

ウィザードドリイ  
ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ  
Clue Book

ローカス

WIZARDRY®

ウィザードドリイ  
ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ

Clue Book

BANE  
OF THE  
COSMIC  
FORGE

LOCUS

三つの運命が待ち受けた。

一つは

コズミック・フォージにより開かれ、

二つは

ベラと共にある。

「タイガーズ・クロウの予言」より



WIZARDRY®

ウイザードリイ

ペイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ

Clue Book

BANE  
OF THE  
COSMIC  
FORGE

LOCUS

WizARDY®

ウイザードリイ  
ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ  
Clue Book

BANE  
OF THE  
COSMIC  
FORGE

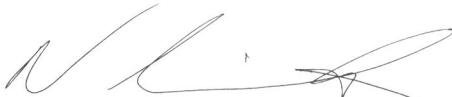
LOCUS



## INTRODUCTION

Welcome to Bane of the Cosmic Forge, the first chapter in an entirely new generation of Wizardry games. In this medieval world of monsters, myths and magic, you will captain a party of hearty adventurers. Travelling through castles, caverns, temples and forests you will search for the infamous Bane King and his ghastly companion, Rebecca. Along the way, you will encounter other beings, monsters and riddles designed to slow - or stop - your progress. Yet, with this guide in hand, you can follow the steps of those before you, delighting in the triumphs and wary of all that fails.

In our ten years of publishing experience, never have we produced so detailed and so complex a game. Through the inspiration of its author, D.W. Bradley, Bane of the Cosmic Forge is the largest Wizardry ever created. Journey now to Bane of the Cosmic Forge and let your imagination flow through the screen into a world of magic and adventure.



Norman Sirotek  
SIR-TECH SOFTWARE, INC.



## 序 文

新世代ウィザードリィ第一章 ”ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ” の世界へようこそ。怪物と伝説と魔法がまだ生きている、この中世の時代を旅するときがきたのです。ここであなたが率いるパーティーは、固い友情で結ばれた百戦練磨の冒険者達ですが、災いの王とその死の伴侶レベッカを追い求めて歩く冒険の行程は、城、洞窟、寺院、森と、多岐にして困難を極め、さらにその先々において、多くの人間や怪物に遭遇し、謎に歩行を阻まれ、時にはまったく行く手を閉ざされることもあるでしょう。しかし、あなたの手にこの本がある限り、行くべき道を知り、数々の勝利を享受すると同時に、目前に待ち受ける危険を回避することが可能になるのです。

ウィザードリィ史上最大規模を誇る ”ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ” は、原作者D.W.ブラッドリーのインスピレーションによって生まれました。私たちはゲームを作り続けて10年になりますが、これほどまでに精密で複雑なものは初めてです。さあ、旅に出ましょう。モニター画面のむこうに広がる魔法と冒険の世界で、あなたの想像力を思いきり膨らませてください。

ノーマン・サロテック  
サーテック ソフトウェア

## すべてはこの城から始まった

かつてこの国を治める狂王があった。鬼神とも詠われたその王の名は、伝説の中に埋もれ、文献とおとぎ話の中に名を残すのみとなつた。

時は流れ、時代も武器も魔法も、その形を変えたが、激しい野心と狂気の血は、何世代にもわたって受け継がれ、ある王はその狂王をも凌ぐ野心を持つ者となつた。そして、その妃も王にふさわしい、淫らで邪悪なものであった。

王は飽くことのない欲望を満たそうと、己と変わらぬ野心を持つ、邪悪にして強力な魔法使いと手を組んだ。そして邪惡の温床ともいいくべき城を中心に、力による侵略と恐怖政治で世を揉燐した。

そんな、ある戦いの出来事である。卓越した魔法の才を持つこの二人は、異教の神を打ち破った。神は命と引き換えにという約束で、記したことが現実になるというコズミック・フォージのペンの存在と場所を話した。二人は話を聞くや、その神を葬り去り、そのペンを強奪する方法と計画を練り始めた。

そして、ついにコズミック・ロードの目をくぐり抜け、サークルからペンを盗み出すのに成功した。二人は、己の夢を現実にするべく、ペンをふるった。しかし、そのペンには、サークルの外で使われた場合、使用者に呪いが掛かるという盲点があった。二人の願いは現実のものとなつたが、同時に想像を絶する呪いの始まりでもあった。

それから、120年後の今、ある者達が城の門を叩いた。コズミック・フォージの謎を求めてか、戦うためか、残された財宝を求めてか、それはわからないが、一つだけ確かなことがある。120年も昔から、その者達は、ここに来ることを予言されていたということだ。

# 目 次

---

序 文	ノーマン・サロテック	2
-----	------------	---

## 第1章 コズミック・フォージの検索 ..... 7

お城ってどんなところ？	8
もう外には出られない	8
扉の種類と開け方	8
異質物の探知	8
宝箱と罠	9
罠の種類	9
NPCの役割	10
NPCとの会話	10
戦闘とその対処法	11

## 第2章 呪 文 ..... 15

呪文の種類とその詳細	16
火の呪文	17
水の呪文	18
気の呪文	19
地の呪文	21
心の呪文	22
魔の呪文	24

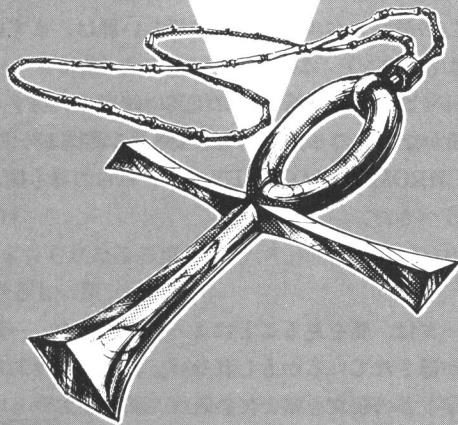
## 第3章 キャラクターメイキング ..... 27

能力値	28
ステータス	29
スキル	31
武器関連	32
運動関連	32
学術関連	33

職業別のスキルの振り分け方	34
パーティー編成	37
転職の利点	37
種族	38
ボーナスポイントの振り分け	38
男女の違い	38
職業	45
<b>第4章 モンスター</b>	<b>53</b>
<b>第5章 迷宮案内</b>	<b>105</b>
超最短コースガイド	178
<b>第6章 アイテムデータ</b>	<b>181</b>
武器	182
防具	185
アイテムリスト	190
付録1 称号表	216
付録2 レベルアップ表	217
<b>COLUMN 1 必殺の鍵外し／謎の死神</b>	<b>14</b>
<b>COLUMN 2 BCFのあまさ</b>	<b>36</b>
<b>COLUMN 3 新シリーズのWIZについて一言／”バネ”ってなんだ！</b>	<b>44</b>
<b>COLUMN 4 モンスターとシナリオ／序盤に便利なバードとドラコン／それいけチンドン屋</b>	<b>52</b>
<b>COLUMN 5 アイテム収集／ゲーム終了レベル</b>	<b>157</b>

# 第 1 章

コズミック・フォージの搜索



# お城ってどんなところ？

## もう外には出られない

城内に入れば最後、城門を開けることはできない。城に閉じ込められてしまうのだ。そのため、「町に戻って休息しよう」などということができない。宿屋も寺院も武器屋もない城の中で、モンスターの奇襲に脅えキャンプを張るサバイバル生活を敢行するしかない。城に入る前に、いちばん気を付けたいのがパーティ一編成である。転職は可能だが、種族の入れ替えはきかない。城に入る前にじっくり考え、全員フェアリーとか、2人で潜るなど、無謀なことは避けよう。

## 扉の種類と開け方

迷宮には二種類の扉がある。一つはオーク材の木のドア。もう一つは、鉄格子のゲートだ。木のドアを開ける方法はいくつかある。STが高いキャラで強引にぶち破る「FORCE力強く」コマンド。開錠のスキルを持つシーフなどで錠を外す「鍵を外す」のコマンド。「ノックノック」という開錠の呪文。通常はこの三つのどれかが成功すれば開くが、例外的に鍵を使わなければ開かない所もある。

もし、木の扉の鍵を壊してしまった場合は、「ノックノック」を掛けることで、通常は元に戻すことができる。それでも直らない場合はどうしようもない。開ける前にはセーブしておくことをお勧めする。

また、「ノックノック」の最高レベルでも開錠の難しい扉は、まず細工をして、一箇所外せないだけで(色はブラウン)、ほかをすべて外した(色はグリーン)状態にする。そこで最高レベルの「ノックノック」を掛けければ高い確率で成功する。

鉄格子のゲートは、開かないものと、特定の鍵を使うことによって開くものがある。ちなみに、COPPER, CHROME, IRON KEYではどちらの扉も開かないでの、拾ってもすぐに捨ててしまうべきだ。

## 異質物の探知

壁の落書きやメッセージは、壁を見ることによって読めるが、一見何でもないような壁や床には何か秘密が隠されているかもしれない。高いスカウトスキルを持つか、「ディテクトシークレット」の呪文を唱えていれば、何かがおかしいことに気が付くはずだ。そんな所を見つけたら、壁や床に秘密がある証拠で、「探す」のコマンドを使うことによって何かを見つけたり、壁のボタンを押すことができる。

## 宝箱と罠

壁を調べたり、ボタンを押すとその奥に、時には無造作に壁棚に宝箱が置いてあつたりする。喜び勇んで、いきなり開けるのは早計である。当然罠が仕掛けられていると考えなければならない。罠にも種類と強さがあり、同じ種類の罠でも、ゲーム前半と後半では後半では後半に出てくる罠のほうが強力だ。

罠を外すには、「ディバイントラップ」の呪文か、指先技のスキルの高い盗賊かバード自身で罠の鑑定を行い、罠を外すか、罠を外し宝箱を開けられる「ノックノック」の呪文を掛けるかのどちらかだ。

## 罠の種類

### COLUD OF FEAR

魔法の珠が破裂し、神経に異常をきたす雲を発生する。雲はパーティーを包み、複数人に恐怖心を起こさせるか、麻痺の効果を与える。

### CURS OF MEDUSA

「メデューサの呪い」の意味の罠。箱の内側に、呪いの媒体である目が入っており、箱を開けると光線が発射される。この光線を浴びた者は、即、石化してしまう。

### ENERGY DRAIN

青白い光線が発射され、命中した者のHPの最高値を奪い取ってしまう。

### FIRE BOMB

名前のとおり、「ファイヤーボム」の呪文を封じ込めたピン。箱の蓋と、ワイヤーでつながれており、箱を開けると爆発する仕組みになっている。

### KISS OF DEATH

「死の接吻」と名付られたこの罠は、「デス」の呪文が放たれるもの。避け損なえば、即、死亡する恐ろしい罠。

### PRISMIC MISSILE

火の領域の同名の呪文と同等の効果を持つ罠。麻痺、毒、石化、300ポイントぐらいのダメージなどの効果は冒険続行不可能な状態に追い込みかねない。

### **PHANTASMAL HAND**

おぞましい亡霊の手が実体化し、パーティーに襲い掛かる。強烈なダメージを複数人に与えてくるため、死人が出てもおかしくない。

### **POISON DAGGER**

箱の中から、毒の短剣が放たれる。解錠者に飛んで行くのが常だが、ときおりあらぬ方向に飛んで行く場合がある。ダメージを受けるのは一人だが、ほかのメンバーも毒に侵されてしまう。

### **RAY OF ENFEEBLE**

赤い光線が広範囲に放射される。命中した者は、脱力感に襲われ弱まってしまう。

### **NOXIOUS VAPORS**

ビンに封じ込められた毒の霧が発生し、パーティーを包み込む。複数人がダメージを受け、激しい吐き気を伴う毒に侵されてしまう。

### **VORPAL BLADE**

鋭利な刃物が飛び出し、複数人にダメージを与える。HPダメージだけを与える罠。

## **NPCの役割**

迷宮内では、数多くのNPCが出現する。彼らは、冒険において重要な役割を果たしている。重要な情報、品物を持っていたりするからだ。時には会話で、時には品物を与えることによって、あるいはGPの支払いでの情報や品物入手できる。または、必要な物を売買する商売相手にもなる。

友好的なNPCに喧嘩を売ることは好ましくないが、殺してしまってもゲームを終わらせるることは可能だ。いかなることをしようと、勝利する道が必ずあるのだ。ただ、例外的に何度も出てくるNPCを除いて、会話による情報の消失は避けることができない。会話だけは確実に押さえておきたい。

## **NPCとの会話**

日本語版での、入力はすべて平仮名となる。それ以外は一切受け付けない。そして、単語と単語の間や、接続詞を入れる場合は、一字分のスペースを入れなければならない。

例： きみ の なまえ を おしえて

といった感じだ。こんな長く入力するのがいやだという方のために、簡単でしかも要点をついた会話法を教えよう。通常はこの方法だけで十分だが、特定の情報はこの方法では得られない場合がある。

RUMOR  
うわさ

RUMOR + SAY  
うわさ + いえ

名詞                          例： せんちょう

名詞・代名詞 + いえ      例： せんちょう いえ

WHERE IS + \*\*\*  
名詞・代名詞 + どこ      例： せんちょう どこ

WHO IS + \*\*\*  
名詞・代名詞 + だれ      例： せんちょう だれ

## 戦闘とその対処法

城内は敵意に満ちたモンスターが徘徊する。遭遇すれば、いやがうえでも戦闘になる。逃げるか戦うかだが、逃げる場合は、敵に背を向けて逃げることに専念するので防御力がなくなる。逃げるより先に攻撃されたり、逃走を阻まれたりすれば、敵の攻撃が確実にヒットする。一人でも逃走に成功したならば、迷宮のどこかにたどり着く。それでも、たどり着いた先に、モンスターがいたりするという不幸な場合もある。

攻撃を仕掛けるならば、その方法は、武器によるものと、魔法によるもの大きく二種類に分かれる。敵が弱ければ、武器だけで力押しする手もあるが、やはり魔法と武器による複合攻撃が一般的。

### (1) 武器による攻撃

ファイター系は常に攻撃を仕掛けることが大切である。武器による攻撃は絶対に必要であるし、使っていればスキルが上がるからだ。大ダメージを与えることを優先とし、なるべくなら、両手に武器を持つのがよい。戦闘イニシエーションを伸ばして大ダメージを受けるよりも、少々防御力を落としても短時間で倒すほうがよいからだ。

影に隠れられるキャラなら、常に隠れて攻撃を行うこと。ダブルダメージを与え、忍術スキルも上がり、魔法の効果を受けにくいなど、とても便利だからだ。

武器による攻撃は、使用する武器の種類によってモードや射程が違ってくる。以

下にモードと、そのモードによる修正値、射程の効果範囲表を記す。ダメージで「ST+」とある場合は、STRの影響があるということ。

攻撃法	TO HIT TO 命中修正	PENETRATE 貫通	DAMAGE ダメージ
SWING <b>振る</b>	同じ	同じ	同じ
THRUST <b>突く</b>	-2	+1	+1
BASH <b>叩く</b>	同じ	-2	ST+2
MELEE <b>乱闘</b>	-4	-4	二倍
THROW <b>投げる</b>	-1	+1	同じ
PUNCH <b>殴る</b>	+1	-1	同じ
KICK <b>蹴る</b>	-2	同じ	ST+2
LASHING <b>ムチ打つ</b>	+2	-2	同じ
SHOOT <b>射る</b>	同じ	+2	同じ
SHORT RANG WEAPON(S) <b>短射程武器（短）</b>	前衛3人までが、敵の1、2番目のグループを攻撃可能。		
EXTENDED RANG WEAPON(S) <b>中射程武器（中）</b>	パーティーのどの位置からでも、敵の1、2番目のグループを攻撃可能。		
THROWN WEAPON(T) <b>投げる武器（投）</b>	パーティーのどの位置からでも、敵の1、2、3番目のグループを攻撃可能。		
LONG RANG WEAPON(L) <b>長射程武器（長）</b>	パーティーのどの位置からでも、すべての敵に攻撃可能。 影に隠れてからの攻撃は、敵の真後ろや死角からの強襲になるので、どの射程の武器を持とうと、関係なく攻撃ができる。		

## (2) 攻撃回数と打撃数

3レベル以降、SPDと使用武器のスキルが高ければ、両手での攻撃が可能となる。さらに熟練度が上がると1ラウンドに最高、プライマリー2回、セカンダリー2回の計4回の攻撃が可能となる。

またDEXが高い場合には、1回の攻撃で複数回の打撃を与えることができるようになる。その場合、熟練度次第では、4回の攻撃ですべて2回の打撃を与えることが可能となり、1ラウンドで8回の打撃を与えることもできるようになる。

### (3) 防御

BLOCK

ブロック：盾によって敵の攻撃を防御する。盾を持っていなければ行えないし、

盾のスキルによっても、効果が異なってくる。

DODGE

かわす

GUARD

ガード

REST

休息

：敵の攻撃に合わせ、身を屈める防御法。

：敵が攻撃してきた場合に限り、反撃する防御法。

：周りの状況を一切無視して休息する。スタミナの回復などになるが、

防御中はACが15になる。

### (4) 戦闘中の魔法

レベルや発声のスキルが低いうちは、練習も兼ね、呪文を唱えるべきだろう。後半ではマジックパワーの節約をし、ここぞというところだけで使うべきだ。

ファイター系が武器による攻撃をするという条件での効果的な戦闘法を述べよう。攻撃呪文も重要なが、ほかの効果的な呪文も勝敗を分ける重要な要因となることをお忘れなく。

#### ①スリープ、ホールドモンスターなどで行動不能にする

この方法がいちばん効果的な方法である。敵が攻撃してこなければ、呪文も唱えてこないからだ。眠っているモンスターは武器が一発ヒットすれば起きてしまうが、魔法による攻撃では起きることはない。ゆえに起こしたくない場合は、魔法による攻撃をすればよい。特にファイヤーストーム、アシッドボムなど持続性のある魔法が効果的である。

#### ②攻撃の命中、攻撃力の低下など、弱体化を目的とした場合

ウイークン、スロー、アーマーメルトなどで敵の攻撃力、防御力を弱め、攻撃を行う。特にウイークンによる攻撃力の緩和は、MURAMASA BLADEやTHE AVENGERなど強力な武器や強打を与えてくるものに対してかなり有効である。命中率が低い、硬いモンスターへはACを下げるアーマーメルトがもっとも有効だろう。

#### ③パーティの強化を目的とする場合

ヘイストによる、攻撃回数、先制の獲得、プレスによる命中率の上昇も欠かせない。アーマープレートやエンチャンテッドブレードは、キャンプ中に唱えることが基本である。

#### ④敵の呪文を封じる

呪文を唱えてくる敵に対して、呪文を封じるもっとも有効なのがサイレンスだ。効けば確実に唱えられなくなるし、何人沈黙したかがわかる。グループに効果を及ぼすアンチマジックによる呪文の遮断は安定性に欠けるので二次的なものとして使うのがよいであろう。マジックシールドなどの各領域効果専用のシールドスペルは、効果を半減させるが消滅させることはほとんどない。だが、あるのとないのとでは、ダメージに天地の開きがある。敵の呪文を見極め、それに合ったシールド呪文を。

## COLUMN 1

#### ■必殺の鍵外し

細工中にポーズを小刻みにかけてバーの動きを止め、すべてグリーンの外した状態にし、マウスのボタンを押しながらポーズを解除することによって鍵を解除する技である。この技には必ずマウスが必要で、リターンキーでは実行不能である。以下に各機種でのポーズの掛け方を記す。

**DOS/V版** : PRINT SCREEN (SYS RQ) キーを押しながら、PAUSE (BREAK) キーを押すとポーズが掛かり、PRINT SCREEN キーだけを再度押すとポーズが解除される。

**タウンズ版** : リターン以外のキーを押している間はポーズが掛かる。カーソルキーを使うのがやりやすい。

**98版** : コントロールキー (CTRL)+Sキーを押すとポーズが掛かる。再度キーを押すと解除される。

#### ■謎の死神

冒険者が迷宮内で全滅すると、死神と墓が出てくるが、彼は果たして何者だろうか？　迷宮内で死人が出たら、彼が外まで運んで、墓を建ててくれるのだろう。そして、墓の前に供えられているのは、バラなのか？　タンブルヴァインなのか？　何であれ、とても親切でいい奴だろう。そういうえば「ROGUE」というゲームで、死んだ冒険者を洞窟から運んでくれる魔法使いがいるが、それとは……関係ないんだろうな。ちなみに、墓石に「rip」と彫られているが、これはラテン語で「安らかに眠れ」を意味する。

第 2 章

呪 文



# 呪文の種類とその詳細

MAGE

PRIEST

ALCHEMIST

PSIONIC

SPELL BOOK

魔法には、魔法使い、僧侶、鍊金術師、超能力者の4種類の呪文書があり、各領域のいくつかの呪文を書き込むことができる。領域は下記の六つがあり、その呪文総数は77種類にものぼる。

火 FIRE

水 WATER

気 AIR

地 EARTH

心 MENTAL

魔 MAGIC

火、水、気、地の四つは、それぞれ精霊の力を必要とする。心は自己の精神力によるもので、魔は純粋に魔力だけによるものである。以下より、各領域の呪文を記す。

呪文名	その呪文の名称。英語とカタカナの両方を記載。
呪文書	その呪文を記すことが可能な呪文書。
使用時	その呪文を、いつ詠唱できるか。指定時以外のときに唱えても、効果は現れない。
タイプ	一言でいえば、その呪文がどのような効力、分類になるのか。
呪文レベル	呪文のレベル数。7レベルまであり、そのレベルに見合ったスキルがなければ修得不可能である。仮に呪文があっても、キャラクターのレベルが低ければ、逆流したり、失敗したりする。
基本コスト	その呪文を唱えるのに必要な、最低のMP量。
効果範囲	その呪文を唱えた場合、影響を与えられるもの。
パワーレベル	その呪文の威力や持続時間、効果を及ぼす敵の数など、強さのレベルを表す。1レベルがもっとも低く、最高が6レベルである。MPの消費量は「パワーレベル×基本コスト」となる。

## FIRE SPELLS

## ■火の呪文

呪文名 呪文書	使用時 タイプ 呪文レベル	基本コスト 効果範囲	説明
ENERGY BLAST エナジー・ブラスト 魔法使い	戦闘時 攻撃 1 レベル	2 1モンスター	エネルギーを指先に集束させ、敵に撃ち放つ。1パワーレベルに付き1-7ポイントのダメージを与える。
BLINDING FLASH ブラインディング ・フラッシュ 鍊金術師	戦闘時 弱体化 盲目 2 レベル	3 1パワーレベル に付き 1モンスター	目標となった敵の眼前に、巨大な光球を出現させ、目をくらませる。成功すれば、敵は一時的な盲目状態となる。
FIREBALL ファイヤーボール 魔法使い	戦闘時 攻撃 3 レベル	6 3モンスター+ パワーレベル	撃ち放たれる火の玉は、敵グループを包み込み、1パワーレベルに付き2-10ポイントのダメージを与える。
FIRE SHIELD ファイヤー・シールド 魔法使い	戦闘時 防御 3 レベル	8 パーティー	パーティーの周囲に、敵からの火の呪文の攻撃の効果を弱める盾を作り出す。効力と効果時間はパワーレベルに比例する。
FIRE BOMB ファイヤー・ボム 鍊金術師	戦闘時 攻撃 4 レベル	8 4モンスター+ パワーレベル	爆発性の、拳大の球を敵グループに発射する。爆発による炎は1パワーレベルに付き、3-9のダメージを与える。
LIGHTNING ライトニング 僧侶	戦闘時 攻撃 5 レベル	8 3モンスター+ パワーレベル	電気エネルギーを敵グループの頭上に出現させ、雷撃をおみまいする。1パワーレベルに付き1-10のダメージを与える。
PRISMIC MISSILE プリズミック・ミサイル 魔法使い	戦闘時 攻撃 5 レベル	9 3モンスター+ パワーレベル	DANCING LIGHT、RAINBOW RAYSともいわれる呪文で、石化、睡眠、かゆみ、死、ダメージなど、さまざまな効果を与える呪文。
FIRESTORM ファイアーストーム 魔法使い	戦闘時 攻撃 6 レベル	12 雲	火炎の嵐が発生し、数ラウンドにわたり敵を炎に包み込む。ダメージ、持続時間、影響を受ける数は、パワーレベルに比例。

NUCLEAR BLAST ニューキラー・ブラスト 魔法使い	戦闘時 攻撃 7 レベル	16 すべての モンスター	核分裂性エネルギー弾を敵の中にたき込み、核の炎で焼き尽くす。1パワーレベルに付き、5-25のダメージを与える。
--------------------------------------	--------------------	---------------------	---

## WATER SPELLS

**■水の呪文**

呪文名 呪文書	使用時 タイプ 呪文レベル	基本コスト 効果範囲	説明
CHILLING TOUCH チリング・タッチ 魔法使い	戦闘時 攻撃 1 レベル	2 1 モンスター	目標となった敵の周囲に寒風を巻き起こし、凍えさせる。1パワーレベルに付き1-6のダメージを与える。
STAMINA スタミナ 僧侶、超能力者 鍊金術師	當時 回復 1 レベル	2 1 キャラクター	スタミナを回復させる。回復量は、パワーレベルに比例する。
TERROR テラー 魔法使い 超能力者	戦闘時 弱体化 1 レベル	3 1 グループ	敵に恐怖心を起こさせる。成功すれば、逃走したり、おびえて攻撃不能に陥る。
WEAKEN ウイーケン 魔法使い 超能力者	戦闘時 弱体化 2 レベル	4 3 モンスター + パワーレベル	敵の力を奪い、弱体化させる。攻撃力が低下するため、物理攻撃、肉弾戦のダメージポイントが低下する。
SLOW スロー 僧侶 超能力者	戦闘時 弱体化 2 レベル	4 3 モンスター + パワーレベル	敵の動きを鈍くし、行動速度を緩慢にする。敵の攻撃が避けやすくなり、こちらの攻撃は命中しやすくなる。
HASTE ヘイスト 僧侶 超能力者	戦闘時 強化 3 レベル	5 パーティー	パーティ全員の行動速度が上がる。先制を取りやすくなり、敵にスローを唱えられたときは、その影響を打ち消す。
CURE PARALYSIS キュア・パラリシス 僧侶、鍊金術師 超能力者	當時 治療 3 レベル	6 1 キャラクター	麻痺したキャラクターを回復させる。回復力は、パワーレベルに比例する。

ICE SHIELD アイス・シールド 魔法使い	戦闘時 防衛 3 レベル	8 パーティー	水の呪文による、寒さの攻撃の威力を減少させる盾を作り出す。効力と効果時間は、パワーレベルに比例する。
ICE BALL アイス・ボール 魔法使い	戦闘時 攻撃 4 レベル	8 4モンスター+ パワーレベル	敵の周囲の水分を氷のつぶてに変えるとともに、嵐を巻き起こし、1パワーレベルに付き3-12のダメージを与える。
PARALYZE パラライズ 僧侶 超能力者	戦闘時 行動不能 4 レベル	5 1モンスター	敵にしびれにも似た感覚を与えて麻痺させる。持続時間はパワーレベルに比例する。
DEEP FREEZE ディープ・フリーズ 魔法使い	戦闘時 攻撃 5 レベル	6 1モンスター	目標の敵の周囲に強烈な寒気の渦を発生させ、1パワーレベルに付き3-30ポイントのダメージを与える。

## AIR SPELLS

## ■ 気の呪文

呪文名 呪文書	使用時 タイプ 呪文レベル	基本コスト 効果範囲	説明
POISON ポイズン 鍊金術師	戦闘時 毒 1 レベル	2 1モンスター	目標となった敵の周囲の空気を毒に変え、毒で冒す。1-5のダメージを与え、毒の強さはパワーレベルに比例する。
MISSILE SHIELD ミサイル・シールド 魔法使い	戦闘時 防衛 2 レベル	5 パーティー	パーティーの周囲の空気を硬質化させる。矢、ミサイル、石などの飛来してくる武器に、抵抗を与えて威力を弱める。
STINK BOMB スティンク・ボム 魔法使い 鍊金術師	戦闘時 攻撃と 弱体化 3 レベル	4 3モンスター	吐き気をもよおすほどの悪臭を発生させ、1パワーレベルに付き1-6ポイントのダメージを与え、攻撃に集中できなくなる。
AIR POCKET エア・ポケット 魔法使い 鍊金術師	戦闘時 防衛 3 レベル	8 パーティー	パーティーの周囲を清潔な空気で取り巻き、悪臭や窒息などの空気に関係する、気の呪文による攻撃力を軽減させる。

SILENCE サイレンス 僧侶 超能力者	戦闘時 沈黙 3 レベル	4 3 モンスター + パワーレベル	敵の周囲の空気を防音化させ、呪文の詠唱を不可能にする。持続時間はパワーレベルに比例。鍊金術師の呪文には効果がない。
POISON GAS ポイズン・ガス 鍊金術師	戦闘時 毒 4 レベル	7 雲	敵を持続性のある毒雲で包み込み、毒のダメージを与える。ダメージ、持続時間、影響を受ける数はパワーレベルに比例する。
CURE POISON キュア・ポイズン 僧侶 鍊金術師	常時 治療 4 レベル	8 1 キャラクター	血液中の毒素を浄化する。浄化の強さは、パワーレベルに比例する。
WHIRLWIND ホイールウインド 僧侶	戦闘時 攻撃 4 レベル	8 3 モンスター + パワーレベル	強烈な竜巻を巻き起こし、敵に1パワーレベルに付き1-7ポイントのダメージを与える。
PURIFY AIR ピューリファイ・エア 僧侶 鍊金術師	戦闘時 消去 5 レベル	10 パーティー	FIRESTORM、POISON GASなどの雲状の残留物を消去する。成功率は、雲の強さと数、パワーレベルにより異なる。
DEADLY POISON デッドリーパー 鍊金術師	戦闘時 攻撃+毒 5 レベル	1 モンスター	敵を一撃のもとに葬り去るほどの強力な毒の球を打ち放つ。1パワーレベルに付き3-15のダメージを与え、絶命もありえる。
LEVITATE レビテイト 魔法使い	常時 浮遊 5 レベル	12 パーティー	パーティ全員を床から数センチ浮上させる。落し穴や高所からの落下を防ぐ。持続時間はパワーレベルに比例。
TOXIC VAPORS トクシック・ベイバース 鍊金術師	戦闘時 攻撃 6 レベル	8 雲	巨大な悪臭の雲を発生させ、1パワーレベルに付き2-6のダメージポイントを与える。影響を受ける数はパワーレベルによる。
NOXIOUS FUMES ノクシャス・フューム 魔法使い 鍊金術師	戦闘時 攻撃と 弱体化 6 レベル	10 3 モンスター + パワーレベル	吐き気を催す強烈な臭気を取り巻く。1パワーレベルに付き1-6のダメージと、吐き気を起こさせる。
ASPHYXIATION アスフィジエイション 魔法使い 鍊金術師	戦闘時 窒息 6 レベル	12 すべての モンスター	敵の周囲の空気を消滅させ、窒息死させる。絶命するかどうかは、パワーレベルにより異なる。息をしない敵には無効。

DEADLY AIR デッドリー・エア 鍊金術師	戦闘時 攻撃 7 レベル	16 すべての モンスター	敵の周囲の空気を科学反応を起こさせ、呼吸困難なものにする。 1パワーレベルに付き4-16のダメージを与える。
--------------------------------	--------------------	---------------------	---

## EARTH SPELLS

## ■地の呪文

呪文名 呪文書	使用時 タイプ 呪文レベル	基本コスト 効果範囲	説明
ACID SPLASH アシッド・スプラッシュ 鍊金術師	戦闘時 攻撃 1 レベル	2 1 モンスター	目標となった敵に強酸を浴びせ、1パワーレベルに付き1-7のダメージを与える。
ITCHING SKIN イッティング・スキン 鍊金術師	戦闘時 弱体化 1 レベル	2 3 モンスター	敵の皮膚にパウダーを吹き付け、耐えがたい、かゆみを起こさせる。攻撃に集中できなくなり、防御力も低下する。
ARMOR SHIELD アーマー・シールド 魔法使い	戦闘時 防衛 1 レベル	2 1 キャラクター	キャラクターの正面に魔法の盾を形成し、ACを下げる。1パワーレベルに付きACが1下がる。
DIRECTION ディレクション 魔法使い	常時 コンパス 1 レベル	3 パーティー	パーティーが東西南北のどちらに向いているかを、画面の上部にある、コンパスに表示させる。持続時間はパワーレベルに比例。
KNOCK-KNOCK ノック・ノック 魔法使い 超能力者	扉、宝箱 開錠、開封 2 レベル	6 鍵の掛かった 扉や宝箱	鍵の掛かった扉、罠の掛かった宝箱を開く。パワーレベルが足りないと、扉は開かず、宝箱の罠が作動したりする。
BLADES ブレーズ 僧侶 超能力者	戦闘時 攻撃 3 レベル	6 3 モンスター+ パワーレベル	空を飛ぶ、鋭利な刃を作り出し、敵を切りつける。1パワーレベルに付き2-8のダメージを与える。
ARMORPLATE アーマープレート 僧侶	常時 防衛 3 レベル	6 パーティー	パーティーメンバーの周囲に、目に見えない魔法の防具を作り出し、ACを下げる。持続時間はパワーレベルによる。

WEB ウエブ 魔法使い 鍊金術師	戦闘時 行動不能 3 レベル	7 1 モンスター	蜘蛛の巣のようにネバつく網で、敵をからめ、束縛する。強度と持続時間はパワーレベルに比例する。
ACID BOMB アシッド・ボム 鍊金術師	戦闘時 攻撃 4 レベル	8 雲	強酸の雲を作り出し、敵を包み込む。ダメージ、持続時間、効果を及ぼす数は、パワーレベルに比例する。
ARMORMELT アーマーメルト 魔法使い 超能力者	戦闘時 弱体化 4 レベル	8 1 グループ	敵の鎧を柔らかくし、ACを上げる。ACの上がる率は、パワーレベルにより異なる。
CREATE LIFE クリエイト・ライフ 鍊金術師	戦闘時 召喚 5 レベル	10 パーティ	肉体を持つモンスターを1グループ召喚する。モンスターの数と強さは、パワーレベルによる。
CURE STONE キュア・ストーン 僧侶 鍊金術師	常時 治療 6 レベル	18 1 キャラクター	石化したキャラクターを元に戻す。成功するかどうかは、石化の度合いとパワーレベルによる。復活すると、VITが1下がる。

## MENTAL SPELLS ■心の呪文

呪文名	使用時 タイプ	基本コスト 効果範囲	説明
呪文書	呪文レベル		
MENTAL ATTACK メンタル・アタック 超能力者	戦闘時 攻撃 1 レベル	3 1 モンスター	精神波を頭脳に直接送り込み、1パワーレベルに付き1-7ポイントのダメージを与える。時には精神が崩壊し、発狂する。
SLEEP スリープ 魔法使い、鍊金術師 超能力者	戦闘時 行動不能 1 レベル	3 3 モンスター+ パワーレベル	敵を眠り込ませる。成功するかどうかは、敵の強さとパワーレベルによる。
BLESS ブレス 僧侶 超能力者	戦闘時 強化 1 レベル	4 パーティ	魔力によりパーティのACを上げ、さらに敵へ攻撃する際の命中率を上げる。

CHARM チャーム 僧侶、超能力者 錬金術師	戦闘、交渉 魅了 1 レベル	5 1 モンスター NPC	敵を魅了して、攻撃を仕掛けってこないようにする。 NPCに用いた場合は、反応が友好的になる。
CURE LESSER CND キュア・レッサー ・コンディション 僧侶、超能力者 錬金術師	常時 治療 2 レベル	4 1 キャラクター	恐慌、睡眠、盲目、不快感、吐き気を治療する。回復の成功度合いは、症状の度合いとパワーレベルによる。
DIVINE TRAP ディバイン・トラップ 僧侶 超能力者	宝箱の前 罠の確認 2 レベル	4 本人	宝箱に掛かっている罠を、識別する。成功するかどうかは、罠の強さとパワーレベルにより異なる。
DETECT SECRET ディテクト・シークリエット 魔法使い 超能力者	常時 感知 2 レベル	5 本人	隠されたボタンやアイテムなどがある場合、画面の目が瞬く。持続時間はパワーレベルによる。スクウトスキルの代りになる。
IDENTIFY アイデンティファイ 僧侶 超能力者	常時 鑑定 2 レベル	8 1 モンスター 1 アイテム	モンスターの正体を明かし、アイテムの効力を表す。
HOLD MONSTERS ホールド・モンスターズ 僧侶 超能力者	戦闘時 行動不能 3 レベル	6 3 モンスター+ パワーレベル	敵に麻痺したと思い込ませ、麻痺状態にする。成功するかどうかは、モンスターの強さとパワーレベルによる。
MINDREAD マインドリード 超能力者	交渉時 ヒント 3 レベル	8 本人	NPCの心を読み、会話に必要なキーワードを知る。
SANE MIND セイン・マインド 僧侶 超能力者	常時 治療 3 レベル	10 1 キャラクター	発狂したキャラクターを、正常に戻す。成功するかどうかは、症状の度合いとパワーレベルによる。
PSIONIC BLAST サイオニック・ブласт 超能力者	戦闘時 攻撃 4 レベル	8 3 モンスター+ パワーレベル	精神エネルギーで敵の脳を攻撃。精神を破壊し1パワーレベルに付き1-7ポイントのダメージを与え、発狂させる。
ILLUSION イリュージョン 超能力者	戦闘時 召喚 4 レベル	10 パーティー	幻覚のモンスター1グループを作り出し、敵を攻撃させる。強さと出現数はパワーレベルにより異なる。

WIZARD'S EYE ウィザーズ・アイ	探索中 地図 4 レベル	10 本人	パーティの周囲を映し出す。パワーレベルにより、範囲と正確さが、決められている。 1. 現在地のみ 2. 3×3エリアの障害物内 3. 3×3エリアすべて 4. 5×5エリアの床のみ 5. 5×5エリアの障害物内 6. 5×5エリアすべて
DEATH デス 僧侶 超能力者	戦闘時 攻撃 5 レベル	10 1 モンスター	目標になったモンスターを絶命させる。成功するかどうかはモンスターの強さと、パワーレベルにより異なる。
LOCATE OBJECT ロケイト・オブ・オブジェクト 僧侶 超能力者	探索中 ? 6 レベル	8 本人	特定の目標物の位置を教える、とマニュアルにあるが、レベル50の超能力者が憶えない、謎の呪文。
MIND FLAY マインド・フレイ 超能力者	戦闘時 攻撃 7 レベル	18 すべての モンスター	精神波による包囲攻撃を行い、1パワーレベルに付き4-16のダメージを与え、さらに発狂させる。

MAGIC SPELLS ■魔の呪文			
呪文名 呪文書	使用時 タイプ 呪文レベル	基本コスト 効果範囲	説明
HEAL WOUNDS ヒール・ウーンズ 僧侶、超能力者 鍊金術師	常時 回復 1 レベル	4 1 キャラクター	傷ついたキャラクターのHPを、1パワーレベルに付き1-8ポイント回復させる。死者には効果がない。
MAKE WOUNDS メイク・ウーンズ 僧侶	戦闘時 攻撃 1 レベル	3 1 モンスター	目標となった敵に、肉体的な苦痛を与える、1パワーレベルにつき1-8のダメージを与える。
MAGIC MISSILE マジック・ミサイル 魔法使い	戦闘時 攻撃 2 レベル	4 1 モンスター + パワーレベル	金色の魔法の矢を作り出し、敵に撃ち放つ。1パワーレベルに付き1-8ポイントのダメージを与える。
DISPEL UNDEAD ディスペル・アンデッド 僧侶	戦闘時 消滅 2 レベル	7 1 パワーレベル に付き 1 モンスター	アンデッドタイプのモンスターを退散、消滅させる。

ENCHANTED BLADE エンチャントド・ブレード 僧侶	常時 強化 2 レベル	4 パーティー	パーティの使用武器の威力を魔力で増強し、命中率、貫通率を上げる。持続時間はパワーレベルに比例する。
BLINK ブリンク 魔法使い 超能力者	戦闘時 強化 3 レベル	7 本人	戦闘中に姿を消せるようになる。攻撃や、呪文の詠唱をする場合には、必ず姿を現す。消えている間は、攻撃されない。
MAGIC SCREEN マジック・スクリーン 魔法使い	常時 防御 4 レベル	8 パーティー	パーティの周囲に、対魔法の障壁を張り巡らせ、パーティーを襲う呪文の効果を軽減する。強さはパワーレベルに比例。
CONJURATION コンジュレイション 魔法使い 僧侶	戦闘時 召喚 4 レベル	10 パーティー	異世界より、モンスターを召喚する。モンスターの数と強さは、パワーレベルにより異なる。
ANTI-MAGIC アンチ・マジック 魔法使い	戦闘時 呪文障壁 5 レベル	7 1 グループ	敵の周囲に対魔法の障壁を張り巡らせ、敵の呪文を無効化させる。障壁には隙間が多く、敵の呪文をカットできないことが多い。
REMOVE CURSE リムーブ・カース 僧侶	常時 解呪 5 レベル	10 1 アイテム	アイテムの呪いを解呪し、キャラクターの装備から取り外す。
LIFESTEAL ライフステール 僧侶 超能力者	戦闘時 攻撃 6 レベル	12 1 モンスターと 本人	敵の生命力を奪い、術者のHPを回復させる。1パワーレベルに付き4-16×術者のレベル、がダメージポイントになる。
ASTRAL GATE アストラル・ゲート 魔法使い 僧侶	戦闘時 消滅 6 レベル	8 1 パワーレベル に付き 1 モンスター	異次元へのゲートを作り出しデモンタイプのモンスターを元の次元へ送り返す。
WORD OF DEATH ワード・オブ・デス 僧侶	戦闘時 攻撃 7 レベル	18 すべての モンスター	唱えられた呪文は死の言葉となり、敵の耳に響きわたる。1パワーレベルに付き4-16ポイントのダメージを与える。
RESURRECTION レザレクション 魔法使い、僧侶 超能力者	常時 復活 7 レベル	20 1 キャラクター	死んだキャラクターを蘇らせる。蘇ったキャラクターはVITを1ポイント失う。

DEATH WISH デス・ウィッシュ 僧侶	戦闘時 絶命 7 レベル	20 すべての モンスター	すべてのモンスターの魂を消滅させて、瞬時に絶命させる。成功するかどうかは、モンスターの強さとパワーレベルによる。
------------------------------	--------------------	---------------------	--

## 召喚モンスター一覧

レベル スペル名	CONJURATION	ILLUSION	CREATELIFE
パワーレベル 1	ETHERIAL BAT SKELETON	FIGMENT	POISON VINE
パワーレベル 2	PSUEDO DRAGON ZOMBIE	SHADOW	WOLF RAT
パワーレベル 3	GARGOYLE SHADE	WEIRD	PIXIE
パワーレベル 4	BERBALANG UNDEAD LORD	CHIMERA	KNOLL TROLL
パワーレベル 5	HELLION ARIEL SERVANT	WRAITH	PYRO EIYRE
パワーレベル 6	GREATER DEMON	PHANTASM	HORASTHMU

# 第3章

キャラクターメイキング



# 能力値

能力値は、キャラクターメイキングの際のポイントの振り分け、レベルアップ時の上昇によって18まで上がるが、アイテムなどにより最高20まで上昇させることができる。

## STRENGTH(STR)：ストレンジス＝体力

肉体的な力の強さ、筋力やスタミナを表す。この数値が高ければ高いほど、敵に高いダメージを与え、より重い荷物が持て、ドアをぶち破る確率が高くなり、スタミナも増える。前衛や、武器による攻撃を行うキャラクターはせひとも13以上の値が欲しい。戦士なら有無を言わさず18にしておくべきだ。

## INTELLIGENCE(INT)：インテリジェンス＝知力

知能の高さ、記憶力、学習力を表す。呪文を学び唱えたりする能力、ボーナススキルのポイント、正確に罠の種類を調べる能力に関係してくる。また、心の呪文に対する耐性にも影響する。

## PIETY(PIE)：パイエティ＝信心

献身の度合い、学問に対する熱中度を表す。呪文の修得、スキルの上昇、レベルが上がった際の呪文のパワーポイントの上昇数、力などに関係してくる。また、休息中のパワーポイントの回復力にも影響する。

## VITALITY(VIT)：バイタリティ＝生命力

生命力の高さ、身体の強靭さを表す。HP、スタミナの量に関係してくる。また、毒や麻痺など肉体的な効果を及ぼすものに対する耐性にもかかわってくる。HPの高さはこの値にかかってるので、ボーナスポイントの振り分けは、最優先すべきである。

## DEXTERITY(DEX)：デクスターイティ＝器用さ

器用さを表す。身体の反応、反射神経のことと考えていただきたい。宝の罠を外す、武器による攻撃の回避などの能力に関係する。また、一回の攻撃で何度打撃を与えられるかという点にも影響する。

**SPEED(SPD)：スピード＝速さ**

すばやさを表す。行動の速さのことで、ある動作をするのに、どのくらいの時間が掛かるかということだと考えていただきたい。ACに影響し、戦闘時は1ラウンドに何回攻撃できるか、敵の先手を取れるかに関係してくる。

**PERSONALITY(PER)：パーソナリティ＝魅力**

外見の良さ、好感度を表すもの。NPCの反応に関係し、値が高ければNPCの反応が好意的なものになる。しかし、相手が好意的なのは、ホモ（あるいはレズ）だからかもしれない注意しよう：-）。

**KARMA(KAR)：カルマ＝業**

好運さを表す。すべての行動に関係してくる。値が高ければ、それだけ行動の結果が良い方向に転がる可能性が出てくる。

# ステータス

**AGE：年齢**

年齢を表す。作りたてのキャラクターは、種族と職業により年齢が異なり、その年齢幅は18-20くらいである。一回の完全睡眠は8時間を必要とし、冒險を行い、時間が経過すれば、当然、歳をとっていく。

**REBIRTHS：復活**

命を与えられた回数を表す。一度も死んでいない者は1で、不慮の事故で死亡し、生き返るごとに数値が1加算される。数値を増やしたくないステータスである。

**LEVEL(LVL)：レベル**

成長の度合い、熟練度を表す。現在就いている職業の腕を、どれだけ上げたかの具体的な数値。高ければそれだけ熟練度が高く、道を極めているということになる。職業ごとに決められた経験値を得ることによって上昇する。

**RANK(RNK)：階級**

称号を表す。熟練度により称号は決められており、レベルを上げればその力量に見合った称号が与えられるようになっている。

### **EXPERIENCE(EXP) : 経験値**

経験値を表す。モンスターを倒すことで得るのが普通だが、重要な手掛かり、アイテムを見つけるなどの行動によって得られる場合もある。職業ごとに決められている基準値に達すればレベルが上がる。

### **MONSTER KILL STATISTIC(MKS) : 打倒数**

モンスターを殺した数を表す。武器、魔法、その方法を問わず、殺した数が加算される。

### **CONDITION(CND) : 状態**

健康状態を表す。健康な場合はOKになっているが、異状が生じた場合はその症状を示すアイコンが表示される。

AFRAID	恐慌	何の表示もされないが、戦闘中に脅えて、行動できなくなる。
ASLEEP	睡眠	ZZのマークが表示される。打撃を受ければ起きる。
BLINDNESS	盲目	目のマークが表示される。武器攻撃が当たらなくなる。
DEAD	死亡	お墓のマークが表示される。復活させると、VITが1ポイント下がる。
INSANITY	発狂	顔のマークを表示。ヘラヘラ笑ったり、味方を攻撃する。
IRRITATION	かゆみ	丸の中に十字のマークが表示。命中率、ACが悪くなる。
NAUSEA	吐気	顔のマークを表示。ACの低下、攻撃不能。
PARALYZED	麻痺	人型に×マークが表示される。まったく動かない。行動不能。
POISONED	毒	骸骨マークが表示。時間が経過するごとにHPが減少する。
STONED	石化	人型に×マークが表示。回復させると、VITが1ポイント減少する。

