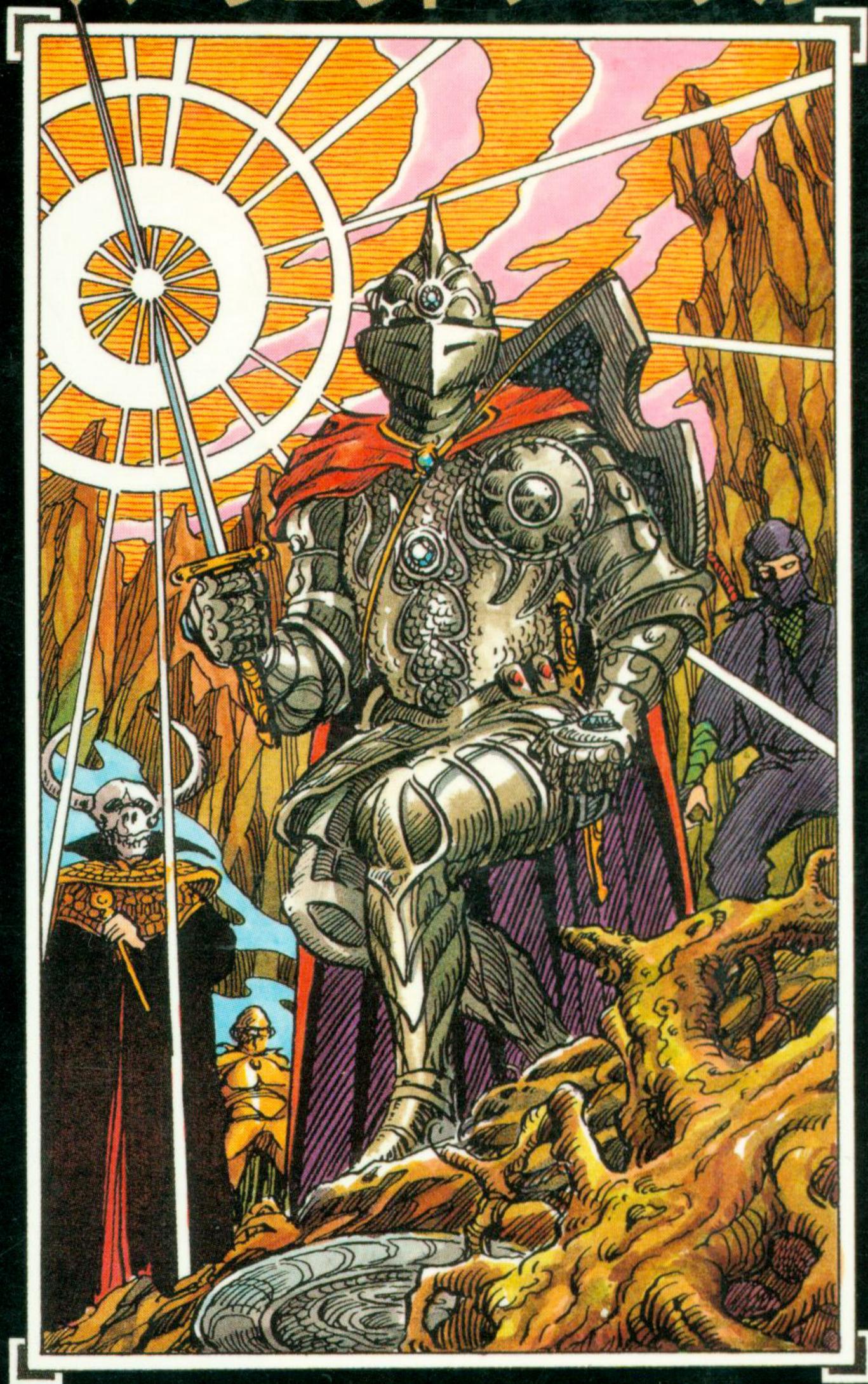


# ウィザードリフト<sup>®</sup>

ウィザードリフト2 Knight of Diamonds  
パーフェクトマニュアル



ゲーム・アーツ著 ABE JAPON画

ビジネス・アスキー

ウィザードリフト!  
Knight of Diamonds  
ウィザードリフト2パーフェクトマニュアル

ゲーム・アーツ著

ビジネス  
アスキー

## ●本書の内容

これは、Wizardryの第一の迷宮を突破した勇者だけが手にすることができる第二の冒険に関する秘密の書である。新たな迷宮には、前にも増して強力なモンスターが冒険者たちを待ち受けている。初めて遭遇したモンスターに戸惑い、命の危険を感じることもあるであろう。そのような危険に出会わぬために本書を熟読してもらいたい。この書には必要なことはすべて記されている。しかし書に書かれた知識は知識でしかない。最後に勇者としてのあなたの心が加わった時こそ、この書は題名どおりパーフェクトとなるであろう。



# Wizardry<sup>®</sup>

ウィザードリィ2 Knight of Diamonds  
パーフェクトマニュアル



ゲーム・アーツ著  
ABE JAPON画

# Wizardry<sup>®</sup>

ウィザードリィ2 Knight of Diamonds  
パーフェクトマニュアル



ゲーム・アーツ著  
ABE JAPON画

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



**Wizardry** は、

SIR-TECH SOFTWARE Inc.  
の登録商標です。

## 本書を手にする者へ……

万物の本質を探る賢者 ウラサムより

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

この書を手にとっているあなたは、悪の魔術師ワードナーを倒した勇者であろう。危険な冒険を終え、安らいだ日々を送っているあなたに、私は再び危険に満ちた冒険に出発するよう説得するためにこの書を送ったのだ。

いまリルガミンの町はギルドの杖を失い、存亡の危機に瀕している。そして、再びこの町に平和を取り戻すためにはダパルプスの呪いの穴に入り、ギルドの杖を取り戻してくる以外ないのだ。

ダパルプスの呪いの穴には、いままでの冒険よりも強力な魔物が存在している。魔物が強力ならその中にある魔法の品物もまた強力な物が多い。しかし、力が増した分だけその危険も増していることを忘れてはいけない。

私は、知っているかぎりの魔法を駆使して、ダパルプスの呪いの穴の秘密を探り出した。この書には、そのすべてが記されているのだ。真の勇者であるあなたなら、この書を役立て、ギルドの杖を取り戻すができるだろう。

あなたが、いつの日にかリルガミンの町にギルドの杖を戻し、その苦難に満ちた冒険を私に語りに来てくれることを祈って。

## 目 次

本書を手にする者へ .....	3
本書の読み方 .....	9
<b>モンスターズ・マニュアル</b> .....	<b>17</b>
<b>キャラクタ編</b> .....	<b>19</b>
<small>ファイター</small> FIGHTER(戦士) .....	20
<sup>レベル</sup> 10 <small>ファイター</small> FIGHTER (レベル10の戦士)	
<sup>レベル</sup> 12 <small>ファイター</small> FIGHTER (レベル12の戦士)	
<small>メイジ</small> MAGE(魔術師) .....	21
<sup>レベル</sup> 7 <small>メイジ</small> MAGE —— (レベル7の魔術師)	
<sup>レベル</sup> 8 <small>メイジ</small> MAGE —— (レベル8の魔術師)	
<sup>レベル</sup> 10 <small>メイジ</small> MAGE —— (レベル10の魔術師)	
<sup>ハイ</sup> <sup>ウィザード</sup> WIZARD —— (大魔術師)	
<sup>アーキ</sup> <small>メイジ</small> MAGE —— (技能魔術師)	
<small>プリースト</small> PRIEST(僧侶) .....	23
<sup>レベル</sup> 7 <small>プリースト</small> PRIEST —— (レベル7僧侶)	
<sup>レベル</sup> 8 <small>プリースト</small> PRIEST —— (レベル8僧侶)	
<sup>ハイ</sup> <small>プリースト</small> PRIEST —— (高僧)	
<small>シーフ</small> THIEF(盗賊) .....	25
<sup>レベル</sup> 6 <small>シーフ</small> THIEF —— (レベル6盗賊)	
<sup>レベル</sup> 7 <small>シーフ</small> THIEF —— (レベル7盗賊)	

<i>THIEF</i> ————— (盗賊)	
<i>MASTER THIEF</i> — (盗賊の頭)	
ビショップ BISHOP(司教) .....	27
レベル <i>LEVEL 11 BISHOP</i> — (レベル11司教)	
サムライ SAMURAI(侍) .....	28
メジャー <i>MAJOR DAIMYO</i> — (大大名)	
チャンプ <i>CHAMP SAMURAI</i> — (凄腕の侍)	
ハタモト <i>HATAMOTO</i> ————— (旗本)	
ニンジャ NINJA(忍者) .....	30
レベル <i>LEVEL 8 NINJA</i> — (レベル8忍者)	
マスター <i>MASTER NINJA</i> — (忍者の頭)	
ハイ <i>HIGH MASTER</i> ————— (偉大な忍者)	
モンスター編 .....	33
エア <i>AIR GIANT</i> ————— (大気の精) .....	34
アー <i>ARCH DEMON</i> — (技能悪魔) .....	36
ブレ <i>BLADE BEAR</i> — (剣熊) .....	38
フロ <i>BLOB</i> ————— (水滴の悪魔) .....	40
キャ <i>CARRIER</i> ————— (保菌人間) .....	42
コン <i>CONSTRUCTOR</i> — (大うわばみ) .....	44
クロ <i>CORROSIVE SLIME</i> — (腐食スライム) .....	46
ディ <i>DINK</i> ————— (矮人) .....	48

<sup>ド</sup> <sup>ウ</sup> <sup>ー</sup> <sup>ム</sup> <sup>ト</sup> <sup>ー</sup> <sup>ド</sup>	<i>DOOMTOAD</i> —— (ガス蛙) .....	50
<sup>フ</sup> <sup>ォ</sup> <sup>ー</sup> <sup>ミ</sup> <sup>ン</sup> <sup>グ</sup> <sup>モ</sup> <sup>ー</sup> <sup>ル</sup> <sup>ド</sup>	<i>FOAMING MOLD</i> —— (泡カビ) .....	52
<sup>フ</sup> <sup>ュ</sup> <sup>ー</sup> <sup>ズ</sup> <sup>ボ</sup> <sup>ー</sup> <sup>ル</sup>	<i>FUZZBALL</i> —— (電光球) .....	54
<sup>ジ</sup> <sup>ャ</sup> <sup>イ</sup> <sup>ア</sup> <sup>ン</sup> <sup>ト</sup> <sup>バ</sup> <sup>ツ</sup> <sup>ト</sup>	<i>GIANT BAT</i> —— (巨大コウモリ) .....	56
<sup>ジ</sup> <sup>ャ</sup> <sup>イ</sup> <sup>ア</sup> <sup>ン</sup> <sup>ト</sup> <sup>ク</sup> <sup>ラ</sup> <sup>ブ</sup>	<i>GIANT CRAB</i> —— (巨大カニ) .....	58
<sup>ジ</sup> <sup>ャ</sup> <sup>イ</sup> <sup>ア</sup> <sup>ン</sup> <sup>ト</sup> <sup>バイ</sup> <sup>バ</sup> <sup>ー</sup>	<i>GIANT VIPER</i> —— (大マムシ) .....	60
<sup>ジ</sup> <sup>ャ</sup> <sup>イ</sup> <sup>ア</sup> <sup>ン</sup> <sup>ト</sup> <sup>ゾ</sup> <sup>ン</sup> <sup>ビ</sup>	<i>GIANT ZOMBIE</i> —— (巨人ゾンビ) .....	62
<sup>ヘ</sup> <sup>ル</sup> <sup>ハ</sup> <sup>ウ</sup> <sup>ン</sup> <sup>ド</sup>	<i>HELLHOUND</i> —— (地獄の猟犬) .....	64
<sup>ヘ</sup> <sup>ル</sup> <sup>マ</sup> <sup>ス</sup> <sup>タ</sup> <sup>ー</sup>	<i>HELL MASTER</i> —— (地獄の使者) .....	66
<sup>ヒ</sup> <sup>ポ</sup> <sup>ポ</sup> <sup>タ</sup> <sup>マ</sup> <sup>ス</sup>	<i>HIPPOPOTAMUS</i> —— (毒カバ) .....	68
<sup>ホ</sup> <sup>ー</sup> <sup>ネ</sup> <sup>ツ</sup> <sup>ト</sup> <sup>ス</sup> <sup>ウ</sup> <sup>オ</sup> <sup>ー</sup> <sup>ム</sup>	<i>HORNET SWARM</i> —— (スズメバチ軍団) .....	70
<sup>コ</sup> <sup>ボ</sup> <sup>ル</sup> <sup>ド</sup> <sup>キ</sup> <sup>ン</sup> <sup>グ</sup>	<i>KOBOLD KING</i> —— (コボルドの王) .....	72
<sup>マ</sup> <sup>ジ</sup> <sup>ツ</sup> <sup>ク</sup> <sup>ア</sup> <sup>ー</sup> <sup>マ</sup> <sup>ー</sup>	<i>MAGIC ARMOR</i> —— (魔法の胴) .....	74
<sup>マ</sup> <sup>ジ</sup> <sup>ツ</sup> <sup>ク</sup> <sup>ゴ</sup> <sup>ー</sup> <sup>ン</sup> <sup>ト</sup> <sup>レ</sup> <sup>ツ</sup> <sup>ト</sup>	<i>MAGIC GAUNTLETS</i> (魔法の小手) .....	76
<sup>マ</sup> <sup>ジ</sup> <sup>ツ</sup> <sup>ク</sup> <sup>ヘ</sup> <sup>ル</sup> <sup>ム</sup>	<i>MAGIC HELM</i> —— (魔法の面) .....	78
<sup>マ</sup> <sup>ジ</sup> <sup>ツ</sup> <sup>ク</sup> <sup>シ</sup> <sup>ー</sup> <sup>ル</sup> <sup>ド</sup>	<i>MAGIC SHIELD</i> —— (魔法の楯) .....	80
<sup>マ</sup> <sup>ジ</sup> <sup>ツ</sup> <sup>ク</sup> <sup>ソ</sup> <sup>ー</sup> <sup>ド</sup>	<i>MAGIC SWORD</i> —— (魔法の剣) .....	82
<sup>ノ</sup> <sup>ー</sup> <sup>シ</sup> <sup>ー</sup> <sup>ウ</sup> <sup>ム</sup>	<i>NO-SEE-UM</i> —— (蚊柱怪獣) .....	84
<sup>オ</sup> <sup>ー</sup> <sup>ク</sup> <sup>ロ</sup> <sup>ー</sup> <sup>ド</sup>	<i>ORC LORD</i> —— (オーク鬼の王族) .....	86
<sup>ラ</sup> <sup>ビ</sup> <sup>ド</sup> <sup>ラ</sup> <sup>ツ</sup> <sup>ト</sup>	<i>RABID RAT</i> —— (ウサギネズミ) .....	88
<sup>リ</sup> <sup>ノ</sup> <sup>ビ</sup> <sup>ー</sup> <sup>トル</sup>	<i>RHINO BEETLE</i> —— (金守り虫) .....	90

スクリル SCRYLL	————— (血水晶の骸骨)	……………92
サイデル SIDELLE	————— (サイデル)	……………94
スモッグ ヒースト SMOG BEAST	————— (スモッグ獣)	……………96
バンパイア バット VAMPIRE BAT	————— (吸血コウモリ)	……………98
ワスプ スウォーム WASP SWARM	————— (ジガバチ軍団)	……………100
ウェブスピナー WEBSPINNER	————— (糸紡ぎグモ)	……………102
ワーム アモエバ WERE AMOEBA	————— (アメーバ人間)	……………104
ワーム バット WERE BAT	————— (コウモリ人間)	……………106
ワーム パンサー WERE PANTHER	————— (ヒョウ人間)	……………108
ワーム ライオン WERELION	————— (ライオン人間)	……………110

OLD MONSTERS ……………112

BLEEB(ブリーブ)/DRAGON ZOMBIE(ドラゴンゾンビ)/  
 EARTH GIANT(アースジャイアント)/FIRE DRAGON(フ  
 アイアドラゴン)/FLACK(フラック)/GORGON(ゴーゴ  
 ン)/GREATER DEMON(グレーターデーモン)/ LESSER  
 DEMON(レッサーデーモン)/MAELIFIC(マイルフィク)  
 /MURPHY'S GHOST(マーフィーズゴースト)/NIGHTSTA  
 LKER(ナイトストーカー)/OGRE LORD(オーガロード)/  
 VAMPIRE(バンパイア)/VAMPIRE LORD(バンパイアロー  
 ド)/WILL O'WISP(ウィルオーウィスプ)

不確定名—正式名対応表 ……………117

プレイング・マニュアル	123
アイテム編	125
武器	126
<i>LONG SWORD +5 / SWORD of SWINGING / S-SWORD SWINGING / PRIESTS MACE / PRIEST PUNCHER</i>	
防具	129
<i>ROBE +3 / PLATE +5 / WINTER MITTENS</i>	
コッズ・アイテム	132
<i>KOD'S HELM / KOD'S ARMOR / KOD'S GAUNTLETS / KOD'S SHIELD / HRATHNIR</i>	
杖	137
<i>ROD of RAISING / STAFF of LIGHT / STAFF of CURING / WAND of MAGES</i>	
魔法の石	140
<i>DAMIEN STONE / STONE of YOUTH / MIND STONE / GRANITE STONE / DREAMER'S STONE</i>	
その他のアイテム	143
<i>AMULET of COVER / METAMORPH RING / COIN of POWER / MAGIC CHARMS / RING of FIRE</i>	
迷宮考察	147
巻末付録 アイテムパーフェクトリスト	

## 本書の読み方

### 1. モンスターの2つの型

Wizardry II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3つのタイプに分けられる。本書ではまず、キャラクタ型の敵対者について述べ、次にいままで遭遇したことのない新しいモンスター型の生物について、イラストと共に解説する。そして最後に、シナリオ#1の冒険で遭遇したモンスター型の生物について述べていく。

#### ❀❀❀キャラクタ型❀❀❀

これはモンスターとは違い、冒険者たちと志が異なる人々である。彼らは混沌を信念とし、善神の恩恵を信じようとしなない者たちである。

彼らも我々と同じく、人間・ドワーフ・ノウム・ホビット・エルフの五族の混合集団である。クラスによる特殊能力も持っている。今回の冒険では戦士・魔術師・僧侶・盗賊・司教・忍者が登場してくる。さらに、その中でそれぞれ異なったレベルの能力で分けることができる。結局、本書にまとめられたキャラクタ型の敵対者は、総計21種にのぼる。

## ❀❀❀ モンスター型 ❀❀❀

これこそまさしく“怪物”である。恐るべき魔物たちの実体は、哺乳／爬虫／両生類をはじめ、魔法の生物、はては生物とは思えないものまで多岐にわたる。能力的にも魔法の呪文を使う者、鋭い牙に毒を秘めている者などさまざまであり、戦闘の最中は一瞬たりとも気を抜くことはできない。

これらのモンスターの中には、かつての冒険で出会った者も多いだろう。しかし、その本質が変化している者も存在する。今回の迷宮から新たに遭遇するモンスターも多い。

本書では、前回の冒険で遭遇したモンスターについてはデータのみを表示し、新たに登場したモンスターはイラストと共にデータと解説を表示する。

今回の迷宮内に登場するモンスター型の生物は、前回遭遇したものが15種で、まったく新しく登場するものが39種である。彼らの特性をよく頭にたたきこむことだ。古くから言われているように、敵を知り己を知ることが、百戦も危からぬ真の勇者への道なのである。

## 2. モンスターの説明の読み方

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

また、モンスターの能力は、以下のような項目でデータ化し、表にまとめた。



**AIR GIANT** .....名称

(GIANT).....不確定名

FLOOR	DEEP	MEMBER	1~5	E.P.	40950~41050
A.C.	5	H.P.	160		
DEFENSE	呪文の無効化 (確率95%)				
ATTACK	2	DAMAGE	180以下		
SP. ATTACK	特になし				

.....この欄には貴方の見出したモンスターの弱点を記録してほしい。

### 名称

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

### 不確定名

モンスターと遭遇した時、はじめはそれがどのモンスターなのか分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 1～2階

MIDDLE 3～4階

DEEP 5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。

## \*\*\* MEMBER \*\*\*

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

## \*\*\* E.P. \*\*\*

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

## ❀❀❀ A.C. ❀❀❀

アーマークラスの略語である。この値が小さくなるほどこちらの攻撃の当たる確率は低くなる。キャラクタ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。

## ❀❀❀ ATTACK ❀❀❀

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

## ❀❀❀ DAMAGE ❀❀❀

モンスターがこちらに与えてくるダメージの量である。キャラクタ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。

## ❀❀❀ SP. ATTACK ❀❀❀

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

**Mスペル：** 魔術師の使う、主として攻撃的な呪文である。キャラクタのヒットポイントを下げってくる。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ふ。また、こちらの魔術師や僧侶の呪文が、相手のPスペルによって無効になってしまうこともある。

**ブレス：** ドラゴンの火災など、モンスターの吐く息による攻撃である。おもにヒットポイントを下げってくるが、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ふ。治療するためには、レベル3のDIAL-KOの呪文を覚えた僧侶の力を借りるか、地上へ戻って寺院にそれなりの金を払うしかない。

**ポイズン：** 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DIOSなどの呪文によって回復させ、なんとか地上にたどりつくことである。地上にたどりついた瞬間に毒の効果は消える。2つめは、強力な治療の呪文を用いて、根本的に毒を消してしまう方法である。それには僧侶のレベルを高め、レベル4のLATUMOFISという呪文を覚えさせなくてはならない。

**ストーン：** これを受けたキャラクタ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MADIの呪文を覚えた僧侶が必要となる。寺院で直す場合に支払わされる治療代もパラライズの時よりかなり高額である。

**エナジードレイン：** この攻撃を受けるとキャラクターは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。DEADになるのではなく、LOST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も、一撃で倒されてDEADになってしまう。

### 3. その他の特殊用語

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

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

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

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



モンスターズ  
マニュアル





キャラクタ編



## FIGHTER

ナイト・オブ・ダイヤモンドの冒険で遭遇する戦士たちは、前回の冒険で遭遇した戦士たちよりも、数段強い。非常に高いヒットポイントと強力な鎧と武器で武装した戦士たちはほかのモンスターと比べても、何らひけをとらないのである。特に、魔法を使いはたしたパーティなどには手強い。

名称	<b>LEVEL 10 FIGHTER</b>				
不確定名	MAN IN ARMOR				
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1~8	E.P.	2100~2600
A.C.	0	H.P.	10~100		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	4	DAMAGE	48以下		
SP.ATTACK	特になし				

名称	<b>LEVEL 12 FIGHTER</b>				
不確定名	MAN IN ARMOR				
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1~8	E.P.	2500~3000
A.C.	-1	H.P.	12~120		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	4	DAMAGE	56以下		
SP.ATTACK	特になし				



