

スーパーゲーム・フォーラム5

BAND BAND OF THE COSMIC FORGE

ウイザードリイ

アドバンスト・トドマニユアル ザ・エクスプローラー・オブ・ザ・ワールド

篁好／著

大陸書房

スーパーゲーム・ファーラム⑤ ウィザードリイ

ザ・コズミック・フォージ

アドバンスドマーケティング

皇好著

大陸
書房



BANE
OF THE
COSMIC
FORGE

ワイザードリイ

ベイン オブ
ザ コズミック フォージ

アドバンスド マニュアル

WIZARDRY

篁 好／著



バーゲーム・フォーラム5

ウィザードリィ・アドバンスマニュアル

BANE OF THE COSMIC FORGE

攻略編

董 好／著

GetZed! オペレーター!

®

大陸書房

CONTENTS

CHARACTER SECTION	5
--------------------------	-------	----------

- ・キャラクターをつくろう／6
- ・STEP 1 能力値とは？／8
- ・STEP 2 スキルってなんだ？／10
- ・STEP 3 種族はどれにしようかな？／28
- ・STEP 4 どんな職業を選ぼうか？／40
- ・キャラクターのステータス／55

MAGIC SECTION	59
----------------------	-------	-----------

- ・魔法の形態／60
- ・呪文を習得するには／63
- ・呪文の唱え方／64
- ・BCF 呪文大全／66

PLAYING SECTION 89

- ・冒険を始める前に.....／90
- ・キャラクターのレビュー／92
- ・アイテムの分析／93
- ・バッグへの出し入れ／94
- ・アイテムの組み合わせ／95
- ・モンスターとの戦闘／102
- ・攻撃／103
- ・受け／105
- ・装備/呪文／106
- ・使用/移動／106
- ・隠れる／107
- ・逃走/ブレス／107
- ・モンスターの攻撃方法／108
- ・状態の変化／110
- ・戦うだけが能ではない／116
- ・ある冒険者たちの日記／119

DATA SECTION 155

MAP SECTION 187



BANE OF THE COSMIC FORGE

**CHARACTER
SECTION**

キャラクターをつくろう

自分の代わりにゲームのなかの世界を活動するキャラクター。WIZARDRYに限らず、RPGと名の付くゲームをプレイしたことのある人ならおわかりになると思うが、とにもかくにもこのキャラクターがないなければゲームはいつまでたっても始まらない。

BCFでは、キャラクターの名前から性別、職業や細かい能力に至るまで、自分の好きなように設定することができる（選べる種族や職業には限りがあるが）。このセクションでは、キャラクターにどんな能力を持たせることができるのか、種族や職業にはどんな種類があるのか、そしてそれはどのような特殊な力を持っているのかをわかりやすく説明していると思う。

●キャラクター作成の手順

実際にキャラクターをつくる手順としては、まずキャラクターの名前を付けることから始まる。ちなみに名前はキャラクターをつくったあとや、ゲームの最中でも変えることができるので、最初は適当な名前を付けておいて、気に入ったキャラクターができたらあとで変更するという手もある。

名前を入力したら、次は種族だが、P.28以降を参照して、好きな種族を選んでほしい。種族を選び終わると、今度は男女の選択

になり、これによって基本の能力値（能力値についてはP.8を参照）が決まる。

男か女かを選んだ時点で、キャラクターには「ボーナスポイント」という数値が与えられる。このポイントを能力値に割り振って職業を決定するわけだが、このボーナスポイントは常に一定ではなく、ランダムで決まってくる。そのため、ポイントが低いときもあれば、極端に高い数値がもらえることもある。

また、各職業にはどの能力値がいくつ以上でなければならない（たとえばストレングスが12なければ戦士になれないとか）という条件がある。つまり、もらったボーナスポイントによって、なれる職業があらかじめ決まつてくるので、当然、忍者や侍のような特殊な能力を持つた職業ほど条件が厳しく、高いボーナスポイントが必要になる。

もし、そのようなスーパーキャラクターをつくりたいのなら、高いボーナスポイントがもらえるまで、何度もやり直すことになるだろう。ちなみにキャラクターの作成は途中でキャンセルすることはできないので、いったん最後まで進めて、そのキャラクターをセーブせずにそのままキャラクターを新しくつくり直せばいい。

職業を選択すると、その職業の条件を満たすだけの能力値が自動的にアップし、その分

がボーナスポイントから差し引かれる。その時点でのボーナスポイントがまだ余っていたら、あとは自分の好きなようにポイントを割り振ることができるようになる。

ここで注意すべきことは、その職業に合った能力値にポイントを配分するということだ。たとえば、戦士という職業は肉体が勝負である。そこへ頭脳的な能力にポイントをいくら割り振っても無駄である。やはり体力的な能力に、ポイントを注ぎ込んだほうが、戦士としての能力が向上するというわけである。ちなみに能力値の最高は18である。これを越えてポイントを配分することはできない。

ポイントの割り振りが終わると、今度はカ

ルマという特殊な能力値を決定する。この能力値だけは特別で、ルーレットのように変化する数値を、“ここだ！”と思った時点でリターンキーを押して決める。それが決まったあとはキャラクターの肖像を選択する。

そこまで終了すると今度は「スキルボーナス」というポイントがもらえる。そのポイントを好きなスキル（スキルについてはP.10を参照）に配分し、さらに呪文が使える職業なら呪文を習得して（次のセクションを参照）、キャラクターの完成となる。

このような手順を繰り返してキャラクターを6人作成し、この6人がパーティを組んで冒險に出発と相成るわけである。

BANE OF THE COSMIC FORGE

STEP 1

能力値とは？

「能力値」とはまさに文字どおり、各キャラクターの持っている力（特徴）を、数字で表したものである。たとえば力が強いとか、逆に頭がいいといった能力差を示しているわけである。

また、この数値は、キャラクターがある行動をとったときの成功／不成功を決定するための鍵でもある。たとえば、あるキャラクターが鍵のかかったドアをこじ開けようとした場合、そのキャラクターが器用（デクストリティが高い）であればあるほど、鍵を開けられる可能性が高くなるのである。

もっと簡単な例を挙げれば、戦闘のときに、器用であれば攻撃を当てやすくなるし、筋力があれば相手に与えるダメージがそれだけふえるということである。

キャラクターの能力値は全部で8種類あり、呼び名が変わったものもあるが、だいたいは以前の WIZARDRY シリーズから引き継がれ、新たな能力値が加わったような感じになっている。

これらの能力値は、キャラクター作成時のまま固定されたものではなく、冒險を重ねてキャラクターが成長していくごとにふえていく。ただし、必ずしも全種類の能力値がアップするとは限らず、場合によってはほとんど能力値が向上しないこともある。

ストレングス/STR

ストレングスとは、体力（筋力）に関する総合的な能力である。戦闘の際に相手を深く傷つける力はむろん、鍵のかかったドアを体当たりで開けるような場合にも影響する。

また、この能力が高ければ、重い荷物も軽々と持つことができ、長い時間冒險してもスタミナの消費が少なくなるのである。

インテリジェンス/INT

以前までの WIZARDRY シリーズでは、「I.Q.」と呼ばれていた能力値である。

早い話が頭脳的（精神的）な力を示すもので、具体的には呪文を唱えたり、罠を見極めたりする場合に影響する。また、呪文やスキルの習得の速度が上がったりもする。呪文を使う職業にはとくに重要な能力である。

パイエティ/PIE

この能力は、物事に集中する力を表すものである。つまり、値が高いほどあらゆるもの学ぶということに長け、スキルの向上や呪文の習得、呪文を唱えるときのパワーなどに影響を及ぼすことになる。

また、神に対する信仰の度合も示し、この能力が高いほど信心深いということになる。



バイタリティ/VIT

バイタリティは、そのキャラクターの持つ生命力を表し、つまり、この値が高いほど健康的であるといえる。具体的には毒や死などに対する抵抗力や、それらを受けた際の治療してもらうときの回復力にも影響する。

また、ヒットポイントやスタミナに直接関係する能力でもある。

デクスターイティ/DEX

基本的には罠を解除したり、鍵をこじ開けたりといった手先の器用さを表すものであるが、戦闘の際に攻撃を避けたりといった反射神経も示している。そのため、キャラクターの防御値であるアーマークラスに直接影響を及ぼす。また、1回の攻撃で何回命中させられるかもこの能力にかかっている。

スピード/SPD

デクスターイティが反射神経なら、このスピードは神経の反応速度を表している。つまり、この能力が高いほど誰よりも早く行動を開始することができるのである。

また戦闘のときには、相手が1回攻撃をする間に、何度も攻撃を仕掛けることができるようになり、アーマークラスにも関係する。

パーソナリティ/PER

パーソナリティとは魅力、つまり、容姿を含めた人当たりのよさを表すものである。買いたい物をしたり、情報を聞き出したりするような場合、パーソナリティが高いとよりスムーズに事を運ぶことができるわけである。

ちなみに男性より女性の方が、潜在的にこの能力が高い。

カルマ/KAR

この能力は、非常に特殊なものである。要するに「運気」というようなもので、この能力が高いほど、危機的状況から回避できる可能性が高いということになる。

逆に低いと、ほぼ確実に成功するような行動でも、なにかの拍子で失敗してしまうことがある。

STEP 2

スキルってなんだ？

「スキル」とは要するに技能のことで、簡単に説明すると、前ページの能力値よりも細かい部分での「キャラクターのできること」を指す。

たとえば戦闘の場合、攻撃とひとくちにいっても、剣で攻撃するときと弓で攻撃するときでは、その方法や手順がまったく異なる。その異なる手順や方法を細かくジャンル分けしたものが「スキル」である。

このスキルにはそれぞれ数値が設定されていて、数値が高ければ高いほどそのスキルに熟達しているということになり、スキルに関連した行動を起こしたときの成功率が高くなるというわけである。

実際には、そうしたスキルのレベルに、さらにスキルに関連した能力値が加わって、行動の成否が決定されるのである。

スキルのレベルは、キャラクター作成時やレベルアップしたときにもらえる「スキルボーナス」によって上昇させることができる。また、スキルによっては、そのスキルに関連した行動を起こすことでレベルアップすることもある。たとえば、戦闘中にガンガン剣を使っていれば、自然とそのスキルに熟達していくというわけである。

当然のことながら、行動に失敗するより、成功していたほうがレベルの上昇率は高い。

ちなみに、スキルレベルの最高は 100 である。

スキルには大きく分けて 3 種類、合計で 24 個あるが、どんなキャラクターでもすべてのスキルが使えるというわけではなく、職業によって使えるスキルと使えないスキルがある。

魔法関連のスキルがいい例で、戦士が呪文を唱えることができないのは、魔法を唱えるためのスキルを持っていないからということになるのである。

ちなみに、以前までの WIZARDRY シリーズでは、魔法使いの唱える呪文と、僧侶の唱える呪文はまったく異なるものであった。この BCF でも、それと同じような意味合いで、どの職業が呪文を唱えるかによって、使うスキルが異なっている。

職業によって使えるスキルとそうでないスキルがあるといつても、ずっとそのままでいるわけではない。ゲームの途中で職業を変更すれば、それまで持っていたスキルはそのまま、さらに新たなスキルを加えることができる。

だから、“魔法を使える戦士”や、逆に“武器も使える魔法使い”をつくることができるし、それどころか全種類の魔法が使えるスーパー魔法使いにすることも可能なのである。

る。ただし、職業を変えるためには、キャラクター作成時と同じように、その職業に就くための条件を満たしていなければならない。

また、キャラクター作成時にスキルボーナスを配分するというのは前述したが、どのスキルもゼロからスタートするというわけではない。

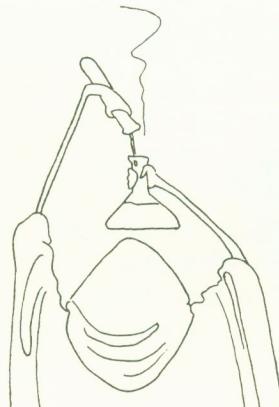
どの職業にも、あらかじめその職業が最も得意とするスキル（たとえば戦士系なら剣のスキルというように）には多少ながらもポイントが付いている。そのうえでボーナスを割り振るわけだが、ここで注意しなければならないのは、最初の時点では、もらったボーナスをすべてポイントの最も高いスキルに注ぎ

込んだほうがいいということである。

逆に言えば、持っているスキルすべてに1～2ポイントを振っても成功率は皆無に近く、結果的になんの役にも立たないのである。それに、レベルが上がればまたボーナスはもらえるし、スキルによっては行動しているだけで上昇するものもあるのだ。

そういった意味も含めて、キャラクター作成時のボーナスは、1～2つのスキルにどんどんぶち込んだほうがいいというわけである。

では、スキルにはどのような種類があつて、どんな行動がとれるのかを次ページからひとつひとつ説明していこうと思う。



▶ 武器関連スキル

ワンド&ダガー／WAND & DAGGER

職業に関係のない（僧侶のような聖職者は例外）、戦闘における最も基本的なスキルである。短剣や、杖よりも短い小ぶりの棒を使うことができる。

主武器というよりは、戦士系職業の副装備として使うことが多いだろう。あまり役に立つというほどのものではないが、熟練させておくとなにかと便利なスキルではある。ちなみに武器のなかには投げ専用の短剣もあるが、その短剣でもこのスキルを使う。



ソード／SWORD

戦士系の職業において、最もメインとなる剣全般を使うことのできるスキルである。戦闘中に剣を振るっていれば自然とレベルアップするものだが、スキルボーナスなどもどんどん注ぎ込んで、早いうちに最高レベルにさせておきたいスキルである。

逆にいえば、このスキルをマスターしてはじめて戦士としての実力を十二分に発揮できるのである。



アクス／AXE

剣とはまた違った、斧を使うためのスキルである。斧系武器の種類は剣より格段に少ないので、このスキルを使う機会はそれほど多くはないだろう。「このキャラクターが使う武器はやはり斧しかない！」というような、スタイルを気にするのなら使ってもいいという程度のものである。

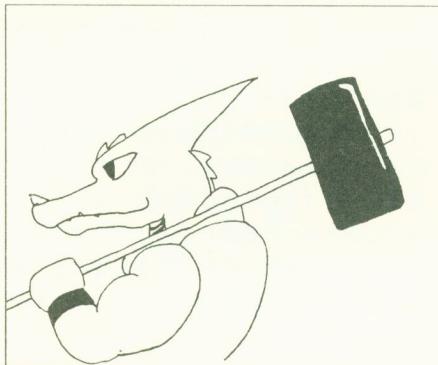
ただし、そういった場合でも、やはりソードやそれ以外の武器スキルをいざというときのために上げておくべきである。



メイス&フレイル／MACE & FLAIL

このスキルは剣や斧のような刃物ではなく、棍棒やハンマーといった打撃武器を使うためのものである。

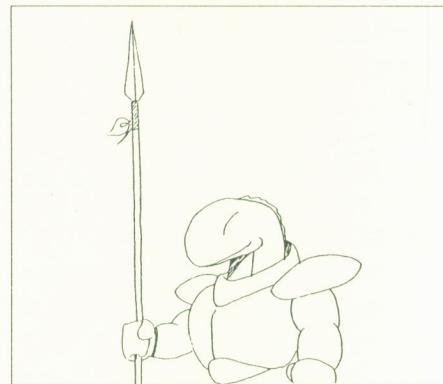
このスキルに関係した武器は斧よりも種類が多く、かなり強力な武器もあるので、熟達させておいて損のないスキルではある。しかも、大半か相手を気絶させて行動不能にする能力を持っているので、いざというときに役に立つ。ちなみに、鞭系の武器もこのスキルを使う。



ポール&スタッフ/POLE & STAFF

要するに槍や杖といった長い竿状武器を使うためのスキルである。竿状武器は大半が剣などより遠い位置から攻撃することができるるので、僧侶などが戦士たちの後ろからバックアップするための武器として非常に役に立つだろう。

ちなみに戦士系のなかで唯一、ヴァルキリーだけがはじめからこのスキルのポイントを持っている。



投げる/THROW

このスキルは、投げ専用の短剣や斧などを使うものではなく、相手にぶつけることで効果を表す薬などを投げるためのものである。

また、非常に特殊な武器である手裏剣もこのスキルを使って投げる。そのため、唯一手裏剣を使うことのできる忍者は、剣などと一緒にこのスキルに熟達していなければならぬ。その他、戦闘中に誤って手を滑らせ、剣などを投げてしまった場合に、このスキルが影響を及ぼす。





スリング/SLING

弓などとはまったく異なった、いわゆるパチンコのように弾丸を飛ばすためのスキルである。このスキルを使って攻撃するためには、発射台となるスリングと、弾丸を装備しなければならないのだが、射程が長いため、弓と並んで後方支援にはうってつけである。

また、スリングそのものにはたいした効果はないが、弾丸が魔法的効果を持っているので、レベルを上げておけばいざというときに役に立つものである。



弓/BOW

弓を使って矢を射るためのスキルであるが、普通の弓だけでなく、クロスボウもこのスキルを使う。スリングと同じく、仲間をバックアップするために役立つスキルである。後列のキャラクターのうち、ある者は弓、そして別の者はスリングと、パーティのなかで両方使えるようにしておくといいだろう。

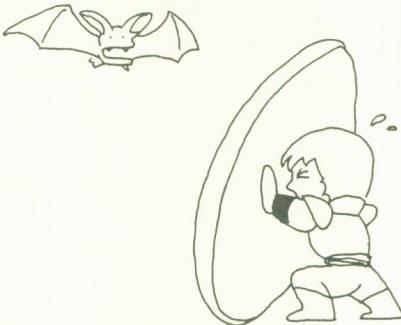
ただし、矢の数には限りがあるので、戦闘中に打ち尽くしてしまうことがないように注意すること。



盾／SHIELD

このスキルは盾を装備し敵からの攻撃をブロックするためのもので、剣などと同時に戦士系の職業における重要なスキルである。

盾を装備すると身体全体のアーマークラスが下がるのだが、それとはまったく別に、このスキルに熟達していればいるほど、ブロックするための反応が早くなり、相手から受けたダメージが軽減されるのである。また、通常の戦闘行動だけでなく、「受け」の体勢をとっているときにも効果がある。



手と足／HAND & FEET

これは武器をまったく使わずに、素手(足)で戦うための、いわゆる格闘術とでもいうべきスキルである。非常に特殊なスキルであるため、特別な職業である忍者と修業僧にしか使うことができない。

このスキルに熟達していると、素手でも剣並みの破壊力が得られる。そのため、手裏剣などが底を尽いてしまったときなどにもかなり役に立つ。後述の「キリジュツ」に熟達していれば、クリティカルヒットも出る。





▶ 運動関連スキル

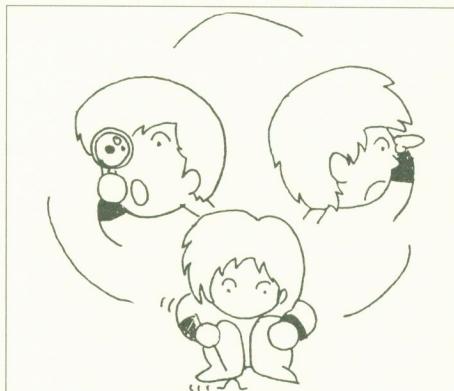
スカウト/SCOUT

このスキルは、隠し扉や、それを作動させるための装置、あるいは壁に書かれたメッセージなどを発見するためのものである。物を探すという行動をとる必要はなく、このスキルに熟達していれば、迷宮内を探索しているだけで、自動的にあらゆるものを見つけ出すことができる。一連のスキルのなかで唯一パッシブな、かなり特殊なスキルである。

“技能”というよりは、どちらかといえば物を知覚する“感覚”に近いものがある。逆にいえば、このスキルに熟達していないと、迷宮内になにかがあっても見逃してしまうことが多く、ひいては重要な情報やアイテムなどを入手できずに先に進んでしまったり、隠し扉を発見できずに逆に先に進めなくなってしまうこともある。

このスキルを使うには、自分自身のアクティブな動作がいるため、使えば使うほどスキルのレベルが上がるというわけではない。レベルアップ時に得られるスキルボーナスを注ぎ込むしか方法はない。しかし、多少のポイントを配分してもあまり意味はない。

とはいっても、パーティの全員がこのスキルに熟達していなければならないということ



はなく、誰かひとりが使えればいい。だから、ボーナスで人為的にフォローしなければならないスキルの少ない戦士系の職業に任せるといいだろう。

ちなみに、レンジャーという職業は、キャラクター作成の時点でのこのスキルにある程度熟達していて、冒険を始めたばかりなら、無理してポイントを振らなくてもなんとかなる。だからといってパーティのなかにレンジャーを入れなければならないということではないが、いはばなにかと便利ではある。

音楽／MUSIC

これは楽器を演奏するためのスキルで、これに熟達しているほど、うまく楽器が弾けるというものである。かなり特殊な位置にあるスキルで、楽器を弾いて詩を唄うということを生業とするバードにしか使うことのできないものである。

しかし、ただ単に楽器をうまく弾くためのスキルではない。バードの使う楽器には、魔法使いなどが使う呪文とは似てはいるが少々違った不思議な魔力がある。その効果は、敵を睡らせたり、仲間を祝福して元気づけたりといったことのほかに、相手に対しても直接精神的なダメージを与えて発狂させたりする恐ろしいものまである。

このスキルは、そのような楽器に込められた魔力を引き出すためのものでもある。要するに、楽器をうまく弾ければ弾けるほど、楽器に込められた魔力をいかんなく發揮できるというわけである。

しかも、呪文とは違って回数に限りはない、楽器が壊れてもしない限り、事実上無制限に使うことができる。そのため、冒險を始めたばかりのときなど非常に重宝するだろう。



かといって、冒險が進むほど需要がなくなってくるということではない。強敵と戦ってパーティが疲弊し切ったときに別の敵と遭遇しても、バードが楽器を弾くことさえできればなんとかなるのである。

このスキルを使うために何か特別な行動をとる必要はなく、持っている楽器を“使え”ばいい。また、このスキルは使えば使うほど熟達していくので、無理してスキルボーナスを割り振る必要はない。

発声術／ORATORY

薬品を調合して魔法的な効果を引き出すという特別な魔法使いである鍊金術師を除いて、魔法を使うには、その呪文を正しく唱えなければならない。発声術は、まさにそのためのスキルなのである。

このスキルに熟達していないと、ただ単に呪文の詠唱が失敗するどころか、唱え方によっては自分たちに呪文が逆流してしまうこともある。それによって、ほぼ確実に勝てるような戦闘でも、一気に形勢が逆転してしまうどころか、呪文の逆流一発でパーティが全滅してしまうこともある。

当然のことながら、レベルの高い強力な呪文ほど、それに比例して発声術を高くすることが必要である。逆にいえば、そうしておかなければ呪文が逆流して全滅という可能性もどんどん高くなってしまうのである。

このスキルは呪文を何度も唱えることでレベルアップしていくが、だからといって安心してはいけない。スキルボーナスも注ぎ込んで、早いうちに最高レベルにしておくべきである。そうでないと、いくら強力な呪文が覚えられても、安心して戦闘に使えないからである。



発声術を最高にしてから、魔法を覚えるためのスキルを上昇させていくともうにかかるものである。このように、発声術は数あるスキルの中でも最も重要かつ恐ろしいスキルであるといえる。

ちなみに、このスキルには弱点がある。それは、敵の呪文などで声を封じられてしまうと、呪文を唱えることができないということである。しかし、このスキルのいらない鍊金術師は、沈黙させられても呪文を使うことができるので、若干ながら安心していられるのである。

早業／LEGERDEMAIN

早い話が、人から物をスリ取るスキルである。当然ながら、そういったことが生活の手段である盗賊の最も得意とするスキルであるが、盗賊だけでなく、バードやレンジャー、忍者もこのスキルを使うことができる。

モンスターどもがあちこちうろつく迷宮内で、そんな相手かいいるのかと不審に思われるかもしれないが、いきなりパーティに襲いかかってくる者だけではないのである。迷宮内できちんと生活を営み、パーティに対して迷宮を探索するための有力な情報を教えてくれたり、場合によっては自分の持っている物を売ってくれたりするのだ。

しかし、いくら物を売ってくれるといっても、こちらが金を持っていなければどうしようもない。そういう場合に、このスキルが役立つのである。

この早業に熟達していると、文字どおり目にも止まらぬ早業で相手から物を盗むことができる。しかし、いくら状況がどうしようもなくとも、人から物を盗むということは決していいことではない。

もし万が一盗もうとしたものの失敗して相手にばれてしまった場合、その相手がパーティ



イに対して持つ印象はとてもなく悪いものになるだろう。相手が短気であつたら、そのまま用心棒（？）を呼んで襲いかかってくるかもしれない。そんなことになってしまっては、水の泡である。

そういうことがないとはいえないでの、できれば盗みを働くのは情報を聞いてからにするか、いっそのことしないほうがいい。早業のスキルを完全にマスターしていない限り、盗みを働くいたときのデメリットが大きすぎるるのである。

指先技／SKULDUGGERY

これも盗賊（バード、レンジャー、忍者も使える）のスキルである。このスキルは早業と違って人物を相手にするわけではないので、失敗していきなり敵に襲われるということはないが、デメリットはある。

このスキルは鍵のかかったドアをこじ開けるためのものだが、スキルのレベルが低いとそう簡単に開けることはできず、扉によって鍵の強度が違うため、ひとつがうまく開いたらといって、そのままの状態で次もうまくいくとは限らない。ただ単に失敗しただけなら、スキルのレベルを上げて（上げなくても）再度挑戦することはできる。

しかし、鍵の複雑さに対して自分のスキルが追いつかないときなどによくあることだが、鍵を変な風にねじ曲げてしまい、二度とこじ開けることができなくなることもあるのだ。もしうなったときには、その扉に合った鍵を探し出して無理矢理差し込み、鍵の形を元どおりにするしかない。

また、このスキルは宝箱などに仕掛けられた罠を調べ、解除するために使う。この指先技に熟達していないと、罠がなんであるのかはつきりとわからずに、仕掛けられた罠



とはまったく別の罠を解除しようとして罠に引っ掛けてしまう。また、罠がわかったとしても、解除に失敗して罠を作動させてしまうことも多々ある。

宝箱のなかには、冒険のために絶対必要なアイテムが入っていることがよくある。そういう重要な物が入っているときに限って、強力な罠が仕掛けられているものである。そうしたときのために、普段から鍛えておくべきスキルである。忍者やバードはともかく、盗賊はまさにこのスキルのために存在しているようなものなのだから。

忍術／NINJUTSU

忍術とは、読んで字のごとし、敵から忍び隠れるためのスキルである。このスキルを持っている者だけが、戦闘中に敵の背後に“隠れる”ことができるのである。

しかし、特殊なスキルのために限られた者しか忍術を使うことができない。盗賊やレンジャー、修業僧、そして忍者である。

しかし、ただ単に敵から身を隠すだけのものではない。忍術は、陰に隠れたうえで、その状況を攻撃に転じさせるためのスキルなのである。

つまり、陰に隠れることで、敵側からはこちらが見えなくなる。そこへいきなり奇襲をかけ、相手に防御行動をとる隙を与えずに傷を負わせるというわけである。それによって、結果的に相手に与えるダメージが普通に戦っているときよりも大きくなるのである。

また、隠れることによって多少ながらも敵に狙われにくくなるということもある。ただし、呪文の効果は避けられないが……。その効果は、特別な職業である修業僧や忍者に対して如実に現れる。

具体的にいうと、忍術に熟達していくことによって、敵の攻撃を避けやすくなり、結果



としてアーマークラスが下がっていくのである。

▶ 学術関連スキル

工芸学／ARTIFACTS

この工芸学に限らず、学術関連のスキルは「学」とは付いているものの、どちらかといえば「術」、つまり魔法的なものすべてに関連するスキルである。この工芸学は、アイテムに込められた魔法を引き出すためのスキルである。

冒險を進めていると、武器や防具に限らず、呪文を発動させることのできる物品が多数見つかる。そのようなアイテムは、ただ単に振り回していれば魔法が使えるというわけではない。

どのような呪文が、どのようななかたちで封じられているのかをしっかりと見極める必要がある。そして、それをきっちり把握したうえで、正しい手順を踏まなければ呪文は発動しない。

この工芸学は、まさにそのためのスキルであり、アイテムに込められた魔法における发声術のようなものだと思えばいい。

なぜならば、このスキルに熟達していないと、アイテムのなかの呪文をうまく引き出せずに、失敗するだけならまだいいが、まさに发声術のときと同様に、呪文が逆流する場合もあるのだ。そのため、とりあえずは必要な



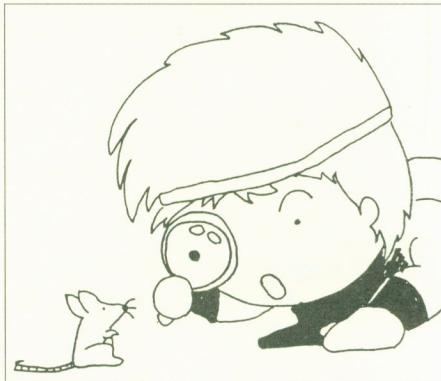
くても、普段から慣れておかないと、いざというときに非常に困るのである。

また、このスキルは戦闘時のみに使うものである。それはどういうことかというと、たとえば治療系の呪文が使えるアイテムがあるとする。この際に、工芸学をマスターしておかないと、キャンプ中には使えても、戦闘中には使えずに、結果的に窮地に陥ってしまうのである。つまり、呪文の逆流よりも恐ろしいことが起きるのである。

神話学／MYTHOLOGY

このスキルは、要するにあらゆる神話や伝承などを学ぶものである。そのような知識をどのように使うのかというと、たいていはモンスターに遭遇したときである。

たとえば、ネズミのような格好をした敵と遭遇したとしても、このスキルのない者には単なるネズミとしか映らない。だが、このスキルを持っていると、大きさや細かいクセなどから、そのネズミがどんな種類のものなのかを識別することができる。



書術／SCRIBE

薬などは、飲んだり塗ったりすれば100%その効果を發揮する。しかし、呪文の書かれた巻物はそういうわけにはいかない。書かれた呪文を正確に読み取り、なおかつきちんと発声する必要がある。この書術は、そのような巻物に書かれた呪文の力を最大限に引き出すためのスキルである。

このスキルには呪文を発声することも含まれているので、発声術はいらない。そのため、戦士系の職業でも使うことができる。

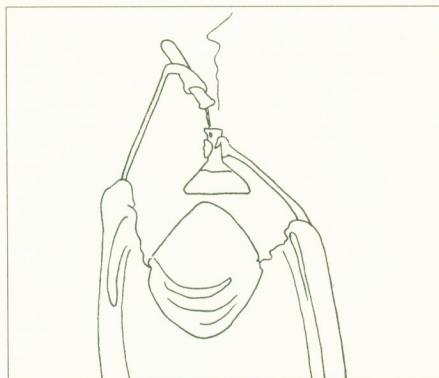




鍊金術／ALCHEMY

読んで字のごとし、鍊金術師の呪文を習得し、なおかつきっちりと呪文を使いこなすためのスキルである。

この鍊金術は、他の魔法関連のスキルとは違い、呪文を唱えるための発声術のスキルがいる。なぜならば、鍊金術は“呪文”によって効果を引き起こすのではなく、薬品の調合によってそれを行うからである。そのため、なんらかの理由で声が出なくなったとしても、なんの支障も受けないのである。



神学／THEOLOGY

早い話が宗教学のようなもので、僧侶が呪文を使うためのスキルである。この神学に限らず、どの魔法関連のスキルでもそうだが、スキルをマスターすることによって、呪文を習得する速度が変わってくる。

逆にいえば、これらのスキルを放っておくと、いつまでたっても新しい呪文を覚えることができないのである。よしんば覚えられたとしても、レベルの低い、あまり強力でない呪文ばかりなのである。



精神学／THEOSOPHY

このスキルは、おのれの精神力や霊的能力を高めて呪文を唱える超能力者のためのものである。このスキルを高くしておかないと、いくらレベルが上がつてもなかなか強力な呪文が覚えられないばかりか、呪文を唱えたときの威力そのものにも影響を及ぼす。

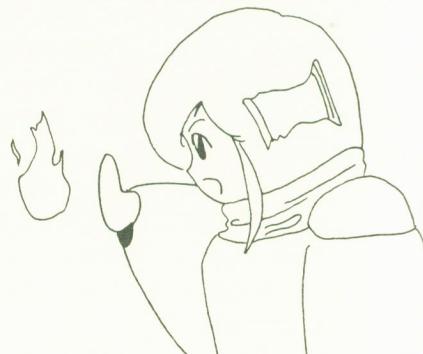
とはいっても、超能力者（あるいは修道僧）であればこのスキルははじめから数値を持っているので、先に発声術を最高レベルにしてもあとで十分フォローできる。



魔術／THAUMATURGY

呪文を使う職業のなかで、最も基本的ともいえる魔法使いの呪文を習得するために必要なスキルである。

とはいっても、呪文を使えば使うほどレベルアップするというものではなく、スキルボーナスを注ぎ込んで、自分自身で学習しなければスキルは上達しない。このことは、他の錬金術、神学、精神学のスキルにも同じことができる。





キリジュツ/KIRIJUTSU

数あるスキルのなかで異質の極みであるこのキリジュツは、同じく異端の職業である侍、修道僧、忍者にしか使いこなすことができない。

では、このキリジュツはいったいどういったスキルなのかというと、要するに相手に致命傷を与えるためのものなのである。

もっと具体的にいうと、敵の姿を一目見ただけでその敵の最も弱いと思われる部分を発見し、一気にその個所を攻撃するというものなのである。それがたとえ生まれてはじめて遭遇したモンスターであっても、まったく関係がない。

このスキルに熟達していればいるほど、一瞬にして、たとえ剣を交えて間近で見ることができなくとも、急所を発見することが可能になるのである。そして、ひとたび急所を突くことができれば、ダメージに関係なく相手は一瞬のうちに死へと陥るのである。

とはいっても、このスキルはあくまでもそういうといった知識的なものをフォローするためのもので、相手を攻撃するのは自分の武器スキルにかかっている。

つまり、いくら簡単に致命傷を与えること



ができるようになっていても、攻撃そのものが命中しなければなんの役にも立たないというわけである。

ちなみに、このスキルはボーナスポイントを配分して上昇させることだけでなく、相手に致命傷を与えることでキリジュツが上達することもある。

STEP 3

種族はどれにしようかな？

BCFでは、キャラクターをつくるときに、そのキャラクターがどんな種族であるのかを選択しなければならない。

これは従来の WIZARDRY シリーズと同じで、以前までは人間、エルフ、ドワーフ、ノーム、ホビットの5種類から選ぶことができた。BCFでは、その5種族に新たに6種類の種族が加わり、合計で11種類の種族から選択できるようになった。

今回新しく加わった種族は、妖精をはじめ、トカゲ人間やいわゆる雪男のようなものまで、非常に特徴的なものばかりである。彼らの共通点としては、なんらかの魔法的な加護を受けており、結果として微量ながらも呪文に対する抵抗力があるようである。

だからといって、6人のパーティ全員を新種族にすればいいということではないが、そういった種族を含めておくと、1発の呪文によって大ダメージを食らうという可能性が極端に低くなるということは確かである。

当然のことながら、種族によって基本となる能力値は大きく異なり、それによって力の強いヤツやすばしこいヤツ、頭のいいヤツと、各種族の能力的な特色を見い出すことができる。つまり、種族によって、向いている職業と、あまり向いていない職業とがはつきりわかるということになる。

このことは、その職業に就くために必要なボーナスポイントからも知ることができる。たとえば人間の男性の場合、鍊金術師になろうと思ったら最低9ポイントのボーナスが必要だが、戦士であればその3分の1の3ポイントですむのである。つまり、人間の場合は鍊金術師より戦士のほうに向いているということになる。むろん、侍や忍者といった特別な職業は別格で、どんな種族でも最低2ケタのポイントがいるのだ。

ちなみに、各種族の説明のところに、どの職業にはどのくらいのボーナスポイントが必要なのかを表にしてまとめてるので、それを参考にして選んでほしい。

また、性別によって能力値が変わると前述したが、数値的には男性より女性のほうがストレングスが2低く、逆にパーソナリティとカルマが1ずつ高くなっている。つまり、迷宮内にいる相手と交渉するなら、女性のほうがスムーズに事が運ぶことができる。

その他、女性しかなれない職業もあるので、ただ単に力の強い男ばかりのパーティにするだけが能ではないといえよう。

人間／HUMAN

BCFに限らず、WIZARDRY全体を通して、最も基本的な種族が人間である。当然のことながら、背格好や潜在的な能力に関しては、われわれとまったく変わることろがない。

能力値としては他の職業と比べて非常に平均的で、とくに長所もなければ、これといった弱点もない。ただ能力値の合計から見て、他の種族より1~2ポイント程度だがやや劣るということぐらいである。

人間としての各能力値を比べてみると、これまで平均的である。というより、能力値の合計をそのまま能力の項目数で割ったような、まさに平均である。しかしこれは欠点ではなく、どんな職業でも卒なくこなせるという長所を表しているのである。

職業としては、戦士や盗賊に向いていて、その次に魔法使いや僧侶、レンジャーが多い。女性ならば、戦士やレンジャーのような身体を使う職業より、魔法使いや僧侶のほうに向いているだろう。



