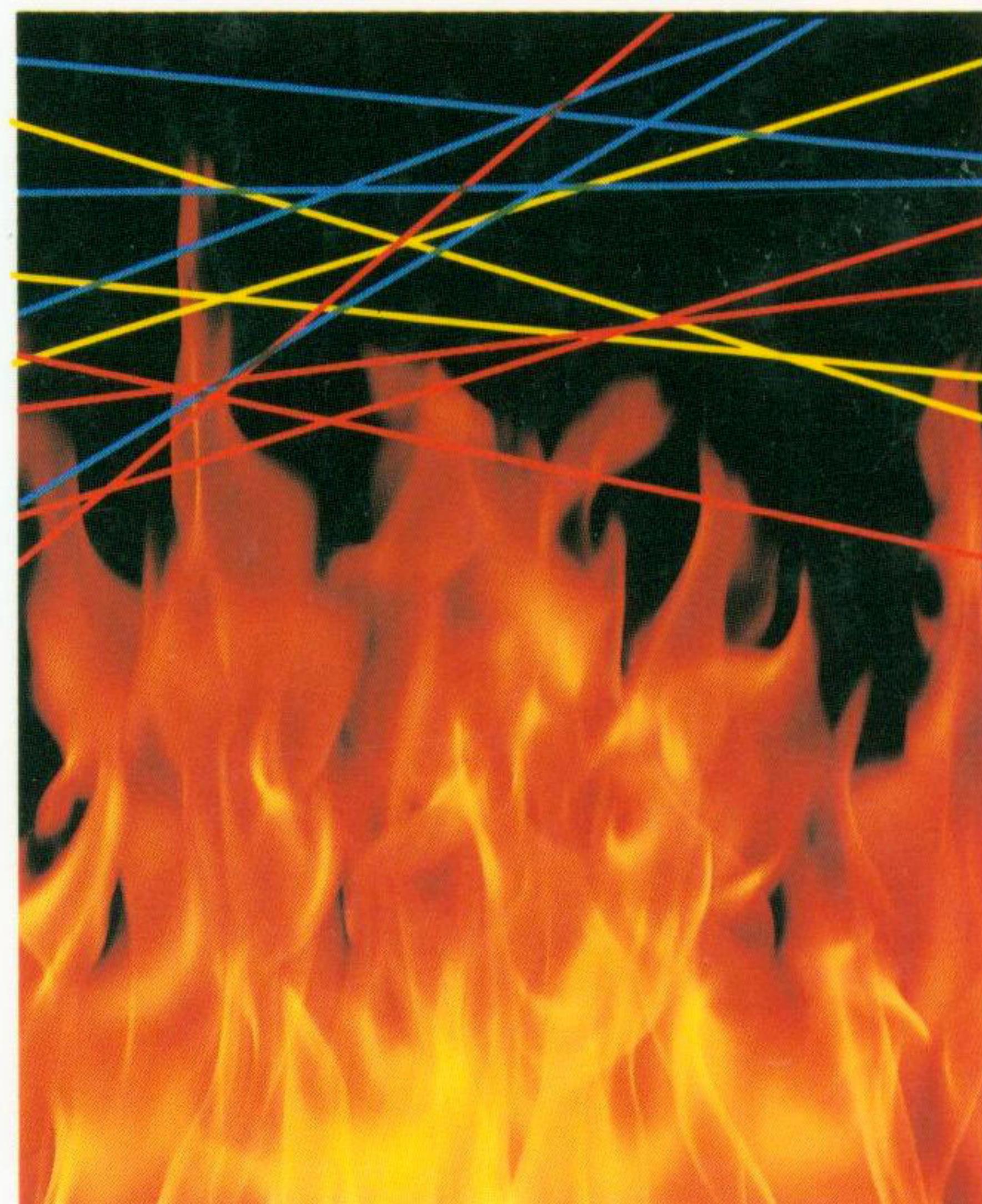


ウィザードリイ・アドバンスドマニュアル⑤ ウィザードリイV 攻略編



ヘッドルーム/編

WIZARDRY第5弾 “HEART OF THE MAELSTROM”を徹底分析。
複雑になったシステムをスタートからシナリオクリアまで、
できる限り単純化。迷えるプレイヤー待望の攻略書、ついに登場。

マップ中心の解説で
初心者でも迷わず行ける!

豊かなシナリオ世界へのガイドブック

大陸書房

大陸書房
大陸書房
大陸書房
大陸書房
大陸書房
大陸書房



Wizardry®

®

ウィザードリイ・アドバンスドマニュアル⑤ ウィザードリイⅤ 攻略編



ヘッドルーム/編

大陸書房

魔術師の呪文

呪文名	レベル	いつ	対象	説明
HALITO	1	戦闘	1モンスター	1~8ポイントの火によるダメージを与える
MOGREF	1	戦闘	術者自身	ACを2下げる
KATINO	1	戦闘	1グループ	モンスターを眠らせる
DUMAPIC	1	キャンプ	パーティー全員	現在の位置を見いだす
PONTI	2	戦闘	メンバー1人	ACを1下げる
MELITO	2	戦闘	1グループ	1~8ポイントの稻妻によるダメージを与える
DESTO	2	冒険中	術者自身	扉の鍵を開ける
MORLIS	2	戦闘	1グループ	モンスターをより攻撃しやすくする
BOLATU	2	戦闘	1モンスター	モンスターを石化させる
CALIFIC	3	冒険中	術者自身	隠し扉を見つける
MAHALITO	3	戦闘	1グループ	4~24ポイントのダメージを与える
CORTU	3	戦闘	パーティー全員	魔法の障壁
KANTIOS	3	戦闘	1グループ	モンスターの思考を混乱させる
TZALIK	4	戦闘	1モンスター	24~58ポイントのダメージを与える
LAHALITO	4	戦闘	1グループ	6~36ポイントの火によるダメージを与える
LITOFEIT	4	いつでも	パーティー全員	浮揚
ROKDO	4	戦闘	1グループ	モンスターを石化させる
SOCORDI	5	戦闘	1グループ	パーティーのために戦うモンスターを召喚する
MADALTO	5	戦闘	1グループ	8~64ポイントの冷気によるダメージを与える
PALIOS	5	戦闘	全モンスター	反魔法
VASKYRE	5	戦闘	1グループ	予測できないダメージを与える
BACORTU	5	戦闘	1グループ	モンスターのまわりに境界をつくる
ZILWAN	6	戦闘	1モンスター	“不死”のモンスターを退散させる
MAMOGREF	6	戦闘	メンバー1人	ACを10下げる
LOKARA	6	戦闘	全モンスター	地面に穴を開け、モンスターを落とす
LADALTO	6	戦闘	1グループ	34~98ポイントの冷気によるダメージを与える
MALOR	7	いつでも	パーティー全員	テレポート (*)
MAHAMANN	7	戦闘	???	願い事
TILTOWAIT	7	戦闘	全モンスター	10~100ポイントのダメージを与える
MAWXIWTZ	7	戦闘	全モンスター	完全な破壊
ABRIEL	7	戦闘	未知	存在するという噂があるだけ

* 戦闘中に使用すると、ランダムな地点へ向けてテレポートを行なう

ウィザードリイ・アドバンストマニュアル⑤
ウィザードリイV
攻略編
ヘッドルーム/編



魔界を脱出せよ！

®

大陸書房

CONTENTS

ダンジョンにはいる前に	5
WIZARDRY Vを始める前に	6
キャラクターメイキング	8
パラメーターの内容	9
職業	10
種族	18
属性	20
パーティー編成	21
場内設備	22
戦闘に関する予備知識	24
ダンジョン	31
B1攻略の手順	32
B1で注意すべき敵	43
B2攻略の手順	44
B2で注意すべき敵	50
B3攻略の手順	52
B3で注意すべき敵	59
B4攻略の手順	60
B4で注意すべき敵	67

B5攻略の手順	70
B5で注意すべき敵	74
B6攻略の手順	76
B6で注意すべき敵	84
B7攻略の手順	86
B7で注意すべき敵	95
B8攻略の手順	96
THE LOWEST PART	100
知識	105
ANKH	106
RING	108
戦闘用アイテム	110
NPCガイダンス	112
リスト	131
アイテム・モンスターリスト	132
THE GHOST'S NEST 買い物リスト	150
泉リスト	158
コマンド一覧	162
WIZ V格言	166



ダンジョンにはいる前に

WIZARDRY ▽



WIZ Vを始める前に

ウィザードリィにはじめて挑戦する方はもちろん、これまでに一連のシリーズを経験してきたプレイヤーでもちょっと戸惑うような変更点が、このVには見られる。特定のキャラクターとの会話が楽しめるようになったことなど、その特徴について解説する。

1.会話ができるNPC

これが今回のシナリオの最も大きな特徴であろう。特定のキャラクターたちと会話ができるようになったのだ。

会話ができるキャラクターは、ノン・プレイヤー・キャラクター(NPC)と呼ばれ、たいていは定まった場所に出現する。なかには、特定の行動(あるドアを通過する、部屋に一度入るなど)のあとにしか登場しないNPCもある。

入力はキーボードで行い、F・3のキーで日本語(ひらがな)と英語(ローマ字)の切り換えができる。あるNPCから英単語のヒントをもらったら、ほかのNPCにたずねることもできる。NPCが話す言語は、ゲームを始める前の表示から選ぶことができる。

会話を聞いて、昔の悪質なアドベンチャーゲームを思い浮かべるプレイヤーもいるだろうが、そのようななんのヒントもなしに、思いつきでしかクリアできないような言葉は出

てこない。後半になると、少し難解なものも出てくるが……。

前半に出現するNPCに限れば、会話よりもむしろアイテムの物々交換のほうに重要性があると考えていい。本書では、後半のどうしても答えなければならないようなところは、攻略のページでズバリわかるように心がけたが、そのほかはほとんど触れていない。シナリオ性を楽しむプレイヤーは、自分でいろいろ考えよう。

話しかけるときは、日本語であれば「やあ」、英語なら「HI」くらいでいいだろう。新呪文のOKATUも必ず使うように。また、NPCからは金品を盗むこともできるが、それをするのはTHIEFかNINJAだけにしておこう。シナリオとはなんの関係もないが、NPCは英語の4文字言葉にも少し違った反応を示してくれる。

2. 多様性を増した呪文

変更の特徴を挙げると、

1.不要な呪文の排除およびレベルの格下げ

2.召喚呪文の追加

3.ゲームシステムの変化に伴う、新呪文の追加

4.そのほか、有効と思われる呪文の追加、呪文自体の効果の変更
のようになる。

不要な呪文の排除というのはHAMANやSOPIC、MOLITOが、レベルの格下げというのはMOGREFやKANDIがそれぞれ該当する。

召喚呪文というのは、SOCORDIやBAMORDI、そしてちょっと毛色が変わるのが、

AABRIELもこれに含まれるかもしれない。

ゲームシステムの変化に伴って追加された新呪文としては、シークレットドアや鍵がかけられたドアに関連してはCALIFICとDESTOが、NPCとの会話に関連してはKATUの魔法がある。

そのほかにも僧侶系の攻撃魔法がふえたり、LOKTOFEITの効果が変更になったり、魔術師系ではTZALIKという使える魔法や、MAWXIWTZという使えない魔法などもふえている。個人的な意見としては、LITOFEITの効果についても、ゲームシステムと合っていないような気がするのだが……。

3. 深さに対応する [SWIM] を設定

今回のシナリオは、ダンジョン内に数多くの泉がある。しかもそれぞれの泉に深さの概念が取り入れられていて、それに対応するキャラクターのパラメーターがこのSWIMということになる。新しく作成されたキャラクターの数値は、たいてい0になっている。パラメーターの数が大きくなればなるほど、そのキャラクターは泉の深い階層まで潜ることができるようになるわけだ。

泉の深さは、A、B、Cとアルファベットで

表現されていて、Aのほうが浅く、Zに近づくほど深くなる。

数値が1の場合、Aの階層は大丈夫だが、Bではちょっと危なくなり、Cだとかなり危なくなり、Dだと自殺行為に近い。泉の階層が10以上のものもかなり数えられるが、あるアイテムがあればどんなに深くても潜れるようになる。

また、泉の最下層では戦闘になることもあるが、その場合はひとりで戦うではなく、パーティ全員が戦闘に参加する。

4. キャラクター・メイキング

キャラクターを作成するということは、その時点で職業も選択することになる（ほかのシナリオから移動させた場合を除く）。最初から持っているパラメーターの数値が違っているのだから、特定の職業に就きやすい種族と就きにくい種族がいるのは当然のことである。

なかには、そういうつくり方をせずに、とにかく高いボーナスポイントを狙うプレイヤーもいることだろう。しかし、忠告しておく

が、延々とキャラクター・メイキングで時間を費やすより、さっさと冒険に出発してレベルアップに励んだほうが得策である。

転職しなければLORDは無理だということから逆に考えると、32までは理論的に可能であるが、筆者が確認した最高値は28である。まあ、2ケタが出ればよし、10台後半が出れば上出来だろう。鑑定用のBISHOPは欲しいが、SAMURAIまでは必要ではない。



5. パラメーターの内容

▼STRENGTH

戦闘時の、敵に与えるダメージに影響する。武器による物理的攻撃がメインとなる前衛は、

とくに強化する必要がある。DWARFはこの数値がもともと高い。

▼I.Q.

知能指数。魔術師系の魔法に影響する。呪文の成功率や与えるダメージ、レベルアップ

時の新しい呪文を覚える早さにも関係する。ELFはこの数値がもともと高い。

▼PIETY

敬虔さを表す。僧侶系の魔法に影響する。呪文の成功率や与えるダメージ、レベルアップ時の新しい呪文を覚える早さにも関連する。

GNOMEとELFは、この数値がもともと高い。後衛のPRIESTとBISHOPは、高くしておく必要がある。

▼VITALITY

ダメージに抵抗する能力および生命力に影響する。力尽きたときに、カント寺院や僧侶系の魔法で復活させる場合にも関連する。ま

た、レベルアップ時のHPの増大にも影響を与える。DWARFはこの数値がもともと高い。前衛、後衛にかかわらず、高くしておきたい。

▼AGILITY

素早さを表す。敵から受ける物理的なダメージや、戦闘時の行動を起こす順番に関連する。宝箱の罠を見抜き、それを解除する能力

にも影響する。これが高いと、武器を使った物理的攻撃の当たる回数が多くなる。HOB-BITとGNOMEは、もともとこの数値が高い。

▼LUCK

運のよさを表す。すべての行動、防御力に影響するといつてもよいだろう。敵の魔法、物理的攻撃から受けるダメージ、こちらのか

ける魔法の成功率、効果、宝箱の罠の解除、その他もうものことに関連をもつ。HOB-BITはもともとこの数値がずば抜けて高い。

職業

ここでは8種の職業を紹介するとともに、理想的な装備を示しているが、これは前衛、後衛、属性、レベルによって異なる場合もある。

■ FIGHTER

JEWELLED ARMET

GOLD PLATE+5

BRACERS +1

SHIELD PRO MAGI

GLOVES of MYRDALL

SWORD of FIRE

戦士



肉弾戦のプロ。レベルが100近くになると、そのHPも1000前後になるほど、後半でのHPの伸びはすばらしい。すべての、とまではいわないが、最も多くの種類の武器、防具を装

備できる職業である。属性はどれでもよく、パラメーターの条件もS11以上だから、つくるのは簡単である。だからこそ、冒險には不可欠の存在といえるだろう。

MAGE

WIZARD'S CAP
 EMERALD ROBES
 RING of FROZZ
 MAGES YEW BOW
 魔術師

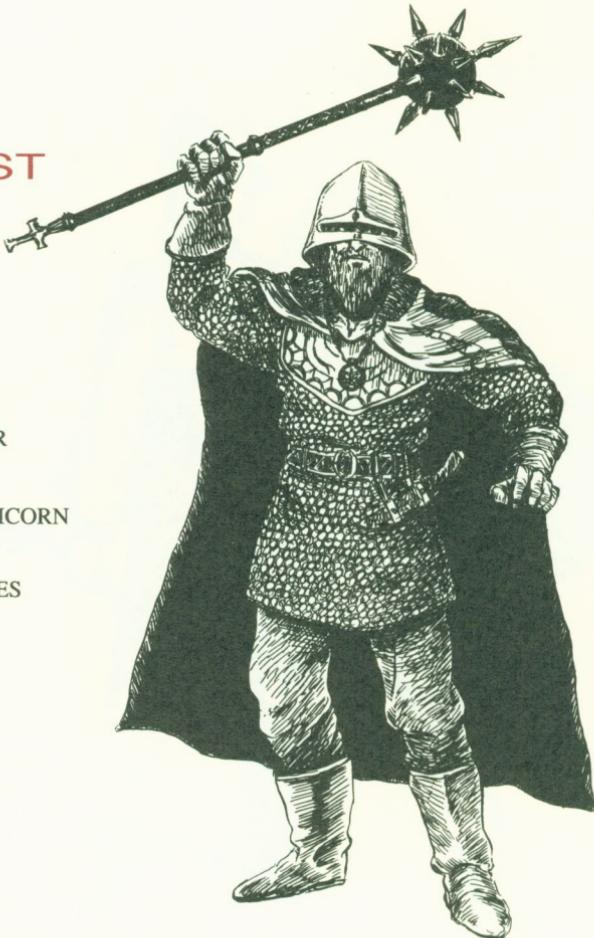


攻撃魔法のエキスパート。KATINOで眠らせて前衛が倒すというパターンは、ゲーム後半になんても有効な戦い方である。装備できるアイテムは少ないが、なかにはMAGE専用

のものもある。属性はどれでもよく、パラメーターの条件はI11以上だ。序盤は殺されやすいので、とくに気を配る必要がある。育つほどに存在感が大きくなる職業である。

PRIEST

SACRED BASHER
 BRASS SALLET
 CLOAK of CAPRICORN
 CHAIN MAIL+2
 LEATHER GLOVES
 僧侶



防御、回復魔法の第一人者。僧侶6人でも冒險できるが、僧侶のいないパーティーは冒険できない。魔法を使う者にしては、装備できるアイテムが多い。序盤は前衛に置いても

いいだろう。属性は善または悪で、パラメーターの条件はP11以上である。魔物を退散させる能力を持っているが、これを使った場合、経験値は手に入らない。

THIEF

TARGET+1
 LEATHER+2
 LEATHER GLOVES
 SYLVAN BOW
 盗賊



今回のシナリオにおいて、序盤から大活躍する職業だ。従来の宝箱の罠の解除だけではなく、新しいタイプのシークレットドアの発見、ドアにかけられている鍵の解除、NPCか

ら盗むなど存在が目立つ。属性は中立または悪で、パラメーター条件はA11以上だ。戦闘中も1ターン損するが、HIDEコマンドを使って次のターンで不意打ちができる。

BISHOP

114

BRASS SALLET
CHAIN MAIL+2
LEATHER GLOVES
CLOAK of CAPRICORN
STAFF of AIR
司教



PRIESTとMAGEの複合職。上の図ではとりあえず武器を持たせてあるが、必要はない。その分、発見したアイテムを多く持ったほうがいい。唯一、不確定アイテムを鑑定できる。

属性は善または悪で、パラメーターの条件はI12、P12以上だ。僧侶系、魔術師系双方の魔法を覚えていくが、そのスピードは遅い。それでも、パーティにいたほうが多い。

SAMURAI

BACINET

GOLD PLATE+5

BRACERS+1

MURAMASA KATANA

GLOVES of MYRDALL

SHIELD PRO MAGI

侍



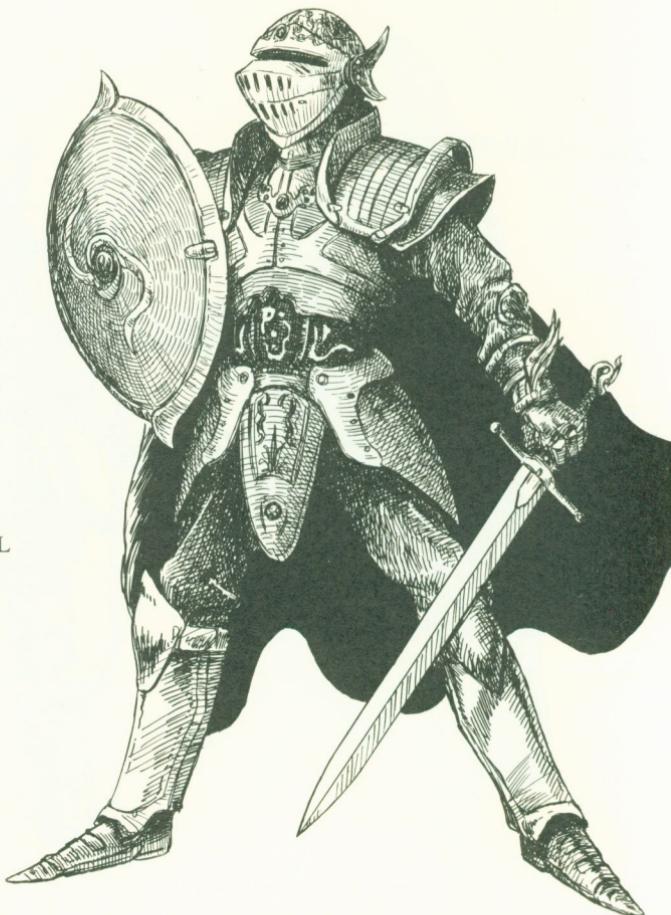
FIGHTERとMAGEの複合職。今回新しく加わったKATANA系の武器を装備できる。序盤はFIGHTERよりもHPが高い。レベル4から魔法も覚え始める。属性は中立または

善で、パラメーターの条件はS15、I11、P10、V14、A10以上だ。装備がやや劣るが、終盤になれば気にならない。魔法を使える者が多いのは、安全でよい。

LORD

111 16

JEWELLED ARMET
GOLD PLATE+5
BRACERS+1
GLOVES of MYRDALL
SHIELD PRO MAGI
ODINSWORD
君主



FIGHTERとPRIESTの複合職。転職しなければなれない職業だ。究極の武器のひとつであるODINSWORDは、この職でしか装備できない。その物理的な攻击力は、SAMURAI

と同等である。属性は善のみで、パラメーターの条件はS15、I12、P12、V15、A14、L15以上だ。魔法を覚えるのは遅いが、僧侶系からの転職は問題ない。

■ NINJA

忍者



17|||

特別職。THIEFとFIGHTERの複合職+アルファという感じだろうか。転職しなければならない職業だ。SAMURAIと同様、MURAMASA KATANAを装備できるが、真価

を発揮するのはいっさい装備していないときである。クリティカルヒットの能力を持ち、育てばACも下がっていく。

種族

WIZARDRYの世界には、5種の人種、8種の職業がある。それぞれ向き不向きがあり、転職しなければなれない職業もある。ということは、将来転職を考えて有利なものもあれば、一徹に職人気質でその道のプロを目指すのに有利なものもあるのだ。

HUMAN

平均したパラメーターを持つ人種。トータルで見ると最も数値が低く、プレイヤーも敬遠しがちだが、その平均的なパラメーターのおかげで、パラメーターがオール17で転職しないとなれないNINJAという職業に、最短のスピードでなれる可能性を秘めている。PIETYがちょっと低いのも、NINJAにふさわしくない

S8 I8 P5 V8 A8 L9 合計46

いからかもしれない。

最初はPRIEST以外の職に就いてレベルアップに励み、パラメーターが条件を満たしたら、すぐに転職しよう。また、僧侶系以外の職業であれば、どの職業に就いてもそれほど悪くはない。

DWARF

STRENGTH、PIETY、そしてVITALITYと、3個のパラメーターが10とは目を見張るものがある。どうしても体力バカのイメージがつきまとうが、ところがどっこい、いろいろと可能性はあるのだ。

AGILITYが低いのは確かだから、THIEFには向かないが、PRIESTやBISHOP、S10 I7 P10 V10 A5 L6 合計48

ちょっと戸惑うがMAGEだっていいだろう。

これまで呪文をかけるのが遅いといわれてきたが、果たして序盤戦においてそれほど気になる遅さだろうか。では、物理的攻撃は遅れてもいいというのだろうか。VITALITYはそれを補って余りある。

GNOME

PIETYとAGILITYが10。これはPRIEST、BISHOP、レベルアップしたあとで転職してLORDと、僧侶系にしか向いていない。

パラメーターの基本数値のトータルは、第2位なのだが、PIETYとAGILITY以外が△前後というのが逆に使いづらい。

S7 I7 P10 V8 A10 L7 合計49

かなり無理をすれば、パラメーターが平均化されているのでTHIEFからNINJAへの近道にもなり得るが、転職前は苦労するのは間違いない。

ELF

VITALITYが6というのを除けば、魔法を使うキャラクターとしては、うってつけの存在だ。最初からBISHOPを狙ってキャラクターメイキングをするのであれば、こちらのほうがGNOMEより苦労が少ない。高いボーナスポイントを獲得できたら、必要なボ

イント以外は、すべてAGILITYとLUCKにつぎ込んでみるのもおもしろい。

しかし、どのような配分をしてみても序盤は殺されやすいので、特に注意しながら冒險を進めなければならない。

S7 I10 P10 V6 A9 L6 合計48

HOBBIT

好運野郎。異常にLUCKがいい。それとAGILITYもよい。常識で考えると適職はTHIEFだが、将来NINJAへの転職を考えているのなら、パラメーターの平均性からいって、GNOMEのほうがいいかもしれない。いくら運がいいとしても、宝箱の罠を間違え

ることはあるのだ。序盤においてはELFとともに、殺されやすい種族の筆頭である。結局、不幸なやつなのかもしれない。使う場合は、VITALITYをできるだけ多めにするといいだろう。

S5 I7 P7 V6 A10 L15 合計50

属性

WIZARDRYの世界には、3つの属性がある。職業の選択に関連してくるので、はじめから特定の職業を狙ってキャラクターメイキングをするのであれば、慎重に属性を決めよう。また、ダンジョン内でさまよい歩いている一団と遭遇した場合も行動が規制される。

善

THIEFとNINJAには就職、転職ともに不可。メリットとしてはSAMURAIに就職可で、LORDに転職可、ダンジョン内でさまよい歩いている一団と遭遇しても、戦闘をしないですむ。デメリットとしては、NINJAをパーティに入れること。

一に入れられることと、なんとなく弱そうなイメージがあることくらいである。今回のシナリオでは、装備に善悪の差はほとんどない。理由はあとで述べるが、善を中心としたほうがよいであろう。

悪

シナリオⅠのイメージをいまだに引きずつていて、悪こそ勝利だと考えているプレイヤーも多いだろうが、今回は善のほうがいい。メリットとしては、NINJAをパーティに入れることができることと、なんとなくニヒ

ルで強そうだといった点である。

デメリットは、さまよい歩いている強い一団とも戦わなければならないこと、LORDに転職不可であることなどだ。

中立

中立だけのパーティでゲームをしようと考えるプレイヤーはいないはずである。なにしろPRIEST、LORDの僧侶系呪文の使い手がいなくなってしまうのだから。

メリットとしては、キャラクターを中立に

しておくと、ダンジョンに出かけるときに簡単に出発できること（善、悪どちらとでも行動できるから）、THIEFをつくっておけばとにかく善のパーティから喜ばれることだろう。デメリットは、冒頭に述べたとおりだ。



パーティー編成

1. 今回は善をメインにしよう

中立はおくとして、善と悪との比較をしよう。

今回のシナリオではKATANAという武器の種類がある。装備できるのは、SAMURAIとNINJAである。そしてプレイヤーあこがれの武器であった村正も、今回はMURAMASA

KATANAと名称を変えていて、なんとNINJA最強の武具のひとつにもなっているのだ。ゲームを始めたときからつくれるSAMURAIと、転職してパラメーターを下げなければならないNINJA、どちらが村正を持つにふさわしいだろうか。

もうひとつ、プレイしていると、B6辺りで

2. パーティーの職種バランス

常識のある用心深いプレイヤーなら、どのようなパーティー編成にしようとも失敗はないはずだ。

前衛が武器による物理的攻撃を得意とするキャラクター、後衛が魔法を使うキャラクターという編成に加えて、それに加えて、宝箱の罠の解除はTHIEFしかできないとか、アイテムの鑑定を地上にまで持って帰るのはあとあとのことを考えると不経済だとか、思いつくのが普通だ。

Ex. F F P T B M

MASTER KATANAという武器がけっこう手に入る。これはクリティカルヒットの能力があり、KATANA系第2位の武器である。しかし、その頃にそれを装備できるのはSAMURAIだけで、残念ながらTHIEFはまだ転職できるほどのレベルには達していない。

これでは武器の無駄使いである。戦闘の役に立たず、ボルタックで売るだけの経済的なアイテムに成り下がっているのだ。目の前にいい武器があるので使えないこの悔しさ——これに耐え得る人はやはりニヒルな悪党なのだろう。

しかし、そうではないプレイヤーにお勧めしたいのが、下記のようなパーティー編成である。

左側が前衛、右側が後衛になっている。4人めのTHIEFは最初は攻撃できないが、THIEVES BOWという武器を買うことができれば、十分戦闘能力を持つことになる。また、前衛のFIGHTER2人はSAMURAIでもよい。キャラクターメイキングで挫折しなければの話だが……。

城内設備 GILGAMESH'S TAVERN

冒險を始める前に立ち寄らなければいけない場所で、主にパーティーの集合、解散を行う居酒屋である。パーティーに誰もいないときにここでA) DDを選択すると、現在いるメンバーが表示されるので、アルファベットで選択する。

ただし、中立のキャラクターは問題ないが、

善と悪のキャラクターは、いっしょに冒險へ出発することはできない。

ここだけが持つ機能としては、D) IVVY GOLDを選択すると、パーティーが持っている金を均等に分配してくれる。これは、誰か死ぬかわからないようなレベル(序盤)のときに、一種の保険のような役割を果たす。

ADVENTURER'S INN

冒險者たちの宿で、HP、MPの回復ができる。ダンジョン内で経験値を稼いできたキャラクターは、ここでしかレベルアップができない。レベルアップは、この宿のどんな部屋でも可能である。たとえ馬小屋でもだ。馬小屋は無料だが、その代わりHPの回復はできず、MPのみの完全回復となる。

そのほかの部屋はすべて有料で、金額の高さとHPの回復する数値は比例する。

気を付けなければならないのは、料金表をみればわかるとおり、有料の部屋は1回泊まるごとに1週間分老けてしまうことだ。老人になってしまうと力も落ちるので、好ましくない。僕約も兼ねて馬小屋に泊まろう。

料金表

- A) 馬小屋 ————— 無料/MP回復のみ
- B) 相部屋 ————— 10G.P./1週間
- C) 一人部屋 ————— 100G.P./1週間
- D) 続き部屋 ————— 200G.P./1週間
- E) 豪華な続き部屋 ————— 500G.P./1週間

BOLTAC'S TRADING POST

ボルタックの取引所。アイテムの売買を行っている。しかし、ゲーム開始時はたいしたものなく、重要なアイテムはパーティー自身で発見していかなければならない。この店に売ったアイテムはリストに表示され、買い戻すことも可能だ。価格は売ったときの2倍になっているが……。

また、金さえ出せば不確定アイテムの鑑定や、呪われたアイテムを装備してしまったと

きのUNCURSEまでやってくれる。前者はパーティーにBISHOPがいれば事足りるが、後者をパーティーで行うには、高レベルの僧侶系魔法の使い手がないと無理であるし、一度その魔法を使うとしばらくの間は使えなくなってしまう。何回かお世話になるだろう。

また、武器には射程距離が表示されるので、パーティーに効率のいい武器を持たせるとの参考になる。

TEMPLE OF CANT

カント寺院。地上でのキャラクターの健康管理を一手に引き受けている病院みたいなもの。病院と違う点は、死者や灰からでも復活させる能力があるということだ。

寺院ではあるが、呪われたアイテムを装備したときの解呪はできない。結局ここで行われる治療も、高位のPRIESTが唱えるMADIやDI、KADORTOだろうと推察できる。その

証拠に、マヒや石化の状態は確実に治療されるが、死者の復活には失敗することもあるし、そのときの偉そうなセリフもそれを裏付けている。

今回のシナリオに限っていえば、倒してしまったNPCの復活もここで行っている。価格はまちまちだが、こちらのほうは完璧に復活させられるようだ。

料金表

マヒ	100G.P.×レベル
石化	200G.P.×レベル
死亡	250G.P.×レベル
灰	500G.P.×レベル

戦闘に関する予備知識

1. 武器の射程距離

今回のシナリオVから、武器に射程距離の概念が加わった。ややこしいと思うプレイヤーもいるだろうが、後衛も武器による攻撃ができるようになったわけで、実際は戦闘の方法に幅ができたということになる。

射程距離の区分は4種類に分けられる。ボルタックで(C)という表示がある武器は接近兵器で、パーティーの前衛(前から3番めまで)が使うと敵の1、2グループを攻撃できる(戦闘の際のモンスター名の上から1、2番め)。後衛が装備しても、攻撃はできない。

(S)という表示の武器は短距離兵器で、前

衛が1~3グループ、後衛が1、2グループを攻撃できる。(M)という表示の武器は中距離兵器で、前衛は全グループ、後衛は1~3グループを攻撃できる。(L)という表示は長距離兵器で、前衛後衛にかかわらず、敵のどのグループにも攻撃ができる。

4人めにTHIEFがいる場合は、早めに彼に武器を持たせるようにしよう。MAGEやBISHOPに持たせても、相手に与えるダメージはそれほど期待できないし、魔法を使う場合のほうが当然多いのだから。

2. 善悪混成のパーティー

基本的に善悪の混成パーティーはできないが、ちょっと面倒くさいのを我慢すれば、それも可能になる。

まず、ギルガメッシュの居酒屋に行って、善ならば善、悪ならば悪だけのメンバーを選択して、ダンジョンに入る。キャンプを解除して、階段も使わずにそのままQを押してゲームを中断し、再びギルガメッシュの居酒屋へ行く。そして先ほどとは違う属性のメンバーを選択し、再びダンジョンへ。キャンプを

解除し、階段を使わず、今度はEを押してその後にDを押す。このコマンドは死体だけではなく、ダンジョン内でゲームを中断したパーティーも探すのだ。これで先ほどのパーティーが見つかるので、Gを押してひとりずつ加えていく。パーティーの合計が6人よりも多くなることはない。

