

Wizardry®

ウィザードリイ3 Legacy of Llylgamyn
プレイイングマニュアル



ゲーム・アーツ著
ABE JAPON画

ビジネス・アスキー

Wizardry®
Legacy of Llylgamyn

Legacy of Llylgamyn
Wizardry 3 Playing Manual

ゲーム・アーツ著
ABE JAPON画

ビジネス
アスキー

●本書の内容

これは、Wizardry第三の冒険に臨むに際し、諸事万端に対する正しい認識とその確実な運用法を述べた書である。人材の転生と彼等に与える武器や防具の選択について、ここにはより詳しく説明されている。貴方のこれまで採ってきた方法の誤りも、白日のもとにさらされているだろう。迷宮の探索にただいたずらに時間と労力を費やしている冒険者の諸氏よ、本書を紐解き過去を振り返ってみよ。ここで得た知識によって、貴方がたは間違いなく、より高次の存在へと成長するはずである。

Wizardry®

ウィザードリィ3 Legacy of Llylgamyn プレイイングマニュアル



ゲーム・アーツ 著
ABE JAPON 画

Wizardry®

ウィザードリィ3 Legacy of Llylgamyn
プレイイングマニュアル



ゲーム・アーツ著
ABE JAPON画

MIA
BOOKS

は、
SIR-TECH SOFTWARE Inc.
の登録商標です。

本書を手にする者へ…… 時を越えて万物の真理を探る賢者 ウラサムより

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

この書を手に取っているあなたは、いにしえの勇者の血を受け継ぐ子孫であろう。すでにあなたの手には、私の送った魔物の力についての書があるはずだ。

世界は騒然とし、学ぶ時間は少なく、危険は身近にせまっているだろう。

偉大なる勇者の子孫よ、我が書を手にして読むがよい。この書には、その世界で手にいれることができるだろうアイテムと、謎多き、迷宮の手掛かりが書かれているはずだ。

しかし安心してはいけない、偉大なる魔法も悠久の時を越えては完全ではない。いま私が魔法により接触しているあなたの時代とは、不完全な接触しかできないのだ。

それゆえに、多くの謎は不完全な手掛かりしか与えることしかできないだろう。しかし私は、たとえ不完全でも無より始めるよりは多少は有益であると考えたのだ。

私は勇者の子孫であるあなた達が、必ず危機をのり越えて宝珠を獲得するこのを信じている。

あなたが、持てるすべての知恵と力を使い、再びこの世界が平和の光に包まれることを信じて、私は貴方にこの書を送る。

目 次

本書を手にする者へ	3
第一の書 人材	7
——新しき世界に転生する者達よ——	
キャラクタの資質	10
変化について 10	年齢 10
所持金(GP)について 11	
キャラクタリストイクについて 11	
パーティについて	15
グットとエビルのパーティについて 15	
ニュートラルのキャラクタの大切さ 16	
グットのパーティ 17	
グットのベストパーティ 18	
エビルのパーティ 19	
混合パーティの結成 21	



第二の書 物品

23

—今はまだ力無き者のために—

ボルタック商品	28
今までと変わらない商品	29
武器	29
防具	31
楯	33
ポーションの類	33
新しく登場したアイテム	36
武器	36
楯	38
防具	38
マジックアイテム	42
武器	43
防具	62
その他のアイテム	68
ベストアイテム	91
パーティの装備	92
前衛の装備について	92
後衛のキャラクタの装備について	95