基本能力値

STR	INT	PIE	VIT	DEX	SPD	PER	KAR
9	8	8	9	9	8	8	0
7	8	8	9	9	8	9	1

必要ボーナスポイント

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴァ	ビ	侍	修	忍	口
3	4	4	3	4	9	9	14	*	14	15	15	17	18
5	4	4	3	6	9	8	15	12	14	17	17	19	19

※数値は上段が男性で、下段が女性を表す

エルフ / ELF

エルフは、人間とほとんど変わらない顔つきだが、人間と違って耳が尖っているのが身体的な特徴である。また、身体つきも人間よりやや細身である。筋肉のつき具合もそれほどよくなく、明らかに体力的な仕事には向いていないような印象を受ける。

数値的にもストレングスやバイタリティなどは全種族のなかで最低レベルであり、戦士系の職業には向かない。しかし、エルフにはそれを補ってあまりあるだけの知性という武器がある。そのため、呪文を使いこなす職業にはうってつけの種族である。

また、信仰心も篤いので、聖職者にも向いている。しかも行動速度が早いため、魔法使いにでもなれば、誰よりも早く呪文を唱えて敵の動きを封じたり、そのまま全滅させたりということができる。

エルフは人間のような姿をしているが、どちらかといえば妖精のような魔法的な種族である。それにもともと頭がいいので、眠りを誘ったり、幻覚を見せたりというような呪文に対して少なからぬ抵抗力を持っているのである。



基本能力値

STR	INT	PIE	VIT	DEX	SPD	PER	KAR
7	10	10	7	9	9	8	0
5	10	10	7	9	9	9	1

必要ボーナスポイント

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴァ	ビ	侍	修	忍	口
5	2	2	3	8	7	7	16	*	10	16	14	16	18
7	2	2	3	10	7	6	17	12	10	18	16	18	19

※ 数値は上段が男性で、下段が女性を表す



ドワーフ/DWARF

ドワーフは、知力はあまりないが、その代わり強靭な肉体を誇るという、エルフとは対照的な種族である。容姿的には人間やエルフと大差ないが、小柄でやや太め、しかし非常に筋肉質な身体を持っている。だがその分、手先があまり器用ではなく、動きも鈍いという弱点がある。

ドワーフに最も向いている職業といえば、やはり戦士系だろう。とくにバイタリティが高いので、ちょっとやそっとの傷を受けても、なんの支障もなく戦闘を続けていられるのが大きな利点である。

また、信心深いので、僧侶などの聖職者にも向いている。しかも僧侶になっても、強い武器を持てば前に立って戦うこともできる。女性であれば、ヴァルキリーになるといいだろう。戦士や僧侶になるよりポイントはかかるが、他の種族と比べると、ヴァルキリーになるにはドワーフが最も近い位置にいるのである。

また、肉体に耐久力があるために毒に対する抵抗力を持ち、なおかつ遺伝的に魔法を防ぐ力も持っている。



基本能力値

STR	INT	PIE	VIT	DEX	SPD	PER	KAR
11	6	10	12	7	7	7	0
9	6	10	12	7	7	8	1

必要ボーナスポイント

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴァ	ビ	侍	修	忍	口
1	6	3	6	7	13	15	13	*	15	19	17	15	17
3	6	2	6	8	13	14	12	9	14	20	18	17	18

※ 数値は上段が男性で、下段が女性を表す

BANE OF THE COSMIC FORGE

ノーム/GNOME

ドワーフと同じような背格好の種族で、これまたドワーフと同じく洞窟の中に住んでいる。しかし、ドワーフよりはさらに奥深くの洞窟を好み、他の種族とは違った特殊な社会構造を持っているのが特徴である。それゆえ、神に対する信仰心が非常に篤い。いうまでもなく、僧侶に最も適している種族であるといえよう。

その他の能力値はドワーフと似たようなものだが、パイエティが高い分、ストレンジスやバイタリティが低くなっている。しかし、戦士となるに十分耐えうるだけの能力は持っている。しかもデクストリティがドワーフより高いので、むしろ戦士になるならノームのほうが役に立つかかもしれない。

また、インテリジェンスもそれなりに持っているので、魔法使いやビショップにもなれる素質を持っている。しかしどうせなるなら、僧侶になって呪文を覚え切ってから魔法使いやビショップになるほうが、よりよい結果を得られるに違いない。

毒などに対する耐性はないが、信心深いがゆえに神の加護を受けていて、呪文に対する抵抗力を持っている。



基本能力値

STR	INT	PIE	VIT	DEX	SPD	PER	KAR
10	7	13	9	10	7	6	0
8	7	13	9	10	7	7	1

必要ボーナスポイント

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴァ	ビ	侍	修	忍	口
2	5	2	6	8	11	15	15	*	12	20	15	16	18
4	5	1	6	9	11	14	16	11	11	21	16	19	19

※ 数値は上段が男性で、下段が女性を表す

ホビット/HOBBIT

ホビットの最大の特徴は、成人しても人間の子どもくらいの背丈にしかならないということである。そのために体力的な面では他の種族より劣るが、非常にすばしつこく、手先が器用なのである。

また、非常に楽天的な性格で、どんな相手とでもすぐに友だちになれる人なつこさを持ち合わせている。そのほか、理由は定かではないが、魔法に対する耐性を持っている。

そのようなホビットに最も適している職業といえば、やはり盗賊であろう。手先が器用なものさることながら、たとえ盗みを働いたことが相手にはばれたとしても、ホビット特有の陽気な笑顔を見ると、なぜか誰もが笑って許してくれるというのか理由のひとつもある。

また、その人なつこさを生かすなら、バードになるのもひとつの手である。バードには楽器を弾くために手先が器用であることが前提とされているため、まさにホビットのための職業であることができるだろう。



基本能力値

STR	INT	PIE	VIT	DEX	SPD	PER	KAR
8	7	6	9	10	7	13	0
6	7	6	9	10	7	14	1

必要ボーナスポイント

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴァ	ビ	侍	修	忍	口
4	5	6	3	8	9	6	14	*	17	17	19	21	18
6	5	6	3	10	9	6	16	15	17	19	21	23	19

※数値は上段が男性で、下段が女性を表す

フェアリー/FAERIE

フェアリーは、BCFに登場する11の種族の中で最も小さく、なおかつデリケートで美しい種族である。エルフやドワーフたちよりもさらに魔法的な生物なので、生まれつき呪文に対する抵抗力を持っている。

しかも知識が豊富で、また空中に浮かんでいるために行動スピードが最も速いのが最大の利点である。そのため、相手より先に呪文を唱える必要のある魔法使いに最も適した種族であるといえる。

また、手先が器用なため、盗賊系の職業にも向いている。ただし、身体があまりにも小さいために体力、耐久力が極端に低く、戦闘行動はほとんどとれないと思っていい。しかも、ホビットならばなんとか装備できても、フェアリーには使うことができない武器や防具がかなりある。

身体が小さいからゆえの短所は、もうひとつある。それは、あまり大量の荷物を持たせることができないということである。当然、重い鎧などはもってのほかである。しかしその点、魔法使いであればそれほどたいした装備はいらないので、フェアリーでも自由に行動することができるのである。



基本能力値

STR	INT	PIE	VIT	DEX	SPD	PER	KAR
5	11	6	6	10	14	12	0
3	11	6	6	10	14	13	1

必要ボーナスポイント

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴァ	ビ	侍	修	忍	口
7	1	6	2	12	5	2	16	*	13	12	15	19	21
9	1	6	2	14	5	2	18	17	13	14	17	21	22

※ 数値は上段が男性で、下段が女性を表す



リザードマン/LIZARDMAN

リザードマンとは、トカゲ人間のことである。どういった進化過程を辿ってこのような姿になったのは定かではないが、とにかく地を這うトカゲが後に2足歩行するようになり、人語も解するまでに至ったのである。

しかし、まだヒューマノイドとして完全な進化を遂げたわけではないらしく、知性が極端に低い上に品が悪い。そのため、他の種族たちからは、あくまでも一般的にではあるが、蔑視されている種族である。

知性が低いということは、魔法を使う職業には当然向いていない。というよりも、魔法使いになってしまって意味がないのである。

しかし、知性の低さも度を越すと多少ながらもメリットはある。それは、あまりにも心理的に鈍いために、結果として心に働きかける呪文に対しての抵抗力へとつながっていることである。また、爬虫類系種族の特徴として、酸に対しても耐性がある。

そんなリザードマンだが、他の種族も及ばない能力を持っている。それは、ドワーフすらも凌駕する体力、耐久力である。そのため、ひとたび戦士になれば、究極の闘士として活躍する素質を持っているのである。



基本能力値

STR	INT	PIE	VIT	DEX	SPD	PER	KAR
12	5	5	14	8	10	3	0
10	5	5	14	8	10	4	1

必要ボーナスポイント

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴァ	ビ	侍	修	忍	口
0	7	12	4	13	13	18	16	*	25	19	22	16	23
2	7	11	4	12	13	17	15	13	24	22	23	18	24

※数値は上段が男性で、下段が女性を表す

ドラゴン/DRACON

ドラコンとは、人間にドラゴンの血が入った、いわば混血種である。そのため、リザードマンほどではないにしろ、強靭な肉体を誇り、優秀な戦闘系キャラクターとなれる素質を持っている。

頭脳的な面ではリザードマンなどよりも能力が高く、もし魔法使いなどになったとしても、その強靭な肉体のおかげで、ちょっとやそっとではへこたれないだろう。

また、手先も器用なので、盗賊やレンジャーにも向いている。盗賊やレンジャーといった職業は、弓などを使ういわゆる後方支援型のクラスだが、もしこのドラコンが盗賊などになったとしても、剣を持って前衛でガンガン戦わせることができるだろう。

ドラコンには他の種族が持っていない強力な武器がある。それは、酸のプレスが吐けるということである。このプレスはちょっとした魔法並みに強力で、いざというときの攻撃の切り札として非常に役に立つ。ただし、プレスを吐くには大量のスタミナを消耗するので、そう何度も使えない。しかし、パーティにぜひひとりはほしい能力ではある。

また、酸と心の呪文に耐性を持っている。



基本能力値

STR	INT	PIE	VIT	DEX	SPD	PER	KAR
10	7	6	12	10	8	6	0
8	7	6	12	10	8	7	1

必要ボーナスポイント

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴァ	ビ	侍	修	忍	口
2	5	8	2	5	9	11	13	*	19	16	18	15	19
4	5	7	2	6	9	10	14	11	18	17	19	17	20

※数値は上段が男性で、下段が女性を表す



フェルプール/FELPURR

フェルプールは猫から進化したヒューマノイドで、当然のごとく猫科の動物のように、しなやかで、かつ柔軟性に富んだ肉体を持っている。

また、それに比例して鋭い反射神経も有している。そのおかげで、矢や投げ短剣などの飛び道具をかわすことができるようになっている。このような能力はフェルプールにしかないものである。

いうまでもなく、フェルプールは、盗賊やバード、あるいはレンジャーといった手先を使う職業に適している。また、成長すれば優秀な忍者となれる可能性もある。

ただ、体力的な部分で劣っているのが弱点ではある。そのため、パーティの前衛に立って戦うということはできない。

手先が器用なおかげで知性の発達もよく、魔法系の職業にも適しているのが特徴である。

ちなみに、フェアリーと並んで、侍に最も近い種族ではあるが、体力的な面から考えて、それはやはり避けるべきだろう。侍になるくらいだったら、手裏剣などの飛び道具が使える忍者になったほうがいい。



基本能力値

STR	INT	PIE	VIT	DEX	SPD	PER	KAR
7	10	7	7	10	12	10	0
5	10	7	7	10	12	11	1

必要ボーナスポイント

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴァ	ビ	侍	修	忍	口
5	2	5	2	8	6	4	14	*	13	12	13	15	19
7	2	5	2	10	6	3	15	13	13	14	15	17	20

※ 数値は上段が男性で、下段が女性を表す

ラウルフ / RAWULF

フェルプールが猫なら、このラウルフは犬科の動物が進化した種族である。フェルプールよりも厚い毛皮に覆われているために、寒さに対して耐性を持っているのが特徴である。

ラウルフは、主人に忠実であるという犬科動物の能力をそのまま受け継ぎ、非常に献身的な種族である。また、なかなか人当たりもいいいため、一般に信仰心が篤いといわれるドワーフやノームよりも優秀な僧侶になれる素質を持っている。実際に、ボーナスポイントなしで僧侶になれるのはこのラウルフだけである。

また、フェルプールとは対照的に、精神的な面ではそれほど能力は高くないが、体力的な部分でそれが補われているため、戦士系の職業にも向いている。そのおかげで、最高の職業であるロードに最も近い位置にいる種族となっている。

しかし、知性がそれほど高くないため、魔法使い系の職業には向いていない。そのため、信仰心のほかに知識力も必要なビショップは避けたほうがいい。ビショップになるなら、ロードになったほうがいいだろう。女性であれば、ヴァルキリーもいい。



基本能力値

STR	INT	PIE	VIT	DEX	SPD	PER	KAR
8	6	12	10	8	8	10	0
6	6	12	10	8	8	11	1

必要ボーナスポイント

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴァ	ビ	侍	修	忍	口
4	6	0	4	7	12	10	14	*	12	19	15	18	15
6	6	0	4	9	12	9	16	10	12	21	17	20	16

※ 数値は上段が男性で、下段が女性を表す

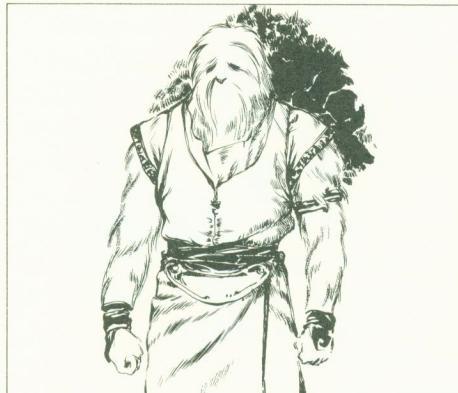
ムーク/MOOK

ムークは、いわゆる雪男のような容姿をしているが、そのようなものとはまったく異なり、11の種族の中でも最も特殊な極めて魔法的な種族である。一説によると、どうやら異星人らしいが、詳しいことはわからない。

しかし、能力はかなり高く、力があるうえに知性的で、人を魅惑する力も持っている。さらに、寒さに強く、おまけに魔法に対する抵抗力まで持っている。

そのような能力のおかげで、人間より高いレベルでどのような職業も卒なくこなすことができる。しかし、手先があまり器用ではなく、信仰心に篤いというわけではないので、聖職者や盗賊系の職業にはあまり適していないだろう。

ムークが職業に就くとしたら、戦士系か魔法使い系か真っ二つに分かれるところだろうが、むしろ侍のような特殊な職業のほうがムークの潜在能力をいかんなく発揮できるだろう。確かに、フェアリーやフェルプールのほうが少ないポイントで侍になることができる。だが、彼らは体力的な面が劣るのである。それならば、体力と知力を兼ね備えたムークのほうがいい。



基本能力値

STR	INT	PIE	VIT	DEX	SPD	PER	KAR
10	10	6	10	7	7	9	0
8	10	6	10	7	7	10	1

必要ボーナスポイント

戦	魔	僧	盗	レ	鍊	バ	超	ヴァ	ビ	侍	修	忍	口
2	2	6	6	7	9	9	9	*	14	15	19	18	19
4	2	6	6	9	9	8	10	15	14	17	21	20	20

※ 数値は上段が男性で、下段が女性を表す

STEP 4

どんな職業を選ぼうか？

種族が決まったら、今度はそのキャラクターを職業に就かせてやらなければならない。種族の説明のところで、向いている職業とそうでない職業を述べたが、それはあくまでも“適していない”というだけで、その職業に“なってはいけない”ということではないので、気にしないで自分の好きな職業に就かせてかまわない。

ただし、その種族に適していない職業に就かせた場合、能力の低いキャラクターとなり、冒険が厳しいものになるであろうということを覚悟しておいてほしい。

職業を決めるときの注意点としては、あくまでも6人パーティで冒険をするということを念頭においておかなければならない。

つまり、パーティとして、能力的にバランスのとれた構成にしなければならないということである。そうしないと、冒険が厳しくなるばかりか、先に進めなくなってしまうことになりかねないのである。

一例を挙げると、前衛に戦士系職業が3人、後列に魔法使い、僧侶、盗賊といったパーティ構成が最も基本的なものだろう。

しかしそれではおもしろくないので、魔法使い系の職業を2人にしてみようと思われるかもしれない。その際に、2つ注意点がある。ひとつは、魔法使い系を2人としても、

それとは別に必ず僧侶を入れておくということである。この僧侶がないと、回復系の呪文が使えずに全滅という結果を招きやすいのである。

さらにもうひとつは、同じような種類の呪文を持っていても意味がないということである。どうせなら、魔法使いと鍊金術師といったような組み合わせのほうが、魔法使いを2人にするよりはるかに役に立つ。ただし、僧侶系の魔法は別で、回復魔法はいくらあっても多すぎるということはないのだ。

また、前衛として、侍やロードのようなスーパーキャラクターをひとりくらい入れておくと、戦闘が楽に運べるだろう。ただし、絶対に2人以上入れないこと。侍やロードといった特殊な職業は、戦士などと比べて、レベルアップのために経験値が極端に必要となるのである。つまり、成長が遅いということである。そのようなキャラクターが多くいっては、後列のキャラクターが安心して戦えなくなってしまうのである。

パーティ全体の注意点としては、指先技のスキルが使える盗賊系職業を必ず入れなければならないということである。その理由はいうまでもなく、迷宮内には鍵のかかった扉や、罠の仕掛けられた宝箱が山ほど出現するからである。



戦士/FIGHTER

BCFに限らず、WIZARDRY世界における最も基本的な戦闘のエキスパートである。特殊なスキルはなにも持つてはいないが、あらゆる武器を使いこなすことができるのが特徴である。

また、防具などに関してはほとんど制限がなく、重い鎧を着て強力な武器を持ち、立ち塞がる敵を排除する役割に最も適している。

戦士は、平均して高いヒットポイントを持っているのが特徴である。さらに、他の職業のように多数の方向に目を向ける必要はない、ただ戦闘に集中するだけでいいので、成長は全職業のなかで最も早い。重い荷物を大量に持つときなどにも、その力を存分に発揮してくれることだろう。



スキル

武器関連：ワンド＆ダガー／ソード

アクス／メイス＆フレイル

ポール＆スタッフ／投げる

弓／盾

運動関連：スカウト

学術関連：工芸学／神話学／書術

必要条件

S T R : 12

呪文書：なし

魔法使い／MAGE

魔法使いは、戦士とはまったく対照的に、魔法という不思議な力を持つ知識を常に追い求める職業である。呪文を使うことを専門とした職業はほかにもあるが、この魔法使いが最も基本的な職業であろう。

魔法使いになるためには高い知識力が必要なのだが、その力は呪文を唱えることのみに発揮されるため、成長のスピードは戦士並みに速いのが特徴である。

しかし、戦士などとは違って体力がなく、結果的にヒットポイントが低い。また、武器のスキルも、基本的なものと後方支援用の飛び道具に関係したスキルしか持っていない。だが、それを補うだけの、呪文という強力な武器を持っているのである。



スキル

武器関連：wand & dagger

poor & staff /投げる

ring /弓

運動関連：scout / vocal attack

学術関連：archaeology / mythology / calligraphy

magic

必要条件

INT : 12

呪文書：魔法使い



僧侶／PRIEST

ある意味では、戦士や魔法使いよりも重要な職業であるといえる職業がこの僧侶である。なぜならば、僧侶の最も得意とするものが回復・治療系の呪文だからである。

ひとたび迷宮内に入ってしまうと、医者もいないので、傷や毒などの治療はすべて自分たちの手で行わなければならない。そんなときにこの僧侶がないと、回復も満足にできず、迷宮内に屍をさらすということになってしまうのである。

僧侶というのは、他の職業と違って、極めて宗教的な職業である。それゆえに高い信仰心が必要で、刃物が使えないという制約はあるが、その代わりに神からの加護を得て、仲間を助けることができるのである。



スキル

武器関連：メイス＆フレイル
ポール＆スタッフ／スリング
盾

運動関連：スカウト／発声術

学術関連：工芸学／神話学／書術
神学

必要条件

P I E : 12

P E R : 8

呪文書：僧侶

盗賊／THIEF

迷宮内には、宝箱が置かれていることがある。しかし、そういった宝箱にはえてして罠が仕掛けられていて、むやみに開けようものなら、とたんにその罠に引っ掛けてしまうことだろう。

そのようなときに、この盗賊かいると、その宝箱に仕掛けられた罠をすばやく判別し、速やかに解除することができるのである。また、施錠された扉をこじ開けるのも、この盗賊の役目である。迷宮内の探索には、僧侶と並んで欠かせない職業といえるだろう。

ちなみに、戦闘や魔法をほとんど無視するかたちになるので、成長の速さは全職業のなかで一番である。



スキル

武器関連：wand & dagger / sword
アクス / メイス &フレイル
ポール & スタッフ / 投げる
スリング / 弓 / 盾
運動関連：スカウト / 発声術
早業 / 指先技 / 忍術
学術関連：工芸学 / 神話学 / 書術

必要条件

D E X : 12 S P D : 8
呪文書：なし

レンジャー/RANGER

レンジャーとは、森のなかに住み、自然を愛し、その自然を守るという役目を持った職業である。木々などの入り組んだ地形のなかで暮しているため、常人には見分けもつかないような小さな変化を発見する、優れた偵察能力を持っているのが特徴である。

弓の名手でもあり、木々の間に隠れ、相手の背後から奇襲するという攻撃方法を最も得意とする。

また、盗賊ほどではないが、鍵開けや罠の解除などの特技を持ち、修業を積めば鍊金術を使いこなすこともできるようになるというお得な職業である。

ただし、たくさんの技能を持っているがゆえに条件が厳しく、成長のスピードも遅い。



スキル

武器関連：ワンド & ダガー／ソード

アクス／メイス & フレイル

ポール & スタッフ／投げる

スリング／弓／盾

運動関連：スカウト／早業／指先技／忍術

学術関連：工芸学／神話学／書術／鍊金術

必要条件

STR : 10 INT : 8 PIE : 8

VIT : 11 DEX : 10 SPD : 8

PER : 8 呪文書：鍊金術師

鍊金術師／ALCHEMIST

数ある魔法使い系職業のなかで、鍊金術師は最も特殊な職業である。なぜならば、鍊金術師の使う呪文は、正確には呪文ではなく、薬品の調合によって呪文と同じような効果を引き出しているからである。

そのため、声に出す必要がなく、発声術のスキルがいらなくなり、沈黙の呪文などでこちらの呪文が使えなくなるということがある。

しかし、鍊金術にも欠点がある。それは、戦闘中の短い時間ではそう大掛かりな調合ができないために、強力な攻撃系の呪文がなく、攻撃補助中心になるということである。

しかし呪文のジャンルは多く、攻撃から治療までさまざまな呪文が使えるのが大きな特徴である。



スキル

武器関連：ワンド & ダガー
メイス & フレイル
ポール & スタッフ／投げる
運動関連：スカウト
学術関連：工芸学／神話学／書術
鍊金術

必要条件

I N T : 13
D E X : 13
呪文書：鍊金術師



バード/BARD

バードとはいわゆる吟遊詩人のことで、普段はいろいろな街を旅して回り、人々に娯楽として楽器の演奏や詩などを披露することを生業としている職業である。唯一、音楽のスキルが使える職業もある。

また、旅の途中で何者かに襲われた場合でも、幅広い範囲での武器が使え、相手から逃れる術も身につけている。

だが、そういった技能はそれほど重要なものではない。なぜならば、楽器そのものが魔法的な効果を持っており、それを弾くことによって身を守ることができるからである。その他、経験を積むと魔法使いの呪文が使える。



スキル

武器関連：ワンド&ダガー／ソード

アクス／メイス＆フレイル

ポール＆スタッフ／投げる

スリング／弓／盾

運動関連：スカウト／音楽／発声術

早業／指先技／忍術

学術関連：工芸学／神話学／書術／魔術

必要条件

INT : 10 DEX : 12 SPD : 8

PER : 12 呪文書：魔法使い

超能力者／PSIONIC

超能力者とは、己の精神力を限界まで鍛え上げることを旨とし、透視者、予言者としてその力を最大限に發揮する職業である。

また、魔法使いと並んで強力な呪文の使い手でもある。なかでも、相手の心を読み取り、それを混乱させたり、場合によっては精神そのものを崩壊させるという“心”系の呪文に関しては、他の追随を許さないエキスパートである。

ただし、魔法使いよりも条件は厳しく、高い知識力もさることながら、呪文を使うことで精神力を大量に消耗するため、基本的な体力や耐久力も必要である。ただし、成長するための経験値は魔法使いと同じである。



スキル

武器関連：wand & dagger

mais &フレイル

ポール&スタッフ

投げる／スリング

運動関連：スカウト／発声術

学術関連：工芸学／神話学／書術

精神学

必要条件

STR : 10 INT : 14 VIT : 14

PER : 10 呪文書：超能力者



ヴァルキリー／VALKYRIE

ヴァルキリーとは神に仕える神聖な騎士で、女性のみがヴァルキリーになる資格を持っている。いってみればロードの女性版で、戦士として戦えるうえに、レベルが上がりければ回復系の呪文が使えるようになる。

条件はロードほど厳しくもなく、成長の速度も戦士並みに速いという、非常にお得な職業である。もし女性の戦士系キャラクターをつくりたいのなら、ぜひこのヴァルキリーをお勧めする。

ただし、男性ほど体力がないので、あまり重い鎧を着せると命中率が下がるという欠点がある。戦士と同じ武器が使えるが、剣よりも槍などの武器に長けている。



スキル

武器関連：wand & dagger / sword

axe / mace & flail

pole & staff / throw

ring / bow / shield

運動関連：scout / vocal technique

学術関連：craftsmanship / mythology / calligraphy /神話

必要条件

STR : 10 PIE : 11 VIT : 11

DEX : 10 SPD : 11 PER : 8

※女性のみ選択可能

呪文書：僧侶

ビショップ／BISHOP

神に仕える身でありながら、古代の魔法知識を追い求めることの許されたビショップは唯一、僧侶と魔法使いの2つの呪文書を使うことができる職業である。それゆえに、魔法使いや僧侶たちよりも高い知識力と敬虔な信仰心が必要である。

魔法使いや僧侶たちと同じ時間のなかで2種類の呪文書を学習しなければならないので、ひとつの呪文書に対する学習時間が短くなり、結果として呪文を習得する速度が遅いという欠点がある。

しかしながら、成長すればするほど、究極の呪文の使い手としてその力をいかんなく發揮するのである。しかも、いざというときには前衛で戦うこともできる。



スキル

武器関連：メイス＆フレイル

ポール＆スタッフ

スリング／盾

運動関連：スカウト／発声術

学術関連：工芸学／神話学／書術

神学／魔術

必要条件

INT : 15 PIE : 15 PER : 8

呪文書：僧侶／魔法使い

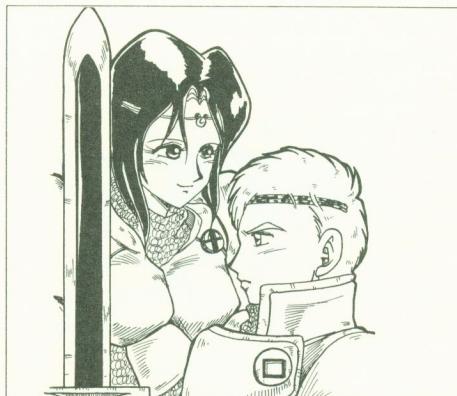


ロード/LORD

ロードとは、ヴァルキリーと同じく神に仕える騎士のことで、偉大なる戦士であるとともに、敬虔な僧侶でもあるという2つの顔を持っている。

ロードの行動は常に威風堂々としていて、戦いにおいて卑怯な手段を好まない。そのためか、人望が厚く、パーティのリーダーとして活躍してくれることだろう。

神に仕える職業であるがゆえに、僧侶の呪文を使うことができるが、すぐ使えるというわけではなく、経験を積んでレベルが上がつてからである。しかも、僧侶と違って戦闘能力のほうをメインに修業していかなければならないため、呪文の習得速度は遅い。



スキル

武器関連：wand & dagger / sword

axe / mace & flail

pole & staff / throw

ring / bow / shield

運動関連：scout / vocal technique

学術関連：Arts / Mythology / Calligraphy / Philosophy

必要条件

STR : 12 INT : 9 PIE : 12

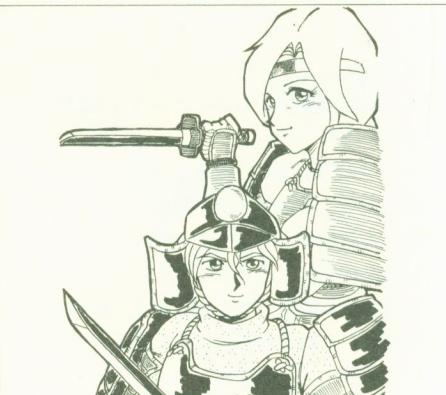
VIT : 12 DEX : 9 SPD : 9

PER : 14 呪文書：僧侶

侍／SAMURAI

侍は、ただ己の剣の腕を極めることのみにその生涯を費やす、眞の“剣士”である。彼らは、戦士やロードが使うような重たい「剣」ではなく、切れ味のみを追求した「刀」を好んで使うという。忍者や修道僧と並んで、WIZARDRY世界において極めて異色な職業である。

この侍は、相手を正確かつ素早く斬ることを信条としており、戦士たちのように重い鎧を着ることはない。また、その特異な職業だけが習得できるキリジュツを使いこなし、敵を一刀のもとに斬り伏せる能力も持っている。修業を積み重ねていけば、魔法使いの呪文を使うことができるようになる。



スキル

武器関連：ワンド＆ダガー／ソード
アクス／メイス＆フレイル
ポール＆スタッフ／投げる
スリング／弓／盾
運動関連：スクウト／発声術
学術関連：工芸学／神話学／書術
魔術／キリジュツ

必要条件

STR: 12 INT: 11 VIT: 9
DEX: 12 SPD: 14 PER: 8
呪文書：魔法使い

修道僧／MONK

修道僧は、侍と同系列の特殊な職業である。彼らは、侍の剣のように、己の肉体と精神を限界まで鍛え上げることを生涯の目標としている。そのため、武器を持たずに素手で戦う術を心得ている。

また、修道僧は「僧」と名が付いているものの、僧侶の呪文を使うことはできない。確かに、神に仕え、肉体と精神を鍛えることで神を目指そうとしている。しかし、その根本が、いわゆる僧侶とは違うのである。

だが、肉体と精神とを融合する試みは、神学の習得につながった。そのため、しばらく修業を積んでからではあるが、超能力者の呪文を使うことができるのである。



スキル

武器関連：ワンド＆ダガー

メイス＆フレイル

ポール＆スタッフ／投げる

スリング／弓／手と足

運動関連：スクアウト／発声術／忍術

学術関連：工芸学／神話学／書術

精神学／キリジュツ

必要条件

S T R : 13 I N T : 8 P I E : 13

D E X : 10 S P D : 13 P E R : 8

呪文書：超能力者

忍者／NINJA

忍者は、侍や修道僧と同系列ではあるが、究極の暗殺者というべき異質な職業である。どんな状況でも速やかに敵を殺さなければならぬということが前提としてあるため、どのような武器でも扱うことができる。なかでも刀、手裏剣、そして格闘の技術においては他の追随を許さない。

また、暗殺者としての性格上、盜賊と同じ技や、相手を一刀のもとに斬り伏せるキリジュツを心得ている。さらには忍術を上達させることでアーマークラスを下げるこどもでき、鍊金術師の呪文も使える。



スキル

武器関連：wand & dagger / sword
アクス / メイス & フレイル
ポール & スタッフ / 投げる
スリング / 弓 / 盾 / 手と足
運動関連：スカウト / 早業 / 指先技 / 忍術
学術関連：工芸学 / 神話学 / 書術
鍊金術 / キリジュツ

必要条件

S T R : 12 I N T : 10 P I E : 10
V I T : 12 D E X : 12 S P D : 12
呪文書：鍊金術師

キャラクターのステータス

キャラクターの持つ力を表す数値は、能力値やスキルだけではない。ほかにもいくつがある。ここでは、そのステータスについて、ひとつひとつピックアップしながら説明していこうと思う。

年齢

文字どおり、そのキャラクターが何歳であるかを表す数値である。どんなキャラクターでも、冒険を始めたばかりの頃は20歳くらいの若者である。冒険を重ねることによって歳をとっていく、20年や30年も冒険を続けていると、老化の兆候が見え始める。

とはいっても、そうなる前に、とりあえず現在目の前にしている迷宮は探索し終えていることだろう。実際のゲームでは、休息をとるたびに時間が経過する。しかしそれは微々たるものであり、年齢がどうだこうだというレベルではない。

復活

冒険を続けていると、なんかの拍子で哀れにも命を落としてしまうことがある。しかしそれは完全な死ではなく、呪文によって蘇生することができる。ただし、バイタリティを1失うことになるが……。

この数値は、そのキャラクターが現在何度

めの生にあるかを表すものである。これは、一度も死ぬことがなければずっと1のままで、命を落とすたびに、2、3……とふえていくのである。できればこの数値をふやすことなく、冒険を終了させたいものである。

レベル

冒険を重ねるということは、そのキャラクターが人生においてある種の経験を積むということでもある。その経験が、現在どのくらい積まれているのかを大まかな数値として表したもののがこのレベルである。

レベルが上がるごとに、そのキャラクターは新しい力を得て能力値が上昇する。また、スキルボーナスが何ポイントが得られ、それによってスキルを上達させることができるのである。

階級名

階級名とは、そのキャラクターの職業における肩書のようなものである。つまり、これによって現在キャラクターが、その職業においてどのような地位にあるのかが一目でわかるというわけである。

キャラクターのレベルが上がることによって、新しい階級を得ることになる。当然、職業によって階級名は異なり、それぞれの職業において7段階の階級がある。

経験値

経験値は、モンスターを倒したり、ある特殊な任務を達成したときなど、まさに冒險を「経験」することによって得られる値である。

この数値はレベルと密接な関係にあり、経験値が一定の値を越えるごとに、そのキャラクターのレベルが上昇するのである。要するに、レベルをさらに細かく段階分けしたものと思えばいい。経験値は、冒險を進めていくうえでかなり重要な位置を占めている。

打倒数

そのキャラクターが、現時点までに何匹のモンスターを倒したのかを表す数値である。戦闘を主とした職業に就いたキャラクターにとっては、階級と並んで自分の能力の高さを示す大事な数値といつていいことができるだろう。ただしこの数値は、キャラクターの能力にはほとんど影響がない。

状態

これは、そのキャラクターの健康状態を表すもので、とくに問題がなければここには「OK」と表示される。この状態が変化するのは、モンスターの爪や牙の持つ毒や、魔法をかけられたときなどである。そのような状態としては、恐慌、睡眠、盲目、死亡、発

狂、不快感、吐き気、麻痺、冒毒、石化の10種類がある。

このうち、死亡と石化を除いた8種の状態は、休息をとることで回復することもある。しかし、そのすべてが魔法によって治療することができるので、できればもとの状態に回復してから休息をとるべきである。

所持金

まさにその名のとおりで、キャラクターが持っているお金の数値である。単位は金貨である。冒險を始めたばかりのキャラクターはほんの雀の涙ほどの金貨しか持っていないが、モンスターを倒したり、宝箱のなかを漁ったりすることで金貨を得ることができる。

もちろん、この金貨は物を買ったりするときなどに使うのだが、迷宮内にははつきりとしたかたちの店や宿屋はない。しかし、「地獄の沙汰も金次第」という諺もある。常にある程度持ていれば、必ずなにかの役に立つことだろう。

重量

どんなに力の強いキャラクターでも、手に持つことのできる荷物には限界がある。この数値は、そのキャラクターが荷物をどのくらいの重さまで持つことができるのか、また

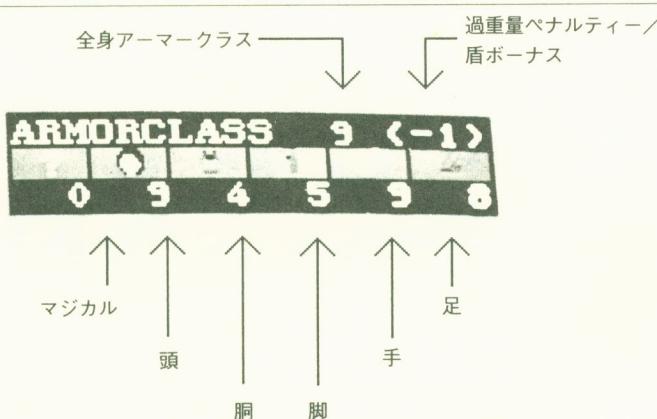
現在どのくらいの荷物を持っているのかを表すものである。

重い荷物をたくさん持つていればいるほど動きが鈍くなり、戦闘のときには敵の攻撃が当たりやすくなる。そのうえ、大量のスタミナを必要とする。自分の限界を越えて荷物を持つこともできるが、かなりのペナルティが科されることはある。

目安としては、重量の数値が青色で表示されていればとくに問題はない。これが黄色になるまで持つと、少々辛いかなという段階である。さらに赤い色で表示されたら、これはもう限界である。

アーマークラス

これは、鎧の強度や自分の回避力などをすべて含めた、キャラクターの防御力を表す数値である。全身アーマークラスと、それに付随する過重量ペナルティ（盾ボーナス）、そして身体の部分的なアーマークラスと、大きく3つに分けられる。詳しい機能については、下の図を参考にしてほしい。



