

Wizardry®

ウィザードリイ4 The Return of Werdna
プレイイングマニュアル



The Return of Werdna
ウィザードリイ4 プレイイングマニュアル

ゲーム アーツ著

ゲーム アーツ著 ABE JAPON画

ビジネス・スキ

●本書の内容

これは、ウィザードリィ世界の偉大なる魔術師ワードナの復活を祝して記された書である。狂える王トレボーの放った冒険者たちによって、一度はその命を失ったワードナであったが、いまここに、かの魔術師は蘇ったのだ。モンスターたちを召喚し、迷宮を荒す冒険者たちに立ち向かうために、本書に記された知識は、必ずや必要になるであろう。

貴方は、偉大なるワードナの分身となって、驚異と恐怖に満ちた迷宮へと旅立つのだ。

Wizardry®

ウィザードリイ4 The Return of Werdna
プレイイングマニュアル



ゲーム アーツ著
ABE JAPON画

WizARDry®

ウィザードリイ4 The Return of Werdna
プレイイングマニュアル



ゲーム アーツ著
ABE JAPON画

ビジネス・アスキー

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

 は
SIR TECH SOFTWARE Inc.
の登録商標です。

本書を手にする我が分身へ……

わしは、ついに復活した。かつて奪われたアミュレットを取り戻し、すべての英知を手にしたのだ。

わしは再び、生なる道に戻ってきたのだ。だが残念なことに、異なる次元にいるわしの分身たる貴様は、未だに行く手を遮る謎を解けずに暗き迷宮を彷徨っているのだろう。

だが安心するがいい。わしがここに、その暗き迷宮より抜け出すための書物を送ってやろう。

だが残念なことに、すべての英知を手にしたとはいえ、時空を遮る力は強力である。その力に逆らって、あらゆる情報を一度に送ることはできない。

そこで僅かだが、有益な情報を送ることにする。これは確実に、暗き迷宮からでるのに役にたつだろう。だが、この情報を持ってしても道は半ばでしかないのだ。

残念なことに、迷路に関しては地下4階までしか地図を送れなかった。地下1~3階は自力で脱出するのだ。

そして地上に脱出できたとしても、安心してはならない。すべては、そこから始まるのだから……

目 次

本書を手にする者へ	3
第一の書 モンスターデータ	7
10階で召還できるモンスター	8
9階で召還できるモンスター	14
8階で召還できるモンスター	20
7階で召還できるモンスター	26
6階で召還できるモンスター	32
5階で召還できるモンスター	38
4階で召還できるモンスター	44
3階で召還できるモンスター	50
2階で召還できるモンスター	56
1階で召還できるモンスター	62
新登場モンスター解説	68
<i>BLINK DOG</i>	68
<i>COCKATRICES</i>	69
<i>WIGHT</i>	70
<i>D'PLACER BEASTS</i>	71
<i>MASTER/DRAGON</i>	72
<i>MYRMIDONS</i>	73
<i>GIANT MANTISES</i>	74
<i>EVIL EYES</i>	75
<i>MASTER/W.WIND</i>	76

<i>BRASS DRAGON</i>	77
<i>MANTICORES</i>	78
<i>LICHES</i>	79
<i>MASTER/SUMMER</i>	80
<i>SUCCUBI</i>	81
<i>GOLD DRAGON</i>	82
<i>LYCURGI</i>	83
<i>BLACK DRAGON</i>	84
<i>IRON GOLEMS</i>	85
<i>A DEMON LORD</i>	86
第二の書 アイテムデータ	87
アイテム解説	88
アイテムデータ表	111
第三の書 迷宮巡覧	117
10階	118
9階	120
8階	122
7階	124
6階	128
5階	130
4階	132
放浪の御言葉師 <i>MRON</i> の御神託	134
敵キャラクタ人名辞典	139





第一の書
モンスターデータ

10階で召還できるモンスター

この階の召還の魔法陣は、簡単にみつけることができるだろう。なにしろ、わしが眠っていた場所のすぐ隣にあるのだから敵に出会う前に、辿り着くのはぞうさもない。

この階で、絶対に召還しなければならないモンスターは1種類だけである。それは、レベル1プリーストだ。この階でのHPはたった10ポイントしかないので、治療呪文のDIOSを唱えられる手下が絶対に必要なのだ。

それ以外には、攻撃力が高く逃走の心配の少ないモンスターを呼び出す必要がある。ディンクは、ACが低く滅多に敵の攻撃に当たることはない。これで攻撃能力が高ければ問題はないのだが、なんといっても与えるダメージが低すぎるのあまり役には立たない。

レベル1プリーストに続いて呼びだすモンスターとしては、ゾンビ、クリーピングコイン、ガスクラウドが妥当な所だろう。ゾンビの特殊能力であるパラライズは、敵を動けなくさせて戦いが有利になる。またゾンビの攻撃力は、充分頼りにしていいだろう。

クリーピングコインは、ブレスのダメージは低いがHPが低い後衛の敵ならば殺すことができる。また仲間を呼ぶので、数が減りにくい利点がある。

ガスクラウドは、魔法使いの呪文を2レベルまで唱えられてパラライズ能力まで持っている。

ヒューズボールはすべての呪文を無効化でき、仲間も呼べるので、一見力強い味方のように思える。しかしわしに



とって致命的な呪文を唱えるのは、この階でたった1人しかないので、それよりは攻撃能力の高いモンスターを召還したほうが、楽に戦えるはずだ。

オークやコボルトは、数は問題ないのだが、一撃で殺されてしまうHPの低さと逃亡しやすいことが最大の問題である。

この階で召還する必要がないと思えるモンスターは、バブリースライムとレベル1メイジであろう。バブリースライムは、ポイズンを持っているので有利な戦いを期待できそうだが、実際はそのようなことはない。ポイズンで失うダメージより、スケルトンやゾンビが与えるダメージのほうが、遙かに信頼できる。

レベル1メイジは攻撃力もHPも弱く、呪文も1レベルまでしか使えない。これならガスクラウドを呼びだしたほうが有効だろう。

スケルトンやガリアンレイダーなども、戦士としては可能な連中だ。しかし特殊能力のあるゾンビと比べるとスケルトンは少々物足りない存在に思える。

ガリアンレイダーは、ゾンビやスケルトンと違ってディスペルされないという利点がある。しかしゾンビは、呪文の無効化確率を10%ではあるが持っていて、HPにしてもガリアンレイダーより僅かに上である。

この階でのベストな召還は、1レベルプリースト、ゾンビ、クリーピングコインであろう。クリーピングコインをガスクラウドに変えるのも、悪くない組み合わせだ。





A DINK

召還数	1	AC	-90	HP	3
攻撃回数	1	ダメージ	1以下		
特殊防御	呪文の無効化（確率 100 %）				
特殊攻撃	なし				

FUZZBALLS

召還数	1~4	AC	10	HP	1
攻撃回数	0	ダメージ	なし		
特殊防御	呪文の無効化（確率 100 %） 仲間を呼ぶ				
特殊攻撃	なし				

CREEPING COINS

召還数	9	AC	4	HP	1
攻撃回数	1	ダメージ	1以下		
特殊防御	仲間を呼ぶ				
特殊攻撃	プレス				



BUBBLY SLIMES

召還数	2~4	AC	12	HP	2~4
攻撃回数	1	ダメージ	1以下		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	ポイゾン				

ORCS

召還数	3~6	AC	10	HP	1~4
攻撃回数	1	ダメージ	4以下		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	なし				

LVL 1 MAGES

召還数	1	AC	4	HP	2~5
攻撃回数	1	ダメージ	4以下		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	1 レベル M スペル				



GAS CLOUDS

召還数	2~8	AC	10	HP	2~8		
攻撃回数	1	ダメージ	4 以下				
特殊防御	2 レベル M スペル						
特殊攻撃	パラライズ						

SKELETONS

召還数	1~12	AC	7	HP	1~8		
攻撃回数	1	ダメージ	6 以下				
特殊防御	なし						
特殊攻撃	なし						

GARIAN RAIDERS

召還数	2~6	AC	5	HP	2~8		
攻撃回数	1	ダメージ	6 以下				
特殊防御	なし						
特殊攻撃	なし						



LVL 1 PRIEST

召還数	2~5	AC	5	HP	1~8
攻撃回数	1	ダメージ	8以下		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	1 レベル P スペル				

ZOMBIES

召還数	2~7	AC	4	HP	2~11
攻撃回数	1	ダメージ	6以下		
特殊防御	呪文の無効化（確率 10%）				
特殊攻撃	パラライズ				

KOBOLDS

召還数	3~5	AC	8	HP	3~7
攻撃回数	2	ダメージ	3以下×2		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	なし				

9階で召還できるモンスター

この階あたりから、かなり強力なモンスターを呼び出せるようになる。しかしこの階の敵はかなり手強いので、充分に注意して役に立つモンスターを召還する必要がある。

この階で最も信頼できる手下はアンデッドモンスターのマミーだろう。攻撃によるダメージは6以下と少ないよう見えるが、エナジードレインによるダメージはそれ以上である。

数で戦うにはノーシーウム・スウォームが最適である。ブレスのダメージこそ2ポイントと小さいが、数でそれをカバーしている。敵のパーティ全体にダメージを与えるということは、早く戦闘を終わらせるのに意外と重要なのである。

最初に召還する2グループはこれでいいとして、最後の1グループをどれにするかが問題である。ここで魔法に重点を置くか、攻撃力に重点を置くかで召還するモンスターが変わってくる。

戦闘力だけを見た場合は、なんといってもクローリングケルプであろう。こいつは3回攻撃できるだけでなく、ポイズンも持っている。また50%の確率で呪文を無効化できる。ACが高く、HPが低いのが弱点といえるが、それなりの数を召還できるので攻撃専門の戦士としては文句のないモンスターだ。

ローグやクリーピングクラッド、そしてヒュージスパイダーは、攻撃力も低く、召還できる数も不安定なので除外

したほうがいい。

アナコンダやポルターガイストは、召還できる数が少ないので戦力としては頼り無く、しかも何も特殊能力を持っていないので使わないほうがいいだろう。

魔法に重点を置くならまず間違いなく、レベル3プリーストを召還することを勧める。当然のことながら、この階に上がったばかりのわしのHPは20ポイントと低い。治療の呪文を使えるモンスターは、絶対に必要な手下といえるだろう。攻撃力もACもほどほどで、充分な戦力となるのだ。

また魔法使いの呪文を使えるウィッチは、召還できる数が安定しているので数を揃えることはできる。またポイズンを持っているので、攻撃力が低くとも意外と戦力になるような気がする。しかし実際に戦闘をするとACが高いために、簡単に殺されてしまう。魔法使いの呪文のレベルが、あと1レベル高ければ文句のない手下といえるだろう。

その他にも多少使えそうなモンスターとしては、アッシャーやダスターなどがある。アッシャーはパラライズの能力があり、敵に与えるダメージも高いのだが、ディスペルされやすく召還できる数が少なく不安定なのが欠点である。

ダスターは、攻撃力があり30%の確率で呪文を無効化できるのだが、ACが高いのが欠点である。

基本的には、マミー、ノーシーウム・スウォーム、レベル3プリーストを召還しておけば、敵と戦うには充分な戦力になるだろう。



CREEPING CRUDS

召還数	2~7	AC	6	HP	3~12
攻撃回数	1	ダメージ	4 以下		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	ポイゾン				

CRAWLING KELPS

召還数	4~8	AC	10	HP	2~3
攻撃回数	3	ダメージ	3 以下 × 3		
特殊防御	呪文の無効化 (確率 50 %)				
特殊攻撃	ポイゾン				

MUMMIES

召還数	1~6	AC	5	HP	7~9
攻撃回数	1	ダメージ	6 以下		
特殊防御	呪文の無効化 (確率 20 %)				
特殊攻撃	エナジードレイン 1 レベル				



WITCHES

召還数	7	AC	9	HP	3~12
攻撃回数	1	ダメージ	5以下		
特殊防御	呪文の無効化（確率 25 %）				
特殊攻撃	2 レベル M スペル、ポイゾン				

POLTERGEISTS

召還数	2~4	AC	10	HP	3~8
攻撃回数	2	ダメージ	4以下×2		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	なし				

NO-SEE-UM SWARM

召還数	9	AC	0	HP	1~10
攻撃回数	1	ダメージ	4以下		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	プレス				



ROGUES

召還数	2~5	AC	10	HP	3~11
攻撃回数	2	ダメージ	4 以下	5 以下	
特殊防御	なし				
特殊攻撃	なし				

ASHERS

召還数	1~6	AC	6	HP	4~10
攻撃回数	2	ダメージ	3 以下 × 2		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	バラライズ				

ANACONDAS

召還数	2~4	AC	3	HP	3~10
攻撃回数	2	ダメージ	5 以下 × 2		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	なし				



DUSTERS

召還数	2~6	AC	8	HP	4~10
攻撃回数	2	ダメージ	6 以下×2		
特殊防御	呪文の無効化（確率 30 %）				
特殊攻撃	なし				

HUGE SPIDERS

召還数	1~8	AC	6	HP	4~18
攻撃回数	1	ダメージ	6 以下		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	ポイゾン				

LVL 3 PRIEST

召還数	5~7	AC	4	HP	4~25
攻撃回数	1	ダメージ	10 以下		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	2 レベル P スペル				

8階で召還できるモンスター

この階あたりから、敵の魔法使いは強力な攻撃呪文を唱えてくるようになる。道を間違えると命に関わる場所なので、慎重に手下を選ばなくてはならない。

やはりここでも、モンスターの特殊能力に重点をおいて選択するべきだろう。それにはまず、あまり能力のないモンスターを除外してから考えるのがいいだろう。

この階においてもっとも能力のないモンスターといえるのは、ハーピー、バクベアー、ワーラット、ゲイズハウンド、ルーターであろう。ハーピー、バクベアー、ルーターには特殊能力がまったくなく、ワーラットはポイゾンをもっているだけで、ゲイズハウンドはパラライズと呪文に対する耐性を持っているが攻撃力が低すぎる。ゲイズハウンド以外は、全体的にヒットポイントが少なく、召還できる数もばらつきが多い。生きてこの階より上に登りたいのなら、これらのモンスターを召還しない方が賢明である。

さてそれでは使えるモンスターは、残りの7種類すべてかというとそうでもない。残った中でも強力と思えるモンスターは、スピリットである。魔法使いの呪文を3レベルまで使えるので、攻撃呪文のMAHALITOが唱えられ、非常に心強い。ヒーリングも僅か1ポイントであるが持っていて、呪文を無効化する力もある。しかしアンデッドなので、常にディスペルの危険がある。

そしてやはりレベル5プリーストも、絶対に召還すべきモンスターであろう。残念なのは、僧侶の呪文を3レベル



までしか使えないことである。この階で回復呪文が DIOSだけというのは心細い、せめて DIAL 程度は必要な気がする。

次にエナジードレインの能力をもつモンスターを、この階では 2 種類召還することができる。それはバンシーとシェイドだが、どちらかといえばバンシーのほうが能力的にはシェイドより上である。シェイドのほうがヒットポイントが高いが、バンシーは AC が低く呪文を無効化する確率が高い。呪文で全滅する確率が低く、最低でも 2 匹召還できるバンシーのほうが手下としては安心できる。

また戦闘専門のモンスターとしては、ローニンが最適であろう。攻撃力自体は低いが、必ず 5 人以上召還できることが強みである。また AC もヒットポイントもそれなりなので、唯一の心配は攻撃呪文による全滅だけだ。

ロックティングコープスは、攻撃力は問題なくポイゾン、パラライズの特殊能力を持っていて、呪文を無効化することもできる。しかし召還できる数が非常にばらついているので、安心して使える手下とはいいがたい。

最後に残ったドラゴンフライだが、可も不可もなくという中途半端なモンスターである。AC、ブレス攻撃と呪文を無効化する力は魅力なのだが、ヒットポイントと攻撃で与えるダメージが少ない。しかし敵全体にダメージを与えるブレスは魅力の一つだ。

この階ではレベル 5 プリーストとスピリット、そしてバンシーかローニンを召還するのが最良であろう。





ROTTING CORPSES

召還数	1~5	AC	6	HP	2~16
攻撃回数	3	ダメージ	3 以下×2, 6 以下×1		
特殊防御	呪文の無効化 (確率 15 %)				
特殊攻撃	バラライズ, ポイソン				

DRAGON FLIES

召還数	2~4	AC	4	HP	2~16
攻撃回数	3	ダメージ	4 以下×2, 6 以下×1		
特殊防御	呪文の無効化 (確率 20 %)				
特殊攻撃	プレス				

SPIRITS

召還数	1~6	AC	2	HP	9~23
攻撃回数	1	ダメージ	4 以下		
特殊防御	ヒーリング 1 ポイント, 呪文の無効化 (確率 25 %)				
特殊攻撃	3 レベル M スペル				



HARPIES

召還数	3~7	AC	5	HP	3~15
攻撃回数	2	ダメージ	8以下×2		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	なし				

BUGBEARS

召還数	2~6	AC	5	HP	4~25
攻撃回数	1	ダメージ	8以下		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	なし				

WERE RATS

召還数	1~4	AC	6	HP	4~25
攻撃回数	1	ダメージ	8以下		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	ポイゾン				



RONINS

召還数	5~8	AC	4	HP	2~20
攻撃回数	1	ダメージ	9以下		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	2 レベル M スペル				

GAZE HOUNDS

召還数	1~5	AC	-1	HP	4~32
攻撃回数	1	ダメージ	2以下		
特殊防御	呪文の無効化 (確率 20 %)				
特殊攻撃	パラライズ				

BANSHEES

召還数	2~4	AC	4.	HP	11~13
攻撃回数	2	ダメージ	12以下, 3以下		
特殊防御	呪文の無効化 (確率 40 %)				
特殊攻撃	エナジードレイン 1 レベル				



SHADES

召還数	1~6	AC	7	HP	6~27		
攻撃回数	1	ダメージ	5 以下				
特殊防御	呪文の無効化（確率 15 %）						
特殊攻撃	エナジードレイン レベル						

LVL 5 PRIEST

召還数	1~5	AC	4	HP	5~40		
攻撃回数	1	ダメージ	8 以下				
特殊防御	なし						
特殊攻撃	3 レベル P スペル						

LOOTERS

召還数	2~6	AC	6	HP	3~18		
攻撃回数	3	ダメージ	4 以下×2, 8 以下				
特殊防御	なし						
特殊攻撃	なし						

7階で召還できるモンスター

この階は、ヒットポイントが高い敵が徘徊しているので充分な攻撃能力を持ったモンスターを召還しなければならない。

まずこの階には、絶対に召還してはならないハズレのモンスターがひじょうに多い。ブリンクドック、ブッシュワッカー、モートモンスター、ジャイアントトード、ボーパルバニー、ジャイアントスラッグ、ゴブリン、オーガの8種類がそうだ。

ブリンクドックは数も多く一見して役に立ちそうに見えるが、ヒットポイントが高いのとACが低い以外はこれといった長所がなく、攻撃力が低いので敵を倒す前に全滅していたりする。ブッシュワッカーとゴブリンは、特にずばぬけた特徴も特殊能力を持っておらず、ヒットポイントも低いのでまったく役に立たないモンスターだ。

モートモンスターは、それなりの攻撃力を持ってはいるのだが、特に長所はないので召還する魅力がほとんどない。

ジャイアントスラッグは、1匹しか召還できない上にACが高くてまったく戦いにむいていない。ヒーリングが5ポイントあるが、ここの敵は一回の攻撃でそれ以上のダメージを与えてくるので無駄な能力である。

ジャイアントトードは召還できる数が多く攻撃力もあって、特殊能力としてポイズンを持っているが、ACが高くヒットポイントが低いので敵に簡単に殺されてしまう。



オーガは呪文を 40 % の確率で無効化でき、ヒットポイントが高く、AC もほどほど攻撃力も高いほうである。しかし召還できる数が不安定で安心できない。

ボーパルバニーは、数が多くクリティカルの特殊能力もあるのだが、呪文で全滅してしまうのでいまひとつである。

これだけ使えないモンスターが並ぶと、悲しくて涙がでてくる。しかし残ったモンスターには、かなり強力なものがいる。

まずプリーステスは、やっと DIAL が使えるようになっている。敵から受けたダメージを、素早く回復させてくれる可愛い手下だ。これでもう少し、召還できる数が多く安定していればいいのだが、実際はそうもいかない。

ゴブリンシャーマンは、攻撃力はオーガ並、3 レベルまでの魔法使いと 2 レベルまでの僧侶の呪文を使え、30 % の確率で呪文を無効化できる頼もしい手下だ。

ストラングラーヴァインは、ヒットポイントこそ低いが攻撃力はこの階で最高である。直接攻撃には弱いが、呪文は 50 % の確率で無効化できる。数が多いので戦闘には最適のモンスターだ。

コカトリスは召還できる数は少ないが、ストーンの特殊能力は強力である。MORLIS などで敵の AC を上げれば、一発で強力な敵を行動不能にすることができます。

この階ではプリーステスとゴブリンシャーマンを召還して、ストラングラーヴァインかコカトリスを召還するのが最良であろう。



BLINK DOGS

召還数	1~6	AC	1	HP	4~32
攻撃回数	1	ダメージ	6以下		
特殊防御	仲間を呼ぶ				
特殊攻撃	なし				

BUSHWACKERS

召還数	2~5	AC	8	HP	4~19
攻撃回数	2	ダメージ	6以下, 9以下		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	なし				

MOAT MONSTERS

召還数	3~5	AC	6	HP	7~25
攻撃回数	3	ダメージ	6以下, 3以下×2		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	なし				



STRANGLER VINES

召還数	4~8	AC	6	HP	5~15
攻撃回数	4	ダメージ	2以下×3, 16以下		
特殊防御	呪文の無効化（確率 50 %）				
特殊攻撃	ポイソン				

GIANT TOADS

召還数	6~9	AC	7	HP	4~20
攻撃回数	3	ダメージ	4以下, 6以下, 8以下		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	ポイソン				

VORPAL BUNNIES

召還数	4~8	AC	6	HP	5~20
攻撃回数	2	ダメージ	6以下, 8以下		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	クリティカルヒット				



GIANT SLUGS

召還数	1	AC	10	HP	4~24
攻撃回数	2	ダメージ	8 以下, 7 以下		
特殊防御	ヒーリング 5 ポイント				
特殊攻撃	なし				

GOBLIN SHAMANS

召還数	2~6	AC	4	HP	5~30
攻撃回数	2	ダメージ	6 以下×2		
特殊防御	呪文の無効化 (確率 30 %)				
特殊攻撃	3 レベル M スペル, 2 レベル P スペル				

GOBLINS

召還数	5~9	AC	4	HP	7~28
攻撃回数	2	ダメージ	6 以下×2		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	なし				



COCKATRICES

召還数	1~2	AC	5.	HP	10~30
攻撃回数	2	ダメージ	5 以下 × 2		
特殊防御	呪文の無効化（確率 25 %）				
特殊攻撃	ストーン				

OGRES

召還数	1~8	AC	5	HP	5~33
攻撃回数	1	ダメージ	12 以下		
特殊防御	呪文の無効化（確率 40 %）				
特殊攻撃	なし				

PRIESTESSES

召還数	1~6	AC	4	HP	4~25
攻撃回数	1	ダメージ	8 以下		
特殊防御	呪文の無効化（確率 20 %）				
特殊攻撃	4 レベル P スペル				

6階で召還できるモンスター

まずこの階にも、例外なくハズレのモンスターがいる。しかし前の階よりは少なく、この階には4種類しかいない。それはハイカーサリア、マイナーダイミョウ、ホブゴブリン、セントールである。もはやこの階あたりになると、なんの特殊能力ももたないモンスターはカスとしかいいようがない。

この階で特に強力なのは、ワイトであろう。55%の確率で呪文を無効化し、2レベルのエナジードレインと4レベルまでの魔法使いの呪文を使う。ACも低く、攻撃力も高い。ディスペルされなければこの階で最強であろう。

次に続くのがアンデッドばかり3種類で、グレイブミスト、ライフスティーラー、ナイトストーカーである。

グレイブミストは、エナジードレインこそないが攻撃力がありパラライズの能力を持っている。呪文を無効化する確率も3種類の中で一番高い。

ライフスティーラーは、呪文を無効化する確率ではグレイブミストに負けるが、2レベルのエナジードレインと魔法使いと僧侶のスペルをそれぞれ3レベルまで使うことができる。もう少し召還できる数が多くれば、文句のない手下である。またナイトストーカーは、1レベルのエナジードレインしか特殊能力を持たないが、数多く召還できるのが強みである。

しかしアンデッドモンスターは、意外と簡単にディスペルされるので、そう安心してばかりはいられない。



そこで必要になってくるのが、ビショップだ。攻撃力は低いが、魔法使いの呪文を3レベル、僧侶の呪文を5レベルまで使うことができる。ACも低いのだが、召還できる数が不安定なのが問題だ。

レベル3サムライはビショップと違い、召還できる数が安定しているので安心できる。魔法使いの呪文を4レベルまで使えるので、強力な攻撃魔法を唱えることもできる。少々ヒットポイントが低いので、殺されやすいのが欠点といえるだろう。

マスターニンジャも、かなり強力な手下といえる。ACが低く、攻撃力はこの階の最高の部類に入る。またクリティカルヒットはどのような強敵も一撃で倒せるので、運が良ければ敵の前衛を一撃ですべて殺すこともできる。

ワーウルフは召還できる数が不安定だが、ACもそれなりでヒットポイントも高い。なによりも60%の確率で呪文を無効化できるので、攻撃呪文による全滅がほとんどないのが長所である。