注意点としては、うろついている一団と遭遇した場合、戦うと悪に、避けると善になりやすいことだ。

3.新しい呪文の内容

ここでは新しい呪文と、効果に変更のあつた呪文について解説する。攻撃魔法では呪文

の頭にM、Lが付くと強力になっていくというパターンが確立された。

▼魔術師の新呪文

L.2 PONTI

敵に武器で攻撃する際に、武器が当たるヒット数をアップさせる魔法。使う頻度は少ないが、攻撃魔法が効かない敵との戦闘のときには役に立つ。

MELITO

ゲーム設定上は別系統らしいが、感覚的にはHALITOとMAHALITOの中間のような攻撃魔法。B1でのレベルアップ時くらいしか使わない。

DESTO

鍵がかかっているドアを開ける魔法。GOLD KEYなど特別な鍵を使うドアには無効である。魔法の効果は、術者のレベルに対応している。

BOLATU

1モンスターを凝固させ戦闘不能状態にする。石化させることになるわけだが、戦闘に勝つためには、石化したモンスターを倒さなければならない。

L.3 CALIFIC

パーティーの目の前にシークレットドアがある場合、それを発見する。レベルの低いTHIEFが発見できない場合だけ使うといいだろう。

CORTU

敵の呪文に対して障壁をつくる魔法。何回も繰り返して使うと、それに比例して効果は高くなる。プレス攻撃にも有効で、後半の戦闘で非常に役に立つ。

KANTIOS

モンスターの行動を、逃げるか肉弾攻撃だけにしてしまう魔法。プレスや、仲間を呼ぶといった行動を封じる。しかし、効果は長続きしないようだ。

▼魔術師の新呪文

L.4 TZALIK

1モンスターだけだが、かなり強力なダメージを与える魔法。

LITOFEIT

PITなどの罠を避けるための浮遊の魔法だが、完全な防御ではない。

ROKDO

BOLATUの1グループ版。復活の可能性はある。また、列の並び替えもある。

L.5 SOCORDI

モンスターを召喚する魔法。種類と数はランダム。シナリオクリア時も必要。

PALIOS

敵の唱えたBAMATUやCORTUなどの効果を無効とする。

VASKYRE

モンスターにいろいろな効果を与える。眠らせたり、殺したりすることも。

BACORTU

術者のレベルにもよるが、成功すると敵の呪文を完全に封じる。

L.6 MAMOGREF

パーティーひとりのACを-10にする。表示はL0に。あまり使わない。

LOKARA

敵のHPにかかわらず、倒すことができる。全か無の魔法。効かない敵もいる。

LADALTO

MADALTOの強化バージョン。グループ魔法では最強。

L.7 MAWXIWTZ

VASKYREの強化バージョンだが、あまり使えない。

ABRIEL

魔法の橋を破壊したり、GREATER DEMONなどを召喚したりする。

▼僧侶の新呪文

L.2 KATU

NPCとの会話の際、態度を友好的にさせる。戦闘時はKATINOと同じ。

L.3 HAKANIDO

魔法を使うモンスターのMPを少なくさせる。

L.4 BARIKO

敵の1グループに6~15のダメージを与える。あまり使わない。

L.5 MOGATO

悪魔系のモンスターをHPにかかわらず、1体倒す。

L.6 LOKTOFEIT

なにも失わずに地上に戻る。一度使うと、覚え直さなければならない。

LABADI

敵のHPのほとんどを自分のものにする。非常に有効な呪文だ。

KAKAMEN

敵の1グループに18~38のダメージを与える。

L.7 MABARIKO

全モンスターに18~58のダメージを与える。

IHALON

アイテムの解呪やパーティーのパラメーターを上げたり、若返らせたりする。

BAKADI

敵のHPにかかわらず、1グループのモンスターを倒す。効かない敵もいる。

4.罠

シナリオVでは、宝箱に仕掛けられている罠が大幅に変更になった。変更なしの罠はTELEPORTERのみだが、実際は名前だけ変

わって、仕組みは変わっていないものもある。凶悪な罠がふえて、死者を出すような罠も複数になった。

ASTRAL CUBE

さまざまなダメージを与える罠。HPが減るばかりでなく、パラメーターが下がったり、年齢をとってしまったりもする。

DAEMON EYE

1ないしは複数のパーティーを石化してしまう。MADIの魔法を使う者がこれにやられると非常に危険だ。

DRAGON'S ASP

かなり多くのパーティーがマヒ状態になる。これもDAEMON EYEと同じで、DIALKOを使う者がやられると非常に危険だ。

ELECTRIC BOLT

恐ろしい罠。1ないしは複数のパーティーを一瞬にしてASHESにしてしまう。最下層でのアイテム探し以外は開けるのを避けたほうがいい。

FIGBY FIST

開けた者を一瞬にして殺してしまう。どうやら効果はひとりにしか及ばないようだ。これによってTHIEFが今までよりも死亡する確率が高くなった。

JAX SLING

HP的にダメージを受ける。これらの罠のなかでは、おとなしいほうである。浅い階で出現する。

LAPIS SPINE

以前のPOISON NEEDLEと似たようなもの。やられたキャラクターの状態がPOISONになる。

MAGIC DRAIN

MPを吸い取られる。複数の者にまで及ぶ。FIGHTERがやられても大丈夫だが、後衛のキャラクターがやられると戦闘に支障をきたす。

MAGNETICS

パーティーのうちのひとりが持っているアイテムが輝いたあと消失する。装備していないアイテムが消えやすい。

POWDER KEG

多くはパーティーの複数の者が、HP的にダメージを受ける。序盤では回復のためにMPを大量に消費してしまうので、冒険を続けられない場合が多い。

PSIONICS

悪性の罠。やられたキャラクターはパラメーターが下がる。妙な感じがしたら、これにやられたと考えていいだろう。

RAINBOW RAY

VASKYREと似たような罠。ダメージの種類はさまざまで、複数の者にまで影響する。なかでも最悪の効果は死亡となる。

SIRENS

以前のALARMと同じ効果で、ひっかかるとモンスターを呼ぶことになり、戦闘となる。HPに自信がなければ避けたほうがよい。

TELEPORTER

以前のものと同じ。ひっかかると別の場所へとワープさせられる。そこが石のなかであれば、当然パーティーは全滅する。

VAPOR COIL

LAPIS SPINEの複数版。何回もやられると、LATUMOFISだけではMPが足らずに、MADIまで使うことになる。

5. ステータスについて

AFRAID

敵を恐れている状態。コマンドを入力しても、物理的な攻撃をしなくなってしまう場合がある。しかし、この状態になることはまれで、回復も早い。

ASLEEP

眠っている状態。当然、攻撃はできない。また、受けるダメージも大きくなる。

PARALYZED

マヒの状態。ASLEEPは放っておいても治るが、こちらはDIALKOかMADIを唱えないと回復しない。

POISONED

毒に犯された状態。歩くたびにダメージを受けるのではなく、キャンプ解除時やモンスターと遭遇したときにダメージを受ける。

STONED

石化状態。石になっても、パーティーにはついてくるようである。MADIでしか治すことはできない。

DEAD

死亡状態。DIやKADORTOの魔法で復活できるが、失敗する場合もある。そのときはASHESの状態になる。

ASHES

灰になった状態。こうなると、KADORTOの魔法を使わないと復活は無理になる。

LOST

消失状態。魔法で復活させることはできない。白い大理石の泉に潜るか、またはANKH of WONDERの特別な力を用いるしかない。

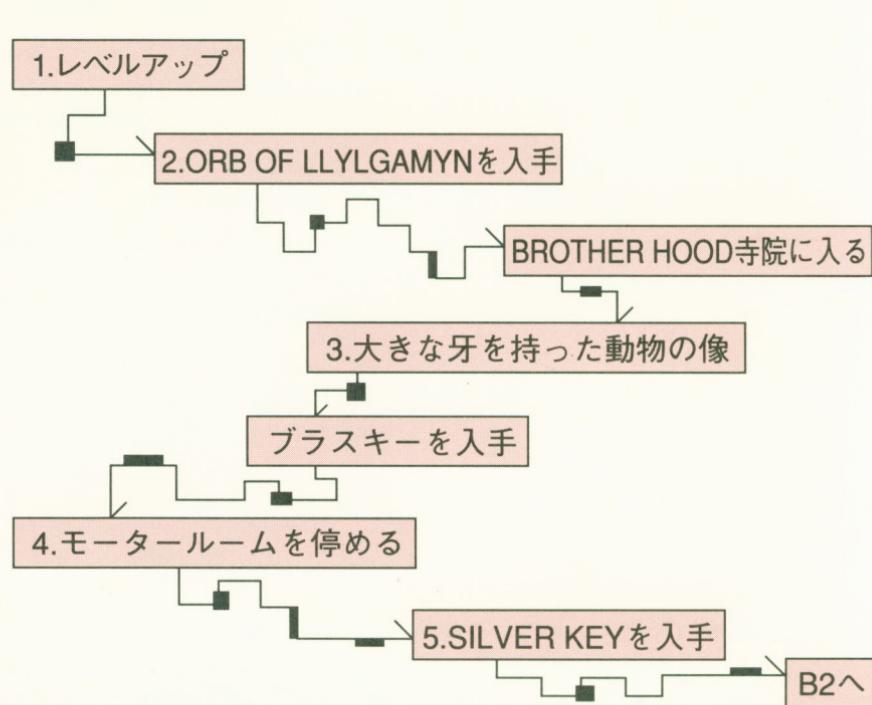
ダンジョン

WIZARDRY V

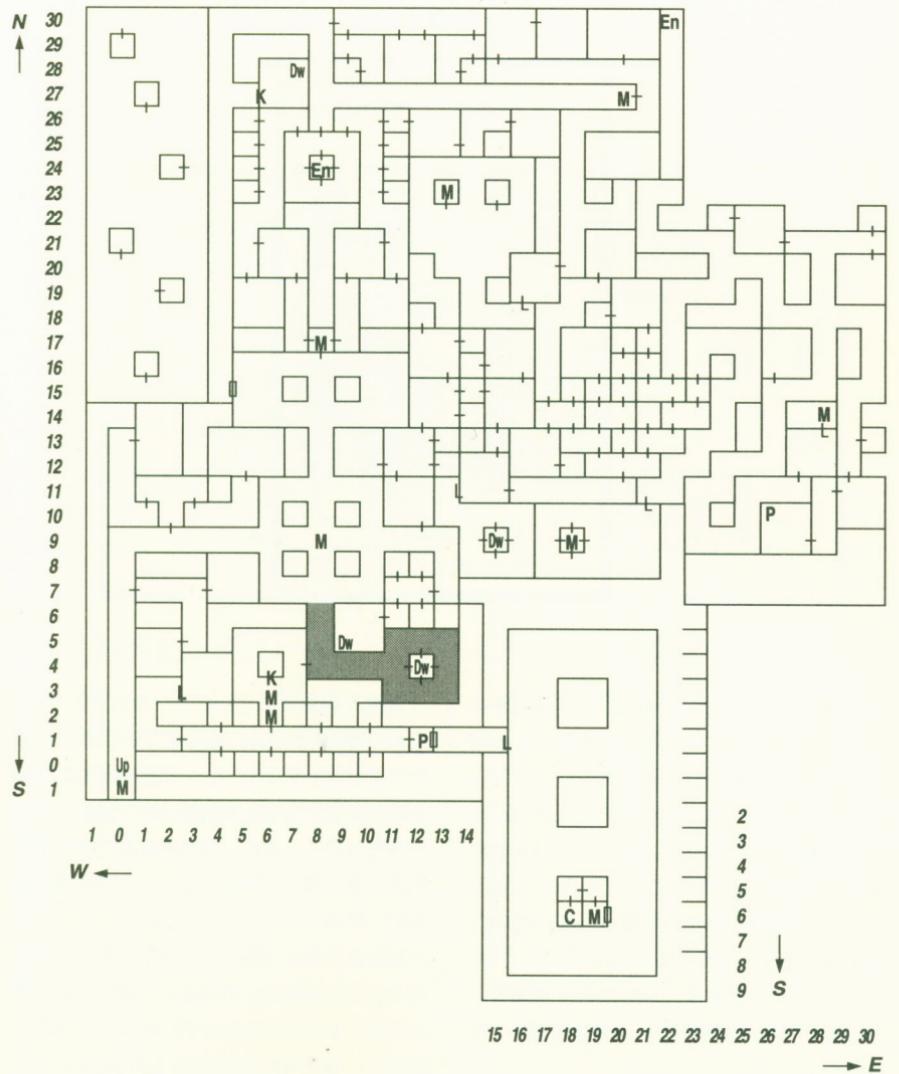
B1攻略

B1攻略の手順

まずはレベルアップである。ダンジョンの奥深くに早く進みたいのはわかるが、ここは慎重に行こう。とくに、ウィザードリィのシリーズはこのVがはじめてという無謀な(?)人は、どれだけ用心深くてもしそうるということはない。マップ上の行動も、戦闘よりも遠い所にあるアイテムを獲得するという、キャラクターの成長がメインになる。

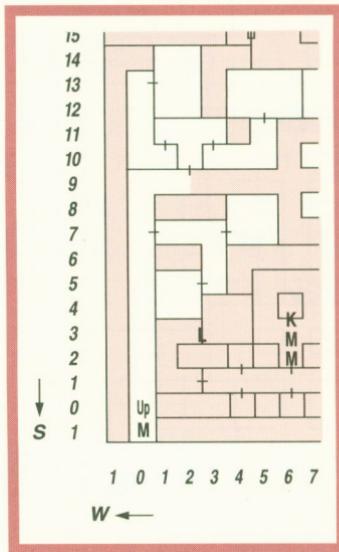


WIZARDRY V



B1攻略

34



1. レベルアップ

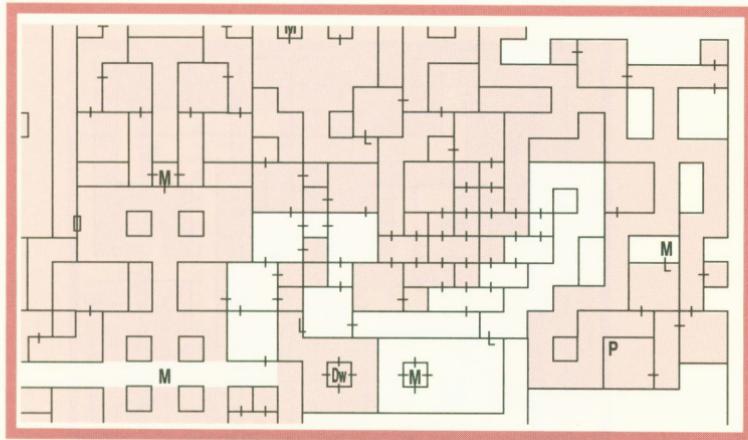
単純な作業をしなければならない。ほかのシリーズを経験された方ならば慣れているだろうが、かなりつらいものである。

まずはスタート地点を北上して、最初に見える右側のドア——ここへ入るとさらに2つのドアがある。このどちらかの部屋で一度戦ったら、僧侶の呪文DIOSで傷ついた仲間のHPを回復してダンジョンから出よう。

ADVENTURER'S INNでMPを補給したら、またダンジョンへ——この繰り返しである。

目標としては、パーティーそれぞれが3から4くらいのレベルになるまでは、ここでコツコツとやってもらいたい。魔術師がMELITOの魔法を覚えると、戦闘はかなり楽になる。そうなれば、スタート地点から北上し、突き当たりを右折して左側に見えるドアのほうにも行ってみよう。

戦闘後に出る宝箱は、THIEFのHPが大きくなるまでは開ける必要はない。罠の危険を冒すには、あまりにもHPが低いからだ。へたをすると一発で死に至る場合もある。



2.ORB OF LLYLGAMYN

パーティのレベルアップも順調で、HP、魔法も成長してきたら、ここを目指そう。

このアイテムを入手するためにはほかのアイテムは不要だが、途中の道にドアが多いので戦闘が起こる確率は高くなる。もし、途中の戦闘において、目的地まで行くことに不安を感じたら、躊躇なくスタート地点に戻って再チャレンジしよう。前半のレベルアップは結局、後半の冒険を補助するものであるからだ。

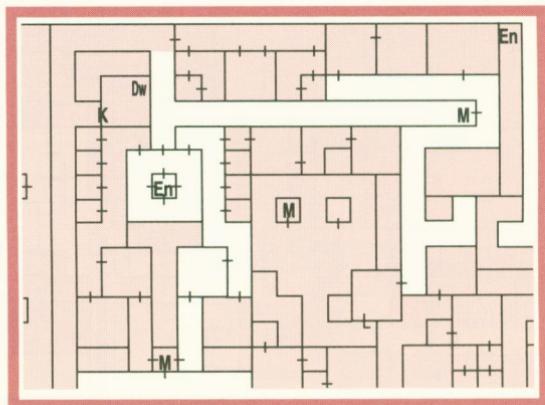
道順は、スタート地点から北上して突き当たりを右折する。不思議なメッセージを直進

して、最初に見える左側のドアに入る。あとは、マップを参照すること。

このORB OF LLYLGAMYNは、B1でBROTHERHOOD寺院に入るための鍵の役割を果たし、シナリオクリア直前でも必要になってくる。寺院での仕事を終えたら、冒險をしないメンバーに預けておくのがいいだろう。寺院ではプラスキーを入手したり、B2へと続く階段もあったりとやるべきことがふえてくる。経験値を稼ぐための絶好の場所もある。

B1攻略

III 36



3. 大きな牙を持った動物の像

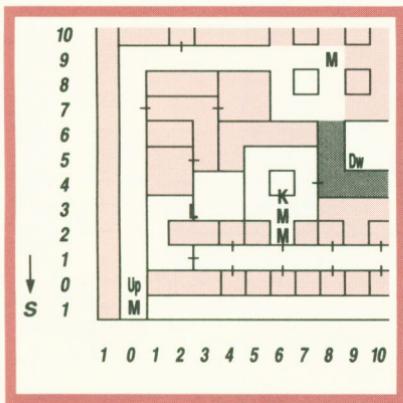
BROTHERHOOD寺院に入ると、〈E8、N24〉にG'BLIGEDOOKという僧侶が出てくるが、この人がおそらくプレイヤーにとってはじめてのNPCとなるだろう。ゲームクリアのために彼に会う必要はない。シナリオ理解のためのNPCといえる。ちなみに、彼と話す場合はKATUの魔法を忘れないように。これほどのNPCと話す場合でも当てはまる。

さて、動物の像の前に立つと像が質問をしてくる。「我は、夜の生きもの、そして光の影に住む。」であり、生きる屍=リビング

デッドということは、その正体は吸血鬼であろう。文字を入力する場合f・3のキーでひらがなまたは英文字を選択できる。英文字の場合は当然VAMPIREになる。

正解だと扉が現れ、その向こう側で適当に歩いていると第二のNPCであるIRONOSEが近づいてくるので、彼からはブロスキーを買っておこう。これはコンペアの修理人が持っていたものであるらしい。

開かないドアがひとつあるが、これはあとで……。



4. モータールーム

プラスキーを手に入れたら、ここに来よう。場所はスタート地点からまっすぐ北上、突き当たりを右に進むとわけのわからないメッセージの場所に来る。そこを右折するとダークゾーンに入ってしまうが、それもかまわずに前進し、突き当たりの右側にドアがあるので蹴破ると目の前にモータールームがある。ドアは左側にある。

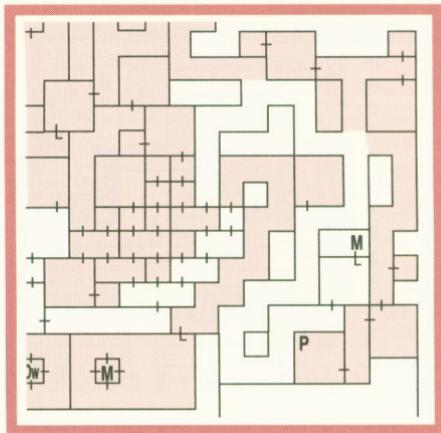
ドアの前に来ると、高級官僚と保守要員以外の入室を禁ずるという表示があるが、プラスキーでなかに入る。このモーターを止める

のに失敗するとB2に落とされてしまう。座標は〈W13、N7〉。魔術師の魔法、LITOFEITが使えれば問題ないが、まだ使えないはずだ。止め方はDBCAだ。

これで先に進んでも大丈夫なので、もうひとつつのドアを開け、長い廊下を右側へ曲がる。突き当たりのドアを進むと 2×2 の部屋がある。ボロボロの骨と鎧の場所で、I-Hでモンスターとの戦闘になる。これに勝つとBAG OF TOKENSが入手できる。これは城内移動装置のところで必要になってくる。

B1攻略

III 38



5.SILVER KEY

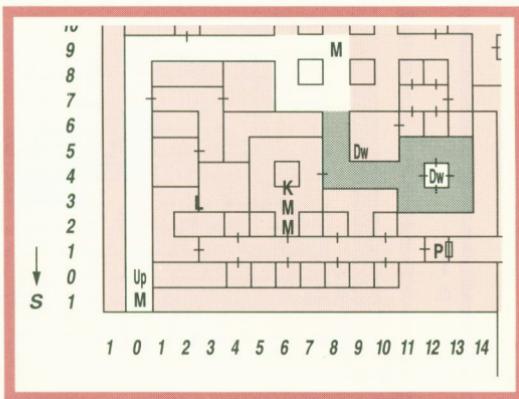
BROTHERHOOD寺院の北西部にあった銀の扉、これを開ける鍵がSILVER KEYだ。ちなみに、ここやモータールームのような明らかに怪しい扉は、それに適した鍵がないと開かない。THIEFや魔法に頼っても無駄である。

場所はORB OF LLYLGAMYNの北東部に当たり、行けば特別なアイテムも戦闘もなしにI→Hで簡単に入手できるが、早めに手に入れても銀の扉の先にはB2への階段しかない。危険度が高い場所はあと回しにするのが、前

半では正しいやり方だろう。

SILVER KEYを入手すると、B1にあるアイテムは全部取ったことになるが、すぐにB2へ向かうのは危険だ。当然敵も強くなるし、地上へ帰る道のりも遠くなる。迷う心配のない場所でICE PHANTOMでも相手にしながら、レベルアップに励もう。そのあとで、B2へ行くなりゴーレムと戦ってみるなりするといいだろう。

SILVER KEYも銀の扉でしか使わないので、必要がなくなったら誰かに預けておこう。



■城内移動装置

モータールームへ行く途中のダークゾーンで、突き当たりを左折してドアを蹴破るとここに来る。

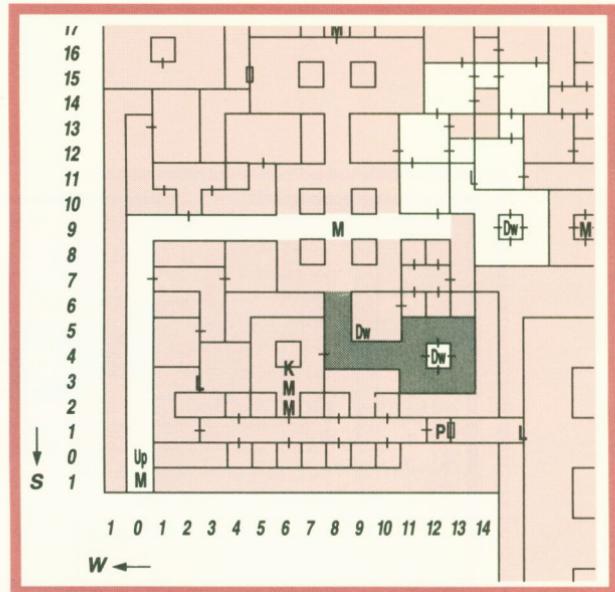
ここでBAG OF TOKENSを使うと機械が動き始め、キラキラ輝く門が現れる。ここでYを選ぶと、B2へと移動する。座標は〈E1、S8〉。B1の表示どおり、HURKLE BEASTというモンスターがいる。こいつはなかなか強敵なので、覚悟しておくように。ここでのやるべきことは、すべて壁沿いにあるので、どこからでもいいから一周歩いてみよう。

文字の付いたボタンがAからDまであるが、これは不用意に押さないように。ここはエレベーターで、B2からB5まで自由に移動ができる。ここにはじめて来たようなレベルでは、もっと下に行くのは自殺行為に等しい。

もうひとつはクモの巣に覆われた木箱だが、なかにはBOTTLE OF RUMが入っている。これはあとでNPCに対して使えるが、必要アイテムではない。戦闘はないので、取るときは安心していい。もうひとつ、メッセージがあるが、これも重要ではない。

B1攻略

III 40



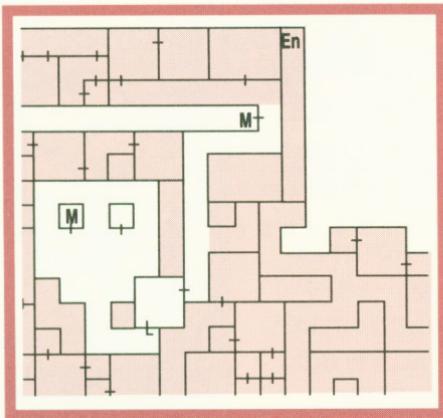
■キラキラ輝く門

ここに来るのは隠し扉を発見しなければならないが、無理をして早めに来ても全滅の可能性が高い。というのも、この門はB4に直通の門だからだ。レベルの低いパーティーでは扉も見つけられないが、CALIFICの魔法を使って無理をしても、とうていB4のモンスターたちには立ち向かえない。ここは保留ということにしておいて、ほかを探索しておこう。

細かいことはB4のコーナーで述べるが、参考までに書いておくと、この門を降りると伝説のDEN OF THIEVESというところに通

じていて、盗賊のNPCたちがいる。そしてその先には、シナリオも大詰めに近づいた段階で必要になってくるアイテムがある。このことからも、相当の苦労が予想されるだろう。

ただし、HPと持ち金に自信がもてるようになったら、NPCからいろいろと買うのも悪くない。B4にしては、かなり有効な武器やアイテムを売っている。とくにCONJURINGのスクロールは、SOCORDIと同じ効果なのだ。



■ GOLEM

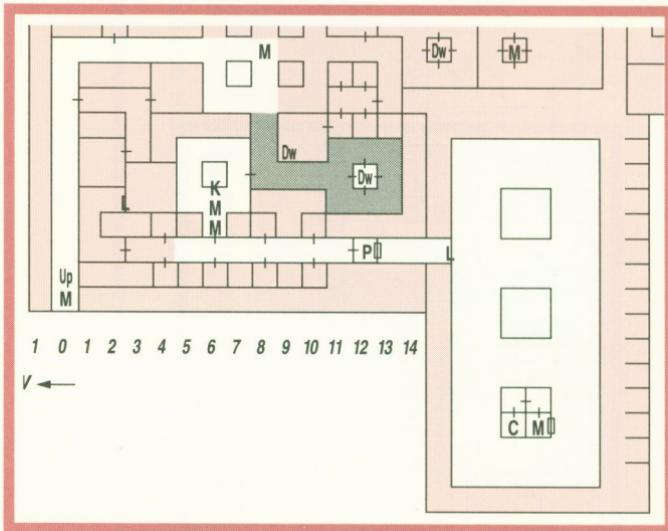
NPCを除いて、B1で最高の経験値を持っているモンスター。6人で倒すと、1092もの経験値を得ることができる。場所は動物の像の扉を通り、右側へ曲がる。突き当たりの右側のドアを入り、シークレットドアを見つけ、そこから出る。そのまままっすぐ道沿いに進むと、似たような建造物が2つ見えるが、そのうちの右側にGOLEMがいる。

注意すべきことは、へたに手を出すと死ぬということ。シークレットドアというものが、レベルの低い冒険者たちを退けるためのもの

でもあるということを考えると（もうひとつは、こつこつマッピングをやっている人のための楽しみだろう）、一度PICKを試してみて開かなかったり、SEARCHで見つけられないようなドアの先には、少なからず危険が存在しているということなのだ。

なお、このGOLEMからは逃げることができないようだ。また、3人めに僧侶がいる場合、ほとんど攻撃は当たらないのでACを下げる魔法を使ったほうが有効だ。こいつを倒せるようになれば、安心してB2へ行こう。

B1攻略



■B6へのシート

ここを知っておくと非常に有効だが、実際に使うようになるのはずいぶん先のことだ。ここに来るまでに、縦穴をひとつと隠し扉をひとつ、鍵のかかったドアをひとつクリアしなければならない。また、それらを無事通過できても、いやなモンスターが出てくる。

行き方は、BAG OF TOKENSを入手したときとは逆に、モータールームの南の長い廊下を左に（東側に）まっすぐ進む。突き当たりのドアを蹴破るのだが、この先に縦穴がある。魔術師のLITOFEITの魔法がなければ、

ここは通過できない。落ちると、B2の座標〈W16、S6〉に来る。PITでダメージを受けるので要注意。

B1へ戻るためには、右の壁沿いに歩いていくと階段がある。落ちないものと仮定して、先に進むと鍵のかかったドアがあり、THIEFまたは魔法でこじ開けると広い部屋に出る。その内部に2×2のスペースが3個あるが、それらの最も右側（南側）の座標〈E20、S6〉の前にある壁の前でシークレットドアを探す。そのなかにB6への直通シートがある。



■B1で注意すべき敵



ARMOR EATER

普通にB1を歩くときには出会うことはないが、B6へのシートを利用するため例の広い部屋に入ろうとすると出てくるのがこのモンスターで、2体で出現することが多い。

気を付けなければならないのが、名前どおりパーティーの鎧を食べることだ。もし鎧がだめにならたら、B6へ行くのは諂めてボルタックで買い直すこと。裸で行くのは自殺行為だ。また、魔法が効かない場合もあるので、危ないときは逃げるほうがいいこともある。



BLACKFLY

ある程度成長したパーティーなら問題ないが、ゲームを始めたばかりのビギナーには、このモンスターは十分脅威になり得る。特徴を挙げれば、それも理解できるだろう。

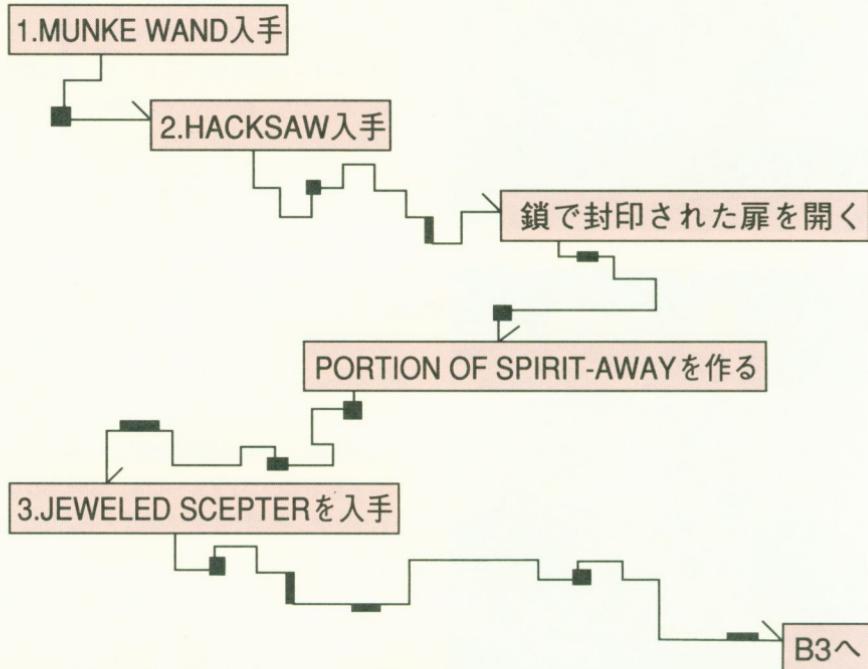
まず数が多い。1グループ4、5体で現れ、それが2グループで出現することもある。また、このモンスターはパーティーの後衛(4~6人め)にも攻撃ができるので、盗賊や魔術師がダメージを受けることもままあるのだ。

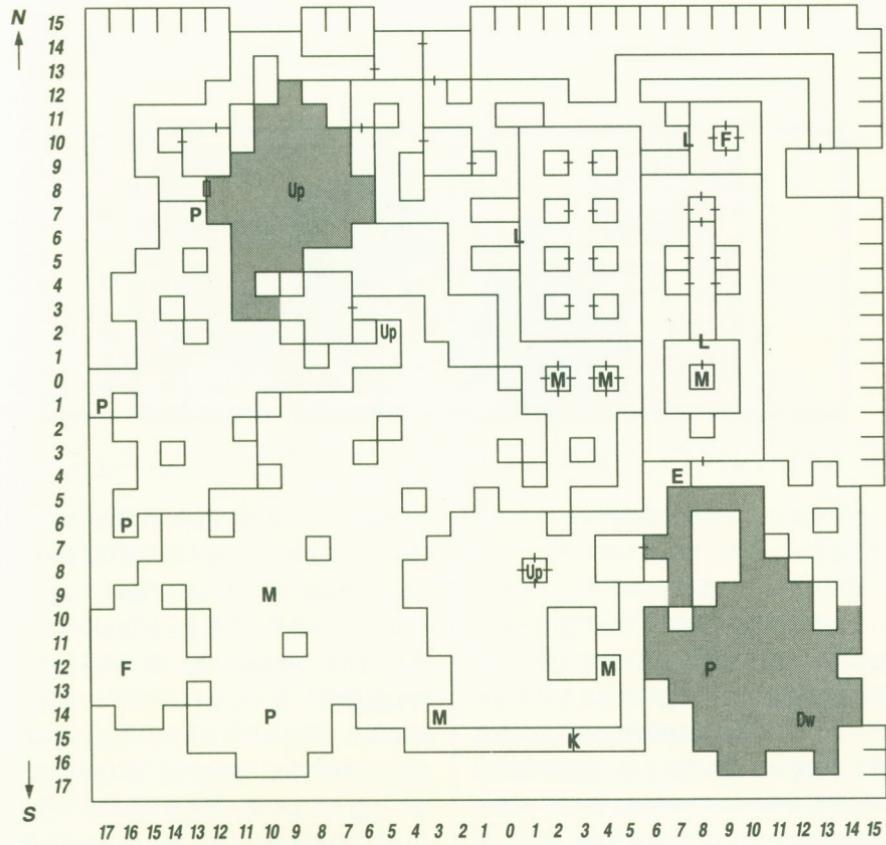
B2攻略

B2攻略の手順

レベルアップは順調だろうか。これから先、どんどん凶悪な敵も出てくる。危険を感じたら、自分なりの安全な場所でパーティーを成長させてから出直すことを心がけよう。さて、B2ではフロアが3つに独立していて、ドアによるつながりはない。ちょっと面倒くさいことになるが、ひとつひとつのイベントを落ち着いてクリアしていこう。

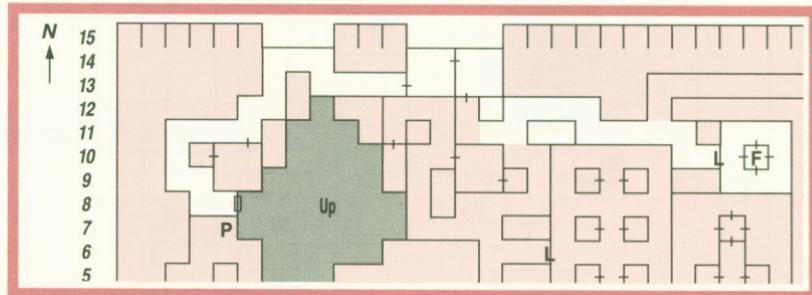
|||44





B2攻略

46



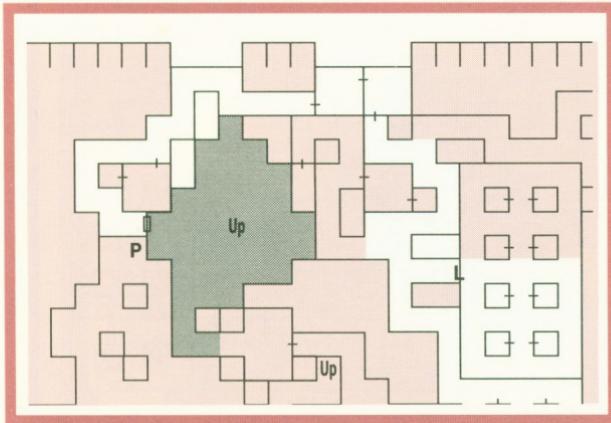
1.MUNKE WAND

シナリオクリア直前に必要になってくる。これを入手したら、冒險をしないメンバーの“管理人”にでも預けておこう。

入手方法は比較的簡単で、B1で手に入れたSILVER KEYを使って銀の扉に入り、その先にある階段を行く。B2に降りるといきなりダークゾーンだが、B1の階段で進行方向を北にしておくと、降りたあとで一度左を向くだけで突き当たりにドアがある。出ると座標が〈W13, N8〉で、ここから〈E9, N10〉のBUBBAの健康温泉を目指す。

健康温泉ではHPが回復するが、眠らされる。SWIMのパラメーターも上げる必要はないので、ここは通り過ぎるだけにする。

そうして、温泉の周囲をしばらく歩いていると、THE DUCK OF SPARKSというNPCが登場してくる。彼にB3で入手するRUBBER DUCKを与えると、代わりにもらえるのがMUNKE WANDだ。これは金で買うこともできるので、買えるならばそちらの方法をお勧めする。まあ、レベルアップも兼ねた顔見せと認識しておこう。



2. HACKSAW

鎮で封印された扉を開けるアイテム。ここまで来るには、銀の扉の階段を降りて、健康温泉までの道のりの途中にある座標〈W1、N11〉で右折して、左側に見える最初の扉を入れればよい。そして、その部屋の最も南東側の1×1のスペースで探索すると、小部屋が出てHACKSAWがある。

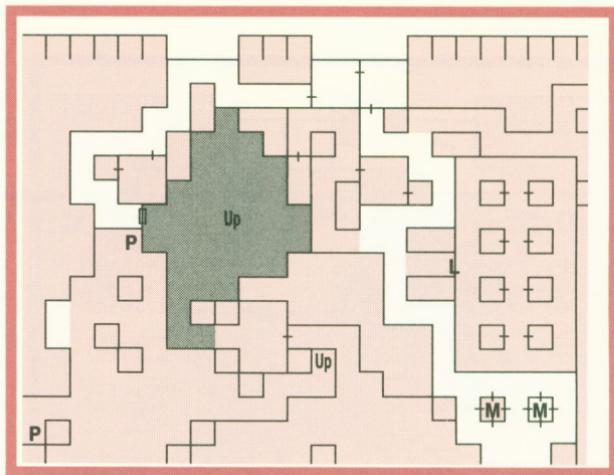
HACKSAWはどこで使うかというと、広い部屋を出てそのまま「左曲がりの法則」（行ける限り、左側を行く）で進むと、〈E2、S15〉に来て、その前の扉が鎖で封印されて

