

Wizardry®

ウィザードリイ
プレイイングマニュアル

ゲーム・アーツ著
ABE JAPON画



Wizardry®
ウィザードリイ
プレイイングマニュアル

ゲーム・アーツ著



株式会社

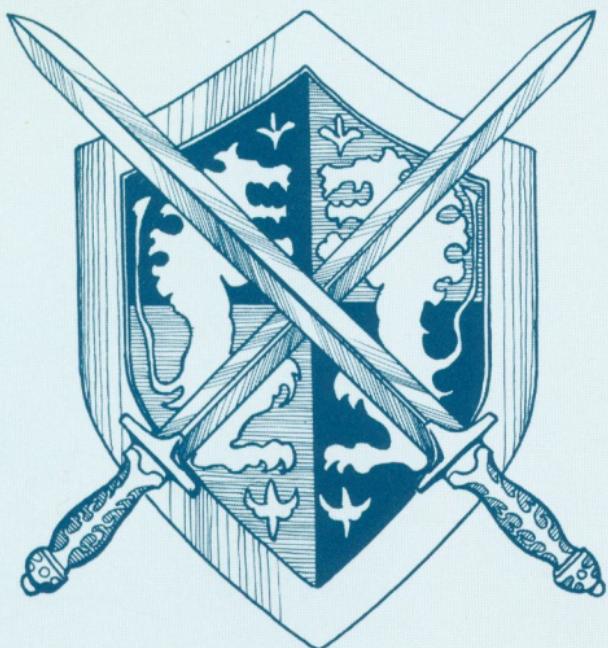


エム・アイ・エー

●本書の内容

これは、Wizardry世界の諸事万端に対する正しい認識とその確実な運用法を述べた書である。人材の育成と彼等に与える武器や防具の選択において、あるいは彼等の唱える呪文の使用法について、はたして貴方の採ってきた方法は的を得たものであっただろうか。そこには思慮が欠けてはいなかつたろうか。迷宮の探索にただいたずらに多くの時間と労力を費やしている冒険者の諸氏よ、本書を紐解き過去を振り返ってみよ。ここで得た知識によって、貴方がたは間違いなく、より高次の存在へと成長するはずである。

Wizardry®



ウィザードリイ プレイングマニュアル

ゲーム・アーツ著

ABE JAPON画

Wizardry®



ウィザードリイ プレイングマニュアル

ゲーム・アーツ著
ABE JAPON画

株式会社  エム・アイ・エー

 は、
SIR-TECH SOFTWARE Inc.
の登録商標です。

本書を手にする者へ…… 万物の本質を知る賢者 ウラサムより

迷宮はどんな者にとっても危険に満ちている。その危険に挑み、再び帰ることのなかった者を、私は数多く知っている。

おそらく今この書を手に取っている貴方は、迷宮の魔物について私が記した書を読んでいることと思う。もう貴方は迷宮を冒険して、手強いモンスター相手にいくつもの武勇を輝かせたことだろう。

しかし私はここで貴方に告げなくてはならない。本当に手強い敵はモンスターではなく自分自身なのだ。どんなに力ある者も、奢り高ぶり自分の力をコントロールできなくてはモンスターと変わらない。世に言うではないか、『敵を知り己を知れば百戦あやうからず』と。貴方はすでに敵のことを知ったはずだ。私は次に貴方に種族、クラス、呪文、魔法の品物、その他の貴方の冒険に必要なことについて知る限りを記そう。そう、貴方はこの書で自分自身の力を知るだろう。

この書を読んで、貴方が正しき勇者への道を歩むことを願う。勇者になるには近道はない。ただ地道な経験の積み重ねがあるだけだ。

いつの日か真の勇者となった貴方が、数々の苦難に満ちた冒険を私に語りにくることを願って……

目 次

本書を手にする者へ	3
第一の書 人材 <small>キャラクタ</small> <small>9</small>	
—— 新しき世界に転生する者達よ ——	
キャラクタの資質	12
特性数値	12
STRENGTH(ストレングス)	13
I.Q.(アイキュードット)	13
PIETY(パイエティ)	13
VITALITY(バイタリティ)	13
AGILITY(アジリティ)	13
LUCK(ラック)	14
ボーナスポイントについて	14
その他の数値	15
年令	15
EXPポイント	15
キャラクタレベル	15
HP(ヒットポイント)	16
呪文のパワーレベル	16
AC(アーマークラス)	16
攻撃能力	17
武器による攻撃	17
呪文による攻撃	18
防御能力	18
物理的攻撃に対する防御	19
呪文の攻撃に対する防御	19
プレス攻撃に対する防御	19
種族	20
HUMAN(人間)	22
ELF(エルフ)	24
DWARF(ドワーフ)	26
GNOME(ノーム)	28
HOBBIT(ホビット)	30

アラインメント	32
アラインメントと性格	32
アラインメントの選択	34
アラインメント転生	36
 クラス	 37
FIGHTER (ファイター)	38
MAGE (メイジ)	39
PRIEST (プリースト)	40
THIEF (シーフ)	41
BISHOP (ビショップ)	42
SAMURAI (サムライ)	43
LORD (ロード)	44
NINJA (ニンジャ)	45
 クラスチェンジ	 48
特性数値向上の手段	48
キャラクタの変化	49
クラス 50	経験ポイント/キャラクタレベル 50
年令 50	所持品 50
ヒットポイント 50	特性数値 51
呪文 51	
 パーティ	 52
前衛と後衛	52
初期のパーティ編成	53
迷宮の中ほどへ	55
迷宮深部への侵攻	56

第二の書 物品

アイテム

—今はまだ力無き者のために—

57

ボルタック商品	60
武器	60
鎧	64
桶	68
小手	68
ヘルメット	70
薬、巻物	70
ベストアイテムの装備	74
パーティの所持金平均総額	74
ファイター3人のパーティ	75
6人を平均的に装備する	78
ファイター2人のパーティ	80
マジックアイテム	83
武器	84
防具	88
その他のアイテム	90



第三の書 呪文

93

— 知恵ある者と聖なる者へ —

魔法使いの呪文	96
攻撃の呪文	96
攻撃補助の呪文	100
防御の呪文	102
移動補助の呪文	103
特殊呪文	104
僧侶の呪文	106
治療の呪文	106
防御の呪文	109
攻撃補助の呪文	111
攻撃の呪文	112
移動補助の呪文	115
特殊呪文	116
呪文の有効的な唱えかた	117
多くのモンスターに囮まれたとき	117
呪文を唱える敵との闘い	120
仲間を呼ぶモンスター	123
秘技 グレーターデーモンの養殖	124
用途別 呪文効果一覧表	126

第四の書 冒險

アドベンチュア

131

——旅立つ者へ——

迷宮巡覧	134
1階	134
2階	135
3階	135
4階	136
罠	137
罠の種類と危険性	137
ALARM(警報)	137
BLADES(刃)	137
CROSSBOW BOLT(クロスボウの矢)	138
EXPLODING BOX(爆発)	138
GAS BOMB(ガス爆弾)	138
MAGE BLASTER(メイジ痛撃)	138
POISON NEEDLE(毒針)	139
PRIEST BLASTER(プリースト痛撃)	139
SPLINTERS(破裂)	139
STUNNER(スタンナ)	139
TELEPORTER(テレポータ)	139
休息	140
冒險者達の宿	140
カント寺院	141
呪いの解除	142

付録1 アイテム全リスト

付録2 マッピング用紙



第一の書

キャラクタ
人材



新しき世界に転生する者達よ

ウィザードリイの世界に生まれようとしている者達は心にとめよ、貴方はこの世界で、もといた次元における貴方自身と、まったく異なった存在へ変貌をとげる。

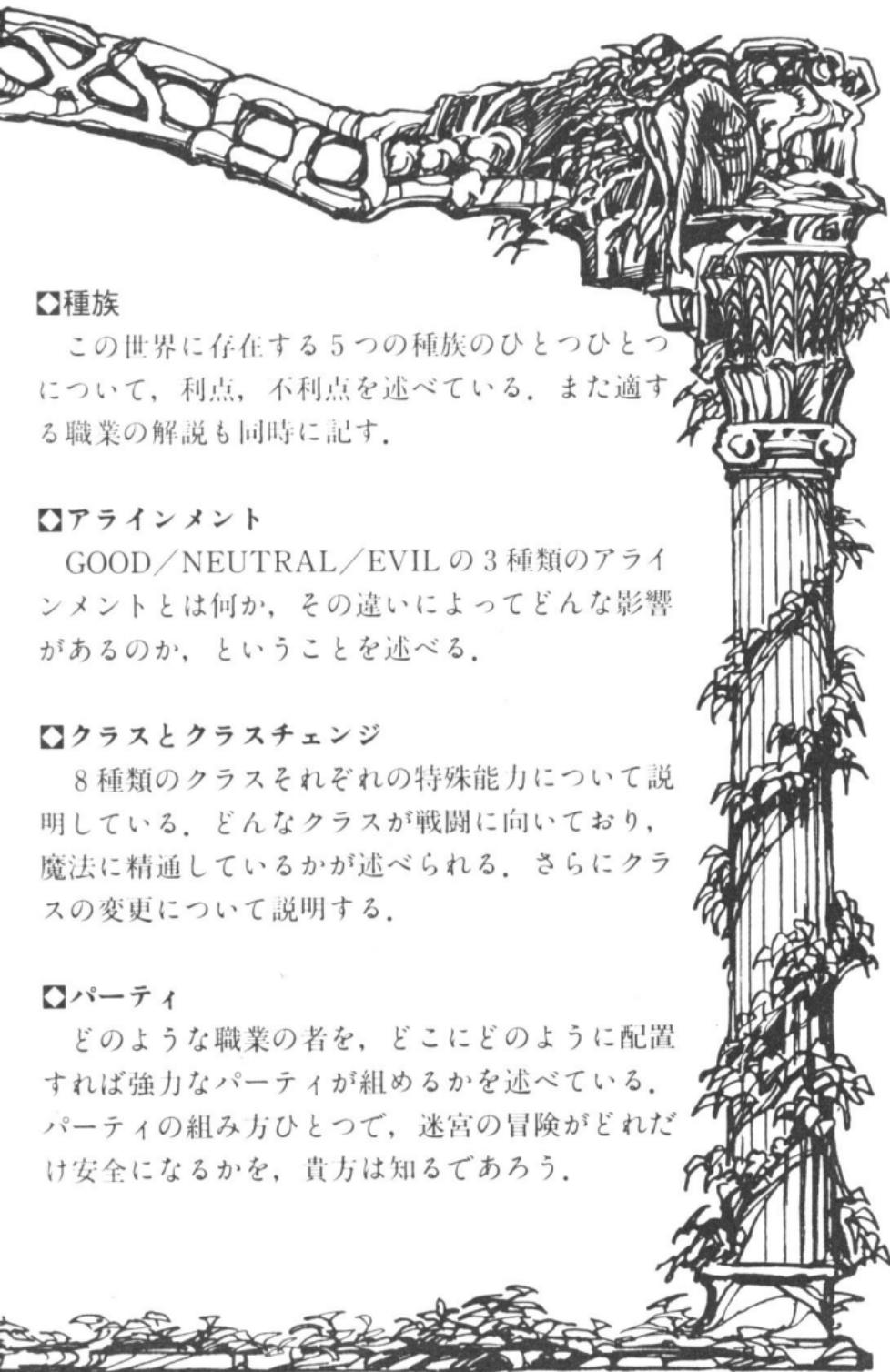
新生児たる貴方が、この世界における成功への鍵を握るためにには、まず貴方は何よりも自分自身に関して正しい知識を身に付けねばならない。

この第一の書では、貴方をめぐるいくつもの要素が、貴方をどのような人物として運命づけるかが述べられる。この知識を利用して、貴方が素晴らしい冒険者としてこの世界に生まれることを、私は心より願う。

以下に、この書が述べている内容を示そう。

■キャラクタの資質

キャラクタはどのような特性を持ち、それが行動にどのように反映されるかが述べられる。



◆種族

この世界に存在する5つの種族のひとつひとつについて、利点、不利点を述べている。また適する職業の解説も同時に記す。

◆アライメント

GOOD/NEUTRAL/EVILの3種類のアライメントとは何か、その違いによってどんな影響があるのか、ということを述べる。

◆クラスとクラスチェンジ

8種類のクラスそれぞれの特殊能力について説明している。どんなクラスが戦闘に向いており、魔法に精通しているかが述べられる。さらにクラスの変更について説明する。

◆パーティ

どのような職業の者を、どこにどのように配置すれば強力なパーティが組めるかを述べている。パーティの組み方ひとつで、迷宮の冒険がどれだけ安全になるかを、貴方は知るであろう。



キャラクタの資質

ウィザードリィの各キャラクタは、非常に多くのパラメータによって個性づけられている。そのため、たとえ同じファイターのクラスであっても、ある者は力強く、ある者は素早いというように能力に大きな差が生まれてくる。

キャラクタを特徴づけるパラメータには、以下に示すようなものがある。キャラクタ個々の能力を最大限に發揮させるためには、これらを適切に見きわめておかなければならない。

特性数値

キャラクタの能力を決定する最も大きな要素は、以下の6つの“特性数値”である。これらの値はキャラクタを誕生させる時点において、種族の基本数値にボーナスポイントを加えて決定する。

誕生したばかりのキャラクタは、低い特性数値しか持たないため攻撃力などが不足しており、迷宮の奥底での戦いに生き残ることは非常に困難である。しかしキャラクタは迷宮の浅い階を冒険して経験を積み、レベルを上げることにより、最大値の18まで各特性数値を上昇させることができる。

キャラクタレベルが上がるとき、特性数値は常に増加するわけではなく、まったく変化しないことも多い。まれに減少することもある。





STRENGTH (ストレングス)

ストレングスは攻撃力に関係し、この数値が大きいほど敵に与える攻撃の成功確率が上昇する。魔法の武器を装着すると、その力によって向上することもある。

I.Q.(アイキュー)

この数値はキャラクタの知能が高いことを表している。この数値が大きいほど、メイジは呪文を修得する確率が高くなり、それだけ早く呪文を覚えることができる。またモンスターに対する呪文攻撃の成功確率も高くなる。

PIETY (パイエティ)

この数値は聖職者の信仰心の深さを表している。この数値が大きいほど、プリーストは早く呪文を修得し、呪文の成功確率も高くなる。

VITALITY (バイタリティ)

この数値は生命力を表している。キャラクタが死亡したとき、この数値が大きいほど蘇生する確率が高くなる。またヒットポイントの上昇率にも関係してくる。

AGILITY (アジャリティ)

どれだけ機敏に動けるかを表している。この数値が大きいほど敵より早く攻撃できる。また罠を正確に見抜き解除するためにも、この特性が必要である。





LUCK (ラック)

キャラクタの運の強さを表している。この数値が大きいと、罠の解除に失敗したときにそれが作動する確率が低くなる。また、この数値が大きなキャラクタは、敵の呪文やプレスの攻撃をうまくかわし、そのダメージを半減させられるかもしれない。

ボーナスポイントについて

キャラクタを誕生させるときには、種族の基本的な特性数値に加えて、与えられたボーナスポイントを各特性数値に割り振ることができる。ボーナスポイントは5～29の範囲でランダムに与えられるが、9以上のボーナスポイントを得られることはまれである。

このボーナスポイントの加え方で、キャラクタはどのクラスになるかが決まる。そしてまた、ボーナスポイントを加えて特性数値を上昇させておくことで、キャラクタの能力は高められる。それはシーフなら罠を外す確率が高くなり、ファイターなら攻撃の成功率が高くなることを意味する。より多くのボーナスポイントは、キャラクタをそれだけ強力にし、必然的にレベルの上昇も早くなる。

しかし、ボーナスポイントの低いキャラクタでも、レベルを上昇させていけば、確実に特性数値は増えていくのだから、必ずしも初めから高い特性数値を得ることが大切なではない。むしろウィザードリィの真の楽しさは、各キャラクタの成長にこそある。自分の分身たるキャラクタが、苦難を乗り越え、レベルを上げ、特性数値を上昇させることに喜びがあるのだ。



その他の数値

キャラクタの能力を決定するパラメータは、上記の特性数値のみではなく、以下に示すようなものが存在する。

年令

キャラクタは、クラスや種族に関係なく、14~16歳くらいの若者としてこの世界に誕生する。彼等はクラスチェンジをおこなったときや、寺院に収容されたときに年を取る。そして50歳を越えた頃から徐々に衰弱していき、やがて老衰で死亡する。

EXP ポイント

EXP とは経験(EXPERIENCE)のことである。キャラクタは迷宮で戦い生き延びるごとに、倒したモンスターに見合った EXP ポイントを得る。この数値がある一定値以上になると、次のキャラクタレベルに上がることができる。

キャラクタレベル

キャラクタレベルは、そのキャラクタの成長の度合を示す指標であり、EXP ポイントが一定の数値まで到達すると、1段階上のレベルに上昇する。キャラクタレベルが上がるとき、ヒットポイントの最高値が上昇し、各特性数値も上昇する。



HP(ヒットポイント)

ヒットポイントはキャラクタの生命力を表している。敵のダメージを受けるとヒットポイントはしだいに減り、その値が0になるとキャラクターは死亡する。

下げられたヒットポイントは宿屋、呪文、薬によって、そのキャラクタの最高値まで回復させることができる。最高値はレベルとともに上昇する。

呪文のパワーレベル

呪文のパワーレベルとは、あるスペルレベルの呪文の使用制限回数のことであり、これが上昇すると呪文の使用回数が増大していく。呪文を使う者のキャラクタレベルが上昇すると呪文のパワーレベルも上昇するが、最高は9までである。

AC(アーマークラス)

アーマークラスは、そのキャラクタがいかにモンスターの攻撃に当たりにくいかを表している。この数値が低いほどキャラクタは安全である。しかし、呪文とブレスの攻撃には無効力であり、防ぐことはできない。通常は、いくら経験を積んでもアーマークラスは低くならず、性能のよい防具を手に入れることが唯一アーマークラスを下げる方法である(ニンジャのみ、自らの修行によって身体のアーマークラスを下げられる)。



攻撃能力

次に攻撃のダメージを増大させるには、キャラクタは具体的にどのような能力を持っているべきか、それをここに述べる。

武器による攻撃

武器を用いた攻撃のダメージは、1ラウンドの攻撃回数、攻撃の成功確率、武器の威力、という3つの要素によって決定する。

1ラウンドの攻撃回数が多いキャラクタは、自分が攻撃する番になったときに武器を何回もふるうことができる。威力のない小さな武器でも、それで5回も6回も切りつけることができるならば、モンスターに与えるダメージの総量はかなりのものとなるはずだ。キャラクタの攻撃回数を増すためには、とにかくキャラクタレベルを上げることだ。あるいは、攻撃回数を増加する力を持つ魔法の武器を使用するのも効果的である。

しかし、数多く攻撃してもことごとく失敗するのでは、なんにもならない。この攻撃の成功率を高くするには、キャラクタのストレングスを上げればよいのである。武器によっては、その使用者のストレングスを増大させる魔法の力を持っている物も存在する。

そして、武器自体が優れたものであれば、1回モンスターに切りつけただけでも、大きなダメージが与えられる。優れた武器を手にするには、根気よく迷宮を歩き回り、モンスターと戦ってその宝を奪い取るしか方法はない。





呪文による攻撃

呪文はそれ自体に力が込められているものであり、使用者の能力がどんなものでもダメージには影響がない。レベル3のメイジが唱えた HALITO も、レベル30のメイジが唱えた HALITO も、1～8のダメージしか持たないという点では、まったく同じ呪文である。

だが、呪文を使用する場合には、そのスピードが重要となる。モンスターと呪文の掛け合いになった場合、どちらが先に声を発するか、ということで結果は決まってしまうだろう。呪文に功を奏させるためには、その使用者は可能な限りアグリティを高くしておくべきである。

防御能力

ウィザードリィのモンスター達は、様々な攻撃手段を備えているが、その攻撃の方法は3つに大別できる。それは武器、爪、牙などによる物理的攻撃と、呪文による攻撃、そしてモンスター特有のブレス攻撃の3つである。それらの攻撃の特徴と、そのダメージから身を守るためにキャラクタが備えているべき能力について、ここで述べる。

ただ一般的にいえることは、ヒットポイントを常に最高に保つことと、ヒーリング(治癒)機能の付いた魔法のアイテムを装備することである。わずか1ヒットポイントでも残っていれば、キャラクタは生きていられる。生きてさえいれば、逃げることも敵を倒すことも不可能ではないのである。





物理的攻撃に対する防御

モンスターからの物理的攻撃は、前衛の3人のみに与えられる。毒あたりや麻痺、あるいはエナジードレインによるレベル降下などは、この物理的な攻撃の副作用だ。この攻撃を避けるためには、アーマークラスを下げて攻撃の命中する可能性を低くすることが何よりの処方である。

呪文の攻撃に対する防御

呪文攻撃によるダメージは、パーティの全員に与えられる。アーマークラスを下げても、これを避けることはできない。ただしこちらのパーティが“驚いた”ときには、モンスターは呪文を使用できないので、呪文の不意打ちによるダメージを受けることはない。

この呪文の攻撃を避けるためには、プリーストのMONTINOなどの呪文を用いて、相手を黙らせてしまうとよい。またキャラクタの運がよければ相手の呪文がうまく避けられ、ダメージが半分に減少することもある。ラックの特性値を上げておくと、その可能性は高くなる。

ブレス攻撃に対する防御

ブレスの攻撃は、呪文と同様にパーティの全員に与えられる。沈黙の呪文で封じることも防具で避けることもできないが、この攻撃のダメージの大きさはモンスターのヒットポイントに比例しているため、物理的な攻撃をどんどん相手に加えていけば、その威力を減らすことができる。またラックのポイント次第ではブレスのダメージは半分ですむこともある。



種族

ウィザードリィでキャラクタを作成するときには、まず種族を選択しなければならない。この世界は貴方の世界とは違い、エルフ、ドワーフ、ノーム、ホビットという4種族の人間とは異なるヒューマノイド(人型生物)が存在しているのだ。貴方がこの世界にやってくるときは、人間を含めた5種族のどれかひとつを選択して貴方の分身を誕生させなくてはならない。

しかし貴方はこの世界の5種族についてほとんど何も知らないに違いない。私はここで貴方に自分の分身たる者をどの種族に誕生させればよいのか、その選択の参考となることを記そう。

まず貴方は5種族の特徴を知らなくてはならない。なぜなら5種族の中には、魔法を得意とする者、力に優れた者、また動きが素早い者など、それぞれ得意とする分野があるのだ。これらは次に示すような各種族の基本特性数値の差となって現れている。その差を知りクラスの選択に活かすことが、優れたキャラクタを生み出す秘訣である。



では次の項より、ヒューマン、エルフ、ドワーフ、ノーム、ホビットの5種族の特徴を記そう。



各種族の基本特性数値

	人間	エルフ	ドワーフ	ノーム	ホビット
STRENGTH	8	7	10	7	5
I.Q.	8	10	7	7	7
PIETY	5	10	10	10	7
VITALITY	8	6	10	8	6
AGILITY	8	9	5	10	10
LUCK	9	6	6	7	15
TOTAL	46	48	48	49	50

次ページより始まる各種族の説明の中で、右下に付記した表は、その種族が特定のクラスにつくために、上の基本的な特性数値にどれだけのポイントを加えればよいかを示したものである。



HUMAN (人間)

この世界でのヒューマンは、貴方のいた世界の人間とほとんど変わることろはない。特性数値の合計は5種族の中で最低であり、またその数値が各項目に平均的に分散しているため、これから述べる他の種族と違い、特にズバ抜けで優れた特性は持っていない。ファイター、メイジ、シーフなどには、3ポイントのボーナスポイントでなることができるが、実際にはどれも他の種族の方が有利である。

ヒューマンは非常に平均的ゆえに、最初に選んだクラスから他のクラスへチェンジすることが難しい。貴方もこの世界に慣れれば自然と理解するだろうが、上級クラスへのチェンジを選ぶのならエルフやノームの方がはるかに簡単である。必要な努力をすれば上級クラスになれないこともないが、ヒューマンのキャラクタは一度選んだ職業を変えないことが望ましい。

種族としてヒューマンを選択する利点はまったくない。しかし彼等はなんといっても貴方と同じ人間であり、一番愛着の持てる種族である。たとえば貴方がなんらかの思い入れを込めたキャラクタをウィザードリィの世界に誕生させるならば、やはりヒューマンが最もふさわしいのではないかろうか。ドワーフの聖子、ノームの今日子などというキャラクタは、趣味の問題かもしれないがあまり想像したくないものである。





	F	M	P	T	B	S	L	N
ST	3	/	/	/	/	7	7	9
IQ	/	3	/	/	4	3	4	9
PI	/	/	6	/	7	5	7	12
VI	/	/	/	/	/	6	7	9
AG	/	/	/	3	/	2	6	9
LU	/	/	/	/	/	/	6	9
TO	3	3	6	3	11	23	37	57



ELF

(エルフ)

ウィザードリィの世界においてはエルフはその重要な成員であるが、貴方の今いる世界からは、すでに姿を消してしまったのではないだろうか。彼等は人間よりも古くから地上に存在しており、伝説によれば世界の始まりと同時に誕生した光輝く種族であるという。人間よりも背が高く、痩せ型で平均180センチ程度の身長を持ち、青白い肌と黒い髪、そして緑の目をしている。

彼等はすでに失われた社会構造の主君に忠誠を誓っている(彼等の王族は、はるか昔に滅んでいるのだ)。通常は人に会うことを嫌い、森の木の上に住居を構えて自然を愛する生活を送っている。