# MAGE

Wizardryは、“剣と魔法の世界”の中に展開する物語である。その中で、魔術師は魔法を操る邪悪な存在として登場したり、悪の軍勢を一言の呪文で撃退する正義の味方として登場する。今回の冒険で遭遇する魔術師は、闇の力に魅いられた強力な魔術の使い手たちである。ほんの一呼吸の呪文の差がパーティ全員の生死を分けるであろう。

名称	<b>LEVEL 7 MAGE</b>				
不確定名	MAN IN ROBE				
FLOOR	UPPER	MEMBER	1~6	E.P.	1600~2100
A.C.	9	H.P.	9~30		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	1	DAMAGE	4以下		
SP.ATTACK	レベル3Mスペル				

名称	<b>LEVEL 8 MAGE</b>				
不確定名	MAN IN ROBE				
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1~6	E.P.	2600~3100
A.C.	8	H.P.	8~32		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	1	DAMAGE	4以下		
SP.ATTACK	レベル5Mスペル				

名称 <b>LEVEL 10 MAGE</b>			
不確定名 MAN IN ROBE			
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1~6 E.P. 4600~5100
A.C.	8	H.P.	10~40
DEFENSE	特になし		
ATTACK	1	DAMAGE	4以下
SP.ATTACK	レベル5Mスペル		

名称 <b>HIGH WIZARD</b>			
不確定名 MAN IN ROBE			
FLOOR	DEEP	MEMBER	1~6 E.P. 4600~5100
A.C.	4	H.P.	12~48
DEFENSE	特になし		
ATTACK	1	DAMAGE	8以下
SP.ATTACK	レベル6Mスペル		

名称 <b>ARCH MAGE</b>			
不確定名 MAN IN ROBE			
FLOOR	DEEP	MEMBER	1~2 E.P. 7600~8100
A.C.	0	H.P.	20~80
DEFENSE	特になし		
ATTACK	1	DAMAGE	8以下
SP.ATTACK	レベル7Mスペル		



## PRIEST

僧侶は、神の教えを正しく伝えるのが、本来の姿である。しかし、なかには邪神を信じ、この世に闇と混沌をもたらそうとする邪悪の使徒もいる。今回の冒険で遭遇する僧侶たちはギルドの神の慈悲が再びこの世に現れないよう、冒険者たちの邪魔をする者たちである。

名称	<b>LEVEL 7 PRIEST</b>				
不確定名	PRIEST				
FLOOR	UPPER	MEMBER	1~6	E.P.	1600~2100
A.C.	3	H.P.	7~56		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	2	DAMAGE	20以下		
SP.ATTACK	レベル5Pスペル				

名称	<b>LEVEL 8 PRIEST</b>				
不確定名	PRIEST				
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1~8	E.P.	4800~5300
A.C.	3	H.P.	8~64		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	3	DAMAGE	30以下		
SP.ATTACK	レベル4Pスペル				

名称	<b>HIGH PRIEST</b>		
不確定名	PRIEST		
FLOOR	DEEP	MEMBER	E.P.
		1~8	4800~5300
A.C.	-1	H.P.	15~120
DEFENSE	特になし		
ATTACK	4	DAMAGE	48以下
SP.ATTACK	レベル7Pスペル		



# THIEF

本来、泥棒は盗みに入った家の者を傷つけず、金目の物だけをいただいでくるのが常である。しかし、中には殺しと盗みを同時に行う畜生働きをする外道もある。こういう輩は泥棒仲間からも爪はじきにされる。迷宮の中で遭遇する泥棒のほとんどが町にいられず、殺しにとがめのないこの場所に逃げてきた者たちなのだ。

名称	<b>LEVEL 6 THIEF</b>				
不確定名	MAN IN LEATHER				
FLOOR	UPPER	MEMBER	1~6	E.P.	1600~2100
A.C.	3	H.P.	6~36		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	5	DAMAGE	40以下		
SP.ATTACK	特になし				

名称	<b>LEVEL 7 THIEF</b>				
不確定名	MAN IN LEATHER				
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1~5	E.P.	1550~2050
A.C.	3	H.P.	7~42		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	5	DAMAGE	51以下		
SP.ATTACK	特になし				

名称	<b>THIEF</b>		
不確定名	MAN IN LEATHER		
FLOOR	DEEP	MEMBER	1~5 E.P. 2600~3100
A.C.	2	H.P.	10~60
DEFENSE	特になし		
ATTACK	5	DAMAGE	64以下
SP.ATTACK	特になし		

名称	<b>MASTER THIEF</b>		
不確定名	MAN IN LEATHER		
FLOOR	DEEP	MEMBER	1~8 E.P. 4250~4650
A.C.	1	H.P.	12~72
DEFENSE	特になし		
ATTACK	5	DAMAGE	66以下
SP.ATTACK	特になし		



# BISHOP

司教は正しき力の使い道を知り、魔法と神の力を同時に使うことを許されている者である。しかし、邪神に仕え、闇と混沌を目指す者もいる。彼らは迷宮の奥深くに隠れ、自ら陽の下に出てくることはない。

今回の冒険で遭遇する闇の司教は、一種類だけである。

名称	<b>LEVEL 11 BISHOP</b>				
不確定名	PRIEST				
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	3~9	E.P.	2600~3100
A.C.	2	H.P.	11~88		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	4	DAMAGE	48以下		
SP.ATTACK	レベル4Mスペル, レベル5Pスペル				



# SAMURAI

侍は、不可思議な東洋思想の体現者である。禅による瞑想の境地を知り、自然の中の侘びと寂を心得ている。それゆえに、魔法の呪文を身につけることができ、さらに剣士としての力も持っている。

今回の冒険で遭遇する侍は、呪文を使用するよりも剣で戦うほうが得意な者たちである。

名称	<b>MAJOR DAIMYO</b>				
不確定名	MAN IN ROBE				
FLOOR	UPPER	MEMBER	1~8	E.P.	1900~2400
A.C.	0	H.P.	7~84		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	2	DAMAGE	20以下		
SP.ATTACK	特になし				

名称	<b>CHAMP SAMURAI</b>				
不確定名	MAN IN ROBE				
FLOOR	UPPER	MEMBER	1~6	E.P.	1950~2450
A.C.	2	H.P.	10~100		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	3	DAMAGE	42以下		
SP.ATTACK	レベル1Mスペル				

名称	<b>HATAMOTO</b>		
不確定名	MAN IN ROBE		
<b>FLOOR</b>	DEEP	<b>MEMBER</b>	1~8
		<b>E.P.</b>	4500~5000
<b>A.C.</b>	-1	<b>H.P.</b>	12~48
<b>DEFENSE</b>	特になし		
<b>ATTACK</b>	3	<b>DAMAGE</b>	68以下
<b>SP.ATTACK</b>	クリティカルヒット		



# NINJA

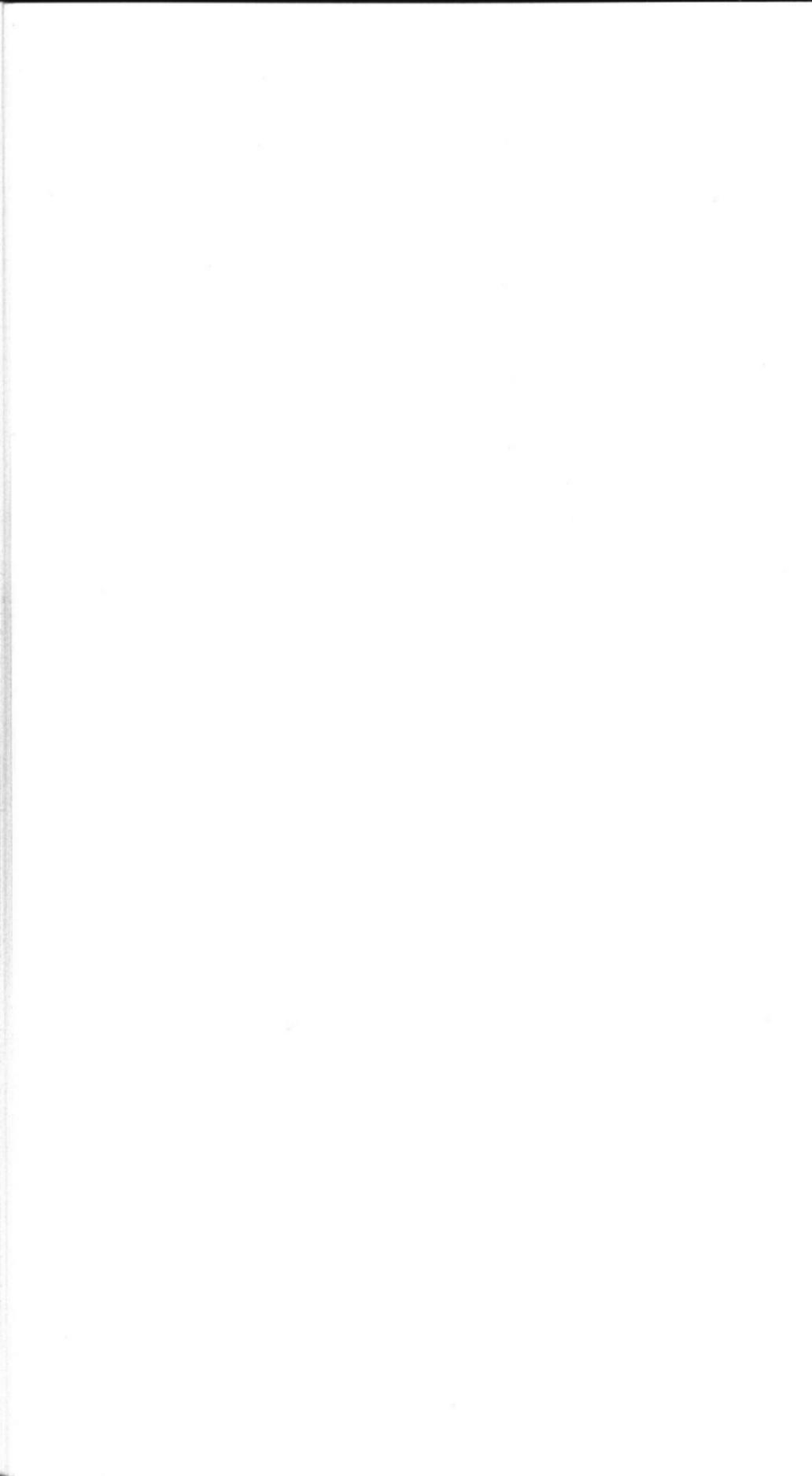
忍者は感情を捨て、最も効率よく命を奪う技を体得している。たとえ最高の魔法の鎧を着ていても、忍者のクリティカルヒットによって命を奪われてしまう。

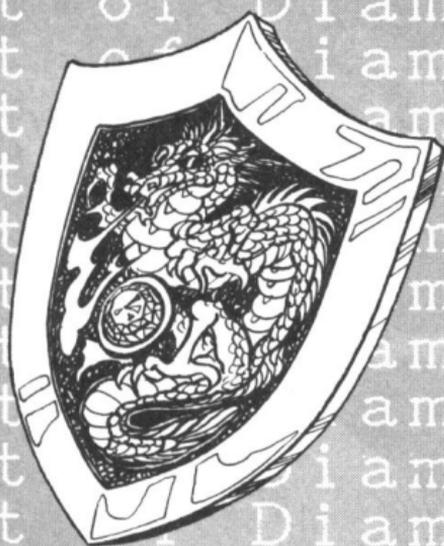
今回の冒険で出会う忍者は、すべて恐ろしい技を使う手練である。攻撃を受ける前に敵を倒すように心得ていなくては、命がいくつあっても足りないだろう。

名称	<b>LEVEL 8 NINJA</b>				
不確定名	MAN IN BLACK				
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1~8	E.P.	1550~2050
A.C.	4	H.P.	8~32		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	3	DAMAGE	30以下		
SP.ATTACK	クリティカルヒット				

名称	<b>MASTER NINJA</b>				
不確定名	MAN IN ROBE				
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1~8	E.P.	3600~4100
A.C.	3	H.P.	10~40		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	3	DAMAGE	42以下		
SP.ATTACK	クリティカルヒット				

名称	<b>HIGH MASTER</b>		
不確定名	MAN IN BLACK		
FLOOR	DEEP	MEMBER	1~3
		E.P.	8150~8650
A.C.	-2	H.P.	15~60
DEFENSE	特定の魔法の効果半減		
ATTACK	3	DAMAGE	104以下
SP.ATTACK	クリティカルヒット		





モンスター編



*AIR GIANT*



# AIR GIANT

(GIANT)

FLOOR	DEEP	MEMBER	1~5	E.P.	40950~41050
A.C.	5	H.P.	160		
DEFENSE	呪文の無効化 (確率95%)				
ATTACK	2	DAMAGE	180以下		
SP. ATTACK	特になし				

エアジャイアントとは空気の巨人ではなく、ジンの別名である。ジンとはアラビアンナイトに出てくるランプの精と言えお判りであろう。

エアジャイアントは、ランプの精ほど強力な力を持ってはいない。魔法で一夜にして宮殿を建ててしまうようなまねはできないが、人間を五人程度は軽々と持ち上げる力はある。

また、完全にこの世界に属していないので魔法の呪文はほとんど効果がない。



*ARCH DEMON*



# ARCH DEMON

(DEMONIC FIGURE)

<b>FLOOR</b>	DEEP	<b>MEMBER</b>	1	<b>E.P.</b> 14000~14500
<b>A.C.</b>	-5	<b>H.P.</b>	25~250	
<b>DEFENSE</b>	呪文の無効化 (確率75%)			
<b>ATTACK</b>	1	<b>DAMAGE</b>	90以下	
<b>SP. ATTACK</b>	エナジードレイン1レベル 7レベルMスペル 6レベルPスペル			

アークデーモンは、デーモン一族の中でも最も強力な種族である。姿は人間に非常によく似ているが角があり、鋭い牙を持ち、高貴な服装をし、目には残忍な光をたたえている。

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



*BLADE BEAR*



# BLADE BEAR

(LARGE ANIMAL)

FLOOR MIDDLE	MEMBER	3~7	E.P.	3000~3500
A.C.	0	H.P.	17~66	
DEFENSE	呪文の無効化 (確率30%)			
ATTACK	3	DAMAGE	44以下	
SP. ATTACK	特になし			

ブレードベアは巨大な黒熊のように見えるが、腕の爪と口に生えている牙が鈍い光を発している。

この爪と牙は剃刀状で異常に鋭い。鎧を身につけていない時に襲われれば、身体が真っ二つになってしまうこともある。この爪と牙は邪悪な魔法によってこのモンスターに与えられたものであり、同時に魔法の呪文に対する防御力と凶暴で残虐な性格も与えられている。この熊には絶対に死んだ真似などは通じない。勇敢に戦う以外、生き残る道はないだろう。



*BLOB*



# BLOB

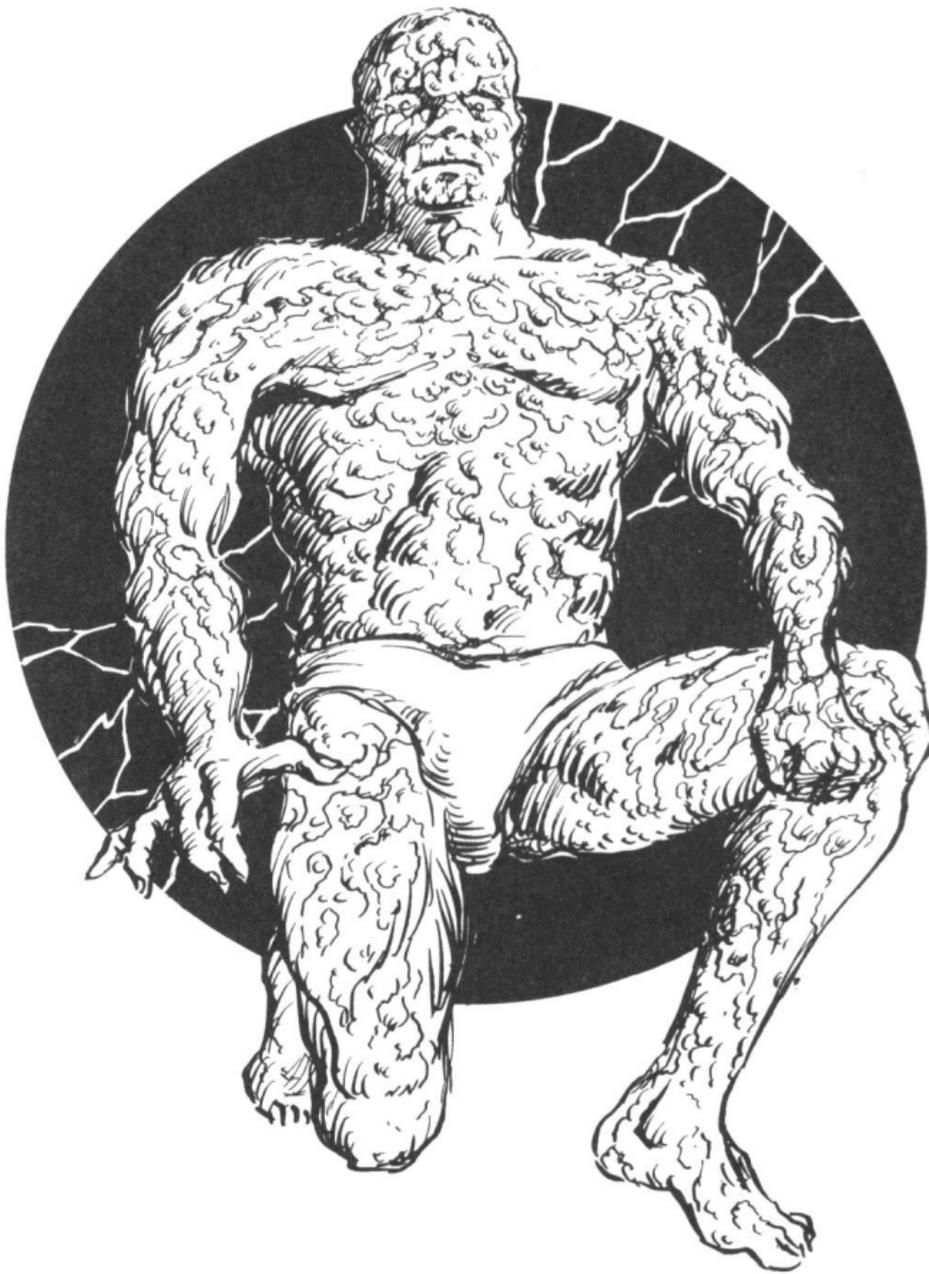
(PROTOZOAN)

<b>FLOOR</b>	DEEP	<b>MEMBER</b>	3~8	<b>E.P.</b>	4500~5000
<b>A.C.</b>	10	<b>H.P.</b>	45~180		
<b>DEFENSE</b>	呪文の無効化 (確率85%) ヒーリング10ポイント				
<b>ATTACK</b>	2	<b>DAMAGE</b>	30以下		
<b>SP. ATTACK</b>	ブレス				

ブロッブとはドロドロとした液体の一滴という意味がある。このモンスターはその言葉にふさわしい形状をしている。

ブロッブの攻撃は、自分自身の腐食性の体液を相手に接触させて火傷のような傷を与える。また自分の身体を霧状に噴出させて攻撃することもある。

ブロッブの形態は非常に原始的で、ほとんどの魔法を無力化させる。そのうえ回復力が強いので、油断できない敵である。



*CARRIER*



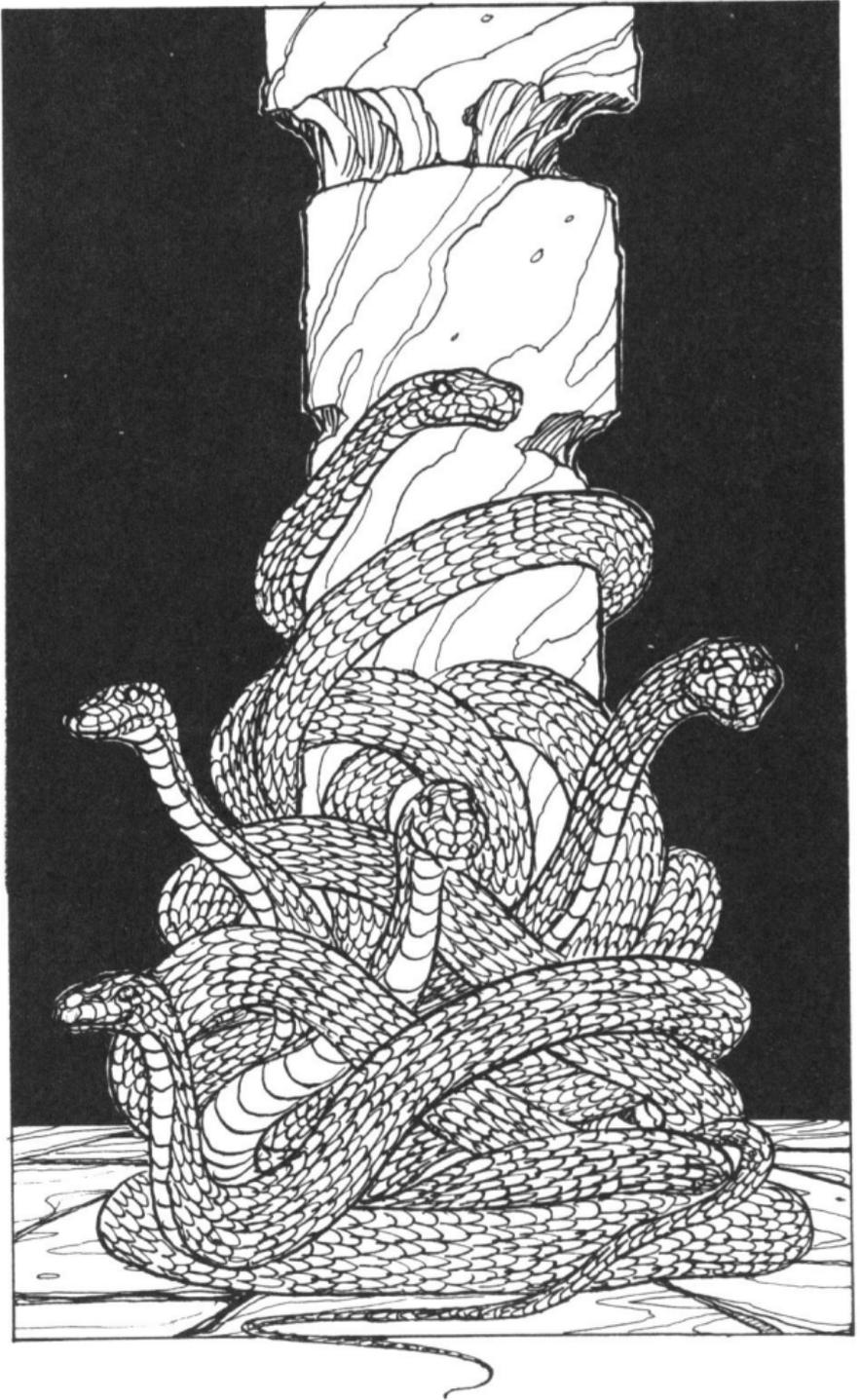
# CARRIER

(MOTTLED FIGURE)