この階では、まずワイトとビショップを召還しておくのがいいだろう。攻撃力を上げたいのなら、レベル3サムライか、マスターニンジャを召還すればいい。もっともレベル3サムライの場合は、呪文を唱えることが多いだろう。あえてディスペルを恐れないというのなら、ワイト、ライフスティーラー、ナイトストーカーのアンデッドトリオも強力である。しかし敵の僧侶のディスペルで、すべて消えてしまう可能性は高いので、注意のことだ。

LVL 3 SAMURAI

召還数	4~8	AC	5	HP	7~22
攻撃回数	3	ダメージ	4 以下×2, 6 以下		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	1 レベル M スペル				

GRAVE MISTS

召還数	1~6	AC	4	HP	4~32
攻撃回数	3	ダメージ	4 以下×2, 8 以下		
特殊防御	呪文の無効化 (確率 40 %)				
特殊攻撃	パラライズ				

HIGH CORSAIRS

召還数	1	AC	3	HP	7~35
攻撃回数	1	ダメージ	10 以下		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	なし				



MINOR DAIMYOS

召還数	1~6	AC	2	HP	4~40		
攻撃回数	1	ダメージ	12以下				
特殊防御	なし						
特殊攻撃	なし						

LIFESTEALERS

召還数	1	AC	3	HP	8~43		
攻撃回数	1	ダメージ	4以下				
特殊防御	呪文の無効化（確率 20 %）						
特殊攻撃	エナジードレイン 2 レベル 3 レベル M スペル、3 レベル P スペル						

NIGHTSTALKERS

召還数	2~6	AC	4	HP	8~43		
攻撃回数	1	ダメージ	6以下				
特殊防御	呪文の無効化（確率 25 %）						
特殊攻撃	エナジードレイン 1 レベル						



WIGHTS

召還数	1~4	AC	2	HP	5~30
攻撃回数	3	ダメージ	6 以下×3		
特殊防御	呪文の無効化（確率 55 %）				
特殊攻撃	エナジードレイン 2 レベル。 4 レベル M スペル。パラライズ				

MASTER NINJAS

召還数	2~6	AC	2	HP	6~24
攻撃回数	3	ダメージ	8 以下×3		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	クリティカルヒット				

BISHOPS

召還数	1~6	AC	4	HP	4~32
攻撃回数	1	ダメージ	10 以下		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	3 レベル M スペル。5 レベル P スペル				



WEREWOLVES

召還数	1~6	AC	5	HP	7~35
攻撃回数	2	ダメージ	8以下×2		
特殊防御	呪文の無効化（確率 60 %）				
特殊攻撃	なし				

HOBGOBLINS

召還数	2~6	AC	3	HP	3~36
攻撃回数	3	ダメージ	6以下×3		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	なし				

CENTAURS

召還数	3~7	AC	7	HP	8~28
攻撃回数	2	ダメージ	12以下×2		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	なし				

5階で召還できるモンスター

この階は、あちらこちらに待ち伏せしている敵がいるので、充分な戦力を召還しておきたい。

例によって使えそうにない、この階のハズレのモンスターは、マスタードラゴン、ディスプレイサービスト、ワータイガー、ボーリングビートル、コロッシブスライムの5種類である。

この5種類は、特殊能力も少なく攻撃力も低い。それほどカスというのではないが、こんな奴らより強いモンスターが他に召還できるのだから、あえて召還する必要はない。

逆にこの階で必ず召還するべき強力なモンスターは、ガーゴイルとプリーストファンングである。

ガーゴイルは呪文の無効化の確率がこの階で最も高く、攻撃力も高い。敵をストーンの特殊能力で行動不能にできるのは非常に魅力的だ。

プリーストファンングは召還できる数が多く、プリーストにしては不思議なことに、魔法使いの呪文を5レベルまで使うことができる。MADALTOを連続して唱えてくれれば、敵に大きな打撃を与えることができる。

この階で唯一エナジードレインの能力を持っているゴーストは、召還できる数が少なく戦力としては余り期待できない。

次に強力なのが、ガスドラゴン、セラフ、ヘルハウンドであろう。セラフは一匹しか召還できないが、仲間を呼んで増えるので問題はない。7匹程度に増えれば、MAHA

LITOを連続で唱えるので、プリーストファングといい勝負である。問題としては、増えるまで仲間を呼ぶことが多く、戦闘に参加しないことだ。

ガスドラゴンは召還できる数は不安定だが、ブレスと魔法使いの呪文を3レベルまで使える。また普通の攻撃力も高いので4匹召還できれば戦力として頼りになる。

ヘルハウンドは、呪文を無効化することもでき、ブレスも吐き、攻撃で殺されても仲間を呼べるので補充がきく。

その点コモドドラゴンは攻撃力は高いのだが、ヒットポイントがヘルハウンドより低く、ブレスのダメージが低いのでいまひとつである。

この階で最強の召還メンバーは、ガーゴイル、プリーストファング、ガスドラゴンではないだろうか。ブレスと呪文の攻撃で敵の後ろに隠れている魔法使いを攻撃できて、前衛の戦士はストーンの能力で、行動不能にすることができる。

あえて、量より質と思うのならガーゴイルをゴーストに変更するのもいいだろう。しかしこの迷宮の戦いでは、質よりも量のほうが効果がある。質は敵のほうが、遙かに上なのは確かである。

それ故にガスドラゴンより、ヘルハウンドを召還したほうが、攻撃魔法によってモンスターが減少する確率が低くなるはずだ。

開き直って一気に量で攻めるのなら、ガーゴイルにセラフ、ヘルハウンドを召還して、仲間を呼ばせて数を増やすのがいいだろう。



GARGOYLES

召還数	1~6	AC	5	HP	8~36
攻撃回数	4	ダメージ	3以下×2.	6以下.	4以下
特殊防御	呪文の無効化（確率 50 %）				
特殊攻撃	ストーン				

GHASTS

召還数	1~4	AC	1	HP	10~30
攻撃回数	1	ダメージ	18以下		
特殊防御	呪文の無効化（確率 30 %）				
特殊攻撃	バラライズ. エナジードレイン レベル				

KOMODO DRAGONS

召還数	2~6	AC	3	HP	6~30
攻撃回数	3	ダメージ	12以下.	6以下×2	
特殊防御	なし				
特殊攻撃	プレス				

HELLHOUNDS

召還数	1~6	AC	4	HP	5~50
攻撃回数	1	ダメージ	10以下		
特殊防御	呪文の無効化（確率 30 %）、仲間を呼ぶ				
特殊攻撃	プレス				

PRIESTS OF FUNG

召還数	3~7	AC	3	HP	8~40
攻撃回数	2	ダメージ	7以下×2		
特殊防御	呪文の無効化（確率 30 %）				
特殊攻撃	5 レベル M スペル				

MASTER / DRAGON

召還数	1~3	AC	4	HP	8~32
攻撃回数	2	ダメージ	12以下、6以下		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	クリティカルヒット				



SERAPHIM

召還数	1	AC	2	HP	14~34
攻撃回数	3	ダメージ	6 以下×3		
特殊防御	呪文の無効化（確率 40 %）、仲間を呼ぶ				
特殊攻撃	3 レベル M スペル				

WERETIGERS

召還数	2~6	AC	3	HP	5~30
攻撃回数	3	ダメージ	9 以下×3		
特殊防御	呪文の無効化（確率 10 %）、ヒーリング 2 ポイント				
特殊攻撃	ポイゾン				

BORING BEETLES

召還数	1~8	AC	3	HP	5~40
攻撃回数	1	ダメージ	20 以下		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	なし				

D'PLACER BEASTS

召還数	1~6	AC	0	HP	6~48
攻撃回数	2	ダメージ	8以下×2		
特殊防御	仲間を呼ぶ				
特殊攻撃	なし				

CORR. SLIMES

召還数	1~5	AC	-4	HP	18~50
攻撃回数	4	ダメージ	1以下×4		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	ポイゾン				

GAS DRAGONS

召還数	1~4	AC	3	HP	5~40
攻撃回数	3	ダメージ	4以下×2, 18以下		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	3レベル M スペル, プレス				

4階で召還できるモンスター

この階はモンスターの性格が偏っているので、召還の選択が非常に難しい。まず召還できるモンスターの中で、戦力になるものが少ない。

まずは、ハズレのモンスターをあげてみよう。キャリアー、ゴーゴン、ミミドン、ジャイアントマンティス、ゴブリンプリンス、マスター／ウェストウインド、ワイバーンの7種類である。それ以外に、特に使う必要がないと思われるのがレベル6ニンジャである。

これらのモンスターをハズレとした理由は、特殊能力があっても召還できる数が少ないのである。まったく特殊能力を持っていないなどである。この8種類は、ちょっと呪文で攻撃されると死んでしまう。

またクリティカルヒットは、ひじょうに不安定な能力であり期待したように敵を倒せず、こちらの命が危うくなることが多い。ジャイアントマンティスなど、クリティカル以外には取柄がなく召還できる数も少ない。

比較的にクリティカルを出しやすいマスター／ウェストウインドは、1体しか召還できない場合すぐに死んでしまうことが多い。どちらかといえばレベル6ニンジャのほうがヒットポイントも多く、召還できる数が多いければ戦力としては頼りになる。

残った能力の高い4種類のモンスターの中で、スクリルとエビルアイの2種類がアンデットというのは困ったものである。



スクリルは、エナジードレインしか特殊能力がないが、前衛の戦士のヒットポイントを一気に下げる事ができるはずだ。エビルアイは召還できる数が少ないのだが、この階で唯一ブレスを吐く事のできるモンスターである。スクリルがヒットポイントを下げたところで、エビルアイのブレスで倒すのが理想的な攻撃といえる。

ドッペルゲンガーは、召還できる数が多く、ACも低くて攻撃力も並にあるので、戦闘員としては問題ないモンスターだ。呪文を無効化する確率も25%あり、敵の呪文攻撃から生き残ることは、他の使えないモンスターよりは多いだろう。

ダークライダーは最初1体しか召還できないが、仲間を呼ぶことができるの、後から補充することも可能である。呪文を無効化できる確率は以前より上がっているので、生き残ることも多い。また魔法使いの呪文を3レベルまで使え、攻撃力も高いのでかなり信頼できる。

この階で最強の召還はスクリルとエビルアイ、そしてドッペルゲンガーではないだろうか。

またディスペルされるのを恐れるなら、エビルアイをダークライダーに変更し、ドッペルゲンガーをレベル6ニンジャにするのがいいだろう。

とにかくスクリルとエビルアイのどちらかは、必ず召還しておくほうがいい。この2種類のアンデッドが、この階で最強のモンスターであることは間違いない。この階の敵は、そこそこのモンスターでは簡単に倒せないので。



SCRYLLS

召還数	1~3	AC	-1	HP	10~60
攻撃回数	1	ダメージ	8 以下		
特殊防御	呪文の無効化（確率 45 %）				
特殊攻撃	エナジードレイン 1 レベル				

CARRIERS

召還数	2~7	AC	10	HP	9~45
攻撃回数	7	ダメージ	1 以下 × 7		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	なし				

MYRMIDONS

召還数	1~6	AC	2	HP	6~60
攻撃回数	1	ダメージ	14 以下		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	なし				



GORGONS

召還数	1	AC	2	HP	8~64
攻撃回数	1	ダメージ	12以下		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	プレス				

LVL 6 NINJAS

召還数	1~5	AC	6	HP	6~60
攻撃回数	3	ダメージ	6以下×3		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	クリティカルヒット				

DARK RIDERS

召還数	1	AC	2	HP	24~44
攻撃回数	3	ダメージ	6以下×3		
特殊防御	呪文の無効化（確率 60 %）、仲間を呼ぶ				
特殊攻撃	3 レベル M スペル				



DOPPELGANGERS

召還数	2~8	AC	-2	HP	6~54
攻撃回数	2	ダメージ	15以下×2		
特殊防御	呪文の無効化（確率 25%）. ヒーリング 5 ポイント。				
特殊攻撃	ポイソン				

GIANT MANTIS

召還数	1~3	AC	0	HP	10~60
攻撃回数	2	ダメージ	12以下×2		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	クリティカルヒット				

EVIL EYES

召還数	2	AC	0	HP	9~54
攻撃回数	1	ダメージ	32以下		
特殊防御	呪文の無効化（確率 25%）				
特殊攻撃	3 レベル M スペル、プレス				



GOBLIN PRINCES

召還数	2~4	AC	1	HP	25~45
攻撃回数	4	ダメージ	6以下×4		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	なし				

MASTER / W. WIND

召還数	1~5	AC	3	HP	10~40
攻撃回数	3	ダメージ	13以下×3		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	クリティカルヒット				

WYVERNS

召還数	1~6	AC	3	HP	14~63
攻撃回数	2	ダメージ	16以下、6以下		
特殊防御	呪文の無効化（確率 10%）				
特殊攻撃	ポイゾン				

3階で召還できるモンスター

この階は敵も強く、召還に失敗すると簡単に殺されてしまうので、細心の注意をしてモンスターを選択しなければならない。

当然のことながら、まずハズレのモンスターを排除しなければならない。 ウィルオーウィスプ、バーサーカー、ブリーブ、ロック、メジャーダイミョウの5種類がこの階では召還してはならない使えないモンスターである。

理由はデータを見ればわかるように、特殊能力が少なく召還できる数が不安定か少なすぎる所以である。 ウィルオーウィスプなどは、ACが低く役に立ちそうに思えるのだが、この階に徘徊する敵相手では攻撃力が低くて戦いが長引いてしまう。 この階より上は、敵との戦闘はなるべく短くしなければならない。 攻撃力が高く、敵の反撃がくるまえに行動不能にできるか殺せるモンスターが必要なのだ。

上記のような理由により、選択するモンスターに必要な能力は次の二つである。 まず一撃で敵を行動不能にできる能力、そして後ろに隠れている敵の呪文を使える者に早くダメージを与えることである。

まず最初の条件を満たしているモンスターは、ヴァンパイアーゼノーである。 特にヴァンパイアーゼノーは、エナジードレインとパラライズだけでなく、この階では少々威力が不足しているがMAHALITOを使うことができる。

ゼノーは最初、1匹しか召還できないが仲間を呼ぶので運が良ければ7匹程度に増える。 呪文も50%の確率で無効化でき、ストーンによって敵の前衛を動けなくさせることができる。



次に敵の後ろにいる魔法使いなどに、ダメージを与えるにはブレスか呪文が最適である。特にブレスを吐けるモンスターならば、先制攻撃の時に有利である。

この条件を満たしているモンスターは非常に少なく、ブラスドラゴンとキメラだけである。この2種類は、ヒットポイントも同じ程度で、ACも同じである。

ブラスドラゴンの長所は、呪文を無効化できる確率が高く魔法使いの呪文を4レベルまで使えることがある。一方キメラは、呪文も使えず無効化の確率もブラスドラゴンよりも低いが、その攻撃力は捨て難いものがある。

またフィードなどは、召還できる数もほどほどで悪魔の眷属なのでディスペルされることがない。魔法使いと僧侶の呪文の両方が使って、数が減っても仲間を呼んで補充できる非常に安心できる手下である。

最後に残ったチャンプサムライとトロルなのだが、これといった特徴がない。チャンプサムライは5レベルまでの魔法使いの呪文を使えるが、レベルの高い呪文を使い果たしても呪文を唱えようとするので、あまり活躍を期待できない。トロルは呪文を無効化でき、15ポイントのヒーリングは驚異的である。しかしトロルより、能力の高いモンスターがいるので、あえて召還する必要がない。

ここでの最強の召還は、ブラスドラゴン、ゼノー、ヴァンパイアであろう。

BRASS DRAGONS

召還数	1~4	AC	2	HP	8~64
攻撃回数	3	ダメージ	4 以下×2, 16 以下		
特殊防御	呪文の無効化 (確率 50 %)				
特殊攻撃	4 レベル M スペル, プレス				

FIENDS

召還数	3~6	AC	2	HP	16~56
攻撃回数	4	ダメージ	8 以下×2, 3 以下×2		
特殊防御	呪文の無効化 (確率 65 %), 仲間を呼ぶ				
特殊攻撃	3 レベル M スペル, 5 レベル P スペル				

WILL O'WISPS

召還数	1~2	AC	-8	HP	10~80
攻撃回数	1	ダメージ	16 以下		
特殊防御	呪文の無効化 (確率 95 %)				
特殊攻撃	なし				

BERSERKERS

召還数	2~8	AC	0	HP	8~64
攻撃回数	3	ダメージ	10以下×3		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	なし				

CHIMERAS

召還数	1~4	AC	2	HP	9~54
攻撃回数	6	ダメージ	3以下×2, 4以下×2, 8以下 12以下		
特殊防御	呪文の無効化 (確率 35 %)				
特殊攻撃	プレス				

XENOS

召還数	1	AC	6	HP	10~60
攻撃回数	2	ダメージ	15以下×2		
特殊防御	呪文の無効化 (確率 50 %), 仲間を呼ぶ, ヒーリング 10 ポイント				
特殊攻撃	ストーン				



BLEEBS

召還数	1~8	AC	0	HP	10~80
攻撃回数	2	ダメージ	9以下×2		
特殊防御	呪文の無効化（確率 30%）。仲間を呼ぶ				
特殊攻撃	なし				

ROCS

召還数	1	AC	2	HP	16~48
攻撃回数	4	ダメージ	24以下。6以下×3		
特殊防御	呪文の無効化（確率 50%）				
特殊攻撃	なし				

MAJOR DAIMYOS

召還数	1~8	AC	0	HP	7~84
攻撃回数	2	ダメージ	10以下×2		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	なし				



TROLLS

召還数	3~5	AC	4	HP	12~54
攻撃回数	3	ダメージ	12以下×3		
特殊防御	呪文の無効化（確率 70%）. ヒーリング 15 ポイント				
特殊攻撃	なし				

CHAMP SAMURAI

召還数	1~6	AC	2	HP	10~100
攻撃回数	1	ダメージ	14以下		
特殊防御	呪文の無効化（確率 20%）				
特殊攻撃	5 レベル M スペル				

VAMPIRES

召還数	1~4	AC	-1	HP	11~88
攻撃回数	3	ダメージ	16以下, 4以下×2		
特殊防御	呪文の無効化（確率 70%）. ヒーリング 1 ポイント				
特殊攻撃	エナジードレイン 2 レベル. 3 レベル M スペル, パラライズ				

2階で召還できるモンスター

この階は少々中途半端なモンスターがそろっているようだ。まあ例によってハズレのモンスターを召還しなければ問題はない。

この階でハズレのモンスターといえるのは、マーフィーズゴースト、フロストジャイアイト、ファイアージアイアント、ハタモト、マスターサマー、ヒドラ、サイクロプスの7種類である。

この階あたりの敵の攻撃は凄まじく、攻撃呪文を無効化できなかったり、召還できる数が少なかったり、特殊能力がひとつしかないようなモンスターはまったくといっていいほど役に立たない。

この7種類と反対に、強力なモンスターにはドラゴンゾンビとリッチがいる。両方ともアンデッドというのが、少々問題ではある。

ドラゴンゾンビは、4レベルまでの魔法使いの呪文とブレスを吐くことができる。2~4匹も召還できれば、敵の後ろにいる呪文を使えるやつらにダメージを与えることができる。

リッチは1体しか召還できないが、99%の確率で呪文を無効化するので呪文で破壊されることはない。ヒットポイントも高いので、唯一の心配は敵の僧侶のディスペルであろう。攻撃力は低いが、3レベルのエナジードレインと6レベルまでの魔法使いの呪文は、その不足を充分に補っている。



しかしアンデッドばかりを召還すると、敵の先制攻撃のディスペルで一度に消えてしまうことがあるので、ドラゴンゾンビカリッチのどちらかだけ召還して、他の2種類はアンデッドではないモンスターを召還するべきだ。

次に強力なモンスターは、サッキュビーであろう。これはデーモンの一族なので、僧侶にディスペルされるこはない。攻撃力も高く、50%の確率で呪文を無効化でき、エナジードレインの能力も持っている。総合的な攻撃力はリッチに少々劣るようだが、3匹も召還することができれば数で充分カバーできる。

特殊能力は少ないが、戦闘専門のモンスターとしては、ファイアードレイクかマンティコアが最適であろう。

ファイアードレイクは、ヒットポイントが高く、ブレスが吐ける強力なモンスターだ。欠点としては召還できる数が非常に少なく、呪文を無効化する確率も低いことだ。

マンティコアは特殊攻撃の能力はまったくないが、召還できる数が多いことと、攻撃力の高さで補っている。また呪文を無効化できる確率も、ファイアードレイクより高い。5ポイントのヒーリング能力も、気休め程度であるが役に立つはずだ。

この階の最強の召還は、リッチとサッキュビー、そしてマンティコアであろう。マンティコアを、ファイアードレイクにするのもいい。ドラゴンゾンビを召還した場合は、ブレスを吐くモンスターは他に必要ないので、ファイアードレイクよりもマンティコアのほうがいいだろう。



MURPHY'S GHOSTS

召還数	1	AC	-3	HP	20~110		
攻撃回数	1	ダメージ	2 以下				
特殊防御	呪文の無効化（確率 80 %）. ヒーリング 1 ポイント						
特殊攻撃	なし						

MANTICORES

召還数	3~7	AC	0	HP	17~66
攻撃回数	3	ダメージ	16 以下 × 2.	12 以下	
特殊防御	呪文の無効化（確率 60 %）. ヒーリング 5 ポイント				
特殊攻撃	なし				

LICHES

召還数	1	AC	-5	HP	25~100		
攻撃回数	2	ダメージ	4 以下. 1 以下				
特殊防御	呪文の無効化（確率 99 %）. ヒーリング 3 ポイント						
特殊攻撃	エナジードレイン 3 レベル. パラライズ. 6 レベル M スペル. ポイゾン						



FROST GIANTS

召還数	1~4	AC	6	HP	51~58		
攻撃回数	1	ダメージ	30 以下				
特殊防御	呪文の無効化（確率 95 %）						
特殊攻撃	なし						

FIRE GIANTS

召還数	1~4	AC	3	HP	15~92		
攻撃回数	1	ダメージ	30 以下				
特殊防御	呪文の無効化（確率 20 %）						
特殊攻撃	なし						

HATAMOTOS

召還数	1	AC	-1	HP	12~48		
攻撃回数	3	ダメージ	24 以下 × 3				
特殊防御	なし						
特殊攻撃	クリティカルヒット						



MASTER / SUMMER

召還数	1	AC	-1	HP	12~48
攻撃回数	3	ダメージ	24以下×3		
特殊防御	なし				
特殊攻撃	クリティカルヒット				

HYDRAE

召還数	1	AC	-1	HP	11~77
攻撃回数	7	ダメージ	6以下×7		
特殊防御	呪文の無効化（確率 20%）. ヒーリング 5 ポイント				
特殊攻撃	パラライズ				

SUCCUBI

召還数	1~4	AC	-2	HP	8~80
攻撃回数	4	ダメージ	8以下×2, 20以下×2		
特殊防御	呪文の無効化（確率 50%）				
特殊攻撃	エナジードレイン 1 レベル. 5 レベル M スペル				



FIREDRAKES

召還数	1~2	AC	0	HP	10~80
攻撃回数	3	ダメージ	12以下×2, 32以下		
特殊防御	呪文の無効化（確率 25 %）				
特殊攻撃	プレス				

DRAGON ZOMBIES

召還数	1~4	AC	-2	HP	12~96
攻撃回数	3	ダメージ	8以下×2, 36以下		
特殊防御	呪文の無効化（確率 60 %）				
特殊攻撃	4 レベル M スペル, プレス				

CYCLOPES

召還数	1~2	AC	0	HP	10~100
攻撃回数	2	ダメージ	20以下×2		
特殊防御	呪文の無効化（確率 45 %）				
特殊攻撃	なし				

1階で召還できるモンスター

この階ではいよいよ、最強の召還サークルを使うことができる。この階では、どのモンスターを召還してもそれなりに戦うことができるだろう。しかしそれでも、常に最強のモンスターを召還しておけば、どのような敵にも負けることはないはずだ。

まず最初に、セカンドクラスのモンスターを紹介しておこう。こいつらは使えないというわけではないのだが、やはり一流と二流の違いがあるのだ。ポイゾンジャイアント、ハイマスター、アイロンゴーレム、ホーミングモールドはこの他の強力なモンスターと比べるとやはり二流といえるだろう。この4種類は決して弱いわけではない、他のモンスターが強力すぎるのだ。

一流のモンスターとしては、まずゴールドドラゴンとブラックドラゴンがいる。呪文の無効化の確率と攻撃力はブラックドラゴンが高いが、ヒットポイントはゴールドドラゴンのほうが高い。どちらかというとブラックドラゴンを召還するほうが良いだろう。

ライカーギは1匹しか召還できないが、仲間を呼ぶので問題はない。攻撃力は非常に低いが、山のような特殊能力がそれを充分に捕なっている。

ヴァンパイアロードも、昔から忠実にわしに仕えてきたモンスターだ。しかし決して弱い奴ではないのだが、僧侶のディスペルを考えると、メイルフィクやフラックのほうが少々魅力的である。



メイルフィクとブラックは、特殊能力や召還できる数は同じようなものなのだが、ヒットポイントの高さからみてメイルフィクのはうが良いだろう。

最後にこの階最強といえるモンスターである、グレーターデーモンの登場である。どのような奴を召還しようともこのグレーターデーモンを忘れてはいけない。エナジードレインこそないが、仲間を呼ぶ、呪文を唱える、相手をパラライズさせる、ACは低いと多芸なやつだ。

