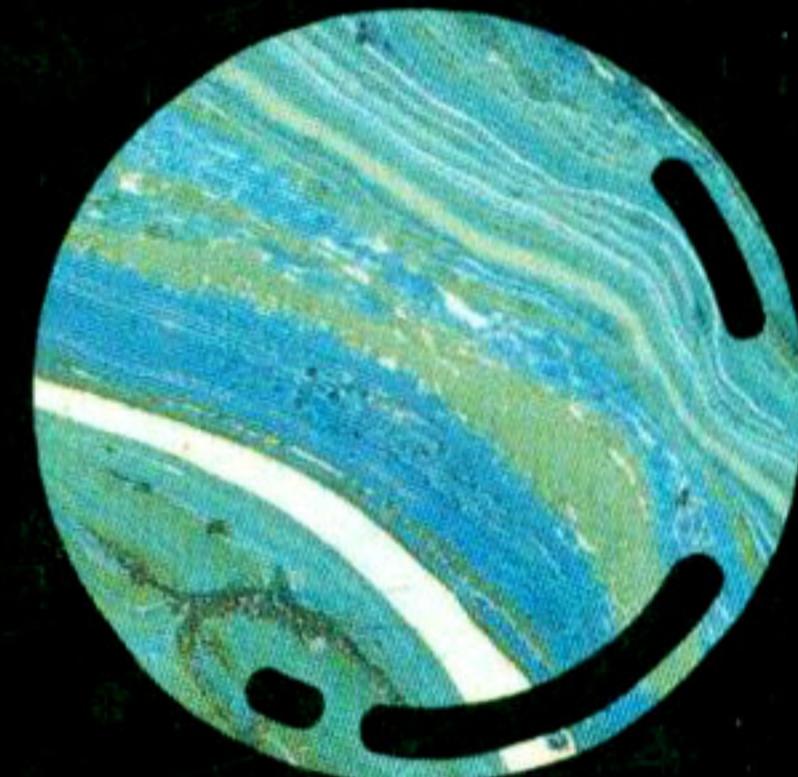


WIZARDRY SCENARIO #3

ウイザードリイ3 HAND BOOK

ゲームハンドブック・シリーズII —②

LEGACY
OF
LLYLGAMYN



フェイザー インターナショナル著

WIZARDRY SCENARIO #3

ウィザードリイ 3 HAND BOOK

ゲームハンドブック・シリーズII ——②



LEGACY OF LLYLGAMYN

フェイザーインターナショナル著

(株)ビー・エス・エス

はじめに

ロールプレイングゲーム（RPG）がパソコン用のゲームとして一般化したのは、最近のことです。それまでは、反射神経だけが得点に影響するようなものや、パズルゲーム、アドベンチャーゲームなどが主流でした。しかしRPG流行以降は、全てのジャンルのゲームにRPG的な要素が加わりました。RPGの出現は、コンピュータゲーム史において革命的な事件だったのです。

このRPGは、もともとコンピュータで遊ぶために考案されたものではありません。ボードゲームと呼ばれ、ダンボールなどに印刷されたゲーム盤と駒、カードによって遊ばれていました。しかし、ルールが複雑な上、プレイヤーを沢山集めなければならないため、コンピュータ上で遊べないだろうかと考えた人も少なくありませんでした。

海外で発表された「ウルティマ」「ウィザードリィ」は、パソコンコンピュータ上で初めて完全な形でRPGを遊べるようにデザインされたゲームです。

これらの他にも、パソコンコンピュータ上のRPGは数多く発表されてきました。もちろん、海外のRPG流行に影響を受けた国内のゲームデザイナー達も多くの優れたゲームを発表しました。「ブラックオニキス」（BPS）、「ファンタジアン」「夢幻の心臓」（クリスタルソフト）、「ハイドライド」（T&Eソフト）「ドラゴンスレイヤー」（日本ファルコム）などは、特に有名な国産RPGソフトです。

筆者がコンピュータRPGに触れたのは、これらの国内ソフトハウスがオリジナルゲームとして発表したものが最初です。後になって、「ウルティマII」や「ウィザードリィ」が国産パソコンコンピュータに移植され、筆者の所有するマシンでも動作するようになりました。いよいよ本家本元の海外RPGソフトが遊べると、胸が高鳴ったものです。評判通り、これらの元祖RPGソフトは、とても面白く完成されていました。「ウィザードリィ」や「ウルティマ」の新シリーズが移植される度に、著者の仕事が著しく遅れてしまうほどです。

海外のRPGは他にも数多く移植されています。「マイト&マジック」「バーズテイル」「ファンタジー」などは、国内でも人気を得ているソフトで

す。しかし、やはり本家のRPGには捨て難い味があり、いつも驚かされワクワクドキドキしながら遊べます。

「ウィザードリィ」シリーズは、国内でシナリオ3まで発表され、シナリオの斬新さやゲームシステムの完成度において特に高い評価を得ています。RPGの持っている、キャラクタへの感情移入度、モンスター達の個性、アイテムの魅力など、他のゲームにはない本物だけが持っている味があると思います。

この味については、実際に遊んだ人にしか分かりません。任天堂のファミリーコンピュータでも「ウィザードリィ1」を遊ぶことはできますから、この機会に是非遊んでみたらどうでしょうか。きっと、シンプルな画面から沸き出る何とも言えない雰囲気を感じることができるでしょう。

本書は、「ウィザードリィ3」をPC9801シリーズで遊んだ結果、得られた情報を元に解説を進めています。本書をお読みになる方は、きっと「ウィザードリィ」の魅力について、RPGの魅力について御存知のことでしょう。「ウィザードリィ3」が初めてのRPGソフトだとしても、本書を読み進めることによって、RPGの魅力や「ウィザードリィ3」の効率的攻略法が理解できると思います。

RPGは、ゲームを完了させることだけが目的ではありません。むしろ、ゲームを長時間にわたって楽しみ、意地悪な罠や謎にハマりきることのほうが楽しいといえます。この本を使って、短期間にゲームを終わらせることもできるでしょうが、著者としてはそれよりも「ウィザードリィ」の世界を知り、その雰囲気を満喫していただけることを望みます。また、本書を参考に新しいゲームデザイナーが誕生していただければ、もっと嬉しく思います。

ちなみに現在では、筆者のマシンルームにあるApple IIeで、「ウルティマV」「ウィザードリィ4」を遊んでいます。国内RPGファンのみなさまの応援があるかぎり、著者達は「読者の杖」となり「RPG最前線の突撃兵」となって、有効な情報を提供できることでしょう。

スタッフとして頑張ってくれた清水君、楠見君、お疲れさま。また、編集者の狐塚氏、町田氏に感謝いたします。

1988年3月
著者代表 安井 勉

【目次】

1. プロローグ	9
リルガミンの伝統	11
2. キャラクタ・メイク	27
通過儀式の心得	29
キャラクタの移動	30
通過の儀式	32
職業	33
FIGHTER(戦士)	34
PRIEST(僧侶)	36
LORD(君主)	34
MAGE(魔法使い)	37
SAMURAI(侍)	35
BISHOP(司教)	37
NINJA(忍者)	35
パラメータ	38
THIEF(盗賊)	36
パーティ	39
ケーススタディ	43
ケース1	44
ケース4	50
ケース2	46
ケース5	52
ケース3	48
3. モンスター・カタログ	55
ACOLYTE	58
DARK RIDER	65
ANACONDA	58
DELF	65
ARCHDEMON	59
DELF'S MINION	66
ASHER	59
DOOM BEETLE	66
BANSHEE	60
DOPPELGANGER	67
BENGAL TIGER	60
DUSTER	67
BERSERKER	61
DWARF FIGHTER	68
BURGLAR	61
ELVEN MAGE	68
CENTAUR	62
FAERIE	69
CROWLING KELP	62
FATE SPINNER	69
CRUSADER	63
FIEND	70
CRUSADER LORD	63
FIREDRAKE	70
CYCLOPS	64
FRIAR	71
DAMNED	64
GARIAN CAPTAIN	71

GARIAN GUARD	72	MOAT MONSTER.....	84
GARIAN MAGE	72	MUMMY.....	85
GARIAN PRIEST	73	NECROMANCER.....	85
GARIAN RAIDER	73	NINJA.....	86
GHAST.....	74	NOCORN	86
GHOST.....	74	OGRE KING	87
GIANT LEECH	75	PIXIE	87
GIANT SLUG	75	PLAUGE FLOG	88
GNOME PRIEST.....	76	PO'LE	88
GOBLIN	76	POLTER GEIST.....	89
GOBLIN PRINCE	77	PRIEST of FUNG.....	89
GOBLIN SHAMAN	77	ROC	90
HARPY.....	78	RONIN.....	90
HIGH CORSAIR	78	SAMURAI.....	91
HOBGOBLIN.....	79	SERAPH	91
HYDRA	79	SOUL TRAPPER	92
KODIAK BEAR	80	STONE FLY	92
KOMODO DRAGON	80	STRANGLER VINE	93
LEPRECHAUN.....	81	T'IEN LUNG	93
LION of HELL	81	2-HEADED SNAKE	94
L'KBRETH	82	VENUS-MAN TRAP	94
LOOTER	82	VULTURE	95
MAN AT ARMS.....	83	WERE RAT	95
MASTER NINJA	83	WITCH	96
MIFUNE	84	XENO	96

4. アイテム・カタログ 97

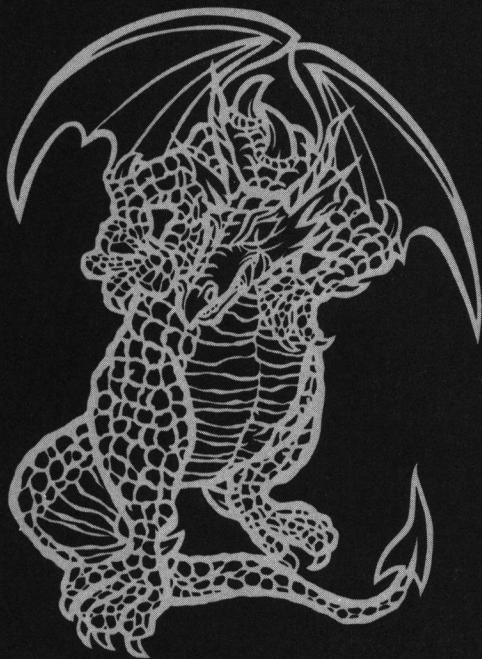
WEAPON	100
AMBER BLADE(N)	100
BATTLE AXE	100
BATTLE AXE-1	101
BATTLE AXE+1	101
BATTLE AXE+2	101
BLADE CUISINART'.....	102
BROAD SWORD	102
BROAD SWORD-1	102
BROAD SWORD+1	103
BROAD SWORD+2	103
BUTTERFLY KNIFE 1	103
BUTTERFLY KNIFE 2	104

DAGGER	104
DAGGER-1	104
DAGGER+1	105
EBONY BLADE(E)	105
FLAIL	105
FLAMETONGUE	106
GIANT'S CLUB.....	106
HAND AXE	106
IVORY BLADE(G)	107
MACE	107
MACE-1	107
MACE+1	108
MACE+2	108
MARGAUX'S FLAIL	108
ARMOR	114
BREAST PLATE.....	114
BREAST PLATE-1	114
BREAST PLATE+1	115
BREAST PLATE+2	115
CUIRASS	115
CUIRASS-1	116
CUIRASS+1	116
CUIRASS+2	116
DISPLACER ROBES	117
HAUBERK	117
SHIELD/HELM/GLOVES	122
HEATER SHIELD	122
HEATER+1.....	122
HEATER+2.....	123
ROUND SHIELD	123
ROUND SHIELD-1.....	123
GLOVES of IRON	124
GLOVES of MITHRIL.....	124
NECROLOGY ROD	109
NUNCHAKA	109
ROD of DEATH	109
ROD of FIRE	110
SHEPHERD CROOK.....	110
SHORT SWORD.....	110
SHORT SWORD-1	111
SHORT SWORD+1	111
SHORT SWORD+2	111
STAFF	112
STAFF of EARTH	112
UNHOLY AXE	112
WIZARD'S STAFF	113
HAUBERK-1	117
HAUBERK+1	118
HAUBERK+2	118
MAGE'S ROBES	118
PLATE ARMOR	119
PLATE ARMOR-1	119
PLATE ARMOR+1	119
PLATE ARMOR+2	120
WARGAN ROBES	120
MANTIS GLOVES	124
ARMET.....	125
BASCINET	125
SALLET.....	125
SALLET-1	126
GOLD TIARA	126

POTION/SCROLL/BOOK	128
HOLY WATER	128
POTION of DIOS	128
POTION of HALITO	129
POTION of LATUMOFIS	129
POTION of SOPIC	129
AMULET/RING/BAG/GEM	132
AMULET of AIR	132
AMULET of DIALKO	132
GOLD RING	133
SALAMANDER RING	133
TROLLKIN RING	133
OTHERS	136
CRYSTAL of EVIL	136
CRYSTAL of GOOD	136
DRAGON'S TOOTH	137
GOLD MEDALLION	137
NEUTRAL CRYSTAL	137
ORB of EARITHIN	138
SCROLL of BADIO	130
SCROLL of KATINO	130
BOOK of DEATH	130
BOOK of DEMONS	131
BOOK of LIFE	131
BAG of EMERALDS	134
BAG of GARNETS	134
BAG of GEMS	134
BLUE PEARL	135
GEM of EXOCISM	135
ORB of MHUUFES	138
RABBIT'S FOOT	138
RUBY SLIPPERS	139
SERPENT'S TOOTH	139
SHIP IN BOTTLE	139
THIEF'S PICK	140
5. 階別攻略法	141
1F	144
2F	146
3F	148
4F	150
5F	152
6F	154
付録	157
PRIESTの呪文	159
MAGEの呪文	164
モンスター・インデックス	168
アイテム・インデックス	170
職業別アイテム対応表	172

第一章

プロローグ



LEGACY OF LLYLGAMYN



●リルガミンの伝統

グニルダ^{つね}の枝が取り戻されてからの三十年間、剣と魔法の国リルガミンには平和の時が続いていた。枯れ果てた森に緑がよみがえり、野には四季の花が咲き乱れ、家畜も肥え、豊作が続いた。

城から放射状にのびている街道の中で最も幅の広い通りには、おなじみのボルタック商店の看板がある。以前は大繁盛していたボルタック商店も、このように平穏な日々が続いては商売にならないようである。それでも、ブリタニアやフェアリーランドから届く優秀な品々を揃えているのは、さすがボルタックだ。夕暮れ時になると、物好きな連中が物色にやってくる。

その商店の裏には、馬小屋同然だった冒険者の宿がある。ダイヤモンドの騎士が利用したと言われる木造の旧館は、現在では博物館として解放されている。五年ほど前に増築されたレンガ造りの洒落た新館は、真っ昼間から社交場として活用され、週末の夜ともなれば、紳士とご婦人の、また違った意味での社交場となっているらしい。

その冒険者の宿に、ひとりの青年が入っていった。青年は、ロビーの椅子に座っている老いた騎士の隣に座った。二人は親子らしい。リルガミンでは珍しい、純粋なヒューマン（人間）の親子である。

——リルガミンには、エルフ、ヒューマン、ドワーフ、ホビット、ノームの五種類の人種が暮らしている。結婚適齢期を過ぎたドワーフ族の娘は、どんなに持参金を積んだとしても他の種族に嫁ぐことはできないのだが、
豊かな肢体とケタ外れの美貌をもつエルフ族のお嬢さまは、特にヒューマン族に人気がある。エルフ族とヒューマン族の混血の子供が多いのも、このような種族間結婚が流行したからである——

老騎士は、無表情に息子である青年に話しかけた。
「街で噂^{うわさ}となっていることだから、おまえも知っているだろうが、リルガミン…いや、この世界全体で多発している不吉な災害のことだ」

老騎士は立ち上がり、宿屋の出口に向かって歩き始めた。青年も、それに従う。

リルガミンの伝統

「この災害については、様々な憶測がされておるが、誰一人として真実を知るものはおらん。わしは、リルガミン国王の命令によって、最も災害が著しいアルビシア島に行くことになった」

青年は、父である老騎士の顔を見上げた。老騎士は振り向きもせず、三頭の馬に牽かせる上等な馬車に乗った。二人の親子を乗せた馬車は、グニルダ寺院へと向かった。

「わしは、年をとり過ぎた。年寄りでなくとも、アルビシア島への船旅は長く辛いものだ。この任務では、生きて帰ってこれぬかもしれぬ」

青年の直感は、的中した。老騎士は死ぬ気で任務に出発するのである。青年は厳格に育てられた騎士の子ではあるが、一瞬狼狽し、父を説得しようとしたが、思い留まった。

「おまえに伝えなければならないことがある。わしが、もし生きて帰って来なかつた場合、必ずグニルダ寺院に行け。そこで、アミイダという僧を訪ねるのだ。忘れるでないぞ」

青年は、黙ってうなずいた。石畳を蹴る蹄の音が耳に響き、鋼鉄の車輪が段差を乗り越えるたびに青年の肩を揺らしたが、青年は身じろぎもせず馬車の床を見ていた。やがて、馬車は寺院に到着した。グニルダ寺院は、リルガミンの城下町を見おろす丘の上に建造されている。馬車を牽く馬の息が荒いことからもわかるように、かなり急な勾配が街から寺院まで続いている。老騎士は馬車から降りた。青年が、それに続こうとすると、「おまえは街へ帰るのだ。アルビシアに派遣される者は、これから祈禱を受け、お守りを授からねばならん。祈禱の儀式の後、すぐに出発だ。よいか、おまえはダイヤモンドの騎士であるわしの息子だ。リルガミンに危機が迫れば、戦わねばならぬ。それが、リルガミンに生まれた騎士の宿命だ。これから先、何があっても決してうろたえてはならぬぞ」

老騎士は、一言一言囁みしめるように言い残すと、寺院の奥へ去って行った。青年は老騎士の姿が寺院の暗闇に消えて見えなくなるまで、その場に留まっていた。その間も、次から次へと同じような馬車が寺院の入口に横付けされ、老いた勇者達が寺院に消えて行く。青年は、ゆっくりと馬車を進め、帰途へついた。

街に戻る頃には、すでに沈もうとする夕日がリルガミンの空を赤く染めていた。通りかかったギルガメッシュの酒場に大勢の人が集まってなにやら騒いでいる。青年は馬車を止め、そのうちの一人に話しかけた。

「何を騒いでいるのですか？」

話しかけられたホビットの農夫は、首をクルリと青年に向か、小柄な体からは想像もできないような低い声で囁いた。

「ダイヤモンドの騎士に召集が掛かったのは、御存知か。また暗黒の時代が来るかも知れないと、街中の民が大騒ぎをしているのです」

青年は農夫に礼を言い、その場を去った。もともと災害などの不吉な噂が国中に広がっていたのだが、今回のダイヤモンドの騎士召集は、その噂を裏付けてしまったのである。この噂を嗅ぎつけた冒険者達が、リルガミンに集まることだろう。

街の者は、慌ただしく冒険の準備を始めていた。といっても、彼らが冒険に出発するのではない。世界中から集まる冒険者達のために準備をしているのだ。例えば、いちばん安価な武器であるDAGGERなどは、およそ三分間に一つ売れていく。このような騒動が起こると、リルガミンの工業力では追いつかず、需要が供給を上回るインフレ状態が長く続くのである。武器や防具だけではなく、食料、衣類、土地にいたるまで、すべての物価が高騰していく。これは、半世紀前のワードナの護符を取り戻す時もそうであったし、三十年前のグニルダの杖を取り戻す時もそうであった。

青年は家に戻り、馬車を牽いていた馬を一頭ずつ小屋に入れ、大きな鍔で飼料を与えた。桶に入れた飲み水も、裏庭の井戸から汲み出したものと交換してやる。ひととおり馬の世話を終え、井戸のところに戻り、上半身裸になって体を拭った。土埃が髪に付いているのが、不快でたまらなかつたのだ。

青年の上半身は、騎士の家系だけあって見事に発達している。まだ、僅か二十歳であるのだから、少しも弛んだりしている部位はない。井戸水を桶いっぱいに汲み、頭からその水をかぶった。水しぶきによってスペクトルを変化させた日光が、小さな虹を描く。

体を濡らしたまま母屋に入り、暖炉の前で乾いた布を使って全身を拭き、

リルガミンの伝統

普段着に着替えた。もちろん、今は初夏であるから暖炉に火はかっていない。

青年は、幼い頃に母を亡くしていた。このように父が任務に出かけると青年はいつも一人で過ごさねばならなかった。下働きの連中がいないわけではないのだが、青年の話相手となる者はいなかった。魚貝で出汁をとったスープを口に運びながら、書斎から探し出してきた父の日記を読む。青年は、生まれてから一度も冒険に出たことはない。もちろん、怪物と戦ったこともない。青年の父の日記には、それらについて書かれているはずである。ところどころ皮表紙の塗料が変質してボロボロになっている日記を、青年はめくる。日記は、グニルダの杖を取り戻す冒険について書かれていた。

24051年 4月10日

グニルダの杖を求め、縦穴の迷宮をさまよう日々が続いている。今日も、何匹かの下等な怪物どもを血祭りにあげたが、杖に関する手掛かりは何もつかめないでいる。パーティを組んでいる他の五人の仲間も、精神的に疲れているようだ。特に、盗賊として加わっているカウシンの苛立ちは酷いようだ。リルガミンの魔法には、このように落ち込んだ勇者を救う類いのものは何ひとつ無い。どうしたら良いのだろう。明日も冒険を続けなければならないというのに。

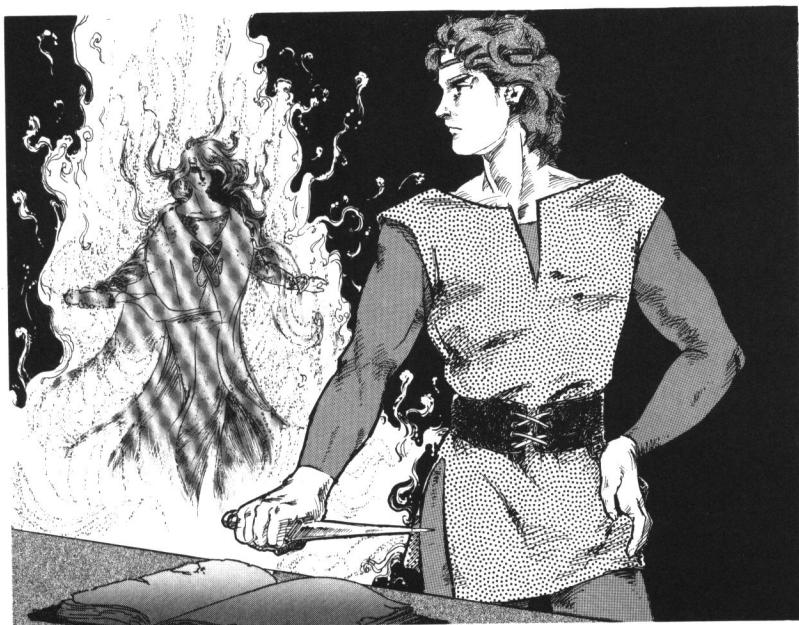
24051年 4月11日

キャンプを張る場所も考えなければならない。寝起きにいきなり怪物の襲撃を受けることがあると、その日一日中気分が悪い。今日は、同じ場所を何回も歩かされてヘトヘトだ。空間が捻じ曲がっているのか、前へ進んでいるつもりなのに、いつのまにか元の場所に戻されてしまう。この謎を解明しないことには、グニルダの杖など夢のまた夢のことだろう。

24051年 4月12日

魔法使いのデナノーマが唱えたMALORによって、元の場所に戻される罠の謎を解くことができた。考えてみれば、昨日キャンプを張った場所の壁には、イタズラ書きのようなものがあった。しかし、その罠の先に隠れていた正体不明の怪物には手を焼いた。倒してみると、それはKOD'S ARMORと呼ばれる世界でただ一つしかない最高のものであった。恐らくアラビク王子が着用していた防具に違いない。生命を持たない防具が、このように凶暴な怪物となるとは... これもダパルプスの怨霊^{おんりよう}の仕業だろうか。とりあえず、私がKOD'S ARMORを着用した。

青年は夢中になって日記を読み、冒険に関する知識を貪った。しかし、父達の冒険の進行は遅く、それだけグニルダの杖を取り戻すことが難しかったわけであるが、いささか単調な気がしないでもなかった。日記のところどころに記されている呪文にはいったいどのような効果があるのか、呪



リルガミンの伝統

文の名前だけでは推測することは難しく、また魔法に関する具体的な手法は日記を読んだだけでは分からなかった。

しかし、そう多くの種類があるわけではないようだ。日記の中で使用されている魔法は、十種類程度に限定されている。呪文を唱える者が時と場合によって違っているのは、多分、職業によって唱えられる呪文に制限があるのであろう、と青年は推測した。日記を読み進めるうちに、父が冒険中に殺している怪物は計り知れない数であることが分かった。

(何かかが近づく気配を感じた...)

青年は辺りを見回したが、怪しい影は見えない。しかし部屋の中の空気が微妙に振動し、低周波のブーンという耳鳴りを感じた。青年は腰から短剣を引き抜き、姿無き来訪者を警戒した。しばらくすると、目の前の空間が次第にオレンジ色に輝き始めた。青年は両足で思いきり床を蹴り、椅子ごと後ろに転がりながら、短剣を構える。

オレンジ色の光は、しだいに白くはっきりと輝きはじめた。青年は倒れている椅子を左手で持ち上げ、光っている物体に向かって投げた。光の物体は、意志を持っているかのようにサッと左に避けた。椅子は暖炉の中に落ち、湿った灰をばらまく。光は、白から黄色、黄色からオレンジ、オレンジから赤というように急激に輝きを失っていき、やがて部屋の中に置かれている品々と変わらない明るさとなった。

「ひどいじゃない...」

先ほどまで輝いていた物体は、魔法使いの娘ジーンの姿に変わっていた。青年は、^{きつね}狐につままれたような顔をして、つぶやくように応えた。

「これは、いったい何なんだ？」

「テレポートスクロールでいたずらをしていたの。私の家の地下室には、こんな怪しげな物がいっぱいあるのよ」

「MALORか？」

「よく知っているわね。これは、魔法使いが使う呪文の中でも、かなり修得が難しいものなのよ。私はMALORを使えるほど修行していないけれど、

この巻物を使うと、自分の体を好きなところに瞬間移動できるのよ」
「まったく、なんて神経をしているんだ。下手をすれば、切り刻んでいるところだ。ところで、ジーンのお母さんもグニルダ寺院に？」

ジーンは舌を出しながら、ソファに腰掛けた。ジーンと青年は、幼い頃からの遊び仲間であったが、ジーンのいたずらは年を追うごとにエスカレートしている。こここのところ静かにしているのは、魔法の巻物の使い方を誤って、かわいがっていた犬を殺してしまったからだ。青年は、もうジーンのいたずらには慣れているので、彼女のいたずらと分かれば、たいして驚くこともなかった。

「そうなのよ。一応、私の母もダイヤモンドのパーティに属していたから」
青年はうなずき、わざと明るい表情をしてジーンに話しかける。

「...何か飲むかい？」

「今回の冒険が失敗すると感じているのは、あなたのお父さんだけじゃないわ。私の母も、それを承知で出発したの。グニルダ寺院のアミイダというお坊さんを知ってる？」

「僕もそのアミイダという僧には会ったことがない。ダイヤモンドの騎士についての情報を持っているには違いないのだが、それがどのような意味をもつのかすら、見当がつかない」

青年は、ドール・マキュルという清涼飲料（我々の世界で言う乳酸菌飲料）をジーンに差し出した。白濁しているが、澄んだ甘味を持つ飲物である。井戸水を使っているので、喉にさわやかな冷たさが広がる。

「とにかく、ダイヤモンドの騎士の子孫である我々は、いずれ冒険に出かけなければならないときがくるだろう」

ジーンと青年は、まだ知らぬ冒険について様々な想像をめぐらせながら、夜遅くまで話しこんだ。結局、ジーンは青年の家に泊まった。ジーンも、幼い頃に父親と死別している。誰もいない家に帰るのは、このような夜にはつらかったのかもしれない。

夜半過ぎ... 青年達が眠りについた頃、祈禱を受け終えたダイヤモンドの騎士達は、舳先に^{へさき}国王の紋章が付けられた帆船に乗り、アルビシア島へと旅立った。穏やかな海を照らす満月が、リルガミン最強の戦士達を冒険

へと誘っていた。

次の朝、青年とジーンの二人は寝坊した。魔法使い（リルガミンではMAGEと呼ばれる）、戦士、忍者、僧正、騎士、司祭、貴族階級などの冒険を行なう職業の者は、国から莫大な援助を受けて生活している。（この他にも、盗賊などが冒険に参加するのだが、彼らは援助を受けることなく自活している。もっとも、盗賊どもの生活は決して倫理感のあるものではないが）それで、青年やジーンなどの勇者の家系の者は、ゆっくりと朝を過ごすことができるのである。とはいっても、青年は騎士の子である。どんなに寝坊したとしても、一般の町人達よりも起床が遅くなることはない。この朝も、いつもよりほんの少し余分に寝てしまっただけである。

青年は、朝靄が陽光によって乾いてしまう前から、訓練のメニューをこなしていく。標高二百メートルほどの裏山に登り、まだ覚醒していない筋肉を揺り起こした。頂上に着くと切り株の上に腰をかけ、手で筋肉を揉みほぐす。走っているときには気にならなかった汗が体中から吹き出してくる。汗がひくと腰から短剣を抜き、一気に坂を下る。途中、行く手を遮る小枝を短剣で切り払い、軽やかな身のこなしで立ちふさがる岩や大木を避ける。朝の訓練は、下働きの者達が朝食の仕度を済ませる前に終わった。井戸水で汗を流し、麻に似た素材のローブ（ROBE）を身に付けた。

ジーンは、まだ寝ている。青年は彼女の寝ている部屋の前に立ち、ドアを数回ノックしたが返事がなかったので、そのまま部屋に入る。青年は肩をすくめて、壁に飾ってあるLONG SWORDを抜き、寝ているジーンに振り下ろした。剣は白いシーツをV字型に切り裂き、綿と藁を詰めたマットに刺さった。ジーンは剣が振り下ろされる瞬間、飛び起きていたのだ。

