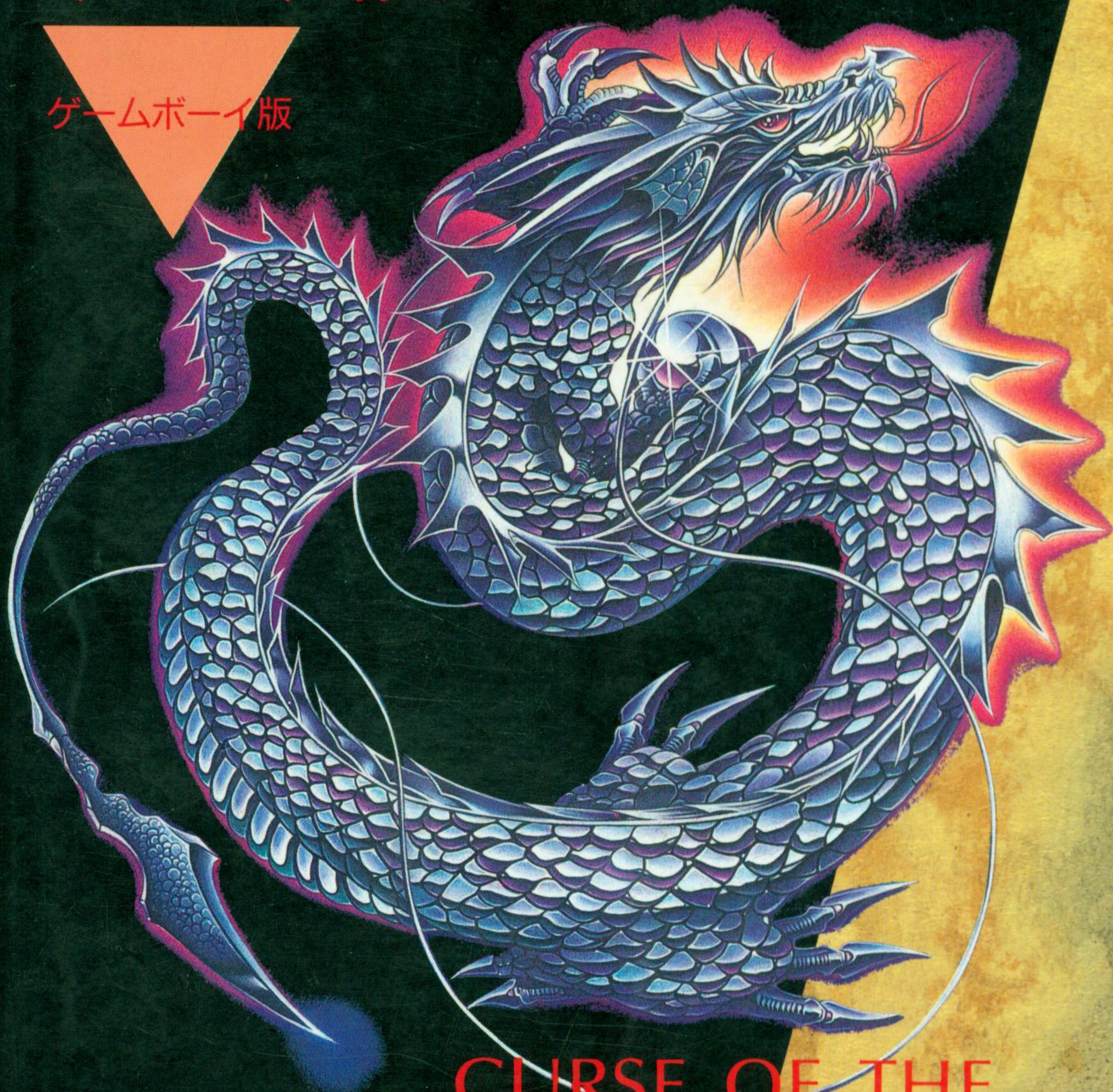


ウイザードリイ・外伝IIのすべて ゲームボーイ版

# Wizardry® ウイザードリイ・外伝IIのすべて

ゲームボーイ版



CURSE OF THE  
ANCIENT EMPEROR

Hippon SUPER! 編集部

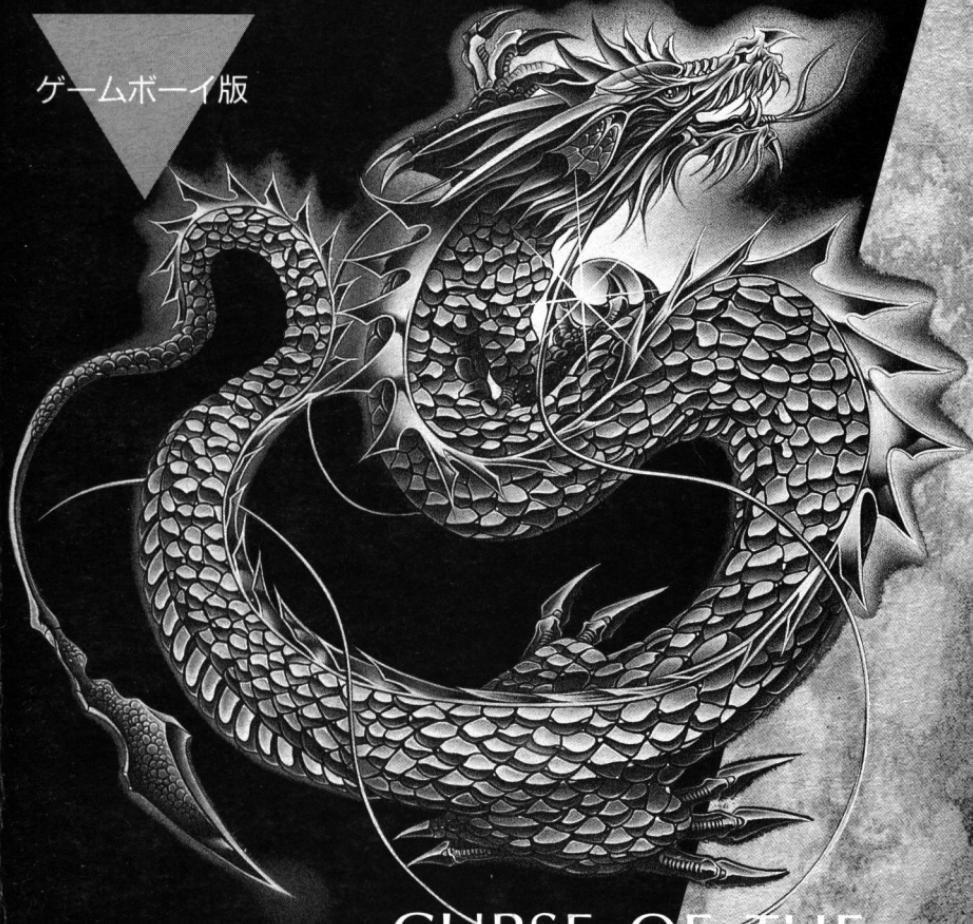
HIPPON SUPER! 編集部

JIG

# WIZARDRY®

ウイザードリイ・外伝IIのすべて

ゲームボーイ版



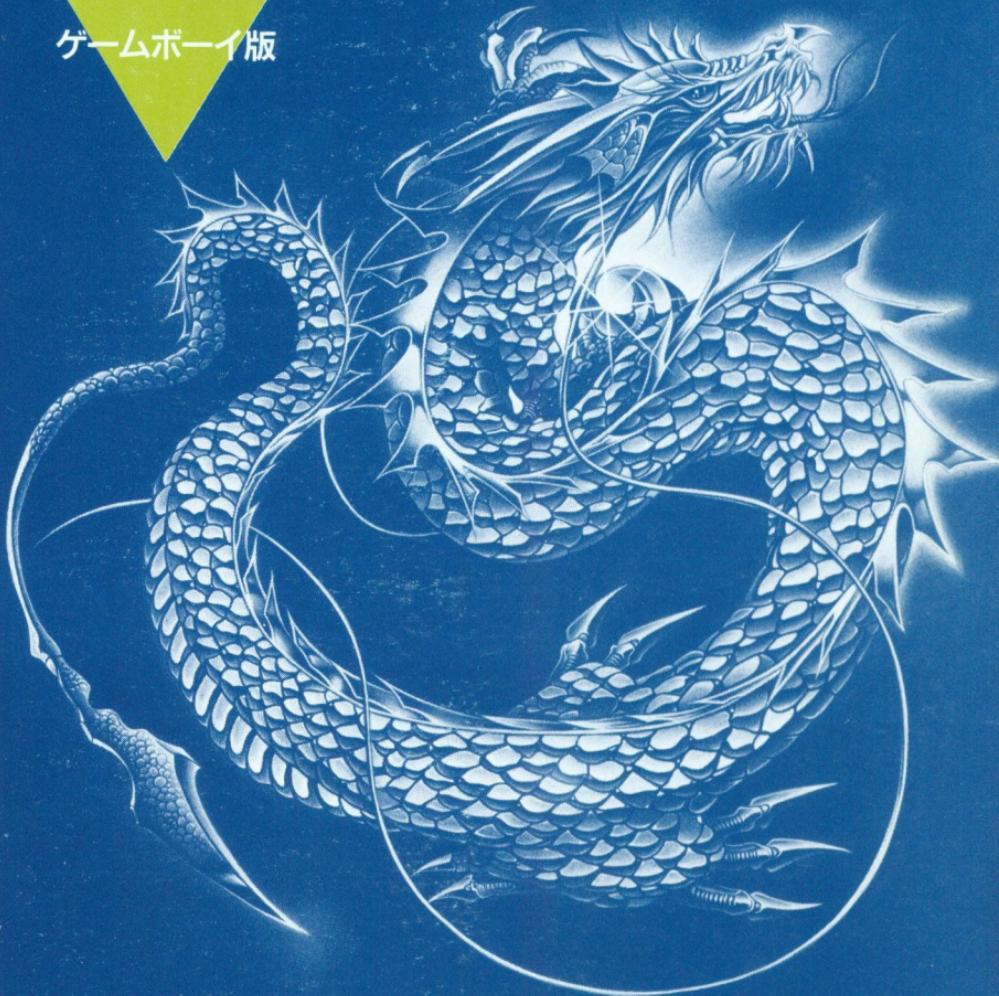
CURSE OF THE  
ANCIENT EMPEROR

Hippon Super! TV GAME MAGAZINE 編集部

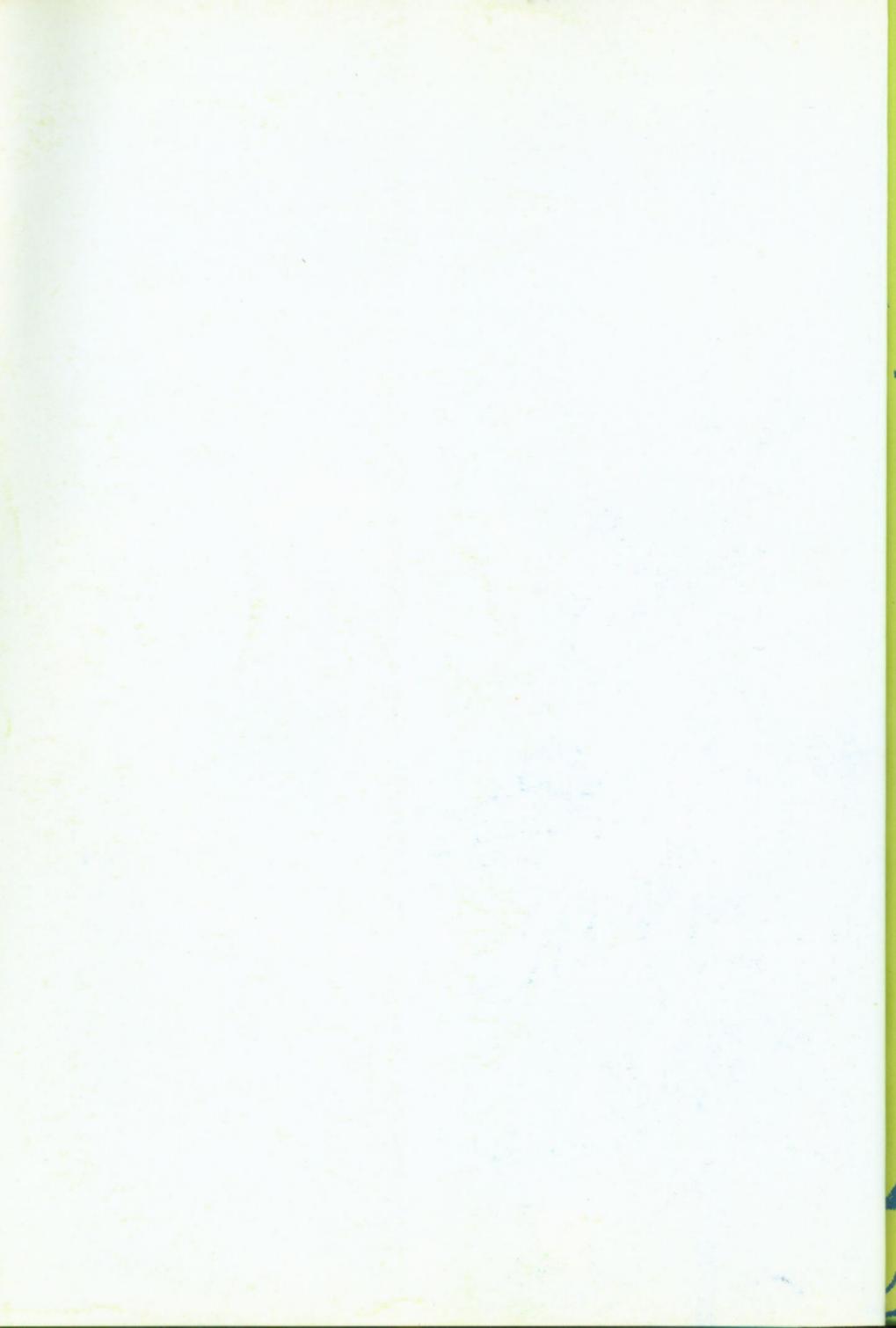
# Wizardry®

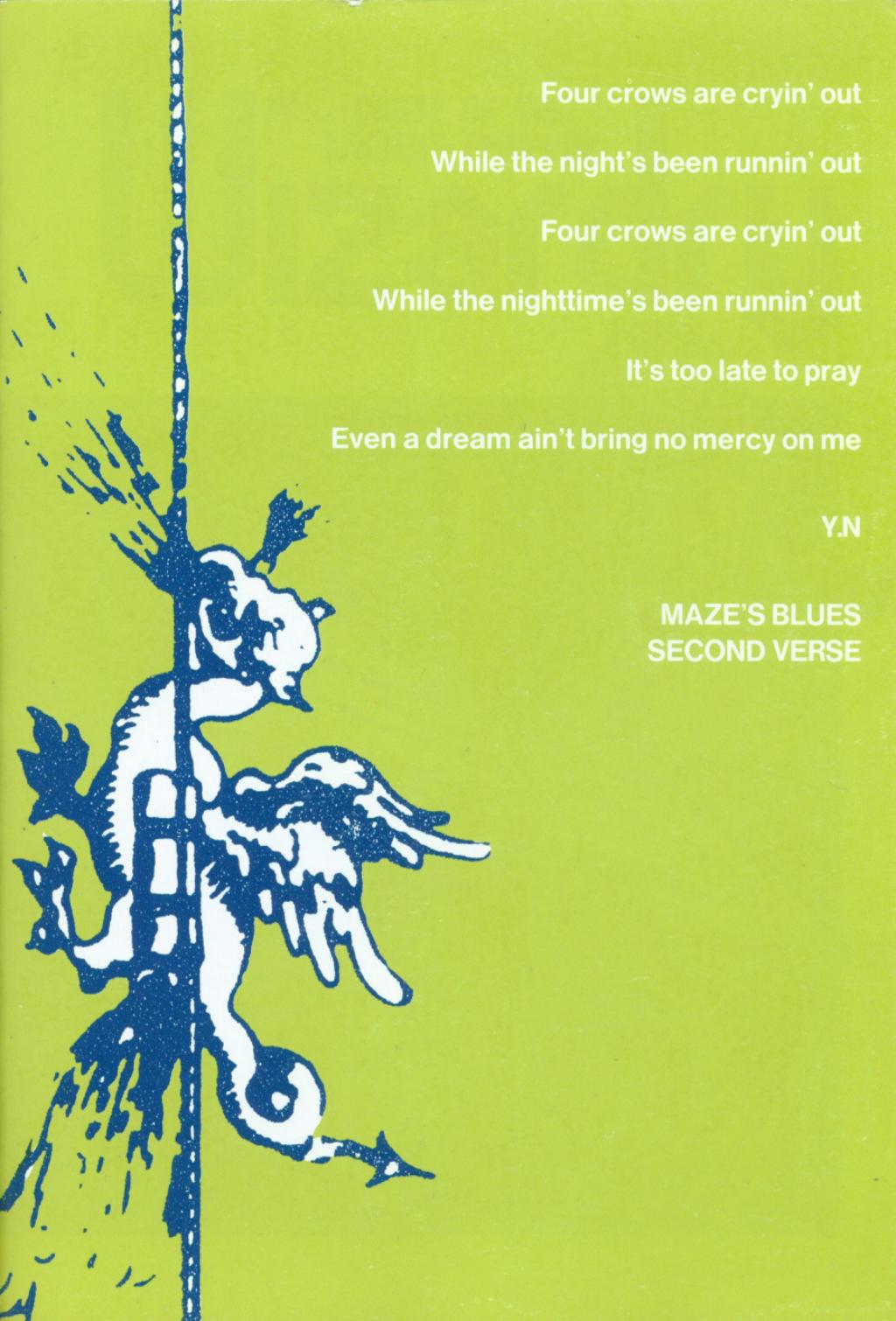
ウィザードリイ・外伝IIのすべて

ゲームボーイ版



HIPPON SUPER! ヒッポンスーパー TV GAME MAGAZINE 編集部





Four crows are cryin' out

While the night's been runnin' out

Four crows are cryin' out

While the nighttime's been runnin' out

It's too late to pray

Even a dream ain't bring no mercy on me

Y.N

MAZE'S BLUES  
SECOND VERSE



# CURSE OF THE ANCIENT EMPEROR

# Wizardry

FOR  
GAME BOY



## モンスター マニュアル

敵を知り、己を知れば百戦危うからず。古代の格言を持ち出すまでもなく、的の特徴を知ることは、自己の能力を知ることと共に戦闘の基本である。小利が生を、敗北が死を意味する迷宮ではなおのことだ。魔物たちの姿、分布、実力を分析し、モニター内のウインドウ形式で表示する。

### アイコン解説



体力に優れ高い攻撃力を持ち特殊攻撃の危険が多大にある魔物たちにつくマーク



強い魔力によりハイレベルの呪文を操りパーティに多大な打撃を与える魔物たち



強さはまちまだが冒險者にとっては戦闘によって得る経験が多大なる魔物たち

右横に設置された縦長のグラデーションバーは迷宮の深さを表す。マークが上にあるほど浅い層、下は深い層の魔物であることを示す。



### トーチャラー

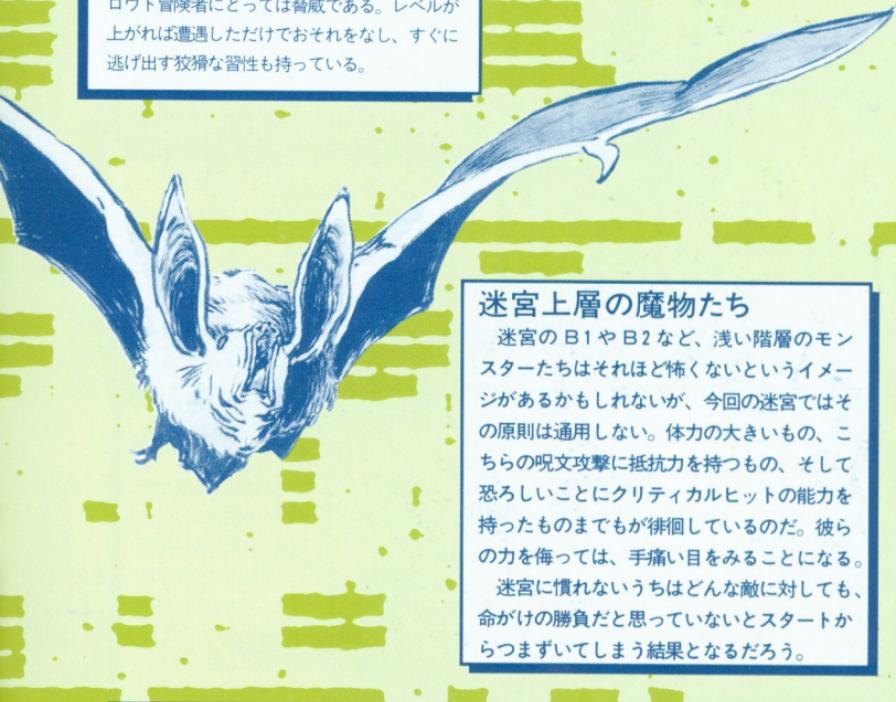
迷宮を探索するよりも、迷宮を探索しにくくする者たちを襲ったほうが安全で、金儲けもできると気づいた者たち。彼らの持つ刃物には毒が塗られていることもあり、うかつな冒険者はその毒によって眠らされてしまうのだ。

### アッシャー

落盤の犠牲者や、冒険者の蘇生に失敗した成れの果て。灰から造られたアンデッドである。その爪には冒険者を麻痺させる毒を持ち、かつての仲間たちを捜し求めて迷宮内をあてもなくさまよっている。

**プラッティバット**

血に飢えたこうもり。非力なので弱そうな冒険者しか襲わないが、5体も集まればズブのシリウト冒険者にとっては脅威である。レベルが上がれば遭遇しただけでおそれをなし、すぐに逃げ出す狡猾な習性も持っている。

**迷宮上層の魔物たち**

迷宮のB1やB2など、浅い階層のモンスターたちはそれほど怖くないというイメージがあるかもしれないが、今回の迷宮ではその原則は通用しない。体力の大きいもの、こちらの呪文攻撃に抵抗力を持つもの、そして恐ろしいことにクリティカルヒットの能力を持ったものまでもが徘徊しているのだ。彼らの力を侮っては、手痛い目をみることになる。

迷宮に慣れないうちはどんな敵に対しても、命がけの勝負だと思っていないとスタートからつまずいてしまう結果となるだろう。

**スティングスライム**

悪臭を放つスライム。彼らが近づくとその臭氣で、まともな鼻を持つ冒険者であれば誰もが気づくという。知能はほとんどなく、本能=食欲のみで冒険者に襲いかかるが、このモンスターにやられたという話はあまり伝わっていない。



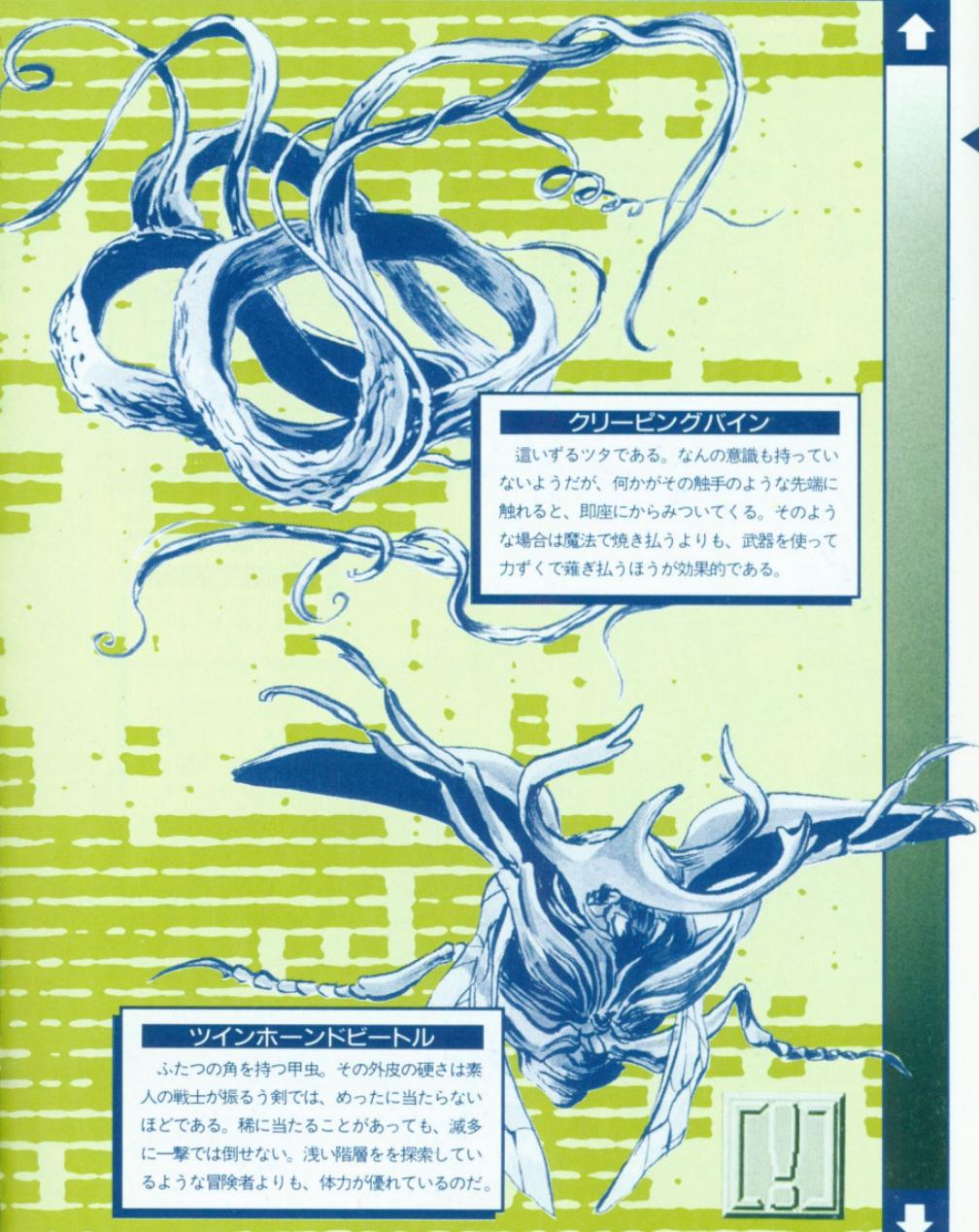


### ジャイアントアント

巨大化した蟻。素人冒険者たちに最も恐れられているモンスターのひとつである。熟練した冒険者にとっては気にもならない敵であるが、ビギナーにとっては剣が当たりにくく、戦闘中に仲間を呼ぶと対応がしにくくなるのだ。

### タランチュラ

地上にいる有名な毒蜘蛛が迷宮内にはいり込み、邪気によって巨大化したもの。その毒にやられるとどんな冒険者も徐々に、だが確実に体力を蝕まれていくことになる。熟練の者でも油断のできない相手である。





### アンデットウォリアー

邪悪な波動によって蘇生させられた灰がアッシャーなら、こちらは死体の骨が復活した者だ。まだこちらのほうが威勢がいいらしく、アッシャーよりは強敵となっている。多数出現した場合は、攻撃をしながら僧侶に成仏させよう。

### アントライオンラーバ

アリジゴクが巨大化したもの。冒険者が通らないときはジャイアントアントで食えをしのいでいるらしいが、やはり魔物らしく人肉のほうを好む習性がある。地中に埋もれているので攻撃が当たりにくく、体力もかなりある。



## ワーバッファロー

B1で出現するモンスターのなかで、屈指の体力を誇る。初めての戦闘相手がこれであったりすると、冒険者の何人かは帰らぬ人となることもある。体力、魔力すべてをつくして戦うしかない。強敵である。

## スフィンクス

守るべき場所を間違えたモンスター。侵入者＝冒険者を倒すために、魔術師系の魔法までも唱えてくる。やっかいな敵であるがために、ビギナー冒険者の試金石的な存在もある。倒せたら、ビギナーは卒業である。



**ゲニン**

下忍である。最下級の忍者ながら、その忍者の証である能力、クリティカルヒットはちゃんと持っている。攻撃力に自信がないからか、刃物に眠り薬を仕込んでいる者までいる。冒険者からは無論恐れられている存在である。

**パンテット**

一見山賊に見えるが地下迷宮には山賊がいる訳はない。単なる無法者、追いはぎの類である。その攻撃力、防御力共に目を見張るようなものではなく、迷宮の初心者を専門として稼いでいる。ちょっと脅すとすぐに逃げてしまう。

**ヒュージセンティピード**

直訳のまま。巨大なムカデ。触手には毒を持っている。1体に関しての能力はB4あたりを探索する冒険者の比ではないが、5体6体、それ以上の出現数だとキツイ戦いになる。魔術師のグループ攻撃魔法を使う必要もあるだろう。

**迷宮中層の魔物たち**

上層と比べるとさらに個的な能力を持つものが増えてくる。単に昆虫でかくしたジャイアントアントなどより、それに毒の能力を持ったジャイアントスコーピオンのようなタイプが多くなる。数こそ少ないが受けたダメージを回復するものや、こちらの魔法攻撃に対する抵抗力を有するものも出現する。ここあたりでパーティの防具や武具も1ランク上の物が宝箱から入手できるので、それらを有効に配分して戦闘に臨みたい。特に前衛の武器はできるだけ優先して強力な物を装備させておくことが重要。後衛の武器を充実させても、あまり有効とはいえない。

**ジャイアントスコーピオン**

同じく巨大なサソリ。攻撃能力はヒュージセンティピードと似ていて、同時に出現することもある。毒の針を持っていて体力がかなりある。多数出現することもあるので、毒に注意しながら速攻で倒そう。魔法も有効だ。



**ビーナスマントラップ**

食人植物。中級の冒険者でも手こするモンスター。その分泌液は多種の毒が混合されていて、毒や麻痺、もしくはその両方の攻撃を受けるときもある。またその体液には人肉の養分が蓄えられていて、受けたダメージを回復するという。

**ガルーダ**

東方の神の鳥も、ここアルマールでは邪悪な猛禽となる。冒険者たちの後衛攻撃を好むようで、直接攻撃のほかにプレスによる全員攻撃も得意とする。神鳥だった頃の能力をひきずっているのか、ダメージを回復できるようだ。

**サムライ**

過去に東方より伝わったサムライ。当初はブシドーという道徳律に基づく精神修業が不可欠だったが、今では道徳律は忘れられている。だが精神は鍛えているらしく、レベル2の魔術師系呪文を唱えてくることもある。

**マミー**

スフィンクスとでも一緒にきたのか、もともと歩行能力があったのか不明だが、とにかくミイラである。さすがに干涸らびていただけあって体力はないが、迷宮の病魔を集めた麻痺の能力と1レベルのエナジードレインがある。







## ゴーゴン

ウィザードリィではおなじみのモンスター。このモンスターの出現階からして、それ以降のフロアのモンスターの強さが類推できる。単数の出現なので助かるが、魔法の抵抗力もあり、石化、プレス攻撃も仕掛けてくる。

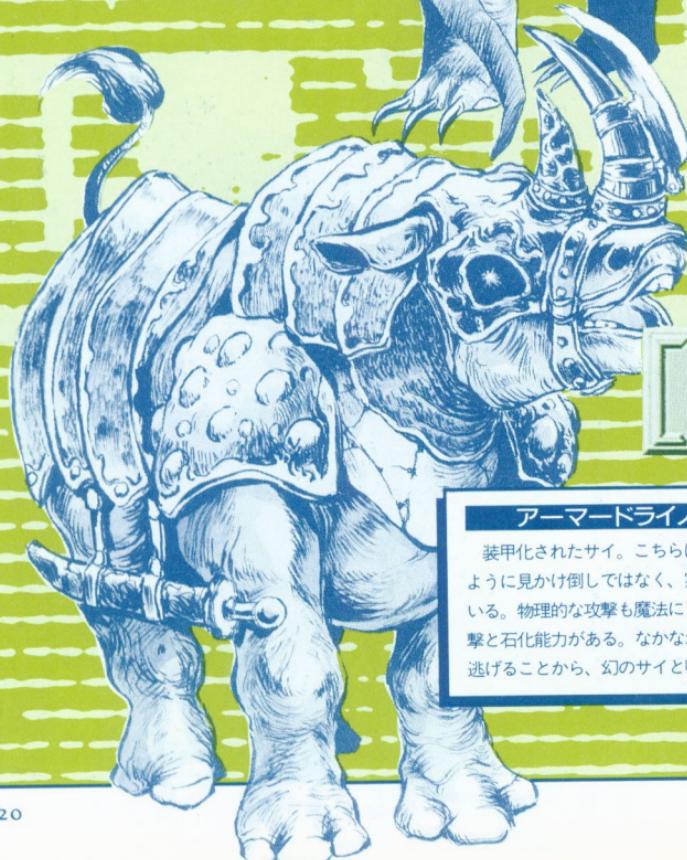


## ガーゴイル

下級の悪魔。下級だからといって甘く見てはいけない。中位の魔術師系呪文を使ってくるし、仲間を呼ぶ能力も持っている。こちらの呪文に対しては抵抗力もある。敵が多すぎたら逃げたほうがいいかもしれない。

