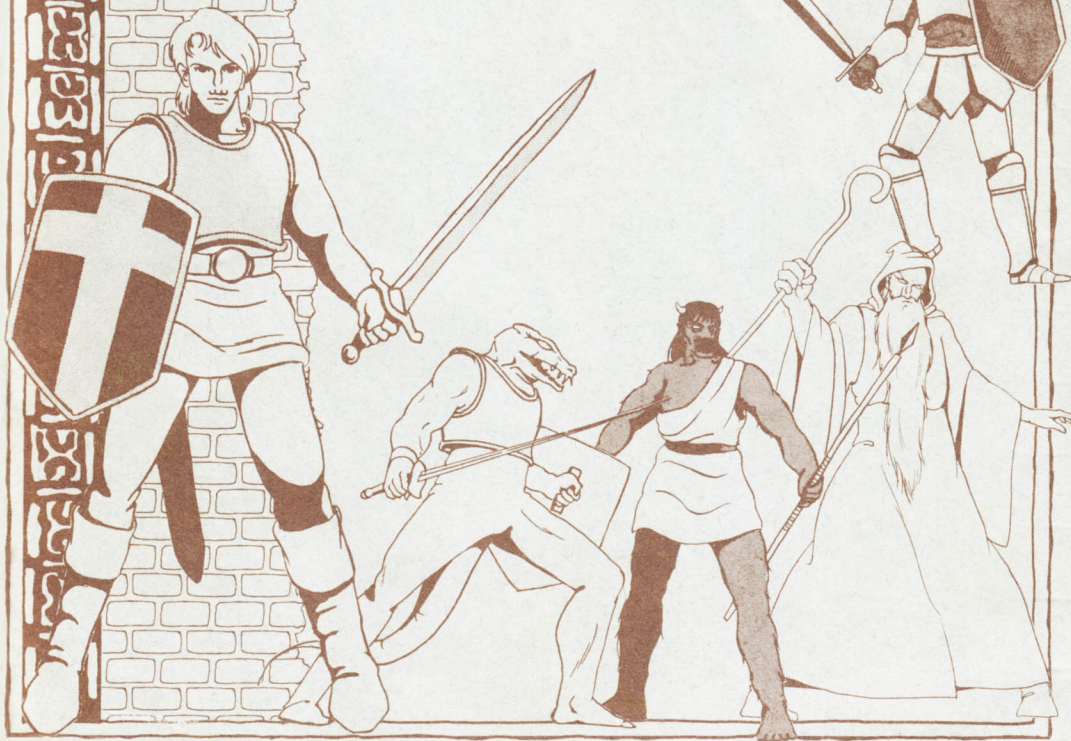


XANADU



A new type real time
role-playing game
by Falcom

Manual



＝ はじめに ＝

この世界は、パーソナルコンピューターであるからこそ、はじめて造り上げる事の出来る想像の世界です。

映画や、小説とは違い、プレイヤーは、単なる傍観者としての立場を超越し、自ら、まさに主人公となり、冒険者自身となれるのが、この世界なのです。

言わゆるR・P・G(ロールプレイングゲーム)を、すでにご存知な方も多いことでしょう。自分自身で一つのストーリーをプレイしながら作ってしまうとも言える、このゲームが、単なる反射神経ゲームや、一つのストーリーの上を歩いてゆくようなアドベンチャーゲームよりも、もっと面白そうではありませんか？ このゲームも、そのR・P・Gなのです。

この世界におけるあなたの冒険は、最終的には、闇の世界に君臨する巨大な、数千度にも達する炎を吐く赤いドラゴンを倒す事です。目的は簡単明解ですが、これは非常に困難な冒険です。なぜなら、このドラゴンを倒すには、神々が遠い昔、ある王に与えた幻の剣“Dragon Slayer”でなければならぬからです。しかし、それは、どこかに隠されてしまいました。唯一の手がかりは、精霊の王たちの王冠にあるとの噂です。まず冒険はそれを探す事から始められなければならないでしょう。

さあ、すぐに旅立とうではありませんか！

＝ 目 次 ＝

I	ゲームを始める前に ……………	3
	ユーザーディスク(ディスクC)の作り方……………	3
II	ゲームのスタート ……………	5
	キャラクターメイキング(分身を作る)……………	5
III	プレイ ……………	8
	キー操作……………	8
	SAVEとRESTORE ……………	10
	画面に示される各情報……………	11
	移動と入り方……………	14
	装備を行う……………	14
	戦闘状態……………	14
	アイテムの使用……………	15
	経験とレベル……………	17
	品物の買売……………	17
IV	最後に ……………	22
	トラブルが起きた場合……………	22
	ユーザー登録について……………	22
	誤ってプログラムディスクを壊してしまった場合の修理……………	22
	ヒントのお問い合わせに対する解答……………	23
	終了認定カード発行……………	23

※ 本マニュアルに記載されている内容は、発売当時のものになります。

I ゲームを始める前に

このゲームは、ゲームを行う前に、まず、付属の二枚のディスクの他に、あなた自身の冒険の為にユーザーディスクを、一枚作らなくてはなりません。

〈付属のディスク〉

ディスクA プログラムディスクです。

ディスクB ユーザーディスクを作る為の、マスターディスクです。

※PC-9801シリーズ(2DD、2HD版)は、付属のディスクは1枚です。この中に、ディスクA、B、両方の内容が入っています。

このディスクは、普通に立ち上げれば、ディスクAとして働きます。

又、**[COPY]** キーを押しながら立ち上げれば、ディスクBとして働きます。

●ユーザーディスク(ディスクC)の作り方

①あなたのユーザーディスクを作る為の新しいディスクセットを一枚用意して下さい。(使用済の不要ディスクセットでも、勿論構いません。)

以降このディスクを、**ディスクC**と呼びます。

②ディスクBを^{※1}ファーストドライブに、ディスクCを^{※2}セカンドドライブに入れます。

③電源を入れ、画面にメッセージが表示されたら、ディスクBとCが、正しくセットされている事を確認して、スペースを押して下さい。

ディスクBからディスクCへ、必要な内容の書き込みが始まります。

しばらくして、“Complete”のメッセージが表示されれば、ディスクCの作成は完了です。

複数のディスクCを作りたい場合は、次のディスクセットを、セカンドドライブに入れ、同じことを繰り返します。

●シングルドライブ(ドライブが一台)の場合

- ①ディスクBを、ドライブに入れて電源を入れます。
- ②“INSERT DISK C” と表示されたら、ディスクCに入れ替えスペースを押します。
- ③“INSERT DISK B” と表示されたら、ディスクBに入れ替えスペースを押します。
- ④“Complete” と表示されるまで、②と③をくり返します。

複数のディスクCを作りたい場合は、次のディスクセットを用意して、同じことをくり返します。

シングルドライブの場合には、ゲームを行っている時にも、“INSERT DISK C” あるいは、“INSERT DISK A” と表示される事がありますので、同様に、表示に従ってディスクを入れ替えて下さい。

注1) ファーストドライブ

ブート側ドライブ (電源を入れる時に、システムディスクを入れる側)

PC-88、98は、ドライブ1、FM-7/77、X1はドライブ0

注2) セカンドドライブ

PC-88、98は、ドライブ2、FM-7/77、X1等は、ドライブ1

II ゲームのスタート

ユーザーディスク(ディスクC)が必要となります。まだディスクCを作っていない人は、「ゲームを始める前に」を読み、ディスクCを作ってください。

①ディスクAを、ファーストドライブに入れる。

シングルドライブでない場合は、

ディスクCを、セカンドドライブに入れる。

注) ディスクが2台の場合は、最初から、必ず両方のドライブに、ディスクをセットして始めて下さい。

ディスクAのみで始めると、シングルドライブとみなされる場合があります。

②電源を入れて、ゲームを始めます。

●キャラクターメイキング(分身を作る)

あなた自身の冒険の代行者、つまりあなたの分身を、ここで作ります。

デモのタイトルが消えると、城壁の前に、あなたの代りに冒険をするキャラクターが見えます。これがあなたの分身なのです。

ここはトレーニンググラウンドと呼ばれる場所です。ここで、冒険に出かける前に、次の事を行い、旅立ちの前の準備を行わなければなりません。

初めに城へ行き、王に会い、旅立ちのあいさつをしなければなりません。王は、新しい冒険者に対し、旅立ちに必要な、いくつかの装備と、なにがしかのお金を与えてくれるでしょう。

あなたは、王に礼を言い、自分の名を告げ、旅立ちをする前に、そのお金を使い道場に入門し、必要な力をつけなければなりません。

この道場におけるトレーニングの結果が、今後のあなたの旅に、重大な影響を与えることとなります。

移動はテンキーで行い、建物の内に入るには、扉に重なった時にスペースを押します。

○城

スタート地点から、一番近い扉が城の入口です。城に入り、始めに名前を入力します。

名前を英字で入力します。間違えたら **[DEL]** で戻って修正します。入力の終りは、リターンキーを押します。

○道場

各道場に行き、必要と思われる力をきたえます。実際には、お金で、その力を買う事になります。

道場に入ると “ ~ You Pay Y/N ? ” と表示されますので、ここで “Y” を押せば、その力のポイントが上げられ、その分お金が減ります。

STR(ストレングス)

腕力、攻撃力、戦闘において、敵に与える事の出来るダメージは、この能力と武器による。

INT(インテリジェンス)

教養、知識、主にこの能力は、魔法の能力に影響する。

WIS(ウィズダム)

知恵、主にこの能力は、魔法の品々の効力に影響する。

DEX(デクスタリティー)

手さきの器用さに影響する。例えば、この能力が低いと、宝の箱を開ける時などにてまどる事になる。

AGL(アギリティー)

この能力は、戦いにおける、敏捷さに影響する。

CHR(カリスマ)

この能力は、特に商人相手の交渉の時に役立つ。

MGR(マジックレジスタンス)

文字通り、魔法に対する抵抗力である。

さて、各トレーニングを終った(金を使い果たした)あなたは、まず、冒険への入口を見つける事から始めなければなりません。冒険世界の洞クツの入口への入り方は、建物に入る時と同じです。

III プレイ

●キー操作

使用するキーは、小文字を使いますので **CAPS** キーは、必ず解除して下さい。

〔移動〕

↖ ↑ ↗
 7 8 9
← 4 6 →
 1 2 3
↙ ↓ ↘

〈通常〉

↑
8
← 4 6 →
2
↓

〈戦闘時〉

〔SHIFT〕 と共に押せば、
向いている方向を変えずに
移動が出来ます。
〔CTRL〕 と共に押せば、魔
法を誘導出来ます。

〔装備〕

E 装備を行う

W 武器

M 魔法

A ヨロイ

S 盾

I アイテム

各キーを押して、
右側に出る品物の
アルファベットを
選び押す。

〔スペース〕

(建物に入る。
戦闘時には、装備し
ている魔法を使う。)



(装備しているアイテムを
使用する。)

〔他のキー〕

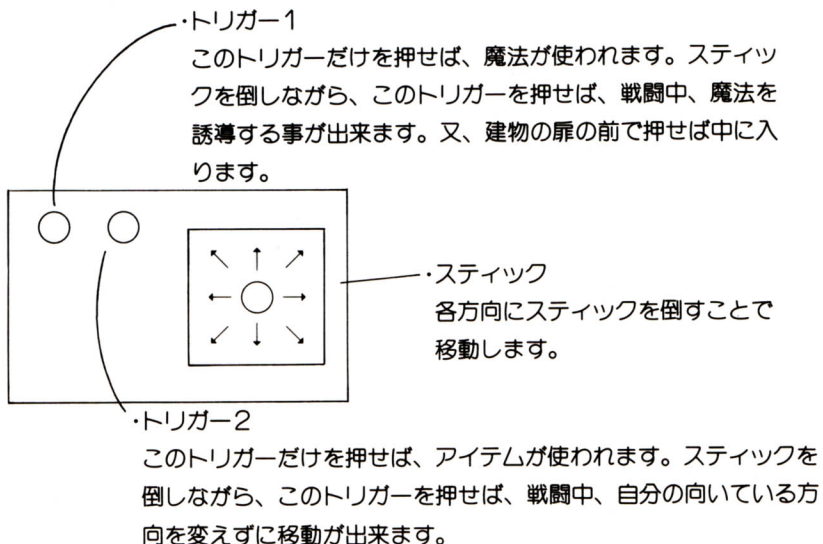
- 〔S〕 能力の表示
- 〔I〕 インベントリィー(持ち物表示)と、持ち物に対する個々の経験表示

〔特種キー〕

- 〔CTRL〕+V BGMの音量調整
- 〔CTRL〕+S 音のON, OFF
- 〔CTRL〕+Q セーブ
- 〔CTRL〕+R リストア
- 〔ESC〕 ゲームの一時停止

〔ジョイスティックを用いる場合〕

このゲームは、2トリガーのジョイスティックに対応しています。
(X1シリーズ及び、PC-8801mk IISRのJoystickのみ。)



尚、装備を行う場合はキーボードを使います。

●SAVEとRESTORE

このゲームは、冒険を途中で記録する事が出来ます。我々はそれをセーブと呼んでいます。

セーブは、隠されたる大宇宙の力を召喚し、キャラクターを絶対原子に分解し、ディスクに封じ込める、最も偉大な魔法なのです。これは、まさに神々のなせるわざであります。

セーブは、**CTRL** を押しながら“Q”を押す事でディスクCに行なわれます。

しかしながら、セーブはむやみに行なわれるべきではないのです。冒険をやむなく中断される場合には、勿論、何1つ失う事もなくセーブが出来ますが、それ以外の場合には神々に献金しなければなりません。つまりセーブには、お金を支払わなければならないのです。もし、お金がなければ、神々の怒りを受け罰として、カルマをかせられるでしょう。

●画面に表示される各情報

- 移動時、通常表示されている画面です。

-- Dr. Keu --
 Novice Wizard
 Hit Points 0001191
 Golds 0000000
 Foods 0014954
 Experience 0005530
 Equipment
 Vorpai-Weapon
 Needle
 Small-Wooden
 Lamp
 *** Pause ***

- ・名前
- ・戦士、魔法使いの称号のうち、レベル的に高い方の称号
- ・生命力、これが0になると死亡します
- ・手持ちの金の量
- ・食料、0になると生命力が減って行きます。
- ・戦士としての経験値
- ・魔法使いとしての経験値
- ・現在装備しているもの、武器、魔法、ヨロイ、盾、アイテム

・ここではVorpai Weapon を手に持ち、魔法はNeedle を、ヨロイはCloth、盾にSmall Shiled、アイテムはLamp を装備していると表示されています。

- 戦闘時画面、戦闘状態に入ると表示されます。

LASPTHIN
 NoviceFighter
 Hit Points 0000506
 Gold 0000000
 Goblin
 0000400
 0000400
 0000400
 0000400
 Dead !!
 DMG-14
 DMG-15
 DMG-16
 DMG-17
 *** Pause ***

- ・移動時と同じ
- ・戦闘相手の名前
- ・画面内にいる、モンスターそれぞれの生命力 Dead!! は、すでに死亡のものを示す。

- 自分の能力“S”を押すと表示されます。

--Dr.Key--
 Novice Fighter
 Novice Wizard
 Hit.P 0001415
 Max.HP 0000000
 Gold 0100000
 Streng 0000000
 Magic 0000000
 Defend 0000000
 STR 135 INT 338
 WIS 040 CHR 060
 DEX 035 AGL 050
 MGR 001 KRM 000
 KSV 001 GRN 000
 ELX 006
 Hit any key

- ・名前
- ・戦士としての称号
- ・魔法使いとしての称号
- ・現時点の生命力
- ・持つ事の出来る生命力の上限
- ・武器による攻撃力
- ・魔法による攻撃力
- ・正面の防禦力

〈各能力〉

STR → ストレngth INT → インテリジェンス
 WIS → ウィスタム CHR → カリスマ
 DEX → デキシタリティ AGL → アギリティ
 MGR → マジックレジスタンス KRM → カルマ

〈特種な持ち物の数〉

KEY → 鍵 CRN → 王冠 ELX → 生き返りの薬

- インベントリィー(持ち物表示)“I”を押すと表示されます。

Inventory	A	B	C	D	E	F	G	H	I
WEAPON	021	003	001	001	000	000	000	000	000
	000	000	000	000	000	000	000	000	000
SCROLL	000	000	000	000	000	000	000	000	000
	000	000	000	000	000	000	000	000	000
ARMOR	000	000	000	000	000	000	000	000	000
	000	000	000	000	000	000	000	000	000
SHIELD	000	000	000	000	000	000	000	000	000
	000	000	000	000	000	000	000	000	000
ITEM	000	004	000	000	000	000	000	000	000
	000	000	000	000	000	000	000	000	000

Hit any key

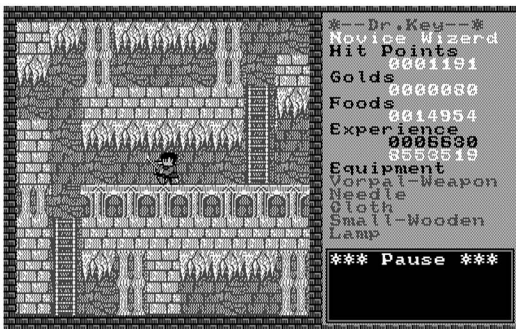
各持ち物の種類に分かれ、2列になって並べられた3ケタの数字は、A～Qまでアルファベットが付いています。これは、このアルファベットに対応する武器が、その数字だけあると言う事です。アルファベットと武器との対応は、装備の時に右側に表示される、メニューを参照して下さい。この例では、SpearとHand-Axeが一つづつ、Short-Swordが3本、Daggerに到っては、なんと21本ももっている事を示しています。魔法から、アイテムまで、全て、武器と同様です。
 注)すでに装備されている品物は、ここでは表示されません。

● 持ち物の経験

Experience										
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
WEAPON	117	000	063	031	000	000	000	000	000	000
	255	000	000	000	000	037	000	000	000	000
	J	K	L	M	N	O	P	Q		
SCROLL	116	000	035	000	000	000	242	031	191	
	000	000	000	031	000	000	000	000	000	
ARMOR	091	000	058	000	108	000	000	000	121	
	159	118	000	000	000	000	000	000	000	
SHIELD	064	000	100	065	100	000	072	000	043	
	000	000	000	000	000	000	000	000	000	
ITEM	100	100	100	100	100	100	000	050	070	
	100	050	100	040	080	050	100	080		
	Hit any key									

インベントリリーと、その見方はまったく同じですが、示されている数字は、持っている数ではなく、その物に対する経験の割合を示すものとなります。この例では、Daggerを117%使いこなし、Spearは63%、そしてHand-Axeは、まだ31%でしかない事を示しています。

● メッセージウィンドウ、他



店での買売や、装備の時にはここに選べる事の出来る品物の一覧が出ます。

メッセージウィンドウには、Y/Nが、他の入力が必要とする事を示す、メッセージ(主に店などに入った時)や、敵や自分に与えられたダメージ他、様々なメッセージが出力されます。例えば、武器店に入った主人公が、Daggerを買おうとし、店の主人が、Daggerは、1つGOLD 100だが、払うか?と聞き、これにY/Nで答えなくてはならないと言うようにです。

●移動と入り方

通常の移動は、8方向へ行えますが、戦闘時と、塔内においては、4方向になります。

店や、塔などの建物や、洞グツなどに入るには、入口に重なった時にスペースを押す事で行なわれますが、なかには入る事の出来ない入口もあります。

●装備を行う

あなたが買ったり、取得した品物はそのままで、戦闘等で使用することが出来ません。例えば、剣を買っても、手に握らなければ、まったく使う事が出来ないように、品物を使う為には、装備を行わなくてはなりません。

装備を行なうには、まず \square を押します。

“w/m/a/s/i? ?” と表示され、武器、魔法、ヨロイ、盾、アイテム、それぞれの種類の中より選び、キーを押すと、装備が出来る品物の一覧が表示されますので、必要に応じ選びます。装備された品物は、通常が表示画面の右側に示されます。

尚、装備は、戦闘に入った時は行えません。

●戦闘状態

モンスターと遭遇すると、自動的に戦闘状態に入り画面内を自由に動く事の出来る場面に替ります。

●武器で戦う

剣などの武器で戦う場合は、自分の進行方向の敵にぶつかると攻撃となります。

戦闘では、自分の向いている方向が防禦に重大な影響を与えます。例えば自分が、十分なヨロイを着ていれば、それは、全方向からの攻撃から身を守ってくれますが、盾しか持っていないような場合は、