彼等は非常に高い I.Q. とパイベティを持ち、魔法に精通しているため、メイジ、プリースト、ビショップなどのクラスに向いている。しかし、その代わりバイタリティとラックが少なく、死亡したときの蘇生率や、呪文による攻撃を避ける確率が低い。メイジやプリーストには 1 ポイントのボーナスポイントの消費ができるが、上級クラスのビショップになるためにも、4 ボーナスポイントしか必要としない。これは 5 種族中で最低である。またサムライを誕生させるためにエルフを選択するのもいいだろう。その場合は 18 のボーナスポイントが出るまで、何回でもキャラクタ作成を繰り返すのだ。





	F	M	P	T	B	S	L	N
ST	4	/	/	/	/	8	8	10
IQ	/	1	/	/	2	1	2	7
PI	/	/	1	/	2	/	2	7
VI	/	/	/	/	/	8	9	11
AG	/	/	/	2	/	1	5	8
LU	/	/	/	/	/	/	9	11
TO	4	1	1	2	4	18	35	54



DWARF

(ドワーフ)

ドワーフは成人でも120センチ程度の背丈しかないが、非常に筋肉質で70キログラム程の体重を持つ。男も女も褐色か黒や灰色の濃い顎鬚を生やし、人間には両性の見分けがつかない。そのためドワーフは岩から生まれると思われていたときもある。

彼等は種族が寄り集まりひとつの大きな鉱山を作り上げ、そこを住処にしている。非常に腕のよい細工職人でもあり、その細工には魔法の力が秘められているため、人々の間では非常に高額で取引される。金や宝石に対する執着心は非常に強く、住処には非常に多くの貴金属や宝石を貯えている。そのためときにドラゴンに狙われることもある。また彼等は徹底的にオークやコボルドを嫌いしている。彼等が人間と同盟を組み、ドラゴンやオークと戦った記録は『ホビットの冒険』という本に詳しく書かれているので興味のある方は参照されるとよい。

ドワーフはストレングスとバイタリティに優れているので、よいファイターになれる。またパイエティも優れていますのでプリーストにも向いている。しかし生まれつきのラックの低さとアジャリティの低さのため、シーフにはあまり向かない。このアジャリティが低いという欠点は、どのクラスを選んだ場合でもキャラクタの能力に悪影響を及ぼすため、必ず少し上げておく必要があるだろう。





	F	M	P	T	B	S	L	N
ST	1	/	/	/	/	5	5	7
IQ	/	4	/	/	5	4	5	10
PI	/	/	1	/	2	/	2	7
VI	/	/	/	/	/	4	5	7
AG	/	/	/	6	/	5	9	12
LU	/	/	/	/	/	/	9	11
TO	1	4	1	6	7	18	35	54



GNOME (ノーム)

ノームはドワーフと近縁の種族で、外見も非常に似ている。だが特徴として非常に大きな鼻を持っているのでドワーフと見分けることができる。平均身長はドワーフより少し低く、90センチ程度である。たいていこげ茶色の皮膚をして、真白な髪をしている。

彼等の住処は岩がちの丘に作られることが多い。細工職人としての腕はドワーフに勝るとも劣らない。また彼等はドワーフ以上に金や宝石などに対する執着心が強く、それらを探すためならばオークやコボルド以外の種族となら誰とでも手を組み(彼等はドワーフ同様オーク、コボルド達を非常に嫌っている)、どんな苦労も厭わない。だが宝を手に入れると、それを持って1人で閉じこもってしまい、他人を避けたり人付き合いが悪くなる傾向がある。

この世界では非常にバランスの取れた特性数値を持ち、キャラクタの製作が非常に楽な種族である。特にボーナスポイントを1しか消費しないプリーストとシーフに向いている。ファイターやメイジなどにも4ボーナスポイントの消費でなれる。そしてわずか7ボーナスポイントあれば、ビショップまでのキャラクタは作成できる。つまりどんなクラスのキャラクタにもなれ、上級クラスをも目指せる魅力的な種族である。





	F	M	P	T	B	S	L	N
ST	4	/	/	/	/	8	8	10
IQ	/	4	/	/	5	4	5	10
PI	/	/	1	/	2	/	2	7
VI	/	/	/	/	/	6	7	9
AG	/	/	/	1	/	/	4	7
LU	/	/	/	/	/	/	8	10
TO	4	4	1	1	7	18	34	53



HOBBIT (ホビット)

ホビットは非常に人間と似ていて、遠くから見れば人間とほとんど見分けがつかない。しかし決定的な違いは彼等の身長であろうか。この種族の身長は成人でも90センチを越えることはない。また彼等の足の裏には非常に多くの柔らかい毛が生えていて靴をはくことはない。

彼等は丘などの斜面に穴を掘り、その穴を住処にしている。非常に温厚で食欲旺盛な種族である。弓の名手が多いことでも有名であるが、このことは『指輪物語』という書物に詳しく書かれている。

ホビットの種族はウィザードリイの世界では最高の合計特性数値を持っている。そして、この特性数値はアグリティとラックに集中しているため、シーフになるには最高の種族である。特にラックのポイントが高いので、罠を外す技量は並大抵ではない。しかしそストレンジスが低いので戦闘にはあまり向かない。またバイタリティが低いとヒットポイントが伸びない可能性もあるので、ボーナスポイントを注ぎ込んでこれらの弱点を補強するべきである。

ホビットのキャラクタはシーフからニンジャへのクラスチェンジを目指すのに最適である。もし最高の29ボーナスポイントを得たのなら、うまくいけば4レベルでニンジャにクラスチェンジすることができる。





	F	M	P	T	B	S	L	N
ST	6	/	/	/	/	10	10	12
IQ	/	4	/	/	5	4	5	10
PI	/	/	4	/	5	3	5	10
VI	/	/	/	/	/	8	9	11
AG	/	/	/	1	/	/	4	7
LU	/	/	/	/	/	/	/	2
TO	6	4	4	1	10	25	33	52



アライメント

種族の次に決定しなければならない要素は、キャラクタのアライメント(属性)である。アライメントというのは、すなわちそのキャラクタの世界観や倫理的姿勢である。これはGOOD, NEUTRAL, EVILの3種類に分かれる。

キャラクタは必ず3つのアライメントのどれかに属さなくてはならない。この時に注意しなくてはならないのはGOODとEVILのキャラクタは一緒にパーティを組めないということだ。アライメントの選択はパーティを構成するときのこととも念頭においておこなわなければならない。

アライメントと性格

ここで参考までに3つのアライメントの性格がどのようなものであるかを説明しよう。

GOOD(善なる者)

まったく文字通りの善人であり、この世の真理は“弱きを助け強気を挫く”ことにあると思っている。人が助けを求めている声を聞けば、何に代えても、どんな危険があろうとも、まずその声の方に走り出すタイプである。たとえば“弾よりも速く力は機関車よりも強い”あのスーパーマンなどは完全にこの性格にあたる。





GOOD のキャラクタは、性格的に絶対にシーフやニンジャにはなれない。逆に、ロードになるためには GOOD のアライメントがどうしても必要である。

NEUTRAL(中立者)

自分の技術に絶大な自信を持っていて、自らの欲するがままに生きている。別に他人と自分の関係を維持しようとも思わないし広げようとも思っていない。しかし、もし衰れな老人が前方で助けを求めていれば(そしてそれが自分の歩いている方向と一致すれば)助けることもある。

プリーストやビショップになるには、その性向が善に向かうにせよ悪に向かうにせよ、一途に思いつめる性格が必要である。したがって NEUTRAL のキャラクタは、これらのクラスにつくことはできない。

EVIL(悪人)

このアライメントは“運”というものの存在をたいへんに重要視し、世の中はすべて運と不運で結果が決まると思っている。そして他人がどうであれ、自分だけは常に幸運に恵まれているから、何をしても成功するはずだと信じて疑わない。また進んで他人に親切にしようとは思わないが、自分の利益につながることのためには骨惜しみをしない。

この自己中心的な性格は武士道や騎士道の精神とまったく相反するため、EVIL のキャラクタはサムライやロードになることができない。しかし、敵を倒すためにはどんな汚い手段でも使用するニンジャには最適である。





アライメントの選択

ファイターやメイジは、どのアライメントでも選ぶことができる。またアライメントを変えたからといって能力に違いが生じるわけでもない。彼等個々にとってアライメントの差などはないも同然である。

だが前項で少し触れたように、クラスによってはアライメントの選択は大きな問題だ。たとえば、NEUTRALのアライメントを選んでしまったキャラクタは、どんなにパイエティが高くてもプリーストになることはできないのである。

また、上級クラスへのクラスチェンジを目指す場合にもアライメントとクラスの相性には十分な注意を払う必要がある。いつかサムライになろうと思っているファイターは、決して EVIL であってはならないし、ニンジャを目指すならば、GOOD や NEUTRAL のキャラクタを用いてはならない。

各アライメントと可能なクラスの対応を次に示す。アライメントの選択は、これまで述べてきたことや次表を参考として、くれぐれも慎重におこなうことだ。

クラス/アライメント対応表

	GOOD	NEUTRAL	EVIL
THIEF	×	○	○
FIGHTER	○	○	○
MAGE	○	○	○
PRIEST	○	×	○
BISHOP	○	×	○
SAMURAI	○	○	×
LORD	○	×	×
NINJA	×	×	○



アライメント転生

迷宮内を冒険して進む際に、パーティ内に GOOD のキャラクタが多いと、モンスターが道を開けてくれる確率が高くなる。逆に EVIL のキャラクタが多いときにはモンスターはほとんど道を開けてくれない。

このとき、親切にも道を開けてくれたモンスターを攻撃すると、GOOD の者が EVIL に変わることがある。この逆の事態ももちろん起こるが、その場合は悲劇になることが多いらしい。

私の聞いた話では、珍しくモンスターに情をかけた EVIL のファイターが、そのとたんに GOOD の性格に変わってしまい、そのため身に着けていた EVIL のアイテム(SHIELD+3 (E) など)がすべて呪いのアイテムに変わってしまったということだ。誰でも慣れないことをすべきではない。持つて生まれた性格は変えない方が身のためである。

しかしアライメントの違いも救出のときは別である。たとえ EVIL のパーティであっても、迷宮の中で救助を待っている GOOD のキャラクタを救出し、パーティに加えることができるのである。このことを利用すれば、EVIL と GOOD のキャラクタを同時に冒険に参加させることも可能だが、その方法をここで詳しく述べることは避けておこう。





クラス

ウィザードリィのキャラクタが選べるクラスは8種類あり、それぞれ長所や短所を持っている。これを知らずにパーティを結成すると、迷宮の奥地で致命的なダメージを受けて全滅状態に陥ることもある。したがってクラスごとの特性を知り、バランスのとれたパーティを組むことが大切である。

クラスには通常クラスと上級クラスの2種類がある。通常クラスはファイター、メイジ、プリースト、シーフの4種類である。上級クラスはビショップ、サムライ、ロード、ニンジャの4種類である。

通常クラスのキャラクタは、鎧と武器をかまえ戦闘時に攻撃を受け持つ、パーティの後方にいて呪文を唱え戦闘に助勢する、戦闘が終了して手に入れた宝箱の罠を外すなど、ひとつの事柄に精通するだけだ。それに比べ、上級クラスはメイジとプリーストの呪文を同時に覚えたり、鎧と武器を持ちながら呪文も取得する、敵をクリティカルヒットの一撃で殺すなどの特殊性を持っている。しかし上級クラスはレベルを上げるためにより多くの経験ポイントを必要とし、成長に時間と手間がかかるという欠点を持っている。

ここでは各クラスがどのような特殊能力を持っているかを説明しよう。





FIGHTER(ファイター)

ファイターは武器と鎧をすべて使いこなすことができる。なんといっても強力な攻撃力が長所であるが、その性質上攻撃のダメージはモンスター1体に絞られてしまい、数多くの敵を相手にしたときは苦戦を強いられる事になる。呪文の連続攻撃などを仕掛けてくる相手にはあっけなく敗退することが考えられるため、必ずメイジやプリーストの援護が必要である。



ファイターの攻撃力はストレングスとアジャリティに関係している。高いストレングスは攻撃のダメージを増し、アジャリティは敵より早く攻撃をして倒すことにつながる。

ファイターはレベルの上昇という点では非常に早い部類に入る。別表で見る通りシーフの次に上がりやすい。ヒットポイントの増加も大きく、13レベルでヒットポイントが100を越えることも珍しくない。

ヒットポイントが低いメイジなどのキャラクタを作成するときには、まずファイターとしてヒットポイントを上昇させておいてからクラスチェンジするのもいいだろう。



ヒットポイントが高いことと性能のよいアーマーを着用できること、この2つの理由によってファイターは攻撃に対する防御力が最も大きい。結論としてファイターは、前線に立ってヒットポイントの低い者達をかばい、積極的に戦う職業なのだ。ファイターになる者はターミネーターやランボーのように、切られようが撃たれようが起き上がる根性のある猛者がそろっていると思えばよいのである。





MAGE(メイジ)

メイジは戦闘にはまったく向いていない。どんなことがあってもモンスターの目前に立ち武器を振るうなどもっての他である。ではメイジは何をするべきかといえば、パーティの後ろで呪文を唱えるのが仕事なのだ。

メイジの使う攻撃呪文の威力は、ファイターのソードによる攻撃など霞のように思えるものも数多くある。呪文の強みは圧倒的多数のモンスターを1回の呪文で全滅させられることだ。また高レベルのメイジはパーティを迷宮のどこにでも一瞬にして移動させるようなこともできる。



メイジのキャラクタ大事なのはI.Q.とアジャリティである。高いI.Q.はより早く多くの呪文を修得させ、その効果を増し、高いアジャリティは素早く呪文を唱えることにつながる。

メイジの最大の弱点はヒットポイントが低いということである。普通に育てていくと13レベルで50~70ポイント程度だ。強力な魔法を相手にかけられると、よほど高レベルでもない限り生き残ることはできない。この弱点を克服するのはたいへんである。ファイターからのクラスチェンジという手もあるが、これにはとても時間がかかる。



したがって、メイジは常に迷宮の中では常にヒットポイントを最高にしておき、どんな攻撃に逢うときにも無傷でいるしかない。前衛には最後まで出ないですむよう最後尾に位置するべきである。そしてアジャリティを高くして、敵に攻撃される前に呪文で敵を全滅させることだ。





PRIEST(プリースト)

プリーストは小手やヘルメットこそ使えないものの、かなり高性能の鎧と楯まで装備でき、ファイターに次ぐ低いアーマークラスを持たせることが可能である。だが武器は棒状のダメージの小さな物しか扱えない。

プリーストの使命はパーティの守護である。戦闘の場においてはパーティを防御する呪文を唱えてアーマークラスを下げ、傷ついて死にそうな仲間の傷は癒し、毒やパラライズに冒された者は治療する。また危険な罠の正体を見抜くこと、迷宮を照らす光を作り出し、隠されたドアを見つけることもプリーストの仕事である。



プリーストに必要とされるのは高いパイエティとアジリティである。高いパイエティは、より多くの呪文をより早く修得させ、その効果を増大させる。そして高いアジリティを持つならば、敵の攻撃で仲間が命を落とす前に傷を治療し、命を救うことができる。

プリーストのヒットポイントはメイジより1割から2割は大きく、ファイターに匹敵する者もいる。アーマークラスが低いこともあわせて、プリーストはモンスターの攻撃にも長時間耐えられるはずである。



とはいってもプリーストはやはり戦いに出るものではなく、後衛に立ち、防御や治療の呪文を唱えるべきだ。しかし、不幸にして先頭のキャラクタが死亡したときには他の弱いキャラクタを身を持って助けられるよう、4番手に位置するのがよいだろう。



THIEF(シーフ)

シーフは機敏に動かなくてはならないので、小手やヘルメットは装備できず、軽い革の胴着と小型の楯しか持つことができない。また狭い所でも攻撃できるように短い剣しか持ち歩かない。

そのためシーフの攻撃力は低い。またシーフは呪文も使用できない。だが、シーフはモンスターの残した宝箱の罠を作動させずに外すことのできる唯一の職業である。



シーフに必要とされるのは高いアグリティとラックである。アグリティは確実に罠を外すために必要であり、ラックは誤って罠を作動させない運の強さにつながる。

シーフの有利な点はウィザードリィの中で最低の経験ポイントでレベルを上げられることである。その差はシーフとニンジャでは13レベルで2倍の経験ポイントの差が出るほどだ。そのためレベルの上昇はパーティで一番であろう。だがヒットポイントの上昇率が低いため、高いレベルになってもファイターほどの高いヒットポイントは得られない。



シーフはときにファイターと同じ攻撃力があるようと思えるがそれは間違いである。戦闘には出さず、後衛に立たせるべきなのだ。呪文の使えないシーフを後衛に置いてしまっては、戦闘中に何の役にも立たないぞ、と怒ってはならない。シーフの本業は戦うことでもなく呪文を唱えることでもない。他の仲間が命懸けて手に入れた宝箱から、安全に宝を取り出すことなのである。





BISHOP(ビショップ)

ビショップは上級クラスの中では最も作成しやすい。だがそれでも非常に成長の遅い職業であり、レベルアップにはたいへんな努力が必要であることは間違いない。

革の胴着と小型の楯、そして、棒状の武器しか使用できず、戦闘には向かない。最大の利点はメイジとプリースト両方の呪文を修得できるところにある。メイジの呪文からまず覚え、4レベルを過ぎるとディスペルとプリーストの呪文を修得し始めるのだが、修得のスピードは遅く、メイジの呪文をすべて覚えるには25キャラクターレベルが必要であり、プリーストの呪文には28キャラクターレベルを必要とする。



そしてビショップはウィザードリイのどんなクラスにもない特殊能力を持っている。それはアイデンティファイである。この能力を持つ者は迷宮で手に入れたアイテムの判別をすることができる。判別したアイテムは必要であればパーティの誰かが使用でき、もし不要ならボルタックに売ることもできる。この能力がないと鑑定はボルタックに頼るしかなく、法外な金を取られる。



ビショップは、とにかく成長が遅いことを覚悟しておかねばならない。初めの頃は単なるアイテムの鑑定家にすぎず、パーティの足手まといに思えるかもしれない。だが、彼等はいつかはすべての呪文を駆使する者となるはずである。その日が来るまでは、多少できの悪いメイジだくらいに考えて、気長に経験を積ませるべきである。



SAMURAI(サムライ)

サムライもまた最初のキャラクタ作成時に作れる上級クラスである。必要なボーナスポイントは、貴方が2~3時間頑張れば、少なくとも1回は得られるだろう。

サムライはファイターと同じくすべての武器と鎧を使いこなす。しかし決定的な違いは4レベルを過ぎるとメイジの呪文を修得し始めることだ。ただし、その修得のスピードはたいへん遅く、すべての呪文を覚えるのは22レベルである。レベルアップにも非常に多量の経験ポイントを必要とするため、成長させるのは困難だ(13レベルのメイジからのクラスチェンジという手を用いれば、呪文を覚える必要がないのでかなり楽にはなる)。



サムライの攻撃力はファイターと同様に非常に強力である。あるマジックアイテムを手に入れれば、無敵に近い状態になる。またサムライはファイターと同じ程度のヒットポイントを持っているので生存確率が高い。メイジが死亡することがあっても、呪文が使える者が生き残っていることは、パーティにとって大きな利点である。



問題は、サムライが呪文を唱えるときはその強力な攻撃力は発揮できないということだ。ときにはこのために手強いモンスターが生き残り、パーティに死者が出ないと限らない。呪文だけでモンスターを全滅させる自信のないときは、サムライは武器によって確実に1体ずつモンスターを倒す方がよいかもしれない。特にメイジが生き残っているのであれば、呪文は極力メイジに唱えさせることだ。





LORD(ロード)

最初のキャラクタ作成の時点では、ロードを誕生させることはできない。ロードに要求される能力はあまりにも多種かつ多量であり、最高のボーナスポイント29を費やしても、要求を満たすだけの特性数値は得られないのだ。そのためキャラクタをロードのクラスにつけるには、クラスチェンジが唯一の方法となる。

この場合に注意すべきことがある。本来ロードとは騎士の上位に位置する聖騎士であり、場所によってはパラディンとも呼ばれる神に仕える戦士である。そのロードにクラスチェンジをおこなうには、GOODのアラインメントを持つキャラクタでなくてはならない。



ロードはファイターと同程度の攻撃力を持ち、すべての武器と鎧を着けることができる。そして4レベルを越えるとプリーストの呪文とディスペル能力を修得し始める。呪文を修得するスピードはサムライよりは早く、16レベルを過ぎればすべての呪文を修得する。

ファイターとして戦いながら自ら治療の呪文が使えるというこの利点は、ときには両刃の剣になりかねない。それは、サムライの場合と同様、ロードが呪文を使用するときには攻撃ができないという事実である。これにより手強いモンスターが生き残り、パーティに死者を出さないとも限らない。

そのためロードは戦闘の場では攻撃に専念することだ。戦闘中の防御や治療はプリーストに任せ、ロードの呪文はキャンプ中に使用するように心掛けるべきである。



NINJA(ニンジャ)

ニンジャもやはり最初のキャラクタ作成時には作ることができず、クラスチェンジをおこなって初めてニンジャになることができる。だが前記のロードとは正反対のクラスである。場所によってはアサシンと呼ばれている非常に冷徹で情容赦ない戦闘集団であり、彼等のアライメントはEVILでなくてはならない。



ニンジャはすべての鎧や武器を使うことができるが、その本当の力は何も身に着けていないときに発揮される。

素手による攻撃は、他のクラスと違い凄まじい攻撃力を持っていて、その威力はロングソードに匹敵する。また、ニンジャはどんな敵でも一撃で葬り去るクリティカルヒットの特殊能力を持つ。これは敵対するモンスターの急所を攻撃し、一瞬にしてそのモンスターを絶命させる。そして、この攻撃は素手のときが最も成功確率が高く、武器を持つと確率は素手のときより低くなる。

何も身に付けなくともアーマークラスは8となり、3レベルごとに1ずつ下がっていく。高レベルのニンジャは裸でもアーマークラス-10を持つことができる。しかし、たとえリング1個でも身に着けると、たちまちアーマークラスは10に戻ってしまう。



最初のうちはニンジャも鎧などで可能な限りアーマークラスを下げておくことを忘れてはいけない。彼等は成長に最高の経験ポイントを必要とするため、間違ってもエナジードレインの攻撃を受けてはならないのである。





通常クラス経験ポイント一覧表

レベル	THIEF	FIGHTER	MAGE	PRIEST
2	900	1000	1100	1050
3	1551	1724	1896	1810
4	2674	2972	3268	3120
5	4610	5124	5634	5379
6	7948	8834	9713	9274
7	13703	15231	16746	15989
8	23625	26260	28872	27567
9	40732	45275	49779	47529
10	70227	78060	85825	81946
11	121081	134586	147974	141286
12	208760	232044	255127	243596
13	359931	400075	439874	419993



上級クラス経験ポイント一覧表

レベル	BISHOP	SAMURAI	LORD	NINJA
2	1200	1250	1300	1450
3	2105	2192	2280	2543
4	3692	3845	4000	4461
5	6477	6745	7017	7826
6	11363	11833	12310	13729
7	19935	20759	21596	24085
8	34973	36419	37887	42254
9	61356	63892	66468	74129
10	107642	112091	116610	130050
11	188845	196650	204578	228157
12	331307	345000	358908	400275
13	581240	605263	629663	702236



クラスチェンジ

ウィザードリィの世界ではロードとニンジャは最初からそのクラスにつくことはできない。規定の特性数値が非常に高いために、最高のボーナスポイントである29ポイントを得ても、そのクラスに必要な特性数値に達することはできないのである。この2種類の上級クラスになるにはクラスチェンジをしなくてはならない。

クラスチェンジは、目標とするクラスの規定の特性数値にキャラクタの特性数値が達したとき、初めておこなえる。その状態にキャラクタの特性数値を上昇させるには、以下に記すいくつかの方法がある。

特性数値向上の手段

まず第1の最もオーソドックスな方法は、迷宮の中で戦い抜き、キャラクタのレベルを上げることである。これにより、キャラクタの特性数値を目的のクラスの規定数値まで上昇させるのである。

この方法で早くクラスチェンジをするためには、キャラクタを作成するときに、目指す規定数値までの値を平均的に割り振ること、そしてもうひとつ、成長に要する経験ポイントの少ないクラスでレベルを上げることが大切である。ロードならばファイターで、ニンジャならばシーフでレベルを上げるのが、最も少ない経験ポイントでクラスチェンジをするための選択だ。





ここで考えなければいけないのは、アラインメントのことである。ロードを目指すファイターはGOOD、ニンジャを目指すシーフはEVILの性格とすることを忘れてはならない。

第2に、経験を積んだパーティの中で特性数値を上げるのならば、少々過激で危険だが手っ取り早い方法がある。これは13レベルのメイジがいなければ使えない方法だが、エナジードレイン攻撃をキャラクタに仕掛けてレベルを下げるモンスター(ナイトストーカー、ライフスティーラーなど)に、クラスチェンジを目指すキャラクタを裸にしてひたすら立ち向かわせるのだ。

そして目的のキャラクタのレベルが減少させられたら、モンスターを倒さずにすぐメイジの呪文のMALORでランダムテレポートをするのである。これによって、攻撃を受けたキャラクタはレベルとヒットポイントは下がっているが、特性数値と経験ポイントは減少していない状態になる。この状態で城に帰り宿屋に泊まれば、レベルはすぐ元に戻り、ヒットポイントは再び上昇し、特性数値も通常通り変化する。こうして、経験ポイントを上げずに特性数値のみを上昇させることができる。

キャラクタの変化

さて上記のような努力をしてクラスチェンジを実行すると、キャラクタはどのように変化するだろうか。それが貴方の一番気掛かりなところであろう。以下にそれを記す。





クラス

当然、チェンジを望んだクラスに変わっている。

経験ポイント／キャラクタレベル

経験ポイントは0に戻り、したがってキャラクタレベルも1に戻る。

年令

いかなるクラスからチェンジしようとも、自動的に252週間の時間がかかる。

所持品

所持している金額とアイテムは一切紛失しない。ただし新しいクラスで装着できないものを身に着けていると、それが脱げなくなってしまい、他の物が装着不可能になることもあるので、クラスチェンジの前には外しているのが望ましい。

