしでは到底行くことはできないのだ。

E0N5にあるのは、ドリームペインターの神殿を修復するために必要な神秘の石である。これがなかったために、ドリームペインターの神殿を復活させることができなかつたのだ。

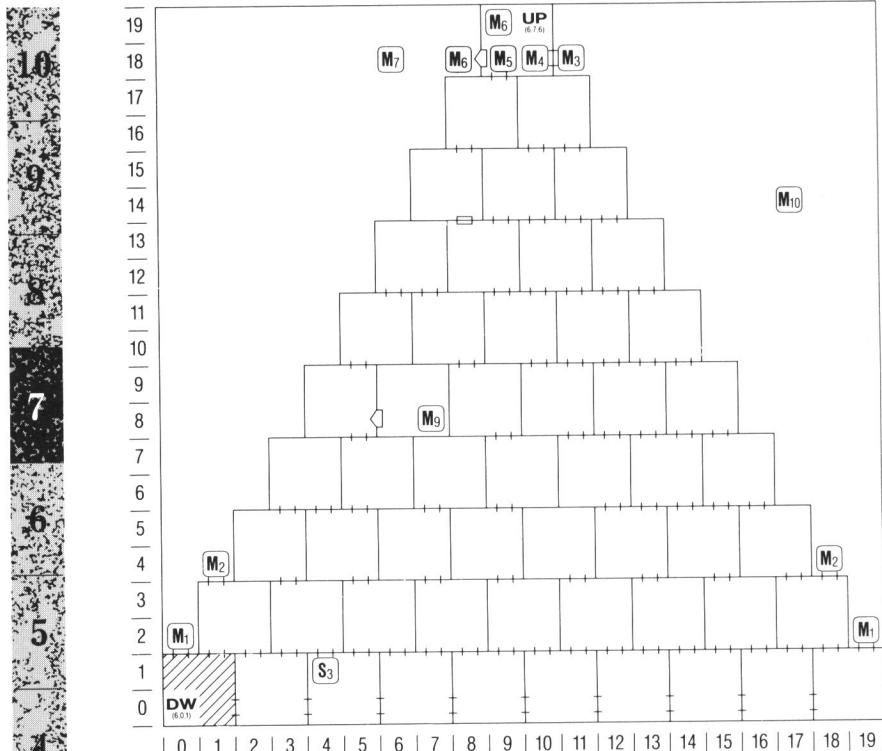
E0N9にあるのは、伝説の塗料の材料である。これは無理すれば、最初に来たときでも取ることはできる。しかし必要となるのはずっと後のことなので、急いで取る必要はない。

もちろんA FORKED STICKを取っていないなら、これも取っておくこと。これも伝説の塗料の材料のひとつである。

この階で最も重要なものは、E0N5のA STONEとグラムの持っているA WEIGHTY CUBEのふたつのアイテムだけである。

それ以外のアイテムは、地上に出てから取りに戻っても十分間にあう。

- M₀** …メッセージ
UP …上ぼる階段
++ …ドア
■ …ダークゾーン [暗闇のエリアで、先が見えない]
S₀ …サモンサークル
DW …下りる階段
□ …シークレットドア **△** …一方通行
MILWAや**LOMIWA**の効果が消える



- M 1** 巨大なジグラットが遙か彼方までそびえ立っている
- M 2** 君はジグラット 1 階の岩棚にいる。薄れかけた書き付けや絵を調べるうちに、疑い難い確信を得た。これぞまさしく伝説の、失われたドリームペインターの神殿なり
- M 3** なんという眺め！ 階段が天井を抜けて寺院の頂上からこの階層の屋根へと伸びている。あまり端に近づくな、すごい深さだぞ!!
- M 4** 至る展望台！ 90才以下の子供は両親、守護者、司祭、または悪魔と同行すること。例外は認めず！
- M 5** * * 司祭の間 * * *緊急の場合のみ使用許可 * *
- M 6** まさに絶景。果てしなき底のほうまで同心円を描いた寺院が続く。と、君の近くをオレンジ色の小さな棒のようなものが漂っている
- M 7** オレンジ色の棒のようなものを、空からむしり取った！
- M 8** 社の名はジグラット。いにしえ、神来たりしどころ。その最も高きところ、時に忘れられ、壊れかかった寺院の中に、飾り気のない祭壇ありて、さらにその祭壇の頂上 3 つの滝みが刻まれる
- M 9** 目の前の寺院の内なる秘密の部屋に、文字が書き記された。巨大なドリームペインターの石像がボーッと現われた
- M 10** 巨大な広告飛行船が浮いている。その胴体にはこんな言葉が。
墓地の門が 3 割引！ さあボルタックへ急いで！ …… 1 万年に 1 度の大セール！ いつ必要になるかなんてわからないよ……

7 階

ジグラットのどこに ドリームペインターは眠っている？

階段を上ると、そこがダークゾーンで囲まれていることに気づくだろう。ここを通り抜けると、下の階で使ったBLACK CANDLEの効果は失われてしまう。

まだBLACK CANDLEを持っているなら、ダークゾーンを抜けた場所でもう一度使えば問題はない。しかし持っていない場合には、次のふたつの方法がある。

ひとつは、もう一度10階まで下りて取って来ることである。この方法を選ぶ場合には、まずこの階のE4N1にある召喚サークルまで行き、ここで魔力とモンスターのパワーアップを図ってから下りたほうがよい。

もうひとつの方法は、E4N1の召喚サークルでレベル1プリーストを召喚し、MILWAに頼ることである。だがこの方法の欠点は、ただでさえ強力なこの階の冒険者相手に、戦力的には低下した状態で戦わなければならないということである。

どちらにしてもMILWAやLOMILWAの力を借りなければ、この階から脱出することはできないのだ。なぜならこの階は、シークレットドアを見つけなければ、6階への階段に行けないからだ。そのドアはE8N13にある。

この階の冒険者のパーティーは、異常にタフなので、慎重に戦わなければならない。呪文やアイテムを惜しんでいる場合ではない。

最初に上がって来たときに、この階でできることは何ひとつない。ひたすら召喚サーク

ルを目指し、強いモンスターを召喚し、シークレットドアを目指して進むだけである。

そして司祭の間に辿り着いたら、何もせずに階段を上ること。ここにはさまざまな仕掛けがあり、ひっかかると非常に危険なのだ。とくに左のドアは一方通行なので、外に出ると取り返しがつかなくなる。

次にこの階に来るのは、浮揚のブーツを買った後である。これを使えば、ジグラットを軽く飛び越えることができる。

この階ではまず、ドリームペインターの神殿を復活させなければならない。それには、下の階で見つけた4つのA STONEのうち、金色の縞模様の石以外の3つを使う。スペシャルパワーを解放した後で、ドリームペインターの神殿にひとつずつ納めるのだ。

これで神殿は元の姿に戻り、報酬として、3本の剣のうちから1本を取ることができる。先のことを考えれば、AMBER SWORDを取るのが最良の選択であると思われる。

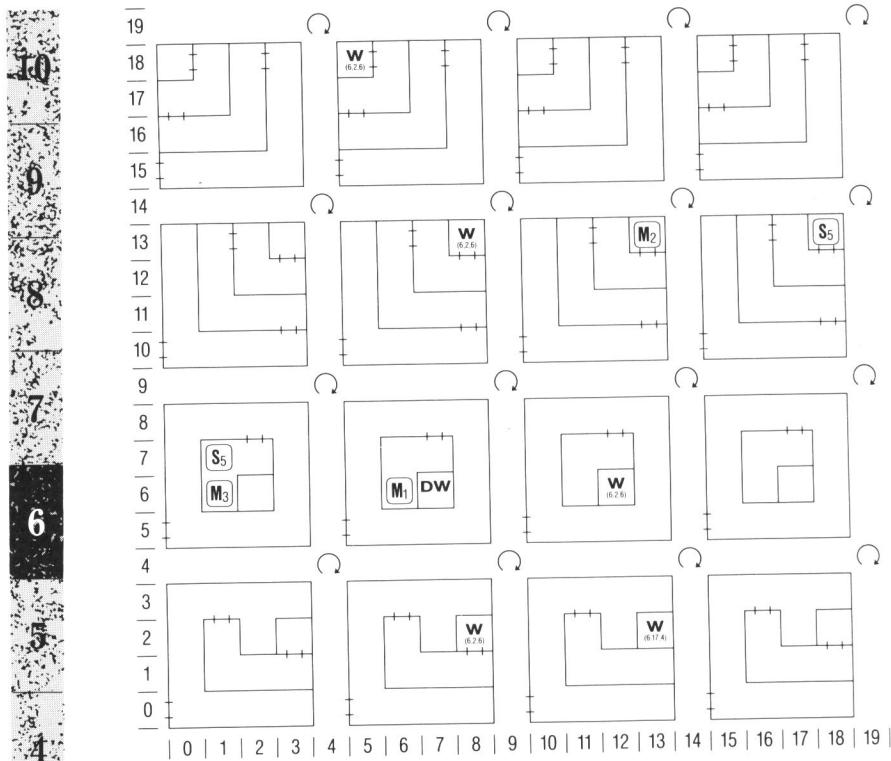
神殿を復活させたら、次はドリームペインターの魂を手に入れるのだ。ドリームペインターの眠る場所に入るにはE6N18のジグラットの上に浮いているTHE ORANGE RODを取らなければならない。

E5N8でキャンプをし、東に向いてスペシャルパワーを解放すれば、ドリームペインターの眠る秘密の部屋に入ることができる。

彼を倒し、持ち物の中からA FEATHERを取る。これが地獄で炎を遮ってくれるドリームペインターの魂である。

ところで神殿の東側E17N14Eに、ボルタックの広告用飛行船が飛んでいる。めったに見られるものではないので、ぜひ見ておくこと。

M ...メッセージ	S ...サモンサークル
UP ...上ほる階段	DW ...下りる階段
++ ...ドア	-□ ...シークレットドア
W ...ワープ	[エリアに侵入した場合に、特定の座標にワープされる カッコの中の座標は、階、東、北の順番で表示されている]
○ ...回転軸	[エリアに侵入した時に、ランダムで向いている方向を変える]



M1 これより先、徘徊する托鉢僧の地
M2 「探究者よ、汝が探し求めしものの名は？」
M3 ここでは何が起こっているんだ？

6 階

回転床の恐怖

ようやく迷宮の半分まで上はってくることができた。しかし、これからが本当の戦いだ。

この階は、碁盤の目のように無限回廊が続々、しかもすべての十字路には、方向感覚をマヒさせる回転床が仕掛けられている。

この中で正しい方向感覚を維持するのは非常に難しい。頻繁にDUMAPICを使うので、レベル1の呪文もすぐ尽きてしまう。そのためにも下の階で戦ったときには、JEWELS AMULETをたくさん拾っておきたい。

この階ではやることが少ない。まず最初に、E13N13に行って質問に答えるのだ。質問の内容は次のようなものである。

“探究者よ、汝が求めしものの名は？”

この答えはすごく簡単である。ワードナが、必ず取り戻すと誓った品物の名を言えばいいのだ。これに答えるとA CAPEを手に入れることができる。

これ以外は、上に上ぼる階段に行くぐらいで、他にすることはないようである。もっともこの階段に行くまでが、とてもなく難しいのだが。通常の移動方法では、決して階段へ辿り着くことはできないからだ。

まずは、E9N0のドアに行かなければならない。E13N13での質問に答えた後ならば、ここに行くのは比較的簡単である。通路に出て、南を向いて前進をすればいいのだ。回転床は方向感覚を狂わせてくれるが、迷路自体を変化させるわけではないのだ。

この階では各部屋とも、すべて西にしかド

アがないということを、よく覚えておくこと。それ以外でドアのように見えるものは、ダミーなのである。

つまり質問を答えたエリアから、まっすぐ南に行くには、通路を越えた場所から一番遠いドアを開けてみればいいのだ。ドアが開かなければ違う通路なので、もう一度十字路を戻り、ドアが開けば正しく南に進んでいることになるわけである。