いるのだ。説明上すぐ来たような表現だが、もちろんアイテムを取ったあとは一度地上に戻ることは言うまでもない。

ドアを通り、ダークゾーンに入るが、ここも、左曲がりの法則で進むと明るい場所に出る。さらに、広い部屋に入ったら、北側から座標〈E8、N0〉のRUDOLPHのスピリッツ市場まで行き、そこでA、C、Fを選択して調合するとSPIRIT-AWAYというポーションが手に入る。今度はそれを持って、先ほど通ってきたところまで戻るのだ。

B2攻略

III 48



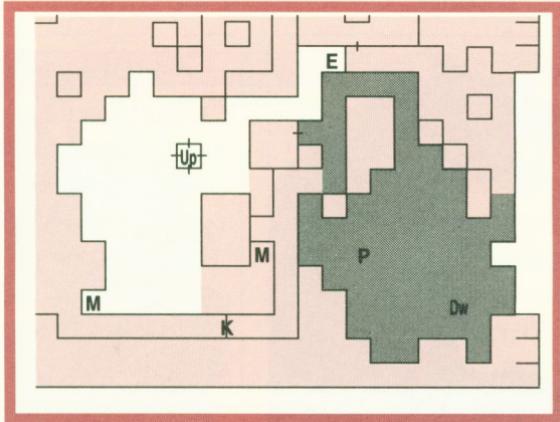
3.JEWELED SCEPTER

SPIRIT-AWAYを入手したら、いったん地上に戻るか、どうせ帰り道でもあることだしクイックセーブをこまめにしながら直接行くか、それは各自の判断に任せる。

HACKSAWを入手した小部屋の3ブロックほど南、座標でいうと〈E4、N0〉の小部屋に、宝石で飾られた箱が置かれているが、パーティーがその部屋に入ると突然霊が現れて、それと一緒に箱も消えてしまう。その場でSPIRIT-AWAYを使うと、うねる煙が出て、邪魔をしていた霊を追い払うことができる。

箱が出てくるのでYを選ぶと、表示は出ないがORNATE RODというアイテムをパーティーの誰かが持っている。それがJEWELED SCEPTERである。これは、B3でKAMA KAZI寺院に入るときに必要なものだ。使い方はB3のBLUE CANDLEのところを見るように。

これで、B3で絶対しなければならないことは終わりである。地上に戻ってB4に行ってもいいし、同じ階の違うフロアに行ってもいい。



BOTTLE OF RUM

クリアにはとくに必要ではないアイテムだ。取り方は城内移動装置のところでも書いたが、BAG OF TOKENSを使ってB2へ降り、壁沿いに歩いていると古そうな大きな木箱があるので、それを開けると手に入る。

使い方は、銀の扉の階段のほうから降りたB2のフロア、座標〈W7, N3〉で通せんぼをしているNPCのTHE RUBY WARLOCKに渡すと、道をあけてくれる。ただし、会つてすぐに彼に渡すと、そのまま立ち去ってしまう。会話を楽しみたいプレイヤーは、渡す

前にKATUの魔法をかけてから話しかけるといい。「例のやつを持つとるかね?」と逆にたずねてくるので、「はい」と答えると会話ができるようになる。このアイテムを渡してしまったら、次からは話しかけて同じ質問のときに持っていないても、「はい」と返事をするだけで通してくれるし会話もできるようになる。ただし、彼の通せんぼは回り込めばなんの問題もないし、パーティーが強くなつてからは戦闘で倒してしまってもかまわない。あまり意味のないNPCなのだ。

B2攻略

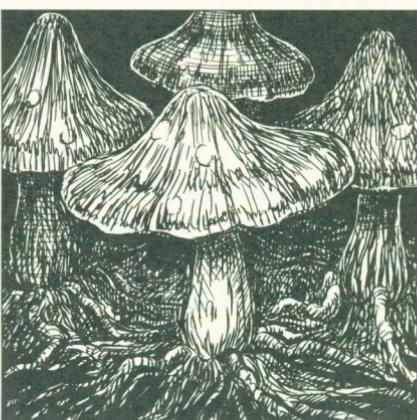
B2で注意すべき敵



HELL HOUND

JACKALWEREとまったく同じグラフィックなので、間違えて油断すると、とんでもない目に会うモンスターだ。こちらのほうはプレス攻撃があるからだ。

「息をはいた」という表示が出たら、パーティーの全員がダメージを食らってしまう。魔法ではないので、向こうから奇襲攻撃を受けた場合もやられてしまう可能性がある。なにかイベントをクリアしたあとで、パーティーのHPが少ないときはとくに要注意。



PINK MUSHROOM

出現率はそれほど高くないが、このモンスターもプレス攻撃を仕掛けてくる。しかも、その息を吹きかけられると、ときどきパーティーが眠らされることがある。プレス自体のダメージは1、2程度だが、それを繰り返しやられると当然危険な状態になってくる。

FANGED TOADといっしょに組んで攻撃を仕掛けてくる場合が多い。数が多い場合は、戦闘を避けたほうがいいだろう。スピリッツ市場近辺に出没する。



THE GURDIAN

魔術師がMALORの呪文を覚えていない限り、スピリット市場へ行く途中で必ず倒さなければならぬモンスターだ。座標〈E8、N7〉の市場への一本道の入り口で出現する。LVL 4 FIGHTERやCONJURERといった連中を引き連れている。おそらく、B2での最もむずかしい戦闘はここで行われることだろう。

戦い方は、複数の敵にはKATINOとMAHALITO、単数の敵には前衛の物理的な攻撃がいいだろう。



THE HURKLE BEAST

BAG OF TOKENSを使うB1からの城内移動装置から降りてくると出現するモンスターである。出てくる前に、その名前どおりの鳴き声「HURKLE HURKLE」がするので、すぐにわかる。

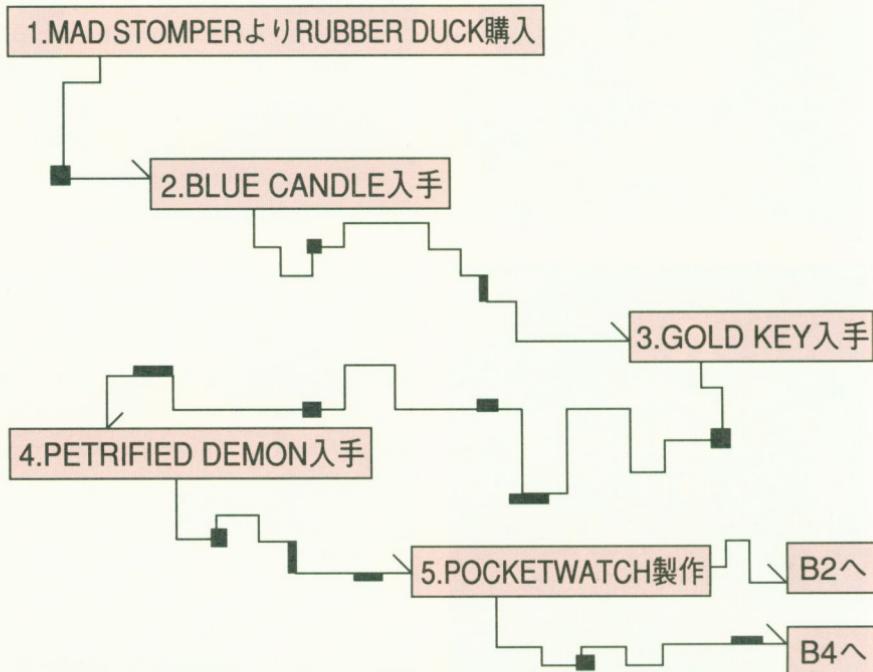
このモンスターを倒せないようでは、この先へと進む資格はない。必ず単独で登場するので、さっさとやっつけよう。倒すと474の経験値をもらえる。失敗するとマヒさせられるし、逃げることもできないようだ。

B3攻略

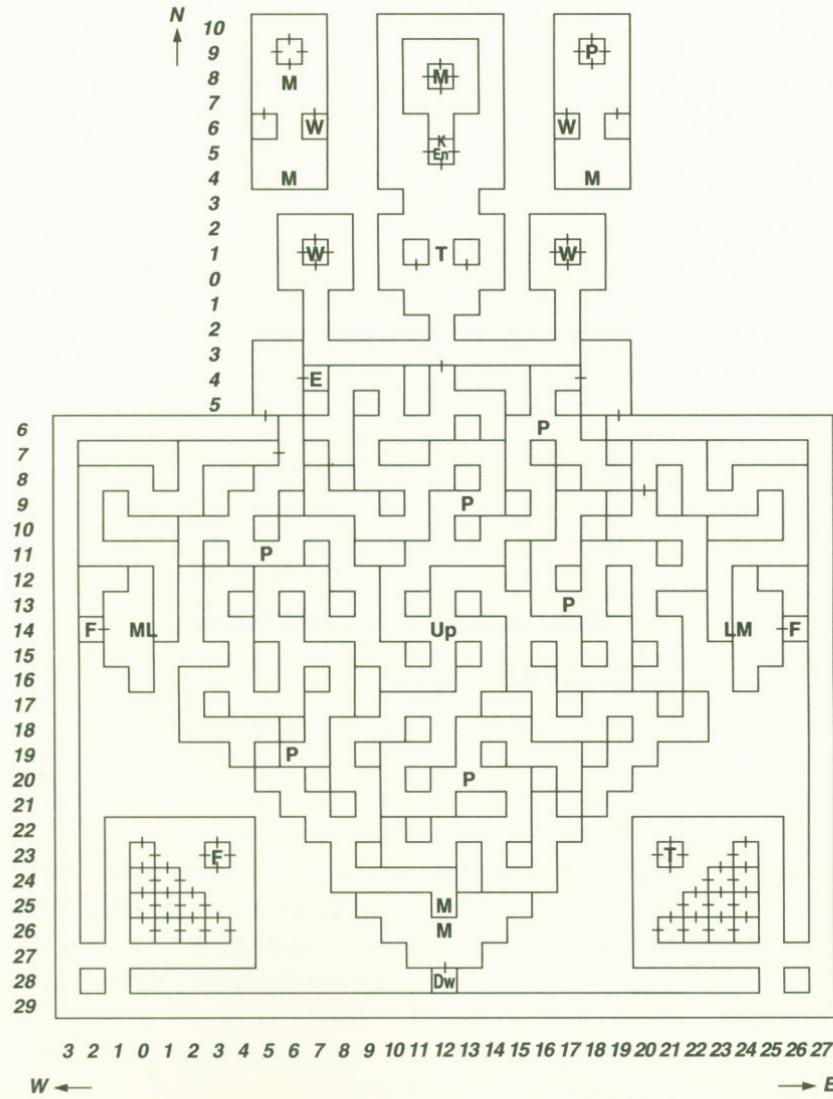
B3攻略の手順

この階にはB2からエレベーターで来る方法と、ダークゾーンのなかにある階段を使う方法の2種類があるが、わかりやすさという点で前者をお勧めする。イベントでは、B2のアイテムをここで使ったり、ここで入手した新アイテムをB4に持っていくという、他の階との関連が深い。また、極悪なトラップもこの階で登場する。

III 52

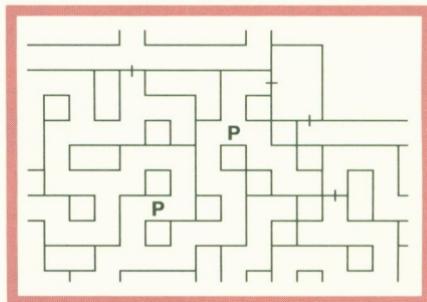


WIZARDRY V



B3攻略

III 54



1. MAD STOMPER

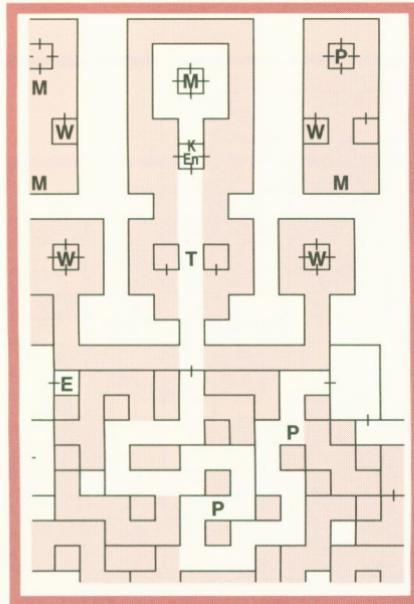
エレベーターを降りて大回りをして座標〈E18、S4〉のドアを通り、右曲がりの法則で進んで行くと、次に見えるドア〈E12、S4〉の近くで出現するNPCだ。姿はどちらかというとモンスターのようだが、あわてて戦闘をしないように。登場する前に…ドン……ドン…という音が響くので、聞こえたらその近辺にいるということになる。

彼が売っているSTRANGE ITEMがRUBBER DUCKというもので、B2のNPC、DUCK OF SPARKSが探していたアイテ

ムだ。彼に渡すと代わりにMUNKE WANDをもらえるが、これは終盤に使うものだし、金でも買えるので、もうひとつのRUBBER DUCKの使い方を紹介しよう。

これを装備しているキャラクターは、どんなに深い泉に潜っても絶対に溺れることがない。この階から泉に潜ることになるが、そんなときにこれがあると、SWIMのパラメータ一を気にせずに潜ることができる。

6000もするが、決して高い買い物ではないだろう。



2.BLUE CANDLE

B2で苦労して手に入れたJEWEL-ED SCEPTERが必要だ。〈E12、S4〉のドアを通ったら、まっすぐに進むこと。とくに右側へは絶対に行ってはいけない。トラップがあるからだ。左側へはあとで行く。直進すると小部屋と小部屋に挟まれたところを通るが、LITOFEITの魔法をかけていなければ迂回すること。ガスの罠にかかるてしまう。

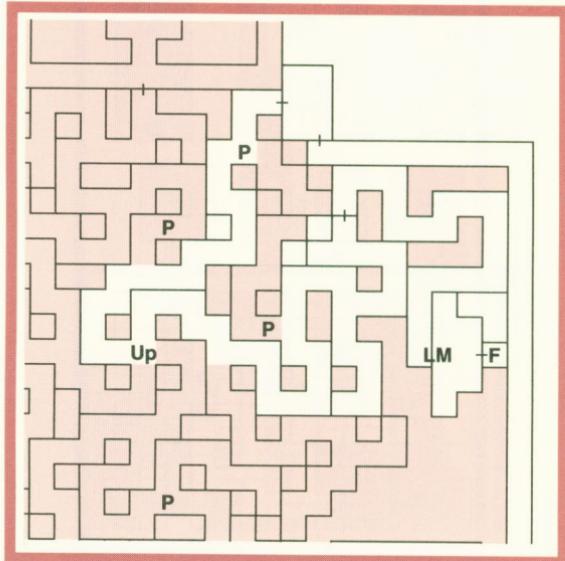
そこを越えて先に行くとドアがあるのでなかに入ると、LORD HIENMITEYというNPCが出てくる。彼と離れると、ドアの外に

いったん出されるが、もう一度入ると今度は彼が出てこない。そこで装備したJEWELLED SCEPTERを使うと扉が開くので、北上する。次に見える小部屋に入ると、固定モンスターたちとの戦闘になる。THE DEJIN WIND KINGというのが異常に強いので要注意。BADIの魔法も唱えてくる。

彼らを倒すと、宝箱のなかにTALLOW-STICKというものがある。それがBLUE CANDLEだ。それは、〈E12、S25〉で使うと扉が出る。

B3攻略

III 56



3.GOLD KEY

B4でTHE LOONというNPCに会う途中で必要になる鍵である。座標〈E26、S14〉に、「液体の金であるかのように輝く静かな小池」があるので、RUBBER DUCKを装備して潜ってみよう。

ただし、潜る前にもうひとつ準備をすることがある。この池は金を溶かす力があるようなので、キャンプ中に潜らないキャラクターを選び、Pを押して金（ゴールド）を集めておくのだ。この池はAからGまで潜ることができるが、BからFまでは潜ったキャラクター

のMPを回復させる。問題はGの深さだが、帰り道のことも考えて、魔法を使えるキャラクターは全部潜らせておくといいだろう。金を他のキャラクターに渡す、RUBBER DUCKを装備する——とけっこう面倒くさいが、そこまでやる価値は十分にある。これを繰り返し行えば、HPもMPもフルにして帰れる。

Gの深さにも戦闘はないので、道に迷わない自信さえあれば（たどり着くまでに数回の戦闘はあるが）、BLUE CANDLE以前に来てもいいだろう。

2
3
4
5

E

P

Up

LM

F

ML

P

F

4.PETRIFIED DEMON

かなり悪質なアイテム。名前から察しはつくだろうが、B4の醜い悪魔の笑った顔が彫られている場所で必要になる。

目指す場所は〈W2, S14〉。そこに血の色の泉がある。深さはAからHまであり、Eまでは潜ってもろくなことはない。Fは、パーティーにPOISONなどのステータスに異常をきたした者がいれば、その治療に有効である。死からは復活できないようだが……。Gはパラメーターが減ってしまうので行かないように。

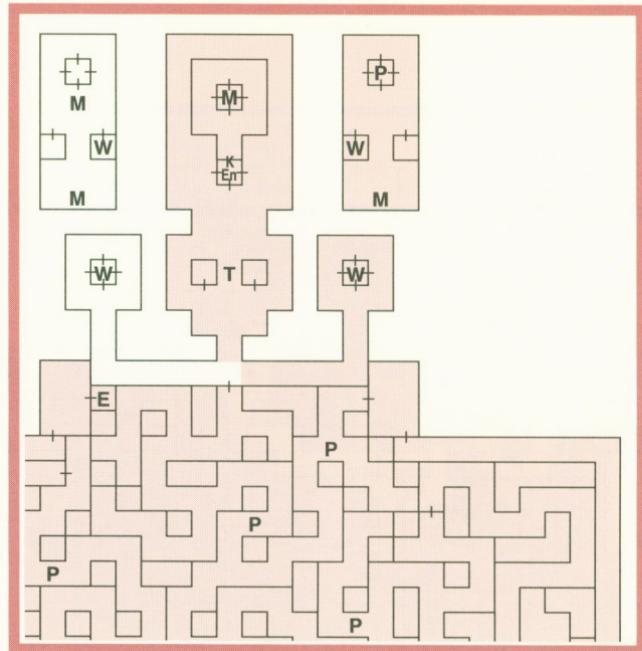
さて、最下層のHにはMAKARAというモ

ンスターが1匹とSEA COBRAが大量に出る。ともに魔法は使わないしSEA COBRAも毒は持っていないようだが、仲間を呼ぶ能力がある。集団に有効な魔法を持っていないと、勝利を得ることはむずかしい。

MAKARAの攻撃はマヒさせられることもあるので、早めに前衛のパーティーで倒しておこう。もしやられたら、Fに潜ればいい。倒すと宝箱のなかにFIGURINEというものがある。それが目的のアイテムだ。必要がないときは装備しないように。

B3攻略

II 58



5.時の失われし部屋

B4で入手するBATTERYが必要となる。ここではそれを入手したと仮定して、攻略を進めていく。

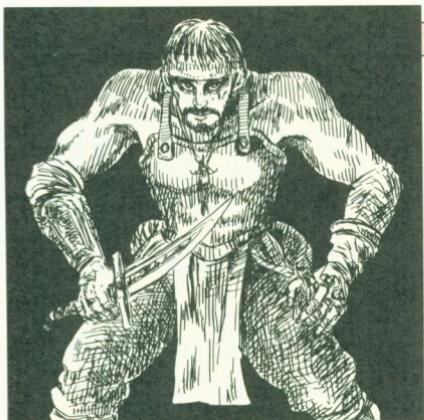
BLUE CANDLEを手に入れたときに来た座標〈E12, S4〉のドア、以前はそれを通ったあとに北上したが、今回は左に（西側に）曲がる。進むと小部屋が見えてくるので、そのなかに入るとワープする。さらに進むと、いま入ってきたのと同じ形状の小部屋がある。そこが目的地の「時の失われし部屋」である。I→Hで多次元靈化機というものが出現するの

で、その場でBATTERYを使ってみると作動し始めたら、C、D、E、Gを選択するとPOCKETWATCHがつくられるので、持って帰ろう。ボタンの操作を間違えると、罠が作動してパーティーのうちの誰かがASHの状態にされてしまうので、ミスをしないように。

このPOCKETWATCHは、B4にいるNPC、THE LOONを復活させるために必要なアイテムだ。彼に会うためには相当の努力がいるのだが、それはまだあととの話。次はB4のほかのイベントをクリアしていこう。



B3で注意すべき敵



MAGSMAN

HPに対するダメージはそれほどではないが、パーティが持っているゴールドやアイテムに対するダメージはかなり大きい。盗賊の一種で、戦闘中に平気でパーティの金品を盗み、そのまま逃げ出してしまうのだ。一度盗まれたものは、倒しても戻ってはこない。

入手するのに面倒なアイテムを盗まれたら、同じ手順で取り直すか、リセットしてセーブしたところからやり直すしかない。こちらのレベルにかかわらず、恐ろしい敵だ。



SHUGENJA

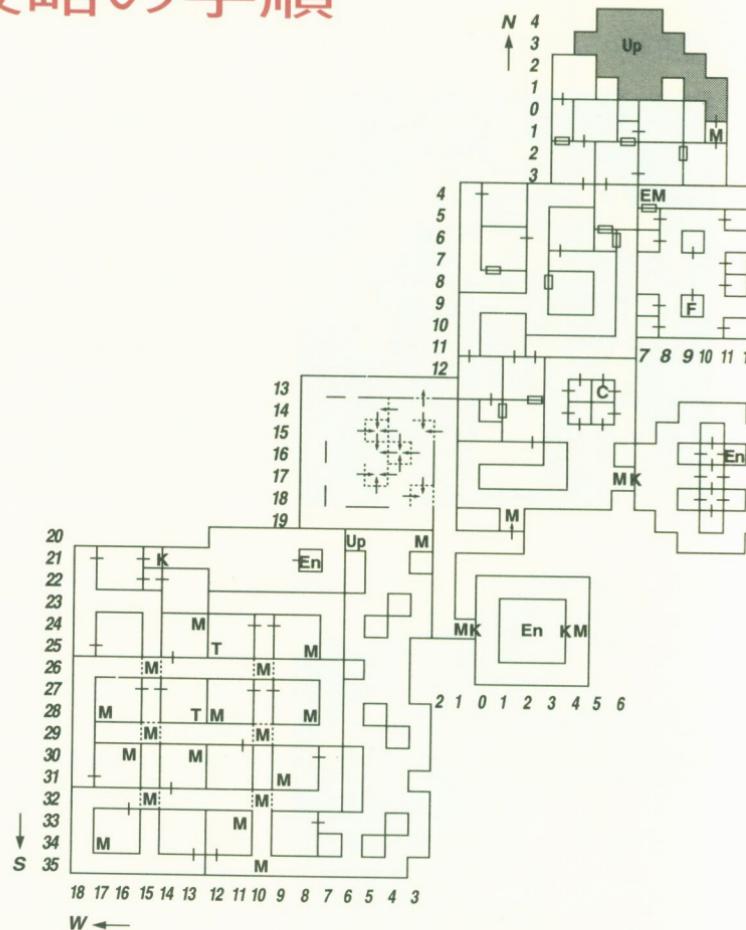
修験者。名前にインパクトがある。魔術師の呪文を使ってくることと、出現したときに友好的な場合が多いことに留意しよう。魔法はMAHALITOどまりだが、複数でこれらるとパーティに死者が出ることもある。

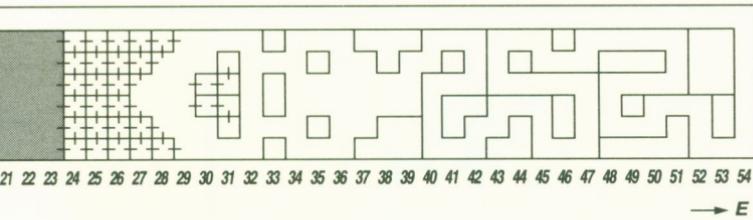
友好的なときは、こちらのパーティが悪中心か、善を中心としたものなのかによって戦闘をするかどうかの判断をしなければならないが、逆に性格を変えたい場合に、彼らを探して利用するという手もある。

B4攻略

B4攻略の手順

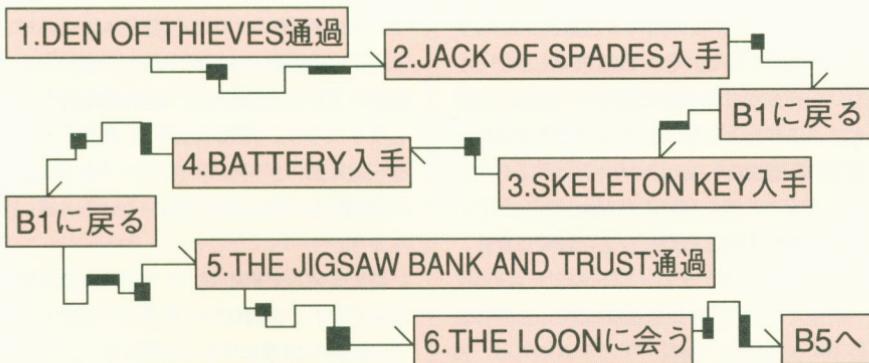
III 60





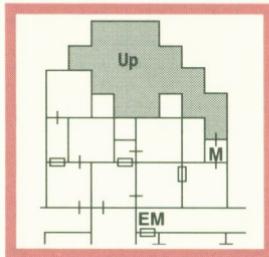
6111

この階は3個の大きなフロアに分かれています。ドアによるそれぞれの連絡は一方通行の1ヵ所しかありません。各フロアとも長丁場になるので、パーティの準備には怠りないように。



B4攻略

III 62



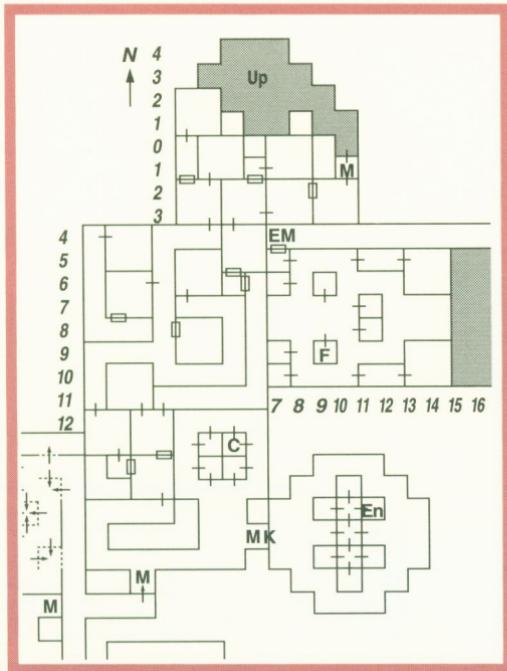
1.DEN OF THIEVES

ここに来るのは簡単だ。B1の座標〈E15、N9〉、キラキラ輝く門から入ると、B4のダークゾーンに来る。そこでKICKをしながら、右(左)曲がりの法則で壁沿いに進んでいると、ここにたどり着く。ドアを通過すると、必ず複数いる盗賊のうちのひとりが出現するので、彼らとうまく渡り合うことが大切だ。へたに機嫌を損ねると、戦闘になるだけではなく、パーティーのアイテム、ゴールドを盗む。

対策としては、B1から降りてくるときに必要不可欠な武器、防具、アイテム以外は“預

かり人”に渡してから来るといいだろう。また、会話を頼りにクリアを目指している人は、ここにいる盗賊とよく話しておかないと、アイテム入手の方法がひとつわからなくなってしまうだろう。会話は必要ないというプレイヤーも、彼らが売っているアイテムの中には有効なものがあるので、いろいろと買ってみよう。

新アイテムを求めて、この先へと進んで行くのだが、その前にレベルアップを考えて、この近辺を探索してみるのもいいだろう。



2.JACK OF SPADES

シナリオクリア直前に必要になってくるアイテム。この名前から、ほかの必要なアイテムの名前もだいたい予測できるだろう。B3で取ったPETRIFIED DEMONも、ここで特殊な使い方をすることになる。

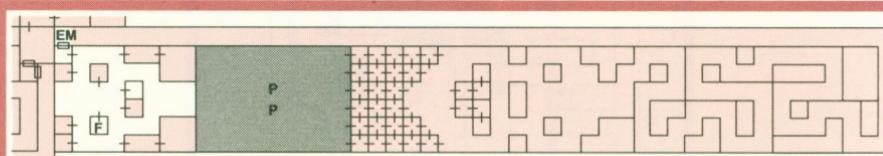
DEN OF THIEVESからずっと南側、座標〈E6、S17〉に醜い悪魔の笑った顔が彫らされている壁がある。そこで、パーティーの誰かにPETRIFIED DEMONを装備させる。するとACは下がるが、呪われてしまう。それでもあわてずにキャンプを解除してUを押し、

それを使ってみると目の前に扉が出てくる。そのまま直進して、次のドアを入り、左に1歩、右に1歩進むとニンフがいて、捜すと戦闘になる。ニンフのほかにもCOPPER DEMONなどの強敵が出るので、用心してかかろう。勝つとJACK OF SPADESが入手できるので、大切に保管しておこう。

なお、呪われていると、戦闘やキャンプを解除したときにダメージを受けるので、HPには注意をしながら行動するように。

B4攻略

III 64



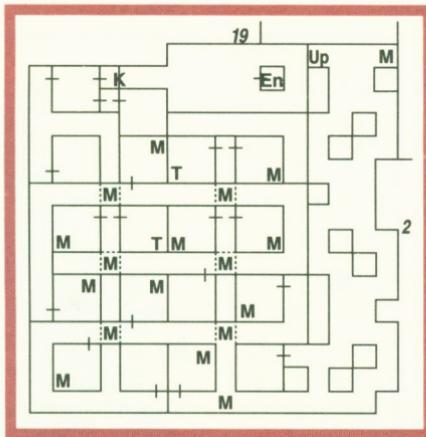
3.SKELETON KEY

B2のエレベーターからCへ降りて、一步進むとLONG DUNGEON HALLという表示があり、長い一本道がある。しかし、ここは降りたその場の南側の壁に、シーケレットドアがあるのでそちらを選んだほうがいい。目的の座標は(E9,S9)。そこで2500払い最下層まで潜ると、NESSIEらと戦闘になり、勝つとSKELETON KEYが手にはいる。これは、同じB4の違うフロアにいるTHE LOONの部屋にはいるために必要な鍵なのだ。

4.BATTERY

B3の多次元霊化機を作動させるのに使う。入手する場所は、NESSIEのいる部屋から出て、1歩直進して右に1歩の先にあるドアのなかである。ここで、I→HでD.H.という古い印のあるトランクが見つかる。捜してみると、BLACK CUBEというアイテムが手に入る。これがBATTERYだ。

会話を楽しみながらやっているプレイヤーは、DEN OF THIEVESでここにあるというヒントを聞いておかないと、これを発見するのは非常に困難である。



5.THE JIGSAW BANK AND TRUST

かなり厄介な場所である。B3の座標〈E12、S25〉でBLUE CANDLEを使い、扉を出現させ、なかへ直進すると階段があるので、それを降りる。南に向かい、座標〈W10、S35〉の表示があるところまで進む。

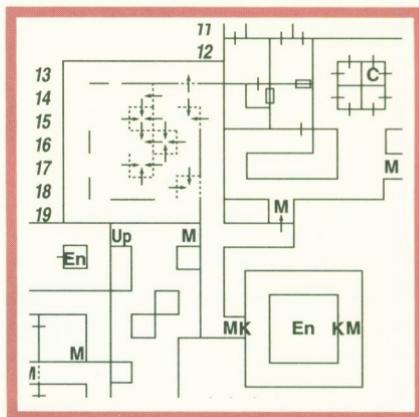
ここから先の基本解法は、まず表示の先（西侧）の部屋に入って黒い円盤を捜してみる。そのあとで、通路の北の突き当たりに4色の円盤が出るので、それを作動させる。そのとき選択肢が4個出て、名前も方角を連想させるようなものだが、これは見せかけで、實際

はひとつだけ違う方向に道ができる、あととの3つはすべて同じ方向に道ができるのだ。そこで、ひとつだけ違う方向の道へ進み、部屋のなかの黒い円盤を捜す。そのあとで3つの同じ方向へと進むと、また4色の円盤があり……、これの繰り返しである。

座標〈W15、S21〉でGOLD KEYを使い、そのまま直進すると、小さな箱と小さな像がある部屋に入る。ここで捜すとGOLD STATUESとの戦闘になり、勝つと小さなトンネルが見えるので入ってみよう。

B4攻略

|| 66



6. THE LOON

GOLD STATUESとの戦闘後、小さなトンネルに入ると、座標〈W6、S17〉にワープする。ここには一方通行の見えない壁という仕掛けがあるが、マップがあればそれほど苦労はしないはずだ。

南側を向いて、S1、E2、N1、E1、N2、W1、N1、E2と進めば、あとは南へ進み、座標〈W1、S24〉の扉の前まで行く。巨大なトーテムから質問されるが、その答は「時」である。この扉の前になんの表示もない扉がひとつあるが、それは一方通行の扉で、もとに

戻れない。

なかへ入って、左右どちらからでもいいが、回り込んでいくと、真ん中に象牙の頭蓋骨の顔がきらめいている鉄製の扉がある。その場でSKELETON KEYを使うと、鍵が開く。

なかになると中央に石板があるので、そこでPOCKETWATCHを使うと、LOONというNPCが出現する。彼は大切な話をたくさんしてくれる。彼からは、少々高いがひとつ買えるものがあるので、それは必ず買っておこう。B7で必要になる。

B4で注意すべき敵



ASSASSIN

グラフィックからもわかるが、忍者系の敵で、大きな特徴が2つある。クリティカルヒットを出す可能性があることと、後衛のパーティにも攻撃がされることである。つまり、HPにかかわらずパーティの誰もが殺される危険性があるということだ。

ほかのモンスターと同時に出てきた場合も、LADALTOなどの魔法を使って優先的に倒していくなければならない。この姿を見たら、慎重に戦おう。



KALKYDRI

使える魔法はたいしたことはないが、なにしろ数が多く、しかも複数のグループで頻繁に現れる。おまけに仲間は呼ぶし、こちらの魔法が効かない場合もある。パーティにHPが少ないのでキャラクターがいたら、回復させてCORTUを使うのも有効だ。

TILTOWAITやMABARIKOなどの、全部の敵に有効な魔法を使いながら、数の少ないグループから先に、前衛に攻撃させていくのがベスト。逃げるのはリスクが大きすぎる。

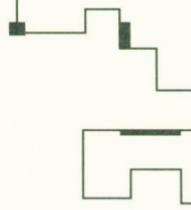
B5攻略

B5攻略の手順

この階は、馬鹿でかい割には絶対入手しなければならないアイテムが皆無に近い。しかし、知っておいて損はない場所や、さまざまなアイテムを売ってくれるNPCなど、いろいろとお得であることも確かだ。道に迷うとなかなか抜け出せない場所や、位置が不明になるようなトラップもあるので、無意味な探索は避けること。

