

# Wizardry®

ウィザードリイ3 Legacy of Llylgamyn  
モンスター・マニュアル



Wizardry®

Legacy of Llylgamyn  
モンスター・マニュアル

ゲーム・アーツ著



ゲーム・アーツ著 ABE JAPON画

株式会社



エム・アイ・エー

## ●本書の内容

これは、ウィザードリィ第三の冒険であるシナリオ3『リガシイ オブ リルガミン』の世界に棲むモンスター攻略のため手引き書である。リルガミンの迷宮には、これまでの冒険では出会ったことのない恐ろしい怪物たちが、冒険者を待ちうけている。モンスターたちの持つ不思議な特性、その攻撃力、防御力などを記したこの書があれば、諸君の冒険の旅はより充実するであろう。絵師ABE JAPONの驚くべき筆致によって描かれたモンスターたちの姿は諸君の足をして、迷宮の前に留めてしまうかもしれない。だが、恐れてはいけない。貴方は勇気ある冒険者なのだ。



# Wizardry®

## ウィザードリイ3 Legacy of Llylgamyn モンスターズマニュアル



ゲーム・アーツ 著  
ABE JAPON 画

株式会社



エム・アイ・エー

# Wizardry®

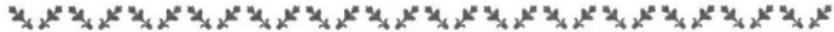
ウィザードリィ3 Legacy of Llylgamyn  
モンスターズマニュアル



ゲーム・アーツ著  
ABE JAPON画

株式会社  エム・アイ・エー

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、株式会社エム・  
アイ・エ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。



*Wizorogy*™ は、  
SIR-TECH SOFTWARE Inc.  
の登録商標です。

## 本書を手にする者へ……

時代を越え、万物の本質を探る賢者 ウラサムより

迷宮はどんな者にとっても危険に満ちている。その危険に挑み、再び帰ることのなかった者を、私は数多く知っている。

この書を手にとっているあなたは、かつて悪の魔術師ワードナーを倒し、またダパルプスの況い穴からグイルダの杖を持ち帰った勇者の子孫であろう。

古き良き時代が過ぎ去り、世界は災厄にみまわれていることだろう。再び真の勇者が、必要な時代がきたのだ。それ故に、私は時間を越えてこの書をおくろう。

ル'ケブレスの力は偉大であり、その影響ははかりしない。今回の迷宮では今までの時と違い、悪しき力と善き力が同居している。怪物や罠などは、前回の冒険の数倍危険であろう。あなたも悪しき者、善き者と協力して数々の難問にいどまなくてはならないだろう。

私は古代の力を呼び覚まし、時を越えてル'ケブレスとその配下の力を探りだした。この書を利用すれば、冒険での危険も少しほと減ることだろう。

あなたが真の知恵と力を使いこなし、世界に再び平和を取り戻す冒険が成功するように、私は願っている……。

## 目 次

本書を手にする者へ .....	3
本書の読み方 .....	9
<b>モンスター解説(キャラクタ型の部)</b>	
GARIAN(海賊) .....	18
ガリアン                  レイダー <i>GARIAN RAIDER</i> —————(海賊の侵略者)	
ガリアン                  ブリースト <i>GARIAN PRIEST</i> —————(海賊の僧侶)	
ガリアン                  メイジ <i>GARIAN MAGE</i> —————(海賊の魔法使い)	
ガリアン                  ガード <i>GARIAN GUARD</i> —————(海賊の番人)	
ガリアン                  キャプテン <i>GARIAN CAPTAIN</i> —————(海賊の船長)	
ハイ                      コルセア <i>HIGH CORSAIR</i> —————(偉大な海賊)	
FIGHTER(戦士) .....	21
マン                      アット          アームス <i>MAN AT ARMS</i> —————(兵士)	
クルセイダー <i>CRUSADER</i> —————(十字軍の戦士)	
バーサーカー <i>BERSERKER</i> —————(狂戦士)	
MAGE .....	23
メイジ                  ウィッチ <i>WITCH</i> —————(魔女)	

NECROMANDER	ネクロマンサー	(死靈術師)
PO'LE	ポ'レ	(骸骨)
PRIEST	ブリースト	25
FRIAR	フライア	(修道士)
ACOLYTE	アコライト	(伴僧)
PRIEST of FUNG	ブリースト オブ ファング	(牙の僧)
THIEF	シーフ	27
LOOTER	ルーター	(略奪者)
BURGLAR	バーグラー	(強盗)
SAMURAI	サムライ	28
RONIN	ローニン	(浪人)
SAMURAI	サムライ	(侍)
MIFUNE	ミフネ	(侍大将)
NINJA	ニンジャ	30
NINJA	ニンジャ	(忍者)
MASTER NINJA	マスター ニンジャ	(忍者の頭)
LORD	ロード	31
CRUSADER LORD	クルーセイダー ロード	(十字軍の指揮官)

### モンスター解説(モンスター型の部)

アナコンダ	ANACONDA	(大蛇)	34
アッシュヤー	ASHER	(灰人)	36
バンシー	BANSHEE	(泣き靈)	38
ベンガル タイガー	BENGAL TIGER	(ベンガル虎)	40
ケンタウロス	CENTAUR	(人頭馬身)	42
クローリング ケルプ	CROELING KELP	(這いする海草)	44
サイクロプス	CYCLOPS	(一つ目巨人)	46
ダムンド	DAMNED	(墮ちた者)	48
ダーク ライダー	DARK RIDER	(暗黒の騎手)	50
ドゥーム ピートル	DOOM BEETLE	(災厄甲虫)	52
ドッペルゲンガー	DOPPELGANGER	(分身)	54
ダスター	DUSTER	(土人間)	56
デルフ	DELF	(悪魔の像)	58
デルフズ ミニオン	DELF'S MINION	(像の奴隸)	60
ドワーフ ファイター	DWARF FIGHTER	(ドワーフの戦士)	62
エルブン メイジ	ELVEN MAGE	(エルフの魔法使い)	64
フェアリー	FAERIE	(妖精)	66
フェイト スピナー	FATE SPINNER	(死病グモ)	68
フィーンド	FIEND	(悪鬼)	70

ファイアドレイク				
<b>FIREDRAKE</b>			(火吹きトカゲ)	72
ガスト				
<b>GHAST</b>			(死人)	74
ゴースト				
<b>GHOST</b>			(幽霊)	76
ジャイアント リーチ				
<b>GIANT LEECH</b>			(巨大なヒル)	78
ジャイアント スラッグ				
<b>GIANT SLUG</b>			(巨大なナメクジ)	80
ノーム プリースト				
<b>GNOME PRIEST</b>			(ノームの僧侶)	82
ゴブリン				
<b>GOBLIN</b>			(ゴブリン)	84
ゴブリン ブリス				
<b>GOBLIN PRINCE</b>			(ゴブリンの公子)	86
ゴブリン シャーマン				
<b>GOBLIN SHAMAN</b>			(ゴブリンの呪術師)	88
ハーピー				
<b>HARPY</b>			(ハーピー)	90
ホブゴブリン				
<b>HOBGOBLIN</b>			(ホブゴブリン)	92
コーディアク ベアー				
<b>KODIAK BEAR</b>			(アラスカ熊)	94
コモド ドラゴン				
<b>KOMODO DRAGON</b>			(大トカゲ)	96
ヒドラ				
<b>HYDRA</b>			(九頭竜)	98
レプラホーン				
<b>LEPRECHAUN</b>			(妖精)	100
ライオン オブ ヘル				
<b>LION of HELL</b>			(地獄の獅子)	102
ル'ケブルス				
<b>L' KBRETH</b>			(ル' ケブルス)	104
モート モンスター				
<b>MOAT MONSTER</b>			(堀の怪物)	106
マミー				
<b>MUMMY</b>			(ミイラ)	108

ノーコーン	NOCORN	(角のない一角獣)	110
オーガ キング	OGRE KING	(オーガの戦士)	112
ピクシー	PIXIE	(小人)	114
プラージ プロッグ	PLAUGE FLOG	(膿みガエル)	116
ポルターガイスト	POLTERGEIST	(騒靈)	118
ロック	ROC	(ロック鳥)	120
セラフ	SERAPH	(墮天使)	122
ソウル トランパー	SOUL TRAPPER	(魂隠し)	124
ストーン フライ	STONE FLY	(石バエ)	126
ストラングラー ヴァイン	STRANGLER VINE	(殺人蔦)	128
ティエン ルン	T' IEN LUNG	(天竜)	130
ツー-ヘッデッド スネーク	2-HEADED SNAKE	(双頭の蛇)	132
ヴィーナス-マン トрап	VENUS-MAN TRAP	(人採り草)	134
バルチャード	VULTURE	(ハゲワシ)	136
ゼノ	XENO	(不定型の生物)	138
OLD MOSTERS			140
アーク デーモン	ARCHDEMONG	(大悪魔)	140
ワーラット	WERERAT	(人ネズミ)	142
不確定名 正式名対応表			144

## 本書の読み方

### 1. モンスターの2つの型

Wizardry III の世界に登場するモンスターは、その正体によって、以下に示すような2つのタイプに分けられる。

本書ではまずキャラクタ型の適対者について述べ、次に今回登場するモンスター型の生物について、イラストと共に解説する。また最後には、シナリオ#1, 2から生き残ったモンスター型の生物について解説する。

#### キャラクタ型

これはモンスターとは違い、廃墟にたむろして略奪をしている者、またル'ケプレスの力に操られて不本意ながら迷宮で戦っている者など種族、職業に関係なく色々いる。

今回の冒険では戦士、魔術師、僧侶、盗賊、忍者、領主の6種類である。その中で同じ職業の力の弱い順から、能力を解説している。

本書にまとめられたキャラクタ型の適対者は、総計17種類にのぼる。

## ❀❀❀ モンスター型 ❀❀❀

これこそまさしく“怪物”である。恐るべき魔物たちの実体は、哺乳／爬虫／両生類をはじめ、魔法の生物、はては何処から出てきたのか判らない生物まで多岐にわたる。

能力的にも魔法の況文を使う者、鋭い牙に毒を秘めている者などさまざまであり、戦闘の最中は一瞬たりとも気を抜くことはできない。

これらのモンスターの多くは時を経て変化し、新たに出現した者がほとんどだ。本書では、わずかだが前回登場したモンスターについてはデータのみを表示し、新たに登場したモンスターについては、イラストと共にデータと解説を表示する。

今回の迷宮内に登場するモンスター型の生物は、前世で遭遇したものが2種類、まったく新しく登場するものが53種類である。怪物の特性をよく頭にたたきこむことだ。古くから言われるように、敵を知り己を知ることが百戦も危からぬ真の勇者への道なのである。

## 2. モンスターの説明の読み方

前回の冒険に登場したモンスターはデータだけを表示する。新たに登場したモンスターのみ、左ページでイラストによる図解を行い、右ページに戦闘の能力とその他の情報を記載する。

また、モンスターの能力は、以下のような項目でデータ化し、表にまとめた。



**ANACONDA** .....名称

(LARGE SNAKE) .....不確定名

FLOOR	Low	MEMBER	2 ~ 4	E.P.	250
A.C.	3	H.P.		3 ~ 10	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	2	DAMAGE		10以下	
SP. ATTACK			特になし		

この欄には貴方の  
見出したモンスター  
の弱点を記録し  
てほしい。

### 名称

モンスターの正式な呼び名である。モンスターに出会った瞬間にその正体が判明すれば、この名称が画面に現れる。2匹以上が一度に出てきた場合には、複数形となって表示されることに注意。

### 不確定名

モンスターと遭遇した時、はじめはそれがどのモンスターなのかわからないことがある。その時には、このカッコの中に示した不確定名が表示される。戦っているうちに正体がわかれば、画面上の名称は正式なものに変わる。

## ❀❀❀ FLOOR ❀❀❀

今回の迷宮は前回までとは逆に、下から上に冒険をしていく。上にいく程、強いモンスターが出現する。

このFLOORという項目は、各モンスターがどの付近にまず出現するかを表している。

ここでは迷宮を3段階のレベルに分割した。すなわち、

LOW. 1階。

MIDDLE. 2～3階。

UPPER. 4階以降。

という3レベルである。このデータは最も信憑性があるものが、時に浅い階でとんでもないモンスターが出現することもあるかもしれない。

迷宮では常識というものは存在しないことを、もう一度きもに命じることだ。

## ❀❀❀ MEMBER ❀❀❀

モンスターは一般に群れをなして出現する。その数を示すのが、MEMBERの値である。

## ❀❀❀ E. P. ❀❀❀

モンスターを倒すことによって得られる経験ポイントである。これは1人のキャラクタでそのモンスター1匹を倒した時の数字であり、もし6人のキャラクタで倒したなら、この値が各人に分配されて6分の1の数字となる。

## アーマー A. C.

アーマークラスの略語である。この値が小さくなるほどこちらの攻撃の当たる確率は低くなる。キャラクタがいくら強力な戦士であろうと、まず攻撃がヒットしなくては打撃は与えられないのである。

## ヒットポイント H. P.

ヒットポイントの略語である。そのモンスターが死ぬまでにどれほどのダメージに耐えうるかを示している。この値の大きなモンスターを倒すには、こちらの攻撃を何度も何度もヒットさせなくてはならない。

## ATTACK

素早いモンスターは、1ラウンドに何回も手を出してくる。その回数がATTACKの項目によって示されている。この値にはさほど大きな意味はない。実際に重要なのは次のDAMAGEである。