### **GOLD PIECES(GP) : GP**

所持金を表す。お金がなければ、物を買うことができないので、多く持っていて損はない。物を買わざとも、くすねるという手もあるので、お金を減らしたくないならこの方法でいこう。ちなみにいくら持つていようとも、重量には加算はされないのでご安心を。

## CARRYING CAPACITY(CC) : 重量

持ち運べる荷物の重量制限度を表す。種族によっても異なってくるが、ST、VITが高いければ高いほど、より重い重量を運ぶことができる。しかし、フェアリーなどの体の小さい種族では、いくらST、VITが高くても、あまり重いものは運べない。

また、荷物を持ちすぎるとスタミナを多量に消費し、さらに動きが鈍くなるため、ACや命中率が悪くなってしまう。ステータス画面では、重量の制限が色で確認できるようになっているので、圧死しないように注意しよう。

所持可能重量値の%	命中率	アーマークラス	色
50% - 66%	- 5 %	修正なし	グレー
67% - 75%	- 10 %	+ 1	ライトブルー
76% - 90%	- 20 %	+ 2	イエロー
91% -	- 25% - 40%	+ 4	レッド

## ARMOR CLASS(AC) : アーマークラス

防具やマジックアイテムによる防御力の数値であり、大きく二種類に分かれている。基本AC (NUTURAL AC) は、動きや体の大きさなど基本的に敵の攻撃が当たるかどうかの基準値のこと。この基本ACはSHIELD/ENCUMBRANCE、つまりシールドの有無、重量によって影響を受ける。

身体部分AC(BODY AC)は各身体部分の防御能力の数値である。HEAD, CHEST, LEGS, HANDS, FEETの5か所。また、MAGICALの箇所はマジカル・アーマーの品を付けていれば、すべての身体部分のACが、その数値分下がることを示す。

モンクや忍者は忍術スキル上昇で、フェアリーはDEXの上昇でNUTURAL ACとすべてのBODY ACを上昇させることができる。

# スキル

スキルとは、その物事に対していかに熟練しているかを0から100の数字で表した値のことである。少ないボーナスポイントですべてのポイントを上げるのは不可能であるため、よく考えて分けなければならない。細かく1や2のポイント配分するのではなくて役に立たないので、集中して決められたスキルにだけポイントを振り分ける

のがよい。職業により与えられるスキルは異なってくる。そして、一度覚えたスキルは転職後も決して失うことはない。ただし、スキルを持っているからといって、その職業でスキルを使いこなせるかどうかは別問題だ。

## ■武器関連

物理的な攻撃を行うための武器をいかにうまく扱えるかを表すもの。

武器関連のスキルは武器を使用した分上がるるので、戦士以外のキャラクターは無理にボーナスポイントを振り分ける必要はない。

スキル名	効 果
WAND & DAGGER wand & dagger	ダガー、ワンドによる攻撃。
SWORD sword	スオードタイプすべてによる攻撃。
AXE axe	アックスタイプすべて。
MACE & FLAIL メイス&フレイル	メイス、フレイル、ハンマーなど。
POLE & STAFF ポール&スタッフ	ポールアーム、スタッフなど棒状の武器。
THROWING 投げる	手で投げるロケットタイプすべて。
SLING スリング	スリングによるバレットでの攻撃。
BOW 弓	弓による矢での攻撃。
SHIELD 盾	盾による防御に必要。
HANDS & FEET 手と足	手足による攻撃。

## ■運動関連

発声や散策など肉体的な能力を必要とするスキル。

音楽、発声術、指先技、忍術はスキルを使う行動をすれば上がっていくが、スカウト

と早業は上がらない。スカウトは格別必要なわけではないので、振り分ける必要はまったくない。

スキル名	効 果
SCOUT スカウト	ボタン、隠し部屋、アイテムの存在を感知する。
MUSIC 音楽	楽器の演奏。楽器を演奏していれば上がる。
ORATORY 発声術	呪文を正しく唱えられるか。値が低いと呪文が逆流したり、詠唱できない。呪文を唱えていれば上がる。
LEGERDEMAIN 早業	NPCから物をうまく盗めるか。
SKULDUGGERY 指先技	宝箱の罠の鑑定と解除、ドアの開錠に必要。成功すれば、じわじわ上がっていいく。
NINJUTSU 忍術	影に隠れるのに必要。成功すれば、じわじわ上がっていいく。

## ■学術関連

記憶や理解することを求められる、頭脳を使うスキル。

神話学はモンスターの識別に成功すれば上昇するが、上昇率は非常に低い。それ以外のスキルは、ボーナスポイントでしか上げることができない。

鍊金術、神話学、精神学、魔術は、その呪文書の呪文を憶えるのに絶対に必要なスキルで、この値が少ないとレベルアップしても、呪文が憶えられない。

スキル名	効 果
ARTIFACTS 工芸学	魔法の品を使うのに必要。
MYTHOLOGY 神話学	モンスターの正確な名前を識別するのに必要。
SCRIBE 書術	スクロールや本の呪文を使用する場合。

ALCHEMY  
錬金術

錬金術の呪文を憶えるのに必要。

THEOLOGY  
神学

僧侶の呪文を憶えるのに必要。

THEOSOPHY  
精神学

超能力者の呪文を憶えるのに必要。

THAUMATURGY  
魔術

魔法使いの呪文を憶えるのに必要。

KIRIJUTSU  
キリジュツ

肉体構造による急所の研究。致命傷を与えるのに必要。

---

## ●職業別のスキルの振り分け方

スキルの振り分けは一点集中型のほうがもっとも効率がよい。戦士や魔法の各専門職は、必要とされるスキルが限定されるが、忍者、バードといった複数の能力を持つ職業の場合、すべての能力を使いこなすには、多くのスキルにポイントを分配することが余儀なくされる。しかし、少ないボーナスポイントをすべてに分配するのは、非常に効率が悪いので、一つの能力にウェイトをおき、その能力を発揮するためだけにスキルを使うのがいちばんよい。たとえば、忍者の場合は、魔法か暗殺、どちらかに重点を置いてポイントを振り分けるということだ。

個人個人の思惑が異なるから、振り分けの考えは千差万別だが、一般的には、ポイントは下記に述べるスキルにだけ振り分けるのがもっともよい。それ以外のスキルは、魔法で補えたり、使用頻度が低いから、振り分ける必要はあまりないであろう。

---

職業 必要なスキル

---

戦士 武器全般

戦うことしか能がないので、すべて武器につぎ込もう。武器のスキルは戦っていれば上がるの、スカウトに回すのもよいであろう。

---

魔法使い 魔術

発声術は唱えていれば上がるが、魔術はポイントを振り分ける以外に上げる手がないので、すべてのポイントをつぎ込むこと。

---

**僧侶 神学**

発声術は唱えていれば上がるが、神学はポイントを振り分ける以外に上げる手がないので、すべてのポイントをつぎ込むこと。

**盗賊 指先技と忍術**

18ぐらいまで指先技にすべてつぎ込んで、その後、半々に振るのがよい。

**レンジャー 錬金術か忍術**

武器関連は、武器での戦闘をしていれば上がる所以必要ない。忍術と魔法に半々に振るのがよいかもしれない。

**錬金術師 錬金術**

錬金術はポイントを振り分ける以外に手がないので、すべてのポイントをつぎ込むこと。

**バード 指先技か魔術**

歌のスキルは、楽器を使っていれば上がる所以振り分ける必要はまったくない。盗賊の働きをさせたいなら指先技、魔法使いとして働くかせたいなら魔術にだけ振り分けるのがよい。

**超能力者 精神学**

発声術は唱えていれば上がるが、精神学はポイントを振り分ける以外に上げる手がないので、すべてのポイントをつぎ込むこと。

**ヴァルキリー 神学**

武器関連は使っていれば上がる所以、神学にすべてつぎ込めばよい。

**ビショップ 神学と魔術**

交互に振り分けるのがよいであろう。

**ロード 神学**

武器関連は使っていれば上がる所以、神学にすべてつぎ込めばよい。

---

### 侍 魔術かキリジュツ

武器関連は、武器での戦闘をしていれば上がるのよしとする。魔法を唱えさせたいなら魔術に入れ、戦闘中心でいくならキリジュツに。

---

### モンク 精神学か忍術とキリジュツ

武器関連は、武器での戦闘をしていれば上がるの問題はない。魔法を唱えさせたいなら精神学に入れ、戦闘中心でいくならキリジュツに。

---

### 忍者 錬金術か忍術とキリジュツ

武器関連は、武器での戦闘をしていれば上がるの問題はない。魔法を唱えさせたいなら錬金術に入れ、戦闘中心でいくならキリジュツに。

---

## COLUMN 2

### ■BCFのあまさ

このシナリオ体系は素晴らしいものであるが、ところどころ腑に落ちない点と、突っ込みたくなる点が出てくる。これは原作者自身がゲームを作っている間に、忘れたり、付け足したり、といったものの名残とも見受けられる。

- (1) 妃が言っていた、レベッカの子供とは？ レベッカは妃と悪魔の子供が  
    ベラと言ったが、原作者は妃とレベッカの言葉を混同していないか？ それとも、両者の言葉は正しいのか？
- (2) ミノに捕らわれていた魂は、何者か？ 当初はゾーフィタスにしようとしたのではないか？ それとも、ゾーフィタスの魂の一部なのか？  
    などなどその他十数個あるが、これくらいにしておこう。

# パーティー編成

パーティー編成の基本的コンセプトは、各メンバーの役割を把握することだ。大きくまとめれば、以下の四役が必要とされる。武器戦闘を行うファイター系。鍵開け、罠の解除をするシーフ系。魔法使い系で回復呪文を唱える者。攻撃呪文を唱えられる者。

そしてそのメンバーの位置づけは、前衛2人は確実に戦闘中心、戦士、ロード、ヴァルキリーを。中衛2人はクリティカルが出来る忍者かモンクと、シーフ系のバードか盗賊。または、シーフ系と魔法使い。シーフ系はバードか盗賊だろう。忍者はスキルがあっても、盗賊としての作業はまったく向かないで注意。

後衛は、絶対に僧侶と魔法使いか鍊金術師を入れるべきである。ちなみに超能力者とレンジャーは使い勝手が悪いので、できるだけパーティ構成から外したほうがよい。以下に序盤から使いやすい、お勧めパーティ構成を表記する。これは絶対的な構成ではないので、あくまでも参考と考えていただきたい。

1 攻撃重視型	2 盗賊重視型	3 クリティカル重視型
戦士	戦士	戦士
戦士	侍	侍
侍	盗賊	モンク
バード	バード	バード
僧侶	僧侶	僧侶
魔法使い	魔法使いか鍊金術師	魔法使い
*中盤、戦士をロード、ヴァルキリー、モンク、忍者のどれかに転職させる。	*若干、盗賊がつらいかもしけないが、バードが呪文に集中できる。	*中盤、モンクを忍者に転職させて、スキルの強化をはかる。

## ●転職の利点

転職して利点になるのは高HP、魔法、スキルの強化とそれにより発揮される能力、となるので、これらの点を考慮して転職していただきたい。

HPは元いた職業のレベル分まで、レベルの上昇によるHPの上昇が1ポイントである。つまりプリーストがレベル10で、忍者に転職したとすると、レベル10までHPの上

昇が1なのだ。

呪文は若干の能力落ちがあるが、転職後も使用可能である。呪文の修得に時間が掛かるので、魔法使い系からの転職はゲーム終了後になるであろう。

能力は、スキルの修得によって発揮されるものと、その職業だから使える能力に分かれる。具体例でいえば、忍術のスキルを持っていた場合、いかなる職業に就いていようと、影に隠れることはできるが、ACが下がるのは忍者かモンクの場合のみといった具合にだ。ゲーム中盤で転職するのが好ましい職業は、忍術を持つシーフ、忍術とキリジュツのモンク、忍者であろう。忍術とキリジュツはどの職業に就いても効果を現す、非常に便利なスキルだからだ。たとえばモンクが戦士に転職すれば、影に隠れられ、クリティカルが出せる戦士になるわけだ。モンクが忍者になるという、スキルの強化も非常によい手である。

## 種族

### ●ボーナスポイントの振り分け

キャラクターを作る場合、名前、種族を決めてボーナスポイントが与えられる。そのポイントを各能力に振り分けることにより、就業に必要な最低ポイントを満たすことが可能な職業に就くことができる。職業を決めた際、ボーナスポイントが残る場合があり、任意に振り分けることが可能である。その場合もっとも優先してポイントを入れるべきなのは、VITである。HPが低ければ生き残れないこの世界では、VITを上げHPの高いキャラクターにすることが第一の条件。各職業に必要な能力値に分けることはその次だ。

言い忘れたが、ボーナスポイントが14以下のキャラクターなどは作らないほうがよいであろう。弱すぎて使いものにならないからだ。気合いの入った人なら、1日に数回しか出ない、20数ポイントを待つのもいいだろう。

### ●男女の違い

男女の違いは、具体的な能力値の差として現れる。能力値の基準は男になっているが、女性のキャラクターにした場合、如何なる種族であろうと、STから-2、PERに+1、KARに+1、となる。女性のほうが力はないが、魅力と運があるということだ。

## HUMAN：人間

	STR	INT	PIE	VIT	DEX	SPD	PER	KAR	就業必要ポイント	男/女
	9	8	8	9	9	8	8	0	3/5	PSI
									4/4	VAL
									4/4	BIS
									3/3	SAM
									4/6	MON
									9/9	NIN
									9/8	LOR
										14/15
										* /12
										14/14
										15/17
										15/17
										17/19
										18/19

抵抗力：とくになし

我々と何ら変わらない人間である。長所も短所もなく平均的な数値を持つ。あまりにも平均的すぎて、いまいち使い勝手が悪い。たいがいの職業に就くことができるがレンジャーにもっとも適している。

## ELF：エルフ

	STR	INT	PIE	VIT	DEX	SPD	PER	KAR	就業必要ポイント	男/女
	7	10	10	7	9	9	8	0	5/7	PSI
									2/2	VAL
									2/2	BIS
									3/3	SAM
									8/10	MON
									7/7	NIN
									7/6	LOR
										16/17
										* /12
										10/10
										16/18
										14/16
										16/18
										16/18
										18/19

抵抗力：催眠などの呪文

身長は人間よりやや高く、美しい顔に切れ長の目と尖った耳が特徴的な種族。多くの知識と賢明さを持つ者で魔法を使う職業に適しているが、ST、VITが低いため、戦士系には向かない。





## DWARF：ドワーフ

STR	11	就業必要ポイント	男/女
INT	6	FIG	1/3
PIE	10	MAG	6/6
VIT	12	PRI	3/2
DEX	7	THI	6/6
SPD	7	RAN	7/8
PER	7	ALC	13/13
KAR	0	BAR	15/14

抵抗力：毒、魔法の呪文

4フィートほどの身長に、太めに見えるがっちりとした体つき、長い髪が特徴的な種族。全体的に動きが鈍いが、強靭な肉体と強い腕力がそれを補う。高い信仰心を持ち、戦士か僧侶に適している。



## GNOME：ノーム

STR	10	就業必要ポイント	男/女
INT	7	FIG	2/4
PIE	13	MAG	5/5
VIT	9	PRI	2/1
DEX	10	THI	6/6
SPD	7	RAN	8/9
PER	13	ALC	11/11
KAR	0	BAR	15/14

抵抗力：魔法の呪文

小柄な体に、知性を感じる年寄りのような顔、大きな鷲鼻が特徴的な、地下に住む地の精。向学心が旺盛で、日夜、実験や勉学にいそしむ。信仰心が大変深く、僧侶、ファイター系に適している。



## HOBBIT：ホビット

STR	8	就業必要ポイント	男/女
INT	7	FIG	4/6
PIE	6	MAG	5/5
VIT	9	PRI	6/6
DEX	10	THI	3/3
SPD	7	RAN	8/10
PER	13	ALC	9/9
KAR	0	BAR	6/6
抵抗力：魔法の呪文			

人間の子供のような体つきだが、大きな手足が特徴。どういうわけか、足の裏には毛が生えている。すばやい動きを得意とし、生まれつきの運の強さを持つ。盗賊に適している。



## FAERIE：フェアリー

STR	5	就業必要ポイント	男/女
INT	11	FIG	7/9
PIE	6	MAG	1/1
VIT	6	PRI	6/6
DEX	10	THI	2/2
SPD	14	RAN	12/14
PER	12	ALC	5/5
KAR	0	BAR	2/2
抵抗力：魔法の呪文			

1.5フィートほどの妖精。体が小さいため、HPが低く、装備することができない武器や防具が多量にある。小さな体と俊敏さとすばやい動きが功を成し、DEXの上昇とともにACが上がる。魔法使いかバード、盗賊に適している。



## LIZARDMAN：リザードマン

STR	12	就業必要ポイント		男/女
INT	5	FIG	0/2	PSI 16/15
PIE	5	MAG	7/7	VAL */13
VIT	14	PRI	12/11	BIS 25/24
DEX	8	THI	4/4	SAM 19/20
SPD	10	RAN	13/12	MON 18/19
PER	3	ALC	13/13	NIN 15/17
KAR	0	BAR	18/17	LOR 19/20

抵抗力：心の呪文、酸のダメージ

トカゲから進化した種族。ざらざらした肌にトカゲそのものの顔つきから知性は感じられないが、長身で鍛えぬかれた筋肉、速い動きからは肉弾戦の強さを知ることができる。戦士にもっとも適している。



## DRACON：ドラコン

STR	10	就業必要ポイント		男/女
INT	7	FIG	2/4	PSI 13/14
PIE	6	MAG	5/5	VAL */11
VIT	12	PRI	2/2	BIS 19/18
DEX	10	THI	8/10	SAM 16/17
SPD	8	RAN	6/6	MON 18/19
PER	6	ALC	4/3	NIN 15/17
KAR	0	BAR	14/16	LOR 19/20

耐性：心の呪文、酸のダメージ

ドラゴンと人間のハーフ。リザードマンに引けをとらない体格でかなり器用であり、頭のよさは数段上をゆく。酸性ブレスを吐く能力を持つ。ファイター系、特に忍者に適性を持つ。

## FELPURR：フェルプール

	STR	7	就業必要ポイント	男/女		
	INT	10	FIG	5/7	PSI	14/16
	PIE	7	MAG	2/2	VAL	* /13
	VIT	7	PRI	5/5	BIS	13/13
	DEX	10	THI	2/2	SAM	12/14
	SPD	12	RAN	8/10	MON	13/15
	PER	10	ALC	6/6	NIN	15/17
	KAR	0	BAR	4/3	LOR	19/20

抵抗力：飛び道具や飛来する呪文を避ける

猫から進化した種族。知的な顔立ちは気品があり、その動きは優雅で美しいうえに、俊敏なものである。すましやで、高貴な精神を持つ。細身で力があまりないが、モンク、忍者、バード、盗賊、侍に適性を持つ。

## RAWULF：ラウルフ

	STR	8	就業必要ポイント	男/女		
	INT	6	FIG	4/6	PSI	14/16
	PIE	12	MAG	6/6	VAL	* /10
	VIT	10	PRI	0/0	BIS	12/12
	DEX	8	THI	4/4	SAM	19/21
	SPD	8	RAN	7/9	MON	15/17
	PER	10	ALC	12/12	NIN	18/20
	KAR	0	BAR	10/9	LOR	15/16

抵抗力：寒さのダメージ

狼から進化した種族。もっとも信仰心が強い。力と動きは普通だが、体格は比較的がっちりしている。僧侶、モンクに向いているが、ボーナスポイントを使わざになれる僧侶にもっとも適性がある。





## MOOK：ムーク

STR	10	就業必要ポイント	男/女
INT	10	FIG	2/4
PIE	6	MAG	2/2
VIT	10	PRI	6/6
DEX	7	THI	6/6
SPD	7	RAN	7/9
PER	9	ALC	9/9
KAR	0	BAR	9/8

抵抗力：魔法の呪文、寒さのダメージ

毛におおわれた、謎の種族。魔法生物ともいわれているが、その正体は定かではない。物静かで知的な雰囲気が、6フィート以上の力強い体から溢れ出している。ファイター系に適している。

## COLUMN 3

### ■新シリーズのWIZについて一言

今までWIZは「戦闘版D&D」といわれ、戦闘、アイテム探し、レベルアップが中心ゲームで、シナリオはそこそこ、謎が言いがかりに等しいもの(?)であった。それが今回の新シリーズで、システムの強化はもちろん、シナリオの緻密さ、マップのつくり、合理的な謎は賞賛に値する素晴らしい出来ばえになっており、もはや「AD&D」といっておかしくない完成度である。やはり、良いゲームになった理由はブラッドリーの才能によるものである。

### ■"バネ"ってなんだ！

開発の当初、プログラマーの方が「なんで "バネ" っていう、ディレクトリーなんだろう？」と頭をひねったことがある。実は "BANE" のディレクトリーを "ベーン" と読まずに "バネ" と読んだだけのことであるが、それ以降開発サイドでは "バネ" とも呼ぶようになった。

# 職業



## FIGHTER(FIG)：戦士

STR 12 スキル

INT - 武器関連：ワンド&ダガー スオード

PIE - アックス メイス&フレイル 投げる

VIT - ポール&スタッフ スリング 弓 盾

DEX - 運動関連：スカウト

SPD - 学術関連：工芸学 神話学 書術

PER -

呪文書：ナシ

戦士はすべての武器、防具の扱いにたけた、戦闘のプロフェッショナルである。力押しの武器の攻撃にすべてをかけるこの職業は、強靭な肉体と、力が要求される。体が資本であるだけに、高いHPを誇る。

キャラクター



## MAGE(MAG)：魔法使い

STR - 武器関連：ワンド&ダガー 投げる

INT 12 ポール&スタッフ スリング ボウ

PIE - 運動関連：スカウト 発声術

VIT - 学術関連：工芸学 神話学 書術

DEX - 魔術

SPD -

PER -

呪文書：魔法使い

高い知性を必要とする。すべての呪文使いの中で、いちばんの攻撃呪文の使い手であり、パーティーに1人は必要となる職業。魔法使いの呪文の研究に、すべての力を注ぎ込んでいるため、呪文の修得速度は速い。体を使わないため、HPは低い。



## PRIEST(PRI) : 僧侶

STR - 武器関連：ワンド&ダガー 投げる  
INT - ポール&スタッフ スリング ボウ  
PIE 12 運動関連：スカウト 発声術  
VIT - 学術関連：工芸学 神話学 書術  
DEX - 神話  
SPD -  
PER 8

呪文書：僧侶

何らかの神を信仰し、神に祈りを捧げることにより治癒の力を發揮する。その献身的行いは、人々の好意を受けるものである。僧侶の呪文の研究に、力をつぎ込んでいるため、呪文の修得速度は速い。身を守るすべをも学ぶためHPが高く、簡単な武器と鎧は使える。



## THIEF(THI) : 盗賊

STR - 武器関連：ワンド&ダガー スオード  
INT - アックス メイス&フレイル 投げる  
PIE - ポール&スタッフ スリング 弓 盾  
VIT - 運動関連：スカウト 発声術 早業  
DEX 12 指先技 忍術  
SPD 8 学術関連：工芸学 神話学 書術  
PER -

呪文書：なし

盗賊家業一筋に生きる、闇の専門職業。迷宮において、罠の解除、開錠、盗みに関し、この職業の右に出るものはいないであろう。影に隠れてから敵を襲う、両手に武器を持ってのバックstabは、戦士の攻撃力にも引けをとらないほどのものである。

## RANGER(RAN)：レンジャー



STR	10	武器関連：ワンド&ダガー スオード
INT	8	アックス メイス&フレイル 投げる
PIE	8	ポール&スタッフ スリング 弓 盾
VIT	11	運動関連：スカウト 早業 指先技
DEX	10	忍術
SPD	8	学術関連：工芸学 神話学 書術
PER	8	鍊金術

呪文書：鍊金術師

野伏芹。自然を愛し、森の生活を好む彼らは、動物の痕跡や微妙な変化を一目で見極める、鋭い洞察力と、獲物に気が付かれないよう姿を隠す技を持つ。優れた弓矢の使い手でもあり、3レベル以降、鍊金術師の呪文を唱えられるようになる。

## ALCHEMIST(ALC)：鍊金術師



STR	-	武器関連：ワンド&ダガー
INT	13	メイス&フレイル ポール&スタッフ
PIE	-	投げる
VIT	-	運動関連：スカウト
DEX	13	学術関連：工芸学 神話学 書術
SPD	-	鍊金術
PER	-	

呪文書：鍊金術師

宇宙の法則に反し、おのが力により、すべてを作り出そうとする者。薬物や科学物質に精通しており、それらを調合したポーションを呪文とするので、呪文を掛ける際は発声の必要はなく、サイレンスなどの効果をまったく受けない。



## BARD(BAR)：バード

STR - 武器関連：ワンド&ダガー スオード  
INT 10 アックス メイス&フレイル 投げる  
PIE - ポール&スタッフ スリング 弓 盾  
VIT - 運動関連：スカウト 音楽 発声術  
DEX 12 早業 指先技  
SPD 8 学術関連：工芸学 神話学 書術  
PER 12 魔術  
呪文書：魔法使い

吟遊詩人。歌と冒險をこよなく愛する彼らは、常に魔法の楽器を携え、魔法の能力と同等の効果を持つ歌を際限なく奏でることができる。盗賊の能力も備えており、レベル3以降、魔法使い系の呪文を唱えることが可能となる。



## PSIONIC(PSI)：超能力者

STR 10 武器関連：ワンド&ダガー  
INT 14 メイス&フレイル ポール&スタッフ  
PIE - 投げる スリング  
VIT 14 運動関連：スカウト  
DEX - 学術関連：工芸学 神話学 書術  
SPD - 鍊金術  
PER 10  
呪文書：超能力者

精神構造学を学び、心の領域を極めんとする者。己の精神力をも消耗する、精神に関連した呪文を唱えるため、知力と同時に体力と力が必要となる。攻撃系の呪文が高レベルにならないと使えないのが残念である。



## VALKYRIE(VAL) : ヴァルキリー

STR 10 武器関連：wand & dagger ソード  
 INT - アックス メイス&フレイル 投げる  
 PIE 11 ポール&スタッフ スリング 弓 盾  
 VIT 11 運動関連：スカウト 発声術  
 DEX 10 学術関連：工芸学 神話学 書術  
 SPD 11 神学  
 PER 8

呪文書：僧侶

女性だけがなれる、女戦士。戦いの神を崇拜しているため、3 レベル以降僧侶の呪文を憶えることが可能となる。すべての武器の扱いにたけているが、とくにランスや槍などの武器を得意な得物とする。



## BISHOP(BIS) : ビショップ

STR - 武器関連：wand & dagger  
 INT 15 メイス&フレイル ポール&スタッフ  
 PIE 15 スリング 盾  
 VIT - 運動関連：スカウト 発声術  
 DEX - 学術関連：工芸学 神話学 書術  
 SPD - 神学 魔術  
 PER 8

呪文書：僧侶 魔法使い

司祭。古代の研究に身を捧げる者で、強い信仰心と集中力は、知識の探求に飽くことを知らない。魔法使いと僧侶の呪文を唱えられるが、交互に憶えるため、修得に倍の時間が掛かる。



## LORD(LOR)：ロード

STR 12 武器関連：wand&dag  sword  
INT 9 アックス  mais&frail  投げる  
PIE 12 ポール&スタッフ  string  弓  盾  
VIT 12 運動関連：scout  发声術  
DEX 9 学術関連：工芸学  神話学  書術  
SPD 9 神学  
PER 14

呪文書：僧侶

聖騎士といった存在である。騎士道を追求する者で、強い信念と信仰心は、戦士としての能力にも大きく反映している。レベル3以降に僧侶の呪文を修得することが可能となる。



## SAMURAI(SAM)：侍

STR 12 武器関連：wand&dag  sword  
INT 11 アックス  mais&frail  投げる  
PIE - ポール&スタッフ  string  弓  盾  
VIT 9 運動関連：scout  发声術  
DEX 12 学術関連：工芸学  神話学  書術  
SPD 14 魔術  クリシュ  
PER 8

呪文書：魔法使い

武士道を探求する剣士。両手に武器を持っての剣技たるや、強烈にして正確無比、必殺のクリティカルを放つ驚異の技である。3レベル以降は魔法使いの呪文を修得することが可能となる。ぜひともパーティには入れておきたい。



## MONK(MON)：修道僧

STR 13 武器関連：ワンド&ダガー  
 INT 8 メイス&フレイル ポール&スタッフ  
 PIE 13 スリング 弓 盾 手と足  
 VIT - 運動関連：スカウト 早業 指先技  
 DEX 10 発声術 忍術  
 SPD 14 学術関連：工芸学 神話学 書術  
 PER 8 精神 キリジュツ  
 呪文書：超能力者

肉体の鍛錬により、卓越した精神を持つ修行者。肉体構造を熟知した彼らは、敵を一撃で葬り去る方法を心得ており、手足による攻撃を得意とする。鍛え上げられた精神によりレベル3以降超能力者の呪文を唱えることが可能となる。



## NINJA(NIN)：忍者

STR 12 武器関連：ワンド&ダガー スオード  
 INT 10 アックス メイス&フレイル 投げる  
 PIE 10 ポール&スタッフ スリング 弓 盾  
 VIT 12 手と足  
 DEX 12 運動関連：スカウト 早業 指先技 忍術  
 SPD 12 学術関連：工芸学 神話学 書術  
 PER - 鍊金術 キリジュツ  
 呪文書：鍊金術師

忍者は、敵をいかに迅速に倒せるかを研究する、暗殺者である。彼らは手足での攻撃を得意とし、戦闘において冷酷無比の殺人マシーンと化す。また、毒の研究にも余念がなく、3レベル以降鍊金術師の呪文を唱えることが可能となる。

## COLUMN 4

### ■モンスターとシナリオ

このモンスターを見ていると、オリジナルやRPGでおなじみなものはもちろん「クトゥルー」「AD&D」「ギリシャ神話」果てには「アリス」などのキャラクター（モンスター）が登場する。ただむやみに出現するのではなく、緻密に計算された舞台設定にあった場所に出現する。この計算高さは、モンスターの配置だけではなく、マップやイベントの設定に反映されており、作者の構想の深さ（視点を変えればメチャクチャさ）を窺うことができる。

### ■序盤に便利なバードとドラコン

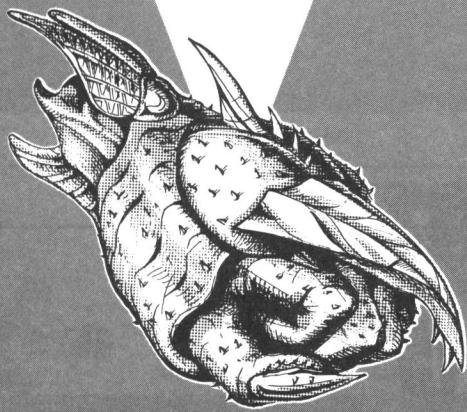
某「BARD'S TA※※」で罵声を浴びせられたバードは、WIZの世界においては、非常に有益な職業といえる。それは、呪文と同じ効果を生む楽器を無限に使えるところにある。序盤など、魔法使いがSPをきらしたときなど、この職業の便利さがよくわかる。また、ドラコンのプレスも序盤においては、非常に役立つ。現実では、カラオケでバードとなり、飲みにいってプレスというのはあまり好まれないので注意。

### ■それいけチンドン屋

合理的な種族によるパーティー編成を見ると、とんでもない組み合わせになる。トカゲ男、ドラゴンモドキ、ドワーフの女、ヒョコヒョコ飛ぶフェアリー、狼男、チューバッカ・コンパチ。こんな奴らが、迷宮内を歩き回っているのを想像すると、頭が「くらーっ！」としてくる。はっきり言って、これはチンドン屋以外のなにものでもない。

# 第4章

モンスター





## ACCURSED ONE

タイプ：UNDEAD

HP：144-204

経験値：75575

出現数：1-2

「呪われた者」の意味。強大な力を持つ魔法使いによって呪いを掛けられた者が死に、その呪いのため、高レベルの呪文を唱えられるアンデットになってしまった。プリンクするうえに魔法を唱える、非常に厄介な相手。



## ACID SLIME

タイプ：INSECT

HP：11-20

経験値：1340

出現数：2-4

強力な酸を吐く、黒い斑があるスライム。レザーアーマーなどたやすく溶解するほどの強酸で、直接浴びれば肉はもちろん、骨が見えるほど、ぐじゅぐじゅに溶かされてしまう。でも、しょせんはスライムなので、スリープで眠らせて始末しよう。



## AMAZULI

タイプ：FIGHTER

HP：25-40

経験値：1739

出現数：4-7

ピラミッドの警備に当たるアマズール族の女性。色黒の肌には、ビキニとショートスカートしか、まとっておらず、男なら会った瞬間に立ちつくしてしまう。槍を使ったすばやい攻撃を行うが、スリープ一発で寝てしまうので楽勝の相手である。



## AMAZULU ARCHER

タイプ：RANGER

HP：25-40

経験値：1176

出現数：3-5

アマズール族の弓使い。ピラミッドの警護に当たっている。武器は弓。数グループで出現した場合、後衛からの攻撃を行ってくるいやな相手である。スリープがよく効くので、出会いがしらに唱えるとよいだろう。



## AMAZULU QUEEN

タイプ：VALKYRIE

HP：78-110

経験値：23017

出現数：1

アマズール族の女王でもあり、寺院のハイブリーステスでもある。傲慢で、尊大な態度をとるいやな女。SPEAR OF DEATHによるすばやい槍さばきで攻撃してくる。BONE NECKLACEをしているため魔の呪文に対し抵抗力を持つ。



## AMAZULU ZOMBIE

タイプ：UNDEAD

HP：21-41

経験値：3244

出現数：2-6

死んだアマズール族がゾンビとなって蘇ったもの。生前の色気はまったくなく、ほのかな乙女の香りのかわりに死臭と腐った肉をまき散らす始末である。この肉片には毒素が含まれており、戦闘時には投げつけてくる。



## AMEN-TUT-BUTT

タイプ：UNDEAD

HP：80-100

経験値：33138

出現数：1

アメンは古代エジプトの、大気や息を司る神だが、ここでは侮辱、呪いの言葉を吐きかけるアンデットである。その呪いの言葉は、火の領域の呪文となり、敵を炎で包み込む。ピラミッドの地下で像を守っている。アンクを多数所持している。



## ASSASSIN

タイプ：NINJA

HP：65-91

経験値：28238

出現数：2-2

「暗殺者」の意味だが、忍者に与えられる称号のこと。忍者の中では下級のほうで、やっと暗殺者として使えるようになった程度。しかし、冒険者にとっては、強力な敵となる。スリープで寝かしつけるのもいいが、アスフィジエイションも効く。



## ??災いの王?? (BANE KING)

タイプ：VAMPIRE

HP：174

経験値：58028

出現数：1

ホールオブデッドの王の塚で現れるヴァンパイア。この城の主で、コズミック・フォージの呪いにより死ぬことを許されぬ、吸血鬼と化してしまった。この時点では、通常の攻撃、魔法がまったく通じない相手なので、ひたすら防御に徹する。

## BANSHEE

タイプ：UNDEAD

HP：40-64

経験値：9000

出現数：3-5

ケルト神話に出てくる、人の死を予言し叫ぶ妖精。迷宮内では生者を見つけると、プリンクしながらまとわりつき、魂に訴えかけるような叫び声を放ち、冒険者を恐慌に陥しいれる。戦闘が長引けば全員恐慌を起こし、行動不能に陥る場合もある。

## BAT

タイプ：BEAST

HP：2-6

経験値：290

出現数：2-8

肉食性のコウモリ。部屋の暗がりを好み、獲物がくるのを待ち伏せている。まさに、ザコ、ただの動物なのだが、LEV1のキャラクターのちょうどよい相手で……いや、ちょっと手強いかもしれない。スリープでさっさと眠らせてしまおう。

## \*ベラ\*

(BERA)

タイプ：DRAGON

HP：871

経験値：1420419

出現数：1

女王と悪魔の間に生まれたドラゴン。レベッカの腹違いの弟に当たる。非常にデリケートでおとなしく、だれも訪ねぬ部屋に一人で暮らす。ゾーフィタス以上の呪文の使い手で、さらにドラゴンとしての攻撃力を持つ恐ろしい相手。



## BLACK BAT



タイプ：BEAST

HP：2-6

経験値：290

出現数：2-8

黒コウモリ。まさに名前のとおり、全身が真っ黒のコウモリで、暗闇の中では、肉眼による識別がまったく不可能となる。いったい、どこから来るのかブラックバット。とはいってもその攻撃力がないし、スリーピー一発で寝てしまうから大丈夫だ。

## BLACK KNIGHT



タイプ：LORD

HP：180

経験値：51481

出現数：1

ホールオブデッドの第二の守護者。生前の名はサー・ジェフリー・クライトン。王国きっての騎士であった。漆黒のEbony Plateを身にまとい、右手中にThe Avengerを携えるその姿、まさにブラックナイトの名にふさわしい。



## ボーク (BORK)

タイプ：TINY

HP：362-446

経験値：43278

出現数：1

「荷頂かりの島」の貯蔵室の守衛。身の丈60センチの小人で、象を投げ飛ばす程の力持ち。スプリガンの一員とも考えられる。一度暴れ出すと、なりふりかまわず襲い破壊するので手が付けられない。Hummer+1.5を持っている。

## BRIGAND

タイプ：THIEF

HP：9-18

経験値：710

出現数：2-3

山賊のことである。長年にわたり家業にたずさわってきた熟練者達がほとんどで、腕前は悪くはない。薄汚れた風体をしているが、「キャブテンズデン」ではキレイなほうである。スリープで寝かして片付けてしまおう。

## BRIGERD WOLTAN

タイプ：VALKYRIE

HP：166

経験値：40538

出現数：1

ホールオブデッドの第三の守護者。ブリゲルド・ダンス・ウォルタンという名前で、生前は美しいバルキリーであった。ローズ・オブ・ハイメナードの称号を持つ、すばらしいランスの使い手で、MAENADE'S LANCEを武器とする。

## BULLI'S GHOST

タイプ：UNDEAD

HP：55-88

経験値：17882

出現数：1

ブリ・ビッグボシーの幽霊。みんなに敬愛されていたようだが、なぜか殺されてしまった。かわいさ余って憎き百倍というやつなのか、何か致命的なことをしでかしてしまったのかは不明である。現れたら、ディスペルで成仏させてあげよう。





## BUSHWACKER

タイプ：THIEF

HP：5-9

経験値：392

出現数：1-3

「ゲリラ兵」の意味である。ほとんどの者が開拓者で、食うに困って、盗賊まがいのゲリラと化してしまった。じっくりと獲物がくるのを待つ、その根性は、辛抱強いというか、貧乏臭いというか……スリープでさっさと眠らせててしまおう。



## マティ一船長 (CAPTAINMATEY)

タイプ：FIGHTER

HP：79-106

経験値：11841

出現数：1

キャプテンズデンのボス。城内の盗賊を仕切っている、大酒飲みのすばらしいほど大柄な船長。すべての盗賊をまとめているだけあって、かなりの強者である。ウイークンやスローが効果的で、エネルギー・ブластなど攻撃は回避することもある。



## いも虫 (CATERPOLLAR)

タイプ：INSECT

HP：216-348

経験値：49242

出現数：1

スワンプランドのキノコの上で考えごとをしているいも虫。かなりのインテリであるが、パイプをなくし研究に没頭できないでいるため、それを見つけるための公式を現在思考中である。最近、目の前を急いで走り抜ける兎を見たとのこと。



## カロン (CHARRON)

タイプ：MYTH

HP：546-684

経験値：120528

出現数：1

ステュクス(死の川)の渡し守をする黒衣の骸骨。船着場で「魂の角笛」を吹くと現れ、料金を払えば「ミノスの島」へ往復してくれる。間違っても彼に強盗を働くなどと思ってはいけない。杖により、なぶり殺されるのは確実だからだ。



## CHUNIN

タイプ：NINJA

HP：90-126

経験値：39814

出現数：1-2

中忍のことである。暗殺者として洗礼された腕前は、かなりのもので、矢継ぎ早に繰り出される手刀を防ぐことは不可能に等しい。スリープの耐性があるので、ウイークンで攻撃力を弱めるのがよいであろう。



## COLD SLIME

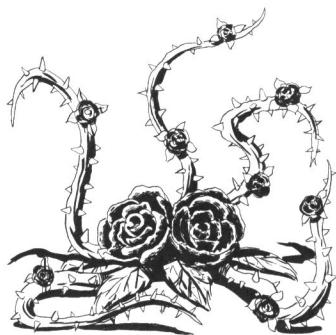
タイプ：INSECT

HP：25-40

経験値：4498

出現数：1-2

白銀に近い色をした、冷気を放つスライム。全身が凍るような冷気に包まれているが、自身は決して氷つくことはない。放たれるブレスは、アイスボールと同等の威力があるので、スリープで眠らせてしまうのがよいであろう。



## CREEPING VINE

タイプ：PLANT

HP：1-3

経験値：59

出現数：2-6

迷宮を徘徊する植物。肉食で、薦を鞭のように振るい、攻撃を仕掛けてくる。ヴァインの中でも小さい部類で、見るからに貧弱、実際に、迷宮内でもいちばん弱い。何もしなくとも勝てるが、スリープで眠らせるのが効果的。



## DAISHO MASTER

タイプ：SAMURAI

HP：84-126

経験値：23320

出現数：1-3

ダイショウとあるが、大将のことであろう。侍の大将であるのに十分な力量、攻撃力を備える。NODACHIを得物とし、破壊的な攻撃を仕掛けてくる。ウイークンで弱らせなければ、こちらが先に殺されるのは必至であろう。



## DARK CRUSADER

タイプ：LORD

HP：58-82      70-100

経験値：6698      8486

出現数：5

「暗黒十字騎士」の意味となる。城の騎士団である彼らは、現在テンプルオブラムの守りに力を入れている。黒の鎧をまとい、BLACKBLADEを武器とし、戦闘時にはブリンクする。攻撃呪文か、最高レベルの窒息で一気に片付けるのが効果的である。



## DEFENDER

タイプ：LORD

HP：108-180

経験値：3330

出現数：2-3

テンプルの守りを固める、寺院直属の騎士。寺院に対しての忠誠を誓い、任務遂行の意志は限りなく強い。侵入者には、BLADE CUSINARTで容赦なく攻撃を仕掛けてくる。攻撃が当たりずらいので、ウイークンして弱体化させよう。



## DEMONIC HELLCAT

タイプ：DEMON

HP：54-78

経験値：21485

出現数：1

ゾーフィタスのペットであり、住みかの番をしている地獄の猫。地獄の炎より生まれたこの巨大な猫は、全身に炎をまとい、炎のプレスを吐く。プレスさえ恐れなければ、どうということはない敵なので、アストラルゲートで国へ帰してあげよう。



## DISKO ZOMBIE

タイプ：UNDEAD

HP：152-200

経験値：19884

出現数：1

なにを狂ったか、激しい動きをしながら襲ってくるゾンビ。その動きはダンスフロアで踊り狂うイケイケのノリ。踊りながら腐肉をまき散らし、汚いので、いっしょに踊ろうなどとは考えずに、ディスペルしてしまおう。



## ドラキュラ (DRACULA)

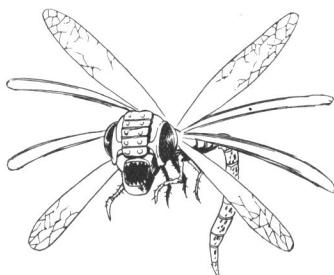
タイプ : VAMPIRE

HP : 174

経験値 : 361924

出現数 : 1

コズミック・フォージの社の前のホールで、姿を現す炎いの王の真の姿。戦闘になれば、通常の武器、呪文での攻撃では倒すことは不可能。十字架で弱体化させて、神聖物で攻撃しなければダメージを与えられない。



## DRAGONFLY

タイプ : INSECT

HP : 24-36

経験値 : 2200

出現数 : 3-5

リバー周辺に生息する、巨大なトンボである。5フィート以上の巨体で、水面近くを飛び回っている。口から酸のプレスを獲物に吐きかけて、程よく柔らかくなったところを食べる。スリープで眠らせてしとめるのがよい。



## DROW ELF

タイプ : RANGER

HP : 49-76

経験値 : 11483

出現数 : 4-6

エンチャンテッドフォレスト周辺の、常に蒼然とした所に住む、邪悪な心に満ちたエルフ。己の視界に入ったものほとんどに、弓または、呪文による攻撃を仕掛けてくる。クリエイトライフ、デッドドリー・ポイズンを唱える。

## DUNGEON LEECH

タイプ：INSECT

HP：6-12

経験値：352

出現数：2-6

ジメジメした城の地下などにいる巨大なヒル。天井や壁にへばりつき、獲物がくると上部より襲い掛かる。ヌメヌメして黒光りする巨体は、不気味以外の何物でもない。攻撃は塩の一振りなど役に立たないので、スリープで眠らせるのがよい。

## EILA'S GHOST

タイプ：UNDEAD

HP：55-88

経験値：19120

出現数：1

エイラの幽霊。エイラとはだれか？ 謎であるが、その死因はCHAIN OF DESPAIRによるものと思われる。不気味な手で触れられると、HPダメージは少ないが、スタミナドレインをされる。ファイヤーボールも唱える。

## FAERIE QUEEN

タイプ：ENCHANTED

HP：66-88

経験値：91860

出現数：1

エンチャントドフォレストに住む、風のフェアリーの女王。特定の場所で「ティンカーベル」の呼びかけに応じ、出現する。小さいながらも、女王の気品を保ち、怒らせるようなことがあれば、精銳の部下を呼び出し襲ってくる。





## FAERIE SYLPH

タイプ：ENCHANTED

HP：48-64

経験値：30997

出現数：9

風のフェアリー。エンチャンテッドフォレスト周辺に住み、薄暗い森の中を飛び回っている。遠くから見ると、蛍と間違えやすく、めったなことでその姿を人前に曝すことはない。テンプル周辺では寺院の影響で凶暴化した者が出現する。



## FAT RAT

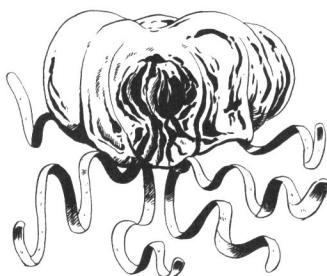
タイプ：BEAST

HP：38-62

経験値：6144

出現数：1

城の地下の落書き部屋の壁の奥にすむ、とてつもなく太った巨大なネズミ。その身体からは想像もできぬ程の、すばやい身のこなしで、連続攻撃をしてくる。また、スリープに耐性を持っているので、ウイークンや攻撃呪文で攻めるのがよい。



## FLOATER

タイプ：INSECT

HP：12-18

経験値：5908

出現数：1-2

ふわふわ上空を漂っている半透明の雲のようなクラゲ。普段は風任せで飛んでいるが、獲物を見つけた場合のみ自分で移動する。動物やヒューマノイドの血液を主食としている。スリープで眠らせての攻撃が有効。

