

Wizardry

ウィザードリィ モンスターズマニュアル

ゲーム・アーツ著
ABE JAPON画



ウィザードリィ!

ウィザードリィモンスターズマニュアル

ゲーム・アーツ著

株式会社

エム・アイ・エー

●本書の内容

これは、Wizardry世界の偉大なる賢者ウラサムが告げる、モンスター攻略の書である。彼は古代の文献や迷宮からの幸運な生還者の証言によって、この世のすべてのモンスターについて膨大な知識を得た。彼の口から今、各モンスターの守りの堅さ・攻撃力・その他のエピソードが紹介される。さらに、我々は絵師 ABE JAPON の力を借り、世界で初めて、Wizardry 全モンスターのイラスト化に成功した。ここに示されたモンスターどもの姿は、貴方の迷宮への旅を、いっそう恐怖と驚きに満ちたものにするであろう。

Wizardry[®]



ウィザードリィ モンスターズマニュアル

ゲーム・アーツ著
ABE JAPON画

Wizardry®

ウィザードリィ モンスターズマニュアル

ゲーム・アーツ著
ABE JAPON画

株式会社  エム・アイ・エー

本書の作成において、SIR-TECH SOFTWARE Inc.よりいただいた寛大かつ有益なアドバイスに感謝します。ただし、本文中の誤りや不備な点につきましては、株式会社エム・アイ・エーがその責を負うものであり、SIR-TECH SOFTWARE Inc.が関与するものではありません。

Wizardry は、
SIR-TECH SOFTWARE Inc.
の登録商標です。

本書を手にする者へ……
魔物の力を知る賢者 ウラサムより

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

だが太古より伝わる書物と、幸運にも帰還した者の話から、私は迷宮の魔物の力のある程度まで知ることができた。この知識をワードナを倒そうとする勇気の持ち主に伝えよう、貴方達が生きて迷宮を抜け出るために、本書が少しでも助けとなれば幸いだ。

しかしこの本も完全ではない。生還した勇者は単に魔物に欺かれただけかも知れない。本当は奴らはもっと巨大な力を秘めているのかも知れない。そのときは勇者よ、貴方自身の力で窮地を切り抜けられんことを祈る。

最後に告げておく。迷宮の探検は注意深く慎重に行うことだ。書物の中では一片の絵に過ぎぬ魔物だが、迷宮内では実際に命にかかわる攻撃を仕掛けてくる。どんなに敵を知りつくしていようと、殺されてしまっただけは何の役にも立たない。たとえ無様に逃げ帰るとも、生き延びて次の機会を待つことこそ真の勇気というものだ！

いつの日か貴方がワードナを倒し、苦難に満ちた冒険を私に語りにくることを願って……

目次

本書を手にする者へ	3
本書の読み方	9
モンスター解説(キャラクタ型の部)	17
<small>ファイター</small> FIGHTER(戦士)	18
<small>スウォーズ</small> <small>マン</small> SWORDS MAN —————(剣士)	
<small>レベル</small> <small>ファイター</small> LEVEL 8 FIGHTER —————(レベル 8 戦士)	
<small>メイジ</small> MAGE(魔術師)	20
<small>レベル</small> <small>メイジ</small> LEVEL 1 MAGE —————(レベル 1 魔術師)	
<small>レベル</small> <small>メイジ</small> LEVEL 5 MAGE —————(レベル 5 魔術師)	
<small>レベル</small> <small>メイジ</small> LEVEL 7 MAGE —————(レベル 7 魔術師)	
<small>レベル</small> <small>メイジ</small> LEVEL 10 MAGE —————(レベル 10 魔術師)	
<small>ハイ</small> <small>ウィザード</small> HIGH WIZARD —————(大魔術師)	
<small>アーキ</small> <small>メイジ</small> ARCH MAGE —————(技能魔術師/浅)	
<small>アーキ</small> <small>メイジ</small> ARCH MAGE —————(技能魔術師/深)	
<small>プリースト</small> PRIEST(僧侶)	24
<small>レベル</small> <small>プリースト</small> LEVEL 1 PRIEST —————(レベル 1 僧侶)	
<small>レベル</small> <small>プリースト</small> LEVEL 3 PRIEST —————(レベル 3 僧侶)	

<small>プリーステス</small> <i>PRIESTESS</i> —————	(尼僧)
<small>レベル プリースト</small> <i>LEVEL 5 PRIEST</i> —————	(レベル 5 僧侶)
<small>ハイ プリースト</small> <i>HIGH PRIEST</i> —————	(高僧)
<small>レベル プリースト</small> <i>LEVEL 8 PRIEST</i> —————	(レベル 8 僧侶)
<small>スィーフ</small> <i>THIEF</i> (盗賊)	28
<small>ローグ</small> <i>ROGUE</i> —————	(ごろつき)
<small>ブッシュワッカー</small> <i>BUSHWHACKER</i> —————	(山賊)
<small>ハイウェイ マン</small> <i>HIGHWAY MAN</i> —————	(追い剥ぎ)
<small>レベル スィーフ</small> <i>LEVEL 4 THIEF</i> —————	(レベル 4 盗賊)
<small>マスター スィーフ</small> <i>MASTER THIEF</i> —————	(盗賊の頭)
<small>レベル スィーフ</small> <i>LEVEL 7 THIEF</i> —————	(レベル 7 盗賊)
<small>スィーフ</small> <i>THIEF</i> —————	(盗賊)
<small>ビショップ</small> <i>BISHOP</i> (司教)	32
<small>ビショップ</small> <i>BISHOP</i> —————	(司教)
<small>レベル ビショップ</small> <i>LEVEL 8 BISHOP</i> —————	(レベル 8 司教)
<small>ロード</small> <i>LORD</i> (君主)	34
<small>レイバー ロード</small> <i>RAVER LORD</i> —————	(狂王)
<small>ニンジャ</small> <i>NINJA</i> (忍者)	36
<small>レベル ニンジャ</small> <i>LEVEL 1 NINJA</i> —————	(レベル 1 忍者)
<small>レベル ニンジャ</small> <i>LEVEL 3 NINJA</i> —————	(レベル 3 忍者)
<small>レベル ニンジャ</small> <i>LEVEL 6 NINJA</i> —————	(レベル 6 忍者)

レベル ニンジャ
LEVEL 8 NINJA (レベル 8 忍者)

マスター ニンジャ
MASTER NINJA (忍者の頭)

ハイ ニンジャ
HIGH NINJA (上忍)

ハイ マスター
HIGH MASTER (偉大な忍者)

サムライ
SAMURAI (侍)40

レベル サムライ
LEVEL 3 SAMURAI (レベル 3 侍)

マイナー ダイミョウ
MINOR DAIMYO (小大名)

メジャー ダイミョウ
MAJOR DAIMYO (大大名)

チャンプ サムライ
CHAMP SAMURAI (凄腕の侍)

ハタモト
HATAMOTO (旗本)

モンスター解説 (モンスター型の部)43

アタック ドッグ
ATTACK DOG (戦闘犬)44

ブリーブ
BLEEB (とかげ蛙)46

ボーリング ビートル
BORING BEETLE (巨大カブト虫)48

バブリー スライム
BUBBLY SLIME (泡立つスライム)50

カピバラ
CAPYBARA (カピバラ)52

キメラ
CHIMERA (キメラ)54

コヨーテ
COYOTE (コヨーテ)56

クリーピング コイン
CREEPING COIN (這いずり回る金貨)58

クリーピング クラッド
CREEPING CRUD (這いずり回るヘドロ)60

ドラゴン フライ
DRAGON FLY (ドラゴン蠅)62

ドラゴン パピー
DRAGON PUPPY (幼いドラゴン)64

ドラゴン	ゾンビ	DRAGON ZOMBIE	(ドラゴンのゾンビ) ……	66
アース	ジャイアント	EARTH GIANT	(岩石巨人) ……	68
ファイアー	ドラゴン	FIRE DRAGON	(火炎ドラゴン) ……	70
ファイアー	ジャイアント	FIRE GIANT	(火炎巨人) ……	72
フラック		FLACK	(フラック) ……	74
フロスト	ジャイアント	FROST GIANT	(凍結巨人) ……	76
ガーゴイル		GARGOYLE	(ガーゴイル) ……	78
ガス	クラウド	GAS CLOUD	(ガスの雲) ……	80
ガス	ドラゴン	GAS DRAGON	(ガスを吐くドラゴン) ……	82
ゲイズ	ハウンド	GAZE HOUND	(凶眼トカゲ) ……	84
ジャイアント	スパイダー	GIANT SPIDER	(巨大グモ) ……	86
ジャイアント	トード	GIANT TOAD	(大ガマ蛙) ……	88
ゴーゴン		GORGON	(ゴーゴン) ……	90
グレイブ	ミスト	GRAVE MIST	(墓場の霧) ……	92
グレーター	デーモン	GREATER DEMON	(大悪魔) ……	94
ヒュージ	スパイダー	HUGE SPIDER	(大グモ) ……	96
キラ	ウルフ	KILLER WOLF	(殺人オオカミ) ……	98
コボルド		KOBOLD	(コボルド) ……	100
レッサー	デーモン	LESSER DEMON	(小悪魔) ……	102
ライフ	スティーラー	LIFE STEALER	(生命略奪者) ……	104
マイルフィク		MAELFIC	(悪霊) ……	106
メデューサリザード		MEDUSALIZARD	(石化トカゲ) ……	108
マーフィーズ	ゴースト	MURPHY'S GHOST	(マーフィー君の亡霊) ……	110

<small>ナイトスターカー</small> NIGHTSTALKER	(夜に忍び寄る者)……	112
<small>オーガ</small> OGRE	(人喰い鬼)……………	114
<small>オーガ ロード</small> OGRE LORD	(人喰い鬼の長)……………	116
<small>オーク</small> ORC	(小鬼)……………	118
<small>ポイズン ジャイアント</small> POISON GIANT	(猛毒巨人)……………	120
<small>ロッチイング コープス</small> ROTTING CORPSE	(食屍鬼)……………	122
<small>シェイド</small> SHADE	(影)……………	124
<small>スピリット</small> SPIRIT	(精霊)……………	126
<small>トロル</small> TROLL	(トロル)……………	128
<small>アンデッド コボルド</small> UNDEAD KOBOLD	(コボルドの骨)……………	130
<small>バンパイア</small> VAMPIRE	(吸血鬼)……………	132
<small>バンパイア ロード</small> VAMPIRE LORD	(吸血鬼の総統)……………	134
<small>ポーパル バニー</small> VORPAL BUNNY	(危険なウサギ)……………	136
<small>ワードナ</small> WERDNA	(謎の魔術師)……………	138
<small>ワー ベア</small> WERE BEAR	(熊人間)……………	140
<small>ワーラット</small> WERERAT	(ネズミ人間)……………	142
<small>ワー タイガー</small> WERE TIGER	(虎人間)……………	144
<small>ワー ウルフ</small> WERE WOLF	(狼人間)……………	146
<small>ウィル オー ウィズプ</small> WILL O' WISP	(鬼火)……………	148
<small>ワイバーン</small> WYVERN	(飛龍)……………	150
<small>ゾンビ</small> ZOMBIE	(ゾンビ)……………	152

不確定名—正式名 対応表……………	154
----------------------	-----

本書の読み方

1. モンスターの2つの型

Wizardryの世界に登場するモンスターは、その正体によって、以下に示すような2つのタイプに分けられる。本書では、まずキャラクター型のモンスターのデータをクラスごとにまとめて述べ、次にモンスター型のモンスターを個々に解説していく。

❖❖❖キャラクター型❖❖❖

これはモンスターといっても、生物学的な見地からすれば貴方のキャラクタと少しも変わるところのない普通の人人である。すなわち、人間・ドワーフ・ノウム・ホビット・エルフという五族の成員だ。とはいえ、彼らの使用する魔法の呪文や強力な武器は、本物の怪物以上に恐ろしい攻撃を貴方に仕掛けてくるだろう。これをキャラクター型のモンスターと呼ぶ。

彼らはその特殊技能によって、戦士・魔術師・僧侶・盗賊・司教・君主・忍者・侍の8つのクラスに大別される。クラスによっては、さらにその中にいくつかの種類があり、それぞれ異なったレベルの能力を持っている。結局、本書にまとめられたキャラクター型のモンスターは総計37種の多きにのぼる。

❖❖❖ モンスター型 ❖❖❖

これこそまさしく“怪物”である。恐るべき魔物達だ。その実体は、哺乳／爬虫／両生類を初め、魔法の生物から果ては生物かどうかわからぬモノまで多岐にわたる。能力的に見ても、魔法を使う者、毒を持つ者、その他さまざまな特殊攻撃をしてくるモンスターが多く、油断ができない。

