

Wizardry®

~SCRIPTURE OF THE DARK~

®

ウィザードリイ・外伝Ⅲ
闇の聖典
公式ガイドブック

Wizardry

~SCRIPTURE OF THE DARK~

®



ウィザードリィ・外伝Ⅲ 間の聖典
公式ガイドブック



ウィザードリイ・外伝III

闇の聖典
~SCRIPTURE OF THE DARK~



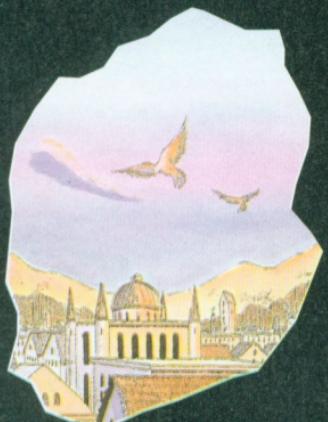
公式ガイドブック

STORY

平和な時代

その王国の歴史については、誰もが知るところであった。あるときは軍事、あるときは商業や文化の中心として幾度となく繁栄の極みに達し、また幾度となく魔の力に覆われ、その存続を危ぶまれたことも一度や二度ではないといふ。歴史のなかのできごとはさまざまな文献や伝説、作り話となって残され、人々の間に生き続けていた……。

そして何度もかの平和な時が流れ、人々は過去の災禍など知らぬかのように穏やかに暮らしていく。だが神の名は軽んじられ、信仰は薄れつつあった。



悲劇の青年

王国の城下に、アガン・ウコーツというひとりの青年がいた。才氣に溢れ、その将来に未塵の影もないように思えたが……。ある日、彼に悲劇が訪れる。最愛の恋人が突然、その命を絶たれたのだった。青年は途方に暮れた。そして絶望の果て、無謀な選択をしてしまう。それは魔族の力を借り、亡き恋人の魂を呼び戻そうという考え方である。

古より禁断の呪法とされてきた魔族召喚の儀式。魔法円に置かれた亡骸を前に呪文を詠唱し終えると、封印は解かれ、歪んだ結界の隙間から幾千もの魔物が飛び出してきた。王国は一夜に



してその姿を豹変させ、
青年自身も負の力によ
り、はるか彼方へ吹き
飛ばされてしまう……。

空から降ってきた王

●

十数年の時が経った。かつて禁断の呪法を行ない空へ飛ばされた青年は、見知らぬ異国に舞い降り、そこで国王として君臨するまでに至った。当時、人々は空から降ってきた男を神の使いとして恐れ、崇めたのだ。数奇な運命によりわずかな時間で一国を手に入れたアガンだが、やがてその胸に野心が芽生える。近隣諸国に侵略の手を伸ばし、その勢力を次々と広げ始めるのだった。そしてあるとき、霸王として恐れられるアガンの耳に、莫大な財宝の眠る呪われた王国の噂が届く。大军を率いてその地を訪れたアガンが目にしたのは、自らのため滅び魔物の住み家となつた、彼の故郷そのものであった。

黄金の仮面

●

王は決意した。自らが滅ぼした祖国より、自らが魔を一掃せん、と。以来、

戦いは続く。そしてある夜、見慣れぬ商人が王室を訪れ、古の軍神の加護が得られるという黄金の仮面を差し出した。すぐに魅せられ仮面を身に付けたアガン王だが、瞬間、恐怖に駆られ叫び出す。その夜から王は言葉も発さず、ひとり閉じ籠るばかり。二度と外れぬ呪いの仮面をつけたまま……。

呪われたこの地から魔を一掃すれば、王の呪いも解け、莫大な恩賞が得られるという。噂は広がり、多くの冒険者たちが、今日もダリア城下に集う。



CONTENTS

基礎攻略篇	5
●城の施設	6
●冒険者たち	8
種族	9
職業	14
転送・転生	21
転職	22
パーティー編成	24
●迷宮探索	26
転ばぬ先のプロテクション	27
冒険者を惑わすトラップの数々	28
エンカウントから戦後処理まで	30
ステータス悪化と回復法	33
おおっと！	34
闘技場篇	35
●対戦のススメ	36
●モード解説	38
●対戦の秘訣	40
●実際に対戦してみよう	44
●こんな対戦はどうかね？	46
★COLUMN①★	48
迷宮攻略編	49
●全34のフロアを踏破せよ！	50
●〈MAP〉森1～呪われた城3階	52
●CONGRATULATION!	84
●〈MAP〉ドラゴンの洞窟1～3階	85
★COLUMN②★	88
総合データ編	89
●呪文データ	90
●アイテムデータ	97
●モンスターデータ	109

基礎攻略 篇

BASIC MANUAL



富と名声を求め、
新参の冒険者たちが
訓練場へ詰めかける
そのうちどれだけの者が
今日の命を全う
できることやら……

城下町



ダリア城下には、冒険者のために用意された多くの施設が建ち並んでいる。それぞれの機能を知ることが、まずは冒険の第一歩。

メインメニュー画面でアイコン表示される、城下町の各施設。ここではそれぞれがなにを行なう場所なのかを説明しておくが、本来の機能とは別の、それらの施設がシナリオ上で受け持つ役割についても知っておこう。今回、いくつかの施設には“情報”という新たなコマンドが追加された。これにより店主などから攻略上のヒントが聞けたり、ときにはなにか仕事を依頼されることがある。無事任務を果たすと報酬が得られ、さらには別の依頼主を紹介されたりもする。次々と仕事をこなす

ダリア城



アガン王の居城。いすれはここで重要な使命を授かるのだが、最初は駆け出しの冒険者など相手にしてもらえず、訪ねても執事に追い返される。

冒險を
始める前に!

セーブモードの選択

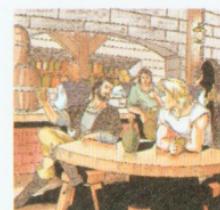
『外伝III』には、やはり前作同様マニアモードが用意されている。このモードを選択してゲームを始めると、パーティーが全滅した場合を除き、迷宮内でデータがセーブされることはない。戦闘やキャンプを終えるごとにセーブされるノーマルモードとは違い、希少なアイテムや莫大な経験値を獲得しても、一度リセットすればそれらをすべて放棄し、迷宮の入り口からやり直さなければならぬのだ。“都合の悪いときはリセット”という行為を邪道と見なすならば、マニ

うちに侵入可能な地域が広がり、シナリオの輪郭も徐々にはっきりしてくるって具合だ。



◆ 本来の機能はもとより、今回は情報コマンドが非常に大きな意味を持つ。どんどん話しかけよう。

グランタン酒場



パーティーの編成とアイテムの装備・交換、所持金の分配・収集など冒険の準備を行なう。ここでの呪文使用とアイテム識別は禁止されている。

アモードで始めて、「ウィズ」が本来持っているスリルを存分に味わうとよい。もしも途中でギブアップしたければ、“設定”コマンドで、一度だけノーマルモードへ変更することも可能だ。ただしノーマルモードからマニアモードへの変更は、カートリッジを初期化しない限りできない。

マニアモードでプレイしますか?

いいえ



BASIC MANUAL

ミケラ商店



アイテム売買、識別の依頼を行なうほか、身につけてしまった呪いのアイテムを外してくれる。売ったアイテムは店のメニューに加えられる。

クスト寺院



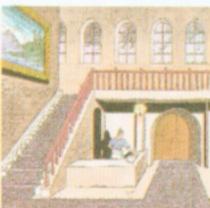
麻痺、石、死、灰の状態を治療してもらえるが、死と灰については失敗することもある。入院中の者を引き取り、自分たちで治療してもよい。

訓練所



新しいキャラクターの作成または転送・転生を行ない、名簿に登録する。また、名簿にあるキャラクターの削除、転職、転送などを行なう。

ガーネットの宿



泊まるとHPとMPが回復し、経験値に応じてレベルが上がる。5つある部屋のうち馬小屋はMP回復のみだが、無料のうえ歳もほとんど知らない。

街外れ



迷宮の入り口に通じており、ここからさらに、どの迷宮へ入るかを選択する。迷宮内で中断した冒険の再開、城の画面での冒険終了もここで。

闘技場



『III』で初登場の施設。専用の迷宮を舞台に、通信ケーブルを使った対戦など本篇以外のゲームモードが楽しめる。詳しくは闘技場篇(P.35~)にて。

► データがセーブされるタイミング

行動	ノーマルモード	ミニアモード
メインメニュー画面で各施設から出たとき	○	○
町外れで“迷宮に入る”を実行後、迷宮選択アイコンを決定したとき	○	○
町外れで“冒険をやめる”を実行したとき	○	○
迷宮で“冒険をやめる”を実行したとき	○	×
迷宮で戦闘、キャンプ、及びマロールでの移動が終了したとき	○	×
パーティーが全滅して墓のグラフィックが表示されたとき	○	○
ロクトフェイトなどで迷宮からメインメニュー画面に戻ったとき	○	○



冒険者たち

名前とパラメーターだけを持ち、乱数との果てしない格闘をくり返す。小さな液晶画面のなかで、それでも彼らはたしかに生きている。

それは自らの分身を作るということ

ここからしばらくは、種族と職業、転職、パーティー編成など、キャラクターとその周辺に関する分析を行なっていく。なにせこの『外伝III』では、種族が従来の5から10、職業は8から12種が増え、おまけに性別までもが選べるようになった。これはもう革命である。どんなキャラクターを作り、彼らをどのように編成させ、どのようにパーティーを強化していくか。『ウィズ』に慣れ親しんだプレーヤーならば今までの経験で対応できるとは思う

が、ここでもう一度、頭の中を再編成してみるのもよいのでは?

今回のシナリオはじつにボリュームにあふれ、修行の原動力となる強敵も多く出現する。迷宮に隠されたアイテムもいつも以上に豊富だ。プレーのしかたにもよるが、キャラクターを50レベル以上にまで育てる甲斐は十分ある。プレーヤーの分身としていつまでも愛着を持てるような、悔いのないキャラクター作りを心がけてもらいたい。

★町外れの訓練場にて

キャラクター作成時に留意しておきたいのは、種族と職業の相性。もちろん組み合わせは自由なのだが、知恵の上限が低い種族が魔法使いになっても、将来の活躍は期待薄。また、職業を選ぶときのボーナスポイントは、できるだけ欲張った数値(できれば15以上)を狙いたい。最初から上級職を作れる場合もあるし、ボーナスに余裕があれば、選ぶ職業にとって必要な能力以外も強化できるのだ。

あ せいかく=せん	1 せいかく=せん	???	おとこ にんげん	◆ 15 20 30 88 88 9 8 8 20
とくせいちを きめてくたさい				れば の上 限 は 30 ボ イ ン ト と な つ て い る

特性値の持つ意味

力 相手に与えるダメージ量、武器を扱う技術に関わる。戦士、侍など前衛で戦う職業にとってはとくに重要。

知恵 魔法使いとアルケミストの呪文を修得する速さ、使いこなす能力に関わる。多くの術者にとって重要。

信仰心 僧侶の呪文を修得する速さと、それを使いこなす能力に影響する。僧侶系の職業にとって非常に重要。

生命力 最大HPの伸び率や、死亡状態からの蘇生率に影響する。すべてのキャラクターにとって大きな意味を持つ。

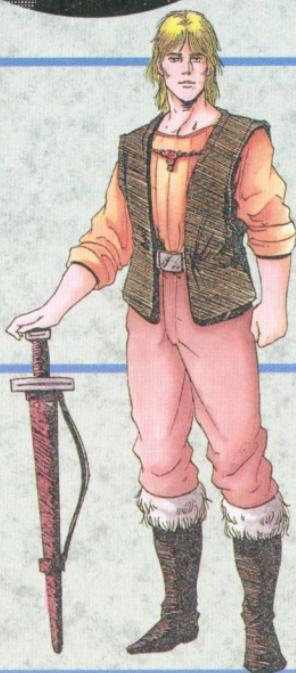
素速さ 相手より早く攻撃する敏捷性、宝箱の罠を外す技術に影響する。盗賊系の職業にとってはとくに重要な能力。

運 罠外しの成功率、麻痺など特殊攻撃と、動作した罠に対する回避率、それ以外にもさまざまな事象に影響。

種族

RACE

人間



• HUMAN

人間によく似ているが、より瘦身で色白く、気高い雰囲気を漂わせている。非常に賢く信心深い反面、やや非力なので、多くのエルフたちは呪文を専門に扱う職業を志すようだ。しかし、将来強力な武具を手に入れることを前提とするなら、あえてそれに因われることもない。魔法使い、僧侶、アルケミスト、ビショップの4つに次いで、侍やロード、バルキリーなどは第2の適職と言っているだろう。また、「Ⅱ」では上限値が16だった運の強さも、この「Ⅲ」では18と平均的な値となった。素早さも十分あり、盗賊の技能を活かす職業、とくに呪文を扱うバードやレインジャーもお薦めだ。

	力	知恵	信仰心	生命力	素速さ	運
基本値	8	10	10	7	9	8
上限値	17	20	20	17	19	18

今回選べる種族数は10と、前作の2倍に増えた。『ウィズ』の世界にも時代とともに、これまで交流のなかつた種族が多く流れ込んできたのだろうか。

言わずと知れた我々の同族。適度に賢く、適度に強くと、全種族中でもっとも平均的な能力を持つ。また、今回特筆すべきは、これまでの『ウィズ』において唯一のネックとなっていた、信仰心の低さが解消されたこと。そのため特性値の上限がすべて18以上と、一層バランスのとれた素材となった。戦士としては力と素速さ、術者としては知恵と体力を兼ね備える。もちろん、従来苦手としていた僧侶系の職業も無難にこなすだろう。要するに適職はすべて。さまざまな技能に対する適応力は、まさにオールマイティーである。それが長所であり、同時に短所であるのかもしれないが……。

	力	知恵	信仰心	生命力	素速さ	運
基本値	10	8	8	9	8	8
上限値	19	18	18	19	18	18



エルフ

• ELF

※表中のデータは男性のものです。女性の場合、基本値の力にマイナス1、生命力にプラス1の補正を加えて下さい。

ドワーフ

● DWARF



屈強、頑健、重戦車、ヘビー、岩より堅い……と、ドワーフ族を表現する言葉はいくらでも出てきそうだ。とにかく力強く、男性ならば生まれつき戦士になれる素質を持っている。無骨なイメージもあるが、じつはエルフに劣らぬくらい信心深いので、僧侶の呪文を修得するのも速い。まずは模範的な戦士、またはHPの高い僧侶として活躍させ、ゆくゆくはロードとしてその資質を存分に開花させてやろう。女性ならバルキリーという手もあり、これならわずか7のボーナスポイントで最初から作れる。知恵は伸びず、どちらかというと不器用なので、魔法使いや盗賊などには不適。

	力	知恵	信仰心	生命力	素速さ	運
基本値	12	6	10	12	7	7
上限値	21	16	20	22	17	17

信仰心の上限が23と、僧侶としての素質は全種族中でもピカイチ。また、体つきは小ぶりなもの意外と筋力が発達しているので、武器を扱う能力に長け、成長に伴うHPの伸びもよい。能力的に見ると小さなドワーフ、といった感があり、適性職業もほぼ共通すると考えてよいだろう。しかし力よりも飛び抜けた信仰心を活かし、中盤までは生粋の僧侶として活躍させたい。呪文を覚え切るのも速いはずなので、その後ロードへの転職、というのがもっとも理想的だ。不適性職業はやはりドワーフに準じ、魔法使い(ビショップなら信仰心は生きるが……)、アルケミスト、盗賊、忍者など。

	力	知恵	信仰心	生命力	素速さ	運
基本値	11	7	13	10	6	7
上限値	20	17	23	20	16	17



ノーム

● GNOME



BASIC MANUAL

ホビット

• HOBBIT



『ウイズ』の世界で盗賊と言えば、無条件にホビット族の名が挙がるほどである。ちなみに『外伝Ⅱ』での上限特性値は、力から順に15、17、17、16、22、25。しかし今回、飛び抜けた素早さと運の強さは削られ、その分が力と生命力に割り振られる形となつた。これは大きなウリどころを失ったようにも見えるが、単純にそうとは言えない。優れた盗賊になり得ることに依然変わりはなく、忍者に転職した場合は十分な攻撃力を期待できる。より盗賊向きのフェアリーと較べても、体力と攻撃力を考えれば、どちらが優れているとは断言できない。やはり盗賊と忍者、次いで戦士、バード、侍が適職。

	力	知恵	信仰心	生命力	素速さ	運
基本値	9	7	6	9	9	11
上限値	18	17	16	19	19	21

ここからは、『Ⅲ』から加わった5種族を紹介。
新メンバー候補として、ぜひ分析してみてほしい。

まずこのフェアリーだが、体が非常に小さく、じつにしばしこい。そのため生まれつきACが5と低く、攻撃回避率に優れている。また、知恵はあるが力と生命力には乏しく、その極端な体つきゆえ、ほとんどの武具は装備不可能となっている。適職は盗賊、バード、魔法使い、アルケミスト。そして意外なところで、忍者。前衛職としてHPは十分と言えないが、忍者は裸の状態でもっとも力を発揮できる。装備面のハンディを逆手に取ったうえ、ACの低さと賢さも活かせるわけだ。

	力	知恵	信仰心	生命力	素速さ	運
基本値	6	11	6	6	14	11
上限値	15	21	16	16	24	21



フェアリー

• FAIRY

ドリコン



● DRACON

人間とドラゴンのハーフ（もちろん魔法による）で、器用さと力強さを合わせ持っている。呪文は苦手だが、たのもしい戦士、盗賊として活躍してくれるだろう。また職業に関わりなく、ドラコンのキャラクターは、戦闘時のコマンドに“プレス”の項目が追加される。これは彼らだけに備わった特殊能力で、自分のHP（現在値）の半分に値するダメージを、任意の敵単体に与えるというもの。ただしダメージ量は実行することに半減し、最終的にはゼロとなる（次の戦闘では回復）。要はアルケミストの呪文ナグラと同じ効果。ときに切り札ともなり得る、じつに魅力的な予備能力である。

	力	知恵	信仰心	生命力	素速さ	運
基本値	11	7	6	12	8	8
上限値	20	17	16	22	18	18

狼から進化してきた獣人。知恵こそ高くはないが、他の能力はバランスよく発達しており、とくに注目すべきは僧侶への適性である。信仰心そのものはノームにひとつ及ばないものの、運の基本値が9あるため、生まれつき僧侶になれる素質を持っている。当然適職は僧侶だが、有力な対抗馬として、やはりノームが浮上してくる。イメージ的な好みは別として、より深い信仰心と少しでも高い攻撃力を望むならノーム、素速さを重視した実戦的な僧侶ならこのラウルフ、といったところか。もちろん転職はロードが最適で、女性なら最初からバルキリーでいくのもよい。



ラウルフ

● RAWULF

	力	知恵	信仰心	生命力	素速さ	運
基本値	9	6	12	10	8	9
上限値	18	16	22	20	18	19



ムーク

MOOK



その起源はいまだ不明であり、異世界もしくは異次元から来た種族とも言われている。とにかく全身毛ムークじゃらである。見かけはともかくその能力はすばらしいもので、強い力と生命力、そして高い知性をも兼ね備えている。適職はズバリ侍だ。特性値から見て、それ以外にしておくのがもったいないくらいの逸材なのだ。わずかながら素速さには欠けるが、力と知恵に優れる種族というの希少。11(女性は12)以上のボーナスを叩き出し、最初から侍として活躍してもらおう。ちなみにこの世界の神々に対する信仰は薄いようで、僧侶の呪文を扱う職業は向いていない。

	力	知恵	信仰心	生命力	素速さ	運
基本値	11	10	6	10	7	8
上限値	20	20	16	20	17	18

ラウルフが狼なら、こちらはトカゲから進化したヒューマノイド。その剛腕さと無尽蔵とも思える体力は、鋼の肉体を持つドワーフ族さえ凌ぐ。爬虫類特有の敏捷性も備えており、肉弾戦における戦闘力は他種族の追随を許さないだろう。まさに生粋の戦士。言いかたを変えれば他に取柄がないということにもなるが、これはもう転職のことなど考えず、戦士としての資質を極限まで掘り下げてみたい。あえて転職するならロード、侍、忍者だろうが、呪文は苦手のうえ、忍者の場合は罠の解除も心許ない。やはりリズマンを選んだということは、戦士を選んだということなのだ。



リズマン

LIZMAN

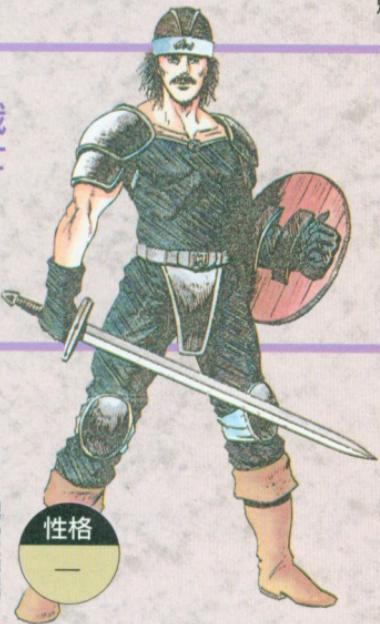
	力	知恵	信仰心	生命力	素速さ	運
基本値	13	6	6	14	9	7
上限値	22	16	16	24	19	17

職業

CLASS

戦士

● FIGHTER



性格

—

魔法使いの呪文攻撃は、ときに戦士数十人分の働きに匹敵する。彼らの操る呪文は迷宮攻略、強いては冒険者たちが生き残るために欠かせないので、僧侶とともに、パーティに必ずひとりは必要となる職業だ。もちろん自らの領域の呪文はもっとも速いスピードで修得し、早ければレベル13でそのすべてを操れるようになる。ただし体力、装備面ははじつに貧弱で、HPの上昇率が低く、まともな武具も扱えない。後列から弓で直接攻撃に参加しても、その威力はほとんど期待できないだろう。呪文を使い果たした魔法使いは、もはやパーティにとってのお荷物でしかなくなるということを肝に命じておこう。

必要 能力値	力	知恵	信仰心	生命力	素速さ	運
—	12	—	—	—	—	—

今回初登場の職業は、
アルケミスト、バード、レインジャー、バルキリー。
それぞれが捨て難い
魅力を持っており、目移りばかりしてしまう。

呪文は修得しないが、肉弾戦での格闘能力に長け、どんなに重い武具も難なく扱う。成長は盗賊に次いで速く、レベル上昇とともにHPもグングン伸びる。高レベルの戦士は、パーティにとって非常にたのもしい存在。ほかに格闘を得意とする職業として侍、ロード、バルキリー、忍者が挙げられるが、同種族、同レベルで比較すれば、基本的な強さはそれらに劣らない。ただし上記の職業の者がいずれ彼ら専用の強力な武具を身につけると、さすがの格闘プロフェッショナルもやや影が薄くなるだろう。侍やロードに転職するための準備段階として、このクラスで修行し打たれ強さを身につけておくというのも手だ。

必要 能力値	力	知恵	信仰心	生命力	素速さ	運
12	—	—	—	—	—	—

魔法使い

● MAGE



性格

—



僧侶

● PRIEST



性格
善・惡

神の加護によりさまざまな呪文の効果を引き出し、おもに体力の回復など、パーティーの治療や保護の役割を受け持つ。攻撃呪文の専門家である魔法使い同様、パーティーにとって不可欠な存在だ。すべての僧侶系呪文を修得するのは最短でレベル13。ただし生半可な信条ではその信仰心を維持することはできず、性格が中立の者には就くことができない。また戒律により刃のついた武器の使用は禁じられているが、メイズや杖の類で格闘はそれなりにこなす。鎧も鎖かたびら程度なら装備でき、HPの伸びもよいので前衛も十分任せられるだろう。また聖職者に備わる特殊能力として、アンデッドの呪いを解き退散させる力も持つ。

必要能力値	力	知恵	信仰心	生命力	素速さ	運
—	—	12	—	—	—	8

装備は皮鎧に短刀または弓と貧弱。HPも僧侶以下で、呪文は一切修得しない。しかし盗賊の真の役割は、モンスターを仕留めることとは別のところにある。すなわち宝箱に仕掛けられた罠を見抜き、安全に解除すること。施錠されたドアの鍵をこじ開けること。常人には壁にしか見えない隠れたドアの気配を察知すること。これらの技能については他者の追随を許さず、盗賊がいるといないとでは、使命を達成するスピードもまったく変わってくるだろう。レベルアップに要する経験値は全職業中もっとも少なく、成長スピードは非常に速い。また格闘能力は低いものの、戦闘中に敵から隠れ、奇襲攻撃で大打撃を与えることもある。

必要能力値	力	知恵	信仰心	生命力	素速さ	運
—	—	—	—	12	12	—



盗賊

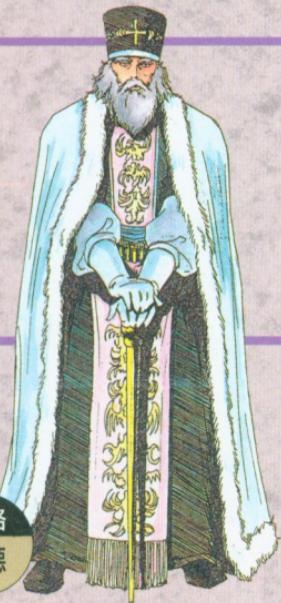
性格
中立・惡

● THIEF

ビショップ

• BISHOP

性格
善・悪



邦訳すると司教。魔法使いと僧侶の力を併せ持ち、両系統の呪文を同時に修得していく。HPは魔法使いより高く、僧侶と同等の装備が可能。レベル3からはディスペル（アンデッドを退散させる能力）が行なえ、また、呪文を使わずに正体不明アイテムの識別ができる唯一の職業である。このように解説するといかにもスーパーキャラめいて聞こえるが、格闘は期待できず、なにより成長の遅さ（全呪文を覚えるのは早くともレベル28）が実用上のネックとなる。高レベルの魔法使いや僧侶から転職させるのが自然だが、最初から連れて歩けばアイテム識別料金が節約でき、金には困らなくなるだろう。苦労して育てる価値は十分ある。

必要能力値	力	知恵	信仰心	生命力	素速さ	運
—	15	15	—	—	—	8

今回新登場の術者。彼らの専門分野は練金術と呼ばれ、本来、錫や水銀など金以外の金属あるいは卑金属を精錬し、そこから純金を取り出そうという技術である。近代のアルケミストたちは、先人たちの技術を継承しつつ、それを応用して独自の呪文体系を作り上げてきた。その効果はおもに、大気中の物質を操作して炎や氷の雲を作り出し、それを相手にまとわりつかせて断続的なダメージを与えるというもの。さらには物質的法則探求の副産物として、回復、識別などの効果さえも引き出せる。ややつかみどころのない感もある彼らだが、その重要性は度々ほかの術者を上回るだろう。装備など、呪文体系以外はほぼ魔法使いに準ずる。

必要能力値	力	知恵	信仰心	生命力	素速さ	運
—	13	—	—	—	—	13

アルケミスト

• ALCHEMIST

性格
—





バード



性格

中立・悪

吟遊詩人。呪文と同じ力が込められた特殊な楽器を奏で、さまざまな効果を引き出すことができる。レベル4からは魔法使いの呪文を覚え始め、早ければレベル16でそのすべてを修得。加えて盗賊としての技能も備えるが、腕前は盗賊や忍者に及ばず、シークレットドアの気配は察することができない。装備とHPは盗賊と同等で、職業的な位置としては、呪文寄りの盗賊といったところ。多くの能力を併せ持つため訓練にも時間がかかりそうだが、意外や意外、レベルアップに必要な経験値は魔法使いより少なくて済むのだ。これはお得としか言いようがない。盗賊または魔法使いの代役として使ってみるのも一興だ。

必要 能力値	力	知恵	信仰心	生命力	素速さ	運
—	10	—	—	—	8	12

● BARD

城の軍隊には一切所属せず、森や山で狩猟などを行なうながら、自然の中で力を鍛え上げた野戦士。近年、彼らの弓の腕前や自然界に関する知識を活かすため、新しい職業として訓練場に登録された。どちらかと言えば後衛向きだが、HPは盗賊よりも高く、戦士に近い高等な装備が可能。格闘能力も期待でき、使用する武器によっては前衛に置いてもいいだろう。レベル4からアルケミストの呪文を覚え始め、全呪文をマスターするのは早ければレベル16。さらに盗賊としての技能を持つが、バード同様腕のほうは完全に信頼できるものではなく、シークレットドアも発見できない。成長スピードは侍と等しく、遅いほうである。

必要 能力値	力	知恵	信仰心	生命力	素速さ	運
10	8	8	11	8	9	



レインジャー

● RANGER

性格
善・中立

侍

•SAMURAI



性格
善・中立

東洋の武士道を修行の原点とする剣士。常日頃から鍛え上げられた精神を片刃の剣に注ぎ込み、相手を“斬る”技術にかけては一流の牙えを見せる。また、精神修行の一環としてレベル4から魔法使いの呪文を覚え始め、最短ならレベル22でその修得を完了する。装備に関しては戦士とほぼ同じだが、あまり重いものは身につけられず、HPの伸び具合いも戦士よりやや劣る。しかし将来、侍だけが装備できる究極の武器を手に入れたなら、全職業中で最大の攻撃力を身につけることになるだろう。成長は遅いが、ボーナスによっては最初から作ることも可能。ちなみに侍を含めロード、バルキリー、忍者は、上級職としてとくに区別されている。

必要能力値	力	知恵	信仰心	生命力	素速さ	運
	12	11	—	9	14	10

聖職者としての最高位にあるクラス。戦士の能力と僧侶の能力を余すところなく合わせ持つ。装備とHPはもちろん戦士と同等、もしくはそれ以上で、ACはかなり低く保つことができる。僧侶の呪文はレベル4から覚え始め、早ければレベル16で全種類を修得。ディスペル能力もレベル9で身につく。重厚なイメージ通り、あらゆる面で頼りになる存在だ。ただしその就職条件は忍者に次いで厳しく、最初から作ることは不可能と考えてよい。転生キャラクターなど特別な星の下に生まれついた者以外は、戦士や僧侶から転職する者がほとんどだという。レベルアップに必要な経験値は侍、レインジャーと等しく、修行も大変だ。

必要能力値	力	知恵	信仰心	生命力	素速さ	運
	15	12	15	15	14	15

ロード



性格
善

•LORD



バルキリー

性格
中立

●VALKYRIE

ロードの女性バージョンと言えば、その能力も大方察しがつくだろう。HPの伸びと装備品は戦士と同等で、とくに槍を好んで使う。レベル4からは僧侶の呪文を覚え始め、早ければレベル16の時点でそれらすべてを扱えるようになる。ただしディスペル能力は修得しない。今回ビショップに替わって上級職の座に就いたのだが、就職に必要な特性値は低く済み、中立の女性であれば最初から簡単に作ることができる。また、成長スピードの速さも目を見張るものがある。レベル13(マスターレベルと言われる)に達するのに必要な経験値は、ロードの4分の3以下。非常に作りやすく、よく育ち、実際役に立つというお薦めクラスだ。

必要 能力値	力	知恵	信仰心	生命力	素速さ	運
10	—	11	11	11	9	

全身を凶器として鍛え上げ、超人的な能力を駆使して敵の息の根を止める暗殺者。侍と同じく修行体系の発祥は東洋である。バードやレインジャーに勝る盗賊の技能を持ち、レベル9からアルケミストの呪文を修得。クリジュツと呼ばれる必殺の技術を磨くことで、いわゆるクリティカルヒットを放ち、どんなにHPの高い相手も一撃のもとに仕留めてしまう。また驚くべきことに、3レベル上昇することに自らのACを1ずつ低下させていくのだ。彼らは戦士並の装備が可能だが、眞の力は、なにも身につけない状態で最大限に発揮される。クリティカルヒットの確率は上がり、低下したACは無装備状態でのみ有効となるからだ。

必要 能力値	力	知恵	信仰心	生命力	素速さ	運
15	16	16	16	16	17	

忍者

性格
悪

●NINJA

キャラクターレベルと経験値

前ページまで紹介してきた12の職業について、それぞれがレベルアップに必要な経験値を一覧表にしてある。成長スピードの比較

など、参考になることが多いだろう。レベル14以降は常に一定の経験値を得るごとに成長していくので、その数値を記してある。

レベル	戦士	魔法使い	僧侶	盗賊	ピション	アルケミスト
2	800	1000	900	750	1200	850
3	1666	2083	1833	1583	2416	1728
4	2776	3471	3055	2638	4026	2930
5	4626	5785	5091	4396	6710	4815
6	7710	9641	8485	7326	11183	8021
7	12850	16068	14141	12210	18638	13283
8	21416	26780	23568	20350	31063	22105
9	35693	44633	39280	33916	51771	37951
10	59488	74388	65466	56526	86285	62488
11	99146	123980	109110	94210	143808	105257
12	165243	206633	181850	157016	239680	173402
13	275405	344388	303083	261693	399466	289054
14~	225405	294388	253083	211693	349466	240821

レベル	バード	レインジャー	侍	ロード	バルキリー	忍者
2	950	1100	1100	1100	850	1100
3	1923	2245	2245	2245	1728	2284
4	3215	3579	3579	3579	2930	3865
5	5326	6056	6056	6056	4815	6540
6	8922	10248	10248	10248	8021	11067
7	15248	17342	17342	17342	13283	18728
8	24932	29348	29348	29348	22105	31693
9	41354	49665	49665	49665	37951	53634
10	68920	84048	84048	84048	62488	60765
11	114825	142235	142235	142235	105257	153602
12	194253	240705	240705	240705	173402	259941
13	322637	407346	407346	407346	289054	439900
14~	278821	357346	357346	357346	240821	437990





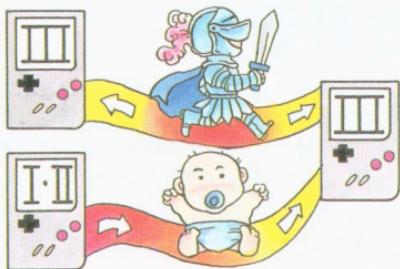
転送・転生

訓練場で転送・転生の儀式を行なえば、「I」または「II」のキャラクターを生まれ変わらせて活躍させたり、友達同士で「III」のキャラクターを受渡したりできる。ちなみに前2作のどちらかでシナリオクリアーを果たしたキャラクターなら、その栄誉の証である称号をそのまま引き継いでくる。時代ごとに使命を持って生まれ来る歴戦の勇者、あるいはその子孫として、キャラクターに対する想いも一層強まるというものだ。

キャラクターの転送

転送は、2台のゲームボーイを通信ケーブルで接続して行なう。そしてどのシナリオからどのシナリオへ転送するかによって、その結果も変わってくる。まず同じ「III」同士では、キャラクターは転送元からレベル、所持品などがそのままの状態で送られる。友達同士でのアイテム取引や、遭難したパーティーの救出依頼などに利用価値大。用が済んだら再び元のカートリッジに転送し直すことも可能だ。

次に、「I」または「II」から「III」への転送。この場合種族と職業、性格は以前のまま(特性値は独自の法則で加減され性別はランダムに決定)だが、レベルは1となり所持品もなくなる。転送元にはもう戻れず、新しい時代に生まれ変わり、一から修行を始めることになるのだ。



てんそうすみ	♥	おんな
L 1	まほうつかい	エルフ
せいいかく=せせん	ねんれい	17
HP しょうたい=せいしょう	AC 10	
けいけんち コアールド		150
ちから しんごうしょく	7 100	●しゅもん
せいめいりょく すばやさき	100 898	アイテム
うんのつよさ	8	

◆名前の右にある称号は、前世で英雄として讃えられた証である。

キャラクターの転生

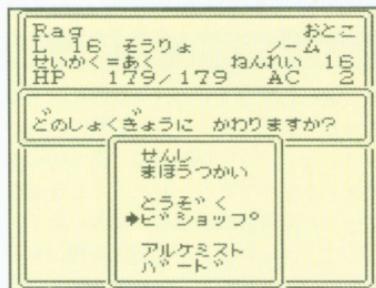
転生は、「I」または「II」のキャラクターを特殊な方法で生まれ変わらせる儀式。これを行なうには転生元のシナリオで、ある隠しアイテム入手していることが条件となる。そのアイテムは『転生の書』と言い、「I」または「II」(「III」にも存在する)で、イベント用以外の全アイテムをボルタック商店に売却すれば手に入る。そのスペシャルパワーを開放するとある文字列が表示され、「III」の転生の儀式でこれをパスワードとして入力すると、キャラクターは転送の場合と同じようにレベル1で生まれ変わる。転送と較べてのメリットは、まずキャラクターが元の名簿から消えないこと。そして転生した者には、あるすばらしい特典(ヒミツ)が用意されていることだ。



転職

呪文はすべて修得し、特性値はオールMAX状態。HPもずいぶん増えた。これ以上現在の職業でやることはなくなったのでは……？

このように感じたら、転職のことを考えてみるのもよい。上手な転職は、パーティーの戦力をアップさせるための非常に有効な手段となる。ただしひとつ間違えれば、どっちつかずの中途半端なキャラクターが出来上がってしまう。後々悔いが残らないよう、転職のコツを覚えておこう。



本当にこれでいいのか!? 慎重に検討してから訓練場に足を運ぼう。

転職のメリット

転職を行なうと、その後、パーティーにとてのさまざまなメリットが生まれてくる。たとえば僧侶がロードに、盗賊が忍者になれば、戦闘での全体的な攻撃力が上がる。また魔法使いがバードに、アルケミストがレンジャーになれば、攻撃力の上昇はもちろん、宝箱の罠も外せるようになる。仮にパーティーの中に罠を外せる者がもうひとり以上いるとしても、戦闘中にそのメンバーが死んだ場合の代役が勤まるわけだ。

パーティーの戦闘力を上げ、機能性を広げる。これが転職のメリットである。逆に言えば、そのような転職を心がけねばならないということなのだが。

転職のデメリット

転職には、さまざまなマイナス要素もつきまとう。まず、転職するとレベルが1になり、特性値は種族の基本値に戻る。つまり転職後しばらくは、よほど強力な武器を持っている場合を除き、戦力として期待できないということ。次に、転職するといつか歳をとる。若いうちは気にしなくていいが、40歳あたりからは特性値がモロに下がりやすくなるので注意。そして大事なことは、呪文の使用回数がたとえオール9でも、転職後は各呪文レベルの使用回数が、それぞれのレベルにある呪文の数と同じになる。たとえば僧侶系1レベルにある呪文数は、ディオス以下5種類。よって1レベルの使用回数は5となるわけだ。

転職はタイミングこそが肝要

転職後しばらくは、レベルアップ時にHPが1ずつしか増えない。HPが低いうちに転職してしまうと、戦闘での生存率が下がり、お荷物を抱える結果となる。転職は、せめてHPが100を越えてからにしたいもの。そしてもうひとつ。転職は、7レベルの呪文をひとつでも覚えてからにすること。こうすれば同系

統の呪文を使えない職業に転職しても、未修得の呪文はあとから覚える。使用回数はさておき、一応すべての呪文を使えるようになるわけだ。しかしあるレベルの呪文をひとつも覚えずに転職した場合、そのレベル以上の呪文は修得できない。まあ、同系統の呪文を覚える職業へ転職するのが一番なのだが……。



BASIC MANUAL

||どのような転職が好ましいか?