ヒットポイント

ヒットポイントの最高値は変わらず残る。新しいクラスでレベルが上がれば、そこにさらにヒットポイントが加算されていく。これはチェンジクラスの大きな利点であり、このことを利用すると、ヒットポイントが100以上もあるタフなメイジも作ることができる。





特性数値

特性数値は各種族の基本数値に戻ってしまう。これが各クラスの基本数値ではないことに留意せよ。多大な努力を払って特性数値を上げて作ったロードやニンジャも、誕生したばかりでは、レベル1のキャラクタ以上の能力の持主ではない。それどころか、クラスチェンジによって新生したキャラクタの特性数値には、最初のキャラクタ作成時に与えられるボーナスポイントの恩恵さえもない。

ヒットポイントがなまじ大きいだけに過大評価しがちであるが、クラスチェンジしたばかりのキャラクタは、“ただの人”以下であると思っていた方がよいのである。

呪文

それまでに覚えていた種類の呪文はすべて使用可能である。もし呪文を使えないクラスにチェンジしても、以前の記憶は残っている。このことを利用すると、TILTOWAITの呪文が使えるシーフなどという、たいへんに有用なキャラクタも作り出せる。

ただし、呪文のパワーレベルは、元のキャラクタが覚えていた呪文の種類と同じ数に減る。たとえば、1レベルの呪文4種(KATINO, HALITO, MOGREF, DUMAPIC)はすべて修得し終えたメイジがいるとしよう。このキャラクタがクラスチェンジした場合、パワーレベルは、元のメイジのそれが8回であろうと9回であろうと必ず呪文の種類数と等しい4回になってしまうのである。もちろん、新しいクラスが呪文使用の可能なクラスであれば、キャラクタレベルの上昇と共に再び呪文のパワーレベルも増えていく。





パーティ

ウィザードリィの迷宮を冒険するのに最も大切なのは生き残ることだ。生き残るために大切なことのひとつに、パーティの編成の問題がある。

たとえどんな豪傑がそろっていようとも、ファイターだけのパーティなどはたいへんに危険である。迷宮の深い部分に出現するモンスターの強力な呪文やブレス攻撃は、ブリーストやメイジの協力なしには耐えられないだろう。また宝箱を安全に開封するためにはシーフもぜひパーティに加えたいものだし、ボルタックの店で無駄な金を使わないためには発見したアイテムの判別ができる高レベルのピショップも育てなくてはならない。

このように考えてみると、たった6人のキャラクタでどんな事態にも応じられる完璧なパーティを編成することは不可能だ。時と場合により、その場面で最も効果的なパーティを組むことが、まずは最善の策だろう。

前衛と後衛

一般的にパーティはどんな編成をとるべきだろうか。まずパーティ6人の位置について考える。

前衛の3人は主に肉体的戦闘をおこなう。この3人は、各々がモンスター1体に対して武器もしくは自分の拳で物理的ダメージを与え、また逆にモンスターからの物理的ダメージを受ける。したがって前衛に立つ3人は敵にダメージを与える攻撃力と同時に、敵の攻撃を避けるアーマーク



ラスを備え、攻撃を受けたときはそれに耐えるヒットポイントを持つ者でなくてはならない。これにはファイターもしくはサムライ、ロード、ニンジャが適当である。

そして後衛の3人は、戦闘向きでないクラス、すなわちシーフ、メイジ、プリースト、ビショップの中から選択する。ただし前衛のファイターを補助するためにメイジとプリーストを必ず参加させることを忘れてはいけない。

初期のパーティ編成

初めのキャラクタ作成時に作れる限界はサムライまでであり、ロードとニンジャを作ることはできない。したがって最初のパーティでは、前衛はファイターかサムライということになる。このとき努力してサムライを1人ぐらい作つておくと、後々呪文不足に悩まなくてすむだろう。

よく聞く質問は、プリーストはファイターと同じ程度のアーマークラスまで下げられるので前衛に立てないか、というものだ。それは確かに不可能ではない。しかし、1レベルのファイター2人とプリーストが前衛に立っている状態で、ファイターが瀕死の怪我を負ったとしよう。するとプリーストはDIOSの呪文を唱えてファイターを治療しなくてはならないから、そのラウンドは攻撃ができなくなり、その分敵を倒すのが遅れて戦闘が長引くことになる。

世にいう通り攻撃は最大の防御である。特に低レベルの頃は、キャラクタの安全は攻撃を受ける前にいかに敵を倒すかにかかっている。1~3レベル程度では、プリーストは前に出さず、後衛で治療に専念させた方が無難だろう。





さて、そうなると後衛には2人分の余地しか残されていない。低レベルのファイターにはKATINOの呪文による支援が非常に効果的であるから、メイジをパーティから外すわけにはいかない。これで残る席はひとつである。

そこで問題となるのは、シーフとビショップのどちらをパーティに参加させるかということだ。シーフは罠の解除に必要であり、ビショップは発見したアイテムを判別するのに必要である。しかし、ここは迷うことなくシーフを入れるべきだ。ビショップがアイテムの鑑定をするといつても、シーフが宝箱を開けなければ話は始まらない。そのためにも、確実に罠を解除できるシーフを育てることが先決なのである。

これでパーティを構成する6人のメンバーが決まった。後衛キャラクタの位置は、前衛のファイターが倒れた場合を考慮して、アーマークラスの低い順に配置する。結論として、初期のパーティにおける最良の編成は、以下の順となる。

- | | |
|---|-----------------|
| 1 | ファイター(あるいはサムライ) |
| 2 | ファイター(あるいはサムライ) |
| 3 | ファイター(あるいはサムライ) |
| 4 | プリースト |
| 5 | シーフ |
| 6 | メイジ |





迷宮の中ほどへ

前述のパーティーで戦えば、10キャラクタレベル程度までは順調に上がれるはずである。しかし迷宮の奥深く冒険するのなら、絶対にビショップ^oが必要だ。なぜなら取得したアイテムを判別し、よいアイテムはただちに装備できるからである。

そこで、プリーストが5キャラクタレベル程度に成長したら、彼(彼女かもしれないが)を前衛に出し、ビショップ^oを養成するべきである。この場合のパーティ編成は以下のようになるだろう。

- | | |
|---|--------------------|
| 1 | ファイター(あるいはサムライ) |
| 2 | ファイター(あるいはサムライ) |
| 3 | プリースト |
| 4 | シーフ |
| 5 | ビショップ ^o |
| 6 | メイジ |

6番手にいるメイジは、この頃にはもう高レベルの攻撃呪文を唱えられるようになっているはずである。ビショップ^oが参加したこの機会に、KATINOで相手を眠らせるくらいの仕事はビショップ^oに任せ、戦闘が開始されたらすぐに攻撃の呪文で敵にダメージを与える役割にまわるとよい。





迷宮深部への侵攻

前述の編成のパーティにおいてビショップが成長してくると、プリーストの代わりもできるようになる。そうしたら、3番手にいるプリーストをロードにクラスチェンジするのも面白い。これで再び前衛に強力な攻撃力を持ったキャラクタがそろうわけだ。

また、プリーストがEVILでロードへのクラスチェンジができない場合には、シーフからニンジャへのクラスチェンジを試みるとよい。高レベルのニンジャはシーフ同様に罠の解除も可能なのである。

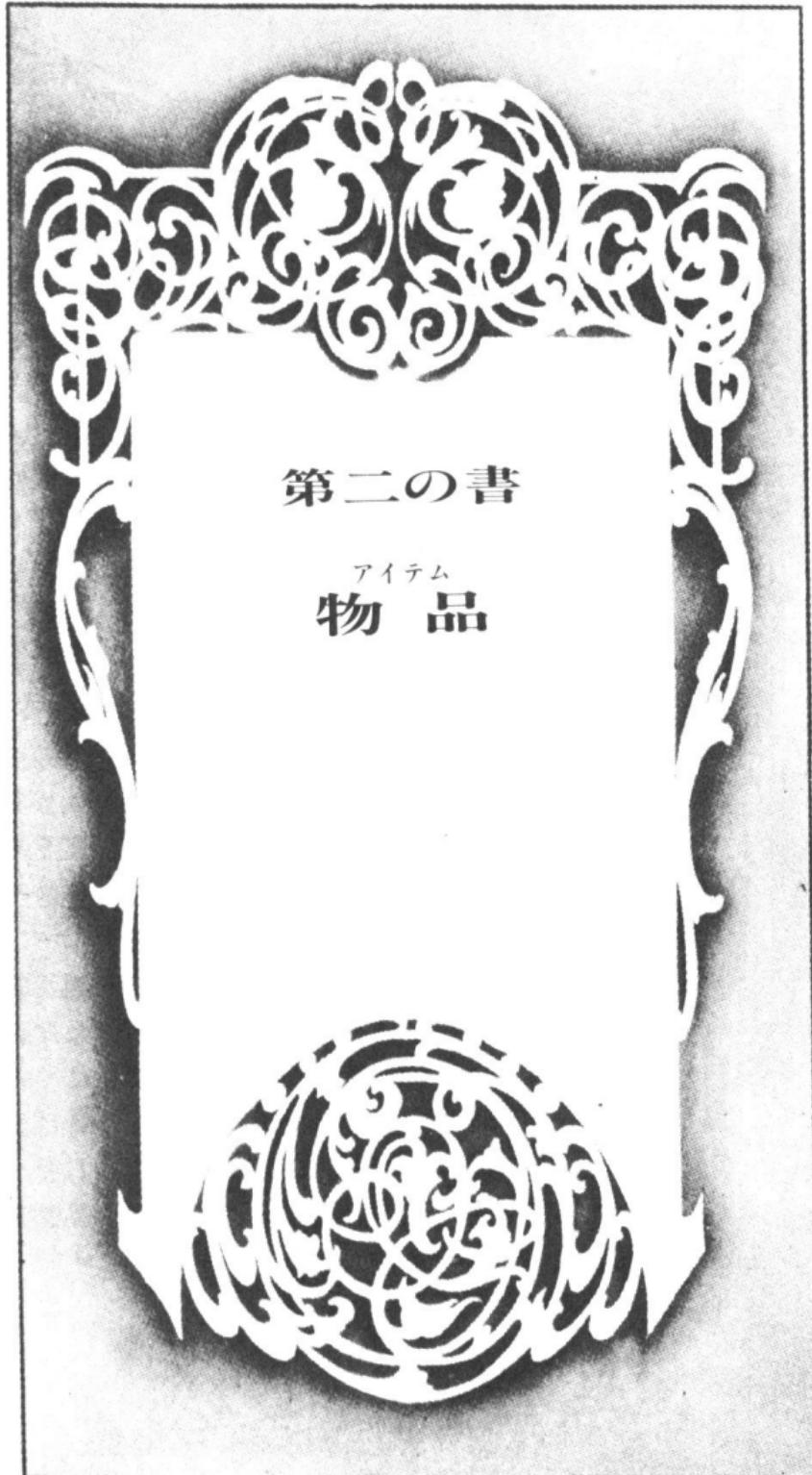
GOODの場合

- 1 ファイター
(あるいはサムライ)
- 2 ファイター
(あるいはサムライ)
- 3 ロード
- 4 シーフ
- 5 ビショップ[°]
- 6 メイジ

EVILの場合

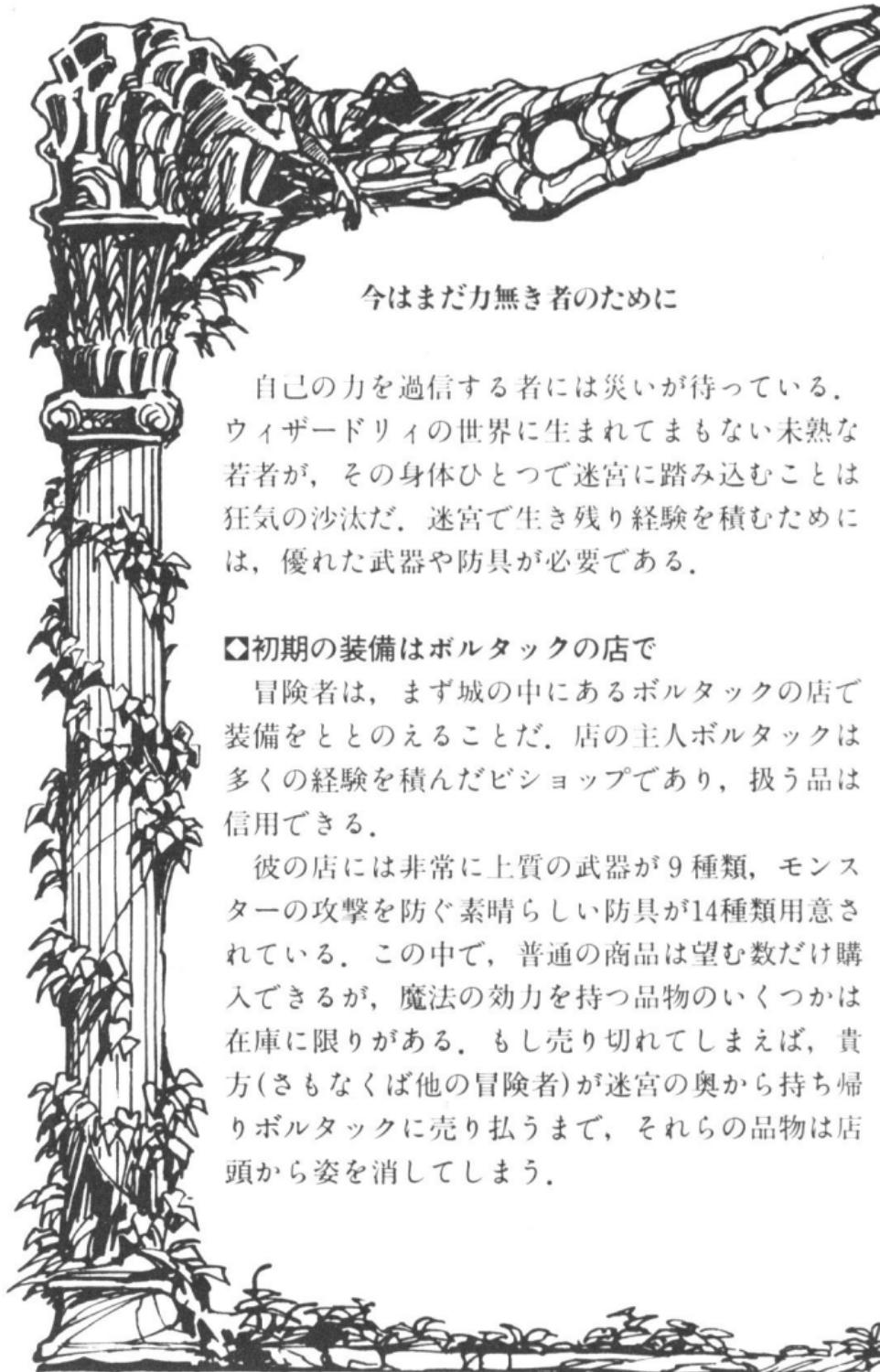
- 1 ファイター
(あるいはサムライ)
- 2 ファイター
(あるいはサムライ)
- 3 ニンジャ
- 4 プリースト
- 5 ビショップ[°]
- 6 メイジ





第二の書

アイテム
物 品



今はまだ力無き者のために

自己の力を過信する者には災いが待っている。ウィザードリィの世界に生まれてまもない未熟な若者が、その身体ひとつで迷宮に踏み込むことは狂気の沙汰だ。迷宮で生き残り経験を積むためには、優れた武器や防具が必要である。

■初期の装備はボルタックの店で

冒險者は、まず城の中にあるボルタックの店で装備をととのえることだ。店の主人ボルタックは多くの経験を積んだビショップであり、扱う品は信用できる。

彼の店には非常に上質の武器が9種類、モンスターの攻撃を防ぐ素晴らしい防具が14種類用意されている。この中で、普通の商品は望む数だけ購入できるが、魔法の効力を持つ品物のいくつかは在庫に限りがある。もし売り切れてしまえば、貴方(さもなくば他の冒險者)が迷宮の奥から持ち帰りボルタックに売り払うまで、それらの品物は店頭から姿を消してしまう。



■迷宮よりの戦利品

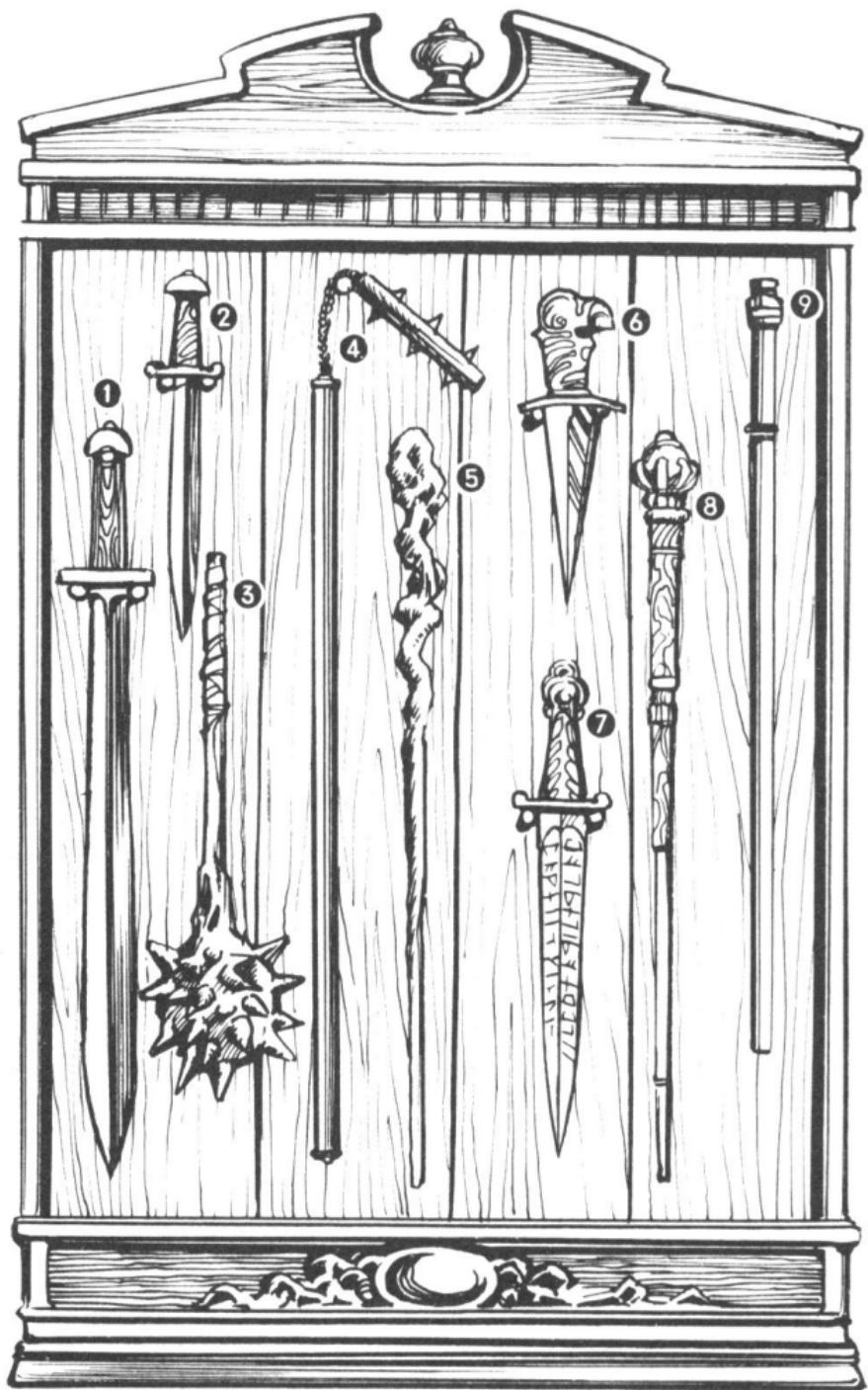
貴方が迷宮の中で得る武器や防具には、ボルタックの店では求められない高性能のものがある。これらを使用することで、貴方は強大な力を得るだろう。もし必要がないものならば、ボルタックが壳値の半額で買い上げてくれる。ただし正体のわからない品物は買ってはくれない。

■冒険者に害なす呪いの品物

迷宮の中にはワードナの呪いが掛かった品物も落ちている。これらをいったん身に付けると、もう手放すことはできない。そしてその着用者の体力や攻撃力を下げ、着実な死へと向かわせる。

■物品鑑定

戦利品の素性を知り、呪いの品を避けるためには、それをアイデンティファイ(鑑定)せねばならない。アイデンティファイの能力は、ビショップのみが持っている。貴方のパーティに有能なビショップが参加していなければ、ボルタックが有料でその鑑定をおこなってくれるだろう。



- | | | |
|------------------------|--------------------------|--------------------------|
| ① LONG SWORD | ④ ANOINTED FLAIL | ⑦ SHORT SWORD + 1 |
| ② SHORT SWORD | ⑤ STAFF of MOGREF | ⑧ STAFF + 2 |
| ③ ANOINTED MACE | ⑥ DAGGER | ⑨ STAFF |



ボルタック商品

迷宮の中で戦い、宝を手に入れて生き残るために最も大事な物は武器と防具である。冒険の初期において、その唯一の入手先となるのがボルタックの店だ。

ボルタックの店に最初に置かれている武器や防具は、ごく普通の品である。中には魔法の品物も存在するが、ただ簡単な呪文が封じてあるにすぎない。強い魔力を秘めた武器などは、冒険者達が迷宮から持ち帰って店主ボルタックに売り払うまでは、店のどこにも存在していない。

だが、そのごく普通の品物も、使いようによっては大きな効果を發揮するし、使い道を間違えれば何の役にも立たないので。ここでは、ボルタックの店に最初に置かれているそれらの商品を紹介しよう。ここで得た知識は、やがて貴方が迷宮内で強力なマジックアイテムを手に入れたときにも、おおいに役立つはずである。

武 器

LONG SWORD(大剣)

ロングソードはボルタックで購入できる最強の武器である。80センチほどの長さを持ち、鋭い両刃の剣で刃の長さは60センチほどある。この武器を使用できるのは、ファイター系のキャラクタ(ファイター、サムライ、ロード、ニンジャ)に限られる。ダメージは1~8ポイント。





***SHORT SWORD*(小剣)**

SHORT SWORD+1 (+1の小剣)

ショートソードはロングソードよりも短く、60センチほどの長さの両刃の剣である。この武器はファイター系のキャラクタ以外に、シーフも扱うことができる。ダメージは1～6ポイント。

ショートソード+1は刃の側面にルーン文字による魔法の呪文が刻まれているため、ただのショートソードよりも強力である。その代わり非常に高価であり、ボルタックにも2本しか在庫がない。ダメージは2～7ポイント。

STAFF(杖)

STAFF+2 (+2の杖)

スタッフは120センチほどの長さを持つ樅の木の棒である。これは、刃の付いた武器を使用できないプリーストやビショップにも、ほとんど武器を持つことができないメイジにさえも使用できる。ダメージは1～5ポイント。

スタッフ+2はスタッフの全面に硬化の呪文を刻み付けてあり、その硬度は鉄と変わらない。ダメージは3～7ポイント。

STAFF of MOGREF(MOGREFの杖)

このスタッフには、その名にある通りMOGREFの呪文が封じてある。不幸にして前面で戦闘をしなくてはならなくなつたメイジは、この杖を使いアーマークラスを下げるのだ。しかしこの呪文はある程度の使用で消滅してしまう。

呪文が消えると杖は役に立たない木の塊になり、もう戦闘には使えない。ボルタックには、たった1本しか置かれ





ていない。

純粹に武器として用いた場合のダメージは1～6ポイント。ただしSTAFF+2よりも敵に当たりやすい。

ANOINTED MACE(祝福されたメイス)

メイスとは、80センチほどの長さの櫂の棒の一端を刺の付いた鉄のカバーで補強した武器である。アノインテッドメイスとは、それが神殿で神の祝福を受け、油で清められたものである。ファイター系のキャラクタでも使用は可能だが、本来はプリーストやビショップの持ち物である。ダメージは2～6ポイント。