第三の書 冒険

アドベンチュア

99

迷宮考察	102
1階	104
2階	110
3階	114
4階	118
5階	122

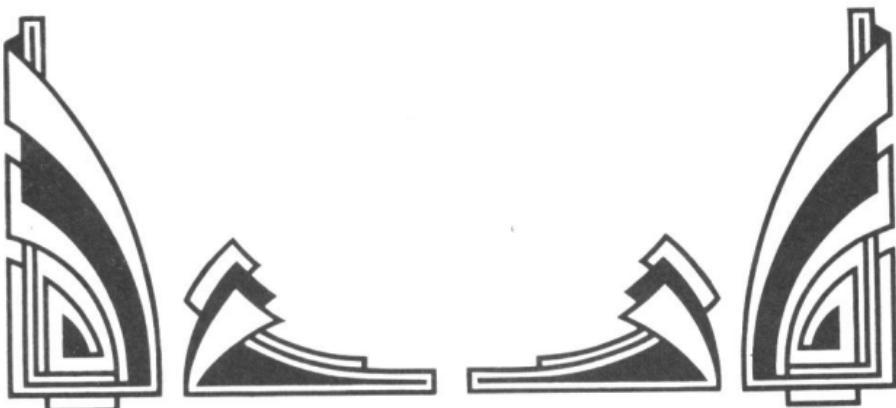
付録1 アイテム全リスト

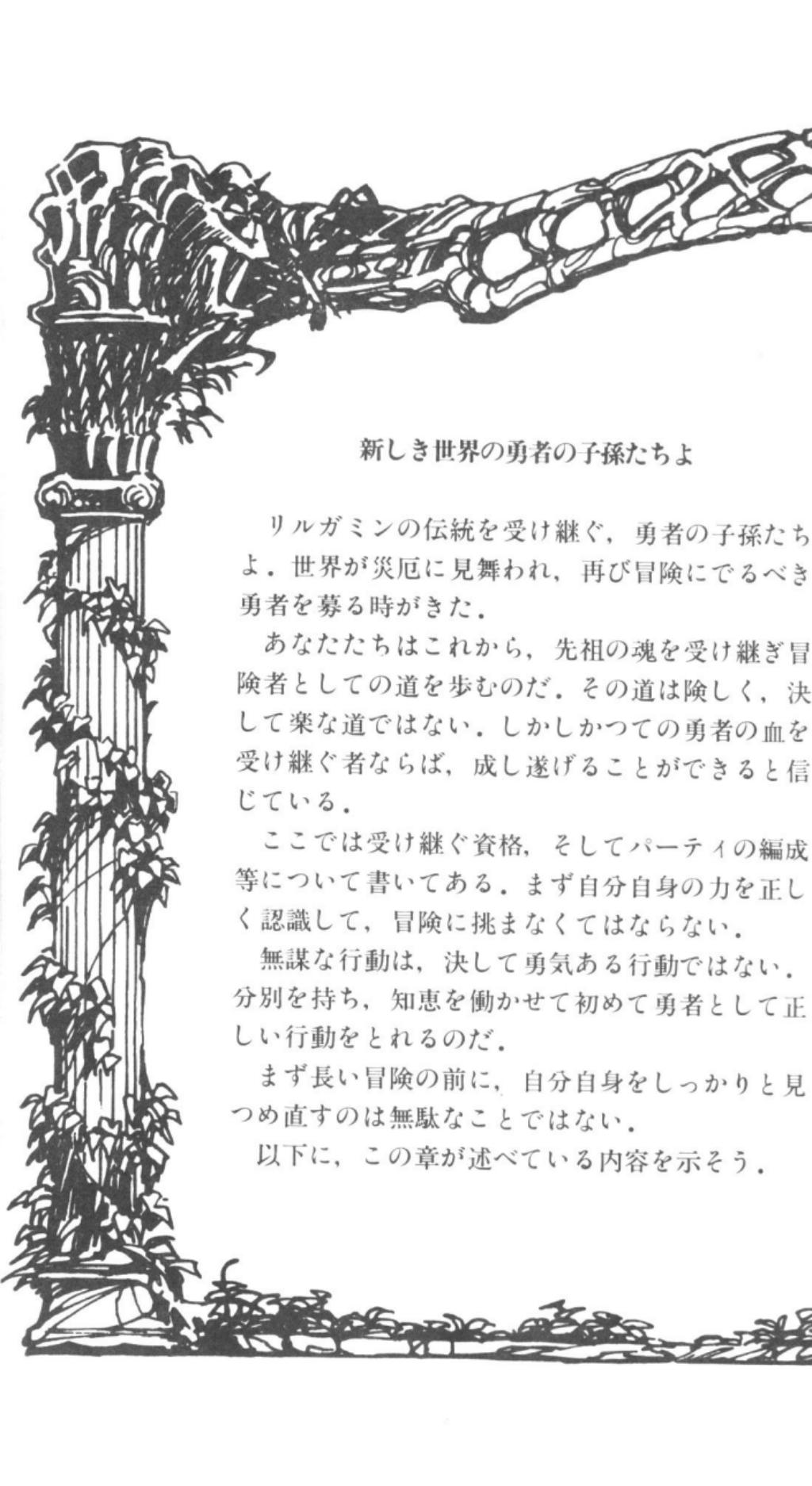
付録2 マッピング用紙



第一の書

キャラクタ
人材





新しき世界の勇者の子孫たちよ

リルガミンの伝統を受け継ぐ、勇者の子孫たちよ。世界が災厄に見舞われ、再び冒険にでるべき勇者を募る時がきた。

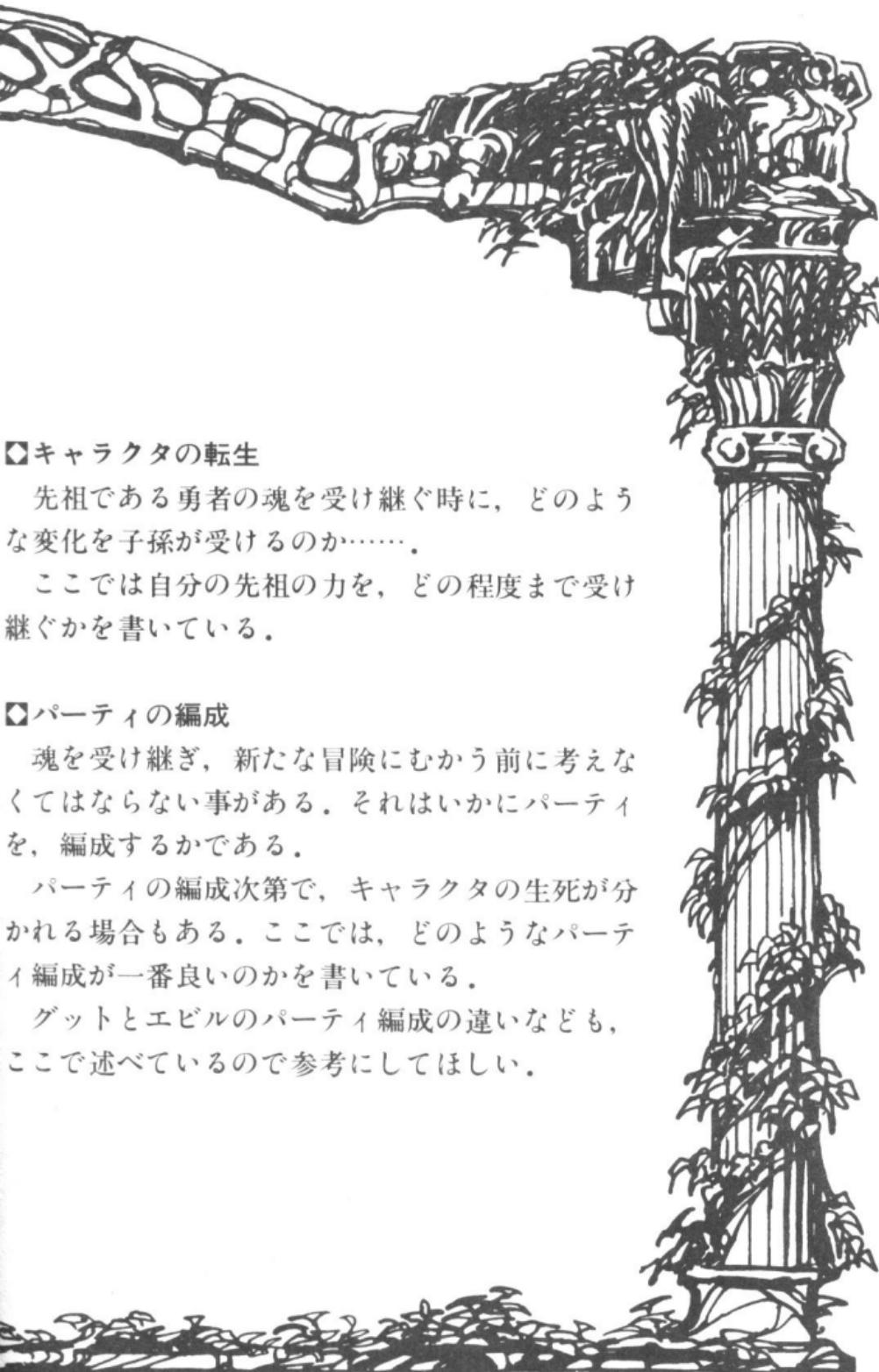
あなたたちはこれから、先祖の魂を受け継ぎ冒険者としての道を歩むのだ。その道は険しく、決して楽な道ではない。しかしあつての勇者の血を受け継ぐ者ならば、成し遂げることができると信じている。

ここでは受け継ぐ資格、そしてパーティの編成等について書いてある。まず自分自身の力を正しく認識して、冒険に挑まなくてはならない。

無謀な行動は、決して勇気ある行動ではない。分別を持ち、知恵を働かせて初めて勇者として正しい行動をとれるのだ。

まず長い冒険の前に、自分自身をしっかりと見つめ直すのは無駄なことではない。

以下に、この章が述べている内容を示そう。



■キャラクタの転生

先祖である勇者の魂を受け継ぐ時に、どのような変化を子孫が受けるのか……。

ここでは自分の先祖の力を、どの程度まで受け継ぐかを書いている。

■パーティの編成

魂を受け継ぎ、新たな冒険にむかう前に考えなくてはならない事がある。それはいかにパーティを、編成するかである。

パーティの編成次第で、キャラクタの生死が分かれる場合もある。ここでは、どのようなパーティ編成が一番良いのかを書いている。

グットとエビルのパーティ編成の違いなども、ここで述べているので参考にしてほしい。



キャラクタ転生

今回は冒険にでる前に、どのような冒険者も先祖である勇者の魂を受け継がなくてはならない。先祖が戦士であれば、その子孫もまた戦士の道を歩むことになる。

そしてかつて先祖が得た名誉と、鍛えた性質のいくつかも受け継ぐことができる。

そして若者は、先祖がいかなるアライメントであろうと、自分の意志でアライメントを決定し、先祖より袖章(シェブロン)や騎士の紋章も譲り受ける。

そして先祖のキャラクタリスティックによって、その若者のキャラクタリスティックも決定される。ここでは、先祖のキャラクタがどのように若者に変化をもたらすのかを説明していこう。

変化について

まず先祖のキャラクタと、受け継ぐキャラクタの間に起こる変化について説明しよう。

年齢

年齢については、先祖によって変化することはない。リルガミンの冒険者は、すべて徒弟の終了した20才の若者ばかりである。先祖が30才でも40才でも、それは変化することはない。





所持金(GP)について

先祖が所持している GP によって、子孫である若者の受け取る支度金は変化をする。先祖のキャラクタが、どのような巨万の GP を持っているようとも、それは昔のことであり若者のキャラクタにはあまり関係がない。

しかし先祖の所持金が、500 GP より少ないのは多少の問題がある。それは先祖の所持金が500 GP 以上の場合は、その魂を受け継ぐ若者に、確実に500 GP がわたされる。

しかし500 GP より少ない場合には、その少ない金額しか与えられないのだ。

だが賢明な冒険者なら後に続く者に、絶対に必要な GP を用意してくれているはずなので、たいていの若者は安心して通過の儀式を迎えるのだ。

キャラクタリストイックについて

では先祖のキャラクタリストイックによって、若者のキャラクタリストイクはどのように変化するのであろうか。

まず先祖のキャラクタのレベルは、まったく関係はないのである。またどの冒険を、成し遂げたかも関係はない。それらは名誉と誇りとして、若者の心の支えとなるだけである。

キャラクタリストイックの直接的な変化は、その先祖の特性数値がいくつかによって増減する。

また先祖の特性数値以外に、各クラスごとに重要特性数値があり、その重要特性数値はかなりの確率で上昇もしく



は現状を維持する。

しかし確実に上昇するものではなく、かなりの運、不運的なところがある。各クラスの重要特性数値は次の表の通りである。

各クラスの重要特性数値

クラス	重要特性値	クラス	重要特性値
ロード	ストレンジス	シーフ	アジリティ
ニンジャ	アジリティ	ピショップ	バイタリティ
サムライ	ストレンジス	プリースト	バイタリティ
ファイター	ストレンジス	メイジ	アジリティ

まず以下の数値が、各キャラクタリストイックにあった場合どのように変化するのだろうか。まず、あるプリーストの場合の一例を見てみよう。

転 生 前		
ST 3.	IQ 4.	PI 5.
VI 3.	AG 3.	LU 3.

転 生 後		
ST 6.	IQ 6.	PI 6.
VI 8.	AG 6.	LU 6.



このように、5以下の数値はすべて6に上昇する。そして各クラスの重要特性数値だけは8に上昇する。つまり魂を受け継ぐ若者の、最低特性数値は6であり、クラスに必要とされる重要特性数値は、最低値が8であることがわかるだろう。

さて7以上の特性数値については、どのように変化するのだろう。各クラスの重要特性数値は、前に書いた通り減少する確率が非常に少ない。

しかしそれ以外の特性数値には、ある特定の法則があるのだ。それは多くの場合、マイナスの方向に動く傾向がある。

これはファイターの場合の一例である。

転 生 前

ST 18.	IQ 15.	PI 16.
VI 14.	AG 18.	LU 13.

転 生 後

ST 15.	IQ 13.	PI 14.
VI 14.	AG 15.	LU 10.