## FORAGER

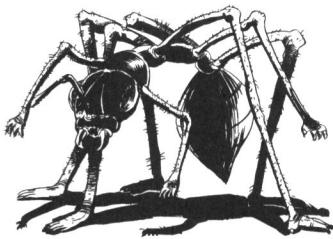
タイプ：INSECT

HP：19-44

経験値：4654

出現数：1-4

食料採取者の意味で、食料調達を目的とする兵隊蟻のこと。洞窟内に生息し、目に入った物は何であろうと、襲いかかり、食べられそうな物は何でも拾っていく。まさに採取者の鏡。スリープで眠らせ、食糧にならないよう気を付けよう。



## FRYTZ GRYNS

タイプ：GIANT

HP：197-257

経験値：20222

出現数：1

ジャイアントマウンテンの上層に住む、双子の巨人の兄のほう。船長達を襲った連中と考えられる。非常に凶暴で、人肉が好物らしい。スリープに耐性があるので、ウイークンで攻撃力を弱らせ、攻撃呪文を掛けるのがよいであろう。



## FUMING VINE

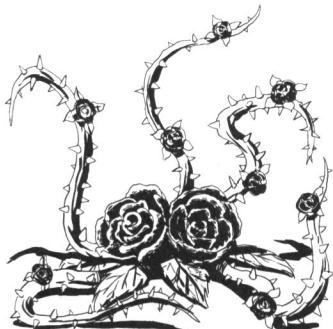
タイプ：PLANT

HP：2-4

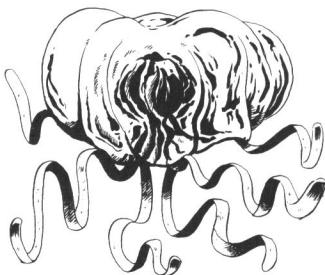
経験値：300

出現数：2-4

「霧の薦」と呼ばれる植物。花の中央より眠気を引き起こす、白い霧を放つ。迷宮内を徘徊するその姿には、常に白い霧が取り巻いている。薦を鞭のように使い攻撃してくる。スリープで眠らせてギタギタに切り裂いてあげよう。



## GELATIN VAPOR



タイプ：INSECT

HP：10-20

経験値：1137

出現数：1-4

半透明のゼラチン質でできた、蒸気に似た不定形の浮遊生物。マウンテン周辺に出現し、谷間をふわふわ浮いている。空腹になつたら、獲物を見つけ、体内に取り込んで消化してしまう。スリープがよく効く。

## GHOSTLY SHE-HAG



タイプ：UNDEAD

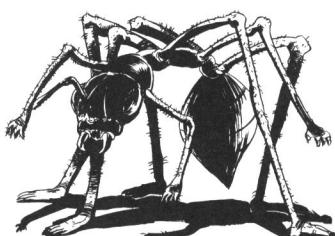
HP：55-88

経験値：2427

出現数：1

ハグはいわゆる「鬼ババ」のこと、それが死んで幽霊となって現れたものをいう。邪悪な霊で、生前同様ヒューマノイドを見つけると襲い掛かってくる。生きていればその死肉を食べていたのだろうが、幽霊となっては、食べる必要がない。

## GIANT ANT



タイプ：INSECT

HP：11-26

経験値：1849

出現数：3-9

8フィート以上の巨大な赤蟻。洞窟内の地下に生息し、獲物を求めて地表に出てくる。最近はドワーフの工事で、巣を崩され気が立っている。鋭い口での噛みつきと、尻尾の針で攻撃てくる。魔法に耐性がほとんどないので、スリープを。

## GIANT CRAB

タイプ：INSECT

HP：40-60

経験値：5386

出現数：4-7

巨大な蟹。赤い甲羅は非常に硬く、貫通性が非常に悪い。また、身の詰まったハサミの一撃は痛烈なもので、戦士といえども、そう何発も受けられるものではない。スリープに掛かる率が半々ぐらいなので、アーマーメルトやウイークンが効果的。

## GIANT MOSQUITO

タイプ：INSECT

HP：29-41

経験値：1398

出現数：3-9

全長が10フィートにも及ぶ巨大な蚊。リバー周辺の水辺に生息する。ジャイアントなどに集団で襲いかかる場合もあるが、通常は小動物を襲い、ミイラ状になるまで血を吸い続ける。こいつに血を吸われて気づかない生物は、ちとおかしい。

## GIANT RAT

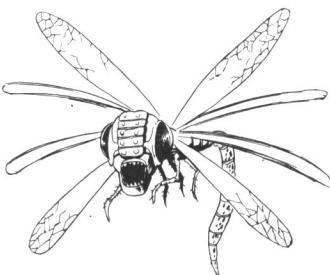
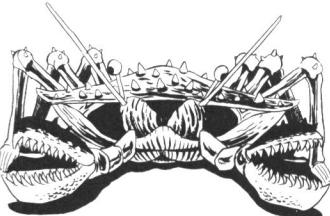
タイプ：BEAST

HP：4-10

経験値：450

出現数：1-2

1.2フィートの大きな鼠。でかい割にちょこまか動き、HPも比較的ある。噛まれると結構痛く、低いLEVのキャラでは一発で殺されてしまう可能性がある。スリープがよく効くので、さっさと眠らせててしまおう。





## GIANT SERPENT

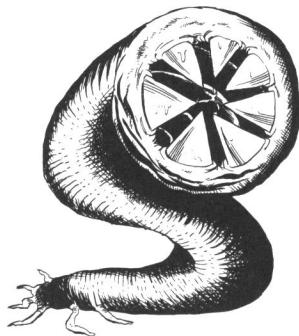
タイプ：BEAST

HP：78-102

経験値：9131

出現数：1

全長10フィートにも及ぶ大蛇。噛みついて毒を相手に送り込み、弱ったところを、尻尾でシバキまくって、殺して食べてしまう。魔法に耐性があるので、ヘイスト、アーマープレートでパーティーの強化を。



## GIANT WYRM

タイプ：INSECT

HP：22-34

経験値：2700

出現数：2-4

全長10フィートにも及ぶ巨大なワーム。人間を一飲みできるほどの口を持ち、その口には鋭利な牙が無数に並んでいる。歯を小刻みに擦り合わせることで、耳障りな金切り声を出す。スリープで眠らせて、攻撃するのがベスト。



## GOBLIN

タイプ：THIEF

HP：48-72

経験値：3440

出現数：3-9

6フィートほどの子鬼。集団で行動し、日夜悪行を働くよう努めている。すばしっこい動きをし、ファイヤーボムなどをいやがらせのように投げてくる。魔法への対抗能力はほとんどなく、スリープであっさり寝てしまう。

## GOBLIN PRIEST

タイプ：PRIEST

HP：40-64

経験値：11982

出現数：3-9

ゴブリンの僧侶。何を信仰しているかは、不明だが、よからぬものに違いないだろう。ライトニング、アシッドボム、ホイールウインドなど、攻撃系を中心に唱えてくる。魔法への抵抗は低いので、サイレンス、スリープを二重に掛けておこう。



## GOBLIN SHAMAN

タイプ：WIZARD

HP：33-49

経験値：16139

出現数：3-9

ゴブリンの巫。いわゆる、魔法使いで、呪文攻撃をしてくる。ノクシャスフューム、ファイヤーボールの攻撃系はもちろん、マジックスクリーン、アンチマジックなどの呪文封じもしてくる。スリープとサイレンスを掛けておけば問題はない。



## GOOP GLOOP

タイプ：PLANT

HP：45-60

経験値：8798

出現数：2

「行儀をわきまえないネバネバ」の意味を持つ。ピラミッドに生息する、全身が粘着性の分泌液でまみれた汚らしい生物。近づくものは何であろうと、触手を伸ばし、噛みついてくる。殺した後には、ネバネバの素が残る。





## GRANDFATHER

タイプ：NINJA

HP：138-186

経験値：63170

出現数：1

暗殺集団である忍者軍団の頭である、影の総統。上忍であるのにふさわしく、繰り出される手刀、蹴りは脅威的な攻撃力である。まともに殺り合えば、撲殺されることはほぼ確実。ウイークンで弱らせることは絶対に必要。



## GREATER DEMON

タイプ：DEMON

HP：138-186

経験値：63170

出現数：2-4

ご存じ、グレーターデーモンである。テンプル内でその姿を現すことがあるが、それは、ゾーフィタスが召喚したものに間違いない。火の領域の呪文を得意とし、ときおりニュークリアーブラストを唱える。アストラルゲートが効果的。



## GREMLIN

タイプ：THIEF

HP：65-83

経験値：26184

出現数：3-9

小悪魔のことである。全身縁で食いしんぼう、尖った耳に、鋭い牙の生えた大きな口が特徴。食べ物といっしょに腰に吊したファイヤーボムのピンを投げる。非常に鋭い牙で噛みついてくることもあり、かなりのダメージを受ける。スリープが得策。

## GUARDIAN OF ROCK

タイプ：ENCHANTED

HP：108-164

経験値：51741

出現数：1

ジャイアントマウンテンの岩の守護者。岩を愛し、守り、食べる彼自身も岩で構成されており、ちょっとやそっとの攻撃ではびくともしない。逆に武器のほうが傷んでしまう。ヘイスト、アーマーメルト、ウイークンをまずは唱えるべきであろう。

## GUARDIAN OF RAMM

タイプ：FIGHTER

HP：72-120

経験値：7815

出現数：2-8

テンブルオブラムの守護者。日夜、寺院を守るために戦い続ける。といえばかっこいいが、たいがいは暇な警備員のおじさん、といったほうがよいであろう。集団で行動し、襲ってくるが、スリーピー発で寝込んでしまうので、楽に勝てる。

## HAIYATO DAIKUTA

タイプ：SAMURAI

HP：160

経験値：65270

出現数：1

ホールオブデッドの第四の守護者。かつて王国中にその名を馳せた侍。妖刀 MURAMASA BLADE、WAKI-ZASI+1を所有し、鬼神のごとく襲い掛かってくる。二刀での攻撃力はまさに破壊的なもので、ウイークンは必須となる。





## HAUNT

タイプ : DEMON

HP : 143-179

経験値 : 23620

出現数 : 3-5

亡靈である。まさに亡靈の手にふさわしく、その指先に触れられた者はダメージとスタミナドレインをされる。さらにひどい場合は毒を注入されたうえに麻痺してしまう。もっとひどいのは、石化、クリティカルヒットで葬り去られてしまう。



## HIGHLANDER

タイプ : RANGER

HP : 47-61

経験値 : 3892

出現数 : 4

映画の題名ではない。フォレストに出現する、愚連隊のこと。弓を武器とし、MYSTIC ARROW, A.P ARROWの中級クラスの矢を使用する。呪文も唱えるが、イッチングスキン、マイクワーンズといった低レベルなので問題はない。



## HILL GIANT

タイプ : GIANT

HP : 42-72

経験値 : 4098

出現数 : 1-3

丘や山に住むジャイアント。ジャイアントの中でも気が荒いほうで、自分のテリトリー内に入ったものは、容赦なく攻撃してくる。命中率は悪いが当たるとダメージが大きい、巨大なハンマーを振り回し攻撃してくるので、ウイークンは必要となる。

## HUGE BAT



タイプ：BEAST

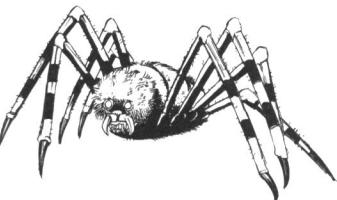
HP：3-7

経験値：318

出現数：1-2

巨大コウモリ。ジャイアントラットさえも持ち上げてしまう力を持ち、鋭い牙はLEVの低い者ならば一撃で葬り去る威力を持つ。だが、しょせんはコウモリ、スリープでコロッと眠り込んでしまう。

## HUGE SPIDER



タイプ：INSECT

HP：43-75

経験値：6326

出現数：3-5

巨大な蜘蛛。靈廟や地下などの暗くジメジメした所に生息する。ウエブの呪文を唱え、獲物を行動不能にしようとする。毒も持っており、攻撃を受けた場合は冒されてしまうこともある。呪文に若干の耐性があるが、スリープが効果的。

## HYDRA PLANT



タイプ：PLANT

HP：48-64

経験値：8002

出現数：1-2

ヒドラの首に似た触手を持つ植物。ヴァインのように動き回りはしないが、ある程度の移動能力を持つ。触手の口は噛みつき攻撃をしてくるが、獲物の眠りを誘う白い霧を放射する、中央の巨大な口から食べる。水の領域の攻撃呪文に弱い。



## INDIGO BAT

タイプ：BEAST

HP：37-58

経験値：2900

出現数：1-2

藍色のコウモリ。ジャイアントバットよりさらに巨大で、出現するコウモリの中では、かなりの強さがある。肉食で、口には鋭い牙が生え並ぶ。スリープに若干の耐性があるが、それほど問題にはならない。



## INSANE SKELETON

タイプ：UNDEAD

HP：112-140

経験値：24105

出現数：1

「狂気の骸骨」の意味を持つ。通常のスケルトンより動きが速く、生者の姿が目に入るや、あたかも狂ったようにFLAMBERGEを振り回して襲い掛かってくる。ホールオブデッドにいる。遭遇したら、ディスペルで成仏させてあげよう。



## ISLAND GIANT

タイプ：GIANT

HP：132-192

経験値：14252

出現数：5-9

死の川の島々に住むジャイアント。霧に包まれた、陰気な場所にいるためか、ねちっこい性格で、非常に凶暴。ジャイアントの中でも、巨大なほうで、腕力もそれなりに強い。アーマーメルト、ウイークンを唱えてからの攻撃が効果的である。

## JAIL RAT

タイプ：BEAST

HP : 23-32

経験値 : 916

出現数 : 5-9

監獄に多く生息する小型の鼠で、いつも腹をすかせ、凶暴なところから、監獄鼠と呼ばれている。囚人が寝込んでいたり、怪我をして動けないときには確実に襲い掛かる。集団で襲い掛かるので、なめてかかると痛い目に遭う。



## JELLY CLOUD

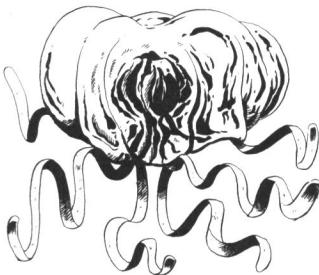
タイプ：INSECT

HP : 15-24

経験値 : 1041

出現数 : 2-8

ブルブルしたゼリーのような体をした、雲のような形の浮遊生物。風任せで空中を浮遊しており、獲物を見つけると、近付いて体の一部を触手のように伸ばして攻撃してくる。



## JELLY FISH

タイプ：INSECT

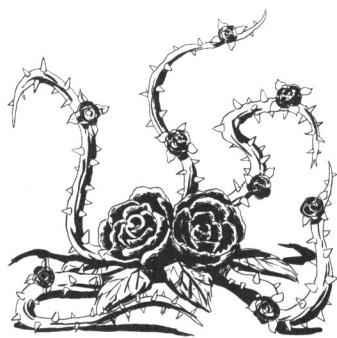
HP : 15-24

経験値 : 1189

出現数 : 1-5

フワフワと空中を浮遊する半透明のクラゲ。触手を伸ばして相手につかまり、中央部分にある口で相手の肉を食いちぎり、そこから血をすする。食後は全身が真っ赤になるので、満腹かどうかすぐわかる。





## JUNGLE VINE

タイプ：PLANT

HP：10-25

経験値：1189

出現数：1-5

動くジャングルともいえる容貌の肉食植物。振るわれる太い莢の薦は、巻き付き、引っかき、肉をえぐる。攻撃を受けると、体中にミミズ腫れができて痛い。スリープに対して若干の耐性があるので、ウイークンを掛け、攻撃に徹底しよう。



## KEEPER OF CRYSTAL

タイプ：PSIONIC

HP：90-144

経験値：65329

出現数：1

強力な精神能力向上の媒体となる、クリスタルを頭部に埋め込んだサイオニック。己の力に陶酔し、殺戮を楽しむ狂気の者である。致命傷になるような呪文を、惜しげもなく唱えてくるので、すべての力を振り絞り、全力で戦わなければならない。



## KILLER RAT

タイプ：BEAST

HP：4-10

経験値：489

出現数：5-6

すばやい動きで、確実に相手を追いつめることからこの名で呼ばれる鼠。猫背で手足が細長いのが特徴的である。集団で行動することが多く、レベルの低いキャラなら、あっという間に噛み殺されてしまうだろう。

## KING CRAB

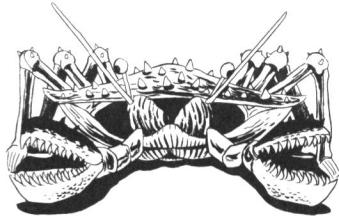
タイプ：INSECT

HP：154-190

経験値：16560

出現数：1-2

リバーに生息する非常に巨大な蟹。ジャイアントクラブを凌ぐ巨体で、ハサミの一撃は、熟練した戦士さえも死に追いやるのに十分な破壊力を持つ。ウイークンを掛けて、攻撃に徹するのが一番の方法。食べると、けっこう美味しい。



## KLAUS GRYN

タイプ：GIANT

HP：72-112

経験値：10474

出現数：1

ジャイアントマウンテンの上層に住む、双子の巨人の片割れ。弟に当たり、兄のフリツより、頭一つ分小さい。マウンテン・ジャイアントの一種らしいが、兄ともども体がでかい。が、おつむのほうは食べることしか考えられないようだ。



## KNIGHT OF DEATH

タイプ：UNDEAD

HP：40-64

経験値：7149

出現数：8

死の騎士。ホールオブデッドを警備する骸骨の騎士で、かつては騎士であった者の骨より再生されたらしい。FLAMBERGEで攻撃を仕掛けてくる。常に8匹で行動するので、数グループと遭遇すると長期戦にもつれ込む。





## クワリ クボナ (KUWALI KUBONA)

タイプ：VALKYRIE

HP：56-74

経験値：22309

出現数：1

アマズール族の女王の側近。可愛らしい容姿をした若い娘だが、計算高く、おばさん臭いところがあり、女王がいないときは何をしてかしているか、わからない。優れた呪文の使い手で、その力はアマズール族中で最強。



## ル・モンテス (L'MONTES)

タイプ：THIEF

HP：22-26

経験値：1248

出現数：1

ちょっと頭がいかれたフランス人。小さいころからいつもいっしょに寝ていた、犬の縫いぐるみをこよなく愛している。しかし、船長が隠してしまったため、船長を「キャプテンズデン」に閉じ込め、自分も塔にこもってしまっている。



## LESSER DEMON

タイプ：DEMON

HP：70-100

経験値：17669

出現数：4-7

下級魔人。一般には悪魔でも通じるが、厳密にいえば魔人となる。ねじれた角に、鋭い鉤爪、翼を持つ、引き締まつたいい体つきをしている。デビルとは住むプレーンが異なり、こちらのほうが生存競争が激しい。呪文を唱えてくるので注意。

## LESSER DEVIL

タイプ：DEMON

HP：60-100

経験値：8699

出現数：4-7

下級悪魔。ねじ丸まったく角、山羊のように細くひざめのついた足、痩せ細った体に翼を持っている。悪魔系では下っ端のほうで、根性もねじれている。いやがらせのように魔法を唱えてくるので、サイレンスで沈黙させないと、こちらが全滅する。

## LICHE

タイプ：UNDEAD

HP：80-128

経験値：68224

出現数：1

高レベルの魔法使いが、死後にアンデッドとなつて蘇ったもの。非常に高度な魔法を使用し、生前以上の、力と技を持つ。全力を尽くして攻撃しなければ、凶悪な呪文の餌食となり、全滅するおそれがある。

## LORD DAIMYO

タイプ：SAMURAI

HP：108-162

経験値：53508

出現数：1

ロード大名。侍軍団の頂点に立つ君主。BUSHIDO BLADE、WAKIZASHI+1を得物とし、脅威的ダメージを与える二刀流で攻撃を仕掛けてくる。大名の称号にふさわしい攻撃なので、ウイークンを掛けなければ切り殺される。





## マイ・ライ (MAI-LAI)

タイプ：THIEF

HP：317-368

経験値：174326

出現数：1

「荷預かりの島」で倉庫の管理をしている、南国美人のお姉さん。さばさばした性格で業務熱心。倉庫に荷物がたまりすぎているのを、悩みとする。デスやノクシャス・フュームなどの、必殺呪文を唱えてくるので、攻撃しないのが無難である。



## MAJOR DWARF

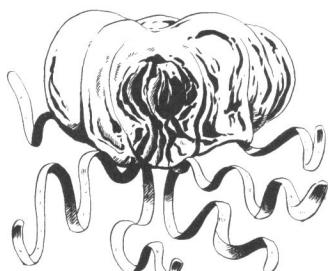
タイプ：FIGHTER

HP：20-38

経験値：2495

出現数：1-3

マイナードワーフの管理をする、上官ドワーフ。仕事場である洞窟で侵入者を見つけると、「勝手に入っちゃだめだぞ」と叫び襲い掛かる。魔の呪文に耐性があるので、攻撃中心で戦うのがよい。



## MAN O' WAR

タイプ：INSECT

HP：40-56 60-90

経験値：16092 18712

出現数：1 1

「かつおのえぼし」のこと。迷宮内にいるのは、姿は同じであっても、巨大で、空中を浮遊している。獲物を見つけると、近寄ってきて、その無数の触手で絡みついてくる。攻撃力もHPもあるので注意が必要。地下と野外に生息域が分かれる。

## MARO'S GHOST

タイプ：UNDEAD

HP：55-88

経験値：24334

出現数：1

生前は幹部だったマロの幽霊。その無謀ともいえる勇気が災いし、ビュイックにひかれ死んでしまう。ビュイックが犬か馬かティラノサウルスかわからないが、マロを殺したことだけは、はっきりしている。



## マウムームー (MAU-MU-MU)

タイプ：ENCHANTED

HP：126-156

経験値：54669

出現数：1

ピラミッドの山頂にある、火山に住む灼熱の怪物。アズール族に神として拝められているが、溶岩と鉱石で構成されている妖魔と考えられる。火の領域の呪文を唱えてくるので、ファイヤーシールドの呪文を唱えることは、必須である。



## MIND FLAYER

タイプ：PSIONIC

HP：60-96

経験値：60867

出現数：3-4

テンブルオブラムに出現する、強力なサイオニック。異妖な風体に、タコを思わせる顔をしており、まさに狂気の超能力者といえよう。強力なサイオニックスペルを唱えるので、全力で攻撃に徹すべきだ。防御するより攻撃をしよう。





## MINER DWARF

タイプ：FIGHTER

HP：14-26

経験値：1125

出現数：2-5

ドワーフの鉱夫。労働階級の彼らは、粗野で野蛮な面がある。少ない賃金に不平をもらし、生活費欲しさに冒険者やヒューマノイドを、仕事の合間に襲う。スロー、ウイークンを掛けておけば問題のない相手。



## MINER GIANT

タイプ：GIANT

HP：49-84

経験値：6587

出現数：1-2

洞窟に住む巨人のこと。地下での生活を好み、肌の色は青白く、血色がいいようには見えない。だが、力は十分に強く、重量45kgのGIANT SLEDGEで攻撃してくる。ウイークンで弱体化させておくべきである。



## MINO-DAEMON

タイプ：DEMON

HP：88-144

経験値：59947

出現数：1

冥界の判官ミノスに仕える悪魔。ミノス島で死者の魂の管理をしている。生者をなぶり殺すことと、ミノスの島の呪いを受けた魂をいたぶり、悲痛な叫びを聞くことを楽しみとしている。アストラルゲート一発で追い返すことができる。

## MONSTROUS BAT

タイプ：BEAST

HP : 68-100

経験値：200

出現数：1-3

「奇怪なコウモリ」の意味。マウンテン周辺に生息する、10フィートにも及ぶ巨大で醜悪なコウモリ。異常なほどの生命力を持ち、戦えば長期戦になる相手。経験ポイントが低く、戦っても割りに合わないので、さっさと逃げるのも手だろう。

## MOUNTAIN GIANT

タイプ：GIANT

HP : 63-108

経験値：8388

出現数：2

山岳に住む巨人。頭の中身はないのだが力はあり、45kgもの重量の巨大なスレッジハンマーで攻撃してくれる。ときおり、大きな岩を持ち歩いて、筋トレーニングをしている。巨人族の中でも比較的大柄な部類に入る。なぜか、二人で行動する。

## MYSTAPHAPHAS

タイプ：BEAST

HP : 150-170

経験値：21066

出現数：1

かつてはゾーフィタスの弟子であった。女王のお気に入りになろうと、コズミック・フォージを使い、その呪いにより蛇になってしまった。弟子だと気が付かれずに、ゾーフィタスの手により洞窟に閉じ込められ、現在に至る。





## MONSTROUS SNAKE

タイプ：BEAST

HP：68-100 212-248

経験値：200 17790

出現数：1 2-3

「奇怪な蛇」の意味。大きく真っ赤な目に、外側に反り返った、異常なほど長い二本の毒牙、異様なほどあちこちが隆起した背中が、その奇怪さを象徴する。生命力がかなり高く、長期戦になる可能性もある。スリープでさっさと眠らせよう。



## NARCI'S GHOST

タイプ：UNDEAD

HP：55-88

経験値：67449

出現数：1

ナルシス・ゴディルヴィムの幽霊。墓石に「だれも必要とせず だれも得られず」とあるところを見ると自尊心が高く、気が強い、しっかりした意志の持ち主だったと見受けられる。出会ったら、お詫びのしるしに、成仏させてあげよう。



## NIGHTGAUNT

タイプ：DEMON

HP：30-50

経験値：3535

出現数：4-7

「闇のように痩せた者」の意味。見るからに貧弱な体つきで、ボキリと折れてしまいそうなほどである。肉体的部分の欠落を魔法で補おうとしているため、呪文の攻撃を主とする。ウイークン、スリープなど、いやな呪文を唱えるので封じるべき。

## NINJA

タイプ：NINJA

HP：45-63

経験値：19309

出現数：3

忍者の中でもっとも低い位にある下忍のことを指す。攻撃力は侮りがたく、気を抜けば一撃で倒されてしまう。手足の攻撃はもちろん、SHURIKENも投げてくる。スリープも効くが、窒息させて殺すのも効果的。

## PHARAOH OF PHYRE

タイプ：UNDEAD

HP：26-38 59-86

経験値：1020 2734

出現数：2-4 2-4

「班岩のファラオ」の意味。ファラオはエジプトの王の称号で、班岩はピラミッドで使用されている石の種類。この岩で作られた、ツタンカーメンの仮面と似たような仮面を着けた、王のアンデッドであろう。火の領域の攻撃呪文を唱える。

## PIRATE

タイプ：THIEF

HP：16-28

経験値：1020

出現数：2-4

リバーを遡りやって来た海賊である。赤白の縞模様のシャツにターバンといういでたちで、海で鍛えられた、すばやいカトラスさばきは目を見張るものがある。盗賊系では、強いほうに当たるが、たいしたことはない。スリープで眠らせよう。



## PIT FIEND



タイプ：DEMON

HP：154-196

経験値：56786

出現数：2-3

ピット・フィエンドとは「小さな悪魔」のことである。全身に炎をまとい現れることから、デモニックヘルキャットと同じプレーンに存在すると考えられ、攻撃も火の領域の呪文を唱えてくるで、ファイヤーシールドは唱えておきたい。



## POISON GIANT

タイプ：GIANT

HP：194-222

経験値：23482

出現数：2-3

緑色の毒性のプレスを吐く巨人。全身に緑の斑模様があり、見るからに毒々しい。腕力もさることながら、吐き出される毒のプレスは強力で、吸い込んでしまったら、高レベルでの治療を行わなくてはならない。



## POISON SLIME

タイプ：INSECT

HP：7-13

経験値：592

出現数：1-3

赤味を帯びた色をしたスライムで、毒を持つ。暗がりを好み、天井などにへばり着いていることが多い。攻撃の際、毒の威力自体は大したことはないが、低レベルのうちは、致命傷にもなりかねない。スリープで眠らせて、倒してしまおう。

## POISON VIPER

タイプ：BEAST

HP：24-32 34-46

経験値：1195 1389

出現数：3-5 4-8

毒蛇。種類別でいえば「クサリヘビ」に当たる。小型の蛇ですばやい動きをし、迷宮内では、鼠などを主食としている。速効性の毒を持っているため、噛まれると非常に危険である。スリープがよく効くので、さっさと眠らせるのがよい。

## PRIESTESS

タイプ：PRIEST

HP：25-35

経験値：3260

出現数：2-4

ピラミッドでマウムームーに仕える、アマズール族の僧侶。白のガウンをまとい、他のアマズール族のように肌をあらわにしない。黒い肌に、白いガウンは彼女らの魅力をいっそう醸し出させるのに役立っており、その衣装は部族内でも人気が高い。

## PRIEST OF RAMM

タイプ：PRIEST

HP：126-162

経験値：121303

出現数：4-5

テンプルオブラムの僧侶。山羊の姿をしているが馬鹿にしてはいけない。死を司る高レベルの僧侶で、呪文中心の攻撃を行う。テス、ライフスタイルなどの、致命的なものばかり唱え、魔法に耐性がありサイレンスもほとんど効かない。強敵。





## クイークエグ (QUEEQUEG)

タイプ：THIEF

HP：19-23

経験値：1103

出現数：1

城の地下で商売を営んでいる盗賊。得意先は「キャブテンズデン」の連中で、MYSTERY OILを目玉商品とし、武器、防具、マジックアイテムなどを売買。強欲で、ル・モンテスといっしょにいた船長が隠した宝を探している。



## RABID RAT

タイプ：BEAST

HP：4-10

経験値：657

出現数：5-6

兎のような大きな耳と、鋭く伸びた前歯を持つ鼠。遠くから見ると兎のように見え、愛らしく見えないこともないが、その行動は残忍で、鋭く伸びた歯で深く噛みつき、えぐるように噛みちぎる。スリープでよく眠る。



## RADAME

タイプ：UNDEAD

HP：424-472

経験値：97301

出現数：1

テンブルに出現する、高司祭のアンデッド。風化が進み、痛み、擦り切れたローブの胸もとに、アンクが輝いている。火の領域の攻撃呪文を唱えてくるので、まともに殺り合うのは避け、ディスペルで消去するのが賢明。

## RAT

タイプ：BEAST

HP：4-10

経験値：657

出現数：1-6

城に巢う凶暴な鼠。通常の鼠より凶暴であることを除いて、なんら普通の鼠と変わりがない。迷宮でも非常に弱い部類だが、低レベルのキャラくらいは、簡単に喰い殺してしまう。こいつに勝てないようでは、迷宮で生きていけない。



## レベッカ (REBECCA)

タイプ：VAMPIRE

HP：83

経験値：292568

出現数：1

牧師の愛人と悪魔の間に生まれた、呪われた悪魔娘。ゴージャスな美人タイプで、妙な色香を漂わせる、妖しい魅力に溢れた女。背中に翼があり、飛行による移動をする。悪魔の血を引くだけのことがあり、すべての領域の攻撃呪文を唱える。



## ROBIN WINDMARNE

タイプ：RANGER

HP：128

経験値：27920

出現数：1

ホールオブデッドの第一の守護者。生前はエンチヤンテッドフォレストで名を弓の名手として馳せた、ドロウエルフ。ELVEN BOWを使い、最強の矢PEACEMAKERを射ってくる。ミサイルシールドさえ唱えておけば、攻撃は恐くない。





## ROCK OF RUMBLE

タイプ：ENCHANTED

HP：88-160

経験値：51279

出現数：2-3

「散歩する岩」の意味。寺院に設置されている、人の顔を浮き彫りにした岩。儀式などに必要とされるが、暇なときはひょこしょこと、散歩に出では、また所定の位置に戻る、という行動をしている。巨大な岩を吐いてくるので潰されないように。



## ROGUE

タイプ：THIEF

HP：4-7

経験値：208

出現数：1-4

迷宮をねぐらとする盗賊。盗賊としての腕はあまりよくなく、「キャプテンズデン」でも使いつぱしりとしてこき使われている、下っ端中の下っ端。スリープがよく効くので、眠らせてから攻撃するのがよい。



## ROGUE LEADER

タイプ：THIEF

HP：14-26

経験値：1315

出現数：1

出来の悪いローグどものお頭。弱肉強食の世界で、頭を張っているだけにそこそこ強い。DIRKで牽制し、CUTLSSで突き刺す、という典型的なパターン。スリープに若干の耐性があるので、スロー、ウイークンを掛けるのもよい。



## ROTTING CORPSE

タイプ：UNDEAD

HP：12-28

経験値：2088

出現数：2-3

「徘徊する死体」の意味を持つ。何の目的もなく、歩き回っているこの死体は、脳に何らかの影響を受け、死んだ後もこのように動き回っているのである。死んでいるので、精神系の呪文は効果がない。ディスペルするのが効果的。



## RUBBER BEAST

タイプ：PLANT

HP：76-94

経験値：9667

出現数：1

ゴムのような弾力性のある植物。一見巨大なウツボカズラに見えるが、触手には蛇の頭のようなものが付いており、噛みつきの攻撃を仕掛けてくる。この口のおかげで、獣と思われているが、実際に移動力のあまりない植物である。



## SAMURAI

タイプ：SAMURAI

HP：50-80

経験値：9431

出現数：6

侍。大名に仕える、剣術士。雑兵的な存在で、大将の命令で行動する。NO-DACHIを得物とし、一撃必勝を狙うが、魔法の攻撃も得意とする。窒息させるのがいちばんだが、ウイークン、サイレンスで行動を封じるのも効果的。



## SCALLYWAG

タイプ：THIEF

HP：4-8

経験値：383

出現数：3-6

「ヤクザ者」「ならず者」の意味。まさに根っからの悪党。盗み、強盗、リンチ、殺し、生き埋め何でも犯っちゃうが、それほど強くはない。決して友達に持ってはいけない人。スリープで眠らせて、成敗してあげよう。



## SEA SERPENT

タイプ：DRAGON

HP：88-144

経験値：12660

出現数：2-3

リバーに出現する、全長60フィートにも及ぶ巨大な海蛇。どうして川を遡って来たかは、不明であるが、突然、陸地に出現したりするところを見ると、特別に意味があったり、考えがある訳ではなさそうである。



## SHAMANESS

タイプ：WIZARD

HP：20-30

経験値：2722

出現数：1-3

ピラミッドでマウムームーに仕える、アマゾール族の魔術師。ビキニ姿に白のマントをはおるといういで立ちである。教義と研究にいそしんでおり、研究材料を求めて、ピラミッド内を歩き回っている。サイレンスかスリープを掛けば問題ない。

## SIREN

タイプ：ENCHANTED

HP：20-35

経験値：5283

出現数：4-7

上半身は人間、下半身は虹色の鱗に包まれ、鰭を持つ人魚。岩の上で美しい歌をうたい、生物を魅了しとり殺してしまう。彼女の、美しさと恐怖と号泣の入り交じる歌を聞いた者は、ほとんどの場合狂ってしまうので、サイレンスで封じよう。

## SIREN SORCERESS

タイプ：ENCHANTED

HP：18-30

経験値：16887

出現数：5-9

リバーに生息する、サイレンの魔法使い。聞くものが惚れぼれするような声色で、呪文を詠唱する。魔法のたしなみがあるものならば、思わず聞き入ってしまうほどのものであるが、その詠唱を聞き終えれば最後、死を迎えるであろう。

## SKELETON

タイプ：UNDEAD

HP：40-64

経験値：5178

出現数：3-7

生を吹き込まれた骸骨。歩くと、カチャカチャ床と骨がぶつかる音が聞こえる。夏場は非常に涼しそうだが、冬場はとても寒そう。こんな格好でかわいそうと思ったら、ディスペルアンデッドで成仏させてあげよう。





## SKELETON LORD

タイプ：UNDEAD

HP：48-80

経験値：10477

出現数：3-5

生前は騎士であった者の骸骨。死してもその安眠を許されず、骨だけとなりながらも徘徊している。ここでは、ミノスの呪いにより安眠を妨げられている者が多く、ホールオブデッドにその姿を多くみる。攻撃呪文も唱える。



## SLIME

タイプ：INSECT

HP：7-13

経験値：492

出現数：3-6

ゼリー状の奇怪な生き物。全身を流動させながら進み、攻撃の際は体の一部を猛烈な勢いで伸縮させて攻撃するが、たいした威力ではない。切っても分裂はしないのでご安心を。スリープで眠らせて、始末するのが良い方法である。



## スマッティ (SMITTY)

タイプ：FIGHTER

HP：134-162

経験値：12065

出現数：1

洞窟で食堂と鍛冶の店を営むドワーフ。以前は鉱夫であったようだが、今では立派に自立し店をかまえている。鍛冶の腕はピカイチで、お金さえ払えば歯車だろうが何だろうが直してくれる。後は嫁さんをとるだけの彼は、かなりの強者だ。



## SPECTRE

タイプ：UNDEAD

HP : 57-71

経験値：13703

出現数：2-3

スペクターといつてもジェームスボンドの敵ではない。幽鬼のことである。青白い不定形な霊体で、その手に触れられると、激しい寒気を感じ、スタミナを一気に吸い取られてしまう。



## SPIRIT

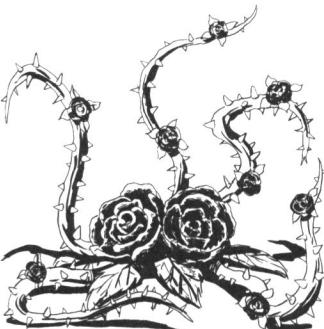
タイプ：UNDEAD

HP : 35-56

経験値：8578

出現数：1-2

不定形な、もやのような形をした、邪悪な悪霊。怨念と憎しみしか持たず、哀れみや慈悲の念はまったくない。戦闘になればブリンクし、強襲を仕掛けてくる。暗がりを好み、妖魔の徘徊するフォレスト周辺に多く姿を現す。



## STRANGLER VINE

タイプ：PLANT

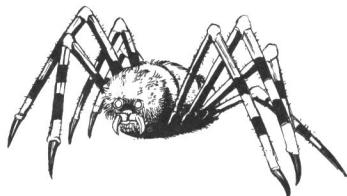
HP : 6-10

経験値：540

出現数：1-2

「首くくりの薦」といわれる植物。幾重にも繰り出される薦は相手を締め殺そうと、執ように絡みついてくる。ヴァインの中でも強い部類に当たる。スリープもときどき回避があるので、攻撃魔法が効果的。

## TARNTULA



タイプ：INSECT

HP : 73-113

経験値 : 7936

出現数 : 3-5

迷宮の暗がりに巣くう、巨大な毒蜘蛛。壁や天井を自由に這回り、死角から攻撃を掛けてこようとする。毛が非常に多く、全身に短い剛毛が生えている。相手に糸を巻き付け、束縛した後、毒を注入して死亡させる。



## TOLL TROLL

タイプ：GIANT

HP : 210-250

経験値 : 30062

出現数 : 1

橋の番人をして、橋の通行料をトル　トロール。金を払えば素直に通してくれるが、払わないと怒り狂って襲ってくる。トロールの中でもいちばん強い。戦うならば、それ相応の覚悟でからねばならない。長期戦は必須である。



## TRICKSTER

タイプ：WIZARD

HP : 12-16

経験値 : 1604

出現数 : 2-5

「いたずら者」の意味である。奇術師に毛が生えた程度の魔法使い。どちらかというと盗賊に近く、武器、道具での攻撃を仕掛けてくる。大道芸人なら拍手喝采ものの、華麗な指先技、魔法、剣術も迷宮内では、子供のお遊びにしかすぎない。



## TWISTED SYLPH

タイプ：ENCHANTED

HP：40-52

経験値：25401

出現数：3-9

ツイストをしているように、激しい動き方で飛ぶシルフ。本人達は遊びのつもりだろうが、ホールドモンスターズやほかの攻撃不能になる呪文を唱える。触れられると、しひれにも似た強力なダメージを与えてくる。ブリンクもするので非常に厄介。



## TYRANNASURA

タイプ：BEAST

HP：2050-3000

経験値：742050

出現数：1

エンチャントeddフォレストに太古より生息する恐竜。凶暴な肉食性で、50フィート以上の巨体を持ちながらも二足歩行を行う。鈍感で動きも遅いので、攻撃は命中させやすい。だが、その巨体の攻撃が一撃でも当たれば、死ぬのは間違いない。



## VALKYRIE

タイプ：VALKYRIE

HP：59-86

経験値：7429

出現数：7

女戦士。北欧神話では、戦場で死んだ戦士の魂をヴァルハラへ運ぶ者とされ、古代ゲルマン語では「戦死者の魂を運ぶもの」を意味する。ここでは勇猛果敢な女戦士のことで、槍などを得意の得物とする。

## VAMPIRE BAT



タイプ：BEAST

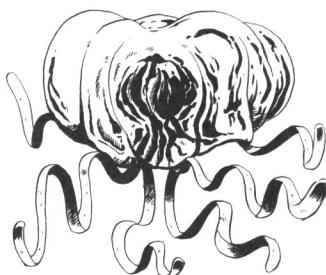
HP：5-11

経験値：714

出現数：1-2

鋭い2本の牙が冴える吸血コウモリ。噛みつくや相手の血液を吸い取り、なかなか離れない。ベルフライに多く生息する。日光に当たると貧血を起こし倒れてしまう、かどうかは定かではない。スリープでさっさと眠らせるのがよい。

## VASPEsse



タイプ：INSECT

HP：37-79

経験値：15390

出現数：1

「蒸気」の意味。霧状の浮遊生物で、マウンテン周辺に生息する。どのような生体構造になっているか不明だが、気体の中心に目のようなものが中枢部分と考えられる。通常は小動物しか襲わないが、まれにヒューマノイドタイプの生物も襲う。

## WATER DRAGON



タイプ：DRAGON

HP：66-96

経験値：11399

出現数：11399

水中に生息するドラゴン。小さい物でも、50フィート以上の巨体で、水中では無敵の強さを誇る。手と尻尾にはヒレがついており、移動は主に尻尾を上下に動かして進む。強烈な噛みつき攻撃をし、毒のプレスを吐いてくる。

## WHITE WYRM

タイプ：INSECT

HP：51-69

経験値：7707

出現数：1

日光のまったく届かない、地下深くに住む白いワーム。白い巨体がのたうつ姿は、生理的嫌悪感を与え、非常に気持ちが悪い。体内を流れる緑色の液体は臭く、吐き気を催すものである。戦闘中はこの液体を口から吐き出す。

## WILL O' WISP

タイプ：ENCHANTED

HP：110-132

経験値：170518

出現数：1

青白い光を放つ、ボール状の生命体。ほのかに輝く姿は、美しいの一言につきる。他次元からの生物との噂もあり、その生態は未知のものである。ACが異常に高く、アーマーメルトなしでは、武器による攻撃はなかなか命中しない。

## WRAITH

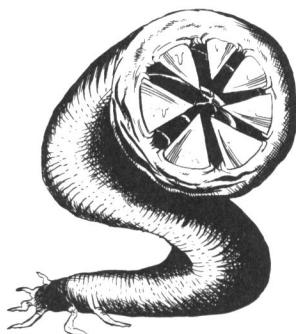
タイプ：UNDEAD

HP：50-80

経験値：40549

出現数：1-2

死神である。ホールオブデッドやフォレストなど、霊的な影響の強いところに出現する。黒衣をまとひ、どこからともなく現れ、戦闘を仕掛けてくる。その、死靈のような手に触れられた者は、急速にスタミナを奪い去られる。





## WRAITH LORD

タイプ：UNDEAD

HP：98-140

経験値：46889

出現数：1-2

死神の指揮官、レイスの支配者である。死を司るもの操るだけのことはあり、攻撃力は致命傷になりかねないものばかりである。フォレストなどの霊的な影響が強いところに出現することが多い。



## ゾーフィタス (XORPHITUS)

タイプ：WIZARD

HP：160

経験値：81686

出現数：1

王と手を組み、コズミック・フォージを盗んだ張本人。ペンの呪いで、悪と善に二分され、悪はテンプルオブランにおいて、神格化された存在となっている。非常に優れた魔法使いで、グレーター・デーモンをガードにつけている。



## YUAN-TI

タイプ：FIGHTER

HP：90-120

経験値：81686

出現数：1-2

フォレストに生息する、蛇人間。下半身を激しくくねらせ、地面を撫でるように這進。柔軟な体に、非常にすばやい動きをし、幾度にもわたり突き出される槍さばきは、ダメージを蓄積してくる、危険なものである。



## ZOMBIE

タイプ：UNDEAD

HP：46-76

経験値：6683

出現数：1

歩く死体、ゾンビ。歩く度に腐乱した肉片と寄生虫をボトボト落としていく、臭くて汚い、いっしょに歩きたくないモンスター。自分の肉片を投げつけ、かゆみを起こさせる。ディスペルでさっさと片付けるのが得策。



## ZOMBIE BONE

タイプ：UNDEAD

HP：26-38

経験値：3248

出現数：1

肉がそげ落ちるか、乾燥して骨同然の、貧弱な体になってしまったゾンビ。明確な自分の意志を所有し、人肉を求めさまよう。キャッスルの地下では獲物がくるのを、じっと待っている気の長い奴がいる。ディスペルで成仏させてあげよう。



## ZOMBIE GUARD

タイプ：UNDEAD

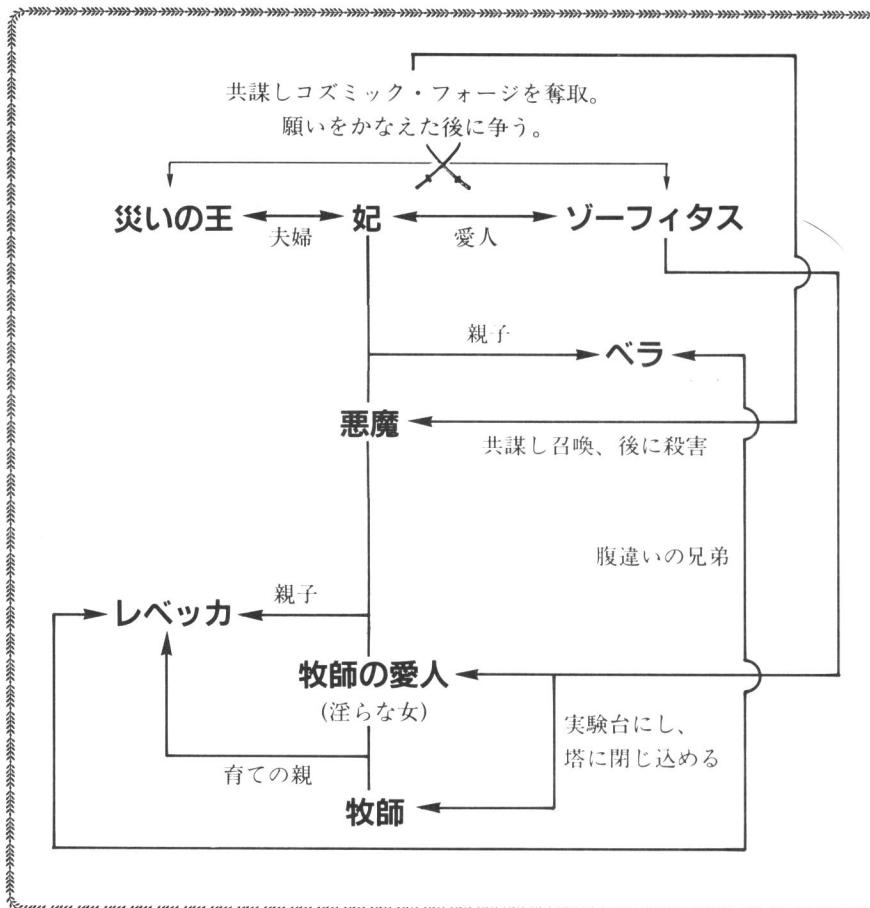
HP：49-85

経験値：8643

出現数：1

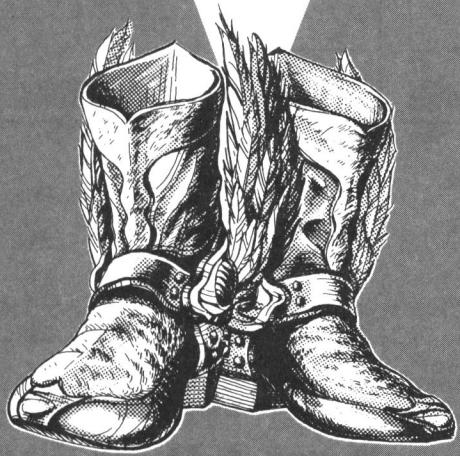
ミノスにより、ホールオブデッドとトンプの警備を任せられたゾンビ。墓を荒す者、侵入者に何の警告もなく襲い掛かってくる。ゾンビの中で強力なほうで、行動は一人のことが多いが、重要ポイントでは、複数が時間交代で警備に当たる。