<b>FLOOR MIDDLE</b>	<b>MEMBER</b> 2~8	<b>E.P.</b> 2500~3000
<b>A.C.</b> 10	<b>H.P.</b> 5~45	
<b>DEFENSE</b>	特になし，デイスペル可能	
<b>ATTACK</b> 7	<b>DAMAGE</b> 14以下	
<b>SP. ATTACK</b>	ブレス，パラライズ	

キャリアーはアンデッドモンスターであり、保菌者という意味がある。このモンスターは特殊な細菌に侵された人間のことなのだ。この細菌は人間の神経に潜り込み、増殖して感覚などに作用し、やがて脳を支配して身体を乗っ取ってしまうのだ。

長い間この細菌に侵されていると、皮膚にカサブタのようなものができる。これは細菌の塊で、キャリアーの攻撃で傷を負うと体内に潜入し、キャラクタはパラライズしてしまう。



*CONSTRUCTOR*



# CONSTRUCTOR

(SNAKE)

<b>FLOOR</b> MIDDLE	<b>MEMBER</b> 1~8	<b>E.P.</b> 2000~2500
<b>A.C.</b> 1	<b>H.P.</b> 5~40	
<b>DEFENSE</b> 特定の魔法の効果半減		
<b>ATTACK</b> 3	<b>DAMAGE</b> 26以下	
<b>SP. ATTACK</b> 仲間を呼ぶ		

コンストラクターとは、締めつけるという意味からきた巨大なヘビの名前である。日本では、うわばみという名前のほうが知られているだろう。

コンストラクターは人間が接近すると、音もなく移動し足下から攻撃をしてくる。たいていは身体に巻きつき、締めつけてくる。

また、魔法の効果を半減させるので、十分な余裕をみて呪文を使用するべきだろう。



*CORROSIVE SLIME*



# CORROSIVE SLIME

(CAVE DWELLER)

<b>FLOOR</b> MIDDLE	<b>MEMBER</b> 1~5	<b>E.P.</b> 1000~1500
<b>A.C.</b> -4	<b>H.P.</b> 15~50	
<b>DEFENSE</b>	特定の魔法の効果半減	
<b>ATTACK</b> 4	<b>DAMAGE</b> 4以下	
<b>SP. ATTACK</b>	ブレス, ポイズン	

クロッシブスライムは、腐食性の酸を噴出させるスライムである。このモンスターは鉄でさえ溶かし、魔法の鎧でさえ長時間耐えることはできないという。

このモンスターの接近は、酸の強い臭いがするので充分警戒していれば必ず発見できる。自分が消化できる獲物が近くにいると、酸を浴びせて攻撃をする。

酸以外に毒の刺胞を持っていて、これによる毒の攻撃も脅威のひとつである。



*DINK*



# DINK

(LITTLE OLD MAN)

<b>FLOOR</b> UPPER	<b>MEMBER</b> 1	<b>E.P.</b> 100~150
<b>A.C.</b> 10	<b>H.P.</b> 31	
<b>DEFENSE</b> 呪文の無効化 (確率100%)		
<b>ATTACK</b> 1	<b>DAMAGE</b> 1	
<b>SP. ATTACK</b> 特になし		

ディンクは、さして強力な攻撃力を持ったモンスターではない。しかし、彼らに対して魔法はまったく役に立たない。ディンクには、剣で切りつける以外はダメージを与えることはできない。

おそらく、このディンクの一族はギルドの神の怒りを受けた人間の末路であり、その怒りのため身体を小さく醜くされ、精神さえ歪められたのであろう。

神たちは、時に残酷なほど逆らった者にその力で呪いをかけることがあるのだ。



*DOOMTOAD*



# DOOMTOAD

(FROG)

<b>FLOOR MIDDLE</b>	<b>MEMBER</b> 2	<b>E.P.</b> 2300~2800
<b>A.C.</b> 0	<b>H.P.</b> 6~54	
<b>DEFENSE</b> 呪文の無効化 (確率25%)		
<b>ATTACK</b> 1	<b>DAMAGE</b> 8以下	
<b>SP. ATTACK</b> レベル2M スペル, ブレス		

ドゥームトードのドゥームとは破滅や死などの意味を持っている。こいつは、その名にふさわしいアンデッドモンスターの一種である。このモンスターは、3メートルぐらいの身長を持ち、腐敗して気持ちの悪い粘液で覆われた身体をしている。魔術師に使い魔として造られたため、低レベルの魔術師の呪文を多少使う。

口の中には、自分が殺した生物の死体を含んでいる。この死体は腐敗しながらガスを発生させている。このガスは攻撃の時にブレスとして使われる。



*FOAMING MOLD*



# FOAMING MOLD

(CAVE DWELLER)

<b>FLOOR MIDDLE</b>	<b>MEMBER</b> 3~7	<b>E.P.</b> 1800~2400
<b>A.C.</b> 5	<b>H.P.</b> 30~130	
<b>DEFENSE</b> 特になし		
<b>ATTACK</b> 4	<b>DAMAGE</b> 40以下	
<b>SP. ATTACK</b> ストーン		

フォーミングモールドは、ダンジョンを徘徊している様々な色をしたカビの群体である。この不気味で下等なモンスターは、泡状の薄い袋のようなものを持ち、その中にそれぞれのカビの胞子を溜め込んでいる。カビの温床となる生物もしくはその死体を発見すると、近づいて袋を破裂させ、胞子を浴びせる。

この胞子の中に生物を一瞬にして石化させてしまう性質のものも含まれているので、注意が必要である。



*FUZZBALL*



# FUZZBALL

(FLUFFY THING)

<b>FLOOR</b>	UPPER	<b>MEMBER</b>	1~9	<b>E.P.</b>	1
<b>A.C.</b>	10	<b>H.P.</b>	1		
<b>DEFENSE</b>	呪文の無効化 (確率100%)				
<b>ATTACK</b>	0	<b>DAMAGE</b>	0		
<b>SP. ATTACK</b>	仲間を呼ぶ				

フューズボールは、電光のようにパチパチと弾ける明るい球である。このフューズボールには、攻撃力は全然ない。このモンスターの恐ろしいところはいかなる魔法もまったく無力であり、そして際限なく仲間を呼ぶことにある。

ダンジョンの中で数多くのフューズボールに出会うと、まず30分以上は足止めをくらう。これは前衛3人の攻撃しかできないのに、フューズボールが3匹以上の仲間を呼ぶことが多いためである。



*GIANT BAT*



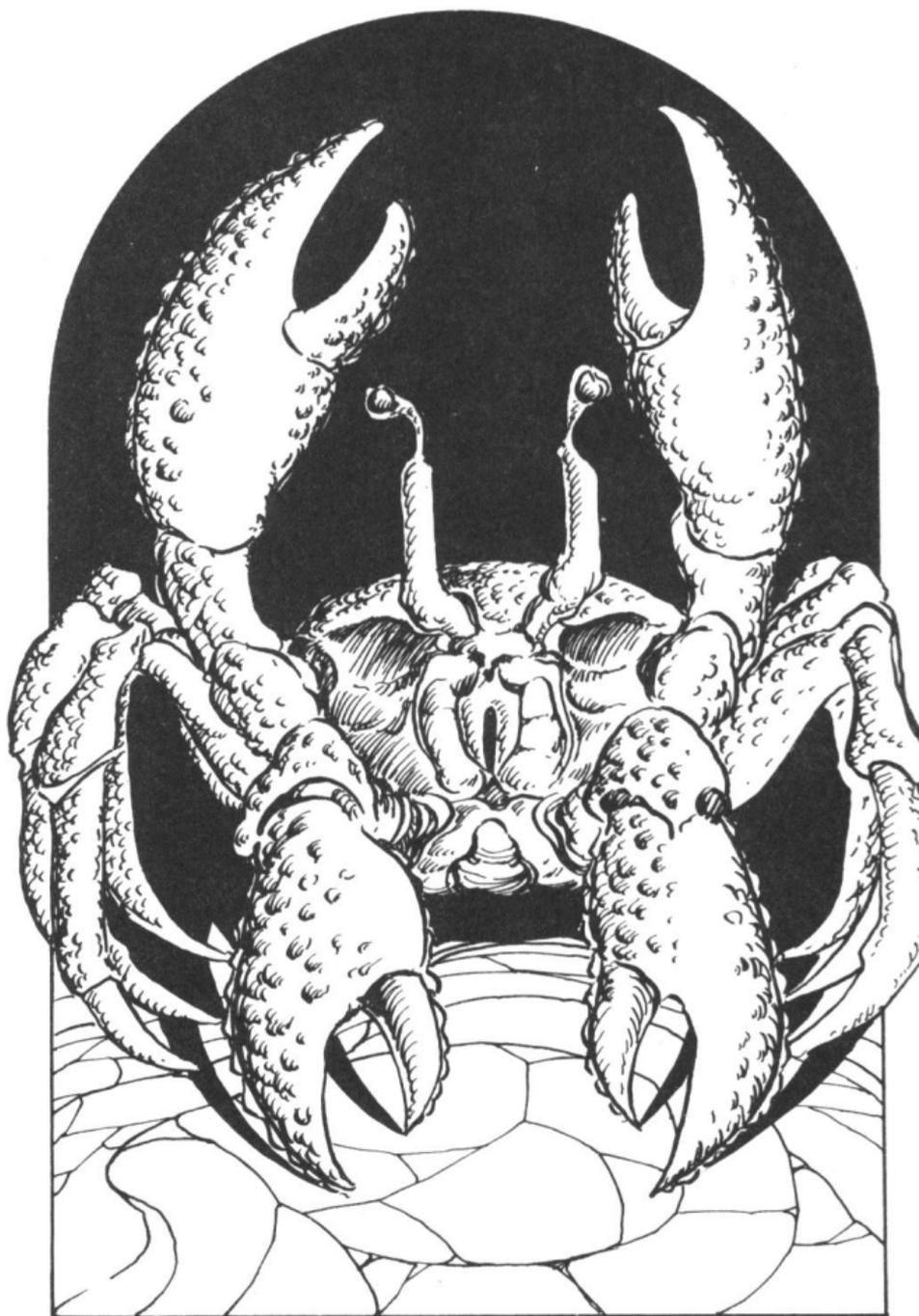
# GIANT BAT

(CAVE DWELLER)

FLOOR MIDDLE	MEMBER	3~9	E.P.	1300~1800
A.C.	-1	H.P.	12~63	
DEFENSE	特になし			
ATTACK	3	DAMAGE	24以下	
SP. ATTACK	特になし			

ジャイアントバットは、魔法によって巨大化したコウモリである。大きな身体の割には、非常に機敏な動作をし、ブレスを吐いて攻撃することもある。

このコウモリは吸血性は持っていない。毒なども持っていないので、それほど恐ろしいモンスターではない。



*GIANT CRAB*



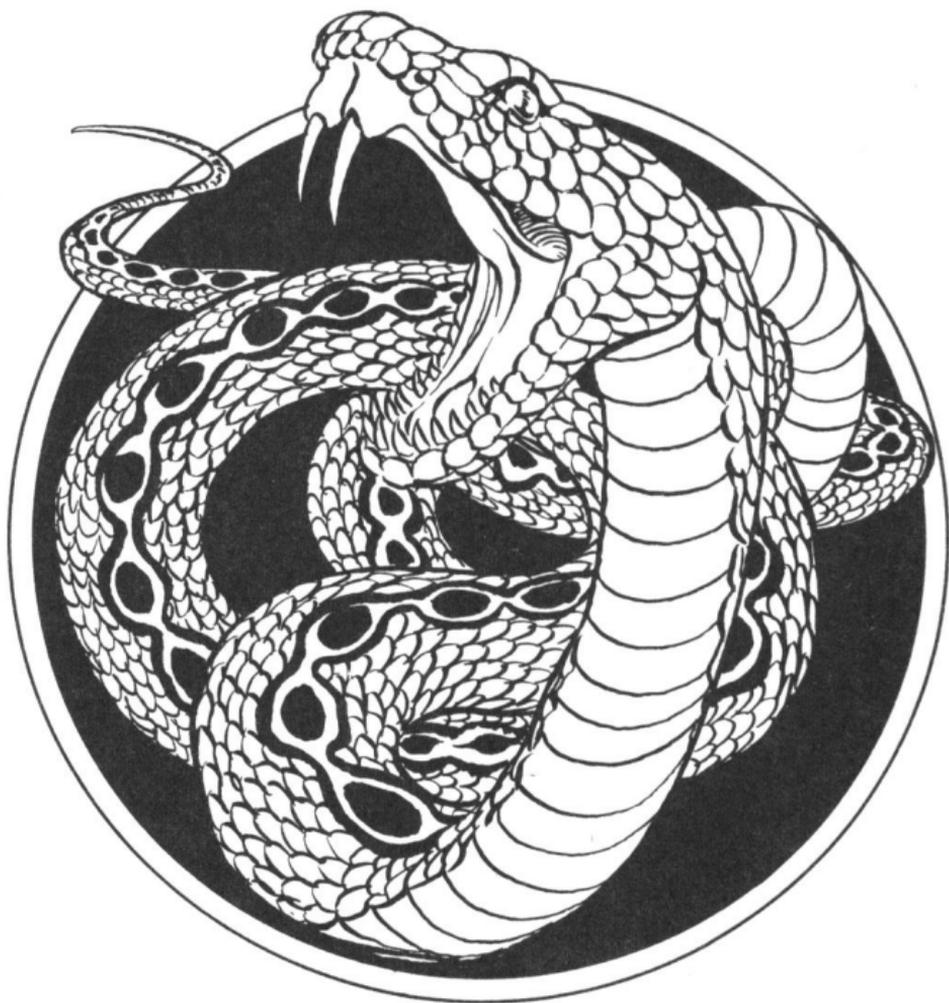
# GIANT CRAB

(CRUSTACEAN)

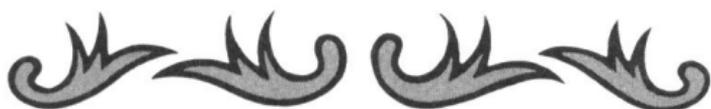
<b>FLOOR</b> UPPER	<b>MEMBER</b> 1~8	<b>E.P.</b> 4700~5200
<b>A.C.</b> -4	<b>H.P.</b> 7~210	
<b>DEFENSE</b> 特になし		
<b>ATTACK</b> 4	<b>DAMAGE</b> 40以下	
<b>SP. ATTACK</b> クリティカルヒット		

ジャイアントクラブは、魔法とダンジョンの環境により巨大化したカニのことである。カニの種類の中でも水をあまり必要としない種類らしい。

このカニの特徴は巨大なハサミを4本持っていることである。このハサミは非常に鋭く、鉄でさえ切断することができる。この攻撃で致命傷を負う冒険者も多いと聞く。危険を最小にするためには、魔法による攻撃がベストだ。ただし、TILTOWAITでさえ2回使わなくては、ジャイアントクラブを倒すことは難しい。



*GIANT VIPER*



# GIANT VIPER

(SNAKE)

<b>FLOOR MIDDLE</b>	<b>MEMBER</b> 3~7	<b>E.P.</b> 2400~2900
<b>A.C.</b> 0	<b>H.P.</b> 4~40	
<b>DEFENSE</b> 特になし		
<b>ATTACK</b> 3	<b>DAMAGE</b> 40以下	
<b>SP. ATTACK</b>	ポイズン	

ジャイアントバイパーは、魔法で巨大化した体長15メートルほどのマムシである。このモンスターの攻撃は素早く近寄り、強力なアゴで噛みついてくる。この攻撃は、良い鎧を着ていれば危険ではない。

しかし、ジャイアント・バイパーは牙に強力な毒を持っているので、注意しなくてはならない。



*GIANT ZOMBIE*



# GIANT ZOMBIE

(GIANT)

<b>FLOOR</b>	DEEP	<b>MEMBER</b>	1~3	<b>E.P.</b>	41100~41500
<b>A.C.</b>	3	<b>H.P.</b>	80		
<b>DEFENSE</b>	呪文の無効化 (確率95%)				
<b>ATTACK</b>	1	<b>DAMAGE</b>	40以下		
<b>SP. ATTACK</b>	ブレス, ポイズン				

ジャイアントゾンビは、冒険者たちによって殺されたジャイアントの死体が、魔法によって蘇ったアンデッドモンスターである。

ジャイアントゾンビの外見は、巨大な腐乱死体である。体内の腐敗のためガスが発生し、おぞましい姿はたいていの人間に吐き気呼び起こす。

また、発生したガスは毒を秘めていて、口からブレスとして吐くことができる。ジャイアントゾンビには、魔法の効果がほとんどない。



*HELLHOUND*



# HELLHOUND

(DOG)

<b>FLOOR</b> UPPER	<b>MEMBER</b> 1~8	<b>E.P.</b> 3050~3550
<b>A.C.</b> 2	<b>H.P.</b> 6~54	
<b>DEFENSE</b> 特定の魔法の効果半減		
<b>ATTACK</b> 6	<b>DAMAGE</b> 34以下	
<b>SP. ATTACK</b>	ブレス	

ヘルハウンドとは、地獄に住むと言われるモンスターであり、リンの燃えるような青白い炎につつまれた黒い犬の姿で現れる。

ヘルハウンドは火炎地獄の付近を生息地としているので、炎の呪文に対する抵抗力がある。そして、口から地獄の炎を吹き出して攻撃することもある。

この凶暴な地獄の犬は、デーモン族が特に気に入っているらしく、飼い犬にしている悪魔が多いと聞く。



*HELL MASTER*



# HELL MASTER

(DEMONIC FIGURE)

<b>FLOOR MIDDLE</b>	<b>MEMBER</b> 1~4	<b>E.P.</b> 5000~5500
<b>A.C.</b> -2	<b>H.P.</b> 8~80	
<b>DEFENSE</b>	呪文の無効化 (確率30%)	
<b>ATTACK</b> 4	<b>DAMAGE</b> 56以下	
<b>SP. ATTACK</b>	エナジードレイン1レベル 5レベルMスペル	

ヘルマスターは、デーモンの種族の中でも地獄を支配する上位階級の呼称である。姿は人にそっくりだが、肌は真っ赤な色をしており、頭には山羊の角が生えている。服は非常に高価なものを身につけている。

服の上には、炎と氷で作られた鎖を巻いていて、その鎖には魔法の呪文が封じ込まれている。数匹のヘビを束ねた鞭を武器として使い、そのダメージを受けた者は1レベル分の経験ポイントを失う危険がある。



*HIPPOPOTAMUS*



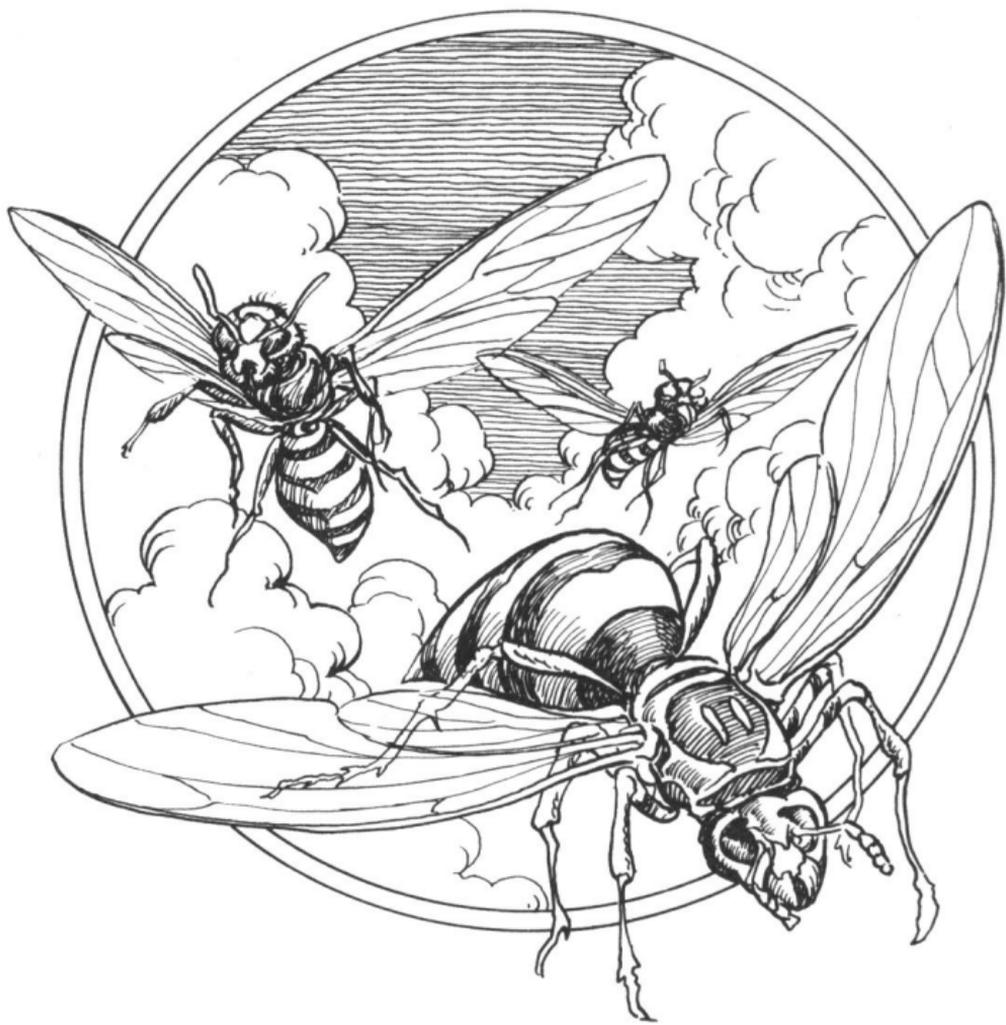
# HIPPOPOTAMUS

(LARGE ANIMAL)

<b>FLOOR</b> UPPER	<b>MEMBER</b> 1~6	<b>E.P.</b> 2050~2400
<b>A.C.</b> 3	<b>H.P.</b> 14~63	
<b>DEFENSE</b> 特になし		
<b>ATTACK</b> 3	<b>DAMAGE</b> 38以下	
<b>SP. ATTACK</b> ポイズン		