盾が前方よりの攻撃しか防ぐ事が出来ないため、常に敵に対して前を向いていなければならないと言ったようにです。

向いている方向を変えずに移動するには、**[SHIFT]** を押しながら、テンキーを押します。

●魔法を使う

魔法は、戦闘中、スペースを押す事で使われます。

一対一の魔法は、画面内なら、どこへでも移動し、敵を攻撃する事が出来ます。

魔法の誘導は、**[CTRL]** を押しながら、テンキーで行ないます。但し、誘導できる時間は、経験や能力により影響されます。

●戦闘中出されるメッセージ

戦闘中にはメッセージウィンドウに、攻撃の結果が表示されます。

“Hit-××××” と出た場合は、こちらの攻撃がモンスターに行なわれた時に与えたダメージを、

“DMG-××××” と出た場合は、モンスターの攻撃がこちらに当り、受けたダメージを示します。

●アイテムの使用

装備しているアイテムは、リターンを押す事で使う事が出来ます。

アイテムの効力は、自分の経験や能力の影響を受けます。

又、Demons Ringで姿を消しながら、Winged Boots で飛ぶと言うように、いくつものアイテムを重複して使う事も出来ます。(勿論、そのたびにアイテムを装備しなおさなくてはなりません)

アイテムの中にはKeyのように、持っていれば、自分の進行方向にある扉をぶつかる事により開けてくれる、と言うようなものが、取ると、武器の経験を増してくれるGlovesのような、特種なものもあ

ります。

- | | |
|------------|--|
| Spectacles | 敵の能力、持ち物を調べてくれるメガネです。移動時には、魔法のように誘導する事が出来ます。 |
| Red potion | この赤い薬は、きず薬です。使うと、生命力を回復してくれます。 |
| Lamp | ランプは、塔内を照らします。 |
| Key | 鍵です。一度扉を開けると、壊れてしまうデリケートなこの鍵は買う事も出来ます。 |
| Gloves | 赤い、この手袋は、取ると、武器に対する経験を増してくれます。 |
| Rod | 賢者の杖です。これを取ると、魔法に対する経験を増してくれます。 |
| Crystal | この不思議な水晶玉は、取れば、魔法に対する抵抗力を増してくれます。 |
| Elixir | 生き返りの薬です。これを持っていれば、たとえ死んでしまっても、その場で生き返れます。 |
| Pendant | このペンダントは、頭を良くしてくれます。 |
| Holy Bible | 聖書を持てば、知恵も増えることでしょう。 |
| Boots | なぜか、このクツは、手さきを器用にしてくれます。 |
| Crown | 王冠ですが、何の役に立つのでしょうか？？ |

以上のアイテムは、数多く眠るアイテムのうちの、ほんの一部にすぎません。

さらに数多くの魔法の品物が、人知れず、この世界のあちらこちら

で冒険が進むごと、見つけられることでしょう。

それらの品物が一体、何の役に立つのかは、実際にそれを使ってみるしかありません。

それら未知の、品物をさがし出し、どんな事に使えるか調べる事も、このゲームにおける、1つの楽しみなのです。

●経験とレベル

戦闘により経験を積んだと思えたら、TEMPLEに入ってみてください。もし、キャラクターのレベルを上げるのにふさわしい経験を積んでいれば、レベルが上ったしるしに称号をくれるでしょう。

経験は、戦士としてのものと、魔法使いとしてのものがあり、武器で敵を倒せば戦士として、魔法で倒せば魔法使いとして経験が積まれ、称号も、両方のものが与えられます。通常画面には、この二つの称号のうち、レベル的に上の方の称号が、名前の下に表示されます。

キャラクターが必要なレベルに達すれば、世界のさらに奥深い所へ通じる洞クツの扉が開くでしょう。

戦士の称号		魔法使いの称号	
Novice Fighter	初心者	Novice Wizard	初心者
Aspirant	大望を抱く者	Initiate	入門者
Battler	兵士	Trickster	手品師
Fighter	戦士	Prestidigitator	高名な手品師
Adept	熟練者	Evoker	霊を招喚する者
⋮	⋮	⋮	⋮

●品物の売買

店では、品物の売買が出来ます。入るとまず、“Sell or Buy ?” つまり、売るか、買うかたずねてきます。

売るなら “S”、買うなら “B” を押します。

右側に、買えるもの、あるいは売れるもののリストが出ます。品物を、その中より選んで、アルファベットのキーを押します。

例えば、Weaponに入り、Daggerを買う事にします。Aを押して、Daggerを選ぶと、

Dagger
300gp OK?

と表示され、もし買うなら“Y”を、買わないのなら“N”を押します。

自分の品物の場合も同様です。但し、自分が装備しているものを売ることは出来ません。

FOODや、INNなどの場合は、上記と、少々異なります。

例えば、FOODに入ると、

10foods 1gp
How much?

と表示され、どれ程欲しいのが、数字で入れます。一度に0～99までの数字が入力出来ます。

店より出る時は、リターンだけ押します。

Weapon 武器屋です。尚、数字は標準小売価格です。

A	Dagger	短剣	300gp
B	Short Sword	剣	500gp
C	Spear	槍	1000gp
D	Hand Axe	手斧	1500gp
E	Long Sword	長剣	2500gp
F	Battle Axe	戦闘斧	5000gp
G	Broad Sword	だんびら	7500gp
H	Morning Star	クサリ付鉄球	10000gp
I	Lance	長槍	12500gp
J	Halberd	ほこやり	25000gp

Armory ヨロイを売っています。

A	Cloth	布の服	100gp
B	Leather Armor	革製の防具	500gp
C	Padded Mail	軽装のヨロイ	1000gp
D	Studded Mail	びょう埋め込みヨロイ	2000gp
E	Ring Mail	魔法のヨロイ	3000gp
F	Scale Armor	ウロコ状のヨロイ	5000gp
G	Chain Mail	クサリのヨロイ	7500gp
H	Splint Mail	つぎ板のヨロイ	8000gp
I	Banded Mail	帯状の革製防具	10000gp
J	Half Plate	半身ヨロイ	20000gp
K	Full Plate	全身ヨロイ	40000gp

Shield 盾を売っています。

A	Gloves	こて	100gp
B	Small Shield	金属製盾、小	400gp
C	Large Shield	金属製盾、大	1000gp

以上の武器やヨロイ、盾は、店で売られているものだけです。まだまだ数多くの武具がありますが、それらはどの店でも入手出来ません。それらは、自分で見つけるしかないのですが、苦勞して手に入れたものは、それなりの効果を期待出来るでしょう。

Scroll 魔法を売っています。

- A Needle 100gp
精神の力を針に変え、投げつけます。
- B Deg Needle 500gp
一度に多数の敵に行なう Needle

- C Mittar 1000gp
精神の力をボールのように投げつけます。
より強力なNeedleとも言えるでしょう。
- D Deluge 2000gp
水を操り、攻撃の為に用います。
- E Fire 2000gp
火を操り、相手を焼き殺します。
- F Deg Mittar 5000gp
一度に多数の敵に行なうMittar
- G Thunder 5000gp
稲妻にも似た激しい電撃を与えます。
- H Poison 10000gp
相手の体内を流れる血液を毒に変えます。
- I Deg Deluge 10000gp
一度に多数の敵に行うDeluge
- J Deg Fire 10000gp
一度に多数の敵に行うFire
- K Corrosion 25000gp
相手の体を腐蝕させます。
- L Deg Thunder 25000gp
一度に多数の敵に行うThunder
- M Tilt 50000gp
物体をアストラル側より解放し、粉々に分解させます。
- N Deg Poison 50000gp
一度に多数の敵に行うPoison

- Deg Corrosion 125000gp
一度に多数の敵に行うCorrosion
- P Deg Tilt 250000gp
一度に多数の敵に行うTilt
- Q Death 250000gp
あらゆる生命に死を与えます。

FOOD 長期保存が可能な食料を売っています。いくら保存しても、その味は変わらないと聞きます。

Guilds Keyを売っている唯一の店です。どんな扉も開けてしまう鍵な為、とても高価です。尚、この鍵は、とてもデリケートで、一度使うと壊れてしまいます。

INN 小さな宿屋です。ここで金を払って休めば、生命力をいくばかりか、回復する事が出来ます。

HEALERS 寺院付属の病院です。生命力が著しく低下している時は、INNで休むよりも、ここで金を払って治してもらった方が、結果的には、経済的でしょう。

TEMPLE 店に類するものではありません。このテンプルは、王に代り、勇者に称号を授ける為に存在しています。

商売人達は、人を見て商売をしています。その為、いつも公正に、標準小売価格通り、品物を買ってくれるとは限りません。

IV 最後に

●トラブルが起きた場合

ほとんどのトラブルは、メッセージが表示され、原因を教えてください。

“DISK WRITE PROTECTED ERROR”

このエラーは、ディスクに、プロテクトシールを貼っている時に出ます。プロテクトシールをはがして、ディスクをセットし、何かキーを押して下さい。

“SEEK ERROR”

“READ ERROR”

“WRITE ERROR”

これらのメッセージが出た時は、ディスク自身、あるいは、ディスクドライブにトラブルの原因がある可能性が考えられます。この場合、まず、お友達の所か、お近くのお店で、そのディスクが動くかどうかを確認していただきたいのです。

●ユーザー登録について

本製品をお買い上げになりましたら、この説明書に付属のユーザー登録カードに、必要事項をご記入の上、当社までお送り下さい。

以下のサービスは、ユーザー登録をなされた方がお受け頂けます。

●誤ってプログラムディスクを壊してしまった場合の修理

万一、操作等を誤り、プログラムディスクを壊してしまった場合は、1枚につき、手数料1,000円(送料込み)と、ディスクを、住所、氏名、電話番号と、登録Noを書いてお送り下さい。

●ヒントのお問合せに対する解答

当社では、電話による、ゲームの内容に関するご質問は、一切、お受けいたしていません。

しかし、どうしても、ヒントが欲しいと言う方は、往復葉書に質問1つと、登録Noを書いてお送り下さい。

●終了認定カード発行

このゲームを終了した方は、ディスクC(ユーザーディスク)に、登録Noと、終了までにかかった時間を添えて、お送り下さい。

終了認定カードを差し上げます。

この際、体験談、ご感想等も、お送り頂ければ幸いです。

尚、ゲームが終了してしまってから、登録カードをお出し頂いても、終了認定カードの発行はいたしませんので、必ず、登録カードは、お買い上げの時にお出し下さい。

Monstez

Manual





名前 Aarakocra (アラコッラ)
 生命力 201600
 攻撃方法 飛びまわりながら、魔法を投げつける。
 攻撃力 43200
 鎧タイプ 魔法により見えないヨロイを着けている。
 防御力 150000 (全方向)
 移動力 150
 知力 人間についての知識が非常に高い。
 使用魔法 肉体より魂をむりやり引きぬこうとする恐怖の魔法を打つ。

魔法効果 おそらくは、いかなる魔法も効かぬだろう。
出現数 だいたい3〜6匹ぐらいが多い。
行動性格 人間を見つけると、どんな遠方にもやって来て、人の前に現われる。最初は現世におけるいかなる希望をかなえる代りに、魂をよこすよう交渉をしてくるが拒否されるとたんに襲いかかってくる。

所持財宝 ごくまれに、空を飛ぶ道具を落として行くらしい。
得られるEXP 2500
特徴 アラコッラは、人間の魂をかき集める悪魔で、人の魂で一杯の皮の袋を背にのせ、常に人間を求め飛び回っている。
 アラコッラは、集めた魂を魔界へ持っていき、それを売り歩いているのである。なんでも強い肉体を持つ人間ほど、強い魂を持つとかで、勇者のそれは非常に高く売れると言うのだ。よく地上にも現れ、現世で、いかなる野望をかなえると言う条件で、人間の妖術師達をそそのかしたりするのも、アラコッラの類いであると考えられている。



名前 Assassin Bug (アサシンバグ)
 生命力 300 (オス、メスが1組となる)
 攻撃方法 主に、保乳類動物をまひさせる毒を持つアゴでかみつく。
 攻撃力 602
 鎧タイプ かなり弱い。早い飛行がそれをおぎなっている。
 防御力 50 (飛行時)
 移動力 60
 知力 種族保存本能により活動を行う。

使用魔法 なし
魔法効果 全て有効
出現数 1〜9グループ
行動性格 保乳類 (勿論、人間を含む) を発見すると、一斉に襲いかかってくる。
所持財宝 羽についている粉は、非常によく効きず薬となる。
得られるEXP 60
特徴 このいまわしい虫は、保乳類の体を産卵と幼虫の成長の為の場所としており、通常オスとメスが1組となって行動し、オスが、見つけた保乳類にかみつき、それをまひさせ、メスは皮膚に産卵管をつきさし、皮下数カ所に卵を産みつける。フ化はこの後十数時間内に始まり幼虫は体内へと組織を喰いあらしながら進み、2週間程すると成虫となり皮を喰いやぶり飛び立つ。このいまわしい虫は、その大部分が退治されはしたがいまだ相当数生存しているようだ。なぜこの虫が保乳類を選ぶのかは確定されてはいないが、おそらく卵がフ化する為に一定した温度が必要なのだらうと言われている。



名前	Achaierai (アチャイライ)
生命力	5100
攻撃方法	角とも思えるクチバシをつき立ててくる。
攻撃力	5500
鎧タイプ	クチバシの周囲を最も強固とする硬化した皮膚。
防御力	1500(側面は450、後部は皮膚がやわらかく無防備である。)
移動力	55
知力	自らの記憶を失うほど、愚かである。

使用魔法	ない事を祈ろう。
魔法効果	その外見から、魔法に対する抗力を持つとは思えない。
出現数	平均7匹ぐらいである。
行動性格	攻撃的であったり、まったく無視を続けたり、まったく動かない事すらもある。ようするに、まったく予測がつかないのだ。しかし、その行動が知性から来ているとは考えられない。
所持財宝	クチバシはヤリの代用品となる。
得られるEXP	200
特徴	アチャイライが鳥であるとする事については、まったく意見が二分している。しかし、ジャイアント・ストレイダーよりも、退化した羽をはっきりと確認する事ができる事より、やはり太古の鳥類が退化したものであると考えるのは正しいのであろう。アチャイライは記憶をすっかり失った生き物だと言われているが、これは、種族的記憶と言う事なのだろうか？ 暗い所にいつも隠れており、人間と同じ程の大きさの体を持つそれは、物音がすると出て来る確率が高く、人間の声に対しては特にびんかんなようである。



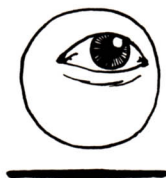
名前	Adept (アデプト)
生命力	10000
攻撃方法	魔法を用いる。
攻撃力	50000~100000 (魔法を武器として換算すると)
鎧タイプ	ロープのみを着る。
防御力	直接の武器による攻撃は防げられない。
移動力	116
知力	古代より伝わる英知を授かっている。
使用魔法	Corrosionか、Tilteを使う。

魔法効果	全ての魔法が不思議な力によって無効にされる。
出現数	ランクにより人数が違うが、最低でも3人である。
行動性格	どんな所へでも瞬時に移動し、いきなり現れたり、消えたりする。一度、攻撃する対象を見つければ、非常に強力な魔法の呪文を投げつけ、対象が末梢されるまでそれを続ける。
所持財宝	魔法の呪文を持っている場合がある。
得られるEXP	1500
特徴	黒魔術に熟練した魔法使いである。彼らは悪魔と契約を結び、不死と魔力を得て、その代りに、人間の魂を悪魔にささげる事となった者である。姿を消し、空を飛ぶ事もできるこの達人は、そのほとんどが百歳以上の高齢者であり、生命力自体はそれほど高くはない。もし、巧みに武器を操れるのであれば、消える直前には魔法を使えないので、その時を狙い、致命的打撃を与える事が可能であろう。 アデプトに対して魔法を使っても無意味であり、日ごろの武術がものを言う相手だろう。



名前 Amphisbaena (アンフィスバエンド)
 生命力 106900~110100
 攻撃方法 二つある頭は毒のある牙を持ち、体をまるめころげ回りながら噛みつく。
 攻撃力 60750
 鎧タイプ 地面をころげ回るのほとんど装甲は持っていない。
 防御力 数値として示せる程ではないが、あえて言うなら、100~200ぐらいだと言える。
 移動力 120

知力 脳が二つあるが故か、他の大型ハ虫類の倍ぐらいの知力を持つ。
 使用魔法 現在の所、魔法を使えるとは聞いた事がない。
 魔法効果 全ては有効かつ有益に効くだろう。
 出現数 必ずペアでくる。
 行動性格 平らな所は体をまるめて、タイヤのようにころがり移動している。獲物を発見すると、頭を持ち上げ、交互に頭を振りながら大きく口を開き、噛みつくこととする。
 所持財宝 多量の食料となる肉を持つ。
 得られるEXP 960
 特徴 この二つ頭の化け物が、なぜこの世に存在するかは、まったくわかっていない。わかっている事と言えば、地面をやかましく音をたてながら、ころがって移動するという事であり、獲物が逃げだす前に近づき、いきなり二つの頭を持ち上げ、襲いかかると言う事ぐらいである。この肉食動物は、氷河期を、まるまったままで冬眠したと言われ、よく原始人達の貴重な食料になったと言うが、その辺が真実かどうかは定かてはない。



名前 Ascomoid (アスコモイド)
 生命力 9900~13000ぐらいが標準。
 攻撃方法 体当たりをするか、針のような胞子を高速噴射する。
 攻撃力 6975
 鎧タイプ ゴムボールのような皮フは、いともたやすく破れる。
 防御力 ほぼ防御力はないとみなす事ができる。
 移動力 160
 知力 このボールに知力を認めるのなら、地球にも知力を認めねばなるまい。

使用魔法 なし。
 魔法効果 確かによく効く、しかし、武器の方がより効くだろう。
 出現数 必ず9
 行動性格 回って、弾んで、ころげまわるその姿は無邪気にさえ思えてくる。確かに、遠くよりそれらを見れば、弾むリズムにのって踊っているかのようだが、人間が接近しすぎると、そのリズムは戦いの踊りとなるのである。
 所持財宝 特に何も持っていない。
 得られるEXP 370
 特徴 アスコモイドが、いかなる生き物なのかは、正直な所、さっぱりわからない。しかし、胞子を持っている所から菌糸類に属する生物なのだろうとされている。1.2インチの外殻は、ゴムのよう弾力性があり、移動する姿は、ボールが弾んでころがって行くそれと、まったく同じである。その為かわからぬが、アスコモイドは、移動を始めると、なかなかその方向を変えられず、中には岩に激突ものすらもあると言う。その内部は圧縮された空気と胞子で一杯になっており、外殻が傷つけられると、そこより、針と同じように鋭い胞子が噴出され、しばし犠牲が出る。



名前	ARES (アレス)
生命力	300
攻撃方法	青銅の剣
攻撃力	60
鎧タイプ	青銅の薄い板をつなぎ合せた甲冑、古くなると、接合部が弱くなり、少々の打撃で分解する。
防御力	118 (側面60、後方40)
移動力	20
知力	人間の標準的知力によりやや劣る。彼らは思考をめぐらすと、ひきつけを起すので、あまり考えない。

使用魔法 なし

魔法効果 彼らにとって、あらゆる魔法は恐怖を呼び起し、それを妨げる者はいない。

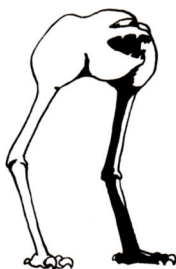
出現数 通常は2人ぐらい、戦いが始まると、8人が1つのグループを作る。(但し、人数がいれば)

行動性格 彼らは、こちらから手出しをしない限り、出会ってもほとんど無視する。しかし、彼らを一人でも傷つけば種族を上げ流された血の復讐を果たすまで、進撃してくる。

所持財宝 大体はわずかな金しか持っていないようである。

得られるEXP 20

特徴 ある言い伝えの中に、同名の戦いの神が記されているが、このアレスは、戦いで死んだ者たちの魂が、甲冑にやどったものであり、生きていた時と同じようにふるまう。このアレスは、戦いをいどむ者には、ヨロイがバラバラになるまで相手をする。彼らには、普通に言う死はない。代りの体であるヨロイが壊れると、彼らは、新しいヨロイを見つけるまで、亡霊のようにさまよう。これら戦士達がやどったヨロイは、時に、魔法のヨロイになる事もあると言われて