この方法を使えば、DUMAPICの呪文がなくても正しい方向に進むことができるはずだ。

無事にE9N0に着いたなら、今度はその中にいるE13N2に行くのだ。ここにはレベル15のメイジJESSE THE SMITHがいる。

ここでスミスを倒すことができれば、階段のある場所までテレポートすることができるのだ。しかしレベル15のメイジと戦うのは、相当な危険を伴なうであろう。

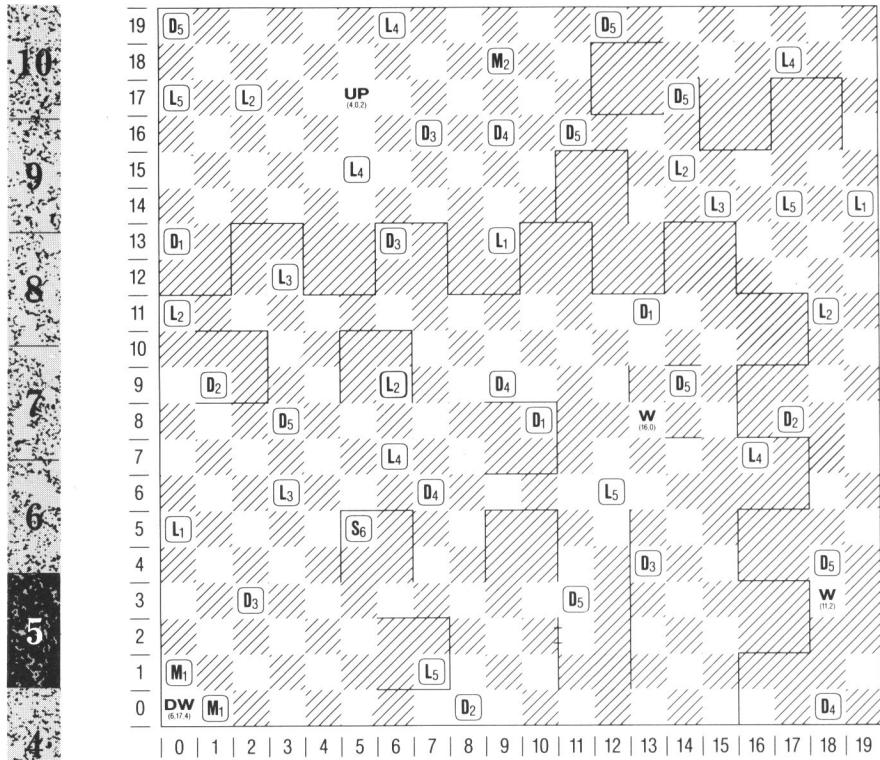
スミスは、6 レベルまでのメイジの呪文を使うことができるので、LAKANITOでワードナを狙ってくるはずである。この呪文に対してワードナは、完全に無防備だ。唱えられたら確実に死んでしまうだろう。

ここで勝利するためには、強力なモンスターを召喚しておくことが必要である。スミスよりも先に、エナジードレインの呪文などの攻撃で倒さなければ、勝てる見込みはない。相手を驚かすことができればいいのだが。

奴を倒したら、TALE of MADNESSを戦利品として必ず取っておくこと。これは、地獄の門を開くのに必要なアイテムなのだ。

なおテレポートされた階段は、移動してしまうと上ぼれなくなってしまうので、十分注意が必要である。

- …メッセージ
 …上ぼる階段
 …下りる階段
 …ダークゾーン
 …ワープ
 … (待ち伏せしている冒険者を表す)



M 1 汝を待ち受けるのは、光と闇の生物！
M 2 君は行き倒れの死体につまずいた。哀れな冒険者は、その最後の力を振り絞って、埃に何か書こうとしていたらしい。
 “コズミックキューブに気をつけろ……レッド・ス……”
 その男の顔には、悪魔のデスマスクに似た何か不気味なものがついていた。
 君は何か仕掛けがないかと注意しながら、それを慎重に取り外した

5 階

光と闇のエリア

待ち伏せる奴らもたくさんいる

この階は、ダークゾーンエリアと通常のエリアが互い違いに存在する。ダークゾーンのために見通しが悪く、道を間違えないようにしなければならない。

また各所にL1から5、D1から5までの番号の冒険者たちが待ち伏せをしている。その位置は地図に記してあるので、不用意に侵入しないよう注意する必要がある。

5階には重要な用件がふたつある。それはどちらも、あるアイテムを取るということである。これらを取っておかないとい、コズミックキューブに挑むことができないのだ。

この重要なアイテムを取りに行く前に、まず召喚サークルで新しいモンスターを呼び出す必要がある。召喚サークルはE5N5である。上はってきた階段の比較的近くだが、途中で冒険者のパーティーと一度は戦うことになる。

モンスターの召喚を終えたら、E7N1にいるL5と戦うのだ。L5は20レベルのロードのコンビで、ヒットポイントは200、ACは-5という強敵である。このコンビの片方が、下の階でそのままにしている謎を解くために必要なアイテムを持っているのだ。

それはMOLTING LEATHER。すなわち、あの浮揚のブーツである。

この浮揚のブーツは、BLACK BOXと同時に装備できないので、必要なときが来るまでは、BLACK BOXの中に入れておこう。それにこれを取ったからといって、すぐに

下に戻る必要はない。下へは、レベル7の呪文が使えるようになってからでも十分である。

つまり、もし5階の召喚サークルを使ってもL5を倒すことが難しいと思うのであれば、今ここで戦う必要はないのだ。彼らを無視して4階に行き、TILTOWAITを使えるようになってからでも間にあうというわけである。

さらにこの階には、まだもうひとつ重要なアイテムが残っている。

浮揚のブーツを取ったら、外側のエリアにテレポートしてくれる場所に行く。E13N8のエリアに侵入すれば、自動的にE16N0にテレポートしてくれるはずだ。

ここから、4階への階段を目指すことができるし、あるいはまだひとつ残っている重要なアイテムを取りに行くこともできる。

この重要なアイテムは、E9N18にある。地図を見れば、そこに行くまでE12N19にいるD5以外には、待ち伏せしている冒険者と戦う必要のないことがわかる。

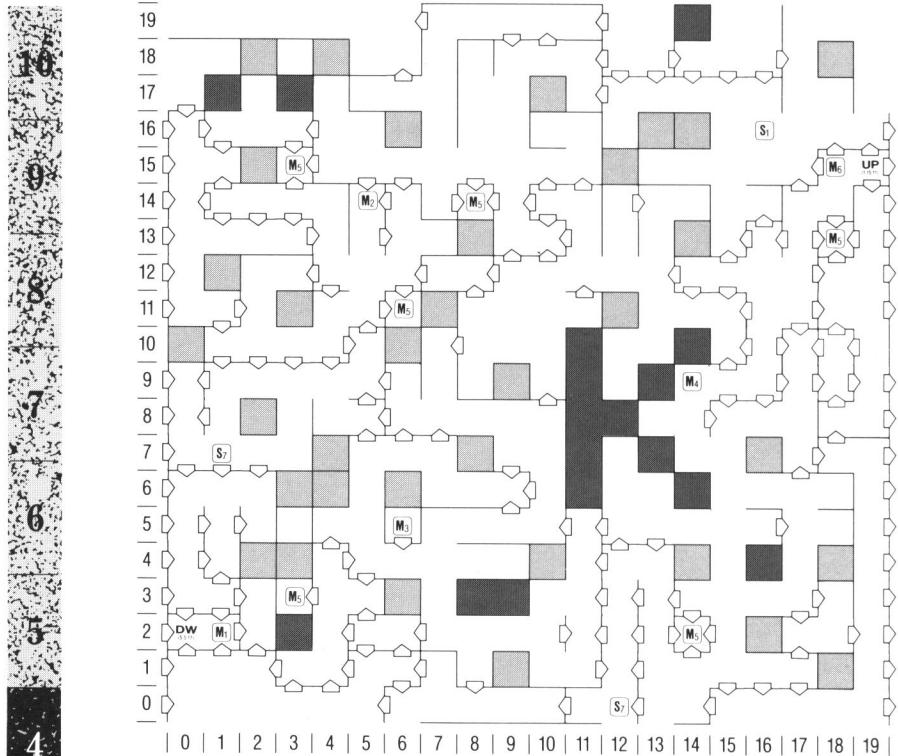
E9N18には、行き倒れの死体がある。そいつは死ぬ間際に、床の埃にコズミックキューブに気をつけろと書いている。その後に名前を書こうとしたが、死んでしまったらしい。

その死体の顔からBREATH of LIFEを取るのだ。これがいれば、もはやMAKANITOなどの窒息系の魔法を恐れる必要はない。

ふたつのアイテムを手に入れたら、4階へ。4階に行けば、いよいよ最強の攻撃呪文であるTILTOWAITが唱えられるようになる。

しかし4階に行ってからすぐに、コズミックキューブに行くわけではない。下の階に残したままの、数々の謎を解かなければならぬのだ。

M₀ …メッセージ
S₀ …サモンサークル
UP …上ぼる階段
DW …下りる階段
→ …一方通行
□ … (四方のドアのうち、ランダムでどれかが開く)



M 1 気をつけろ。この先、さまよいの迷路なり……

M 2 君は大きな釜を搔き回している年老いた魔女に会った。

「どうかね歩き回るのは楽しいかね？ ヒッヒッヒッ。お前さんみたまの野望を抱いとるもんには、わしの有名なブルーブラッドスペシャルがいるだろうて。もし材料を持っていたら一魂作ってやるんじゃがねえ。さてさて何を持っているのか見てみようかね」

M 3 目の前には、泡立つ水で満たされた小さな洞窟があり、その周囲には数え切れないほどのカギヅメのあとが見られる。しかし、どこにも生物の姿はなかった。これこそロン・ウォルトウ未記念プールではないか！ このブルーは、輝かしくも理論的な解決を見出しそこに飛び込んでいったが、それが誤りであったブレイテスターに捧げられている。飛び込む前に『ウォルトウの物語』に書き記された次の文の意味をもう一度良く考えてみなさい。

『彼は戻ってきたか？ 戻ってきたかって？ 彼の魂は未ださまよっている！』

M 4 その角には小さなビー玉のような白い玉が散らばっていた

M 5 檻の扉が君の後ろでバタンと閉じた。どうも永遠に通じる新しい道を見つけたみたいだ

M 6 この先戻り難し。何か忘れてないか？

4階

壁が移動する！ まさしく、さまよいの迷路だ

この階は、コズミックキューブに匹敵するほどの驚異的な迷路である。

片方からは壁が存在せず、片方からのみ壁という複雑な通路。3方向の壁がランダムに入れ替わってしまうというエリア。そして、一度侵入したら二度と出ることのできないトラップ。極めつけに、階段かテレポートしたときのみ作動する壁があるのだ。これは一度でも作動させた後に侵入すると、閉じ込められてしまうというものなのである。

この階には重要な場所が2ヶ所、必要となるアイテムがひとつある。しかし、必要なアイテムも重要な場所も、地上に出た後からでも十分間にあうものである。

今ここで必要なのは、下の階に残したままの謎を解くために、最強の呪文を使えるようになることなのである。

だからまず、E1N7にある召喚サークルで必要なモンスターを呼び出すことが先決である。そしてMALORを使って下の階に飛ぶのだ。

謎を解くためのヒントは、各階の説明ですでに記してあるので、ここでは省略する。

この階の重要な場所は、ロン・ウォルトウ未記念プールとブルーブラッドスペシャルを作ってくれる老婆のいる場所である。

ロン・ウォルトン未記念プールは、特殊な魔法によって作られた驚異的なもので、E6N5にある。このプールは今のところ何の危険もないでの、安心して中に入れる。中に入れれば

いかなる邪悪な存在も、その惡の歴史を洗い流すことができるという。

もうひとつの重要な場所はE5N14である。ここでブルーブラッドスペシャルを作つてもらうには、次の6つの材料が必要になる。

虫除け	A WHITE SPHERE
兎の毛	A FURRED CONE
鉄	A STONE
タンニン酸	A FORKED STICK
スペインの塗り薬	OIL of OLE'
搔き混ぜ器	SWORD

魔女の言った材料の左に書いてある名前が、必要なアイテムの外見である。この中で虫除けは、この階で手に入れることができる。鉄は8階にある。また兎の毛は冒険者のパーティーが持っているし、タンニン酸は8階の酸の湖で拾うことができる。

スペインの塗り薬は、コズミックキューブのどこかで50000GPで売っている。残る搔き混ぜ器となる剣は、冒険者の戦士が持っているのだ。この剣を持っている冒険者は3、4人いるらしい。倒せば手に入るだろう。

ブルーブラッドスペシャルは、地上で必要になるものなので、とりわけ急いで作つてもらう必要はない。実はコズミックキューブを抜けるまでは、これを手に入れることはできないのだ。

3階に行くための通り道は、地図に記してある。途中E14N9でA WHITE SPHEREを拾うのを忘れないように。E19N15にある階段で3階に行ってしまうと、下の階に下りることができなくなる。上はる前に、必要なアイテムをすべて手に入れたかどうかを、よく確かめておくべきである。

II

コズミックキューブ脱出!