この一例からわかるように、魂を受け継ぐ若者たちに与えられるキャラクタリストイクの最高値は15である。これ以上の特性数値はレベルによって上げなくてはならない。

そして数値の最高変動値は上限+2、下限-3の範囲内である。つまり10のキャラクタリストイクは、上限12から下限7までの範囲で変化するのだ。しかし前記したように、プラスの方向に動くことは稀である。

結果としては、先祖がすべて18の特性を持っていれば、魂を受け継いだ若者はすべて15の特性数値をもったキャラクタとなる。

しかし数値だけに囚われず、勇者としての誇りをもって冒険を始めてほしい。

だがどうしても冒険にでる時に、有利なキャラクタとして魂を受け継ぎたい時は、最低でも先祖のキャラクタのクラスに必要な特性数値一つとアジャリティを、17以上にしておけばいい。

特にアジャリティを高くしておくことは大切だ。敵より早く攻撃して倒すことは、命を守るための最大の防御になるだろう。





パーティについて

今回の冒険では、必ずグットとエビルのパーティが必要になる。今までの冒険のように、強いパーティひとつだけでは解き明かすことができない謎を持った迷宮である。

ここではグットとエビルのパーティの編成について、説明していく。

1. グットとエビルのパーティについて

グットとエビルの性格にわかれたパーティは、移動できる階などの違いによりどうしても必要になってくる。

迷宮の中では、アライメントの判別をパーティの後方から順番に判断している。つまり後方に一人でも、グットかエビルのキャラクタが居ればいいのだ。途中で性格が変化し、グットとエビル両方のキャラクタがいたとしても、後方にいるキャラクタのアライメントがそのパーティのアライメントと判断される。

これは一人だけでも、エビルかグットのキャラクタが居れば、他のキャラクタはすべてニュートラルの性格でといいということである。

しかし各クラスにおいては、どうしてもどちらかのアライメントでなくてはいけない場合がある。そのようなキャラクタをどのように配置するかで、冒険での危険が増減するはずだ。

ここでは、各アライメントごとにキャラクタの配置などを述べて見よう。



2. ニュートラルのキャラクタの大切さ

さて今回は、二つのパーティに分かれて冒険をする必要がある。その中で、最も早くレベルが上るのはニュートラルのキャラクタであろう。

ニュートラルのキャラクタは、両方のパーティについて迷宮を冒険することができるので、普通のグットやエビルのキャラクタの2倍の経験ポイントを得ることができる。

このためにメイジやシーフ、サムライやファイターはできる限りニュートラルの性格にしたほうがいい。

迷宮で冒険をする時には、様々な危険が伴っている。パーティが多く敵に遭遇した時など、メイジの攻撃呪文がおおいに威力を發揮する。そして戦闘の後は、シーフが宝箱を安全に開けることが必要になってくる。

どちらのキャラクタも、レベルが高いほうが冒険中の危険を最小限にできることは確かである。そしてレベルを上げるために迷宮を巡る時間がたくさん必要である。

この為には、グットとエビルのパーティに、ニュートラルのキャラクタを多く配置して両方の冒険で経験ポイントを稼ぐ手段がある。

しかしこれは、多少の危険を伴う。それはどちらかのパーティが全滅したような場合、貴方は冒険者の中枢とも言える強いキャラクタを失うからだ。

しかしニュートラルのキャラクタを強くする事は、決して無駄ではないはずだ。





グットのパーティ

グットのパーティで主役となるのは、やはりビショップかプリーストであろう。なぜかと言えば、ロードは戦士としては優秀だが、戦闘力において最初は、ファイターやサムライなどの武器を何でも使える戦士に劣ってしまう。

だがそのような欠点を承知の上でもあえて、ビショップを連れて冒険をするパーティもいるだろう。そのような時は、必然的にロードを連れていく必要が出てくるだろう。

なぜならば危険の多い迷宮を冒険する場合に、重要なことはACを低く保つことであるからだ。肉体的攻撃を受けないことが、最初の時点で生き残る条件であるからだ。それゆえに、MAPORFICなどのACを下げる事のできる呪文は貴重である。

この呪文を習得するのに、ビショップは想像以上のレベルを必要とするからだ。まだロードのほうが、ビショップよりも低いレベルで防御呪文を習得する。だが一番、防御呪文の覚えが早いのはプリーストであり、そのスピードはロードやビショップの比ではない。

しかしビショップは迷宮で見つけた物品を鑑定する為にどうしても必要な人員である。また、メイジとプリーストの呪文を両方使えるなどの捨てがたい利点がある。

このため、最初はプリーストを連れて冒険をして、呪文を覚えたところでビショップにクラスチェンジするのも一つの方法である。





クットのベストパーティ

- 1, ロード(G)
- 2, ファイター(N)かサムライ(N).
- 3, ファイター(N)かサムライ(N).
- 4, シーフ(N).
- 5, プリースト(G)かビショップ(G)
- 6, メイジ(N).

前衛の肉体的攻撃力を強化したいと考えるなら、ロードは避けるべきであろう。攻撃の時に他の戦士に比べて、ブロードソードまでしか使えないロードは、魔法の武器で強化するまで他の戦士より攻撃力が弱いからだ。

どうしてもロードを前衛に使う時でも、前衛を全員、ロードにするのは避けるべきである。2人はファイターか、サムライを前衛に配置すべきだ。

シーフとメイジは、エビルのパーティと共に冒険にでるべきだ。そうすれば強いメイジによって、両方のパーティが保護できる。シーフもレベルを上げることで、宝箱の罠を外しそこねて、ダメージを受けることも避けることができる。

防御と治療の呪文を受け持つのは、プリーストであることがベストであろう。どうしてもビショップを使う時は、肉体的攻撃を受ける前衛のキャラクタのACを、充分に低くすることが大切である。



エビルのパーティ

エビルのパーティの主役となるのは、やはり ninjya であろう。熟練した ninjya は、一人で軍隊を相手にできるほどの戦闘力を持つという。

だがこれは、地獄のような冒険を幾つもぐり抜け、経験を積んでいる ninjya だけである。祖先の魂を受け継いだばかりの、未熟な ninjya には無理なことである。

しかもレベルを上げるための、 ninjya の経験ポイントは高く、レベルを上げる前に死んでしまうことのほうが多いのだ。

このように欠点が多いように思えるが、パーティの実力からいっても、かなわないモンスターの集団に出会った時など、 ninjya のクリティカルヒットの一撃が活路を開くこともある。

このような長所と短所を持っているキャラクタ達を、カバーする形で配置するのが最も有効な手段である。

最初にグットのパーティで冒険させて強くしたニュートラルのキャラクタを使って、 ninjya を育てるという方法もある。前衛に立たせずに、後衛に配置して経験ポイントを稼がすのだ。しかしこの方法は、時間がかかり過ぎる欠点がある。

そしてプリーストとビショップの、どちらかを冒険に連れていいくかだ。結論から言えば、防御呪文を早く覚えるプリーストを連れていくのが一番いい。ビショップでは呪文の覚えが悪く、エビルのパーティではそれを補佐できるロードが居ないからである。



- 
- 1, ニンジャ(E).
 - 2, ファイター(N)かサムライ(N).
 - 3, ファイター(N)かサムライ(N).
 - 4, シーフ(N)
 - 5, プリースト(E)かビショップ(E)
 - 6, メイジ(N).

エビルのパーティは、前衛を全員ニンジャに任せることは避けたほうが得策である。ニンジャは、レベルを上げるための経験ポイントが高いので、ヒットポイントが最初のうちは、低くて戦闘に耐えられない事が多いからだ。

やはり成長の早い戦士を、前衛に配置するべきだ。サムライは魔法の呪文を使えるので、成長すれば攻撃魔法が増えて有利であろう。ニンジャはクリティカルヒットの一撃で強敵を葬るのであるので、一人は連れて行きたい。

シーフとメイジは、グットのパーティと一緒にキャラクタを使うのがいいだろう。そうすればレベルの高いキャラクタが、両方のパーティを助けてくれる。

しかしもし、グットが災厄に見舞われることを考えるのなら、別々のニュートラルのシーフとメイジを育てるのもいいだろう。これなら手間はかかるが、強いメイジや腕のいいシーフが全滅することは避けられる。

最後に、エビルのパーティは呪文などを半分使ったら、町に戻ってくるほうがいいだろう。エビルの性格では、冒険中は迷宮のモンスターにほとんど平和的な態度を期待できない。そのため体力の限界まで冒険するのは、たいへん危険であるからだ。



混合パーティの結成

本来なら城のギルガメッシュの酒場に帰るまでは、パーティのアライメントを変えることはできない。平和的なグループと戦闘をしたりしてアライメントを変えるのは、かなり偶然に左右される。

そこで手間は少しかかるが、確実に両方のアライメントのキャラクターと同じパーティで編成する方法がある。

その方法は、非常に簡単である。まずどちらでもいいのだが、迷宮にグットかエビルのアライメントのキャラクタ2人ぐらいで入る。そしてQのキーを押して、冒険を中断して迷宮の中に居残る。

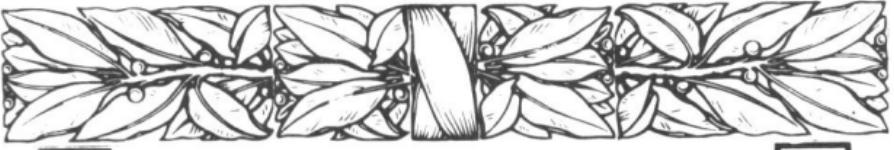
そして別のアライメントのパーティが、迷宮の中に居残っているキャラクタを合流できるだけの人数で、迷宮にむかう。