名前	Axebeak (アクスピーク)
生命力	50200~59700
攻撃方法	金属を砕く上下計4本のキバを持つ大きな口を開け、襲ってくる。
攻撃力	7200
鎧タイプ	全身が金属のプレートで覆われている。
防御力	5000 (後方は、プレートが薄く1500)
移動力	82
知力	人を見かけたら、即、殺す、それだけしか考えていない。

使用魔法 口の上にある赤く光る不気味な1つ目より、Poisonが発せられる。

魔法効果 全身を覆っているプレートは、ほとんどの魔法を防ぎうるらしい。

出現数 必ず4匹で行動する。

行動性格 人間を見つけると、殺すまで追いかけて来る。その眼より魔法を発しながら、そのキバで息の根を止めようとするのである。それは一片の感情もなく冷酷そのものである。

所持財宝 はっきりした所持品はないようだ。

得られるEXP 710

特徴 アクスピークは、アウルベアー同様、殺人の為に生み出された人工生物であると言われている。しかし、アウルベアーとは違い、この人工生物は、古代人の手により造られたと言うことが、今日では判明している。その体は、不可思議な金属で覆われ、二本の足は、高い機動性をもたらしており、非常に恐るべき化け物にしている。その口は、攻撃の為にのみ使われる。この人工生物は、食事をする必要がまったくなく、事実上、不老不死であると言われている。



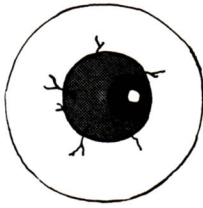
名 前 Bat (バット)
 生命力 100
 攻撃方法 肉をかみくだく為の鋭利な歯は、攻撃の為に用いられる。
 攻撃力 33
 鎧タイプ 体は防御になるほど強くはなく、飛び回る事だけが防御の代りになっている。
 防御力 70 (正面48、後方35)
 移動力 40

知 力 自ら出した超音波により地形等を認識する能力を有す。
 使用魔法 なし。
 魔法効果 全ては十分に効果があるだろう。
 出現数 1～9
 行動性格 あまり攻撃をして来る事はなく、動く者が近づくと警告の意味で飛び回り、混乱と恐れを起こさせようとする。
 所持財宝 特に目立ったものは持っていない。
 得られるEXP 10
 特 徴 夜行性飛行生物。昆虫、小動物を食とし、洞クツ、暗い建物などの中に巣を持つ。視覚は退化し、めくらに等しいが、代りに音響位置測定能力を持ち、超音波にて、地形等を知る。バットはそれほど危険ではない。人間が来ると頭の上を飛び回り、うっとおしいが、めつたに襲ってはこないし、攻撃力、防御力は著しく弱いので、ちょっとした腕力の持ち主なら、こぶしだけでたたき落す事も可能である。



名 前 Bee Giant (ビー・ジャイアント)
 生命力 100 (但し、3匹をまとめてである。)
 攻撃方法 攻撃時に後部より突出する10mm程の針により襲撃。弱酸性の毒を有する。
 攻撃力 20
 鎧タイプ 大した装甲は持っていないが、せいぜいが外殻。しかし、小さな身体と、早い飛行速度は、一種の防御として役立っている。
 防御力 66 (前面及び後方は32) 側面は早い飛行速度の為、攻撃をかわされやすい。

移動力 50 (飛行時)
 知 力 ハチの社会組織形態は驚異にあたいするが、しかし、ハチに知力がある事にはならない。
 使用魔法 おそらくはない。しかし、集団となって響かせる羽の音は、聞く者に恐怖をおぼえさせるが……。
 魔法効果 どの魔法も有効であるが、数が多いから、集団に対する魔法を用いるのがより良い。
 出現数 4～9グループ (最大27匹)
 行動性格 一匹でも殺すと襲いかかってくるが、一般的には予測不可能 (昆虫学者なら別だが)
 所持財宝 少々の金に代りうるもの (ハチミツ、ロイヤルゼリーは貴重な自然の産物である)
 得られるEXP 10
 特 徴 ジャイアントと名前についてはいるが、ミツバチ等で代表されるハチ類である。アリと同じような優れた社会組織形態は、昆虫学者のみならず、政治家までもが賛嘆している。行政は通常、一匹の女王バチが行う。常に花を探す為の偵察隊の小グループがあらゆる方向へ飛んでおり、目標発見と共に、大集団が送られる。ハチの集団にはあまり近づかない方が賢明であろう。それらの生存本能を刺激してしまい、集団に襲われ、死に至らしめられた例があるのだ。



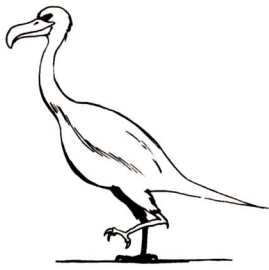
名 前 Beholder (ビホルダー)
生 命 力 突撃型は1800、他は1200
攻 撃 方 法 襲われた人々の話では、口の牙だと言うが、確認はされていない。主に魔法を使う為である。
攻 撃 力 最大700
鎧 タイプ 直接、剣を受けとめるものはないが、その姿を消す事で弱点を補っている。
防 御 力 数値として表わせる程のものではない。実に微々たるものである。

移 動 力 56
知 力 視覚は優れているが、その歪んだ知性により、何もかもがみにくく見えると言う。
使用魔法 最も大きな眼より、Mittarに相当する念動波が放射される。
魔法効果 Death, Deluge, Thunderは、かえってビホルダーを喜ばせるので、注意を必要とする。
出現数 突撃型は、必ず6匹で出現する。他は、2~7匹ぐらいである。
行動性格 当のビホルダーは、おそらく意識していないだろうが、かなりしつこい性質であると言える。魔法の力により、瞬時に移動する事ができ、人間の前に立ちただかり視覚内に入るものをすぐに攻撃する。
所持財宝 あまり大したものを持っていないが、その眼のかけらは、Spectaclesに代る。
得られるEXP 110~130
特 徴 ビホルダーは球状で、全身に多数の眼を持っていたと言われていた。しかし、現在は昆虫と同じような複眼が1つだけである。
ビホルダーは、悪魔により、偵察用生物として造られたものであり、当初は数が少なかったため、1つのビホルダーで全方向を見れるようになっていたが、後に数が増えると1つの対象をより細かく知る為に、複眼が1になった。



名 前 Berserker (バーサーカ)
生 命 力 300000~500000
攻 撃 方 法 呪いのこもったオノで戦う。
攻 撃 力 600000~1000000
鎧 タイプ 魔法のかかった全身ヨロイを着ていることが多い。
防 御 力 最大、200000
移 動 力 200
知 力 思想から言動までが、狂気に歪んでいる。
使用魔法 魔法に関する知識はあるが、使う事はないようである。

魔法効果 魔法のかかったヨロイによって、あらゆる魔法ははねかえされる
出現数 1~9、しかし一人でいる事は、めったにないようである。
行動性格 そのほとんどが、血に飢えており、人間を見つけると、オノをふりかざし、襲いかかってくる。
所持財宝 強い武器を持っている場合がある。
得られるEXP 15000~25500
特 徴 力強いが、いささか知力に欠ける豪傑達が、妖術や、毒薬等で狂わされ、流血を喜ぶ狂戦士となり下ったのである。前後のみさかきもなく、血の生けにえを求め迷う彼らは、もはや理性のかけらもなく、出会うもの全てに戦いをいどむため、モンスター達までもが、彼らに恐れをいだいているようである。
彼らは、魔法のヨロイにより、武器からも、魔法からもその身を守っている、それ故、彼らを倒すには、戦略が必要となるだろう。



名 前 Broobrie (ブーブリー)
 生 命 力 50000~75000
 攻 撃 方 法 空より攻撃する時は主にかぎ爪のある足で、そうでない時は、フック状のくちばしで。
 攻 撃 力 18600
 鎧タイプ 見かけはなめらかに見えるが、実際はヤスリのようにざらざらした硬い皮を持つ。
 防 御 力 680 (側面は、410、後方の尾の部分は140である。)
 移 動 力 70

知 力 石頭だと言えよう、ロック鳥ほどではないが。
 使用魔法 太古においては、魔法を使って獲物をつかまえていたと言われているが、今日、その姿はない。
 魔法効果 Poisonに対してのみ、抵抗力を持つが、その理由は定かではない。
 出現数 1~9
 行動性格 空より獲物を見つけると即滑空しそのカギ足のえじきにしようとする。この場合は、素早く動く獲物に対して、あまり有効ではなく、方向が変えにくく動きまわる獲物の場合は地表を走って追いかける。

所持財宝 時にはつかまえて来たばかりの食料を持っている事もある。
 得られるEXP 730
 特 徴 あのロック鳥の親類であるブーブリーは、その外見もよく似ている。この手の鳥類の例にもれなく、羊と人間が大好物である。ブーブリーの攻撃パターンは一種類だけであり、それが失敗であろうとも変わる事がない。空より獲物を見つけ、その背後を狙い滑空し、地上を走り追いかけまわす、それが全てである。ようするに頑固なのだ。巢は数百年もの間、沼地に作り、ひなを養う為にもやはり、生きた肉を必要としている為人間は常にその生活がおびやかされている。



名 前 Blood worm Giant (ブラッド・ワーム・ジャイアント)
 生 命 力 11800~13500 (空腹の度合いによって違ってくる)
 攻 撃 方 法 吸盤状の大きな獲物に向けておそいかかる。
 攻 撃 力 7000か、10000である (生命力と同じ理由による)。
 鎧タイプ 皮は硬いのであるが、剣でも容易に傷つけられる。
 防 御 力 直接の防御力はないが、生命力の高さがそれに代るだろう
 移 動 力 55
 知 力 低い、感じるのは腹の減りぐあいだけであろう。

使用魔法 地表ないし、水面すれすれに浮上し、移動できる魔法的能力だけはある。
 魔法効果 Delugelは効果がないが、Fireに対しては抵抗力を持たない。
 出現数 1~9であるが、たいていは7匹以上にいるようだ。
 行動性格 空腹の時に動き回り、エサをさがすが、そうでない時は、ほとんど動く事はしない。さほどの空腹時以外は、あまり危険ではないのである。

所持財宝 時たま、人間の持ち物が、胃の中で見つかる。
 得られるEXP 420
 特 徴 ブラッドワームは、洞ツツのため池に生息しているようであるが、水が生息の絶対条件ではない。浮遊移動能力は、水面ないし地表すれすれまでしか、その力が及ばなく、その為起伏の少ない水のある所を好むようである。その数フィートの大きさにもかかわらず、食事は、一週間に一度と言うから、その量はとてつもないものと予測されている。ブラッドワームはめったに人間を襲ったりはしなく、よほどの空腹時や、池に出している頭をふんづけられた時ぐらいであると言われている。



名前	Boalisk (ボアリスク)
生命力	200
攻撃方法	毒牙により獲物を弱らせ、長い胴体で巻きつきしめ殺す。
攻撃力	33
鎧タイプ	いやらしくヌメリ全身をおおう固めのウロコ
防御力	64 (側面及び後方10) 正面に対する攻撃は、逆にすばやい先制攻撃を受け、毒の洗礼を受ける事となる。
移動力	17

知力 生存本能のみ有す。

使用魔法 なし。

魔法効果 特に火や雷が一番良いと思われているが、他の魔法も充分に効果があるだろう。

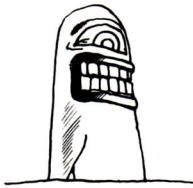
出現数 1～9

行動性格 視覚、嗅覚が劣る為、行動は近眼的であるが、温度には敏感で、獲物が正面にやって来ると恐るべき早さで、喰いつく。

所持財宝 ボアリスクの肉はやや固めだが、美味であり、食料となりうる。

得られるEXP 10

特徴 コブラ等の熱帯性ヘビの変種で、3～5フィートの長い胴体を持ち、岩をも砕すぐらいの圧力で、獲物をしめつけ圧死させてから、充分に時間をかけまる飲みにする。そのでかい胴体を維持する為、食の量はとてつもなく多く、一日に牛一頭ぐらいは必要だと言われている。尚ボアリスクは、あまり人間を襲わないと言われている。それは、人間が衣服を着ている為、消化によくない為だと言うが、あまり信ぴょう性はない。古文書には、ボアリスクに見つめられると、腐れ症になると書かれているが、これは、ボアリスクが腐はい性の毒をもっている所からきたのであろう。



名前	Camazotz (ケマゾツ)
生命力	83500
攻撃方法	5.9フィートもある大きな口で、人間を飲み込む。
攻撃力	46350
鎧タイプ	正体不明の金属で全身が覆われている。
防御力	いかなる所も2400
移動力	86
知力	不明な点が多いが極めて理論的であり、感情に左右される事が無いと言う。

使用魔法 大きな口の上にあるレンズのような目より、熱線が発せられるが魔法ではないようだ。

魔法効果 魔法の効果は見かけより判断する限りにおいては、全てが有効なようだ。

出現数 1～9

行動性格 まったく不動で、人間が接近した時に限り襲いかかるタイプと、人間を見つけると、口を開けながらしつこく追いかけるタイプに分けられ、追いかける方は、正確である。

所持財宝 不明である。

得られるEXP 1060

特徴 ケマゾツが生物であると言いきるのはいささか無理があるように思える。時には熱線の発せられる赤く光る目だけを、わずか十数インチ程出して移動するその姿はちょうど、大きな皿がテーブルの上をすべっていくように見える。その姿で止まっているか、あるいは、移動し、人間が近づくとジャバラが伸びるように、全長9.6フィートの化け物となるものが、生物と呼べるだろうか？ 全身はシルバーに輝く未知の金属に覆われており、死ぬと跡かたもなく蒸発してしまう。ケマゾツの口に放り込まれそうになった者が、中は夜の空のように底もなく、星が無数に輝いていたと証言している。



名前 Cave Fisher (ケープ・フィッシャー)
 生命力 オス 500、メス 300 ぐらい。
 攻撃方法 柔軟性と敏捷性に富み、尾を、ふり回す。
 攻撃力 オスは350 メスは55
 鎧タイプ 直接のダメージを弱める事は出来ないが、機敏にジャンプする事で間接的なヨロイとしている。
 防御力 45 (側面39、後方36、※参考までに、下部は0に等しいが、ここを攻撃しようとする者は圧死をかくごせよ)。

移動力 オスは45、メスは55 (常にオスはメスに追いつきにくいものなのである)。
 知力 比較的記憶力が良く、人間の顔など、百人くらいまでなら区別できるようだ。
 使用魔法 直接ダメージを与えるような魔法はもたないが、オスは、人間の心をむ事ができる。
 魔法効果 全ては有効であるが、光に弱い為、それに関係するものが良いだろう。火、雷等。
 出現数 オスは4~9匹、メスは単独で行動する。
 行動性格 オスは非常に闘争心が強く、さらに集団行動性であり、出会えば必ず追いかけて攻撃してくる。一方メスは、人間に出会うと、好奇心で近づいてくる。あまり近づくと噛まれるので注意。
 所持財宝 メスはランプを持っている場合がある。
 得られるEXP 60
 特徴 洞窟など、太陽の光が入らない所に生息する爬虫類で、先祖は大トカゲであったとする人も多い。大型ではあるが昆虫類しか食わず、食の為に人間を襲うことはないが、オスの闘争心の犠牲になった者はかなりいる。オスは、最も闘争心にあふれ、力の強いものがリーダーとなり、集団をひきいて行動する。ケープフィッシャーのメスは、オスとは逆に、単独で行動し、好奇心にあふれ、退化してしまった眼で見る代りに、噛む事で知ろうとする。冒険者は間違ってもこのメスを殺してはいけない。もしそうすると、オスの闘争心は憎しみで倍増し、見つけられたら最後、原形をとどめぬ程、尾によるムチ打ちを受ける事となる。



名前 Carrion Crawler (キャリオンクローラー)
 生命力 49800以上
 攻撃方法 頭部にある8本の触覚のうち特に長い2本のそれをふり回し攻撃する。
 攻撃力 17800
 鎧タイプ 赤茶色ににぶく光る外殻は、鋼のごとくに硬く、厚い。
 防御力 3400 (側面のフシ目は1240、下より狙えば、520)
 移動力 110
 知力 地面が平らか、デコボコかぐらひは、知る事が出来る。

使用魔法 なし
 魔法効果 それを防ぐ程の脳ミソなどは持っていない。
 出現数 1~5
 行動性格 自分の眼前をよごぎるものを追いかけて来る。通常は頭部を持ち上げることはないが、この時には、頭部を背に折るかのようにならせ、高速で走っていく。
 所持財宝 役に立つ物を持っているとは聞いたことがない。
 得られるEXP 6900
 特徴 キャリオンクローラーは、平坦な地表を好んで移動する節足動物であり、その赤茶色のにぶく光る外殻から、走るヨロイとも呼ばれている。節足動物の種類は非常に多く、そのほとんどが硬い外殻を持っているが、キャリオンクローラーは、頭部より8本の触覚を常に伸ばしているため、見分けはすぐにつくだろう。
 おそらくは肉食性であり、常食は小動物であると言うのが、一般的であるが、それが見られた事はあまりないようである。



名前	Ceratosaurus (サラトサウルス)
生命力	小型のもので12000, 大型は23000。
攻撃方法	巨体で体当たりを行い、短い手で裂き、足でふみつぶす。
攻撃力	5475
鎧タイプ	ブ厚い鋼鉄のような皮フは、剣類では傷をつける事も難しい。
防御力	小型のもので830(側面580、後部290。但し、大型はこれを数倍上回る)。
移動力	72

知力	本能のみが存在する。
使用魔法	火を自由に操り、Fireに相当する魔法を用いる。
魔法効果	火や雷は全く効かなく、水に関するものやCorrosionを用いるのがよいだろう。
出現数	4~9
行動性格	小型のものは獲物をしとめるまで追いつづける。一方大型のものは、一見、退避行動を行うが、魔法で獲物をいためつけ、自分は出来るだけ体力を消耗しないようにしているのである。
所持財宝	不明である。
得られるEXP	670
特徴	小型でも10フィート以上もの大きな体を持つサラトサウルスは、その体の割に動きが早い。それが火の魔法を使えるのは、不思議な事であるが、火山地帯でよく見かける事と、何らかの関係があると言われており、火の精サラマンダーと友好的である事にも一因がありそうである。この巨獣はしかし、あまりにもその生態が知られていない。何を食し、どこで生れ、どこで死ぬのかさえもである。よって大抵の文献に、あまり特徴が述べられていないのも、うなづけるのである。



名前	Charon (チャロン)
生命力	69900~72900
攻撃方法	強力な魔法を用いて攻撃する。
攻撃力	30000 (勿論、魔法を武器としてあつかった場合)。
鎧タイプ	赤いローブしか身につけていない。
防御力	武器に対しては、まったく無防備であると言える。
移動力	100
知力	決して理論的ではない、全ては、感情のおもむくままに物事を理解しようとする。

使用魔法	Corrosionに相当する魔法と姿を消す魔法を用いる。
魔法効果	DelugeとCorrosionはチャロンに対しては、まったくの無効であろう。
出現数	必ず7人で現れる。
行動性格	いきなり姿を現し、魔法をかけ、相手が攻撃しようとするとその姿を消し、とんでもない場所に再び現れる。どこに現れるかは予測がつかず、背後にまわられると非常にやっかいである。
所持財宝	宝石や、巻物などを持っている場合がある。
得られるEXP	1100
特徴	チャロンは、地表ないし水上を数10インチ程浮揚して移動し、頭からすっぽりと深紅のローブをかぶっている為、暗い所では亡霊、悪霊達と見まちがえられる事が多いが、物質的な身体を持っており、きちんと体重もある。チャロンが一体、何物であるかは、いまだいろいろな説もあり、確定はできないが、おそらくは妖術師の成りの果てで、死後、魂は肉体より出て行ってしまったが、強い物質的欲望を満たす事を欲する感情は肉体に残り、肉体が覚えた魔法を使うようになった魂を持たぬ人間であると言えよう。