同じ系統の呪文が扱え、攻撃力の上昇、もしくは罠の解除など付加価値を望める職業。これをを目指すのがベストな転職だ。同じ呪文が使える職業なら、未修得の呪文を無条件に覚えていく。そしてその使用回数も増え、いずれはオール9になる。反論もあるだろうが、やはり呪文は9回使ってなんぼのものである。

螺旋 僧侶→ロード

『ウィズ』の世界での黄金パターン。パーティーの戦闘力を確実に強化し、呪文の使用回数もいずれオール9になる。ただし僧侶としての能力は一時的に低下することになるので、転職後しばらくは無理な冒険を慎むべき。

螺旋 盗賊→忍者

盗賊としての役割はそのままで、戦闘力が格段に向かう。さらにはパーティー内に、アルケミストの呪文を使えるキャラクターが増えることになる。心配なのは、盗賊としての腕が以前よりやや衰えてしまうこと。

X バルキリー→侍

戦闘力を損ねるものではないが、育て直すだけ時間の無駄。呪文も2系統が扱えるようになるが、僧侶呪文の使用回数は減ったままだ。上級職の者は転職すべきではなく、侍→レインジャーなども意味がない。

アイテムによる転職の落とし穴

アイテムのなかには、そこに秘められた力を開放した者をレベルの変化なしに上級職へ転職させるものも存在する。これを使った場合、転職前と転職後の職業によっては、次のレベルまでに数百万もの経験値を要することがある。こんなときは思い切ってエナジードラインを受け、わざとレベルを下げよう。するとレベルと経験値の関係が調整されるのだ。

螺旋 戦士→ロード・侍・忍者

失うものはなにもなく、もっとも自然な形で戦力を強化。戦士として培った強靭な肉体を活かし、さらに高度な技能を追求できる。種族にもよるが、ロードが最適。侍は最初から作れるし、忍者は盗賊からの転職が理想的。

螺旋 魔法使い→ビショップ

これもよく見られるパターン。一時的に呪文の回数は減るもの、いずれは魔法使いと僧侶の両系統がオール9に。さらに識別やディスペルの能力も身につく。魔法使いがふたりいるなら、比較的早めに転職しても大丈夫。

△ アルケミスト→ビショップ

全系統の呪文を扱えるようになり、識別やディスペルの能力も得る。しかしアルケミスト系の呪文だけ使用回数が少ないのでどうか? 便利なのは確かだが、強くは薦められない。忍者かレインジャーになったほうが……。

△ レインジャー→僧侶

得意なことをすべて放棄することになり、なんのためにレインジャーをやってきたのかわからなくなってしまう。もはや問題外。とにかく戦士、盗賊、魔法使い、僧侶、アルケミストへの転職はないと考えよう。

● 転職五カ条 ●

- 一、急いで転職しない
- 二、前の職業の長所を活かす
- 三、特殊技能を手放さない
- 四、呪文使用回数はオール9が原則
- 五、もちろん転職はしなくともよい

パーティー編成

仮に無限のHPを持つ戦士が6人集まつても、全員が麻痺すれば全滅。戦闘で負けることがないとしても、戦利品の入った宝箱に触れることすらできない。優秀なパーティーの条件とは、それ自体があらゆる技能を持ち合わせ、あらゆる事態に対応できることだ。とくに今回は、職種が増えて構成メンバーの選択肢も広がった。ここではパーティー編成の無限のバリエーションのうち、いくつかの例を挙げて解説してみよう。



■ 戦闘経験を積むことによるためのよい勉強となる。編成を決め

まず念頭に置いておくこと

なんでもできるようにする

理想は前衛に格闘の得意な者が3人おり、パーティー全体で見て全系統の呪文が扱え、盗賊の技能を持つ者が最低ひとりいること。できれば各系統（とくに僧侶系）の術者はふたり以上ほしいし、識別能力も持ちたい。バランスを崩さない範囲なら、いくら欲張ってもいい。

転職のことも考えておく

たとえば魔法使いをビショップになると、転職後しばらくは魔法使い系呪文が不足する。だが盗賊の代わりにバードを入れておけばその点は補える。など、将来の転職における戦力と役割の変化も考慮しておきたい。メンバー固定のパーティーなら、とくに重要な問題だ。

性格について

原則として、性格が善の者と悪の者はいっしょに行動できないので注意。しかしこれは、もしプレーヤーが戒律を守るならばの話だ。じつは性格の会わないもの同士も、迷宮内で合流（“仲間を捜す”コマンド）すればパーティーを組むことができる。一応覚えておこう。

新・ベーシックスタイル

戦士	戦士	僧侶
盗賊	魔法使い	アルケミスト

戦、戦、僧、盗、魔、魔というオールドファンションスタイルに、アルケミストを加えたもの。とりあえずは格闘、呪文のバランスが取れており、穴がない。地味ではあるが、エキスパート揃いなのでそれぞれの仕事も確実なものだろう。成長は非常に速く、転職もさまざまなパターンを考えられる。将来が楽しみ。

上級職を加えてみよう

侍	バルキリー	僧侶
盗賊	魔法使い	アルケミスト

左の基本パターンに、少し色を添えてみた。侍とバルキリーは最初からいくらでも作れるので、純粹な戦士にこだわらないなら、どんどん使っていくべき。戦士の成長スピードとHPの高さもたのもしいが、呪文を多く使えるのはそれを上回る魅力だ。盗賊をバードに変えれば、意外には不安だが呪文はさらに強化できる。



格闘も呪文もオーケー

戦士	侍	バルキリー
レインジャー	僧侶	魔法使い

前衛に格闘家が3人並び、レインジャーと僧侶の攻撃力も期待できる。非常に力強い編成だ。しかも呪文は3系統が揃っており、僧侶は後衛で身を隠していられる。ビショップを使わず、罠外しはレインジャーで十分、という人には文句なくお勧め。盗賊技能優先なら、アルケミストの呪文を捨てレインジャーの代わりに盗賊を。

これでもやっていける

バルキリー・侍	僧侶	盗賊
ビショップ	魔法使い	アルケミスト

最初からビショップを加え、盗賊の仕事は確実に、そしてアルケミストの呪文も使いたい。このような欲張りかたをすると、結果として前衛の攻撃力を犠牲にするしかない。生き抜いていけるパーティーではあるが、十分にレベルを上げながら、慎重に進まなければならぬだろう。呪文は揃っており、お好みしたいというところ。

なかなかの機能性

侍	バルキリー	レインジャー
僧侶	ビショップ	魔法使い

ビショップを入れるかどうかの選択は、編成上の大好きなポイントとなる。もし最初から使いたいのなら、先ほどのわがままパターンよりもこちらを薦めたい。前衛の攻撃力は問題なく、呪文も豊富。僧侶が後衛に回れるのも心強いことだ。問題はレインジャーがうまく罠を外してくれるかどうか。必ずカルフォを唱えよう。

新職業大集合

バルキリー	レインジャー	僧侶
バード	魔法使い	アルケミスト

今回新しく登場した職業をすべて加え、かつパーティーの機能性を最低限確保するところとなる。呪文はじつに豊富だが、やはり前衛の格闘能力、そしてバードの罠外しが不安。道は険しいだろう。しかし将来は僧侶をロードに、アルケミストを忍者に、そして魔法使いをビショップに転職させれば、相当な力を持つパーティーとなる。

後期の理想的編成

ロード	侍	忍者
バルキリー	ビショップ	ビショップ

成長したパーティーの究極の姿として、参考までに紹介。上級職が4人揃った戦闘力はすさまじく、通常なら前衛を守るバルキリーも、後衛から槍で参加という贅沢さ。高レベルのビショップがふたりいれば、攻撃に回復にと呪文は唱え放題。ちなみに転送または転生した者が集まれば、最初からこんな編成も可能ではある。

5人以下で挑戦!

バルキリー	侍	忍者
ビショップ	—	—

パーティーは6人編成と決まっているわけではない。余裕が出てきたら、こんな編成で力を見せつけるのもいいのでは。コンパクトながら、パーティーとしての機能はすべて揃っている。中盤あたりでも、侍、バルキリー、レインジャー、ビショップの4人編成などどうだろう。小人数だとひとりあたりの獲得経験値も増える。



迷宮探索

『ウィズ』に限って言えば、"身をもって知る"という体験は、できればしないほうがよい。ただの"死"以上に恐ろしいことが多すぎる。

優秀な冒險者を集め、しっかりしたパーティーが編成できたら、いよいよ迷宮へ。しかし城壁に守られた城の中とは違い、迷宮のいたるところには危険なトラップが仕掛けられ、正体不明のモンスターどもが徘徊している。こと『ウィズ』に関しては、なんの予備知識もないまま迷宮に足を踏み入れるのは無謀でし

かない。まずはそこでどんな危険が待ち受けているのかを知り、それから身を守り、生き残る方法を学んでおくべきだ。そうすれば、迷宮内でパーティーを見舞う、あらゆる不幸なできごとにも対処し得るだろう。

それではあなたの分身たちに、カドルトの神の加護がありますように！

移動中のコマンド

■ 捜す ■

落ちているものを捜したり、壁に書かれたメッセージを読むときに使う。自動的に表示される通常のメッセージに続き、このコマンドでイベントが発生することはよくある。おや？ と感じたら、とりあえず調べてみよう。

■ 仲間を捜す ■

迷宮内で待機しているキャラクター、もしくは死亡しているキャラクターを捜す。パーティーが5人以下であれば、見つけたキャラクターを仲間に加えることができる。ただし検索範囲は、扉や壁で区切られていない同一エリア内に限る。

■ 鍵をこじ開ける ■

鍵のかかった扉を開ける。ただし盗賊の技能を持つ職業の者以外、まず成功しない。また、シナリオによって施錠された扉に対しては無効。

■ 冒険をやめる ■

データを記録して冒険を中断する。マニアモードの場合、このコマンドは表示されない。

■ 設定 ■

BGMと効果音、戦闘アニメーションの有無。画面表示方法、セーブモードの切り替えを行なう。

キャンプ中のコマンド

■ キャラクターを調べる ■

キャラクターのプロフィールを確認し、さらに3つのサブコマンドに分かれる。まず"呪文"で、キャンプ中に使用可能な呪文を唱える。"アイテム"は、所有アイテムを装備、受け渡し、使用、そして捨てることができる。"集める"はパーティー全員の所有ゴールドをすべて回収するもの。

■ 順番を変える ■

キャラクターの並び順を変える。なんらかの理由で隊列が乱れたら、このコマンドで修正。

■ 装備する ■

"キャラクターを調べる"での装備コマンドとまったく同じもの。どちらを使っててもよい。



BASIC MANUAL

転ばぬ先のプロテクション

魔法使い、僧侶、アルケミストの各系統の呪文には、迷宮内にいるパーティーを保護し、神秘なる力を与えてくれるものがある。その効果は詠唱後しばらくの間持続し、戦闘中、もしくは戦闘終了後も変わらずに有効。少しでも有利に戦い、安全に移動するため、迷宮に立ち入ったらすぐさまこれらの保護呪文を唱えておくことを勧める。決して気安め程度のものではないはずだ。



オスロ、マオスロ

オスロはアルケミスト系1レベル、マオスロは同じく4レベルにある呪文。どちらも効果が持続中は、パーティーがモンスターに与える物理攻撃によるダメージに、いくらかのボーナスポイントを加算してくれる。マオスロのほうが持続時間は長く、効果も高い。

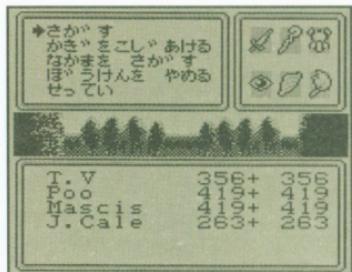
マポーフィック

僧侶系4レベルにある呪文で、目に見えぬ魔法の盾がパーティーを守り、全員のACを常に一歩だけ補正してくれる。結果、持続中の戦闘ではモンスターの直接攻撃をかわす確率が増すわけだ。これもバマツなどと違い、重ねがけしても意味がない。



リトフェイト

魔法使い系4レベルにあり、パーティー全体を地上からわずかに浮遊させる。効果が持続中はビットやシートに落ちることがなく、また、足音を消すので先制攻撃の機会が増え、不意討ちの危険は減る。動く床、テレポーターなどは避けることができない。



セレクトボタンで移動中のコマンドを表示させると、現在持続中の呪文がシンボルで表示される。



フォフィック

アルケミスト系4レベルの呪文で、パーティーの周囲に魔法防御の膜を張る。コルツなどの障壁呪文と違い、呪文を無効化するのではなく、そのダメージ量を軽減してくれるものである。効果は術者の技量に関わらず一定で、重ねがけしてもその効果が強まることはない。



ラツマピック

僧侶系3レベルの呪文。効果が持続中、遭遇したモンスターはすべて識別された確定状態で現われる。危険度が天と地ほどに違うモンスターでも、不確定時は同じ姿と名称であったりする。必ず唱えておきたいが、使わないほうが雰囲気が出てよい、という意見もある。



ミルワ、ロミルワ

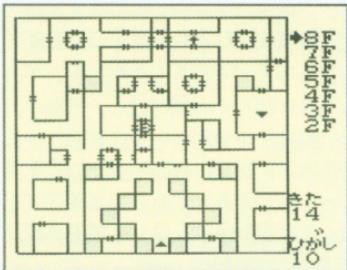
ミルワは僧侶系1レベル、ロミルワは同じく3レベルにある呪文で、後者のほうが長時間持続する。効果はどちらも同じで、迷宮内に光を灯し、3歩先までを見渡せるようになる。ただしダークゾーンに一步でも踏み入ると、とたんに光は消え失せてしまう。

冒険者を惑わすトラップの数々

仮に冒険者の行く手を遮るものがモンスターだけであるならば、『ウィズ』の難易度、そしてやりがいさえもが半減することだろう。複雑に入り組んだフロアの、いたるところに仕組まれた数々のトラップ。これを越えて行かなければ、使命の達成はあり得ないのだ。

ここでは迷宮内で見られる代表的なトラップの効果、そしてそれらを見破り、突破するための方法を学んでおこう。

◆トラップの大平原を征服し、フロアマップを完成させる。この過程に楽しみも見い出せるというもの。



シークレットドア

一見なんの変哲もない壁だが、それに向かって“捜す”コマンドを実行すると、魔法によって隠されていた扉が突如として出現する。重要な秘密はこの扉の奥に隠されている場合が多い。腕のいい盗賊または忍者なら、移動中、扉の気配を感じることもある。



ロックドア

侵入できぬよう施錠された扉で、盗賊の技能を持つ者なら鍵をこじ開けることができる。成功率は実行者の腕前とレベルにより、職業では盗賊がもっとも高確率。シナリオにより施錠されている扉もあり、この場合にはアイテム所持など特定の条件が必要。



テレポーター

これが仕掛けられたブロックに入ると一定の地点に強制テレポートさせられてしまう。このとき画面が一瞬フラッシュするので、直後にデュマピックで現在地を確認すべし。なかには城まで運んでくれるものもある。こちらはありがたく利用させてもらおう。



一方通行

扉を通過して後ろを振り向くと、そこには壁があるのみ。壁の一方にだけ扉があり、反対側からは通過不可能という仕掛け扉。知らずにくぐると、引き返すのに大変な回り道をしなければならないことが多い。ただし、簡単に戻れる方法もあることはある。



回転床

乗るとランダムに回転する仕掛け床。これがあるのは、たいがいが東西南北どこを向いても同じ光景のポイント。つまり回転したこと気に付きづらいようになっているのだ。予防法はないが、四差路に差し掛かったら怪しいと思って警戒すべき。



一方通行に戻る

一方通行の扉を誤ってくぐり抜けてしまっても、遠回りをせずに扉の前まで戻る方法がある。扉を抜けた地点から一步も動かず、左か右にターンし続ける。ぐるぐる回転しているうちにモンスターとエンカウントするので、戦闘開始後、“逃げる”を選択。逃走に成功すれば、一步後退して扉を抜ける前の地点に戻れるのだ。



ピット

巧妙に隠された落とし穴。落ちると致命的とまではいかないがパーティーの何名かがいくらかのダメージを受ける。あせってピットの上でキャンプを張ると、解除したとき再びダメージを受けるので要注意。リトフェイトで100パーセント予防できる。



シート

下層フロアに通じる滑降路。上のフロアを目指している場合など、これにはまるで労力を余分に消費することとなる。ピット同様リトフェイトで避けられるが、場合によってはそれが探索の妨げとなることもある、ということも覚えておきたい。



動く床

一定の区間を床が流れるように動いており、その始点に踏み入ると、パーティーは強制移動させられる。その進行方向は始点の付近にあるスイッチで制御されており、これを正しく操作しなければ、いつまでたっても目標エリアに侵入できないこととなる。



スイッチ

迷宮内に仕掛けられた、なんらかの装置を制御するためのスイッチ。たとえば動く床の進行方向を変更したり、さまざまな魔法の力を働かせるためのものであったりする。操作の結果、大ダメージを受けるようなものは存在しないので、恐れることはない。



アンチマジック

呪文無効化区域。空間に呪文を拒絶する強い力が働いており、そのエリア内ではモンスターも含め、何者の唱えた呪文も効果を発することはない。また、マポーフィックなど保護呪文の効果も、そこに立ち入ることで無効となってしまう。



ダークゾーン

一切の光を吸い込んでしまう闇の空間。このエリア内では壁も扉も見えず、手探りで探索を進めるしかなくなる。また、ミルワ、ロミルワといった光の呪文も、ここに立ち入ると、とたんに効果を失ってしまう。扉などを見落とすことがないようにしたい。

カルコの効用

『III』の迷宮には、シークレットドアがやたらと多い。盗賊などがその気配を察することもあるが、すべてについてではない。そこで役立つのがカルコの呪文。侵入できないエリアがあれば、壁に向かってカルコを唱える。向こう側に空間があると判明すれば、例外はあるものの、どこかに隠れ扉があると考えてよい。その後、付近の壁を“搜す”コマンドで集中的に調査しよう。

Mascis	! おとこ
L. 43	レインシャワー にんげん
せいかく = ゼン	ねんれい 28

HP	419 / 419	AC - 12
----	-----------	---------

このさきに くらかんか ある

T. V	356+	356
Poo	419+	419
Mascis	419+	419
J. Cale	263+	263

カルコは、アルケミスト系2種の呪文。デュアルヒック同様なかなか世話をになりそう。

エンカウントから戦後処理まで

『ウィズ』の戦闘では、ひとつの判断ミスが大きな窮地を招く。敵の特性や戦況に応じ、柔軟に対処できる戦術を身につけることが必要。プレスや呪文に対しては障壁を張り、強烈な魔剣の一撃に備えACを下げる。また危険度の高い敵を見極め優先的に倒す、などなど。さらには戦闘開始前、終了後の行動についても予断は許されない。プレーヤー自身が経験を積み、戦闘のエキスパートを目指そう。

●誰から叩くか、どんなん魔法を使つべきか。もつとも少ない被害で勝利する術を身につけよう。

1	フレイク	1	フ
3	フロフア イ	3	フ
1	ゴラツク	1	ゴ
1	セボン	1	セ
	たたかう		ト
	まえにもどる		ト
J. B.	180	フ	レ
ZAPPA	1809+	か	ミ
Rag	150	た	タ
Cosof	1500	ハ	ゲ
Barret	181+	デ	ル
		コ	ル

戦闘時のコマンド

■戦う■

装備している武器で任意のモンスターを攻撃する。ただし武器の射程と敵味方の隊列によって、その対象は制限される。

■身を守る■

わずかに攻撃回避率が上がるものの、"なにもしない"ことだと思ったほうがよい。

■呪文■

キャラクターが修得している呪文を唱える。戦闘中に効果を発しないものについては、選択できないようになっている。

■アイテム■

アイテムを使う。ただし呪文の力が込められたアイテムを所持している場合のみ選択可能。使いたいアイテムを選ぶとステータス欄に呪文名が表示され、戦闘開始後、呪文と同じ効果が得られる。

■逃げる■

戦場から逃走し、一步後退する。かなりの高確率で成功するが、逃げられなかつた場合は1ターンの間、一方的に攻撃を受けることになる。相手が強く、頭数が多いほど逃げづらくなる。

■隠れる■

盗賊、忍者、バード、レインジャーだけが実行可能。モンスターから身を隠し、次のターンから"奇襲"攻撃が可能となる。これに成功すると攻撃対象とされにくくなるが、失敗すると1ターンが無駄になる。

■奇襲■

盗賊、忍者、バード、レインジャーが"隠れる"ことに成功すると、"戦う"コマンドの代わりにこれが表示される。通常の攻撃に較べ与えるダメージが格段に上昇し、命中確率も多少アップする。

■呪いを解く■

僧侶系の職業のみ実行可能。祈りによってアンデッドモンスターを退散させるが、その分の経験値は得られない注意。対象はモンスター1グループ。そのうち何体に有効かは実行者の技量により決定。

■ブレス■

ドラコン族なら職業に関わらず実行可能。ブレスを吐き、自分のHPの半分のダメージを与えるが、ダメージ量はターンごとに半減していく、最後はゼロになる。攻撃対象は任意のモンスター1体。



【先制攻撃について】

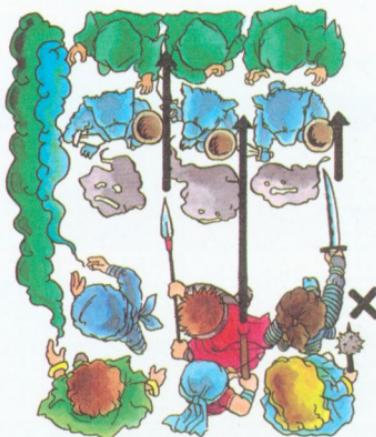
モンスターとの遭遇時、先制攻撃の権利を得る場合と、逆に先制攻撃を受けてしまう場合がよくある。先制した側は1ターンの間一方的に攻撃できるが、呪文を唱えることはできない。こちらが先制したときは、呪文の効果を持つアイテム使用が有効だ。また、先手を取られる確率はリトフェイトで下げられる。

【武器の射程距離】

戦闘では、装備している武器の射程距離が作戦に大きく影響する。まずショートレンジの武器は、前衛からだとモンスターの2列目まで攻撃できるが、後衛からはどのモンスターにも届かない。ロングレンジの武器は、前衛からはすべてのモンスターに攻撃でき、後衛からも2列目のモンスターまでその射程は有効だ。後衛の者にはロングレンジの武器を装備させたいのはもちろん、前衛の者がロングレンジの武器を持てば、先に倒したいモンスターが後退しても、それを攻撃できる。呪文には射程が設定されていないので念のため。

【友好的なモンスター】

迷宮内には戦う意志のないモンスターもおり、遭遇時、こちらから戦いを仕掛けるかどうかを選択できる。ただし善の性格の者がこれらのモンスターに襲いかかると悪に、悪の者が見逃せば善にと、属性が変化する(中立は変化しない)ことがあるので注意。しかしこれを利用し、悪の侍などをつくることも可能だ。



戦いが終わつて……

勝利の報酬

戦闘に勝利すると、倒したモンスターの分の経験値、そしていくらかのゴールドが手に入る。ただしゴールドの代わりに宝箱が出現する場合もあり、仕掛けられた罠(かかっていないこともある)の解除に成功すると、そこでゴールドまたはアイテムを獲得することになる。以上が戦利品となるのだが、戦闘終了時に死亡または石化の状態にある者は、これらを得ることができないので注意。死者の蘇生は戦闘中には不可能だが、後で治療すればいいさ、と誰かが石化したまま戦闘を終了すると、そのキャラクターは経験値その他をもらひ損ねてしまう。

隊列を確認せよ

戦闘中に死亡、石化、麻痺、睡眠といった戦闘不能状態に陥った者は、パーティの最後列に後退する。戦闘終了直後の治療はもちろん、隊列の修正も忘れないように。これを怠ったまま敵に遭遇すると、後衛の者が前衛で戦うなど、不利な状況での戦闘を強いられる場合がある。

全滅の場合

全員が死がないしは石化、麻痺状態に陥ると、パーティは全滅。死体が荒らされたり消滅しないうちに、ほかのパーティで救出に向かうこと(どこかにいる救出隊に頼んでもよいが)。

【 宝箱の罠を外す 】

扉を開けることによって必ずモンスターが出現する地点では、戦闘に勝利すると100パーセントの確率で宝箱が出現する。だがヘタにさわると罠が作動しパーティー全滅の可能性すらある。ここで出番となるのが盗賊、またはその技能を持つ職業の者だ。彼らに宝箱を調べさせ、できればさらに僧侶系の者がカルフォを唱え、罠の種類を確認。このとき両者の判断が異なれば95パーセントの正確さ(けっこう外れるが)を誇るカルフォを信じたい。そして、盗賊系の者が罠の解除に成功すれば、見事アイテムとゴールドが獲得できるのだ。

ちなみに罠の解除に関しては、じつは盗賊の技能を持たない者にも、成功させる確率はある。盗賊などが動かない状態にある場合、まずカルフォを唱え、危険度の低い罠ならば、素人が失敗覚悟でトライしてみるのもよい。もちろん、カルノバの呪文を使えばその必要はないが。また、罠を調べ解消する能力は、盗賊がもっとも優秀。忍者がそれに続き、次いでバードとレンジャー(両者は同等)の順となる。



罠の名称	効 果
石つぶて	小型の投石機からいくつもの小石が発射され、宝箱を開けようとした者に襲いかかる。ダメージは知れたもので、瀕死の状態でなければ恐れることはない。
毒針	小さな毒針が指を刺し、宝箱を開けようとした者が毒に冒される。ラツモフィスを覚えていない序盤では、盗賊を見殺しにせざるを得ない状況も出てくる。
マジックドレイン	呪文を使えるキャラクター全員のMPが、ランダムに吸い取られる。ダメージは受けないが、回復や移動呪文が使えず、迷宮内で立ち往生となる恐れもある。
毒ガス	周囲に毒の霧が立ち込め、パーティーの全員ないしは何名かが毒に冒される。仮に被害を受けた者全員を治療できても、僧侶の負担がバカにならない。
爆弾	解除に失敗すると爆発が起こり、パーティーの全員がダメージを受ける。ダメージ量はランダムで、何人かがその被害を受けずに済む場合もある。
亡靈の手	なかから亡靈の手が伸び出し、宝箱を開けようとした者のHPをほとんど吸い取ってしまう。HPの上限が下がるわけではないので、回復すれば問題なし。
コブラの呪い	魔法によって蓄えられた呪いの力が解放され、パーティーのうち何名かが麻痺状態となる。悪ければ被害が全員に及び、全滅の危険性もある。
亡靈の群れ	“亡靈の手”と同じものがパーティーの人数分伸びてきて、全員のHPを吸い取る。死亡することはないが、回復のため呪文を無駄に消費するのが痛い。
悪魔の目玉	石化の呪いがパーティーに向かって解き放たれる。“コブラの呪い”同様、全員が石化するとは限らないが、やはり最悪の場合は全滅である。
虹のきらめき	バスカイアーやマウジウツの呪文と同様、死、石化、毒、ダメージなど、ランダムな効果を持つ光線がパーティー全体を包む。もっとも厄介な部類に入る罠。
女神の口づけ	パーティーの全員に女神の祝福または呪いが与えられる。その効果は特性値の増減であったりもするが、誰がどうなったとは表示されず、じつに気味が悪い。
警報	侵入者を知らせる警報機が鳴り響き、新たなモンスターを呼び寄せる。疲弊した状態での戦闘となるが、撃退すれば宝箱の戦利品は無条件で入手できる。
テレポーター	パーティーが迷宮内のランダムな座標にテレポートされてしまう。もちろん、運悪く岩の中に到着すれば全滅。死体は、ロストしなければ城まで運ばれる。



ステータス悪化と回復法

モンスターの特殊攻撃や宝箱の罠、蘇生の失敗などにより、キャラクターのステータスはさまざまに変化する。放っておいていいような状態もあるのだが、ほとんどの場合、早急に対処しなければパーティー全体の機能に支障をきたすこととなる。ここでは、キャラクターがよからぬ状態に陥った場合に注意すべきこと、そして回復する手段について解説する。冒険には絶対に欠かせぬ基礎知識だ。

←これでは棺桶を引き連れて歩いているようなもの。僧侶の戦闘不能を備え、回復用アイテムも常備したい。

キャンプ	
◆キャラクターをしらへる しゆんはんをかえる そらひやする	
T. V	356 + 356
F. E. P. P. A	○ + じょくみつ
J. B.	24 ○ じょくみつ
Rag	○ じょくみつ
Cosof	○ じょくみつ

恐怖



ピションが識別に失敗すると陥りやすく、治るまで識別不能となる。モルフィスかマディ、または戦闘突入、冒険の中止でも回復。

麻痺



特殊攻撃や罠により、体が硬直して行動不能となる。寺院での治療、ディアルコ、マディ、モルフィスで回復する。全員麻痺すると全滅。

石化



行動不能となり、全員がこの状態に陥ると全滅扱い。呪文での回復は唯一マディのみが有効。寺院でも治療を依頼することができる。

灰



カドルトまたは寺院にて蘇生。ただし、失敗するとキャラクターは消滅。マハマンの神に願えば、100パーセント蘇生可能だが……。

睡眠



おもにモンスターの特殊攻撃によって陥り、行動不能となる。そのうち自然に目覚めるが、ディアルコかマディ、モルフィスで回復する。

毒



行動に制限はないが、移動中は歩くごとに、戦闘中はターンごとにHPが減少。城に戻るかラツモフィス、マディ、モルフィスで回復。

死



カドルト、ディの呪文、または寺院にて蘇生できるが、失敗すると灰になる。成功しても、歳をとったり、生命力を失う場合もある。

消滅



いわゆるロストの状態。もはやどうすることもできない。どんな手段をもってしても、消滅した者をこの世に呼び戻すことは不可能。

おおつと! ——リセット技を認めるプレーヤーへ

基礎攻略篇を締めくくるお題は、なんとリセット技について。"技"と言うのもおこがましい気はするが、とにかく都合の悪い状況に陥ったら(もしくはそうなる前に)リセットし、直前のセーブポイントからやり直すというモ

■ 戦闘中のリセット

まず、もっともポピュラーな(?)リセット技として、戦闘中に行なう例。パーティーにまず勝ち目がなくなり全滅を免れたい場合、どうしても生かしておきたいキャラクターが死亡した場合。またエナジードレインを受けると、経験値を取り戻すのは大いなる時間の無駄となる。こんなときにリセットして、その戦闘をなかったことにしてしまうのだ。

■ 罠を逃れるリセット

戦闘に勝利したはいいが、その後、宝箱の罠を外し損ねた場合。このときは、なるべく素早く事を実行する必要がある。たとえばコブラの呪いで、ひとりでも被害を免れアイテムを入手できないかと、「○×は麻痺した」というメッセージを順に確認しようとする。そのうち6人目の表示が出て、ここであせってリセットし、手元が狂ってAボタンでメッセージを送ってしまえば……。次の瞬間には全滅状態でセーブされてしまうのだ。注意。

■ レベルアップ時に特性値を調整する

城でのセーブは、施設から出た直後に行なわれる。レベルアップ時の特性値変化が気に入らないものだった場合、宿屋から出ずにリセット。これを気に入った結果が出るまで繰り返すのだ。転職の条件を満たしたいときなど有効。また、城でのセーブのタイミングは、2種類のセーブモードとともに同じ。マニアモードでプレーしていても、ここで唯一リセット技らしい(?)リセット技が可能となる。

ノ。乱用すると楽しみを損なうことはたしかだが、自分だけのストーリーを作っていくうえでの最終的な微調整の役割と考えておくのもよいのではないだろうか。さまざまなタイミングにおけるリセットの効用を紹介しよう。



→ 200万以上の経験値を失つても、プレ
ーを続行する鋼の意志はあるか?!

■ キャンプ中のリセット

蘇生のやり直しなどのほか、有効なテクニックが考えられる。アイテムに秘められたスペシャルパワーがどんなものかを確認するのだ。キャンプ中にキャラクターに関するデータを細かくチェックしておき、ひとまずアイテムの力を開放。その後キャラクターにどんな変化が起こったかを調べれば、スペシャルパワーの効果がわかる。それがありがたいものであったとしても一度リセットし、あらためてもっとも有効な使いかたをすればいい。

何に 何にな → 力が もや れるが あると のに…… り直せば 必ず希 望が叶う。 ●	Kooper ! L 17 ヒッシュップ。 おとこ せいいかく=ゼン にんげん ねんれい 30
	HP 248/248 AC- 1 じょうたい=せいしょ よう
	けいけんち コガールト。 1909647 254681
	あたらしいじゅもんを おぼえた! ちからを えた ちえを えた



闘技場 篇

AN ARENA



迷宮で鍛えた腕前を
競い合うための“迷宮”がある
ダリア城下に集う
冒險者たちにとって
ここで一目置かれるることは
どんな称号よりも
名譽となるのかもしれない

どうきゅしゃ	よう
◆めいきゅう	たいけつ
ひひんぱ	344
かるひ	344
ひあん	344
きむち	344
すかれうど	1180+
おとやうり	123

対戦のススメ

この『ウィザードリィ外伝Ⅲ』には新しい楽しみが付け加えられている。対戦ケーブルを利用した、対戦プレーだ。どんなふうに楽しめるのかを、探ってみたぞ。

[対戦ってなんだ?]

『ウィザードリィ』シリーズの楽しみかたはほかのRPGとはちょっと違う。目的をやり遂げてエンディングを見てしまえば、ハイ終わり、というゲームではない。達成後はまだ見付けていないアイテムをすべて集めるためにひたすら探し回ったり、超人的なキャラクターを育ててみたり……。本当の楽しみはエンディングのあとにあると言っても過言ではないぐらいだ。しかし、残念ながらその楽しみを人と共有することは難しく、自分のROMの中だけでしか表現できない。せいぜい出現頻度の低いアイテムやさまざまな呪文を使えるキャラクターの数を見せ合い、ただ自慢するだけ。勝ち負けを判断するのは個人の気持ち

自己満足の世界から

しだいというワケで、シロクロはっきり付けたがる人にはジレたい楽しみかただった。

ところが、そんな自己満足の世界を打ち破り、勝負をはっきり付けられる機能が『ウィザードリィ外伝Ⅲ』には搭載された。互いのキャラクター同士を戦わせる対戦モードだ。育てたキャラクターをぶつけ合うことによって、どちらのキャラクターが強いか決着を付けられる。すなわち、数字でしか判断できなかつたものが、現実の結果として現われるのだ。育てたキャラクターに誇りを持っているのなら、井の中の蛙になってないで、対戦に挑戦して勝利をつかもう。人との対戦こそ新しい『ウィザードリィ』野郎の姿なのだ。

はっきりした形で頂点に立つ





AN ARENA

[どんなときに対戦するのか？]

対戦に必要なものは、ゲームボーイと『ウィザードリィ外伝III』のソフトふたつずつ。それに対戦ケーブルと電池を用意すれば準備完了だ。1セットをカバンに入れても、全然もつこりしないぞ。あとは日夜努力してキャラクターを育てる。そして、街角でゲームボーイを持っている人を見つけたら、すかさずケーブルをつなげて対戦する。このとき、違うゲームをやっていたら、有無を言わさず差し替えさせて対戦だ。困ったときは対戦、迷ったときは対戦。すべての決着は対戦モードで行なう。これで世の中は家内安全夫婦円満だ。

パーティを 2つにわけます。
たんきくするメンバーを えらんで
ください。

●ひゃひゃんぱん	344	344
かるひゃん	3008	3008
●ひゃひゃん	3036	3036
きむち	2060	2060
◆すかーれっど	119+	119
おーどりー	123	123

◆対戦に出しても恥ずかしくないキャラクターを育てておこう。レベルの低い者同士では、単調になりがちで危機感も薄い。育てに育て上げ、対戦の荒波に送り出せ。

対戦は勝ってこそ華、負けて落ちれば泥

対戦は決して番外編の楽しみではない。いつもは迷宮で探検しているキャラクターが、地上にある闘技場で本当に戦ってしまうのだ。そのため勝てばそれなりの報酬(詳細は次ページ)があるし、敗者にはペナルティがある。そのペナルティに加え、負けたキャラクターは本当に全滅してしまう。そのため、運が

悪いときはキャラクターが蘇生に失敗して灰になったり、最悪のときは失われることもある……。これが目的達成の直前であれば泣くに泣けない状況になってしまはず。こういう不慮の事故も対戦時には想定しておくなければならない。絶対の自信がない限り、対戦は目標達成後にしておいたほうがいいだろう。



あなたは このどうきょうどう
はいせんしました。
あいての しゃうりのしゃりが
おわるまで うごけません。

負けはすなわち
全滅を意味する

まだ あいてがわの じゅんひが
てきてません。
しばらく おまちください。

ひ ^ハ ひ ^ハ んば ^ハ	344	344
かるひ ^ハ	3000000	3000000
ひ ^ハ ひ ^ハ あん	3000000	3000000
きむち	3000000	3000000
すかーれっと	11100+	11100
おーと ^ト うー	1100	1100

モード説明

メインメニュー画面で闘技場を選択すると、対戦モードに切り替わる。モードは2種類用意されているので、対戦相手との合意の上で、どちらかを選択しよう。

◀ 対決モード

対決モードは、純粹に相手のキャラクターと対戦するためのモードだ。対決に参加できるメンバーは4人以下。6人パーティーでこのモードを選んだときは、参加メンバー以外は対決が始まると自動的に酒場へ戻されてしまう。ちなみに隊列は、前衛がふたり、後衛がふたりという構成になっている。

対決にはこれといった撃がなく、ただ相手を全滅させれば勝ちとなる。使える呪文についても、そのキャラクターの能力通りで使用回数の制限は設けられていない。しかし、ソコルディなどの召喚呪文、マロールなどの移動呪文、それにマハマンなどは唱えても効果が得られない。無駄足を踏まないように無効な呪文はすべて覚えておこう。決着がつけば勝ったメンバーは下のような報酬を受け取ることができるぞ。やるからには必ず勝とう。

勝利の先には報酬が待っている

どちらのモードでも同じことだが、相手のパーティーを全滅させて勝利を収めたとき、勝者は2種類の報酬を選ぶことができる。ひとつは、相手のパーティーの中からひとりだけもらってしまうこと。もうひとつは、相手の持っている武器をミケラ商店に引きとつてもらい、その料金を受け取ることだ。

もちろん、どちらも欲しくないというときはBボタンでキャンセルすることができる。しかし、そのような中途半端な温情は勝負に水を刺すようで勧められない。勝利を収めたからには進んで報酬を受け取ろう。取り返しのつくお金より、なるべくキャラクターを奪うほうを選択しよう。緊迫感が何倍も増すぞ!!

＊ウキヨツ
シャルロット
ハオワフル
タムラム

<p>■武器は買ひ戻せば 被害はない。ちえ</p>	<p>えこうじょうでんか しゃくじんから あおいてのものもなき おがねにかえてもらひました。 どうぞ、おうけほどください。</p>
-------------------------------	---

◆対決が始まればどちらかが全滅しなければ終わらない。ヤメルな今か?