迷宮の中で待っているキャラクタの場所についていたら、INSPECTをする。そうするとキャラクタが表示されるので、ピックアップすれば混合パーティの完成である。

混成パーティの利点は、城に帰ることなく迷宮のどの階にも行けることである。キャンプに入って、メンバーの位置を変えればいいだけである。

この混成パーティを実行すれば、冒険の最後にル'ケブレスの隠した宝株を探しにいくのに最強のパーティを編成することができる。

ただこのパーティが全滅した場合、最強のキャラクタ達を失うことになる事も考えておかなくてはならない。



第二の書

アイテム
物品





誇り高き、若者たちよ

自己の力を過信する者は、必ず災厄に見舞われるだろう。いにしえの勇者の魂を受け継ぐ若者よ、あなた自身はまだ未熟であることを忘れてはならない。

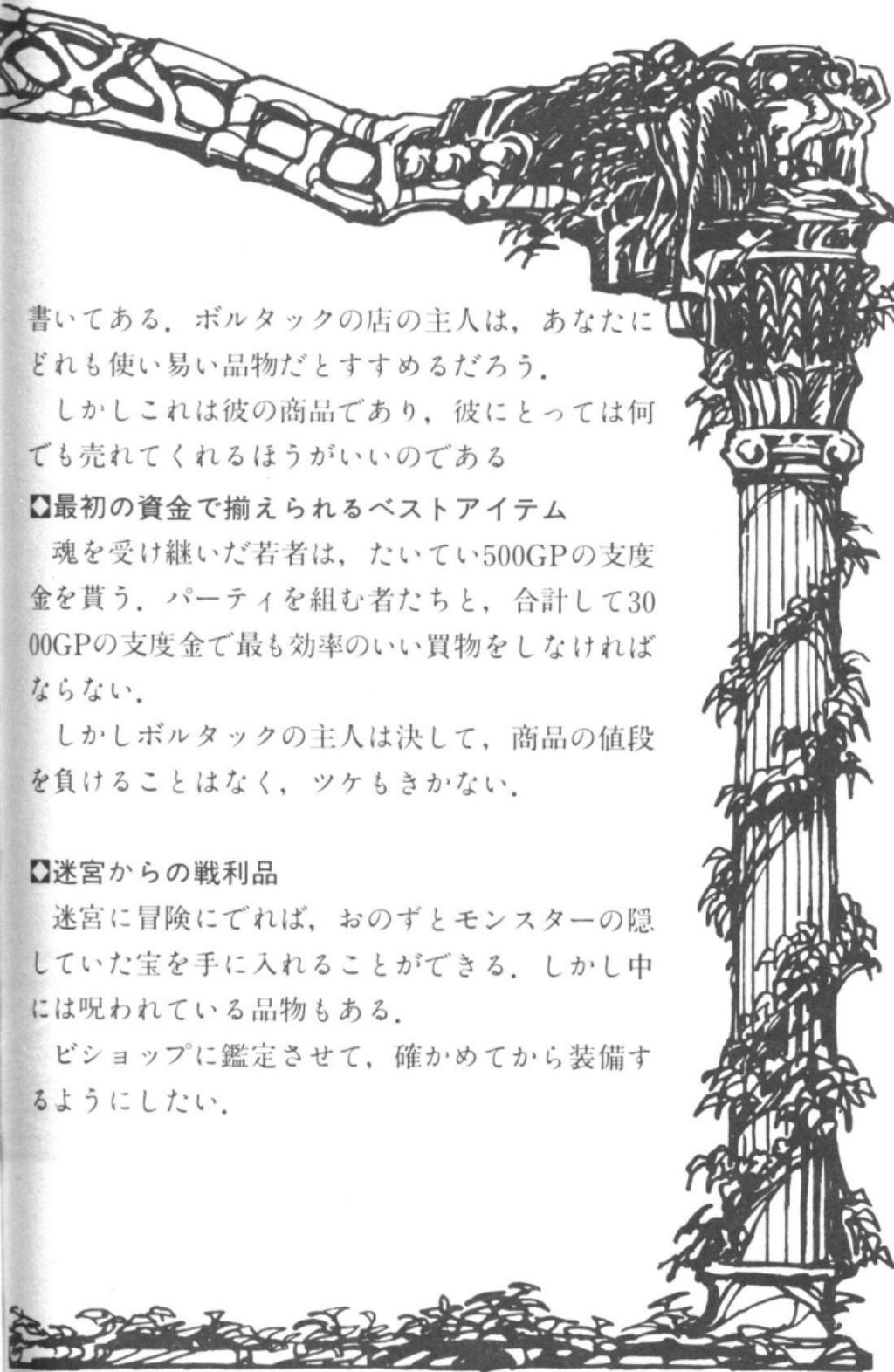
経験を積むには、まず迷宮に踏み込まなくてはならない。その為に必要不可欠なのは、武器と防具である。

これもリルガミンの伝統なのか、この類の商品を扱っているものはボルタックのみである。誰でもここで、最初の装備を揃えなくてはならない。

◆最も効率のいい武器と防具

最初のボルタックの商品の中には、呪われている物はない。どれも安心して購入できる確かな品物ばかりである。

ここでは、その商品である武器や防具の性能を



書いてある。ボルタックの店の主人は、あなたにどれも使い易い品物だとすすめるだろう。

しかしこれは彼の商品であり、彼にとっては何でも売ってくれるほうがいいのである

◆最初の資金で揃えられるベストアイテム

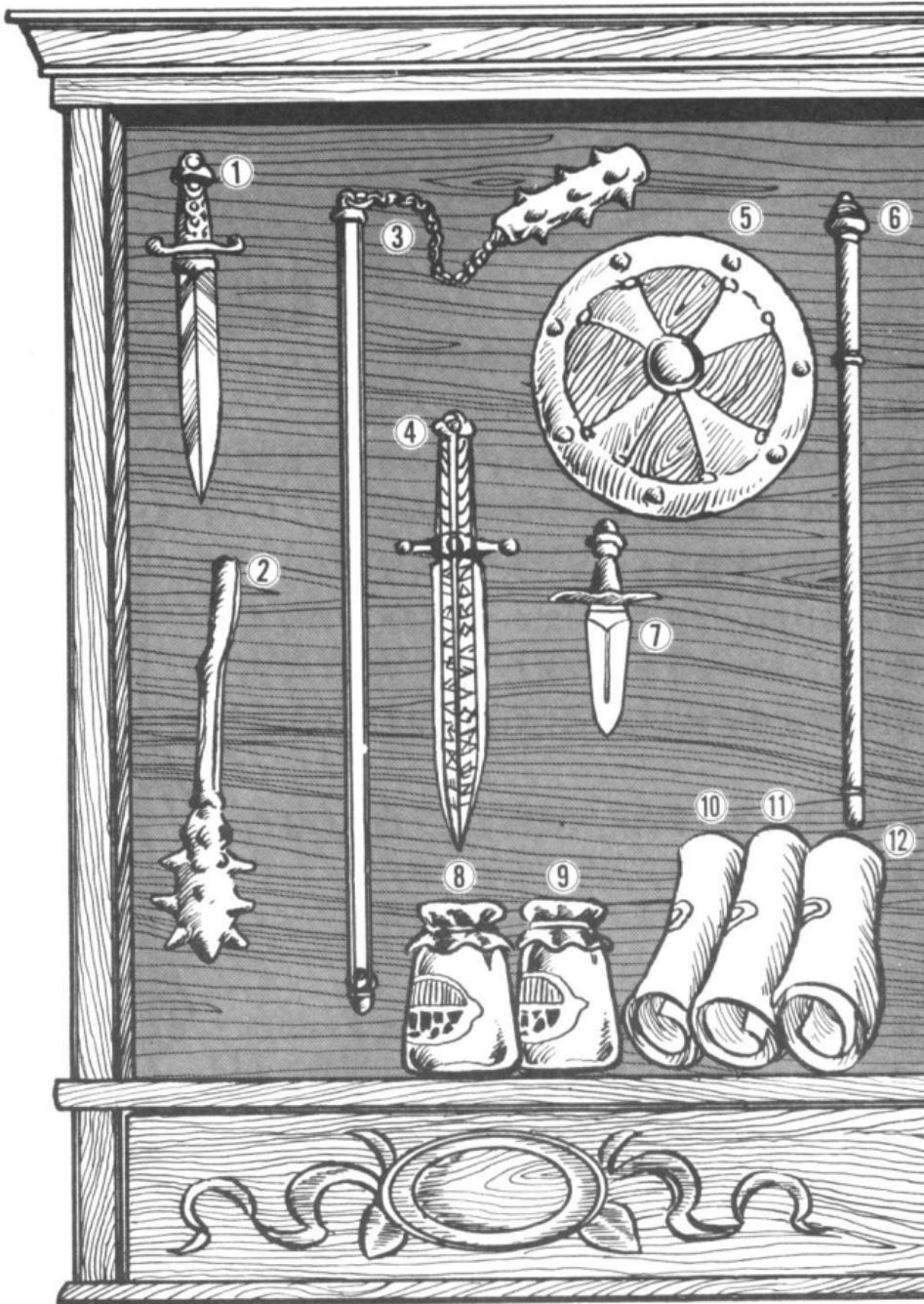
魂を受け継いだ若者は、たいてい500GPの支度金を貰う。パーティを組む者たちと、合計して3000GPの支度金で最も効率のいい買物をしなければならない。