BANE OF THE COSMIC FORGE

MAGIC
SECTION

魔法の形態

魔法の領域

呪文書

このBCFでは、今までのWIZARDRYシリーズとは魔法の形態がまったく異なっている。ここでは、その魔法について、どこがどう変わったのか、どのように使えばいいのかなどについて、ひとつひとつ説明していこう。

今までの魔法と異なる点のひとつに、魔法に“領域”ができることがある。これは、魔法そのものの根本が変化したことによるもので、BCFではこの“領域”を司る精霊から力を借りて、呪文を発動させるためである。

その領域は、火、水、気、土、心、魔の6種類が存在し、その領域によって、使える呪文に特色がある。たとえば、火の領域の呪文は、文字どおり相手に炎をぶつけるなどの攻撃系の呪文が多く、また心の領域の呪文は相手の心を混乱させたり、精神そのものにダメージを与えたりすることができるという具合である。

6つの領域に分けられた全77種類の呪文は、職業によって使える呪文と使えない呪文がある。どの職業でどんな呪文が使えるかは、それぞれの職業の“呪文書”に記されている。その呪文書は、鍊金術師、僧侶、超能力者、魔法使いの合計4種類が存在する。

呪文によっては、2種類以上の呪文書に載っているものもある。たとえば、HEAL WOUNDSの呪文は鍊金術師と僧侶の呪文書に載っているという具合である。これにより、パーティのなかに2~4種類の呪文書があれば、ひとりがなんらかの理由で呪文が唱えられなくなても、他のキャラクターでフォローできるというわけである。



呪文のレベル

各領域の呪文には、それぞれレベルが設定されている。普通、レベルの上昇などで新しく呪文を習得するときは、レベルの低い呪文から順番に覚えていくことになる。キャラクターのレベルが1上がるごとに覚えられる呪文は常にひとつだけだが、一度にいくつもの高レベルの呪文が習得“可能”になることがある。

そのため、実際にはレベルの低いものから順番にではなく、レベルの高いほうを先に覚えたりということもある。

パワー レベル

それぞれの呪文には6段階のパワーレベルがあり、そのパワーレベルを設定してから呪文を唱えることになる。このパワーレベルは、呪文の効果に影響を及ぼす。

たとえば ENERGY BLAST のような攻撃呪文は、相手に与えるダメージに影響し、DIRECTION のような呪文は、効果時間に影響する。当然のごとく、高いパワーレベルで唱えるほど効果は高くなる。

コスト

呪文を唱えるには、呪文ポイントと呼ばれる数値が必要となる。いわゆるマジックポイントである。呪文にはそれぞれ“基本コスト”として、呪文を唱えるためにはどのくらいの呪文ポイントが必要なのかが設定されている。

それはあくまでも基本、つまりパワーレベル1のときのコストで、パワーレベルを1上げて唱えるごとに、基本コストの倍の呪文ポイントが必要になる。たとえば、基本コスト6の FIREBALL をパワーレベル2で唱えるなら12ポイントの、レベル6で唱えるなら36ポイントが必要になるのである。むろん、そのレベルで唱えるだけのポイン

呪文に対する 抵抗力

トがなければ、呪文を唱えることはできない。

ちなみに呪文ポイントは、キャラクターのレベルが上がるごとに少しづつふえていく。

モンスターによっては、呪文に対して抵抗力を持つ者もいる。ひとつの領域の呪文だけに対して強力な抵抗力を持つ者から、広い範囲でそこそこの抵抗力を持つ者までさまざまである。また、ダメージを軽減させるだけの者から、まったく呪文を受け付けない者までいる。

しかし、どのモンスターがどのような抵抗力を持っているのかは、実際に戦ってみないとわからない。ただし、モンスターの種類によって、ある程度推測することはできる。たとえば、氷でできたモンスターには ICEBALL をかけても意味がないという具合である。

鍊金術師を除けば、呪文を唱える際に発声術のスキルが必要になる。このスキルは、呪文の習得よりも優先させるべきものである。なぜならば、このスキルに熟達していないと、呪文の発動に失敗することがあるからである。

ただ単に失敗するだけならまだいいが、場合によっては、呪文の効果が自分あるいはパーティにそのまま逆流することもあるのだ。たとえば、多数の敵に対してダメージを与える MAGIC MISSILE が逆流した場合、パーティ全員がそのダメージを被るのである。この現象は、高レベルの呪文を、高いパワーレベルで唱えたとき、発声術のスキルが追いつかない場合によく起こる。

発声術のスキル



呪文を習得するには

新しい、レベルの高い呪文を習得するには学習しなければならない。つまり、その呪文に関連した学術スキルを上達させなければならぬのである。

その魔法関連のスキルである鍊金術、神学、精神学、魔術は、スキルボーナスでしか熟達することはできない。そのため、キャラクターのレベルが上がつたら、できるだけそのスキルに注ぎ込む必要がある。むろん、発声術のスキルとのバランスもしっかりとついかなければならない。

呪文を使うキャラクターが、その呪文専門

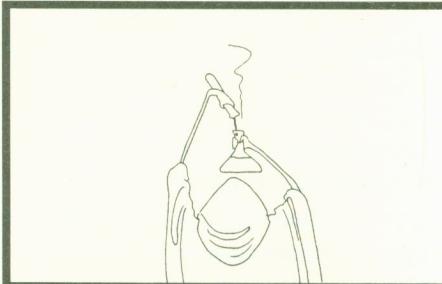
であれば発声術と魔法関連のスキルにポイントを全部回しても問題はないが、侍やロードの場合、他のスキルにもポイントを配分しなければならない。そのため、結果として魔法専門のキャラクターより、呪文を習得する速度が遅いということになるのである。

呪文は、キャラクターのレベルが1上がるごとにひとつだけ習得できる。そのため、現在の状況において、どのような呪文が一番必要かをしっかりと見極めて選択する必要がある。とりわけ、回復・治療系の呪文はまつ先に覚えておくべきである。

Uzarnay®

呪文の唱え方

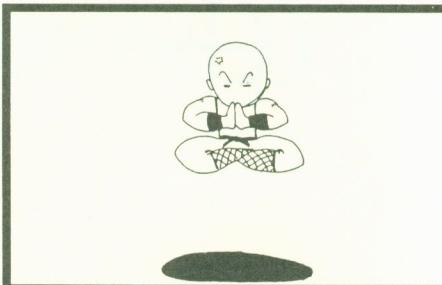
まず、戦闘オプションやパーティオプション、または「開ける」コマンドの中から“呪文”的オプションを選択する。とともにかくにも、これを選択しない場合には呪文は唱えられない。最も基本的かつ重要なオプションであるといえるだろう。



次に、呪文を唱えるキャラクターを選ぶ。ただしこれは、パーティオプションか、扉や宝箱を開けるときのみ必要で、戦闘のときはそのキャラクターの順番のなかで選択することになるので、このステップを踏む必要はない。キャラクターのレビューのなかでも同様である。



キャラクターを選んだら、今度は呪文の領域を選択する。戦闘のときは別として、パーティオプションで唱えるときなどは、あらかじめ唱える呪文が決まっているはずなので特に悩むことはないだろう。そのまま、その呪文が含まれている領域を選択するだけでいい。





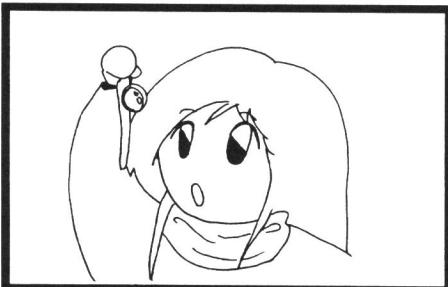
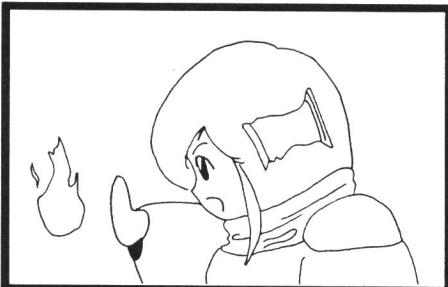
ここまで来て、ようやく呪文そのものの選択になる。その領域のなかに多数の呪文がある場合は、使いたい呪文にカーソルを合わせて、マウスをクリック、あるいはリターンキーを押せばいい。ここで、使う呪文を間違えて選択しないように注意。もし間違えた場合は、“やめる”を選択して、もう一度はじめからやり直すこと。



呪文を選択したら、今度はパワーレベルを設定する。前述したように、パワーレベルを上げることにより多くの呪文ポイントが必要になる。そのため、その領域の呪文ポイントの残量に注意してパワーレベルを設定すること。



最後に、モンスターや扉、宝箱、パーティの仲間など、呪文をかける目標を設定する。ここまで選択してはじめて呪文が発動するのである。複雑に思うかもしれないが、慣れてしまえばそれほど手間にはならない。呪文によっては目標の設定がいるものもあり、その場合はパワーレベルを設定した時点で呪文が発動する。



BCF 呪文大全

◎ここでは、各領域に分けた呪文のリストとその効果を載せた。職業ごとの呪文が知りたいときは、P.155 以降の DATA SECTION を参照のこと。

火の領域

ENERGY BLAST

エナジー・ブラスト

基本コスト：2 対象／効果範囲：1モンスター

使用条件：戦闘時

呪文書：魔法使い

エネルギーの球が敵に襲いかかり、1パワーレベルにつき
1～7ポイントのダメージを与える

BLINDING FLASH

ブラインディング・フラッシュ

基本コスト：3 対象／効果範囲：1モンスター

使用条件：戦闘時

呪文書：錬金術師

巨大な光の球で、敵の目を眩ませる。効果は、1パワーレベルごとに1モンスター

FIREBALL

ファイヤーボール

基本コスト：6 対象／効果範囲：3モンスター

使用条件：戦闘時

呪文書：魔法使い

火の弾を飛ばし、1パワーレベルごとに2～10ポイントの
火によるダメージを与える。対象は、3モンスターにパワーレベル
の数値を足した値

FIRE SHIELD ファイヤー・シールド

基本コスト：8 対象／効果範囲：パーティ
使用条件：戦闘時 呪文書：魔法使い

パーティ全員を、火の呪文や攻撃から守る魔法の盾を造りだす

FIRE BOMB ファイヤー・ボム

基本コスト：8 対象／効果範囲：4モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：鍊金術師

火の弾を飛ばし、1パワーレベルにつき3～9ポイントのダメージを与える。対象は、4モンスターにパワーレベルの数値を加えた数

LIGHTNING ライトニング

基本コスト：8 対象／効果範囲：3モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：僧侶

稻妻を飛ばして、敵に1パワーレベルにつき1～10ポイントのダメージを与える。対象は、3モンスターにパワーレベルの数値を足した値

P R I S M I C M I S S I L E
プリズミック・ミサイル

基本コスト：9 対象／効果範囲：3モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：魔法使い

虹色の光を敵に浴びせ、さまざまな効果を引き起こさせる

F I R E S T O M
ファイヤーストーム

基本コスト：12 象／効果範囲：雲状
使用条件：戦闘時 呪文書：魔法使い

数ラウンド持続する火炎雲を生みだし、その間敵を包み込んでダメージを与える。影響を与える敵の数、ダメージ、効果時間はパワーレベルに比例する

N U C L E A R B L A S T
ニュークリア・ブラスト

基本コスト：16 対象／効果範囲：全モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：魔法使い

小型の核爆発を引き起こし、すべてのモンスターに対して1パワーレベルごとに5～25ポイントのダメージを与える

水の領域

CHILLING TOUCH チーリング・タッチ

基本コスト：2 対象／効果範囲：1 モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：魔法使い

冷たい風を引き起こし、敵に対して1パワーレベルごとに
1～6ポイントの寒さによるダメージを与える

STAMINA スタミナ

基本コスト：2 対象／効果範囲：味方1人
使用条件：常時 呪文書：僧侶、超能力者、鍊金術師

キャラクターのスタミナをある程度回復させる。回復する
量は、パワーレベルに比例する

TERROR テラー

基本コスト：3 対象／効果範囲：1 グループ
使用条件：戦闘時 呪文書：魔法使い、超能力者

敵の心に恐怖を植えつけ、逃げだすように仕向けたり、全
力で戦えないようにさせる

WEAKEN ウィークン

基本コスト：4 対象／効果範囲：3モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：魔法使い、超能力者

敵を肉体的に弱め、攻撃されやすく、戦闘にうまく対処できないようにさせる。対象は、3モンスターにパワーレベルを足した値

SLOW スロー

基本コスト：4 対象／効果範囲：3モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：僧侶、超能力者

モンスターの反応速度を遅くして、敵の攻撃を避けやすくし、こちらの攻撃は当たりやすくさせる。対象は、3モンスターにパワーレベルを足した数

HASTE ヘイスト

基本コスト：5 対象／効果範囲：パーティ
使用条件：戦闘時 呪文書：僧侶、超能力者

パーティ全員の反応速度を上げる。敵のSLOWの呪文に対抗する呪文でもある

CURE PARALYSIS キュア・パラリシス

基本コスト：6 対象／効果範囲：味方1人
使用条件：常時 呪文書：僧侶、超能力者、鍊金術師

麻痺したキャラクターを回復させる。成功するかどうかはパワーレベルによる

ICE SHIELD

アイス・シールド

基本コスト：8 対象／効果範囲：パーティ

使用条件：戦闘時 呪文書：魔法使い

パーティを寒さから守るシールドを作りだし、寒さによる
呪文や攻撃の効果を減らす

ICE BALL

アイスボール

基本コスト：8 対象／効果範囲：4モンスター

使用条件：戦闘時 呪文書：魔法使い

吹雪を引き起こし、1パワーレベルにつき3～12ポイント
の寒さによるダメージを与える。対象は、4モンスターに
パワーレベルを足した値

PARALYZE

パラライズ

基本コスト：5 対象／効果範囲：1モンスター

使用条件：戦闘時 呪文書：僧侶、超能力者

モンスターを麻痺させる。成功するかどうかは敵の強さと
パワーレベルの比較による

DEEP FREEZE

ディープ・フリーズ

基本コスト：6 対象／効果範囲：1モンスター

使用条件：戦闘時 呪文書：魔法使い

巨大な氷のつぶてを投げつけ、1パワーレベルにつき3～
30ポイントのダメージを与える



気の領域

POISON ポイズン

基本コスト：2 対象／効果範囲：1モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：鍊金術師

敵の周囲の空気を毒に変え、1パワーレベルにつき1～5
ポイントのダメージを与えるとともに、相手を毒で犯す。
毒の強さはパワーレベルによる

MISSILE SHIELD ミサイル・シールド

基本コスト：5 対象／効果範囲：パーティ
使用条件：戦闘時 呪文書：魔法使い

パーティの周りに空気のバリアをはり、矢や投げ武器など
飛来してくる攻撃を緩和させる

STINK BOMB スティンク・ボム

基本コスト：4 対象／効果範囲：3モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：魔法使い、鍊金術師

悪臭の漂う霧をつくりだし、1パワーレベルにつき1～6
ポイントのダメージを与えると同時に、相手に吐き気を催
させる

AIR POCKET エア・ポケット

基本コスト：8 対象／効果範囲：パーティ
使用条件：戦闘時 呪文書：魔法使い、鍊金術師

パーティの周りの空気を清浄なものに変え、悪臭などの気
の領域の呪文からパーティを守る

S I L E N C E サイレンス

基本コスト：4 対象／効果範囲：3モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：僧侶、超能力者

敵の周りの空気を震動させないようにし、呪文を唱えられないようにする。対象は、3モンスターにパワーレベルの数値を加えた値

P O I S O N G A S ポイズン・ガス

基本コスト：7 対象／効果範囲：雲状
使用条件：戦闘時 呪文書：鍊金術師

敵の周りに持続性のある雲をつくりだし、それに触れたものにダメージを与え、毒に犯す。ダメージ、敵の数、持続時間などはパワーレベルに比例する

C U R E P O I S O N キュア・ポイズン

基本コスト：8 対象／効果範囲：味方1人
使用条件：常時 呪文書：僧侶、鍊金術師

毒に犯されたキャラクターを治療する。成功するかどうかは毒の強度とパワーレベルとの比較による

W H I R L W I N D ホワール・ウインド

基本コスト：8 対象／効果範囲：3モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：僧侶

敵の周りに竜巻を引き起こし、1パワーレベルにつき1～7ポイントのダメージを与える。対象は、3モンスター+パワーレベルの数値

PURIFY AIR
ピューリファイ・エア

基本コスト：10 対象／効果範囲：パーティ
使用条件：戦闘時 呪文書：僧侶、鍊金術師

ファイヤーストームやポイズン・ガスなどの雲状の呪文を一掃する。成功するかどうかは敵の呪文の強度と、パワーレベルとの比較による

DEADLY POISON
デッドリー・ポイズン

基本コスト：8 対象／効果範囲：1モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：鍊金術師

敵を一撃で殺すか、強力な毒で犯して1パワーレベルにつき3～15ポイントのダメージを与える

LAVITATE
レビテート

基本コスト：12 対象／効果範囲：パーティ
使用条件：常時 呪文書：魔法使い

パーティを床から数センチほど浮き上がらせ、落し穴などの罠から身を守る。持続時間はパワーレベルに比例

TOXIC VAPORS
トクシック・ベイバーズ

基本コスト：8 対象／効果範囲：雲状
使用条件：戦闘時 呪文書：鍊金術師

強力な悪臭を放つ雲をつくりだし、1パワーレベルにつき2～6ポイントのダメージを与える。影響を及ぼす敵の数や持続時間などはパワーレベルによる

NOXIOUS FUMES ノクシャス・フュームズ

基本コスト：10 対象／効果範囲：3モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：魔法使い、鍊金術師

スティンク・ボムよりも広がる悪臭の霧を生みだし、1パワーレベルにつき1～6ポイントのダメージを与えると同時に吐き気を催させる。対象は、3モンスター+パワーレベルの数値

ASPHYXIATION アスフィジエイション

基本コスト：12 対象／効果範囲：1グループ
使用条件：戦闘時 呪文書：魔法使い、鍊金術師

敵の周りの空気をかき消し、敵を呼吸できないようにして殺す。相手が死ぬかどうかは敵の強さとパワーレベルとの比較による。ただし、もともと呼吸しない敵には絶対に効果がない

DEADLY AIR デッドリー・エア

基本コスト：16 対象／効果範囲：全モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：鍊金術師

アスフィジエイションよりも広い範囲の敵の周りの空気をなくし、1パワーレベルにつき4～16ポイントのダメージを与える

地の領域

ACID SPLASH アシッド・スプラッシュ

基本コスト：2 対象／効果範囲：1モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：鍊金術師

敵に酸をあびせかけ、1パワーレベルにつき1～7ポイントのダメージを与える

ITCHING SKIN イッティング・スキン

基本コスト：2 対象／効果範囲：3モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：鍊金術師

敵の皮膚に「かゆみ」を引き起こさせる粉をまき、不快感を与えて全力で戦えないようにさせる

ARMOR SHIELD アーマー・シールド

基本コスト：2 対象／効果範囲：パーティ
使用条件：戦闘時 呪文書：魔法使い

パーティの正面に魔法の盾をつくりだし、パーティ全員のアーマークラスを1パワーレベルごとに1減らす

DIRECTION ディレクション

基本コスト：3 対象／効果範囲：パーティ
使用条件：常時 呪文書：魔法使い

パーティが今現在どの方向を向いているのかを東西南北で示す。持続時間はパワーレベルに比例する

KNOCK-KNOCK ノック・ノック

基本コスト：6
使用条件：特殊

対象／効果範囲：扉、宝箱
呪文書：魔法使い、超能力者

扉の鍵や、宝箱を開ける。成功するかどうかはパワーレベルによる。ただし、宝箱の場合、罠が誤作動する可能性もある

BLADES ブレーズ

基本コスト：6
使用条件：戦闘時

対象／効果範囲：3モンスター
呪文書：僧侶、超能力者

空中にカミソリのようなものを生みだし、1パワーレベルにつき2～8ポイントのダメージを与える。対象は、3モンスター+パワーレベル

ARMOR PLATE アーマープレート

基本コスト：6
使用条件：常時

対象／効果範囲：パーティ
呪文書：僧侶

パーティの周りに魔法のバリアをはり、全員のアーマーラスを下げる。持続時間はパワーレベルに比例

WEB ウェブ

基本コスト：7
使用条件：戦闘時

対象／効果範囲：1モンスター
呪文書：魔法使い、錬金術師

クモの巣のようなべとつく網をはって、敵を捕える。成功するかどうかはパワーレベルに比例



ACID BOMB
アシッド・ボム

基本コスト：8 対象／効果範囲：雲状
使用条件：戦闘時 呪文書：鍊金術師

強力な酸を帯びた雲を生みだし、敵にダメージを与える。
影響する敵の数、持続時間、ダメージはパワーレベルによる

AROMORMELT
アーマーメルト

基本コスト：8 対象／効果範囲：1 グループ
使用条件：戦闘時 呪文書：魔法使い、超能力者

敵の鎧などを柔らかくし、アーマークラスを上げる。効果の度合はパワーレベルによる

CREATE LIFE
クリエイト・ライフ

基本コスト：10 対象／効果範囲：パーティ
使用条件：戦闘時 呪文書：鍊金術師

肉体を持つモンスターを召喚し、パーティの味方として戦わせる。モンスターの数や能力は、パワーレベルによる

CURE STONE
キュア・ストーン

基本コスト：18 対象／効果範囲：味方 1 人
使用条件：常時 呪文書：僧侶、鍊金術師

石化したキャラクターを治療する。成功するかどうかはパワーレベルによる

心の領域

MENTAL ATAACK メンタル・アタック

基本コスト：3 対象／効果範囲：1モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：超能力者

敵の精神をかき乱して、1パワーレベルにつき1～7ポイントのダメージを与える。相手を発狂させる可能性がある

SLEEP スリープ

基本コスト：3 対象／効果範囲：3モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：魔法使い、錬金術師、超能力者

敵を眠らせて、戦闘行動が取れないようにさせる。成功するかどうかは敵の強さとパワーレベルとの比較による。対象は、3モンスター+パワーレベル

BLESS ブレス

基本コスト：4 対象／効果範囲：パーティ
使用条件：戦闘時 呪文書：僧侶、錬金術師

パーティのアーマークラスを下げると同時に、攻撃の際の命中率を上げる。効果の度合は、パワーレベルに比例する

CHARM チャーム

基本コスト：5 対象／効果範囲：1モンスター
使用条件：戦闘時他 呪文書：僧侶、超能力者、錬金術師

敵を魅惑して攻撃できないようにさせる。また、N P Cに對して唱えると、友好的に交渉できる。効果の度合はパワーレベルに比例する

CURE LE SER CND
キュア・レッサー・コンディション

基本コスト：4 対象／効果範囲：味方1人
使用条件：常時 呪文書：僧侶、超能力者、鍊金術師

キャラクターの、恐慌、睡眠、盲目、吐き気、不快感を治療する。成功するかどうかはパワーレベルによる

DIVINE TRAP
ディバイン・トラップ

基本コスト：4 対象／効果範囲：本人
使用条件：宝箱の前 呪文書：僧侶、超能力者

宝箱にかかっている罠が何であるのかを判別する。盗賊のスキルよりも正確である

DETECT SECRET
ディテクト・シークレット

基本コスト：5 対象／効果範囲：本人
使用条件：常時 呪文書：魔法使い、超能力者

パーティが現在いる地点になにかある場合、それを感知する持続時間はパワーレベルに比例する

IDENTIFY
アイデンティファイ

基本コスト：8 対象／効果範囲：特殊
使用条件：常時 呪文書：僧侶、超能力者

モンスターやアイテムの正体を解き明かす。成功するかどうか、情報の正確さはパワーレベルによる

HOLD MONSTERS ホールド・モンスターーズ

基本コスト：6 対象／効果範囲：3モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：僧侶、超能力者

敵を捕縛し、行動不能にさせる。成功するかどうかは敵の強さとパワーレベルとの比較による

MINDREAD マインドリード

基本コスト：8 対象／効果範囲：本人
使用条件：交渉時 呪文書：超能力者

NPCの心を読み、情報を引きだす。成功するかどうかはパワーレベルによる

SANE MIND セイン・マインド

基本コスト：10 対象／効果範囲：味方1人
使用条件：常時 呪文書：僧侶、超能力者

発狂したキャラクターを正気に戻す。成功するかどうかは発狂の度合と、パワーレベルとの比較による

PSIONIC BLAST
サイオニック・ブラスト

基本コスト：8 対象／効果範囲：3モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：超能力者

強力な精神エネルギーを敵の脳にぶつけ、1パワーレベルにつき1～7ポイントのダメージを与えると同時に、対象を発狂させる。範囲は、3モンスター+パワーレベル

ILLUSION
イリュージョン

基本コスト：10 対象／効果範囲：パーティ
使用条件：戦闘時 呪文書：超能力者

きわめて本物に近い生物の幻覚をつくりだし、敵と戦わせる。生み出せるモンスターの数と能力はパワーレベルによって異なる

WIZARD'S EYE
ウィザーズ・アイ

基本コスト：10 対象／効果範囲：本人
使用条件：常時 呪文書：魔法使い、超能力者

パーティの周囲の様子が見渡せる。パワーレベルによって見通せる範囲が変わる

DEATH デス

基本コスト：10 対象／効果範囲：1モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：僧侶、超能力者

敵を一撃で殺す。成功するかどうかは、敵の強さとパワー
レベルとの比較による

LOCATE OBJECT ロケート・オブジェクト

基本コスト：8 対象／効果範囲：本人
使用条件：常時 呪文書：僧侶、超能力者

特定の目標物の位置を見極める。成功するかどうかは、目
標物とパーティとの距離やパワーレベルによる

MIND PLAY マインド・フレイ

基本コスト：18 対象／効果範囲：全モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：超能力者

きわめて強力な精神エネルギーを敵に浴びせ、1パワーレ
ベルにつき4～16ポイントのダメージを与えると同時に、
敵を発狂させる

魔の領域

HEAL WOUNDS ヒール・ウーンズ

基本コスト：4 対象／効果範囲：味方1人
使用条件：常時 呪文書：僧侶、超能力者、鍊金術師

1パワーレベルにつき1～8ポイントのダメージを回復させる

MAKE WOUNDS メイク・ウーンズ

基本コスト：3 対象／効果範囲：1モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：僧侶

1パワーレベルにつき、敵に1～8ポイントのダメージを与える

MAGIC MISSILE マジック・ミサイル

基本コスト：4 対象／効果範囲：1モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：魔法使い

魔法の矢を飛ばして1パワーレベルにつき1～8ポイントのダメージを与える。対象は、1モンスター+パワーレベルの数値

DISPEL UNDEAD ディスペル・アンデッド

基本コスト：7 対象／効果範囲：1モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：僧侶

ゾンビなどのアンデッド系の敵を退散させる。成功するかどうかはパワーレベルによる。対象は、1パワーレベルごとに1モンスター

ENCHANTED BLADE エンチャンテッド・ブレード

基本コスト：4 対象／効果範囲：パーティ
使用条件：常時 呪文書：僧侶

味方の武器を魔法で強化し、命中率、貫通力を上げる。持続時間はパワーレベルに比例する

BLINK ブリンク

基本コスト：7 対象／効果範囲：本人
使用条件：戦闘時 呪文書：魔法使い、超能力者

自分の姿を消したり出現させたりして、敵の攻撃を当たりにくくする。持続時間はパワーレベルによる

MAGIC SCREEN マジック・スクリーン

基本コスト：8 対象／効果範囲：パーティ
使用条件：常時 呪文書：魔法使い

パーティの周りに魔法のバリアをはって、敵の唱えた呪文の効果を緩和させる。持続時間や強度はパワーレベルによって異なる

CONJURATION コンジュレイション

基本コスト：10 対象／効果範囲：パーティ
使用条件：戦闘時 呪文書：魔法使い、僧侶

精霊界からモンスターを呼びだして、パーティの味方として戦わせる。召喚できるモンスターの数と強さは、パワーレベルによって異なる

ANTI-MAGIC
アンチ・マジック

基本コスト：7 対象／効果範囲：モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：魔法使い

敵の周りを魔法の障壁で取り囲み、敵の呪文を防御したり逆流させたりする。障壁の強さはパワーレベルによる

REMOVE CURSE
リムーブ・カース

基本コスト：10 対象／効果範囲：アイテム
使用条件：常時 呪文書：僧侶

アイテムにかかっている呪いを取り除く。成功するかどうかは、呪いの強度と、パワーレベルによる

LIFESTEAL
ライフスティール

基本コスト：12 対象／効果範囲：1モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：僧侶、超能力者

敵の生命力を奪い取って1パワーレベルにつき4～16ポイントのダメージを与えると同時に、そのダメージを自分の傷の回復に使う

ASTRAL GATE
アストラル・ゲート

基本コスト：8 対象／効果範囲：1モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：魔法使い、僧侶

デーモン系の敵を退散させる。成功するかどうかは、敵の強さとパワーレベルとの比較による

WORD OF DEATH ワード・オブ・デス

基本コスト：18 対象／効果範囲：全モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：僧侶

文字の呪いにより、敵に1パワーレベルにつき4～16ポイントのダメージを与える

RESURRECTION レザレクション

基本コスト：20 対象／効果範囲：味方1人
使用条件：常時 呪文書：魔法使い、僧侶、超能力者

死んだキャラクターを蘇生させる。成功するかどうかは、パワーレベルとキャラクターのヴァイタリティーによる

DEATH WISH デス・ウィッシュ

基本コスト：20 対象／効果範囲：全モンスター
使用条件：戦闘時 呪文書：僧侶

すべての敵を死に至らしめる。成功するかどうかは、敵の強さとパワーレベルによる

BANE OF THE COSMIC FORGE

PLAYING
SECTION

冒険を始める前に……

キャラクターも完成してパーティも組んだ、そして、呪文の使い方もわかった。そこで、いよいよ「BANE OF THE COSMIC FORGE」の迷宮に挑むわけだが、その前にまだ説明しておかなければならないことが2点ほどある。それらは、冒険をしていくうえで非常に重要なことである。

①街が存在しない

街が存在しないということはどういうことか……。以前までのWIZARDRYシリーズをプレイしたことのある人ならおわかりになると思うが、店に行って武器を買い換えたり薬などを入手したり、あるいは宿に泊まって休息したりということができないのである。また、毒などを治療してくれる寺院もなく、酒場に行ってパーティのメンバーを入れ替えるということもできない。

つまり、一度6人でパーティを組んだら、冒険が終了するまでずっとそのままで、なおかつ治療や回復などはすべて自分たちの手で行わなければならないということである。ただし、買い物については、迷宮内に住んでいる人物もいるので、そういう人たちから買い物をすることができるので、それほど心配はいらないだろう。

また、コズミックフォージの迷宮は、一度

入りこんだら、コズミックフォージの謎を解くまで絶対に出ることはできない。しかも、最初に足を踏み入れるところは、迷宮というよりも実際には“城”である。

すなわち、城やその他の迷宮に巢食う者たちからみれば、あなたのほうが「侵入者」なのである。そのような侵入者を快く思わない連中もなかにはいるので、それによって対処法が変わるというものではないが、気をつけておくべきことではある。

その他、宿泊施設は皆無なので、休息するときは迷宮のなかで野宿することになる。その際には、いつ、どんな敵が寝首をかこうと襲いかかってくるかわからないので、十分注意して、安全な場所を探して休息をとらなければならない（詳しいことは、P.112以降を参照のこと）。

それ以外の冒険に必要な事柄については、P.92以降で細かく説明するので、そちらをよく読んでほしい。

②セーブディスクを多数用意しておく

BCFでは、1枚のセーブディスクには、ひとつのデータしかセーブすることができない。

しかし、冒険中にはなにか起こるかわからず、二度と抜け出せない窮地に立たされてしまうことがなきにしもあらずである。場合によつてはセーブディスクが壊れてしまうかもしれない。そのような状態に陥っても安心して前のところからゲームが再開できるよう、セーブディスクは何枚も用意しておくべきである。実際の方法論としては、セーブのたびにディスクを変えたり、同じデータを何枚かのディスクにセーブするという手がある。そ

れを両方行うのがベストではあるが、どちらかだけでもやっておけば、いざというときに役立つ。

できることなら、セーブディスク用に5枚は用意しておきたい。ただし、必ずDOS上でフォーマットをしておくこと。そうしないとセーブはできない。



キャラクターのレビュー

今までの WIZARDRY シリーズでは、冒険中にキャンプを張って、怪我人の治療や物品の交換などを行うことができた。もちろん、この BCF でも物々交換や呪文を唱えることはできる。だが、キャンプを張るということはない。

BCF では、移動中の（戦闘以外での）呪文使用や、あるいは辺りを探索したりといった行動は、すべて「パーティオプション」のなかのコマンドによって行う。アイテムの装備や交換などは、そのパーティオプションのなかの、キャラクターの“レビュー”を実行することによって行うことができる。

ここでは、ゲーム中に頻繁に使うキャラクターのレビューについて説明していく。その他のパーティオプションについては P.96 以降で説明するので、そちらも併せて参考にしてほしい。

キャラクターのレビューのなかでは、11 個のコマンドを実行することができる（“終了” コマンドを合わせると合計 12）。そのなかで、“分析” “バグ” “組み合わせ” の 3 つについては、11 のコマンドのなかでも重要な位置を占めるため、次ページ以降でひとつひとつピックアップして説明していく。

・装備

武器や防具を装備するコマンドである。冒険中に頻繁に使うもののひとつだろう。

・捨てる

これは、いらなくなつた荷物などを文字どおり捨てるコマンドである。

・呪文

パーティオプションとは別に、このレビューのなかでも呪文を使うことができる。

・使用

薬品や卷物などを使うコマンドである。書物などもこれを使って読むことができる。

・取り引き

これは、キャラクター間でアイテムや金の交換などをするコマンドである。

・編集

このコマンドを実行することで、そのキャラクターの名前、肖像、職業を変更する。

・スキル

キャラクターの持っているスキルの数やそのレベルなどを見るときに使用する。

・レビュー

引き続き他のキャラクターのレビューへ移りたいときには、このコマンドを使う。

・終了

このコマンドを実行すると、移動の状態へ移ることができる。

アイテムの分析

アイテム、とくに武器や防具などは、種族や職業によっては使えないものも多数存在する。しかし、宝箱のなかから、あるいは敵を倒して見つけたり、他人から買った場合などは、そのアイテムが、誰に使って、誰には使えないものなののかはわからない。

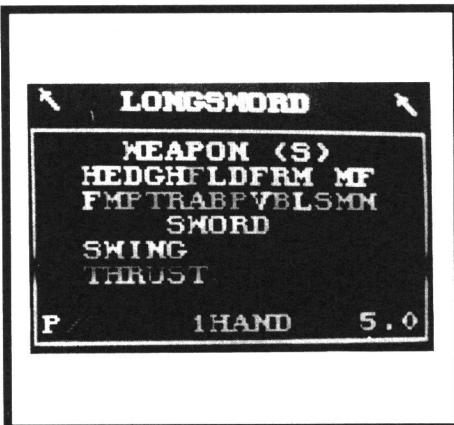
そこで、キャラクターのレビューのなかでこの“分析”コマンドを使い、アイテムの機能を調べるのである。

このコマンドを実行すると、調べたアイテムを使うことのできる種族、性別、職業とそのアイテムの重量を知ることができる。

調べたアイテムが武器ならば、その武器の射程距離、使用できる戦闘オプション、主武器なのか補助武器なのか、そして片手に持つものか両手に持つものなのかがわかる。

防具ならば、身体のどの部分に装備するものなのか、そしてアーマークラスも知ることができるのである。さらに、ポーションやスクリールならば、使える呪文もわかる。

ただし、その武器や防具が魔法を使っても、どんな呪文が使えるのか、それどころか呪文が使えるのかどうかまでは判別することができない。そのアイテムがスペシャルパワーを持っていても同様である。アイテムをそこまで分析したいのなら、IDENTIFYの呪文を使わなければならない。



ちなみに、種族や職業はすべて英語の頭文字で表示される。それらは左から順に読んでいくと、種族は H (人間)、E (エルフ)、D (ドワーフ)、G (ノーム)、H (ホビット)、F (フェアリー)、L (リザードマン)、D (ドラコン)、F (フェルプール)、R (ラウルフ)、M (ムーク) となる。また、職業ならば F (戦士)、M (魔法使い)、P (僧侶)、T (盗賊)、R (レンジャー)、A (鍊金術師)、B (バード)、P (超能力者)、V (ヴァルキリー)、B (ビショップ)、L (ロード)、S (侍)、M (修道僧)、N (忍者) となる。

バッグへの出し入れ

冒険に出るキャラクターはそれぞれ、いわゆるリュックサックのようなバッグをひとつ持っている。そのバッグには、手に持ち切れなくなったりたアイテムを12個までしまうことができる。

つまり、キャラクターは、手に持っているアイテムで10個、バッグに12個と、合計22個のアイテムを持つことができるのである。

キャラクターレビューのなかの“バッグ”コマンドは、文字どおりキャラクターの持っているバッグにアイテムを入れたり、取り出したりするためのものである。

しかし当然のことながら、手持ちのアイテ

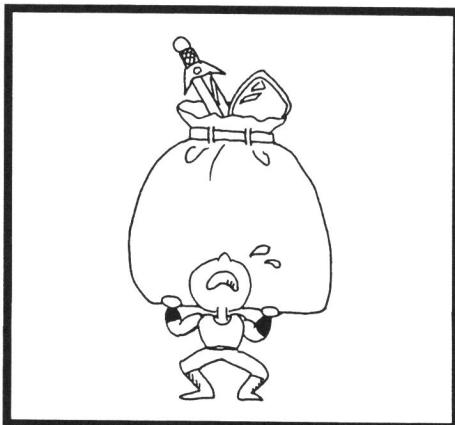
ムが10個であればバッグから取り出すことができず、バッグのなかに12個のアイテムが入っていればさらにバッグのなかに物を入れるということはできない。

そういった場合には、“バッグ”コマンドを実行しても、“取り出す”“加える”といったサブコマンドが表示されないので、それで判断することができる。

バッグのなかの物を出し入れするのは、レビューのなかのこの“バッグ”コマンドでしか行うことはできない。

また、戦闘中に必要なアイテムであっても、バッグのなかに入れてしまってはそれを使うことはできない。そのため、あらかじめバッグから出しておくか、戦闘オプションの“装備”コマンドで、1回の攻撃を無駄にしてバッグから取り出すことが必要である。

しかし、パーティオプションの“使用”コマンドでなら、バッグからアイテムを取り出さなくてもそのままそのアイテムを使うことができる。



アイテムの組み合わせ

あるキャラクターが 100 本の ELM ARROW を持っているときに、敵を倒したために新たに 30 本の同じ物を手に入れたとする。そのような場合は、100 本の ELM ARROW とはまた別のアイテムとして、30 本の ELM ARROW を持つことになる。しかし、そのような状態はスペースの無駄というものである。

そのようなときにこの“組み合わせ”コマンドを使えば、130 本の ELM ARROW としてひとまとめにすることができるのである。このコマンドは矢や手裏剣などだけでな

く、薬や巻物などにも使用することができる。

また、このコマンドを使って、別々のアイテムを組み合わせて、それらとは違ったアイテムをつくり出すことができる。ただしそれは、常識的に考えて組み合わせができるものでなくてはならない。たとえば、糸と釣り針を組み合わせて、魚を釣るために道具をつくり出すといった具合である。

このような組み合わせは、冒險を進めるうえで非常に重要なポイントとなることがある。

Character

®

冒険に出発だ!