迷宮モード

迷宮モードは、ひとりでもふたりでも遊ぶことができる。ひとりで遊ぶときは制限時間が5分。迷宮内に配置された4グループのモンスターを倒し、出口から脱出すればよい。脱出すれば残り時間に応じて経験値がもらえるぞ。ちなみに迷宮内では呪文の使用回数に制限がある。しかし、これはモンスターを倒すことに上限が上がるの気にはしないだろう（デュマピックは無制限）。効果の得られない呪文については対決モードと同じ。

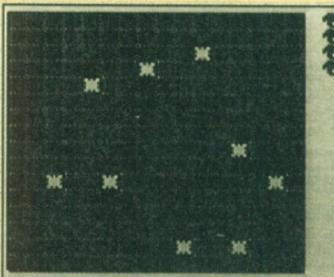
ふたりで遊ぶときは制限時間は30分で、相手と戦うモンスターは自分で配置することができる。先に相手のモンスターを4グループ倒して脱出するか、相手のパーティを全滅させれば任務完了。報酬を考えれば全滅させるほうをめざしておきたいが、明らかに相手より劣っているときは脱出だけを考えよう。

1P・2P

AN ARENA

勝利条件

相手を全滅させる(2Pのみ)
モンスターをすべて倒し、脱出



◆ モンスターの種類は相手のレベルによって変わる。レベルが高ければそれなりに苦労するというワケだ。

対戦用マップ

これは、迷宮対戦用に作られた特別マップだ。デュマピックさえ使えば、全部歩かなくっても全景が見られるぞ。出口だけは把握しておこう。



待機場所

出発地点

モンスター

配置可能地点

出口



ひゅひんは
ひゅひんは
すかれど
きむち

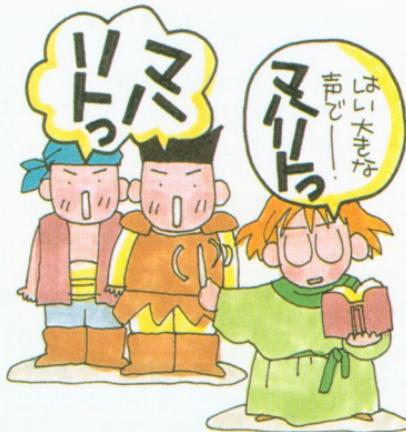
344 たたかう
236 たたかう
118+ まもる
0 しほう

対決を制する秘訣

キャラクターが強いだけでは、必ず対戦に勝てるわけではない。対戦には対戦用の戦いのかたがあるのだ。基本的な戦法を理解して、実戦で使いこなしてみよう。

呪文を支配する者は対決をも支配する

相手のパーティーと戦うときにいちばん重要な項目は、自分が呪文を使いこなせるかどうかだろう。『ウィザードリィ外伝Ⅲ』では、魔法使い系の呪文30種類と僧侶系の呪文32種類のほかに、アルケミスト系の呪文27種類というものが存在する。呪文の合計は89種類。これらすべての効果を理解し、使いこなせるのであれば何のアドバイスも必要としない。そのまま立派に呪文野郎としてやっていけるだろう。しかし、自分がしおりつちゅう使っている呪文(10種類未満)しか覚えていない人のほうが多いハズだ。そんな人たちにすべての呪文を覚えろとは要求しないし、する必要もない。対戦にも対戦に必要な呪文というものがあって、その呪文さえ覚えてもらえば問題ないからだ。ただ、呪文をひとつずつ紹介して説明していく余裕はないので、大きく3つにわけてみた。この3系統の呪文のうち、そ



それぞれ3種類ずつほど覚えておけば、対処できるハズだ。この分類と利用方法については開発者さまに教えていただいたものなので、対戦野郎の聖書だと思って必ず身につけよう。

呪文の分類

基本呪文

コルツ、バコルツ、バノカなどの、呪文に対する防御力を上げるような呪文。

通常呪文

カティノ、モンティノの補助呪文。ラバディ、ティルトウェイト、雲系の攻撃呪文。

大技系呪文

バディ、バカディ、ロクドなどの、ステータスに影響を与えるような呪文。



◆レベル7の呪文は覚えておいて損はないだろう。

基本・その1

最初のターンで呪文防衛力を上げる

コルツなどの基本系呪文を最初に唱えて、真っ先に呪文防御力を上げておく。相手の攻撃魔法より先に唱えることができれば、しめたもの。しばらく相手の魔法に気を使う必要がなく、攻撃に専念できるだろう。とくに相手のパーティーが呪文攻撃型であれば戦いの主導権はもらったも同然。

しかし、相手のパーティーが直接攻撃型で攻撃魔法をほとんど使わない場合もある。このとき、呪文防御力を上げる作業が無意味な行動になってしまふ。魔法の障壁は直接攻撃には抵抗してくれないからだ。

このようにひとつの戦法では融通が利かない。いくつか組み合わせて使おう。



基本・その2

呪文を直接攻撃を組み合わせる

いちばんオーソドックスな戦いかたは、通常系呪文と直接攻撃をうまく組み合わせることだ。

例えば、ラバディでHPを奪ったあとに直接攻撃でとどめを刺す。あるいは、ラバディの後にティルトウェイトをぶつけてしまう。これらはけっこう強力な戦いかたといえるだろう。しか

し、ラバディと直接攻撃の順番が逆になってしまうとまるでダメ。そこで効力を発揮するのが、アルケミストの使いこなす雲系の呪文だ。これなら必ずラバディの後にダメージを与えることができるぞ。ちなみに相手が基本系呪文で呪文防御力を上げていると、このパターンの効果は薄い。



基本・その3

大技系呪文は短期戦か一発逆転に

相手よりも先に攻撃できることがわかるなんて滅多にないかもしれない。しかし、そのチャンスが目の前に迫ったとき、使ってみたいのがバカディなどの大技系の呪文だ。うまくいけば1ターンで相手を全滅せられるかもしれない。そう考へるのはちょっと欲が深すぎるけれど、悪くともひ

とりは絶命させてくれるだろう。このように大技系の呪文は短期決戦に持ち込みたいときに有効な呪文なのだ。同様に追い詰められて一発逆転を狙いたいときに使うのもいい。だが、本当に逆転できるかは運だい。ただの悪あがきになってしまふこともある。余裕があるときは勧められない。



基本・その4

呪文の切れ目に注意すること

基本系呪文を使って呪文防御力を上げておくことはいいが、長い間戦っているとその効果がなくなってしまう。そのため、何度も唱えておくことが必要だ。効果がなくなる前に唱えるように務めよう。とくにアルケミスト系の呪文のバノカ。これは、相手の呪文がある程度の確率で跳ね返していく

れるありがたい呪文だが、残念ながら3ターンしか効果がなくなる前に唱えるように務めよう。とくにアルケミスト系の呪文のバノカ。たとえば、バノカを唱えて3ターン経過したところで、大技系呪文で攻撃されてしまったり……。これでは、バノカを唱えていた努力が水の泡。注意しよう。

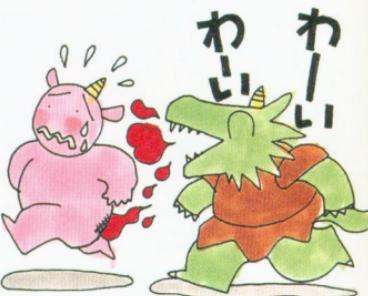


基本・その5

レベルが低いときはブレスを使う

対戦はいつもが高レベルの争いではない。作りたてほやほやのキャラクターでも対戦に参加できるのだ。このとき、相手が高レベルのキャラクターだったらまるで相手にならない。それはしかたがないというものだ。しかし、相手もレベルの低いキャラクターだったら……。

レベルの低い呪文でやりくりしなければならないが、有効な呪文は相手を眠りの世界に引き込むカティノだ。これで眠らせてから攻撃しよう。そのほかにナグラも重宝するぞ。すべてレベル1の呪文だから苦もなく使えるハズだ。ちなみに自分がドラコンだったらブレスで攻撃しよう。重宝するぞ。



基本・その6

呪文もいいがアイテムもね

これまで呪文にこだわって戦法を考えてきたが、アイテムも利用できるのだから使わない手はないぞ。

まだレベルの低い序盤で対戦へ突入するなら、ファイアーソードを持って出陣しよう。これをアイテムとして使うのだ。かなり強力な効果が得られるので大助かりだ。ファイアーソード

は、ミケラ商店で最初から売っている。しかし、さすがに高くてなかなか手が出ないんだよね。これを持つてなければ、対戦に参画しないほうがいいかも……。

後半のアイテムでは、魔封じの盾などがオススメ。コインを使って魔法防御力をアップさせれば、呪文を封じられてても大丈夫だ。



そのほかに 知っていると便利なこと

ここで紹介するのは、あくまでもひとつのパターンだ。頭の片隅にでも置いておこう。

まず、コルツやバノカやマオスロなどを使う基本技のしっかりした相手と戦う場合だ。このとき、相手はバリオスをかけてさらに磐石の態勢をとろうとするハズだ。そこを先読みして、バリオスを使われるまえに大技系呪文をたたき込む。成功すれば気分爽快だ。



すかーれっどは アリクスを
どなえた

▲反呪文系の呪文を唱えられる前に大技系の呪文を唱えておく。これで相手に精神的なショックを与えるのだ。

おまけ

どうしても戦いたくないときは……

ここまで対戦を勧めておきながら、戦いたくないとは何事だと怒られそうだが、どんなときも人には事情がある。万が一戦えない状態になったときだけ、読んでほしい。

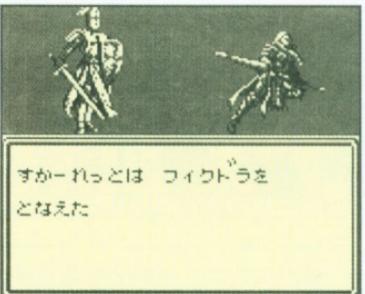
迷宮モードのときに限定されるが、キャンプを張っている間は相手と擦れ違っても戦闘にはならない。同じ場所でキャンプを張っているときも、やはり戦闘は起こらない。キャンプを張って相手をやり過ごす。これで戦闘が回避できるのだ。覚えておくと便利だぞ。

一度相手と戦闘にならざるを得ない限り、戦闘から抜け出すことはできない。電源を切ってしまうという手もあるが、喧嘩になるので絶対やるなよ。

おまじない

これは絶対というものではないので違ったからといって文句を言わないこと。なんと、コマンド入力が早く終わってたチームから攻撃に入る確率が高いと言われている。そんな気がするだけかもしれないが、早めに入力を済ませておくに越したことはないぞ。

それから、ラバディを受けて死にそうだがコルツがかかっているから相手は呪文を使わず直接攻撃でトドメを刺してくるであろうとわかっているとき。もし、アルケミスト系の呪文が使えるならばフィクドラで味方を盾にしよう。攻撃が盾になった味方へと集中する間に回復させてしまえばよい。これで安心。



すかーれっどは フィクドラを
どなえた

◆ フィクドラを唱えて盾になつても、魔法で攻撃されたら意味ないか……!?



実際に対戦してみよう

ここではふたり用の迷宮モードを実際に遊んでみた。対戦するチームは人間だけのパーティーと人間以外の種族のパーティー。文頭にある時間は残りタイムだ。

人間チーム

可もなく不可もなし、といった状態の人間たち。探索メンバーには比較的活躍している4人を選び、残りのビショップと魔法使いは潰しが効かないで待機させる。レベルもHPも低いが、それでも栄光の紋章持ちだ(諸般の事情で5名だけ)。いいほうに解釈しつつ、迷宮の扉を開ける……。

28:21◆未だ1匹目のモンスターに遭遇できず、不安になってデュマピックで確認。相手側もまだ戦闘はしていないようだ。ほ

っとしながら探索を続行する。

27:17◆やっと1匹目のモンスターと出会う。相手はマーフィーズゴーストだ。これなら残りの戦闘も軽いと思ったが、やっぱながら攻撃が当たらない。イライラしながらも長時間の格闘の末、やっと撃退。オープ3入手。

26:03◆デュマピックで相手の様子を見ると、扉の向こうにその姿を発見! まだ対決の心構えができていなかったため、不本意ながらとっとと逃走。なんとか逃げきったようだ。

25:27◆2匹目のマーフィーズゴーストと戦闘。1ターンで排除しオープ2を獲得する。

探索メンバー

人間・ロード Lv.14	人間・バルキリー Lv.19	人間・サムライ Lv.17	人間・魔法使い Lv.16
HP 178 AC -3 年齢 18	HP 193 AC -3 年齢 18	HP 159 AC -2 年齢 15	HP 125 AC 8 年齢 17

探索メンバー

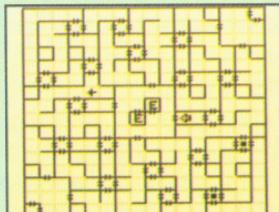
ドラゴン・侍 Lv.28	リズマン・忍者 Lv.20	ラウル・ロード Lv.22	フェアリー・アルケミスト Lv.28
HP 344 AC -7 年齢 19	HP 236 AC -8 年齢 22	HP 260 AC -6 年齢 19	HP 118 AC -1 年齢 22

称号こそひとつもないが、レベルだけはやたらに高い混合チーム。もちろん、全員レベル7の呪文も習得済み、グレーターーデーモンだってハダシで逃げ出すメンバーである。人間なんざひとひねり、とばかり精銳たちは意気揚々と迷宮へ向かった。

27:30◆いきなり迷う。うーん、そこらじゅうの扉を手当たりしだいに開けまくったのがマズかった。混成チームは、いつのまにか元いた場所に戻っていたのだ。こりや

イカンとデュマピックでマップを確認して、1からやり直した。

25:47◆やった! ついに最初のモン



スターを見つけ出した。相手はプロブアイが3匹。いやな相手だが、そうそう時間もかけられない。ティルトウェイトでも連発して、さっさとカタをつけちまおう。

混合チーム



AN ARENA

相手も2匹目のモンスターと戦っているようだ。今の間に3匹目を探さないと……。

25:10◆3匹目のマーフィーズゴーストを倒してオープ4を手に入れる。残りはひとつ。しかし、位置を確認するとまた相手のパーティーのすぐ近くだったことが判明。そそくさと遠ざかるように後ずさりする。

24:40◆偶然にも最後のマーフィーズゴーストを見つける。少々手間取るが、撃退に成功する。これで最後のオープ1を入手した。

あとは脱出するだけだ。逃げてみせるぜ。

24:20◆開かない扉に遭遇。どうやら相手はすべてのオープを集めていないようだ。

24:08◆キャンプを張って相手の位置を確認すると、自分と同じ座標に相手を見つける。

まな板の鯉状態で、渋々キャンプを解除。

24:01◆相手に見つかって戦闘開始！

25:21◆首尾よくふたつのオープを入手してホッとひと息、デュマピックで相手の様子を確認する。相手は、とある小部屋でじっと動かないままだ。どうやらこっちの配置したモンスターと戦っているらしい。

24:42◆3つ目のオープを手に入れたところで、そろそろプロブレミにも飽きてきた。どれ、ここいらでひとつ、直接対決に持ち込んでみるか。最後のオープを無視し人間チームの追跡を開始することにした。

24:07◆逃げまくる人間チームをついに追いつめた。相手がキャンプを張ったスキルを見てすかさず相手の座標に潜り込んでしまう。後は、やつらがキャンプから出でてくるのを待つばかり、というわけだ。

24:01◆「相手のパーティーに出会った」のメッセージ。さあて、戦闘開始だ！



—いざ対決!—

まず人間のバルキリーと侍がドラコン侍に斬り付けて、43ダメージの先制攻撃で気勢を上げる。しかし、混合チームはティルトウェイト、バカディ、ティルトウェイトの大技呪文3連発。1ターン目にして人間側は瀕死のバルキリーだけになってしまった。その後、バルキリーはラバディでドラコン侍のHPを奪ったのも束の間、首をねらって爆死。あっという間に人間の探索パーティーは全滅してしまった。しかし、勝利の余韻に浸っている混合チームの横手を人間側の侍機メンバーがこっそり走り抜けて、出口へと到達。これで勝利は人間チームの頭上に輝いた。

パーティは ふしこ もくできを
たっせいしました。
けいけんち 236をえました。

●勝ったとはいえ、4人の命の報酬が
経験値236ポイントたあ悲しきるぜ。

シャルロット	○	しほう	うら
ハオウマル	○	しほう	うら
ウキヨウ	○	しほう	うら
ナコルル	○	しほう	うら
ハンゾウ	136	しほう	うら
タムタム	129	129	129



ナカルルは ラハリトを ごなえた
ひびんぽは 22のダメージをうけた
ひびあんは 29のダメージをうけた

こんな対決はどうかね?

普通に対決するだけでも楽しめる対戦モードだが、ユーザーレベルで条件を定めるとどうなるか? ここではいろんな制約下での対決を考えてみたぞ。

【いろいろな条件をつけて戦ってみよう】

◆時間

まず思い付くのはプレー時間や年齢の設定だ。48時間以内に育てたキャラクターと限定したり、アルカリ電池がなくなるまで育てたキャラ同士と決めたり……。たくさん考えら



れるが、やってみたいのは老衰寸前のキャラ同士の対決。最後のひと花のよう

で、キャラも満足してくれるかも。でも、想像したくないね!?

◆戦法

いちばんポピュラーな方法が、呪文を一切使わない対決だ。これは装備自慢の戦いにもなるので、アイテム収集野郎には是非やってもらいたい。そのほかには相手が攻撃してくるときは、防御

をしなければならない我慢比べの戦い。先手をとったほうが主導権を得てしまうかもしれないが、刺激を求める人向けかな?



◆装備

装備が豪華絢爛だと呪文での決着に偏ってしまうケースがしばしば見られる。そのため装備品は武器を一切付けてはいけないと、ロープしか身にまとってはダメだとか……。



行き着く先は、何もつけずに丸裸で対決する。包み隠さずっていうのがわかりやすくていい。ただ、このとき忍者は省くほうが楽しめるぞ。

◆ハンデ戦

対決する相手とレベルの差がありすぎると、どうしても高レベルのキャラクターが勝利を收めてしまう。そのため、レベル20以上のキャラクターはひとりしか出せないが、



レベルが8に満たないキャラクターなら4人まで出せる。こんなハンデキヤツブマッチならばどうか? それでも高レベルが勝ちそうだね。



□ 1対1の勝ち抜き戦をやってみよう □

いつも4人対4人じゃ、おもしろくない。たまには1対1のタイマン勝負なんていうのはどうだろうか?

やりかたはいろいろ考えられるけど、ここでは柔道のルールを参考にして遊んでみた。自分のキャラクターの中から、それぞれ5人を選び出し、先鋒から大将までの順番を決めるのだ。もちろん本当の試合っぽく、対戦前にメンバー紹介をしたりしてね。

で、先鋒からひとりずつ順番に対決会場へ送り出していく。負けた者は試合場を去り、勝者は次の試合にも引き続き出場するのだ。またこの際、勝者のHP・MPの回復はいっさい行なわないことにする。つまり、勝ち残った者は傷ついた体のまま、再び対決に臨まねばならない。文字通りの生き残り合戦だ。

とまあ、こんなルールを決めた上で、実際に対戦をしてみることにした。メンバーは、先の迷宮対戦のメンバーとほぼ同じ顔ぶれ。

このメンツを見ればわかる通り、レベル的には、混合チームの方が圧倒的に上。迷宮対戦では相手を圧倒しながら、最後の大ボケに

対戦表

人間チーム

先鋒 ロード

レベル14

次鋒 ビショップ

レベル14

中堅 魔法使い

レベル16

副将 侍

レベル17

大将 パルキリー

レベル19

混合チーム

先鋒 ビショップ

レベル18

次鋒 アルケミスト

レベル28

中堅 ロード

レベル22

副将 忍者

レベル20

大将 侍

レベル28

シャ ルロット

□ 1 □

◆ 勝ち抜き戦こそ、眞のデスマッチだ!!

すかーれっど 22+ 118

泣いた混合チームだけに、ここはなんとか汚名を挽回したいところだが……。

結果はナント、またしても人間の勝ち。力に奢った混合チームは、ティルトウェイトを乱発、四将にして早くも敵大将を引っ張り出す。が、このバルキリーがとんでもない逆転劇を演じてみせた。彼女の切り札は、僧侶呪文のラバディである。

ラバディってヤツは、なにせ1回食らったらHPが1ヶタになってしまうんだから、マディやカディオスの唱えられない侍なんぞはひとたまりもない。混合チームのケモノどもはかよわい人間バルキリーのラバディ攻撃の前に、次々と破れ去っていったのだ。1対1ならではの意外な結末だね。

むむむむ。



殺す!

死んでし通信ケーブルを抜かせや!!

ブッ殺す！ 渋谷洋一だ。対戦モードはこりや、マジで熱すぎるくらい熱いぜ。まず、手塩にかけ、愛をこめて育て上げた、まさに血と汗と涙の結晶の精鋭キャラクター4人を選出する。侍、バルキリー、バード、アルケミスト。俺は種族は人間でしかやらない主義だ。侍はマウジウツまたはティルトウェイトを唱え、忍者はクリティカルヒットを願い、バードはプロメテウスの角笛を鳴らす。プロメテウスの角笛はティルトウェイトの効果を発揮する死の楽器。敵のバーティーが、何度もこの死のメロディーを聴くことができるのか、見ものだ。そしてアルケミストはマダルクアを唱える。敵の頭上に氷の雲を呼び寄せ、マイターン毎にダメージを与え続ける。以後は命ある限り、この攻撃の延々の繰り返しだ。

負けた場合、歯を食いしばり相手の地獄の選択を待つしかない。装備全部ならまだしも、キャラクターをひとり持っていたいるのは、頭が切れ才能溢れる美しい愛娘を里子に出すぐらい、辛く悔しいことだ。



渋谷 洋一
YOUICHI SHIBUYA

若き日に穴の魅力に取り付かれ、今なお出たり入りたりを繰り返す、真性ローグ&ウイズジャンキー。穴は暗けれど暗いほどいいという。

勝った場合は、すばやく行動しなければならない。相手が放心状態ならば、さっさと悪魔の選択を進める。もし、相手が通信ケーブルを切ろうとしたら、すばやくその顔面に怒りの鉄拳を食らわせなければならない。それでもさらに相手が、両腕大回転半ペンソ発狂状態で突っ込んできた場合は、その鼻面に必殺のエルボー。もしくは渾身の目潰しを繰り出さなくてはならない。

油断禁物、情け無用。勝負の世界は厳しいのだ。これほど、熱くなる対戦モード。せいぜいケンカにならない程度に楽しんでほしい。友達なくすなよ！

迷宮モードはいらない

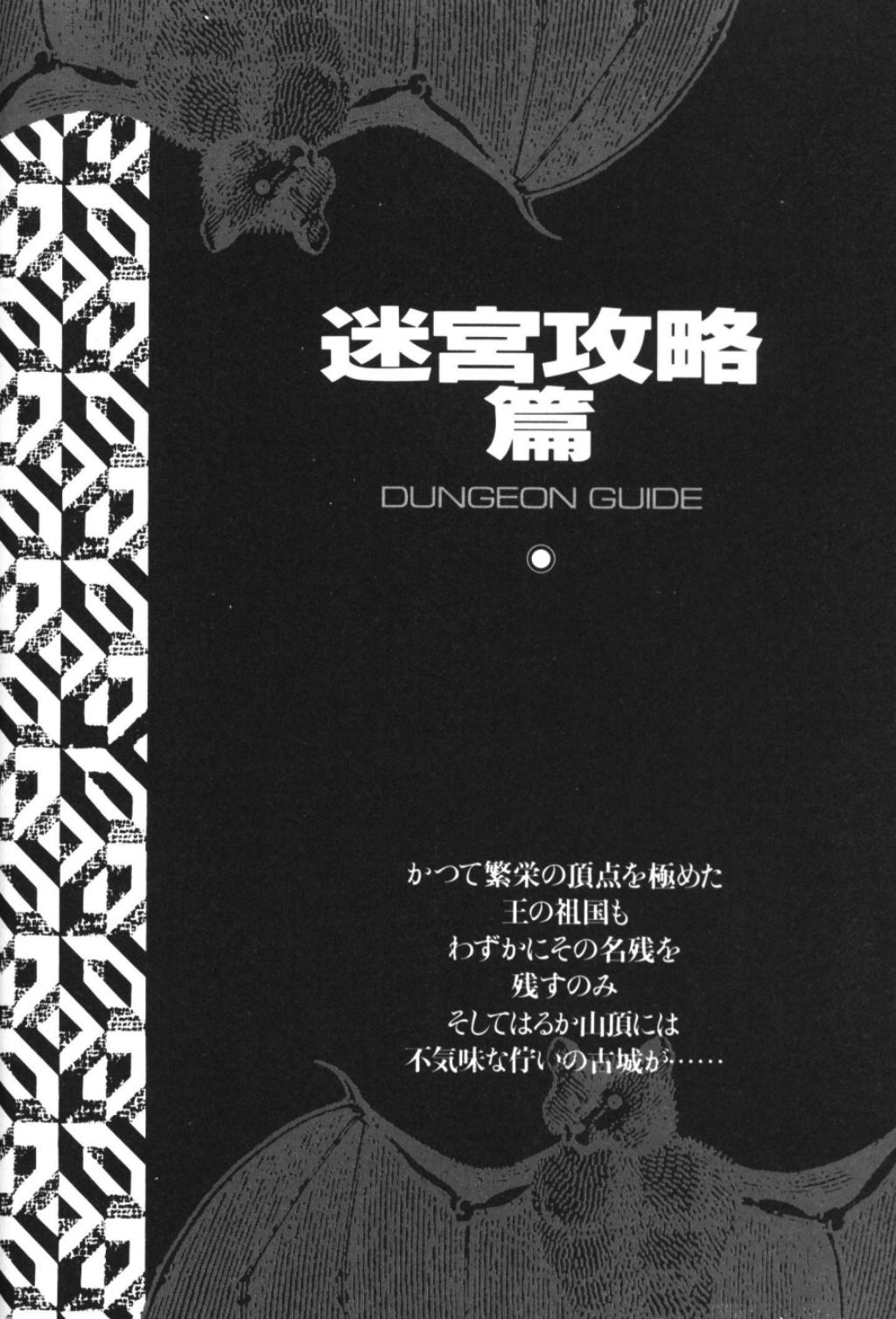
パーティは ふしに もくできを
たっせいました。

けいけんち 57をえました。

CAPTAIN	
HUNTER	2
NOEL	5
GRIP	2
CRACK!	4
Felt	4

9
2
5
2
4
4

俺は対戦モードがやりたくてしょーがないから、迷宮1Pモードをやっていた。5分間という厳しい時間制限だし、リスクをしようとしている分、素晴らしい御褒美がもらえるもの信じていたからだ。レベル1。何度も失敗してようやく手に入れたのが、なんと！ たった57ポイントの経験値。これじゃ、墓場にでもいったほうが、100倍容易にレベルが上がる。ファック！ 何のためにあるモードなのか？ まさに人生の駄使いをしてしまった感じだ。迷宮モードは不毛モード、やらないほうがいいぜ。



迷宮攻略 篇

DUNGEON GUIDE



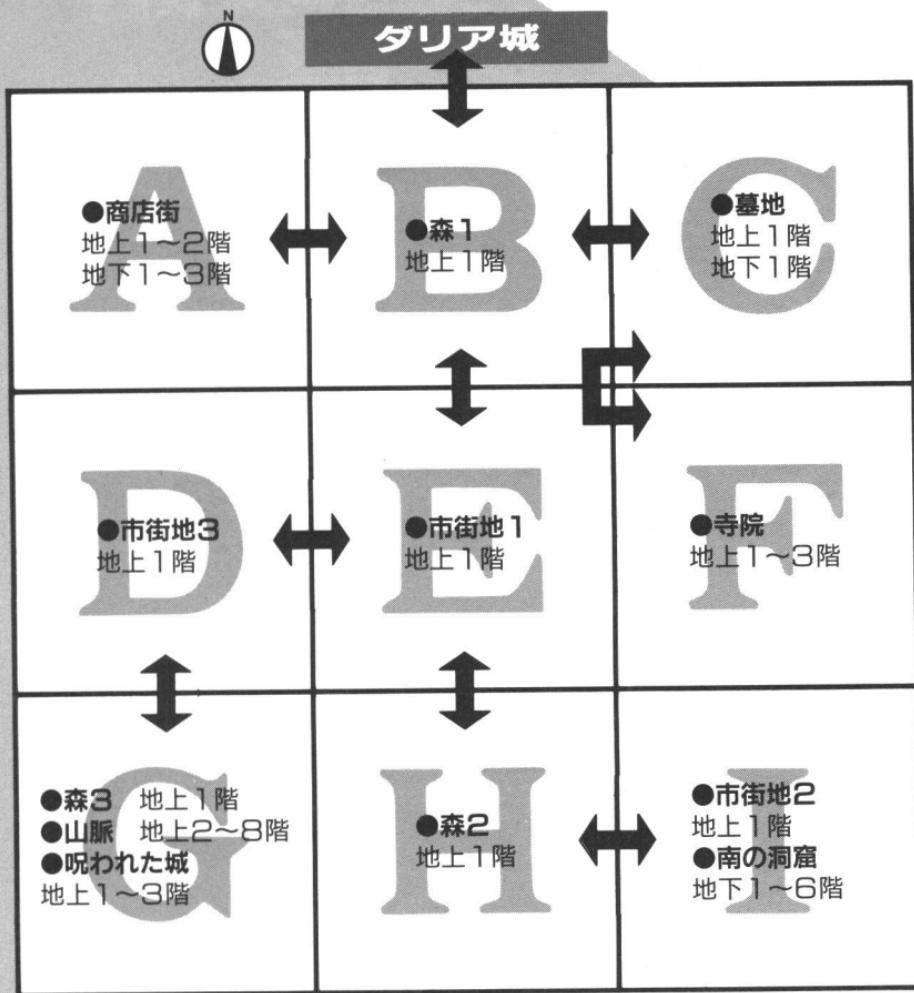
かつて繁栄の頂点を極めた
王の祖国も
わずかにその名残を
残すのみ
そしてはるか山頂には
不気味な佇いの古城が……

全35のフロアを踏破せよ!

まずは『外伝III』の世界がどういう構造になっているかを知っておこう。今回は、世界全体が9つのエリアに分割されている。そして、各エリアには、いくつかのフロアからなる迷宮が配置されている。要は横のつながりができたわけだ。もちろん冒険者は最初から全エリアに出入りできるわけではなく、各施設の情報コマンドで任務を受け、それを遂行

することに侵入可能エリアが増えるという仕組み。右ページの攻略手順を参考にしよう。

そして下の図は、迷宮の配置とエリア同士のつながりを表わしたもの。9つの地表エリアは便宜的にA～Iとし、これからのマップ攻略で、迷宮の名称とともに併記しておく。全体的な位置関係がわからなくなったら、この図を見て確認してほしい。



《エリア不定》● ドラゴンの洞窟(地下1～3階)

攻略手順

STEP・1

目的	賊者ムロンから話を聞いてくる
依頼人	グラントン酒場の主人

ムロンは墓地のどこかにいる。墓石に隠されたいくつかの階段のうち、ムロンの居場所へ通じるものを見つけ、地下を通っていかなければならない。地下では寺院の鍵も入手。酒場に戻ると、宿屋の女主人が悩んでいるという話を聞ける。

解決法

STEP・2

目的	寺院から聞こえる叫び声を止める
依頼人	ガーネットの宿の女主人

寺院2階でビショップを倒し、3階へ。女のミイラを調べるとダリアが襲ってくる。倒せば宿の女主人の不眠症も治り、ミケラ商店でもらえる仕事について教えてくれる。寺院では、鎖のメダルとクリスタルの鍵も忘れずに入手。

解決法

STEP・3

目的	商店街の盗賊団を成敗
依頼人	ミケラ商店の店主

商店街では、まず最初に2階で銀の鍵を入手。その後地下3階へ侵入し、盗賊のボスであるガリアンリーダーを倒す。このとき、銀のメダルも入手できる。ミケラ商店へ戻ると、城の執事とやつともに話ができるようになる。

解決法

STEP・4

目的	南の洞窟を調査
依頼人	ダリア城の執事

第一段階
市街地2から洞窟へ侵入。鏡取りオイルと金の鍵入手後、金の扉を開け、金のメダルを入手。3つのメダルで道を開き、ドラゴンゾンビからドラゴンの鱗を手に入れ、洞窟内の上ぼり階段から森2のエリアに出る。

解決法

第二段階
森2で井戸のふたを開ければ、洞窟地下6階の、オープのある部屋に入れる。このオープを持ち帰れば、いよいよアガン王本人に謁見。シナリオは急展開となるのだが……。オープをどうやって城へ持ち帰るのか?

STEP・5

目的	山脈に向かったアガン王を援護
依頼人	ダリア城の執事

第一段階
まずは市街地3から崖を降り、森3へ。山脈に入り、2階から8階へ上ぼっていく。途中、破れた本のページを6枚、そして城の鍵を入手。8階でデビルブックを倒せば、そのまま呪われた城に突入できる。

解決法

第二段階
呪われた城では、3階まで上ぼってから2階に降りる。そこで待っているのは、なんと、魔物を引き連れたアガン王その人では! ここで戦闘になるが、王を倒し、その後どう行動するかはプレーヤー次第だ。

シナリオクリア

なにはともあれエンディング。英雄たちにはどんな称号が与えられるだろうか?

ドラゴンの洞窟

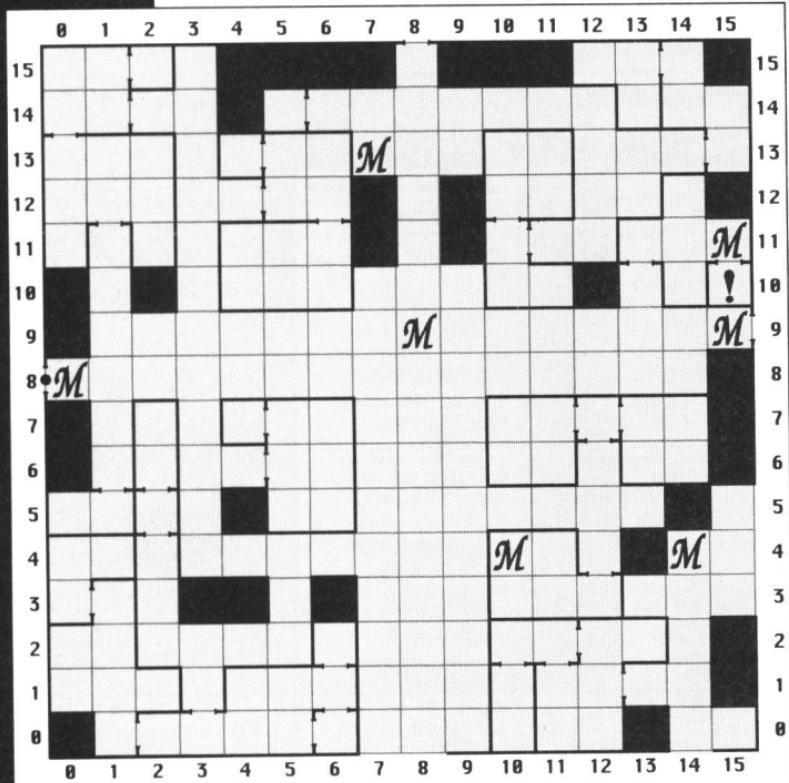
プレーヤーの取った行動によっては、新たな迷宮アイコンが追加されるだろう。

←	ドア●通常のドア。無条件に出入りできる。	E	エレベーター●フロア間を移動する昇降機。	W	ワープ始点●*** (ダッシュ) の数で対応する終点へワープ。
→	一方通行●一方にだけ扉があり、反対側からは通れない。	Ch	シート●下のフロアへの滑降路。バルコニーなども含む。	W	ワープ終点●*** (ダッシュ) の数で対応する始点より到着。
➡	シークレットドア●隠れ扉。発見後は通常のドアになる。	M	メッセージ●オートメッセージ、壁書き、本などによる情報。	Sw	スイッチ●なんらかの装置を制御するためのスイッチ。
➡➡	ロックドア●鍵の掛かった扉。開けるには盗賊の技能が必要。	!	イベント●アイテム入手や固定モンスターとの戦闘など。	D	ダークゾーン●周囲がまったく見えない暗闇。
➡➡➡	イベントドア●開けるにはアイテム所持などの条件が必要。	P	ピット●はまるとダメージを受ける落とし穴。	■■■	アンチマジック●呪文が一切使えない区域。
Up	上ぼり階段●上のフロアへ通じる階段またはロープなど。	C	回転床●乗るとランダムな方向に回転する床。	■■■	岩●侵入不可能な岩、石などのブロック。
D	下だり階段●下のフロアへ通じる階段またはロープなど。	□	動く床の始点●乗ると床が動き強制移動させられる。	↑↓	城へ帰還●馬車など、一瞬で城へ戻れるポイント。

マップ中の記号

森 1

ダリア城を出て最初のフィールドは、小部屋の点在する森の中。
くまなく歩いて冒険の手がかりを見つけ出せ。



北13東07---伝言板(進行状況で
メッセージが変化)
北10東15---全滅お助け騎士団
北09東08---メッセージ(方向
指示)
北08東00---商店街へ(クリス
タルの鍵が必要)

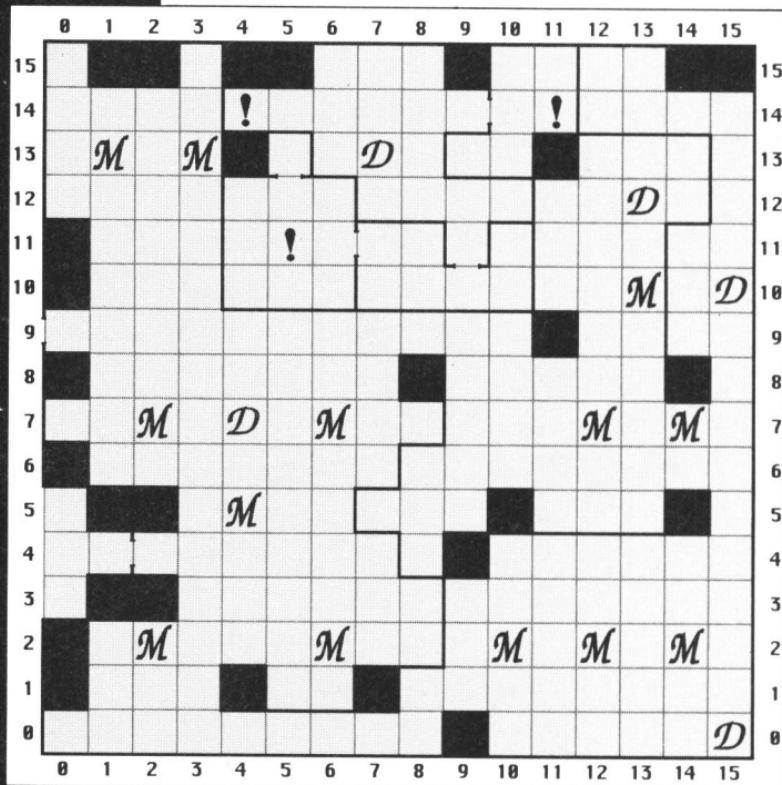
このフィールドは、すべてのエリアにつながるターミナルだ。モンスターの出現率は低く、弱いヤツばかり。落ち着いて探索できるだろう。また、エリア内にはゲーム中、常にヒントを表示してくれる伝言板やイザというときに救いの手を差しのべてくれる全滅お助け騎士団など、冒険の助けてなるポイントも多く用意されているぞ。

墓地

○1階



ひっそりとたたずむ墓標、また墓標。
墓石の下に隠された秘密とは、はたして……？



北14東04---マーフィーズゴースト出現

北14東11---賢者ムロンの出現

場所

北11東05---ブラックボックス

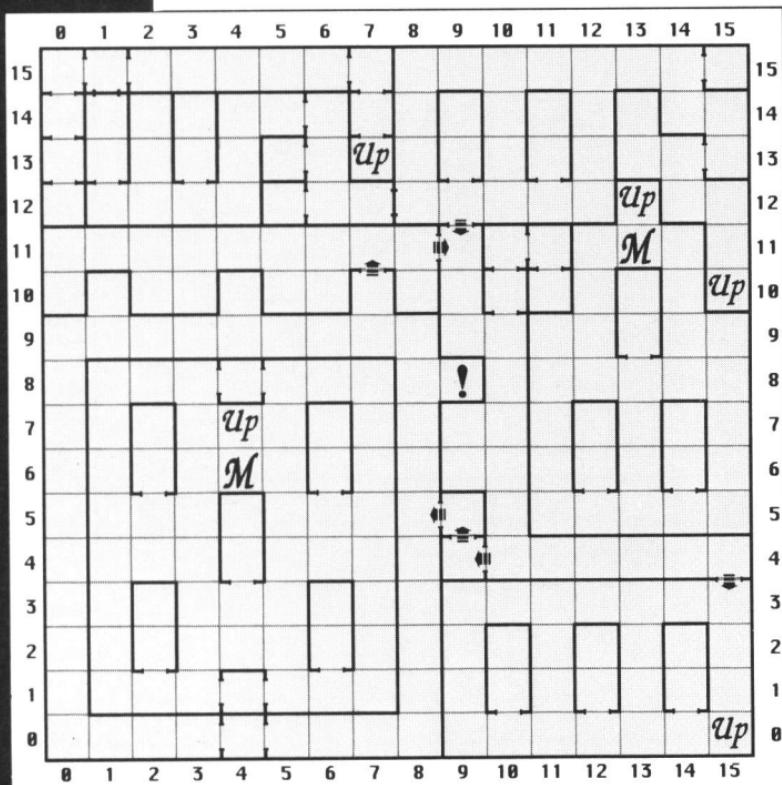
数多くの墓標は名前さえ刻まれていないものがほとんどだ。しかし、動かされた形跡のある墓石の下には地下への入り口がある。墓石の上で探してみよう。

目指す人物はカベの向こう側でパーティーを待っている。マーフィーズゴーストの出現場所や、捨ててしまったアイテムを取り戻せるブラックボックスも要チェック。

墓地

○地下1階

墓場の地下は、複雑に入り組んだ地下迷宮になっている。
隠し扉と一方通行のトラップに気をつけろ。



北08東09--寺院の鍵

ここにきて、そろそろ本格的なトラップが登場しあげる。いいかげんなマッピングではたちまち迷ってしまう。デュマピックの呪文を駆使して慎重に進んで行こう。目標に通じる階段はただひとつ。だが、じつはそれ以外にも、ここには重要なアイテムが隠されている。取り逃すとこの先、路頭に迷う寺院の鍵だ。確実に入手せよ。