これらのモンスターは欧米諸国ではかなり有名な存在であり、その対処法もよく知られている。だが、日本の冒険者の諸君にとっては、どのモンスターも初めて聞く名前ばかりだろう。これは闘いを有利に進める上で大きなハンディとなる。本書は彼らを個々にデータ化及び視覚化することに成功した。

迷宮内に登場するモンスター型のモンスターは55種である。彼らの性格と行動をよく肝に命ずることだ。古くから言われているように、敵を知り己を知ることが、百戦も危からぬ勇者への道なのである。

2. モンスター説明の読み方

個々のモンスターは、基本的には左ページで図解を行い、右ページに戦闘時の能力とその他の情報を掲載した。

モンスターの姿に関して、キャラクタ型のモンスターについては、各クラスを代表して1枚の絵を掲載するのみとした。モンスター型についてはそれぞれ個別の絵によって姿を示した。

また、モンスターの能力は、以下のような項目ごとにデータ化し、表にまとめた。



ATTACK DOG名称

(ANIMAL)不確定名

FLOOR MIDDLE	MEMBER	1~6	E.P.	900~1200
A.C.	1	H.P.	4~32	
DEFENSE	逃走しやすい			
ATTACK	1	DAMAGE	6以下	
SP. ATTACK	特になし			

.....この欄には貴方の見出したモンスターの弱点を記録してほしい。

❖❖❖❖ 名称 ❖❖❖❖

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

❖❖❖❖ 不確定名 ❖❖❖❖

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

❖❖❖ FLOOR ❖❖❖

迷宮の深さによって、出現するモンスターも変わってくる。このFLOORという項目は、各モンスターがどの付近にまず出てくるかを示している。ここでは迷宮を3つのレベルに分けた。すなわち、

UPPER 1～3階

MIDDLE 4～6階

DEEP 7階以降

という3レベルである。だが、このデータを信用して安心しきっていると、浅い階で思いがけない強力なモンスターに出会うこともあるので、よく注意せねばならない。

❖❖❖ MEMBER ❖❖❖

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

❖❖❖ E. P. ❖❖❖

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

❖❖❖ A. C. ❖❖❖

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

❖❖❖ H. P. ❖❖❖

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

❖❖❖ A T T A C K ❖❖❖

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

❖❖❖ D A M A G E ❖❖❖

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

❖❖❖ S P . A T T A C K ❖❖❖

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

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

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

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

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

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

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

エナジードレイン： この攻撃を受けるとキャラクターは1～4レベル（モンスターの持つ力による）の経験ポイントを奪われる。もとのレベルに戻るためには再び経験を積み直す以外に方法はない。もし自分のレベル以上の経験ポイントを失うと、そのキャラクターは消えてしまう。D E A Dになるのではなく、L O S Tしてしまうのである。

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

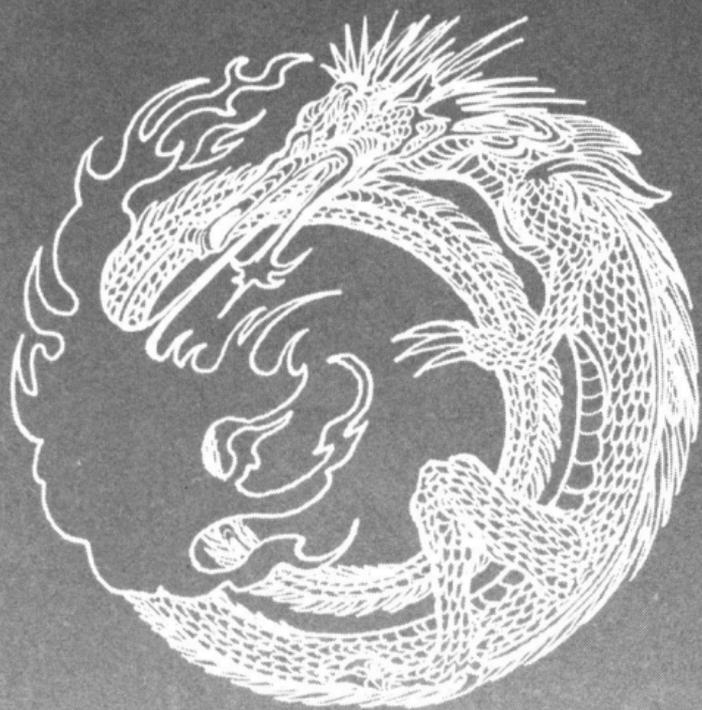
3. その他の特殊用語

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

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

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

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



モンスター解説

キャラクタ型の部



FIGHTER



FIGHTER

戦士は特殊能力こそ持っていないが、ずば抜けた体力と、いかなる武器や鎧も使いこなす技量がそれを十分に補っている。ワードナに従う戦士をここに2種類示した。この他にもう1種、謎の戦士が迷宮の中ほどの階に姿を現すともいわれている。

名称	SWORDS MAN				
不確定名	MAN IN ARMOR				
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1 ~ 6	E.P.	800 ~ 1100
A.C.	3	H.P.	3 ~ 30		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	1	DAMAGE	14以下		
SP.ATTACK	特になし				

名称	LEVEL 8 FIGHTER				
不確定名	MAN IN ARMOR				
FLOOR	DEEP	MEMBER	1 ~ 6	E.P.	1900 ~ 2300
A.C.	- 1	H.P.	8 ~ 80		
DEFENSE	4レベルMスペルでも生き残る				
ATTACK	2	DAMAGE	28以下		
SP.ATTACK	特になし				



MAGE



MAGE

Wizardry を始めとするファンタジーは、“剣と魔法の世界”の中に展開する物語だ。この言葉に示されるように、ファンタジーの世界では“剣”の対極に位置するものが“魔法”である。剣は力を象徴し、戦士がその使い手となる。魔法は知恵の象徴であり、魔術師によってその威力が発揮される。そして、この両者のパワーのぶつかるところにファンタジーの魅力も存在するのである。ストーリーを一層味わい深いものとするために、魔術師は重大な要素なのだ。その点 Wizardry の迷宮の中には様々なレベルの魔術師が登場して大変に興味深い。浅い階の者は“魔法使いの弟子”のようなもので、たいした敵ではないが、深部にはドラゴンも顔負けの強大な魔術師が待っている。

名称	LEVEL 1 MAGE				
不確定名	MAN IN ROBE				
FLOOR	UPPER	MEMBER	1	E.P.	400~600
A.C.	4	H.P.	2~5		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	1	DAMAGE	4 以下		
SP.ATTACK	1 レベルMスペル				

名称 LEVEL 5 MAGE			
不確定名 MAN IN ROBES			
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1 ~ 6
		E.P.	400 ~ 700
A.C.	10	H.P.	5 ~ 20
DEFENSE	特になし		
ATTACK	1	DAMAGE	4 以下
SP.ATTACK	3 レベルMスペル		

名称 LEVEL 7 MAGE			
不確定名 MAN IN ROBES			
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1 ~ 6
		E.P.	900 ~ 1400
A.C.	4	H.P.	7 ~ 28
DEFENSE	特になし		
ATTACK	1	DAMAGE	4 以下
SP.ATTACK	5 レベルMスペル		

名称 LEVEL 10 MAGE			
不確定名 MAN IN ROBES			
FLOOR	DEEP	MEMBER	1 ~ 6
		E.P.	1200 ~ 1500
A.C.	10	H.P.	10 ~ 40
DEFENSE	特になし		
ATTACK	1	DAMAGE	4 以下
SP.ATTACK	5 レベルMスペル		

名称 HIGH WIZARD					
不確定名 MAN IN ROBES					
FLOOR	DEEP	MEMBER	1	E.P.	7400~8200
A.C.	4	H.P.	12~28		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	1	DAMAGE	4以下		
SP.ATTACK	6レベルMスペル				

名称 ARCH MAGE					
不確定名 MAN IN ROBES					
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1~6	E.P.	不明
A.C.	9	H.P.	10~34		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	1	DAMAGE	4以下		
SP.ATTACK	2レベルMスペル(浅い階の ARCH MAGE)				

名称 ARCH MAGE					
不確定名 MAN IN ROBES					
FLOOR	DEEP	MEMBER	1	E.P.	不明
A.C.	0	H.P.	20~80		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	1	DAMAGE	4以下		
SP.ATTACK	6レベルMスペル(深い階の ARCH MAGE)				



PRIEST



PRIEST

僧侶は神の僕であり、本来ならばキャラクタ達の味方となりモンスターに対抗してしかるべき人々だと思われかもしれない。しかし Wizardry に登場するプリーストの大部分は、もともと僧とは名ばかりで、実際には僧院を守る僧兵のような役目を果たしていた荒くれ者達なのだ。現世での快樂をエサに誘惑されれば、信仰を捨て、ワードナに組みしてしまうのも無理はないのである。だがわずかの期間とはいえ僧籍に身を置いていた彼らは、やっかいなことに多くの呪文を覚えてしまった。それらの呪文は迷宮の中でキャラクタ達をおおいに苦しめるだろう。以下に示すのは迷宮内で遭遇する僧侶達の種類である。かなりの高僧や尼僧まで含まれていることは驚くに値する。

名称	LEVEL 1 PRIEST				
不確定名	PRIEST				
FLOOR	UPPER	MEMBER	2 ~ 5	E.P.	400 ~ 650
A.C.	5	H.P.	1 ~ 8		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	1	DAMAGE	8 以下		
SP.ATTACK	1 レベル P スペル				

名称 LEVEL 3 PRIEST			
不確定名 PRIEST			
FLOOR	UPPER	MEMBER	5 ~ 7
E.P.		700 ~ 1100	
A.C.	4	H.P.	3 ~ 25
DEFENSE	特になし		
ATTACK	1	DAMAGE	11以下
SP.ATTACK	ポイズン, 3レベルPスペル		

名称 PRIESTESS			
不確定名 PRIEST			
FLOOR	UPPER	MEMBER	1 ~ 6
E.P.		600 ~ 1000	
A.C.	4	H.P.	3 ~ 25
DEFENSE	特になし		
ATTACK	1	DAMAGE	9以下
SP.ATTACK	2レベルPスペル		

名称 LEVEL 5 PRIEST			
不確定名 PRIEST			
FLOOR	UPPER	MEMBER	1 ~ 5
E.P.		650 ~ 1000	
A.C.	4	H.P.	5 ~ 40
DEFENSE	特になし		
ATTACK	1	DAMAGE	9以下
SP.ATTACK	3レベルPスペル		

名称	HIGH PRIEST		
不確定名	PRIEST		
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1 ~ 6
		E.P.	3100 ~ 3400
A.C.	3	H.P.	8 ~ 64
DEFENSE	特になし		
ATTACK	1	DAMAGE	10以下
SP.ATTACK	5 レベル P スペル		

名称	LEVEL 8 PRIEST		
不確定名	PRIEST		
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1 ~ 5
		E.P.	1550 ~ 1900
A.C.	3	H.P.	8 ~ 42
DEFENSE	特になし		
ATTACK	1	DAMAGE	8 以下
SP.ATTACK	4 レベル P スペル		



THIEF



THIEF

真の盗賊の倫理とは“盗みはすれど殺しはせず”という言葉で表現されるだろう。盗賊はあくまでも盗みを職業とするのであり、殺し屋ではない。したがって、目的遂行のために殺しを行わなくてはならないような汚れ仕事を彼らは極端に嫌う。人目につかぬうちに風のごとく来たりて風のごとく去る、どんな盗賊もそれを目指しているのである。そのために彼らは常に身を軽くする努力をしている。重たい鉄の鎧など着ることはもっての他で、革の鎧しか着用しない。長い刀も行動の邪魔なので持ち歩かず、短い短剣しか使わない。結果として、迷宮の中で出会う敵として、盗賊はそれほど恐れるべき相手ではないといえよう。次に迷宮内に巣くう盗賊の一覧を示す。

名称	ROGUE				
不確定名	SCRUFFY MAN				
FLOOR	UPPER	MEMBER	2 ~ 5	E.P.	250 ~ 450
A.C.	10	H.P.	3 ~ 11		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	2	DAMAGE	9 以下		
SP.ATTACK	特になし				

名称 BUSHWHACKER			
不確定名 SCRUFFY MAN			
FLOOR	UPPER	MEMBER	2 ~ 5 E.P. 500~750
A.C.	8	H.P.	4 ~ 19
DEFENSE 特になし			
ATTACK 2		DAMAGE 16以下	
SP.ATTACK 特になし			

名称 HIGHWAY MAN			
不確定名 MAN IN CHAIN			
FLOOR	UPPER	MEMBER	2 ~ 12 E.P. 700~950
A.C.	6	H.P.	3 ~ 14
DEFENSE 特になし			
ATTACK 4		DAMAGE 12以下	
SP.ATTACK クリティカルヒット			