冒険に出るといっても、ただ単に迷宮内を歩き回って、目の前に立ち塞がるモンスターどもをなぎ倒していくば先に進めるというわけではない。迷宮内に仕掛けられた機械的なからくりや、謎を解いていかなければ、一度入ったら抜けられないといわれる迷宮から脱出することはできないのである。

そのような迷宮の謎を解いたりするために、あちこち調べたり、呪文をかけたりする必要がある。そのようなことを実行するのが、パーティオプションなのである。

パーティオプションのなかでは、全部で8個のコマンドを実行することができる。そのなかの“探す”“開ける”コマンドについては、次ページ以降で説明するので、ここでは省略する。その他の6つのコマンドについて、説明していこう。

・レビュー

このコマンドは、前述したキャラクターのレビューを実行するためのものである。詳しいことは、そちらを参照してほしい。

・呪文

文字どおり、呪文を唱えるためのコマンドである。とくに KNOCK-KNOCK や、DIRECTIONといった特殊呪文を唱えると

きによく使うことになるだろう。

・使用

主に薬などでキャラクターを回復するために使うことになるコマンドである。その他、鍵で扉を開けるときなどにも使う。

・並べかえ

これは、パーティの順番を変えるためのコマンドである。状態のよくないキャラクターは、このコマンドを使って後列に置いてやるといいだろう。

・休息

魔法以外でスタミナや体力を回復させるための、唯一のコマンドである。もちろん、呪文ポイントも回復する。詳しいことは P.112 以降を参照のこと。

・ディスク

冒険のセーブは、このコマンドを使って行う。サブコマンドとして、セーブしてそのまま続けるものと、セーブしてゲームを終了させるもの、セーブしないでゲームを終了させるもの、そしてゲームの設定と、4つのコマンドを選択することができる。



辺りを探索してみよう

パーティオブションの“探す”コマンドは、冒險を進めるうえで非常に重要な役割を持っている。要するに、現在パーティの全員が立っているその場所を、くまなく探してみるためのコマンドである。

このコマンドを実行して発見できるものは、汚いゴミの山から強力なアイテムまで、あるいはただの落書きから重要なメッセージまでさまざまである。

また、迷宮内を探索していると、扉を開けたり罠を解除するためのボタンがたまに壁に設置されていることがある。そのボタンを押すのも、このコマンドの役目である。

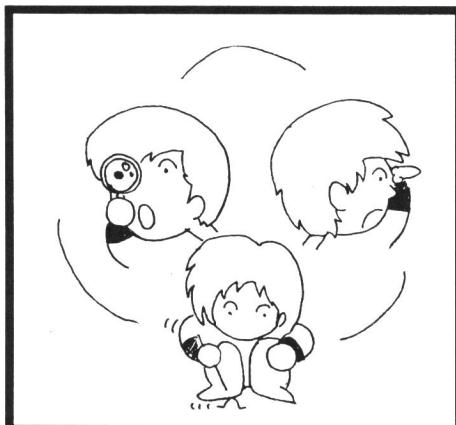
とはいっても、辺りを隈なく探して回ればいいというわけではない。それに、そんなことをいちいちやっていては時間がいくらあっても足りはない。

そこで、怪しいと思われる場所に絞って“探す”コマンドを使うわけだが、そういう場所に目星をつけるにはどうしたらいいのか。ここで、スカウト技能の出番なのである。このスキルに熟達しているキャラクターがひとりいると、迷宮内を歩いているときに「△△がなにかを発見した」というメッセージが流れる。そのような場所には、必ず“探す”コマンドで発見できるものがあるのだ。

もし、スカウトに長けた者がいなければ、

心領域の呪文 DETECT SECRET が役に立つ。この呪文をかけると、画面の上方にある目のアイコンが開く。この目がスカウトの役目を果たし、なにかを発見すると、その目が光って教えてくれるのである。

この呪文は一度かけておけば、しばらく効果が持続する。そのため、休息を終えて冒險を再開するときに、その場で唱えておくといいだろう。ただし、この呪文は魔法使いが超能力者の呪文書を持っていないと使うことができない。



トビラの開け方

このBCFの迷宮には、鉄格子の扉と木製の扉の2種類が存在する。鉄格子の扉はそのすべてに施錠がなされていて、その扉に合った鍵（扉ごとに鍵が異なる）を手に入れると、その扉を開けるための仕掛けを作動させなければならない。

しかし、木製の扉は、施錠されてはいても、だいたいはある一定のエリアごとに同じ鍵を使って開けることができる。しかも、その鍵は、その辺をうろついている敵を倒せば（とくに盗賊系）手に入ることもある。

とはいっても、冒険を始めたばかりの時点では鍵もなかなか見つからない。そのため、木製の扉を開けるには、盗賊の手腕で鍵を外

すか、戦士たちが力ずくで無理矢理開けることになる。

普通に鍵を使って扉を開けるなら、“使用”コマンドで鍵を使えば事足りる。しかし、鍵を使わずに無理矢理開けようと思ったらそうはいかない。“開ける”コマンドの実行が必要になる。

このコマンドを実行すると、“力ずく”で開けるのか“鍵を外す”のか選択することになる。たいていは盗賊系のキャラクターが“鍵を外す”ことになるだろう。いうまでもないが、盗賊系のキャラクターというのは、指先技のスキルを持っている者のことである。

“鍵を外す”を選択すると、画面の右下に1個ないしは多数の赤い四角が表示され、緑色に点滅を繰り返す。これは、鍵の難易度を表すもので、この四角が多いほど鍵が複雑であるということになる。そして緑の点滅は、鍵の難易度と、それに対する指先技の熟練度を比べて算出された成功率である。表示された四角がすべて緑色になった瞬間にうまくリターンキーを押せば、見事その扉を開けることができるるのである。ただし、赤い四角が常に点滅するとは限らず、鍵の難易度に対して指先技があまりにも低いと点滅しないこともある。そのような場合は、鍵開けには成功し



ない。しかも、ただ失敗するだけならもう一度チャレンジすることもできるが、場合によつては鍵を壊してしまうこともある。そうなつてしまつたら、もう鍵を外すどころか力づくで開けることもできなくなってしまう。

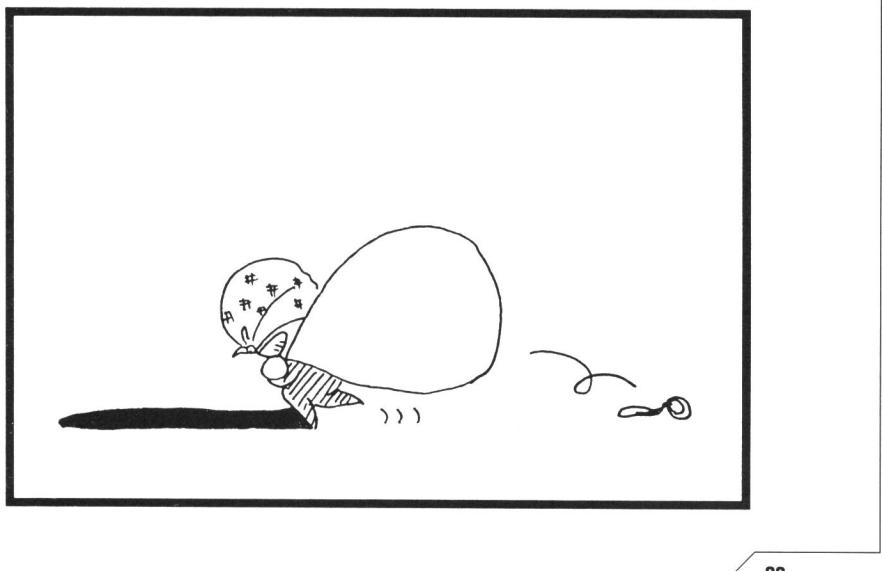
しかし、その扉に合つた鍵を見つければ普通に開けることができるので、それほど深刻になる必要はない。

また、力づくで開けるときは、画面右下に扉の強度として赤いラインが表示され、その上にキャラクターのパワーを表すラインが伸縮を繰り返しながら表示される。リターンキ

ーを押したときに、そのパワーのラインが扉の強度を越えていれば、見事その扉をぶち破ることができるのである。

ただし、力の強いキャラクターでない限り、これはまず成功しない。しかも、鍵を外すことより鍵そのものを壊してしまう確率のほうが高い。そのため、力づくで開けるのはできるだけ避けたほうがいいだろう。

以上の2つの方法以外にも、鍵を開ける手段はある。それは、地領域呪文の KNOCK-KNOCK である。どちらかといえば、こちらのほうか鍵を開けられる確率は高い。



▶宝箱の開け方

迷宮内を隈なく探索していると、いくつもの宝箱を発見することができるだろう。そのような宝箱のなかには必要不可欠なアイテムをはじめ、強力な武器、治療薬など、役に立つものが多数入っている。

しかし、そのようなものが入っているからといって、宝箱を発見してもすぐさま開けてはならない。うまい話には裏があるというのが世の常で、たいてい宝箱には強力な罠が仕掛けられているものである。その罠を解除せずに宝箱を開けてしまうと、罠が作動し、たちまちパーティは危機に陥ってしまう。

罠の種類には、キャラクターを毒で侵すものから、強力なダメージを与えるもの、さら

には直接死に至らしめるものまでさまざまなもののが存在する。

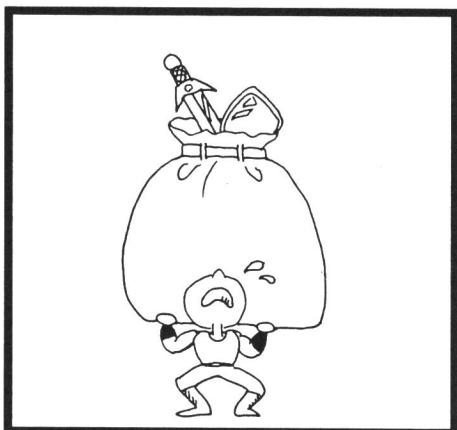
そんな恐ろしい罠を解除するにはどうすればいいのか。ここでもまた、盗賊系キャラクターの出番である。とはいっても、パーティオプションの“開ける”コマンドのなかで、“罠を外す”を実行すればいいというものではない。

罠には多数の種類があると同時に、解除方法もそれぞれ異なっているのだ。それを見極めたうえで罠を解除しなければ、たちまち罠が作動してしまうだろう。

具体的に罠を解除する方法はというと、宝箱を目の前にして“開ける”コマンドを実行すると、さらにサブコマンドが実行できるようになる。まずはそのなかの“調べる”を実行するのである。当然のごとく、そのコマンドを実行するのは指先技のスキルに長けているキャラクターでなければならない。

このコマンドを実行すると、画面の右下に不連続の英文字が表示される。これは、罠の名前をバラバラに表示したもので（たとえばPOISON DAGGERならばODPSNE IGR GOAのように）、これをうまく並べ替えて罠の名前を判別しなければならないのである。

しかも、表示される英文字は常に本当の名



前と同じ数というわけではない。それより少ないときもあれば、多いときもあり、指先技に熟達していればいるほど正確に識別することができる。

さて、罠を判別することができたら、今度はそれの解除である。“罠を外す”を実行すると、いくつもの罠の名前が表示されるので、自分が識別した罠の名前のところにカーソルを合わせてリターンキーを押せばいい。

ただし、罠を解除するためにも指先技のスキルが必要であることを忘れてはならない。仕掛けられた罠に対して、指先技のスキルが追いつかないと、せっかく罠の種類が識別できても、解除することはできない。しかも、普通に失敗したのなら何度も挑戦することができるが、場合によっては罠が作動してしまうこともあるので細心の注意が必要である。そのようなことのないよう、常に指先技は鍛えておきたいものである。

また、指先技だけでなく、呪文で罠を調べたり、解除することもできる。そのような場合は、サブコマンドのなかの“呪文”を使う。罠を判別する呪文は心領域の DIVINE TRAP で、パワーレベルが低くとも、正確に判別する確率がかなり高い。とくに“調べる”コマンドと併用すれば、ほぼ 100% の正確な情報が得られることだろう。



また、地領域の呪文である KNOCK-KNOCK を使うと、罠を解除する必要がないので、手間を省くことはできる。ただし、この呪文を高いパワーレベルで使っても、宝箱が開かないばかりか、罠が作動することも多々あるので、注意が必要である。

この呪文は、できるだけ最後の手段としてとっておくほうがいいだろう。指先技でどんどん宝箱を開けてスキルを伸ばしたほうが、後々役に立つはずである。

モンスターとの戦闘

迷宮のなかには、冒険者たちを自分の胃袋のなかに収めんとして、あるいは物品を奪うために、はたまたただ殺戮を楽しむために、パーティに襲いかかってくる輩がとめどなく出現する。そのような連中を追い払うには、力を持って叩き伏せるしか手がない。また、冒険を進めていくうえで、どうしても避けられない戦いもある。

「戦い」は、冒険者として最も重要なファクターである。相手がたかがネズミ1匹であろうが、パーティに襲いかかる者どもと戦うことでの、冒険者としての経験を積んでいくのである。しかも、戦いにおいて常に勝利を収めなければ、旅はそこで終わってしまうのである。

その戦いに勝つためには、ただ単に剣を振り回して、呪文を唱えていればいいというわけではない。攻撃にしろ呪文にしろ、さまざまなやり方があり、なおかつ相手の動向をよく観察して作戦を立てなければ、とてもではないが戦闘に勝つことなどできはしないのである。ここでは、その戦闘のやり方について詳しく述べていこうと思う。

実際に戦闘は、ラウンド制で行われる。まずラウンドの最初に各キャラクターの行動を選択する（攻撃するのか呪文を唱えるのか、それとも他の行動をとるのかなど）。当然、

敵の行動もその間にコンピュータが決定する。そして戦闘が始まるわけだが、スピードの速いキャラクター（モンスターも含めて）ほど、より早く行動することができる。そして、全員が行動し終わった時点で、次のラウンドへと移るわけである。

これは、相手を全滅させるか、こちらが全滅させられるかどちらかまで続けられる。もちろん、見事相手を全滅させることができたら、その戦いに勝利したことになり、経験値や金、アイテムなどを得ることができるのである。

ちなみに、遭遇したモンスターの名前は、はじめから知っているわけではない。そのため、とくに冒険を始めたばかりの頃によくあることだが、モンスターの外観が表示される。「RAT」と表示されれば、相手がネズミであることはわかる。しかし、それがどんな種類のネズミなのかまではわからないということである。そのため、いきなり強敵に出くわしても、しばらく気が付かないで戦っていることがある。

ただしこれは、神話学のスキルを上達させることで、相手の正体を即座に見破ることができるようになる。

では、次ページからは、戦闘中にとれる行動について解説していこう。

攻撃

“攻撃”は、数ある戦闘オプションのなかで最も重要かつ基本的なコマンドである。魔法使い系キャラクターならいざ知らず、戦士系のキャラクターは、とにもかくにもこのコマンドを実行しなければ戦いに参加することはできない。

攻撃方法（モード）の一番の基本は、剣を“振る”ことである。この“振る”を中心に、武器などによって異なる8つの攻撃モードが存在する（“振る”を合わせれば合計9個）。以下、それらを簡単に説明していこう。

振る：攻撃の基本中の基本である。剣や斧などで使うことができる。

突く：“振る”に比べて、相手の装甲を貫きやすくなる。剣や槍で使える。

叩く：打撃武器を使った攻撃のみに使用可能。ストレングスがダメージに影響する。

乱闘：極度に命中しにくいか、当たれば2倍のダメージを与えることができる。

投げる：少々当たりにくいか、貫通はしやすい。ただし、ダメージは同じである。

殴る：手と足を使った攻撃にのみ使用可能。

貫通はしにくいか、当たりやすい。

蹴る：“殴る”と同様で、ストレングスが高いほど、ダメージが大きくなる。

鞭打つ：文字どおり鞭を使った攻撃のみに使用可能。かなり命中しやすい。

撃つ：射撃武器を使った攻撃モードである。非常に貫通しやすいのが特徴である。

これらの攻撃モードには、それぞれ3つのパラメータが設定されている。それは“命中”“貫通”“ダメージ”である。これらの数値はすべて“振る”を±0として設定されていて、それによって命中しやすいとか、貫通しやすいとか判断できるわけである。具体的な数値については、次ページの図を参考にするといいだろう。



BANE OF THE COSMIC FORGE

武器を両手にひとつずつ装備したキャラクターが、成長して武器スキルも上がり、なおかつスピードが上がったとき、1ラウンドの間に複数の目標に対して攻撃することができるようになる。

さらにそのキャラクターが成長していくと、ひとつの武器で複数の敵に対して攻撃できるようになる。つまり、メイン武器で2回、補助武器で2回と、最高で合計4人の敵に対して攻撃することができるようになるのである。たとえばそれがキリジュツに熟達した侍や忍者だった場合、致命傷の連続で、1

ラウンドに4匹もの敵を一気に葬り去ることができるのである。

また、武器スキルと同時にデクスターイティが上がると、ひとりの敵に対して2回以上の攻撃を命中させることができる。その2回以上の攻撃が命中すれば、当然その分ダメージがふえるというわけである。しかもキリジュツを持っていると、攻撃が命中するたびに致命傷を与えられたかどうかの判定が行われる。

つまり、相手に何度も斬りつけることで、実質的に致命傷を与える確率がぐんとアップするというわけである。

モード	命中	貫通	ダメージ
突く	-2	+1	+1
叩く	同じ	-2	+2 (*)
乱闘	-4	-4	二倍
投げる	-1	+1	同じ
殴る	+1	-1	同じ
蹴る	-2	同じ	+2 (*)
ムチ打つ	+2	-2	同じ
撃つ	同じ	+2	同じ

(*) ダメージはこの他にキャラクターのストレングスの影響も受ける。

受け

戦闘といっても、ただ単に攻撃するだけが可能ではない。場合によっては、受けの体勢をとって相手のスキを見つけるということも大切である。また、戦闘は極度にスタミナを消耗するため、多少でも休んでおかなければそのまま昏倒してしまうことも多々あるのだ。この“受け”は、そういった行動をとるためのコマンドである。このコマンドを実行すると、4つのオプションを選択できる。

・ブロック

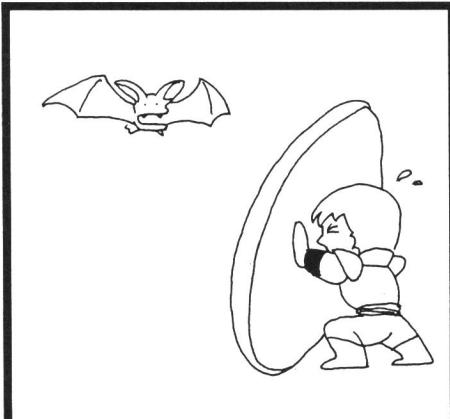
このオプションは、盾を用いて相手の攻撃をはじくためのものである。この行動をとっていると、相手が乱闘を仕掛けてきても、2倍のダメージを受けることはない。ただし、盾のスキルを持ち、なおかつ盾を装備していないとこのオプションを選択できない。

・かわす

攻撃をまったく考えず、周りに神経を集中させて、相手の攻撃を回避するためのオプションである。相手の攻撃が武器によるものでも、呪文でも、あるいは飛び道具でも避けることができる。しかも、2倍のダメージを負うことではなく、どのキャラクターでも選択することができる。

・ガード

武器を構えて相手の行動を待ち、相手が攻



撃を仕掛けてきたら、即座に反撃することができるオプションである。このオプションを選択していると、相手がこちらに攻撃することができれば、自分は後列で短距離武器しか持っていないくとも攻撃することができる。ただし、ダメージは通常どおり受ける。

・休息

息を整えて、若干ながらスタミナを回復させるためのオプションである。ただし、休息中は相手の攻撃に対して無防備な状態になり、なおかつアーマークラスが15になってしまないので注意が必要である。

装備／呪文

“装備”は、戦闘中に矢などをすべて打ち尽くしてしまった場合などに、他の武器に持ち変えるためのオプションである。このオプションを実行すると、キャラクターのレビューと同じ画面に移り、武器や防具を装備したり、分析やバッグの出し入れなどもできる。そのため、ポーションやスクロールなどを出したりするのにも使える。

ただし、戦闘の混乱のなかでバッグから物を出したりするため、敵の攻撃に対して完全に無防備な状態になってしまう。また、スタミナも極度に消耗する。

“呪文”は、まさに読んで字のごとし、呪文を唱えるためのオプションである。パーティオプションの呪文コマンドとは違い、使用可能な呪文には制限がない。とはいっても、戦闘中にKNOCK-KNOCKのような特殊呪文を唱えてもなんの意味もない。ただいたずらに呪文ポイントやスタミナを減らすだけである。

戦闘に使う呪文といえば、攻撃呪文か回復呪文、あるいは仲間の攻撃を補助するための呪文ということになる。MAGIC SECTION(P.59以降)の呪文データとその戦闘の状況をよく見て、よりベストな呪文を使うこと。

使用／移動

アイテムには、呪文と同じ現象を発動させるものがたくさんある。そのようなアイテムを使うためのオプションが、“使用”というわけである。ただし、パーティオプションのときと違い、アイテムを使えば100%その力を發揮するというわけではない。

戦闘という特殊な状況下においてアイテムを使うためには、工芸学のスキルが必要になる(使うアイテムがスクロールの場合は書術のスキル)。また、スキルを使うということは、失敗もあれば、敵よりも恐ろしい呪文の逆流があるということである。

そのため、発声術などのスキルにポイントを回す必要がないキャラクターであれば、工芸学や書術を鍛えておきたいものである。

“移動”とは、パーティ内の順番を入れ替えるためのオプションである。たとえば、前列のキャラクターが呪文などで眠らされてしまったとする。そのような状態は、まさに敵的になるようなもので非常に危険である。そこで、後列にいる状態のいいキャラクターが、この“移動”を使って前列に出るというわけである。

ただし、移動中は敵に対する防御行動がとれないため、ダメージを受けやすいという欠点がある。



隠れる

職業によっては、敵から身を隠すことのできる忍術のスキルを持った者もいる（盜賊や忍者、修道僧など）。“隠れる”は、そのようなキャラクターだけが使うことのできるオプションである。

このオプションを実行すると、敵から、また仲間からも姿が見えないように隠れることができ、次のラウンドで不意撃ちを与えることができる。むろん、敵はその不意撃ちに対してなんの防御行動もとることができない。そのため、通常の攻撃よりも命中しやすく、また大きなダメージを与えることができる。

しかも、場合によってはいったん不意撃ちをかけたあとで、そのまま再び隠れ続けることもできる。ただしそれは、パーティの仲間に見つかる前に、つまり、パーティの誰よりも先に攻撃をした場合のみである。

また、“隠れる”を実行したからといって、常にその行動が成功するとは限らない。当然、忍術のスキルが低いほど失敗する確率は高くなる。もし隠れることに失敗したら、1ラウンドまるまる無駄な消費をすることになるので注意が必要である。

逃走／ブレス

ときには、現在のパーティの状況では、とても太刀打ちできない敵と出くわすこともある。そのような敵にただ闇雲に立ち向かっていくのは、あまりにも愚かというものである。勝てないとわかつたら、すぐさま逃げることも必要である。そのようなときには、この“逃走”を選択すればいい。

このオプションはパーティ全員が選択する必要はなく、ひとりが実行すれば、他のメンバーもそれに続く。ただし、実行すると敵に背を向けることになるため、攻撃的になりやすく、攻撃を受けたときのダメージも大きくなるので気を付けること。

また、必ず逃走に成功するとは限らず、敵に道を塞がれることもあるので、細心の注意が必要である。

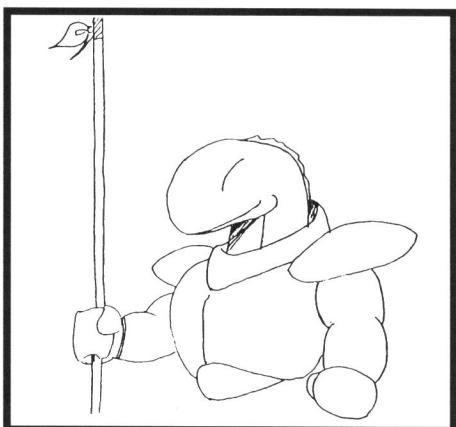
“ブレス”は、敵に酸のブレスを吐きかけてダメージを与えるもので、ドラコンのキャラクターにしか実行できないオプションである。

このブレスは、ダメージはそれほど大きくないものの、ほぼ確実に敵に命中するため、いざというときにはかなり役に立つ。ただし、ブレスを吐くために大量のスタミナを消耗するので、そうそう何度も使うことはできないのが欠点である。

モンスターの攻撃方法

どんなに知能の低いモンスターであっても、ただ単にパーティに向かって突っ込んでくるだけではない。自分の持っている能力を最大限に發揮して、その状況に応じた攻撃方法を選択してくるのである。ここでは、そのモンスターの攻撃方法について説明していく。

モンスターの種類は、動植物型、人間型の戦士系、人間型の魔法使い系、悪魔、アンデッドの5つに大別できる。そのモンスターの種類によって、大まかな攻撃方法を判別することができる。それを以下に解説していく。



・動植物型

動植物型モンスターには、ネズミやコウモリといった哺乳類をはじめ、ヘビのような爬虫類、アリやトンボなどの昆虫から食虫植物から進化したような植物に至るまで、さまざまな種類がある。しかし、これらの攻撃方法にはすべて共通点がある。それは、当然といえば当然かもしれないが、爪や牙、あるいは蔓など、必ず自分の身体の一部を使って攻撃することである。

だが、場合によっては強力な剣などで攻撃されることよりも恐ろしいことがある。なぜならば、ヘビなどのようなモンスターの牙には、たいてい毒が分泌されているからである。また、魔法的な力を持つモンスターなどは、プレスのようなものを吐き出して、呪文と同じような効果を引き出すこともあるのだ。なかなか侮れない相手ではある。

・人間型／戦士系

人間型といっても、ただ単に戦士や侍といった冒険者と同じような敵だけでなく、巨人やドワーフといった亜人間も含む。

このような敵の攻撃方法は、武器によるものが大半である。武器といってもそれほど特別なものではなく、自分たちが使っている武器とまったく同じものである。彼らが攻撃を



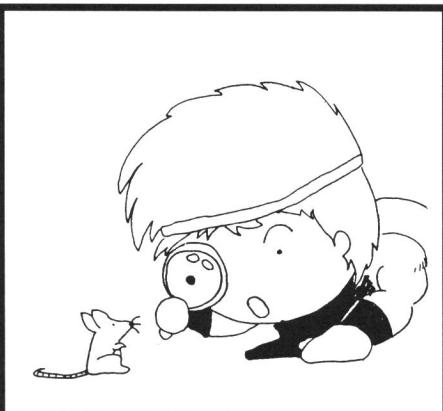
仕掛けてくるときは、「△△で斬りつけた」というように、武器の名前がメッセージとして流れ。自分たちが使ったことのある武器なら、ある程度敵の強さなどを推測できるだろう。

このような敵を倒すと、相手の武器が手に入ることもある。ここで注意しなければならないことは、その武器が特殊な能力を持っていた場合、その効果は自分たちが受けるということである。また、侍やロードのように武器攻撃と同時に呪文を唱えてくる者や、忍者のように致命傷を与える者もいることを考慮しておくこと。

・人間型／魔法使い系

これはとくに説明はいらないだろう。自分たちの使う呪文とまったく同じものを唱えてくる。それだけによくわかるだろうが、呪文は相手方を一掃するほどの力を秘めているのだ。そのような呪文の威力を、自分たちが身をもって知ることになるのである。それだけに、うかうかしていられない相手である。

こんな敵と遭遇したら、さっさと片付けるか、SILENCEの呪文で黙らせるのが一番である。なかには、武器で攻撃してくる者もいる。



・悪魔

悪魔の攻撃方法は、すべてのモンスターのそれを掛け合わせたものと思っていい。武器攻撃や、爪、牙の攻撃とそれによる追加効果、さらにはプレス、呪文と、あらゆる手段で攻撃してくるのである。

・アンデッド

アンデッドは、幽霊、スケルトン、ゾンビと3種類に大別できる。攻撃方法は悪魔と似たようなもので、あらゆる方法を使ってくる。ただし、悪魔ほど多彩ではないので多少ながら安心はできる。

状態の変化

敵からの攻撃を受けたり、呪文をくらつたり、はたまた不幸にも宝箱の罠に引っ掛けてしまったとき、ダメージを受ける以外にもさまざまな状態の変化が起こることがある。

それは、ただ単に胃の調子がどうもよくないうといった軽い症状から、ほとんど行動が不能になるほどの重いものまで、あるいは生命力がどんどん削られていく毒や、石化や死といった恐ろしいものまで存在する。

とはいっても、一晩寝れば回復するものもあれば、そうでなくとも呪文などにより必ず治療する手段はあるので、石化や死といったよほどのことがない限り、それほど深刻になる必要はない。

ここでは、それら状態の変化と、その治疗方法について説明していこうと思う。

恐怖

恐慌に陥ると、敵の姿に脅えて100%の力が出せなくなってしまう。
CURE LESSER CNDで治療することが可能。

(None)

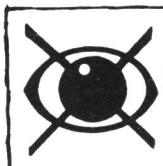
睡眠

熟睡してしまう、行動不能になる。攻撃を受けると、2倍のダメージを被る。休息か呪文で回復させることが可能。



盲目

目が見えないために攻撃を受けやすく、自分の攻撃は当たりにくく。CURE LESSER CNDで回復できる。



死亡

HPがゼロになると死に、バイタリティを1失う。RESURRECTIONの呪文以外では復活させることができない。

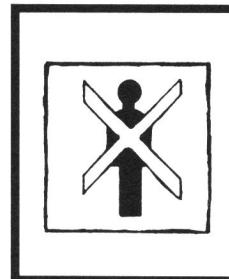


発狂

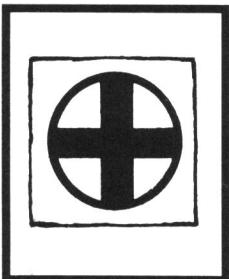
発狂したキャラクターは、こちらからの操作ができるなくなる。SANE MIND の呪文でのみ回復させることが可能。

**麻痺**

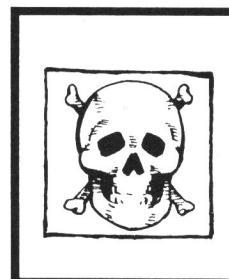
麻痺した場合は、いつさいの行動がとれない。呪文で治療するか、敵の攻撃を受けて回復することもある。

**不快感**

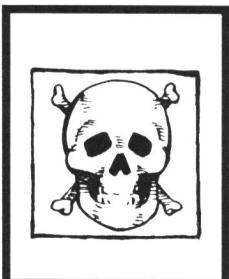
かゆいところに手が届かないといった極端に不快な状態になり、いつもの調子で行動できない。休息が呪文で治療できる。

**中毒**

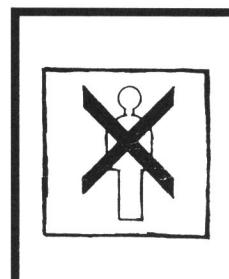
時間とともに体力を奪われていく状態である。CUREPOISON の呪文か薬でしか治療することができない。

**吐き気**

胃の調子が悪くていまにも吐きそうだという状態のため、100%の力が出せない。休息、あるいは呪文で治療できる。

**石化**

死と同様に一切の行動がとれず、バイタリティが1下がる。CURE STONE でのみ回復させることができる。



▶休息の取り方

このBCFでは、迷宮に一度入ったらコズミックフォージの謎を解き明かすまで脱出することができず、迷宮内に宿屋などはないということは前述した。

では、そんな迷宮でいったいどうやって旅の疲れを癒せばいいのか。それは、どこか安全そうな場所を探して野宿すればいい。

そうはいっても、モンスターがうろつく迷宮内では100%安全といえる場所はなく、野宿などでは完全に疲れを癒すことなどできはしない。しかし、そのような泣き事を言っていられないのが、このBCFの過酷なところではある。

実際の手順としては、パーティオプションで“休息”を選択すればいい。“休息”にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、パーティ全員が睡眠に入り、しばらくすると目が覚める。これが完全な休息で、1回につき約8時間経過する。つまり、完全な休息を3回行うことで1日がたつというわけである。

ちなみに完全でない休息というのは、全員が寝ている途中でリターンキーを押すだけいい。ただし、休息に入った瞬間にリターンキーを押しても、パーティの全員が目覚めるのではなく、何人が眠ったままになる場合があるので注意。

休息をすると、まずスタミナ、呪文ポイント

トが回復する。また、多少ではあるがヒットポイントも回復し、盲目、吐き気、不快感といったCURE LESSER CNDの呪文で治るような軽い症状もとれる場合がある。

ただし、毒を受けたまま睡眠に入ると、時間がどんどん経過して結果的に毒がヒットポイントを奪っていくので、そのまま死んでしまうことも多々ある。そのため、毒はきちんと治療してから休息すること。

また、休息といっても安心してはいけない。パーティが寝ているところを見計らって襲いかかってくるモンスターもいるのである。しかも、敵が襲ってきたからといって全員がぐさま目覚めて戦闘態勢に入れるというわけではなく、何人か、最悪の場合は全員が眠ったまま戦闘に入ることもある。

注意点をいくつか挙げると、まず休息をする場所はできるだけ三方が壁に囲まれていって、さらに扉で仕切られた狭い場所にすること。ここなら、広い場所で休息をとるより、寝込みを襲われる確率が激減する。

しかし、そのような場所でもどんな強敵が現れるかわからないので、2~3人寝っていても楽に追い払えるようなモンスターの出現するところまで戻ってから休んだほうがいいだろう。

そして、呪文ポイントに余裕があるので



ら、ひとりないしは2人のキャラクターのスタミナを完全に回復させてから眠りにつくこと。なぜならば、寝ている間に敵が襲ってきたとき、スタミナが100%に近いほど素早く目覚める可能性が高いからである。

また、ヒットポイントが限りなく低い状態で睡眠をとるのも非常に危険である。“休息”コマンドでとる睡眠というのは、前述した「睡眠」の状態とまったく同じものであるから、寝ている間に攻撃を受けると、通常の2倍のダメージを被ることになるのである。そのため、ヒットポイントがあまりにも低い

と、一撃で死んでしまうこともあるのだ。

そのことをよく考慮して、傷だらけのキャラクターがいたら、まず呪文やアイテムなどで回復させてから眠るべきである。

と、ここまで長々と述べたが、実は休息をとってもほとんど敵に襲われなくてすむ方法がある。ただし、手間と金がかかるが……。

それには、まず迷宮内で商売をしている者から、薬や回復系の呪文が使える巻物を大量に買ってくる。それらを使えば、呪文ポイントの消費なしに、ヒットポイントやスタミナ、状態の回復ができる。しかし、これを使