## DAMAGE

モンスターがこちらに与えてくるダメージの量である。キャラクタが生きのびるかどうかの可能性は、この値によって大きく左右される。

## SP. ATTACK

通常の物理的な攻撃以外に、モンスターが持つ攻撃能力を示す。これらには以下のような種類がある。

Mスペル： 魔術師の使う、主として攻撃的な呪文である。キャラクタのヒットポイントを下げる。しかも先頭から3人までにしか届かない物理的攻撃と異なり、6人のキャラクタの誰もがダメージを受ける可能性がある。

Pスペル： 僧侶の使う、主として防御用の呪文である。この呪文によって眠りに落ちたキャラクタはしばらく攻撃不能となってしまう。また、こちらの魔術師や僧侶の呪文が、相手のPスペルによって無効になってしまふこともある。

ブレス： ドラゴンの火災など、モンスターの吐く息による攻撃である。おもにヒットポイントを下げるが、その他の効果を持つブレスもある。呪文と同様、6人のキャラクタ全員にダメージはやってくる。

パラライズ： この攻撃を受けたキャラクタは、身体が痺れて指1本動かせなくなる。その状態になったキャラクタは、もう戦闘不能であり、否応なしに隊列の最後尾へと下げられてしまう。治療するためには、レベル3のDIAL-KOの呪文を覚えた僧侶の力を借りるか、地上へ戻って寺院にそれなりの金を払うしかない。

**ポイゾン：** 毒攻撃である。この攻撃を受けたキャラクタは、行動は可能だが少し動くたびに体力（ヒットポイント）が下がり、放置すれば死んでしまう。手当ての方法は2通り考えられる。1つめは、少しヒットポイントが下がったら、すぐにDIOSなどの呪文によって回復させ、なんとか地上にたどりつくことである。地上にたどりついた瞬間に毒の効果は消える。2つめは、強力な治療の呪文を用いて、根本的に毒を消してしまう方法である。それには僧侶のレベルを高め、レベル4のLATUMOFISという呪文を覚えさせなくてはならない。

**ストーン：** これを受けたキャラクタの身体は石と化してしまう。パラライズのさらに強力なものと考えればよい。治療するためには、レベル6のMADIの呪文を覚えた僧侶が必要となる。寺院で直す場合に支払わされる治療代もパラライズの時よりかなり高額である。

**エナジードレイン：** この攻撃を受けるとキャラクタは1レベルの経験ポイントを奪われる。もとのレベルに戻るには、再び経験を積み直す以外に方法はない。

もし自分のレベル以上の経験ポイントを失うと、そのキャラクタは消えてしまう。DEADではなく、LOSTしてしまうのだ。

**クリティカルヒット：** 信じられぬほどの大きなダメージを与える攻撃だ。これを受けたキャラクタはどんなに多くのヒットポイントを持っていようとも、一撃で倒されてDEADになってしまう。

### 3. その他の特殊用語

その他、本書の中で使用される Wizardry の特殊な用語について、簡単に説明しておく。

グループ呪文： 複数の相手を一度に攻撃できるような呪文である。物理的攻撃の場合は、どんなに強力であっても 1 度に 1 匹しか倒すことができない。物騒な特殊攻撃能力を持つモンスターは、このグループ呪文を用いて、とにかく素早く倒してしまうに限る。

ディスペル： アンデッドモンスター (UNDEAD MONSTER) と呼ばれる不死の魔物たちに対しては、戦うだけが能ではない。特にエナジードレインなどの能力を持つアンデッドモンスターは、ディスペルで速やかに消し去ってしまうほうが危険が少ない。

ライカンスロープ： LYCANTHROPE と書く。ふだんは人間の姿をしているが、戦闘時には動物に変身するモンスターである。

# モンスター解説



キャラクタ型の部



ガリアングループは無法者の海賊集団である。ガリア人の集団という意味でガリアンと呼ばれる。ガリアンとは野蛮人、蛮族などをイスラムなどの人々が使う言葉である。

彼らは常に集団で行動し、ハイコルセアによって統治されている。しかし、ならず者の集団なので全体的に逃走しやすい。

名称	<b>GARIAN RAIDER</b>			
不確定名	CORSAIR			
FLOOR	LOW	MEMBER	2 ~ 6	E.P. 100
A.C.	5	H.P.	2 ~ 8	
DEFENSE	逃走しやすい			
ATTACK	1	DAMAGE	6 以下	
SP.ATTACK	特になし			

名称 **GARIAN PRIEST**

不確定名 CORSAIR

FLOOR	LOW	MEMBER	2 ~ 6	E.P.	100
-------	-----	--------	-------	------	-----

A.C.	5	H.P.	4 ~ 10		
------	---	------	--------	--	--

DEFENSE 逃走しやすい

ATTACK	1	DAMAGE	6 以下		
--------	---	--------	------	--	--

SP.ATTACK	レベル 1 Pスペル				
-----------	------------	--	--	--	--

名称 **GARIAN MAGE**

不確定名 CORSAIR

FLOOR	LOW	MEMBER	2 ~ 6	E.P.	150
-------	-----	--------	-------	------	-----

A.C.	9	H.P.	3 ~ 7		
------	---	------	-------	--	--

DEFENSE 逃走しやすい

ATTACK	1	DAMAGE	4 以下		
--------	---	--------	------	--	--

SP.ATTACK	レベル 1 Mスペル				
-----------	------------	--	--	--	--

名称 **GARIAN GUARD**

不確定名 CORSAIR

FLOOR	LOW	MEMBER	2 ~ 8	E.P.	150
-------	-----	--------	-------	------	-----

A.C.	4	H.P.	4 ~ 12		
------	---	------	--------	--	--

DEFENSE 逃走しやすい

ATTACK	4	DAMAGE	8 以下		
--------	---	--------	------	--	--

SP.ATTACK	特になし				
-----------	------	--	--	--	--

名称	<b>GARIAN CAPTAIN</b>			
不確定名	CORSAIR			
FLOOR	LOW	MEMBER	2 ~ 6	E.P.
A.C.	3	H.P.		3 ~ 18
DEFENSE	逃走しやすい			
ATTACK	1	DAMAGE	10以下	
SP.ATTACK	特になし			

名称	<b>HIGH CORSAIR</b>			
不確定名	CORSAIR			
FLOOR	LOW	MEMBER	1	E.P.
A.C.	3	H.P.		7 ~ 35
DEFENSE	特になし			
ATTACK	1	DAMAGE	10以下	
SP.ATTACK	特になし			

# FIGTER

リガシイ・オブ・リルガミンに出現する戦士は、全部で3種類である。マンアットアームズは、寄せ集めの武装素人集団である。クルーセイダーは有名な十字軍の戦士である。バーサーカーは血を見たら、相手を殺すまで戦うことをやめない狂戦士である。

名称	<b>MAN AT ARMS</b>			
不確定名	MAN IN ARMOR			
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	2 ~ 6	E.P.
A.C.	4	H.P.		3 ~ 30
DEFENSE	特になし			
ATTACK	1	DAMAGE	9 以下	
SP.ATTACK	特になし			

名称	<b>CRUSADER</b>			
不確定名	FIGHTER			
FLOOR	UPPER	MEMBER	2 ~ 6	E.P.
A.C.	4	H.P.		2 ~ 16
DEFENSE	特になし			
ATTACK	1	DAMAGE	8 以下	
SP.ATTACK	特になし			

名称	<b>BERSERKER</b>			
不確定名	MAN IN ARMOR			
<b>FLOOR</b>	UPPER	<b>MEMBER</b>	2 ~ 8	E.P. 800
A.C.	0	H.P.		8 ~ 64
<b>DEFENSE</b>	特になし			
<b>ATTACK</b>	3	<b>DAMAGE</b>	30以下	
<b>SP.ATTACK</b>	特になし			



# MAGE

今回の冒険中に出会う魔法使いは、それほど強力な者はいない。 ウィチやネクロマンサーは個人が強力なのではなく、集団としての強さを持っている。

唯一、ポ'レだけが強力な魔法使いである。 TILT-OWAITの呪文でパーティが全滅しないように注意が必要である。

<b>名称 WITCH</b>				
不確定名 MAN IN ROBE				
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	7	E.P. 175
A.C.	9	H.P.	3 ~ 12	
DEFENSE	特になし			
ATTACK	1	DAMAGE	5 以下	
SP.ATTACK	レベル 2 M スペル			

<b>名称 NECROMANCER</b>				
不確定名 MAN IN ROBE				
FLOOR	UPPER	MEMBER	1 ~ 6	E.P. 500
A.C.	9	H.P.	5 ~ 20	
DEFENSE	特になし			
ATTACK	1	DAMAGE	6 以下	
SP.ATTACK	レベル 3 M スペル			

名称 **PO'LE**

不確定名 SKELETAL FIGURE

<b>FLOOR</b>	MIDDLE	<b>MEMBER</b>	1	<b>E.P.</b>	12000
A.C.	4	H.P.		60	

**DEFENSE** 呪文の無効化 (確率15%)

ヒーリング1 ポイント

<b>ATTACK</b>	3	<b>DAMAGE</b>	12以下
---------------	---	---------------	------

**SP.ATTACK** レベル7 Mスペル

# PRIEST

レガシ・オブ・リルガミンの冒険で、遭遇する僧侶は3種類である。フライアー、アコライトは共に修行中の僧であり、恐れる程の力は持っていない。

プリースト・オブ・ファンングは、気短な牙の教会に出現する狂った信者たちである。この狂信者の集団は、見境なく襲ってくるので注意が必要だ。

名称	<b>FRIAR</b>			
不確定名	MAN IN ROBE			
<b>FLOOR</b>	MIDDLE	<b>MEMBER</b>	2 ~ 6	<b>E.P.</b> 200
A.C.	6	H.P.	3 ~ 18	
<b>DEFENSE</b>	特になし			
<b>ATTACK</b>	1	<b>DAMAGE</b>	8 以下	
<b>SP.ATTACK</b>	レベル 2 Pスペル			

名称	<b>ACOLYTE</b>			
不確定名	MAN IN ROBE			
<b>FLOOR</b>	UPPER	<b>MEMBER</b>	2 ~ 8	<b>E.P.</b> 500
A.C.	5	H.P.	5 ~ 40	
<b>DEFENSE</b>	特になし			
<b>ATTACK</b>	1	<b>DAMAGE</b>	8 以下	
<b>SP.ATTACK</b>	レベル 3 Pスペル			

名称	<b>PRIEST of FUNG</b>			
不確定名	ROBED MAN			
FLOOR	UPPER	MEMBER	3 ~ 8	E.P. 800
A.C.	3	H.P.		8 ~ 40
DEFENSE	特になし			
ATTACK	2	DAMAGE	14以下	
SP.ATTACK	レベル 5 Pスペル			

# THIEF

盗賊は迷宮の中で戦うより、本来は住人が留守の間に押し入り、金目の物を頂いていくのが本業である。

迷宮に出入りする盗賊は、たいてい一獲千金を狙う冒険者か、畜生働きをして町にいられなくなった者たちだ。こういう者どもはたいした技を持ってはいない。油断しなければ、恐れることはないだろう。

名称	<b>LOOTER</b>			
不確定名	MAN IN LEATHER			
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	2～6	E.P. 200
A.C.	6	H.P.		3～18
DEFENSE	特になし			
ATTACK	3	DAMAGE	16以下	
SP.ATTACK	特になし			

名称	<b>BURGLAR</b>			
不確定名	MAN IN LEATHER			
FLOOR	UPPER	MEMBER	2～6	E.P. 800
A.C.	4	H.P.		5～30
DEFENSE	特になし			
ATTACK	3	DAMAGE	24以下	
SP.ATTACK	特になし			

# SAMURAI

サムライは、武士道を究めることを生涯の目的としている。この迷宮ではレ'ケブルスの力に従い、冒険者たちの行く手を阻む。

ローニンなどはスリープの呪文にさえ、気をつけねばいいが、ミフネが指揮するサムライ軍団の連続攻撃呪文は注意しなくてはならない。

名称	<b>RONIN</b>			
不確定名	MAN IN ARMOR			
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	5 ~ 7	E.P.
A.C.	4	H.P.		250
DEFENSE	特になし			
ATTACK	1	DAMAGE	9 以下	
SP.ATTACK	レベル 2 Mスペル			

名称	<b>SAMURAI</b>			
不確定名	MAN IN ARMOR			
FLOOR	UPPER	MEMBER	3 ~ 9	E.P.
A.C.	0	H.P.		1000
DEFENSE	特になし			
ATTACK	3	DAMAGE	30 以下	
SP.ATTACK	レベル 3 Mスペル			

名称	<b>MIFUNE</b>			
不確定名	MAN IN ARMOR			
FLOOR	UPPER	MEMBER	1	E.P. 35000
A.C.	- 2	H.P.		35~85
DEFENSE	特になし			
ATTACK	4	DAMAGE	40以下	
SP.ATTACK	レベル 3 Mスペル			

# NINJA

ニンジャは自らの感情を捨てることにより、冷酷な致命の一撃を繰り出す技をえる。親兄弟でさえ、眉ひとつ動かさず殺せなくてはいけない。

時代が変わり、そのような人間が少なくなりニンジャの数も減少した。しかし迷宮の中には、昔の伝統を守る冷酷なニンジャが潜んでいる。

名称 <b>NINJA</b>				
不確定名 MAN IN ROBE				
FLOOR	MEMBER	2 ~ 6	E.P.	400
A.C.	H.P.		6 ~ 16	
<b>DEFENSE</b> 特になし				
ATTACK	2	DAMAGE	12以下	
SP.ATTACK	クリティカルヒット			

名称 <b>MASTER NINJA</b>				
不確定名 MAN IN ROBE				
FLOOR	MEMBER	2 ~ 6	E.P.	900
A.C.	H.P.		13~31	
<b>DEFENSE</b> 特になし				
ATTACK	3	DAMAGE	24以下	
SP.ATTACK	クリティカルヒット			