## 王族の相関図



第 5 章

迷宮案内



# THE CASTLE GATE

## 城 門

鉄格子のゲートは突然の来訪者に、歓迎のきしみ声を上げ、一陣の風の咆哮がそれに答える。

侵入者は長年にわたる沈黙を打ち破り、城内にその一步を踏み出した。事態が混乱するようなことがあれば、いつでも引き返せると確信していた。

しかし、それは数歩と進まぬうちに破られた。ゲートは新たなる眠りに就くべく、再び閉じられたのだ。逃げ帰ることはもうできない。前進の道が定められた。

城の玄関ホールへ。静寂の遙か彼方で何かが這いずり回る音が聞こえる。何物がその奥にいるのか。侵入者は活路を見い出すため、歩き始めた。

### 登場メンバー

マクラウド	男：ファイター	リザードマン（通称マック）
カタナ	男：サムライ	フェルプール
ゼルビス	男：ニンジャ	ドラコン（通称ゼル）
ジルベール	男：バード	フェアリー（通称ジル）
ピンク	男：プリースト	ラウルフ
マリ	女：メイジ	エルフ

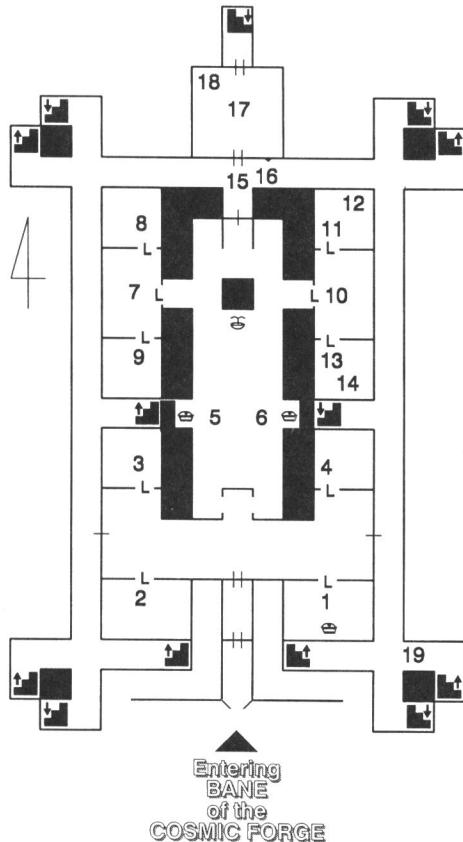
### \* 迷宮案内図の記号 \*

or	上り階段		落とし穴	or	番号エリアの指示
or	下り階段		メッセージ番号		渡れる谷
or	ゲート		泉		川
or	ドア		宝箱		暗闇
or	鍵の掛かったドア		NPC		死の川
or	アーチ	or	藍獄のゲート		谷
or	ボタン	or	隠し通路		

## THE CASTLE-ENTRANCE LEVEL

# 城の一階

### The Castle-Entrance Level



ジル：扉はもう開きませんね。

ゼル：ここに缶詰めってことかい？

マリ：そうゆうこと。それにしても、うるさい扉だったわね。きちんとメンテナンスしないから錆びちゃうのよ！  
（……沈黙の空気……）

マック：俺は戦いさえできれば、出られようが出来まいが、どうでもいいぜ。

ジル：どのみち城内の散策が必要です。あの遠くの扉から調べてみましょう。

カタナ：ああ、そうしよう。でも何か忘れているような気がする。

## 1.会議室跡

コウモリ：キーッ！

カタナ：おおっと、コウモリが襲ってきました。ちょこざいな奴め、刀の鎧にして……うわー、装備をしていない！だから何か忘れているって言ったんだ。

マリ：ENERGY BLAST！

コウモリ：キーッ！ ドカーン（爆発）

マリ：とりあえず勝ったね。

マック：ああ、なんか納得いかないけど。

ジル：我々が不注意だったのが悪いのです。あと、扉の向こうには敵が必ずいるものだと考えましょう。

カタナ：家具の残骸で汚いな、部屋の真ん中辺りにも、大きな木のテーブルの残骸が残っているぞ。昔は会議室か何かだったのだろう。

ジル：部屋の奥に宝箱があります。調べてみましょう……罠が掛かっています……ここをこうやって……よし外した。アイテムとスクロールが入っています。

## 2.家具のある部屋

ジル：家具はすっかり朽ち果て、ボロボロです。

## 3.客間

カタナ：壊れた椅子の破片が残っているだけだ。客間だったような感じだな。

## 4.何もない部屋

マリ：なにここ、クモの巣しかないよ！

## 5.謎の宝箱 1

ピンク：宝箱の金属面に何か書いてあります。

『これを最初に開けよ』

ジル：罠は掛かっていません。開けてみましょう。スクロールと品物が入っていますね。

『一たびの治癒を二度 回復を三度  
汝に一つの命、与えること七度』

マック：ポーションとアミュレットの効果のことだろ。なに気取って書いてるんだ。

## 6.謎の宝箱 2

『これを二番目に開けよ。』

ジル：望みどおり開けてあげよう。剣と金貨が入っていますね。スクロールもあります。

『心せよ 心の中の 狹き回廊を』

マリ：ところで、だれがこんな所に宝箱なんて置いたのかな？

ジル：やっぱり、ブラッドリーかな？

マック：だれだそれ？

ピンク：その話題は触れないほうが……

## 7.大ホール

マリ：わあ、大きなホール。このディナーテーブルって破片になっているけど、50人の人が並んで座れそう。銀のスプーンとか落ちてないのかな？ うーん、それよりお皿やカップのほうがうれしいな、私すぐ割るから。

ジル：落ちてるわけないでしょ。

## 8. 調理室

ピンク：古い石のかまどに、崩れ落ちた棚。調理場では、王室の饗宴の支度が行われていたのでしょうけど、今では、料理人の代りに“時間”が腕をふるい、部屋が料理されていってますみたいですね。

## 9. 配膳室

ジル：配膳室のようですね。無骨に、むき出しの石でできた棚が並んでるのはあまり美しくはありませんね。

## 10. 王座

ジル：壁に、シミのついた腐った織物の断片がこびりついている。遠い昔、権威を誇らしげに示す、色鮮やかなタペストリーが掛かっていたのでしょう。

玉座は無残に朽ち果て、権力の失落の色が部屋中に満ちている、といった感じがします。

ピンク：哀れなものですね。己の力以上のことを望むからこのような結果となるのですよ。

## 11. 王の私室

ピンク：部屋の床には、崩れ落ちた机といくつかの椅子が転がっています。この部屋では、いろいろと政治的な相談や取引きがあったんでしょうね。

## 12. 王の私室

マック：ここの床が少し変だ。床石が持ち上がった辺りに乾燥したオリーブがあるぞ。

カタナ：このオリーブはいったい何だ？

ジル：もしかするとヴァインの切れ端ではないかな？

## 13. 荒らされている部屋

マック：ほかの部屋同様この部屋も荒れ果てているな。床に出っ張りがあるが、これは何かな？

## 14. 古い羊皮紙

ジル：机の残骸から、引き裂かれた古い羊皮紙が見つかりました。

『牧師、およびその愛人を召喚、娘レベッカの売り渡し代金として100gpを支払う……』

と記されています。羊皮紙のほかの部分は、失われてしまったか読めなくなってしまっています。

ピンク：どうやら領収書か契約書のようですね。それも、人身売買の。

## 15. 『勤務時間中 門の開放厳禁』

マック：勤務って何のだ？ それにどうやって開けるんだ。

## 16. ボタン

ジル：そこのボタンを押しては？

扉：ギーッ、ギーッ（扉が開く音）

ジル：入りましょう。

## 17. 地下室への入り口

カタナ：うむ。足元に何か見えるぞ。骨の破片が散らばっているんだな。おまけに地面には濃い赤色のシミがついている。

——CASTLE-UPPER LEVEL#16から

落ちてきた場合――

マック：イテ！　けっこうな高さだな。

カタナ：柵の向こう側で、何かがうごめいている。何だ？

ゼル：襲ってきたぞ。速い！

サーベント：シャー！

マック：蛇かよ。そこらに落ちている骨はこいつの餌食になった奴の骨か。

ピンク：確かにすばやい。では、その動きを封じてあげましょう。SLOW。

(苦戦しつつも勝利)

\*階段はLOWER LEVELへ続く。

## 18. 飲み込まれた鍵

マック：ちょっと、この碎かれた骸骨を調べよう。おっ、ガイコツの咽の骨の辺

りから、雄羊形の握りの鍵が見つかったぞ。この人はここで働いていた人で、上から落ちたのかな？

マリ：もしかしたらこの人が鍵を飲み込んだ訳は、おつむが……(口を塞がれる)

ピンク：あなたは今、非常に危ないことをお考えのはず。喋らせるわけにはまいりません。

\*「KEY OF RAMM」を手に入れる。

UPPER LEVEL#14, 15で使用する。

## 19. 衣擦れの音

カタナ：衣擦れか、何かが羽ばたくような音が聞える。

ゼル：城の塔に吹き込む、風の仕業だよ。

# THE CASTLE-UPPER LEVEL 城の上層

## 1. 散らかった部屋

マック：テーブルや椅子の残骸が積み重なっている。おっ、壊れた酒瓶の破片が床に散乱していて、とってもあぶなっかしいな。

## 2. 床に落ちている鍵

マック：奇妙な黒い鍵が二つ付いている鍵輪を見つけた。鍵の握りの部分は、小さなスペードの形をしているぞ。

\*「KEY OF SPADES」を手に入れる。

THE CASTEL SPIRES#1で使用。

## 3. 大きな客間

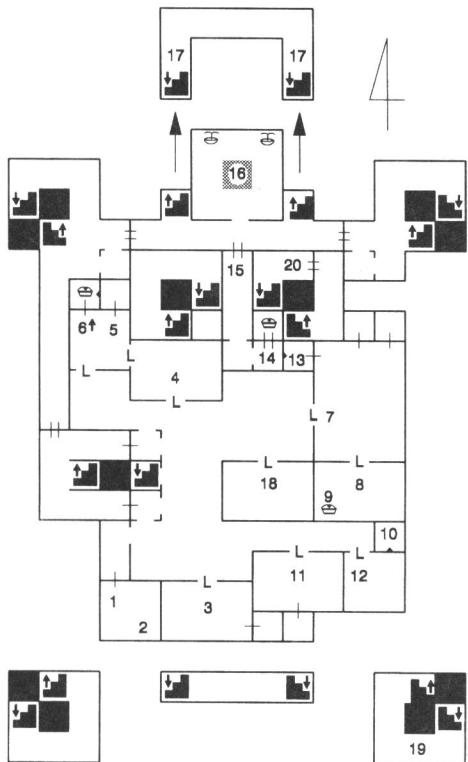
ゼル：看板があるぞ、『チェックアウトは午前10時です』だとよ。

## 4. 女王の寝室

マリ：壁の、天使やバラやつる草の雪花石膏彫刻ってすごくきれい。石膏がドス黒くなっているのが残念ね。それでもいい部屋よね。妃が若い男達と奇妙な儀式を行っていたという噂があったけど、この部屋を見る限りではそれが本当のこととは思えないわね。

カタナ：そのベッドの残骸って、男3

## The Castle-Upper Level



迷宮案内

人が横になんでもまだ余裕がありそうだ  
な。こんなので寝ていたのか？

### 5. 女王の私室

マリ：なんとなく陽気な感じの部屋ね。

カタナ：かなり色あせてしまってはいる  
が、壁の彩りのせいだろう。

### 6. 奇妙な女王の道具

ジル：隠し棚の宝箱の中は……何でしょ  
うか……金属の鉢でふちどられた黒皮の  
ブロッジャーとムチです。

マック：女王はSM趣味だったのか……

マリ：ねえ、ムチを私にちょうだい。

(ビシ、ビシ) んー、いい感じね。みんなはどう思う？ これからは、女王様って呼ぶのよ。なーんちゃって。冗談よ。

ジル：は、はまっている……

カタナ：拙者も御意に。

### 7. 豪華な寝室

ピンク：長い時間が経過し、こんなに朽ちてきているのに、部屋の豪華さは失わ  
れていない。おそらく城中最大の寝室で

しょう。城主はこの部屋を自分の私室として用いていたに違いない。壁画もすごいな、手描きで部屋の隅すみまで、職人のていねいな手仕事で仕上げられている。

ジル：向こう側の壁際には、支柱の付いたベッドの残骸が転がっています。

## 8. 書斎

マリ：ここって書斎かもよ、本棚と本の残骸がいっぱいあるもの。もったいないな、こんなにあるのにどれもボロボロ。

ゼル：そこの机の本は読めないかな「せかいのれきし」「数学大百科事典」「2週間で15ポンド痩せてその体型を維持する法」「呪文について」。

マリ：ダメ、読めないわ。面白いキャベツの料理法しかわからないわよ。

## 9. 隠し棚の宝石箱

ジル：ここの机の残骸から壁にワイヤーがつながっています。ワイヤーを引いてみましょう。(バタン！)秘密の戸棚が現れました。宝石箱がありますね。

マリ：早く開けてよ。

ジル：言われなくてもやっています。

よし開いた。鍵と本があります。

マリ：本を見せて。うーん、判読できない不思議な暗号で綴られているわ。ノートか日記のようね。

KING'S DIARY  
＊「王の日記」「GOLD KEY」を手に入れる。  
鍵はTHE SKULL DOOR#1で使用。

## 10. 子ども部屋へのボタン

ジル：ボタンを押すと、壁がスライドして小部屋への通路ができました。

## 11. 寝室

ピンク：ここはとりたててどうと言うことはない部屋ですね。いくつかの壊れた寝台が残っているだけです。

## 12. 奴隸娘の部屋

マリ：ベッドの残骸と花瓶しかない、なんか寂しい部屋ね。そういえば、王の隠し子と噂される子供に与えられた奴隸娘の話があるのを思い出したわ。ゴシップかもしれないけど、王はその娘が14才の年になってから、週に一度は彼女の床を訪れたという。妃はそれを追求しようとしたけど、どうしても現場をとらえることができなかったとか。そのうちに「王は壁をくり抜けることができる魔法の力を持っているに違いない」という噂が広がったの。

ジル：もし事実だとするなら、そのシクレットドアが壁抜けの秘密でしょう。

## 13. 隠し通路

ピンク：ボタンを押すと壁がスライドし、その奥に通路が伸びています。

## 14. ヤギの仮面と雄羊のダガー

ジル：ゲートの上に雄羊の像があります。きっと、「KEY OF RAMM」で……ほら開きました。では、早速宝箱のほうへ。ガチャガチャ、カチ！(宝箱を開ける音)  
カタナ：何だこりゃ？

ピンク：おそらくヤギの頭で作った仮面でしょう。完全といっていいほどの状態のよさです。こっちは、凝った装飾の施された金のダガーですね、つかの部分に

数個の宝石が埋め込まれ、二つのルーン文字が刻まれています。何のルーンかわかりませんね。

ジル：何かの儀式で使うような感じです。

マリ：ねー、これって石仮面？ 被ると吸血鬼になっちゃうとか。(カバッ)……あれ、変だよ。力が抜けちゃう。

やだ、こんなの取る！

ジル：大丈夫ですか？

マリ：うん！ たいしたことない。

ピンク：どうやら、HPを吸収してしまう能力があるみたいですね。

GOAT'S MASK DAGGER OF RAMM

\*「ヤギの仮面」「雄羊のダガー」を手に入れる。マスクは ENCHANTED FOREST #19で、ダガーは THE PRISON#3で使用。

## 15. 祭壇の間

ジル：さっきのゲートと同じですね。ほら、「KEY OF RAMM」で開いた。

カタナ：中はホールになっているな。ジル、そこら辺を調べてくれ。

ゼル：奥に噴水が二つあるな。右の水を飲もう……おっと、傷が癒えていくぞ。

マック：左の水は俺が……ゲーッ！ 毒だ！

ピンク：右の水を飲んで休んでください。きっと右の水で仮面を被せたいけにえを清め、左の毒の水を飲ませてダガーで殺したのでは。その、中央の祭壇でね。

## 16. いけにえの祭壇

ジル：でしょうね。部屋の中央に近づいたら、床からこの巨大な石の祭壇が上がってきたのですよ。見てのとおり、大男

でも眠れるような大きさ。表面には濃い血の跡、台座には奇怪なルーン文字とグロテスクな悪魔の小像が彫り込まれています。だれが見ても、いけにえの祭壇ですよ。やはりこの城はとんでもない所だったようですね。いやな祭壇ですけど、調べてみましょう。

FLAMING ORB GOTAT'S HEAD MAGIC STAVE  
炎の宝珠、ヤギの頭、魔法の杖、の

三つのシンボルがあって、押せるようになっています。

BOOK OF RAMM

ピンク：地下で見つけた「雄羊の書」を見ればこの秘密はすぐにわかります。頭、頭、宝珠、杖、宝珠の順番で押すと……おや、祭壇の表面が大きく開き、穴が現れましたね。入ってみましょうか？

\* 穴に入ると CASTEL ENTRANCE LEVEL#17に落ちる。

## 17. バルコニー

ジル：バルコニーですね。吹抜けから下の様子がうかがえます。下には祭壇がありますね。

## 18. 客間

マリ：この家具と壁って、とってもきれいだったんでしょね。

## 19. 何かがぶつかる音

カタナ：そこの角の先で、何かがぶつかったような音が聞こえたぞ。

## 20. 尖塔へのゲート

マリ：ひゃー、冷たい！

ジル：冷たい空気が門の柵の間から城の中に吹き込んでいますね。

遠くのほうから何かの鳴き声が聞こえませんか？

マリ：風の音じゃないの？ 気のせいよ。  
——THE SKULL DOOR#5から

「SPIRE KEY」を手に入れた後——

ジル：ここが「魔法使いの日記」に記された尖塔に違いない。

\*「SPIRE KEY」を使う。

## THE CASTLE-LOWER LEVEL 城の下層

### 1.貯蔵品置場

ゼル：腐って落ちている木の棚は、貯蔵品の置場所だったのかな。

カタナ：我々が入ってきたせいで、部屋の角の古い鎧かけが粉々になってしまったぞ。

### 2.会食の間

ピンク：四つの石のテーブルで仕切られています。察するところ、会食の間だったのでしょう。

カタナ：あそこの扉の奥はどうなっているのだろう？ 行ってみよう。

### 3.チーズのある部屋

ジル：うつ、変な臭いがします。樽が腐って中に包装されていた物が床にこぼれ落ちているせいですね。何ですこれは？

### 4.腐ったチーズ

マリ：これって、チーズじゃないかな？ ほら、この包の中、古くて食べられない

けどチーズよ。

ROTTEN CHEESE

\*「腐ったチーズ」を手に入れる。

#8で使用。

### 5.落書きの部屋

マリ：色あせた落書きや、汚い走り書きでいっぱいの部屋ね。壊れたテーブルもいくつか転がっているわ。

『オークのばか騒ぎ 金曜夜8時』

### 6.『\$\$探索中\$\$ スヌープチャリ 見つけた方には謝礼 ル・モンテスまで連絡を』

### 7.『一人で寂しい夜は…0990-＊＊＊』

### 8.『TREBOR SUX』

ジル：壁の床の辺りに、小さな穴が開いています。たぶん、鼠が開けたのでしょうか。

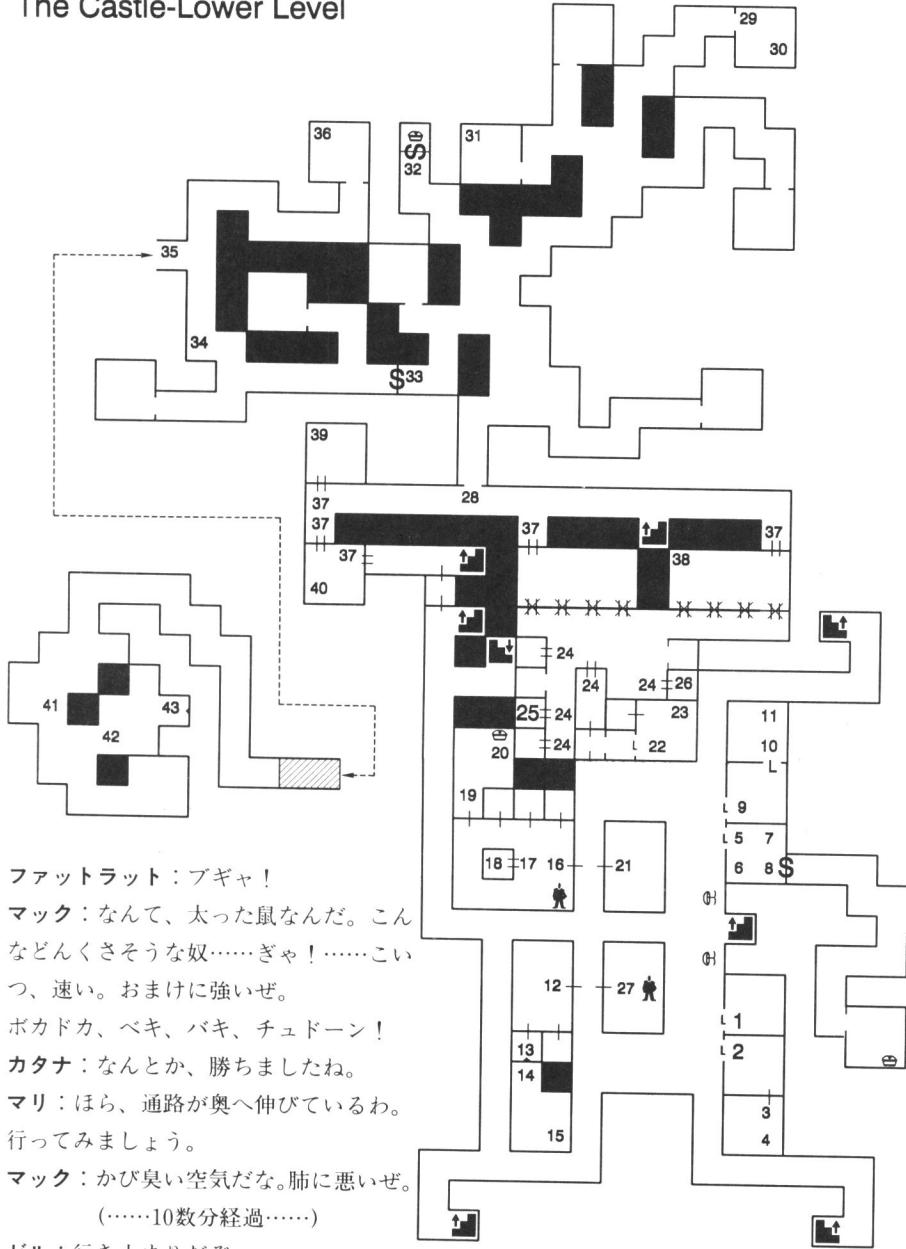
マリ：鼠さんだったら腐ったチーズとも食べるかな？ ほれ、ほれ。  
ROTTEN CHEESE  
(腐ったチーズを振り回す)

ピンク：壁の向こうからチリチリ音がして、次第に大きくなってきました。何事でしょう、壁が揺れていますよ！

ドカーン！ (壁が吹き飛ばされた)

マリ：大っきなネズミさんだ！ 目が血走って、危ない！

## The Castle-Lower Level



ファットラット：ブギヤ！

マック：なんて、太った鼠なんだ。こんなどんくさそうな奴……ぎや！……こいつ、速い。おまけに強いぜ。

ポカドカ、ベキ、バキ、チュドーン！

カタナ：なんとか、勝ちましたね。

マリ：ほら、通路が奥へ伸びているわ。

行ってみましょう。

マック：かび臭い空気だな。肺に悪いぜ。

(……10数分経過……)

ゼル：行き止まりだぞ。

ジル：壁棚に、宝箱があります。開けま

しょう……中には、犬の縫いぐるみが入っていますよ。

マリ：かわいいー！ 私がもらっちゃおー！

ピンク：だめですよ。これは、落書きにあった、ル・モンテスのものです。返してあげなければいけません。

STUFFED BEAGLE  
＊「犬の縫いぐるみ」を手に入れる。

THE CASTLE TOWERS#13で渡す。



## 9. 物置

カタナ：大切そうな物は何もないな。物置だったようだな。

## 10. ワイン置場

マック：ワイン棚が床に崩れ落ちているぞ。ちっ、中身は空じゃやねえか。

## 11. ピン

ゼル：残念だが、中身の入っていない古いワインのピンしかない。

ピンク：奇妙ですね。腐った棚の下の辺りの床と天井に、何か出っ張りのよなものが突き出して割れ目ができている。あのようにになった原因は何でしょ？

WINE BOTTLE

＊「ワインのピン」を手に入れる。

THE RIVER STYX#19で使用。

## 12. お昼寝中のブリガンド

ピンク：部屋中に人間の体が転がっていますね。死んでいるのかな？

カタナ：確かめてみましょう。

「グーグー、グォーーーー！」

バタン！ （突然、ドアが閉まった）

ブリガンド：おい、オメエ、おいらの足

からどきな！

カタナ：おっと、すまなかった。また、ゆっくり休んでてくれ。失敬！

ブリガンド：おう、おう！ 俺さまの足を踏んでただで帰れると思ってるのか？ 慶謝料として命をもらうぜ！

マック：ケッ。笑わせるな！ （ズバ！）

ブリガンド：グエー！ （死亡）

## 13. ボタン

ジル：開いた壁の向こうは部屋になっています。

## 14. 武器庫

マック：武器庫のようだな。壁際に武器棚の破片が山積みになっている。

## 15. 鎧

ピンク：そこのボロボロの布が掛けてある崩れかけた木枠の下に、人型が浮き出ていますけど。

マック：鎧じゃないのか？

カタナ：布をそっとはがそう。（パサッ）

これは、騎士の死体かな？

**ゼル**：違うな、人型の鎧掛けだ。城から立ち退いたときに置き去りにされたものだろう。チキンメイルと、紋章入りの盾だぞ。

**マック**：俺が使おう。いい鎧と盾だな……おお、この盾にはスペシャルパワーがあるぞ。

**マリ**：力を使ってみて。

**マック**：使うと、盾が消えてしまった。しかし、STが上昇したぞ。

CAPTAIN'S DEN NO TRESPASSIN

## 16.『船長のねぐら 立入禁止』

**マリ**：（コン、コン）こんにちは！

（ドアに小さなすきまが開いた）

**門番**：兄弟え、合言葉あを言ってくんna。

**マリ**：クイークエグさんの半券に書かれていた答えは……そう「シュケルトントクルー」

**門番**：そいつはあ違うぜ！ とっとと失せな、このうすのろ野郎！

**ジル**：違いますよ。マリさん、「スケルトンクルー」ですよ。

SKELETON CREW

**マリ**：「スケルトンクルー」

**門番**：当たりだあ！ 入りなあ。

**マリ**：おじやましまーす。ケホ、ケホ。煙とお酒の臭いが充満しているわ。それにとっても、こ汚い。ちゃんと掃除……

（チップを集める音、金貨を投げる音は消え、カードはその動きを止め、サイコロは静かに握り潰された。いくつものテーブルから、突き刺さるような視線が投げられ、静寂の空気が辺りを埋め尽くした。それは、山賊、海賊、人殺しなど人の道を踏み外した者達だけが持つ、異様

な気の奔流であった。）

**カタナ**：なんか、やばくないか……

**マリ**：ほ、ほら。トランプとか、サイコロの途中でしょ？ どうぞ続けてくだ、くださいのさいでござりますです。やだ、殺されちゃうよ……

**ゼル**：ジル、こんなときになんだが、あれが見えるか？ 鉄の柵の中にある奴だ。

**ジル**：ええ、見えます。60センチもありそうな黒い巻毛に、黒の眼帯をした人影。服装は、真っ赤な燕尾服、真っ白なひだ付きのシャツ、真っ青な半ズボン、肩には緑色のオウムの縫いぐるみを乗せてていますね。驚きです、右手には鈎爪が付いていますよ。あれが、船長なのでしょうか？ おや、部屋の奥からだれか来ました。見るからに不潔そうな奴ですね。私は汚い奴が嫌いなんですよ。うわー、ゲップなんかしている。

**船長**：おいらあマティ一船長だあ！ ちっと待ったあ、うすのろお！ 新入りはあ、勝負に勝たねえ限りい、仲間に入れねえんだあ！ 勝負の方法はあ二つだあ。おなじみの戦闘かあ、もうちっと文化的なやつ、そうよ、飲み比べ！

**マック**：……そりゃ、もちろん戦闘よ。死にな、このトカゲ野郎！（抜刀）

**マリ**：なに言ってのよ、この戦闘バカ！ わー、仲間を呼んで襲ってきたよ。

**船長**：野郎ども、たたんじめえな！

ドギューン！バン、キン！（大乱戦に突入。ぼろぼになりながらも勝利する）

## 17.柵の前

**カタナ**：これが、船長の死骸か……近く

で見るといっそう不気味だな。

マリ：この人、かた……(口を塞がれる)

ピンク：それは、言ってはいけません。

ジル：塔にいる、ル・モンティスからも  
らった「SILVER KEY」で開きましたよ。

## 18. 船長の死骸

マリ：死体さんだ。つんつん！(ザー！)

ジル：ほら、崩れてしまった。

ピンク：きっと、崩れやすいから、中に  
入れておいたのでしょう。残ったのは燕  
尾服、帽子、オウムの縫いぐるみ、眼帯、  
釣爪ですね。

Steel Fook  
＊「釣爪」を手に入れる。#35で使用。

## 19. 船長の部屋

ジル：ベットがあります。酔いつぶれた  
船長はここで寝たりしていたんですね。

## 20. 船長の宝箱

ジル：船長の宝箱のようですね。中には  
武器やこまごました物が入っています。

## 21. 兵の大部屋

マリ：兵隊さんの大部屋のようね。なん  
となくむさい感じがする。腐って壊れた  
カゴがいくつかあるほかは何も残ってな  
いようね。

## 22. 監視所

ピンク：部屋の向こう側に、真中辺りが  
叩き割られていて朽ちた机があります。  
散乱しているボロボロになった書類  
は、何か法律に関する文書のようで、

犯罪の告発と刑の執行命令が書き記され  
ています。

## 23. 監獄の鍵

ピンク：机の下の小仕切りの中から鍵を見  
つけました。

\*「JEILER KEY」を手に入る。

#24で使用。

## 24. 監獄の入口

ジル：「JEILER KEY」で開きました。

## 25. 航海日誌

ジル：石がゆるんで床から突き出してい  
るところがあります。

ゼル：私が石を外そう。何だこりゃ。  
奇妙な文字で書かれた、小さな航海日誌  
のようなものが出てきたぞ。

マリ：汚れていてほとんど読めないけど、  
最後のほうの一部は、文字を解読できる  
なら、なんとか読むことはできそうね。

## 26. 地下牢

マリ：人の骨かな？ 何かの残骸が壁に  
もたれかかっている。

ジル：死んでから、だれも触っていない  
ようですね。原型をとどめたままです。

## 27. クイークエグ

ゼル：寝台の破片が散らばっているだけ  
で何もなさそうだな。

ジル：待って。何か聞こえます。

ピンク：男の方が影のほうから出てきま  
した。物静かで神秘的だけど、なにか暗  
い感じがしますね。

クイークエグ：掘り出し物に興味はないか？ お勧めはこの油だ。

マック：こいつ、色々な品物を持っていやがるぜ。ジル、ちよいと、これもんであれしてくれよ。わかんだろ。アー？

ジル：盗めと？ 私はそのスキルをまったく持っていないんです。

マック：オメーが、やらねーなら俺が……げっ、捕まっちゃったぜ。放せこの、じじい！ 殺すぞ、おりや！ バサ！

クイークエグ：ギャー！ いきなり、襲うとは。バタ（死亡）

マック：何を持っているかな？（死体をあさる）TICKET STUB MYSTERY OIL 「半券」と「神秘の油」が見つかったぜ。「半券」は暗号になっていて読めねえや。

マリ：ジル、このリザードマン危ないよ。ジル：まだ、INTが低いからですよ。そのうち、まともになります。

\*「油」はTHE CAVERN#8で使用。「半券」は#38で指輪を使うことで読める。

## 28.『危険地帯 開門厳禁 常時厳守』

## 29.モンスターの巣

ジル：たくさんの骨が、怪物の住みかに転がっていますね。ここの怪物がかなり大食らいだったのは間違いないでしょう。

ピンク：引きずり込まれた犠牲者の、遺物の破片もいくつか残っていますね。

## 30.つるはし

ジル：破片のはほとんどは、ただのゴミ同然ですね。おや、これは使えるかな？

MINER'S PIC \*「つるはし」を見つける。

## 31.DUNGEON KEY

カタナ：骨が散らばっている。周りの様子からして冒険者ようだな。

ジル：骨の間を探していると、鍵が一つ見つかりました。

\*「DUNGEON KEY」を手に入れる。  
#37で使用。

## 32.宝箱

ジル：最近ここを掘り返し、さらにその後を石で埋めた形跡があります。

MINER'S PIC

「つるはし」で掘ってみましょう。

## 33.塞がれた通路

ジル：洞窟の入口から落ちた石がびっしり通路を塞いでどうしようもありません。

MINER'S PIC マック：俺がこの「つるはし」で、掘ろう。キン、キン、キン、ドカーン！

マック：ほら、開通したぜ！

## 34.謎の女性たち

ピンク：あそこに、顔に白い文様を描き込み、長い槍と盾を持った、肌の黒い女性達がいます。こちらに気づいたようです。一人がこちらを指さして、左の通路に行ってしまいました。

## 35.渓谷

マック：底なしの巨大な渓谷だぜ。

ゼル：谷の向こう側では、奇妙な格好の黒い肌の女達がつる草のロープを引き上げてしまったぞ。どうやって、ここを渡ろう。

HV.ROPE STEEL HOOK ジル：ベルフライで拾った「重いロープ」と船長の「釣爪」を結んで投げてみては？

マック：よし、やってみよう。（ビュン、ビュン、ヒューン、ガチン！）よし、引っ掛けたぞ。

マリ：私こんな高い所渡りたくない。

カタナ：渡らないと話が進まないであろう！ さっさと、渡りなさい！

マリ：ふえーん！

### 36. 光り物のたまり場所

ジル：頭上に、上のほうに向かっている洞窟があります。足元には、洞窟に住んでいる羽のある生き物の骨らしいものが落ちています。おや、光り物、金属やガラスの破片の間から鍵を見つけました。

ピンク：この骨の主は光り物が好きだったのでしょう。

\*「BELL KEY」を手に入る。

THE BELFLY#4で使用。

### 37. DUNGEON KEYを使う扉

#### 38. 解読の指輪

マリ：囚人さんのお骨が山積みだ。鎖につながれたまま死んだらしい人もいる。

ジル：指の骨のところに変わった指輪がありますね。文字が彫り込まれています。

OLLY ROGE

J \* \* \* R

あ \* X \* S

ん \* \* \* わ

ごう・かいどくゆび

ジル：海賊の解読指輪を航海日誌の文字の上にかざすと、暗号が読めます。

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

99

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

100

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

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

106

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

107

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

108

ロスコウが岩棚の所でモーガンを見たと言っている。もちろん、みなモーガンが死んだのは知っている。どうも、みな少

しいかれてきたのかもしれない。少なくともロスコウはおかしい……

109

今日、モーガンを見た。死んだはずのモーガンを見るなんて、俺も病気にやられたみたいだ。奴の顔は血だらけで、何も言わず、じっと俺の顔を見て笑っている。俺もいかれちまつたらしい……

110

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

船長は、とにかく動き続けるしかないと言っている……

111

ついに“ジャイアントマウンテン”から下山した。もっとも、これは勝手に付けた名前だが……かなり大きな渓谷が続き、そこかしこに橋や渡り綱が張り巡らされている。向こうのほうには一団の人影が見える。何かを掘っているらしい……

112

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

最後の数文字は、インクがかすれてからうじて読める程度で、その後は何も記されていませんね。

ジル：骨といっしょにこれがあったということは、ドワーフはたいして助けにならなかつたようですね。それと、もう一つ、この「半券」を見てみましょう。

『船長のねぐら

\*大人1名\*

今月の合言葉

スケルトンクルー』

## 39. ワームの道

ジル：ここにも壁際に沿って、床から奇妙な出っ張りが突き出していますね。これは何でしょう？

カタナ：何か、壁の向こうから振動が伝わってくる。壁から何か出てくるぞ！

ダンジョンリーチ：チュイーン！

ゼル：今までにあった出っ張りの原因はこいつのようだな。

マリ：やだ、気持ち悪い。どっか、いらっしゃえ！ FIERBALL！

ダンジョンリーチ：チュミー！（死亡）

## 40. ゾンビの待ち伏せ

ピンク：壁のくぼみには古い骨やぼろきれの山が詰まっていますね。調べてみましょう。うわ、骨が動き出した。

ゾンビ・ボーン：まアた、つかめエたぜ！

ピンク：不浄の者よ地へ還えれ、

DISPEL UNDEAD！

ゾンビ・ボーン：ギョベー！（消滅）

## 41. 変な音

カタナ：それほど遠くないところから、何かを吸い込むような物音が聞こえてくるぞ。くちゃくちゃと何か食べているよ

うな音だな。

## 42. 音の正体

カタナ：何だこいつは？ 根元に管のようなものがあるから植物かもしれない。

マリ：触手がヒドラの首に似ているね。

ヒドラプラント：シュ！(触手が伸びる)

マック：こいつ、腹が減っているようだな……白い霧のようなものを吐いたぞ！

ジル：眠いぞ……ZZZZ

カタナ：寝るな、ジル！ 歌え。

ズビ、ズバ、バシュ、ギョエ！

ヒドラプラント：ギュベー！ (死亡)

カタナ：楽勝だな。

マリ：何言ってるのよ、こっちは呪文を唱えっぱなしだったのよ！

## 43.『E-Z昇降機 下り』

ジル：これを使えば地下へ降りられます。

\* THE CAVERNへ続く。

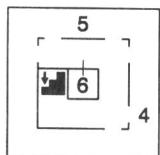
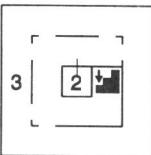
# THE CASTLE TOWERS 城の塔

## The Castle Towers

NW Tower



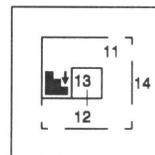
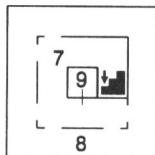
NE Tower



SW Tower



SE Tower



## 1. 支え木の罠

マック：支え木が崩れ落ちた！

(全員ダメージ)

## 2. 古くさい破片

ジル：山のように破片が積まれています。

何もないようですね。

## 3. 火を吹く谷

ジル：西の遙か彼方にある火を吹く裂け谷から、煙りの柱が立ち昇っています。

## 4. 不自然な死体

マリ：ボロボロ死体さんだ。くしゃーい！

ジル：この死体、何か不自然ですね。

ピンク：確かに。  
PUSH THE CARCASS OFF THE TOWER.  
邪魔ですしね捨てましょう。

ゼル：では私が捨てましょう。キエー、  
サマーソルトキック！（バキッ）

マリ：堀に落ちて、爆発しちゃったよ。

ピンク：罠だったようですね。

## 5. 魔法の森

カタナ：塔の端から彼方を眺めると、北のほうには広大な森が目の届く限り続いている。

## 6. 塔の小部屋

カタナ：古くさい破片の山だな。まだ使えそうな弓と数本の矢があるぞ。

## 7. コウモリの大群

マック：何かおかしくねえか？ 見張られているような……

ゼル：見ろ、塔の屋根にコウモリの大群

がいる。ちくしょう、襲ってきた。

ジル：私のリュートで眠らせましょう。

ゼル：おっと、空中で止まったぞ。器用な奴らだな。オラオラオラオラ！ へへ、全滅だぜ。ゼルビス快勝！

## 8. 南の山脈が見える

ピンク：南のほう、城門の遙か彼方には、青い山脈が見えます。

## 9. 古い箱

ジル：皮製の古い箱の中に、皮でできた、かび臭くて古いプレストプレートがあります。

## 10. 何かの足音

カタナ：階段を駆け上がる、足音が聞こえる！ 絶対だれかいるぞ。

## 11. パンくず

マック：フランスパンのくずが散らかっているが、風が吹いて飛んで行っちゃった。

バタン（ドアの閉まる音）

カタナ：右手のほうでドアの閉まる音がしたぞ。

## 12. ドアの向こうのル・モンテス

マリ：ドアの向こうから、ハアハア息遣いが聞こえるよ。あぶないことしてるのでかな？

ル・モンテス：どっかへ行っちゃえ！ わしは「どっかへ行っちゃえ」って言ってるんだ！ お前さんがだれであろうと、わしは出て行かん！ わしをここから動

かすことはできんぞ！

ジル：フランス訛りだな。犬を探しているフランス人に違いない。

SNOOPCHERI

ピンク：答えは“スヌープチェリ”！

ル・モンテス：スヌープチェリを見つめたのか？ なぜそれを最初に言わない！ さあ、入った、入った。

### 13.謎のフランス人ル・モンテス

ル・モンテス：スヌープチェリを見つけてくれたのかね？ ああ、どれほど長いこと捜し続けていることか！ もし彼女を捜し出してくれたなら、わしが船長を自由にしてやろう。ただし、スヌープチェリが先じゃ！

ジル：船長とは？

ル・モンテス：我らの呪われた船の船長。七つの海を渡った、もっとも汚らわしき男！ 階段を降りて城の地下を探しな。彼は城の地下に閉じ込められてる。

ジル：船は？ 海は？ 知つてることをまとめて全部言いな！ ページが少ないんだ。

マリ：ジルベールが、急に下品になった。

ル・モンテス：ああ、いいとも。我々は船でここにやって来たが、船は川で難破している！ その当時は城の地下に衛兵がいたんだ。そして、城の地下には川があって、その入口は、霧で迷いやすい。川を遡ると海はあるが、海は遙か彼方だ！

マック：ありがとう、おっさん。あんなの捜している「犬の縫いぐるみ」だぜ。ほらやるよ。

ル・モンテス：スヌープチェリ!! ついに我が手に戻ったのう！ この鍵を船長の柵の所に持って行きたまえ。彼を自由の身にすることができるじゃろう。アディユー。

\*「SILVER KEY」を手に入れる。

### 14.沼が見える

ジル：東のほうには、寒くて陰鬱で、邪悪なもの達の住みかとの間を隔てる沼が広がっている。やはり、悪魔や魔女などの伝説は、ただの噂話というわけではないのでしょう。

## THE BELFRY 鐘 樓

### 1.『鐘楼の開放厳禁』

### 2.吹抜けの下

マリ：大きな吹抜けね。上を見上げても、真っ暗で何も見えないわ。

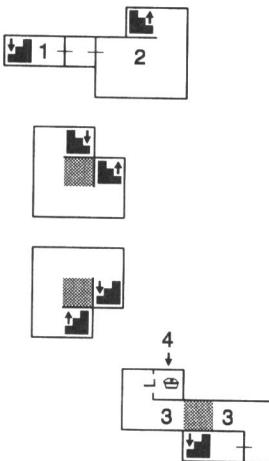
ヒュー、ぐちゃ！(ネズミが落ちてきた)

マリ：ネズミが落ちてきたわ。床にはほかの生き物の死骸、血の塊、糞とか上から落ちてきたものが散らかっているわ。

### 3.吹抜け

カタナ：上に大きくて黒ずんだ鐘が、鐘

# The Belfry



迷宮案内

楼の頂上にぶらさがってる。

マリ：でもあの鐘、薄黒いかびとコウモリの糞が付いてて汚い！

ピンク：ロープが鐘から下の吹抜けに下がっていますが、吹抜けを飛び越えるには、このロープを使う以外に道はなさそうですね。

ATTEMPT TO SWING ACROSS  
THE BELFRY

カタナ：ではロープを使って向こうに渡りましょう。おりや！

鐘：！ゴーン！　！ゴーレン！

カタナ：鐘楼の住人がお目覚めのようだ。もう一度寝てもらいましょう。(抜刀)

ジル：コウモリがいきなり出てきて、ズバット参上なんてね……さて、リュート

でも弾きますか。(ビローン！)

マリ：コウモリさん、お願ひ死んで。

MAGIC MISSILE！

ヴァンパイアバット：ハギ！(断末魔)

## 4. 重いロープ

ジル：「BELL KEY」で扉が開きました。

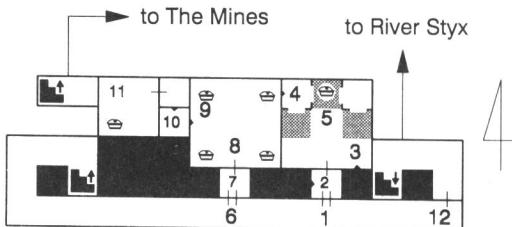
中にトランクがあります。一巻きの長い鐘用のロープが入っています。かなり丈夫そうなので、何かの役に立つでしょう。

\*「重いロープ」を手に入れる。

THE CASTLE - LOWER LEVEL  
#35で使用。

# THE SKULL DOOR しゃれこうべのドア

## The Skull Door



### 1. ゲート

ピンク：表面を金箔で処理したゲートがありますね。

ジル：「GOLD KEY」でゲートが開きました。

### 2.3.4. 落し穴の閉じボタン

ピンク：落し穴があって、宝箱が取れないな。

マック：このボタンは何だ。（カチ）落し穴の蓋が跳ね上がったぞ。

\*2.3.4の順番で押すと、#5へ行ける。

### 5. 雄羊の書

ジル：宝箱の中には本とこまごまとした  
BOOK OF RAMM  
物が入っています。本には「雄羊の書」と題がついています。読んでみましょう。

『一夜目に雄羊、

次なるもまた雄羊、  
祭壇の上、輝く光りに  
三なるものを求め、  
四なる夜の杖、  
五つに再び魔の光り、  
これ祭壇を地にしづめ  
夜に花開かん！』