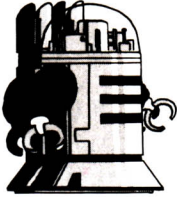
名 前 Cokatrice (コカトライス)
 生 命 力 4800~5300
 攻 撃 方 法 鋭いくちばしにしてつく。
 攻 撃 力 3000
 鎧タイプ その身は一見やわらかそうだが、見えないヨロイをはりめぐらして、武器を防いでいる。
 防 御 力 485 (側面は240、但し、後部の羽とそのつけ根は無防備である)。
 移 動 力 40~53

知 力 その姿より知力の判別はしかたないが、人間の言葉を話したとの噂もある。
 使用魔法 Mittar系の強力な念動魔法を用いる。
 魔法効果 全てが効果あるだろう。しかし、なるべく強いものを使わないと反撃を受ける事となる。
 出現数 2~9
 行動性格 非常に冷血的な好戦的傾向を示す。種族の生存圏内に侵入するものは、魔法にて金しぼりにし、生ける柱とするか、それが出来ない時は、ヤリのごとく鋭いくちばしで攻撃を行う。
 所持財宝 スクロールを足にまきつけている事がある。
 得られるEXP 130~160
 特 徴 コカトライスは、コカトリスとも呼ばれ、主に温帯から熱帯にまで生息する大古の鳥人類の退化した生物であり、強力な念動魔法は、生き物を石に変えてしまえる程であった。しかし、今日、コカトリスは、その退化を止められず、その強い魔法も、死ぬまで金しぼりにしておくぐらいまでに低下し、地上と空中をさけ、地下に住むようになってしまっている。
 一見、単なる化け物にしか見えないが、知力は、人間の言葉までこなせる程高いと、古代人の巻物には示されている。



名 前 Copper Dragon (カッパードラゴン)
 生 命 力 43700
 攻 撃 方 法 その口より腐食料の酸を吐く
 攻 撃 力 965000
 鎧タイプ ドラゴンの類にもれず、鉄のように堅いウロコを持つ。
 防 御 力 100000 (後部に限り、25000)。
 移 動 力 110
 知 力 その知力は馬よりも劣ろう。逃げる事すらもしらないのである。

使用魔法 特にない
 魔法効果 全ては有効に効くはずである。
 出現数 1~9
 行動性格 まったく動かないものと、動きはにぶいが、しつこく追いかけて来るものとに分かれる。どちらのタイプも近づいた獲物に向って、酸をまきちらす事には変わりはない。
 所持財宝 魔力のこもった品物を持っている事がある。
 得られるEXP 1960
 特 徴 コッパードラゴンは、岩場で、比較的暖い所に住むのを好むようである。このドラゴンは、レッドドラゴン、シルバードラゴン等のドラゴンに比べて、おとなしい方であり、歩いたり動き回る事はない。何か獲物が近づくと、赤い背にある羽をばたつかせるが、長い間空も飛ばず、体重も増えてしまったため、まったく役に立たないようである。このドラゴンは酸を吐き、獲物を得るようで、その酸は骨を良く溶かし、肉は消化されやすいよう、柔らかくなる。鉄も腐食されるので、鉄製の武器は使わぬ方がよいだろう。



名 前	CZ-812CE
生 命 力	1000000
攻 撃 方 法	武器がしくまれた腕で襲いかかる。
攻 撃 力	234000
鎧 タイプ	未知の金属だけでつくられている。
防 御 力	292500
移 動 力	230
知 力	金属で出来た脳は、非常に高度な知力を有す。
使用魔法	ないようである。

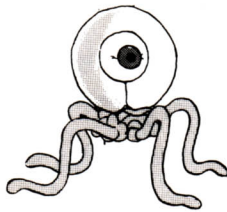
魔法効果 いわゆる精神を持たぬ為、魔法は全く無効果である。
出現数 ほとんどの場合9。
行動性格 きわめて正確で、いかなる相手の動きにも迷わされず、最短のコースを移動しながら攻撃を行ってくる。
その速度も早く、その追跡より逃げる事は非常に難しいであろう。
所持財宝 まったく未知のものを持っているだろう。
得られるEXP 2550
特 徴 CZ-812CEは、金属で出来ている生命体である。

古代人の手によるか、神々の手によるか、いずれにしてもある目的の為に送られたものであるらしい。その脳は、金属で出来ているにもかかわらず、自から考え、学ぶ事が可能なようである。しかし、他の生物のように、感情もないし、魂と言うべきものも持っていない、低いうなり声を上げながら高速で移動し、その眼は、どんな所にあっても、攻撃対象となる生命体を発見する事が出来ると言う。尚この特種な体は、魔法にも剣にも強い。



名 前	Dark Stalker (ダークストーカー)
生 命 力	96300~209600トーカー
攻 撃 方 法	民族独特の剣と杖を合わせたような武器を巧みにあつかう。
攻 撃 力	110000以上。
鎧 タイプ	赤いローブを着ているが、その材質は、まったく不明である。
防 御 力	56250 (側面37500、後方26250)。
移 動 力	110以上。

知 力 排他的ではあるが、高度な文明社会を持つほどの知力を充分持っている。
使用魔法 不明。
魔法効果 独特のローブは、全ての魔法の効果を半減させるようだ。
出現数 9人が必ず1つのグループとなっている。
行動性格 決して好戦的ではない。しかし、自分らの生活圏に侵入する者に対しては、いかなる方法を用いても、徹底的に攻撃してくる。又、外部の人間とは、決して話すこともないと言う。
所持財宝 彼らは、戦いに出る時、必要なもの以外は持たないようだ。
得られるEXP 1800
特 徴 非常に閉鎖的な民族であり、地下深く人目を避けて、ひっそりと集落を作り生活している。外へ出る時は、男も女も一様に赤いローブで全身を覆うのが風習であるらしい。彼らは、独特の文化を築いており、知性も発達し、何ら我々に混り生活する事に支障はないと思われるのに、まったくその意志がないのは、彼らの先祖よりの純血主義が守られているからだと言われてる。
ストーカー達は、好戦的ではないが、自分達の生活圏に侵入する者に対しては徹底的に排除する。尚、彼らこそがユダヤ民族の失なわれた一支部だと言う者もいる。



名 前	Decaton (デカトン)
生 命 力	100000
攻 撃 方 法	二本の太い触手で打ちのめす。
攻 撃 力	20000
鎧タイプ	体が透明な殻で覆われているだけである。
防 御 力	デカトンにとり、攻撃が防御が考えられ、武器が自身に当たった時、それを防ぐ力はない。
移 動 力	100
知 力	知力らしきものはいささかも感じられない。

使用魔法 即効性の毒を体内に生じさせる魔法を使う。

魔法効果 くわしくは不明である。しかし、少なくとも、Poisonに対しては完全な抵抗を持つ。

出現数 必ず5匹。

行動性格 好戦的ではあるが、しかし、無駄な戦いは好まないらしい。
絶対的の優位にたつまで、比較的遠方で対象となるものをじっくり観察する。よってデカトンが敗れる場合があまりないのである。

所持財宝 鍵を持っている場合もある。

得られるEXP 1400

特 徴 デカトンは、神経中枢を透明な殻で囲むだけの不気味な生き物である。体内には定期的にガスをためて飛び回り、ガスがなくなると地表に降りてくる。おそらく、体内にガスがたまるのは、食べた肉が消化された結果で、ガスがなくなった時はすなわち、空腹の時であるのだろうと考えられる。攻撃は主に二本の太い触手で行なわれるが、獲物の抵抗が激しい場合に、魔法を使うようである。通常、デカトンは、深い地下にしかいない。



名 前	Executioner's Hood (エクゼキューショナーズフード)
生 命 力	500以上。
攻 撃 方 法	エクゼキューショナーズフードが、いかなる方法で攻撃してくるのを見れた者は今の所、誰もいない。
攻 撃 力	48~216
鎧タイプ	おそらくは、そのおぞましき皮フであらう。
防 御 力	142(側面132、後方116)但し、これより弱い者も存在する。
移 動 力	最大50

知 力 長老的存在は、人間と同等の知力を有すると言われている。

使用魔法 長老的存在は、Needleを使用する事が出来る。

魔法効果 魔法を使うものは、Needleを無効にし、その上級魔法であるMittarもその力が弱める。

出現数 1~9、但し、長老的存在は4を超えない。

行動性格 ほとんどが人間を見ると攻撃をしかけてくる。
長老的存在は魔法で攻撃してくる。

所持財宝 長老的存在は、宝石を所持している事がある。他のものはたまにランプを持つ。

得られるEXP 20~40 (長老は70)。

特 徴 死刑執行人と呼ばれるこの生き物は、やや小柄な生命体であり、犠牲者が何も知らずにやってくるのを待ち、奇襲をかける。なぜ彼らが殺戮を好むのかは、あまりはつきりしない。死体より流される生き血を吸っているのを見たと言う者もいるし、攻撃する時に狂気の高笑いを聞いたと言う者もいるが、真実はさだかではない。尚、エクゼキューショナーズフードと戦う時は、剣が一番有効であらう。



名 前	Fire Element (ファイヤーエレメント)
生 命 力	4000
攻 撃 方 法	攻撃する事はないが、近よればヤケドする…。
攻 撃 力	不明
鎧タイプ	ヨロイを持つ必要性はないらしい。
防 御 力	もし、焼かれるのをかくごすれば倒せるだろう。
移 動 力	100
知 力	なし
使用魔法	なし

魔法効果 水に関する魔法以外は、まったく効かないだろう。

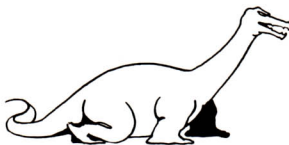
出現数 1～9

行動性格 燃え上る炎に、性格があるかどうか不明である。時に激しく、時には優しいのはマッチの火にも言えるのだから……。

所持財宝 勢いのなくなった炎は、ランプの灯となるだろう。

得られるEXP 20以上

特 徴 永遠に燃えつづける炎である。この炎は、常にあたりを赤く染め、ゆらぐ陽炎はあたかも、人間が燃やされ、もたえ苦しんでいるかのようにも見え、誰もが、背筋に、寒気を覚えると言う。ある者は、この炎こそ、地獄の業火だと言い、又ある者は、古代の神殿を守る聖火なのだという。しかし、無神論者達はこれを否定し、地下よりにじみ出ている油が、自然発火し、今日まで燃えていると確信しているようだ。彼らはその証拠として、この炎を消した者がいることを挙げている。



名 前	Fire Drake (ファイヤードレック)
生 命 力	39600～59900
攻 撃 方 法	火を吐く、あるいは皮フにつくと発火する体液を吐く。
攻 撃 力	5000～15300
鎧タイプ	ドラゴンと違い、その皮フは硬くとも、刃物を防げる程ではない。
防 御 力	武器に対する防禦力は極端に小さい。
移 動 力	76～98
知 力	おそらくは、知力など持つてはいないと思われるが、不明な点も多い。

使用魔法 火を吐くだけでなく、Fireをも使う。

魔法効果 火をあつかうものであるが故、Fireは効かない。

出現数 単独でいるか、集団でいるかのどちらかである。

行動性格 視野に入るものはなんであれかまわず攻撃をしてくる。しかし、ややにぶい所もあり、相手がよく逃げまわる場合、なかなかその動きについていけないようである。

所持財宝 体内よりまれに宝石が見つかる場合がある。

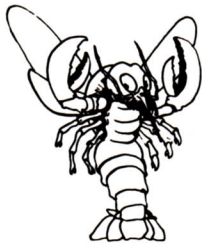
得られるEXP 600～630

特 徴 ファイヤードレックは岩場を主に生息する、中生代に栄えた大型ハ虫類、つまり恐竜の一種である。氷河期の寒さにも自から吐く火により絶滅をまぬがれ、今日でもその数は比較的多く見かける。ドレックの体液は生き物に接するか、多湿な空気中で発火する。それは大体、一日に5回くらいまでと言うが、それは、体力を消耗しないのが、その程度だと言う事であって、戦いにおいてはこの限りではなく、ドレックは、たとえ、傷を受けなくとも、そのたびに寿命が縮んでいくと言われる。



名 前	Galebduhr (ゲーリーブダー)
生 命 力	2996000~305000
攻 撃 方 法	岩の巨体で押しつぶす。
攻 撃 力	100000
鎧 タイプ	体そのものがヨロイと言えらる。岩のかたまりなのだから……。
防 御 力	37500以上。
移 動 力	55
知 力	もし一かけらの石にそれが認められるのなら、この岩巨人にも認められよう。

使用魔法 なし。
 魔法効果 Needle, Mittar, Tilte以外は、まったく効かない。
 出現数 1~3
 行動性格 いつもは眠っているようだ。岩と唯一見わけが出来るのは、この時閉じている眼だけなので、だいたい、他の岩とまったく区別ができない。
 所持財宝 あまり役に立つものは、持っていないだろう。
 得られるEXP 1150
 特 徴 ゲリーブダーは、巨石の精である。それらは決して攻撃的ではなく、普通は、近づいたものを威嚇するにとどまる。理由は簡単で、単にその昼寝がさわがしい生き物達に邪魔されたくないだけなのである。勇み足の人間は、よくゲーリーブダーに闘いをしかけるようだが、はっきり言ってあまり利口な行いではない。確かに、剣にとっては歯ごたえがある相手ではあるが、高価な剣をなまくらにしてしまうだろうし、本気で怒らせてしまったら、人間の体など、豆腐をつぶすより易しい事なのだから。



名 前	Gar Bug (ガーバグ)
生 命 力	600
攻 撃 方 法	二つの大きなハサミと長い二本の触角をむちのように使う。
攻 撃 力	213
鎧 タイプ	自身の肉を保護するいくつかの節に分かれた外殻。節目にはうすいまくがつけられ、そこが一番弱い。
防 御 力	71 (側面57、後方43)
移 動 力	31

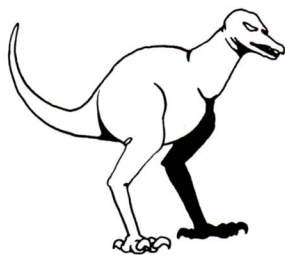
知 力 ザリガニに知性などあるのだろうか？
 使用魔法 なし。
 魔法効果 水の中でも生活出来る為、Delugeは逆効果である。しかし、Fireなら、香ばしいにおいを上げ燃えるだろう。
 出現数 3~8
 行動性格 ガーバグは大まかに二つのタイプが存在する。1つは、侵入者に対して、無視をし、攻撃しようとしぬ日和見タイプ。もう1つは、先制攻撃をしかけようとする突撃タイプである。
 所持財宝 ガーバグは、たいした物は持っていない。
 得られるEXP 40~60
 特 徴 6本足の大きなザリガニであり、背中にある小さな羽で空を飛び回れると言う。触角は全部で6本あるが、うち2本は長く、武器として用いられる程発達しており、この触角に何か触れると激怒すると言う。本来肉食ではあるが、中には草食なものもいて、後者は出会っても、めったに攻撃はしてこない。
 ガーバグが生息している土地の原住民にとり、味は悪いがガーバグは重要なタンパク源であり、大型のものは、ベッコウのように、その外殻を、クツペラ等を作る材料としても用いられる。



名前	Giant Fire (ジャイアントファイヤー)
生命力	109000~110000
攻撃方法	火の玉、あるいは溶岩を投げつける。
攻撃力	90000
鎧タイプ	いかなるヨロイを持つかは不明である。
防御力	彼と闘って勝った者がいない為、はっきりしたことはわからないが、かなりあると考えられる。
移動力	106
知力	獵犬を使って狩りをするにたけているようだ。

使用魔法 火を投げる事は出来ても、それは魔法ではないので、魔法に対する不安はないと言える。
魔法効果 名前が示す通り、火の化物であるから、火の魔法は効果がない。水を使うのが最も良いだろう。
出現数 1~3
行動性格 人間を見ると、投げつける火で、灰にするまで追いかける。それは非常に素早くなされる為、それを防ぐ事は難しいと言う。もし出会ったら、火をよけつつ攻撃するか、近づきすぎないうちに逃げるかしかない。

所持財宝 ごくまれに、不思議な指輪をもっている場合もある。
得られるEXP 1100
特徴 ジャイアントファイヤーは、地獄の業火より生れた鬼とも言えよう。火より生れたものであるから、勿論、水には近寄らない。体中には、血の代りににえたぎる溶岩が流れていると言われ、人間などは、触れられると、大ヤケドをしてしまう。
両腕は、人間の子供の胴体よりも太く、その腕で投げられた岩は19フィートにも及ぶ。ジャイアントファイヤーを剣で倒す事は可能だが、しかし、二度と使いものにならなくなってしまおう。そして、ヨロイをつけていないとふきでる血をあげて、大ヤケドをする。



名前	Giant Strider (ジャイアントストライダー)
生命力	6800以上。
攻撃方法	跳躍力ある2本の足で交互にけり、頭つきで殴打する。
攻撃力	2100
鎧タイプ	鉄のプレートに相当する堅い外皮を両足のつけねに持っており、それは70%の胴体をカバーする。
防御力	1000(側面はしかし500に、後方は、まったくの無防備である)。
移動力	63

知力 計れる程の知力はなく、地表を駆けまわるぐらいしか、知らないようである。
使用魔法 ない。
魔法効果 全ては有効である。
出現数 3~9
行動性格 種族の生存がおびやかされない限り、何か接近してこようとも、まったく無感心であるが、ひとたび、生存がおびやかされると、その存在を発見し次第、猛烈な攻撃を始める。
所持財宝 少々の金しか持っていないようである。
得られるEXP 210
特徴 ジャイアントストライダーは、本来鳥類であるが、その羽は退化し、今では、大地を駆けはせる鳥になっている。比較的大型生物で草食性であり、卵を生む事により繁殖する。ジャイアントストライダーの卵は、非常に栄養価が高い為、乱獲され、種族は危機にひんしており、元々はおとなしい生き物であったのがその為に、性格が荒々しくなっており、接近しすぎることはやや危険である。なぜなら、卵を乱獲し、種族絶滅の危機にたてさせたのは他ならぬ人類であり、それを本能によりストライダー達は知っているのである。



名前	Gloomwing (グルームウィング)
生命力	2500
攻撃方法	頭上ではばたき、トゲのような粉をふりまく。
攻撃力	300
鎧タイプ	直接のダメージに耐えうる体ではないが、激しい風を起こし、近づけない事が充分に役立っている。
防御力	もし、武器が届くほど近づければ、0となる。
移動力	90

知力 知性はひとかけらも感じられない。
 使用魔法 安心していい。この虫までもが魔法を使うようでは世も末である。
 魔法効果 どの魔法も効果的であるが、火や水を使うのが最もいいだろう。
 出現数 必ず9匹でやってくる。
 行動性格 非常にしつこい、必ず追いかけて来て頭上で死の粉をふりまく。
 所持財宝 体内には有毒物質にあふれ、得になるような物は何も持っていない。
 得られるEXP 80

特徴 グルームウィングは、毒蛾の一種で、地上には住まない為、昆虫コレクターにその死がいでも持っていけば、けっこうな量の金貨と交換してくれるだろう。
 それがどこに発生し、どうして生物を追いかけその頭上で死の粉をふりまくのかは、まったく不明である。一説によれば、腐食した死肉に産卵する為だとされているが、その場面を見たものは、今の所誰もいない。又、死がいほとんど発見されない為、不死身ののだと言われているが、おそらく、象のように、1つの場所で死を向かえる習性を持つとする学説が最も信頼できよう。又、少し前に、生物の体温を感じるセンサーの代りをする器官を持っているとの発表がなされた。



名前	Goblin (ゴブリン)
生命力	400
攻撃方法	丈夫だが荒けずりの柄を持つ原始的な槍。
攻撃力	70
鎧タイプ	革で出来た防具。切断には強いが、貫通を防ぐ効果は弱い。
防御力	58 (側面21、後方17) 後ろより頭部を狙うのが最も良い。
移動力	38

知力 自分達が邪悪な存在である事を認識できない程低い。
 使用魔法 生まれつき、魔法をあつかえる体質ではない。
 魔法効果 武器をふりまわす事で魔法を防ごうとするが、それが成功したためしはないようである。
 出現数 2~9
 行動性格 人間を見つけると、常に攻撃して来る。彼らが無感心を装っても剣をさやにおさめるべきではない。それは彼らの作戦であり、相手が背を見せた時に襲いかかろうとする、常套手段であるからだ。
 所持財宝 彼らは非常に金に愛着を持ち、肌身離さずそれを持っている。
 得られるEXP 20