しかしボルタックの主人は決して、商品の値段を負けることはなく、ツケもきかない。

◆迷宮からの戦利品

迷宮に冒険にでれば、おのずとモンスターの隠していた宝を手に入れることができる。しかし中には呪われている品物もある。

ビショップに鑑定させて、確かめてから装備するようにしたい。



- ① SHORT SWORD ② MACE ③ FLAIL ④ SHORT
SWORD+1 ⑤ ROUND SHIELD ⑥ STAFF ⑦ DAGGER
⑧ DIOS POTION ⑨ LATUMOFIS OIL ⑩ KATINO
SCROLL ⑪ BADIOS SCROLL ⑫ HALITO POTION



⑬ MAGE'S ROBE

⑭ HAUBERK

⑮ HAUBERK+1

⑯ PLATE ARMOR

⑰ BREASTPLATE

⑭ HAUBERK

⑯ PLATE ARMOR

⑰ BREAST PLATE+1



ボルタック商品

ボルタックでは今も、昔と変わらず豊富な商品を取り揃えて、冒険にでる者の来訪を待ち受けている。迷宮に冒険にでる者は必ず、一度は訪れる商店である。しかし、一度きただけで、二度と訪れなかった者も多いのがこの商店の大きな特徴である。

そしてこれも昔と変わりなく、ボルタックの何代目かのドワーフは相変わらず貴方の持ち物でも、貴方に売りつけ利益を上げたいと思っている。

このような事態を避けるには、あなたはただ一つの態度をここの主人にとればいい。あなたに必要な態度は、無駄な物には見向きもせずに、必要な物だけを揃える態度である。その為にはこの章で必要な物を吟味して、心に決めてからボルタックの商店にでかけなければいいのだ。

そうすれば少なくとも、もう一度だけはこの商店を訪れることができるだろう。

今までと変わらない商品

ボルタックの商品の中には、長い年月を越えても未だに使われている物がある。それは遠い昔に、あなたの先祖が最初に使った物と同じ物であろう。

しかし長い時の間には、名前が変わってしまった物も多い。ここでは変化した名前を上げ、かつてどのような名前で呼ばれていたかを説明していこう。



武器

SHORT SWORD (ショート ソード)

SHORT SWORD+1 (ショート ソード+1)

ショートソードは60センチ程の長さの両刃の剣で、昔と同じ形をしている。威力もまったく変化はない。長い年月の間も、モデルチェンジの必要がない程、完成されたシンプルな武器なのだ。この武器はシーフが、特に好んで使う武器である。

ショートソード+1は、刀身に掘られたルーン文字が剣のダメージを増加させている。これはボルタックに、一本の在庫しかない。平和な時代が長かったので、魔法の武器を持ってくる冒険者が居なかったせいである。ボルタックの売値は、ショートソードが30GP、+1が10000GPである。

DAGGER (ダガー)

これも昔から、まるっきり姿形、名称も変わりない短剣である。しかし迷宮で拾うことはあっても、賢明な冒険者はボルタックから買っていくことはまずない。そして拾っても戦闘に使用するものは、まったくいないはずだ。

それは何故かというと武器としてはリーチが短く、持つて戦うと敵に意外と接近してしまい、その結果 AC が1上昇してしまうのだ。ダメージも、スタッフやハンドアックスと同じなので AC のペナルティのない武器を使用したほうが有利である。

ボルタックでの売値は10GPである。





MACE (メイス)

以前はアノインテッドメイスと呼ばれ、油で清めた神聖なメイスであった。しかしグイルダの神の恩恵を受けているリルガミンの町では、今は特別な清めがなくても使えるようになっている。そのためにいつの頃からか、ただのメイスと呼ばれるようになったのだ。

ダメージ的にはフレイルの方が大きいが、最低ダメージはこのメイスの方が1上である。最初のうちは、値段的にいってもメイスを使う方が有利である。

ボルタックでの売値は、60 GP である。

FLAIL (フレイル)

これも以前は、アノインテッドフレイルと呼ばれていた物である。フレイルと呼ばれるようになったのは、メイスと同じ理由である。

所持した者が力をいれて振り回し易い武器なので、ストレングスの増加とダメージはメイスより上である。しかし最低ダメージはメイスのほうが1上であり、値段は5倍もする。これでは最初の予算を考えると、まったく使えない武器である。ボルタックでの売値は300 GP である。

STAFF (スタッフ)

これも昔から変わらない、重い剣などが持てないキャラクタ向きの武器である。ダメージは1～4と余り強力ではないが、もしも魔法使いが戦闘に参加することになったら、このスタッフ程度は持っていないと戦えない。





しかし、迷宮で魔法の杖を見つけたら、早めに交換してしまうほうがよい。ボルタックでの売値は、20 GPである。

防具

MAGE'S ROBES (メイジズ ローブ)

メイジズローブは、ACは1下げる事ができる今までのローブとなんの変哲もない。

なぜこの名前がついたかと言えば、長い平和の時代の間、メイジだけがこのローブを好んで身につけていたからである。そして長い年月の末に、自然とこのローブは魔法使いの法衣という意味で、メイジズローブと呼ばれるようになったのだ。ボルタックでの売値は、30 GPである。

HAUBERK (ハウバーク)

HAUBERK+1 (ハウバーク+1)

ハウバークは全身を包み込むような、チェーンメイルのことである。ハウバークはACが3下がり、ハウバーク+1が4下がる。しかし最初はハンバークよりも、価格的に少々の無理をしてでもBREASTPLATEを買うのが得策である。ボルタックの売値は、ハウバーグが200GP、ハウバーグ+1が3500GPである。

BREASTPLATE (ブラストプレート)

BREASTPLATE+1 (ブラストプレート+1)

ブラストプレートは、プレートアーマーが胸の部分だけを守る鎧である。プリーストやビショップなどが着ること





のできる、最高の鎧で AC を 4 下げてくれる。予算の少ない最初は、全員に買い揃えることのできるこの鎧が最も有効だろう。

ブラストプレート + 1 は、鎧の表面に硬化のルーンを彫ってあり、これがブラストプレートの AC より低く、5 下げてくれる。値段は高いが、それだけの効力はある。

ボルタックの売値は、ブラストプレートが 400 GP、ブラストプレート + 1 が 4000 GP である。

PLATE ARMOR (プレイトアーマー)

プレイトアーマーは、全身を覆うことのできる金属製の丈夫な鎧である。しかしその重量のために、ファイターなどの肉体派のキャラクタしか着ることはできない。

この鎧は AC を 5 下げることができ、普通の鎧の中では最高である。だが値段も鎧の中では最高である。

楯

ROUND SHIELD (ラウンド シールド)

ラウンドシールドは、昔はスマールシールドと呼ばれていた40センチ程の丸い形をした楯である。

木を皮で包むように作ってあり、メイジ以外のキャラクタは持つことができる。昔と製法が違うのか、AC は 1 下がるだけである。

しかし戦士は、このラウンドシールドを購入するよりも価格的には高いがヒーターシールドを購入するほうがいいだろう。このシールドはシーフや、プリーストのための装





備である。ボルタックでの売値は、40 GPである。

ポーションの類

DIOS POTION (ディオス ポーション)

HALITO POTION (ハリトー ポーション)

LATUMOFIS OIL. (ラツモフィス オイル)

この三つは、ポーションの類である。ボルタックの倉庫には在庫が山とあるので、絶対に売り切れる事はない。

DIOSやHALITOのポーションなどは、コストの割に効果が薄いので、余り必要性はない。

だがLATUMOFIS OILは2,3階に冒険に行く時は必需品である。解毒の呪文をブリーストが覚えるまでは頻繁に購入する必要があるだろう。

ボルタックでの売値は、DIOSとHALITOが1000 GP, LATUMOFIS OILが600 GPである。

KATINO SCROLL.(カティノ スクロール)