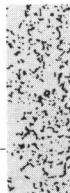
さてワードナよ、いよいよ地上に出るための、本当の試練を受けることになりそうだな。コズミックキューブは、貴公を復活させないために仕掛けた罠の中での最高傑作である。

コズミックキューブと言われるのは、この1階から3階の迷宮がひとつの3次元空間として融合しているからである。ここでは通常の感覚はいっさい役に立たない。上に行く階段を上ぼると下の階に着き、下に落ちたつもりが上の階に行っている。そんな不条理な場所が、コズミックキューブなのだ。

まあ道順を知っていれば、簡単とはいかないがとにかく外に出ることはできる。そこで、ここでは道順を順番に記しておこう。ただしこの道順は、外に出るためのルートでしかない。このほかにも、いくつかコズミックキューブを脱出するための道は存在している。

貴公が、自分でその道を見出すのもまた面白いだろう。だが探究に疲れ、再び地上に出たいと思ったときは、迷わずこの章を開くがいい。いかに疲れていようとも、貴公を確実に地上に導くことだろう。

どの未来を選択するにしろ、地上に出なければ話にもならない。無事に貴公が、太陽の光を見られることを祈っている。



コズミックキューブ脱出

さて、こうしてなんとかコズミックキューブに入ることができた。だが今度は、どうしても地上に出られない、と嘆いている者もいるだろう。それもそのはず、このコズミックキューブこそ迷宮最大の罠なのである。ここから脱出するためには、ある条件を整えていなければならない。すなわち脱出に必要な、次の4つのアイテムを全部持っていることである。

まず最初のひとつはHHG of AUNTY OCKである。これを持っていなければ、決して地上を見ることはできない。

次のひとつはOXYGEN MASKである。これは迷宮を警備する、墓守りのメイジが唱える窒息系の呪文から守ってくれる。これがなければコズミックキューブ脱出は、100倍难しくなると思わなければならない。

もうひとつはBLACK CANDLEである。これはコズミックキューブの、ある場所でどうしても必要になる。

最後のひとつはWINGED BOOTSである。コズミックキューブにはPITだらけの場所がある。そこを無事に通過するために必要なアイテムだ。

とりあえずこの4つを持っていれば、コズミックキューブを脱出するのに必要な、最低限の装備を持っていることになる。後は努力と根性をもって戦えば、幸運が君を守ってくれるかもしれない。忘れてはならないのは、コズミックキューブを脱出するには、並の努力と根性では足りないということだけである。

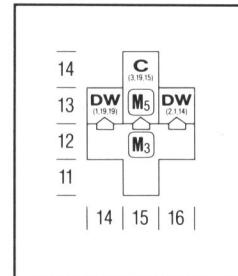
それからコズミックキューブで、最も大切な注意をひとつだけ書いておこう。コズミックキューブは、常識を否定する錯覚の迷路である。上にいく階段が、必ずしも上の階に上ほる手段ではない。同様に落とし穴であるシートが、必ずしも下に落ちるとは限らない。コズミックキューブの空間は常に歪み、捻じれ、そして間違っている。だから自分が今どの空間にいるのかを、常にきちんと把握しておかなければ、決してコズミックキューブから脱出することはできないだろう。

次のページから、コズミックキューブ脱出の道順を地図をつけて説明していく。ここに書いた指示通りに進めば、必ず地上に出られるはずである。また地図と道順だけでなく、説明もよく注意して読むように。

それでは、無事に地上に出されることを祈っている。地上に出ても、まだまだ謎は半分くらいしか解き明かしてはいないのだから。

①コズミックキューブに入った途端、なぞなぞだ。しかし正しい答えが正しい道に繋がると限はらない。

まず4階から階段を上ぼると君は、1F N11E15の地点にいるはずだ(1Fは1階、E15は東に15歩移動している。N11は北に11歩移動しているという意味である。今後この表記方法を使うので、覚えておくこと)。つまり、いきなり1階にきてしまったのだ。そこから北に1歩移動すると、点滅しているメッセージを読むことができる。それには、こんなことが書かれているはずだ。



ようこそ！ コズミックキューブへ！

一生遊んでも飽きないおもしろさ！(簡単には帰しませんよ！)

おなじみのなぞなぞだよ、虎か？ それともご婦人か？

キューブから出るなら、こいつを解かなキャ！

君の前にはドアが3つ

左のドアにはこう書いてある

右の部屋には虎がいる

真ん中のドアにはこう書いてある

虎はこの部屋の中にいる

右のドアにはこう書いてある

ご婦人はこの部屋のなか

空いてる部屋はありません

ホントのことを書いたドアはひとつだけ

よ～く考えて、さあご婦人はどこ？

ご婦人選べば黄金の道

違う道ならキューブをお散歩！ 出口はこちら

賢明な者なら、答えは簡単にわかるはずだ。本当のことはひとつだけだから、真ん中に虎がいれば左のドアに書いてあることも本当になり、本当のことがふたつ書かれていることになる。すなわち、ご婦人は右のドアの中にいるのだ。しかし肝心なのは、正しい答えは確かに出口に通じている。だが今、その道を選ぶのは正しい答えとはならないのである。

じつは、前ページで説明したアイテムだけでは、まだ出口を開けるこ

とはできない。出口を開けるためには、さらにふたつのアイテムをコズミックキューブの中で探さなければならないのだ。

そういうことで、残念ではあるが正しい答えのドアを開けてはいけない。少しコズミックキューブを散歩して、他のドアを開けることにしてしまう。ただし、ここで都合のよいドアは真ん中のドアだけである。中に入ると、こんなメッセージを読むことができるはずだ。

よく言うじゃない、最初の一歩が一番大変

自分の行く先に気をつけないと

一生さまようことになるぞ

まあ言わなくてもわかっていることだが、注意するに越したことはない。そして勇気を持って、もう一歩先に進むのだ。ここのCHUTEは、まず君を3FE19N15に運んでくれる。

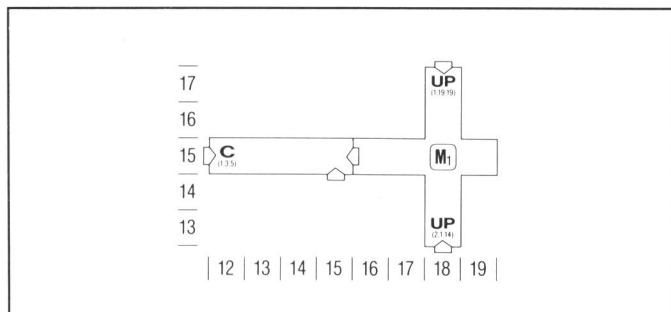
②「出口はこちら」、でもどっちなんだよ！

さて出てきたところは、メッセージを中心に十字路になっている。その中心には「出口はこちら」と表示されて、ご丁寧に矢印までついている。

しかし、こんなものを信用してはいけない。まだまだ出口までは、気が遠くなるくらい距離があるのだ。

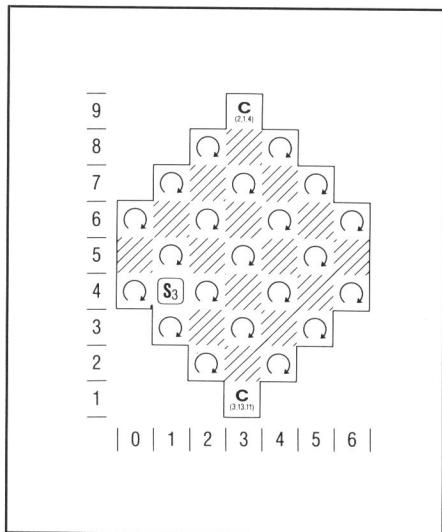
ここでの正しい順路は、まず転移ポイント3FE19N15で西に向き、まっすぐ7歩前進することである。途中で一方通行の壁を通らなければならぬが、怖がることはない。君は正しい道を辿っているのだから。

行き止まりにはまたもCHUTEがあり、ここにすんなり落ちればいい。落ちて行く先は、1FE3N5である。



③ダークゾーンと回転床、正しい方向にどうやって行けばいいんだ？

さて新たな転送ポイントは、1FE3N5である。また1階にやってきた。ここにはやっかいなことに、ダークゾーンと回転床が互い違いに配置されている。回転床は、上に乗った瞬間に回転する。そしてキャンプを解除したときにも回転する。当然のことながら、正確な方向を把握するのか非常に大変である。



ここで目指すのはE3N9である。ここもまたCHUTEだ。さて回転床をやり過ごして、いかにE3N9に接近するかを説明しよう。まず転移ポイントから、どの方向でもよいかからダークゾーンに侵入する。ここでキャンプをして方向を確認し、壁際の回転床を目指すのだ。

壁際の回転床まで出られれば、方向を把握するのは簡単だ。2方向の壁の形で、自分が向いている方向がわかるはずだ。

ここで注意しなければならないのは、E3N1のCHUTEとE1N4の第3レベル召喚サークルである。とくにE3N1のCHUTEに落ちると、取り返しがつかない。魔法陣は後にもっと強力な魔法陣が出てくるまで辛抱。そしてCHUTEで転送される先は、2FE1N4である。

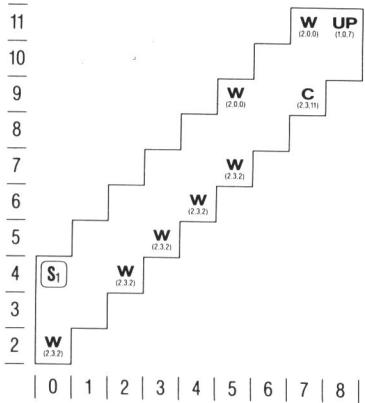
④狭いエリアだが、一步間違うと取り返しがつかない

網渡りのような通路

転送された先の2FE1N4は、非常に狭いエリアである。狭いだけにこのエリアのあちこちには、WARPが所狭しと仕掛けている。陰険なエリアだ。E1N4の西側には召喚サークルが見える。しかしこれはレベル1のサークルなので無視してかまわない。

さてここで目指す場所は、E7N9である。そこにあるCHUTEに飛び込むのだ。そこに行くまでに、確実に1組みのパーティーと戦闘をすることになるだろう。まあOXYGEN MASKをつけていれば確実に勝てるはずだ。

ここから2FE3N11に転送される。転送される先は、PITだらけのエリアだ。ダメージを受けたくなければ、CHUTEに飛び込む前にWINGED BOOTSを装備しておく必要がある。



⑤PITだらけの広いエリア。第9 レベルの召喚サークルがある。

なくなっちゃう前に、クリームを買っとかなくっちゃ。

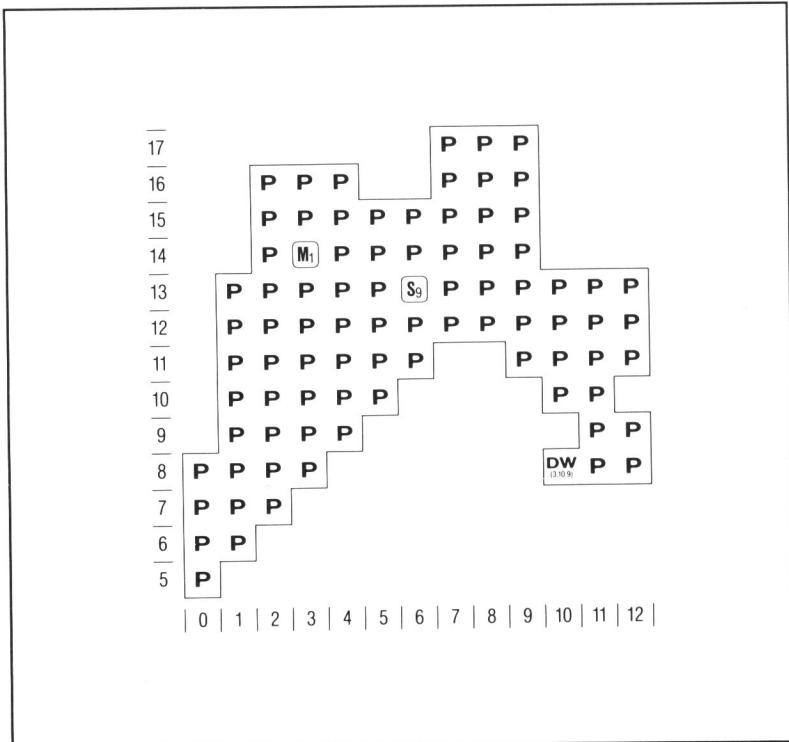
さて転送されてきても、WINGED BOOTSを装備していれば問題はない。転送された場所でまず北を向く。そして2歩ほど移動すると、50000GPでクリームを売っている。これは重要なアイテムなので、必ず買っておくこと。50000GPも持っていないときは、そこら辺をうろついて適当にパーティーを倒して金を作ることだ。

後で詳しく説明するが、このクリームも地上に出るために、絶対必要な重要アイテムなのだ。これを持たずに先に行くくらいなら、10階からもう一度歩き直しても変わらない。

クリームを受け取ったら、キャンプをしてBLACK BOXの中にしまっておくこと。けちな泥棒に盗まれてしまっては、取り返しがつかない。

そしてクリームを買ったら、その場所で東を向く。まっすぐ3歩移動すると、南に召喚のサークルが見える。ここに入って強いモンスターを召喚しておけば、後の戦いが楽になる。

上のふたつの用事をすませたら、E10N8まで移動して下に下りる階段を



使うのだ。この階段は、珍しく3階に君を運んでくれるだろ。

下りる先は、3FE10N9である。なお階段は一方通行なので、一度下りてしまったら戻って来ることはできない。

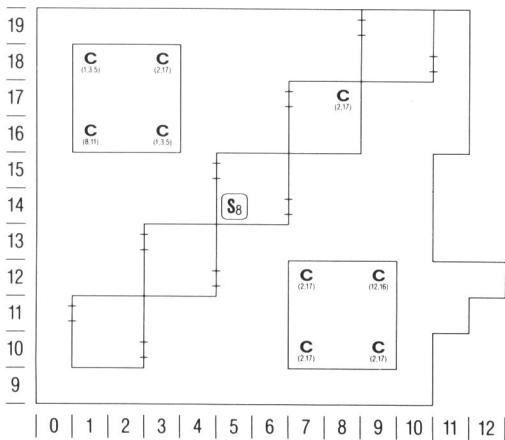
⑥A.ちゃんとOXYGEN MASKをつけてるかな？

つけとかないと、すぐに死んでしまうぞ

さて3階に下りてきたら、移動せずにすぐ西に向く。次に目指す目的地は、E8N17である。地図で見れば簡単にわかると思うが、まっすぐ北に向かっても目的地に行くことができる。

しかし部屋の中には、必ずといっていいほど冒険者のパーティーが待ち伏せしている。次にモンスターを補給できそうなサークルはまだまだ先なので、戦いはできるだけ避けたほうが賢明である。