そしてグレーターデーモンの親玉ともいえる、デーモンロードは、凄まじい能力を持っている。アミュレットを手にした時に召還できていれば、むざむざこのような場所に埋葬されはしなかっただろう。99%の確率で呪文を無効化し、5レベルのエナジードレイン、7レベルまで魔法使いの呪文を使う。普通に戦えば、クリティカルヒットまである。残念なのは1匹しか召還できないことだ、こいつが9匹いれば無敵だというのに、わし自身の非力さが情けなくなる。

この階では、グレーターデーモン、デーモンロードをまず召還することだ。最後の1種類はどれでもいいといえよう。しいていうならライカーギを召還すれば怖いものはない。

また敵の後ろに位置している憎い魔法使いや僧侶に早くダメージを与えたいたと思うなら、ポイゾンジャイアントやブラックドラゴンなどブレスを吐くモンスターを召還することだ。

GREATER DEMONS

召還数	1~6	AC	-3	HP	11~88
攻撃回数	5	ダメージ	24 以下, 8 以下×2, 6 以下×2		
特殊防御	呪文の無効化（確率 70 %）, 仲間を呼ぶ, ヒーリング + ポイント				
特殊攻撃	5 レベル M スペル, パラライズ, ポイゾン				

POISON GIANT

召還数	1~4	AC	3	HP	81
攻撃回数	1	ダメージ	40 以下		
特殊防御	呪文の無効化（確率 95 %）				
特殊攻撃	プレス				

GOLD DRAGONS

召還数	1~4	AC	-2	HP	12~96
攻撃回数	3	ダメージ	8 以下×2, 36 以下		
特殊防御	呪文の無効化（確率 85 %）				
特殊攻撃	5 レベル M スペル, プレス				



MAELIFICS

召還数	1	AC	-5	HP	25~100
攻撃回数	2	ダメージ	4 以下.	1 以下	
特殊防御	呪文の無効化 (確率 80 %). ヒーリング 3 ポイント				
特殊攻撃	エナジードレイン 3 レベル. 7 レベル M スペル. パラライズ. ポイゾン				

VAMPIRE LORDS

召還数	1	AC	-5	HP	20~160
攻撃回数	1	ダメージ	4 以下		
特殊防御	呪文の無効化 (確率 90 %). ヒーリング 4 ポイント				
特殊攻撃	エナジードレイン 4 レベル. 6 レベル M スペル. パラライズ				

HIGH MASTERS

召還数	1~3	AC	-2	HP	15~60
攻撃回数	3	ダメージ	20 以下×2.	64 以下	
特殊防御	呪文の無効化 (確率 10 %)				
特殊攻撃	クリティカルヒット				



LYCURGI

召還数	1	AC	-7	HP	17~170
攻撃回数	1	ダメージ	4 以下		
特殊防御	呪文の無効化 (確率 70 %). ヒーリング 2 ポイント. 仲間を呼ぶ				
特殊攻撃	エナジードレイン 2 レベル. 6 レベル M スペル. クリティカルヒット. パラライズ. ストーン				

BLACK DRAGONS

召還数	1~4	AC	3	HP	25~60
攻撃回数	3	ダメージ	14 以下 × 2. 38 以下		
特殊防御	呪文の無効化 (確率 90 %)				
特殊攻撃	5 レベル M スペル. ブレス				

FOAMING MOLDS

召還数	3~7	AC	5	HP	30~120
攻撃回数	4	ダメージ	10 以下 × 4		
特殊防御	呪文の無効化 (確率 30 %)				
特殊攻撃	ストーン				



IRON GOLEMS

召還数	1~4	AC	3	HP	81
攻撃回数	1	ダメージ	40以下		
特殊防御	呪文の無効化（確率 60 %）				
特殊攻撃	プレス				

FLECK

召還数	1	AC	-3	HP	15~180
攻撃回数	1	ダメージ	35以下		
特殊防御	呪文の無効化（確率 85 %）				
特殊攻撃	プレス. クリティカルヒット. パラライズ. ポイゾン. ストーン				

A DEMON LORD

召還数	1	AC	-12	HP	25~300
攻撃回数	2	ダメージ	60以下×2		
特殊防御	呪文の無効化（確率 99 %）. ヒーリング 5 ポイント				
特殊攻撃	エナジードレイン 5 レベル. 7 レベル M スペル. クリティカルヒット. パラライズ. ポイゾン・ストーン				

新登場 モンスター解説

BLINK DOG

第4レベル召還サークル



ブリンクとは、まばたくという意味でありブリンクドッグという名は、まばたきする間に別の場所に移動する瞬間移動能力を持っていることからつけられた。

このブリンクドッグの能力は、瞬間移動呪文であるMALORの変形呪文のようなもので、呪文を唱えなくとも自然と使えるようだ。MALORの呪文は精神集中が必要であるが、こいつらの瞬間移動能力は目視できる場所になら自由に移動できるようである。

しかし悲しいことに、これだけひとつ的能力が強力であるとそれ以外の能力がおろそかになるらしい。瞬間移動能力を持つ以外は、攻撃力その他は普通の犬と同じである。6階より上の敵には相手にならないだろう。

姿は、オーストラリアで野性化した犬ディンゴに似ていて凶暴である。

COCKATRICES



コカトリスは、バシリスクの別名でもあるモンスターである。バシリスクがトカゲの姿をしているのに対して、巨大なニワトリのような姿をしている。しかしトカゲの尻尾を持っているので、普通のニワトリとは簡単に区別できるだろう。

ストーンの能力を持っているので、うまくすれば手強い敵も簡単に仕留めることができる。しかし物理的打撃に弱く、肉弾戦にはまったく向いていない。召喚できる数も少ないが、強力な戦力であることは間違いない。

WIGHT

第5レベル召還サークル



ワイトは、冥府から蘇ったアンデッドモンスターの一種である。その実体の半分を冥府に、半分を現世におく不安定な存在である。ふたつの世界に同時に存在しているので、通常の生命体やアンデッドには考えられない程の大量のエネルギーを常に消費している。

そのために召喚の時の魔法力場が充分強力でなければ、5分もその場に存在できない。召喚した後は、自分でエナジードレインにより敵の生命エネルギーを吸い取り、補充するので心配は要らないだろう。

半分しかこの世界にいないので、呪文などの効果を受けることは少なく、エナジードレインの攻撃と4レベルMスペルの能力は頼もししい。このレベルで召喚できる下僕としては、最強であろう。

D'PLACER BEASTS

第6 レベル召還サークル



ディスプレイサービーストは、黒豹によく似た恰好をしている。唯一違う所は、背中から2本の触手が生えていることである。しなやかな動きと、優雅ともいえる姿は非常に美しいものである。側に2~3匹はべらしておくのも、優雅でいいかもしれない。SFにクアールという、ディスプレイサービーストに良く似た生物がでてくる話もある。

攻撃力は猫科であるので、大型獣並みにはある。しかし重装備の敵を相手にしては、少々力不足かもしれない。やはり呪文を使える下僕と一緒に召喚するのがよいだろう。

またこいつは自分の姿を1.5メートル程ずらして投影する特殊能力を持っている。これによって、敵の攻撃を逸らすことができるのだ。

MASTER / DRAGON



マスター/ドラゴンとは、ドラゴンの位まで修行を積んだ忍者のことである。普通マスターと呼ばれる位は、最高の位でありひとつしかない。しかし忍者の中には、マスター・ニンジャの位にも段階があり、ドラゴンはその最初の位でしかない。

マスタードラゴン程度では、まだまだ忍術のすべての奥義を会得しているとはいえないのだ。

武器の使い方、身のこなし、技などは忍者の中では抜けていて、しかし呪文に対抗する精神力などは、まだまだ未熟で簡単に攻撃呪文のダメージを受けてしまう。数がいれば非常に強力な戦力となるのだが、攻撃呪文で簡単に全滅してしまうのが残念である。

MYRMIDONS

第7レベル召還サークル



ミミドンとは本来、子分、手下といった意味である。兵士としても、それほど強い者ではなく中堅クラスの兵士といえよう。無骨で頑丈なだけの鎧に身をつつみ、どこにでも売っているような普通の剣を持っているだけの標準的な傭兵である。強力な技もなく、あるのは頑丈な身体だけという至ってシンプルな連中である。

一般の村人などを相手にするのなら、ほとんど無敵といってもいい連中なのだが、迷宮を徘徊している墓守り連中相手には、それなりに数が揃えば、楯のかわりなるといった程度の存在でしかない。まあ MADALTO や LORTO などの呪文を、一回でもくらえれば全滅してしまう。ただ身体が頑丈なだけでは、魔法の呪文には対抗できないのである。

GIANT MANTISES



ジャイアントマンティスは、その名の通りの巨大なカマキリである。しかし巨大といっても、その大きさは想像を絶するものがある。普通、巨大という形容詞は通常の3~4倍程度のことをするのだ。しかしジャイアントマンティスは人と同じ程度、もしくはそれよりも巨大な大きさの場合がある、魔法によって変異した恐ろしい化け物なのだ。

昆虫というと普通のサイズでさえ恐ろしいと思う人が多いようだが、そのような人物がジャイアントマンティスを見たら卒倒してしまうだろう。

自然が長い時間をかけて進化させた昆虫の外骨格は、並みのプレートメイルよりも固い鎧となっている。また2つのカマは、へたなマジックソードよりも威力がある。

唯一の弱点としては、呪文の効果を避けることができないことだろう。巨大でも所詮、昆虫であるということなのだろう。

EVIL EYES



イーブルアイズは、凶眼もしくは邪眼と呼ばれる目のことをさす。これは本来、特殊な人間（魔女など）が持っている特殊能力のことをいうのだ。凶眼を持つ魔女に睨まれると、人なら病気になったり、荷馬車などは車輪が動かなくなったりするのだ。

しかしモンスターとしてのイーブルアイズは、まったく違う存在である。これは虚空にポッカリと浮いた、一つの眼なのだ。目以外には何もなく、ただその凶暴そうな目がフワリフワリと漂っているのだ。こいつは非常に離れた次元に生息している、特殊な生命体であることは間違いないようだ。それ以外のことは、まったくわからない。

人間とイーブルアイズの感覚自体が非常に掛け離れているので、それ以上のことを理解できないのだ。しかし攻撃的な性格らしく、特に命令しなくとも敵を攻撃してくれるるので、意思の疎通など必要ない。

MASTERS/W. WIND



マスターズ/ウェストウインドは、ドラゴンの一つ上のマスターニンジャの位である。その身体は全身、刃と思えるような殺気を秘めている。その殺気は、大抵のマジックソードよりも恐ろしい威力があるのだ。

なぜこの段階まで達したマスターニンジャが、ウェストウインドすなわち西風と呼ばれるのか？それはその身のこなしが、風のようで捕らえ所がないためである。普通の戦士などが戦っている場合、その大袈裟な動作でどこを攻撃してくるか判断できる。

しかしウェストウインドは、めったに動く素振りを察知させない。そして風が吹き寄せるように、突然に攻撃をしてくる。狙われた相手は、まるでそよ風が頬を撫でるようを感じた時にはすでに、首を切り裂かれているのだ。

BRASS DRAGON

第8 レベル召還サークル

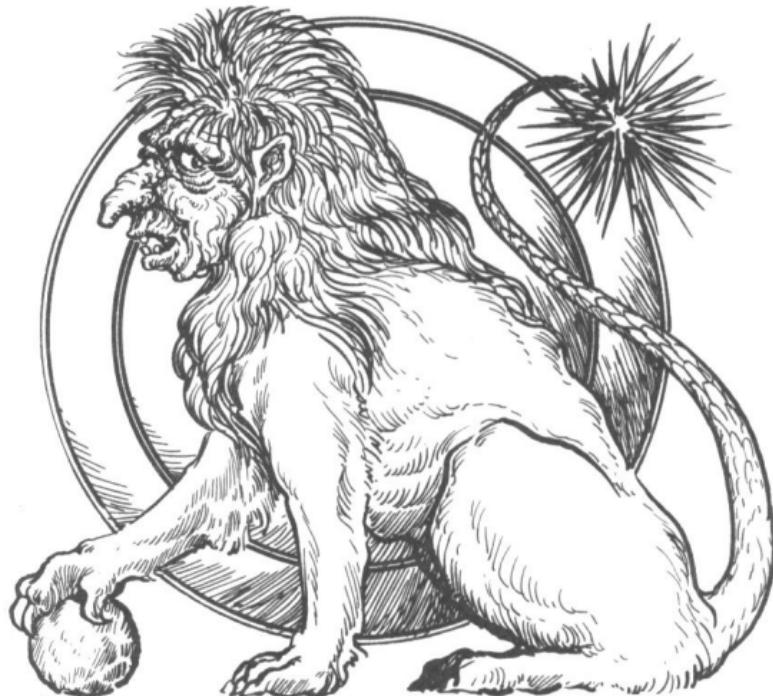


ブラスドラゴンは、名前のように真鍮色の鱗をもつているドラゴンの一族である。遠くから見るとシルバードラゴンのように見えるのだが、近くによればその輝きの違いに気付くだろう。

ドラゴンの中では比較的、温和な性格をしていて戦闘にはあまりむいていない。それでも召喚すれば、それなりに戦ってくれるだろう。ドラゴンなので当然ながら熱風のブレスを吐くことができ、それ以外にも少々の呪文も使える頭を持っている。

MANTICORES

第9レベル召還サークル



マンティコアは、ライオンの身体に刺の生えた尾とコウモリの羽を持ち、醜い年寄りの顔をもつモンスターだ。しかしこの世界に呼び出せるマンティコアには、コウモリの羽根はついていない。

人間の肉が好物なので、黙っていても敵に攻撃をしかけにいくだろう。刺の生えた尾を振り回し、その刺を矢のように飛ばすこともできる。その素早い動きは、時に呪文を完全に回避することもできる。

櫛の歯のように3重に噛み合う鋭い牙とその顔からは想像できないほどの高い知能を持ち、非常に好戦的な性格をしているので戦闘に最適の手下である。また喋ることもでき、フルートの音色のような声をしている。

LICHES



リッチは、魔術の奥義を究めた魔術師が、死の間際に理性による死を受け入れず、反対に凄まじい生への執着を抱いた時に、その思いがアンデッドへと変化したものだ。

その姿は、干からびたミイラの如き顔をしており、その窪んだ目には眼球のかわりに、おぞましい赤い光りが灯っている。ぼろぼろになったローブを着ており、その身体から吹き出ている死臭は目に見えるほどである。

当然のことながらリッチは強力な魔法を使え、大抵の魔法を無効化できる。生きている者すべてを憎んでおり、その細く皮がこびりついた指で触れて、生命エネルギーを吸い取る時に無上の喜びを感じている。

MASTER / SUMMER



マスターニンジャの中で、夏の称号をもつ者である。この段階に達するためには、長い年月の修行に耐えなければならない。当然のことながら、かなりの年令に達しているはずだが、その動きはまったく衰えてはいない。

マスター/サマーと対峙した時に感じられる殺気は、夏の日差しのように容赦ない。まるですべてを突き通す光が、人の形をとっているような感じを受ける。敢ていうならば、西風の称号を持つ者が風の如き動きならば、夏の称号を持つ者の動きは文字通り光りそのものなのだ。

その魔の一撃は、ドラゴンの鱗でさえ貫通させができる。しかし、いかなる達人といえども複数の魔法使いに攻撃されると弱い。達人の攻撃力は、一対一の時にもっとも發揮されるのだろう。

SUCCUBI



サッキュビーは、サッキュバス、夢魔とも呼ばれる低俗な悪魔の一種である。正確には女性の姿をした夢魔をサッキュバス、男性の姿をした夢魔をインキュバスと呼んでいる。どちらの場合も、男性女性の理想的な姿で現れて誘惑しようとする。

この場合サッキュビーは、美しい女性の姿をしているので迷宮の中ではばったり会うと、相手が男ならたいていは油断してしまう。その間に抱きついて、相手の生体エネルギーを吸い取ってしまう。

もっとも、美しい女性の姿をしていても、背中には悪魔の象徴であるコウモリの羽が生えているので、余程の間抜け以外は騙されないだろう。

GOLD DRAGON

第10 レベル召還サークル



ゴールドドラゴンは、その名からもわかるように金の鱗をもつドラゴンである。その凄まじい巨体から吹き出る魔力で、常に金の鱗は輝いている。

普通、巨大な生物はのろまで馬鹿が多いのだが、ゴールドドラゴンは例外で非常に素早く、知能も高い。呪文を使うこともでき、身体から吹き出る魔力は他から放たれた呪文を無効化することができる。

唯一の問題は、3階建てのビル並みの大きさのゴールドドラゴンを4匹も連れて歩いていると、前がよく見えないので。けれども後ろに居させると、つまづいた時に踏まれてしまう。どこに居させるのが、良いのだろうか？

LYCURGI



ライカーギは、スパルタの哲学者リュクルゴスの精神が彷徨っているアンデッドである。リュクルゴスは素晴らしい哲学者であったが、己の力に満身してすべての英知と真理を究めてみせると神に誓ってしまったために、永遠に地上に留まることになってしまった。

かつては肉体があったのだが長き年月の間に風化してしまい、今はその怨念が醜い姿を幻影のように見せている。それはギリシャ風のトーガをまとい、右手に石墨、左手に石版を抱えた骸骨のような姿である。

非常に強力な魔法の力を持ち、またその実体が遠い昔に消えてしまったことで、かけられる呪文もほとんど無効化できる。しかし精神を鍛えた者の、剣の攻撃は防げない。

精神と精神の戦いになると、やはり慢心して思い上がった者は勝つことはできないようだ。

BLACK DRAGON



ブラックドラゴンは、漆黒の闇のような暗黒の鱗をもつドラゴンである。ゴールドドラゴンと対象的に、その姿は真昼の太陽の下であっても、永遠の闇を見つめているような感じを受ける。太陽の光を浴びていてそのような状態なのだから、暗い迷宮においてはその姿を見分けるのは至難の技である。

知能や魔法の技においても、ブラックドラゴンはゴールドドラゴンと遜色ない力を持っている。しかし身体の大きさは、ブラックドラゴンのほうが小さい。

ゴールドドラゴンと一緒に召喚すると、ひょっとすると居る場所がなくなってしまうかもしれない。いかに広い迷宮といえど、やはり大きさに限りがあるのだ。

IRON GOLEMS



ゴーレムというと、普通はユダヤ教の秘儀によって泥から造られる人形のことである。しかし泥で造っていては、まともに戦いに使うには壊れやすい。そこで泥よりも頑丈な鉄で造ったのが、アイアンゴーレムである。

こいつの体内は血液のかわりに、呪文によって永遠に溶けたままの真っ赤な鉄が流れている。これを口から吹き出して、ブレスを吐くこともできるのだ。

アイアンゴーレムは頑丈には造れたのだが、動くたびにガチャガチャとうるさいのは問題である。ましてしばらく手入れをしてやらないと、キーキーと歯が浮くような音をたてるようになる。強力な手下ではあるが、手入れに手間がかかるのが問題だ。

しかし恐怖心や情けなどという心情を持たないので、どのような敵にも戦いを挑むことができる。また不平も言わないので、へたにプライドの高いモンスターよりはいい。

A DEMON LORD



グレーター・デーモンやフィーンドなどの悪魔の君主ともいえる存在、それがデーモンロードである。その能力は凄まじいもので、今までの悪魔の一族が子供のように見えるほどである。そのために、残念なことに一度に一体しか召喚することはできない。

デーモンロードは、どのような姿をとることもできるのだが、中世の王族のような姿をすることが多い。よほど気にいっているのだろう。

しかしその優雅な姿とは逆に、その心は残忍で容赦ない氷の刃のようだ。敵となったものは、必ずその心臓が止まるまで攻撃をやめようとはしない。なぜならばデーモンロードにとって、敵の心臓が自分の手の中で止まる時が、もっとも喜びを感じる時だからだ。



第二の書

アイテムデータ

アイテム解説



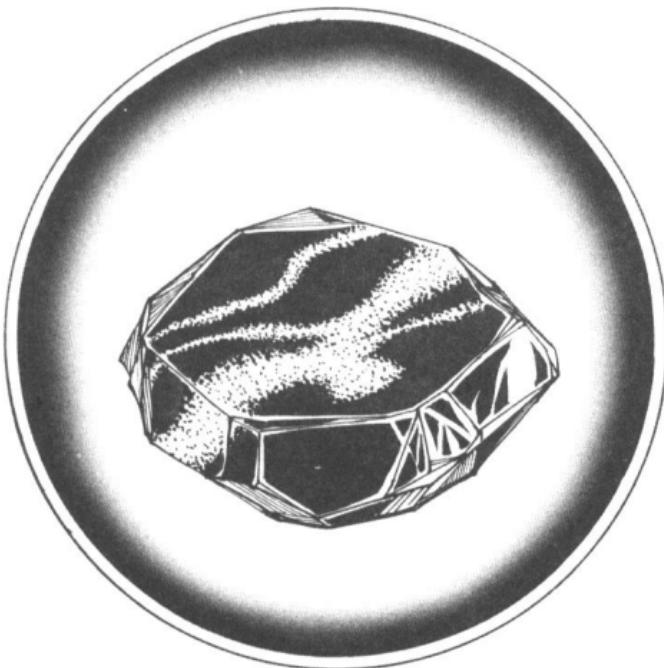
BLOOD STONE

ブラッドストーンの外見は、赤い縞模様の入った緑色の宝石の原石のように見える。しかしブラッドストーンを、魔力のある者が見れば、中に眠っている強大な力に気がつくことだろう。

この石は、3月の誕生石である血玉髓、またはヘリオトロープ（太陽の向き）と呼ばれる宝石の原石ではない。このふたつは、基本的に異なるのだ。

ブラッドストーンは、ある神となりし者がこの地上を去る時に、その胸にある勇気を一滴の血にこめて残していく。ブラッドストーンは、その血が固まつたものといわれている。

これはある神殿に祭られていた、おそるべき力を秘めた魔法の石なのだ。しかしこれひとつでは、充分な力を発揮することはできない。



LANDER'S TURQUOISE

ランダーザークオイスは、星のような縞模様の入った青緑色の原石である。これもブラッドストーンと同じように、基本的にトルコ石の原石ではない。

この名は、地に降りた者のトルコ石という意味であり、ブラッドストーンと非常に神秘的な関係のある石である。

ランダーザークオイスは神となりし者が、この地上を去る時に、地上で得たすべての叡知を星々の輝きの中に残していく物といわれている。

この石もブラッドストーンと同じように、その中に非常に強力な魔法の力を秘めている。しかしある場所を、いにしえの姿に戻すのには、このふたつの石の力を持ってしてもまだ不可能なのだ。



AMBER DRAGON

琥珀色の宝石の中に、どのような方法によってかドラゴンが浮き彫りにされている宝石である。このドラゴンは、非常に精緻な技巧の持ち主が掘ったようで、まるで生きているかのように見える。

この宝石は、神となりし者の生命力を象徴しているという。そしてその中のドラゴンの姿は、その神となりし者の持っていた凄まじい生命力が現れているのだ。

そして、ブラッドストーン、ランダーザスタークオイス、アンバードラゴンの秘められた力が、正しく解放された時にだけ、神となりし者に捧げられた場所は、いにしえの姿を取り戻すことができるのだと伝えられている。



DAB of PUCE

ダブオブピュースは、乾燥させて粉末状にした絵の具である。非常に味わい深い、見事な赤色をしている。これを作るのには、六つの高価な材料を必要とする。

この絵の具は、その製法が失われてしまった始祖の絵の具と呼ばれる物のひとつなのだ。当然のことながら、赤以外の色を作る方法も存在する。しかしいつの頃からか、この絵の具を作る方法は忘れられ、作れる者も少なくなっていました。この絵の具を使って描かれた絵は、まるで生きているかのように見えるそうだ。

特に赤という色は、絵を書く場合に非常に多くの場所で使われる。また他の絵の具と混ぜることも多く、現在ではストックはどこにもないと言われる貴重品である。





DRAGON'S CLAW

ドラゴンズクロウは、金色のドラゴンのツメで造られたソードである。いかにドラゴンとはいえ、これだけの見事な剣となりうる硬さと鋭さのツメを持つものは一万年に一度現れるかどうかといったところだろう。

これはイーストウィンドソード、ウェストウィンドソードと3本の対になった魔剣である。しかしその三本の魔剣は、余りに強力であるために、常に一本しかこの世界に存在できない。