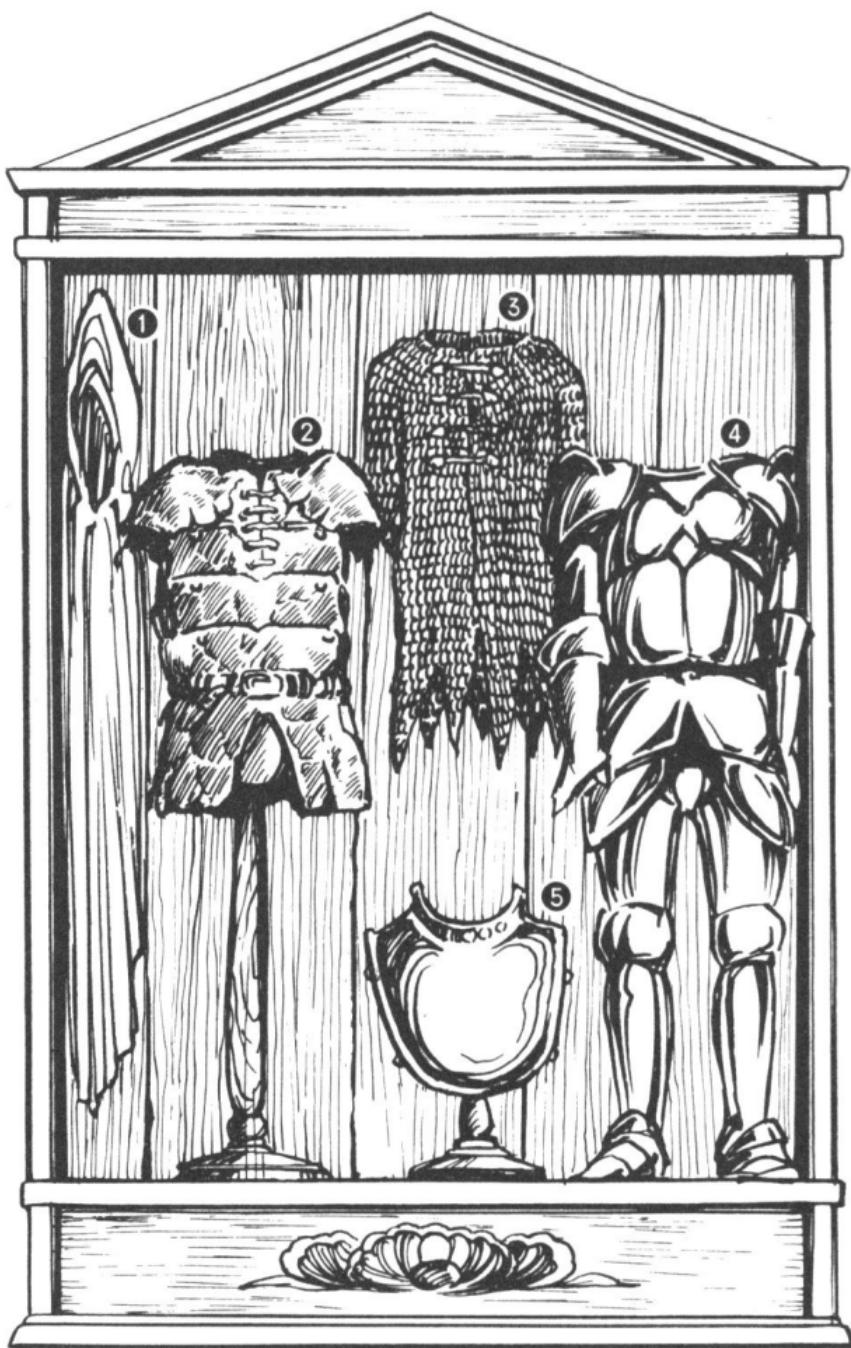
ANOINTED FLAIL(祝福されたフレイル)

刺で補強した40センチの棒を100センチの柄につなぎ、その柄を両手で持って振り回し、敵に当てる武器である。達人が使うと、その威力は常人なら即死してしまうほどである。これも神殿で神の祝福を受け、油で清められている。ダメージは1～7ポイント。

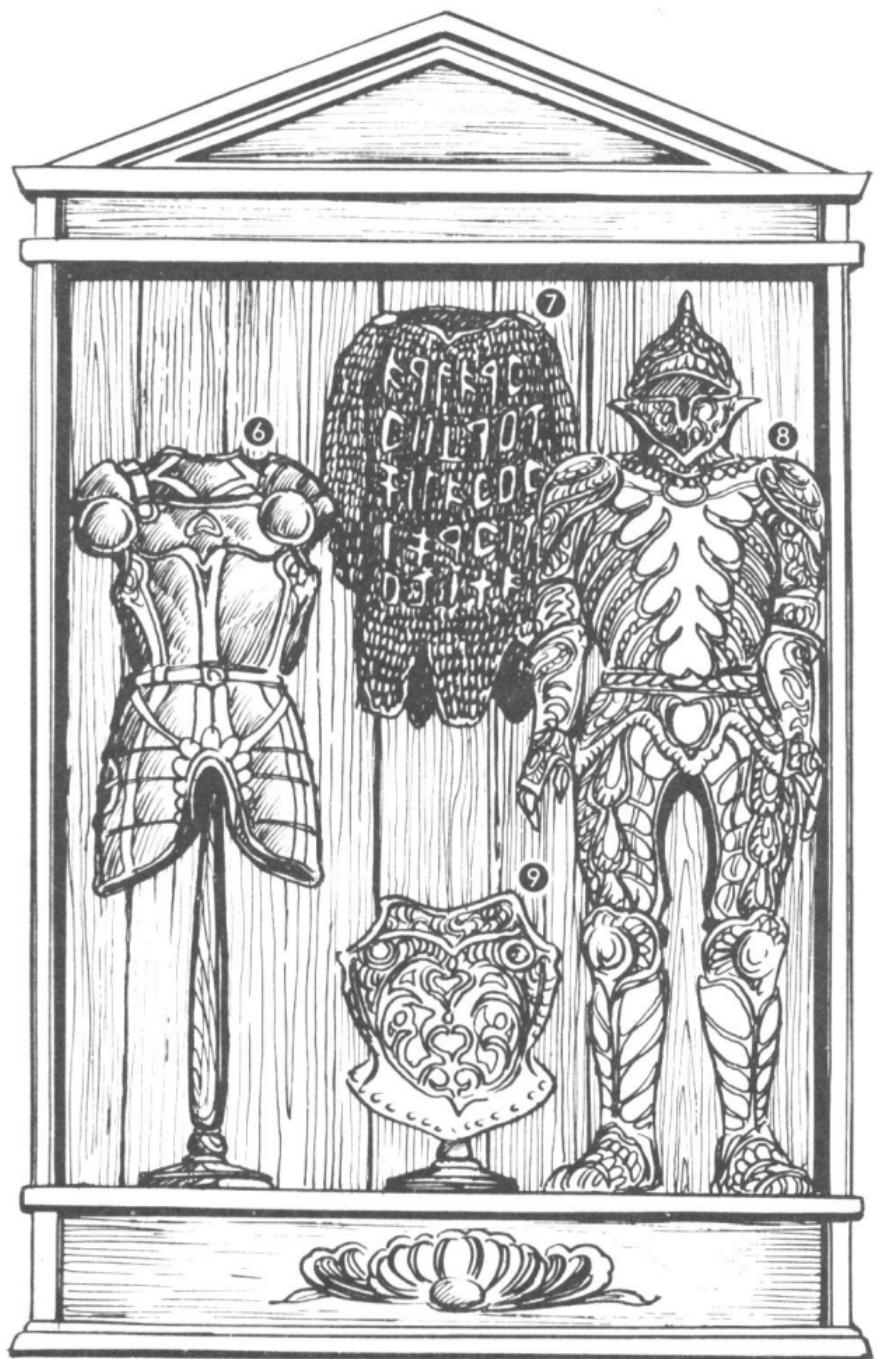
DAGGER(短刀)

ウィザードリィの世界では最も安価な武器である。30センチほどの、いわゆる短刀というのだ。普通の人間相手なら十分なダメージを持つだろうが、モンスター相手では、はなはだこころもとない武器である。ダメージは1～4ポイント。





① ROBES ③ CHAIN MAIL ⑤ BREAST PLATE
② LEATHER ARMOR ④ PLATE MAIL



⑥ LEATHER + 1

⑦ CHAIN MAIL + 1

⑧ PLATE MAIL + 1

⑨ BREAST PLATE + 1



鎧

ROBES(ローブ)

ローブは布をたっぷり使ってダブダブに作ってある。この余分な布で敵の目標を誤らせて攻撃をかわすのである。鎧の着られない魔法使いにとってはありがたい品だ。またこれは魔法使いの貫祿を上げることにも効果がある。アーマークラスを1下げる。

LEATHER ARMOR(革の鎧)

LEATHER + 1 (+ 1 の革の鎧)

レザーアーマーは牛の革を乾燥させて固くし、それを何枚か重ねて鎧に仕立てたものだ。このアーマーは他のどれよりも軽く、シーフでも着用できるが、アーマークラスは2しか下がらない。

レザーアーマー+1は革の表面を石のように固くする魔法の薬を革に塗り込み、その効果でアーマークラスをさらに1下げている。

CHAIN MAIL(鎖の鎧)

CHAIN MAIL + 1 (+ 1 の鎖の鎧)

チェインメイルは小さな鎖を繋ぎ合わせたチョッキのような鎧であり、プリーストでも着用できる。レザーアーマーよりも防御力は強く、アーマークラスは3下がる。

チェインメイル+1は鎖のひとつひとつに呪文をかけて繋ぎ合わせた物である。アーマークラスは4下がる。



BREAST PLATE(胸あて)

BREAST PLATE + 1 (+ 1 の胸あて)

ブレストプレイトは鉄で作られた胸あてである。プレイトメイルほどは重くないため、プリーストでも着用できる。また、鉄も多く使ってないので安い。アーマークラスは4下げる。

ブレストプレイト+1は表面に硬化の呪文を刻み付けてあるので、さらにアーマークラスを1下げる。

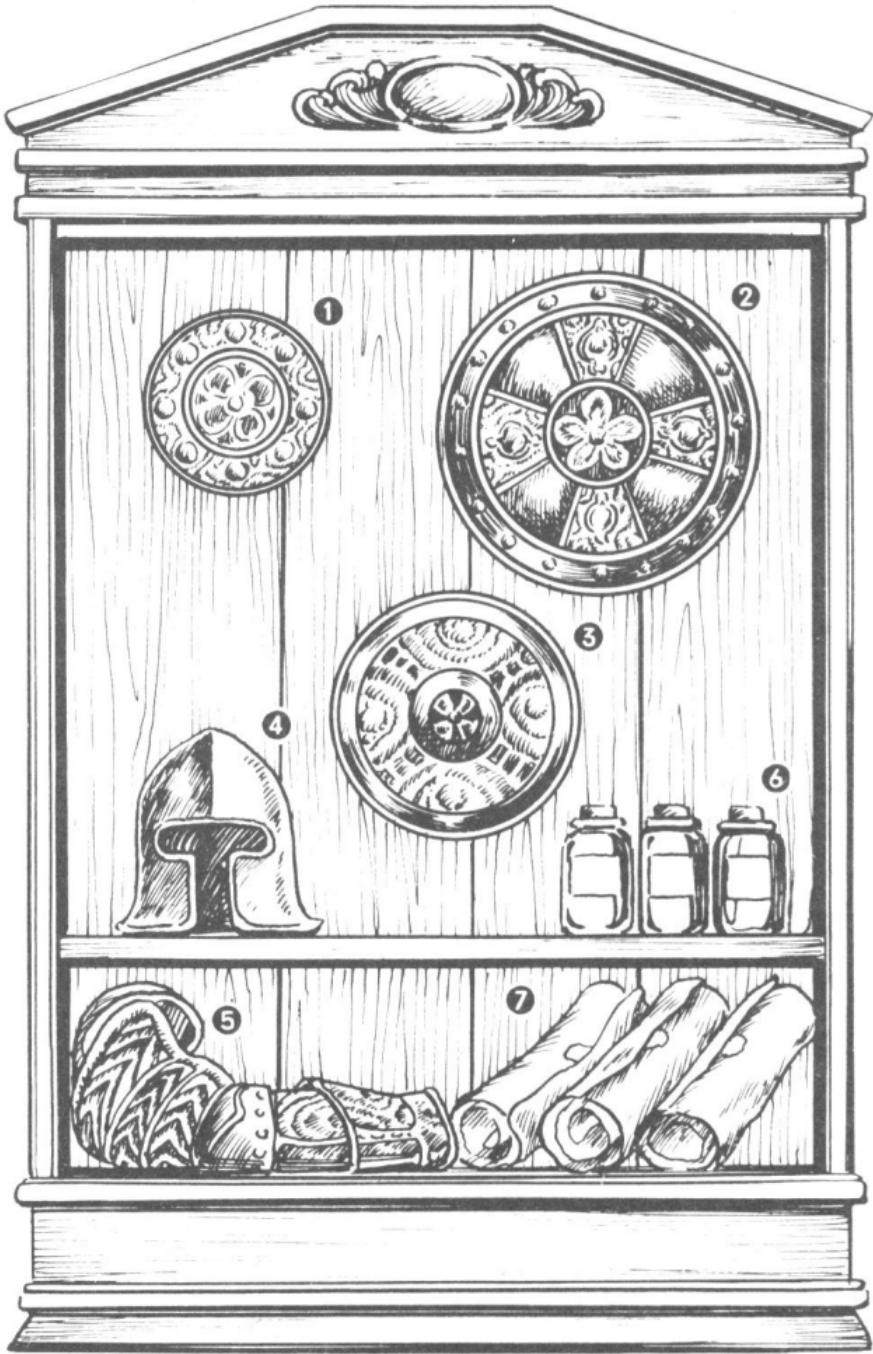
PLATE MAIL(板金の鎧)

PLATE MAIL + 1 (+ 1 の板金の鎧)

プレイトメイルは全身を覆う鉄の鎧である。非常に重いが、鎧の中では最高の防御効果を持ち、アーマークラスを5下げる。

プレイトメイル+1は、呪文などの効果ではなく、“ミスリル”という銀に似た特殊な金属を用いることによってアーマークラスを1下げている。これはボルタックにはひとつしか在庫がない。





① SMALL SHIELD

④ HELM

⑥ POTION

② LARGE SHIELD

⑤ GLOVES of COPPER

⑦ SCROLL

③ SHIELD+1



楯

SMALL SHIELD(小型の楯)

魔法使い以外の誰もが使えるのがスモールシールドである。直径40センチの円形をしていて、アーマークラスが2下がる。シールドは普通手に持つのではなく、腕にくくりついているため、両手は自由に使える。

LARGE SHIELD(大型の楯)

ラージシールドは80センチの円形をしている。スモールシールドよりも大きく重いため、一部のクラスにしか持つことはできない。アーマークラスが3下がる。

SHIELD + 1 (+ 1 の楯)

シールド+1はスモールシールドと同じ大きさだが、その表面に刻まれた呪文の効果はラージシールドよりも1低いアーマークラスを与えてくれる。

小 手

GLOVES of COPPER(銅の小手)

グローブとは、鎧とは別に両手を守るために着ける小手のことである。グローブオブカッパーは銅製の小手で、アーマークラスを1下げてくれる。





ヘルメット

HELM(ヘルメット)

ヘルメットはアーマークラスを1下げ、戦闘をする者の頭部を守ってくれる。金が集まつたら、まっさきにそろえるべき品である。

薬, 卷物

POTION of DIOS(治療薬)

低レベルのときの命綱ともいえる呪文がプリーストの DIOS である。この呪文と同じ効果を持つ薬草で作られた水薬をガラス壠に詰めたものがこのポーションだ。この薬を飲んだキャラクタは、1～8 のヒットポイントを回復する。しかし1～3 レベル程度までは、この薬は高価で手が出ないであろう。

POTION of LATUMOFIS(毒消し薬)

最も修得しにくい LATUMOFIS と同じ効果を持つ薬草で作られた水薬をガラス壠に詰めたものだ。迷宮の中で毒に冒されたときなどはこの薬が役に立つ。7 レベルぐらいまではパーティの必需品である。



POTION of SOPIC(防御の薬)

これは SOPIC の呪文を溶かし込んだ薬である。アーマークラスを 2 下げる効果を持っているが、最初のうちはまったくの贅沢品であり、裕福になり買える頃には必要がなくなっている。

SCROLL of BADIOS(減命の呪文)

SCROLL of KATINO(催眠の呪文)

SCROLL of HALITO(火球の呪文)

スクロール(巻物)の表面には呪文が記されており、これを所持していれば、パーティの呪文が尽きてしまったときや相手を驚かしたときにも攻撃が可能となる。しかも通常の呪文と異なり、この呪文はどのクラスのキャラクタにも使用できるのだ。ただしスクロールに書かれた呪文は、一度読み終えると消え去ってしまう。

ボルタックに売られているものは、モンスター 1 体のヒットポイントを 1 ~ 8 だけ奪い去る BADIOS のスクロール、モンスターを眠りにつける KATINO のスクロール、ダメージ 1 ~ 8 の火球を敵に投げつける HALITO のスクロールの 3 種である。

だが始めのうちは、これらのスクロールを購入するよりも、鎧や薬を入れるほうが役に立つだろう。



ボルタック防具一覧表

○装着可能 ●装着不可

商品名	価格	AC	F	M	P	T	B	S	L	N
ROBES	15	-1	○	○	○	○	○	○	○	○
LEATHER ARMOR	50	-2	○	●	○	○	○	○	○	○
LEATHER + 1	1500	-3	○	●	○	○	○	○	○	○
CHAIN MAIL	90	-3	○	●	○	●	●	○	○	○
CHAIN MAIL + 1	1500	-4	○	●	○	●	●	○	○	○
BREAST PLATE	200	-4	○	●	○	●	●	●	○	○
BREAST PLATE + 1	1500	-5	○	●	○	●	●	●	○	○
PLATE MAIL	750	-5	○	●	●	●	●	○	○	○
PLATE MAIL + 1	1500	-6	○	●	○	●	●	●	○	○
HELM	100	-1	○	●	●	●	●	●	○	○
SMALL SHIELD	20	-2	○	●	○	○	○	○	○	○
LARGE SHIELD	40	-3	○	●	○	●	●	●	○	○
SHIELD + 1	1500	-4	○	●	○	○	●	●	○	○
GLOVES of COPPER	3000	-1	○	●	●	●	●	○	○	○

注) 表の中では、8種類のクラスを次のように表しています。

F : ファイター B : ビショップ

M : メイジ S : サムライ

P : プリースト L : ロード

T : シーフ N : ニンジャ



ボルタック武器一覧表

○装着可能 ●装着不可

商品名	GP	ダメージ	F	M	P	T	B	S	L	N
LONG SWORD	25	I-8	○	●	●	●	●	○	○	○
SHORTSWORD	15	I-6	○	●	●	○	●	○	○	○
SHORTSWORD+1	15000	2-7	○	●	●	○	●	○	○	○
SLIFF	10	I-5	○	○	○	○	○	○	○	○
SLIFF+2	2500	3-7	○	○	○	○	○	○	○	○
SLIFF OF MOGREF	3000	I-6	●	○	●	●	○	●	●	●
ANVINTED MACE	30	2-6	○	●	○	●	○	○	○	○
ANVINTED FLAIL	150	I-7	○	●	○	●	●	○	○	○
DAGGER	5	I-4	○	○	●	○	●	○	○	○

ボルタックの薬と巻物(すべてのクラスで使用可能)

商品名	GP
POTION of DIOS	500
POTION of LATUMOFIS	300
POTION of SOPIC	1500
SCROLL of BADIOS	500
SCROLL of KATIVO	500
SCROLL of HALITO	500





ベストアイテムの装備

パーティはボルタックの店から武器や防具を購入して装備を整える。だが、初期の頃はパーティ全員の所持金を集めてもたかが知れているから、やたらに高価な品を買いあさることはできない。それにまた、ボルタックの商品は高価なものが性能も優れているとは限らないのである。

そこで、パーティの所持金の範囲でそろえられるベストアイテムとは何かを、ここで示すことにしよう。

パーティの所持金平均総額

各キャラクタの所持金を平均すると、まずたいていの場合、150 GP 前後になる（もちろん、これは統計的な数値であり、ときにはもっと所持金が多くたり少なかったりするキャラクタもいるだろう。150 GP というのは、あくまで多くのキャラクタを平均した場合の値である）。

したがって、パーティの 6 人のキャラクタの持つ金額を合計すると、900 GP を持っている計算になる。少し余裕をみて、パーティの平均的な所持金総額は少なくとも 880 GP と考えておけば間違いない。以下では、この 880 GP という値をもとに話を進めることにする。





ファイター3人のパーティ

まず、ファイター3人、シーフ1人、プリースト1人、メイジ1人の最も平均的なパーティを例にとり、880GPの範囲でどれほどの装備が可能となるのか、実際に品物を購入しながらみてみよう。



アイテムを購入するときには、まず防具をそろえることを一番に考えなくてはいけない。それは先頭に立って戦う者をまっさきに守る必要があるからで、先頭のファイターが死亡すると、当然戦闘向きではないキャラクタに負担がかかってくる。ファイターが安全なときはその後ろのキャラクタも安全なのである。

ここで大切なのは、防具の価格とその効果を冷静な目で判断することだ。まず、ボルタックで最も性能がよい鎧はプレイトメイル(750GP)だが、総額880GPしか持たない現在のパーティにはとても手が出せない。では現実的なところで、その次に高性能であるブレストプレイト(200GP)はどうだろうか。これならば、少々値は張るがファイター3人すべてに買い与えられるはずだ。

だが、ここでよくボルタックの商品一覧表を見て欲しい。ブレストプレイトはアーマークラスを4下げるが、チェインメイル(90GP)でもアーマークラスを3下げることが可能である。もしチェインメイルとヘルム(100GP)を購入するならば、ブレストプレイトと変わらないアーマークラスが



得られる上に、その必要金額は10 GP 安くてすむ。しかも、鎧を買い替えるも、ヘルムは役に立つのである。

そこで、ファイターにはチェインメイルとヘルムをそれぞれ買い与えることにしよう。これを着用することにより、ファイターのアーマークラスは 6 になる。残金は880 GP から両方の合計 $190 \text{ GP} \times 3 = 570 \text{ GP}$ を引いて、310 GP となる。

ここで、ファイターにラージシールドを持たせよう。これによりファイターのアーマークラスは 3 に下がり、迷宮の 1 階ではまず安全である(ただし冒険では絶対に安全ということはない)。所持金から、さらにラージシールド 3 枚分の 120 GP を差し引いて、この時点の残金は190 GP である。

次に武器を買わなくてはならない。今の時点で、ファイターが手に入れられる最高の武器はロングソード(25 GP)である。これに勝る武器はボルタックには存在しない。このロングソード 3 本分の 75 GP を残金から差し引くと、残りは 115 GP となる。

さて、これでファイターの装備は整ったので、残金で少し後衛のキャラクタのために買物をしておこう。前方のキャラクタが万が一(百が一?)死んでしまったときにも一応は攻撃ができるよう、プリーストにレザーアーマー(50 GP)とアノインテッドメイス(30 GP)を買い与える。そして残金の 35 GP でショートソード(15 GP)とスタッフ(10 GP)を買って、それぞれシーフとメイジに持たせておこう。

これで最初に仮定した880 GP はあらかた使い果たしてしまったことになるが(残金10 GP)、もしまだ余裕があるならばシーフやメイジにも防具を買っておきたい。しかし、こ



のシーフやメイジが前方で戦闘する羽目になんては無事に地上に帰れたとしたら、貴方はまさに幸運の持主である。

3ファイターのパーティに推薦する初期買物リスト

CHAIN MAIL	$90 \times 3 = 270$ GP
HELM	$100 \times 3 = 300$ GP
LARGE SHIELD	$40 \times 3 = 120$ GP
LONG SWORD	$25 \times 3 = 75$ GP
LEATHER ARMOR	$50 \times 1 = 50$ GP
ANOINTED MACE	$30 \times 1 = 30$ GP
SHORT SWORD	$15 \times 1 = 15$ GP
STAFF	$10 \times 1 = 10$ GP
<hr/>	
合計使用金額	870 GP
最初の所持金	880 GP
差引残高	10 GP



6人を平均的に装備する

上記の装備は、前衛3人を重点的に強化する方針で購入したものだ。しかし中にはパーティ全員に平均的な装備を持たせたいという人もいるだろう。それでは、同じ所持金を同じパーティの6人に公平に使用すると、どのような具合になるか考えてみよう。



まず、ファイターにチェインメイルとヘルムを両方購入してしまうと全員に装備が買えないので、ここではチェインメイルだけを購入する。また、それだけでは少々こころもとないので、ラージシールドも3枚追加しよう。これでファイターのアーマークラスは4になる。この合計代金390GPを差し引くと、残金は490GPである。

そして、各ファイターに最強の武器ロングソードを1本ずつ購入する。代金の75GPを差し引いて残金は415GPとなる。

さて、ここからはパーティの後方のキャラクタに防具と武器を購入する。まずプリーストにチェインメイルとラージシールド、アノインテッドメイスを購入する。これならプリーストのアーマークラスはファイターと同じであり、ファイターほどではないが、ある程度戦闘に耐える防御力を持たせることができた。この時点での残金は255GPになる。





次にシーフにレザーアーマー、スモールシールドとショートソードを購入する。これでシーフのアーマークラスは6になる。残金は170GP。

残ったメイジにはロープとスタッフを購入する。これでメイジもアーマークラスが1下がって、9にすることができた。

この状態で、まだ残金は145GP残っている。どうせ後で買い足すことになるのだから、ヘルムをひとつ購入するのもよいだろう。少なくとも1人はアーマークラスが1下がり、生き残る確率が増える。これで残金は45GPになる。これは後のために取っておくのが賢明だろう。迷宮ではいつ毒や麻痺に冒されるか、わからないのだから。



以上の他にも色々な組み合わせがあるが、これが一番平均的な装備である。しかし、この装備は最低限のものなので、迷宮を冒險してお金が貯まつたらすぐによい防具や武器に買い替えるべきであろう。



平均的な装備のパーティに推薦する初期買物リスト

<i>CHAIN MAIL</i>	$90 \times 4 = 360$ GP
<i>HELM</i>	$100 \times 1 = 100$ GP
<i>LARGE SHIELD</i>	$40 \times 4 = 160$ GP
<i>LONG SWORD</i>	$25 \times 3 = 75$ GP
<i>LEATHER ARMOR</i>	$50 \times 1 = 50$ GP
<i>SHORT SWORD</i>	$15 \times 1 = 15$ GP
<i>SMALL SHIELD</i>	$20 \times 1 = 20$ GP
<i>ANOINTED MACE</i>	$30 \times 1 = 30$ GP
<i>ROBES</i>	$15 \times 1 = 15$ GP
<i>STAFF</i>	$10 \times 1 = 10$ GP
<hr/>	
合計使用金額	835 GP
最初の所持金	880 GP
差引残高	45 GP

ファイター2人のパーティ

最後にウィザードリィのマニュアルにも書かれている編成、すなわちファイター2人、プリースト1人、シーフ1人、メイジ2人のパーティの場合を考えてみよう。



ここで前衛に立つのはファイター2人とプリースト1人である。アーマークラスを下げるために、ファイターには前と同様チェインメイルとヘルムを買い与える。この買物で380GPを消費して、差引残高は500GPとなる。