**エレファント**

どうやって迷宮には  
いってきたのかわから  
ない、巨大な象。その  
大きさには驚かされ  
るが、特殊能力を持って  
いない戦いやすい敵。  
経験の浅い冒険者をビ  
ックリさせるのに、マ  
スタークラスの先輩が  
よく利用するという。

**アーマードライノサラス**

装甲化されたサイ。こちらはエレファントの  
ように見かけ倒しではなく、実力もズバ抜けて  
いる。物理的な攻撃も魔法にも強く、プレス攻  
撃と石化能力がある。なかなか遭遇しにくく、  
逃げることから、幻のサイと呼ばれている。

**イエティ**

雪男。魔法、特に冷気系の呪文には強く、回復能力もある。ものすごい力で殴られると、ほとんど気絶に近い形で眠らされることもある。防御力を下げる魔法を使って、前衛による物理的な攻撃で撃退するのかいいだろう。

**ワータイガー**

その鋭い爪には毒と麻痺の能力がある。多數出現することもあるが、その場合はこちらの防御力を魔法で高めてから攻撃をするといいだろう。毒に侵されたら、早急に治療しないと危険が大きくなる。手ごわい獣人だ。





### ライフスティーラー

必ず単体で出現するアンデッド。魔術師系、僧侶系共に中位の呪文を使い、2レベルのエンジードレイン、こちらの呪文に対する抵抗力もある。倒す自信がなければ、攻撃をしつつ僧侶にディスペルもさせておくといいだろう。

### サンドクラッド

固定モンスターである。攻撃方法は殴ってくるだけだが、ほとんど必ず毒をもらってしまう。後衛にも手が届くので、レベルアップが不十分だと一発で殺される。仲間を連れていることが多い。攻撃魔法と防御魔法を併用して戦おう。



## ケイオス

異形の生物。僧侶系の高位呪文を唱えてくる。こちらの呪文に対しては抵抗力があり、仲間を呼ぶこともある。レベルアップに励み、前衛に少しでもいい武器を持たせるなどして攻撃力を上げるしか立ち向かう方法はない。

## 強力な魔界の生物

迷宮も最下層に近くなると、よく魔界の生物が出現する。彼らの特徴はその攻撃力よりも、防御力において目を見張るものがある。魔法は効きにくいし、武器による攻撃だってなかなか当たらない。これをどうやってクリアするかが問題だが、結局レベルアップをするしかないというところに落着く。そうすれば武器も当たるだろうし、もっと強力な呪文を使えるようになるのだ。ここあたりでの戦闘に不自由しなくなったら、いよいよ最深部へと進んでいこう。そこには攻撃力も強くなった魔界の生物や、最強の龍族、神話系のモンスターが手ぐすね引いて待っている。

## ヌエ

東方の伝説上の生物。魔法に対し強い抵抗力を持ち、プレス攻撃と睡眠の特殊能力を持つ。出現数は少ないが、眠らされているときにプレス攻撃などもらっていると、そのまま目を覚まさないこともなりかねない。強力な敵である。



### ヤシャ

B9あたりで経験値稼ぎをしようとするとかなり高い頻度でこのヤシャカラセツ、もしくはその両方に遭遇する。ラセツと比較すると全体的に劣っているが、それでも魔法抵抗力、毒、中位の僧侶系呪文を使いこなす。

### ラセツ

ヤシャに比べかなり強いが、その分もらえる経験値もデカい。レベル5までの僧侶系呪文を唱え、物理的攻撃には毒と麻痺の特殊能力もある。コルソやバマツなどを使いながら、前衛で叩こう。倒せなければ先へ進むレベルではない。



## リッチ

有名なアンデッド。高位の魔術師系の呪文を操り、防御力もかなり高い。アンデッドの例に漏れず、魔法に対する抵抗力も高い。おまけに彼の爪は相手を麻痺させる。1体での出現なので、レベルアップが順調ならなんとか倒せる。



## ガンダルヴァ

魔術師系、僧侶系共にかなり強いレベルまで唱えることができて、睡眠攻撃もある。2体くらいならなんとかなるが、3体以上だと連続でおしよせる攻撃魔法の前に倒される冒険者も出るかもしれない。速攻で倒せるかが鍵になる。





### イフリート

火の精霊である。精霊だからと言ってかわいいものを想像するのは間違っている。中位の魔術師系呪文とプレス攻撃、魔法に対する抵抗力もある。どうせ攻撃魔法を使うなら、ハリト系よりもダルト系のほうが効くようだ。

### マンティコア

体はライオンで羽根を持ち、尾はサソリの伝説上のモンスター。尾はサソリよりも強力で、毒と麻痺の特殊能力を持つ。抵抗力と回復能力があるので、有能な前衛がいないと苦労するだろう。僧侶が前にいるパーティは要注意だ。



## かまいたち

力不足で戦うと危険なモンスター。中位の僧侶系呪文を使いこなし、バリコの連続攻撃などをかけてくる。魔法を使わなければ怖くないのかというとそうでもなく、クリティカルヒットの能力までも持っているのだ。

## サキュバス

夢魔。冒險者に淫夢を見せ、呆然としている間に攻撃をしてくる。1レベルのドレイン能力、高位の魔術師系呪文と抵抗力、武器も当たりにくい。未熟な冒險者が好奇心で戦ってみると、たいていひどい目にあう。



### ハタモト

サムライの上位バージョン。中位の魔術師系呪文とクリティカルヒットの能力を持つ。さいわい抵抗力がないので、グループ攻撃魔法で一気に攻めるのがいい。防御を考えるよりも積極的な攻撃が、身を守ることになる。



### シャンヌイ

東方系の魔法使い。魔術師系、僧侶系共に使いこなし、バディを好んで唱えてくる。前衛が育っていないと、魔法の抵抗力もあるので苦戦することになる。キャラクター育っていない時に多数出現した場合は、逃げたほうがいい。



## アースドラゴン

危険極まりない敵。石化ガスを吐いてくるうえに、1レベルのエナジードレイン能力までも持っている。魔法の抵抗力もあり、武器も当たりにくい。前衛が弱い場合は、コルツの魔法が絶対に必要だ。要注意のモンスター。

## フレイムドラゴン

サラマンダーよりも凶悪な火龍。そのブレス能力も当然である。ブレスはそれを吐くモンスターの体力に比例するので、前衛の攻撃によって倒すのがいい。魔法の抵抗力もあるので、後衛には防御魔法を唱えさせよう。



### サイデル

ファミコン版からおなじみのモンスター。毒と麻痺の直接攻撃と、ティルトウェイトまで使いこなす能力は、衰えていない。魔法の抵抗力も高いので、前衛がしっかりしないとパーティ内に死者が出ることもある。

### 強力な下層のモンスターたち

迷宮の探索も下層になってくると、遭遇するモンスターたちもおそるべき能力を秘めている。単純に打撃力だけを誇るような敵ははいなくなり、多種多様の特殊能力を持っているのが普通になる。魔法の抵抗力を低下させるフィスノイトが、新しく僧侶系呪文のレベル5に追加されたことを考えても、敵の恐ろしさが想像できる。しかし、魔法の抵抗力などはまだ対処のしようがあるが特殊能力で石化能力や毒を含むブレスなどはもっとやっかいである。コルツの魔法を有効に使おう。

### バラモン

東方の宗教において最高位に属していた僧侶。僧侶ではあるが、中位の魔術師系の呪文も修得しているようである。ラバディでこちらの体力を吸い取り、バリコなどのグループ攻撃魔法でとどめをさす。若干だが抵抗力も有している。





### ジャイアントゾンビ

これはポイズンジャイアントのゾンビ版のグラフィック。毒、ブレス攻撃を持ち、後衛にも手を伸ばしてくる。ほとんど完璧な魔法防御をしているので、後衛は攻撃魔法よりも防御魔法を使ったほうが得策である。

### 同名多種のゾンビたち

ここで紹介したジャイアントゾンビやドラゴンゾンビと迷宮内に遭遇すると、違うグラフィックで出現することがある。慌ててバグだとミスだとか思うのは早計だ。ジャイアントにポイズン、ファイヤー、フロストの種類があり、ドラゴンも同様で、ゾンビになる前の生物のグラフィックが使われているのだ。もちろん、能力もそれぞれ違っている。ドラゴンゾンビで1種類だけ元の生物にドラゴンという名がついていないものがあるが、それはオロチのゾンビである。すべて強敵で苦労するのだが、こういうアイデアはやっていてプレイヤーを楽しませてくれる。

### ドラゴンゾンビ

これはコールドドラゴンのゾンビ。ブレスやレベル6までの魔術師系呪文を使うというのは生前と同じだが、魔法に対する抵抗力が若干アップしている。ジルワンが効く確率は50%ほどで、ほかの攻撃魔法を使うよりはましな程度。

**ブラック**

ファミコン版からの強敵。BIIあたりから出現する。魔法は使わないがブレス、クリティカルヒットそのほかのありとあらゆる特殊攻撃をしかけてくる。後衛にも攻撃してくるが、防御よりも攻撃中の戦闘をしよう。

**エアージャイアント**

攻撃力、体力共に高いが、こちらの攻撃は深い階層の割には当たりやすい。呪文に関してはかなりの抵抗力を持っているので、唱えるのならば防御系の呪文を。パーティの後衛にも手が届くので、HPの低い魔術師は注意するように。

**ザ・ハイマスター**

ハイマスターの恐ろしさはファミコン版でも特に有名だが、それに定冠詞の「ザ」がついているのだからなお怖い。睡眠、毒、麻痺、それにクリティカルヒットを含む攻撃を、前衛後衛にかかわらず繰り出してくれる。

**テス**

「死」そのもの。初めて彼と戦う場合は、その名に違わぬことを身をもっておもい知らされる。ただの死ならまだいいが(?)、4レベルまでのエナジードレイン能力も有している。抵抗力もあるので、前衛が頼みとなる。





### サファイアドラゴン

四神のひとつ。木の守護者。防御力が高く、魔法に対する抵抗力、特に僧侶系の呪文に対してはかなりのものを持っている。アースドラゴンと同時に出現することが多く、その場合はアースドラゴンから倒さないと石化されてしまう。

### B11の四神たち

本来四神とは東の青龍、西の白虎、南の朱雀、北の玄武を指す。それらの像がB11にあり、それぞれを守っている守護者たちがここで紹介するモンスターなのだ。単体でも冒険者たちの手に余るほど強いのだが、ほかにもモンスターを引き連れていることが多い。差はあるが、そのいずれもが魔法に対する抵抗力があり特殊な能力も秘めている。戦う前にかなりのレベルアップが要求される。

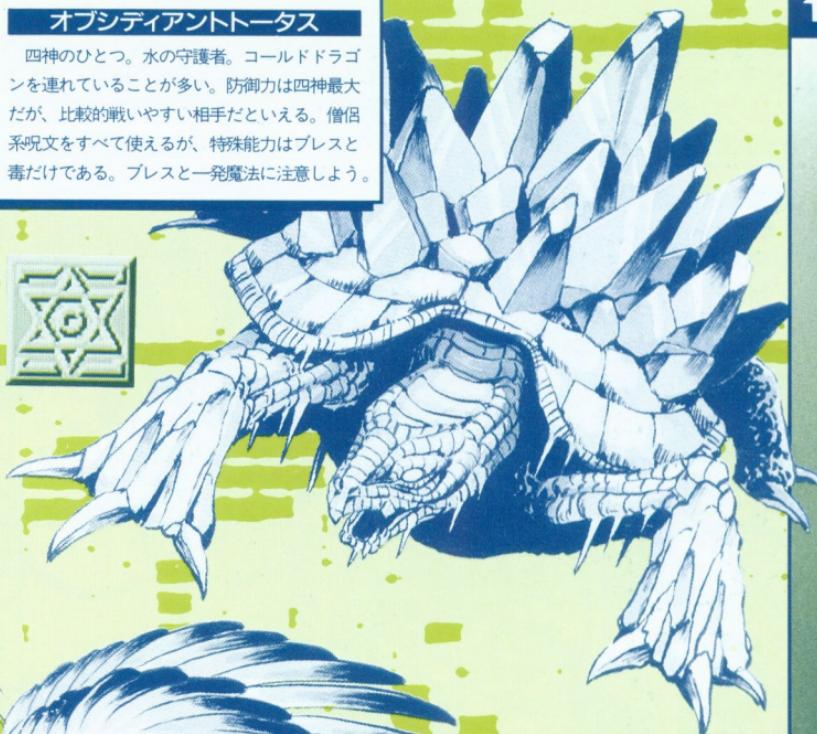
すべてを倒せば戻像が4本手にはいい、それらを組み合わせて使うことによって今度はウォーマスターとの戦闘になる。その強さはこれまでの敵以上である。

### アイヴォリータイガー

四神のひとつ。金の守護者。サファイアドラゴンと同じく、アースドラゴンを連れていることが多い。石化とクリティカルヒットの能力がある爪を後衛まで伸ばしてくれる。期待はできないが、魔術師系の呪文のほうが効きやすい。

**オブシティアントトータス**

四神のひとつ。水の守護者。コールドドラゴンを連れていることが多い。防御力は四神最大だが、比較的戦いやすい相手だといえる。僧侶系呪文をすべて使えるが、特殊能力はプレスと毒だけである。プレスと一緒に発魔法に注意しよう。

**ルビーフェニックス**

四神のひとつ。火の守護者である。魔法はほとんど効かないが、これも戦いやすい相手である。特殊能力はプレスと回復だけ。フレイムドラゴンやファイアージャイアントを連れている。コルツを重ねかけして、前衛でたたこう。



### ディスペラント

最下層で登場する悪魔。防御力、魔法に対する抵抗力共に高い。モガトの呪文も効かないだろう。麻痺、プレス、クリティカルヒットに加え、1レベルのエナジードレインもある。体力も最大級で回復能力もある強敵である。

### ストーム

プレスとクリティカルヒットの能力があり、後衛にも攻撃してくる。手ごわいことには違いないが、ディスペラントやトライアスのあとだと、倒すのが楽に感じるから不思議である。体力は低いほうだが攻撃力はほとんど同じだ。

**ライトニング**

死のブレスを吐き、後衛にも攻撃してくる強敵だ。最下層で出現するには防御力がないので、前衛で集中して攻撃すればどうにかなる。ここで紹介している4体のなかでは最も倒しやすい敵である。安心はできないが。

**トライアス**

文句なく強い。体力こそディスペラントに少し劣るが、防御力は固定のモンスターを除けば最大である。回復能力もかなりある。前衛の攻撃力が弱いと、いつまでたっても倒すことができず、味方はひとりずつ死んでいくことになる。





### デリュージャン

最大の回復能力を誇る。後衛攻撃は怖いが、いまさら毒の能力などあまり気にならないだろう。最下層のモンスターのなかでは戦いやすいほうだ。僧侶系の呪文を使うが、それも5レベルまで。一発魔法にだけ気をつけよう。

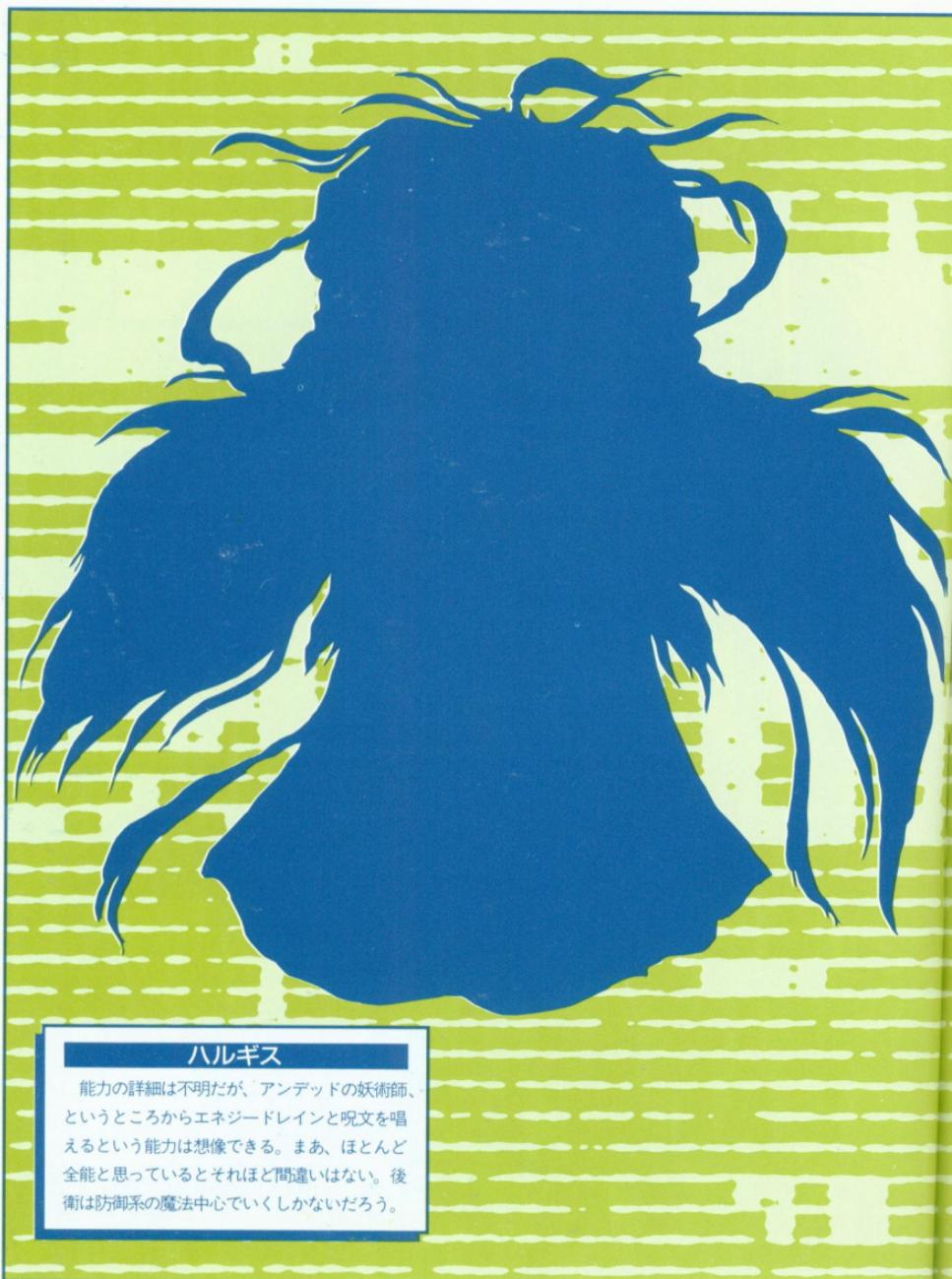
### ラーフィングスラスター

笑ったように見えるのは、顔に付いている面の口がそう見えるからだ。侍系の最強のモンスターと考えていいだろう。グラフィックからもわかるように、その長い槍で後衛までも攻撃してくる。クリティカルヒットの能力もある。

**フライブリミー**

蝶の王ペルゼブブとの関係は不明だが、こう見えても巨大な蝶である。2レベルのエナジードレイン、プレス、毒、クリティカルヒット、全魔法を使いこなす。もちろん高い抵抗力もあり、倒すのに苦労する。集中して倒そう。





### ハルギス

能力の詳細は不明だが、アンデッドの妖術師、というところからエネジードレインと呪文を唱えるという能力は想像できる。まあ、ほとんど全能と思っているとそれほど間違いはない。後衛は防御系の魔法中心でいくしかないだろう。

?

その名前、能力すべてが謎に包まれている敵である。おそらく外伝IIにおいて最強の敵であろう。これまでの敵の能力からして、呪文は効きにくいだろう。そんなときはコルツやバマツくらいしか使えない。前衛に任せるとかいい。



# MONSTERS

確定名 (不確定名)	MAX HP	AC	レジスト	その他
ステインクスライム (這いするもの)	2	12		
クリーピングバイン (這いするもの)	1	10	MP	
プラッティバット (羽根のあるもの)	4	8		逃
ローヴ (ロープを着た男)	6	8		逃
アントライオンラーバ (昆虫)	12	6		
バンデット (剣士)	8	8		逃
ワーバッファロー (獸)	15	7		
ジャイアントアント (昆虫)	6	9		呼
ヨギ (奇妙な人影)	18	6		P1、首
マジシャン (ロープを着た男)	6	10		M1
アンデッドウォリアー (鎧を着た男)	18	7	MP	
トーチャラー (小さな人影)	16	8		睡
ゾンビ (不気味な人影)	16	6		麻
モンク (鎧を着た男)	17	7	P	P2
ゲニン (うずくまる人影)	10	7		首、睡

麻=麻痺、石=石化、首=クリティカルヒット、吸=エネジードrain、吐=ブレス、回=回復

確定名 (不確定名)	MAX HP	AC	レジスト	その他
チャーマー (踊る人影)	10	8		M 2、逃
シーフ (ロープを着た男)	16	8		逃
タランチュラ (昆虫)	24	5		毒
ウイッチ (ロープを着た女)	12	9		M 2
ビショップ (鎧を着た男)	32	7		M 2、P 2
スフィンクス (奇妙な動物)	36	5	M	M 3
クレリック (ロープを着た男)	37	6		P 3
ソーサラー (ロープを着た男)	20	9		M 3
ツインホーンドビートル (昆虫)	54	2		
ホビットアーチャー (小さな人影)	32	4	MP	逃、後
ニンジャ (うずくまる人影)	47	5		毒、首
アッシャー (不気味な存在)	10	6		麻
ロッティングコープス (不気味な存在)	21	7	MP	麻
ビーナスマントラップ (這いするもの)	24	4	MP	毒、麻、回
エレファント (巨大な動物)	80	3		
ヒュージセンティピート (昆虫)	8	7		毒
ソウルトラッパー (悪魔)	42	0	MP	M 5、麻、石、吸、呼、回
ガルーダ (鳥)	56	1		吐、後、回

確定名 (不確定名)	MAX HP	AC	レジスト	その他
キングコブラ (這いざるもの)	24	6		毒
シンニヤー (おぼろな人影)	36	4	MP	M 3、P 4、
マミー (やつれた姿)	9	5		麻、吸
グール (やつれた姿)	14	8	MP	麻
バジリスク (奇妙な動物)	32	0		毒、麻、逃
ワータイガー (動物)	40	4		毒、睡、回
コカトリス (鳥)	35	6		石
サラマンダー (炎)	32	6	MP	吐、逃
エクスキューショナー (剣士)	59	5		
サムライ (着物を着た男)	56	4		M 2
ガキ (小さな人影)	40	3	M	毒、呼
ライフスタイルラー (やつれた姿)	43	3	MP	M 3、P 4、吸
ソーサリス (ローブを着た女)	28	8		M 4
ジャイアントスコーピオン (昆虫)	48	0		毒
アーマードライノサラス (鎧を着た歎)	72	- 4	MP	逃
キメラ (奇妙な動物)	88	4		
イエティ (巨大な動物)	80	4	MP	回、睡
ゴーゴン (奇妙な動物)	64	2	MP	石、吐

確定名 (不確定名)	MAX HP	AC	レジスト	その他
ガーゴイル (悪魔)	50	4	MP	M 3、呼
シャンヌイ (着物を着た男)	52	4	MP	M 5、P 5、逃
ダークプリースト (着物を着た男)	66	3	MP	P 6
ケイオス (異形の生物)	132	0	MP	P 6、呼、回
バンパイア (やつれた姿)	48	0	MP	M 4、麻、吸、回
ガンダルヴァ (踊る人影)	88	3	MP	M 4、P 5、睡
ヌエ (奇妙な動物)	100	3	MP	吐、睡、回
ウィルオウイスプ (正体不明の存在)	43	-12	MP	麻、石、後、回
ハイブリースト (ローブを着た女)	50	2		P 5
ヴィザード (ローブを着た男)	40	9		M 5
リッチ (やつれた姿)	68	0	MP	M 6、麻
マーフィーズゴースト (正体不明の存在)	110	-3	MP	睡、回
ハタモト (着物姿の男)	54	2		M 4、首
アサシン (うずくまる人影)	48	1	MP	毒、首、呼、後
マスター・ニンジャ (うずくまる人影)	42	2	MP	毒、首、睡、後
マンティコア (奇妙な動物)	72	0	MP	毒、麻、回
ポイズンジャイアント (巨人)	81	3	MP	毒、吐、後
ジャイアントゾンビP (巨人)	81	3	MP	毒、吐、後

確定名 (不確定名)	MAX HP	AC	レジスト	その他
イフリート (炎)	61	0	MP	M 4、吐
サッキュバス (翼を持つ女)	80	-2	MP	M 5、吸
ヤシャ (あらぶる姿)	88	2	MP	P 4、毒
フェートスピナー (悪魔)	80	-2	MP	M 6、麻、呼、回
ファイヤージャイアント (巨人)	180	3	MP	後
ジャイアントゾンビ F (巨人)	180	3	MP	後
ラセツ (あらぶる姿)	108	-2	MP	P 5、毒、麻
レッサーデーモン (悪魔)	80	2	MP	M 4、呼
マスター・シーフ (鎧を着た男)	62	0	MP	M 3、逃
マッドゴーレム (巨人)	170	2	MP	後
かまいたち (疾風)	48	0	MP	P 4、首
スプリガン (巨人)	88	2	MP	吐、後
ハイウィザード (ローブを着た男)	48	8		M 6
タタール (鎧を着た男)	104	-1	MP	呼、首、回
フロストジャイアント (巨人)	180	3	MP	吐、後
ジャイアントゾンビ F (巨人)	180	3	MP	吐、後
バラモン (ローブを着た男)	104	5	MP	M 4、P 6
アーク・ウィザード (ローブを着た男)	74	4		M 7

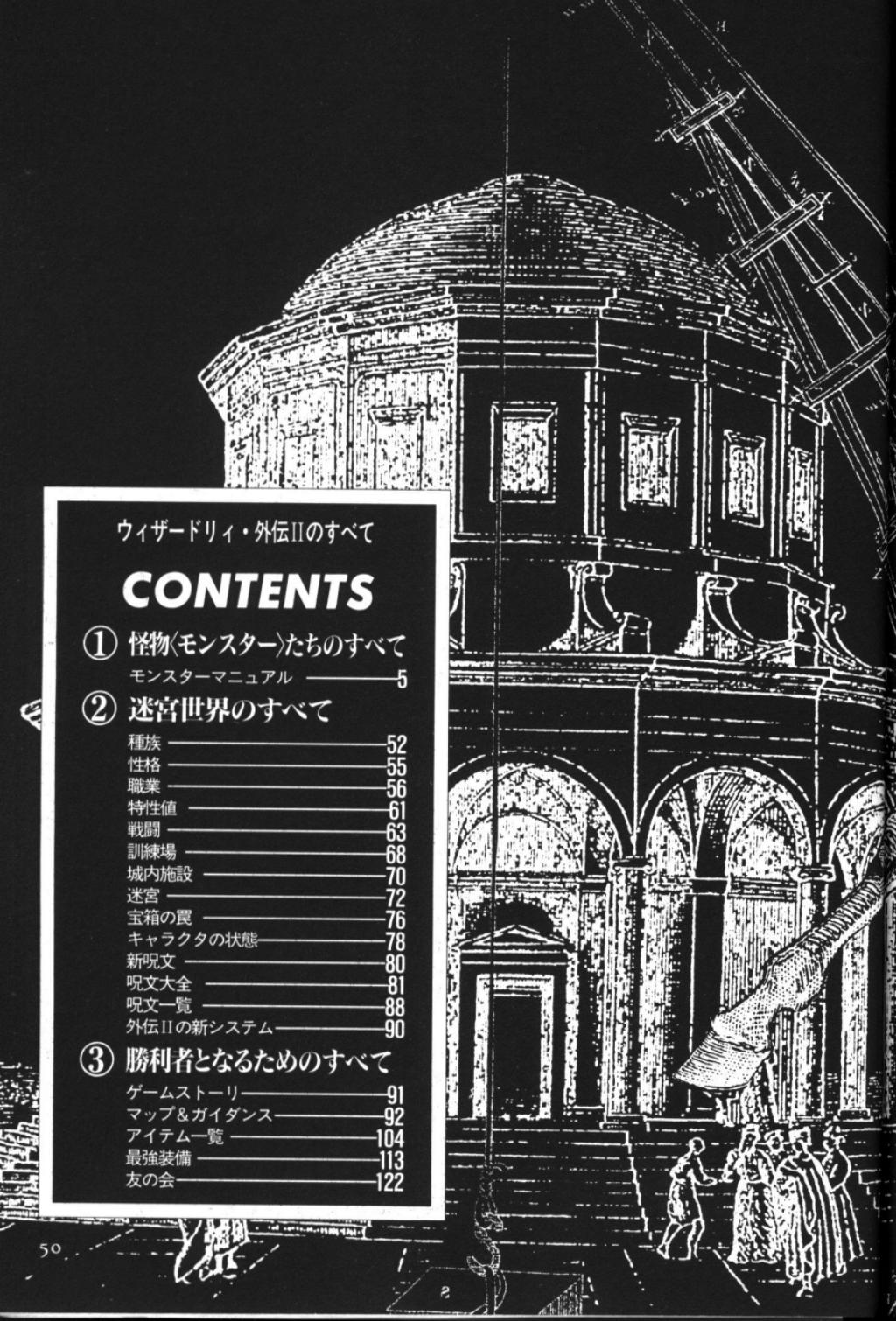
確定名 (不確定名)	MAX HP	AC	レジスト	その他
ハイニンジャ (うずくまる人影)	84	- 3	MP	毒、麻、首、後
ハイプリーステス (ロープを着た女)	70	3		P 7、逃。
グレーターーデーモン (悪魔)	118	- 4	MP	M 6、毒、麻、呼、回
オロチ (ドラゴン)	182	- 1	MP	毒、吐、睡
ドラゴンゾンビ O (ドラゴン)	182	- 1	MP	毒、吐、睡
ハイソーサリス (ロープを着た女)	60	6		M 7、逃
ブラック (踊る人影)	300	- 3		毒、麻、首、吐、睡、後
フレイムドラゴン (ドラゴン)	150	0	MP	吐
ドラゴンゾンビ F (ドラゴン)	150	0	MP	吐
コールドドラゴン (ドラゴン)	176	- 1	MP	吐
ドラゴンゾンビ C (ドラゴン)	176	- 1	MP	吐
ライカーガス (ガイコツ)	228	2	MP	M 7、毒、麻、首、吸、呼、逃、回
アースドラゴン (ドラゴン)	138	- 2	MP	石、吸、吐
ドラゴンゾンビ E (ドラゴン)	138	- 2	MP	吸、吐
サイデル (どくろ)	132	- 2	MP	M 7、毒、麻
レイバーロード (鎧を着た獣)	190	- 4	MP	M 6、P 6、回
エアージャイアント (巨人)	160	5	MP	後
ストーム (あらぶる姿)	130	- 3	MP	首、吐、後

確定名 (不確定名)	MAX HP	AC	レジスト	その他
ライトニング (あらぶる姿)	140	-1	M	死吐、後
ラーフィングスラスター (鎧を着た男)	158	-6	MP	首、後、回
ザ・ハイマスター (おぼろな姿)	86	-8	MP	毒、麻、首、睡、後
デリュージャン (巨大な獣)	300	2	MP	P5、毒、後、回
サンドクラッド (這いざるもの)	140	2	MP	P3、毒、後
オブシディアントータス (氷の山)	210	-11	MP	P7、毒、吐
ルビーフェニックス (炎)	300	-7	MP	吐、回
アイヴォリータイガー (けだもの)	420	-6	MP	石、首、後
サファイアドラゴン (ドラゴン)	250	-8	MP	吐、回
ウォーマスター (あらぶる姿)	380	-8	MP	M7P7、石、首、回
ディスペラント (恐怖を呼び起こすもの)	700	-13	MP	M7、麻、首、吸、吐、回
マイルフィック (悪魔)	295	-12	MP	毒、麻、吸、吐、回
トライアス (あらぶる姿)	615	-14	MP	首、回
デス (ガイコツ)	605	-13	MP	毒、麻、石、首、吸、吐、睡、後、回
フライプリミアー (巨大な蠅)	735	-12	MP	毒、首、吸、吐、回
アークデーモン (炎)	705	-15	MP	毒、麻、石、首、後、回
ハルギス (?)	?	?	?	?
?(?)	?	?	?	?

