

WIZARDRY SCENARIO #2

ウイザードリィ12

HAND BOOK

ゲームハンドブック・シリーズ④



THE
KNIGHT OF DIAMONDS

BNN第二企画部編

WIZARDRY SCENARIO #2

ウィザードリイ2 HAND BOOK

ゲームハンドブック・シリーズ④



KNIGHT OF DIAMONDS

BNN第二企画部編

(株)ビー・エヌ・エヌ



部屋の中には、氣味の悪い光で怪しく輝いていた。そして、まばゆい閃光と共に、そびえ立つ巨大な亡靈が出現した。

“聞くがよい、GN！LDAの言葉を。LLYLGAMYNの街は、自ら寵愛に値しないことを示した。よって我は、我が慈愛の印をここに持ち帰る。

この寺院にて、我に己の価値を示した者のみが、再びその印を得て、街に持ち帰ることができよう。

しかし、試みし者に災いあれ！ 汝、自らの価値を証だて我が杖を得るには、五つの物を揃えねばならぬ。幾多の試練を越え、我にそれを示さねばならぬ！”

“これこそ真のGN！LDAの意志なり。”

そして、ゆっくりと亡靈は消えていった……



目次

ノウハウ編	9
新たなる旅立ち	11
シナリオ	12
キャラクタ	13
マップ	14
階別攻略法	17
B1F	18
B2F	19
B3F	20
B4F	21
B5F	22
B6F	23
次の一手	25
ウィザードリィ通信	55
ギルガメッシュの居酒場——読者からのお便り	56
レベル999への道——矢野徹	63



カタログ編

67

アイテム・カタログ	69		
AMULET OF COVER	70	PLATE +5	78
AMULET OF SKILL	70	PRIEST PUNCHER	79
BLARNEY STONE	71	PRIEST'S MACE	79
COIN OF POWER	71	RING OF FIRE	80
CURSED PLATE +1	72	RING OF LIFE	80
DAMIEN STONE	72	ROBE +3	81
DREAMER'S STONE	73	ROD OF RAISING	81
GRANITE STONE	73	S-SWORD OF SWINGS	82
HRATHNIR	74	STAFF OF CURING	82
KOD'S ARMOR	74	STAFF OF GNILDA	83
KOD'S GAUNTLETS	75	STAFF OF LIGHT	83
KOD'S HELM	75	STONE OF PIETY	84
KOD'S SHIELD	76	STONE OF YOUTH	84
LONG SWORD +5	76	SWORD OF SWINGS	85
MAGIC CHARMS	77	WAND OF MAGES	85
METAMORPH RING	77	WINTER MITTENS	86
MIND STONE	78		
モンスター・カタログ	87		
AIR GIANT	88	DOOMTOAD	94
ARCH DEMON	88	DRAGON ZOMBIE	94
ARCH MAGE	89	EARTH GIANT	95
BISHOP	89	FIGHTER	95
BLADE BEAR	90	FIRE DRAGON	96
BLEEB	90	FLACK	96
BLOB	91	FOAMING MOLD	97
CARRIER	91	FUZZBALL	97
CHAMP SAMURAI	92	GIANT BAT	98
CONSTRICCTOR	92	GIANT CRAB	98
CORROSIVE SLIME	93	GIANT HORNET	99
DINK	93	GIANT VIPER	99

GIANT WASP	100	MURPHY'S GHOST	111
GIANT ZOMBIE	100	NIGHTSTALKER	112
GORGON	101	NINJA	112
GREATER DEMON	101	NO-SEE-UM	113
HATAMOTO	102	OGRE LORD	113
HELLHOUND	102	ORC LORD	114
HELL MASTER	103	PRIEST	114
HIGH MASTER	103	RABID RAT	115
HIGH PRIEST	104	RHINO BEETLE	115
HIGH WIZARD	104	SCRYLL	116
HIPPOPOTAMUS	105	SIDELLE	116
KOBOLD KING	105	SMOG BEAST	117
LESSER DEMON	106	THIEF	117
MAELIFIC	106	VAMPIRE	118
MAGE	107	VAMPIRE BAT	118
MAGIC ARMOR	107	VAMPIRE LORD	119
MAGIC GAUNTLET	108	WEBSPINNER	119
MAGIC HELM	108	WERE AMOEBA	120
MAGIC SHIELD	109	WERE BAT	120
MAGIC SWORD	109	WERELION	121
MAJOR DAIMYO	110	WERE PANTHER	121
MASTER NINJA	110	WILL O' WISP	122
MASTER THIEF	111		

資料編

共通アイテム・リスト	126
共通マジック・リスト	142

インデックス編

不確定名／モンスター	152
不確定名／アイテム	154
職業別アイテム対応表	156





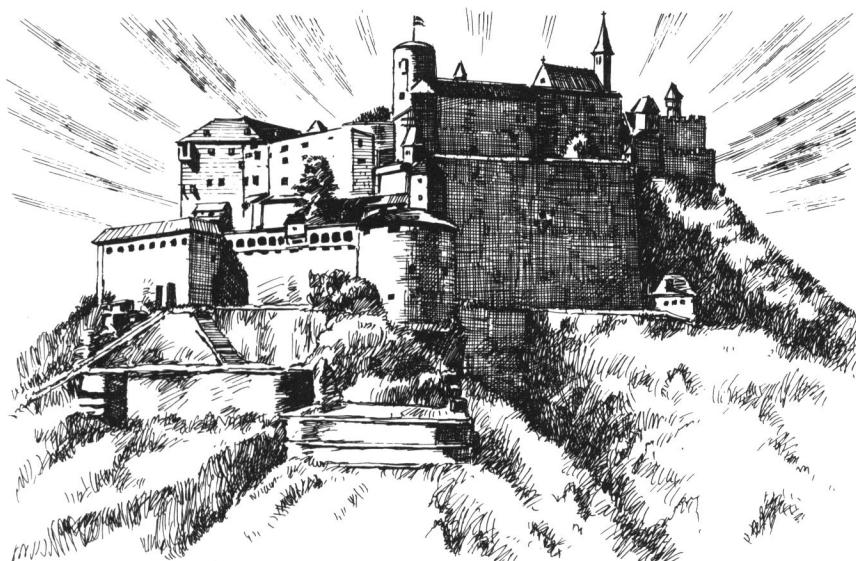
KNIGHT OF DIAMONDS

ノウハウ編

- 新たなる旅立ち 11
- 階別攻略法 17
- 次の一手 25
- ウィザードリィ通信 55



新たなる旅立ち



あれから何年経ったことだろうか……

この節には、シナリオ#2——“ナイト・オブ・ダイヤモンド”——の世界の特徴やおおまかな戦略など、新たな世界に初めて足を踏み入れる冒険者たちのための有益な情報を各要素別にまとめてある。冒険を始める前に、ぜひとも読んでおいてほしい。もちろん、ここに記した情報はあくまでも「概略」である。シナリオ#2の本当の恐ろしさ、楽しさは、あなた自身の体験で十二分に味わってもらいたい。



このデモ画面に重要なヒントがある

シナリオ

ウィザードリィ シナリオ#2 (KNIGHT OF DIAMONDS)では、Llylgamyn (リルガミン)の街から失われたグニルダの杖を取り戻すのがゲームの目的になっている。続編ゲームの常としてこのゲームもまた、前編のデュプリケイト・ディスクがないとプレイできない。ゲーム・システムやプレイ方法などは、前作とほとんど変わらないが、ゲーム進行上、もっとも大きく変わった点は、謎を解かないと進めないと進めないと進む場所が何箇所か設定されていることだろう。このチェックポイントは3箇所あり、うち2つは、同じ答えなのだが、

答えよ！

というメッセージを初めて見ると、「うっ！！」という声を上げ、しばし頭をかきむしり、さらに黙考した後、関係のありそうな単語を片っ端から打ち込むことになる。質問を読んでよく考えれば、さほど難しいものではないのだが、この謎のためにレベル14から始めて30を超えていまだにゲームが終らないという人もいる（らしい）。

また、ゲームの最終目的であるグニルダの杖は、5種類のKOD'Sアイテムをダンジョンの中で探し出し、それらを身に付けた者一人だけしか持ち帰ることができない。そして、リルガミンの城に帰ったときに、ゲーム終了のメッセージが表示され、キャラクタ・ネームの横に栄えあるGの称号が付けられるのである。なお、Gの称号が付けられるのは杖を持ち帰った一人だけで、パーティの他の5人には、選択によってKという称号が付けられる。

キャラクタ

キャラクタに関しては、シナリオ#1のものを移動させて使うため、変更されているところは全くない。ただし、シナリオ#2に移動する際にゴールド以外の全てのアイテムを失ってしまうので、知らずに行うとけっこうあせる。また、キャラクタを移動させる際には、ご丁寧にも移動元ディスクのキャラクタ・データを消去してから行うので、これも一瞬ひやっとする。消去されてから移動し終る間に停電でも起きたら目も当てられない。手塩にかけて育てたキャラクタや、何百回もワードナを倒した末に見つけたアイテムには、人には分からない愛着があるものだ。

RPGの楽しみには、いくつかある。キャラクタを成長させる楽しみ、成長したキャラクタで今まで苦しめてくれた敵をガシンガシンやっつける楽しみ、マッピングする楽しみ、新しいモンスターと出遭う楽しみ、強力なアイテムを探す楽しみ、等々……。シナリオ#2では、いきなり高レベルからスタートするので、キャラクタを成長させる楽しみというのは絶無に近い。シナリオ#2が発売されるのを待ちこがれてシナリオ#1をやりまくり、キャラクタのレベルを上げまくったゲーマーにとって、「殺るか、殺られるか！！」といった手に汗握る緊張感は、望むべくもない。筆者の場合、レベル50程度のパーティでゲームを開始したのだが、終了するまで約1週間、思わず「リセットボタンに手が掛かる」ような場面には、ほとんど出会わなかった。シナリオ#2では、キャラクタに関する部分よりも「アイテム探し」や、お馴染みの「マッピング」作業の方がより楽しめるようだ。

マップ

ウィザードリィに限らずロール・プレイング・ゲーム（RPG）では、マッピング作業というのは（プレイヤーの性格にもよるが）非常に面倒くさくも楽しい作業である。ことにシナリオ#2では、RPGの最大の醍醐味のひとつである、キャラクタを成長させる、という楽しみがあまり望めないので、このマッピングが大きくクローズアップされてくる。

シナリオ#2のダンジョンも20×20の正方形で、階層は全部で6層。前作と比べてマップそのものは大きく変わっているが、冒険者達を陥れるワナにさほど目新しいものはない。MILWAやLOMILWAを使っても見えないドアがあるくらいだろう。シナリオ#1同様、落し穴やシュート、回転床、ワープポイント、永久回廊などがダンジョンのそこかしこに仕掛けられている。マッピング作業をより楽しいものにしてくれる暗闇はほとんどの階に存在し、階によってはダンジョンの半分近くを覆っている。

リルガミンの城から地下に降りると、見なれた線画の3D迷路が広がっている。今回のシナリオ#2では、地下1階からいきなり魔法を使わないと入れない部屋がある。さらに下に降りるためにには、どうしてもここに入らなければならない。このため、シナリオ#1で充分に経験を積まないうちに移動してきたキャラクタでは、地下1階から行き詰ってしまうことになる。また、シナリオ#2のダンジョンには、エレベータがない。MALORが使えるのだから必要ないのだが、あるアイテムを取らない限り下の階にはテレポートできない。さらに、最下層にはどうやってもテレポートできない。

直線だけで表されたウィザードリィの3Dダンジョン風景。一見、無味乾燥に思えるこの迷路だが、これが地下迷宮のおどろおどろしい雰囲気を醸し出している。シナリオ#2では、このことがさらに顕著に表れている。特に地下4階などは、洞窟になっているようだが、出現するモンスター、ワナ、メッセージ、そしてダンジョンの形状そのものによって実によく表現されていると思う。バックにグイン・サーヴァーのイメージアルバムでもかかっていれば、気分は〈Story of Sword and Sorcerer〉！

モンスター

シナリオ#2では、いくつかのモンスターが姿を消し、新たに数種類のモンスターが加わっている。地下1階からかなりヒットポイントの高いモンスターが出てくるし、出現する数も増え、36匹まとまって襲いかかってくることもざらにある。しかし、高レベルのキャラクタでゲームを始めるためか、さほど強力になったという印象は受けない。むしろ、強力さよりも陰湿さをより増したようだ。TILTOWAITで一網打尽にできる相手ならいいが、ヒットポイントは低い癖に魔法が全く効かず、ジャカジャカ殖えていくといいういやらしさの塊みたいな奴もいる。しかも、得られる経験値は0に近い。こういう相手とは戦闘を避け、さっさと逃げた方が賢明である。HIGH PRIEST, FUZZBALL, HORNET SWARM, WASP SWARM等には、さぞ手を焼くことになるだろう。

シナリオ#1でさんざんゲーマーたちを楽しませ（？）てくれた POISON GIANTは姿を消し、VAMPIREは、大幅にその力を落としている。また、魔法を使うモンスターにMONTINO をかけても、しばらくすると回復してしまうため、究極の経験値獲得法“秘技 GREATER DEMON の養殖”は使えなくなってしまった。

また、地下5階までの各階の下に通じる階段の前では、KOD'Sアイテムが襲いかかってくる、KOD'Sアイテムは、ゲーム終了のために必要不可欠なものだし、下の階にもいけないから、こいつらは必ず倒さなければならない。KOD'Sアイテムの攻撃はさほど強力ではないが、ヒットポイントがバカ高い上に、魔法が全く効かないで前列3人の剣だけが頼りである。また、相手によっては、MABADIやTILTOWAITなどの強烈な魔法をかけてくるものもいるので、注意が必要だ。

アイテム

シナリオ#2では、新しい種類の桁違いに強力なアイテムがワンサカ出てくる。

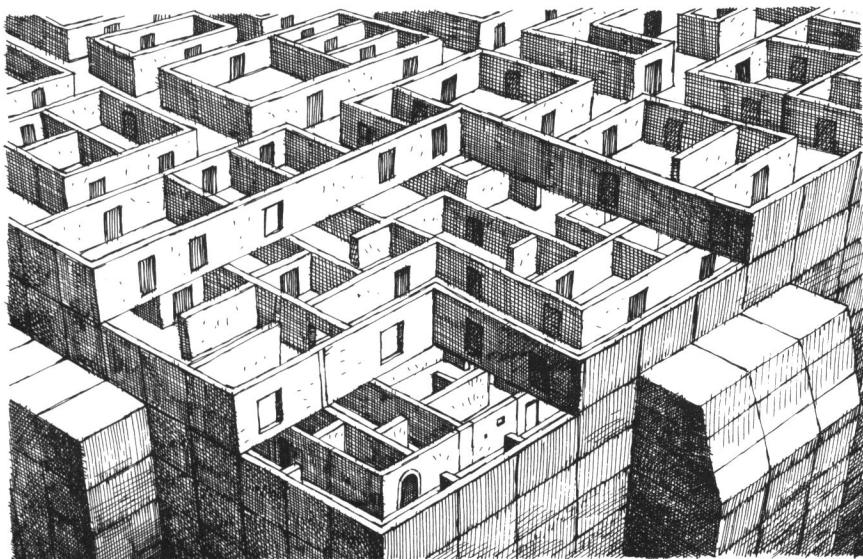
シナリオ#2でもっとも特徴的なアイテムというと、KOD'Sアイテムであろう。KOD'Sアイテムは、ゲームの最終目的とも深く関わってくるアイテムで、ARMOR, SHIELD, SWORD, HELM, GAUNTLET の5種類から成る。これらは、前作で血まなこになって探し回ったMURAMASA BLADEやGARB OF LORDS, RING OF HEALING, SHURIKENSといった超貴重アイテムですからかすんでしまうほどの強力なパワーを持っている。しかも、SAMURAI, LORD, FIGHTERなど前列に立つと思われる職業(CLASS)のキャラクタなら誰でも身に付けることができる。また、これらのアイテムには、MADALTO, TILTOWAIT等の強力な呪文が使える魔力も秘められて、いくら呪文を唱えてもアイテムが壊れることはないし、呪文が減ることもない。

この他、COIN, STONEなどといった一見何のために使うのかわからないアイテムが登場する。これらのアイテムは、キャラクタの特性値を上げたり、年齢を下げたり、魔法が使えたり、といった非常に有用な反面、うかつに使うと1回でキャラクタのSTATUSがLOSTになってしまうというとんでもないシロモノもある。自分の分身ともいえるキャラクタがこれをくらうと、すべてを投げ出してあてどもない旅に出たくなったりする。

このようなニューアイテムの用途を探る作業は、モンスターとの戦闘よりずっとスリリングである。

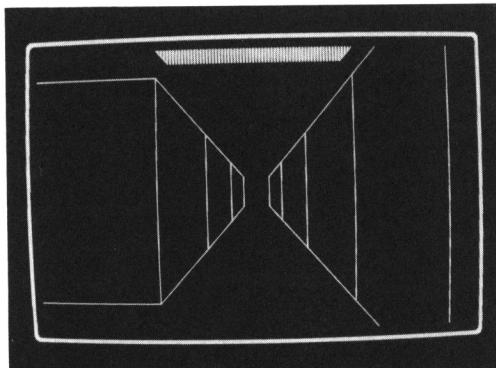
シナリオ#2では、RINGやAMULETにも新しいものが登場するし、武器では、SWORD OF SWINGS, PRIEST PUNCHERといったものが目新しい。また、LONGS WORD+5やROBE+3といったアイテムは、それほど強力ではないが、ウィザードリィファンなら1度はお目にかかりたい代物であろう。

階別攻略法



気分は「ラビリンス」の主人公？

シナリオ#1と同様、各階にはレベル（深さ）に応じた様々なモンスター、ワナ、アイテム、トリック、謎のメッセージ等がちりばめられている。しかし、さすがシナリオ#2だけあって、難易度はかなり高い。属性がオール18ですべての魔法を操れる超優良キャラクタであっても、行く手を阻む未知のダンジョンに立ち向かうにはある程度の予備知識が必要だろう。この節を参考にして、各階を着実にクリアしていきたい。



シナリオ#2ではいきなりLOMILWA！

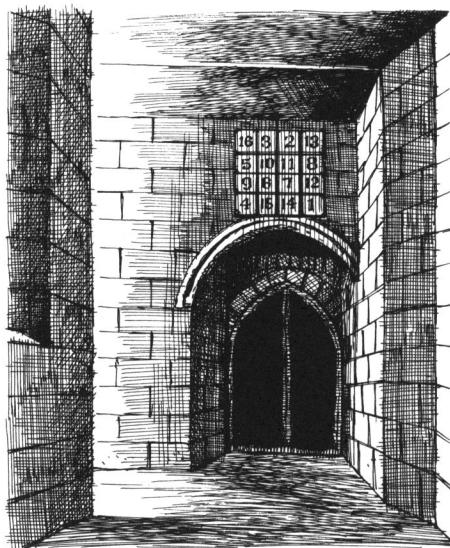
地下1階

始まりは終わりでもあり……

この階は肩慣らし（指慣らし？）程度のもので、マップやワープする場所も単純なうえほど苦労しない。またこの階には、シナリオ#2での目的を教えてくれる部屋やKOD'Sアイテムの出現する部屋などがあり、これから始まる新たな冒險の序章の様な階だといえる。

さすがにシナリオ#2だけあって、最初からLESSER DEMONやOGRE LORD等のある程度強力なモンスターが現れるが、ワードナを倒したキャラクターであるなら楽にクリアできる。ましてレベル40を越えるようなキャラクタならば、この階は素手でも制覇できるほどだ。それに1回の戦闘で数百から数千ぐらいの経験値が手にはいるため、SAMURAIやNINJYAの様なしぶといキャラクタ以外ならば、レベルもある程度上がるだろう。アイテムも屑ばかりではなくまあまあ使える武器や防具、そして各種STONEなどもごくたまに手に入る。

さて、2階に降りるにはレベル13以上のMAGE（の魔法）がどうしても必要になる。この条件を満たしていないのならば、ここで修行に励むように。

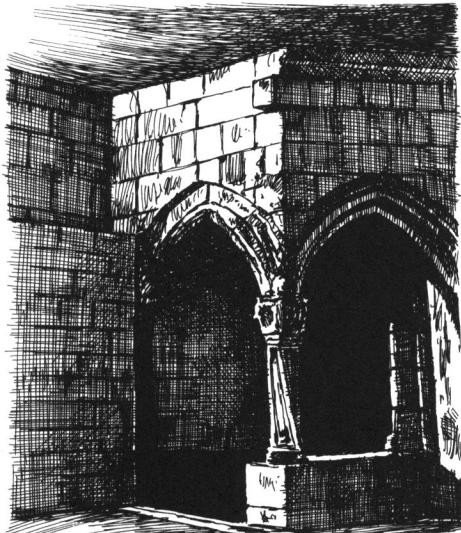


地下2階

答えよ！

この階には広く複雑な暗闇や扉ばかりの領域、同じ形の部屋が並んでいる所などがあり、1階に比べて難易度はかなり高くなっている。暗闇の中には賢者の書斎があり、10万ゴールドを支払うと有難いお話を拝聴できる。これはぜひ聞いておきたい。またシナリオ#2ならではの謎解きが出てくるが、簡単な問題なので単語の綴りにだけ気を付ければよい。ただし、この階にMALORを使って降りたり、同じ階の中でも違う場所にはテレポートできない。

このあたりから毒を持ったモンスターや強力な魔法を操るモンスターが続々と登場してくる。特にMAGE(魔法の攻撃)とLVL 12 FIGHTER(強力な攻撃)等の複合襲撃を受けると、前衛の何人かを失いかねない。階段の前に陣どっているKOD'Sアイテムもかなり強力で、レベル13前後のパーティでは歯が立たないかもしれない。一度の攻撃で50~60ものヒットポイントを奪われるので、レベルの低いパーティではMADIを使える仲間が2人ぐらいは必要だろう。



地下3階

逆さ卍の大広間

この階は外周が煩雑（複雑ではない）な迷路になっているので、マッピングにはかなり苦労するだろう。しかしこの迷路の中には5つの小部屋とメッセージが1つある程度なので、これらを確認したらすぐにでも中央の大広間へ直行しよう。

大広間は逆さ卍の対称形になっていて、5つの島（そのうち1つは岩だけ）できている。LOSTしないように！）のどこかにKOD'Sアイテムや4階への階段が隠されている。当然、島のなかの小部屋にはPITやテレポーターのワナがしっかりと用意されているので、油断禁物。

この階からボーナスモンスターもよく登場してくるが、注意しなければならないのは前作では絶好のカモだったEARTH GIANT。シナリオ#2では腕力がかなり強くなっていて、しかもLAKANITOがほとんど効かない。なめてかかると前列の何人かが殴り倒されてしまう。さらにこの階にはいやなモンスターが頻繁に現れる。HELL HOUNDは火を吐き一度に10~20ものヒットポイントを奪うので、この団体さんに不意に突かれるとTHIEFなどはひとたまりもないし、弱そうなHELL MASTERさえもドレイン攻撃を仕掛けてくる。これを食うと、経験値の損失はかなりのものになるだろう。先手必勝を期したい。しかし、この階ではシナリオ#1にはなかった素晴らしいアイテムが手に入る。根性を据えて戦ってほしい。

地下4階

洞窟の中の静なる泉

階段を降りると、洞窟のような迷路が目前に広がっている。おそらく崩れ落ちた城の名残りという設定なのだろう。歩いてみると分かるが、扉がほとんどなく似た様な地形が延々と続いている。ふっと気を抜くと、正確なマップを書いていても自分がどこにいるのかわからなくなってしまう場合がある。また、この階には落盤というとんでもないワナがあり、1度当たると10~30ものヒットポイントを奪われてしまう。道に迷うとあちこちで落盤にやられて悲惨な目に会うだろう。しかし落盤の起こる位置は決っているので、しっかりとマップに記しておけば大丈夫だ。

さて、細い横道の1つに入ると泉がある。いわくありげなメッセージに誘われて中に入つてみると……。また、この階は岩が多く入り組んでいるので、MALORでテレポートする際には十分に注意すること。マップに自信が無いならば3階から階段で降りた方が安全だろう。

この階での一番の強敵はKOD'Sアイテムだ。ワードナ並の魔法を使うので、落盤でヒットポイントの減ったまま戦うと全滅の恐れがある。こいつには体力を満タンにして挑みたい。

GIANT BAT は MAKANITO で全滅するが、ショッちゅう出くわすので AMULET OF MAKANITO を持って行くと便利だろう。ただし、HELL MASTER や LESSER DEMON 等の強敵も束になって襲ってくる。決して甘く見ないこと。

さらにここではシナリオ#2最大のカモ、ORC LORD がよく現れるので、見つけたら必ず倒しておきたい。まあ、この階は歩き回る割に宝箱の出現数が少ないので、用を済ましたらさっさと下の階に降りてしまうのもいいだろう。

地下5階

対称形の永久回廊

完全な点対称（扉2枚ほど違うが）になっていて、マップを作るには楽だが無計画に歩いていると必ず迷子になる。特に外周の四隅がつながっているところが厄介だ。全部歩き終るとLOMILWAでも見えない扉があることに気が付くはずだ。怪しいところはぶつかってみればよい。それと、暗闇に入る度にLOMILWAの効き目が無くなってしまうため、魔力の消費量を考えながら慎重に行動すること。中央部の一部屋にリルガミンに帰してくれる亡靈が出てくる井戸があるが、5千ゴールドも取られるので、MALORが使えなくなったり金が有り余っている時に利用しよう。

この階あたりからGREATER DEMONが登場するが、シナリオ#1と違って勝ち取れる経験値はさほど多くないので、あまりしつこく戦う必要はない。場合によってはさっさと逃げ出した方がいいだろう。他にDRAGON等の強力なモンスターも現れるが、ここまで探検できるパーティならなんとか生き残れる（だろう）。

この階もKOD'Sアイテムが一番手ごわい。強力な攻撃をバシバシ仕掛けてくるが、TILTOWAITの魔法攻撃に耐え得るパーティなら、なんとか勝ち残れる。



地下6階

グニルダの杖を求めて

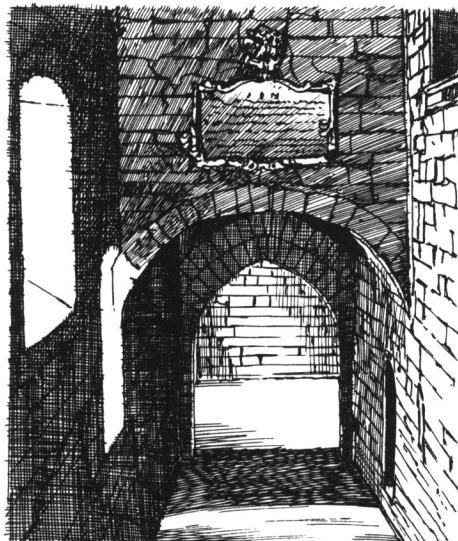
とうとう最終階にたどり着いた。この階をくまなく歩き回れば、秘密の部屋といいくつかのメッセージを見つけることができる。そうすれば最後の質問の答えもおのずから分かることだろう。あとはメッセージに従って行動すれば、グニルダの杖は手に入る。

この階の最大の敵は HIGH PRIEST である。こいつらが5～6人集まってMABADIをかけてくるのだから始末におえない。しかし、5階で手にいれたKOD'SアイテムでTILTOWAITとMADALTOの連続がけをすれば容易に全滅させることができる。

その他のモンスターについては、ドレイン攻撃にさえ気を付ければさほど苦労しないだろう（それ相応のレベルと最強のアイテムを装備していれば、の話だが）。また、この階ではボーナスモンスターがたくさん出現するので、1回行く度に20万ほどの経験値が得られる。

この階の宝箱のトラップの大半はMAGE BLASTERなので、THIEF（またはNINJA）がPOISON NEEDLEなどという判断をしたときは、一度CALFOで確かめ直した方がいい。MAGEを失うとどういうことになるかは、あなたが一番よく知っているはずだ。

それでは幸運を祈る！





次の一手



戦いに明け暮れる勇者たち

複数対複数の戦いでは、「力」だけに頼ってはならない。結果的に勝利を得たとしても、各キャラクタで選択した行動の組合せによっては、払わなくてもいい犠牲を払ってしまうこともあるからだ。この節では、レベル20程度(TILTWAIT程度の魔法をマスターし、それ相応のアイテムを装備をしているものとして)の代表的な6種のパーティを例に、典型的なモンスターグループとの戦い方を記してある。効率的な勝利を目指すべし！

【ATTENTION】

アイテムによる魔法攻撃は KATINO, MONTINO のみ。 PARRYの行動をとる者 (THIEFなど) がさらに有効なアイテムを持っている場合には、当然それらを活用してほしい。