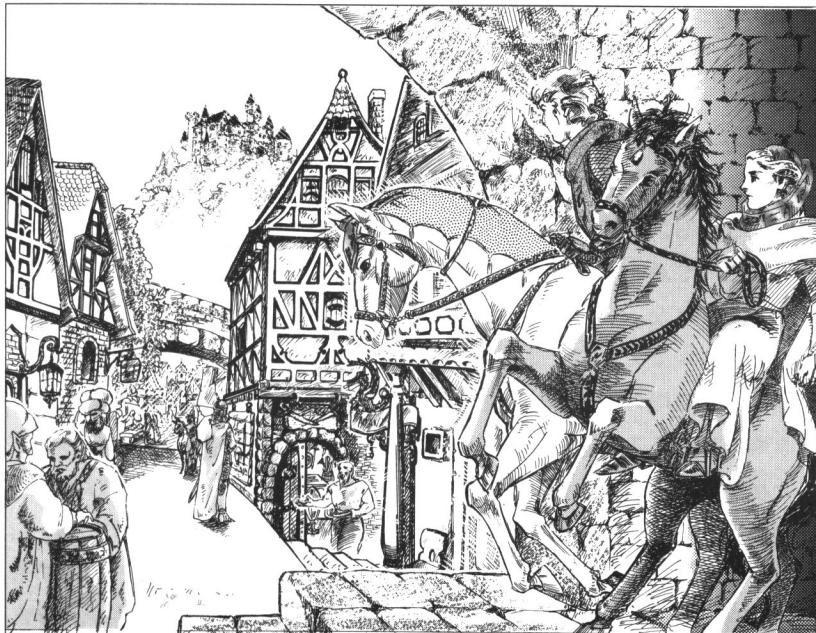
「おはよう。いつもながら物騒な起こし方ね。レディの扱い方も知らないの？」

青年は剣を壁に戻し、ジーンの横に腰をかけ、
「昨晚のお返しをしたまでさ。騎士は義理堅いのだよ、お嬢さん」
と、笑いながら答えた。ジーンは呆れ顔で、青年の頬にキスをした。青年は肩を上げてくすぐったいような仕種をしながら、ジーンを朝食に誘う。

朝食の後、二人は馬に鞍をつけて街へ出た。略装ではあるが、二人とも、彼らの職業が一目でわかる衣服を着用している。街は、昨日以上にバタバタとしていた。

ボルタック商店の店主は、数年ぶりに、店の看板を磨いている。値札もすべて剥がされ、売っている品物の値段は、中に入って主人に尋ねてみるまで分からぬ。鍛冶屋では、熟練した刀鍛冶の他に新しい見習いを増やしていた。恐らく、冒険者の需要を見込んで、ボルタック商店の主人が大量の品物を発注したに違いない。

冒険者の宿では、馬小屋までを貸すように料金表を変えていた。もちろん、馬小屋の宿泊料は宿屋の伝統によりタダである。面白いのは、体力診断や知能テストなどを行なってくれるサービスがあることだ。高度な技術をもった占い師が、水晶の玉によって冒険者の能力を見極めてくれる。これにより、新しい呪文を修得するだけの能力を得るものもいるが、長い戦闘期間によって体力を消耗していると判断されてしまう者もいる。これは、冒険者の宿に宿泊した者全員に施されるサービスであり、リルガミン王国



リルガミンの伝統

に集まる冒険者の義務でもある。

街の様子を馬上で眺めていると、青年の体中にくすぶっている騎士の血が騒いだ。青年の様子をみて、ジーンが話しかけられなかったほどである。二人は、ゆっくりと馬を進め、ついに街の外れまできた。先ほどまで大地を照らしていた太陽が雲の流れる間に間に隠れ、あっという間にあたりを闇に落とした。スコールである。この季節、リルガミンの天候は著しく不安定となる。激しい雷と共に、頬を殴るような激しい雨が青年とジーンを濡らした。汗ばむほどの陽気であったのに、スコールの中では肌寒い。森の木々は吹き荒れる風にたわみ、海岸に打ち寄せる波は青年の背丈ほどになった。街の住人達は戸と窓を閉め、気まぐれなスコールにグチをこぼしていた。

「これは、いつもよりひどいな」

「街の様子も分かったし、早く帰った方がいいわね」

青年とジーンは、雨音におびえる馬に鞭をいれ、家路を急いだ。いつもなら一時間ほどで通り過ぎていくスコールが、この日はいつになんて止まなかつた。

ジーンは、今晚も泊まることになりそうだ。テレポートスクロールなどの巻物は、一度使用するとその魔力を失ってしまう。つまり、ここへやってきたのと同じ方法では、馬で半日もかかるジーンの家には帰ることができないのである。この嵐の中をたった一人で家で過ごすのは気持ちいいものではないし、両親の安否が気にかかってもいたので、青年とジーンはお互に二人で過ごすことを望んだ。

雨は夜半になっても降り止まず、激しさを増した。滝のように落ちる雨と雷に、リルガミンの大地は揺さぶられている。青年とジーンは家の周りを点検し、豪雨の影響を受けそうな箇所を修繕した。華奢なジーンの体が吹き飛ばされそうになるほど風が強い。二人は大声で怒鳴りながら、曲がった樋や蝶番が外れかかっている窓を直し続けた。

突然の人の気配に、二人は作業を止めた。降りしきる雨の中に、黒と白のローブを纏った僧が立っている。黒と白のローブは、グニルダ寺院の僧だけが身に着けるものである。見たところ敵意は無さそうなので、青年は

思い切って話しかけてみた。

「ここはリルガミンの騎士・マーク家ですが、どちらさまでしょうか？」

僧は、青年に軽く会釈をしながら答えた。

「私は、グニルダ寺院の僧。名はアミイダと申します」

「お名前は父から... どうぞこちらへ」

青年とジーンは驚きを感じながらも、アミイダを母屋へと案内した。アミイダは二メートル近くもある体をかがませて、静かに青年達に従う。青年とジーンは、アミイダを暖炉のある居間に通した。雨具を脱いだ青年はアミイダに向かって、

「今、着替えを持たせますので、しばらくお待ちを...」

と言い、下働きの者を呼んだ。しかし、アミイダのローブは濡れてはいなかった。雨の中にいたはずなのに、まったく水気がない。アミイダは青年を制し、

「どうかお気を使わぬよう。グニルダ僧のローブは、雨の中でも濡れません」

と、低い声で言った。ジーンは飲み物を用意し、テーブルに運んだ。青年はテーブルを横目で示し、皆を座らせる。三人はテーブルについた。アミイダは、ゆっくりと話し始める。

「がけくずグニルダの丘は崖崩れと地盤沈下により、跡形もなくなってしましました。この不吉な災害は、何百年もの風雪に耐えてきた我がグニルダ寺院を消滅させたのです。」

青年とジーンは眉にしわを寄せて、アミイダにたずねた。

「で、被害のほうは？」

アミイダは目を閉じて首を振り、低く答えた。

「ほとんどの者が泥の海に流されていきました」

「私の使命はダイヤモンドの騎士のご子息方をお守りし、リルガミンの平和を維持していくことです。もはや、一刻の猶予も許されません」

「我が父... ダイヤモンドの騎士は？」

アミイダは両手をテーブルの上で組み、青年を見据えながら言った。口を開く直前に、アミイダの澄んだブラウンの瞳が、一瞬だけ曇った。

リルガミンの伝統

「残念ながら、ダイヤモンドの騎士達を乗せた船はアルビシアの沖で沈みました。死体が見つからない以上、カント寺院で復活の儀式を受けることもできません」

青年は椅子から立ち上がり、その拍子に椅子が床に転がって大きな音をたてた。唇を白くなるほど噛み、何かにおびえるような寂しい表情でアミイダに向かって叫んだ。

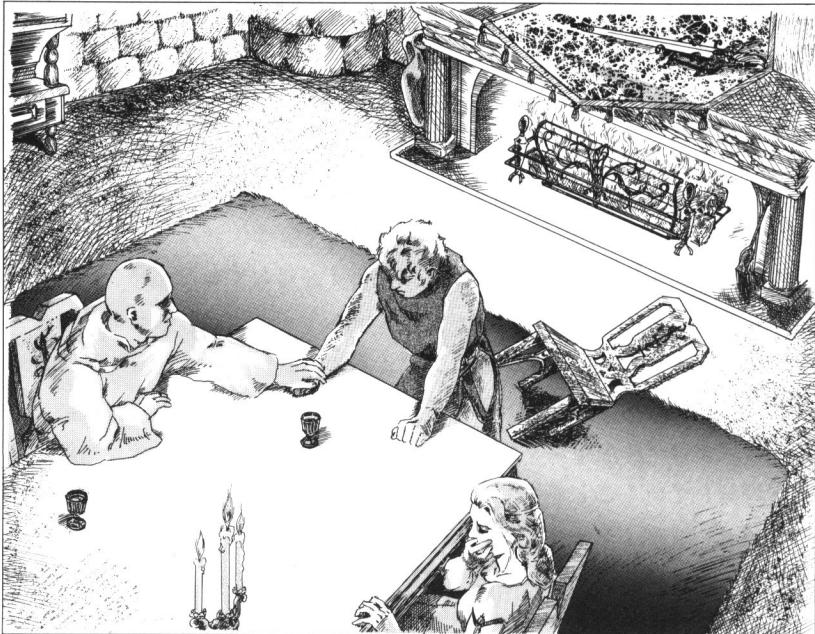
「なんだと。そんな馬鹿なことが... 嘘に決まっている」

「グニルダの僧が嘘をつくと、お思いですか」

アミイダは無表情のまま、すばやく青年の右腕を掴みながら言った。しばらくの間、誰も動くことができないほど、重苦しい空気が部屋に充満していた。窓を叩く雨に白いものが混じり始め、下働きの者が暖炉に火をつけている。青年は、やっとの思いで口を開き、アミイダに言った。その声はとても細く、震えている。

「しばらく考えさせてくれませんか。あまりにも突然のことなので...」

青年は、呆然としているジーンの肩を抱き、寝室に運んだ。ジーンは、



壊れた人形のように、瞬きすらせずにベットに横たわった。青年は、ジーンの耳元で、そっと囁く。

「悲しんではいられない。ついに時はきたのだ」

青年は、ドアをそっと閉じて部屋を出た。ドアを閉じたとたんに、部屋からジーンのすり泣きが聞こえてきた。青年は大きなため息をつきながら、アミイダのいる居間に向かった。

アミイダは、赤々と燃えている暖炉を見つめている。夜半になって、豪雨は吹雪に変わっていた。この寒さで、森の生き物たちのほとんどが死んでしまうだろう。

青年はアミイダに、ゆっくりと近付いた。暖炉にくべられている薪がパチパチと音をたてている。そして、何かを決意したかのように大きな声でアミイダに言った。

「リルガミンに平和を取り戻すためなら、命も惜しくはありません。何を為すべきなのか、お教えください」

冷静なはずのグニルダ僧の顔がわずかに緩み、アミイダは優しい目を青年に向かえた。

「わかりました。われわれは、仲間を六人集めなければなりません。祖先が冒険者であれば誰でもよいのですが、善なる心を持っている者でなければなりません。ジーンとあなた、そして私は善の属性をもって生まれてきましたから、仲間として冒険に出ることができます。そして、六人の仲間が揃った時点で城に行き、通過の儀式を受けるのです」

青年は椅子を引き、背もたれを抱えるようにして座った。アミイダは、ローブの裾を持ちながら床にあぐらをかいた。

「残りの仲間の居場所は分かっているのですか」

「恐らく、グニルダ寺院の崩壊とダイヤモンドの騎士の死は、彼らも知っていることでしょう。明日、城に行けば会えると思います」

「明日から新しい生活が始まるわけですね...」

夜は更けていたが、三人は各々の寝室でまんじりともせずに、朝を迎えた。その朝、三人は身仕度を整え、リルガミンの城に向かった。雪は濁流となり、リルガミンの大地を泥と岩で被^{おおは}いつくしていた。寒さで多くの家

リルガミンの伝統

畜は死に、青々と生命の息吹を放っていた山も、赤茶けた素肌をさらしている。この災害で残った建物は、ポルタック商店の地下室と冒険者の宿の新館、有り余る寄付金によって建てられたカント寺院の聖堂、バラック同然のギルガメッシュ酒場だけである。青年の家も2階から上が風で崩壊し、地下室は泥に埋まった。辛うじて一階の奥にある寝室には土砂がなだれ込みずに済んでいたが、青年の父が残した多くの宝は失われた。他の町民達の家は、雨に流され、雪に押しつぶされている。

青年の家から城までの荒野には、すでに昨日までの平和なリルガミンの面影は残っていない。

城は、その建物の半分あまりを失っていたが、城としての機能は全く損なわれていない。城の大ホールの中には、全世界から集まつた勇者達がいた。アミイダを先頭にして、三人は大ホールに入る。アミイダは、黙って三人の勇者を指さした。青年とジーンは、アミイダの指さす勇者に近付き肩を叩いて回った。彼らは、そうされるのを知っていたかのように、何も言わずにアミイダのいる場所に向かって行った。数分後、青年のまわりにはアミイダ、ジーン、オースター、シリウス、エヴァの五人が集まっていた。

ジーンは、白いストライプが入つた深紅のローブを着ている。職業は誰がみてもMAGEだ。アミイダは、白地に黒いパットが施されているローブを着ている。頭髪がきれいに剃られていることから、僧侶であることが想像できる。オースターは、黒い布でできた顔まで被う服を着ている。ローブではない。パーティの誰とも言葉を交わさないことから、忍者であることが分かる。シリウスは、金と銀の飾りが散りばめられた純白のローブを着ている。彼の持つ短剣を見ると、王家と血縁関係であることを示す獅子の飾りが付けられている。本来ならリルガミンの地方都市を治める大名であったはずだ。エヴァは、ジーンと同じ深紅のローブを身につけている。ジーンよりも年下らしく、ジーンを質問責めにしている。エヴァもMAGEであろう。

六人は大ホールから出て、中庭を抜け、城の奥にある聖堂に入つていった。天井には、リルガミン有史以前から神として信仰の対象とされてきた

象や蛙や熊の絵が描かれているステンドグラスが球面状に張ってあり、柔らかな光が屋内にそそがれている。入口で白い頭巾を被らされ、大司祭の座る椅子の前まで進む。その脇には白いローブを身に纏った僧正が一列に並んでいる。アミイダは、大司祭に言った。

「我らは、リルガミンの大地を守る勇者の血をひく者。我らを冒険にみちびきたまえ。先祖の記憶を、我らに蘇らせたまえ」

アミイダの声は、聖堂の中で大きく反響した。他の五人は、床に両膝をつき頭を低くしている。大司祭は、ゆっくりと椅子から立ち上がり、右手から白い灰、左手からトカゲの干物をすりつぶした粉を撒いた。大司祭が低く呪文を唱えると、六人の前に彼らの両親の姿が現れた。六人の勇者の口からも、思わず声がもれた。

「父さん...」

六つの幻影は身に付いている衿章をそれぞれの子らに手渡すと、いともなく消えていった。大司祭は杖で床を突き、コンという音を聖堂に響かせると、しわがれた声で話し始めた。

「すべての儀式は終った。おまえ達は、たった今から真の勇者じや。リルガミンの平和のために命を捧げる勇者じや。」

六人の勇者は立ち上がり、大司祭に深くおじぎをした。大司祭は、それを見て大きくうなずき、話を続けた。

「リルガミンの大地は、リルガミンで生まれた勇者達によって守られてきたのじや。今までも、そしてこれからも、それがリルガミンの誇れる伝統じや。立て！ 勇者よ。誇り高きリルガミンの子らよ！」

戦いの日々が始まってから、既に数週間が過ぎようとしている頃であった。醜悪な五匹のオークが、六人の行く手を遮った。幸い、相手は勇者達に気づいていない。

エヴァは、先ほどの戦闘で深い傷を負っている。もし、オークどもの攻撃を許せば、エヴァの命は失われるかもしれない。このまま立ち去るか、倒すべきか、青年は迷った。しかし、それも一瞬のこと。六匹目のオークが、岩の上から唸り声を発し、よだれを垂らしながら、今にも勇者達に飛

びかかろうとしていたのだ。

忍者オースターは迷わず、岩の上のオークにつかみかかった。オークは、断末魔の声もあげることなく、オースターの秘技を受けて死んだ。忍者の発する強い殺気を感じたのか、オークの群れが勇者達に向かってきた。

アミイダは、呪文DIALを唱えた。エヴァの傷はたちまち癒え、エヴァの体力は回復した。体力を回復したエヴァはオークに向かって、呪文HALITOを唱えた。赤い火の玉が、エヴァの体からオークに向かう。オークは、火だるまになって倒れた。残りのオークどもは、倒れたオークを踏みつけて勇者達に飛びかかる。

シリウスは宝刀を振りかざし、飛びかかるオークをまっぷたつに切り裂いた。辺りにオークの汚れた血が、飛び散る。血を見たオークどもは、ますます興奮して、勇者達に迫った。残り3匹。

青年は、オークとの間合いをつめた。青年が、一瞬だけ腰の刀に手を触れたかと思うと、近付いたオークは八つの肉片になった。その光景を目の当たりにした一匹のオークは、恐怖に顔を引きつらせ立ちすくんだ。しかし、残りの一匹は、ジーンに馬乗りになって、DAGGERの一撃を加えようとしている。ジーンは両手で印を結び、呪文KATINOを唱えた...が、そのオークには効果がなかった。オークの顔が残忍な笑みに歪み、ジーンの肩にDAGGERが突き刺さった。ジーンのロープは、瞬間に赤く染まっていく。

青年は、怒りに髪を逆立てオークをにらんだ... ジーンは膝を付き、力なく青年の目を見ている。

「哀れなオークよ。俺を怒らせるとは...」

青年は、ゆっくりと刀を抜いた。

第二章

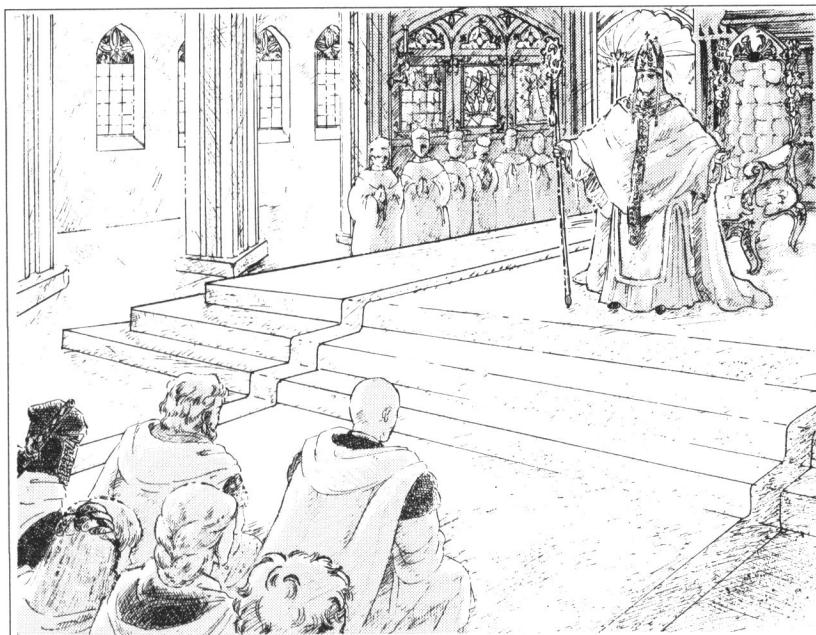
キャラクタ・メイク



LEGACY OF LLYLGAMYN



●通過儀式の心得



ウィザードリィ・シナリオ#3では、シナリオ#2と同じく、キャラクタを新たに作成することはできない。シナリオ#1または#2で使用したキャラクタを使う。ただし、シナリオが1世代後の設定になっており、シナリオ#3で冒険に出かけるキャラクタたちは、かつての英雄たちの子孫ということになっている。そのため、全員レベル1からの再スタートということになる。

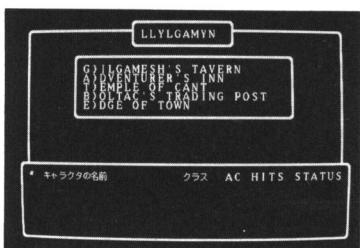
ここでは、かつての英雄たちの靈を呼び出し、新たなる冒険者たちに宿らせる「通過儀式」の手順を伝授しよう。

キャラクタの移動

①起動

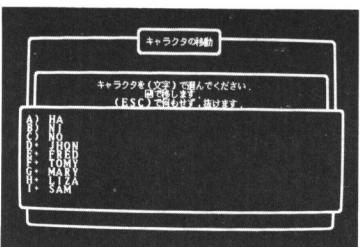
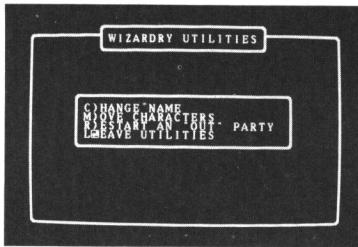
「ウィザードリィ3」のシステムディスクを起動し、[S]キーを押してゲームをスタートする。

②メッセージの指示にしたがって、システムディスクとデュプリケイトディスクを差し替える。



③[E]キーを押して町を出て、[U]キーを押す。ユーティリティのメニューから[M]キーを押してキャラクタの移動を開始する。

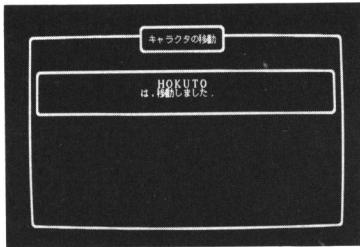
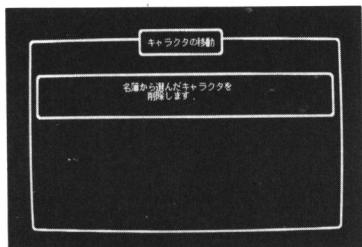
④メッセージの指示にしたがって、転送元ディスク(シナリオ#1、または#2のデュプリケイトディスク)に差し替え、[S]キーを押す。



⑤キャラクタの名の一覧が表示されるので、名前の頭に付けられている文字のキーを押して、シナリオ#3に移すキャラクタを選択する。選択を取り消す場合には、再度その文字のキーを押す。

⑥移動キャラクタの指定が終わったら、を押す。指定したキャラクタのデータがディスクから消去される。

⑦メッセージの指示にしたがって、転送先ディスク(シナリオ#3のデュプリケイトディスク)に差し替え、を押すと、キャラクタが名が表示されながら移動していく。



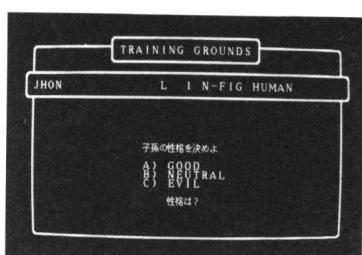
なお、シナリオ間でキャラクタの移動を行なった場合、すべての持ち物が失われてしまうので注意が必要である。

通過の儀式(RITE OF PASSAGE)

キャラクタ移動によってシナリオ#3に移されるのは、先祖の靈だけであり、そのままではパーティを編成することができない。先祖の靈を選択しても、“ONLY A MEMORY”と表示されるだけである。L'KBRETHの宝珠を捜し求める冒險に出かけるためには、以下に示す手順によって通過の儀式を経る必要がある。

- ①最初のメニューで[T]キーを押して、トレーニング・グラウンドへ行く。
- ②[I]キーを押すと名前の一覧が表示されるので、名前の頭に付けられた文字のキーを押し、先祖の靈を呼出す。次に[L]キーを押して通過の儀式を開始する。

この儀式では元のキャラクタの属性がなんであっても、ここで設定しなおすことができる。シナリオ#3では、キャラクタの属性が大きな意味を持っているので、慎重に選択を行なうべきである。



●職業



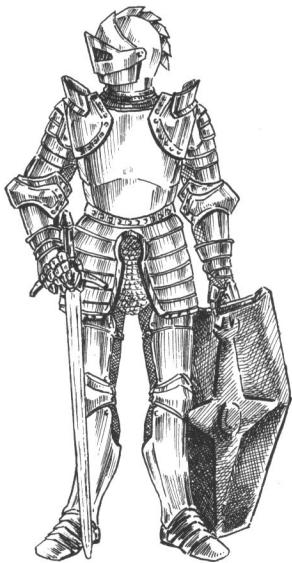
ウィザードリィの世界では、FIGHTER・THIEF・PRIEST・MAGE・BISHOP・LORD・SAMURAI・NINJAの8種類の職業を選択することができる。これは、#1～#3のシナリオを通じて変わらない。特性値や属性による制限も同じである。

しかし、シナリオ#1で新たにキャラクタを作成する場合には、LORD、NINJAなどの上級職を選択することはできないが、シナリオ#3では先祖である熟練した冒険者たちの職業をそのまま引き継ぐことができる。

ここでは、各職業についてもう一度おさらいしてみよう。

キャラクタ・メイク

前衛に立つべき職業



FIGHTER (戦士)

特性値：*STRENGTH* 11以上

アイテム：使用武器、防具に関する制限はほとんどない。

属性：*GOOD／NEUTRAL／EVIL*

特徴：戦闘の専門家である。魔法を使うことはできないが、レベルアップは早い。



LORD (君主)

特性値：*STRENGTH* 15以上

I.Q. 12以上

PIETY 12以上

VITALITY 15以上

AGILITY 14以上

LUCK 15以上

アイテム：使用武器、防具に関する制限はほとんどない。

属性：*GOOD*

特徴：*FIGHTER* と同程度の戦闘能力を持ち、なおかつ*PRIEST*の魔法を使うことができる。

前衛に立つべき職業

SAMURAI (侍)

特性値：*STRENGTH* 15以上

I.Q. 11以上

PIETY 10以上

VITALITY 14以上

AGILITY 10以上

アイテム：使用武器、防具に関する制限はほとんどない。

属性：*GOOD / NEUTRAL*

特徴：*FIGHTER* と同程度の戦闘能力を持ち、*MAGE* の魔法を使うことができる。



NINJA (忍者)

特性値：すべて 17以上

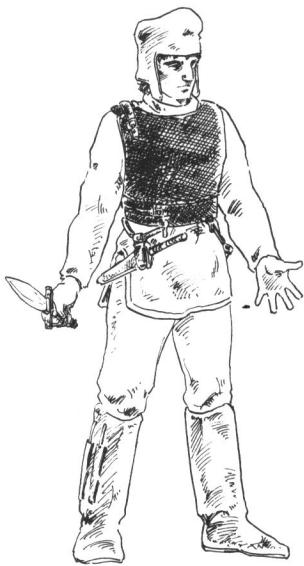
アイテム：使用武器、防具に関する制限はほとんどない。

属性：*EVIL*

特徴：*FIGHTER* と同程度の戦闘能力を持ち、ワナの除去も行なうことができる。何も身に付けていないときの戦闘能力は抜群で、一撃で敵を倒すクリティカルヒットを放つ。ただし、成長は一番遅い。



後衛に立つべき職業



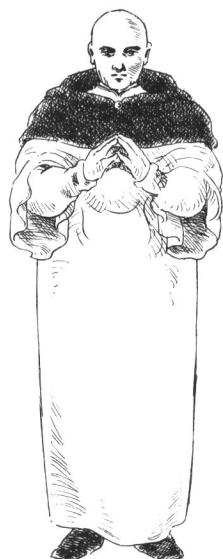
THIEF (盜賊)

特性値：*AGILITY* 11以上

アイテム：武器は短剣、防具は皮鎧、小型の盾までしか使うことができない。基本的に小手や兜は装備できない。

属性：*NEUTRAL/EVIL*

特徴：宝箱のワナの解除に最も適した職業である。戦闘能力は*FIGHTER*などと比べると大きく落ちるが、成長は最も早い。



PRIEST (僧侶)

特性値：*PIETY* 11以上

アイテム：使用武器に関して、宗教上の制約により刃物を扱うことはできない。防具に関する制約はおおむね緩やかだが、全身鎧と兜は装備できない。

属性：*GOOD/EVIL*

特徴：治療魔法の使い手であるが、*THIEF*よりは前衛向きといえるかもしれない。不死のモンスターを土に返す*DISPELL*の能力を持つ。

後衛に立つべき職業

MAGE(魔法使い)

特性値：*I.Q.* 11以上

アイテム：使用武器、防具に関する大きな制限がある。

属性：*GOOD／NEUTRAL／EVIL*

特徴：攻撃魔法を使うことが主な役割である。まともな防具はほとんど身に付けられないので、決して前衛に立たせてはならない。



BISHOP (司教)

特性値：*I.Q.* 12以上

PIETY 12以上

アイテム：使用武器に関する制限がある。防具に関しては、*PRIEST*と同じ。

属性：*GOOD／EVIL*

特徴：治療、攻撃両方の魔法を使うことができるが、その修得には時間がかかる。戦利品として手にいれたアイテムの鑑定を行なえるのは、この*BISHOP*だけなので、最低一人はパーティに加えたい。



●パラメータ

ウィザードリィのキャラクタは、6種類のパラメータ（特性値）を持っている。各パラメータは上限が18で、レベルアップ時に上昇または下降することが多い。それぞれのパラメータがどのような意味をもつかを以下に示す。