ヒポポタマスとはカバのことである。川の近くでしか生息していないこの動物がダンジョンの中にいるぐらい不自然なものはない。

カバは本来、おとなしい性格をしているのだが、魔法の力で凶暴化している。固い皮膚で覆われているので、レザーアーマーを着た人間と戦うようなものである。これといった特殊な力は持っていないので、毒にさえ気をつければさほど危険はない。



*HORNET SWARM*



# HORNET SWARM

(SWARM)

<b>FLOOR MIDDLE</b>	<b>MEMBER</b> 9	<b>E.P.</b> 1100~1600
<b>A.C.</b> 0	<b>H.P.</b> 14~50	
<b>DEFENSE</b> 特になし		
<b>ATTACK</b> 1	<b>DAMAGE</b> 14以下	
<b>SP. ATTACK</b> ポイゾン		

ホーネットスウォームは、5センチほどもあるスズメバチの群れである。このモンスターは、必ず9匹の集団で出現する。攻撃力はそれほど危険ではない。唯一注意しなくてはならないのは、ホーネットの針による毒だけである。

良い装備のうえ、十分な魔法を習得した魔法使いがいるのなら、それほど恐れる相手ではない。



*KOBOLD KING*



# KOBOLD KING

(WARRIOR)

<b>FLOOR</b> UPPER	<b>MEMBER</b> 3~5	<b>E.P.</b> 700~1000
<b>A.C.</b> 4	<b>H.P.</b> 12~54	
<b>DEFENSE</b> ヒーリング15ポイント		
<b>ATTACK</b> 3	<b>DAMAGE</b> 36以下	
<b>SP. ATTACK</b>	不明	

コボルドキングはコボルドの一族の王家の出である。当然のことながら、コボルドより身体は大きく、力も強い。顔などもコボルドよりは多少気品が漂っている。

ただし、元がコボルドなので、相手が強ければ逃げだし、攻撃力も驚くほどではない。ただひとつ、ヒットポイントの回復力だけは驚異的である。

魔法の呪文を使い、素早く倒すのが得策である。



*MAGIC ARMOR*



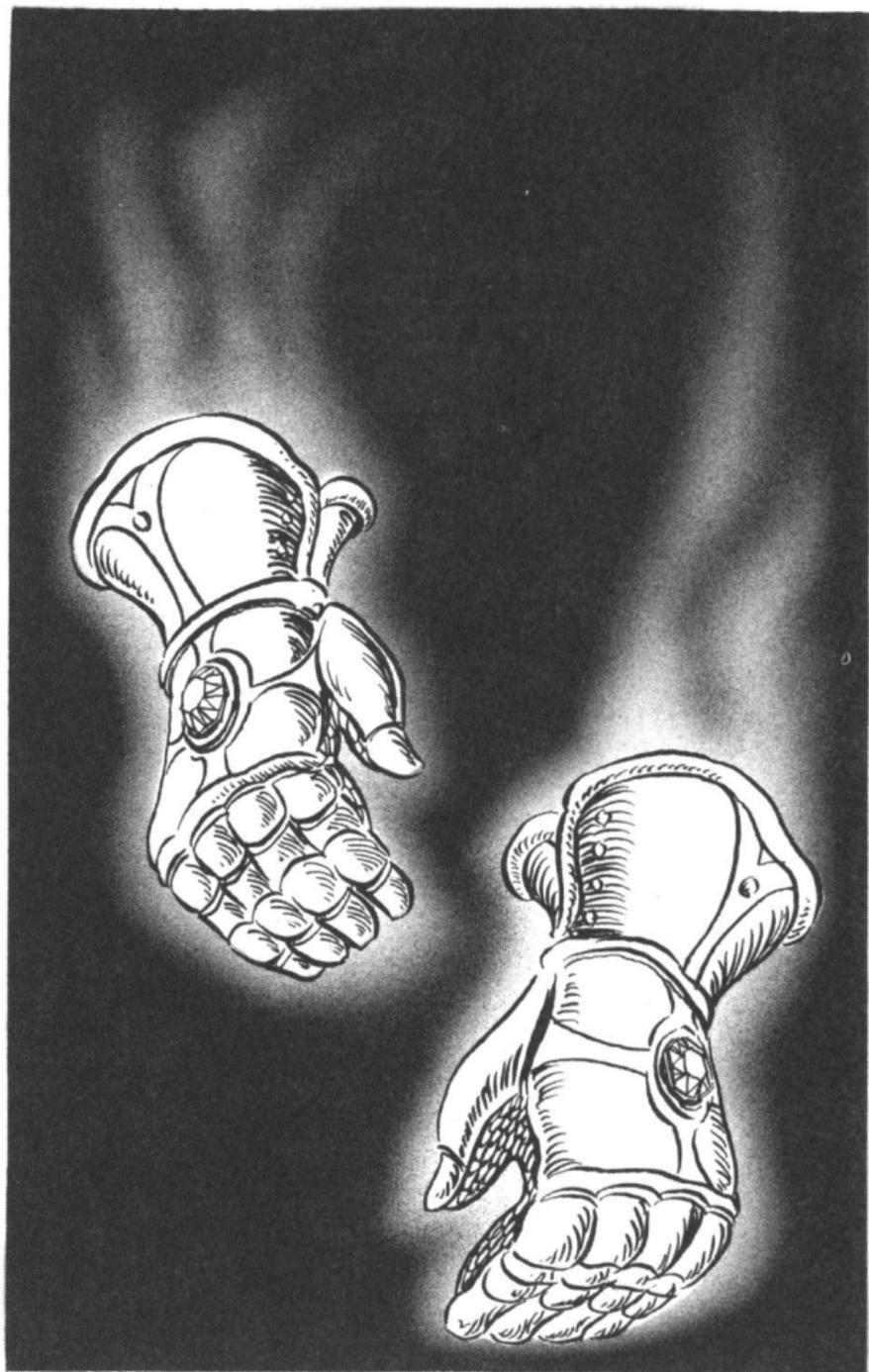
# MAGIC ARMOR

(ANIMATED OBJECT)

<b>FLOOR</b> UPPER	<b>MEMBER</b> 1	<b>E.P.</b> 33333
<b>A.C.</b> 10	<b>H.P.</b> 300	
<b>DEFENSE</b>	呪文の無効化 (確率100%) ヒーリング5ポイント	
<b>ATTACK</b> 1	<b>DAMAGE</b> 6以下	
<b>SP. ATTACK</b>	特になし	

マジックアーマーは、コッズアーマーにギルドダの神が強力な魔法により疑似生命を与えているモンスターである。

このモンスターには、魔法の呪文は一切効果がなく前衛3人の攻撃でダメージを与えて倒す以外は方法がない。また、回復力もあるので、なるべく強力な武器で戦うようにするのが得策である。



*MAGIC GAUNTLETS*

# MAGIC GAUNTLETS

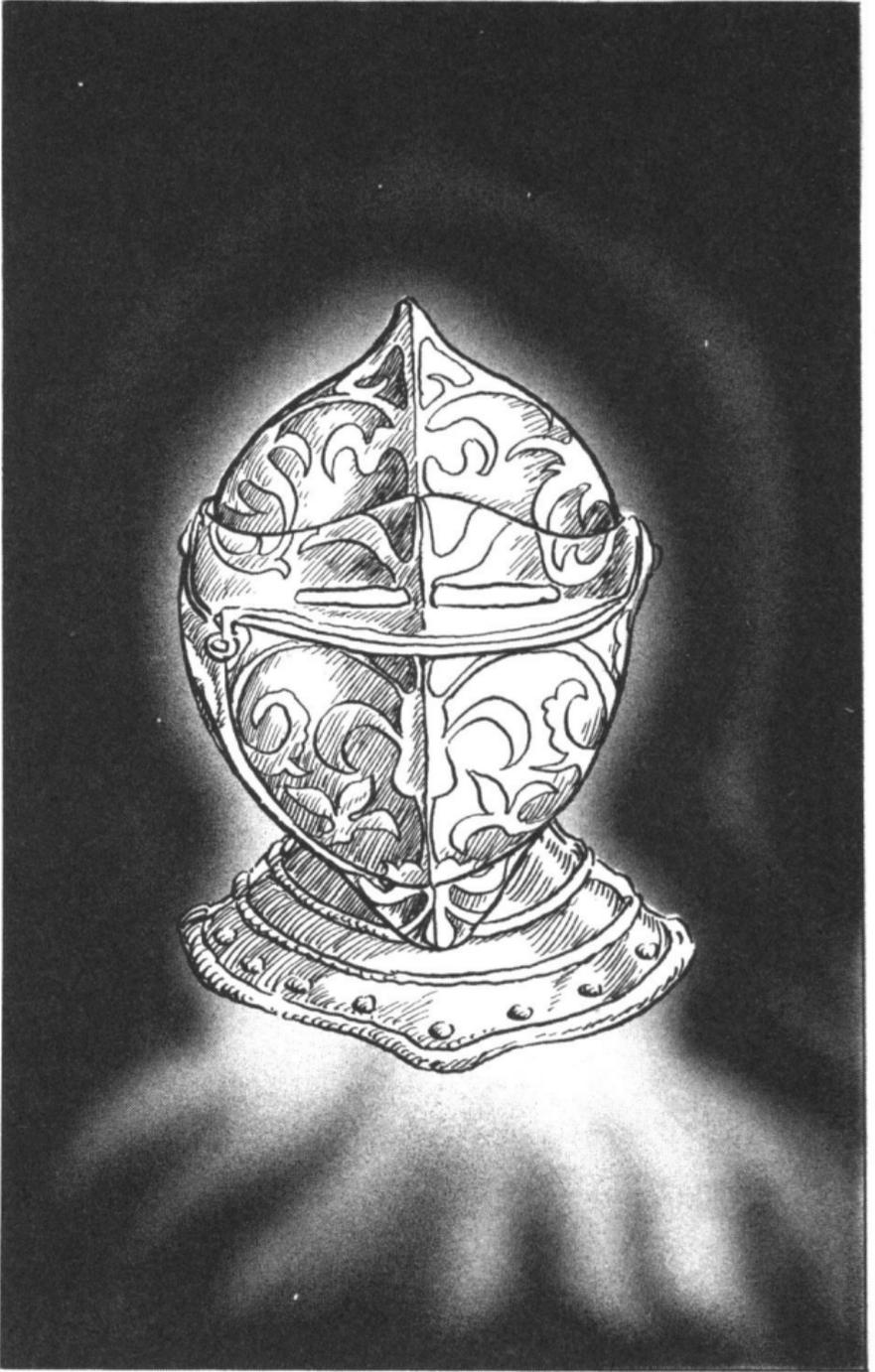
(ANIMATED OBJECT)

<b>FLOOR</b>	DEEP	<b>MEMBER</b>	1	<b>E.P.</b>	99999
<b>A.C.</b>	0	<b>H.P.</b>	50		
<b>DEFENSE</b>	呪文の無効化 (確率100%)				
<b>ATTACK</b>	2	<b>DAMAGE</b>	20以下		
<b>SP. ATTACK</b>	7レベル M スペル 7レベル P スペル				

マジックゴーストレットは、コッズゴーストレットに  
ギルダの神が強力な魔法により疑似生命を与えてい  
るものである。

ギルダの神が造りだしたアニメートオブジェクト  
の中では、これが最強のモンスターである。

マジックゴーストレットは、魔術師と僧侶の最高呪  
文を使いこなし、キャラクターのすべての呪文を無効  
にする。その力は恐るべき脅威である。先手を取り、  
忍者のクリティカルヒットを狙うのが最良であろう。



*MAGIC HELM*



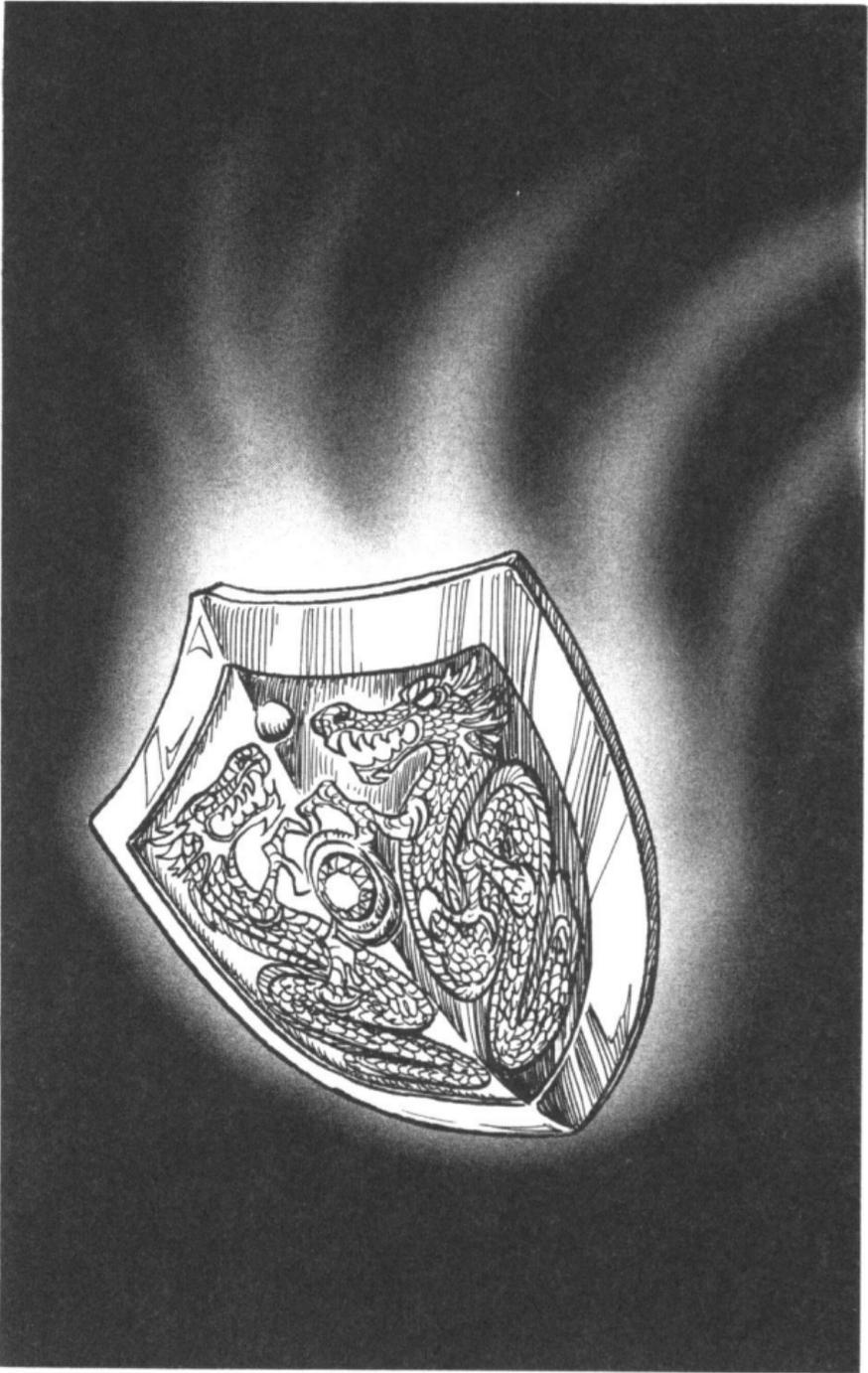
# MAGIC HELM

(ANIMATED OBJECT)

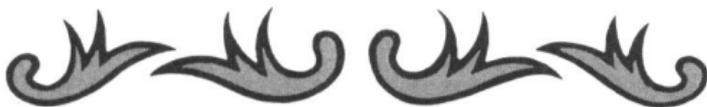
<b>FLOOR MIDDLE</b>	<b>MEMBER</b> 1	<b>E.P.</b> 88888
<b>A.C.</b> 0	<b>H.P.</b> 200	
<b>DEFENSE</b> 呪文の無効化 (確率75%)		
<b>ATTACK</b> 1	<b>DAMAGE</b> 3以下	
<b>SP. ATTACK</b> 7レベル M スpell 7レベル P スpell, ブレス		

マジックヘルムは、コッツヘルムにギルドの神が強力な魔法により疑似生命を与えているものである。このオブジェクトの恐ろしいところは、マジックゴーンレットと同じように魔術師と僧侶の呪文を7レベルまで使用できることである。

ヒットポイントが高いので、25%の確率で TILT-O-WAIT が効果あることを祈り、パーティの前衛が攻撃し、呪文を使える者は攻撃魔法を唱え、一度に攻撃することが最良の策であろう。



*MAGIC SHIELD*



# MAGIC SHIELD

(ANIMATED OBJECT)

<b>FLOOR</b>	UPPER	<b>MEMBER</b>	1	<b>E.P.</b>	44444
<b>A.C.</b>	-10	<b>H.P.</b>	30~150		
<b>DEFENSE</b>	呪文の無効化 (確率80%) 特定の魔法の効果半減				
<b>ATTACK</b>	3	<b>DAMAGE</b>	60以下		
<b>SP. ATTACK</b>	特になし				

マジックシールドは、コッズシールドにグイルダの神が強力な魔法により疑似生命を与えたものである。このモンスターは、他のアニメートオブジェクトに比べれば弱い部類に入る。

しかし、攻撃のダメージはかなり強力なので早めに倒す必要がある。それには魔法の呪文は、ほとんど効果がないので、前衛の戦士に強力な武器を持たせて戦闘をするのが得策である。



*MAGIC SWORD*



# MAGIC SWORD

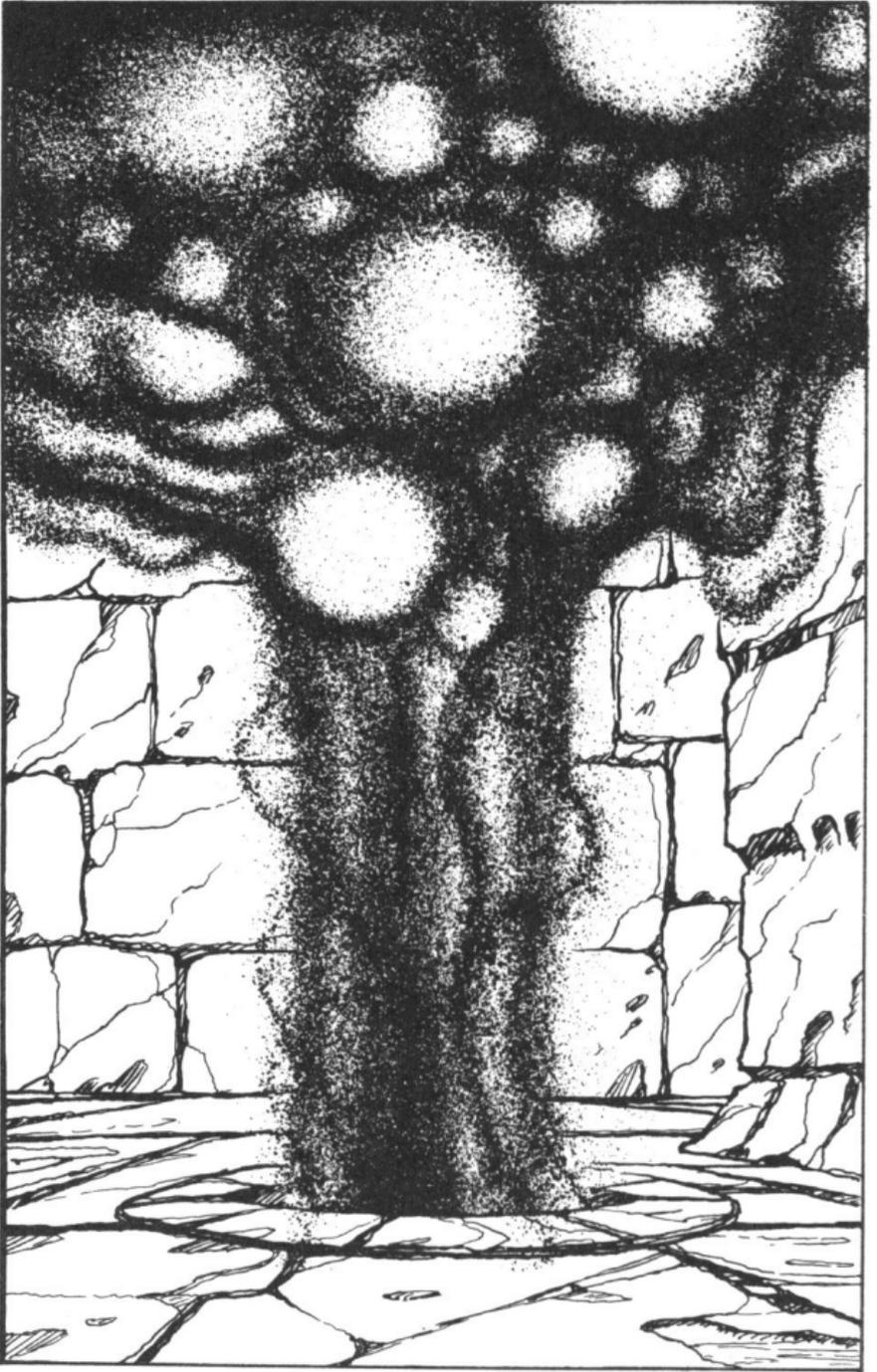
(ANIMATED OBJECT)

<b>FLOOR</b> MIDDLE	<b>MEMBER</b> 1	<b>E.P.</b> 66666
<b>A.C.</b> 0	<b>H.P.</b> 25~100	
<b>DEFENSE</b> 特になし		
<b>ATTACK</b> 2	<b>DAMAGE</b> 24以下	
<b>SP. ATTACK</b> クリティカルヒット		

マジックソードは、フラスニールという聖剣にギルダの神が強力な魔法で疑似生命を与えたものである。

この剣の切れ味は凄まじく、もし手に入れることができたなら最高の武器となるだろう。しかし、戦う時には自分がその必殺の刃と向かい合っていることを忘れてはならない。

幸い、このマジックソードに魔法の呪文をさえぎる力はないので、TILTOWAITで素早く決着をつけるのが得策である。



*NO-SEE-UM*



# NO-SEE-UM

(INSECT)

FLOOR	UPPER	MEMBER	9	E.P.	500~800
A.C.	0	H.P.	1~11		
DEFENSE	特になし				
ATTACK	1	DAMAGE	1~4		
SP. ATTACK	プレス				

ノーシーウムは、夏の夕方、川の付近で見かける蚊柱のように、小さい虫が数十万の単位で集合し、ブンブン音をさせながら飛んでいるモンスターである。

このモンスターは常に大量に出現し、まったく固体を識別することができない。この連中は、身体から生態エネルギーを発生させて、ショックを与えてくることもある。しかし物理的ダメージはたいしたことはない。

個別に撃破するのがめんどろな時は、攻撃呪文で一度に倒すこともできる。



*ORC LORD*



# ORC LORD

(ORC)