スライム→エレメントス

ウイザードリイ・外伝IIのすべて





ウィザードリィ・外伝IIのすべて

## CONTENTS

### ① 怪物〈モンスター〉たちのすべて

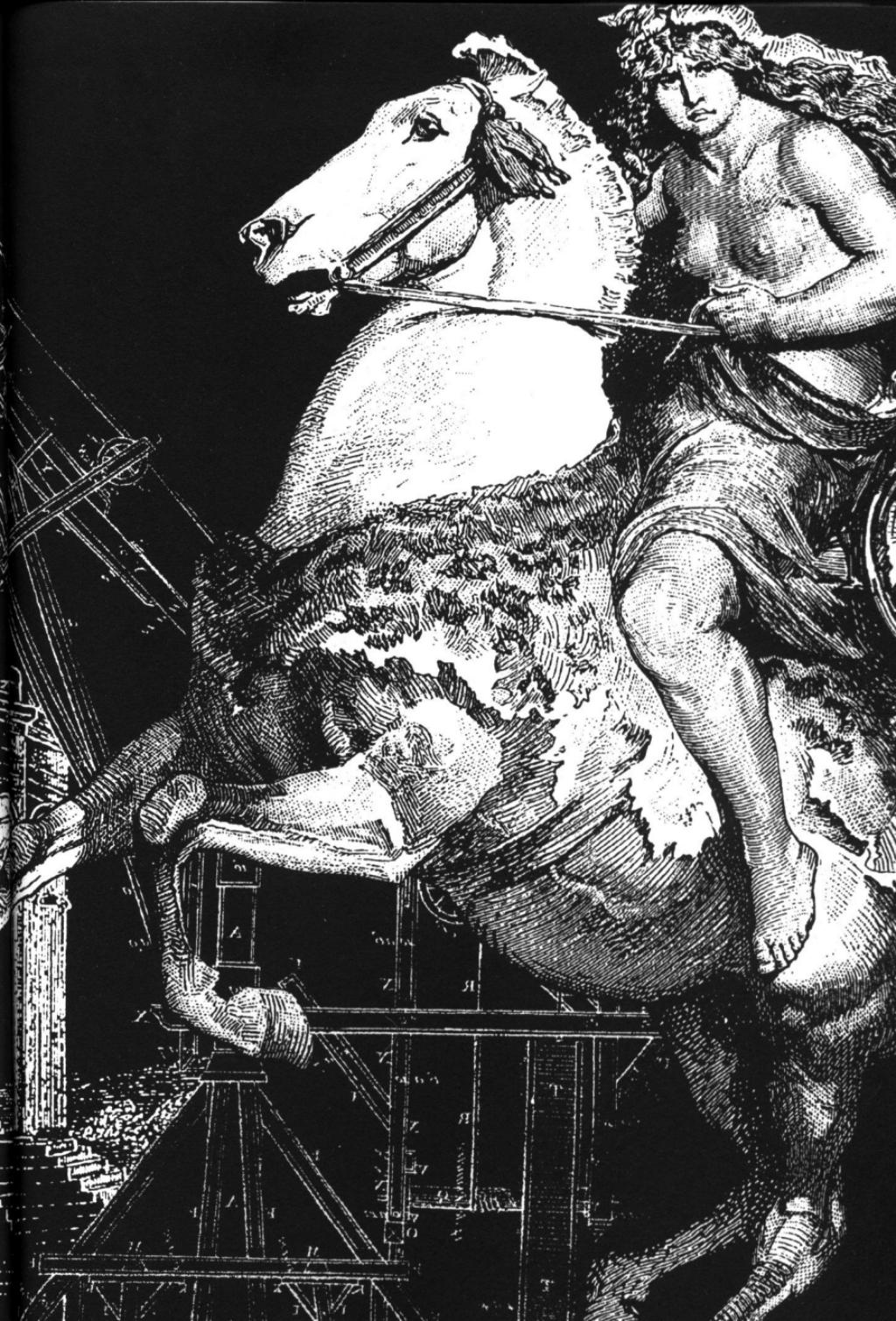
モンスターマニュアル 5

### ② 迷宮世界のすべて

種族	52
性格	55
職業	56
特性値	61
戦闘	63
訓練場	68
城内施設	70
迷宮	72
宝箱の罠	76
キャラクタの状態	78
新呪文	80
呪文大全	81
呪文一覧	88
外伝IIの新システム	90

### ③ 勝利者となるためのすべて

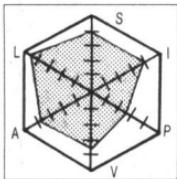
ゲームストーリー	91
マップ&ガイダンス	92
アイテム一覧	104
最強装備	113
友の会	122



# 種族

ウィザードリィの世界に生活する人類（人間族ではなく、それを含めた“人”と称される者たち）は以下の5種族である。それぞれに肉体的な特徴があり、特に身長にそれが顕著であるため判別はたやすい。

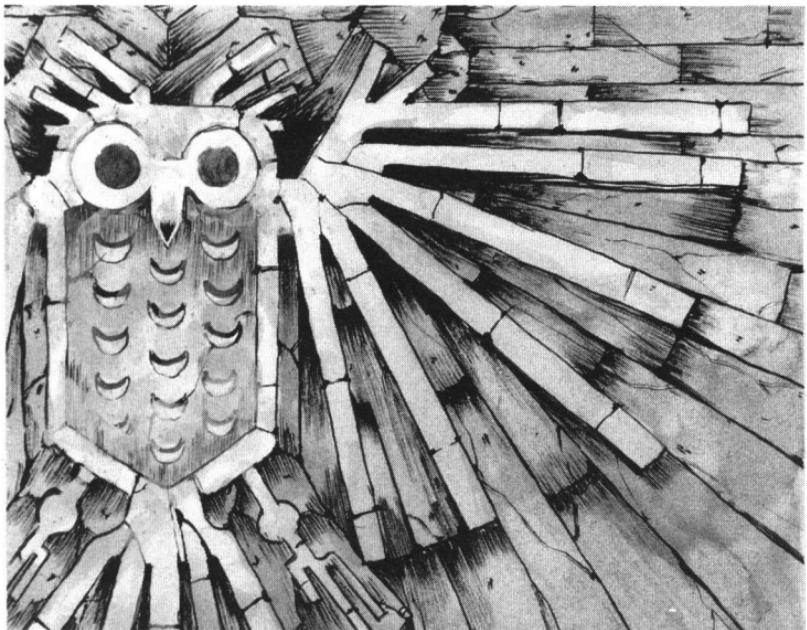
## 人間



## HUMAN

STRENGTH	8 → 18
IQ	8 → 18
PIETY	5 → 15
VITALITY	8 → 18
AGILITY	8 → 18
LUCK	9 → 19

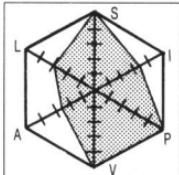
我々の世界のホモサピエンスと同一の多数派種族。能力的にはどんな職業でもそつなくこなすが、現実主義で信仰心が低いために僧侶系、蘇生呪文の失敗が目立つ。忍者などの、前衛のエリートクラスを目指すのであれば、パラメータが均一であることから、この種族がもっとも近道だといえる。





CURSE OF THE  
ANCIENT EMPEROR

## ドワーフ

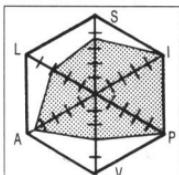


## DWARF

身長1.2~1.5メートルほどの、エルフとは対照的な体躯の種族。男女ともに鬚を伸ばしているのが特徴で、強靭な肉体から生み出される力と生命力は他種族を大きく凌ぐ。意外なことに信仰心がノームと同じく20と高く、冒険の序盤で僧侶を前衛に置くようなパーティは、ドワーフでいくのも手だ。



## エルフ



## ELF

長身瘦躯で、美しい外見の者が多い最古の人種。知能が高いうえに信心深く、魔術師・僧侶両系の魔法を操るには最高の種族である。反面生命力と運気が低く、敵にやられやすいというのが難点。レベルが高くなるまでは箱入り娘のように大事に育てないと、すぐに死んでしまう。復活も難しい。

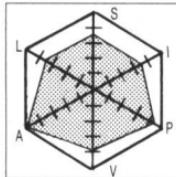




## CURSE OF THE ANCIENT EMPEROR

### ノーム

### GNOME



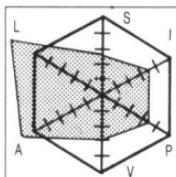
STRENGTH	7 → 17
IQ	7 → 17
PIETY	10 → 20
VITALITY	8 → 18
AGILITY	10 → 20
LUCK	7 → 17

メートルに満たない小柄な身体と大きな鼻を持ち、ドワーフ同様地中に住居を求める種族。能力的には劣ったところがなく、特に信仰心と素早さが評価できる。僧侶を作るのであれば、最適の種族だといえる。人間と同じくバラメータが均一なので、エリートクラスへの転職も早くできる。



### ホビット

### HOBBIT



STRENGTH	5 → 15
IQ	7 → 17
PIETY	7 → 17
VITALITY	6 → 16
AGILITY	12 → 22
LUCK	15 → 25

5種族中最も小柄な、60センチから80センチの身長の陽気な小人族である。足の裏に保護のための毛が生えており、通常素足で生活する。素早く、運気が異常にまで強い。盗賊には最適の種族だが力が5種族中で最低なので、転職して前衛にもっていこうすると、ちょっと苦労するだろう。



# 性格

この世界では属性とも呼ばれるその者の性格を善・中立・悪の3種に分類している。これは普通に生活を送る者たちには縁のないものであるが、常に死にさらされている冒険者にとっては行動決定のよりどころとなる戒律を表している。

## 戒律に縛られた善悪の世界観

ここでいうところの善悪は、そのキャラクタの存在そのものを表すものではない。悪の性格=悪人、とはならないのだ。人類全体としての世界における善悪の度合いはほぼ一定であり、たとえば悪の性格の者であれ悪魔やゴブリン以上に悪しき存在ではないのである。

しかしこの善悪は戒律という形でキャラクタの行動を制限するために、善の者と悪の者が通常のパーティを組むことはできない。この点で、中立の者はどちらの戒律の者とも組めるので優遇されている。もし戒律において相反する行動を取らざるを得ない場合、善か悪、どちらかの者が戒律を破らねばならなくなる。このようなことを繰り返していると、そのキャラクタの性格が変化してしまうことにもなりかねない。

### 中立

NEUTRAL

善と悪のどちらにもとらわれない、無戒律の者たちがこの中立に当てはまる。そのときの状況に合わせて自由に行動し、善悪どちらとパーティを組んでも己の流儀で問題を起こすことはない。両者の間を取り持つ役目もある重要な連中である。しかし自然体の性格のためか、あまり強い指向性がなく、神に対して絶対の信仰を必要とする僧侶系呪文を操る職業には、変身アイテムを使用しない限り就くことはできない。組めるパーティの戒律や、友好的な敵に対する行動の制限がない代わりに、職業的な制限が他の戒律よりも少し多くなっている。しかし、パーティの中に一人はいると便利だ。

### 善

GOOD

善の性格の者は、基本的に信義に厚く、敵対者といえども情を持って接するという戒律を持っている。もし仲間が困難な状況にあれば、自らの命を賭しても救おうとする、精神主義的な世界観の者たちである。それ故に友好的な態度を取る相手なら、たとえそれが忌むべき悪鬼であっても手出しは許されない。友好的な態度には、こちらも同じ態度で遇さなければならぬのだ。この禁を犯した場合は世界観そのものが根底から崩れ、悪の性格へと転じてしまうことがある。いかなるときでも高貴な精神保持を必要とする君主には、この善の性格の者しかなることができない。侍もこの善か中立てないとなれない職業である。

### 悪

EVIL

悪というと聞こえは良くないが、決してすべてが非道の輩であるという訳ではない。もっともそういった非道の輩の性格は、大抵悪であるのは事実だが。彼らはとかく物質主義であり、得にならないことには決して首を突っ込むとはしない。また、危険を冒してまで他人を助けようとは思わない。敵対する者には容赦がなく、友好的であっても逃がしてはならないという戒律に縛られている。それを破ると善の戒律になることもあるのだ。殺人機械に徹する忍者は、この悪の戒律でしか務まらない。忍者専用の武器には悪専用のものもあり、性格が変わってしまうと呪われることもある。

# 職業

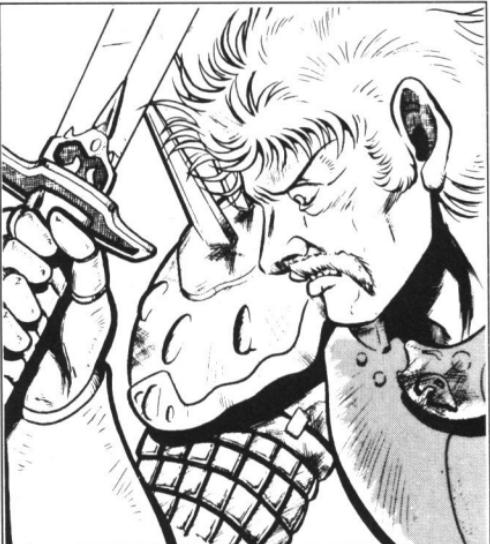
冒険者が選ぶべき職業には4種の通常クラスと、さらに4種の複合職・エリートクラスの合計8種がある。それぞれそのクラスに就くために必要な条件が定められており、エリートクラスは文字通りその条件が難しくなっている。

## 肉弾戦が身上の猛者・前衛

### 戦士

### FIGHTER

盗賊に次いでレベルアップが早く、最も多くの武具を使いこなす。直接攻撃のメイン。体力の伸びの良さが何よりも魅力である。この職に適した種族は、力と生命力のパラメータが高いドワーフである。ファミコン版の以前のシナリオでは、エリートクラス（特に侍）への転職をするための前段階というイメージが強かったが、最近ではそういうこともない。冒険の後半でも専用の武器を駆使して、敵をどんどん倒してくれる力強い職業だ。戦士になるための性格の制限はなく、どの戒律の者でも就くことができる。



### 侍

### SAMURAI

東方より伝わった職業で、現在ではエリートクラスのひとつとして確立した魔法剣士。レベル22で魔術師系呪文をすべて修得する。しかし、前衛にこの職業を置く場合はほとんどその呪文を使うことはないだろう。それよりも武器による物理的な攻撃をしたほうが、圧倒的に有利である。パーティ全員が非常に強くなった状態では、4人目に置いておくのもいい。この職に就ける性格は善か中立で、ドワーフが種族的には向いている。戦士からの転職が多いが、ボーナスポイント次第では、最初から連れていくことも可能である。





## 君主

LORD

戦士と同等の能力を持ちながら、神の加護によって僧侶の能力をも兼ね備えるエリート。レベル16で僧侶系の全呪文をマスターする。今回のシナリオでは、戦士とこの君主が装備的に優遇されており、攻撃力、防御力とともに順調に伸びていく。レベル9から僧侶と同様に、アンデッドの敵を解呪するディスペルの能力も備わっていく。この職に就ける性格は、善のみ。初めにつくることはできずに、キャラクタを成長させて転職かアイテムの力を借りるしかない。転職であれば、戦士か僧侶からがいいだろう。



## 忍者

NINJA

侍と同じく東方から伝わってきたエリートクラスで、盗賊の技能を合わせ持つ戦闘機械。敵の急所を突き、一撃で仕留めるクリティカルヒットの能力を持つ。何も装備をしなければ、一定のレベルアップごとに防御力が上がっていくという特殊な職業。今回の冒険の地アルマールは東方世界に近く、迷宮の中では侍や忍者専用の武具を発見する機会も多くなっている。忍者になれるのは悪の性格の者だけで、これも転職かアイテムの力を借りないとつくることのできない職業だ。宝箱を開ける能力は、盗賊と比べると若干劣る。



# 呪文・アイテムで後方援護・後衛

## 盗賊

THIEF

呪文は使用できないが、後衛職では攻撃値が最も高くなるはずのキャラクタ。戦闘後に宝箱の罠をはずす技術は全職内でトップを誇る。今回のシナリオでは、忍者と盗賊にスカウト能力というものがついて、シークレットドアを「感じる」ことができるようになった。気配を感じたら、その近くにシークレットドアがあるということだ。このために、序盤から盗賊は絶対に必要な職業になった。この職に就ける性格は、悪か中立。種族はホビットがいい。後半で忍者への転職を考えているのであれば、悪を選ぶしかない。

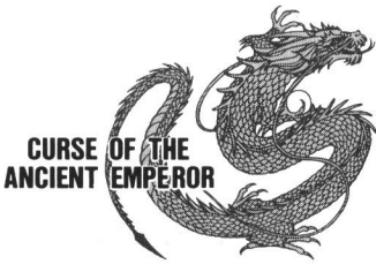


## 僧侶

PRIEST

戦闘で受けた傷を癒し、ときには死者すら蘇らせる僧侶系呪文をレベル13でマスターする。耐久力があるため、後衛の先頭に向いている。冒険の序盤であれば、前衛に置いてもいいだろう。今回のシナリオでは、ハカニド、バディアルの呪文が削除され、その代わりにフィスノイト、モガトが追加された。どちらも攻撃系の呪文で、使用価値が高い。性格の制限は善か悪で、中立はこの職に就けない。君主への転職を考えているのであれば、善を選ぼう。種族的には、信仰心の高いノームがふさわしい。





## 司教

BISHOP

エリートクラス唯一の後衛職で、魔術師・僧侶両系の呪文をレベル28すべて覚える。迷宮の中で、宝箱から入手した不確定アイテムを識別できるのはこのクラスのみである。最初は魔術師系の呪文から覚え始め、レベル4になると僧侶系の呪文とディスペルの能力も身につけるようになる。この職に就ける性格は、善か悪。キャラクタメイキングでも、エルフであればボーナスポイント4で最初からつくることができる。ただし、呪文を覚えるのがかなり遅いため、魔法重視のパーティは魔術師か僧侶から転職したほうがいい。



## 魔術師

MAGE

魔法攻撃が中心となる後衛の職業で、体力は劣るが一瞬にして敵を壊滅状態にするだけの強力な呪文を操る。全7レベルの呪文を覚えるのは、キャラクタのレベルが13のときだ。今回のシナリオでは、カニト、ラザリクという二つの新しい呪文も追加され、よりたのもしい存在となった。序盤では、その体力のなさから簡単にやられることもあるが、大事に育てれば必ず報われる職業もある。性格による制限はなく、種族的にはエルフがもっとも適している。装備アイテムにも恵まれないが、冒険も後半になればそれほどでもない。





## バランスを念頭に職業選択

キャラクターメイキング時には、ここまですでに種族と性格を選択しているため、当然就くことのできる職業の幅も狭まつてくる。詳しくは下の条件表を参照してもらうとして、職業選択時に注意すべきことが幾つかある。

まず、パーティをどのような編成にするかということ。戦士ばかり、魔術師ばかりを選んだところでパーティの利点はない訳で、仲間にしたいキャラクタにはそれぞれに武器を使った攻撃、魔術師系呪文、僧侶系呪文、そして宝箱の罠の解除の役割を、振り当てていかなければならない。

サムライたべー	サムライ	トーワーフ	く条件一 がボーナス と良ければ も可能だ ある。	3RD-MAN 4	←転職による一時的な能力の低下
せいいかく=せん	ねんれい	14	せいかく=あく	トーワーフ	はやむを得ない。バーカバーするかが問題だ。
HP 13 / 13	AC 10	じょうたい=せいしょう	HP 242 / 242	AC - 11	いかにカバーするかが問題だ。
けいけんち コールド	○	けいけんち コールド	4065600	6850	いかにカバーするかが問題だ。
ちから ちえ しんこうしん せいめいり すはやさ うんのつよさ	16 11 10 14 11 16	◆しらゆもん アイテム	ちから ちえ しんこうしん せいめいり すはやさ うんのつよさ	14 15 20 19 15 16	◆しらゆもん アイテム

次に、最終的にはそのキャラクタをどう育っていくのか。転職して忍者や君主などのエリートクラスや他の職業にするつもりなら、その形でのパーティのバランスも考える必要があるからだ。変身アイテムは迷宮の終盤にしか登場しないため、それを待たずに転職となると（キャラクタのレベルが1にもどされるために）、パーティの総合力低下は目に見えている。例えば僧侶を君主にしたなら、治療呪文の減少を補うために魔術師を僧侶か司教に、そして戦士を侍にして攻撃呪文の補助をするなど。後々のことまで熟考すべきだ。

クラス	S · I · P · V · A · L	性格
戦士(FIGHTER)	11 · — · — · — · — · —	善・中立・悪
魔術師(MAGE)	— · 11 · — · — · — · —	善・中立・悪
僧侶(PRIEST)	— · — · 11 · — · — · —	善・悪
盗賊(THIEF)	— · — · — · — · 11 · —	中立・悪
司教(BISHOP)	— · 12 · 12 · — · — · —	善・悪
侍(SAMURAI)	15 · 11 · 10 · 14 · 10 · —	善・中立
君主(LORD)	15 · 12 · 12 · 15 · 14 · 15	善
忍者(NINJA)	15 · 17 · 15 · 16 · 15 · 16	悪

# 特性値

特性値とは、そのキャラクタがどれだけの能力を持っているのかを示す値であり、クラス選択の条件にもなる冒険者にとって極めて重大なパラメータである。

## 6種に分類された能力レベル

### STRENGTH

#### 〈力〉

武器による直接攻撃を、相手にヒットさせる能力値で、高ければ高いほどミスが少なくなる。ACの低い敵にダメージを与えるためにも、戦士や侍などの前衛のクラスには特に重要な特性値である。武器にもこのボーナス値が設定されていて、例えば力が最高値20のドワーフ戦士でも、いい武器を持たせることによって、より高い攻撃力を得ることが可能になる。実際は20以上になっているのだ。



### I.Q.

#### 〈知恵〉

魔術師系の呪文を操るために必要な特性値であり、呪文修得時にはこの値が高いほど、覚える呪文の種類が多くなる。ただし呪文を使用する際にはその威力が低下する訳でもなく、まして重要ではないらしい。魔術師系の呪文を使わなければ無意味である。逆に言えば、魔術師と司教、それに侍の呪文を覚える早さには確実に影響を及ぼすパラメータである。他の職業では、気にしなくともいい。



### PIETY

#### 〈信仰心〉

僧侶系呪文を扱う者に必要な特性値で、低いと魔術師系呪文を使う職業にとっての知恵と同様、呪文修得に影響てくる。特性値としての重要度はあまり大したものではないが、唯一蘇生呪文を使うときにはその成功率に関わってくる。I.Q.よりは大切だろう。このパラメータも、僧侶と司教、それに君主の呪文を覚えるスピードに影響する。この中で、蘇生呪文使用の可能性が高いのは僧侶だろう。





## CURSE OF THE ANCIENT EMPEROR

### VITALITY

#### ＜生命力＞

レベルアップ時のHPの伸びに関わってくるため、前衛、後衛に関わらず、重要な特性値である。この値が高いほど、万が一死亡したときの蘇生する確率も高くなる。エルフやホビットはこの数値が低いので、これらの種族を使う場合はボーナスイントを多めに振り分けておくといいだろう。なおレベルアップの際に、2未満になってしまふと老衰死となり、自動的にロストしてしまう。



### AGILITY

#### ＜素早さ＞

これもあらゆるクラスに必要な特性値で、高いほど戦闘時のコマンド実行が早くなる。武器による打撃であれ、後衛の呪文であれ、敵より先に攻撃ができれば、それだけ生き残る可能性も高くなるのだ。また、盗賊や忍者が宝箱の罠を見抜き、それを解除する技能の高さも示している。ホビットはこの能力値がもともと高く、ドワーフは低い。戦士をつくる場合には、これを少し多めにしておこう。



### LUCK

#### ＜運＞

この世界では運も実力のうちであり、これはキャラクタの運気を示している。迷宮の中では、戦闘も罠の解除もこの運が関わってくる。偶然の積み重ねが危険を遠ざけ、敵のブレスによるダメージの軽減、盗賊が解除に失敗した、パーティ全員に影響を与えるような罠の無効化などにも関わってくる。ホビットはこの数値が異常に良く、ドワーフとエルフは比較的低い。パーティ全員高くしたい。



# 戦闘

一度迷宮へと足を踏み入れれば、そこは凶悪な魔物が徘徊する別世界となる。そこで戦闘は冒険者を大きく成長させるが、それだけに常に死の危険をはらんでいる。有利に戦いを運ぶため、ここではその進行とルールに触ることにする。

## 迷宮内での戦闘の基本ルール

### パーティはフルメンバーで

冒険者のパーティは1名から6名までの編成が可能で、戦闘終了時に得られる経験値は、そのとき戦闘可能だった（麻痺などしていない）メンバーに均等に分配される。つまり少數パーティであるほど一人当たりの経験値が高くなる訳だが、それを期待してメンバー数を減らすのは無謀である。たしかに、超高レベルで呪文も使える忍者の単独行などというのもできないわけではないが、それはシナリオをクリアしたあと数百時間費やした者にだけ許される楽しみであって、初めて迷宮に向かうキャラクタたちがやるようなことはない。一人だと麻痺しただけで、即全滅なのだ。バランスのとれた6人で戦おう。

### 先制攻撃のルール

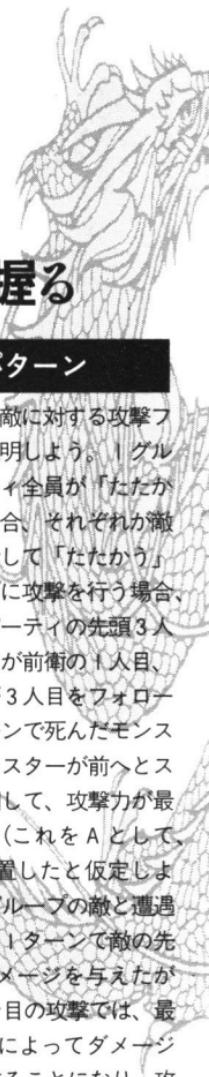
敵との遭遇時に、冒険者もしくは敵のグループが戦闘態勢を整えていない場合は、相手を驚かせた側の奇襲となる。この際相手を一方的に先制攻撃ができるのだが、呪文は使えない。アイテムに秘められた魔法のみが使用可能である。物理的な攻撃力に期待できない後衛のキャラクタたちは、なにか一つマジックアイテムを持っていたほうがいいだろう。敵がアンデッドであれば、ディスペルの能力を使うのも手だ。魔物側はアイテムを使わないが、その代わりにプレスを吐くものがいる。プレスの攻撃力はそれを吐くモンスターの体力に比例するので、ドラゴンの一群などに先制攻撃をかけられると、全滅の可能性もある。

### 友好的なモンスターとの和戦

迷宮に潜む魔物といえども、常に戦いを望んでいる訳ではなく、ときには冒険者に対して友好的な集団もいる。和戦の選択は冒険者の判断に委ねられるが、実際にはパーティの戒律によって決定されることが多い。即ち善メインのパーティならば和睦、悪メインであれば戦闘を選ぶ。これに反すると、メンバーの性格が善悪逆転してしまう危険があるからだ。そのときに、どちらかの戒律専用のアイテムを装備していると、即座に呪われるのだ。しかし、これを逆に利用する方法もある。悪のパーティを一時的に善にして、戦士などを君主に転職させるのだ。あとは装備に注意しておけばいい。

### 僧侶系クラスのディスペル能力

僧侶と司教、そして君主は、闇の力によって生まれた不死生物（アンデッド）の呪いを解き、成仏させるディスペル能力を持っている。これは1グループのアンデッドに対して行うことができ、レベルが高いほど数も多く、強力な魔物の呪いも断ち切ることができようになる。先制攻撃時にも使えるので、特殊攻撃の多いアンデッド相手には非常に心強いものとなる。僧侶はこの能力を最初から持つおり、司教はレベル4から、君主は9からとなる。なお、ディスペルした敵の経験値はもらえないが、仮にすべての敵をディスペルしたとしても、ドアの隣であれば宝箱は出現する。



# 前衛内の配列が生死の鍵を握る

## 前衛・後衛、6人のフル戦闘態勢

前作、外伝Iに続いて、本作品でも「後衛の武器による直接攻撃」が導入されている。すべての武器はロングレンジ（以下L）とショートレンジ（以下S）2種類の射程距離に分類される。Lの武器を装備すると、前衛ならばモンスターの4隊列目まで、後衛ならば2隊列目までに直接攻撃が可能になる。Sの場合は前衛で2列目まで。後衛は直接攻撃は不可能になる。3列目以降に早めに倒すべき敵がいた場合は、呪文に頼るしか方法がないのである。右ページの図①を見て欲しい。それぞれに適した武器を装備すれば、うまくすべてのラインの敵に武器が届くのである。ここで問題になるのは、シナリオを進めていく過程でそれぞれのキャラクタが運良くいい武器入手できるかということと、メンバー間における力の差だ。頭数だけで敵を倒せることは限らない。戦士一人で対応できる敵でも、僧侶や盗賊の武器攻撃に魔術師の呪文でフォローすることが必要とされることが多くある。加えて今回も前作と同じく、ACの低い敵にはなかなか攻撃が当たらない。その辺は戦いながら敵ごとに覚えるしかない。魔術師は、余裕のあるとき以外は武器攻撃は行わず、呪文で対処するのが基本だが、それ以外の後衛、僧侶や盗賊はあくまでも戦士のフォローという形で戦闘に参加させてみることだ。ちなみにレベルが上がれば、呪文使用と強力な長距離武器の装備が可能なエリートクラスを後衛に配備することで、総合的な攻撃力を大幅に上げることも可能になる。

## 同グループ内攻撃パターン

武器による1グループの敵に対する攻撃フォーメーションを分析・説明しよう。1グループの敵にこちらのパーティ全員が「たたかう」コマンドを入力した場合、それぞれが敵グループ内のどの魔物に対して「たたかう」のか。3体以上のグループに攻撃を行う場合、先頭から3体がそれぞれパーティの先頭3人に対応する。後衛は4人目が前衛の1人目、5人目が2人目、6人目が3人目をフォローする型をとる。最初のターンで死んだモンスターがあれば順に次のモンスターが前へとスライドてくる。前衛に関して、攻撃力が最大のキャラクタを1人目（これをAとして、以下、B、Cとする）に配置したと仮定しよう。そこで4体以上の1グループの敵と遭遇するとどうなるのか。Aは1ターンで敵の先頭を倒せたが、B、Cはダメージを与えたが倒せない。すると2ターン目の攻撃では、最強のAが1ターン目にBによってダメージを受けている敵を相手にすることになり、攻撃力の低いCは無傷の敵を相手にしなければならない。これでは攻撃力が無駄になっているのがわかる。次に敵が2体の場合（図②）。A、Bはそれぞれ1体目、2体目の敵に攻撃。CはAのフォローになり、1体目を攻撃する。Bは一人で敵に攻撃をしなければならない。これらを総合して考えると、前衛の最も有効な配置は、Aに攻撃力3位、Bに1位、Cに2位ということになるのである。