STRENGTH（体力）

キャラクタの強さを表わすパラメータで、武器による戦闘能力に影響を与える。

I.Q.（知性）

キャラクタの知能指数を表わし、MAGEの呪文を覚える早さと呪文を唱える能力に影響を与える。

PIETY（敬虔度）

キャラクタの敬虔さを表わし、PRIESTの呪文を覚える早さと呪文を唱える能力に影響を与える。

VITALITY（生命力）

キャラクタの生命力を表わし、HPの上昇率と死んだ場合の蘇生率に影響を与える。

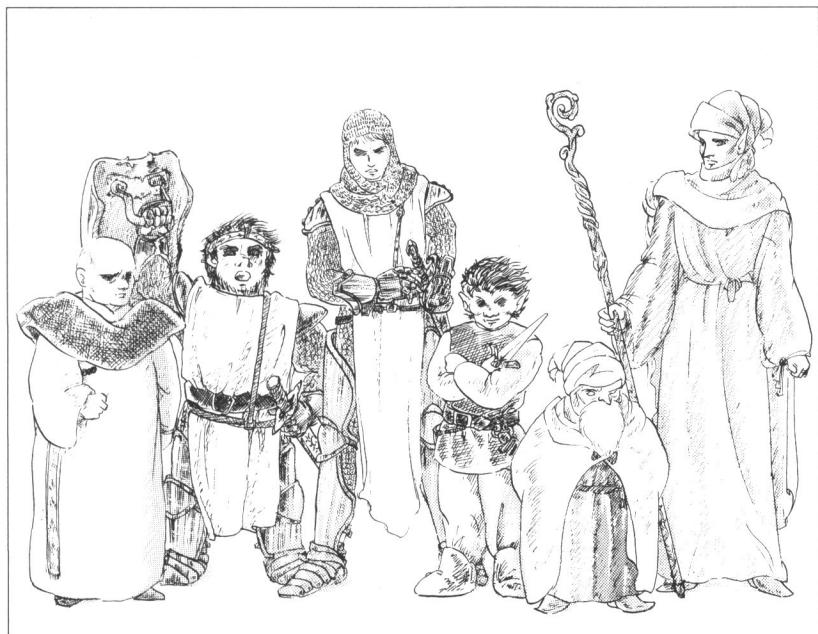
AGILITY（機敏性）

キャラクタの機敏さを表わし、攻撃順序、罠の解除能力に影響を与える。

LUCK（好運度）

キャラクタの運の強さを表わし、罠や敵の呪文、ブレスの回避能力に影響を与える。

●パーティ



御存知の通り、*ウィザードリイ*の世界でプレイヤーの分身ともいいうべきキャラクタは、6人一組になって行動する。もちろん、6人に満たなくても一向に差し支えはないのだが、5人以下で冒険に出かけるのは、自殺行為に等しい。

ここでは、パーティの組み方に関するノウハウを伝授する。

キャラクタ・メイク

6人のパーティは前衛と後衛の3人ずつに分けることができる。前衛の3人は、白兵戦要員である。もちろん、呪文を知っていれば魔法をかけることもできるが、どんな魔法も熟練者の剣の殺傷力には及ばない。ただ、どんな達人でも一度の攻撃で1匹しか倒せないのが難点ではある。また、白兵戦であるから当然、敵の肉弾攻撃を受けるのも前列の3人であるが、これはきちんとした装備を整え、十分にアーマークラスを下げておけば問題ないだろう。そのため前列の3人は、使用武器、防具に関する制限のほとんどのFIGHTER、SAMURAI、LORD、NINJAといった職業のキャラクタで固めたい。マニュアルに書いてあるスタート時の最もスタンダードな構成は、FIGHTER 2人にTHIEFというものだが、これはあまりお勧めできない。なぜならTHIEFは、攻撃力も中途半端でアーマークラスも十分下げられず、宝箱の罠を除去するとき以外にはほとんど用がないからだ。とはいっても、THIEFなしのパーティでは戦利品を前にして指をくわえて見ているだけ、ということにもなりかねない。シナリオ#1、#2とクリアしてきた百戦錬磨のプレイヤーならば、THIEFは後に置くことにして前3人はFIGHTERで固めてしまおう。SAMURAIやLORDといった上級職業のキャラクタがいれば、魔法の厚みを持たせるために入れておくのもいいだろう。ただ、初めから前衛にNINJAを登用するのはちょっと考えものである。NINJAは成長が極端に遅く、武器や防具など一切なしても十分に戦えるようになるまでに非常に時間がかかるからである。また魔法も使えない。もっとも、愛着のあるキャラクタで時間をかけてゆっくり育てるつもりなら話は別であるが。

後衛の方に話を移そう。先ほども述べたようにTHIEFは後衛の一人にどうしても入れておく必要がある。残りの2人をどうするかだが、PRIESTとMAGEを1人ずつというのも一案である。これはバランスがいい。しかし、序盤戦でいくらあっても足りないのがMAGE SPELLである。そのためにマニュアルでは、後衛にMAGEを2人入れろと勧めているくらいである。だが、PRIESTがいなくては命がいくつあっても足りない。SAMURAIがMAGE SPELLを使えるといつても覚えるまでに時間がかかるし、実戦では剣を使うのに忙しくて唱えている暇はないだろう。そこで、最も理想

的なのはBISHOP 2人にTHIEF 1人という構成であろう。確かにBISHOPは、MAGEやPRIESTと比べて成長が遅く、魔法をなかなか覚えてはくれない。しかし、長い目で見ればMAGEやPRIESTをある程度育ててからクラスチェンジするよりは早いし、年もとらない。それになんといつても1人のキャラクタがMAGE SPELLとPRIEST SPELLの両方を使えるというのは、大きな魅力である。

ベストであると思われるパーティの構成例を紹介することにしよう。

SAMURAI (NEUTRAL)	SAMURAI (NEUTRAL)
SAMURAI (NEUTRAL)	SAMURAI (NEUTRAL)
LORD (GOOD)	NINJA (EVIL)
THIEF (NEUTRAL)	THIEF (NEUTRAL)
BISHOP (GOOD)	BISHOP (EVIL)
BISHOP (GOOD)	BISHOP (EVIL)

お気づきの通り、ここで述べたパーティに関する考察は、筆者の独断と偏見に満ち満ちている。また、成長の途中でのクラスチェンジを一切考慮していない。あくまでも一つの例として、参考としていただきたい。

パーティ編成の裏技について

ウィザードリィ シナリオ#3では、キャラクタの属性(アラインメント)が大きくクローズアップされている。具体的にいえばGOODのパーティであるか、EVILのパーティであるかによって行ける階が限定されるのである。2、4階はGOODのパーティ、3、5階はEVILのパーティしか足を踏み入れることができない。しかし、ゲームの目的達成のためには4階と5階にどうしても行かなくてはならない。すなわち、GOODとEVILの両方のパーティを作つておかなければならぬわけである。GOODでもEVILでも自分の好きな方だけでプレイできたシナリオ#1や#2と比べると、何とも面倒極まりない話ではある。ある程度までキャラクタを育ててから、属性の違うキャラクタをもう一度初めから作らなくてはならないことに気づ

キャラクタ・メイク

いて呆然としてしまうプレイヤーも多い。

ただし、抜け道はある。階段を上り降りする際にシステム側が属性をチェックしているキャラクタは、実はパーティの一番最後のひとりだけなのである。したがって、例えば次のようなパーティ構成にすれば、階段の上り降りの前に隊列変更で5番目と6番目を入れ替えるだけで、どの階でも自由に行き来できる。

FIGHTER (NEUTRAL)

FIGHTER (NEUTRAL)

FIGHTER (GOOD)

THIEF (NEUTRAL)

PRIEST (GOOD)

MAGE (EVIL)

このような構成のパーティを作るには、まずギルガメッシュの酒場ではパーティに入れない属性のキャラクタ(ここではEVILのMAGE)だけでダンジョンに入り、Qコマンドでゲームを中断する。次に、残りのメンバー5人でパーティを組んでダンジョンに入ってからINSPECTコマンドで先の、属性の合わないキャラクタを探し、救出する形でパーティに含めるという方法を使えばよい。

●ケーススタディ



さて、パーティは組めただろうか。さっそく冒険に出かけた人もいるだろう。しかしウィザードリィ3は1や2と比べてだいぶ難しくなっているから、何を目的にどういうふうに進んでいったらいいのかわからない人もいるのではないだろうか。

そこでこの節では、ケーススタディとして、今までウィザードリィ3をプレイしてきた5人のプレイヤーと、彼らが育てたキャラクタのプロフィール、そしてそれぞれの冒険談を紹介する。冒険の参考にしてほしい。

●ケース1

男、20歳、O型、山羊座生まれ、学生

プレイ時間：推定1120時間

<CONAN> SAMURAI-GOOD-HUMAN

LEVEL : 56 魔法 : MAGE Spellのすべて

装備 : BLADE CUISINART'、PLATE ARMOR+2、HEATER+2、MANTIS GLOVES、ARMET

<GUIN> SAMURAI-GOOD-DWARF

LEVEL : 54 魔法 : MAGE Spellのすべて

装備 : BLADE CUISINART'、PLATE ARMOR+2、HEATER+2、MANTIS GLOVES、ARMET

<ERLIC> SAMURAI-GOOD-ELF

LEVEL : 51 魔法 : MAGE Spellのすべて

装備 : BLADE CUISINART'、PLATE ARMOR+2、HEATER+2、MANTIS GLOVES、ARMET

<ISHT> THIEF-NEUTRAL-HOBBIT

LEVEL : 87 魔法 : なし

装備 : CUIRASS+2、ROUND SHIELD、GOLD TIALA

<ROCAN> BISHOP-GOOD-ELF

LEVEL : 45 魔法 : すべての魔法

装備 : BREAST PLATE+2、ROUND SHIELD

<AGGR> MAGE-NEUTRAL-HUMAN

LEVEL : 79 魔法 : MAGE Spellのすべて

装備 : DISPLACER ROBES、GOLD TIARA

僕はどういうわけだかWiz 1のときからGOODの属性にこだわっていて、いつもGOOD中心のパーティを組んでプレイしてきた。やはり今回もGOOD中心だ。

1階はそれほど難しくなく、ザクリザクリとモンスターを倒してレベルを着実に上げ、しばらくはそのことに専念した。なぜレベルアップにこだわったかというと、以前、レベルの低いうちに2階に行って全滅寸前、命からがら城に帰つたことがあるからだ。あのときの恐怖が忘れられなくて、しばらくはレベルアップに専念しようと思ったのだ。

1階でかなり修行したおかげか、2階は前に比べると楽に思えた。なんかやたらと数多く現われて攻撃してくるのがいるが、そいつらはMACHALITOで全滅にしてやる。レベルが高いおかげで魔法が底をつくことはあまりない。MUMMYのエナジードレイン攻撃で1、2度レベルを下げられたことはあつたが、4階に上がるころには有無を言わさず瞬時に全滅にしてやれるようになった。

4階も2階と似たようなもので、若干強い程度である。こうやってレベルを上げながら徐々に階を登つていき、ついに6階まで行つた。ところがル'ケブレスが現れてパーティを攻撃し、僕は全滅の1歩手前で切り抜け、命からがら城に戻つた。それ以後何度もル'ケブレスを倒しに行くのだが、逆に返り討ちにあつてしまう。直接攻撃してもきかないし、魔法をかけてもダメだ。何かのアイテムがないと倒せないのかと思い、下の階をひたすら歩き回つて、みつけたアイテムを持ってル'ケブレスと戦つたがやはりダメだ。

毎日ル'ケブレスを倒そうと頑張っているが、いつこうに倒せる気配がない。いつのまにかほとんどのキャラクタがレベル50を越していく、ル'ケブレス以外のモンスターなら一撃で倒せるようになってしまった。だが終わる気配は全くない。パソコンをやっている友人がいればヒントを教えてもらえるが、残念ながら持つているやつがいない。どうすればル'ケブレスを倒せてゲーム終了できるのだろうか。

●ケース2

男、18歳、A型、牡牛座生まれ、学生

プレイ時間：推定120時間

<ごじら>*FIGHTER-GOOD-DWARF*

LEVEL : 13 魔法：なし

装備：BLADE CUISINART'、PLATE ARMOR+2、HEATER+2、MANTIS GLOVES、BASCINET

<がめら>*FIGHTER-GOOD-DWARF*

LEVEL : 13 魔法：なし

装備：BLADE CUISINART'、PLATE ARMOR+2、HEATER+2、MANTIS GLOVES、BASCINET

<もすら>*THIEF-NEUTRAL-HOBBIT*

LEVEL : 13 魔法：なし

装備：SHORT SWORD+2、CUIRASS+2、ROUND SHIELD、SERPENT'S TOOTH

<らどん>*PRIEST-GOOD-GMOME*

LEVEL : 13 魔法：*PRIEST Spell*のすべて

装備：BREAST PLATE+1、HEATER+2、SERPENT'S TOOTH、MANTIS GLOVE、SHEPHERD CROOK

<がいがん>*MAGE-GOOD-ELF*

LEVEL : 13 魔法：*MAGE Spell*のすべて

装備：WIZARD'S STAFF、DISPLACER ROBES、SERPENT'S TOOTH、STAFF of EARTH

<きんぐぎどら>*MAGE-GOOD-ELF*

LEVEL : 13 魔法：*MAGE Spell*のすべて

装備：WIZARD'S STAFF、DISPLACER ROBES、BOOK of DEMONS、AMULET of AIR、AMULET of DIALKO

Wiz 3にはほとんど興味がなかった。なぜならWiz 2があまりにも面白くなかったからWiz 3も面白くないだろうと思っていたし、すでにAppleでWiz 3をやつた友人も面白くないと言っていたからだ。だが、こうシリーズで出されると次のやつを買わないと気がすまない私は、本心とは関係なしに買ってプレイしてしまうのだった。

キャラクタを移動させて儀式をすませる。キャラクタ1人移動させても6人移動させても合計500GPしか手にすることができない。なんか、ロバート・ウッドヘッドが僕にたいしてイジメをしているように思えた。とりあえず前衛の3人分の武具を購入して装備させ、後衛の3人は戦利品を身につけさせることにした。

城から5、6歩歩いたところでモンスターに遭遇。数は少ないがなかなか手ごわい。なんとかKATINOと集中攻撃で倒すことができたが、1人死んでしまった。お金がないので装備とお金を移動させてWiz 1で新しいキャラクタを作り移動させる。どうせ経験値は無いし、いちいち治療していくはお金がもたない。それに、死人は文句を言わない。

経験値を稼ぎながら上へ上へと行く。途中、かならず同じ場所に現われるモンスターがいる。べつに無理して倒さなくてもいいのに躍起になって倒したくなる。やはり、一度やられると仕返しをしてやらないと気がすまない。しかし、こつちはたいした魔法が使えないのにTILT-OWAITをかけてくるというのはかなりイン肯だと思う。

ワープポイントもチェックしながらマッピングしていく。最上階と思われるところでル'ケブレスと戦うが一向に勝てない。それになぜか4階分のマップしかできない。わけが分からなくなつたので友人に聞くと、EVILのパーティで3階と5階に行かないと終了できないと言われた。今までGOODのパーティでずっとやってきてモンスターにも楽に勝てるようになつたのに、またレベル1から成長させなければならないとは……。それを聞いたとたん、どつと疲れが出てやる気が一気に失ってしまった。それ以来、Wiz 3には手をつけていない。

●ケース3

男、こだわりの25歳、A型、スカラ座生まれ、スケコマ
プレイ時間：推定56時間

<EMIE> SAMURAI-EVIL-HUMAN

LEVEL : 14 魔法：MAGE Spellのすべて

装備：BLADE CUISINART'、PLATE ARMOR+2、HEATER+2、MANTIS GLOVES、ARMET

<MINAKO> LORD-EVIL-HUMAN

LEVEL : 13 魔法：PRIEST Spellのすべて

装備：BLADE CUISINART'、PLATE ARMOR+2、HEATER+2、MANTIS GLOVES、ARMET

<MITSUKO> NINJA-EVIL-HUMAN

LEVEL : 14 魔法：なし

装備：BUTTERFLY KNIFE-1、PLATE ARMOR+2、HEATER+2、GOLD TIARA

<NAOMI> PRIEST-EVIL-HUMAN

LEVEL : 15 魔法：なし

装備：WIZARD'S STAFF、BREAST PLATE+2、ROUND SHIELD、GOLD TIARA

<NANA> MAGE-EVIL-HUMAN

LEVEL : 28 魔法：MAGE Spellのすべて

装備：WIZARD'S STAFF、MAGE'S ROBES、GOLD TIARA

<YUKO> MAGE-EVIL-HUMAN

LEVEL : 29 魔法：MAGE Spellのすべて

装備：WIZARD'S STAFF、MAGE'S ROBES、GOLD TIARA

<CHIEKO> MAGE-GOOD-HUMAN

LEVEL : 8

魔法 : MAGE Spell の一部まで

まずキャラクタの名前から。みんな彼女の名前だ。こうするとかなり愛着が持てる。

最初はEVILだけのパーティで冒険に出る。1回戦っては城に戻るということを繰り返す。かわいい彼女たちが死ぬのはしのびない。慎重に慎重に戦って少しずつレベルを上げていくが、やはり自分のミスで死んでしまうことがある。「ごめんよお、僕が至らないばかりにい」とは言わない。「なんで俺のためにもつと働かないんだ！　てめえ、やっぱ俺のこと嫌っているな！」と罵声を浴びせながら寺院で治療する。

3階で石の中に閉じこめられてしまうところはリセットで切り抜けようとした。が、何人かがLOSTとなってしまった。仕方がないのでキャラクタを作り移動する。名前は7名以外のを使う。なんとなく肩が重くなるような気がしないこともないが、ま、いいか。

5階。ここはかなり陰湿な階だ。一度入ると魔法が使えない暗闇の場所。某所を通ろうとするのをいつも邪魔するクソ坊主。一方通行で進んだ歩数を数え間違えるとまたぐるつと回つてこなければいけない場所。これらの困難を乗り越えたところで城に戻り、パーティを解散。CHIEKOだけで城から出る。そこでセーブし、城で5人だけのパーティを組み、CHIEKOをサーチしてパーティに加える。これでGOODしか行けない階にも行ける。2階4階と歩き回つて必要なアイテムを見つける。そしてそれらを1つに組み合わせたものを持っていれば、6階のル'ケブレスに攻撃されることはない。このことを知るのにどれだけ時間がかかったことか……。

6階の某所で交換したアイテムを持って帰つたらゲーム終了になった。後日そのことを悪友に話したら偽物を渡すのもいるという。これはきっと、死んでしまった彼女たちが守ってくれたに違いない。僕はそう思う。

●ケース 4

女、27歳、B型、さそり座生まれ、家事手伝い
プレイ時間：推定45時間

<KINNOSUKE> FIGHTER-NEUTRAL-DWARF

LEVEL : 11 魔法：なし

装備：BATTLE AXE+2、PLATE ARMOR+2、HEATER+1、MANTIS GLOVES、BASCINET

<SOMEGOROU> FIGHTER-NEUTRAL-HUMAN

LEVEL : 11 魔法：なし

装備：BLADE CUISINART'、PLATE ARMOR+1、HEATER+2、MANTIS GLOVES、ARMET

<TAMASABUROU> PRIEST-GOOD-GMOME

LEVEL : 10 魔法：L 6 のPRIEST Spellの一部まで

装備：BREAST PLATE+1、HEATER+2、MANTIS GLOVES、MACE+2

<DANJUROU> THIEF-NEUTRAL-HOBBIT

LEVEL : 12 魔法：なし

装備：SHORT SWORD+2、CUIRASS+2、ROUND SHIELD、SERPENT'S TOOTH

<KIKUNOSUKE> MAGE-NEUTRAL-HUMAN

LEVEL : 10 魔法：L 6 のMAGE Spellの一部まで

装備：WIZARD'S STAFF、DISPLACER ROBES、SERPENT'S TOOTH、STAFF of EARTH

<ENNOSUKE> MAGE-GOOD-ELF

LEVEL : 10 魔法：L 6 のMAGE Spellの一部まで

装備：DISPLACER ROBES

Wiz 3を始めてすでに半年以上が経過。いつこうに終わる気配なし。むつかしい、というよりモンスターが強いの。Wiz 2ほど強くはないけど、H.P.が8からだとねえ……。

1階に出てくるCROWLING KELPって大嫌い。たくさんいるし、KATINOをかけても全然通用しないし。あとやたらと集団で攻撃してくるヤツ。あれもサイテー。6人しかいないのに10人(匹?)以上が攻撃してくるなんて卑怯よ。実際こういう男ついているよね、1人じや何もできないのに集団になると強がっちゃうの。まるで現実社会の縮図見てるみたいだわ。

ガリアンなんとかを倒していたら上への階段を発見。やつと2階へ行くことができる。だけど2階にはさらに強いモンスターがいてかなり手ごわかつたからすぐに帰ってきた。しばらく1階で修行して、もういちど2階に行つたら強いと思うほどではなかつたわ。「訓練の賜物」とかつて誰かが使ってたけど、まさにそれね。

ゴブリンがとても恐かったけど、なんとかほとんど傷を負うことなく倒せるようになったから4階に行ってみた。そしたらDOOM BEE-TLEがウジヤウジヤ。まるで○○○にたかる蠅のようだわ。MAGEが2人いるのでそれぞれが1つのグループを受け持つてLAHALITOで攻撃。前衛は別のグループを集中攻撃。だけど敵は4つのグループで攻撃してきたので1つ余ってしまう。おかげでパラライズの集中攻撃にあり、すぐに退却。あれだけの数がいればかなり経験値がもらえたのに……。MAKANITOが使えるようになって手こする敵はほとんどなし。だけどPO'LEがむちやくちゃ強くて、TILTOWAITで攻撃してたりする。こんな化物、どうやって倒せばいいのよ！

で、いまだに6階には行っていない。ひたすらPO'LEを倒すのに燃えているの。LAKANITOが使えるようになつたけど、ほとんど効果はないみたい。さて、いつになつたら宝珠を手にできるのかしら。先はまだまだ長いみたい。

●ケース 5

男、38歳、AB型、双子座生まれ、雑誌編集者

プレイ時間：約4時間

<SUSUMU> SAMURAI-GOOD-HUMAN

LEVEL : 67 魔法：MAGE Spellのすべて

装備：BLADE CUISINART'、PLATE ARMOR+2、HEATER+2、MANTIS GLOVES、ARMET

<YASUHIRO> LORD-GOOD-HUMAN

LEVEL : 67 魔法：PRIEST Spellのすべて

装備：BLADE CUISINART'、PLATE ARMOR+2、HEATER+2、MANTIS GLOVES、ARMET

<ZENKOU> THIEF-NEUTRAL-HOBBIT

LEVEL : 112 魔法：なし

装備：ROUND SHIELD、CUIRASS+2、GLOVE of MITHRIL、GOLD TIARA

<MASAYOSHI> SAMURAI-GOOD-HUMAN

LEVEL : 69 魔法：MAGE Spellのすべて

装備：BLADE CUISINART'、PLATE ARMOR+2、HEATER+2、MANTIS GLOVES、ARMET

<TAKEO> SAMURAI-GOOD-HUMAN

LEVEL : 68 魔法：MAGE Spellのすべて

装備：BLADE CUISINART'、PLATE ARMOR+2、HEATER+2、MANTIS GLOVES、ARMET

<KAKUEI> BISHOP-GOOD-HUMAN

LEVEL : 71 魔法：すべての魔法

装備：BLADE CUISINART'、PLATE ARMOR+2、HEATER+2、MANTIS GLOVES、ARMET

ふつふつふつ、4時間でゲームを終了させた。インチキと言われようが、自分が満足すればそれでいいのだ。

まずキャラクタの作成。これはディスクアナライザでデュプリケイトディスクを調べていき、ここは〇〇、ここは△△とチェックしていく。当然アイテムの番号についても調べ、武器は攻撃力、防具はアーマークラスなども調べる。すべてのパラメーターを調べたら経験値を多くし、最高の武器や鎧を持たせ、職業によって使えるすべての魔法を使えるようにする。当然魔法の使用回数も最高にすることを忘れない。そして宿屋で何回も休んでレベルを上げていく。

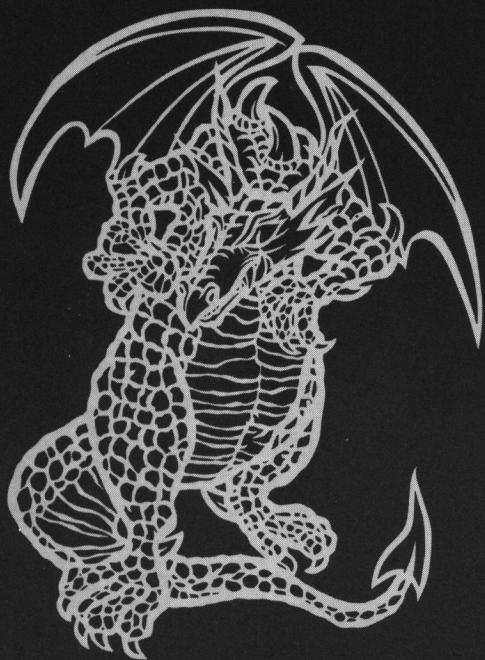
一応ゲーム終了に必要なアイテムは持たない、またMALORを使わないというのをルールにしてプレイする。終了のアイテムを初めから持たせたら30分もしないでゲームが終わるし、それに一応冒険したという気分を味わいたい。

マップはすでにゲーマーの子からもらってある。どこどこに何がある、というのが記してあってなかなか便利だ。まず、BROAD SWORDを持って3階に行き、GOLD MEDALLIONと交換する。さらにHOLY WATERと交換。SHIP IN BOTTLEは初めから持たせていたので一度1階に降りて5階に行く。マップを見ながらCRYSTAL of GOODのある場所に向かったが、やはり簡単には行けない。途中いやというほどモンスターに遭遇するが、魔法が大量に使えるのとH.P.に余裕があるのでいちいち城に戻る必要がない。CRYSTAL of GOODを手にしたら城に戻ってLEAVEする。そして全員の属性をGOODにして再開。3階、5階みたいに陰湿な迷路をしてないので容易にCRYSTAL of EVILが手に入った。さらに、NEUTRAL CRYSTALを作り6階に向かう。ル'ケブレスは素通りさせてくれた。ORBと交換して城に戻り、ゲーム終了。

初めから強いと面白くないかもしれないが、もともとゲームバランスが悪いし、最初に書いたように自分が満足すれば、それでいいのだ。

第三章

モンスター・カタログ



LEGACY OF LLYLGAMYN



シナリオ#3はH.P.が8から、またG.P.もごくわずかなので雰囲気的にはシナリオ#1をやるようなものだ。だが登場するモンスターは1階からかなり強いため苦戦を強いられる。30匹以上がまとめて攻撃してくるものや、ある地域に集団で巣くっているものなどいろいろである。H.P.こそ少ないが魔法はほとんど効かない、そのうえ得られる経験値が0に等しいのもいたりするので、それらとの戦闘は避け、逃げるのが一番良いだろう。パーティの初期能力とモンスターの全体のレベルを考えると、シナリオ#3は頭ごなしに押さえつけてくるといったところであろう。

またパーティ全体の属性によっても戦うモンスターが違ってくる。GOODだと出現率が高く、かなり強力なモンスターが一度に大量に攻撃してくる。だが、EVILだとそう強い相手でもなく出現率も低い。EVILの方が楽に思えるかも知れないが、あまり経験値を得られないので6階に行つたとき非常に苦戦することになる。PO'LE、PRIEST of FUNG、DOOM BEETLE、FATE SPINNER等にはかなり手を焼くことになるだろう。

シナリオ#3では、ゲーム終了に必要な各アイテムが置いてある場所にかなり強力なモンスターがいる。そのモンスターを倒さないことにアイテムを手にすることはできない。これらのモンスターは桁外れに強く、一撃でパーティが全滅することすらある。倒すためには1階で弱いモンスターを選んで戦い、経験値を大量に得なくてはならないだろう。

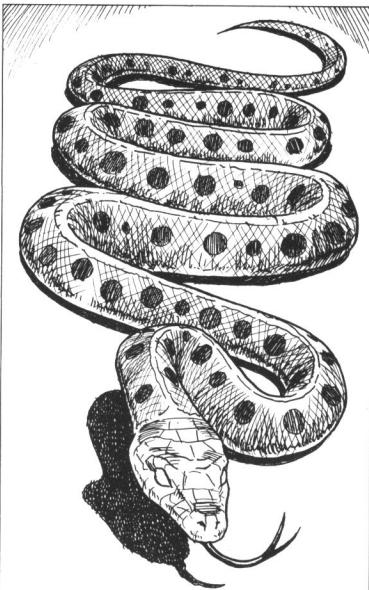


ACOLYTE

不確定名

MAN IN ROBE

4階以上でよく見かける、僧侶になりたての連中である。5、6人のグループで、MONTINOやBADIOZなどの魔法をかけてくる。攻撃力は小さいが、MAGEが魔法を使えなくなるとやっかいだ。先にKATINOかMONTINOをかけてしまおう。あとは前衛3人にまかせればいい。面倒ならばMAHALITOを使う。



ANACONDA

不確定名

LARGE SNAKE

1階でよく見かける大蛇である。一撃で倒せることもたまにあるが、逆に一撃で倒されてしまうこともある。また、数多くでてくるので弱いからは早々に逃げたほうがいいかもしない。どうしても戦うというならKATINOを唱えて眠らせなくてはとうてい勝ち目はない。



ARCHDEMON

不確定名 *FIERY FIGURE*

デーモン一族のなかで、一番強い種族。1体のみで現れるが、こちらの魔法をほとんど無効にしてしまい、MADALTOやLAKANITOといった強力な魔法をかけてきてパーティを全滅に追いやろうとする。もっとも、強力な武器を前衛に持たせ、MADALTO以上の魔法をかけてやれば勝つことも不可能ではない。



ASHER

不確定名 *SHADOWY FIGURE*

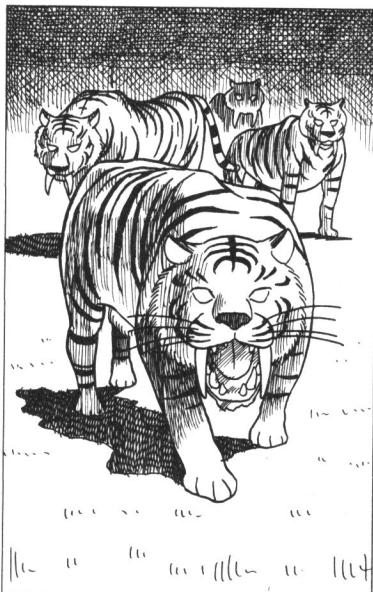
2、3階でみかける、ゴーレムの一種のアンデッドモンスター。2、3匹のグループで攻撃してくることが多く、H.P.も低いので楽に倒せる。しかし一緒に現わされた別のグループのモンスターに手こざると、バラライズの攻撃を受けて逃げなければならない状況になることもあるので、早いうちに倒した方がいいだろう。