### 6. 魔法使いの住みかのゲート

——THE MINES#8で「魔法使いの指輪」を手に入れた後——

マリ：洞窟にあった、このゾーフィタスの「魔法使いの指輪」をこのへこみに当てはめると、このとおりゲートが開くと。

### 7. 『魔法使いの住みか 猫に注意』

### 8. 地獄の黒猫のタンゴ

カタナ：妙に静かだな、物音一つしない。

ゼル：嵐の前の静けさというのが……。  
マリ：地面を見て、赤の色彩が渦をまいてる。これは次元の歪み。召喚のときと同じ現象だわ。

ヘルキャット：ミギヤー！

カタナ：地獄からの悪魔猫か。趣味の悪いペットだな。こいつは、火気厳禁だ。

マリ：失せよ地獄の獣、

ASTRAL GATE！

マック：おい、あっさりと消滅しちまつたぜ。俺の出番はなしかよ。

## 9. 魔法使いの日記と尖塔の鍵

ジル：ここにきれいな宝石箱があります。中は日記と鍵のようです。

マリ：これってゾーフィタスの日記よ。

### 星の月 17日の日

ついに、死体再可動の実験で成功を収めた！ 哀れな実験台は牧師に連れられてやってきた女で、かの悪魔娘の淫らな母親であった。死んでから三日も経っていないながら、その女はもう一度息をし、歩き、見ることができるようにになった……。ここで心や魂まで再生することができればよかったですのだが、残念なことにその方法はない。女は今や抜け殻だ。何か処置の方法が見つかるまで、女は城の尖塔の一つに閉じ込めることにする。とにかくこの成功を糧にして、次なる実験台が現れるのを待つことにしよう。

### 星の月 23日の日

ついこの間打ち首となった気のふれた牧師は、私の最新のテーマである霊体分離にとってすばらしい実験となつた！

かの者の首に斧が振り下ろされたまさにその瞬間、私はその魂がこの世界から離脱できないように呪文を掛けた。かの者の心と魂が捕獲できたことで、私のアイデアが誤っていないことが確かめられた。生と死を思うがままに操り、不死を得られるようになるのも、そう遠い先のことではないだろう。そのときまで、“靈封じ”の力で牧師の靈は城のもう一つの尖塔に閉じ込められる。どこかの愚か者が間違ってこの惡靈を解き放ったりしないように、鍵はここに隠しておくことにしよう。

### 月の月 4の日

ついに我々はコズミック・フォージへ通じる隠された門を発見した！ これでペンまであと一步だ。すぐに旅立ちの準備をしなければならない。今宵、我らは飛ぶのだ！

### 月の月 13の日

フォージを盗まれた！

### 月の月 15の日

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

### 月の月 16の日

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

マリ：残りは白紙だわ。

\*「SPIRE KEY」を手に入れ、

THE CASTLE SPIRESへ。

## 10. 忘れられた杖

マリ：部屋の隅に曲がった杖があるわ。  
明らかに、存在自体が忘れられていたって感じよね。もったいないから、私がもうらっておくわ。

## 11. 薬品の棚

マリ：テーブルいっぱいにポーションやビンやほかの薬品が山積みになっているわ。なんか、アルケミストになったみたい。

何でもいいから混ぜちゃえ！  
YELLOW POWDER      BLUE POTION      RED  
POTION      BLACK POWDER      WHITE POWDER  
ボーション、黒いパウダー、白いパウダー、  
GREEN POTION  
緑のポーション。

ジル：マリさん、そこらへんでやめたほうがいいのでは。

マリ：ジルペールは黙っていて。次は、  
STRIKE STICK  
点火棒で点火よ。えい。

ドッカーン！ (大爆発)

マリ：うわーん！ 爆発しちゃったよ。  
痛いよー！

ゼル：ゲホ、爆発のおかげで、壁が吹き飛び、階段が現れました。

マック：でも、この下って洞窟だぞ。

## 12. スカルドア

カタナ：ドアの表面に、黒い鉄製のしゃれこうべが付けられている。通路を睨み付けているような顔をしているな。

ジル：眼のところにはかなり深い穴が開いて、以前は宝石が埋め込まれていたようです。

—MAUNTAIN#15、PIRAMID#32から「ルビーの目玉」を持ち帰った後—

ピンク：岩の守護者とマウムームーから手に入れた、「ルビーの目玉」をはめてみましょう。

ジル：両目にぴったりはまりました。これで、ドアが開くようになりました。

マリ：この骸骨の顔、宝石を付けたら悪魔が笑っているような顔にみえるよ。

\* 奥にはTHE RIVER STYXへの階段がある。

# THE CASTLE SPIRES 城の尖塔

## 1. スペード紋章の扉

ジル：真っ黒で、かなり重そうな扉だな。  
中心にかんぬきがかかっており、表面には  
黒い鉄のスペードの紋章が付いています。  
\* THE CASELLE - UPPER LEVEL #1  
の「KEY OF SPADE」を使う。

## 2. 尖塔の亡靈

ゼル：静かだな。おそらく100年以上もの間、訪れる者がなかったのだろう。

ジル：奇妙な光が部屋の中央に集まり、人型を形作り始めました。年老いてしなびた顔がみてとれます。おや、何か話し

# The Castle Spires

4



Upper Level +1



Upper Level +2



Upper Level +3



Upper Level +4



迷宮案内

始めました。

亡靈：ハロー？ ハロー？？ アニー、君かい？ 見えないんだ、アニー……アニー、聞こえるかい？ アニー？？ アニー、どうして答えてくれないんだい？ 私を忘れてしまったのかい？

アニー、覚えてないのかい？ 私がだれなのか、覚えてないのかい？？ 私は……私はだれなんだろう……覚えてる……そうだ、忘れないぞ、ずっと昔私は……聖なる職に就いていた……信心深く、人々からあがめられる者だった……私は覚えていない……いや、覚えているぞ！ アニー、愛しいアニー。

ああ、アニー！ 私達は道を誤った！ 私はお前のために純潔の誓いを破った！ 愛しいアニー、私は罰を受けた！ 罰を受けたのだ……私達の娘！ この娘をどこかに隠さなければ……奴らがやって来てこの娘を連れ去ってしまう！

やめてくれ！ その娘は悪魔なのだ！

彼女は罪によってもたらされた……アニー、私達の罪のせいなのだ！ この娘は呪われている！ そして、我らもまた呪われている……ああ、愛しのアニー……王様に見つかった！ 王があの娘を連れて行ってしまう！ だが、彼ならあの娘を護ってくれる……アニー、彼なら我らも護ってくれる……遠い遠い昔だ……アニー、もはや私はいない……でも、角笛は持っているぞ！ 忘れはしない、首の周りの寒気……そして光……私は光に向かって歩いていた……ああ、それなのに、何かが私を引き戻す！ 何かが、私が光へ進むのを邪魔している……手だ！ 光から伸びた手が、私に何かを持ってきてくれた……角笛だ！ もう時間かい！ アニー、もう時間なのかい？ 角笛を吹くときなのだね？ アニー、今行くよ！ さあ、これから角笛を吹くよ！

(亡靈は暗い色の角笛を持ち吹き鳴らした) アニー、光が見えるよ！ 私のためには光が戻ってきた！ サヨナラ、アニー！ これから、光のほうへ行くよ……

ゼル：角笛を残し、消滅してしまった。

ジル：悪魔の娘？ 下の階にあった、契約書のレベッカがそうなのか？ では、彼は王を信じて娘を売り渡したのか。

まあ、娘といつても悪魔と自分の愛人との間の子ではあるが……。

マリ：日記によると、王は呪いを受けたようだけど、彼女はどうなったのかしら。

HORN OF SOULS  
＊「魂の角笛」を手に入れる。

THE RIVER STYX#2で使用する。

### 3. 尖塔の部屋

ジル：ベッドやテーブル、椅子がほとんど元の状態のままですよ。ベッドの上には、古い毛と腐った肉片が残っています。それほど遠くない昔にここで息をひきとった方がいたのでしょう。

カタナ：でも、今のゾンビって、牧師の愛人でしょ？

## THE CAVERN 渓 谷

### 1.『EZ昇降機 上り』

### 2. 溪谷

マリ：広い！ 見渡す限り、渓谷が続いている、網の目のように橋が架けられるわ。下は底なし懐、見ているだけクラクラしちゃう。

ピンク：渓谷の中央の、最も深い谷から立ち上がる岩山の頂が、遙か頭上に見えますよ。

### 3.『魔法使いの洞窟 立入禁止』

### 4.『採掘場入場の場合常時、 防護ヘルメット着用のこと』

### 5. ジャイアントマウンテンの容貌

ピンク：前方の山の頂を見ると、登頂はかなり困難なようです。

マリ：えっ、こんな岩だらけの山を登んの？

ピンク：まだ、わかりませんが、そんな予感がします。

### 6. ジャイアントマウンテンへの入口

ジル：上に登れます。

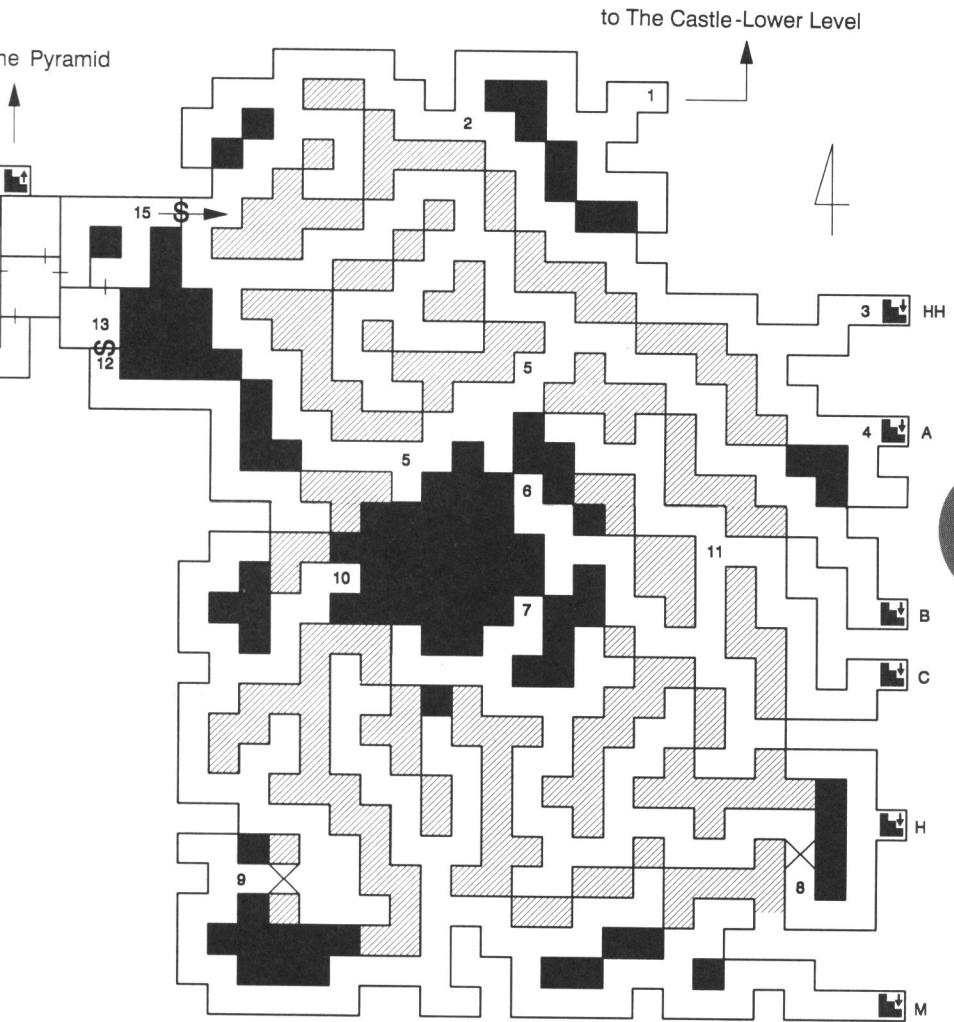
\* GIANT MOUNTAIN #Aへ。

### 7. ジャイアントマウンテンへの入口

ジル：上に登れます。

\* GIANT MOUNTAIN #Bへ。

## The Cavern



## 8.『吊り上げ橋コントロール パネル開閉ボタン』

マック：コントロールパネルの蓋は錆びていて、ボタンを押しても開かないぞ。

カタナ：潤滑油か何かないのか？

MISTERY OIL

ピンク：神秘の油を塗ったら、蓋が開きました。コントロールパネルの中には、  
SPRING WINDER AUTO-COILWRAP  
スプリングワインダー、自動コイルラップ  
TRANSLUX PUMP TRUSS DRIVERS  
トランスラクスポンプ、トラスドライバー、  
TOGGLE SAFETY SHUTDOWN/EXIT  
安全装置、中断／終了のラベル  
イバーが貼ってある六つの小さなボタンが、パ  
ネルには、使い方の説明が彫り込まれて  
います。読んでみましょう。

### ＊ 注意 ＊

ワインダー始動の直前に安全装置の解除  
を忘れないこと！ コイルラップの起動  
は、安全装置を掛けポンプの作動後 5 秒  
以上経過しなければ実行してはならない。  
トラスの上昇はこれに続くが、ポンプの  
処理に付帯するすべてに異常がない場合  
にのみ実行される。最後にワインダーを  
始動することにより吊り上げ橋が起動す  
る。この橋の設営に当たって、エンジニア・  
スタッフは万人に使用可能な操作法  
を開発することに苦慮した。この取り扱  
い説明書はその一環であり、かようにわ  
かりやすいものができたことは、我々の  
誇りとするところである。』

マリ：安全装置、トランス、コイル、ト  
ラス、ワインダーの手順でボタンを動か  
せばいいわけね！ ほら、橋が架かった。

## 9. カタパルト

ジル：大きな木製の機械が絶壁の上に設  
置されています。どうやら、重いものを  
空中に放り投げるカタパルトで、絶壁の  
向こう側にある丸い的に当てるための機  
械のようですね。

マリ：でもこの機械って古くない？

ジル：調べてみると、まだ十分に動きそ  
うです。ただし、歯が欠け落ちてしまっ  
ている歯車を修理し、伸びきってしまったゴムバンドの代りを見つけられればの  
話ですが……

マック：じゃあ、俺がこの歯車を扭いで  
行こう……グエ。なんて重いんだ！

BROKEN SPROCKET

\*「壊れた歯車」を手に入る。

THE MINES#4で直す。

——「壊れた歯車」を直した後——

RUBBER  
カタナ：ラバービーストの触手の「ゴム  
STRAND RUBBER BAND  
紐」を 4 本つなげた、この「ゴムバンド」  
を……ほら、ピッタリだ！  
SPROCKET

マック：この「歯車」を、ここにはめて  
……よし、はまった。

HV.Boulder

ゼル：そしてこの「重い石」を受け皿にの  
せて、受け皿をかけ金に掛け（カチン）、  
WIND UP BAND RELEASE  
LATCH LADLE  
バンドをひき絞り（ギュー）、かけ金を  
LATCH 外す（ビューン）！

マリ：石が飛んで行ったよ。

声：（ズゴン！）あたあーーりーーー！

マリ：ほら、橋が伸びてきた。

カタナ：おい、今のは何なのだ？ ど  
こから聞こえてきたんだ？

## 10. ジャイアントマウンテンへの入口

ピンク：ここからなら、山の頂上へ登れ  
そうだな。

\* GIANT MOUNTAIN #Cへ。

## 11. 橋の番人 トロール

ピンク：橋の下から、醜いトロールが登ってきました。

トル・トロール：おいら通行料金をとるトロール、TOLL TROLLだ！ 料金払わないとお前の頭をとるぞー！

マック：つまんねえシャレを言ってるんじゃないよ。この、ボケナスが！（抜刀）

トル・トロール：ハウ！（首が落ちる）

ゼル：フッ。バックスタンプのクリティカルがきました。

## 12. 洞窟の入口

ジル：このトンネルは昔、洞窟の入口だったのでしょうか、行き止まりになってしまっています。しかし、「つるはし」か何かで掘れば、掘り返せるでしょう。

カタナ：では、私が……キン、キン……よし、貫通した。

## 13. ミイラの収容部屋

ゼル：埋葬のための部屋のようだ。ミイラが収められている壁の穴は、土を固めて作られたものだな。

マリ：ミイラの包帯ひっぱっちゃおうか？

ジル：よしなさい。

## 14. 砂場

マック：トンネルに砂が詰まっていて、これ以上進めねえぞ。

\* PYRAMID#5で拾う、「EMPTY SACK  
BAG OF SAND」。「砂袋」になるので、PYRAMID#28で使用。

## 15. 掘り返されている岩

ジル：だれかが、のみか何かで岩の中をくり抜こうとしたかのように掘り返されています。岩の隙間から微かに空気が流れているのも感じられます。

マック：よお、この「つるはし」で、一気に穴を開けちまおうぜ。

\*「つるはし」を使う。

# GIANT MOUNTAIN

## ジャイアントマウンテン

### 1.4.6.9.11. 登り

ピンク：山肌を下って行ったと思われる  
TRY TO GET DOWN THE MOUNTAIN.  
小さな足跡があります。山を降りますか。  
REMAIN HERE WHERE IS IT SAFE.  
それとも、この場所で待機しますか？

### 2.5.7.10.12. 下り

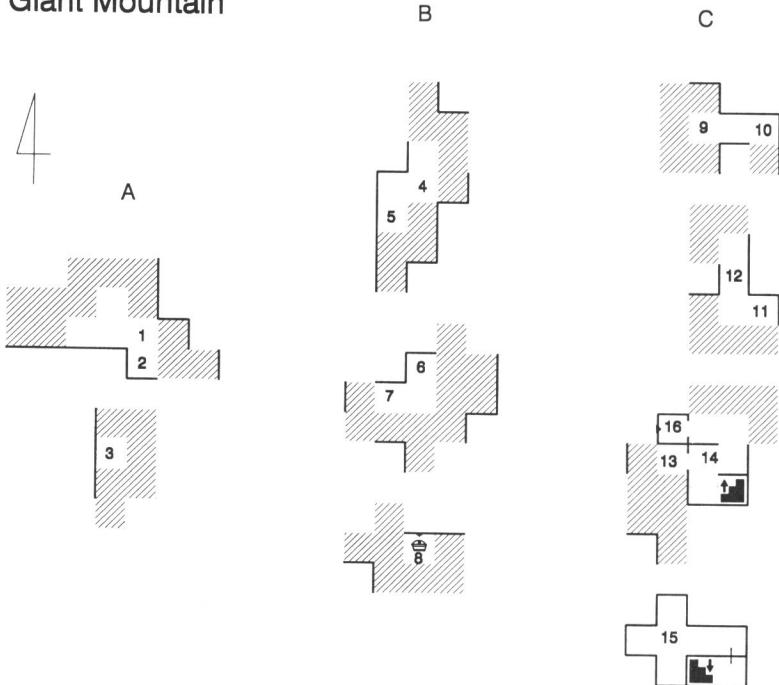
ピンク：山肌を登って行ったと思われる

TRY TO CLIMB THE MOUNTAIN.  
小さな足跡があります。山に登りますか。  
REMAIN HERE WHERE IS IT SAFE.  
それとも、この場所で待機しますか？

### 3. 重い石の採掘場

マック：大きな石や岩がゴロゴロしてるぜ。一つくらい、持って行くか？  
H.V. BOULDER  
\*「重い岩」を手に入れる。

# Giant Mountain



**8.『この宝箱の所有者は  
J.R.船長とその仲間である  
汝に呪いあれ！』**

カタナ：クイークエグに教えていたら今  
ごろ横取りされていただろうな。

**13.『ジャイアントクリーク  
グリンノフタゴノイエ』**

**14.おちゃめな双子の巨人**

グリン兄弟：フィーフィーフォーフム！  
ニンゲンノチノニオイガスル（はもる）  
マック：なに、はもってるんだよ！  
カタナ：それにしても、デカイなー。  
12フィート以上はあるな。

グリン兄弟：オマエ ヲ クウ！（はもる）

ピンク：そう簡単にはいかんな。

HASTE！

ドカ、バキ、バサ、ドガ！（戦闘終了）

カタナ：愚か者め。一寸法師は最後に勝  
つのを知らなかったのか？

**15.岩の守護者**

守護者：我は岩の守護者なり！”

石を取りに来たのか？

マック：そのとおりさ。大顔面さんよ！

マリ：あんたは、どうして面倒になるよ  
うなことばかり言うのよ！

マック：そりや、戦いが好きだからよ！

守護者：岩は我が命。死ね！

マック：岩を吐いてきたぞ。(バキ！)  
うおー、痛でー！

ピンク：HASTE！

カタナ：おのれ！(キン！) うぐっ、なんて固いんだ！ マリ、ARMORMELTを。  
ゴン、バゴン、キンコン、バキ！  
守護者：ガラガラ。(崩壊)

マリ：死骸から、宝石を見つけたわ。  
RUBY EYE BALL  
＊「ルビーの目玉」を手に入れる。

## 16.『キケン！ ボタンヲオスト デグチニツナガル』

ジル：ここを降りれば反対側のほうへ抜けられそうです。

# THE MINES 洞窟

## 1.魔法使いのゲート

ジル：「KEY OF WIZARD'S」で開きます。

## 2.魔法使いの弟子 ミスタパパス

マック：巨大な蛇が突進してきた！  
ミスタパパス：いやあ、そろそろだれかが助けに来てくれるころだって思ってたんだ！ どれくくらい長いこと、おいらがここに閉じ込められてたと思う？ エエ!? わっかんねえだろ!? 百と二十年だぜ！ なんてこったい！ ザーフィタスの大ボケ野郎にこの尻尾が届くなら、あんちきょうをぎったんぎったんにしてやるのによお！ おっと、失敬……どうもありがとう。おめえさんのおかげで助かった。おいら、MYSTAPHAPHASっていうんだ。

マリ：どうして英語の名前なの？

ミスタパパス：開発上の都合ってやつよ。それはさておき、俺の話を聞いてくれ。昔はザーフィタスって魔法使いの弟子や

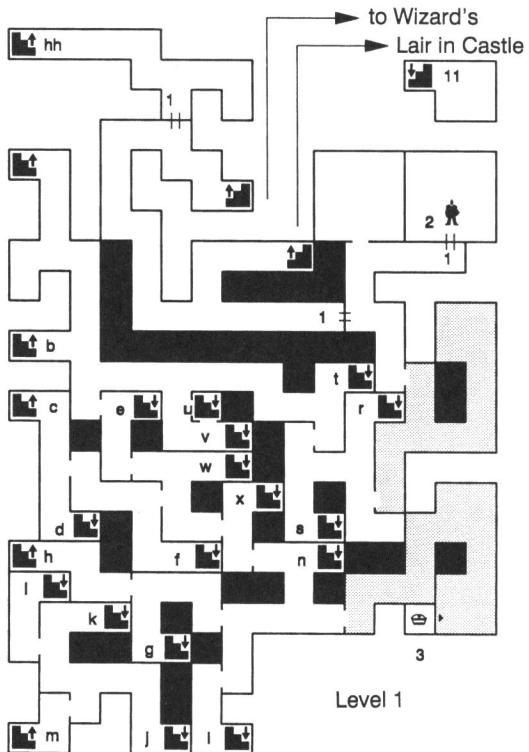
ってたんだが、ちょっとしたことで奴にここに閉じ込められて、おまけに奴はそのことを忘れちまいやがって……

ああ、わかってるって。おめえさん、なんでこんなでっかい蛇が、すげえ魔法使いの弟子なんかになれたか、わからんねえんだろ！ 教えてやるよ！

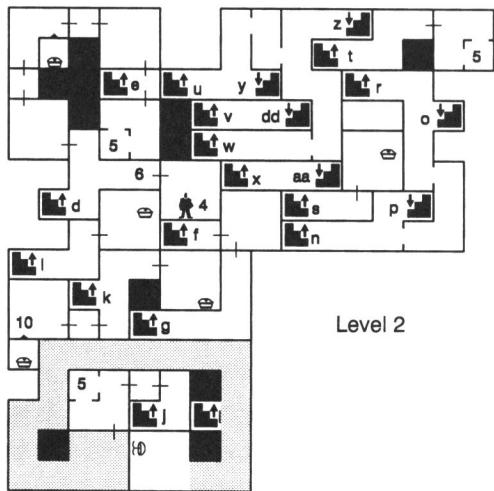
おいら、本当は蛇なんかじゃねえんだ！ って言うか、少なくともあのどーしょーもねえ、呪われたペンが現れるまではそうじゃなかった!! ちっきしょう！ 考えただけで鳥肌が立ってくる！ おいら、ちょっと忍び込んであれを一回使っただけなんだ！ お妃のお気に入りにしてもらいたくて、ちょいと“さっそうと”してて“かっこよく”してほしいって……それと王様にやきもち焼かれないように、“安全”に過ごしたいって書いたんだ。それがどーだい!? お妃様がこのほか蛇がお好きだっていうんでおいら蛇に変えられちまったんだ！

で、魔法使いの野郎がおいらをここに閉

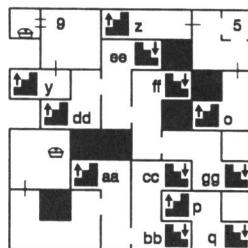
## The Mines



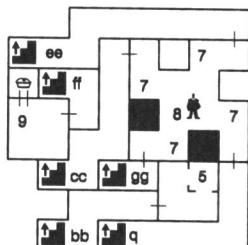
Level 1



Level 2



Level 3



Level 4

じ込めたんだ。ペットにでもするつもりだったんだろうが、おかげで王様からも安全ってわけだ!! まったく、あのどいしょーもない大ボケのベン!!!!

マリ：魔法使いについて教えてよ。

ミスター・パス：ゾーフィタスはかなりの魔法使いだ。少なくとも昔はそうだった。やつの住みかは城の地下にある、しゃれこうべのドアの近くだ。でも、ゾーフィタスがはめている、「魔法の指輪」がなければそこには入れねえ。

マリ：しゃれこうべのドア？

ミスター・パス：あそこはゾーフィタスが死を封印するために作ったんだ。ドアを開けるには三つの宝石が必要だぞ。でもそこの奥には行かねえほうがいい。あの奥は死の世界だからな。

マリ：ありがとう、気をつけてね。バイ！

ミスター・パス：じゃあな、がんばりな！

### 3. 宝箱

ゼル：暗闇の中を手探りで調べ回っていたら、宝箱を見つけた。

\*「KEY OF A MINER」を手に入れる。

#9で使用。

### 4.『スマッティにようこと！ 鍛冶屋と食堂 食事と修理！』

### 5. スマッティ

——THE CAVEN#9で「壊れた歯車」を手に入れた後——

ジル：真っ赤に焼けたトウモロコシを、金鎌で打ちついているドワーフかいます。

スマッティ：コンチキショウ！（カンカ

ン）おらは忙しいだ、わかんねえか？  
どうしてほしいんだ？

マック：武器は売ってないのか？

スマッティ：いろいろあるだども、このVALCAN HAMMERが一番だ。

ジル：あなたの、お名前は？

スマッティ：おらスマッティ。レストランをやつとる。食いもんだ。それと修理もやってる。

ジル：何の修理ですか？

スマッティ：このおらのかな床で修理するだ。

#### BROKEN SPROCKET

マック：この「壊れた歯車」を直せるか？

スマッティ：フム……こいつあみごとに壊れてる。だけんども、どうしようもねえってほどじゃねえ。直すにゃあ、1000GPかかるだよ。払うのいやなら、ならどっか行くだよ。

マック：テメー、人の足元見やがって……貴様に払う金はない。死ね！（抜刀）

マリ：あんた、なんてことするの！

ジル：おいやめろ、マクラウド！

スマッティ：みんな、やっちまうべよ。

客：おお！

マリ：きゃ！ なんてことするのよ！ あんた達なんて……FIREBALL！

ドカーン！（乱戦に突入。勝利する）

マック：ドワーフめ、やっと死んだか。

ジル：なんて、無茶なことを。いったい、歯車はどうするのですか？

マック：大丈夫！ こいつが「LIQUID METAL」を持っていたから直るのさ。

### 6. ラバービーストの巣

カタナ：やけにテカテカした奴だな。

ぬりやー！（ブニヨン）何だこいつは、  
ゴムのような体をしてやがるぜ！  
バキ、メキ、ドカーン！  
マック：へへ、快勝！  
RUBBER STRAND  
＊「ゴム紐」を手に入れる。

## 7. ダイヤモンドの境界

ピンク：部屋への入口は、巨大なダイヤモンドの透き通る境界面によって遮られています。中を見てください。奇妙な顔が浮かび上がっています。

マリ：この様子から察すると、何らかの魂が巨大な宝石の中に捕らわれているようね。何か言っているようだけど聞こえないわ。

ジル：境界面を何かで碎くことができるのでは？

ピンク：その場合、四つの境界面を砕くなくてはならないでしょう。  
——すべての境界面に#10の「のみ」を打ち込む——

ピンク：ダイヤモンドが砕け、その破片は煙を残して消え失せてしまいました。

## 8. ゾーフィタスの魂

影：ついに自由だ！　お前のことは知らぬ。しかし、すべてが始まったときより、お前が来るということだけはわかっておった。わしに残された時間は短かい。見てのとおり、わしの体は遠き昔に滅び去った。こうしてここに留まれるのも、昔のわしの力があつてこそその話。しかし、それももはやついえようとしておる。それゆえ、大事なこと、お前の搜索の足掛かりとなることだけを話そう。一つの物



語じや。お前、そしてお前の後に従う者達への警告とするがよい。  
わしは、ゾーフィタスとして知られた魔法使いの半身じや。お前の眼の前にある骨、それが元はゾーフィタスだったのじや。百二十年ほど前、わしはコズミック・フォージの搜索に携わっておった。炎いをもたらすペンにして、この世界のすべての仕組みを書き表すために用いられたものじや。ペンの話をするには、そのペンが盗まれた祝福された祭壇、すなわちサークルの話をせねばならん。ペンの力を開放しないために、ペンは聖なるサークルの内側でのみ使われねばならぬ、という規則が書き記されておった。サークルからペンを取り出し、この規則を破るためにには、どうにかして例外を作らなければならなかつた。ペンの力を開放し、そのうえ書き記された規則には反しないような例外が必要だったのじや。そこで、

おそるべき例外が作り出された。すなわち、もしサークルの中以外でペンが用いられた場合、それを使って何かを書いた者は、まさにその書き記したこと自らに対する災いとして受ける。そして、災いは新たなる世代が過ぎ去るまで、百と二十年の間その者を苦しめ続け、その後に開放のときがやって来る。ペンをサークルから取り出すために、この災いを呼ぶ例外が作られたのじゃ。

こうしてわしの骨がここに横たわっているのも、わしの行いによる災いの結果じや。しかし、その災いの時は、お前がここに来て、わしを開放することによって過ぎ去ろうとしておる。さて、聴くがよい。遠い昔に起こった事件の顛末を。

そして、この先お前が賢く、正しく振舞うための手掛かりとするがよい。わしはゾーフィタス、魔術と力を持った偉大なる魔法使いじやった。一度力を持った者の常として、わしはその甘美な味に酔いしれ、味わうほどにさらなる力を渴望するようになった。それがゆえに、わしはわしと同じほどの渴望を持つ者と汚らわしき同盟を組み、二人して世界の制覇を夢に描いた。

かのペンの噂を聞きつけたとき、それを手にすることで我らの勝利が不動のものとなることは明かであった。そこで我らはコズミック・フォージを手にするための計画を練り始めた。しかし、ペンをサークルから奪い取ったまさにそのとき、我らは災いが即座に降り注ぐということを知るはめになったのじゃ。かつてゾーフィタスであったわしは、この運命を逃

れようと決意した。そして、死せる定めの魔法使い、ゾーフィタスなる者が宇宙のすべての摂理を知り、それによって恐ろしい破滅の宿命から逃れる術を学べるようにと、かのペンを用いて書き記したのじゃ。確かに、わしはすべてに関するあらゆる知識を手に入れた。そしてそれがゆえに、わしは二つの別々の生き物に切り離されてしまった。この世界のすべてのものは二つに別れる性質を持っておる。あるか、ないか、その二つの状態が共存しなければならないのじゃ。ところが、わしはこの世のすべての知識を一つのものとして手に入れてしまった。わしはすべてを知り、同時に何も知らない状態でなければならなくなってしまったのじゃ。そして、わしは二つに別れた。“善”を知るものが“悪”をも知るがごとく。

知ることができるものは、すべて二つに別れる。そして分けることができないものは、決して知られることはない。人は永久に知ることを捜し求め、それゆえ散りぢりに別れて行くのじゃ。これぞ知識の本質、そのありようで、お前の心の中でもそれに変わりはない。何かを知るとき、考えるとき、信じるとき、心に話しかけるとき、その仕組みがどうなっておるのかは、これと何ら変わりはしない。残された時間は僅かじや。しかし、まだ告げねばならぬことがある。ゾーフィタスであったわしは死んだ。しかしながら、わしの半身、今一つのゾーフィタスは死んではおらん。そして、わしがお前を助けたように、もう一つのわしはお前を苦しめるじやろう！　かの者の知識は完璧

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

マリ：消えてしまった……

ジル：コズミック・フォージを見つけるには、彼の半身と決着をつけねばならぬようですね。

ピンク：だが、彼の話ではコズミック・フォージを使うことは不可能です。

マリ：そうね。困ったわね……

マック：おい、死骸の所に色々あるぞ。  
WIZARD RING  
＊「魔法使いの指輪」「KEY OF WIZARD CAVE」を手に入れる。  
指輪はTHE SKULL DOOR#6、鍵は#1で使用。

## 9. 洞窟の宝箱

ジル：「KEY OF A MINER」でゲートが開きました。これで、奥の宝箱が取れます。

## 10. のみの入った宝箱

ジル：宝箱の中に「のみ」が入っています。  
MINER'S CHISEL  
＊「のみ」を手に入れる。

## 11. 死体置場

カタナ：部屋の奥に無数のガイコツが見える。ここは死体置場のようだな。

ジル：このガイコツの頭を見てください。いくつもの骨が取り去られています。脳手術の後のようにですね。

マリ：脳手術の成功確率は低いのよ。もしかすると、実験に使つたのかもね。

# THE PYRAMID ピラミッド

## 1. 薄れかけた壁画

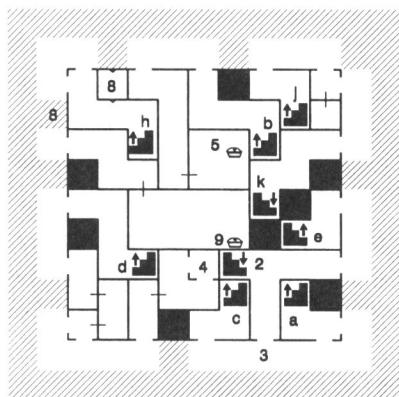
マリ：壁画だわ。日常生活の記録のようね。褐色の人々が穀物を刈り取つたり、水浴びをしたり、衣裳を付けて踊つている様子が描かれているわ。

## 2. ピラミッドの壁

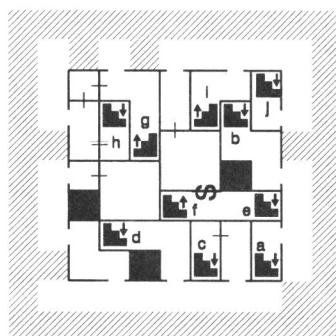
マリ：壁は、土に奇妙な模様が彫られた陶器の固まりを埋め込み築いたものだわ。この先の壁はずっとこのタイプでできているようね。

ゼル：何か、神聖な雰囲気を醸し出している。まるで、寺院か何かのようだ。

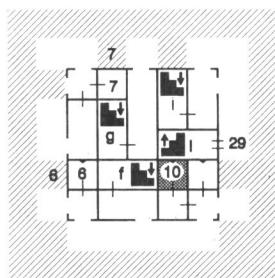
# The Pyramid



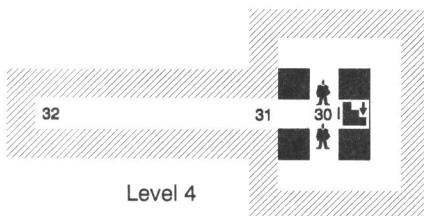
Level 1



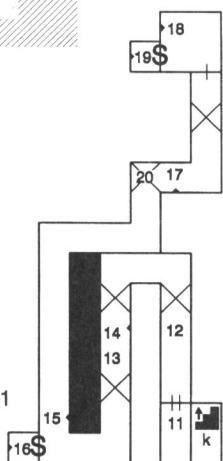
Level 2



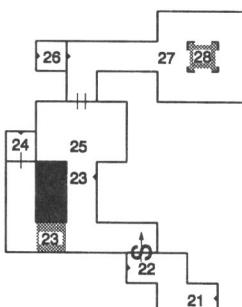
Level 3



Level 4



Lower Level 1



Lower Level 2

迷宮案内

### 3. ピラミッドの縁

カタナ：風が強く吹き込んでくると思ったら、巨大なピラミッドの縁ではないか。  
マック：ここは山の上に据えられ、周りをジャングルで遮断された寺院となっているな。

### 4. ネバネバのグループグルップの巣

マック：部屋中ベタベタじゃねえか。  
カタナ：どうやら、あの化け物の分泌液のようだな。さっさと、片付けてしまう。(抜刀)

ピンク：では、HASTEを唱えましょうか。  
——戦闘終了後——

マリ：ねえ、見て。この小さな袋を潰すと、中からネバネバが出てくるわ。ジルベールに付けちゃえ！(ネバネバ)  
ジル：マリちゃん、いい子だから、おいたはしないでね。

マリ：はーい。おもしろいから一つ拾つておきましょう。

GLOOP SPLOTCH  
\*「ネバネバ」を拾う。#9で使用。

### 5. 空の袋

ジル：この宝箱の中には、「空の袋」しか入っていないですよ。  
EMPTY SACK  
\*「空の袋」を手に入れる。

THE CAVERN #14で砂を詰める必要がある。

### 6. 床を伸ばすボタン

マリ：何かしら？ このボタン。(ポチ)  
ジー、カチ (\*6に橋が架かる)  
カタナ：近くで何か音がしたぞ。  
ジル：どうやら橋が架かったようですね。

### 7. 床を伸ばすボタン

ジル：これも、床のボタンでしょうね。  
(\*7に橋が架かる)

### 8. 床を伸ばすボタン

マック：待て、こんな所にボタンが。  
ジル：ボタンを押すと壁がスライドして……さらに奥にボタンがあります。(ポチ)  
ジー、カチ。(\*8に橋が架かる)  
ピンク：また、どこかに橋が架かったようですね。

### 9. 逃げる宝箱

ジル：部屋の両壁に二つずつ棚があり、その一つに宝箱が乗っています。  
マリ：あれ！ この宝箱、近づくと別の棚に逃げちゃう。  
カタナ：何かで捕まないとだめだな。  
GLOOP SPLOTCH  
マリ：さっきの「ネバネバ」を使えば、捕まえられるかも。この棚に置いて……ほら、引っ掛けたわ。  
\*「BONE KEY」を拾う。#11で使用。

### 10. 落し穴

カタナ：このボタンは何だ。(ポチ)  
マック：オオット、落し穴だ。  
ドスン！  
マリ：びっくりした。でも、大した高さじゃないから、怪我をしなかったわ。  
ジル：見てください。落ちたショックで壁の隠し扉が開きました。  
マリ：この床に、上から落ちると開くようになっている仕組みなのね。

## 11. 地下へのゲート

ゼル：感じる。死者の香りだ。

マリ：別に臭わないよ。

ゼル：そうではなく、霧囲気からです。

カタナ：この先に何かあると？

ゼル：はい。そのとおりです。

ジル：とにかく、扉を開けて進みましょう。鍵はこの「BONE KEY」で開きますから。

## 12. 13. 落し穴のスイッチ

\* 12.13の順番を踏むと落し穴が開く。

## 14. 落し穴の閉じボタン

カタナ：前後に落し穴が開いたぞ。

マック：おい、ここにボタンがあるぞ。

ゼル：押してみては？（ポチ）

カタナ：落し穴が閉じた。

## 15. 隠し扉のボタン

マック：ボタンを押したら、そこの壁が

スライドして、隠し部屋が現れたぜ。

## 16. ト ラッ プ 停止ボタン

ピンク：このボタンは押しても何の変化もないようですよ。

ジル：いや、違う。そこの壁に隙間があるでしょ。中から何かが出てくるトラップで、その停止ボタンだったに違いありません。

## 17. 落し穴移動ボタン

ジル：このボタンを押すと、通路の先の落し穴が消えて、すぐ隣に落し穴が出現します。

## 18. 部屋の隠し扉のボタン

マック：ボタンを押すと、隣の壁が消えたぞ。

## 19. 落し穴の閉じボタン

マリ：どうやらこのボタンを押すと落し穴(#20)が閉まるようね。

## 20. 地下への落し穴

ゼル：この下から強い死の香りを感じる。

カタナ：なら、降りてみるかい？

マリ：降りるならLEVITATEを唱えるわ。

\* 落し穴に入る。LOWER LEV#2へ。

## 21. LOWER LEV1へのボタン

ジル：ボタンを押したら、落し穴の入口の側に戻ってきました。

\* LOWER LEV1#19へ戻る。

## 22. ボタン

マック：横の壁がスライドしたぜ。

## 23. 落し穴の閉じボタン

マック：待った。ボタンがあるぜ。

ピンク：押したら、先ほどT字路にあった落し穴がふさがり、前方の部屋の奥に見える扉は開きました。

ジル：T字路に戻ってみよう。

\* #23の落し穴がふさがる。

## 24. ト ラッ プ の 閉鎖ボタン

カタナ：このボタンは何なのだろう？

\* #25のトラップの閉鎖ボタン。

## 25.弓矢のトラップ

ジル：上を見てください。何かの発射口のようなものが見えます。

## 26.小間の落し穴を閉じるボタン

マック：このボタンも何かの効果があるのか？ ととりあえず、押しておこう。

\*#28に入ったとき、落し穴に落ちない。

## 27.像の守護者

カタナ：今のアンデットは強かったな。

ピンク：ええ、中でもAMEN-TUT-BUTTはディスペルも効きませんでしたね。

マリ：私がFIRE SHIELDを唱えてなかったら、みんな丸焦げだったはずよ。

ジル：わかっています。ありがとう。強かった分、アミュレットをいっぱい持っていてよかったです。

## 28.像のある小間

マック：見ろよ、小間に変な像があるぞ。

ジル：待って、触らないで。どうも奇妙です。

ゼル：骨、ビーズ玉、乾燥した花びらに包まれているように安置されているこの像はここのお神体のはず。盗難防止のための罠があって当然でしょう。

ジル：いい考えがあります。この砂袋の中身を……これぐらいの重さかな。あの像とこの「砂袋」をすり替えます。いきますよ……よし、成功！ 我ながら快心の出来ばえですよ。

BAG OF SAND  
IDOL OF MAU MU MU  
＊「マウムームー像」を手に入れる。

#29で使用。

## 29.上層への扉

ジル：門の上のほうを見てください。奇妙な動物の頭の図案が刻まれた、丸い紋章がありますよね。さっきの像の顔に似ていませんか？

IDOL OF MAU MU MU

マリ：そうね、この「マウムームー像」を使えば……ほら、門が開いたわ。

## 30.アマズール女王

ジル：藁を編んで作られた玉座に、凝った頭飾りに、小さな骨とビーズ玉でできたネックレスをいくつも首に巻いた、険しい表情の少女が腰掛けています。我々を警戒してますね。そのまま横では、数名の女戦士が大きな扇で彼女をあおいでいます。そして、右後ろには大きな気味の悪い仮面を付けた女がこちらをじっと見つめています。

女王：わたしはアマズール族の女王！ われらの聖地に来たのはだれだ？ 石を取りに来たのか？

ゼル：いいえ。違います。

女王：供物を持って来たか？

ゼル：はい。

女王：贈物をわたしの前に置け！

マック：この女、態度が尊大だぞ。

マリ：どうせ、山奥の田舎女なんだから、何かあげれば満足するわよ。

ゼル：では、「焼きトウモロコシ」でも渡しましょう。

女王：(贈物を受取り、後ろを向いて仮面の女に) 言ったとおりだろ？ 根性なしでってわかってたのさ！

マリ：なによ、この女！ 頭にきちゃう。

ジル：まあ、まあ、おさえて。ゼルビス

さん、女王と話をしてください。

ゼル：うぬは何者だ？ さっさと言え！

ジル：ずるっとな！

女王：私はアマズール族の女王。このマウムームーの寺院を支配しておる。ここはその頂上じゃ。

ゼル：マウムームーとは何だ？

女王：炎の池に住まわれる、岩の守護者様じゃ。マウムームーは今宵いけにえを求めておいでじゃが、お前達、いけにえにならんか？

ゼル：いいえ、けっこう。さらばだ。

女王：ふん、根性なしめ！

マック：今度は仮面の少女が来たぞ。

クワリ・クボナ：シー！ 取り引きしない？

マリ：何を持っているの？ 魔法の品物ばかりね。「FOOT POWDER」って何？

クワリ・クボナ：これを使えば、熱いところも歩けるようになるんですよ。

マリ：とりあえず、これだけいただくわ。

クワリ・クボナ：まいどあり。そうそう、熱くなってる奴には気を付けて。

\*「FOOT POWDER」は#31で使用。

## 31. 噴火口

マリ：ビエー、熱いよ！

ジル：前方に噴火口があるせいですよ。熱い石炭の層が火山の縁まで橋のように続いています。下は煮えたぎった溶岩、落ちたら命はないでしょう。

マリ：落ちたら熱いよね？

ジル：だから、死ぬって言ってるでしょ。

\*「FOOT POWDER」を使う。

## 32. マウムームー

カタナ：溶岩の上に立つと、火山からの地震が感じられる。今にも噴火しそうだ。

ゼル：振動が次第に激しくなって、足元の溶岩が煮え立ち始めたぞ。あれを見ろ！ 火山の噴火といっしょに、巨大な化物が現れたぞ。

マウムームー：おまえが石を取りに来たというなら、わしが成敗してくれよう！

マリ：これが神体？ まるで、溶岩の化物だわ。ここは、FIRE SHIELDね。そして攻撃は水の領域の攻撃呪文！

(灼熱地獄に苦しみながらも勝利する)