III 68

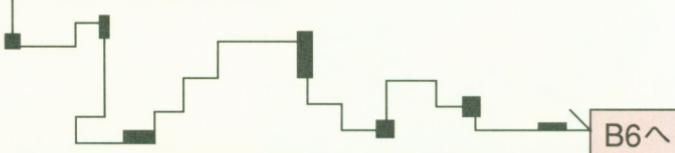
1.BIG MAXよりチケット購入



2.淑女用お化粧室へ行く

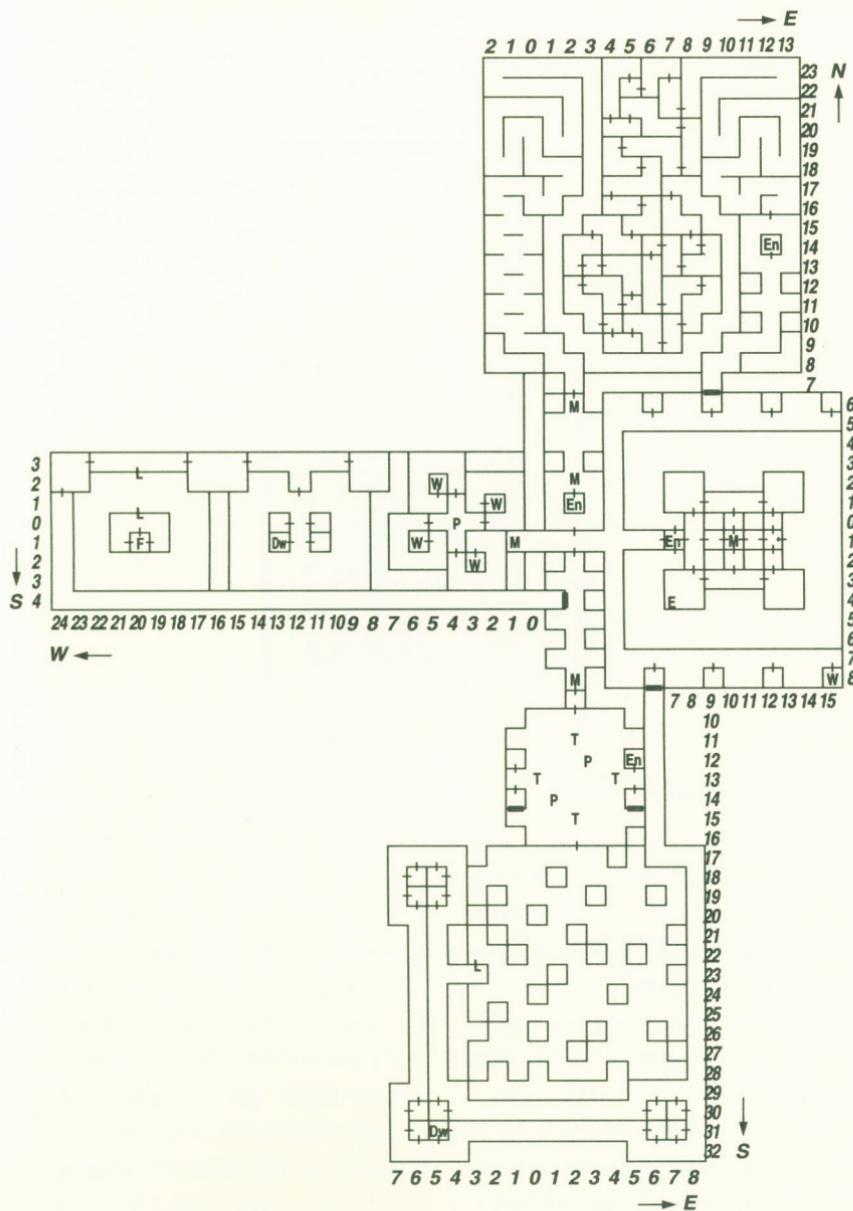


3.大理石の泉の場所確認



B6へ

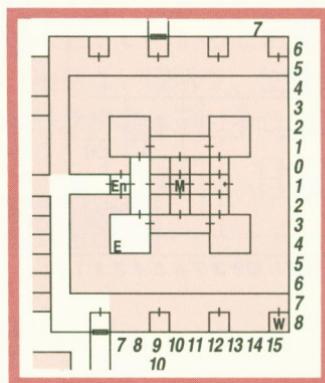
WIZARDRY V



69|||

B5攻略

III 70



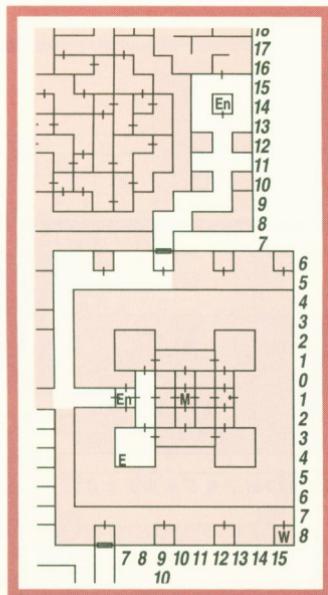
1.BIG MAX

座標〈E7、S1〉にいるNPC。ここでMANFRETTIの店のチケット販売、およびチェックをしているようだ。この場所は、テレポートの魔法を使わない限り、下の階から地上へ戻るときの通り道に当たるので、この階に用がなくてもたびたび使わざるを得ない。仕方がないので、1枚買っておこう。価格は4375G.P.だ。

かりにパーティーがとても強くなっていたとしても、戦って倒すなどと思わないように。たとえ勝ったにせよ、倒してしまうと、

チケットを使えば開くはずの（彼の後ろにある）ドアが出現しないのだ。こうなると、カント寺院で彼を復活させなければならない。一度チケットを買収すると、次からはSTUBを与えると通してくれるようになる。

なお、ここを目的に来るのであれば、B2のエレベーターで最下層のDまで降りて、北側のドアを通り、次に見える2つのドアのうち、左側のドアに入ればよい。レベルアップを目指すのなら、彼に会わずにこの近辺で戦うと、すぐに帰れて便利である。



2. お化粧室 * 淑女 *

ここも絶対に必要なアイテムやヒントがあるわけではないが、エレベーターのあるところからも近いし、希少価値のあるアイテムを買えるので、ぜひ行ってみよう。

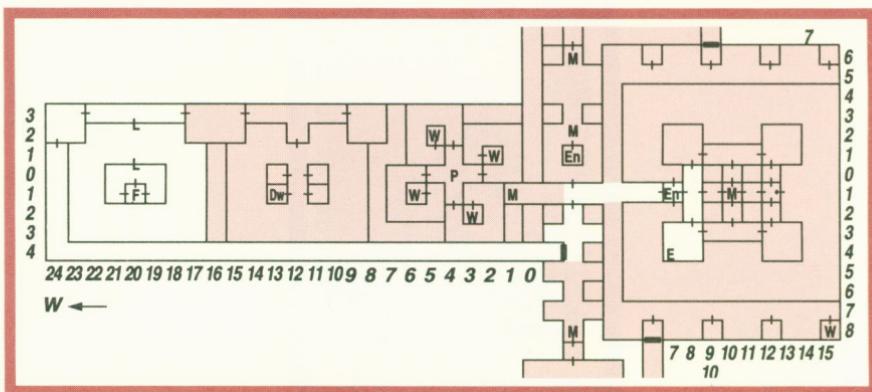
BIG MAXのいる部屋の西側に出て、最初の十字路を北（右）に曲がる。そして、2つのドアをなかへ入る。正面にシークレットドアがあるので、それを見つけ出して、あとはそのまま北上する。表示が出ていて、その先にあるドアのなかが化粧室だ。ここで妖艶なNPCが登場する。

彼女たちは複数いるのだが、一度にひとりしか出てこない。会話に興味のあるプレイヤーが話しかけると警備の者を呼ぶと脅されるが、500G.P.払って買収できる。かなり高いのだが、STAFFやRINGなど貴重なアイテムを売ってくれる。もしANKHを売っていたら、ぜひ買ってみよう。

違う人と会いたかったり、ここにNPCが出てこなかったりした場合はエレベーターまで戻り、違う階に移動してから、もう一度ここに来てみよう。

B5攻略

III 72



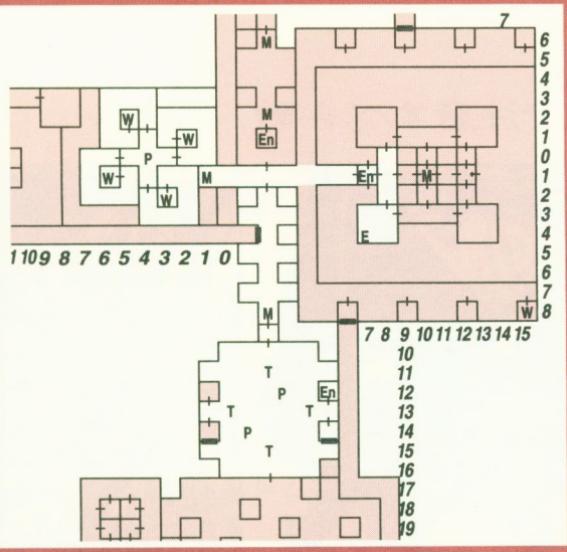
3. 白い大理石の泉

シナリオをクリアし、余裕を持ってプレイできる段階になると、アイテムもすべて取り尽くして、パーティーのどんな状態にも魔法やANKHなどで対応できるようになるが、まだこの階辺りをうろちょろしているようなプレイヤーにとっては、哀しいかなずっと先的話だ。

しかし、この泉に入れれば、どんな状態だろうと、完全な健康体に戻してくれる。まるで無料のカント寺院みたいなもので、ありがたい存在である。DEAD、ASHES、LOSTとい

う死の3段階をも完全に救ってくれるのだ。BIG MAXのいる部屋の西側に出て、そのまま進んで最初に見える2つのドアの南(左)側へ入り、ひとつめと2つめの十字路の間で、西(右)側にシークレットドアを捜してなかへ入る。あとは右曲がりの法則で進めば、座標〈W20、S1〉に行けるだろう。

呪われたアイテムの解呪やMPの回復はできないものの、非常に役に立つ。MALORで来ることはできない。



THE SNATCH

会うのに苦労するNPC。会ってからも相手が盗賊であるために、なにかとこちらのものを盗みたがる。

座標〈E5、S12〉までの行き方は、BIG MAXの部屋の西側に出て直進し、最初に見える2つの扉のうち南（左）側へ入り、そのまま狂乱の部屋という表示のあるドアを入り、小部屋を出たら1歩東（左）へ進む。そこから南へ進み、壁に当たったら東（左）に沿って行く。最初の小部屋にシークレットドアがあり、次の小部屋にいる。

プレイハウスミステリー シアター

来る必要はないというよりも、来てはいけない場所。この階のNPCの中に、このシアターを訪ねると確実に死ぬようなことを言う者がいるので、脱出法を書いておく。

BIG MAXのいる部屋を西側に出てそのまま直進し、突き当たりで500G.P.払うと飛ばされる。魔法が使えなくなつてPITに落ちるが、4方向にドアがあるので、どこでもいいから入る。「前進」以外のキーを押したまま、敵を待つ。戦闘後は魔法が使えるので、テレポートで脱出すればよい。

B5攻略

■B5で注意すべき敵



GREEN DRAGON

行く必要のないガラスの舞踏場などで、よく出現する。プレス攻撃を仕掛けてくる。

そのもののダメージは恐れるほどのものではないが、毒息らしく、ときどきパーティの状態がPOISONになってしまふ。HPがフルだったキャラクターでも、一拳に半分以下になる可能性がある。いい加減にリターンキーを押しているような戦い方では、いつの間にか死んでいるということにもなりかねない。



JOKER OF DEATH

クリティカルヒットを持った強敵。SKELETONを思いきり大量に引き連れてくるばかりではなく、彼ら自身も3体いっしょに出現する場合がある。しかも、それぞれが魔法に対する抵抗力を持っている。最強のTILT-TOWAIT2連発に対しても、生き残る者がいる。

戦うときは、前衛はJOKER OF DEATHを集中して攻撃し、後衛は魔法よりもDISPELLを使ってSKELETONを退散させよう。



QUACK

DUCK OF SPARKSと同じグラフィックのモンスターで、その外見とは違って攻撃はかなり強力だ。魔法のMADALTOやLAHALITOなどをどんどん使う。

また、魔法使いかと思っていると、パーティーの金品を奪うこともある。しかも、逃げ出すこともあるのだ。運が悪いと、魔法でダメージを受けて、大切なアイテムは奪われ、こちらはなにも得るものがないという最悪の状況になることもある。



VAMPIRE

吸血鬼。WEREWOLFとともに出現する場合が多い。FRANKENSTEINなどもこの階にいるようだし、B級ホラー映画のようである。

ほかの2つはそれほど怖くはないが、VAMPIREだけは別格で、その理由はエナジードレインだ。これを受けると、経験値を吸い取られ、キャラクターのレベルが下がってしまう。それまでの数時間の努力が、一瞬の間に無になってしまうのである。また、マヒさせる能力も持っている。

B6攻略

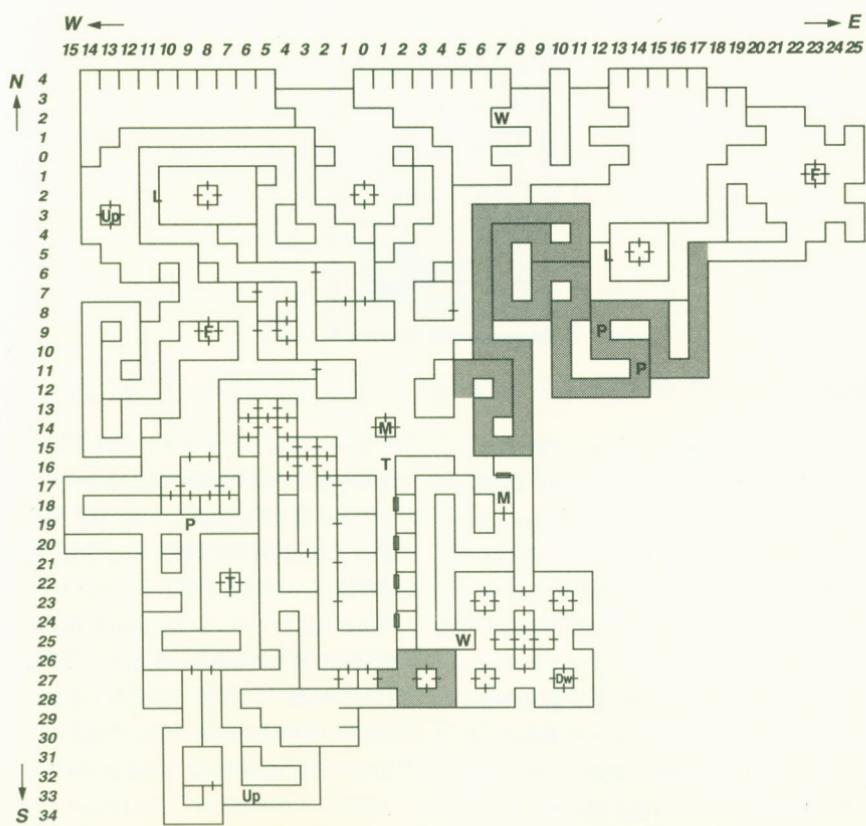
B6攻略の手順

来ようと思えば割と早く訪れることができる階である。しかし、モンスターも相当強い者たちが揃っている。自信があるパーティーには、この階でレベルアップに励むのもB7、B8へ向けてのよいトレーニングになる。THIEFやNINJAのレベルは上がっているだろうか。この階では、彼らに特別のイベントが用意されているのだ。

III 76



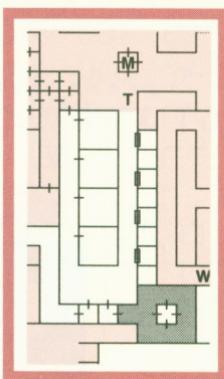
WIZARDRY V



77II

B6攻略

78



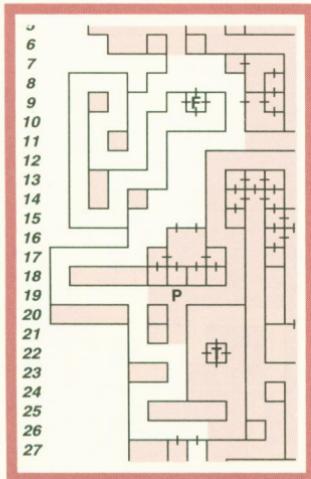
B1からのシート

B1のコーナーで書いたシートの落ちたところが座標〈E3、S27〉である。右側（西側）を向いて外に出るとダークゾーンになっているが、KICKしながら進むと、ドアが2つある小部屋に入る。入ってきたほうではないドアから出ると、ちょっと広いフロアがあって、すぐ左にドアがある。

このフロアはレベルアップ用に最適の場所なので、経験値稼ぎを目指すのであれば、このフロアに8個ある右側（東側）に面したドアを蹴破ってみよう。1個北側に面したドア

があるが、こちらはモンスターが出にくいし、道に迷いやすいのでお勧めはしない。もうひとつ北に面しているところは、氷の滑り台があっては先へ行けない。ここでSILVER GLOVESくらいは入手できる。

帰るときは、このフロアに入ってきたドアのすぐ隣のドアから出て、左曲がりの法則で進とB5への縄バシゴがある。これを使わずにさらに先へ進むと扉があるが、ここからさまざまなところへ行けるようになっている。



1. QUEEN OF HEARTS

B7で必要になってくるアイテム。B4で手に入れたJACK OF SPADESと同種のものである。左のページで述べた縄バシゴの先にある扉を出て、すぐ隣にある扉に入らずに左曲がりの法則でどんどん進むと、ドアが3個ある小部屋がある。

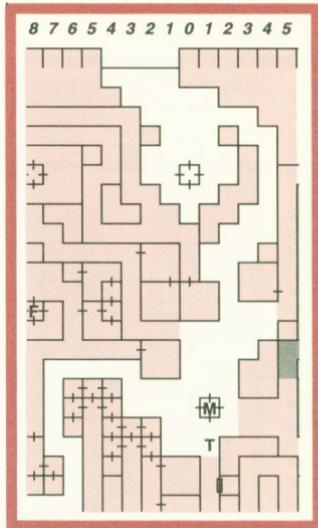
なかに入ると、AからNまでの深さの暗い井戸があるので、最下層まで潜ってみる。この井戸は、ほかの深さにはあまりいいことはないのでやめておくこと。最下層まで行くと、LADY NEPTUNEやTRITONたちと戦闘に

なる。勝つと、QUEEN OF HEARTSが手に入る。

ただし、戦闘は非常に厳しい。LADY NEPTUNEもそうだが、縄バシゴの先にある扉からここへ来るまでに出現する普通のモンスターのなかにも異常に強い（HPが高い、あるいはACが低い）者がかなり存在するのだ。アイテムを取ったらB1にすぐに戻り、“預かり人”に渡して、レベルアップが近いようであれば、イベント攻略の前にレベルを上げてから行くように心がけよう。

B6攻略

III 80



2. ICE KEY

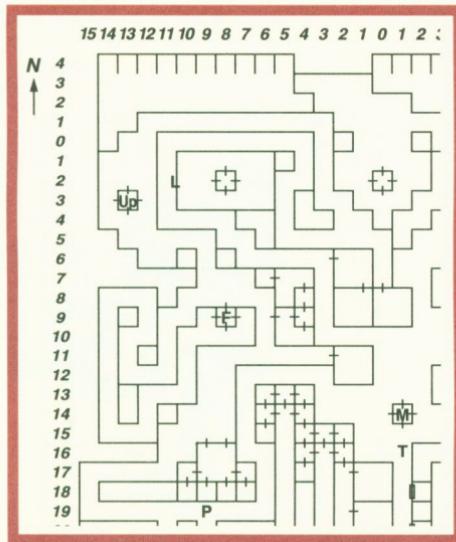
同じ階の、氷を掘ってつくられた洞窟の行き止まり、座標〈E5、S25〉で必要になる。

縄バシゴの先にある扉からの行き方は、まず西側（左側）を向いて、今度は右曲がりの法則でずっと進む。一本道を出たところの座標が〈W3、S13〉で、西（左）を向いて壁に突き当たるまで直進する。壁に当たったら、北（左）を向いてそのまま北上する。ちょっと回り込むような感じで進むと、ドアが4個ある小部屋が見えてくる。そこが目的地だ。

なかに入って、I→Hで床下から封印された石

棺を発見できる。捜すとHORBULEやBLANK STAREたちと戦闘になる。魔法が効きにくいか、なんとか勝つと、宝箱のなかにICE KEYが入っている。

なお、ここに来るまでにPITがあるが、魔術師の呪文LITOFEITを使っておけば問題はない。冒險に出るときは、この呪文をかける習慣を身に付けよう。この鍵を使ってすぐでも先へ進みたいところだが、まだなすべきことが残されている。



3.GOLD MEDALLION

NPCとこまめに会話をしているプレイヤーは、MAD STOMPERなどから、EVIL EYESのことを聞いているだろう。

ICE KEYを使うためには、マネキンのいるところにある氷のフェリーを動かさなくてはならない。そのヒントを持っているMIGHTY

YOGは、逆恨みの王に雇われたEVIL EYESの呪いによって獣人にされている。彼を救うには、このアイテムが必要になってくるのだ。

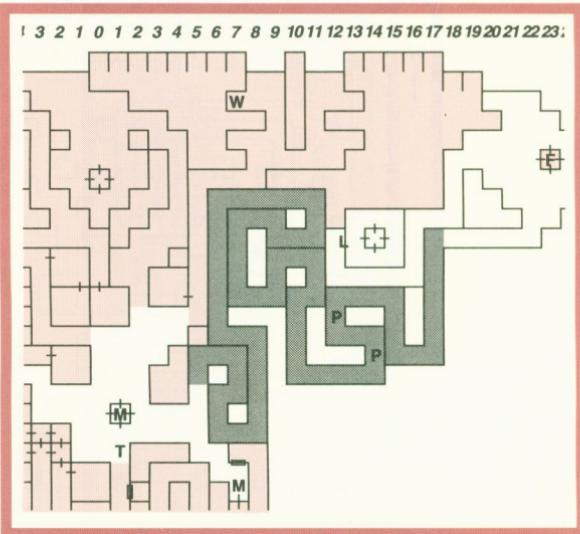
座標〈W3、S13〉で東を向き、最初の角を

北（左）へ、あとは左曲がりの法則で座標〈W11、S2〉へ来る。そこの東側（右側）のドアに鍵がかかっているので開け、なかに入る。直進すると小部屋があり、なかに入ると魔法の効きめが不安定になるのだが、EVIL EYESに会う条件なので仕方がない。そこでTHIEFまたはNINJAが、EVIL EYESからこのアイテムを盗み出さなければならないのだ。

彼からはいいヒントを得たり、ほかのアイテムを買うこともできる。入手できたら、次はMIGHTY YOGを助けに行こう。

B6攻略

III 82



4. THE MIGHTY YOG

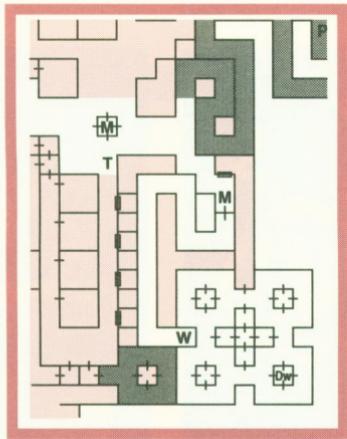
目的の座標は〈E14、S5〉。座標〈W3、S13〉から東へ進み、壁に当たったら1歩だけ南に行き、さらに東へ進む。今度壁に当たったら、北（左）にダークゾーンが見えるのでなかに入る。ダークゾーンは一本道なので、左曲がりの法則で進むといいだろう。LITOFEITをかけておかないと、途中の流砂で石にされるキャラクターも出てくるので要注意。

ダークゾーンを出てさらに左曲がりの法則で進むと、突き当たりの東側（右側）に鍵の

かかったドアがある。なかには小部屋があり、そこが目的地だ。

入ると、氷結したガラスシリンダーがあるので、GOLD MEDALLIONを使ってMIGHTY YOGを助け出そう。氷のフェリーの部品について彼にたずねるのが一番の目的だが、その前にクリスタルの城やその王についても教えてくれるだろう。

GOLD MEDALLIONは、装備した者のACを下げる所以で、装備が充実していないキャラクターに付けさせておくとよい。



5. KING OF DIAMONDS

この階での最終目的地がここで、座標は〈E8、S25〉。ダークゾーンの入り口の反対側を南へ進んだ突き当たりだ。

MIGHTY YOGから部品の組み立て方を習ったら、フェリーを作製する。正解は、G、D、A、F、E、B、Cだ。そこで5000G.P.支払えば、〈E5、S25〉のICE KEYを使える場所まで運んでくれる。

その場で使うとなにも起きなかったという表示が出るが、いきなり座標〈E8、S25〉にワープして、ROBUNA ICE KINGとAN-

CIENTたちを相手に戦闘になる。勝つと、KING OF DIAMONDSというアイテムがもらえる。

フェリー乗り場の向かい側、北側のシークレットドアを見つければ、こんな苦労をしなくても戦闘をした場所には行けるのだが、結局氷の王は出現しない。アイテムを手に入れるためには、この手順を踏むしかない。ここよりも南東の小部屋に、B7へ通じる階段がある。いよいよ、シナリオクリアが目前に迫ってきた。

B6攻略

III 84



ANCIENT

古代人。肉体的な攻撃力はそれほどでもないが、BADIやLABADIを唱える者が大量に出てくると、パーティーの顔色も青ざめるだろう。

しかし彼らと戦う場合は、CORTUやBACORTUなどの魔法防御の呪文よりも、高位の攻撃魔法と前衛の肉弾攻撃の短期決戦で臨んだほうが有効のようだ。ひとりでもやられると、ほかのパーティーの危険性が倍増するからだ。やられる前にやれ。



BLOODWEIR

ARMOR EATERと同じグラフィックで、剣呑さはそれ以上というモンスター。無理な早解きに挑戦していなければ、こいつに殺されるようなことはないだろうが、彼らは攻撃のついでにVITALITYを吸い取るという一種のエナジードレイン能力を持っているのだ。

出現数は多くても2体なので、出会ったら速攻で倒してしまおう。ARMOR EATERといっしょに出現する場合もある。



FROST GIANT

氷の巨人。この階ではじめて彼らと遭遇したら、そのときは逃げたほうがいい。戦うと、おそらく殺されてしまうだろうから。

この下の欄で紹介するMIGHTY OAK、それとWILL O' WISPとこの氷の巨人はいっしょに出現しやすく、しかもほかのモンスターと比べてHPがケタ違いなのだ。これらの組み合わせの出現は、相当レベルアップしてもつらいものがある。この巨人には、攻撃魔法も効きにくい。



MIGHTY OAK

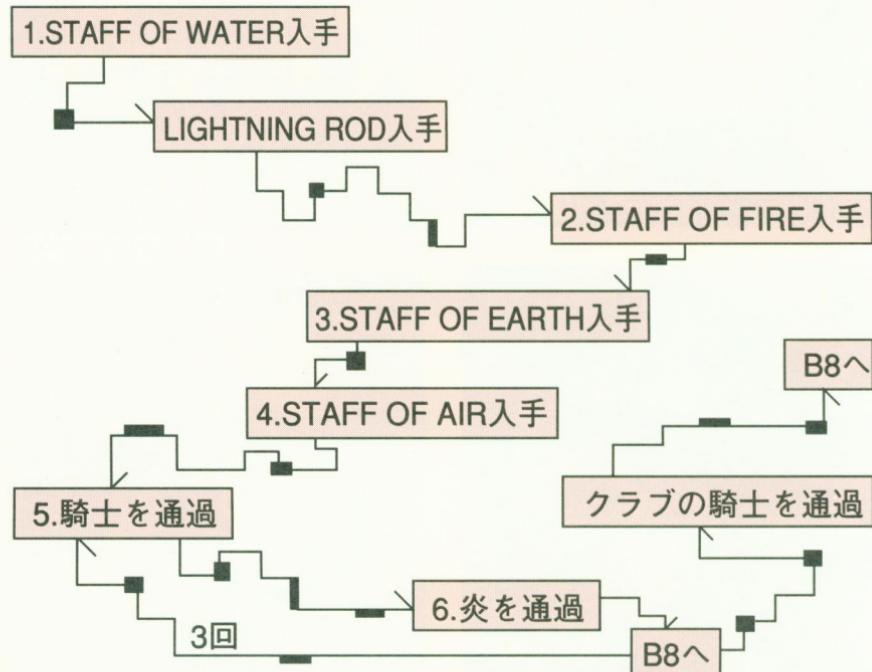
異常な樺の大木。これもはじめて会ったときは逃げたほうがよい。しかし、攻撃魔法はFROST GIANTよりも効きやすく、倒したときの経験値は巨人よりも圧倒的に多い。

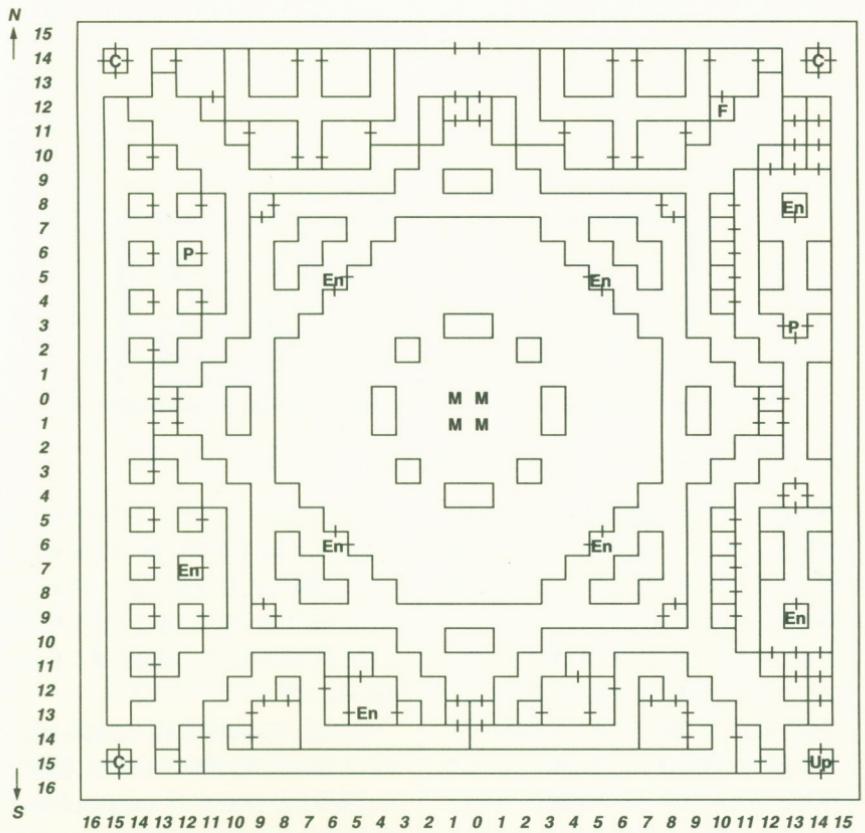
こいつと戦うと決心したら、まずSOCORDIの魔法でモンスターを呼び出すのもひとつの手だ。長期戦になるのは、目に見えている。あとは、運も味方にしてくれたら戦ってみよう。クリティカルヒットの能力もある。

B7攻略の手順

シナリオクリアの探索はいよいよこの階で終わりである。B8と何回か往復しなければならないが、B8は探索というようなことはない。今までの苦労が嘘のように、この階の構造はシンプルで迷うことはないだろう。落ちることはあるかもしれないが……。イベントにもからんでいるが、有効な泉があるのでそこを拠点に進めていこう。

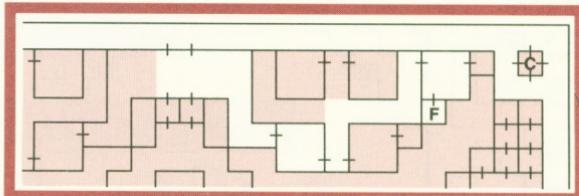
III 86





B7攻略

III 88



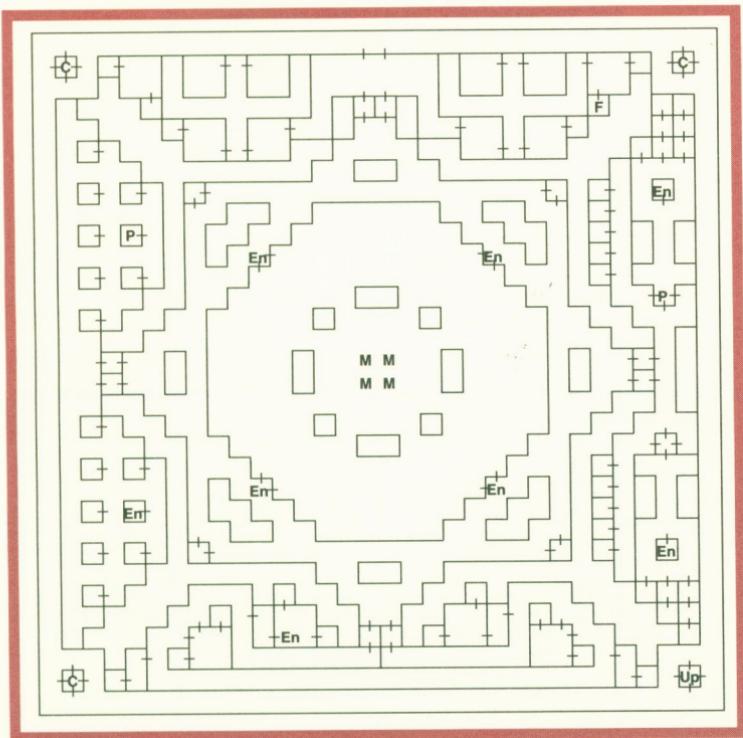
1. STAFF OF WATER

B6のどこかへ通じる階段を降りたところが、座標〈E14、S15〉。そこから出て北上し、突き当たりに来たら西（左）側へと進む。通路の中央部まで来ると南（左）側に扉があるので、そこに入る。入ってすぐに東（左）側へ進み、ドアを2つ越したら今度は左折する。十字路が見えてくるので、あとは右曲がりの法則で進むと、青さをたたえた深い水たまりがある。ここが目的地だ。座標は〈E10、N12〉。

この水たまりの奥底にアイテムがあるわけ

だが、その前に、パーティーにHPやMPの不足があったら、最下層に潜らずにMPだったりに、HPだったらAやKに潜ってみよう。どちらも何回も繰り返して潜ると、フル回復ができる。これからも、この水たまりを有効に使おう。

WATER ELEMENTAL（単体とは限らない）とDRAGONFINNが出現し、戦闘になる。勝つと、STAFF of WATERが手に入る。次のイベントに向かう前にこのアイテムは預かり人に渡しておこう。B8で必要だ。



2. STAFF OF FIRE

B8で必要になる炎の杖。〈E0、N15〉の座標からの行き方は、ドアを3個越すまで南下する。そのあとで、東南の2つ東側に並んだドアを通り抜ける。杖自体は、そこから南に行ったところにあるが、その前に配置されているトラップを避けるアイテムが北にあるので、先に取っておかなければならない。

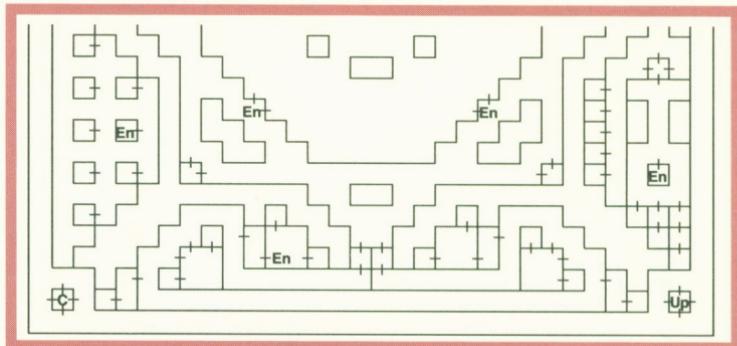
一直線に北上して最初の扉を通ると火炎嵐があるが、これはLITOFEITの魔法をかけていてもダメージがある。さらに進んで小部屋に入ると、KANZI FIRE KINGとFIRE

ELEMENTALが出てきて戦闘になる。勝利を収めるとLIGHTNING RODを入手できるので、それを持って今度は南側へまっすぐ行くのだが、このロッドを手に入れたときにパーティーが傷ついていたら、一度青い水たまりに戻って出直したほうがいい。

南の小部屋に入ると、強力な電流が横切るが、ロッドがショートさせて無事通過できる。さらに南の小部屋に入ると、先ほどはKINGだったが、今度はQUEENが襲ってくる。勝つと、アイテムが手に入る。