<b>FLOOR</b> MIDDLE	<b>MEMBER</b> 1~5	<b>E.P.</b> 29650~30150
<b>A.C.</b> 7	<b>H.P.</b> 120	
<b>DEFENSE</b>	特定の魔法の効果半減	
<b>ATTACK</b> 2	<b>DAMAGE</b>	140以下
<b>SP. ATTACK</b>	特になし	

オークロードは、オークの種族の貴族階級にいる者たちのことである。彼らはオークより身体は大きく、頭も人並みに近く、スタイルもまあまあである。

オークロードは非常に傲慢で、並みいるモンスターの中ではたいして強くはないのだが、自分たちは強力な存在であると思っている。

この連中の行動をもっと詳しく知りたければ、『指輪物語』の中でウルク・ハイと名乗る集団のことを読めばよいだろう。



*RABID RAT*



# RABID RAT

(RAT)

<b>FLOOR</b>	UPPER	<b>MEMBER</b>	2~8	<b>E.P.</b>	2200~2700
<b>A.C.</b>	0	<b>H.P.</b>	8~48		
<b>DEFENSE</b>	特になし				
<b>ATTACK</b>	3	<b>DAMAGE</b>	40以下		
<b>SP. ATTACK</b>	ポイズン				

ラビッドラットは、外見は2メートルほどの白い兎に見え、大きさを気にしなければ、部屋に1匹ぐらいは飼ってもいいと思うほど可愛いらしい姿をしている。

しかし、外見に騙されると、大変危険な目に遭うであろう。遭遇した途端、いきなりジャンプの体当たりされた冒険者のほとんどは戸惑うだろう。こいつは外見こそ可愛いが、その性質は非常に凶暴で攻撃的である。

雑食性で腐った物でも食べられる口には、毒が秘められているので注意しなくてはならない。



*RHINO BEETLE*



# RHINO BEETLE

(INSECT)

<b>FLOOR</b> UPPER	<b>MEMBER</b> 1~4	<b>E.P.</b> 1450~1950
<b>A.C.</b> 1	<b>H.P.</b> 12~72	
<b>DEFENSE</b> 特になし		
<b>ATTACK</b> 2	<b>DAMAGE</b> 34以下	
<b>SP. ATTACK</b> 特になし		

リノビートルのリノとは、俗にお金を意味している。その名が表すとおり、このモンスターは金貨によく似た姿をしている魔法生物である。本来の用途は金庫や財宝蔵の番人として、宝と一緒に仕舞われていたモンスターである。

このモンスターは力強いアゴを持っていて、このアゴで敵に噛みついて攻撃する。特別な毒も持っていないし、魔法の呪文も使用しないのでそれほど強力なモンスターではない。



SCRYLL



# SCRYLL

(SKULL)

<b>FLOOR</b> MIDDLE	<b>MEMBER</b> 1~3	<b>E.P.</b> 4100~4600
<b>A.C.</b> -1	<b>H.P.</b> 10~60	
<b>DEFENSE</b>	呪文の無効化 (確率25%)	
<b>ATTACK</b> 1	<b>DAMAGE</b>	8以下
<b>SP. ATTACK</b>	エナジードレイン1レベル	

スクリルは血で汚れた水晶で骸骨を造り、この世に怨みと未練を残した魂をその中に封じ込めたアンデッドモンスターである。呪文を妨害する能力があるので、注意しなくてはならない。

この赤く不気味に光る水晶の骸骨は、ダンジョンの中を生物を求めて漂うように移動している。生命体を発見すると接近し、その水晶の眼窩に姿を捕らえようとする。この眼窩に姿が映ると、生命力を奪われてしまう。デイスペルが最も有効であろう。



*SIDELLE*



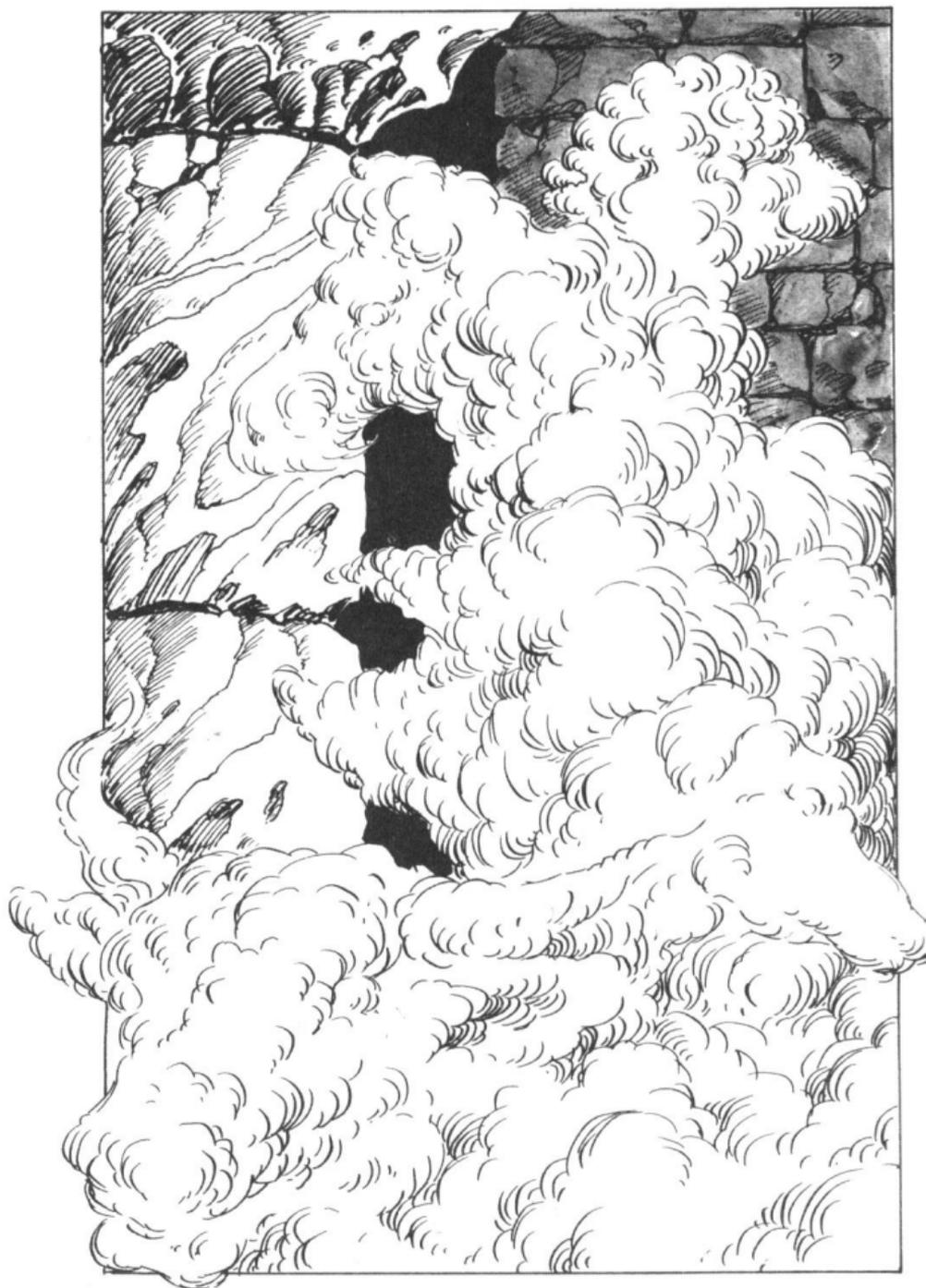
# SIDELLE

(SKULL)

<b>FLOOR</b>	DEEP	<b>MEMBER</b>	1~2	<b>E.P.</b>	7400~7800
<b>A.C.</b>	-2	<b>H.P.</b>	18~180		
<b>DEFENSE</b>	呪文の無効化 (確率50%)				
<b>ATTACK</b>	4	<b>DAMAGE</b>	32以下		
<b>SP. ATTACK</b>	ブレス, ポイズン, パラライズ				

サイデルとは、デーモンの種族としては珍しく人間の形態を持っていない一族である。骸骨にカマキリの鎌のような腕と、ムカデの足が生えたような姿のデーモンは目、口、鼻などのほか、顔にある穴から毒液を吹き出し、攻撃をしてくる。

動きは一見鈍そうに見えるが、戦闘時には凄まじい速さで移動することもできる。カマキリの鎌のような腕は痺れ薬のような液体に濡れていて、攻撃されダメージを受けた者はパラライズする危険がある。



*SMOG BEAST*



# SMOG BEAST

(UNSEEN ENTITY)

<b>FLOOR</b>	DEEP	<b>MEMBER</b>	3~7	<b>E.P.</b>	3900~4200
<b>A.C.</b>	3	<b>H.P.</b>	30~70		
<b>DEFENSE</b>	呪文の無効化 (確率10%)				
<b>ATTACK</b>	1	<b>DAMAGE</b>	3以下		
<b>SP. ATTACK</b>	2レベル M スpell				

スモッグビーストは、実体のない霞のような魔法生物である。その姿はさまざまな獣のように見え、一時も同じ形をしていないと聞く。

このモンスターは存在が魔法的なので、ある程度呪文を防ぐ性質を持っている。実体が希薄なので物理的ダメージはほとんどないが、魔法の呪文を連続して使用できるので油断はできない。

このモンスターの魔法は使い魔程度の力しかないので、強い力をもつ冒険者にはあまり心配はいらない。



*VAMPIRE BAT*



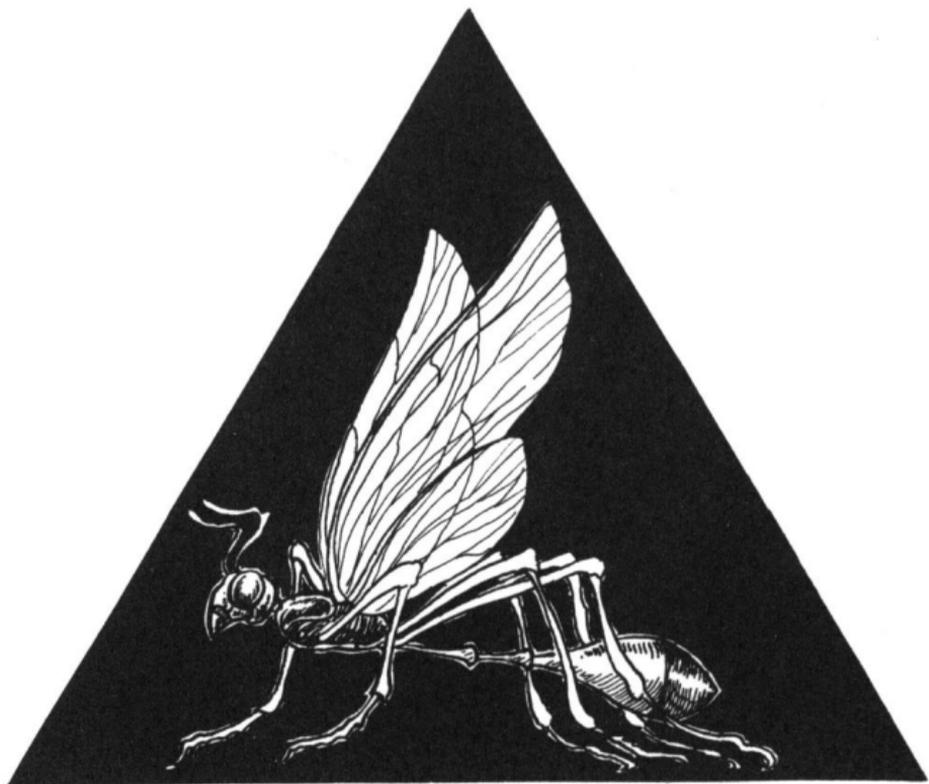
# VAMPIRE BAT

(CAVE DWELLER)

FLOOR MIDDLE	MEMBER 1~2	E.P. 3950~4250
A.C. -3	H.P. 10~50	
DEFENSE ヒーリング 1ポイント		
ATTACK 1	DAMAGE 24以下	
SP. ATTACK パラライズ		

バンパイヤーバットは、外見はジャイアントバットとまったく見分けがつかないと言っていい。だが、このモンスターの口には恐ろしく鋭い牙が隠されているのだ。

バンパイヤーバットの牙は、噛みついた者を抵抗できないようにする、パラライズの効果を持つ特殊なものである。この巨大なコウモリには魔法などを妨害する能力はないので、攻撃魔法で全滅させるのが得策である。



*WASP SWARM*



# WASP SWARM

(SWARM)

FLOOR MIDDLE	MEMBER	9	E.P.	800~1100
A.C.	0	H.P.	9~27	
DEFENSE	特になし			
ATTACK	2	DAMAGE	12以下	
SP. ATTACK	特になし			

ワスプスウォームはジガバチの集団である。ちょっと見ただけでは、ホーネットスウォームと区別がつかない。注意すれば、ひとつひとつの虫がいくぶん小型で飛ぶ速度が速いので、見分けることができる。

この昆虫群はキャラクターのまわりに取り付き、強力なアゴと尻尾の針で攻撃をしてくる。毒や麻痺などの特殊な攻撃はないので、危険は少ない。



*WEBSPINNER*



# WEBSPINNER

(SPIDER)

<b>FLOOR</b>	UPPER	<b>MEMBER</b>	1	<b>E.P.</b>	1950~2250
<b>A.C.</b>	3	<b>H.P.</b>	8~48		
<b>DEFENSE</b>	呪文の無効化 (確率20%) 特定の魔法の効果半減				
<b>ATTACK</b>	1	<b>DAMAGE</b>	4以下		
<b>SP. ATTACK</b>	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				

ウェブスピナーとは、糸を紡ぐクモという意味がある。見たところ、巨大なクモのモンスターと思える。ところが信じられないことに、ウェブスピナーはアンデッドモンスターの一種なのだ。

ウェブスピナーは攻撃力は非力で、出現する数も少ない。だが名前に騙され、油断する者はエナジードレインの攻撃を受けて初めて、このモンスターの恐ろしさを知るであろう。レベルの高いプリーストなどにディスペルさせるのが最も安全である。



WERE AMOEBA



# WERE AMOEBIA

(PROTOZOAN)

<b>FLOOR</b> UPPER	<b>MEMBER</b> 9	<b>E.P.</b> 1300~1600
<b>A.C.</b> 10	<b>H.P.</b> 10~50	
<b>DEFENSE</b>	特定の魔法の効果半減, ヒーリング15ポイント	
<b>ATTACK</b> 1	<b>DAMAGE</b> 20以下	
<b>SP. ATTACK</b>	ポイズン	

ワーアムーバは、人間から巨大なアムーバに変身するモンスターである。人の大きさほどのアムーバがゾロゾロとダンジョンの中を移動する光景は非常に気持ちが悪い。

このモンスターは動きが鈍いので攻撃はたいしたことがない。しかし、火に対する魔法の効果を生半減させ、毎ラウンド15ポイントずつヒットポイントが増加していくので素早く倒すことが賢明である。



*WERE BAT*



# WERE BAT

(CAVE DWELLER)

<b>FLOOR</b> MIDDLE	<b>MEMBER</b> 1~8	<b>E.P.</b> 2100~2500
<b>A.C.</b> -3	<b>H.P.</b> 5~75	
<b>DEFENSE</b> 呪文の無効化 (確率25%)		
<b>ATTACK</b> 4	<b>DAMAGE</b> 48以下	
<b>SP. ATTACK</b> ポイズン		

ワーバットは、人間からコウモリに変身するライカンスロープの一族である。さすがに人間ぐらいの大きさで、コウモリの翼では飛行することは不可能らしく、高いところから滑空するのが精一杯である。

このモンスターの攻撃はかなり強力であり、出現数も多いのだが、魔法の呪文を邪魔することがあるので、前衛の戦士に強力な武器を持たせることが望ましい。



*WERE PANTHER*



# WERE PANTHER

(ANIMAL)

<b>FLOOR MIDDLE</b>	<b>MEMBER</b> 1~8	<b>E.P.</b> 1850~2100
<b>A.C.</b> 2	<b>H.P.</b> 14~64	
<b>DEFENSE</b> 呪文の無効化 (確率25%)		
<b>ATTACK</b> 4	<b>DAMAGE</b> 40以下	
<b>SP. ATTACK</b> ポイズン		

ワーパンサーは、人間からパンサーに変身するライカンスロープである。ライカンスロープの一族は、月の満ち欠けに非常に敏感で、満月の夜などは変身しないのに大変苦勞するらしい。

ワーパンサーは猫科特有の好奇心の持ち主なので、出会った冒険者の後をこっそり追跡し、油断した時に襲いかかることがある。



*WERELION*



# WERELION

(ANIMAL)

<b>FLOOR</b> UPPER	<b>MEMBER</b> 5~9	<b>E.P.</b> 1950~2150
<b>A.C.</b> 4	<b>H.P.</b> 5~40	
<b>DEFENSE</b> ヒーリング1ポイント		
<b>ATTACK</b> 3	<b>DAMAGE</b> 28以下	
<b>SP. ATTACK</b> ポイズン		

ワーライオンは、人間からライオンの姿に変わるモンスターである。このモンスターの特徴は、男性よりも女性のほうが気性が荒く、手強いということである。

自然界でもライオンの雄は、なにもせず寝ていることが多い。雌のほうが一生懸命に獲物を狩る。元が人間でもこういう性質は受け継がれるらしい。

## OLD MONSTERS

ここでは、前回の迷宮にも登場したモンスターたちをあげる。この迷宮でも、彼らは冒険者たちの生命を虎視眈々と狙っている。

名称	<b>BLEEB</b>		
不確定名	STRANGE ANIMAL		
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1~8 E.P. 2800~3300
A.C.	0	H.P.	10~80
DEFENSE	特定の魔法の効果半減		
ATTACK	4	DAMAGE	49以下
SP.ATTACK	仲間を呼ぶ		

名称	<b>DRAGON ZOMBIE</b>		
不確定名	DRAGON		
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1~6 E.P. 16550~17050
A.C.	-2	H.P.	12~96
DEFENSE	呪文の無効化（確率25%）		
ATTACK	3	DAMAGE	52以下
SP.ATTACK	プレス		

名称	<b>EARTH GIANT</b>		
不確定名	GIANT		
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1~5
		E.P.	20150~20650
A.C.	9	H.P.	80
DEFENSE	呪文の無効化 (確率85%)		
ATTACK	2	DAMAGE	100以下
SP.ATTACK	特になし		

名称	<b>FIRE DRAGON</b>		
不確定名	DRAGON		
FLOOR	DEEP	MEMBER	1~4
		E.P.	11950~12350
A.C.	-1	H.P.	12~96
DEFENSE	特になし		
ATTACK	3	DAMAGE	30以下
SP.ATTACK	プレス		

名称	<b>FLACK</b>		
不確定名	STRANGE ANIMAL		
FLOOR	DEEP	MEMBER	1~3
		E.P.	8650~9150
A.C.	-3	H.P.	20~240
DEFENSE	特定の魔法の効果半減		
ATTACK	1	DAMAGE	64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, プレス		

名称	<b>GORGON</b>		
不確定名	STRANGE ANIMAL		
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1~8 E.P. 2500~3000
A.C.	2	H.P.	8~64
DEFENSE	呪文の無効化 (確率10%)		
ATTACK	3	DAMAGE	34以下
SP.ATTACK	プレス		

名称	<b>GREATER DEMON</b>		
不確定名	DEMONIC FIGURE		
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1~6 E.P. 8250~8750
A.C.	-3	H.P.	11~88
DEFENSE	仲間を呼ぶ, 呪文の無効化 (確率75%)		
ATTACK	5	DAMAGE	52以下
SP.ATTACK	ポイズン, パラライズ		

名称	<b>LESSER DEMON</b>		
不確定名	DEMONIC FIGURE		
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1~12 E.P. 4620~5120
A.C.	0	H.P.	10~80
DEFENSE	仲間を呼ぶ, 呪文の無効化 (確率60%)		
ATTACK	5	DAMAGE	38以下
SP.ATTACK	レベル3Mスぺル		

名称	<b>MAELIFIC</b>		
不確定名	UNSEEN BEING		
FLOOR	DEEP	MEMBER	1
		E.P.	6900~7500
A.C.	-5	H.P.	25~100
DEFENSE	呪文の無効化 (確率50%), ヒーリング 3ポイント		
ATTACK	2	DAMAGE	8以下
SP.ATTACK	エナジードレイン3レベル, レベル7Mスペル		

名称	<b>MURPHY'S GHOST</b>		
不確定名	UNSEEN ENTITY		
FLOOR	MIDDLE	MEMBER	1~3
		E.P.	2850~3350
A.C.	-3	H.P.	20~110
DEFENSE	呪文の無効化 (確率40%)		
ATTACK	1	DAMAGE	8以下
SP.ATTACK	パラライズ		

名称	<b>NIGHTSTALKER</b>		
不確定名	GAUNT FIGURE		
FLOOR	UPPER	MEMBER	2~6
		E.P.	2750~3250
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		

名称 <b>OGRE LORD</b>			
不確定名 OGRE			
<b>FLOOR</b>	UPPER	<b>MEMBER</b>	1~5
<b>E.P.</b>	1350~1850		
<b>A.C.</b>	4	<b>H.P.</b>	8~64
<b>DEFENSE</b>	ヒーリング1ポイント		
<b>ATTACK</b>	3	<b>DAMAGE</b>	28以下
<b>SP.ATTACK</b>	レベル3Mスペル		

名称 <b>VAMPIRE</b>			
不確定名 GAUNT FIGURE			
<b>FLOOR</b>	DEEP	<b>MEMBER</b>	1~4
<b>E.P.</b>	6620~7180		
<b>A.C.</b>	-1	<b>H.P.</b>	11~88
<b>DEFENSE</b>	呪文の無効化 (確率20%), ヒーリング 1ポイント		
<b>ATTACK</b>	1	<b>DAMAGE</b>	24以下
<b>SP.ATTACK</b>	エナジードレイン2レベル, パラライズ		

名称 <b>VAMPIRE LORD</b>			
不確定名 GAUNT FIGURE			
<b>FLOOR</b>	DEEP	<b>MEMBER</b>	1
<b>E.P.</b>	8314		
<b>A.C.</b>	-5	<b>H.P.</b>	20~160
<b>DEFENSE</b>	ヒーリング 4ポイント		
<b>ATTACK</b>	3	<b>DAMAGE</b>	24以下
<b>SP.ATTACK</b>	エナジードレイン4レベル, パラライズ		

名称	<b>WILL O'WISP</b>		
不確定名	UNSEEN ENTITY		
<b>FLOOR</b>	MIDDLE	<b>MEMBER</b>	1~2
		<b>E.P.</b>	43100~43600
<b>A.C.</b>	-15	<b>H.P.</b>	12~96
<b>DEFENSE</b>	呪文の無効化 (確率95%)		
<b>ATTACK</b>	4	<b>DAMAGE</b>	64以下
<b>SP.ATTACK</b>	特になし		