E6N17のドアを開けると、冒険者のパーティーとほぼ確実に遭遇するだろう。敵のパーティーのメイジは、間違いなくMAKANITOかLAKANITOを唱えてくるはずだ。OXYGEN MASKのスペシャルパワーがなければ、まず生き残ることはできないだろ。

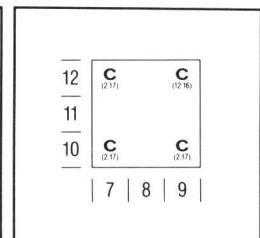
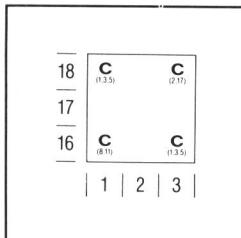


しかしこいつらを倒さない限り、その先にあるCHUTEには辿りつくことができない。呪文を惜しまず、容赦なくこのパーティーを全滅させなければならない。

無事にパーティーを倒すことができたなら、CHUTEに入る前にセーブをしておくといい。この先もかなり手強いパーティーが待ち伏せている。死んでしまわないうちに、クリアーできた場所をセーブしておけば、後悔しなくてすむはずだ。

⑥B. CHUTEに落ちて送られた場所は、なんと同じエリアの閉鎖区域、E2N17である。この9エリアの小さな四角い部屋には、四隅にCHUTEが1個ずつ開いている。まず最初に飛び込むべきCHUTEは、E1N16である。このCHUTEは再び、同じエリアにあるもう1個の閉鎖区域へとワードナを送り込む。

⑥C. さてもう1個の閉鎖区域E8N11も、前の閉鎖区域と同じ作りである。ここで飛び込むべき正しいCHUTEは、E9N12である。このCHUTEから送られる先は、同じ階のE12N16である。



⑥D. 上ぼり階段がたくさんあるが、正しい階段はひとつだけ

間違ってもCHUTEに落ちるなよ

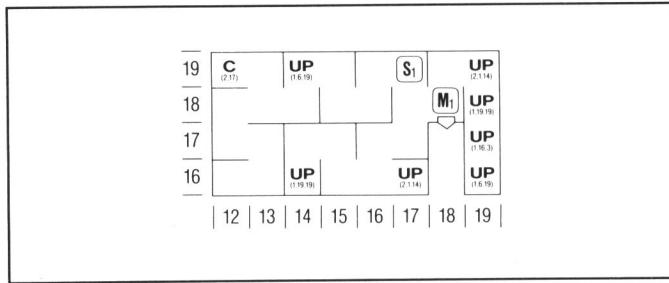
さてCHUTEに落ちまくっても、じつはまだ3階から移動していないことが、DUMAPICを使うとわかる。

移動するときには、地図を見て慎重に進むよう。この場所には、1カ所だけCHUTEがある。そこに落ちると取り返しのつかないことになるので、十分に注意すること。

それ以外は、上ぼり階段ばかりである。間違ってもYを押して、正しい階段以外を上ぼったりしないように。ここもこれまでの階段と同様に、一方通行なので、戻って来ることはできないのだから。

途中で1レベルの召喚サークルがあるが、どうやっても避けることはできない。しかたがないので、役に立ちそうなモンスターを、この際開き直って召喚しておくこと。次の転送場所には10レベルの召喚サークルがあるので、それほど心配はいらないだろう。

上げるべき正しい階段の位置は、E19N17である。ここから1FE16N3に転送される。



⑦またダークゾーン！ 暗いから道を間違えないよう、注意すること

それから、いいものを売っているから買っておこう

さて転送された場所には、「出口はこちら」とメッセージが表示されている。間違いなく確実に、出口は近づいている。

周りを見ると、ダークゾーンに閉まれていることがわかる。すぐ隣りには10レベルの召喚サークルがあるので、強いモンスターを召喚することをお勧めする。グレーターデーモンやデーモンロードを召喚しておけば、これから戦いにまず負けることはないだろう。

あとは書いてある道順に従って行けば、このダークゾーンから抜け出

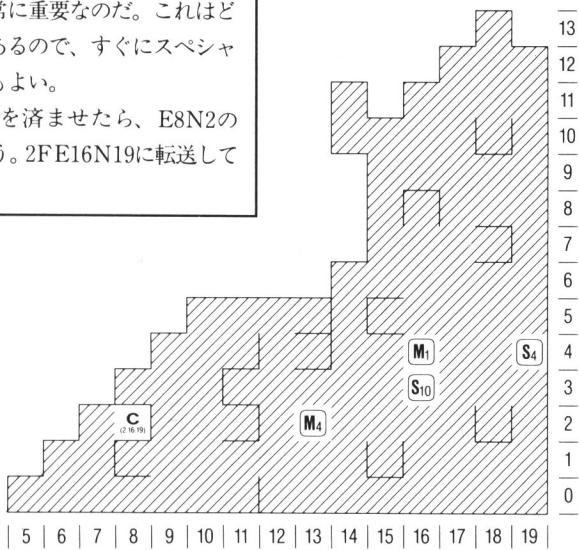
すことができる。

途中のE13N2で、いいものを売っているから、忘れずに買っておくこと。

値段も100GP程度と安いので、楽に買うことができるはずだ。

このアイテムは非常に重要なのだ。これはどこで使っても効果があるので、すぐにスペシャルパワーを解放してもよい。

きちんとやることを済ませたら、E8N2のCHUTEに飛び込もう。2FE16N19に転送してくれる。



⑧個室がいっぱいあるけれど、用があるのはひとつだけ

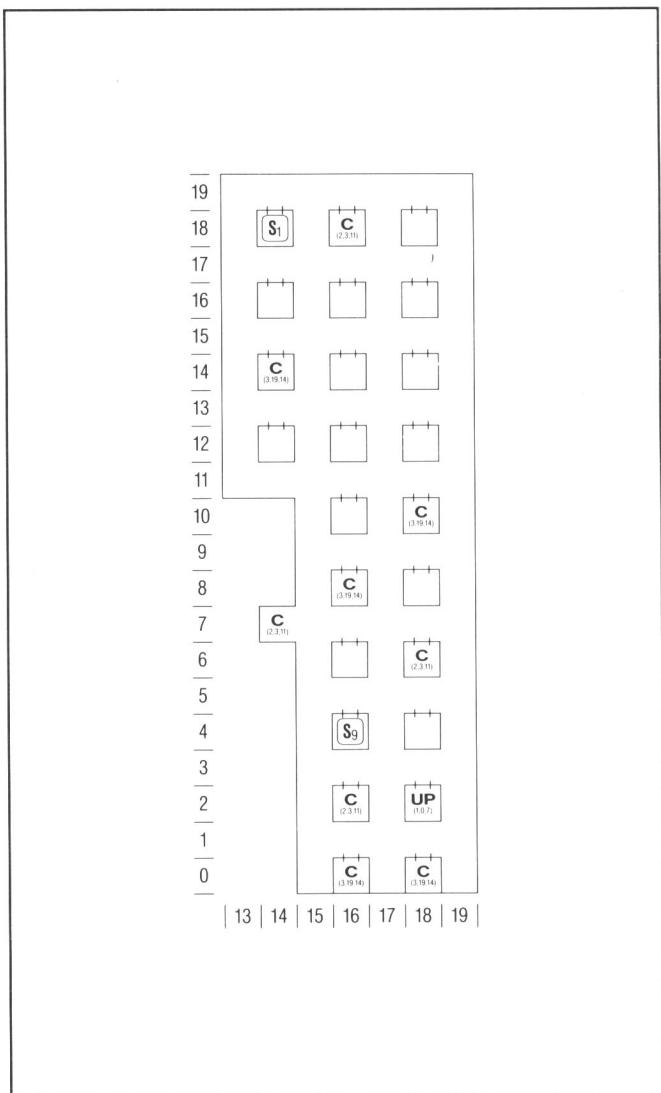
むやみに部屋に飛び込むと、CHUTEに落ちることになる

部屋を間違えないように、注意しな

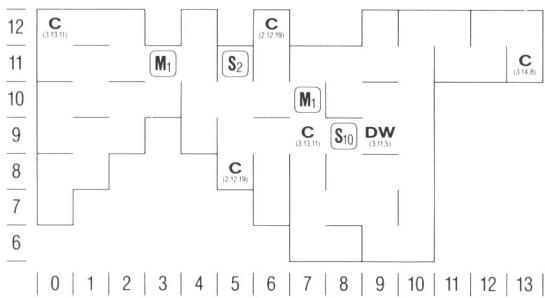
ここは、1エリアの小さな部屋がたくさんあるところである。非常に性格の悪い作りになっていて、部屋がそのままCHUTEになっている場所があつたりする。

うっかりそんな場所に踏み込むと、取り返しのつかないことになるので、十分注意すること。

目指す目的地は、E18N2の部屋である。この中には上ぼり階段があるので、それを上ぼればいい。上ぼった先は、1FE19N14である。



⑨なんにもなさそうな場所だけど、CHUTEには十分注意しないでここも、けっこう入り組んだ作りになっている。あちこちと歩いているとCHUTEに落ちることになるので、道順通りに移動すること。下りる階段までの間に、1回くらいは冒険者と戦闘になるだろう。さらに、ここに来るまでに召喚したモンスターが消耗しているようなら、



補充しておくこと。

下りる階段の近くに、10レベルの召喚サークルがあるので、それを使って新たに召喚しておくといい。

途中、「出口はこちら」というメッセージを見るだろうが、これはそれほど重要ではない。

正しい階段を下りると、3FE11N5に行くことができる。

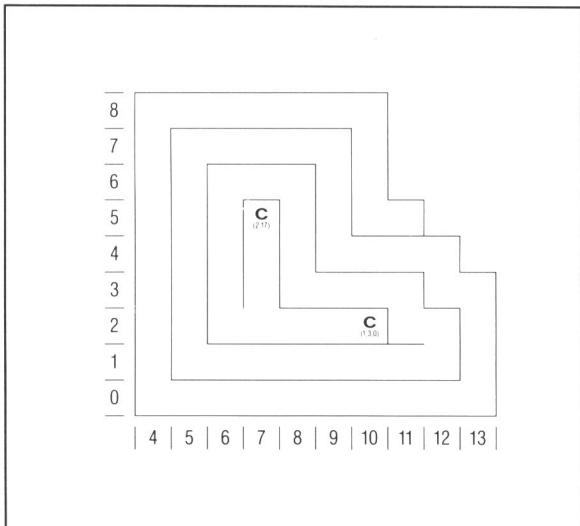
⑩長い道程も、もうすぐ終わる

CHUTEの場所さえ間違えなければ問題なし

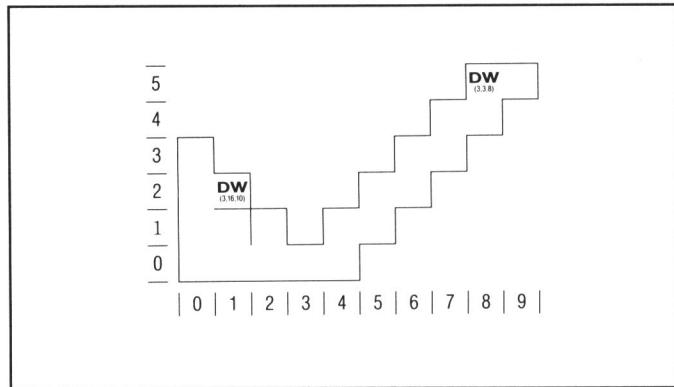
ここには、まったく仕掛けはない。渦巻き状になった通路を、ただ黙って歩いて行けばいいのだ。

気をつけるとすれば、最後の分岐点だけだ。その他は、ほとんど問題はない。

目的地は、E10N2のCHUTEである。ここに飛び込んで行けば、1FE3N0に送られる。



⑪ここも、まったく仕掛けなし。それでも注意するに越したことはない
ここも前のエリア同様、障害となるのは冒険者のパーティーだけだろう。目的地はE8N5にある、下り階段である。ここを下りると、3FE3N8に行くことができる。



⑫12の部屋を通り抜ける間に、何度戦わなければならないか？

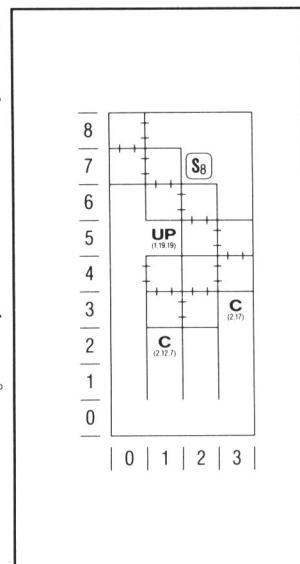
でも冒険者たちが持っている、大事な物を見つけるチャンスもあるさて、いよいよ出口が近づいて来た。
ここから先は前にも増して注意しなければ、生き残ることはできないだろう。

下りてきた場所のすぐ近くに、8 レベルの召喚サークルがある。もしワードナが傷つき、呪文のポイントが残り少ないときには、このサークルを使おう。

10レベルの召喚サークルで呼び出したモンスターかいなくなってしまうが、ワードナのヒットポイントと呪文ポイントを回復させておく必要があるのだ。

なぜならこの先の部屋で、最低でも3組の冒険者のパーティーと戦闘になるので、ワードナを完璧な状態にしておかないと、死ぬ恐れがあるからだ。

また8 レベルのモンスターでは、少



々攻撃力に欠ける。1回の戦いでモンスターのほとんどを消耗するかもしれない。そこで1戦闘が終わったら、再び8レベルの召喚サークルに戻るのも一つの方法である。常にモンスターを補充しながら戦うのだ。