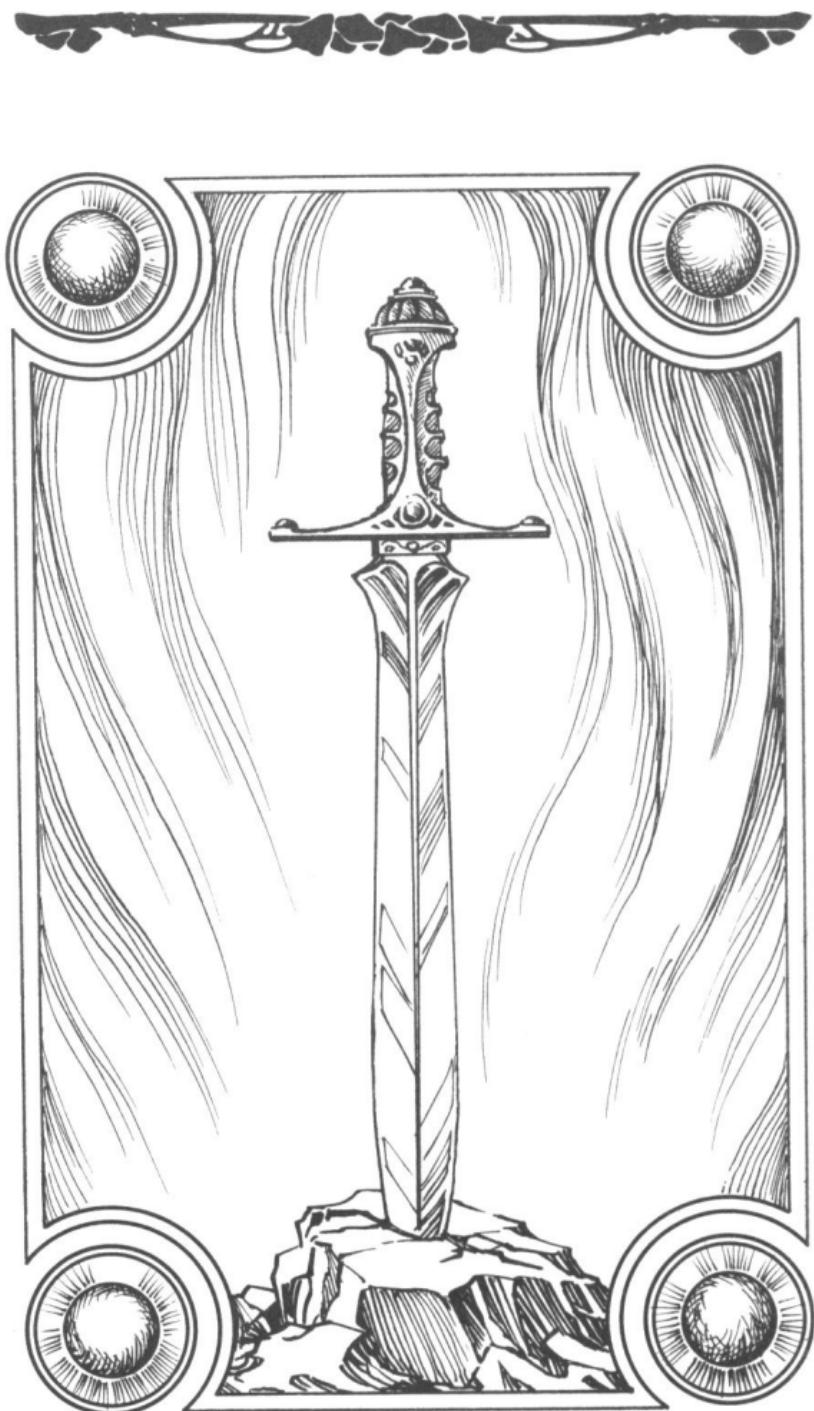
またこれらの魔剣は戦士では持つことができず、魔法使いにしか所持できない常識を越えたソードなのだ。

このソードはドリームペインターの神殿をいにしえの姿に復活させた時に、報酬として受け取れる。それは捧げられた神秘の石のひとつ、アンバードラゴンの力が造りだしたものだ。

この剣は神殿に奉じられていた時には、アンバーソードと呼ばれている。この剣をつくり出したアンバードラゴンは生命力を象徴しており、これを持つ者は失われた体力を4ポイントずつ回復させることができるのだ。

また生命力は、闘う力も与えてくれる。当然のことながらドラゴンズクロウの持っている攻撃力も凄まじく、並のマジックソードなど足下にも及ばない。たとえ魔法使いといえども、これを持っていれば、屈強の戦士相手にも互角に戦うことができる。







EAST WIND SWORD

イースト ウィンドソード、東風のソードと呼ばれるこの緑色の刀身の剣は、神秘的な光を帯びている。

これはドラゴンズクロウ、ウェスト ウィンドソードと三本の対になった魔剣である。しかしその三本の魔剣は、余りに強力であるために、常に一本しかこの世界に存在できない。

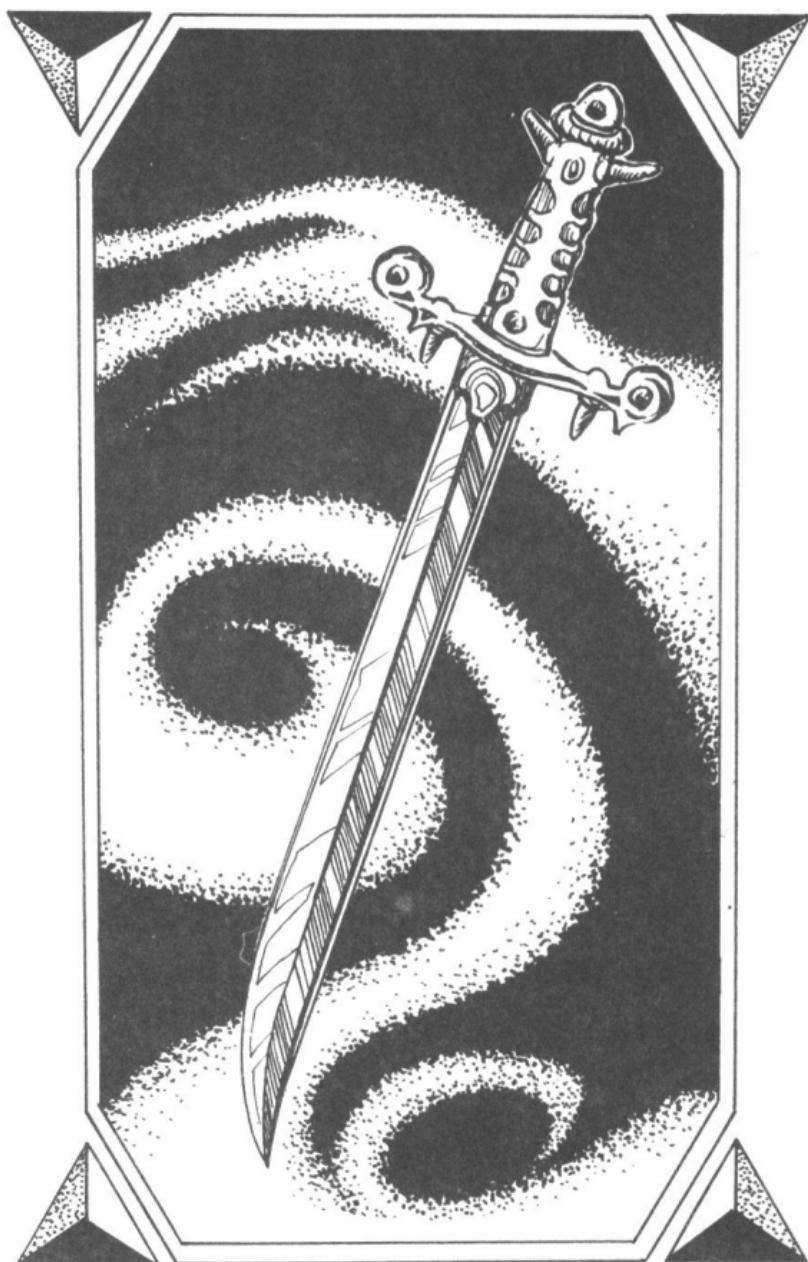
またこれらの魔剣は戦士では持つことができず、魔法使いにしか所持できない常識を越えたソードなのだ。

このソードはドリームペインターの神殿をいにしえの姿に復活させた時に、報酬として受け取れる。それは捧げられた神秘の石の一つ、ブラッドストーンの力が造りだしたものなのだ。

ブラッドストーンは勇気を象徴しており、イースト ウィンドソードを手にする者は、いかなる敵と闘う時も恐れることはない。この剣はそれを使う者に、本当の勇気を与えてくれるのだ。

イースト ウィンドソードの緑色の刀身はしなやかで、軽く振っただけで鋭い風を切る音が聞こえてくる。三本の魔剣のなかでは、最大の攻撃力を持っている。







WEST WIND SWORD

ウェストウィンドソード、西風の剣と呼ばれるこの青色の刀身の剣は、凄まじい鋭さを持っている。

これはドラゴンズクロウ、イーストウィンドソードと三本の対になった魔剣である。しかしその三本の魔剣は、余りに強力であるために、常に一本しかこの世界に存在できない。

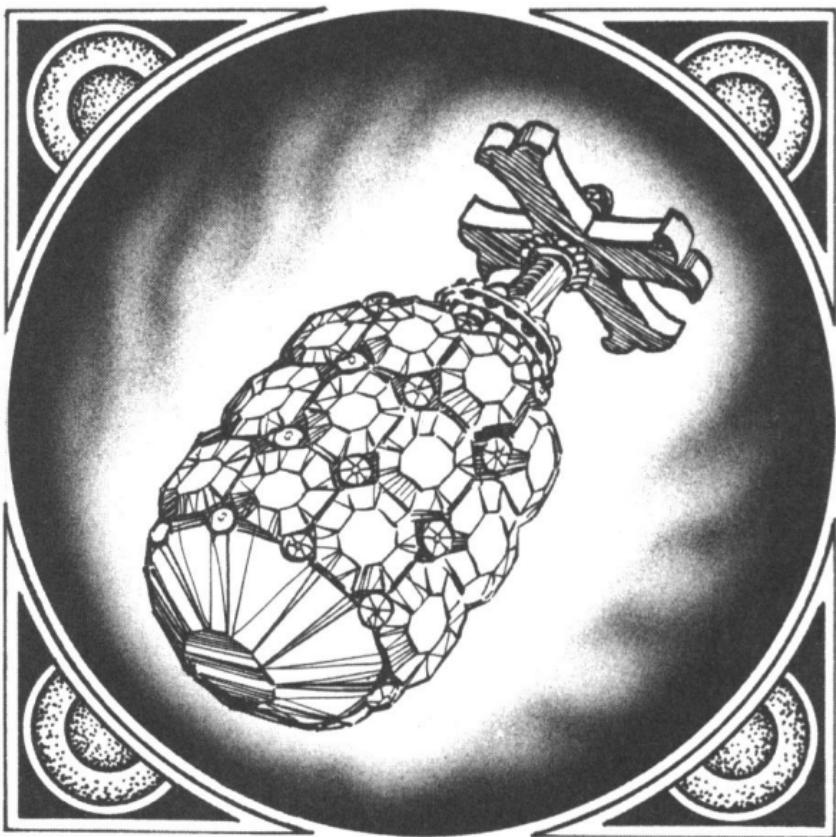
またこれらの魔剣は戦士では持つことができず、魔法使いにしか所持できない常識を越えたソードなのだ。

このソードはドリームペインターの神殿をいにしえの姿に復活させた時に、報酬として受け取れる。それは捧げられた神秘の石の一つ、ランダーズターコイズの力が造りだしたものなのだ。

ランダーズターコイズは知恵を象徴しており、ウェストウィンドソードを持つ者は、どのような戦いの中でも冷静に敵の動きを見ることができる。

他の二本の魔剣と比べると、ウェストウィンドソードの攻撃力は非常に低い。しかしそれは知恵が、勇気や生命力に劣っているということではない。

この剣は、力の限り切りつけるのではなく、最も効果的な場所を確実に攻撃するのだ。敵の弱点を冷静に判断し、容赦ない正確さで攻撃した時、ダメージの大きさは意味を失う。弱点を突き一撃で敵の命を奪うには、ほんの小さな傷でも充分なのだ。



HHG of AUNTY OCK

HHG はホーリー・ハンド・グレネードの略である。つまりアンティ・オックの聖なる手榴弾というのが、このアイテムの正式な名称である。

宝石で造られた美しいパイナップルのような形をしていて、十字架の形をしたピンが付いている（ちなみにパイナップルには手榴弾という意味がある）。その使用方法は、兵書と呼ばれる本の第2章、第9節から第21節に渡って書かれている。

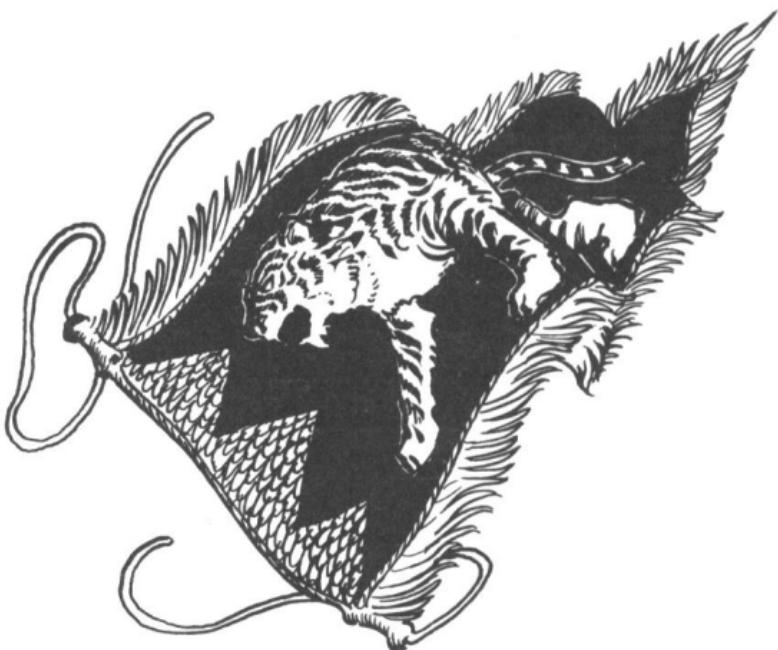
聖アッチラは、手榴弾を掲げて言われた。「主よ、この手榴弾を祝福し、敵を慈悲により木端微塵にしたまえ」この後、主の主催による祝宴が開かれたらしい。延々と述べられる料理はとても美味しいである。しかしそのメニューのすべてを、書くページはここにはない。その祝宴の後に、主はアンティ・オックの聖なる手榴弾の正しい使い方を聖アッチラに授ける。

それはまず聖なるピンを抜き、3を数えてから投げることであった。それは必ず3でなければならず、それ以上でも以下でもない。2では少なすぎ、5は論外だそうだ。

このように取り扱いが非常に難しいが、その威力は凄まじい。ワードナの生涯で快心の唱え方で放った TILTOW AIT さえ、まるで HALITO のように感じてしまう。当然、頑丈で決して壊れないといわれた迷宮であっても、無傷ではいられない。

しかしその強力な威力のために、簡単には使えないよう呪いがかかっている。ピンを抜いたのはいいが、投げることができないのだ。

それから地獄の門にこれを持って再び入るのは、正気の沙汰ではない。必ずや、恐ろしいことが起こるだろう。絶対に、やってはならないことのひとつである。



PENNONCEAUX

日本でいえば幟（のぼり）である。日本の幟は長方形をしているが、西洋風のものはペナントもしくはバナーという長三角の旗である。

本来は騎士が突撃の際に、馬上でなびかせて自分の武名と位置を明らかにするために使われた。その多くはきれいな刺繡が施されていて、これには虎の紋章が刺繡されている。勇敢さの象徴である虎を紋章に使っているからには、よほどの勇気のある武芸の達人の持ち物だったのである。

このような由緒ありげな品物がこのような迷宮の中にただ転がっているとは妙なことだ。たぶん、何かのいわれがあるのだろう。時代を感じさせるほど古びているので、どこかにずっと大切に保存されていたものだろうが……



WINGED BOOT

皮の長靴の側面に、かわいらしく小さな羽根が付いた上等な品物である。普通に履いている時には、ただの履き心地の良いブーツである。

しかし一度、その秘めた力を開放したなら驚くべきことが起こる。その小さな羽根の羽ばたきによって、軽やかに空中を飛ぶことができるのだ。

これががあれば、地面の裂け目であろうと、地雷源であろうと、落とし穴さえ何の障害にもならない。しかし魔法的な罠などは、避けることはできないので注意することだ。

それからこれだけは、絶対に注意しなければならないことがある。身につけずに、このブーツの力を開放すると、ブーツは勝手に飛んでいってしまうのだ。



DREAMPAINTER KA

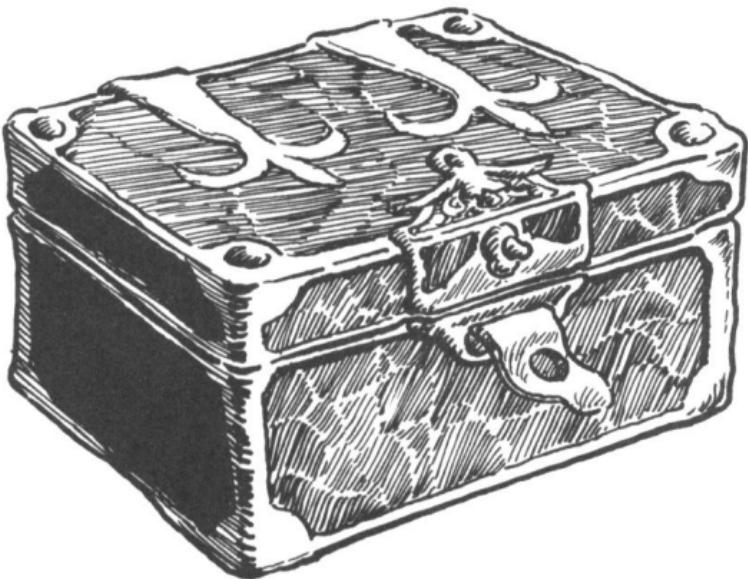
ドリームペインターKAは、神と崇められしドリームペインターの魂の込められた羽である。

これは非常に軽くきれいな羽であるが、決して風で飛ばされることはない。これは物理的な重さは軽くとも、その存在は無限の重さを持っている超神秘的な物なのだ。

またこの世界の如何なる存在、地水火風すべての力はこれを破壊することはできない。まさしく神の存在そのものといえるのが、このドリームペインターKAである。

これを所持するものは、この世界においては特殊な能力を受けることはない。しかしこの品物の本当の力は、他の次元に行った時に分かるだろう。地獄の炎であろうとも、これを身につける者を脅かすことはできないのだ。





BLACK BOX

黒く、小さな箱ではあるが、その中にはどのように大きなものでさえ入れることが可能である。箱の中には魔法によって、ある種の異次元が作り出されているのだ。

この箱の中は次元のはざまが重なり合い、人間の視力が追いつかない光景となっている。その中には時間の経過も存在せず、あらゆる時間・空間に存在していたものが垣間見られることだろう。

したがって、これを逆用しさえすれば死んだ人間の魂さえ取り戻す事も可能である。もっとも、君が死んだ後にKADORTOの呪文を使ってくれる程の気のきいた怪物どもは配下には存在しないのが残念である。



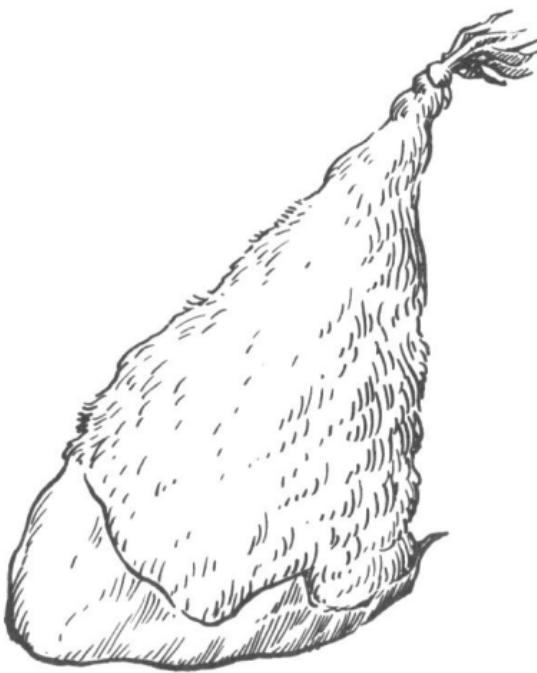
GOOD HOPE CAPE

グットホープケープは、特殊な材料で作られた魔法使いのためのケープである。これだけの貴重な材料を惜しげもなく使ったケープは、非常に数が少ない。

これは身を守ることに重点を置いた魔法の品で、ACを3下げができる。またMOGREFの呪文を使うこともでき、戦闘の時にACを下げるのに便利である。

また神秘的な力を封じてあり、正しい使い方を見出せば絶大な力を得ることができる。

またこれは自分が探し求める物を、自覚している者しか手にすることができないという。



MAGICIAN'S HAT

マジシャンズハットは、最高の兎の毛皮で作られた魔法使い羨望の的ともいえる帽子である。一般人が見た場合には、なんの変哲もない帽子にすぎない。

しかし魔法使いがこの帽子を身につけると、どのような頭のサイズにもピッタリと合い、最高の帽子となる。またこの帽子は頭脳を明晰に保つ効果もあり、これさえあれば二日酔いも怖くない。

またSOPICの呪文が封じられており、いつでも簡単に使用することができる。またこの力をいくら使っても、この帽子は壊れることはないので安心していい。

まさしく一流の魔法使いのためにあるような、一流の帽子といえるだろう。数が少ないので、見つけたら間違いないく取っておくことだ。



ARABIC DIARY

アラビックダイアリーは、羊皮紙を綴って作られた日記帳である。一見しただけで、普通の人間なら不快になり病気を患ってしまうほどの禍々しさである。

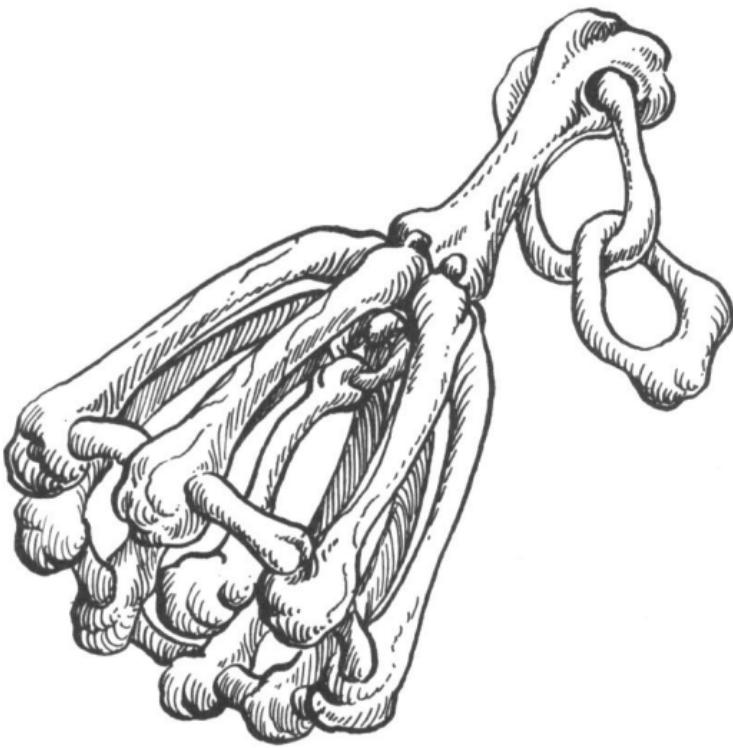
しかし問題なのは、書かれている内容なのだ。その中にはおぞましい恐怖の記録がつづられている。日記というよりも、恐怖の物語といった方がいいくらいである。

これを読んだ人間は、発狂せずにはいられない。むしろ発狂せずに、死んでしまったほうが幸せかもしれない。まさに死の瀬戸際の恐怖が、書き綴られているのだ。

この恐怖を撒き散らさないために日記帳には、鍵が取りつけられている。鍵で閉じられたこの本を掲げるだけで、敵は BADI と同じ効果を受ける。

しかしこの本の真の力は、その鍵が外れ、記された言葉のひとつひとつが、開放された時に知ることができるだろう。





DEMONIC CHIMES

デモニックチャイムは、骨をつなげて造った不気味なチャイムである。つなげられた骨は、まるで最初からその形をしていたようで、奇妙に曲がっている。

戦闘中に使うと、MAMORISの力を發揮する。この骨のチャイムの嫌らしい音を、敵が聞くと動きが鈍くなり攻撃しやすくなるのだ。

しかし本来の力は、このような矮小なものではない。地獄の番犬が持っていることでわかるだろうが、地獄の門を揺さぶるほどの力があるのだ。

しかし地獄の門は、非常に頑丈でこのチャイムだけでは破壊することはできない。他の同じくらい強力なアイテムを続けて使う必要があるのだ。



BLACK CANDLE

ブラックキャンドルは、汚い茶色のロウソクである。獣の油を手で固めたロウソクなので、見てくれも悪い。普通に燃やすと、もの凄いススがるので注意しなければならない。なぜならこのロウソクは、魔法の品なので普通に燃やすような使い方は間違っているのだ。

これはLOMILWAの呪文を封じてあるので、正しく使えば火を灯すよりも明るくなる。しかし15%の確率で壊れてしまうので、頻繁に使うのはよくない。

なぜならば、このブラックキャンドルの本来の力は強力なものなのだ。しかし、これだけでは役に立たない。一番最初に手にいれたアイテムが、使う順番では一番最後というのも面白い。



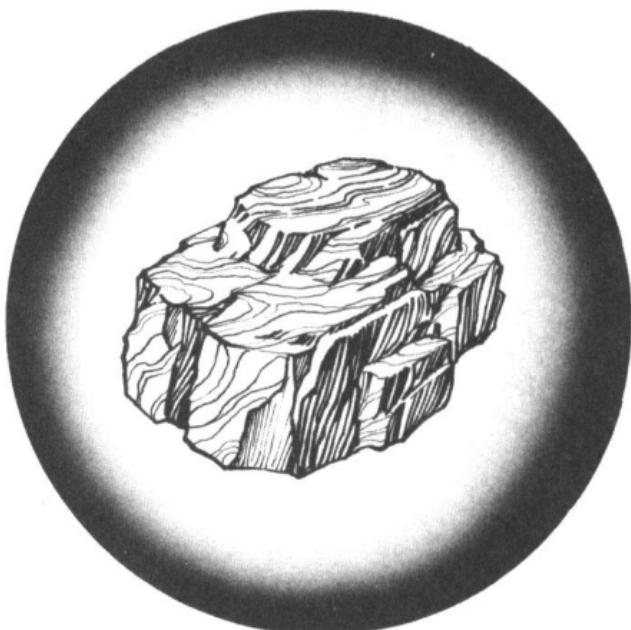
HOPALONG CARROT

ホパロングキャロットは、非常に珍しい人参で空中でしか育たない。しかもかなり高いところで成育するので、通常の方法では採取することは不可能である。

この人参は、育つ場所も特別なら、それを食した時の効果も珍しい。これは一口食べただけで、通常では考えられないほどの跳躍能力を授けてくれる。

どのように高い壁であろうと、軽々と飛びこえることができるだろう。しかし残念なことにホパロングキャロットは、この能力を一度しか与えてくれないので。

一口でも齧ってしまったホパロングキャロットは、普通の人参になってしまいます。いやむしろ、普通の人参以下といったほうがいい。その残ったホパロングキャロットの味は尋常でないほど不味く、とても人間が口にいれる物とは思えないそうだ。