名称 LEVEL 4 THIEF			
不確定名 MAN IN LEATHER			
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1 ~ 6 E.P. 600~900
A.C.	10	H.P.	7 ~ 35
DEFENSE 特になし			
ATTACK 2		DAMAGE 18以下	
SP.ATTACK 特になし			

名称	MASTER THIEF		
不確定名	MAN IN LEATHER		
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1 ~ 6
		E.P.	800 ~ 1200
A.C.	4	H.P.	4 ~ 36
DEFENSE	特になし		
ATTACK	2 ~ 3	DAMAGE	42以下
SP.ATTACK	特になし		

名称	LEVEL 7 THIEF		
不確定名	MAN IN LEATHER		
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1 ~ 5
		E.P.	1100 ~ 1400
A.C.	4	H.P.	7 ~ 42
DEFENSE	特になし		
ATTACK	2	DAMAGE	32以下
SP.ATTACK	特になし		

名称	THIEF		
不確定名	MAN IN LEATHER		
FLOOR	UPPER	MEMBER	1 ~ 5
		E.P.	1500 ~ 1800
A.C.	4	H.P.	9 ~ 56
DEFENSE	特になし		
ATTACK	4	DAMAGE	55以下
SP.ATTACK	特になし		



BISHOP



BISHOP

司教は、本来その心の正しさによって、一般の僧侶階級よりも強い力を神より授けられた人々である。しかし一部には悪を指向しワードナと共に世界を闇の力で支配しようとする司教もいる。Wizardryの迷宮の中に住む次の2種類は、その邪悪な司教達である。

名称	BISHOP		
不確定名	PRIEST		
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1 ~ 6
E.P.	1000~1300		
A.C.	4	H.P.	4 ~ 32
DEFENSE	特になし		
ATTACK	1	DAMAGE	10以下
SP.ATTACK	1レベルMスペル, 3レベルPスペル		

名称	LEVEL 8 BISHOP		
不確定名	PRIEST		
FLOOR	DEEP	MEMBER	1 ~ 6
E.P.	1800~2100		
A.C.	2	H.P.	8 ~ 64
DEFENSE	特になし		
ATTACK	1	DAMAGE	12以下
SP.ATTACK	3レベルMスペル, 4レベルPスペル		



LORD



LORD

本来、君主の座に着くことができるのは、神の祝福を受けた聖なる者のみであった。君主はその聖なる力によって、戦士以上の体力や技量と同時に治療者としての優れた能力をも身につけたのである。どんな勇者にも台座から離すことのできなかつた聖剣エクスカリバーは、ひとりの少年（若き日のアーサー王）によってやすやすと引き抜かれた。魔王に受けた傷のため暗黒の世界にあやうく引きずりこまれかけたホビットのフロドは、野伏^{のよせ}アラゴルン（正統の王の家系を継ぐ者）によって癒された。これらのエピソードはすべて、君主が神の恩恵を得た善なる存在であることを示している。だが、その君主も狂気に取りつかれることがあるのだ！ それがお下に示す怪物だ。

名称	RAVER LORD		
不確定名	MAN IN ARMOR		
FLOOR	DEEP	MEMBER	1
		E.P.	不明
A.C.	10	H.P.	15~150
DEFENSE	H.P.の回復（1ラウンドに1H.P.）		
ATTACK	2	DAMAGE	72以下
SP.ATTACK	5レベルMスペル，4レベルPスペル		



NINJA



NINJA

闇に生き、闇に死ぬ、それが忍者の掟である。彼らはどこからともなく子供をさらってきては、忍者になるための特訓をほどこす。厳しい訓練についてこられない者には死あるのみだ。やがて子供は感情をほとんど持たない非人間的戦闘機械に成長し、それが次の世代の忍者となる。情のかけらもない忍者達は人の命をとることに何のためらいも感じない。さらに超人的な体力と武芸の腕を持ち、瞬間的に素手で人の首を切り落とすほどの凄まじい攻撃力を発揮する。それは13レベルの戦士でさえ時にレベル1忍者のクリティカルヒットで倒されてしまうほどのものだ。迷宮内には次に示すような7種類の忍者が隠れている。どれもみな恐ろしい敵である。

名称	LEVEL 1 NINJA				
不確定名	KIMONOED MAN				
FLOOR	DEEP	MEMBER	2 ~ 8	E.P.	400~700
A.C.	5	H.P.	4 ~ 10		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	3	DAMAGE	12以下		
SP.ATTACK	クリティカルヒット				

名称	LEVEL 3 NINJA		
不確定名	KIMONOED MAN		
FLOOR	DEEP	MEMBER	4 ~ 10
		E.P.	1200 ~ 1600
A.C.	3	H.P.	3 ~ 34
DEFENSE	特になし		
ATTACK	5	DAMAGE	20以下
SP.ATTACK	ポイズン, クリティカルヒット		

名称	LEVEL 6 NINJA		
不確定名	MAN IN BLACK		
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1 ~ 5
		E.P.	1400 ~ 1700
A.C.	6	H.P.	6 ~ 60
DEFENSE	特になし		
ATTACK	3	DAMAGE	18以下
SP.ATTACK	クリティカルヒット		

名称	LEVEL 8 NINJA		
不確定名	MONK		
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1 ~ 3
		E.P.	800 ~ 1200
A.C.	4	H.P.	8 ~ 32
DEFENSE	特になし		
ATTACK	2	DAMAGE	18以下
SP.ATTACK	クリティカルヒット		

名称	MASTER NINJA		
不確定名	MAN IN ROBE		
FLOOR	DEEP	MEMBER	1 ~ 5
A.C.	4	H.P.	1000 ~ 1400
DEFENSE	特になし		
ATTACK	3	DAMAGE	39以下
SP.ATTACK	クリティカルヒット		

名称	HIGH NINJA		
不確定名	MAN IN KIMONO		
FLOOR	DEEP	MEMBER	1
A.C.	- 1	H.P.	1100 ~ 1400
DEFENSE	特になし		
ATTACK	3	DAMAGE	72以下
SP.ATTACK	クリティカルヒット		

名称	HIGH MASTER		
不確定名	CONEHEAD		
FLOOR	DEEP	MEMBER	1
A.C.	- 2	H.P.	1800 ~ 2300
DEFENSE	特になし		
ATTACK	3	DAMAGE	15 ~ 60
SP.ATTACK	クリティカルヒット		



SAMURAI



SAMURAI

侍は不可思議な東洋思想の体現者であり、禅と瞑想の生活を送ることによって、戦士の能力を持ちながら魔術師の呪文をも身に付けることに成功した。また彼らの日本刀は戦士の持つ剣よりもダメージが大きい。呪文を使う侍は迷宮の奥深くにしか出てこない。

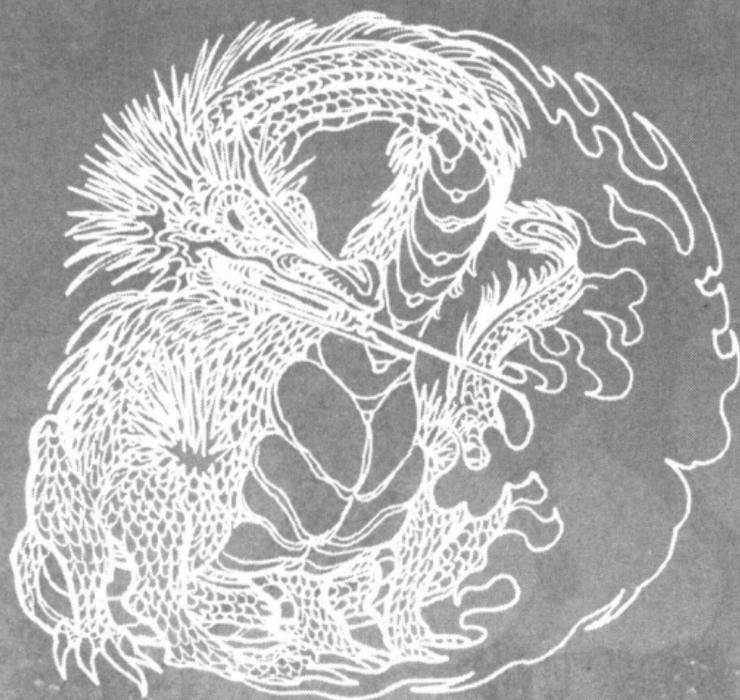
名称	LEVEL 3 SAMURAI				
不確定名	KIMONOED MAN				
FLOOR	UPPER	MEMBER	4 ~ 8	E.P.	450~700
A.C.	5	H.P.	7 ~ 22		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	3	DAMAGE	17以下		
SP.ATTACK	特になし				

名称	MINOR DAIMYO				
不確定名	MAN IN ARMOR				
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1 ~ 6	E.P.	1000~1300
A.C.	2	H.P.	4 ~ 40		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	1	DAMAGE	12以下		
SP.ATTACK	特になし				

名称	MAJOR DAIMYO		
不確定名	MAN IN ARMOR		
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1 ~ 5
		E.P.	2200 ~ 2500
A.C.	0	H.P.	7 ~ 84
DEFENSE	呪文の無効化 (確率20%)		
ATTACK	2	DAMAGE	14以下
SP.ATTACK	特になし		

名称	CHAMP SAMURAI		
不確定名	MAN IN ARMOR		
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1 ~ 6
		E.P.	2250 ~ 2600
A.C.	2	H.P.	10 ~ 100
DEFENSE	特になし		
ATTACK	1	DAMAGE	14以下
SP.ATTACK	1レベルMスペル		

名称	HATAMOTO		
不確定名	MAN IN ROBES		
FLOOR	DEEP	MEMBER	1
		E.P.	1400 ~ 1800
A.C.	-1	H.P.	12 ~ 48
DEFENSE	特になし		
ATTACK	3	DAMAGE	72以下
SP.ATTACK	特になし		



モンスター解説

モンスター型の部



ATTACK DOG

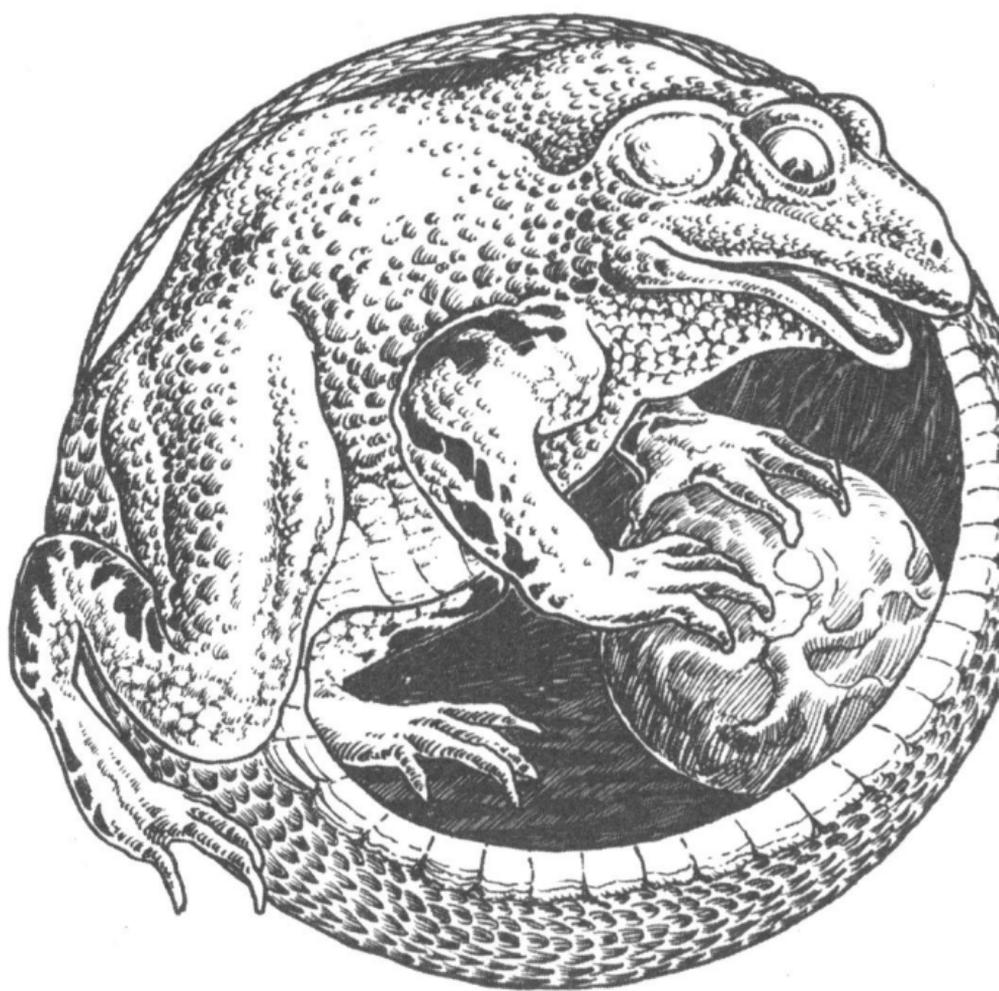


ATTACK DOG

(ANIMAL)