特徴 ゴブリンは、人間に似てはいるが、小柄で醜く、赤く光る邪悪な目により、すぐに区別がつく。彼らは暴力による支配を好み、腕力の強い者が王として君臨する。かつては地上にも生活していたと言われているが、現在では太陽の光を嫌い、地下に住む。ゴブリンは、淡い土色に鉛を思わせるような皮つやと陰険でねじまがった心を持つ憎むべき種族である。彼らはなぜか金に狂信的な愛着を持ち、それを得る為に殺生をくり返す。時にそれは同じ仲間のうちでも行なわれるが、決してそれはめずらしいことではないのだ。



名前	Grimlock (グリムロック)
生命力	1500~2500
攻撃方法	いけにえ用の短剣。
攻撃力	300
鎧タイプ	革でできた防具を着こんでいる。
防御力	200 (側面、後方は、極度に低い)。
移動力	70
知力	標準的人間のそれに、若干劣るぐらいである。
使用魔法	暴れるいけにえを黙らせる為にNeedleを用いる。

魔法効果 Needleは効果がない。唯一使う魔法に対しては、完全に防ぐ手段を持っているのである。

出現数 1~9グループ

行動性格 人間を見つけたグループは、他のグループへ知らせるとともに、退歩しつつ、魔法を集中的に用い、次のグループが到着するまでの間逃がさず、弱らせ、次のグループが包囲し、失神するまで攻撃を行う。

所持財宝 いけにえに飲ませる毒薬以外は、少々の金ぐらいしか所持していない。

得られるEXP 100

特徴 人間の1/4程の小人はしかし、邪悪な亜人類であり、人間を、彼らの神へささげる生け贄だと信じ込んでおり、人間を発見すると一族をあげこれを生けどりにしようとする。特に、木の根本でいねむりをしている者は、気をつけて眠りにつくべきである。彼らは、光のどこかぬ洞窟等に住んでいる為、視覚は退化してしまったが、代りに優れた嗅覚や聴覚により、体臭やいびきからその人間を見つけ、大グループでおしよせる結果になりやすい。あの冒険家がリバーもあやうく生け贄にされそうになったと言う程なのだから……。尚、彼らの神官により生け贄にされた人間は、後に始まる宴の席の最高の料理にすべく給仕人達に渡される。



名前	Grell (ゲレル)
生命力	53100
攻撃方法	十数本ある触手は、毒があり、獲物を麻痺させ、中央の口に放り込む。
攻撃力	12900
鎧タイプ	触手は剣にからまり、一種の防禦方法となる。
防御力	3700(側面1110、後方には触手は届かず無防備である。)
移動力	91
知力	さほどの知力は持たないが、超自然的な知力は持つようである。

使用魔法 攻撃に用いる魔法は持たないが魔法的盾を持つ。

魔法効果 Thunderは全く効かない。他の魔法に対しても効果が半減される。

出現数 3~8

行動性格 グループによって、バラバラのようである。種族特有の行動性格はそれらより見わけれる事はとても難しいが、主に、食欲によりその行動が決められているようである。

所持財宝 ゲレルは、全身に毒がみなぎっている。

得られるEXP 7800

特徴 ゲレルは、暗がりや、そして廃墟を主な生息地とする発達した食肉植物であり、自ら歩行する事が出来る。その為、人間に対しても非常に脅威であり、頭上よりゲレルに襲われる事は、ほとんどの場合、死に直結する。大きく、そして金属をも溶かす消化液が絶えず、よだれのようにたたらされている口のまわりには、十数本の触手が常に不気味に蠢き、毒による攻撃の他に、正面から側面にいたる部分を効率良くカバーしている。しかし、後部には触手がないので背後より剣を用いれば、それほど殺す事に苦勞はしないはずである。



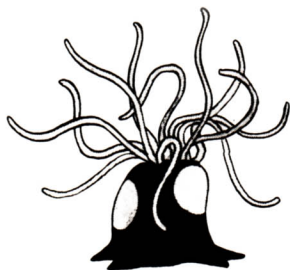
名前 Hornet (ホーネット)
 生命力 9000
 攻撃方法 後部先端にある15インチ程の針を立てて、上空より急降下して襲う。
 攻撃力 3000
 鎧タイプ 高速度で移動、攻撃を行う為、その外殻は薄く、そしてろい。
 防御力 もし高速度で接近するホーネットに剣をあてられれば、確実にダメージを与える。

移動力 100
 知力 人間と動物を判別する事はできる。
 使用魔法 なし。
 魔法効果 火の魔法、水の魔法、全てはよく効く……タイミングさえあえば。
 出現数 1～9匹。しかし、4匹以上の集団でいる事が一番多い。
 行動性格 人間を見かけると、はるか上空より、降下し襲う。その狙いは正確である。この場合、特に背を見せる事は危険であり、その大きな針は、背後より心臓をつき破るだろう。
 所持財宝 たいしたものを持っていないだろう。
 得られるEXP 200
 特徴 数フィートの巨大な蜂である。巨大に似ず、非常に軽く、時速数十マイルもの驚くべき速度で飛びまわる。
 人間と、大型保乳動物を好んで襲う。その鋼以上にかたく、鋭い大きな針で、急所を狙い貫通させ、大きなアゴで、その肉をかじるのである。ちょうど巨大化したスズメバチを思いうかべるとよいだろう。しかし、体は比較的弱い為、その速さは別にし、剣でも、一撃で殺してしまえる可能性がある。



名前 Isis (イシス)
 生命力 381100
 攻撃方法 いかなる生き物にも死を与える、魔法を使い攻撃をかける。
 攻撃力 1000000 (魔法の力を使用した場合)
 鎧タイプ 魔力のこもったローブを着ており、通常の武器も魔法も無効にしてしまう。
 防御力 200000
 移動力 178

知力 人間の知力を越え、神々の領域に属する高いものを持つ。
 使用魔法 死を与える魔法を使う。
 魔法効果 いかなる魔法も効かない。
 出現数 必ず一人
 行動性格 飛ぶ事も、姿を消す事も、何もかもが自由に行なえる。
 人間を見つくと、その前に姿を現わし、死をその人間に与える。
 所持財宝 不明である。
 得られるEXP 2300
 特徴 かつての女神か？ あまりにも多くの噂がながれているが、その正体はまったくわからないのである。イシスを殺す事は不可能だ。魔力のこもった剣によってさえも、ただ、その姿を消さしてしまうだけで、しばらくすれば再びその人間の前に現れるのである。イシスにとって死とは、解放であり、生き物に死を与える事により、誤って造られてしまった神々の創造物を、死によって、生ける苦しみより解放していると言う。今では狂った女神なのである。



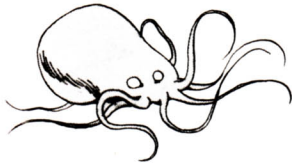
名 前	Itzamuna (イザムナ)
生 命 力	8100
攻 撃 方 法	体上部にある無数の毒のある触手を伸ばし攻撃する。
攻 撃 力	100
鎧タイプ	ゼリー質の皮フは短剣すらも防ぐことはできない。
防 御 力	さしたる抵抗を示すとは思わない。
移 動 力	70
知 力	イザムナにあるのは、捕えて、のみこむ、その本能だけである。

使用魔法 水中では、獲物に催眠誘導をかけられるが、陸では効果が減じられる。
魔法効果 水に関する魔法は、逆効果である。
出現数 1～9
行動性格 動かず、低空を飛行する生物を主に捕獲するものと、Needleにも似たような催眠誘導の魔法を用いて、移動し獲物を捕獲するものの、2つのタイプに分類される。
所持財宝 時おり、犠牲となった人間の金や魔法的品物が体内より発見される事がある。
得られるEXP 150
特 徴 進化したイソギンチャクであり、そのゼリー質の皮フは、水中からも、大気中からも生存に必要な酸素を吸収できる。その為、陸でも海でも生活できるが、食料摂取の際には陸に上がり、それ以外の時には水中で生活するようである。と言うのも、進化したそれは、魚類よりも哺乳動物の肉の方を好むからである。時として、人間をも食するが、元々、動かずにして食を得るタイプであり、移動しながらの食料摂取は、さほど得意ではないので、人類に対する脅威はさほどではない。尚、体内を流れる緑色の血液は、傷をなおす作用があるらしい。



名 前	Ixchel (イッチェル)
生 命 力	101300
攻 撃 方 法	長く出た触手からは、恐るべき魔法を発する。
攻 撃 力	通常攻撃力は、93000にしかすぎない。
鎧タイプ	タコのような、柔らかな皮フしか持っていない。
防 御 力	防御力は極度に低い。あえて数値に示す程ではないが特に後部が弱い。
移 動 力	96
知 力	相手の行動を正確に分析し、予測する事が出来るようである。

使用魔法 あらゆる物質をエネルギーに変換し、爆発的に開放する魔法を使う。
魔法効果 はとんどの魔法は、針の穴ほどしか効かない。例外は、火や、電撃ぐらいであろう。
出現数 3匹か6匹である。
行動性格 生き物を見つけると、必ず背後にまわり込み、恐るべき魔法の呪文を投げかけようとする。突撃は、魔法が十分に効かない時のみ行なわれる。
所持財宝 魔法の盾を持つ場合もある。
得られるEXP 1600
特 徴 イッチェルは、地球外の生命体であると言う意見さえもまじめに言われている不思議な生命体である。それらは、物理的に生き物を殺す事よりも、恐るべき魔法で消滅させてしまう方を好むようで、それらの獲物を、高エネルギーに変換し、それを吸収して生命を維持しているのだと言うのは、単なる噂だけではないようである。10本の短い足を交互に出して移動するその姿は、まるでムカゲのようであり、上部頭部は、花そのものの、この不気味な生命体が解明されるのは、まだ時間がかかるであろう。



名前	Kraken (クラークン)
生命力	体長の小さなものは500、大きいものは1000。
攻撃方法	裏側に吸盤のついた長く赤い8本の触手、それがふり回された時、ものすごい破壊力を生む。
攻撃力	体長の小さいものは150、大きいものは600。
鎧タイプ	ぶ厚いゴムのような皮フは、短剣ぐらいでは貫通しきれず、致命的ダメージを与えにくい。
防御力	50 (側面30、後方20)。
移動力	48

知力 防衛本能の著しい発達が見られる。

使用魔法 なし、但し、スミをあたりにまきちらし、視界に影響をおよぼす事がある。

魔法効果 水の生物であるが故、Delugeは効果がなければかりでなく、かえって動きを活発にしよう。

出現数 1～9 (巣には8匹以上かたまっている可能性大)。

行動性格 体の小さいもの、つまり成長過程にあるものは、完全な回逃行動をとり、大きいものは逆に、完全な攻撃体制をとる。尚、進化したものは空を飛ぶらしい。

所持財宝 小さいものは食料となり、大きいものは、体液がきず薬となる。

得られるEXP 60

特徴 海の悪魔とも呼ばれているクラークンが大海で、数多くの船を触手で抱き込んで決めてしまった事は、あまりにも有名な話である。現時点で最も大きいと言われているものは、ベルゲンのある司教が書き残しており、彼は、その背が幅12マイル半にも及ぶと言っている。しかし、これは、ベルゲンの司教が、霧の深い海で、彼の乗っていた船があやうくぶつかりそうになった小島を見間違えた可能性が高い。その時彼は、船酔いをごまかす為、ミサで使うブドウ酒をこたま飲んで酔っぱらっていたのだ。



名前	Lamprey (ランプレイ)
生命力	14900
攻撃方法	狂暴な歯が、リング状についている。ヒルのような口で襲いかかる。
攻撃力	10000
鎧タイプ	極度に弾力性のある皮フは、剣やヤリを包むように受けとめてしまう。
防御力	1525(外側より攻撃する限り、どの方向も同じである)。
移動力	63 (但し、長い胴体を動かすスピードである)。

知力 生き物に警戒心をあたえずに接近させるぐらいの、本能による獲物取得のテクニックはある。

使用魔法 なし。

魔法効果 Needle, Mitterは効果が無い。しかし、他の魔法は問題ないだろう。

出現数 1～4

行動性格 獲物が安心して近寄ってくるよう、木のようにじっとして動かずに、足元に獲物が寄ってくると突然おそいかる。

所持財宝 腹の中より宝石が見つかる事もある。

得られるEXP 630

特徴 ランプレイは、れっきとした肉食動物である。その数は今では少なく、昔ほど危険とはいえないが、植物と見間違えやすい為、注意する事は大切である。ランプレイは、ヘビとは違い歯で獲物をくたき、長くのびた胃の中へと送り込む。

この生き物には、口以外に、感覚器官が見あたらないが、体全体で、生物の発する熱を感じる事が出来るらしく、その為、皮フの温度が低く保てるように、気温の低い所や、水の中によくいると言われている。



名 前 Lamprey Land (ランプレイランド)
 生命 力 1400 (最も低いもの)
 攻撃 方法 血を吸う為の2本の牙と、ムチのようにしなやかで細い尾の先をふり回す。
 攻撃 力 730
 鎧 種類 切断タイプの武器を防ぐ、かたいウロコ。
 防 御 力 500 (側面は260、首のつけね後部は160)。
 移 動 力 68
 知 力 本能にのみ従い、常に生き血を追い求める。

使用魔法 金しばりの魔法を持つと主張する者がいるが、麻酔効果のある毒を持っているのと思いがちがいたのだらう。

魔法効果 幻覚を見せるようなものでなければ十分に効果がある。

出現数 1～8

行動性格 周囲をふらふらしながらいそがしく動きまわる。一見それは、でたらしめに見えるが、えものが近づくと、一斉に襲いかかってくる。

所持財宝 特に目立つものは持っていない。

得られるEXP 110

特 徴 吸血性へびである。眼が退化してしまっており、代りに臭覚器官が発達し、血のおいには特に敏感で、ものの数分とかからず集団でむらがってくる。血のおい以外にも、汗や、息など、臭いとなるものをすべて感じ、その種類に応じて、反応する。金属の臭いは、ランプレイの臭覚器官を狂わす作用があるらしく、金属性のヨロイをつける者は、襲われる事なく通りすごせる事が多い。吸血の際は2本の牙より麻酔性の毒を分泌し、えものが動いて皮フ内の牙が折れてしまわないように防いでいる。体長は3フィートである。



名 前 Lilith (リリティ)
 生命 力 10000
 攻撃 方法 雷を人間にむけて投げつけてくる。
 攻撃 力 魔法以外では攻撃しないのであるが、雷は、25000にも相当する。
 鎧 種類 その身体は通常の武器では決して傷つけられない。
 防 御 力 全方向も20000、これを破れるものは、魔法のかかった武器だけである。
 移 動 力 100

知 力 人間を超えた知力を持つ。しかも、悪徳にみちている。

使用魔法 雷を投げつける。無防備な人間なら、即、黒こげになろう。

魔法効果 生命体に影響を与えるPoishon, Corrosion, Deathなどは全く効果がない。

出現数 1～9

行動性格 人間のみを襲ってくる。その姿を消したり現したりできる為魔法を使用するタイミングを常に失なわせ、雷を投げつけ先制攻撃をしかけてくる。

所持財宝 金を所持する。

得られるEXP 1000

特 徴 リリティを、ある者は墮天使と呼んでいるが、一般的には寂しい所や暗闇に現われ、人間の魂を闇の王にささげるべくはいかいする夜の化身である。地上では、黒い乱れ髪をした背の高い女に姿を変えられているが、地下、闇の支配する所では本当の姿をさらけ出している。その体は、物質ではない。リリティは、アストラル生命体であり、その姿を見れても、触れる事も切り裂く事もできない。実体がないからである。故に、このリリティを倒せるのは魔法、及び魔法のかかった特別な武器だけなのである。



名 前	Lizard Man (リザードマン)
生 命 力	2000~2500 (一般に老いた者は低い)
攻 撃 方 法	若い者は剣で、老いた者は魔法にて戦う。
攻 撃 力	若い者は1120、老いた者が剣を用いる時は420。
鎧タイプ	皆一様に彼らの種族独特のヨロイを身につけている。
防 御 力	250 (側面は75、背後は無防備である)。
移 動 力	35~50 (なぜか老いた者の方が速い)。
知 力	独自の文化を作る程、知力が高く、しばし哲学者も出ているくらいである。

使用魔法 老いた者は、水に関する魔法を使い、攻撃の為水攻めを行う。

魔法効果 水に関するものは効果が薄く、さらにNeedleやMittarまでも防いでしまう。

出現数 若い者は5~9、老いた者は最大5人である。

行動性格 好戦的であり、特に人間を見つけると嗜好と逼迫した食料事情により、そく攻撃をしかけ、味方に何人ぎせいか出ようとも相手の死体を引きずって帰るまでは、戦いを続ける。

所持財宝 傷薬から魔法的品物までをかなりの確率で所持している。

得られるEXP 90~130

特 徴 大昔に栄えた半獣人間であり、一時は高度な文明を築いていたとも言われているが、その本能たる強い好戦的傾向は、高度な文明によっても和らぐ事なく、進化してきた人類との対立と相重なって、小さな集落で原始的な生活を営むまでに成り下った。

彼らの性格は、ワニのような醜悪な顔以上であり、それ故、滅亡を目の前にするようになったのは、まさに天に感謝すべきだろう。なぜなら、彼らは人間の肉を好んでそれも最大のごちそうのように食べるのである。雑食性なのであるが、特に、強い人間の肉は極上とされ、その為自からの生命をかけるのは、彼らにとり英雄的行為である。



名 前	Mantari (マンタリ)
生 命 力	7800
攻 撃 方 法	ムチのような尾を直角に向け、その槍状の先端で急所を突いてくる。
攻 撃 力	最大7200、攻撃がそれでもそれは、6675にもなる。
鎧タイプ	弾力のある筋肉質ではあるが生身である。
防 御 力	生身である故、防御力は著しく低い。しかし、常に飛び回り攻撃しにくい。
移 動 力	54

知 力 攻撃対象の生物の神経中枢の場所を知る能力を持つ。

使用魔法 直接攻撃に使う魔法は持たぬが、生物の波動をつかむ魔法的能力がある。

魔法効果 全ては有効である。しかし、生命力の高さ故、くり返し使わねばなるまい。

出現数 一般に数は少ない。しかし、7匹ぐらいの集団もあると言う。

行動性格 とにかくやっかいな生き物である。地表に生物がいるのを空より見つけると、必ず降下して来て、攻撃を行い、エサにする。それが行なわれないのは食後1時間以内だけである。

所持財宝 所持品は不明。

得られるEXP 260

特 徴 空を飛ぶエイ。その一言でマンタリの姿は表現されよう。ひれ(羽)を広げると20フィート以上もある。この空の悪魔が現れる時、ほとんどの生き物はヘビににらまれたカエルのように、恐怖のあまり、動けなくなると言う。人間も、勇者を除いてその例にもれない。たいていは、大ネズミ等の動物を食しているようであるが、そのどん欲な胃袋を満たすべき生物を選ぶ事はしない。大ネズミが、一番多く見つけられるにすぎないのである。マンタリがやって来たら、即、動き回る事である。その巨体が、ゆっくりと大まかにしか動けない為である。特に背を見せるべきではない。マンタリは生き物の神経中枢を狙うのだから。



名前	Mebusa (メデューサ)
生命力	516900
攻撃方法	魔力のこもった眼でひとにらみし、相手を岩に変えてしまう。
攻撃力	6700
鎧タイプ	革でできたものを、着ているくらいである。
防御力	1050 (側面714、後部469)。
移動力	143
知力	憎しみと悲しみ、あるのはそれだけ。

使用魔法 その眼でにらむと、人間は岩に変わってしまう。

魔法効果 強力な魔法は、全て有効である。

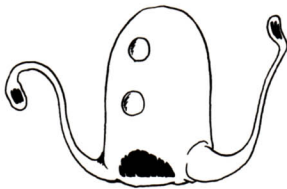
出現数 1～6

行動性格 常に人間を見つけると、正面よりやってくる。素手で闘う事はめつたにはなく、人間のふりまわす武器をよけながら、相手の目をとらえ、魔法を使うのである。

所持財宝 神の言葉を記した書物を持っている場合がある。

得られるEXP 2180

特徴 この恐るべきメデューサは、髪がへびであり、常にシュウシュウ音を立てており、それが、メデューサが近くにいる事を知ること役に立っている。大体周りには、近づきすぎた人間の変わりかはた石柱が数多くある所に、住んでいるようである。メデューサをまともに見た者はいまだかつてない。その顔を見た者は、石にその体が変わられてしまう故にてである。メデューサの体を流れる血も又、本人と同じくらい危険であり、強い腐食性と毒性を持つ、この恐るべき相手と闘うには、その顔を見ないようにしなければならぬ為、非常に難しい。