カタナ：帰りに女王とまた合うはずだが、こいつを殺したのを女王が知ったら……

マリ：だいじょうぶよ、あんな田舎娘は、ICEBALLで氷漬けにしてやるわ。

RUBY EYE BALL

\*「ルビーの目玉」を手に入れる。

THE SKULL DOOR#12で使用。

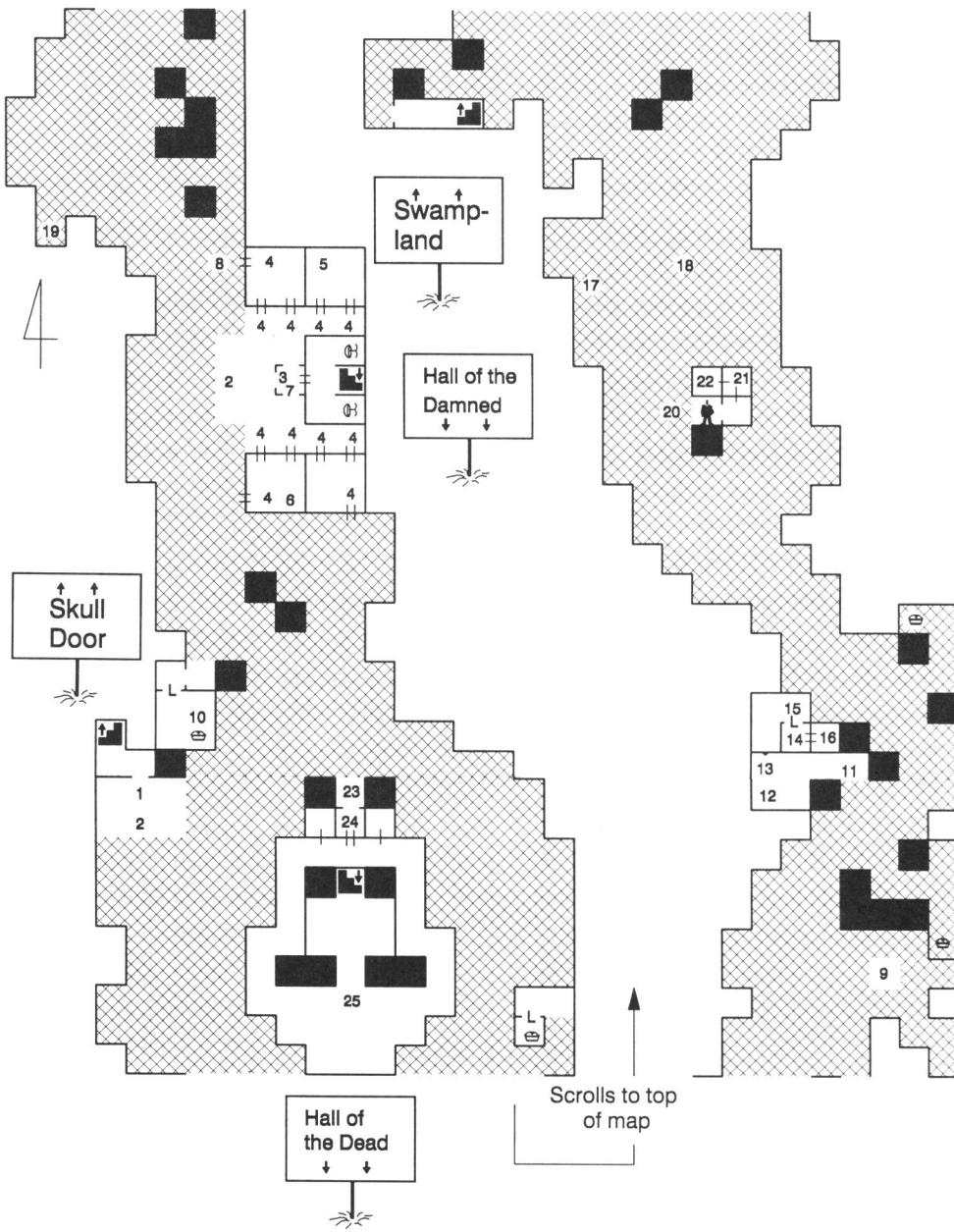
# THE RIVER STYX 死の川

## 1. 水の香り

マリ：なんか、霧が掛かっているわね。

ジル：空気中に、水の香りが漂っています。近くに湖か何かあるのでしょうか。

# The River Styx



ゼル：いや、川だな。今いる岩の絶壁を囲み、遙か彼方、洞窟の奥まで、曲がりくねりながら続いているようだ。

## 2.死の川の船頭 カロン

ピンク：床の上に、円形の紋章が彫り込まれています。ルーン文字や印で飾られていますが、意味はわかりません。

紋章の内側には、枠に収められた墓がボートで水の向こうへ運ばれる光景が描かれています。

ジル：死を意味しているな。死を象徴しているものといえば、「魂の角笛」を聞いて、ほかにないな。ゼルビスさん、聞いてもらえないでしょうか。

ゼル：ああ、いいとも。ブオー！

（角笛は水面の遙か彼方にまで届く、印象的な音色で鳴り響いた。そしてこだまも消え行き、川は再び静寂が支配した）

マリ：何も起きないよ。

カタナ：見なよ。霧の向こうから、細長い船の先頭に立った、黒ローブの者が現れたぞ。

カロン：私はカロン。遺灰の船頭をしている。灰を持ってきたかね？

カタナ：いいえ

カロン：川を渡りたいかね？ 渡し賃は500GPだ。払うかね？

カタナ：はい。

マリ：高くない？ このガイコツおじさん、ほったくりよ。

\*お金払うと#2の間を往復してくれる。

ゼル：遺灰のことを話してくれ。

カロン：死者の形見だ。私は遺灰を見つけた者に500GPを支払っている。遺灰は



死者の島のものだ。

ゼル：王を知っているか？

カロン：彼は多くを送ってよこした。

そして、お前もまた……

死はあまたの姿を持っている……

ゼル：では、ゾーフィタスは？

カロン：正気を失い困惑した魂……それは自分で答えを搜さねばならぬ問いだ！

ゼル：レベッカは？

カロン：アア、私を妃のところへ追い立てた悪魔の子だ！ 王を捜せばその側にいるだろう！

ゼル：妃とは？

カロン：その魂は復讐を叫んでいる！

死者の土地で会うことができるだろう。

——#5, #6, #16の「遺灰の壺」を手に入れた後——

ゼル：三つの灰を持ってきたぞ。受け取れ。

カロン：ありがとう。一つ目の灰、発見

者の謝礼として500GPを渡そう。

二つ目の灰の遺灰の所有者達は、君達の行いに対して感謝を表すために、私に力を与えてくれた……あなた達に力を与えよう。三つ目の灰。私はこれには触れない。

ここに鍵がある。死者の島に渡って、この遺灰をあるべきところに戻してくれ、いいね？

ゼル：ああ、いいとも。

\*「KEY OF THE DEAD」を手に入れる。#25で使用。

### 3.『ミノスの島 亡者の地』

マック：門の根元の辺りに一冊の本と鍵が一つ転がっているぜ。

マリ：本を読ませて。

#### ミノスの呪い

ミノスの島に住む者、ミノスの呪いによって滅び、悪霊の姿にて現れる。かの者、他者の破滅が自らの開放の鍵と教えられ、それがゆえに、かの地を訪れ、かの者と戦う者が現れ、かの者が勝利を収め、呪いより解き放たれるときが訪れるのを永久に待つ。

しかるに、かの者は知らぬが、その自由、かの者の敵が勝利を収めるときにのみ与えられる。

なぜなら、敵はかの者を死にいたらしめた行いに苦悩するがゆえに破滅し、それゆえかの者は自由を得るのであるから……』

BOOK OF DAMNED  
\*「亡者の書」「KEY OF THE DAMNED」を手に入れる。鍵は#4で使用。

### 4.ゲート

ジル：「KEY OF THE DEMNED」で開きます。

### 5.骨のかけら

カタナ：くぼみの中に、このミノスの島で最後を迎えた者の骨のかけらが、山のように積まれている。

CYINDER OF ASH

\*「遺灰の壺」を手に入れる。#2で渡す。

### 6.ミノの悪魔

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

カタナ：なにをたわけたことを。そんなことは地獄で言いな。（シュピ！）

ゼル：さすがは侍、見事な太刀さばき。

キリジュツは伊達ではありませんね。

カタナ：忍者に誉められるとは光栄だな。

マック：ほひよ、派手な死に方だな。

そこらのほこりが舞い上がってる。

ピンク：見てください。亡霊のような表情が現れました。きっと、ミノの死によって解放された魂でしょう。

魂：そなたは、わしを開放したのじゃ！何年もの間、わしはこのミノスの島に因われておった。行いではなく言葉によつてもたらされた呪いのために……

わしは言葉による殺人ゆえに呪われた。

言葉だけで人をあやめ、言葉だけでその者を死に至らしめたのじゃ。最初に私が『信じろ』と言った途端、まるで剣の刃を見せたかのごとく、その者の眼の光は失せ、どんよりとなり、心は機能を失い

微笑みから暖かみが消えた。男の精神はいざともなくさまよい、長いこと新しきことを見、知識をもて生きるものに仕えていた若き瞳は意味なく見開かれた。わしが『真実』について語ったまさにその日、わし、すなわちわしだった彼は死んだ。そしてこの長き間、生命の微かな残りかすが憶えていたがために、この消え行く思考のこだまもまたここに残った。これはミノスの島の我が呪い、黒き水より響く遠き声の教訓なり。新しきものを見つめるもの、汝に祝福あれ。炎いは空虚、すなわち見ることのあたわぬ老いぼれ、『本当』といわねばならぬ者に残してゆくがよい……

\*「KEY OF MINOS」「遺灰の壺」を手に入れる。鍵は#7で、灰は#2で渡す。

## 7. 亡者の地

ジル：「KEY OF MINOS」でゲートが開きました。正面に地下への階段、左右の通路の奥には泉が湧き出ています。

マック：左はHPとSTAMINAが回復する。

マリ：右はMPの回復だわ。

ジル：しばらくは、ここを拠点に捜索していきましょう。

\*「KEY OF MINOS」を使う。

## 8. 筏

カタナ：水面に木の筏が浮かんでいる。鋼鉄製のケーブルが壁から筏のクランク付き巻き上げ機につながっている。クランクを回すと筏が動く仕掛けのようだ。

マック：乗ってクランクを回そう。

マリ：下流に向かって動き始めたわ。  
ジル：では、ここで、一曲。「漕げ、漕げ、  
漕げよ、漕げ漕げよ！」  
マリ：マシュマロでも焼く？  
\*#9へ

## 9.『サイレンの入り江 船乗りは警戒せよ！』

カタナ：岩にたどり着いた。(バシャ)  
おや？ いま、何か跳ねたぞ。  
ジル：人魚のようですね。それも大勢で、  
岩の周りを囲んでしまいました。何が目的なんでしょう。黙ったままで。

ゼル：水音が静まると、歌い始めたぞ。

サイレン：我らはサイレン 海の姉妹  
我ら歌う哀しみの歌

そよ風を越えて

たとえ心に愛ありとても

我らを解き放つは狂気

悪夢へ誘わん男達を

その優しき祈り聞かせて

逃れる者は唯一

サイレンの哀歌を知る者

恐ろしきとき

我らののどより踊り出る

死の定めから逃れん

我らを舞い上がらせるは狂気

いざ！ サイレン生ける者を誘わん

海の上なる死へ……

ゼル：急に声色が変わったぞ。

カタナ：何だこの恐ろしい叫び声は。

ジル：不協和音のハーモニーの叫びに、  
さらにソロコーラスが入ってきた。

サイレン：(一つの声が高らかに叫んだ)  
姉妹達よ、我らは何者？

(続いて、大勢の声が応えた)

  我らはサイレン！

(再び、一つの声が問う)

  我らなにゆえ歌う？

(泣き叫ぶ声が応える)

  我ら狂気ゆえ

(歌はさらに高まり、一つの声は応えた)

  姉妹達よ、我ら何を歌う？

(コーラスが続く)

  サイレンの哀歌！

では、サイレンの哀歌とはなに？

マリ：サイレンの書に記載されていたわ。

MADNESS MAKES US FREE

「われら を ときはなつ きょうき」

サイレン：おお、高貴なる旅人よ！ 我らの哀歌をご存じであったか！ あなたがたは自ら選んだ道でもう一度自由に戻ることができよう。しかし、お忘れ召されるな。サイレンは常に旅人を狂気へ誘い続けねばならないということを。なぜなら狂気だけが彼女達を解き放つだから。生けるものは水を恐れるがよい！ とはいえ、あなたがたは我らの歌を聞きいまだに死を迎えてはいない。それゆえ、我らはあなたがたの旅を助けることにしよう……

我らの贈物、この魔法の翼をお受け取りなさい。川を旅するときに役立ちましょう。生けるものの足は水の上では役立ちませんから。

さあ、我らは行かねばなりません。すぐに狂気が我らを解き放ち、今起きたことは忘れ去られるでしょう。我らが求める自由とは、過去から解き放たれること。我らを縛り哀しませることはすべて過去にあり、それゆえ我らは歌い、忘れ、解

き放たれるのです。我らを解き放つもの、それは記憶をなくすという狂気なのです……

マリ：さようなら、哀しい人達……

ジル：マリさん、そんな悲しそうな顔をしないで。しかたがないことなのです。それが、彼女達の運命なのですから。

WATER WINGS

\*「水の翼」を手に入れる。川の上を歩けるようになる。

## 10.釣り糸、釣り針、コルク栓

ジル：箱には、かなり昔に捨てられた、釣りの用具が詰まっています。糸と針はさっさと結び付けましょう。

FISHLINE FISHHOOK CORK BOBBER

\*「釣り糸」「釣り針」「コルク栓」を手に入れる。前二つは組合せ「針付釣り糸」にして#18で使用。コルクは#19で。

ISLE OF THE LOST SEEK YE AND FIND

## 11.『忘れものの島 捜索と発見』

ジル：島の岸辺は砂に被われ海水が打ち寄せてています。

マリ：えっ？ ここって川じゃなかったの？

ピンク：海に近いんじゃないですか？ シーサーペントや蟹道楽も出ることですし。BOTL W/MSG+CORK  
——#19から「栓付きピン+メモ」を流した後——

マック：岸辺の砂の上にピンがあるぜ。

マリ：ほら見て、中のメモにちゃんと答えが記されているわ。『38-23-36』って。

## 12.砂の中の古い鍵

マック：何かありそうだな。砂を掘ってみよう。ほら、鍵が見つかったぜ。

\*「KEY OF THE LOST」を手に入れ  
る。#15で使用。

### 13. ボタン

ジル：ボタンを押すと、壁が開きました。

### 14. 壁の注意書き

『海にて行方不明

D・J・ロッカー

赤いX 東3北1』

ゼル：何かをなくした地点の座標のようだな。おいジル、その扉は開くのか？

ジル：ええ、なんとか外しました。

### 15. 忘れられたゲート

マック：ゲートを開けてくれよジル。

ジル：ええ。先ほどの鍵で開きますから。

\*「KEY OF THE LOST」を使う。

### 16. 忘れられた品々

ジル：宝箱の中には壺とほかの品々が入  
っています。

CYINDER OF ASH

\*「遺灰の壺」を手に入れる。#2で渡す。

### 17. Xの印

カタナ：大きな赤い“X”的印が岩の表面に付けられている。ここから、東に3、北に1進んだ所がロッカーの消失点だな。

### 18. 海底のJ・R・ロッカー

マリ：何かで、釣り上げられないかしら？

マック：「針付釣り糸」でどうかな。おや、何か引っ掛けた。錆だらけのロッカーが釣れたぞ。

FISHKINE WITH HOOK

\*「針付釣り糸」を使い、「EAST EXIT

KEY」を手に入れる。

### 19. 『ピンの神託所』

マリ：ここがイモ虫さんが言ってた所ね。ここでメモをピンに詰めて、蓋をして流せば、どこかに流れ着くわけね。早速、流してみましょう。

WINE BOTTLE  
\* CASTEL LOWER #11 「ワインのビ  
ン」と SWAMP LAND #4 「メモ」、  
#10 「コルク栓」を組合わせて使う。

すると、#11にたどり着く。

ISLE OF THE KEEP

### 20. 『預かりの島』

マック：小さな小屋から、南国風の美女が出てた来たぜ。

マイ・ライ：預かりの島へようこそ！大変申し訳ございませんが、ただ今倉庫はいっぱいですございます……しばらくしてからもう一度お越しください！

マック：よう、ねーちゃん！ 名前は？

マイ・ライ：私、マイ・ライと申します！

マック：売り物を見せてくれ。

マイ・ライ：こちらにあるのがそうです。今日は、目玉商品が4点あります。

こちらの、BUSHIDO BLAD、BLADE CUISINART、CAT'O NINE TAIL、HOLY BASHERがそうです。いかがでしょう？

全員：買った！

(有り金はたいて、買物をする)

マック：装備はこれでよし。ところで、この倉庫って何だ？

マイ・ライ：ここは、保管倉庫で、私達はお荷物を倉庫でお預かりいたしております。何か、お引き出しだですか？

#### CLAIM NUMBER

引換番号は何番ですか？ 申し訳ございませんが、引換番号がおわかりにならないとお荷物はお返しできません。防犯措置ですのでよろしくお願ひ申し上げます。

—神託所からの答えを受け取った後—  
RECLAMATION  
カタナ：ひきとり。

マイ・ライ：お荷物のお引き取りですか？  
ああ、それは大変助かります！ 倉庫がいっぱいいたったんです！ 引き換え番号は何番ですか？

カタナ：番号は23一……あれ、一が入力できない。

ジル：ATコンパチのパソコンでは英数で「一」を入力して、かなに戻すのですよ。

カタナ：ありがとうございます、ジル。「38-23-36」

マイ・ライ：はいはい、わかりました。  
調べて参りますので、しばらくお待ちください……

イヤーーー！ 助けて！ 助けてーー！

マック：どうしたんだ？ 建物から、走り出て、川に飛び込むなり、泳ぎ去っちゃった。泳ぐのがえらく早いな。

ジル：建物の扉が開いていますよ。

## 21. ポーク

ゼル：建物の中はメチャクチャだぞ。60センチほどの小人、ポークが暴れ回ってるせいだ。何だ、こっちに来るぞー！

マリ：どうしてポークって知ってるの？  
WEKEN！

ゼル：買物中にマイ・ライに聞いたのさ。  
(ボコボコにされながらも勝利)

## 22. 預かり物の保存箱

マリ：ここって、質屋もやってるのかな？

ジル：箱の中に、キセルとほかの品物が入っています。

マリ：キセル以外の物を持って行くと、泥棒にならないかしら？

ピンク：この城に入って、捜索していることが泥棒みたいなことですから、いいのではないでしょうか。

HOOKAH PIPE  
\*「水ギセル」を手に入れ、SWAMP LAND#4に持って行く。したくなればしなくてよい。

## 23. 『死者の島』

## 24. 死者の島のゲート

ジル：「KEY OF THE DEAD」で開きました。

## 25. 納骨堂

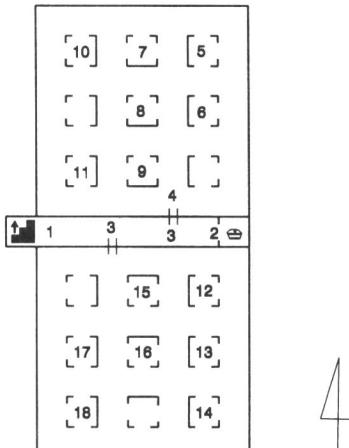
ゼル：納骨堂の中は、とても不気味な空気が漂っている。あまりにも数多くの死人に囲まれているということに圧倒されただけかもしれないが……差し迫る危機の最初の兆候なのかもしれない。

\* 目前の階段は、HALL OF THE DEADへと続く。

# TOMB OF THE DAMNED

## 亡者の地

Tomb of the Damned



迷宮案内

### 1. 精廟

マリ：かびと何かの発酵した臭いが充満してゐる。きっと死体があるに違ひないわ。

カタナ：ほこりもたまっている。長いこと人が入った形跡はないな。

### 2. TOMB KEY

ジル：宝箱の中に、鍵といくつかの品物入っています。

\*「TOMB KEY」を手に入れる。  
#3で使用。

### 3. 墓石の部屋へのゲート

ジル：「TOMB KEY」で開きました。  
\*「TOMB KEY」を使う。

### 4. 墓石の部屋

マック：墓石が並んでる。見ると色々な言葉が彫られているな。

ゼル：亡者の島に墓石とは、ていねいすぎてそぐわないな。

### 5. 『MAME EILA PICKYMISS

#### 彼女の王子様を待ち いまだに待ちぼうけ』

マック：この墓には、何かあるぜ。

ゼル：気が進まないが、あはいてみよう。

マリ：本とネックレスが出てきたわ。本には詩が書いてあるので、読んでみるね。

『 サイレンの歌  
我らはサイレン  
海の姉妹  
我ら歌う哀しみの歌  
そよ風を越えて  
たとえ心に愛ありとても  
我らを解き放つは狂氣  
悪夢へ誘わん男達を  
その優しき祈り聞かせて  
逃れる者は唯一  
サイレンの哀歌を知る者  
恐ろしき時  
我らののどより踊り出る  
死の定めから逃れん  
我らを舞い上がらせるは狂氣  
いざ！ サイレン生ける者を誘わん  
海の上なる死へ……  
ソロ：姉妹達よ、我らは何者？  
コーラス：我らはサイレン！  
ソロ：我らなにゆえ歌う？  
コーラス：我ら狂氣ゆえ  
ソロ：姉妹達よ、我ら何を歌う  
コーラス：サイレンの哀歌！  
ソロ：では、サイレンの哀歌とは何？  
MADNESS MAKES US FREE  
コーラス：我らを解き放つ狂氣！』

BOOK OF THE SIRENS  
\*「サイレンの書」を手に入れる。

- 6.『SIR CLYDE SMALLHEAD  
働いて、働いて一文も得られず』
- 7.『DON JUAN LUVPUPPY  
熱情を求めて  
熱病に倒れる』

- 8.『SAD HAPPY HARPO  
みなに微笑を与え  
自らは酒に死す』
- 9.『POOR MANDY HELPFUL  
あくなきこと乞い求め  
みなからうとまれる』
- 10.『RDA BUXTSUM  
あまりに人気者でありすぎて  
ついには飽きられてしまった』
- 11.『DON MARO TOUGHGUY  
何事も恐れず  
ビュイックにひかれる』
- 12.『MAD BOMBER IRARABI  
理由持つ戦士  
子供ばかりをあやめる』
- 13.『GRANDFATHER IRARABI  
訳ありて死す  
多くの者を殺したがゆえに』
- 14.『BULLI BIGBOSSI  
敬愛されるあまり  
237回射抜かれた』
- 15.『NARCISSUS GODILUVME  
だれも必要とせず  
だれも得られず』
- 16.『ABASOLUTI LI AVERIBODI  
だれもわかってくれないと叫び  
みなに視力を奪われる』

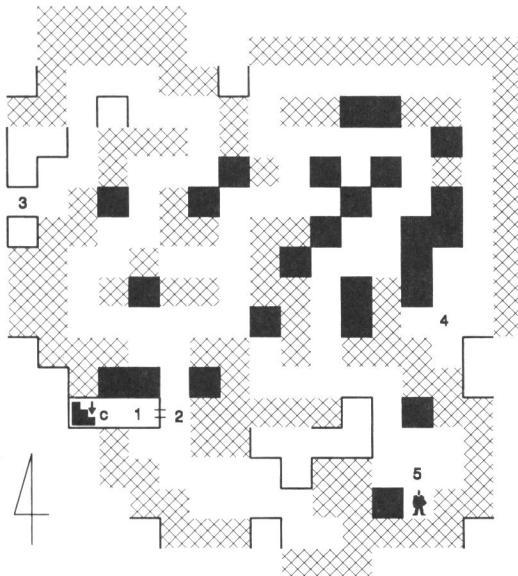
17.『SIR ISSAC WISENSTEIN  
そのすべての脳細胞に  
いまだ飽くことを知らず』

18.『WILD BILLY RESTLESS  
立ち止まることはなく  
果たされることもなく』

## SWAMPLAND

### 湿地帯

Swampland



迷宮案内

#### 1. 城の東ゲート

マリ：ジトジトして、いやな所ね。

ジル：「EAST EXIT KEY」でゲートが開きましたよ。

#### 2. 沼地

ゼル：城の東の奇妙な沼地ですね。湿原の木々の間に小道が張り巡らされ、歩き

回ることができるようになっている。

マリ：私、こんな所歩きたくないな。

マック：ぐたぐた言わんで、早よ歩け！

#### 3. 霧の彼方の城

ジル：霧の向こう遙か彼方に、かすかに城のシルエットを見分けることができます。まるで木々の上にそびえ建っている

かのようだ。

マリ：ここって、いつ来ても、城が見えるのかしら？

#### 4. 小さな足跡

カタナ：湿った地面には微だが小さな足跡がついている。歩幅と大きさから、跳ね回る小さな生き物のようだ。近くの藪の中へと足跡は続いている。

マック：これは、兎の足跡じゃねえのか？

#### 5. いも虫

ジル：これは奇妙な光景ですね。たくさんの腕と脚を持った虫のような姿の男が、沼の端に生えているキノコのてっぺんに座っています。キノコは大きくて香りのきつい物です。神経質で興奮しやすそうな感じの方ですね。

マリ：ペンを持って、複雑な数式を書いてるわ。あれって、何の数式だろう？  
ねえ、おじさん！　あれ、脅かしちゃった？　紙を落したわよ。

いも虫：これはどうも。タバコはやらんのだろう？　え、どうかね？

マリ：昔は吸いましたけど、いまは吸いません。おじさんの名前は？

いも虫：わしはようするにいも虫じゃ……まったく……お話するのもお恥ずかしいが、わしは大事な水ギセルをどこかに置いてきて、それがどこだか憶えていないのじゃよ……

見てのとおり、わしは今、問題の水ギセルの最後に確認されている物理的座標と、わし自身の正確な時間的、空間的位置に關して再計算をしておる。そうすること

によって、この宇宙のどこにキセルがあるのかを突き止めようとしておるのじゃ。  
マリ：きせる。

いも虫：去年の夏、島のほうに休暇をとりにいったときに持って行ったのまでは憶えておるのじゃ。そこでどこかに預けた憶えもあるのじゃが、一体それがどこだったか……

手掛かりになるものはたった一つ、わしのポケットに入っていた小さな紙切れだけじゃ。それにはこう書いてあったが……

「お荷物のお引き取りをご希望の場合、担当のものにご連絡ください」

ジル：島は「預かりの島」を指し、紙は引き換えの控えか何かでは？

マリ：えっ？　引き換えって？

いも虫：引換番号？　おお　なんということだ！　あの数字はそういう意味を持っておったのか！　どおりで我が水星が水瓶座の上で金星と衝突すると予言されるわけじゃ！　しかし、それが何であったのかを教えてもらって、わしはその数字をまったく憶えておらんのじゃ……どうもこれは……

ビンの神託所の出番のようじゃな！

マリ：川の「ビンの神託所」のこと？

いも虫：ビンの神託所は実に簡単な仕組みになっとる。問いたいことを紙に書いてビンに詰め、そのビンを『ビンの神託所』と書いてあるところから川に流せばよいのじゃ。後はそのビンを捜し出せば、まるで魔法のように、答えが中に記されているというわけじゃ。素晴らしいじゃないか。エ？　どうしてもっと早く思い付かなかったのか！（いも虫は何かを紙

に書き付けてそれをこちらに渡した)  
このメモをBINの中に入れて栓をしてBINの神託所に委せてくるのじゃ。後はそのBINを捜し出せば、まるで魔法のように答えが記されているというわけじゃ。  
マリ：じゃあ、キセルを見つけたら持つて来てあげるね。バイ！

INCENSE  
＊「お香」を買っておくこと。

HALL OF THE DEAD#1で使用。

——THE REVER STYX#22の  
HOOKAH PIPE  
「水ギセル」を渡す——

マリ：はい、捜していた物よ。

いも虫：ウムムムム……

(スパスバ)アーネーッウ！

(スパスバ)いや、たまらん……

(スパスバ)イーーハヤ！

(スパスバ、ゼイゼイ)ゴホン！ゴホン！  
ゴフ！エヘン！ゴホン！)もう少し軽いヤツのほうがいいかもしれません……ハーハーハー、これはホントに軽いヤツだ……  
『ちっこくなる』ヤツをやってみんかね？  
マリ：え、はい。でもそれは何ですか？  
いも虫：なら、いつかこいつを試してみたまえ！さて、それでは失礼して、わしは(ハーハー)お気に入りの木陰まで這って、わしのパイプともう一度親交を深めてくるとしよう。(ハーハー、ウウ、ゴホン)

マリ：おじさん、気を付けてね！

RED MUSHROOM

\*「赤いキノコ」を手に入れる。

THE PRISON#2で使用できるが、絶対に必要な品ではない。

## COLUMN 5

### ■アイテム収集

WIZの魅力の一つなのが、このアイテム収集である。コンプリートする間、かなりのアイテムを手に入れることができるが、ランダムアイテム収集に本腰を入れるのは、エンディング画面を見た後、「ENCHANTED FOREST」と「TEMPLE OF RAMM」で、となるが、やはりテンプルがメインであろう。それと、あくまでも感じだが、モードの設定を「易しい」にするほうが、アイテムの出る率が良いような感じがする。

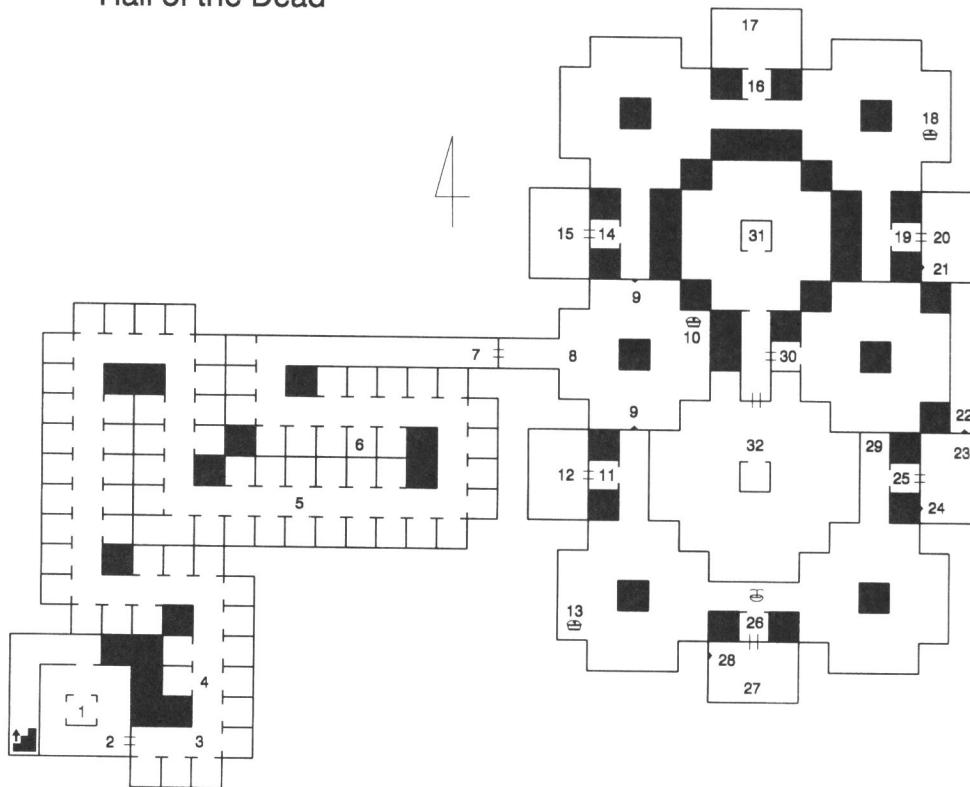
### ■ゲーム終了レベル

「災いの王」と対決すると考えて、コンプリートに必要な最低レベルは10。パーティーの半数以上が死亡するものと考えてだ。これ以下はHP的にかなり辛いし、テンブルオブラムを抜けることができないであろうからだ。やはり普通に終わらせるには、13-16のレベルが欲しい。ちなみに著者は平均レベル11での終了が最低である。

# HALL OF THE DEAD

## 死者の殿堂

Hall of the Dead



### 1.『失われた戦士 その想い出に 彼、 家路を見い出さんことを』

ジル：祭壇の上には黒い骨壺が置かれ、いくつかの遺灰の山が、安置されています。遺灰から心地よい香りが漂い、陰鬱な墓地の雰囲気を和らげてくれています。まずは、遺灰の壺を安置しましょう。

ゼル：南無阿弥陀仏。イモ虫から買った、お香でも焚いて上げましょう。

マリ：いい匂いね。蠟燭に振りかけたお香の煙が骨壺のほうへ漂って行ったわ。

カタナ：死者の靈が、お香に氣をよくしたのか、霧開気が穏やかになったぞ。

CYINDER OF ASH  
＊「遺灰の壺」で#2のゲートが開き、  
「お香」で罠が解除される。

## 2.『死者の殿堂』

### 3.そら耳

マック：何か聞こえなかったか？

### 4.警告の声

ピンク：微かな、声のような音がします。

声：たちさあれええええ……

おまえのせかいにかえれえええ……

### 5.悪魔の風

(悪魔の風が通路を吹抜けた！)

マリ：この風は、人に恐怖心を植え付ける、悪魔の吐息！

マック：うう、いやだ、恐いよー！

カタナ：こんな所にいられるか！

ピンク：いけない、恐慌を起こしている。

恐怖よ去れ、CURE LESSER CND！

### 6.地下墓地

ゼル：ここもただの安置所のようだな……

いや、何かいる！

インセーン・スケルトン：ほう、わたしを見つけたというのかね。お前のために我らはやって来たのだよ！

マック：骸骨野郎のパレードかよ。わざわざ出てきてくれてありがとよ！(抜刀)

ピンク：DISPELL UNDEAD！

マリ：炎よ敵を焼き尽くせ、

FIREBALL！

(少々MPを使い勝利)

マック：おい、骨の間に鍵があるぞ。

\*「SKELETON KEY」を手に入れる。

#7で使用。

### 7.ホールへのゲート

ジル：ずいぶん細い格子戸ですね。まるで骨のよう。「SKELETON KEY」で開きますよ。

### 8.地下墓地

ジル：広いホールですね。きっと、有力者の墓になっているのでしょう。いままでの通路と違い、何か不気味ですね。

ゼル：この骨の山のせいだと思いたいが、どうも違うような感じだ。もっと、邪悪な何者かの影響のようにも感じる。

カタナ：拙者の勘だが、ここには何かがある。それは我々の危機につながり、重要なことであるような……

### 9.ボタン

マック：蠟燭裏にボタンがあるぜ。押すと、壁がスライドして、通路が開いた。

### 10.墓の中の宝箱

ピンク：亡者よ去れ、

DISPELL UNDEAD！

ゼル：死者の安眠を妨げるのは、気分が進まないな。

\*「KEY OF DROW」を手に入れる。

#11で使用。

### 11.『ROBIN WINDMARNE HIGHLANDER DROW 第一の守護者』

### 12.第一の守護者

暗き夜に 死は訪れ

汝のミノス 生をえん！

ロビン：ご主人様、お呼びにより参上いたしました！

マリ：死体が再生した。完全に生きているのと変わらないわ。

MISSILE SHIELD！

（若干の苦戦を強いられながらも勝利）

\*「ELEVEN BOW」

「FOREST CAPE」

「CHAMAL DOUBLET」

「CHAMAL ANTS」

### 13. 墓の中の宝箱

ジル：この墓の宝箱には、鍵があります。

\*「KEY OF KNIGHTS」を手に入れる。

#14で使用。

### 14.『SIR GEOFFREY CLAYTON THE BLACK KNIGHT 第二の守護者』

\*「KEY OF KNIGHTS」を使う。

### 15. 第二の守護者

暗き夜に 死は訪れ

汝のミノス 生をえん！

マック：また死人が蘇生したぜ。今度の相手は俺がふさわしいようだな。

ブラックナイト：ご主人様、お呼びにより参上いたしました！ 相手はこのこわっぱ共か。我が刃、受けられるかな。

マック：チッ！ いきなり消えやがった。

マリ：炎の嵐すべてを灰に、  
FIRE STORM！



ブラックナイト：あまいな、若造。死ね！  
 マック：ゲフ！ つ……つ、強い！  
 ピンク：マックどうした。くそ、HASTE！  
 ゼル：おぬし、背中ががら空きだぜ。  
 ブラックナイト：ぬお！ 背後からとは、忍者ふせいが味な真似を！

(勝利するが、マクラウド死亡。アミュレットにより蘇生)

\*「EBONY PLATE(U)(D)」「THE AVNGER」「EBONY HEAUME」

## 16.『王の塚 アラムの君主 享年……』

ジル：どうして、死んだ年が記されていないのでしょうか。

## 17. 災いの王

ジル：この部屋はまだ使われていません。まるで来るはずの者がまだやって来ていないような感じです。棚に何かあります。

ゼル：風か……いや、後に何かがいる。「だれかお捜しかね」

(自信に満ち、力強い声が背後から響いた。慌てて振り返ってみるが、そこにはだれもいなかった……)

カタナ：何もないぞ。いや、何かがしになる音が聞こえる。風も頬に感じる。

ジル：正体は、あのコウモリですよ。まるで我々を観察し、試しているような……おっと、こちらに向かってきた。

(あやうく見落としてしまいそうなほどであった。突然コウモリが消え失せ、その同じ場所に背の高い、黒い人影が現れたのである……)

災いの王：失礼して自己紹介をさせてもらおう。私はこの城の主だ。君達は私の許可なく、無断でここに入ったようだが……当然それなりの理由があるのだろう？ ここにやって来た……なぜここにいるのかな？

ジル：コズミック・フォージのため。

災いの王：ペン？ ハッハッハッ！ アー

ハハハハハハ!! ハハハハハハハハハハ!!

愚か者！ 近づくなと言っておいたであろう！ 君達はまだ子供だ……君は生き物の限界、君達の限られた世界を遙かに超えた物事に関わろうとしているのだよ。来たまえ！ 君達が立ち向かっているものが何なのか、試しに“味わわせて”あげよう！ さあ、かかるべきなさい。

(バキ、ゴキ、キンカン、ドゴーン)

マリ：魔法も剣もまったく効かない。この人いったい何者？ ねえ、ピンクどうしたの？

ピンク：ヘラヘラヘラ！

ジル：ピンクさんは操られているようです。

カタナ：うおー、どうすりやいいんだ攻撃が当たらない！ あれ？ いきなり消えたぞ。とにかく助かった……

ジル：あれが、この墓に収まるべき城主……彼は、すでに人間ではない。彼はいったいペンに、何を望んだのだと……

\*「KEY OF QUEEN」を手に入れる。

#26で使用。

## 18. 墓の中の宝箱

ジル：この宝箱には武器と鍵があります。

\*「KEY OF VALKYRIES」を手に入れる。#19で使用。

## 19.『BRIGERD DANS WOLTAN HIGH MAENAD OF ROSE 第三の守護者』

\*「KEY OF VALKYRIES」を使う。

## 20.第三の守護者

暗き夜に 死は訪れ

汝のミノス 生をえん！

マリ：まだだわ。いい加減にしてよ。

ブリゲルド：ご主人様、お呼びにより参上いたしました！

ジル：今度は、美人が相手ですか。私の豎琴を聞かせて差し上げましょう。

(呪文を唱えまくり勝利)

\*「MANAD'S LANCE」「ARMET」「MANTIS GLOVES」「MANTIS BOOTS」「HORN OF PROMETHEUS」

## 21.ボタン

マック：ボタンがあるぜ。押すと後ろの壁が持ち上がった。

## 22.守護者の部屋へのボタン

マック：押すと、壁が上がって行ったぜ。

## 23.第四の守護者

暗き夜に 死は訪れ

汝のミノス 生をえん！

ハイヤット：ご主人様、お呼びにより参上いたしました！ うぬが我が手合いか？

カタナ：いかにも、いざ尋常に勝負！

な～んてね！ 汝の力奪わん、

WEAKEN！

(バキ、ズバ、ドス、ボーン)

ハイヤット：ゲバ！ 無念じゃ！ 死ぬときは、畠の上で死にたかった！

マリ：おじさん、一回死んでたんだよ。それに、こんな地下に、畠があるわけがないじゃない。

ジル：いや、部屋の隅に腐った畠が……

全員：……沈黙……

(SILENCE、SLOW、HASTEなどを掛けまくり勝利する)

\*「MURAMASA BLADE」

「HI-KANE-DO(U)(L)」

「KABUTO」「WAKIZASHI+1」

## 24.ゲートのボタン

ジル：ボタン押すと、正面のゲートが開きました。

## 25.『LORD HAIYATO DAIKUTA YOJIMBO KAISHAKUNIN 第四の守護者』

## 26.『妃の塚

アラムの女神

享年 蛇の年』

\*「KEY OF QUEEN」を使う。

## 27.妃の亡靈

マック：妃の墓か。何かねえかな？

うげ、亡靈が出てきやがった。

妃の亡靈：ガアアアーネルルルル！

復讐じやあー！ お前はわらわが探しておった者ではない……お前はわらわが待ち受けておった者じゃ！ これからここ、暗黒の城で巻き起こった、邪悪なる災いの物語を聞かせよう。お前の骨身を凍ら

せ、鼓動を荒立てさせるような物語となろう。

マリ：やんや、やんや。「焼きトウモロコシ」でも食べながら、ゆっくり聞こう。

妃の亡靈：うっ……まあ、よい。

幾年も昔のこと、この国は淫らではあるが力強い領主によって統治されておった。神につかえた王の子孫のまた子孫にあたる者じゃ。だが、この者は持って生まれた領土だけでは満足しなかった。その先祖の血が、再び無敵の王たることを欲したのじゃ。王を王たらしめるは王冠ではなく、力。支配する力を持って始めて王は王たりえ、持たざるものはその座を失う。真の力は、支配する力を持つことなり。制御することあたわざる者は、またその力も失う……

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

彼は城の北に暗黒の寺院を建立し、そのシンボルとして雄羊の印を用いた。すでにして弱き者、臆病なる者から疑惑と恐怖をもって見つめられてきた雄羊じゃ……そして、この王となるべき者は気がふれたのじゃ！ 力を欲する彼の夢は、おのが自身を支配してしもうた。このような渴望が常にそうあるように……

そして彼は、その権威にあらがえない者

をもって聖ならざる征服の戦いに手を染め、暗黒の力へと傾倒していった……地獄の底より悪魔の力を召喚し、彼の力はその望むがままに強大になっていった。彼はこの井戸より飽くことなく飲み続け、力が自らの魂の中に宿ってゆくのが何故か、疑おうともしなかった……

ある日、彼は彼の征服の後ろだてとなっていた暗黒の力の源より、得た力の代償を求められた。もちろん、もっとも忌まわしき代償を！

彼は一人の女、牧師の愛人を捕らえ、夜半にむち打つというおそるべき儀式をもって、地獄より来る悪魔にこれを献上した。この世界の正当なる支配者を自称する悪魔に。そして悪魔の子が生まれた。その娘は、ふしだらな母親の元で育てられた。あの牧師だった男がそばに置かれ、王の過去の行いにより、降り掛かってくるかもしれない脅威から彼女を守った。娘が十と三の年、王はその女を自らの元に招きよせた。彼は力を持つ新しき者と手を結び、娘をワナのおとりに使い、その悪魔の父を陥れ、葬り去ったのじゃ……彼はこうして娘をおのがものとして手にすることができるようになった。

そして、娘がその悪魔の父から受け継いだ力をも自由にできるようになったのじゃ。彼の力に対する欲望は、そのまま娘に対する欲望となった、その娘に！

そしてわらわ、妃であり、高位なる僧侶であり、一度は王その人の愛人でもあったわらわは、捨てられたのじゃ。娘のせいで……わらわはすべてを失った……娘が十と四の年、娘は彼に自らの力の出

自、その生まれ出た由縁を尋ねた。彼はそれに答え、彼女のふしだらな母親と悪魔の父のことを語って聞かせた。娘はそこで一つのことを望んだ……彼等の死を望んだのじゃ！　まさに娘は悪魔の子であった！　娘はその母を死に追いやった！　その愛人にして、あの牧師だった男も同様に死へと追い立てられた……そして災いのペンの事件が起きた……王がペンの望みを書き終わったまさにそのとき、三つの出来事が起こった。まず一つ目は、わらわが死んだこと、悪魔の娘のその手にかかったのじゃ……二つ目は娘が子を宿したこと、地獄からの新しき呪われ子じゃ……そして三つ目、王自身が変貌を遂げたのじゃ……彼は不死を欲した……だが、彼もまたベンの災いを逃れることはできなかった……わらわは彼らに唾を吐きかけよう！　彼と娘とその子にわらわは彼等ある限りやすまらぬ！　お前は奴らを葬り去るのじゃ！　奴らの嘘を聞いてはならぬ！　奴らはお前を欺こうとするじゃろう！　聞いてはならぬ!!　お前が奴らと戦うために、助けになる物を与えよう。だがしかし、わらわの言葉を忘れてはならぬ!!　この鍵で娘が寝ている部屋に入り、葬り去るがよい！　そしてこの聖なる品、奴らの力からお前を護るこの品を持つがよい。彼はお前を止めようとするだろう。だが、これは彼をおしとどめよう……さあ、行くのじゃ！　奴らにやられる前に、奴らを葬りされ！　わらわの復讐じや!!