FLOOR MIDDLE	MEMBER	1~6	E.P.	900~1200
A.C.	1	H.P.	4~32	
DEFENSE	逃走しやすい			
ATTACK	1	DAMAGE	6以下	
SP. ATTACK	特になし			

ドーベルマンのような獰猛な犬に戦闘訓練をしたものである。常に群をなして鋭いキバで噛みついてくる。ダメージを与えるとすぐに逃げ出すので、経験ポイントの欲しい時は呪文で攻撃するべきである。



BLEEB



BLEEB

(STRANGE ANIMAL)

FLOOR	DEEP	MEMBER	1~8	E.P.	3100~3400
A.C.	0	H.P.	10~80		
DEFENSE	魔法に強く、呪文の効果を半減させる				
ATTACK	2	DAMAGE	18以下		
SP. ATTACK	特になし				

ブリーブはトカゲとカエルをあわせたような姿をしていて、前足の鋭い爪で攻撃してくる。非常にすばしっこいうえに固い皮膚を持っているので攻撃が当たり難い。しかし大変に臆病で、すぐに逃走してしまう。また、大きな鳴き声を上げて仲間を呼ぶのでいくら倒しても数が減らない事もある。



BORING BEETLE



BORING BEETLE

(INSECT)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1~8	E.P.	900~1200
A.C.	3	H.P.	5~40		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	1	DAMAGE	40以下		
SP. ATTACK	特になし				

固い殻を持った巨大なカブト虫である。古びた森や使われなくなったトンネルの中に好んで住む。普段はゴミやカビなどを喰って生活しているが、基本的に雑食性で人間の肉でもなんでも提供されれば喜んで食べてしまう。これを、たかが虫ケラだ、カブト虫だとあなどることは禁物だ。昆虫系のモンスターの中では唯一人間並の知能を持つことで知られており、その攻撃力たるや運が悪ければ80のヒットポイントを持つ戦士でさえ、あっという間に殺されてしまうほど凄まじい。



BUBBLY SLIME



BUBBLY SLIME

(SLIME)

FLOOR	UPPER	MEMBER	2~4	E.P.	20~70
A.C.	12	H.P.	2~4		
DEFENSE	呪文の効果をも半分にしてしまう				
ATTACK	1	DAMAGE	1以下		
SP. ATTACK	特になし				

迷宮の浅い部分では、粘液の塊がブクブクと泡立ちながら這いずりまわったり、天井から垂れ下がったりしている光景によく出会う。それがバブリースライムである。モンスターといっても知能があるわけではない。本能にまかせて食物を求めるだけの下等な生き物だ。危険に出会ってもそれを避ける分別さえなく、絶対に敵前逃亡しない。あまり恐ろしいモンスターではないが、倒してもわずかなポイントしか得られないことだし、面倒なら戦わず逃げてしまうのも手である。



CAPYBARA



CAPYBARA

(GIANT RODENT)

FLOOR	UPPER	MEMBER	3~9	E.P.	400~700
A.C.	8	H.P.	4~16		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	1	DAMAGE	10以下		
SP. ATTACK	ポイズン				

実在するカピバラは、南アメリカの水辺に住む世界最大のげっ歯類（カピバラ科）の動物である。体長1mほどもあり、初めて見た人は豚か穴グマとよく間違えそう。実際には、丸い耳と短い尾を持ち、足指の間にある水掻きを除けば、まるで育ちすぎたモルモットといったところである。本来おとなしい性格だが、迷宮の中では魔法によりさらに巨大化かつ凶暴化している。とはいっても、特殊攻撃のポイズンに注意すれば、それほど恐ろしいモンスターではない。



CHIMERA



CHIMERA

(STRANGE ANIMAL)

FLOOR MIDDLE	MEMBER 1~4	E.P. 3300~3600
A.C. 2	H.P. 9~54	
DEFENSE	特になし	
ATTACK 6	DAMAGE	34以下
SP. ATTACK	ブレス	

キメラはヤギの頭と下半身、ドラゴンの頭と翼、ライオンの頭と上半身を持つモンスターである。これは邪悪な魔法使いの手により合成された魔法生物なのだ。ギリシャ神話にも出てくるので、ご存じの方も多いかと思う。三つの頭を持っているので攻撃は凄まじく、ドラゴンの頭からはブレスを吐いてくる。



COYOTE



COYOTE

(MANGY DOG)

FLOOR	UPPER	MEMBER	4~8	E.P.	600~900
A.C.	8	H.P.	4~24		
DEFENSE	逃走しやすい				
ATTACK	1	DAMAGE	16以下		
SP. ATTACK	特になし				

コヨーテは本来アメリカ大陸に住んでいる動物で草原オオカミとも呼ばれている。灰色の毛と太い尾が特徴である。噛みついて攻撃してくるが、非常に臆病で、強いキャラクタに会うと戦わずに逃げ出してしまう事が多い。



CREEPING COIN



CREEPING COIN

(SMALL OBJECT)

FLOOR	UPPER	MEMBER	9	E.P.	800~1100
A.C.	4	H.P.	1		
DEFENSE	ダメージを受けると仲間を呼ぶ				
ATTACK	1	DAMAGE	1以下		
SP. ATTACK	ブレス				

ごく普通の金貨が、魔法によって命を吹き込まれ誕生したモンスターである。彼らはいつでも必ず9匹で群をなして迷宮内をズルズルとうごめいている。ヒットポイントが小さいので1匹ずつを倒すことは易しいが、とにかく数が多く、しかも通常2~3グループが束になって襲ってくるため、MAHALITOのようなグループスペルが使えないと非常に苦戦するだろう。弱いブレスの攻撃も、数がまとまるとかなりの脅威となる。低レベルのキャラクタには辛い戦いだ。



CREEPING CRUD



CREEPING CRUD

(SLIME)

FLOOR	UPPER	MEMBER	2~7	E.P.	450~700
A.C.	6	H.P.	3~12		
DEFENSE	唯一効果を持つ呪文がある				
ATTACK	1	DAMAGE	4以下		
SP. ATTACK	ポイズン				

ヘドロや汚物が魔法によって命を吹き込まれたモンスターである。毒攻撃をしてくるモンスターの中では第一にお目にかかるものだろう。ところで、スライムタイプ（形が定まらずアメーバのようにグニャグニャ動き回る生物）の中には、H・クレメントのSFに登場した知恵と善意にあふれる種族だとか、知能はないが食べるとフルーツの味がしてとても美味しいものなど、好ましい存在も多い。だが、迷宮内には残念ながらそんなヤワな奴は登場しないのであしからず。



DRAGON FLY



DRAGON FLY

(FLY)

FLOOR	UPPER	MEMBER	2~4	E.P.	1100~1400
A.C.	4	H.P.	2~16		
DEFENSE	動きが素早く、呪文を避けることがある				
ATTACK	3	DAMAGE	14以下		
SP. ATTACK	ブレス				

ドラゴンフライはドラゴンの鱗と強力なアゴを持った巨大なハエである。キャラクタ達はこのアゴで噛みつかれ、ブレスを吐かれて確実にヒットポイントを減らされてしまうのだ。ところで、英語に堪能な読者はドラゴンフライという言葉から、まずトンボを想像するのではないだろうか。ところがこれはドラゴン蠅、つまり DRAGON のような FLY という意味なのだ。どうもこのダジャレ的命名法から考えて、原産地は魔法の国ザンスあたりではないかと思われる。



DRAGON PUPPY



DRAGON PUPPY

(DRAGON)

FLOOR MIDDLE	MEMBER	1~6	E.P.	2100~2400
A.C.	4	H.P.	5~50	
DEFENSE	特になし			
ATTACK	1	DAMAGE	10以下	
SP. ATTACK	ブレス			

ドラゴンパピーとは子供のドラゴンのことだ。若年のため成人のドラゴンよりも身体が小さく、簡単な魔法すらまだ使用できない。だがブレスを吐いて攻撃してくるところなどは、もうドラゴン族としての気風を一人前に備えているようだ。ドラゴンは生まれてから15才頃までがドラゴンパピー、30才頃までが少年時代、そして50才で大人として認められ、やがて400才にもなると強大な魔力を身に付け、生半可な魔術師などでは太刀打ちできないほどの恐るべき存在となるのだ。



DRAGON ZOMBIE

DRAGON ZOMBIE

(DRAGON)

FLOOR	DEEP	MEMBER	1~4	E.P.	5000~5400
A.C.	- 2	H.P.	12~96		
DEFENSE	デイスペル可 呪文の無効化 (確率25%)				
ATTACK	3	DAMAGE	52以下		
SP. ATTACK	5 レベルMスペル				

ドラゴンゾンビは、冒険者によって殺されたドラゴンが何者かの魔法により再びこの世に蘇ったものである。もともとドラゴンなので非常に強く、手強い敵である。



EARTH GIANT



EARTH GIANT

(GIANT)

FLOOR MIDDLE	MEMBER 1~5	E.P. 20000~21000
A.C. 9	H.P. 41	
DEFENSE	呪文の無効化 (確率85%) ただし、ある呪文だけには弱い	
ATTACK 2	DAMAGE 32以下	
SP. ATTACK	特になし	

アースジャイアントは、石切り場から持ってきた岩を人間の形に積み上げたような巨大な姿をしている。身体中が鉱物質のため、ほとんどの呪文をはねかえしてしまう。あまり好戦的ではないが、山をも砕く恐ろしいほどの力を持つ。ハイレベルのキャラクタでも、かなりの苦戦をするだろう。



FIRE DRAGON



FIRE DRAGON

(DRAGON)

FLOOR	DEEP	MEMBER	1~4	E.P.	4800~5100
A.C.	-1	H.P.	12~96		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	3	DAMAGE	24以下		
SP. ATTACK	5 レベルMスペル				

全身が燃えるように赤い鱗で覆われたドラゴンで、火炎を吐いてくる。生きているドラゴンでは Wizardry の中で最強であり、魔法の先制攻撃を受けたら10レベルまでのキャラクターは全滅の危険がある。



FIRE GIANT



FIRE GIANT

(STRANGE ANIMAL)

FLOOR	DEEP	MEMBER	1~4	E.P.	2000~2300
A.C.	3	H.P.	15~92		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	2	DAMAGE	30以下		
SP. ATTACK	特になし				

ドワーフのようにがっしりとした身体をしていて、鋼鉄のアーマーを着ており、ゴリラのような顔付きをしている。肌は石炭のように黒く、髪と目は燃えるような赤であり、オレンジ色の歯が印象的である。彼らはとてつもなく巨大なソードを使う。



FLACK



FLACK

(STRANGE ANIMAL)

FLOOR	DEEP	MEMBER	1	E.P.	12600~13900
A.C.	- 4	H.P.	15~180		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	1	DAMAGE	35以下		
SP. ATTACK	クリティカルヒット、ポイズン、 パラライズ、ストーン				

しつこく付きまとい、様々な手口でキャラクタに攻撃を仕掛けてくる。戦いが長引くと大変危険である。強者にはおべっかを使い弱者と見ると徹底的にいじめぬく卑屈な性格を持ち、とことんイヤらしいモンスターだ。彼らは文明社会にも生息することがある。ある時には主としてTV業界にもぐり込み、黒メガネを着けては夜のTVに登場し、人々の嫌悪の的となっている。また、TVレポーターの大部分の正体がこのフラックであるということは、公然の事実である。



FROST GIANT



FROST GIANT

(GIANT)

FLOOR	DEEP	MEMBER	1~4	E.P.	38000~43000
A.C.	6	H.P.	51~58		
DEFENSE	呪文の無効化 (確率95%) ただし、唯一効果を持つ呪文がある				
ATTACK	1	DAMAGE	30以下		
SP. ATTACK	特になし				

白い肌に死人のような青白い顔をしていてアーマーを着ている。遠くから見ると筋骨隆々の戦士に見える。そして北欧の蛮族が使用するような武器を器用に使いこなす。



GARGOYLE



GARGOYLE

(GARGOYLE)

FLOOR MIDDLE	MEMBER 1~6	E.P. 2300~2500
A.C. 5	H.P. 8~36	
DEFENSE	呪文の無効化 (確率50%)	
ATTACK 4	DAMAGE 16以下	
SP. ATTACK	特になし	