そしてヘルムを装備できないプリーストには、ブレストプレイトを買っておこう。ヘルムのアーマークラスの1ポイント分が足りないがために、プリーストの生き残る可能性が減少するかもしれないのだ。前衛のキャラクタのアーマークラスはとにかく低い方がよい。これで前衛の3人のアーマークラスはすべて6になる。この買物で580GPを差し引き、残金は300GP。

さらにアーマークラスを下げるために、ラージシールドを3枚購入する。これでアーマークラスは3になる。ラージシールド3枚の代金120GPを差し引いた残金は、188GPである。

次に武器として、ファイターのためにロングソード、プリースト用にアノインテッドメイスを購入する。この代金80GPを差し引き、残金の100GPを後衛の装備を購入する資金とする。

このパーティ編成では、前衛にもしものことがあった場合の控はシーフしかいないから、シーフの装備から購入しよう。まずシーフの着られる鎧はレザーアーマーだけなので迷わずこれを購入し、そしてシーフでも使用可能なスマールシールドをここに加える。シーフのアーマークラスはこれで6に下がる。合計代金70GPを差し引いた残金は30GPになる。

次に武器を購入する。この時点ではシーフの武器として



はショートソードが最善である。代金の15 GP を払うと差引残金は15 GP となる。

最後にスタッフとダガーを1本ずつ購入し、2人のメイジに分けて持たせる。しかし、このメイジ達が戦闘するような事態になったら、貴方のパーティは全滅寸前だろう。

2ファイターのパーティに推薦する初期買物リスト

CHAIN MAIL	$90 \times 2 = 180$ GP
HELM	$100 \times 2 = 200$ GP
BREAST PLATE	$200 \times 1 = 200$ GP
LARGE SHIELD	$40 \times 3 = 120$ GP
LONG SWORD	$25 \times 2 = 50$ GP
ANOINTED MACE	$30 \times 1 = 30$ GP
LEATHER ARMOR	$50 \times 1 = 50$ GP
SMALL SHIELD	$20 \times 1 = 20$ GP
SHORT SWORD	$15 \times 1 = 15$ GP
STAFF	$10 \times 1 = 10$ GP
DAGGER	$5 \times 1 = 5$ GP
<hr/>	
合計使用金額	880 GP
最初の所持金	880 GP
差引残高	0 GP



マジックアイテム

ウィザードリィの迷宮の中には、ボルタックでは手に入ることのできない魔法の品が隠されている。パーティが迷宮の奥へと進むには、これらのマジックアイテムによって得られる強力な攻撃力や防御力が不可欠だ。

マジックアイテムの中には、城主トレボーの宝物倉からワードナが持ち出した物もあるが、ワードナ自身が作り出した呪いの品物も数多くある。見つけ出したアイテムがこの呪いの品であるかどうかは、一見しただけではわからない。運を天にまかせてそのまま装備してしまうことも可能だが、もし呪いのアイテムだったら、そのキャラクタはたいへんな困難に陥ってしまう。

こういう品物は、ボルタックの店に持っていくとボルタック自身が鑑定してくれる。しかしボルタックもただで鑑定してくれるわけではない。その品物の価値に見合った値段、すなわち自分がそのアイテムを買い上げる値段と同じ鑑定料を請求してくるのである。アイテムの価値は20 GP程度から10万 GPを超える物まで様々である。鑑定するたびにこんな大金を支払っていてはたまらない。

そこで、できればパーティの中に1人ビショップを育て、品物を鑑定させるのがよいだろう。そうすれば判明した品はボルタックで高く買上げてくれる。それでもしないとパーティ仲間の治療もままならず、宿屋のロイヤルスイートルームは夢のまた夢である。

それでは、迷宮の中で手に入るマジックアイテムのいくつかを紹介していこう。



武 器

LONG SWORD + 1

普通のロングソードと違い、このソードの刃の側面には、素晴らしい浮き彫りが施してある。この浮き彫りこそ、ソードの切れ味を増す呪文なのだ。この呪文は、永久的な効果を持っている。

ダメージは2～9ポイントである。また、キャラクターレベルが低く、1ラウンドに1回の攻撃しかできない低レベルキャラクタに2回の攻撃を可能とさせる力を持つ。ボルタックでの買値は5000 GPである。



SLAYER of DRAGONS (龍退治の剣)



このソードは通常の敵に対しては+1のロングソードと変わりないが、その名の通りドラゴンと名のつくモンスターに対してはダメージが2～11ポイントの素晴らしい武器となる。

伝説の中に伝えられる噛尾刀と呼ばれるものは、5マイル以内にドラゴンがいると鞘に納まらなかつたという。ボルタックの買値は5000 GPである。





BLADE CUSINART' (カシナートの剣)

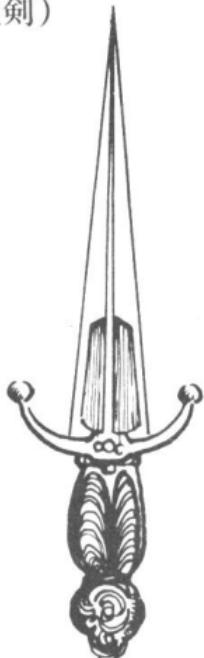
これは名匠 CUSINART が鍛えた剣である。この剣はロードが持つと最高の威力を發揮するが、ファイターが持つても凄まじい威力を発揮する。敵に与える 1 回のダメージは 10~13 ポイント、どんな低レベルのファイターでも最低 4 回攻撃できる。ボルタックの買値は 7500 GP である。



DAGGER of THIEFS (シーフの短剣)

このシーフズダガーは、攻撃に使うとただのダガーにすぎない。しかし、そのスペシャルパワーを使用するとシーフをニンジャにクラスエンジさせることができる。しかもレベルと特性数値はそのままでニンジャになるのだ。これほど力強いことはない。手持ちのシーフの中で一番レベルの高いキャラクタでこれを使うべきだろう。

武器として使用したときにはダメージ 1~6 ポイントを与え、最低 4 回の攻撃ができる。ボルタックの買値は 2 万 5000 GP である。

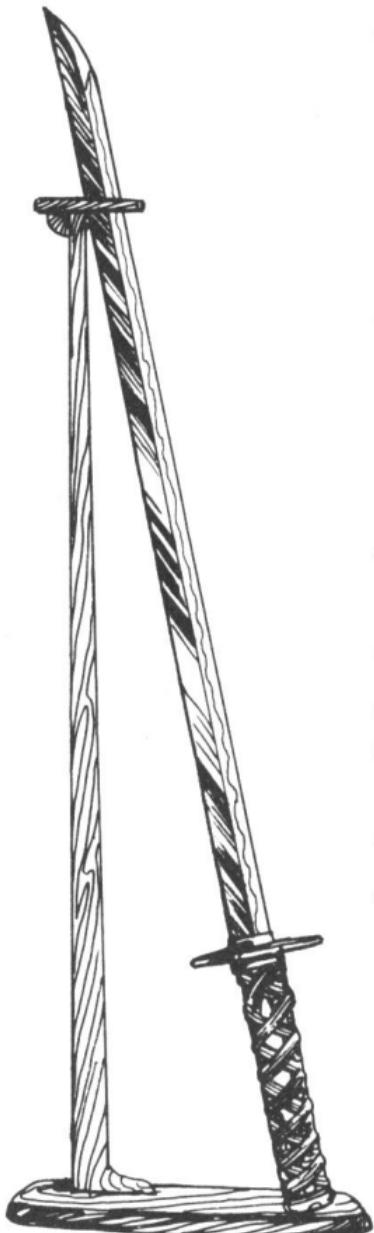


MURAMASA BLADE! (妖刀村正)

ムラマサブレードは、サムライのクラスの者ならば入手を夢見ぬことはない、といわれる伝説の名刀である。透き通るようなその刃は、たとえ未熟な1レベルのサムライが持とうとも敵を外すことがなく、与える1回のダメージは5～50ポイントと凄まじい。

しかも低レベルのサムライでも1ラウンドに最低3回は攻撃できるようになる。高いレベルのサムライならば、グレーターデーモンさえ一撃で葬ってしまう。

このソードはスペシャルパワーを持っているが、手にしたことのある勇者の誰も使ったことがないため、その力は不明である。しかし伝説によれば、使用した者の力を増すと伝えられている。ボルタックの買値は50万GPである。



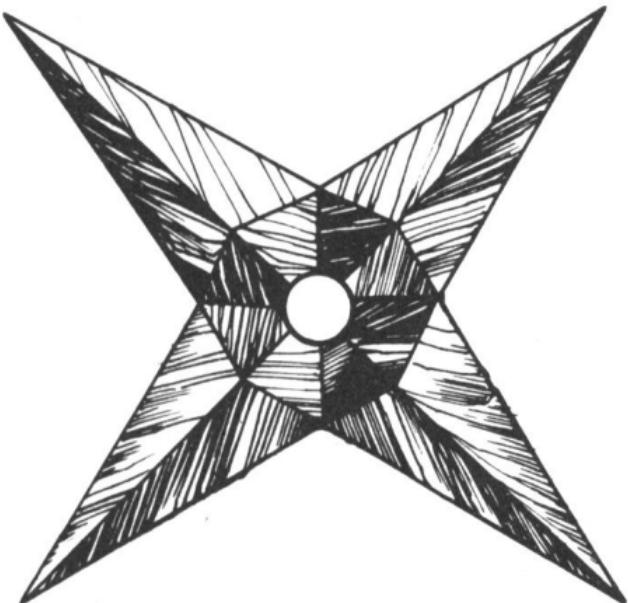


SHURIKENS (手裏剣)

シュリケンはニンジャが求める最高の武器である。この武器を持つとき、ニンジャは1回の攻撃で11~15ポイントのダメージを敵に与えることができる。

しかし、ニンジャが武器を持つということには問題点がひとつある。通常ニンジャは防具を着けず、自らの肉体を鍛えることによってアーマークラスを下げているのだが、武器を手にすると彼の身体のアーマークラスは常人と同じ10に戻ってしまうのである。したがってシュリケンを持つときには、よい防具を同時に着用してアーマークラスを下げなくてはいけない。

また、シュリケンにはスペシャルパワーが秘められている。このスペシャルパワーを使うと、それを所持するニンジャのヒットポイントを1上昇させ消滅してしまう。ボルタックの買値は2万5000GPである。



防 具

GARB of LORDS (ロードの衣装)

ガーブ・オブ・ロードはロードの衣装である。このガーブを着ることによって、ロードはアーマークラスを10下げることができる。しかもヒーリングの効果があり、これを着用したロードは、1歩移動するごとにヒットポイントを自動的に1ポイントずつ回復していく。

ガーブ・オブ・ロードのスペシャルパワーを使用すると、パーティ全員のヒットポイントを最高値まで戻すことができる。ボルタックの買値は50万GPである。



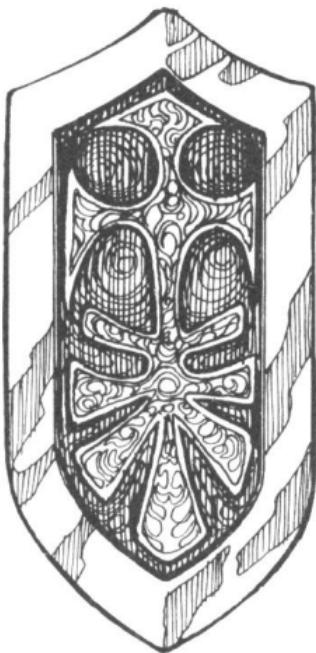


SHIELD + 3 (E) (+ 3 の EVIL の楯)

迷宮の中を警備するファイターなどのため、ワードナが作り出した魔法の品である。これを持つだけでアーマークラスが4になるのは驚きだ。

ところが、さすがはワードナ、自分と同じく性格の悪い奴にしか使えぬよう、EVIL以外の者が持つとその効果を逆転させる呪文も同時に封じてある。

とはいってもワードナを倒そうとするEVILのパーティにはありがたい品物である。ボルタックの買値は1万2500GP。



GLOVES of SILVER(銀の小手)



このグローブ・オブ・シルバーは、銀の小手に非常に精巧な透かし彫りが施してある。この透かし彫りに秘められた魔法の呪文は、着けた者のアーマークラスを4下げる。しかしこの品物を発見するのは非常に難しい。ボルタックの買値は3万GPである。





その他のアイテム

RING of HEALING(癒しの指輪)



リング・オブ・ヒーリングは、受けた傷を自動的に癒してくれる大変便利な品である。この効力は1歩移動するごとに1ヒットポイントを回復してくれる。ボルタックの買値は15万GPである。

AMULET of JEWELS(宝石の護符)

このアミュレットは巨大な宝石でできている。その宝石の力をキャンプ中に使用すると、中に星を映し出して、今パーティが迷宮のどこにいるか教えてくれる。メイジのDUMAPICの呪文と同じ効果を持つ護符だ。ボルタックの買値は2500GPである。





ROD of FLAME(炎の杖)

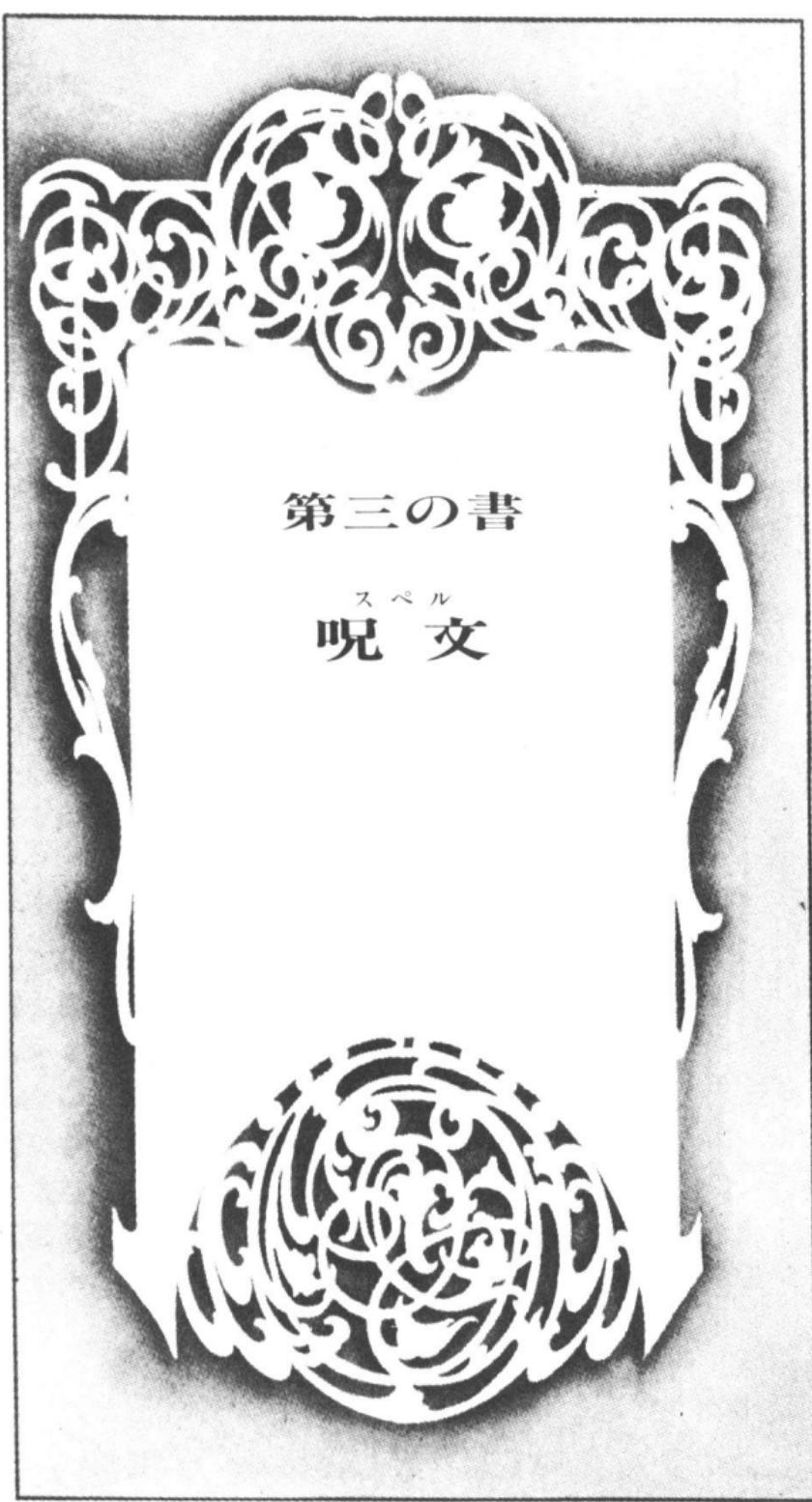
魔法使いが一人前になったと認められるのは、MAHALITOを唱えられるようになったときといわれている。ロッド・オブ・フレームは、その MAHALITO の呪文を封じたロッドである。このアイテムを持っていると、モンスターを驚かしたときでも MAHALITO を使うことができる。しかし封じた呪文には限界があり、ある程度の回数で消滅する。ボルタックの買値は1万2500 GP である。



RING of DEATH! (死の指輪)

リング・オブ・デスは、その名の通り死のリングである。これを身に着けた者は、移動する度にヒットポイントを失っていくのだ。これを外すには、ボルタックで25万 GP を払うしかない。ボルタックでの買値も同じである。

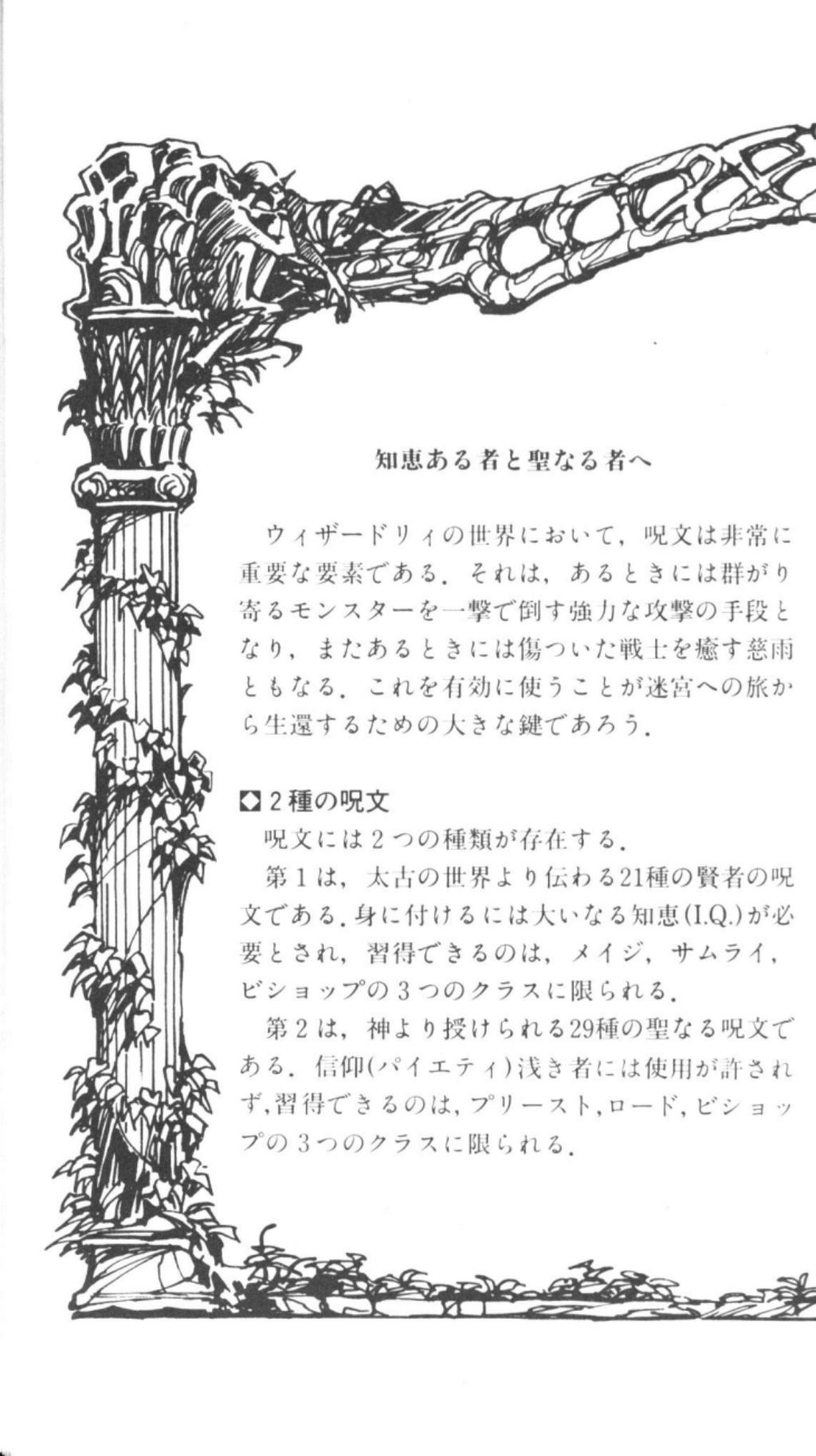




第三の書

スペル
呪文





知恵ある者と聖なる者へ

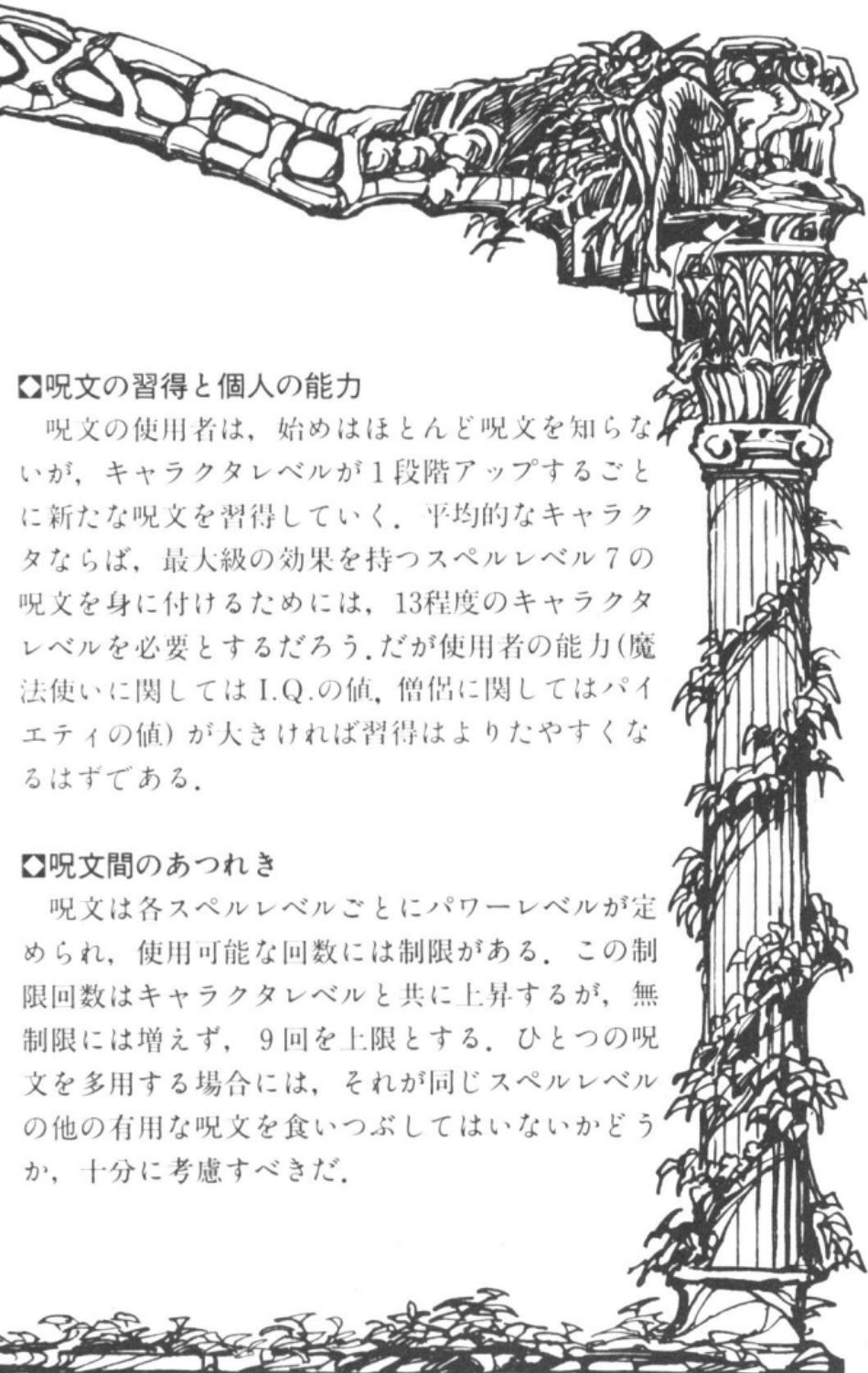
ウィザードリイの世界において、呪文は非常に重要な要素である。それは、あるときには群がり寄るモンスターを一撃で倒す強力な攻撃の手段となり、またあるときには傷ついた戦士を癒す慈雨ともなる。これを有効に使うことが迷宮への旅から生還するための大きな鍵であろう。

◆ 2種の呪文

呪文には2つの種類が存在する。

第1は、太古の世界より伝わる21種の賢者の呪文である。身に付けるには大いなる知恵(I.Q.)が必要とされ、習得できるのは、メイジ、サムライ、ビショップの3つのクラスに限られる。

第2は、神より授けられる29種の聖なる呪文である。信仰(パイエティ)浅き者には使用が許されず、習得できるのは、プリースト、ロード、ビショップの3つのクラスに限られる。