B7攻略

III 90



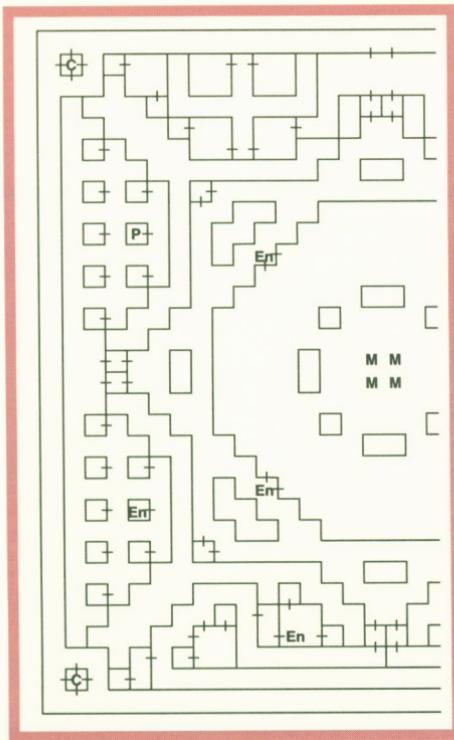
3.STAFF OF EARTH

同じくB8で必要になる杖。座標〈E0、N15〉で説明すると、なかに入ってちょうど線対称の位置にあるような南側の2つ並んだドアのところまで回り込んでいく。そのドアを通りと、大きな真鍮の猿が回転木戸で回っていて、パーティーを外に追い出してしまう。

B2のNPC、DUCK OF SPARKSから入手しておいたMUNKE WANDがここで必要になってくるのだ。それを持っているだけで、パーティーは無事通過することができる。そのあとは西（右）側へと進み、最初に見える

ドアを通り、次のドアの向こうにはFAYやKONGがいて、戦闘になる。彼らを倒せば、目的のSTAFF of EARTHを得ることができる。

B7はマップも比較的単純だが、クリアすべきイベントも難解なものではない。ミスをすれば死ぬようなところはあるが、4本の杖を入手するためにサブイベントのようなものをクリアしていくという基本構造は、どれも似たようなものだ。焦らずにいこう。次は最後の4本めの杖だ。



4. STAFF OF AIR

これまでにほかの杖を入手していれば、4本の杖の入手パターンがプレイヤーにもわかつているから、こまごました座標の説明は省く。

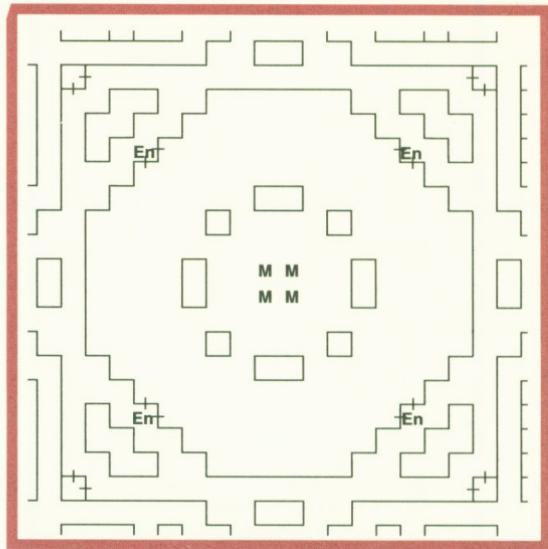
最初に目指すのは、内部の西側に面した2つのドアである。ここでB4のNPC、LOONからLARK IN A CAGEというアイテムをもらっていれば、小部屋を通過できるが、パーティーが持っていないと、吹きすさぶ物凄い風が目の前の入り口から襲いかかり、先へ進むことができない。小部屋を通過できたとして、南（左）側に行くと1×1の小部屋がた

くさんあるので、最も東側の列の、北から2番めの小部屋に入る。すると、斑点のある大きな鳥が質問を投げかけてくる。禅問答のようなものが続き、奇跡の名前をたずねてくるので、命とか生命とか答える。するとSTAFF of AIRを手に入れる。これで4本の杖すべてを集めたことになる。

あとは騎士たちに会って話を聞き、炎を通してB8の謎を解くだけだ。そして、その先にはGATE KEEPERと悪の魔法使いSORNが待っている。

B7攻略

II 92



5. 4人の騎士

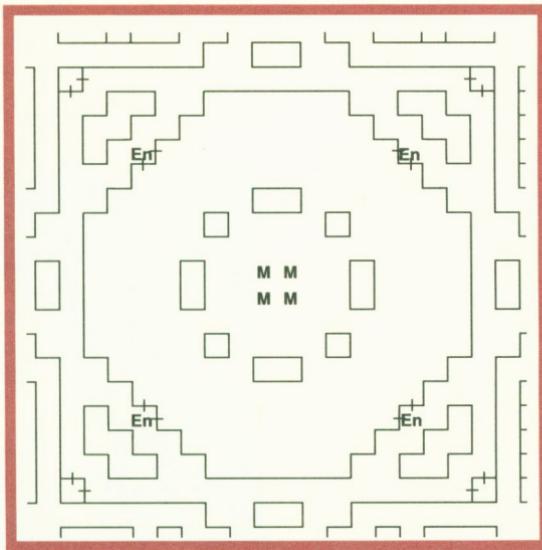
この階の中心に向かおうとすると、位置にして4ヵ所、数にして8個のドアが2つずつ、それぞれが直角を形づくるように配置されているのがわかる。そしてそのドアの前では4

人の騎士が必ず現れて、簡単にはその先へ行かせてくれない。

彼らの姿、名前からなにかを連想できるはずだ。そう、カードである。これまで順調にイベントをクリアしてきたパーティーは、数枚のカードを入手しているはずである。その数が3枚だからといって、あわてなくともい

い。最後のカードはB8で手に入るものだからだ。会話を楽しんでいるプレイヤーは、ここで「時間」、「本質」、「王国」についてたずねておこう。

3枚のカード、4本の杖、そしてORB of LLYLGAMYNを持っていることを確認したら、南東のTHE LORD OF CLUBS以外の騎士に会おう。それぞれに対応するカードを彼らに渡すと、なかに通してくれるのだ。なお、戦闘で彼らを倒すことができても、なかには行けないようになっている。



6. 4つの炎

赤い騎士、LORD OF SPADESから入ったときは赤い炎の上で、黄色い騎士、LORD OF DIAMONDSから入ったときは黄色い炎の上で、青い騎士、LORD OF HEARTSから入ったときは青い炎の上で、それぞれORB of LLYLGAMYNをその場で使うと、半透明の炎のなかから入り口が現れる。そこでYを選択すると、いよいよB8へ向かうことになる。

注意点としては、ここに入ったら4人の騎士を通過して最後のSORNを倒すまで地上に

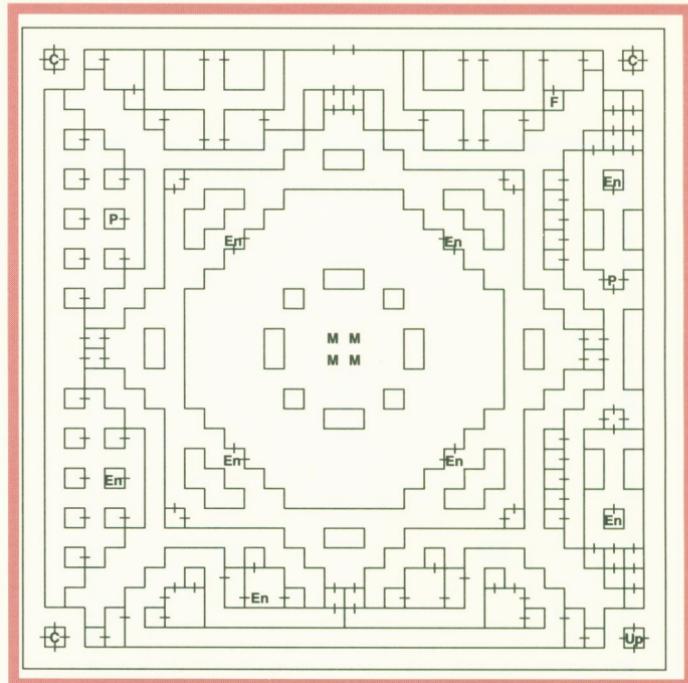
戻れないということだ。もし途中で戻ってしまったなら、4人の騎士を最初からやり直さなければならない。

その間のMP、HPの回復はB7の青い水たまりで行い、もし死者が出たら、魔法で助けるよりもB5の白い大理石の泉で復活させることをお勧めする。大詰めなのだから、確実な方法をとったほうがいい。

さてB8では、謎を解く以外にも驚くべきことが待っている。

B7攻略

III 94



B777への縦穴

B7のマップは正方形をしていて、その四隅にはそれぞれ 1×1 の小部屋がある。そのうち、南東の座標〈E14, S15〉はB6への階段となっているわけだが、それ以外の3個の小部屋は縦穴となっていて、どこか別の場所へと移動してしまう。LITOFEXITの魔法もここでは効かず、落とされてしまう。

落とされた場所はB777という、とんでもなく深い場所である。ここには別に行く必要はない。シナリオにからんだアイテムもイベントも、用意されてはいない。

ただし、装備に不満のあるパーティーは、この階を冒険してみるのもいいかもしれない。ウィザードリィの原則として、スタート地点から離れば離れるほど、いいアイテムを発見する率は高くなるからだ。しかし、出現するモンスターは悪魔系ばかりで、エネジードレインやクリティカルヒットを持っている者も多い。扉を通らなくても、モンスターたちは宝箱を出してくれるようだ。

レベルアップしたいパーティーには、ここやB7よりもB6のほうが適している。



B7で注意すべき敵



CARDINAL FANG

BADIやLABADIを使って攻撃してくるのはANCIENTと同じだが、こちらのほうはほかのモンスターたちと複数グループで出現することが多くなっている。こうなってくると、戦い方も変えなくてはならない。

いっしょにいるモンスターによっても違うが、こちらはTILTOWAITやMABARIKOの全員攻撃魔法と、前衛の武器による物理的な攻撃で早めに倒し、次のターンで生き残ったモンスターを倒すのがいいだろう。



PSIONIC

宝箱の罠のPSIONICSと似たような能力を持っていて、パーティのパラメーターを吸い取ってしまう。モンスターのほうはI.Q.しか取らないようだが……。

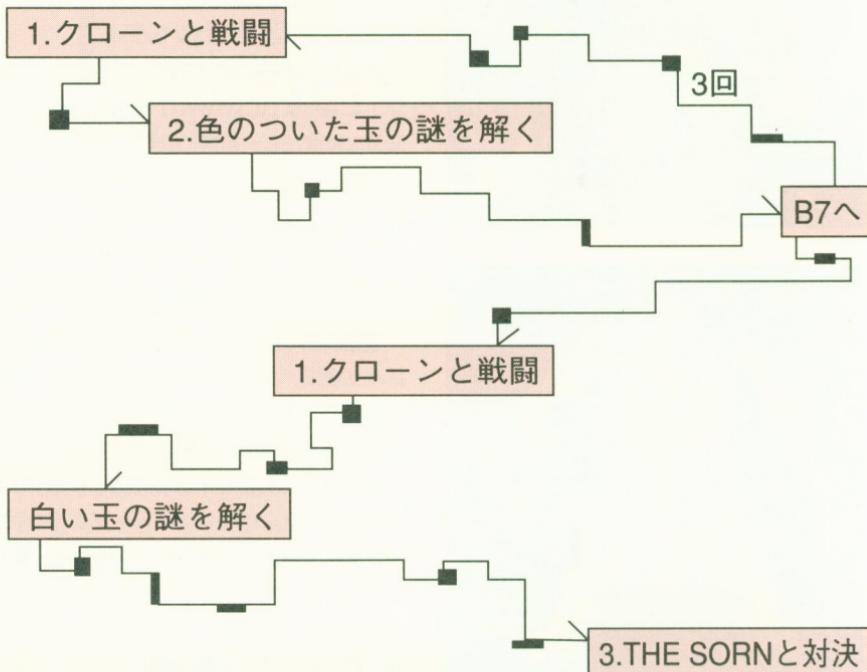
彼自身は単独が多いようだが、DJINNIやDARK WIZARDを別のグループとして多数引き連れている場合もある。後衛にも攻撃してくるので、パーティの魔法を使うキャラクターはとくに注意しよう。こちらの魔法は効きにくいので、打撃で倒そう。

B8攻略

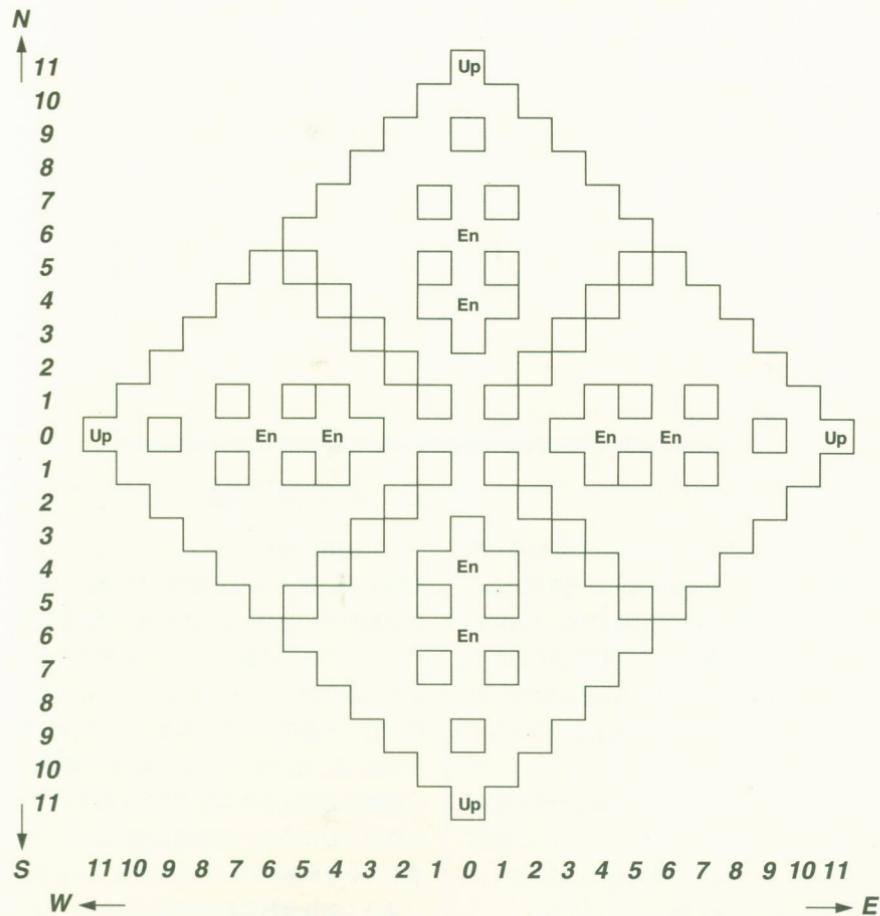
B8攻略の手順

B7以上にシンプルなマップである。ほとんど正方形をしており、その四隅がそれぞれの炎から降りてきてすぐの場所であり、B7へのワープポイントでもある。違う炎から降りたフロアには行けないようになっている。戦闘はへたにうろつかない限り、固定キャラの1回限りであろうが、これがとても時間のかかるものになるだろう。

||||96

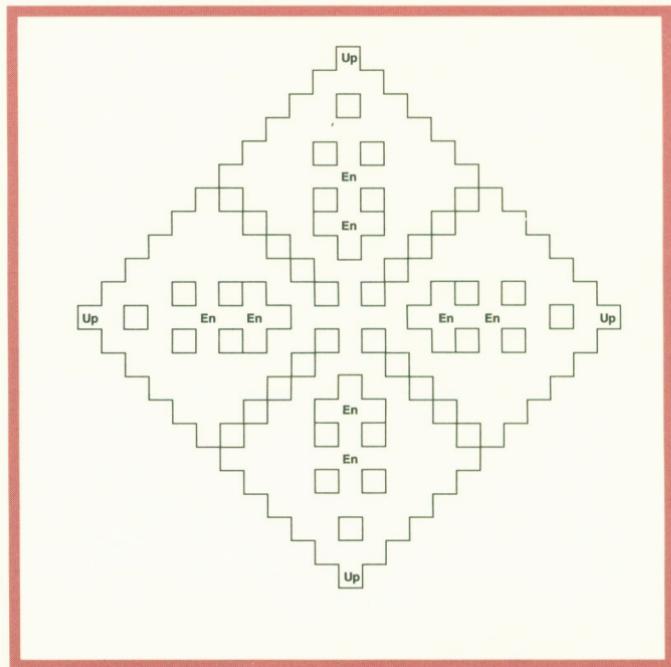


WIZARDRY V



B8攻略

III 98



1. クローン

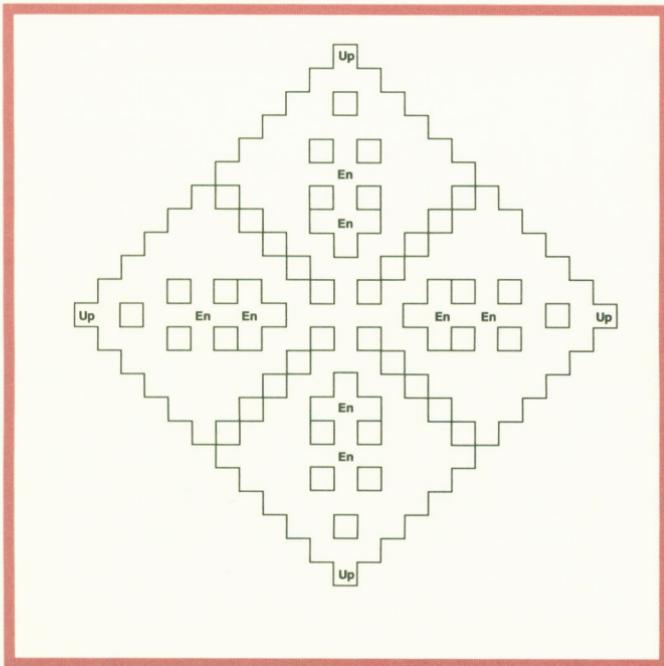
この階に来たら中心へと進むわけだが、その途中で必ず戦わなければならない敵がいる。APARRE MODUS CLONIの声とともに、パーティー自身が敵となって登場するのだ。6人中4人しか出ないというのは救いだが、むこうの敵には魔法に対する抵抗力がこちらよりもあるようだ。

戦うときは、NINJAと一発魔法を使う僧侶を早めに倒すようにしよう。こちらは、防御系の魔法を使ったほうが有効だ。このあとで、燃えさかる玉の謎を解くことになる。

2. 4つの玉

さらに中心部へ行くと、玉が出てくる。その場で赤い玉ならEARTHの杖を使い、青ならWATER、黄色ならFIREの杖をそれぞれ使うと、灯されていないロウソクが出てくる。騎士の話を聞いていればだいたいわかるのだが、灯すべきロウソクは赤ならA、D、I、青ならB、E、H、黄色ならC、F、Gである。

正解だと統治すべき名前をたずねるが、赤は自然、青は成長、黄色は変化である。3つの玉をクリアしたら、次は最後の白い玉と、いよいよSORNとの対決である。



3.THE SORN

3回目のクローンとの戦闘後、最後のカードであるACE of CLUBSが手に入る。それがあるとB7東南のLORD OF CLUBSを通じて戻れるので、白い炎からまたB8へ向かう。最後のクローンたちを倒して、白い玉の場所でSTAFF of AIRを使い、全部のロウソクに火を灯し、質問に「人」と答える。

ようやくGATEKEEPERのところに行けるが、すぐにSORNが彼をどこかへ吹き飛ばしてしまう。そして、すぐに戦闘になってしまふが、SORNには魔法の楯があって、こちら

の攻撃は通用しない。ここでSOCORDIまたはBAMORDIの召喚魔法を使うと、GATEKEEPERが復活し、魔法の楯を破壊してくれる。このあとは普通の戦闘と同じだが、さすがにSORNは強力である。こちらの魔法に対しては抵抗力を持っているし、武器の攻撃も効きにくい。

どうにか倒すと、GATEKEEPERからTOKEN of ABRIELをもらい、シナリオクリアである。地上に戻り、褒美をもらおう。



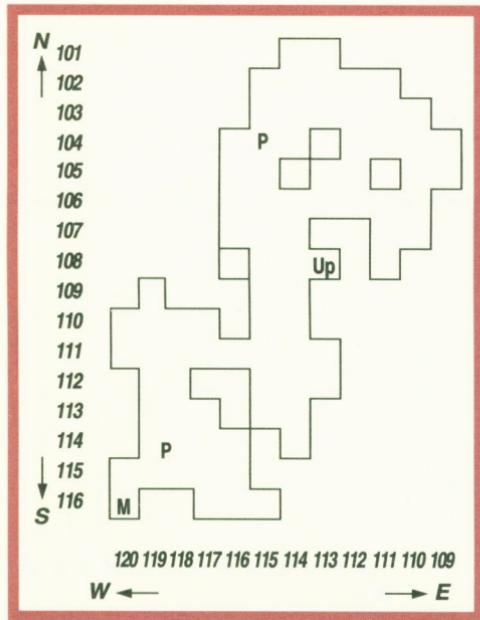
THE LOWEST PART

■ B777

このフロアはシナリオクリアのためには来る必要のない場所である。ある縦穴から落ちたり、あるNPCと戦って倒してしまったりすると、訪れる事になる。ただし、前にも述べたが、良い装備やアイテムが欲しい場合はここへ来ると入手しやすい。それぞれのパートにPITがあり、モンスターも強力なので“覚悟”して行くこと。

■ LALA MOO-MOO

シナリオクリアとは関係がないが、おそらくこのゲームのすべてのモンスターのなかでも、最強、最悪の能力を持ったモンスターと思われる。その強さは、シナリオをクリアしているパーティーでも全滅の可能性がある。会わないなら、それに越したことはない。だが、それでも戦ってみたいと思うのがプレイヤーではなかろうか。



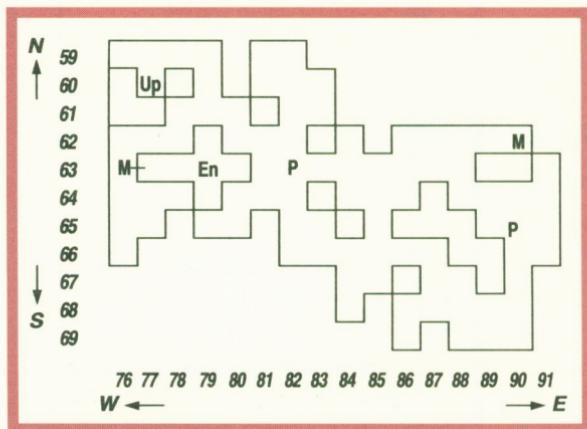
B777 A PART

別にA PARTと呼ばれているわけでも、表示があるわけでもない。便宜上、そう名付けさせてもらっただけである。ただ、ここを一番めに紹介するのには理由がある。ほかのふたつのパートと比較すると、割合スペースが狭く（もっともB777自体がそうなのだが）、特別なフィーチャーもない。ということは、モンスターと遭遇する可能性が一番少ないだろうと判断したからだ。

ここへ来る方法は、B7の南西の縦穴、座標〈W15、S15〉から落ちるか、B7の内部のド

アの前にいるTHE LORD OF CLUBSと戦って勝ったあとで、シートから落とされるのである。縦穴から降りた場合は、右曲がりの法則で進むと、地上へ戻る階段に早く行ける。

なお、B777では、MAPORFICなどの持続力のある魔法をもう一度かけ直さなくてはならない。また、このフロアではDUMAPICの魔法に信頼性がないので、へたにMALORを使うととんでもないところへワープしてしまう。帰るときは、階段を使おう。

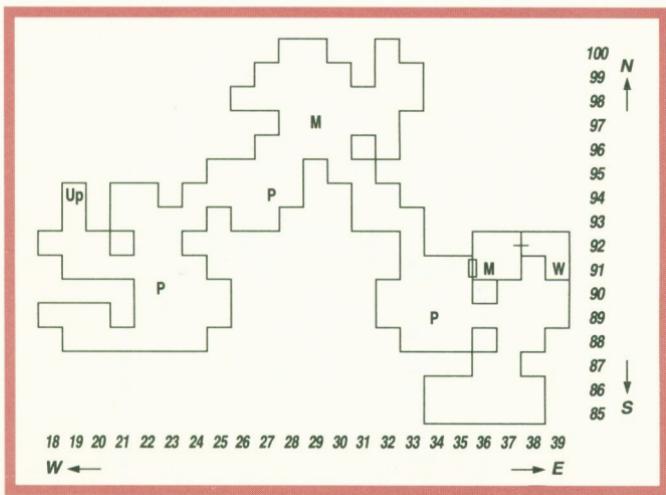


B777 B PART

ここB PARTもA PARTと同じ程度の広さである。しかし、こちらには特別なフィーチャーがひとつあるのだ。

持ち金に余裕があるのなら、THE GHOST'S NESTという表示がある十字架型の部屋の中へ入ってみよう。その十字の交差するところでGHOSTが現れ、アイテムを売ってくれるのだ。ただし、アイテムは買ってみないと内容がわからないし(不確定名表示)、途中でパーティーのアイテムを盗むこともある。

ここへ来るには、B7北東の縦穴から降りるか、B7内部のドアの前にいるTHE LORD OF SPADESを倒した後、シュートで落とされるかである。縦穴から降りた場合、右曲がりの法則で進むと地上への階段へ早く行けるが、途中にPITがあるのでそこは迂回しよう。



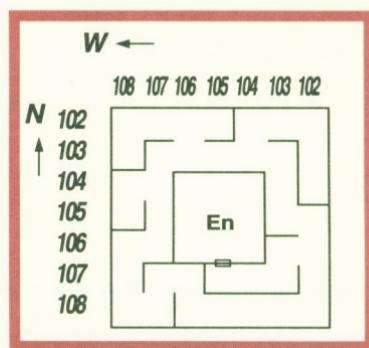
B777 C PART

B777の3つのスペースのなかで、最も広いのがこのパートである。モンスターが出る可能性も高い。さて、ここにはシークレットドアがある。それがどこに続いているかというと、LALA MOO-MOO、最強の敵がいる場所へつながっているのだ。

ここへは、B7北西の縦穴から降りるか、B7内部のドアの前にいるTHE LORD OF HEARTSか、THE LORD OF DIAMONDSを倒した後、シュートから落とされるかである。

LALA MOO-MOOのいる場所への行き方は、縦穴から降りてきた場合、進める方向がひとつしかないのと、そのまま直進すると右側にメッセージが見えてくる。それを1歩進んだところで右折、行けるところまで進むと、ちょっと広いところに來るので左に2歩進む。すると目の前に壁があり、そこにシークレットドアがある。

なかに入ると神々が挨拶をした後、消え去る。先にあるドアを進むと、突き当たりでワープする。そこに、最強の敵がいるのだ。



LALA MOO-MOO

意外なことに、B777からワープした先はB1である。ここでDUMAPICを使って座標を確認すれば、MALORで帰ることは可能である。しかし、逆にほかの場所からここへとMALORを使って来ることはできない。

LALA MOO-MOOへの行き方は、ワープで着いたところから1歩前進し、左に曲がる。また左に行き、突き当たりを右へ。あとは右曲がりの法則で進むと、突き当たりの右側にシークレットドアがあるので、なかに入る。3×3のスペースの中央にLALA MOO-MOO

がいる。このモンスターはエナジードレイン、クリティカルヒットのほかに、パーティーのHPにかかわらず、一発で殺すブレス攻撃を持っている。CORTUを何回も繰り返す必要があるだろう。

6人で倒すと131733の経験値と5000前後~10000弱のゴールド、宝箱からは3個の希少アイテムを入手できる。3個めのアイテムは必ずANKHになっている。その後、シートでスタート地点近くに戻る。これでパーティーは名実ともにマスターになるのだ。

知識



ANKH

なかなか手に入りにくく、最も強力な敵であるLALA MOO-MOOを倒したときに宝箱のなかに必ず入っている。これはANKHがキャラクターのパラメーターに影響を及ぼすアイテムであり、何個も使えば優秀なキャラクターをつくることができるからである。

106

■ ANKH of INTELLECT

知性のアンク。全員がその他のところに装備することができ、ACは-1。特別な力を使用すると、パラメーターのI.Q.が1上昇し、消えてしまう。

入手したら、MAGEやBISHOPにすぐに使おう。I.Q.の数値が高いと、魔法の覚え方が早く、成功率やその効果自体も高くなる。

■ ANKH of LIFE

命のアンク。全員がその他のところに装備することができ、ACは-1。特別な力を使用すると、DEATHやASHESの状態のキャラクターを、HPをフルにして復活させる。VITALITYが減ることもなく、数回使える場合もある。能力的には、ANKH of WONDERのほうが

優れているが、こちらのほうが入手しやすい。それに、戦闘でLOSTにまでなるようなことは滅多にないだろう。

無理に装備しておくことはないが、用心のためにひとつは常時持っていたい。

■ ANKH of POWER

力のアンク。全員がその他のところに装備することができ、ACは-1。特別な力を使用すると、パラメーターのSTRENGTHが1上昇し、消えてしまう。

入手したら、FIGHTERやLORDなどの戦士系のキャラクターにすぐ使おう。前衛のキャラクターは、STRENGTHができるだけ早めに18にしておいたほうがいい。



■ ANKH of SANCTITY

敬虔のアンク。全員がその他のところに装備することができ、ACは-1。特別な力を使用すると、パラメーターのPIETYが1上昇し、消えてしまう。

入手したら、PRIESTやBISHOPなど僧侶系の呪文を唱えるキャラクターにすぐ使おう。MAGEにとってのI.Q.と同じで、これが高いと魔法の効果も高まる。

■ ANKH of YOUTH

若さのアンク。全員がその他のところに装備することができ、ACは-1。特別な力を使用すると、キャラクターの年齢を1歳若返らせて、消えてしまう。

NINJAやLORDは転職しなければなれないが、その際の副作用として年齢も高くなってしまう。このことは全体的な能力にも悪影響を及ぼすので、これを利用するといよ。

1071

■ ANKH of WONDER

奇跡のアンク。全員がその他のところに装備することができ、ACは-1。装備するとキャラクターのステータスに+のマークが付き、キャンプ時やモンスターと遭遇したときなどにHPが回復する。特別な力を使用すると、DEATHやASHESだけでなく、LOSTの状態からでもHPをフルにして復活させ、消えてし

まう。

装備をしたあとで普通に使用するとIHALONと同じ効果があり、パラメーターをふやしたり若返らせたりできる。こちらも使用後は消滅する。いわばオールマイティのアンクで、入手するのも難しいが、1個持っているとダンジョンからの生還率が大幅にアップする。



RING

RING

RINGは名前からだけでは効果を判断しにくく、属性に関係するものもあり、簡単に装備できない。これらはシナリオクリアに必要なものではないが、持っていれば探索に有効なものが何種類かある。また、最高の装備をするまでの中継ぎ的な存在として使用できるものもある。

108

■ RING of FROZZ

氷の指輪。装備できるのはMAGEのみ。ACは-2で属性は関係ない。凍結させることはない。特別の力を使用すると、覚えている魔法のレベルにかかわらず、魔術師系、僧侶系双

方のMPがオール9になる。ただし、地上に戻るとその効果は消えるようだ。

冒険の後半で、パーティーのなかにMAGEがいればぜひ持たせておきたい指輪である。

■ RING of JADE

ヒスイの指輪。呪われたアイテム。装備するとACが悪くなり、特別な力を使用すると年齢をとってしまう。発見したら捨てたほうがいいが、鑑定のへたなBISHOPの場合、鑑

定中に自ら装備してしまうこともある。特別な力を使うと多くのアイテムは消えてしまうが、これは何回も使えるようだ。知らないうちに老人にならないように……。

■ RING of MADI

MADIの指輪。職業、属性にかかわらず装備できる。ACの変化はない。名前からわかるように、これを装備しておくとMADIの呪文を使うことができる。

僧侶系のキャラクターがマヒしたり石化してしまった場合に備えて、ほかの職業のキャラ

クターに持たせておきたい。MAGEかTHIEFがいれば、どちらかに持たせておくのがいいだろう。ACが悪くなるかもしれないが、HPの高い戦士系のキャラクターに持たせておくのもひとつの手だ。特別な力も使えるが、これもMADIと同じ効果のようだ。

RING of SKULLS

どくろの指輪。職業にかかわらず、属性が悪のキャラクターが装備するとAC-1になる。しかし、中立や善のキャラクターが装備すると、呪われて取れなくなるうえに、AC+1と

なり、悪影響ばかりでいいことはまったくない。特別な力を使用すると、PIETYが1低下して、その代わりに1歳若返る。あまり使えない指輪だ。

RING of SOLITUDE

孤独の指輪。職業、属性にかかわらず装備できるが、ACに変化はない。特別の力を使用すると、パラメーターのLUCKが1上昇する。なぜ、こういう名前なのかは不明である。

発見したら、LUCKの低いキャラクターにすぐ使うのがいいだろう。装備してもとくにメリットはない。



戦闘用アイテム

ここでは武器、防具について解説する。紙幅の都合上、すべてのものを解説することはできないので、ここでは究極の武器、防具について述べることにする。プレイヤーが一番知りたい部分でもあろう。各職業の理想的な装備については、職業についての解説を参照のこと。

110

GOLD PLATE+5

戦士、侍、君主、忍者が装備できる。最高の鎧で、ACが-10もある。また、モンスターのオプション攻撃や魔法に対しても強い抵抗力がある。

装備しなくとも、持つていればステータスに+の印が付き、キャンプを開いたり、モンスターと遭遇したときなどにHPが回復する。忍者はレベルアップすると装備するアイテム

は不要になるが、これだけはHP回復のためにも持たせておきたい。最終的には、パーティ一全員に持たせたいものである。オプション攻撃に対しては、持っているだけで抵抗力が生まれるようだ。

入手するためには、LALA MOO-MOOと戦って、宝箱から見つけるのが一番手っ取り早いようだ。

ODIN SWORD

君主専用の最強の武器。その威力は、侍の使うMURAMASA KATANAと同等である。

敵のHPにかかわらず、一撃で切り殺すクリティカルヒットの能力を持ち、おまけに装備した君主はACが-2と、武器であるだけでなく補助的な防具の役目まで果たしている。特別な力を持っており、使用すると君主のHPの最高数値をいくつか上げてくれる。

一度で消えない場合もあるので、そのときは消えるまで何回も数値を上げることができる。これは、君主に転職したあのレベルアップの困難さを補っているのだろう。残念なことに射程距離は(C)なので、4人めに君主がいる場合は武器による攻撃は不可能だ。

入手するためにはやはりLALA MOO-MOOの宝箱から見つけるのが近道だろう。

MURAMASA KATANA

侍、忍者が装備できる武器。クリティカルヒットの能力がある。特別な力を持ち、使用するとパラメーターのVが1上昇し、消える。射程距離が(C)なので、忍者が4人めにいる場合は武器による攻撃は不可能になる。

残念なことに、これまでのシリーズと比較すると若干威力が落ちているようだ。B777で遭遇するモンスターから入手できる場合もある。

PLATE MAIL+3

戦士、侍、君主、忍者が装備できる。ノーマルのPLATE MAILと+1、+2は戦士と君主しか装備できないのに、これだけはほかの戦士系の職業も装備できるという点で貴重であ

る。GOLD PLATE+5と比べると、入手しやすいというのもありがたい。ACは-8。GHOST'S NESTで買うこともできる。

SYLVAN BOW

戦士、盗賊、侍、君主、忍者が装備できる。その攻撃力も脅威的だが、なによりもうれしいのは射程距離が(L)なので、4人めに君主や盗賊がいても十分戦闘に参加できることだ。特別の力を持っており、使用するとパラメー

ターのAが1上昇する。一度使っても消えない場合があり、消えるまで何回でも使える。

LALA MOO-MOOから入手しやすいが、このモンスターに対する攻撃力も、これが一番高いようだ。

SILVER MAIL

これは防具どころか、呪われたアイテムである。装備するとダメージを受ける。

ただし、装備しないで特別な力だけを使用すると、HPをフルに回復してくれるのだ。

装備できるのは戦士、僧侶、司教、侍、君

主、忍者で、これらの職業のキャラクターはMPを消費しないでHPの回復を行えることになる。後半になって転職すれば、全員のHP回復も可能になる。

NPCガイダンス

何度も言うようだが、会話を恐れることはない。たいていのNPCとの会話はアイテムの物々交換の場で行われるものであり、会う必要のない者も大勢いるのだ。ここでは、それぞれのNPCについて、会ったときの対応の仕方を説明し、彼らのゲーム上での役割についても解説している。