GOLDEN PYRITE

ゴールデンパイライトは、金色の縞模様の石である。これは鍊金術の世界では、魔法の鉄と呼ばれた貴重な元素である。普通の鉄は、微妙な魔術のバランスを崩してしまうので鍊金術の材料とはならない。しかしこの魔法の鉄は、魔術のバランスを崩さず、その効果をさらに増加することができる夢のような元素なのだ。

この元素はこの世界に存在することがひじょうに稀で、このような大きな固まりは世界にひとつしかないだろう。

このような量のゴールデンパイライトを、入手することは昔から鍊金術師たちの夢であった。しかしこれひとつだけでは、ただのきれいな石にすぎない。

魔女や鍊金術師たちは伝説となっている方法によって、ゴールデンパイライトと他の五つの品と混ぜ合わせ、ひじょうに貴重な品を合成したという。



武器

ITEM NAME	ST+	AT+	DAMAGE	AFTER-USE	N L S B T P M F
DRAGON'S CRAW	50		6~20		- - - - - ● -
EAST WIND SWORD	50	1	5~20		- - - - - ● -
WEST WIND SWORD	75	2	1		- - - - - ● -
LONG SWORD	4		1~8		● ● ● - - - - ●
SHORT SWORD	3		1~6		● ● ● - ● - - ●
ANOINTED MACE	2		2~6		● ● ● ● - ● - ●
ANOINTED FLAIL	3		1~7		● ● ● - - ● - ●
STAFF			1~5		● ● ● ● ● ● ●
DAGGER	1		1~4		● ● ● - ● - ●
LONG SWORD+1	5	2	2~9		● ● ● - - - - ●
SHORT SWORD+1	4	2	2~7		● ● ● - ● - - ●
MACE+1	3	2	3~9		● ● ● ● - ● - ●
STAFF OF MOGREF	1		1~6	MOGREF ブレーク 25%	- - - ● - - ●
STAFF+2	2	1	3~7		● ● ● ● ● ● ●
DRAGON SLAYER			2~11		● ● ● - - - - ●
LONG SWORD+2	6	3	3~12		● ● ● - - - - ●
WERE SLAYER	5	2	2~11		● ● ● - - - - ●
MAGE MASHER	5	2	2~7	カース(ダメージ5)	● ● ● - ● - ●
STAFF OF MONTINO	1	1	2~6	NONTINO ブレーク 10%	● ● ● ● ● ● ●
MACE OF CURING	3	2	1~8		● ● ● ● - ● - ●
BLADE CUSINART*	6	4	10~12		● ● ● - - - - ●
DAGGER OF SPEED	-1	7	1~4	スペシャルパワーあり	● - - - - ● -
MURAMASA BLADE	8	3	5~50	スペシャルパワーあり ブレーク 50%	- - ● - - - -
SHURIKEN	7	3	11~15	スペシャルパワーあり ブレーク 50%	● - - - - - -
DAGGER+2	3	2	3~6		● ● ● - ● - ●



鎧

ITEM NAME	AC	AFTER-USE	N L S B T P M F
ROBES	-1		• • • • • • • •
LEATHER ARMOR	-2		• • • • • • - •
CHAIN MAIL	-3		• • • - - • - •
BREAST PLATE	-4		• • • - - • - •
PLATE MAIL	-5		• • • - - - - -
LEATHER + 1	-3		• • • • • • - •
CHAIN MAIL + 1	-4		• • • - - • - •
PLATE MAIL + 1	-6		• • • - - - - •
PLATE MAIL + 2	-7		• • • - - • - •
CAPE OF HIDE	-2	ST + 30. AT + 1. MALOR. ブレーク 100% ブレーク後 ENTROPY CLOAK	- - - - - • -
GOOD HOPE CAPE	-3	スペシャルパワーあり. MOGREF AT + 1	- - - - - • -
CAPÉ OF JACKAL	+4	カース (ダメージ 1) . CALFO	- - - - - • -
CAPE OF HIDE	-2	ST + 30. AT + 1. DIOS	- - - - - • -
LICH'S ROBE	+4	カース. ST - 2	• • • - • • • -
LORDS GARB	+10	カース (ダメージ 8)	- • - - - • -
CHAIN OF ICE	-6		• • • - - • - •
TWILIGHT CLOAK	-1	スペシャルパワーあり	- - - - - • -
SHADOW CLOAK	-1	スペシャルパワーあり	- - - - - • -
CONE OF SILENCE	-1	スペシャルパワーあり	- - - - - • -
DARKNESS CLOAK	-1	スペシャルパワーあり	- - - - - • -
NIGHT CLOAK	-2	スペシャルパワーあり	- - - - - • -
ENTROPY CLOAK	-4	ダメージ 3. スペシャルパワーあり	- - - - - • -

盾

ITEM NAME	AC	AFTER-USE	N L S B T P M F
SMALL SHIELD	-2		● ● ● ● ● ● ●
LARGE SHIELD	-3		● ● ● - - ● ● ●
SHIELD +1	-4		● ● ● - ● ● - -
SHIELD +2	-5		● ● ● - ● ● - -

小手

ITEM NAME	AC	AFTER-USE	N L S B T P M F
COPPER GLOVES	-1		● ● ● - - - - ●
SILVER GLOVES	-3		● ● ● - - - - ●
ST. RIMBO DIGIT	-0	スペシャルパワーあり。 TILTOWAIT. ブレーク 22 %	- - - - - ● -
MYTHRIL GLOVE	-1		- - - - - ● -

ヘルメット

ITEM NAME	AC	AFTER-USE	N L S B T P M F
MAINTENANCE CAP	-0	DIAL.	- - - - - ● -
MAGICIAN'S HAT	-2	SOPIC. ST+10	- - - - - ● -
HELM	-1		● ● ● - - - - ●
HELM +1	-2		● ● ● - - - - ●
NOVICE CAP	-2	スペシャルパワーあり。KATINO	- - - - - ● -
INITIATE TURBAN	-1	スペシャルパワーあり。HALITO	- - - - - ● -
WIZARD SKULLCAP	-3	スペシャルパワーあり。 MASOPIC. ST+30. AT+1	- - - - - ● -
DIADEM OF MALOR	-2	スペシャルパワーあり。MALOR ブレーク 100 % ブローク後 JEWELLED AMULET	● ● ● ● ● ● ●
SKULL'S CAP	+2	カース (ダメージ 2) . ST-2	● ● ● - - - ● ●
ADEPT BALDNESS	-4	カース (ダメージ 0) . スペシャルパワーあり。ST+50. AT+2	- - - - - ● -



スクロール

ITEM NAME	AFTER-USE	N L S B T P M F
S OF KATINO	KATINO. ブレーク 100 %	● ● ● ● ● ● ●
S OF BADIOIS	BADIOIS. ブレーク 100 %	● ● ● ● ● ● ●
S OF HALITO	HALITO. ブレーク 100 %	● ● ● ● ● ● ●
S OF DILTO	DILTO. ブレーク 100 %	● ● ● ● ● ● ●
S OF BADIAL	BADIAL. ブレーク 100 %	● ● ● ● ● ● ●
S OF MASOPIC	MASOPIC. ブレーク 100 %	- - - - - ● -

ポーション

ITEM NAME	AFTER-USE	N L S B T P M F
P OF DIOS	DIOS. ブレーク 100 %	● ● ● ● ● ● ●
P OF PORFIC	PORFIC. ブレーク 100 %	● ● ● ● ● ● ●
P OF SOPIC	SOPIC. ブレーク 100 %	● ● ● ● ● ● ●
P OF DIAL	DIAL. ブレーク 100 %	● ● ● ● ● ● ●

魔法の道具

ITEM NAME	AFTER-USE	N L S B T P M F
WITCHING ROD	KANDI	- - - - - ● -
JEWELLED AMULET	DUMAPIC. ブレーク 16 %	● ● ● ● ● ● ●
RING OF PORFIC	PORFIC. ブレーク 5 %	● ● ● ● ● ● ●
AMULET OF MANIFO	MANIFO. ブレーク 10 %	- - - - - ● -
ROD OF FLAME	MAHALITO. ブレーク 10 %	- - ● ● - - ● -
AMULET OF MAKANITO	MAKANITO. ブレーク 5 %	● ● ● ● ● ● ●
GETOUT OF JAILFREE	LATUMOFIS. ブレーク 100 %	- - - - - ● -
HOLY LIMP WRIST	DIALKO	- - - - - ● -
WINGED BOOTS	スペシャルパワーあり. ブレーク 15 %	- - - - - ● -
BLACK BOX	KADORTO. ブレーク 10 %	- - - - - ● -



特殊アイテム

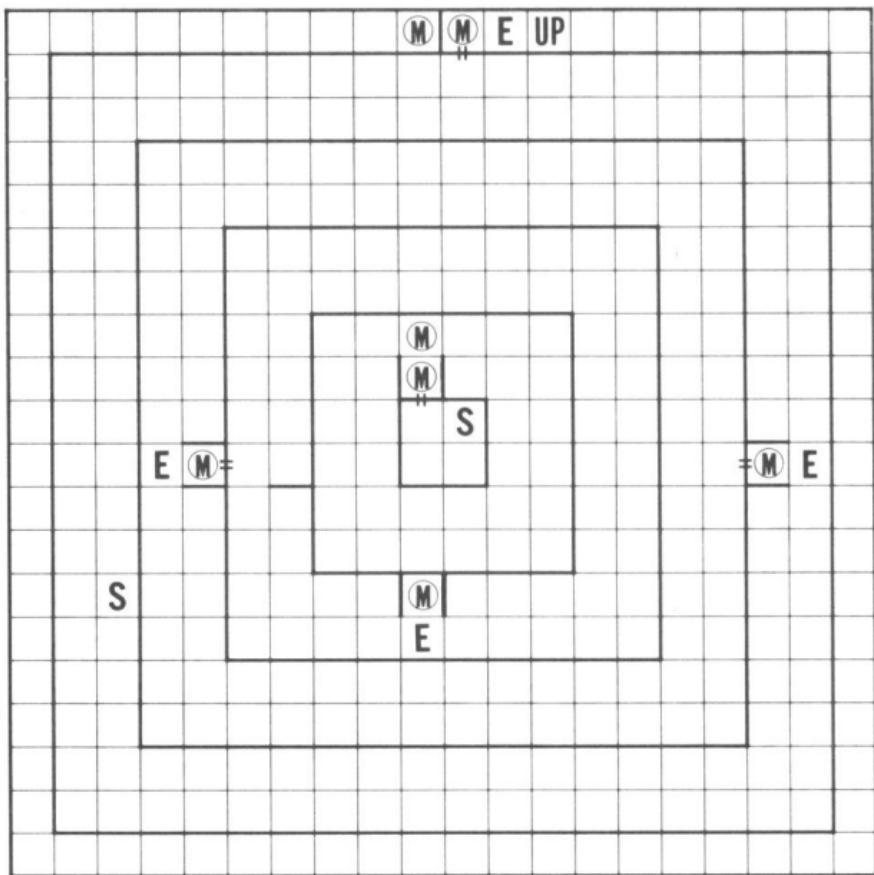
ITEM NAME	AFTER-USE	N L S B T P M F
BLOOD STONE	特殊アイテム。スペシャルパワーあり	- - - - ● -
LANDER'S TURQUOISE	特殊アイテム。スペシャルパワーあり	- - - - ● -
AMBER DRAGON	特殊アイテム。スペシャルパワーあり	- - - - ● -
CLEANSING OIL	スペシャルパワーあり	- - - - ● -
AROMATIC BALL	スペシャルパワーあり。ブレーク 25%	- - - - ● -
MORDORCHARGE	ブレーク 15%	- - - - ● -
OXYGEN MASK	スペシャルパワーあり。ブレーク 12%	- - - - ● -
CHRONICLES OF H		- - - - ● -
RING OF HEALING	ヒーリング 1 ポイント	● ● ● ● ● ● ●
RING OF DISPELLING	スペシャルパワーあり	● ● ● ● ● ● ●
RING OF DEATH	カース (ダメージ 3)	● ● ● ● ● ● ●
ST. TREBOR RUMP	スペシャルパワーあり	- - - - ● -
ARROW OF TRUTH		- - - - ● -
ORB OF DREAMS		- - - - ● -
RALLYING HORN		- - - -
SIGNET RING		- - - -
DAB OF PUCE		- - - -
PENNONCEAUX		- - - -
HHG OF AUNTY OCK	ダメージ 0. カース (ダメージ 0)	- - - - ● -
DREAMPINTER KA	MADI. ブレーク 15%	- - - - ● -
ARBIC DIARY	BADI. ブレーク 20%	- - - - ● -
DEMONIC CHIMES	MAMORLIS. ブレーク 20% ST +5. AT +1	- - - - ● -
BLACK CANDLE	LOMILWA. ブレーク 15%	- - - - ● -
HOPALONG CARROT	スペシャルパワーあり。ブレーク 100%	- - - - ● -
GOLDEN PYRITE	スペシャルパワーあり	- - - - ● -





第三の書
迷宮巡覧

10階



(M) = メッセージ

S = サモンサークル

UP = のぼる階段

E = 敵

-#- = シークレットドア

(LOMILWA, MILWAなしで
は開けられない)

10階で注意すべきこと

10階で注意するべきことは、MILWAの呪文がなくては隠し扉を発見できないことである。そのためには、どうしてもレベル1プリーストが必要になってくる。

迷宮の構造は、6重の箱型になっていて、中心から外側の階段まで、4人の墓守が待ち伏せしている。上の階に上がるためには、どうしてもこの4人を倒す必要がある。

それ以外にも中を徘徊している敵がいるので、最短距離を移動するように注意すべきだ。この階ではヒットポイントが低いので、剣の攻撃だけでも簡単に殺されてしまう。

だが、敵もそれほどヒットポイントは高くない。注意すべきは、4人の墓守だけである。この中でインナーガーディアンとミドルガーディアンは、ACを下げることに専念すれば問題はないだろう。

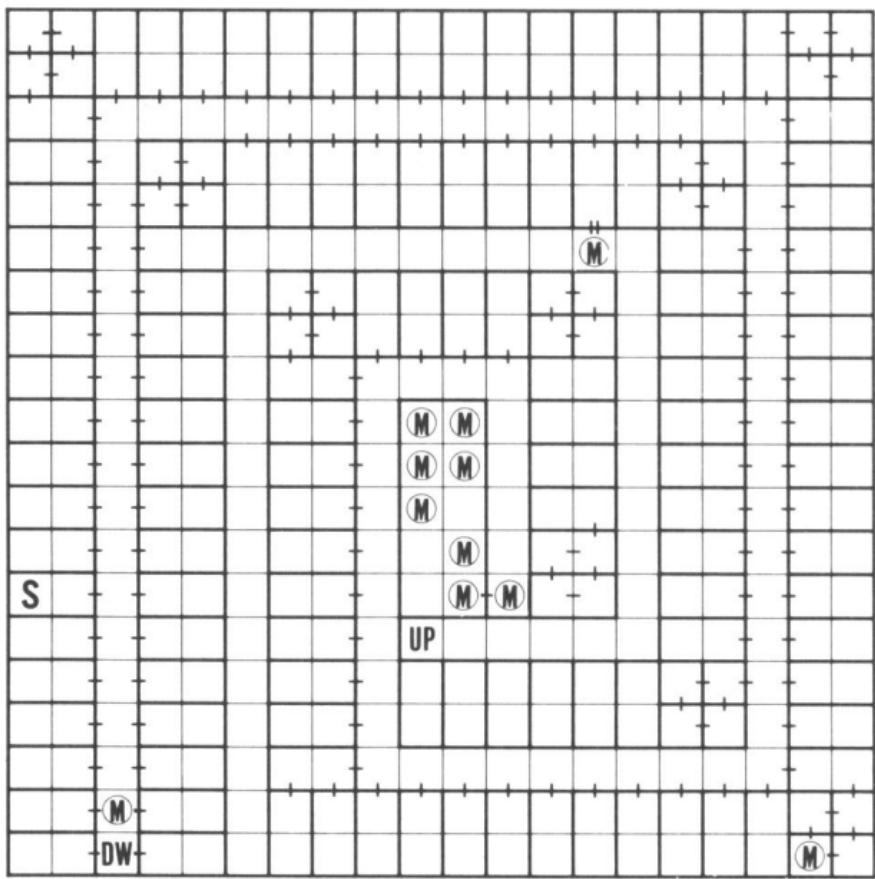
しかしアウターガーディアンと最後のピラミッドガーディアンは、MAHALITOを唱えてくるので注意が必要だ。この二人のガーディアンはAGが高く、こちらの攻撃の前にMAHALITOを唱えられることが多い。

またアウターガーディアンはACが高いので、ゾンビの攻撃でパラライズする確率が高いが、ピラミッドガーディアンはACが低いので、ゾンビの攻撃も当たらない可能性が高い。

特にアウターガーディアンと闘った後は、モンスターの数が減っていることが多いので、E2N6に召還のサークルがあるので、ここで戦力を調整するのがいいだろう。とにかく、一つのガーディアンを倒したら、必ずセーブすることだ。

E9N19には、プラッドストーンがあるが、いまの状態で取りにいっても、泥棒に盗まれてしまうことが多いので、後で取りにくるのがいいだろう。

9 階



Ⓜ = メッセージ

— = シークレットドア

十一

DW = おりる階段

UP = のぼる階段

S = サーモンサークル

9階で注意すべきこと

この階で特に注意するべきことは、まず焦らないことである。ここで遭遇する敵は非常に強力で、2レベルになった程度では到底、互角に戦うことはできない。

まず、10階から登ったらすぐに召喚のサークルを目指すのだ。召喚すべきモンスターは他の場所に書いてあるので、そこを参考にすればいいだろう。

サークルでモンスターの召喚がすんだら、下で手にいれたブラックキャンドルを使うといい。LOMILWAを唱えておけば、隠し扉をみつけることができる。この時にブラックキャンドルが壊れても、慌てることはない。もう一度取りに下に降りればいい。7階で必要になるので、ブラックキャンドルは必ず持っていくこと。

隠し扉がみつかるようになったら、地図を見て一目散に秘密の通路に通じる隠し扉に急ぐべきである。

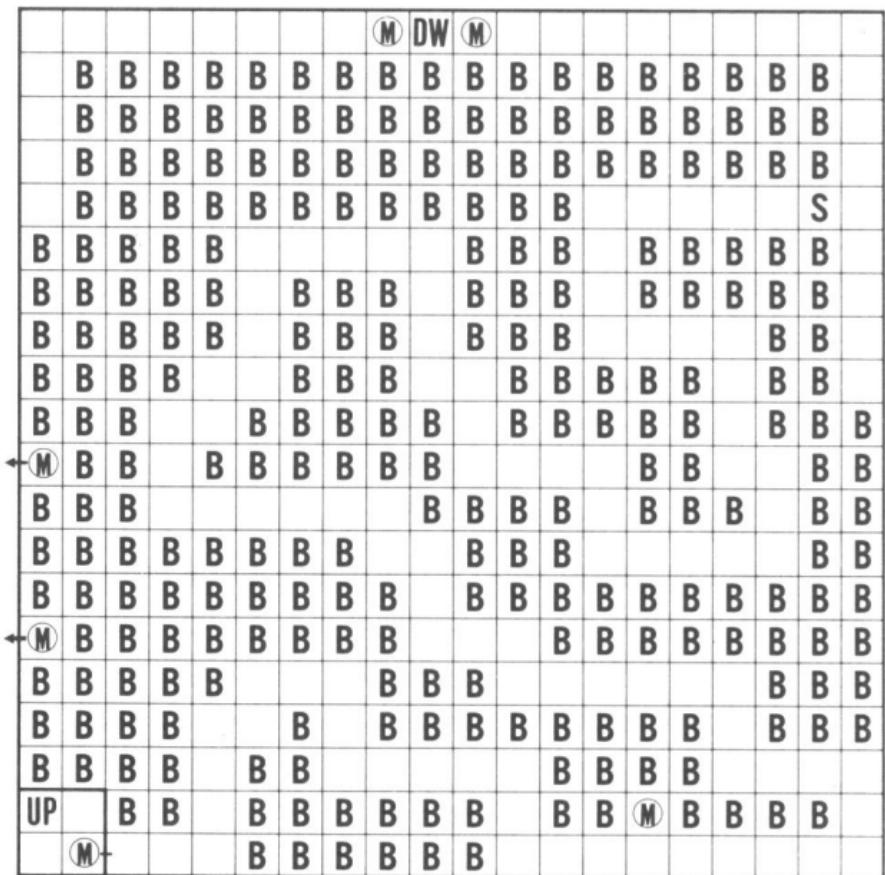
この階には、地獄の門があるが必要な品が足りないので開けることはできない。地獄の門を開くことは大切なことだが、まずは自分のレベルを上げなければならない。

E9N8にいる地獄の門を守っているヘルハウンドは、門を開くのに重要なアイテム、デモニックチャイムを持っている。しかし少々の無理をするつもりで、苦労して品物をとっても、敵の泥棒に盗まれてしまうことが多い。ここはもっと強くなり目を閉じていても勝てるくらいになってからすべてを済ませばよいのだ。

同じ理由で、E18N0にあるランダーザーコイスも無理をしてとる必要はない。ここに詰めている敵を相手にするのなら、最低でも8階のサークルでモンスターを召還しなければ無理である。

敵との闘いは、ワードナーの役割ではない。それよりも解かなければならぬ謎は、先に山と待っている。

8 階



B = 地雷

(M) = メッセージ

↑ = 一方通行

→ = ドア

DW = おりる階段

UP = のぼる階段

S = サモンサークル

8階で注意するべきこと

この階は、10階や9階と違って不注意がすぐさま死に関わってくる。なぜなら地図を見ればすぐに気がつくだろうが、床のほとんどに地雷が埋めてあるのだ。

この地雷の威力はまちまちで、1~10ポイント程度から30ポイント近くまで与える強力なものまである。とにかく、移動する場合は一步一歩、確かに間違えないように歩くのだ。

ここでも取る必要のある重要なアイテムは3つあるのだが、とりあえずブラックボックスを持っているグリムに会うまではほっておいてもいいだろう。

特にE0N9にあるゴールデンパイライトと、E0N5にあるアンバードラゴンは地雷源の向こう側にある。地雷の中を歩いて取りにいけるほど、現在のヒットポイントは高くないはずだ。

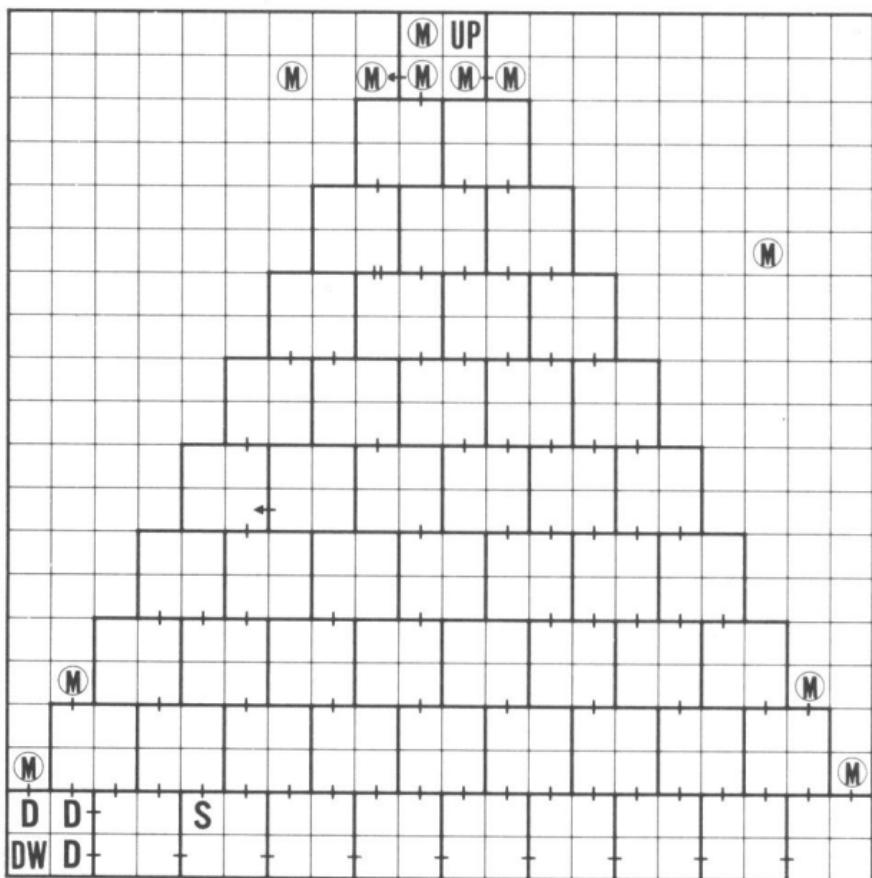
E14N1にあるウィーチングロッドは、道なりにいけば拾える場所にある。しかし酸の池に入ることでダメージを受けるので、今は他の物と同様に放っておくのがいいだろう。これが必要になるのはもっと先のことだ。