うねうねと繋がった部屋を抜けると、目的地のE1N2はすぐそこである。ここCHUTEに飛び込めば、2FE12N7に転送してくれる。

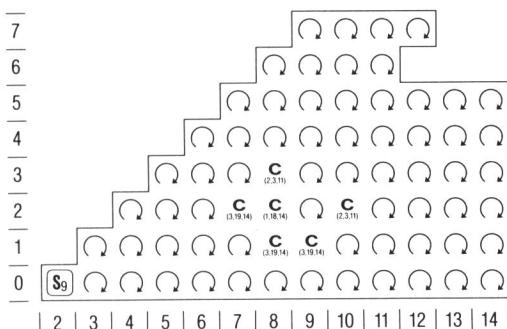
⑬コズミックキューブ最大の難所！ 回転床だらけのエリアで正しい方向を確かめる方法は？ LOMILWAはここで必要なのだ

さてここは、意地の悪いコズミックキューブの中でも、またひときわ凄まじい場所である。なにしろ床のすべてが、回転床かCHUTEときている。回転床は、移動した瞬間もしくはキャンプを解いた瞬間に、ランダムに上に乗っている者を回転させてしまうのだ。

当然、向いている方向がわからなくなる。しかも今回の目的地は、周りはすべてCHUTEに囲まれているのだ。

このような場所で方向を確実に知るには、壁だけが頼りである。床が回転しても、壁の位置は変わらない。そして一度回転したら、後は他の場所から移動してくるまで床は回転しないのだ。回転した後は四方をよく見て、壁の方向から自分が向くべき方向を知ればよい。

ここで必要になるのが、遠くの壁でも見えるようになるLOMILWAだ。しかし昔唱えた呪文は、ダークゾーンによって無効化されているので、



ここで再度、BLACK CANDLEを使ってLOMILWAを唱える必要がある。

さてLOMILWAを唱えたら、目的地であるCHUTEへ移動する。まずは壁ぞいにE9N7へ。ここで目標にする壁は、北の壁である。北の壁を確認してから反対方向を向けば、正しく南に移動していることになる。

しかしE9N4まで来てしまうと、北の壁はもう見ることができない。そこで新しい目標となるのは、西の壁である。西の壁を確認してから左に向けば、正しく南に進むことができる。E9N3まで来てしまえば、後は南の壁が見えるのでE9N2まで移動する。そして西を向いて移動すれば、目的のCHUTEに飛び込むことができる。

ここCHUTEは、いよいよ出口のある1FE18N14へと運んでくれる。

⑭やっと出口だ！

後は持ってきたアイテムを上手に使って地上に出るだけ

さて長かったコズミックキューブ散歩も、いよいよ終わろうとしている。ついに出口のあるエリアに辿り着いたのだ。ここには10レベルの召喚サークルもあるので、戦いで消耗したモンスターを補充しておこう。

さてこのエリアの目的地は、E15N15である。ここには「出口」というメッセージが書かれている。

しかしこのままでは、地上に出ることはできない。邪魔な壁を1枚壊す必要があるのだ。そのために必要なのが、ここに来るまでに取ってきたふたつのアイテム、HHG of AUNTY OCKとCLEANSING OILなのだ。

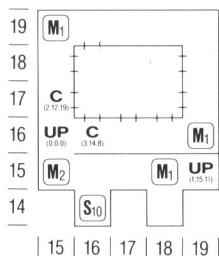
まずキャンプをして、BLACK BOXから大事にしまっておいたこのふたつを取り出して装備しよう。そしてスペシャルパワーを解放すると、

HHG of AUNTY OCKのピンが外れる。しかし呪いがかかっているので、CLEANSING OILのスペシャルパワーで、呪いを洗い流さなくてはならない。

そしてHHG of AUNTY OCKを捨てる。捨てた後は時間との戦いだ。HHG of AUNTY OCKが爆発するまで、なるべく遠くに逃げなければならない。

「出口はこちら」と書かれた場所まで逃げればもう大丈夫！ あとはTILTOWAITが花火に思えるような、凄まじい爆発を見ていればいい。

さあ、地上に上がる階段まで行く道ができた。E15N16にある階段を上れば、地上に出ることができるのだ。



III

ワードナの残した手記について

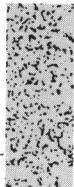
これからは先は、ワードナが残した手記である。これはある朝、リルガミンの町の入り口に置かれていたものであるが、偽造であるとも言われている。しかし私はこの手記は、間違いなくワードナによって書かれたものと確信している。

ここには、恐るべきことが記されている。黄泉より戻ったワードナが、どのような活動をリルガミンの町でしていたのか？そして、どうやって神秘のアミュレットを手にすることができたのか？

それらの謎に対しての、ある程度の答えがここに記されているのだ。一般の人々に知らされることなく、密かに行なわれた王国の有力者との和解、そしていかにしてカドルトの神と対峙したのかが書かれている。

さらに衝撃的な内容が、手記の最後に記されていた。それはワードナが地下11階で体験したことである。つい最近になって、地下11階に発見された新しい迷宮は、すでにワードナによって発見されていたのである。

この11階でワードナは、大切な知識を発見したらしい。それに対しての明確な答えは記されていないが、ある程度までは推測できる。だがワードナは、はたしてどのような知識を得、そしてどこに去って行ったのであろうか？ それは謎に包まれたままである。



タウンガイド

まず町の中に入らなければ 合言葉はなんだ？

やっと地上に出られたのだ。これでもう戻だらけの暗い迷宮や、コズミックキューブを歩き回る必要もなくなった。

さてそれでは、町を見物することにしよう。とりあえず北に向かって歩いてみたが、ぐるりと町の外をひと回りしてしまった。リルガミンの町は、高い城壁で囲まれているらしい。

入り口は、地上に上がった場所から東に行ったところにあるようだ。しかし、E9N1の入り口から町に入ろうとしたら、兵隊に止められてしまった。なになに合言葉をどうぞ？

合言葉か。そんなもの迷宮から這い出したばかりの私が知るわけがない。むりやり通ることもできそうないので、MALORで町の中に入ることにしよう。

おや？ ここは最初に地上に出た場所ではないか。注意書きがある。とりあえず、読んでおいたほうがよさそうである。

「城址近くでの飛行厳禁。城壁からの飛び込み禁止。お前さんのことだよ!!」。

なるほど、MALORの力は通用しないようだ。しかたがないから合言葉でも考えるか。

そういえば、MRONがこんなことを言っていたのを思い出した。

「トレボーの敵が昔書いたもの。暗号はそんなところに書いてあるもんさ。」

ふむ、その昔私はトレボーに雇われた冒険者どもに、こんな言葉を残しておいたな。

BE IT KNOWN THAT YE ARE TRESPASSING ON THE PROPERTY OF THE ARCH-MAGE WERDNA.
THER IS NO POSSIBLE WAY THAT YE CAN POSSIBLE GET THROUGH MY DEFENSES,
LET ALONE DEFEAT ME IN BATTLE !
SO SURE AM I OF THE THAT I GIVE YOU THIS CLUE,
"CONTRA-DEXTRA AVENUE"
PS-TREBOR SUX

さてこの中で合言葉に使えそうのは……。
え~い面倒臭い、片っ端から試してみるか。

まずはTHE EDGE OF TOWNへ

なるほど、あんな言葉を合言葉にしているのか。まあなんとか町に入ることができた。しかし町は、昔見たときは、かなりようすが違っているようだ。西に歩いていると、E5 N3にドアがあるので入ってみる。なになに、「THE EDGE OF TOWN」と書いてある。つまり町の外れに来たわけだ。しばらく道なりに進むと、今度は看板に、「TRAINING GROUNDS」と書いてある。中に入ると、いきなり弱そうな連中が襲ってきたが、トレーニング場にいるような奴は私の敵ではない。

さらに進むと、なんとBOLTAC'Sがあるではないか！ しかし今のような私には、たとえ

ミスリルで支払おうと何も売ってはくれないだろう。いかにボルタックの主人が強欲であろうと、商売をフイにはすまい。

しかしあの奥にある、伝説に名高いアーチメイジ・フレッドの墓地の門は、どうしてもほしい。さて盗んでみるか。

ひどい目にあった。しかたがない、あの墓地の門は諦めることにしよう。

ボルタックの裏口から出て、しばらく東に歩いていると、北のほうにドアが見える。だが、鍵がなくては開かないようだ。大きな銅の鍵が必要らしいのだが。さて、それはいつたいどこにあるのやら……。

**しかたがない、
城壁の上でも歩いてみるか！**

まいった！ 物見の塔に入ったら、いきなり攻撃を受けてしまった。まだここは入らな

いほうがよさそうだ。

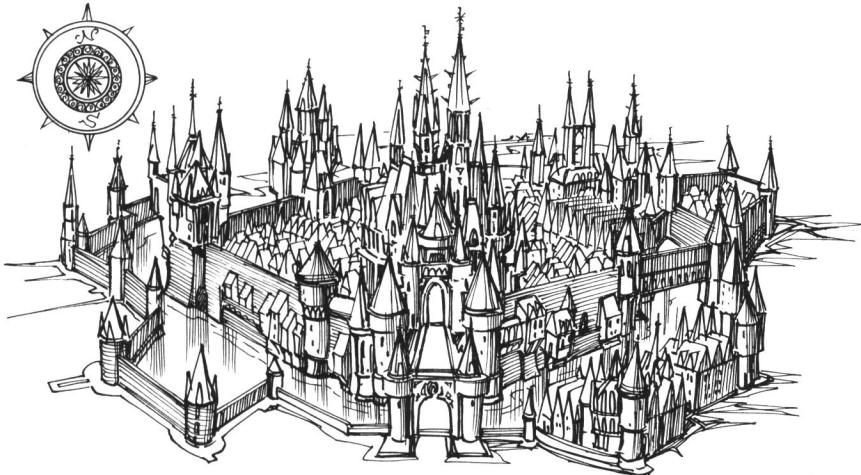
しかし、下でウロウロしていてもしかたがない。E2N15から、城壁の上に上ぼれるらしい。高く上ぼれば何か見えてくるかもしれない。城壁の階段を上ぼってみた。この城壁は、町を一周するごとく上が歩けるようになっている。まるで地図を見ているように、町を見下ろすことができるのだ。

塔は3階まであるらしく、さらに上に上ぼる階段を見つけた。上を歩いていると、塔の警備についている連中が襲ってくる。しかし私を倒せるような相手はないようだ。

東西南北の塔すべて3階まで歩いてみたら、思わず収穫があった。これであそこに入ることができる。さて、もう一度行ってみるか。

宿屋には誰が泊まっているのかな？

閉まっていたドアを鍵で開けると、思った通りここはTHE ADVENTURER'S INN



M₀

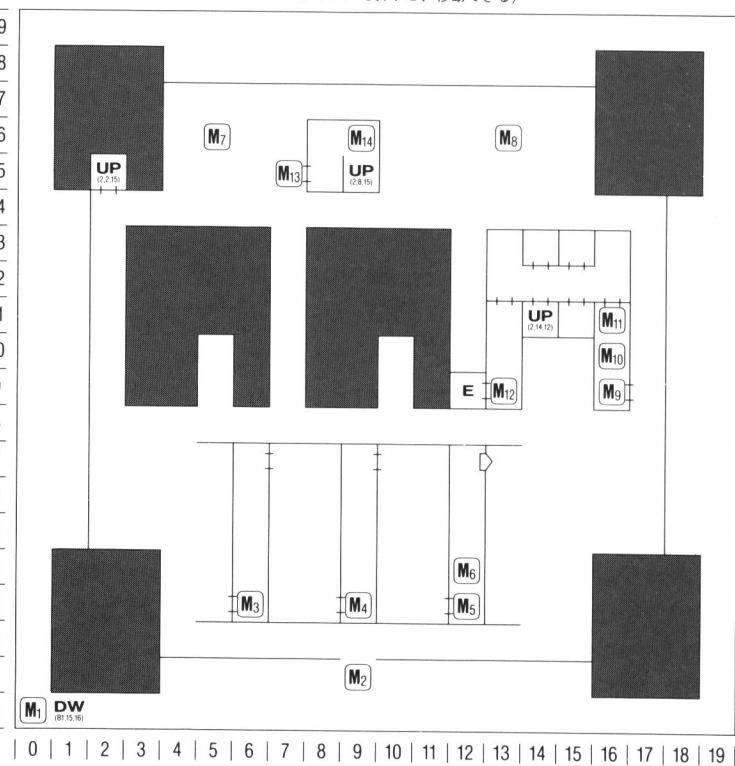
…メッセージ

UP …上ほる階段

++ …ドア

DW …下りる階段

—△— …一方通行

E …エレベータ (上下を移動できるエリア。ボタンを押すと、移動できる)

| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |

- M 1** 陽光が目を射す……。ついに君は地上に出たのだ！ 目の前には、おなじみの城がそびえ立っていた。そして城壁には、こう書かれている
「城址近くでの飛行禁止。城壁からの飛び込み禁止。お前さんのことだよ!!」
- M 2** ギリシア風の兵隊が敬礼しながら、アテネ風のラテン語でこう言った
「ここを通るための合言葉をどうぞ！」
- M 3** THE EDGE OF TOWN
- M 4** THE TRAINING GROUNDS
- M 5** BOLTAC'Sへようこそ！
- M 6** ここがかの有名なBOLTACの店である。しかし残念なことに、たとえミスリルで支払おうとも、君のような輩には何も売ってはくれまい
- M 7** 修理中のプール
- M 8** 営業中のプール
- M 9** 宿の入り口は閉まっている。大きな銅製の鍵がないと中に入れないようだ
- M 10** THE ADVENTUR'S INN. ミシュランガイドで星2分の！ !!
VISA、MORDOR CHARGEでのお泊まりも受け付けています
- M 11** フォンハルスター騎士団
- M 12** 高い塔が君の目の前にある。それは城の物見の塔
- M 13** 我らは指導者の会議なり