112



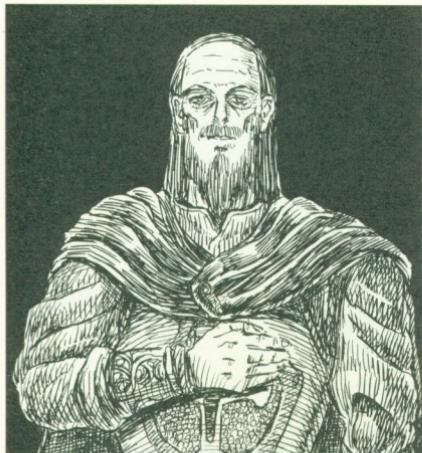
B1

G'BLI GEDOOK

(E8、N24)

BROTHERHOOD寺院の高僧。シナリオ上必要はないが、ここからが本当のゲームの始まりともいえる。現在この世界の状況がどうなっているのかということや、プレイヤーの最終目標についても彼が教えてくれる。

「やあ」と話しかけ、「ぶらざーふっど」についてたずねるといろいろ話してくれるので、単語を打ち込んでみればいい。もちろん、f・3の英単語を打ち込んでも大丈夫だ。彼から買い物もできるが、25000と高いし、必要もない。

**IRONOSE**

(吸血鬼の扉を通った後)

絶対に会う必要があるNPC。見かけは戦士だが、いまは商売のほうがメインだ。

彼の売りものは、選び抜かれた素晴らしい商品と、これを見分ける審美眼と独特的の勘らしい。しかし、売っているアイテムのほとんどはボルタックで買えるもので、しかもボルタックより高い。

ただし、リストの最後に載っているKEYだけはここでしか買えないので、300で買うとどこで使うかのヒントも教えてくれる。彼と売買以外の会話をしても無駄のようである。売るときの価格は若干変動するようだ。



B1

THE LAUGHING KETTLE

(E22、N30)

黄金で満たされた小さな釜。金を与えれば秘密を明かしてくれるが、高い。

500で、「MAD STOMPERが足踏みするわけを見つけたまえ」。1000で、「あざけるような顔の門を開くには悪魔の力を誓いたまえ」。2500で、「HALL OF MIRRORSの向こうにLOONの部屋がある」。5000で、「三軸の平衡を理解するには、STAFFの力、カードの印、そして神聖な儀式の秘密が必要だ！」。——これら4つのヒントをくれるが、2500のヒント以外は有効ではない。



B2

YE DRAGON'S FLAGON

(E13、N9)

酒と食事の店という表示は出ているが、別にHPなどの回復ができるわけではない。ここへ入ると、数種類のNPCに会えるのだ。しかし、彼らの話を聞くには一杯おごってやらなければならない。酒の種類はわからないが、100支払えば喜んで情報をくれる。

ここもとつてつけたようなコマ切れのヒントばかりで、ほとんど役に立たない。別に会いたくなければ、無理をして来る必要もない。売り物のなかにはLATUMOFISのポーションもあるので、地上に戻るよりもこちらに来たほうが近いのであれば、利用することもある

だろう。

ここでかろうじて役に立つようなヒントは、EVIL ROE SLADEの「風みたいに飛ぶんなら鷹だけど、平穏な旅がしたいならひばりに限るぜ」と、RIBALD RONの「UFFFとなら俺の“王国”を交換してもいいが、あんたに必要なのはアヒルのWANDだ！」である。ちなみに、ひばりは英語でLARKという。ほかのNPCと話したいときは、健康温泉のドアを通ってからまたここへ来ると再登場してくれるが、同じNPCが何回も続けて出現することもある。

115||



B2

THE DUCK OF SPARKS

(E9、N10周辺)

健康温泉の周辺にいるようだが、1×1の温泉を通ると（潜る必要はない）ガーガーと鳴いたあとで登場する。霊コンサルタントをやっており、これに関することで困ったことがあれば500で相談に乗ってくれる。が、確実なヒントになっていない。それよりも金をためるか、RUBBER DUCKと交換してMUNKE WANDを絶対手に入れよう。

プレイヤーにとって必要ないが、ここが初の泳ぎ場所でもあるために「およぐ」ことについてたずねてみるのもいい。



THE RUBY WARLOCK

(W7、N3)

会う必要はない。いちおう通路を妨害しているが、大きく迂回すればなんの問題もない。それでもここを通りたいというプレイヤーは、同じB2の違うフロア、エレベーターのあるところでBOTTLE of RUMを取ってきて、彼に渡さなければならない。

ヒントもDUCK OF SPARKS関連と「けんち」についてだが、要領を得ない。「れい」についても教えてくれるが、先にDUCK OF SPARKSに会っていれば不要だ。攻撃用のスクロールを売ってくれるが、これは買ってもいい。



B3

THE MAD STOMPER

(B3中心部周辺)

B3で…ドン……ドン…という音が聞こえてきたら、このNPCが近くにいるという証拠である。昔は立派な王子だったらしいが、いまは見る影もない。彼らは、ぜひ入手しなければならないものがある。彼は、水たまりの近くで見つけたRUBBER DUCKというものを持っているが、このアイテムの有効さはすでに述べたとおりである。

このような姿にされた原因をたずねていくと、EVIL EYESとYOGという人物の情報も聞き出せる。これは、B3での行動にとって有益な話である。

**LORD HIENMITEY**

(E12、N5)

大きな白い歯をむき出した、太った僧のようだ。というのは、パーティーのアイテムを盗んでくるからで、とても僧侶とは思えない。

彼が言うには、KAMA KAZI寺院に入るには、特別のSTAFFが必要で、彼が持っているものと交換すればいいらしい。しかし、これも嘘である。彼に宝石で飾られたJEWELED SCEPTERを渡すと、ただのSTAFFと交換されたあとに戦闘になってしまうのだ。「まほう」とたずねると、パーティーのHPを回復してくれるが、かなり割高である。



B4

THE DEN OF THIEVES

(E10、S2)

THIEFたちの隠れ家。割合気のいい奴らで、アイテムを盗む癖があるのを除けば（相手は盜賊なので仕方がない）、有益な情報をくれたり、アイテムも売ってくれる。情報を聞くのに250かかるのも、会話を楽しみにしているプレイヤーにとっては安いものだろう。買い物も、もし6125で売っているスクロールがあれば、それは戦闘に役立つ。SOCORDIと同じ効果があるのだ。

会話を楽しみしているプレイヤーにとって、ここにいるBUSTED BRIANが教えてくれる「ネッシーの水たまりの近くに古い箱

が隠されている……」というヒントは、ここで聞いておかないと、ほかではまったく知りようのない事実である。ゲーム全体として考えると相当エゲツナイものではあるが、だからこそこの手の本が存在するわけだ。

また、RICK THE PICKが教えてくれる「LA-LA MOO MOOってのはエジプト人よ」というヒントはどうも意味不明である。ダンジョンのコーナーの最後で解説したのは「LALA MOO-MOO」であって、ハイフンの位置が違うし、決して人には見えないのである。





B4

THE LOON

(E2, S24)

重要なNPC。絶対に会わなければならぬが、彼に会うために必要な手順の数は、シナリオクリアを除けばおそらく最高である。また、前述したネッシーの水たまりの件もこのNPCに関係しているため、手順だけではなくむずかしさという点においても最難関のイベントになっている。

彼からは、LARK IN A CAGEというアイテムを買わなければならない。また、絶対に必要ではないが、「うんめい」や「とき」についてたずねておくと、シナリオがよく理解できる。

119



B5
BIG MAX
(E7, S1)

MANFRETTIの店の門番。会っておいたほうが、ゲームの進行が大幅に楽になる。店の主人の名前を（英文字で）打ち込むと、プレイハウス ミステリー シアターを勧めてくるが、さらに聞いてみると「死んでしまいます」と答えてくる。そのほかにはたいしたヒントは教えてくれない。

彼らは、TICKETSを購入しておきたい。これを買っておくと、次からはそれを渡すと簡単に通してくれるようになる。これで、B6から戻る途中でエレベーターを使用する場合に、遠回りする必要がなくなる。



THE SNATCH
(E5, S12)

会うのに苦労する盗賊だが、会ったとしてもパーティーのアイテムをすぐ盗みたがる。LOONについてよく知っているので、彼に会うのに苦労しているプレイヤーは、会うだけの価値がある。まず、手始めに「とき」とたずねてみるといいだろう。

彼はこちらのアイテムに頻繁に手を出してくるので、必須アイテムは持てこないほうがいい。部屋に入る前に、最低限クイックセーブだけはしておきたい。



B5

化粧室 *淑女*

(E12、N14)

トイレに集まるレディたちである。500払えば会話ができるが、金をしぶると戦闘になってしまう。すべてが有効な話とは限らないが、戦闘よりはマシだし、どうせ彼女たちからはもっと高いアイテムを買うこともあるのだ。これくらいは気前よく払ってやろう。

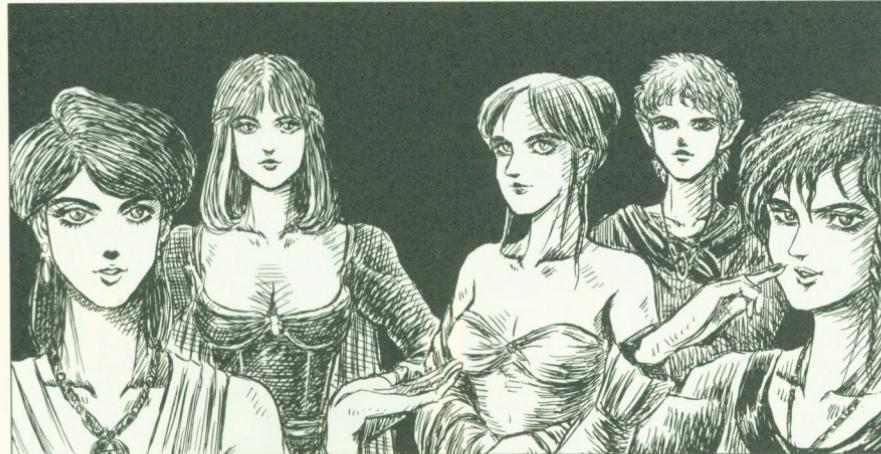
LA DIVA BRENDAはウィザードリイの女神として、スポンサーから重要なメッセージというものを伝えてくれる。神の見地について知っている魔法使いがどこかにいるので、彼の評議会を探せというのだ。そして、ビンを忘れるなどもいう。これはB2のRUBY

WARLOCKを指していて、ビンとは例の BOTTLE of RUMのことだ。

LENOREは「泥棒は自分がなにを知っているかも知りません。手がかりは“時”の中になりますわ」と教えてくれる。これは当然 SNATCHのことをしている。

ここでもらえるヒントは、とてつけたようなものが多いのだ。シナリオの裏読みをするプレイヤーにとっては、おもしろい場所かもしれない。また、ここで買えるSTAFFは、ほかでは滅多にお目にかかる希少品である。

121



B6

EVIL EYES

(W10、S2近辺)

傭兵の魔法使い。MAD STOMPERをあのような悲惨な姿にしたのも、恋敵に雇われたコイツである。透視能力も持っているようで、1回の透視につき4000かかるが、読みは正確なようだ。“悲鳴を上げる豚”以外の話ならば……。

また、MIGHTY YOGを救出するために、能力の高い盗賊が忍者を使って、彼からGOLD

MEDALLIONを盗み出さなければならぬ。売っているものも珍しいものが多く、とくに2種類のROBESは、手に入りにくいものである。



THE MIGHTY YOG

(E14、S5)

EVIL EYESの犠牲者のひとり。ここへ来る途中のダークゾーンに入る前に氷のフェリーがあるが、それをつくった天才である。ただ、氷の王との不和から、このようなところに閉じ込められている。

彼を救うためには、GOLD MEDALLIONをその場で使うといい。話を聞くことができるようになったら、いろいろたずねてみよう。フェリーの特徴は「ぶひん」で大丈夫である。すると、組み立て方を教えてくれる。

長くひとりでいたために、売ってくれるものはない。



B7

THE LORD OF SPADES

(W6、N5)

三軸の門の警護をしている赤色の騎士。「おうこく」→私の王国は自然の領地。なぜなら私はすべての物質の身体であり、すべてのエネルギーの形であるから。

「じかん」→私は過去。君の父親の記憶、そしてすべての歩調の起源。

「ほんしつ」→私の本質はすべての食物の基礎であり、すべての土地の財産である。

これらのうち、「本質」はむずかしいかもしれない。

彼はスペードの王であり、彼の色である赤は4大元素のひとつである土を象徴している。したがって、彼と戦闘を始めてしまうとEARTH ELEMENTALを召喚されてしまう。たとえ彼を倒せても、なかへは行けずにB777へと落とされてしまう。

彼が警護している門を無事通過するためには、同じ印のカード、JACK of SPADESが絶対に必要である。一度渡しても、確認したらまた返してくれる所以、なんらかの理由でまたここを通る場合も問題はない。

通過できたら、赤い炎の上でORB of LLYLGAMYNを使い、B8へと降りていくことになる。

彼と会話をする際にKATUの魔法は不要で

ある。いっさい効かないからだ。無理をして、唱え続けていると戦闘になることもある。また、彼から買えるものもない。

123|||



B7

THE LORD OF HEARTS

(E5、N5)

三軸の門の警護をしている青色の騎士。
「おうこく」→私の王国は成長の領地。なぜなら、私は生命の熱情で、すべての飢餓の精神であるから。

「じかん」→私は現在。今日の担い手。そして過去の奴隸。

「ほんしつ」→私の本質は、すべての悲しみの苦痛であり、すべての愛の喜びでもある。

これらのうち、「本質」はむずかしいかもしれない。

彼はハートの王であり、彼の色である青は4大元素のひとつである水を象徴している。



したがって、彼と戦闘を始めてしまうとWATER ELEMENTALを召喚されてしまう。たとえ彼を倒せても、なかへは行けずにB777へと落とされてしまう。

彼が警護している門を無事通過するためには、同じ印のカード、QUEEN of HEARTSが絶対に必要である。一度渡しても、確認したらまた返してくれる所以、なんらかの理由でまたここを通る場合も問題はない。

通過できたら、青い炎の上でORB of LLYLGAMYNを使い、B8へと降りていくことになる。

彼と会話をする際にKATUの魔法は不要である。いっさい効かないからだ。無理をして、唱え続けていると戦闘になることもある。また、彼から買えるものもない。

B7

THE LORD OF DIAMONDS

(W6、S6)

三軸の門の警護をしている黄色の騎士。「おうこく」→私の王国は変化の領地。なぜなら、私は過去の破壊者で、未来の創設者であるから。

「じかん」→私は未来。明日の予言者。そして、現在の子供。

「ほんしつ」→私の本質はすべての思考の力であり、そしてすべての行動の知識もある。

これらのうち、「本質」はむずかしいかもしれない。

彼はダイヤモンドの王であり、彼の色である黄色は4大元素のひとつである火を象徴している。したがって、彼と戦闘を始めてしまうとFIRE ELEMENTALを召喚されてしまう。たとえ彼を倒せても、なかへは行けずにB777へと落とされてしまう。

彼が警護している門を無事通過するためには、同じ印のカード、KING of DIAMONDSが絶対に必要である。一度渡しても、確認したらまた返してくれるので、なんらかの理由でまたここを通る場合も問題はない。

通過できたら、黄色の炎の上でORB of LLYLGAMYNを使い、B8へと降りていくことになる。

彼と会話をする際にKATUの魔法は不要で

ある。いっさい効かないからだ。無理をして、唱え続けていると戦闘になることもある。また、彼から買えるものもない。

125 III



B7

THE LORD OF CLUBS

(E5、S6)

三軸の門の警護をしている白色の騎士。
 「おうこく」→私の王国は統一の領地。なぜなら、私はすべての部分の全体であるから。
 「じかん」→私は無限。すべての始まりから終わりまでに至る。そして、現実のすべての限界を超越する。

「ほんしつ」→私の本質は、相反するものを持つすべてのもので、相反するものを持たないすべてのものである。

これらのうち、「本質」はむずかしいかもしれない。

彼はこれまでのLORDといささか異なり、



ほかの3人の門をすべて通過してからでなければ、通り抜けることができない。

彼はクラブの王であり、彼の色である白は4大元素のひとつである大気を象徴している。したがって、彼と戦闘を始めてしまうと、AIR ELEMENTALを召喚されてしまう。たとえ彼を倒せても、なかへは行けずにB777へと落とされてしまう。

彼が警護している門を無事通過するためには、同じ印のカード、ACE of CLUBSが絶対に必要である。彼の場合は、一度渡してしまうとカードを返してくれないので、通過したあとで失敗したときはその前の段階からやり直さなければならない。

通過できたら、白い炎の上でORB of LLYLGAMYNを使い、B8へと降りていくことになる。

彼と会話をする際にもKATUの魔法は不要である。いっさい効かないからだ。無理をして、唱え続けていると戦闘になることもある。また、彼から買えるものもない。

B8

燃えさかる赤い玉

(W4、NO)

厳密にいえば、これはNPCの範疇から逸脱しているものである。

パーティーが中心部に近づくと、黄金の円のなかで漂っている。内側に入ろうとすると、玉を取り巻くオーラによってうまくいかない。その場でSTAFF of EARTHを使うと円が開き、それが9つの部分に分かれ、それぞれに碑文と灯されていないロウソクが現れる。

- (A) 肉体
- (B) 精神
- (C) 短命
- (D) 過去
- (E) 現在
- (F) 未来
- (G) 知識
- (H) 熱情
- (I) 食物

これらのなかから、適当なものに火を付けなければならない。

正しい選択の場合には玉から顔が現れて長い話を聞き、統治すべきものの名前をたずねられる。正しい名前を告げると、「汝の考察、正しきものなり！」といって玉は消え失せる。

これで、この色の玉ですべきことはクリアしたことになる。そのまま地上に帰らずに、

ほかの色の玉をクリアしに行こう。3つの玉をクリアできたら、白色の騎士、LORD of CLUBSから白い炎を降りて、燃えさかる白い玉の謎を解き、SORNを倒しにいくことになる。

127||



B8

燃えさかる青い玉

(E0、S4)

厳密にいえば、これはNPCの範疇から逸脱しているものである。

パーティーが中心部に近づくと、黄金の円のなかで漂っている。内側に入ろうとすると、玉を取り巻くオーラによってうまくいかない。その場でSTAFF of WATERを使うと円が開き、それが9つの部分に分かれ、それぞれに碑文と灯されていないロウソクが現れる。

- (A) 肉体
- (B) 精神
- (C) 短命
- (D) 過去

(E) 現在

(F) 未来

(G) 知識

(H) 熱情

(I) 食物

これらのなかから、適当なものに火を付けなければならない。

正しい選択の場合には玉から顔が現れて長い話を聞き、統治すべきものの名前をたずねられる。正しい名前を告げると、「汝の考察、正しきものなり！」といって玉は消え失せる。

これで、この色の玉ですべきことはクリアしたことになる。そのまま地上に帰らずに、ほかの色の玉をクリアしに行こう。3つの玉をクリアできたら、白色の騎士、LORD of CLUBSから白い炎を降りて、燃えさかる白い玉の謎を解き、SORNを倒しにいくことになる。



B8

燃えさかる黄色い玉

(E4, NO)

厳密にいえば、これはNPCの範疇から逸脱しているものである。

パーティーが中心部に近づくと、黄金の円のなかで漂っている。内側に入ろうとすると、玉を取り巻くオーラによってうまくいかない。その場でSTAFF of FIREを使うと円が開き、それが9つの部分に分かれ、それぞれに碑文と灯されていないロウソクが現れる。

- (A) 肉体
- (B) 精神
- (C) 短命
- (D) 過去
- (E) 現在
- (F) 未来
- (G) 知識
- (H) 熱情
- (I) 食物

これらのなかから、適当なものに火を付けなければならない。

正しい選択の場合には玉から顔が現れて長い話を聞き、統治すべきものの名前をたずねられる。正しい名前を告げると、「汝の考察、正しきものなり!」といって玉は消え失せる。

これで、この色の玉ですべきことはクリアしたことになる。そのまま地上に帰らずに、

ほかの色の玉をクリアしに行こう。3つの玉をクリアできたら、白色の騎士、LORD of CLUBSから白い炎を降りて、燃えさかる白い玉の謎を解き、SORNを倒しにいくことになる。

129



B8

燃えさかる白い玉

(E0、N4)

厳密にいえば、これはNPCの範疇から逸脱しているものである。

ほかの玉の謎をすべて解くと、最後のカード、ACE of CLUBSを入手しているはずである。それを使ってLORD of CLUBSから入り、白い炎から降りてくる。

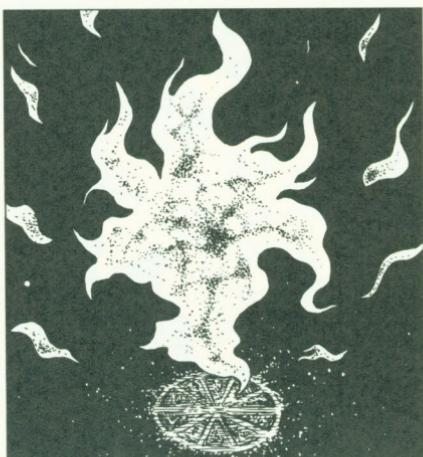
パーティーが中心部に近づくと、黄金の円のなかで漂っている。内側に入ろうとすると、玉を取り巻くオーラによってうまくいかない。その場でSTAFF of AIRを使うと円が開き、それが9つの部分に分かれ、それぞれに碑文と灯されていないロウソクが現れる。

- (A) 肉体
- (B) 精神
- (C) 短命
- (D) 過去
- (E) 現在
- (F) 未来
- (G) 知識
- (H) 熱情
- (I) 食物

これらのなかから、適当なものに火を付けなければならない。

正しい選択の場合には玉から顔が現れて長い話を聞き、統治すべきものの名前をたずねられる。正しい名前を告げると、「汝の考察、正しきものなり!」といって玉は消え失せる。

これで、この色の玉ですべきことはクリアしたことになる。そのまま地上に帰らずに、さらに中心部へと行き、SORNを倒し、GATEKEEPERを復活させればシナリオクリアである



リスト

WIZARDRY V

アイテム一覧

アイテム一覧

ITEM	不確定名	価格	EQUIP									
			F	M	P	T	B	S	L	N	C	R
IRE	AGE	RIES	HIEF	ISHOP	SAMURAI	ORI	INJA	URSE				
AXE of DEATH	AXE	8500	○					○	○	○	○	
BATTLE AXE	AXE	180	○					○	○	○	○	
BATTLE AXE +1	AXE	1750	○					○	○	○	○	
BATTLE AXE +2	AXE	8500	○					○	○	○	○	
BLACKBLADE	SWORD	1500	○					○	○	○	○	
DAGGER	DAGGER	0	○	○			○		○	○	○	
FAUST HALBERD	POLE ARM	10000	○					○	○	○	○	
HALBERD	POLE ARM	2500	○					○	○	○	○	
HOLY BASHER	POLE ARM	400				○		○				
HV. CROSSBOW	WEAPON	12000	○			○		○	○	○	○	
KATANA	SWORD	1750						○		○	○	
LIGHTNING ROD	WAND	0		○				○				
LONG BOW	BOW	325	○					○	○	○	○	
LONG SWORD	SWORD	0	○					○	○	○	○	
LONG SWORD +1	SWORD	1500	○					○	○	○	○	
LONG SWORD +2	SWORD	5000	○					○	○	○	○	
LONG SWORD +3	SWORD	20000	○					○	○	○	○	
LT. CROSSBOW	BOW	2500	○				○		○	○	○	
MACE	MACE	0	○		○			○	○	○	○	
MAGES YEW BOW	BOW	12000		○								
MASTER KATANA	SWORD	13500							○			
MORNINGSTAR	FLAIL	2000	○		○			○	○	○	○	
MUNKE WAND	WAND	0		○				○				
MURAMASA KATANA	SWORD	150000							○		○	
ODINSWORD	SWORD	250000								○		
PIKE	POLE ARM	250	○						○	○	○	
ROBINSWORD	SWORD	7000	○				○		○	○	○	
RUNED FLAIL	FLAIL	2000	○		○			○	○	○	○	
SACRED BASHER	POLE ARM	7500			○			○				
SHORT SWORD	SWORD	0	○					○	○	○	○	
SHORT SWORD +1	SWORD	1500	○				○		○	○	○	
SILVER HAMMER	HAMMER	10000	○					○	○	○	○	
SOULSTEALER	SWORD	13500	○					○	○	○	○	

防御能力		攻撃能力					SP	SPELL	BREAK
AC	オプション 攻撃に対する 防御	ST+	SW+	ダメージ ポイント	攻撃 可能 距離	クリティカルヒット			
+2	-	+4	-	12~24	C	○	DEATH	-	-
-	-	-	-	4~8	C	-	-	-	-
-	-	+1	-	8~14	C	-	-	-	-
-	-	+2	-	10~20	C	-	-	-	-
-	-	-2	0	6~12	C	-	PARALYZE	-	-
-	-	-	-	2~4	C	-	-	-	-
-	-	+2	-	8~20	S	-	-	-	-
-	-	+1	-	7~13	S	-	-	-	-
-	-	-	-	3~7	S	-	-	-	-
-	-	+2	-	8~15	L	-	-	-	-
-	-	+2	-	7~13	C	-	-	-	-
-	-	-	-	8~20	C	-	-	TZALIK	-
-	-	-	-	2~7	L	-	-	-	-
-	-	-	-	2~7	C	-	-	-	-
-	-	+1	-	7~12	C	-	-	-	-
-	-	+2	-	8~17	C	-	-	-	-
-	-	+3	-	12~22	C	-	-	-	-
-	-	+1	-	5~10	L	-	-	-	-
-	-	-	-	3~6	C	-	-	-	-
-	-	+1	-	6~12	L	-	V+1、MAXHP ↓	-	-
-	-	+4	+2	7~19	C	○	-	-	-
-	-	+1	-	4~10	S	-	-	-	-
-	BREATH	-	-	2~3	C	-	-	-	-
-	-	+5	+3	15~35	C	○	V+1	-	50
-2	POISON	+6	+3	15~35	C	○	MAXHP ↑	-	-
-	-	-	-	2~6	S	-	-	-	-
-	-	+2	-	8~15	C	-	S-1、A、L+1	-	-
+2	-	-2	-	5~9	S	-	MP0	-	-
-	-	+2	-	8~14	S	-	-	-	-
-	-	-	-	1~6	S	-	-	-	-
-	-	+1	-	5~10	C	-	-	-	-
-	-	+2	-	10~20	S	-	S+1、L-1	-	-
+4	-	+2	-	8~24	C	-	DEATH	-	-

アイテム一覧

ITEM	不確定名	価格	EQUIP									
			F I T E R	M A G E	P R I E S T	T H I E F	B I S H O P	S A M U R A I	L O R D	N I N J A	C U R S E	
STAFF	STAFF	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
STAFF of AIR	STAFF	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
STAFF of DEATH	STAFF	7750	○	○		○						
STAFF of EARTH	STAFF	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
STAFF of FIRE	STAFF	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
STAFF of SUMMONING	STAFF	7750	○	○		○						
STAFF of WATER	STAFF	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
SWORD of FIRE	SWORD	10000	○						○	○	○	○
SYLVAN BOW	BOW	100000	○				○		○	○	○	○
THIEVES BOW	BOW	600	○			○		○	○	○	○	○
WAR HAMMER	HAMMER	400	○							○		
CHAIN MAIL	ARMOR	145	○			○		○	○	○	○	○
CHAIN MAIL+1	ARMOR	1750	○			○		○	○	○	○	○
CHAIN MAIL+2	ARMOR	6000	○	○		○		○	○	○	○	○
CLOAK of CAPRICORN	ROBES	9000	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
EMERALD ROBES	ROBES	4500	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
GOLD PLATE+5	ARMOR	250000	○						○	○	○	○
LEATHER ARMOR	ARMOR	0	○			○		○	○	○	○	○
LEATHER+1	ARMOR	1500	○			○		○	○	○	○	○
LEATHER+2	ARMOR	4000	○			○		○	○	○	○	○
PLATE MAIL	ARMOR	750	○							○		
PLATE MAIL+1	ARMOR	2500	○							○		
PLATE MAIL+2	ARMOR	10000	○							○		
PLATE MAIL+3	ARMOR	25000	○							○	○	○
ROBES	ROBES	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
SCALE MAIL	ARMOR	400	○							○	○	○
SCALE MAIL+1	ARMOR	2000	○							○	○	○
SCALE MAIL+2	ARMOR	8000	○							○	○	○
SCARLET ROBES	ROBES	4500	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
SILVER MAIL	ARMOR	2500	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
CRESTED SHIELD	SHIELD		○							○		
HEATER SHIELD	SHIELD	125	○							○		
HEATER+1	SHIELD	2000	○							○		
HEATER+2	SHIELD	5000	○							○		



防御能力		攻撃能力				SP	SPELL	BREAK
AC	オプション 攻撃に対する 防御	ST+	SW+	ダメージ ポイント	攻撃可能 距離			
-	-	-	-	1~5	C	-	-	-
-	SPELL	+2	-	6~12	S	-	-	-
+2	-	-	-	6~15	C	○	-	BADI
-	STONE	+2	-	6~12	S	-	-	-
-	-	+2	-	6~12	S	-	-	-
-	-	-	-	4~9	C	-	-	BAMORDI
-	-	+2	-	6~12	S	-	-	-
-	COLD	+2	-	8~22	C	-	-	MAHALITO
-	-	+4	+3	14~26	L	-	A+1	-
-	-	+1	-	2~6	M	-	-	-
-	-	-	-	4~9	S	-	-	-
-3	-	-	-	-	-	-	-	-
-4	-	-	-	-	-	-	-	-
-5	-	-	-	-	-	-	-	-
-2	-	-	-	-	-	-	-	-
-4	STONE	-	-	-	-	-	-	-
-10	ALL	-	-	-	-	-	-	-
-3	-	-	-	-	-	-	-	-
-4	-	-	-	-	-	-	-	-
-2	-	-	-	-	-	-	-	-
-5	-	-	-	-	-	-	-	-
-6	-	-	-	-	-	-	-	-
-7	-	-	-	-	-	-	-	-
-8	-	-	-	-	-	-	-	-
-1	-	-	-	-	-	-	-	-
-4	-	-	-	-	-	-	-	-
-5	-	-	-	-	-	-	-	-
-6	-	-	-	-	-	-	-	-
-4	STONE	-	-	-	-	-	-	-
-4	-	-	-	-	-	-	HPMAX	0
+3	-	-	-	-	-	-	V-1	-
-2	-	-	-	-	-	-	-	-
-3	-	-	-	-	-	-	-	-
-4	-	-	-	-	-	-	-	-

アイテム一覧

ITEM

不確定名

価格

EQUIP

F	M	P	T	B	S	L	N	C
I	A	R	H	I	A	O	I	U
T	E	E	I	S	M	R	N	R
E	S	E	F	H	U	D	J	S
R	T	F	O	O	R	A	A	E

SHIELD PRO MAGI	SHIELD	20000	○				○	○	○
TARGET+1	SHIELD	1500	○		○		○	○	○
TARGET SHIELD	SHIELD	65	○		○		○	○	○
BACINET	HELM	3500	○				○	○	○
BRASS SALLET	HELM	1500	○	○			○	○	○
CONE of FIRE	CAP	3000	○	○	○		○	○	○
JEWELED ARMET	HELM	12500	○					○	
LEATHER SALLET	HELM	250	○	○			○	○	○
WIZARD'S CAP	CAP	8000	○						
GLOVES of MYRDALL	GLOVES	40000	○				○	○	○
IRON GLOVES	GLOVES	2500	○				○	○	○
LEATHER GLOVES	GLOVES	500	○	○	○		○	○	○
SILVER GLOVES	GLOVES	7500	○				○	○	○
POTION of CHARM	POTION	350							
POTION of DEMON-OUT	POTION	1500							
POTION of DIALKO	POTION	400							
POTION of DIOS	POTION	100							
POTION of LATUMOFIS	POTION	250							
POTION of MADI	POTION	2500							
POTION of SPIRIT-AWAY	POTION	500							
POTION of WOUNDING	POTION	500							
SCROLL of CONJURING	SCROLL	3500							
SCROLL of FIRE	SCROLL	1250							
SCROLL of KATINO	SCROLL	250							
SCROLL of STONING	SCROLL	750							
TOKEN of ABRIEL	TOKEN	0							
ACE of CLUBS	CARD	0							
AMULET of FLAMES	AMULET	10000	○	○	○	○	○	○	○
AMULET of RAINBOW	AMULET	1000	○	○	○	○	○	○	○
AMULET of SCREEN	AMULET	10000	○	○	○	○	○	○	○
ANKH of INTELLECT	ANKH	12000	○	○	○	○	○	○	○
ANKH of LIFE	ANKH	12000	○	○	○	○	○	○	○
ANKH of POWER	ANKH	12000	○	○	○	○	○	○	○
ANKH of SANCTITY	ANKH	12000	○	○	○	○	○	○	○

防御能力		攻撃能力					SP	SPELL	BREAK
AC	オプション 攻撃に対する 防御	ST+	SW+	ダメージ ポイント	攻撃可能 距離	クリティカルヒット			
-3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
+4	-	-	-	-	-	-	ASHES	-	-
-4	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-1	M	-	-	-	-	-	-	-	-
-4	DRAIN	-	-	-	-	-	-	-	-
-2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	KATU	100	
-	-	-	-	-	-	-	MOGATO	100	
-	-	-	-	-	-	-	DIALKO	100	
-	-	-	-	-	-	-	DIOS	95	
-	-	-	-	-	-	-	LATUMOFIS	85	
-	-	-	-	-	-	-	MADI	100	
-	-	-	-	-	-	-	MORLIS	100	
-	-	-	-	-	-	-	BADIAL	100	
-	-	-	-	-	-	-	SOCORDI	100	
-	-	-	-	-	-	-	MAHALITO	100	
-	-	-	-	-	-	-	KATINO	100	
-	-	-	-	-	-	-	BOLATU	100	
-	ALL	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	LAHALITO	-	
-	-	-	-	-	-	-	VASKYRE	-	
-	-	-	-	-	-	-	CORTU	-	
-1	-	-	-	-	-	-	I-1	-	-
-1	-	-	-	-	-	-	SURVIVE	-	-
-1	-	-	-	-	-	-	S+1	-	-
-1	-	-	-	-	-	-	P+1	-	-

アイテム一覧

ITEM	不確定名	価格	EQUIP									
			F I T E R	M A G E E	P R I E S T	T H I E F	B I S H O P	S A M U R A I	L O R D	N I N J A	C U R S E	
ANKH of WONDER	ANKH	12000	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ANKH of YOUTH	ANKH	12000	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
BAG of TOKENS	PURSE	0										
BATTERY	BALCK CUBE	0										
BLUE CANDLE	TALLOW STICK	3000										
BOTTLE of RUM	BOTTLE	0										
BRACERS	EQUIPMENT	2500	○							○	○	○
BRACERS+1	EQUIPMENT	10000	○							○	○	○
BRASS KEY	KEY	0										
GOLD KEY	KEY	0										
GOLD MEDALLION	LOCKET	50000	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
HACKSAW	STRANGE OBJECT	0										
HOLY TALISMAN	FIGURINE	25000	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ICE KEY	KEY	0										
JACK of SOADES	CARD	0										
JEWELLED SCEPTER	ORNATE ROD	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
KING of DIAMONDS	CARD	0										
LANTERN	LANtern	75										
LARK IN A CAGE	BIRD IN A CAGE	0										
OEB of LLYLGAMYN	ORB	0										
PETRIFIED DEMON	FIGURINE	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
POCKETWATCH	LOCKET	0										
QUEEN of HEARTS	CARD	0										
RING of FROZZ	RING	5000	○									
RING of JADE	RING	10000	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
RING of MADI	RING	15000	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
RING of SKULLS	RING	5000	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
RING of SOLITUDE	RING	20000	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
RUBBER DUCK	RUBBER DUCK	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
SILVER KEY	KEY	0										
SKELETON KEY	KEY	0										
TICKETS	TICKETS	0										
TICKET STUBS	STUBS	0										
TORCH	TORCH	10										