■呪文の習得と個人の能力

呪文の使用者は、始めはほとんど呪文を知らないが、キャラクタレベルが1段階アップするごとに新たな呪文を習得していく。平均的なキャラクタならば、最大級の効果を持つスペルレベル7の呪文を身に付けるためには、13程度のキャラクタレベルを必要とするだろう。だが使用者の能力(魔法使いに関してはI.Q.の値、僧侶に関してはパイエティの値)が大きければ習得はよりたやすくなるはずである。

■呪文間のあつれき

呪文は各スペルレベルごとにパワーレベルが定められ、使用可能な回数には制限がある。この制限回数はキャラクタレベルと共に上昇するが、無制限には増えず、9回を上限とする。ひとつの呪文を多用する場合には、それが同じスペルレベルの他の有用な呪文を食いつぶしてはいないかどうか、十分に考慮すべきだ。



魔法使いの呪文

攻撃の呪文



これは攻撃専門の呪文である。敵にダメージを与えることを目的とし、その及ぼす効果はモンスター1体から1グループ、そしてすべてのモンスターまで様々である。

HALITO

レベル1 効果 モンスター1体

最も低レベルの攻撃専用呪文である。この呪文を唱えると、掌から握り拳大の火球が敵に向かって飛び出し、1~8ポイントのダメージを与える。

しかしこのレベルの呪文を使うならば、KATINOの方がはるかに効果があることを知っておくべきである。

MAHALITO

レベル3 効果 モンスター1群

この呪文はメイジがまず最初に使えるようになるグループ用攻撃呪文であろう。レベル1の HALITO の強力なもので、その3倍の効果を持つ火球が1群のモンスターすべてに投げつけられる。ダメージは3~24ポイントであるが、通常15~20程度のダメージが一番多い。

これは1~2階を歩き回るパーティには最も有効な呪文である。しかし3階にもなると、この呪文だけで倒せるモンスターが少なくなるので注意することだ。





MOLITO

レベル3 効果 モンスター1群

この呪文は MAHALITO 同様に複数のモンスターを攻撃できるが、拡散する性質のため1群のモンスターすべてに効果があるわけではない。またそのダメージも3~18しかないため、MAHALITO を先に修得したなら、この呪文を使用することはまずないだろう。

DALTO

レベル4 効果 モンスター1群

この呪文は極低温の嵐を巻き起こしてモンスターに6~36のダメージを与える。威力は次の LAHALITO と同程度であるが、特に昆虫系のモンスターには絶大な効果を持っている。

LAHALITO

レベル4 効果 モンスター1群

この呪文はレベル3の MAHALITO をさらに強力にしたものである。この LAHALITO が作り出す火球は6~36のダメージを与えることができる。4階から6階のモンスターは、大体この呪文で倒すことができる。





MADALTO

レベル5 効果 モンスター1群

この呪文が起こす極低温の嵐は DALTO 以上に強烈であり、8～64のダメージをモンスターに与える。4～6階のモンスターを攻撃すればたいてい死に至らしめるが、次の MAKANITO の呪文の方が効果のあるときも多い。

MAKANITO

レベル5 効果 モンスターすべて

この呪文はメイジが初めて使用可能となる全グループ攻撃用呪文である。この攻撃はヒットポイント40以下のモンスターを一瞬にして殺してしまうが、それ以外のモンスターはまったく無傷のまま残してしまう両刃の剣である。3階までは無敵の呪文だが、4階あたりからこの呪文の効果を逃れる者がいるので注意せねばならない。影響を逃れそうなモンスターには、常にファイターの同時攻撃を忘れないようにすることである。

LAKANITO

レベル6 効果 モンスター1群

この呪文は、モンスター1グループの周りの空間から酸素分子を一戦闘時間の間消滅させる。これによりたいていのモンスターは窒息して死亡するが、非常に強力なモンスターはこれに耐えて生き残ることがある。





ZIL WAN

レベル 6 効果 アンデッドモンスター1体

この呪文は“不死の者”アンデッドモンスター1体に対して1000ポイント以上のダメージを与え、致命的効果をもたらす。しかしこの呪文も10階では成功確率が低くなる。この呪文はディスペルを持つ者がパーティの中に少なく、戦いを長引かせたくないときに使用する。

なお、迷宮内に出現するアンデッドモンスターは、次に示す10種である。

- 1 *DRAGON ZOMBIE*
- 2 *GRAVE MIST*
- 3 *LIFE STEALER*
- 4 *MURPHY'S GHOST*
- 5 *ROTTING CORPSE*
- 6 *SHADE*
- 7 *UNDEAD KOBOLD*
- 8 *VAMPIRE*
- 9 *VAMPIRE LORD*
- 10 *ZOMBIE*

TILTOWAIT

レベル 7 効果 モンスターすべて

この呪文は周囲の元素に働きかけて核爆発と同じ効果を発揮する究極の攻撃呪文である。呪文の効果はすべてのモンスターに及ぶため、ほとんどの場合敵は全滅する。手強い多数の敵に対して使う呪文である。





攻撃補助の呪文



これらの呪文は直接のダメージをモンスターに与えるものではないが、直後の攻撃の威力を増す効果がある。

KATINO

レベル1 効果 モンスター1群を眠らせる

これはメイジが必ず最初に修得する攻撃補助の呪文である。この呪文は1グループのモンスターを高い確率で眠りに陥れてしまう。モンスターのレベルによっても異なるが、その効果は1~2ラウンド持続する。KATINOの効果があるのは動物もしくは人型のモンスターのみだが、迷宮の1階ではほとんどのモンスターを眠らせることが可能である。

多くの敵を相手にするときには、ファイターがひとつのグループを攻撃している間に、他のグループをKATINOで眠らせておけば、受ける攻撃を減少させられる。また、寝ているモンスターに対する攻撃が成功すると通常の2倍のダメージを与えられるため、ファイターが向かっている同じグループに呪文を唱えて、ヒットポイントの大きなモンスターを倒す協力をしてもよい。

ここで大切なのは、どのような場合でも、まず何よりも先にKATINOが唱えられなくては、せっかくの呪文も役に立たないということである。したがって、この呪文を唱えるキャラクタは、高いアジャリティを備えていることが望ましい。





DILTO

レベル 2 効果 モンスター 1群の AC + 2

一般にアーマークラスの低いモンスターはファイターの攻撃をかわしてしまう確率が高い。ファイターがどんなにダメージの大きい武器を携えていても、それがモンスターに当たらなくてはなんにも意味がないのだ。DILTO はそのような場合に唱える呪文であり、モンスターをすぐさせてアーマークラスを 2 上昇させる。

DILTO の効果は重複して作用する。つまり 2 度連続して唱えればアーマークラスは 4 上昇したことになる。その効果は迷宮の浅い階では重宝するだろう。

MORLIS

レベル 4 効果 モンスター 1群の AC + 4

この呪文は DILTO の 2 倍の効果を持ち、1 群のモンスターのアーマークラスを 4 上昇させる。この呪文も重複して作用するため、2 度連続して唱えればアーマークラスを 8 上昇させることができる。

MAMORLIS

レベル 5 効果 モンスターすべての AC + 4

この呪文は MORLIS と同じ効果をすべてのグループのモンスターに及ぼす。もっとも、ファイターがこの呪文を唱えられるメイジと同程度のレベルに上達していれば、すでにそのファイターの攻撃成功確率(ストレングスに関係する)はかなり高くなっているだろうから、必要のない呪文でもある。





防御の呪文



メイジは鎧や楯によって身を守ることができない。しかしその代わりに、ここにあげたような強力な護身の呪文を持っているのである。

MOGREF

レベル1 効果 使用者の AC-2

この呪文はアーマークラスを2下げるが、唱えた者にしか効果がないので、メイジが戦闘に出るまではほとんど使うことはないが、もし使用する事態に陥ったら、連続使用をして3程度までアーマークラスを下げることを勧める。

SOPIC

レベル2 効果 使用者の AC-4

この呪文は1レベルの MOGREF の2倍の効果でメイジの身体を守ることができる。メイジ自身が戦闘しなくてはならないときにはまっさきに唱えるべき呪文である。

MASOPIC

レベル6 効果 パーティの AC-4

この呪文は SOPIC の効果をパーティ全体に及ぼす。ただし、レベル6といえば他に強力な攻撃呪文がいくつもあり、たいていはそちらで敵を倒してしまった方が有効である。これはあくまでもプリーストの BAMATU などが種切れとなってしまったときのみに使うべきだろう。





移動補助の呪文



メイジの役割は攻撃のみであるという認識は大きな誤りである。迷宮の中で自らの位置を見失ったパーティは、メイジの力を借りることによって正しい道を見出すことが可能となるのである。

DUMAPIC

レベル1 効果 パーティの位置確認

この呪文は迷路の中でどの方角に自分のパーティが向いており、城の入口からどの程度離れているかを知らせてくれる。これにより方角と位置を正確にマッピングしておくと、MALOR の呪文により迷宮のどこへでも瞬時の移動が可能となる。なお、この DUMAPIC はキャンプ中にのみ使用できる。

MALOR

レベル7 効果 パーティ全員を移動

この呪文はキャンプ中では指定した座標の位置に、戦闘中にはランダムに迷宮のどこかにパーティを移動させる効果を持つ。使用にあたっては、現在地と目的地の座標をよく確かめる必要がある。もし座標を間違えると石の中にテレポートしてパーティが全滅したり、城の堀に落ちたり、もっとひどいときには城の上空に出現して地面に叩き付けられるかもしれないである。



特殊呪文

6

この呪文は今までの呪文と違い、唱えた者に跳ね返る可能性がある。しかし、パーティ全員が死の淵にいるときにはためらわずに使用すべきであろう。

HAMAN

レベル6 効果 ??????????

この呪文は次に説明する MAHAMAN と同じ効果を持つが、その威力は非常に微妙で、自分自身に降りかかることがある。パーティ全員が絶体絶命のときにしか使わない方が無難である。

MAHAMAN

レベル7 効果 ??????????

この呪文は唱えた者が1レベル分の経験ポイントを失う代わりに、次に示す中からランダムに表示された3種類の効果のうちひとつを選ぶことができる。

- 1 魔物をテレポートさせる
- 2 パーティを守る
- 3 死者を生き返らせる
- 4 パーティを治療する
- 5 魔物を黙らせる
- 6 パーティーを回復させる
- 7 魔力を回復させる



- 1 は戦闘しているモンスターを迷宮の外の石の中にテレポートさせ、全滅させることができる。
- 2 はパーティ全体のアーマークラスが -10 まで自動的に下がり、その効果は戦闘が終わっても暫く続く。
- 3 は死んでいる者を KADORTO の呪文で蘇生させることができる。また、これは失敗することはない。
- 4 はパラライズ、ペトリフケーション(石化)の状態にいるパーティのキャラクタを回復させる。
- 5 は無条件で MONTINO の効果をモンスターに及ぼすことができる。強力な呪文を使用するモンスターに効果がある。
- 6 はパーティ全員のヒットポイントを回復する。ただしポイゾン等のステータスは変化しない。
- 7 は唱えた者の呪文使用回数を復活させる。

MAHAMAN には以上のような効果があるが、多用する呪文ではない。またレベルが下がってもエナジードレインと違い、ヒットポイントは下がらない。





僧侶の呪文

治療の呪文



これらの呪文はモンスターの攻撃や迷宮の罠などにより失ったキャラクタのヒットポイントを回復する。

DIOS

レベル1 効果 1キャラクタのHP 1~8回復

プリーストが最初に覚える呪文である。傷ついたキャラクタのヒットポイントを1~8の範囲で回復させる。この呪文は最初の頃最も多用する呪文である。

DIALKO

レベル3 効果 1キャラクタのパラライズ解除

宝箱に仕掛けられた罠やモンスターからの呪文などでパラライズ(麻痺)したキャラクタを回復させるための呪文である。この呪文を修得すれば、もう高い金を寺院に献金する必要もなくなる。

DIAL

レベル4 効果 1キャラクタのHP 2~16回復

傷ついたキャラクタのヒットポイントを2~16の範囲で回復させる。ときには DIOS の呪文の方が回復の効率が高い場合もある。





LATUMOFIS

レベル4 効果 1キャラクタの解毒

プリーストの呪文の中で最も覚えにくいが、また最も必要とする毒消しの呪文である。この呪文を修得しないうちには同じ効果を持つ“POTION of LATUMOFIS”を持ち歩くのを忘れてはいけない。

DIALMA

レベル5 効果 1キャラクタのHP 3～24回復

傷ついたキャラクタのヒットポイントを3～24の範囲で回復させる。

DI

レベル5 効果 1キャラクタの死からの蘇生

後に説明する KADORTO と同じく死者を蘇生させる呪文だが、蘇生率は低い。また蘇生したばかりのキャラクタはヒットポイントを1しか持たないため、すぐに戦闘に参加するのは非常に危険である。

この呪文に失敗すると、対象のキャラクタは ASHES(灰)になってしまい、KADORTO の呪文でなくては蘇生を試みることはできない。





MADI

レベル6 効果 1キャラクタのHP全快

プリーストが修得できる最大の治療呪文である。この呪文はキャラクタを最大ヒットポイントまで治療し、死以外のステータス(ポイゾン、パラライズ、ペトリフィケーション、アスリープ)を正常に戻す。

KADORTO

レベル6 効果 1キャラクタの死からの蘇生

この呪文は、迷宮の中で必要不可欠なキャラクタが死亡したとき、大きな賭として使われる呪文である。この呪文が成功すればキャラクタは無傷の身体で蘇生するが、1度失敗するとキャラクタはASHES(灰)になり、2度失敗すると永遠に失われてしまう。この呪文の成功率は使用者のレベルによって上昇する。どうしてもこの呪文を唱えるのなら、最高レベルのプリーストに任せるべきである。





防御の呪文



防御の呪文は、モンスターとの戦いのときにパーティやキャラクタのアーマークラスを下げる、敵の攻撃を当たりにくくするものである。

KALKI

レベル1 効果 パーティの AC-1

この呪文はパーティ全員のアーマークラスを1下げる。迷宮の1階で多数の敵に囲まれたときなどに有効である。

PORFIC

レベル1 効果 使用者の AC-4

この呪文は唱えた者のアーマークラスを4下げる。プリースト自身が戦闘に参加しなくてはならない状況になったら、すかさずこの呪文を唱えることだ。

MATU

レベル2 効果 パーティの AC-2

この呪文はパーティ全体のアーマークラスを2下げることができる。連続して唱えることができ、その効果も蓄積される。これによりパーティを敵の攻撃から守ることになる。巨大な攻撃力を持つ相手と戦闘する場合に必要な呪文である。





MONTINO

レベル 2 効果 モンスターの呪文の無効化

この呪文は呪文を唱える相手の周囲に無音の空間を作り出す。呪文は音声と手振りによりその効果を発生させるので、音声が伝わらなくては効果は現れない。強力な呪文も効果が発揮できなければ無駄に終わる。この呪文は迷宮の奥深くでも効果を発揮する。高レベルのメイジ、プリーストなどには有効であろう。多数のモンスターに唱えたとき、中には呪文の効果のないものが出てくるかもしれない。

MONTINO を唱えたからといって安心することは禁物である。

BAMATU

レベル 3 効果 パーティの AC-4

MATU の呪文の 2 倍の効果を持ち、パーティ全員のアーマークラスを 4 下げる強力な防御の呪文である。この呪文を MAPORFIC と併用すれば、かなりアーマークラスを下げて攻撃を受けにくくすることができる。また、この呪文は重複して作用するので、連続使用によってパーティのアーマークラスを LO まで下げることも可能である。

MAPORFIC

レベル 4 効果 1 冒険中のパーティの AC-2

防御の呪文の中で効果時間が最長のものである。この呪文を 1 度唱えれば、迷宮を冒険する間アーマークラスが 2 下がり、効果は城に戻るまで続く。この呪文は重複して作用しないので 1 度唱えれば十分である。



攻撃補助の呪文



プリーストの攻撃補助呪文は、敵対するモンスターの行動を封じるものと、モンスターの正体を知って戦闘法を決定するためのものがある。

MANIFO

レベル2 効果 モンスター1群を戦闘不能にする

この呪文は1ラウンド以上の間モンスターの逃走あるいは攻撃行動を封じる。これはモンスターが軽いパラライズにかかったと見るのが正しいだろう。

深い階のモンスター相手ではほとんど役に立たない。

LATUMAPIC

レベル3 効果 モンスターの正体判別

LATUMAPICはパーティが戦っている相手の正体を見極める呪文である。この呪文によってパーティはさらにモンスターを見分ける目を養うであろう。敵を知れば戦いも有利になるのである。効果は迷宮から城へ帰還するまで持続する。





攻撃の呪文



ここにあげるのはプリーストによる攻撃の呪文である。特に“BA”という接頭語を持つ呪文は、本来は治療のためにある DIOS や DIAL のパワーを逆流させ、モンスターの生命力を奪い取るものである。その性質上、効果があるのはモンスター1体のみに限られる。

BADIOS

レベル1 効果 モンスター1体に1～8ダメージ

これはモンスター1体に1～8のダメージを与える。前衛のファイターが死んでしまい、プリーストが自分で戦闘する立場になったとき以外は使用することはない。むしろそうなる前に DIOS でファイターを治療するべきである。

BADIAL

レベル4 効果 モンスター1体に2～16ダメージ

これはモンスターに2～16のダメージを与えるが、BADIO と同様、この呪文を使うくらいならば DIAL で戦闘専門のファイターを回復させる方がはるかに有効である。





BADIALMA

レベル5 効果 モンスター1体に3~24ダメージ

攻撃専用呪文でモンスターに3~24のダメージを与えるが、やはり、基本的にはこの呪文を唱える前の状況で前衛のキャラクタを DIALMA で治療するか、下の LITOKAN で敵を攻撃する方が有効である。

LITOKAN

レベル5 効果 モンスター1群に3~24ダメージ

この呪文はプリーストが初めて持てるグループ攻撃用呪文であり、モンスター1群を炎の塔に封じ込める。そのダメージは3~24でメイジの MAHALITO に匹敵する。

この呪文はメイジの攻撃呪文などと同時に使用すると、その効果を半減させるかもしれない。

BADI

レベル5 効果 モンスター1体を死亡させる

この呪文はモンスター1体に対して冠状動脈硬化を起こさせ殺そうと試みる。この呪文の成功率は呪文を唱える者がモンスターの力をどれぐらい凌駕しているかにかかっている。





LORTO

レベル6 効果 モンスター1群に6~36ダメージ

この呪文は周囲の空気を急激に移動させて真空状態を起こし、モンスターに3~36のダメージを与える。しかし多用は禁物である。同じレベル6の呪文にMADIがあるのを忘れてはならない。

MABADI

レベル6 効果 モンスター1体に重傷を負わせる

この呪文は1体のモンスターに対して1~8ヒットポイントしか残らない重傷を負わせる。死を与えることはできないが、このMABADIの後に他のキャラクタの攻撃がヒットすればほぼ確実にモンスターを倒せる。だがこれもレベル6の呪文であり、あまり多用すればMADIが使えなくなってしまう。

MALIKTO

レベル7 効果 モンスター1群に12~72ダメージ

これはメイジの最大級攻撃呪文 TILTOWAIT に匹敵する呪文である。効果はすべてのモンスターに及び、与えるダメージは12~72ポイントに達する。迷宮の中ではこのレベル7の呪文は頻繁に使うことがないので、プリーストがこれを習得したら、思う存分に使うとよい。



移動補助の呪文



これらの呪文は、パーティが迷宮を進む際の大きな助けとなるものである。

MILWA

レベル 1 効果 迷宮を照らす

迷宮の中で見えないドアを見つけるために使用する呪文である。効果は移動を30回おこなう間しか続かないが、隠されたドアなどを探すときには便利である。この呪文は暗黒地帯に侵入すると自動的に効果を失う。

LOMILWA

レベル 3 効果 1冒険中迷宮を照らす

MILWA の効果を迷宮にいる間持続させる。ただし、迷宮内でパーティが冒険を中止(QUIT)したときや、暗黒地帯に侵入したときは、呪文はその効果を失う。

LOKTOFEIT

レベル 6 効果 自動的に城に帰還

この呪文は MALOR のように座標を設定する必要なく安全にパーティを城に戻す。しかし、その代償として GP と持物の半分以上を失ってしまう。

迷宮の奥で道に迷ったときや、早く城に帰らないと命にかかるときに持物と引き替えに使う呪文である。





特殊呪文

6

さらにプリーストは、ここに示す2つの特殊呪文が使用できる。両者ともパーティの生還には欠かせないものである。

CALFO

レベル2 効果 95%の確率で罠を見抜く

パーティにとって最も危険なときは、モンスターとの戦闘中であることは間違いない。だが首尾よく戦闘に勝ち抜いた場合でも、宝箱に仕掛けられた罠によって命を落とすことがある。特にシーフのレベルが低い場合には、罠の種類の判別に失敗することが多く、危険である。だがこの呪文を使用すれば、95%の確率で仕掛けられた罠の種類を見抜くことができる。ただし、失敗の確率が5%存在することも忘れてはならず、必ずシーフのインスペクトによる同時確認をすべきである。

KANDI

レベル5 効果 行方不明のキャラクタ捜索

不幸にして迷宮の中で息絶えたキャラクタの位置を確認する呪文である。この呪文を唱えるときに注意することは、探索するキャラクタの名前を間違えないことだ。名前を間違えると呪文はその効果を發揮せずに空振りに終わってしまう。



呪文の有効的な唱えかた

ウィザードリィの迷宮では、モンスターも色々なグループに分かれて行動している。そしてそのモンスターのグループによっては、パーティがたいへん危険な場面に出会うこともありますしづしばしばある。ここでは場面に応じた呪文の効果的な使用法を記しておこう。

多くのモンスターに囲まれたとき

迷宮のいかなる深さにおいても、出現するモンスターの数が多いということはパーティにとって大きな脅威である。ファイターがどれほど強力であっても、彼等の攻撃は1度に1体のモンスターを倒せるだけだ。呪文のありがたさを身にしみて感じるのは、このようなときである。

まず、パーティのキャラクタレベルが1しかない場合を考えよう。このレベルでは、メイジは KATINO、プリーストは DIOS が唯一使用可能な呪文である。

KATINO には、2つの効果があるのは知っての通りだ。ひとつはモンスターの攻撃を封じること、もうひとつはモンスターに対するダメージを倍増させることである。だが、ヒットポイントの少ない低レベルキャラクタは、まず身を守ることを第一に考えねばならない。つまり、このレベルでは KATINO はあくまでも攻撃封じの呪文として用いるべきである。





出現したモンスターが 1 グループならば、迷わずそのグループに向けて KATINO を唱えればよい。そして、2 グループ以上のモンスターに囲まれた場合は、人数が多い方のグループに KATINO を唱えて眠らせておき、その間にファイター達が別のグループのモンスターを倒してくれることに期待しよう。

またプリーストは、いつでも DIOS が使えるような体勢を整えておき、ヒットポイントが 4 分の 1 に減ったファイターに向けてすかさず唱えることである。

これが 3 キャラクタレベル程度になるとだいぶ違う。メイジは 2 レベルの呪文まで身に付けていたから、まず KATINO をひとつのグループに唱えて攻撃を防ぎ、次のラウンドではファイターが攻撃しているグループに DILTO を唱えるとよい。DILTO によってモンスターのアーマークラスを上昇させておくと、ファイターによる攻撃の失敗確率がぐんと低くなる。

プリーストは MANIFO の呪文でファイターを援護するのもよし、MATU でパーティ全体のアーマークラスを下げ、モンスターの攻撃を当てにくくするのもよいだろう。

そして 5 キャラクタレベルになれば、そろそろメイジもスペルレベル 3 の MAHALITO が使用できるはずだ。そうなれば迷わず、最も多人数のモンスターグループに MAHALITO を唱えよう。いままで主として防御のために呪文を用いてきたが、ここで一気に攻勢に転じるのだ。この呪文で 1、2 階ではたいていのモンスターを全滅できるから、ファイターは別のグループに向かわせて構わない。





プリーストは MANIFO を唱えて 1 グループを戦闘不能に落とし入れるのもよいし、BAMATU の呪文でパーティ全体のアーマークラスを下げるのもよいだろう。このレベルあたりから呪文のバリエーションが広くなる。

さらに 7 キャラクタレベル程度になると、各キャラクタはスペルレベル 4 の呪文まで習得していることが期待できる。メイジが DALTO の呪文を唱えられれば、3 階程度までのモンスターは 1 グループが全滅するだろう。

プリーストが MAPORFIC の呪文を覚えたなら、迷宮の入口で忘れずに唱えることだ。この呪文により、パーティの全キャラクタは冒険を続けている限りアーマークラスを 2 下げておける。

パーティのキャラクタも 10 レベルまで成長すれば迷宮の 6 階程度は気軽に冒険できるだろう。呪文は 6 スペルレベルまでは使用可能となっているはずだ。

メイジは MADALTO の呪文を使用することで 1 グループに大量のダメージを与えて倒すことも、MAKANITO の呪文で 40 ヒットポイント以下のモンスターを全滅させることもできる。特に多数のグループに出会った場合には、1 回唱えればすべてのグループに効果の及ぶ MAKANITO がないへん役に立つ。

そしてプリーストはすでに DIALMA 級の治療の呪文を惜しげなく使えるようになっているだろうし、全能の治療呪文 MADI を覚えているかもしれない。戦闘中にキャラクタのヒットポイントが下げられたら、これらの呪文を用いてすぐに治療した方がよい。このあたりの階ではキャラクタ





1人の死はパーティの全滅に直結している。

また、万全の防御対策をとった後で、なおプリーストの力に余裕があれば、LITOKAN や LORTO の呪文でモンスターを攻撃することもできる。

ウィザードリイ シナリオ#1の目的のひとつである13キャラクタレベルに達すると、各キャラクタは7レベルの呪文を習得し、迷宮の9階も冒険できるはずである。4グループのモンスター集団に出会っても、メイジのTILTOWAITの呪文で全滅させることができる。