マリ：消えちゃったよ。鍵と十字架を置いて行っちゃたけど、この十字架を捨てたらどうなるのかな？  
SILVER CROSS  
＊「銀の十字架」「KEY OF EVIL」を手に入る。

## 28. ボタン

マック：何のボタンだ？  
＊押すと#29の壁が開く。

## 29. 広間を遮る壁

＊#28のボタンを押すと開く。

## 30.『子の塚

### アラムの娘 暗黒のプリンセス』

＊「KEY OF EVIL」を使う。

## 31. 悪魔の娘レベッカ

ピンク：小さな地下室に置かれた黒い棺の蓋は開いており、真新しい香水とライラックの香りが漂っている。こんな所にだれが？

「私よ！」

マック：天井から女が降りてきたぞ。  
「わたしのこと、ご存じ？」

マリ：ヤンキーのねえちゃん！

ジル：こら、何を言ってるんです。

ピンク：レベッカ？

レベッカ：あのヒトがあなた達が来るって言ってたわ……あのヒト、あなた達がわたしを殺そうとするって……わたしを殺すの？

ピンク：いいえ

レベッカ：あなた達のこと、信じていい

のかしら……もしかすると、あなた達賢いのね……ついてきてくれる？

マリ：いやよ。こんな女と歩きたくない！

レベッカ：そうよ。あのヒトのところに連れて行かなくっちゃ！

(レベッカがこちらを睨みつけた！ 全員催眠術を掛けられた)

\* #32へ連れて行かれる。

## 32. 災いの王とレベッカ

災いの王：またお会いするとは……

哀れな……君達には多少は知恵というものがあるのではないかと期待していたのだよ。どうしてこうも愚か者が多いのか……さて……私は多少咽が渇いているので、君達のその新鮮な首から、ほんの少しこそだくよ。なに、渴きを癒すだけだよ……

(彼はゆっくり、牙をむきながら近付いてきた。しかし、だれもその場を動くことはできなかった。悪魔の娘、レベッカの催眠術によって、動きを封じられていたのである……)

ペッ！ これは何かね？

(後ろに退く彼の頬に、十字の火傷の跡がクッキリと浮かび上がっていた)

この、大たわけ者ども！ 私に一服盛るとは!! レベッカ！ ここへ！(彼は娘に何か言ったが、その声はあまりに微かで聞こえなかった。そして彼はこちらに振り向いて言った)

さらばだ！

(彼の瞳から発した赤い光がパーティー

全員に降り注いだ、そして、みな気を失った……)

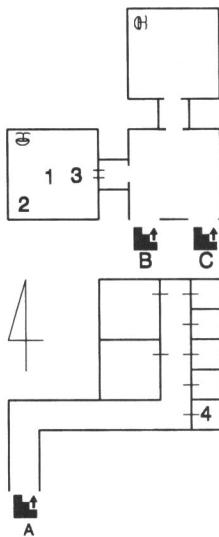
『天使の夢が見える……  
揺れ動く炎のただ中に  
人影が見える……  
こちらを脅すように睨みつけている……  
その瞳には凶暴な光が宿っている……  
強力な呪文を呼び覚ましている……  
こちらを破滅に追いやる呪文を……  
なにかをささやいている……  
その声が微かに聞こえる……  
名前のように聞こえる……  
ゾオオオフィィタアスウウ……  
と、光景が一変する……  
気が付くとそこは、何やら  
監獄のような部屋の隅……  
部屋には何もない。しかし壁の隅に、  
小さな裂け目がある……  
口の中に何やら奇妙な  
味がする……  
と、部屋の光景が変わり始める。  
それは次第に大きく  
なり始め……  
気が付くと部屋に飲み込まれてしまって  
いる……  
もう、空も見えない……  
小さな裂け目は、まるで  
トンネルのようになってしまう！  
トンネルを走り抜ける……』

\* THE PRISON #1へ。

# THE PRISON

## 監 獄

### The Prison



#### 1.監獄

**カタナ**：ウッ……ひどい目に遭ったな。  
ここはどこだ？　えらく汚いし、かびと  
汚物の臭いが充満している。

**ピンク**：どうやら、監獄のようですね。  
みんなを起こしましょう。

#### 2.小さな穴

**マック**：この壁の床際に、小さな裂け  
目がある。ネズミにしか抜けられんな。  
RED MUSHROOM  
＊「赤いキノコ」を使うと#4に出られる。

#### 3.牢屋のゲート

**マック**：いやに太い鉄格子だな。ゲート  
の向こうには守衛がいやがる。羊の兜な

んか、かぶりやがって……羊？

**守衛**：おい、オマエ！　何してんだかし  
らねえが、とにかくやめな！

**マック**：ところで、これが何かわかるか。  
DAGGER OF RAMM  
(「雄羊のダガー」を見せる)

**守衛**：おい！　オメエはそれを持ってね  
えはずだあ！　どっから盗ってきた、エ？  
ほかにどうしてオメエが持ってるはずが  
ある？　それを渡すだあ！

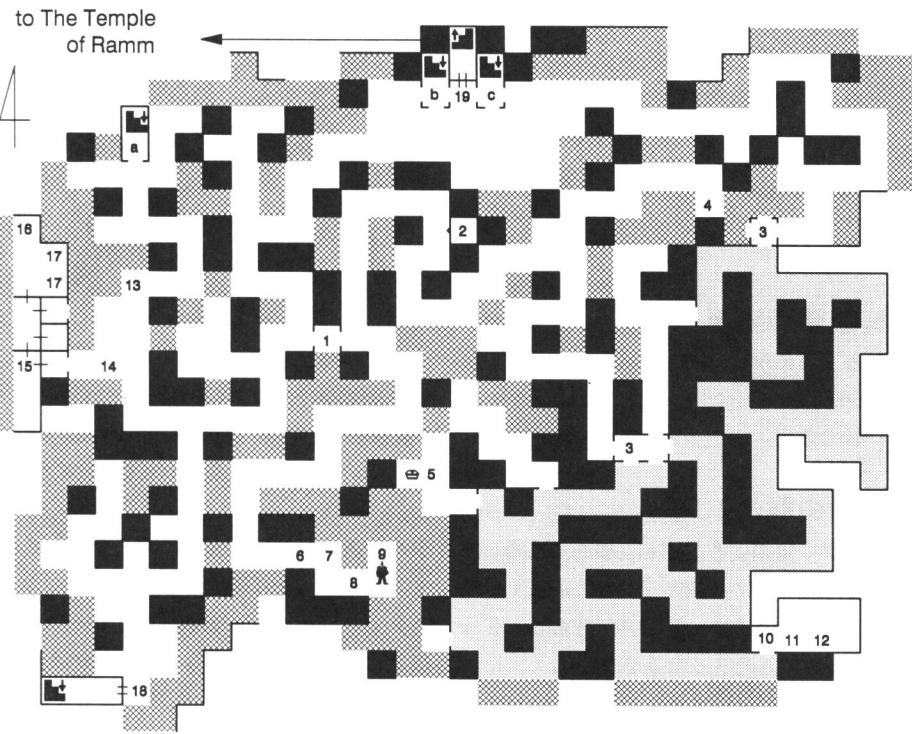
**ジル**：わざわざ、ゲートを開けて襲って  
来るとは。私のリュートで、お休みくだ  
さい。(ポローン)

**守衛**：ふあーあ！グー、グー、ZZZZ！  
(ポコスカにしての勝利)

# THE ENCHANTED FOREST

## 魔法の森

The Enchanted Forest



### 1.『\*魔法の森\*

動物をいじめてはいけません  
タバコを吸わないでください』

### 2.修道僧の遺品

ピンク：くぼみの内側に、老人と思われる、古い死骸があります。腐ってボロボロのローブの切れ端が骨の周りについて

ます。どうやら、修行僧のようですね。  
\*「HOLY H2O(+)」を手に入れる。

### 3.『暗闇の森 ＊注意！＊』

### 4.『真実の岩』

マリ：この岩、鏡のよう。表面は平で、ツルツルに磨かれて、ほら、こんなにきれいに映るわ。マック、つるはしでこれを削り取って行きましょう。  
MINER'S PICK                    ROCK OF REFLECTION  
\*「つるはし」を使い、「反射する岩」を手に入れる。

### 5.妖精の宝箱

ジル：箱の中にはベルが入っています。  
TINKERBELL  
\*「ティンカーベル」を手に入れる。

#9で使用。

### 6.蛍の群れ

ピンク：蛍のようですね。数百にも及ぶ小さな光が沼地の周りを飛び回っています。とても、きれいな眺めですね。

### 7.散る蛍の群れ

マリ：ああん！ 近付いたら、飛んで行っちゃた。

### 8.木陰の光

ジル：木陰や茂みに隠れている光は見えますが近付くと……このように、逃げて行ってしまいます。

### 9.妖精の間

ピンク：沼を囲んで、小さな石が円を描



くように置かれて、その円の真中には、小さな腰掛けのように、半ダースほどの木の切株が突き出しています。小人の会議用のテーブルと椅子といった感じですね。

ジル：あの蛍は、私と同じフェアリーですよ。この切株に腰掛けて、(チリーン)  
TINKERBELL  
「ティンカーベル」を鳴らすと……ほら出て来てくれました。私とは種族が違うようですね。

セイレン：コンニチハ！  
できることなら助けましょう。

他の精靈がするように。でも、あなた達の助けはここではなく森の暗闇に隠されている。

ジル：君の名前は？

セイレン：私はセイレン。フェアリーの女王。私達は魔法の森に住んでいるの！

ジル：森って？

セイレン：暗闇の森に行ったの？

ジル：いいえ。それより、噂はないかい？  
セイレン：デルファイの噂なら。  
ジル：デルファイについて教えてください。

セイレン：デルファイ探しは ミステリー！ 会うが最初、続くは質問。

WE ARE FASCINATION

憶えておいて「我らは 魅惑」

WE SEEK DIVINATION

次に告げるは「予言を 求めて」

でもその次は あなた達が答える  
代償払うは あなた達ゆえ

耳を澄まして すべてを学び

デルファイ告げる すべてのことを！

ジル：ありがとう。バイ

セイレン：バイバイ！

## 10. 森の東の洞窟の入口

カタナ：何かの洞窟らしいな。壁は岩棚を切り開いて作られている。なぜか蠟燭があるぞ。

## 11. 森の東の洞窟の中

マック：洞窟の奥には……あれ、だれもいねえじゃねえか。

## 12. デルファイ

ゼル：幽霊がおいでなさった。

デルファイ：おおまあええはあだあれえ  
だああ？？

WE ARE FASCINATION

ジル：「我らは 魅惑」

デルファイ：なあにいいにいきいたあ  
あ？？

WE SEEK DIVINATION

ジル：「予言を 求めて」

デルファイ：しいはあらあいいはあすう  
るうのおかああ？？

ジル：はい。

マック：一人20, 30GP残して、みんな持  
っていちまたせ。ほってるな。

デルファイ：こおれえかあらあまあほお  
ううのおみいづうをおのおぞおくうう……

マリ：ねえ、ジルベール！ この人の喋  
り方って、あぶなくない？

ジル：しー！ 黙っていてください。

『洞窟の中に幻影が渦巻き、

再び気のふれた魔法使いの姿が  
映し出された……

と、その姿が消え失せ……

人影が現れる……』

ジル：これは、災いの王！

『それは何か邪悪で……

とてつもない力を持っている……

それに立ち向かっていく者……

何かを持っている……

輝くガラスの小片……

それを引っ込め……

次には、銀の十字架が

高く掲げられる……

続いて聖水が投げつけられ、

おぞましき怪物の顔面に降り注ぐ……

最後に、最も聖なる木から作り出された  
木の杭が、それに突き立てられる……

そして、それは死に絶える！』

ジル：消えてしまった。幻影も、デルフ

アイも……

STAFF OF ARAM

\*「アラムの杖」を手に入れる。

TEMPLE OF RAMM #2で使用。

## 13. 沈みそうな難破船

ピンク：水面の向こう側には沈みかけた  
小さな難破船の骨組みが浮かんでいます。  
岩に引っ掛けているようですが、安定

感が、イマイチのようですね。いつ沈んでも、おかしくないですよ。

## 14. 跳ね橋

マック：船の甲板まで、大きな板が掛けているぜ。

## 15. 難破船

ジル：これが「船長の日記」にあった、船長達の船でしょう。見事な物ですね。船が真二つになっています。何かがぶつかったようですが、いったい何でしょう？

マリ：もしかしたら、空から宇宙船でも落ちてきたんじゃない？

## 16. 船の礼拝堂

ピンク：船首のあたりの壁から、壊れた十字架がぶら下がっています。生き残った船員が、急ごしらえした礼拝堂みたいですね。死者の弔い、怪我人の哀訴の場であったのでしょうか。

マリ：そうね。この十字架に……（ズドーン）あは、ちょっと触っただけなのに、落ちてきちゃった！

ジル：バラバラになってしまいましたね。

それでも、杭にはなりそうですよ。  
HOLY STAKE OF WOOD  
＊「聖なる木杭」を手に入れる。

## 17. 船員の骨

ジル：船と運命をともにした船員の遺骨のようです。この船の、沈没の時をじっと待っているかようにもみえますね。

## 18. 城の北のゲート

ジル：ここは城の北端です。このゲートは城に続いているようです。

\*「NORTH EXIT KEY」で開く。

## 19.『雄羊の寺院 会員のみ』

ジル：ガードがいますね。監獄で使った手口に似ていますが……マリさん、もう一度、「ヤギの仮面」をかぶってください。

マリ：いやよ、マックがかぶってよ！

マック：わかりやしたよ、お姫様！

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

ピンク：うまくいきましたね。

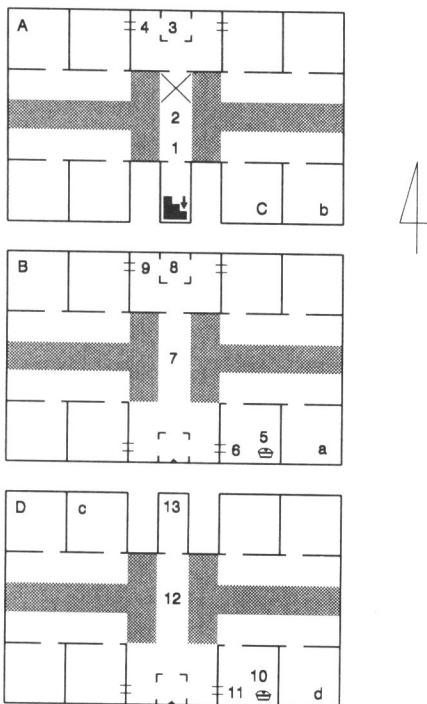
マック：ふは。俺は二度と、この仮面はかぶらねえからな！

\*TEMPLE OF RAMMへと続く。

# THE TEMPLE OF RAMM

## 雄羊の寺院

The Temple of Ramm



迷宮案内

### 1. 寺院の通路

ピンク：両側の深みから、煮え立つ油の蒸気が立ち昇り、霧のように視界を埋めています。まるで、霧のように。細い通路の先は谷となっていて、その縁に立っている奇妙な衣裳を付けた、数多くの人影が、なにやら不気味な仕草を繰り返しています。何かに、祈っているのでしょうか。

### 2. 不気味な人影

(突然、人影が実体化した！)

ゾーフィタス：いけにえよ、炎へ進むがよい、大胆なる子供たちは暗闇へと進まん、無敵なる雄羊の力なかりせば、信仰は滅び、汝、地の底へ落ちん！(消える)

STAFF OF ARAM  
＊「アラムの杖」を装備していると、谷を越えられる。

### 3.一階の小間の宝石箱

ジル：鍵の意味は、どちらの扉を開けるか決定しろ、ということでしょう。

\*「KEY OF ? DECISION ?」を手に入れる。

### 4.寺院F1のゲート

ジル：「KEY OF ? DECISION ?」で開きます。

### 5.棚の宝石箱

ジル：第一の試練の鍵、とでもいうのでしょうか。

ゼル：我々の力を試そうというのですね。

\*「KEY OF 1ST TEST」を手に入れ。#6で使用。

### 6.試練へのゲート

ジル：「KEY OF 1ST TEST」で開きました。

### 7.影

ゼル：影が実体化したぞ。

ゾーフィタス：そして子供たちは堪え忍ぶ、彼らの道行は勇猛なり、我、いまだ、これなるを制する彼なり、我、数多くの無敵なる支配者を持つ！（消える）

ジル：これは、これから我々の道程のことですね。この先に待ち受ける、数多くの敵。獅子のように戦い、突き進……

ピンク：では、行きましょうか。

### 8.2階の小間の宝箱

ジル：困惑？の鍵、だって。

マリ：テレポートが多いけど、確実に前

進しているわ。

\*「KEY OF ? QUANDRY？」を手に入れる。#9で使用。

### 9.困惑へのゲート

ジル：「KEY OF ? QUANDRY？」で開きます。

### 10.かしこまったくの宝箱

ジル：終局の鍵。この鍵で試練は終了するのですね。

\*「KEY OF FINALITY」を手に入れ。#11で使用。

### 11.終局のゲート

ジル：「KEY OF FINALITY」で開きます。

### 12.魔法使いゾーフィタス

ゾーフィタス：どうした？？ 貴様等、まだいるのか？？ どうしてそんなことが？？

警戒警報、警戒警報！

九時の方に向に侵入者！

カタナ：ちっ、グレーターーデーモンなぞ、呼び出しあって。ピンク、デーモンは、まかせたぞ。こっちは、魔法使いを殺る！

マリ：魔界の者、地獄への回廊を今開かん、ASTRAL GATE！

マック：デーモンは消えた。いくぜ、腐れ魔法使い！ おりや！

ゾーフィタス：ええい、若造が！ ケフ！さすが……ここまで……きた……

カタナ：死んだか？ おおっと、起き上がりやがった。

ゾーフィタス：なんということだ!! お前は私を殺した！ 私は死んだんだ!?

そんな……信じられない！ どうしてだ？

なんで私を殺したりした？ ?

COSMIC FORGE

ジル：コズミック・フォージのため。

ゾーフィタス：コズミック・フォージ？ ?

あの腐れペンのために私を殺したのか？ ?

なんということだ!? 私を殺すならもつとましな理由がありそうなものではないか、着てるものが気に入らないとか、信仰が気にくわないとか……

全員：へっ？ (あぜん)

ゾーフィタス：それが理由というんなら、私は教えてやらんぞ！

私なしでは、おまえ達は、見つけることなどできやしない！ 目の前にあっても、おまえ達、気が付きやせん！

そのありから三歩と離れてないところまで行っても、見つけることなどできるはずがない！

ハハハハハ！ 好きなだけ捜し回るんだな。

何の役にも立たん……

どうして見つからないのかって？

それはな、おまえ達が自分の目に見える世界、その限界の向こう側に飛び込むことができないからだ。

おまえ達が目にしてるこの世界は幻影、ただのまやかし、おまえ達自身の精神の鏡像なのだ。もっとも、エヘン、そうで

ない例外、例外として現実に……つまり……、まあ、飛ばそう！

とにかくだ……おまえ達はコズミック・フォージを捜してる。運命のペンだ。どうもそれはかなりの呪文らしい……だが、もしそれが呪文でなかったらどうする？ もしそれが……

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

マリ：ゾーフィタス！ 待って、話がまだ残っているわ！ 現実に何なの？ 例外って何？ 教えて。

ピンク：無駄ですよ。彼は、ペンの呪いから解放され、行ってしまったのです。さあ、ペンを捜しに行きましょう。我々が、地下にいたゾーフィタスの言うように、予言された者ならば、災いの王も解放せねばなりません。

## 13. 幻覚の壁

ゼル：こここの壁は、幻覚だ。中に入れるが、どうする。

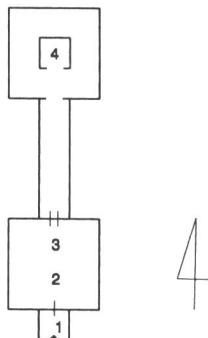
カタナ：行くしかない。おりや！

マック：わお！ シューターだぜ。

\* THE CHAMBER OF THE COSMIC FORGE #1へ続く。

# THE CHAMBER OF THE COSMIC FORGE コズミック・フォージの社

## The Chamber of the Cosmic Forge



### 1. シューターの出口

マリ：あー、おもしろかった。もう一度やろうね！ ここって、気味悪くない？

ジル：確かに。突き刺すような、妖気が辺りに充満している。それも、その扉の向うから強く感じられる。行きますか？

カタナ：ああ、もちろん。だが、その前にこれを装備しよう。これがこの扉の向うで役に立ちそうな気がする。

\* 「HOLY H<sub>2</sub>O」「反射する岩」「聖なる木杭」を装備すること。

屋の中央にたたずむ人影を見つめた）

災いの王：おやおや！ こちらにみえるとは、なんと光榮な！ 君達と再会したいと心から願っていたのだよ。一別以来ね……

（災いの王は一瞬ひるんだように見えた。理由は、その頬の十字の形の跡にあるのだろう）

君達は私を滅ぼそうと思っている。しかるに、私は死にたくはない。ということは、だ……我々のどちらかが死なねばならないということだ！

レベッカ！ レベッカ出ておいで！

レベッカ：お呼びになって？

ピンク：レベッカまで現れました。ジル、ここはひとつ……ふっ、いつもながら、影に隠れるのが早いですね。では、いきますか。悲しき者よ、主の名において、

### 2. 災いの王の破滅

（勢よく開け放った扉の向こう。その異様なる部屋に足を踏み入れた全員の体に、悪寒が走り抜けた。形容しがたいほどの、凶々しくも悪辣な氣の充満。耐えがたい恐怖の念を振り払い、12の瞳は部

## SILVER CROSS

失せよ。（「銀の十字架」を使う）

**炎いの王**：うおー！ 結界が破られた！ だが、わしらの体は……（バシ！）なんとしたことだ！ 体に傷が。

**ジル**：この神聖なものでなら斬り裂くことができますよ、ヴァンパイサーさん。

**カタナ**：ジル、レベッカを先に倒すんだ。彼女は強力な魔法を唱えてくる。

**マリ**：ピンク、攻撃呪文はまったく通じないわ。防御魔法に集中して。

ANTI MAGIC！

**レベッカ**：彼を傷つけた者は、わたしが許さない。碎け散れ汝の魂、DEATH！

**マリ**：キャ……

**ジル**：マリ！

（壮絶なる戦いは、魔法使いの死と引き換えに勝利する）

**ピンク**：死んだヴァンパイサーの死骸から、彼そっくりの霊が浮き上がってきました。話をするようですね。

**炎いの王の靈**：遠い昔のこと、私は多くのことを望んだ。私自身のために、私をほかのだれよりも優れた者にするように……

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

しかし、それでも私は死を恐れた！ 私がここに存在しなくなり、この世界に触れることも、力を及ぼすことも、その影響を受けることもできなくなる日が来ることを、私がどれほど恐れたことか……それゆえに、私は死そのものよりもさらに強大なるものからの一太刀を受けることとなつた。私は運命のペンをとつて、

自然と生命の摂理に刃向おうとした……私はかつてそうあった姿のまま永遠に生きることを欲し、それはコズミック・フォージで記されることによって現実となつた。私は他者の血をもて生き、それによりさらなる生を得るものと定められた。まさに君達が先ほどまで見ていたものへと変貌させられたのだよ。獲物を求めて夜の闇をさまよい、満たされることのない飢えにさいなまれる、永久に続く日々。だが、それはいったい何のために？？

私にはわからない……

何ものも食べることなくしては生き続けられない。しかるに、私は触れるものすべてを死に誘ったがゆえ、ついには私自身も息絶えることになってしまった。私は死してなお、死ぬことはできなかつた！ フォージの炎いにより私の死骸は無理やり歩み続けさせられ、常に再生、いや充填され続けた。

ああ、何という呪いだろう！ 生の暖かみも喜びも感じることなく、ただ単に死なず、永続する、それがいかなることなのか、どうやって君達に告げることができよう……ただただ続くのみの日々……そしてそれでも今だに、私は変化を恐れ、死を恐れ続けている……

死を恐れる限り、真の生への自由を得ることはできない……

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

炎いは過ぎ去った！

我、夜と抱擁せん！

（そしてヴァンパイサーは霧の中に消え

去った……そして、即座に、次なる幽霊が目の前に現れた……)

レベッカ：あのヒトはわたしの保護者で恩人だったわ。わたしをゾーフィタスの愛人、わたしの父を誘惑し、何も知らないわたしの母とその恋人を殺したあのあばずれの妃の手から救い出してくれたのはあのヒトなの。あのヒトはわたしの唯一の喜び。そして妃はそんなわたし達のことを嫉妬したわ……

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

さあ、あなた達はこれで本当のことをすべて知ったわ。わたし、あなた達にあのペン、運命の手、コズミック・フォージを任せるわ。

(そして、虚無の中に立ち消えた)

ジル：AMULET OF LIFEよ汝の力解放せん、かの者の魂を肉体へ戻したまえ。

(アミュレットが青白く光る)

マリ：……あ、私……なんか、だるい。

ジル：よかった生き返った。

マック：よかったな。それより戦利品だぜ。きれいな指輪だな。星型の装飾が施されていて、星は外すとレンズのようになるぜ。

ジル：そのきれいな指輪はマリさんに……

その指輪を見せて！ KING'S DIARY  
これを「王の日記」の上にかざすと、ほら、日記の文字が読めるようになった。

### 『 \*\*\* 個人日誌 \*\*\*

コズミック・フォージを封じ込める以外には、もはや新たなる災害を妨げる道は残されていない。

あれを返す方法があればよいのだが、残念なことに我らの船には、まったく燃料がない……

暗号を書き留める：

「運命 の 手」

ピンク：新たなる災いとは何だったのでしょか？ それに、船とは？

\*「RING OF STARS」「NORTH EXIT KEY」「DISPLACER CLOAK」を手に入れる。鍵はENCHANTED FOREST#18で使用。

### 3.『コズミック・フォージの社』

(哀れなかほそい声が門の向こうから聞こえてきた)

声：「暗号は？」

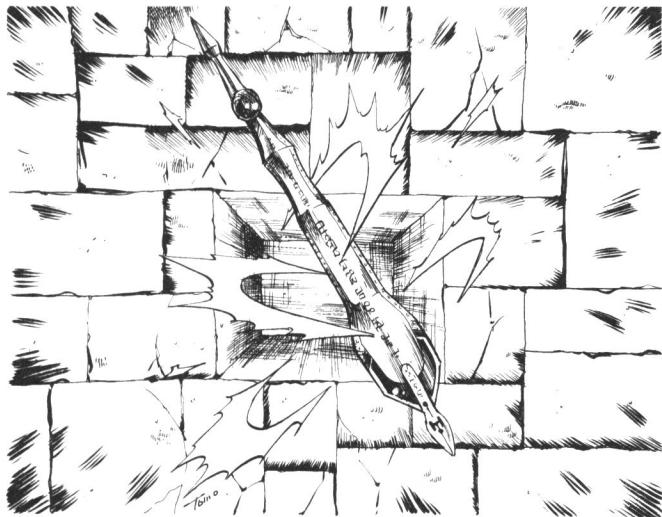
マリ：これって、だれの声なの？

ジル：王が設立したセキュリティシステムでしょう。答えは、すでに存じております。「運命 の 手」

マック：おお、ゲートが開いたぜ。

### 4.祭壇の前

カタナ：祭壇から黄色い光が溢れ出している。中央に浮いている物体、金色の輝



きを放つあの物は……

## 5. コズミック・フォージ

(ゴシック調の、落着きのある社。祭壇の中央に祭られている物体。不思議な、一種の神にも近いと思われる光を放つ、その物を見てだれもが感じた)

ジル：そう、これこそがまさしく、コズミック・フォージ！

(一人の言葉は、全員の頭脳にこだました。眼前の光輝くペンが、現実に自分達の手に届く所にあるのを認識させるがごとく)

マリ：これがそうなのね……、決して使ってはいけないものだとわかっているけど、一度触るだけなら……

(魔法使いは、何かに魅入られたように

そのペンに、手を伸ばした……が、その時である。まばゆい虹色の閃光が、全員の目を灼いた。再び視力が戻ったとき、そのペンの傍らに、淡い白金ともつかぬ透明な光に包まれた人影を認めた)

影：これは、君達にはあつかえぬ品物。私がもらっていこう。さらばだ！

(コズミック・フォージは人影の手に吸い込まれた。この、突然の出来事に、驚きと混乱の空気が交錯した。そして、一人の言葉が、沈黙を打ち破った)

ジル：待て、貴様は何者？

影：我はコズミック・ロード……  
(そして、消えた)

TO BE CONTINUED,  
Crusaders of the Dark Savant

## 超最短コースガイド

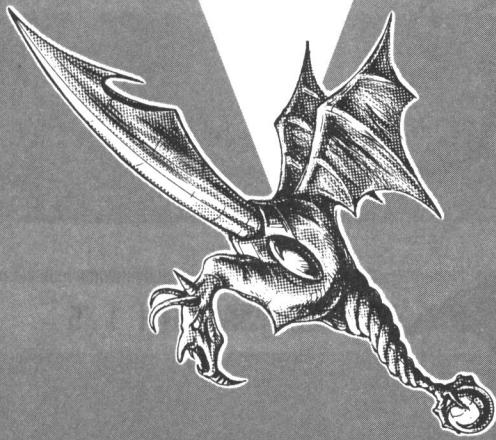
1. ENTRANCE LEVEL#18で「KEY OF RAMM」を拾う。  
UPPER LEVEL#14, 15で使用する。
2. UPPER LEVEL#16からLOWER LEVELに下りる。
3. LOWER LEVEL#30で「つるはし」、#31で「DUNGEON KEY」を手に入れる。
4. LOWER LEVEL#33で「つるはし」を使用。
5. #36の「BEL KEY」を入手。BELFLY#4で使用し、「重いロープ」を入手する。
6. THE CASTLE TOWERS#12で「すぬ一ぶちえり」とひらがなで入力。  
#13でル・モンテスを殺し、「SILVER KEY」を入手。
7. UPPER LEVEL#1で「KEY OF SPADES」を入手。
8. LOWER LEVEL#11で「ワインの瓶」を入手。
9. LOWER LEVEL#17で「釣爪」を入手。
10. LOWER LEVEL#35で「釣爪」と「重いロープ」を組み合わせて使用。
11. LOWER LEVEL#43からTHE CAVERNへ。
12. THE MINES#6で「ゴム紐」を四つ入手する。その際、組み合わせて「ゴムバンド」にする。
13. THE MINES#10で「のみ」を入手し、#8で使用。#9で「魔法使いの指輪」を入手。
14. THE CAVERN#9で「壊れた歯車」を手に入れ、THE MINES#5で「歯車」に直してもらう。
15. 「重い石」を自力かTHE GIANT MOUNTAIN#3で手に入れる。
16. THE CAVERN#9で「歯車」「ゴムバンド」「重い石」を使い、橋を架ける。
17. THE CAVERN#10からGIANT MOUNTAINに登る。
18. GIANT MOUNTAIN#15で「ルビーの目玉」を入手。#16から下山。
19. THE CAVERN#12で「つるはし」を使用。AMAZULU PYRAMIDへ侵入する。
20. AMAZULU PYRAMID#4で「ネバネバ」を入手、#9で使う。  
「BONE KEY」を入手する。
21. AMAZULU PYRAMID#5で「空の袋」を入手、THE CAVERN#14で使用。「砂入り袋」にする。

22. AMAZULU PYRAMID#10で「BONE KEY」を使用。
23. AMAZULU PYRAMID#28で「砂入り袋」を使用し、「マウムームーの像」とすり替える。像は#29で使用する。
24. AMAZULU PYRAMID#30で女王に遭遇。要らない物を渡す。女王の次にクワリ・クボナが出てくるので、「FOOT POWDER」を購入する。これは#31で使用する。
25. AMAZULU PYRAMID#31で「ルビーの目玉」の二つ目を入手。  
THE SKULL DOORへ行く。
26. THE SKULL DOOR#6で「魔法使いの指輪」を使用、中に入り#9で「SPIRE KEY」を入手。UPPER LEVEL#19で使用。
27. THE CASTLE SPIRES#1で「KEY OF SPADES」を使用。  
#2で「魂の角笛」を入手する。
28. THE SKULL DOOR#12で「ルビーの目玉」を二つ使い、THE RIVER STYXへの道を開く。
29. THE RIVER STYX#2で「魂の角笛」を使用、カロンを呼び出し川を渡してもらう。
30. THE RIVER STYX#3で「KEY OF THE DEAD」を拾い、#4で使用。  
#5、6で「遺灰の壺」を入手。
31. THE RIVER STYX#8で船に乗り込み、#9へ。「われら を ときはなつ きょうき」とひらがなで入力、「水の翼」を手に入れる。これを使うと、水の上を歩ける。
32. THE RIVER STYX#12で「KEY OF THE LOST」を入手、#15で使い、#16の「遺灰の壺」を手に入れる。
33. THE RIVER STYX#2で「魂の角笛」を使ってカロンを呼び出し「遺灰の壺」を渡す。「KEY OF DEAD」をもらえるので、#25で使用、#22からHALL OF THE DEADへ入る。
34. HALL OF THE DEAD#1で「遺灰の壺」を使用。
35. HALL OF THE DEAD#6で「SKELETON KEY」を入手、#7で使用。
36. HALL OF THE DEAD#17に行き、「KEY OF QUEEN」を入手、#26で使用。#27で、「銀の十字架」と「KEY OF EVIL」を入手、#28のボタンを押す。(十字架を捨てるか否かで、エンディングが変わる)
37. HALL OF THE DEAD#30で「KEY OF EVIL」を使用。#31に行くとペラにつかり、THE PRISON#1へとばされる。
38. THE PRISON#3で「雄羊のダガー」を見せ、脱出。ENCHANTED FORESTに出られる。

39. ENCHANTED FOREST#12で「われら は みわく」「よげん を もとめて」とひらがなで入力、有り金全部を払って、「アラムの杖」入手。
40. ENCHANTED FOREST#4で「つるはし」を使い「反射する岩」入手。#16では「聖なる木杭」入手。
41. ENCHANTED FOREST#19に「ヤギの仮面」を装備して行くと、TEMPLE OF RAMMへ入れる。
42. TEMPLE OF RAMM#2で「アラムの杖」を装備して、谷を渡る。
43. TEMPLE OF RAMM#3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11の手順で進む。
44. TEMPLE OF RAMM#12でゾーフィタスを倒し、「こずみく・ふおーじ」とひらがなで入力。#13のシャターから、THE CHAMBER#1へ突入。
45. THE CHAMBER#2で「銀の十字架」を使い、「反射する岩」「聖なる木杭」を装備して戦う。
46. THE CHAMBER#3で「うんめい の て」とひらがなで入力。
47. THE CHAMBER#5で「コズミック・フォージ」を手に入れる。

# 第 6 章

アイテムデータ



アイテムは全部で500種類以上存在する。これらのアイテムの収集は、WIZの魅力の一つである。その中でも武器、防具の収集はだれもが目的とするものである。そこでいくつかの武器と防具の説明をしたい。

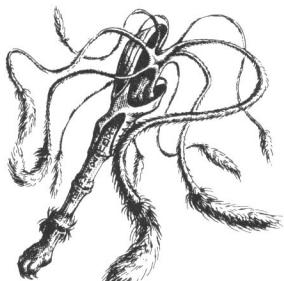


## 武 器



### THE AVENGER

ホールオブデッド「第二の守護者」が持つ、強力な魔法の剣。「復讐者」の意味を持ち、プライマリー1ハンドウェポン中最強の強さを誇る。また刀身よりライトニングを放つ。つかと握りには装飾が施され、戦士の武器としては、かつてないほどの美しさである。



### CAT'O NINE TAIL

九尾の妖猫の尾より作られたムチ。荷預かりの島で売られていることがある。凶悪な魔女が、趣味で作ったと噂されるが、定かではない。放たれる九尾のムチは、四方より目標に襲い掛かるので命中度が高い。スペシャルパワーはない。後衛の魔法使いに適した武器。



### HAMMER+1.5

荷預かりの島の守衛ボークが持つハンマー。がっしりと造られたハンマーで、打撃力が高く、敵に命中した場合などは気絶させることもある。侍が使うセカンドリーウェポンでは最高の攻撃力の武器である。



## SKULL DAGGER

骸骨の彫刻が彫られている短剣。驚くほどの鋭利な刃、骨ばった造りと彫刻のバランスは、見事なまでの不気味さをかもし出している。クリティカル能力を持ち、ファイター系や忍者のセカンドリーウェポンに適している。



## EXCALIBER

精霊の力が宿る、古の聖剣。両手でしか扱うことのできない巨大な剣で、その破壊力はすべての武器の中で最大のものである。クリティカルと石化の能力を持ち、ファイター系の者しか扱うことができない。データ上では存在するが、出現するかどうかは不明。



## MENAD'S LANCE

ホールオブデッド「第三の守護者」が持つランス。「怒り狂う女」の意味で、バルキリー専用の武器。非常に長く、両手でしか扱えない。リジエネレーション効果と、クリティカル能力などの総合能力を考えれば、ヴァルキリーの武器では最強のものといえる。



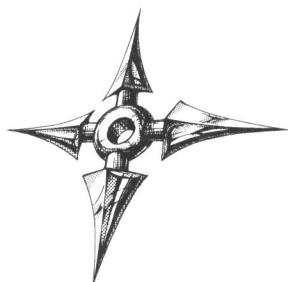
## MURAMASA BLADE

「妖刀村正」の名で知られ、侍のみが使える刀。ホールオブデッド「第四の守護者」が持ち、異国の村正なる刀鍛冶の手により造られた、恐るべき力を秘めた刀。実戦においてはTHE AVENGERを凌ぐ攻撃力を持ち、確実に手に入られる武器では最強のものといえる。



## DEMONS TOOTH

狂気の魔法使いが、呼び出したグレーター демонの犬歯より作ったといわれる短剣。1本の牙より削り出した刃、いびつなねじれた握りに、悪魔の顔を浮き彫りにしたつか。この剣の絶妙なバランスは、盗賊とバード以外の者の使用を不可能なものとしている。



## SHIKEN SHURI

四方手裏剣のことである。通常のSHURIKENは八方手裏剣で何の細工もされていないが、こちらのほうは刃がより鋭利になっており貫通性と殺傷力が高く、さらにトリカブトの毒が塗られている。しかし、大した威力の武器ではないので使わないほうがよいであろう。



## HOLY BASHER

柄頭がアンクの形をした、棒状の長い打撃武器。ポールアームの一種で、僧侶とビショップしか扱うことができない。「荷預かりの島」で売られているが、拾えることもある。攻撃力はテンブルのプリースト・オブ・ラムがたまに落とす「RAMMBUS STAFF」と同じである。



## 防 具



### EBONY HEAUME

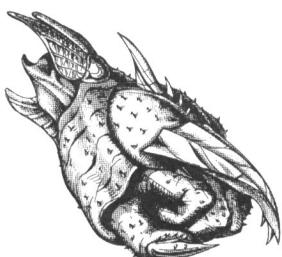
ホールオブデッド「第二の守護者」が持つヘルメット。漆黒のフルフェイスヘルメットは、見る者に威圧感を与えるほどの出来ばえで、防御力と対魔法能力も最高のもの。これと対になっているEBONY PLATEとの装備は、戦士ならば一度は装備したい莊厳なものである。



### EBONY PLATE(U)(D)

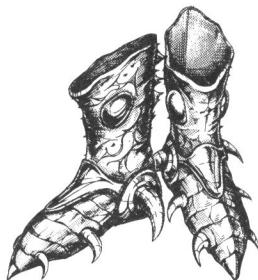
ホールオブデッド「第二の守護者」が持つ鎧。EBONYとは「コクタン」の意味である。強力な魔法の掛かったプレートアーマーで、上下共にファイター系の防具では、防御力、対魔法能力は最高のものである。

アイテム



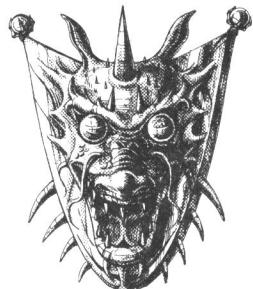
### MANTIS GLOVES

ホールオブデッド「第三の守護者」が持つグローブ。MANTIS BOOTSと対になっており、造り方も同様のものである。ゴツゴツしたビリジアングリーンの甲殻の外装は、見るものに昆虫の甲殻だとイメージを植え付けるのに十分なものである。



## MANTIS BOOTS

ホールオブデッド「第三の守護者」が持つブーツ。MANTIS GLOVESと対になっている。南国の巨大なカマキリを特殊な方法で飼育し、それを材料に魔法との合成により造り出したものである。ゴツゴツして重く、ファイター系にしか装着することができない。



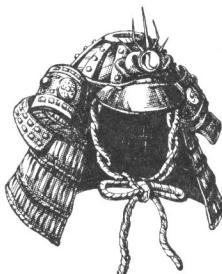
## DRAGON KITE

逆三角形の帆の形に似た盾。正面には、ドラゴンの顔の装飾が施されており、実際にドラゴンの牙や角、皮、鱗も部品として使われている。ファイター系にしか装備することができず、かなり重い。



## DISPLACER CLOAK

「災いの王」が持つ、魔法のクローカー。一見何の変哲もない厚手のクローカーに見えるが、防御力、対魔法能力は非常に優れた物で、戦闘時に使用すると使用者はプリングすることができる。前衛で戦うプリング不可能なファイター系が、長期戦に使用すると便利である。



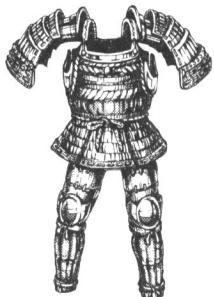
## KABUTO

侍のみが装備できるヘルメット。帽子にも似た独特の形をしており、前面の飾りはそれぞれ異なっているのが普通である。対魔法能力やスペシャルパワーなどは一切ない。



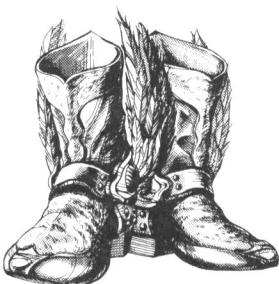
## MEMPO OF DEATH

顔をガードする、面具のことである。「死の面頬」と名付けられたこのマジックアーマは侍しか使用することができない。防御力は3で、魔の呪文に42%の耐性を持つ。スペシャルパワーを引き出せば、KALが1上昇する。



## HI-KANE-DO(U)(D)

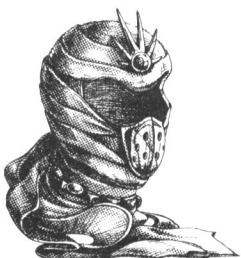
ホールオブデッド「第三の守護者」が持つ鎧。魔法性質の硬質の金属でできており、対魔法能力が非常に優れている。侍が装備できる鎧の中では最高の防御力があるが、この金属は非常に重く、装備していると体力の消耗が激しい。



## WATER WINGS

死の川の「セイレン」が所持している魔法のブーツ。スエードとハードレザーを素材としており、金属や鉄、水鳥の羽できれいに装飾されている。防御力が高く、だれにでも使えるのだが、装備が貧弱な侍に装備させるのが一番である。

アイテム



## NINJA COWL

忍者専用のヘルメットのこと。鎖頭巾を黒帯で巻いたものである。目の部分のみ開いており、それ以外の所はすべて防御されている。習わしで忍者はその動きを束縛されないよう、防具は限られたものしか装備できない。



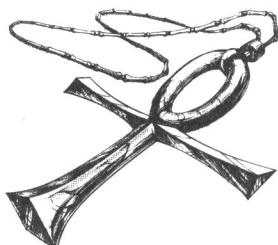
## NINJAGARB(U)(D), TABI BOOTS

忍者専用の黒装束で、柔軟な動きを邪魔しないように、いくつかのパーツにより構成されている。また、足に履くタビも忍者専用の独特的のブーツである。蹴りによる攻撃を考え、チェインにより補強されているので若干重い。



## ROBE OF ENCHANT(U)(L)

テンプルオブラムの最上階にいる、ゾーフィタスの半身が身にまとっている魔法のローブ。「魔法のローブ」の意味にふさわしく、見事な刺繡が施されている。外観にふさわしく、その防御力と対魔法能力は非常にすばらしいものである。



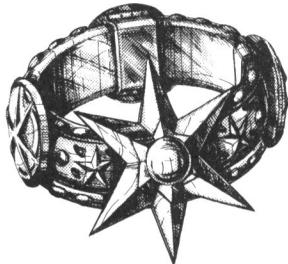
## ANKH OF WONDER

アンクは9種類あり、そのうち六つが能力値を上昇させたりするもので、一つがリジエネレーション効果を持つ有益な品物である。どれも同じような形状で、見分けがつきにくいが、鎖や色の違いが種類分けの決め手となる。



## GLASS SLIPPERS

ガラスでできた魔法のスリッパ。ガラスでできているにもかかわらず、石の上などでも小さな音しか出さず、割れることがない。女性ならどの職種でも装備可能。ACが+8、心の呪文に99%の耐性がある。さらにスペシャルパワーを使うとSPDが1上昇する。



## RING OF STARS

「災いの王」が所持する指輪。小粒のダイヤモンドやルビーが星のように散りばめられ、星型の金の装飾があり、見る者に感嘆の息を漏らせるほどの、豪華でばらしい出来ばえである。星型の飾りはレンズになっており、これで「王の日記」を読むことができる。

## アイテム一覧表の用語解説

Item	: アイテムの名前
Type	: 種類
Wt/Lb	: 重さをKgで表記
Cost	: アイテムの客観的価値をGPで表記
To Hit	: 命中修正値
Damage	: ダメージ。dはダイスの意味で、何面ダイスを何回振って、固定ダメージをプラスするしくみ。 (例) 4d5+6 = 4面ダイスを5回振って+6ダメージ (最高26、最低11となる)
AC+	: そのアイテムが持つACの度合い
SP/P	: 呪文・効果の種類／使用限度回数
Profession	: 装備、使用できる職業
Race	: 装備、使用できる種族
MF	: 装備、使用できる性別。M=男、F=女
P/S	: Pはプライマリーの意味で、右手でしか使用できない。Sはセカンドリーワークの意味で、左右どちらでも使用可能
1/2	: 1が片手で、2が両手を使う。
Modes	: 攻撃のモード。S=振る T=突く B=叩く M=乱闘 T=投げる P=殴る K=蹴る L=ムチ打つ
Power	: アイテムの持つ能力。Z=スリープ P=麻痺 X=毒 S=石化 C=クリティカル K=気絶
Magic Resistance	: 呪文領域ごとの耐性。左から順に、火 気 水 地 心 魔
SPW	: スペシャルパワー解放時の効果。能力値の略称=各能力値の上昇、 H=全HPの回復、MHP=最高HPの上昇 AGE=年齢が下がる STM=全スタミナの回復
Cur	: 呪いのアイテム
Reg	: リジェネレーション効果

# アイテムリスト

Item	Type	Wt/Lb	Cost	To Hit	Damage	AC+	SP/P	Profession
A.P. Arrow	Missile	0.2	45	2	1d8+4	0		FMPTRABPVBLSMN
Acid Bomb	Potion	0.4	1200	0	0d0+0	0	Acid Bomb/4	FMPTRABPVBLSMN
Amulet of Air	Armor Magic	1	4500	0	0d0+0	0	Air Pocket/5	FMPTRABPVBLSMN
Amulet of Ice	Armor Magic	1	10000	0	0d0+0	0	Ice Ball/4	FMPTRABPVBLSMN
Amulet of Life	Armor Magic	1	25000	0	0d0+0	0	Resurrection/6	FMPTRABPVBLSMN
Amulet of Night	Armor Magic	1	2500	0	0d0+0	0	Blinding Flash/4	FMPTRABPVBLSMN
Amulet of Winds	Armor Magic	1	10000	0	0d0+0	0	Whirlwind/4	FMPTRABPVBLSMN
Ancient Dust	Powder	0.5	200	0	0d0+0	0	Weaken/3	FMPTRABPVBLSMN
Angel's Tongue	Instrument	2	500	0	0d0+0	0	Bless/0	FMPTRABPVBLSMN
Ankh of Arnie	Armor Magic	1.5	50000	0	0d0+0	1		FMPTRABPVBLSMN
Ankh of Death	Armor Magic	0.5	25000	0	0d0+0	1	Death/5	FMPTRABPVBLSMN
Ankh of Life	Armor Magic	1.5	50000	0	0d0+0	1	Resurrection/6	FMPTRABPVBLSMN
Ankh of Might	Armor Magic	1.5	20000	0	0d0+0	1		FMPTRABPVBLSMN
Ankh of Phyre	Armor Magic	1.5	10000	0	0d0+0	0	Fireball/3	FMPTRABPVBLSMN
Ankh of Purity	Armor Magic	1.5	100000	0	0d0+0	1		FMPTRABPVBLSMN
Ankh of Sanctity	Armor Magic	1.5	20000	0	0d0+0	1		FMPTRABPVBLSMN
Ankh of Wonder	Armor Magic	1.5	50000	0	0d0+0	1	Heal Wounds/6	FMPTRABPVBLSMN
Ankh of Youth	Armor Magic	1.5	25000	0	0d0+0	1		FMPTRABPVBLSMN
Anointed Cloak	Armor Magic	6	4000	0	0d0+0	1		FMPTRABPVBLSMN
Anointed Flail	Weapon (S)	15	140	0	1d8+1	0		FMPTRABPVBLSMN
Armet	Armor Helm	7.5	7000	0	0d0+0	10		FMPTRABPVBLSMN
Armor Shield	Scroll	0.3	200	0	0d0+0	0	Armor Shield/2	FMPTRABPVBLSMN
Armorplate	Scroll	0.3	1200	0	0d0+0	0	Armorplate/3	FMPTRABPVBLSMN
Awl Pike	Weapon (E)	12	50	0	1d8+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Axe of Woe	Weapon (S)	18	8500	-8	2d8+2	0		FMPTRABPVBLSMN
B.D.Key	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Barbed Arrow	Missile	0.3	25	0	1d8+4	0		FMPTRABPVBLSMN
Bascinet	Armor Helm	6.5	850	0	0d0+0	6		FMPTRABPVBLSMN
Bascinet&Camail	Armor Helm	11.5	1875	0	0d0+0	9		FMPTRABPVBLSMN
Basso Lyre	Instrument	18	6000	0	0d0+0	0	Slow/0	FMPTRABPVBLSMN
Bastard Sword	Weapon (S)	10	120	-1	2d4+1	0		FMPTRABPVBLSMN
Battle Axe	Weapon (S)	8.5	100	0	2d4+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Bearded War Axe	Weapon (S)	4	50	0	1d5+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Beastmaster	Weapon (S)	6	3500	1	1d8+4	0		FMPTRABPVBLSMN
Bec De Corbin	Weapon (S)	4	935	1	2d3+1	0		FMPTRABPVBLSMN
Bell Key	Key	0.2	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN

Race	MF	P/S	1/2	Modes	Power	Magic Resistance					SPW	Cur	Reg
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	25	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	25	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	25	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	25	MHP	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	H	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	STR	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	25	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	KAR	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	PIE	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	1
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	AGE	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	12	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	2	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	2	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	0	-	-