チームワークを大切に

1) 2 LVL 7 MAGES		(2)	
SEISHIRO は、どうしますか？			
FIGHT USE ITEM RUN	SPELL PARRY TAKE BACK		
			
* キャラクタの名前 SEISHIRO YUURI MIROKU BIDOH NORIKO KAREN			
クラス AC HITS STATUS N-SAM LO 2 11+ E-PIG LO 3 9+ E-NIN LO 3 9+ E-PRI -3 2 7+ E-BIS 8 1 7 6+ N-MAG 8 1 9 2+			

- 1) 3 OGRE LORDS
- 2) 4 KOBOLD KINGS

OGRE LORDは弱いながら魔法を使ってくるので、こちらを先にたたいた方がよいだろう。KOBOLD KINGは耐久力が高いが、あらかじめ KATINOで眠らせておけば一撃で倒すことも可能だ。余裕があれば MAKANITOを使うと手間が省ける。

F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : PARRY
P : PARRY
M : KATINO-2

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : PARRY
P : PARRY
M : KATINO-2

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : PARRY
P : PARRY
B : KATINO-2

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : FIGHT-1
P : PARRY
B : KATINO-1
M : MAKANITO

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
N : FIGHT-1
P : PARRY
B : PARRY
M : MAKANITO

S : FIGHT-1
L : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : PARRY
B : PARRY
M : MAKANITO

- 1) 4 CHAMP SAMURAIS
- 2) 4 LVL 7 MAGES

双方とも魔法を使ってくるが、やはりMAGEを先に倒すべきだ。敵MAGEの数が少なくて1回の攻撃で全滅させられるようなら、MONTINOはかけなくともよい。

F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 P : MONTINO-2
 M : KATINO-1

S : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 P : MONTINO-2
 M : KATINO-1

S : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 P : MONTINO-2
 B : KATINO-1

F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : FIGHT-2
 P : MONTINO-2
 B : KATINO-1
 M : LAHALITO-1

S : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 N : FIGHT-2
 P : MONTINO-2
 B : PARRY
 M : KATINO-1

S : FIGHT-2
 L : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 B : MONTINO-2
 M : KATINO-1

- 1) 4 NIGHTSTALKERS
- 2) 3 OGRE LORDS

この組合せで恐いのは NIGHTSTALKER のドレイン攻撃だ。2 ~ 3 体なら通常攻撃だけでも良いが、それ以上のときはできるだけ DISPELL を使うようにしたほうが安心だ。

F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : PARRY
P : DISPELL-1
M : KATINO-2

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : PARRY
P : DISPELL-1
M : KATINO-2

S : FIGHT-2
F : FIGHT-2
F : FIGHT-2
T : PARRY
P : DISPELL-1
B : DISPELL-1

S : FIGHT-2
F : FIGHT-2
T : FIGHT-2
P : DISPELL-1
B : DISPELL-1
M : KATINO-2

S : FIGHT-2
F : FIGHT-2
N : FIGHT-2
P : DISPELL-1
B : DISPELL-1
M : PARRY

S : FIGHT-2
L : DISPELL-1
F : FIGHT-2
T : PARRY
B : DISPELL-1
M : KATINO-2

- 1) 5 MAJOR DAIMYOS
- 2) 3 LVL 7 PRIESTS

両方とも弱い部類にはいるが、どちらかというとPRIESTの方が恐い。しかしあまり気にする必要はなく、数の少ないほうから倒していくべきだろう。また、MAKANITOで両方を一度に攻撃することもできる。

F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 P : PARRY
 M : KATINO-1

S : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 P : PARRY
 M : KATINO-1

S : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 P : PARRY
 B : KATINO-1

S : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : FIGHT-2
 P : PARRY
 B : PARRY
 M : MAKANITO

S : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 N : FIGHT-2
 P : PARRY
 B : PARRY
 M : MAKANITO

S : FIGHT-2
 L : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 B : PARRY
 M : KATINO-1

- 1) 5 LVL 11 BISHOPS
- 2) 6 LVL 12 FIGHTERS

2～3人ならたいしたことのない相手でも、このくらいまとまって来るとた
いへんだ。この場合は、先手を取ってBISHOPの魔法を封じておかないと、ヒ
ットポイントをごっそりと持っていくことになる。敵FIGHTERは魔法で
一括攻撃をするか、KATINOをかけておいて後で攻撃するようとする。

F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : KATINO-2
P : MONTINO-1
M : LAKANITO-2

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : KATINO-2
P : MONTINO-1
M : LAKANITO-2

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : KATINO-2
P : MONTINO-1
B : LAKANITO-2

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : FIGHT-1
P : MONTINO-1
B : MAHALITO-1
M : LAKANITO-2

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
N : FIGHT-1
P : MONTINO-1
B : LAHALITO-2
M : MADALTO-2

S : FIGHT-1
L : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : MONTINO-1
B : LAHALITO-2
M : MADALTO-2

- 1) 7 GORGONS
- 2) 5 HELL HOUNDS

地下2～3階ではおそらく最強の組合せだろう。両方ともブレス攻撃をかけてくるから、メンバー全員が危険にさらされる。最初の1回で全滅させるくらいの心構えで攻撃しないと、死人がでるかもしれない。下手な小細工はせずにTILTOWAITをかけるか、あっさり逃げるかすべきだ。

F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 P : PARRY
 M : TILWOWAIT

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 P : PARRY
 M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 P : PARRY
 B : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : FIGHT-2
 P : PARRY
 B : PARRY
 M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 N : FIGHT-1
 P : PARRY
 B : PARRY
 M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
 L : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 B : PARRY
 M : TILTOWAIT

- 1) 3 FIRE DRAGONS
- 2) 2 ORC LORDS

さしもの FIRE DRAGON も、シナリオ #2 では色あせて見える。成長した FIGHTER ならば一撃で倒すこともできるだろうが、念のため、LAHALITO ぐらいはかけておきたい。また、ORC LORD は KATINO で眠らせておいて、DRAGON を始末した後でゆっくりと料理する。

F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : KATINO-2
P : PARRY
M : LAHALITO-1

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : KATINO-2
P : PARRY
M : LAHALITO-1

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : KATINO-2
P : PARRY
B : LAHALITO-1

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : FIGHT-1
P : PARRY
B : KATINO-2
M : MADALTO-1

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
N : FIGHT-1
P : PARRY
B : KATINO-2
M : LAHALITO-1

S : FIGHT-1
L : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : PARRY
B : KATINO-2
M : LAHALITO-1

- 1) 3 HATAMOTOS
- 2) 5 LVL 10 MAGES

HATAMOTOにはクリティカルヒットがあり、MAGEにはグループ攻撃魔法がある。どちらを先にするか迷うところだが、MAGEを先に攻撃するのがよいだろう。もちろん、魔法による支援も忘れないようにする。

F : FIGHT-2

F : FIGHT-2

F : FIGHT-2

T : PARRY

P : MONTINO-2

M : KATINO-1

S : FIGHT-2

F : FIGHT-2

F : FIGHT-2

T : PARRY

P : MONTINO-2

M : KATINO-1

S : FIGHT-2

F : FIGHT-2

F : FIGHT-2

T : PARRY

P : MONTINO-2

B : KATINO-1

S : FIGHT-1

F : FIGHT-1

T : FIGHT-1

P : MONTINO-2

B : LAHALITO-1

M : MADALTO-2

S : FIGHT-1

F : FIGHT-1

N : FIGHT-1

P : MONTINO-2

B : KATINO-1

M : MADALTO-2

S : FIGHT-2

L : FIGHT-2

F : FIGHT-2

T : PARRY

B : MONTINO-2

M : KATINO-1

- 1) 5 HIGH PRIESTS
- 2) 4 ORC LORDS

地下6階でよく出合う組合せだ。2グループとしては最強だろう。ごく少數ならともかく、このくらいの数になったら TILTOWAIT をかけるしかあるまい。ただ、ORC はもちろん、PRIEST も生き残ることがあるからあとの備えをしておく必要がある。

F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 P : MONTINO-1
 M : TILTOWAIT

S : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 P : MONTINO-1
 M : TILTOWAIT

S : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 P : MONTINO-1
 B : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : FIGHT-1
 P : MONTINO-1
 B : TILTOWAIT
 M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 N : FIGHT-1
 P : MONTINO-1
 B : TILTOWAIT
 M : TILTOWAIT

S : FIGHT-2
 L : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 B : MONTINO-1
 M : TILTOWAIT

- 1) 6 LVL 10 FIGHTERS
- 2) 3 LVL 8 MAGES
- 3) 5 LVL 7 THIEVES

この手の組合せでは THIEF は無視するに限る。どうせたいした攻撃力は持っていないし、逃げてしまうことが多いからだ。だから、まずMAGEを攻撃して、その後FIGHTER、最後に(残っていたら) THIEF という順番になる。また、どれも弱いから攻撃魔法は特に使う必要はないだろう。

F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 P : PARRY
 M : KATINO-1

S : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 P : PARRY
 M : KATINO-1

S : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 P : PARRY
 B : KATINO-1

S : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : FIGHT-2
 P : MONTINO-2
 B : KATINO-1
 M : MAHALITO-2

S : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 N : FIGHT-2
 P : PARRY
 B : PARRY
 M : KATINO-1

S : FIGHT-2
 L : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 B : PARRY
 M : KATINO-1

- 1) 4 MASTER NINJAS
- 2) 6 LVL 8 MAGES
- 3) 4 LVL 7 THIEVES

MASTER NINJA は魔法にかかりやすいし耐久力も低いから、 MADALTO で一括攻撃をするのがよいだろう。また MAGE は格闘戦で倒し、 THIEF は後回しでよい。

F : FIGHT-2
F : FIGHT-2
F : FIGHT-2
T : PARRY
P : MONTINO-2
M : MADALTO-1

S : FIGHT-2
F : FIGHT-2
F : FIGHT-2
T : PARRY
P : MONTINO-2
M : MADALTO-1

S : FIGHT-2
F : FIGHT-2
F : FIGHT-2
T : PARRY
P : MONTINO-2
B : MADALTO-1

S : FIGHT-2
F : FIGHT-2
T : FIGHT-2
P : MONTINO-2
B : MAHALITO-2
M : MADALTO-1

S : FIGHT-2
F : FIGHT-2
N : FIGHT-2
P : MOTINO-2
B : LAHALITO-1
M : LAHALITO-1

S : FIGHT-2
L : FIGHT-2
F : FIGHT-2
T : PARRY
B : MONTINO-2
M : MADALTO-1

- 1) 2 LVL 8 NINJAS
- 2) 1 LVL 8 PRIEST
- 3) 4 LVL 10 FIGHTERS

この場合は NINJA と PRIEST を先に攻撃する。もし数が多かったら、忍者は前例と同じように魔法で攻撃したほうがよいだろう。FIGHTER は恐れる必要はないが、いちおう KATINO などをかけておくようにする。

F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 P : PARRY
 M : KATINO-3

S : FIGHT-2
 F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 P : PARRY
 M : KATINO-3

S : FIGHT-2
 F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 P : PARRY
 B : KATINO-3

S : FIGHT-2
 F : FIGHT-1
 T : FIGHT-1
 P : PARRY
 B : PARRY
 M : KATINO-3

S : FIGHT-2
 F : FIGHT-1
 N : FIGHT-1
 P : PARRY
 B : PARRY
 M : KATINO-3

S : FIGHT-2
 L : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 B : PARRY
 M : KATINO-3

- 1) 1 ARCH MAGE
- 2) 5 HIGH WIZARDS
- 3) 6 LVL 11 BISHOPS

個々の相手も恐いがなによりも数が恐い。後手にまわれば全滅もありうる。どれも強力な魔法を使ってくるから、やはり TILTOWAIT で全滅を狙うしかないだろう。なお、念のため MONTINO もかけておいたほうがよい。

F : FIGHT-1
F : FIGHT-2
F : FIGHT-2
T : MONTINO-3
P : MONTINO-2
M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
F : FIGHT-2
F : FIGHT-2
T : MONTINO-3
P : MONTINO-2
M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
F : FIGHT-2
F : FIGHT-2
T : MONTINO-3
P : MONTINO-2
B : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
F : FIGHT-2
T : FIGHT-2
P : MONTINO-2
B : MONTINO-3
M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
F : FIGHT-2
N : FIGHT-2
P : MONTINO-2
B : MONTINO-3
M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
L : FIGHT-2
F : FIGHT-2
T : MONTINO-3
B : MONTINO-2
M : TILTOWAIT

- 1) 3 FLECK
- 2) 2 MURPHY'S GHOSTS
- 3) 4 FUZZBALLS

この中では恐いのは FLACKだけではあるが、 こいつの恐さは並み大抵ではない。 1匹なら格闘戦だけでもなんとかなるが、 3匹も現れたらちょっと手にねえない。とにかく前列は一斉に攻撃し、 後列は TILTOWAIT や MALIKTO をかけておけう。

F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 P : MALIKTO
 M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 P : MALIKTO
 M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 P : MALIKTO
 B : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : FIGHT-1
 P : PARRY
 B : TILTOWAIT
 M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 N : FIGHT-1
 P : PARRY
 B : TILTOWAIT
 M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
 L : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 B : TILTOWAIT
 M : TILTOWAIT

- 1) 3 HIGH WIZARDS
- 2) 6 LVL 11 BISHOPS
- 3) 5 LVL 12 FIGHTERS

攻撃力の大きい連中だが、魔法を封じることさえできれば後は格闘戦だけでも充分だ。しかし、メンバーの中にヒットポイントの低い者がいるときは、MADIなどで回復させておくか、あるいは TILTOWAIT で一気に勝負を決めてしまうようにする。

F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : MONTINO-1
P : MONTINO-2
M : LAKANITO-3

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : MONTINO-1
P : MONTINO-2
M : LAKANITO-3

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : MONTINO-1
P : MONTINO-2
B : LAKANITO-3

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : FIGHT-1
P : MONTINO-1
B : MONTINO-2
M : LAHALITO-1

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
N : FIGHT-1
P : MONTINO-2
B : MONTINO-1
M : LAKANITO-3

S : FIGHT-1
L : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : MONTINO-1
B : MONTINO-2
M : LAKANITO-3

- 1) 1 MAELIFIC
- 2) 3 GIANT ZOMBIES
- 3) 2 WILL O' WISPS

MAELIFICは、その攻撃力も恐いが3 レベルのドレインはもっと恐い。さらに GIANT ZOMBIE も強力だから、あっさりと逃げてしまうのも一法だろう。闘う場合は、前列の攻撃は MAELIFIC に集中し、ZOMBIE には DISPELL が効くことを祈ろう。

F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 P : DISPELL-2
 M : PARRY

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 P : DISPELL-2
 M : PARRY

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 P : DISPELL-2
 B : DISPELL-2

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : FIGHT-1
 P : DISPELL-2
 B : DISPELL-2
 M : PARRY

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 N : FIGHT-1
 P : DISPELL-2
 B : DISPELL-2
 M : PARRY

S : FIGHT-1
 L : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 B : DISPELL-2
 M : PARRY

- 1) 3 HATAMOTOS
- 2) 3 LVL 10 MAGES
- 3) 2 THIEVES

深い階で現れる割には弱い連中だ。HATAMOTO のクリティカルヒットさえ受けなければ楽に勝てるだろう。これもまた、MAGEを先にして THIEFは放っておくパターンである。MAGEの数が3人までなら MONTINO はかけなくててもよい。

F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 P : MONTINO-2
 M : KATINO-1

S : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 P : MONTINO-2
 M : KATINO-1

S : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 P : MONTINO-2
 B : KATINO-1

S : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : FIGHT-2
 P : MONTINO-2
 B : PARRY
 M : KATINO-1

S : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 N : FIGHT-2
 P : PARRY
 B : MONTINO-2
 M : KATINO-1

S : FIGHT-2
 L : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 B : MONTINO-2
 M : KATINO-1

- 1) 4 GREATER DEMONS
- 2) 8 LESSER DEMONS
- 3) 6 LVL 8 NINJAS

最もいやな組合せのひとつである。なかなか魔法の効かない連中だから、一度で倒すことは不可能だ。攻撃力も大きいので 100 H P くらいの損害は覚悟しておいたほうがよい。自信がなければ逃げることだ。

F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 P : MALIKTO
 M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 P : MALIKTO
 M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 P : MALIKTO
 B : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : FIGHT-1
 P : PARRY
 B : TILTOWAIT
 M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 N : FIGHT-1
 P : PARRY
 B : TILTOWAIT
 M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
 L : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 B : MALIKTO
 M : TILTOWAIT

- 1) 2 SIDELLES
- 2) 2 SCRYLLS
- 3) 2 DOOMTOADS

この組合せでは攻撃力も恐いし、ドレインも恐い。しかし、幸いSIDELLE, SCRYLL ともDISPELL可能だから、これさえうまくいけばどうにでもなる。
前列はSIDELLEを攻撃し、SCRYLLにはDISPELLをかけるのがよいだろう。

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : PARRY
P : DISPELL-2
M : MADALTO-3

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : PARRY
P : DISPELL-2
M : MADALTO-3

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : PARRY
P : DISPELL-2
B : DISPELL-2

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : FIGHT-1
P : DISPELL-2
B : DISPELL-2
M : MADALTO-3

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
N : FIGHT-1
P : DISPELL-2
B : DISPELL-2
M : MADALTO-3

S : FIGHT-1
L : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : PARRY
B : DISPELL-2
M : MADALTO-3

- 1) 1 VAMPIRE BAT
- 2) 5 WERE BATS
- 3) 7 GIANT BATS
- 4) 8 GIANT BATS

地下4階でよく現れる組合せだ。VAMPIRE BATはドレイン能力を持っているので真っ先に攻撃し、残った戦力はWERE BATにまわす。GIANT BATがうるさいが、これはMAKANITOで全滅させられる。

F : FIGHT-1
 F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 P : BAMATU
 M : MAKANITO

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 P : BAMATU
 M : MAKANITO

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 P : BAMATU
 B : MAKANITO

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-2
 T : FIGHT-2
 P : BAMATU
 B : KATINO-2
 M : MAKANITO

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-2
 N : FIGHT-2
 P : BAMATU
 B : KATINO-2
 M : MAKANITO

S : FIGHT-1
 L : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 P : BAMATU
 M : MAKANITO

- 1) 4 HELL MASTERS
- 2) 2 LESSER DEMONS
- 3) 8 LVL 8 NINJAS
- 4) 6 LVL 8 PRIESTS

これについてはもう言うことがない。個別に攻撃していたらどんな損害をうけるかしれないので、TILTOWAITをかけてしまおう。

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : PARRY
P : PARRY
M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : PARRY
P : PARRY
M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : PARRY
P : PARRY
B : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : FIGHT-1
P : PARRY
B : PARRY
M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
N : FIGHT-1
P : PARRY
B : PARRY
M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
L : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : PARRY
B : PARRY
M : TILTOWAIT

- 1) 5 MASTER THIEVES
- 2) 2 LVL 12 FIGHTERS
- 3) 3 LVL 10 MAGES
- 4) 3 THIEVES

この場合はFIGHTERとMAGEのみに注意を集中していればよい。THIEFの数は戦っているうちに減っていくことだろう。ことによると0になってしまうかも知れない。

F : FIGHT-3
 F : FIGHT-3
 F : FIGHT-3
 T : PARRY
 P : PARRY
 M : KATINO-2

S : FIGHT-3
 F : FIGHT-3
 F : FIGHT-3
 T : PARRY
 P : PARRY
 M : KATINO-2

S : FIGHT-3
 F : FIGHT-3
 F : FIGHT-3
 T : PARRY
 P : PARRY
 B : KATINO-2

S : FIGHT-3
 F : FIGHT-3
 T : FIGHT-3
 P : MONTINO-3
 B : KATINO-1
 M : KATINO-2

S : FIGHT-3
 F : FIGHT-3
 N : FIGHT-3
 P : PARRY
 B : KATINO-1
 M : KATINO-2

S : FIGHT-3
 L : FIGHT-3
 F : FIGHT-3
 T : PARRY
 B : KATINO-1
 M : KATINO-2

- 1) 2 SCRYLLS
- 2) 2 DOOMTOADS
- 3) 5 NIGHTSTALKERS
- 4) 1 OGRE LORD

全体的な攻撃力よりもドレイン攻撃が恐い組合せである。まず SCRYLL と NIGHTSTALKER を倒して、レベルダウンの憂いを取り除く必要がある。NIGHTSTALKER の数が多いと、1回の DISPELL では処理しきれない。こういうとき、PRIEST と BISHOP の 2人がいると心強い。

F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 P : DISPELL-3
 M : MADALTO-2

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 P : DISPELL-3
 M : MADALTO-2

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 P : DISPELL-3
 B : DISPELL-3

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : FIGHT-1
 P : DISPELL-3
 B : DISPELL-3
 M : MADALTO-2

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 N : FIGHT-1
 P : DISPELL-3
 B : DISPELL-3
 M : MADALTO-2

S : FIGHT-1
 L : DISPELL-3
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 B : DISPELL-3
 M : MADALTO-2

- 1) 3 HIGH MASTERS
- 2) 5 HATAMOTOS
- 3) 3 LVL 10 MAGES
- 4) 4 THIEVES

この場合は MAGE の魔法よりも、HIGH MASTER と HATAMOTO のクリティカルヒットのほうが恐い。KATINOやMONTINOをかけながら格闘戦で倒していくてもよいが、危ないと思ったら迷わず TILTOWAIT をかけることだ。

F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 P : PARRY
 M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : PARRY
 P : PARRY
 M : TILTOWAIT

S : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 P : MALIKTO
 B : KATINO-2

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : FIGHT-1
 P : PARRY
 B : PARRY
 M : TILTOWAIT

S : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 N : FIGHT-2
 P : MONTINO-3
 B : KATINO-2
 M : MADALTO-1

S : FIGHT-2
 L : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : KATINO
 B : MONTINO-3
 M : MADALTO-1

- 1) 3 GREATER DEMONS
- 2) 7 LESSER DEMONS
- 3) 5 LVL 8 NINJAS
- 4) 2 LVL 8 PRIESTS

毎度々々で芸がないが、やはり TILTOWAIT をかけるしかないだろう。ぼやぼやしていると死人がでるかもしれない。

F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : PARRY
P : MALIKTO
M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : PARRY
P : MALIKTO
M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : PARRY
P : MALIKTO
B : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : FIGHT-1
P : MALIKTO
B : TILTOWAIT
M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
F : FIGHT-1
N : FIGHT-1
P : PARRY
B : TILTOWAIT
M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
L : FIGHT-1
F : FIGHT-1
T : PARRY
B : MALIKTO
M : TILTOWAIT

- 1) 3 HIGH WIZARDS
- 2) 5 LVL 11 BISHOPS
- 3) 5 LVL 12 FIGHTERS
- 4) 3 LVL 10 MAGES

TIWTOWAITで一気に勝負を決めるのも悪くないが、このくらいなら時間はかかるが格闘戦でもなんとかなる。その場合はまず HIGH WIZARD には前列 3人がかかり、その他は MONTINO, KATINO で行動を封じておく。その後 MAGE, BISHOP と順番に倒していくべきだ。

F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : MONTINO-2
 P : MONTINO-4
 M : LAKANITO-3

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : MONTINO-2
 P : MONTINO-4
 M : LAKANITO-3

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : MONTINO-2
 P : MONTINO-4
 B : LAKANITO-3

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : FIGHT-1
 P : MONTINO-4
 B : MONTINO-2
 M : LAKANITO-3

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 N : FIGHT-1
 P : MONTINO-4
 B : MONTINO-2
 M : LAKANITO-3

S : FIGHT-1
 L : FIGHT-1
 F : FIGHT-1
 T : MONTINO-2
 B : MONTINO-4
 M : LAKANITO-3

- 1) 1 ARCH DEMON
- 2) 3 GREATER DEMONS
- 3) 4 LESSER DEMONS
- 4) 8 LVL 8 NINJAS

DEMON軍団もこのくらいの数なら格闘戦でもなんとかなる。もちろん、魔法に余裕があるときや、メンバーのヒットポイントが低くて反撃に耐えられそうもないときは TILTOWAIT を使うべきだ。

F : FIGHT-1
F : FIGHT-2
F : FIGHT-2
T : KATINO-4
P : PARRY
M : LAKANITO-3

S : FIGHT-1
F : FIGHT-2
F : FIGHT-2
T : KATINO-4
P : PARRY
M : LAKANITO-3

S : FIGHT-1
F : FIGHT-2
F : FIGHT-2
T : KATINO-4
P : PARRY
B : LAKANITO-3

S : FIGHT-1
F : FIGHT-2
T : FIGHT-4
P : PARRY
B : TILTOWAIT
M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
F : FIGHT-2
N : FIGHT-2
P : PARRY
B : TILTOWAIT
M : TILTOWAIT

S : FIGHT-1
L : FIGHT-2
F : FIGHT-2
T : PARRY
B : KATINO-4
M : TILTOWAIT

- 1) 1 SIDELLE
- 2) 3 SCRYLLS
- 3) 2 DOOMTOADS
- 4) 3 NIGHTSTALKERS

4 グループ中 3 グループがDISPELL可能なUNDEAD軍団だ。SIDELLEと、あとSCRYLLとNIGHTSTALKERのうち数の少ない方に通常攻撃をしかけ、残りにはDISPELLをかける。ここでも、DISPELLをかけられるキャラクタが多いと有利だ。

F : FIGHT-1
 F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 P : DISPELL-4
 M : MADALTO-3

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 P : DISPELL-4
 M : MADALTO-3

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-2
 F : FIGHT-2
 T : KATINO-3
 P : DISPELL-2
 B : DISPELL-4

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-2
 T : FIGHT-2
 P : DISPELL-2
 B : DISPELL-4
 M : MADALTO-3

S : FIGHT-1
 F : FIGHT-2
 N : FIGHT-2
 P : DISPELL-2
 B : DISPELL-4
 M : MADALTO-3

S : FIGHT-1
 L : DISPELL-2
 F : FIGHT-2
 T : PARRY
 B : DISPELL-4
 M : MADALTO-3

- 1) 4 HIGH PRIEST
- 2) 2 ORC LORDS
- 3) 9 LESSER DEMONS
- 4) 2 LVL 8 NINJAS

こんな連中が現れたら、惜しまずに寛容とTILTOWAITとMALIKTOをかけることだ。それでもLESSER DEMONの何匹かは生き残るだろうから、格闘戦でかたをつけるようにする。

S : FIGHT-3
F : FIGHT-3
F : FIGHT-3
T : PARRY
P : MALIKTO
M : TILTOWAIT

S : FIGHT-3
F : FIGHT-3
F : FIGHT-3
T : PARRY
P : MALIKTO
M : TILTOWAIT

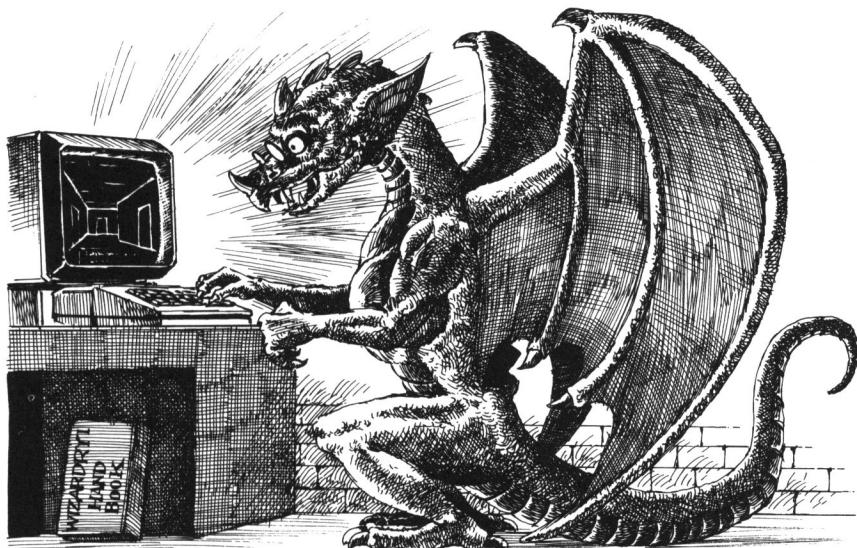
S : FIGHT-3
F : FIGHT-3
F : FIGHT-3
T : PARRY
P : MALIKTO
B : TILTOWAIT

S : FIGHT-3
F : FIGHT-3
T : FIGHT-3
P : PARRY
B : TILTOWAIT
M : TILTOWAIT

S : FIGHT-3
F : FIGHT-3
N : FIGHT-3
P : PARRY
B : TILTOWAIT
M : TILTOWAIT

S : FIGHT-3
L : FIGHT-3
F : FIGHT-3
T : PARRY
B : MALIKTO
M : TILTOWAIT

ウィザードリィ通信



OOPS!!