だった。VISAとMORDOR CHARGEが使えるらしいが、あいにくMODOR CHARGEはキャプテン・トーリンのカードなのだ。使わないほうが無難だろう。

中に入る前に、出入り口で冒険者のパーティーと会ってしまった。戦うしかないようだ。

宿屋の中に入ると、E14N11に階段がある。まず、2階を見てみるとしよう。

宿屋の2階には誰がいる？

宿屋の2階には、4つの部屋がある。どの部屋も、貸し切りで騎士団が使っているらしい。中に入ると厄介なことになりそうだが、どうにかなるだろう。

E14N11では、月桂樹の騎士団が集会をしているらしい。芸術関係の集まりなのか、塗料について論議しているようだ。塗料といえば、4階の魔女が作ってくれたDUBE of PUCEがあるではないか。これを奴らに渡せば、引き換えに何か役に立ちそうな物がもらえるかもしれない。ものは試しだ、やってみるか。

果たして月桂樹の騎士団は、GWILYMS' ARROWというものと引き換えてくれた。これはいったい何の役に立つんだ？ まあ、いいか。

今度は、反対側のE14N13に入ってみよう。ずいぶんと若い連中が集まっているようだ。

若いはずである。騎士見習いの連中の集会ではないか。なになに、旗をなくした？ そう言えば、迷宮の中で戦ったTHE BROS. KOHLENというビショップが、A SILK CLOTHというのを持っていたな。あれも見ようによつては旗に見えるぞ。

これか？ なに、間違いない。ふむ、くれ

てやってもいいが、代わりに何をくれるんだね？ A GOLD BALLをくれるのか。わかったわかった、交換してやろう。

さて次は、E15N13へ入ってみよう。なんだか演説をしている奴がいるな。ペリカン騎士団の集会らしい。善良な紳士淑女の集まりというわけか。なるほどね。喧嘩を吹っかけられないうちに、逃げるとするか。

えっ、ちょっと待って？ 私は今喧嘩するつもりはないのだ。お互いに静かに別れよう。引き止めないでくれたまえ。

なに、お礼がしたいって？ ドリームペインターの寺院を、いにしえの姿に戻した功労を表彰してくれる。ああ、確か7階にあったあれね。まあ、たいしたことはしていないんだけど、くれるんでしたらもらっときましょう。それじゃ、どうも失礼します。

あ～、びっくりした。こここのところ、人に好意を持たれるということがなかったから変な気分だ。でもこれなら、最後の部屋でも歓迎してくれるかもしれない。

部屋をのぞくと机を囲んで、ご婦人方がお茶を飲んでいる。薔薇の貴婦人たちの集会か。お茶の一杯も御馳走になるかな。

えっ、入るなって？ 汝が最大の敵トレボーに取りし騎士道精神溢れる行ないは知っている。いやなに、たいしたことはしてませんって。トレボーの亡靈がうるさいんで、成仏させてやっただけですよ。

それはわかっているが、しかしそなたの匂いは、未だ邪悪なり。出直してこいだと？ う～む、匂いを消す方法を考えてみるか。

M0 …メッセージ

UP …上ぼる階段

++ …ドア

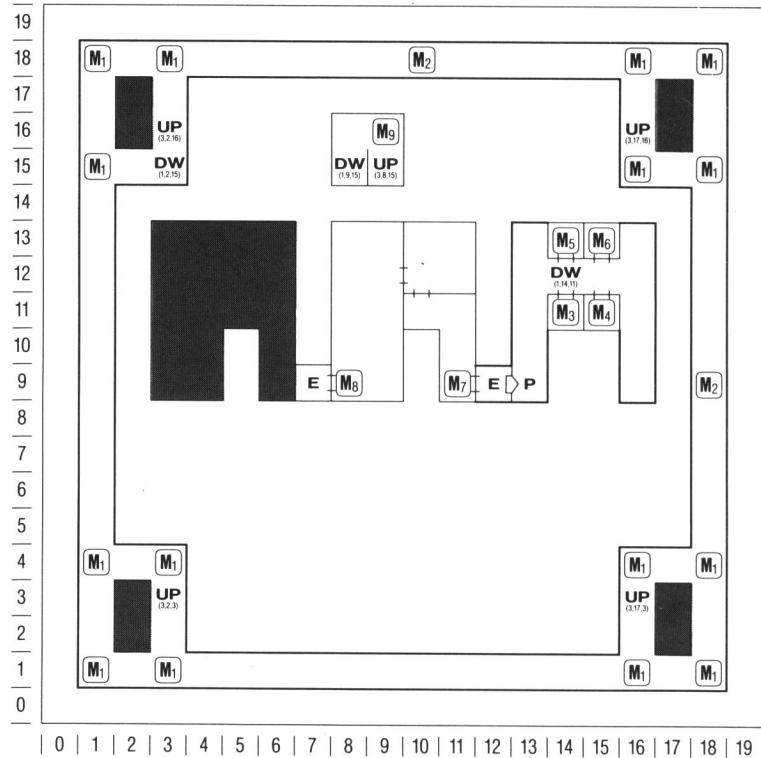
E …エレベータ

P …ピット (落とし穴。落ちるとダメージを受ける)

DW …下りる階段

△…一方通行

— … (このラインから先は空中になる)



| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |

M 1 月桂樹の騎士団

M 2 薔薇の花騎士団

M 3 虎の子騎士団

M 4 ベリカン騎士団

M 5 GILGAMESH'S TAVERN

「この水は飲めます。バーへどうぞ」

M 6 待て！ この先は汝がその運命をアミュレットに見出す決心なくば進むことはできぬ！ それが汝の望みか

M 7 男爵たちの会議

ロン・ウォルトウ記念プールで、昔の垢は流してしまったと思ったが、甘かったようだ。宿屋の2階には、もうほかに何かありそうな場所もなさそうだし、下に下りるとしよう。

壊れたプールを直すには何が必要だ

薔薇の貴婦人たちに嫌われたので、身体を洗う場所を探そう。町の北の広場を歩いていると、営業中のプールと修理中のプールを見つけた。営業中のプールで身体を洗うのは無理だろうから、修理中のほうに行くとしよう。

E5N16にある修理中のプールを見ていると、さっきペリカン騎士団の連中にもらった品物が、役に立ちそうな気がしてきた。

とにかく装備してプールに入ってみると、なるほど、プールの修理方法を教えてくれるのか。これなら中に入れて身体を洗える。

プールに入ったとたん、身体の中すべてが清められたように思えた。こんなに清々しい気分になったのは、100年ぶりぐらいだ。

気持ちよくプールから出て来ると、手下の怪物どもが皆逃げてしまった。どうやら、ほんのりと漂っている心地よい香りは、私の身体から出ているようだ。あいつらは、後で召喚すればいいか。この匂いなら、薔薇の貴婦人たちも許してくれるだろう。

免罪符が1000000GP!!

薔薇の貴婦人はGLASS SCULPTUREという物をくれた。ご婦人から何かもらうというのも、まんざら悪い気がしないものだ。

どうも最近、性格が温厚になったと思って

調べてみたら、やはりグッドに変化していた。昔の私だったら慌てたかもしれないが、今の私にそういった驚きはない。このままそれなりに生きていくのもまた、面白いではないか。

しかし私の中の何かが、まだ探索をやめるなど叫んでいるようだ。もう少し、この町の秘密を探ることにしよう。

町で探索していないのは、城の物見の塔だけである。一度中に入ったときは喧嘩を売られたのだが、いまや私は王家の許しを得た身である。もう喧嘩を売られることもあるまい。

塔の中に入ると、指導者の会議というのをしているようだ。近づくと、王家の許しを得たのは知っているが、まだ私が最大の敵だとぬかす。まあ、あながち間違いないが。

従ってもいいが、その条件として我等を同時に倒して行くか、または免罪符の代わりに1000000GPを支払うか、どちらかを選べだ?

そんな! ヒットポイントにバラツキのある相手を、同時に倒すことなど不可能に近い。となれば、金を支払うしかないではないか。しかたがない、持ってけ泥棒!

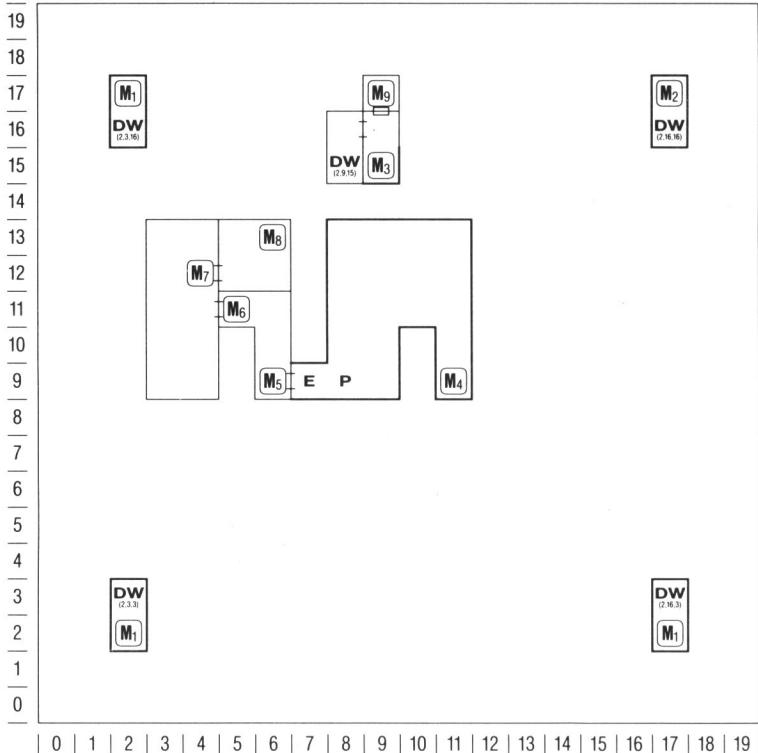
免罪した証に、A HORNをくれた。金額の割にはなんか安っぽい物だな。まあ、いいか。

誓約書にサインするか?

それにしても、幸い迷宮の中で頻繁に戦ったからこそ、どうにか免罪符の代金を支払うことができたが、2階でもし同じ額を支払えと言われても、今度はもう払えないぞ。

2階では、男爵たちが会議を開いているようだ。まいったな、だんだん位が上がっていく。しかも、噂で聞く最強の男たちが集まっ

M …メッセージ
UP …上ぼる階段
++ …ドア
E …エレベーター
 — … (このラインから先は空中になる)
DW …下りる階段
 …シーケレットドア
P …ピット



- M 1** 侯爵たちの会議
- M 2** ギルガメッシュの酒場の屋根の上で、君は空の蜂蜜酒の瓶やワインのデキャンタなどの屑に埋もれた鼠の巣を見つけた
- M 3** TEMPLE OFF CANT
あなたの信仰をお助けいたします。我らの神を崇める限り！
- M 4** 寺院の内なる聖所への道を守りし者は、スカラ・プラエのホークウインド卿なり！ ソフトーク オールスターズの最後の一員にしてエルフの忍者。彼は君を軽蔑の眼差しで見やった
- M 5** 目の前には、偉大なるカドルトの巨大な像がそびえ立っている。しかし君の背は、その爪先にすら届かなかった
- M 6** 見つけた！ 塔から突き出した隠し部屋があったってわけだ。なんて眺めだ！ 町が一目で見渡せる。部屋にはしわくちゃの学者風の男がいた。
「ワードナ様、私はトレボー王の宝物庫の管理人です。ここに、あなた様が欲しい物があります。それが何かを告げることができれば、それはあなたの物となるでしょう」

ているではないか。

まさか、ここでも1000000GP払えと言うのではないだろうな。しかも位が上がっているから、倍の金額なんてことは……!?