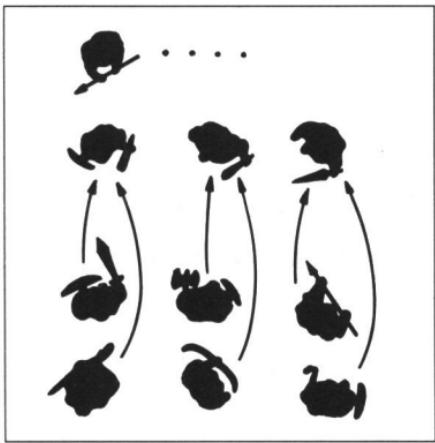


図1

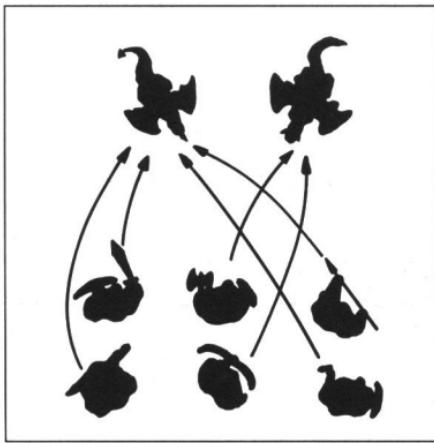
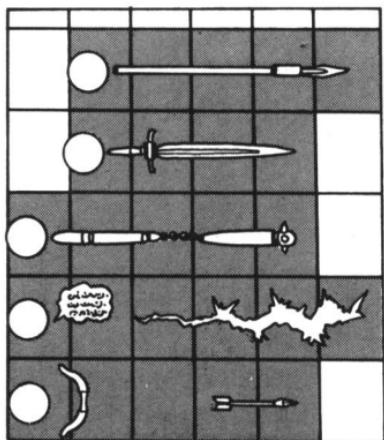


図2

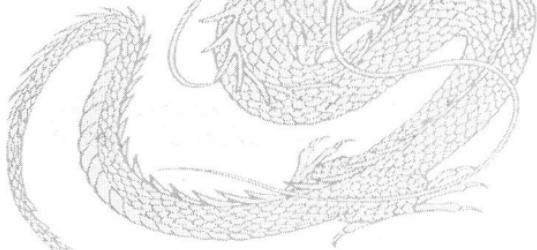
こちらのパーティの2番手に、最大の物理的な攻撃力を持つキャラクタを配置する。できるだけ少ないターンで敵を全滅、あるいはできるだけ多くの敵を倒す。これがウィザードリィの戦闘の基本なのである。無駄な攻撃力の配分は、絶対になくすべきだ。それは死へとつながっている。後衛は最終的な武器、呪文を扱えるようになるまではあくまでも前衛の補助。過度の期待は失敗のもと。さいわい今回は後衛用の武器も充実しているので、それまでの忍耐と慎重さが勝利への近道である。



↑前衛の武器による攻撃をメインとしたら、後衛のそれはフォローに過ぎない。危険を察知したらすぐに呪文を使おう。とは言え、レベルが上がれば僧侶や盗賊の攻撃値も上がる。2人がかりならば、戦士並の働きも可能に。



↑何はともあれ、これがオーソドックスでバランスのとれたパーティ。呪文攻撃が物を言うので、早めにピショップをパーティに加えるのもいいだろう。魔術師を2人参加させるのも、決して不利なパーティではない。



## モンスターが秘める多彩な能力

迷宮に潜むモンスターの多くは、戦闘に生き残る手段として、冒険者のパーティにはない様々な能力を持っている。モンスターの爪や牙に分泌される、毒や麻痺の攻撃をはじめ、プレス、呪文無効化など、その能力は攻守に渡って敵対するパーティを苦しめるのである。

### 毒

### POISON

人体に有毒な分泌液を爪や牙、プレスを通じてパーティの体内に送り込む能力。迷宮内では最もポピュラーな特殊攻撃。宝箱の毒針や毒ガスでも、やられてしまうことがある。この毒に冒された場合、アイテムの毒消しかラツモフィス、マディなどの呪文による治療を行わない限り、ことあるごとにHPが奪われていく。ラツモフィスを覚えるまえのパーティがこれにやられると、死者が出ることもある。城にもどることができれば、自動的に解毒されるようである。

### 麻痺

### PARALYZE

毒に次いでよく見られる特殊攻撃。神経系統を冒す麻痺性の成分を打ち込む能力である。アイテムの気付け薬か、呪文のディアルコなどで治療できる。ほっといても毒のようにHPのダメージはないが、そこがまだ戦闘中であればそのキャラクタは行動不能になってしまう。総合的な攻撃力も減るわけで、毒よりも危険性は高い。全員が麻痺だと全滅だ。その感染経路は毒の場合と同じであるが、毒と麻痺の両方を一度に受けすることもある。

冒険者たちが生き残るために、これらのモンスターの特殊能力をあまさず熟知しておく必要がある。それがとりもなおさず、敵を倒すための第一歩になるのだ。戦闘は迷宮の中でだけ起こるものではない。戦う決意をしたときから始まっているものなのだ。

### 石化

### STONE

身体に触れた相手を石にして硬直させてしまう能力。魔術師系の呪文に同様のものがあるが、大きな違いは呪文の場合モンスターはまれに復活することもあるが、パーティがやられた場合は特効薬か、僧侶の呪文マディを使わないと絶対に復活できない。冒険の序盤でこれにやられると、カント寺院に連れていかないと迷宮の中では蘇生不能という状況もあり得る。もちろん、戦闘があれば行動不能でダメージをもらうこともある。治療がより困難な、麻痺の亜種といえるだろう。

### クリティカルヒット

### CRITICAL HIT

どれだけキャラクタにHPがあろうと、急所を突くことによって一撃のもとに葬り去る特殊攻撃。本来は東方からやってきたと言われる忍者独自の攻撃技術だったが、迷宮内にも下忍を始めとする忍者系の敵が存在することから、彼らが知性の高い魔物たちに伝えたのではないかと推察される。このクリティカルヒットを完全に防御する術はない。せいぜいACを低くして、敵の物理的な攻撃を当たりにくくするのが精いっぱいである。それでも、やられるときはやられるのだ。

## エナジードレイン

ENERGY  
DRAIN

数ある敵の特殊攻撃の中でも、最も冒険者たちから忌み嫌われているのが、このエナジードレインである。これによって生命力を吸い取られたキャラクタは HP の上限が低下し、またこの攻撃を仕掛けてくる敵の能力に応じて、1~5 レベル分の経験値を奪われてしまうのだ。高レベルの冒険者たちにとって、この攻撃は単なる死よりも恐ろしいものだといえよう。現状復帰するために、また膨大な経験値を必要とするのだから。防御方法は、この特殊攻撃にレジストするアイテムを入手するのがいちばん。AC を下げるのも有効だ。

## 呪文

SPELL

魔術師や僧侶タイプの敵が唱えてくるのはもっともだが、高位のアンデッドやドラゴン、悪魔の類も彼らに劣らない強力な呪文を駆使してくる。それに高レベルの呪文でなくとも、マツやコルツなどの防御系の呪文を繰り返し使ってくるやっかいな敵も存在する。前者に対する戦い方は、こちらの攻撃魔法は効きにくいのでコルツなどで魔法防御をして、後者の場合は武器による攻撃をメインに速攻で倒していくことを心がけよう。また、アイテムの中には呪文にレジストするものもある。

## ブレス

BREATH

ドラゴンなどが持っている、体内に貯めた炎や冷気、毒ガスをパーティ全員に吐きかける能力である。そのモンスターの HP 値のちょうど半分が、ブレスによる最大ダメージに相当する。迷宮も最下層になると、クリティカルヒットの能力を持った死の息を吐いてくる、恐るべき敵も存在する。対処法としては、できるだけ早く敵の HP を 0 にする（当たり前といえば当たり前だが）、それとコルツの魔法が呪文だけでなく、ブレスに対しても抵抗力があることは知っておいて損はない。

## 呪文無効化

RESIST1

冒険者側の呪文を無効化する防御能力。たとえティルトウェイトといえども、無効になってしまえば意味はない。悪魔系、ドラゴン系などにこの能力を持つものが多い。打撃で戦うしかないのだが、本作で追加された僧侶系呪文のフィスノイトを使うと、これまで効かなかった敵にも攻撃魔法がダメージを与える場合も。呪文防御能力を低下させるのだ。

## 抵抗力

RESIST2

呪文の無効化に対し、こちらは敵に効いた呪文のダメージを軽減する抵抗力のことだ。例えば、マダルトを使ってもたいしたダメージは与えられないのに、それより下位のレベルであるラハリトが思いのほか有効という場合がある。それは、その敵が冷気の魔法に関しては、この抵抗力を持っているということなのだ。あとは実戦を重ねて、コツを掴め。

## 体力回復

HEALING

急速な新陳代謝機能やすば抜けた生命力によって、1 ターンごとにダメージを回復していく特殊能力である。その回復する HP の数値は様々だが、中には 2 ケタを誇るモンスターもいる。どのモンスターがこの能力を持っているのか外見からはわからないが、戦闘が長引きがちなモンスターがいたら、一度はパーティなどの一発魔法を試してみるのもいい。

## 仲間の召喚

CALL

独特的の音声で仲間を呼び寄せる能力である。グレーターーデーモン、レッサーデーモンなどに代表される、悪魔系にこの能力を持つモンスターが多い。ただでさえこちらの呪文が効きにくい相手が、より困難な状況になってしまう。これにはあまり有効な対抗手段がない。ロクドなどで敵を石化させるというのも考えられるが、やはり効きにくい。地道に倒そう。

# 訓練場

訓練場とは町外れに設けられた冒険者の基礎トレーニング用施設である。冒険者としての登録が行われるほか、成長後のクラスチェンジのための設備も整っている。

## 冒険者の登録とクラスチェンジ

### キャラクタメイキング

リルガミン市と同じくここアルマールでも、訓練場は街外れにある冒険者のためのトレーニングエリアである。本来は軍属の者のみが使用できる練兵場であったが、迷宮に挑む冒険者を募るに当たって広く一般に開放され、誰もが各職業の基礎訓練を受けられるようになった。それまでに冒険者として修業してきた者はともかく、どのクラスにも就いておらずに迷宮の探索を志願する者は、まずはこの訓練場に名前と種族を登録し、能力測定を受けなくてはならない。能力とはつまり特性値のボーナスポイントで、これと性格の条件をクリアして適性があると判断された職業であれば、基本的な身のこなしや戦術などのレクチャーを経て、晴れてレベル1の冒険者となるのである（キャラクタメイキング）。冒険者は名簿に登録されるが、この人数は20人まで。それ以上のキャラクタをつくるためには、それまでのキャラを削除しなければならない。また、ボーナスポイントは変動するので、一度で諦めないように。

### クラスチェンジ（転職）

稀に、飛び抜けて高いボーナスポイントを持って生まれてくる冒険志願者もいるが、多くの場合このポイントは5～9、運が良くて19ポイント程度である。つまり、ほとんどのキャラクタが選べる職業は通常クラスとビショップまで、侍ですらエルフかドワーフかノームで18ポイント以上のボーナスがなければ条件をクリアすることができない。しかし、何度かのレベルアップを重ねて特性値が狙い通りに上昇し、この条件を満たすことができれば、訓練場でのクラスチェンジという方法でロードや忍者などの上位クラスに転職することが可能になる。ただし、一度現在のクラスでついた癖を直すために、転職後はすべての特性値が種族の基本値まで低下してしまい、当然新たなクラスはレベル1からスタートする。その直後のレベルアップは比較的簡単だが、一時的な能力ダウンと、年齢が一気に5歳以上も増えてしまうのがネックである。幻の転職アイテムを見つけられれば、そのようなことも心配せずに済むのだが。

い L せいいかく	1 =あく	???	ノーム
とくせいいちを きめてください			
ちから	2	ボーナス	←
ちえ	2	ポイント	手を打とう
しんごうしん	10	は適当などこ	時間の無駄になる。
せいめいりょく	8	なとこ	こだわりすぎる
すばやさ	10		
うんのつよさ	2		
ボーナス	10		

かたなー L せいいかく	4 =ちゅうりつ	せんし ねんれい HP 373/373	にんけん 1号 AC - 11
どのしょくきょうに かわりますか？			
まほうつかい	どうぞく	◆サムライ	

冒険者があがれる、エリートクラス。ここまで道のりは結構つらい。転職アイテムがあれば。

## キャラクタを見る

名簿に登録されている、20人のキャラクタの能力やアイテム、呪文の数を確認できる。ギルガメッシュの酒場やキャンプ中でも、同じようにキャラクタを調べることができるが、こここの便利な点はキャラクタが酒場、迷宮どちらにいても関わらず、全員の状態を確認できるということだ。登録した人数が8人程度になり、重要アイテムを誰に渡したのかちょっとわからなくなったり、冒険を始める前にダミーをつくってゴールド稼ぎをするときなどにも重宝するコマンドである。もちろん、あとどれくらいで念願のエリートクラスに転職できるのかの、パラメータの確認にも使うことになるだろう。

## キャラクタを消す

文字どおり、キャラクタを消すコマンド。一度消したキャラクタは決して復活しない。20人までは登録できるので、それまでは使用することもないだろう。上でも述べたが、キャラクタはそれぞれ150のゴールドを持っているので、ダミーをつくって一人にお金を集中させようとすると、金を奪われたキャラクタは邪魔になる。そんなときにも使うコマンドだ。また、キャラクタをすべて消して、もう一度「キャラクタを消す」を選ぶと、「バックアップデータをリセットしますか?」と表示されるので、そこで「はい」を選ぶとボルタックの商品リストも迷宮の謎も、新品同様にもどってしまうのだ。



## キャラクタの転送

ゲームボーイ2台と通信ケーブルがあれば、「外伝II」のロムからロムへキャラクタを送り込むことができる。(「外伝II」同士でのやりとりを「転送」と言い、IからIIへの移動は「転生」と言って区別している。)

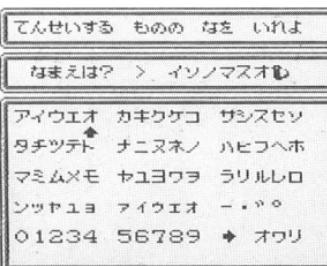
ここで注意したいのは、AのロムからBのロムへキャラクタを移動したとすると、Aのロムからはキャラクタがいなくなるということ。

また、移動すると、アイテムはすべて失ってしまい、レベルは1に戻る。ただし称号はそのまま持ち越すことができるので、称号にこだわる人にはこたえられないかも。

なお、IからIIへ移動したキャラクタは再びIにもどることはできないのでそのつもりで。

## キャラクタの転生

キャラクタのロム間の移動は、なにも通信ケーブルがなくても行うことはできる。前作「外伝I」のシナリオクリア以後も、延々と冒険を続けていたパーティは、ボルタックの商品リストから売り切れの表示をなくし、そのときに「転生の書」入手できたはずである。このアイテムのスペシャルパワーを使ったときに表示される暗号を使って、そのキャラクタを「外伝II」へ移動させることができるので。訓練場で「キャラクタの転生」を選ぶと、キャラクタの名前を聞いてくる。名前を入力すると、「浮かび上がる文字とは」と再び聞いてくるので、そこで暗号を入力するのだ。成功すると、移動ができる。



←転生は、キャラクタがロムか  
送など大差はないのが特徴。  
あとは転

# 城内施設

城塞都市の中では、冒険者が束の間の安息を得、再び旅立つための準備を整えるための施設が用意されているのだ。

## 冒険者をサポートする4種の施設

### ギルガメッシュの酒場

冒険者の仲間を募るならばギルガメッシュの酒場へと言われるほど、冒険者たちのたまり場として名高い酒場である。24時間休みなしに営業を続け、いつでも酒が飲めるというのが冒険者に好まれているらしい。現在では迷宮に近寄りもしない一般市民はほとんど利用していないが、明日をも知れぬ命のためか羽振りのいい冒険者のおかげで、酔っぱらいが暴れ出すと手のつけようがないという悩みのほかは、経営状態は良好である。冒険に旅立つ者はまずこの酒場でメンバーを集めめるのだが、ここでは善と悪の戒律の者がパーティを組むことはない。この酒場で相反する戒律の者が同じテーブルで笑い合っていふものなら、それが善であれ悪であれ、同じ戒律を持つ者たちからどんな仕打ちを受けるのか、わかったものではないからだ。どんなに酒に酔っても、戒律を忘ることはできないのだ。そのような危険なパーティを組みたがる者たちは、人の目のないところ、地下迷宮の入り口付近で落ち合うものと、公然の秘密になっているのだ。

### 冒険者の宿

城塞都市内に住居を持たない者がほとんどいる冒険者のために造られた、アルマール市直営の宿泊施設である。一般の旅人には開放されておらず、アルマール市の役に立つ迷宮探索者専用の宿となっている。ここではMPと、部屋のランクに合わせたHPの回復ができる。例えばロイヤルスイートであれば、500GPを払って一週間宿泊すれば、HPを10回復できるという仕組みである。宿泊は馬小屋以外すべて一週間単位だが、HPがフルの状態であれば無料でいい部屋に休憩が可能。この場合、馬小屋だけは一日経過することになる。たまの地上での宿泊くらい、いい部屋で眠りたいものだが、なぜか、迷宮での経験が豊富な者に限って馬小屋に宿泊したがるという意外な事実がある。なお、レベルはここで休息をとったときのみ上昇する。

- ・馬小屋 無料 MPのみ／1日
- ・簡易寝台 10G P 1HP／1週
- ・エコノミールーム 50G P 3HP／1週
- ・スイートルーム 200G P 7HP／1週
- ・ロイヤルスイート 500G P 10HP／1週

	ギルガメッシュの さかば
	なまにいれる はずす しらへる ◆やまわけする
3RD-MAN	242 242
かたなー	323 323
せんしー1	400+ 400
ゆすたー	312+ 312
そうりやー	314 314
めいじー	126 126

← HPは部屋のランクによって なるスピードで回復する。余り泊 まりすぎると歳をとるので注意	かたなー L-37せんし せいかく=ちゅうりつ ねんれい 15 HP 373/373 AC-11 じょうたい=せいしょう けいけんち 5903527 コールド	うまこや かんいしんたい エコノミールーム スイートルーム ◆ロイヤルスイート おかねを あつめる	← HPは部屋のランクによって なるスピードで回復する。余り泊 まりすぎると歳をとるので注意
うまこや かんいしんたい エコノミールーム スイートルーム ◆ロイヤルスイート おかねを あつめる	100/しゅう 500/しゅう 2000/しゅう 5000/しゅう	100/しゅう 500/しゅう 2000/しゅう 5000/しゅう	うまこや かんいしんたい エコノミールーム スイートルーム ◆ロイヤルスイート おかねを あつめる



## ボルタック商店

ボルタックという名のドワーフが経営する、各地に独自の流通ルートとチェーン店を持つた冒険用の武具、防具、アイテム類の専門店である。特に冒険者が発見して持ち帰った、失われた技術によって製造されたアイテムの売買を一手に扱っており、これによってボルタックは財を成したと言われている。各店には専属契約を結んだ高レベルの司教があり、アイテムの鑑定や呪われたアイテムを間違って装備した冒険者たちのために解呪のサービスを行っているが、いずれもそのアイテムの売却価格と同額という法外な報酬を要求し、また今しがた売り払った品がすぐさま倍額となって店頭に並ぶという冒険者にしてみれば悪どい商売を行っている。しかし、最近ではその接客態度にも微妙な変化が現れているようで、貴重なアイテムを何十種類も売ってくれる上客中の上客には、なにか秘密の書物をくれると、冒険者の間でまことしやかに囁かれている。

## カント寺院

呪法による治療及び蘇生術に重点を置いた宗派の寺院で、実質的には治療院に近い性質を持っている。こと死者の蘇生に関しては、高い技能を持った高僧たちが揃っており、並の僧侶が呪文を使うよりは遙かに信頼性が高い。しかしそれだけに寺院への寄付という形で要求される料金は高額であり、また万一蘇生に失敗してその者が灰、あるいは消滅したとしても、なんの責任もとらないし、納めた寄付金も一切返却されない。冒険者にしてみれば、救いの神にもなるし、金儲けだけがうまいロクでもない寺院にもなるという両極端な施設である。金がない冒険者や、カント寺院の能力よりも自分のパーティの僧侶により信を置く冒険者は、地上に上がった直後に強制的に収容された友の亡骸をそのまま引き取りに来ることもあるという。

- ・麻痺 寄付金 100G PXレベル
- ・石化 寄付金 200G PXレベル
- ・死亡 寄付金 250G PXレベル
- ・灰 寄付金 500G PXレベル

3RD-MAN	L 23 ロート	AC - 11	6850
なにを おもとめですか?			
◆あつき よろい だこ かゆい ごて そのた			

← 今回はかなりいいアイテムが、最初から売られている。もちろん金がないと買えないのですが。

カントシャイム		
たすける ◆ひきどける あすくける		
3RD-MAN	242	242
かたばー	373	373
せんしー	400+	400
ぬすたー	212+	212
そうりやー	314	314
あいしゅー	126	126

← 異状のあるキャラクターは城に戻ると同時に寺院に運び込まれる。そのまま引き取ることもできる。

# 迷宮

外伝も2作目を迎えて、16×16のマップにも慣れたことだろう。本作ではマップ構成がよく考えられていて、前作の異次元のようにどこに移動するのかわかりにくいような個所は少ない。階ごとにじっくり攻略を楽しめるようになっている。

## 封印の解けた墓所は迷宮へとつながる

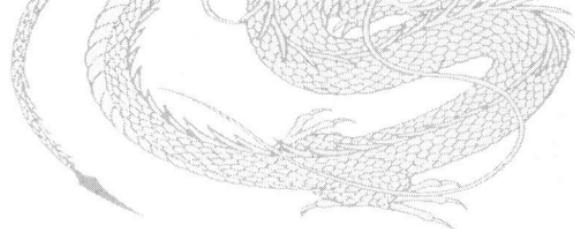
東方世界との接点と呼ばれる城塞都市アルマール。そこが今回の舞台となる。冒険者たちが挑むことになる迷宮は、数年前の大嵐の際に砂中から発見された古代王朝の巨大遺跡。落盤のショックによって開かれた地下迷宮への入口にはプレートがあり、“最後の皇帝にして、闇と結びし邪悪なる妖術師ハルギスここに冥る。墓所の封印に触れることなかれ”と記されていた。この封印を解いてしまったことによって呪われてしまったアルマール領主のひとり娘マナヤ、彼女を救うために領主はハルギスの魂を再度封じるよう布令を出したのだ。

このハルギスの迷宮は、かなりファミコン版のIのマップ構成に影響されているようで、ひとつひとつのフロアを念入りに探索してい

く冒険者たちには、うってつけのマップになっている。もちろんフロアによっては、シャッターの連続やダークゾーン、エレベーターなども用意されている。シナリオはベニー松山氏が担当していて、ウィザードリィを知り尽くした氏ならではのものとなっている。迷宮のI階には伝言板が用意されており、そのときの冒険者の進行具合に応じて、いろいろなヒントを与えてくれる。

アルマールが東方に近いという設定のため、迷宮内で発見するアイテムの数々も趣向がこらしており、これまででは究極のアイテムのひとつだった手裏剣にも何種類かのバージョンが存在する。プレイヤーにとって嬉しい変化だろう。シナリオ終了のキャラクタのレベルは、数十レベルというところだろう。





## 迷宮で最も機能する6人パーティ制

### 軍隊以上に機能する小隊

単純に戦力のみを考えるなら、パーティの人数は多いほど戦闘は有利である。ひとりの魔術師が唱えるティルトウェイトより、10人が唱えるマハリトのほうが威力は高くなるし、戦士の大集団の前にはHPの高い怪物もひとたまりもないからだ。ただし、それはあくまで地上の開けた場所での戦闘の話であり、幅6メートル前後の通路を持つ迷宮で当てはまる常識ではない。ここに多人数の軍隊を送り込んだところで、指揮系統が混乱をきたすのは目に見えている。

6人のキャラクタが前列3人、後列3人と分かれて、それぞれの所有する武器の長さに応じた距離に位置するモンスターに攻撃を仕掛ける。迷宮の広さに合わせた少人数の部隊の理想の形である。これ以上パーティの人数を増やすと剣の攻撃時には統制がとれなくなり、部隊に乱れが生じ攻撃そのものにロスが出てしまう。呪文攻撃においても、その有効範囲に計算ミスが生まれる可能性が高くなり、味方に害を及ぼすかもしれない。ある。

### 善悪混成のパーティ

通常ひとつのパーティに、性格が善の者と悪の者とが混在することはない。友好的なモンスターと遭遇した場合、どちらかが戒律を破らねばならず、その結果性格が反転してしまうことがあり得るからである。もし悪の性格から善に転じてしまった場合、それまで身につけていた武具が呪いのアイテムと化す恐れはある。

しかし仲間の死亡やロストによって、パーティの頭数が揃わないときなどは、止むを得ず善悪混成のパーティを組むこともある。戦力不足で探索に出るよりはまだマシ、という訳である。

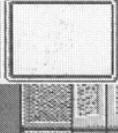
ギルガメッシュの酒場では人目があるため、こうした御法度のパーティを結成するためには善と悪のメンバーは別々に迷宮にはいって合流することになる。迷宮入口にたたずむ連中を見かけたなら、それはまずこの合流組だと思って間違いないだろう。＊ゲーム中では「冒険をやめる」と「仲間を探す」のコマンドで迷宮内の合流を行うことになる。

5 ワーティカバー

(5)

◆たたかう  
まえにもどる  
3RD-MAN 242 たたかう  
せんしー1 400+ たたかう  
かたはー 373 たたかう  
ぬすたー 30120+ たたかう  
そらうりやー 3014 ハラマツ  
めいしゅやー 126 マタリ

さかへす  
かきやきこしゃあける  
→ほがまきさかへす  
ほがうけんをやめる



3RD-MAN	242	242
かたはー	373	373
ぬすたー	30120+	30120+
そらうりやー	3014	3014
めいしゅやー	126	126

迷宮内でスタートボタンを押すと、これらのコマンドが出る。途中のメンバーを拾い上げるのだ。

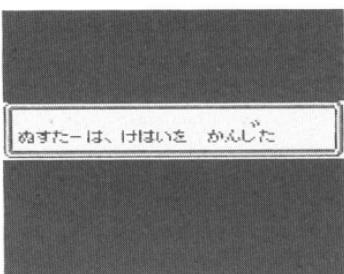


# 冒険者を幻惑する迷宮内の仕掛け

外伝Iから、デュマピックによってマップを呼び出すことが可能になって迷宮の冒険は遥かに楽になった。それでもあちこちに仕掛けられたトラップの数々は、大いなる脅威である。テレポーターで遠くに飛ばされてしまえば、マップで確認してもすぐに時差し、である。さらに悪いことにトラップの類はマップに表示されない。確認のためには、サブマップを自作する必要がある。それらのトラップの数々をピックアップしてみよう。

## シークレットドア

迷宮内でスタートボタンを押して「探す」コマンドによって発見することができるドア。見た目に普通の壁にしか見えない所がドアだったりするのだが、デュマピックでマップを見て、いかにも怪しいと思える場合は探してみると良い。本作外伝IIからは、盗賊と忍者の特殊能力として「スカウト能力」というものがあり、シークレットドアの気配を感じることもある。キャラクタのレベルが低いちは、感じないこともある。なおロミルワの呪文では、シークレットドアを発見できない。



のと←盗賊が忍者がパーティ内にいる  
このようにシークレットドア  
を感じることができ

## 鍵の掛かったドア

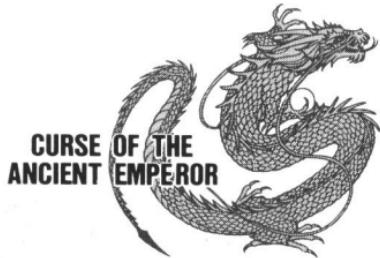
普通のドアは、その前でAボタンを押すことによって通過することができるわけだが、ときには「鍵がかかっています」という表示が出て、簡単には通れないことがある。実際何らかのアイテムが必要な個所もあるが、この場合はスタートボタンを押して「鍵をこじ開ける」というコマンドで盗賊か忍者にやらせれば、たいていは開く。開かない場合は、レベルアップが不十分だということだ。

## 要アイテム地点

特別な鍵などに代表される、いわゆるキーアイテムをパーティ内の誰かが持っていないと通過できないポイント。それらのほとんどはドアになっていて、近辺にヒントとなるメッセージが記されている。ファミコン版であれば、無理矢理マロールという手もあったが、外伝独自の座標指定の方法ではそれも無理である。これまでで行ける範囲のどこかにあるアイテムをみつけるしかない。

## テレポーター

あるポイントに足を踏み入れた途端に、別地点に強制的に飛ばされてしまう。ワープの瞬間には画面が一瞬フラッシュするので、デュマピックでワープ地点とワープ先を確認したい。たいていは同じフロアの別地点への移動だが、なかには一気に城へもどされるようなものもある。使い方次第では便利である。ワープ先では、なにか重要なアイテムが入手できることもある。



## エレベーター

今回の外伝IIの迷宮では、3本のエレベーターが利用できる。そのうちの2本は比較的移動できる階が多く、1本は短い。はじめはB2からの利用となるが、探索が順調に進むとB1から乗ることも可能になる。エレベーターはイベント的なことにもからんでくるが、注意したいのは、安易に下の階層に行くと、強敵によって全滅もあり得るということ。Aが浅くZに近いほど深い階層への移動になる。

## ピット

迷宮のあちこちに点在している不快なトラップ。一種の落とし穴なのだが下の階層への移動としては使えず、ただ単にパーティへのダメージになるだけだ。床になにか印があるものと、普通の床に見える場所にあるものの2パターンがある。魔術師の呪文、リトフェイトを唱えておけば避けられるが、この呪文を覚える前に何回かはやられてしまうだろう。低レベルのキャラクタは死亡の可能性もある。

## 泉

前作外伝Iのようなイベントに関する泉はなくなり、発見しさえすれば誰でも利用できるようになった。必ず「はいりますか」と尋ねたあとで、パーティの誰がいるのかの選択になるのでそこでBボタンを押すとまだキャンセルはできる。試しにはいっておくといいのだろうが、すべての泉が良い効果を表すとは限らない。なかには死亡をはじめ、ステータス的に悪影響を及ぼすものもある。

## ゴミ捨て場

前作に続いて本作でもゴミ捨て場が存在する。誰かが迷宮内で捨てた武器やアイテムが、流されて集まつたような場所である。さすがにゴミだけあってろくなものがないことがほとんどだが、稀にそこそこの威力を持った武器や珍しいアイテムが落ちていることもある。間違ってパーティが捨ててしまったアイテムを入手できることもある。わざわざ行く必要はないが、発見したら試してみてもいい。

## 一方通行ドア

通過前はどう見ても普通のドアにしか見えないが、通過した後で反対側から見ると通ったはずのドアがなくなっている、後戻りのできない危険なドア。今回はシャッターが増えている分、この手のドアの数は少なくなっている。シャッターのほうが普通に歩いていて突然出現するので精神的なダメージは大きいが、パーティに対する危険性は同じである。迷宮中層でよく見られるトラップ。

## ダークゾーン

「真っ暗闇」と表示される、一切の光が存在しない地域。一步先の様子さえ見えない。ミルワ・ロミルワの魔法をかけても無駄であるばかりか、それらの呪文を使用していても持続効果を解除までしてしまう。普通は明るい場所に出て、もう一度かけなおすしかない。しかし今回は、あるアイテムの特別な力を利用すると、ダークゾーンで見えないのは同じだが、持続効果は維持できる。

# 宝箱の罠

戦闘終了後に出現する宝箱には、必ずといっていいほど罠が仕掛けられている。解除に失敗すると、大きなダメージなのだ。

## 盗賊、忍者以外に罠の識別は不可能

宝箱に仕掛けられた罠は、迷宮内にいくつもある小部屋をベースとして活動している魔物が、ため込んだ財宝を他人に盗ませないためのものである。盗賊と忍者以外にはこの罠の判別是不可能だ。ただし僧侶呪文のカルフォで95%の確率で調べることは可能。罠を解除すれば、アイテムとGPが手にはいる。また、罠が作動してもアイテムはほぼ入手できる。なお宝箱を開けるのが早ければ早いほど、手にはいるアイテムが高価な品物である可能性が高い。

### 石つぶて

小さな石が宝箱を開けようとした者に多数飛びかかる罠。単にHPのダメージだけだが、体力のあまり高くない盗賊にとってこれは痛い。特に低レベルのキャラクタにはなおさらだ。罠を石つぶてだと識別したら、ダメージを覚悟で高いHPを誇る戦士などに開けさせるのも手ではある。迷宮の比較的上層でよく出現する罠である。被害者が一人だというのが救いではある。

### 毒針

名前の通り毒を塗った針が飛び出して、開封者は毒を受けてしまう。僧侶がラツモフィスの呪文を覚えていれば、これといったことのない罠ではあるが、冒険初期においてはちょっとした遠出をしたときにこれを受けて、盗賊が命を落とすことが少なくない。序盤は毒消しのアイテムをひとつは持っていたい。迷宮内の比較的上層で出現する。動かない限り、HP的なダメージはない。

### マジックドレイン

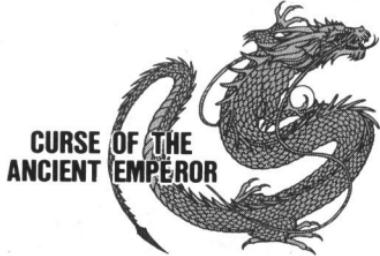
呪文を使用しないキャラクタにとってはまったくの無害だが、魔術師、僧侶を問わず、呪文使用者のMPを各レベルからランダムに数ポイント奪い去ってしまう。当然これは冒険に支障をきたし、迷宮の下層などでは攻撃魔法もマロールも使えない状態に陥ることもあり、非常に危険なトラップである。こうなると地道に歩いて帰るか、城へのワープを使うしかない。迷宮中層からよく出現する。

### 毒ガス

開封と同時に有害な気体がパーティ全員に吹きかかるトラップ。運が良ければ誰も影響を受けないが、最悪の場合が毒の状態になってしまう。6人が毒を受けるということは、ラツモフィス（あるいはマディ）を少なくとも6回使えなければならないことを意味する。低レベルのパーティにとっては、注意すべき罠だ。マロールで一気に城にもどると解毒されるが。迷宮中層でよく出現する罠。

### 爆弾

宝箱に仕掛けられた爆弾が、開封することでスイッチがはいり大爆発を起こす。これもパーティ全体にダメージを与えるトラップであるが、運がいいと無傷で済むこともある。低レベルのパーティでは全滅の可能性が高い。キャラクタの状態によっては、識別した時点で諦める勇気も必要だ。迷宮内中層から下層まで、まんべんなく出現する。慎重に解除すべき罠である。



CURSE OF THE  
ANCIENT EMPEROR

## コブラの呪い

不思議な呪いが宝箱に仕掛けられていて、開封することによりそれが解かれてパーティ内の数人を麻痺させる。最悪のパターンは僧侶などのディアルコ使用者が麻痺することで、迷宮下層で冒険が困難になってしまうこともある。アイテムの気付け薬をひとつ持っていれば、そのような状況にもなんとか対応できる。迷宮中層から下層まで、まんべんなく出現する。

## 魔の目玉

コブラの呪いよりも強い魔力が宝箱に封じられていて、解除に失敗するとパーティ内の数人が石化してしまう。つまり麻痺よりもかなりつらい状況におかれることになるわけで、マディが使えなければ助けることはできない。使えたとしても、石化した人数に足りるかどうか。治療呪文を使えるキャラクタが石化してしまったら、即刻城に帰還するしかない。迷宮の下層でよく出現するトラップ。

## 虹のきらめき

宝箱にバスカイア、あるいはマウジウツが封じ込まれているようなトラップ。運が悪ければ正真正銘の最悪の罠である。ランダムにパーティ内のキャラクタが様々なダメージを受ける。ある者は死に、ある者は石になり、麻痺し、恐怖に陥る。解除に失敗すれば、全滅の可能性も高くなる。迷宮内で特効薬を発見できたら、ボルタックに売らずに持っておこう。迷宮下層でよく出現する。

## 警報

宝箱を開けた途端にけたたましいサイレンが鳴り響き、新たなる魔物を呼び出してしまうことになる。罠自体が被害を与えるわけではないが、戦闘終了後にダメージの回復さえ済んでいないうちに再びモンスターと戦うことになるのだ。とはいって、経験値稼ぎが目当ての冒険者は、あえて開封するのもいいだろう。入手できるアイテムは呼ばれたモンスターに対応する。迷宮下層でよく出現する。

## テレポーター

箱を開けると封じ込まれていた転移の魔法が開放され、パーティは宝箱もろとも同フロアのどこかへランダムにテレポートされる。迷宮内にはフロアによって石のブロックがあり、その中に実態化したパーティはその瞬間に全滅する。死体は自動的に城へ転移されてカント寺院に収容されるが、運の悪いキャラクタは全滅時にロストすることもある。要注意の罠である。迷宮の下層でよく出現する。

←緊張の一瞬  
テムがないが、万が一に備えてア  
イテムを持っておくといいだろう。  
盗賊の腕を信じる

わなは?