この節には、「ウィザードリィ・ハンドブック」や月刊「Bug News」に寄せられた、ウィザードリィ・プレーヤーの生の声を掲載した。自慢話あり失敗談あり裏ワザ発見ありSOSありで、各人各様、さまざまなドラマを展開しているようだ。でも、失敗することも楽しみの一つ。やっぱり「チクショ一、やられた！」がなければ、ね。



まだ持っていない人はお早めに

ギルガメッシュの居酒屋 読者からのお便り

DISK SAVE 中に停電!!

ウィザードリイを買ったのが3月、ディスクドライブをX1csに付けたのが4月。それから約1カ月、ウィザードリイに燃えに燃え、キャラの平均レベルが11になりました。そんなある日、DISK SAVE中に停電！ ディスクはパー、キャラもパーで、一晩中泣きはらしました。

悪夢のような事故から立ち直り、2代目のキャラをやっとの思いで平均レベル12まで成長させました。が、いっこうにPOISON GIANTや何やらに圧勝できず、苦労しています……毎日ディスプレイとにらめっここの生活をしている僕は、今RPG中毒。しかもかなりの悪性で、周囲の人間やパソコン人間から避けられています。

神奈川県 温井和彦

今年は受験だし……

私はスーパービショップについて、後輩から「いっぱい経験値がもらえるらしいですよお」って聞いて、どんなものかな？ってな具合でやってみたんですが……死にましたね。延々15分間程、ただただレベルを上げるために〔A〕キーと〔RET〕キーを押すだけ(H・P×××はうれしいけど)。でも3人目を作りかけて、むなしくなって止めました。教えてくれた後輩もレベル256のBISHOPには絶句しとりました。あれなら、本当、ワードナなんて軽く倒せますもんね。

そうか、もう買って1年か。まだワードナにはお合いしとりませんなあ。今年は受験だし、もう1年(2年?)我慢しますか。

日本の機種用のはいいねえ。でもアップルのはもっといいんだ！ 英文の訳が分からなくなつていいだもん！ 文字が読みにくくて“+1”か“-1”分からぬ時もあったけど……そうだ、できれば全メッセージの和訳がほしかったな。だって、これ以上グラマーの先生に聞きに行くわけにもいかんでしょう？

大阪府 山本浩嗣

COLD CHAIN MAIL をなくした

COLD CHAIN MAIL についてはもう誰か知らせてることと思いますので、これが火に対して強いことだけお知らせします（実は私のパーティはこれをなくしてしまったのです。うう）。

それからもうひとつ、ROD OF FLAMEはPC-88版ではどの職業でも使えます。私のパーティは、なんと全員がMAHALITOを使うのです。またDAGGER OF THIEVESでGOODやNEUTRALのNINJAが作れるのは知っていますよね。

福岡県 高田裕也

GREATER DEMON は生かさず殺さず

私はPC-88版でプレイしましたが、「ウィザードリィ・ハンドブック」との相違点、および記載されていない点について気が付いたことを書きます。

①CHAIN OF FIRE は存在しない。かわりに COLD CHAIN MAIL がある（B10Fで発見）。

②RING OF UNDEAD も存在しない。かわりに PRIESTS RING がある。

③AMULET OF WERDNAの値段は、499999999999ゴールドである。

④経験値の効果的な稼ぎ方——GREATER DEMONと出合ったら、

- MAHAMANをかけて黙らせる。
- 全滅させないように殺し、残り少なくなったら PARRY する。
- GREATER DEMONが仲間を呼んだら、また殺す。

これを繰り返すと、1時間で50万の経験値は稼げる。このとき、MAPORFIC, BAMATU, MASOPICなどの魔法で全員のA・Cを下げておくこと。

埼玉県 押田英一

貴重アイテムの入手に王道はない

「ウィザードリィ」を始めて約6ヵ月、「ウィザードリィ・ハンドブック」のおかげでキャラクタは確実に強くなりました。アイテムはほとんど手に入れ、レベルも全員60以上です。しかも全員エリート・キャラクタなのです。H・Pの多いキャラクタはなんと600もあります。いいかえれば、これほどの時間をかけないと、貴重なアイテムはなかなか手に入らないということです。

愛媛県 浜屋秀幸

呪文の自然回復法

MAGEやPRIESTがダンジョン内で呪文を使い果たした場合、城に戻ってすぐにダンジョンに入ると呪文が自然回復するというテクがあるのを知ってましたか？これを使うと、ゴールドを節約し、しかも歳をとらずに済むという利点があります。

奈川県 穴井浩二

ファミコン版、MSX版の「ウィザードリィ」を出してほしい

「ドラゴンクエスト」の作者、堀井雄二氏の「ウィザードリィ」のレビューを読んだのがRPGを始めたきっかけであった。それ以来、ファミコン用の「ハイドライド」を買ひ、「ドラゴンクエスト」、「ワルキューレの冒険」をやった（この中では「ドラゴンクエスト」が一番おもしろかった）。アスキーはファミコンディスクかMSX2のメガROM、ディスクで「ウィザードリィ」を出さないだろうか……。僕はファミコンしか持っていないが、ぜひ「ウィザードリィ」で遊んでみたい。

ところで「ポプコム」にはEVILのパーティを組めばGARB OF LORDSが2度出ると書いてあったが、本当だろうか。COLD CHAIN MAILはどこで手に入るのだろうか（「ハイランダー」という映画にはMASAMUNE BLADEが出てくる。しぶい！）。ワードナはプロレーサーのガードナーに名前が似ている。それではルーラ！

大阪府 中井幸次郎

ザマーミロ！

Mac版ではアイテム、モンスターの呼称、種類がだいぶ違っているみたいですね。マシン、バージョンの違いでいろいろな種類があるのかな？

ちなみにMac版ではTax Collector(税務署？)なんてモンスターが出てくるんですが、私情がからんでいたりして、やっつけたときなんかザマーミロ！という気になります。

神奈川県 西 聰

やればやるほど深みにはまって……

ウィザードリィを始めてはや2ヶ月、やればやるほど深みにはまって行きます。天国送りにしたキャラクタは数知れず、それでも強いやつでレベル37、H・P290のFIGHTERを先頭に毎日ダンジョンをさまよっています。全員のH・Pが150を越えたらワードナを倒しにいこうと、9階でせっせと修行をつんでいます。

やっとの思いでMURAMASA BLADEを手に入れましたが、その破壊力のすさまじさに思わず絶句。レベル16のSAMURAIさえ、1回で150以上のダメージを与えることができるなんて、まさしく妖刀ですね。しかしGARB OF LORDSはいまだに見つかりません。GLOVES OF SILVERとRING OF HEALINGは1個ずつしか持っていません。先は長いね～。

福岡県 林原 悟

誰か答えを教えて下さい

「ウィザードリィ2」ではアイテムの出現確率が大きくなったような気がする。前回は死ぬほど苦労して手に入れたMURAMASA BLADEやGARB OF LORDS、SHIELD+3などがすぐ見つかった。

さて、5つのアイテムを手に入れたが、最後のところでつまずいて終われない。誰かあの答えを教えて下さい。

大阪府 植木貴己

ワードナを倒すことだけが目的ではない

現在9階をうろうろして、何とか素晴らしいアイテムを手に入れようと思っていますが、なかなか見つかりません。

ワードナを倒そうと思えば倒せるんですが、別にワードナを倒すことだけがウィザードリィの目的ではないと思つりますので、放っておいてます。パーティはSAMURAI(N)1人, NINJA(E)2人, THIEF(N)1人, BISHOP(E)2人で、THIEFがレベル14、他はレベル13です。アップルの数あるゲームの中でウィザードリィが一番好きで、購入してから3年以上たっていますが、思い立ったらディスクをブートするというペースでは、終了するまで2~3年かかるのではないかと思っています。

大阪府 高橋 誠

日本語訳が露骨すぎる

「ウィザードリィ2」で、地下6階でのヒントになるメッセージの日本語訳は何とかしてほしい。「キシ」とか「ダイヤモンド」とか、露骨すぎる。これでは誰でもすぐに解けそうだ。それからマニュアルがないというのもちょっとひどい。

東京都 久保田健一郎

ウィザードリィ・シリーズは底なし沼だ!!

「ウィザードリィ2」、1月2日に終わりました。簡単だったけど、このRPGは簡単とか難しいというワクを越えているんですね。シナリオ#1で充分トレーニングを積んでいれば、残るのはマッピングだけというゲームのハズなんだけれどね~。アイテムを1個も持ち込めないのでまいっただけど。

最後に悲しいニュースです。ゲームを解き終った後、もっとレベルを上げていいアイテムを見つけようとトレーニングを始めたんですが、MALORの座標を間違ってしまい全員LOSTされてしまった……。ああ、レベル65のFIGHTERよ、H·P350のMAGEよ！ 合掌。

北海道 林原 悟

ワードナを倒したけれど

「ウィザードリィ・ハンドブック」が出た頃はまだプレイ中だったので買わなかつたのですが、ワードナを倒したので買いました。ところが僕のパーティはレベルが11~12だったので、AMULET OF WERDNAを手に入れたのに城に帰れなくなってしまいました。もちろん、MALORは使えないし、ワードナとの戦いでMABADIを連発したせいで、LOKTOFEITを使う余裕もなくなっていたのです……仕方なく、第2部隊を養成中です。

しかし、GOODとEVILとNEUTRALの入り混じったパーティで、レベルアップが気に入らずにリセットをかけたらさあ大変、とのパーティが組めません。必死でEVILとNEUTRALを組ませて、フレンドリー・モンスターからのLEAVEを繰り返したのですが、なかなかGODDに戻ってくられません。なんですか？

兵庫県 松原拓磨

アイテムの大変身

キャラクタをシナリオ#1から#2に移すとき、普通だとすべての装備がなくなってしまいますよね。ところが、ある特定のアイテムを持ったままシナリオ#2に移ると、次のようにとんでもないアイテムに変身するのを発見したんです。ちなみに僕はPC-98版でプレイしています。他の機種ではどうなるのでしょうかね。

<#1のアイテム>	<変身後のアイテム>
KEY OF SILVER	MAGIC CHARMS
KEY OF BRONZE	WINTER MITTENS
STATUETTE OF BEAR	AMULET OF COVER
STATUETTE OF FROG	ROBE + 3
KEY OF GOLD	STAFF OF LIGHT
BLUE RIBBON	LONG SWORD + 5

東京都 福田 一

平凡、明星を読むような気分で……

私は知る人も知らないウィザードリィマニアで、以前、これをやりたさに88mkIIとアップルを交換したほどです(もっとも、アップルはウィザードリィを終えたらすぐに友人に高価で売り飛ばし、そのお金でMZ-2500を買いました)。

「ウィザードリィ・ハンドブック」には知っていることも書いてあるし、知らないことも書いてあるし、シブがき隊や中森アキナ(明菜? 秋菜? 空屋?)のファンが平凡、明星を読むような気分で読みました。楽しいですね。今度は、ウィザードリィ・クラブの雑誌を出して下さい。

兵庫県 岡田修作

デュプリケイト・ディスクのバックアップ法

シナリオ#1で苦労して手に入れた貴重なアイテムの数々……。それをシナリオ#2に持つていけないなんて! おまけにキャラクタを移動すると元の(シナリオ#1の)キャラクタも消されてしまう。あまりにもむごい仕打ちだと思いませんか? 記念にとっておきたかったのに……。私が禁断のワザを使う決心をしたのは言うまでもない(同じことを思った人は、ぜひ使ってやってください)。

まず空のデュプリケイト・ディスクを1枚作っておき、(シナリオ#1の)プレイ中にディスク・アクセスしていないときを見計らって入れ換えるだけ。そのまま戦闘なり、キャンプなりを行ってキャラクタ・データをセーブすればいくらでもコピーできる。この方法を使えば、名前をかえて元のデュプリケイト・ディスクに移動させることによって、ゴールドや貴重なアイテムなどをいくらでも増やすことができる。えっ、知ってた? ちょっとネタが古かったかな。

熊本県 高浜直也

レベル 999への道

矢野 徹

冒険は始まった

すべては、安田均さんの〈S F ファンタジーゲームの世界・青心社刊〉という名著から始まった。まことにもって二重丸の、素晴らしい本だ。中でも〈コンピュータ・ゲーム〉の章の〈ウィザードリィ〉の紹介に感心した。名著が六十男の重い腰を上げさせ、コンピュータを買わせることになったのだ。

ウィザードリィの筋はこうだ。

魔術師ワードナが城から宝物を盗みだし、それを迷宮の奥深くに隠した。取りかえすにも、魔術師が魔物や怪物をいっぱい迷宮の中に放したから、よほどの勇者でなければすぐに殺されてしまう。その迷宮の最深部に魔術師に奪われた魔除けのお札がある。それを取りにいくのが六人の勇者の使命だ。

実に面白ううなので、さっそく88を買ったのだが、その店はゲームのことを行ひとつ知らないし、そんな客へのサービスをまったく何か知らない店なので、ディスクを買う点もふくめて、ひどい目にあった。

初めてコンピュータを買う人への忠告。

1. 客がコンピュータを何に使うのか、その内容に関して充分な知識を持っている店員がいる店で買うこと。
2. 店でゲーム用に買いたいというと、すぐに最新のゲームをかけてみせてくれること。そのときは手早くやって見せると、客のほうは慣れればそうなるのだなど納得する。

四十代以上の人間がパソコンを始めるときには、ウィザードリィのような良質のゲームをやるのが一番。やっているうちに文字の配列もふくめてキーボードの操作に慣れ、ほかのソフトにも手を出すようになる。ぼくの場合、88用のワープロ・ソフトがいいので、仕事の半分は88でやるようになった。

88が入った日から始めたウィザードリィだが……迷宮に入り数匹の怪物を倒し、すこしこちらの得点が上がったが、ぼくともうひとりが軽傷をおった。城にもどって宿屋に入り、傷をなおそうかと考えたところへ、とつぜん、虎みたいなコヨーテが出てきた。非常に強い相手だが、こちらの強さの合計のほうが上だからと挑戦してみると、みるも無残に次々と大怪我、それでも逃げられず、

あれよあれよとあわてふためくうちに、六人の一行のうち、三人が死んだ。あと二人も怪我をしている。二人をそのままにして、Qキーでゲームを中断し、城内へもどって、別のチームを編成したのが最初の日だった。

数日後、戦士イマオンの点数をあげるつもりで宝の箱を調べさせた。驚いた。普通なら調べてみて危ない仕掛けならやめるのに、今回はいきなり爆発し、毒針でイマオンが死んだ。午後三時に早川書房の今岡さんが随筆の原稿を取りにこられるので、いまのうちに金をためて、寺院で生き返らせてもらうか、名前をかえるかにしておこうと、苦戦のあとで寺院に行くが、生き返らせるには金が足りないから帰れと怒鳴られる。守銭奴坊主め！ 仕方がないから、かれを生き返らせるのは、金がたまってからのことにしてしまうと、いちおう名前を変えておく。

今岡さん来訪。すぐコンピュータの話になり、かれのマッキントッシュの便利さを聞かされる。通信もふくめてほとんどの点で、はるかに便利。コピーするときだって、その絵のところへカーソルを持っていけばいい。フォーマッティングもそうだし、ディスクを取り出すのも、その絵を示せば、機械のほうが勝手にやってくれ、ディスクがぬーっと出てくるという。ランプのついているときにディスクを出さないでください、などというような不便さはない。

こういったソフトの使い勝手における遅れかたは、ただごとではない。日本人経営者もしくは技術者は、機械の使いかたとなると、難しく見えることが好きなのだろう。太平洋戦争に負けた原因のひとつが、ここにも存在している。

一日16時間

何はともあれ、ある程度レベルが上がった連中に死なれては悲しいから、倒れたあたりに残しておき、外国勢に場所を確かめだけに行かせることにした。その面々は、HEINLEIN, POHL, BRADBURY, CLARK, BALAAD, HERBERTと、SFファンなら豪華メンバーですねといわれるもの。

このゲームでは正確な地図の作成が非常に重要だ。常に位置を確認し、きちんと行動しなければ、すぐ道に迷ってしまう。ここは迷宮の中なのだぞと、心にいくらい聞かせていても、迷ってしまう。参考書がいっぱいあるそうだが、一度大魔術師を倒すまでは買わないでおこう。

だが、あわてふためくうちにハインラインもハーバードも死に、これではたまらない、ゴエモンやヒトラーの悪人チームに捜索に行かせることとしたが、

最初に出会った弱いはずのコボル魔物に全滅させられてしまった。仕方がないなと城内にもどり、調べてみるとあら不思議、どういうことかハイインラインが生き返っている。

さて、迷子のところにもどってゲームを再開するか、それともヤンノ・シンドウ・チームをほかのディスクに移して再開するか？ それなら、あとまだ十四人作れるからと考えたのが卑怯者の後悔先に立たない結果となった。移す先のデュプリケート・ディスクを作つておかなかったからか、そのディスクを入れてくださいのところから操作に失敗し、大切な六人が、電子の飛び交うコンピュータ回路の奥深く消えてしまった。探しようはないから、最初からやりなおした。鬱々として楽しめぬとは、こんな気分だろうか？

それで、これまでのディスクを消し、新しく再開したが、意氣消沈し、あわてているときは何をやっても駄目なもの。心を落ち着けて、ゆっくりやらなければいけないんだ。急いではだめ。全員にパスワードも入れ、慎重にやりなおそうとしたが、その結果は悲惨。

最初に出会った弱いはずの魔物との戦いで全滅してしまった。もうやめた。二、三日旅に出て、気持ちを静めてからやりなおそう。このゲームはまったく心を捕らえる。

あまりがっかりだったので、同じくらい面白いゲームがあればやってみようかとゲームソフトを売っている店を教えて貰おうと、NECの営業所に電話してみると、またO商会を教えられた。いささか腹にすえかねたので、88を買うときにもそこをすすめられ、そこで買ったが、88のことは何ひとつ知らないようだし、ゲームはおろか88用はワープロ・ソフトもひとつもおいていないことを知っているのかというと、恐縮していた。

大企業というのは中の連絡ができていないのか、無責任な連中ばかりなのか。こんなことなら、98を買っておいたほうがあとが便利だったのかも知れない。客に不便をかけるなら宣伝するな、といいたくなる。

不思議な魅力

それでも、キーボードに慣れてきたので、友人が貸してくれたいくつかのワープロソフトを試してみる。だが、オアシス100F2にくらべるとだめ。ただしJET88の英文の部分はよくできっていて、使いやすい。

ワープロ・ソフトが面白くなってきたところへ、POPCOM 編集部から即戦

ノウハウ編

力MR版を使ってみて、そのレポートを書いてくれないかという話があり、願ってもないことだと飛びつく。しばらくは一日十六時間を使役され、即戦力MR版だけにかけることになるだろう。

ウィザードリィをやるときもGHを人差指ではさんで文字を打つ癖をつける。タイプを習うときの要領。戦争中、新宿で英文タイプを習ったことを思い出した。THIS, THE, THEREなどをくりかえして打ち、その文字の位置を覚えるのが第一段階だった。

ワープロを初めて使う人が困るのは、どこに目的の字があるのかわからないことだ。だから、ゲームの呪文をTHE, THIS, THEREみたいな順番にしておき、ゲームをやっていると、いつのまにかワープロを自由に打てるようなソフトを作れば、大企業が社員教育用に買うだろうに。

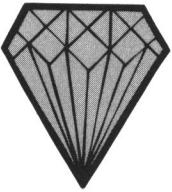
ああだこうだと試行錯誤を続けながらも、ウィザードリィの持つ不思議な魅力にとりつかれてしまい、記録を残しながら続いているうちに、いつのまにか一日八時間をゲームにかけるようになり、それが九十日続いたところで、やっとレベル18に達し、ついに迷宮最深部に達し、大魔術師ワードナを倒した。

さあ、気も狂わんばかりの大喜び。時間と距離と他人の迷惑もおかまいなく、深夜に神戸の安田さん、成田のホテルにいるサー・シンドウに、殺したぞ殺したぞと、電話をかけまくった。

その数日後、大阪SF大会に出席すると、パーティ席上、新藤・青心社組にウィザードリィ達成記念の花束をもらった。嬉しい。

例のワープロ・ソフト新製品使用記事にもウィザードリィをやることを書こう。パソコンとかファミコンのゲームは老人ぼけ予防に、あるいは回復に大きく役立つものだ。そのうち、各地方自治体の老人施設で、さかんにおこなわれるようになるだろう。それまでに、ぼくはレベル999に達しておこう。現在は400強だ。ひとつ、全員武器と装具をはずして、ワードナを倒してみようか？

月刊「Bug News」87年1月号より再掲しました。



KNIGHT OF DIAMONDS

カタログ編

●アイテム・カタログ 69

●モンスター・カタログ 87



アイテム・カタログ



殺るか、殺られるか

シナリオ#2の最大の魅力は、なんといってもアイテムの豊富さだ。この節では、125種類のアイテムの中から、シナリオ#2で新たに追加された33種類のアイテムを取り上げ、その効果や使用法を説明してある。しかし、プレーヤーからすべての楽しみを奪ってしまうようなことはしたくない。スペシャルパワーの有効回数や攻撃力の増加など、より詳細なデータについてはみごと勝ち取って、その効果を自ら確かめてほしい。

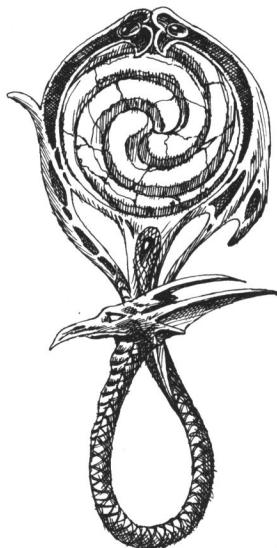
【ATTENTION】

売却価格は購入価格の半額になる。また、売却できないアイテムも価格0で示してある。

宝の箱がある。どうしますか？																																															
<input type="radio"/> OPEN <input type="radio"/> ALFO <input type="radio"/> LEAVE ALONE <input type="radio"/> INSPECT <input type="radio"/> DISARM																																															
																																															
STATUS																																															
<table border="1"> <thead> <tr> <th>#</th> <th>キャラクターの名前</th> <th>クラフ</th> <th>AC</th> <th>HITS</th> <th>STATUS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>KIYOSHIRO</td> <td>N-SAM</td> <td>LO</td> <td>211+</td> <td>211</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>YUURI</td> <td>E-FIG</td> <td>LO</td> <td>337+</td> <td>337</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>MIROKU</td> <td>E-NIN</td> <td>LO</td> <td>159+</td> <td>159</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>BIDOH</td> <td>E-PRI</td> <td>-3</td> <td>271+</td> <td>271</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>NORIKO</td> <td>E-BIS</td> <td>8</td> <td>176+</td> <td>176</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>KAREN</td> <td>N-MAG</td> <td>8</td> <td>194+</td> <td>194</td> </tr> </tbody> </table>						#	キャラクターの名前	クラフ	AC	HITS	STATUS	1	KIYOSHIRO	N-SAM	LO	211+	211	2	YUURI	E-FIG	LO	337+	337	3	MIROKU	E-NIN	LO	159+	159	4	BIDOH	E-PRI	-3	271+	271	5	NORIKO	E-BIS	8	176+	176	6	KAREN	N-MAG	8	194+	194
#	キャラクターの名前	クラフ	AC	HITS	STATUS																																										
1	KIYOSHIRO	N-SAM	LO	211+	211																																										
2	YUURI	E-FIG	LO	337+	337																																										
3	MIROKU	E-NIN	LO	159+	159																																										
4	BIDOH	E-PRI	-3	271+	271																																										
5	NORIKO	E-BIS	8	176+	176																																										
6	KAREN	N-MAG	8	194+	194																																										