さてE1N0で忘れものはないかと聞かれたら、前にいかずに右にいこう。ここにいるアサシンのグリムは、ブラックボックスを持っている。これから先、このブラックボックスが絶対に必要である。

この階から上がる前に、必ずセーブをしておくことだ。7階には、途轍も無い敵が待ち受けているので、ここでセーブをしておかないと最悪の場合、地雷の中の遠い道のりをもう一度歩くことになる。

ここには召還のサークルが一つしかないので、モンスターの数と攻撃呪文の数に注意すること。呪文を使い果たしてしまうと、地雷原の中をもう一度戻すことになる。

7 階



(M) = メッセージ

D = ダークゾーン

S = サモンモンスター

—#— = シークレットドア

—+— = ドア

UP = のぼる階段

DW = おりる階段

↑ = 一方通行

7階で注意するべきこと

この階で注意することは、まず最初のダークゾーンでLOMILWAが消えていることである。ここでもう一度、ブラックキャンドルが必要になる。持っていない場合は、10階まで戻るより、この階でプリーステスを召還して、LOMILWAを唱えるのを待つのがいいだろう。

この階の地図を見ればわかるだろうが、階段から召還のサークルまでは非常に近い。しかしながらの確率で、化け物のようなヒットポイントを持ったパーティが待ち伏せしている。

このような場合は闘うのではなく、逃げて階段から8階に降りて、また登ってくるのだ。運がよければ、他の場所に移っているので何度か繰り返すのがいいだろう。

この階で闘う時は、MAKANITOに注意しなければならない。これを唱えられると、簡単に殺されてしまう。

この階では、余程注意して闘わないと簡単に殺されてしまうだろう。召還のサークルに辿り着いたら、セーブを忘れてはいけない。

この階でどうしても済ましておかなければならぬ事はふたつある。ひとつはドリームペインターと闘い、彼の魂を手に入れること。

そしてもうひとつはドリームペインターの神殿を復活させることである。この階に登ってきた段階では、ドリームペインターの魂を手にいれることは不可能だが、方法だけは書いておく。

まずドリームペインターの神殿は、神秘的な石を3つ捧げることで復活させることができる。この石は、ここより下の階で全部、手に入れることができる。

そうとう無理をしていれば、3つの石を手にいれているはずだ。問題は、普通の状態ではこの石を捧げることはで

きず、雷撃がそれを破壊してしまう。

その理由は神殿を復活させるためには、神秘的な石はスペシャルパワーを発揮していなければならぬからだ。必ず3つの石のスペシャルパワーを解放してから、神殿に捧げることを忘れてはならない。

うまく神殿を復活させるとその代償として、グリーンソード、ブルーソード、アンバーソードの3本の剣のうち、1本を貰える。どれを選んでもいいのだが、アンバーソードを取るのが一番よい選択だろう。他の2本は攻撃力があるのだが、アンバーソードにはヒーリングの能力がある。

これから長い闘いの中で、このヒーリングの能力があるかないかで随分と苦労が違ってくる。

この階で取る必要があるもうひとつのアイテムは、地獄の炎から守ってくれるドリームペインターかである。これを持っているドリームペインターの遺体は、E7N8にある。ここは普通の方法では絶対に中に入れない。MALORの呪文を、使ってもだめである。

ここに入る唯一の方法は、E5N8の東側の壁を飛び越える以外にない。このアイテムは、一度しか使えないが反対の方向からは、東から西に抜ける一方通行の扉になっているので帰っててくることはできる。

残念なことに、この壁を飛び越えるためのアイテムは、この階のE6N18に浮いているホパロングキャロットである。ジグラットを越えて、これを取るのは現在では不可能なので、取り敢えず上の階を目指すべきだ。

ジグラットを越える方法は、空気のように軽くなるアイテムを使うことである。その能力を持ったアイテムは、これより上の階にいかなければ手に入らない。

ここで頑張ってもどうしようもない、無理をせずに上の階にいってアイテムを手に入れてから、戻ってくるといい。



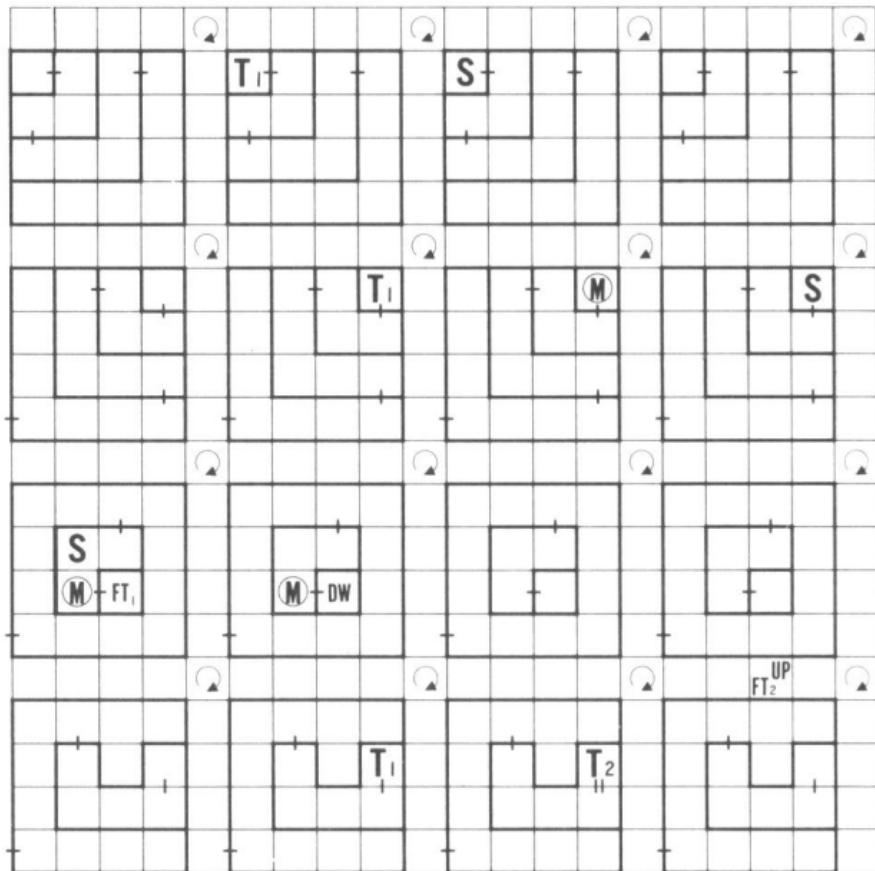
重要なヒントをひとつ。この階のE17N14のジグラットの上には広告の飛行船が飛んでいる。昔懐かしいボルタックの広告なので、ジグラットを越えられるようになったら見にいくといい。

ドリームペインターの神殿のあるエリアの司祭の間は、一方通行の扉なので、最初は出ではいけない。ここに出た場合は、まずジグラットを落ちる時のダメージで死んでしまうだろう。

反対側にある展望台にいく扉は、戻ってこれるので問題はない。

とにかく、この階に最初にきた場合は迷わず、上の階に昇ることだけを考えるのだ。TILTOWAITが唱えられるようになってから、戻ってきてても決して遅くはないのだ。

6 階



S = サモンサークル

M = メッセージ

Q = 回転床

UP = のぼる階段

DW = おりる階段

—# = シークレットドア

T₁ = テレポートFT₁へ

FT₁ = T₁はすべてここにくる

T₂ = ここで敵を殺すと

FT₂へテレポートする

6階で注意するべきこと

ここは非常に、困難な迷路となっている。この階の通路はすべて、東西南北で無限通路となっている。どこまで歩いても、端につくことはない。

また通路が交わる十字路は、すべて回転床となっていて簡単に方向を見失ってしまう。真っ直ぐ進んでいるつもりでも、知らないうちに全然別の方向に移動していることになる。

また通路で区切られた部屋は、中に入れる扉は南北に伸びた通路の西側にしかついていない。その他の方向についている扉は、すべて贋物である。

またこの階から上に昇る階段は、どこを探してもない。上に昇る階段に辿り着くには、特定の場所を通過しなければならない。

そのためには E13N2 の場所にいる JESSE THE SMITH という名前の魔法使倒してからないと、この階から上に昇ることはできない。..

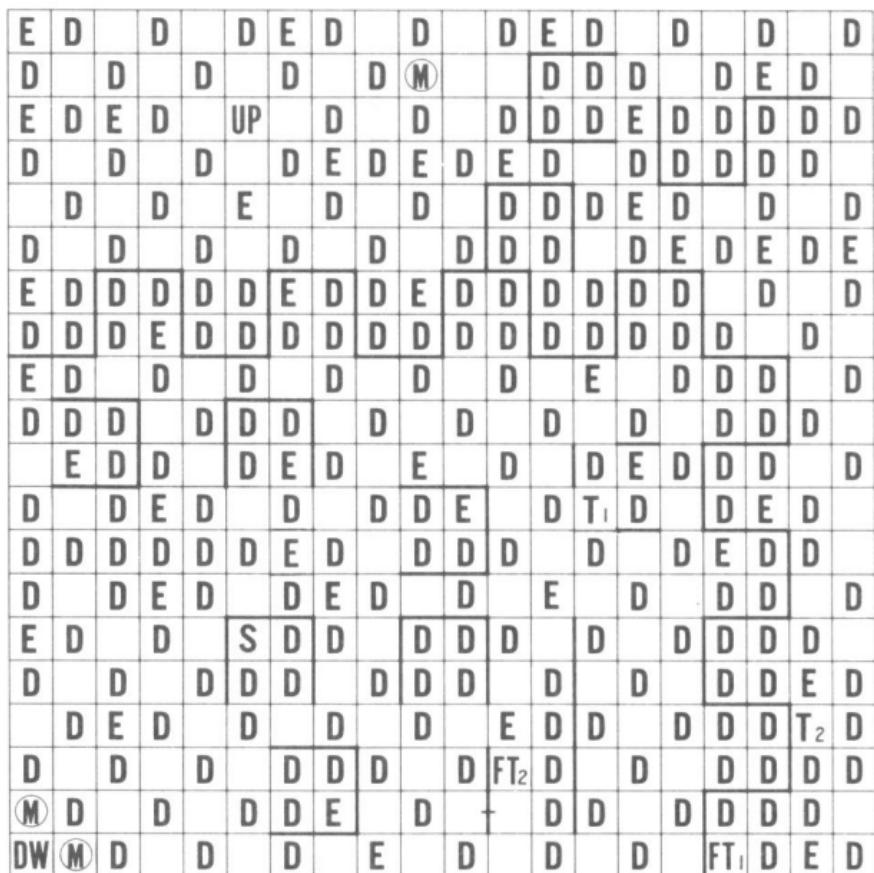
彼と闘う時には、最低1つは持ち物を持てるようにしておこう。彼が持っている TALE of MADNESS は地獄の門を開くのに必要なのだ。

また E13N13 の場所にも、行く必要がある。ここのはいは、今最も欲しい物を答えればいい。そう 10 階で、必ず取り戻すことを誓った物だ。

召還のサークルは、E1N6, E10N18, E18N13 の3カ所にある。また E1N6 のサークルには、E5N18, E8N13 の2カ所から闘いに勝てればテレポートすることができる。

この階では DUMAPIC を使っていては呪文がすぐ無くなってしまうので、下の階でジュエルズアミュレットを沢山拾っておくのがいいだろう。

5 階



(M) = メッセージ

S = サモンサークル

UP = のぼる階段

DW = おりる階段

— = ドア

T₁ → **FT** = テレポート 1

T₂ → **FT₂** = テレポート 2

D = ダークゾーン

E = 敵

5階で注意すべきこと

この階は、ダークゾーンが互い違いに配置されていて、現在位置を見失う可能性が高い。焦らずに、じっくりと歩く必要がある。

召還のサークルは近いが、やはり敵のパーティが待ち伏せしていることが多いので注意しなければならない。各所に配置されている、固定の敵もなるべく避けよう。

この階に待ち伏せている敵の中で、E0N17, E7N1, E17 N14にいるモンスターだけは一度は闘わなければならない。これまで侵入できなかったジグラット、越えることが困難だった地雷原を飛び越えられるアイテム、ウイングドブーツを持っているからだ。

これさえ手に入れれば、地雷原もジグラットも簡単に越えることができる。注意しなければならぬのは、身につけずにスペシャルパワーを使うと、勝手に飛んでしまうことだ。

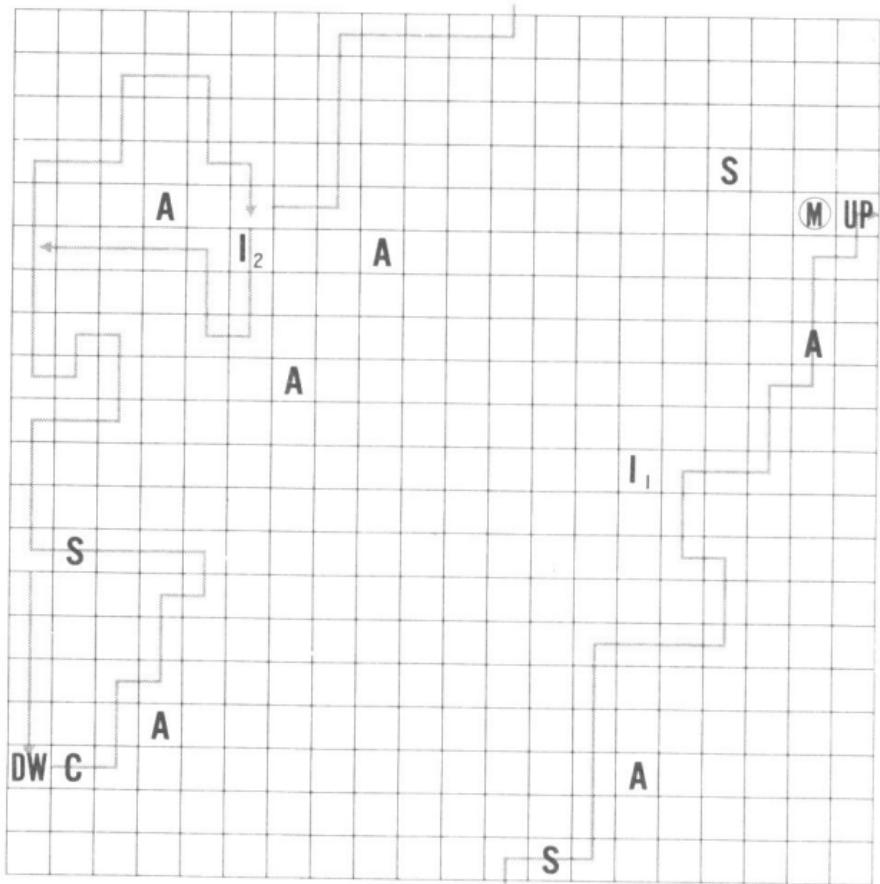
またこれを付けている間は、ブラックボックスが盗まれてしまう可能性がある。これは、他に要らない品物をブラックボックスより下の番号に置いておけば防げる。

ウイングドブーツを取ったからといって、急いで戻る必要はない。もう1階上に登って、TILTOWAITが使えるようになってから戻る方が得策である。

この階は地図を見てわかるように、二重の構造になっている。E13N8からテレポートしないと、上に昇る階段にたどりつけない。地図を見て注意して進めば、それほど敵に会わずに辿りつけるだろう。

E5N17にある階段を昇る前に、E9N18に落ちているオキシジェンマスクを取っておくこと。これを身につけて、スペシャルパワーを解放しておけば、これより上の階で苦労する敵からのLAKANITOの攻撃を避けることができる。

4 階



(M) = メッセージ

S = サモンサークル

C = さまよいの迷路

DW = おりる階段

UP = のぼる階段

A = 永遠に続く新しい道(ケージ)

I₁ = アロマティックボール(ビー玉)

I₂ = ブルーブラッドスペシャル

4階で注意するべきこと

この階は、今まで歩いてきた迷路のなかでもっとも困難なものといえるだろう。この階の壁は、一定の位置にあることはない。ある方向からは壁で、ある方向からは壁は存在しない。

またこの階は、階段を上がった時だけ作動する壁があり、一度でも作動させた後に侵入すると、永久に抜け出しができなくなる。

永遠に続く新しい道に踏み込んだ時は、イエローカードを使うことで、一步前に戻ることができる。

この階を踏破するには、ある特定の道順を見つける以外はない。それをここで説明することは、困難である。

この階で重要な個所はE5N14で、魔女がブループラットスペシャルを作ってやろうかと誘ってくる。これは後々に、必要になる重用なアイテムである。

虫よけ、兎の毛、鉄、タンニン酸、スペインの塗り薬、かき混ぜ器の6つの材料のうち、今までどんなに頑張っていても3つの材料しか用意できていない。

兎の毛、鉄、タンニン酸は、それぞれマジシャンズハット、ゴールデンパイライト、ウィーリングロッドである。

残りの材料のひとつ、虫よけは、この階のE14N9で手に入れることができる。他の二つは、これより上の階で手に入れることができる。スペインの塗り薬は、50000GPで売っているし、かき混ぜ器は戦士が持っている。

ここでやっと7レベルの呪文を使えるようになるが、地下1~3階からは、MALORで下に飛ぶことはできないから注意すること。また地獄の門を開けていなければ、これより上にいっても、地上に出ることはできない。

放浪の御言葉師 MRON の御神託

ワードナ「ハアッ、ハアッ、やっと捕まえた。わしはお前に用事があったんじや！」

MRON「なんも悪いこたあやってねえぜ、だんな。おや、よくよく見れば、地下を歩き回っていたワードナじやねえかよ？ どうしたい、望みの物を手にいれて、もう忘れ物はないはずじやねえか？」

ワ「うるさい！ わしは他の次元で彷徨っている、わしの分身どもすべてに救いの手を差し延べようとしてるんじや！ お前がわしに言った言葉を、すべてしゃべらんかい！」

M「へっへっへっ……そいつあ、できねえ相談でさあ。だいたい、グリィフォンの内臓も持ってきてねえんだろ？ 無理なことはいわねえで、おとなしく帰りなよ」

ワ「ホオ、すべての叡知を手にしたこのワードナに、逆らおうというのか？ 面白い、さっそくお前を職務怠慢でアビスの下に転勤させてやろうか？」

M「ギョ！ だんな、まさか暇にあかして人事まで担当してるんですか？」

ワ「もちろん！」

M「しかたねえな。へいへい、言うとおりにすりやいいんでしようよ。でもね、だんな。規定の料金はもらえてないね？ 値ざろうてのは、うまくねえぜ！」

ワ「ウム……それは仕方なかろう。そりや、早く御神託をしゃべらんか？」

M「まったく、わがままな奴だぜ！ こんな奴がどうしてここまで、これたんだろうな？」

ワ「なにをブツブツいっている！ 多くのわしの分身が、いまも暗い迷宮の中で待っているのじやぞ！」

M「へいへい、それじや軽くいってみましょうか？」

ワ「よ～し、間違いのないようにな」

御神託「出口がお前を自由にしよう」

ワ「どこが御神託なんだ？　出口があれば自由になれるのは当たり前だろうが？」

M「さあねえ、神様がこう言えてえんだから、何かの役には立つんじやねえか？」

御神託「お前の未来は真っ暗、箱の中に閉じ込められているようなもんさ！」

ワ「フム、最初の頃の状態を適確に現しているな」

M「なに、誉められるほどのことじやありやせん」

ワ「バカモン！　お前のことなど誉めとらんわ！」

御神託「あとでギリシアが役に立つぜ！」

ワ「ハテ？　どこで役に立ったかのう？」

M「ヘッ、もう惚けたんですかい？」

ワ「おお、たしかアキレウスの話じやなかったかな？」

M「さあねえ？（チッ、しっかり覚えてやがる）」

御神託「お前の回りは謎だらけだ！　グラムにはもう会ったかね？　まだか？」

ワ「確かに、各階には秘密が一つ以上あったな」

M「グラムがどこに居たか、覚えてますかい？」

ワ「あのBLACK BOXを持っていたやつじやろ」

M「わたししゃ、居た場所を聞いたんですがね？」

御神託「ドリームペインターの魂を捜してみな」

ワ「あいつの魂は、たしか羽の形をしていたような覚えがあるが」

M「形はともかく、墓のなかにあるこいつを取るのは、ちつとばっかし苦労するぜ」

御神託「カバラの秘密を知っとるかな？　魔法の一種だ。調べときな。罰は当たらん」

ワ「カバラか、これは重要な知識の塊だったな」

M「セフィロトの樹なんか、結構役に立つ知識なんじやねえかな？」

御神託「ベルとブックとキャンドルと、どっかの神様の決まり文句だぜ」

ワ「これは、どっかの門を開けるための順番じゃないか？もっとも開いただけでは、なんにもならんが」

M「へっへっへっ！ でも開かなければりや、大事なもんをとりにもいけねえんでしよう」

御神託「トレボーの敵が昔書いたもの、暗号はそんなところに書いてあるもんさ」

ワ「これは昔、わしの迷宮の10階に立てていた看板のことだろうな」

M「あんなに長い文章でなく、短く書いときやよかったのによっ。どれがそだか、簡単にや理解できねえぜ」

御神託「呪われすぎて、うれしい悲鳴？ 瓶の中味でなんとかしてみな」

ワ「はて、瓶の中味？ DIOS か SOPIC のポーションで、なんとかなった覚えはないが？」

M「そんな安物じやねえって、50000GP もする高価なクリームさ」

御神託「東のほうに何かあるぜ」

ワ「さて、どこの階のことじやったかな？」

M「おっと、そいつは勘弁しておくんな！ 言えねえよ」

御神託「どこのどいつも弱点ってのはある。こればっかりしは例外なしよ」

ワ「弱点か、わしには弱点などなかったぞ」

M「その代わりに何回も枢に戻ってりや、同じようなもんだろう」

ワ「うるさい！ しかし生ける伝説にも、同じことが言えるわけだな」

M「そりやあそうだが、一筋縄じやいかねえぜ」

御神託「なんか忘れてねえか？」

ワ「さて？ なんか忘れていたかのう」

M「今のあんたはともかく、昔のあんたは結構忘れてることが多かったぜ。なに俺がこういうときやあ、まず間違いねえよ。なんか忘れてるって」

御神託「禁断の果実に手を伸ばしな」

ワ「禁断の果実？ あのアダムとイブが食べた、リンゴのことか？」

M「残念、ぜんぜんハズレ！ この場合は、食べられない果実のことだぜ。宝石でできてるんだってよ」

ワ「そんな物は、どこにあったかのう？」

M「この世には、ありやしないって」

御神託「高く上ると入れるとあるもんさ」

ワ「高く上がるというより、飛び越えるというのが正しいような気がするんじやが？」

M「まあ、堀で囲まれた中に入るには、これがてつとり早くいいんじやねえかな？」

ワ「それはそうだが、場所が大事じやぞ！」

御神託「地の底まで降りてみな」

ワ「高く上がれといった後は、地の底まで降りろか」

M「上に行ったり下に行ったり忙しく動かなきや、地下からは出れねえのよ」

ワ「地の底か、迷宮の10階よりも下の階はなかったはずじやがな」

M「どこでも、地の底にある場所は同じじやねえか？ 悪い奴が死んでいく場所さ！」

御神託「仕事を変えてみる気はないか？」

ワ「いま流行りのトラバーユとかいうやつか？」

M「まあね。うまくいかねえ仕事をするより、仕事を変えてみるのも悪くねえぜ」

ワ「しかし、わしは魔法使いが似合っとるからな」

M「王様なんかも、似合ってるんじやねえか？」

御神託 「ああっ！ こいつは悲惨だ、見てらんねえ！
哀れな魔法使いさんよ、まだまだ苦しむぜ」

ワ「わしの悪口じゃないか、どこが御神託なんじゃ？」

M「まあまあ、やることやらずに上の階に上がっている時に、こういう御神託をもらうことになるんだって」

ワ「なるほど、やることを成し遂げていれば、このような事を言われんでもすむんだな！」

M「まあ、二日酔いで頭いてえ時なんかは、こういって誤魔化すこともあるけどよ」

M「ワードナのだんな！ こんなところだぜ、地下で役に立ちそうな御神託はよっ！」

ワ「うむ、御苦労だったな。帰ってよいぞ」

M「だんな！ なんか忘れてねえか？」

ワ「何かな？」

M「最初に言ったろう、規定の料金だよ、料金。きちんと耳を揃えて払ってくれんな」

ワ「覚えておったか。そら、カードでいいだろう」

M「これ、キャプテン・トーリンのカードじゃねえだろ？ 本当に、照合していいのかい？」

ワ「まあちょっと待て、やはり支払いは現金にしよう」

M「ひい、ふう、み、へい丁度、釣りはなしだ」

ワ「お前の忠告は、ちっと高いような気がする。もう少し値下げしても、罰は当たらんぞ」

M「へっ！ 冗談じやねえよ。これでも安いくらいだぜ。どこにいるのか知らねえが、まだ彷徨っているワードナのだんな達、俺のいうことを聞いておいて損はしねえぜ。じゃあな、またお目にかかるさ」

御言葉師 MRON は忽然と消え失せた。

敵キャラクター人名辞典

このキャラクター人名辞典は、 ウィザードリイ 4 の迷宮 10階から 6 階までに登場する敵キャラクターの全データである。敵キャラクターの強さ、 その所持アイテムなど、 戰ってみないとわからないことが、 たちどころにわかるようになっている。便利なものだ。

特にアイテムに関しては、 あらかじめこのデータを見ておけば、 必要なものを無駄な戦いをしないで手に入れることができる。

人名辞典の見方

The diagram illustrates the layout of a character status table from the game Wizardry 4. Seven numbered circles point to specific pieces of information:

- ①: Name (キャタクタの名前) - Points to the first column under the heading "BOND".
- ②: Alignment and Class (アライメントとクラス) - Points to the second column under the heading "E-FIG".
- ③: Race (種族) - Points to the third column under the heading "elf".
- ④: Hit Points and Armor Class (ヒットポイントとアーマークラス) - Points to the fourth column under the heading "L: I".
- ⑤: Maximum Gold (得られるゴールドの最大値) - Points to the fifth column under the heading "HP: 9".
- ⑥: Strength and Intelligence (力と知能) - Points to the sixth column under the heading "AC: 7".
- ⑦: Item List (アイテムリスト) - Points to the seventh column under the heading "M/SPEL".