ガーゴイルは邪悪な魔法の生物で、呪文を避ける能力に長じているため通常の武器攻撃のほうが有効である。不気味な羽と鋭い角と爪を持ち、石のような肌でじっと動かず立っている姿は石像と見誤りやすい。ゴシック建築の屋根の縁には、よくガーゴイルが腹這いになった姿の像が（ちょうど日本の鬼瓦のように）作りつけられ、屋根に降った雨がこの像の口から流れ出すような構造になっている。そういう作り物だと思って近づくと、実は本物のガーゴイルだったりする。



GAS CLOUD



GAS CLOUD

(GAS CLOUD)

FLOOR	UPPER	MEMBER	2~3	E.P.	200~450
A.C.	10	H.P.	2~8		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	1	DAMAGE	4以下		
SP. ATTACK	2レベルMスペル				

迷宮の中をさまよう有毒ガスである。動きは非常に遅いが、キャラクタ達を飲み込むように襲ってくる。そもそもこのモンスターは、澱んだ沼の底から発生するメタンガスが突然変異により生命を宿したものであるから、自らの生存には大量のガスを必要とする。そのためには大量の有機物を水底に沈め、腐敗させなくてはならない。迷宮をうろつくキャラクタ達は、その恰好の獲物なのだ。一昔前、米国空軍のレーダーにしばしば正体不明物として映り、ギズモとも呼ばれた。



GAS DRAGON

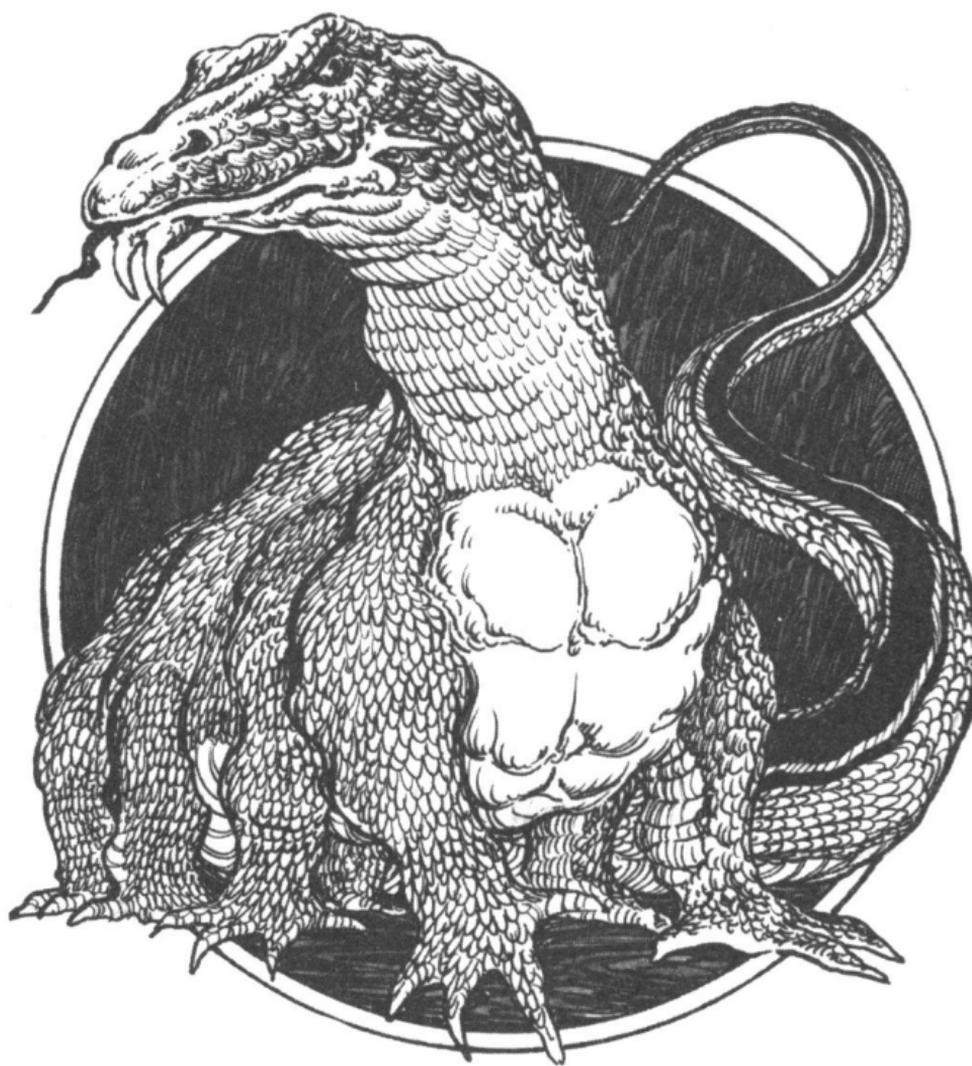


GAS DRAGON

(DRAGON)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1~4	E.P.	1900~2300
A.C.	3	H.P.	5~40		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	3	DAMAGE	26以下		
SP. ATTACK	ブレス, 1レベルMスペル				

緑色の鱗に包まれたドラゴンの1種。その名の通りガスを吐いて攻撃をしてくる。ガスの組成は Cl_2 すなわち塩素で、ご承知のように黄緑色の気体である。身体が緑色で吐く息もまた緑、そんなところからグリーンドラゴン（緑竜）という別名もある。塩素ガスのブレス以外にも、レベルは低いが魔法の呪文も唱えてくるため、かなりの強敵となるだろう。なお竜騎士の惑星パーンでは女王竜以外の雌竜を緑竜というが、あれは竜に似た異星生物であって、ガスドラゴンではない。



GAZE HOUND



GAZE HOUND

(STRANGE ANIMAL)

FLOOR MIDDLE	MEMBER 1~5	E.P. 1100~1400
A.C. - 1	H.P. 4~32	
DEFENSE	特になし	
ATTACK 1	DAMAGE 2以下	
SP. ATTACK	パラライズ	

トカゲに似た8本足のモンスターで、バジリスク(BASILISK)とも呼ばれる。このモンスターは雄鶏(雌鶏ではない!)の産んだ卵がヒキガエルに抱かれ温められて誕生したものである。同様な発生過程をもつコカトリス(COCKATRICE)と雌雄の関係にあるらしいが、定かではない。青緑色の“凶眼”を持ち、その眼で睨まれるとどんな生き物も死んでしまう。ただし迷宮の中のやつはあまり強力ではないらしく、睨まれても身体が麻痺するだけで死に到ることはない。



GIANT SPIDER



GIANT SPIDER

(INSECT)

FLOOR MIDDLE	MEMBER 1~6	E.P. 700~1000
A.C. 4	H.P. 8~36	
DEFENSE	低温呪文に弱い	
ATTACK 1	DAMAGE 4以下	
SP. ATTACK	ポイズン	

ジャイアントスパイダーは巨大化したクモのモンスターで、網を張ってキャラクタを待ち伏せしている。鋭い牙を持ち、キャラクタに噛みついてくる。



GIANT TOAD



GIANT TOAD

(AMPHIBIAN)

FLOOR	UPPER	MEMBER	6~8	E.P.	600~900
A.C.	7	H.P.	4~20		
DEFENSE	4レベルMスペルで全滅できる				
ATTACK	3	DAMAGE	18以下		
SP. ATTACK	ポイズン				

ジャイアントトードは巨大なカエルのモンスターで、常に群をなし跳びかかってくる。特殊攻撃のポイズンを除いても低レベルのキャラクターには脅威の存在である。古代中国ではこのモンスターの同属が神通力を持ち、“青蛙神”^{せいあしん}という名で特に道教徒の間で信仰を集めていた。たとえモンスターといえども人に信頼されると悪い気分ではないらしく、なかなか効験あらたかな神様になったという。ただ、自分を信仰しない者がいると夜中に布団の上ののしかかってくるそうである。



GORGON

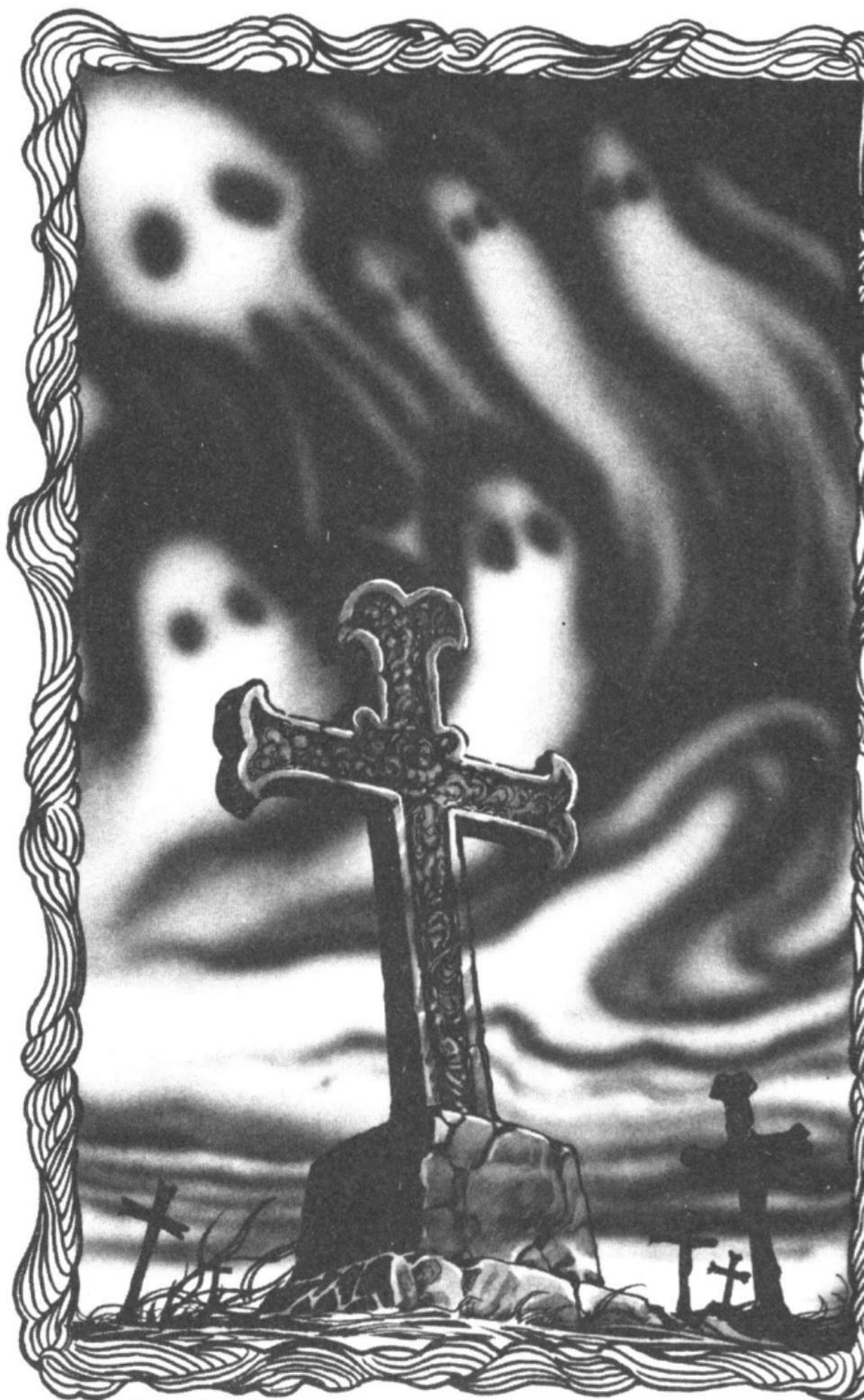


GORGON

(STRANGE ANIMAL)

FLOOR	DEEP	MEMBER	1	E.P.	2700~3100
A.C.	2	H.P.	8~64		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	1	DAMAGE	12以下		
SP. ATTACK	ブレス, ストーン				

ゴーゴンは雄牛のようなモンスターで、全身が黒い鉄の鱗に覆われ、頭に銀の角を持っている。凄まじい重量を持っている割りに機敏に動き、全体重を掛けて体当たりをしてくる。また口からはブレスを吐き、時にはキャラクターを石に変える事もある。



GRAVE MIST



GRAVE MIST

(UNSEEN ENTITY)

FLOOR MIDDLE	MEMBER 1~6	E.P. 1000~1300
A.C. 4	H.P. 4~32	
DEFENSE	デイスペル可	
ATTACK 3	DAMAGE	16以下
SP. ATTACK	特になし ハロウライス	

墓場をひんやりと漂う霧のような幽霊である。実体は持っていないのだが、動きが遅いため、魔法はもちろん通常の攻撃でもダメージを与えることができる。ところで諸君らは亡霊と幽霊の違いを知っているだろうか。どちらも死者の生命エネルギーがこの世に残存したものだ。しかし亡霊とは、死んでまもない頃の、記憶が鮮明で外見も生前そのままである場合をいい、次第にエネルギーが風化して意識も姿もおぼろに薄れてくると、幽霊と呼ばれるようになるのである。