アイテムの持ち過ぎにご用心

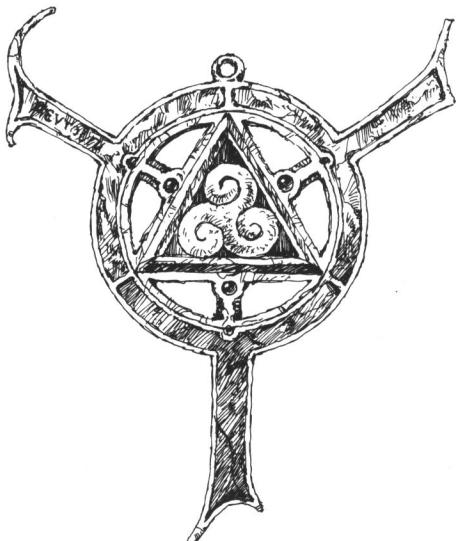
AMULET OF COVER



不確定名	AMULET
A C	- 3
売却価格	60000
職業	FMPTBSLN

行動するたびに体力が回復する魔除けのお守り。その効果は RING OF HEALING を上回る。

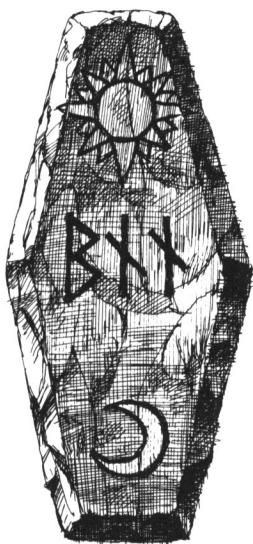
AMULET OF SKILL



不確定名	AMULET
A C	—
売却価格	0
職業	FMPTBSLN

使用したキャラクタの経験値を50000ポイントアップするお守り。ただし、そのキャラクタが LOST になる可能性もある。

BLARNEY STONE



不確定名	STONE
A C	—
売却価格	0
職業	FMPTBSLN

使用したキャラクタのLUCKを1上げる魔力を持った石。アイルランドでは、これにキスするとお世辞がうまくなるといわれている。

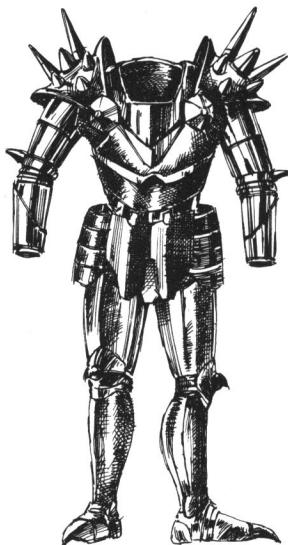
COIN OF POWER



不確定名	COIN
A C	—
売却価格	0
職業	FMPTBSLN

キャラクタのレベルや属性はそのまままで、そのCLASSのみを変えてしまう強力な魔力を持ったコイン。二度使ってはならない。

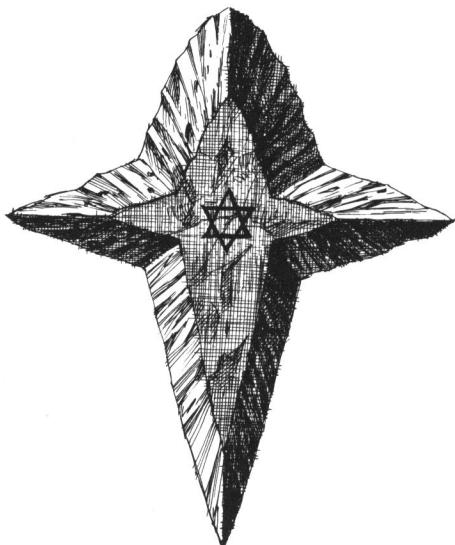
CURSED PLATE + 1



不確定名	ARMOR
A C	- 6
売却価格	0
職業	FMPTBSLN

全てのクラスで使うことのできる鎧だが、呪いがかかるので、身に着けると外すことができない。解呪料は150000ゴールドである。

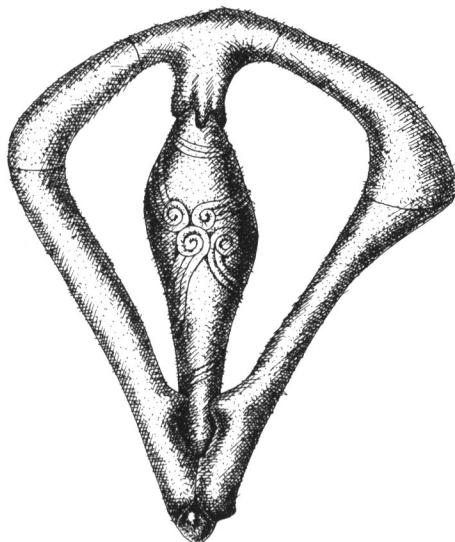
DAMIEN STONE



不確定名	STONE
A C	—
売却価格	0
職業	FMPTBSLN

MAGEの魔法、ZILWANを使える魔力をもつた石。しかし、スペシャルパワーを使用したキャラクターはLOSTになる。

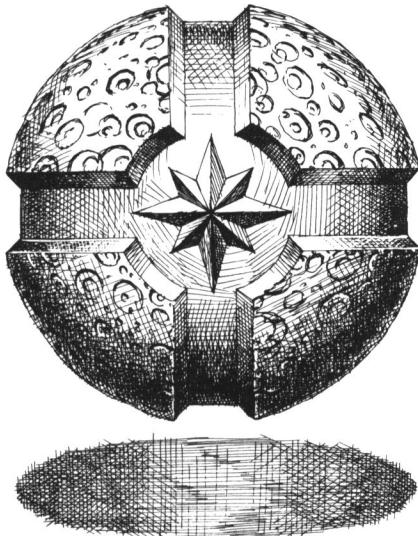
DREAMER'S STONE



不確定名	STONE
A C	—
売却価格	0
職業	FMPTBSLN

MAGEの魔法、KATINOを使える魔力を持った石。低レベルの魔法ながら、あると便利。

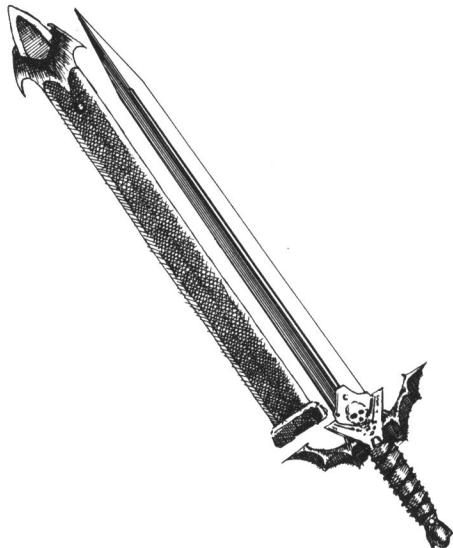
GRANITE STONE



不確定名	STONE
A C	—
売却価格	0
職業	FMPTBSLN

PRIESTの魔法、MONTINOを使える魔力を持った石。

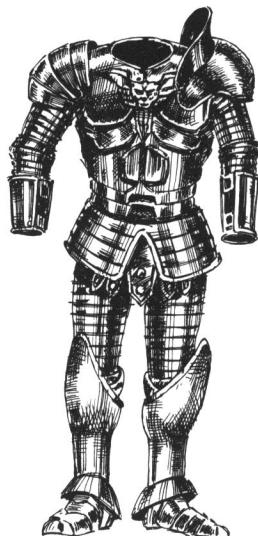
HRATHNIR



不確定名	SWORD	
A C	—	
売却価格		0
職業	F	SL

PRIESTの魔法、LORTOを使える魔力を持った剣。たびたびクリティカルヒットを与える。DEMONに対して効果抜群。

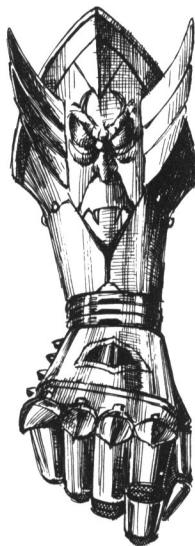
KOD'S ARMOR



不確定名	ARMOR	
A C	-14	
売却価格		0
職業	F	SL

PRIESTの魔法、MATUを使える魔力を持った鎧。また、HEALINGの効果も合わせ持つ。

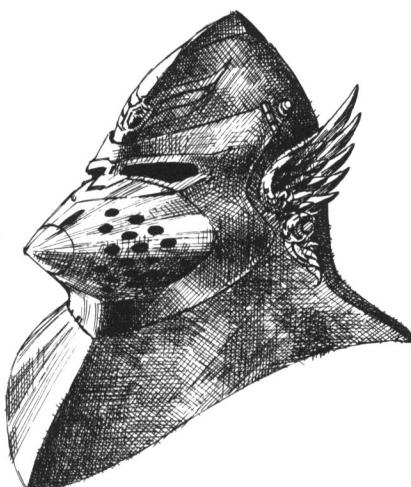
KOD'S GAUNTLETS



不確定名	<i>GAUNTLETS</i>
A C	- 4
売却価格	0
職業	F SL

MAGEの魔法、TILTOWAITを使える魔力を持った手袋。また、強力なHEALINGの効果も合わせ持つ。

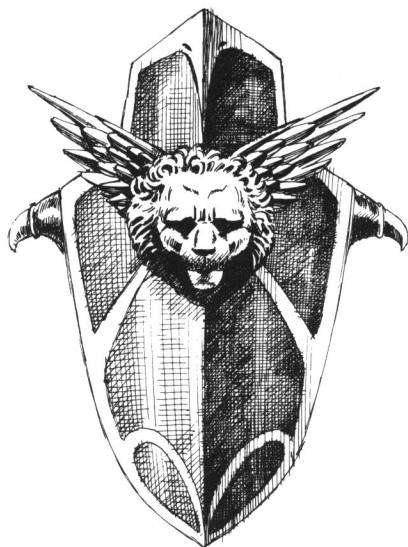
KOD'S HELM



不確定名	<i>HELM</i>
A C	- 4
売却価格	0
職業	F SL

MAGEの魔法、MADALTOを使える魔力を持った兜。また、HEALINGの効果も合わせ持つ。

KOD'S SHIELD



不確定名	SHIELD	
A C	—	6
売却価格		0
職業	F	SL

PRIESTの魔法、DIALMAを使える魔力を持った盾。また、HEALINGの効果も合わせ持つ。

LONG SWORD + 5



不確定名	SWORD	
A C	—	—
売却価格		35000
職業	F	SLN

最も洗練された長剣。その攻撃効果は、BLADE CUSINART'をはるかに凌ぐ。

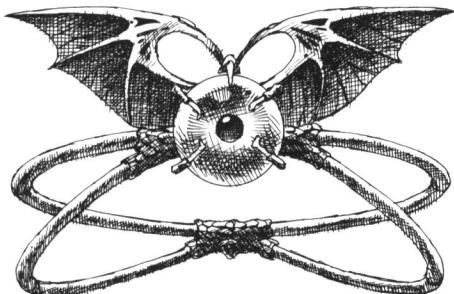
MAGIC CHARMS



不確定名	NECKLACE
A C	—
売却価格	100000
職業	—

魔力を使うモンスターからのダメージを、ある程度軽減する効果のある首飾り。

METAMORPH RING



不確定名	RING
A C	—
売却価格	0
職業	FMPTB LN

キャラクタのレベルや属性はそのまままで、CLASSをLORDなどに変えてしまう強力な魔力を持った指輪。一度しか使えない所以注意。



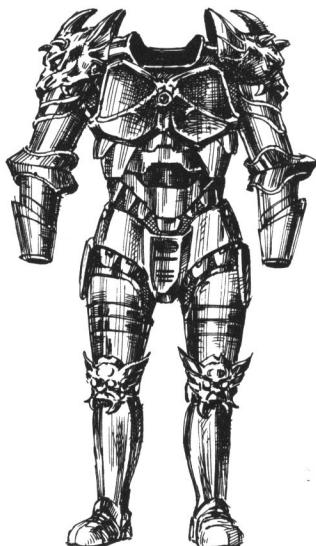
MIND STONE



不確定名	STONE
A C	—
売却価格	0
職業	FMPTBSLN

使用したキャラクタのIQを1上げる魔力を持った石。一度きりの使い捨てである。

PLATE +5



不確定名	ARMOR
A C	-10
売却価格	137500
職業	F P SLN

鉄の鎧の最高級品。極めて防御効果が高い。PRIESTも着用できる点が特徴。

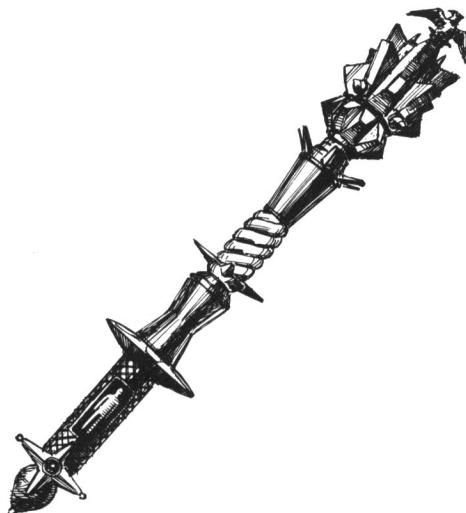
PRIEST PUNCHER



不確定名	SWORD
A C	—
売却価格	35000
職業	F SLN

PRIEST に攻撃効果が高い長剣。

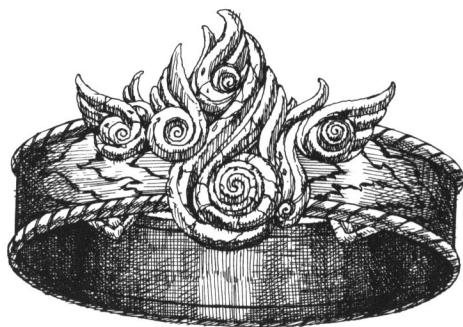
PRIEST'S MACE



不確定名	STAFF
A C	—
売却価格	37500
職業	P B L

PRIEST の魔法、BAMATU を使える魔力をもつた鎧矛。また、攻撃効果も鎧矛としては最高である。
アンデッド・モンスターに効果的。

RING OF FIRE

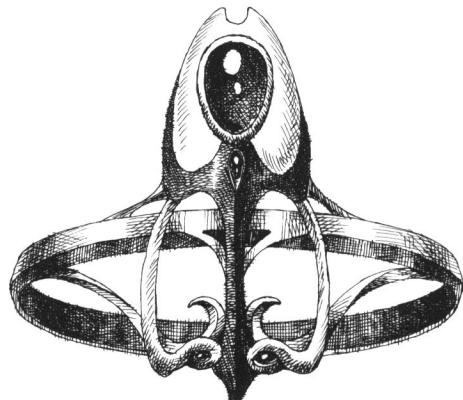


不確定名	<i>RING</i>
A C	—
売却価格	125000
職業	—



プレス攻撃をするモンスターからのダメージをある程度軽減する効果を持つ指輪。持っているだけでその効果を得られる。

RING OF LIFE



不確定名	<i>RING</i>
A C	—
売却価格	200000
職業	—



PRIESTの魔法、MADI使える魔力を持った指輪。RING of FIREと同様、装備する必要はない(できない)。

ROBE + 3



不確定名	CLOTHING
A C	— 4
売却価格	90000
職業	M

防御効果の高い法衣だが、MA-
GEは普通戦闘に参加しないのであ
まり役にたたない。

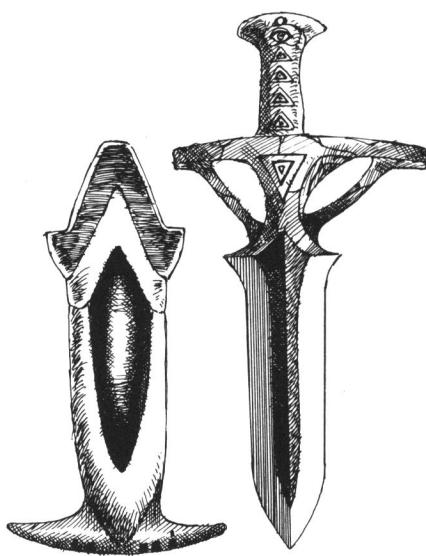
ROD OF RAISING



不確定名	STAFF
A C	—
売却価格	75000
職業	P B L

PRIESTの魔法、KADORTOを
使える魔力を持った杖。

S-SWORD OF SWINGS



不確定名	SWORD
A C	+ 1
売却価格	37500
職業	FM T SLN

短刀の最高級品。極めて切れ味が良い。THIEFがこれを持つとちょっととしたFIGHTER並の働きができるようになる。

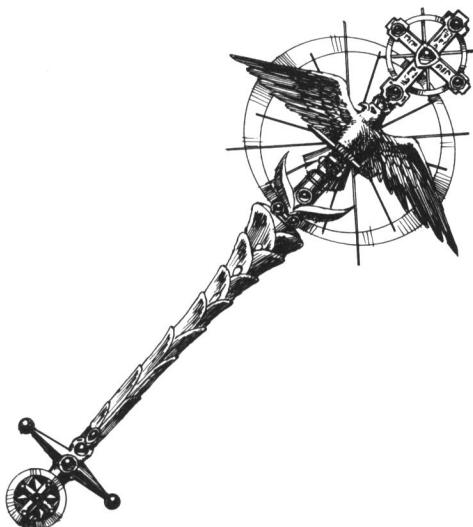
STAFF OF CURING



不確定名	STAFF
A C	—
売却価格	50000
職業	P

パーティ全員のヒットポイントを一気に上限まで回復させる魔力を持った杖。PRIESTにしか扱えないことに注意。

STAFF OF GNILDA



不確定名	STAFF
A C	?
売却価格	0
職業	F SL

城に持ち帰るとゲーム終了になる重要なアイテム。驚異的な防御効果を持つ。

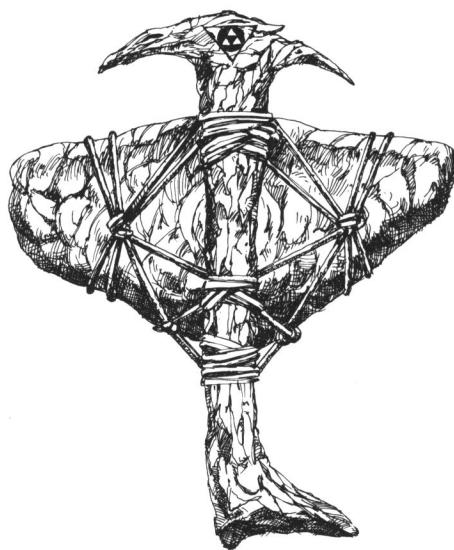
STAFF OF LIGHT



不確定名	STAFF
A C	—
売却価格	30000
職業	FMPTBSLN

PRIESTの魔法、LOMILWAを使える魔力を持った杖。アンデッド・モンスターに効果的。

STONE OF PIETY



不確定名	STONE
A C	—
売却価格	0
職業	FMPTBSLN

使用したキャラクタのPIETYを
1上げる魔力を持った石。

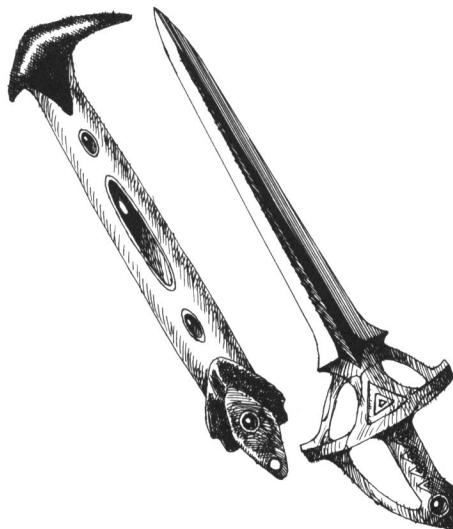
STONE OF YOUTH



不確定名	STONE
A C	—
売却価格	0
職業	FMPTBSLN

使用したキャラクタのAGEを1
下げる魔力を持った石。一度きり
の使い捨てである。

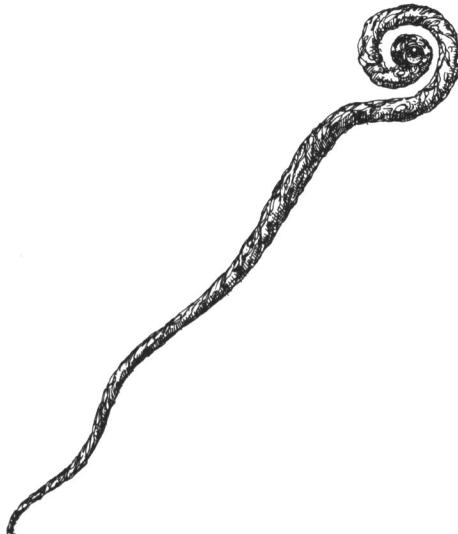
SWORD OF SWINGS



不確定名	SWORD	
A C	—	
売却価格	50000	
職業	F	SLN

長剣の高級品。だが、攻撃効果はLONG SWORD+5よりやや落ちる。

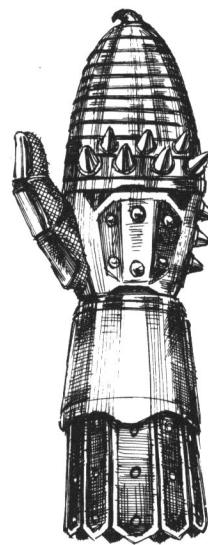
WAND OF MAGES



不確定名	STAFF	
A C	—	
売却価格	0	
職業	M	

呪文の残量をオール9にする魔力を持った杖。便利だが、使用者がすべての呪文を忘れてしまう可能性もある。

WINTER MITTENS



不確定名	GAUNTLETS
A C	- 3
売却価格	70000
職業	F T SLN

防御効果の高い手袋。冷気による攻撃に強い。 THIEF も着用できる点が特徴。



モンスター・カタログ



モンスターの総攻撃!

シナリオ#1から延々と戦いに明け暮れてきたプレーヤーの中には、特定のモンスターに愛着を憶えてしまい、殺せなくなってしまう者もいると聞く。しかし忘れてはならない。「優しさ」のパラメータなど存在しないのだ。この節では、シナリオ#2に登場するすべてのモンスターについて、その特徴と戦い方などを記してある。「次の一手」の節とあわせて、弱肉強食の過酷な世界で生き残るための術を会得してもらいたい。

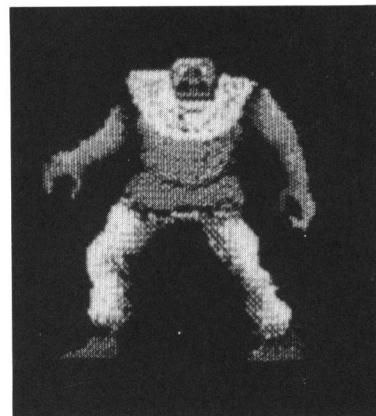
【ATTENTION】

攻撃力／耐久力の表示は、A A（超大）～E（極小）の5段階で現している。また、複合攻撃は代表的なものだけをピックアップしたので、記載されているパターンがすべてだとはかぎらないので注意すること。

生存本能旺盛なTHIEF。すぐ逃げる

1) 2 LVL 6 THIEVES		(2)			
YUURI は、A LVL 6 THIEF を切って、8回当たり <small>143のダメージ</small> THE LVL 6 THIEF は、死んだ！					
					
#	キャラクターの名前	クラス	AC	HITS	STATUS
1	SEISHIRO	N-SAM	L0	211	武器
2	YUURI	E-FIGN	L0	3529	武器
3	MIROKU	E-NIN	L0	121	武器
4	BIDOH	E-PRIS	-3	176	武器
5	NORIKO	E-BIS	8	176	武器
6	KAREN	N-MAG	8	194	武器

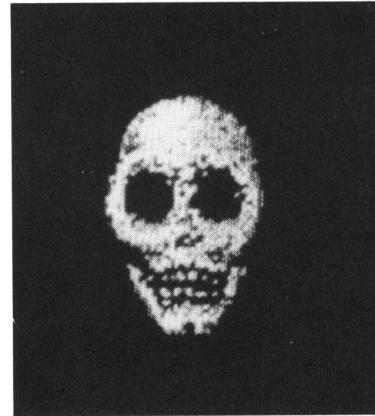
AIR GIANT



不確定名	GIANT		
出現階	---- 4 5 6		
攻撃力	AA~B	耐久力	AA
特殊攻撃	—		
複合攻撃	EARTH GIANT		

巨人族のなかでも最大・最強の者たちである。こちらの魔法はほぼ確実に妨害されるから、前列3人が強力な武器を持っていないと苦しい戦いになるだろう。しかしそれだけに、倒せばかなり高い経験値が手にはいる。

ARCH DEMON



不確定名	DEMONIC FIGURE		
出現階	----- 6		
攻撃力	AA	耐久力	A~AA
特殊攻撃	DRAIN		
複合攻撃	GREATER DEMON LESSER DEMON NINJA		

迷宮内に巢食っている悪魔の首領である。PRIEST, MAGE双方の魔法に精通しており、なかでもMADALTOやTILTOWAITをよく使う。こちらの魔法はごとごとく妨害されるので、前列の3人に望みをかけるしかない。

ARCH MAGE



不確定名	<i>MAN IN ROBES</i>		
出現階	----- 6		
攻撃力	AA	耐久力	B~C
特殊攻撃	—		
複合攻撃	HIGH WIZARD BISHOP		

迷宮内における最高位の魔術師である。こちらの魔法をほとんど受け付けないのみか、TILTWAITで攻撃してくる。だが、耐久力はそれほど高くないのと、前列の3人が先制攻撃をかけることができれば問題ない。

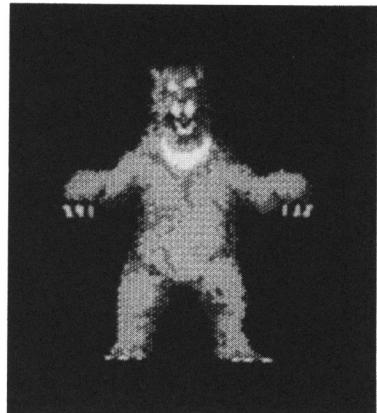
BISHOP



不確定名	<i>PRIEST</i>		
出現階	- 2 3 4 5 6		
攻撃力	C~D	耐久力	B~D
特殊攻撃	—		
複合攻撃	ARCH MAGE FIGHTER HIGH WIZARD MAGE		

本来の道からはずれてしまった、破戒の司教たちである。彼らの魔法はたいしたことはないが、たまにBADIをかけてくるから油断は禁物だ。こちらの魔法にもよくかかるので、MONTINOをかけておいて格闘戦にすればよい。

BLADE BEAR



不確定名	<i>LARGE ANIMAL</i>		
出現階	— 2 3 — —		
攻撃力	D~E	耐久力	B~C
特殊攻撃	—		
複合攻撃	—		

鋭い牙と爪を持つ人食い熊だ。耐久力はやや高いが恐れるほどの相手ではない。魔法もまあまあ効き、なかでもMAKANITOが有効だ。しかし魔法など使わなくても、普通に戦っていれば楽に倒せるだろう。

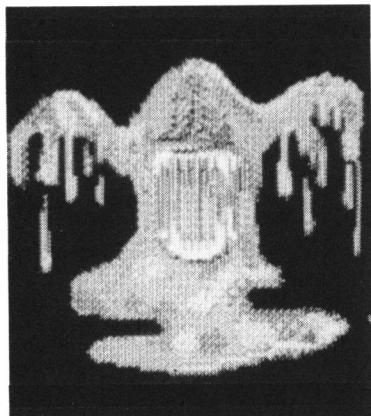
BLEEB



不確定名	<i>STRANGE ANIMAL</i>		
出現階	— — 3 4 5 6		
攻撃力	E	耐久力	C
特殊攻撃	—		
複合攻撃	DRAGON ZOMBIE MAGE MASTER NINJA THIEF		

ちょっと見には大型のサンショウウオのような生物だ。仲間を呼び集めもあるが、こちらが強くなるとすぐに逃げてしまうようになる。こんな相手に魔法を使うなどもったいない。格闘戦で充分である。

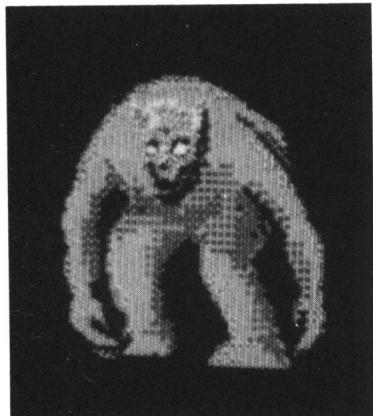
BLOB



不確定名	<i>PROTOZOAN</i>		
出現階	-----56		
攻撃力	C~D	耐久力	A
特殊攻撃	—		
複合攻撃	—		

巨大化したアメーバのようなモンスターである。治癒能力があるから倒すには一度に大きなダメージを与える必要がある。魔法はほとんど通用しないので、前列3人が良い武器を持っていないとこづるだろう。

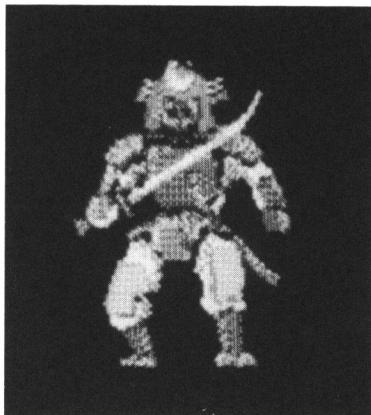
CARRIER



不確定名	<i>MOTTLED FIGURE</i>		
出現階	1 2 3 ---		
攻撃力	D	耐久力	D
特殊攻撃	PARALYZE		
複合攻撃	FUZZBALL		

伝染病で死んだ人間が魔力によって動き出したというモンスターである。1体ずつ切り殺していくのも悪くないが、PARALYZE攻撃を受けるのもばからしいのでDISPELLでまとめてやっつけてしまうほうがよい。

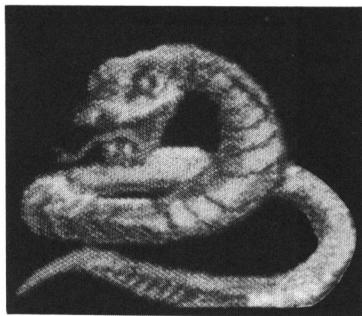
CHAMP SAMURAI



不確定名	<i>MAN IN ARMOR</i>		
出 現 階	1 2 -----		
攻 撃 力	D	耐 久 力	B~C
特殊攻撃	—		
複合攻撃	<i>MAGE</i> <i>P R I E S T</i>		

武道によって体は鍛えたものの、精神までは高めることができなかつたあわれな侍たちである。攻撃力は恐れるほどではないがさすがに耐久力は高いので、KATINOで眠らせておいてから切りかかれば万全であろう。

CONSTRICTOR



不確定名	<i>SNAKE</i>		
出 現 階	---- 4 --		
攻 撃 力	D	耐 久 力	C
特殊攻撃	—		
複合攻撃	<i>RABID RAT</i> <i>RHINO BEETLE</i>		

地下4階の洞窟内に棲む大蛇である。体が大きい割には攻撃力はたいしたことはなく、また毒も持っていないので扱いやすい相手だ。ただ、仲間を呼ぶので、面倒だと思ったらMADALTOをかけねばよいだろう。

CORROSIVE SLIME



不確定名	CAVE DWELLER		
出現階	----- 4 -----		
攻撃力	D	耐久力	C
特殊攻撃	BREATHE/POISON		
複合攻撃	NO-SEE-UM		

どろどろした半液体状の、生死の判断すら難しいモンスターである。魔法はあまり効かないようだが、なにもあせって攻撃する必要はない。どうせたいした攻撃力を持たないのでから、じっくりと1体ずつ相手にしていけばよい。

DINK



不確定名	LITTLE OLD MAN		
出現階	1 2 -----		
攻撃力	D	耐久力	D
特殊攻撃	—		
複合攻撃	—		

貧相な顔をした老人である。どうやら戦士のなれのはてらしい。臆病で、こちらが強いと見るとすぐに逃げてしまう。倒しても経験値をほとんど得られず、まじめに戦うのがばからしくなるような相手だ。

DOOMTOAD



不確定名	FROG		
出現階	— 2 3 4 5 6		
攻撃力	C~D	耐久力	D
特殊攻撃	BREATHE		
複合攻撃	NIGHTSTALKER OGRE LORD SIDELLE SCRYLL		

人肉を主食にしているとんでもないひきがえるである。数は少ないがブレス攻撃をかけてきたり、魔法を使ってきたりと少々うるさい相手だ。FIGHTERならば一撃で倒すこともできるが、余裕があればMADALTOを使うとよい。

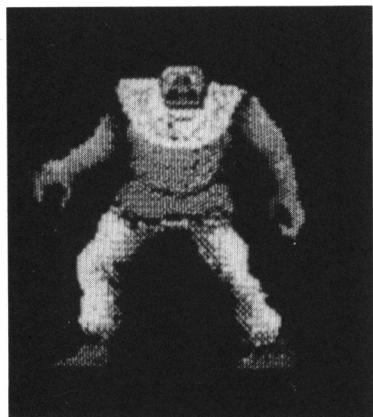
DRAGON ZOMBIE



不確定名	DRAGON		
出現階	--- 4 5 6		
攻撃力	B~C	耐久力	B
特殊攻撃	BREATHE		
複合攻撃	BLEEB MASTER NINJA		

不死の力を得た恐ろしいドラゴンだ。LAHALITO、MADALTOなどの魔法を操るほか、ブレス攻撃やこちらの魔法の妨害もする。通常攻撃を加える一方、DISPELLをかけて早めに戦闘を終了させたい。