いしつぶよて  
とくはり  
マシックトレイン  
とくかくス  
はくたん  
コカラののろい  
あくまのめだま  
◆にじのきらめき  
けいぼう  
テレポーター

# キャラクタの状態

魔物の攻撃や罠により、キャラクタは様々な症状を呈する。ステータスには常に気を配る必要があるのだ。

## キャラの行動を阻む症状の数々

ウィザードリィの世界に存在する治癒魔法の数々は、我々の世界の医学を越える治療効果を持っている。そもそもこれだけの僧侶系呪文が発達した経緯には、それが必要とされるような恐ろしい病毒があったからにほかならない。全身を蝕む猛毒や、肉体を硬直させる麻痺症状などは、もしそれが冒険中に侵されてしまったのなら即座に治療を施さないと、非常に危険だからである。次から上げる症状はどれも健康体とはいえず、早急な対応を要する状態なのだ。

### 睡眠

ASLEEP

魔術師系呪文のカティノ、あるいは特定の敵の攻撃毒により起こる症状。パーティ側が戦闘中にカティノを使用したときと同様に、影響を受けると睡眠状態に陥り、身動きがとれなくなる。早くも1ターン、遅くも戦闘終了時には目を覚ますが、被害を受けた前衛は後退し、その間パーティのフォーメーションに乱れが生じ、戦力も当然低下する。僧侶系呪文ディアルコで回復も可能だ。

### 毒

Poisoned

怪物の直接攻撃・プレス、宝箱の罠により体内に毒牙入り込んでいる状態である。この毒は戦闘中なら1ターン、探索中ならランダムに数歩中にいちどその時点でのHPの総量の10%前後を奪っていくため、HPが高いキャラクタでも早いうちに治療しないとあっという間に瀕死の状態になってしまう。もし解毒の呪文やアイテムがなければ、待っているのは確実な死である。

### 麻痺

PARALYZED

神経性の毒によって五感が麻痺した状態である。怪物による直接攻撃・呪文のほかに宝箱に仕掛けられた毒風からこの状態になることが多い。麻痺状態にある者は治療しない限り死体と変わりなく、攻撃行動はおろか呪文を唱えることもできず、司教ならばアイテムの識別も不可能である。ディアルコによる早期の治療が肝心である。低レベルの司教が陥る恐怖状態は、放っておけばなおる。

### 石化

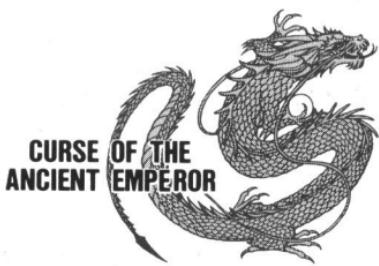
STONED

魔力によって全身が硬直し、石のようになってしまった状態。怪物の直接攻撃や呪文によって石化するほかに、宝箱の罠でもこうなるものがある。症状はすべて麻痺の状態と同じであるが、治療には僧侶系6レベルの呪文マディが必要であり、ある意味では死以上にやっかいな状況だといえる。なお死亡すれば石化効果は消えるが、わざとそんな真似をする冒険者はいない。

### 死亡

DEAD

HPが0になってしまふか、クリティカルヒットやバディの呪文を受けてしまうとそのキャラクタの生命活動は停止し、死亡ということになる。この世界では魔法を使って死者の魂を呼び戻すことができるため、この状態でもまったく絶望的という訳ではないが、蘇生には失敗がつきものであり、やはり麻痺や石化に比べて遥かに状況は悪い。確実に蘇生できる呪文が存在しないからである。



## 灰

ASHED

蘇生に失敗し、肉体が復活のためのエネルギーに耐えられず、燃え尽きて灰になった状態である。こうなると、もはやディの呪文での蘇生是不可能であり、より上位の呪文カドルトによって肉体を再生しながら復活させるしかない（魔術師のマハマンの呪文を使う方法もある）。ここでしくじるとそのキャラクタはロストしてしまうという、最も危険な状況なのである。

## 消滅

LOST

灰からの蘇生に失敗するか、キャラクタのレベル以上のエナジードレインを受けたとき、そのキャラクタはこの世界での完全な死を迎えることになる。それがロストであり、こうなるともはや救う手だけは存在しない。迷宮でパーティが全滅した場合にもロストする者が出ることがあり、おそらく怪物に骨までたいらげられたものと思われる。ほとんど絶望という状態が、このロストなのである。



# 呪文の変化

この外伝IIになって、呪文にも若干の改良が施された。使えない呪文の排除と、使える呪文の追加と強化が変更点だ。

これまでの全ウィザードリィシリーズにおいて、何回かの魔法の変更があったが、この外伝IIにおいてもまた新たな呪文が追加され、ふたつの魔法が削除された。削除されたのは僧侶系レベル3のハカニドと、同じくレベル4のバディアルである。どちらもあまり効きがいいとはい難く、なくとも困るものではないだろう。また、ふたつの召喚魔法は強化され、より使いやすくなった。新魔法を習熟して、効果的に使用していこう。

## カニト

以前のシリーズで存在した魔法、マカニトのレベルダウンバージョン。ウィザードリィの世界では、マダルトとラダルトのように、呪文の名前の前に「マ」や「ラ」がつくと強力になるという原則があるので、マカニトに対してカニトが存在しているわけだ。効果はマカニトの1グループ版で、低レベルの敵モンスター1グループを窒息死させる。魔術師系レベル5の魔法である。

## ラザリク

ツザリクの強化バージョン。1体のモンスターだけだが、70前後のダメージを与える魔法。これが単数攻撃魔法の最強のものとなった。これは魔術師系レベル6の魔法だが、同じレベルにラダルトやジルワンといった使用頻度の高い魔法が集中しているために、この魔法を使うことは少ないと思われる。無論、敵に無効化されたら終わりなので、使うならば呪文抵抗力のないことを確認して使おう。

## フィスノイト

僧侶系レベル5の呪文。戦闘時のみ使用。敵モンスター全体に作用し、呪文に対する抵抗力を減少させる効果を持つ。下層に行くほど、呪文に抵抗力を持つモンスターが多くなるので、使うとすればそのような状況でだ。しかし最下層あたりでは、この魔法を使うよりもバマツなどの防御系の呪文を多用したほうが有効な場合があり、使いどころに迷う呪文のひとつである。

## モガト

僧侶系レベル6の呪文。グレーターーデーモンやライカーガスなどの、悪魔系のモンスター1体を霊化させ、本来いるべき世界へと戻してしまう魔法。悪魔系のモンスターは攻撃力も高く、こちらの呪文を無効化することも多いので、効けば戦闘がぎりぎり楽になる。フィスノイトよりは使用頻度は高そうだが、同じレベルに最高の治療呪文マディもあるので、使いすぎには注意したい。

## —召喚魔法の強化—

魔術師系レベル5の呪文ソコルディと僧侶系レベル5の呪文バモルディは召喚魔法で、それぞれ悪魔系、アンデッド系のモンスターを呼び出せるのだが、その召喚できるモンスター数がそれぞれ5体から7体へと強化された。呼べるモンスターのなかには、ハイリッチなどこれらの呪文でのみの登場となるものもいる。1ターン損するが7番目の味方がつくわけで、使える場合が多い。

# SPELL 呪文大全 BOOK

魔術師系・僧侶系各7レベルに分類される呪文の数々。ウィザードリィVから多数ピックアップされ、さらにオリジナルまで追加された全63の魔法群の中にこれまでの呪文より強力なものもあれば、不定効果を持つものまで存在する。

## 魔術師系の呪文

戦闘における魔術師系の呪文はほとんどが敵に対する攻撃用のものであり、その他いくつかの攻撃補助の魔法が存在している。キャンプ時に使用できる少数の呪文は迷宮内をスムーズに冒険するためのもので、険しい洞窟内では欠かすことができない。

レベル	呪文名	モード・効果範囲	コメント
1	カティノ	戦闘時 敵+グループ	敵を催眠状態に陥れ、そのターン、あるいは数ターンの行動を不可能にする魔法。催眠効果中は直接攻撃値が2倍になる。しかし、動きににくい敵が上層にも多い。
	ハリト	戦闘時 敵+1体	火炎系の最弱魔法。敵に与えるダメージは1~8だが、冒険開始の頃は武器が当たりにくいので、カティノよりこれを使うほうが有効な場合が多い。
2	デュマピック	キャンプ時 迷宮+フロア	フロア内で探索済みの場所を2Dマップで表示。マップは術者の探索済みではなく、別パーティが探索していても表示される。カセットを初期化すればマップも初期化される。
	モグレフ	戦闘時 術者	術者のACを2低下させる。とはいっても、後衛が直接攻撃を受けるこのシナリオにおいてさえ、ほとんど使わない呪文の代表格であることは間違いない。ハリトがまだマシである。
3	メリト	戦闘時 敵+グループ	火炎系の1グループ攻撃呪文。最も早く覚える複数攻撃魔法だ。ダメージ値はハリトと同じだが、B+の魔物であれば一掃することも可能である。
	ソグレフ	戦闘時 メンバー+1人	味方1人のACを2低下させる。AC低下呪文は僧侶系にパーティ全員を対象としたものが多いので、魔術師はこんな呪文を唱える暇があればオフェンスにまわるべきだ。
4	ディルト	戦闘時 敵+グループ	敵のACを2上げる。低レベルのうちにある程度の深い階層に降りるときは役に立つ。何回も重ねて使用すると、どんどん敵の防御力を下げる気になるのだ。

レベル	呪文名	モード・効果範囲	コメント
2	ボラツ	戦闘時 敵 1 体	敵 1 体を石化させる。ディルトやメリトの使用が主要なため、無駄使いは禁物。どちらにしろ、ロクドなら同様の効果が「グループ」に効くので……。
3	モーリス	戦闘時 敵 + グループ	敵の AC を 4 上げる。と同時に敵を暗闇でつつみ、攻撃を当てやすくする。若干呪文の効果が変更されて、この魔法を無効化するモンスターもかなり存在するようになった。
	マハリト	戦闘時 敵 + グループ	火炎系の「グループ攻撃呪文」。攻撃呪文の持つ意味は本シナリオにおいても大きい。この魔法を修得したら B2あたりの冒険はたちまち楽になる。
	コルツ	戦闘時 パーティ全員	敵の唱える呪文に抵抗するための魔法障壁を築く。ただし効果は術者のレベルに左右されるので、保険程度の気持ちでいるべき。レベルさえ高ければ、最も使える呪文。
	カンティオス	戦闘時 敵 + グループ	精神的に混乱を起こさせ、いわゆる通常攻撃以外の使用を困難にさせる。呪文使用からブレス、仲間を呼び込む行為まである程度防ぐことができる。
4	ツザリク	戦闘時 敵 1 体	神聖な力により 24~58 のダメージを与える。効きやすい印象の強いこの魔法と、同レベルのラハリトとをうまく使い分けることが要求されよう。
	ラハリト	戦闘時 敵 + グループ	火炎系の「グループ攻撃呪文」。ダメージは 3~36。レベル 5 のマダルトを覚えるまでは戦士の剣以上の威力を持つ攻撃手段となる。B2~3くらいは使える魔法。
	リトフェイト	常時 パーティ全員	パーティを地上から浮遊させる呪文でビットやシュートを回避できる。効果は一度唱えれば、その冒険中は（城に戻るまでは）持続する。
	ロクド	戦闘時 + グループ	「グループ」の敵を石化する。治療の手段を持たぬ者にとって石化は死亡と同様のはずだが、敵はなぜか回復するものもある。カティノの強力版といえよう。
5	ソコルディ	戦闘時 なし	味方として戦闘に参加する魔物を召喚する。なかにはハスレもいるが、純粹に最も使える魔法だと思って良い。7種類のうちの 1 種類がランダムで出現する。

レベル	呪文名	モード・効果範囲	コメント
5	マダルト	戦闘時 敵+グループ	冷気により敵に8~64のダメージを与える グループ攻撃呪文。レベルが高くなつてからも使用回数が減らぬであろう重要で、かつ使いやすい魔法である。
	パリオス	戦闘時 敵+グループ	敵がパーティに唱えたバコルツと、彼ら自身に唱えたコルソのそれぞれの効果を弱める力をを持つ。後半における悪魔系のモンスターとの戦闘に力を発揮する。
	バスカイアー	戦闘時 敵+グループ	敵+グループにランダムなダメージを与える。通常打撃から特殊な攻撃まで効果は様々。だが同じレベルにソコルディやバコルツがあることを忘れないようにしよう。
	バコルツ	戦闘時 敵+グループ	敵の周囲に呪文遮断の壁を築く。成功すると敵の魔法がこちらに届かなくなる。この障壁は絶対的なものではないが、魔法戦の多い本作では頻繁に使用する呪文。
	カニト	戦闘時 敵+グループ	マカニトは敵全員が対象であったのに対し、これは+グループ版。低レベルのモンスターを窒息死させる。効くと戦闘が非常に楽になるが、効かないと+ターン無駄にする。
	マモーリス	戦闘時 敵全グループ	戦闘の場にいるすべての敵にモーリスをかける。この呪文もモーリスと同様に、AC上昇と暗闇の効果を持つが、効かないときもあるようだ。
	ジルワン	戦闘時 敵+体	アンテッドモンスター1体に膨大なダメージを与える。とはいって、呪文の無効化がつきものなのもアンテッドの特徴。使用の際にはキャンフル精神が必要である。
6	ラダルト	戦闘時 敵+グループ	マダルトの上級バージョンで、34~98の冷気ダメージを与える。レベル6ではこの呪文以外をあまり使わないこともあり、最も働く攻撃呪文のひとつである。
	ロカラ	戦闘時 敵全グループ	地面に大きな穴を開けて、+グループの敵を吸い込ませる。僧侶呪文のバカディと同じ働き。影響を受けない敵はかすり傷ひとつ負わないので注意。
7	ラザリク	戦闘時 敵+体	ツザリクの上級バージョン。敵+体に64~80のダメージを与える。効率を考えると、ラダルトのほうがお得な印象がある。効かなければそれで終わりだし。

レベル	呪文名	モード・効果範囲	コメント
7	マロール	常時 パーティ全員	探索済みの場所にテレポートする。デュマピックと同じマップ画面で移動先を選択。戦闘中に使用するとランダムテレポート。最下層へは直接のワープは不可能。
	ティルトウェイト	戦闘時 敵・全グループ	究極の攻撃呪文で、原子核融合による爆風が戦闘の場にいるすべての敵に10~150のダメージを与える。マロール用の残りMPに気をつけること。
	マハマン	戦闘時 敵・パーティ全員	13レベル以上の者のみが使用可能であり、唱えることにより1レベルを失う。以下の全7種の効果中3つがランダムに表示されひとつを選択する。 ①健康と復活（体力回復と死者の確実な蘇生） ②モンスターをテレポートさせる（敵全滅） ③防御力を上げる（ACIO低下） ④呪文の効果を上げる（敵の呪文無効化消去） ⑤魔法からの保護（敵の魔法を無効化） ⑥魔力を回復する（MPフル回復） ⑦吸い取られたレベルの回復（受けたエナジードレイン効果を消去）
	マウジウツ	戦闘時 敵・全グループ	バスカイアーのパワーアップ版。影響はすべての敵に及ぶ。石化や麻痺、ダメージ、一撃で敵を倒す、など様々な効果が各敵に対しランダムに襲いかかる。

## 僧侶の呪文

防御・治癒を主体とした僧侶系の呪文の数々。が、今までに比べて攻撃呪文が充実したことを見逃すことはできない。防御、攻撃補助、攻撃、治癒と、以前よりも僧侶が呪文を唱えなくてはならない機会は確実に増えている。

レベル	呪文名	モード・効果範囲	コメント
1	ディオス	常時 メンバー1人	僧侶が始めから覚えている体力回復呪文。1~8ポイントのHP回復をする。ゲームスタート直後は、この呪文が使用できない状態になつたら迷わず城に戻るべき。
	バディオス	戦闘時 敵1体	ディオスの力を逆利用した1~8ダメージの攻撃呪文。MPが増えたらこんな攻撃呪文を使ってさえも敵を倒すくらいの気持ちがあつたほうがいい。

レベル 呪文名

モード・効果範囲

コメント

## ミルワ

常時

なし

シークレットドアをコマンドで探すようになったため、遠くまで見渡すだけの呪文になってしまった。しかも、30歩移動すれば効果が消えてしまう。使えない。

## カルキ

戦闘時

パーティ全員

パーティ全員の AC を 1 下げるが、真面目に戦っている限りこれを唱えることはなだらうし、そんな必要に迫られることもないはずである。

## ポーフィック

戦闘時

使用者

唱えた者（要するに僧侶系呪文の使用者）の AC を 4 低下させるか、カルキと同じで、こんな呪文を使ってティオスの使用回数を減らす必要があるというのか。

## マツ

戦闘時

パーティ全員

パーティ全員の AC を 2 低下させる。低レベルのうちは魔術師系のディルトとの併用が効果的。ともに重ねかけが有効だ。このレベルでは使うほうである。

## カルフォ

宝箱開封時

宝箱

宝箱を開けるときにのみ使用する。罠の判別を 95% の確率で行う。が、普段はこれは盗賊の仕事。盗賊の HP が危険なときなどに使うといいだろう。

## モンティノ

戦闘時

敵 + グループ

敵の呪文を封じる。影響を受けた敵の声を出せなくする。人間型の魔術師や僧侶にはなるべく唱えるべきだ。しかし、本作では若干効きにくい。

## カンディ

キャンプ

全冒險者中 1 人

迷宮内にいるメンバーのだいたいの位置がわかる。全滅したパーティなどの救助時に使うはずのものだが、おそらくほとんど使われる機会のない呪文である。

## ラツマピック

常時

敵全グループ

出会った敵の正体を知る魔法。戦闘中でもキャンプ中でも使用可能。あらかじめ唱えておけば遭遇時すぐに正体がわかる。城に帰るまでその効果は持続する。

## ディアルコ

常時

メンバー 1 人

麻痺した者を治療する。麻痺すると行動が不可能であり、パーティ全員が麻痺すると全滅の扱いになる。即時回復が必要だ。麻痺のままだと経験値もはいらない。

## バマツ

戦闘時

パーティ全員

カルキの 3 倍の効果を持つ防御呪文。AC 低下呪文のなかではトップ。なお、マボーフィック以外はすべて重ねて唱えることによって、どんどん AC が下がる。

レベル	呪文名	モード・効果範囲	コメント
3	ロミルワ	常時 なし	ミルワと同じ効果が冒険中ずっと持続する。ミルワと同様だが、ダークゾーンにはいると効果が消える。ちなみにリセット後も、各種城に帰るまで持続する呪文の効果は残る。
4	ディアル	常時 メンバー1人	HP2～16を回復。ディオスの次に覚えるヒーリング呪文だが、修得する頃にはこれでは足りないくらいのHPになっている。これを使わざるを得ないのだが。
	ラツモフィス	常時 メンバー1人	毒の状態から癒す。戦闘中に受けた毒はできるだけ早めにこの呪文でクリアしておくべき。さもないと1ターンごとに確実にHPが減っていく。
	マポーフィック	常時 パーティ全員	パーティのACを2下げる。冒険中はずっと効果がもつて覚えたら唱えておくべき。「クラス上の鎧を着るのと同じなのだから、使わなければ損」
	バリコ	戦闘時 敵1グループ	6～15ポイントのダメージを与える呪文。昔といえばリトカンあたりだろう。なぜかりトカンよりは使う頻度が高い。敵が強くなつたせいでであろうが。
5	ディアルマ	常時 メンバー1人	3～24の体力を回復する。これを覚えればかなり無理もできるようになる。あとは、マディを覚えるまで、この魔法を使ってレベルアップに励むしかない。
	ラニフォ	戦闘時 敵1グループ	敵1グループを麻痺させる。とはいっても完全な麻痺ではなく、回復する敵もいる。これまでのシリーズにあったマニフォの強力版。ロクドとほとんど同じ効果。
	バディ	戦闘時 敵1体	冠状動脈血栓誘発により、敵1体の命を奪う。敵のHPには関係なく作用するので、強力な敵にこれが決まると非常に有効。一撃必殺の魔法である。
	ディ	戦闘時 敵1体	味方の死亡状態をHP1で蘇生する。失敗すれば死になる。戦闘中は使用不可能。成功率は術者の信仰心と被術者の生命力による。カント寺院のほうが安全である。
	バモルディ	戦闘時 なし	味方として戦闘に参加するアンデッド系のモンスターを召喚する。ソコルディとは別の7種類中の1種類がランダムに出現する。敵の攻撃の身代わりにもなってくれる。

レベル	呪文名	モード・効果範囲	コメント
5	フィスノイト	戦闘時 敵全グループ	外伝IIになって追加された、新しい呪文。最下層に近づくとこちらの攻撃魔法が敵に効かない場合が多くなる。これはそんなときの敵の抵抗力を軽減する呪文なのだ。
6	バミルワ	戦闘時 敵1グループ	ミルワが明かりなら、逆利用のバミルワは暗闇。敵を闇の中に包んで精神的に混乱させる呪文。精神集中行為の妨げ用呪文である。敵は回復することもあるので安心できないが。
	マディ	常時 メンバー1人	体力を完全回復し、死以外のすべてのステータスを元に戻す。これが唱えられるだけで、冒険者の安心感は倍増する。このレベルのMPが切れそうになったら、即座に帰還しよう。
	ラバディ	戦闘時 敵1体→使用者	敵1体のHPを1~8のみ残して奪い取り、呪文を唱えた者のHPとして吸収する。かつてのマバディのおまけ付き版だが、マディであれば完全に回復できる。
	ロクトフェイト	常時 パーティ全員	戦闘時ののみならず、キャンプ中でも使用できる城への直行テレポート呪文。昔と違い金や装備を失わないが、一度使うと忘れてしまい覚えなおしが必要になる。
	モガト	戦闘時 敵1体	ウィザードリィVからの追加新呪文。悪魔系の敵1体を霊化させ、元いた場所に返してしまう呪文。HPには関係ないので効けば嬉しいが、悪魔系はたいてい無効化能力がある。
7	マバリコ	戦闘時 敵全グループ	僧侶版ティルトウェイト。すべての敵に18~58ポイントのダメージを与える。実際に使ってみると、敵全員用のマダルトみたいな手こたえ。それでも使用頻度は高い。
	カドルト	キャンプ時 メンバー1人	蘇生呪文。死、灰の状態からHPをフルにして生き返させる。灰の状態でこれに失敗するとロストになる。戦闘時の使用は不可能。成功率はディと同程度。カントがいい。
	バカディ	戦闘時 敵1グループ	敵1グループにバディをかける。もちろん効かなければノーダメージ。どちらかというと、人間型の敵に効きやすい感じがする。使用頻度は高い。
	マディアル	常時 パーティ全員	味方全員のHPを一気に6~20ポイント回復させる。戦闘中も使用が可能だが回復率が悪い。城に帰る前の、お決まりの体力回復に役立つ。

# MAGIC 呪文一覧 LIST

## ■魔術師系呪文

	呪文名	使用モード	効果	レベル
単数攻撃	ハリト	戦闘時	敵1体に1~8の火炎ダメージ	1
	ソザリク	戦闘時	敵1体に24~58ダメージ	4
	ジルワン	戦闘時	アンデッド1体を完全破壊	6
	ラザリク	戦闘時	敵1体に64~80ダメージ	6
複数攻撃	メリト	戦闘時	敵1グループに1~8の火炎ダメージ	2
	マハリト	戦闘時	敵1グループに4~24の火炎ダメージ	3
	ラハリト	戦闘時	敵1グループに3~36の火炎ダメージ	4
	マダルト	戦闘時	敵1グループに8~64の冷気ダメージ	5
	バスカイアー	戦闘時	敵1グループにランダムなダメージ	5
	カニト	戦闘時	敵1グループを窒息死させる	5
	ラダルト	戦闘時	敵1グループに34~98の冷気ダメージ	6
	ロカラ	戦闘時	敵すべてを穴に落とす	6
	ティルトウェイト	戦闘時	敵すべてに10~150のダメージ	7
	マウジウツ	戦闘時	敵すべてにランダムなダメージ	7
攻撃補助	カティノ	戦闘時	敵1グループに催眠効果	1
	ディルト	戦闘時	敵1グループのACを2上げる	2
	ボラツ	戦闘時	敵1体を石化	2
	モーリス	戦闘時	敵1グループのACを4上げる	3
	コルツ	戦闘時	パーティを魔法攻撃から守る	3
	カンティオス	戦闘時	敵1グループを混乱させる	3
	ロクド	戦闘時	敵1グループを石化	4
	ソコルディ	戦闘時	味方モンスターを1種召喚	5
	バリオス	いつでも	味方の呪文障壁解除、敵の障壁弱化	5
	バコルツ	戦闘時	敵1グループに魔法障壁	5
低A下C	マモーリス	戦闘時	敵すべてのACを4上げる	6
	モグレフ	戦闘時	術者のACを2下げる	1
	ソクレフ	戦闘時	味方1人のACを2下げる	2
特殊	デュマピック	キャンプ	マップを呼び出す	1
	リトフェイト	いつでも	パーティを浮遊させる	4
	マロール	いつでも	迷宮内のテレポート	7
	マハマン	戦闘時	願いごとがかなう	7

## ■僧侶系呪文

	呪文名	使用モード	効果	レベル
単数攻撃	バディオス	戦闘時	敵1体に1~8ダメージ	1
	バディ	戦闘時	敵1体を殺害する	5
	ラバディ	戦闘時	敵1体を瀕死にし、術者が体力を奪う	6
	モガト	戦闘時	悪魔系の敵1体を靈化する	6
複数攻撃	バリコ	戦闘時	敵1グループに6~15ダメージ	4
	マバリコ	戦闘時	敵すべてに18~58のダメージ	7
	バカディ	戦闘時	敵1グループを殺害する	7
攻撃補助	モンティノ	戦闘時	敵1グループの呪文を封じる	2
	ラニフォ	戦闘時	敵1グループを行動不可能にする	5
	バモルディ	戦闘時	味方モンスターを1種呼び出す	5
	フィスノイト	戦闘時	敵全体の抵抗力を軽減する	5
	バミルワ	戦闘時	敵1グループを混乱させる	6
AC低下	カルキ	戦闘時	パーティのACを1下げる	1
	ボーフィック	戦闘時	術者のACを4下げる	1
	マツ	戦闘時	パーティのACを2下げる	2
	バマツ	戦闘時	パーティのACを4下げる	3
治療回復	マボーフィック	いつでも	パーティのACを冒険中2下げる	4
	ディオス	いつでも	HPを1~8回復	1
	ディアルコ	いつでも	麻痺を治療する	3
	ディアル	いつでも	HPを2~16回復	4
特殊	ラツモフイス	いつでも	毒を治療する	4
	ディアルマ	いつでも	HPを3~24回復	5
	ディ	キャンプ	死者を蘇生、HPは1	5
	マディ	いつでも	死以外の状態、体力をすべて回復	6
	カドルト	キャンプ	死者を蘇生、HPはフル	7
	マディアル	いつでも	パーティ全員のHPを6~20回復	7
	ミルワ	いつでも	30歩の間迷宮を照らす	1
	カルフォ	宝箱開封時	宝箱の罠を95%の確率で見抜く	2
	カンディ	キャンプ	行方不明者のおおよその位置を知る	2
	ラツマビック	いつでも	冒険中敵の正体を知る	3
	ロミルワ	いつでも	冒険中迷宮を照らす	3
	ロクトフェイト	いつでも	城に帰還する(呪文を忘れる)	6

# 外伝IIの新システム

ゲームボーイ版のウィザードリィも2作目となり、プレイヤーからの声もふまえていろいろな改良が施されている。それらをここで紹介しよう。マニアックな点での変更もある。

## 転送と転生

訓練場のところでも述べたが、外伝IIのロムを2個か、外伝Iを1個と外伝II、それに通信ケーブルがあればキャラクタの「転生」が可能になる。ウィザードリィのフリークたちは、称号にこだわるのでこの配慮は嬉しい。