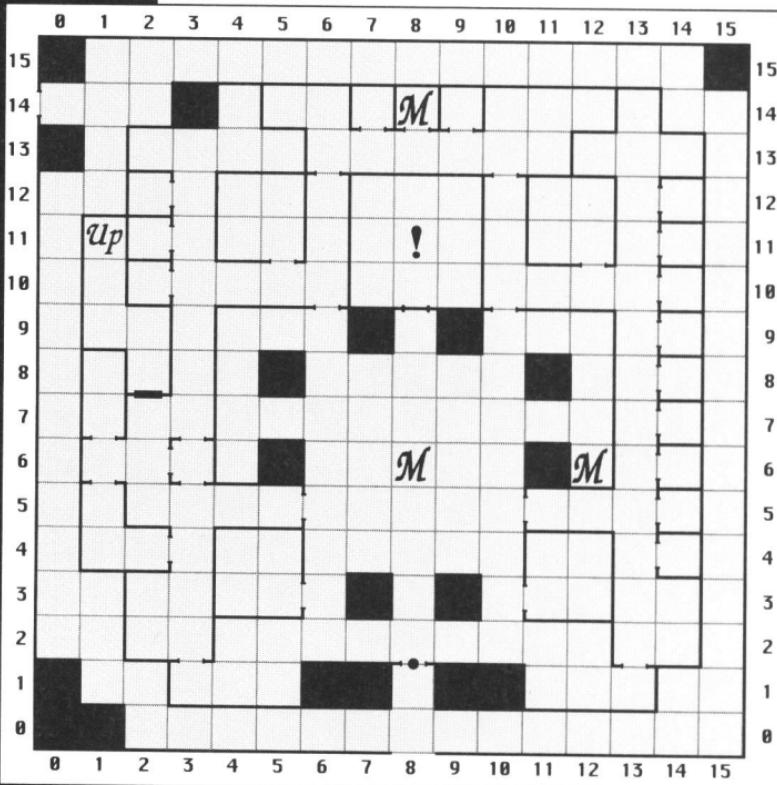
寺院

01階



DUNGEON GUIDE

荒れ果てた寺院に潜入。
奥から聞こえてくる不気味な叫び声とは……？



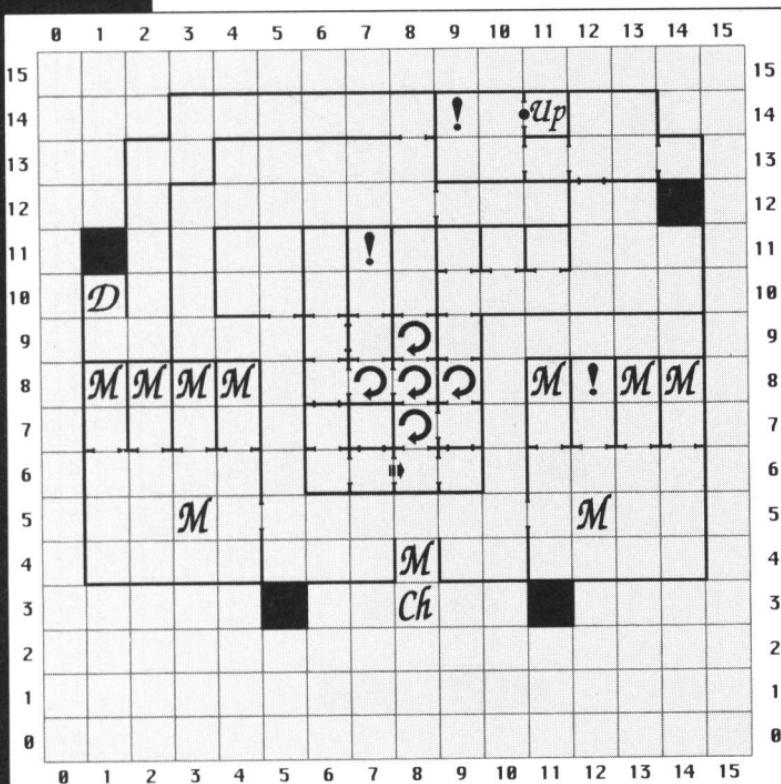
北11東08--寺院の祭壇(井戸の
鍵入手)

寺院をとりまく参道を大回りして建物の正面へと向かう。墓場の地下で寺院の鍵を手に入れていれば、扉は難なく開く。このとき、建物の反対側、つまり南のエリアに一歩踏み出れば、一瞬で城へ戻れる。すぐ帰還したいときは、ありがたく利用せよ。

ポイントは中央付近の隠し扉と西の鍵のかかった扉。重要な場所へ通じているぞ。

寺院 ● 2階

数々のシークレットメッセージ、そしてトラップ。
すべての謎を解いたとき、最上階への道は開かれる。



北08東12---クリスタルの鍵の
入手場所

北11東07---ビショップと戦闘
(寺院の鐘を入手)

北14東79- - -寺院の鐘設置場所

4方向を扉に囲まれた部屋での回転床がかなり厄介だ。デュマピックで向きを確認しながら、奥までたどり着こう。

奥のビショップに会って寺院の鐘をもらったら、あとは隅々まで歩き回り、メッセージの出る場所をこまめにチェック。帰りは南のバルコニーから飛び降りれば一瞬で城へ戻れる。あせらず何度も挑戦せよ。

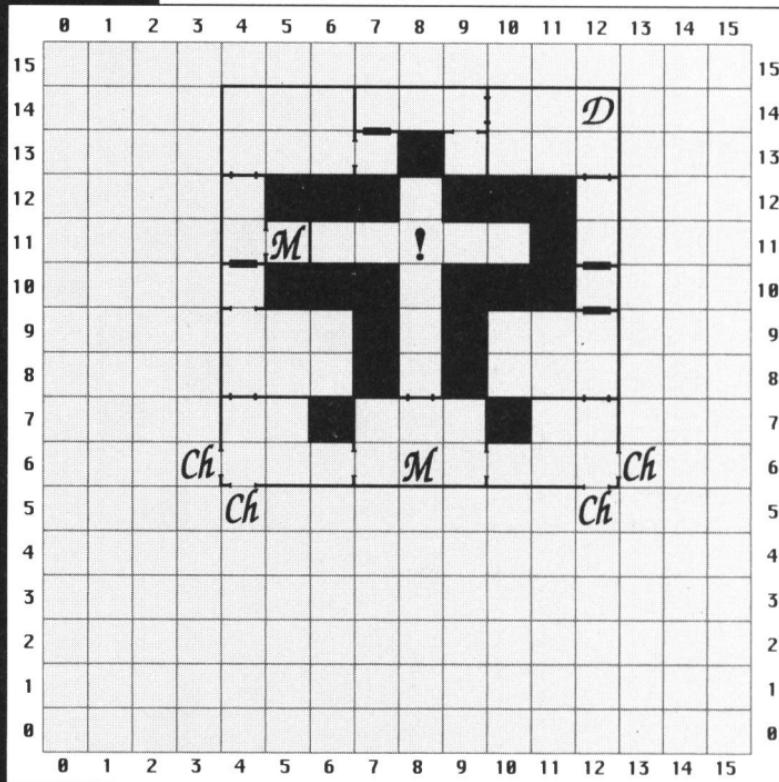
寺院

○3階



DUNGEON GUIDE

厳重な扉をこじ開けて最上階の最深部へ……。
十字架の中央に横たわる美女はいったい何者なのか？

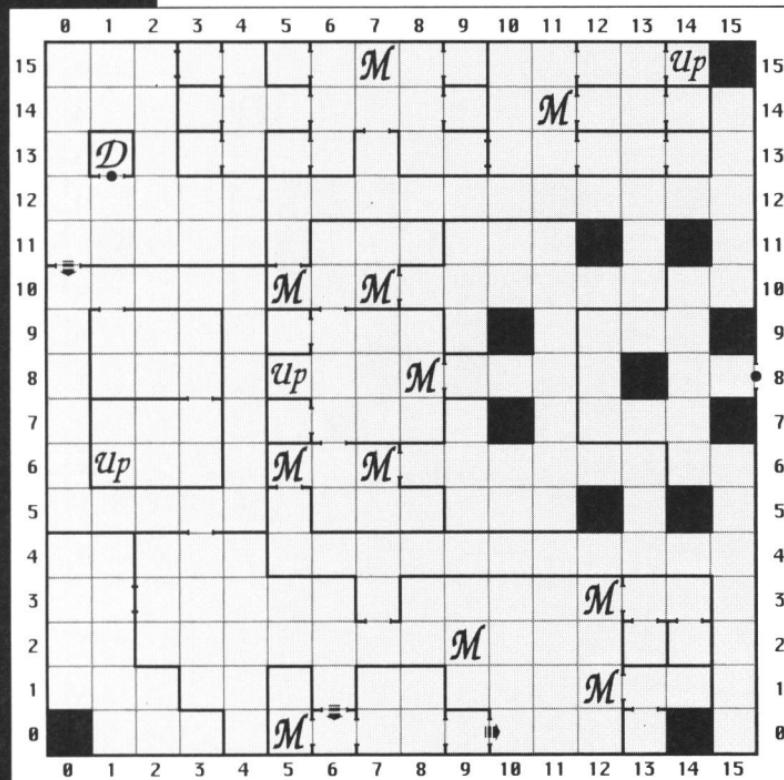


北11東08---ダリアの眠る寝台
(銅のメダル入手)

寺院の3階には、盗賊の腕がモノをいう鍵のかかった扉が4ヶ所設置されている。どうしても開けられないようなら、それは盗賊のレベルが低いためだ。さっさと引き返して、ひとつレベルを上げてから再挑戦を!! もっとも、扉が開けられないような低いレベルではこの先に潜むモンスターと対等に戦うことはできないだろうが……。

地表エリア A
商店街 ●1階

魔物の巣食う、さびれた商店街へと向かう。
 そこはかつての華やかさは影もなく盗賊団のアジトと化していた。



北12東01---地下の入り口(銀の
鍵が必要)

廃墟と化した商店街のアチラコチラには多くの隠し扉が設けられている。これらは非常にわかりにくい場所に設置されているので、すべて見つけ出すのは至難のワザ。ある程度歩いたらマップを確認し、怪しげな壁をチェックするクセをつけておこう。地下へと通じる階段は、いったん2階へ上がりつから行くことになる。

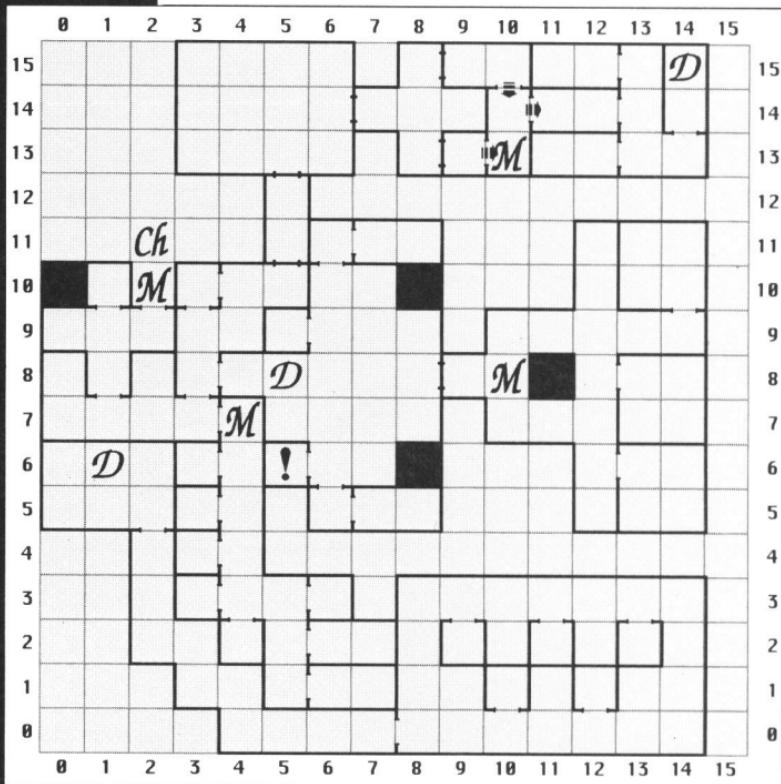
商店街

○2階



DUNGEON GUIDE

建物同士が複雑に入り組んでいる2階部分。
シークレットドアの看破は盗賊のカンだけが頼りか？



北06東05---銀の鍵入手場所
北13東10---重要メッセージ

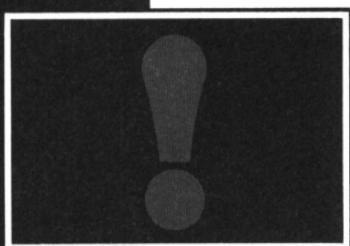
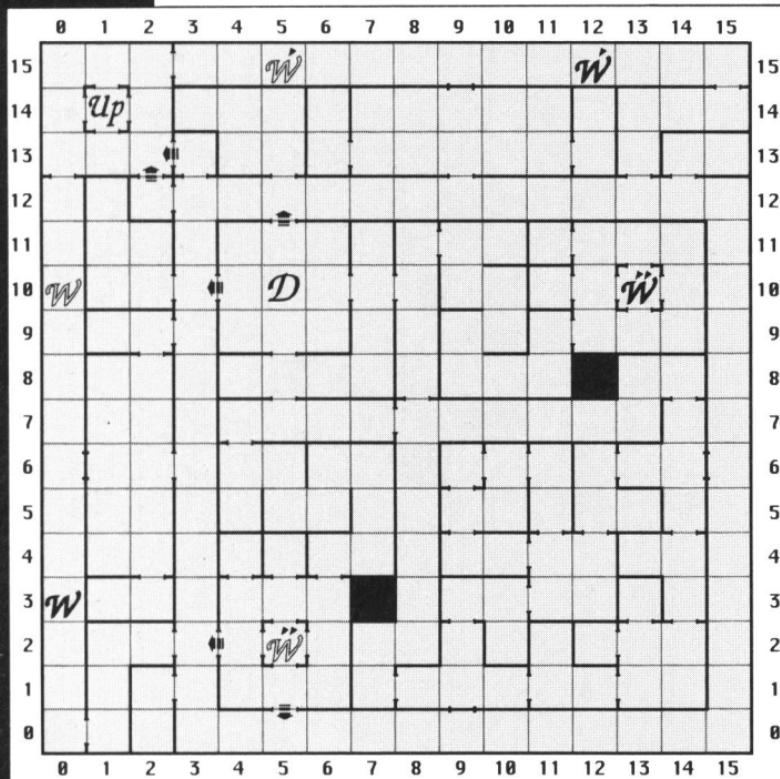
自力でマッピングしている人にとって、これほど面倒なマップも少ないはず。この階は全体マップ自体が複雑なため、隠し扉を見つけることはたいへんな作業だ。重要なポイントは、アイテムの隠された小部屋と床の崩れる左上のバルコニー。銀の鍵を手に入れたら、思い切って1階へ飛び降りてみよう。ちょっと痛いかもしれないが。

商店街

●地下1階

無限に続く回廊の罠……。

テレポートのとき、画面が一瞬乱れるのを見逃さない。



階下に降りてほどなく、いきなり巧妙なトラップに遭遇。長い直線通路に設置されたテレポーターだ。これに気づかなければパーティーはいつまでたっても無限回廊で立ち往生するハメになってしまう。一瞬の画面の乱れを見逃さなければ、容易に現在いる場所を確認できるはず。後は、内側の壁を調べて、隠し扉を捜し当てればよい。

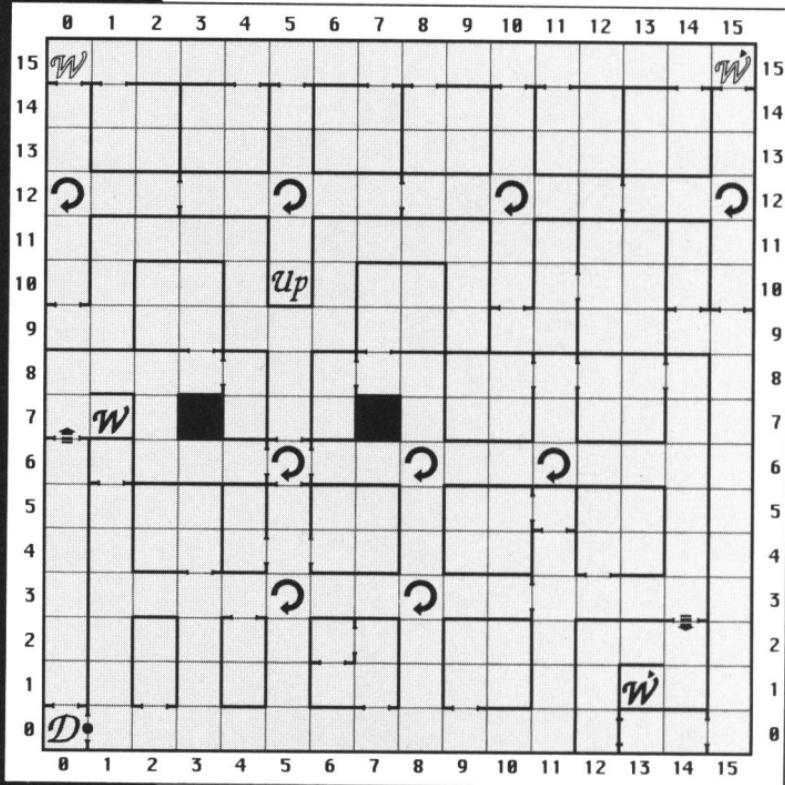
商店街

●地下2階



DUNGEON GUIDE

侵入者を惑わすテレポーター、そして回転床。
数々のトラップの先に、さらなる困難な謎が待ち受けている……。



北00東01---暗証番号付きの扉

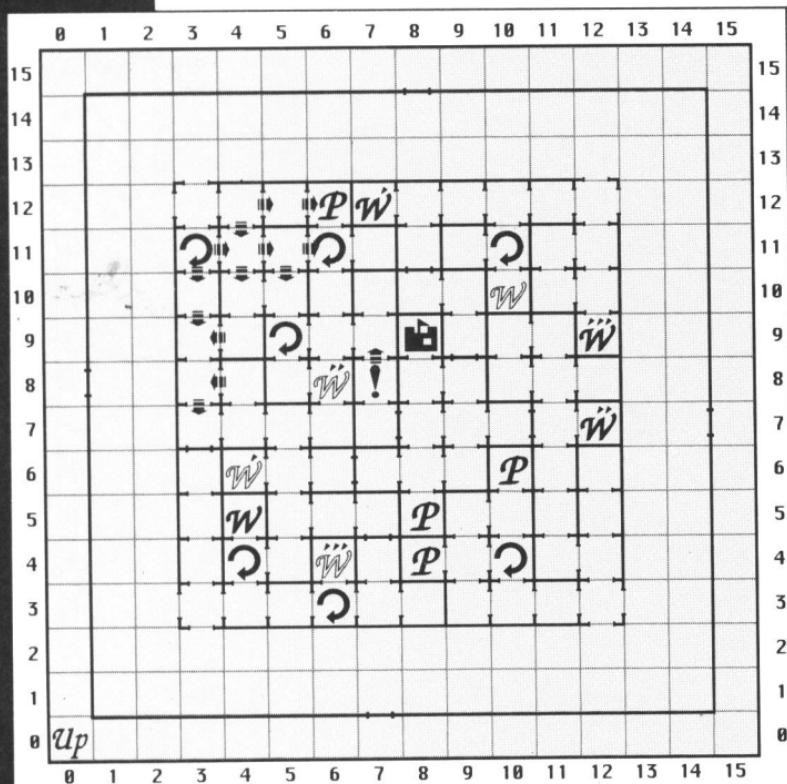
十字路に仕掛けられた回転床。どちらを向いても同じ構造のため、見極めの難しいトラップだ。ロミルワで遠くの地形を確認したり、デュマピックをこまめに使ったりして、左下にある扉までたどり着こう。

この扉の鍵は4ケタの暗証番号。わからなければ、地上2階の小部屋内の伝言板に書かれたメッセージをもう一度確認せよ。

商店街

●地下3階

小部屋の密集する商店街の最下層。
目指す相手はこの小部屋のなかのどこかに潜んでいる。



北08東07---ガリアンリーダー
出現(倒せば、銀の
メダルを入手)

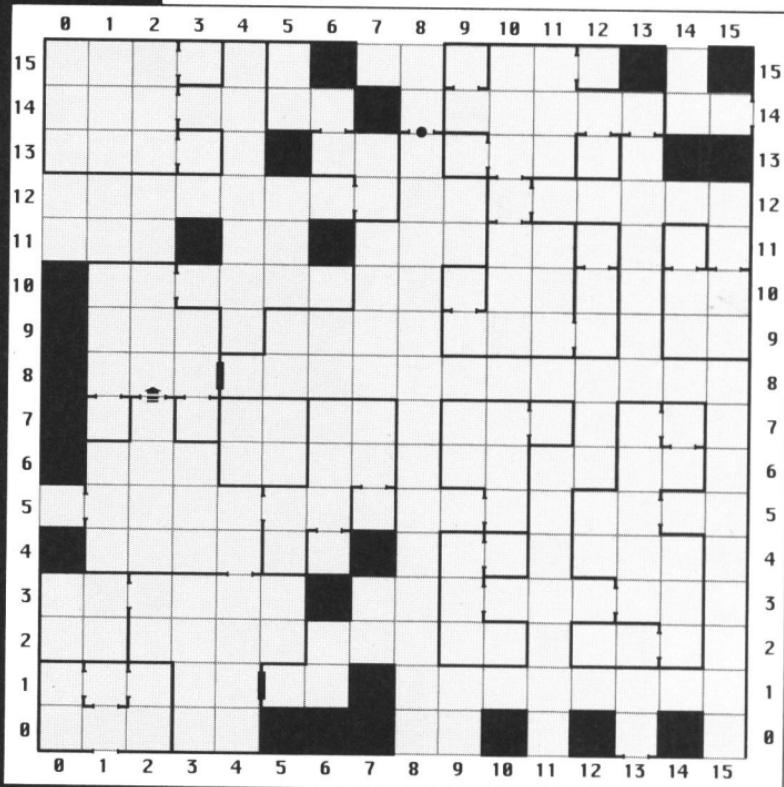
密集した小部屋に無数の回転床。わかりにくいダンジョンだけど、ここでなすべきことは、ただひとつ。どこかに潜んでいるガリアンリーダーを捜し出して、倒すことだ。注意したいのは、城へ戻されてしまうワープポイントとピットの存在。また、ピットのある場所でキャンプを張ると二度もダメージを食らうことになる。ここはカン頼みで突き進むことが一番の近道だろう。

市街地1



DUNGEON GUIDE

ダリア城の南にある魔物の巣食う市街地へ……。
モンスターもいよいよ手ごわく、迷宮はさらに冒険者たちを惑わす。



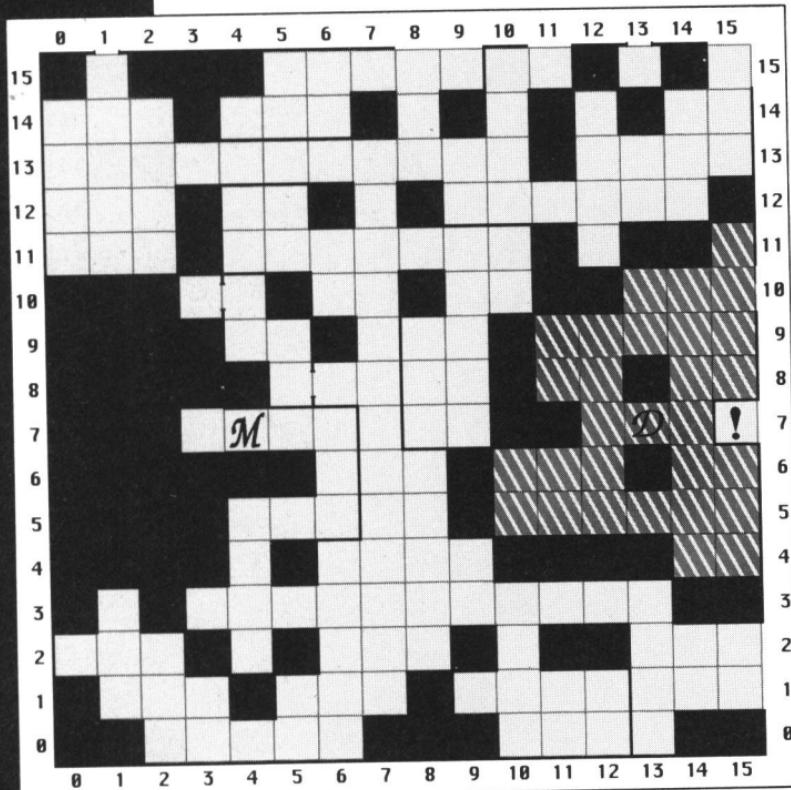
北14東08---市街地の門（王の
許しが必要）

北08東04---鍵のかかった扉
北01東05---鍵のかかった扉

城で許可を得て市街地の門をくぐると、これまでとケタ違いの手ごわい魔物が待ち構えているぞ。心してかかれ。ここでは、鍵のかかった扉が先へ進むためのレベルの目安になるだろう。ここから先はさらなる強敵が出現する危険地帯。扉が開けられるようになるまで、地道なレベルアップを心がけよう。レベル10以上は絶対にほしい。

森2

飛び降り禁止の崖、そして木々に囲まれたダークゾーン。謎めいた森には、数多くの秘密が隠されている。



北07東15---井戸（井戸の鍵が必要）

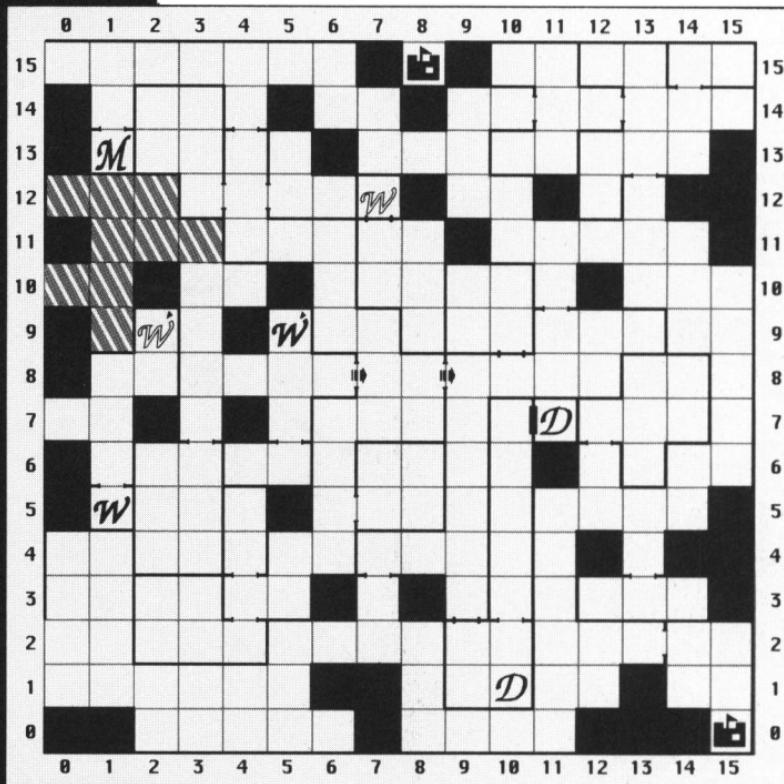
ぐるっと回っただけでは、なんの発見も得られないエリア。右のダークゾーンへは地下から侵入することになる。それまではただのターミナルでしかないぞ。さっさと探索して、次のエリアへ進んでしまおう。ダークゾーンにある井戸では、井戸の鍵が必要になる。鍵は寺院の祭壇にあったはずだ。持ていなければ、すぐ取りに戻れ。

市街地2



DUNGEON GUIDE

シークレットドア、そして鍵で堅く閉ざされた扉。
厳重に覆い隠された扉の先には、地下へ通じる階段が……。



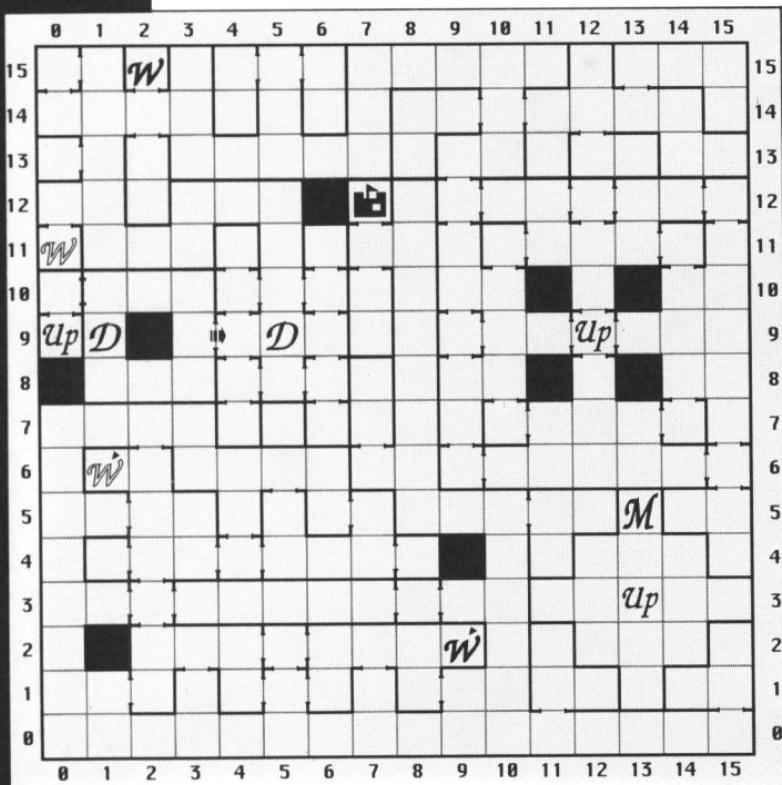
地表マップにしては隠し扉の多いエリアだ。一方通行の扉やテレポーターも多い。位置を見失わないように、手探りで進んでいこう。地下ダンジョンへと通じる階段はふたつ。このうちの一方の階段を降りれば城へ迷宮間の直行が可能となる。ここまできたらひと安心。とりあえず右下の馬車を使って城へ戻り、次の試練にそなえよう。



南の洞窟

●地下1階

迷宮を突破するにつれ、危険度を増していくモンスター。
経験を積み重ねて、力で対抗せよ。



北09東00---森2へ通じる上ぼ
り階段

このマップ構成は、それほど意地悪なものではない。しかし、モンスターは俄然手ごわくなり、その戦闘はいよいよ厳しくなってきたはずだ。最下層は地下6階と、こここの洞窟はそうとう深い。力不足を感じたら、このへんで経験値稼ぎをしておいたほうが無難かもしれない。戦闘での戦利品も、けっこう上等なモノが出始めるし……。

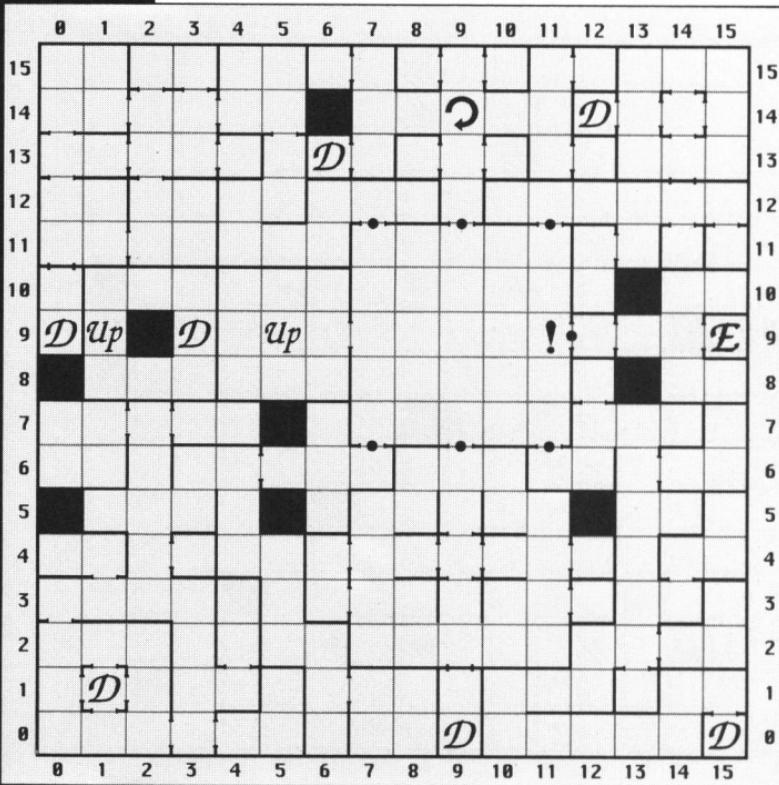
南の洞窟

●地下2階

大広間を支配する、3つ目の悪魔像の意味するものは……？
ふたつのコインを駆使して謎を解け!!



DUNGEON GUIDE



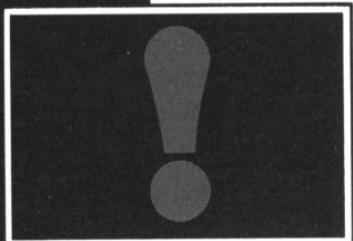
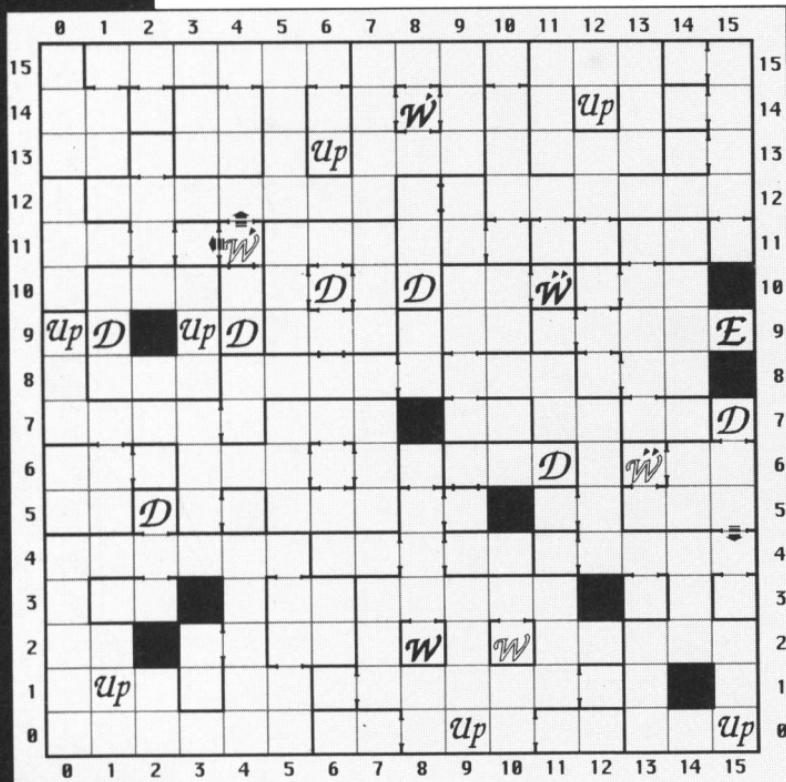
北09東11---3つ目の悪魔像

階段を下りたら、すぐ大広間へ突き当たる。ここには悪魔のレリーフ付き扉が6枚あり、中央に大きな3つ目の悪魔像が置かれている。順調に冒険を進めてきていれば銀と銅、2枚のコインを持っているはず。6枚の扉は悪魔像の目にはめ込むコインの組み合わせで開く仕掛けになっている。いろいろ試して、すべての扉を探索しよう。

南の洞窟

●地下3階

階段の錯綜する、複雑な迷宮内。
巧妙に仕組まれている隠し扉には十分に注意せよ。



数多くの階段によって複雑に分断されたフロア。テレポーターのトラップも多く、迷宮をより複雑なものとしている。ここには慎重な人でも引っかかるであろう巧妙な隠し扉がある。行き詰まつたら、もう一度マップを見直そう。まだ行ってない場所がきっと見つかるはず。ひとつのこととにとらわれていたなら、永久に発見できないぞ。

南の洞窟

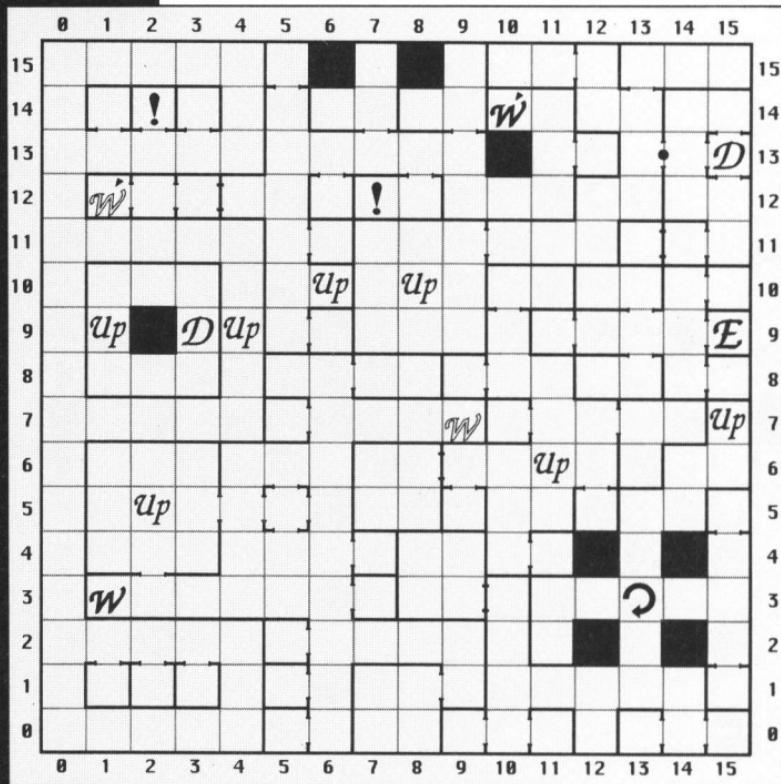
I

地下4階



DUNGEON GUIDE

重要なアイテムがふたつ隠されている。
取り逃しのないように、フロア内をくまなく歩き回ろう。



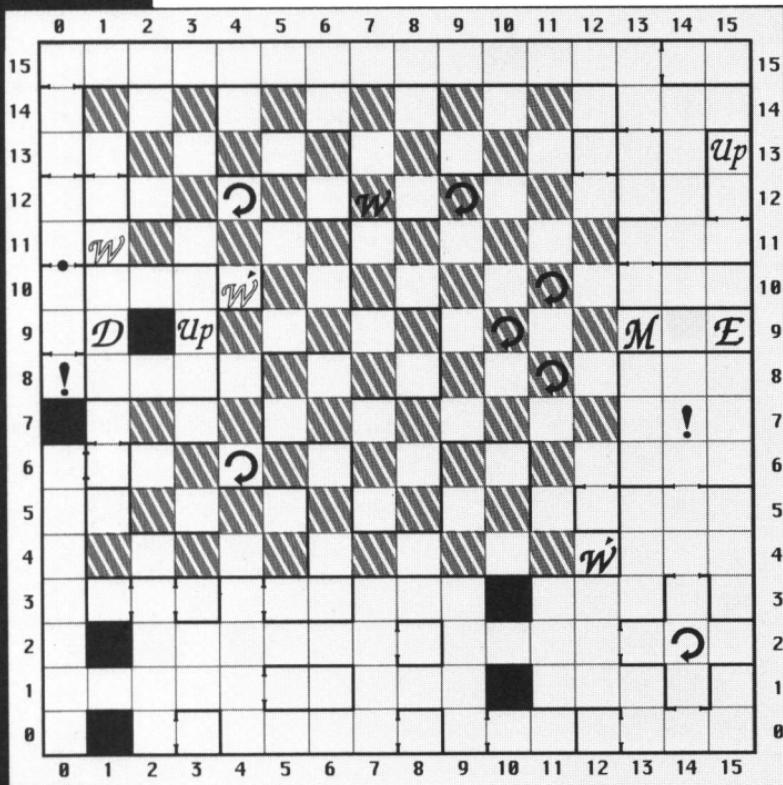
北14東02---鎧取りオイル
北12東07---金の鍵
北13東13---鎧ついた扉

このフロアで得られるふたつのアイテムは、先へ進むためにはどちらもなくてはならない代物だ。途中で示されるメッセージ表示には十分注意を払うようにせよ。ここでも、鍵のかかった扉が冒険者の行く手を阻む。しかし、ここでは鍵をこじ開けるのではない。手に入ったばかりのアイテムを使えばたやすく開くことができるだろう。

南の洞窟

●地下5階

このフロアはその名も“白と黒に分かれた部屋”。冒険者の苦難は、まだまだ続く……。



北11東00---金色に輝く扉
 北08東00---金のメダル入手
 北07東14---ドラゴンゾンビが
 出現(倒せば、ドラ
 ゴンの鱗を入手)

右上の階段からぐる~りと左回り。金のメダルを入手したら、地下2階で悪魔像を壊し、エレベーターで一気に地下5階へと進もう。ここは一步おきにダークゾーンが並んでいる。厄介なのは、この中にも回転床が設けられていることだ。マップを参照し、回転床は極力避けて通るように。この試練をくぐり抜ければ新たな展開が……。

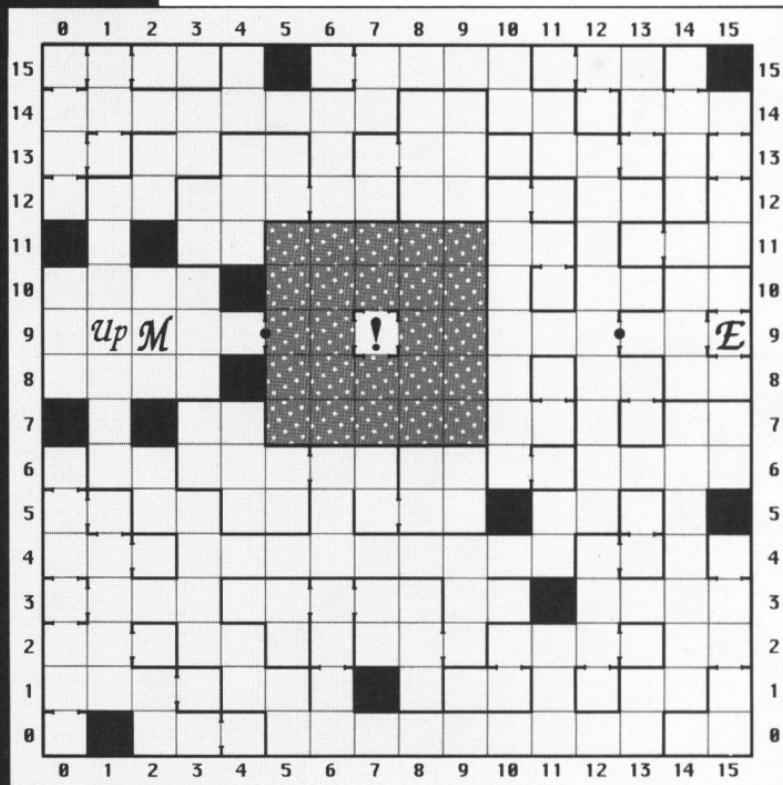
南の洞窟

●地下6階



DUNGEON GUIDE

最深部には、プレーヤーを悩ませる大きな謎解きが待っている。
カンを動かせて難解な謎に挑戦せよ。



北09東19---ドラゴンの鍵で開
く扉

北09東04---井戸からの光で開
く扉

北09東07---オープの祭壇

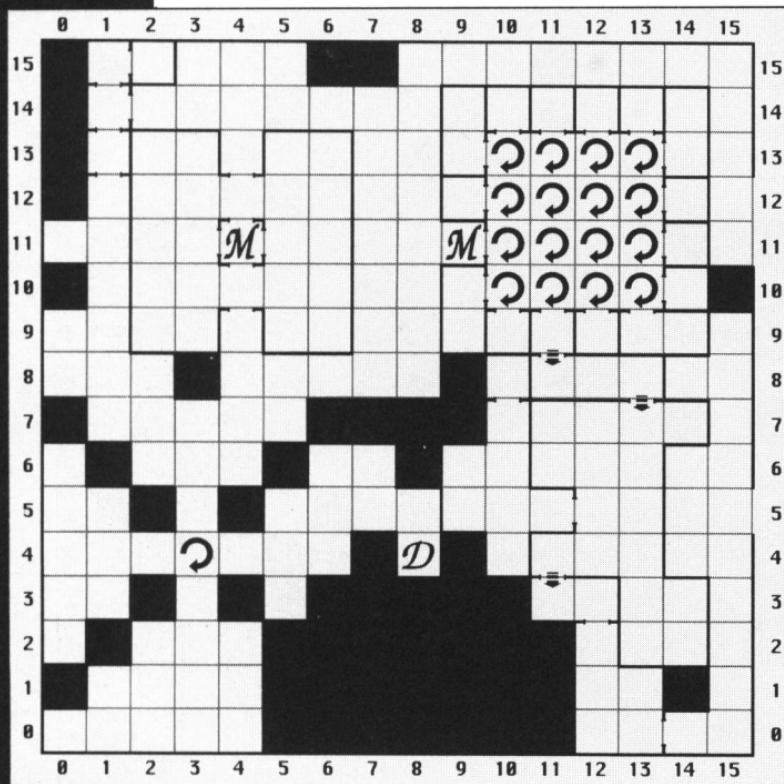
北09東02---水たまり

地下5階で入手したドラゴンの鱗を使って地下6階へ。中央広間へ通じている扉を開けるには、一度左の階段を上がる必要がある。すべての準備が整ったら、いよいよ冒険者は目的地へたどり着くことになるのだが……。

オープの謎解きに関してヒントをひとつ。墓場のある場所を思い出せ。持ち帰れないのならばいっそのこと……。やってみよう!!