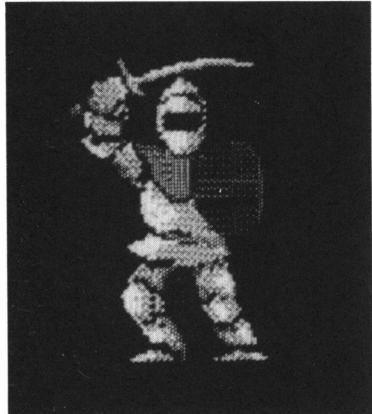
EARTH GIANT



不確定名	GIANT		
出現階	1 2 3 -- 6		
攻撃力	B~C	耐久力	B
特殊攻撃	—		
複合攻撃	AIR GIANT		

土くれや岩でできた巨人である。魔法やプレスは使ってこないが、その頑丈な腕や脚を使った攻撃はなかなか強力である。さらに、こちらの魔法はほとんど効かない。少々疲れるが格闘戦でいくのが一番だろう。

FIGHTER



不確定名	MAN IN ARMOR		
出現階	- 2 3 4 5 6		
攻撃力	C~D	耐久力	B~C
特殊攻撃	—		
複合攻撃	BISHOP HIGH WIZARD MAGE MASTER THIEF NINJA		

体力だけは人並以上なのだが、頭の回転はあまりよくない。ただ、攻撃力や耐久力は結構高いので、甘くみると痛い目にあう。幸いなことに魔法に対しての抵抗力が低いので、KATINOで全員まとめて眠らせてしまうとよい。

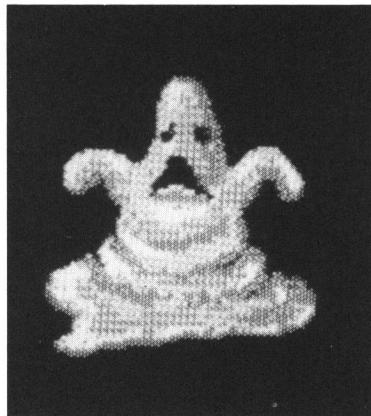
FIRE DRAGON



不確定名	DRAGON		
出現階	---- 4 5 6		
攻撃力	C~D	耐久力	B~C
特殊攻撃	BREATHE		
複合攻撃	ORC LORD		

本家本元の火を吐くドラゴンである。ブレス攻撃とMAHALITO, LAHALITOなどの魔法を併用してくるので、戦いを長引かせると不利になる。MADALTOあたりで痛手を与えておいてから格闘戦でとどめをさすのがよいだろう。

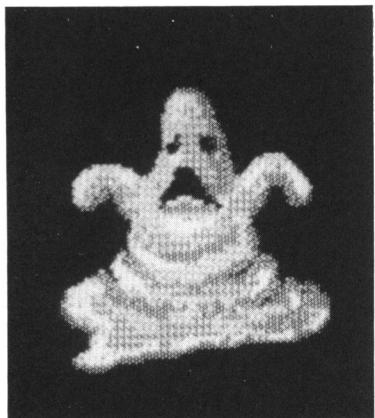
FLACK



不確定名	STRANGE ANIMAL		
出現階	----- 6		
攻撃力	AA~C	耐久力	AA
特殊攻撃	BREATHE/PARALYZE/PETRIFY POISON		
複合攻撃	FUZZBALL MURPHY'S GHOST		

小柄な人間のような格好をしているが、その恐ろしさは外見からは想像できない。非常に強力なブレス攻撃をかけてくるうえ、パラライズやポイズン、石化も使ってくる。一撃で倒すためには、通常攻撃とTILTOWAITを併用するのがよいだろう。

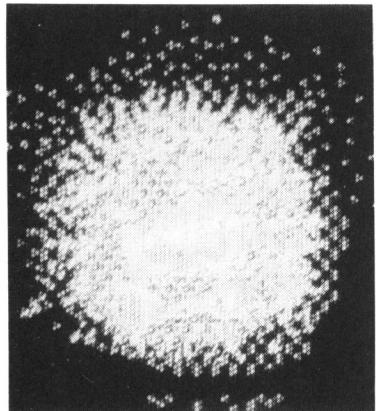
FOAMING MOLD



不確定名	CAVE DWELLER		
出現階	---- 4 ---		
攻撃力	D	耐久力	B
特殊攻撃	PETRIFY		
複合攻撃	NO-SEE-UM		

洞窟内の地面や壁に生じたあわ。うっかり手を出すと石にされてしまう、見かけよりはずっと恐ろしい相手だ。戦うなら全力で攻めるべし。前列3人は一斉に切りかかり、後列もLAHALITO, MADALTOで支援する。

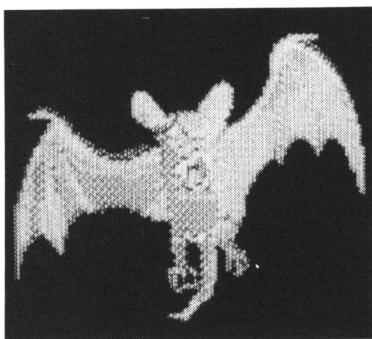
FUZZBALL



不確定名	FLUFFY THING		
出現階	1 2 3 4 5 6		
攻撃力	E	耐久力	E
特殊攻撃	—		
複合攻撃	CARRIER FLACK MURPHY'S GHOST		

ふわふわと漂う綿毛のようなモンスターである。魔法が効かないで1匹1匹切り殺していくしかないが、次々と仲間を呼び集めるからなかなか数が減らない。ほとんど経験値を得られないので、逃げてしまうのも一法だろう。

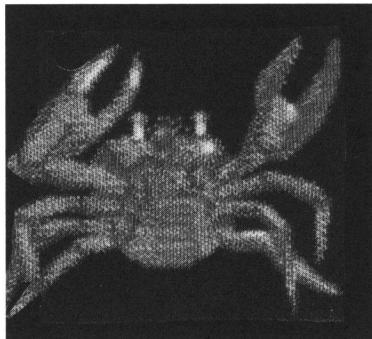
GIANT BAT



不確定名	CAVE DWELLER		
出 現 階	----- 4 -----		
攻 撃 力	D	耐 久 力	C
特殊攻撃	-		
複合攻撃	VAMPIRE BAT WERE BAT		

巨大化したこうもりである。体が大きいだけでなんの能もないが、数をたのんで襲ってくる。いちいち相手をするのも面倒なので、MAKANITOで全滅させてしまうのがよい。

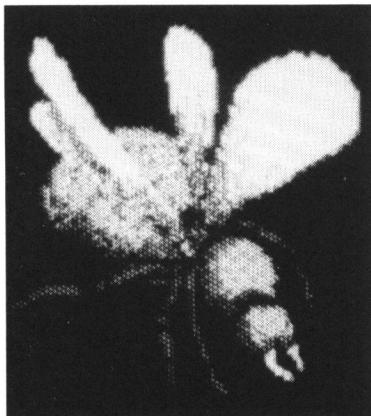
GIANT CRAB



不確定名	CRUSTACEAN		
出 現 階	----- 6 -----		
攻 撃 力	D	耐 久 力	A
特殊攻撃	CRITICAL HIT		
複合攻撃	-		

これもまた、単に巨大化したというだけの蟹である。格闘戦だけで充分だが、耐久力が大きいから少々手間がかかるだろう。数が多いときにはMAKANITOで一気にかたをつけてしまうのがよい。

GIANT HORNET



不確定名	INSECT		
出現階	----- 5 6		
攻撃力	D	耐久力	C
特殊攻撃	POISON		
複合攻撃	—		

信じられないくらい巨大なすずめ蜂である。1匹あたりの攻撃力はたいしたことではないが、なにしろ数が多いので全部合わせると相当なものになる。ここは思いきってTILTOWAITをかけてみたらどうだろうか。

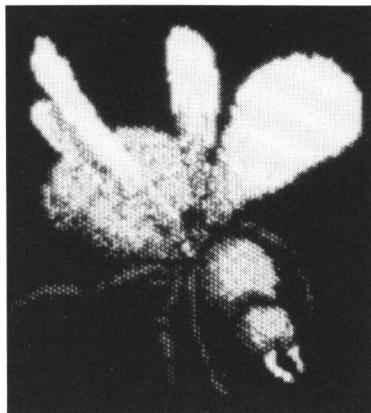
GIANT VIPER



不確定名	SNAKE		
出現階	--- 3 4 5 6		
攻撃力	D~E	耐久力	C
特殊攻撃	POISON		
複合攻撃	—		

大型のまむしである。毒を持っているので噛まれる前にやっつけてしまうことだ。あらかじめ前列3人のアーマークラスを充分下げておくか、MADALTOで一気に勝負を決めてしまうとよいだろう。

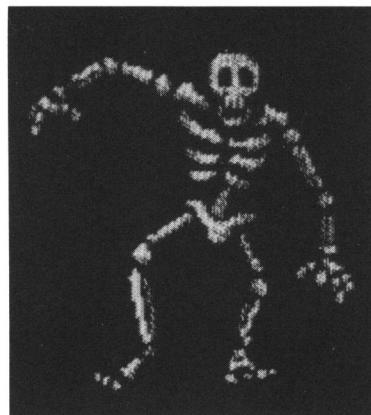
GIANT WASP



不確定名	INSECT		
出現階	---- 4 5 6		
攻撃力	E	耐久力	D
特殊攻撃	—		
複合攻撃	—		

巨大化した蜂だが、GIANT HORNETよりは扱いやすい。やはり集団で襲ってくるので、LAHALITOやDALTOでグループ攻撃をしかけておいて、生き残ったものがいたら剣でとどめを刺せばよい。

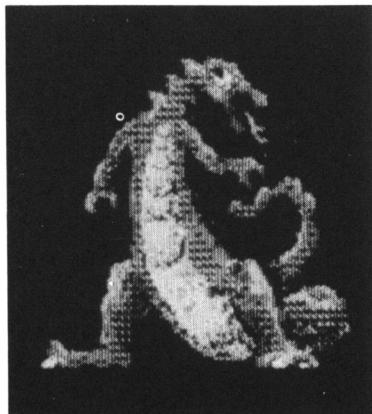
GIANT ZOMBIE



不確定名	GIANT		
出現階	---- 4 5 6		
攻撃力	B~D	耐久力	B
特殊攻撃	BREATHE/POISON		
複合攻撃	MAELIFIC WILL O' WISP		

巨人版のゾンビである。強力なブレス攻撃をかけてくるうえ、こちらの魔法を妨害する能力も持つ。一応DISPELL可能だが、レベルの低いPRIESTではあまりあてにならない。一撃で倒す自信が無ければ逃げたほうがよい。

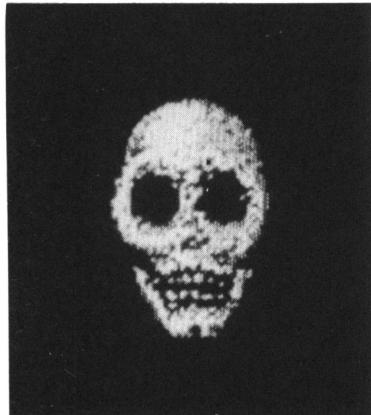
GORGON



不確定名	<i>STRANGE ANIMAL</i>			
出現階	— 2 3 4 5 —			
攻撃力	C~D	耐久力	C	
特殊攻撃	<i>BREATHE</i>			
複合攻撃	<i>HELLHOUND</i> <i>MAGE</i> <i>THIEF</i>			

牛のような外見をした、中堅どころのモンスターだ。そのプレス攻撃は、なかなか侮れない威力をもっている。KATINOなどで攻撃力を奪ってから格闘戦にするか、MADALTOで勝負を決めてしまいたい。

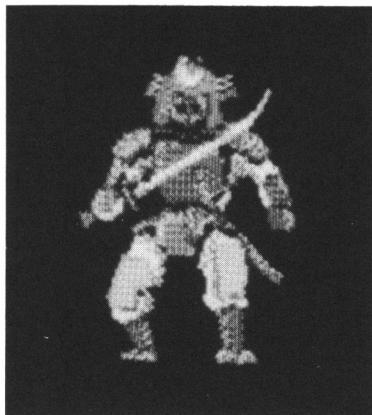
GREATER DEMON



不確定名	<i>DEMONIC FIGRE</i>			
出現階	— — — 5 6			
攻撃力	B	耐久力	B	
特殊攻撃	<i>POISON/PARALYZE</i>			
複合攻撃	<i>ARCH DEMON</i> <i>LESSER DEMON</i> <i>NINJA</i> <i>PRIEST</i>			

地下5～6階をねぐらにしている上級悪魔である。MADALTOを好んで使い、数が減ると仲間を呼び集める。後手にまわるとやっかいな相手だ。魔法はあまり効かないが、TILTOWAITを連発すればなんとかなるだろう。

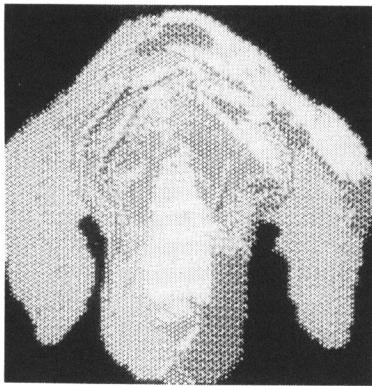
HATAMOTO



不確定名	<i>MAN IN ROBES</i>		
出現階	--- 4 5 6		
攻撃力	A~D	耐久力	C
特殊攻撃	CRITICAL HIT		
複合攻撃	MAGE HIGH MASTER THIEF MASTER NINJA		

悪の誘惑に負けてしまった旗本たちである。たいして強くはないがたまにクリティカルヒットをだしてくるから要注意だ。あらかじめKATINOで眠らせておくか、MADALTOなどで一気に葬ってしまうことだ。

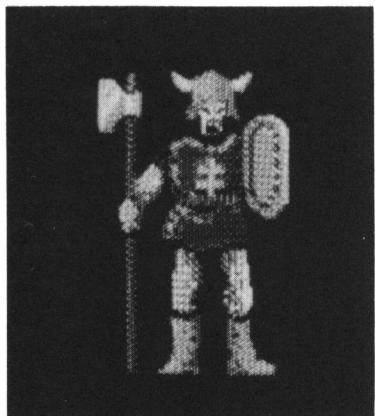
HELLHOUND



不確定名	<i>DOG</i>		
出現階	1 2 3 4 5 -		
攻撃力	D	耐久力	C
特殊攻撃	BREATHE		
複合攻撃	GORGON MAGE THIEF		

地獄の門を守っている番犬だ。ブレス攻撃をしかけてくるが、これはたいしたことはない。しかし念のためKATINOかMANIFOで、攻撃できないようにしておけば万全だ。また、一度にやっつけたいならMADALTOがよいだろう。

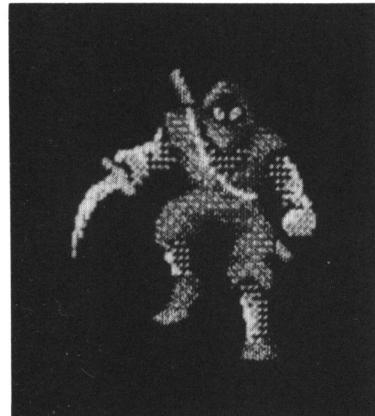
HELL MASTER



不確定名	<i>DEMONIC FIGURE</i>			
出現階	— 3 4 5 6			
攻撃力	B	耐久力	B~C	
特殊攻撃	DRAIN			
複合攻撃	LESSER DEMON NINJA			

地獄の支配者である。LAHALITO, MADALTOなどの魔法で攻撃してくるのみか、1レベルのドレイン攻撃をかけてくる。こちらの魔法はあまり効かないが、剣で切りつけるかたわら、強力な魔法をありったけかけてみるほかないだろう。

HIGH MASTER



不確定名	<i>MAN IN BLACK</i>			
出現階	----- 6			
攻撃力	B~AA	耐久力	C	
特殊攻撃	CRITICAL HIT			
複合攻撃	HATAMOTO MAGE THIEF			

特に高度な訓練を受けた忍者たちである。その攻撃力は並の忍者の比ではない。また、ときおりクリティカルヒットをだしてくるから戦闘を長引かせてはいけない。MADALTOで攻撃し、念のためKATINOもかけておく。

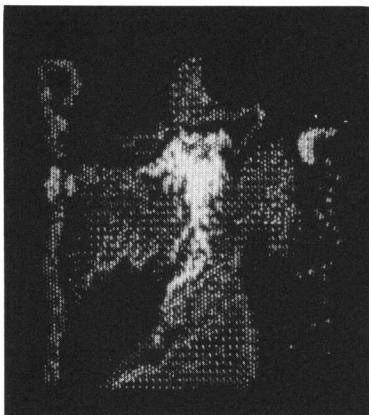
HIGH PRIEST



不確定名	PRIEST		
出現階	---- 4 5 6		
攻撃力	AA~D	耐久力	A~B
特殊攻撃	—		
複合攻撃	LESSER DEMON NINJA ORC LORD		

僧侶のなかでも特に能力の高い者たちである。耐久力が高く、MABADIを連発してくる恐い相手だ。まずMONTINOとTILTOWAITをかけてみて、生き残りを戦士が切り捨てるようすればよいだろう。

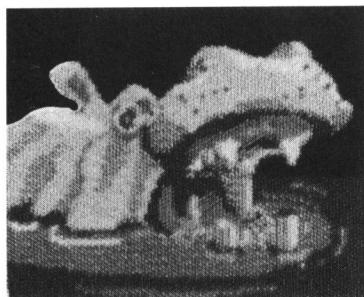
HIGH WIZARD



不確定名	MAN IN ROBES		
出現階	---- 4 5 6		
攻撃力	B	耐久力	C~D
特殊攻撃	—		
複合攻撃	ARCH MAGE BISHOP FIGHTER MAGE		

魔術師のなかでも特に能力の優れた者たちである。LAHALITO, MADALTOなどのグループ攻撃魔法を立て続けにかけてくる。ただ、耐久力は低いので、MONTINOをかけて格闘戦に持ち込めばよいだろう。

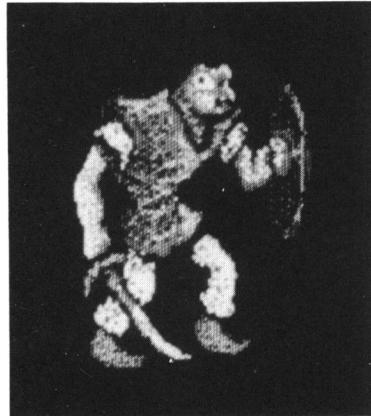
HIPPOPOTAMUS



不確定名	<i>LARGE ANIMAL</i>		
出現階	— 2 3 ——		
攻撃力	D	耐久力	C~D
特殊攻撃	POISON		
複合攻撃	WERELION		

迷宮内に棲みついたカバである。体が大きいだけに鈍重なモンスターだ。毒を持ってはいるが、その攻撃をかわすことはたやすい。通常攻撃で充分だが、魔法を使うならMAKANITOで全滅も可能だ。

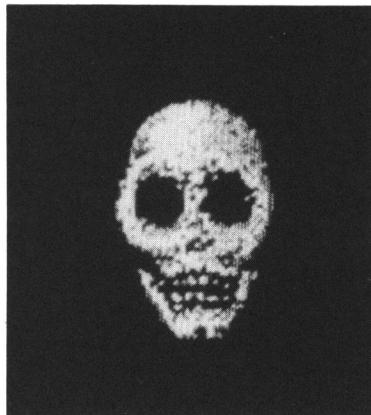
KOBOLD KING



不確定名	<i>WARRIOR</i>		
出現階	1 2 ——		
攻撃力	D~E	耐久力	B
特殊攻撃	—		
複合攻撃	OGRE LORD		

コボルトの支配者たちである。さすがに並のコボルトよりは強い。しかし所持はコボルト、魔法によくかかる。KATINOと通常攻撃を併用するのが普通だが、MAKANITOで全滅させることも可能だ。

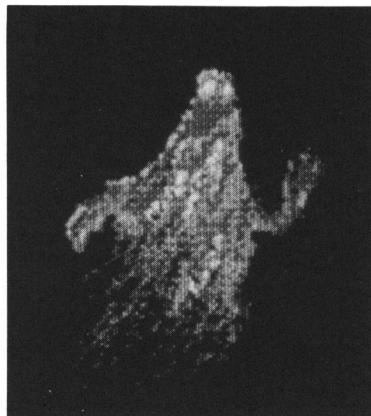
LESSER DEMON



不確定名	DEMONIC FIGURE		
出現階	1 2 3 4 5 6		
攻撃力	D	耐久力	C
特殊攻撃	—		
複合攻撃	GREATER DEMON HELL MASTER HIGH PRIEST NINJA ORC LORD		

迷宮内を我物顔に荒しまわっている下級悪魔である。DILTO, MOLITO, MAHALITO等の魔法を使い、数が減るとすぐに仲間を呼び集める。こちらの魔法はたいてい妨害されるが、TILTOWAITを使ってみるとよいだろう。

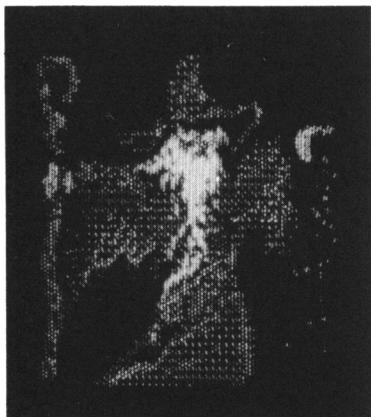
MAELIFIC



不確定名	UNSEEN BEING		
出現階	----- 6		
攻撃力	A	耐久力	B
特殊攻撃	DRAIN/PARALYZE/POISON		
複合攻撃	GIANT ZOMBIE WILL O' WISP		

最も凶悪な悪魔である。MADALTO, TILTOWAIT等の強力な攻撃魔法の他、3 レベルのドレイン攻撃をかけてくる。が、幸い、数が少ないので前列の3人が一斉にかかれば割と簡単にかたがつくだろう。

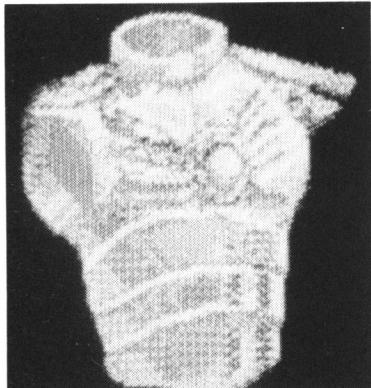
MAGE



不確定名	<i>MAN IN ROBES</i>		
出現階	1 2 3 4 5 6		
攻撃力	C~D	耐久力	D
特殊攻撃	—		
複合攻撃	BISHOP CHAMP SAMURAI FIGHTER HATAMOTO HIGH MASTER		

悪の道に踏み込んでしまった魔術師たちである。各階にさまざまなレベルのMAGEが待ちかまえているが、どれも恐れるほどではない。MONTINOをかけて黙らせてしまえば後は赤子の手をひねるようなものである。

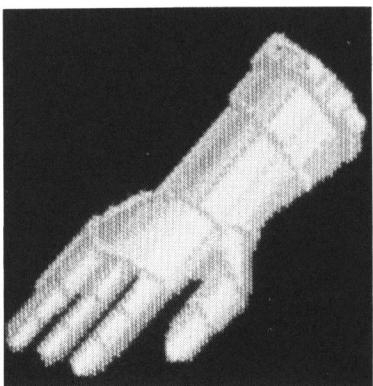
MAGIC ARMOR



不確定名	<i>ANIMATED OBJECT</i>		
出現階	1 -----		
攻撃力	E	耐久力	AA
特殊攻撃	—		
複合攻撃	—		

地下1階の特定の場所に現れる魔法の鎧である。その耐久力ははずばぬけて大きく、MURAMASA BLADEを使っても一撃で倒すことは難しい。こちらの魔法は妨害されるから、前列3人が気長に攻撃を続けるしかないだろう。

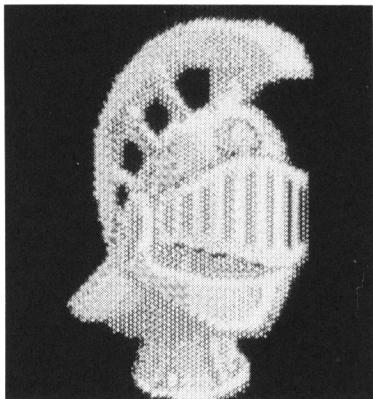
MAGIC GAUNTLET



不確定名	ANIMATED OBJECT		
出現階	----- 5 -----		
攻撃力	AA～B	耐久力	C
特殊攻撃	—		
複合攻撃	—		

地下5階の特定の場所に現れる魔法の手袋である。MADALTOやTILTOWAITといった魔法で攻撃してくる。こちらの魔法は妨害されるが、耐久力が低いので前列3人の攻撃だけでも倒すのは簡単だろう。

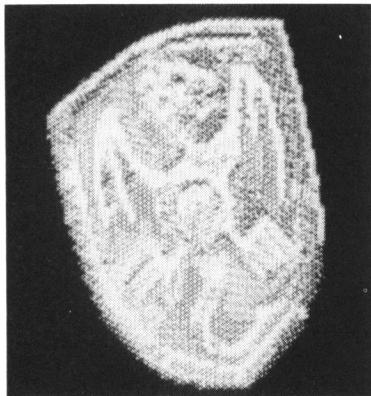
MAGIC HELM



不確定名	ANIMATED OBJECT		
出現階	----- 4 -----		
攻撃力	AA	耐久力	AA
特殊攻撃	BREATHE		
複合攻撃	—		

地下4階の特定の場所に現れる魔法の兜である。TILTOWAITなどの魔法で攻撃してくるうえ、耐久力も高いので並の武器では少々てこずるだろう。しかしHRATHNIRを使えば一撃で倒すことも可能だ。

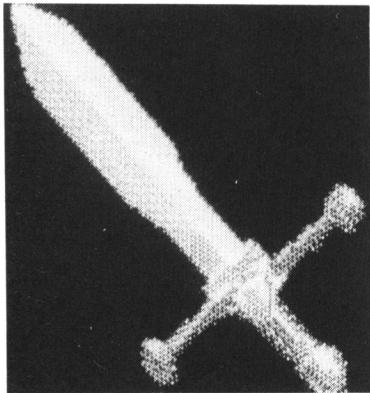
MAGIC SHIELD



不確定名	<i>ANIMATED OBJECT</i>		
出現階	— 2 — — —		
攻撃力	A~C	耐久力	A
特殊攻撃	—		
複合攻撃	—		

地下 2 階の特定の場所に現れる魔法の盾である。魔法は使ってこないが、その体当たりによる攻撃力はすさまじい。しかし相手は一体だけだから、前列の 3人が一斉にかかれば簡単に倒せるだろう。

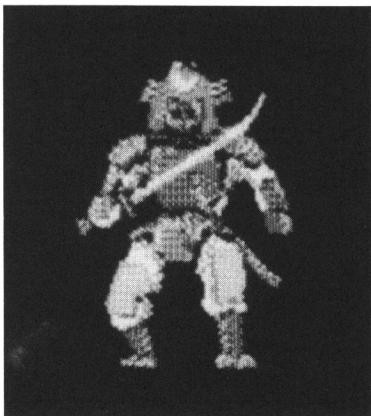
MAGIC SWORD



不確定名	<i>ANIMATED OBJECT</i>		
出現階	— — 3 — —		
攻撃力	AA	耐久力	C
特殊攻撃	CRITICAL HIT		
複合攻撃	—		

地下 3 階の特定の場所に現れる魔法の剣である。次々とクリティカルヒットをくりだしてくるから、後手にまわると死人が出ることになる。だが幸い、耐久力は低いので、運が悪くないかぎりだいじょうぶだろう。

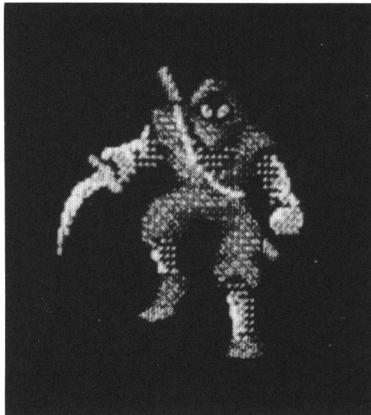
MAJOR DAIMYO



不確定名	<i>MAN IN ARMOR</i>		
出現階	1 2 -----		
攻撃力	D	耐久力	B~C
特殊攻撃	—		
複合攻撃	PRIEST THIEF		

良心を無くし他人を襲うようになった大名たちである。さすがに耐久力は高く、また魔法を妨害するすべもいくらか心得ている。しかしじっくりと腰を落ち着けて戦えば何ほどのこともない。またMAKANITOで全滅も可能だ。