外伝Iからの「転生」の場合は、ファミコン版でターボファイルを利用したのと同様に、特性値は最初からはじめるよりはマシ程度に下がり、アイテムはすべて失ってしまう。職業はそのままなので、忍者や君主（ロード）がいるパーティはいきなりレベル1のエリートクラスでスタートということになる。また、最初は所持金を150しか持っていない。注意したいのは、移動すると元のロムからはキャラクタがいなくなることで、これが嫌なプレイヤーは「転生の書」を使う。これは、外伝Iのボルタックのリストを全部埋めるともらえるアイテムで、スペシャルパワーを使うと暗号が出る。この暗号とキャラクタの名前を使って、外伝IIの訓練場へ行くと転生ができるようになっているのだ。この場合、外伝Iのキャラは残り、所持金は500である。

## 画面の切り替え

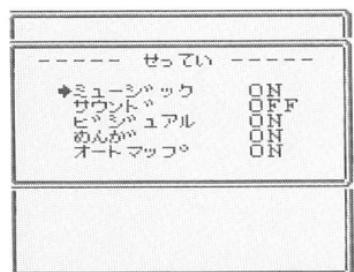
外伝Iのユーザーインケートによると、マップのグラフィックを線画でプレイしたいという要望が多かったそうだ。それに応えたのがこれ。キャンプ中に設定を選ぶと、面画、線画どちらでも自由に楽しむことができる。面画をOFFにすると、自動的に線画になる。パソコンライクなウィザードリィを求めてい人にはお勧めである。しかし好みにもよるが、若干わかりにくいのは覚悟しよう。

## オートマッピング

これもユーザーインケートの集計で多かった要望。どうも、ゲームボーイのユーザーにしてはマニアックすぎると思うのだが……。要するに、地道に自分でマッピングを楽しむ人のために、オートマッピングも切り替えることができるようになったのだ。OFFにすると、デュマピックを使っても座標が表示されるだけ、マロールも座標指定をファミコン版のようにしなければならない。

## マニアセーブモード

本家本元のアップル版ウィザードリィで採用されていたセーブモードを選択できるようになった。これは従来のファミコン版や外伝Iと違ってオートセーブではなく、城に戻ったときにしかセーブできないモードなのだ。このモードでリセットをかけると、城への階段に戻され、すべて迷宮にはいったときの状態になるのだ。なおこのモードはいちどキャンセルすると、初期化しないと再び選べない。



# Wizardry

(R)

大陸の東西を分かつ境界に位置し、東方世界との接点と呼ばれる城塞都市アルマール (Almarl)。西方諸国の出城として砂漠のオアシスに築かれたこの街は、しかしむしろ東西の商人が立ち寄る交易都市として発展を遂げてきた。

アルマールを治める領主ウェイーンが遺跡などに興味を抱いたのも、もとはと言えば長く続いた平和に飽いたからであった。数年前の大嵐で砂中より姿を現した古代王朝の巨大遺跡——その発掘調査がしばらくは退屈を癒し、あわよくば古代の財宝ももたらしてくれるだろうと彼は考えた。

だがそこは都市ではなかった。

ある日、大規模な落盤が起きた。作業中の数百人の命を巻き添えに、遺跡はついに広大な地下迷宮へと通じる禍々しき顛を開いた。発見されたプレートには遅すぎた警告が記されていた。

“最後の皇帝にして、闇と結びし邪悪なる妖術師ここに冥る墓所の封印に触れることなけれ”

呪いが始まった。埋葬された犠牲者の遺体が次々と起き上がり、腐臭を放ちながら地底へと入り込んでいったのだ。墓所からは瘴煙が立ち上り、活気溢れるアルマールは次第に荒廃していった。呪いはさらに領主の娘マナヤを襲った。事態を重くみた領主は布告を出した。呪いを封じた者には報酬を与えると。

A=ワープ始点

M=メッセージ

B=城へワープ

P=ピット

C=シュート

S=異次元スタート地点

D=ゴミ捨て場

T=回転床

E=エレベーター

Z=ワープ終点

F=泉

IM=固定モンスター

I=アイテム入手

?=チェックポイント

H=床崩壊

□=石壁

L=カギ付きドア

□=ダークゾーン

▲=登り階段

CH=シュート

▼=下り階段

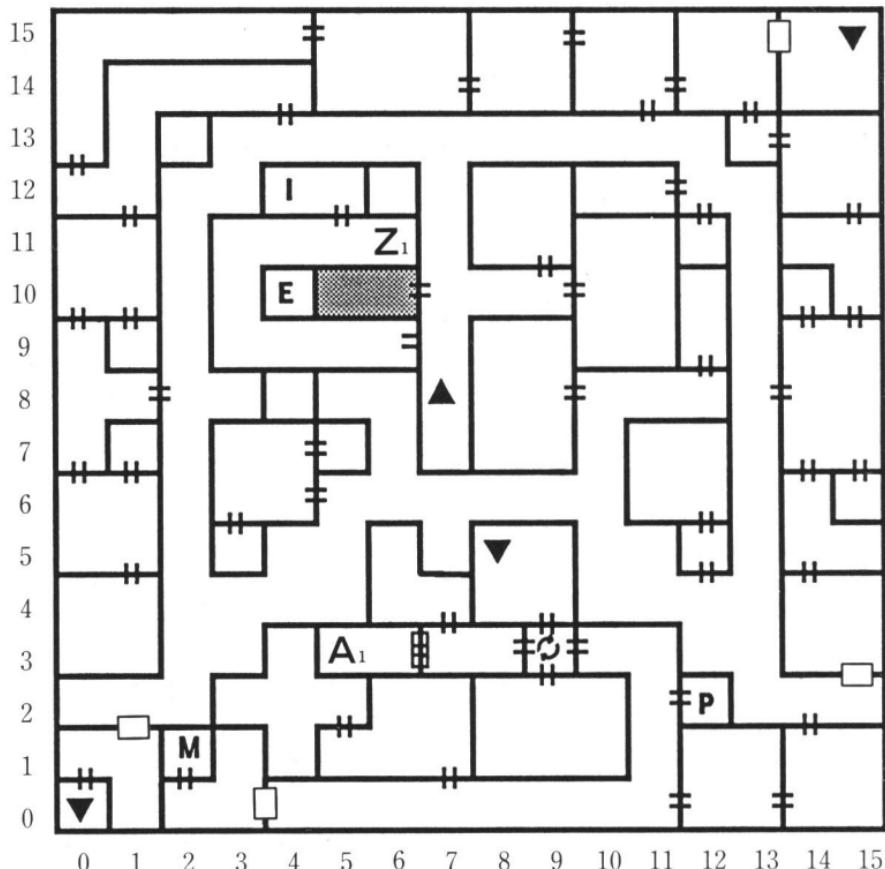
□=シークレットドア

止=一方通行

○=回転床

# 地下1階

伝言板のあるフロア



迷宮へ降りて南へ1歩進むと、そこが伝言板だ。ここは重要なヒントが入手できる場所であり、ことあるごとに立ち寄ってみるといいだろう。このフロアでの目標はパーティ全員の体力を2ケタにすること。それがまず第一。スタート地点のすぐ北東にある、2つの部屋で戦うのが適当である。注意すべき敵はワーバッファローとアントライオンラーバ。多数の敵が出現した場合も要注意だ。第2の目標は、魔術師にマハリトを覚えさせること。できればB2へ行く前に覚えておきたい。このフロアで行ける範囲を探索していると、レ

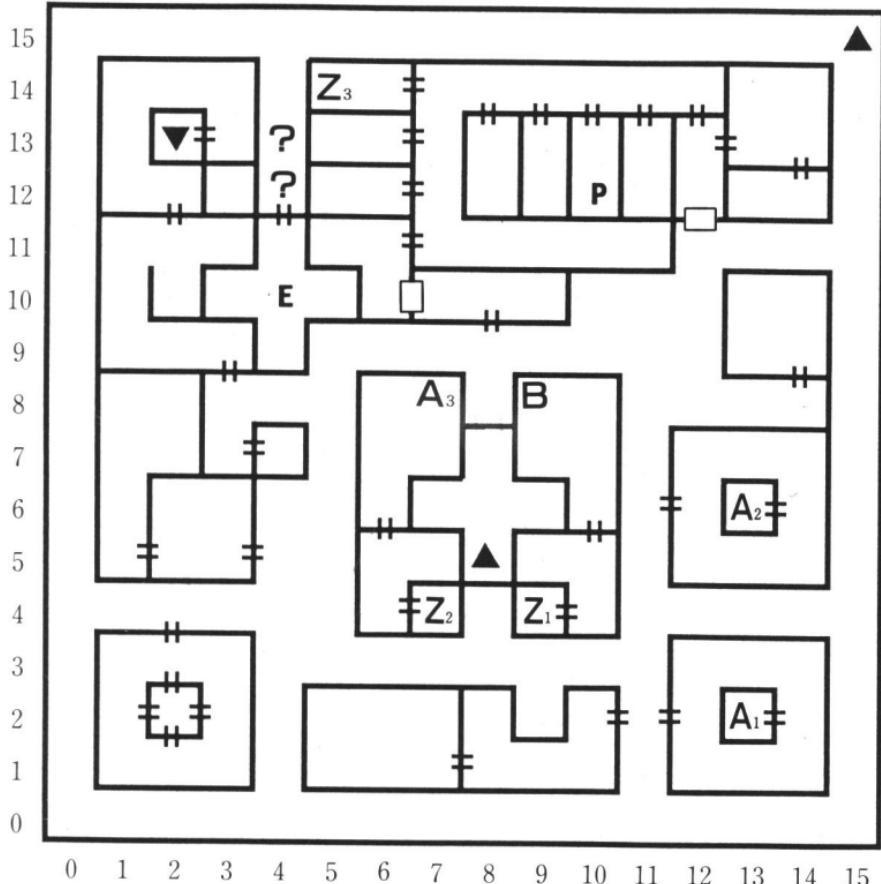
●  
マップ  
内  
の  
記  
号  
●

M:マーフィーズゴースト  
I:櫻

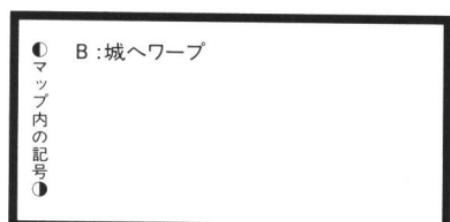
ベルアップもそう苦にはならない。南側に探索できない範囲が残るが、それは一度B2を経由して行くべき個所だ。詳しくは隣で。スタート地点北西のドアは、押し戻されてしまうが、要アイテムだ。気にしなくてもいい。

# 地下 2 階

くそったれな扉



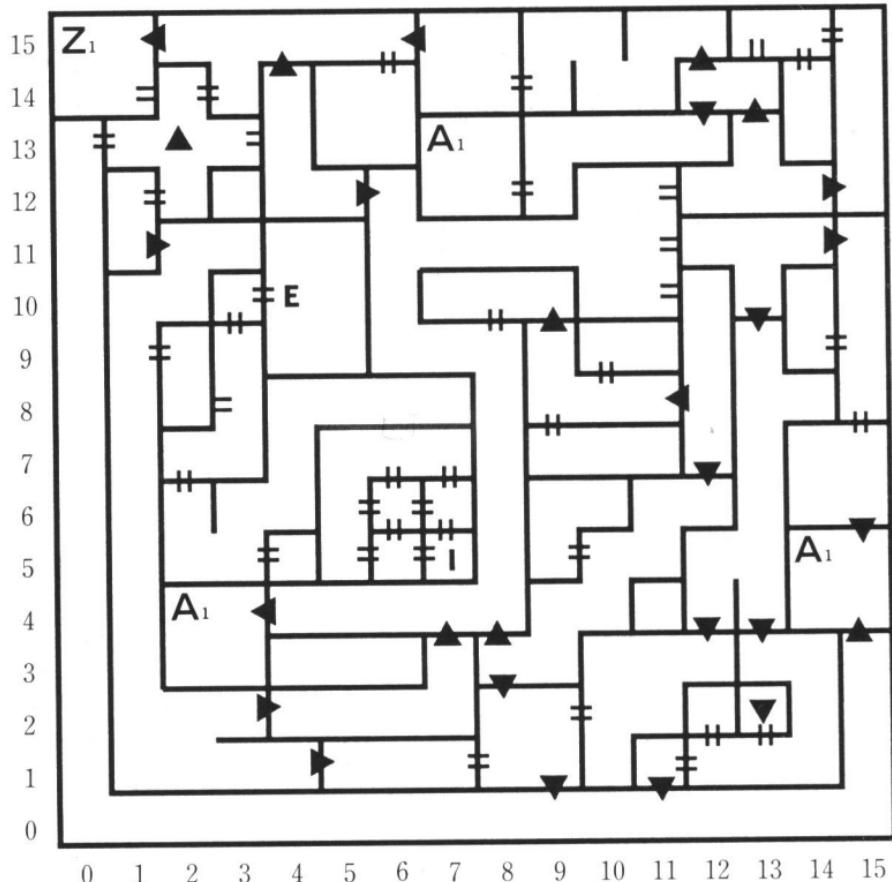
B2にしてすでに、地下迷宮は凶悪な様相を呈してくる。クリティカルヒットを持ったゲニン、ヨギなどやっかいな敵が登場する。せめてマハリトを覚えていないと、怖くてこのフロアを探索できない。さて、B2へと降りてきて北側をずっと歩いていくと、三叉路がある。そこを曲がって進もうとすると遮られてしまう。これをどうにかしなければならない。解決の糸口はフロア中央にある、降ってきたものとは別のB1への階段だ。ここを上がって探索すると、B2と同じ「くそったれな扉」というメッセージを発見できる。そ



ここで「探す」コマンドを使うと、楔が見つかるのでそれを使おう。これでB2のあの通路が使用可能になる。熱心に探索していると、マーフィーズゴーストに会ったり、シークレットドアやワープ地点も発見できるだろう。

# 地下3階

シャッターの連続



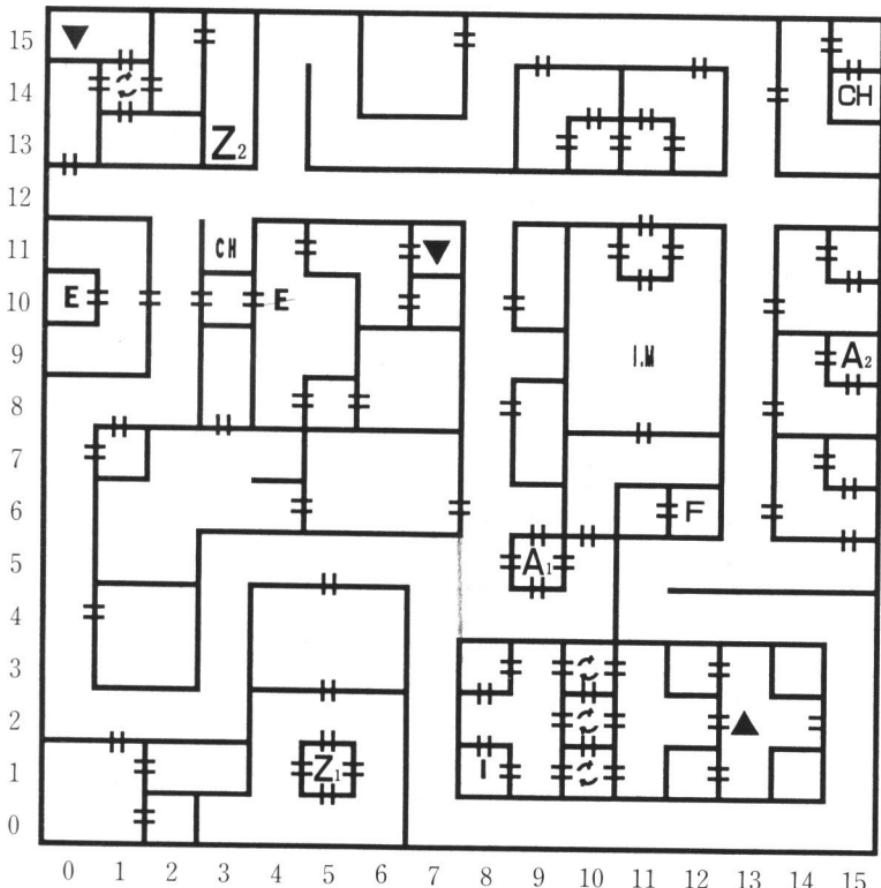
ここでの目的は2つ。アイテムを発見することと、B4への階段を見つけること。エレベーターで降りていける範囲とは違う場所へとつながっている階段だ。実際エレベーターで一気にB4へ降りても、流砂のせいでまともな探索はできない。敵も強くなっているし全滅の可能性もある。まずアイテムのほうは、エレベーターを降りてできるだけ左へ左へと進んでいく。途中一方通行のドアがあり、そこを通ってしまうと目的地へは行けない。1×1の小部屋が4つあるので最奥部に行くとメッセージが出る。そこで「探す」コマンド

● ↑:ふくろうの瞳  
● マップ内の記号  
●

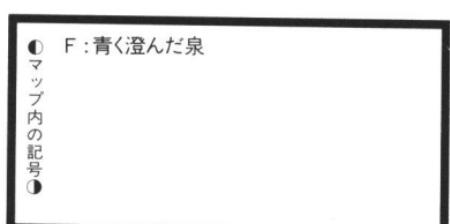
を使おう。ふくろうの瞳が入手できる。これがあるとB1からエレベーターの使用が可能。階段のほうはシャッターの連続をかいくぐつて行くことになる。先へ急いでもレベルが追いつかないでの、地道に進もう。

# 地下4階

砂のフロア



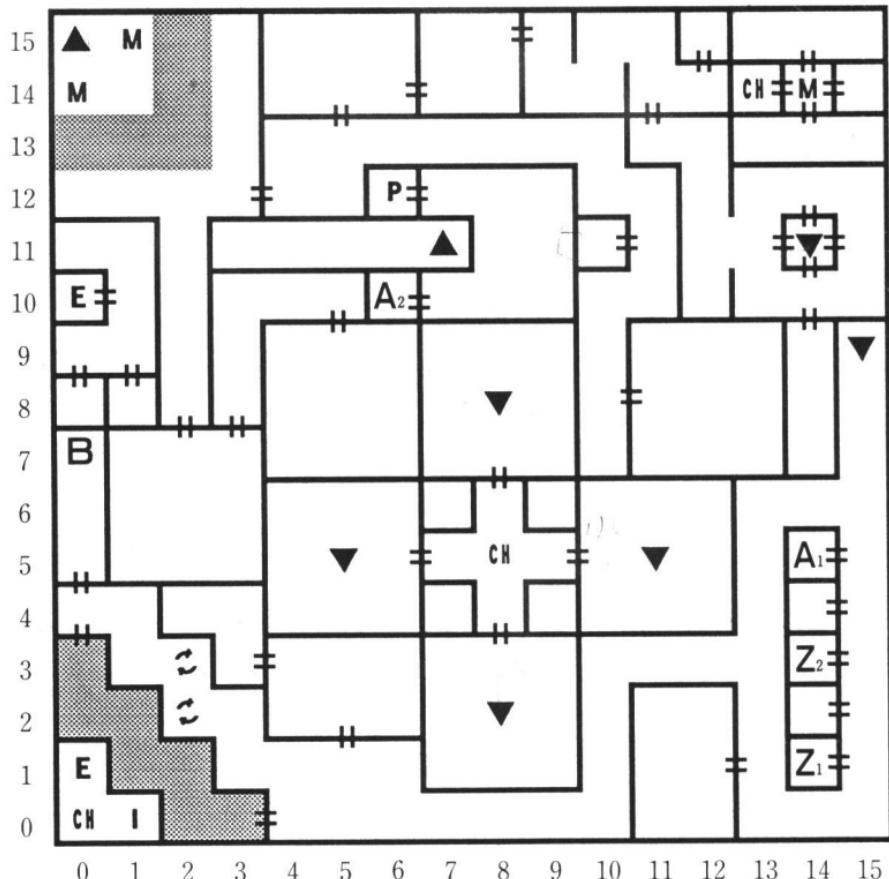
B3から階段で降りてきた場合、ずっと西側へと進み突き当たりを左へ。奇妙な雰囲気の部屋があるのでそこで探すと、壁に隠されたレバーを発見できる。それを引くとこのフロアの流砂を解除でき、エレベーターを使って降りてきても流されることはない。エレベーターを使うのは、I度城に戻り回復をしてからにしよう。さて次の目的地は中央東側の大広間なのだが、ここでは強制的に戦闘になってしまう。サンドクラッド、ジンニヤーらを相手にするのだが、この強さが尋常ではない。その近辺に、シークレットドアを挟んで



体力回復の泉があるので利用しよう。倒せれば砂のメダルを入手する。これががあれば、北10・東0のエレベーターを利用できるようになり、一気にB9までの移動が可能になる。が、B9以外は行動可能範囲が狭い。

# 地下 5 階

トリプルフロア. 1



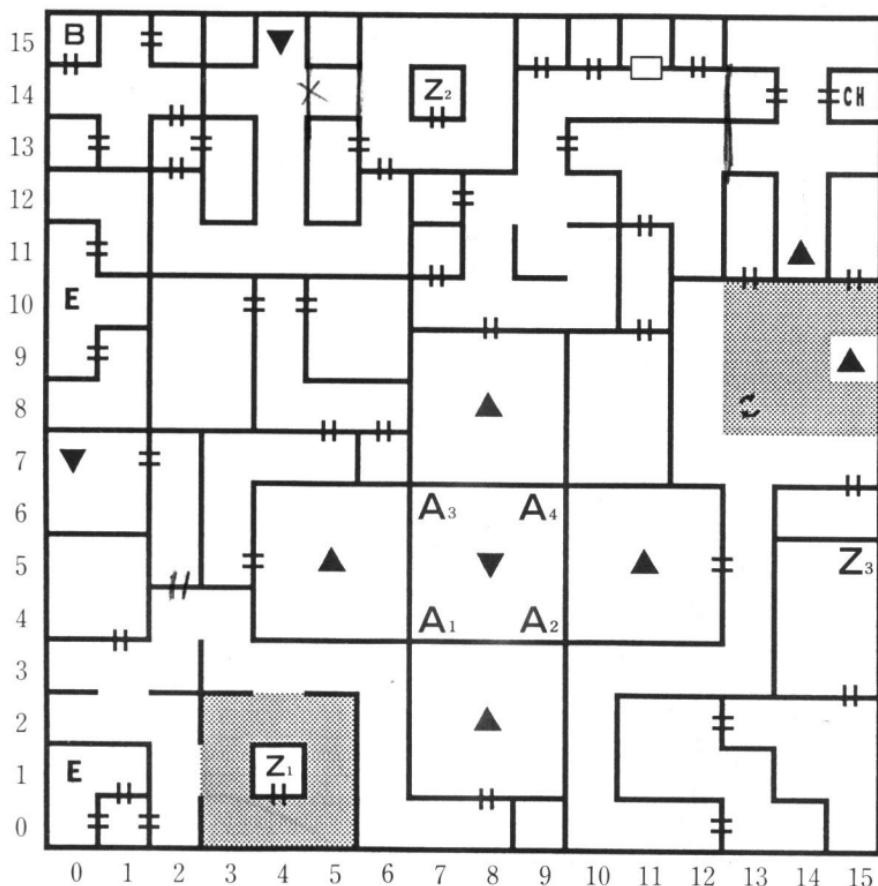
伝言板にも記されていたように、ここ B5 から B7 までは 3 つで 1 つのようなフロア構成になっており、その最奥部には秘密がある。ここからはトラップ類も多く用意されていて、ダークゾーンにはじまり、ワープやショット、城への直接帰還もある。魔術師系の呪文、リトフェイトをあらかじめかけてから探索することを心がけたい。レベルアップはもちろんだが、装備に関しては 1 ランク上のものをそれぞれの職業に応じて入手できるまで戦おう。エレベーターで降りてきても探索範囲は狭いので、北西の階段から降りてくる。ダークゾーンを越え、東にあるドアを通る。北 10・東 6 からワープして北 3・東 14 へとくる。小部屋を出て北へ向かうと B6 への階段。西側へ大回りして行くと城への直接ワープがある。危険を感じたら一度戻って出直そう。

●  
マ  
ッ  
プ  
内  
の  
記  
号  
●

I: 墓守の鍵

# 地下 6 階

トリプルフロア. 2



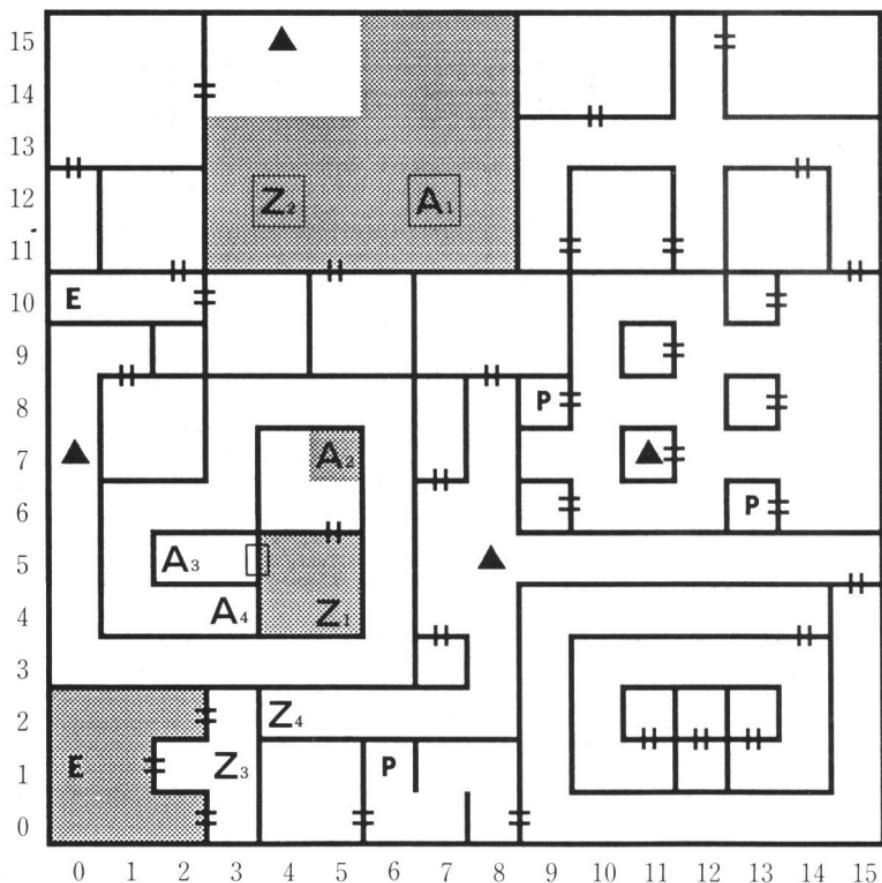
B5とB6のマップを見比べると、中央南側に3×3の正方形の部屋が十字形につながっていて、上下に移動できるのがわかる。そこに行かないことには新展開はない。北9・東15の階段から北5・東13のドアへ移動し、中へはいっていこう。上への階段があるのでそれを使い十字形の中心部へと進もう。そこはショットになっているが、賢明な冒険者はリトフェイトのおかげで落ちない。しかし、ここは敢えて落ちる必要がある。バリオスを唱えると魔法防御が解除されるので、それを使う。ショットの個所以外からもB6へは行

●  
マップ  
内の  
記号

けるが、それぞれ行ける範囲が違うのだ。中心部に落ちるとさらに下への階段がある。それは降りる必要がない。その正方形の四隅は、それぞれ違う場所へワープするので、東南の角に移動してさらに下への階段を探そう。

# 地下 7 階

トリプルフロア。3



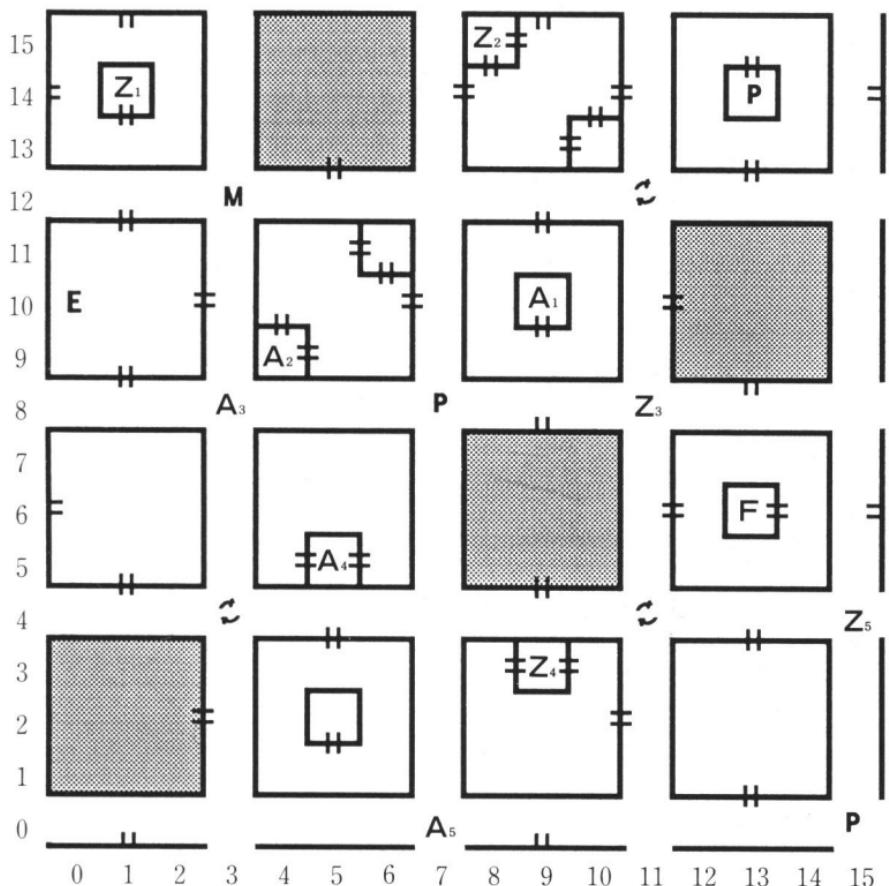
北15・東4の階段で降りてくると、ダークゾーンと1つのドアがある。レベルアップが目的でないならば、そのドアは使わなくていい。トリプルフロアの謎を解くには、ダークゾーンの中のワープを利用しなければならない。座標は北12・東7だ。北4・東5に飛ばされるとダークゾーンの中にドア2つあるので西側のものを通る。そこからさらにワープで北1・東3へと移動する。あとは西にまっすぐ進むと、3階分のエレベーターがある。それがトリプルフロアの最奥部への道なのだ。B5にまたもや戻るが、ここは初めて訪れる

●マップ内の記号  
○

場所。リトフェイトをかけているか確認して2歩進むと、砂にまみれた部屋がある。そこで探してみると、墓守の鍵が手にはいり、B9にある扉を開けることができる。いよいよB10への移動が可能になるのだ。

# 地下 8 階

ループするマップ



このフロアには絶対必要なアイテムや解かなければならぬ謎はない。しかし、最下層も含めた全フロアのなかで、最も探索がやりづらい構造となっている。その理由はマップの上下左右がループしていて、十字路には回転床やワープなどが配置されているからだ。コツコツと歩いていればマッピングが完了するような、なま優しいものではない。デュマピックがフルの9回使えて、マップ全体を把握するためにはほど遠い。マロールが使えるならばいいが、使えないといふと、このフロアに来たのはいいが帰り道がわからなくなつて力