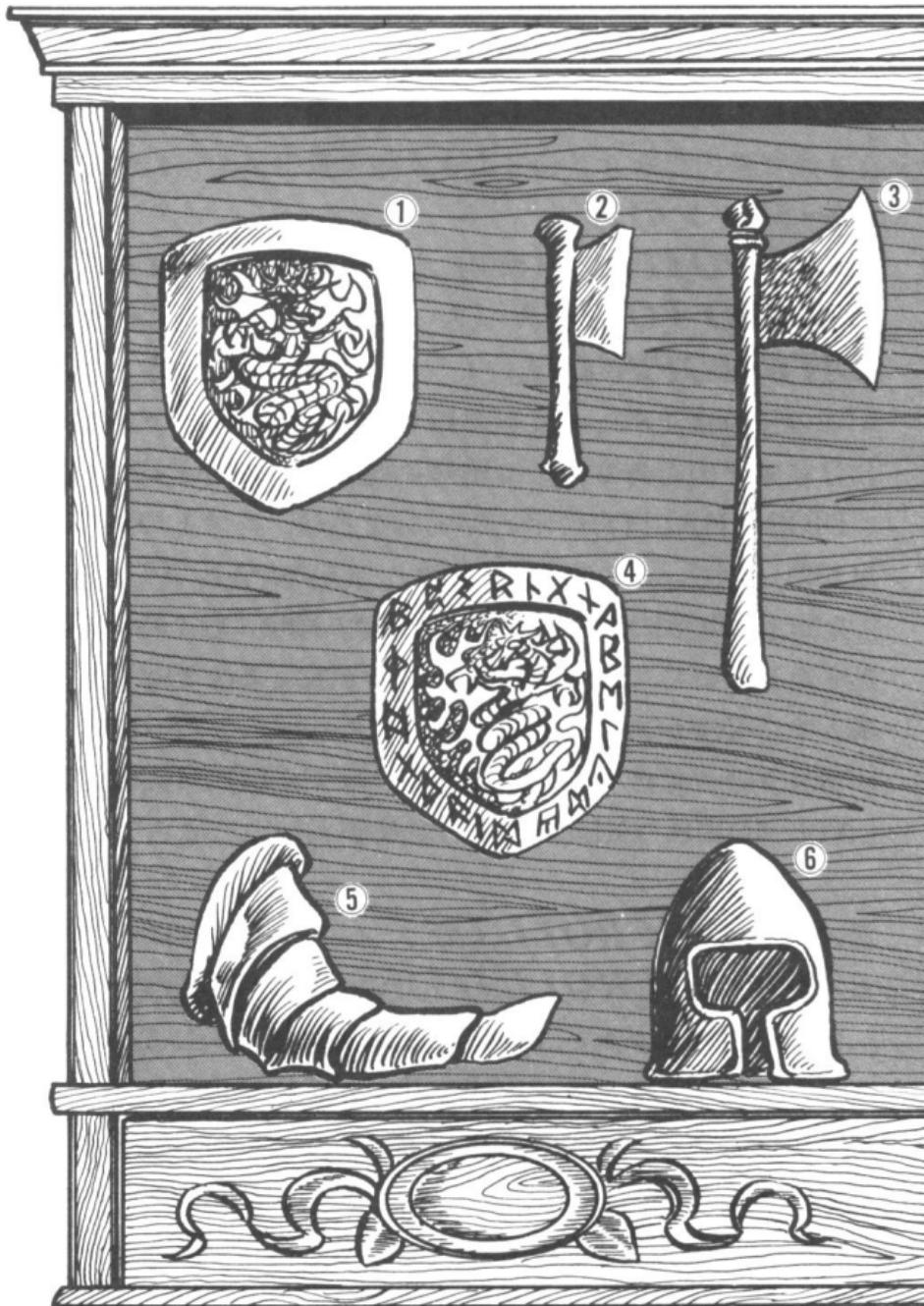
BADIO'S SCROLL.(パディオス スクロール)

冒険中このスクロールなどには、滅多に世話になることはないだろう。キャラクタのレベルが低く必要な時には、高価な買い物であり、買える程豊かになった時には必要としない物である。

KATINOなどは、まだグループ効果呪文なので使いようはあるが、BADIO'Sなど単体攻撃呪文でありコストが合わないのは明白である。

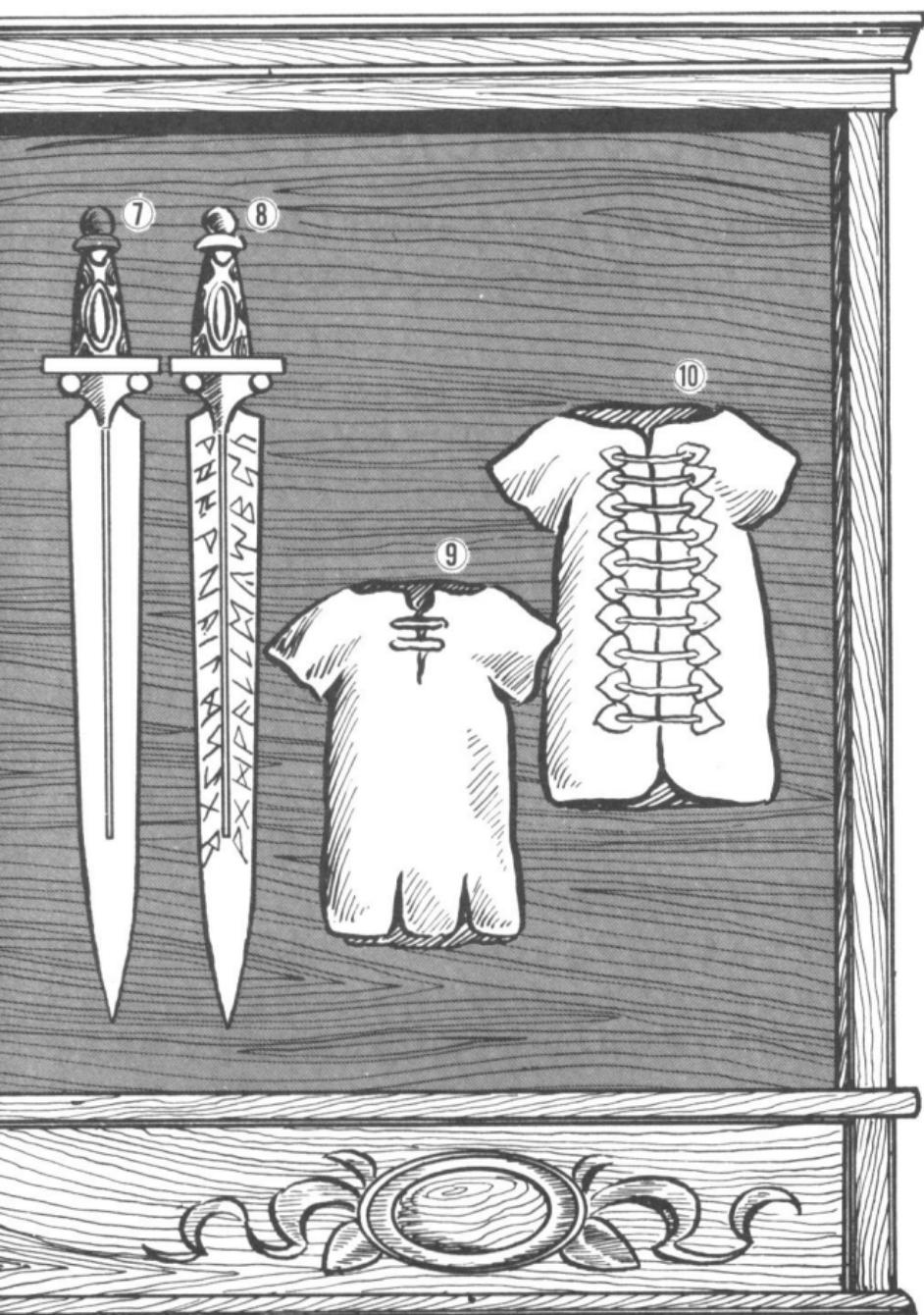
ボルタックの売値は、すべて1000GPである。





- ① HEATER SHIELD
- ② HAND AXE
- ③ BATTLE AXE

- ④ HEATER+1
- ⑤ GLOVES OF IRON
- ⑥ SALLET



7 BROADSWORD

9 CUIRASS

8 BROADSWORD+1

10 CUIRASS+1



新しく登場したアイテム

今回初めて登場するアイテムの説明である。その使い方としては、かつての武器や鎧よりも性能の良いものである。

武器

BROADSWORD (ブロードソード)

BROADSWORD+1 (ブロードソード+1)

ブロードソードは90センチ程の長さで、刃の長さが70センチ程の幅の広い両刃の剣である。外見は、ロングソードに良く似ている。

鋭い刃と重い質量は、モンスターの固い殻やアーマーも切り裂くことができる。だが、ダメージはバトルアックスに少々劣り、1~8ポイントである。

しかし値段的には、バトルアックスの約3分の1なので最初はこれで戦うというのも悪くはない。もしパーティの中にロードが居るのなら、最初に持てる最高の武器である。

ブロードソード+1は、形はブロードソードと変わらないが、刀身に彫られたパワーの紋章が剣の威力を増加させている。そのダメージは1~10ポイントと普通のブロードソードより上である。

残念なことに値段が高いので、最初は買うことはできないだろう。ロードが居るのなら金をためて早めに、ブロードソード+1を買ったほうがいいだろう。

ボルタックでの売値は、ブロードソードが50GP、ブロードソード+1が10000GPである。





HAND AXE (ハンド アックス)

ハンドアックスは、40センチ程の木の柄に平たい刃を付けた、持つのに手頃な斧である。武器としての威力はダガーと同じ、1～4ポイントである。だが、所持してもACが上がるようなことはない。