プリーストはディスペルのレベルも上がっているので、アンデッドモンスターを消滅させることもでき、MALIKTOの呪文でメイジの代わりにモンスターを攻撃することもできる。

呪文を唱える敵との闘い

呪文がモンスターに与える強烈なダメージを知る者ならば、逆にそれが我身の上に降りかかる恐ろしさも想像がつくだろう。モンスターからの呪文攻撃は、何があろうと避けねばならない。ここでは、パーティが呪文を使うモンスターと出会った場合にとるべき対策を示す。

パーティが1階で呪文を唱えるモンスターに出会うことは絶対にない。レベル1～2のキャラクタからなるパーティは、この1階でまず十分に経験を積むことだ。未熟なキャラクタが無理をして迷宮の2階以降に下りることは死ににいくようなものである。





キャラクタも 3 レベルになると迷宮の 2 階に踏み込むだけの力をついているだろう。迷宮の 2 階には、まずレベル 1 のメイジとプリーストがいる。彼等は HALITO や BADIOS を唱えてくるが、こちらのプリーストが MONTINO を唱えればほとんど無力になる。その間にファイターの攻撃が成功すれば、倒すことも簡単だ。

これ以外の呪文を唱えるモンスターに出会ったときは、メイジの KATINO やプリーストの MANIFO などの呪文を唱えて行動を封じ、逃げ出すのが得策である。

迷宮の 3 階では、レベル 3 サムライ、プリースト、プリーステスなどが出てくるだろう。このあたりの敵は、彼等の方からも KATINO や MONTINO を唱えてくる。その先手をとって味方のメイジやプリーストに KATINO や MANIFO を成功させないと苦しい闘いになるだろう。そのためには、少なくともこちらのキャラクタレベルを 5 程度には上げておきたい。

パーティの各キャラクタのレベルが 7 に達すれば 4 階や 5 階へ下りることも不可能ではない。このあたりになると、かなり高レベルの呪文を使うモンスターが現れてくる。こちらのメイジと同程度の力を持つメイジと対決することもしばしばである。相手は MAHALITO や DALTO など、ダメージのきつい呪文を唱えてくるので、やはり早めにプリーストに MONTINO を唱えさせ、黙らせててしまいたいものである。





10キャラクターレベルになると、迷宮の8階あたりを冒険してオーガロードなどのモンスターと呪文の唱え合いになることがある。呪文を唱える敵といつても、相手がメイジやビショップであれば、こちらがとにかく先に呪文を成功させれば倒すこともできた。だが、オーガロードなどは大量のヒットポイントを持ち、少々のダメージを与えても死なないことがある。こんなときは惜しまず最強の呪文から使用するべきだ。メイジは MADALTO などを唱え、priestはやはり MONTINO でモンスターを黙らせる試みるべきである。

13レベルになれば無敵の TILTOWAIT があるのでかなり安心できるはずだが、9階～10階ともなると、それさえ効果のないモンスターが出現してくるのは確実である。

これがウイルオーウィスプやマーフィーズゴーストなど、呪文はまったく効果を持たなくとも、あまり強力な攻撃も仕掛けてこない相手ならば話は楽である。それらを相手にするには、MASOPIC や BAMATU の呪文でこちらのアーマークラスを下げて被害を最小限に押さえ、前衛のファイターに攻撃を任せればよろしい。しかし、グレーターデーモンなど呪文を頻繁に唱えるモンスターの場合は、何度も MONTINO を唱え、相手が黙るわずかなチャンスがあることを祈るしかない。そして危なくなったらメイジの MALOR やpriestの LOKTFEIT で、さっさと逃げてしまうのである。





仲間を呼ぶモンスター

キャラクタが最初に仲間を呼ぶモンスターに出会うのは、おそらく迷宮の2階を冒険しているときだろう。そのモンスターとは、クリーピングコインである。

このクリーピングコインは、非常に弱い代わりに常に数多く群れている。しかも攻撃しているときに大きな声で仲間を呼ぶのである。そのため倒しても倒しても数が減らず、戦闘を終えるのにたいへん苦労する。

このようなモンスターは、ファイターのみではとても相手にしていられない。彼等を倒すためには、MAHALITOなどのグループ呪文を用いて一気に殺してしまうか、あるいはKATINOやMANIFOで行動を封じ、仲間を呼ばせないようにするなどの手段を必要とする。

次に仲間を呼ぶモンスターに出会うのは9階からである。この階を冒険する頃は13キャラクタレベルに達しているはずであるが、モンスターもそれ以上に手強い。ここで出会うモンスターのうち、ブリーブとレッサーデーモンに関しては、基本的にはクリーピングコインの場合と同様に、MONTINOで黙らせてしまうか TILTOWAITなどで倒してしまえばよい。

だが最も恐ろしいグレーターデーモンの場合は、仲間を呼ぶ以外に強力な呪文も唱えてくる。しかもこちらの唱える呪文を95%という高率で無効化してしまう。よほどヒットポイントに余裕のない限り、MALORなどで逃げる方が無難であろう。





秘技 グレーターデーモンの養殖

ウィザードリィにおいて早くレベルを上げるには、1回の冒險でできるだけ多くの経験ポイントを得る必要がある。

多くの経験ポイントを得るには、キャラクタのレベルに応じていろいろな方法がある。10レベル程度のキャラクタならばモンスタークロケーションセンターの前を往復することもひとつの手段であるし、13レベルを超えたパーティならば9階に行き、フロストジャイアントなど大量の経験ポイントを稼げるモンスターが出てくるまで、"FIGHT"しないで"RUN"するという方法もある。しかし、パーティ全員のヒットポイントが200を超えているような場合には、もっと効率的な方法、1回の戦闘で100万を超える経験ポイントを得る方法がある。

前項で述べたグレーターデーモンは、1匹倒したときに得られる経験ポイントが44090ポイントと非常に大きい。もしもグレーターデーモンの攻撃を封じることができれば、助けを呼んでやってきたものだけを倒し続けることによって1回の戦闘でいくらでも経験ポイントを得ることができる。

ウィザードリィでは、MONTINOの呪文で沈黙させられたモンスターが仲間を呼んだ場合、やってきたモンスターも沈黙させられている。主に呪文によってすさまじい攻撃をしてくるグレーターデーモンも、一度MONTINOが効果を持てば、非常においしいモンスターになってしまうのだ。ただし、グレーターデーモンは95%の確率でプレイヤー側





の呪文を無効にするので、MONTINO をかけるのにはかなりの危険をともなうことも確かである。

具体的にこの“グレーターデーモンの養殖”を行うには、次のようにするとよい。

- ① まずグレーターデーモンだけを残して、他のモンスターを倒す。
- ② 次に、MONTINO を唱えられるキャラクタ、および“STAFF of MONTINO”を持っているキャラクタはすべて MONTINO を唱え、それ以外のキャラクタはすべて防御の呪文を唱えるか“PARRY”をおこなう。ここでグレーターデーモンは MADALTO などのすさまじい呪文攻撃をしてくるので、プレイヤーはそれに耐えられるだけのヒットポイントを持っている必要がある。
- ③ グレーターデーモンが 5 匹ぐらいになったら、それ以降は増えた分だけを殺す。この時、グレーターデーモンのパラライズとポイゾンの攻撃には注意し、プリーストの DIALKO, LATUMOFIS, MADI などの呪文の残量を考えながら戦う。

また、MAHAMAN の「まものをだまらせる」効果を使うと、ヒットポイントが少ないときでもより確実に、簡単に養殖を開始できる。MAHAMAN は呪文の使用者の経験ポイントを下げてしまうが、グレーターデーモンを倒せばそれ以上に黒字になるので、安全にレベルを上げができるのだ。この方法を使うと、1 時間に 70 万ポイントぐらいのペースで経験ポイントを増やすこともできるだろう。





用途別呪文効果一覧表

ここに呪文の一覧を示す。効果やダメージの欄における略号は、その対象が以下のものであることを示す。

- (単)…… モンスター単体
- (グ)…… モンスター1グループ
- (全)…… すべてのモンスター
- (自)…… 呪文の使用者自身
- (パ)…… パーティ全体

攻撃補助の呪文

レベル	名 称	効 果
M1	KATINO	催眠 ^{*1} (グ)
M2	DILTO	AC+2 (グ)
M4	MORLIS	AC+4 (グ)
M5	MAMORLIS	AC+4 (全)
P 2	MANIFO	麻痺 ^{*2} (グ)
P 3	LATUMAPIC	正体判定 ^{*3} (全)

(* 1) モンスターは戦闘不能となり、また呪文に捕らえられた状態のモンスターには、通常の2倍のダメージを与えられる

(* 2) 同上

(* 3) パーティが城へ帰還するまで効果は持続する



攻撃の呪文

レベル	名 称	ダメージ	
M1	HALITO	1~8	(単)
M3	MAHALITO	4~24	(グ)
M3	MOLITO	3~18	(グ)
M4	DALTO	6~36	(グ)
M4	LAHALITO	6~36	(グ)
M5	MAKANITO	死 ^{*1}	(全)
M5	MADALTO	8~64	(グ)
M6	LAKANITO	死	(グ)
M6	ZILWAN	死 ^{*2}	(単)
M7	TILTOWAIT	10~100	(全)
P1	BADIOS	1~8	(単)
P4	BADIAL	2~16	(単)
P5	BADIALMA	3~24	(単)
P5	LITOKAN	2~24	(グ)
P5	BADI	死	(単)
P6	LORTO	6~36	(グ)
P6	MABADI	瀕死 ^{*3}	(単)
P7	MALIKTO	12~72	(全)

(* 1) 8 レベル以下の敵にのみ効果がある

(* 2) アンデッドモンスターにのみ効果がある

(* 3) 1 ~ 8 HPしか残らない重傷を負わせる



防御の呪文

レベル	名 称	効 果	
M1	MOGREF	AC-2	(自)
M2	SOPIC	AC-4	(自)
M6	MASOPIC	AC-4	(パ)
P1	KALKI	AC-1	(パ)
P1	PORFIC	AC-4	(自)
P2	MATU	AC-2	(パ)
P2	MONTINO	呪文無効化 (グ)	
P3	BAMATU	AC-4	(パ)
P4	MAPORFIC	AC-2 ^{*1}	(パ)

(* 1) パーティが城へ帰還するまで効果は持続する

移動補助の呪文

レベル	名 称	効 果
M1	DUMAPIC	位置の確認
M7	MALOR	パーティの移動
P6	LOKTOFEIT	城への帰還 ^{*1}

(* 1) 実行すると、持ち物とGPの半分以上を失う



治療の呪文

レベル	名 称	効 果
P1	DIOS	1~8 HP回復
P3	DIALKO	バラライズ治癒
P4	DIAL	2~16 HP回復
P4	LATUMOFIS	毒消し
P5	DIALMA	3~24 HP回復
P5	DI	死からの蘇生 ^{*1}
P6	MADI	全HPと障害回復
P7	KADORTO	死からの蘇生 ^{*2}

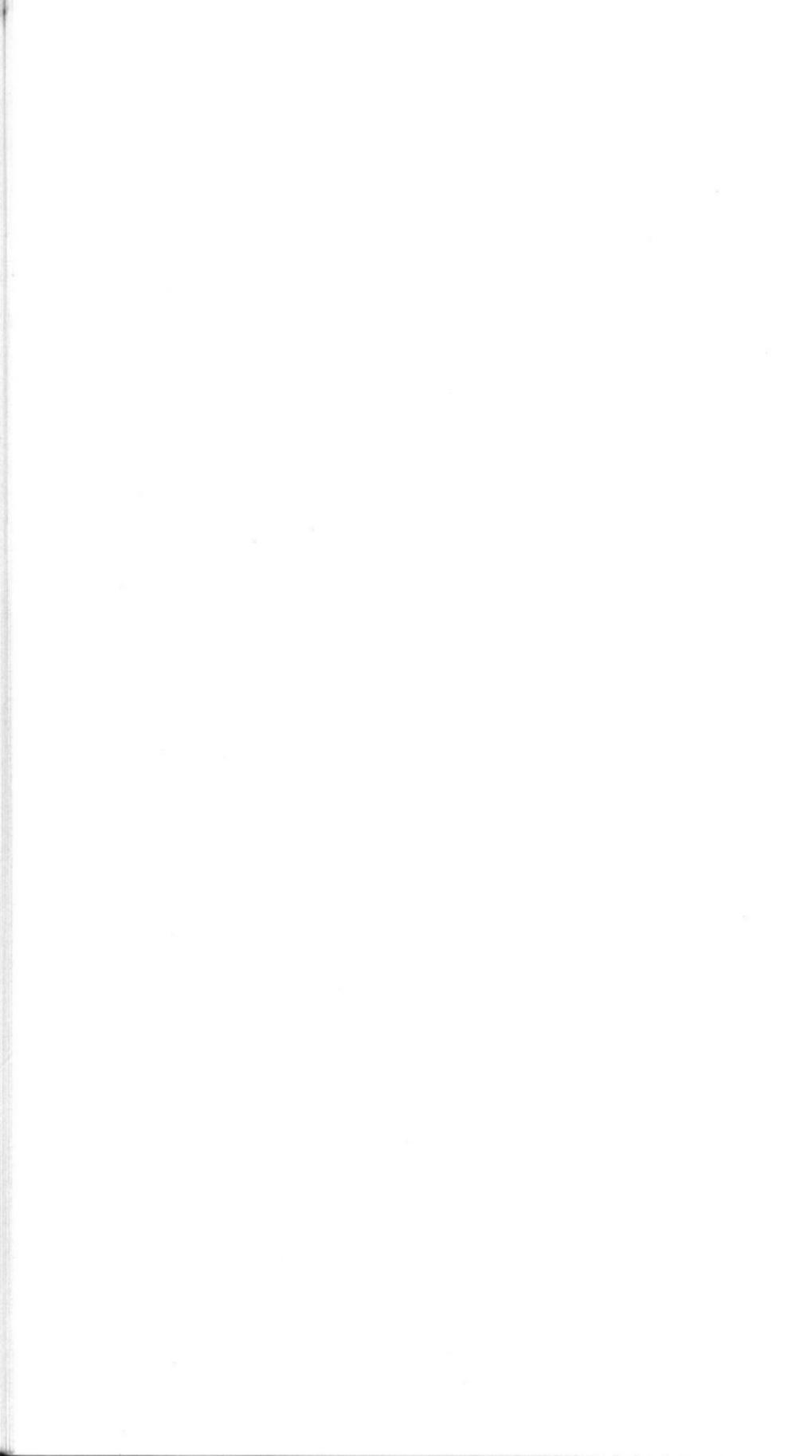
(* 1) 1HPのみ回復

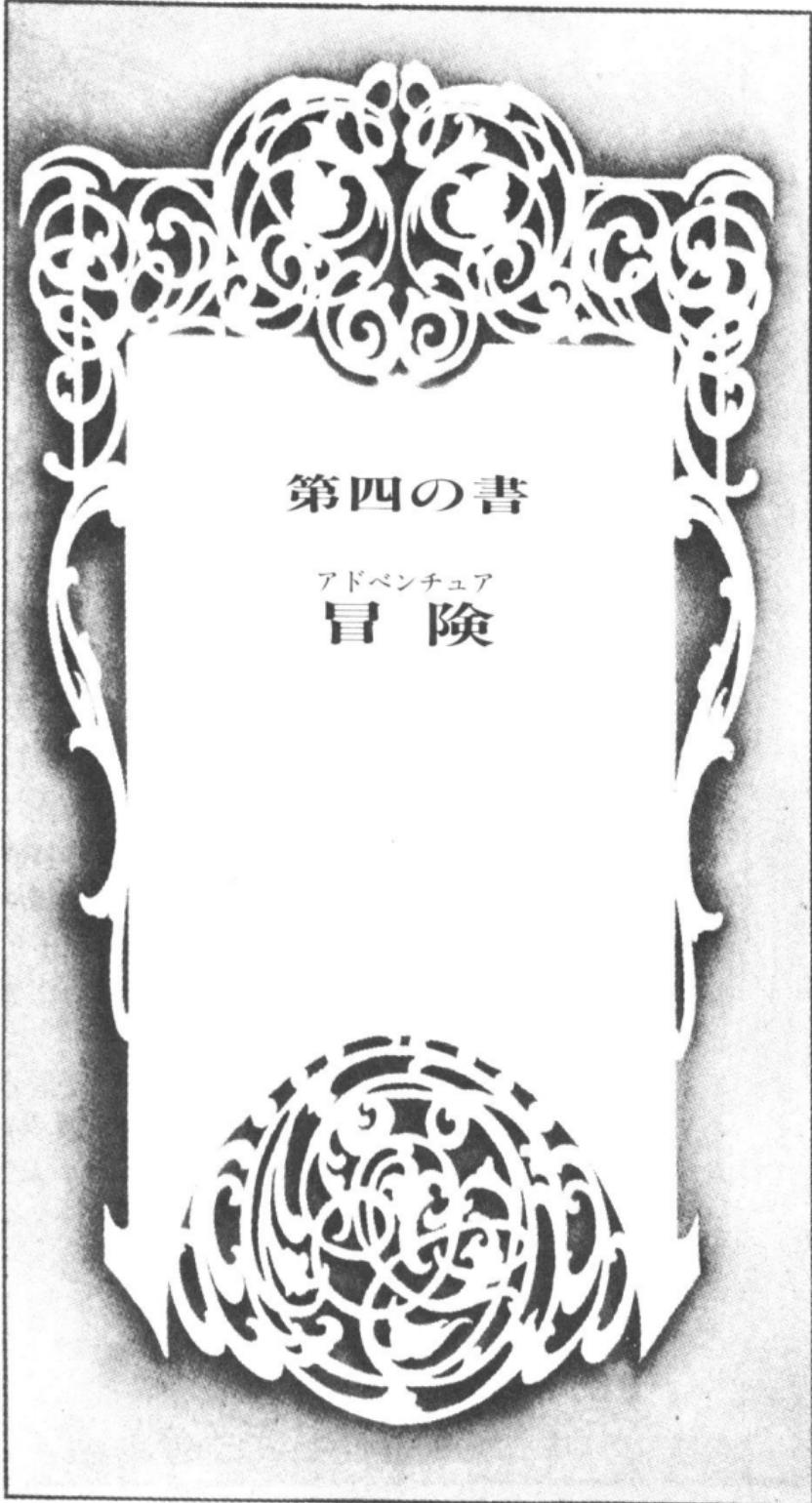
(* 2) フルHP回復

特殊な呪文

レベル	名 称	効 果
M6	HAMAN	危機の回避
M7	MAHAMAN	危機の回避
P1	MILWA	光 (30移動の間)
P2	CALFO	罠の判別
P3	LOMILWA	光 (1冒険の間)
P5	KANDI	キャラクタ検索

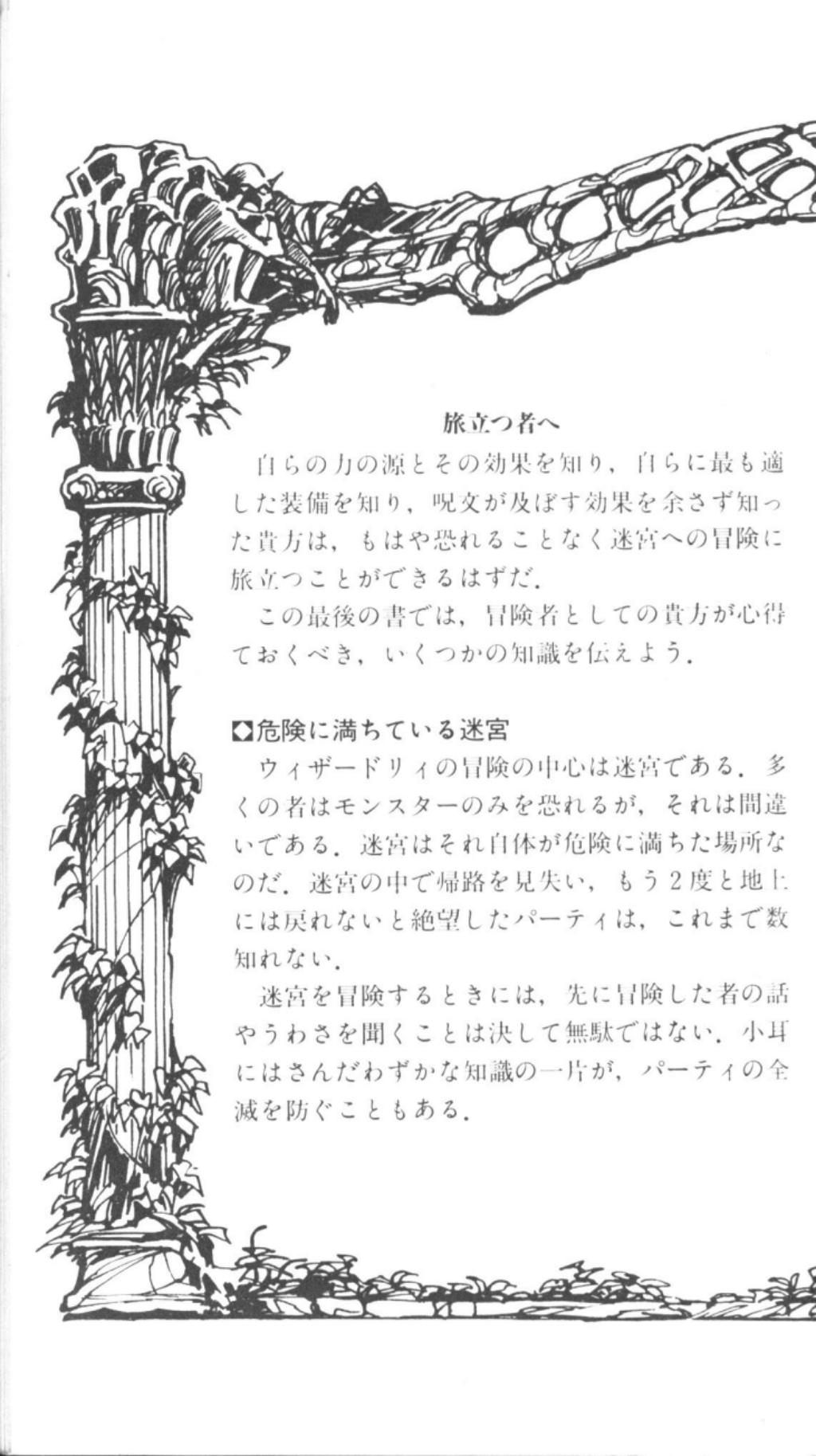






第四の書

アドベンチュア
冒 険



旅立つ者へ

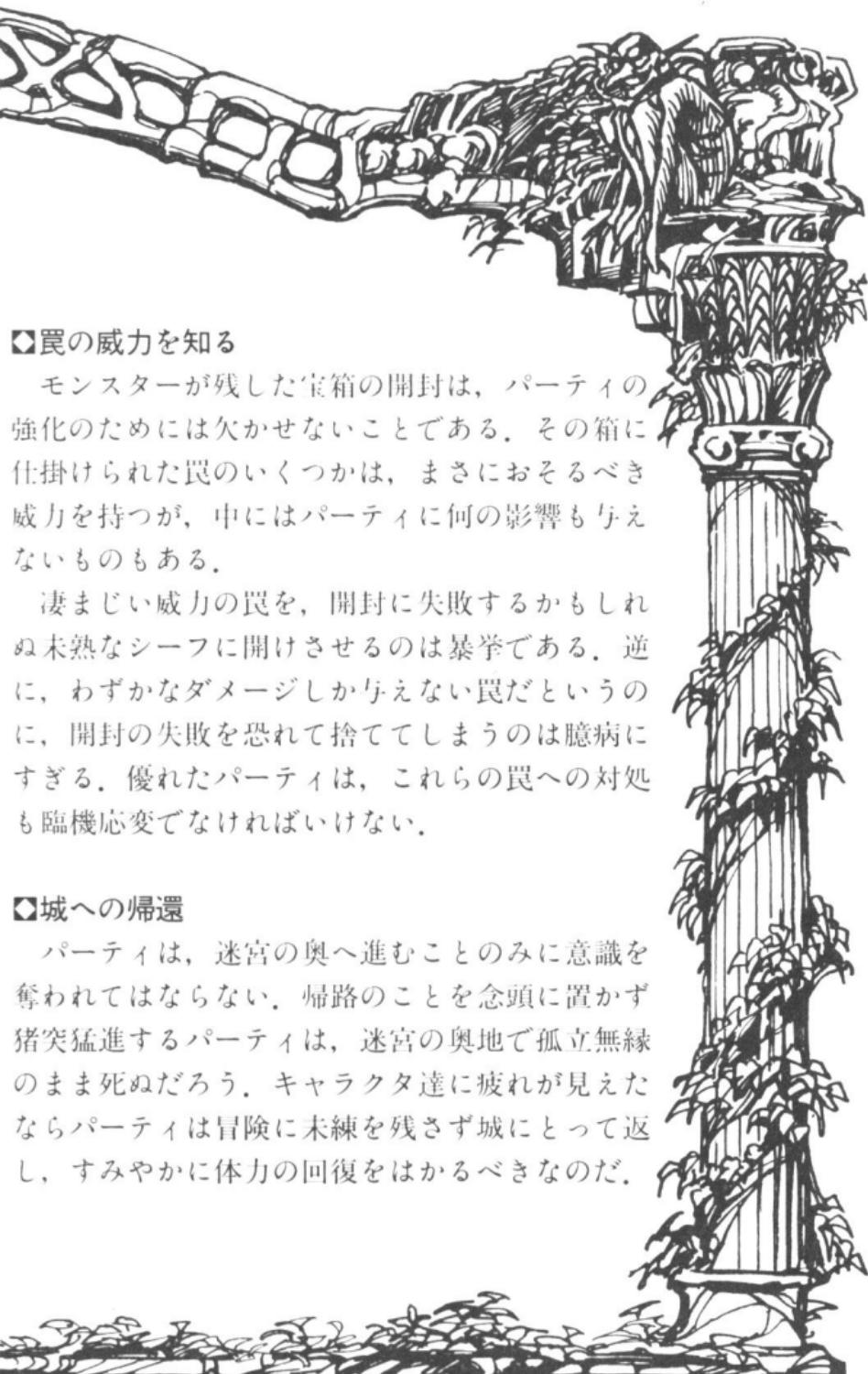
自らの力の源とその効果を知り、自らに最も適した装備を知り、呪文が及ぼす効果を余さず知った貴方は、もはや恐れることなく迷宮への冒険に旅立つことができるはずだ。