なに、金はいらない？ その代わりに、トレボーに奪われた伝統的な権利と特権を、私が再び君たちに与える、という誓約書にサインをしろだと？

なるほど、トレボーの奴は成仏してしまったから、もうサインできない。そこで次に力のある、私のサインがほしいのか。まあ元から持っていたかった物で、人からよく思われるのだったら、喜んでサインでも何でもしようじゃないか。

男爵たちにとってその権利と特権は、大事なことだったらしい。大喜びでA WAX SEALをくれた。喜んでもらえて、なによりである。

究極の選択、 王となるかアミュレットを追うか？

いよいよ塔の最上階、3階である。ここには必ず、何かが隠されているはずだ。トレボーの奴がこんな高い塔を作ったのは、きっと何かを隠したかったからに違いないのだ。

今度は、公爵たちが集会をしているようだ。いろいろと私のことを褒めてくれたあげく、最後に勇気と高潔さを示すために、全員と一緒に討ちをしないかだと。

魔法もモンスターの手下も使わずに、騎士と一緒に討ちをするなんて、どうやっても勝てそうにないが、今の私はその申し出を受ける。

思った通り、申し出を受けただけで済んだ。

実際に戦うよりは、戦うことを決断するのが大切なのだ。昔の私なら、邪推をしてモンスターとともに戦っていただろう。まあそんなことはどうでもいい。

今度は、この国の王にならないかと聞いてきた。神秘のアミュレットの探究を諦め、王として正義の名において国を治めるわけか。

確かに魅力的な申し出ではある。しかし、あの暗い迷宮の底で最初に誓ったことを、ここで諦めるわけにはいかない。あくまでも、アミュレットの探究を続けるのだ。

どうやら、公爵たちも納得してくれたらしい。さあこれで、ひとつの可能性が潰えた。もう王になることはできない。後はアミュレットの探索に、すべてを賭けるのだ。

さて、バルコニーは塔の外

公爵たちと別れて帰ろうと思ったとき、ふと北側の壁の具合が気になった。隠しドアかもしれない蹴ってみると、果たして、そこには部屋があった。

どうやらここは、トレボーの宝物蔵らしい。学者風の男が、ここに私が欲している物があり、その名を正しく告げれば与えるという。

面白い。今の私にとっては、アミュレットの探索以外に興味はない。必要なのはただひとつ、あの金属で作られたものだけである。

いざ行かん、ギルガメッシュの酒場へ

宿屋の奥、E13N9にエレベータがあるのだが、そこは、フォン・ハルスター騎士団が警備しているのだ。昔の私であつたら、エレ



ベータを使おうと思ったら、彼らと戦わなければならなかつた。

しかし、今やワードナ卿となった私は、彼らの前を堂々と通ることができる。彼らは、私のために道を譲ってくれた。いい気分だ。

さてこのエレベータを使えば、この町の2階に行くことができる。エレベータから出るドアはふたつあるが、東のドアが一方通行なのは、宿屋の2階で確かめてある。

西のドアを開けると、そこはなんとGIL-GAMESH'S TAVARNではないか。しかし、酒場で暇を潰しているときではない。そのまま店の奥に進むと、ソフトーク オールスターズマイナス1という5人の冒険者が、ドアを塞いでいる。ここはアミュレットの探究のために、どうしても倒さなければならないようだ。

この戦いは辛くなりそうだ。グレーターーモンやライカーギがいても、この5人のヒットポイントを考えれば、3ターン以上の戦いになる。しかもソフトーク オールスターズマイナス1は、間違いなくふたり以上は、TILTOWAITを唱えることができるはずだ。私のヒットポイントは、100しかない。

ここで勝つには、ドリームペインターの魂に頼るしかない。この力を戦闘中に使えば、

私が生き残れる確率は高くなる。
後は手下の能力に任せるとしかない。

さて、ギルガメッシュの酒場の屋根には何がある？

どうにか、ソフトーク オールスターズマイナス1に勝つことができた。これで3階に上がれる。

エレベータの西のドアを開ける前に、ギルガメッシュの酒場の屋根を歩いてみよう。といきなりPITに落ちてしまった。Shit！

E11N9まで行ってみると、いろいろな物が放り投げてある。カラの蜜酒の瓶だとか、ワインのデキャンタなどが、だ。

屑に埋もれたネズミの巣も探ってみた。どこから持て来たのか、ゴミやガラクタが溢れている。おもちゃやテッド大おじさん、ブラックホールやビデオテープまである。ビデオテープなんか、ビデオデッキがなかったらなんにもならないのに。

待てよ、ブラックホール!? 本物だっ！ 間違いない本物のブラックホールだ。中に何かあるみたいだ。手を突っ込んだら取れるかもしれない。

さて、どうしたものか。へたに突っ込むと、手がなくなる可能性もあるからな……。

さて、カント寺院だ KADORTOが待っている

う～む、何か忘れているようだ。NYINを取ってから、恐ろしい試練に耐えてきたような気がする。

とにかく、やっとカント寺院まで戻って来た。そして、ここにいるカドルトの神と決着をつけなければならない。

カント寺院の中には、けっこう強力なプリーストが見張りに立っていた。しかし今の私には、敵ではない。

恐るべき敵は、寺院の内なる聖所への道を守る者。ソフトーク オールスターズの最後のひとり。生きる伝説として有名な、エルフの ninjya。そう、スカラ・ブラエのホーク ウィンド卿である。

ヒットポイントは1000に達し、あらゆる魔法や攻撃から完全に身を守るという。

しかし今の私は、彼の弱点を握っているのだ。迷宮の1~4階の隅々までを調べたとき、彼の天敵とも言えるモンスターがいることに気づいたのである。

KADORTOとの一騎討ちだ！

ついにここまでやってきたのだ。ホーク ウィンド卿を倒し、あのアミュレットが隠された場所に辿りついたのだ。

巨大なカドルトの像の右手には、あの神秘のアミュレットが握られているはずだ。しかしその場所までは、あまりにも遠い。

空を飛ぶことのできない私には、あの場所まで行ってアミュレットを取ることなど、とてもできない。

だが、絶望はしない。今まで得たすべての魔法やアイテムを組み合わせ、必ず何か方法を見つけ出

してみせる。

思った通りだ！ HOLY RELIQUARY がなんと、DIALKOの呪文を発したのだ。カドルトの像の拳が呪文の効果で柔らかくなり、アミュレットを放しそうであった。

もう少し落ちてくる、そう思ったとき、カドルトの像が動き出した。呪文の効果が像全体に及んでしまったのだ。

カドルトの像は、私を虫けらと罵り、アミュレットを投げつけてきた。しかしこの世で最も強固な金属でできた籠手が、アミュレットの強力なエネルギーから私を守ってくれた。

カドルトは、私がちゃんとした装備を持っていることに驚いているようだ。私に、お前は神かと聞いている。

そもそも私はすべての叡知を備えた神だ。



そのために迷宮の最も深い場所で、11の問い合わせたのだ。KRIS of TRUTHを抜いたときがカドルト、お前の最期だ！

ここで、ワードナの日誌は終わっている。カドルト対ワードナの戦いが、いかなる結果に終わったのかを伝える文献はひとつもない。

そしてワードナがこれ以後、どこで何をしてきたのかを伝える文献もない。これ以後ワードナが、ウィザードリィの歴史に登場することも、現在までのところない。

いったいワードナはどうしたのだろうか？ 彼は神となり、永遠の命を得たのだろうか？ それとも、カドルトに敗れて永遠に消滅したのだろうか？

少なくともカドルトの神は、今もカント寺院の中に存在している。しかし、その拳にアミュレットは握られていない。

当時、カント寺院が1ヶ月の間、信者すべてを立ち入り禁止にしたことがある。これだ

けの期間があれば、破壊されたカドルトの像を修理することができる。もしワードナが負けたのなら、1ヶ月もの間寺院を立ち入り禁止にする必要はない。

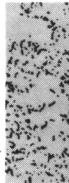
おそらくワードナはカドルトに勝ったのだ。そして神秘のアミュレットとともに、どこかに去って行った。しかし、かつての伝説通りなら、ワードナはアミュレットの力を使って世界を制覇したはずである。

だが、それは未だ実行されていない。彼の日誌にも書かれていたように、性格がグッドに変化してしまったので、もう制覇する気が失せてしまったのかもしれない。あるいは制覇するよりも、もっと価値のある事を見つけ出したのだろうか。

それら謎のすべては、ワードナとともに霧のように消えてしまった。

しかし、どこかにそれらを知る方法が残されているのかもしれない。その方法は、意外とあなたの近くにあるのかもしれない……。





最後の謎 地下11階の秘密

私がかつて作り出したこの迷宮は、地下10階までしかないはずであった。それより下には、岩しかない。だが現実には、地下11階が存在している。

ひょっとするとこの地下11階は、私があの神秘のアミュレットを迷宮の中に持ち込んだときにできたのであろうか？

実際、今まで地下10階より下にMALORで転移しようなどと考える者はいなかったはずだ。かく言う私も、放浪の御言葉師MRONによる神託を聞くまでは、想像もしていなかつたことなのだから。

だが、それもしかたのないことだ。どこからでも11階に転移できるというわけではない。11階に侵入できる場所は、広い迷宮の中でも、10階にただ1カ所しかないのだ。

それは、私が偽りの死の間横たわっていた、石棺のある場所だ。11階全体が、非常に強力な魔法力場で囲まれているために、そこ以外の場所からのMALORはすべて無効である。

しかも、転移した場所から移動するためには、問い合わせなければならない。最初の問い合わせに答えることができなければ、転移した場所に戻されてしまうのだ。

つまり、石棺のある場所からMALORでまっすぐ転移する以外に、方法はないわけだ。

また、いったん中に侵入したとしても、最初の問い合わせの場所以外からMALORで外へ脱出することも、11階の内部移動とともに一切不可能である。これほど強力で、徹底的かつ完璧な防御は、未だかつて見たことがない。

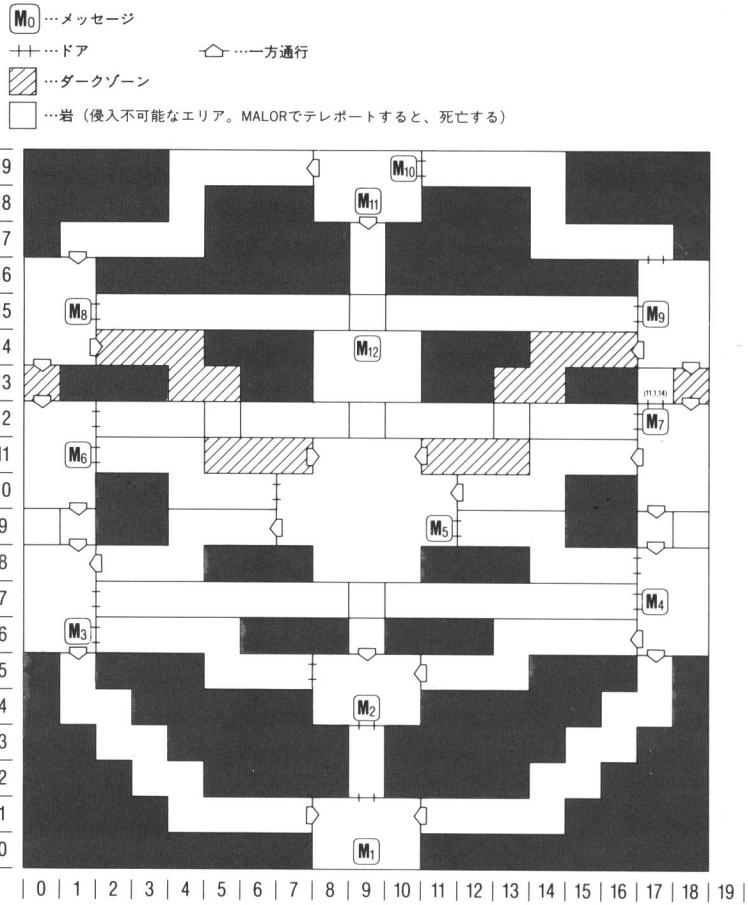
いったい、この階には何が隠されているのだろうか？　きっとこの中には、とんでもない何かが隠されているに違いないのだ。

しかもそれは、あの神秘のアミュレットに関係しているはずである。なぜなら、アミュレットが内包する力でなければ、このような場所を簡単に作ることは不可能だからだ。それほどまでに、アミュレットはすばらしい力を持つのである。

アミュレットに関する何かが隠されているなら、いかなる難問にも答え、必ずやこの11階の謎を解いて見せようではないか！



11



1. 我は識別を得意とし、強欲を不得手とする もの。我は人の身体すべてが、その上に乗 りしものなり。我とは何？

最初の問い合わせといつても、簡単にわかるものではない。識別を得意とし、強欲を不得手とすると言っているところを見ると、どうやら哲学に関係する問い合わせらしい。

また、人の身体のすべてが上にあると言っている。つまり答えは人体の下半身にある器官のことだ。しかも人の体すべてというからには、最も下にある器官に違いない。

だとすれば、答えは至極簡単である。立ったまま下を見ればよいのだ。

どうやら無事に答えることはできた。出口は北にひとつしかない。ドアをふたつ開けたところで、またもや質問を受けてしまった。

2. 我は独立、そして怠慢。我は人の身体に力 を与える源を表わす。我とは何？

この問い合わせも、身体の器官を尋ねてきている。どうやらこの階の問い合わせは、そのように統一されているらしい。しかし相も変わらず、哲學的な言葉を使っているところをみると、何やらわけがありそうだ。