市街地3

狂乱のダンスホールへ集うのは、なぜか強敵のピーコック。
目も眩むばかりの崖には、先へ通じるロープが伸びているが……。



北11東04---望遠鏡
北04東08---森3へ通じるなわ
ばしご

南の洞窟で必要なことを終わらせてさえいれば、崖の下にロープが張られて、先のエリアへ進めるようになる。しかし、このエリア自体は、かなり以前から探索可能。

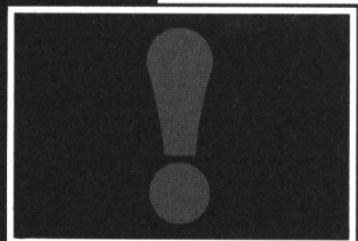
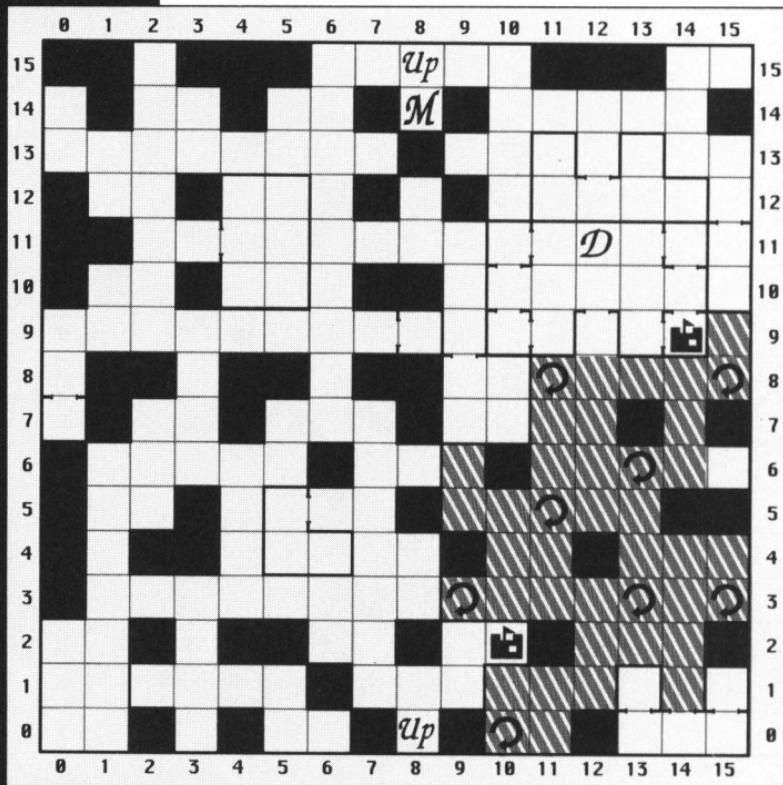
右上のダンスホールには、マダルトを連発する強敵のピーコックが出現し、倒せばかなりの経験値が手に入る。南の洞窟へ入る前にこいつらで経験値を稼ぐのもいい。

森3



DUNGEON GUIDE

山脈を上ぼる階段以外は別に何も見あたらない。
侵入できないダークゾーンはいったい何を意味しているのか？

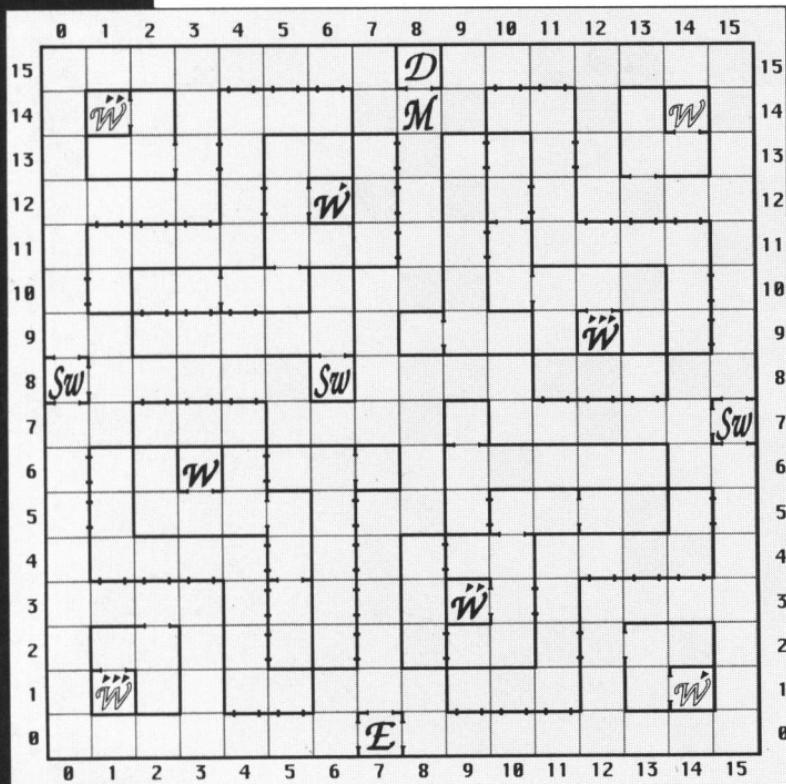


山脈へ通じる上ぼり階段以外は、これといって別に何も見あたらない。侵入不可のダークゾーンにはどうぶんのあいだ、入ることはできない。入れない場所はきれいに忘れ、とっとと階段を上がっててしまおう。ハッキリいってこの先は、ゲーム中屈指の超難関エリアだ。城へのワープポイントを利用して、何度も挑戦する心構えで臨め。

山脈

○2階

難関直前、絶好の修業場所だ。
何度も足を運んで、経験値とアイテムを奪いまくれ。



- 北08東00---赤いスイッチ
- 北15東07---青いスイッチ
- 北08東06---奇妙なスイッチ
- 北07東09---奇妙なスイッチ

凸型に規則正しく並んだ4つの小部屋にある隠し扉。これはひとつ見つければほかの扉もズラッと姿を現わす仕組みになっている。地形が一変するが慌てないように。それ以外の仕掛けで目を引くのは、計3種のスイッチ類。どのスイッチを押せばどうなるかは、自分の目でたしかめてほしい。いいことが起こる確率は高いぞ。

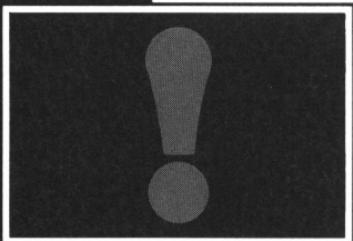
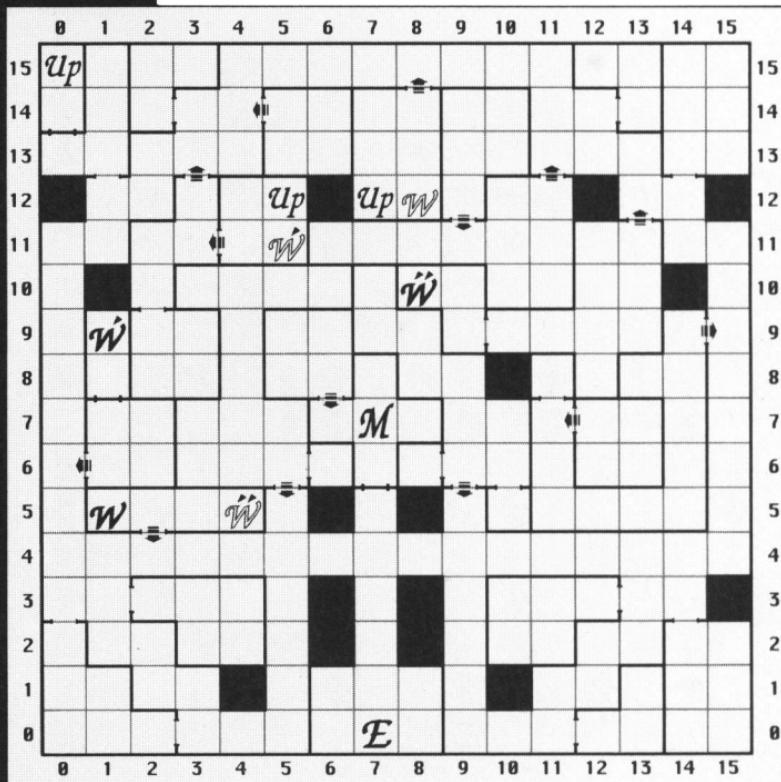
山脉

○3階



DUNGEON GUIDE

フロアの中央を占める侵入不可ゾーン。
中央に示されたメッセージから、今後の展開を読み取ろう。



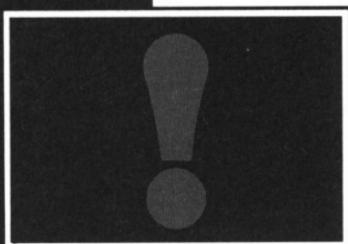
カンのいい人なら、中央のメッセージで
ピンとくるだろう。じつはこのフロアは、
上階から何度も落ちて探索するフロアなの
だ。外側の回廊は、いわば脱出口。よって
現時点ではここですべきことは何もない。
もちろん、今のうちに見える範囲のマッピ
ングをしておけば、後の展開がグッと楽に
なることは言うまでもないが……。

山脉

●4階

ピットとシートのオンパレード。
3階のマップと比較して“落ちたい場所”的計画を立てよう。

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
D															15
	Ch		Ch		P					Ch					14
		P	D	up	D		Ch			P	P				13
P	Ch			M			Ch								12
P							P		Ch		P				11
	Ch														10
		Ch		P	Ch	P		P	Ch		P				9
P	Ch				P			Ch							8
		Ch									Ch				7
P			P		P	P		Ch			P				6
Ch				P	P	P		Ch			Ch				5
	Ch		P		P	P						P			4
															3
															2
															1
	P	P		Ch			P								0



侵入不可のわずかな一角を除いて、ひたすらガランとだだっ広いエリアだ。床にはピットとシートが地雷のごとく散乱しており、うかつに歩き回るのはチト無謀。自力でマッピングしている人は、いったんリトルフェイトで宙に浮き、トラップの種類を確認しておこう。ピットにはまりつづければ手ひどいダメージを食らってしまうぞ。

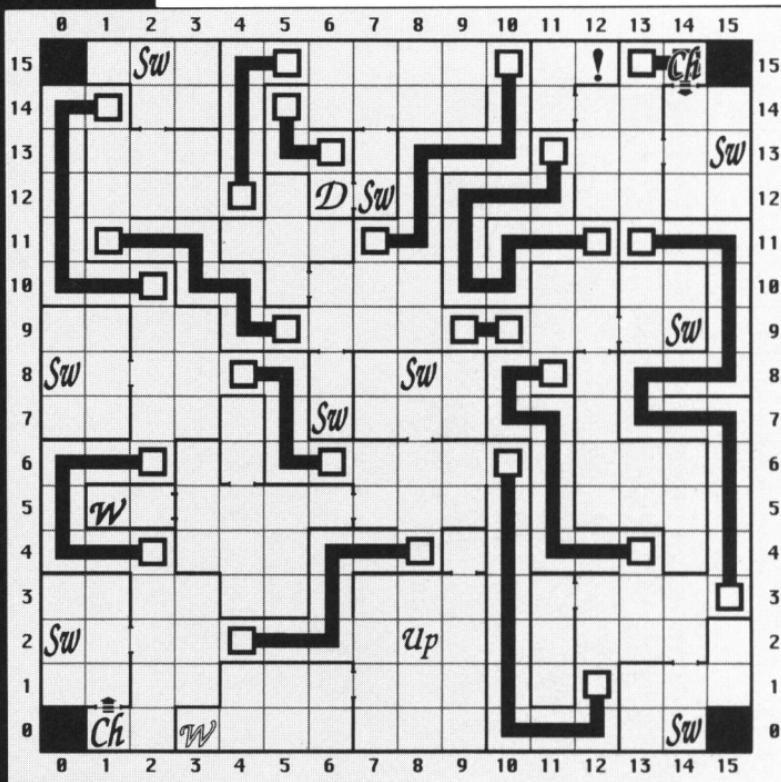
山脉

○5階



DUNGEON GUIDE

冒険者の行く手を阻む移動床。
各所に設けられたスイッチを作動させて、床の流れを制御しよう。



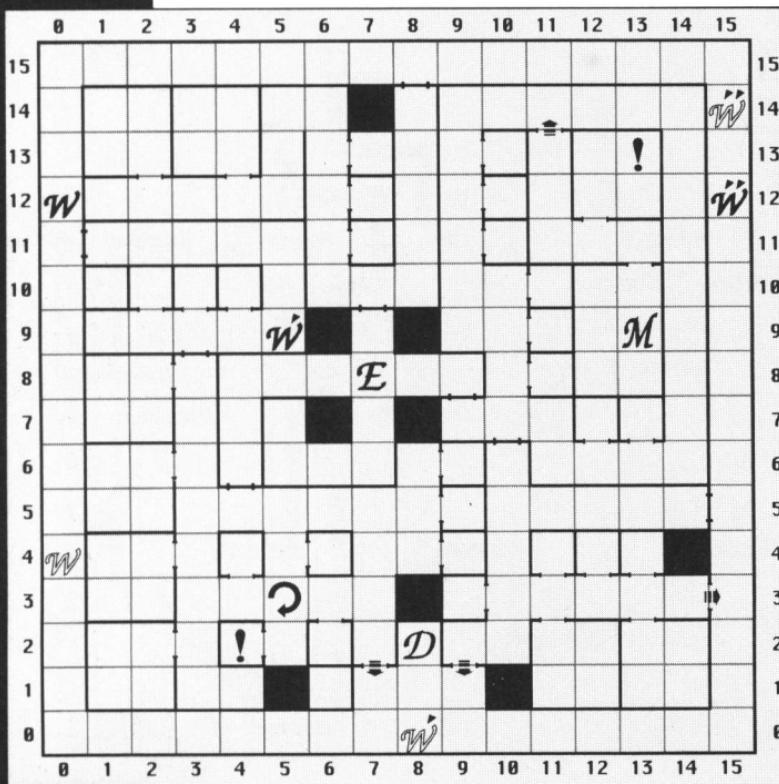
北15東12---ページ1入手

動く床を制御するボタンは、必ずその近くに設置されている。どれを押したらいいか迷ってしまうが、押し間違えたところで命に別状はない。望みの向きになるまで何度も試してみよう。気をつけたいのは、移動床の終点に設けられたシート。こいつに落ちても痛いだけだ。事前にリトフェイトを唱えておいたほうが無難か……。

山脉

○6階

ついに登場、グレーターデーモン。
迷宮探索もいよいよ佳境、心してかかれ。



北13東13---ページ2入手
北02東04---ページ3入手

トラップは、隠し扉と回転床がある程度のシンプルなフロア。しかし、だからといって決して安全な場所ではない。初登場グレーターデーモンを筆頭に、重量級のモンスターが次々と襲いかかってくるのだ。逆に考えれば、ここは絶好の修業場ともいえるだろう。強敵を倒しまくって、ガンガン経験値を奪い取ろう。

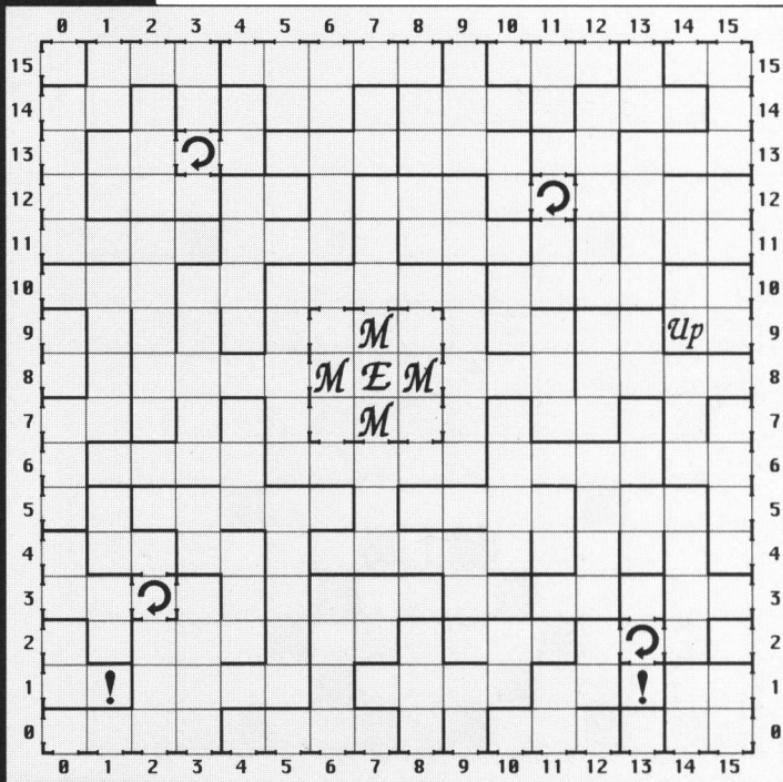
山脈

○7階



DUNGEON GUIDE

見えない壁が行く手をさえぎる“クリスタルルーム”。
小部屋の回転床に注意しつつ、手探りで探索を！



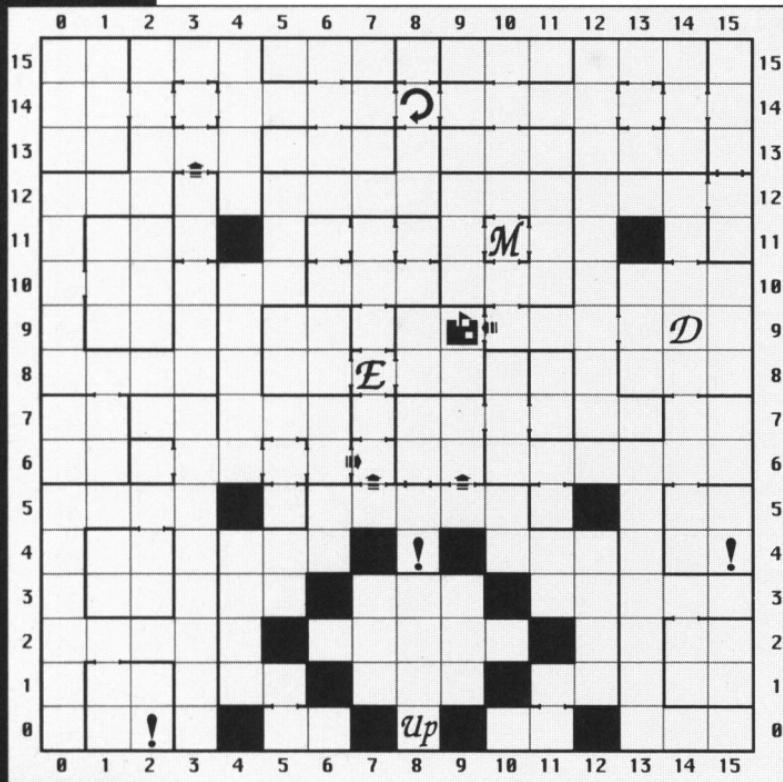
北01東01---ページ4入手
北01東13---城の鍵

今度の敵は見えない壁だ。構造そのものはそう難解ではない。落ち着けば、まず順調に探索できるはず。手当たりしだいに突き進んでデュマピックで確認、という方法もいい。

さて、ここにもページが落ちている。山脈で拾ったページは、これで計4枚。ちゃんと揃っているだろうか？ もし足りなければ、マップを確認して今のうちに取っておこう。

山脉○8階

山脉の脱出図を守る“悪魔の書”。
封印の謎を解いたとき、何かが起こる……！



北00東02---ページ5入手
 北04東15---ページ6入手
 北04東08---デビルブックとの
 戦闘

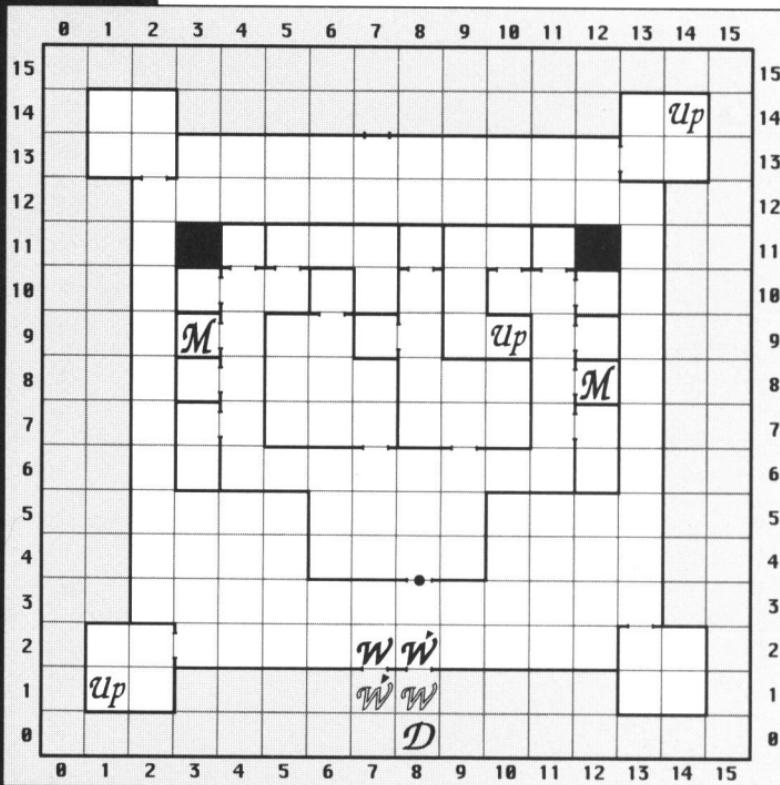
ここ最上階で目を引くのは上ぼり階段を
 守るように設置された悪魔の書。コイツを
 どうにかするには、今までに入手したペ
 ージを使う必要がある。問題はその使いかた
 だ。山脉のどこかに、“秘められた力を解放
 せよ”というメッセージがあったのを覚えて
 いるだろうか？意味を考えいろいろと
 試してみよう。試した後が怖いけど……。

呪われた城 ◎1階



DUNGEON GUIDE

アガン玉のあとを追い、とうとうやってきた古びた城。
はたして玉の軍勢は、いまも戦いを続けているのだろうか……？

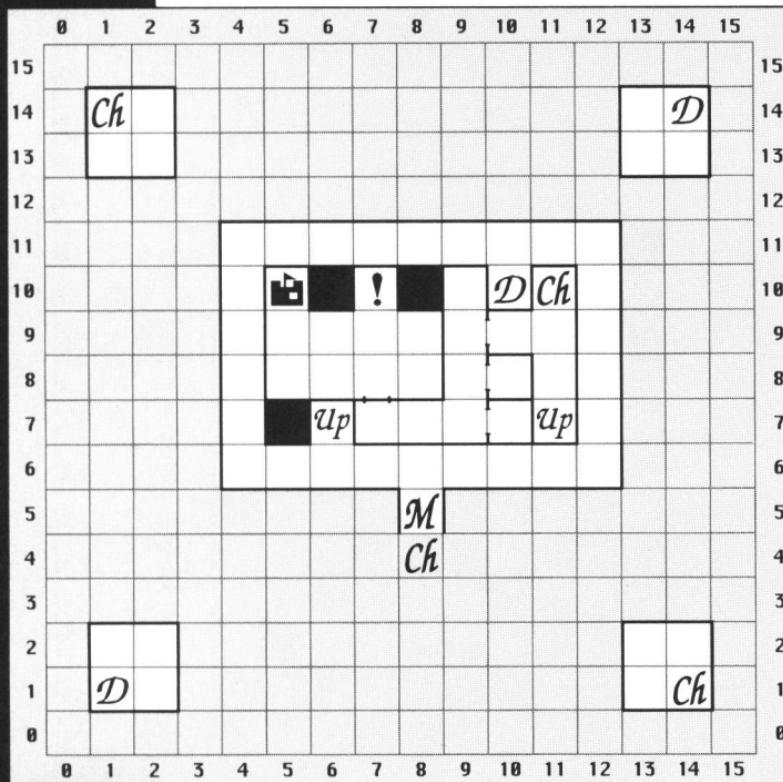


北03東08--城門(城の鍵が必要)

山脈を乗り越え、やっと城の前に到着。あとは城のなかに入るだけだ、そう考えて正面から扉を叩いても、なかなか城内には入れない。どちらの扉の先にもテレポーターがあり、城の外に追い出されてしまうのだ。あきらめて裏口を探すこと。いったん城内に入ったら上への階段を探し回ろう。ちなみに先へ進める階段はひとつのみだ。

呪われた城○2階

歩くたびにアガン王の気配が近くなっていく。
もしかしたらこの壁の向こうに立っているのでは……。



北10東07---アガン王

中央の部屋で待っているのは、なにか思い詰めたような顔をしたアガン王その人だった。しかもその背後には、恐ろしい悪魔たちが……。ここでパーティーは、深い苦しみゆえに血迷ったアガン王と戦わねばならなくなる。だが理由はともあれ、こちらが全滅するわけにはいかない。ひとまずは王を倒し、死体を連れて帰ればもしや……。

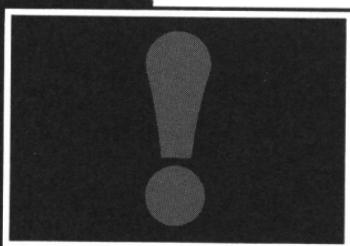
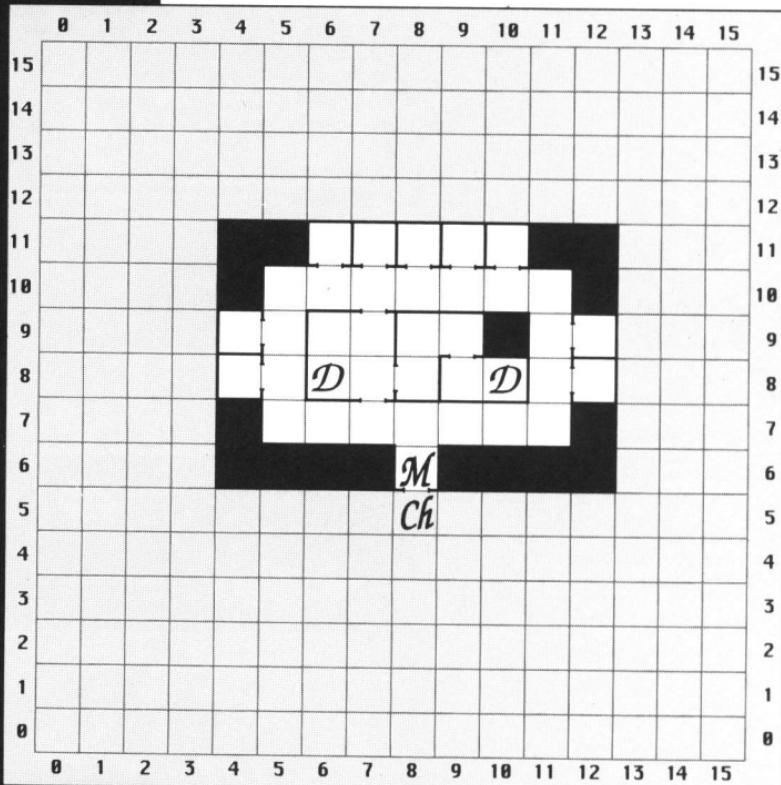
呪われた城

●3階



DUNGEON GUIDE

小部屋がたくさん並んでいる城の最上階。
はりつめた空気が冒険者の緊張を増幅させる……。



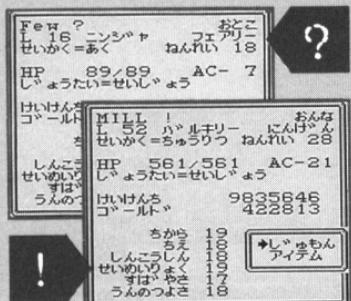
城の最上階とはいっても、ただの通り道でしかない。寄り道する場所もないでの、さっさと別の階段から2階へ戻ろう。城内にはダリア城へ戻れるテレポーターがある(2階)が、よほど追い詰められてない限り利用は控えよう。なぜなら、城へ戻るときはまた山脈を下から登らなければならないからだ。用事が済んだら問題ないが……。

Congratulation!

呪われた城でアガン王を倒し、死体を連れ帰ることはできただろうか？これがうまくいったなら、シナリオはクリア一したも同然。ほとんどおめでとうと言ってしまいたいところだ。しかしその後、王の死体をどうするかが問題。クスト寺院に連れていくのも、ひとつ的方法ではある。だが、そのまえに思い出してみてほしい。王にゆかりのある人物がひとり、どこかにいなかっただろうか……？

じつはここでプレーヤーの取る行動によって、パーティーのメンバーに与えられる称号、並びにエンディングは2種類に分かれる。そして、よりよい手段を選び真のエンディングを迎えることができたならば、最後の迷宮、ドラゴンの洞窟へ行けるようになるはずだ！

称号は2種類



与えられた称号が“！”ならば、眞のエンディングを迎えた証拠。しかし“？”の称号を受けてしまうと、残念な結果となる。ほかのパーティーで眞のエンディングを見ない限り、ドラゴンの洞窟へは行けなくなるのだ。



すでに高齢に達しているアガ
王。クスト寺院の高僧たちといえども……どうする？



●称号を受け、城下の人々に置かれるようになつた。しかし、これで終わつたわけじゃない。ひ

最後の試練に挑め!!



T. V	417+	41
MILL	561+	56
Poo	420+	42
Mascis	419+	41
J. Cale	264+	26
Kooper	249+	24

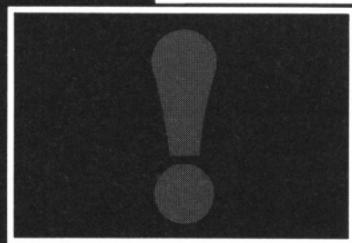
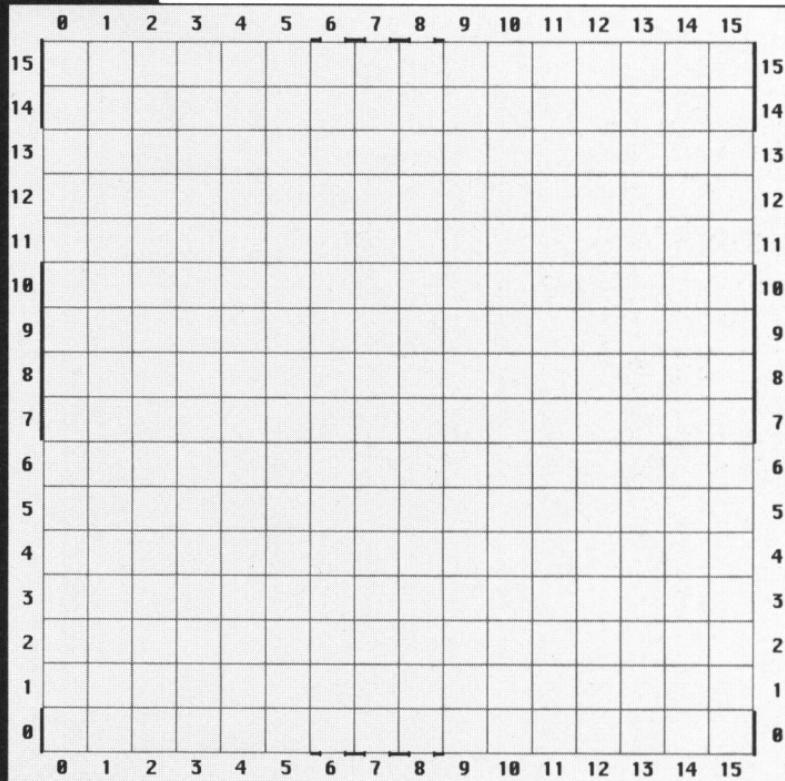
▲！の称号を授与されたなら、地図にドラゴンの洞窟の入り口が書き込まれるはず。さあ、腕試し！

ドラゴンの洞窟



DUNGEON GUIDE

使命を果たし、英雄として認められた者たちは、この秘密の洞窟で、さらに強く、たくましく磨かれていくだろう。

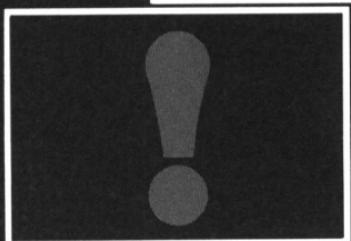
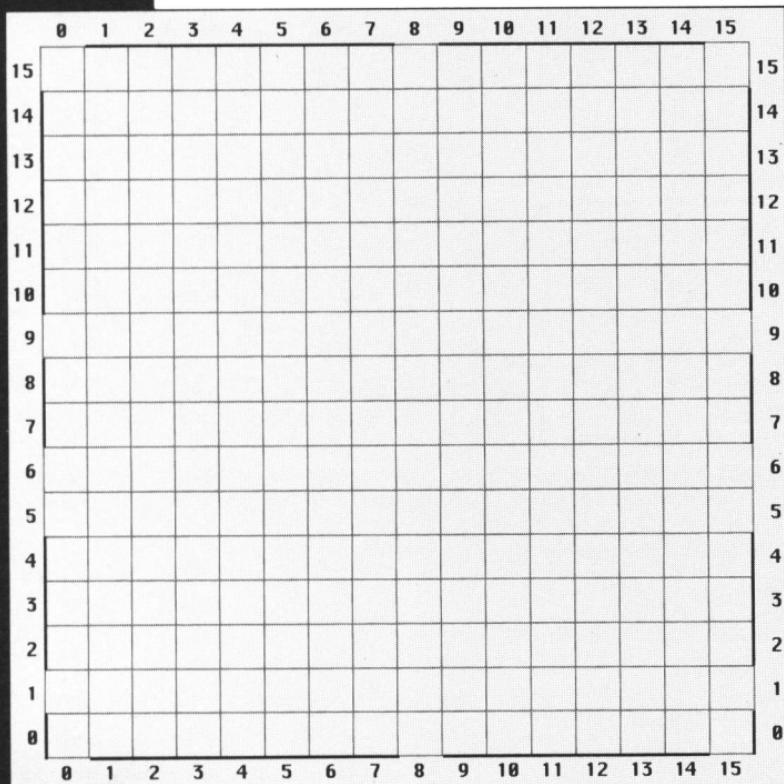


ドラゴンの洞窟の3フロアについては、残念ながらマップを公開することができない。わずかに記してある外壁、そしてこの解説と呪文を頼りに、ぜひ自力でマップを完成させてほしい。さて、地下1階は一面ダークゾーン。しかも回転床と意地の悪いテレポーターだらけで、なかなか下りだり階段にたどり着けない。東の隠れ扉を探せ！

ドラゴンの洞窟

●地下2階

はるか昔に書かれたものか、ほとんど消えかかった走り書きを見つけた。
 P, S,? T, R, EBO, R.....SUX.....?



このフロアをマッピングすることなど、
 わけのないことだろう。しかし、歩ける範
 囲をすべて歩いても、どうしても侵入でき
 ないエリアがあるはず。もちろん岩が詰ま
 っているわけではなく、それどころか、エ
 リア内には地下3階に下りる階段があるの
 だ。周囲の壁に隠し扉はない。侵入する方
 法はただひとつ、いやふたつだ!