MASTER NINJA



不確定名	<i>MAN IN ROBE</i>		
出現階	-- 3 4 5 6		
攻撃力	AA	耐久力	D
特殊攻撃	CRITICAL HIT		
複合攻撃	BLEEB DRAGON ZOMBIE HATAMOTO MAGE THIEF		

忍者のなかでも特に能力の高い者たちである。次々とクリティカルヒットをくりだしてくる恐るべき相手だ。戦うときは一撃で倒すように心がけるべきだ。魔法ならMADALTOがよいだろう。

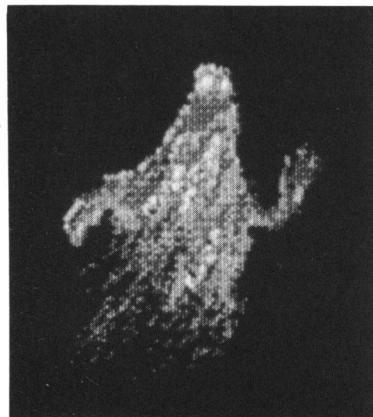
MASTER THIEF



不確定名	<i>MAN IN LEATHER</i>		
出現階	----- 5 6		
攻撃力	D~E	耐久力	C
特殊攻撃	—		
複合攻撃	FIGHTER MAGE THIEF		

各階に散らばるTHIEFたちの親玉である。といっても所詮はTHIEF、こちらが強いとみるとすぐに逃げて行ってしまう。こんな相手に魔法を使うのはもったいない。通常攻撃だけで充分である。

MURPHY'S GHOST



不確定名	<i>UNSEEN ENTITY</i>		
出現階	--- 3 4 - 6		
攻撃力	A	耐久力	B
特殊攻撃	PARALYZE		
複合攻撃	FLACK FUZZBALL		

シナリオ#1ではだいぶお世話になったが、#2では目だたない存在になってしまった。もともと耐久力だけが取柄のようなモンスターだから、剣の試し切りくらいには使えるだろう。面倒だったらDISPELLをかけてしまえばよい。

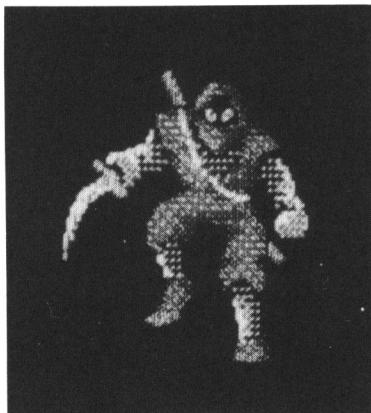
NIGHTSTALKER



不確定名	<i>GAUNT FIGURE</i>		
出現階	1 2 3 - 5 6		
攻撃力	E	耐久力	D
特殊攻撃	<i>DRAIN</i>		
複合攻撃	DOOMTOAD OGRE LORD SCRHYLL SIDELLE		

腐りかけた死体のような姿をしたモンスターだ。攻撃力、耐久力ともにたいしたことはないが、1レベルのドレイン攻撃があるので要注意だ。出会ったら全力で攻撃するか、DISPELLをかけるべきである。

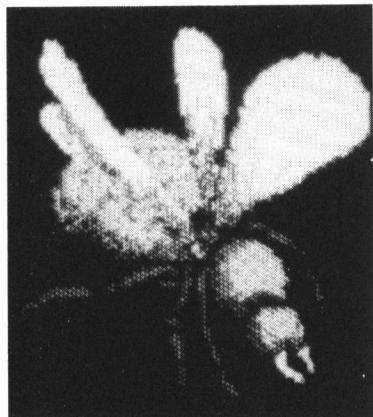
NINJA



不確定名	<i>MAN IN BLACK</i>		
出現階	- 2 3 4 5 6		
攻撃力	D	耐久力	D
特殊攻撃	<i>CRITICAL HIT</i>		
複合攻撃	GREATER DEMON HELL MASTER LESSER DEMON PRIEST THIEF		

迷宮内に暗躍する忍者たちである。同類のHIGH MASTERやMASTER NINJAに比べるとかなり扱いやすい。魔法に対する耐性が低いのでKATINOやLA-HALITO, MADALTOなどが役にたつ。

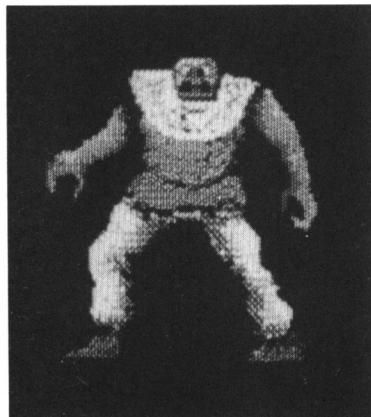
NO-SEE-UM



不確定名	INSECT		
出現階	1 2 3 4 - 6		
攻撃力	E	耐久力	E
特殊攻撃	BREATHE		
複合攻撃	CORROSIVE SLIME FOAMING MOLD- SMOG BEAST		

群れをなしておそってくる蜂。そのブレス攻撃はごく弱いものだが、数を考えるとけっして馬鹿にはできない。耐久力は低いので、MAGEのMAHALITOやPRIESTのLITOKANを使って焼き殺してしまえばよい。

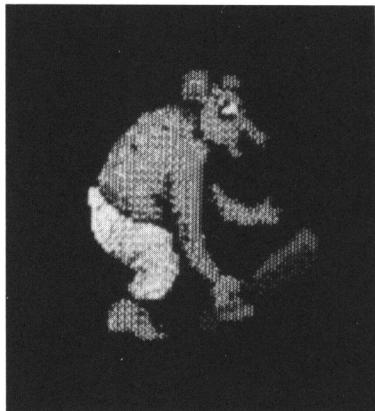
OGRE LORD



不確定名	OGRE		
出現階	1 2 -- 5 6		
攻撃力	D	耐久力	C
特殊攻撃	-		
複合攻撃	DOOMTOAD KOBOLD KING NIGHTSTALKER SCRYLL		

オーガーたちの支配者だ。同じLORDでも次のORC LORDに比べるとだいぶ落ちる。魔法の心得もあるが、心配するほどのものではない。普通に戦っていれば楽に勝てるはずだ。

ORC LORD



不確定名	ORC				
出現階	— 2 3 4 5 6				
攻撃力	B~C	耐久力	A		
特殊攻撃	—				
複合攻撃	HIGH PRIEST LESSER DEMON				

オークたちの支配者である。魔法は使ってこないが、これがオークかと思うほど強い。しかし、やはりオークだけあってこちらの魔法にはかかりやすいので、KATINOを使って眠らせててしまえばよい。

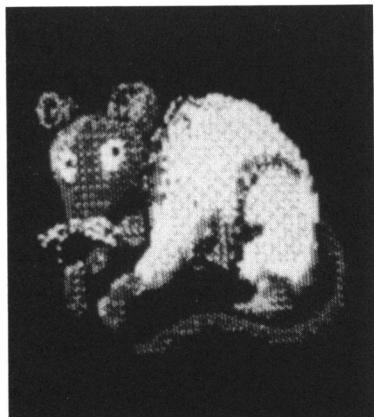
PRIEST



不確定名	PRIEST				
出現階	1 2 3 4 — —				
攻撃力	D	耐久力	C~D		
特殊攻撃	—				
複合攻撃	CHAMP SAMURAI FIGHTER GREATER DEMON HELL MASTER LESSER DEMON				

悪者にそそのかされ、道を誤ってしまった僧侶たちである。もともと攻撃魔法は得意ではないので、その攻撃力はたかがしれている。いちおうMONTINOをかけておいてから、前列3人にまかせればよいだろう。

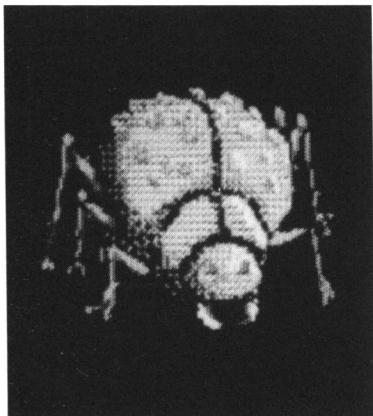
RABID RAT



不確定名	RAT		
出現階	— 2 3 4 —		
攻撃力	E	耐久力	C~D
特殊攻撃	POISON		
複合攻撃	CONSTRICCTOR RHINO BEETLE		

巨大化し凶暴になった鼠である。毒を持ってはいるが、恐れるほどの相手ではない。魔法など使わなくても格闘戦だけで充分だ。あえて魔法で攻撃したいなら、MADALTOがよいだろう。

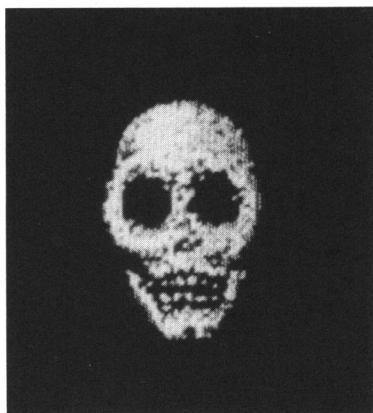
RHINO BEETLE



不確定名	INSECT		
出現階	1 2 3 4 —		
攻撃力	D	耐久力	C
特殊攻撃	—		
複合攻撃	CONSTRICCTOR RABID RAT		

巨大化し人間を襲うようになった兜虫である。硬い外殻を持っているせいか耐久力はなかなかのものだ。どんな攻撃方法をとってもよいが、数が多いときはMADALTOによる一括攻撃がよいだろう。

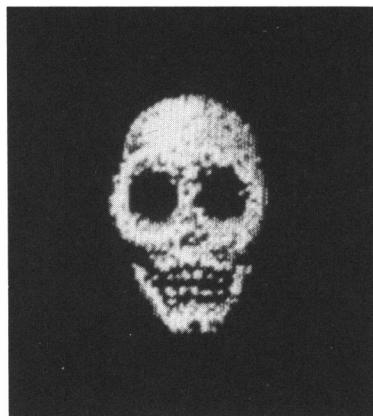
SCRYLL



不確定名	SKULL		
出現階	--- 3 4 5 6		
攻撃力	E	耐久力	D
特殊攻撃	DRAIN		
複合攻撃	DOOMTOAD NIGHTSTALKER OGRE LORD SIDELLE		

空中を飛び回る不気味な頭蓋骨のみのモンスターだ。頭だけなので攻撃力や耐久力は低いが、1レベルのドレイン攻撃をしかけてくるからなめてかかってはいけない。手におえないと思ったら迷わずDISPELLをかけることだ。

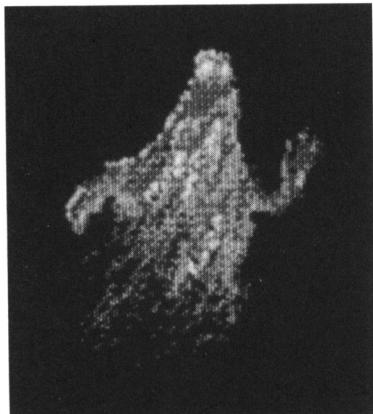
SIDELLE



不確定名	SKULL		
出現階	----- 6		
攻撃力	AA	耐久力	A
特殊攻撃	BREATHE/PARALYZE/POISON		
複合攻撃	DOOMTOAD NIGHTSTALKER SCRYLL		

迷宮内を荒し回る悪魔の一派である。MADALTO, TILTOWAITなどの魔法で攻撃してくるほか、PARALYZE や POISON攻撃をかけてくる、始末におえない相手だ。DISPELLをかけて早めに始末するようとする。

SMOG BEAST



不確定名	UNSEEN ENTITY		
出現階	----- 6		
攻撃力	D~E	耐久力	B
特殊攻撃	—		
複合攻撃	NO-SEE-UM		

意志を持ち、魔法さえも操れるようになった霧。使ってくる魔法はKATINO, DILTO, MAHALITOなどでたいしたことではない。格闘戦だけでは不安だったら、 MADALTOか奪発して TILTOWAIT を使ってみるとよい。

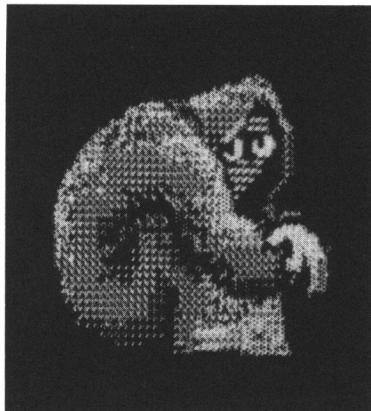
THIEF



不確定名	MAN IN LEATHER		
出現階	1 2 3 4 5 6		
攻撃力	D	耐久力	D
特殊攻撃	—		
複合攻撃	FIGHTER HATAMOTO HIGH MASTER MAGE MAJOR DAIMYO		

冒険者を襲おうと地下で待ち伏せをしている情けない連中だ。こちらが強いとみるとすぐに逃げてしまう。どのレベルのTHIEFも耐久力は低いので手こずることはないだろう。

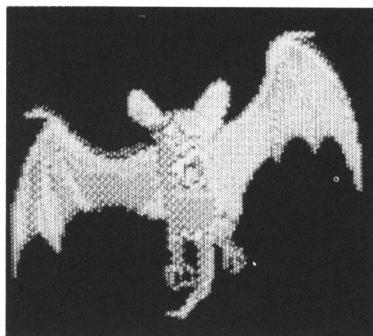
VAMPIRE



不確定名	<i>GAUNT FIGURE</i>		
出現階	---- 4 5 6		
攻撃力	D	耐久力	B~C
特殊攻撃	DRAIN/PARALYZE		
複合攻撃	VAMPIRE LORD		

冒険者たちの生命力を吸い取って生きているモンスターだ。DILTO, HALITO, MAHALITOなどの魔法を使い、さらに2レベルのドレイン攻撃をかけてくる。通常攻撃とDISPELLを併用して早めに戦闘から抜け出したい。

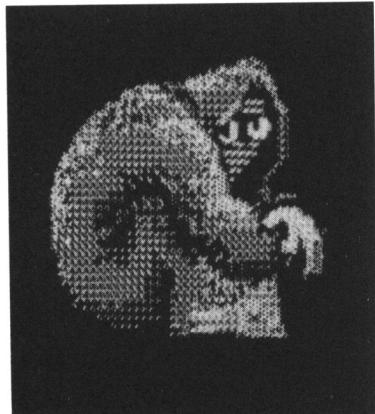
VAMPIRE BAT



不確定名	<i>CAVE DWELLER</i>		
出現階	---- 4 --		
攻撃力	E	耐久力	D
特殊攻撃	DRAIN/PARALYZE		
複合攻撃	GIANT BAT WERE BAT		

いわゆる吸血こうもりである。小柄ながらパラライズと1レベルのドレイン攻撃をくりだしてくるいやな相手だ。幸い数は少ないので攻撃を受ける前に切り殺してしまうのがよいだろう。また、DISPELLも可能である。

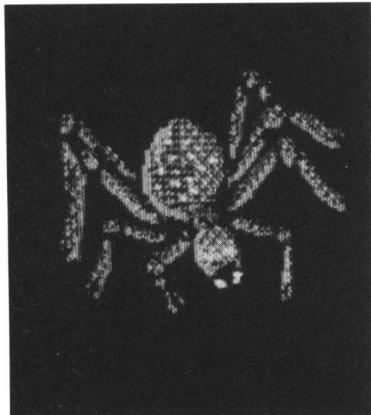
VAMPIRE LORD



不確定名	<i>GAUNT FIGURE</i>		
出現階	----- 6		
攻撃力	C~D	耐久力	A~AA
特殊攻撃	DRAIN/PARALYZE		
複合攻撃	VAMPIRE		

バンパイアたちの支配者である。LAHALITOやMADALTOなどの魔法で攻撃してくるうえ、4レベルのドレイン攻撃をかけてくる。出会ったらすかさず逃げるか、刀剣とDISPELLとの集中攻撃をかけてレベルダウンを防ぐ。

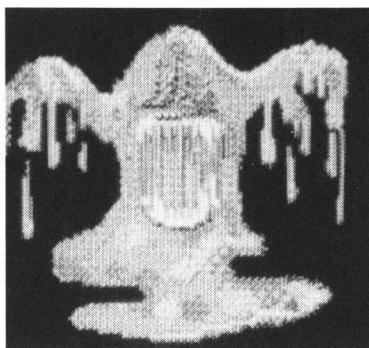
WEBSPINNER



不確定名	<i>SPIDER</i>		
出現階	1 2 -----		
攻撃力	D	耐久力	D
特殊攻撃	DRAIN		
複合攻撃	—		

大型のクモだが毒は持っていない。HALITOやMAHALITOなどの魔法を使って攻撃してくるほか、こちらの魔法の妨害もする。しかし数が少なく1匹か2匹なので、魔法による支援をしなくとも通常攻撃のみで充分である。

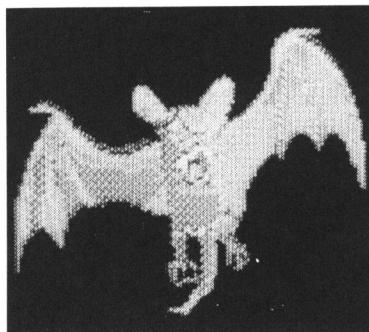
WERE AMOEBA



不確定名	PROTOZOAN		
出現階	1 2 3 ----		
攻撃力	D	耐久力	B
特殊攻撃	POISON		
複合攻撃	—		

仮足をつぎ足したところが人のように見える巨大なアメーバである。耐久力が高く、回復力が強いので倒すには骨がおれる。魔法は全般的に効き目がうまいが、KATINOが意外に使いでがある。

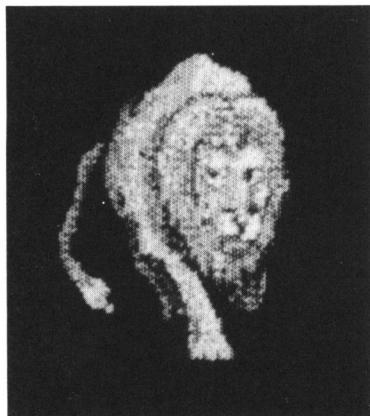
WERE BAT



不確定名	CAVE DWELLER		
出現階	---- 4 ---		
攻撃力	D	耐久力	C~D
特殊攻撃	POISON		
複合攻撃	GIANT BAT VAMPIRE BAT		

いわゆるこうもり男である。毒を持っているうえ、こちらの魔法をよく妨害する。少々面倒だが、1匹ずつ切り殺していくのが結局は一番よいだろう。

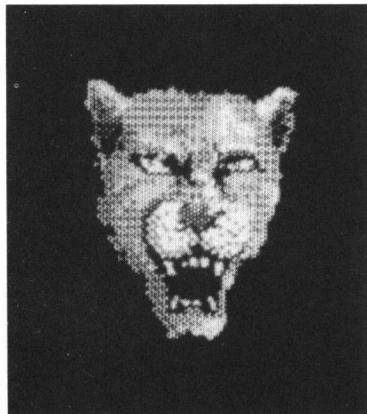
WERELION



不確定名	ANIMAL		
出現階	1 2 3 ---		
攻撃力	D	耐久力	D
特殊攻撃	POISON		
複合攻撃	HIPPOPOTAMUS WERE PANTHER		

獅子男である。浅い階での一般的なモンスターだ。毒を持っていることを除けば、実に扱いやすい相手である。普通に戦っても楽に勝てるが、数が多いときはMAKANITOをかけてやればよい。

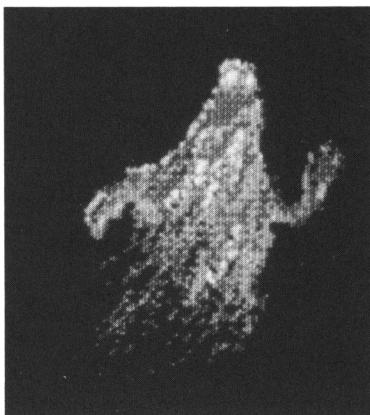
WERE PANTHER



不確定名	ANIMAL		
出現階	- 2 3 ---		
攻撃力	A	耐久力	C~D
特殊攻撃	POISON		
複合攻撃	WERELION		

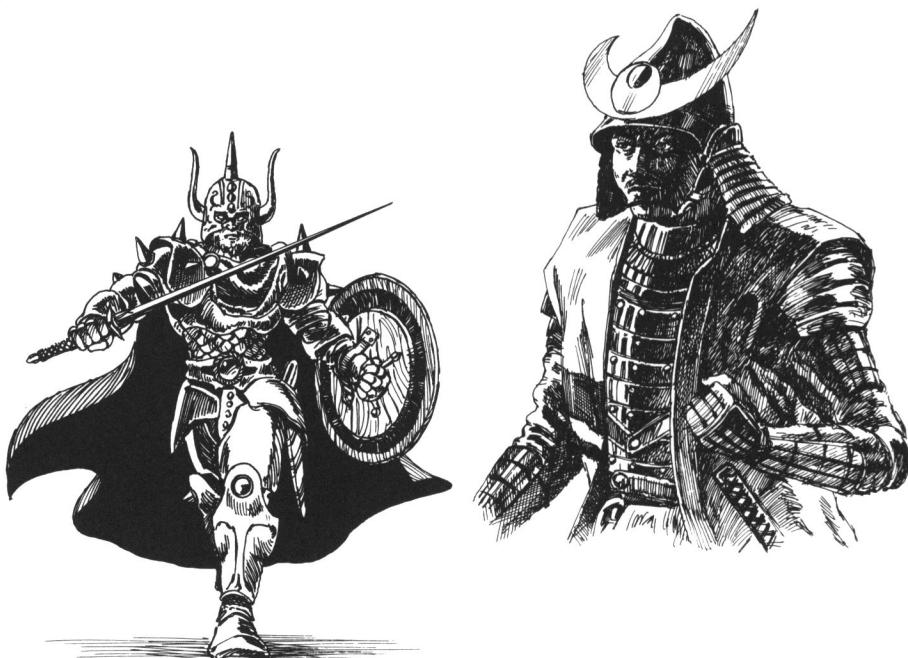
豹男である。仲間のWERELIONよりはやや強いようだ。やはり毒を持っているので戦うときは注意する。また、魔法は妨害されることがあるし、この程度の相手にはもったいないから使わないほうがよいだろう。

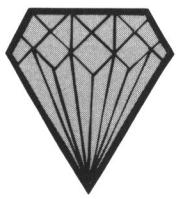
WILL O' WISP



不確定名	UNSEEN ENTITY				
出現階	— 3 4 5 6				
攻撃力	B~D	耐久力	B		
特殊攻撃	—				
複合攻撃	GIANT ZOMBIE MAELIFIC				

地下深くに漂っている、ひとだまである。ほとんどの魔法、ほとんどの武器が通用しない不気味な相手だ。ただし、唯一例外的にSAMURAIのMURAMASA BLADEを使えば大きなダメージを与えることができる。





KNIGHT OF DIAMONDS

資料編

- 共通アイテム・リスト | 26
- 共通マジック・リスト | 42



この節では、シナリオ#1と共通のアイテムおよびマジック(魔法)についての情報をリファレンス形式でまとめてある。その他の共通項目であるCLASS(職業)／属性や取引所、寺院、居酒屋、宿泊所などについては、シナリオ#1のマニュアルか「ウィザードリィ・ハンドブック」を参考にしてほしい。

内容は原則的に「ウィザードリィ・ハンドブック」と同じだが、刊行後、新たに判明した情報や間違った部分はすべて訂正して作成した。シナリオ#2に移ってしばらくの間は、これらのアイテムのお世話になることだろう。また、COLD CHAIN MAILについての情報を寄せてくださった多くの読者の皆さんに、この場をかりてお礼申し上げたい。



共通アイテム・リスト

アイテムの種類に関係なく、アルファベット順に列記しています。

AMULET OF JEWELS

不確定名：AMULET

A · C : —

売却価格：2500

職 業：F M P T B S L N

特殊効果：DUMAPIC

AMULET OF MAKANITO

不確定名：AMULET

A · C : —

売却価格：7500

職 業：F M P T B S L N

特殊効果：MAKANITO

AMULET OF MANIFO

不確定名：AMULET

A · C : —

売却価格：10000

職 業：P

特殊効果：MANIFO

ANOINTED FLAIL

不確定名：STAFF

A · C : —

売却価格：75

職 業：F P S L N

特殊効果：—

ANOINTED MACE

不確定名：STAFF

A · C : —

売却価格：15

職 業：F P B S L N

特殊効果：—

BLADE CUSINART'

不確定名：SWORD

A · C : — 売却価格：7500

職 業：F S L N 特殊効果：—

BREAST PLATE

不確定名：ARMOR

A · C : -4 売却価格：100

職 業：F P S L N 特殊効果：—

BREAST PLATE-1

不確定名：ARMOR

A · C : — 売却価格：750

職 業：F P S L N 特殊効果：CURSED

BREAST PLATE-2

不確定名：ARMOR

A · C : — 売却価格：4000

職 業：F P S L N 特殊効果：CURSED

BREAST PLATE+1

不確定名：ARMOR

A · C : -5 売却価格：750

職 業：F P S L N 特殊効果：—

BREAST PLATE+2

不確定名：ARMOR

A · C : -6 売却価格：5000

職 業：F P S L N 特殊効果：—

BREAST PLATE + 3

不確定名：ARMOR

A • C : -7 売却価格：50000

職 業：F P S L N 特殊効果：—

CHAIN - 2

不確定名：ARMOR

A • C : — 売却価格：4000

職 業：F P S L N 特殊効果：CURSED

CHAIN + 2 (E)

不確定名：CHAIN

A • C : -5 売却価格：4000

職 業：F P T B S L N 特殊効果：—

CHAIN MAIL

不確定名：ARMOR

A • C : -3 売却価格：45

職 業：F P S L N 特殊効果：—

CHAIN MAIL - 1

不確定名：ARMOR

A • C : — 売却価格：750

職 業：F P S L N 特殊効果：CURSED

CHAIN MAIL + 1

不確定名：ARMOR

A • C : -4 売却価格：750

職 業：F P S L N 特殊効果：—

CHAIN MAIL +2

不確定名：ARMOR

A · C : -5 売却価格：3000

職 業：F P S L N 特殊効果：—

COLD CHAIN MAIL

不確定名：ARMOR

A · C : -6 売却価格：75000

職 業：F P S L N 特殊効果：火の攻撃に強い

DAGGER

不確定名：DAGGER

A · C : - 売却価格：2

職 業：F M T S L N 特殊効果：—

DAGGER +2

不確定名：DAGGER

A · C : - 売却価格：4000

職 業：F M T S L N 特殊効果：—

DAGGER OF SPEED

不確定名：DAGGER

A · C : +3 売却価格：15000

職 業：M N 特殊効果：攻撃回数の増加

DAGGER OF THIEVES

不確定名：DAGGER

A · C : - 売却価格：25000

職 業：T N 特殊効果：クラスチェンジ

GARB OF LORDS

不確定名：ARMOR

A · C : -10

売却価格：500000

職 業：

L

特殊効果：H · P の回復

GLOVES OF COPPER

不確定名：GLOVES

A · C : -1

売却価格：3000

職 業：F

S L N

特殊効果：—

GLOVES OF SILVER

不確定名：GAUNTLETS

A · C : -3

売却価格：30000

職 業：F

S L N

特殊効果：—

HELM

不確定名：HELM

A · C : -1

売却価格：50

職 業：F

S L N

特殊効果：—

HELM + 1

不確定名：HELM

A · C : -2

売却価格：1500

職 業：F

S L N

特殊効果：—

HELM + 2 (E)