## 不確定名—正式名対応表

第二の迷宮においても、モンスターの情報を集めることはパーティーにとって必要不可欠である。この対応表は、前にもまして重要なものとなるだろう。

もし、いま戦闘の最中なら、相手をよく見極めたうえで、勇敢に戦ってほしい。

<sup>ア</sup><sup>ニ</sup><sup>マ</sup><sup>ル</sup>  
ANIMAL————— (動物)

WERELION

WERE PANTHER

<sup>ア</sup><sup>ニ</sup><sup>メ</sup><sup>テ</sup><sup>ィ</sup><sup>ド</sup> <sup>オ</sup><sup>ブ</sup><sup>ジ</sup><sup>ェ</sup><sup>ク</sup><sup>ト</sup>  
ANIMATED OBJECT————— (操られる物)

MAGIC ARMOR

MAGIC GAUNTLETS

MAGIC HELM

MAGIC SHIELD

MAGIC SWORD

<sup>カ</sup><sup>ベ</sup> <sup>ド</sup><sup>ウ</sup><sup>ヰ</sup><sup>ラ</sup><sup>ー</sup>  
CAVE DWELLER————— (洞窟の住人)

CORROSIVE SLIME

FOAMING MOLD

GIANT BAT

VAMPIRE BAT

WERE BAT

<sup>ク</sup><sup>ラ</sup><sup>ス</sup><sup>タ</sup><sup>シ</sup><sup>ア</sup><sup>ン</sup>  
CRUSTACEAN————— (甲殻類)

GIANT CRAB

デーモニック フィギュア—— (悪魔のようなもの)  
ARCH DEMON  
GREATER DEMON  
HELL MASTER  
LESSER DEMON

ドッグ—— (犬)  
HELLHOUND

ドラゴン—— (龍)  
DRAGON ZOMBIE  
FIRE DRAGON

フラッフイー シング—— (ふわふわしたもの)  
FUZZBALL

フロッグ—— (蛙)  
DOOMTOAD

ゴースト フィギュア—— (不気味なもの)  
NIGHTSTALKER  
VAMPIRE  
VAMPIRE LOAD

ジャイアント—— (巨人)  
AIR GIANT  
EARTH GIANT  
GIANT ZOMBIE

イ ン セ ク ト \_\_\_\_\_ (昆虫)

NO-SEE-UM

RHINO BEETLE

ラ - ジ ア ニ マ ル \_\_\_\_\_ (巨大動物)

BLADE BEAR

HIPPOPOTAMUS

リ ッ ト ル オ - ル ド マ ン \_\_\_\_\_ (小さな老人)

DINK

マ ン イ ン ア - マ - \_\_\_\_\_ (鎧を着た者)

LEVEL 10 FIGHTER

LEVEL 12 FIGHTER

マ ン イ ン ブ ラ ッ ク \_\_\_\_\_ (黒装束の者)

LEVEL 8 NINJA

HIGH MASTER

マ ン イ ン レ ザ - \_\_\_\_\_ (皮製の鎧を着た者)

LEVEL 6 THIEF

LEVEL 7 THIEF

MASTER THIEF

THIEF

MAN IN ROBE (衣を着た者)

ARCH MAGE

CHAMP SAMURAI

HATAMOTO

HIGH WIZARD

LEVEL 7 MAGE

LEVEL 8 MAGE

LEVEL 10 MAGE

MAJOR DAIMYO

MASTER NINJA

MOTTLED FIGURE (斑状のもの)

CARRIER

OGRE (人喰い鬼)

OGRE LOAD

ORC (オーク鬼)

ORC LOAD

PRIEST (僧侶)

HIGH PRIEST

LEVEL 11 BISHOP

LEVEL 7 PRIEST

LEVEL 8 PRIEST

プロトゾア<sup>ン</sup>—— (原生動物)

BLOB

WERE AMOEBA

ラット<sup>ト</sup>—— (ネズミ)

RABID RAT

スカ<sup>ル</sup>—— (骸骨)

SCRYLL

SIDELLE

スネ<sup>ク</sup>—— (蛇)

CONSTRUCTOR

GIANT VIPER

スパ<sup>イ</sup>ダー<sup>ー</sup>—— (クモ)

WEBSPINNER

スト<sup>レ</sup>ン<sup>ジ</sup> ア<sup>ニ</sup>マル<sup>ル</sup>—— (奇妙な動物)

BLEEB

FLACK

GORGON

スワ<sup>ーム</sup>—— (昆虫群)

HORNET SWARM

WASP SWARM

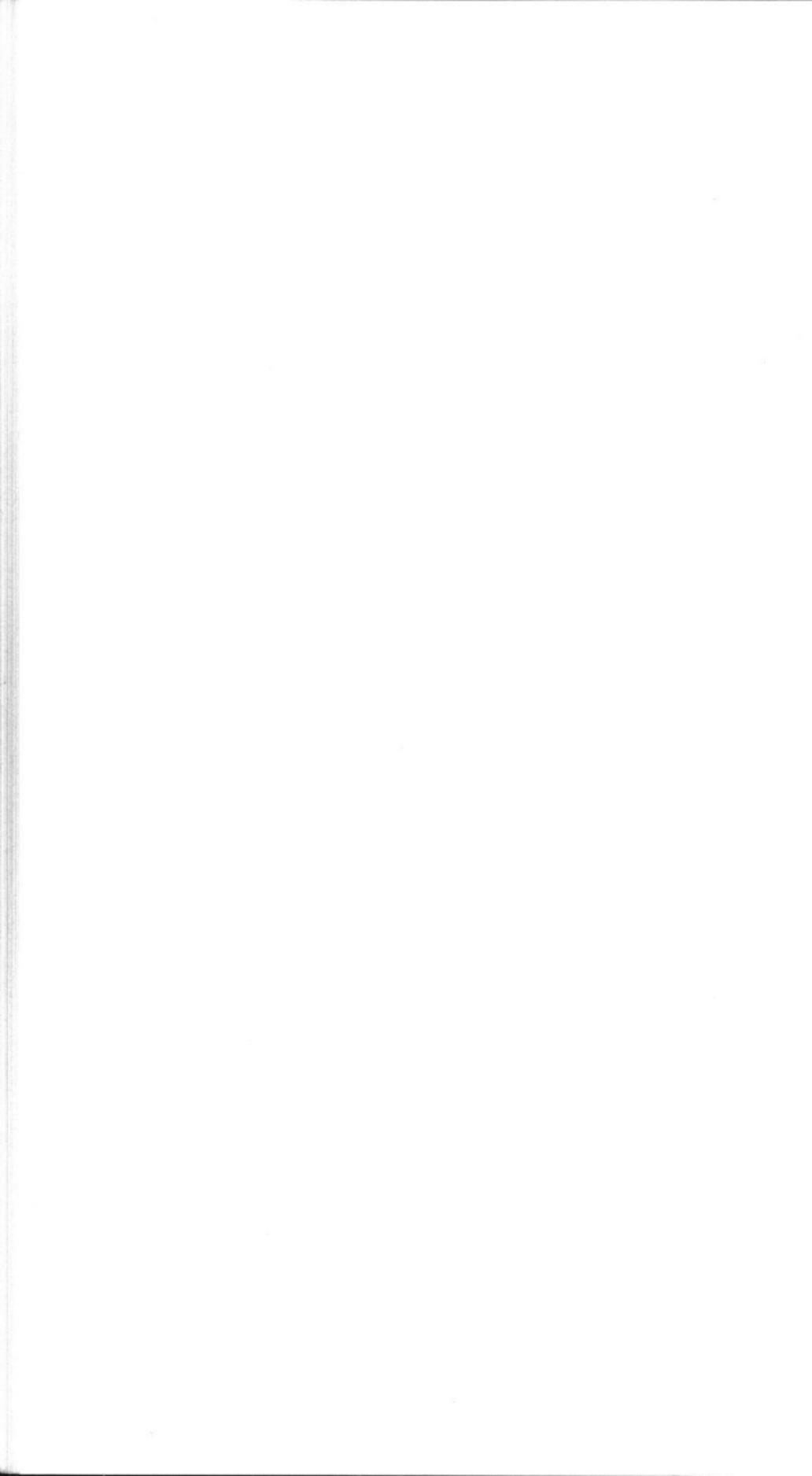
UNSEEN BEING——— (正体不明の魔物)  
MAELIFIC

UNSEEN ENTITY——— (正体不明の存在)  
MURPHY'S GHOST  
SMOG BEAST  
WILL O'WISP

WARRIOR——— (戦士)  
KOBOLD KING



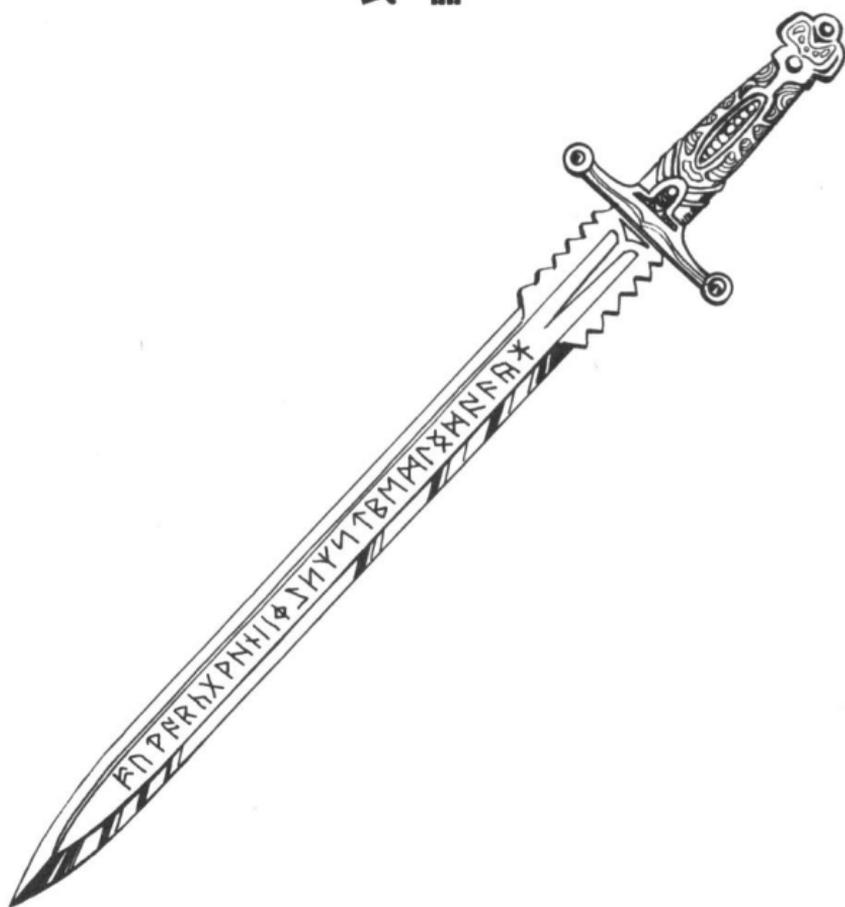
プレイング  
マニュアル







## 武器



### **LONG SWORD + 5**

ロングソード+5は、戦士が使える最強の魔法の剣である。この剣は、通常のロングソードよりも多少長めに作られているが、非常に軽い。しかもその長さの割にはバランスがよく、片手で長時間使ってもあまり疲れない。

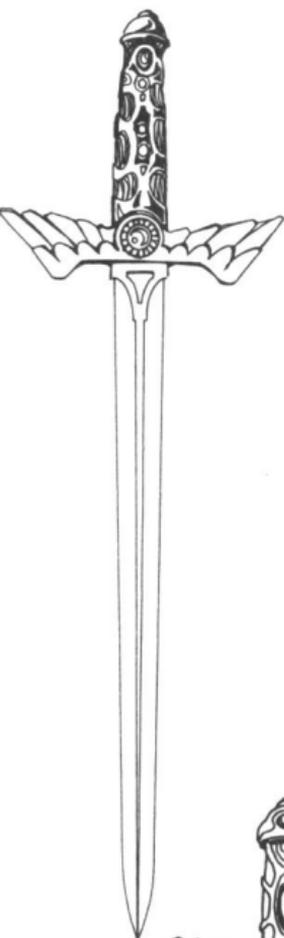
この剣の攻撃力は11~18ポイントのダメージを与えることができる。レベルの高い戦士にはまさに無敵の武器といえる。ボルタックでの買値は70000GPである。





## *SWORD of SWINGING*

ソード・オブ・スウィングングは、ケルトの神話の中でフレイが所持していた魔法の剣のような能力を持っているのである。この剣の柄には羽の彫刻が施されており、敵を前にして戦う意志を持つと同時に、所持している者の手から飛び出し自ら攻撃を始める。その攻撃は、どんな強敵の欠点をも見つけ出し、的確な攻撃をするという。ボルタックでの買値は100000 GPである。



## *S-SWORD SWINGING*

ショートソード・スウィングングはソード・オブ・スウィングングよりも短い剣である。外見はソード・オブ・スウィングングと全く変わらないが、ひと回りほど小さくなっている。ダメージは若干低下するが、攻撃回数はまったく変わらない。

この剣の最大の特徴は、魔術師が使える唯一のソードであることだ。かつてガンダルフが所持していたグリムドリングのような魔法剣なのだ。ボルタックでの買値は75000 GPである。





### **PRIESTS MACE**

メイスの中ほどに、二匹のヘビが絡みあっている彫刻が施してある。ヘビは元来、神聖な動物と神の象徴としている宗教が多い。この武器を作った者もそういう宗教の信者であり、神に仕える者たちのために作ったのであろう。

このメイスを武器として使えば、アンデッドモンスターに対して最高の攻撃力を発揮する。

BAMATUの呪文を唱える力も秘めている。ボルタックでの買値は750000 GPである。



### **PRIEST PUNCHER**

プリースト・パンチャーは、チェスタスと呼ばれるナックルに、プリーストに対して致命的なダメージを与える魔法のルーンが封じ込んである。主に戦士が使う武器である。

この武器は2~16とダメージだけは剣並みだが、いまひとつプリースト以外のモンスターには効果が薄い。一般的な戦いにはあまり向いていない。ボルタックでの買値は70000 GPである。





## 防 具

### ROBE + 3

ローブ+3は、魔術師だけが使える魔法の法服である。熟練した者が見れば、ローブに施されている模様は巧妙に隠されたルーン文字であることが判るだろう。

これは鎧を着用できない魔術師たちが、長い年月をかけてつくり出した魔法使い専用の強力な防護服なのである。このローブとアミュレット・オブ・カバーを併用すれば、魔術師のACは3まで下げることが可能である。ボルタックの買値は180000GPである。

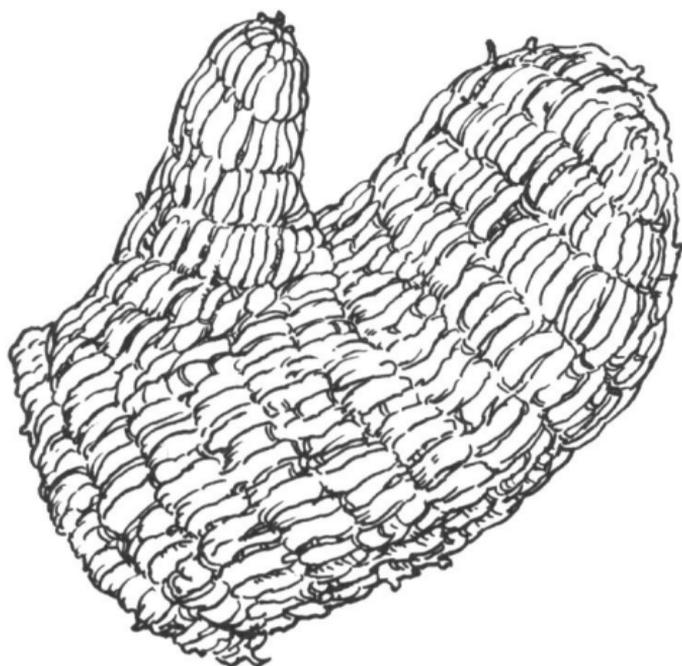


## PLATE + 5

プレート+5は鉄などの金属とは違う、ティルシルバーと呼ばれる合金で作られている。この合金は金と銀を合成して作り出した魔法の金属である。



この金属を1キロ作り出すには金と銀が1トンずつ必要であり、不経済なために、あまり多く存在しない。まして全身を覆うプレートメイルを作るとなると、莫大な量の金と銀がなくてはならない。この鎧を手に入れば戦士として最強の防御力を得たことになる。ボルタックでの買値は275000 G Pである。



## **WINTER MITTENS**

ウィンター・ミトンは、冬になると小さい子供がよく手にはめている、親指以外の指が分かれていない手袋にそっくりである。この手袋の材料は普通の毛糸や動物の皮などではなく、ミステルタイン（やどり木）の樹皮である。ミステルタインは神々と約定を結ばなかったため、未だに魔力を持っているのだ。

この手袋を着用しているとACは3下がり、1ポイントのヒーリング効果を得ることができる。冷氣系統の魔法のダメージを減少させる効果もある。ボルタックでの買値は140000 GPである。



## コッツ・アイテム



### **KOD'S HELM**

コッツ・ヘルムは頭の上に大きな飾りのあるきれいなヘルメットである。額の中央にダイヤモンドの紋章が刻まれている。

このヘルメットの防御力で、ACを3下げることができる。また、MADALTOの呪文が封じ込んであり、何回でも使用することができる。ヒーリングの効果も持っており、1ポイントずつダメージを回復させてくれる。ボルタックでは買い上げてくれない。



## **KOD'S ARMOR**

コッズ・アーマーは、恐らく最初に手に触れるコッズのアイテムである。上半身だけの鎧だが胸の中央にダイヤモンドの大きな彫物がある。

このアーマーはキャラクターが身に着けただけでACを14下げてくれる。ヒーリングの効果も持っており、ダメージを1ポイントずつ回復させてくれる。また、この鎧にはMATUの呪文が封じ込んであり、けっして壊れることはないので何回でも使用することができる。

キャラクターがコッズ・アーマーを手に入れた時から、本当の冒険と闘いははじまるといっても過言ではない。ボルタックでは買い上げてくれない。



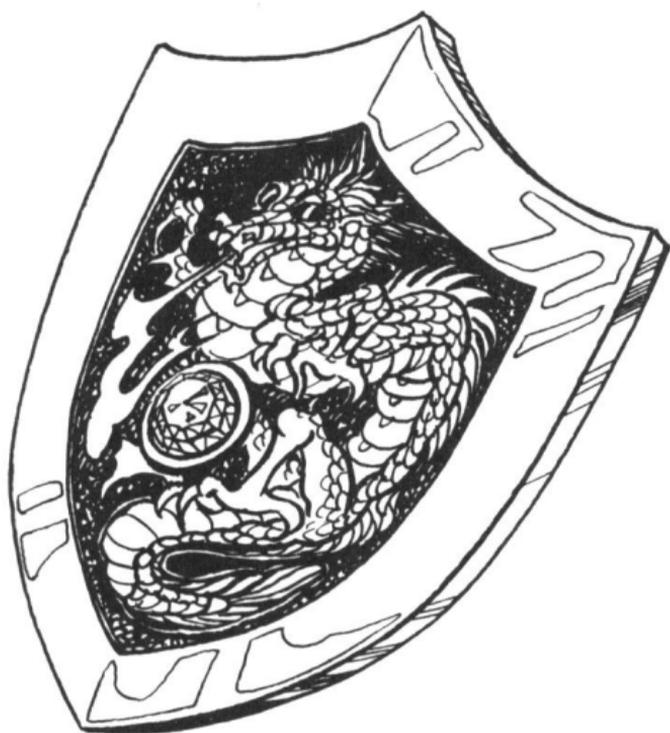


### **KOD'S GAUNTLETS**

コッズ・ゴートレットはダイヤモンドの紋章が手の甲に彫られている素晴らしい小手である。この小手を装着すれば、ACを4下げることができる。ヒーリングの効果も持っており、2ポイントずつダメージを回復させる。

そのうえ、この小手には、凄まじい力が封じ込まれている。戦闘時にこの小手を使用すると、TILTOWAITの呪文を唱えることができるのだ。この小手があれば、迷宮の中でTILTOWAITの呪文を使いきる心配はなくなる。唯一の弱点は、唱えるスピードが若干遅いということである。ボルタックでは買い上げてくれない。



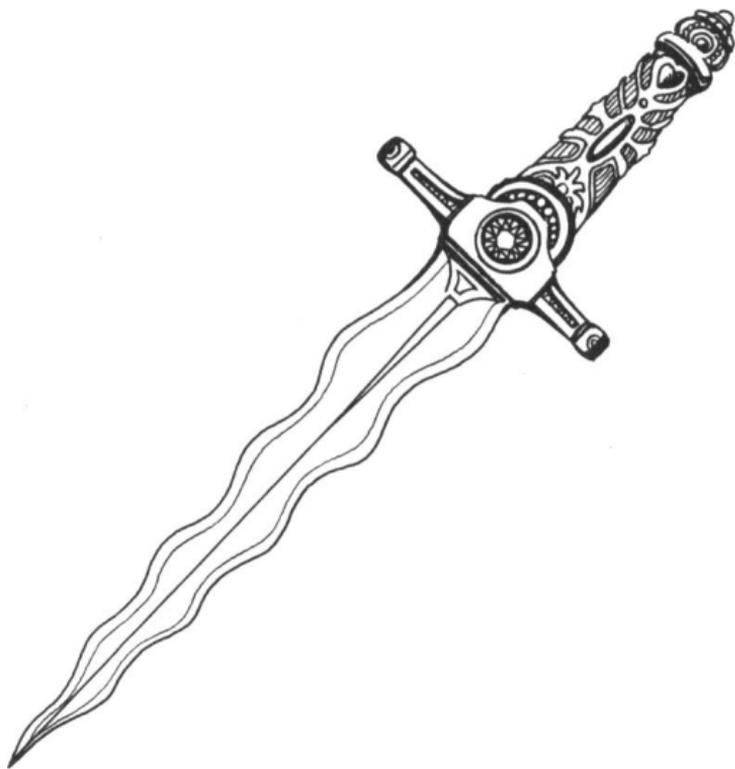


### **KOD'S SHIELD**

コッズ・シールドはカイトシールドとターゲットシールドの中間の大きさのシールドである。中央にドラゴンの彫物とダイヤモンドの紋章が刻まれている。

このシールドを掲げるだけで、キャラクターのACを6下げることができる。ヒーリングの効果も持っている、1ポイントずつダメージを回復させてくれる。また、このシールドはDIALMAの呪文が封じ込んであり、何回でも使用することができる。ボルタックでは買い上げてくれない。