BANSHEE

不確定名 *UNSEEN ENTITY*

上階にいるわりにはさほど強くはない妖精のモンスター。こいつに出会う頃にはかなり強力な武器を手にしているので倒すのはそう難しくはない。だが、気を抜いてはならない。手を抜いた攻撃で時間をかけていると、エナジードレイン攻撃でレベルを下げられてしまうのだ。早いうちに倒してしまうべきである。



BENGAL TIGER

不確定名 *STRANGE ANIMAL*

2階に行ったとき、必ずみかける人喰い虎。だいたい5、6匹のグループを作っている。攻撃力、H.P.もそこそこにあるので注意しなければならないのだが、KATINOで簡単に眠ってしまうので不意打ちを受けなければまず大丈夫だろう。MA-HALITOがあれば、すぐに全滅させることもできる。



BERSERKER

不確定名 *MAN IN ARMOR*

FIGHTERの中では最高の部類に入る。平均して5、6人のパーティで襲いかかってくる。攻撃力、H.P.が非常に高く、確実に前衛を傷つけてくる。DALTO、LAHALITOといった魔法でだいたい倒すことができるが、それでも生き残る者が何人かでてくるので、だめ押しにMAHALITOをかけるといいだろう。



BURGLAR

不確定名 *MAN IN LEATHER*

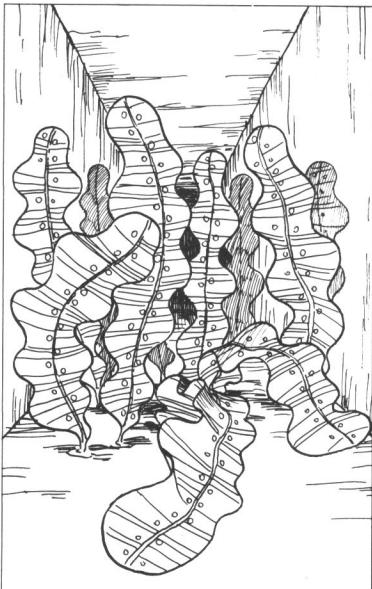
盗賊のなかでは強い方の部類にはいる。剣の切れ味をみるのにちょうどよい相手である。4、5、6階のあちこちで、パーティを襲おうと常に3、4人が待ち伏せている。が、こちらが強いと見るとすぐに逃げてしまう。MAHALITOならほとんど倒せるが、剣だけでも十分だろう。



CENTAUR

不確定名 *STRANGE ANIMAL*

上半身は人間、下半身は馬といった、半人半馬のモンスター。実力は中の中といった程度である。魔法で攻撃してくることはないが、数が多く、かなり高いダメージを与えてくるので、不意打ちをくらうとパーティが全滅してしまう恐れがある。剣で戦うよりDALTOなどの魔法で一気に倒してしまうべきだ。



CRAWLING KELP

不確定名 *STRANGE PLANT*

あちこちでよく見かける嫌な海草のモンスター。ほとんど9匹(?)でグループを構成し、そのグループが2つ以上やってくる。魔法をかけても半分は無効にしてしまい、剣で倒していくなければなかなか数が減らない。さらに得られる経験値、金はゼロに等しいので逃げるのが得策である。



CRUSADER

不確定名

FIGHTER

FIGHTERの中では一番弱い武装集團。経験値を稼がせるために存在しているようなもの。5人前後でグループを組んでいる。H.P.は高めだが、それだけなので、前衛の3人だけで倒せる。またMAHALITOなら8割方を倒せる。暇な人はKATINOで眠らせ、ジワリジワリと倒すのもいいだろう。



CRUSADER LORD

不確定名

FIGHTER

CRUSADERの指揮官。といってもCRUSADERと行動を共にすることはまずない。魔法を頻繁にかけてきて、MAGEやPRIESTといった魔法が使える者の口をふさごうとする。MAGEの口をふさがれたら白兵戦しかないので、指揮官だけあってかなり強い。魔法を使えず強力な武器を持っていないとき、逃げなければ全滅してしまうだろう。

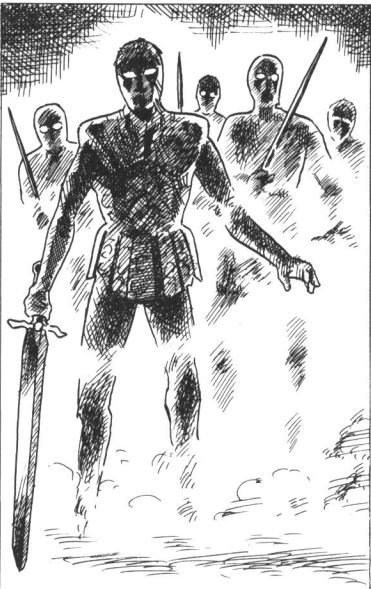


CYCLOPS

不確定名

GIANT

一つ目の巨人。とにかく強い。數は少ないのだが、一体あたりの戦力がかなりなもので、H.P.が低く防具もいいものをつけてないときに不意打ちを受ければ手痛い損害を被る。場合によっては全滅することもあるだろう。魔法はMADALTO以上のものでなければほとんど無意味である。



DAMNED

不確定名

UNSEEN ENTITY

かなり上の階に出没するモンスター。グループは3、4匹と比較的少ないのだが、DALTOやLAHALITOをよくかけてきて、H.P.が低いパーティは簡単に全滅してしまう。またパラライズ攻撃もかけてくるので注意をしなければならない。前衛はとにかく切りまくり、後衛は魔法で援護してやること。



DARK RIDER

不確定名 *SHADOWY FIGURE*

全身真っ黒の悪魔。たいていほかのグループと行動をともにしている。かなりの確率で魔法を無効にしてしまうため、魔法は使わないほうがいいかもしれない。MAHALITOを唱えてくるが、H.P.がある程度あればそう問題はない。BLADE CUSINART'を持っていれば一撃で倒すことができる。



DELF

不確定名 *LIVING LEGEND*

かなり強力な焼き物のモンスター。ある決まった場所にいる。魔法を少くくらいの確率で無効にし、またダメージを受けてもどんどん回復していくため、中途半端な攻撃ではまず倒せない。攻撃力も大きく、そのうえ石化の能力を持っている。前衛は全力をあげて攻撃し、後衛は魔法で援護してやること。



DELF'S MINION

不確定名 *GAUNT FIGURE*

石にされてしまった人間。山の方のダンジョンをうろついている。そう強い相手ではないが、数が多いため1匹1匹倒していっては時間がかかるでしょうがない。また早いうちに全滅させないと、こちらまで石にされてしまう。MAHALITOで十分に倒せるが、たまに無効にして生き延びるものがいるので安心は禁物。



DOOM BEETLE

不確定名 *GIANT INSECT*

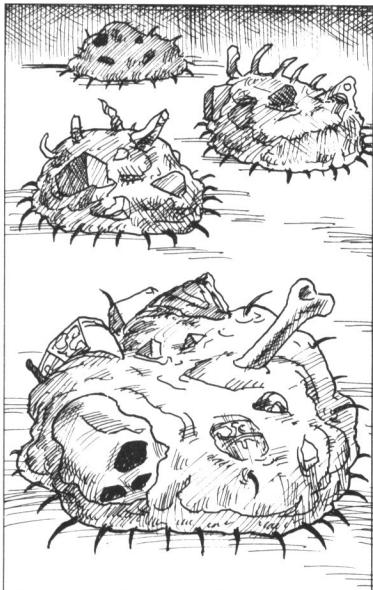
巨大な甲虫。1匹1匹はそれほど恐い敵ではないが、必ず大勢で、しかも複数のグループで攻撃してくるのでたまらない。TILTOWAITが使えばいいのだが、まだ使えないならLAHALITOなどの魔法でグループごとに攻撃していくこと。パラライズ攻撃も使ってくるのでA.C.を下げておいた方がいい。



DOPPELGANGER

不確定名 *SHADY FIGURE*

冒險者とそっくりの姿をしているモンスター。かなり防御力が高く、またH.P.も大きい。できればあまり戦いたくないモンスターである。攻撃してもどんどんH.P.を回復していくため1度に大きなダメージを与えると倒せない。また毒に侵されることもあるので一気に倒すこと。



DUSTER

不確定名 *SHADY FIGURE*

冒險を始めたころのパーティとほぼ互角のモンスターである。だが攻撃力はDUSTERの方が上なので先制攻撃をされるとつらい。だいたい4匹くらいのグループを作って行動しているが、これといった特徴はなく、KATINOで眠らせて、前衛が1匹ずつ倒せばそう損害を被ることもない。

モンスター・カタログ**DWARF FIGHTER**不確定名 *MAN IN ARMOR*

これといった特徴は無く、剣でしか攻撃してこない、そう恐くないモンスターである。だが数が多く、H.P.が高いので剣だけでは全滅させるのに時間がかかるてしまうだろう。DALTOを2回、あるいはMADALTOを使うといい。またこっちが強いと見ると逃げてしまうこともある。

**ELVEN MAGE**不確定名 *MAN IN ROBE*

邪悪な魔法使い。H.P.はそう高くはないのだが、強力な魔法をかけてくるので、MAGEなどのH.P.の低いキャラクタは死ぬことが多い。時にはパーティが全滅することもある。1人ずつ倒すなどと考えずに、ありったけの攻撃手段を使って一気に倒さなければ、冒険を続けることは難しいだろう。



FAERIE

不確定名

TINY FIGURE

5階あたりで見かける。妖精の一種だが、あまりかわいくない。H.P.がそこそこにあり、そう強くはないが魔法もかけてくる。出現数が多いので気を抜くと痛い目にあう。剣で倒してもいいが、それではかなりの損害を被るのでLAHALITOなどまとめて倒すのがいいだろう。たまに魔法を無効にしてしまうやつもいるが、気にするほどではない。



FATE SPINNER

不確定名 *BROODING MONSTER*

手ごわいモンスター。H.P.が非常に高く、強力な魔法をどんどんかけてくる。前衛3人は剣で、後衛はMADALTOなどの魔法で攻撃するがスタンダードな戦法だが、かなりの確率で魔法を無効にされてしまうので2人以上がかけること。BLADE CUISINART'などの強力な剣があればそれだけでも倒せるのだが……



FIEND

不確定名 *SHADOWY FIGURE*

このモンスターに遭遇するにはかなりのレベルに達しているだろうから、倒すのはそう難しくないだろう。だがH.P.は高く、かなりの確率で魔法を無効にしてしまう。剣と魔法を集中して攻撃すること。グループのモンスターの数はそう多くはない。



FIREDRAKE

不確定名 *DRAGON*

ファイアドラゴンの一種。数は少ないのだが、先制攻撃をされれば強烈なブレスで全滅かそれに近い状態になるだろう。H.P.は非常に高いので安っぽい武器ではとうてい歯が立たない。MADALTOだけでは倒すことができないこともあるので複数の魔法と剣で集中攻撃する。



FRIAR

不確定名

MAN IN ROBE

そう高くない階でよくみかける僧侶。5、6人のグループであることが多い。そう恐れることはないのだが、魔法で口を封じられてしまうことがある。そうなると倒すのに時間がかかるってしまう。逆にこっちが口を封じてやるとほとんどダメージを受けることはない。魔法が使えるうちにMAHALITOで倒してしまうのが一番である。



GARIAN CAPTAIN

不確定名

CORSAIR

名前の通り、海賊のキャプテン。といっても、HIGH CORSAIRを除いた海賊よりちょっとマシといった程度。攻撃力は醜いモンスターと比べたら下の下だが、レベルが低いころは結構苦労をする。だがある程度倒せば残りのガリアンは逃げて行くことが多い。KATINOで眠らせ前衛が叩けば楽に倒せる。



GARIAN GUARD

不確定名

CORSAIR

海賊の一種。1階のある場所で侵入者をはばもうとしていつもそこにいる。かなりの数で攻撃してくるが、こちらが強いと見ると逃走する。これは、ほとんどの海賊に言えることだ。しかし、攻撃力はばかにできない。冒険しはじめたころに出合うと1撃で殺されてしまうことがまれにある。KATINOで眠らせて倒すのがよい。



GARIAN MAGE

不確定名

CORSAIR

MAGEの魔法が使える海賊。だが、ほとんど魔法をかけてくることはない。しかし、こちらのレベルが低いうちは、KATINOで眠らされ、非常に危険な状態になることがあるので注意。MONTINOで黙らせるか、MAHALITOが使えればそれで早々に倒した方が無難である。



GARIAN PRIEST

不確定名

CORSAIR

PRIESTの魔法が使える海賊。よくBADIOSをかけてくる。冒険の最初のころはH.P.が低いため、こいつらに全滅させられることがたまにある。不利だと思ったらすぐに逃げるべきだ。対策はGARIAN MAGEと同じ。とにかく早いうちに倒してしまうのがよい。

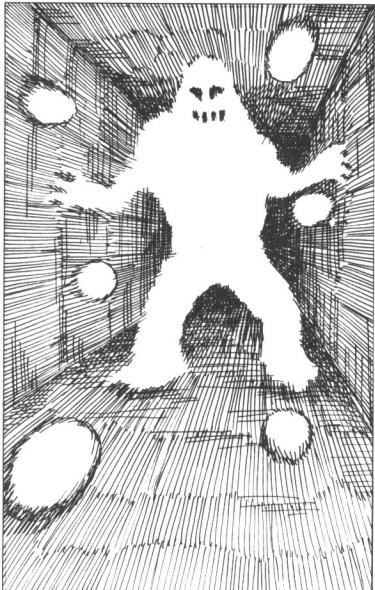


GARIAN RAIDER

不確定名

CORSAIR

普通の海賊。魔法が使えず、また攻撃力もそれほど強いというわけではない、パーティに殺されるために存在しているようなものである。だがA.C.の低いキャラクタを狙って攻撃してくるのであまく見えてはいけない。KATINOで早々に眠らせ、起きないうちに倒すこと。



GHAST

不確定名 *UNSEEN ENTITY*

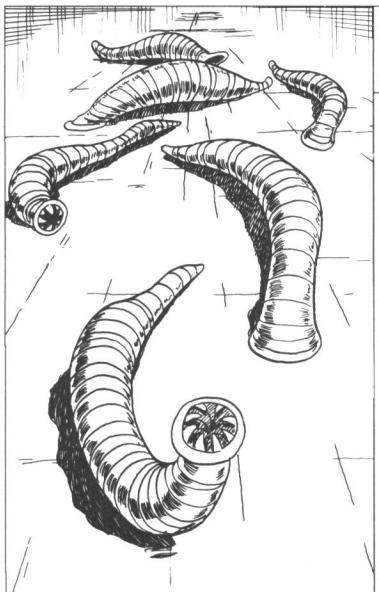
ダンジョンの中をうろつき回っているモンスター。恐ろしいことにエナジードレイン攻撃をしてくる。倒すのに時間をかけているとレベルを下げられてしまい、せっかくかせいた経験値がフイになる。またパラライズ攻撃もしてくるのでかなりの注意が必要。DALTOなどの魔法が効く。



GHOST

不確定名 *UNSEEN ENTITY*

亡霊。1つのグループに2、3匹と数は少ない。こいつもエナジードレイン攻撃をしてくるので、早いうちに倒さないとレベルを下げられてしまい、H.P.の上限が下がってしまう。レベルの低いうちは致命的だ。一撃で倒せないようならば、ディスペルをかけるか逃げること。

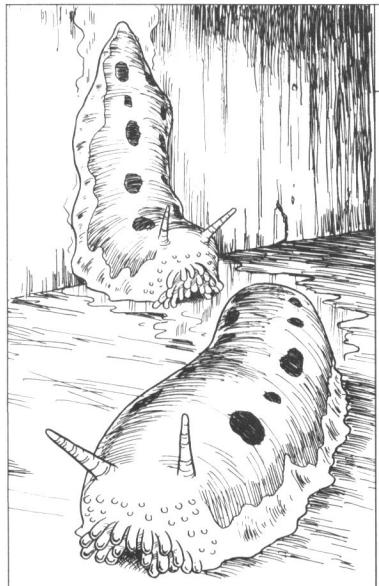


GIANT LEECH

不確定名

SLIMY THING

巨大な蛭。H.P.が高く、また攻撃されてもすぐにH.P.を回復してしまう。それゆえ一撃で大きなダメージを与える武器が必要である。もっともMADALTOを使えば瞬時に倒せる。なお、攻撃が長引くと毒に侵されるので注意が必要である。ある意味ではこのモンスターが最強ともいえるだろう。



GIANT SLUG

不確定名

SLIMY THING

巨大なナメクジ。高いH.P.回復能力があるため一撃で倒さないと戦闘が長引き、その間にどんどん死者が増えしていくことだろう。まだ十分な装備をしてないときは戦わずして逃げたほうが正解だ。冒險を始めたころの、剣と魔法ではまず勝つことは不可能だろう。1階の最強の敵といえる。



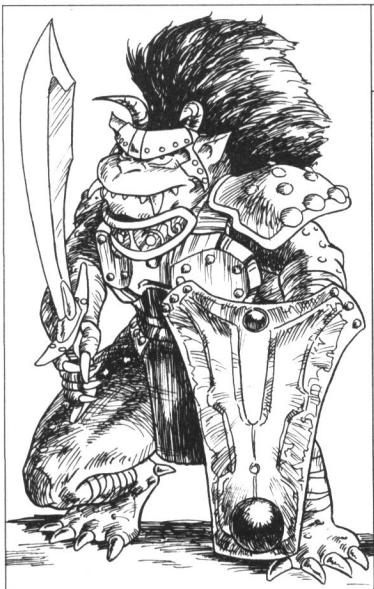
GNAME PRIEST

不確定名 *MAN IN ROBE*
 PRIESTの魔法が使えるノーム。グループあたり5、6人と数が多く、H.P.がかなり高い上にBADIALといった魔法で攻撃してくる。なめてかかると逆にしてやられる。MADALTOを使えば一撃で倒すことができるが、MADALTOを使うのがもったいないという人はKATINOで眠らせゆっくり倒すこと。



GOBLIN

不確定名 *GOBLIN*
 やたらと数多く現われてパーティを苦しめる。一見楽に倒せそうだがなかなかそうはいかない。H.P.がちよつと高く、貧弱な武器では倒すのに時間がかかるって、逆にパーティが全滅に近い状態になることもしばしばある。LAHALITOなどの魔法が使えばとりあえずは安心できる。



GOBLIN PRINCE

不確定名

GOBLIN

GOBLINよりさらに強く、魔法もちょっとだが無効にしてしまう。グループを構成している人数は少ないのだが、数の多いGOBLINのパーティと一緒に行動していることが多い。こいつと戦うためにはより強力な武器が必要となる。魔法で倒すときはLAHALITO、DALTOといったレベル4以上の魔法が必要である。



GOBLIN SHAMAN

不確定名

GOBLIN

GOBLINのビショップのような存在。ただのGOBLINでさえ手こずるのにその上魔法が使えるのだから困ったものだ。だがこいつに出会うころはパーティの方もかなりのレベルに達し、装備もいいものを身につけているのでそう恐れることはない。MAHALITOなどに注意していればまず大丈夫だろう。



HARPY

不確定名 *STRANGE BIRD*

とにかく数多く出てくる鳥のようなモンスター。MAHALITOなどのグループ攻撃の魔法が使えない手こずりだけでなく被害が多くて全滅することもある。MAHALITOが使えないまま勝ち目は無いといつていいだろう。KATINOで睡らせ1匹ずつ倒してもいけるがH.P.が少ないとかなり苦しい。



HIGH CORSAIR

不確定名 *CORSAIR*

海賊のボス。ボスだけのことはあるって冒險し始めのころにはなかなか手ごわい相手となる。だがこいつをやっつけないことには先に進むことはできない。魔法をかけてきたりはないので、KATINOをかけた上で前衛3人が集中攻撃をすれば、まずは大丈夫だろう。



HOBGOBLIN

不確定名

GOBLIN

強いGOBLIN。MAHALITOを2回以上はかけないとまず倒せない。実力はGOBLINとGOBLIN PRINCEの間くらいである。1匹ずつ倒していくっては到底勝ち目はない。MAGEを2人パーティに入れ、魔法を惜しまずかけていかないと前衛が次々と殺られていってしまうだろう。



HYDRA

不確定名

LARGE SNAKE

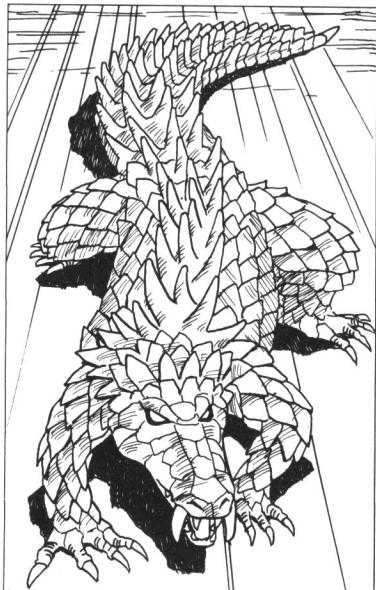
9つの首を持つドラゴン。モンスターの中では1級品である。ダメージを与えてどんどん回復していくためBLADE CUSINART'を持ったFIGHTERを前衛に、LAHALITO以上の魔法が使えるMAGEを後衛にもたないと勝つことは難しい。しかし倒すと非常に高い経験値をもらえるので、ある程度強くなったパーティにとっては美味しい敵だろう。



KODIAK BEAR

不確定名 *STRANGE ANIMAL*

すさまじい攻撃力を持つ熊である。グループ内の数は2匹程度なのだが一騎当千という言葉がそのまま当てはまるくらい強く、その一撃でH.P.の高いキャラクタでも死ぬことがある。中途半端な攻撃をしていては死者が増える一方。MADALTOか、複数のグループで攻撃してきたときはTILTOWAITを使わなくては危ない。



KOMODO DRAGON

不確定名 *DRAGON*

なにかというとブレスをかけてくるドラゴン。1回のブレスでだいたい15H.P.くらい体力が失われる。それが複数で攻撃してくるのだからたまたまものではない。だがこれに手をこまねいていてはだめだ。DALTOでほぼ確実に倒せるので早々にやるべし。また毒に侵されることもあるので注意。



LEPRECHAUN

不確定名

TINY FIGURE

そう強い敵ではない。むしろ倒してくださいと言わんばかりのモンスターである。MAHALITOで全滅させることもできる。ある程度H.P.に余裕があるなら、剣だけで全滅させるというのも面白いかもしない。



LION of HELL

不確定名

STRANGE ANIMAL

獰猛なライオン。集団で行動することはなく、たまに別のグループのモンスターといっしょにいる以外は常に一匹だけで攻撃してくる。一見強そうに思えるが実際はそうでもない。前衛がちゃんとした装備をしていれば魔法を使わなくても楽に倒せる。不意打ちにさえ気をつけなければ安全株。



L'KBRETH

不確定名

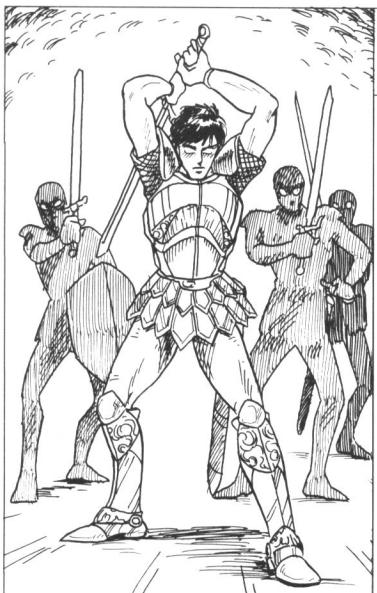
決して戦ってはならないドラゴン。また戦う相手でもない。すべての攻撃を無効にし、魔法もすべて打ち消される。そしては MADALTO や TILTOWAIT といった強力な魔法でパーティを攻撃してくる。だが、レケブレスと戦わないで済んだなら、それはゲーム終了まであと一步ということである。



LOOTER

不確定名 *MAN IN LEATHER*

盗賊には 2 種類あるが、そのうちの弱い方。だいたい 4 人前後のグループで行動している。H.P.が低いため、MAHALITO で楽に倒せる。また、たまにアイテムをたくさん持っていたりするのでなかなかありがたい存在でもある。だが油断すると殺られてしまうのであまり気を緩めずに戦いたい。



MAN AT ARMS

不確定名 *MAN IN ARMOR*

攻撃力が低い割にはH.P.があり、なかなか簡単には死んでくれない戦士。だいたい5、6人の集団が複数攻撃してくる。こうなると攻撃力は低くても数で補っているためなかなか侮れなくなる。LAHALITOでまとめて倒していくと楽にかたづけることができる。



MASTER NINJA

不確定名 *MAN IN ROBE*

忍者の頭領。H.P.もあり、そこそこの攻撃力もある。レベルの低いうちに出てくわすとひどい目にあう。一撃必殺のクリティカルヒットでキャラクタを殺しにかかるので戦闘は長引かせないようにするべきである。LAHALITOなどで、早いうちに倒してしまいたい。

**MIFUNE**不確定名 *MAN IN ARMOR*

名前の由来は不明だが、SAMURAIの中ではいちばん強い。H.P.もあり、攻撃力にはすさまじいものがある。MAHALITOでしつこく攻撃してきたりするが、H.P.に余裕があれば案ずることはない。倒したときにもらえる経験値が非常に高いため、確実に倒してしまいたい。

**MOAT MONSTER**不確定名 *GIANT SERPENT*

ANACONDAより少し強い蛇のモンスターである。1階の某所に行く途中、必ず出くわす。こいつを倒さないことにはその某所に向かうのは難しい。冒険を始めたばかりのころはそっちの方に向かわないほうが多いだろう。MAHALITOで約半分、LAHALITOならほとんど倒せる。



MUMMY

不確定名

GAUNT FIGURE

攻撃力はほとんどなく、H.P.も低いモンスター。だいたい1グループ3、4匹である。しかし甘く見ていると、エナジードレインでレベルを下げられてしまい、今までの努力が水のアワともなりかねないので一気に倒すか逃げること。



NECROMANCER

不確定名

MAN IN ROBE

中級レベルの魔法使い。しつこくMAHALITOで攻撃してくるのでMAGEが最初に殺られるかもしれない。だが後手にまわらなければまずは大丈夫だろう。攻撃力があるわりにはH.P.が低いため、MAHALITOで全滅させることができる。早いうちに倒してしまうにこしたことはない。

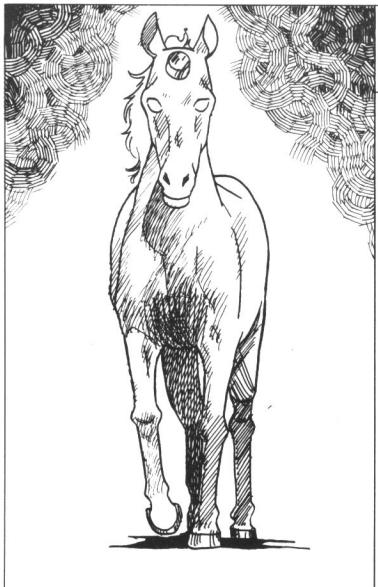


NINJA

不確定名

MAN IN ROBE

それほど強くはない下級NINJA。H.P.が低いため敵の数が少なければかんたんに全滅させることができるだろう。だが侮ってはいけない。いつもクリティカルヒットで攻撃してくるのだ。早いうちに倒してしまうにこしたことはない。MAHALITOなら楽に全滅させることができる。



NOCORN

不確定名

STRANGE ANIMAL

角が折れたユニコーン。角が折れているせいなのか本来の力を出せず、魔法で攻撃してくることはない。魔法が使えないユニコーンなら恐れるほどのものではなく、たまにこちらがかける魔法を無効にしてしまう程度なので前衛だけで倒すことも難しくない。



OGRE KING

不確定名 *LARGE HUMANOID*

Wizardry 1 に登場したオーガよりさらに強いオーガ。攻撃力は 2 倍ちかくあり、その上 H.P. が高いため倒すまでにかなりのダメージを受けてしまう。オーガ・ロードのように魔法で攻撃してくることはないが、恐ろしいことにクリティカルヒットでパーティの 1 人を死に追いやる。剣と魔法で一気に倒してしまいたい。



PIXIE

不確定名 *TINY FIGURE*

妖精の一種。上階のほうで出現するモンスターの中では弱い方に入る。1 匹 1 匹はそれほど強くもないのだが、かなりの数で攻撃してくるので被害はそうとうなものになる。MAGEあたりは先制攻撃で瀕死になることもある。LAHALITO で倒してしまうことをすすめる。



PLAUGE FLOG

不確定名 *STRANGE ANIMAL*

毒を持つ醜い蛙のモンスター。H.P.が低いから1匹1匹倒していくといいが、へたをするとパーティのメンバーがどんどん毒に侵されてしまう。DALTOやLAHALITOといった魔法でほとんど倒すことができるのでも毒に侵されないうちに倒してしまおう。



PO'LE

不確定名 *SKELETAL FIGURE*

ある特定の場所に出てくる強力な魔法使い。直接の攻撃力はたいしたことないのだが、TILTOWAITをかけてくるのでパーティが一瞬のうちに全滅してしまうことがある。生き残った時は運がいい。最高の魔法と剣で攻撃にあたること。それが不可能ならば早々に逃げる。



POLTER GEIST

不確定名 *UNSEEN ENTITY*

映画で「ポルターガイスト」というのがあったが、それを想像すればどういうモンスターか分かるだろう。だがWizardry 3の中のポルターガイストは映画のとは違って非常に弱く、魔法をかけてくることはない。冒險を始めたころの経験値稼ぎにちょうどいいだろう。それなりの武装をしていれば恐れることはない。



PRIEST of FUNG

不確定名 *ROBED MAN*

非常に凶暴で、かなり強力な魔法が使える僧侶。上の階のある場所を通るときに必ず出くわす。LITOKANやBADIALMA、ときにはBADIといった恐ろしい魔法で攻撃してくる。MADALTOやTILTOWAITを惜しまずに対わないと冒險がそこで終わってしまうことがある。とにかく攻撃あるのみ。



ROC

不確定名

LARGE BIRD

攻撃力がかなり高い巨大な鳥。1羽のみで行動しているが、THIEFなどを前衛においておくと瀕死の重傷を負わされることがある。だが魔法は使えないでの、前衛がちゃんとした防具を身につけていればまず安心だ。H.P.は高くはないので魔法を使わずとも倒せるだろう。