しかし価格が同じショートソードが、1～6ポイントのダメージを与えられるので、そちらを装備したほうが有利である。ハンドアックスは、武器としては中途半端なので購入するのは控えたほうがいいだろう。

ボルタックでの売値は、30GPである。

BATTLE AXE (バトル アックス)

バトルアックスは、80センチ程の木の柄に扇型の刃をつけた武器である。冒険にでる若者が、最初に手に入れられる、最高の武器である。

攻撃のダメージは、ボルタックで扱う武器の中では最強で、1～8ポイントのダメージを与えることができる。

前衛の戦士達がこれを持っていれば、4階までのたいていのモンスターとは対等に戦えるはずだ。しかし残念な事に宗教上の理由で、ロードは使うことはできない。

価格は他の武器よりも、若干高めのような気がするかもしれない、しかし最強の武器は、迷宮の中で最大の威力を発揮し、貴方達の生還する確率を増やしてくれるだろう。

ボルタックでの売値は、140 GPである。





楯

HEATER SHIELD (ヒーター シールド)

HEATER+1 (ヒーター+1)

ヒーターシールドは、三角形の二辺がすこし円みをおびたシールドである。大きさは構えれば、大人の胸を完全にカバーすることができる。

これを構えることで AC は 2 下げることができる。価格的にも妥当な所なので最初に購入して装備したい。

ヒーター+1は、ヒーターシールドの表面に魔法の呪文によって刻まれた模様がある。この呪文の効果が、普通のヒーターシールドよりも 1 多く AC を下げてくれる。

しかし価格的な面でも、グローブ・オブ・アイアンと変わりないので冒険中にできるだけ GP を溜めて、早めに購入したい。

ボルタックでの売値は、ヒーターシールドが 80 GP、ヒーター+1 が 2500 GP である。

防具

CUIRASS (カイラス)

CUIRASS+1 (カイラス+1)

カイラスは、胸と背中を覆う皮のチョッキのような胴鎧の一種である。軽くて動きやすい鎧だが、剣などの攻撃に対してもあまり有効な防具とは言えない。

カイラス+1は、カイラスの表面に魔法で彫られた模様がある。この模様がさらに AC を 1 下げてくれる。

ボルタックでの売値は、カイラスが 100 GP、カイラス+1 が 3000 GP である。





SALLET (サレット)

サレットは、皮と鉄で軽く作られているヘルメットである。これを装備すると、ACが1下がる。

ヘルメットが守る部分は少ないが、頭の重要な部分だけは守ってくれる、前衛を守る戦士には、最初に購入して装備したい防具である。

ボルタックでの売値は、200 GPである。

GLOVES of IRON (グローブ オブ アイアン)

グローブ・オブ・アイアンは、鉄でできた鎧の小手である。昔は小手のように細工の難しい物は、加工しやすい金属である銅などで作っていた。

しかし現在は技術が進み、硬い材質の鉄で作れるようになった。

だが、鉄で作ってもこの小手は、ACを1しか下げてくれない。実質的には小手は、銅や鉄で作っても強度と構造は変わらないらしい。

価格的にはかなり高めだが、前衛の戦士の安全を考えれば早めに購入するのがいいだろう。

ボルタックでの売値は、2500 GPである。



ボルタック防具一覧表

○装着可能 ●装着不可

商品名	価格	AC	F	M	P	T	B	S	L	N
MAGE'S ROBES.	30	-1	○	○	○	○	○	○	○	○
CUIRASS.	100	-2	○	●	○	○	○	○	○	○
CUIRASS + 1	3000	-3	○	●	○	○	○	○	○	○
HAUBERK.	200	-3	○	●	○	●	○	○	○	○
HAUBERK + 1	3500	-4	○	●	○	●	○	○	○	○
BREASTPLATE.	400	-4	○	●	○	●	○	○	○	○
BREASTPLATE + 1.	4000	-5	○	●	○	●	○	○	○	○
PLATE ARMOR.	1500	-5	○	●	●	●	●	●	○	○
SALLET.	200	-1	○	●	●	●	●	●	○	●
ROUND SHIELD.	40	-1	○	●	○	○	○	○	○	○
HEATER SHIELD.	80	-2	○	●	○	●	●	●	○	○
HEATER + 1.	2500	-3	○	●	○	●	●	●	○	○
GLOVES of IRON	2500	-1	○	●	●	●	●	●	○	○

注) 表の中では、8種類のクラスを次のように表しています。

F : ファイター B : ビショップ

M : メイジ S : サムライ

P : プリースト L : ロード

T : シーフ N : ニンジャ

ボルタック武器一覧表

○装着可能 ●装着不可

商品名	GP	ダメージ	F	M	P	T	B	S	L	N
SHORT SWORD.	30	1-6	○	●	●	○	●	○	○	○
SHORT SWORD + 1	10000	1-8	○	●	●	○	●	○	○	○
BROADSWORD	50	1-8	○	●	●	●	●	○	○	○
BROADSWORD + 1	10000	1-10	○	●	●	●	●	○	○	○
MACE	60	2-6	○	●	○	●	○	○	○	○
STAFF	20	1-4	○	○	○	○	○	○	○	○
HAND AXE	30	1-4	○	●	●	○	●	○	●	○
BATTLE AXE	140	3-12	○	●	●	●	●	○	●	○
DAGGER	10	1-4	○	○	●	○	●	○	○	○
FLAIL	300	1-7	○	●	●	○	●	○	○	○

ボルタックの薬と巻物(すべてのクラスで使用可能)

商品名	GP
POTION of DIOS.	1000
POTION of LATUMOFIS	600
POTION of HALITO	1000
SCROLL of KATINO	1000
SCROLL of BADIOS	1000



マジックアイテム

遠い昔、最初の冒険者たちは多くのマジックアイテムを持ち帰った。その効力は研究され、良く知られるようになった。魔法使いや練金術士は、その魔法を応用し様々な新しい効力を持つマジックアイテムを開発した。

しかし、その効力を発揮するような災厄も、魔物も長い間、出現しなかった。平和な時代には強力な魔法の武器などは危険と見なされ、使用されない技術は衰えてしまい、強力な神秘の力は衰退してしまった。

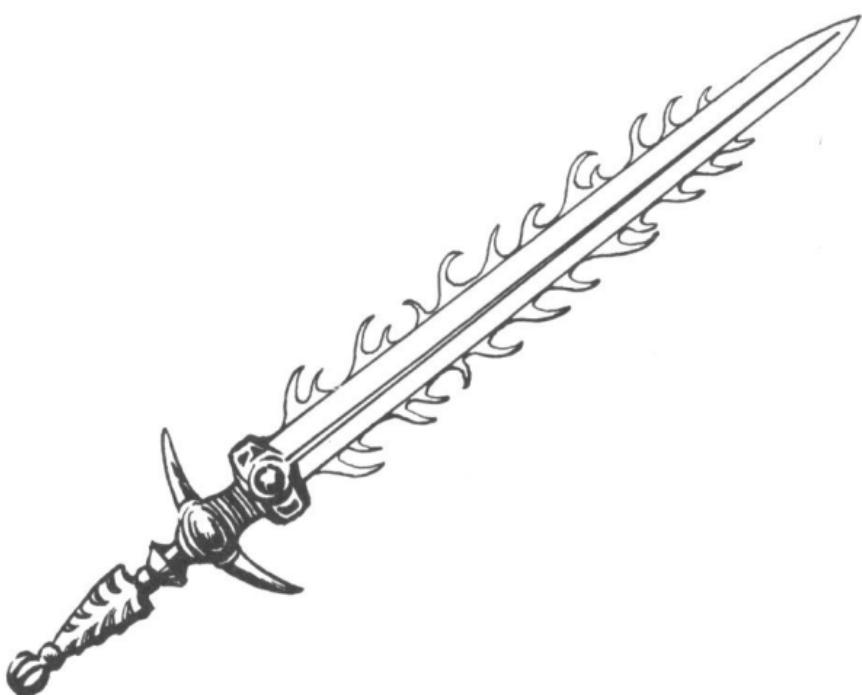
だが平和な時代は過ぎ去り遂に、再び災厄が世界を揺るがし始めたのだ、いま再び、勇者が危険に立ち向かい、神秘のベールに隠された謎をときあかす時がきたのだ。

再び魔法の武器や、強力な呪文を封じた品が必要となつた。残念な事に、今ではこれらの品を造りだすことができる者は居ない。

しかし迷宮の中には、いまだにマジックアイテムが隠されている。かつての勇者の魂を受け継ぎし者よ、そなたの記憶は遠い昔の勇者のものである。時の流れは、様々な事を変えてしまった。

あなたはもう一度、マジックアイテムについて新しく学ばなければならぬことがある。

ここに記すことは、アジックアイテムの正しき力を誤ることなく使うために必要なことである。



FLAMETONGUE

フレームタンとは、炎の舌という意味である。この剣はその名の通り、刃から舌のような小さな炎がチロチロと燃えているのだ。

この炎の効果で、敵に与えるダメージはブロードソード+1よりも多少大きい。そして炎の攻撃から所持した者を防衛してくれる力がある。

またフレームタンは、HALITO の呪文を唱えることができる。

フレームタンは4階か5階程度では、かなり有効な武器であると言える。しかし、6階から出てくるモンスターに対しては、多少攻撃力が不足してくるので他の武器に取り替えるほうがいいだろう。