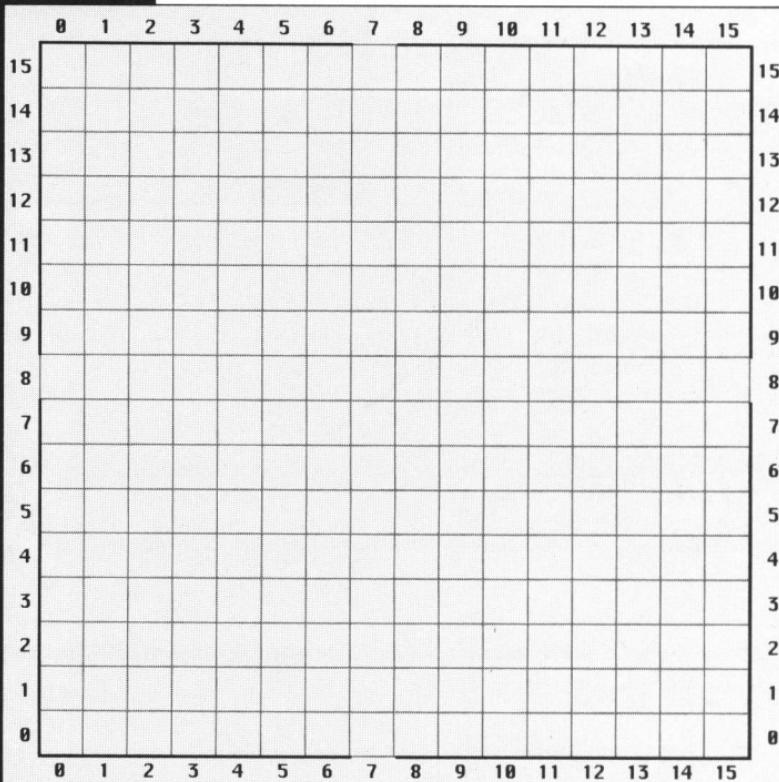
ドラゴンの洞窟

●地下3階



DUNGEON GUIDE

恐怖そのものの姿をした悪魔、神話から抜け出てきた妖獣、そして極めつけは超特大のドラゴンか。



この最下層では、あらゆる魔族の頂点に立つ精鋭たちが這回している。レベル20程度で立ち入ったとしても、一匹のドラゴンにさえ太刀打ちできるかどうか……。フロアは大きく4分割されており、うち東南のエリアには、最後の衛兵である超絶的能力を持つ戦士が待ち受ける。もしここを通過できたならば、その奥には……。

死体回収1回×ゴールドで受けます

『ウィズ』歴は8年近くなる拙者でござるが、『外伝』ではじめて“死体回収”作業を体験した。パソコン版では必ずディスクのバックアップを取っていたので、全滅の際に新しいディスクでやり直していたのでござる。マニアのみなさんに邪道だとお叱りを受けそうだが、買ったゲームをどう遊ぼうが、それはプレーヤーの自由。必死で育てあげた愛しいキャラを失うのは、拙者には耐えられなかったのでござる。ところが『外伝』は当然ながらバックアップは不可能。拙者はパーティーの死体回収に向かうべく、別のキャラをまた1から育てあげたのでござった。それは辛く苦しい作業だったが、やっとの思いで死体を城に持ち帰ったときには、なんとも言いようがない達成感があった。「これが『ウィズ』か……」。それは、パソコン版をプレーしていたときには感じることができなかつた新鮮な衝撃だった。

そういえば、『外伝I』と『II』でモンスター一デザインをしていた池上明子さんから、パーティーの死体回収を依頼されたことも



**忍者 増田
NINJA MASUDA**

高校時代、忍者に魅せられて『ウィズ』を遊び始める。現在パソコン雑誌ログイン編集者。『WIZでござるよ』というコーナーを担当中。

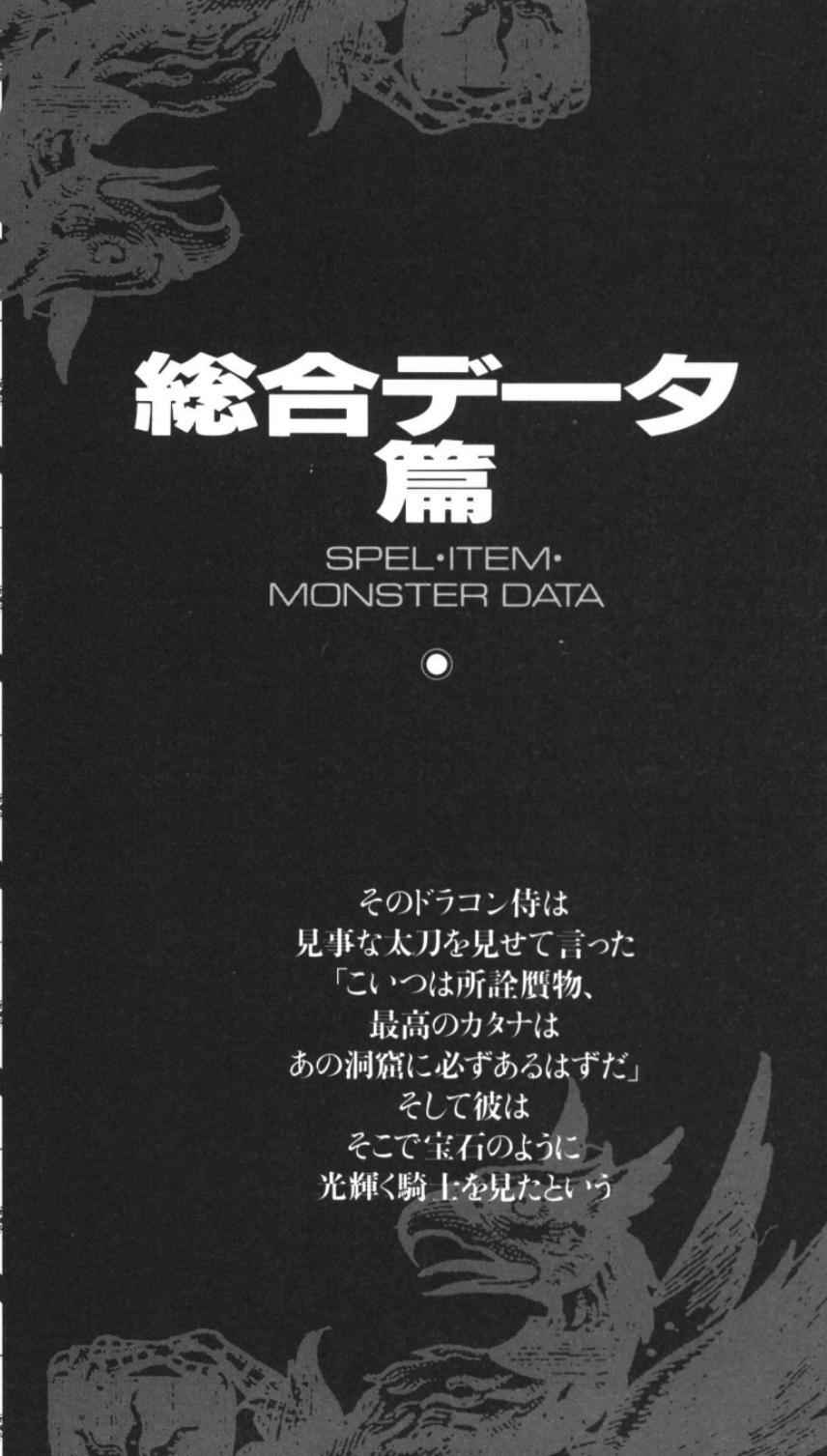
あった。キャラ転送により、他人のパーティーを救出できるのも、『外伝』ならでは。なんでも池上さんは、ブロンディのラバディ攻撃で全滅してしまったという。「自分の描いたモンスターにやられるなんて情けない！」と苦笑していたっけ。この事件以来、池上さんはブロンディが大嫌いになつたそうである。自分で描いたくせして(笑)。

いろいろ書いたけど、ゲームボーイ版の一番いいところといえば、“場所を選ばずどこでもできる”、これにつきると思う。手軽に勝るものなしということを『外伝』をプレーして改めて実感した拙者でござった。

◎種族の特性値を再チェック

にんにん 1 せいいかく =?	?????????? =?=?=?	おどろ く
しゅそくを えらんで くたさい		
にんけん エルフ トワワーフ ノーム ホビット フェアリー トワラコン ラウルフ ムニク リスマン		

『外伝III』では、種族と職業の種類が増えており、キャラメイクの幅がより広げられている。今まで以上にキャラ育成が楽しくなっているということでござるが、ひとつだけ気を付けてほしいことがある。それは、お馴染みの種族の特性値が、以前とは微妙に異なっているということ。たとえばノームの素速さの初期値は6。以前のような俊敏な種族ではなくなっている。拙者はこれを知らずにノームの魔法使いを作ってしまって、えらい目に合いました。みなさん、マニュアルはしっかり読みましょう。



総合データ 篇

SPEL・ITEM・
MONSTER DATA



そのドラコン侍は
見事な太刀を見せて言った
「こいつは所詮贋物、
最高のカタナは
あの洞窟に必ずあるはずだ」
そして彼は
そこで宝石のように
光輝く騎士を見たといふ

SPELLS

呪文データ

呪文は数種類を効果的に使いこなそう

冒険をより快適に行なうには呪文の力をよく理解しておくことが必要。呪文には攻撃や治癒だけでなく、攻撃力や防御力を上げたり、テレポートしたりなど、冒険を支援するための効果が満載されているからだ。しかし、はじめから全部理解して使いこなすのはちょっと無理とい

『ウィザードリィ』の世界を語る上で欠かせない存在のが呪文。どんな呪文があって、いつ使うと効果的なのか理解しておかないと、まるで役に立たないぞ。必死に覚えよう。

うもの。なぜならば、『外伝Ⅲ』には新しくアルケミストの魔法が加えられたからだ。魔法使い系に僧侶系、そしてアルケミスト系。どれから活用したらいいか見当もつかない。とりあえずはじめは必要な呪文だけ理解しておき、徐々にレパートリーを増やしていくのがいいだろう。



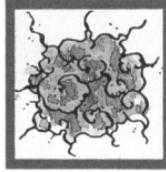
魔法使い系の呪文

攻撃系呪文が多いため、戦闘時しか呪文を使わないように見える。しかし、座標を確認するデュマピックやテレポート呪文のマロールなど、迷宮の探索になくてはならない呪文もある。使えるキャラクターが複数いたほうが冒険が楽になるぞ。



僧侶系の呪文

僧侶系の呪文といえば、誰が何といっても治癒回復系だ。アイテムが少しあないキャラクターにとって、回復や治療はほとんど呪文で行なわねばならない。攻撃呪文も使えるが、なるべく治癒回復用に呪文ポイントは残しておきたいもの。



アルケミスト系の呪文

雲を操っての特殊な攻撃呪文を持つ、アルケミスト系。単独で使う呪文より、攻撃補助したりなどの支援呪文が多いのも特徴だ。敵の雲系の攻撃を打ち消す呪文はアルケミスト系にしか存在しないため、使えるキャラクターを用意しておきたい。

使用者



魔法使い、ビショップ、サムライ、バード

使用者



僧侶、ビショップ、ロード、バルキリー

使用者



アルケミスト、忍者、レインジャー



SPELL・ITEM
MONSTER DATA

【魔法使い系の呪文】

レベル	名 称	使用可能時 効果対象	解 説
1	カティノ	戦闘時 敵1グループ	悪しき空氣で相手を眠りの世界に引き込み、動きを止める。眠らされると最低でもそのターンの行動は無理。直接攻撃のダメージも倍になる。
		戦闘時 敵1体	小型の火球を敵にぶつけて、1~8日のダメージを与える。
2	ハリト	戦闘時 味方全員	冒険者の現在位置と歩いたことのあるブロックを、16×16のマップに表示する。迷宮探索には不可欠な呪文。
		戦闘時 唱えた者	肉体を鉄のように硬くしてアーマークラスを2下げる。
2	デュマピック	キャンプ時 味方全員	
		モグレフ	
2	メリト	戦闘時 敵1グループ	小規模な火花を出して、相手に1~8日のダメージを与える。
		ソグレフ	肉体を鉄のように硬くしてアーマークラスを2下げる。モグレフとの違いは、唱える相手を指定できること。
3	ディルト	戦闘時 敵1グループ	相手のアーマークラスを2上げ、攻撃回避能力を低下させる。無効化されず、重ね掛けも有効。
		ボラツ	相手を石化させる。モンスターは治療呪文なしで石化を治療できるため、実用性は薄くなっている。
3	モーリス	戦闘時 敵1グループ	相手のアーマークラスを4上げ、場合によっては動きを封じる。
		マハリト	相手に炎の塊をぶつけて、4~24のダメージを与える。
3	コルツ	戦闘時 味方全員	魔法の障壁を張って、相手の唱える呪文を無効にさせる。障壁の強さは、唱えたキャラクターのレベルに比例している。
		カンティオス	相手の思考を混乱させる。混乱すると、呪文を唱えたり、プレス、仲間を呼ぶことなどができるなくなってしまう。
4	ツザリク	戦闘時 敵1体	神聖で強力な力を呼び出し、相手に24~58のダメージを与える。
		ラハリト	相手に大炎をぶつけて、6~36のダメージを与える。マハリトの強化バージョン。
4	リトフェイト	常時 味方全員	パーティーを空中に浮遊させて床に仕掛けられた罠から逃れる。シートとビットに対して有効な呪文。先制攻撃を受ける確率も下がる。
		ロクト	相手を石に変える。ボラツの効果が拡張されたもの。
5	ソコルディ	戦闘時 味方全員	パーティーと一緒に戦うモンスターを召喚する。モンスターのレベルは、唱えた者のレベルに関係している。
		マダルト	相手に冷気をぶつけて、8~64のダメージを与える。
5	パリオス	常時 味方全員	キャンプ時ならリトフェイトなどの効果を消し去り、戦闘のときは相手が作り出したバコルツなどの呪文効果を打ち消してくれる。

レベル	名 称	使用可能時	解 説
		効果対象	
5	バスカイアー	戦闘時	虹色の不思議な光線で、相手にダメージ・驚き・石化・死などを与える。何が起こるかは唱える本人にも予測できない。
		敵1グループ	
6	バコルツ	戦闘時	相手の周囲に呪文を封じる障壁を張る。ただし障壁を通過した呪文は、そのままこちらへ届くことになる。
		敵1グループ	
6	マモーリス	戦闘時	相手のアーマークラスを上げたり、驚きを与え動きを封じたりする。
		敵全グループ	
6	ジルワン	戦闘時	ゾンビなどのアンデッド系のモンスターに1000近いダメージを与える。成功すれば、たいていのアンデッドモンスターは破壊されてしまう。
		敵1体	
6	ラダルト	戦闘時	マダルトよりも強力な冷気で相手に34~98のダメージを与える。
		敵1グループ	
6	ロカラ	戦闘時	地面に穴を開けて、相手を落としてしまう。落とされた者は戻ってくることができない。
		敵全グループ	
6	ラザリク	戦闘時	天から光の一撃を呼び、64~80のダメージを与える。
		敵1体	
7	マロール	常時	テレポート呪文。戦闘のときに使うと、どこに飛ばされるかはわからない。
		味方全員	キャンプ中に使えば、一度行ったことのある任意の地点に移動できる。
7	マハマン	戦闘時	神に願いを呼びかける。レベル13以上でなければ唱えられない上、願いと引き換えに1レベル分の経験値が失われる。効果については欄外を参照。
		不定	
7	ティルトウェイト	戦闘時	最強の広範囲攻撃呪文。核爆発のエネルギーで相手に10~150のダメージを与える。
		敵全グループ	
7	マウジウツ	戦闘時	相手に強力な破壊と混乱をもたらす。全グループに効果があるバスカイア一というところ。
		敵全グループ	

【僧侶系の呪文】

レベル	名 称	使用可能時	解 説
		効果対象	
1	ディオス	常時	味方のヒットポイントを1~8だけ回復させる。
		味方1名	
1	バディオス	戦闘時	ディオスの効果を逆転させて、相手に1~8のダメージを与える。
		敵1体	
1	ミルワ	常時	地下の光がない場所で魔法の明かりをともす。通常は1ブロックしか見えないが、光で3ブロック先まで照らす。40歩前後で効果はなくなる。
		味方全員	
1	カルキ	戦闘時	神のささやかな祝福により、味方全員のアーマークラスを1だけ下げる。
		味方全員	
1	ポーフィック	戦闘時	唱えた者のアーマークラスを4下げる。
		唱えた者	



SPELL・ITEM
MONSTER DATA

●マハマンの効果

呪文ポイント回復、全員の回復と蘇生、モンスターのテレポート、吸い取られたレベルの回復、呪文の効果アップ、相手の魔法からの保護、防御力アップ(戦闘後も有効)。以上7種類の効果を選択できる。

名 称	使用可能時	解 説
	効果対象	
2 マツ	戦闘時	カルキの強化バーションで、祝福により全員のアーマークラスを2下げることができる。
	味方全員	
カルフォ	宝箱の前	宝箱に仕掛けられた罠を95パーセントの確率で見抜く。盜賊技能のスペシャルリストがいれば必要ないが、安全を考えるなら活用しておきたい。
	宝箱	
モンティノ	戦闘時	静寂の空気が相手を包み、呪文を唱えられなくなる。効いてさえしまえば、バコルツよりも確実に効果が発揮される。
	敵1グループ	
カンディ	キャンプ時	行方不明になっているキャラクターのおおよその位置を知ることができる。
	唱えた者	
3 ラツマピック	常時	戦っている相手の正体を識別する呪文。迷宮に入っている間は効果が持続する。
	味方全員	
ディアルコ	常時	麻痺状態になっている味方キャラクターを治療することができる。
	味方1名	
バマツ	戦闘時	マツをさらに強化した呪文で、アーマークラスを3下げる。戦闘が長引きそうだったら唱えておいたほうがいいだろう。
	味方全員	
ロミルワ	常時	ミルワの改良版で、ダークゾーンに入らない限りは効果が持続する魔法の明かり。
	味方全員	
4 ディアル	常時	ディオスの倍の効果を持ち、ヒットポイントを2~16だけ回復させる。
	味方1名	
バディアル	戦闘時	バディオスの倍の効果を持ち、相手に2~16のダメージを与える。
	敵1体	
ラツモフィス	常時	毒に侵された味方キャラクターから、毒素を排除する。
	味方1名	
マポーフィック	常時	冒険中、味方全員のアーマークラスを2下げておく。高い装備を買えるようになるまでは、呪文で補強しておこう。
	味方全員	
バリコ	戦闘時	かまいたちを発生させ、6~15のダメージを与える。僧侶系では唯一のグループにダメージを与える呪文。
	敵1グループ	
5 ディアルマ	常時	ヒットポイントを3~24だけ回復させる。ディオスの3倍の効果が得られる呪文。
	味方1名	
ラニフォ	戦闘時	相手を麻痺させる。逆に、相手に使われて避けられなかった場合は、全滅させられてしまう。
	敵1グループ	
バディ	戦闘時	成功すれば、相手に確実な死を与える。ただし、アンデッド系モンスターなど、まったく効かない相手もいる。
	敵1体	
ディ	キャンプ時	死んだ味方キャラクターをヒットポイント1の状態で復活させる。ここで失敗するとキャラクターは灰になる。寺院のほうが信頼性は高い。
	味方1名	
バモルディ	戦闘時	アンデッド系モンスターを呼び出す召喚呪文。出現モンスターのレベルは、ソコルディ同様唱えた者のレベルに関係している。
	味方全員	
6 バミルワ	戦闘時	相手を暗闇で包み込んで混乱させる。カンティオスと同じ効果。
	敵1グループ	

レベル	名 称	使用可能時	解説
		効果対象	
6	マディ	常時	ヒットポイントをすべて回復させ、死と灰以外の状態を治療する。
		味方1名	
	ラバディ	戦闘時	
		敵1体	
7	ロクトフェイト	常時	パーティーをダリア城へテレポートさせる。しかし、1度唱えると忘れてしまうため、もう1回覚え直さなければならない。
		味方全員	
	モガト	戦闘時	
		敵1体	
7	マバリコ	戦闘時	バリコを強力にした呪文で、相手に18~58のダメージを与える。僧侶系の最強の攻撃呪文。
		敵全グループ	
	カドルト	キャンプ時	
		味方1名	
	バカディ	戦闘時	
		敵1グループ	
	マディアル	常時	味方全員のヒットポイントを日~20だけ回復させる。高レベルのわりには効果が薄いため、使用頻度は少ない。
		味方全員	

【アルケミスト系の呪文】

レベル	名 称	使用可能時	解説
		効果対象	
1	オスロ	常時	全員の攻撃力をアップさせる。数ターン効き目が持続する。
		味方全員	
2	ポーバ	戦闘時	味方の素速さを上げてアーマークラスを1下げる。また、それと同時に相手のアーマークラスを1上げてしまう。
		敵・味方全員	
2	ノーリス	戦闘時	叫び声を迷宮内に響かせる。その結果、相手に恐怖を与えて、戦闘意欲を減退させる。相手が逃げ出しあやすくなる。
		敵1グループ	
2	ナグラ	戦闘時	呪文を唱えた本人のヒットポイントの半分の値をダメージとして与える。ただし、次のターンからダメージ量は半減していく。
		敵1体	
2	リクレア	戦闘時	小さな炎状の雲を相手にまとわりつかせて、1ターンにつき1~4のダメージを与える。効果は戦闘が終わるまで継続される。
		敵1グループ	
2	ノーフィス	戦闘時	相手の呪文無効化率を下げる呪文。その結果、こちらの呪文が効きやすくなる。
		敵全体	
2	カルコ	キャンプ時	パーティーの前のブロックが岩かどうか調べる。壁を透視することができるというわけ。
		前方1ブロック	
2	フィスクレア	戦闘時	味方にかけられた雲系の呪文を消し去る。アルケミストの雲系の呪文は、この呪文を使わないと消し去ることはできない。
		味方全員	



SPELL・ITEM
MONSTER DATA

レベル	名 称	使用可能時 効果対象	解 説
3	ダルクレア	戦闘時 敵1グループ	小さな氷の雲を相手にまとわりさせる。1ターンにつき、2~8のダメージを与えることができる。
		戦闘時 敵全体	相手をすべて眠らせる。カティノより使い勝手はよい。
	マポーバ	戦闘時 敵・味方全員	パーティーの素速さを上げて、アーマークラスを2下げる。また、相手のアーマークラスも2下げられる。
4	カニクア	戦闘時 敵1グループ	放射能を含んだ雲を相手にまとわりつかせる。1ターンにつき3~12のダメージを与える。戦闘中はターンごとにダメージを与えていく。
		常時 味方全員	全員の魔法防御力をアップさせる。長時間有効なので、冒険開始直後に必ず唱えておきたい呪文。
	フォフィック	常時 味方全員	全員の攻撃力をアップさせる。フォフィックと同様に、冒険を始めた直後に唱えておきたい。オスロより長期間有効。
		戦闘時 味方全員	相手が唱えた呪文がある程度の確率で跳ね返ることができる。ただし、3ターンでその効果は消滅してしまう。
	バノカ	戦闘時 味方全員	
5		戦闘時 敵1グループ	大きな炎状の雲を相手にまとわりつかせる。1ターンにつき4~20のダメージを与え続けることが可能。
カルドウ	キャンプ時 アイテム1個	アイテムを識別することができる。これなら誤って恐怖にさらされることはないし、呪われてしまうこともない。	
	常時 味方全員	パーティーの麻痺、睡眠、毒などをまとめて治療する。治療用の雲を発生させる呪文。	
モルフィス	戦闘時 味方全員	パーティーと一緒にになって戦うモンスターを召喚する。出現モンスターのレベルは呪文を唱えた者のレベルに関係している。	
	戦闘時 味方全員		
6	バモクア	戦闘時 敵1グループ	放射能を含んだ大きな雲を発生させて、相手にまとわりつかせる。1ターンにつき、5~40のダメージを与え続ける。戦闘が終わるまで効果は継続。
		常時 味方1名	ヒットポイントを完全に回復するが、マディと違って悪化したステータスは治療できない。
	マトカニ	戦闘時 敵全体	レベルの低いモンスターであれば、唱えた瞬間に塵となってしまう。
		戦闘時 唱えた者	3ターンの間、唱えた者に対する直接攻撃を味方ひとりに受けさせる。ただし、身代りとなる者の指定はできない。
	7	戦闘時 敵1グループ	とてもなく大きな炎の雲を相手にまとわりつかせる。1ターンにつき4~80のダメージを与え続ける。
		キャンプ時 アイテム1個	アイテムの呪いを解き、消滅させる。冒険中に呪われたときも、城へ戻らずとも回復させることができる。
		宝箱の前 宝箱	罠のかかっている宝箱を呪文によって安全に開ける。失敗することもないし、中身も完全な形で入手できる。
		戦闘時 敵1体	4大元素(土・気・水・火)を合成し、80~130のダメージを相手に与える。

召喚モンスター一覧

ここまで魔法使い系、僧侶系、アルケミスト系の全呪文データを紹介してきた。最後に、各系統に1種ずつ存在する召喚呪文、すなわち魔法使い系のソコルディ、僧侶系のバモルディ、アルケミスト系のガルディに関し、ここで詳しい解説をつけ加えておこう。

まず、呼び出せるモンスターの種類は3つの呪文ともに7種。魔法使い系は悪魔、僧侶系はアンデッド、アルケミスト系は昆虫から神話、ドラゴンまでのさまざまなタイプを召喚する。術者のレベルが高いほどに強力なモンスターを呼び寄せる確率も高くなるが、覚えたての者でも最強のモンスターを呼び出す確率はいくらかあり、逆に高レベルの者が最弱モンスターを召喚してしまうこともある。下にそれぞれの呪文

で呼び出せるモンスターを一覧表にまとめてみたので、ぜひ参考にしてほしい。なお、表中のレベルはモンスターのランクとして便宜的に設けたもので、呪文やキャラクターのレベルを表わすものではない。



◆最強クラスの敵との戦いでは
力がモノを言う。アガレスやブラン
ドラゴンが召喚できればかなり有利。
格闘

呪文名	レベル	召喚モンスター	コメント
ソコルディ (魔法使い系)	1	クリーピングコイン	プレスを吐くがダメージは微小で、ひたすら仲間を呼ぶだけの存在。盾にはなる。
	2	デーモンインプ	集団で出現してマハリトを唱えてくれれば、序盤なら役に立つこともある。
	3	サッキュバス	魔法使い系レベルの呪文が魅力。マダルトやバコルツを連発してくれる。
	4	レッサーーデーモン	呪文にやられにくいうえ、どんどん仲間を呼ぶ。ラダルト級の呪文も使う。
	5	グレーターーデーモン	さすがグレーター。レッサーーデーモンをふた回り以上強くした感じ。頼りになる。
	6	アークデーモン	最高レベルの呪文を唱え、攻撃力も高い。ただし常に1体でしか出現しない。
	7	アガレス	全モンスター中でも飛び抜けた攻撃力を誇る。1体のみだが、呼べば百人力。
バモルディ (僧侶系)	1	フライングティース	仲間を呼びアルケミスト系以外の呪文は無効化するものの、やはりただの盾。
	2	ゴースト	眠りのプレスを吐くが、貧弱。呪文に強い分フライングティースのほうがましか。
	3	マーフィーズゴースト	打たれ強いが攻撃のための役に立つことはない。さすがマーフィー。
	4	ジャイアントゾンビ	一撃が強く、眠りのプレスも吐く。しかし出現数は1体のみ。決め手に欠ける。
	5	スクライル	なんと言ってもティルトウェイトを使えるのが魅力。
	6	ガスリッチ	アルケミスト系の高位呪文が使え、体力と攻撃力も高い。1体で出現。
	7	マイルフィック	クリティカルヒットとティルトウェイトはうれしいが、後半、1体では迫力不足。
ガルディ (アルケミスト系)	1	ドラゴンフライ	なんの特殊能力も持ち合わせず、出現数も3体まで。大ハズレ。
	2	オーガー	8体まで出るもの、攻撃力その他はまったくあてにできない。
	3	ダークコング	常に4体で出現。多少の攻撃力は期待できるが、中盤以降は用なしだろう。
	4	ミノタウロス	純粹な戦士としてはなかなかたのもしいが、2体までしか出ない。
	5	エアージャイアント	怪力のうえ、呪文でやられることが少ない。しかも5体まで出現。
	6	ダークエンジェル	2系統の強力な呪文を唱え、仲間を呼んで増える。呪文を無効化できないのが弱点。
	7	ブラックドラゴン	最後まで攻撃力をあてにできる。力はアガレスより劣るが、4体まで出るのは魅力。

アイテムデータ

多くの新要素が盛り込まれた『外伝III』だが、アイテムの種類も数も、前作に較べさらに豊富になった。ウィズルにおける定番アイテムの数々も健在。收集意欲をそそられるよね。

すべてのアイテムを見つけるかな?

『外伝』シリーズでは、売ったアイテムがすべて商店のメニューに加えられる。そのつど、“売り切れ”的表示が消えていき、これらを残らず埋

め尽くすこともプレーヤーの大きな目標となる。

それでは、武器からイベントものまで、アイテムデータを一挙に公開しよう。

表内項目の説明

- ダメージ——武器が本来持っている攻撃力。
- 力——武器を装備したときの力の上昇度。キャラクターの力に加算され、さらにその分が武器のダメージ値に影響する。
- 回——武器の攻撃回数。たとえばダメージ値が5~10でこの数値が3なら、その武器で与えられるダメージは15~30となる。(さらにキャラクターの力によっても増減)
- AC——装備したときのアーマークラスの補

正値。ACは低いほど攻撃回避率が上昇。

- 職業——装備可能な職業名を、頭文字で表示。2カ所にある“バ”は、左がバード、右がバルキリーなので注意。
- 種族——装備可能な種族。2カ所の“ド”は左がドワーフ、右がドラコン。
- 性別——装備可能な性別。
- 識——識別の難易度を“難”、“中”、“易”で表示。
- 備考——ここでのSPはスペシャルパワーの略。

(武器)

名称(不確定名)	ダメージ		職業		価格	識	備考	
	力	回	種	族				
槍 (長い棒)	2~6		戦	-----	レ侍口バ忍	10	易	
	3	0	人工ドノホ	フドラムリ	男女			
小型の弓 (弓)	2~5		戦魔	-----	バレ侍口バ忍	10	易	
	2	0	人工ドノホ	フドラムリ	男女			
フレイル (長い棒)	1~7		戦	一僧	ビー	400	易	
	3	0	人工ドノホ	フドラムリ	男女			
盗賊の弓 (弓)	2~6		戦	一盜	一バレ侍口バ忍	600	易	
	1	0	人工ドノホ	フドラムリ	男女			
ハルバード (長い棒)	7~13		戦	-----	侍口バ忍	2500	易	
	1	0	人工ドノホ	フドラムリ	男女			
クロスボウ (弓)	5~10		戦	一盜	一バレ侍口バ忍	2500	易	
	1	0	人工ドノホ	フドラムリ	男女			
モーニングスター (長い棒)	2~3		戦	一僧	ビー	2000	易	
	0	0	人工ドノホ	フドラムリ	男女			
病めるフレイル (長い棒)	1~7		戦	一僧	ビー	2000	中	呪い ヒーリング(-)
	3	0	人工ドノホ	フドラムリ	男女			
長槍 (長い棒)	5~11		戦	-----	レ侍口バ忍	2000	易	
	5	2	人工ドノホ	フドラムリ	男女			

*これ以降のアイテム、モンスターデータにおいて、公開されていない名称については“〇〇”、数値及び概要については“?”表記となっています。

名称(不確定名)	ダメージ		職業		価格	識	備考
	力	回	種族	性別			
戦士の弓 (弓)	6~12		戦-----レーロバー		7500	易	
	3	2	人工ドノホーラムリ	男女			
聖なるフレイル (長い棒)	7~13		--僧--ビ-----バー		7500	中	
	4	1	人工ドノホーラムリ	男女			
ホーリーバッシャー (棒)	3~7		戦--僧--ビ---侍口バ忍		8000	中	
	0	0	人工ドノホーラムリ	男女			
ヘビイクロスボウ (弓)	8~15		戦-----レ侍口バ忍		12000	中	
	2	0	人工ドノホーラムリ	男女			
ファウストハルバード (長い棒)	10~20		戦-----侍口バ忍		10000	中	SPあり
	2	0	人工ドノホーラムリ	男女			
魔法使いの弓 (弓)	6~12		-魔---ア-----		12000	中	SPあり
	1	0	人工ドノホーラムリ	男女			
カシナートの剣 (奇妙な物)	10~12		戦---アーレ侍口バ忍		20000	中	クリティカルヒット AC+1
	6	4	人工ドノホーラムリ	男女			
巨人の弓 (弓)	8~11		-----レ-----		20000	中	クリティカルヒット ヒーリング(+)
	8	1	--ド---ドームリ	男女			
森の精の弓 (弓)	14~26		-----レ-----		150000	中	クリティカルヒット/SPあり ヒーリング(+)/AC+2
	4	3	人工ノホーラー	男女			
エンゼルウィップ (武器)	15~28		戦魔僧盗ビアバレ侍口バ忍		150000	難	クリティカルヒット SPあり/AC-1
	2	7	-----フ----	男女			
聖なる槍 (長い棒)	15~28		-----バー		150000	難	SPあり/ジルワン/中立専用 ヒーリング(+)
	8	4	人工ドノホーラムリ	一女			
ショートソード (ソード)	1~6		戦--盜--バレ侍口バ忍		10	易	
	3	0	人工ドノホーラムリ	男女			
棒 (棒)	1~5		戦魔僧盗ビアバレ侍口バ忍		10	易	
	0	0	人工ドノホーラムリ	男女			
短刀 (短刀)	2~9		戦魔--盜--アバレ侍口バ忍		10	易	
	1	0	人工ドノホーラムリ	男女			
剣 (ソード)	1~8		戦-----レ侍口バ忍		10	易	
	4	0	人工ドノホーラムリ	男女			
メイス (メイス)	2~6		戦--僧--ビ---侍口バ忍		100	易	
	2	0	人工ドノホーラムリ	男女			
ハンドアックス (斧)	1~4		戦-----レ侍口バ忍		180	易	
	3	0	人工ドノホーラムリ	男女			
ウォーハンマー (ハンマー)	4~9		戦-----侍口バ忍		400	易	
	0	0	人工ドノホーラムリ	男女			
空気の杖 (棒)	3~7		戦魔僧盗ビアバレ侍口バ忍		800	易	フィスクレア
	2	0	人工ドノホーラムリ	男女			



SPELL・ITEM.
MONSTER DATA

名称(不確定名)	ダメージ 力 回	職業			価格	識	備考	
		種	族	性別				
病めるメイス (メイス)	2~6	戦	一僧	ビ---	侍口バ忍	1000	中	呪い SPあり
	-1 1	人工ドノ	ホードラムリ	男女				
バトルアックス (斧)	3~10	戦	-----	侍口バ忍	1600	易		
	5 1	人工ドノ	ホードラムリ	男女				
なまくらな剣 (ソード)	1~8	戦	-----	レ侍口バ忍	1600	中	呪い	
	-1 0	人工ドノ	ホードラムリ	男女				
切り裂きの剣 (ソード)	2~9	戦	-----	レ侍口バ忍	10000	易		
	5 2	人工ドノ	ホードラムリ	男女				
堅い杖 (棒)	3~7	戦魔	僧盗ビア	バレ侍口バ忍	2500	易		
	2 1	人工ドノ	ホフドラムリ	男女				
刀 (ソード)	7~13	-----	侍	--忍	1700	易		
	2 0	人工ドノ	ホフドラムリ	男女				
炎の杖 (棒)	3~7	戦魔	僧盗ビア	バレ侍口バ忍	4000	易	ラハリト	
	2 0	人工ドノ	ホフドラムリ	男女				
水の杖 (棒)	3~7	戦魔	僧盗ビア	バレ侍口バ忍	4000	易	マダルト	
	2 0	人工ドノ	ホフドラムリ	男女				
沈黙の杖 (棒)	2~8	戦魔	僧盗ビア	バレ侍口バ忍	5000	易	モンティノ	
	1 1	人工ドノ	ホフドラムリ	男女				
大地の杖 (棒)	3~7	戦魔	僧盗ビア	バレ侍口バ忍	5000	易	ロカラ	
	2 0	人工ドノ	ホフドラムリ	男女				
貫きの短剣 (ソード)	2~7	戦	--盗	--バレ侍口バ忍	4000	易		
	4 2	人工ドノ	ホフドラムリ	男女				
真っ二つの剣 (ソード)	3~12	戦	-----	レ侍口バ忍	5000	易		
	6 3	人工ドノ	ホードラムリ	男女				
呪われた剣 (ソード)	2~11	戦	-----	レ侍口バ忍	8500	中	呪い SPあり	
	-2 0	人工ドノ	ホードラムリ	男女				
稻妻の杖 (棒)	3~7	戦魔	僧盗ビア	バレ侍口バ忍	8000	中	ラザリク	
	2 0	人工ドノ	ホフドラムリ	男女				
捻れた杖 (棒)	1~4	戦魔	僧盗ビア	バレ侍口バ忍	8000	難	呪い/SPあり ヒーリング(-)	
	-2 1	人工ドノ	ホフドラムリ	男女				
ファイヤーソード (ソード)	2~11	戦	-----	レ侍口バ忍	10000	中	マハリト	
	5 1	人工ドノ	ホードラムリ	男女				
ヘビーアックス (斧)	4~12	戦	-----	侍口バ忍	8500	中		
	5 2	人工ドノ	ホードラムリ	男女				
金の斧 (斧)	7~10	戦	-----	侍口バ忍	8500	中	SPあり	
	0 4	人工ドノ	ホードラムリ	男女				
光の杖 (棒)	4~14	戦魔	僧盗ビア	バレ侍口バ忍	8500	中	ロミルワ	
	2 2	人工ドノ	ホフドラムリ	男女				

名称(不確定名)	ダメージ		職業		価格	識	備考
	力	回	種族	性別			
蛇のメイス (メイス)	1~8		戦-僧-ビ---	侍口バ忍	10000	中	
	3	2	人工ドノホードラムリ	男女			
ワースレイヤー (ソード)	2~11		戦-----レ	侍口バ忍	10000	中	
	5	2	人工ドノホードラムリ	男女			
ドラゴンスレイヤー (ソード)	2~11		戦-----レ	侍口バ忍	10000	中	
	1	1	人工ドノホードラムリ	男女			
ソウルレスレイヤー (ソード)	8~24		戦--盗--バレ	侍口バ忍	13500	中	呪い/SPあり AC+4
	4	0	人工ドノホードラムリ	男女			
粉碎のメイス (メイス)	1~13		戦-僧-ビ---	侍口バ忍	12500	中	
	4	2	人工ドノホードラムリ	男女			
達人の刀 (ソード)	7~19		-----侍--	忍	14000	中	クリティカルヒット
	4	2	人工ドノホードラムリ	男女			
癒しの杖 (棒)	3~7		--僧-ビ-----バー		100000	中	SPあり モルフィス
	2	0	人工ドノホードラムリ	男女			
邪悪の斧 (斧)	3~12		戦-----侍口バ忍		22500	難	呪い(悪以外)
	5	2	人工ドノホードラムリ	男女			
盗賊の短刀 (短刀)	1~6		---盗-----忍		25000	中	SPあり
	5	4	人工ドノホードラムリ	男女			
悪のサーベル (ソード)	4~15		戦-----レ侍口-忍		30000	中	呪い(悪以外)
	7	4	人工ドノホードラムリ	男女			
切り裂きの短刀 (短刀)	2~7		戦魔-盗-アバレ	侍口バ忍	75000	中	
	5	3	人工ドノホードラムリ	男女			
僧侶のメイス (メイス)	2~16		--僧-ビ-----ロー	バ	75000	中	
	5	1	人工ドノホードラムリ	男女			
村正の刀 (ソード)	15~30		-----侍--	忍	150000	中	クリティカルヒット SPあり
	6	3	人工ドノホードラムリ	男女			
巨人の棍棒 (棒)	14~22		戦-僧-----ロー	バ忍	150000	中	
	4	2	--ド-----ドームリ	男女			
蝶のナイフ (短刀)	17~30		----ビ-----忍		500000	難	呪い/SPあり ヒーリング(+)
	6	4	人工ドノホードラムリ	男女			
マスターソード (ソード)	15~20		戦-----レ	侍口バ忍	120000	中	
	7	5	人工ドノホードラムリ	男女			
エクスカリバー (ソード)	15~30		戦-----ロー	バ	150000	中	SPあり ヒーリング(+)
	9	2	人工ドノホードラムリ	男女			
手裏剣 (武器)	11~25		-----	忍	100000	難	SPあり 呪い(悪以外)
	7	3	人工ドノホードラムリ	男女			
○○ (?)	?		???????????????		?	?	SPあり
	?	?	???????????????	???			