不確定名：HELM

A · C : -3

売却価格：

職 業：F

S L N

特殊効果：

HELM OF CURSES

不確定名：HELM

A · C : +4

売却価格：25000

職 業：F S L N

特殊効果：CURSED

HELM OF MALOR

不確定名：HELM

A · C : -2

売却価格：12500

職 業：F M P T B S L N

特殊効果：MALOR

LARGE SHIELD

不確定名：SHIELD

A · C : -3

売却価格：20

職 業：F P S L N

特殊効果：—

LEATHER-2

不確定名：ARMOR

A · C : —

売却価格：4000

職 業：F P T B S L N

特殊効果：CURSED

LEATHER+1

不確定名：ARMOR

A · C : -3

売却価格：750

職 業：F P T B S L N

特殊効果：—

LEATHER+2

不確定名：ARMOR

A · C : -4

売却価格：3000

職 業：F P T B S L N

特殊効果：—

LEATHER ARMOR

不確定名：ARMOR

A · C : -2 売却価格：25

職 業：F P T B S L N 特殊効果：—

LEATHER ARMOR-1

不確定名：ARMOR

A · C : — 売却価格：750

職 業：F P T B S L N 特殊効果：CURSED

LONG SWORD

不確定名：SWORD

A · C : — 売却価格：12

職 業：F S L N 特殊効果：—

LONG SWORD-1

不確定名：SWORD

A · C : — 売却価格：500

職 業：F S L N 特殊効果：CURSED

LONG SWORD+1

不確定名：SWORD

A · C : — 売却価格：5000

職 業：F S L N 特殊効果：—

LONG SWORD+2

不確定名：SWORD

A · C : — 売却価格：2000

職 業：F S L N 特殊効果：—

MACE-1

不確定名：STAFF

A・C：— 売却価格：500

職業：F P B S L N 特殊効果：CURSED

MACE-2

不確定名：STAFF

A・C：— 売却価格：4000

職業：F P B S L N 特殊効果：CURSED

MACE+1

不確定名：STAFF

A・C：— 売却価格：6250

職業：F P B S L N 特殊効果：—

MACE+2

不確定名：STAFF

A・C：— 売却価格：2000

職業：F P B S L N 特殊効果：—

MACE OF POISON

不確定名：STAFF

A・C：— 売却価格：5000

職業：F P B S L N 特殊効果：毒保有モンスターに強い

MAGE MASHER

不確定名：SWORD

A・C：— 売却価格：5000

職業：F T S L N 特殊効果：MAGEに強い

MURAMASA BLADE

不確定名 : SWORD

A · C : —

売却価格 : 500000

職 業 :

S

特殊効果 : H · P の回復

PLATE +2 (N)

不確定名 : PLATE ARMOR

A · C : -7

売却価格 : 4000

職 業 : F

S L N

特殊効果 : —

PLATE +3 (E)

不確定名 : ARMOR

A · C : -8

売却価格 : 75000

職 業 : F

S L N

特殊効果 : —

PLATE MAIL

不確定名 : ARMOR

A · C : -5

売却価格 : 375

職 業 : F

S L N

特殊効果 : —

PLATE MAIL +1

不確定名 : ARMOR

A · C : -6

売却価格 : 750

職 業 : F

S L N

特殊効果 : —

PLATE MAIL +2

不確定名 : ARMOR

A · C : -7

売却価格 : 3000

職 業 : F

S L N

特殊効果 : —

POTION OF DIAL

不確定名：POTION

A · C : —

売却価格：2500

職 業：F M P T B S L N

特殊効果：DIAL

POTION OF DIOS

不確定名：POTION

A · C : —

売却価格：250

職 業：F M P T B S L N

特殊効果：DIOS

POTION OF LATUMOFIS

不確定名：POTION

A · C : —

売却価格：150

職 業：F M P T B S L N

特殊効果：LATUMOFIS

POTION OF SOPIC

不確定名：POTION

A · C : —

売却価格：750

職 業：F M P T B S L N

特殊効果：SOPIC

PRIESTS RING

不確定名：RING

A · C : —

売却価格：250000

職 業：F M P T B S L N

特殊効果：不死の魔物への先制攻撃

RING OF DEATH

不確定名：RING

A · C : —

売却価格：250000

職 業：F M P T B S L N

特殊効果：着用すると死亡する

RING OF HEALING

不確定名 : RING

A · C : —

売却価格 : 150000

職 業 : F M P T B S L N

特殊効果 : H · P の回復

RING OF PORFIC

不確定名 : RING

A · C : —

売却価格 : 5000

職 業 : F M P T B S L N

特殊効果 : PORFIC

ROBES

不確定名 : CLOTHING

A · C : -1

売却価格 : 7

職 業 : F M P T B S L N

特殊効果 : —

ROBE OF CURSES

不確定名 : CLOTHING

A · C : —

売却価格 : 4000

職 業 : F M P T B S L N

特殊効果 : CURSED

ROD OF FLAME

不確定名 : STAFF

A · C : —

売却価格 : 12500

職 業 : M B S

特殊効果 : MAHALITO

SCROLL OF BADIAL

不確定名 : SCROLL

A · C : —

売却価格 : 4000

職 業 : F M P T B S L N

特殊効果 : BADIAL

SCROLL OF BADIOS

不確定名 : SCROLL

A · C : —

売却価格 : 250

職 業 : F M P T B S L N

特殊効果 : BADIOS

SCROLL OF DILTO

不確定名 : SCROLL

A · C : —

売却価格 : 1250

職 業 : F M P T B S L N

特殊効果 : DILTO

SCROLL OF HALITO

不確定名 : SCROLL

A · C : —

売却価格 : 250

職 業 : F M P T B S L N

特殊効果 : HALITO

SCROLL OF KATINO

不確定名 : SCROLL

A · C : —

売却価格 : 250

職 業 : F M P T B S L N

特殊効果 : KATINO

SCROLL OF LOMILWA

不確定名 : SCROLL

A · C : —

売却価格 : 1250

職 業 : F M P T B S L N

特殊効果 : LOMILWA

SHIELD-1

不確定名 : SHIELD

A · C : —

売却価格 : 750

職 業 : F P T S L N

特殊効果 : CURSED

SHIELD-2

不確定名：*SHIELD*

A · C : —

売却価格：4000

職 業：F P T S L N

特殊効果：CURSED

SHIELD+1

不確定名：*SHIELD*

A · C : -4

売却価格：750

職 業：F P T S L N

特殊効果：—

SHIELD+2

不確定名：*SHIELD*

A · C : -5

売却価格：3500

職 業：F P T S L N

特殊効果：—

SHIELD+3

不確定名：*SHIELD*

A · C : -6

売却価格：125000

職 業：F P T S L N

特殊効果：—

SHIELD+3 (E)

不確定名：*SHIELD*

A · L : -6

売却価格：12500

職 業：F P T S L N

特殊効果：—

SHORT SWORD

不確定名：*SWORD*

A · C : —

売却価格：7

職 業：F T S L N

特殊効果：—

SHORT SWORD-1

不確定名：SWORD

A · C : —

売却価格：500

職 業：F T S L N

特殊効果：CURSED

SHORT SWORD-2

不確定名：SWORD

A · C : —

売却価格：4000

職 業：F T S L N

特殊効果：CURSED

SHORT SWORD+1

不確定名：SWORD

A · C : —

売却価格：7500

職 業：F T S L N

特殊効果：—

SHORT SWORD+2

不確定名：SWORD

A · C : —

売却価格：2000

職 業：F T S L N

特殊効果：—

SHURIKENS

不確定名：STARS

A · C : —

売却価格：25000

職 業：

N

特殊効果：AGILITYの増加

SLAYER OF DRAGONS

不確定名：SWORD

A · C : —

売却価格：5000

職 業：F

S L N

特殊効果：ドラゴンに強い

SMALL SHIELD

不確定名：SHIELD

A • C : -2 売却価格：10

職 業：F P T B S L N 特殊効果：—

S-SWORD +3 (E)

不確定名：SWORD

A • C : — 売却価格：25000

職 業：F T S L N 特殊効果：—

STAFF

不確定名：STAFF

A • C : — 売却価格：5

職 業：F M P T B S L N 特殊効果：—

STAFF-2

不確定名：STAFF

A • C : — 売却価格：4000

職 業：F M P T B S L N 特殊効果：CURSED

STAFF+2

不確定名：STAFF

A • C : — 売却価格：1250

職 業：F M P T B S L N 特殊効果：—

STAFF OF MOGREF

不確定名：STAFF

A • C : — 売却価格：1500

職 業：M B 特殊効果：MOGREF

STAFF OF MONTINO

不確定名：STAFF

A · C：—

売却価格：7500

職業：F M P T B S L N

特殊効果：MONTINO

SWORD +3 (E)

不確定名：SWORD

A · C：—

売却価格：25000

職業：F S L N

特殊効果：—

WERE SLAYER

不確定名：SWORD

A · C：—

売却価格：5000

職業：F S L N

特殊効果：ライカンスロープに強い



共通マジック・リスト

P R I E S T M A G I C

BADIOS

1

効 果：1～8 H・Pのダメージを与える

意 味：傷害

効果範囲：モンスター1体

呪文形式：戦闘中

アイテム：SCROLL

DIOS

1

効 果：1～8 H・Pの回復

意 味：薬石

効果範囲：メンバー1名

呪文形式：いつでも

アイテム：POTION

KALKI

1

効 果：A・Cを1つ下げる

意 味：祝福

効果範囲：メンバー全員

呪文形式：戦闘中

アイテム：—

MILWA

1

効 果：視界を4ブロック先まで広げる（短時間）

意 味：光明

効果範囲：—

呪文形式：いつでも

アイテム：—

PORFIC

1

効 果：A・Cを4つ下げる

意 味：盾

効果範囲：使用者

呪文形式：戦闘中

アイテム：RING

CALFO**2**

効 果：宝箱のワナの種類を、95%の正確さで調べる

意 味：透視 効果範囲：—

呪文形式：宝箱を勝ち取ったとき アイテム：—

MANIFO**2**

効 果：モンスターの石化

意 味：彫像 効果範囲：モンスター 1 グループ[°]

呪文形式：戦闘中 アイテム：AMULET

MATU**2**

効 果：A・C を 2 つ下げる

意 味：祝福と熱中 効果範囲：メンバー全員

呪文形式：戦闘中 アイテム：KOD'S ARMOR

MONTINO**2**

効 果：モンスターの魔力を封じ込める

意 味：静寂の空気 効果範囲：モンスター 1 グループ[°]

呪文形式：戦闘中 アイテム：STAFF／STONE

BAMATU**3**

効 果：A・C を 4 つ下げる

意 味：祈願 効果範囲：メンバー 1 名

呪文形式：戦闘中 アイテム：PRIEST'S MACE

DIALKO**3**

効 果：パラライズの治療

意 味：柔軟 効果範囲：メンバー 1 名

呪文形式：いつでも アイテム：—

LATUMAPIC

3

効 果：モンスターの識別

意 味：識別

効果範囲：—

呪文形式：いつでも

アイテム：—

LOMILWA

3

効 果：視界を4ブロック先まで広げる（長時間）

意 味：増光

効果範囲：—

呪文形式：キャンプ中

アイテム：SCROLL／STAFF

BADIAL

4

効 果：2～16H・Pのダメージを与える

意 味：征伐

効果範囲：モンスター1体

呪文形式：戦闘中

アイテム：SCROLL

DIAL

4

効 果：2～16H・Cの回復

意 味：施療

効果範囲：メンバー1名

呪文形式：いつでも

アイテム：POTION

LATUMOFIS

4

効 果：POISONの治療

意 味：解毒

効果範囲：メンバー1名

呪文形式：いつでも

アイテム：POTION

MAPORFIC

4

効 果：A・Cを2つ下げる（地上に戻るまで有効）

意 味：大いなる盾

効果範囲：メンバー全員

呪文形式：いつでも

アイテム：—

BADI**5**

効 果：モンスターを殺す

意 味：致死

効果範囲：モンスター 1 体

呪文形式：戦闘中

アイテム：—

BADIALMA**5**

効 果：3～24H・Pのダメージを与える

意 味：討伐

効果範囲：モンスター 1 体

呪文形式：戦闘中

アイテム：—

DI**5**

効 果：死んだキャラクタの蘇生

意 味：生命

効果範囲：メンバー 1 名

呪文形式：キャンプ中

アイテム：—

DIALMA**5**

効 果：3～24H・Pの回復

意 味：物療

効果範囲：メンバー 1 名

呪文形式：いつでも

アイテム：KOD'S SHIELD

KANDI**5**

効 果：全滅したパーティの死体の位置を調べる

意 味：所在

効果範囲：1 フロア

呪文形式：キャンプ中

アイテム：—

LITOKAN**5**

効 果：3～24H・Pのダメージを与える

意 味：炎の塔

効果範囲：モンスター 1 グループ⁸

呪文形式：戦闘中

アイテム：—

LOKTOFEIT

6

効 果：城までテレポート（装備と金貨の大部分を失う）

意 味：召還

効果範囲：メンバー全員

呪文形式：戦闘中

アイテム：—

LORTO

6

効 果：6～36H・Pのダメージを与える

意 味：銳刃

効果範囲：モンスター1グループ

呪文形式：戦闘中

アイテム：HRATHNIR

MABADI

6

効 果：大量のダメージ（1～8H・Pを残して）を与える

意 味：不具

効果範囲：モンスター1体

呪文形式：戦闘中

アイテム：—

MADI

6

効 果：死以外のすべての状態の治療と回復

意 味：完治

効果範囲：メンバー1名

呪文形式：いつでも

アイテム：—

KADORTO

7

効 果：死または灰になったキャラクタの蘇生と回復

意 味：蘇生

効果範囲：メンバー1名

呪文形式：いつでも

アイテム：ROD

MALIKTO

7

効 果：12～72H・Pのダメージを与える

意 味：激怒

効果範囲：すべてのモンスター

呪文形式：戦闘中

アイテム：—

M A G E M A G I C**DUMAPIC**

1

効 果：現在位置の確認

意 味：明瞭

効果範囲：—

呪文形式：キャンプ中

アイテム：AMULET

HALITO

1

効 果：1～8 H・Pのダメージを与える

意 味：小炎

効果範囲：モンスター1体

呪文形式：戦闘中

アイテム：SCROLL

KATINO

1

効 果：モンスターを眠らせる

意 味：悪しき空気

効果範囲：モンスター1グループ[°]

呪文形式：戦闘中

アイテム：SCROLL／STONE

MOGREF

1

効 果：A・Cを2つ下げる

意 味：鉄身

効果範囲：使用者

呪文形式：戦闘中

アイテム：STAFF

DILTO

2

効 果：モンスターの防御力の低下

意 味：暗闇

効果範囲：モンスター1グループ[°]

呪文形式：戦闘中

アイテム：SCROLL

SOPIC

2

効 果：A・Cを4つ下げる

意 味：半透明

効果範囲：使用者

呪文形式：戦闘中

アイテム：POTION

MAHALITO

3

効 果：4～24H・Pのダメージを与える

意 味：大炎

効果範囲：モンスター1グループ

呪文形式：戦闘中

アイテム：ROD

MOLITO

3

効 果：3～18H・Pのダメージを与える

意 味：火花の嵐

効果範囲：モンスター1グループ

呪文形式：戦闘中

アイテム：—

DALTO

4

効 果：6～36H・Pのダメージを与える

意 味：吹雪の突風

効果範囲：モンスター1グループ

呪文形式：戦闘中

アイテム：—

LAHALITO

4

効 果：6～36H・Pのダメージを与える

意 味：炎の嵐

効果範囲：モンスター1グループ

呪文形式：戦闘中

アイテム：—

MORLIS

4

効 果：モンスターの防御力を低下させる

意 味：恐怖

効果範囲：モンスター1グループ

呪文形式：戦闘中

アイテム：—

MADALTO

5

効 果：8～64H・Pのダメージを与える

意 味：凍結

効果範囲：モンスター1グループ

呪文形式：戦闘中

アイテム：KOD'S HELM

MAKANITO**5**

効 果：レベル8以下のすべてのモンスターを殺す

意 味：致死の空気

効果範囲：すべてのモンスター

呪文形式：戦闘中

アイテム：AMULET

MAMORLIS**5**

効 果：モンスターの防御力を低下させる

意 味：恐慌

効果範囲：すべてのモンスター

呪文形式：戦闘中

アイテム：—

HAMAN**6**

効 果：危機からの脱出（効果は不定）

意 味：変化

効果範囲：不定

呪文形式：戦闘中

アイテム：—

LAKANITO**6**

効 果：モンスターを窒息死させる

意 味：窒息

効果範囲：モンスター1グループ[°]

呪文形式：戦闘中

アイテム：—

MASOPIC**6**

効 果：A・Cを4つ下げる

意 味：透明

効果範囲：メンバー全員

呪文形式：戦闘中

アイテム：—

ZILWAN**6**

効 果：不死のモンスターの消滅

意 味：退散

効果範囲：モンスター1体

呪文形式：戦闘中

アイテム：STONE

MAHAMAN

7

効 果：危機からの脱出（効果は不定）

意 味：転化

効果範囲：不定

呪文形式：戦闘中

アイテム：—

MALOR

7

効 果：テレポート

意 味：幻姿

効果範囲：メンバー全員

呪文形式：いつでも

アイテム：RING

TILTOWAIT

7

効 果：10～100H・Pのダメージを与える

意 味：核撃

効果範囲：すべてのモンスター

呪文形式：戦闘中

アイテム：KOD'S GAUNTLETS





KNIGHT OF DIAMONDS

インデックス編

- 不確定名／モンスター 152
- 不確定名／アイテム 154
- 職業別アイテム対応表 156

不確定名／モンスター

ANIMAL	
WERELION	121
WERE PANTHER	121
ANIMATED OBJECT	
MAGIC ARMOR	107
MAGIC GAUTLET	108
MAGIC HELM	108
MAGIC SHIELD	109
MAGIC SWORD	109
CAVE DWELLER	
CORROSIVE SLIME	93
FOAMING MOLD	97
GIANT BAT	98
VAMPIRE BAT	118
WERE BAT	120
CRUSTACEAN	
GIANT CRAB	98
DEMONIC FIGURE	
ARCH DEMON	88
GREATER DEMON	101
HELL MASTER	103
LESSER DEMON	106
DOG	
HELLHOUND	102
DRAGON	
DRAGON ZOMBIE	94
FIRE DRAGON	96
FLUFFY THING	
FUZZBALL	97
FROG	
DOOMTOAD	94
GAUNT FIGURE	
NIGHTSTALKER	112
VAMPIRE	118
VAMPIRE LORD	119
GIANT	
AIR GIANT	88
EARTH GIANT	95
GIANT ZOMBIE	100
INSECT	
GIANT HORNET	99
GIANT WASP	100
NO-SEE-UM	113
RHINO BEETLE	115
LARGE ANIMAL	
BLADE BEAR	90
HIPPOPOTAMUS	105
LITTLE OLD MAN	
DINK	93
MAN IN ARMOR	
CHAMP SAMURAI	92
FIGHTER	95
MAJOR DAIMYO	110
MAN IN BLACK	
HIGH MASTER	103
NINJA	112
MAN IN LEATHER	
MASTER THIEF	111
THIEF	117
MAN IN ROBES	
ARCH MAGE	89
HATAMOTO	102
HIGH WIZARD	104
MAGE	107
MASTER NINJA	110
MOTTLED FIGURE	
CARRIER	91
OGRE	
OGRE LORD	113
ORC	
ORC LORD	114
PRIEST	
BISHOP	89
HIGH PRIEST	104

PRIEST114
PROTOZOAN	
BLOB91
WERE AMOEBA120
RAT	
RABID RAT115
SKULL	
SCRYLL116
SIDELLE116
SNAKE	
CONSTRICTOR92
GIANT VIPER99
SPIDER	
WEBSPINNER119
STRANGE ANIMAL	
BLEEB90
FLACK96
GORGON101
UNSEEN BEING	
MAELIFIC106
UNSEEN ENTITY	
MURPHY'S GHOST111
SMOG BEAST117
WILL O' WISP122
WARRIOR	
KOBOLD KING105

不確定名／アイテム

AMULET

AMULET OF COVER.....	70
AMULET OF JEWELS.....	126
AMULET OF MAKANITO.....	126
AMULET OF MANIFO.....	126
AMULET OF SKILL.....	70

ARMOR

BREAST PLATE.....	127
BREAST PLATE-1.....	127
BREAST PLATE-2.....	127
BREAST PLATE+1.....	127
BREAST PLATE+2.....	127
BREAST PLATE+3.....	128
CHAIN-2.....	128
CHAIN MAIL.....	128
CHAIN MAIL-1.....	128
CHAIN MAIL+1.....	128
CHAIN MAIL+2.....	129
COLD CHAIN MAIL.....	129
CURSED PLATE+1.....	72
GARB OF LORDS.....	130
KOD'S ARMOR.....	74
LEATHER-2.....	131
LEATHER+1.....	131
LEATHER+2.....	131
LEATHER ARMOR.....	132
LEATHER ARMOR-1.....	132
PLATE +3(E).....	134
PLATE +5.....	78
PLATEMAIL.....	134
PLATEMAIL+1.....	134
PLATE MAIL+2.....	134

CHAIN

CHAIN +2(E).....	128
------------------	-----

CLOTHING

ROBES.....	136
ROBE +3.....	81

ROBE OF CURSES.....	136
---------------------	-----

COIN

COIN OF POWER.....	71
--------------------	----

DAGGER

DAGGER.....	129
DAGGER +2.....	129
DAGGER OF SPEED.....	129
DAGGER OF THIEVES.....	129

GAUNTLETS

GLOVES OF SILVER.....	130
KOD'S GAUNTLETS.....	75
WINTER MITTENS.....	86

GLOVES

GLOVES OF COPPER.....	130
-----------------------	-----

HELM

HELM.....	130
HELM +1.....	130
HELM +2(E).....	130
HELM OF CURSES.....	131
HELM OF MALOR.....	131
KOD'S HELM.....	75

NECKLACE

MAGIC CHARMS.....	77
-------------------	----

PLATE ARMOR

PLATE +2(N).....	134
------------------	-----

POTION

POTION OF DIAL.....	135
POTION OF DIOS.....	135
POTION OF LATUMOFIS.....	135
POTION OF SOPIC.....	135

RING

METAMORPH RING.....	77
PRIESTS RING.....	135
RING OF DEATH.....	135
RING OF FIRE.....	80
RING OF HEALING.....	136
RING OF LIFE.....	80

RING OF PORFIC.....	136
ROD	
ROD OF FLAME.....	136
SCROLL	
SCROLL OF BADIAL.....	136
SCROLL OF BADOS.....	137
SCROLL OF DILTO.....	137
SCROLL OF HALITO.....	137
SCROLL OF KATINO.....	137
SCROLL OF LOMILWA.....	137
SHIELD	
KOD'S SHIELD.....	76
LARGE SHIELD.....	131
SHIELD-1.....	137
SHIELD-2.....	138
SHIELD+1.....	138
SHIELD+2.....	138
SHIELD+3.....	138
SHIELD+3(E).....	138
SMALL SHIELD.....	140
STAFF	
ANOINTED FLAIL.....	126
ANOINTED MACE.....	126
MACE-1.....	133
MACE-2.....	133
MACE+1.....	133
MACE+2.....	133
MACE OF POISON.....	133
PRIEST'S MACE.....	79
ROD OF RAISING.....	81
STAFF.....	140
STAFF-2.....	140
STAFF+2.....	140
STAFF OF CURING.....	82
STAFF OF LIGHT.....	83
STAFF OF MOGREF.....	140
STAFF OF MONTINO.....	141
WAND OF MAGES.....	85
STAFF OF GNILDA	
STAFF OF GNILDA.....	83
STARS	
SHURIKENS.....	139
STONE	
BLARNEY STONE.....	71
DAMIEN STONE.....	72
DREAMER'S STONE.....	73
GRANITE STONE.....	73
MIND STONE.....	78
STONE OF PIETY.....	84
STONE OF YOUTH.....	84
SWORD	
BLADE CUSINART'.....	127
HRATHNIR.....	74
LONG SWORD.....	132
LONG SWORD-1.....	132
LONG SWORD+1.....	132
LONG SWORD+2.....	132
LONG SWORD+5.....	76
MAGE MASHER.....	133
MURAMASA BLADE.....	134
PRIEST PUNCHER.....	79
SHORT SWORD.....	138
SHORT SWORD-1.....	139
SHORT SWORD-2.....	139
SHORT SWORD+1.....	139
SHORT SWORD+2.....	139
SLAYER OF DRAGONS.....	139
S-SWORD+3(E).....	140
S-SWORD OF SWINGS.....	82
SWORD+3(E).....	141
SWORD OF SWINGS.....	85
WERE SLAYER.....	141

職業別アイテム対応表 (アルファベット順)

	F	M	P	T	B	S	L	N	PAGE
AMULET OF COVER	●	●	●	●	●	●	●	●	70
AMULET OF JEWELS	●	●	●	●	●	●	●	●	126
AMULET OF MAKANITO	●	●	●	●	●	●	●	●	126
AMULET OF MANIFO				●					126
AMULET OF SKILL	●	●	●	●	●	●	●	●	70
ANOINTED FLAIL	●		●			●	●	●	126
ANOINTED MACE	●		●		●	●	●	●	126
BLADE CUSINART'	●					●	●	●	127
BLARNEY STONE	●	●	●	●	●	●	●	●	71
BREAST PLATE	●		●			●	●	●	127
BREAST PLATE-1	●		●			●	●	●	127
BREAST PLATE-2	●		●			●	●	●	127
BREAST PLATE+1	●		●			●	●	●	127
BREAST PLATE+2	●		●			●	●	●	127
BREAST PLATE+3	●		●			●	●	●	128
CHAIN-2	●		●			●	●	●	128
CHAIN+2(E)	●		●			●	●	●	128
CHAIN MAIL	●		●			●	●	●	128
CHAIN MAIL-1	●		●			●	●	●	128
CHAIN MAIL+1	●		●			●	●	●	128
CHAIN MAIL+2	●		●			●	●	●	129
COIN OF POWER	●	●	●	●	●	●	●	●	71
COLD CHAIN MAIL	●		●			●	●	●	129
CURSED PLATE+1	●	●	●	●	●	●	●	●	72
DAGGER	●	●	●	●		●	●	●	129
DAGGER+2	●	●		●		●	●	●	129
DAGGER OF SPEED		●						●	129
DAGGER OF THIEVES				●				●	129
DAMIEN STONE	●	●	●	●	●	●	●	●	72
DREAMER'S STONE	●	●	●	●	●	●	●	●	73
GARB OF LORDS							●		130
GLOVES OF COPPER	●					●	●	●	130
GLOVES OF SILVER	●					●	●	●	130
GRANITE STONE	●	●	●	●	●	●	●	●	73
HELM	●					●	●	●	130
HELM+1	●					●	●	●	130
HELM+2(E)	●					●	●	●	130
HELM OF CURSES	●					●	●	●	131
HELM OF MALOR	●	●	●	●	●	●	●	●	131
HRATHIR	●					●	●		74
KOD'S ARMOR	●						●	●	74
KOD'S GAUNTLETS	●					●	●		75

	F	M	P	T	B	S	L	N	PAGE
KOD'S HELM	●					●	●		75
KOD'S SHIELD	●					●	●		76
LARGE SHIELD	●		●			●	●	●	131
LEATHER -2	●		●	●	●	●	●	●	131
LEATHER +1	●		●	●	●	●	●	●	131
LEATHER +2	●		●	●	●	●	●	●	131
LEATHER ARMOR	●		●	●	●	●	●	●	132
LEATHER ARMOR -1	●		●	●	●	●	●	●	132
LONG SWORD	●					●	●	●	132
LONG SWORD -1	●					●	●	●	132
LONG SWORD +1	●					●	●	●	132
LONG SWORD +2	●					●	●	●	132
LONG SWORD +5	●					●	●	●	76
MACE -1	●		●		●	●	●	●	133
MACE -2	●		●		●	●	●	●	133
MACE +1	●		●		●	●	●	●	133
MACE +2	●		●		●	●	●	●	133
MACE OF POISON	●		●		●	●	●	●	133
MAGE MASHER	●			●		●	●	●	133
MAGIC CHARMS									77
METAMORPH RING	●	●	●	●	●		●	●	77
MIND STONE	●	●	●	●	●	●	●	●	78
MURAMASA BLADE						●			134
PLATE +2(N)	●		●			●	●	●	134
PLATE +3(E)	●		●	●		●	●	●	134
PLATE +5	●		●			●	●	●	78
PLATE MAIL	●					●	●	●	134
PLATE MAIL +1	●					●	●	●	134
PLATE MAIL +2	●		●			●	●	●	134
POTION OF DIAL	●	●	●	●	●	●	●	●	135
POTION OF DIOS	●	●	●	●	●	●	●	●	135
POTION OF LATUMOFIS	●	●	●	●	●	●	●	●	135
POTION OF SOPIC	●	●	●	●	●	●	●	●	135
PRIEST PUNCHER	●					●	●	●	79
PRIEST'S MACE			●		●		●		79
PRIESTS RING	●	●	●	●	●	●	●	●	135
RING OF DEATH	●	●	●	●	●	●	●	●	135
RING OF FIRE									80
RING OF HEALING	●	●	●	●	●	●	●	●	136
RING OF LIFE									80
RING OF PORFIC	●	●	●	●	●	●	●	●	136
ROBES	●	●	●	●	●	●	●	●	136