RONIN

不確定名

MAN IN ARMOR

職がなくふらふらしている侍。侍の中では一番弱く、パーティのメンバーが経験を積んでいれば、まず恐れることはない。数が多いから、MAHALITOなどの魔法でかたづけたほうがいいだろう。たまにKATINOをかけてくるが、それさえ注意すれば問題ない。



SAMURAI

不確定名

MAN IN ARMOR

RONINとは違ってかなりの攻撃力を有する武士。その力に対抗するには強力な装備を必要とする。MAHALITOをしつこくかけてくるのでそれに耐えられるくらいのH.P.はもっていてほしい。LAHALITO 1回だけでは全滅させることはできないのでもう1人のMAGEにMAHALITOを唱えさせるとよい。



SERAPH

不確定名

SHADOWY FIGURE

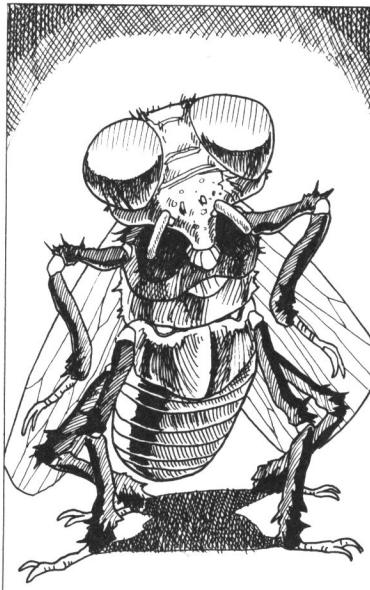
元天使のモンスター。さほど恐れることはない。1人(?)で行動しているため前衛3人だけで倒せてしまう。だが最初の攻撃で倒さないとどんどん仲間を呼び、倒しても倒しても減らずに、逆にパーティのダメージが増えていく。魔法はかなりの確率で無効にされてしまうので使用しないほうがよい。



SOUL TRAPPER

不確定名 *HUNGRY MONSTER*

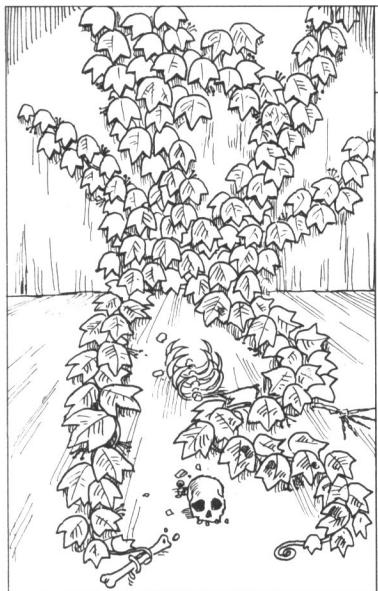
かなり強い悪魔の一種。数は少ないのだが、ダメージを受けても体力を回復し、魔法をかなりの確率で回避する。H.P.も高いのでかなり手こするかもしれない。麻痺にされることもあるのでDIALKOやMADIを知っているPRIESTをパーティに入れておきたい。倒したときの喜びは大きいが、もらえる経験値はあまり大きくない。



STONE FLY

不確定名 *FLYING INSECT*

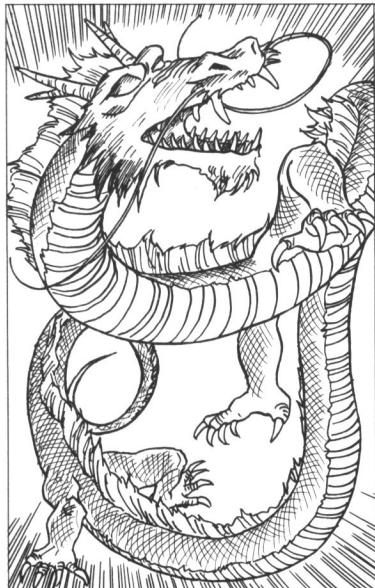
巨大な蠅のモンスター。1、2匹しか出てこないので前衛の集中攻撃だけで倒してしまうことができる。だがこのモンスターはキャラクタを石に変えてしまう力を持っており、戦闘が長引くと石にされてしまう。魔法で倒したいときはDALTOくらいは使いたい。



STRANGLER VINE

不確定名 *STRANGE PLANT*

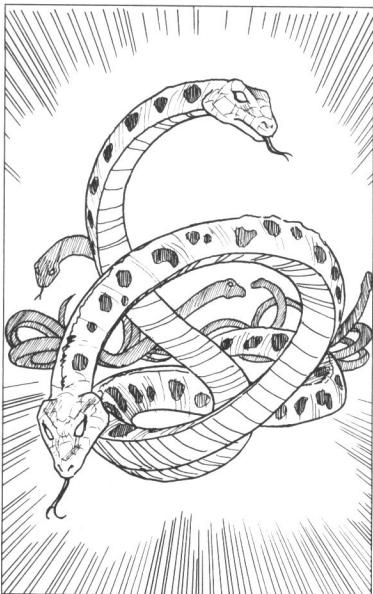
CROWLING KELP同様、戦うだけ損の蔓のモンスター。攻撃力やH.P.はCROWLING KELPの数倍ある。経験値はそこそこもらえるが、パーティのダメージを考えると損するだけである。またこちらの魔法のほとんどを無効にしてしまうためMAHALITOなどでまとめて一気に倒すことは不可能である。逃げるが勝ち。



T'ien LUNG

不確定名 *DRAGON*

中くらいの能力をもつドラゴン。魔法を結構無効にするため1度に複数の魔法をかけないとダメージを与えることができない。しかし強力な剣があればこちらがあまりダメージを受けないうちに倒してしまうこともできる。魔法で倒したい場合はLA-HALITOあたりがいいだろう。

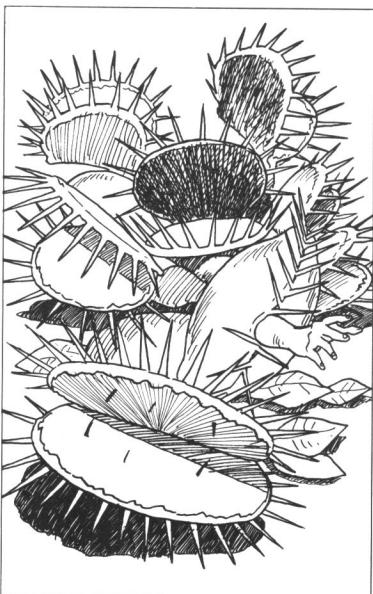


2-HEADED SNAKE

不確定名

LARGE SNAKE

双頭の大蛇。数は1つのグループに4、5匹程度だがH.P.が高い上に攻撃力もそこそこにあるので侮ってはいけない。また毒に侵されることもしばしばあるので注意が必要だ。LAHALITOをかけておいて、それで生き残ったものは剣で倒すといった感じの攻撃になるだろう。



VENUS-MAN TRAP

不確定名

STRANGE PLANT

あまり出くわしたくないモンスター。食虫植物が巨大化し、人間をもエサにするようになったものである。数こそ少ないが、一度に毒と麻痺に侵されることもある。魔法を高い確率で回避するので、数が少ないとときは剣で。多いときは戦わずそくさと逃げたほうがよいだろう。



VULTURE

不確定名

LARGE BIRD

HARPY同様、数で勝負している鷲のモンスター。だが攻撃力、H.P.はHARPYほどはないようである。前衛が高級な防具を身につけていれば時間はかかっても1匹1匹相手をして倒していく。だがそんなことをやっているのは面倒という人はMAHALITOで一気に全滅させてしまえばよい。



WERE RAT

不確定名

SMALL ANIMAL

ライカンスロープの一種。こいつはネズミ男となる。攻撃力、H.P.はあまりなく、前衛だけでも倒すことができる。たまに毒に侵されることもあるが、それさえ気をつけていれば恐くはない。なお、魔法を回避する能力もちょっともっているが、MAHALITOを2回唱えれば全滅させることができるだろう。



WITCH

不確定名 *WOMAN IN ROBE*

MAGEの中では最下級である。H.P.が低く、また攻撃してくる魔法のレベルも低いので1人1人は恐くないが、まとめてかかってこられるとやっかいだ。レベルの低いうちはキャラクターが死ぬ恐れがある。先手をとられたら神に祈るだけだ。MAGEが生き残っていたらMAHALITOで全滅させよう。



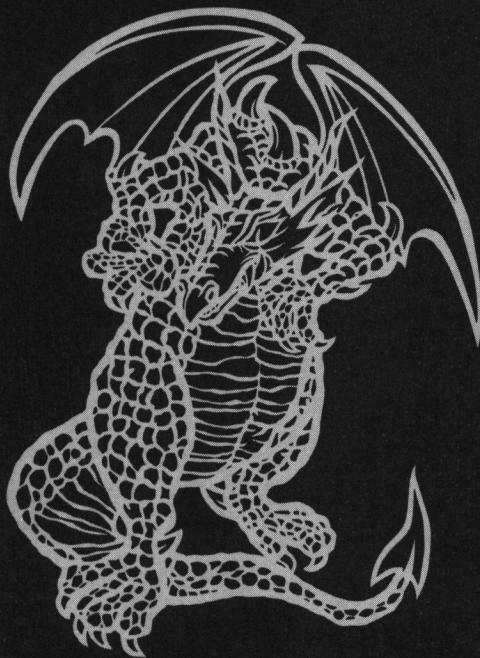
XENO

不確定名 *SLIMY THING*

ダンジョンの上のほうの、ある場所で会うことができるモンスター。体力の回復がすごく早く、攻撃力の弱い武器で攻撃していたら体力が無限にあるのではないか、と思うことだろう。また、石化の能力ももつて注意。BLADE CUISINART'があればそれで一気に。魔法ならMADALTOで倒そう。

第四章

アイテム・カタログ



LEGACY OF LLYLGAMYN



シナリオ#3には新しい、また#1、#2よりさらに強力なアイテムが登場する。

アイテムは大きく分類すると攻撃用、防御用、治療用の3種にわけられる。

攻撃用にはまず SWORD 類があげられる。これは直接敵にダメージを与えることができ、頼りがいがある。だが敵のアーマークラスの影響を受けるため、先に進むにしたがって強力な武器が必要となる。もう1つは攻撃魔法を備えたアイテムで、これは敵のアーマークラスの影響を受けることがない。しかし敵が魔法を回避する能力を持っていれば効果がうすれる。

防御用には ARMOR、SHIELD、HELM、GLOVE といった身につけるものがある。これは格闘戦のときに、非常に役立つ。パーティの前衛3人には必ず装備させたい。だが魔法の攻撃を防ぐことはできないので注意が必要だ。またアーマークラスは必ずしも値段に比例していない。同じアーマークラスなら安い方を身につけて高い方を売るべきだろう。

治療用は、POTION、SCROLL、BOOK、RING などいろいろある。これらは使用回数に制限があり、特に POTION と SCROLL はほぼ1回しか使えない状況を考えて使用しないと後々苦労する。

アイテムの一部はボルタックの取引所で購入することができるが、良いアイテムほど高価なため最初に武具などを揃えるとき以外はダンジョンの中でみつけてきた方がよい。また BISHOP がパーティにいればボルタックの取引所で金を払って鑑定しなくて済むので、アイテムを売って儲けることができる（鑑定された物しか買い取ってくれない）。

アイテム・カタログ

WEAPON

戦闘時の必需品ともいえる、手に持つことができる武器。キャラクタの職業によっては使えないものもあるので注意が必要だ。なかには手にすると瞬時に呪われ、ボルタックの取引所で解呪しない限り永遠に持ち続けるものもある。

アーマークラスのように攻撃力は数値化されて表示されないが、敵を攻撃することによって知ることができる。

	<h3>AMBER BLADE(N)</h3>
不確定名	WEAPON
売却価格	7500GP
使用可能な職業	FMTS
アーマークラス	—
NEUTRALのキャラクタのみが使える剣。攻撃力はBROAD SWORDと同程度。	

	<h3>BATTLE AXE</h3>
不確定名	WEAPON
売却価格	70GP
使用可能な職業	FSN
アーマークラス	—
ボルタックの取引所で扱っている最高の武器。だが初めはBROAD SWORDを買うのが妥当だろう。	

**BATTLE AXE-1**

不確定名	WEAPON
売却価格	1000GP
使用可能な職業	FSLN
アーマークラス	—

呪いのかかった戦斧。

**BATTLE AXE+1**

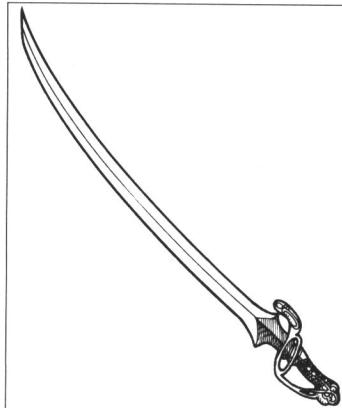
不確定名	WEAPON
売却価格	6250GP
使用可能な職業	FSN
アーマークラス	—

BATTLE AXEがさらに強力なものになったもの。4、5階でも十分に戦うことができる。

**BATTLE AXE+2**

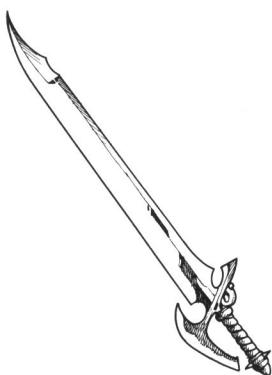
不確定名	WEAPON
売却価格	10000GP
使用可能な職業	FSN
アーマークラス	—

最強のBATTLE AXE。だが「BLADE CUISINART」よりは若干攻撃力が劣る。

**BLADE CUISINART**

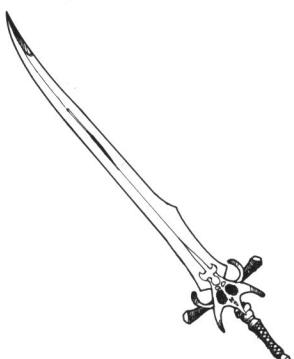
不確定名	WEAPON
売却価格	7500GP
使用可能な職業	FSLN
アーマークラス	—

全ての属性のキャラクタが扱える武器の中で最高の攻撃力をもつ剣。中盤以降は必需品といえよう。

**BROADSWORD**

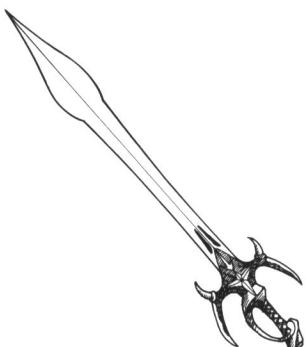
不確定名	WEAPON
売却価格	25GP
使用可能な職業	FSLN
アーマークラス	—

FIGHTERなど前衛のメンバーが持つ標準的な長剣。

**BROADSWORD-1**

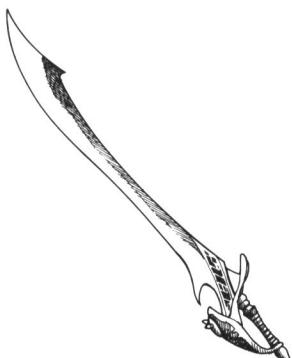
不確定名	WEAPON
売却価格	1000GP
使用可能な職業	FSLN
アーマークラス	—

呪いのかかった両刀の長剣。

**BROAD SWORD+1**

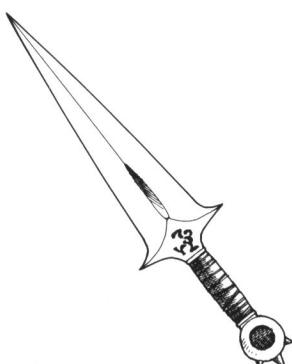
不確定名	WEAPON
売却価格	5000GP
使用可能な職業	FSLN
アーマークラス	—

BROAD SWORDより若干切れ味の良い両刀の長剣。

**BROAD SWORD+2**

不確定名	WEAPON
売却価格	10000GP
使用可能な職業	FSLN
アーマークラス	—

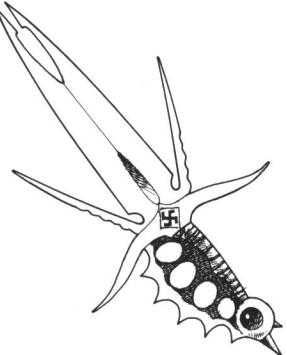
最も切れ味の良い長剣。BATTLE AXE+2よりも攻撃力がある。

**BUTTERFLY KNIFE 1**

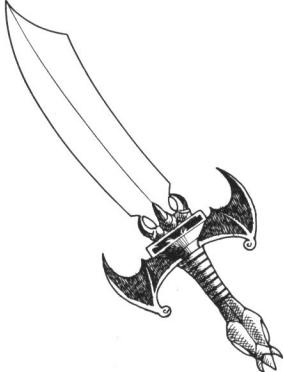
不確定名	WEAPON
売却価格	500000GP
使用可能な職業	TBN
アーマークラス	—

EVIL以外のキャラクターが持つと呪われる。魔力を使用するとそのキャラクターはNINJAとなる。

アイテム・カタログ

	BUTTERFLY KNIFE 2
不確定名	—
売却価格	150000GP
使用可能な職業	N
アーマークラス	—
NINJAのみが使える最高の武器。	

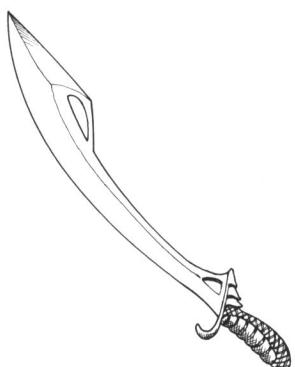
	DAGGER
不確定名	WEAPON
売却価格	5GP
使用可能な職業	FMTSLN
アーマークラス	+1
安価な短剣。実戦ではほとんど役にたたない。	

	DAGGER-1
不確定名	WEAPON
売却価格	1000GP
使用可能な職業	FMTSLN
アーマークラス	—
呪いのかかった短剣。	

**DAGGER +1**

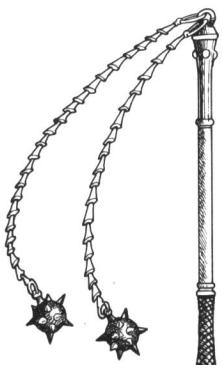
不確定名	WEAPON
売却価格	5000GP
使用可能な職業	FMTSLN
アーマークラス	+1

DAGGERに毛が生えた程度の武器。
できるだけ使用は避けた方が良い。

**EBONY BLADE (E)**

不確定名	WEAPON
売却価格	7500GP
使用可能な職業	FMTSN
アーマークラス	—

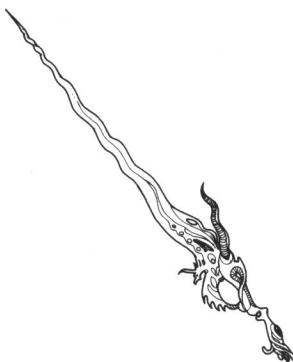
EVILのキャラクタのみが使える剣。
攻撃力はBROAD SWORDと同程度。

**FLAIL**

不確定名	STAFF
売却価格	150GP
使用可能な職業	FPSLN
アーマークラス	—

MACEより少し攻撃力がある殻竿。
しかしコストパフォーマンスを考えるとMACEを買った方が賢い。

アイテム・カタログ

**FLAMETONGUE**

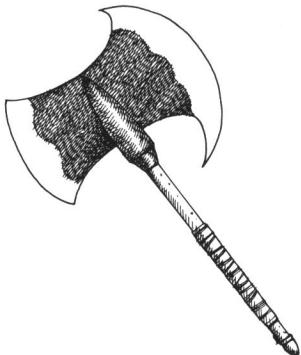
不確定名	WEAPON
売却価格	7500GP
使用可能な職業	FSL
アーマークラス	—

BROAD SWORD+1より攻撃力にまさる剣。また、HALITOの魔法も使える。

**GIANT'S CLUB**

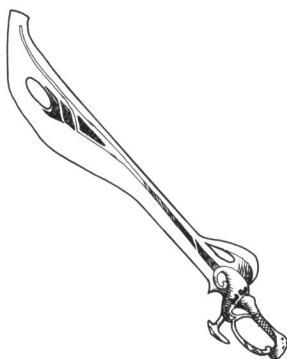
不確定名	STAFF
売却価格	20000GP
使用可能な職業	FPSLN
アーマークラス	—

巨人の大腿骨から作られている棍棒。

**HAND AXE**

不確定名	WEAPON
売却価格	15GP
使用可能な職業	FTSN
アーマークラス	—

価格はSHORT SWORDと同じでありながら攻撃力はDAGGERと変わらない中途半端な武器。

**IVORY BLADE(G)**

不確定名 WEAPON

売却価格 7500GP

使用可能な職業 FMTSL

アーマークラス —

GOODのキャラクタのみが使える剣。
攻撃力はBROAD SWORDと同程度である。

**MACE**

不確定名 STAFF

売却価格 30GP

使用可能な職業 FPBSLN

アーマークラス —

鎧矛。PRIESTが主に扱う武器。攻撃力はSHORT SWORD程度である。

**MACE-1**

不確定名 STAFF

売却価格 1000GP

使用可能な職業 FPBSLN

アーマークラス —

呪いのかかった鎧矛。

アイテム・カタログ

**MACE +1**

不確定名	STAFF
売却価格	5000GP
使用可能な職業	FPBSLN
アーマークラス	—

鎧矛の中級品。SHORT SWORD+1並みの攻撃力を持つ。

**MACE +2**

不確定名	STAFF
売却価格	10000GP
使用可能な職業	FPBSLN
アーマークラス	—

鎧矛の高級品。攻撃力はかなり高い。

**MARGAUX'S FLAIL**

不確定名	WEAPON
売却価格	1000GP
使用可能な職業	FPSLN
アーマークラス	—

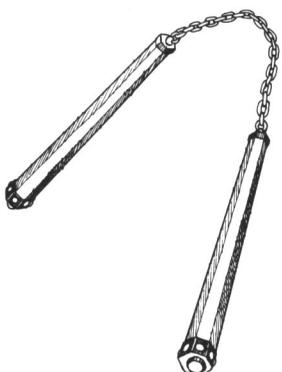
呪いのかかった殻竿。



NECROLOGY ROD

不確定名	ROD
売却価格	10000GP
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	—

KANDIの魔法が使える竿。だがこの魔法はめったに使わないので売ってしまった方がいい。



NUNCHAKA

不確定名	WEAPON
売却価格	7500GP
使用可能な職業	FPSN
アーマークラス	—

スンチャク。攻撃力は BATTLE AXE+2並みか、やや劣るといった程度。



ROD of DEATH

不確定名	ROD
売却価格	8750GP
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	—

MAKANITOの魔法が使える竿。THIEFに持たせておくといざというとき役にたつ。

アイテム・カタログ

**ROD of FIRE**

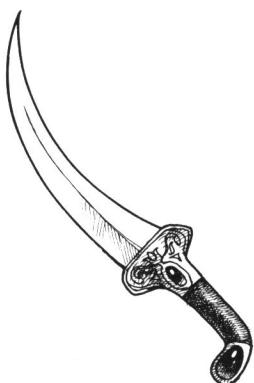
不確定名	<i>ROD</i>
売却価格	12500GP
使用可能な職業	<i>FMPTBSLN</i>
アーマークラス	—

MAHALITOの魔法が使える竿。先制攻撃のとき非常に役に立つ。

**SHEPHERD CROOK**

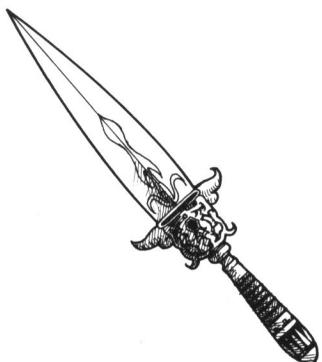
不確定名	<i>STAFF</i>
売却価格	11250GP
使用可能な職業	<i>PTL</i>
アーマークラス	—

武器としてはあまり役に立たない杖。みつけたらボルタックに行って売った方がいいだろう。

**SHORT SWORD**

不確定名	<i>WEAPON</i>
売却価格	15GP
使用可能な職業	<i>FTSLN</i>
アーマークラス	—

標準的な短剣。THIEFが主に用いる。DAGGERよりちょっとマシといった程度。



SHORT SWORD-1

不確定名	WEAPON
売却価格	1000GP
使用可能な職業	FTSLN
アーマークラス	—

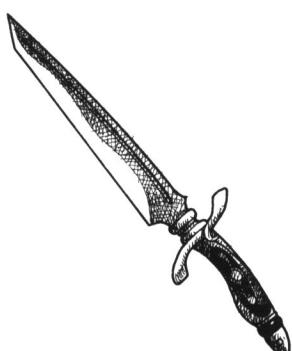
呪いのかかった短剣。



SHORT SWORD+1

不確定名	WEAPON
売却価格	5000GP
使用可能な職業	FTSLN
アーマークラス	—

若干切れ味の良い短剣。しかし、しょせんはSHORT SWORD、実用性はあまりない。



SHORT SWORD+2

不確定名	WEAPON
売却価格	10000GP
使用可能な職業	FTSLN
アーマークラス	—

最も切れ味の良い短剣。PARTYにTHIEFがいなければ使う価値はないので売ってしまった方がよい。

アイテム・カタログ

**STAFF**

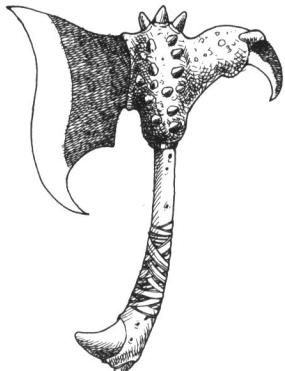
不確定名	STAFF
売却価格	10GP
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	—

安価な棍棒。どの職業のキャラクタでも持つことができるが、攻撃力はたかが知れている。

**STAFF of EARTH**

不確定名	STAFF
売却価格	12500GP
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	—

MANIFOの魔法が使える杖。1~3階では結構役に立つ。

**UNHOLY AXE**

不確定名	WEAPON
売却価格	11250GP
使用可能な職業	FSN
アーマークラス	—

EVILのキャラクタのみが使用できる戦斧。攻撃力は、BATTLE AXE+2よりも若干劣る。



WIZARD'S STAFF

不確定名	STAFF
売却価格	3000GP
使用可能な職業	MBS
アーマークラス	-1

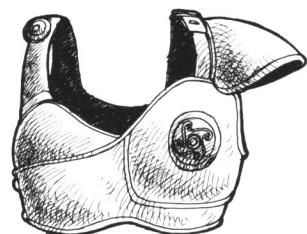
MOGREFの魔法が使える杖。無理して購入する必要はないが、みつけたらMAGEに持たせたい。

アイテム・カタログ

ARMOR

身にまとう鎧や衣服のこと。安価な布製の法衣から高価な金属製の鎧までアーマークラスに応じていろいろとある。格闘戦を行なう前衛3人にとっては必需品であり、可能な限り優れた鎧を着させたい。

鎧にも呪いがかかるものがあり、身に着けると解呪するまで脱げなくなるばかりでなくアーマークラスが低いまま戦わなくてはならないので十分注意が必要だ。



BREAST PLATE

不確定名	ARMOR
売却価格	200GP
使用可能な職業	FPBSLN
アーマークラス	-4

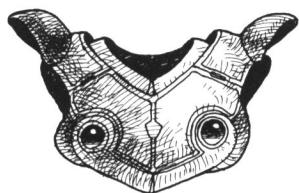
胸を守る鎧。最初の所持金で購入するには高すぎるのでHAURERKで妥協するのがベストだろう。



BREAST PLATE-1

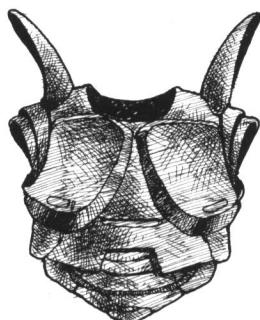
不確定名	ARMOR
売却価格	2000GP
使用可能な職業	FPBSLN
アーマークラス	-3

呪いのかかった胸当て鎧。

**BREAST PLATE+1**

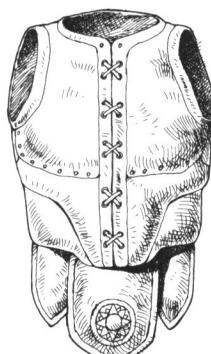
不確定名	ARMOR
売却価格	2000GP
使用可能な職業	FPBSLN
アーマークラス	-5

胸当て鎧の中級品。だが、PLATE ARMORの方がコストパフォーマンスははるかに良い。

**BREAST PLATE+2**

不確定名	ARMOR
売却価格	5000GP
使用可能な職業	FPBSLN
アーマークラス	-6

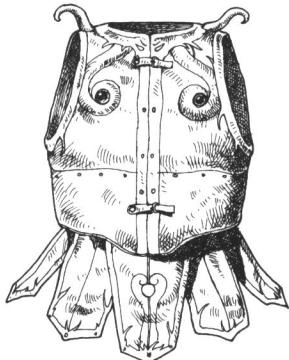
高級な胸当て。防御力はPLATE ARMOR+1と同じだが、こちらの方が高価である。

**CUIRASS**

不確定名	ARMOR
売却価格	50GP
使用可能な職業	FPTBSLN
アーマークラス	-2

昔で言うLEATHER ARMOR。THIEFに着させるのが普通だろう。

アイテム・カタログ

**CUIRASS -1**

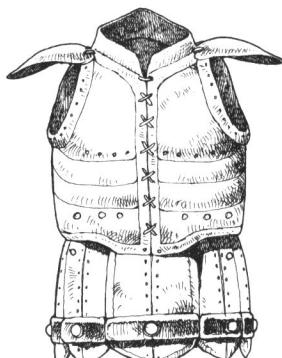
不確定名	<i>ARMOR</i>
売却価格	<i>2000GP</i>
使用可能な職業	<i>FPTBSLN</i>
アーマークラス	-1