### **HRATHNIR** フラスニール

フラスニールは巨大な両刃の剣で、その大きさに比べて非常に軽く、片手で持つことができる。フラスニールの特徴は、その異常なまでの硬度である。普通の剣を切りつければ真っ二つに切れ、魔法の剣でさえ刃こぼれするという。

この剣はグイルダの神が、降魔の剣としてこの世に送り出したものである。それゆえに、この剣はデーモン、デビルの種族に対して絶大な威力を発揮する。この剣以上の魔法の剣は存在しないだろう。ボルタックでは買い上げてくれない。



## 杖



### *ROD of RAISING* 復活の杖

ロッド・オブ・レイジングはヘビが杖にひと巻きし、杖の上で自分の口で尾を噛んで輪をつくっている彫刻が施されている。この杖にはプリーストのKADORTOの呪文を封じ込んである。死者を黄泉の国から復活させる力を秘めており、この杖は持った者の力を繁栄させる。

修行半ばの徳の低い聖職者がこの杖を使用しても死者を蘇らせる確率は低い。万が一にも失敗しないように、最もレベルの高いプリーストが使用するべきだ。ボルタックの買値は150000 GPである。



### *STAFF of LIGHT* 光の杖

スタッフ・オブ・ライトには、ドラゴンの鋭い爪が水晶球をつかんでいる彫刻が彫られている。握りしめている水晶球の中にはLOMILWAの呪文が封じ込まれている。この杖があれば、ダークゾーンを通過しても、呪文の回数を気にせずにLOMILWAの呪文を唱え直すことができる。

また、武器として使用すると、アンデッドモンスターに対してかなりの攻撃力を持っている。ボルタックでの買値は60000GPである。



### *STAFF of CURING* 癒しの杖

スタッフ・オブ・キュアリングは、再生の車輪の彫刻が施された杖である。この癒しの杖は使用すると、パーティー全員のヒットポイントを全快させる。ただし、回復するのはヒットポイントのみで、ポイズン、パラライズなどは回復しない。この杖は使用するたびに10%の確率で壊れてしまうことを知っておくべきである。ボルタックでの買値は100000GPである。





### *WAND of MAGES* 魔術師の杖

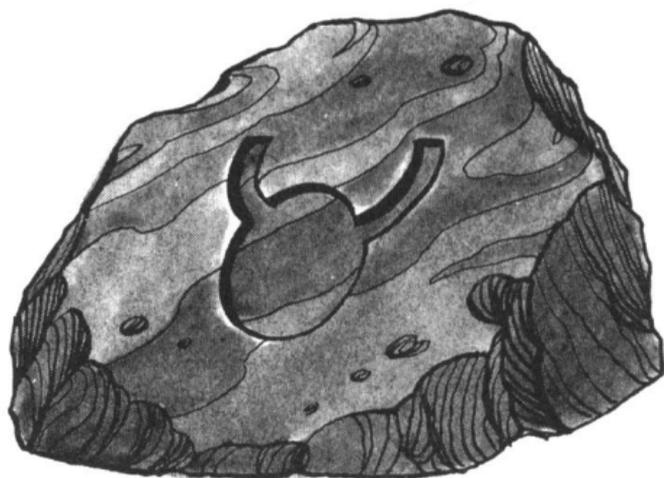
ワンド・オブ・メイジズは杖の上に二匹のカラスの彫刻が施されている。このカラスはケルト神話でオーディンの肩にとまり、世界のすべてを見回るというフギン（心）とムギン（記憶）を象徴している。

この杖を使えば、ダンジョンの奥で魔術師が呪文を使いきっても、再び魔法の力を呼び戻すことができる。だが、この杖は一度しか使用してはならない。この忠告を守らない者は災難に遭うであろう。ボルタックでは買い上げてくれない。





## 魔法の石

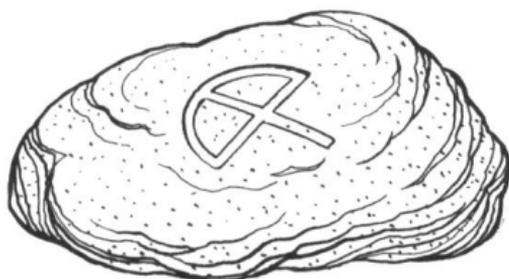


### **DAMIEN STONE**

デイミーンストーンは黒い石にルーン文字が彫ってあるのだが、その文字は血のように真っ赤な色をしている。戦闘時に使用すると、この石はZILWANの呪文を唱えてくれる。この石に封じ込まれた呪文は5%の確率でしか壊れることがないので、アンデッドモンスターと戦う時に便利である。

ただし、この石のスペシャルパワーは決して使用してはならない。なぜなら、この石に秘められた力はキャラクターをこの世から消滅させてしまうからだ。ボルタックでは買い上げてくれない。



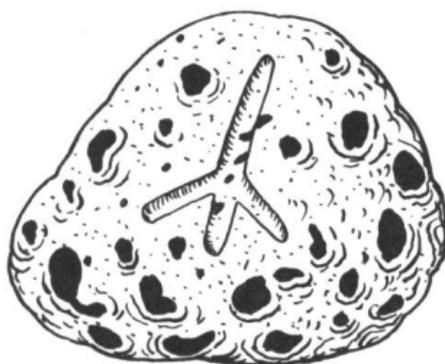


### **STONE of YOUTH**

ストーン・オブ・ユースは単に持っていて、なんの効果もない。にもかかわらず、この石のスペシャルパワーは最も強大な力を秘めているといってもよい。この石の力は一度だけ使うことができ、キャラクターの年齢を1年下げることができるのだ。しかし、ストーン・オブ・ユースの力にも限界はあり、18才以下に若返ることはできない。ポルタックでは買い上げてくれない。

### **MIND STONE**

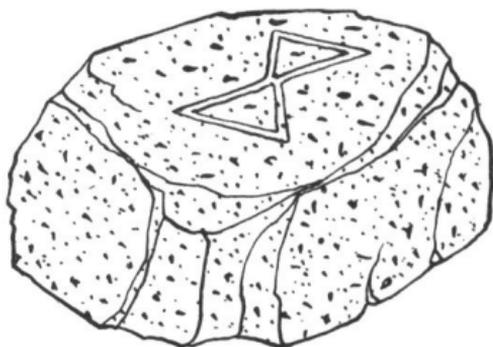
この知識のルーン文字が描かれた石は、IQを1上げることができる。この石は一度、使用すると消えてしまい、IQも18を超えて上昇することはない。IQが低い魔術師にはありがたい石である。ポルタックでは買い上げてくれない。





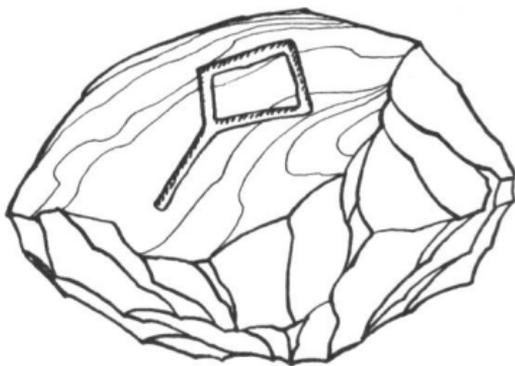
## GRANITE STONE

グラニットストーンはMONTINOの呪文が封じ込んである石である。なんの変哲もなさそうな、白御影石に沈黙のルーン文字が刻まれている。封じ込んだ呪文はルーンが3%の確率で壊れてしまうまで使うことができる。ポルタックでは買い上げてくれない。



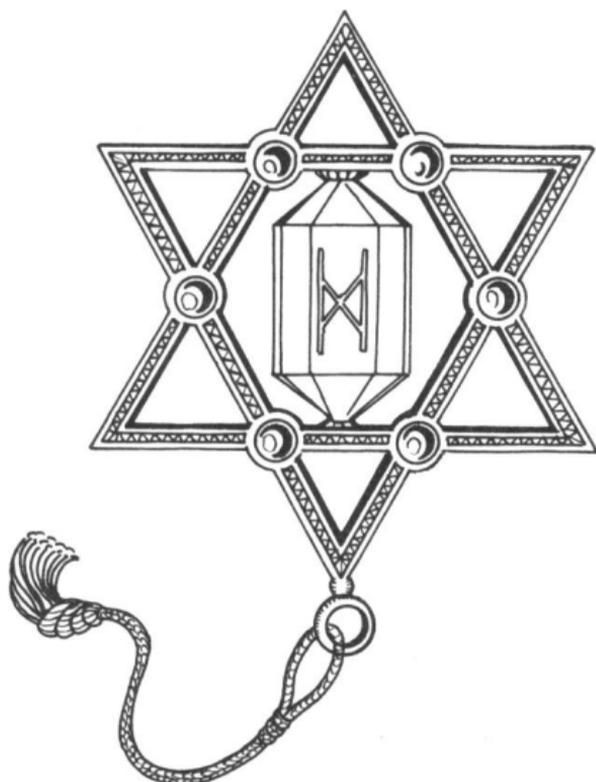
## DREAMER'S STONE

ドリーマーズストーンは、持っているとき夢を見るわけではない。この石には、KATINOの呪文を封じ込んであり、敵を眠りに誘う威力を秘めている。この呪文は、ルーンが2%の確率で壊れてしまうまで使うことができる。ポルタックでは買い上げてくれない。





## その他のアイテム



### **AMULET of COVER** 防御の護符

アミュレット・オブ・カバーはペンタグラムの中心に水晶の結晶があり、その中にはルーン文字が透けて見えている。そして、水晶を取り巻くようにペンタグラムの六角形の角に宝石が付いている。

これは太古に強力な魔法でつくり出した、最強の護符である。この護符を身に着けているとACは3低下し、さらに3ポイントのヒーリング効果を得ることができる。ボルトタックの買値は120000 GPである。





## METAMORPH RING 変質の指輪

メタモルフ・リングの形はメビウスの輪になっている。指輪の表面にはルーン文字で不思議な呪文が彫り込まれている。この指輪の効力はファイターなどをロードなどにクラスチェンジできる。



しかし、その効果は1回限りで、使用後は壊れてしまう。ボルタックでの買値は0GPである。

## COIN of POWER 力のコイン



金で作られた12センチほどのコインで、中央にペンタグラムが描かれている。このコインの真の力はキャラクタをロード、ニンジャなどの上級クラスに

チェンジさせることである。しかし、このコインを使用する時に注意しなくてはならないのはその効力の変化である。

初めて使用した時には、上級クラスにチェンジするのだが、二度目に使用すると元のクラスに戻ってしまい、キャラクタは死んでしまう。ボルタックでは買い上げてくれない。





## MAGIC CHARMS

マジック・チャームズのチャームズとは、鎖を繋いで輪にした腕輪のことである。この鎖のひとつひとつには、各種の魔法封じのルーン文字が彫られ、身に着けたキャラクターを魔法の呪文から保護してくれるのだ。

ただし、あまりに多くの魔法を対象としたために、完全に魔法から守られることはなく、たいていの魔法の効果を半減させる程度である。ボルタックでは買い上げてくれない。

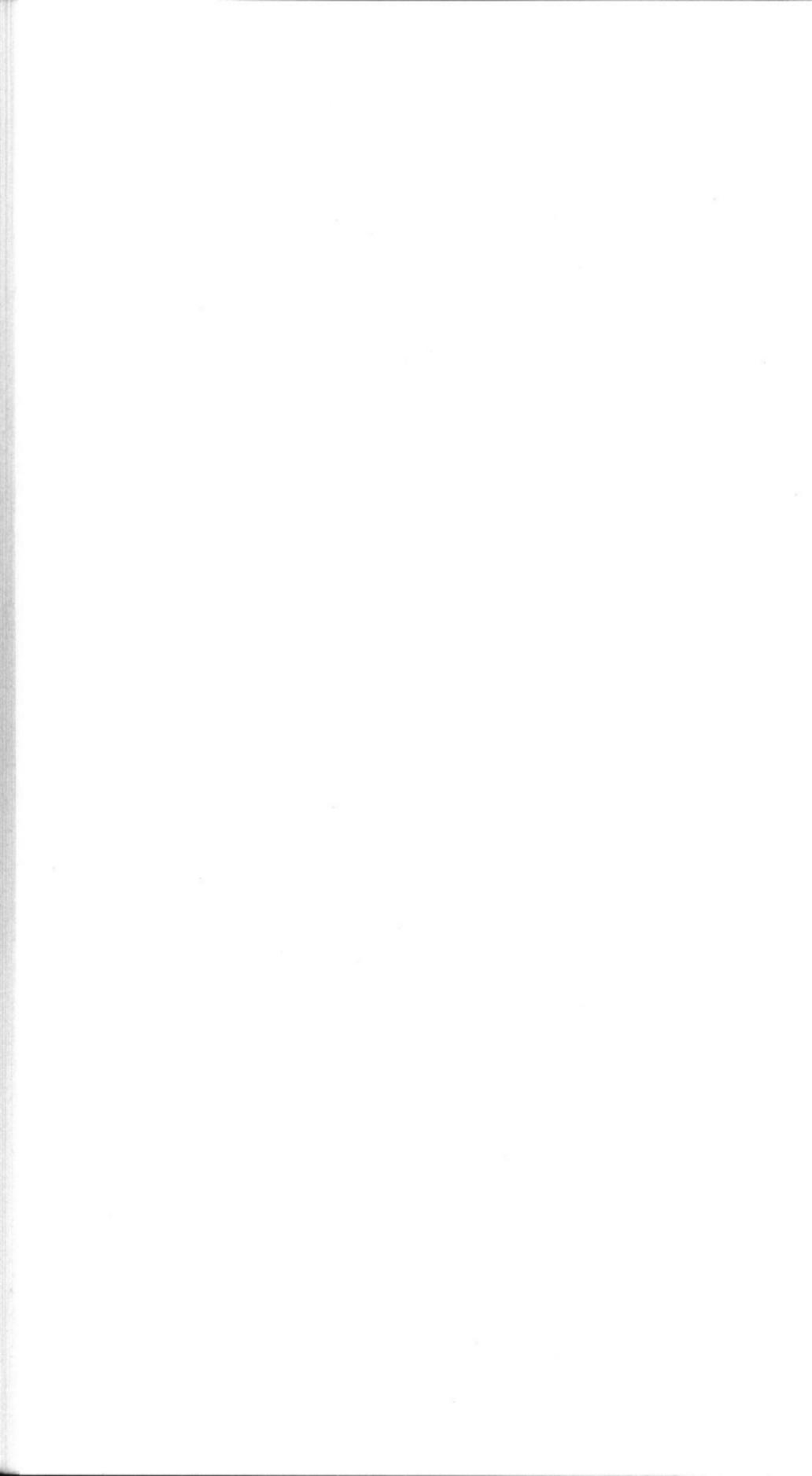


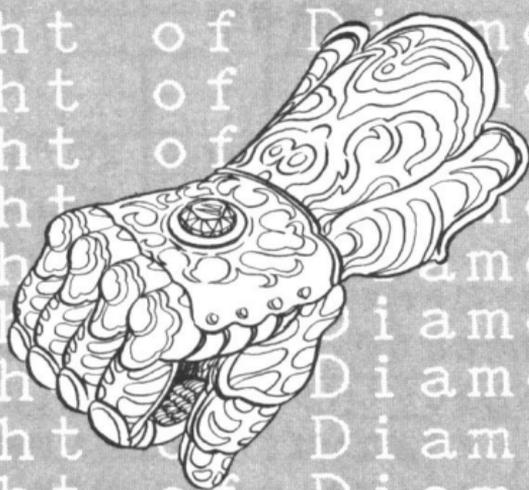
## RING of FIRE 炎の指輪

リング・オブ・ファイヤーは、炎の飾りをデザインしてある普通の指輪にしか見えない。だが、これは火の魔法のダメージから防御してくれるアイテムである。

ところが、このリングはどの職業の者も指にはめることができない。その効力は所持しているだけで発揮される。ボルタックでの買値は250000 GPである。







## 迷宫考察



## 迷宮考察

本当の勇者であることを試される、このナイト・オブ・ダイヤモンドの冒険の舞台であるダンジョンは6階層に分かれている。このダンジョンの内部にはありあまる謎と危険な罠が隠されている。

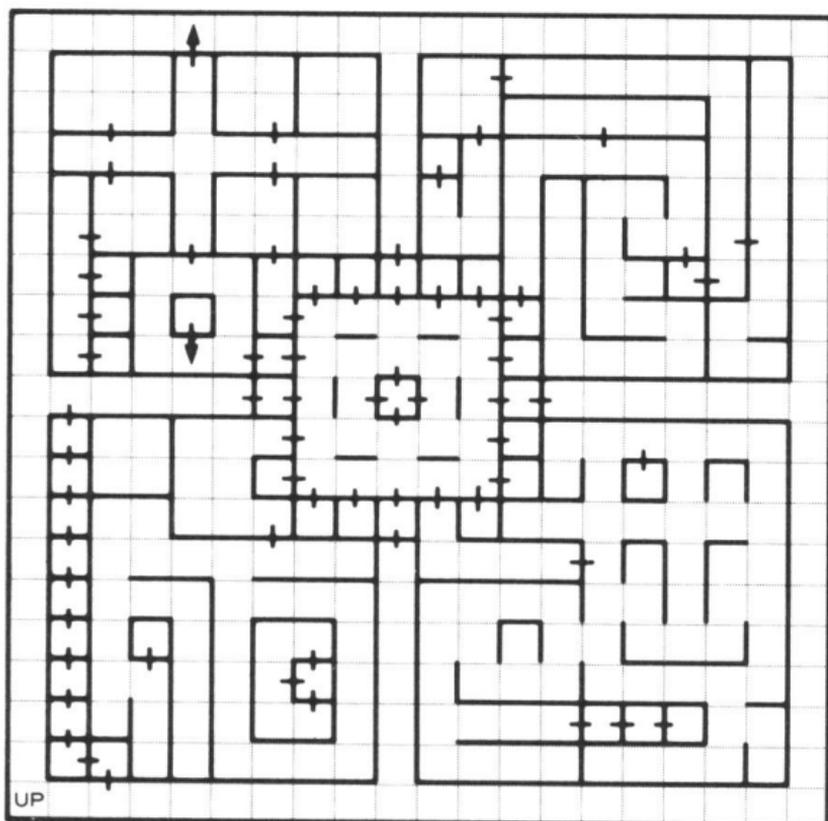
多くの冒険者たちがその中で得てきた情報を整理して説明し、不完全ながらマップもここに掲載しよう。しかし、このマップは志なかばで死んでいった冒険者たちの遺品やメモなどから制作したもので、信憑性に欠ける部分があるので注意して使わなければならない。

それでも、まったく知らないよりは真実を含んだことを知っているほうがよい。テレポートなどの罠にかかった時など、きっと役に立つだろう。自分の知らない場所に来たら、マッピングをはじめて完璧なマップを作ることだ。

くれぐれも用心を怠ることなく、最小の危険で冒険を終えることを祈っている。



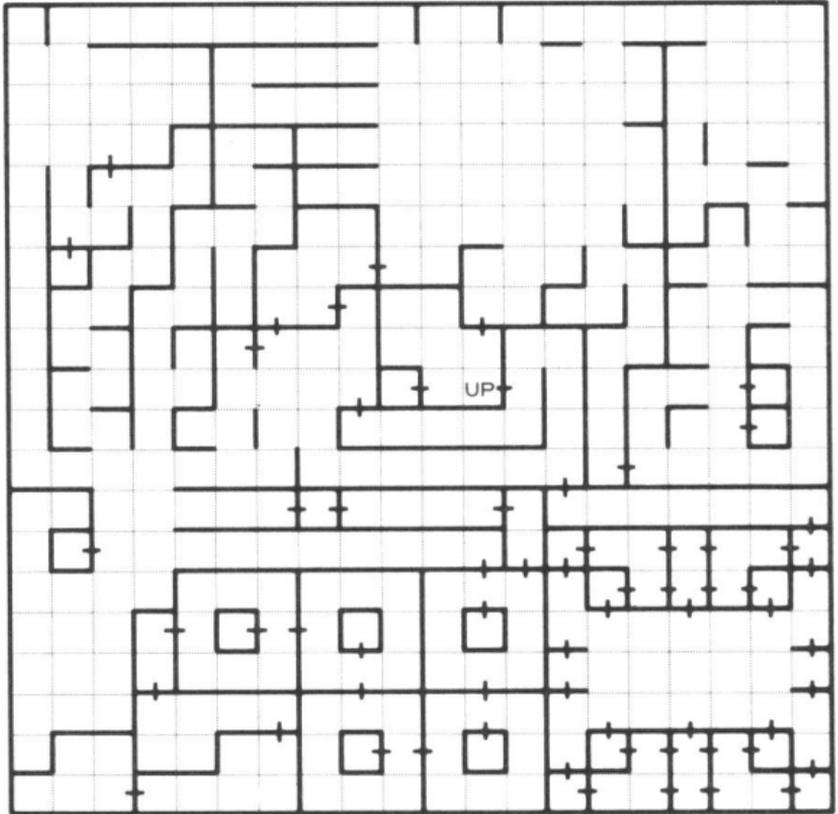
## 1階



1階で遭遇するモンスターの多くは、前回の迷宮で一度は戦ったことのあるものが多いであろう。しかし、姿形は似ていても本質的な力は大きく変化していることもあるので油断はしないことだ。

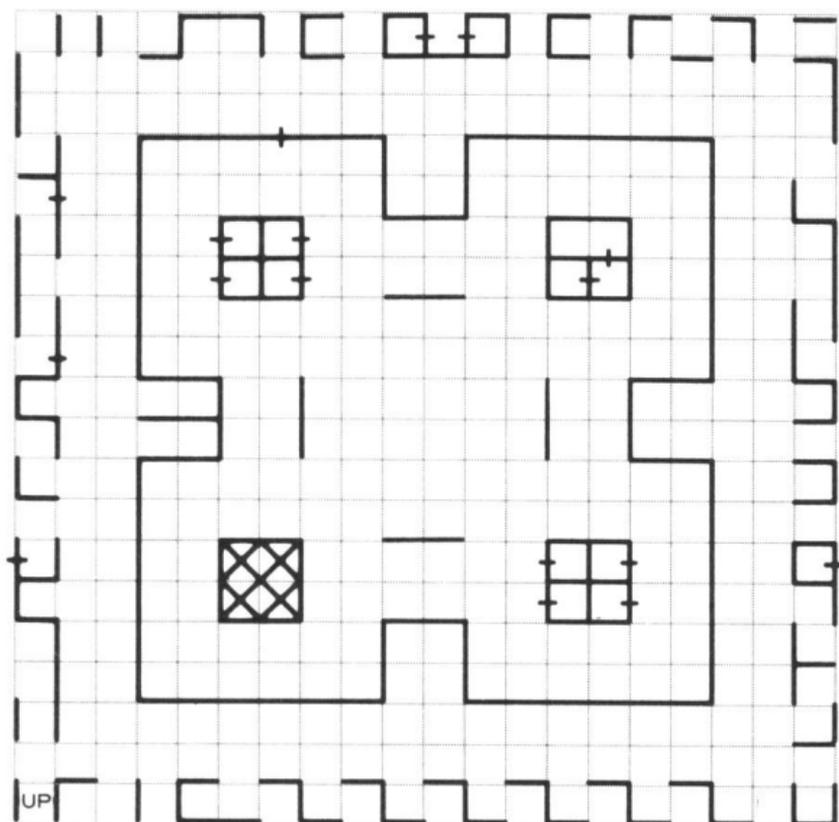
この階では、この冒険の目的と使命を見つけることができる。そして、暗き回廊を進み、謎を解き明かし、最初の試練を突破すれば、下の階に続く階段を発見することができるはずだ。