	F	M	P	T	B	S	L	N	PAGE
ROBE +3		●							81
ROBE OF CURSES	●	●	●	●	●	●	●	●	136
ROD OF RAISING			●		●		●		81
ROD OF FLAME		●			●	●			136
SCROLL OF BADIAL	●	●	●	●	●	●	●	●	136
SCROLL OF BADOS	●	●	●	●	●	●	●	●	137
SCROLL OF DILTO	●	●	●	●	●	●	●	●	137
SCROLL OF HALITO	●	●	●	●	●	●	●	●	137
SCROLL OF KATINO	●	●	●	●	●	●	●	●	137
SCROLL OF LOMILWA	●	●	●	●	●	●	●	●	137
SHIELD -1	●		●	●		●	●	●	137
SHIELD -2	●		●	●		●	●	●	138
SHIELD +1	●		●	●		●	●	●	138
SHIELD +2	●		●	●		●	●	●	138
SHIELD +3	●		●	●		●	●	●	138
SHIELD +3(E)	●		●	●		●	●	●	138
SHORT SWORD	●			●		●	●	●	138
SHORT SWORD -1	●			●		●	●	●	139
SHORT SWORD -2	●			●		●	●	●	139
SHORT SWORD +1	●			●		●	●	●	139
SHORT SWORD +2	●			●		●	●	●	139
SHURIKENS							●		139
SLAYER OF DRAGONS	●					●	●	●	139
SMALL SHIELD	●		●	●	●	●	●	●	140
S-SWORD +3(E)	●			●		●	●	●	140
S-SWORD OF SWINGS	●	●		●		●	●	●	82
STAFF	●	●	●	●	●	●	●	●	140
STAFF -2	●	●	●	●	●	●	●	●	140
STAFF +2	●	●	●	●	●	●	●	●	140
STAFF OF CURING			●						82
STAFF OF GNILDA	●					●	●		83
STAFF OF LIGHT	●	●	●	●	●	●	●	●	83
STAFF OF MOGREF	●				●				140
STAFF OF MONTINO	●	●	●	●	●	●	●	●	141
STONE OF PIETY	●	●	●	●	●	●	●	●	84
STONE OF YOUTH	●	●	●	●	●	●	●	●	84
SWORD +3(E)	●					●	●	●	141
SWORD OF SWINGS	●					●	●	●	85
WAND OF MAGES		●							85
WERE SLAYER	●			●		●	●	●	141
WINTER MITTENS	●			●		●	●	●	86

●参考文献

歴史、形、用法、威力“武器”	マール社
500古代から現代までイラストでみる“日本服装史”	ピッグ社
オカルト	講談社
※映画パンフレット	
影武者	東宝
乱	東宝
エクスカリバー	東宝
ハイランダー	松竹
指輪物語	東宝
The Fantastic Art of ROWENA	POCKET BOOKS
ALUBUM DES CHATEAUX DE FRANCE	READER'S DIGEST
DOR'S Illustrations for ARIOSTO'S "ORLANDO FURIOSO"	
CASTLES of EUROPE	Dover Publications
CASTLES by ALAN LEE	CRESCENT BOOKS,
THE ART of THE BROTHERS HILDEBRANDT	GEORGE ALLEN & UNWIN
IN SEARCH OF FOREVER	BALLANTINE BOOKS
THE FANTASTIC ART OF FRANK FRAZETTA①	PAPER TIGER
FRANK FRAZETTA BOOK TWO	BANTAM BOOKS
THE DOGE'S PALACE VENICE	BANTAM BOOKS
THE MAKING OF THE DARK CRYSTAL	Pitta Amedeo Storti An Owl Book
THE WORLD OF THE DARK CRYSTAL	Henson Organization Publishing

ご注意

- (1) 本書はPC-9801版に基づいて作成しております。
- (2) 本書についての電話によるお問合わせには一切応じられません。質問等がございましたら往復ハガキ又は切手・返信用封筒を同封の上、弊社までお送り下さるようお願ひいたします。
- (3) 本書の一部又は全部について個人で使用するほかは、著作権上、(株)ビー・エヌ・エヌの承諾を得ずに無断で複写、複製すること

とは禁じられております。

- (4) 本文中の誤りや不備な点につきましては(株)ビー・エヌ・エヌがその責を負うものであり、SIR-TECH SOFTWARE Inc.、(株)フォーチュン、(株)アスキーが関与するものではありません。

- 乱丁、落丁本はご面倒ですが弊社営業宛に御送付下さい。送料弊社負担にてお取替いたします。

WIZARDRYはSIR-TECH SOFTWARE社の登録商標です。

ウィザードリイ2 ハンドブック

発行 1987年4月2日 初版発行

1987年4月20日 第2刷発行

発行人 横島正博

発行所 株式会社ビー・エヌ・エヌ

〒102 東京都千代田区麹町4-5紀尾井町レジデンス5F

電話 営業部：03-238-1321

編集部：03-238-1323

印刷所 東京音楽図書株式会社

著者 株式会社ビー・エヌ・エヌ

執筆 町田幸夫

楠見哲男

高橋 満

表紙

デザイン 宇治 晶、渡辺 緑

イラスト 阿部えり子

本文

イラスト 長谷川正治



ウイザードリィ2 ハンドブック

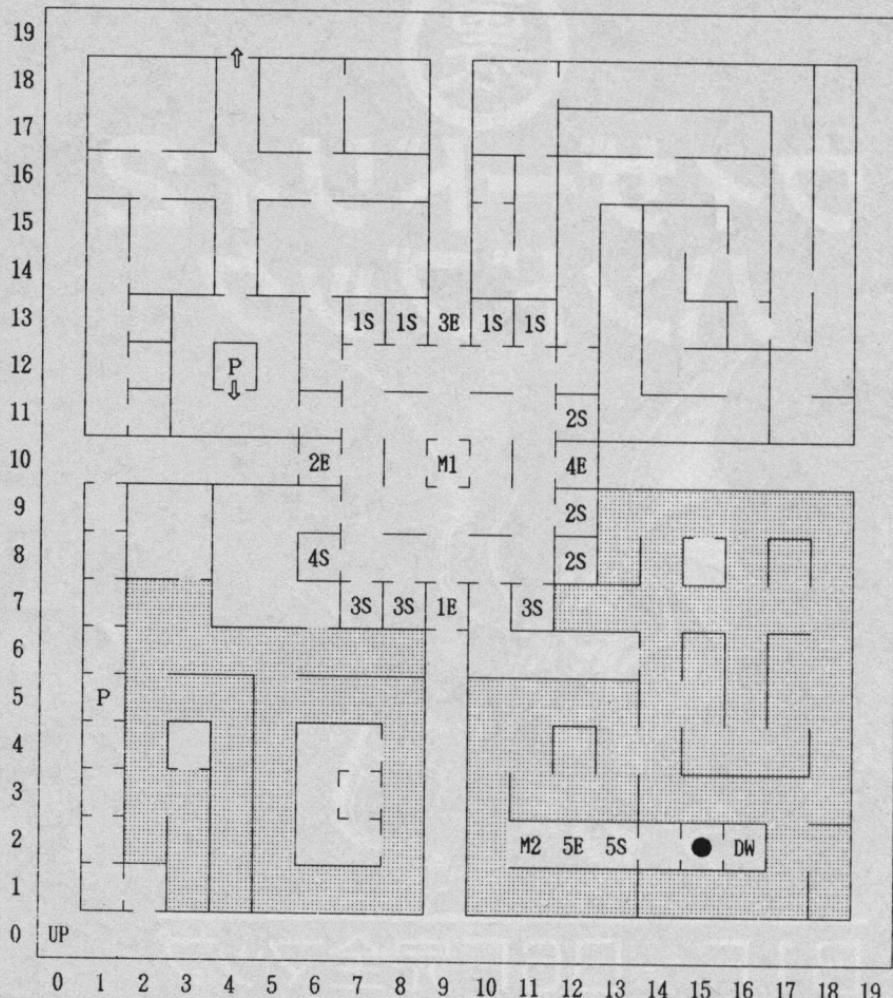


B1F～B6F完全マップ
全メッセージ&ヒント集

ライオンさん(MAGE・新宿区)からのお便り

何ごとにも消極的で、年中カゼをひいていたわたし。列のうしろからついていくのが精一杯。当然レベルは下がりっぱなしで、プレイヤーの愛情も薄かったわ。ところがこのマップを開いてからというものの昨日までの味気ない生活が嘘のよう。今ではモンスター達につきまとわれて、忙しいけど楽しい毎日を送っているわ。サンキュー！

地下 1 階



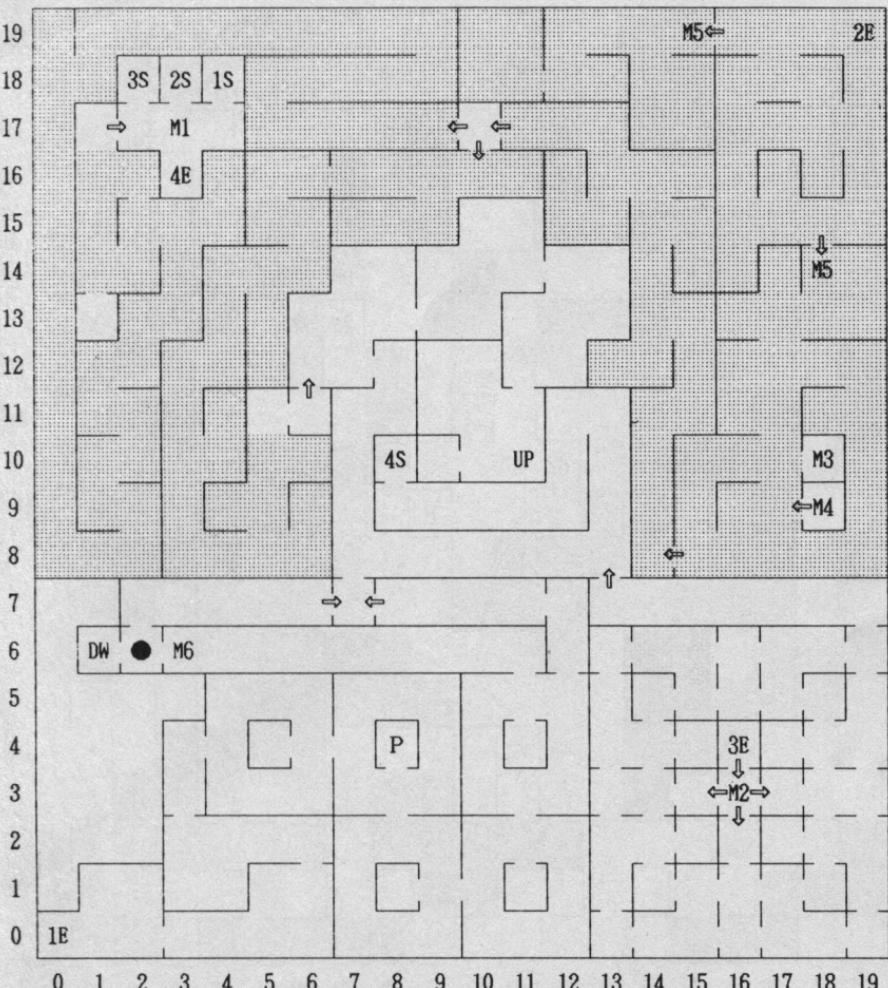
M1 ①：本書の3ページ目に掲載しています。

M1 ②：みるもおぞましい亡靈が、あなたにスフィンクスの謎の正解を要求した（答えは地下6階のM1と同じ）。またもや、亡靈の姿が現れた。“伝説の騎士の宝を、こうしてここに崩えることによりそなたは自らに、勇気と、知恵と、眞の心があることを証だてた。そなたの揃えたこの宝、伝説の騎士の装束を、我は我が手に取り戻す。そのかわり、そなたにはこの宝を授けよう”。“見よ！ これぞGNILDIAが杖なり！”。

M2：“そなたが求めるARMORは、四歩先にて、そなたを待つ。しかしに、三歩を越えて歩んでも、その場所まではたどり着けぬ”。

< 凡 例 >		nE ワープ終点	暗闇
CH	ショート	P 落とし穴	扉 (見えない扉を含む)
UP	上り階段	O 落盤	岩
DW	下り階段	K 回転床	*
Mn	メッセージ	⇒ 一方通行	注意事項
nS	ワープ起点	④ KOD'S アイテム	

地下2階



M1：“ここより別れる三つの道、選べる道はただ一つ。その選択を誤るならば、そなたの冒険もそこで果てよう”。

M2：あらゆる種類の、どうもうな腹を空させた野獣の声がすべての方向より響き渡っている。

M3：不思議な本の山に囲まれ、ほこりにまみれた年老いた賢人が、こちらを振り向いてこう言った。“たったの1000000GPで、幾多のことが語られよう”。

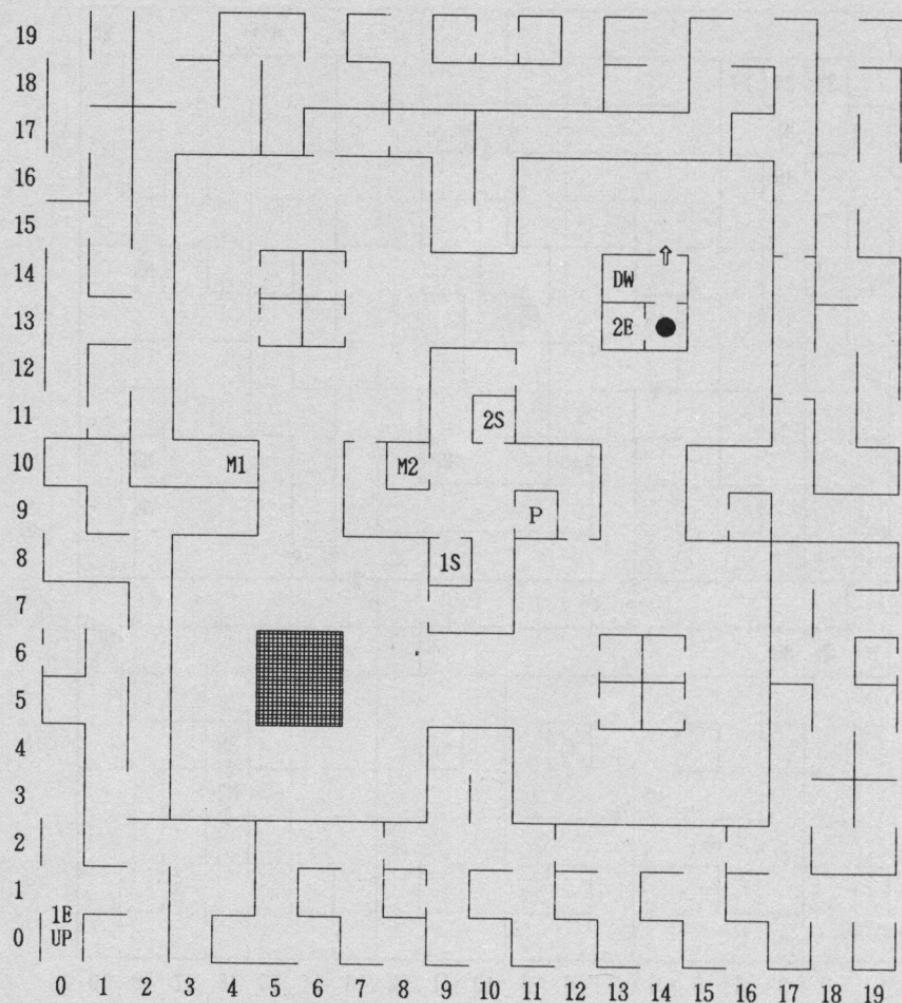
M4：賢人は皆の先に立ち、豪勢な書斎へと進んでいった。そして、詰め込み過ぎの本棚から巨大な本を取り出して、こう言った。“星々が告げている。この世に変化が訪れ、賢きものほど恵まれる時代がくると、あまたの魔法が姿を変える。沈黙があたりに満ち、妨げなき眠りが訪れ、そなたの敵は、再びその前に呼び戻されよう。その屋の下では、LATUM APICですら姿を変え、かの偉大なるMAHAMANでさえ、その力を変えるであろう。”

M5：背後のパネルが、勢いよく閉まった！

M6：我は孤独なるもの。剣と刀の傷を負い、戦と刃をかいくぐり、幾多の戦乱を見守って、この身の滅びるまで、闘う男の喧噪の中で、救いも慰めも得られぬもの。鋭い刃に打ちさえられ、砦においても職人の手に苛まれしもの。闘いを待つことを定められ、いかなる住みかにおいてさえ、痛みを癒す医者もなく、つねにこの身を傷つけ、新たな闘いにあけくれる。答えよ我に、我とはなし？

(ヒント……アイテムの一種)

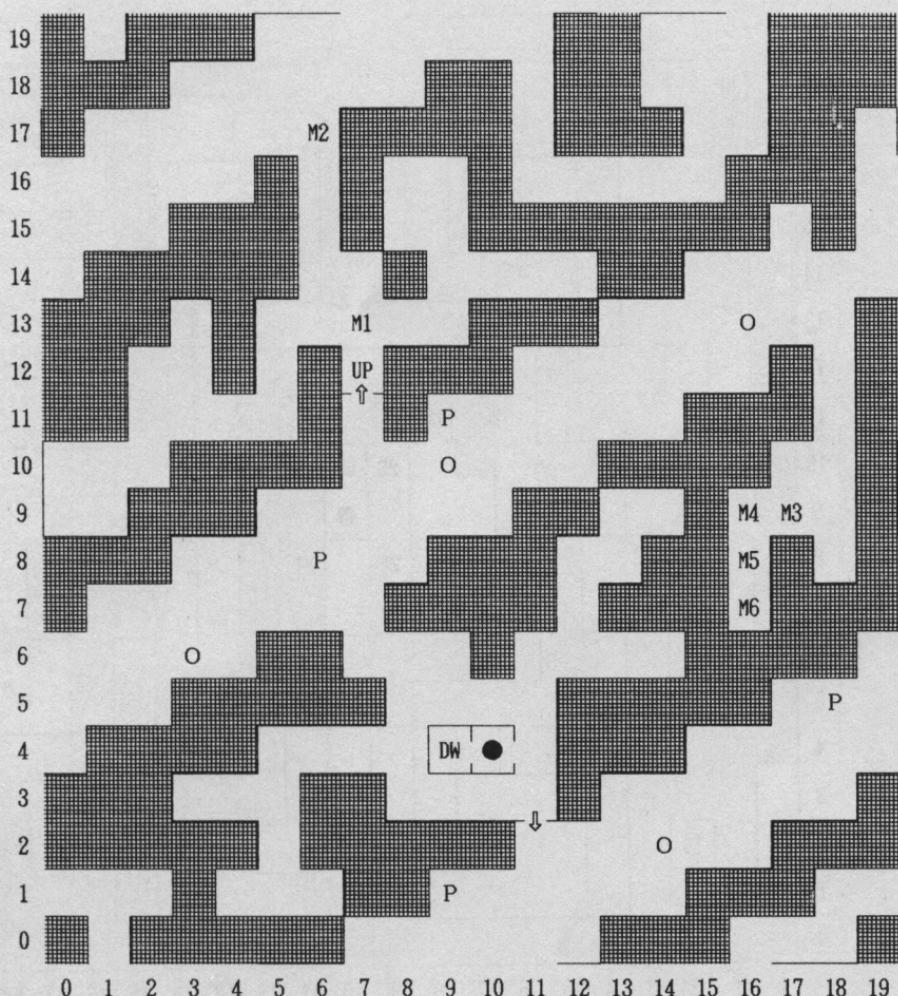
地下 3 階



M1 : この任務は君達には向いてないんじゃないかな?

M2 : その部屋に入った途端、見覚えのある人影が出現し、腕を振りながらこう叫んだ。"MA PIRO MAHAMA DI ROMAT".

地下 4 階



M1 : そこは巨大な洞窟の入口のように見えた。そして、その地面や壁は湿っている。あたりは冷たく湿った空気に満ち、丸い天井からは、鍾乳石がぶら下がっている。そしてその暗闇に中から、不気味な生き物の泣き声が響いてくる。

M2 : 目の前に、落盤の後らしい粉々になった岩が、山のように転がっている。岩の下から、砕けた骨のかけらと、押し潰された鎧が見えている。

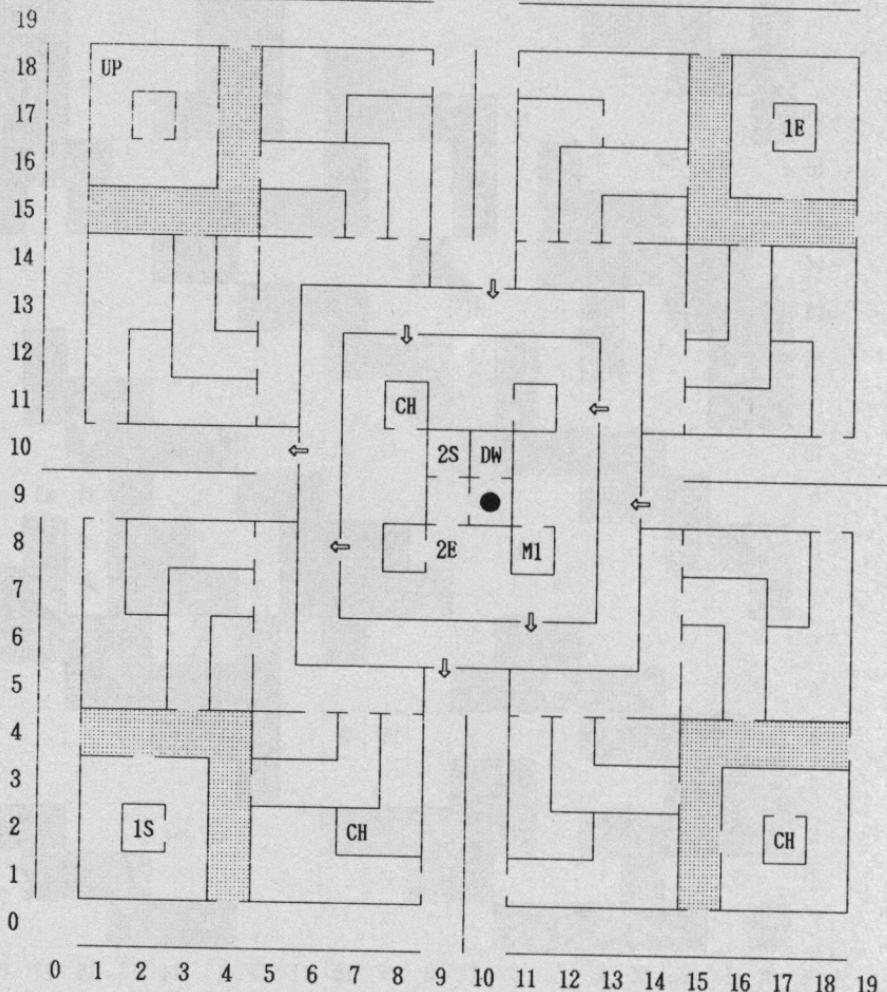
M3 : 洞窟の暗闇は・・・

M4 : 山奥のごとし・・・

M5 : その先に待つのは・・・

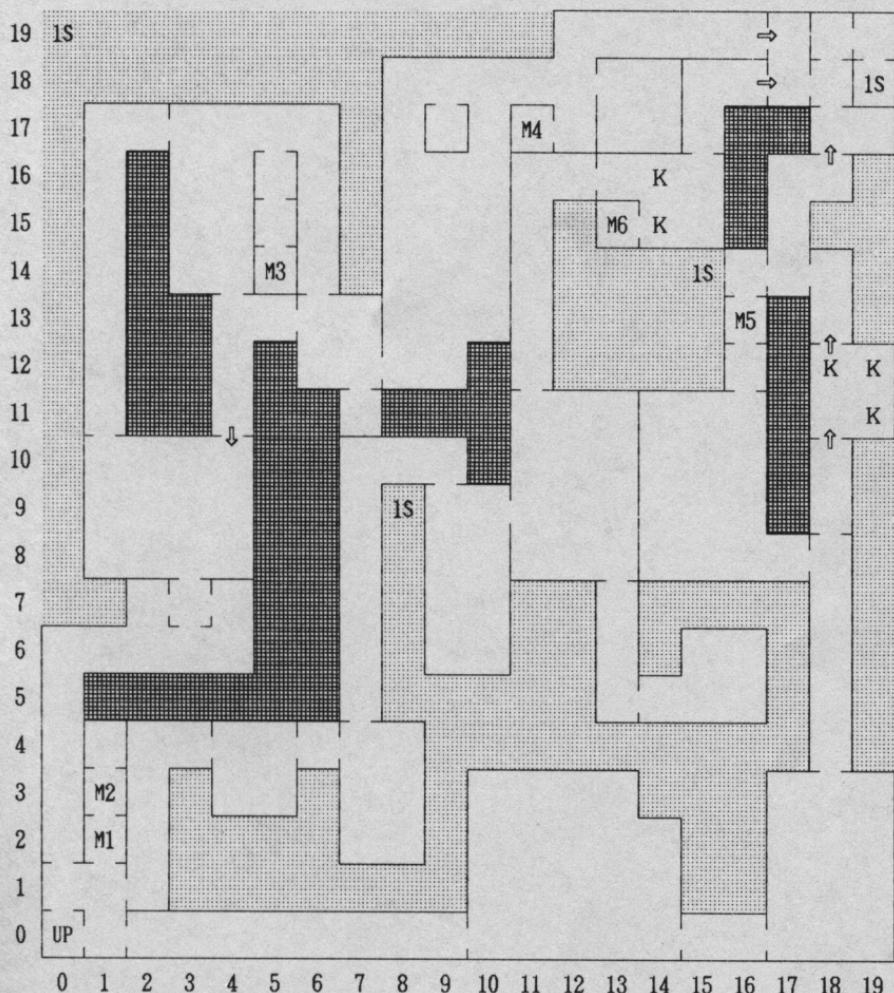
M6 : ・・・青く澄んだ泉。

地下 5 階



M1 : 部屋の真ん中には、レンガ造りの井戸がある。そして、その横には看板があり、そこにはこう書かれている。"願い事、一件 500 G.P."
(城へのワープ)

地下 6 階



M 1 : 扉の前には、ライオンの体に人の頭を持った、不思議な生き物が横たわっていた。そして、催眠術でもかけるかのようにこう言った。"これより先はわが問い合わせに、眞の答えを返し者、その者のみが進めよう。敢えて汝が望むなら、ここ周囲のすべての部屋を、答えを求めて捜すがよい。棺に眠る王のために、私は三つの手掛けを、このいざこかに隠し置く。汝、答えを望むなら、それは汝の前にあり、彼の破壊に答えあり"。

(ヒント……答えは、本書の一番目立つところに書いてあります。捜してみて下さい)

M 2 : 亡霊が現れ、こう唱えた。"一人で参れ"。

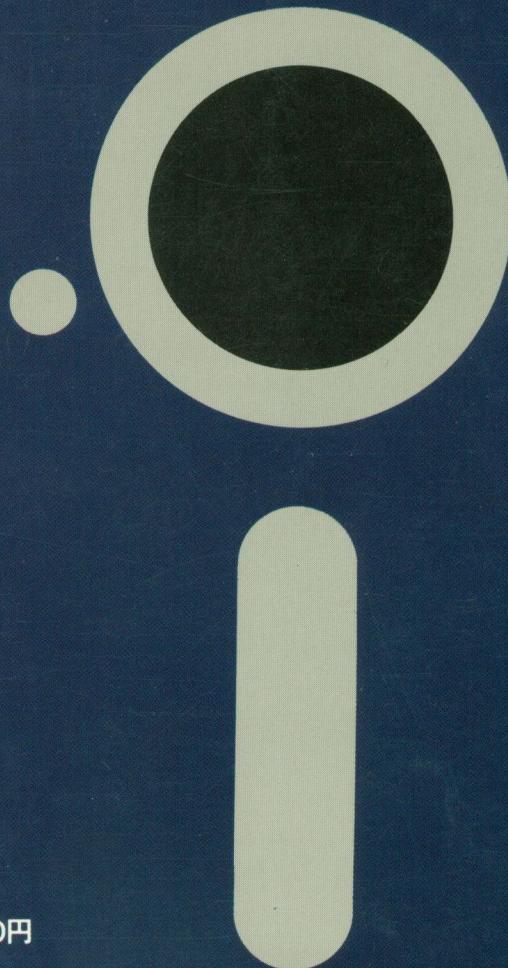
M 3 : 地神の像、GNILD A

M 4 : 力を崇拜した王は、騎士なく棺に横たわる。

M 5 : 冠を頂いたその王は、これらが故に身を滅ぼす。

M 6 : 宝を崇拜した王は、ダイヤモンドを見ることもない。

*この階のワープの終点 (1E) は、すべて 0 / 0 (上り階段) の位置です。



定価1,000円

株式会社ビー・エヌ・エヌ

ISBN4-89369-020-5 C3055 ¥1000E