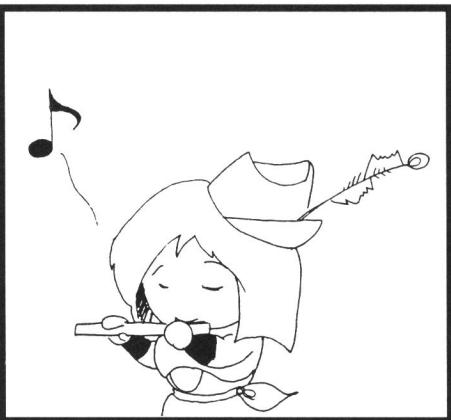
Chazanagi®

BANE OF THE COSMIC FORGE

っても戦闘のときなどに消費した呪文ポイントは回復しないので、どうしても休息が必要になる。

ここで注意すべきことは、完全な休息をしないこと。つまり、“休息”を実行して、しばらくしてからリターンキーを押して休息を中断させるのである。そしていったんキャラクターのレビューなどで呪文ポイントを見て、完全に回復していないようだったら再び休息に入り、しばらくしてから中断させる。これを呪文ポイントが回復するまで続けるのである。

確かに手間と時間はかかるが、寝込みを襲われる確率はかなり減るはずである。あまり



お勧めの方法ではないが、どうしても休息中に敵に襲われるのか嫌だったら、この手段を試してみるのもいいだろう。

また、そんな手間をかけずとも、ほとんど休息せずにすませる方法もある。

迷宮内には、ところどころに泉が湧き出している個所がある。これらの泉は飲むことができ、なかにはスタミナやヒットポイント、呪文ポイント、さらには状態まで回復させる効果を持ったものもあるのだ。

しかも、それらの効果は1種類しかないというわけではなく、効果が重複しているものもある。つまり、スタミナだけを回復させるものから、すべてのステータスを回復させるものまであるというわけである。

この泉を有效地に使えば、休息をほとんどとらなくても冒険を進めることができる。すべてのステータスを回復させる泉なら、休息はまったくいらなくなる。ただし、迷宮内にあるすべての泉がソーティーに対して有効なわけではない。なにも効果のないものもあれば、なかには猛毒を含んだ水が湧いていることもあるのだ。

そのため、泉を見つけたら、できるだけその泉がどんな効果をもたらすのか調べておくべきである。

ちなみに、泉の活用法はそれだけではな

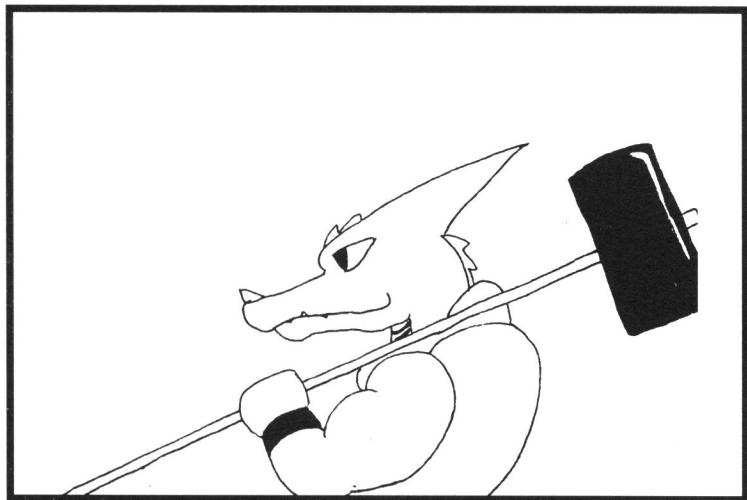


い。とくにすべてのステータスを回復してくれる泉を見つけたら、そこを拠点として迷宮の探索ができるのである。

つまり、泉を見つかった後、その泉の周りをある程度探索したら泉のところに戻ってきて休息し、再びまた探索に出かけるということを繰り返すのである。その途中でまた有効な泉を見つかったら、そこに拠点を移して冒険を進めればいい。

確かにいいことばかりではないが、この迷宮内には宿屋などがない代わりに、このような泉があるということを考慮して冒険を進め

ていってほしい。



戦うだけが能ではない

迷宮内において、冒険者が遭遇する生き物といえば、大半が冒険者に襲いかかってくるモンスターどもである。

しかしそれは、あくまでも“大半”であって、迷宮内に棲むもののすべてが冒険者たちに襲いかかってくるとは限らない。なかには友好的に話しかけてきたり、「いいものがあるぜ」といって物を売りつけてきたりする者もいるのである。そういういたキャラクターを、このBCFでは「ノンプレイヤーキャラクター」、略して「NPC」と呼ぶ。

BCFにおいてNPCとの会話は、冒險を進めていくうえで、戦闘と並んで重要なことである。ただ単に情報を聞き出すだけでは

く、彼らと交渉して武器や薬などを買ったり、場合によっては囚われたNPCを助け出することもある。ここでは、彼らNPCに対しで行える事柄について解説していく。

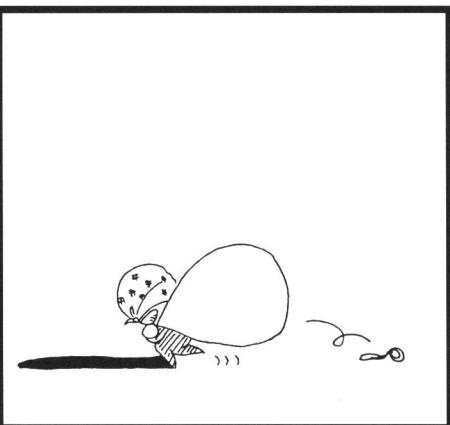
・話す

NPCとの会話は、最も重要な事柄である。最初は、「やあ」とか「こんにちは」と話しかければ、相手も快くそれに応じてくれるだろう。そして、「あなたはだれですか?」と切り出し、「△△について知りませんか?」というように質問をするといいだろう。

また、相手が気にかかる話をしたら、「××とは?」と相手の話したことについて詳しく説明してもらうことも大切である。

ただし、注意すべきことが3点ある。まず、常に正しい語順で話さなければならないことである。つまり、きちんとした会話文にならなければならず、単語だけで尋ねてもなんの反応も返ってこないということである。

次に、質問をするときは必ず文末に“?”を付けること。最後に、単語と助詞、“?”の間には必ずスペースを入力することである。たとえば「あなたはだれですか?」と質問するのであれば、「あなた は だれ ですか ?」と入力するのである。これら3つ



のことさえ踏まえいれば、彼らから有効な情報を聞き出すことができるだろう。会話を終了するときは、「さようなら」と入力すればいい。

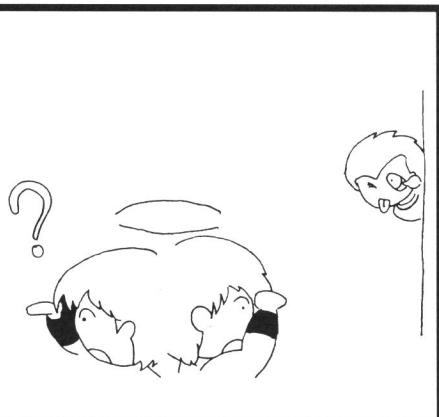
・取り引き

早い話がアイテムの売り買である。NPCの中には商売をして生計を立てている者もいる。そういうた NPCに対しては、薬のひとつでも買ってあげるのが礼儀というものである。場合によっては、掘り出し物として強力な武器を売ってくれるかもしれない。また、こちらのいらなくなつた物を引き取っててくれる。

また、こちらから一方的にお金やアイテムをあげることもできる。NPCに対して謝罪したり、ご機嫌をとるのにも使える。物をなくしたという NPCに対しては、そのなくしたものを見つけて渡してやれば、きっとお礼をしてくれことだろう。

・呪文

呪文の中には、NPCとの交渉を有利に運ばせたり、相手の考えていることを読み取ったりすることのできるものもある。そのような呪文を使いたいときには、このコマンドを選択すればいい。



・使用

呪文と同じく、NPCに対してアイテムを使いたいといった場合には、このコマンドを実行する。このコマンドでは、バッグの中に入ったアイテムも使うことができる。

・集める

パーティの中のひとりに、全員の所持金を集めためのコマンドである。これにより、高額なアイテムを買ったり、NPCを大金で釣ったりすることができる。

BANE OF THE COSMIC FORGE

・盗む

アイテムは欲しいが金はないといったような場合、もし早業に自信のあるキャラクターがいれば、NPCから物を盗み取ることを試みてもいいだろう。運がよければ、NPCに気付かれないうちに金や、さらにはアイテムをスリ取ることができるだろう。

ただし、もし見つかった場合は、パーティに対してNPCが持つ印象がすこぶる悪くなるだろう。場合によっては、怒って襲いかかってくるかもしれない。

・戦闘

お金をあげたり、会話をしたりしても、なんの情報も得られないことがある。そのような場合には、多少手荒なまねをしてみるのもひとつの手段である。

このコマンドを選択すると、通常の戦闘モードに入る。そして、一度戦闘を仕掛けると、相手を殺すまで戦闘は終了せず、死んでしまった相手は二度と生き返らないのである。その場はそれでいいかもしれないが、後々影響があるかもしれないということを覚えておいてほしい。



ある冒険者たちの日記

次ページ以降に紹介されているのは、あるパーティが『ペイン・オブ・ザ・コズミックフォージ』に挑み、無事に脱出するまでの日記である。これを読めば、迷宮内においてどのようなことが起きるのかが大まかながら推測できるだろう。ただし、いつも彼らの通った手順どおりになるとは限らないということを覚えておいてほしい。

しかしながら、自分たちが冒険をするための指針にはなるはずなので、よく読んでおくといいだろう。

パーティのメンバー

龍星	侍／ドラコン（男）
不知火	忍者／人間（男）
クローディア	ヴァルキリー／エルフ（女）
毘沙門	修道僧／人間（男）
ロウ	僧侶／ラウルフ（男）
アルル	魔法使い／エルフ（女）



BANE OF THE COSMIC FORGE

△月×日／城の1階 記入者：龍星

記念すべき冒険の第一歩である。しかしながら、いきなり災難に見舞われた。

城の内部に足を踏み入れた瞬間、背後の鉄格子が閉じてしまったのだ。その後はどうやっても開く様子がない。いざとなればここから逃げ出せると思っていたのだが、どうやらその考えは甘かったようだ。仕方がないので、脱出する方法はあとで探すとして、とりあえず先に進むことにする。

玄関ホールにはいくつもの扉があったが、すべて施錠されていた。さっそく不知火が解錠を試みたが、すべて失敗してしまった。冒険を始めたばかりのわれわれには、この扉の奥にあるものはまだ必要ないということだろうか。扉は諦めて先に進む。

目の前のゲートをくぐった瞬間、突如ネズミが現れた。ネズミといつても、普段目にしているような小さなどぶネズミではなく、犬ほどの大きさがある巨大なヤツだ。こいつらは人を襲うことに慣れているらしく、どうやら一番奥のひときわでかいヤツがリーダーらしい。なかなかに手強い相手ではあったが、どうにか勝利を収めることができた。さ

らに通路の奥へと進む。

通路の左右の壁に、宝箱を発見。向かって左側の宝箱には「これを最初に開けよ」、右側の宝箱には「これを2番目に開けよ」というメッセージが書かれていた。不知火が調べたところ、罠は仕掛けられていないようだ。

メッセージどおり、左の宝箱から開けることにした。開けると、左の宝箱には薬瓶と、どうやら魔法が使えるらしいアミュレットが、右の宝箱には剣と金貨とスクロールが入っていた。これはありがたい。薬とアミュレットはロウに、スクロールはアルルに渡す。剣は自分や不知火には使えないものなので、クローディアに託すことにする。ずいぶんと軽くて振りやすい剣のようだ。

さらに進むと、泉が湧き出しているのを見つけた。とくに怪しいところは見当たらなかったので、水を一口飲んでみた。すると、いままでの疲労がうそのように消えてしまった。どうやら、不思議な魔力の込められた泉のようだ。これからしばらくはここを拠点として、城のなかを探索することにしよう。とりあえず休憩する。



城の1階 記入者：龍星

休憩後に気が付いたことだが、ここでは時間の経過が、つまりいま朝なのか夜なのかがはっきりと判別できなくなっている。そのため、全員で協議の結果、これから日記には日付を記入しないことにし、記入者の交代は休憩ごとに行うことにする。

泉の前で寝ているとき、いきなり薔薇のような刺を持った植物に襲われた。それほど敵の数は多くなかったが、肝心な毘沙門とクローディアが眠ったままであったため、非常に

辛い戦いであった。どうやら、魔物はわれわれが寝ているときでも容赦なく襲ってくるらしい。

となると、こんな見晴らしのいいところではなく、できるだけ密閉された空間で寝たほうがいいだろう。そのような場所はあとで探すとして、城の1階を隈なく探索してみる。

城のなかをざっとひと回りした結果、とりあえず鍵のかかった扉は全部で10あることがわかつた。不知火が片つ端から解錠を試み、今度はなんとか成功したが、あまり有力



BANE OF THE COSMIC FORGE

な情報は得られなかった。ただ、「牧師、およびその愛人を召喚、娘レベッカの売り渡し代金として100 GPを支払う……」と書かれた羊皮紙が多少気になったが……。

また、不知火の手腕でも開けられない鉄格子の扉があつたが、扉のすぐ脇にボタンがあることをクローディアが発見し、試しにそれを押してみたら扉が開いた。

なかには1体の骸骨があり、その喉元辺りに彼が生前飲み込んだと思われる鍵を発見した。牡羊の彫刻がなされた、かなり上等そうな鍵だ。後々役に立ちそうなので持っていくことにする。

さらに調べると、城の四隅に塔があり、それとは別の尖塔も2つあることがわかつた。そして、2階、地下へと続く階段もいくつか見つかった。しかし、この辺りには休むのにちょうどいい狭い空間がないようだ。

仕方がないので、寝込みを襲われるのを覚悟で泉のところに戻って休息をとることにする。ここまで間で何度も戦いを重ねてきてるので、ネズミくらいならなんとかなるだろう。

城の地下 記入者：毘沙門

朝、といつても寝て起きたというだけだが……。とにかく朝の話し合いで、まずは地下の探索に向かうことにして決定した。

地下の構造は若干複雑だが、しばらく歩いていたらすぐに覚えられる程度のものだ。とりあえず鍵のかかった扉がいくつか見つかったので、不知火が端から順番に開けていった。1階よりも簡単らしい。しかし、ワインの瓶だの腐ったチーズだのと、ろくなものが見つからない。龍星が役に立ちそうだというので、とりあえず持ってはいくが……。



さらに鍵を開けまくっていると、なにやらやたら落書きの多い部屋が見つかった。なかには「\$ \$ 探索中\$ \$ スヌープチェリ 見つけた方には謝礼 ル・モンテスまで連絡を」というものもある。まあ、謝礼がもらえるなら冒険のついでに探してやってもいいなと思いつつ、ネズミが開けたような小さな穴を発見。試しにチーズを置いてみた。すると案の定ネズミが寄ってきた。

しかし、それはただのネズミじゃなかつた。いきなり壁がぶつ壊れたかと思うと、今までに見たこともない巨大なネズミが私たちに襲いかかってきたのだ。

この巨大ネズミはかなり手強かつたが、龍星がうまく致命傷をくらわすことができたので、どうにかこうにか他のネズミも倒すことができた。私も時間があつたらキリジュツを学んでおこう。

巨大ネズミのいた場所には通路が延びていて、それを進むと宝箱が見つかった。その宝箱を不知火が開けると、なかには犬のぬいぐるみが入っていた。クローディアやアルルがたいそう喜んだが、ロウの言うには、どうやらそれがル・モンテスとかいうヤツの探しているものらしい。いったいル・モンテスというヤツはどんな趣味を持っているんだ？



とにかく巨大ネズミとの戦いで全員疲れているので、上の泉のところに戻って休むことにする。

城の地下 記入者：不知火

起床後の話し合いで、地下を探索する前にル・モンテスに会おうという意見が出たが、彼がどこにいるかわからないため、そのまま地下の探索を続けることになった。

前日開けた扉のほかにも扉がいくつかあるので、その探索から始める。

一番北の扉は鍵がかかっておらず、そのまま開けることができた。その向こうは、どうやら監獄に続くらしい鉄格子と、右手に扉があった。鉄格子は開けることができなかつたが、右手の扉は私が解錠した。

その部屋はかなり荒らされていて、真っ二つに割れた机と、その回りに書類が散らばっているだけであった。どうやらその書類は刑の執行命令などに関係したものらしい。しばらくここで探索を続けていると、クローディアが机の下から鍵を見つけ出した。それが監獄へ入ることのできる鍵のようだ。

部屋を出て、そのまま監獄へと向かう。予想どおり、鉄格子は鍵で開けることができた。なかには牢屋がいくつもあり、それもこの鍵で開けることができた。

牢屋のなかにはいくつか白骨死体が残っており、それらの1体から航海日誌らしい書物を見つけた。彼は船乗りだったらしい。日記はすでにぼろぼろであったが、何ページかは文字が解読できれば読むことができそうだ。それ以外にはなにもなさそうなので、死者の冥福を祈って監獄から出る。

さらに地下の探索を続けると、「船長のねぐら」と札の下がった扉を見つけた。しか

し、そこに入るには合言葉が必要らしく、その合言葉を知らない私たちは入ることができなかつた。いずれ合言葉もどこかで見つかるだろう。

その「船長のねぐら」からあまり離れていない場所にある部屋に入ると、そこは壊れた寝台の破片ばかりであった。その部屋から出ようとすると、物陰から人が現れた。敵かと思ったが、そうではなく、ここで商売をしているクイークエグだと名乗った。

冒險を始めてから、敵以外の人物に遭ったのはこれが最初である。彼からいろいろと話を聞くことにする。交渉にはやはり女性がいいだろうということで、クローディアがその任に当たつた。

彼の話によると、ル・モンテスは船長にお気に入りを取られてしまったので頭がいかれたという。そのお気に入りというのが、あの犬のぬいぐるみのことだろう。また、ル・モンテスが城の塔に住んでいることもわかつた。

しかし、「船長のねぐら」に入るための合言葉は教えてくれなかつた。私たちが船長の隠した宝のありかを教えれば、代わりに合言葉を教えてくれるという。



彼が売っているものは、なかなか役に立つものばかりであった。私たちはそこで薬や防具、私用の刀と脇差、それから彼が絶対に損はさせないという「神秘の油」を買って、彼と別れた。

クイーケエグの部屋の真向かいにもうひとつ部屋があり、そこは海賊たちの寝室のようであった。私たちはちょうどその海賊たちが眠っているところに足を踏み入れてしまったようで、機嫌の悪い海賊たちが私たちに問答無用で襲いかかってきた。

海賊たちをなんとか黙らせると、奥に部屋があることに気が付いた。その奥の部屋を調べるとボタンが見つかり、それを押すとさらに向こうに部屋があった。

その部屋では、まだ使えそうな鎖帷子と、立派な紋章の彫られた盾が見つかった。これらはクローディアが持つことになった。私や龍星では身に付けることができないのだ。

地下の探索はどうやらここで終わりのようだ。まだほかに通路が続いているところもあるが、鉄格子がはめられていて、私の指先技でも開けることはできない。おそらくこちら側からは行けないようになっているのだろう。

ようやく休息をとるためにちょうどよさそ

うな小部屋を見つけたが、いまでは就寝中に敵が襲ってきてもそれほど怖くはなくなっているので、結局泉のところに戻って休むことになった。

4つの塔 記入者：クローディア

ぬいぐるみの持ち主の居場所がわかったので、彼に会うと同時に、他の塔の探索もすることに決定した。ついにぬいぐるみを手放さなくちゃいけないと思ってか、アルルの顔に元気がない。よほどぬいぐるみを気に入っていたみたい。



ル・モンテスさんが塔に住んでいるといつても、どの塔に住んでいるかまでは教えてくれなかつたので、とりあえず北東の塔から調べてみることになった。まあ、だからこそ4つの塔全部を探索してみようということになつたんだけど。

塔を登ると、バルコニーのようなところに出た。そこから観る景色は格別で、北のほうに広大な森が見える。だけど、ここには柵などか設置されていないので、ちょっとでも足を滑らせれば、真っ逆さまに落ちてしまいそう……。

このフロアの中心には小部屋がひとつあって、宝箱が置いてあった。それを不知火が開けると、弓と数本の矢が入っていた。見た感じでは役に立ちそうにないけど、アルルやロウさんの護身用にはよさそうね。

ほかにはなにもないみたいなので、階段を降りて次の塔へと移る。

北西の塔から外を見渡すと、西のはるか彼方にある火を噴く谷から煙が立ち上っているのが見える。

この塔にもル・モンテスさんはいないみたい。だけど、小部屋にあった宝箱に薬とか巻物とかいろいろ見つかったので、ここはそれ

でよしとしよう。次は南西の塔を当たってみることに決定する。

南西の塔からは、南の彼方に雄大な青い山脈が見渡せる。それはいいんだけど、ここにもル・モンテスさんはいなかつた。最後の最後まで彼の居場所に当たらないなんて、私たちはなんて運が悪いのだろう。

そこに追い撃ちをかけるように、いきなりコウモリの一団が襲いかかってきた。このコウモリはいつもと違つてかなり手強い。なんとか倒すことはできたけど、龍星がコウモリに噛まれて毒を受けたりとか大変だったわ。あれが噂に聞く VAMPIRE BAT なのかしら。

小部屋の宝箱からは、皮でできた胸当てが見つかった。これなら龍星も着られそうだね。

ようやくお目当てのル・モンテスさんの住む塔に向かつたが、その階段を登る途中で、上のほうの階段を駆け上がる足音が聞こえてきた。その足音がル・モンテスさんのものに違いないと確信して階段を駆け上かつたんだけど、そこにはもう誰もいなくてただパンくずが散らばつていただけ……。

そのとき、バタンと扉を閉める音が聞こえたので、急いで行ってみると、深く押し殺し



たような声が、「どつかへ行つちまえ！わしは『どつかへ行つちまえ』って言ってるんだ。お前さんが誰であろうと、わしは出て行かん！ わしをここから動かすことはできんぞ！」と言った。

この声の主がル・モンテスさんに違いないと思い、「スヌープ・メリを見つけましたよ」と言うと、「スヌープ・メリを見つけたのか？ なぜそれを最初に言わない!! さあ、入った、入った！」ですって。ル・モンテスさんてずいぶん慌て者みたいね。

部屋に入ると、背が高くて細身だけど、体格のがっしりした男の人が立っていた。この人が間違いないル・モンテスさんなんだろうけど、こんなおじさんがぬいぐるみを愛でている姿を想像すると、ちょっとぞつとしないでもないわね。

ロウがアルルを促して、アルルがしぶしぶル・モンテスさんにぬいぐるみを渡すと、彼はすごく喜んで、お礼として銀色の鍵を私たちにくれた。

聞くとこれは「船長のねぐら」に閉じこめられている船長を自由にするものらしいけど、いまの私たちにはあそこに入ることはできない。だけど、いつか入れるかもしれないということで、ありがたくもらっておくこと



にした。アルルは別れるのが辛そう……。もちろんそれはル・モンテスさんではなくて、ぬいぐるみのほうだけだ。

とりあえずやるべきことはすんだので、1階の泉に戻って休憩する。

城の2階 記入者：ロウ

城の1階、地下、塔とあらかた調べ尽くしたところで、今度は城の2階の探索することになる。

BANE OF THE COSMIC FORGE

城の2階では、鍵のかかっていない扉が3ヶ所しかなく、そのうちの2つは鐘楼に行く階段へと続いているので、とりあえずそれはあと回しにして、もうひとつの扉へと向かう。

その扉を開けて部屋に入り、あちこち調べてみると、握りの部分が△スペードの形をした鍵が2つ見つかった。むろん、これはボクのバッグのなかにしまっておく。

他の扉は鍵のかかったものばかりなので、例によって不知火が鍵を外して回る。し

かし、このフロアの鍵は複雑なようで、何度か失敗していたみたいだ。

鍵が開いたので、まず北の奥の部屋から回ってみる。それは王妃の部屋のようだ。一番奥の小部屋にボタンがあったのでそれを押してみると、壁のなかから宝箱が出てきた。そこには、黒い皮に金属の鉄で縁取りしたブライヤーとムチという、なんとも妖しげなもののが入っていた。

ムチは武器として役に立ちそうなのでアルルが持つことになったが、ブライヤーはとい



うと、これを身に着けられそうなのはクローディアだけだが、彼女は鎖帷子を着こんでいるので必要はない。しかし、クイークエグに売ればいい値で引き取ってくれそうなので、とりあえず持っていくことにする。それにしても、王妃の趣味はあまりいいとは言えないな……。

王妃の部屋から出て、このフロアで一番大きな城主の部屋へ行き、向かって右側の鍵のかかったドアを開けると、そこは王の書斎のようだった。めぼしいものはなさそうだったが、物を発見する能力の高いクローディアが、机から壁のなかにつながっている妙なワイヤーを見つけた。むやみに引っ張るとなにか飛び出しかわからないので、身を屈めてから、龍星がワイヤーを引いてみた。

すると、壁のなかからまた宝箱が出てきて、それには金色の鍵と、王がしたためたと思われる日記帳のような書物が入っていた。しかし、その日記は不思議な暗号で書かれていて、その場で解読することはできなかった。

書斎とは反対の位置にある小部屋に入ると、壁にボタンがあったので押してみた。すると壁が開き、奥へと進むことができるよう



になった。奥へ進む前にふと右手を見ると鉄格子があり、その向こうに宝箱があるのが見えた。その鉄格子を開けようといろいろな鍵を試してみたら、牡羊の鍵でその鉄格子は開いた。その鍵の仰々しさから考えると、かなり重要な扉であるに違いない。

宝箱には、牡羊の頭で造られたと思われる仮面と、ルーン文字と宝石で装飾されたダガーが入っていた。ダガーは武器として役に立ちそうだったが、ボクは奇妙な予感にとらわれて、装備せずにそのままバッグのなかに入れてしまった。

BANE OF THE COSMIC FORGE

通路を奥に進むと、また鉄格子があり、これも牡羊の鍵で開けることができた。その先は大きなホールのようになっていて、その中央にはルーン文字と悪魔のような像が彫り込まれた石の祭壇があった。妙な胸騒ぎのするグロテスクな祭壇だ。

その祭壇をしばらく探してみると、祭壇のなかに押し込むことができそうな、炎の宝珠、ヤギの頭、魔法の杖という3つのシンボルが見つかった。

これらを押し込めばなにかの装置が作動するような仕掛けになっているのだろうが、いまのボクらにはそれをどうやって押してみればいいのかがまったくわからない。冒険がい

きなり行き詰まってしまった……。

その場でしばらく考え込んでいるうち、ボクは地下1階から、さらに下に行くことができる階段があったことを思い出した。そこはまだ調べていないはず……。というわけで、その地下2階へと向かうことになった。その前に、1階の泉のところで休憩する。

地下2階 記入者：アルル

あたしたちは起きるとすぐに地下2階へと向かった。そこでなにも得るもののがなければ、冒険はそこで手詰まりなもんだから、みんなちょっと緊張気味だった。もちろん、あたしもだけど。

地下2階には扉が横に3つ並んでいたけど、手前のヤツと奥のヤツは、今まで見つけた鍵を全部差し込んでもダメで、不知火さんがどんなに頑張っても開かなかつた。

これにはさすがにみんな焦ったけど、真ん中の扉が金の鍵で開けられたので、ほっとひと安心。よかったよかった。

なかは小さな部屋になっていて、左手にボ



タンがあつたので押してみた。……なにも起こらない。おかしいなと思いつつ先に進むと、そこはちょっとした部屋で、真正面に宝箱があつて、その両脇に落とし穴があつた。

そのまままっすぐ宝箱に行こうとしたんだけど、あと1歩というところで龍星さんが引き止めた。よく見ると、宝箱のある場所の床かいつの間にかぼつかり開いている。ここで龍星さんが止めてくれなければ、この落とし穴の罠に引っ掛けかっていま天国にいたかもしれない。

龍星さんが言うには、「こういった場所には、必ず罠が仕掛けているものだ」ですって。さすが異国人は違う。

そうこうしているうちに、クローディアさんがまたまたボタンを発見。それを押すと、宝箱に向かって左側の落とし穴が閉じた。そちらのほうに進んでみると、またボタンがあつたので、押した。「これで大丈夫なはずだ」と龍星さんが言うので、そろそろと近づいてみると、確かに今度は落とし穴が開かない。なるほどこういう仕掛けだったのね。

宝箱には、“牡羊の書”というタイトルの本と、クローケ、アミュレット、スクロールが入っていた。クローケはロウさんが、アミ

ユレットとスクロールはあたしがもらい、その場で“牡羊の書”を読んでみた。

——夜めに牡羊、次なるもまた牡羊、祭壇の上、輝く光に三なるものを求め、四なる夜の杖、五つに再び魔の光り、これ祭壇を地にしづめ夜に花開かん！

あたしはこれを読んだ瞬間、城の2階にあった祭壇のスイッチみたいなものを押す順番だとわかった。牡羊はヤギの頭、輝く光または魔の光りが炎の宝珠、そして夜の杖が魔法の杖を表しているというわけ……。これをみんなに話したら、龍星さんと不知火さんが褒めてくれた。えっへん。

祭壇に行くのは休憩をとってからということで、とりあえず泉のところまで戻る。ではおやすみなさい。

祭壇 記入者：不知火

アルルが書物の謎を解いてくれたおかげで、行き詰まりそうだった冒険も、なんとか続けることができそうだ。起床後に早速2階の祭壇のところまで行く。

牡羊の書によれば、3種のスイッチらしき

BANE OF THE COSMIC FORGE

物を、ヤギの頭、もう一度ヤギの頭、炎の宝珠、魔法の杖、最後に炎の宝珠という順番で押し込めばいいということになる。

そのとおりに実行してみると、突如祭壇が揺れ始め、祭壇が沈み込んだかと思うと、そこにはボッカリと穴が開いていた。どうやらこの穴が私たちを次なる冒険に導くものらしい。ロープなどは持ち合わせていないので、私たちはそのまま穴に飛び込んだ。

しかし、ロープなしで穴に飛び込んだのは間違いとまではいわなくても、少々無謀だったようだ。私や龍星などはかすり傷程度すぎんだが、このようなことに慣れていないアル

ルは、足をしたたかひねってしまったようだ。

落ちた場所をよく見ると、そこは先ほど牡羊の鍵を見つけた部屋であった。ただひとつ違うことは、最初に入ってきた鉄格子はいつの間にか閉じられており、その代わり、ちょうど反対側の鉄格子が開いていたのである。

その開いている扉の影にうごめくものを見つけた瞬間、そいつは風のような速さで私たちに襲いかかってきた。

それはとてつもなく巨大なヘビであった。むろん、交渉の余地などないので戦うしかない。といっても、その戦いに勝ったからこそこれを書いている私がここにいるわけである。辛い戦いになるかと思ったが、キリジツのおかげであつという間に片がついた。この技を創った偉人に感謝したい。

巨大ヘビの現れた扉をくぐると、すぐ下り階段になっていた。その下は長い通路になっていて、鉄格子がいくつもあるが、いま私たちが持っている鍵では開けることができなかつた。先に進めるとしたら、“危険地帯”と書かれた通路だけである。

その“危険地帯”に入り、限なく探索してみると、鍵がひとつとつるはしを見つけた。



つるはしはとりあえずバッグにしまっておくとして、この鍵なら先ほどの鉄格子が開けられるのではないかという期待を込めて、“危険地帯”をあとにする。案の定、鍵は鉄格子にぴったりであった。

まだ多少余力が残っているので、数カ所ある部屋を探ってみると、白骨死体の指に指輪がはめられているのが見つかった。その指輪は、暗号を解読することができる力を持った指輪であった。早速それを使って暗号で書かれた書物を読んでみると、王の日記はこの指輪でも解読できなかったが、囚人の持つてい

た航海日誌は読むことができた。

それによると、船長はジャイアントマウンテンに宝を隠したと書いてあった。早速クイーエグに教えてやることにしよう。

先ほどの鍵を使って進んでいくと、見慣れた場所に出た。北西の塔に続く階段である。これを登つていけば、あの泉のところまで行くことができる。早速階段を登つて泉のところまで行く。着いて水を飲んだ瞬間に、全員が泥のように眠る。



BANE OF THE COSMIC FORGE

船長のねぐら 記入者：龍星

船長が隠したという宝のありかをつきとめることができたので、早速クイークエグに教えにいくことにする。

宝がジャイアントマウンテンに隠されていることを伝えると、クイークエグは約束どおり船長のねぐらに入るための合言葉を教えてくれた。それは、「スケルトンクルー」であるという。

クイークエグと別れ、そのまま船長のねぐらに行き、たったいま教えてもらった合言葉を伝える。すると、「入りな」の声とともに、ドアの鍵が開いた。

部屋のなかは、タバコの煙と酒の匂いが充満する酒場のようなところだった。そこにいる連中は、海賊、追剝、人殺しなどのならず者たちであった。彼らはわれわれが入室した瞬間、いっせいに動きを止め、視線をわれわれに集中させる。

と、われわれの目の前に、カエル面の太った男が立ちはだかった。男はマティ一船長だと名乗った。しかし、どうもうさんくさい。奥の檻のなかにいる赤い燕尾服に黒い帽子、眼帯に左手のカギツメ、そして肩には緑のオ

ウムといった人物のほうがいかにも船長らしく見える。

その自称マティ一船長が言うには、新入りはマティ一船長と勝負して勝たなければ仲間に入れられないという。勝負の方法は2種類で、戦うか、酒の呑み比べをするかである。呑み比べのときは1杯50GPかかるという。このような場で金を取るとは少々がめついような気がするが、まあいい。金ならある。

この呑み比べに自分より早く応じたのは毘沙門であった。彼は並外れた体力の持ち主である。自分が期待していたとおり、毘沙門は呑み比べに勝った。マティ一船長はいさぎよく引き下がり、われわれはこの部屋のなかを自由に歩き回れるようになった。

早速ル・モンテスにもらった銀色の鍵を使って鉄格子を開けた。すると、なかにいた海賊は、燕尾服と帽子、眼帯、緑のオウム、そしてカギツメを残して一瞬にして灰になってしまった。なぜこのように檻のなかに入れられていたのかがわかったような気がする。

われわれは海賊の遺品を取り上げ、檻から出た。緑のオウムやカギツメはあとで役立つかもしれないでとておくとして、燕尾服と帽子はあとでクイークエグにでも売ること

にしよう。

また、アルルがいたずらに眼帯を着けてみたのでわかったことだが、ただ単に片目をふさいで距離感をなくすためにしか役に立たないものである。これもクイークエグに売ることにする。

酒場の奥の扉を開けると、そこはマティー船長の部屋のようで、酔っ払ったマティー船長が大いびきをかいて寝ていた。

不知火が宝箱を見つけ、早速解錠にとりかかった。なにやら泥棒のような行動だが、たまにはこのようなことをしてもバチは当たらないだろう。

宝箱には短剣と丈夫そうな胸当てが入っていた。短剣はともかくとして、胸当てを使えるのはクローディアしかなく、彼女はすでに上等な鎖帷子を着込んでいるので、われわれには必要のないものである。これもクイークエグに売ることにしよう。

われわれが引き上げようとしたとき、突然、マティー船長が起き上がった。寝ぼけているが、われわれが宝箱を開けたことははっきりと自覚しているらしく、すぐさま手下を呼び、彼も剣を抜いて飛びかかってきた。このようになるのなら、最初から切り捨てておけばよかったと後悔しつつ、自分は



船長の剣を受け止めた。

酔っ払ってはいたが、マティー船長はなかなかの強敵であった。彼ら海賊と戦って疲れたため、泉に戻って休むことにする。

危険地帯 記入者：昆沙門

城のなかをあらかた探索しつくしたオレたちは、いよいよ本腰を入れて“危険地帯”に挑むことになった。最初に鍵やつるはしを見つけたときは多少慌てていたせいで、あれ以上先に進めないと思ったが、なにか見落としがあるかもしれないというわけだ。

BANE OF THE COSMIC FORGE

しかし、この辺りになると、さすがに城のなかなどとは魔物の強さが違う。なかなかに侮れない。

危険地帯を隈なく探してみると、明らかにあとで手を加えて壁を造ったところが2カ所発見できた。そこはかなり脆く、つるはしでぶつ叩くと簡単に崩すことができた。

1カ所は通路が、もう1カ所は宝箱の置かれた小部屋へと続いている。宝箱のなかには薬やスクロールなどが入っていた。もちろんいただく。

つるはしで見つけた通路を進んでいると、長い槍に長い盾を持った、奇妙な格好をした黒い肌の女性たちが何人かたむろしているのが見えた。彼女たちはオレたちに気付き、一目散にオレたちの進行方向から見て左に延びている通路へと逃げ込んでいった。

なにやら怪しいので、走って彼女たちを追いかけてみると、いきなり目の前にまるで底なしの落とし穴のような深い渓谷が広がった。オレはあやうく落ちるところだったが、不知火が素早くオレのローブの裾をつかんでくれたので助かった。

よく見ると、その谷の向こう岸に先ほどの奇妙な女たちがいた。つる草をたぐり寄せているところを見ると、それを使ってこの谷を渡つたらしい。しかし、オレたちはそのようなものは持っていないので、とりあえず別の場所を探してみることにする。

通路の奥のほうの部屋に、翼を持つ動物のものであろう骨と、ガラスの破片が散らばっているのが見つかった。そこをざつと払ってみると、なかから鍵が出てきた。どこの鍵だろうと話し合いつつ、泉まで戻ることにする。帰り際に尖塔に行ってみたが、そこの鍵ではないようだ。泉に着いたので就寝。