BOND	E-FIG	elf	L: I	HP: 9	AC: 7
M/SPEL			GMAX	66	ST: II IQ: 10
P/SPEL			PL: 10	VI: 8	AG: III LU: 6
ITEM	HELM, SMALL SHIELD, DISCS, LONG SWORD LEATHER ARMOR				

1 : キャタクタの名前

出現した敵の名前である。一度倒した敵は、 プレイヤーが他の階に行くまで復活することはない。

2 : アライメントとクラス

ウィザードリイ 1~3 と同様にキャラクタの属性と職業を示す。

3 : 種族

キャラクタの種族を示す。 ウィザードリイ 4 では、 今までの 5 種族の他に、 種族不明の敵がいくつか出現する。

4 : ヒットポイントとアーマークラス

キャラクタのヒットポイントとアーマークラスを示す。

5 : 得られるゴールドの最大値

このキャラクタを倒したときに入るゴールドの最大値である。 この数値が大きいと、 多くのゴールドが得られる可

能性がある。

6 : キャラクタリスト

キャラクタのストレングス/IQ/ピエティ/バイタリティ/アジリティ/ラックの各特性値を示す。上方の階には、この特性値がすべて 25 というおそるべきキャラクタも存在すると聞く。

7 : 得られるアイテム

キャラクタを倒したときに得られる可能性のあるアイテムのリストである。パーティで出現する敵など、一度に出現した敵のアイテムの総数が多い場合には、すべてのアイテムが得られるとは限らないので注意が必要である。

パーティで出現する敵

各階に 2 グループずつ出現する、6 人のパーティを組んでいる敵である。出現する際に画面にパーティの名前と、かけ声が表示される。また、パーティのうち下段の 2 人は単独でも出現する可能性がある。

単独または数人で出現する敵

1~4 人のグループで出現する敵である。

特定の場所で出現する敵

10 階のガーディアンや 9 階のヘルハウンドなど、特定の場所を守る敵である。

10F で出現する敵

パーティを組んで出現

1 :

RENDOR		G-MAG elf						L: 1	HP: 8	AC: 9
M/SPEL	4 0 0 0 0 0 0	GMAX	0					ST: 10	IQ: 18	
P/SPEL							PI: 10	VI: 14	AG: 15	LU: 14
ITEM	DANGER, S/HALITO, STAFF, PORFIC									

NIGHTWIND	G-SAM Human				L: 1	HP: 10	AC: 6
M/SPEL	GMAX 240				ST: 8	IQ: 5	
P/SPEL	PI: 5 VI: 8 AG: 8 LU: 9						
ITEM	LONG SWORD, HELM, LONG SWORD + 1, LARGE SHIELD P/DIOS						

NICAT	E-FIG dwarf				L: 1	HP: 8	AC: 7
M/SPEL	GMAX 241				ST: 13	IQ: 7	
P/SPEL	PI: 10 VI: 10 AG: 11 LU: 6						
ITEM	HELM, P/DIOS, LONG SWORD, SMALL SHIELD LARGE SHIELD						

AMAN-RAH	G-MAX elf				L: 1	HP: 10	AC: 9
M/SPEL	2 0 0 0 0 0	GMAX 242				ST: 7	IQ: 11
P/SPEL		PI: 10 VI: 8 AG: 10 LU: 10					
ITEM	S/BADIOS, ROBES, STAFF, S/HALITO						

FEARLESS FRED	E-FIG dwarf				L: 1	HP: 8	AC: 7
M/SPEL		GMAX 20				ST: 13	IQ: 7
P/SPEL		PI: 10 VI: 10 AG: 11 LU: 6					
ITEM	LONG SWORD, P/DIOS, SMALL SHIELD, LEATHER ARMOR						

GALVIN	G-FIG human				L: 1	HP: 8	AC: 7
M/SPEL		GMAX 35				ST: 11	IQ: 8
P/SPEL		PI: 8 VI: 8 AG: 8 LU: 10					
ITEM	LARGE SHIELD, LONG SWORD, CHAIN MAIL, HELM						

2 :

JIRI	G-FIG human				L: 2	HP: 16	AC: 7
M/SPEL		GMAX 1				ST: 16	IQ: 9
P/SPEL		PI: 9 VI: 6 AG: 9 LU: 10					
ITEM	LARGE SHIELD, P/DIOS, LONG SWORD, HELM, SMALL SHIELD						

BALTEC	E-FIG dwarf				L: 4	HP: 21	AC: 6
M/SPEL		GMAX 243				ST: 18	IQ: 8
P/SPEL		PI: 13 VI: 11 AG: 7 LU: 9					
ITEM	HELM, LONG SWORD, SMALL SHIELD, P/DIOS LEATHER ARMOR						

AVENGER	G-PRI dwarf				L: 2	HP: 8	AC: 7
M/SPEL		GMAX 244				ST: 10	IQ: 7
P/SPEL	3 0 0 0 0 0	PI: 18 VI: 10 AG: 6 LU: 7					
ITEM	P/DIOS, CHAIN MAIL, P/PORFIC, ANOINTED MACE ANOINTED FLAIL						

SORCERIC		G-MAG elf		L: 2	HP: 5	AC: 9
M/SPEL	3 0 0 0 0 0 0	GMAX	245	ST: 10	IQ: 13	
P/SPEL		PI:	12	VI: 6	AG: 12	LU: 8
ITEM	ROBES, P/PORFIC, DAGGER, P/DIOS					

LYANNA		E-THI human		L: 1	HP: 6	AC: 8
M/SPEL		GMAX	21	ST: 11	IQ: 11	
P/SPEL		PI:	5	VI: 10	AG: 14	LU: 12
ITEM	LEATHER ARMOR, SHORT SWORD, P/DIOS					

BALORSX		E-FIG dwarf		L: 1	HP: 9	AC: 7
M/SPEL		GMAX	36	ST: 6	IQ: 7	
P/SPEL		PI:	10	VI: 14	AG: 7	LU: 6
ITEM	LONG SWORD, LARGE SHIELD, CHAIN MAIL					

単独または数人で出現

BONB		E-FIG elf		L: 1	HP: 9	AC: 7
M/SPEL		GMAX	66	ST: 11	IQ: 11	
P/SPEL		PI:	10	VI: 8	AG: 11	LU: 6
ITEM	HELM, SMALL SHIELD, P/DIOS, LONG SWORD LEATHER ARMOR					

GROWLER		G-FIG human		L: 1	HP: 9	AC: 7
M/SPEL		GMAX	94	ST: 18	IQ: 8	
P/SPEL		PI:	5	VI: 12	AG: 11	LU: 11
ITEM	HELM, P/DIOS, LEATHER ARMOR, SMALL SHIELD					

BELGARION		N-FIG human		L: 1	HP: 8	AC: 7
M/SPEL		GMAX	0	ST: 14	IQ: 8	
P/SPEL		PI:	5	VI: 10	AG: 10	LU: 9
ITEM	HELM, LARGE SHIELD, CHAIN MAIL					

IRONBAR		G-FIG dwarf		L: 1	HP: 9	AC: 7
M/SPEL		GMAX	0	ST: 18	IQ: 7	
P/SPEL		PI:	10	VI: 12	AG: 5	LU: 6
ITEM	HELM, LEATHER ARMOR, SMALL SHIELD, P/DIOS					

BLUE SONJA		G-FIG human		L: 1	HP: 9	AC: 7
M/SPEL				GMAX 0	ST: 12	IQ: 8
P/SPEL				PI: 5 VI: 11	AG: 8	LU: 9
ITEM	LONG SWORD, SMALL SHIELD, HELM, CHAIN MAIL					

MANDORALLEN		G-FIG human		L: 1	HP: 8	AC: 7
M/SPEL				GMAX 0	ST: 13	IQ: 8
P/SPEL				PI: 5 VI: 11	AG: 8	LU: 9
ITEM	P/DIOS, LEATHER ARMOR, LONG SWORD, HELM					

RICATAMAK		G-FIG hobbit		L: 1	HP: 9	AC: 7
M/SPEL				GMAX 130	ST: 11	IQ: 7
P/SPEL				PI: 7 VI: 7	AG: 10	LU: 15
ITEM	LARGE SHIELD, P/DIOS, LEATHER ARMOR					

ANIMOTION		N-THI human		L: 1	HP: 6	AC: 8
M/SPEL				GMAX 116	ST: 8	IQ: 8
P/SPEL				PI: 5 VI: 8	AG: 16	LU: 9
ITEM	P/DIOS, SHORT SWORD, SMALL SHIELD, LEATHER ARMOR					

NIGHT-WALKER		N-THI hobbit		L: 1	HP: 6	AC: 8
M/SPEL				GMAX 0	ST: 5	IQ: 7
P/SPEL				PI: 7 VI: 9	AG: 15	LU: 15
ITEM	SMALL SHIELD, SO KATINO, LEATHER ARMOR, P/DIOS					

WERTY		E-MAG human		L: 1	HP: 2	AC: 9
M/SPEL	1 0 0 0 0 0 0	GMAX 72		ST: 8	IQ: 10	
P/SPEL				PI: 12 VI: 8	AG: 18	LU: 9
ITEM	P/PORFIC, S/HALITO					

MIGHTY MOH		N-MAG elf		L: 1	HP: 3	AC: 9
M/SPEL	2 0 0 0 0 0 0	GMAX 145		ST: 7	IQ: 18	
P/SPEL				PI: 10 VI: 6	AG: 9	LU: 6
ITEM	S/BADIOS, S/HALITO, STAFF, ROBES					

CAULDRON BORN		G-PRI gnome		L: 2	HP: 7	AC: 7
M/SPEL				GMAX 151	ST: 7	IQ: 11
P/SPEL	3 0 0 0 0 0 0	PI: 11 VI: 11		AG: 10	LU: 7	
ITEM	LEATHER ARMOR, ANOINTED FLAIL, SMALL SHIELD P/DIOS					

PIG-I-IGGY						G-PRI elf	L: 2	HP: 8	AC: 7
M/SPEL						GMAX	110	ST: 11	IQ: 10
P/SPEL	3	0	0	0	0	PI: 13	VI: 6	AG: 9	LU: 6
ITEM	ANOINTED FLAIL, P/PORFIC, LARGE SHIELD								

RUMPEL						G-SAM dwarf	L: 2	HP: 21	AC: 6
M/SPEL						GMAX	200	ST: 10	IQ: 7
P/SPEL						PI: 10	VI: 10	AG: 5	LU: 6
ITEM	P/PORFIC, LARGE SHIELD, LONG SWORD, LEATHER ARMOR								

CAPSIN						G-BIS gnome	L: 2	HP: 20	AC: 7
M/SPEL	I	0	0	0	0	GMAX	1048	ST: 18	IQ: 18
P/SPEL						PI: 18	VI: 18	AG: 18	LU: 18
ITEM	CHAIN MAIL, LARGE SHIELD, P/DIOS, P/PORFIC								

DARKFORCE						N-BIS elf	L: 2	HP: 6	AC: 7
M/SPEL	2	0	0	0	0	GMAX	71	ST: 7	IQ: 15
P/SPEL						PI: 15	VI: 6	AG: 9	LU: 6
ITEM	LEATHER ARMOR, SMALL SHIELD, P/PORFIC ANOINTED FLAIL								

特定の場所に出現

INNER GUARDIAN						G-FIG unknown	L: 5	HP: 20	AC: 6
M/SPEL						GMAX	0	ST: 18	IQ: 18
P/SPEL						PI: 18	VI: 18	AG: 18	LU: 18
ITEM	LARGE SHIELD, CHAIN MAIL, HELM								

MIDDLE GUARDIAN						G-FIG unknown	L: 7	HP: 30	AC: 5
M/SPEL						GMAX	0	ST: 18	IQ: 18
P/SPEL						PI: 18	VI: 18	AG: 18	LU: 18
ITEM	CHAIN MAIL, P/PORFIC, P/DIOS, LONG SWORD + 1								

OUTER GUARDIAN						G-MAG unknown	L: 8	HP: 40	AC: 9
M/SPEL	9	I	I	0	0	GMAX	0	ST: 18	IQ: 18
P/SPEL						PI: 18	VI: 18	AG: 17	LU: 18
ITEM	S/HALITO, S/KATINO. ROBES. STAFF								

PYRAMID GUARD						G-SAM unknown	L: 9	HP: 50	AC: 3
M/SPEL	I	I	2	0	0	GMAX	0	ST: 17	IQ: 18
P/SPEL						PI: 18	VI: 18	AG: 18	LU: 18
ITEM	LARGE SHIELD, BLACK CANDLE, HELM + 1, JEWELLED AMULET, COPPER GLOVES								

9 Fに出現する敵

パーティを組んで出現

1 :

TALON						G-LOR elf	L: 5	HP: 26	AC: 4
M/SPEL						GMAX 2	ST: 7	IQ: 10	
P/SPEL	4	0	0	0	0	PI: 13 VI: 8	AG: 12	LU: 8	
ITEM	ANOINTED FLAIL, HELM, SMALL SHIELD, P/DIOS CHAIN MAIL								

TARN						E-MAG elf	L: 4	HP: 9	AC: 9
M/SPEL	4	2	0	0	0	GMAX 246	ST: 11	IQ: 18	
P/SPEL						PI: 13 VI: 14	AG: 12	LU: 8	
ITEM	P/DIOS, S/BADOS, STAFF, DAGGER, CONE OF SILENCE								

ARAGAUNT						G-FIG elf	L: 5	HP: 31	AC: 5
M/SPEL						GMAX 247	ST: 18	IQ: 15	
P/SPEL						PI: 13 VI: 14	AG: 11	LU: 13	
ITEM	P/DIOS, CHAIN MAIL, HELM, LONG SWORD, LARGE SHIELD								

LEGOLOTS						G-FIG elf	L: 5	HP: 38	AC: 5
M/SPEL						GMAX 248	ST: 12	IQ: 11	
P/SPEL						PI: 12 VI: 13	AG: 13	LU: 8	
ITEM	HELM, LEATHER ARMOR, LONG SWORD, LARGE SHIELD CHAIN MAIL								

THONOLAN						E-THI elf	L: 5	HP: 19	AC: 7
M/SPEL						GMAX 40	ST: 6	IQ: 14	
P/SPEL						PI: 13 VI: 8	AG: 16	LU: 12	
ITEM	P/DIOS, LEATHER ARMOR, SHORT SWORD, P/PORFIC								

BOREHIMHERE						E-FIG human	L: 4	HP: 29	AC: 6
M/SPEL						GMAX 55	ST: 16	IQ: 10	
P/SPEL						PI: 7 VI: 13	AG: 11	LU: 13	
ITEM	HELM, CHAIN MAIL, P/DIOS, LONG SWORD, SMALL SHIELD								

2 :

GREYHAWK						E-SAM dwarf	L: 8	HP: 74	AC: 2
M/SPEL	4	2	0	0	0	GMAX 3	ST: 18	IQ: 12	
P/SPEL						PI: 14 VI: 18	AG: 16	LU: 12	
ITEM	P/PORFIC, CHAIN MAIL, LARGE SHIELD, LONG SWORD BREAST PLATE								

MYSTIC	E-MAG human						L: 7	HP: 32	AC: 9
M/SPEL	7	4	2	1	0	0	0	GMAX	249
P/SPEL							PI: 7	VI: 18	AG: 7 LU: 15
ITEM	P/PORFIC, STAFF, S/BADIO, S/KATINO								

DAMEON	N-FIG human						L: 7	HP: 41	AC: 4
M/SPEL							GMAX	250	ST: 18 IQ: 8
P/SPEL							PI: 12	VI: 15	AG: 14 LU: 13
ITEM	LEATHER + 1, P/DIOS, LONG SWORD, LARGE SHIELD P/PORFIC, LONG SWORD + 1								

DRACH	E-MAG elf						L: 8	HP: 21	AC: 9
M/SPEL	8	5	3	2	0	0	0	GMAX	251
P/SPEL							PI: 16	VI: 13	AG: 13 LU: 10
ITEM	P/DIOS, P/PORFIC, S/KATINO, S/BADIO								

FALSTAFF	E-FIG dwarf						L: 7	HP: 37	AC: 4
M/SPEL							GMAX	41	ST: 18 IQ: 14
P/SPEL							PI: 13	VI: 13	AG: 15 LU: 15
ITEM	BREAST PLATE, P/PORFIC, LONG SWORD + 1								

KENAN	N-BIS elf						L: 8	HP: 26	AC: 5
M/SPEL	5	2	1	0	0	0	0	GMAX	56
P/SPEL	3	0	0	0	0	0	0	PI: 16	VI: 8 AG: 14 LU: 14
ITEM	CHAIN MAIL, P/DIOS, SMALL SHIELD, ANOINTED MACE, P/PORFIC								

単独または数人で出現

FULL-STRIKE	N-FIG dwarf						L: 3	HP: 20	AC: 6
M/SPEL	I	0	0	0	0	0	0	GMAX	257
P/SPEL	I	0	0	0	0	0	0	PI: 10	VI: 11 AG: 5 LU: 6
ITEM	HELM, P/DIOS, CHAIN MAIL, LONG SWORD								

RANDALF	E-FIG elf						L: 3	HP: 18	AC: 6
M/SPEL							GMAX	0	ST: 17 IQ: 10
P/SPEL							PI: 10	VI: 6	AG: 9 LU: 6
ITEM	SMALL SHIELD, CHAIN MAIL, HELM, P/DIOS								

TYRON	G-FIG human						L: 4	HP: 19	AC: 6
M/SPEL							GMAX	115	ST: 11 IQ: 11
P/SPEL							PI: 5	VI: 12	AG: 8 LU: 9
ITEM	LONG SWORD, CHIN MAIL, HELM, SMALL SHIELD								

LUXE APPLE		G-FIG human		L: 5	HP: 25	AC: 5
M/SPEL				GMAX 113	ST: 18	IQ: 8
P/SPEL				PI: 5 VI: 8	AG: 8	LU: 9
ITEM	P/DIOS, LONG SWORD, SMALL SHIELD, CHAIN MAIL					

JETSTREAM		G-FIG human		L: 5	HP: 24	AC: 5
M/SPEL				GMAX 0	ST: 18	IQ: 8
P/SPEL				PI: 5 VI: 8	AG: 8	LU: 9
ITEM	P/DIOS, CHAIN MAIL, HELM, LONG SWORD					

ICE FIGHTER		G-FIG human		L: 5	HP: 29	AC: 5
M/SPEL				GMAX 142	ST: 15	IQ: 8
P/SPEL				PI: 5 VI: 8	AG: 8	LU: 9
ITEM	HELM, P/DIOS, CHAIN MAIL, LONG SWORD					

NAKON		N-FIG human		L: 7	HP: 44	AC: 4
M/SPEL				GMAX 115	ST: 18	IQ: 8
P/SPEL				PI: 5 VI: 11	AG: 9	LU: 9
ITEM	HELM, BREAST PLATE, LARGE SHIELD, LONG SWORD + 1					

PERSIA		N-MAG dwarf		L: 6	HP: 18	AC: 9
M/SPEL	6	4	2	GMAX 187	ST: 10	IQ: 12
P/SPEL				PI: 12 VI: 10	AG: 5	LU: 6
ITEM	STAFF, P/PORFIC, ROBES, DAGGER					

RASTLIN		G-MAG gnome		L: 7	HP: 20	AC: 9
M/SPEL	7	5	3	GMAX 92	ST: 11	IQ: 11
P/SPEL				PI: 10 VI: 8	AG: 10	LU: 7
ITEM	SO HALITO, P/PORFIC, S/BADIOS, STAFF					

KYOKO		N-PRI human		L: 6	HP: 33	AC: 6
M/SPEL				GMAX 160	ST: 8	IQ: 10
P/SPEL	6	4	2	PI: 12 VI: 8	AG: 8	LU: 9
ITEM	ANOINTED MACE, P/PORFIC, SMALL SHIELD					

OZZY		G-PRI hobbit		L: 7	HP: 38	AC: 5
M/SPEL				GMAX 137	ST: 8	IQ: 7
P/SPEL	7	5	3	PI: 11 VI: 6	AG: 12	LU: 15
ITEM	ANOINTED MACE, LEATHER ARMOR, P/DIOS, SMALL SHIELD					

BONES	E-THI hobbit						L: 7	HP: 32	AC: 6
M/SPEL	GMAX 176						ST: 5	IQ: 10	
P/SPEL	PI: 7 VI: 6 AG: 15 LU: 15								
ITEM	SMALL SHIELD, LEATHER ARMOR, P/PORFIC, P/DIOS								

TRADER	E-THI elf						L: 8	HP: 36	AC: 6
M/SPEL	GMAX 0						ST: 7	IQ: 10	
P/SPEL	PI: 10 VI: 6 AG: 18 LU: 6								
ITEM	P/DIOS, S/KATINO, LEATHER ARMOR, P/PORFIC								

LEPER	N-BIS elf						L: 8	HP: 36	AC: 4
M/SPEL	4	2	0	0	0	0	GMAX 89	ST: 7	IQ: 13
P/SPEL	3	0	0	0	0	0	PI: 13 VI: 8	AG: 9	LU: 6
ITEM	CHAIN MAIL, SMALL SHIELD, P/DIOS, P/PORFIC								

ALANNON	G-BIS elf						L: 8	HP: 36	AC: 4
M/SPEL	4	2	0	0	0	0	GMAX 295	ST: 7	IQ: 10
P/SPEL	3	0	0	0	0	0	PI: 10 VI: 6	AG: 9	LU: 6
ITEM	P/DIOS, CHAIN MAIL, P/PORFIC, ANOINTED MACE								

BRIGHTBLADE	G-SAM human						L: 8	HP: 57	AC: 3
M/SPEL	3	0	0	0	0	0	GMAX 2087	ST: 8	IQ: 8
P/SPEL	PI: 5 VI: 8 AG: 8 LU: 9								
ITEM	P/DIOS, NOVICE'S CAP, BREAST PLATE, P/PORFIC LONG SWORD								

特定の場所に出現

1 :

PRIVATE	E-FIG human						L: 4	HP: 25	AC: 5
M/SPEL	GMAX 0						ST: 12	IQ: 18	
P/SPEL	PI: 18 VI: 18 AG: 12 LU: 18								
ITEM	P/DIOS, LONG SWORD, LEATHER ARMOR, SMALL SHIELD, HELM								

PRIVATE	E-FIG human						L: 4	HP: 26	AC: 5
M/SPEL	GMAX 0						ST: 12	IQ: 3	
P/SPEL	PI: 3 VI: 3 AG: 12 LU: 3								
ITEM	SMALL SHIELD, LONG SWORD, LEATHER ARMOR, CHAIN MAIL, HELM								

PRIVATE	E-FIG human						L: 4	HP: 28	AC: 5
M/SPEL	GMAX 0						ST: 12	IQ: 3	
P/SPEL	PI: 3 VI: 3 AG: 12 LU: 3								
ITEM	LONG SWORD, CHAIN MAIL, HELM, LEATHER ARMOR LARGE SHIELD								

PRIVATE	E-FIG human	L: 4	HP: 25	AC: 5
M/SPEL		GMAX 0	ST: 12	IQ: 3
P/SPEL		PI: 3 VI: 3	AG: 12	LU: 3
ITEM	CHAIN MAIL, HELM, LARGE SHIELD, P/DIOS, LONG SWORD			

PRIVATE	E-FIG human	L: 4	HP: 26	AC: 5
M/SPEL		GMAX 0	ST: 12	IQ: 3
P/SPEL		PI: 3 VI: 3	AG: 12	LU: 3
ITEM	LONG SWORD, HELM, LEATHER ARMOR, SMALL SHIELD CHAIN MAIL			

CORPORAL	E-FIG human	L: 5	HP: 30	AC: 4
M/SPEL		GMAX 0	ST: 13	IQ: 3
P/SPEL		PI: 3 VI: 3	AG: 13	LU: 3
ITEM	LEATHER ARMOR, LONG SWORD, P/DIOS, SMALL SHIELD, LARGE SHIELD			

2 :

CORPORAL	E-FIG human	L: 5	HP: 33	AC: 5
M/SPEL		GMAX 0	ST: 13	IQ: 3
P/SPEL		PI: 3 VI: 3	AG: 13	LU: 3
ITEM	LARGE SHIELD, LONG SWORD, LEATHER ARMOR, CHAIN MAIL, HELM			

CORPORAL	E-FIG human	L: 5	HP: 34	AC: 5
M/SPEL		GMAX 0	ST: 13	IQ: 3
P/SPEL		PI: 3 VI: 3	AG: 13	LU: 3
ITEM	LONG SWORD, SMALL SHIELD, HELM, P/DIOS, LARGE SHIELD			