# LOAD

クルーセイダーロードは、十字軍の指揮官である。彼らはル'ケブレスの命令に従っている。決して悪人ではないのだが、頭が固く融通が効かないのが欠点である。

話し合いで何とかなればいいのだが、たいていは一戦交えなくてはならないだろう。

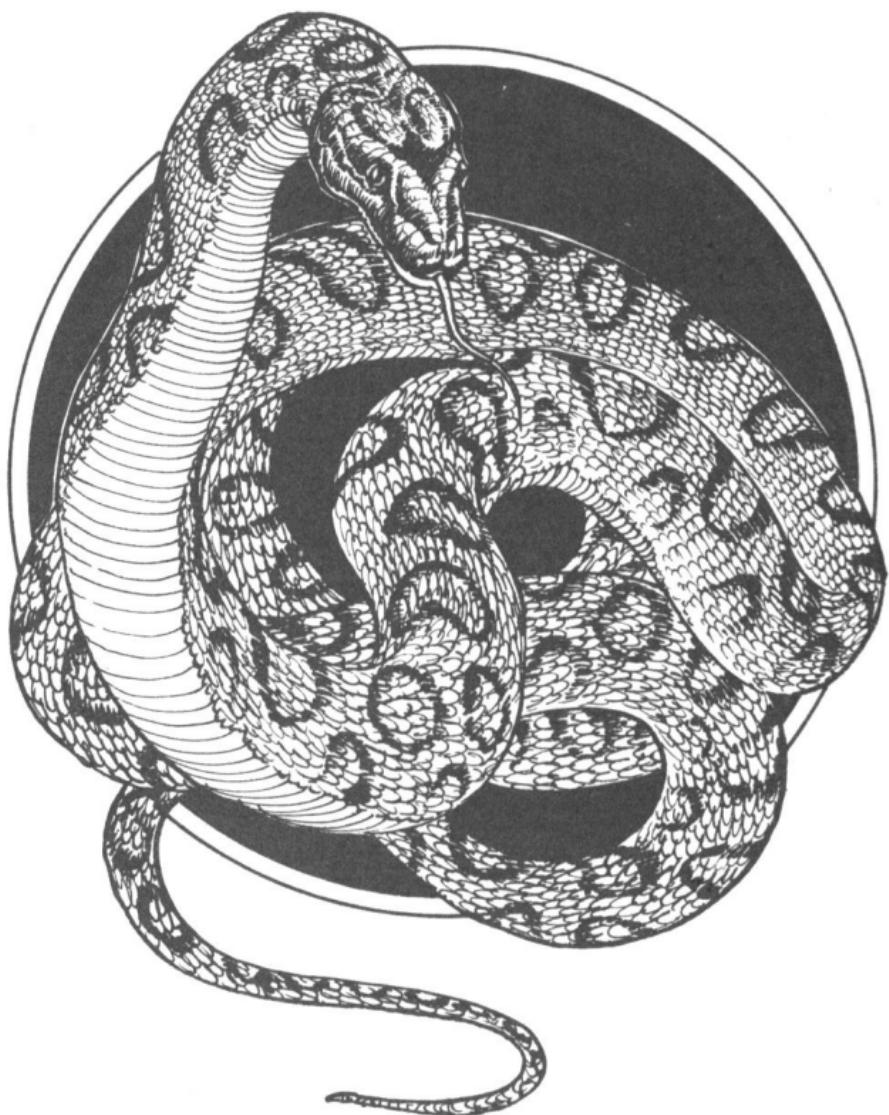
名称	<b>CRUSADER LORD</b>			
不確定名	FIGHTER			
<b>FLOOR</b>	UPPER	<b>MEMBER</b>	2 ~ 4	<b>E.P.</b>
A.C.	1	H.P.	25~45	
<b>DEFENSE</b>	呪文の無効化 (確率 5 %)			
<b>ATTACK</b>	3	<b>DAMAGE</b>	24以下	
<b>SP.ATTACK</b>	レベル 4 Pスペル			



# モンスター解説



モンスター型の部



ANACONDA



# ANACONDA

(LARGE SNAKE)

FLOOR	LOW	MEMBER	2 ~ 4	E.P.	250
A.C.	3	H.P.		3 ~ 10	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	2	DAMAGE		10以下	
SP. ATTACK	特になし				

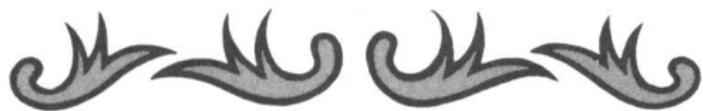
アナコンダは、アマゾンの水辺に生息している世界最大のヘビの一種である。その大きさは噂では50メートルという、すさまじい数値である。だが、実際に確認されている最大の大きさは9~11メートルである。

普通のアナコンダの主食は水辺にくる小動物を長い身体で巻きついて殺し、丸飲みにする。時々、人間を襲い、窒息させることがあるが飲み込みはしない。

しかしダンジョンの中にいるアナコンダは、15メートル程に巨大化し、凶暴になっていて人間を見境なく襲うようになっているので注意しなくてはいけない。



ASHER



# ASHER

(SHADOWY FIGURE)

FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1 ~ 6	E.P.	225
A.C.	6	H.P.		4 ~ 10	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	2	DAMAGE		6 以下	
SP. ATTACK	パラライズ				

アッシャーとは納骨堂から持ち出された遺灰から、魔法使いが造りだしたアンデットのゴーレムである。このゴーレムは不気味な灰色をしていて、全身を黄色い髄液に覆われヌルヌルしている。大抵は攻撃用に爪や牙などを装備している。

ヒットポイントも多くなく、攻撃によるダメージも少ないが、パラライズの毒にだけは注意しなくてはならない。



*BANSHEE*



# BANSHEE

(UNSEEN ENTITY)

FLOOR	UPPER	MEMBER	2 ~ 4	E.P.	550
A.C.	4	H.P.		11~13	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	2	DAMAGE		15以下	
SP. ATTACK	エナジードレイン	1	レベル		

バンシーはアイルランドや、スコットランド地方の民話に伝わる妖精である。バンシーは人の死を予言しに出てくる、不吉な妖精と言われる。その姿は長い髪をなびかせ、緑の衣に灰色のマントをまとめて泣き腫らした赤い眼をしているという。もし、尋ねたなら死ぬ人間の名を教えてくれるという。

ダンジョンに潜むバンシーは、姿形は似ていてもこのような静かな妖精ではない。凄まじい泣き声と共に、人の生命エネルギーを吸い取る凶悪なモンスターである。しかし魔法を唱えてはこないので、剣と低レベルの魔法で倒すことができるだろう。



*BENGAL TIGER*



# BENGAL TIGER

(STRANGE ANIMAL)

FLOOR	MIDDLE	MEMBER	2 ~ 6	E.P.	350
A.C.	7	H.P.	3 ~ 18		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	3	DAMAGE	18以下		
SP. ATTACK	特になし				

ベンガルタイガーとはベンガルに出没した虎が、人食いをしたことからつけられた名前である。

本来虎は、傷つけられないかぎり人を襲うことはない。人を襲う虎は年齢をとり、素早い小動物を捕られなくなつたものだけなのだ。

しかしダンジョンの中では、魔法の力によりすべての虎が冒険者を襲ってくる。年老い力衰えた虎と違い、若く力強い虎は頭数が多いと強敵である。



*CENTAUR*



# CENTAUR

(STRANGE ANIMAL)

FLOOR	MIDDLE	MEMBER	3 ~ 7	E.P.	400
A.C.	7	H.P.		8 ~ 28	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	2	DAMAGE		24以下	
SP. ATTACK	特になし				

ケンタウロスは人間の上半身に、4本足の馬の下半身がついている半人半馬のモンスターである。

ギリシャの神話ではテッサリアの支配者イクシオーンが女神ヘラに恋をして、それに怒ったゼウスが雲を女神の姿にして与えた所、イクシオーンはこれと交わりケンタウロスが産まれたという。

こうして産ま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。ダンジョンの中で冒険者と遭遇すれば、必ず攻撃してくるだろう。



CROWLING KELP

# CROWLING KELP

(STRANGE PLANT)

FLOOR	LOW	MEMBER	4 ~ 8	E.P.	5
A.C.	10	H.P.		2 ~ 3	
DEFENSE	呪文の無効化 (確率50%)				
ATTACK	3	DAMAGE		9 以下	
SP. ATTACK	特になし				

クローリングケルプは、ラッコが寝る時に身体に巻く海草が魔法により移動能力を得た海草である。普通に成長しても長さが 200 メートルもあり、その長い海草がうねるように襲ってくるのだ。

冒険をはじめた頃に、こいつと出会ったら逃げるのが得策である。経験ポイントは少ない、金は持っていない、魔法は効きにくいと三拍子そろったモンスターである。こいつと戦って傷を負うと、宿屋の代金のぶんだけ損をする。



CYCLOPS

# CYCLOPS

(GIANT)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1 ~ 2	E.P.	12000
A.C.	0	H.P.		68~84	
DEFENSE	呪文の無効化 (確率25%)				
ATTACK	2	DAMAGE		40以下	
SP. ATTACK	特になし				

サイクロプスはギリシャ神話の中にでてくる一つ眼の巨人である。この巨人はヘファイストに造られ、ヘラに送られたものである。この巨人はたいへん頭がよく、鍛冶の腕に秀でていたと言われる。

ダンジョンの中で遭遇するサイクロプスは、前記のものとはなんの関係もないモンスターである。恐らくは魔法使いの実験によって、造りだされた紛い物であろう。

このサイクロプスは力だけが自慢のモンスターで、魔法の力はなにも持っていない。少々呪文を邪魔するが、腕の良い戦士がいれば心配はない。



DAMNED



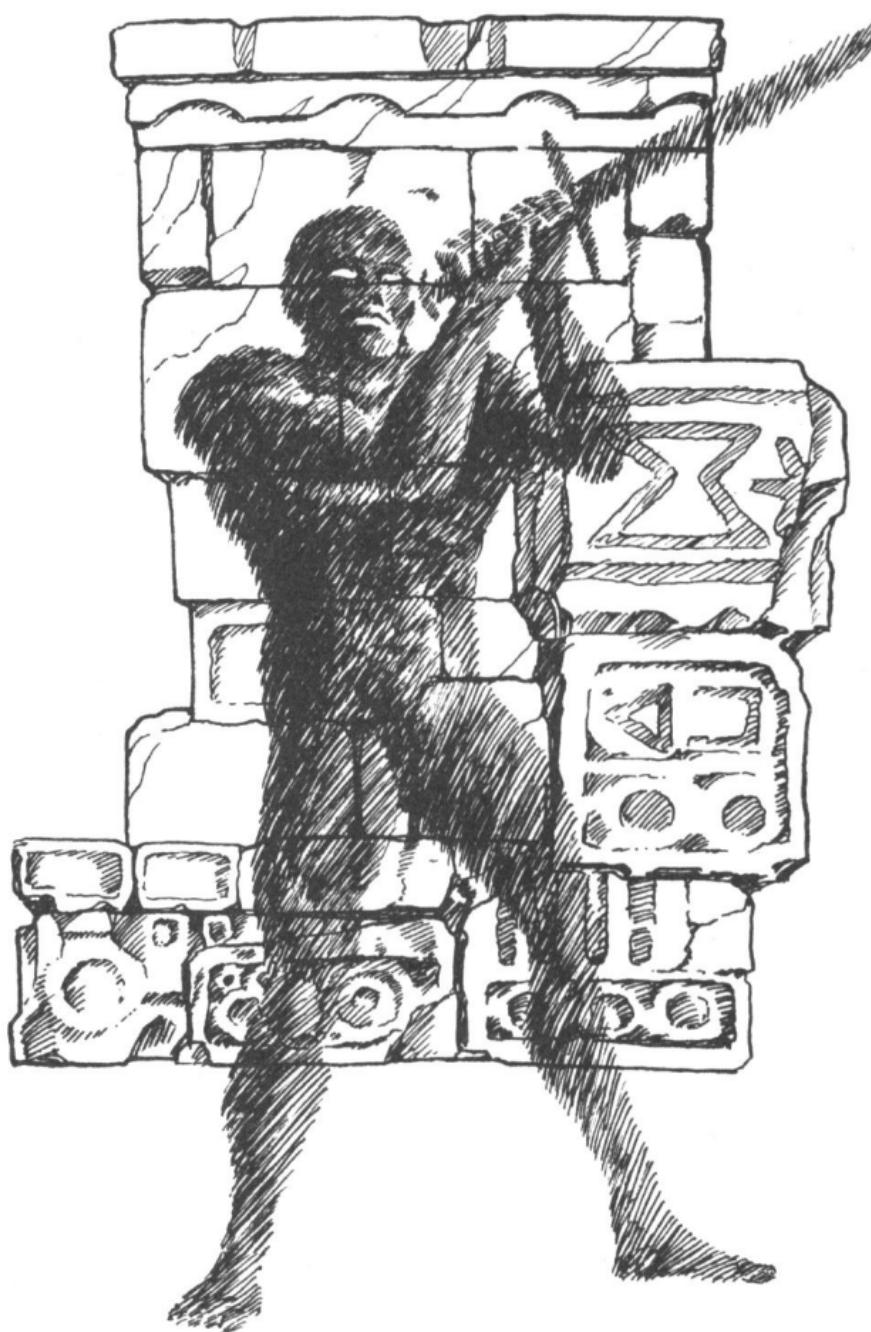
# DAMNED

(UNSEEN ENTITY)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1 ~ 4	E.P.	3000
A.C.	2	H.P.	5 ~ 30		
DEFENSE	呪文の無効化（確率33%）				
ATTACK	3	DAMAGE	18以下		
SP. ATTACK	レベル4 Mスペル, パラライズ				