鐘楼 記入者：クローディア

起きたあとの話し合いで、ほかに行けるところがなさそうだということで、2階から上の鐘楼の階段を登ってみることに決定した。

鐘楼の階段を登りつめると、鐘から丈夫そうなロープが下がっていた。このロープを使わないと先の通路には行けそうにないので、とりあえずひとりずつロープを使って向こう側に行くことにした。

途中、鐘を鳴らしてその辺りに棲んでいるコウモリたちを起こしちゃったりもしたけど、どうにか反対側の通路に出た。そこを進むと、突きあたりに扉があった。もしやと思って、昨日危険地帯で見つけた鍵を差し込んでみると、見事大当たり！

小部屋には宝箱が置いてあって、そのなかには鐘用の丈夫そうなロープが入っていた。これならあの渓谷を渡れそうね。でもこのロープの欠点は、かなり重いこと。私なんかが持っているとすぐ疲れちゃいそうなので、一番力の強い龍星が持つことになった。



BANE OF THE COSMIC FORGE

先ほどの要領でロープを使って反対側に行き、そのまま泉に戻って休憩する。

危険地帯～山の麓 記入者：ロウ

地の底まで続いている深い渓谷は、鐘楼で見つけたロープだけでは渡ることができなかつたが、これに海賊のカギツメを取り付けたら、それがうまいこと反対側の岩かなにかに引っ掛けたて渡ることができた。しかし、あんな命がけの綱渡りはもう二度としくはないな……。



通路を進むと、いきなり腹を空かせた食人植物が襲ってきたが、不知火か一撃で倒してしまったので、なんのことはなかった。

たいしたことはないようと思えたが、“E-Z 昇降機 下り”と書かれたボタンを発見した。押すと、その昇降機が作動して、ボクらを下に運んでくれた。

昇降機から降りたところにもボタンを発見した。これは昇りのものだろう。

とりあえず帰れることがわかつたので、先に進むことにする。すると、拓けた場所に出た。そこはいくつもの橋が渡された渓谷であった。その渓谷の中央には、壮大な山があった。あれがきっとジャイアントマウンテンなのだろう。

渓谷をひと回りしてみると、ジャイアントマウンテンには登れないが、とりあえずここから魔法使いの洞窟と、採掘場に行けることがわかつた。しかし、魔法使いの洞窟は特殊な鍵がないと先に進めないらしい。というわけで、採掘場を探索することに決定した。

採掘場のなかは非常に入り組んでいたが、アルルの DIRECTION と WIZARD EYE の呪文のおかげで、帰り道がわからなくなる



ということはなかった。

ダークゾーンを抜けたところで偶然にも泉のある部屋を発見し、龍星が水を飲んでみたところ、スタミナどころか、傷や魔力も回復することがわかった。これはありがたいということで、今度はここを拠点として、明日から本格的な探索を始めることにする。

採掘場 記入者：アルル

あたしたちの冒険もいよいよ大づめ。今日は採掘場を徹底的に探索することに決めた。

とりあえずあちこち歩いていると、ダークゾーンの壁にボタンがあって、それを押すとなかに宝箱があった。その宝箱には変な鍵が入っていたんだけど、これは魔法使いの洞窟に入るためのものじゃないみたい。

実はこの鍵は、採掘場のあちこちにある扉を開けるものだった。その扉の向こうにはだいたい宝箱があって、武器とか薬とか、役に立ちそうなものがいっぱい発見できた。

だけど、“のみ”なんて本当に役に立つのかしら？ なんて、これを書いているときにはホントは役に立つことがわかっているんだけど、いまはヒ・ミ・ツ。



探索の途中、ゴムみたいな身体をした植物が何匹かあたしたちに襲いかかってきたんだけど、そいつを倒したら、ひも状のゴムが手に入った。合計5本。これの使い道は本当にわからない……。

さらに探索を続けると、お店の看板を見出した。それによると、ここは食堂と鍛冶屋をいっしょに経営してるみたい。

なかに入ると、お店のご主人であるドワーフのスミッティさんが出てきて、私たちをもてなしてくれた。だけど、機嫌が悪そう。ドワーフって、いつもこうなのかしら……？

おじさんの話を聞くと、確かにいろいろ

BANE OF THE COSMIC FORGE

物の修理をしてくれるらしいけど、とりあえずあたしたちには修理の必要な物はないので、買い物をする。

クローディアさんはツヴァイハンダーという両手剣。龍星さんは野太刀。毘沙門さんは長刀（なぎなた）。不知火さんだけが変な武器を買っていたけど、これはサイっていうんだって。あたしはおなかが空いたので焼きトウモロコシを買った。

スミッティさんと別れたあと、WIZARD EYEを使って地図を書いていたあたしは、

奇妙なことを発見した。採掘場の地下4階にダイヤモンドの結界に囲まれた部屋があるんだけど、それが四方から行けるようになっていたのよね。もしやと思って先ほど見つけた“のみ”で結界に傷をつけて回ると、見事ダイヤモンドの結界が壊れた！

その結界のなかには、おじいさんの魂が囚われていたみたいで、結界を壊したあたしたちに一言お札を言うと、淡々と話を始めた。

話を聞くと、おじいさんは魔法使いのゾーフィタスという名前で、いまはその身体を2





つに分けたひとつなんだって。もうひとりのゾーフィタスさんは、あたしたちを苦しめるだろうですって。いやだなあ。

ゾーフィタスさんは、コズミックフォージというペンの話をしてくれたあとに、「これでわしは自由じや……」といって消えていった。安らかに……。

ゾーフィタスさんのいた場所を探索してみると、指輪と鍵をひとつづつ見つけた。この鍵が、魔法使いの洞窟に行ける鍵みたい。

今日はあちこち回ったので、みんなヘトヘト。泉に着いたら泥のように眠ってしまった……。あたしも眠いので寝ます。

ジャイアントマウンテン 記入者：龍星

山の周りを調べてみると、ジャイアントマウンテンには3つの方向から登れることがわかった。それをひとつずつアプローチしてみることにする。

ひとつめの登山口に向かう途中、ひとりの巨人が現れた。彼の話によると、通行料を払わなければここを通してくれないという。そ

れどころか、頭を取るとまで言っている。こんなところで事を荒立てる気はないので、素直に払ってやる。

登山口といっても別に道があるわけではないので、山を登るのはひと苦労であった。アルルやロウは、何度も落ちそうになったかわからない。しかし、不知火はさすがである。山を登るどころか、落ちかけた2人を助ける余裕さえある。

ひとしきり登ったが、ここからは頂上に行けないらしい。辺りを探しても岩ばかりだが、武器としても役に立ちそうなので、岩をひとつ持ち帰ることにする。しかし、重い。

2つめの登山口へと向かう道には、はね橋がかかっていた。その橋を下げる通ろうとしたが、橋を操作するためのパネルのふたが錆びついていて開かない。そこで、クイークエグから買った油を注いでみる。

すると、見事ふたが開き、操作パネルとともに注意書きが入っていた。その注意書きのとおりにパネルを操作すると、橋が下り、先に進めるようになった。

頂上に着いたが、とくになにかあるというわけではないさうだった。が、クローディアが宝箱を発見し、それこそがクイークエグの探していた船長の隠した宝であった。しか

BANE OF THE COSMIC FORGE

し、なかには安物のアクセサリーがひとつと、クイークエグのお札状が入っているだけだった。

3つめの登山口に行く前に、発射台があつた。これを使って向こうにある穴へなにかを入れないと、先には進めないらしい。その発射台に先ほど見つけた岩を置いてみたが、なにも起らなかった。

そもそものはず、その発射台は歯車とゴムバンドが壊れていたのだ。ゴムバンドは採掘場で手に入れたゴムひもを4本ほどより合わせることで代用できたが、歯車はわれわれの力ではどうにもならない。修理屋スミッティ

に直してもらうために、とりあえず採掘場に戻ることにする。

歯車をスミッティに直してもらい、岩をセットして発射すると、見事穴に命中し、先に進むことができるようになった。

山に登ると、いきなり巨人の双子に襲われたが、彼らを斬り伏せ、先にあった階段を登ると、岩の守護者という者に遭遇した。

彼は岩が好物だというので巨人を倒して手に入れた岩をやったが、どうも話が要領を得ない。石を取りにきたと一言いったら、いきなり襲ってきたので、切り捨てる。すると、彼の残骸から眼球のようなルビーの塊が転がってきた。これが彼の言っていた石らしい。

双子の巨人がいたフロアに、出口につながるというリフトを発見したので、それに乗って降りてみると、見慣れないところに出てしまった。トンネルの先は行き止まりであったが、つるはしで壊すことができた。

その部屋は埋葬のためにあるらしく、いくつものミイラが横たえられていた。

扉がいくつかあったのであちこち探索してみると、山の麓に続くトンネル、砂の詰まったトンネルと上り階段が見つかった。階段の探索は後回しにして、とりあえず山の麓を通



つて例の泉に戻って休むことにする。

ピラミッド 記入者：不知火

あとでわかったことだが、埋葬の場で発見した上り階段は、ピラミッドに続いているものであった。今日はそのピラミッドの探索をすることに決定した。

ピラミッドのなかは採掘場のように複雑であったが、もうこのような迷宮の構造には慣れた。ボタンを押して扉を開けたり、落とし穴を解除する個所もあったが、探査能力の高いクローディアのおかげでなんとかなった。

ピラミッドのなかで見つかった宝箱は2つだった。そのうちのひとつは、あちこち動き回る妙なものであったが、ピラミッドのなかで遭遇した植物モンスターのねばつく樹液で固定することができた。

その2つの宝箱からは、鍵と空の袋が見つかった。あとでその袋に、下で見つけたトンネルの砂を詰めておくことにしよう。

それらはピラミッドの地下で早速使うことになった。

地下に降りるとすぐ鉄格子があるが、これを開けるために先ほどの鍵が必要だったのである。地下の通路はそれほど複雑ではなかったが、落とし穴の罠がたくさんあり、それを解除するための仕掛けを探すのがひと苦労であった。

突きあたりの部屋に着くと、真ん中に陶土づくりの像が安置されていた。私はここである噂を思い出した。このような物には、その重みで罠が仕掛けられているものだ。もしその物を手に入れたいのなら、それと同等の重い物が必要だと……。

私はすかさず、先ほど砂を詰めた袋を右手に持ち、左手で像を取った瞬間にそれを置いた。見事、なんの罠も作動しなかった。

像を手に入れた後、ふたたびピラミッドを探索すると、奇妙な獣の頭のような図柄が彫られている門を見つけた。ためしに地下で見つけた像を振ってみたら、その門が開いた。なんでもやってみるものである。

門をくぐり、階段を登ると、藁を編んでつくられた玉座にひとりの少女が座っていた。彼女はアマズール族の女王だという。挨拶代わりにジャイアントマウンテンで手を入れたアクセサリーを贈ったが、すぐさま安物だと見破られてしまった。さすがというべきか。

BANE OF THE COSMIC FORGE

謝罪として金をよこせと言うのでさっさと金を払ってピラミッドから離れようとしたが、今度はクワリ・クボナと名乗る、女王の背後に控えていた気味の悪い仮面を被った女性が近づいてきた。マウムームーの司祭だという。彼女からそのマウムームーについていろいろと聞くことにする。

彼女が売ってくれた粉のおかげで、そのマウムームーに会うことができた。ほんのひとときではあったが……。

マウムームーを倒すと、岩の守護者が持つ

ていたものと同じルビーの目玉を手に入れることができた。これでピラミッドの探索はすべて終了したことになる。マウムームーを倒したことで、アマズール族の女王はたいそくおかんむりのようであったが……。

魔法使いの洞窟～尖塔 記入者：毘沙門

この魔法使いの洞窟の“魔法使い”とは、おそらくはゾーフィタスのことを指すに違いない。その洞窟の扉をゾーフィタスの半身の



死体から見つけた鍵で片つ端から開けていくと、人語をしゃべるヘビに出会った。

そいつは MYSTAPHAPHAS と名乗り、もともとはヘビではなく、ゾーフィタスの弟子だつたらしい。彼の話によると、ヘビになったのはどうやらコズミックフォージのベンのせいらしい。ゾーフィタスも言っていたが、そのベンとはそんなに強大な力を持っているものなのか？

彼は腹がへっているというので、アルルガここに来る前にスミッティから買ってきた焼きトウモロコシをやると、うまそうに食べ、お礼代わりにゾーフィタスの屋敷に入るための手順を教えてくれた。それに感謝して、オレたちは早速そのゾーフィタスの屋敷に向かうこととした。

そこは、オレたちが牡羊の書を見つけた部屋の隣りであった。MYSTAPHAPHAS の言ったとおり、魔法使いの指輪を使うと、扉が開いた。ついでにその右端にあったしゃれこうべのドアも彼の教えてくれたとおりにルビーの目玉をはめ込んで、いつでも行けるようにしておいた。

部屋に入ると、いきなり巨大な猫が襲いかかってきた。扉の“猫に注意”ってのはこの

ことだったのか。

猫を倒して部屋のなかを探してみると、宝箱のひとつから尖塔への鍵と、ゾーフィタスのものらしい日記が出てきた。それを読むと、ゾーフィタスの試みた忌まわしい実験の数々と、コズミックフォージのベンのことが書かれていた。

壁にかかっていた蠟燭を引っ張ると、別の部屋があるのを発見した。そこは奇妙な薬だらけの部屋だった。それらの薬を適当に混ぜて点火棒を突っ込んだら、向こう側の壁をぶつ壊すほどの大爆発が起きた。おかげでオレたちも怪我を負ったか……。

壊れた壁の向こうには階段があり、それを



降りると採掘場に出た。ちょうどよい近道だ。爆発の怪我はたいしたことがなかったので、そのまま尖塔に向かう。

西の尖塔ではゾンビ、東の尖塔では幽霊に遭遇した。このゾンビと幽霊が、ゾーフィタスの日記に書いてあった哀れな犠牲者の姿なのだろう。幽霊の話を聞いていると、2人はもともと恋人同士だったらしい。彼らの冥福を祈りつつ、採掘場の泉に戻って休憩する。

死者の川 記入者：クローディア

しゃれこうべのドアをくぐって階段を降りると、そこは川のようだった。もちろん私たちは船など持っていないので、川を渡ることはできない。アルルの LEVITATE なら大丈夫かもしれないとい済沙門が言ったけど、水の上で呪文の効果が切れたら溺れちゃうわよ。

どうしようかと考えていると、龍星がなにか思い当たつたらしく、突然尖塔で拾った角笛を吹き始めた。すると、霧の向こうからカラロンと名乗る船頭さんがやって来て、ミノスの島というところに連れていってくれた。もちろんお金は取られたけど……。

ミノスの島では、まず“亡者の書”と鍵を発見した。島にあった扉は、ひとつを除いて、すべてこの鍵で開けることができた。そのなかの部屋でミノスの幽霊に遭遇し、こいつを倒したら、変な壺とまたまた鍵が見つかった。この鍵が残ったひとつの扉を開けるものだったみたい。

その扉を奥に進むと、下り階段の両脇に泉があった。両方とも魔力や体力を回復してくれるものだったので、今度はここを拠点に定めた。この泉のおかげでみんな元気が出たので、目の前の階段を降りてみた。

そこはずっと1本道で、両脇に2つ扉があったけど、これを開ける鍵は通路の先にあるゾンビが守っている宝箱のなかだ。

通路の両側の部屋は、どうやらお墓みたい。あんまり墓荒らしみたいなまねはしたくないけど、これも冒険を進めるためだからしようがない。あちこち調べてみると、“サイレンの書”というのが見つかった。それ以外にはなにもなさそうだったので、さっさと出て泉に戻って休憩する。

死者の川 記入者：ロウ

ミノスの島をあらかた調べ尽くしたボクたちは、今度はそこの一角で見つけたいかだに乗ってみることにした。このいかだにはロープがゆわえてあるので、このロープが切れない限り、ふたたびこのミノスの島に戻ることができる。

しばらく流れに身を任せていると、突如上半身は女性、下半身は魚という、いわゆる人魚たちいかだを取り囲み、口々に噴い出したかと思うと、いきなり「サイレンの哀歌とは？」と質問を浴びせかけてきた。

ボクはそこで“サイレンの書”にあった詩の一節を思い出し、そのとおりに答えると、彼女たちは感嘆し、ボクらに水の上を歩けるという翼の生えた靴をくれて、ふたたび川の底に消えていってしまった。

とりあえずミノスの島に戻ってその翼の生えた靴を龍星が履いてみると、確かに水の上を歩くことができる。しかし、どうも足元がおぼつかない……。

川を調べてみた結果、めぼしいものとしてはミノスの島で見つけたものと同じ壺が2

つ、城で見つけたワインの瓶にぴったりのコルク栓、釣り糸と釣り針が見つかった。

それからミノスの島のほかに、死者の島、瓶の神託所、マイ・ライという南国美人のいる預り所の島があることが判明した。ちなみにマイ・ライのところで買い物をして装備を整えた。

それから忘れてならないのが赤い×印だ。どこかの壁に書いてあったメッセージどおりに、赤い×印のあるところから東へ3、北へ1進み、そこへ釣り糸に針を付けて垂らしてみたら、魚ではなくロッカーが釣り上げられて、なかに鍵が入っていたんだ。



BANE OF THE COSMIC FORGE

ミノスの島に戻ってそれらをあれこれ確かめてみると、3つの壺にはどうやらあの船頭カロンか探している遺灰が入っているらしいということことがわかった。早速角笛でカロンを呼び出してみると、やっぱりそうだった。

だけど、カロンは3つめの壺には手をつけず、死者の島に行ける鍵とともに、ボクらに返してきた。彼は、これはあるべき場所に返したほうがいいと言う。その場所は死者の島にあるという。

そんなこんなで今日はいろいろなことがあ

ったので、とりあえず休憩することにしよう。

沼地 記入者：アルル

朝の話し合いの結果、死者の島に行く前に、まずロッカーで見つけた鍵の合う扉を探すことに決定した。早速あちこち探索してみたら、意外と早く見つかった。

鍵を開けた扉の先は、ちょっとした沼地み



たい。なんかジメジメしていやだけど、しようがない。

沼地を調べ回っていると、キノコの上に座った大きなも虫みたいなおじさんがなにかもの書きをしているところに出た。

そのいも虫さんの話を聞いてみると、大事な水ギセルをなくした場所を時間的なんとかというむずかしいことから計算して見つけようとしているんだって。

手掛けりは紙キレ1枚だと言っていたけど、その紙キレは預り所の島のものだったであたしか教えてあげると、おじさんはメモを渡して、「それをビンの神託所に持っていく」ですって。

いも虫のおじさんにいわれたとおりビンの神託所に行って、メモをビンのなかに入れて、コルクでふたをしてから川に流すと、ビンはどこかに流れていっちゃった。

その後あたしたちがなにか手掛けりはないかと預り所の島に行ったら、先ほどのビンが流れてきて、そのなかのメモに番号が書いてあったの。それが預り所の引き替え番号というわけね。

それをマイ・ライさんに伝えると、彼女は荷物を取りに奥へ消えていった。と思った瞬



間、叫び声を上げながら奥から飛び出してきたかと思うと、どつかに泳いでいっちゃった……。

おかしいなと思いつつ今度はあたしたちが店の奥に行ってみると、ハンマーを持った小人が大暴れしながらあたしたちに飛びかかってきた！ といつても、龍星さんの刀のひと振りで首が飛んじゃったけど……。奥の金庫のなかにいも虫のおじさんが探している水ギセルを発見する。

水ギセルを持っていくと、おじさんは大喜びで、お礼に身体がちっちゃくなるという赤

BANE OF THE COSMIC FORGE

いキノコをくれた。ついでにおじさんから“お香”を買って、別れた。

ミノスの島に戻ってお休み……。

死者の島 記入者：龍星

カロンにもらった鍵を使って死者の島のなかへ入ると、遺灰の山が安置されている祭壇を発見した。おそらくカロンはここに遺灰の壺を返せと言ったのだろう。

まず縁起をかつぐ意味で、いも虫から買った香をたいた。すると、陰鬱な辺りの空気がほんの少しやわらいたような気がした。そこへ壺を置くと、部屋の東の門が口を開けた。

その門をくぐると、曲がりくねった1本道にいくつもの小部屋が脇にあるようなかたちの通路であった。その小部屋のひとつで、われわれを待っていたというスケルトンと遭遇した。彼を倒したら鍵が手に入り、通路の突きあたりがその鍵で開いた。



1本道を越えると、かなり広い場所に出た。そこをざつと調べた結果、この死者の殿堂には4人の守護者がいるらしく、そこへ行くための3つの鍵が見つかった。また、体力や魔力を回復してくれる泉もあったので、来るべき守護者たちとの決戦に備えて、気分をリフレッシュさせる。

守護者との戦いに行く前の探索中、とある小部屋で巨大なコウモリと遭遇した。そのコウモリの持つ雰囲気に気圧されたわれわれは、コウモリの「戦うか？」の問いに、半ば無意識的に「否」と答えていた。

すると、突如コウモリは背の高い“人”に変化を遂げた。その人こそが、なんとこの城の王だったのだ。彼はわれわれが「レベッカ」と口に出した瞬間、興奮し、霧となってどこかへ消えていった。われわれの足元に“女王の鍵”を残して……。

鍵や壁にあったボタンを駆使して、4人の守護者との戦いに挑む。彼らは強敵だったが、それだけに得るものも大きかった。侍なら誰でも手にすることを夢見るという、妖刀村正をついに手に入れることができたのだ！

クローディアなどは、“復讐者”という剣にするか、“怒れる女神の槍”にするかしば

らく悩んでいたようだが……。

守護者たちとの戦いの後、女王の鍵を使って妃の塚に行く。妃といえば、例のあの高尚な趣味を持ったお方だ。さぞかし過酷な運命がわれわれを待ち受けているのだろうと思っていたが、そうではなかった。

彼女は、王とその娘レベッカに対する恨みを述べた後、われわれに銀の十字架と“悪の鍵”を托して消えてしまった……。

妃の塚にあったボタンを押してみると、どこかで扉の開く音が聞こえたが、そこへ行く前に、休憩をとることにする。しかし、これ



BANE OF THE COSMIC FORGE

から強大な力を相手にせねばならぬと思ってか、みな寝つけないようだ。

死者の殿堂～魔法の森 記入者：不知火

妃の部屋で押したボタンによって開いた門をくぐり、さらに先にあった門を“悪の鍵”で開けると、黒い棺の上に妖艶な美女が坐っていた。名をレベッカという。

私たちは彼女の妖しい美しさに不覚にも心を奪われ、なすすべもなく彼女の案内する場所へとふらふらとついていった。

その先には王が立っていた。王はなにかつぶやきながら口私たちの首筋に近づけてきたが、すぐさま顔を背けると、今度は叫びながらレベッカとともに消えていった……。もうろうとした意識の中で、私は彼の頬に十字型の火傷があったことを見逃さなかった。王に襲われなかつたのは、どうやら妃にもらった十字架のおかげのようだ。とすると、彼は風の噂で聞いた伝説の吸血鬼だったのか？

意識がはつきりしたときにはじめて、私たちは閉じこめられていることに気が付いた。

どこをどう探しても出口らしきものは見当たらない。あるとすれば、ネズミが通るそうな小さな穴くらいだ。

途方に暮れていたところへ、アルルガの虫にもらった赤いキノコを取り出した。これを食べると身体が小さくなるという。それを口にすると、途端に景色が変わり、確かに身体が小さくなっているのだ。早速その小さな穴へ飛び込んだ。

ふと気が付くと、私たちはもとの大きさに戻っていた。その場所から逃げるようにして扉を抜けると、そこには先ほどの沼地のような光景が広がっていた。しかし、例のいも虫のいた沼地とは違う。どうやら森のようだ。体力的にはまだ余裕があるので、その森のなかを探索することにした。

しばらくあちこち歩いていると、“ティンカーベル”的宝箱を見つけた。ホタルの飛び交う森の一角にあった小さな切り株のところでそれを鳴らしてみたら、木の陰から1匹のホタルが飛び出してきた。しかしそれはホタルではなく、妖精であった。その妖精はセイレンと名乗った。

私たちが素直に彼女に助けを求めるとき、

ルファイという人物について教えてくれた。彼なら私たちのことを助けてくれるという。ただし、代償を払えばだが……。

話を聞いた後、この森には泉がないことを思い出し、魔法のクッキーやハーブのパテを大量に買いこんでおくことにした。

セイレンと別れてからしばらく探索を続けると、彼女が言っていた“暗闇の森”を発見した。そこを抜けると、突如幽霊と遭遇した。この幽霊がデルファイであるらしく、セイレンの言ったとおりに質問に答えると、

“アラムの杖”を残して消え去ってしまった。

さらに調査を続けた結果、“聖なる木杭”が3本、難破船から見つかった。そのほか“聖なる水”、さらに“眞実の岩”をつるはしで碎いたものが少々手に入った。少なくともあの吸血鬼と戦うことはできそうだ。最終決戦に備えて、一番安全そうなセイレンのいた切り株のところで眠ることにした。



BANE OF THE COSMIC FORGE

最後の戦い 記入者：龍星

ほとんど偶然だったが、牡羊の寺院へは、自分がヤギの仮面を被ることで通ることができた。門番は、クローディアとアルルを王に捧げるにえと勘違いしたらしい。

寺院のなかは複雑であったが、ところどころで見つけた鍵などを使うことで先に進むことができた。しかし、われわれは王やレベッカの前に戦わねばならぬ相手がいたことを忘れていた。ゾーフィタスである。

ゾーフィタスをやつとの思いで倒したが、彼はついにコズミックフォージについての本当のことを明かさずに消えていった。ゾーフィタスを倒した後、そのまま前に進むと、突然床が抜けた。

気が付くと、小部屋のなかに立っていた。目の前の扉を開けると、王とレベッカが立っていた。最後の決戦である。

とはいものの、これを書いている自分がここにいる以上、彼らと戦って勝ったことを意味する。そして、ペンを手に入れるための暗号も解いた。しかし、もはやわれわれにとってコズミックフォージなどどうでもよくなっていた。とにかくあの長い長い冒険を終

え、忌まわしい城から脱出することができたのだ。それだけで十分である。

この日記は、記念にというほどのものではないが、城の入口近くに生えていた木の根元に深く埋めておくことにする。

われわれはまだまだいっしょに旅を続けるつもりだが、時がたち、われわれのうち誰かひとりでもここに戻ってくることがあり、これを手にすれば、懐かしき思い出に浸ることができるだろう……。

×月△日

龍星

不知火

毘沙門

クローディア

ロウ

アルル

BANE OF THE COSMIC FORGE

D A T A
S E C T I O N

職業別呪文リスト

★魔法使いの呪文書★

呪文名	領域	レベル	コスト
ENERGY BLAST/エナジー・ブラスト	火	1	2
FIREBALL/ファイアーボール	火	3	6
FIRE SHIELD/ファイヤー・シールド	火	3	8
PRISMIC MISSILE/プリズミック・ミサイル	火	5	9
FIRESTORM/ファイアーストーム	火	6	12
NUCLEAR BLAST/ニュークリア・ブラスト	火	7	16
CHILING TOUCH/チリング・タッチ	水	1	2
TERROR/テラー	水	1	3
WEAKEN/ウイーカン	水	2	4
ICE SHIELD/アイス・シールド	水	3	8
ICEBALL/アイスボール	水	4	8
DEEP FREEZE/ディープ・フリーズ	水	5	6
MISSILE SHIELD/ミサイル・シールド	気	2	5
STINK BOMB/スティンク・ボム	気	3	4
AIR POCKET/エア・ポケット	気	3	8
LEVITATE/レビテート	気	5	12
NOXIOUS FUMES/ノクシャス・フェームズ	気	6	10
ASPHYXIATION/アスフィジエイション	気	6	12
ARMOR SHIELD/アーマー・シールド	地	1	2
DIRECTION/ディレクション	地	1	3
KNOCK-KNOCK/ノック・ノック	地	2	6
WEB/ウェブ	地	3	7
AROMORMELT/アーマーメルト	地	4	8
SLEEP/スリープ	心	1	3
DETECT SECRET/ディテクト・シークレット	心	2	5
WIZARD'S EYE/ウィザーズ・アイ	心	4	10
MAGIC MISSILE/マジック・ミサイル	魔	2	4
BLINK/ブリンク	魔	3	7
MAGIC SCREEN/マジック・スクリーン	魔	4	8
CONJURATION/コンジュレイション	魔	4	10
ANTI-MAGIC/アンチ・マジック	魔	5	7
ASTRAL GATE/アストラル・ゲート	魔	6	8
RESURRECTION/レザレクション	魔	7	20

★僧侶の呪文書★

呪文名	領域	レベル	コスト
LIGHTNING/ライトニング	火	5	8
STAMINA/スタミナ	水	1	2
SLOW/スロー	水	2	4
HASTE/ヘイスト	水	3	5
CURE PARALYSIS/キュア・パラリシス	水	3	6
PARALYZE/パラライズ	水	4	5
SILENCE/サイレンス	気	3	4
CURE POISON/キュア・ポイズン	気	4	8
WHIRLWIND/ホワールウインド	気	4	8
PURIFY AIR/ピューリファイ・エア	気	5	10
ARMORPLATE/アーマープレート	地	3	6
BLADES/ブレーズ	地	3	6
CURE STONE/キュア・ストーン	地	6	18
BLESS/ブレス	心	1	4
CHARM/チャーム	心	1	5
CURE LESSER CND/キュア・レッサー・コンディション	心	2	4
DIVINE TRAP/ディバイン・トラップ	心	2	4
IDENTIFY/アイデンティファイ	心	2	8
HOLD MONSTERS/ホールド・モンスター	心	3	6
SANE MIND/セイン・マインド	心	3	10
DEATH/デス	心	5	10
LOCATE OBJECT/ロケイト・オブジェクト	心	6	8
HEAL WOUNDS/ヒール・ウーンズ	魔	1	4
MAKE WOUNDS/メイク・ウーンズ	魔	1	3
DISPELL UNDEAD/ディスペル・アンデッド	魔	2	7
ENCHANTED BLADE/エンチャントド・ブレード	魔	2	4
CONJURATION/コンジュレーション	魔	4	10
REMOVE CURSE/リムーブ・カース	魔	5	10
LIFESTEAL/ライフスティール	魔	6	12
ASTRAL GATE/アストラル・ゲート	魔	6	8
WORD OF DEATH/ワード・オブ・デス	魔	7	18
RESURRECTION/レザレクション	魔	7	20
DEATH WISH/デス・ウィッシュ	魔	7	20

★錬金術師の呪文書★

呪文名	領域	レベル	コスト
BLINDING FLASH/ブラインディング・フラッシュ	火	2	3
FIRE BOMB/ファイア・ボム	火	4	8
STAMINA/スタミナ	水	1	2
CURE PARALYSIS/キュア・パラリシス	水	3	6
POISON/ポイズン	気	1	2
STINK BOMB/スティンクト・ボム	気	3	4
AIR POCKET/エア・ポケット	気	3	8
POISON GAS/ポイズン・ガス	気	4	7
CURE POISON/キュア・ポイズン	気	4	8
DEADLY POISON/デッドリー・ポイズン	気	5	8
PURIFY AIR/ピューリファイ・エア	気	5	10
TOXIC VAPORS/トキシック・ベイバース	気	6	8
NOXIOUS FUMES/ノクヤス・フェームズ	気	6	10
ASPHYXIATION/アスフィジエイション	気	6	12
DEADLY AIR/デッドリー・エア	気	7	16
ACID SPLASH/アシッド・スプラッシュ	地	1	2
ITCHING SKIN/イッティング・スキン	地	1	2
WEB/ウェブ	地	3	7
ACID BOMB/アシッド・ボム	地	4	8
CREATE LIFE/クリエイト・ライフ	地	5	10
CURE STONE/キュア・ストーン	地	6	18
SLEEP/スリープ	心	1	3
CHARM/チャーム	心	1	5
CURE LESSER CND/キュア・レッサー・コソディション	心	2	4
HEAL WOUNDS/ヒール・ウounds	魔	1	4

★超能力者の呪文書★

呪文名	領域	レベル	コスト
STAMINA/スタミナ	水	1	2
TERROR/テラー	水	1	3
WEAKEN/ウイーケン	水	2	4
SLOW/スロー	水	2	4
HASTE/ヘイスト	水	3	5
CURE PARALYSIS/キュア・パラリシス	水	3	6
PARALYZE/パラライズ	水	4	5
SILENCE/サイレンス	気	3	4
KNOCK-KNOCK/ノック・ノック	地	2	6
BLADES/ブレーズ	地	3	6
ARMORMELT/アーマーメルト	地	4	8
MENTAL ATTACK/メンタル・アタック	心	1	3
SLEEP/スリープ	心	1	3
BLESS/ブレス	心	1	4
CHARM/チャーム	心	1	5
CURE LESSER CND/キュア・レッサー・コンディション	心	2	4
DIVINE TRAP/ディバイン・トラップ	心	2	4
DETECT SECRET/ディテクト・シークレット	心	2	5
IDENTIFY/アイデンティファイ	心	2	8
HOLD MONSTERS/ホールド・モンスター	心	3	6
MINDREAD/マインドリード	心	3	8
SANE MIND/セイソ・マインド	心	3	10
PSIONIC BLAST/サイオニック・ブラスト	心	4	8
ILLUSION/イリュージョン	心	4	10
WIZARD'S EYE/ウィザーズ・アイ	心	4	10
DEATH/デス	心	5	10
LOCATE OBJECT/ロケート・オブジェクト	心	6	8
MIND FLAY/マインド・フレイ	心	7	18
HEAL WOUNDS/ヒール・ウーンズ	魔	1	4
BLINK/ブリンク	魔	3	7
LIFESTEAL/ライフステール	魔	6	12
RESURRECTION/レザレクション	魔	7	20

アイテムリスト

▼ワンド&ダガー

アイテム名	種族	性別	職業	重量	種類
BOTTLEROCKET	HEDGHFLDFRM	男女	*M*T*ABP*****N	0.3	P/S, 1H
CLUB	HEDG*FLDFRM	男女	F*P*R***VBL*MN	8.0	P/-, 2H
CRYSTAL WAND	HEDGHFLDFRM	男女	*M***A*P*****	0.8	P/S, 1H
DAGGER	HEDGHFLDFRM	男女	FM*TRABPV*LS*N	1.0	P/S, 1H
DEMONS TOOTH	HEDGHFLDFRM	男女	***T**B*****	1.5	P/S, 1H
DIRK	HEDGHFLDFRM	男女	FM*TRABPV*LS*N	1.0	P/S, 1H
FAERIE STICK	*****F*****	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2	P/S, 1H
FIRECRACKER	HEDGHFLDFRM	男女	*M*T*ABP*****N	0.1	P/S, 1H
GINZU KNIFE	HEDGHFLDFRM	男女	F*****S*N	0.5	P/S, 1H
GOLDEN ROD	HEDGHFLDFRM	男女	**P*****B****	0.1	P/S, 1H
ICICLE	HEDGHFLDFRM	男女	*M*T*ABP*****N	0.1	P/S, 1H
LIGHTNING ROD	HEDGHFLDFRM	男女	*M***A*P*****	0.1	P/S, 1H
MAIN GAUCHE	HEDGHFLDFRM	男女	F*****V*L***	2.0	P/S, 1H
NECROLOGY ROD	HEDGHFLDFRM	男女	*M***A*P*****	1.2	P/S, 1H
NIGHT STICK	*****F*****	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2	P/S, 1H
PIXIE STICK	*****F*****	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2	P/S, 1H
POIGNARD	HEDGHFLDFRM	男女	F***R*B*V*L***	3.5	P/S, 1H
ROD of SPRITES	*****F*****	男女	*M***A*P*****	0.5	P/S, 1H
SKULL DAGGER	HEDGHFLDFRM	男女	FM*TRABPV*LS*N	1.0	P/S, 1H
SKYROCKET	HEDGHFLDFRM	男女	*M*T*ABP*****N	0.5	P/S, 1H
SPARKLER	HEDGHFLDFRM	男女	*M*T*ABP*****N	0.1	P/S, 1H
STILETTO	HEDGHFLDFRM	男女	F**T**B*V*L***	0.5	P/S, 1H
THIEVES DAGGER	HEDGHFLDFRM	男女	***T*****	1.5	P/S, 1H
WAND of GHOSTS	HEDGHFLDFRM	男女	*M***A*P*****	0.8	P/S, 1H
WAND of MYSTERY	HEDGHFLDFRM	男女	*M***A*P*****	0.8	P/S, 1H
WAND of RAZING	HEDGHFLDFRM	男女	*M***A*P*****	0.8	P/S, 1H
WAND of WEAVING	HEDGHFLDFRM	男女	*M***A*P*****	0.8	P/S, 1H
雄羊のダガー	HEDGHFLDFRM	男女	**P*****B****	1.5	P/S, 1H
のみ	HEDGHFLDFRM	男女	F**T**B*V*L**N	2.5	-/S, 1H