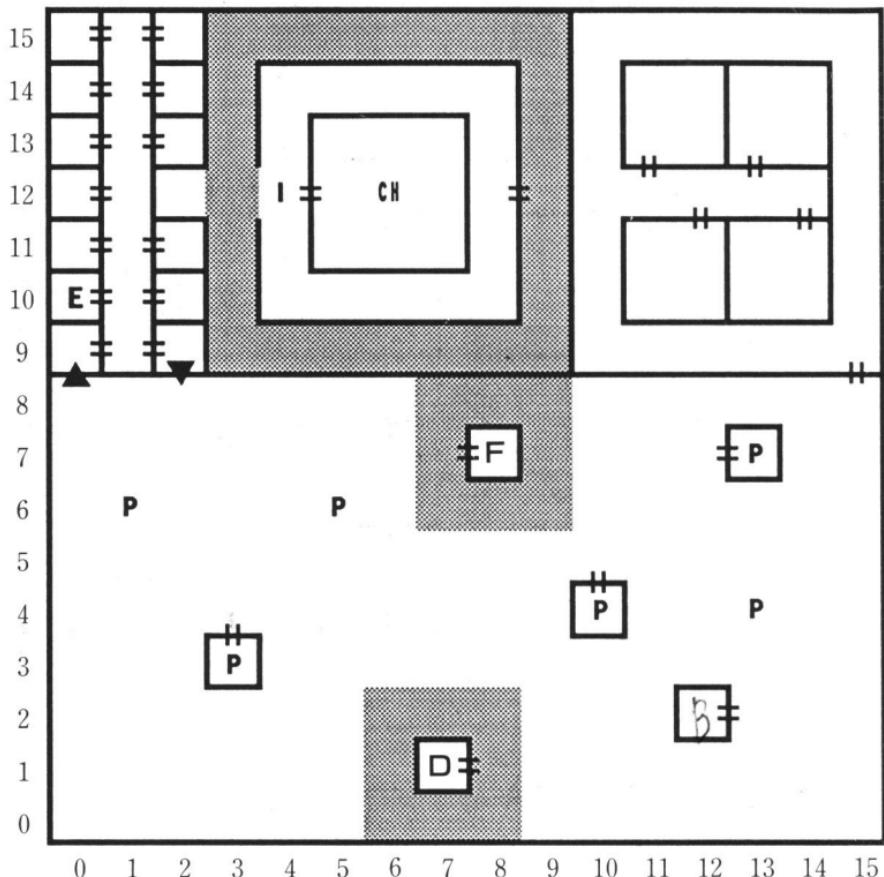
F : 血の色をした泉

● マップ内の記号

つきる……、ということもあり得るのだ。北6・東13にある血の色をした泉は、健康体のキャラクタははいらないほうがいいだろ。若返ることもあるが逆の場合もあり、そのほかのリスクも大きいのだ。

# 地下9階

レベルアップ最終段階



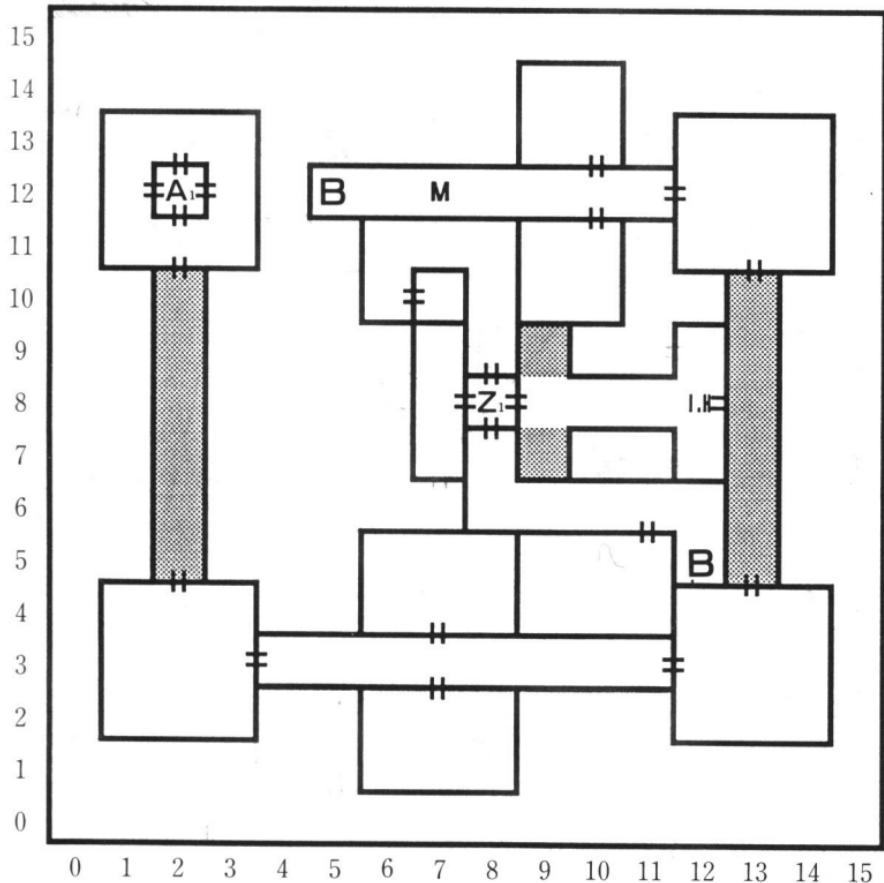
B4でサンドクラッドを倒して、砂のメダルを入手できたら、とりあえずこのフロアまでは自由に降りてくることができる。墓守の鍵がないと中央北側の正方形の部屋へは進めないが。さて、ここもB8と同じく入手しなければならないアイテムなどはない。では墓守の鍵を使って北12・東4のドアからB10へすぐに行っていいのかというと、そうではない。マップをよく見てほしい。エレベーターから降りると両側にドアがズラッと並んだ回廊がある。もっと下層の凶悪なモンスターたちと対等に戦うためには、ここで経験値稼ぎ

● B : 城へのワープ  
マップ内  
の記号  
● F : 虹色に輝く泉

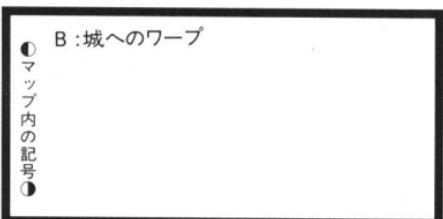
をしなければならないのだ。装備もかなりいいものが入手可能である。マップ南側は1×1の小部屋が点在しているが、北1・東7にゴミ捨て場があり、捨てた貴重品を拾えることがある。北7・東8の泉は勧めない。

# 地下10階

墓所



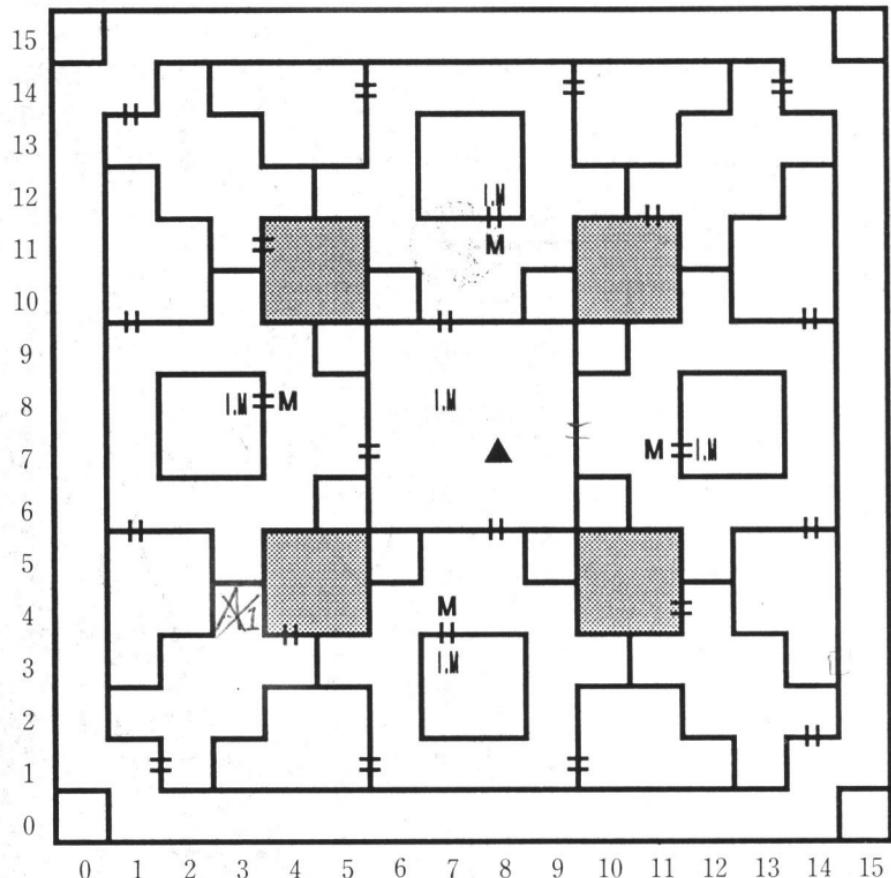
このフロアのマップは全部を載せることはできない。しかし、ハルギスはここにいる。降りて（落ちて？）きた個所は北12・東6。西に1歩で城への直通ワープだ。まだ覚悟が決まってない冒険者は、ここで戻ればいい。北12・東2のワープポイントへ行くまでは、後戻りも可能だし、そのあともう1個所城へのワープがある。先へ進もうとせずに、一度戦ったら城へ戻るという行為を繰り返していれば、次第に強くなる。しかし、ハルギスはもっと強い。おそらくパーティ内にも死亡する者が出てくるだろう。持てる力をすべて



ぶつけるしかない。勝利を収めることができれば、皇帝の兜が手にはいる。それを持って城へ行くと、称号と褒美がもらえる。が……、そのあとでもう一度城へ行ってみると、どうも様子が変である。

# 地下12階

四天王の間



B10をくまなく探索すると、このB11への階段だけではなく、非常に役立つ個所も発見できるだろう。階段がある大きな正方形の部屋を中心に、東西南北に $2 \times 2$ の部屋が配置されている。北は水の守護者オブシディアントータス、西は金の守護者アイヴォリータイガー、南は火の守護者ルビーフェニックス、そして東は木の守護者サファイアドラゴンがそれぞれがお連れのドラゴンを伴って、彫像を守っている。入手した彫像を北8・東7の祭壇に置くのだが、置き場所は5つある。伝言板で教えてもらえるヒントをメモすれば解

I.M : イベントモンスター

●マップ内の記号 ●

けると思うが、正解を入力することができると思われる。正解を入力するとウォーマスターとの戦闘になる。戦闘の前に城に戻っておくといい。倒すと黄泉の宝玉が手にはいり、別の世界への入口が開いてくるのだ。

名称	不確定名	購入価格	AC	装備できる職業
ネクロマンサーの杖	杖	8000		P B L
バモルディカ使える。後衛に持たせたい。一定の準でブレイク。				
錆び付いた剣	ソード	8000	F	S L N
呪われる。売ってもいいし、捨ててもいい。				
ヘビィアックス	斧	8500	F	S N
冒険中盤までは戦士はこれでいい。				
両刃の斧	斧	8500	F	S N
クリティカルヒットが出るか呪われる。SPはHPの減少。				
蛇のメイス	メイス	10000	F P B S L N	
毒を受けにくくなる。が持たせる必要はない。				
まっぷたつの剣	ソード	4000	F	S L N
おなじみの剣。これはそこそこ使える。				
ワースレイヤー	ソード	10000	F	S L N
獣人系に2倍のダメージを与える。同じく攻撃も受けにくい。				
達人の刀	刀	14000		S
侍専用。クリティカルヒットの能力があるのでかなり有効である。				
ライフスティーラー	ソード	14000	F	S L N
呪われる。SPもあるが壊すだけだ。売ってしまう。				
カシナートの剣	ソード	15000	F	S L N
おなじみの銘剣。だが今はほかにもいいのかたくさんある。				
ヌンチャク	武器	15000	P	N
「ぶき」という表示がヌカ轟かせる。それだけだ。				
ブラックジャパンド	ソード	30000	F	S L N
巨人系に2倍のダメージ。かなり使える。				
悪のサーベル	ソード	30000	F	S L N
貴重品だからあまり使わない。悪の戒律専用。ほかは呪われる。				
輝きの杖	杖	60000	F M P T B S L N	
ブレイクなしでロミルワの呪文が使える。アンデッドに2倍の攻撃。				
こがらすまる	刀	140000	+1	S
侍専用でティアルコも使える。ACも↓下がる。				
童子切り	刀	140000		S
クリティカルヒットあり。そこそこ使える。SPはHPの上昇と知恵-1。				
炎城の短刀	短刀	50000	T	N
SPは盗賊からレベルそのままで忍者になる。伝統の武器。攻撃力もある。				



名称	不確定名	購入価格	AC	装備できる職業
ファウストハルバード 悪魔系に2倍のダメージ。かなり使える。SPは使わないように。	長い棒	10000	F L	
バルダッシュ ドラゴンに2倍のダメージ。SPは力+1、運-1	ハンマー	10000	F S L N	
ヘビイクロスボウ 盗賊がクロスボウの次に装備すべき武器。	弓	12000	F T S L N	
魔法使いの弓 終盤まで魔術師に持たせておくといい。SPも使える。	弓	12000		M
星形手裏剣 手裏剣と名がつくなかで、ナンバー2の威力。	円盤	14000		N
朱塗りの槍 侍専用の割にはあまり使えない。売れば金になる。	長い棒	150000		S
八方手裏剣 手裏剣と名がつくなかでは最高の攻撃力を誇る。	円盤	140000		N
天地の杖 ノームの僧侶専用の武器。ヒーリング、毒を受けにくくなる。使えばロカラ。	長い棒	600000		P
虎殺しの槍 動物とドラゴンに2倍のダメージ。かなり使える武器である。	長い棒	500000	F S L	
アイシングダガー ホビットの盗賊専用でクリティカルも出る。抵抗力もあり、ラダルトも使える。	短刀	800000		T
木靈の弓 エルフの魔法使い専用の武器。クリティカルもあり、ACも下げる。抵抗力もある。	弓	700000	+1 M	
<b>鎧</b>				
パーティ側からの後方攻撃が可能になったのと同様に、敵のなかにもこちらの後衛に対して直接攻撃をしかけてくるものがいる。前衛はもちろんのこと後衛もできる限り良い鎧を装備してACを下げる必要があるのだ。				
名称	不確定名	購入価格	AC	装備できる職業
ロープ どの職業も装備できるが、使用するのは魔術師だけだ。	ロープ	15	+1 F M P T B S L N	
皮鎧 盗賊とビショップと僧侶の初期はこれで、残った金は前衛用にまわす。	鎧	30	+2 F P T B S L N	
鎖帷子 僧侶の1ランク上の鎧。	鎧	70	+3 F P B S L N	
銅丸鎧 戦士系の職業は早めにこれを装備させたい。	鎧	200	+4 F S L N	
プレートメイル 戦士、侍用 コストパフォーマンスかかりいい。	鎧	750	+5 F S	





名称	不確定名	購入価格	AC	装備できる職業
鉄のかぶと	かぶと	150	+ 2	F S L N
前衛の3人には序盤からこれを装備させたい。				
黄色の帽子	帽子	3000	- 3	F M P T B S L N
外伝Iからおなじみの帽子。呪われる。SPはキャラクタを灰にする。				
忍耐のかぶと	かぶと	8000	+ 3	F L N
ファミコン版ではおなじみの、性能がいいかぶと。				
鉄仮面	かぶと	13000	+ 4	F L
AC 低下力が最大のかぶと。結構見つかりやすい。				
魔法のサークレット	防具	25000	+ 1	M
魔術師専用のかぶと。巨人系の攻撃を避け、死のフレスにも抵抗する。				
片の輪のかぶと	かぶと	20000	+ 3	S
侍専用のかぶと。これはおいしい。石化に抵抗力を示す。				

## 籠手

主に戦士系のキャラクタが装備するアイテム。残念なことに魔術師は装備できるものがない。シリーズを通してコストパフォーマンスが悪いことでも有名。同じ値段をかければ、鎧であればもっとACが下がる。

名称	不確定名	購入価格	AC	装備できる職業
皮の籠手	籠手	500	+ 1	F P T B S L N
魔術師以外は全員装備できるし、コストパフォーマンスもまあまあ。序盤は有効。				
鉄の籠手	籠手	2500	+ 2	F S L N
ここからコストパフォーマンスが悪くなるが、拾えば装備せよう。				
銀の籠手	籠手	8000	+ 3	F S L N
終盤までこれのお世話になるだろう。				
マンティスグローブ	籠手	15000	+ 3	F P S L
なんと僧侶が装備できる。昆虫系に強い。魔法にも強い。				
ホビットの籠手	籠手	8000	+ 3	F P T B S L N
魔術師以外のホビットであれば誰でも装備可。重宝するか、発見しにくい。				
ミスリルの鎖籠手	籠手	150000	+ 4	F S L N
最強の籠手。魔法に抵抗力もある。SPもいいがもったいない。				

## その他

装備することによってACを下げたり、持っているだけで特殊攻撃を緩和したりする。さらに戦闘中に使用すると呪文と同じ力を發揮したりもするアイテムたち。スペシャルパワーを秘めていることが多い。

名称	不確定名	購入価格	AC	装備できる職業
頬あて	防具	20000	+ 2	S
ACの下がりにくく、侍専用。死のフレスに抵抗する。				

名称	不確定名	購入価格	AC	装備できる職業
忍びのマスク	防具	25000	+1	N
	毒と死のプレスを回避する能力がある。			
皮のすねあて	防具	2500	+1 F	S L N
	序盤、前衛には装備させておきたい。			
ウイングブーツ	防具	5000	+2	F M P T B S L N
	リトフェイトが使え、全員装備できる。これは便利。			
鉄のすねあて	防具	10000	+2	F M P T B S L N
	皮のすねあての次に装備すべきもの。			
黄昏のマント	マント	5000	+1	F M P T B S L N
	ソグレフが使えるが、ウイングブーツのほうがいい。			
闇夜のマント	マント	10000	+2	F M P T B S L N
	盗賊系の攻撃回避が高くなる。ウイングブーツのほうが入手しやすい。			
真夏のマント	マント	100000	+3	F L
	ティルトウェイトが使えるうえに、アンデッドに強くなり氷系の呪文プレスに抵抗力がある。			
エルフの針鎌	奇妙なもの	50000	+1	F M P T B S L N
	一度ロミルワを唱えるとダークゾーンを通っても解除されなくなる。			
マハマンの書	書物	500000		F M P T B S L N
	ヒーリング1。特殊攻撃すべてに抵抗力がある。貴重品。			
盗賊のピック	奇妙なもの	10000	+1	T N
	SPで素早さが1アップ。また毒に対して抵抗力がある。			
虹の魔除	アミュレット	10000		F M P T B S L N
	バスクイナーを使用できる。後衛に持たせておきたい。			
霧の魔除	アミュレット	10000		F M P T B S L N
	コルツが使用可能。僧侶に持たせておきたい。この魔法は使える。			
氷の魔除	アミュレット	30000		F M P T B S L N
	マダルトが使用可能。			
宝石の指輪	指輪	1000		F M P T B S L N
	デュマピックの魔法が使える。持っておいて損はない。			
風神の指輪	指輪	10000	+1	P B L
	バコルツが使える。先制攻撃時に使うと有効だ。			
焼き物の指輪	指輪	10000	-3	F M P T B S L N
	装備すると呪われるが、使用でロクトの呪文。SPは石化する。			
ダイヤの指輪	指輪	500000	+2	F M P T B S L N
	ヒーリング3、ACを2下げ、ブレイクせずにバマツの呪文も使える。貴重品。			
ルビーのスリッパ	奇妙なもの	4000		F M P T B S L N
	ロクトフェイトの呪文が使える。ひとつ持つておくと帰るとき楽。			

## 卷物・薬など

キャンプ時や戦闘時に体力回復・治療に用いる薬と、戦闘時に使うことにより呪文と同様の効果を得ることのできる巻物。前作と比しても攻撃系のアイテムでより使いやすくなった。

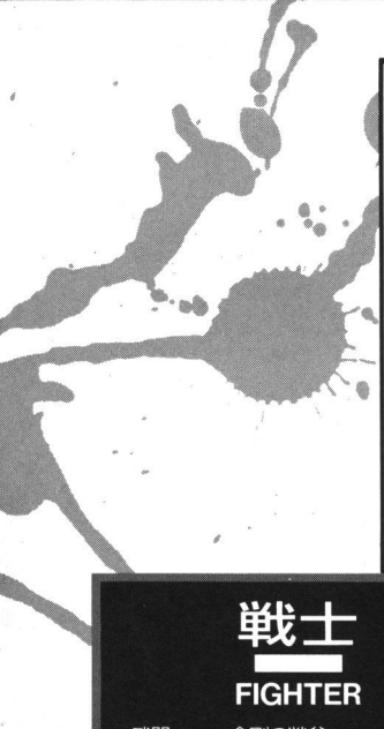
名称	不確定名	購入価格	AC	装備できる職業
明りの巻物	巻物	50		
傷薬	ポーション	100		
惚れ薬	ポーション	300		
毒消し	ポーション	200		
気付け薬	ポーション	400		
特効薬	ポーション	2500		
眠りの巻物	巻物	200		
いかずちの巻物	巻物	1500		
鎌いたちの巻物	巻物	1000		
炎の巻物	巻物	1200		
若返りの石	石	10000		
心の石	石	10000		
祈りの石	石	10000		
力の石	石	12000		
命の石	石	12000		
神秘的な石	石	8000		

# 職業別 理想的な装備

前作外伝Iと比べると大幅にアイテム数がアップしたこの外伝II。シナリオクリア前後の頃から、入手困難な貴重品も少しずつだが手にはいる。ここではどんな装備をしたら理想的な状態なのかを紹介しよう。もちろん、キャラクタの成長具合、属性、パーティ内の

前衛か後衛かによっても違ってくるし、そのアイテムの入手の難しさも影響してくるので、あくまでも1例として受けとめてもらいたい。職業も、6人パーティでは全部はつかえないのだし。また、単にACだけではなくに、特殊能力に対する抵抗力もわかるようにした。





## 戦士

### FIGHTER

武器	金剛の戦斧
鎧	ミスリルプレートメイル
盾	守りの盾
かぶと	鉄仮面
籠手	ミスリルの鎖籠手
その他	真夏のマント
AC	-16
レジスト	石化、呪文、吹雪系ブレス

# 優先して AC を下げるのだ。

ドワーフ以外の種族であれば、武器はエクスカリバーだが、金剛の戦斧以上に発見が難しいし、石化の抵抗力のかわりに毒の抵抗力になってしまう。前者だと悪魔系、戦士系に2倍のダメージで戦士系からの攻撃回避率も上がる。後者だと神話系のモンスターとドラゴンに2倍のダメージとなる。これまでにも述べたが、この外伝IIでは戦士とロードの装備が優遇されているので、ACを下げるのはそれほど苦労しない。

序盤から中盤にかけては、銅丸鎧かプレートメイルでかなりの間は大丈夫。あとは入手したものから適宜選択してやればいい。ミスリルの鎖籠手は発見が困難なので、それまではマンティスグローブを。これは呪文に抵抗力もあるし、昆虫系に強くなる。それもまだの状態なら銀か鉄の籠手で我慢しておこう。スタート時の前衛は、後衛を少し犠牲にしてもできるだけACを下げておいたほうがいいだろう。



## 魔術師

### MAGE

武器	木靈の弓
鎧	紅蓮のローブ
盾	
かぶと	魔法のサークレット
籠手	
その他	闇夜のマント
AC	2
レジスト	呪文、エナジードレイン、

## 木靈の弓で攻防共に強くなる

最も AC が下がりにくい職業だ。木靈の弓があればエナジードレインや呪文に抵抗するし AC も 1 下がるが、これはエルフ専用で発見も非常に厳しい。それ以外は魔術使いの弓を使うしかない。紅蓮のロー

ブも発見は難しく、悪の性格専用。それ以外はディスプレッサーロープの装備となる。前者は炎、石化に抵抗力を有し、後者は死のブレスに対して防御力を持つ。序盤はただのロープで耐えるしかない。



## 僧侶 PRIEST

武器	大地の杖
鎧	氷の鎖帷子
盾	鉄の盾
かぶと	皮のかぶと
籠手	マンティスグローブ
その他	闇夜のマント
AC	-5
レジスト	呪文、死のプレス、毒

# 絶対に生き残る覚悟で

戦闘で僧侶以外が死んでもまだ復活の魔法があるが、僧侶が死ぬとお手上げだ。前衛の次に防御力を優先的に下げる必要があるので。大地の杖はノームの僧侶専用の武器でヒーリングと毒の抵抗力、僧侶系に2

倍のダメージ。それ以外の種族であれば、ホーリーバッシャーくらいか。氷の鎖帷子は呪文と、炎、死のプレスに抵抗力があるが、これも発見が困難。それまでは豪華な皮鎧。悪であれば紅蓮のローブもいい。

# 盗賊

## THIEF

武器	アイシングダガー
鎧	豪華な皮鎧
盾	肩あて
かぶと	
籠手	ホビットの籠手
その他	ウイングブーツ
AC	2
レジスト	呪文、吹雪、石化のプレス



## 武器さえよければ十分戦える

アイシングダガーとホビットの籠手は、ホビット専用だ。前者はしかも盗賊専用でブレイクせずにラダルトの魔法が使えるし、クリティカルヒットの能力と呪文、炎のプレスに抵抗力があり、盗賊系の敵に強い。後者は吹雪系、石化のプレス、呪文に抵抗力がある。しかも AC+1。

これらのことからもわかるように、盗賊はホビットで作らないと大幅な損をする。盗賊の短刀は余計に発見しにくいし、レン

ジカショートである。後衛となるとヘビィクロスボウくらいしかない。籠手も皮の籠手どまりだ。もちろん、抵抗力の数々も失われることになる。

悪であれば紅蓮のローブでもいいし、ウイングブーツも闇夜のマントのほうがそれぞれ特殊能力があっていいのだが、どちらもそれほど簡単に多数入手できるようなものではない。アイシングダガーでそれらの能力はカバーできるものである。



## 司教 BISHOP

武器	ホーリーバッシャー
鎧	豪華な皮鎧
盾	かぶと
かぶと	皮のかぶと
籠手	皮の籠手
その他	闇夜のマント
AC	2
レジスト	盗賊系の攻撃

## 専用の武器がない職業

AC的にはどうにか魔術師と対等だが、専用の武器はない。悪であれば豪華な皮鎧のかわりに紅蓮のロープを装備すれば、炎と石化のブレス、呪文に対しての抵抗力はつく。紅蓮のロープを2個入手できれば、それらを魔術師とビショップに装備させたい。3個目を盗賊にまわそう。しかし、どちらかの性格専用のアイテムは、友好的なモンスターに遭遇したときに行動を制限されることを忘れないように。それに背けば

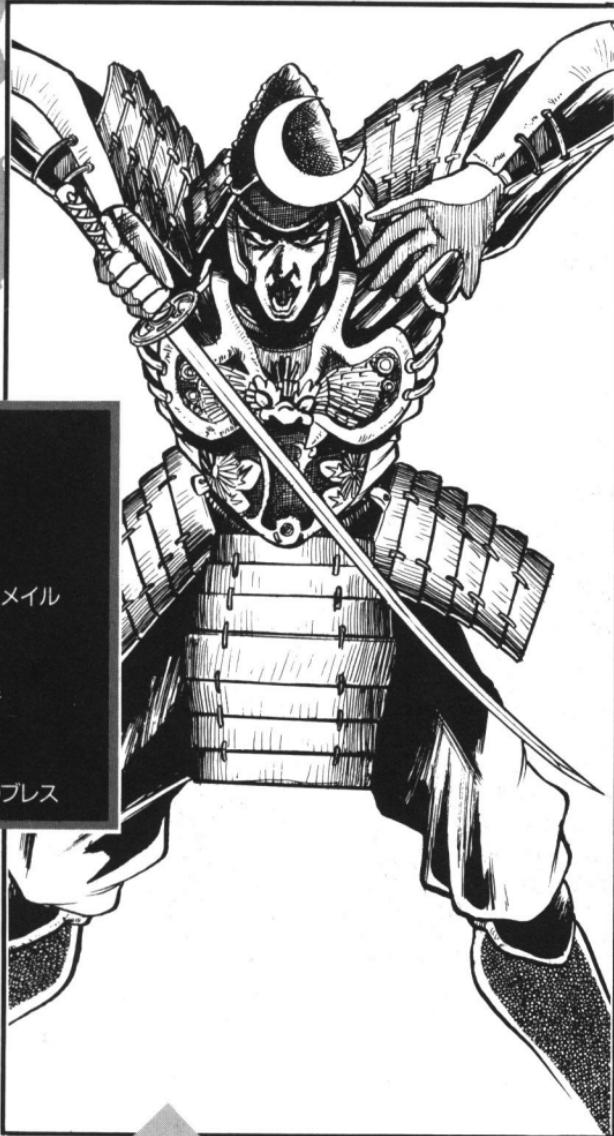
性格が変わり、その時点で呪われてしまうのだから。

パーティ内にビショップがいる場合は、冒險終盤になればむしろ武器を持たずにその分識別するアイテム数を増やしたり（1個多く持てるわけだから）、呪文の使えるアイテムを持っていたほうが戦闘は有利だといえるだろう。識別はボルタックに任せることも手だ。ちなみに、識別しなくともアイテムの効果は変わらない。

# 侍

## SAMURAI

武器	村正
鎧	ミスリルプレートメイル
盾	肩あて
かぶと	月の輪のかぶと
籠手	ミスリルの鎖籠手
その他	頬あて
AC	-10
レジスト	石化、死、吹雪のプレス



## 序盤は防御力に不安

悪の侍であれば、肩あての代わりに悪の盾でもいい。また、防御力は下がるが侍専用の赤糸おどしをミスリルプレートメイルと交換すると、吹雪系のプレスの抵抗力はなくなるが、エナジードレイン、死のプレ

スに対しての抵抗力がつき、忍者に対して攻防共に強くなる。頬あても侍専用で、死のプレスに抵抗する。これらのなかでの自分なりの組み合わせを考えよう。村正是アンデッド系に2倍のダメージを与える。

## 君主

### LORD

武器	エクスカリバー
鎧	聖なる鎧
盾	守りの盾
かぶと	鉄仮面
籠手	ミスリルの鎖筆手
その他	真夏のマント
AC	-16
レジスト	ドレイン、毒



## 聖なる鎧があれば無敵

人間のロードであれば武器は違うものになる。アレだ。しかしアレの入手方法を公表できないし、アレを装備できるほかに人間のロードはあまり作る意味ないので、ここではエクスカリバーとする。

実際エクスカリバーと聖なる鎧があればあとはおまけみたいなものである。それだけ発見も難しいが。ミスリルの鎖筆手だけが、上記のなかでは呪文に抵抗力があるのでそのことには留意しておこう。



## 忍者 NINJA

武器  
鎧  
盾  
かぶと  
籠手  
その他  
AC ??  
レジスト

# 育てると防御力も高くなる

最もミステリアスな存在の忍者だ。忍者は何も装備していないときに、もっともクリティカルヒットを出しやすくかつレベルアップに比例してACが下がっていく。だから高レベルの忍者はこれでよい。

問題は裸で生きていく自信がないような忍者だ。装備をした状態でのベストは、武器は苦無、鎧はミスリルプレートメイル、盾は肩あてか悪の盾、籠手はミスリルの鎖籠手、その他は闇夜のマントがいいだろう。

これだと各種の特殊攻撃に対する抵抗力もついてくる（これらのアイテムは装備せずに単に持っているだけでもその抵抗力は発揮するようだ）。

転送でスタート時点から忍者がいる場合、防御用のアイテムは侍に準じる。武器もだいたい同じだが、中盤から十字手裏剣など忍者専用のものも入手できる。外伝IIでは手裏剣が数種類に分かれている、能力がそれぞれ違っているのだ。

# GilGameshe's Tavern Club

# 友の会 ウィザードリイ

ウィザードリイのあるところには必ず現れると言われて久しい「ウィザードリイ友の会」ですが、口に出してまでそう言ったかどうかまでは知りません。今回はここ、「ウィザードリイ外伝IIのすべて」のところにおじやましております。ひとつよしなに。

## ウィザードリイの歴史

本シリーズで7作、外伝も2作目を数えるようになったウィザードリイ。アメリカでIが発売されてから、すでに10年以上の時間がたっている。ここでは過去のウィザードリイシリーズを振り返ってみよう。

### トールキンの『指輪物語』と ウィザードリイの関係

イギリスの小説に『指輪物語』というものがある。自國に民間伝承の類が少ないことを気にした、JRR・トールキンがその世界観から設定しそこに住む種族の数々をも創作した大著である。ホビットなどの種族もここで生まれたものである。

今ではロールプレイングゲームという言葉でイメージされるのは、『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』の功績によって、コンピュータゲームの場合が多いが実はテーブルトークゲームがおおもとである。このボードゲームの世界で、『指輪物語』の世界観やキャラクタを使って楽しむことが流行した。ボードゲームでは有名な『ダンジョンズ&ドラゴンズ』も明らかに、『指輪物語』の影響を受けている。