ダムンドはかつて魔道に使っていた者が、魔道に背いた為に呪いをかけられた哀れな姿である。彼らは額に魔王の刻印を刻まれた後に殺され、秘宝や秘密を守るために使われるのだ。

魔王の刻印は裏切り者の死んだ後にも、魂を身体に縛りつける力を持つ。その魂は魔法を使うことを許され、自分の身体の破滅を望みながら侵入者に対して攻撃をするのだ。またこいつの腐汁は、パラライズの効果を持つ毒に変化しているので注意することだ。



DARK RIDER

# DARK RIDER

(SHADOWY FIGURE)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1	E.P.	800
A.C.	2	H.P.	24~44		
DEFENSE	呪文の無効化 (確率40%)				
ATTACK	3	DAMAGE	18以下		
SP. ATTACK	レベル3 Mスペル				

ダークライダーは悪魔の一族で真っ黒な身体をしていて、影はなく実体は無いに等しい。この悪魔は臆病なため自らを人間界に出現させずに、その存在のほとんどを魔界に置き、影と武器だけをこの世界に出現させて襲ってくる。

いかに強力な悪魔といっても、影と武器だけではその強さもたいしたことはない。魔法もMAHALITOどまりなのでヒットポイントさえあれば問題はない。



*DOOM BEETLE*

# DOOM BEETLE

(GIANT INSECT)

FLOOR	UPPER	MEMBER	5 ~ 9	E.P.	150
A.C.	4	H.P.		12 ~ 20	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	1	DAMAGE		10以下	
SP. ATTACK	パラライズ				

ドゥームビートルはマダラ模様の甲殻を持った、巨大な甲虫のことである。このマダラ模様を眼をこらして見ると、苦しみ悶える人の顔が見えるという。これはドゥームビートルにパラライズされ、生きたまま食われた冒険者の顔が浮かび出ているのだ。

ドゥームビートルは大量に出現することがある。このような時は、パラライズを受ける前に攻撃呪文によって全滅させることが必要だろう。



DOPPELGANGER

# DOPPELGANGER

(SHADOWY FIGURE)

FLOOR	UPPER	MEMBER	2 ~ 8	E.P.	1750
A.C.	- 2	H.P.	6 ~ 54		
DEFENSE	呪文の無効化 (確率25%), ヒーリング5ポイント.				
ATTACK	2	DAMAGE	30以下		
SP. ATTACK	ポイズン				

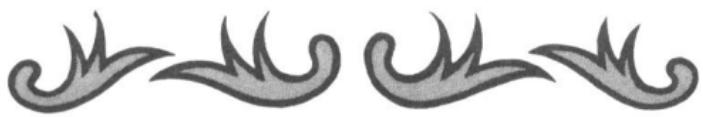
ドッペルゲンガーの本当の意味は、同じ人間が別々の場所に、同時に存在するという心霊用語である。そして本人が、自分自身の分身を見ると死んでしまうと言われている。

ダンジョンの中に潜むドッペルゲンガーは、非常に邪悪なモンスターである。人間が皮を剥がされたような、その本当の姿は見るものを恐怖させる。

このモンスターは冒険者と同じ姿に化けて近寄り、相手が驚いている間に攻撃をする。こいつの鋭い爪に傷つけられると、パラライズの毒に侵されてしまうので注意することだ。



*DUSTER*



# DUSTER

(SHADOWY FIGURE)

FLOOR	LOW	MEMBER	2 ~ 6	E.P.	150
A.C.	8	H.P.		4 ~ 10	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	2	DAMAGE		12以下	
SP. ATTACK	特になし				

ダスターとは死者や遺骸をあらわす言葉である。このモンスターは邪悪な魔法使いが墓場から、土ごと死体を持ち出して呪文によって造りだしたものである。

こいつは泥のダルマのような姿をしていて、あちらこちらから腐りかけた死体が見えている。この死体は自分が倒した者を、身体に塗り込めているのだ。

しかしモンスターとしては下等な存在であり、それはどの驚異ではない。



*DELF*

# **DELF**

(LIVING LEGEND)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1	E.P.	7200
A.C.	0	H.P.		60	
<b>DEFENSE</b>		ヒーリング5ポイント 呪文の無効化(確率40%)			
ATTACK	4	DAMAGE		32以下	
<b>SP. ATTACK</b>		レベル4 Mスペル レベル3 Pスペル ストーン			

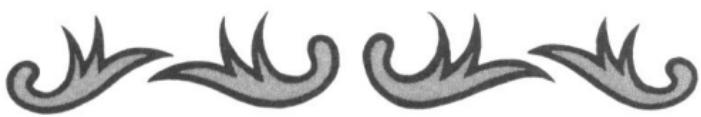
デルフとは、オランダの陶器の焼き方の名前で、この陶器は皿や壺だけではなく、鳥籠やバイオリンまで焼いて造ったものがある。

モンスターのデルフとは、焼き物で悪魔の像を造つて邪悪な魂を封じ始めたものなのだ。焼き物の人形に宿った邪悪な魂は、凄まじい力を發揮する。

この邪像は、秘宝を守るためにこのダンジョンに置かれている。この冒険中には必ず、こいつと戦うことになるだろう。生き残るためには、攻撃魔法を使える仲間を多く連れていくことが必要であろう。



*DELFS MINION*



# DELF'S MINION

(GAUNT FIGURE)

FLOOR	UPPER	MEMBER	6 ~ 9	E.P.	1200
A.C.	3	H.P.		13~19	
DEFENSE	呪文の無効化 (確率25%)				
ATTACK	2	DAMAGE		16以下	
SP. ATTACK	ストーン				

デルフズミニオンは、デルフの操る石化された人間である。デルフの攻撃で石にされた犠牲者は、そのまま静かに立っていることを許されない。デルフの奴隸として侵入者と戦わされるのだ。

姿は様々な石人形が、襲いかかってくるのはとても不気味な光景である。もし侵入した冒険者に攻撃をうけ、破壊されれば二度と人間に戻ることはできない。魔法により、身体が変化しているので僅かだが呪文を防ぐ力を身につけている。攻撃魔法なら2分の1は壊滅できるだろう。



*DWARF FIGHTER*



# DWARF FIGHTER

(MAN IN ARMOR)

FLOOR	UPPER	MEMBER	2 ~ 8	E.P.	500
A.C.	2	H.P.		5 ~ 50	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	2	DAMAGE		16以下	
SP. ATTACK	特になし				

ドワーフファイターはドワーフの種族の中でも、最も性格が悪いと言われるブラウンドワーフの傭兵達である。ブラウンドワーフは気が荒く、争い事が大好きな連中である。その為に他のドワーフ仲間からは、爪弾きにされている。

性格の悪い奴は、他人から冷たくされると一層ひねくれるらしく、今ではダンジョンの中を徘徊して弱そうな相手を見つけては集団で襲っている。

しかし、気は弱いらしく反撃を受けると素早く逃げてしまう。それほど恐ろしい敵ではない。



*ELVEN MAGE*



# ELVEN MAGE

(MAN IN ROBE)

FLOOR	UPPER	MEMBER	3 ~ 7	E.P.	700
A.C.	8	H.P.		12 ~ 28	
DEFENSE	呪文の無効化 (確率10%)				
ATTACK	1	DAMAGE		6 以下	
SP. ATTACK	レベル 5 M	スペル			

エルブンメイジとは、エルフの魔法使いのことである。元来、魔法使いには白、灰色、黒の3つの種類がある。白の魔法使いは病気を癒し、多くの薬草の知識を持っている。灰色の魔法使いは時に人を助け、時に人に試練や危害を与える気紛れな魔法使いである。そして最も恐れなくてはならないのが、黒の魔法使いである。人々に致命的な悪をもたらし、黒き闇の世界を夢見る者共である。

ダンジョンの中で、冒険者達の成功を阻む為にエルブンメイジは暗躍している。出会った時は、魔法の先制攻撃を受けないように注意しなくてはならない。



*FAERIE*



# FAERIE

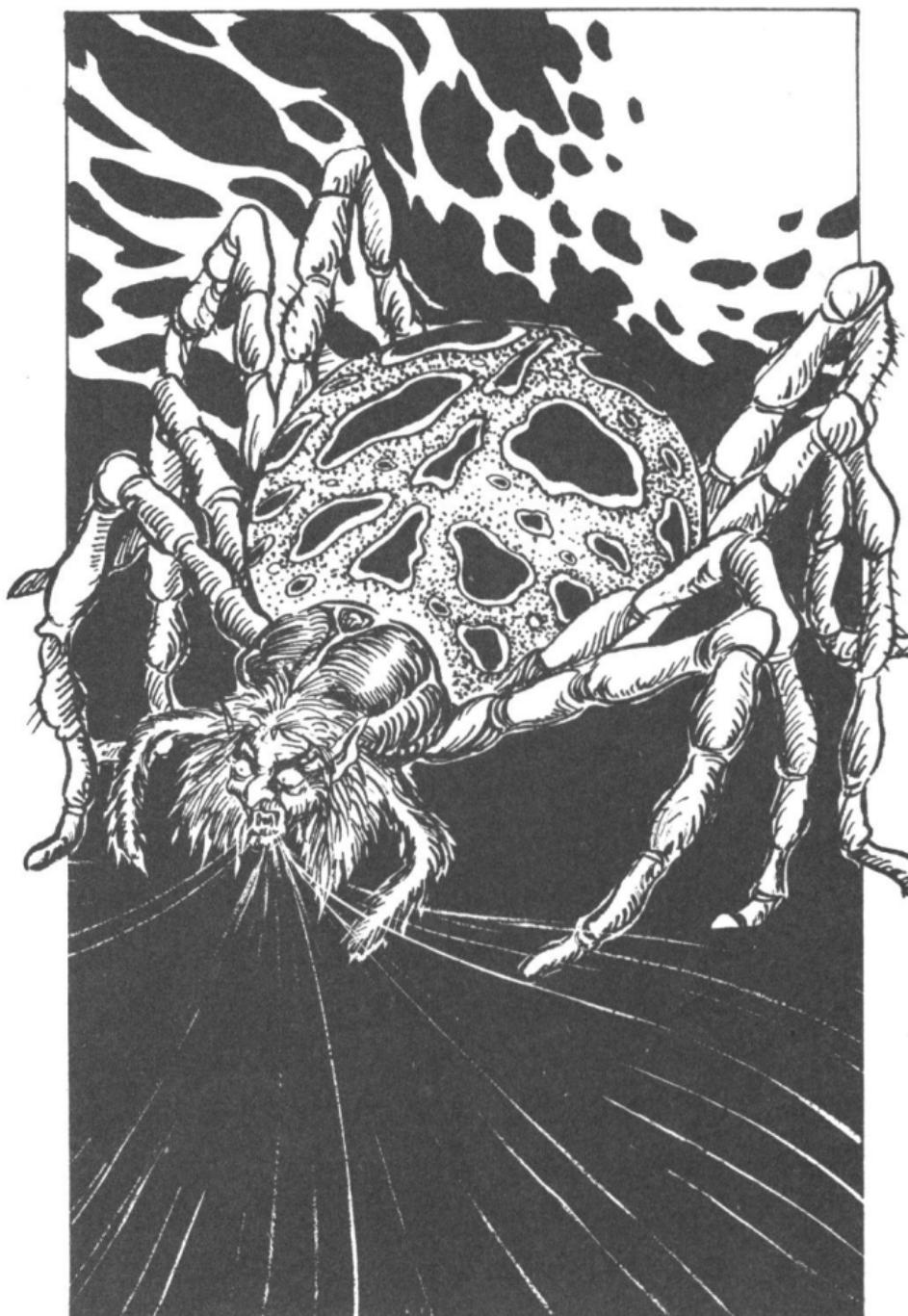
(TINY FIGURE)

FLOOR	UPPER	MEMBER	3 ~ 7	E.P.	600
A.C.	3	H.P.	12~40		
DEFENSE 呪文の無効化 (確率15%)					

ATTACK	3	DAMAGE	24以下
SP. ATTACK	レベル 3 Mスペル レベル 2 Pスペル		

フェアリーと聞くと大勢の人達は、羽の生えた小さなかわいい人型の妖精を思い浮かべるだろう。彼らは好んで緑色の衣服を着ている。人間以外の動物には透明ではない。だが人間は、二度まばたきするあいだしか見ることができない。

フェアリーは一人暮らしの者と群れをなす者とに分かれる。多くの種族は群れをなし、妖精の女王に仕えている。彼らは剣とヤリで武装し、魔法の力を持ち、外見からは想像が付かないほど、勇敢に戦うのだ。



*FATE SPINNER*



# FATE SPINNER

(BROODING MONSTER)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1	E.P.	30000
A.C.	- 2	H.P.		70~80	
DEFENSE	呪文の無効化 (確率60%)				
ATTACK	4	DAMAGE		24以下	
SP. ATTACK		レベル 5 Mスペル			
		レベル 3 Pスペル			
		パラライズ			

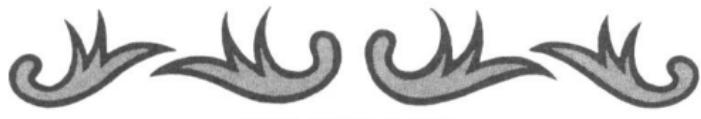
フェイ特斯ピナーは人間を、破滅の運命に導く悪魔である。クモの身体に醜い老人の顔を持ち、真っ赤な糸を紡いでいるという。

太古の時代から存在していた悪魔の一人なので、呪文の効果はほとんどない。ヒットポイントも多く、相手が先に強力な攻撃魔法を唱えた時などは弱いパーティなら全滅の危機をむかえるだろう。