GREATER DEMON



GREATER DEMON

(DEMON)

FLOOR	DEEP	MEMBER	1~6	E.P.	42000~45000
A.C.	-3	H.P.	11~88		
DEFENSE	呪文の無効化 (確率90%) ただし唯一効果をもつ呪文がある H.P.の回復 (1ラウンドに1H.P.) 4匹以下になると仲間を呼ぶ				
ATTACK	5	DAMAGE	42以下		
SP. ATTACK	ポイズン パラライズ 5レベルMスペル				

グレートデーモンは巨大な身体と翼を持つという恐ろしい姿をしている。魔法に精通しており、強力な呪文と毒のある爪やパラライズの牙による攻撃は凄まじく、先頭のキャラクターが全員戦闘不能に陥る事もある。



HUGE SPIDER



HUGE SPIDER

(INSECT)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1~8	E.P.	450~700
A.C.	6	H.P.	4~18		
DEFENSE	低温呪文に弱い				
ATTACK	1	DAMAGE	6以下		
SP. ATTACK	ポイズン				

土グモが魔法により巨大化したモンスターである。網を張る種類のクモではなく、床の窪みなどに隠れて待ち伏せするタイプだ。日本には昔からこのヒュージスパイダーが多数生息しており、能や長唄の『土蜘蛛』にその記録を残している。また、やはり日本の昔話に水中から岸にいる人の足の親指に糸をぐるぐる巻きつけ、なんだこりゃと思っているうちに引きずりこんでしまうモンスターが出てくる。一般には水蜘蛛と呼ばれているが、これも彼らの一族である。



KILLER WOLF



KILLER WOLF

(ANIMAL)

FLOOR MIDDLE	MEMBER 1~6	E.P. 1300~1600
A.C. 0	H.P. 6~48	
DEFENSE	逃走しやすい	
ATTACK 2	DAMAGE	8以下
SP. ATTACK	特になし	

世間の“狼好き”といわれる人々に訊ねると、凶悪かつ貪欲な悪の権化という一般的なイメージとは異なり、狼ほど平和を愛する気高き動物はいないという。だがそれはキラーウルフの存在を知らぬ者が言うことだ。キラーウルフは狼の中でも特に体が大きく、言語を理解するだけの知能と、非常に凶暴で欲深な性格を併せ持っている。そのいやしさを、自らの目的を達成するためには、他の者が嫌うオークとさえ平気で手を結ぶほどなのだ。



KOBOLD



KOBOLD

(SMALL HUMANOID)

FLOOR	UPPER	MEMBER	3~5	E.P.	300~500
A.C.	8	H.P.	3~7		
DEFENSE	全般的に魔法の呪文には弱い				
ATTACK	2	DAMAGE	6以下		
SP. ATTACK	特になし				

迷宮に入ったキャラクターが最初に出会う敵のひとつだろう。魔界の中でもかなり下っ端の種族である。人間同様に2本の腕を持ち2本の脚で直立歩行する、いわゆるヒューマノイド（亜人間）と呼ばれるタイプのモンスターだ。皮膚は灰色の鱗に覆われ、犬科の動物を思わせる頭部が特徴的である。あまり強くはないが常に集団で行動し、敵が強ければ逃げ出し、弱いとつこく攻撃をしてくる。1レベル程度の戦士では、あっさり殺されてしまうこともあるので注意せよ。



LESSER DEMON



LESSER DEMON

(DEMON)

FLOOR MIDDLE	MEMBER 1	E.P. 4800~5300
A.C. 4	H.P. 10~80	
DEFENSE	呪文の無効化 (確率60%)	
ATTACK 5	DAMAGE 38以下	
SP. ATTACK	3 レベルMスペル	

レッサー・デーモンは、羊の頭と4本の腕を持ち、9フィート強(約3メートル)の身体をしている非常に攻撃的なモンスターである。しかしその巨大な身体からは想像できないほどの機敏さを持ち、攻撃を受けたことに気が付く前に殺されていることすらある。



LIFE STEALER



LIFE STEALER

(UNSEEN ENTITY)

FLOOR MIDDLE	MEMBER 1	E.P. 2100~2400
A.C. 3	H.P. 8~43	
DEFENSE	呪文の無効化 (確率20%) ディスプレイ可	
ATTACK 1	DAMAGE 4以下	
SP. ATTACK	エナジードレイン3レベル 3レベルMスペル	

灰色の肌の不気味な人間どもが攻撃してきたら用心するほうがよい。それはライフスティーラーが取りついて操っている死体かも知れないのだ。ライフスティーラーの実体は誰も見た事がない。このモンスターの攻撃は物理的ダメージこそ小さいが、安心してしていると恐ろしいエナジードレインをかけてくる。これを受けたキャラクターは、3レベル分の経験ポイントを失うかもしれない。それがもし3レベル以下のキャラクターならば、永久にこの世には戻れないのである。



MAELIFIC



MAELIFIC

(UNSEEN BEING)

FLOOR	DEEP	MEMBER	1	E.P.	不明
A.C.	- 5	H.P.	25~100		
DEFENSE	呪文の無効化 (確率50%) H.P.の回復 (1ラウンドに3H.P.)				
ATTACK	2	DAMAGE	5 以下		
SP. ATTACK	パラライズ, ポイズン, 7レベルMスペル				

古代の悪霊である。人間が文明を築く以前の暗黒の時代には、このような邪悪な存在が世界のどこでも見られたものだ。人々は恐怖におびえ、その威力を静めるために彼らを“神”として祀ることもあった。アイルランドのケルト神話、ヒンドゥー神話などの中には、神という名で呼ぶにはあまりにも禍々しい者達がしばしば登場してくるが、実はこのマイルフィックこそそれらの正体であった。ここでは日本神話において“^{あらみたま}荒御霊”として現れたマイルフィックの姿を示そう。



MEDUSALIZARD



MEDUSALIZARD

(ANIMAL)

FLOOR MIDDLE	MEMBER 1~6	E.P. 850~1150
A.C. 6	H.P. 5~40	
DEFENSE	特になし	
ATTACK 1	DAMAGE 3以下	
SP. ATTACK	ストーン	

メデューサリザードは固い皮膚に覆われた爬虫類である。蛇ともトカゲともつかない姿をしており、噛みついて攻撃してくる。そして、時にはキャラクタを石化してしまう。そのためギリシャ神話に出てくる怪物メデューサの名前をつけられたのだ。このメデューサは人の目を睨んで相手を石に変える力を持っていた。勇者ヘラクレスは、磨いた楯を鏡にを使って直接目を会わせぬように戦い、これを倒した。だがメデューサリザードにはこの戦法は通用しない。



MURPHY'S GHOST

MURPHY'S GHOST

(UNSEEN ENTITY)

FLOOR	不明	MEMBER	1	E.P.	4200~4600
A.C.	-3	H.P.	20~110		
DEFENSE	デイスペル可 呪文の無効化 (確率40%) H.P.の回復 (1ラウンドに1H.P.)				
ATTACK	1	DAMAGE	2以下		
SP. ATTACK	特になし				

PAUL MURPHY の亡霊である。いつでもブルージーンズとTシャツを身に着け、青白く痩せこけた顔にはアゴひげという、典型的な“ウェストコーストの小汚い大学生”スタイルで出現する。一体、この人物は何者なのだろうか？ 一説によると、この世界の創造主が若年の日、学舎において共に修行を積んだ仲間の一人であるそうな。もともと彼は非常に影の薄い人物であったらしく、亡霊となった今と当時の姿を見比べてみても、何にも変わってないそうだ。



NIGHTSTALKER



NIGHTSTALKER

(UNSEEN ENTITY)

FLOOR MIDDLE	MEMBER	2~6	E.P.	1200~1600
A.C.	4	H.P.	8~43	
DEFENSE	呪文の無効化 (確率25%)			
ATTACK	1	DAMAGE	6以下	
SP. ATTACK	エナジードレイン1レベル			

ナイトストーカーは粘液質のぬるぬるした皮膚を持ち真っ黒な人型をしたモンスターである。そして暗がりに乗じてこっそりと忍び寄り攻撃してくる。『指輪物語』で重要な役割を果たした“ゴクリ”という名の生き物は、もとはホビット族の青年であった。だが、魔王サウロンの指輪を偶然に拾ってしまった日から次第に邪悪な心が芽生え、最後にはナイトストーカーと化し、地底でオークの赤ん坊を喰って生きる存在になりさがってしまった。



OGRE



OGRE

(OGRE)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1~8	E.P.	800~1100
A.C.	5	H.P.	5~33		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	1	DAMAGE	12以下		
SP. ATTACK	特になし				

オーガは9フィート（約3メートル）の背丈を持つ巨人族で強大な力の持ち主である。グリム童話などに登場してくる“人喰い鬼”とはこのオーガのことだ。有名などころでは『ジャックと豆の木』に出てくる大男などもこの種族の一員である。物語と同じようにあまり頭が良いモンスターではないが、8匹もいればそのバカ力たるやベテラン戦士を殺すには十分なほどである。なお、左図は特別ハンサムなオーガをモデルとしたもので、普通はもっと間抜け面をしている。



OGRE LORD



OGRE LORD

(OGRE)

FLOOR MIDDLE	MEMBER 1~5	E.P. 1600~1900
A.C. 4	H.P. 8~64	
DEFENSE	H.P.の回復（1ラウンドに1H.P.）	
ATTACK 1	DAMAGE 12以下	
SP. ATTACK	3レベルMスペル	

オーガロードはオーガの種族の王侯貴族だ。したがって一般のオーガよりも強い力を持っている。ダメージを与えても回復力があるため、なかなか倒すことができない。また知能も高く魔術師の呪文を使って攻撃してくることがある。一般のオーガと同様に童話にしばしば登場するが、ペローの『長靴をはいた猫』の中に出てきて、最後にうっかりネズミに化けたため長靴をはいた猫に食べられてしまう“ルシファー”というオーガロードが有名である。



ORC



ORC

(SMALL HUMANOID)

FLOOR	UPPER	MEMBER	3~6	E.P.	150~300
A.C.	10	H.P.	1~4		
DEFENSE	逃走する確率が高い				
ATTACK	1	DAMAGE	4以下		
SP. ATTACK	特になし				

弱い者いじめが大好き、そのくせ強力なキャラクターに会うとすぐに逃走してしまう根性なしのモンスターである。2脚2腕のヒューマノイドタイプで、ピンク色の耳と喉は豚に似ている。部族を区別するために色分けされた革製の装甲を着用することもあるが、整備とか清潔などという言葉とはまったく縁遠い生活をしているおかげで、たいていは汚く腐っている。コボルドと並ぶ魔界の下積みモンスターだが、『指輪物語』に登場して、少々有名になったようである。



POISON GIANT



POISON GIANT

(GIANT)

FLOOR	DEEP	MEMBER	1~4	E.P.	39000~42000
A.C.	3	H.P.	81		
DEFENSE	呪文の無効化 (確率90%) ただし唯一効果をもつ呪文がある				
ATTACK	1	DAMAGE	40以下		
SP. ATTACK	ブレス				

ポイズンジャイアントは、その体内に猛毒を持っている巨人である。その猛毒のため紫色の肌をしていて、顔は醜くただれている。非常に力が強い上にブレスの攻撃は凄まじく、40ポイント近いダメージをキャラクターに与える。



ROTTING CORPSE



ROTTING CORPSE

(WEIRD HUMANOID)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1~5	E.P.	500~800
A.C.	6	H.P.	2~16		
DEFENSE	デイスペル可				
ATTACK	3	DAMAGE	12以下		
SP. ATTACK	パラライズ				

死肉を食らうモンスターで、食屍鬼（グール）という別名もある。彼等は非常に醜悪で獣じみているがゾンビのように腐乱してはいない。ずる賢く、キャラクターを待ち伏せしたりする。



SHADE



SHADE

(UNSEEN ENTITY)

FLOOR MIDDLE	MEMBER 1~6	E.P. 700~1000
A.C. 7	H.P. 6~27	
DEFENSE ディスペル可		
ATTACK 1	DAMAGE 5以下	
SP. ATTACK エナジードレイン1レベル		

シェイドは迷宮内の暗がりには溶け込むような黒い姿をしている。そして、その姿を利用してキャラクター達を待ち伏せている。シェイドの手は氷のように冷たく、触られると凍傷をおこしてしまうこともある。さらに怖いのはエナジードレイン攻撃で、これを受けたキャラクターは1レベル分の経験ポイントを失う可能性がある。当然レベル1のキャラクターであれば、その場ですぐに死んでしまう。できうれば、攻撃される前にディスペルで消し去ってしまうことを勧める。