▼ソード

アイテム名	種族	性別	職業	重量	種類
BASTARD SWORD	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	10.0	P/-, 1H
BEASTMASTER	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	6.0	P/-, 1H
BLACKBLADE	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	6.0	P/-, 1H
BLADE CUISINART	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	5.5	P/-, 1H
BROADSWORD	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	6.0	P/-, 1H
BUSHIDO BLADE	HEDGHFLDFRM	男女	*****S*N	4.0	P/-, 1H
CLAYMORE	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	15.0	P/-, 2H
CUTLASS	HEDGHFLDFRM	男女	F**TR*B*V**S***	4.5	P/-, 1H
DRAGON SLAYER	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	6.5	P/-, 2H
ESTOC of OLIVIA	HEDGHFLDFRM	男女	*****R*****	5.0	P/-, 1H
EXCALIBER	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	24.0	P/-, 2H
FANG	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	5.0	P/-, 1H
FLAMBERGE	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	14.0	P/-, 2H
INFERNOR SWORD	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	14.0	P/-, 1H
KATANA	HEDGHFLDFRM	男女	*****S*N	4.0	P/-, 1H
LONGSWORD	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	5.0	P/-, 1H
MURAMASA BLADE	HEDGHFLDFRM	男女	*****S***	4.0	P/-, 1H
NINJATO	HEDGHFLDFRM	男女	*****N	3.5	P/S, 1H
NO-DACHI	HEDGH*LDFRM	男女	*****S*N	13.0	P/-, 2H
RAPIER	HEDGHFLDFRM	男女	F**TR*B*V*L***	4.0	P/-, 1H
SAI	HEDGHFLDFRM	男女	*****N	3.5	P/S, 1H
SAINT BASTARD	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	11.0	P/-, 1H
SHORT SWORD	HEDGHFLDFRM	男女	F**TR*B*V*L***	3.0	P/S, 1H
SWORD of FIRE	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	14.0	P/-, 2H
SWORD of HEARTS	HEDGHFLDFRM	男女	***TR*B*****	4.5	P/-, 1H
SWORD of LANDING	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	45.0	P/-, 2H
SWORD of STRIKING	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	5.0	P/-, 1H
THE AVENGER	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	7.5	P/-, 1H
WAKIZASHI	HEDGHFLDFRM	男女	*****S*N	3.0	P/S, 1H
WAKIZASHI+1	HEDGHFLDFRM	男女	*****S*N	3.5	P/S, 1H
ZWEIHANDER	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	16.0	P/-, 2H

▼メイス&フレイル

アイテム名	種族	性別	職業	重量	種類
ANOINTED FLAIL	HEDGH*LDfrm	男女	F*P*****VBL**N	15.0	P/-, 1H
BEC DE CORBIN	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	4.0	P/S, 1H
BULLWHIP	HEDGHFLDfrm	男女	FMPTRABPVBL*MN	2.5	P/-, 1H
CAT' O NINE TAIL	HEDGH*LDfrm	男女	FM*TRABPV*L*MN	6.5	P/-, 1H
DIAMOND EYES	HEDGHFLDfrm	男女	FMPTRABPVBLSMN	4.0	P/S, 1H
GIANT SLEDGE	H*D***LDfrm	男女	F*****V*L***	45.0	P/-, 2H
HAMMER	HEDGH*LDfrm	男女	F**TR***V*L***	4.0	P/S, 1H
HAMMER+1.5	HEDGHFLDfrm	男女	F**TR***V**S**	6.5	P/S, 1H
HOLY BASHER	HEDGHFLDfrm	男女	**P*****B****	9.0	P/-, 2H
MACE	HEDGH*LDfrm	男女	F*P*****VBL***	10.0	P/-, 1H
MAIDEN HEAD	HEDGH*LDfrm	男女	F*P*****VBL***	12.0	P/-, 1H
MONSTRANCE	HEDGHFLDfrm	男女	**P*****B****	9.0	P/-, 2H
MORNINGSTAR	HEDGH*LDfrm	男女	F*P*****VBL***	12.0	P/-, 1H
MUSTARD MACE	HEDGH*LDfrm	男女	F*P*****VBL***	1.0	P/-, 1H
NUNCHAKA	HEDGHFLDfrm	男女	*****N	2.5	P/S, 1H
RAMMBUS STAFF	HEDGHFLDfrm	男女	**P*****B****	12.0	P/-, 2H
VULCAN HAMMER	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	8.0	P/-, 1H
WAR HAMMER	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	6.5	P/-, 1H
WAR SCEPTRE	HEDGH*LDfrm	男女	F*P*****VBL***	6.0	P/S, 1H
ZIZKA STAR	HEDGH*LDfrm	男女	F*P*****VBL**N	13.0	P/-, 1H
つるはし	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	6.0	P/-, 1H

▼ポール&スタッフ

アイテム名	種族	性別	職業	重量	種類
AWL PIKE	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*LS*N	12.0	P/-, 2H
BO	HEDGHFLDFRM	男女	*****SMN	5.0	P/-, 2H
DRYADIC STAFF	HEDGHFLDFRM	男女	*M**RA*P****M*	4.0	P/-, 1H
FAUCHARD	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	13.5	P/-, 2H
FAUST HALBERD	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	17.5	P/-, 2H
HALBERD	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	15.0	P/-, 2H
HAYAI BO	HEDGHFLDFRM	男女	*****SMN	5.0	P/-, 2H
LANCE	HEDGH*LDfrm	男女	*****V*L***	18.0	P/-, 2H
MAENAD'S LANCE	HEDGHFLDFRM	男女	*****V*****	19.0	P/-, 2H
NAGINATA	HEDGH*LDfrm	男女	*****SMN	13.5	P/-, 2H
QUARTERSTAFF	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	4.5	P/-, 2H
RAVENS BILL	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	20.0	P/-, 2H
SPEAR	HEDGHFLDFRM	男女	F***R***V*L**N	5.0	P/-, 2H
SPEAR of DEATH	HEDGH*LDfrm	男女	F***R***V*LSMN	9.0	P/-, 1H
STAFF	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	4.0	P/-, 1H
STAFF MAGICUS	HEDGHFLDFRM	男女	*M***A*P*****	4.0	P/-, 1H
STAFF of RUIN	HEDGHFLDFRM	男女	*MP**A*P*B****	4.0	P/-, 1H
STAVE of MISSILES	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	4.0	P/-, 1H
STAVE of MOONS	HEDGHFLDFRM	男女	*MP*RA*P*B****	4.0	P/-, 1H
STAVE of STARS	HEDGHFLDFRM	男女	*MP*RA*P*B****	0	P/-, 1H
STAVE of WITCHES	HEDGHFLDFRM	男女	*M***A*P*****	4.0	P/-, 1H
ZATOICHI BO	HEDGHFLDFRM	男女	*****SM*	5.0	P/-, 2H
アラムの杖	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.7	P/-, 1H
聖なる木杭	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	3.5	P/S, 1H

▼アクス

アイテム名	種族	性別	職業	重量	種類
AXE of WOE	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	18.0	P/-, 2H
BATTLE AXE	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*LSN	8.5	P/-, 1H
BEARDED WAR AXE	HEDGH*LDfrm	男女	F***R***V*L***	4.0	P/S, 1H
BIPENINIS	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	18.0	P/-, 2H
BLADES of AESIR	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	18.0	P/-, 2H
BUTTERFLY AXE	HEDGH*LDfrm	男女	F**TR*B*V*L***	3.5	P/S, 1H

▼スリング・弓

アイテム名	種族	性別	職業	重量	種類
ELVEN BOW	*E*****	男女	F***R***V*L*M*	4.5	P/-, 1H
GREAT BOW	HEDG*FLDFRM	男女	F***R***V**SMN	7.5	P/-, 1H
HV. CROSSBOW	HEDGH*LDfrm	男女	F***R***V*L*M*	14.5	P/-, 1H
LONG BOW	HEDGHFLDFRM	男女	F***R***V*LSMN	4.5	P/-, 1H
LT. CROSSBOW	HEDGHFLDFRM	男女	F**TR*B*V*L*M*	7.5	P/-, 1H
SEIGE ARBALEST	HEDGH*LDfrm	男女	F***R***V*L*M*	19.0	P/-, 1H
SHORT BOW	HEDGHFLDFRM	男女	FM*TRABPV*LSMN	2.5	P/-, 1H
SLING	HEDGHFLDFRM	男女	FMTRABPVBLSMN	1.0	P/-, 1H
VEX BOW	HEDGHFLDFRM	男女	F***R***V*LSMN	8.0	P/-, 1H
WRIST ROCKET	HEDGHFLDFRM	男女	FMTRABPVBLSMN	1.5	P/-, 1H

▼矢と石

アイテム名	種族	性別	職業	重量	種類
A. P. ARROW	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2	P/S, 1H
BARBED ARROW	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3	P/S, 1H
BONE BREAKER	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3	P/S, 1H
BULLET STONE	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5	P/S, 1H
CUPID ARROW	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5	P/S, 1H
DEVIL STONE	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3	P/S, 1H
ELM ARROW	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2	P/S, 1H
LIGHTNING BOLT	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.4	P/S, 1H
MYSTIC ARROW	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2	P/S, 1H
PEACEMAKER	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.4	P/S, 1H
QUARREL	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2	P/S, 1H
RAZOR STONE	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5	P/S, 1H
RHINE STONE	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5	P/S, 1H
SERPENT STONE	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2	P/S, 1H
VIPER ARROW	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2	P/S, 1H

▼投用武器

アイテム名	種族	性別	職業	重量	種類
SHIKEN SHURI	HEDGHFLDFRM	男女	*****SMN	0.5	P/S, 1H
SHURIKEN	HEDG*FLDFRM	男女	*****SMN	0.5	P/S, 1H
反射する岩	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	1.2	P/S, 1H

▼盾

アイテム名	種族	性別	職業	重量	AC
BUCKLER SHIELD	HEDGH*LDfrm	男女	F**TR*B*V*L***	4.0	1
DRAGON KITE	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	16.5	4
DUCK SHIELD	HEDGH*LDfrm	男女	F**TR*B*V*L***	4.5	-2
HEATER SHIELD	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	17.5	3
HERALDIC SHIELD	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	8.0	2
ROUND SHIELD	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	10.0	2

▼ヘルメット

アイテム名	種族	性別	職業	重量	A C
ARMET	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	7.5	10
BASCINET	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	6.5	6
BASCINET&CAMAIL	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	11.5	9
BURGONET HELM	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	6.5	8
COXCOMB	HEDGHFLDfrm	男女	FMPTRABPVBLSMN	3.0	-3
EBONY HEAUME	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	10.0	14
FAERIE CAP	*****F*****	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2	4
FEATHERED HAT	HEDGHFLDfrm	男女	F**TR*B*V*L***	1.5	2
HEAUME	HEDGHFLDfrm	男女	F*****V*L***	14.0	12
HELM&COIF	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	10.5	7
HELM of OBITUS	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	8.5	-8
KABUTO	HEDGH*LDfrm	男女	*****S**	5.5	6
LEATHER HELM	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*LS**	3.5	3
MAIL COIF	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	6.0	5
MEMPO of DEATH	HEDGH*LDfrm	男女	*****S**	2.5	3
MITRE	HEDGHFLDfrm	男女	**P*****B****	3.5	2
MITRE DE SANCT	HEDGH*LDfrm	男女	**P*****B****	3.5	5
MORDECAI'S CONE	HEDGH*LDfrm	男女	*M**A*P*****	4.0	7
NINJA COWL	HEDGHFLDfrm	男女	*****N	1.5	3
PHRYGIAN CAP	HEDGHFLDfrm	男女	F**T**B*V*L***	3.5	4
SKULLCAP	HEDGHFLDfrm	男女	*MP**A*P*B**M*	0.5	1
STEEL HELM	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	4.0	4
TRICORNE HAT	HEDGH*LDfrm	男女	F**T**B*V*L***	3.5	2
WIZARD'S CONE	HEDGHFLDfrm	男女	*M**A*P*****	2.0	2
ヤギの仮面	HEDGHFLDfrm	男女	FMPTRABPVBLSMN	9.0	2

▼アーマー上

アイテム名	種族	性別	職業	重量	A C
BREASTPLATE	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	18.0	8
BRONZE CUIRASS	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	21.0	6
CHAIN HAUBERK	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	28.0	9
CHAMAIL DOUBLET	HEDGH*LDfrm	男女	***TR*B*****	5.0	6
CLOTH SHIRT	HEDGH*LDfrm	男女	F**TR*B*V*L***	2.5	1
EBONY PLATE(U)	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	30.0	14
FULL PLATE(U)	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	40.0	12
FUR HALTER	HEDGH*LDfrm	女	F**TR*B*V*L***	2.5	2
HI-KANE-DO(U)	HEDGH*LDfrm	男女	*****S**	35.0	12
JAZERAIN TUNIC	HEDGH*LDfrm	男女	F**T**B*V*L***	20.0	9
LEATHER CUIRASS	HEDGH*LDfrm	男女	F**T**B*V*LS**	14.0	5
LEATHER HAUBERK	HEDGH*LDfrm	男女	F**T**B*V*LS**	18.0	7
NINJA GARB(U)	HEDGHFLDfrm	男女	*****N	3.0	3
PLATE DU FAUX	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	35.0	-2
PLATE MAIL	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	39.0	10
QUILT TUNIC	HEDGH*LDfrm	男女	F*P*****VBL*	10.0	4
ROBE of ENCHANT(U)	HEDGHFLDfrm	男女	*MP**A*PVBL*	3.0	6
ROBES(U)	HEDGHFLDfrm	男女	FMPTRABPVBL*	3.0	2
STUD-CUIR BRA+2	HEDGH*LDfrm	男女	F**T**B*V*L***	5.5	6
STUDDED HAUBERK	HEDGH*LDfrm	男女	F**T**B*V*LS**	22.0	8
SUEDE DOUBLET	HEDGH*LDfrm	男女	F**TR*B*V*L***	5.0	3
TARNISHED MAIL	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	28.0	-1
TOSEI-DO	HEDGH*LDfrm	男女	*****S**	24.0	9
VENNAL ROBE(U)	HEDGHFLDfrm	男女	*MP**A*PVBL*	3.0	-4

▼アーマー下

アイテム名	種族	性別	職業	重量	A C
BRONZE GREAVES	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	12.5	7
CHAIN CHAUSSES	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	20.0	9
CHAMAIL PANTS	HEDGH*LDFRM	男女	***TR*B*****	6.5	6
CHAMOIS SKIRT	HEDGH*LDFRM	一女	F**TR*B*V*L***	4.5	3
CLOTH PANTS	HEDGH*LDFRM	男女	F**TR*B*V*L***	3.5	1
EBONY PLATE(L)	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	30.0	14
FULL PLATE(L)	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	32.0	12
FUR LEGGING	HEDGH*LDFRM	男女	F**TR*B*V*LS**	5.0	4
HI-KANE-DO(L)	HEDGH*LDFRM	男女	*****S**	35.0	12
HOARY LEGGING	HEDGHFLDFRM	男女	F**T**B*V*LS**	19.0	-1
HOAXIAL PLATE	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	35.0	-2
JAZERAINT SKIRT	HEDGH*LDFRM	一女	F**T**B*V*L***	18.5	7
LEATHER GREAVES	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	8.5	6
LEATHER LEGGING	HEDGH*LDFRM	男女	F**T**B*V*LS**	11.0	5
NINJA GARB(L)	HEDGHFLDFRM	男女	*****N	3.0	3
PLATE GREVIERE	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*L***	14.0	10
QUILT LEGGING	HEDGH*LDFRM	男女	F*P*****VBLS**	9.0	4
ROBE of ENCHANT(L)	HEDGHFLDFRM	男女	*MP**A*PVBLSTM*	4.0	6
ROBES(L)	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	4.0	2
STUD CHAUSSES	HEDGH*LDFRM	男女	F*****V*LS**	17.0	8
SUEDE PANTS	HEDGHFLDFRM	男女	F**TR*B*V*L***	6.5	3
TOSEI-DO(L)	HEDGH*LDFRM	男女	*****S**	20.0	9
VENNAL ROBE(L)	HEDGHFLDFRM	男女	*MP**A*PVBLSTM*	4.0	-4

▼グローブ

アイテム名	種族	性別	職業	重量	A C
CHAMOIS GLOVES	HEDGH*LDfrm	男女	F*PTR*B*VBL***	2.0	3
COPPER GLOVES	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	8.5	10
CUIR GAUNLETS	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*LS**	3.5	5
MAIL MITTENS	HEDGH*LDfrm	一女	F*****V*L*S*	6.0	6
MANTIS GLOVES	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	6.0	14
SILVER GLOVES	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	12.5	12
STEEL GAUNTLETS	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	8.0	8
UNCTUOUS GLOVES	HEDGH*LDfrm	男女	F*PTR*B*VBL***	2.5	-4

▼ブーツ

アイテム名	種族	性別	職業	重量	A C
BUSKINS	HEDGH*LDfrm	男女	F*PTR*B*VBL***	3.0	3
CHAIN HOSEN	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	9.0	10
GLASS SLIPPERS	HEDGHFLDfrm	一女	FMPTRABPVBLSMN	2.5	8
LEAD BOOTS	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	75.0	-5
LEATHER BOOTS	HEDGH*LDfrm	男女	F***TR*B*V*L***	5.0	50
MANTIS BOOTS	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	9.0	14
SACRED SLIPPERS	HEDGH*LDfrm	男女	**P*****B****	2.5	6
SANDALS	HEDGHFLDfrm	男女	FMPTRABPVBLSMN	1.5	1
SILVER SOLLERET	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	12.5	12
SOLLERET	HEDGH*LDfrm	男女	F*****V*L***	10.0	10
TABI BOOTS	HEDGHFLDfrm	男女	*****N	2.0	3
水の翼	HEDGHFLDfrm	男女	FMPTRABPVBLSMN	2.0	7

▼スクロール

アイテム名	種族	性別	職業	重量	パワー レベル
ARMOR SHIELD	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3	2
ARMORPLATE	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3	3
BLADES	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3	3
BLINK	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3	3
CONJURATION	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3	4
DISPEL UNDEAD	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3	2
ENCHANTED BLADE	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3	3
FIRE SHIELD	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3	3
FIREBALL	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3	4
HOLD MONSTERS	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3	3
ICE SHIELD	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3	3
ILLUSION	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3	4
KNOCK-KNOCK	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3	4
LAVITATE	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3	5
LIFESTEAL	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3	4
MAGIC MISSILE	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3	2
RESURRECTION	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3	6
SLOW	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3	3
TERROR	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3	4

▼薬品

アイテム名	種族	性別	職業	重量	パワー レベル
ACID BOMB	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.4	4
ANCIENT DUST	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5	3
BLIND	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5	3
CHERRY BOMB	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5	5
CURE LT. CND	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2	6
CURE PARALYZE	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2	6
CURE POISON	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2	6
CURE STONE	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5	6
DEADLY POISON	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5	5
FAERIE DUST	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5	3
FIRE BOMB	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	1.0	3
FOOT POWDER	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	1.0	-
HOLY H2O	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5	5
HV. HEAL	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2	6
HV. STAMINA	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2	6
LT. HEAL	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2	1
MOD. HEAL	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2	3
MOD. STAMINA	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2	3
MYSTIC DUST	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5	3
POISON BOMB	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	1.0	3
RESURRECTION	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	1.0	6
SNEEZE	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5	3
STINK BOMB	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3	2
神秘の油	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5	-
聖水	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5	3

▼本

アイテム名	種族	性別	職業	重量	パワー レベル
BOOK of AIR SHIELD	HEDGHFLDFRM	男女	*M*****B**B*S**	2.0	6
BOOK of AIRS	HEDGHFLDFRM	男女	*M***RAB**B*S*N	0	6
BOOK of ANTI-MAGIC	HEDGHFLDFRM	男女	*M*****B**B*S**	2.0	6
BOOK of ARMORMELT	HEDGHFLDFRM	男女	*M*****BP*B*SM*	2.0	6
BOOK of BLINDING	HEDGHFLDFRM	男女	****RA*****N	2.0	6
BOOK of CHILLS	HEDGHFLDFRM	男女	*M*****B**B*S**	2.0	6
BOOK of DEMONS	HEDGHFLDFRM	男女	*MP*****B****	2.0	6
BOOK of DETECTION	HEDGHFLDFRM	男女	*M*****BP*B*SM*	2.0	6
BOOK of DIRECTIONS	HEDGHFLDFRM	男女	*M*****B**B*S**	2.0	6
BOOK of DOZES	HEDGHFLDFRM	男女	*M***RABP*B*SMN	2.0	6
BOOK of FIRESHIELD	HEDGHFLDFRM	男女	*M*****B**B*S**	2.0	6
BOOK of ICESHIELD	HEDGHFLDFRM	男女	*M*****B**B*S**	2.0	6
BOOK of IDENTIFY	HEDGHFLDFRM	男女	****P*****P*B****	2.0	6
BOOK of KNOCKS	HEDGHFLDFRM	男女	*M*****BP*B*SM*	2.0	6
BOOK of LAVITATION	HEDGHFLDFRM	男女	*M*****B**B*S**	2.0	6
BOOK of LT.CURING	HEDGHFLDFRM	男女	**P*RA*PVBL*MN	2.0	6

アイテム名	種族	性別	職業	重量	パワー レベル
BOOK of MANTRAS	HEDGHFLDFRM	男女	**P*RA*PVBL*MN	2.0	6
BOOK of PEACE	HEDGHFLDFRM	男女	**P*****PVBL*M*	2.0	6
BOOK of POISONS	HEDGHFLDFRM	男女	****RA*****N	2.0	6
BOOK of PROTECTION	HEDGHFLDFRM	男女	**P*****VBL***	2.0	6
BOOK of RAPTURE	HEDGHFLDFRM	男女	**P*RA*PVBL*MN	2.0	6
BOOK of SILENCE	HEDGHFLDFRM	男女	**P*****PVBL*M*	2.0	6
BOOK of SLOTH	HEDGHFLDFRM	男女	**P*****PVBL*M*	2.0	6
BOOK of WEAKENING	HEDGHFLDFRM	男女	*M*****BP*B*SM*	2.0	6
BOOK of WINDOWS	HEDGHFLDFRM	男女	****RA*****N	2.0	6
サイレンの書	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	2.0	—
王の日記	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	2.0	—
死者の日記	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	5.0	—
詩人の書	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	2.0	—
亡者の書	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	2.0	—
魔法使いの日記	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	2.0	—
雄羊の書	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5	—

▼鍵

アイテム名	種族	性別	職業	重量
B. D. KEY	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
BELL KEY	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2
BONE KEY	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
CHROME KEY	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2
COPPER KEY	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2
DUNGEON KEY	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2
EAST EXIT KEY	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
GOLD KEY	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2
IRON KEY	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2
JAILER KEY	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2
KEY of 1ST TEST	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
KEY of ?DECISION?	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
KEY of ?QUANDRY?	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
KEY of A MINOR	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
KEY of DROWS	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
KEY of EVIL	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5

アイテム名	種族	性別	職業	重量
KEY of FINALITY	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
KEY of KNIGHTS	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
KEY of MINOS	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
KEY of QUEENS	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
KEY of RAMM	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2
KEY of SPADES	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2
KEY of STARS	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
KEY of THE DAMNED	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
KEY of THE DEAD	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2
KEY of VALKYRIES	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
KEY of WIZARD CAVE	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
NORTH EXIT KEY	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
SILVER KEY	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2
SKELETON KEY	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
SPIRE KEY	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
TOMB KEY	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5

▼魔法の装飾品

アイテム名	種族	性別	職業	重量
AMULET of AIR	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	1.0
AMULET of ICE	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	1.0
AMULET of LIFE	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	1.0
AMULET of NIGHT	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	1.0
AMULET of WINDS	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	1.0
ANKH of ARINE	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	1.5
ANKH of DEATH	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
ANKH of LIFE	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	1.5
ANKH of MIGHT	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	1.5
ANKH of PHYRE	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	1.5
ANKH of PURITY	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	1.5
ANKH of SANCTITY	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	1.5
ANKH of WONDER	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	1.5
ANKH of YOUTH	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	1.5
ANOINTED CLOAK	HEDGHFLDFRM	男女	F*P*****VBL*M*	6.0
BONE NECKLACE	HEDGHFLDFRM	男女	F*P*****VB*****	2.5
CAMEO LOCKET	HEDGHFLDFRM	男 -	FMPTRABPVBLSMN	0.5
CAME of HI-ZEN	HEDGHFLDFRM	男女	*****M*	5.0
CHAIN of DESPAIR	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	3.5
DIAMOND RING	HEDGHFLDFRM	- 女	FMPTRABPVBLSMN	0.2
DISPLACER CLOAK	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	4.0
FOREST CAPE	HEDGHFLDFRM	男女	***R*****	6.5
J.R. 解読指輪	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.1
LYNX RING	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.1

アイテム名	種族	性別	職業	重量
MIDNIGHT CLOAK	HEDGH*LDfrm	男女	***T**B*****N	5.0
MYSTIC'S RING	HEDGHFLDfrm	男女	*M***A*P*****	0.1
PK CRYSTAL	HEDGHFLDfrm	男女	*****P*****	1.0
POL ANKH	HEDGHFLDfrm	男女	FMPTRABPVBLSMN	1.5
RING of DEFTNESS	HEDGHFLDfrm	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2
RING of DELPHI	HEDGHFLDfrm	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
RING of MINDS	HEDGHFLDfrm	男女	*MP**A*P*B**M*	0.1
RING of SPEED	HEDGHFLDfrm	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2
RING of STARS	HEDGHFLDfrm	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2
SCARAB NECKLACE	HEDGHFLDfrm	男女	**P*****B****	1.5
SHADOW CLOAK	HEDGH*LDfrm	男女	***T**B*****N	4.5
TOADSTONE RING	HEDGHFLDfrm	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.1
TORA MAEDATE	HEDGH*LDfrm	男女	*****S**	1.5
ニンニク	HEDGHFLDfrm	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.1
バラの花輪	HEDGHFLDfrm	男女	F*****V*L***	1.5
ヒスイの小像	HEDGHFLDfrm	男女	*****M*	1.0
マウムームー像	HEDGHFLDfrm	男女	FMPTRABPVBLSMN	4.0
ルビーの魔除け	HEDGHFLDfrm	男女	FM*TRABPV*LSMN	0.7
眼帯	HEDGHFLDfrm	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.1
薫袋	HEDGHFLDfrm	男女	*****A*****	0.3
銀の十字架	HEDGHFLDfrm	男女	**P*****B****	1.0
魔法使いの指輪	HEDGHFLDfrm	男女	*M***A*P*B****	0.5
緑のオウム	HEDGHFLDfrm	男女	FMPTRABPVBLSMN	4.0

▼特 殊なアイテム

アイテム名	種族	性別	職業	重量
LIQUID METAL	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	1.5
RUTABEGA	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2
お香	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.1
かぎ爪	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	1.0
くさったチーズ	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
りんご	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2
アクセサリー	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	2.0
コルク栓	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.1
ゴムバンド	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	20.0
ゴム糸	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	5.0
ゴム紐	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	10.0
ティンカーベル	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3
ネバネバ	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.6
ハーブのパテ	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
バラの花びら	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.1
メモ入りピン	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.6
ルビーの目玉	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	1.0
ロープとかぎ爪	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	56.0
ワインのピン	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.4
遺灰の壺	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	1.5
壊れた歯車	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	25.0

アイテム名	種族	性別	職業	重量
空の袋	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
犬のぬいぐるみ	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	3.0
魂の角笛	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	2.5
砂袋	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	2.0
歯車	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	25.0
重いロープ	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	55.0
重い岩	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	35.0
焼とうもろこし	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2
針付釣り糸	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.4
水ギセル	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	12.0
赤いキノコ	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.2
栓付ピン	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.5
栓付ピン+メモ	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.7
栓付ピン+答え	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.7
釣り糸	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3
釣り針	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.1
半券	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.1
魔法のクッキー	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.1
メモ	HEDGHFLDFRM	男女	FMPTRABPVBLSMN	0.3

▼樂器

アイテム名	種族	性別	職業	重量
ANGEL'S TONGUE	HEDGHFLDFRM	男女	*****B*****	2.0
BASSO LYRE	HEDGHFLDFRM	男女	*****B*****	18.0
CUCKOO CALL	HEDGHFLDFRM	男女	*****B*****	1.0
DEVIL's PIPE	HEDGHFLDFRM	男女	*****B*****	7.0
HARMONIUM	HEDGHFLDFRM	男女	*****B*****	4.0
HORN of PROMETHEUS	HEDGHFLDFRM	男女	*****B*****	12.0
LUTE	HEDGHFLDFRM	男女	*****B*****	2.0
LYRE of CAKES	HEDGHFLDFRM	男女	*****B*****	5.0
MIDNIGHT CHOIR	HEDGHFLDFRM	男女	*****B*****	8.0
PAN FLUTE	HEDGHFLDFRM	男女	*****B*****	2.0

モンスターリスト

モンスター名	不確定名
ACCURSED ONE	SPOOKY FIGURE
ACID SLIME	SLIME
AMAZULU	NATIVE
AMAZULU ARCHER	NATIVE
AMAZULU QUEEN	AMAZULU QUEEN
AMAZULU ZOMBIE	ROTTING CORPSE
AMEN-TUT-BUTT	AMEN-TUT-BUTT
KASSASSIN	NINJA
BANSHEE	GHOST
BAT	BAT
BLACK NIGHT	BLACK KNIGHT
BRIGAND	ROGUE
BRIGERD WOLTAN	BRIGERD WOLTAN
BULLI'S GHOST	BULLI'S GHOST
BUSHWACKER	ROGUE
CHUNIN	NINJA
COLD SLIME	SLIME
CREEPING VINE	VINE
DAISHO MASTER	SAMURAI
DARK CRUSADER	DARK CRUSADER
DEFENDER	KNIGHT
DEMONIC HELLCAT	DEMONIC HELLCAT
DISKO ZOMBIE	DISKO ZOMBIE
DRAGONFLY	FLYING INSECT
DROW ELF	ARCHER

モンスター名	不確定名
DUNGEON LEECH	HUGE WYRM
EILA'S GHOST	EILA'S GHOST
FAERIE QUEEN	FAERIE QUEEN
FAERIE SYLPH	FAERIE
FAT RAT	FAT RAT
FLOATER	CLOUD
FORGER	GIANT ANT
FRYTZ GRYNS	FRYTZ GRYNS
FUMING VINE	VINE
GELATIN VAPOR	CLOUD
HOSTLY SHE-HAG	HOSTLY SHE-HAG
GIANT ANT	GIANT ANT
GIANT CRAB	GIANT CRAB
GIANT MOSQUITO	FLYING INSECT
GIANT RAT	RAT
GIANT SERPENT	GIANT SERPENT
GIANT WYRM	GIANT WYRM
GOBLIN	GOBLIN
GOBLIN PRIEST	GOBLIN
GOBLIN SHAMAN	GOBLIN
GOOP GLOOP	GOOP GLOOP
GRANDFATHER	NINJA
GREATER DEMON	GREATER DEMON
GREMLIN	GOBLIN
GUARDIAN of RAMM	GUARDIAN of RAMM

モンスター名	不確定名
GUARDIAN of ROCK	GUARDIAN of ROCK
HAIYATO DAIKUTA	HAIYATO DAIKUTA
HAUNT	SHADOW
HIGHLANDER	HIGHLANDER
HILL GIANT	GIANT
HUGE BAT	BAT
HUGE SPIDER	HUGE SPIDER
HYDRA PLANT	HYDRA PLANT
INDIGO BAT	BLACK BAT
INSANE SKELETON	INSANE SKELETON
ISLAND GIANT	GIANT
JAIL RAT	RAT
JELLY CLOUD	CLOUD
JELLY FISH	WATER GELATINS
JUNGLE VINE	VINE
KEERPER of CRYSTAL	EERIE MAGE
KILLER RAT	RAT
KING CRAB	GIANT CRAB
KLAUS GRYNS	KLAUS GRYNS
KNIGHT of DEATH	KNIGHT of DEATH
LESSER DEMON	LESSER DEMON
LESSER DEVIL	DEMONIC FIGURE
LICHE	ROBED FIGURE
LORD DAIMYO	SAMURAI
MAJOR DWARF	DWARF

モンスター名	不確定名
MAN O' WAR	CLOUD
MARO'S GHOST	MARO'S GHOST
MIND FLAYER	EERIE MAGE
MINER DWARF	DWARF
MINER GIANT	GIANT
MINO-DAEMON	MINO-DAEMON
MONSTROUS BAT	MONSTROUS BAT
MONSTROUS SNAKE	MONSTROUS SNAKE
MOUNTAIN GIANT	GIANT
MYSTAPHAPHAS	MYSTAPHAPHAS
NARCI'S GHOST	NARCI'S GHOST
NIGHTGAUNT	DEMONIC FIGURE
NINJA	NINJA
PHARAOH of PHYRE	UNDEAD PHARAOH
PIRATE	ROGUE
PIT FIEND	DEMON FROM HELL
POISON GIANT	GIANT
POISON SLIME	SLIME
POISON VIPER	SNAKE
PRIEST of RAMM	GOATHEADED MAN
PRIESTESS	NATIVE
RABID RAT	RAT
RADAMES	UNDEAD PHARAOH
RAT	RAT
ROBIN WINDMARNE	ROBIN WINDMARNE

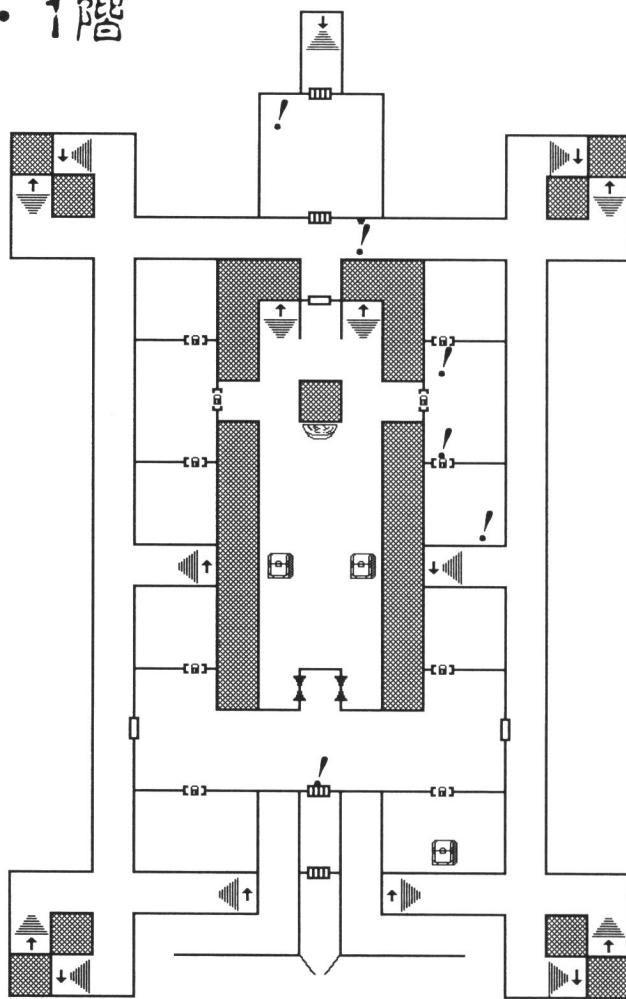
モンスター名	不確定名
ROCK of RUMBLE	GIANT ROCK HEAD
ROGUE	ROGUE
ROGUE LEADER	ROGUE
ROTTING CORPSE	ROTTING CORPSE
RUBBER BEAST	RUBBER BEAST
SAMURAI	SAMURAI
SCALLYWAG	ROGUE
SEA SERPENT	SEA SERPENT
SHAMANESS	NATIVE
SIREN	SIREN
SIREN SORCERESS	SIREN
SKELETON	SKELETON
SKELETON LORD	SKELETON
SLIME	SLIME
SPECTRE	GHOST
SPIRIT	SHADOW
STARANGLER VINE	VINE
TARANTULA	HUGE SPIDER
TOLL TROLL	TOLL TROLL
TRICKSTER	STRANGE FELLOW
TWISTED SYLPH	FAERIE
TYRANNASAURAS	VERY BIG RIZARD
VALKYRIE	VALKYRIE
VAMPIRE BAT	BAT

モンスター名	不確定名
VASPESS	GIANT ANT
WATER DRAGON	SEA SERPENT
WHITE WYRM	GIANT WYRM
WILL O' WISP	FIREFLY
WRAITH	SHADOW
WRAITH LORD	SHADOW
YUAN-TI	SNAKE MAN
ZOMBIE	STINKING CORPSE
ZOMBIE BONES	ROTTING CORPSE
ZOMBIE GUARD	ZOMBIE GUARD
いも虫	いも虫
カロン	カロン
クイークエグ	クイークエグ
クワリ・クボナ	クワリ・クボナ
スマッティ	スマッティ
ゾーフィタス	*ゾーフィタス*
ベラ	*ベラ*
ポーク	ポーク
マイ・ライ	マイ・ライ
マウムームー	マウムームー
マティ一船長	マティ一船長
ル・モンテス	ル・モンテス
レベッカ	レベッカ
??災いの王??	??災いの王??