名前	Mihstu (ミアツウ)
生命力	4300
攻撃方法	カミソリの故く鋭いフックを持つ触手で攻撃をする。
攻撃力	2040
鎧タイプ	少しぐらいの傷では行動に支障をきたさない為、これと言う装甲は持たない。
防御力	武器の効果を防げるものはない。生命力そのもの以外には……。
移動力	64

知力 円熟した闘争本能にはわずかながら知性が目覚め始めているようだ。

使用魔法 Poison系の魔法を発する。その効果は触手よりも強く、又、驚異である。

魔法効果 武器に対する防御のなさは対照的に、水や火に関する魔法以外は効果がない。

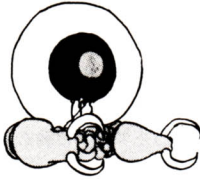
出現数 2～8

行動性格 ミアツウにとり、その体に備っている触手を使う事は最終段階であり、先に魔法を用いて、決定的ダメージを対象に与える。

所持財宝 確定している所持品はない。

得られるEXP 260

特徴 ミアツウは、低温多湿を好み、陽光を最も嫌う典型的な洞窟に住むタイプの生物体である。核となる神経中枢器官を流動性の皮フが包み、時としてその体型を変化させる事もあるが、通常は、地表十数インチの所を浮遊し、移動する。それは、動物性タンパク質が主食であり、流動性の皮フは下より口をあげ、小動物から人間までを包み、強力な消化液により骨までを溶かし神経中枢器官が、直接摂取する。この間、約3時間程、ミアツウはまったく動く事が出来ず、他の生物、特に吸血性のものに襲れると言う。特にヨチョールがミアツウの血を好むらしい。



名 前	Monodrone (モノドロン)
生 命 力	弱魔法を持つもの2500、強魔法を持つもの3500。
攻 撃 方 法	主に魔法のみを用いて長距離より攻撃してくる。
攻 撃 力	弱いタイプで400、強いタイプで700に値する攻撃魔法を用いる。
鎧タイプ	非装甲性生物であり、剣を相殺しうる皮フ等すらも持っていない。
防 御 力	極く弱く数値として示すほどのものではない。
移 動 力	弱いものは一般に速く85であり、強いものは65である。

知 力 知力は高くはないが、原始的構造の脳は、テレパシーを用いて意志交換を種族間で行える。

使用魔法 NeedleとMittarに相当するものを使う。つまり物質化された強力な感情波である。

魔法効果 Needle、Mittar及びFireを防ぐシールドのような思念のスクリーンを形成している。

出現数 弱いものは、1匹あるいは9匹で出現し、強いものは1～5匹の間である。

行動性格 弱いものは、人間と遭遇すると、退避行動をとる。しかし一方、強いものは魔法有効範囲に人間が入ると攻撃をはじめ、相手が逃げるか、死ぬまで追撃してくる。

所持財宝 弱いものはLamp、強いものはSPECTACLESを所持する場合がある。

得られるEXP 100～150

特 徴 モノドロンは、古代人により造られた生物であり、財宝や聖域を守る為に各建造物に配置された各種の番人の一種である。弱いものは、正当な手段で入る者の、前を照らすものとして使われ、強いものは、不当な侵入者達を攻撃しつつ、それらを観察し、「マスター」達に随時報告する役割をはたした。今日、古代人達は減ってしまったが、各種の番人達同様、モノドロンもまた、永遠に、自分達を造り上げた主人に忠実に働き、見るものもない不法侵入者達のレポートを送り続けることであろう。



名 前	Mud Man (マッドマン)
生 命 力	8400
攻 撃 方 法	両手にある長く鋭いツメで侵入者を切り裂く。
攻 撃 力	5000
鎧タイプ	いかなる武器でも傷つける事が出来る。
防 御 力	微小。そのツメの犠牲になる前に攻撃できればだが。
移 動 力	68～75
知 力	自分のなわばりだけを守ろうとする事に執着する。
使用魔法	水を踊らせ、近づく者を驚かす事はできるが、実害はまったくない。

魔法効果 攻撃的魔法は確実にダメージを与える。

出現数 7～8。まれに3匹ぐらいの時もある。

行動性格 自己の勢力圏内に入るものを非友好的な侵入者とみなし、攻撃を行うが、時と場合によっては、まったく動かずに死んだふりをしている事もある。

所持財宝 つるはしを持っている事がまれにあるくらいである。

得られるEXP 240～260

特 徴 泥沼を主な生息地としている。昔は泥沼に数多く住んでいたのが、後に泥沼の規模、数が気候の変動等で縮小するにいたって、比較的しっかりした地面にも住むようになった。マッドマンは、泥ないしやわらかい土を食べている。その為、土がある所ならばどこでも生息可能はずなのだが、泥沼が、彼らにとり、生活するのに一番静かであった故、ほとんど動く事もなく昔は近づかなければ、まったく問題はなかったが、彼らが普通の地面に広がり出した今では、話はまったく違う。彼らは、自分の周囲数マイルを勢力圏内としており、そこに侵入するものがいかなるものでも、すかさず抹消する為にやって来るからである。



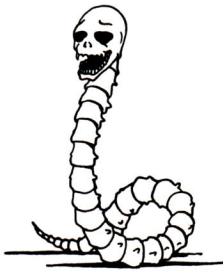
名前	Myconid (マイコニッド)
生命力	4900~7600
攻撃方法	カサ状の頭部より数十フィートの範囲内に窒息を起こさせる毒胞子をふき出す。
攻撃力	10200
鎧タイプ	菌糸類特有の体は、縦に切ろうとする力に弱く、横に切ろうとする力には比較的強い。
防御力	防御力自体は微少である。
移動力	50

- 知力** その頭には胞子がつまっているだけである。
- 使用魔法** 魔法を使う事はない。しかし、一面に胞子が放出された様は、霧を作ったようである。
- 魔法効果** 火や雷、毒は、巨大化した菌糸類を維持するのに必要な要素であるが故逆効果である。
- 出現数** 最低5
- 行動性格** 雑食性動物や、草食性動物を大変嫌い、たいていは、胞子をまきちらしながら相手が逃げ出すまで、攻撃をしかけて来る。それは闘争と言うよりは、食われぬ為の生存本能と言える。
- 所持財宝** 不明である。
- 得られるEXP** 270
- 特徴** 菌糸類にとり、陽光が入らず、高い湿度を持つ地下世界は、進化を行うのに絶好の場所であった故マイコニッド、すなわちキノコ人間が、進化の為今日のような姿になったのは、別に驚くべきことではないかもしれない。彼らの種族は、元々、好戦的ではない。しかし、その特異体質故に、別な生き物の食料とされてしまう事を大変に恐れ、吸引する事によってのみ窒息を起こさせる毒胞子を放出して、近づく生き物が身体のやわらかい部分に喰いつかないようにしているのである。外皮はかたく、食料に耐えるものではないが、その内側は、パンのようにやわらかく、香ばしいと共に、珍味なのである。彼らは地面に胞子を埋めはんしょくする。



名前	Naga (ナーガ)
生命力	11300 (中にはそれ以上のものもいる)。
攻撃方法	魔法を使って攻撃してくる以外の攻撃方法は不明である。
攻撃力	7400
鎧タイプ	胴体の1/3ほどをカバーするエラは、盾のように働く。
防御力	1665 (側面は1245、後方は495である)。
移動力	76
知力	見かけからは想像できないが、深い知恵を持っているとされている。

- 使用魔法** 全ての物を炎に変える魔法を使う。
- 魔法効果** Fire、Poison、Thunderに類するものは、全てはねかえしてしまう。
- 出現数** 3~9
- 行動性格** 人間を見つけるとたいがい攻撃をしかけて来る。決して背を見せることなく、背を見せるものにすらも容赦なく攻撃をしてくると言われている。
- 所持財宝** ナーガは、食料や薬にもなる。
- 得られるEXP** 630
- 特徴** ナーガは、善と悪とはっきり二分される。善のナーガは決して人間を襲わず、仏法に帰依した者には、仏法の隠れた秘法をさずけてくれると言う。しかし、悪のナーガは、人間を食し、秘法をさずかろうとやって来る者に、食う代りに、墮落と退廃こそが、神の真意だと教え、地上へと追いかえしてしまうと言う。たいがいそんな時は満腹しているらしい……。この二種のナーガを見わける方法は、仏法を真に理解している者だけがであるとされ、悪のナーガは、偽りの帰依をしている人間を善のナーガへ近づけない役目を果たしていると説く者もいる。



名前	Necro Phidius (ネクロンアイデアス)
生命力	10000
攻撃方法	毒ヘビと同じである。魔法的な麻痺性毒を用いる。
攻撃力	7875
鎧タイプ	ヨロイを持たない為、直接の防御力は極めて小さいが、生命力の高さが代りとなろう。
防御力	武器のダメージは、まったく防げない。
移動力	100
知力	金の香りをかぎわけるが、それが知力だろうか。

使用魔法 魔法的な毒は接触しないと使用されない。

魔法効果 Poisonは、上記の毒と同系の魔法であるが故、全く効果がない。

出現数 必ず9匹で現れる。

行動性格 人間やゴブリンなど、金のおいがる生き物が近寄ると、すばやく周囲をとりかこみ、毒による攻撃を始める。それは、金のおいがか消えてしまうまでである。

所持財宝 たまに、食料をおいてゆく。

得られるEXP 300

特徴 ネクロンアイデアスは、魔法的ヘビである。その為、不眠不休で活動でき、金の香りを感じると、音も立てずに近寄り、その特種な毒で、金を持つものが、その全てを地面に放り出すまで、麻痺を起こさせる。投げ出された金は、すぐさま運び去られ、行方不明となる。ネクロンアイデアスは、おそらく古代人により造り出された、財宝の管理人であろうと予測されている。それらは決して人を殺すのではないが、全てを投げ出さないどん欲な人間は、しばし、長期の麻痺のため、飢えと渇きにより死に至る。



名前	Nereid (ナーレッド)
生命力	1900
攻撃方法	男をその美しさで誘惑する……それが攻撃と言えるのならばだが、
攻撃力	腕力はまったくない。水の魔法を使うのは別として、
鎧タイプ	普通の武器は、その細い身体を素通りしてしまう。
防御力	あえて数値にするのなら100000以上(全方向)であろう。
移動力	93

知力 水に関する知識全てを持つ。

使用魔法 水の魔法は、自然界に有用なものから、攻撃的なものまでを、使いこなせる。

魔法効果 唯一効くのは火に関する魔法だけである。

出現数 1~9

行動性格 人間の男を見つけると、そのまわりをかこみ、歌を唄いながら踊り出す。

所持財宝 妖精である故、何らかの魔法的品物を持っているかもしれない。

得られるEXP 10

特徴 ナーレッドは、水の妖精であり、清くすんだ水辺に数多くみられる。人間に対して彼女達が悪意を持っているとは思えない。髪は腰にまで長くのび、美しい顔立ちと、その肌は、ひどく魅力的である。彼女達は常に愛を求めその為に、人間の男を見つけると悩ましげにせまり、たいがいの男はその誘惑にまけてしまうであろう。それ自体は何ら悪い事ではないが、一度、彼女達と楽しい生活を過ごしてしまうと、人間界の生活に戻れなくなってしまう。それはナーレッドに限らず妖精に通じた者の運命であるようだ。



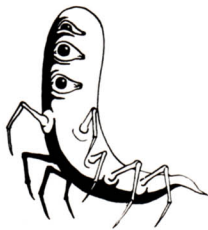
名前	Ochre Jelly (オークジュリー)
生命力	100
攻撃方法	興奮時に分泌される強酸。
攻撃力	60
鎧タイプ	ゼリー状の皮フ。
防御力	90
移動力	15~20ぐらい。
知力	触覚により状況を知覚する。
使用魔法	なし。

魔法効果	皮フが非電導性であり、Thunderは効果なし。
出現数	1~6
行動性格	四方八方に触手を出し、獲物のおいをかぐと、興奮し、強酸を分泌しながら獲物を包み込もうとする。
所持財宝 得られるEXP	体内で少しの金塊が見つかる事がある。 10
特徴	オークジュリーは巨大化したアメーバーであり、洞窟などの適度な湿度と完全な紫外線の遮断が確保された所に生息し、岩のスキ間等よりしみ出し、えものに上よりおおいかぶさり、強酸にて接触部を溶解しながら、吸収する。動物性タンパク質を消化した後、流動体が残される場合があるが、これは、肉の繊維質のみが残り、体液と共に排出されたものである。オークジュリーの体内からは、時にして、金塊が発見されるが、これは、金、銀、等金属が、溶解されず、排出管につまったものだと言われている。たぶんこれは襲われたゴブリン、人間などの所持していた物であろう。



名前	Otyugh (オティフ)
生命力	154000 (弱いもので)
攻撃方法	不潔きわまりない二本の腕でバイ菌をふりまく。
攻撃力	68250
鎧タイプ	異臭がただよう赤茶けた体は、腐った肉のかたまりにすぎない。
防御力	生命力が高いだけと思われる。
移動力	106
知力	何1つないと思われる。

使用魔法	なし。
魔法効果	全て有効。
出現数	必ず9匹で行動する。
行動性格	行動は非常に大ざっぱであると言えよう。時には逃げたず事すらもあるが、しかし、一般的には二本の腕をふり回しながら追いかけてくるようである。
所持財宝 得られるEXP	病気を持っているので注意を要するだろう。 1060
特徴	オティフは、地下世界の清掃家である。そう言うとも聞こえはいいが、ようするに、ゴミや、他の化け物の食べカスを食べ生きている、最もいまわしく、異臭に満ちている生き物なのであり、ゴミグズと共に寝起きしていて、非常にやっかいな伝染病をはやらす媒体である。出来る事なら、オティフには触れない方がよい。もし触れると、88%の生き物が、後日恐るべき様々な病気にみまわれ、その死亡率も高いものであるからである。



名 前	Owlbear (アウルベアー)
生 命 力	15100~17200
攻 撃 方 法	もともとは足であったような4本のツメをふりまわす。
攻 撃 力	11500
鎧タイプ	ツヤのある薄皮フ以外は持たない。
防 御 力	攻撃力は大だが、防御についてはその逆である。
移 動 力	67
知 力	人間だけを攻撃するように、特別に仕込まれている。
使用魔法	ない、幸運なことに。

魔法効果 全ては有効であるが、NeedleやMittarのようなものは、あまり役に立たないだろう。

出現数 3~9

行動性格 人間を見つけると、相手を殺すまで追いかける。いくら傷つけられようとも、殺人こそが、この生物の役割であり、行動なのである。

所持財宝 あまりたいしたものを持っていない。

得られるEXP 580

特 徴 邪悪な魔法使いにより生み出された殺人モンスターである。いかなる場所でも生息できるが、主に洞窟など、アウルベアーの主人達の身辺に最も多くいたようである。アウルベアーは、完全な突撃型殺人鬼と呼べよう。その為、非常に高い生命力はあるが、防御については、いささかも考えられておらず、それが最大の弱点となっている事は、侵略国の軍隊と同じである。この凶器たる生き物は、食事をする事がない。代りに自分の生命力そのものが食料となっている為寿命は短い。全てにおいて殺人の為に生れたあわれな生き物なのである。



名 前	Raider (ライデン)
生 命 力	強いものは50000以上
攻 撃 方 法	2tもの岩をも砕く恐るべき腕力。
攻 撃 力	15000 (最も強いもので)。
鎧タイプ	銅を用いたヨロイを着込んでいる場合がある。
防 御 力	ヨロイを着ている場合1500 (つなぎ目のある後方が弱点である)。
移 動 力	60~90
知 力	力こそすべてであると考える程の知力を持っている。

使用魔法 ない。彼らは、魔法を力とはみなしてはいないのである。

魔法効果 全てが有効であるが、高い生命力に対し、彼らの言う通りやや非力だ。

出現数 未熟な者は9人の集団、熟練者は少数の場合が多い。

行動性格 戦いは、彼らの力を自慢する為に行なわれる。勝つ事が、彼ら唯一の楽しみであり、他者に対しては、はなはだ迷惑な性格である。対戦相手を見つけると喜びの叫びを上げながら走り寄ってくるのだから。

所持財宝 金を持っている事が多いようだ。

得られるEXP 30~50

特 徴 劣悪な原始的人類である。ずんぐりとして、胴が長く、足が短い。原始人にとり、その生命を左右するのは、力であり、それが彼らに最も重要視されるのは一理ある。問題は、それが、楽しむ為の戦いに用いられる事なのである。彼らの力だめしは、種族内では行なわれず、もっぱら、種族外の生き物が、力だめしの犠牲にされる。力が強い者は、種族の支配者となり、死ぬまでその権力が保障されると言う。戦いで死ぬ者は臆病者として軽べつされる。



名 前	Raven (レーヴン)
生 命 力	700
攻 撃 方 法	跳躍力のある後ろ足で跳る、又は激しく頭突きで。
攻 撃 力	1400 (老いたものは、150まで段階をへて低下する)。
鎧 タイプ	つやのある毛皮は、防御に適さない。攻撃がすなわち防御となっている。
防 御 力	68 (側面56、後方30)。
移 動 力	60 (老いるに従い、30まで低下する)。
知 力	攻撃する者を迷わす行動を取れる程度の知力を持つ。

使用魔法 なし。

魔法効果 術者が、はね回るレーヴンを呪文をかける目標として捕捉できれば、全ての呪文は効力を発する。

出現数 若い集団は9匹、老いるに従い1匹までに減少する。

行動性格 武装した人間には攻撃体制を取り、集団で対象をとり囲もうとする。

老いたものは、しかし数が少ない為に逃げ回る。

所持財宝 不思議な品物を持っている場合がある。

得られるEXP 50

特 徴

草原のペテン師、あるいは道化師とも呼ばれている。昔は、人間に対しても友好的であったが、そのつやのある毛皮に目をつけた人間が、大量にレーヴン猟りを始めて以来、レーヴンは、人間に対して敵対するに到った。特に、武器を持つ人間を嫌い、後ろ足による跳りと、頭突きの反復攻撃によりほとんどの人間が、グロッキーしてしまうという。

まともにぶつかれば、手ごわい相手である。



名 前	Rocklouse (ロックラウス)
生 命 力	60300~61000
攻 撃 方 法	獲物にとびつき、その強力なアゴで噛み砕く。
攻 撃 力	23000
鎧 タイプ	体全体が岩でできているその体はたとえ半分かけても生れるのである。
防 御 力	44000 (正面に限らず、足の先まで同じである)
移 動 力	69
知 力	普通のシラミとなんら変りがない。

使用魔法 なし

魔法効果 水、火、は身体の構造上まったく効かず、Corrosionに関しても同じである。

出現数 4~9

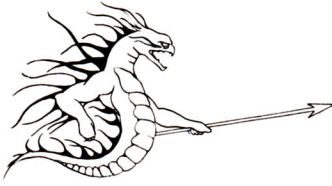
行動性格 動くもの、動かぬもの、なんでもかんでも、とにかく喰いついてみようとする。食欲のみが全ての本能であり、自分の仲間が死のうと死ぬまいとまったく関心を持たない。

所持財宝 ロックラウスをすりつぶした粉は、きず薬になると言う。

得られるEXP 750

特 徴

ロックラウス……岩シラミは、大きいものでは1~2tの体重にいたるものもあると言う。それらは岩より生れ、岩を喰らい、岩に還る原始的な生物にすぎないが、知覚力が未発達な為、岩と他のものの区別がつかず自分が近づくあらゆるものにとりつき、口にする。小さいものでも数十から数百キロの重さを持つので、その口で骨を砕かれる前に、たいがいの生き物はつぶされてしまうようである。全身が岩であり、武器類は、あまり効果がないばかりか、その刃をだいなしにしてしまう事もしばしばである。ロックラウスに最も有効な武器は大きな鉄のハンマーとたがねである。