呪いのかかった革の鎧。

**CUIRASS +1**

不確定名	<i>ARMOR</i>
売却価格	<i>1500GP</i>
使用可能な職業	<i>FPTBSLN</i>
アーマークラス	-3

革の鎧の中級品。ボルタックの取引所で売っているが、買えるところにはすでに見つけていているだろう。

**CUIRASS +2**

不確定名	<i>ARMOR</i>
売却価格	<i>3000GP</i>
使用可能な職業	<i>FPTBSLN</i>
アーマークラス	-4

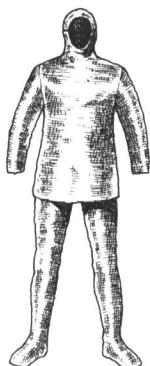
THIEF が着られる最高の防具。THIEF を戦闘要員として使っているパーティでは、必需品であろう。



DISPLACER ROBES

不確定名	CLOTHING
売却価格	6000GP
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	-3

鎧を身につけることのできないMAGEにとって最高の防具。早いうちに見つけてMAGEに着させたい。



HAUBERK

不確定名	ARMOR
売却価格	100GP
使用可能な職業	FPBSLN
アーマークラス	-3

全身を覆う鎖かたびら。最初の所持金から考えるとやや高価だが、前衛3人にはぜひとも着させたい。



HAUBERK-1

不確定名	ARMOR
売却価格	2000GP
使用可能な職業	FPBSLN
アーマークラス	-2

呪いのかかった鎖かたびら。

アイテム・カタログ

**HAUBERK +1**

不確定名	ARMOR
売却価格	1750GP
使用可能な職業	FPBSLN
アーマークラス	-4

強化された鎖かたびら。だがこれを着るならPLATE ARMORを着た方が経済的である。

**HAUBERK +2**

不確定名	ARMOR
売却価格	4000GP
使用可能な職業	FPBSLN
アーマークラス	-5

鎖かたびらの最高級品。だがほとんど使うことはないだろう。

**MAGE'S ROBES**

不確定名	CLOTHING
売却価格	15GP
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	-1

一番安い防具。安いだけあってA.C.は1しか下がらない。MAGE以外が着ることはないだろう。



PLATE ARMOR

不確定名	ARMOR
売却価格	750GP
使用可能な職業	FSLN
アーマークラス	-5

鉄製の全身鎧。所持金が貯り次第、前衛の3人に着させたい。

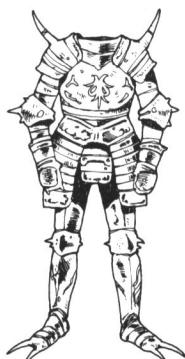


PLATE ARMOR-1

不確定名	ARMOR
売却価格	2000GP
使用可能な職業	FSLN
アーマークラス	-4

呪いのかかった鉄の鎧。



PLATE ARMOR+1

不確定名	ARMOR
売却価格	2500GP
使用可能な職業	FSLN
アーマークラス	-6

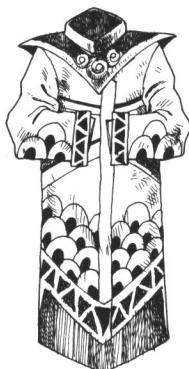
鉄の鎧の中級品。4、5階ではこれで十分に事足りる。

アイテム・カタログ

**PLATE ARMOR +2**

不確定名	ARMOR
売却価格	7000GP
使用可能な職業	FSLN
アーマークラス	-7

防具の中では最高の品。最終的には、前衛の3人にこれを着させたい。

**WARGAN ROBES**

不確定名	CLOTHING
売却価格	2000GP
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	+1

呪いのかかった法衣。

WIZARDRY 4 —Return of WERDNA

ウィザードリィファン待望のシナリオ4が、Apple II用に発売されたので紹介することにしよう。シナリオ4は、サブタイトル(Return of WERDNA)からもわかるとおり、大魔王ワードナの復活を題材としたゲームとなっている。プレイヤーは、復活したワードナとなつて狂王TREBORに復讐をし、シナリオ1で奪われたお守りを取り戻さなければならない。つまり、シナリオ1の続編として、まったく逆さまのキャスティングでプレイするということだ。当然、モンスターが味方で、冒険者達は敵ということになる。

Apple II版では、ディスク3枚組となつていて、これらすべてのデュプリケイトディスクを作らなければならない。当然のことだが、他のシナリオのデュプリケイトディスクからキャラクタを移すことはできない。従つて、このシナリオ4は、今までのシリーズと違つてシナリオ1のゲームディスクが無くともプレイできる。

作り終えたディスクを挿入して、ゲームを始めてみよう。復活したワードナは、 2×2 マスの小さな部屋に閉じこめられている。キャンプをはつてステータスを確認してみると、各特性値はオール8の最低キャラクタになっている。職業は、MAGEらしい。MAGEスペルは、すべてのレベルのすべての名前をReadで確認できるが、レベル1の魔法しかMPが残っていない。ヒットポイントは、わずか10だ。シナリオ1、2、3で経験値を表示していた部分は、KEYという項目に変わっている。シナリオ4では経験値というパラメータはないようだ。しかし、このステータスでは、レベル1のファイターにさえ力モられてしまうだろう。「どうやって、復讐をすればよいのだ」と思案にくれていると、最初に閉じこめられている小さな部屋の床に白く光っているところがあることに気がついた。(P127へ続く)

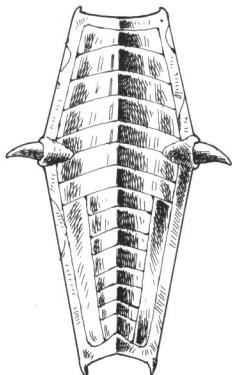
アイテム・カタログ

SHIELD/HELM/GLOVES

SHIELDとは金属でできた盾のこと。他の防具よりコストパフォーマンスが良いので、最初から装備することができる。

HELMは頭部を覆い隠すもので比較的高価だが冒険が進むにつれて必要となってくる。

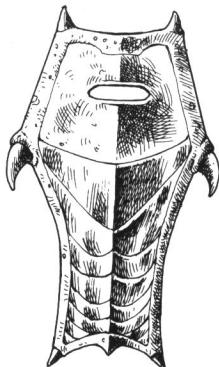
GLOVESは鎧で覆いきれなかった手を保護するためのもの。これも高価だが中盤以降では必要となる。



HEATER SHIELD

不確定名	<i>SHIELD</i>
売却価格	40GP
使用可能な職業	<i>FPSLN</i>
アーマークラス	-2

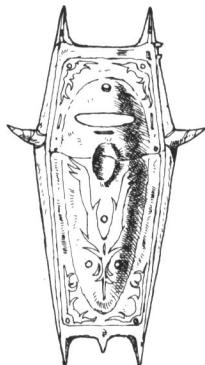
ROUND SHIELDより大きい盾。早い内に金を貯めて、戦闘要員に装備させておきたい。



HEATER +1

不確定名	<i>SHIELD</i>
売却価格	1250GP
使用可能な職業	<i>FPSLN</i>
アーマークラス	-3

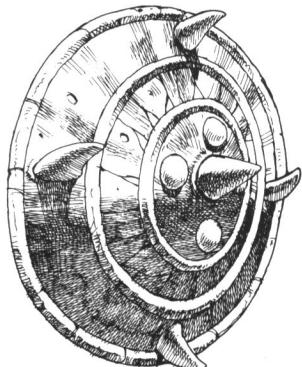
防御力が高まったHEATER SHIELD。買うよりみつけた方が早い。



HEATER +2

不確定名	<i>SHIELD</i>
売却価格	3000GP
使用可能な職業	<i>FPSLN</i>
アーマークラス	-4

盾の中では最高級品。



ROUNDSHIELD

不確定名	<i>SHIELD</i>
売却価格	20GP
使用可能な職業	<i>FPTBSLN</i>
アーマークラス	-1

丸い小型の盾。THIEFとBISHOPのための盾と言ってもよい。

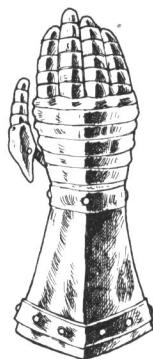


ROUND SHIELD -1

不確定名	<i>SHIELD</i>
売却価格	2000GP
使用可能な職業	<i>FPTBSLN</i>
アーマークラス	+1

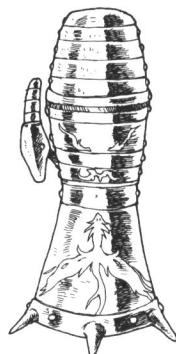
呪いのかかった小型の盾。

アイテム・カタログ

**GLOVES of IRON**

不確定名	GAUNTLETS
売却価格	1250GP
使用可能な職業	FPSL
アーマークラス	-1

鉄の鎧の小手。A.C.は1しか下がらないが、それでも前衛の3人には着用させたい。

**GLOVES of MITHRIL**

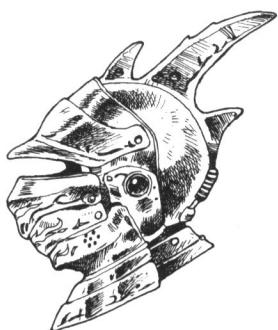
不確定名	GAUNTLETS
売却価格	3000GP
使用可能な職業	FSL
アーマークラス	-2

銀色の特殊な金属でできた小手。

**MANTIS GLOVES**

不確定名	GAUNTLETS
売却価格	7500GP
使用可能な職業	FPSL
アーマークラス	-3

最高級の小手。小手の中では最も防御力が高いのだが、みつけることは難しいだろう。

**ARMET**

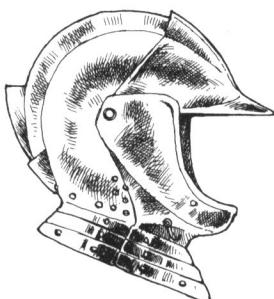
不確定名	<i>HELM</i>
売却価格	<i>4000GP</i>
使用可能な職業	<i>FSL</i>
アーマークラス	<i>-3</i>

最高級のヘルメット。

**BASCINET**

不確定名	<i>HELM</i>
売却価格	<i>500GP</i>
使用可能な職業	<i>FSL</i>
アーマークラス	<i>-2</i>

防御力が高まったヘルメット。だがボルタックの取引所では購入することはできない。

**SALLET**

不確定名	<i>HELM</i>
売却価格	<i>100GP</i>
使用可能な職業	<i>FSL</i>
アーマークラス	<i>-1</i>

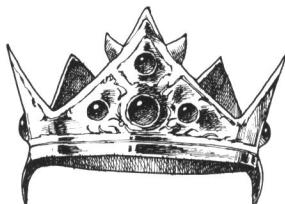
標準的なヘルメット。だが若干高価なため早く金を稼いで購入したい。

アイテム・カタログ

**SALLET-1**

不確定名	<i>HELM</i>
売却価格	2000GP
使用可能な職業	FSL
アーマークラス	0

呪いのかかったヘルメット。

**GOLD TIARA**

不確定名	<i>JEWERLY</i>
売却価格	50000GP
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	-2

どの職業でも使えるという特徴をもつ宝冠。みつけたら、まずMAGEやTHIEFに着用させたい。

WIZARDRY 4—Return of WERDNA (P121より続き)

どうやらここで、モンスターを召集できるらしい。何種類かのモンスターのリストが表示されるが、どれも雑魚モンスターばかりだ。とても役に立ちそうもないのだが、とりあえず3種類のモンスターを選んでパーティに加えることにしよう。このモンスターの選び方に、この小さな部屋から脱出できるかどうかが掛かっているらしい。そのことに関するヒントが書かれたメモは、パッケージの中に封印された形で入っている。以前のシナリオをプレイしたことがあるプレイヤーは、このヒントを見なくても解决できるだろう。

やつとのことで部屋から脱出すると、ウジヤウジヤと冒険者達が襲いかかってくる。プレイヤーが行動を指示できるのはワードナだけで、パーティに加えたモンスター達は勝手に戦闘をする。ときどき、意味不明な行動をとるモンスターもいて歯がゆい。ワードナのMPを回復する方法やパーティに加えたモンスターの治療は、どうすればいいのだろう。謎は深まるばかりである。

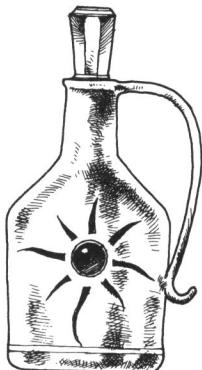
このシナリオ4は、ウィザードリイシリーズの中で最も難しいとされている。ウィザードリイ上級者でなければ、投げるサジも呆れるほど難しい。基本的には戦闘型のRPGだが、目的をもって行動させられることになる。同じ場所で、いくら戦闘を繰り返してもキャラクタガレベルアップするわけではないので、どんどん先に進まなければならぬのだ。また、ワードナの職業はMAGEなので、大したアイテムも持てないし、モンスターにアイテムを配ることもできないのだから、できるだけ戦闘を避けて先に進まなければならない。

シナリオ4に比べれば、シナリオ3の難しさなんて大したことない。司法試験と幼稚園のお遊戯ぐらいの差がある。ウィザードリイファンにとっては、この難しさも快感なんだろうけれど……。

POTION/SCROLL/BOOK

魔力を備えた水薬や巻物、書物である。キャラクタが魔法を使える使えないにかかわらず使用可能だ。物によっては一度きりしか使えない使い捨てタイプもあるので状況を判断して使わなくてはならない。

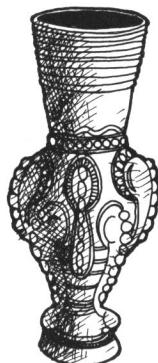
かなり強力な攻撃魔法が記してあるものもあるので、レベルの低いうちに発見したら売らずに持ち歩くようにしよう。



HOLY WATER

不確定名	POTION
売却価格	12500GP
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	—

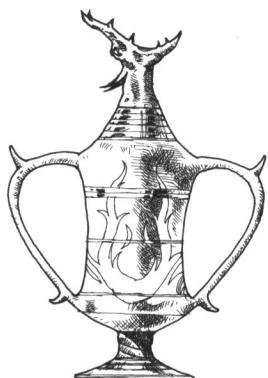
PRIESTの魔法、DIALの効果がある聖水。ゲームの鍵となる重要なアイテムの一つでもある。



POTION of DIOS

不確定名	POTION
売却価格	500GP
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	—

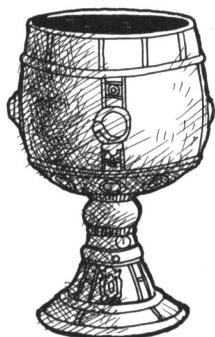
PRIESTの魔法、DIOSの効果がある水薬。レベルが低いちはたびたびお世話になる。



POTION of HALITO

不確定名	POTION
売却価格	500GP
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	—

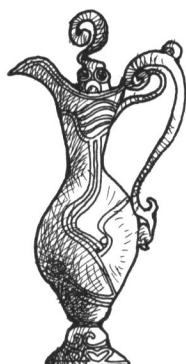
MAGEの魔法、HALITOの効果がある水薬。



POTION of LATUMOFIS

不確定名	POTION
売却価格	300GP
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	—

PRIESTの魔法、LATUMOFISの効果がある水薬。この魔法を習得するまでの間は必需品。

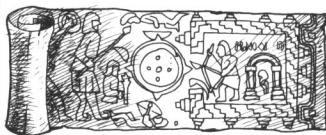


POTION of SOPIC

不確定名	POTION
売却価格	1250GP
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	—

MAGEの魔法、SOPICの効果がある水薬。

アイテム・カタログ

**SCROLL of BADIOS**

不確定名	SCROLL
売却価格	500GP
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	—

PRIESTの魔法、BADIOSが使える卷物。

**SCROLL of KATINO**

不確定名	SCROLL
売却価格	500GP
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	—

MAGEの魔法、KATINOが使える卷物。

**BOOK of DEATH**

不確定名	BOOK
売却価格	25000GP
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	—

PRIESTの魔法、MABADIが使える本。



BOOK of DEMONS

不確定名	BOOK
売却価格	50000GP
使用可能な職業	MPBSLN
アーマークラス	—

MAGEの魔法、ZILWANが使える本。魔力を使うとPIETYが1つ下がるので注意が必要。



BOOK of LIFE

不確定名	BOOK
売却価格	25000GP
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	—

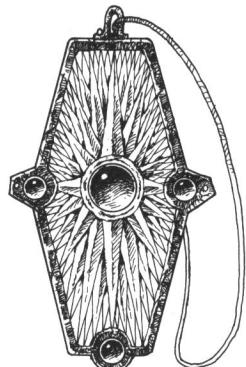
PRIESTの魔法、DIが使える本。だが、カント寺院に行って蘇生してもらったほうが安全である。

AMULET/RING/BAG/GEM

AMULETは魔法の力を備えたお守りで、使用回数に限りがある。

RINGは指にはめただけで効力が発揮されるものや、魔力を導きださなければ飾りでしかないもの、イミテーションとしてしか価値のないものの3種類がある。

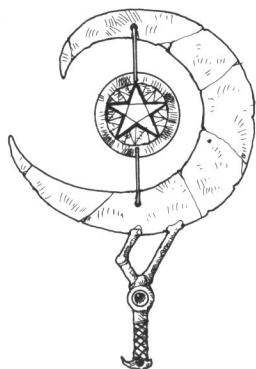
BAGは宝石がいっぱいにつまつた袋で魔力を備えているがそれはキャラクタにとって有益なものではない。GEMも同様に有益なものではない。



AMULET of AIR

不確定名	AMULET
売却価格	12500GP
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	—

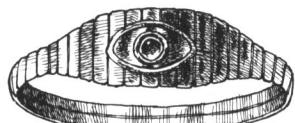
MAGEの魔法、DALTOが使えるお守り。ある特定の場所でみつけられる。



AMULET of DIALKO

不確定名	JEWERLY
売却価格	4000GP
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	—

PRIESTの魔法、DIALKOが使えるお守り。ワナの除去に失敗したとき役に立つ。



GOLD RING

不確定名 RING

売却価格 5000GP

使用可能な職業 FMPTBSLN

アーマークラス —

金の指輪。貴金属としての価値しかない。



SALAMANDER RING

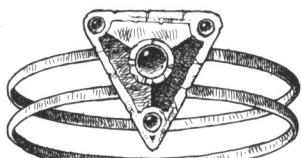
不確定名 RING

売却価格 7500GP

使用可能な職業 FMPTBSLN

アーマークラス —

GOLD RING同様、貴金属としての価値しかない。



TROLLKIN RING

不確定名 RING

売却価格 20000GP

使用可能な職業 FMPTBSLN

アーマークラス —

シナリオ#3唯一のヒーリングアイテム。身につけると自然とH.P.が回復する。

アイテム・カタログ

	BAG of EMERALDS
不確定名	BAG
売却価格	5000GP
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	—
エメラルドの入った袋。魔力を使うとSTRが1下がる。	

	BAG of GARNETS
不確定名	BAG
売却価格	10000GP
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	—
ガーネットの入った袋。魔力を使うと年を1つとる。	

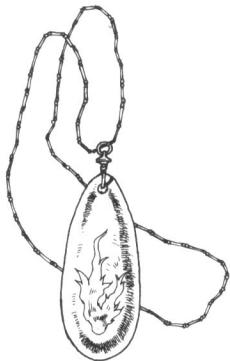
	BAG of GEMS
不確定名	BAG
売却価格	50GP
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	—
宝石の入った袋。実用価値はゼロだがボルタックの取引所に持って行けばわずかな金と交換してくれる。	



BLUE PEARL

不確定名	JEWERLY
売却価格	4000GP
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	—

青い真珠。売る以外に使い道はない。



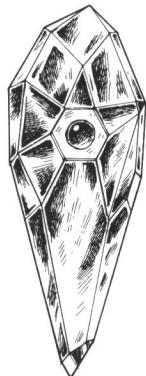
GEM of EXOCISM

不確定名	JEWERLY
売却価格	6000GP
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	—

身につけるときは鎧の扱いとなるが、呪いがかかるので注意。

OTHERS

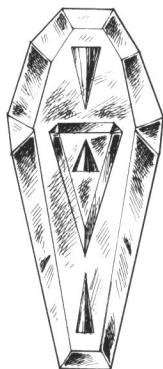
一見あまり価値があるように思えないが、持ち歩いていればどこかしらで役に立つものばかりである。その中にはゲーム終了に必要なアイテムもあるが、気づかず見過ごしてどこかで捨ててしまうかもしれない。



CRYSTAL of EVIL

不確定名	<i>CRYSTAL of EVIL</i>
売却価格	0
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	—

ある特定の場所で見つけることができる。GOODのキャラクタが魔力を使うとえらい目にあうので注意。



CRYSTAL of GOOD

不確定名	<i>CRYSTAL of GOOD</i>
売却価格	0
使用可能な職業	FMPTBSLN
アーマークラス	—

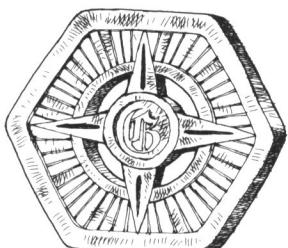
ある特定の場所で見つけることができる。EVILのキャラクタが魔力を使うとえらい目に会うので注意。



DRAGON'S TOOTH

不確定名	<i>STRANGE ITEM</i>
売却価格	15000GP
使用可能な職業	<i>FMPTBSLN</i>
アーマークラス	-2

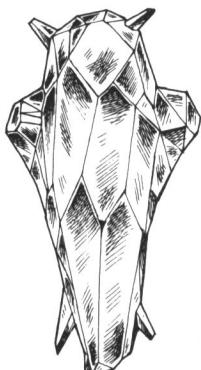
アーマークラスを2つ下げるドラゴンの牙。MAGEなど鎧の着られないキャラクタに持たせたい。



GOLD MEDALLION

不確定名	<i>MEDALLION</i>
売却価格	0
使用可能な職業	—
アーマークラス	—

特定の場所で、ある武器と交換に手にはいる。HOLY WATERと交換する以外に使い道はない。



NEUTRAL CRYSTAL

不確定名	<i>NEUTRAL CRYSTAL</i>
売却価格	0
使用可能な職業	<i>FMPTBSLN</i>
アーマークラス	—

あるアイテムの魔力を使って作り出すアイテム。これを手にいれたら、ゴールはもうすぐである。

アイテム・カタログ

**ORB of EARITHIN**

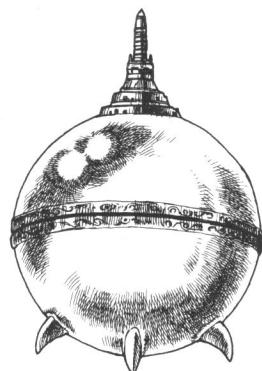
不確定名 CRYSTAL SPHERE

売却価格 0

使用可能な職業 FMPTBSLN

アーマークラス —

L'KBRETHの宝珠。このアイテムを城に持ち帰れば、めでたくゲーム終了である。

**ORB of MHUUFES**

不確定名 SPHERE

売却価格 0

使用可能な職業 FMPTBSLN

アーマークラス 不定

一見、ゲームの最終目的となるアイテムと間違えかねないダミーのアイテム。

**RABBIT'S FOOT**

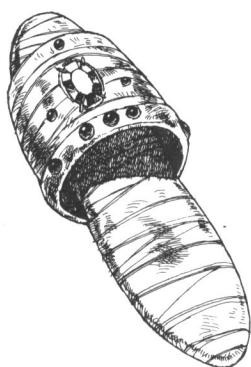
不確定名 STRANGE ITEM

売却価格 5000GP

使用可能な職業 FMPTBSLN

アーマークラス —

LUCKを1つ上げる魔力を持つうさぎの足。



RUBY SLIPPERS

不確定名	<i>STRANGE ITEM</i>
売却価格	8000GP
使用可能な職業	<i>FMPTBSLN</i>
アーマークラス	—

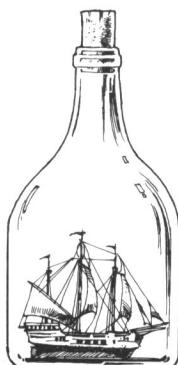
PRIESTの魔法、LOKTOFEITが使えるルビーのスリッパ。



SERPENT'S TOOTH

不確定名	<i>STRANGE ITEM</i>
売却価格	7500GP
使用可能な職業	<i>MPTB</i>
アーマークラス	—1

アーマークラスを1下げる海竜の牙。MAGEに持たせるといいだろう。

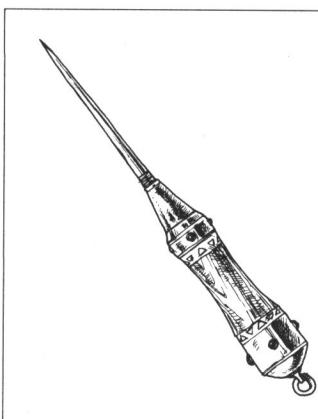


SHIP IN BOTTLE

不確定名	<i>BOTTLE</i>
売却価格	0
使用可能な職業	<i>FMPTBSLN</i>
アーマークラス	—

船の模型が入っている瓶。持っているだけで、湖を渡れるようになる。

アイテム・カタログ

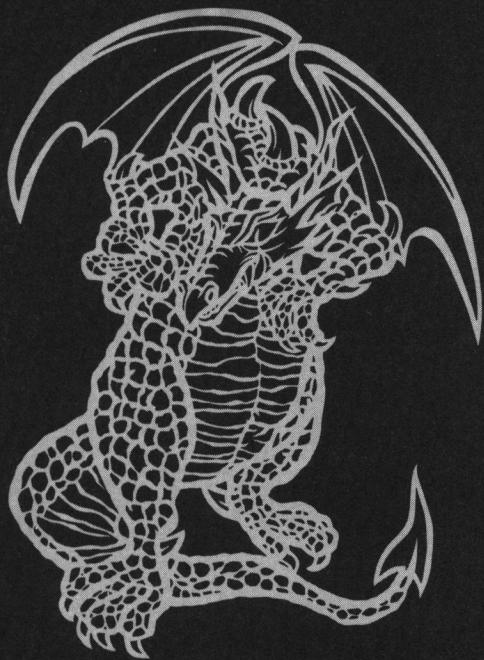


THIEF'S PICK

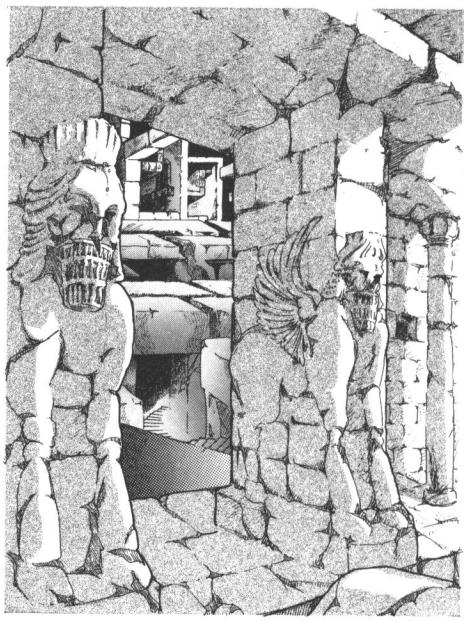
不確定名	STRANGE ITEM
売却価格	5000GP
使用可能な職業	TN
アーマークラス	—

AGILITYを1つ上げてくれる道具。

階別攻略法



LEGACY OF LLYLGAMYN



マップはシナリオ#2と同じ 20×20 の正方形、それが6階分ある。また罠の種類にも変化はなく、MILWA、LOMILWAを使っても見えないドアもある。

シナリオ#3での最大の特徴はパーティ全体の属性で入れる階に違いがあることだ。GOODだと1階、2階、4階、6階。EVILだと1階、3階、5階、6階だ。パーティのメンバーに1人でもGOODまたはEVILの者がいればそのパーティはGOOD、EVILのどちらかになる。1階、6階はだぶっているのでここではGOODは2階、4階。EVILは3階、5階として話を進める。

進む階が違うとどのような影響があるか。まずモンスターの出現率にかなりの差がある。GOODだとかなりの確率でモンスターに遭遇。そのため経験値は稼ぎやすいが生存率は低くなっている。一方EVILだとモンスターの出現率が低いため容易に上へ上へと階段を昇れ、6階にも比較的早くたどりつけるが経験値はなかなか得られない。またマップにも違いがあり、GOODだと一方通行やワープが少ないため比較的容易にマッピングでき、ほとんど迷子になることはない。だがEVILだと一方通行が部屋の8割以上を占めている階や、ワープポイントが視界の開けたところにあって、どこでワープしたかが分からなくなる場所がある。また暗闇が5階にあり、そこから脱出するには金を払って城に戻るか、その部屋から脱出するワープポイントを見つけるしかない。おまけにその部屋に入ると、5階から出ない限り魔法が使えなくなるのでその後の戦闘が非常に不利になる。金を払って城に戻るのが賢明だろう。

またシナリオ#3はGOOD、EVILのどちらかのパーティだけでは終了することができない。両方のパーティを作つてすべての階を探索し、終了に必要なアイテムを探さなければならない。よってNEUTRALを5人、GOODとEVILを1人ずつで冒険するのが一番無駄がなく確実にレベルアップが望める構成だろう。

● 1階

この階での目的は、キャラクタのレベルをある程度まで上げることである。最初は、所持金が乏しいためにまともな装備をすることができず、ヒットポイントも8と非常に低い。だから、無理な戦闘は行なわず、1回戦ったら必ず城にもどるようにならなければいけない。また城から10エリア以上離れないこと。さもないと無事に帰還することが難しくなる。

最初のうちは MAGE の KATINO や、PRIEST の DISPELL をうまく併用した前衛の集中攻撃でしのいでいく。DISPELL を使うと、その分の経験値を得ることができないが、レベルの低いうちはそれもいたしかたない。

使える魔法のレベルが上がってきたら MAHALITO などの呪文を唱えるのは当然だが、呪文を全て使い果たす前に城に戻るよう心掛けるべきである。城までもう少しというところで全滅になっては泣くに泣けない。寺院で生き返らせるにしても、血の出る思いで稼いだ貴重な金貨をガッポリと持っていくかになってしまう。良いことはひとつもないである。