防御能力		攻撃能力					SP	SPELL	BREAK
AC	オプション 攻撃に対する 防御	ST+	SW+	ダメージ ポイント	攻撃可能 距離	クリティカルヒット			
-1	-	-	-	-	-	-	完全回復	IHALON	-
-1	-	-	-	-	-	-	AGE-1	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	MILWA	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-2	DRAIN	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	P-1	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	LOMILWA	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-2	M	-	-	-	-	-	V-1、HP+1	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-2	FIRE	-	-	-	-	-	MPALL9	-	-
+2	-	-	-	-	-	-	AGE+1	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	MADI	-
-1	-	-	-	-	-	-	AGE、P-1	-	-
-	-	-	-	-	-	-	L-1	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	MILWA	-

モンスター一覧

モンスター一覧

名前	不確定名	出現階	出現数	ヒットポイント	アーマークラス
ACOLYTE	MAN OF THE CLOTH	1	2-3	10	9
AIR ELEMENTAL	HOWLING WIND	7	1	80	2
AIR ELEMENTAL	AIR ELEMENTAL	7	1	90	2
AMAZON	WILD WOMAN	3	4-6	30	8
ANCIENT	OLD MAN	6	2-5	60	6
ARCHDEVIL	GREATER DEVIL	777	1	700	-12
ARMOR EATER	STRANGE ANIMAL	1	1-2	40	2
ASSASSIN	SHADOW	7	2	40	2
BANDIT	MASKED MAN	1	2-4	6	8
BARBARIAN	FIERCE WARRIOR	6	6	40-90	5
BASILISK	GIANT LIZARD	4	1-2	60	3
BERSERKER	FIERCE WARRIOR	2	2-6	24	6
BLACK BAT	FLYING CREATURE	2	6-9	6	9
BLACK FLY	FLYING CREATURE	1	6-9	6	9
BLACK KNIGHT	MAN IN ARMOR	5	1-2	100	-2
BLACKBLADE	SWORDSMAN	4	3-5	40	4
BLANK STARE	ETHERIAL GAZE	6	1	70	0
BLEEB	BLEEB	4	4-5	20	6
BLOOD WEIR	WEIRD THING	6	1-2	100	5
BON BON	DARK GLOW	2	3-5	10	10
CACODEMON	GREATER DEMON	777	1	280	-2
CARDINAL FANG	MAN OF THE CLOTH	7	3-5	80	2
CONJURER	MAN IN ROBES	777	1	500	-12
DARK LORD	DARK SHDOW	777	1	500	-12
DARK WIZARD	MAN IN ROBES	7	3-5	50	6
DEJIN WIND KING	DEJIN WIND KING	3	1	135	-2
DEMON DOG	DARK BEAST	3	1-2	30	6
DEMON IMP	SMALL FIGURE	2	1-5	20	7
DJINNI	DJINNI	7	1	150	2
DRAGONAIRE	GREAT DRAGON	7	1	170	-2
DRAGONFINN	GREAT DRAGON	7	1	100	-2



攻撃回数	攻撃力	経験値	呪文レベル		RESIST		特殊能力							回復力	
			M A Z E	P R I E S T	M A Z E	P R I E S T	ポイジン	バラライズ	石化	バツクアタック	ブレス	クリティカルヒット	エナジートレイン	仲間を呼ぶ	
1	1-4	500	-	1	-	-									
3	1-60	17438	-	-	50	50			○	○					
4	1-128	13392	-	-	50	50									
2	2-10	828	-	2	-	-									
2	1-12	3440	-	6	-	-									
4	163	582198	7	7	85	95			○	○					○
2	8-30	3100	-	-	35	35									
4	4-28	4004	-	-	20	30	○		○	○					
1	1-5	416	-	-	-	-								○	
3	3-24	2124	-	-	-	-									
1	2-11	3718	-	-	35	45		○							
1	2-7	640	-	-	-	-									
1	1-2	184	-	-	-	-									
1	1	80	-	-	-	-			○						
3	10-36	7844	-	5	25	45									○
2	4-18	1752	-	-	-	-	○								
1	2-16	8784	4	5	35	65	○	○	○	○					
2	3-20	1598	-	-	75	75	○								
3	15-109	4256	-	-	-	-									
1	3-6	272	-	-	-	-								○	
3	2-120	63596	5	-	55	85			○					○	○
2	3-12	5536	-	6	-	-									
1	2-4	482	2	-	-	-									
4	5-112	620620	-	8	65	95	○	○	○	○					○
2	3-12	3248	6	-	-	-									
2	2-80	22350	-	5	45	75			○						
1	4-12	2186	-	-	20	20			○						
1	4-6	1060	1	-	30	60								○	
3	9-72	10848	5	5	45	65									
3	1-54	20087	-	-	35	50	○	○							
3	7-54	15055	-	-	30	40	○		○	○					

モンスター一覧

111 142

名前	不確定名	出現階	出現数	ヒットポイント	アーマークラス
DRUID	SOLEMN FIGURE	4	3-5	40	6
EARTH ELEMENTAL	QUAKING EARTH	7	1	100	-2
EFREETI	FIERY ENTITY	6	1-2	100	0
ENCHANTED BARD	MAN OF THE LUTE	7	4-6	60	4
FANGED TOAD	AMPHIBIAN	2	2-3	4	9
FAY	THE BLONDE	7	1	60	6
FIRE ELEMENTAL	RAGING BLAZE	7	1	90	2
FIREDLAKE	GIANT LIZARD	4	1	50	4
FRANKENSTEIN	FRANKENSTEIN	5	1	170	2
FREEZIE	FROZEN SLIME	6	1	60	5
FROST GIANT	BLUE GIANT	6	2-3	200	3
GARGOYLE	SMALL FIGURE	4	4-8	20	7
GHAST	PALE CORPSE	3	1-2	40	4
GHOUL	PALE CORPSE	3	2-4	20	6
GIANT SPIDER	LARGE ARACHNOID	2	1-2	50	0
GOLD STATUE	GOLD STATUE	4	2	90	0
GOLEM	GOLEM	1	1	50	0
GOLEM	LIVING ROCK	2	1-2	50	0
GORGON	STRANGE ANIMAL	7	1	90	2
GORILLA	STRANGE ANIMAL	4	1-2	100	5
GREATER DEMON	GREATER DEMON	777	1	240	-2
GREATER DEVIL	GREATER DEVIL	777	1	240	-2
GREEN DRAGON	DRAGON	5	1-2	60	2
GREEN SLIME	SLIME	1	2-3	2	14
GWYLLION	STRANGE GIRL	2	2-3	20	8
GYPSY	WOMAN IN ROBES	2	1-4	20	9
HALYCON	HALYCON	7	2-3	40	4
HATAMOTO	MAN OF SWORDS	5	1-3	50	2
HAWDY BAWDER	DRINKERD	4	2-3	50	6
HELL HOUND	DARK BEAST	2	2	12	8

WIZARDRY V

攻撃回数	攻撃力	経験値	咬文レベル		RESIST		特殊能力							回復力
			M A Z E	P R I E S T	M A Z E	P R I E S T	ポイ ジン	バラ ライズ	石 化	バ ックア タック	ブ レス	クリ ティカル ヒット	エナ ジートレ イン	仲間を呼 ぶ
2	2-10	1824	-	5	-	-								
4	1-128	15002	-	-	50	50				○				
3	2-58	13134	4	-	50	50				○		○		○
2	2-12	3252	4	5	35	50							○	
1	2-4	472	-	-	-	-	○							
1	2-5	18762	-	5	25	35				○			○	
3	1-72	14904	-	-	50	50			○	○				
2	1-20	4592	-	-	35	45				○				
3	24-72	11224	-	-	35	75								
1	1-8	4733	-	-	-	99		○	○					
3	12-60	9136	-	-	50	20			○	○				
2	2-10	826	-	-	-	-						○		
2	2-16	2048	-	-	-	-	○							
2	2-12	1164	-	-	-	-								
1	6-14	1440	-	-	-	-	○							
3	4-56	9424	-	-	50	75								
1	21-36	6552	-	-	80	80								
1	21-36	6213	-	-	50	75								
1	2-24	13876	-	-	15	25				○				
2	6-50	2468	-	-	-	-								
4	2-108	20716	7	-	50	75								
5	5-154	23232	-	8	65	85								
3	1-52	8887	-	-	15	35			○					
1	1-2	64	-	-	-	-								
1	2-4	1100	-	2	25	25						○		
1	1-4	490	1	1	20	20						○		
3	5-36	4447	-	5	35	50						○		
3	2-24	2686	3	-	-	-				○				
2	1-12	2032	3	3	15	25								
1	3-6	1054	-	-	-	25			○					

143III

モンスター一覧

111 144

名前	不確定名	出現階	出現数	ヒットポイント	アーマークラス
HIGH NINJA	SHADOW	7	3-5	60	-2
HIGH SAMURAI	MAN OF SWORDS	5	3-5	40	2
HORBULE	HORBULE	6	2	40	4
HOUDINI	HOUDINI	6	2	40	4
ICE PHANTOM	GHOSTLY FIGURE	1	1-2	20	3
INCUBS	DEMONIC FIGURE	7	1	70	-2
INDIGO MUSHROOM	TOADSTOOL	7	1-2	50	5
JACKALWERE	DARK BEAST	2	1-3	30	7
JOKER OF DEATH	STRANGE CLOWN	5	1-3	50	2
KALKYDRI	DEMONIC FIGURE	4	1-4	40	4
KING COBRA	SNAKE	3	1-3	20	4
KONG	KONG	7	1	280	0
LADY NEPTUNE	LADY NEPTUNE	6	1	120	0
LADY STINGER	CREEPING THING	1	2-4	3	12
LEECH LIZARD	REPTILE	1	3-5	3	9
LICH	SKELETON IN ROBES	6	1	60	0
LOCH BABY	LOCH BABY	4	9	20	7
LVL4 FIGHTER	LVL4 FIGHTER	2	3-4	20	7
LVL8 THIEF	LVL8 THIEF	4	4-5	30	5
MAGICIAN	MAN IN ROBES	1	2-3	3	10
MAGSMAN	SCUFFLE	3	2-5	30	5
MAKARA	SUBMARINER	3	1	50	-2
MANE	MANE	7	3-5	30	7
MANFRETTI'S GHOST	MANFRETTI'S GHOST	777	1	80-4	
MASTER THIEF	FOOTSTEP	5	3-6	40	-4
MEDUSA	MEDUSA	4	1	80	5
MIGHTY OAK	LIVING TREE	6	1	620	0
MINOTAUR	BEASTIAL WARRIOR	3	1	50	2
MURPHY'S GHOST	MURPHY'S GHOST	777	1	60	0
MUSTARD SLIME	SLIME	3	3-6	20	10
NESSIE	NESSIE	4	1	120	0

攻撃回数	攻撃力	経験値	況文レベル		RESIST		特殊能力									
			M A Z E	P R I E S T	M A Z E	P R I E S T	ポイズン	バラライズ	石化	バツクアタック	ブレス	クリティカルヒット	エナジートレイン	仲間を呼ぶ	盗む	回復力
4	6-48	7248	-	-	25	45	○	○	○	○	○				○	
3	3-24	1568	3	-	-	-										
1	4-18	5520	-	-	45	45	○	○	○	○	○					
4	3-24	44580	6	-	45	65				○						○
1	2	1527	-	-	40	40	○	○								
2	1-10	16814	5	-	45	55	○									○
3	3-12	6102	-	-	75	75	○	○			○					
1	3-9	1072	-	-	-	25	○									
3	4-30	3500	-	-	30	40	○									
3	2-42	3931	3	-	50	50						○			○	
1	2-10	1960	-	-	-	-	○	○								
4	9-128	37827	-	-	75	75			○							
3	18-180	66676	5	-	65	85			○	○						○
1	1-2	80	-	-	-	-										
1	1-2	104	-	-	-	-										
1	1-10	10192	5	-	45	80	○									
1	3-10	612	-	-	-	-			○							
1	2-6	556	-	-	-	-										
2	1-12	1364	-	-	-	-						○				
1	2-4	213	1	-	-	-										
1	3-8	984	-	-	-	-						○				
3	6-51	14960	-	-	25	55	○									
3	2-15	1610	3	-	50	50						○				
1	8-20	11138	-	-	99	99			○							
2	2-14	3136	1	-	-	-						○				
1	4	4060	-	-	30	50	○									
3	2-182	31298	-	-	-	99										
2	6-27	2892	-	-	-	-										
1	4-18	6333	-	-	90	90			○							
1	2-7	528	-	-	-	-			○							
5	2-112	21782	-	-	25	50	○	○	○							

モンスター一覧

名前	不確定名	出現階	出現数	ヒットポイント	アーマークラス
NETHER DEMON	GREATER DEMON	777	1	240	-12
NETHERMAN	DARK FIGURE	1	3-6	6	9
NIGHT LOCUST	FLYING CREATURE	4	9	20	9
NIGHTMARE	DEMONIC STEED	5	1	40	-2
PHENIX	BIRD OF FLAMES	7	1	110	-4
PINK MUSHROOM	TOADSTOOL	2	2	6	10
PIT FIEND	GREATER DEVIL	777	2	100	-2
PSIONIC	STRANGE MAN	7	1	80	0
QUACK	DUCK IN ROBES	5	1-2	30	8
QUASIMODO	QUASIMODO	5	1	60	4
QUI-SANG MONK	SOLEMN FIGURE	4	2-5	30	5
RAVEN	FLYING CREATURE	2	2-3	8	5
ROPAV DICA	STRANGE MIST	7	2	60	4
ROTTED VAPOR	STRANGE MIST	3	2	20	2
ROYAL GUARD	MAN OF ARMS	5	2	41	4
ROYAL LADY	ROYAL LADY	5	3-5	30	7
ROYAL LORD	ROYAL FIGURE	5	3-5	40	2
SAMURAI	MAN OF SWORDS	3	3-5	30	4
SCARECROW	MAN OF STRAW	2	2-5	10	8
SCORPION	CREEPING THING	3	3-6	10	6
SEA COBRA	SEA COBRA	3	6	20	6
SHIEGETSU	STRANGE MIST	4	1	60	-2
SHUGENJA	MYSTIC	3	2-4	20	8
SILENT KNIGHT	MAN IN ARMOR	7	3-5	100	-2
SKELETON	SKELETON	4	5-9	20	6
SMOKE DEMON	GHOSTLY FIGURE	4	1	30	4
SNOW CAT	STRANGE ANIMAL	6	2	60	4
SPECTRE	GHOSTLY FIGURE	7	1-3	60	2
SPELUNKER	SMALL FIGURE	2	1-4	20	4
STILETTE	CREEPING THING	2	3-5	10	6
SUCCUBUS	DEMONIC FIGURE	777	2-3	40	0

攻撃回数	攻撃力	経験値	況文レベル		RESIST		特殊能力								回復力	
			M A Z E	P R I E S T	M A Z E	P R I E S T	ポイズン	バラライズ	石化	バツクアタック	ブレス	クリティカルヒット	エナジートレイン	仲間を呼ぶ	盗む	
4	24-144	518193	-	-	85	95		○		○	○	○			○	
1	2-5	246	-	-	-	-										
1	2-6	644	-	-	-	-				○						
3	2-56	8288	-	-	15	25					○					
2	10-60	122299	-	-	75	85				○	○				○	
1	1	972	-	-	-	-				○						
2	5-124	15364	5	-	45	55				○		○			○	
2	2-28	34336	5	-	75	85				○					○	
2	2-8	1656	5	-	-	-								○		
3	64-72	3544	-	-	-	-								○		
2	2-16	1880	-	2	-	-					○					
1	2-3	738	-	-	-	45				○						
2	1-18	4887	-	-	35	50		○		○						
1	9-12	2240	-	-	35	65	○			○					○	
2	2-15	1232	-	-	-	-							○			
1	2-5	1184	4	-	-	-										
2	3-20	2128	-	5	-	-										
2	3-16	1092	2	-	-	-										
1	5-7	512	-	-	-	-										
1	4-12	944	-	-	-	-	○									
1	2-3	720	-	-	-	-								○		
3	1-18	6432	-	-	45	75	○	○		○					○	
1	2-5	732	3	-	-	-										
4	6-80	4464	-	-	-	-										
2	2-18	1128	-	-	25	35										
3	1-18	3235	-	3	50	50				○		○				
3	10-72	3000	-	-	-	-										
1	2-9	8595	-	-	65	85	○			○						
1	3-6	2144	2	-	35	45										
1	2-8	448	-	-	-	-										
2	1-6	6511	-	4	35	55									○	

モンスター一覧

148

名前	不確定名	出現階	出現数	ヒットポイント	アーマークラス
SWAMP THING	STRANGE THING	6	1-2	60	2
THE BEAST	THE BEAST	5	1	80	2
THE BEAUTY	THE BEAUTY	5	1	40	-2
THE COPPER DEMON	THE COPPER DEMON	4	1	1100	
THE GUARDIAN	THE GUARDIAN	2	1	60	0
THE HURKLE BEAST	THE HURKLE BEAST	2	1	402	
THE KANZI FIRE KING	THE KANZI FIRE KING	7	1	110-2	
THE ROBUNA ICE KING	THE ROBUNA ICE KING	6	1	1202	
THE SLY NYMPH	THE SLY NYMPH	4	1	30	7
THE ZANA FIRE QUEEN	THE ZANA FIRE QUEEN	7	1	120-4	
TIGER	STRANGE ANIMAL	3	2-4	30	6
TOGA LLAMA	ANIMAL IN ROBES	3	3-5	30	7
TRITON	SUB-MARINER	6	2-3	40	3
TROGLODYTE	CAVEMAN	6	6-9	60	9
TROLL	UGLY HUMANOID	1	2-4	6	10
UNDEAD WARRIOR	SKELETON	1	3-9	6	10
UNHOLY TERROR	GHOSTLY FIGURE	7	2-3	60	4
VAMPIRE	DARK SHADOW	5	1	40	0
WARLOCK	MAN IN ROBES	4	2-5	20	8
WATER ELEMENTAL	STORMING SEA	7	1	80	2
WEREBAT	WEREBAT	1	1	20	6
WEREBOAR	DARK BEAST	3	1-2	40	8
WEREWOLF	HAIRY MAN	5	1	40	1
WHITE MUSHROOM	TOADSTOOL	6	1-4	20	7
WIGHT	DARK SHDOW	4	1	40	5
WILL O' WISP	BLUE GLOW	6	1-2	40	-12
WRAITH	DARK SHDOW	5	1-2	40	4
WYVERN	DRAGON	3	1-2	40	3
YETI	BIG WHITE APE	6	1-3	90	4
YOMAMA	ORNATE MAN	6	2-4	40	5
ZOMBIE	PALE CORPSE	1	2-4	20	8

攻撃回数	攻撃力	経験値	浣文レベル		RESIST		特殊能力							回復力
			M A Z E	P R I E S T	M A Z E	P R I E S T	ポイ ジン	バラ ライズ	石 化	バ ックア タック	ブ レス	クリ ティカル ヒット	エナ ジートレ イン	仲間を呼 ぶ
2	9-48	13324	-	-	55	85	○			○				
3	3-60	12607	-	-	25	45		○						
1	1-4	12364	-	3	89	89							○	
3	10-52	36348	5	-	75	75			○	○			○	
3	10-48	7268	3	-	50	75				○				
2	4-28	2844	-	-	45	65	○	○						
2	9-36	32738	4	-	45	65			○	○				
3	4-78	44782	6	-	65	85			○	○				
1	3-6	1350	3	-	25	35							○	
2	13-32	38930	4	-	65	75			○	○			○	
2	10-28	1120	-	-	-	-								
1	3-5	1132	-	4	-	-								
2	3-28	2332	-	-	-	-								
2	3-12	1204	-	-	-	-								
1	2-6	192	-	-	-	-								
1	2-5	270	-	-	-	-								
4	4-24	5012	-	-	50	75			○					
1	8-14	6942	4	-	35	45	○						○	
2	2-10	1136	4	-	-	-								
1	5-150	17150	-	-	50	50		○	○					
1	1-8	976	-	-	15	25	○	○						
2	3-19	1192	-	-	-	-								
3	6-37	2788	-	-	-	-	○	○						
1	2	5600	-	-	50	50	○		○					
1	1-4	3861	-	-	15	25	○	○					○	
1	2-32	54692	-	-	99	99		○	○				○	
1	1-6	6045	-	-	25	35	○	○					○	
2	2-22	5101	-	-	15	25			○					
3	3-40	5056	-	-	-	-	○							
2	3-14	3124	5	5	-	-								
1	1-8	1020	-	-	-	15								

THE GHOST'S NEST 買い物リスト

B777のB PARTの西側にはTHE GHOST'S NESTという十字架型の部屋があり、3種類のNPC（グラフィックは同じもの）が出現し、アイテムを売ってくれる。なにを売っているかはそのときまでわからないので、ここに挙げたリストを参考に上手な買い物をしてほしい。NPCはKATUを使ってもアイテムを盗むので要注意。





ANDY'S GHOST

1) POLE ARM	18750	SACRED BASHER
2) SWORD	33750	MASTER KATANA
3) GLOVES	100000	GLOVES of MYRDALL
4) CLOAK	22500	CLOAK of CAPRICORN
5) ANKH	30000	ANKH of YOUTH

151

ここでお買得なアイテムは3、4、5の3個だろう。SACRED BASHERやMASTER KATANAはB6まで入手できるはずである。

とくにお勧めなのはGLOVES of MYRDALLで、これは戦士、侍、ロード、忍者が装備できる。小手としては最高のものだ。ACは4で最もよく、モンスターのオプション攻撃（物理的な攻撃ではなく、たとえばエナジードレインやマヒなどの攻撃）に対する抵抗力がある。また、特別な力を使うとアイテムはなくなるが、パラメーターのS、A、Lがそれぞれ1アップする。

CLOAKは、このシナリオのなかでは、このCLOAK of CAPRICORNしかないので迷うことはない。どの職業もその他のところで装備できるが、魔法を使うキャラクターに向いている。

ANKH of YOUTHは、特別な力を使うとキャラクターが若返る。装備するとACは-1となる。

ANKHについては、ここで全種類買えるようなので、保険代わりにANKH of LIFEか、WONDERをひとつは買っておきたい。

ANDY'S GHOST

111 152

- | | | | |
|----|--------|-------|--------------------|
| 1) | SWORD | 17500 | ROBINSWORD |
| 2) | SWORD | 25000 | SWORD of FIRE |
| 3) | CLOAK | 22500 | CLOAK of CAPRICORN |
| 4) | SHIELD | 50000 | SHIELD PRO MAGI |

同じ名前のNPCが出現しても、売っているアイテムまで同じだと思わないように……。十字架型の部屋から一度出て、また部屋のなかに入ってみると、再びNPCが出現してアイテムを売ってくれる。

1、2については買う必要はない。どちらもB6くらいまでに入手できるものだ。ただし、ROBINSWORDは、特別な力を使うとSが1減り、A、Lが1ふえる。SWIMの数値も1上昇するようだ。もし、僧侶系の魔法を使える者がIHALONの魔法を覚えているのであれば、この特別な力を使ってもいいだろう。なにしろ、

パラメーターを1損して、3得するのだから。STRENGTHは魔法で回復させておくといい。ここで買う必要はないのだが、SWORD of FIREはなかなかいい武器である。CLOAKについては前述した。

SHIELD PRO MAGIはAC-3でHEATER+2より1劣るが、名前からもわかるように、魔法に対しての抵抗力がある。

ANDY'S GHOST

1) ARMOR	25000	PLATE MAIL+2	153II
2) HAMMER	25000	SILVER HAMMER	
3) CAP	20000	WIZARD'S CAP	
4) CAP	20000	WIZARD'S CAP	
5) ANKH	30000	ANKH of INTELLECT	

B777まで来て、いまさら+2程度の防具を買うこともないだろう。お勧めなのは4と5だ。上記のように、まったく同じアイテムを別商品扱いで売っていることもあるので注意しよう。この階で売っているCAPというのは、WIZARD'S CAPかCONE of FIREのどちらかである。

WIZARD'S CAPというのは唯一MAGE専用の帽子で、ACは-1だが、もともとACの下がりににくい職業なので、この階に来てもMAGEがいるようなパーティーはぜひ買っておこう。

ANKH of INTELLECTは、誰でも装備

でき、AC-1である。特別な力を使用すると、Iが1上昇する。なお、ANKHは種類にかかわらず価格が30000のようである。

SILVER HAMMERも希少品でなかなか強力だが、買う必要はないだろう。特別な力を使うと、パラメーターのSが1上昇し、Lが1下がってしまう。運を捨てても力を得たいと思うキャラクターはどうぞ。

DAVY'S GHOST

111 154

- | | | |
|-----------|-------|--------------|
| 1) ARMOR | 20000 | PLATE MAIL+3 |
| 2) WEAPON | 30000 | HV.CROSSBOW |
| 3) CAP | 20000 | WIZARD'S CAP |
| 4) ARMOR | 62500 | SCALE MAIL+2 |

NPCの名前が変わっても、とくに売るものに変化はない。アタリもあればハズレもある。ここで紹介するリストは、その両極端を絵に描いたようなものだ。また、性格も似たようなもので、相変わらずこちらのアイテムを盗む場合もある。KATUをかけたら、会話などせずに、さっさと売ってくれるリストを見せてもらい、必要があれば買い、なければおさらばしよう。

ここでお勧めするのは1と3だが、3については前述した。

1のPLATE MAIL+3は大アタリのほうだ

ろう。もっとも、パーティーが最高の鎧、GOLD PLATE+5を入手していなければの話だが……。

理由を説明すると、このVでは侍はPLATE MAILを装備できないのだが、この+3とGOLD PLATE+5はなぜか装備できるからだ。今までSCALE MAIL+2でAC-6だったものが、-8まで下げができるのは非常にありがたい。これを装備したあとで、今度はGOLD PLATE+5を探しに行こう。

DAVY'S GHOST

1) ARMOR	25000	PLATE MAIL+2
2) AXE	21500	AXE of DEATH
3) CLOAK	22500	CLOAK of CAPRICORN
4) SWORD	50000	LONG SWORD+3

1551

買ってもいいのは3と4くらいだ。それよりも、左ページのリストの1と見比べてもらいたい。PLATE MAIL+2のほうが、+3よりも価格が高いのだ。ここGHOST'S NESTでは、金額もあまり信用できないことがわかるだろう。SCALE MAIL+2が62500G.P.というのも法外な感じがする。ただし、どのNPCが売つていようとも、同じアイテムは同じ価格のようなので、ある程度経験を積んでくると失敗は少なくなるだろう。

AXE of DEATHは呪われたアイテムで、装備すると取れなくなってしまううえにAC

が大幅に悪くなる。しかも、行動するごとにHPまで減っていく。特別な力を使用すると、名前どおりにDEATHの状態になってしまうのだ。今回のシナリオではAXEはそれほど有効な武器ではないので、リストに載っていても買わなくてよい。

LONG SWORD+3は、現在使っている武器に不満のある戦士は一度試してみてもいいだろう。

ROBBY'S GHOST

1) BOW	30000	MAGES YEW BOW
2) SWORD	17500	ROBINSWORD
3) CAP	20000	WIZARD'S CAP
4) GLOVES	100000	GLOVES of MYRDALL
5) ANKH	30000	ANKH of INTELLECT

2以外はすべてお勧めだ。

MAGES YEW BOWは魔術師専用で、特別な力を使うとパラメーターのVが1上昇するが、HPの最高値が約半分になるようだ。MAGEにとって、これは痛い。

これまでのリストを見て気付いたプレイヤーもいるだろうが、B777のGHOST'S NESTとはいえ、究極の武器であるMURAMASA KATANAやSYLVAN BOW、君主専用の最強の武器ODINSWORDなどはリストに載っていない。もしかしたら、ここで何十回、何百回と買い物をしていたら、い

つかはこれらのアイテムを買えることがあるのかもしれない。しかし、ゴールドの無駄にもなるし、アイテムを探し求めて敵と戦うという楽しみがなくなってしまうではないか。

ここでの買い物は、それらの究極のアイテムを探し求めるための最終装備だと割り切ったほうがいいだろう。実際、B777で敵と戦うと、究極の武器が宝箱から出てくる場合もあるのだ。



ROBBY'S GHOST

1) ROBES	11250	EMERALD ROBES	157II
2) CAP	7500	CONE of FIRE	
3) HELM	31250	JEWELLED ARMET	

お勧めは1と3だ。

2のCONE of FIREは呪われていて、装備すると取れなくなってしまう。ACもかなり悪くなってしまう。特別な力を使うと、ASHESの状態にされてしまうが、HPの最高値が少し大きくなるという妙な効果を持っている。ここで売っているCAPはこれとWIZARD'S CAPの2種類なので、価格で判断できる。

EMERALD ROBESは、属性が善であればAC-4の魔術師にはぴったりの服であるが、中立や悪だと呪われて取れなくなり、ACが

逆に悪くなる。これとまったく対照的な存在がSCARLET ROBESで、こちらは悪の属性しか有効に装備できない。ここで買えるROBESは、この2種類だけだ。

JEWELLED ARMETは最強の兜で、ACは-4だが、装備できるのは戦士と君主のみである。侍はBACINETで我慢するしかない。ちなみにACは-3である。

泉リスト

ここでは、泉や水たまりなどの潜ることができる場所の解説をする。それぞれ深さごとに効果が説明されているので、潜る前に確認をしておくこと。なお、攻略のページでも述べたが、RUBBER DUCKというアイテムを装備してから潜ると、どんなに深くても溺れることはない。なお、カッコ内のSやWなどはパラメーターのことを指す。

B2

臭いのする水たまり (W16, S12)

BUBBAの健康温泉 (E9, N10)

- A 毒
- B ダメージ
- C マヒ
- D ダメージ
- E MP回復
- F モンスターと戦闘

- A HP回復、眠らされる
- B HP回復、眠らされる
- C HP回復、眠らされる



B3

血の色の泉 (W2、S14)

- A ダメージ
- B ダメージ
- C ダメージ
- D 毒
- E ダメージ
- F ステータス回復
- G HP最高値がふえ、Vを失う
- H モンスターと戦闘になり、勝てば必要アイテムを入手

MOSERの神祕の堀 (E3、S23)

- A ダメージまたはHP回復
- B 眠る、マヒ、なにも起きないetc.
- C MPの増減
- D 年齢の増減
- E Iの増減

159II

液体の金の小池 (E26、S14)

- A 金を失う
- B 金を失い、MP回復
- C 金を失い、MP回復
- D 金を失い、MP回復
- E 金を失い、MP回復
- F 金を失い、MP回復
- G 金を得て、必要アイテムを得る

B4

霧深い水たまり (E9、S9)

- A なにも起きない
- B なにも起きない
- C ダメージ
- D 毒と眠り
- E ダメージと戦闘
- F マヒと戦闘
- G ダメージ
- H HPを得て、年齢をとり、戦闘
- I 石化して戦闘
- J 戦闘後、必要アイテムを入手

B5

白い大理石の泉 (W20、S1)

- A HP回復
- B HP回復、ステータス回復
- C すべての状態から回復

B6

暗い井戸 (W8、S9)

- A 金を失う
- B 金を失う
- C HP回復
- D 戦闘
- E 金を失う
- F MPの増減
- G 戦闘
- H なにも起きない
- I HPの最高値の増減
- J なにも起きない
- K 戦闘
- L 年齢をとって石化し、戦闘
- M 必ず死ぬ
- N モンスターと戦闘になり、勝てば必要アイテムを入手

B6

澱んだ沼地 (E23、S1)

- A なにも起きない
- B 戦闘
- C 毒
- D ダメージ
- E MPの増減
- F なにも起きない
- G 石化
- H 戦闘
- I なにも起きない
- J HPの最高値がふえ、死ぬ
- K MPの増減、金の得失
- L 年齢をとりAを得て、戦闘

B7

青い水たまり (E10、N12)

- A HP回復
- B HP回復、ダメージ
- C HP回復、ダメージ
- D なにも起きない
- E 戦闘
- F なにも起きない
- G なにも起きない
- H 金の得失
- I 年齢の増減
- J MP回復
- K HP回復
- L ステータス回復
- M パラメーターの増減etc.
- N HPの最高値の増減
- O なにも起きない
- P モンスターと戦闘になり、勝てば必要アイテム入手

161|||

コマンド一覧

城内コマンド

- ||||| 162
- G) ILGAMESH'S TAVERN -----パーティーの増減、チェックなど
 - A) DD -----メンバーをパーティーに加える
 - R) EMOVE -----パーティーからメンバーを外す
 - #) INSPECT -----メンバーのパラメーターをチェックする
 - R) EAD -----呪文の書を読む
 - M) AGE -----魔術師の呪文を読む
 - P) RIEST -----僧侶の呪文を読む
 - P) OOL GOLD -----お金を集める
 - I) DENTIFY -----不確定アイテムを識別する
 - D) ROP -----アイテムを捨てる
 - E) QUIP -----武器などを装備する
 - D) IVVY GOLD -----パーティーの持ち金を均等分配する
 - A) DVENTURER'S INN -----パーティーのHP、MP回復
 - T) EMPL OF CANT -----カント寺院に行く
 - B) OLTA'S TRADING POST -----アイテムの売買、確認etc.
 - B) UY -----アイテムの購入
 - P) URCHASE -----そのページのアイテムを購入する
 - B) ACKWARD -----リストページを前に戻る
 - F) ORWARD -----リストページを先に進む
 - S) TART -----リストページを最初のページに戻す
 - S) ELL -----持っているアイテムを売却する
 - U) NCURSE -----呪われているアイテムを解呪する
 - I) DENTIFY -----未確定アイテムを確認する
 - P) OOL GOLD -----パーティーのお金を探し集める

E) DGE OF TOWN ----- パーティーを城外に出す

城外コマンド

- T) RAINING ----- 訓練場に行く
- C) REATE A CHARACTER ----- キャラクターをつくる
- I) NSPECT A CHARACTER ----- キャラクターの転職、削除etc.
- I) NSPECT ----- キャラクターのパラメーターチェック
- D) ELETE ----- キャラクターの削除
- C) HANGE CLASS ----- キャラクターの転職
- A) LTER PASSWORD ----- キャラクターを使用するときのパスワード
を変える
- R) OSTER OF CHARACTERS ----- キャラクターのリストを見る
- M) AZE ----- ダンジョンに入る
- C) ASTLE ----- 城に戻る
- U) TILITIES ----- ユーティリティオプションを使う
- C) HANGE NAME ----- キャラクターの名前を変える
- M) OVE CHARACTERS ----- ほかのシナリオからキャラクターを移す
- R) ESTART AN "OUT" PARTY ----- ダンジョン内のパーティーで再出発する
- L) EAIVE GAME ----- ゲームを終わる

ダンジョン内のコマンド

- C) AMP ----- その場でキャンプをする
 S) TATUS ----- 冒険中、画面下部にステータスを表示する
 I) NSPECT ----- ダンジョン内の探索
 S) ECRET DOORS ----- 目の前の壁に見えないドアがあるかを調べる
 H) IDDEN ITEMS ----- その場に隠されたアイテムがあるかを調べる
 D) EAD BODIES ----- 中断した冒険のメンバーや死体を捜す
 P) ICK ----- 鍵のかかったドアを開ける
 P) ICK ----- キャラクターの技術でドアを開ける
 D) ESTO ----- 魔法でドアを開ける
 U) SE ----- パーティーが持っているアイテムを使用する
 O) FF ----- ダンジョン内でステータス画面などを表示しない

キャンプ中のコマンド

- #) INSPECT ----- パーティーのパラメーターをチェックする
 R) EAD ----- 呪文の書を読む
 M) AGE ----- 魔術師の呪文を読む
 P) RIEST ----- 僧侶の呪文を読む
 P) OOL GOLD ----- お金を集める
 I) DENTIFY ----- 不確定アイテムを識別する
 D) ROP ----- アイテムを捨てる
 E) QUIP ----- 武器などを装備する
 R) EORDER ----- パーティーの並べ替えをする
 E) QUIP ----- パーティー全員の装備をやり直す

NPC用コマンド

- F) IGHTE ----- NPCと戦う
 T) ALK ----- NPCと話す
 K) ATU ----- NPCにKATUの魔法をかける
 P) OOL GOLD ----- パーティーのお金をひとりに集める
 S) TEAL ----- NPCからなにかを盗む
 G) IVE ----- NPCになにかを与える
 B) ARTER ----- NPCとアイテムの売買をする

165II

戦闘用コマンド

- F) IGHTE ----- 敵と戦う
 U) SE ITEM ----- キャラクターが持っているアイテムを使う
 R) UN ----- 全員がその場から逃げ出す
 P) ARRY ----- 敵の攻撃を受け流す
 D) ISPELL ----- アンデッド系の敵を退散させる
 S) PELL ----- 魔法を使う
 H) IDE ----- 忍者または盗賊が隠れる
 T) AKE BACK ----- 戦闘コマンドを最初からやり直す

移動

↑ W
 ← A D →
 X ↓
 ドアを蹴る

↑ 8
 ← 4 6 →
 2 ↓
 5 ドアを蹴る

WIZ V格言

ここでは、初心者のプレイヤーのみなさんにウィザードリィVのコツをお教えしよう。前半はこれまでのシリーズの経験者なら誰もが知っているようなことだが、後半はこのVで新しくできた“常識”だ。

始まりは小さなことからコツコツと

||| 166 レベルアップである。なにがなんでもレベルアップなのだ。もうイヤになっちゃうというくらいにレベルアップをして、ようやく冒

険に出発できるのだ。前衛のキャラクターは強そうに見えても、後衛はまだまだということに注意しておこう。

「預かり人」はつくっておこう

今回はとくにアイテムが多い。それに、途中で盗みを働くモンスターとNPCも大勢いる。不用になった通過アイテムでも、捨てたりせ

ずにアイテム保管専用のキャラクターをつくって預けておこう。それを使って、もう一度なにかを取りに行くこともあるのだ。

困る前のクイックセーブ

ダンジョン内では、Q→Nでクイックセーブができる。大切なアイテムを入手する直前や、殺されそうな予感がする場所に入る前に

一種の保険をかけておくのだ。これによって命拾いをしたプレイヤーの数は、数え切れないだろう。

困ったあとのリセットスイッチ

クイックセーブをしておかないと、この技を使ったときに、とんでもない前の部分まで話を戻される場合がある。マニュアルにはこ

れをやめるようなアドバイスがあるが、ウィザードリィのシリーズにおいては必要悪として広く行われていることである。

ちょっと待て「あと少し」が死を招く

いつたん冒険を開始したら、先を知りたい
というのが人情だが、好奇心は猫をも殺すと

西洋の諺にもある。ここはパーティーの能力
を考え、限度を認識しておこう。

MPチェックは忘れずに

罠のMAGIC DRAINを受けたときはもちろん、戦闘後もMPの残り具合を確認しよう。

帰り道での戦闘も計算に入れて、少しMPが
残るくらいで地上に戻るのがベスト。

迷ったら、慌てず騒がずDUMAPIC

ダークゾーン、トラップ、ワープなどで道に迷うこともあるだろう。そんなときは、で

たらめにうろつくのではなく、キャンプを設けてDUMAPICで座標を確認しておこう。

先制攻撃は有效地

奇襲をかけた場合、魔法は使えない。武器による攻撃か、POTIONなどのアイテムによ

る攻撃である。戦闘に有効なアイテムをひとつくらいは持っておこう。

強敵に意外と効くぞBAMATUとCORTU

本当なのだ。とくにCORTUは魔法だけでなく、プレス攻撃にも有効なのだ。こちらが

弱いと感じたら、これらを何回もかけてその後に召喚魔法でも使っておこう。

シナリオはクリアしてもまた冒険

シナリオをクリアしたあとも、アイテム探しを楽しめるのがウィザードリィの特徴であ

る。今回は、そのためにLALA MOO-MOOも用意されているというサービスぶりだ。

WIZARDRY V 攻略編

編著者	株式会社ヘッドルーム	
	企画・構成	本山順一
	デザイン・レイアウト	瀧上園枝
	イラスト	篠崎雄一郎
発行者	塚田友宏	
発行所	株式会社大陸書房 東京都文京区本郷2-6-4 (〒113) TEL 03(3814)7441営業 FAX 03(3814)5890 郵便振替 東京1-56612	
印刷所	神谷印刷株式会社	
組版	株式会社ソフトウェア情報	

“Wizardry V”

Copyright © 1991 Andrew Greenberg, Inc.
and Sir-Tech Software, Inc. All rights reserved.