ゲームマスターというそのゲームに関しての神のような存在と、複数のプレイヤーによって行うという特徴は、プレイに長時間かかるということと、面白さの質がゲー

ムマスターによって左右されてしまうといういわば両在価値的な一面を持っていた。

そこで考えられたのが、コンピュータをゲームマスターの代わりにできないかということであった。1人でもできるロールプレイングゲーム、も魅力であった。そのような努力をしていった人たちのなかに、ロバート・ウッドヘッド、アンドリュー・グリーンバーグの2人もいた。彼らがアップル用に作ったゲームが「ウィザードリィ」である。今では世界中で有名なこのゲームも、当初はホームメイドの香りを残していて、3Dの迷路ゲームの中に、テーブルトークゲームの世界観を投入することによって、あの独特なティストをかもし出した。バックグラウンドストーリーの、ワードナによって盗まれたトレボーのアミュレットを取り返すという設定のワードナはアンドリュー(Andrew)の、トレボーはロバート(Robert)のそれぞれ逆さ読みになっている。シリーズを通して有名なマーフィーズゴーストも、彼らの友人に、マーフィーという仲間がいたらしい。

好評で迎えられた「ウィザードリィI」はその後日本でも発売され、87年にファミコン版も発売された。「I」の完成度ではこのフ

ァミコン版が最も高いと言われている。

## コンシューマー機への移植の難しさ -シナリオ2-

時期的な話をすると、ファミコン版のIが発売されたときに、アメリカではすでにシナリオIVまでが発売されていた(IVとファミコン版のIはほとんど同時期)。国内パソコン版も、IIIまでが順当に発売されていた。当然ファミコン版もIIの発売が期待されていたのだが、ここで問題が生じたのだ。パソコン版のIIというの、シナリオIをクリアしたキャラクタを転送して遊ぶことが前提となっており、いきなりB1でマロールの呪文を使わないと先へ進めないような厳しさだったのだ。これではどうていレベル1からのキャラクタでは歯が立たない(当然敵もB1から強くなっている)。ファミコン版でもターボファイルという外部メモリー装置があるが、やはりソフトのほかにも機器を買わないと遊べないというのは好ましくない。そこで苦肉の策としてファミコン版ではシナリオIIIをIIとして優先して発売されたのだ。

	I UNSEEN ENTITY (1) I WOODNA (1) I UNSEEN ENTITY (1) I VAMPIRES (2)			
GODOH CASTS A SPELL UNSEEN ENTITY TAKES 41 DAMAGE				
# CHARACTER NAME CLASS AC HITS STATUS				
SHOUB	C-1HN	-9	100+	94
ROSHA	C-SHM	-10	126+	126
GEN	C-DR	-10	100+	100
GODOH	C-BST	-4	125+	125
RYUOZI	N-HAG	0	100+	95
HIRUYA	N-HAG	0	77	77

	I) 5 GREATER DEMONS (5)
GODOH'S OPTIONS	
S:PELL P:ARRY R:UN USE D:ISPELL	
# CHARACTER NAME	CLASS AC HITS STATUS
SHOUB	C-1HN -9 100+ 94
ROSHA	C-SHM -10 126+ 126
GEN	C-DR -10 100+ 100
GODOH	C-BST -4 125+ 125
RYUOZI	N-HAG 0 100+ 95
HIRUYA	N-HAG 0 77 77

シナリオIIIは新しいキャラクタでもプレイできるものだったが、あまりウィザードリィのシステムには合っていないと言われる。その原因は善の戒律専用のフロアと悪の戒律専用のフロアに分かれている、パーティを2種類用意しなければならない（中立はどちらのパーティにも連れていく）とか、シナリオクリア後に最下層に行こうとしても簡単には行けないことなどが考えられる。こうしてファミコン版ではIIとIIIが違う順番で発売されることになった（ファミコン版は結局マップの1部とバランスをアレンジしての発売になった）。

## 驚くべき発想の転換 -シナリオIV-

さて、シナリオIVは異色作といわれているが、その発想に目を見張るものがある。なんとシナリオが第1作の全くの逆なのだ。つまり、ゲームはワードナが迷宮B10で目覚めることから始まり、魔法陣で味方となるモンスターを選択しB1へ、さらには城へと進んで行き再びアミュレットを盗むのが目的なのだ（マルチエンディングなので違う終わり方もある）。戦闘もワードナ以外の5体のモンスターは、自分で操ること

ができない。これはNPC（ノン・プレイヤー・キャラクター）の概念にも通じるものである。難易度は異常に高いが、これまでの敵を自分でプレイするという考えは、コペルニクス的な逆転発想であった。

## 従来のシステムの最終作 -シナリオV-

そして92年末にスーパーファミコン版でも発売されたVである。これが従来のウィザードリィのシステムの最終作になる（外伝は除く）。しかしシステム変更の予兆は、この作品からもうかがえた。呪文の追加、削除、正方形ではないマップ、射程距離のある武器、NPCの本格的な採用などがこれに当たる。新呪文には召喚魔法なども追加され、古き良き時代のウィズというよりも新しきウィザードリィの幕開け的な存在となっている。BCFやCDS（PI34参照）は、これまでのウィザードリィではないのだ。これに対し、古き良き時代のウィズの好影響を受けたシナリオがゲームボーイ版の外伝I、IIなのだ。このシリーズが続く限り、ファミコンのIが好きだったプレイヤーが欲求不満になることはないだろう。外伝IIIも発売されることを願いたい。



なんということだ。まだおやまかと、苦痛か  
やうな顔つきの、なま責め舌から抜け出してみせよう。  
■押すと、もう一度始められます

がまがえるは とのさまがえるを チョップした。しかし  
はずれた。



# ウイザードリイ 大事典

ウイザードリイ友の会編



## あ～ウィザードリイ

# あ

あ【あ】 ウィザードリイ史上もつとも短命な人として有名。身ぐるみをはがされて放り出されたり、何度も現れては人知れず行方不明になることでも知られる。同様な人物に「ア」「O」など。シナリオ『V』にはさほど出現しない。

あくま【悪魔】 大きいの・小さいの、取り揃えてありまっせ。

アナウンサー [anouncer] 「おおっと」とか「なに?」とかいうあの冷めたセリフをしゃべっているのは誰なのか?

いし【石】 ここに侵入するとか、キャンプを解くとかすれば城にもどることができる。いわば命とひきかえのロクトフェイト。ただし最近はロストの可能性が高くなつたようだ。

ウィザー

ドリイ

[wiza

rdry]

①

『ウィ

ザード

リイ』

は数学

である。

『ドラ



ゴンク

エスト』

は文学

であり、

『ファ

イナル

ファン

タジー』

は図画

工作で



あり、「女神転生」は保健体育である。

物語の見せ方や戦闘のシステムなどを冷静に考えてみてほしい。『ドラゴンクエスト』は完成したシステムの上に、多くの意味を持つ数少ない言葉をのせて印象深い展開を狙う。『ファイナルファンタジー』はたった1つのことがらを伝えるために数多くの不鮮明な長い文章を多数。のキャラクターに語らせてみている。

『女神転生』は物語自体は強引としか言いようがないがあくまでも魔獣合成にこだわる姿勢、すなわち「交わる」ことがとても臭う作品であることは間違いかない。ならばなぜ『ウィザードリイ』が数学なのか。コンピューターゲームはそもそも数字と数字がぶつかりあって生まれる結果によってゲームが進行していくわけだが、『ウィザードリイ』には人情がない。そのため数字ばかりが表面に出てきてしまつて何に何を足すと何になるのかが一目瞭然となる。それどころかこのゲームは一般的なユーザーにさえもこの

## ういざーどりいーキャンプ か

計算を強制する。②計算ゲームのタイトル。

**ういざーどりい・の・すべて【ウィザードリィのすべて】** JICC 出版局より発刊されている『ウィザードリィ』シリーズのガイドブック。シナリオ『I』『II』をまとめた1作目、『III』『外伝 I』、『V』そして今あなたが寝ころんで読んでいるこの本ですべてです。

**NPC [non-player's character]** 重要な話を

さっさ

として

しまう

から殺

された

り盗ま

れたり

してし

まうの

だ。

**エレベー**

**ター [el  
evator]**

これ

を見つけるとたんにゲームの意味が変わってくる。せこせこ稼いでいる時代が過去のものとなり、リセットボタンに頼りながら地下深くで豪快に略奪を始める時がやってくるわけ。



## か

**かしなーと・の・けん【カシナートの剣】**

この剣の強さを知るために独特の計算方法がある。平均与ダメージ値—シリオナンバーによって答が得られよう。

**カンディイ [kandi]** 世界で最もわざとらしい呪文。興味本意以外で使う人などいるのであろうか。

**かんと・じいん【カント寺院】** ここに行くと死体などが置いてあるが、何故か同じものが酒場にも置いてある。

**キーアイテム [key items]** これを持った個人が行動不能な状態に陥ると、たとえただしごりれているだけであっても、戸籍から名前が抹消されることがかつてしばしばあったようだ。

**きっと・お・き・に・めします・よ・【きっとお気に召しますよ】** →そなんものには

興味が

あります

せんを

見よ。

**キャンプ**

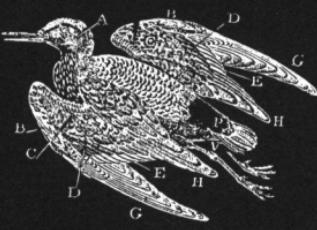
**[camp]**

迷宮

内なら

ば、水

の上だ



# さ

きるがめしゅ～スペシャルパワー

ろうが、  
大悪魔  
の目の  
前だろ  
うが、  
石の中  
だろう  
が場所  
を問わ  
ずに行  
える作戦会議。



**ぎるがめしゅ・の・さかば【ギルガメッシュの酒場】** 貸し切りの酒場。しかし長

く留守にするとまれに見知らぬ人たちに占領されていたりすることがある。

**くび・を・はねられた【首をはねられた】**

多くの人々は、「初めてあなたのキャラの首をはねた敵は誰?」との質問に「ボーパルバニー」と答えた。またその中の数人は「その後また忍者どもに『首をはねられた』がそのときに初めてこの現象が一体どんなものなのかを理解した」と述べている。

**ゲームオーバー [game over]** 「ウィザードリィ」にはゲームオーバーの文字がない。キャラクターが死んだら、ギャンブラーのような気持ちで生き返らせてシナリオの続年に取り組まねばならず、彼らが失われてしまえば訓練場のぼっかりと開いてしまった名簿に新しい奴隸の名前を登録して再び成長させなくてはならない。ゆえにゲームをやめるタイミングを

つかめないまま『ウィザードリィ』に遊ばれてしまうわけなのである。

# さ

**さむらい【侍】** かつては「村正」を装備できる職業としてもてはやされたが次第に装備の制限が出始め、シナリオ5では忍者までが「村正」を装備できるようになったために意義を失いかけている職業。立場がないいっす。

**シークレットドア [secret door]** 地形の見てわざとらしいところを捜すと出現する扉。

**しきべつ【識別】** アイテムの正体を見きわめること。またまれにその能力を持っている人の名前。呪われやすい。

**しろ【城】** 商売のにおいがたちこめていたらその近くに城が建っていると思ったほうがよい。

**スペシャルパワー [special power]**  
やたらに使用すると痛い目に会うこと



## せんしードレイン た

のほう  
が多い  
が、と  
きにシ  
ナリオ  
クリア  
ーに関  
係して  
くる。

どうす  
ればいいのか。

**せんし【戦士】** 誰でも最初は頼るキャラクターであるのに、後半になるとよくて荷物持ち、悪いと実験用のキャラクターにされてしまう。石の中に飛び込まれたり。城のやお堀い落とされたりする立場がないっす。

**そうぞう【想像】** いわゆる『ウィザードリ』ファンが「この地味なゲームのどこが良いの?」と質問されたときに返答の中に巧妙に織りませて使用する便利なことば。

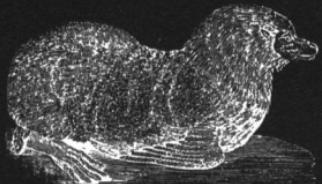
**ソグレフ [sogref]** →ソピックを見よ。

**ソピック [sopic]** →バディアルを見よ。

**そんな・もの・には・きょうみが・あります**

**せん【そんな物には興味がありません】**

→きっとお気に召しますよを見よ。



**タイマー [timer]** ∞

**ターンテーブル [turntable]** 昔はここでキャンプをはってデュマピックなんかとなえて、キャンプを解いたらまたクルリなんてやっていたっけなあ。

**B1・EO/NO【地下1階・東O・北O】**

待ち合わせ場所。識別や回復も行われる城内よりにぎやかなメインストリートの中心地。

**テレポーター [teleporter]** おおっと!

**てんしょく【転職】** これを何度も繰り返していくふと画面の右上のほうを見ると年齢が増えている。

**とうぞく【盗賊】** 序盤の便利屋だった彼らも、最近はメインメンバーの1人となりつつある。シナリオ5では主人公をつとめた。

**どく【毒】** はやくラツモフィスを!

**どれいん**

**【ドレイ**

**ン】レ**

ベルを

下げら

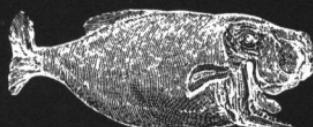
れるこ

と。下

げられ

た後は

面白い



ことに経験値がその時点のレベルに到達するための値びったりになっている。

た

# な・は なかま～ピット

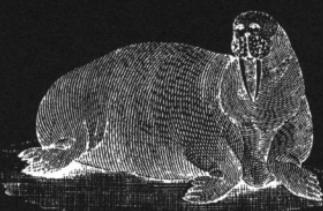
# な

なかま・を・さがす【仲間を捜す】 ①死人を捜しているのか？ ②善人と悪人を混ぜようとしているのか？

なぞかけ【謎かけ】 『ウィザードリイ』のシナリオ5には、思いつくはずのない答を入力しなければならない謎を問いかけられるポイントが存在するが、ある人物は、「こんなへんてこななぞなぞなんかじゃなくって、ただの『ウィザードリイ』クイズにしちゃえればいいのに。『ウィザードリイ』の#1のボスの名前は？ なんて質問だったら『ワードナ』って入れるとかねえ」と不満をもらしていた。

なまえ・を・かえる【名前を変える】 ゲームを初めて2つめに足止めを食らう場所。

にんじや【忍者】 忍ぶ人。トレーニングを積みまくつてようやく忍者に転職したかと思つたらレベルアップ



が遅く、体力の伸びも悪く、特殊能力はA

C 低下とクリティカルヒッ

トだけ。こんなもののアイテムでどうにかなるじゃないの。立場がないっす。



# は

はいきょう・しや【背教者】 ただお金がないだけだってばさ。

バッテリーバックアップ [battery backup] 任天堂ハードがらみで発売されているRPGの中で最もバックアップがとびにくい印象を受けるのが『ウィザードリイ』である。

バディアル [badial] →バディアルマを見よ。

バディアルマ [badialma] →バディオスを見よ。

バディオス [badios] →ハリトを見よ。

ハリト [halito] →ポーフィックを見よ。

ピット [pit] 昔はここでキャンプをはつて回復呪文なんかとなえて、キャンプを

## ま・や

解いたらまたズボリなんてやっていたっけなあ。

**ふ・か・く・い・めい【不確定名】** よくわからないものを指して呼ぶ名前のはずなのに、わざとらしいものがあまりにも多すぎる。

**ふくいん【幅員】** 幅（はば）のこと。ウィザードリィのダンジョン内の幅員は6メートル前後と伝えられているが、計測官によっては1センチとも発表されている。1992年12月の段階での最新計測では1ミリの黒人がやっと通れる大きさであると発表され物議をかもしている。

**プレス[breathe]** プレスのダメージ値は敵のHP残量の2分の1だが、こちらのレベルが低いうちはそんなことなど気にしてなどいられない。

**ぼうけん・しゃ【冒険者】** 地下迷宮で正体不明のサイケデリックな障害にはばまれてその場から逃げ出すときに自分が冒険者の軍団を操っていることを思いだす。

**ボーナスポイント[bonus points]** どう

せ5と

か6ち

か程度

じゃキ

ヤラク

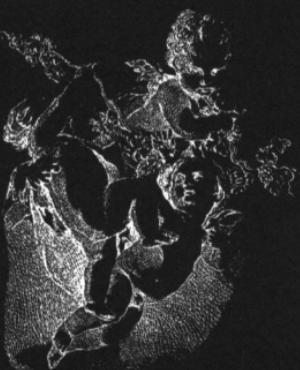
ターな

んか作

らない

ことく

らい知



っているくせになぜ何度もやり直させるのですか。

**ポーフィック [porfic]** →ボラツを見よ。  
**ボラツ [boratu]** →マモーリスを見よ。

## ま

**まひ【麻痺】** はやくディアルコを！  
**マピロマハマディロマト [mapiro mahama dilomat]** ちょっとまってくれたまえ。心の準備ができていないのに。

**マモーリス [mamorlis]** →ミルワを見よ。  
**ミルワ [milwa]** →モグレフを見よ。  
**モグレフ [mogref]** →モーリスを見よ。  
**モーリス [morlis]** →モリトを見よ。  
**モリト [molito]** →ロルトを見よ。

## や

**ゆみ【弓】** 横着な盗賊はこんなものが開発されたためにくやしがっているにちがない。

**よん・こま・まんが【四コマ漫画】** 読者投稿作品を含む4コマ漫画単行本がJICC出版局より発売されている。『ウィザードリィ』につきもののシリアルスは全くありません。

# ら・わ・ん リセット～ん

# ら

リセット  
[reset]  
『ウ  
イザ  
ドリイ』  
にはり  
セット  
コマン  
ドがな  
いのだ



から、リセットボタンが組み込まれたコントローラーを販売してほしい。

りほん【?リボン】 さっき誰だかよく知  
らない人がはっきりと「ブルーリボン」  
って言っていただろうが。

ロルト [lorto] 使えない呪文の1つ。

# ん

ん【ん?】 「なんだって?」とか「なに?」  
の代わりに「ん?」と言ったら愉快だな  
あと少し思った

# わ

わな・を・はずす【罠を外す】 失敗した  
らゆるさねえ。

ワープゾーン[warp zone] こんなものが  
存在するために手作りアップがこっけい  
な形になることがある。

# ウィザードリイは幾何の問題である

26歳・編集業

以前、知人と話をしていたところ、ドラクエは文学でウィザードリイは数学だと思う、とその男は言った。

前々からそのように思っていたが、ドラクエVを見て確認した、とそういうのだった。

もう少し丁寧に考察してみよう。これはゲーム内の世界がプレイヤーに対してどのように立ち現れるかという設問なのだ。

例えばシューティングゲームは、デモの段階から画面に自機を含むゲームの世界が実にわかりやすい形でしかも（待ったがかかるないという程度の意味において）リアルタイムに出現していく。あらかじめスクロールスピードや敵機のアルゴリズムというかたちで、提示される情報には統制がはめられているから、僕たちはこれを解説する努力を費やすまでもなく何のためらいもなしにボタンを連打し始めることができる。

アクションゲームでは、もう少し事情が異なってくる。同じリアルタイムでも自キャラは僕らの入力を待って行動を開始する。人間と同じ縮尺と体力で考えれば、異様に幅が広く深そうな谷も、狭くて落っこちそうな足場も僕らは自キャラのジャンプ力と身の軽さをもって絶えず読みなおしているから、飛び越えられることも落っこちないことも知っている。

以上の2ジャンルはモニター内の自キャラのマニピュレーターとして機能し、作動

しているわけで、自キャラはどこまでも僕たちの体の延長上にあることはマリオやソニックやE.本田を引き合いに出すまでもなく判ってもらえると思う。そして僕たちは意識するとしないと関わらずそのように読みかえる装置を作動している（あくまで比喩としてだが）。

さてRPGである。RPGにプレイするとき、僕たちは徹底して「読み」の機能を働かせる。何故か。それは世界のデザインによって自キャラが出現している場合や自キャラに対しての世界が出現している場合やストーリーで引っ張り回される場合や常にケアしなければ自キャラが飢え死にする場合や勝手に世界を歩き回れる場合やどこへ行っていいかわからない場合がゲームごとに異なるからだ。

さて、そろそろ冒頭の設問に戻ろう。ドラクエに代表される「日本のRPG」はストーリーを読むこと（=メッセージを「おはなし」として読むこと）がついて回る。

ウィザードリイはどうか、このゲームは解説することが常につきまと。現前する情報（それはとりもなおさずモニター上に表示される画面なのだが）に対して補助線をひき、解析し、メモをとり、考え、考えて、考えて…。そして得られる解答もまたある前提条件を納得した上の無根拠なものだったりもする…。

プレイヤー側からの意識の働きかけがない限り、ウィザードリイそのものとしてではなく、ただの図形とメッセージの集合体としてしか立ち現れないという上で、まさに数学の「幾何の問題」なのだ。

# ベニー松山氏からのコメント

## ウィズのシステムが持つ快楽

—— 今回シナリオを担当ということですが、実際どのようなことをなさったんでしょうか？

**ベニー松山氏（以下、松山）** シナリオということの範囲がどこまで及ぶのかということですね。ストーリーだけ考えて、あとはこんなイベントいれてくれと言ってもゲームはできませんから、モンスターと武器の設定から細かく携わっています。

—— ということは、ほとんどゲームデザイン的なこともやっているわけですね。では、特に注意した点などは。

**松山** ウィザードリィのシステムが持つ魅力をできるだけ引き出せるように注意しました。過去のシリーズのI部や、BCF、CDSになると、ファミコン版のIが好きなプレイヤーが受け入れられるかどうか。そういう点で、従来のイメージを継承するというか、日本人向けのウィズということを考えました。

—— 今回の舞台は東方世界に近いアルマールということで、武器にも変化がありますね。

**松山** ええ。手裏剣を長射程にしたかったのと、I種類でなくてもいいのではないかと思いまして。せっかく侍や忍者がいる

※4 「手裏剣」 忍者専用の武器。村正、聖なる鎧と並んで「ウィザードリィシリーズ」での究極のアイテムとされていた。持つて敵のエナジー・ドレイン攻撃を予防し、特別な力（スペシャルパワー）を使うとレベルアップしにくい忍者のHP値を1上げることができる。外伝IIでは数種類の手裏剣と苦無（くぬい）が存在している。

※5 「長射程」 ウィザードリィから採用されたシステムで、武器それぞれに射程距離がある。外伝ではそれが簡略化され、S（ショート）とL（ロング）の2種類に分けられている。Sの武器を後衛（ペティ）の後ろ3人に持たせても攻撃することはできない。松山氏は手裏剣を投擲用と考え、射程をLにしたのだろう。当然、手に持つて攻撃する武器はSにならっている。

※3 「アルマール」 外伝IIの舞台となる都市。もちろんベニー松山氏による設定。これまでのシリーズはIとIVを除いてリルガミンという都市が舞台となっていた。東方世界との接点といわれている城塞都市だけあって、忍者や侍専用のアイテムが充実している。モンスターにキャラクターの転送が可能となる。

※2 「CDS」 同じくウィザードリィ第7作。「グルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・サバント」のこと。92年末、アメリカで発売された。システムは前作、BCFと同じだが、3D表示で屋外のシーンがある。前作からのキャラクターの転送が可能となる。

※1 「BCF」 ウィザードリィシリーズの第6作に当たる、「ペイン・オブ・ザ・コスマックフォージ」のことを指す。この作品から制作スタッフが大幅に変わり、システムも変更になってしまった。その前のシリーズからのキャラクター転送はできない。91年に日本版（パソコン版）が発売された。

## 千葉県 C-9 コップ (17)

「友の会・2」4コマスペシャル読みました！…で、びっくりしちゃったんですけど外伝Ⅰの異次元6階でソーカスを見つかりなかったのが私以外にもいらしたんですねっ！ 最下層にいると聞いていたソーカスが私のロムではなんと異次元1階にいたんです。座標(10, 10)付近。それともこれがツツウなんですかあ？ クリア後になったら最下層にいくことはできたんですけど、なんか不可解で…。誰か私をこの不可知地獄から救い出して下さい。

東京都 石の中の受験生

。



北海道 ゆーきやん

# ウイザードリイ 友の会 応募要領

## 投稿のネタ26分類

- |           |          |
|-----------|----------|
| A. 思い出    | N. スクープ  |
| B. 攻略法    | O. 生態図鑑  |
| C. 裏ワザ    | P. 言葉遊び  |
| D. イラスト   | Q. 評論    |
| E. 写真     | R. 俳句・短歌 |
| F. 感想     | S. 笑える話  |
| G. 成功例    | T. 悲しい話  |
| H. 失敗談    | U. 希望    |
| I. 新発見    | V. 意見    |
| J. 質問     | W. データ   |
| K. 回答     | X. 企画    |
| L. 私の主張   | Y. お知らせ  |
| M. パソコン情報 | Z. その他   |

上記のような話を、葉書またはハガキと同じ大きさの紙に書いて送るのだ。最近「その他」が不足しているので立体作品なんてのもいいかもね。昔、刺繡とかも送られて来たことがあったなあそういうえば。だ。

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPO SUPER!編集部「ウイザードリイ友の会」係まで





表紙カバーイラスト／佐藤仁彦  
デザイン／東京グレートディレクション  
スタッフ／株式会社ヘッドルーム  
協力／ウィザードリィ友の会 (HIPPON SUPER!)  
根本康弘  
浅野耕一郎

---

"WIZARDRY"  
Copyright©1993 Sir-Tech Software, Inc.  
All rights reserved.  
"Wizardry" is a registered trademark of Sir-Tech  
Software, Inc.

---

---

## ウィザードリィ・外伝IIのすべて

編集 HIPPON SUPER!編集部  
発行 1993年2月25日  
発行人 蓬見清一  
発行所 JICC 出版局  
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5  
☎03(3234)4621(営業部)  
☎03(3239)0237(編集部)  
振替: 東京 7-170829(株)ジック  
印刷所 株式会社廣済堂

---

Printed in Japan 亂丁・落丁本はお取替えします。

I S B N 4-7966-0576-2

# WELCOME TO WIZARDRY WORLD

コミック版・ウィザードリィ

## 第1巻・邂逅編



石垣環・著

定価906円

少年戦士リョウは、コンラッドの遺言に従ってトレボー領へと旅立った。ワードナから魔除けを奪い返すために…。

コミック版・ウィザードリィ

## 第2巻・死闘編



石坪環・著

定価906円

トレボー城砦へとやってきた少年リョウは、日々己の力と技に磨きをかけ、カルラとともに再び迷宮へ挑む！

コミック版・ウィザードリィ

## 第3巻・黎明編



石垣環・著

定価900円

狂王トレボーと魔導師ワードナの正体とは!? ついに史上最強のウィザードリィ3部作ここに完結する！

コミック版・ウィザードリィ外伝・第1部

## ギルの迷宮



石垣環・著

定価900円

ショウとルーシィディティは突然、奇妙な迷宮へ転移させられた。魔導師ギルを倒すため、壮絶な死闘が今始まる。

コミック版・ウィザードリィ外伝・第2部

## 鳳凰の塔(前編)(後編)



石垣環・著

定価・前編900円・後編980円

伝説の魔剣「クサナギ」を求めて鳳凰の塔へ潜入したショウたち。魔剣「クサナギ」とは何なのか？ 外伝第2部の登場。

コミック版・ウィザードリィ外伝・第3部

## 復讐鬼の城(前編)(中編)



石垣環・著

定価各980円

イヅモは城主コウリュウの異母兄コウエンによる叛乱の中であった。イヅモ城中へ潜入したショウたちの運命は？

ウィザードリィ友の会・総集編

## 4コマまんがスペシャル1・2



HIPPON SUPER / 編集部・編

定価・第1巻850円・第2巻780円

ウィズ・究極の4コマまんががここに！ 投稿物を中心にウィズ・フリークたちが繰り広げる抱腹絶倒のシリーズ！

## ウィザードリィモンスター事典

石塙三千穂・編著

定価1600円

名作RPGの5番目のシナリオまでに登場するモンスターを網羅し、その真実の姿と成立背景を掘り下げる。



# ウィザードリィワールドへようこそ!

## 小説 ウィザードリィ小説アンソロジー



佐山アキラ・手塚一郎・ベニー松山・著  
定価1200円

ウィズの迷宮世界を舞台に3人の若き作家がその個性と想像力を爆発させる！書き下ろし中編小説3本収録!!

## 小説 新・ウィザードリィ サイレンの哀歌が聞こえる

伏見健二・著  
定価1200円



宇宙生成の秘密を封じ込めたコズミック・フォージとは一体何なのか!?もうひとつのウィザードリィ完全小説化！

## 小説 ウィザードリィ

### 隣り合わせの灰と青春



ベニー松山・著  
定価1010円

一筋の光とて存在しない地の底の世界。闇の奥底で、不気味な波動が流れている。華麗なる筆致で綴る迷宮世界。

## 小説 ウィザードリィ・シナリオ4 ワードナの逆襲

手塚一郎・著  
定価1000円



今、世界に狂氣と残虐の時代が訪れようとしていた。悪の大魔導師ワードナが甦る。究極のダーク・ファンタジー！

## ファミコン版

### ウィザードリィのすべて



ベニー松山・著  
定価1200円

至高のRPG「ウィザードリィI・II」の完全解説本。人は迷いながらそして戦いながら成長していく。

## スーパーファミコン版

### ウィザードリィVのすべて



HIPPON SUPER! / 編集部・編  
定価880円

ウィザードリィのスーパーファミコン版最新作のすべてを各データを用い、これ以上ない詳しさで完全解説した1冊。

## ファミコン版 ウィザードリィIIIのすべて

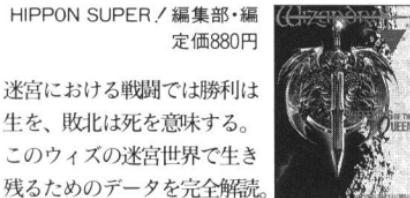
ベニー松山・著  
定価850円



迷宮世界のすべてがここに！怪物〈モンスター〉の完全データなど、勝利者となるためのデータ&マップ完全収録！

## ゲームボーイ版

### ウィザードリィ外伝Iのすべて



HIPPON SUPER! / 編集部・編  
定価880円

迷宮における戦闘では勝利は生を、敗北は死を意味する。このウィズの迷宮世界で生き残るためにデータを完全解説。

書店には窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。

※定価はすべて税込みです。

# これで完璧! HIPPOONの「すべて」シリーズ!!

スーパーファミコン版

## 真・女神転生のすべて



### 悪魔復活編

成沢大輔・編  
定価1000円

「真・女神転生」に登場する悪魔イラストと、徹底的かつ詳細な解説を完全収録!

スーパーファミコン版

## 重装機兵ヴァルケンのすべて



### The Valken Book

HIPPOON SUPER! 編集部・編  
定価1000円

ロボット・アクション・ゲームの傑作「ヴァルケン」をあらゆる角度から徹底分析。究極のファンブックがここに!

スーパーファミコン版

## スーパーマリオカートのすべて



HIPPOON SUPER! 編集部・編  
定価800円

キャラクター別に各コースの攻略法を徹底解説。必勝テクニックも全公開!! これで友達に勝てる!

スーパーファミコン版

## マリオペイントを100倍遊ぶ本



HIPPOON SUPER! 編集部・編  
定価800円

スーパーファミコン初のお絵描きツール。こいつはとことん使い込まなきゃソンド。そつと教える100の実例集。

スーパーファミコン版

## 真・女神転生のすべて

### 徹底攻略編

成沢大輔・編  
定価880円

「真・女神転生」の完璧なデータとマップを掲載した究極の攻略本ついに登場!



PCエンジンスーパー CD ROM<sup>2</sup>

## スナッチャーのすべて

HIPPOON SUPER! 編集部・編  
定価880円



ストーリー、画像など、どれを取ってもPC-CD史上最高のAVG「スナッチャー」の徹底攻略ガイドブック!

スーパーファミコン版

## スーパーマリオUSAのすべて

HIPPOON SUPER! 編集部・編  
定価800円



アイテム・敵キャラからワープポイントまで。アメリカ帰りのマリオ全マップ大公開! これで必ず勝てる!

スーパーファミコン版

## スカイミッションのすべて

HIPPOON SUPER! 編集部・編  
定価800円



アクションゲーム感覚で遊べるライトSLG「スカイミッション」。大空の覇者となるために全ミッション公開!

JIGジック書店がない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。

\*定価はすべて税込みです。

CURSE OF THE ANCIENT EMPEROR

JICC出版局 定価780円(本体757円)  
ISBN4-7966-0576-2 C2076 P780E

CURSE OF THE ANCIENT EMPEROR