CORPORAL	E-FIG human	L: 5	HP: 30	AC: 5
M/SPEL		GMAX 0	ST: 13	IQ: 3
P/SPEL		PI: 3 VI: 3	AG: 13	LU: 3
ITEM	HELM, CHAIN MAIL, P/DIOS, SMALL SHIELD, LEATHER ARMOR			

CORPORAL	E-FIG human	L: 5	HP: 32	AC: 5
M/SPEL		GMAX 0	ST: 13	IQ: 3
P/SPEL		PI: 3 VI: 3	AG: 13	LU: 3
ITEM	SMALL SHIELD, P/DIOS, LARGE SHIELD, LONG SWORD LEATHER ARMOR			

CORPORAL	E-FIG human	L : 5	HP : 33	AC : 5
M/SPEL		GMAX 0	ST : 13	IQ : 3
P/SPEL		PI : 3 VI : 3	AG : 13	LU : 3
ITEM	LONG SWORD, P/DIOS, HELM, SMALL SHIELD, LARGE SHIELD			

SERGEANT	E-FIG human	L : 6	HP : 39	AC : 4
M/SPEL		GMAX 0	ST : 14	IQ : 3
P/SPEL		PI : 3 VI : 3	AG : 14	LU : 3
ITEM	LARGE SHIELD, LEATHER ARMOR, HELM, CHAIN MAIL P/DIOS			

3 :

LIEUTENANT	G-FIG human	L : 7	HP : 43	AC : 4
M/SPEL		GMAX 0	ST : 15	IQ : 3
P/SPEL		PI : 3 VI : 3	AG : 15	LU : 3
ITEM	HELM, LARGE SHIELD, LEATHER + 1, CHAIN MAIL LONG SWORD, P/DIOS			

LIEUTENANT	G-FIG dwarf	L : 8	HP : 48	AC : 4
M/SPEL		GMAX 0	ST : 15	IQ : 3
P/SPEL		PI : 3 VI : 3	AG : 14	LU : 3
ITEM	LEATHER + 1, LONG SWORD, LARGE SHIELD, BREAST PLATE, P/PORFIC, LONG SWORD + 1			

LIEUTENANT	E-FIG elf	L : 8	HP : 39	AC : 0
M/SPEL		GMAX 0	ST : 11	IQ : 3
P/SPEL		PI : 3 VI : 3	AG : 18	LU : 3
ITEM	LONG SWORD, LONG SWORD + 1, LARGE SHIELD, P/DIOS, LEATHER + 1, CHAIN MAIL			

LIEUTENANT	E-FIG gnome	L : 8	HP : 44	AC : 0
M/SPEL		GMAX 0	ST : 13	IQ : 3
P/SPEL		PI : 3 VI : 3	AG : 16	LU : 3
ITEM	LONG SWORD + 1, LONG SWORD, LARGE SHIELD BREAST PLATE, CHAIN MAIL, LEATHER + 1			

1ST LIEUTENANT	G-FIG human	L : 9	HP : 49	AC : 0
M/SPEL		GMAX 0	ST : 14	IQ : 3
P/SPEL		PI : 8 VI : 3	AG : 15	LU : 3
ITEM	LONG SWORD, P/PORFIC, P/DIOS, LEATHER + 1 LARGE SHIELD, LONG SWORD + 1			

CAPTAIN	G-SAM dwarf							L: 10	HP: 54	AC: 3
M/SPEL	I	I	2	0	0	0	GMAX	0	ST: 15	IQ: 15
P/SPEL							PI:	12	VI: 3	AG: 15
ITEM	SHIELD + 1, LONG SWORD + 1, P/DIOS, TWILIGHT CLOAK, CHAIN MAIL + 1									

地獄の門

HELLHOUND	N-FIG unknown							L: 30	HP: 222	AC: 2
M/SPEL							GMAX	0	ST: 18	IQ: 3
P/SPEL							PI:	3	VI: 3	AG: 12
ITEM	DEMONIC CHIMES									

HELLPUPPY	N-NIN unknown							L: 20	HP: 166	AC: 1
M/SPEL							GMAX	0	ST: 18	IQ: 3
P/SPEL							PI:	3	VI: 3	AG: 18
ITEM										

8 Fに出現する敵

ABDUUL	E-THI gnome							L: 9	HP: 34	AC: 6
M/SPEL							GMAX	4	ST: 13	IQ: 16
P/SPEL							PI:	16	VI: 13	AG: 16
ITEM	SMALL SHIELD, P/DIOS, P/PORFIC, SHORT SWORD									

MORKOTH	N-MAG elf							L: 8	HP: 21	AC: 9
M/SPEL	8	5	3	2	0	0	GMAX	252	ST: 12	IQ: 13
P/SPEL							PI:	13	VI: 12	AG: 18
ITEM	STAFF, ROBES, S/HALITO, DAGGER									

CALDOR	E-FIG dwarf							L: 8	HP: 48	AC: 4
M/SPEL							GMAX	253	ST: 16	IQ: 10
P/SPEL							PI:	15	VI: 15	AG: 6
ITEM	LEATHER + 1, LONG SWORD, P/DIOS, LONG SWORD + 1, LARGE SHIELD, P/PORFIC									

ARHENIUS	N-PRI dwarf							L: 9	HP: 67	AC: 5
M/SPEL							GMAX	254	ST: 12	IQ: 14
P/SPEL	8	6	4	2	1	0	PI:	14	VI: 18	AG: 10
ITEM	LEATHER + 1, LARGE SHIELD, SHIELD + 1, MACE + 1									

LYNSING							N-BIS elf	L : 8	HP : 38	AC : 5
M/SPEL	5	2	1	0	0	0	GMAX	60	ST : 10	IQ : 16
P/SPEL	3	0	0	0	0	0	PI:	12	VI: 6	AG: 11 LU: 14
ITEM	P/DIOS, ANOINTED FLAIL, P/PORFIC, SMALL SHIELD									

GAELEN							E-SAM dwarf	L : 8	HP : 57	AC : 3
M/SPEL	3	0	0	0	0	0	GMAX	75	ST : 17	IQ : 15
P/SPEL							PI:	17	VI: 18	AG: 14 LU: 6
ITEM	HELM, P/DIOS, LONG SWORD + 1, P/PORFIC									

2 :

ARCTURUS							N-PRI elf	L : 10	HP : 39	AC : 3
M/SPEL							GMAX	5	ST : 18	IQ : 17
P/SPEL	9	7	5	4	3	0	0	PI: 15	VI: 12	AG: 14 LU: 9
ITEM	SHIELD + 1, JEWELLED AMULET, LEATHER + 1, P/SOPIC									

DARKON							N-FIG dwarf	L : 9	HP : 66	AC : 2
M/SPEL							GMAX	256	ST : 18	IQ : 10
P/SPEL							PI:	10	VI: 18	AG: 18 LU: 13
ITEM	LONG SWORD + 1, BREAST PLATE, HELM, LARGE SHIELD P/DIOS, CHAIN MAIL									

GIDEON							N-FIG human	L : 9	HP : 70	AC : 2
M/SPEL							GMAX	257	ST : 18	IQ : 13
P/SPEL							PI:	14	VI: 12	AG: 18 LU: 18
ITEM	P/PORFIC, LONG SWORD + 1, LEATHER + 1, LARGE SHIELD P/DIOS, LONG SWORD									

DAIBALO							E-FIG elf	L : 9	HP : 56	AC : 2
M/SPEL							GMAX	61	ST : 16	IQ : 14
P/SPEL							PI:	17	VI: 13	AG: 13 LU: 12
ITEM	P/PORFIC, LEATHER + 1, LONG SWORD, P/DIOS LARGE SHIELD									

ZACHERI							N-BIS gnome	L : 9	HP : 32	AC : 5
M/SPEL	5	2	1	0	0	0	GMAX	76	ST : 10	IQ : 13
P/SPEL	3	1	0	0	0	0	PI:	14	VI: 9	AG: 13 LU: 15
ITEM	SMALL SHIELD, P/SOPIC, JEWELLED AMULET									

単独または数人で出現

DREADNOK		E-BIS human						L: 8	HP: 36	AC: 4
M/SPEL	4	2	0	0	0	0	GMAX	587	ST: 25	IQ: 25
P/SPEL	3	0	0	0	0	0	PI:	25	VI: 25	AG: 25 LU: 25
ITEM	CHAIN MAIL, SMALL SHIELD, ANOINTED MACE, P/DIOS									
MERLIN		N-FIG human						L: 9	HP: 56	AC: 3
M/SPEL							GMAX	135	ST: 13	IQ: 8
P/SPEL							PI:	5	VI: 11	AG: 8 LU: 9
ITEM	LONG SWORD + 1, P/PORFIC, LEATHER + 1, HELM LARGE SHIELD									
BANANARAMA		E-FIG human						L: 9	HP: 56	AC: 3
M/SPEL							GMAX	140	ST: 18	IQ: 8
P/SPEL							PI:	5	VI: 8	AG: 8 LU: 9
ITEM	P/DIOS, LARGE SHIELD, LONG SWORD + 1, BREAST PLATE									
KAZRAK		N-FIG human						L: 8	HP: 50	AC: 4
M/SPEL							GMAX	141	ST: 12	IQ: 8
P/SPEL							PI:	5	VI: 11	AG: 8 LU: 9
ITEM	P/DIOS, HELM, LEATHER + 1, P/PORFIC, LONG SWORD + 1									
TARS TARKAS		N-FIG gnome						L: 9	HP: 56	AC: 3
M/SPEL							GMAX	172	ST: 15	IQ: 7
P/SPEL							PI:	10	VI: 15	AG: 15 LU: 7
ITEM	LEATHER + 1, P/PORFIC, LARGE SHIELD, LONG SWORD + 1									
THALESSA		N-FIG human						L: 9	HP: 56	AC: 3
M/SPEL							GMAX	137	ST: 14	IQ: 8
P/SPEL							PI:	5	VI: 12	AG: 8 LU: 9
ITEM	LONG SWORD, HELM, LARGE SHIELD, CHAIN MAIL									
BUGNEWS		G-FIG dwarf						L: 9	HP: 56	AC: 3
M/SPEL							GMAX	121	ST: 14	IQ: 7
P/SPEL							PI:	10	VI: 10	AG: 8 LU: 8
ITEM	BREAST PLATE, LONG SWORD + 1, LARGE SHIELD, HELM, P/DIOS, P/PORFIC									
SPELL-WEAVER		E-MAG elf						L: 8	HP: 22	AC: 9
M/SPEL	8	6	4	2	0	0	GMAX	109	ST: 7	IQ: 15
P/SPEL							PI:	10	VI: 11	AG: 9 LU: 6
ITEM	STAFF, P/DIOS, ROBES, DAGGER									

DRIP	N-MAG human								L: 9	HP: 24	AC: 9
M/SPEL	9	7	5	4	0	0	0	GMAX	37	ST: 10	IQ: 12
P/SPEL								PI:	5	VI: 8	AG: 8
ITEM	ROBES, P/DIOS, P/PORFIC, S/BADIOS										

FANK	G-PRI dwarf								L: 8	HP: 43	AC: 5
M/SPEL								GMAX	39	ST: 10	IQ: 10
P/SPEL	8	6	4	2	0	0	0	PI:	11	VI: 11	AG: 8
ITEM	ANOINTED MACE, CHAIN MAIL, P/DIOS, P/PORFIC SMALL SHIELD										

XENIC	E-FIG elf								L: 9	HP: 56	AC: 3
M/SPEL								GMAX	5063	ST: 25	IQ: 25
P/SPEL								PI:	25	VI: 25	AG: 25
ITEM	HELM, LEATHER + 1, LONG SWORD, LARGE SHIELD, P/DIOS										

MEMOLE	N-THI hobbit								L: 8	HP: 36	AC: 6
M/SPEL								GMAX	148	ST: 5	IQ: 7
P/SPEL								PI:	7	VI: 10	AG: 12
ITEM	LEATHER ARMOR, P/DIOS, P/PORFIC, SMALL SHIELD										

OGER	N-THI gnome								L: 9	HP: 40	AC: 6
M/SPEL								GMAX	186	ST: 7	IQ: 7
P/SPEL								PI:	10	VI: 8	AG: 18
ITEM	P/DIOS, P/PORFIC, S/KATINO, LEATHER ARMOR										

ASPERGIL	G-BIS elf								L: 8	HP: 36	AC: 4
M/SPEL	4	2	0	0	0	0	0	GMAX	4027	ST: 7	IQ: 10
P/SPEL	3	0	0	0	0	0	0	PI:	10	VI: 6	AG: 9
ITEM	ANOINTED MACE, P/DIOS, LARGE SHIELD, CHAIN MAIL										

LORD GWYDION	G-LOR elf								L: 9	HP: 56	AC: 2
M/SPEL								GMAX	0	ST: 7	IQ: 10
P/SPEL	3	1	0	0	0	0	0	PI:	6	VI: 9	AG: 6
ITEM	LARGE SHIELD, ANOINTED FLAIL, P/PORFIC, LEATHER + 1										

GYTR	G-MAG gnome								L: 9	HP: 24	AC: 9
M/SPEL	9	7	5	4	0	0	0	GMAX	130	ST: 9	IQ: 11
P/SPEL								PI:	10	VI: 8	AG: 11
ITEM	S/KATINO, P/PORFIC, S/HALITO, ROBES										

特定の場所に出現

GOLEM	N-FIG unknown						L: 12	HP: 300	AC: 2
M/SPEL	GMAX 0						ST: 18	IQ: 3	
P/SPEL	PI: 3 VI: 3 AG: 12 LU: 3								
ITEM	HELM, LONG SWORD + 1, CHAIN MAIL + 1, P/DIOS LARGE SHIELD								

GLUM	N-NIN hobbit						L: 12	HP: 220	AC: 3
M/SPEL	GMAX 0						ST: 18	IQ: 3	
P/SPEL	PI: 3 VI: 3 AG: 18 LU: 18								
ITEM	S/HALITO, S/BADIO, P/SOPIC, BLACK BOX								

7 F に出現する敵

パーティを組んで出現

1 :

SORRIMAN	N-MAG hobbit						L: 10	HP: 119	AC: 9
M/SPEL	I	7	6	2	0	0	GMAX 6	ST: 14	IQ: 13
P/SPEL							PI: 14	VI: 14	AG: 17 LU: 18
ITEM	S/HALITO, P/DIOS, STAFF, DAGGER, CAPE OF JACKAL								

WARMTUNG	N-PRI elf						L: 10	HP: 81	AC: 3
M/SPEL	GMAX 258						ST: 12	IQ: 15	
P/SPEL	9	7	5	3	2	0	PI: 16	VI: 13	AG: 16 LU: 13
ITEM	LEATHER + 1, P/SOPIC, MACE + 1, CHAIN MAIL, SHIELD + 1, CHAIN MAIL + 1								

SAJAK	E-FIG dwarf						L: 10	HP: 62	AC: 2
M/SPEL	GMAX 259						ST: 18	IQ: 11	
P/SPEL	PI: 8 VI: 15 AG: 17 LU: 10								
ITEM	CHAIN MAIL, LONG SWORD + 1, P/DIOS, LONG SWORD P/PORFIC, LARGE SHIELD								

ZAC	E-SAM human						L: 10	HP: 108	AC: 1
M/SPEL	I	1	0	0	0	0	GMAX 260	ST: 8	IQ: 6
P/SPEL							PI: 11	VI: 13	AG: 7 LU: 13
ITEM	HELM + 1, JEWELLED AMULET, CHAIN MAIL + 1, COPPER GLOVES, DRAGON SLAYER, LARGE SHIELD								

EXODOR	E-FIG human						L: 10	HP: 91	AC: 2
M/SPEL	GMAX 80						ST: 18	IQ: 12	
P/SPEL	PI: 14 VI: 18 AG: 18 LU: 18								
ITEM	P/PORFIC, HELM, LONG SWORD, LARGE SHIELD, CHAIN MAIL								

WEBBIRAN	N-BIS human								L: 10	HP: 60	AC: 3
M/SPEL	6	3	2	0	0	0	0	GMAX	95	ST: 14	IQ: 16
P/SPEL	3	1	0	0	0	0	0	PI:	17	VI: 18	AG: 11
ITEM	JEWELLED AMULET, SMALL SHIELD, CHAIN MAIL, P/SOPIC										

2 :

THORIN	G-BIS dwarf								L: 11	HP: 300	AC: 3
M/SPEL	7	4	4	0	0	0	0	GMAX	7	ST: 14	IQ: 14
P/SPEL	5	3	0	0	0	0	0	PI:	10	VI: 14	AG: 6
ITEM	LARGE SHIELD, JEWELLED AMULET, CHAIN MAIL + 1, P/SOPIC, MORDORCHARGE										

ZARCON	G-FIG human								L: 11	HP: 96	AC: 0
M/SPEL								GMAX	261	ST: 16	IQ: 14
P/SPEL								PI:	13	VI: 18	AG: 9
ITEM	HELM, P/DIOS, P/PORFIC, LONG SWORD + 1, LEATHER + 1, BREAST PLATE										

ARAWN	E-MAG elf								L: 11	HP: 58	AC: 9
M/SPEL	9	8	6	5	0	0	0	GMAX	262	ST: 13	IQ: 18
P/SPEL								PI:	18	VI: 18	AG: 15
ITEM	S/DILTO, JEWELLED AMULET, STAFF, STAFF + 2, S/BADIAL										

ZEVS	E-SAM elf								L: 12	HP: 107	AC: 0
M/SPEL	I	I	I	0	0	0	0	GMAX	253	ST: 18	IQ: 18
P/SPEL								PI:	18	VI: 18	AG: 17
ITEM	LARGE SHIELD, PLATE MAIL HELM, HELM + 1, LONG SWORD + 1										

LAENGER	G-BIS elf								L: 11	HP: 28	AC: 3
M/SPEL	6	3	2	0	0	0	0	GMAX	81	ST: 10	IQ: 14
P/SPEL	4	2	0	0	0	0	0	PI:	14	VI: 12	AG: 16
ITEM	MACE + 1, SMALL SHIELD										

LANCE	E-FIG human								L: 11	HP: 96	AC: 0
M/SPEL								GMAX	96	ST: 17	IQ: 15
P/SPEL								PI:	10	VI: 17	AG: 12
ITEM	LEATHER + 1, P/DIOS, LARGE SHIELD, LONG SWORD + 1										

単独または数人で出現

TAZ	N-FIG human						L: 10	HP: 62	AC: 3
M/SPEL	GMAX 13						ST: 17	IQ: 8	
P/SPEL	PI: 5 VI: 8 AG: 8 LU: 9								
ITEM	HELM, P/DIOS, BREAST PLATE, P/PORFIC, LONG SWORD + 1								

BONIS	E-FIG dwarf						L: 10	HP: 62	AC: 3
M/SPEL	GMAX 0						ST: 17	IQ: 7	
P/SPEL	PI: 10 VI: 10 AG: 5 LU: 7								
ITEM	LARGE SHIELD, P/DIOS, LONG SWORD + 1 , LEATHER + 1								

CUTTER	E-FIG human						L: 10	HP: 62	AC: 3
M/SPEL	GMAX 116						ST: 18	IQ: 8	
P/SPEL	PI: 5 VI: 10 AG: 8 LU: 16								
ITEM	P/DIOS, LONG SWORD + 1 , BREAST PLATE								

TOEN	E-FIG dwarf						L: 11	HP: 68	AC: 2
M/SPEL	GMAX 159						ST: 18	IQ: 7	
P/SPEL	PI: 10 VI: 11 AG: 5 LU: 6								
ITEM	HELM, P/PORFIC, LONG SWORD + 1 , BREAST PLATE								

FLINT	G-FIG human						L: 11	HP: 68	AC: 2
M/SPEL	GMAX 104						ST: 18	IQ: 8	
P/SPEL	PI: 5 VI: 8 AG: 8 LU: 9								
ITEM	P/DIOS, BREAST PLATE, HELM, LONG SWORD + 1 , P/PORFIC								

ELECTRO	G-FIG human						L: 11	HP: 68	AC: 2
M/SPEL	GMAX 145						ST: 14	IQ: 8	
P/SPEL	PI: 9 VI: 8 AG: 9 LU: 9								
ITEM	BREAST PLATE, LARGE SHIELD, HELM, P/DIOS								

AC/DC	N-MAG human						L: 10	HP: 26	AC: 9
M/SPEL	9	8	6	4	0	0	GMAX 183	ST: 10	IQ: 11
P/SPEL	PI: 6 VI: 8 AG: 8 LU: 12								
ITEM	S/HALITO, DAGGER, P/PORFIC, S/BADIOS								

SAKURA	N-MAG human						L: 11	HP: 28	AC: 9
M/SPEL	9	9	7	5	0	0	GMAX 130	ST: 11	IQ: 12
P/SPEL	PI: 5 VI: 8 AG: 8 LU: 11								
ITEM	S/DILTO, ROBES, P/SOPIC, S/BADIAL, P/PORFIC STAFF OF MOGREFF								

BANKIS										E-MAG hobbit	L: 10	HP: 26	AC: 9
M/SPEL	9	8	6	4	0	0	0	GMAX	6364	ST: 7	IQ: 11		
P/SPEL								PI:	8	VI: 7	AG: 10	LU: 15	
ITEM	P/DIOS, S/HALITO, P/PORFIC, S/KATINO												

ILURE										E-MAG elf	L: 11	HP: 28	AC: 9
M/SPEL	9	9	7	5	0	0	0	GMAX	119	ST: 11	IQ: 14		
P/SPEL								PI:	10	VI: 6	AG: 9	LU: 6	
ITEM	P/SOPIC, S/BADIO, STAFF, STAFF OF MOGREF S/HALITO, JEWELLED, AMULET												

KILLER										E-NIN elf	L: 10	HP: 64	AC: 6
M/SPEL								GMAX	150	ST: 18	IQ: 11		
P/SPEL								PI:	11	VI: 11	AG: 11	LU: 15	
ITEM	S/HALITO, P/DIOS, P/DIOS, SHADOW CLOAK												

VEE DUB										G-PRI dwarf	L: 10	HP: 53	AC: 4
M/SPEL								GMAX	0	ST: 13	IQ: 7		
P/SPEL	9	8	6	4	2	0	0	PI:	18	VI: 11	AG: 5	LU: 7	
ITEM	SHIELD + 1, JEWELLED AMULET												

VOLTAR										G-MAG hobbit	L: 11	HP: 28	AC: 9
M/SPEL	9	9	7	5	1	0	0	GMAX	153	ST: 5	IQ: 14		
P/SPEL								PI:	7	VI: 8	AG: 10	LU: 15	
ITEM	P/DIOS, P/SOPIC, S/KATINO, ROBES, S/BADIO, S/CALITO												

TELE-VIPERS										G-MAG human	L: 11	HP: 28	AC: 9
M/SPEL	9	9	7	5	1	0	0	GMAX	172	ST: 8	IQ: 11		
P/SPEL								PI:	8	VI: 8	AG: 11	LU: 9	
ITEM	STAFF OF MOGREF, P/DIOS, S/BADIO, S/HALITO STAFF + 2, S/KATINO												

WARTY										E-MAG elf	L: 11	HP: 28	AC: 9
M/SPEL	9	9	7	5	0	0	0	GMAX	103	ST: 8	IQ: 11		
P/SPEL								PI:	10	VI: 10	AG: 10	LU: 6	
ITEM	STAFF + 2, S/DILTO, JEWELLED AMULET, P/PORFIC S/BADIAL												

特定の場所に出現

* DREAMPINTER *										G-FIG elf	L: 18	HP: 450	AC: 4
M/SPEL								GMAX	0	ST: 18	IQ: 3		
P/SPEL								PI:	3	VI: 3	AG: 18	LU: 3	
ITEM	HELM + 1, PLATE MAIL + 1, MAGE MASHER, SHIELD + 1, COPPER GLOVES, DREAMPINTER KA												

参考文献

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

ENCYCLOPAIDIA OF THINGS THAT NEVER WERE
PAPER TIGER

幻想世界の住人たち
神話・伝承辞典

新世紀元社
大修館書店

本文執筆 竹内 誠（株式会社ゲームアーツ）

執筆協力 須永有三

編集協力 SIR-TECH SOFTWARE Inc.

ウィザードリィ4 The Return of Werdna
プレイングマニュアル

定価はカバーに
表示しています

1989年3月15日 初版発行 1989年5月20日 三刷発行

著者 ゲームアーツ

発行者 塚本慶一郎

発行所 株式会社ビジネス・アスキー

〒107-24東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル TEL03(486)7119(代表)

編集制作 アスキー出版局ログイン編集部

印刷製本 東京音楽図書株式会社

ISBN 4-89366-241-4 C3055

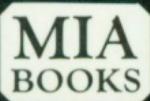
●対応機種一覧

Wizardry4は以下の各機種に
対応しています。

PC-8801/mkII/**SR/FR/MR/FH/MH/VA**
PC-9801M/VM/VX/RA/F/VF/U/UV/CV
FM-7/NEW7/77/77AV
X1/turbo

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。

かつて多くの冒険者たちが、狂王トレボーの命により、失われた護符奪還のために、魔術師ワードナ打倒をめざしていた。やがて、名も知れぬ勇者のひとりが、かの魔術師を倒し、トレボーの元に護符を戻した。だが、いまや復活の時は来たれり。魔術師ワードナは、地下迷宮の奥深くでその命を蘇らせたのだ。
かくしてワードナの帰還はなされた。だが、かれの行く手には多くの冒険者が敵となって待ちかまえている。多くの怪物どもを召喚し、奴らを倒さなければならぬのだ。



ISBN4-89366-241-4 C3055 P800E

定価800円
(本体 777円)