SPIRIT



SPIRIT

(UNSEEN ENTITY)

FLOOR MIDDLE	MEMBER 1~6	E.P. 1100~1400
A.C. 2	H.P. 9~23	
DEFENSE	呪文の無効化 (確率25%)	
ATTACK 1	DAMAGE 4以下	
SP. ATTACK	3レベルMスペル	

スピリットは灰色のゆらめく身体を持っている。人型に見える事もあるが球体に見える事が多い。そのためキャラクターの攻撃は当たり難い。



TROLL



TROLL

(STRANGE ANIMAL)

FLOOR MIDDLE	MEMBER 1~3	E.P. 1600~1900
A.C. 4	H.P. 12~54	
DEFENSE	H.P.の回復 (1ラウンドに3 H.P.)	
ATTACK 3	DAMAGE 24以下	
SP. ATTACK	特になし	

北欧一帯に広く分布するヒューマノイド型モンスターである。日の光を非常に嫌い、地上で朝を迎えると石化してしまう。50cmに満たない小柄なものから2mの巨人まで身長の間隔が激しい。特にその大型のトロルは非常に体力が強く、オーガロードより強力な回復力を持つ。邪悪な者たちが彼らの力を戦闘に借りることもよくあり、『指輪物語』ではオーク部隊の先頭に立って主人公たちを大変に悩ませた。Wizardryの迷宮内に出現するのも、この大型トロルである。



UNDEAD KOBOLD



UNDEAD KOBOLD

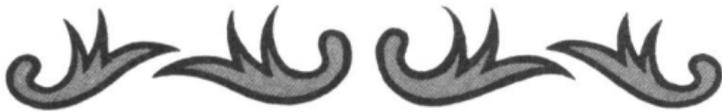
(SKELETON)

FLOOR	UPPER	MEMBER	2~7	E.P.	100~250
A.C.	10	H.P.	4~8		
DEFENSE	デイスペル可				
ATTACK	1	DAMAGE	4以下		
SP. ATTACK	特になし				

冒険者によって殺されたコボルドの骨が強力な魔法で甦ったものであり、その姿は人の骸骨とほとんど見分けがつかない。何者かに操られていて意識がないため、逃走することがない。このように死者とも生者ともつかず、幽明界を永遠にさまようべく運命づけられた存在を Wizardry ではアンデッドモンスター（不死の魔物）と呼んでいる。もし貴方に心あるならば、これらの哀れな者たちをどうかデイスペルで成仏させてやってほしい。それが慈悲というものである。



VAMPIRE



VAMPIRE

(UNSEEN ENTITY)

FLOOR	DEEP	MEMBER	1~4	E.P.	3100~3500
A.C.	3	H.P.	11~88		
DEFENSE	デイスペル可 呪文の無効化 (確率20%) H.P.の回復 (1ラウンドに1H.P.)				
ATTACK	3	DAMAGE	24以下		
SP. ATTACK	エナジードレイン2レベル パラライズ 3レベルMスペル				

バンパイアは青白い肌をしており、鋭い牙を持っている非常に危険なモンスターである。バンパイアの攻撃を受けたキャラクターは2レベル分の経験ポイントを失う可能性があり、またそれとは別にパラライズして戦闘不能に陥る危険がある。



VAMPIRE LORD

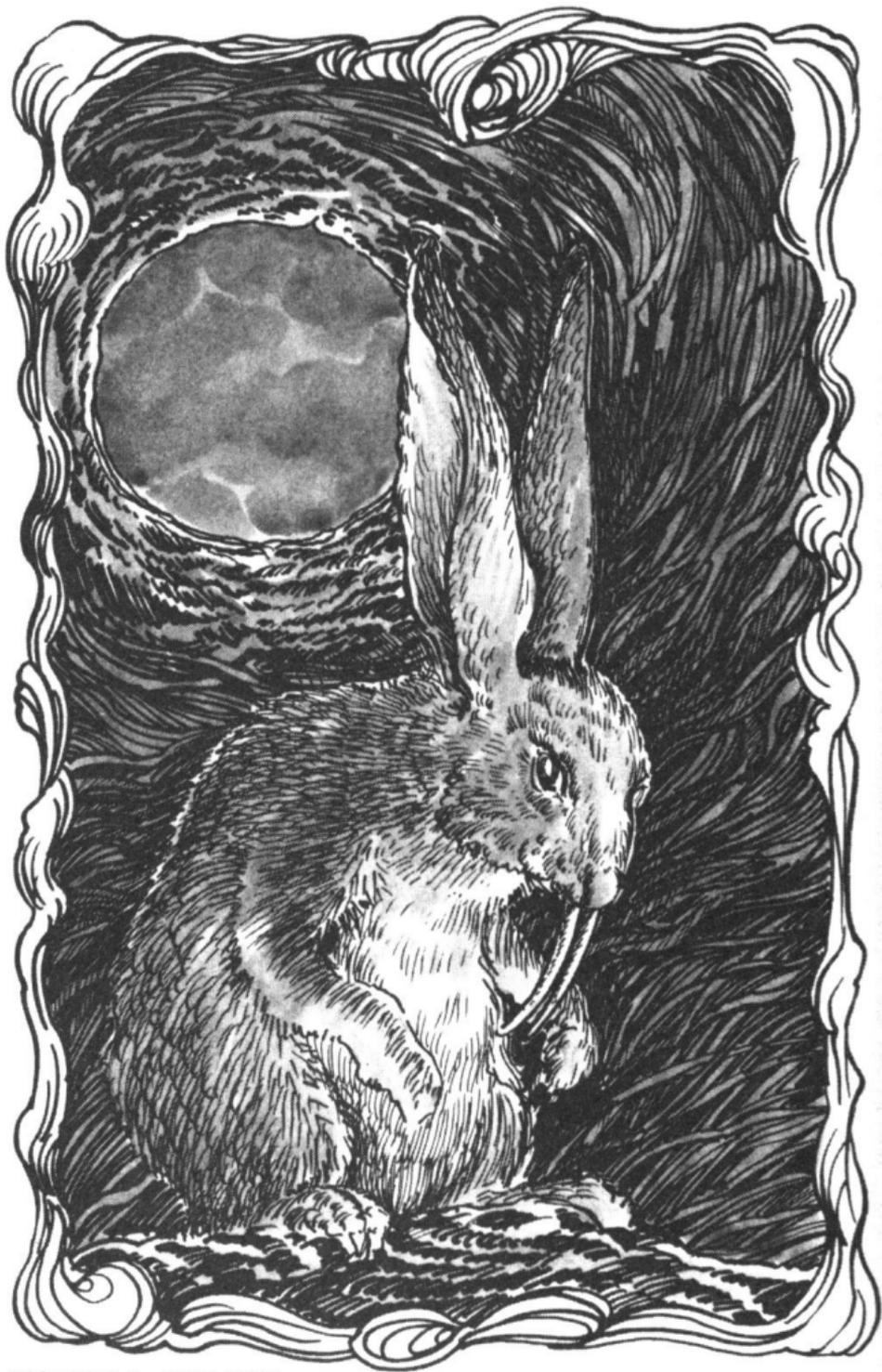


VAMPIRE LORD

(UNSEEN ENTITY)

FLOOR	DEEP	MEMBER	1	E.P.	不明
A.C.	- 5	H.P.	20~160		
DEFENSE	デイスペル可 H.P.の回復 (1ラウンドに4H.P.)				
ATTACK	1	DAMAGE	4 以下		
SP. ATTACK	パラライズ, 6レベルMスペル, エナジードレイン4レベル				

バンパイアロードは、バンパイアよりも強力なモンスターで、攻撃を受けたキャラクターは4レベル分の経験ポイントを失う可能性がある。また強力な魔法も併用してくる。



VORPAL BUNNY



VORPAL BUNNY

(RABBIT)

FLOOR	UPPER	MEMBER	4~8	E.P.	600~900
A.C.	6	H.P.	5~20		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	2	DAMAGE	12以下		
SP. ATTACK	クリティカルヒット				

ボーパルバニーは一見普通のウサギとなんら変わる事のない姿、大きさをしている。だが可愛い姿に惑わされてはいけない。このウサギの前歯は鋭く、刃物のような切れ味を持っている。攻撃時にはキャラクタの首筋にこの歯でくらいつき致命傷を与え、あっという間に殺してしまうのだ。通常の武器攻撃でも十分戦える相手ではあるが、こんなクリティカルヒットがやってくる可能性を考えると、グループ呪文を用いてできるだけ速やかに倒してしまうほうがよいかも知れない。



WERDNA



WERDNA

(MAN IN ROBE)

FLOOR	DEEP	MEMBER	1	E.P.	不明
A.C.	- 7	H.P.	30~130		
DEFENSE	呪文の無効化 (確率75%) H.P.の回復 (1ラウンドに5H.P.)				
ATTACK	2	DAMAGE	80以下		
SP. ATTACK	クリティカルヒット, ポイズン, パラライズ, ストーン, 7レベルMスペル, 7レベルPスペル, エナジードレイン4レベル				

迷宮の地下深く, 誰もその所在を知らぬ場所に, ひとりの巨大な力を持った魔術師が住んでいるという。さらにこの魔術師はいつも恐ろしいモンスターの護衛をつれている。もしも力の未熟なキャラクターがその場に踏み込んでしまったら, もう2度と目の目を見ることは期待できないだろう。彼らは迷宮の奥底, 永遠の闇の中で朽ち果てていくのである。この魔王に出会うためには, キャラクターは少なくとも13レベルに達する経験を積んでおかねばならない。まさに最強の敵である。



WERE BEAR



WERE BEAR

(BEAR)

FLOOR	UPPER	MEMBER	4~8	E.P.	1200~1500
A.C.	6	H.P.	5~40		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	1	DAMAGE	19以下		
SP. ATTACK	パラライズ				

普段はがっしりとした体格の人間にすぎないが、戦闘が起こるとたちまち熊の姿に変わる。これがワーベアだ。非常に多くのヒットポイントを持ち、常に4人以上で行動しているので7レベル程度の戦士でも苦戦を強いられるだろう。Wizardryに出てくる4種のライカンスロープの中ではワータイガーに次いで強力である。『ホビットの冒険』には主人公の急場に駆け付ける頼もしい味方として登場しているが、迷宮の中の敵としてはあまり会いたくないモンスターだ。



WERERAT



WERERAT

(WERERAT)

FLOOR	UPPER	MEMBER	1~4	E.P.	500~800
A.C.	6	H.P.	4~25		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	1	DAMAGE	8 以下		
SP. ATTACK	特になし				

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



WERE TIGER



WERE TIGER

(ANIMAL)

FLOOR MIDDLE	MEMBER 1~8	E.P. 1200~1500
A.C. 4	H.P. 5~40	
DEFENSE	H.P.の回復(1ラウンドに1 H.P.)	
ATTACK 3	DAMAGE 28以下	
SP. ATTACK	ポイズン	

ワータイガーは、キャラクターに出会うと、にわかには虎の姿に変身する。ライカンスロープの中では最も生命力が強く、多少のダメージを与えてもすぐにヒットポイントを回復してしまう。中国大陸では、いまだにワータイガーが出没し、その中には共産党に入党し、国家の秘密諜報員として働いているものがあるといわれている。