1階といつてもかなり強力なモンスターが登場するから、かなわないと思ったらすぐ逃げること。例をあげると CROWLING KELP、GIANT SLUG などである。CROWLING KELP はヒットポイントこそ少ないが数が非常に多く、魔法を半分以上も無効にしてしまう。そのくせ経験値は雀の涙ほどしか得られない。一方、GIANT SLUG はダメージを受けてもヒットポイントをどんどん回復していくため、前衛の命中率が低かったり攻撃力が小さいうちは、戦闘を避けるようにすべきだ。

また、堀を通過するとき必ず MOAT MONSTER に遭遇するが、こいつもかなり強い。MAGE が LAHALITO を使えるようになるまでは、堀を通過しようなどとは思わないほうが身のためだ。なぜなら、その先にも仲間のモンスターがおり、パーティの侵入を2重の構えで阻もうとしているからだ。ヒットポイントに余裕がないのに、無理して進もうとすると全滅する危険性がある。

この2重の関所を突破すればすぐ目の前にドアがある。それは2階または3階につながる階段がある砦の入口である。だが、ただではここを通ら

せてもらえない。この砦は GARIAN どもの巣窟すうくつとなっており、三重四重の構えで侵入者を阻もうとしている。このため、前衛は強力な武装を、MAGE たちは MAHALITO を数回使えない階段へたどり着くことは難しい。ここで手にはいる宝箱のアイテムにはかなり良いものがあり、ときにはプレートアーマーなどが手に入るので何回も訪れ、経験値を稼ぐとともに装備もしっかりしたものを揃えよう。そうすれば 2 階、3 階での冒険がだいぶ楽なものになる。

階段は 2 つあり、それぞれ 2 階、3 階につながっている。2 階、3 階に行くにはパーティの属性が関係あり、2 階へは GOOD、3 階へは EVIL のパーティでないと上れない。もし属性が違うならばパーティはたちどころに城へ戻されてしまう。だが、この特徴を使えば 2 階もしくは 3 階で傷ついたパーティも一旦 1 階に降りて、属性の合わない階段を登ろうとすれば、たちどころに城に帰れる。城へ降りる階段まで歩かずにはすむのだ。(もっとも、この 2 つの階段の隣には城へ飛ばされる部屋があるが)

城への階段のすぐそばには湖がある。この湖のむこうには 4 階、5 階につながっている階段がある。この階段も属性が関係しており、4 階は GOOD、5 階は EVIL のパーティのみが上がる。これを使えば 2 階、3 階でヒットポイントの低下、魔法の浪費なしに直接 4 階、5 階に上がれる。この湖を渡るために SHIP IN BOTTLE が必要だが、これは上の階でモンスターを倒していくば、そのうちいやというほど手に入るので、あまり気にすることはない。1 階でレベルを上げることの方がずっと重要だ。

少なくとも 1 階でレベル 7 くらいにはなってほしい。それからでないと 2 階、3 階での冒険はかなりつらいものになる。

● 2階

ここへは GOOD の属性のパーティしか入れない。よって EVIL のパーティでプレイしている人は改めて GOOD のパーティを作らなければならぬ。

まずモンスターだが、HARPY といった1匹1匹は弱くとも1つのグループに6、7匹いて、数で勝負してくるモンスターが続々とパーティを攻撃してくる。さらにそのグループが複数襲ってくるのだからダメージも相当なものだ。1階でかなりレベルを上げたパーティなら先制攻撃されても全員生き残っていることだろうが、気ばかり急いでレベルを十分にあげなかつたパーティは全滅、あるいはそれに近い状態になって、城に戻れるかどうかとも怪しいに違ひない。これらのモンスターに対抗するためには MAHALITO、LAHALITO といったグループ単位で攻撃できる魔法が必要である。たとえ、前衛にヒットポイントが高いファイターをそろえたとしても、モンスターを全部倒す頃には死ぬ瀬戸際までできていることだろう。とにかく、グループ攻撃の魔法をどんどん使わないと前進することが難しい階である。MAGE が2人は欲しいところだ。

こういったモンスターを楽に倒せるようになつた頃には見えない扉を見つけてその先に進んでいることだろう。そのあたりは GOBLIN や LION of HELL、MUMMY、RONIN などがうろうろしている。

GOBLIN はその中でも強い部類に入る。複数のグループで攻撃してくるから、MAHALITO などを使えないとかなり苦しい。LAHALITO が使えばそう問題はないが、先制攻撃されると1階で揃えられる最高の装備をもつてもかなりのダメージを受けてしまう。ときには1回の攻撃で死人がでることもある。油断は禁物である。

LION of HELL は強力な攻击力を持っており、パーティの1人からヒットポイントを20以上も奪うことがよくある。だが常に1匹で行動しているので倒すのは前衛だけでもできる。魔法は使うとしても、せいぜい KATINO 程度だろう。

MUMMY はヒットポイントは低いし、また攻击力も大したことではない。

だが侮ってはいけない。恐ろしいことに、MUMMYはエナジードレイン攻撃をしてくるのだ。特に、MAGEのレベルを下げられると致命的だ。こいつに出会ったら、エナジードレイン攻撃を受けないようにすぐ逃げるか、早々に全滅させてしまいたい。

RONINは1グループに6人、それがだいたい3グループくらい、あるいはRONIN 2グループと6人程度のFRIAR 1グループで攻撃してくることが多い。RONINはKATINOやDILTO、FRIARはMONTINOといった魔法をかけてきて、パーティの半数以上を眠らせ、アーマークラスを上昇させ、さらにMAGEの口を封じてしまう。こうなってはパーティはなすすべもない。MAGEが魔法を使えるうちにMAHALITOで片をつけてしまおう。

マップを書いていくと、20×20のエリアの中で行けないところがあるのに気づく。ここは一度4階に上がってから降りてこないと行けない場所である。TELEPORTERのワナが仕掛けられている宝箱の解除にわざと失敗すれば行ける場合もあるが、そこには非常に強いモンスターがウジヤウジヤたむろしており、4階を制覇できるくらいのレベルでないと死に行くようなものだ。やはり、宝箱のわなを解除するときは慎重に行なわなければならない。

なお、2階のある場所でしか得られないアイテムがある。ぜひとも見つけ出してほしい。

● 3階

この階はEVILのパーティしかくることができない。探索していけば分かることだが、一方通行の場所が非常に多い。だが迷子になるほど難しくはないので慎重にマップを書いていけば問題はない。また、テレポーターの罠もあるが、テレポートされる場所は決まっているから、現在いる場所をDUMAPICでこまめに確認していけば正確なマップを作れる。

この階にはパーティを石の中に導きLOSTにしてしまうという恐ろしい罠がある。もっとも、石の中に行く前に3度警告を受けるので、素直にその警告を受け入れて引き返せば問題はないが。

5階へ行く階段はあるが、その1歩手前にチェックポイントがあって、 HOLY WATERを持っていないとテレポートされてしまう。だから、 HOLY WATERを手に入れるまでは1階にある湖を渡って5階に続く階段を使用しなくてはならない。

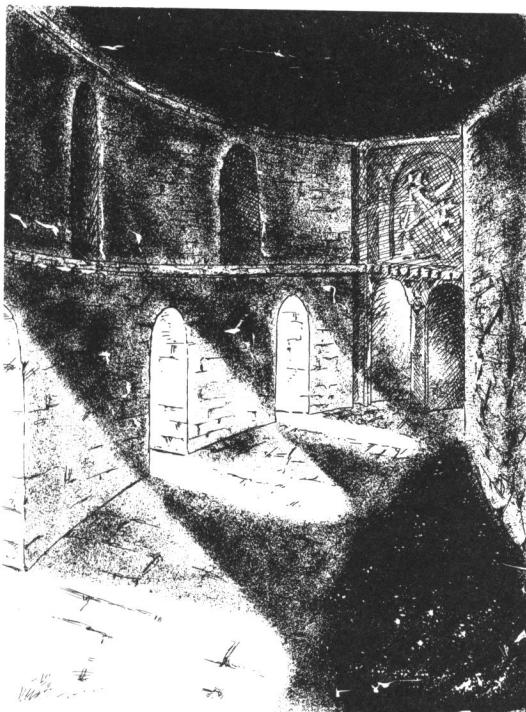
ある場所に行くと、ある武器と交換にGOLD MEDALIONをくれる。これは6階で、ある場所を通過するときに必要なアイテムを作るのになくてはならない HOLY WATERと交換するのに使う。GOLD MEDALIONと HOLY WATERを交換してくれる場所も3階のどこかなので見つけ出してほしい。

この階に出現するモンスターにWERE RATがいるが、こいつに噛みつかれると毒に侵されることがある。POTION of LATUMOFISを持っているか、LATUMOFIS、MADIの魔法が使えるPRIESTをパーティに入れておきたい。さもないと帰途の途中、毒でヒットポイントがどんどん下がって死んでしまう。戦闘では優先して倒すべきモンスターだが、魔法をある程度無効にしてしまう力があるので複数の魔法を同時にかけた方が良い。毒に侵されたら早々に逃げるべきだ。そのまま戦闘を続けると毒に侵された者が増え、解毒の魔法や薬が足りなくなってしまうだろう。解毒の魔法や薬がわずかになくなったら帰途につくべきだ。

あとは2階とほとんど同じだが、モンスターと接触することは非常に少ない。そのためマップは書きやすいが経験値を稼ぐことがなかなかできない

い。あまりレベルを上げずに5階に行くと死亡率が非常に高くなり、冒険どころではなくなってしまう。かといって1階で経験値を稼ごうにも、もらえる経験値が少ないため、レベルが上がるまで非常に時間がかかるてしまう。5階に行く対策としては、GOODのパーティにいるNEUTRALのキャラクタを借りてくることだ。1階と6階を除いた各階へ行くにはGOODまたはEVILのキャラクタが1人いれば十分なのだ。よってGOODかEVILのキャラクタ1人にNEUTRALのキャラクタ5人いればいいのである。2階で十分にレベルを上げたキャラクタを借りてくれれば十分5階に行くことができるだろう。MADALTOやMAKANITO、できればTILTOWAITといった強力な魔法が使えるMAGEがいれば安心できる。

また、GOODのパーティを4階で冒険させ、そこで得られたアイテムをEVILのキャラクタに使わせると5階での冒険が少しばかり楽になる。



階別攻略法

● 4階

2階同様、GOODのパーティしか入ることができない。この階にはテレビポートの罠は少ないので、迷子になることはまずないだろう。ある地域では、メッセージを受けた後、モンスターが現われて忙しいが、強力な攻撃魔法とヒットポイント回復の魔法がたくさん使えれば大丈夫だ。たくさん使えないならあまり深く侵入しないこと。さもないと帰るに帰れなくなる。魔法を使いきらないうちに引き返すことはいうまでもないことだ。

また、この階には非常に重要なアイテムがある。それを見つけ出すことがこの階での目的だ。だが非常に強力なモンスターに守られているから、こちらも最初からMADALTOやTILTOWAITといった強力な魔法を使っていかなくては手に入れることはできない。かなわないと思ったらすぐに退散すること。さもないと一瞬にしてパーティが全滅してしまう。今までの苦労が水の泡になるだけではなく、全滅したパーティを救出するのには非常に難しい。

ここではいろいろなマジックアイテムが手に入る。その中には奇襲をかけたときに非常に有用な物もある。できればそれらも見つけたい。だがあちこちに2階とは比べものにならないモンスターがウヨウヨしているので十分注意してほしい。

戦いたくないモンスターというのはどの階にもいるが、この階では、さしづめSTRANGLER VINEがそうだろう。CROWLING KELPをさらに嫌らしくしたようなモンスターである。こいつは7匹のグループ3つで攻撃してくることがほとんどで、ひどいときは4つのグループで攻撃してくる。魔法をほとんど無効にしてしまうので、TILTOWAITなどかけるだけ損というものだ。ヒットポイントは低いから1匹1匹倒していくこともないが、攻撃力は結構あり、それが20匹前後まとまって攻撃してくるから被害は相当なものになってしまう。たとえ全滅させたとしても、パーティは惨憺たる状態になっているだろう。また、得られる経験値も4階にいるモンスターの中では少ない。結局、戦うだけ損なので遭遇したら逃げてしまうのが一番良い。

数で勝負してくるモンスターには、このほかに DOOM BEETLE がいる。攻撃力はたかが知れているが、7 匹くらいのグループが 3、4 つ束になって攻撃してくる。魔法を防御したりはしないので STRANGLER VINE と比べたら倒しやすいが、パラライズ攻撃をしてくるので 1 回の攻撃で数名が麻痺してしまうかも知れない。MAKANITO で全滅できるからそれで倒してしまおう。

DELFS MINION は攻撃力、ヒットポイントはたいしたことないが、ストーン攻撃でパーティの誰かを石にしてしまうことがある。魔法もある程度防御する。複数グループで出現してきたら要注意である。このときは、MAGE が 2 人以上いるなら 2 人とも TILTOWAIT を唱えるのがよい。石にされてからは遅いのだ。

POISON 攻撃してくるモンスターには、PLAUGE FLOG、2 -HEADED SNAKE がいる。PLAUGE FLOG はある程度の魔法の防御とヒットポイント回復能力を持っている。が、LAHALITO などで十分倒せる。2 -HEADED SNAKE は結構強いが魔法を防御したりはしないので毒に侵されないよう注意していれば大丈夫だ。

KOMODO DRAGON は、そう出現頻度の高いモンスターではないが、プレス攻撃がかなりのもので、ヒットポイントの低いキャラクタは注意しないといけない。ただ、ヒットポイントはあまり高くないので DALTO で一気に片付けよう。

● 5階

3階とおなじでEVILのパーティしかこられない。ここには4階と同様重要なアイテムがある。まずこれを見つけることが、この階での目的だ。このアイテムと4階で見つけたアイテム、さらに HOLY WATER がなくては最終的に近付くことはできない。

ここは3階に比べれば一方通行はかなり少ない。ある地域は暗闇になっていて、そこでは魔法を使えなくなる。脱出できたとしても一度5階を出ないことには魔法が使えない。また、暗闇の中にはPITがそこかしこに仕掛けられている。暗闇である上、魔法が使えないでの位置確認が難しく、続けてPITにはまって死ぬこともある。だから一度暗闇への入口を見つけたら二度と近づかないほうがいい。

ある場所に行けばアブドルがタクシーで城まで送ってくれる。暗闇の中にはテレポートする場所もあり、暗闇から脱出できるが、魔法が使えないためその後の冒険は非常に苦しくなる。料金は高くて城に帰るのがよい。

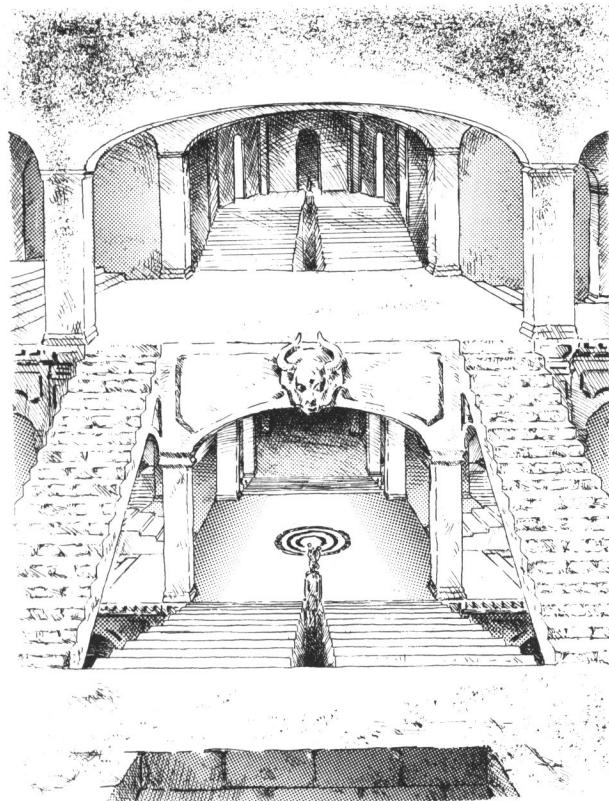
ある場所を通るとき、必ず出合うのがPRIEST of FUNGだ。20人近くで攻撃してくる。攻撃パターンはまずMONTINOでMAGE、PRIESTの口を封じ、残りの奴はBADIALMA、LITOKAN、BAWIといった強力な呪文でパーティを死へと導く。MAGEが口を封じられる前にTILT-OWAITで全滅させないと生き残れないだろう。もしMAGE、PRIESTの口を封じられたら逃げるしかない。前衛だけでは倒すことができない。MONTINOをかけられても無効にしてしまうくらいの高いレベルになつていないうちは近づかない方がいい。ヒットポイントが数百もあるというのなら話は別だが。

注意すべきモンスターは、T'ien LUNG、SOUL TRAPPERなどである。T'ien LUNGは、ヒットポイントはそう高くなく数も2匹程度だが、強力なブレス攻撃でヒットポイントの低いMAGEなどをあっさり殺してしまう。できればMADALTOで全滅させたい。だが魔法をかなり防御してしまうのでいざとなったら前衛だけで倒さなくてはならない。一撃で倒せるくらいのレベルにはしておきたい。

SOUL TRAPPER は 5 匹程度で 1 つのグループを形成している。魔法をかなり高い確率で防御する。またある程度のヒットポイント回復能力をもっており、さらに戦闘中に仲間を呼ぶ。攻撃パターンはパラライズ攻撃でパーティのメンバーを麻痺させたり、MONTINO で MAGE、PRIEST の口を封じ BADIAL などの攻撃魔法でなぶり殺してある。対抗策としては前衛の集中攻撃しかない。魔法での攻撃は SOUL TRAPPER の魔法の防御力が高いためほとんど効果がない。

ほかには FAERIE、PIXIE といったモンスターが数で勝負してくる。これらのモンスターも魔法を使って同じような戦法をとってくるので注意。

とにかくこの階は MAGE がどれだけ早く呪文を唱えられるかが生死を決定する。



● 6階

GOOD、EVIL、両方の属性のパーティがこられる階であり、またダンジョンの最上階でもある。この階に我々が探し求める宝珠がある。しかしその行く手にはまだまだ強力なモンスターが立ちはだかっている。気を引き締めてほしい。

ある程度歩きまわると L'KBRETH に遭遇する。ここを通過できるかできないかによって、そのパーティが宝珠を得る条件にあてはまっているか否かがわかる。もし行く手を阻まれ攻撃されたら、パーティが宝珠を得る条件を満たしてない証拠だ。この L'KBRETH にはどんな攻撃・魔法も通用しない。そのうえ一度に大きなダメージを与えてくる。戦闘状態に入ったらすかさず逃げるわけだが、簡単には逃げられない。6 階のどこかにテレポートされてしまうのだ。非常に高い H.P. を持っていてなおかつ魔法が大量に使えないと城へ帰ることはおろか迷路から脱出することさえできない。DUMAPIC、MALOR の魔法が使用できない場所なので手あたり次第歩き回って脱出口をみつけるしかない。

L'KBRETH に攻撃されても、なんとか無事帰還できたなら H.P.、魔法を回復し、さっそく宝珠を得るために必要なアイテムを 3 階、4 階、5 階で探し出してほしい。一見必要がない、あるいはキャラクタにとって害なものに見えるかもしれないが、もしかしたらそれが必要なアイテムかもしれない。

3 階、4 階、5 階でなにかアイテムを見つけていただろうか。全部で 3 つあるはずだ。3 つのアイテムはそのままでは何の意味もない。それを 1 つに合成する必要がある。合成に失敗すると呪われてしまい、ボルタックの取引所で解呪してもらったあと再度 3 つのアイテムを見つけてこなくてはならない。こんなことにならないよう十分注意して行なってほしい。

3 つを合成するとあるアイテムが完成したはずだ。それは L'KBRETH の部屋の通行許可証であり、宝珠を手にするためのアイテムでもある。さっそく 6 階に行き、L'KBRETH の部屋を通っていく。ここを通過したら終了まではあと一步だ。

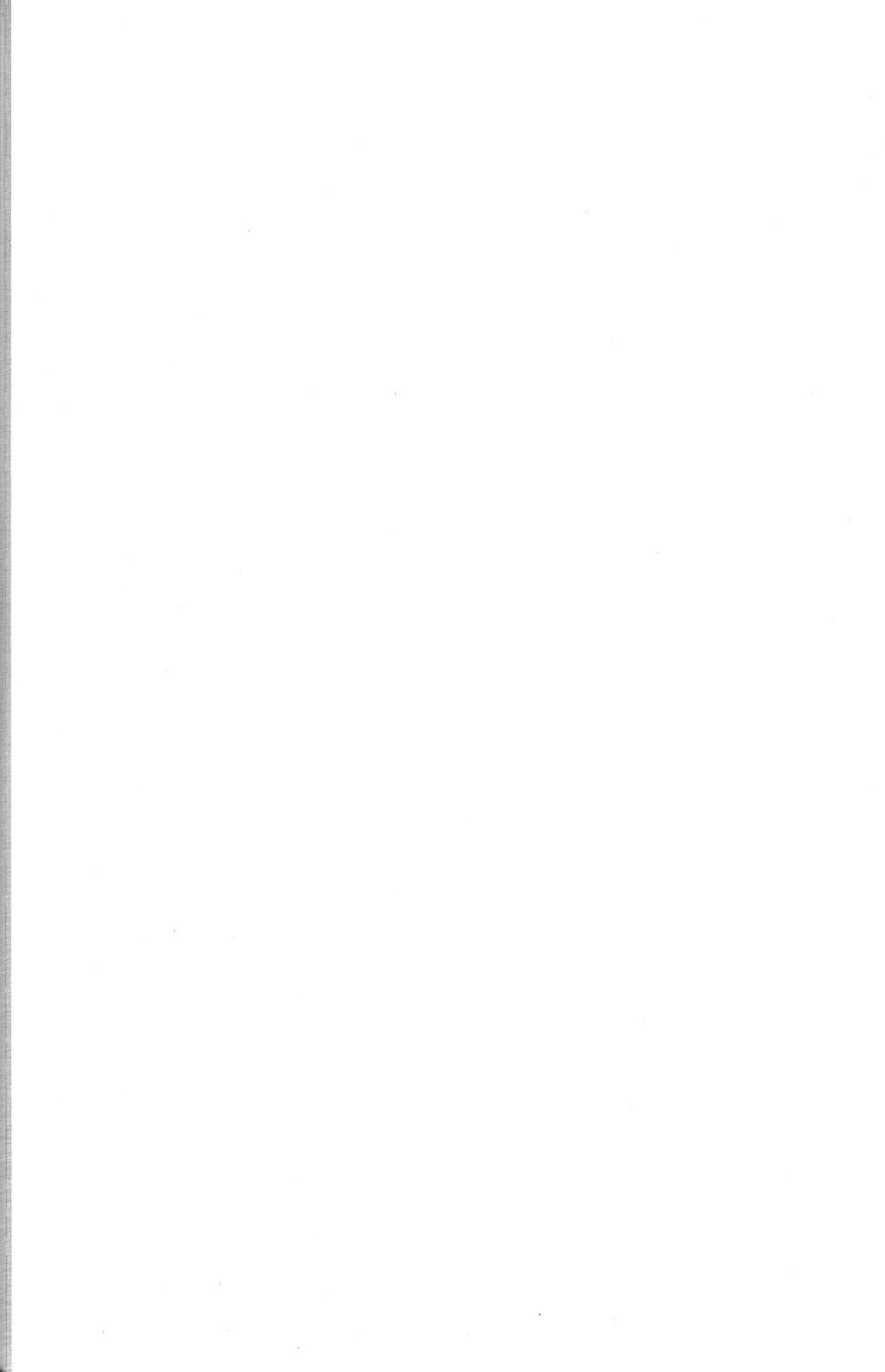
この階にいるモンスターは4階5階のとそう変わらないが、若干強い。また真っ暗な部屋ではモンスターがしつこいくらいに行く手を阻み、攻撃をしてくる。真っ暗な部屋はけっして大きくはないが、あまり逃げてばかりいるとマップがあっても迷子になることがあるのでできるだけ勝ち進んだほうがいい。

20×20の6階全部をマッピングすると、見えないドアに隠された3つの似たような部屋を見つけることができる。3つの部屋とも同じ内容のメッセージが表示される。勘が良い人はすぐ気がつくだろう。3つの部屋のうち1つにはモンスター、もう1つには偽物、そしてもう1つには本物の宝珠がある。モンスターは一撃で100H.P.以上のダメージを与える剣かTILTOWAITなら楽に倒せる。問題は偽物だ。一度城に持ち帰らなければ本物かどうか確かめる術がないので時間がかかる。また偽物を装備すると呪われてしまい、アーマークラスが非常に高くなってしまう。これらの偽物をつかまされると3つのアイテムを探すところから始めないとならない。こればかりは神に祈るしかない。

本物を手にしたらすぐ城に戻るべきだ。こんな場所に長居はすべきではない。城に戻ると宝珠を渡すかどうかを聞いてくる。渡せばそれで終了になる。渡さなければボルタックの取引所で売ったりすることができる。そこは各自の判断にまかせる。



付録



PRIESTの呪文

BADIOS

効 果：1～8 HP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

1

DIOS

効 果：1～8 HP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

1

KALKI

効 果：AC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：—

1

MILWA

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：—

1

PORFIC

効 果：AC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：—

1

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：宝箱をみつけたとき

アイテム：—

MANIFO

2

効 果：モンスターを行動不能にする

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：STAFF of EARTH

MATU

2

効 果：AC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：—

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：—

BAMATU

3

効 果：ACを 4 つ下げる

意 味：祈願

効果範囲：メンバー全員

呪文形式：戦闘中

アイテム：—

DIALKO

3

効 果：スリープ・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：AMULET

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：—

BADIAL

4

効 果：2 ~16HP 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：—

DIAL

4

効 果：2 ~16HP 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：HOLY WATER

LATUMOFIS

4

効 果：ポイズンの治療

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：AC を 2 つ下げる（城に戻るまで有効）

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 ~24HP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：BOOK of LIFE

DIALMA

5

効 果：3 ~24HP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：—

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：NECROLOGY ROD

LITOKAN

5

効 果：3 ~24HP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

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：RUBY SLIPPERS

LORTO

6

効 果：6～36HP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：—

MABADI

6

効 果：大量のダメージ（1～8 HP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：BOOK of DEATH

MADI

6

効 果：死以外のすべての状態の治療とHPの回復

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HPの回復

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：—

MALIKTO

7

効 果：12～72HP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：—

MAGEの呪文

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：—

HALITO

1

効 果：1～8 HP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：FLAMETONGUE/POTION

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

MOGREF

1

効 果：AC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：WIZARD'S STAFF

DILTO

2

効 果：モンスターのACを 2つ上げる

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：—

SOPIC

2

効 果：AC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：4～24HP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 of FIRE

MOLITO

3

効 果：3～18HP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：6～36HP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：AMULET of AIR

LAHALITO

4

効 果：3～36HP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ACを4つ上げる

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：8～64HP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：—

MAKANITO

5

効 果：レベル8以下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：ROD of DEATH

MAMORLIS

5

効 果：モンスターのACを4つ上げる

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：AC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：アンデッドモンスターを消滅させる

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：BOOK of DEMONS

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：ダンジョン内の他の場所へテレポートする

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：—

TILTOWAIT

7

効 果：10～100HP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：—

モンスター・インデックス (不確定名/モンスター名対応)

BROODING MONSTER	
FATE SPINNER	69
CORSAIR	
GARIAN CAPTAIN	71
GARIAN GUARD	72
GARIAN MAGE	72
GARIAN PRIEST	73
GARIAN RAIDER	73
HIGH CORSAIR	78
DRAGON	
FIREDRAKE	70
KOMODO DRAGON	80
T' IEN LUNG	93
FIERY FIGURE	
ARCHDEMON	59
FIGHTER	
CRUSADER	63
CRUSADER LOAD	63
FLYING INSECT	
STONE FLY	92
GAUNT FIGURE	
DELFS MINION	66
MUMMY	85
GIANT	
CYCLOPS	64
GIANT INSECT	
DOOM BEETLE	66
GIANT SERPENT	
MOAT MONSTER	84
GOBLIN	
GOBLIN	76
GOBLIN PRINCE	77
GOBLIN SHAMAN	77
HOBGOBLIN	79
HUNGRY MONSTER	
SOUL TRAPPER	92
LARGE BIRD	
ROC	90
VULTURE	95
LARGE HUMANOID	
OGRE KING	87
LARGE SNAKE	
ANACONDA	58
HYDRA	79
2-HEADED SNAKE	94
LIVING LEGEND	
DELFS	65
MAN IN ARMOR	
BERSERKER	61
DWARF FIGHTER	68
MAN AT ARMS	83
MIFUNE	84
RONIN	90
SAMURAI	91
MAN IN LEATHER	
BURGLAR	61
LOOTER	82

MAN IN ROBE	
ACOLYTE	58
ELVEN MAGE	68
FRIAR	71
GNOME PRIEST	76
MASTER NINJA	83
NECROMANCER	85
NINJA	86
ROBED MAN	
PRIEST of FUNG	89
SHADOWY FIGURE	
ASHER	59
DARK RIDER	65
DOPPELGANGER	67
DUSTER	67
FIEND	70
SERAPH	91
SKELETAL FIGURE	
PO'LE	88
SLIMY THING	
GIANT LEECH	75
GIANT SLUG	75
XENO	96
SMALL ANIMAL	
WERE RAT	95
STRANGE ANIMAL	
BENGAL TIGER	60
CENTAUR	62
KODIAK BEAR	80
LION of HELL	81
NOCORN	86
PLAUGE FLOG	88
STRANGE BIRD	
HARPY	78
STRANGE PLANT	
CROWLING KELP	62
STRANGLER VINE	93
VENUS-MAN TRAP	94
TINY FIGURE	
FAERIE	69
LEPRECHAUN	81
PIXIE	87
UNSEEN ENTITY	
BANSHEE	60
DAMNED	64
GHAST	74
GHOST	74
POLTER GEIST	89
WOMAN IN ROBE	
WITCH	96
L'KBRETH	82

アイテム・インデックス (不確定名 / アイテム名対応)