魔法の武器と鎧で武装して、ヒットポイントの余裕がある時にしか戦ってはいけない相手である。



*FIEND*



# FIEND

(SHADOWY FIGURE)

FLOOR	UPPER	MEMBER	3 ~ 6	E.P.	3000
A.C.	0	H.P.		16 ~ 56	
DEFENSE		呪文の無効化 (確率40%)			
ATTACK	4	DAMAGE		24以下	
SP. ATTACK		レベル 3 M	スペル		
		レベル 3 P	スペル		

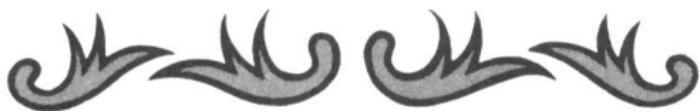
フィーンドは小悪魔が悪霊の集合体の鎧を着たモンスターである。真っ黒な鎧のなかに見え隠れする亡者の顔は、凄まじい恐怖を呼び起こす。フィーンドが出現するのは、暗黒の磁場の強い場所である。小悪魔はそこで迷った魂を集め、鎧と武器を造るのだ。

悪霊で造られた鎧は魔法を遮る力を持ち、通常の武器では傷つけることも難しい。またこの鎧は魔法を唱えることもできる。

そして、冒険者が強ければ鎧が破壊される寸前に、中にいた小悪魔は元の次元に逃げてしまうのだ。



*FIREDRAKE*



# FIREDRAKE

(DRAGON)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1 ~ 2	E.P.	1000
A.C.	0	H.P.	10~80		
DEFENSE	呪文の無効化 (確率15%)				
ATTACK	3	DAMAGE	56以下		
SP. ATTACK	プレス				

ファイアドレイクは、バーニングドレイクと呼ばれることがあるファイアドラゴンの一種である。熱い雲と冷たい雲が衝突するときに、産まれると信じられているモンスターである。

ファイアドレイクは光輝く鱗に覆われて、鋭い爪と強力な顎をもっている。爪の攻撃はたいした事はないのだが、顎の一撃は最高32ポイントのダメージを与えてくるので注意が必要だ。プレスによる攻撃もなどることはできない。戦士による確実な剣での攻撃と、攻撃魔法の助けがなくては苦戦する相手だ。出現数が少ないので唯一の救いである。



*GHAST*

# GHAST

(UNSEEN ENTITY)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1 ~ 4	E.P.	6000
A.C.	1	H.P.		10~30	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	1	DAMAGE		18以下	
SP. ATTACK		エナジードレイン	1 レベル		
		パラライズ			

理不尽な理由で殺された者は、必ずと言っていいほど怨みを残す。その怨みが強ければ、魂は回りの怨念と共に鳴し、その存在を強固にする。そして誕生するのがガストである。

そしてガストは自分を殺した者を求めて、復讐の旅を始めるのだ。だが、怨念が一つの存在として凝固するまでには長い時間がかかる。その為に、自分を殺した者を見つける事ができるガストはほとんど居ない。

彼らはかたきに出会えない怒りを、付近の生きている者にむける。そしてその生命を糧とし、復讐を果たすまで迷い歩くのだ。



*GHOST*

# **GHOST**

(UNSEEN ENTITY)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1 ~ 4	E.P.	1000
A.C.	3	H.P.		4 ~ 24	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	2	DAMAGE		16以下	
SP. ATTACK		エナジードレイン	1	レベル	

ゴーストはこの世でありとあらゆる悪事を働き、魂を汚した者たちが辿る末路の姿である。その姿は非常に痩せていてぼろぼろの衣服をまとい、醜く歪んだ顔をしている。

ゴーストは特に、生きている者に対して非常な憎しみを持っている。生前は悪人だったにもかかわらず、生命を持つものには容赦しない。相手を苦しめ、生命を奪った時にだけ、彼等は非常な悦びを感じができるのだ。

エナジードレイン攻撃を避けるために、ディスペルしてしまうのが最良であろう。



GIANT LEECH

# GIANT LEECH

(SLIMY THING)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1	E.P.	600
A.C.	8	H.P.		8 ~ 48	
DEFENSE	ヒーリング7ポイント				
ATTACK	2	DAMAGE		16以下	
SP. ATTACK	ポイズン				

ジャイアントリーチは3メートル程もある、巨大なヒルである。たいていは悪臭を放つ、水たまりに住んでいる。非常に熱に敏感で、温血動物が接近すると攻撃してくる。

ジャイアントスラッグと間違えると、毒に侵されてひどいめにあうこともある。生命力は身体の構造が単純なぶんだけ丈夫である。

一匹だけなので、逃げてしまうのが最も簡単だ。だが、あえて敵から逃走することを潔しとしない戦士がいれば、戦うのもいいだろう。



GIANT SLUG

# GIANT SLUG

(SLIMY THING)

FLOOR	LOW	MEMBER	1	E.P.	350
A.C.	10	H.P.		4 ~ 24	
DEFENSE	ヒーリング5ポイント				
ATTACK	2	DAMAGE		15以下	
SP. ATTACK	特になし				

ジャイアントスラッグはその名のとおり、巨大ナメクジのことである。体長10メートル程のこのナメクジは、光を極端に嫌う。そしてヤスリのような歯で、なんでも食べることができる。ダンジョンの中では特に人間の肉を気に入っているらしい。

非常に柔らかい体をしていて、2メートル程度の穴なら通り抜けてしまう。

生命力は非常に強く、こいつのヒーリングの効果は、冒険の最初に遇う相手としては最強である。



*GNOME PRIEST*



# GNOME PRIEST

(MAN IN ROBE)

FLOOR	UPPER	MEMBER	3 ~ 7	E.P.	800
A.C.	3	H.P.		8 ~ 56	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	2	DAMAGE		12以下	
SP. ATTACK		レベル 4 Pスペル			

ノームはその昔、地中に住む種族と地上に住む種族に分かれたという。地上に住むことを選んだ種族は人間と交流し、魔法を使うようになった。だが地中に住むことを選んだ種族は、魔法を使うことを知らない。地中に住むノーム達は排他的で、自分達の領地に侵入する者には容赦なく攻撃をしてくる。特に神聖な土地を守るのは、大地の神の力を借りることのできるノームプリースト達である。



*GOBLIN*

# GOBLIN

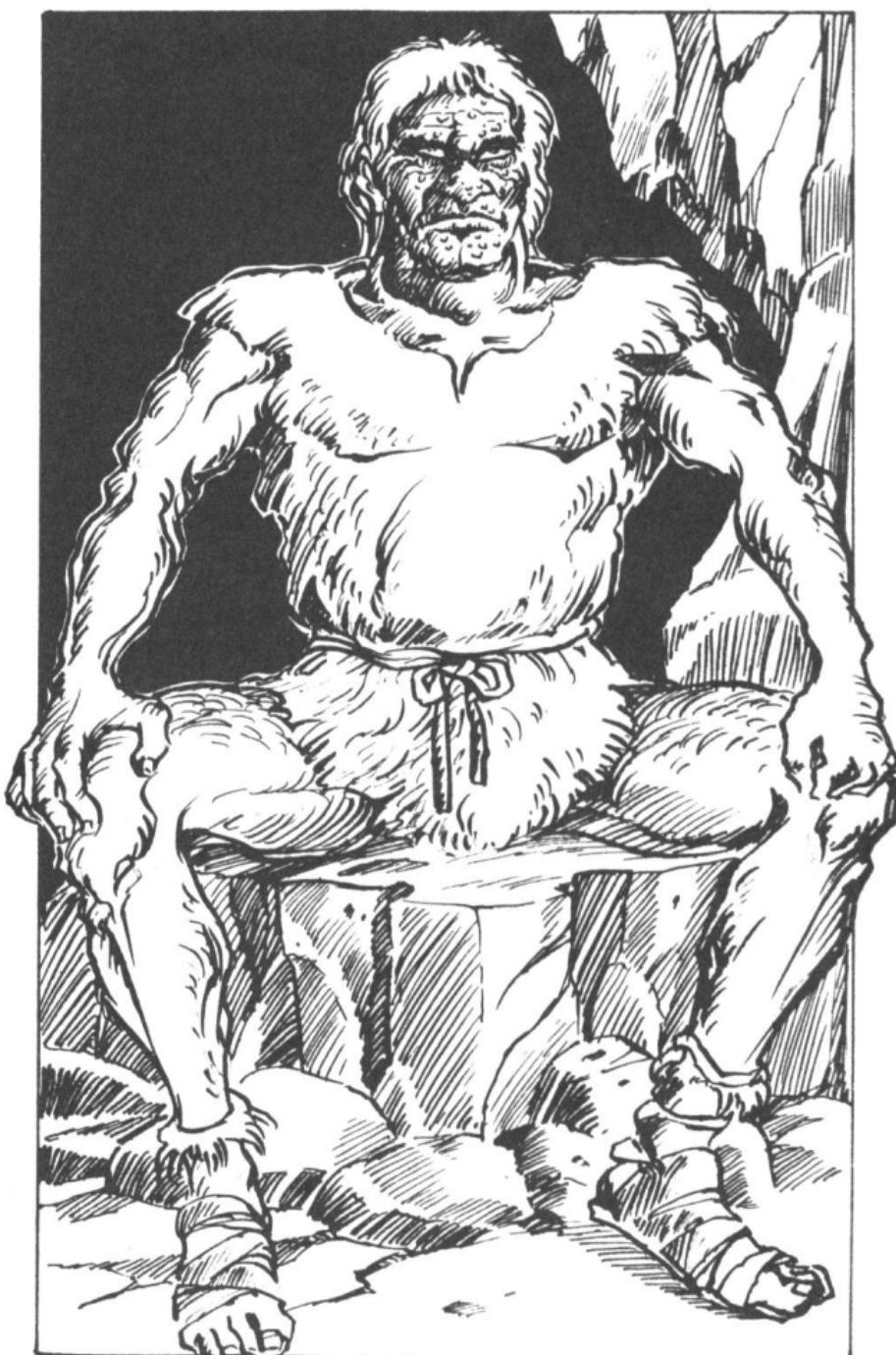
(GOBLIN)

From <http://13DL.TO>

FLOOR	MIDDLE	MEMBER	5 ~ 9	E.P.	250
A.C.	4	H.P.		7 ~ 28	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	2	DAMAGE		12以下	
SP. ATTACK		SP. DAMAGE		12以下	
DEFENSE	特になし				

ゴブリンは暗い地底に住み、レンガ色の肌をして、赤い眼をした醜い顔のモンスターである。背丈は小さく、ドワーフと同じ程度である。

彼等は非常に太陽の光を嫌い、滅多に地上に出ることはない。性格は残酷で、弱い者いじめが大好きなところはコボルトなどによく似ている。ゴブリンは実際にコボルトとは、種族的に親戚の位置にあるらしい。ダンジョンの中でゴブリンと遭遇した時には、4 レベル以上の呪文が使える魔法使いがいれば、まず心配ない。しかし敵に先制攻撃を受ければ、前衛の戦士はかなりの傷を負うかもしれない。



*GOBLIN PRINCE*

# GOBLIN PRINCE

(GOBLIN)

FLOOR	UPPER	MEMBER	2～4	E.P.	600
A.C.	1	H.P.		25～45	
DEFENSE	呪文の無効化（確率15%）				
ATTACK	4	DAMAGE		24以下	
SP. ATTACK	特になし				

ゴブリンプリンスとは、ゴブリン一族の中で強力な戦士に授けられる名前である。ゴブリンは強い部族が、戦いに負けた弱い部族を支配する部族制社会を構成している。プリンスと名がついていても、別に高貴な生まれなわけではない。

ゴブリンプリンスは強い部族の近衛兵であり、他のゴブリンより大きくがっしりとした身体をしている。これといった特殊攻撃はないが、身体が丈夫なせいか、呪文をわずかながら邪魔することができる。しかし、身体が大きいだけしか取り柄がないので、しっかりした戦士がいればそれほどの敵ではない。