名 前	Salamander (サラマンダー)
生 命 力	250000
攻 撃 方 法	手にした炎の槍と、ムチのような尾で殺す。
攻 撃 力	190750
鎧 タイプ	体が火のエレメンタルで構成されており、魔力のある武器以外まったく効かない。
防 御 力	75000
移 動 力	130
知 力	自然界を構成する四元素に関して、いかなる人間よりくわしい。

使用魔法 炎の槍は投げつけると、火の玉となる。

魔法効果 水の魔法以外は、ほとんど効かないであろう。

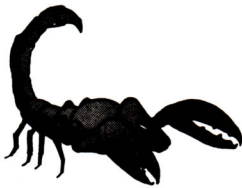
出現数 3～5

行動性格 人間に対して悪意をいただいており、見つけたら最後、灰にしてしまうまで、しつこく槍を投げて来る。槍は無限に現れるので、相手をしとめるまで行なわれるのである。

所持財宝 特別なヤリを持っている場合がある。

得られるEXP 2300

特 徴 火の精霊であり、常に三百度以上の高温が確保できる所を住居としている。サラマンダーは、人間に対して好意を持つものと、敵意を持つものに分かれ、典礼魔法で呼び出されるのは前者であり、火による災害をもたらすのは後者である。地下に住むものは、ほとんどが人間に対して敵意を持っており、非常に危険な存在となっている。なぜサラマンダーが敵意を持つものと、好意的なものに分かれたのかは不明であるが、通常、攻撃的なサラマンダーは、ほえるライオンのような姿で出現するとされている。



名 前	Scorpion Giant (スコピオン・ジャイアント)
生 命 力	600～1100
攻 撃 方 法	生命を死に致しめるのは尾にある毒針であり、二つのはさみで、いかくしながらスキを見て、正面より尾を弓なりに突き出し、刺す。
攻 撃 力	602
鎧 タイプ	昆虫類に見られる発達した固い外殻。
防 御 力	50 (側面31、後方26)。
移 動 力	30

知 力 近づく者は、誰にでも攻撃をしかけてくる、恐るべき闘争本能のみ発達する。

使用魔法 なし。

魔法効果 全て有効、ただし、毒針にささる以前に魔法をかけられればだが……。

出現数 1～9

行動性格 見つけたものは必ず攻撃する。いつけん、何事もなく通りすぎるかの様に思えるように動くが、これは攻撃の対称となる者が、一番弱い部分をさらけ出すのを、待っているかのようにも思える。

所持財宝 サソリは、いい所がなにも一つもない。殺しても何も得られないであろう。

得られるEXP 50

特 徴 非情で残忍な肉食性の生物、砂漠から沼地まで、いかなる所でも生存出来る、並はずれた生存力を持つ。近づくものを必ず襲い、時には、あやまって自分自身を殺してしまう事さえある。正面にある二つの大きなはさみは、主に、殺したえものをひきずる為にあるらしく、攻撃においては補助的にしか用いられないようである。多くの節を上つ尾は、強力な毒針を持ち、革のヨロイぐらいでは、簡単に貫通されてしまうので注意を必要とする。サソリを見つけたら早期のうちに、殺すのが一番であり、後方より襲うのが、一番、リスクが少ないであろう。



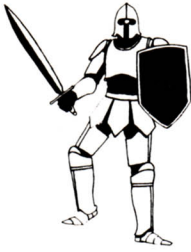
名 前 Sendam (センダム)
 生 命 力 24800~30300
 攻 撃 方 法 特に目立つ、長い触手をふりまわし電撃を加える。
 攻 撃 力 3840
 鎧タイプ 原型質に包まれた不気味なその身は、しかし、何の装甲ともなり得ない。
 防 御 力 数値として表わされる程、センダムは防衛力を持たない。
 移 動 力 83

知 力 人と同じ知力を持つ。なぜなら、人間の脳を核として持っている為である。
 使用魔法 核としてある人間の脳よりは、Thunderが対人魔法として発せられる。
 魔法効果 Thunderは勿論、NeedleやMittarをも、強力な脳波で防いでしまう。
 出現数 1~9
 行動性格 彼らの領域に侵入する者を見つける為のものは、まったく動かずに、じっとして、攻撃的集団へと情報を送る。侵入者が領域に深く侵入すればする程攻撃を激しく行なう。
 所持財宝 金ぐらいしか持っていないようである。
 得られるEXP 700
 特 徴 センダムは、人間の脳を持つ不定形なアメーバーである。通常は、ほぼ体の中央にある脳を保護するようにもり上り移動を行う。繁殖は、他のアメーバー同様細胞分裂にて行なわれるが、脳は分裂しないので母体に残り分裂したものは、その核に人間の脳をおさめるべく、犠牲者を探す。このおぞましき人間-アメーバーは、犠牲者の知力をそのまま持つ為、見かけよりもはるかに知的ではあるが、脳との同化作用の際、その脳は自制を失い強力な魔法を得る代りに凶暴となる。



名 前 Shambling Mound (シャンブリンマウンド)
 生 命 力 72100
 攻 撃 方 法 人間のアストラル体に対して、攻撃するのに牙のある口や、ツメのある手等を使う。
 攻 撃 力 19800
 鎧タイプ その体はアストラル体であり、通常の武器では、限定的効果しかない。
 防 御 力 7500 (側面5100、後部1700)。
 移 動 力 100

知 力 知力はなく、全ては、怨念が支配する。
 使用魔法 霊的生命体ではあるが、魔法を使う程高級ではない。
 魔法効果 肉体がなく、すでに死んだ者である為、PoisonやCorrosionは無意味である。
 出現数 通常は2~4だが、死霊のたまり場にはそれ以上存在する。
 行動性格 死後間もないものは、自分が死んだのかどうかを理解できずに混乱し、あたりをデタラメに動きまわるだけだが、日がたつに従い、生きた人間に襲いかかるようになる。
 所持財宝 魔法の品物を所持している場合がある。
 得られるEXP 790
 特 徴 シャンブリンマウンドは、強い怨念を持つ悪霊であり、生きている人間に憎悪をいだき、殺そうとする。攻撃はアストラル体に行なわれる為、生きた者の目には、受けた傷がわいて出たように見えるだけであり、その傷は魔法的な薬以外では、なかなか治すのが難しい。通常の武器でも、思念の強い者が使うのであれば、この悪霊を倒す事は可能であるが、魔法か、魔力のこもった武器を用いるのが一番効果的である。それらは、アストラル体を吸収しないと生存できないので、人間のそれを吸う。それは死の直後が一番容易である為、殺人をくり返す。



名 前 Sir Gawaine (サーグウェン)
 生 命 力 300~1100
 攻 撃 方 法 使い古しの刃こぼれを起こした剣を使う。
 攻 撃 力 270 (ただし9:00AM~12:00PMまでは390)
 鎧タイプ みかかれた亜鉛の板をたたいたヨロイと木の盾。
 防 御 力 80 (側面56、後方30) 正面は勿論、盾の防御力が加算された結果である。
 移 動 力 40~54(ただし、9:00AM~12:00PMまでは、100)
 知 力 まかりなりにも、ペテン師並の知力は持っているよう。

使用魔法 なし

魔法効果 全部有効

出現数 1~4 (9:00AM~12:00PMは、7~9)。

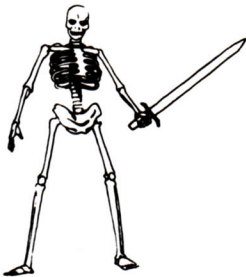
行動性格 ほとんどのグウェンが、人間を発見すると追いかけて来るが、中には、他の者に戦いはまかせ、おぼれをちようだいしようと言うなさない者も1、2人、グループ内にいるようである。

所持財宝 9:00AM~12:00PMまでの間には、何かを持っている場合がある。

得られるEXP 70

特 徴 アーサー王のお気に入りの従兄弟の名を語るサギ師達が、彼らである。不幸にも、9:00AM~12:00PMまでの間だけ強くなれる、本物のグウェンのまねをし、彼らは、その時間帯だけしか本気にならない。

もともと、彼らはグウェンの影武者達であり、あまりにも質が悪いが故追放され、それを根に持ち、彼の名を語り悪につくす事によって、彼の名前を傷つける事に喜びを見いだしている連中だと言う噂があるが、アーサー王の記録には記されていないようである。さて、本物のサーグウェンの名譽にかけて言うが、本物の彼は、彼らのように強くない!



名 前 Skeleton (スケルトン)
 生 命 力 300
 攻 撃 方 法 さびた劍。
 攻 撃 力 120
 鎧タイプ 骨格 (所々にひび有り)。
 防 御 力 55
 移 動 力 40
 知 力 攻撃目標の認識のみ出来る。
 使用魔法 なし。

魔法効果 Poisonと、Deathは、効果なし。

出現数 平均最大3、追撃時最大9。

行動性格 操作している者の命に従い、忠実に対象を追いかけて殺す。

所持財宝 たまにスペクトル等を有す。

得られるEXP 10

特 徴 正式に埋葬されなかった人々の遺骨が、邪悪な妖術により、深き眠りを起こされ、不死の兵士にさせられたものである。もともと死体である為、動かせる所がある限り、戦い続ける。この類では、ゾンビが他に有名である。



名 前 Slug Giant (スラッグジャイアント)
 生 命 力 1600
 攻 撃 方 法 目標を捕捉し次第腐食性の酸を吐く。その正確さは驚くべきものである。
 攻 撃 力 560
 鎧タイプ ぶ厚いゴム状の皮フは、貫通能力に長けた武器以外は、あまり効果が^ない。
 防 御 力 275 (側面140、後方55)。
 移 動 力 35

知 力 そのでかい凶体の割に、その体を操る脳ミソはクルミほどしかない。
 使用魔法 なし。
 魔法効果 特に効果のない魔法はないが、Fireが^一番効果を望める。
 出現数 1～9
 行動性格 行動は鈍く、獲物が動き回るものだと、それを追いかける為に方向を変えるのに、しばらく時間が^かかる。しかし、スラッグが多数の場合、包囲されないよう注意すべきである。
 所持財宝 胃の中に、ピンや宝石やらが^入っている場合がある。
 得られるEXP 130
 特 徴 巨大なスラッグ、すなわちなめくじである。その皮フは厚く、弾力性があり、非貫通性の武器は、あまり有効ではない。前方の障害物や生物は、かなり遠方であっても、腐食性の酸を吐き、排除する。動きは鈍いが、ちょっとした壁ぐらいなら平気で押し倒す程の力がある。ヤスリのような舌を用い、時として地面を掘るような事もあるが、それが^主に何のためなのかはわかっていない。雑食性であり、消化する、しないかを判断する程の力もなく、丸のみするが、何が^入って来ようと、その胃はなんともないようだ。この為か、スラッグの胃の中から貴重な品物が見つかる事もしばしある。



名 前 Snow Man (スノーマン)
 生 命 力 11900～12600
 攻 撃 方 法 岩をも打ち砕く恐れべきこぶし、そして、魔法により引き起こされる吹雪。
 攻 撃 力 5750
 鎧タイプ その身体は白くふさふさした長い毛で覆われている。
 防 御 力 剣もヤリもオノも、その体に打ち当てる事が出来れば確実な傷をあたえる。
 移 動 力 50、やはり巨体な為、やや動きが^にぶいようである。

知 力 北京原人なみであろうと思われる。
 使用魔法 吹雪を常に身のまわりに起こし近づく者を凍死させようとする。
 魔法効果 水に関する魔法は文字通り、氷ってしまい使いものにならなくなる。火が^一番よいだろう。
 出現数 1人である事はまれである。4～9人である事が最も多い。
 行動性格 彼ら雪男にとって、体温を持つ者は、有害生物なのである。人間に対してはさらに種族間に存在する憎悪により、その恐るべき腕力は、もっぱら人間の息の根を止める鉄拳となる。
 所持財宝 多量の食料を持つ場合がある。
 得られるEXP 250
 特 徴 スノーマン、雪男は、零下30度もの山岳地帯に単独で住んでいる場合が多い、と言うのが定説ではある。しかし、魔法を用いる事の出来る種族は、グループで、人工的に寒冷地同様の気候を作り出す事により、陽光の当たらぬ所であれば、どこにでも居住するのである。8フィート以上にもなる大きな体は、深く毛でおおわれ、いわゆる原人の域を雪男は^いまだ越えておらず、その先祖からの人類との戦いは、人間に対する憎悪として今日まで続けられている。



名前	Spectator (スペクテーター)
生命力	110000~119900
攻撃方法	魔法を用い、生命力を減少させる。
攻撃力	25000(但し、魔法を1つの武器として換算したもの)。
鎧タイプ	魔法の力により、シールドのようなものを作り出している。
防御力	20000(正面はシールドが、自から発する魔法を防げてしまう為、はられていない)。
移動力	91

知力 並はずれた記憶力を持ち、種族の歴史をも憶えていると言われている。

使用魔法 肉体を麻痺させ、腐食させる恐るべき魔法を主に使う。

魔法効果 四元素の魔法(火、水)等は剣同様、シールドにより防がれてしまう。

出現数 場所により、異なるが、最低でも4以上でいる事が多い。

行動性格 一応、十分な知力を持っているので、グループにより、それらが最も適していると思われる方法にて、攻撃してくるのであなだりがたい。その根本は、侵入者の排除にある。

所持財宝 お香の入ったツボを持っている場合がある。

得られるEXP 1060

特徴 古代人の財宝が隠された場所に住む守護者である。もし、スペクテーターが、古代人の手により創造された番人だとしたら、人智及ばぬ最高傑作と言わねばなるまい。外見は大きな「手」に見えるが、指のような4つの首には大きな目が、それぞれにあり、それぞれ魔法を用いる事ができる。1つの目で、空気より食料と水を作り、もう1つはシールドを作り、もう1つは侵入者を攻撃する。そして、最後の目は、人の心を読む事ができるという具合にてある。移動は浮揚により行なわれるが、自分達が守るべき領域がおのおの決まっているので、そこより外に出る事は決してないと言う。スペクテーターに出合ったら、すぐ逃げるのが最も良いかもしれない。



名前	Spined Devil (スペンドデビル)
生命力	49900~74300 (格により異なるのである)。
攻撃方法	主に、血に染まったフックのような手にあるツメで切り裂く。
攻撃力	10500ぐらいが標準だろうと思われる。
鎧タイプ	格の高いもののみが、その体を魔法により鋼鉄に変えている。
防御力	体を鋼鉄化している者のみ、75000。
移動力	80~100

知力 スパイ行為に関してははずばぬけているが、他に関しては、あまり利口ではない。

使用魔法 PoisonやCorrosionを用いるものがある。

魔法効果 四元素の魔法やPoisonはほとんどの場合効かず、中にはDeathさえも効かぬものがある。

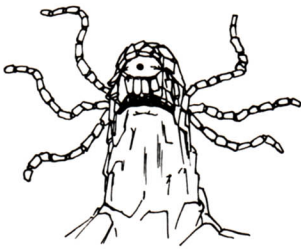
出現数 1人ではまれであり、大体は3人が1グループか、3の倍数でいる事が多い。

行動性格 通常は、数多く小グループか暗闇の中で広範囲に分散しており、常に険悪なまなざしで見張を続ける。誰かに見つかると、その者の口を封じようと、しつこく攻撃をしかける。

所持財宝 死体より盗んだ品物をいくつか持っていることがある。

得られるEXP 1150

特徴 スペンドデビルは、言わば悪魔たちの下っぱで、定期的に報告する時以外は、魔界に戻る事を許されない哀れな連中であるが、決して同情してはならない。新参入した悪魔が、上級の悪魔になる為に必要だと思われる事を行うのと同じなのである。スペンドデビル達が、盗賊達が魔界に転生した者であると言う者がいるが、彼らのこそそした性格は、その意見を納得させる。人間を襲う時は必ず背後より音をたてずに行い、死体から、持ち物、金はおろか、身ぐるみはいっていくと言う。



名前 Storooper (ストローパー)
生命力 8400
攻撃方法 6本の長く毒を持つ触手で、50フィート内に近づくものを攻撃する。
攻撃力 9375
鎧タイプ 木の皮のように強く、厚い外皮は、傷つけにくい。
防御力 1500 (しかし、触手攻撃の死角である後部は低い。)
移動力 ストローパー自身は動かぬが、その触手がふりまわされる速さは、68に相当する。

知力 知力は弱いが、攻撃対象を人間と大型動物だけに限定できる能力はある。
使用魔法 攻撃に使う魔法能力はないが、魔法を封じる魔法は持っている。
魔法効果 火、水、雷、つまり天候魔法と四元素の魔法は、効かない。そして毒も、相殺される。
出現数 3~9
行動性格 ストローパーは動かない。従って近づかない方が賢明であるが、無視するわけにいかない時は、背後より攻撃を行う方がよいだろう。
所持財宝 ストローパーはおそらく何かを持っている。
得られるEXP 240
特徴 ストローパー、それは動くことのない不気味な生物である。その姿は植物的ではあるが、行動は、しかし、攻撃的であり、その性質故、番人として存在しているとも言えるようだ。ストローパーが通常、必ず複数数でいるのは、それを確信させるものである。6本の触手は人間2人までを相手にし、互格に戦える。触手より筋肉に硬直作用をもたらす毒が含まれており、触手が、皮フに接触すると、2分以内に、十数時間にわたる硬直作用がひき起こされる。この事自体はさほどの危険ではない。むしろ硬直した人間を食する生き物が、そのすぐそばにいる事の方が危険であるからだ。



名前 Shrieker (シュリーカー)
生命力 2500~5000
攻撃方法 人間の脳組織を破壊しうる強い超音波を発する。
攻撃力 210
鎧タイプ その体は繊維質ではあるが、刃を受けとめる程強くはない。
防御力 防禦力は無に等しく、その為、動物の格好の食料にされている。
移動力 60

知力 まったくない
使用魔法 不明
魔法効果 全てが有効に効くはずである。
出現数 2~9
行動性格 他の生物が近よると、混乱をひき起したのかのように、やたら動きまわるが、攻撃はしないようである。
所持財宝 ごくまれに、宝石を持っている場合もある。
得られるEXP 130
特徴 マイユニッドと親類とも言える、進化したキノコであり、通常は、地下暗い所にじっとしており、他の生物を避けているようである。と言うのも、自分を守る為に必要な力を持っていない、他の生物、特に雑食性動物の格好の獲物にされてしまうからである。生物が近づくと、激しい悲鳴を上げるが、この叫びは、神経のにぶい下等生物には無害だが、人間等、高等生物にとつては、その脳細胞を破壊しうる死の叫びになりうるので、接近には注意を必要とするだろう。



名前	Sylph (シルフ)
生命力	10000
攻撃方法	攻撃はまったくしない。
攻撃力	数値にて現せる程もない。
鎧タイプ	その身を守るものは何もなく、攻撃を受けると、すぐに消えてしまう。
防御力	まったく無防備。
移動力	200
知力	他の精霊と同様、四元素に関して深い知識を持つ。

使用魔法 攻撃の為の魔法は持っていない。
魔法効果 魔法の効果については、まったく不明
出現数 1～9
行動性格 あたりを構わず、唄をうたいながら飛びまわっている。
 良い人間がくると、好意をもって近づいてくるが、そうでない場合は、すぐに逃げ去ってしまう。

所持財宝 よい香りのする快いそよ風をくれるだろう。
得られるEXP 10
特徴 シルフは、風、空気の精霊である。本来ならばこんな地下にはいないのだが、強い悪霊達によって、この世界に閉じこめられているのだ。常に風の精であるが故に自由奔放に飛び回り、透きとおった羽と、その唄声は、水の精と並んで、数多くの詩人達によって美しく、人の心をなごませてくれる善い精霊として、記されている。
 人間に対しては好意的であり、まったく敵意もない。
 シルフはとても弱く、死ぬとそよ風に戻ってしまうと言われている。



名前	Thunderherper (サンダーハーパー)
生命力	1100
攻撃方法	その巨体で体当たりをするのが直接攻撃方法であるが、移動の際に生じる激しい震動も間接的方法と言える。
攻撃力	700
鎧タイプ	鉄板とも思える程の固さを持ち、シルバーに光る外殻。
防御力	450 (但し、側面の接合部は、210にまで低下する)。
移動力	大きさにより異なるが、大きなもので、30ある。
知力	邪気を持たなくて良いものである。