たしか、放浪の御言葉師MRONから聞いた言葉の中に、こんなものがあったな。

「カバラの秘密を知しとるかな？ 魔法の一種じゃ。調べておくがよい。罰は当たらん」。

カバラなら、このような言い回しをしても不思議ではない。カバラとは哲学、魔法、鍊金術のすべての源と呼ばれる知識のことだ。

メイジやプリーストの呪文の中にも、かなりその知識が使われている。

だが、私もカバラの知識をすべてマスターしているわけではない。果たしてどこまで問い合わせ続けることができるだろうか？

ここで現状を知るために、DUMAPICを使って、現在位置と移動した場所の地図を作つてみた。どうやら一番南から、北に移動しているようである。

最初の問い合わせから次までの距離を見ると、計算された図形をまねて部屋が配置されている。

確かにカバラの象徴画の中に、セフィロトの木という図があった。3本の柱に支えられる10の光の球体、セフィロトと呼ばれるもので構成されているのだ。

柱は右が慈悲、左が峻厳、中央がふたつの柱を融合させる中庸を意味しているという。その柱に10のセフィロトが配置され、その間を22の径が結んでいる。

それぞれのセフィロトには、ひとつひとつ象徴する意味があるのだ。またセフィロトの木は、理想的人間アダム・カドモンの肢体と、体の器官を意味しているとも言われている。

そう考えれば、ふたつの問い合わせがなぜ人体の器官について尋ねていたのか納得できる。つまりこの階で答える問い合わせは、すべてセフィロトの木の知識に対応しているのである。

まず最初の問い合わせは、10番目のセフィロトである、マルクトの象徴する器官であった。とすれば、次の問い合わせは9番目のセフィロトである、イエソドの象徴する器官であろう。

イエソドは、基礎を象徴しており、人体では腰から腹の部分で、内臓も含まれる。人体に力を与えるところと言えば、すなわち消化

器官しかない。とすれば、肝臓や腸ではなく、もっと中央にある、徹夜の後にキリキリと痛む、あの器官以外にはありえないのではないか。

どうやら、2問目も答えられたようだ。もし本当にセフィロトの木がモデルとなっていけるなら、部屋の数と位置は、図にあるセフィロトの位置と対象に作られているはずである。そして移動する順番も、セフィロトの番号を10から移動して1に至ればいいのだろう。

問い合わせを構成している知識をちゃんと理解すれば、決して難しいものではないようだ。

セフィロトの順番から言えば、次に移動する場所は8番目のセフィロトである、ホドのところになる。イエソドからは左上に位置するので、ここから左に移動することにしよう。

ホドは栄光を意味しており、世界を支える存在だと言われている。おそらく次の問い合わせの答えも、下半身にある器官とみて間違いない。

3. 我は片手に真実を、そしてもう片方に虚偽を持つものなり。我は人の体の支えとなりしものなり。我とは何？

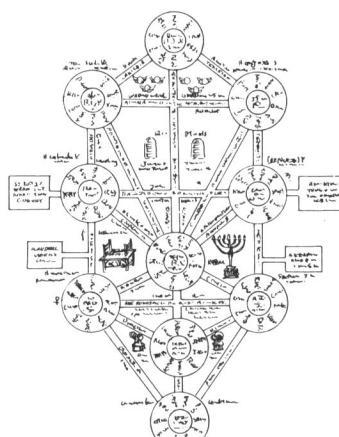
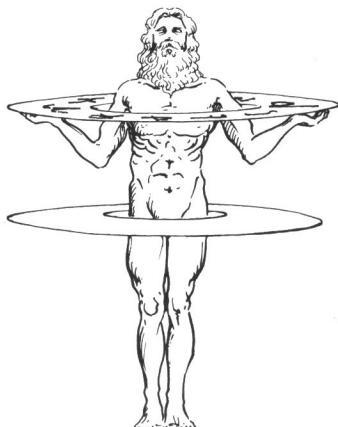
真実と虚偽を持つと言うからには、おそらくふたつでひとつの機能を果たす器官だろう。つまり、同じものがふたつあるということだ。

そしてまた、人の身体を支えるものと言っているのだから、下半身にあるはずである。

しかも最初の答えより上で、腰よりも下にある器官なのだ。学説によっては、最初の問い合わせと区別されていない部分かもしれない。

どうにかホドでの問い合わせにも、無事に答えることができたようだ。

次は、ここからまっすぐ反対に移動して、7番目のセフィロトである、ネツァーに進むことにしよう。ネツァーは勝利を意味しており、ホドとともに世界を支える存在なのである。



4. 我は利他的なるものと、強欲なるものを示すものなり。我は人の身体の要なり。我とは何？

ここでの問いは、前回よりも少々ヒントが少ないようである。しかし人の身体の要と言うことは背骨のあたりだろう。

人体の要は腰椎である。ここがなければ立つこともできない。となれば、答えはその附近にある器官である。つまり、座っているときに体重を支えている場所だ。死んで灰になったトレボーも、ここだけは残したようだ。

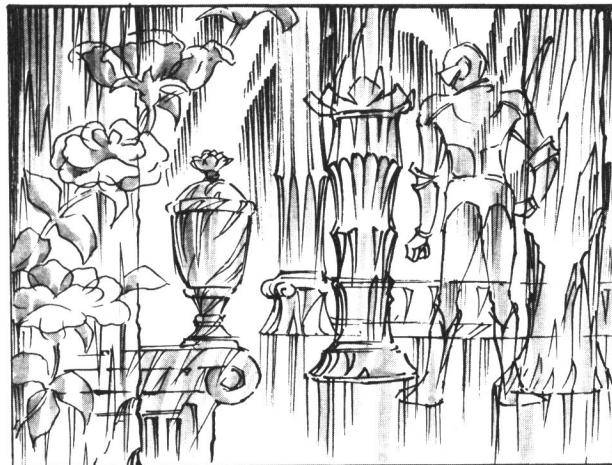
自分で言うのもなんだが、すらすらとここまで来るとはたいしたものだ。この分なら、隠された知識を得ることも夢ではあるまい。

さて次なる場所は、6番目のセフィロト、ティファレトである。ティファレトは美を意味しており、アダム・カドモンの心臓と言われているところだ。

5. 我は偉大なる仕事に身を捧げしもの。そして終末をもたらせる力を誇りに思う。我が内には、熱き心を燃やす偉大なる力在り。我とは何？

問い合わせの中に、ふんだんにヒントが記されている。偉大なる力が我が内にあるということは、その器官がその場所に内臓されているということだ。つまり心臓のある場所が、この問い合わせの答えなのだ。それなら誰でもわかる。

さて、問い合わせには答えたが、出口と思えるド



アガふたつある。ティファレトから見た場合、次のゲブラーはやや斜め上にあるので、北に近いほうが目的地への正しいドアであろう。

いよいよ5番目のセフィロト、ゲブラーに対応する場所にやって来た。この問い合わせに答えれば、半分を過ぎたことになる。

ゲブラーは峻厳を意味しており、ケセドとともに両手を構成する要素だと言われている。

6. 我は勇気、そして残酷さなり。我は剣、そして鞭を持つものなり。我とは何？

この問い合わせの中には、すでに答えそのものとも言えるヒントが記されている。多くの人間は武器を持つとき、利き腕を使うものだ。

そしてほとんどの人間が、同じほうを利き腕としている。たまに反対の利き腕を持つ者もいるが、ここでは一般的な利き腕が、そのままこの問い合わせの答えとなっているのだ。

あまりにも簡単な答えに、少々拍子抜けしてしまった。それに次の問い合わせも、なんとなく答えがわかってしまっているのだ。

でもとにかく4番目のセフィロト、ケセドのところに進もう。ケセドは慈悲を意味して

おり、ゲブラーとともに両手を構成している。ゲブラーとケセドは対象位置にあるので、ここから反対側に行かなければならない。

7. 忠実、それゆえに一徹なるが我がしるし。 我は樁を持つものなり。我とは何？

この問い合わせもゲブラー同様、すでに答えが記されているも同然である。すでに剣を持ったのだから、樁を構える腕は決まっている。まるで問い合わせにもならないが、こうした単純な答えが大きな真理を示すことはよくあることだ。

さて、早く次のセフィロトである、ビナ—



に行こうと左のドアを開けると、何かメッセージが聞こえてくるではないか。

「この先はすべてが無、壮大な虚無のみなり。偉大なる探究者のみが、この終わりなき虚無の中を進むことができよう。備えなくば、何人たりとも生きて帰ることあたわず。もしも汝その備えあらば、中に入りてあまたの問い合わせに答えるがよい」

ふむ、このメッセージからすると、つまりここから先が、本当の“知識の神殿”となるわけか。簡単に踏み込むわけにはいかないな。

超越魔法の著者エリファス・レヴィは、知識の神殿に入るためには、テュアナのアポロニウスのゆったりとしたケープと、ヘルメスのランプを持たなければならないと言った。

ケープは、冷静と自信の性質を表わしているのだ。このようなものは、そう簡単に手に入れることはできないだろう。つまり、冒険者たちを倒して手に入れるのではなく、ここのように何らかの問い合わせに答えることによって、得るものなのだ。

私の知る限りそれはただひとつ、あの場所にしかない。私の探究しているものの名と引き換えて得られる、あのケープである。

さて次は、ヘルメスのランプと呼ばれるものが何なのかを知らねばならない。ヘルメスのランプとは、比喩的な言い方かもしれない。永遠のランプと呼ばれた器具なら存在する。

そう言えば御言葉師のMRONが、こんなことを言っていたな。

「何もないところを歩いてみる前に、NYINを搜しつきな」。

NYINといえば、確かブラックホールの中にはいったのではなかったかな？ あれなら持つて来ているはずだ。

なるほど虚無変換器か。形はどうとでもなるらしく、ランプにも似ている。

このふたつがあれば、間違いなく虚無の中を移動することができるはずだ。

やはり思った通りだった。どうやら無事に3番目のセフィロト、ビナーのところに来ることができた。ビナーは理解を意味しており、コクマーとともに偉大な顔を構成している。

問い合わせは、次のようなものである。

8. 静寂と美德と強欲の悪徳こそ我がしるし。
その位置は顔の一部にして、陽の昇るほう
にあり。我とは何？

すでに顔の一部というヒントが、問い合わせの中

に出ている。陽の昇るほうというのは、実際の方向ではないはずだ。また片方ということから、鼻や口といった単一器官でもない。

とすれば、鏡で見た顔の器官を順に上げていけばいいのだ。問題は方向である。右と左のどちらが正しいのだろうか。

次は2番目のセフィロト、コクマーにやって来た。コクマーは知恵を意味しており、ビナーとともに偉大な顔を構成している。

9. 我は献身のしるしなり。その位置は顔の一部にして月の昇るほうにあり。我とは何？

この問い合わせも、すでに答えを教えてくれているようなものだ。月が昇るほうというのは、陽の昇るほうの反対という意味だ。

さていよいよ、最後の問い合わせあるセフィロト、ケテルである。ケテルは王冠を意味しており、人体では頭部を象徴している。



10. 我は知識を表わす。何よりも上にあり、触ることはできぬものなり。我とは?

知識を表わすものは、人体の中ではひとつしか存在しない。それは頭だ。しかしこの問いの答えはそんな単純なものではないらしい。触ることができないということは、つまり身体の中にある器官のことを指しているのだ。頭に位置し、その中にある大事な器官といえば、これひとつしかない。

すべての問い合わせたと思ったのだが、まだ残っていたようだ。どうやら今度は、セフィロトに関連した質問ではなく、もっと壮大な問い合わせであるらしい。

*最も偉大なる問い合わせの答えは、最も単純なものなり。汝が辿りしこの道、今在るここはいかなる場所なりや?

これはもはや体の器官などが、答えになっているのではない。これまでの答えすべてを象徴するものがあるはずなのだ。

これまでの問い合わせにすべて共通していたのは、生命であった。しかし生命だけでは、正しい答えにはならない。

セフィロトの木と生命。このふたつが鍵になっているのだ。

ここで、ワードナの記述は終わっている。最後の答えは、これから研究によって明らかになるはずである。

けれども、ワードナはここで、いったい何の知識を、そしてどんなアイテムを得たのであろうか?

あの、神秘のアミュレットにかかる、隠されたものとは、果たして何だったのだろうか……。



ウィザードリイ4 地上への道

11485

1989年10月10日 初版発行

編 者 アスキー出版局ログイン編集部

著 者 ゲーム アーツ

本文執筆 竹内誠

発行者 塚本慶一郎

発行所 株式会社ビジネス・アスキー

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル

TEL 03-486-7119(大代表)

装 丁 河野謙 石川達正(シグマC.C.株式会社)

印 刷 三共グラビヤ印刷株式会社 Printed in Japan

協 力 高橋久美子(ピッグピンク)

定価はカバーに表示しております

ISBN4-89366-055-1

ログイン・ブックス好評既刊

大戦略III

——グレートコマンダーへの道

ログイン編集部特別編集

コンピュータ・シミュレーション・ゲームの頂点に立つ『大戦略III グレートコマンダー』をログインの大戦略チームが徹底的に解剖した攻略本決定版！ これなくして、『大戦略III』を語ることはできない、全ユーザー必携の書！

定価2000円(税込み)

幻夢年代記——コンピュータ・ゲームの世界

安田 均

ゲーム評論家・ゲームデザイナーとして著名な著者が、5年間の長きにわたってログイン誌上に連載し、現在も好評連載中の『安田均のアメリカ・ゲーム事情』が遂に待望の単行本化！ これはまさにゲームの年代記(クロニクル)だ！

定価1800円(税込み)

(以下続刊)



Login
Books

ISBN4-89366-055-1 C0055 P1200E

定価1,200円(本体1,165円)