*GOBLIN SHAMAN*

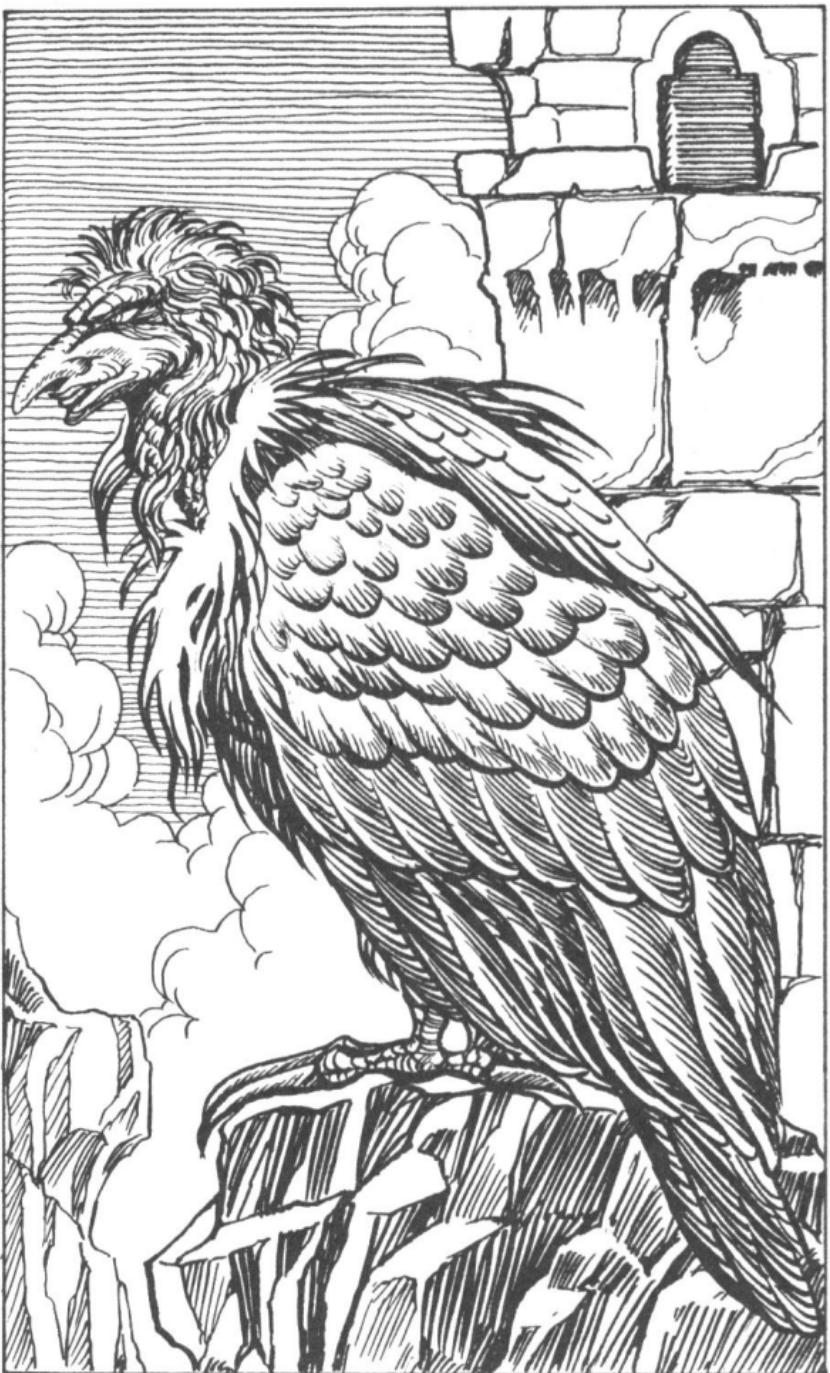
# GOBLIN SHAMAN

(GOBLIN)

FLOOR	UPPER	MEMBER	2 ~ 6	E.P.	600
A.C.	4	H.P.		5 ~ 30	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	2	DAMAGE		12以下	
SP. ATTACK		レベル 3	Mスペル		
		レベル 2	Pスペル		

ゴブリンシャーマンは、ゴブリン一族のビショップのような存在である。かれらは呪術として魔法を使うことができ、邪神の力を借りてプリーストの力も使う。ゴブリンシャーマンの姿はただでさえ醜いゴブリンの顔に、染料などで派手な化粧をしているので一層不気味な顔になっている。

唱える呪文自体のレベルは低いが、他のゴブリンと一緒に出てくるのでダメージの積み重ねで殺されることもありうる。冒険では常に注意が必要である。



*HARPY*

# HARPY

(STRANGE BEID)

FLOOR	MIDDLE	MEMBER	3 ~ 7	E.P.	400
A.C.	5	H.P.		3 ~ 15	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	2	DAMAGE		16以下	
SP. ATTACK		SP. DAMAGE		16以上	
DEFENSE	特になし				

ハーピーははげ鷹の身体に、醜い女の顔を持つモンスターである。伝説ではハーピーの叫び声は魔力を持ち、聞いた者を魅惑する力があるという。そして海辺に住むハーピーは、セイレーンと間違われ恐れられていた。

しかし、ウィザードリィのハーピーはそのような力はない。鋭い爪で攻撃してくるだけだ。

しかし頭の上で、ギャアギャア騒がしく飛び回らてはうるさいものである。大量に出現したときは、攻撃呪文を使うのがいいだろう。



*HOBGOBLIN*



# HOBGOBLIN

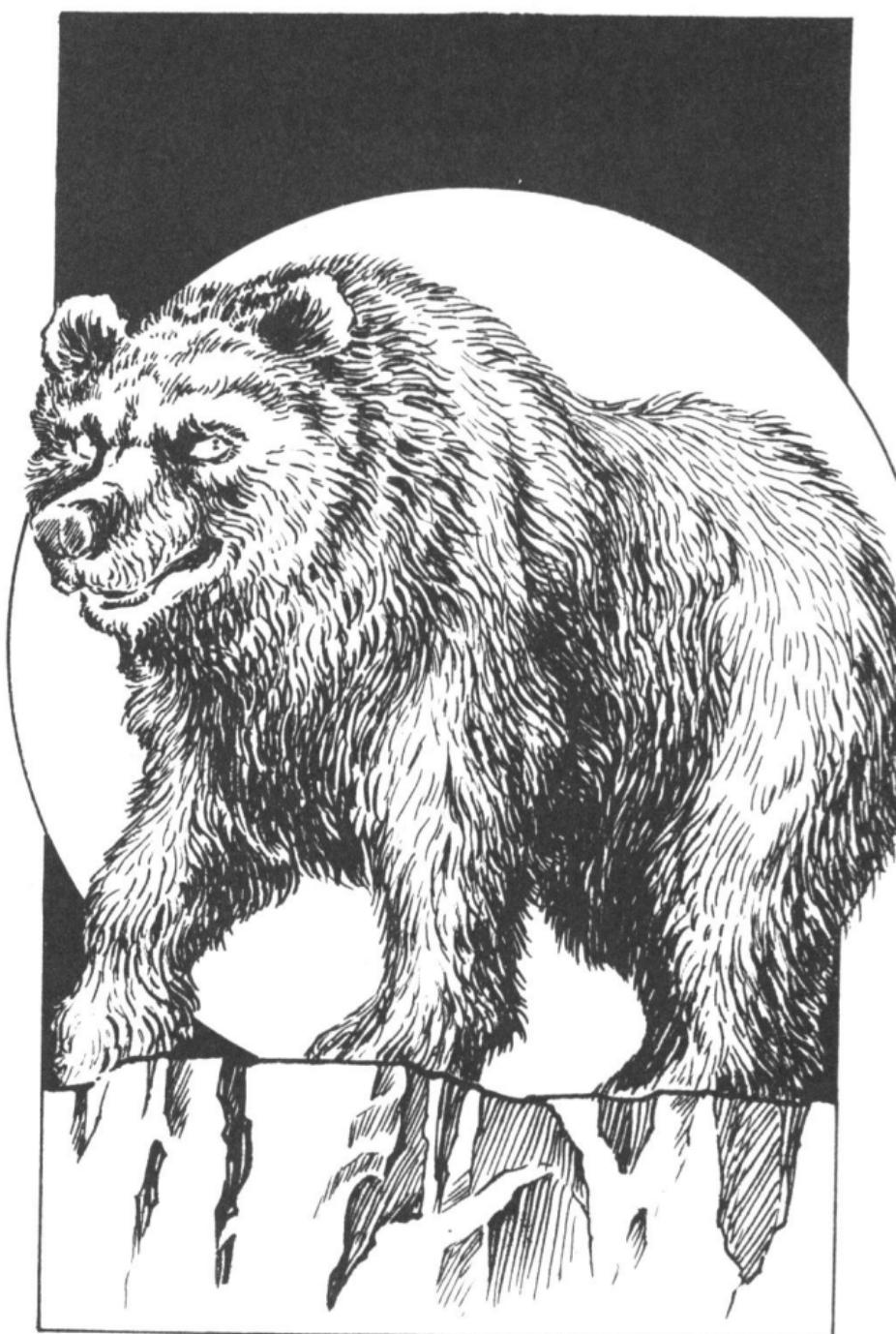
(GOBLIN)

FLOOR	UPPER	MEMBER	2 ~ 6	E.P.	300
A.C.	3	H.P.		3 ~ 36	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	3	DAMAGE		18以下	
SP. ATTACK	特になし				

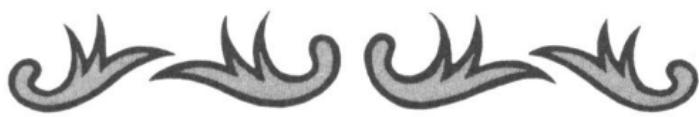
ホブゴブリンは、ゴブリンよりも一回り大きい身体をしており、獰猛な連中である。簡単な鎧を着て、武器はこんばうを持っている。

ホブゴブリンはゴブリンを従えて、戦闘集団を形成して冒険者を襲撃する。こいつらはゴブリンと違い、明るい場所でも暗い場所でも平気で戦える。

ホブゴブリンは力以外には特殊能力を持ってはいない。だがこいつらをあなどる冒険者のグループは、多勢に無勢という言葉の意味を思い知ることだろう。



*KODIAK BEAR*



# KODIAK BEAR

(STRANGE ANIMAL)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1～3	E.P.	1500
A.C.	4	H.P.		60	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	2	DAMAGE		72以下	
SP. ATTACK	特になし				

ユーディアクベアとは、アラスカ茶色熊のことである。この熊はアラスカ西部の海岸に生息していて、体長3メートル、体重は1600ポンドもあり、熊の中では世界最大の部類にはいる。性格はおとなしく、滅多に人を襲うことはないという。

しかしダンジョンの中では、魔法の力により凶暴化したため、出会えば、確実に攻撃されるだろう。この熊の恐るべき両腕の攻撃を、まともに受けければ高レベルのキャラクターでも命が危ういであろう。



KOMODO DRAGON

# KOMODO DRAGON

(DRAGON)

FLOOR	UPPER	MEMBER	2 ~ 6	E.P.	650
A.C.	3	H.P.		6 ~ 30	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	3	DAMAGE		24以下	
SP. ATTACK	ポイズン プレス				

コモドドラゴンは、インドネシア諸島のコモド島などに生息する世界最大のトカゲである。世界最大といっても3メートル程度の大きさでしかない。

口のさきは丸く、黄色くヘビのようにさ状に分かれている。背中には竜骨状の隆起があり、身体の鱗は黒く小さい。本来の性格は肉食のわりにはおとなしく、人に良くなれ好奇心が強い。

しかし、ダンジョンの中で遭遇するコモドドラゴンはこのようなおとなしい生物ではなくなっている。魔法により凶暴化し、牙には毒を秘め、プレスを吐いて攻撃をしてくるのだ。



*HYDRA*



# HYDRA

(LARGE SNAKE)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1	E.P.	50000
A.C.	- 1	H.P.		11~77	
DEFENSE	ヒーリング 5 ポイント				
ATTACK	7	DAMAGE		42以下	
SP. ATTACK		パラライズ			

ヒドラはギリシャ神話の中に出てくる、9本の首のドラゴンのことである。ヒドラの1本の首は不死身であると伝えられている。

すべての生物に対して致命的な毒を持ち、切断されてもすぐさま再生する首をもつ恐ろしいモンスターである。ヘラクレスによって退治されたが、不死身の首は大岩の下で今も生きているという。

ダンジョンの中で遭遇するヒドラは勿論、不死身ではない。神話の中と違い、こちらのヒドラは7本の首しか持っていない。しかし、連続攻撃によるパラライズはかなりの恐怖である。



LEPRECHAUN



# LEPRECHAUN

(TINY FIGURE)

FLOOR	MIDDLE	MEMBER	2 ~ 5	E.P.	300
A.C.	4	H.P.		3 ~ 18	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	3	DAMAGE		12以下	
SP. ATTACK	レベル 2 Mスペル				

レプラホーンは片足靴屋という意味である。踊ることの好きな妖精達の痛んだ靴を修理する妖精の靴屋である。老人の姿をしており、靴を直した仕事で黄金を溜め込んでいるといわれる。

もしレプラホーンを捕まえて、殺すと脅せば金を溜めている壺の隠し場所を教えると言われている。

身体は小さく、余り力はない。しかし多少の魔法は使えるのであなどってはいけない。



LION of HELL



# LION of HELL

(STRANGE ANIMAL)

FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1	E.P.	325
A.C.	4	H.P.		19~27	
DEFENSE	呪文の無効化（確率10%）				
ATTACK	3	DAMAGE		26以下	
SP. ATTACK		特になし			

ライオン・オブ・ヘルは地獄から呼び出された魔物である。その姿は凶悪な瞳で獰猛な顔をしている。たてがみはヘビの頭が無数に集まつたもので、鋭い牙と爪を持っている。

呼び出されたモンスターなので、強力な魔法や力は持っていない。しかし呪文に対する抵抗力は、多少は持っている。

必ず1頭しか出現しないので、前衛に戦士が居るのならほとんど危険はないはずだ。



*L'KBRETH*

# L'KBRETH

FLOOR	UPPER	MEMBER	1	E.P.	1
A.C.	-20	H.P.	40		
DEFENSE	いかなる魔法も打ち消す 呪文の無効化（確率100%）				
ATTACK	3	DAMAGE	31以下		
SP. ATTACK	ブレス				

ル'ケブレスのその姿は、巨大な竜の姿に見えるはずである。だがこの姿に惑わされてはいけない、ル'ケブルスの力は想像を絶したものなのだ。

もし勇者と自称する者が、ル'ケブレスと戦ったのなら絶対に勝利を得ることはないだろう。

なぜならル'ケブレスは、すべての攻撃魔法も無効化し、おろかな冒険者たちが自分の傷を治すための呪文でさえ打ち消してしまうのだ。

このダンジョンの中で唯一絶対に戦ってはいけない相手がこのル'ケブレスなのだ。



*MOAT MONSTER*

# MOAT MONSTER

(GIANT SERPENT)

FLOOR	LOW	MEMBER	3 ~ 5	E.P.	300
A.C.	6	H.P.	7 ~ 25		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	3	DAMAGE	12以下		
SP. ATTACK	特になし				