# アイテムリスト

Item	Type	Wt/Lb	Cost	To Hit	Damage	AC+	SP/P	Profession
Bipennis	Weapon (S)	18	3250	0	2d8+2	0		FMPTRABPVBLSMN
Blackblade	Weapon (S)	6	5000	1	1d8+4	0		FMPTRABPVBLSMN
Blade Cuisinart	Weapon (S)	5.5	15000	2	4d4+2	0		FMPTRABPVBLSMN
Blades	Scroll	0.3	1200	0	0d0+0	0	Blades/3	FMPTRABPVBLSMN
Blades of Aesir	Weapon (S)	18	14000	2	2d12+0	0	Ice Ball/5	FMPTRABPVBLSMN
Blind	Powder	0.5	125	0	0d0+0	0	Blinding Flash/3	FMPTRABPVBLSMN
Blink	Scroll	0.3	1200	0	0d0+0	0	Blink/3	FMPTRABPVBLSMN
Bo	Weapon (E)	5	12	1	1d8+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Bone Breaker	Missile	0.3	115	1	3d3+4	0		FMPTRABPVBLSMN
Bone Key	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Bone Necklace	Armor Magic	2.5	5000	0	0d0+0	2		FMPTRABPVBLSMN
Book of Air Shield	SP Book	2	4000	0	0d0+0	0	Missile Shield/6	FMPTRABPVBLSMN
Book of Airs	SP Book	0	0	0	0d0+0	0	Air Pocket/6	FMPTRABPVBLSMN
Book of Anti-Magic	SP Book	2	25000	0	0d0+0	0	Anti-Magic/6	FMPTRABPVBLSMN
Book of Armormelt	SP Book	2	8500	0	0d0+0	0	Armormelt/6	FMPTRABPVBLSMN
Book of Blinding	SP Book	2	3000	0	0d0+0	0	Blinding Flash/6	FMPTRABPVBLSMN
Book of Chills	SP Book	2	2000	0	0d0+0	0	Chilling Touch/6	FMPTRABPVBLSMN
Book of Demons	SP Book	2	12000	0	0d0+0	0	Conjuration/6	FMPTRABPVBLSMN
Book of Detection	SP Book	2	3000	0	0d0+0	0	Detect Secret/6	FMPTRABPVBLSMN
Book of Directions	SP Book	2	1500	0	0d0+0	0	Direction/6	FMPTRABPVBLSMN
Book of Dozes	SP Book	2	2000	0	0d0+0	0	Sleep/6	FMPTRABPVBLSMN
Book of Fire Shield	SP Book	2	5000	0	0d0+0	0	Fire Shield/6	FMPTRABPVBLSMN
Book of Ice Shield	SP Book	2	5000	0	0d0+0	0	Ice Shield/6	FMPTRABPVBLSMN
Book of Identity	SP Book	2	7500	0	0d0+0	0	Identify/6	FMPTRABPVBLSMN
Book of Knocks	SP Book	2	2500	0	0d0+0	0	Knock-Knock/6	FMPTRABPVBLSMN
Book of Levitation	SP Book	2	12000	0	0d0+0	0	Levitaté/6	FMPTRABPVBLSMN
Book of Lt.Curing	SP Book	2	2250	0	0d0+0	0	Cure Lesser Cnd/6	FMPTRABPVBLSMN
Book of Mantras	SP Book	2	1500	0	0d0+0	0	Stamina/6	FMPTRABPVBLSMN
Book of Peace	SP Book	2	15000	0	0d0+0	0	Sane Mind/6	FMPTRABPVBLSMN
Book of Poisons	SP Book	2	2000	0	0d0+0	0	Poison/6	FMPTRABPVBLSMN
Book of Protection	SP Book	2	5000	0	0d0+0	0	Armorplate/6	FMPTRABPVBLSMN
Book of Rapture	SP Book	2	2500	0	0d0+0	0	Charm/6	FMPTRABPVBLSMN
Book of Silence	SP Book	2	5000	0	0d0+0	0	Silence/6	FMPTRABPVBLSMN
Book of Sloth	SP Book	2	2500	0	0d0+0	0	Slow/6	FMPTRABPVBLSMN
Book of Weakening	SP Book	2	3000	0	0d0+0	0	Weaken/6	FMPTRABPVBLSMN
Book of Widows	SP Book	2	15000	0	0d0+0	0	Deadly Poison/6	FMPTRABPVBLSMN



# アイテムリスト

Item	Type	Wt/Lb	Cost	To Hit	Damage	AC+	SP/P	Profession
Bottlerocket	Weapon (T)	0.3	200	0	1d8+0	0	Magic Missile/2	FMPTRABPVBLSMN
Breastplate	Armor Body	18	600	0	0d0+0	8		FMPTRABPVBLSMN
Broadsword	Weapon (S)	6	85	0	1d7+1	0		FMPTRABPVBLSMN
Bronze Cuirass	Armor Body	21	1000	0	0d0+0	8		FMPTRABPVBLSMN
Bronze Greaves	Armor Legs	12.5	1450	0	0d0+0	7		FMPTRABPVBLSMN
Buckler Shield	Shield	4	65	0	0d0+0	1		FMPTRABPVBLSMN
Bullet Stone	Missile	0.5	1	0	1d4+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Bullwhip	Weapon (E)	2.5	185	1	1d4+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Burgonet Helm	Armor Helm	6.5	2250	0	0d0+0	8		FMPTRABPVBLSMN
Bushido Blade	Weapon (S)	4	7500	2	2d7+2	0		FMPTRABPVBLSMN
Buskins	Armor Boots	3	50	0	0d0+0	3		FMPTRABPVBLSMN
Butterfly Axe	Weapon (T)	3.5	400	0	1d8+3	0		FMPTRABPVBLSMN
Cameo Locket	Armor Magic	0.5	250000	0	0d0+0	4		FMPTRABPVBLSMN
Cape of Hi-Zen	Armor Magic	5	40000	0	0d0+0	3		FMPTRABPVBLSMN
Cat'O Nine Tail	Weapon (E)	6.5	20000	3	6d3+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Chain Chausses	Armor Legs	20	1150	0	0d0+0	9		FMPTRABPVBLSMN
Chain Hauberk	Armor Body	28	1250	0	0d0+0	9		FMPTRABPVBLSMN
Chain Hosen	Armor Boots	9	485	0	0d0+0	8		FMPTRABPVBLSMN
Chain of Despair	Armor Magic	3.5	400	0	0d0+0	-2		FMPTRABPVBLSMN
Chamail Doublet	Armor Body	5.5	3500	0	0d0+0	6		FMPTRABPVBLSMN
Chamail Pants	Armor Legs	6.5	3500	0	0d0+0	6		FMPTRABPVBLSMN
Chamois Gloves	Armor Gloves	2	600	0	0d0+0	3		FMPTRABPVBLSMN
Chamois Skirt	Armor Legs	4.5	25	0	0d0+0	3		FMPTRABPVBLSMN
Cherry Bomb	Potion	0.5	300	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Chrone Key	Key	0.2	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Claymore	Weapon (S)	15	600	0	2d4+2	0		FMPTRABPVBLSMN
Cloth Pants	Armor Legs	3.5	10	0	0d0+0	1		FMPTRABPVBLSMN
Cloth Shirt	Armor Body	2.5	10	0	0d0+0	1		FMPTRABPVBLSMN
Club	Weapon (S)	8	15	0	2d4+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Conjuration	Scroll	0.3	1600	0	0d0+0	0	Conjuration/4	FMPTRABPVBLSMN
Copper Gloves	Armor Gloves	8.5	1500	0	0d0+0	10		FMPTRABPVBLSMN
Copper Key	Key	0.2	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Coxcomb	Armor Helm	3	800	0	0d0+0	-3		FMPTRABPVBLSMN
Crystal Wand	Weapon (S)	0.8	20000	1	3d3+0	0	Wizard Eye/3	FMPTRABPVBLSMN
Cuckoo Call	Instrument	1	15000	0	0d0+0	0	Mental Attack/0	FMPTRABPVBLSMN
Cuir Gauntlets	Armor Gloves	3.5	240	0	0d0+0	5		FMPTRABPVBLSMN

## アイテム

# アイテムリスト

Item	Type	Wt/Lb	Cost	To Hit	Damage	AC+	SP/P	Profession
Cupid Arrow	Missile	0.2	15	0	1d4+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Cure Lt. Cnd	Potion	0.2	200	0	0d0+0	0	Cure Lesser Cnd/6	FMPTRABPVBLSMN
Cure Paralyz	Potion	0.2	400	0	0d0+0	0	Cure Paralysis/6	FMPTRABPVBLSMN
Cure Poison	Potion	0.2	250	0	0d0+0	0	Cure Poison/6	FMPTRABPVBLSMN
Cure Stone	Potion	0.2	2000	0	0d0+0	0	Cure Stone/6	FMPTRABPVBLSMN
Cutlass	Weapon (S)	4.5	50	0	1d6+1	0		FMPTRABPVBLSMN
Dagger	Weapon (S)	1	15	0	1d4+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Deadlypoison	Potion	0.5	1000	0	0d0+0	0	Deadly Poison/5	FMPTRABPVBLSMN
Demons Tooth	Weapon (S)	1.5	8000	3	3d4+4	0		FMPTRABPVBLSMN
Devil Stone	Missile	0.3	240	2	4d4+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Devil's Pipe	Instrument	1	1000	0	0d0+0	0	Weaken/0	FMPTRABPVBLSMN
Diamond Eyes	Weapon (S)	4	20000	2	3d4+4	0		FMPTRABPVBLSMN
Diamond Ring	Armor Magic	0.2	500000	0	0d0+0	5		FMPTRABPVBLSMN
Dirk	Weapon (T)	1	5	0	1d4+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Dispel Undead	Scroll	0.3	400	0	0d0+0	0	Dispel Undead/2	FMPTRABPVBLSMN
Displacer Cloak	Armor Magic	4	200000	0	0d0+0	4	Blink/4	FMPTRABPVBLSMN
Dragon Kite	Shield	10.5	8000	0	0d0+0	4		FMPTRABPVBLSMN
Dragon Slayer	Weapon (S)	6.5	6000	1	1d10+5	0		FMPTRABPVBLSMN
Dryadic Staff	Weapon (S)	4	5000	1	2d4+0	0	Blink/3	FMPTRABPVBLSMN
Duck Shield	Shield	4.5	350	0	0d0+0	-2		FMPTRABPVBLSMN
Dungeon Key	Key	0.2	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
East Exit Key	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Ebiny Plate (U)	Armor Body	30	50000	0	0d0+0	14		FMPTRABPVBLSMN
Ebony Heaume	Armor Helm	10	50000	0	0d0+0	14		FMPTRABPVBLSMN
Ebony Plate (L)	Armor Legs	30	50000	0	0d0+0	14		FMPTRABPVBLSMN
Elm Arrow	Missile	0.2	2	0	1d6+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Elven Bow	Weapon (B/S)	4.5	100000	4	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Enchanted Blade	Scroll	0.3	1200	0	0d0+0	0	Enchanted Blade/3	FMPTRABPVBLSMN
Estoc of Olivia	Weapon (S)	5	40000	3	2d7+4	0		FMPTRABPVBLSMN
Excaliber	Weapon (S)	24	200000	4	4d8+4	0	Lightning/6	FMPTRABPVBLSMN
Faerie Cap	Armor Helm	0.2	25000	0	0d0+0	4		FMPTRABPVBLSMN
Faerie Dust	Powder	0.5	150	0	0d0+0	0	Sleep/3	FMPTRABPVBLSMN
Faerie Stick	Weapon (S)	0.2	2500	1	3d4+0	0	Blink/4	FMPTRABPVBLSMN
Fang	Weapon (S)	5	25000	2	2d8+8	0		FMPTRABPVBLSMN
Fauchard	Weapon (E)	13.5	2000	0	1d12+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Faust Halberd	Weapon (E)	17.5	15000	2	4d4+2	0	Lifesteal/4	FMPTRABPVBLSMN

Race	MF	P/S	1/2	Modes	Power	Magic Resistance				SPW	Cur	Reg
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	12	PER	-
HEDGHFLDFRM	F	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	50	CND	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	2	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	T
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	12	12	12	30	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	12	12	12	30	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	12	12	12	25	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	SPD	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	40	VIT
HEDGHFLDFRM	MF	P	2	STBMTPKL	ZPXSC	37	0	0	0	0	0	1
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	25	25	25	25	25	25	PER
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	25	0	STR
HEDGHFLDFRM	MF	P	2	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	2	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	25	0	0	-	-

# アイテムリスト

Item	Type	Wt/Lb	Cost	To Hit	Damage	AC+	SP/P	Profession
Feathered Hat	Armor Helm	1.5	75	0	0d0+0	2		FMPTRABPVBLSMN
Fire Bomb	Potion	1	750	0	0d0+0	0	Fire Bomb/3	FMPTRABPVBLSMN
Fire Shield	Scroll	0.3	900	0	0d0+0	0	Fire Shield/3	FMPTRABPVBLSMN
Fireball	Scroll	0.3	1500	0	0d0+0	0	Fireball/4	FMPTRABPVBLSMN
Firecracker	Weapon (T)	0.1	100	0	3d8+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Flambege	Weapon (S)	14	3000	0	2d5+2	0		FMPTRABPVBLSMN
Foot Powder	Powder	1	2500	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Forest Cape	Armor Magic	6.5	15000	0	0d0+0	3		FMPTRABPVBLSMN
Full Plate (L)	Armor Legs	32	4000	0	0d0+0	12		FMPTRABPVBLSMN
Full Plate (U)	Armor Body	40	4000	0	0d0+0	12		FMPTRABPVBLSMN
Fur Halter	Armor Body	2.5	25	0	0d0+0	2		FMPTRABPVBLSMN
Fur Legging	Armor Legs	5	165	0	0d0+0	4		FMPTRABPVBLSMN
Giant Sledge	Weapon (S)	45	350	-8	3d6+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Ginzu Knife	Weapon (T)	0.5	45	0	3d2+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Glass Slippers	Armor Boots	2.5	24000	0	0d0+0	8		FMPTRABPVBLSMN
Gold Key	Key	0.2	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Golden Rod	Weapon (S)	0.1	25000	1	3d4+0	0	Heal Wounds/4	FMPTRABPVBLSMN
Great Bow	Weapon (B/S)	7.5	3500	2	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Halberd	Weapon (E)	15	135	0	1d10+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Hammer	Weapon (S)	4	15	-1	1d4+1	0		FMPTRABPVBLSMN
Hammer+1.5	Weapon (S)	6.5	12000	1	2D4+6	0		FMPTRABPVBLSMN
Harmonium	Instrument	1	100	0	0d0+0	0	Itching Skin/0	FMPTRABPVBLSMN
Hayai Bo	Weapon (E)	5	1750	2	1d6+3	0		FMPTRABPVBLSMN
Heater Shield	Shield	17	750	0	0d0+0	3		FMPTRABPVBLSMN
Heaume	Armor Helm	14	12500	0	0d0+0	12		FMPTRABPVBLSMN
Helm of Obitus	Armor Helm	8.5	15000	0	0d0+0	-8		FMPTRABPVBLSMN
Helm&Coif	Armor Helm	10.5	750	0	0d0+0	7		FMPTRABPVBLSMN
Heraldic Shield	Shield	8	2500	0	0d0+0	2		FMPTRABPVBLSMN
Hi-Kane-Do (L)	Armor Legs	35	20000	0	0d0+0	12		FMPTRABPVBLSMN
Hi-Kane-Do (U)	Armor Body	35	20000	0	0d0+0	12		FMPTRABPVBLSMN
Hoary Legging	Armor Legs	19	450	0	0d0+0	-1		FMPTRABPVBLSMN
Hoaxial Plate	Armor Legs	35	800	0	0d0+0	-2		FMPTRABPVBLSMN
Hold Monsters	Scroll	0.3	900	0	0d0+0	0	Hold Monsters/3	FMPTRABPVBLSMN
Holy Basher	Weapon (E)	9	12000	1	1d8+4	0		FMPTRABPVBLSMN
Holy H2O(+)	Potion	0.5	500	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Horn of Prometheus	Instrument	7	25000	0	0d0+0	0	Fireball/0	FMPTRABPVBLSMN

## アイテム

# アイテムリスト

Item	Type	Wt/Lb	Cost	To Hit	Damage	AC+	SP/P	Profession
Hv. Crossbow	Weapon (B/S)	14.5	1250	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Hv. Heal	Potion	0.2	500	0	0d0+0	0	Heal Wounds/6	FMPTRABPVBLSMN
Hv. Stamina	Potion	0.2	150	0	0d0+0	0	Stamina/6	FMPTRABPVBLSMN
Ice Shield	Scroll	0.3	900	0	0d0+0	0	Ice Shield/3	FMPTRABPVBLSMN
Icicle	Weapon (T)	0.1	40	0	2d8+0	0	Chilling Touch/2	FMPTRABPVBLSMN
Illusion	Scroll	0.3	1800	0	0d0+0	0	Illusion/4	FMPTRABPVBLSMN
Inferior Sword	Weapon (S)	5	35	-1	1d8+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Iron Key	Key	0.2	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
J. R. 解読指輪	Armor Magic	0.1	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Jailer Key	Key	0.2	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Jazeraint Skirt	Armor Legs	18.5	1750	0	0d0+0	7		FMPTRABPVBLSMN
Jazeraint Tunic	Armor Body	20	2000	0	0d0+0	9		FMPTRABPVBLSMN
Kabuto	Armor Helm	5.5	700	0	0d0+0	6		FMPTRABPVBLSMN
Katana	Weapon (S)	4	400	1	1d7+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Key of ?Decision?	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Key of ?Quandry?	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Key of 1St Test	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Key of 1St Test	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Key of A Minor	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Key of Drows	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Key of Evil	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Key of Finality	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Key of Finality	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Key of Knights	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Key of Minos	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Key of Nothing	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Key of Queens	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Key of Ramm	Key	0.2	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Key of Spades	Key	0.2	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Key of Stars	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Key of The Damned	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Key of The Dead	Key	0.2	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Key of The Lost	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Key of Valkyries	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Key of Wizard Cave	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Knock-Knock	Scroll	0.3	600	0	0d0+0	0	Knock-Knock/4	FMPTRABPVBLSMN



# アイテムリスト

Item	Type	Wt/Lb	Cost	To Hit	Damage	AC+	SP/P	Profession
Lance	Weapon (E)	18	450	-2	1d12+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Lead Boots	Armor Boots	75	825	0	0d0+0	-5		FMPTRABPVBLSMN
Leather Boots	Armor Boots	5	325	0	0d0+0	5		FMPTRABPVBLSMN
Leather Cuirass	Armor Body	14	285	0	0d0+0	5		FMPTRABPVBLSMN
Leather Greaves	Armor Legs	8.5	650	0	0d0+0	6		FMPTRABPVBLSMN
Leather Hauberk	Armor Body	18	450	0	0d0+0	7		FMPTRABPVBLSMN
Leather Helm	Armor Helm	3.5	145	0	0d0+0	3		FMPTRABPVBLSMN
Leather Legging	Armor Legs	11	240	0	0d0+0	5		FMPTRABPVBLSMN
Levitate	Scroll	0.3	2500	0	0d0+0	0	Levitate/5	FMPTRABPVBLSMN
Lifesteal	Scroll	0.3	3000	0	0d0+0	0	Lifesteal/4	FMPTRABPVBLSMN
Lightning Bolt	Missile	0.4	1250	2	5d5+5	0		FMPTRABPVBLSMN
Lightning Rod	Weapon (S)	0.1	20000	1	3d4+0	0	Lightning/4	FMPTRABPVBLSMN
Liquid Metal	Other	1.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Long Bow	Weapon (B/S)	4.5	600	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Longsword	Weapon (S)	5	60	0	1d8+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Lt. Crossbow	Weapon (B/S)	7.5	375	-2	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Lt. Heal	Potion	0.2	100	0	0d0+0	0	Heal Wounds/1	FMPTRABPVBLSMN
Lute	Instrument	4	250	0	0d0+0	0	Sleep/0	FMPTRABPVBLSMN
Lynx Ring	Armor Magic	0.1	2000	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Lyre of Cakes	Instrument	12	250000	0	0d0+0	0	Help Food/0	FMPTRABPVBLSMN
Mace	Weapon (S)	10	65	0	1d8+1	0		FMPTRABPVBLSMN
Maenad's Lance	Weapon (E)	19	30000	3	2d12+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Magic Missile	Scroll	0.3	400	0	0d0+0	0	Magic Missile/2	FMPTRABPVBLSMN
Maiden Head	Weapon (S)	12	7750	2	1d16+0	0	Charm/5	FMPTRABPVBLSMN
Mail Coif	Armor Helm	6	350	0	0d0+0	5		FMPTRABPVBLSMN
Mail Mittens	Armor Gloves	6	450	0	0d0+0	6		FMPTRABPVBLSMN
Main Gauche	Weapon (S)	2	30	0	1d5+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Mantis Boots	Armor Boots	9	20000	0	0d0+0	14		FMPTRABPVBLSMN
Mantis Gloves	Armor Gloves	6	20000	0	0d0+0	14		FMPTRABPVBLSMN
Memento of Death	Armor Magic	2.5	20000	0	0d0+0	3		FMPTRABPVBLSMN
Midnight Choir	Instrument	8	2500	0	0d0+0	0	Terror/0	FMPTRABPVBLSMN
Midnight Cloak	Armor Magic	5	2500	0	0d0+0	2		FMPTRABPVBLSMN
Mitre	Armor Helm	3.5	200	0	0d0+0	2		FMPTRABPVBLSMN
Mitre De Sanct	Armor Helm	3.5	4000	0	0d0+0	5		FMPTRABPVBLSMN
Mod. Heal	Potion	0.2	250	0	0d0+0	0	Heal Wounds/3	FMPTRABPVBLSMN
Mod. Stamina	Potion	0.2	85	0	0d0+0	0	Stamina/3	FMPTRABPVBLSMN

Race	MF	P/S	1/2	Modes	Power	Magic	Resistance	SPW	Cur	Reg
HEDGHFLDFRM	MF	P	2	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSOCK	25	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	STM
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	F	P	2	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	STR 1
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	-

# アイテムリスト

Item	Type	Wt/Lb	Cost	To Hit	Damage	AC+	SP/P	Profession
Monstrance	Weapon (E)	9	450	-1	1d8+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Mordecai's Cone	Armor Helm	4	35000	0	0d0+0	7		FMPTRABPVBLSMN
Morningstar	Weapon (S)	12	100	0	2d4+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Muramasa Blade	Weapon (S)	4	100000	4	3d7+4	0		FMPTRABPVBLSMN
Mustard Mace	Weapon (S)	1	2250	1	1d8+3	0	Stink Bomb/2	FMPTRABPVBLSMN
Mystic Arrow	Missile	0.2	220	2	4d4+2	0		FMPTRABPVBLSMN
Mystic Dust	Powder	0.5	500	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Mystic's Ring	Armor Magic	0.1	5000	0	0d0+0	2		FMPTRABPVBLSMN
Naginata	Weapon (E)	13.5	2500	0	1d12+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Necrology Rod	Weapon (S)	1.2	25000	1	3d3+0	0	Resurrection/4	FMPTRABPVBLSMN
Night Stick	Weapon (S)	0.2	1250	0	2d4+0	0	Blinding Flash/3	FMPTRABPVBLSMN
Ninja Cowl	Armor Helm	1.5	50	0	0d0+0	3		FMPTRABPVBLSMN
Ninja Garb (L)	Armor Legs	3	80	0	0d0+0	3		FMPTRABPVBLSMN
Ninja Garb (U)	Armor Body	3	80	0	0d0+0	3		FMPTRABPVBLSMN
Ninjato	Weapon (S)	3.5	700	1	2d4+0	0		FMPTRABPVBLSMN
No-Dachi	Weapon (S)	13	4000	0	2d7+0	0		FMPTRABPVBLSMN
North Exit Key	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Nunchaka	Weapon (S)	2.5	148	1	1d5+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Pan Flute	Instrument	2	4000	0	0d0+0	0	Charm/0	FMPTRABPVBLSMN
Peacemaker	Missile	0.4	2500	3	8d8+8	0		FMPTRABPVBLSMN
Phrygian Cap	Armor Helm	3.5	875	0	0d0+0	4		FMPTRABPVBLSMN
Pixie Stick	Weapon (S)	0.2	500	0	2d4+0	0	Sleep/3	FMPTRABPVBLSMN
Pk Crystal	Armor Magic	1	250000	0	0d0+0	4		FMPTRABPVBLSMN
Plate Du Faux	Armor Body	35	2400	0	0d0+0	-2		FMPTRABPVBLSMN
Plate Greviere	Armor Legs	14	1600	0	0d0+0	10		FMPTRABPVBLSMN
Plate Mail	Armor Body	33	1850	0	0d0+0	10		FMPTRABPVBLSMN
Poignard	Weapon (S)	3.5	420	1	1d8+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Poison Bomb	Potion	1	600	0	0d0+0	0	Poison Gas/3	FMPTRABPVBLSMN
Pol Ankh	Armor Magic	1.5	100	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Quarrel	Missile	0.2	3	0	1d4+1	0		FMPTRABPVBLSMN
Quarterstaff	Weapon (E)	4.5	10	0	1d5+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Quilt Legging	Armor Legs	9	190	0	0d0+0	4		FMPTRABPVBLSMN
Quilt Tunic	Armor Body	10	175	0	0d0+0	4		FMPTRABPVBLSMN
Rambus Staff	Weapon (E)	12	25000	2	2d4+4	0	Lightning/5	FMPTRABPVBLSMN
Rapier	Weapon (S)	4	125	0	1d7+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Ravens Bill	Weapon (E)	20	17500	2	4d4+2	0		FMPTRABPVBLSMN

Race	MF	P/S	1/2	Modes	Power	Magic Resistance						SPW	Cur	Reg
HEDGHFLDFRM	MF	P	2	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	50	50	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSC	12	12	12	12	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	12	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	2	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	2	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	2	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	2	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	25	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	-	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	2	STBMTPKL	ZPXSC	0	0	0	0	0	0	T	-2	

# アイテムリスト

Item	Type	Wt/Lb	Cost	To Hit	Damage	AC+	SP/P	Profession
Razor Stone	Missile	2.5	25	0	2d3+1	0		FMPTRABPVBLSMN
Resurrection	Potion	1	2500	0	0d0+0	0	Resurrection/6	FMPTRABPVBLSMN
Resurrection	Scroll	0.3	5000	0	0d0+0	0	Resurrection/6	FMPTRABPVBLSMN
Rhine Stone	Missile	0.5	1	-4	1d1+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Ring of Deftness	Armor Magic	0.2	20000	0	0d0+0	2		FMPTRABPVBLSMN
Ring of Delphi	Armor Magic	0.5	17780	0	0d0+0	-4		FMPTRABPVBLSMN
Ring of Minds	Armor Magic	0.1	3500	0	0d0+0	0	Mindread/5	FMPTRABPVBLSMN
Ring of Speed	Armor Magic	0.2	20000	0	0d0+0	2		FMPTRABPVBLSMN
Ring of Stars	Armor Magic	0.2	100000	0	0d0+0	4		FMPTRABPVBLSMN
Robe of Enchant(L)	Armor Legs	3	10000	0	0d0+0	6		FMPTRABPVBLSMN
Robe of Enchant(U)	Armor Body	4	10000	0	0d0+0	6		FMPTRABPVBLSMN
Robes (L)	Armor Legs	3	15	0	0d0+0	2		FMPTRABPVBLSMN
Robes (U)	Armor Body	4	15	0	0d0+0	2		FMPTRABPVBLSMN
Rod of Sprites	Weapon (S)	0.5	25000	2	4d4+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Round Shield	Shield	10	350	0	0d0+0	2		FMPTRABPVBLSMN
Rutabega	Food	0.2	50	0	0d0+0	0	Help Food/1	FMPTRABPVBLSMN
Sacred Slippers	Armor Boots	0.2	18000	0	0d0+0	6		FMPTRABPVBLSMN
Sai	Weapon (S)	3.5	750	1	2d3+2	0		FMPTRABPVBLSMN
Saint Bastard	Weapon (S)	11	5000	2	2d4+5	0		FMPTRABPVBLSMN
Sandals	Armor Boots	1.5	25	0	0d0+0	1		FMPTRABPVBLSMN
Scarab Necklace	Armor Magic	1.5	50000	0	0d0+0	2		FMPTRABPVBLSMN
Seige Arbalest	Weapon (B/S)	19	8000	4	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Serpent Stone	Missile	0.5	95	1	3d3+3	0		FMPTRABPVBLSMN
Shadow Cloak	Armor Magic	4.5	400	0	0d0+0	1		FMPTRABPVBLSMN
Shiken Shuri	Weapon (T)	0.5	500	1	1d7+5	0		FMPTRABPVBLSMN
Short Bow	Weapon (B/S)	2.5	250	-3	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Short Sword	Weapon (S)	3	45	0	1d6+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Shuriken	Weapon (T)	0.5	20	0	1d6+1	0		FMPTRABPVBLSMN
Silver Gloves	Armor Magic	9.5	5000	0	0d0+0	12		FMPTRABPVBLSMN
Silver Key	Key	0.2	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Silver Solleret	Armor Boots	12.5	5000	0	0d0+0	12		FMPTRABPVBLSMN
Skeleton Key	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Skull Dagger	Weapon (S)	1	1500	1	2d4+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Skullcap	Armor Helm	0.5	30	0	0d0+0	1		FMPTRABPVBLSMN
Skyrocket	Weapon (T)	0.5	350	0	5d5+0	0	Magic Missile/4	FMPTRABPVBLSMN
Sling	Weapon (S)	1	5	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN

Race	MF	P/S	1/2	Modes	Power	Magic Resistance				SPW	Cur	Reg
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	25	0	0	DEX
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	-	T
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	25	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	25	0	0	SPD
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	50	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	25	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	25	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	17	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	35	0	25	0	25	25	PIE
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-

# アイテムリスト

Item	Type	Wt/Lb	Cost	To Hit	Damage	AC+	SP/P	Profession
Slow	Scroll	0.3	600	0	0d0+0	0	Slow/3	FMPTRABPVBLSMN
Sneeze	Powder	0.5	100	0	0d0+0	0	Itching Skin/3	FMPTRABPVBLSMN
Solleret	Armor Boots	10	1850	0	0d0+0	10		FMPTRABPVBLSMN
Sparkler	Weapon (T)	0.1	15	0	1d8+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Spear	Weapon (E)	5	20	0	1d8+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Spear of Death	Weapon (E)	9	3000	1	1d5+4	0		FMPTRABPVBLSMN
Spire Key	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Staff	Weapon (S)	4	5	0	1d4+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Staff Magicus	Weapon (S)	4	7000	1	2d4+0	0	Magic Screen/3	FMPTRABPVBLSMN
Staff of Ruin	Weapon (S)	1	2500	-4	1d2+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Stave of Missiles	Weapon (S)	4	750	1	1d4+2	0	Magic Missile/1	FMPTRABPVBLSMN
Stave of Moons	Weapon (S)	1	5000	1	2d4+0	0	Sleep/3	FMPTRABPVBLSMN
Stave of Stars	Weapon (S)	0	10000	1	2d4+0	0	Fireball/3	FMPTRABPVBLSMN
Stave of Witches	Weapon (S)	4	12500	2	3d4+0	0	Terror/6	FMPTRABPVBLSMN
Steel Gauntlets	Armor Gloves	8	1500	0	0d0+0	8		FMPTRABPVBLSMN
Steel Helm	Armor Helm	4	300	0	0d0+0	4		FMPTRABPVBLSMN
Stiletto	Weapon (T)	0.5	85	2	2d3+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Stink Bomb	Potion	0.3	250	0	0d0+0	0	Stink Bomb/2	FMPTRABPVBLSMN
Stud Chausses	Armor Legs	17	900	0	0d0+0	8		FMPTRABPVBLSMN
Stud-Cuir Bra+2	Armor Body	5.5	2000	0	0d0+0	6		FMPTRABPVBLSMN
Studded Hauberk	Armor Body	22	950	0	0d0+0	8		FMPTRABPVBLSMN
Suede Doublet	Armor Body	5	85	0	0d0+0	3		FMPTRABPVBLSMN
Suede Pants	Armor Legs	6.5	60	0	0d0+0	3		FMPTRABPVBLSMN
Sword of Fire	Weapon (S)	14	20000	2	2d8+0	0	Fireball/4	FMPTRABPVBLSMN
Sword of Hearts	Weapon (S)	4.5	4000	2	1d7+4	0		FMPTRABPVBLSMN
Sword of Lading	Weapon (S)	45	2400	-8	1d8+8	0		FMPTRABPVBLSMN
Sword of Striking	Weapon (S)	5	1250	2	1d8+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Tabi Boots	Armor Boots	2	85	0	0d0+0	3		FMPTRABPVBLSMN
Tarnished Mail	Armor Body	28	400	0	0d0+0	-1		FMPTRABPVBLSMN
Terror	Scroll	0.3	400	0	0d0+0	0	Terror/4	FMPTRABPVBLSMN
The Avenger	Weapon (S)	7.5	50000	3	3d8+4	0	Lightning/5	FMPTRABPVBLSMN
Thieves Dagger	Weapon (S)	1.5	6000	2	3d4+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Toadstone Ring	Armor Magic	0.1	2400	0	0d0+0	0	Cure Poison/6	FMPTRABPVBLSMN
Tomb Key	Key	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Tora Maedate	Armor Magic	1.5	5000	0	0d0+0	2		FMPTRABPVBLSMN
Tosei-Do (L)	Armor Legs	20	3000	0	0d0+0	9		FMPTRABPVBLSMN

Race	MF	P/S	1/2	Modes	Power	Magic Resistance				SPW	Cur	Reg
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	2	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSCK	10	10	0	0	10	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	17	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	2	STBMTPKL	ZPXSCK	25	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	2	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	T	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	SPD	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	35	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	12	VIT	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSCK	0	0	0	0	0	-	-

# アイテムリスト

Item	Type	Wt/Lb	Cost	To Hit	Damage	AC+	SP/P	Profession
Tosei-Do (U)	Armor Body	24	3000	0	0d0+0	9		FMPTRABPVBLSMN
Tricorn Hat	Armor Helm	3.5	250	0	0d0+0	2		FMPTRABPVBLSMN
Unctuous Gloves	Armor Gloves	2.5	800	0	0d0+0	-4		FMPTRABPVBLSMN
Vault Key	Key	0.2	50000	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Vennal Robe (L)	Armor Legs	4	10000	0	0d0+0	-4		FMPTRABPVBLSMN
Vennal Robe (U)	Armor Body	3	10000	0	0d0+0	-4		FMPTRABPVBLSMN
Vex Bow	Weapon (B/S)	8	800	-8	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Viper Arrow	Missile	0.2	85	1	1d7+3	0		FMPTRABPVBLSMN
Vulcan Hammer	Weapon (S)	8	15000	2	3d4+4	0	Fireball/5	FMPTRABPVBLSMN
Wakizashi	Weapon (S)	3	240	0	1d6+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Wakizashi+1	Weapon (S)	3.5	20000	1	1d9+1	0		FMPTRABPVBLSMN
Wand of Ghosts	Weapon (S)	0.8	15000	2	5d3+0	0	Dispel Undead/4	FMPTRABPVBLSMN
Wand of Mystery	Weapon (S)	0.8	7000	1	3d3+0	0	Prismatic Missile/3	FMPTRABPVBLSMN
Wand of Razing	Weapon (S)	0.8	8000	-4	1d3+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Wand of Weaving	Weapon (S)	0.8	10000	1	3d3+0	0	Illusion/4	FMPTRABPVBLSMN
War Hammer	Weapon (S)	6.5	70	0	1d5+1	0		FMPTRABPVBLSMN
War Sceptre	Weapon (S)	6	75	0	1d6+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Wizard's Cone	Armor Helm	2	75	0	0d0+0	2		FMPTRABPVBLSMN
Wrist Rocket	Weapon (B/S)	1.5	1400	3	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Zatoichi Bo	Weapon (E)	5	100000	4	3d6+6	0	Blinding Flash/6	FMPTRABPVBLSMN
Zizka Star	Weapon (S)	13	1400	0	2d5+0	0		FMPTRABPVBLSMN
Zweihander	Weapon (S)	16	4000	0	3d5+0	0		FMPTRABPVBLSMN
赤いキノコ	Food	0.2	250	0	0d0+0	0	Magic Food/2	FMPTRABPVBLSMN
アクセサリー	Other	2	35	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
アラムの杖	Weapon (E)	0.7	0	1	2d5+2	0		FMPTRABPVBLSMN
犬のぬいぐるみ	Other	3	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
遺灰の壺	Other	1.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
王の日記	Book	2	12220	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
お香	Other	0.1	20	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
雄羊の書	Book	0.5	12230	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
雄羊のダガー	Weapon (S)	1.5	0	1	2d3+1	0		FMPTRABPVBLSMN
重い岩	Quantity	35	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
重いロープ	Other	55	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
かぎ爪	Other	4	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
空の袋	Other	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
眼帯	Armor Magic	0.1	45	0	0d0+0	-4		FMPTRABPVBLSMN

Race	MF	P/S	1/2	Modes	Power	Magic	Resistance	SPW	Cur	Reg
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMPKL	ZPXSC	25	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	2	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	50	0
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	2	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	P	1	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	25	25
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	S	1	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	T
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMPKL	ZPXSC	0	0	0	0	-

# アイテムリスト

Item	Type	Wt/Lb	Cost	To Hit	Damage	AC+	SP/P	Profession
銀の十字架	Armor Magic	1	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
くさったチーズ	Other	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
薬袋	Armor Magic	0.3	5000	0	0d0+0	2	Heal Wounds/3	FMPTRABPVBLSMN
ゴム糸	Other	5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
ゴムバンド	Other	20	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
ゴム紐	Other	10	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
コルク栓	Other	0.1	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
壊れた歯車	Other	25	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
サイレンの書	Book	2	15550	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
死者の日誌	Book	0.5	12220	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
詩人の書	Book	2	500	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
神秘の油	Potion	0.5	888	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
砂袋	Other	20	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
聖水	Potion	0.5	500	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
聖なる木杭	Weapon (S)	3.5	0	0	1d5+0	0		FMPTRABPVBLSMN
栓付ピン	Other	0.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
栓付ピン+答え	Other	0.7	15480	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
栓付ピン+エモ	Other	0.7	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
魂の角笛	Other	2.5	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
釣り糸	Other	0.3	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
釣り針	Other	0.1	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
つるはし	Weapon (S)	6	0	-5	1d7+2	0		FMPTRABPVBLSMN
ティンカーベル	Other	0.3	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
ニンニク	Armor Magic	0.1	2500	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
ネバネバ	Other	0.6	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
のみ	Weapon (S)	2.5	0	-1	1d3+0	0		FMPTRABPVBLSMN
歯車	Other	25	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
ハーブのバテ	Food	0.5	1000	0	0d0+0	0	Help Food/5	FMPTRABPVBLSMN
バラの花びら	Food	0.1	100	0	0d0+0	0	Magic Food/1	FMPTRABPVBLSMN
バラの花輪	Armor Magic	1.5	50000	0	0d0+0	3		FMPTRABPVBLSMN
針付釣り糸	Other	0.4	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
半券	Other	0.1	12220	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
反射する岩	Other	1.2	1000	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
ヒスイの小像	Armor Magic	1	15000	0	0d0+0	2		FMPTRABPVBLSMN
マウムームー像	Armor Magic	4	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
魔法使いの日記	Book	2	13980	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN

## アイテム

# アイテムリスト

Item	Type	Wt/Lb	Cost	To Hit	Damage	AC+	SP/P	Profession
魔法使いの指輪	Armor Magic	0.5	0	0	0d0+0	1		FMPTRABPVBLSMN
魔法のクッキー	Food	0.1	1000	0	0d0+0	0	Magic Food/4	FMPTRABPVBLSMN
水ギセル	Other	12	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
水の翼	Armor Boots	2	50000	0	0d0+0	7		FMPTRABPVBLSMN
緑のオウム	Armor Magic	4	1250	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
メモ	Other	0.3	15485	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
メモ入りピン	Other	0.6	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
亡者の書	Book	2	15130	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
焼とうもろこし	Food	0.2	50	0	0d0+0	0	Help Food/2	FMPTRABPVBLSMN
ヤギの仮面	Armor Helm	9	0	0	0d0+0	2		FMPTRABPVBLSMN
りんご	Food	0.2	150	0	0d0+0	0	Help Food/3	FMPTRABPVBLSMN
ルビーの魔よけ	Armor Magic	0.7	1250	0	0d0+0	1		FMPTRABPVBLSMN
ルビーの目玉	Other	1	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
ロープとかぎ爪	Other	58	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN
ワインの瓶	Other	0.4	0	0	0d0+0	0		FMPTRABPVBLSMN

Race	MF	P/S	1/2	Modes	Power	Magic Resistance					SPW	Cur	Reg
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	5	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	10	10	10	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	5	PER	T
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-	-2
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	2	INT	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-	-
HEDGHFLDFRM	MF	-	-	STBMTPKL	ZPXSOCK	0	0	0	0	0	0	-	-

## 付録 1

# 称 号 表

戦士	魔法使い	僧侶	盗賊
JOURNEYMAN	MAGICIAN	ACOLYTE	ROGUE
WARRIOR	CONJURER	HEALER	TRICKSTER
MARAUDER	WARLOCK	CURATE	HIWAYMAN
GLADIATOR	SORCERER	DRUID	BUSHWACKER
SWORDSMAN	NECROMNCER	HIGHPRIEST	PIRATE
WARLORD	WIZARD	PATRIARCH	MS.SHADOWS
CONQUERER	MAGUS	SAINT	GUILDMASTE
レンジャー	鍊金術師	バード	超能力者
WOODSMAN	ERBALIST	MINSTREL	PSYCHIC
SCOUT	PHYSICIAN	CANTOR	SOOTHSAYER
ARCHER	ADEPT	SONNETEER	VISIONIST
PATHFINDER	SHAMAN	TROUBADOR	ILLUSIONST
WEAPONEER	EVOCATUR	POET	MYSTIC
OUTRIDER	MS.ELIXERS	MS.LUTES	ORACLE
RANGERLORD	ENCHANTER	MUSE	PROPHET
ヴァルキリー	ビショップ	ロード	侍
LANCER	FRIAR	SQUIRE	BLADESMAN
WARRIOR	VICAR	GALLANT	SHUGENJA
CAVALIER	CANON	KNIGHT	HATAMOTO
CHEVALIER	MAGISTRATE	CHEVALIER	DAISHOMASTE
CHAMPION	DIOCESAN	PALADIN	DAIMYO
HEROINE	CARDINAL	CRUSAIDER	WARLORD
OLYMPIAN	PONTIFF	MONARCH	SHOGUN
モンク	忍者		
INITIATE	GENIN		
BROTHER	EXECUTIONER		
DISCIPLE	ASSASSIN		
APOSTLE	CHUNIN		
MASTER	MASTER		
IMMACULATE	JONIN		
GRANDMASTER	GRANDFATHER		

## 付録 2

## レベルアップ表

	戦士	魔法使い	僧侶	盗賊	レンジャー
LEV 1	1000	1250	1250	900	1400
LEV 2	2000	2500	2500	1800	2800
LEV 3	4000	5000	5000	3600	5600
LEV 4	8000	10000	10000	7200	11200
LEV 5	16000	20000	20000	14400	22400
LEV 6	32000	40000	40000	28800	44800
LEV 7	64000	80000	80000	57600	89600
LEV 8	128000	160000	160000	115200	179200
LEV 9	256000	320000	320000	230400	358400
LEV 10	512000	640000	640000	460800	716800
LEV 11	768000	1015000	1015000	685800	1131800
LEV 12	1024000	1390000	1390000	910800	1546800
LEV 13	1280000	1765000	1765000	1135800	1961800
LEV 14	1536000	2140000	2140000	1360800	2376800
LEV 15	1792000	2515000	2515000	1585800	2791800
	以降256000毎	以降375000毎	以降375000毎	以降225000毎	以降415000毎

	鍊金術師	バード	超能力者	ヴァルキリー	ビショップ
LEV 1	1100	1250	1250	1100	1500
LEV 2	2200	2500	2500	2200	3000
LEV 3	4400	5000	5000	4400	6000
LEV 4	8800	10000	10000	8800	12000
LEV 5	17600	20000	20000	17600	24000
LEV 6	35200	40000	40000	35200	48000
LEV 7	70400	80000	80000	70400	96000
LEV 8	140800	160000	160000	140800	192000
LEV 9	281600	320000	320000	281600	384000
LEV 10	563200	640000	640000	563200	768000
LEV 11	875200	1015000	1015000	875200	1213000
LEV 12	1187200	1390000	1390000	1187200	1658000
LEV 13	1499200	1765000	1765000	1499200	2103000
LEV 14	1811200	2140000	2140000	1811200	2548000
LEV 15	2123200	2515000	2515000	2123200	2993000
	以降312000	以降375000毎	以降375000毎	以降312000	以降445000

付

録

	ロード	侍	モンク	忍者
LEV 1	1400	1400	1400	1500
LEV 2	2800	2800	2800	3000
LEV 3	5600	5600	5600	6000
LEV 4	11200	11200	11200	12000
LEV 5	22400	22400	22400	24000
LEV 6	44800	44800	44800	48000
LEV 7	89600	89600	89600	96000
LEV 8	179200	179200	179200	192000
LEV 9	358400	358400	358400	384000
LEV 10	716800	716800	716800	768000
LEV 11	1131800	1131800	1131800	1213000
LEV 12	1546800	1546800	1546800	1658000
LEV 13	1961800	1961800	1961800	2103000
LEV 14	2376800	2376800	2376800	2548000
LEV 15	2791800	2791800	2791800	2993000
	以降415000毎	以降415000毎	以降415000毎	以降445000

"Wizardry"

Copyright © 1992 Sir-Tech Software, Inc. All rights reserved.

"Wizardry" is a registered trademark of Sir-Tech Software, Inc.

## ウィザードリイ クルーブック

BANE OF THE COSMIC FORGE

---

1992年2月25日 第1版 第1刷発行

発行人 市川公士

発行所 株式会社ローカス

東京都千代田区外神田6-2-8 松本ビル5F

〒101 電話 03-3837-8030 (代表)

発 売 株式会社 星雲社

東京都文京区小石川5-19-25

〒112 電話 03-3947-1021 (代表)

---

印刷・製本 阿部写真印刷株式会社

---

著 者 鈴木常信

作 画 (有)グラフィティ・ラボ

友永晃浩

田原京子

---

・定価はカバーに表示しております。

・不良品はお買上げ書店でお取替えいたします。また、(株)ローカスへお送りくださいれば、送料小社負担でお取替えいたします。

・本書の内容についてのご質問は、(株)ローカスへお願ひいたします。

・SIR TECH SOFTWARE Inc.、(株)アスキーは、オリジナルゲームとの整合性について責任は負いません。

ISBN4-7952-7626-9 C0076 P1800E

三つの運命は、  
五つの道によって導き出され、  
ホール・オブ・デットにて  
すべてが定められる。

「コンコルディアの予言」より

ISBN4-7952-7626-9 C0076 P1800E

ファンタジーRPGの代名詞  
『ウィザードリィ』の新シリーズ、ここに開幕！

\*

「コズミック・フォージ」を  
求め、新たなる冒険がいよい  
よ始まる。

120年の沈黙を破り、「コズミ  
ック・フォージ」の呪いを受  
けた「災いの王」と「ゾーフィ  
タス」の謎がいま明かされる。

発行／株式会社ローカス

発売／株式会社星雲社

定価1800円(本体1748円)