WERE WOLF

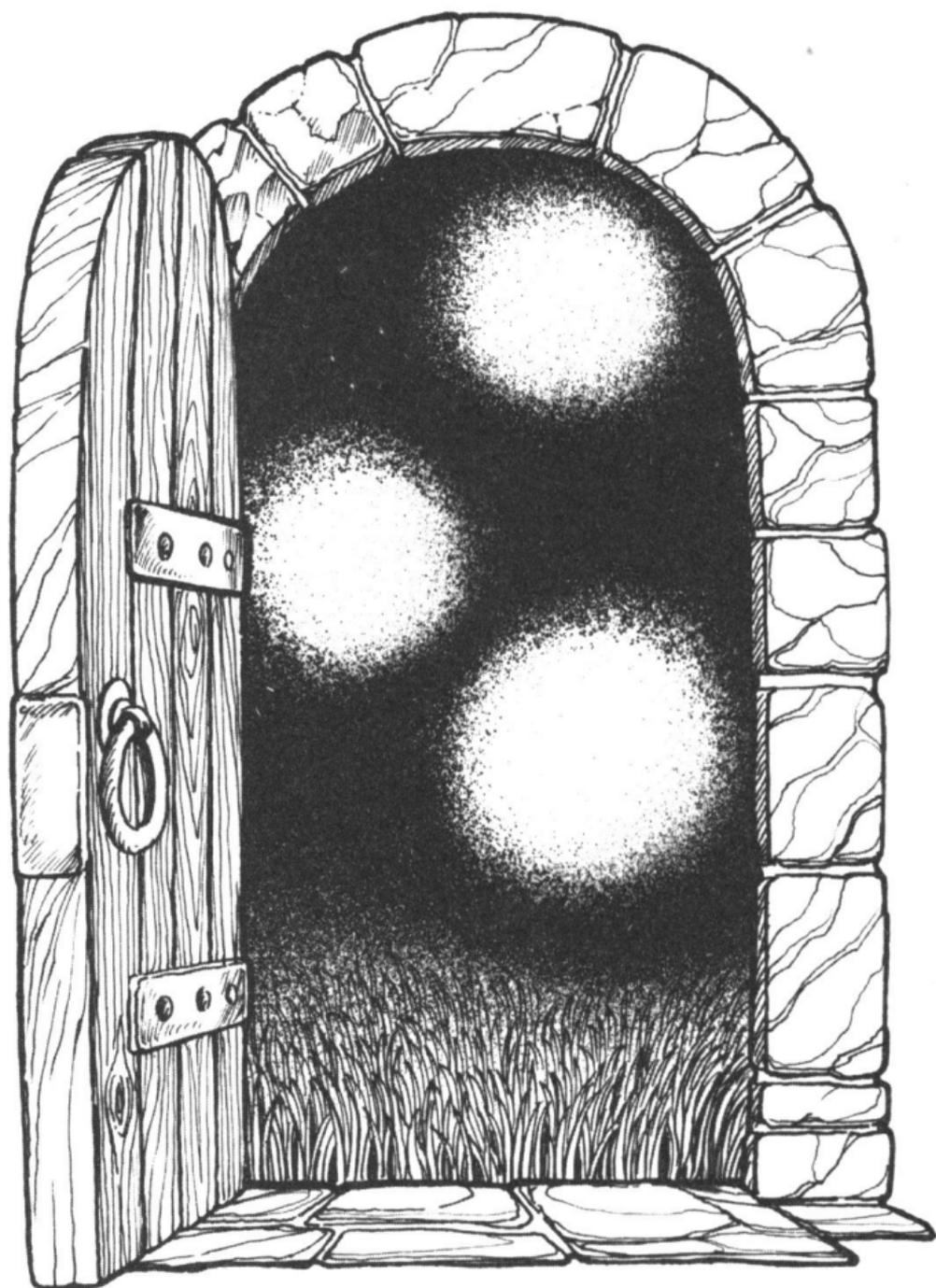


WERE WOLF

(WOLF)

FLOOR MIDDLE	MEMBER	1~6	E.P.	800~1000
A.C.	5	H.P.	7~35	
DEFENSE	特になし			
ATTACK	2	DAMAGE	8以下	
SP. ATTACK	特になし			

ライカンスロープの中でも一番よく知られているのがこのワーウルフ、いわゆる“狼男”である。普段は人間の姿をしているが、キャラクタ達に遭遇すると、やにわにぶ厚い毛皮を持った狼の姿へと変身し、鋭い爪とキバで攻撃してくる。生態リズムが月の満ち欠けと一致しており、満月時には生命力と回復力が最大になる。そのため、この時期のワーウルフは銀の弾丸以外で倒すことは不可能だと言われている。しかし、この Wizardry ではそれほど恐ろしい敵ではないようだ。



WILL O' WISP



WILL O' WISP

(UNSEEN ENTITY)

FLOOR	DEEP	MEMBER	1~2	E.P.	41000~45000
A.C.	- 8	H.P.	10~80		
DEFENSE	呪文の無効化 (確率95%)				
ATTACK	1	DAMAGE	16以下		
SP. ATTACK	特になし				

ウィルオーウィispは放電しながらゆらゆらと飛んでいる。その放電によってキャラクターに攻撃をしかけ、感電死させようとするのだ。陽炎のように捕らえ難く手強いモンスターの一つである。



WYVERN



WYVERN

(STRANGE ANIMAL)

FLOOR	DEEP	MEMBER	1~6	E.P.	1300~1600
A.C.	3	H.P.	14~63		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	2	DAMAGE	32以下		
SP. ATTACK	ポイズン				

ドラゴンの亜種で非常に好戦的な性格をしている。身体は茶色でオレンジ色の瞳をしている。前脚は持たないが、その代償として翼がよく発達し、鳥のように軽快に空を飛び回ることができる。そのため飛竜とも呼ばれている。小型のドラゴンが空中生活者として適応放散した結果、このような形態になったものと思われる。均整のとれた身体は、王家の紋章としてよく利用される。



ZOMBIE



ZOMBIE

(WEIRD HUMANOID)

FLOOR	UPPER	MEMBER	2~7	E.P.	400~600
A.C.	4	H.P.	2~11		
DEFENSE	デイスペル可				
ATTACK	1	DAMAGE	6以下		
SP. ATTACK	パラライズ				

アンデッドモンスターの中でも、特に不快を誘う存在である。なにしろ、ゾンビの製作法というのがこうだ。まず死んだ動物を土の中に埋葬する。そして数日の後、死体がほどよく腐った頃合を見はからって掘り出し、疑似生命を与え復活させるのである。腐敗した身体のそこかしこにはウジがわき、直視できないほど気持ち悪い！ ゾンビはどんな動物の死体からでも作り出すことが可能だが、狭義にはゾンビといえば人間ゾンビのみを指す場合が多い。

不確定名—正式名 対応表

迷宮内でモンスターに出会った場合、その正体が明白ならば対処の方法も考えやすい。ところが名称のわからぬ者はその能力が不明であり、たいへんに不気味なものだ(恐怖の原因は情報の不足である)。

そんな時この対応表が役に立つだろう。不確定名のみ判明しているモンスターについては、この表を用いて正体を推測し、有利に戦いを進めてほしい。

アンフィビアン
AMPHIBIAN—————(両生類)
GIANT TOAD

アニマル
ANIMAL—————(動物)
ATTACK DOG
KILLER WOLF
MEDUSALIZARD
WERE TIGER

ベア
BEAR—————(熊)
WERE BEAR

コーンヘッド
CONEHEAD—————(覆面の者)
HIGH MASTER

デーモン
DEMON—————(悪魔)
GREATER DEMON
LESSER DEMON

^{ドラゴン}
DRAGON————— (龍)

DRAGON PUPPY

DRAGON ZOMBIE

FIRE DRAGON

GAS DRAGON

^{フライ}
FLY————— (蠅)

DRAGON FLY

^{ジャイアント}
GIANT————— (巨人族)

EARTH GIANT

FROST GIANT

POISON GIANT

^{ジャイアント} ^{ローデント}
GIANT RODENT————— (巨大げっ歯類)

CAPYBARA

^{インセクト}
INSECT————— (虫)

BORING BEETLE

GIANT SPIDER

HUGE SPIDER



^{キモノド} ^{マン}
KIMONOED MAN—————(着物を着た男)
LEVEL 1 NINJA
LEVEL 3 NINJA
LEVEL 3 SAMURAI

^{マンギー} ^{ドッグ}
MANGY DOG—————(みすぼらしい犬)
COYOTE

^{マン} ^{イン} ^{アーマー}
MAN IN ARMOR—————(鎧を着た者)
CHAMP SAMURAI
LEVEL 8 FIGHTER
MINOR DAIMYO
MAJOR DAIMYO
RAVER LORD
SWORDS MAN

^{マン} ^{イン} ^{ブラック}
MAN IN BLACK—————(黒装束の者)
LEVEL 6 NINJA

^{マン} ^{イン} ^{チェイン}
MAN IN CHAIN—————(鎖の鎧を着た者)
HIGHWAY MAN

^{マン} ^{イン} ^{レザー}
MAN IN LEATHER—————(皮製の鎧を着た者)
LEVEL 4 THIEF
LEVEL 7 THIEF
MASTER THIEF
THIEF

^{マン} ^{イン} ^{ローブ}
MAN IN ROBE—————(衣を着た者)

ARCH MAGE (浅)

ARCH MAGE (深)

HATAMOTO

HIGH WIZARD

LEVEL 1 MAGE

LEVEL 5 MAGE

LEVEL 7 MAGE

LEVEL 10 MAGE

MASTER NINJA

WERDNA

^{モンク}
MONK—————(虚無僧)

LEVEL 8 NINJA

^{オーガ}
OGRE—————(人喰い鬼)

OGRE

OGRE LORD

^{プリースト}
PRIEST—————(僧侶)

BISHOP

HIGH PRIEST

LEVEL 8 BISHOP

LEVEL 1 PRIEST

LEVEL 3 PRIEST

LEVEL 5 PRIEST

LEVEL 8 PRIEST

PRIESTESS

^{ラビット}
RABBIT—————(ウサギ)

VORPAL BUNNY

^{スクラフィー} ^{マン}
SCRUFFY MAN—————(ボロ服を着た男)

BUSHWHACKER

ROGUE

^{スケルトン}
SKELETON—————(骸骨)

UNDEAD KOBOLD

^{スライム}
SLIME—————(不定形生物)

BUBBLY SLIME

CREEPING CRUD

^{ストレンジ} ^{アニマル}
STRANGE ANIMAL—————(奇妙な動物)

BLEEB

CHIMERA

FIRE GIANT

FLACK

GAZE HOUND

GORGON

TROLL

WYVERN

^{スモール} ^{ヒューマノイド}
SMALL HUMANOID—————(小さな人間型生物)

KOBOLD

ORC

スモール オブジェクト
SMALL OBJECT—————(小さな物体)
CREEPING COIN

アンシーン エンティティ
UNSEEN ENTITY—————(正体不明の存在)
GRAVE MIST
LIFE STEALER
MURPHY'S GHOST
NIGHTSTALKER
SHADE
SPIRIT
VAMPIRE
VAMPIRE LORD
WILL O' WISP

アンシーン ビーイング
UNSEEN BEING—————(正体不明の魔物)
MAELIFIC

ウイアード ヒューマノイド
WEIRD HUMANOID—————(不気味な人間型生物)
ROTTING CORPSE
ZOMBIE

ウルフ
WOLF—————(狼)
WERE WOLF

本書作成の参考とさせて頂いた文献を以下に示します。
モンスターに興味を持ち、本書に紹介した以外のモンスターについて知識を得たいという方には、これらの文献をお読みになることを勧めます。

『指輪物語』『ホビットの冒険』（評論社）
『魔法の国ザンスシリーズ①・カメレオンの呪文』（早川FT文庫）
『聊齋志異』（角川文庫）
『アラビアンナイト』（東洋文庫）
『グリム童話集』『ペロー童話集』（岩波文庫）

本文執筆 竹内 誠（株式会社 ゲーム・アーツ）
編集協力 SIR-TECH SOFTWARE Inc.
株式会社 フォア・チューン
秋山 耕一

ウィザードリィ モンスターズ マニュアル

定価 780円

昭和61年1月10日 初版発行

著者 ゲーム・アーツ / 画 ABE JAPON
発行者 塚本慶一郎
発行所 株式会社エム・アイ・エー
〒150 東京都渋谷区渋谷2-9-1 青山田中ビル
電話03(486)4500(代表)
編集制作 アスキー出版局第一書籍編集部
印刷製本 東京音楽図書株式会社

ISBN4-87170-049-6 C3055 ¥780E



ISBN4-87170-049-6 C3055 ¥780E 定価780円

●対応機種一覧

Wizardryは以下の各機種に対応しています。

PC-8801/mk II /SR

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

X1/turbo

FM-7/NEW7/77

APPLE II/+/C/E

IBM-PC/Jr/JX

これらのどの機種でゲームをお楽しみの方にも本書はご利用いただけます。

● MONSTERS FILE

ATTACK DOG	KOBOLD
BUBBLY SLIME	LESSER DEMON
BLEEB	LIFE STEALER
BORING BEETLE	MAELIFIC
CAPYBARA	MEDUSALIZARD
CHIMERA	MURPHY'S GHOST
COYOTE	NIGHTSTALKER
CREEPING COIN	OGRE
CREEPING CRUD	OGRE LORD
DRAGON FLY	ORC
DRAGON PUPPY	POISON GIANT
DRAGON ZOMBIE	ROTTING CORPSE
EARTH GIANT	SHADE
FIRE DRAGON	SPIRIT
FIRE GIANT	TROLL
FLACK	UNDEAD KOBOLD
FROST GIANT	VAMPIRE
GARGOYLE	VAMPIRE LORD
GAS CLOUD	VORPAL BUNNY
GAS DRAGON	WERDNA
GAZE HOUND	WERE BEAR
GIANT SPIDER	WERERAT
GIANT TOAD	WERE TIGER
GORGON	WERE WOLF
GRAVE MIST	WILL O' WISP
GREATER DEMON	WYVERN
HUGE SPIDER	ZOMBIE
KILLER WOLF	