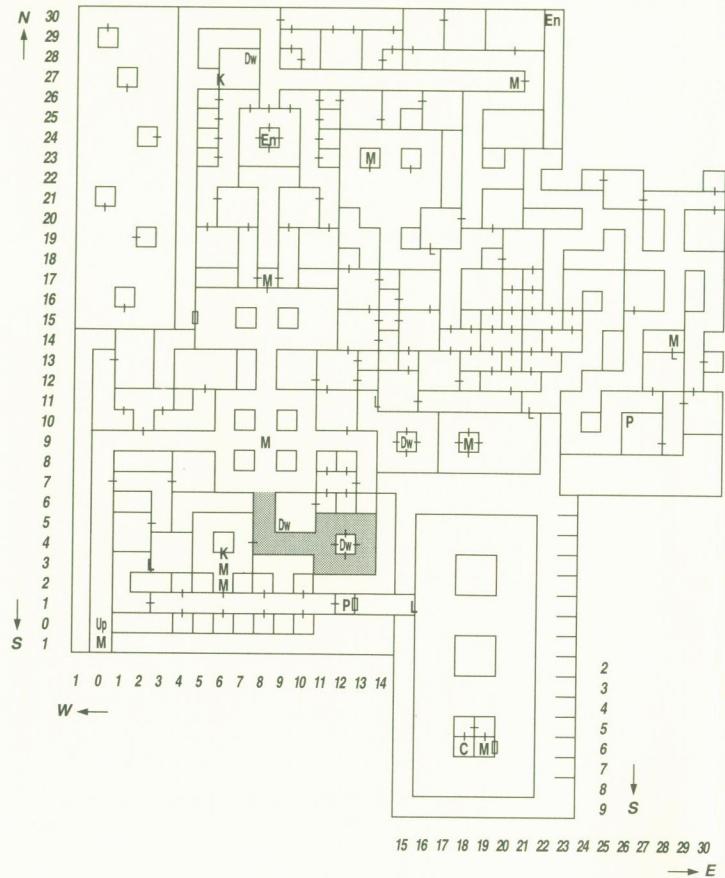
“Wizardry V” is a registered trademark of Sir-Tech Software, Inc.

乱丁・落丁のものは、小社へ直接お送りください。
郵送料小社負担にて新本とお取り替えいたします。
定価はカバーに表示しております。

ISBN4-8033-3873-6

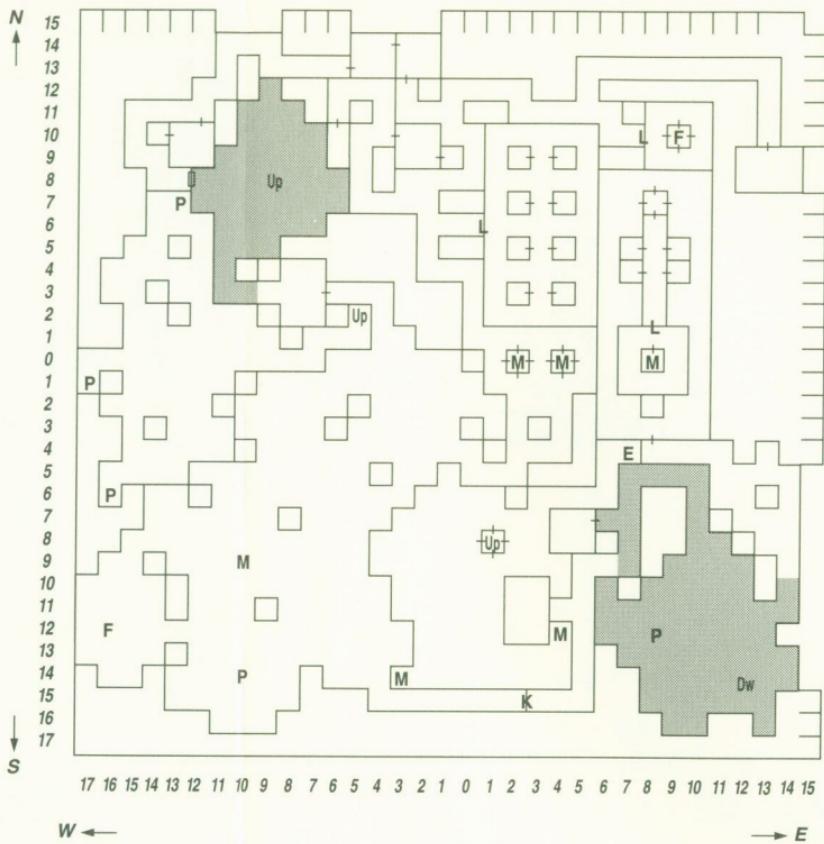
マップ用凡例

C ----- シュート
 Dw ----- 下へ
 E ----- エレベーター
 En ----- 固定キャラクター
 F ----- 泉
 K ----- 特別な鍵が必要なドア
 L ----- PICKかDESTOで開くドア
 M ----- メッセージ
 P ----- ピット、
 T ----- トラップ
 Up ----- 上へ
 W ----- ワープ
 ◉ ----- シークレットドア



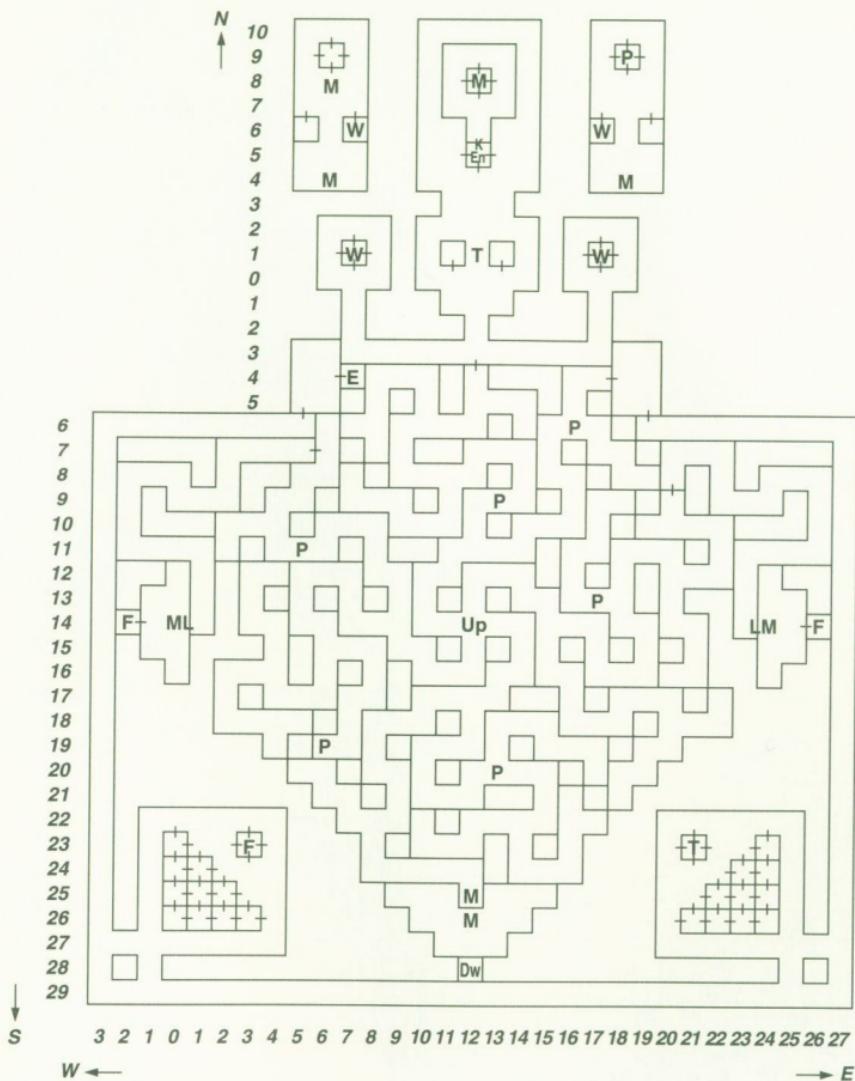
▼B1

- (E0, N0) ----- 城へ
- (E12, N4) ----- B2 (E1, S8) ^
- (E12, N1) ----- B2 (W16, S6) ^
- (E15, N9) ----- B4 (E6, N3) ^
- (E18, S6) ----- B6 (E3, S27) ^
- (E7, N28) ----- B2 (W9, N8) ^
- (E22, N30) ---- LAUGHING KETTLE
- (E8, N24) ---- G'BLI GEDOOK



▼B2

- (W9、N8) ----- B1 (E7、N28) ^
- (E5、N2) ----- B1 (E9、S5) ^
- (E1、N8) ----- B1 (E12、N4) ^
- (E12、S14) ----- B3 (E12、S14) ^
- (E13、N9) ----- YE DRAGON'S FLAGON
- (W7、N3) ----- RUBY WARLOCK
- (E9、N10) ----- BUBBAの健康温泉
- (W16、S12) ----- 臭いのする水たまり



▼B3

(E12、S14) ----- B2 (E12、S14) ^

(E17、N1) ----- (E18、N4) ^

(E7、N1) ----- (E6、N4) ^

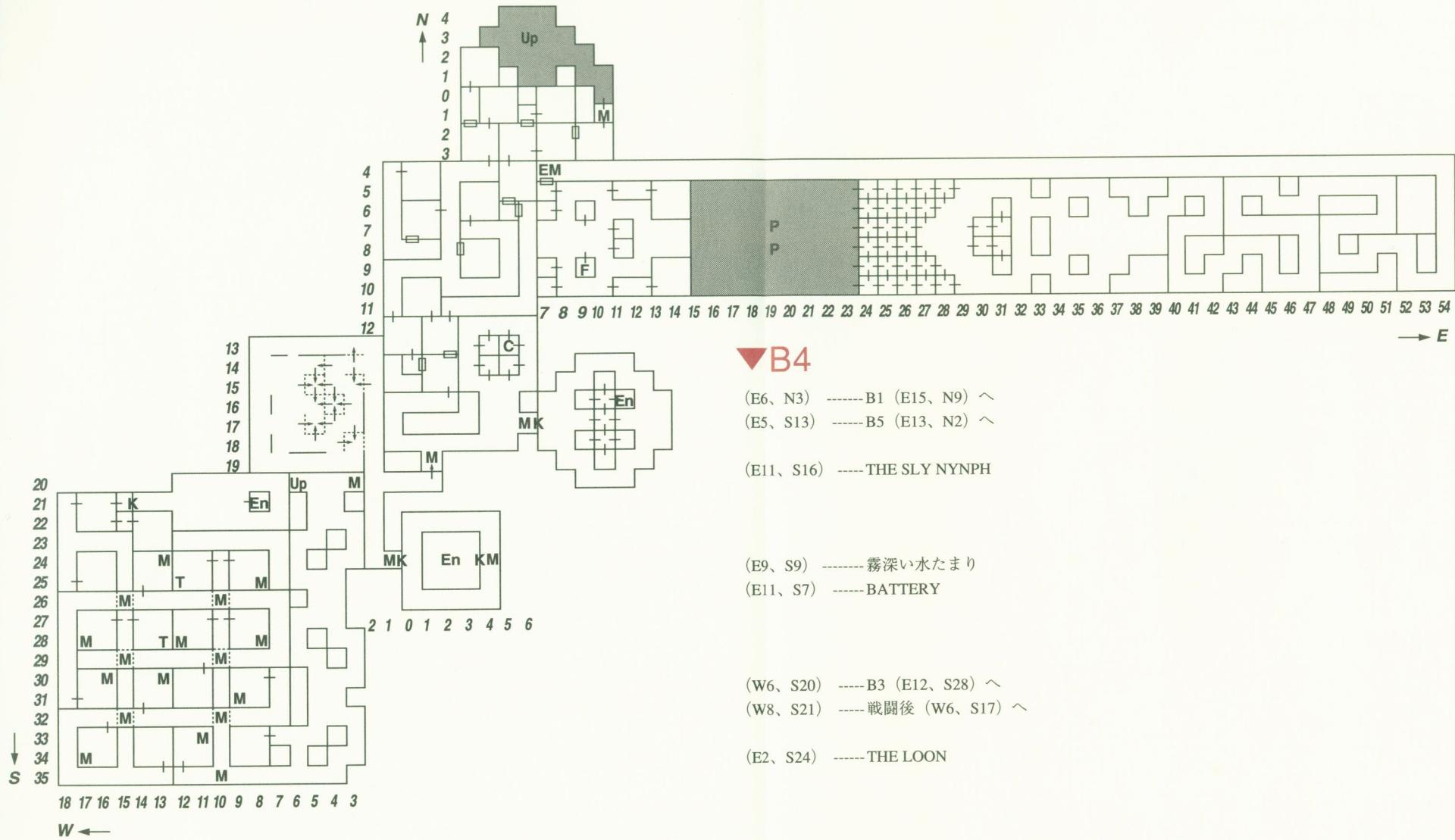
(E12、S28) ----- B4 (W6、S20) ^

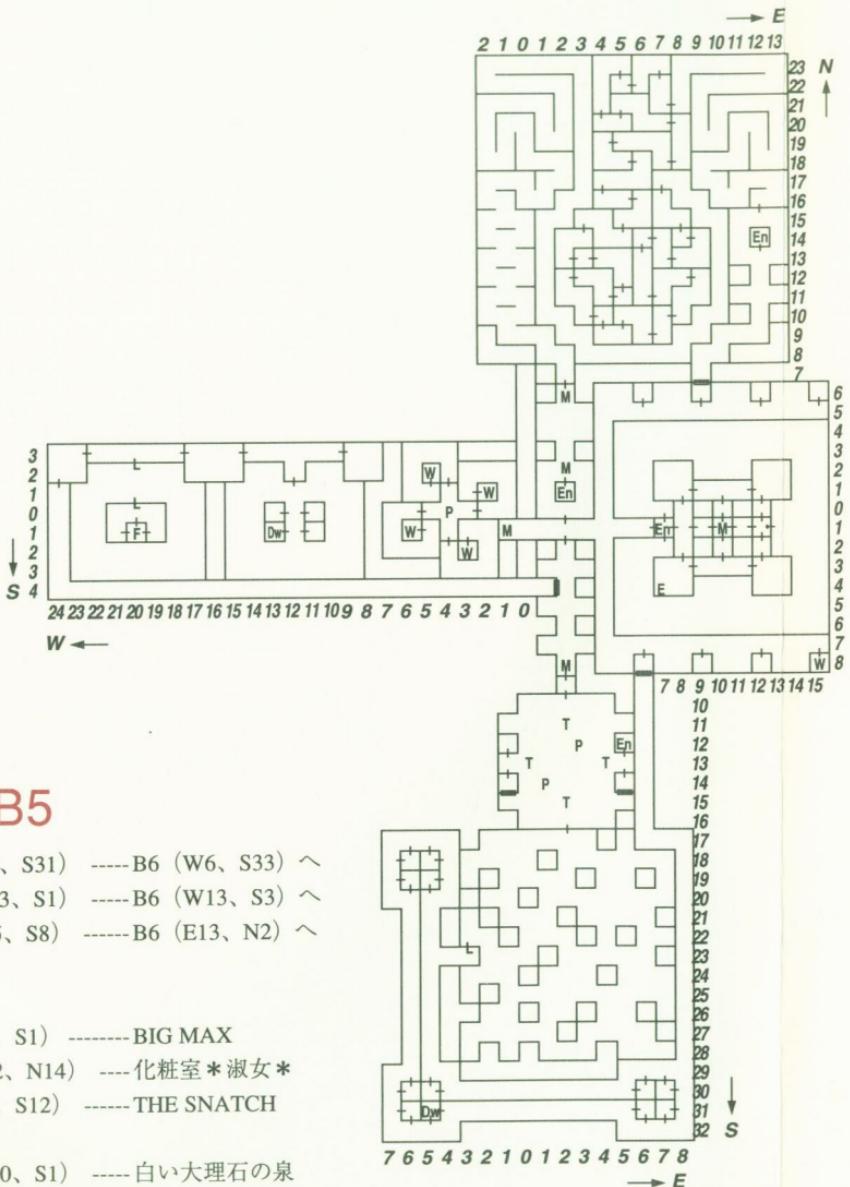
(E12、N5) ----- LORD HIEMITY

(E3、S23) ----- MOSERの神秘の堀

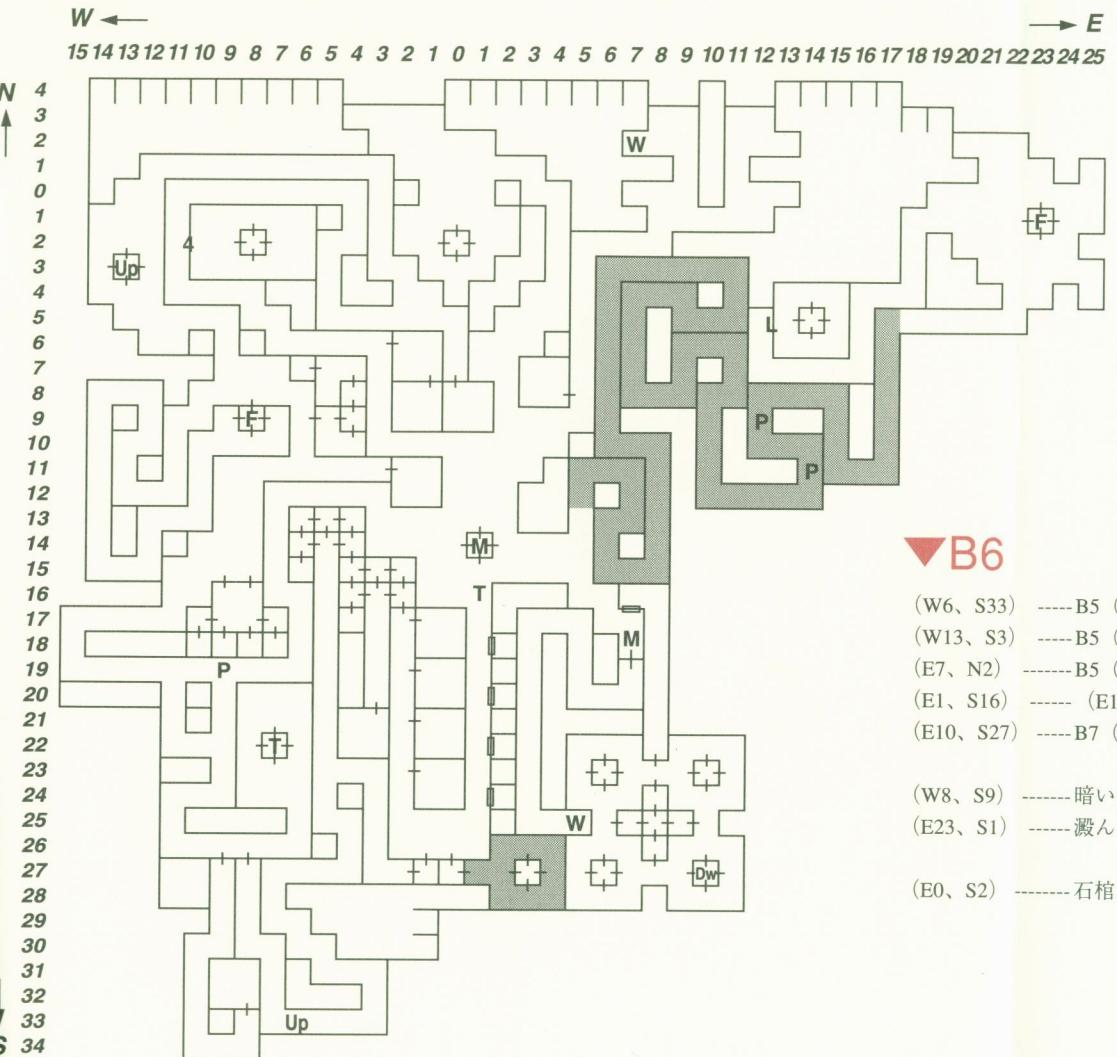
(W2、S14) ----- 血の色の泉

(E26、S14) ----- 液体の金の小池





▼B5

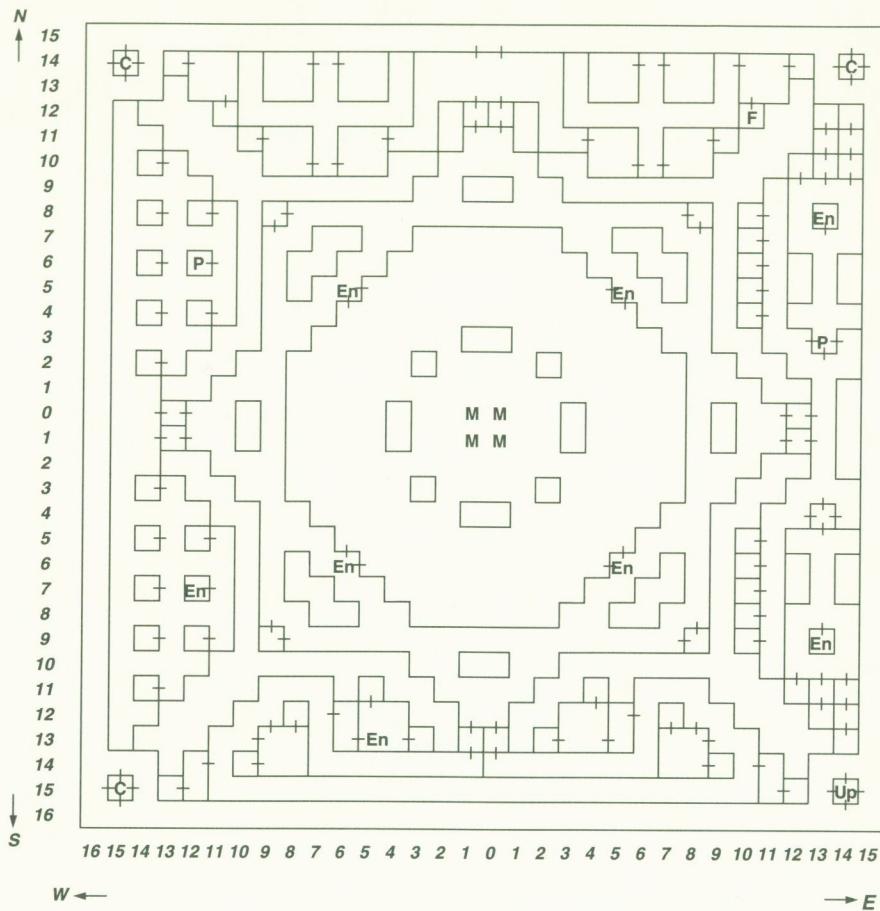


▼B6

(W6、S33) -----B5 (W6、S31) ^
(W13、S3) -----B5 (W13、S1) ^
(E7、N2) -----B5 (E15、N6) ^
(E1、S16) ----- (E1、S26) ^
(E10、S27) -----B7 (E14、S15) ^

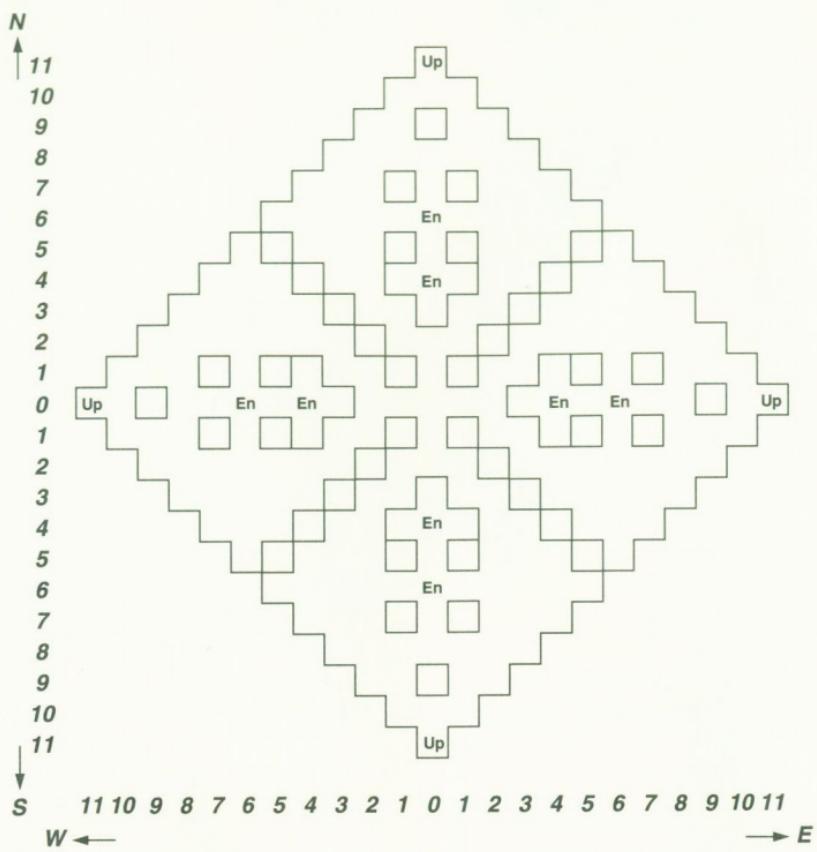
(W8、S9) ----- 暗い井戸
(E23、S1) ----- 濁んだ沼地

(E0、S2) ----- 石棺



▼B7

- (E14、S15) ----- B6 (E10、S27) ^
- (W15、S15) ---- B777^
- (W15、N14) --- B777^
- (E14、N14) --- B777^
- (E13、N8) ----- THE KANZI FIRE KING
- (E13、S9) ----- THE ZANA FIRE QUEEN
- (W5、S13) ----- FAY
- (W12、S7) ----- 大きな鳥
- (E5、N5) ----- THE LORD OF HEARTS
- (W6、N5) ----- THE LORD OF SPADES
- (W6、S6) ----- THE LORD OF DIAMONDS
- (E5、S6) ----- THE LORD OF CLUBS
- (E10、N12) ---- 青い水たまり



▼B8

(E0、N11) ----- B7^

(W11、N0) ----- B7^

(E11、N0) ----- B7^

(E0、S11) ----- B7^

(E0、N6) ----- クローン

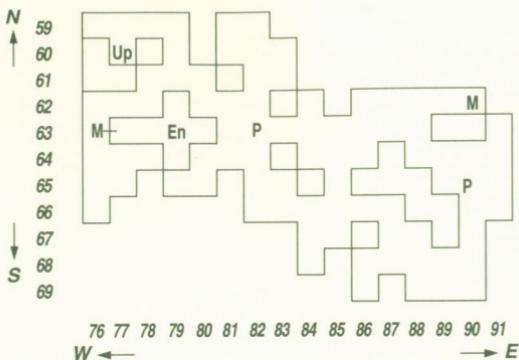
(W6、N0) ----- クローン

(E6、N0) ----- クローン

(E0、S6) ----- クローン

(E0、N0) ----- THE S*S*O*R*N

▼B777

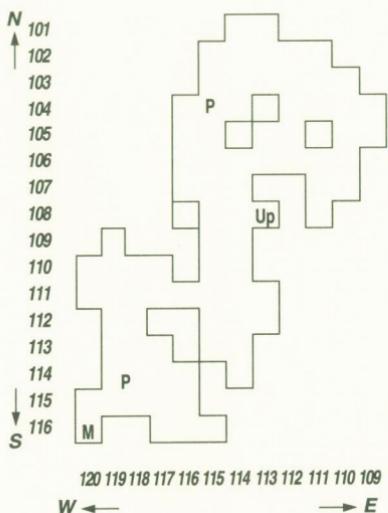


(W113、S108) --地上へ

(E77、S60) -----地上へ

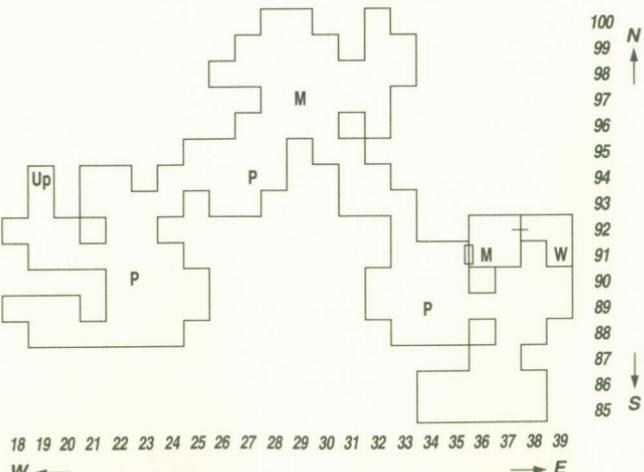
(E19、N94) ----地上へ

(E39、N91) ----B1 (W105、S102) △



120 119 118 117 116 115 114 113 112 111 110 109

W ← → E



18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39

W ← → E

僧侶の呪文

呪文名	レベル	いつ	対象	説明
DIOS	1	いつでも	メンバー1人	1~8ポイントのHPを回復させる
BADIO	1	戦闘時	1モンスター	1~8ポイントのダメージを与える
MILWA	1	いつでも	パーティー全員	短時間の魔法の明り
KALKI	1	戦闘時	パーティー全員	ACを1下げる
PORFIC	1	戦闘時	術者自身	ACを4下げる
KATU	2	遭遇時	1グループ	NPCまたはモンスターを魅惑する
CALFO	2	略奪時	術者自身	宝箱の罠を見破る
MONTINO	2	戦闘時	1グループ	モンスターを黙らせる
KANDI	2	キャンプ	術者自身	キャラクタや死体の位置を知る
LATUMAPIC	3	いつでも	パーティー全員	モンスターの正体を明かす
DIALKO	3	いつでも	メンバー1人	麻痺、睡眠からさます
BAMATU	3	戦闘時	パーティー全員	ACを3下げる
LOMILWA	3	いつでも	パーティー全員	長時間続く魔法の明り
HAKANID	3	戦闘時	1モンスター	魔法の力を消耗させる
DIAL	4	いつでも	メンバー1人	2~16ポイントのHPを回復させる
BADIAL	4	戦闘時	1モンスター	3~32ポイントのダメージを与える
LATUMOFIS	4	いつでも	メンバー1人	毒を消す
MAPORFIC	4	いつでも	パーティー全員	ACを2下げる
BARIKO	4	戦闘時	1グループ	6~15ポイントのダメージを与える
DIALMA	5	いつでも	メンバー1人	3~24ポイントのHPを回復させる
DI	5	キャンプ	メンバー1人	生き返らせる
BAMORDI	5	戦闘時	パーティー全員	パーティーのために戦うモンスターの召喚
MOGATO	5	戦闘時	1モンスター	モンスターを消し去る
BADI	5	戦闘時	1モンスター	モンスターに死を与える
LOKTOFEIT	6	いつでも	パーティー全員	城へテレポートする (*)
MADI	6	いつでも	メンバー1人	全HPを回復させる
LABADI	6	戦闘時	1モンスター 術者自身	1~8ポイントを残してモンスターのヒットポイントを吸引し、その分を呪文を唱えた者に与える
KAKAMEN	6	戦闘時	1グループ	18~38ポイントのダメージを与える
MABARIKO	7	戦闘時	全モンスター	18~58ポイントのダメージを与える
IHALON	7	キャンプ	メンバー1人	願いがかなう (*)
BAKADI	7	戦闘時	1グループ	全モンスターを殺す
KADORTO	7	キャンプ	メンバー1人	蘇生させる

*個の呪文は一度使うと忘れ去られ、憶え直さなければなりません。



ウィザードリィV
攻略編

著者ヘッドルーム

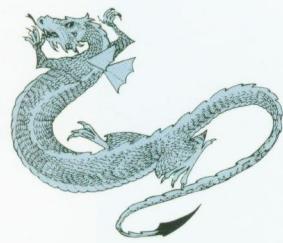
発行所株式会社大陸書房

定価1800円（本体1748円）

1992年2月20日初版発行

著者ヘッドルーム

発行所株式会社大陸書房



ウイザードリィIV
攻略編

定価**1,800円**（本体1,748円）

ISBN4-8033-3873-6 C2055 P1800E