この最後の書では、冒険者としての貴方が心得ておくべき、いくつかの知識を伝えよう。

◆危険に満ちている迷宮

ウィザードリィの冒険の中心は迷宮である。多くの者はモンスターのみを恐れるが、それは間違っている。迷宮はそれ自体が危険に満ちた場所なのだ。迷宮の中で帰路を見失い、もう2度と地上には戻れないと絶望したパーティは、これまで数知れない。

迷宮を冒険するときには、先に冒険した者の話やうわさを聞くことは決して無駄ではない。小耳にはさんだわずかな知識の一片が、パーティの全滅を防ぐこともある。



■罠の威力を知る

モンスターが残した宝箱の開封は、パーティの強化のためには欠かせないことである。その箱に仕掛けられた罠のいくつかは、まさにおそるべき威力を持つが、中にはパーティに何の影響も与えないものもある。

凄まじい威力の罠を、開封に失敗するかもしれない未熟なシーフに開けさせるのは暴挙である。逆に、わずかなダメージしか与えない罠だというのに、開封の失敗を恐れて捨ててしまうのは臆病にすぎる。優れたパーティは、これらの罠への対処も臨機応変でなければいけない。

■城への帰還

パーティは、迷宮の奥へ進むことに意識を奪われてはならない。帰路のことを念頭に置かず猪突猛進するパーティは、迷宮の奥地で孤立無縁のまま死ぬだろう。キャラクタ達に疲れが見えたならパーティは冒険に未練を残さず城にとって返し、すみやかに体力の回復をはかるべきなのだ。



迷宮巡覧

ヴィザードリィの迷宮の中には、通常の廊下や部屋とは異なる特殊な力を秘めた場所が散在している。たとえば見えないドア、自分の鼻先さえ見えない暗黒地帯、特定の場所からパーティが前進することを妨げる閂門、落とし穴、回転する床など、これらの地帯の存在はモンスターとの闘い以上にパーティを消耗させるものとなるだろう。

ここでは、迷宮の地下1階から地下4階までに隠されたこれらの様々な仕掛けについて紹介しよう。

1階

迷宮内の特定の場所には、特殊なアイテムが隠されている。そして、ある特定の場所から先に進むためには、それらの特殊なアイテムを必要とする。

1階に隠されている特殊アイテムは2つある。そのアイテムとは、“KEY of SILVER(銀の鍵)”と“KEY of BRONZE(青銅の鍵)”である。これらの鍵のひとつは、ある角を右に曲がって2歩進み右を向いた場所にある見えないドアの向うに、ひとつはある部屋の三方を開む数多くのドアのどこかに隠されている。この2つの鍵を手に入れておかないと、2階へ進んだときに侵入できない場所があるだろう。

また闇の呪文によって通路が見えない暗黒地帯の中にも重要な個所がある。闇の呪文のかかっている場所ではMILWAもLOMILWAも効果がないが、ここを探索しなくては、迷宮の奥へ進むことは難しい。



2階

ここではまず、1階で見つけた2つの鍵を使って、2つのスタチュア(彫像)を手に入れる。それは鍵なしでは侵入できない個所のどこかに隠されているはずの"STATUE of FROG(蛙の彫像)"と"STATUE of BEAR(熊の彫像)"だ。

この2つの像を手に入れると、この2階の別の場所において"KEY of GOLD(黄金の鍵)"が隠された地帯に侵入できる。黄金の鍵を手に入れるには、かなりの努力が必要である。そしてこの黄金の鍵がないと、4階の重要な部分で進入を阻止されてしまう。

3階

この階には特に隠されたアイテムはない。しかしこの階はキャラクタ殺しの迷路になっている。等間隔に区切られた通路には、ターンフロアとピットが仕掛けられている。ターンフロアは自動的に回転してキャラクタの現在地を迷わせるのでマップを書いているときは注意のことだ。ピットはキャラクタが落ちるとダメージを与える。

ここで道に迷うと、ピットに落ち続けてキャラクタが死んでしまうことがある。ピットに落ちないようにするには"O"キーでオプションウインドウを消し、床の模様を確かめることだ。模様のない所はピットの可能性がある。

しかしキャラクタのレベルを上げるには、モンスターの出現率とその経験ポイントが高い3階はたいへんに有利であるため、避けてはいけない。





4階

4階は非常に重要な階である。こここの階からそろそろ魔法の品物が宝箱の中に入っている。

この階には“TESTING GROUNDS CONTROL CENTER(試験場管理センター)”があり、その中には“MONSTER ALLOCATION CENTER(モンスター配備センター)”と“TREASURE DEPOSITORY(宝物庫)”の部屋がある。ここには必ずモンスターが出てくるので、経験を積む絶好のチャンスである。ただ非常に強力なモンスターも出てくるので注意が必要だ。

この階のどこかの一方通行の部屋に，“BLUE RIBBON(青いリボン)”というアイテムが隠されている。このリボンを手に入れなくては、9階までの直通エレベーターは使用できない。迷宮の奥に進むにはどうしても必要なアイテムだ。

しかし、このアイテムをパーティに渡さないために、強力なモンスターパーティが必ずその場所を守っている。最低でも7キャラクタレベルがなくては、このアイテムを手に入れることはほとんど不可能である。また、このモンスターパーティを倒せば素晴らしい宝が手に入るの間違いないが、その中に呪いのアイテムが潜んでいることもあるので注意せねばならない。

この階の攻略は、ウィザードリィの中盤における最大の山場である。ここさえ越えれば、後は着実にキャラクタレベルを上げていけるはずだ。ワードナを倒す日も遠くはないだろう。





罠

ウィザードリィの迷宮の奥でモンスター達がせっせと貯め込んでいる宝は、宝箱に収められている。しかしその箱には恐ろしい罠が仕掛けられているのだ。狡猾に仕掛けられた危険な罠は、ときにパーティ全員を死に致らしめる。

数多くの罠を外し、数多くの宝を手に入れてきたシーフ達が、ギルガメッシュの酒場で私に話してくれた罠の全容をここに記そう。しかし彼等でさえも、ときには罠を外し損ね、生死の境をさまよったことがあるのだ。これを読む貴方も、罠には十分に気をつけることだ。モンスターを殺した後に罠にかかるて死んだとあっては、勇者もうかばれない。

罠の種類と危険性

ALARM(警報)

箱の中に取り付けられている警報装置が作動すると、凄まじい音が迷宮の中に響き渡り、近くにいるモンスターの一群がその場所に駆けつけてくる。罠の作動によるダメージはないが、強敵のモンスターを再び相手にしなければならない危険は、冒さぬに越したことはない。

BLADES(刃)

このブレードという罠は、箱の縁に仕掛けられた鋭い刃が、開けようとしたキャラクタにダメージを与える。ヒットポイントの低いときは恐ろしい罠である。



CROSSBOW BOLT(クロスボウの矢)

箱の中には、その宝を手に入れようとする者を差し貫くクロスボウの矢が仕掛けられている。この矢は箱を開けると突然飛び出し、パーティの誰かに当たる。低レベルのキャラクタには非常に危険である。

EXPLODING BOX(爆発)

蓋を開けると同時に、パーティの全員は凄まじい爆発に巻き込まれ、5~50ポイントのダメージを与えられる。この爆発の罠を仕掛けた箱こそ、EXPLODING BOXなのだ。迷宮の中の罠では、最も恐ろしく威力のあるものだ。

GAS BOMB(ガス爆弾)

この罠は、宝と共に箱の中に毒ガスの瓶を秘めている。不用意にこの箱を開けたり、罠の解除に失敗すると、たちまちパーティをガスが取り巻く。素早く息を止めた者は幸運である。そうでないものは毒を受けてしまう。迷宮の奥深くて全員が毒に冒されることもあるのだ。

MAGE BLASTER(メイジ痛撃)

この罠には、魔法使いの呪文を唱える者だけに有効な呪いが封じられている。この罠が効果を発揮すると、メイジやサムライは凄まじい苦痛を受け、不幸なときには石化してしまい、軽くても身体を麻痺させられてしまう。DIALKOやMADIを持っていないパーティでは、迷宮の奥でメイジが戦闘不能に陥ってしまい、致命的な結果となる。





POISON NEEDLE(毒針)

非常に小さな針が蓋の裏に仕掛けられている。開けようとした者は、指先にほんのかすかな痛みを感じるはずである。仕掛けられている猛毒は、そのわずかな傷から身体に侵入して刻一刻とヒットポイントを失わせ、死の足音を響かせるのだ。

PRIEST BLASTER(プリースト痛撃)

この罠は、プリースト、ビショップ、そしてロードに凄まじい苦痛を与える、石化あるいは麻痺させる。本来ならば石化や麻痺の状態からキャラクタを回復させるプリースト自身が行動不能になることは、まさに非常事態である。

SPLINTERS(破裂)

これは、手をかけた瞬間に箱の蓋がばらばらの破片になって飛び散り、パーティにダメージを与える罠である。ダメージ自体は低いが、危険な罠のひとつである。

STUNNER(スタンナ)

この罠には、誰でも箱を開けようとした者を麻痺させる呪いが封じてある。罠の解除にしくじった者は、100%身体の自由を奪われてしまう。

TELEPORTER(テレポータ)

この罠が作動すると、パーティは一瞬にして中の宝もろとも迷宮のどこかに運ばれる。幸運なら上の階へ、不運なときはより深い階へ、そしてときには石の中に実体化してパーティが全滅することもある恐ろしい罠である。



休 息

ウィザードリイの世界の中心はトレボーの城である。この城の中には、迷宮の冒険で体力を消耗し尽くして帰ってきたキャラクタ達を回復させ、新たな冒険へと向かわせるために、必要な設備がすべてそろっている。

ここではそれらの設備を利用するときにかかる料金や、それにより受けられるサービスについて記そう。

冒険者達の宿

冒険者達の宿は、迷宮の危険な旅から帰ったパーティになくてはならない場所である。ここで休息することによって、キャラクタのヒットポイントは回復する。またその冒険で得た経験ポイントが十分に大きくなつていれば、キャラクタを次のレベルへも上げてくれる。

こここの宿では、料金に見合ったサービスをしてくれる。自分のふところ具合と相談し、次の5つのコースから好みのものを選べばよい。ただし、Aの“馬小屋”に泊まつた場合には、ヒットポイントは回復しない。B～Eのコースでは、金がかかるほどサービスがよく、傷の治りも早い。

A 馬小屋	[無料！]
B 簡易寝台	10 GP／1週間
C エコノミールーム	100 GP／1週間
D スイートルーム	200 GP／1週間
E ロイヤルスイートルーム	500 GP／1週間



カント寺院

冒険中に、パーティのキャラクタが不幸にして麻痺させられたり、死亡してしまった場合には、城の入口にいる警備兵が、そのキャラクタをカント寺院に連れていく。

カント寺院では、それなりの(かなり高価な)寄付金を渡せば、そのキャラクタを治療してくれる。金額はそのキャラクタのレベルに合わせて高価になっていく。そして死亡しているキャラクタに対しても、蘇生の呪文を唱えてくれる。これは必ず成功するものではなく、失敗するときもあるが、寺院の僧は呪文が失敗したからといって寄付金を返してはくれない。貴方が不平をいっても、呪文の効果がないのは、信心が足りなかったからだと言い訳をするだけである。

寺院で必要となる寄付金の額を下に記しておこう。レベルによって基本の寄付の額が倍になっていくので、早くプリーストを成長させて MADI を修得させ、パラライズやペトリフケーションなどは自力で治療できるようにしておくのがよいたまう。

状態	寄付金
パラライズ(麻痺)	100 GP × レベル
ペトリフケーション(石化)	200 GP × レベル
デッド(死亡)	250 GP × レベル
アッシュ(灰)	500 GP × レベル





呪いの解除

迷宮の中で拾ったアイテムの中には、呪いのかかった恐ろしい物もある。そんな呪いのアイテムを誤って着用してしまったときはボルタックの店に行くとよい。ボルタックはその呪いを解除し、キャラクタを再び自由にしてくれる。このときには、品物にかけられた呪いの力に見合うだけの大金が必要である。

しかし、十分な経験を積んだプリーストがいれば、ボルタックに頼らずに呪いのアイテムを外す方法がないこともない。その方法とは、LOKTOFEIT の呪文を使用することだ。

この呪文は、本来は迷宮の中から安全に城に帰るためのものである。だが、それと引き替えに、装着しているアイテムと持っている GP の半分を失ってしまうという欠点も持っていた。ここでは、この欠点を逆手にとって、呪いのアイテムを消してしまおうというのである。

まず呪いのアイテム以外のすべてのアイテムと GP を他のキャラクタに渡し、呪いのアイテムを装着しているキャラクタとプリーストだけで迷宮の 1 階に降りることだ。LOKTOFEIT の呪文は戦闘状態のときにしか使用できないので、1 階のどこかの部屋のドアを開けてモンスターに会い、戦闘状態にならすかさず LOKTOFEIT を唱えればよい。

城に帰ったときには、たいていすべてのアイテムを消失しているはずだが、まれに運悪く残ることもある。その場合には、再び同様な操作を繰り返せば、どんな呪いのアイテムも外れるだろう。

本書執筆の参考とさせて頂いた文献を以下に示します。
ファンタジーの世界に興味をお持ちの方に、ぜひこれらの文献
もお読みになることを勧めます。

『指輪物語』『トールキン小品集』『ホビットの冒険』

J. R. R. トールキン 評論社

『クリスタル・ドラゴン』

あしひゆうは 秋田書店

『THE PALLADIUM BOOK OF WEAPONS & ARMOUR』

Matthew Balent PALLADIUM BOOK

本文執筆 竹内 誠 (株式会社 ゲーム・アーツ)

ウィザードリィ プレイイングマニュアル

定価 780円

昭和61年6月30日 初版発行

昭和62年4月11日 第1版第4刷発行

著者 ゲーム・アーツ／画 ABE JAPON

発行者 塚本慶一郎

発行所 株式会社エム・アイ・エー

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ

南青山ビル4階 電話03(486)4500(代表)

編集制作 アスキー出版局第一書籍編集部

印刷製本 東京音楽図書株式会社

ISBN4-87170-054-2 C3055 ¥780E

アイテム全リスト

ウィザードリィの世界に登場するすべてのアイテムをここにまとめる

各項目は、以下の意味を持っている

AC

アイテムを装着したときに下がるアーマークラスを表す。

ST +

この数値はそのアイテムを使用する者のストレングスに加算され、攻撃成功率を上昇させる。

DAMAGE

攻撃が成功したときにモンスターに与える1回のダメージを表している。

AT +

キャラクターレベルが低いと1ラウンドあたりの攻撃回数も少なくなるが、このAT+が付属するアイテムを使用すると、最低でもこの回数は攻撃できる(ただし、それが成功するかどうかはストレングスの問題である)。

PRICE

ボルタックで買う場合の値段である。それをボルタックに売るときには、半額となってしまう。

NLSBTPMF

ニンジャ、ロード、サムライ、ピショップ、シーフ、ブリースト、メイジ、ファイター、の頭文字を表し、“●”がついている品物はそのクラスが装着できる。

AFTER-USE

アイテムに封じられているスペシャルパワーや呪文を使用した場合、そのアイテムが壊れる可能性、および壊れたとの結果を表す。

HEALING

そのアイテムを装着している場合に、自動的に回復していくヒットポイントを表している。移動時と戦闘時に1回の行動ごとにこの数値ずつ回復する。

武器

ITEM NAME	ST+	DAMAGE	AT+	PRICE	N L S B T P M F	AFTER-USE	AC
LONG SWORD	4	1-8		25	● ● ● - - - - ●		
SHORT SWORD	3	1-6		15	● ● ● - ● - - ●		
ANOINTED MACE	2	2-6		30	● ● ● ● - ● - ●		
ANOINTED FLAIL	3	1-7		150	● ● ● - - ● - ●		
STAFF	0	1-5		10	● ● ● ● ● ● ● ●		
DAGGER	1	1-4		5	● ● ● - ● - ● ●		
LONG SWORD + 1	5	2-9	2	10000	● ● ● - - - - ●		
SHORT SWORD + 1	4	2-7	2	15000	● ● ● - ● - - ●		
MACE + 1	3	3-9	2	12500	● ● ● ● - ● - ●		
LONG SWORD + 2	6	3-12	3	4000	● ● ● - - - - ●		
SHORT SWORD + 2	5	3-9	3	4000	● ● ● - ● - - ●		
MACE + 2	4	3-10	2	4000	● ● ● ● - ● - ●		
STAFF + 2	2	3-6	1	2500	● ● ● ● ● ● ● ●		
DAGGER + 2	3	3-6		8000	● ● ● - ● - ● ●		
EVIL SWORD + 3	7	4-13	4	50000	● ● ● - - - - ●		
EVIL S-SWORD + 3	6	1-6	4	50000	● ● ● - ● - - ●		
STAFF of MOGREF	4	1-6		3000	- - - ● - - - ● -	25% BREAK	
SLAYER of DRAGONS	1	2-11	1	10000	● ● ● - - - - ●		
WERE SLAYER	5	2-11	2	10000	● ● ● - - - - ●		
MAGE MASHER	5	2-7	2	10000	● ● ● - ● - - ●		
MURAMASA BLADE	8	5-50	3	1000000	- - ● - - - - -	50% BREAK	
BLADE CUSINART'	6	10-12	4	15000	● ● ● - - - - ●		
SHURIKENS	7	11-15	3	50000	● - - - - - - -	50% BREAK	
MACE of POISON	3	1-8	2	10000	● ● ● ● - ● - ●		
STAFF of MONTINO	1	2-6	1	15000	- - - ● ● ● ● ● -	10% STAFF	
DAGGER of SPEED	-1	1-4	7	30000	● - - - - - ● -	+3	
DAGGER of THIVES	5	1-6	4	50000	● - - - - ● - -	100% BREAK	
LONG SWORD - 1	-1	1-8		1000	● ● ● - - - - ●		
SHORT SWORD - 1	-1	1-6		1000	● ● ● - ● - - ●		
MACE - 1	-1	2-3		1000	● ● ● ● - ● - ●		
SHORT SWORD - 2	1	1-6	1	8000	● ● ● - ● - - ●		
MACE - 2	0	1-8		8000	● ● ● ● - ● - ●		
STAFF - 2	-2	1-4		8000	● ● ● ● ● ● ● ●		

鎧

ITEM NAME	AC	PRICE	N L S B T P M F	AFTER-USE	HEALING
ROBES	-1	15	● ● ● ● ● ● ● ● ●		
LEATHER ARMOR	-2	50	● ● ● ● ● ● - ●		
CHAIN MAIL	-3	90	● ● ● - - ● - ●		
BREAST PLATE	-4	200	● ● ● - - ● - ●		
PLATE MAIL	-5	750	● ● ● - - - - ●		
LEATHER + 1	-3	1500	● ● ● ● ● ● - ●		
CHAIN MAIL + 1	-4	1500	● ● ● - - ● - ●		
BREAST PLATE + 1	-5	1500	● ● ● - - ● - ●		
PLATE MAIL + 1	-6	1500	● ● ● - - - - ●		
LEATHER + 2	-4	6000	● ● ● ● ● ● - ●		
CHAIN + 2	-5	6000	● ● ● - - ● - ●		
CHAIN + 2(E)	-5	8000	● ● ● - - ● - ●		
BREAST PLATE + 2	-6	10000	● ● ● - - - ● - ●		
PLATE MAIL + 2	-7	6000	● ● ● - - ● - ●		
PLATE MAIL + 2(N)	-7	8000	● ● ● - - ● - ●		
BREAST PLATE + 3	-7	100000	● ● ● - - - ● - ●		
EVIL PLATE + 3	-9	150000	● ● ● - - - ● - ●		
GARB of LORDS	-10	1000000	- ● - - - - -	50% BREAK	1
COLD CHAIN MAIL	-6	150000	● ● ● - - ● - ●		
ROBE of CURSE	+2	8000	● ● ● ● ● ● ● ●		
LEATHER - 1	-1	1500	- ● ● ● ● ● - ●		
CHAIN - 1	-2	1500	● ● ● - - ● - ●		
BREAST PLATE - 1	-3	1500	● ● ● - - ● - ●		
LEATHER - 2	0	8000	● ● ● ● ● ● - ●		
CHAIN - 2	-1	8000	● ● ● - - ● - ●		
BREAST PLATE - 2	-2	8000	● ● ● - - ● - ●		

❖ 楠, 小手, ヘルメット ❖

ITEM NAME	AC	PRICE	N L S B T P M F	AFTER-USE
SMALL SHIELD	-2	20	● ● ● ● ● - ●	
LARGE SHIELD	-3	40	● ● ● - - ● - ●	
SHIELD + 1	-4	1500	● ● ● - ● ● - ●	
SHIELD + 2	-5	7000	● ● ● - ● ● - ●	
SHIELD + 3 (E)	-5	25000	● ● ● - ● ● - ●	
SHIELD + 3	-6	250000	● ● ● - ● ● - ●	
SHIELD - 1	-5	1500	- ● ● - ● ● - ●	
SHIELD - 2	0	8000	● ● ● - ● ● - ●	
GLOVES of COPPER	-1	6000	● ● ● - - - - ●	
GLOVES of SILVER	-3	60000	● ● ● - - - - ●	
HELM	-1	100	● ● ● - - - - ●	
HELM + 1	-2	3000	● ● ● - - - - ●	
HELM + 2 (E)	-3	8000	● ● ● - - - - ●	
RING of MALOR	-2	25000	● ● ● ● ● ● ●	100% HELM
HELM of CURSE	+2	50000	● ● ● - - - - ●	

❖ 魔法の道具 ❖

ITEM NAME	AC	PRICE	N L S B T P M F	AFTER-USE	HEALING
AMULET of MANIFO		15000	- - - - - ● - -	10% BREAK	
AMULET of MAKANITO		20000	● ● ● ● ● ● ● ●	5% BREAK	
AMULET of JEWELS		5000	● ● ● ● ● ● ● ●	0% BREAK	
RING of PORFIC		10000	● ● ● ● ● ● ● ●	5% BREAK	
RING of HEALING		300000	● ● ● ● ● ● ● ●		1
PRIESTS RING		500000	● ● ● ● ● ● ● ●		
RING of DEATH		500000	● ● ● ● ● ● ● ●		-3
ROD of FLAME		25000	- - ● ● - - - ● -	10% BREAK	
AMULET of WERDNA	-10		● ● ● ● ● ● ● ●		5

❖ スクロール ❖

ITEM NAME	PRICE	N L S B T P M F	AFTER-USE
DIOS	500	● ● ● ● ● ● ● ●	100% BREAK
LATUMOFIS	300	● ● ● ● ● ● ● ●	100% BREAK
SOPIC	1500	● ● ● ● ● ● ● ●	100% BREAK
DIAL	5000	● ● ● ● ● ● ● ●	100% BREAK

❖ 特殊アイテム ❖

ITEM NAME	PRICE	N L S B T P M F
STATUE of BEAR	0	● ● ● ● ● ● ● ●
STATUE of FROG	0	● ● ● ● ● ● ● ●
KEY of BRONZE	0	● ● ● ● ● ● ● ●
KEY of SILVER	0	● ● ● ● ● ● ● ●
KEY of GOLD	0	● ● ● ● ● ● ● ●
BLUE RIBBON	0	● ● ● ● ● ● ● ●

❖ ポーション ❖

ITEM NAME	PRICE	N L S B T P M F	AFTER-USE
KATINO	500	● ● ● ● ● ● ● ●	100% BREAK
HALITO	500	● ● ● ● ● ● ● ●	100% BREAK
BADIOS	500	● ● ● ● ● ● ● ●	25% BREAK
BADIOS	500	● ● ● ● ● ● ● ●	100% BREAK
LOMILWA	2500	● ● ● ● ● ● ● ●	100% BREAK
DILTO	2500	● ● ● ● ● ● ● ●	100% BREAK
BADIAL	8000	● ● ● ● ● ● ● ●	100% BREAK

FLOOR



MAP

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
19																		19	
18																		18	
17																		17	
16																		16	
15																		15	
14																		14	
13																		13	
12																		12	
11																		11	
10	*							*								*		10	
9								*										9	
8																		8	
7																		7	
6																		6	
5																		5	
4																		4	
3																		3	
2																		2	
1																		1	
0																		0	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

*パーティの足跡を記録するために、この用紙をコピーして御使用ください。

ISBN4-87170-054-2 C3055 ¥780E 定価780円

●対応機種一覧

Wizardryは以下の各機種に
対応しています。

PC-8801/mk II/SR
PC-9801F/VF/M/VM/U
X1/turbo
FM-7/NEW7/77
APPLE II/+/C/E
IBM-PC/Jr/JX

これらのどの機種でゲームを
お楽しみの方にも本書はご利用いただけます。

賢者ウラサムの下に今日も悲報がもたらされた。満足な装備も持たずに冒険に出た若者が、迷宮の中でモンスターに倒されたのだ。さてさて世の中には無謀な人間が多いことよ。蛮勇のみでは冒険の成功は望めないということを、彼等はもっと肝に命じて知らねばならぬ。がくして賢者ウラサムは、生涯の大半を費やして得たWizardryの世界に関する様々な知識を皆に語り始めた……。