SPELL・ITEM・
MONSTER DATA

(鎧)

名称(不確定名)	A C	職業			価格	識	備考
		種族	性別				
ローブ (ローブ)	-1	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍 人工ドノホフドラムリ	男女		20	易	
皮鎧 (鎧)	-2	戦-僧盗ビーバレ侍ロバ忍 人工ドノホフドラムリ	男女		20	易	
鎖かたびら (鎧)	-3	戦-僧-ビー-レ侍ロバ忍 人工ドノホードラムリ	男女		140	易	
足軽の鎧 (鎧)	-4	戦-----レ侍ロバ忍 人工ドノホードラムリ	男女		400	易	
プレートメイル (鎧)	-5	戦-----ロバー ¹ 人工ドノホードラムリ	男女		750	易	
腐った皮鎧 (鎧)	+1	戦-僧盗ビーバレ侍ロバ忍 人工ドノホードラムリ	男女		1500	中	呪い 呪文抵抗(弱)
堅い皮鎧 (鎧)	-3	戦-僧盗ビーバレ侍ロバ忍 人工ドノホードラムリ	男女		1500	易	
胸当て (鎧)	-4	戦-僧-ビー-レ侍ロバ忍 人工ドノホードラムリ	男女		1500	易	
霧のローブ (ローブ)	-2	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍 人工ドノホフドラムリ	男女		1500	易	
錆びた鎖かたびら (鎧)	-2	戦-僧-ビー-レ侍ロバ忍 人工ドノホードラムリ	男女		1500	中	呪い
銅鎧 (鎧)	-5	戦-僧-ビー-レ侍ロバ忍 人工ドノホードラムリ	男女		2000	易	
悪魔の胸当て (鎧)	-3	戦-僧-ビー-レ侍ロバ忍 人工ドノホードラムリ	男女		2500	中	呪い SPあり
ますらおの鎧 (鎧)	-6	戦-----ロバー ¹ 人工ドノホードラムリ	男女		2500	易	
豪華な皮鎧 (鎧)	-4	戦-僧盗ビーバレ侍ロバ忍 人工ドノホードラムリ	男女		4000	易	
光る鎖かたびら (鎧)	-4	戦-僧-ビー-レ侍ロバ忍 人工ドノホードラムリ	男女		6000	易	
武士の鎧 (鎧)	-5	戦-----侍ロバ忍 人工ドノホードラムリ	男女		5000	易	
呪われた鎧 (鎧)	-5	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍 人工ドノホードラムリ	男女		6000	中	呪い
エメラルドローブ (ローブ)	-4	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍 人工ドノホフドラムリ	男女		5000	易	呪い(善以外) 呪文抵抗(弱)
ダイアモンドローブ (ローブ)	-4	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍 人工ドノホフドラムリ	男女		5000	易	呪い(中立以外) 呪文抵抗(弱)

名称(不確定名)	A C	職業		価格	識	備考
		種族	性別			
スカーレットロープ (ロープ)	-4	戦魔僧盗ビアバレ侍口バ忍 人工ドノホフドラマリ	男女	5000	易	呪い(悪以外) 呪文抵抗(弱)
呪われたロープ (ロープ)	+2	戦魔僧盗ビアバレ侍口バ忍 人工ドノホフドラマリ	男女			
大名鎧 (鎧)	-6	戦-----侍口バ忍 人工ドノホードラムリ	男女	8000	易	
極上の鎧 (鎧)	-7	戦-----ロバー ¹ 人工ドノホードラムリ	男女			
中立の鎧 (鎧)	-7	戦-----侍口バ忍 人工ドノホードラムリ	男女	10000	易	呪い(中立以外)
希望の胸当て (鎧)	-6	戦-僧-ビ-レ侍口バ忍 人工ドノホードラムリ	男女			
エルフの鎖かたびら (鎧)	-6	戦-僧-ビ-レ侍口バ忍 -エ-----男女		20000	中	
悪の鎧 (鎧)	-8	戦-----侍口バー ² 人工ドノホードラムリ	男女			
守りの鎧 (鎧)	-8	戦-----侍口バ忍 人工ドノホードラムリ	男女	40000	難	
鉛の鎧 (鎧)	-7	戦-----侍口バ忍 -ド---ドームリ	男女			
達人の鎧 (鎧)	-8	戦-----侍口バ忍 人工ドノホードラムリ	男女	100000	中	
氷の鎖かたびら (鎧)	-6	戦-僧-ビ-レ侍口バ忍 人工ドノホードラムリ	男女			
英雄の鎧 (鎧)	-9	戦-僧-ビ-レ-ロバ忍 人工ドノホードラムリ	男-	150000	中	呪文抵抗(弱)
ディスプレッサーロープ (ロープ)	-5	戦魔僧盗ビアバレ侍口バ忍 人工ドノホフドラマリ	男女			
法皇のロープ (ロープ)	-6	一魔僧-ビア-----忍 人工ドノホードラムリ	男女	180000	中	SPあり/カティオス ヒーリング(+)/呪文抵抗(弱)
妖精のロープ (ロープ)	-5	戦魔僧盗ビアバレ侍口バ忍 -----フ-----	--			
女神の胸当て (鎧)	-9	-----バー ³ 人工ドノホードラムリ	一女	100000	中	SPあり 呪文抵抗(中)
ミスリルブレート (鎧)	-9	戦-----侍口バ忍 人工ドノホードラムリ	男女			
ニンジャガーブ (鎧)	-10	-----忍 人工ドノホフドラマリ	男女	100000	難	SPあり 呪文抵抗(強)



SPELL・ITEM.
MONSTER DATA

名称(不確定名)	A C	職業			価格	識	備考
		種族	性別				
聖なる鎧 (鎧)	-10	-----ロ---			300000	難	クリティカルヒット/SPあり ヒーリング(+)/呪文抵抗(弱)
		人工ドノホードラムリ	男女				
金色の鎧 (鎧)	-10	戦-----侍ロバ忍			250000	中	ヒーリング(+) 呪文抵抗(中)
		エドノホードラムリ	男女				

(盾)

名称(不確定名)	A C	職業			価格	識	備考
		種族	性別				
皮の盾 (盾)	-1	戦-----レ侍ロバ忍			70	易	
		人工ドノホードラムリ	男女				
鉄の盾 (盾)	-2	戦-----ロバ忍			130	易	
		人工ドノホードラムリ	男女				
肩当て (盾)	-2	戦---盗---バレ侍ロバ忍			1500	易	
		人工ドノホードラムリ	男女				
支えの盾 (盾)	-3	戦-----ロバ忍			2000	易	
		人工ドノホードラムリ	男女				
虚ろの盾 (盾)	+1	戦---盗---バレロバ忍			2000	中	呪い
		人工ドノホードラムリ	男女				
守りの盾 (盾)	-5	戦-----ロバ忍			5000	中	
		人工ドノホードラムリ	男女				
悪の盾 (盾)	-5	戦-----侍ロバ忍			25000	中	呪い(悪以外)
		人工ドノホードラムリ	男女				
魔力の盾 (盾)	-3	戦-----侍ロバ忍			20000	中	SPあり
		人工ドノホードラムリ	男女				
魔封じの盾 (盾)	-4	戦-----侍ロバ忍			20000	中	モンティノ 呪文抵抗(強)
		人工ドノホードラムリ	男女				
ドラゴンの盾 (盾)	-7	戦-----ロバ忍			40000	難	SPあり 呪文抵抗(中)
		--ド---ドームリ	男女				



(兜)

名称(不確定名)	A C	職業		価格	識	備考
		種族	性別			
皮の兜 (兜)	-1	戦一僧盗ビーバレ侍口バ忍		250	易	
		人工ドノホードラムリ	男女			
真鍼の兜 (兜)	-2	戦-----侍口バ忍		1500	易	
		人工ドノホードラムリ	男女			
忍耐の兜 (兜)	-3	戦-----侍口バ忍		3500	易	
		人工ドノホードラムリ	男女			
悪の兜 (兜)	-3	戦-----侍口バ忍		4000	中	呪い(悪以外)
		人工ドノホードラムリ	男女			
古びた兜 (兜)	-2	戦-----侍口バ忍		5000	難	呪い
		人工ドノホードラムリ	男女			
生命の帽子 (帽子)	-2	一魔僧盗ビアバレ---		6500	中	SPあり ヒーリング(+)
		人工ドノホフドラムリ	男女			
魔法の頭巾 (帽子)	-1	一魔----ア-----		8000	中	呪文抵抗(中)
		人工ドノホフドラムリ	男女			
鉄仮面 (兜)	-4	戦-----ロバー		13000	中	呪文抵抗(弱)
		人工ドノホードラムリ	男女			
転移の兜 (兜)	-3	戦魔僧盗ビアバレ侍口バ忍		25000	中	マロール
		人工ドノホフドラムリ	男女			
妖精の兜 (兜)	-4	戦魔僧盗ビアバレ侍口バ忍		20000	難	ヒーリング(+)
		-----フ-----	男女			
魔力の帽子 (帽子)	-3	戦魔僧盗ビアバレ侍口バ忍		16000	中	SPあり
		人工ドノホフドラムリ	男女			

(籠手)

名称(不確定名)	A C	職業		価格	識	備考
		種族	性別			
皮の籠手 (籠手)	-1	戦--盗--バレ侍口バ忍		500	易	
		人工ドノホードラムリ	男女			
鉄の籠手 (籠手)	-2	戦-----侍口バ忍		2500	易	
		人工ドノホードラムリ	男女			
銀の籠手 (籠手)	-3	戦-----侍口バ忍		8000	中	
		人工ドノホードラムリ	男女			
鉛の籠手 (籠手)	-4	戦-----侍口バ忍		8000	難	
		----ド---ドームリ	男女			
マンティスグローブ (籠手)	-3	戦-----侍口バ忍		15000	易	SPあり
		人工ドノホードラムリ	男女			



SPELL・ITEM・
MONSTER DATA

名称(不確定名)	A C	職業			価格	識	備考
		種	族	性別			
手袋 (龍手)	-4	戦	僧盗	一バレ侍口バ忍	40000	中	
		人工ドノホードラムリ		男女			
ミルダールの籠手 (龍手)	-5	戦	-----	一侍口バ忍	80000	難	SPあり 呪文抵抗(弱)
		人工ドノホードラムリ		男女			
妖精の籠手 (龍手)	-3	戦魔	僧盗ビア	一バレ侍口バ忍	75000	難	アリクス 呪文抵抗(弱)
		-----フ-----		男女			

[楽器]

名称(不確定名)	効果	職業			価格	識	備考
		種	族	性別			
眠りの笛 (楽器)	カティノ	-----バ-----			10	易	
		人工ドノホードラムリ		男女			
沈黙のハーブ (楽器)	モンティノ	-----バ-----			500	易	
		人工ドノホードラムリ		男女			
天使の笛 (楽器)	ナグラ	-----バ-----			8000	中	
		人工ドノホードラムリ		男女			
悪魔の笛 (楽器)	ソコルディ	-----バ-----			8000	中	
		人工ドノホードラムリ		男女			
魅惑の竖琴 (楽器)	マツ	-----バ-----			10000	中	クリティカルヒット
		人工ドノホードラムリ		男女			
叫びのパイプ (楽器)	ノーリス	-----バ-----			60000	難	呪い AC+2
		人工ドノホードラムリ		男女			
魔除けの竖琴 (楽器)	モガト	-----バ-----			60000	難	
		人工ドノホードラムリ		男女			
癒しの竖琴 (楽器)	マディアル	-----バ-----			60000	中	
		人工ドノホードラムリ		男女			
プロメテウスの角笛 (楽器)	ティルト ウエイト	-----バ-----			100000	難	AC-1 呪文抵抗(中)
		人工ドノホードラムリ		男女			



【その他の装備品】

名称(不確定名)	A C	職業			価格	識	備考
		種	族	性別			
忍びの足袋 (奇妙な物)	-3	-----	忍		170	易	
		人工ドノホフドラムリ	男女				
影のマント (マント)	-1	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍			8000	中	ソグレフ
		人工ドノホフドラムリ	男女				
闇夜のマント (マント)	-2	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍			15000	中	バミルワ
		人工ドノホフドラムリ	男女				
黒いブーツ (奇妙な物)	-2	戦——盗——バレ侍ロバ忍			6000	中	
		人工ドノホフドラムリ	男一				
緑のケープ (マント)	-5	-----レ-----			6000	中	呪文抵抗(弱)
		人工ドノホフドラムリ	男女				
松明 (棒)	—	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍			10	易	ミルワ
		人工ドノホフドラムリ	男女				
ランプ (奇妙な物)	—	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍			75	易	ロミルワ
		人工ドノホフドラムリ	男女				
ルビーのスリッパ (奇妙な物)	—	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍			80	易	ロクトフェイト
		人工ドノホフドラムリ	男女				
ガラスのスリッパ (?)	?	?????????????????			?	?	?
		?????????????????	??				
ドラゴンの牙 (奇妙な物)	-4	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍			30000	中	呪文抵抗(中)
		人工ドノホフドラムリ	男女				
知恵のアンク (アンク)	-1	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍			12000	難	SPあり
		エドノホフドラムリ	男女				
命のアンク (アンク)	-1	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍			12000	難	SPあり
		人工ドノホフドラムリ	男女				
力のアンク (アンク)	-1	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍			12000	難	SPあり
		人工ドノホフドラムリ	男女				
祈りのアンク (アンク)	-1	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍			12000	難	SPあり
		人工ドノホフドラムリ	男女				
若返りのアンク (アンク)	-1	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍			12000	難	SPあり
		人工ドノホフドラムリ	男女				
死のアンク (アンク)	-1	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍			12000	難	SPあり ヒーリング(-)
		人工ドノホフドラムリ	男女				
宝石の指輪 (指輪)	—	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍			50	易	デュマピック
		人工ドノホフドラムリ	男女				
全快の指輪 (指輪)	-1	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍			15000	中	カティオス
		人工ドノホフドラムリ	男女				
回復の指輪 (指輪)	—	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍			300000	中	ヒーリング(+)
		人工ドノホフドラムリ	男女				



SPELL・ITEM
MONSTER DATA

名称(不確定名)	A C	職業		価格	識	備考
		種族	性別			
死の指輪 (指輪)	—	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍 人工ドノホフドラムリ	男女	500000	中	呪い/SPあり ヒーリング(−)
霸者の指輪 (指輪)	—	戦———レ侍ロバ忍 人工ドノホフドラムリ	男女	500000	中	
孤独の指輪 (指輪)	—	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍 人工ドノホフドラムリ	男女	20000	中	SPあり
トロールの指輪 (指輪)	—	戦———侍ロバ忍 —ド——ドームリ	男女	40000	難	呪い/クリティカルヒット ヒーリング(+)
窒息の指輪 (指輪)	—	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍 人工ドノホフドラムリ	男女	20000	難	マトカニ
空気の魔除け (魔除け)	—	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍 人工ドノホフドラムリ	男女	25000	易	フィスクレア 呪文抵抗(弱)
水の魔除け (魔除け)	—	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍 人工ドノホフドラムリ	男女	20000	難	ダルクレア 呪文抵抗(弱)
炎の魔除け (魔除け)	—	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍 人工ドノホフドラムリ	男女	10000	難	ラハリト
悪魔払いの書 (書物)	—	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍 人工ドノホフドラムリ	男女	100000	中	SPあり モガト
命の書 (書物)	—	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍 人工ドノホフドラムリ	男女	50000	中	ディ
死の書 (書物)	—	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍 人工ドノホフドラムリ	男女	50000	難	SPあり バディ
忘却の書 (?)	?	????????????????		?	?	?
		????????????????	???	?	?	

(卷物・ポーション)

名称(不確定名)	効果	識	価格	名称(不確定名)	効果	識	価格
明りの巻物(卷物)	ロミルワ	易	2500	壁の巻物(卷物)	バノカ	易	1250
眠りの巻物(卷物)	カティノ	易	250	雄叫びの巻物(卷物)	ノーリス	易	8000
石の巻物(卷物)	ボラツ	易	750	素速さの巻物(卷物)	マボーバ	易	1250
痛みの巻物(卷物)	バティオス	易	500	傷薬(ポーション)	ディオス	易	100
炎の巻物(卷物)	マハリト	易	500	毒消し(ポーション)	ラツモフィス	易	600
目くらましの巻物(卷物)	ディルト	易	2500	気付け薬(ポーション)	ディアルコ	易	100
召喚の巻物(卷物)	ガルディ	易	3500	劇薬(ポーション)	バディオス	易	500
一撃の巻物(巻物)	ツザリク	易	8000	特効薬(ポーション)	マディ	易	2500

特殊な装備品

ここで紹介する武器・防具は、冒険の初期では非常に役立つものばかり。しかしこれらは、迷宮内で何匹モンスターを倒し宝箱を開いても、また、迷宮内で起こるどんなイベントによ

っても手に入れることは不可能となっている。ゲーム中でこれらを入手する方法はただひとつ。それをズバリ教えることはできないが、アイテム名をヒントに考えてみてほしい。

名称	職業			価格	識	備考
	力	回	種族 性別			
古代の短剣	1	~6	戦——盗——バレ侍ロバ忍	売買不可	—	ショートレンジ
	4	1	人工ドノホードラムリ 男女			
古代の短刀	2	~9	戦魔——盗——アバレ侍ロバ忍	売買不可	—	ショートレンジ
	2	1	人工ドノホードラムリ 男女			
古代の剣	1	~8	戦-----レ侍ロバ忍	売買不可	—	ショートレンジ
	5	1	人工ドノホードラムリ 男女			
古代の棒	1	~5	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍	売買不可	—	ショートレンジ
	1	1	人工ドノホードラムリ 男女			
前世の鎧	—	—	戦魔——盗——ビーバレ侍ロバ忍	売買不可	—	
	—	—2	人工ドノホードラムリ 男女			
前世のローブ	—	—	戦魔僧盗ビアバレ侍ロバ忍	売買不可	—	
	—	—1	人工ドノホードラムリ 男女			

イベントアイテム

最後に、イベント上で入手するアイテムを全種類紹介。ただしこのうち“誓いの証”、“魔法の魔除け”、“転生の書”は、シナリオクリアに絶対必要なものではない。またこれら以

外に、闘技場でのみ登場するものとしてサファイアオープ、ルビーオープ、エメラルドオープ、ダイヤモンドオープがあり、いずれもキャラクターを安全に蘇生させる効果を持つ。

名称	解説	名称	解説
寺院の鍵	墓地の地下1階で入手。寺院に入るため必要となる。	金のメダル	南の洞窟地下5階で入手。やはり他のメダルと組み合わせ使用。
銀の鍵	商店街2階で入手。商店街の地下へ侵入するため必要。	錆取りオイル	南の洞窟地下4階で入手。同じフロアの錆びついた扉を開ける。
金の鍵	南の洞窟地下4階で入手。同じ洞窟内で金色の扉を開けるのに必要。	ドラゴンの鱗	南の洞窟地下5階でドラゴンゾンビから入手。洞窟地下6階で必要。
クリスタルの鍵	寺院2階で入手。商店街の入り口で必要となる。	オープ	南の洞窟地下6階で入手。どうやって城に持ち帰るか?
井戸の鍵	寺院1階で入手。どこかにある井戸のふたを開くために必要。	ページ1~6	ある書物の切れ端。6枚が山脈内に散らばって落ちている。
城の鍵	山脈の7階で入手。呪われた城の城門を開けるために必要。	誓いの証	ある人物から約束の証拠としてあずかるもの。後に返却。
銅のメダル	寺院3階でダリアを倒し入手。南の洞窟で新たな道を開くため必要。	魔法の魔除け	古代の偉大な魔法使いが残した魔除け。迷宮のどこかに眠っている。
銀のメダル	商店街地下3階で入手。他のメダルと組み合わせ使用する。	転生の書	未来への祝福された転生を約束してくれる書物。

MONSTERS

モンスターデータ

全モンスターの特性をパーフェクト解析!

モンスターの豊富さと、その能力の細かな設定、そして独特の雰囲気を持つグラフィックも『ウィズ』の大きな魅力。今回登場するモンスターは、総勢なんと181種類。ブレスを吐くヤツ、首を切るヤツ、逃げるヤツと、まさに多種多様。

ちなみに今回は、冒険者たちがアルケミス

『外伝III』には、181種類ものモンスターが登場。これまでのシナリオでは考えられなかつたような強敵もウヨウヨしてるぞ。

ト系の呪文を使い始めたようにモンスターたちも同じ呪文をどんどん使ってくる。雲系の呪文は、敵に唱えられるとこれほどうざったいものはない。パーティーにはできればアルケミスト系のキャラクターを加え、いつでも雲消しの呪文を使えるようにしておくのが賢明のようだ。

表内項目の解説

- まず、モンスター名の下にある()内は不確定名称。そして写真は確定状態での姿。
- AC——アーマークラス。キャラクター同様、数値が低いほど攻撃回避率が高い。
 - DM——直接攻撃による最大ダメージ値。
 - 回復——ヒーリング能力。1ターンにこの値だけHPが回復する。
 - 呪文——使用する呪文。Mは魔法使い系、Pは僧侶系、Aはアルケミスト系。数値は使用可能な呪文レベルの上限。



アイアンゴーレム

(巨人)

分類：巨人

出現数：1~4

HP : 100	回復：-	呪文：M1・P1・A1
EXP : 23500	無効：M50・P50・A50	
AC : -4	特殊攻撃：後・ブ(寒)	
DM : 80		



(?)

分類：?

出現数：?

HP : ?	回復：?	呪文：M?・P?・A?
EXP : ?	無効：M?・P?・A?	
AC : ?	特殊攻撃：?	
DM : ?		



アガレス

(巨大な悪魔)

分類：悪魔

出現数：1

HP : 60~600	回復：20	呪文：M8・P8・A7
EXP : 82350	無効：M60・P50・A60	
AC : -15	特殊攻撃：毒・麻・首・後・ド(1)	
DM : 1030		



アークデビル

(悪魔)

分類：悪魔

出現数：1

HP : 272~442	回復：10	呪文：M6・P6・A5
EXP : 23480	無効：M20・P20・A20	
AC : -8	特殊攻撃：石・麻・後	
DM : 10		

	アーケデーモン (悪魔)
分類：悪魔	
出現数：1	
HP : 140~620	回復：10 呪文：M9・P8・A-
EXP : 31250	無効：M75・P75・A75
AC : -12	特殊攻撃：眠・石・毒・麻・首・後
DM : 180	逃・ド(1)

	アースジャイアント (巨人)
分類：巨人	
出現数：1~5	
HP : 35~140	回復：- 呪文：M-・P-・A-
EXP : 21000	無効：M-・P-・A-
AC : 4	特殊攻撃：石・後・ブ(石)
DM : 120	

	アースプリースト (ロープを着た女)
分類：僧侶	
出現数：2~4	
HP : 48~174	回復：- 呪文：M-・P6・A-
EXP : 10530	無効：M-・P-・A-
AC : 1	特殊攻撃：なし
DM : 38	

	アースメイジ (ロープを着た男)
分類：魔法使い	
出現数：1~3	
HP : 48~138	回復：- 呪文：M6・P-・A-
EXP : 11320	無効：M-・P-・A-
AC : 2	特殊攻撃：なし
DM : 53	

	アタックドッグ (四つ足の獣)
分類：動物	
出現数：1~6	
HP : 1~10	回復：- 呪文：M-・P-・A-
EXP : 120	無効：M-・P-・A-
AC : 10	特殊攻撃：なし
DM : 2	

	アーチャー (ロープを着た男)
分類：戦士	
出現数：2~3	
HP : 32~104	回復：- 呪文：M-・P-・A4
EXP : 7650	無効：M-・P-・A-
AC : 0	特殊攻撃：後
DM : 40	

	アマゾン (鎧を着た女)
分類：戦士	
出現数：1~6	
HP : 20~40	回復：- 呪文：M-・P2・A-
EXP : 850	無効：M-・P-・A-
AC : 8	特殊攻撃：後
DM : 22	

	アムネス (恐怖の存在)
分類：?	
出現数：?	
HP : ?	回復：? 呪文：M?・P?・A?
EXP : ?	無効：M?・P?・A?
AC : ?	特殊攻撃：?
DM : ?	

	アルケミスト (ロープを着た男)
分類：アルケミスト	
出現数：1~2	
HP : 20~60	回復：- 呪文：M-・P-・A5
EXP : 7770	無効：M5・P25・A5
AC : 3	特殊攻撃：逃
DM : 10	

	インキュバス (悪魔)
分類：悪魔	
出現数：1	
HP : 25~65	回復：3 呪文：M5・P-・A-
EXP : 8500	無効：M40・P40・A40
AC : 0	特殊攻撃：ド(1)
DM : 54	



ウィッチ

(ローブを着た女)

分類：魔法使い

出現数：7

HP : 3~13

回復：- 呪文：M2・P-・A-

EXP : 510

無効：M-・P-・A-

AC : 9

特殊攻撃：なし

DM : 5



ウォータードラゴン

(ドラゴン)

分類：ドラゴン

出現数：1~4

HP : 230~790

回復：25 呪文：M-・P-・A-

EXP : 82350

無効：M35・P70・A45

AC : -15

特殊攻撃：眠・後・ブ(毒)

DM : 420



エアージャイアント

(ガス状の物体)

分類：巨人

出現数：1~5

HP : 160

回復：- 呪文：M-・P-・A7

EXP : 41000

無効：M95・P95・A20

AC : 2

特殊攻撃：後

DM : 160



エレファントソルジャー

(鎧を着た獣)

分類：戦士

出現数：3

HP : 58~220

回復：20 呪文：M-・P-・A5

EXP : 17250

無効：M15・P15・A15

AC : 5

特殊攻撃：眠・後

DM : 58



オーガー

(獣)

分類：戦士

出現数：1~8

HP : 4~40

回復：- 呪文：M-・P-・A1

EXP : 1100

無効：M-・P-・A-

AC : 5

特殊攻撃：後

DM : 16



オーガーロード

(鎧を着た獣)

分類：戦士

出現数：1~5

HP : 17~62

回復：1 呪文：M3・P-・A2

EXP : 1900

無効：M-・P-・A-

AC : 4

特殊攻撃：後

DM : 28



オーク

(小さな人影)

分類：戦士

出現数：4~8

HP : 2~10

回復：- 呪文：M-・P-・A1

EXP : 240

無効：M5・P5・A5

AC : 10

特殊攻撃：呼

DM : 8



オークロード

(鎧を着た獣)

分類：戦士

出現数：1~5

HP : 8~29

回復：- 呪文：M-・P-・A2

EXP : 3100

無効：M10・P5・A5

AC : 7

特殊攻撃：なし

DM : 15



オニ

(獣)

分類：神話

出現数：3~6

HP : 4~22

回復：1 呪文：M-・P-・A1

EXP : 750

無効：M-・P5・A-

AC : 8

特殊攻撃：呼

DM : 17



ガスドラゴン

(ドラゴン)

分類：ドラゴン

出現数：1~4

HP : 44~400

回復：10 呪文：M-・P-・A5

EXP : 57650

無効：M20・P20・A50

AC : -13

特殊攻撃：眠・ブ(毒)

DM : 250



ガスリッチ

(ガス状の物質)

分類：アンデッド

出現数：1

HP : 78~320

回復：10 呪文：M-·P-·A8

EXP : 29580

無効：M20·P20·A20

AC : -10

特殊攻撃：毒・ブ(寒)・ド(2)

DM : 111



カッパードラゴン

(ドラゴン)

分類：ドラゴン

出現数：2~4

HP : 132~260

回復：10 呪文：M4·P2·A3

EXP : 28080

無効：M40·P20·A30

AC : -16

特殊攻撃：ブ(石)

DM : 510



カーラ

(やつれた姿)

分類：アンデッド

出現数：2~3

HP : 4~12

回復：- 呪文：M-·P-·A1

EXP : 300

無効：M-·P-·A-

AC : 5

特殊攻撃：なし

DM : 2



ガリアンメイジ

(ローブを着た男)

分類：盗賊

出現数：2~6

HP : 1~10

回復：- 呪文：M2·P-·A-

EXP : 200

無効：M-·P-·A-

AC : 9

特殊攻撃：なし

DM : 5



ガリアンリーダー

(鎧を着た男)

分類：戦士

出現数：1

HP : 7~70

回復：- 呪文：M3·P-·A-

EXP : 2530

無効：M-·P-·A-

AC : 0

特殊攻撃：眠・毒・後

DM : 40



クラーケン

(這いする物体)

分類：神話

出現数：1

HP : 12~96

回復：8 呪文：M-·P-·A5

EXP : 6660

無効：M40·P40·A25

AC : 3

特殊攻撃：後

DM : 144



グリーンドラゴン

(ドラゴン)

分類：ドラゴン

出現数：1~2

HP : 145~715

回復：10 呪文：M1·P2·A1

EXP : 39120

無効：M30·P30·A30

AC : -12

特殊攻撃：ブ(毒)

DM : 180



クリーピングコイン

(小さい物体)

分類：魔法生物

出現数：6~9

HP : 1

回復：- 呪文：M-·P-·A-

EXP : 600

無効：M-·P-·A-

AC : 6

特殊攻撃：呼・ブ(寒)

DM : 1



クルセイダー

(鎧を着た人影)

分類：戦士

出現数：2~6

HP : 10~20

回復：- 呪文：M-·P-·A-

EXP : 420

無効：M10·P20·A-

AC : 4

特殊攻撃：なし

DM : 18



クルセイダーロード

(鎧を着た人影)

分類：戦士

出現数：1~4

HP : 30~80

回復：- 呪文：M-·P7·A-

EXP : 19010

無効：M20·P20·A40

AC : -11

特殊攻撃：なし

DM : 94



グレーター・デビル

(悪魔)

分類：悪魔

出現数：1

HP : 133~331	回復：-	呪文：M-·P7·A-
EXP : 28650	無効：M85·P80·A70	
AC : -2	特殊攻撃：石・後・呼	
DM : 62		

グレーター・デーモン

(悪魔)

分類：悪魔

出現数：1~6

HP : 50~230	回復：5	呪文：M6·P-·A-
EXP : 30250	無効：M95·P95·A65	
AC : -4	特殊攻撃：毒・麻・後・呼	
DM : 124		



ケンタウロス

(四つ足の獣)

分類：獣人

出現数：3~7

HP : 14~28	回復：-	呪文：M-·P-·A-
EXP : 6790	無効：M20·P20·A20	
AC : 4	特殊攻撃：眠・後	
DM : 57		



コカトリス

(鳥)

分類：神話

出現数：1~2

HP : 20~60	回復：-	呪文：M-·P-·A-
EXP : 1120	無効：M-·P-·A-	
AC : 6	特殊攻撃：石・逃・呼・ブ(石)	
DM : 10		



ゴースト

(やつれた姿)

分類：アンデッド

出現数：1~7

HP : 1~15	回復：-	呪文：M1·P-·A-
EXP : 1000	無効：M-·P-·A-	
AC : 3	特殊攻撃：ブ(眠)	
DM : 4		



ゴブリン

(小さな人影)

分類：戦士

出現数：4~8

HP : 3~30	回復：-	呪文：M-·P-·A1
EXP : 480	無効：M-·P-·A-	
AC : 4	特殊攻撃：なし	
DM : 11		



ゴブリンプリンス

(鎧を着た獣)

分類：戦士

出現数：2~4

HP : 16~28	回復：-	呪文：M-·P-·A3
EXP : 2800	無効：M-·P-·A-	
AC : 1	特殊攻撃：なし	
DM : 15		



コボルト

(小さな人影)

分類：戦士

出現数：1~6

HP : 1~10	回復：-	呪文：M-·P-·A1
EXP : 500	無効：M-·P-·A-	
AC : 9	特殊攻撃：逃・呼	
DM : 12		



コボルトキング

(鎧を着た獣)

分類：戦士

出現数：1

HP : 3~60	回復：15	呪文：M-·P-·A2
EXP : 1830	無効：M-·P-·A-	
AC : 4	特殊攻撃：なし	
DM : 30		



コモドドラゴン

(トカゲ)

分類：動物

出現数：1~6

HP : 10~30	回復：-	呪文：M-·P-·A-
EXP : 1800	無効：M5·P5·A5	
AC : 3	特殊攻撃：毒・呼・ブ(毒)	
DM : 32		



ゴールドドラゴン (ドラゴン)

分類：ドラゴン

出現数：1~4

HP : 190~460

回復：30 呪文：M9・P-・A-

EXP : 72680

無効：M65・P25・A80

AC : -15

特殊攻撃：石・麻・後・B(石)

DM : 630



ゴーレム (巨人)

分類：巨人

出現数：1

HP : 122~170

回復：- 呪文：M1・P1・A1

EXP : 8950

無効：M70・P70・A70

AC : 2

特殊攻撃：後

DM : 64



サイクロプス (巨人)

分類：巨人

出現数：1~2

HP : 64~88

回復：- 呪文：M-・P-・A-

EXP : 15000

無効：M15・P15・A15

AC : 0

特殊攻撃：麻・後

DM : 60



サイデル (がいこつ)

分類：悪魔

出現数：1~2

HP : 24~304

回復：- 呪文：M8・P-・A-

EXP : 12990

無効：M50・P50・A50

AC : -2

特殊攻撃：毒・麻

DM : 60



サイレントナイ (鎧を着た人影)

分類：戦士

出現数：1~5

HP : 80~140

回復：- 呪文：M-・P-・A-

EXP : 8720

無効：M45・P45・A45

AC : -2

特殊攻撃：なし

DM : 80



サッキュバス (悪魔)

分類：悪魔

出現数：1~4

HP : 10~80

回復：- 呪文：M5・P-・A-

EXP : 7200

無効：M30・P30・A30

AC : -2

特殊攻撃：D(1)

DM : 68



サーペント (這いする物体)

分類：ドラゴン

出現数：1~4

HP : 50~70

回復：4 呪文：M-・P-・A-

EXP : 7250

無効：M25・P25・A40

AC : 0

特殊攻撃：後

DM : 47



シーフ (小さな人影)

分類：盗賊

出現数：3~7

HP : 1~10

回復：- 呪文：M-・P-・A-

EXP : 140

無効：M-・P-・A-

AC : 8

特殊攻撃：逃

DM : 4



ジャイアントクラブ (昆虫)

分類：昆虫

出現数：1~8

HP : 30~210

回復：- 呪文：M-・P-・A-

EXP : 6250

無効：M90・P90・A90

AC : -2

特殊攻撃：首・呼

DM : 36



ジャイアントスネーク (這いする物体)

分類：動物

出現数：1~9

HP : 18~90

回復：2 呪文：M10・P10・A10

EXP : 4650

無効：M-・P-・A-

AC : 1

特殊攻撃：毒・呼

DM : 48



ジャイアントスパイダー (昆虫)

分類：昆虫

出現数：1～6

HP : 3～12

回復：－ 呪文：M-・P-・A-

EXP : 300

無効：M-・P-・A-

AC : 6

特殊攻撃：なし

DM : 3



ジャイアントゾンビ (巨人)

分類：アンデッド

出現数：1

HP : 18～90

回復：－ 呪文：M-・P-・A-

EXP : 2870

無効：M80・P80・A80

AC : 3

特殊攻撃：毒・麻・ブ(眠)

DM : 60



ジャイアントマンティス (昆虫)

分類：昆虫

出現数：1～3

HP : 20～60

回復：－ 呪文：M-・P-・A-

EXP : 2000

無効：M-・P-・A-

AC : 5

特殊攻撃：首・逃

DM : 15



ジャイアントラット (四つ足の獣)

分類：動物

出現数：2～5

HP : 10～14

回復：－ 呪文：M-・P-・A-

EXP : 620

無効：M-・P-・A-

AC : 7

特殊攻撃：逃・呼

DM : 4



ジャイアントワーム (這いする物体)

分類：昆虫

出現数：1～9

HP : 27～34

回復：－ 呪文：M-・P-・A-

EXP : 1500

無効：M-・P5・A5

AC : 7

特殊攻撃：毒

DM : 14



シルバードラゴン (ドラゴン)

分類：ドラゴン

出現数：2～4

HP : 192～570

回復：15 呪文：M7・P-・A-

EXP : 48320

無効：M35・P20・A45

AC : -13

特殊攻撃：石・後・ブ(寒)

DM : 540



スクライル (がいこつ)

分類：アンデッド

出現数：1～3

HP : 30～60

回復：－ 呪文：M7・P-・A3

EXP : 12330

無効：M40・P40・A40

AC : -3

特殊攻撃：石・麻・呼・ブ(死)

DM : 60

ド(1)



スケルトン (がいこつ)

分類：アンデッド

出現数：1～9

HP : 10～20

回復：－ 呪文：M-・P-・A-

EXP : 600

無効：M-・P-・A-

AC : 6

特殊攻撃：なし

DM : 8



ストラングラー・バイン (這いする物体)

分類：魔法生物

出現数：4～8

HP : 10～20

回復：2 呪文：M-・P-・A-

EXP : 200

無効：M-・P-・A-

AC : 6

特殊攻撃：呼

DM : 10



ストーンゴーレム (巨人)

分類：巨人

出現数：1～2

HP : 22～70

回復：－ 呪文：M1・P1・A1

EXP : 12350

無効：M80・P80・A80

AC : -2

特殊攻撃：石・後

DM : 45

	ストーンフライ (昆虫)	分類：昆蟲 出現數：1~2		スネイクキャット (這いする物体)	分類：動物 出現數：1~7
HP : 10~30 EXP : 800 AC : 5 DM : 12	回復：- 呪文：M-·P-·A3 無効：M-·P-·A- 特殊攻撃：石・呼	HP : 6~48 EXP : 3120 AC : 4 DM : 12	回復：- 呪文：M-·P-·A3 無効：M-·P-·A- 特殊攻撃：毒・麻・逃		
	スモークデーモン (悪魔)	分類：悪魔 出現數：1		ゼノ (這いする物体)	分類：魔法生物 出現數：1
HP : 10~40 EXP : 2250 AC : 4 DM : 33	回復：- 呪文：M3·P-·A- 無効：M10·P-·A- 特殊攻撃：なし	HP : 10~60 EXP : 8400 AC : 4 DM : 48	回復：10 呪文：M-·P-·A- 無効：M50·P40·A30 特殊攻撃：麻		
	ソードマン (鎧を着た男)	分類：戦士 出現數：1~6		ゾンビ (やつれた姿)	分類：アンデッド 出現數：1~5
HP : 3~29 EXP : 980 AC : 3 DM : 18	回復：- 呪文：M-·P-·A- 無効：M-·P-·A- 特殊攻撃：なし	HP : 1~20 EXP : 550 AC : 6 DM : 12	回復：- 呪文：M-·P-·A- 無効：M-·P-·A- 特殊攻撃：眠・呼		
	○○○○○○○○○○ (?)	分類：? 出現數：?		ダイミョウ (鎧を着た人影)	分類：戦士 出現數：1
HP : ? EXP : ? AC : ? DM : ?	回復：? 呪文：M?·P?·A? 無効：M?·P?·A? 特殊攻撃：?	HP : 140~170 EXP : 37210 AC : -16 DM : 240	回復：- 呪文：M7·P-·A- 無効：M10·P-·A10 特殊攻撃：首・後		
	ダークコング (巨大な獣)	分類：動物 出現數：4		ダークプリースト (ローブを着た女)	分類：僧侶 出現數：2~6
HP : 12~75 EXP : 2000 AC : 2 DM : 32	回復：- 呪文：M2·P-·A- 無効：M5·P5·A5 特殊攻撃：眠・後	HP : 22~88 EXP : 14430 AC : -1 DM : 36	回復：- 呪文：M-·P7·A- 無効：M10·P10·A10 特殊攻撃：なし		



ダークメイジ
(ローブを着た男)

分類：魔法使い

出現数：2~5

HP : 27~71

回復：－ 呪文：M7・P1・A1

EXP : 13520

無効：M10・P10・A10

AC : 0

特殊攻撃：なし

DM : 50

ダークロード
(闇の戦士)

分類：戦士

出現数：1



HP : 289~493

回復：10 呪文：M1~P7・A1

EXP : 33820

無効：M30・P25・A25

AC : -22

特殊攻撃：後

DM : 158

**ダークエンジェル**

(光の存在)

分類：神話

出現数：1~3

HP : 130~250

回復：10 呪文：M8・P1・A8

EXP : 30150

無効：M1~P1~A1

AC : -11

特殊攻撃：麻・後・呼・ド(1)

DM : 140

ダリア

(ドレスを着た女)



分類：アンデッド

出現数：1

HP : 30~50

回復：－ 呪文：M3・P1~A2

EXP : 1370

無効：M5・P5・A5

AC : 2

特殊攻撃：麻・ド(1)

DM : 20

**チャンプサムライ**

(鎧を着た人影)

分類：戦士

出現数：1~6

HP : 20~100

回復：－ 呪文：M5・P1~A1

EXP : 15520

無効：M1~P1~A1

AC : 0

特殊攻撃：首

DM : 62

ツインドラゴン

(ドラゴン)



分類：？

出現数：？

HP : ?