BANE OF THE COSMIC FORGE

M A P
S E C T I O N

城・1階



壁の記号

左から
ゲート、ドア、鍵のついたドア、
アーチ、ボタン、シークレットドア



階段

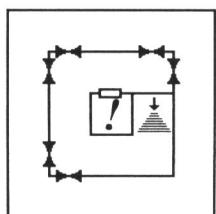


宝箱

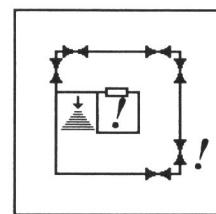


N P C または
固定モンスター

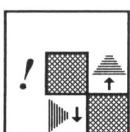
北西の塔



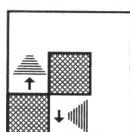
北東の塔



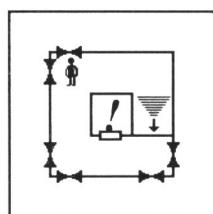
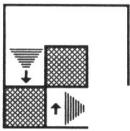
5 F



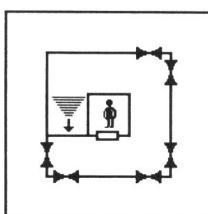
4 F



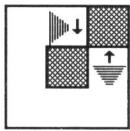
3 F



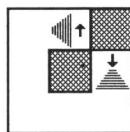
5 F



4 F



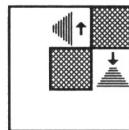
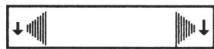
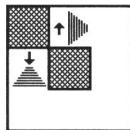
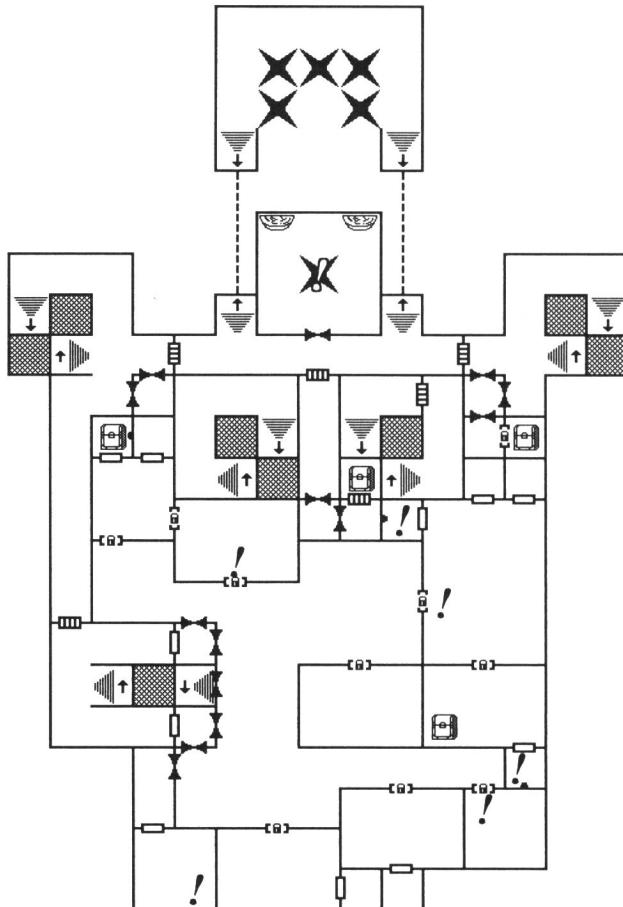
3 F



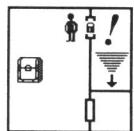
南西の塔

南東の塔

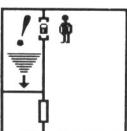
城・2階



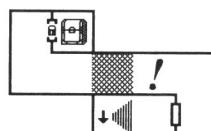
尖塔



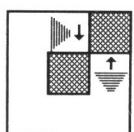
F



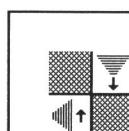
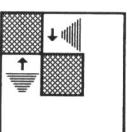
鐘樓



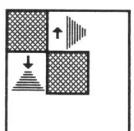
6 F



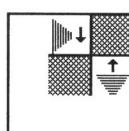
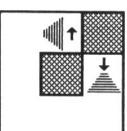
6 F



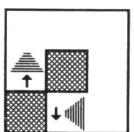
5 F



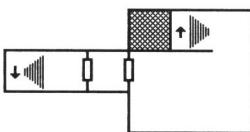
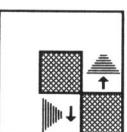
5 F



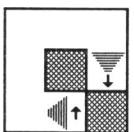
4 F



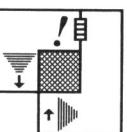
4 F

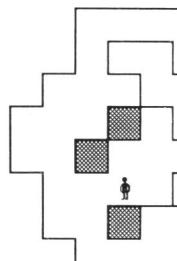


3 F

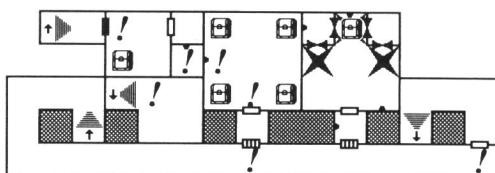


3 F

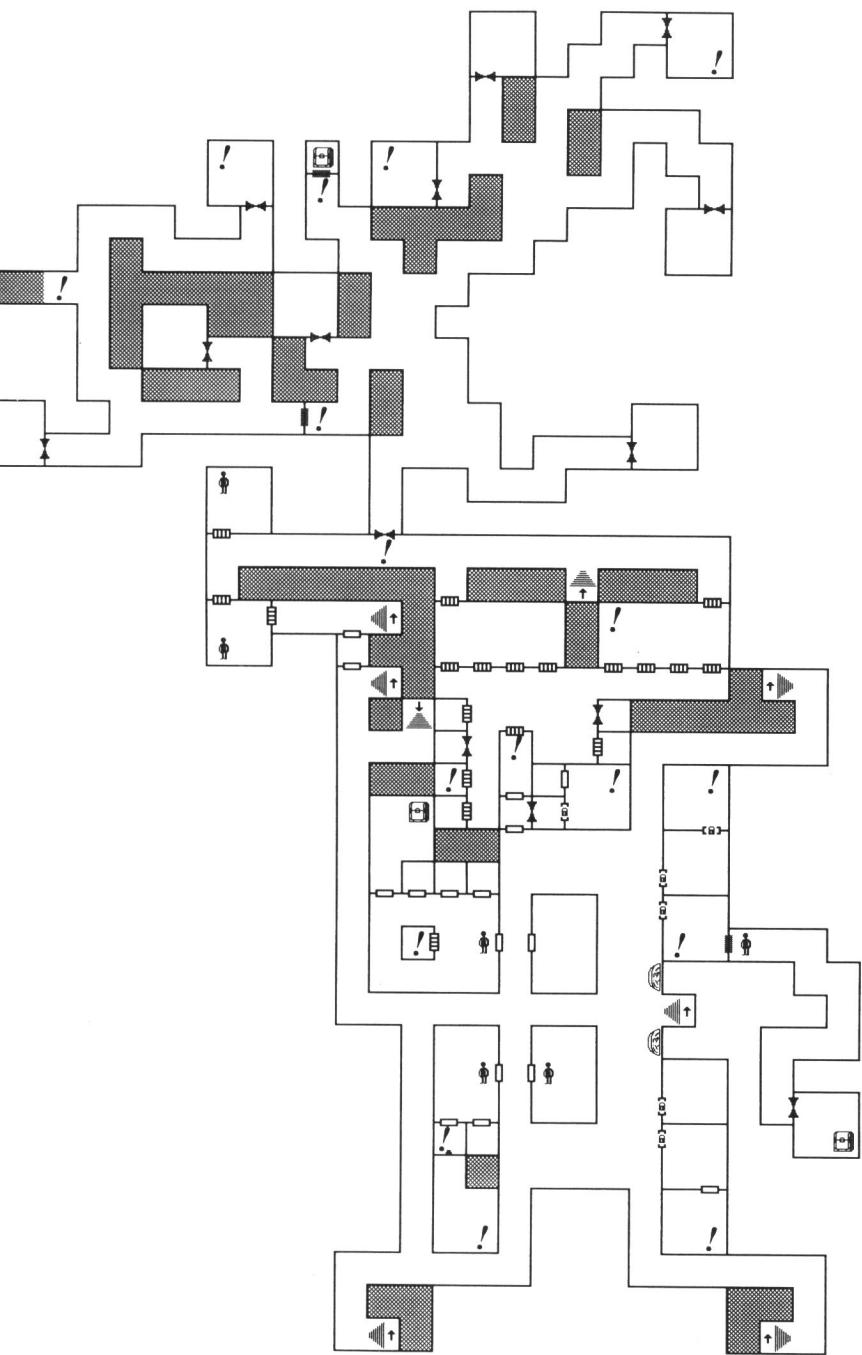




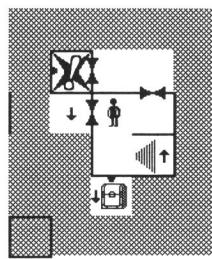
城・地下1階



魔法使いのすみか

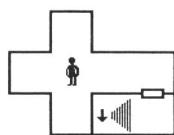


ジャイアントマウンテン

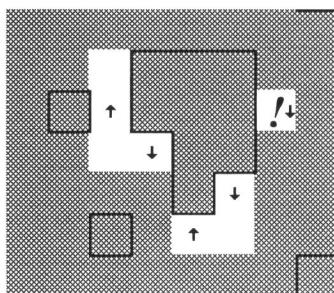


4 F

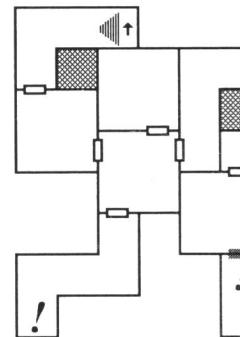
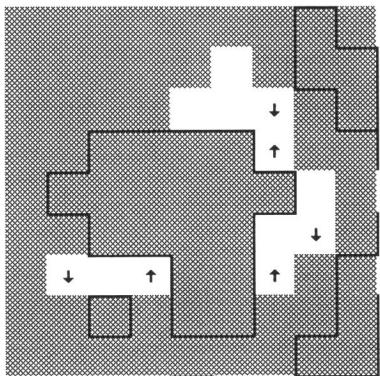
5 F



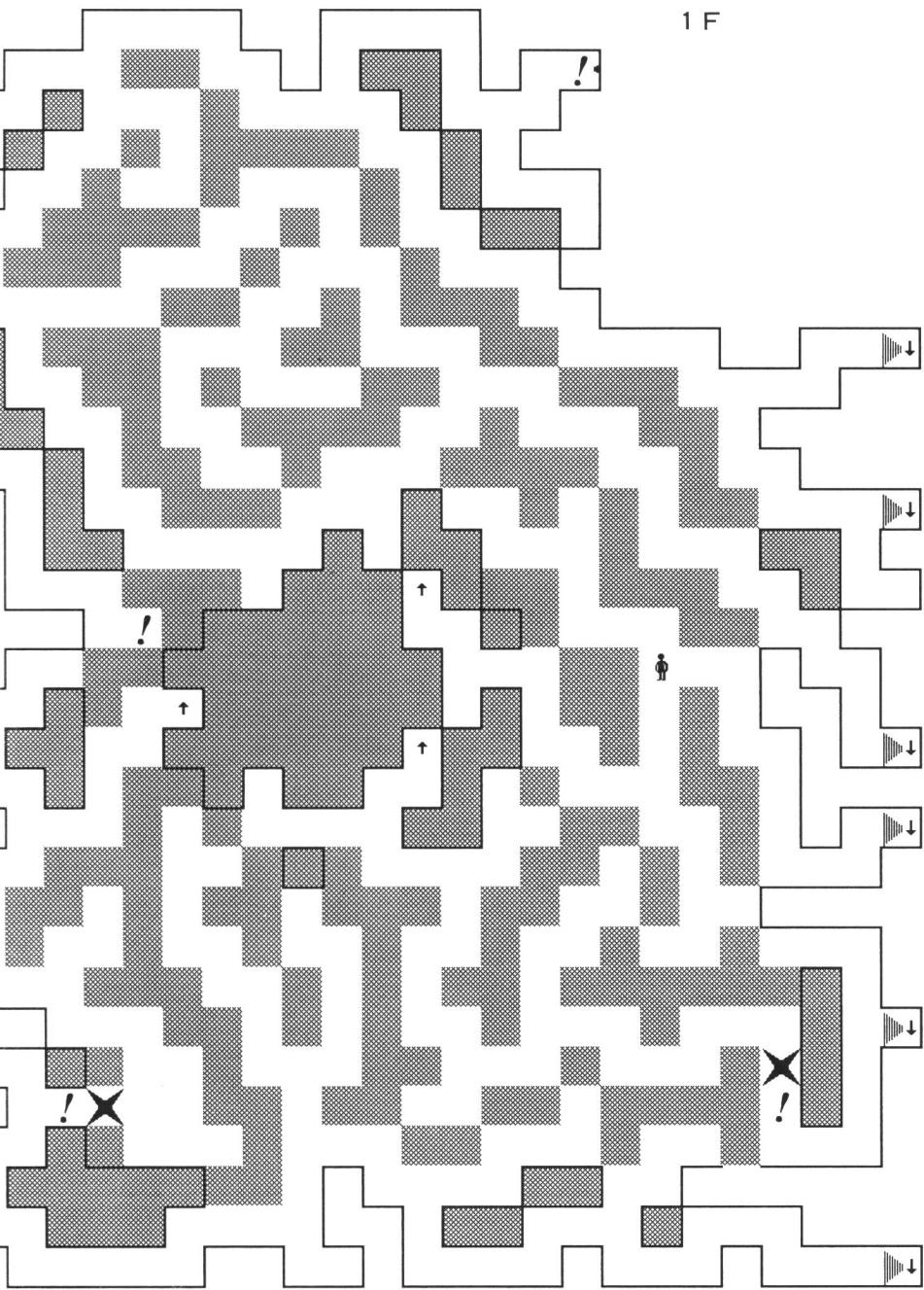
3 F



2 F

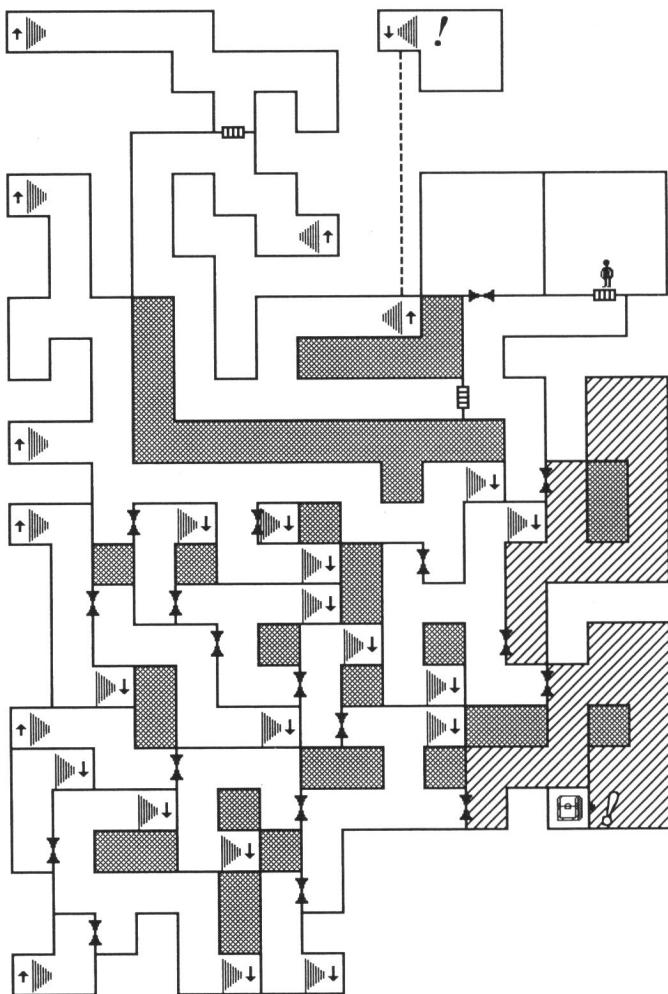


1 F

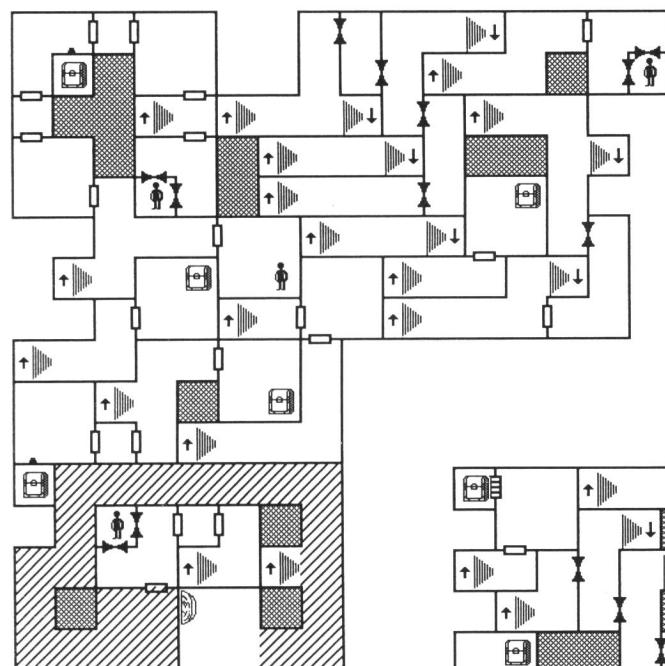


採掘場

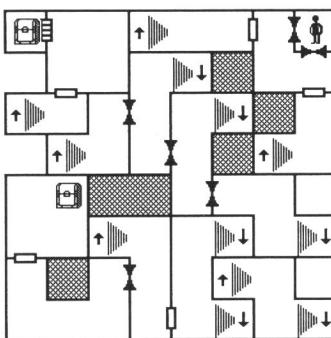
B 1



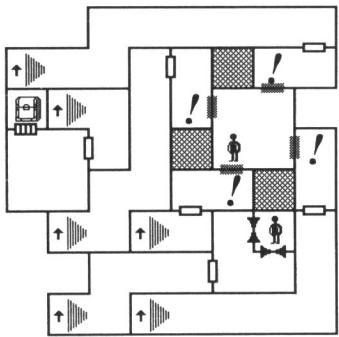
B 2



B 3

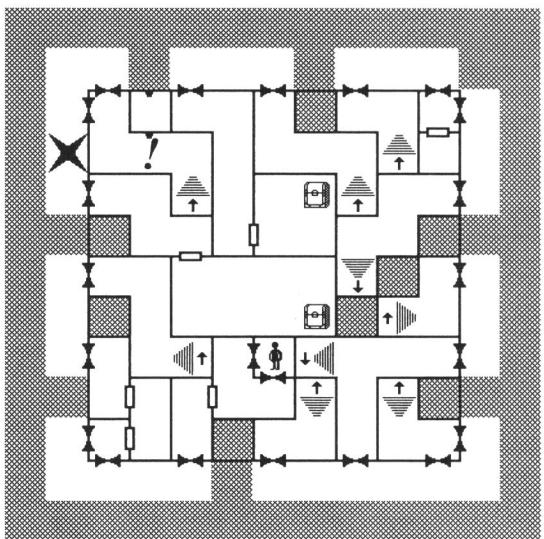


B 4



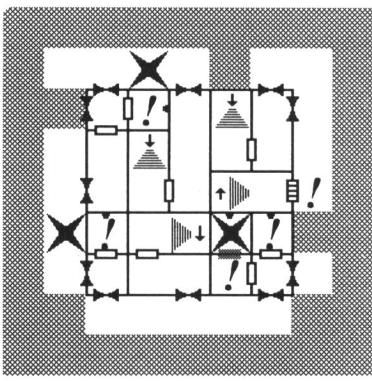
ピラミッド

1 F

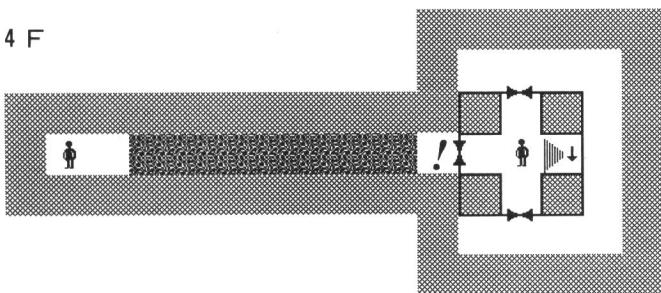


3 F

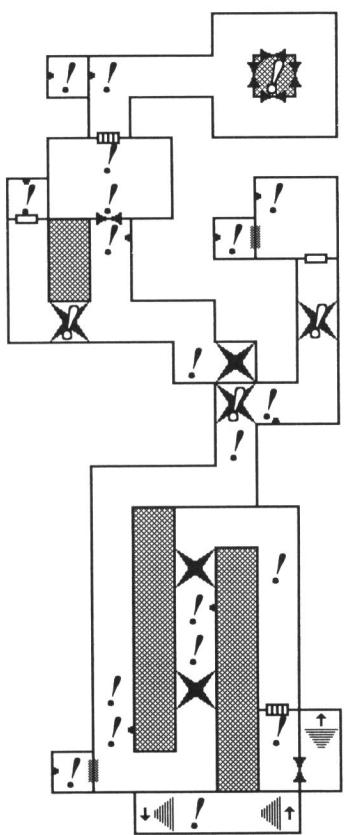
2 F



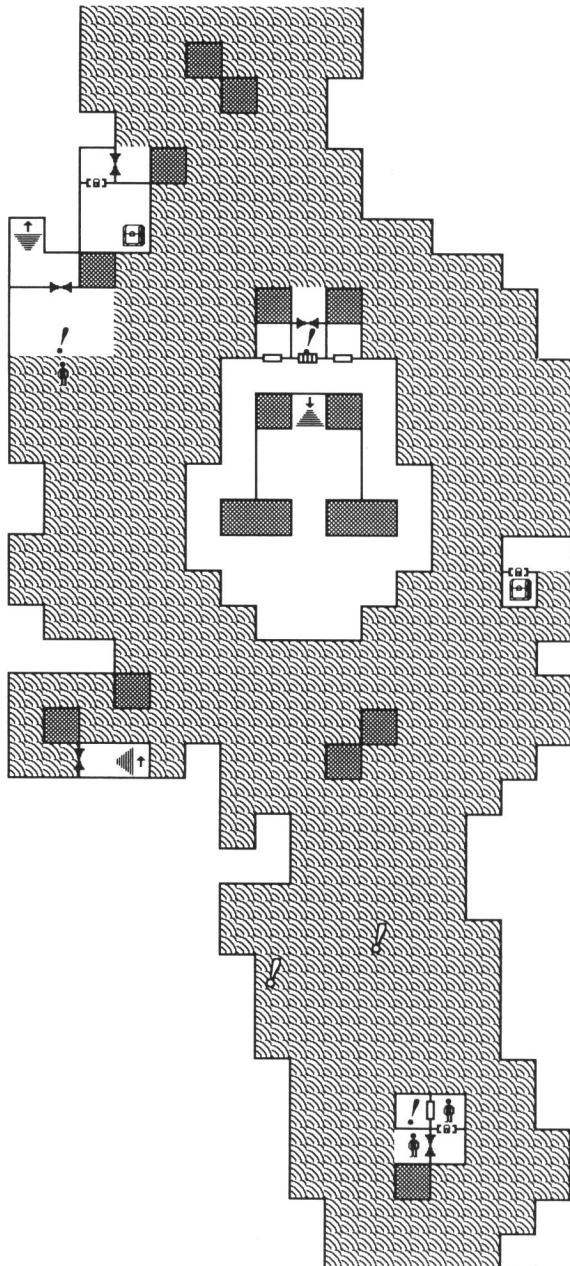
4 F

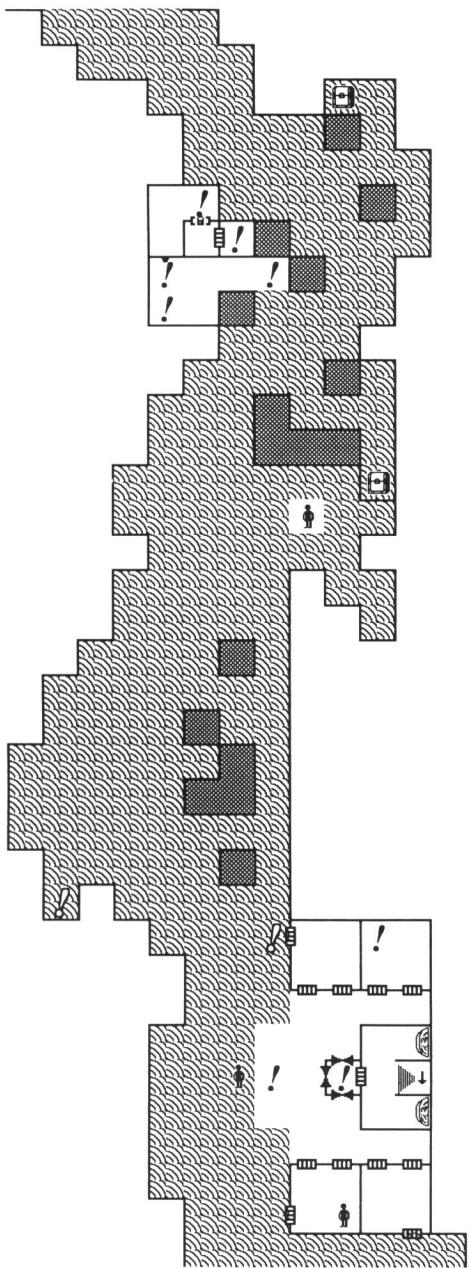


B 1

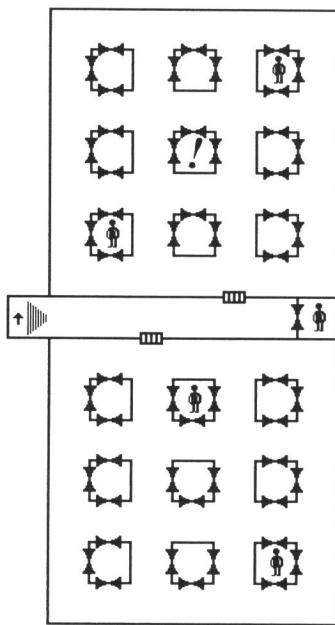


死者の川

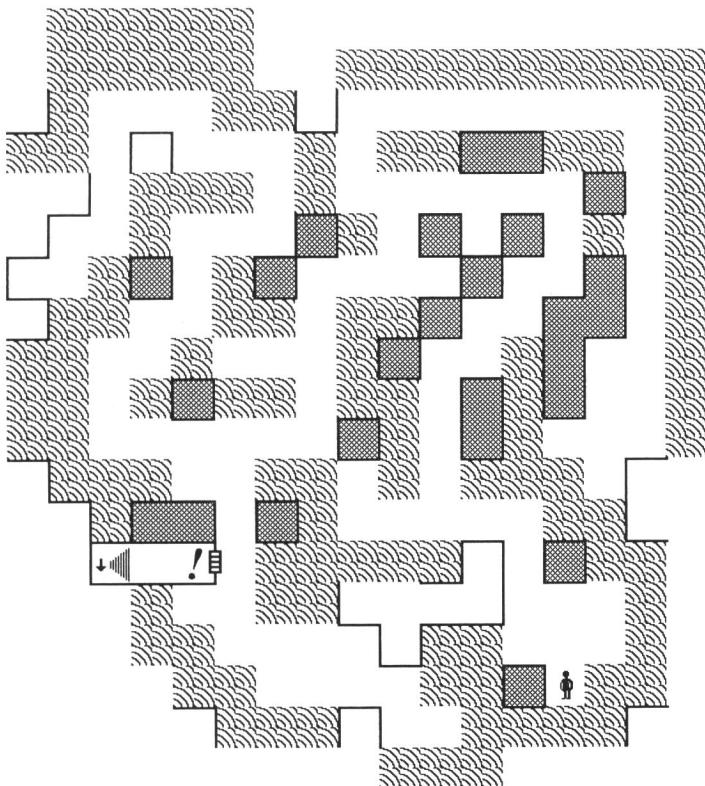




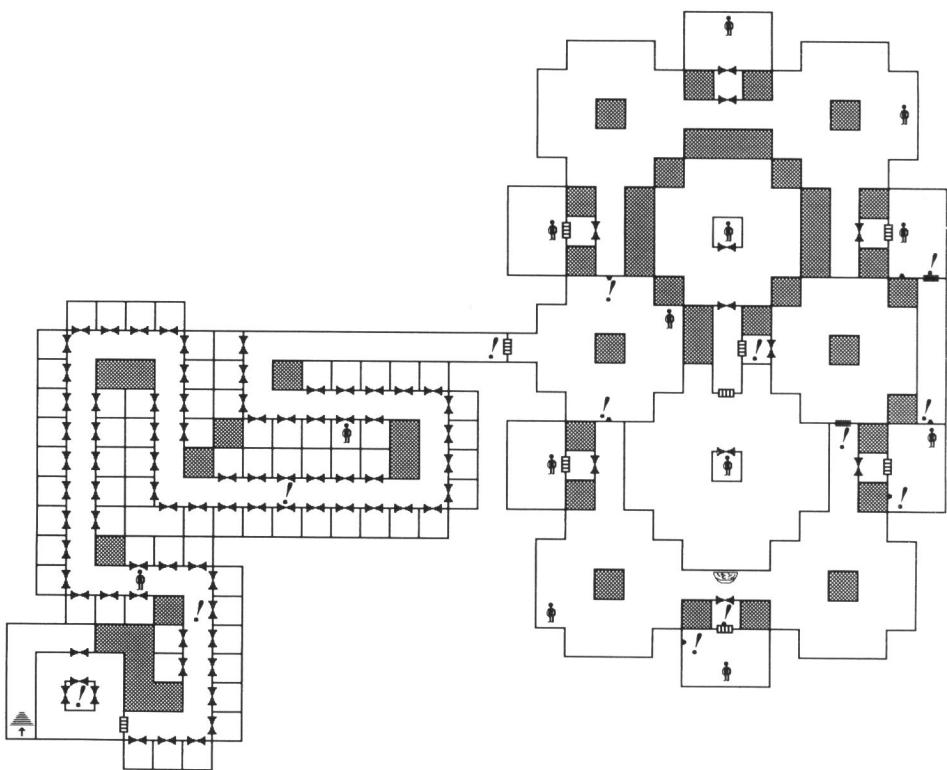
亡者の塚



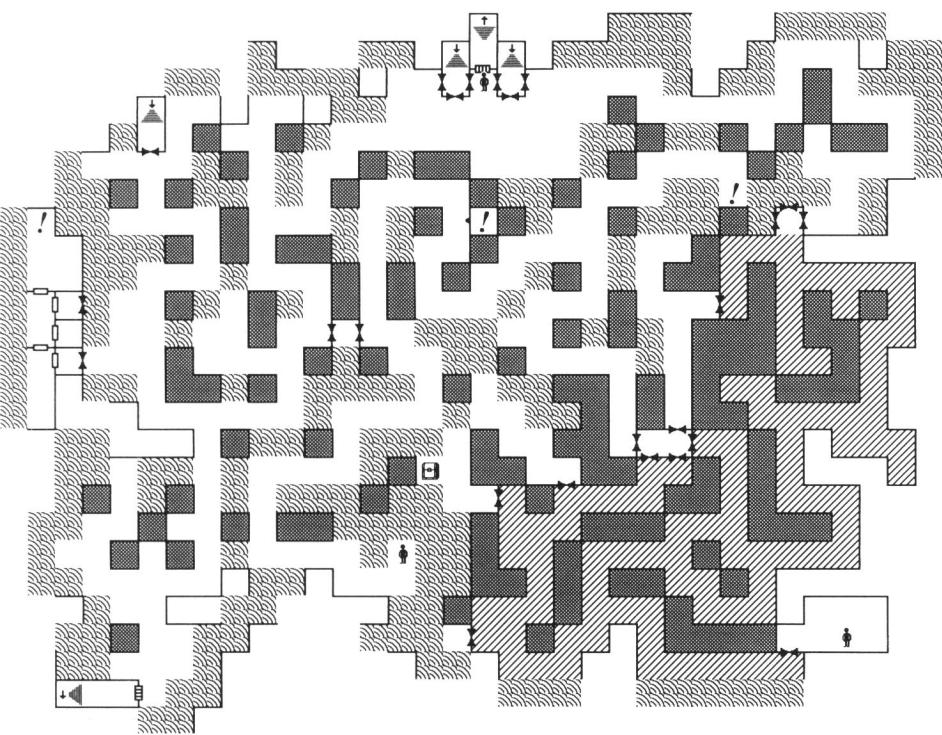
沼地



死者の殿堂

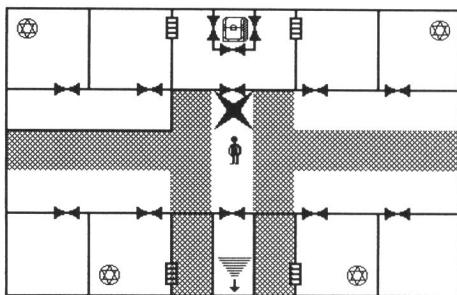


魔法の森

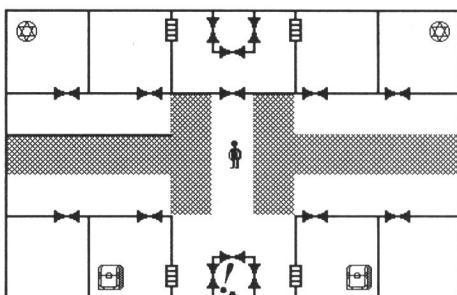


雄羊の寺院

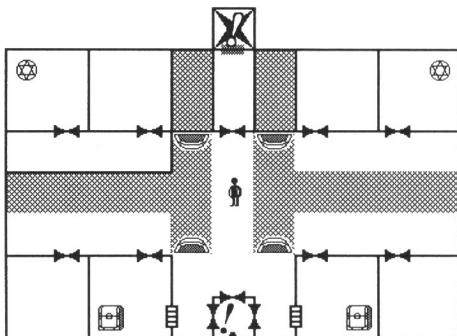
1 F



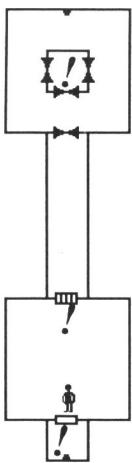
2 F



3 F



コズミック・フォージの社



ウィザードリィ ベイン オブ ザ コズミックフォージ アドバンスドマニュアル

著 者 篠 好

企画・編集 株式会社ヘッドルーム

デザイン・レイアウト 篠 好

表紙デザイン 龍上 園枝

発行者 塚田友宏

発行所 株式会社大陸書房

東京都文京区本郷 2-6-4(〒113)

Tel:03(3814)7441 Fax:03(3814)5890 営業

Tel:03(3811)4313 Fax:03(3814)7760 編集

印刷所 図書印刷株式会社

Copyright © 1992 Sir-tech Software, Inc.

All rights reserved.

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

乱丁・落丁のものは、小社へ直接お送りください。
郵送料小社負担にて新本とお取り替えいたします。
定価はカバーに表示しております。

ISBN4-8033-3881-7

Wiz·ar·dy

Copyright © 1992 Sir-tech Software, Inc.
All rights reserved.

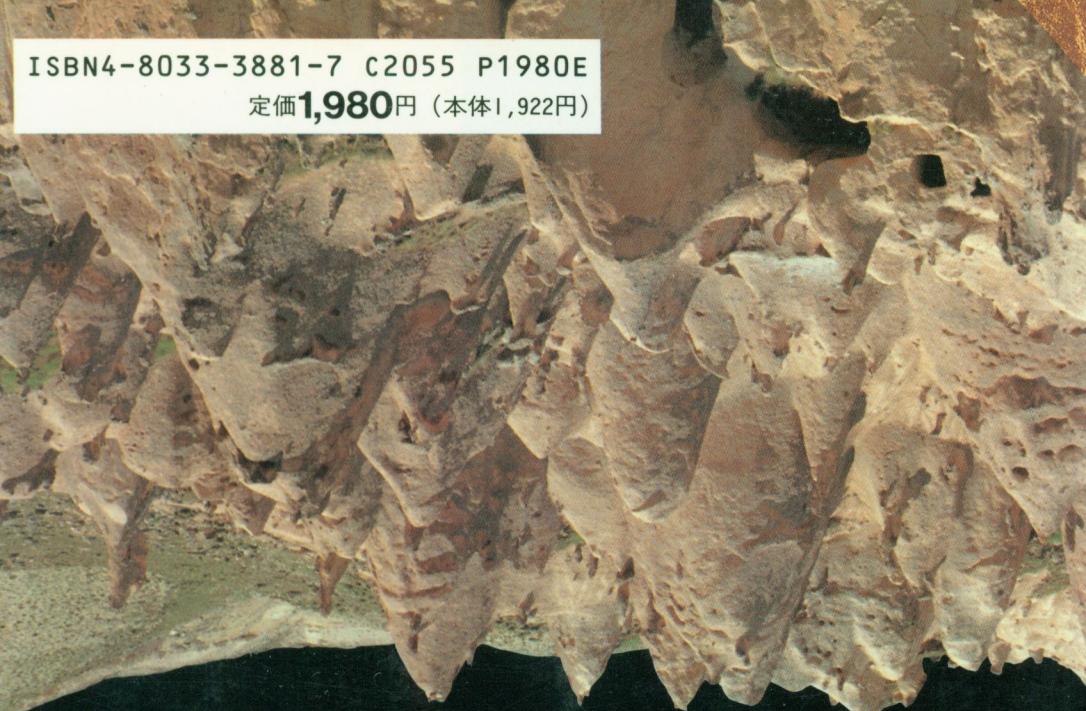


ペイント
ザ コズミック フォーシ
アドバンストマニュアル
定価1,980円(本体1,922円)
1992年7月23日 初版発行

著者 篠好／著

ISBN4-8033-3881-7 C2055 P1980E

定価**1,980円**（本体**1,922円**）



Wizengryf...