AMULET

AMULET of AIR	132
---------------	-----

ARMOR

BREAST PLATE	114
BREAST PLATE -1	114
BREAST PLATE +1	115
BREAST PLATE +2	115
CUIRASS	115
CUIRASS -1	116
CUIRASS +1	116
CUIRASS +2	116
HAUBERK	117
HAUBERK -1	117
HAUBERK +1	118
HAUBERK +2	118
PLATE ARMOR	119
PLATE ARMOR -1	119
PLATE ARMOR +1	119
PLATE ARMOR +2	120

BAG

BAG of EMERALDS	134
BAG of GARNETS	134
BAG of GEMS	134

BOOK

BOOK of DEATH	130
BOOK of DEMONS	131
BOOK of LIFE	131

BOTTLE

SHIP IN BOTTLE	139
----------------	-----

CLOTHING

DISPLACER ROBES	117
MAGE'S ROBES	118
WARGAN ROBES	120

CRYSTAL SPHERE

ORB of EARITHIN	138
-----------------	-----

CRYSTAL of EVIL

CRYSTAL of EVIL	136
-----------------	-----

CRYSTAL of GOOD

CRYSTAL of GOOD	136
-----------------	-----

GAUNTLETS

GLOVES of IRON	124
GLOVES of MITHRIL	124
MANTIS GLOVES	124

HELM

ARMET	125
BASCINET	125
SALLET	125
SALLET -1	126

JEWELRY

AMULET of DIALKO	132
BLUE PEARL	135
GEM of EXOCISM	135
GOLD TIARA	126

MEDALLION

GOLD MEDALLION	137
----------------	-----

NEUTRAL CRYSTAL

NEUTRAL CRYSTAL	137
-----------------	-----

POTION

HOLY WATER	128
POTION of DIOS	128
POTION of HALITO	129
POTION of LATUMOFIS	129
POTION of SOPIC	129

RING

GOLD RING	133
SALAMANDER RING	133
TROLLKIN RING	133

ROD

NECROLOGY ROD	109
ROD of DEATH	109
ROD of FIRE	110

SCROLL

SCROLL of BADIOS	130
SCROLL of KATINO	130

SHIELD

HEATER SHIELD	122
HEATER +1	122
HEATER +2	123
ROUND SHIELD	123
ROUND SHIELD -1	123

SPHERE

ORB of MHUUFES	138
----------------	-----

STAFF

FLAIL	105
GINAT'S CLUB	106
MACE	107
MACE -1	107
MACE +1	108
MACE +2	108
SHEPHERD CROOK	110
STAFF	112
STAFF of EARTH	112
WIZARD'S STAFF	113

STRANGE ITEM

DRAGON'S TOOTH	137
RABBIT'S FOOT	138
RUBY SLIPPERS	139
SERPENT'S TOOTH	139
THIEF'S PICK	140

WEAPON

AMBER BLADE (N)	100
BATTLE AXE	100
BATTLE AXE -1	101
BATTLE AXE +1	101
BATTLE AXE +2	101
BLADE CUSINART	102
BROAD SWORD	102
BROAD SWORD -1	102
BROAD SWORD +1	103
BROAD SWORD +2	103
BUTTERFLY KNIFE 1	103
BUTTERFLY KNIFE 2	104
DAGGER	104
DAGGER -1	104
DAGGER +1	105
EBONY BLADE (E)	105
FLAMETONGUE	106
HAND AXE	106
IVORY BLADE (G)	107
MARGAUX'S FLAIL	108
NUNCHAKA	109
SHORT SWORD	110
SHORT SWORD -1	111
SHORT SWORD +1	111
SHORT SWORD +2	111
UNHOLY AXE	112

職業別アイテム対応表

アルファベット順

ITEM	F	M	P	T	B	S	L	N	PAGE
AMBER BLADE(N)	●	●		●		●			100
AMULET of AIR	●	●	●	●	●	●	●	●	132
AMULET of DIALKO	●	●	●	●	●	●	●	●	132
ARMET	●					●	●		125
BAG of EMERALDS	●	●	●	●	●	●	●	●	134
BAG of GARNETS	●	●	●	●	●	●	●	●	134
BAG of GEMS	●	●	●	●	●	●	●	●	134
BASCINET	●					●	●		125
BATTLE AXE	●					●		●	100
BATTLE AXE-1	●					●	●	●	101
BATTLE AXE+1	●					●		●	101
BATTLE AXE+2	●					●		●	101
BLADE CUISINART'	●					●	●	●	102
BLUE PEARL	●	●	●	●	●	●	●		135
BOOK of DEATH	●	●	●	●	●	●	●	●	130
BOOK of DEMONS		●	●		●	●	●	●	
BOOK of LIFE	●	●	●	●	●	●	●	●	131
BREAST PLATE	●		●		●	●	●	●	131
BREAST PLATE-1	●		●		●	●	●	●	114
BREAST PLATE+1	●		●		●	●	●	●	115
BREAST PLATE+2	●		●		●	●	●	●	115
BROAD SWORD	●					●	●	●	102
BROAD SWORD-1	●					●	●	●	102
BROAD SWORD+1	●					●	●	●	103
BROAD SWORD+2	●					●	●	●	103
BUTTERFLY KNEFE 1				●	●			●	103
BUTTERFLY KNEFE 2								●	104
CRYSTAL of EVIL	●	●	●	●	●	●	●	●	136
CRYSTAL of GOOD	●	●	●	●	●	●	●	●	136
CUIRASS	●		●	●	●	●	●	●	
CUIRASS-1	●		●	●	●	●	●	●	115
CUIRASS+1	●		●	●	●	●	●	●	116
CUIRASS+2	●		●	●	●	●	●	●	116
DAGGER	●	●		●		●	●	●	104
DAGGER-1	●	●		●		●	●	●	104
DAGGER+1	●	●		●		●	●	●	105
DISPLACER ROBES	●	●	●	●	●	●	●	●	117
DRAGON'S TOOTH	●	●	●	●	●	●	●	●	137
EBONY BLADE(E)	●	●		●		●		●	105

ITEM	F	M	P	T	B	S	L	N	PAGE
FLAIL	●		●			●	●	●	105
FLAMETONGUE	●					●	●		106
GEM of EXOCISM	●	●	●	●	●	●	●	●	135
GIANT'S CLUB	●		●			●	●	●	106
GLOVES of IRON	●		●			●	●		124
GLOVES of MITHRIL	●		●			●	●		124
GOLD MEDALLION	●	●	●	●	●	●	●	●	137
GOLD RING	●	●	●	●	●	●	●	●	133
GOLD TIARA	●	●	●	●	●	●	●	●	126
HAND AXE	●			●		●			106
HAUBERK	●		●		●	●	●	●	117
HAUBERK - 1	●		●		●	●	●	●	117
HAUBERK + 1	●		●		●	●	●	●	118
HAUBERK + 2	●		●		●	●	●	●	118
HEATER SHIELD	●		●			●	●	●	122
HEATER + 1	●		●			●	●	●	122
HEATER + 2	●		●			●	●	●	123
HOLE WATER	●	●	●	●	●	●	●		128
IVORY BLADE(G)	●	●		●		●	●		107
MACE	●			●		●	●	●	107
MACE - 1	●		●		●	●	●	●	107
MACE + 1	●		●		●	●	●	●	108
MACE + 2	●		●		●	●	●	●	108
MAGES ROBES	●	●		●	●	●	●	●	118
MANTIS GLOVES	●		●			●	●		124
MARGAUX'S FLAIL	●		●			●	●	●	108
NECROLOGY ROD	●	●	●	●	●	●	●	●	109
NEUTRAL CRYSTAL	●	●	●	●	●	●	●		137
NUNCHAKA	●		●			●		●	109
ORB of EARITHIN									138
ORB of MUUZFES									138
PLATE ARMOR	●					●	●	●	119
PLATE ARMOR - 1	●					●	●	●	119
PLATE ARMOR + 1	●					●	●	●	119
PLATE ARMOR + 2	●					●	●	●	120
POTION of DIOS									128
POTION of HALITO									129
POTION of LATUMOFIS									129
POTION of SOPIC									129

ITEM	F	M	P	T	B	S	L	N	PAGE
RABBIT'S FOOT	●	●		●	●	●	●	●	138
ROD of DEATH	●	●	●	●	●	●	●	●	109
ROD of FIRE	●	●	●	●	●	●	●	●	110
ROUND SHIELD	●		●	●	●	●	●	●	123
ROUND SHIELD - 1	●		●	●	●	●	●	●	123
RUBY SLIPPERS	●	●	●	●	●	●	●	●	139
SALAMANDER RING	●	●	●	●	●	●	●	●	133
SALLET	●					●	●		125
SALLET - 1	●					●	●		126
SCROLL of BADIO'S									130
SCROLL of KATINO									130
SERPENT'S TOOTH		●		●	●				139
SHEPHERD CROOK			●	●			●		110
SHIP IN BOTTLE	●	●	●	●	●	●	●	●	139
SHORT SWORD	●			●		●	●	●	110
SHORT SWORD - 1	●			●		●	●	●	111
SHORT SWORD + 1	●			●		●	●	●	111
SHORT SWORD + 2	●			●		●	●	●	111
STAFF	●	●	●	●	●	●	●	●	112
STAFF of EARTH	●	●	●	●		●	●	●	112
THIEF'S PICK				●				●	140
TROLLKIN RING	●	●	●	●	●	●	●	●	133
UNHOLY AXE	●					●		●	112
WARGAN ROBES	●	●	●	●	●	●	●	●	120
WIZARD'S STAFF		●			●	●	●		113

●参考文献

- 世界陶磁全集15 河出書房新社
騎士と甲冑 大陸書房
アサヒ・ラルース世界動物百科 朝日新聞社
ウィザードリイ3—Legacy of Llylgamyn モンスターズマニュアル エム・アイ・エー
RPG幻想事典 早川浩著 日本ソフトバンク出版事業部
ファンタジーアート ルス・ホイヤー原案 マーガレット・ワイズ編 安田均監修
カラー図鑑百科 1. 動物 富士見書房
基本レタリング 水谷元彦・真覚静子著 世界文化社
武器“歴史、形、用法、威力” ダイヤグラム・グループ編 凤山社
武器“歴史、形、用法、威力” 田島優・北村孝一共訳
マール社
Historic Costume In Pictures DOVER
Rothenburg On The Zauber von KÖNIG-VERLAG
Encyclopaedia Of Things That Never Were
Michael Page/Robert Ingpen PAPER TIGER
The Making Of The Dark Crystal Creating A Unique Film/
Text By Christopher Finch An Owl Book

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います。
- (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。

ウィザードリィ3 ハンドブック

発行 1988年4月23日 初版発行
1988年5月30日 第2刷発行

発行人 山本陽一

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)フェイザー インターナショナル

表紙

デザイン 宇治 晶

イラスト 阿部えり子

本文

イラスト 長谷川正治

末広雄一郎

柳原螢子

ISBN4-89369-048-5 © PHASER INTERNATIONAL INC.

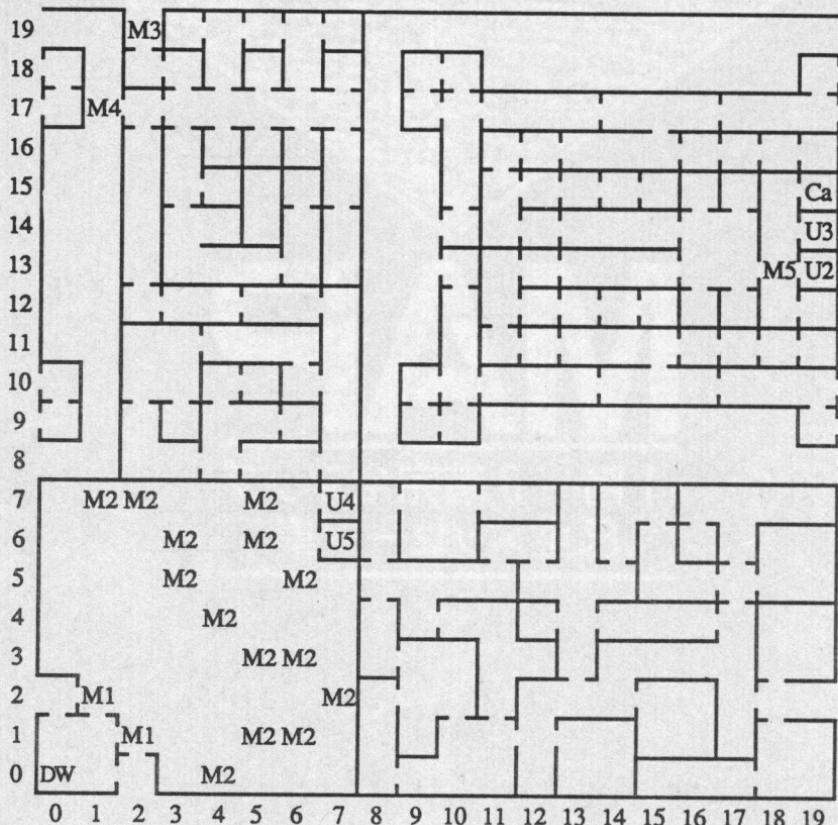
1988 printed in Japan

MAP

1階～6階完全マップ
＆全メッセージ集



1階



M 1 : そこは浜辺、目の前には暗い湖、そしてその先には小さな島がある

M 2 : 足元は水際 その先へ進めば、濡れるが定め

M 3 : 扉に書かれた文字は “バラック”

M 4 : 目の前には壮大な砦が立っている

城壁の周りは堀で囲まれ堀の横には警告が記されている

“堀に潜みしものどもに気を付けろ”

M 5 : “我、レ、ケブレスが言葉、しっかと聞くがよい

この先、善き者のみにても悪しき者のみにても勝利を得ることはない！”

< 凡 例 >

| 扉

Ch シュート

Un 上り階段

Dn 下り階段

Mn メッセージ

nS ワープ起点

nE ワープ終点

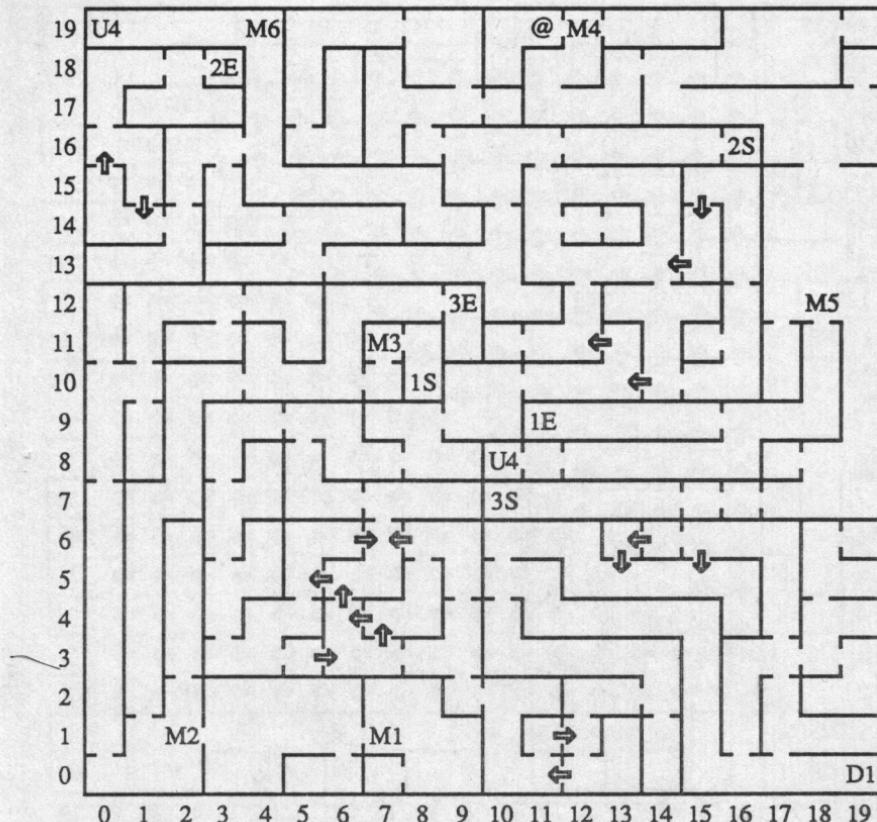
P 落し穴

→ 一方通行

@ 重要なアイテム

■ 暗闇

2階



M 1 : 向うの壁際に、ほこりにまみれた大きな机がある

その引出しは、本と紙とで溢れかえり

凝った装飾をほどこされたPの文字が机の上にはめ込まれている。

捜しますか？

M 2 : 中空に輝く文字が浮かび上がった

S.E.G. PO'LE、偉大なる魔法使い

予約者ののみ面会 外出中 傀入者には不死の刑！

M 3 : ムチを持ち、華麗な衣装に身を包んだ女が詰問した

“合言葉をお言い”

M 4 : 扉の印にはこう書かれている “ワイン倉庫”

M 5 : そこは、偉大なる魔法使いの、壮大な広間

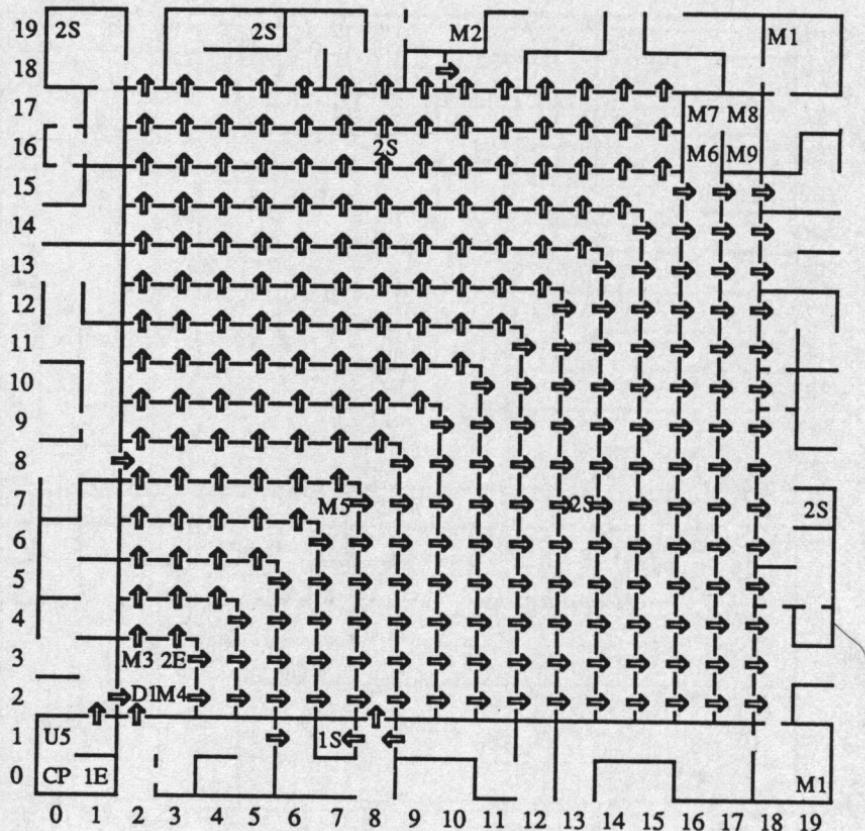
北には広大な台所 南には、裕福な魔法使いの奥方の寝室あり

M 6 : 我、常に御身の周りにあり しかるに汝、我が姿を見ることなし

汝、常に我と共にあり、我なくしては我を探す声出すことも能わざる

我とはなし？

3階



M 1 : アブドルのタクシー 片道2500GP

M 2 : 暗い水たまりの上から幽霊が手招きをしている

その奥底には、不吉な影がうごめいている

捜しますか？

M 3 : 引き返すが得策とは思わんかな？

M 4 : 反対側へ行く気はないか？

M 5 : 年老いた修道士が目の前に現れた

汝の魂とひきかえにこの箱の中身が得られよう

捜しますか？

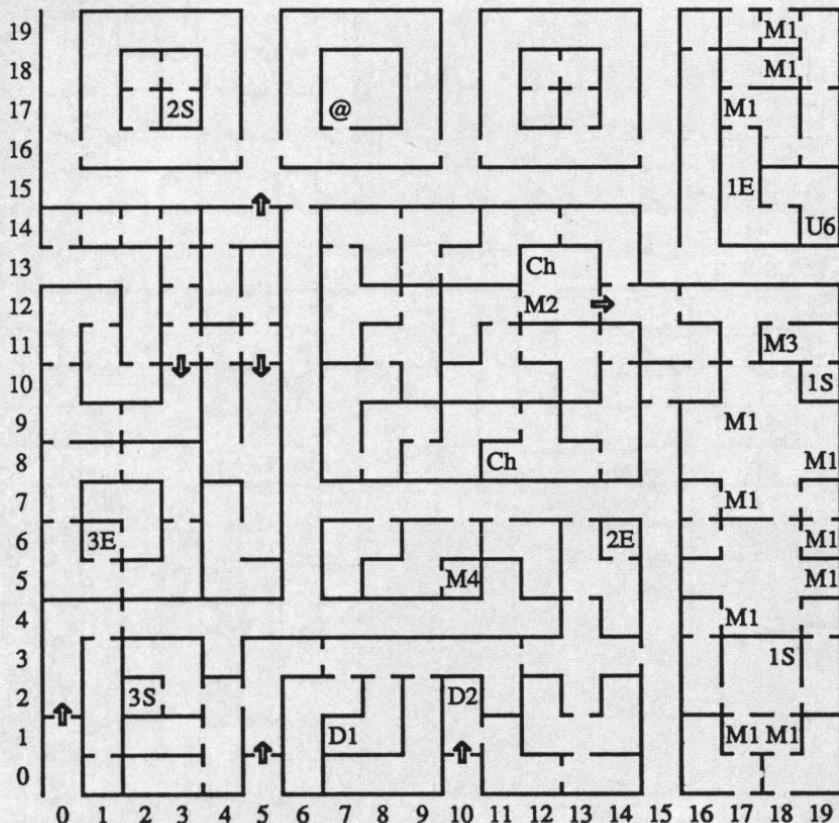
M 6 : 墓場は暗く...

M 7 : このわなは時を刻みしもの...

M 8 : この先へ行かぬが得策、しからずんば...

M 9 : 石の中にいる！

4階



M 1 : 気をつけろ！

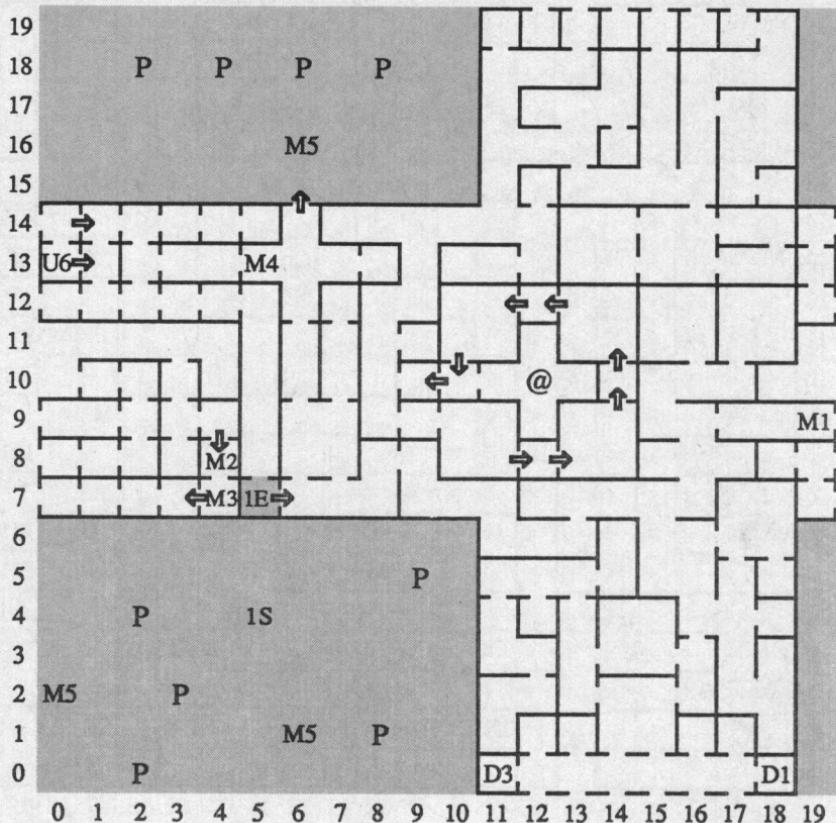
M 2 : 背が低く、浅黒い顔の男がにじり寄ってきて、こう言った
奴らに『アブドルがおくってくれる』と言ひな

M 3 : 我等が友情、常に不安なるもの

汝が祖先、我を操らんと永きの骨を折り、
だが、未だに我は我が道を行く
汝、扱いを誤れば、我は力多き破壊者
しかるに、そのはかなきこと、また多大なり
我とはなし？

M 4 : 天井から、脂っこい黒い液体が滴って
床に水たまりを作っている
誰が入るか？

5階



M 1 : 屋に刻まれた文字はこう読める

気短な牙の教会 立ち入り禁止！

M 2 : 背が低く、浅黒い顔の男が挨拶をして、こう言った

砂漠を吹く風が常にあんたを後押しし陽の光がいつもあんたに影を作らんことを！

『我が友よ、おいらはここにちょっとしたものを持ってきた。魔法の水晶だ』

我が良き友よ、こいつはたったの... 25000GPだ

料金は25000 払いますか？

M 3 : アドルは、宝石のちりばめられた箱を開け中を見ろと指し示した

そして含み笑いと共に消え失せた！

M 4 : 我は78のうちの一枚

そして我は勝利を表すもの

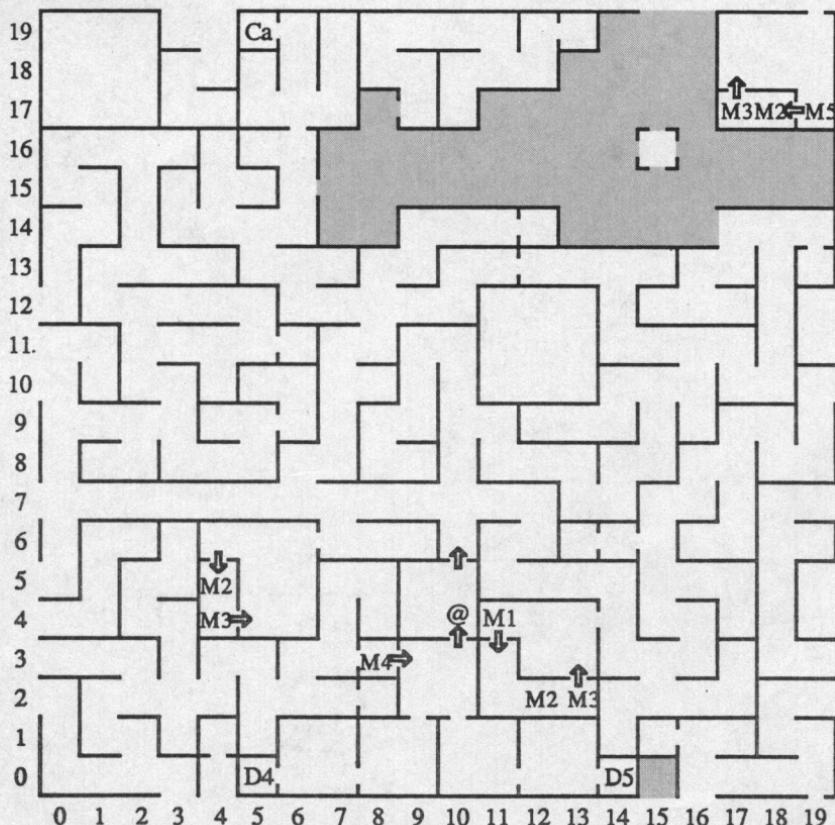
二匹の軍馬にその身を引かれ王冠の上には星がきらめく

我がカードの名は？

M 5 : アドルのタクシー

値上げ？ イヤイヤまだたったの5000GP

6階



M 1 : 私が転がれば、そなたは進みぬ

私が動けばそなたも動く

私は何？

M 2 : 目の前に、燐然と光り輝く彫像がありその手がこちらに差し出されている

片方の手には、光り輝く水晶の珠が握られもう一方の手には何もない

M 3 : 彫像の前に辿り着いた

捜しますか？

M 4 : さらばだ。汝の道程の易からんことを！

M 5 : 漆黒の馬に乗りし黒き影

白いバラ持ちて歩み寄る

陽が昇る、そして変化が訪れる

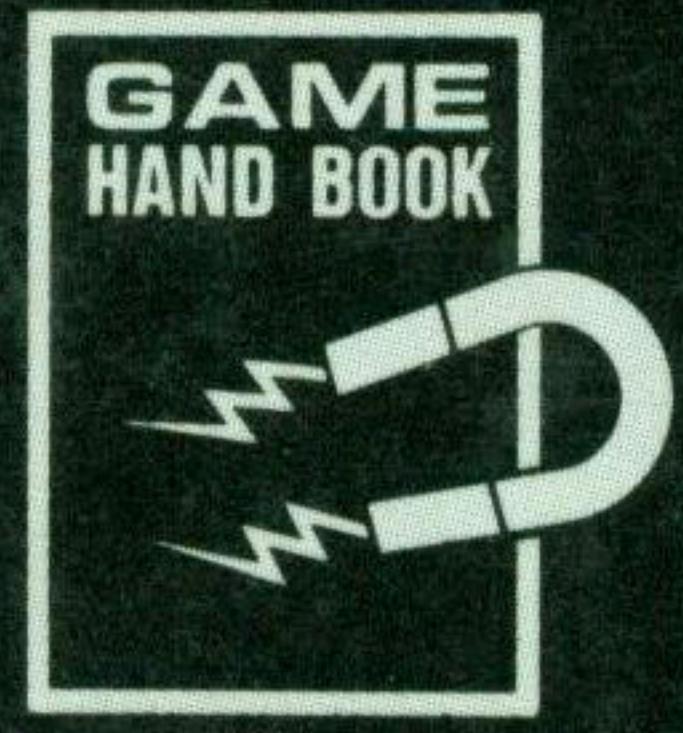
彼赴くところ、変化は続かん



70°C → 233°C
94°F → 451°F



No
絶対禁止



Safe
絶対平気



No
絶対禁止

BNN
Bug News Network



No
ヤギに食べさせては
いけない。

株式会社ビー・エヌ・エヌ

ISBN4-89369-048-5 C3055 ¥1500E

定価1,500円