回復：? 呪文：M?・P?・A?

EXP : ?

無効：M?・P?・A?

AC : ?

特殊攻撃：?

DM : ?

**デスホーク**

(翼を持つ獣)

分類：神話

出現数：1

HP : 210~750

回復：20 呪文：M9・P1~A9

EXP : 111110

無効：M1~P1~A1

AC : -20

特殊攻撃：眠・毒・首・後・ブ(死)

DM : 604

ド(3)

**デビルブック**

(闇に光る物体)

分類：悪魔

出現数：1

HP : 210~390

回復：10 呪文：M5・P8・A6

EXP : 19980

無効：M75・P75・A75

AC : -13

特殊攻撃：眠・石・毒・麻・首

DM : 42

ブ(死)・ド(2)

**デーモンインプ**

(悪魔)

分類：悪魔

出現数：1~5

HP : 10~20

回復：－ 呪文：M3・P1~A2

EXP : 1100

無効：M3・P10・A3

AC : 7

特殊攻撃：なし

DM : 12

**デーモンロード**

(?)

分類：？

出現数：？

HP : ?

回復：? 呪文：M?・P?・A?

EXP : ?

無効：M?・P?・A?

AC : ?

特殊攻撃：?

 <p>トロール (巨人)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：巨人</td> </tr> <tr> <td>出現数：1~3</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>HP : 27~54</td> <td>回復：3</td> <td>呪文：M-·P-·A-</td> </tr> <tr> <td>EXP : 4210</td> <td>無効：M20 · P20 · A20</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AC : 3</td> <td>特殊攻撃：眠・後</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DM : 60</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	分類：巨人	出現数：1~3	HP : 27~54	回復：3	呪文：M-·P-·A-	EXP : 4210	無効：M20 · P20 · A20		AC : 3	特殊攻撃：眠・後		DM : 60			 <p>ドラゴネア (ドラゴン)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：？</td> </tr> <tr> <td>出現数：？</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>HP : ?</td> <td>回復：?</td> <td>呪文：?</td> </tr> <tr> <td>EXP : ?</td> <td>無効：?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AC : ?</td> <td>特殊攻撃：?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DM : ?</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	分類：？	出現数：？	HP : ?	回復：?	呪文：?	EXP : ?	無効：?		AC : ?	特殊攻撃：?		DM : ?		
分類：巨人																													
出現数：1~3																													
HP : 27~54	回復：3	呪文：M-·P-·A-																											
EXP : 4210	無効：M20 · P20 · A20																												
AC : 3	特殊攻撃：眠・後																												
DM : 60																													
分類：？																													
出現数：？																													
HP : ?	回復：?	呪文：?																											
EXP : ?	無効：?																												
AC : ?	特殊攻撃：?																												
DM : ?																													
 <p>ドラゴンゾンビ (ドラゴン)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：アンテッド</td> </tr> <tr> <td>出現数：1</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>HP : 42~102</td> <td>回復：-</td> <td>呪文：M5 · P5 · A-</td> </tr> <tr> <td>EXP : 10</td> <td>無効：M45 · P45 · A45</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AC : -2</td> <td>特殊攻撃：眠・麻・後・ブ(眠)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DM : 80</td> <td>ト(1)</td> <td></td> </tr> </table>	分類：アンテッド	出現数：1	HP : 42~102	回復：-	呪文：M5 · P5 · A-	EXP : 10	無効：M45 · P45 · A45		AC : -2	特殊攻撃：眠・麻・後・ブ(眠)		DM : 80	ト(1)		 <p>ドラゴンパピー (ドラゴン)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：ドラゴン</td> </tr> <tr> <td>出現数：1~6</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>HP : 175~200</td> <td>回復：-</td> <td>呪文：M2 · P2 · A2</td> </tr> <tr> <td>EXP : 23200</td> <td>無効：M30 · P20 · A20</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AC : -12</td> <td>特殊攻撃：毒・呼・ブ(炎)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DM : 228</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	分類：ドラゴン	出現数：1~6	HP : 175~200	回復：-	呪文：M2 · P2 · A2	EXP : 23200	無効：M30 · P20 · A20		AC : -12	特殊攻撃：毒・呼・ブ(炎)		DM : 228		
分類：アンテッド																													
出現数：1																													
HP : 42~102	回復：-	呪文：M5 · P5 · A-																											
EXP : 10	無効：M45 · P45 · A45																												
AC : -2	特殊攻撃：眠・麻・後・ブ(眠)																												
DM : 80	ト(1)																												
分類：ドラゴン																													
出現数：1~6																													
HP : 175~200	回復：-	呪文：M2 · P2 · A2																											
EXP : 23200	無効：M30 · P20 · A20																												
AC : -12	特殊攻撃：毒・呼・ブ(炎)																												
DM : 228																													
 <p>ドラゴンフライ (昆虫)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：昆虫</td> </tr> <tr> <td>出現数：1~3</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>HP : 1~10</td> <td>回復：-</td> <td>呪文：M- · P- · A-</td> </tr> <tr> <td>EXP : 130</td> <td>無効：M- · P- · A-</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AC : 8</td> <td>特殊攻撃：なし</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DM : 5</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	分類：昆虫	出現数：1~3	HP : 1~10	回復：-	呪文：M- · P- · A-	EXP : 130	無効：M- · P- · A-		AC : 8	特殊攻撃：なし		DM : 5			 <p>ドラコンメイジ (ローブを着た人影)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：魔法使い</td> </tr> <tr> <td>出現数：1~3</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>HP : 14~34</td> <td>回復：-</td> <td>呪文：M6 · P- · A-</td> </tr> <tr> <td>EXP : 3650</td> <td>無効：M10 · P10 · A10</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AC : 4</td> <td>特殊攻撃：なし</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DM : 9</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	分類：魔法使い	出現数：1~3	HP : 14~34	回復：-	呪文：M6 · P- · A-	EXP : 3650	無効：M10 · P10 · A10		AC : 4	特殊攻撃：なし		DM : 9		
分類：昆虫																													
出現数：1~3																													
HP : 1~10	回復：-	呪文：M- · P- · A-																											
EXP : 130	無効：M- · P- · A-																												
AC : 8	特殊攻撃：なし																												
DM : 5																													
分類：魔法使い																													
出現数：1~3																													
HP : 14~34	回復：-	呪文：M6 · P- · A-																											
EXP : 3650	無効：M10 · P10 · A10																												
AC : 4	特殊攻撃：なし																												
DM : 9																													
 <p>ドラコンロード (鎧を着た人影)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：戦士</td> </tr> <tr> <td>出現数：3~4</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>HP : 50~230</td> <td>回復：-</td> <td>呪文：M- · P5 · A-</td> </tr> <tr> <td>EXP : 16250</td> <td>無効：M25 · P20 · A25</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AC : -10</td> <td>特殊攻撃：ブ(眠)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DM : 80</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	分類：戦士	出現数：3~4	HP : 50~230	回復：-	呪文：M- · P5 · A-	EXP : 16250	無効：M25 · P20 · A25		AC : -10	特殊攻撃：ブ(眠)		DM : 80			 <p>ドルイド (ローブを着た男)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：僧侶</td> </tr> <tr> <td>出現数：3~6</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>HP : 10~40</td> <td>回復：-</td> <td>呪文：M- · P4 · A-</td> </tr> <tr> <td>EXP : 400</td> <td>無効：M- · P- · A-</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AC : 6</td> <td>特殊攻撃：なし</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DM : 15</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	分類：僧侶	出現数：3~6	HP : 10~40	回復：-	呪文：M- · P4 · A-	EXP : 400	無効：M- · P- · A-		AC : 6	特殊攻撃：なし		DM : 15		
分類：戦士																													
出現数：3~4																													
HP : 50~230	回復：-	呪文：M- · P5 · A-																											
EXP : 16250	無効：M25 · P20 · A25																												
AC : -10	特殊攻撃：ブ(眠)																												
DM : 80																													
分類：僧侶																													
出現数：3~6																													
HP : 10~40	回復：-	呪文：M- · P4 · A-																											
EXP : 400	無効：M- · P- · A-																												
AC : 6	特殊攻撃：なし																												
DM : 15																													
 <p>ネクロマンサー (ローブを着た男)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：魔法使い</td> </tr> <tr> <td>出現数：6</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>HP : 10~20</td> <td>回復：-</td> <td>呪文：M3 · P- · A-</td> </tr> <tr> <td>EXP : 550</td> <td>無効：M- · P- · A-</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AC : 9</td> <td>特殊攻撃：なし</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DM : 6</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	分類：魔法使い	出現数：6	HP : 10~20	回復：-	呪文：M3 · P- · A-	EXP : 550	無効：M- · P- · A-		AC : 9	特殊攻撃：なし		DM : 6			 <p>ノブナガ (恐怖の存在)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：？</td> </tr> <tr> <td>出現数：？</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>HP : ?</td> <td>回復：?</td> <td>呪文：M? · P? · A?</td> </tr> <tr> <td>EXP : ?</td> <td>無効：M? · P? · A?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AC : ?</td> <td>特殊攻撃：?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DM : ?</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	分類：？	出現数：？	HP : ?	回復：?	呪文：M? · P? · A?	EXP : ?	無効：M? · P? · A?		AC : ?	特殊攻撃：?		DM : ?		
分類：魔法使い																													
出現数：6																													
HP : 10~20	回復：-	呪文：M3 · P- · A-																											
EXP : 550	無効：M- · P- · A-																												
AC : 9	特殊攻撃：なし																												
DM : 6																													
分類：？																													
出現数：？																													
HP : ?	回復：?	呪文：M? · P? · A?																											
EXP : ?	無効：M? · P? · A?																												
AC : ?	特殊攻撃：?																												
DM : ?																													



ハイウェイマスター

(うずくまる人影)

分類：忍者

出現数：1~2

HP : 16~40

回復：- 呪文：M-·P-·A3

EXP : 860

無効：M50·P50·A50

AC : 6

特殊攻撃：麻・後

DM : 13



ハイサムライ

(鎧を着た男)

分類：戦士

出現数：1~5

HP : 20~50

回復：- 呪文：M3·P-·A-

EXP : 1600

無効：M-·P-·A-

AC : 3

特殊攻撃：なし

DM : 24



ハイマスター

(うずくまる人影)

分類：忍者

出現数：1~3

HP : 40~60

回復：4 呪文：M-·P-·A7

EXP : 7020

無効：M25·P25·A25

AC : -2

特殊攻撃：毒・首・後

DM : 120



バーグラー

(ロープを着た男)

分類：盗賊

出現数：2~8

HP : 22~30

回復：- 呪文：M-·P-·A-

EXP : 1120

無効：M10·P10·A10

AC : 5

特殊攻撃：なし

DM : 26



バーサーカー

(鎧を着た人影)

分類：戦士

出現数：2~8

HP : 16~64

回復：- 呪文：M-·P-·A-

EXP : 11200

無効：M10·P10·A10

AC : 0

特殊攻撃：眠・後

DM : 45



ハタモト

(鎧を着た男)

分類：戦士

出現数：1~3

HP : 20~60

回復：- 呪文：M3·P-·A-

EXP : 2200

無効：M-·P-·A-

AC : 4

特殊攻撃：なし

DM : 38



バード

(ロープを着た男)

分類：魔法使い

出現数：2~3

HP : 8~53

回復：- 呪文：M2·P-·A-

EXP : 730

無効：M-·P-·A-

AC : 7

特殊攻撃：なし

DM : 7



ハーピー

(翼を持つ獣)

分類：獣人

出現数：3~7

HP : 8~15

回復：- 呪文：M4·P-·A-

EXP : 1250

無効：M-·P-·A-

AC : 5

特殊攻撃：呼

DM : 32



バール

(巨大な悪魔)

分類：悪魔

出現数：1

HP : 190~640

回復：20 呪文：M9·P5·A8

EXP : 100200

無効：M18·P28·A18

AC : -15

特殊攻撃：眠・麻・後・ブ(寒)

DM : 200



バルキリー

(鎧を着た女)

分類：戦士

出現数：1~6

HP : 12~54

回復：- 呪文：M-·P3·A-

EXP : 2350

無効：M5·P5·A5

AC : 5

特殊攻撃：後

DM : 30



バンシー

(やつれた姿)

分類：アンデッド

出現数：2~4

HP : 10~20

回復：－ 呪文：M-·P-·A-

EXP : 1660

無効：M2·P2·A2

AC : 4

特殊攻撃：ド(1)

DM : 18



バンデット

(小さな人影)

分類：盗賊

出現数：3~6

HP : 1~10

回復：－ 呪文：M-·P-·A-

EXP : 400

無効：M-·P-·A-

AC : 8

特殊攻撃：逃

DM : 5



バンパイアバット

(鳥)

分類：神話

出現数：1~2

HP : 4~13

回復：1 呪文：M-·P-·A-

EXP : 430

無効：M-·P-·A-

AC : 8

特殊攻撃：呼

DM : 3



バンパイアロード

(やつれた姿)

分類：アンデッド

出現数：1

HP : 126~308

回復：10 呪文：M-·P8·A-

EXP : 27300

無効：M60·P98·A60

AC : -8

特殊攻撃：眠・石・毒・麻・首・呼

DM : 20

ピギナーニンジャ

(うずくまる人影)

分類：忍者

出現数：2~6

HP : 6~16

回復：－ 呪文：M-·P-·A-

EXP : 850

無効：M-·P-·A-

AC : 6

特殊攻撃：毒

DM : 12



ピクシー

(羽根を持つ男)

分類：戦士

出現数：4~7

HP : 10~30

回復：－ 呪文：M1·P2·A-

EXP : 500

無効：M10·P10·A10

AC : 4

特殊攻撃：なし

DM : 21



ピーコック

(鳥)

分類：神話

出現数：5~9

HP : 9~90

回復：2 呪文：M3·P3·A3

EXP : 7450

無効：M-·P10·A-

AC : 0

特殊攻撃：眠・毒・首・呼・ブ(眠)

DM : 40



ビショップ

(ローブを着た女)

分類：僧侶

出現数：1

HP : 23~230

回復：－ 呪文：M2·P3·A-

EXP : 780

無効：M2·P2·A2

AC : 2

特殊攻撃：なし

DM : 12



ヒムズ

(恐怖の存在)

分類：？

出現数：？

HP : ?

回復：? 呪文：M?-P?-A?

EXP : ?

無効：M?-P?-A?

AC : ?

特殊攻撃：?

DM : ?



ファイヤージャイアント

(炎)

分類：巨人

出現数：2~4

HP : 93~168

回復：－ 呪文：M-·P-·A-

EXP : 23000

無効：M10·P20·A30

AC : 3

特殊攻撃：後・ブ(炎)

DM : 57



ファイヤードレイク (トカゲ)

分類：ドラゴン
出現数：1~2

HP : 20~80	回復：- 呪文：M-·P-·A-
EXP : 2350	無効：M20 · P- · A5
AC : 0	特殊攻撃：麻・呼・ブ(炎)
DM : 36	

ファズボール (小さい物体)

分類：魔法生物
出現数：1~9



HP : 1	回復：- 呪文：M-·P-·A-
EXP : 10	無効：M100 · P100 · A100
AC : 10	特殊攻撃：呼
DM : 0	



ファンタム (やつれた姿)

分類：アンドッド
出現数：1~4

HP : 1~12	回復：- 呪文：M-·P-·A-
EXP : 350	無効：M10 · P- · A10
AC : 6	特殊攻撃：なし
DM : 13	

フェアリー (羽根を持つ女)

分類：戦士
出現数：3~8



HP : 10~40	回復：- 呪文：M2 · P1 · A-
EXP : 850	無効：M5 · P5 · A5
AC : 3	特殊攻撃：なし
DM : 18	



ブエル (巨大な炎)

分類：悪魔
出現数：1

HP : 95~700	回復：30 呪文：M8 · P5 · A8
EXP : 98320	無効：M50 · P60 · A50
AC : -15	特殊攻撃：石・麻・後・ブ(炎)・ド(1)
DM : 120	

ブッシュワッカー (鎧を着た女)

分類：盗賊
出現数：2~5



HP : 10~20	回復：- 呪文：M- · P- · A-
EXP : 750	無効：M- · P- · A-
AC : 8	特殊攻撃：なし
DM : 14	



フライングティース (小さい物体)

分類：悪魔
出現数：3~9

HP : 13~17	回復：5 呪文：M- · P- · A1
EXP : 1150	無効：M99 · P99 · A-
AC : 10	特殊攻撃：呼
DM : 6	



プラスドラゴン (ドラゴン)

分類：ドラゴン
出現数：1~4

HP : 190~350	回復：15 呪文：M4 · P- · A-
EXP : 43370	無効：M20 · P35 · A25
AC : -12	特殊攻撃：麻・後・ブ(炎)
DM : 110	



プラチナドラゴン (ドラゴン)

分類：ドラゴン
出現数：1~3

HP : 260~560	回復：30 呪文：M- · P9 · A-
EXP : 80350	無効：M60 · P60 · A60
AC : -18	特殊攻撃：石・後・ブ(寒)
DM : 480	



ブラック (奇妙な獣)

分類：悪魔
出現数：1

HP : 115~190	回復：- 呪文：M2 · P2 · A2
EXP : 12880	無効：M- · P- · A-
AC : -3	特殊攻撃：眠・石・毒・麻・首
DM : 35	ブ(寒)

 <p>ブラックドラゴン (ドラゴン)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：ドラゴン</td> </tr> <tr> <td>出現数：1~4</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>HP : 56~456</td> <td>回復：15</td> <td>呪文：M5・P1・A-</td> </tr> <tr> <td>EXP : 42830</td> <td>無効：M55・P25・A25</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AC : -13</td> <td>特殊攻撃：眠・後・ブ(炎)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DM : 200</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	分類：ドラゴン	出現数：1~4	HP : 56~456	回復：15	呪文：M5・P1・A-	EXP : 42830	無効：M55・P25・A25		AC : -13	特殊攻撃：眠・後・ブ(炎)		DM : 200			 <p>ブラックナイト (鎧を着た人影)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：戦士</td> </tr> <tr> <td>出現数：1~2</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>HP : 70~100</td> <td>回復：2</td> <td>呪文：M-・P5・A-</td> </tr> <tr> <td>EXP : 8520</td> <td>無効：M-・P-・A-</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AC : -2</td> <td>特殊攻撃：後</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DM : 75</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	分類：戦士	出現数：1~2	HP : 70~100	回復：2	呪文：M-・P5・A-	EXP : 8520	無効：M-・P-・A-		AC : -2	特殊攻撃：後		DM : 75		
分類：ドラゴン																													
出現数：1~4																													
HP : 56~456	回復：15	呪文：M5・P1・A-																											
EXP : 42830	無効：M55・P25・A25																												
AC : -13	特殊攻撃：眠・後・ブ(炎)																												
DM : 200																													
分類：戦士																													
出現数：1~2																													
HP : 70~100	回復：2	呪文：M-・P5・A-																											
EXP : 8520	無効：M-・P-・A-																												
AC : -2	特殊攻撃：後																												
DM : 75																													
 <p>プリーステス (ローブを着た女)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：僧侶</td> </tr> <tr> <td>出現数：1~6</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>HP : 10~30</td> <td>回復：-</td> <td>呪文：M-・P2・A-</td> </tr> <tr> <td>EXP : 920</td> <td>無効：M-・P-・A-</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AC : 4</td> <td>特殊攻撃：なし</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DM : 8</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	分類：僧侶	出現数：1~6	HP : 10~30	回復：-	呪文：M-・P2・A-	EXP : 920	無効：M-・P-・A-		AC : 4	特殊攻撃：なし		DM : 8			 <p>プリースト (ローブを着た男)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：僧侶</td> </tr> <tr> <td>出現数：3~7</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>HP : 1~10</td> <td>回復：-</td> <td>呪文：M-・P1・A-</td> </tr> <tr> <td>EXP : 700</td> <td>無効：M-・P-・A-</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AC : 7</td> <td>特殊攻撃：なし</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DM : 14</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	分類：僧侶	出現数：3~7	HP : 1~10	回復：-	呪文：M-・P1・A-	EXP : 700	無効：M-・P-・A-		AC : 7	特殊攻撃：なし		DM : 14		
分類：僧侶																													
出現数：1~6																													
HP : 10~30	回復：-	呪文：M-・P2・A-																											
EXP : 920	無効：M-・P-・A-																												
AC : 4	特殊攻撃：なし																												
DM : 8																													
分類：僧侶																													
出現数：3~7																													
HP : 1~10	回復：-	呪文：M-・P1・A-																											
EXP : 700	無効：M-・P-・A-																												
AC : 7	特殊攻撃：なし																												
DM : 14																													
 <p>プリーストファング (ローブを着た人影)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：僧侶</td> </tr> <tr> <td>出現数：3~7</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>HP : 25~100</td> <td>回復：-</td> <td>呪文：M-・P8・A-</td> </tr> <tr> <td>EXP : 19990</td> <td>無効：M60・P60・A60</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AC : -4</td> <td>特殊攻撃：なし</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DM : 86</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	分類：僧侶	出現数：3~7	HP : 25~100	回復：-	呪文：M-・P8・A-	EXP : 19990	無効：M60・P60・A60		AC : -4	特殊攻撃：なし		DM : 86			 <p>ブルードラゴン (ドラゴン)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：ドラゴン</td> </tr> <tr> <td>出現数：2~4</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>HP : 260~460</td> <td>回復：15</td> <td>呪文：M7・P7・A7</td> </tr> <tr> <td>EXP : 45530</td> <td>無効：M35・P35・A35</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AC : -11</td> <td>特殊攻撃：石・後・ブ(石)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DM : 265</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	分類：ドラゴン	出現数：2~4	HP : 260~460	回復：15	呪文：M7・P7・A7	EXP : 45530	無効：M35・P35・A35		AC : -11	特殊攻撃：石・後・ブ(石)		DM : 265		
分類：僧侶																													
出現数：3~7																													
HP : 25~100	回復：-	呪文：M-・P8・A-																											
EXP : 19990	無効：M60・P60・A60																												
AC : -4	特殊攻撃：なし																												
DM : 86																													
分類：ドラゴン																													
出現数：2~4																													
HP : 260~460	回復：15	呪文：M7・P7・A7																											
EXP : 45530	無効：M35・P35・A35																												
AC : -11	特殊攻撃：石・後・ブ(石)																												
DM : 265																													
 <p>フレイク (奇妙な獣)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：悪魔</td> </tr> <tr> <td>出現数：1</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>HP : 125~350</td> <td>回復：3</td> <td>呪文：M4・P4・A4</td> </tr> <tr> <td>EXP : 24630</td> <td>無効：M15・P15・A15</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AC : -5</td> <td>特殊攻撃：眠・石・毒・麻・首・後</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DM : 78</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	分類：悪魔	出現数：1	HP : 125~350	回復：3	呪文：M4・P4・A4	EXP : 24630	無効：M15・P15・A15		AC : -5	特殊攻撃：眠・石・毒・麻・首・後		DM : 78			 <p>フロストジャイアント (巨人)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：巨人</td> </tr> <tr> <td>出現数：2~3</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>HP : 78~158</td> <td>回復：-</td> <td>呪文：M-・P-・A-</td> </tr> <tr> <td>EXP : 43000</td> <td>無効：M50・P20・A10</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AC : 3</td> <td>特殊攻撃：後・ブ(寒)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DM : 56</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	分類：巨人	出現数：2~3	HP : 78~158	回復：-	呪文：M-・P-・A-	EXP : 43000	無効：M50・P20・A10		AC : 3	特殊攻撃：後・ブ(寒)		DM : 56		
分類：悪魔																													
出現数：1																													
HP : 125~350	回復：3	呪文：M4・P4・A4																											
EXP : 24630	無効：M15・P15・A15																												
AC : -5	特殊攻撃：眠・石・毒・麻・首・後																												
DM : 78																													
分類：巨人																													
出現数：2~3																													
HP : 78~158	回復：-	呪文：M-・P-・A-																											
EXP : 43000	無効：M50・P20・A10																												
AC : 3	特殊攻撃：後・ブ(寒)																												
DM : 56																													
 <p>フロストビートル (昆虫)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：昆虫</td> </tr> <tr> <td>出現数：1~7</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>HP : 15~85</td> <td>回復：5</td> <td>呪文：M-・P-・A5</td> </tr> <tr> <td>EXP : 5650</td> <td>無効：M10・P10・A10</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AC : -1</td> <td>特殊攻撃：逃・呼・ブ(炎)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DM : 20</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	分類：昆虫	出現数：1~7	HP : 15~85	回復：5	呪文：M-・P-・A5	EXP : 5650	無効：M10・P10・A10		AC : -1	特殊攻撃：逃・呼・ブ(炎)		DM : 20			 <p>プロブアイ (這いする物体)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：神話</td> </tr> <tr> <td>出現数：1~9</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>HP : 33~124</td> <td>回復：10</td> <td>呪文：M5・P5・A5</td> </tr> <tr> <td>EXP : 12580</td> <td>無効：M40・P40・A40</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AC : -10</td> <td>特殊攻撃：毒・麻・呼・ブ(石)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DM : 40</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	分類：神話	出現数：1~9	HP : 33~124	回復：10	呪文：M5・P5・A5	EXP : 12580	無効：M40・P40・A40		AC : -10	特殊攻撃：毒・麻・呼・ブ(石)		DM : 40		
分類：昆虫																													
出現数：1~7																													
HP : 15~85	回復：5	呪文：M-・P-・A5																											
EXP : 5650	無効：M10・P10・A10																												
AC : -1	特殊攻撃：逃・呼・ブ(炎)																												
DM : 20																													
分類：神話																													
出現数：1~9																													
HP : 33~124	回復：10	呪文：M5・P5・A5																											
EXP : 12580	無効：M40・P40・A40																												
AC : -10	特殊攻撃：毒・麻・呼・ブ(石)																												
DM : 40																													



ブロンズドラゴン

(ドラゴン)

分類：ドラゴン

出現数：2~5

HP : 170~260

回復：10 呪文：M3・P2・A4

EXP : 32660

無効：M30・P20・A40

AC : -15

特殊攻撃：ブ(寒)

DM : 163



ヘルガード

(四つ足の獣)

分類：悪魔

出現数：2

HP : 13~130

回復：3 呪文：M-・P-・A-

EXP : 9130

無効：M30・P-・A30

AC : -3

特殊攻撃：眠・毒・麻・ブ(炎)

DM : 110



ヘルマスター

(悪魔)

分類：悪魔

出現数：1~4

HP : 30~80

回復：- 呪文：M5・P-・A-

EXP : 13990

無効：M40・P10・A40

AC : -2

特殊攻撃：ド(1)

DM : 130



ボウズ

(ローブを着た男)

分類：僧侶

出現数：1~3

HP : 13~31

回復：- 呪文：M4・P-・A-

EXP : 1200

無効：M-・P-・A-

AC : 5

特殊攻撃：なし

DM : 12



ボーパルバニー

(四つ足の獣)

分類：動物

出現数：2~6

HP : 5~20

回復：- 呪文：M-・P-・A-

EXP : 960

無効：M-・P-・A-

AC : 6

特殊攻撃：首・逃

DM : 29



ホブゴブリン

(鎧を着た獣)

分類：戦士

出現数：2~6

HP : 14~34

回復：- 呪文：M-・P-・A3

EXP : 840

無効：M-・P-・A-

AC : 3

特殊攻撃：なし

DM : 28



マイルフィック

(巨大な悪魔)

分類：アンデッド

出現数：1

HP : 200~250

回復：7 呪文：M9・P-・A-

EXP : 22300

無効：M65・P95・A65

AC : -12

特殊攻撃：眠・毒・麻・首・後

DM : 104

ブ(毒)・ド(3)



マカラ

(獣)

分類：獣人

出現数：1~7

HP : 22~82

回復：3 呪文：M-・P-・A4

EXP : 4000

無効：M10・P5・A7

AC : 1

特殊攻撃：呼

DM : 60



マスター・アルケミスト

(ローブを着た女)

分類：アルケミスト

出現数：3~5

HP : 23~138

回復：1 呪文：M-・P-・A8

EXP : 18090

無効：M-・P-・A15

AC : -3

特殊攻撃：なし

DM : 30



マスター・キラー

(恐怖の存在)

分類：忍者

出現数：1

HP : 180~340

回復：- 呪文：M-・P-・A7

EXP : 50240

無効：M20・P20・A10

AC : -30

特殊攻撃：石・首・後

DM : 100



マスターサマー

(うすくまる人影)

分類：忍者

出現数：1～3

HP : 12～48

回復：－ 呪文：M-・P-・A-

EXP : 2350

無効：M-・P-・A-

AC : 4

特殊攻撃：首

DM : 32



マスターシーフ

(ローブを着た男)

分類：盗賊

出現数：1～6

HP : 45～95

回復：－ 呪文：M4・P-・A-

EXP : 16400

無効：M-・P-・A-

AC : -15

特殊攻撃：首

DM : 154



マスタードラゴン

(うすくまる人影)

分類：忍者

出現数：1～3

HP : 2～20

回復：－ 呪文：M-・P-・A-

EXP : 850

無効：M-・P-・A-

AC : 6

特殊攻撃：眠

DM : 14



マスターニンジャ

(うすくまる人影)

分類：忍者

出現数：2～6

HP : 13～31

回復：－ 呪文：M-・P-・A1

EXP : 2480

無効：M20・P30・A20

AC : 2

特殊攻撃：毒・首

DM : 28



マスターべーど

(ローブを着た女)

分類：バード

出現数：3～6

HP : 39～210

回復：－ 呪文：M7・P-・A-

EXP : 12210

無効：M-・P15・A15

AC : 1

特殊攻撃：なし

DM : 30



マスターべショップ

(ローブを着た男)

分類：僧侶

出現数：4～8

HP : 30～150

回復：－ 呪文：M8・P8・A2

EXP : 20630

無効：M60・P10・A60

AC : -6

特殊攻撃：なし

DM : 80



マスターイメージ

(ローブを着た男)

分類：魔法使い

出現数：2～6

HP : 23～46

回復：－ 呪文：M8・P-・A-

EXP : 17220

無効：M15・P15・A15

AC : -2

特殊攻撃：なし

DM : 60



マーダージャック

(うすくまる人影)

分類：忍者

出現数：1

HP : 30～90

回復：－ 呪文：M-・P-・A5

EXP : 15320

無効：M-・P-・A-

AC : -7

特殊攻撃：首・後

DM : 60



マーフィーズゴースト

(やつれた姿)

分類：アンドッド

出現数：1

HP : 50～130

回復：10 呪文：M-・P-・A-

EXP : 4450

無効：M40・P40・A40

AC : -5

特殊攻撃：なし

DM : 2



マルコシアス

(翼を持つ獣)

分類：悪魔

出現数：1～4

HP : 145～550

回復：－ 呪文：M-・P-・A8

EXP : 37050

無効：M30・P25・A85

AC : -15

特殊攻撃：眠・石・呼・ブ(炎)・ド(3)

DM : 240

	<p>ミノタウロス (鎧を着た獣)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：獣人</td> </tr> <tr> <td>出現数：1~2</td> </tr> </table> <p>HP : 40~70 EXP : 8480 AC : 2 DM : 70</p>	分類：獣人	出現数：1~2		<p>ミフネ (鎧を着た人影)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：戦士</td> </tr> <tr> <td>出現数：1</td> </tr> </table> <p>HP : 40~90 EXP : 35000 AC : -12 DM : 104</p>	分類：戦士	出現数：1
分類：獣人							
出現数：1~2							
分類：戦士							
出現数：1							
	<p>ムークビショップ (ローブを着た人影)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：僧侶</td> </tr> <tr> <td>出現数：2~4</td> </tr> </table> <p>HP : 14~42 EXP : 2150 AC : 5 DM : 12</p>	分類：僧侶	出現数：2~4		<p>ムークファイター (鎧を着た男)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：戦士</td> </tr> <tr> <td>出現数：1~3</td> </tr> </table> <p>HP : 18~34 EXP : 2300 AC : 4 DM : 21</p>	分類：戦士	出現数：1~3
分類：僧侶							
出現数：2~4							
分類：戦士							
出現数：1~3							
	<p>メイジ (ローブを着た男)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：魔法使い</td> </tr> <tr> <td>出現数：2~6</td> </tr> </table> <p>HP : 1~10 EXP : 600 AC : 9 DM : 4</p>	分類：魔法使い	出現数：2~6		<p>メデューサ (ローブを着た獣)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：獣人</td> </tr> <tr> <td>出現数：1</td> </tr> </table> <p>HP : 50~90 EXP : 1200 AC : 5 DM : 20</p>	分類：獣人	出現数：1
分類：魔法使い							
出現数：2~6							
分類：獣人							
出現数：1							
	<p>メデューサドラゴン (トカゲ)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：動物</td> </tr> <tr> <td>出現数：1~6</td> </tr> </table> <p>HP : 10~60 EXP : 2130 AC : 2 DM : 48</p>	分類：動物	出現数：1~6		<p>メロウ (獣)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：獣人</td> </tr> <tr> <td>出現数：1~7</td> </tr> </table> <p>HP : 21~65 EXP : 5200 AC : 1 DM : 42</p>	分類：獣人	出現数：1~7
分類：動物							
出現数：1~6							
分類：獣人							
出現数：1~7							
	<p>ライトロード (光の戦士)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：戦士</td> </tr> <tr> <td>出現数：1</td> </tr> </table> <p>HP : 230~320 EXP : 32420 AC : -20 DM : 190</p>	分類：戦士	出現数：1		<p>ラウルフアルケミスト (ローブを着た人影)</p> <table border="1"> <tr> <td>分類：アルケミスト</td> </tr> <tr> <td>出現数：2~6</td> </tr> </table> <p>HP : 22~106 EXP : 8880 AC : 2 DM : 20</p>	分類：アルケミスト	出現数：2~6
分類：戦士							
出現数：1							
分類：アルケミスト							
出現数：2~6							

ラウルフサムライ

(鎧を着た人影)



分類：戦士

出現数：2~3

HP : 12~96

回復：－ 呪文：M3・P-・A-

EXP : 9650

無効：M-・P-・A-

AC : 1

特殊攻撃：なし

DM : 60

リザードファイター

(鎧を着た人影)



分類：戦士

出現数：2~4

HP : 15~65

回復：－ 呪文：M-・P-・A-

EXP : 3250

無効：M-・P-・A-

AC : 1

特殊攻撃：なし

DM : 40

リザードプリースト

(ローブを着た人影)



分類：僧侶

出現数：2~4

HP : 11~21

回復：－ 呪文：M-・P5・A-

EXP : 2120

無効：M-・P-・A-

AC : 3

特殊攻撃：なし

DM : 12

ルーター

(鎧を着た男)



分類：盗賊

出現数：2~6

HP : 10~20

回復：－ 呪文：M-・P-・A-

EXP : 200

無効：M-・P-・A-

AC : 6

特殊攻撃：なし

DM : 15

レイバーロード

(鎧を着た獣)



分類：戦士

出現数：1

HP : 130~190

回復：2 呪文：M6・P6・A6

EXP : 20510

無効：M30・P50・A20

AC : -4

特殊攻撃：後

DM : 90

レインジャー

(ローブを着た男)



分類：戦士

出現数：1~3

HP : 10~80

回復：－ 呪文：M-・P-・A4

EXP : 8210

無効：M-・P-・A-

AC : 2

特殊攻撃：後

DM : 80

レッサーデーモン

(悪魔)



分類：悪魔

出現数：3~6

HP : 10~82

回復：－ 呪文：M6・P-・A3

EXP : 6200

無効：M60・P60・A60

AC : 0

特殊攻撃：呼

DM : 80

レッドマッシュルーム

(茸)



分類：魔法生物

出現数：2~5

HP : 8~32

回復：－ 呪文：M-・P-・A3

EXP : 2200

無効：M5・P5・A5

AC : 3

特殊攻撃：麻・ブ(眠)

DM : 36

レディーアーチャー

(ローブを着た女)



分類：戦士

出現数：2~3

HP : 20~80

回復：－ 呪文：M-・P-・A5

EXP : 8650

無効：M-・P-・A5

AC : 2

特殊攻撃：呼

DM : 42

レディーウォーロック

(ローブを着た女)



分類：魔法使い

出現数：1~3

HP : 10~17

回復：－ 呪文：M4・P-・A-

EXP : 1850

無効：M30・P30・A30

AC : 6

特殊攻撃：なし

DM : 16



レディーレインジャー

(ロープを着た女)

分類：戦士

出現数：1~3

HP : 22~94

回復：- 呪文：M-·P-·A5

EXP : 8350

無効：M-·P-·A-

AC : 0

特殊攻撃：後

DM : 64



ローグ

(ロープを着た男)

分類：盗賊

出現数：2~4

HP : 4~20

回復：- 呪文：M-·P-·A-

EXP : 500

無効：M-·P-·A-

AC : 8

特殊攻撃：逃

DM : 6



ロック

(鳥)

分類：神話

出現数：3

HP : 1~11

回復：- 呪文：M-·P-·A-

EXP : 250

無効：M-·P-·A-

AC : 7

特殊攻撃：眠

DM : 9



ローニン

(鎧を着た男)

分類：戦士

出現数：1~7

HP : 10~20

回復：- 呪文：M2·P-·A-

EXP : 350

無効：M-·P-·A-

AC : 4

特殊攻撃：なし

DM : 13



ワイト

(やつれた姿)

分類：アンデッド

出現数：1~4

HP : 10~38

回復：2 呪文：M1·P1·A-

EXP : 420

無効：M-·P50·A-

AC : 5

特殊攻撃：なし

DM : 4



ワイバーン

(ドラゴン)

分類：ドラゴン

出現数：1~6

HP : 172~550

回復：10 呪文：M5·P4·A2

EXP : 29210

無効：M50·P40·A20

AC : -12

特殊攻撃：呼

DM : 400



ワーウルフ

(獣)

分類：獣人

出現数：1~6

HP : 12~26

回復：- 呪文：M-·P-·A-

EXP : 1400

無効：M-·P-·A-

AC : 4

特殊攻撃：逃

DM : 21



ASCII MOOK

ウィザードリィ・外伝Ⅲ 閻の聖典 公式ガイドブック

1993年11月1日発行

発 行 人 藤井章生

編 集 人 塩崎剛三

発 行 所 **株式会社アスキー**

〒151-24

東京都渋谷区代々木4-33-10

トーションビル

大 代 表 03-5351-8111

出版営業部 03-5351-8194(ダイヤルイン)

編 集 月刊ファミコン通信編集部

編集長：浜村弘一

副編集長：田原誠司

担当：坂本武郎

構 成 美村孝之／梶原製作所

レイアウト 中平明美

イラスト 長島弘美／二木志乃(本文内)

松下徳昌(モンスター原画)

制作協力 吉田大介

■ゲームの内容に関するご質問には お答えできませんので、ご了承ください。

本誌の内容についてのご質問は、祝日を除く毎週火曜日から
木曜日の午後2時～4時のあいだに、☎03-5351-8223まで。

本誌掲載記事の無断転載・複製を禁じます。

法律で認められた場合を除き本誌からのコピーを禁じます。

Copyright © 1993 by Sir-tech Software Inc. All rights reserved.

WIZARDRY is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc.

WIZARDRY is a series of copyrighted programs licensed to ASCII Corporation
by Sir-tech Software, Inc

Modifications for the GAME BOY format

Scripture of the Dark:

Copyright © 1993 by ASCII Corpororion. rights reserved.

ゲームボーイは任天堂の商標です。

●1030210



WizARDry!®

WIZARDRY

株式会社アスキー

アスキームック 定価880円(本体854円)

Printed in Japan 大日本印刷

T1063596820888 雑誌63596-82