モートモンスターは、このダンジョンの中の堀に生息するサーゲントの一種である。全身を固い鱗で覆われ、細長い身体を持ち、鋭い牙を持っている。

いつの頃から住み着いているのかは判らないが、たいていはいつも同じ場所に群れをなして潜んでいる。

堀の回りを歩いていると、必ず襲われるモンスターである。ヒットポイントもあり、攻撃力も強いので冒険の最初には、決して戦ってはいけない強いモンスターである。



*MUMMY*



# MUMMY

(GAUNT FIGURE)

FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1 ~ 6	E.P.	400
A.C.	5	H.P.		7 ~ 9	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	1	DAMAGE		6 以下	
SP. ATTACK		エナジードレイン	1	レベル	

マミーはその昔、エジプトで死者の復活を信じて造られたミイラが呪いによって動きだしたモンスターである。時を経て汚くよごれ、緩んだ包帯で全身を覆われ、カラカラに乾燥したミイラとダンジョンの中で出会うのは気持ちの良いものではない。

呪いの力だけで動くこのモンスターは、魔法に対する抵抗力も、呪文を唱える力もない。このマミーに対して、最も注意しなくてはならないのはエナジードレイン攻撃である。

冒険者の強力な生命力は、アンデットのモンスターにとっては最高の食物なのだ。



NOCORN

110



# NO CORN

(STRANGE ANIMAL)

FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1	E.P.	325
A.C.	4	H.P.	19~27		
DEFENSE	呪文の無効化（確率10%）				
ATTACK	3	DAMAGE	26以下		
SP. ATTACK	特になし				

ノーコーンとは、角を折られたユニコーンのことを指す言葉である。ユニコーンの神聖の象徴とされる一角を折られたユニコーンは魔法的な力を失い、気が狂ってしまう。

ノーコーンは絶対に群れを造らず、必ず一頭で行動する。攻撃は魔法的なものは一切なく、噛みついたり、蹴ることだけである。

だがわずかに残った角の根には、呪文を邪魔する能力が残っている。これだけが、かつてユニコーンであったことの証であるのだ。



OGRE KING

Gran Mahtis

# OGRE KING

(LARGE HUMANOID)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1 ~ 3	E.P.	15000
A.C.	0	H.P.		10~60	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	2	DAMAGE		24以下	
SP. ATTACK		クリティカルヒット			

オーガキングとはオーガの中で特に強い者に対して与えられる称号である。この称号を名乗るオーガは、普通のオーガの2倍くらいの大きさをしている。

世間一般にオーガと言えば、たいていアホと相場がきまっているのだが、オーガキングは人並の知能を持っている。

オーガキングの恐ろしい所は、頭を使って敵対する者の急所を攻撃してくることだ。ダメージが身体の割に少ないのは、力まかせの攻撃でなく、一撃必殺を狙っているためなのだ。



*PIXIE*

# PIXIE

(TINY FIGURE)

FLOOR	UPPER	MEMBER	4 ~ 7	E.P.	350
A.C.	4	H.P.		4 ~ 24	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	3	DAMAGE		12以下	
SP. ATTACK	レベル 2 Mスペル レベル 3 Pスペル				

ピクシーは、赤い髪でやぶにらみの緑の眼と、上に曲がった鼻を持ち、悪意のある微笑を浮かべている。身体は17センチほどしかなく、明るいグリーンの服を着ていて、くさむらに隠れてしまえば発見することは困難である。

ピクシーは悪戯が好きで最も有名な悪戯は、旅人を道に迷わせることである。この悪戯から逃れるためには、着ているコートを裏返しにすることである。

ダンジョンの中では、攻撃力も低く、魔法もたいして強力ではない。しかし数多く出てきた時には、攻撃魔法で倒すのがいいだろう。



*PLAUGE FLOG*



# PLAUGE FLOG

(STRANGE ANIMAL)

FLOOR	UPPER	MEMBER	2 ~ 6	E.P.	650
A.C.	3	H.P.		5 ~ 30	
DEFENSE	呪文の無効化（確率10%）				
	ヒーリング2ポイント				
ATTACK	3	DAMAGE		27以下	
SP. ATTACK	ポイズン				

プラージフロッグの、PLAUGEはおそらくPLAUGEのなまつたもので、PLAUGEは疫病の意味である。その名前から判るように、2メートル程の全身がウミでただれていますカエルのモンスターである。

このウミには、凄まじい数の病原菌が潜んでいます。もし戦闘中にうっかりこのウミに触れれば、即座に毒に侵されてしまう。

しかしプラージフロッグにとっては、この汚らしいウミはヒーリングの効果を持ち、わずかだが呪文をさえぎる効果もある。できれば直接触らずに、攻撃呪文などで倒したほうがいいだろう。



POLTERGEIST

# POLTERGEIST

(UNSEEN ENTITY)

FLOOR	LOW	MEMBER	2 ~ 4	E.P.	100
A.C.	10	H.P.		3 ~ 8	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	2	DAMAGE		8 以下	
SP. ATTACK	特になし				

ポルターガイストとは騒霊のことを指す言葉で、家の中で誰も居ないのに皿が飛んだり、家具が揺れたりする現象のことである。たいていは迷った霊魂などが、何かを知らせたい為に起こす現象であるという。

ウィザードリィのポルターガイストは、部屋や通路などで突然、瓦礫や石などが襲いかかってくる。

これは倒された下級モンスターの霊魂が、石などに取りついて冒険者に襲いかかるのだ。

しかし元々が弱いので、攻撃力も弱く、ヒットポイントも少ない。怪我をしていず、武装していれば恐れる程の敵ではない。



*ROC*

120

# ROC

(LARGE BIRD)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1	E.P.	1800
A.C.	2	H.P.		16~48	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	4	DAMAGE		42以下	
SP. ATTACK	特になし				

ロックはアラビアンナイトの話に出てくる巨大な鳥である。インド洋の特定の諸島に生息しているといわれる。ロックは10メートル程の体長を持ち、翼を広げれば30メートルの大きさになるという。その羽毛は一枚の大きさがシュロの葉と同じであるという。

この鳥の飛行範囲は想像を絶し、餌を探しにインド本土やアフリカなどにも現れるという。

鳥としては利口なようで、攻撃をする時に巨岩をつかんで急降下し、敵にぶつける事もする。当然、人間一人位の重さなど気にしないで飛ぶことができる。



*SERAPH*

# SERAPH

(SHADY FIGURE)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1	E.P.	800
A.C.	2	H.P.		14~34	
DEFENSE	呪文の無効化（確率40%）				
	仲間を呼ぶ。				
ATTACK	3	DAMAGE		18以下	
SP. ATTACK	レベル3 Mスペル				

セラフとは本来、天界で最上級の天使の呼び名であった。6枚の翼を持ち、下界では織天使、6翼天使などとも呼ばれている。

しかし天界で何らかの過ちを犯して、かつてのルシファーの如く地獄に落とされた者もいる。こうしたセラフは、たいてい以前持っていた力のほとんどを失ってしまう。かろうじて使えるのは、魔法使いの呪文とわずかに呪文を邪魔する力ぐらいである。

経験を積んだ冒険者なら、恐れる程の敵ではないはずだ。



*SOUL TRAPPER*

# SOUL TRAPPER

(HUNGRY MONSTER)

FLOOR	UPPER	MEMBER	3 ~ 6	E.P.	2000
A.C.	0	H.P.		16~56	

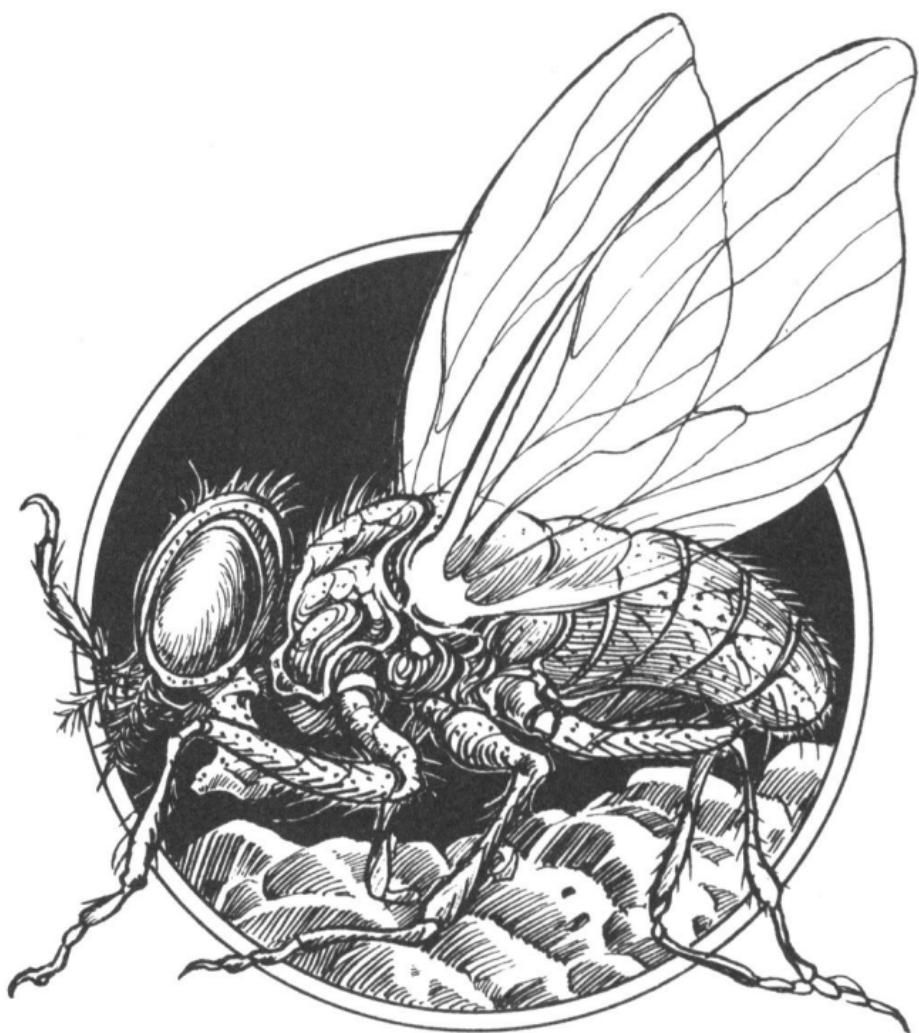
**DEFENSE** ヒーリング5ポイント  
呪文の無効化（確率40%）  
仲間を呼ぶ

ATTACK	2	DAMAGE	16以下
SP. ATTACK	レベル4 Pスペル	パラライズ	

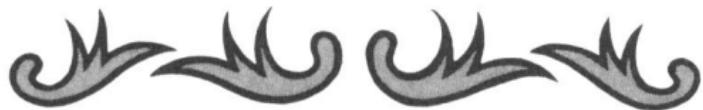
ソウルトラッパーは、悪魔の一族の中でも特に人間の魂に執着している。人間の魂を手にいれる為に、頻繁に人間界に出現する。

姿は一見、修行を積んだ高僧のように見える。しかし真眼を持った者なら、この悪魔の本性を見抜くことができるだろう。

魔法はプリストの呪文を使い、攻撃力は低いが、パラライズの毒を爪に隠し持っている。こいつは身体がマヒした所で冒険者をなぶり殺し、苦痛に歪んだ魂を最も珍重している。



STONE FLY



# STONE FLY

(FLYING INSECT)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1 ~ 2	E.P.	800
A.C.	5	H.P.		10~30	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	2	DAMAGE		10以下	
SP. ATTACK	ストーン				

ストーンフライは石を食べて育つ、50センチ程の大きさの不思議なハエである。このモンスターは練金術の実験で、石を食べさせて金の卵を産ませようとする試みで造られた。

だが実験は失敗して、石を食べるハエはできたが、金の卵を産むことはなかった。その替わりにこのハエは、攻撃した生物を石に変える力を持った。

ストーンフライは生物を石に変えて、その石に卵を産みつけていくのだ。出現する数は少なく、攻撃力も弱いので、石化にだけ注意すれば危険はない。



*STRANGLER VINE*

# STRANGLER VINE

(STRANGE PLANT)

FLOOR	UPPER	MEMBER	4 ~ 8	E.P.	150
A.C.	6	H.P.		5 ~ 15	
DEFENSE	呪文の無効化 (確率50%)				
ATTACK	4	DAMAGE		22以下	
SP. ATTACK	特になし				

ストラングラー・ヴァインは巨大なうごめく葛の集合体である。このモンスターは、ダンジョンや荒地などで成長する為に動物の死体を土壌として育成することができる。

その為には大量の死体を必要とし、死体を抱えて移動しながら冒険者に襲いかかる。また群体の為に、魔法に対する抵抗力が強く、攻撃魔法などで倒すことは難しい。

一番確実に倒す方法は、剣で葛を切り落とすことである。経験ポイントも低く、あまり大量に出た時は逃げるのが得策である。



T'ien Lung

# T'IEN LUNG

(DRAGON)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1 ~ 3	E.P.	4000			
A.C.	0	H.P.	14~32					
DEFENSE	呪文の無効化 (確率35%)							
ヒーリング 2 ポイント ブレス								
ATTACK	3	DAMAGE	43以下					
SP. ATTACK								

ティエンルンは、中国の伝説に現れる天竜のことである。全身を黄色の鱗で覆われ、翼はないが仙力を持っていて、その力で空中を移動することができる。好んで山の頂上などに住み、空を支配していて天候を変える力をもっていると言われる。

古代の生物なので、呪文に対する抵抗力と、ヒットポイントの回復力がある。出現数は少なく、魔法は使えないが、強力な攻撃力とブレスの攻撃はあることができない。



2-HEADED SNAKE

# 2-HEADED SNAKE

(LARGE SNAKE)

FLOOR	UPPER	MEMBER	2 ~ 6	E.P.	700
A.C.	2	H.P.		5 ~ 4 0	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	4	DAMAGE		28以下	
SP. ATTACK	ポイズン				