## 2階



ここの階は非常に難解な迷路を構成している。何度か往復して完全なマップを制作することが大事であろう。この階では、別々の場所にテレポートする3つのドアがある。このドアの選択を間違えると、大変な苦勞をする。この冒険の最大の難問の答えを見出すことができたなら、試練を乗り越えた証を、またひとつ手にすることになる。

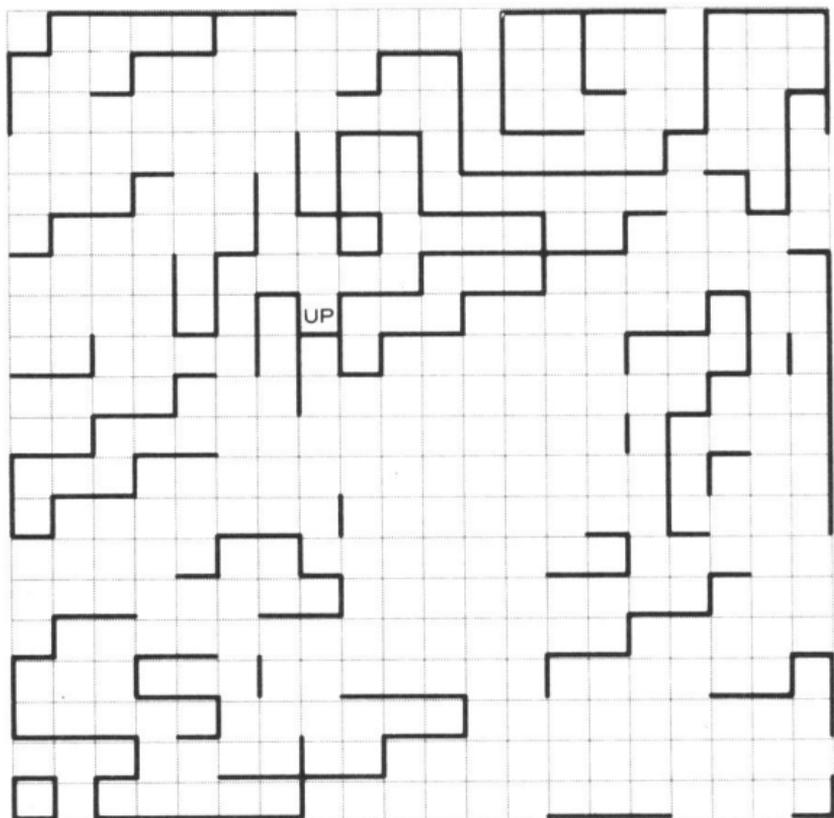
### 3階



非常に複雑な迷路を周囲に構え、比較的簡単な構造の迷路が中にある構成である。周囲の複雑な迷路を正確にマッピングしないと、すぐに現在位置を見失ってしまうので注意が必要である。

中央の迷路の中にはテレポートする場所があり、そこを使わなくては進入できない場所に下の階に続く階段が隠されている。

## 4階

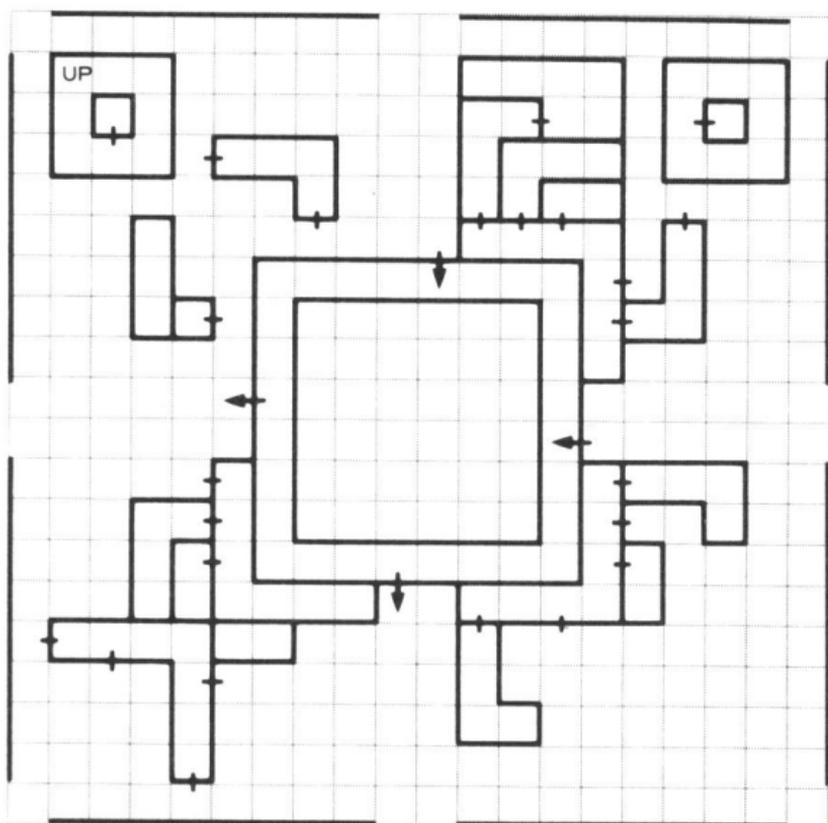


この階はダンジョンの造りが斜めの構造になっているので、長く歩いているように感じるだろう。危険なピットが各所にあるため注意して歩かなくてはならない。

また、この階は岩の部分が多いため、不用意なMA LORでの移動は避けたほうが無難である。

この階から下の階に通じる階段は、この階唯一のドアの向こうにある。これを探しだすには、隈なくこの階を歩き回る必要がある。

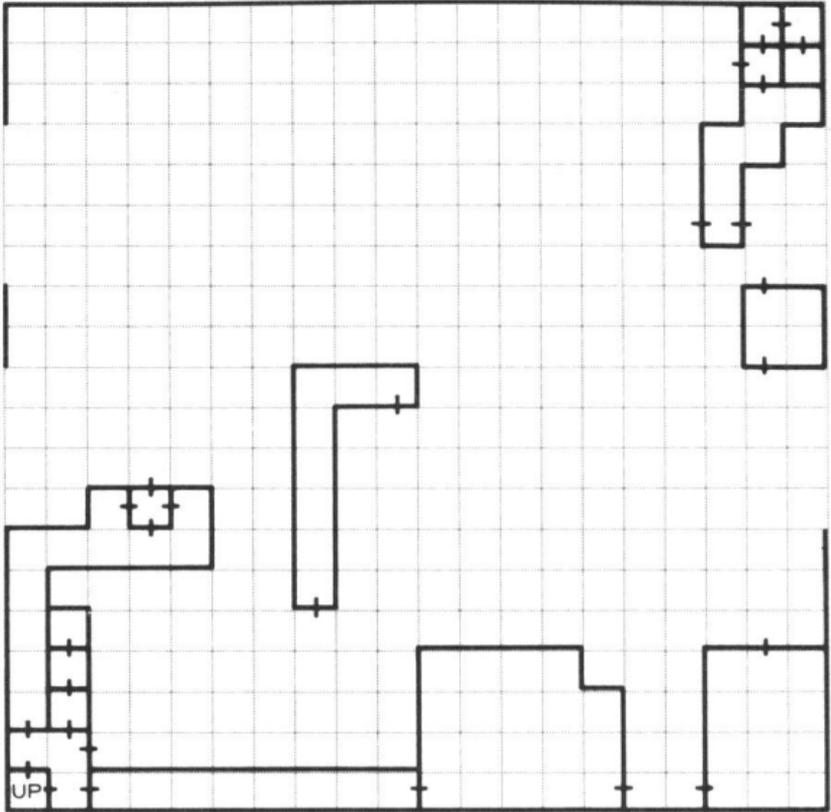
## 5階



この階も基本的には3階と同じ構造である。周囲の迷路は孤立しており、探索が非常に困難である。地下に降りる階段のほかにシュートが3か所に設置されている。シュートと表示される場所は4か所、その中の1か所はテレポートである。

この階は各迷路をダークゾーンが囲んでいるので、L O M I L W Aの呪文を数多く使わなければならない。

## 6階



いよいよ最後の迷宮である。強力なモンスターたちが冒険を阻止するために、次々と襲いかかってくるであろう。最後の試練である質問をスフィンクスから聞くことができるだろう。この質問の答えを秘めている3つの話はこの階のどこかにある。

しかし、正しい答えを見つけても、ギルドの杖を手に入れるには、ユズのアイテムとフラスニール以外にもうひとつ別の品物が必要である。

本書の作成に当たり、以下の文献を参考にしました。  
モンスターに興味をもち、本書で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。

『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.

ウィザードリィ2—Knight of Diamonds  
パーフェクトマニュアル

定価はカバーに  
表示してあります

昭和62年3月15日 初版発行

平成元年5月10日 第1版第7刷発行

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 電話03(486)7119(代表)

印刷製本 東京音楽図書株式会社

ISBN4-89366-220-1

## アイテムパーフェクトリスト

ウィザードリィの世界に登場するすべてのアイテムをここにまとめる。

各項目は、以下の意味をもっている。

### **AC**

アイテムを装着したときに下がるアーマークラスを表す。

### **ST+**

この数値はそのアイテムを使用する者のストレングスに  
加算され、攻撃成功率を上昇させる。

### **DAMAGE**

攻撃が成功したときにモンスターに与える1回のダメージを表している。

### **AT+**

キャラクターレベルが低いと1ラウンドあたりの攻撃回数も少なくなるが、このAT+が付属するアイテムを使用すると、最低でもこの回数は攻撃できる(ただし、それが成功するかどうかはストレングスの問題である)。

### **PRICE**

ポルタックで買う場合の値段である。それをポルタックに売るときには、半額となってしまう。

### **FMPTBSLN**

ファイター、メイジ、プリースト、シーフ、ビショップ、サムライ、ロード、ニンジャの頭文字を表している。この文字がついている品物は、そのクラスの者が装着できる。

### **AFTER-USE**

アイテムに封じられているスペシャルパワーや呪文を使用した場合、そのアイテムが壊れる可能性、および壊れたあとの結果を表す。

### **HEALING**

そのアイテムを装着している場合に、自動的に回復していくヒットポイントを表している。移動時と戦闘時に1回の行動ごとにこの数値ずつ回復する。

### **SPELL/SPECIAL**

そのアイテムを装着あるいは所持している場合に、使えるようになる呪文とスペシャルパワーを示す。

## 武器

ITEM NAME	ST+	DAMAGE	AT+	PRICE	FMPTBSLN	AFTER-USE	SPELL	AC
LONG SWORD	4	1-8		25	F - - - - SLN			
SHORT SWORD	3	1-6		15	F - - T - SLN			
ANOINTED MACE	2	2-6		30	F - P - BSLN			
ANOINTED FLAIL	3	1-7		150	F - P - - SLN			
STAFF	0	1-5		10	FMPTBSLN			
DAGGER	1	1-4		5	FM - T - SLN			
LONG SWORD+1	5	2-9	2	10000	F - - - - SLN			
SHORT SWORD+1	4	2-7	2	15000	F - - T - SLN			
MACE+1	3	3-9	2	12500	F - P - BSLN			
STAFF OF MOGREF	1	1-6		3000	- M - - B - - -	25% BREAK	MOGREF	
LONG SWORD-1	-1	1-8	0	1000	F - - - - SLN			
SHORT SWORD-1	-1	1-6	1	1000	F - - T - SLN			
MACE-1	-1	2-6	1	1000	F - P - BSLN			
STAFF+2	2	3-6	1	2500	FMPTBSLN			
DRAGON SLAYER	1	2-11	1	10000	F - - - - SLN			
LONG SWORD+2	6	3-8	3	20000	F - - - - SLN			
SHORT SWORD+2	5	2-7	3	30000	F - - T - SLN			
MACE+2	4	3-10	2	25000	F - P - BSLN			
WERE SLAYER	5	2-11	2	10000	F - - - - SLN			
MAGE MASHER	5	2-7	2	10000	F - - T - SLN			
MACE OF POISON	3	1-8	2	10000	F - P - BSLN			
STAFF OF MONTINO	1	2-6	1	15000	FMPTBSLN	10% STAFF	MONTINO	
BLADE CUSINART	6	10-12	4	15000	F - - - - SLN			
SHORT SWORD-2	1	1-6	1	8000	F - - T - SLN			
DAGGER+2	3	3-6	2	8000	FM - T - SLN			
MACE-2	0	1-8	0	8000	F - P - BSLN			
STAFF-2	-2	1-4	1	8000	FMPTBSLN			
DAGGER OF SPEED	0	1-4	7	30000	- M - - - - - N			+3
SWORD+3(E)	7	4-13	4	50000	F - - - - SLN			
S-SWORD+3(E)	6	4-13	4	50000	F - - T - SLN			
DAGGER OF THIEVES*	5	1-6	4	50000	- - - T - - - N			
MURAMASA BLADE**	8	5-50	3	1000000	- - - - - S - -	50% BREAK		
SHURIKEN***	7	11-15	3	50000	- - - - - - - N	50% BREAK		
ROD OF RAISING	3	3-24	0	150000	- - P - B - L -	100% BREAK	KADORTO	
STAFF OF LIGHT	2	4-18	2	60000	FMPTBSLN		LOMILWA	
LONG SWORD+5	9	11-18	2	70000	F - - - - SLN			
SWORD OF SWINGING	5	1-8	10	100000	F - - - - SLN			
PRIEST PUNCHER	5	2-16	1	70000	F - - - - SLN			
PRIESTS MACE	5	2-16	2	75000	- - P - B - L -		BAMATU	
S-SWORD SWINGING	4	3-6	10	75000	FM - T - SLN			+1
STAFF OF CURING	3	4-11	2	100000	- - P - - - - -	10% BREAK		
WAND OF MAGES 1	1	1-4	0	0	- M - - - - - -	WAND OF MAGES 2		
WAND OF MAGES 2	1	1-4	0	0	FMPTBSLN	100% BREAK		
STAFF OF GNILDA	8		0	0	F - - - - SL -			-21

\*はNINJAにクラスチェンジ。\*\*はストレンジス+1、\*\*\*はアーマークラス+1をそれぞれスペシャルパワーとしてもっている。

楯, 小手, ヘルメット

ITEM NAME	AC	PRICE	FMPTBSLN	AFTER-USE	SPELL
<i>SMALL SHIELD</i>	-2	20	F - P T B S L N		
<i>LARGE SHIELD</i>	-3	40	F - P - - S L N		
<i>SHIELD + 1</i>	-4	1500	F - P T - S L N		
<i>SHIELD - 1</i>	-1	1500	F - P T - S L -		
<i>SHIELD + 2</i>	-5	7000	F - P T - S L N		
<i>(E) SHIELD + 3</i>	-6	25000	F - P T - S L N		
<i>SHIELD - 2</i>	+2	8000	F - P T - S L N		
<i>SHIELD + 3</i>	-6	250000	F - P T - S L N		
<i>COPPER GLOVES</i>	-1	6000	F - - - - S L N		
<i>SILVER GLOVES</i>	-3	60000	F - - - - S L N		
<i>WINTER MITTEN</i>	-3	140000	F - - T - S L N		
<i>HELM</i>	-1	100	F - - - - S L N		
<i>HELM + 1</i>	-2	3000	F - - - - S L N		
<i>(E) HELM + 2</i>	-3	8000	F - - - - S L N		BADIOS
<i>HELM OF MALOR</i>	-2	25000	F M P T B S L N	100% HELM	MALOR
<i>HELM OF CURSE</i>	+2	50000	F - - - - S L N		

端

ITEM NAME	AC	PRICE	FMPTBSLN	AFTER-USE	HEALING
ROBES	-1	15	FMPTBSLN		
LEATHER ARMOR	-2	50	F-PTBSLN		
CHAIN MAIL	-3	90	F-P--SLN		
BREAST PLATE	-4	200	F-P--SLN		
PLATE MAIL	-5	750	F----SLN		
LEATHER+1	-3	1500	F-PTBSLN		
CHAIN MAIL+1	-4	1500	F-P--SLN		
PLATE MAIL+1	-6	1500	F----SLN		
BREAST PLATE+1	-5	1500	F-P--SLN		
LEATHER-1	-1	1500	F-PTBSL-		
CHAIN MAIL-1	-2	1500	F-P--SLN		
BREAST PLATE-1	-3	1500	F-P--SLN		
LEATHER+2	-4	6000	F-PTBSLN		
CHAIN MAIL+2	-5	6000	F-P--SLN		
PLATE MAIL+2	-7	6000	F-P--SLN		
(E)CHAIN+2	-5	8000	F-P--SLN		
(N)PLATE+2	-7	8000	F-P--SLN		
ROBE OF CURSE	+2	8000	FMPTBSLN		
LEATHER-2	0	8000	F-PTBSLN		
CHAIN-2	-1	8000	F-P--SLN		
BREAST PLATE-2	-2	8000	F-P--SLN		
BREAST PLATE+2	-6	10000	F-P--SLN		
BREAST PLATE+3	-7	100000	F-P--SLN		
GARB OF LORDS	-10	1000000	-----L-	100% BREAK	1
COLD CHAIN MAIL	-6	150000	F-P--SLN		
(E)PLATE+3	-8	150000	F-PT-SLN		
ROBE+3	-4	180000	-M-----		
CURSED PLATE+1	-6	0	FMPTBSLN		
PLATE+5	-10	275000	F-P--SLN		

## 魔法の道具

ITEM NAME	AC	PRICE	FMPTBSLN	AFTER-USE	HEALING
SCROLL OF DIOS		500	FMPTBSLN	100% BREAK	
SCROLL OF LATUMOFIS		300	FMPTBSLN	100% BREAK	
POTION OF KATINO		500	FMPTBSLN	100% BREAK	
POTION OF BADIOS		500	FMPTBSLN	25% BREAK	
POTION OF HALITO		500	FMPTBSLN	100% BREAK	
AMULET OF JEWELS		5000	FMPTBSLN		
POTION OF BADIOS		500	FMPTBSLN	100% BREAK	
SCROLL OF SOPIC		1500	FMPTBSLN	100% BREAK	
POTION OF LOMILWA		2500	FMPTBSLN	100% BREAK	
POTION OF DILTO		2500	FMPTBSLN	100% BREAK	
SCROLL OF DIAL		5000	FMPTBSLN	100% BREAK	
RING OF PORFIC		10000	FMPTBSLN	5% BREAK	
AMULET OF MANIFO		15000	--P-----	10% BREAK	
ROD OF FLAME		25000	-M--BS--	10% BREAK	
AMULET OF MAKANITO		20000	FMPTBSLN	5% BREAK	
POTION OF BADIAL		8000	FMPTBSLN	100% BREAK	
RING OF HEALING		300000	FMPTBSLN		1
PRIESTS RING		500000	FMPTBSLN		
RING OF DEATH		500000	FMPTBSLN		-6
AMULET OF COVER	-3	120000	FMPTBSLN		3
MAGIC CHARMS		200000	-----		
RING OF FIRE		250000	-----		
RING OF LIFE		400000	-----	100% RING OF HEALING	2
METAMORPH RING		0	FMPTB-LN	100% BREAK	
GRANITE STONE		0	FMPTBSLN	3% BREAK	
DREAMER'S STONE		0	FMPTBSLN	2% BREAK	
DAMIEN STONE		0	FMPTBSLN	5% BREAK	
COIN OF POWER 1		0	FMPTBSLN	100% COIN OF POWER 2	
COIN OF POWER 2		0	FMPTBSLN	100% BREAK	
STONE OF YOUTH		0	FMPTBSLN	100% BREAK	
MIND STONE		0	FMPTBSLN	40% BREAK	
STONE OF PIETY		0	FMPTBSLN	60% BREAK	
BLARNY STONE		0	FMPTBSLN	75% BREAK	
AMULET OF SKILL 1		0	FMPTBSLN	17%AMULET OF SKILL 2	
AMULET OF SKILL 2		0	FMPTBSLN	100% BREAK	

## コッズ・アイテム

ITEM NAME	AC	ST+	DAMAGE	PRICE	FMPTBSLN	SPELL	HEALING
KODS HELM	-4			0	F----SL-	MADALTO	1
KODS ARMOR	-14			0	F----SL-	MATU	1
KODS GAUNTLETS	-4			0	F----SL-	TILTOWAIT	2
KODS SHIELD	-6			0	F----SL-	DIALMA	1
HRATHNIR		7	12-30	0	F----SL-	LORTO	



## ●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/TR/FR/MR/FH/MH  
PC-9801F/VF/M/VM/VX/U/UV  
X1/turbo  
FM-7/new7/77/AV

これらのどの機種でゲームをお楽しみの方にも本書はご利用いただけます。

AIR GIANT	LESSER DEMON
ARCH DEMON	MAELIFIC
ARCH MAGE	MAGIC ARMOR
BLADE BEAR	MAGIC GAUNTLETS
BLEEB	MAGIC HELM
BLOB	MAGIC SHIELD
CARRIER	MAGIC SWORD
CHAMP SAMURAI	MURPHY'S GHOST
CONSTRUCTOR	NIGHTSTALKER
CORROSIVE SLIME	NO-SEE-UM
DINK	ORC LORD
DOOMTOAD	OGRE LORD
DRAGON ZOMBIE	RABID RAT
EARTH GIANT	RHINO BEETLE
FIRE DRAGON	SCRYLL
FLACK	SIDELLE
FOAMING MOLD	SMOG BEAST
FUZZBALL	THIEF
GIANT BAT	VAMPIRE
GIANT CRAB	VAMPIRE BAT
GIANT VIPER	VAMPIRE LOAD
GIANT ZOMBIE	WASP SWARM
GORGON	WEBSPINNER
GREATER DEMON	WERE AMOEBA
HELLHOUND	WERE BAT
HELL MASTER	WERE PANTHER
HIPPOPOTAMUS	WERELION
HORNET SWARM	WILL O' WISP
KOBOLD KING	

定価800円  
(本体 777円)