使用魔法 ない。
魔法効果 すべては効果があるが、だからと言って、魔法を使うのはいささかもったいない気がする。
出現数 1～9匹まで、9匹並んだ時は、かなりの勇者でも驚異を感じると言う。
行動性格 とてもおとなしい性格を持つ。しかし、だからと言って、むやみに接近すべきではない。サンダーハーパーが気がつかぬうちに、押しつぶしてしまう可能性があるのである。
所持財宝 胃袋の中に、いろいろな物がたまっているが、ほとんどはガラクタである。
得られるEXP 120
特徴 巨大なイモ虫とも呼べる、サンダーハーパーは、砂地に背を残して、その身を埋めている事が多い。何を主食としているのかは、よく分からないが、とてもおとなしく、人や生物に攻撃をしかける事はほとんどない。しかし、その巨体が移動を始めると、数マイル四方に、マグニチュード5～7にも相当する激しい震動が起り、地上の生物は、人間を含め、その度、パニックにみまわれる為、特に人間達には敬遠されている。その昔、一人の男がサンダーハーパーを操り、ある大陸の征服をたくらんだが、群をなしたハーパーは、男を押しつぶすと、はるか東の方へ逃げて行ったと言う伝えが残っている。



名 前	Uinal (ユイナル)
生 命 力	1500
攻 撃 方 法	本当の意味での攻撃はしない。驚かす為に幻の魔法を使うぐらいである。
攻 撃 力	微少。
鎧タイプ	エーテル質の体は、まったく防御にならない。
防 御 力	微少。
移 動 力	200
知 力	知力はまったくない。人間の感情を形として認識するぐらいである。

使用魔法 幻を投げかける。

魔法効果 Needle, Mittarの類は非常によく効くが、他の魔法はまったく無効果である。

出現数 3～9

行動性格 消えたり現れたりして、人間の周囲を笑い声のような意味不明の叫びをあげながら踊るようにはねまわる。

所持財宝 不明である。

得られるEXP 10

特 徴 ユイナルは、正確な意味では生物ではない。人間の欲情等の低い感情等が集まり造り出した疑似生物なのである。エクトプラズムのような、エーテル質のその体は、剣などでもたやすく分散出来るが、時間がたてば再び集まる。ユイナルは、よく人間のまわりに出現し、幻を投げたり、消えたりして、混乱と怒りをわざと人間におこし、発せられる強い感情の見えない波動を受け、短い生命を、少しでも延ばすようにしようとする。今までユイナルが人を殺した事はないし、これからもそうであろう。人間にとっては無害な存在なのである。



名 前	Ustilagor (アスティラゴア)
生 命 力	6100
攻 撃 方 法	頭の上にある二本の触手をつき立て、胞子を送り込む。
攻 撃 力	2580
鎧タイプ	その体は大脳皮質そのものである。表面は、やや硬化している。
防 御 力	魔法に対する防御力はあるが……
移 動 力	90

知 力 犠牲になった人間の知力をそのまま受けついでいると考えられる。

使用魔法 Needleに似たような弱魔法を用いる。

魔法効果 PoisonとCorrosionは効果がない、と言うのも、それは毒され、腐食の過程をもととどっているからである。

出現数 9

行動性格 人間を見つけると、確実に追いかけてくる。魔法をかけながら包囲をし、最終的には全方向より胞子を送り込む為の触手をつき立てるのである。

所持財宝 特に何も所持してはいない。

得られるEXP 170

特 徴 アスティラゴアは同名のカビにとりつかれた人間の脳ミソである。よく見れば毛のようにみえるものが実はカビである事がよくわかるはずである。どのような作用によるかわからぬが、このカビの犠牲となった脳は、肉体の死後、二本の触手が生え、地面を数ミリほど浮かせ移動する。人間に襲いかかり、その触手より胞子を体内に送り込ませると、犠牲者は数分のうちにマヒし、胞子が脊髄に到着すると発狂する。この恐るべき「カビ」は、人の脳を住みかとするばかりか、力の源ともしているおぞましきものである。



名前	Volt (ポルト)
生命力	149700~201900
攻撃方法	接触する事により、強裂な電撃を与える。
攻撃力	500000
鎧タイプ	剣を防ぎうるウロコすらも持っていない。
防御力	武器は当てる事さえ出来ればダメージを与える。但し、金属の武器は電撃を受ける。
移動力	130
知力	動くものと、そうでないもの見分けぐらいは出来るようである。

使用魔法	なし。
魔法効果	Thunderも、他の魔法も全て有効である。
出現数	1~9
行動性格	動くものを見ると、突進してくる。その動きは早く、小回りもきくため、たいがいの生き物は、その強裂な電撃により、一瞬にしてショック死する。
所持財宝	まったく不明である。
得られるEXP	1900
特徴	ポルトは、体内で電気を作り出す事が出来て、頭部の大きなコブに、常に蓄わえられ、ぶつかる事によりそれを一度に放出し、恐しい電撃にする。その体の構造は、おそらく電気うなぎに類似するものと予想される。常に、地面の上を、5~10フィートの長い胴体をくねらせながら泳ぐ。この驚異的生物に、金属性の武器を使うのは愚かしい事である。電撃は武器を伝わり、強裂なショックを引き起こさせるだろう。木の柄の武器を用いるべきである。最も良いのは、羊の皮で出来た袋をかぶせ、上より岩などでつぶす事だろう。



名前	Wyvern (ワヴァーン)
生命力	ほとんど 110000
攻撃方法	大きく裂けた鉄をも噛みくだく歯を持つ口で襲う。
攻撃力	58050
鎧タイプ	カミソリのように鋭利で、堅いウロコが全身を覆う。
防御力	5000 (羽のつけ根は2150、尾に至っては150)
移動力	119
知力	重い体を少しでも軽くする為に、知力を得るのに必要な脳ミソは省略されているらしい。

使用魔法	空を飛ぶ事は出来ても、魔法を使う事は出来ないようである。
魔法効果	NeedleからDeathまで、全ては巻物の通り効力をはきする。
出現数	1~8
行動性格	比較的低空を飛びながら、獲物を常に探しまわっており、それを見つけると気づかれないように背後にまわりこみ、グライダーのように、音もなく降りて来て、大きな口で、襲う。
所持財宝	時計を首にぶらさげているものがある。
得られるEXP	1200
特徴	ワヴァーンは、ドラゴン的一种であると考えられている。全身が炎のように赤々としており、岩のように凹凸した醜い頭部には、1本の白い角があるが、角は、獲物を得る際には用いられず、主にメスを得る為にオスどうしが闘う時に使われるようである。常に、このドラゴンの底なし胃袋は空っぽであり、おかげで地表のあらゆる生き物は常に逃げまわらなければならない。しかし、ワヴァーンは、レッドドラゴンのように火を吐く事はできなく、そのウロコも、火には弱いので、同種族でありながら、レッドドラゴンに出食うと、くわえた獲物をほうり出してでも逃げて行くと言う。



名前	Yariyka (ヤリーカ)
生命力	100000~140000
攻撃方法	幅広の剣のような頭部を向け突撃してくる。
攻撃力	10000以上
鎧タイプ	興奮すると、全身が鉄のように硬くなる。
防御力	46875以上
移動力	100~150
知力	知力らしいものは、ほとんど持っていない。
使用魔法	魔法は使わないと言うのが定説である。

魔法効果 体質のせいかどうかは不明だが、魔法は効果がない。

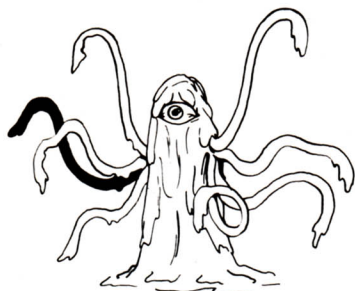
出現数 5~8

行動性格 まったく予測がつけにくい。しかし、種族保存の本能が強い為か、その生きさえおびやかさなければ、比較のおとなしいと言えよう。

所持財宝 その頭部は剣の代りとなるだろう。

得られるEXP 11000~16000

特徴 ヤリーカは、二本の足を開閉して空を泳ぐ、特殊な生き物であり、その原型は、海に住むイカに見出すことが出来る。この生き物は、気まぐれな魔法使いが造ったと、古文書に記されているが、創造主の気質を反映してか、行動は、勝手気ままなようである。しかし、それでも、一度、種族の生存が、おびやかされると、非常に恐るべき相手に変わる。全身は、闘争心と共に鉄のごときに硬くなり、ひとりてに動きまわる剣のように、飛びまわり、襲いかかる。



名前	Yochol (ヨチョール)
生命力	4000~5100
攻撃方法	吸着性の長い数本の触手をムチのようにふるい、からみつけ、しめ殺す。
攻撃力	1875
鎧タイプ	触手及び体は、収縮質である。
防御力	防御力自体は非常に弱く無視できる。
移動力	68~90
知力	著しく低く、条件反射による学習すらも難しい。

使用魔法 炎を用いるものと、水を用いるものがある。

魔法効果 炎を用いるものに、同系の魔法は効かず、水を用いるものにおいても同じである。

出現数 1~8匹であるが、偶数でいる事が多いようである。

行動性格 予測が非常に難しい。同じグループでも、瞬間移動を行い奇襲してくるものもあるし、人間を見つけると、とたんに逃げ出すものもある。しかし、大体において正面に居るものを攻撃するタイプと言えよう。

所持財宝 時として魔力のこもった石のたぐいを落としてゆく場合がある。

得られるEXP 130~150

特徴 ヨチョールは、ここ数世紀の間、あまり見られる事がなく、完全に撃滅されたと思われていたが、近年、再びその姿を現わし始め、わずかではあるが増えているようである。ストローパーと一見似ているが、正面の頭部のやや大きめな1つの目がある事で判断が出来る。悪臭を常に放ち、小さな多数の足で移動する様は空中を浮遊しているかにも見え、温かい血液を保有する獲物を見つけると、まず魔法をその眼より発し、相手に手痛いダメージを与え接近し、触手をからめてその裏側にある吸着孔を用いて皮フを破り、生き血を吸収し始めると、獲物が完全にひからびるまではなさない。

初心者へのアドバイス



どうしても始めからうまくいかない人の為のヒント……

●キャラクターメイキングのこつ

冒険は、キャラクターの鍛えられた各能力により著しい影響を受けます。しかし、初めての人にとり、キャラクターを、どんな具合に鍛えればいいのかを知るのには、大変な事です。

そこで、何人かのキャラクターを例にとり、各能力と、その特徴について語りましょう。

キャラクター名：Laspthinの能力

STR	80	INT	100	WIS	20	DEX	10
AGL	20	CHR	0	MGR	15		

解 説

彼は、STRが80もあるのに、結果的には、魔法使いとしてしか活躍できませんでした。武器で攻撃すると、AGLの低さから、ほぼ1回攻撃するごとに敵の反撃を受け、生命力を危険なまでに低下させてしまい、自分を守る為に、魔法を使うしか方法がありませんでした。より強力な武器やヨロイを買いさえすれば、AGLの低さも補うことが可能だったのですが、CHRが0だった為に、ちょっとした品物を買うにも、通常の価格の倍もの値段でしか売ってもらえず、良い装備を買う経済的余裕は、まったくありませんでした。時たま、金が一杯つまっているらしい宝の箱などを見つけた事もありましたが、DEXの低さが災いし、箱を開けるのに手まどっている間に、彼の使える魔法が効かない敵に囲まれそうになり、ほとんどの場合、手ぶらで逃げなければならなかったのは、重大な支障をもたらし、結局、この魔法使いは、経済的に破綻をきたし、冒険を断念せねばならなかったのです。

キャラクター名：Stainの各能力

STR	100	INT	10	WIS	30	DEX	30
AGL	75	CHR	20	MGR	0		

解 説

戦士としての彼は、おそらく最強のグループに属するでしょう。STR100

とAGL75の組み合わせは、ほとんどの場合、敵から攻撃を受ける前に攻撃し、反撃の機会も与えず敵をせん滅させてしまいます。しかし、著しく低かったINTの為、後に強大な生命力を持つ敵と出会った時、あらかじめ魔法で相手を弱める事が出来ず、まともに戦闘、7回攻撃したうち、2回も反撃を受けて生命力が半減してしまい、やむなくHEALERSまで撤退しなければなりません。不幸な事に、撤退の途中、妖術師により魔法で攻撃を受け、彼は戦死したようです。この時、もし彼がMGRを5でも鍛えてあれば、なんとか逃げきれただろうと言われていています。魔法を軽視しすぎたポルシェビキの一生は、皮肉にも魔法によりその幕を閉じたのです。

キャラクター名：Tomo Yamaneの各能力

STR	90	INT	40	WIS	10	DEX	10
AGL	60	CHR	80	MGR	0		

解説

彼は、平均的な戦士だと言えましょう。その為、それほど高い期待はかけられていませんでした。しかし、しばらくすると、彼への期待は、異常とも思える程はね上がりました。それは、彼が、最強の戦士にも劣らぬ働きを見せはじめたためです。CHRが高い彼は、人よりとても安く、品物を買う事が出来る為、それほど強くない敵グループ数個と戦い、わずかばかりの金を取得すると、すかさず武器を強力なものに買い替え、以後、ヨロイ、魔法などもそろえて、すぐに、魔法使いとしても活躍出来るようになりました。彼はなんでも、長い放浪生活のうちに、金の使い方を覚えたいと言われていています。しかし、低すぎるWISはやはり命とりでした。WISが低かった為、魔力のこもった品物は、十分な効果を発揮してくれず、ある闘いで手に入れた空中を飛ぶ不思議なアイテムを使用中、地表にたどり着くはるか前にその効果が切れ、彼は底なしの穴に墜落し、二度と上つてこなかったそうです。

さて、初心者は次のような能力の鍛え方をしたキャラクターで冒険を始める事をおすすめします。このキャラクターは、冒険の当初は、ほぼ無敵ですので、練習用のキャラクターとしては最適です。

しかし、このキャラクターは、冒険を続けて行く上では適切ではありません。その理由は、先の、三人のキャラクターの解説を読んでいただければわかるはずです。

キャラクター名：〔好きな名前をつけて下さい〕

各能力 STR 100 INT 70 WIS 30 DEX 10
 AGL 70 CHR 0 MGR 0

●戦闘における能力 「敵を知り、己を知る者は、いかなる戦にも勝つことが出来るだろう……………」

戦闘における戦術は、しごく簡単なものである。

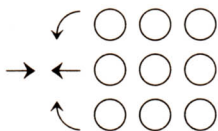
1. 相手の動きを知る

相手がまったく無視、あるいは逃げようとするなら、おそらく、攻撃の意志はないと考えられる。もし、攻撃の意志があるのなら、こちらに向かってくるからだ。

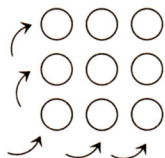
2. 背後より敵を襲う。敵には背を見せない。

これは常套手段だ。それ故、敵も背後より襲う事を常としている。ほとんどの敵は、背後の防禦力が正面に比べ弱い為である。撤退の場合も、攻撃の場合も、常に、防禦力が高い正面を向いているべきである。

3. 敵の陣形は、角より攻撃する。



〈悪い例〉



〈まあ良い例〉

※正面より陣形を攻撃するのは、最も危険である。一度に3ヶ所より攻撃を受けるだろう。敵の動きが遅いなら、四角を攻撃するのもいいだろう。

4. まず魔法で敵を弱らせる。

特に、敵の生命力が高い場合は、武器で攻撃する前に、魔法を用いて接近しつつある敵を弱らせるようにするのは、大変いい方法だ。魔法を、準備砲撃として用いるのである。

以上に加え、敵の能力を知れば、さらによいだろう。魔法の品物にSpectaclesがある。これを使えば、敵の攻撃力や防禦力までもがわかる。自分の能力と見くらべれば、その敵がどれだけ手ごわいか判断できるだろう。

●品物の売買

王よりもらった装備は、売るべきでない。それは、たいした金にはならないし、装備している品物を売る為には、他の品物を一度装備しなければならなく、その為にこれらが使えなくなるから。

●生命力を回復する場合

生命力は、INNとHEALERSで行なえる。生命力が、MAX・HP（生命力上限）の半分を上回るような場合は、INNで、下回る場合は、HEALERSで回復するのが、経済的である。

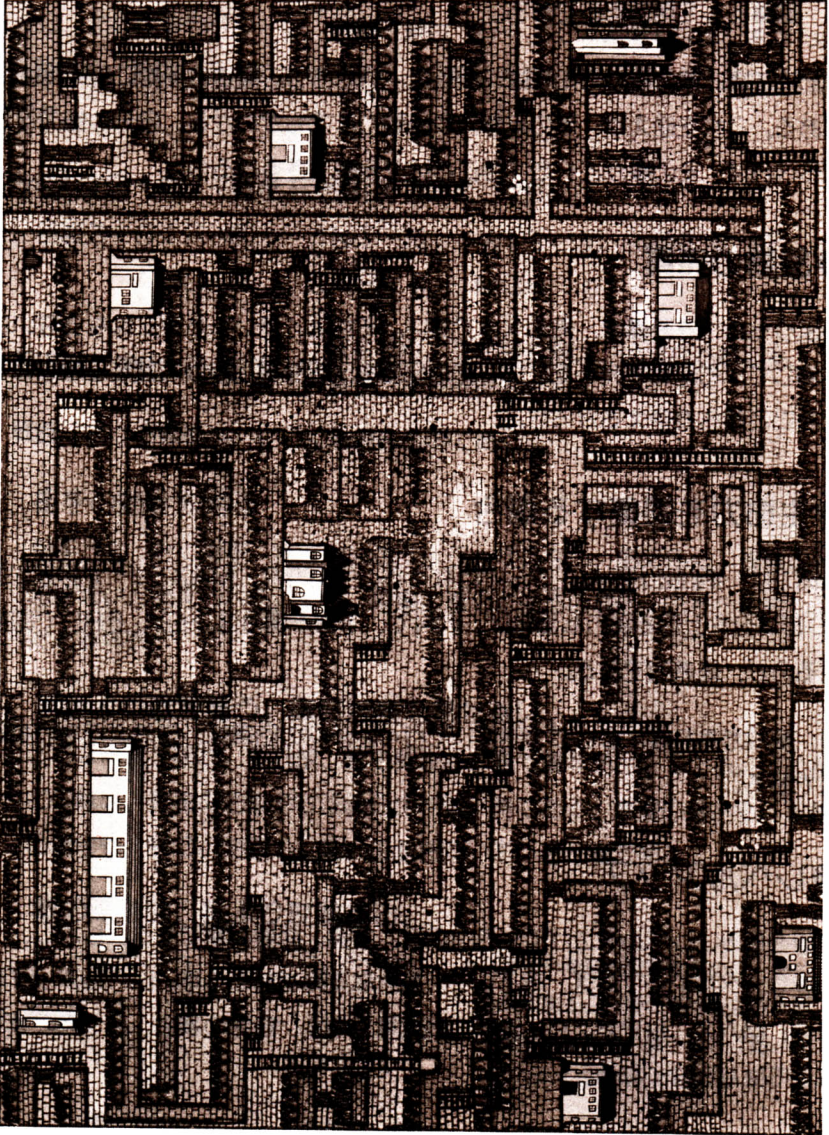
尚、食料があれば、少しずつ回復して行く。少々の回復は、自然に行なわれるのである。

●レベルアップ

経験を積み、レベルを上げてもらうのは、勿論、必要な事である。しかし、不必要なレベルアップでは、時として、重大な支障をもたらす。レベルアップすれば、MAX・HPが上り、食料の消費量が増え、最悪の場合、食う為に戦わなくてはならなくなる。

●最後に……

全てがかたづいてから、下へ降りる必要はない。いつでも戻れるのだから……



— おねがい —

このマニュアル及びプログラムは、著作権法によって保護されています。

つまり、マニュアルもプログラムも、勝手にコピーをしてはいけないと法律によって決められていると言う事なのです。

あなたがこの作品を、好きだ、面白い、こんな作品がどんどん出て来て欲しいと感じているなら、御協力いただきたいのです。

私たちは、この作品が売れることによって、さらにそれをベースに、もっと素晴らしく、本当に新しい文化と言えるものになるまで、夢と情熱を注ぎ込み続けたいと願っています。

残念ながら、プログラムディスクには、二重のコピー防止処理がされています。何らかの方法で、一見、コピー出来たように思えても、コピー版では、不合理なシナリオで動作するようになっていきます。

私たちは、今後もますます面白いものが出来るよう努力いたしますので、どうぞ、ご期待下さい。

ファルコムスタッフ一同

Falcom

日本ファルコム株式会社