ツーヘッデッドスネークはその名前の通り、胴体の中程から二つに分かれた頭を持つ、巨大なヘビである。このヘビの容姿は非常にアナコンダに良く似ているので暗がりで見間違い、油断することがある。

しかしこのヘビはアナコンダと違い、鋭い牙に猛毒を隠し持っている。キャラクターが充分に鎧と魔法で守られているのなら、この毒に侵されることはないだろう。いち早く、このヘビを殺してしまえばいい。

だが一度でもこの牙で傷を負ったのなら、ほとんど確実に毒に侵されてしまう。



VENUS-MAN TRAP



# VENUS-MAN TRAP

(STRANGE PLANT)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1 ~ 4	E.P.	7999
A.C.	4	H.P.		8 ~ 24	
DEFENSE	呪文の無効化（確率50%）				
	ヒーリング1ポイント				
ATTACK	1	DAMAGE		28以下	
SP. ATTACK	ポイズン パラライズ				

ヴィネスマントラップとは、人取り草という意味である。ハエとり草が3メートル程に巨大化し、人を飲み込めるほど巨大化したものと思えばいいだろう。ヴィネスマントラップは非常に贅沢で、人間の肉以外は絶対に捕らえようとしない。魔法の力で産まれたモンスターなので呪文への耐性もかなりある。

こいつの捕虫葉（捕人葉？）に捕まると、運が悪ければ毒とパラライズを同時にくらってしまう。対応策としてはBAMATUなどで、LOW以下までACを下げてしまうことだ。



*VULTURE*



# VULTURE

(LARGE BIRD)

FLOOR	MIDDLE	MEMBER	3 ~ 9	E.P.	300
A.C.	8	H.P.		2 ~ 12	
DEFENSE	特になし				
ATTACK	3	DAMAGE		12以下	
SP. ATTACK		特になし			

バルチャーは、チベットなどで鳥葬などに使うはげ鷲のことである。翼長75センチ、尾長40センチ程の大きさである。はげ鷲の由来は、後頸部が裸出しているためである。えり巻状の羽毛を持ち、身体は暗褐色で黒い鋭いくちばしを持っている。

生き餌を捕らず死肉をあさるために、他の鷲類と違い爪は鋭くない。しかしダンジョンの内部では、冒険者たちを群れをなして襲ってくる。

攻撃力も低く、特殊な能力がない部分を数でカバーしている。攻撃魔法を使うのは勿体ないので、剣で攻撃するのがいいだろう。



XENO

# XENO

(SLIMY THING)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1	E.P.	6000
A.C.	6	H.P.		10~60	
DEFENSE	ヒーリング 10 ポイント				
ATTACK	2	DAMAGE		30以下	
SP. ATTACK		ストーン			

ゼノはいつの頃からか、ダンジョンの中に生息するようになった不思議なモンスターである。不定型の怪物でその形状は戦っている相手に似せてくる。

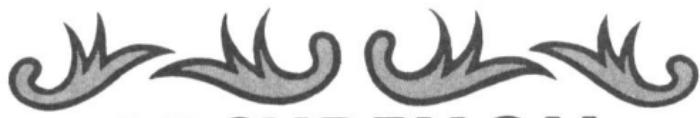
どうやら、どこかの星から隕石などにくっついて、地球に落ちてきたエイリアンらしい。こいつの攻撃は大きなダメージを与えないが、生命力が強いので受けた傷など直ぐに回復してしまう。

ゼノは魔法に対する抵抗力がないので、攻撃魔法と前衛の武器による攻撃で倒せるはずである。

## OLD MONSTER①

シナリオ#2に登場したモンスターでただ1種類だけ、この迷宮に来たものがいる。





# ARCHDEMON

(FIERY FIGURE)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1	E.P.	30000
A.C.	- 2	H.P.		70~80	
DEFENSE	呪文の無効化(確率60%), 仲間を呼ぶ				
ATTACK	4	DAMAGE		24以下	
SP. ATTACK	レベル6 Mスペル, レベル3 Pスペル				

アーチデーモンは、デーモンの一族の中でも最も強力な種族である。姿は人間に非常によく似ているが角があり、鋭い牙を持ち、高貴な服装をし、目には残忍な光をたたえている。

高い知性を持ち、非常に多くの魔法の呪文を習得している。また、武器として炎の鞭を使いこなし、この鞭でダメージを受けた者は、1 レベル分の経験ポイントを失う危険がある。魔法の呪文はほとんど役に立たないので、魔法の剣で戦う以外倒す方法はない。

## OLD MONSTER②

シナリオ#1からウィザードリィの迷宮にしつこく巣くっているのが、このワーラットである。



# WERE RAT

(SMALL ANIMAL)

FLOOR	MIDDLE	MEMBER	3 ~ 6	E.P.	400
A.C.	4	H.P.	6 ~ 16		
DEFENSE	呪文の無効化(確率25%)				
ATTACK	3	DAMAGE	16以下		
SP. ATTACK	ポイズン				

ワーラットは他のライカンスロープと同じく、攻撃を受けるとネズミのような顔付きに変身するモンスターである。だが変身後も人間と同じように両足で立ち、2本の手はまったく自由であるため、あらゆる武器を手にして戦いに挑んでくるのだ。もちろんネズミ特有の噛みつき攻撃も好んで仕掛けてくる。このワーラットと似た名前で“ネズミ男”という妖怪がいることをご存じの方も多いと思うが、今のところ両者の間に直接の類縁関係は認められていない。

## 不確定一正式名対応表

第三の迷宮においても、モンスターの情報を集めることはパーティにおいて必要不可欠である。この対応表は、これまでにもまして重要なものになる。

相手の正体を見極めた上でなければ、戦闘の勝利は貴方のものにはならないかも知れないのだ

ブルーディング モンスター——(おおいかぶさる  
BROODING MONSTER——(おおいかぶさる  
FATE SPINNER 怪物)

コルセイア——(海賊)  
CORSAIR——(海賊)  
GARIAN GUARD  
GARIAN MAGE  
GARIAN PRIEST  
GARIAN RAIDER  
GARIAN CAPTAIN  
HIGH CORSAIR

ドラゴン——(竜)  
DRAGON——(竜)  
FIRE DRAKE  
KOMODO DRAGON  
T' IEN LUNG

フ イ グ テ タ ル  
FIGHTER————— (戦士)  
CRUSADER  
CRUSADER LORD

フ ラ イ ン グ インセクト  
FLYING INSECT————— (空飛ぶ虫)  
STONE FLY

ゴ ー ン ト フ ィ キ ュ ア  
GAUNT FIGURE————— (不気味な者)  
DELF'S MINION  
MUMMY

ジ キ ア ント  
GIANT————— (巨人)  
CYCLOPS

ジ キ ア ント インセクト  
GIANT INSECT————— (巨大な虫)  
DOOM BEETLE

ジ キ ア ント ザ ー ベ ン ト  
GIANT SERPENT————— (大蛇)  
MOAT MONSTER

ゴ ブ リ ン  
GOBLIN————— (ゴブリン)  
GOBLIN PRINCE  
GOBLIN SHAMAN  
HOBGOBLIN

ハ ン グ リ ー モ ン ス タ ー—— (腹ペコの怪物)  
HUNGRY MONSTER——  
S O U L T R A P P E R

ラ ー ジ バ ー フ—— (巨大な鳥)  
LARGE BIRD——  
R O C  
VULTURE

ラ ー ジ ヒ ュ ー マ ノ イ フ—— (巨大型生物)  
LARGE HUMANOID——  
O G R E K I N G

ラ ー ジ ス キ ー ク  
LARGE SNAKE  
A N A C O N D A  
H Y D R A  
2 - H E A D E D SNAKE

リ ビ ン グ レ ジ ェ ン フ—— (生ける伝説)  
LIVING LEGEND——  
D E L F

マ ン イ ン ア ル モ ー—— (鎧を着た者)  
M A N I N A R M O R——  
B E R S E R K E R  
D W A R F F I G H T F R  
M A N I N A R M S  
M I F U N E  
R O N I N  
S A M U R A I

MAN IN LEATHER—— (皮製の鎧を着た者)  
BURGLAR  
LOOTER

MAN IN ROBE—— (衣を着た者)  
ACOLYTE  
ELVEN MAGE  
FRIAR  
GNOME  
MASTER NINJA  
NECROMANCER  
NINJA  
WITCH

ROBED MAN—— (衣を着た男)  
PRIEST OF FUNG

SHADOWY FIGURE—— (影のようなもの)  
ASHER  
DARK RIDER  
DOPPELGANGER  
DUSTER  
FIEND  
SERAPH

SKEL<sup>ケル</sup>TAL FIGURE— (骸骨のようなもの)  
PO' LE

SLIMY THING—— (ヌルヌルしたもの)  
GIANT LEECH  
GIANT SLUG  
XENO

STRANGE ANIMAL—— (奇怪な動物)  
BENGAL TIGER  
CENTAUR  
KODIAK BEAR  
LION OF HELL  
NOCORN  
PLAUGE FLOG

STRANGE BIRD—— (奇怪な鳥)  
HARPY

STRANGE PLANT—— (奇怪な植物)  
CROWLING KELP  
STRANGER VINE  
VENUS-MAN TRAP

タ イ ニ ー フ ィ グ ラ ー (小さなものの)  
TINY FIGURE  
F A E R I E  
L E P R E C H A U N  
P I X I E

ア ン シ ー ン エ ン テ イ テ イ (正体不明の存在)  
U N S E E N E N T I T Y  
B A N S H E E  
D A M N E D  
G H A S T  
G H O S T  
P O L T E R G E I S T

不明

L' K B R E T H

本書の作成に当たり、以下の文献を参考にしました。  
モンスターに興味をもち、本書に紹介した以外のモンスターについても知識を得たいという方には、これらの文献をお読みになることをお勧めいたします。

ENCYCLOPAEDIA OF THINGS THAT NEVER WERE.(PAPER TIGER)  
THE PALLADIUM ROLE-PLAYING GAME.(PALLADIUM BOOKS)  
妖精の国 井村君江(新書館)  
モンスター大図鑑(スケール)

**本文執筆** 竹内 誠(株式会社ゲーム・アーツ)  
**編集協力** SIR-TECH SOFTWARE Inc.

ウイザードリィ3—Legacy of Llylgamyn モンスターズマニュアル 定価780円

昭和62年8月15日 初版発行

著者 ゲーム・アーツ／画 ABE JAPON

発行者 塚本慶一郎

発行所 株式会社エム・アイ・エー

〒107東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ

南青山ビル 電話03(486)4500(代表)

編集制作 アスキー出版局エム・アイ・エー出版事業部

印刷製本 東京音楽図書株式会社

ISBN4-87170-074-7 C3055 ¥780E

好評既刊

# Wizardry世界へのガイドブック

## Wizardry モンスターズマニュアル

ゲーム・アーツ著  
新書判 定価780円(送料200円)

Wizardry世界の賢者ウラサムによる  
モンスター攻略の書。本書では、各モン  
スターの守りの堅さ・攻撃力やエピソードを  
紹介。また、世界で初めて、Wizardry全モン  
スターのイラスト化に成功。ファンタジーゲーム、ファン  
タジー小説ファンにとっても必見の一冊。



## Wizardry プレイングマニュアル

ゲーム・アーツ著  
新書判 定価780円(送料200円)

Wizardryシリーズの第二弾。読者からの  
要望が多かったアイテム(武器の防具)や、上手な  
キャラクタの育て方、呪文の効果的な使い方、迷宮内  
の仕掛けやワナの紹介など、とておきの情報を満載。ま  
た、呪文の使用法や魔法のアイテムの完全紹介は必読。

## Wizardry2 KNIGHT OF DIAMONDS パーフェクトマニュアル

ゲーム・アーツ著  
新書判 定価780円(送料200円)

Wizardryの第一の迷宮を突破した勇  
者たちが手にことができる第二の冒  
険に関する秘密の書。第一部で、新たに登場  
するモンスターについてのデータを紹介・解説す  
るとともに、第二部ではゲームの攻略法などを伝授す  
る完璧マニュアル。



お求めは最寄りの書店またはパソコンショップで。または郵送料を添えて下記へお申し込み下さい。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)エム・アイ・エー  
TEL(03)486-4500

## ●対応機種一覧

Wizardryは以下の各機種に  
対応しています。

PC-8801/MKII/SR/TR/FR/MR/FH/MH

PC-88VA

PC-9801F/VF/M/VM/VX/U/UV

X1/turbo

FM-7/new7/77/AV

これらのどの機種でゲームをお  
楽しみの方にも本書はご利用い  
ただけます。

## ●MONSTERS FILE

ANACONDA	GOBLIN SHAMAN
ASHER	HARPY
BANSHEE	HOBGOBLIN
BENGAL TIGER	KODIAK BEAR
CENTAUR	KOMODO DRAGON
CROWLING KELP	HYDRA
CYCLOPS	LEPRECHAUN
DAMNED	LION of HELL
DARK RIDER	L' KBRETH
DOOM BEETLE	MOAT MONSTER
DOPPELGANGER	MUMMY
DUSTER	NOCORN
DELF	OGRE KING
DELF'S MINION	PIXIE
DWARF FIGHTER	PLAUGE FLOG
ELVEN MAGE	POLTERGEIST
FAERIE	ROC
FATE SPINNER	SERAPH
FIEND	SOUL TRAPPER
FIREDRAKE	STONE FLY
GHAST	STRANGLER VINE
GHOST	T' IEN LUNG
GIANT LEECH	2-HEADED SNAKE
GIANT SLUG	VENUS-MAN TRAP
GNOME PRIEST	VULTURE
GOBLIN	XENO
GOBLIN PRINCE	