ボルタックの買値は、7500 GPである。







BATTLE AXE + 1

BATTLE AXE + 2

バトルアックス+1は、バトルアックスと外見上の違いはない。しかしこのアックスは、扇型の刃にきれいな透かし彫りがある。これが、このアックスに秘められた力の元なのだ。

バトルアックス+1は、3~10のダメージを与えることができる。

バトルアックス+2は、迷宮の中で見つけられる、最高の武器である。ニンジャをぬかして、前衛のファイターが装備する武器としては、BLADE・CUSINART' と並んでいる。だが最低ダメージは、CUSINART' のほうが上である。

バトルアックス+2は、4~12ポイントのダメージを与えることができる。

ボルタックでの買値は、+1が6250 GP、+2が10000 GPである。







BUTTERFLY KNIFE

バタフライナイフは、20センチ程の長さのタガーの一種である。外見上は、柄に施された蝶の素晴らしい彫刻が目立つだけである。

このバタフライナイフは、非常に不思議な武器である。スペシャルパワーを使わぬいうちは、どのクラスのキャラクタも身につけることができる。しかし攻撃に使用しても、敵にダメージを与えることはない。

そしてナイフの真の効果は、スペシャルパワーを使用した後に現れる。スペシャルパワーは使用した者を、ニンジャにクラスチェンジさせるのだ。

一度スペシャルパワーを使用すると、ニンジャにしか持てない武器に変わる。そしてポイズンと魔法の呪文に対しての、抵抗力を持っている。

最低4回の攻撃をすることができ、一回の攻撃で17~35ポイントのダメージを与える最強の武器になる。

ボルタックでの買値は、スペシャルパワーを使用する前は500000 GP、使用した後は150000 GPで買い取ってくれる。







IVORY BLADE(G)

EBONY BLADE(E)

AMBER BLADE(N)

アイボリーブレードとは、象牙色の刀身をしているグットのキャラクタ専用の剣である。また、エボニーブレードは、漆黒の刀身をしているエビルのキャラクタ専用の剣である。そして、アンバーブレードは琥珀色の刀身をしている、ニュートラルのキャラクタ専用の剣である。

この3本の剣は、与えるダメージはすべて同じ1～8ポイントで、どんな低レベルのキャラクタでも、最低2回の攻撃ができるのである。

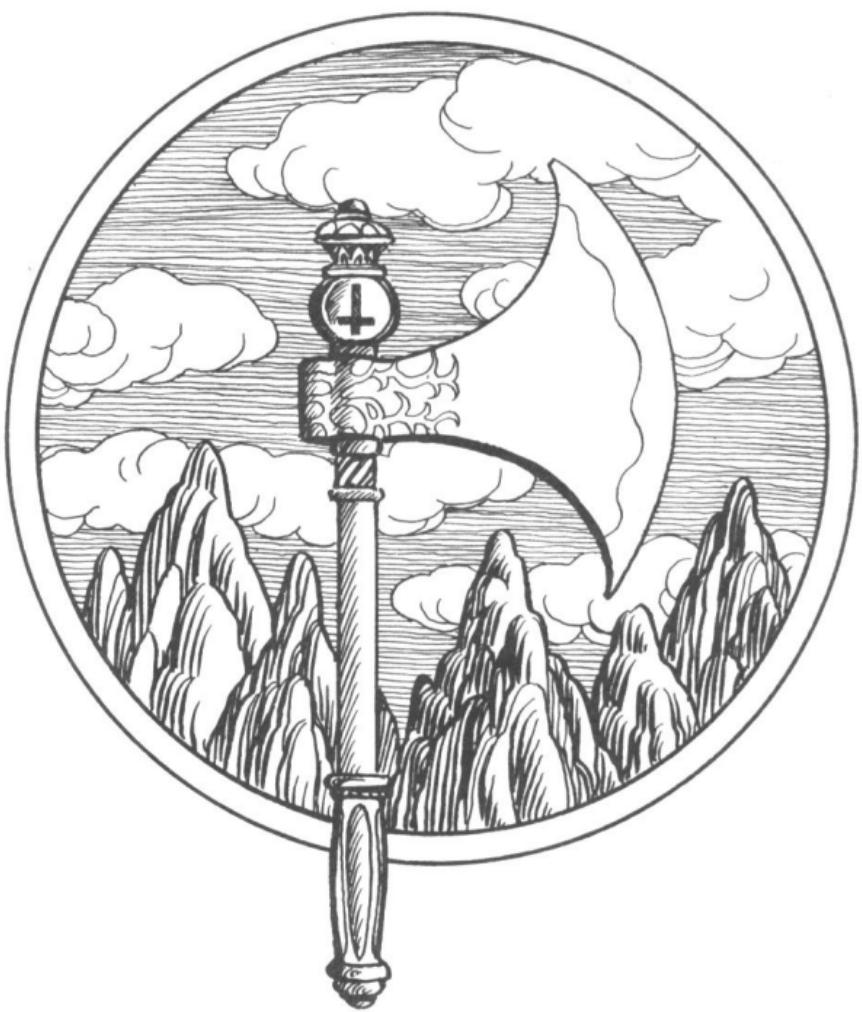
アイボリー、エボニー、アンバーの色は、各アライメントの色として昔から伝えられた色である。つまり各アライメントのキャラクタが、同じ威力の武器を持つことができるのだ。

このブレードは昔、アライメントの違いを確実に見分けるために造られたという。もしもアライメントを偽った者が身につければ、呪いにかかるてしまう。

しかしこのアライメントのブレードは武器として、中途半端な威力しか持っていない。強力な敵と戦うには、バトルアックスの+1や+2のほうが強力な武器である。

ボルタックでの買値は、すべて7500 GPである。







UNHOLY AXE

アンホーリー・アックスは、真白な刃と柄をした美しいアックスである。このアックスが、邪悪の意志の元に造られたとは一目見ただけでは誰も思わないだろう。

しかしこの斧は一度戦闘に使われたら、敵を殺さないいうちは手から離れることはなく、使用者は容赦なく相手を攻撃するようになる。

そして敵にダメージを与える毎に、真白な刃と柄は赤黒く変色していく。このアンホーリー・アックスの刃と柄の接点には、レベルの高い冒険者なら逆十字が彫りこまれている事に気がつくだろう。

この神に反逆する紋章を見た者なら、まさにアンホーリー・アックスは、死と破壊のためにだけ作られた恐ろしい斧であると判るだろう。

それ故に、このアンホーリー・アックスはエビルの性格のキャラクタにしか使うことはできない。他のアライメントの者が所持すれば、呪われてしまう。

アンホーリー・アックスの攻撃力は、バトルアックス+2よりも最低ダメージが1低い、3~12のダメージを与えることができる。

そして神に仕える者への攻撃をした場合、致命的なダメージを与えることができる。さらにプリーストの呪文に対しては、アンホーリー・アックスを所持する者にかなりの抵抗力を与えてくれる。

ボルタックでの買値は、11250 GP である。





SHORT SWORD + 2

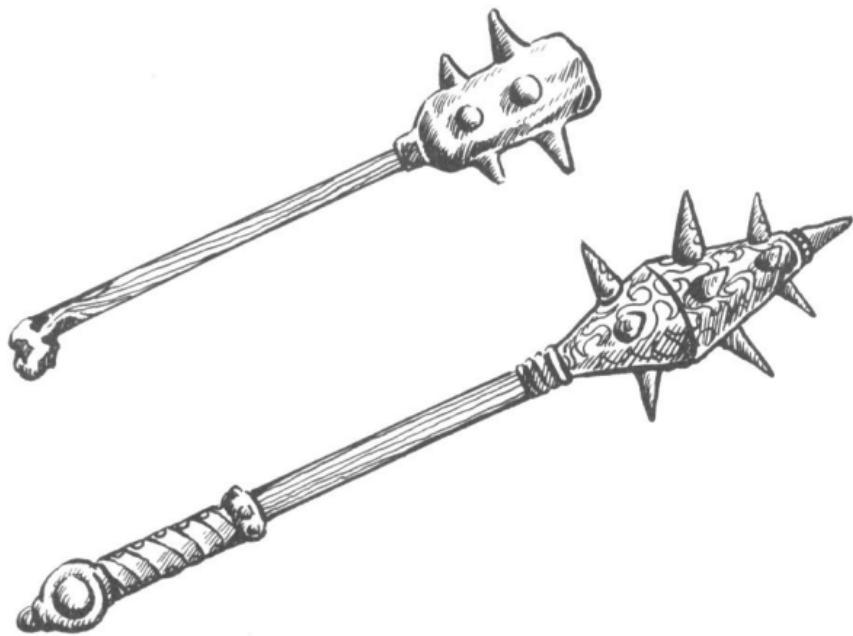
ショートソード + 2 は60センチ程の長さの剣で、その刀身には美しい模様が彫りこまれている。これはシーフが使える武器のなかでは、かなり強力なものである。

しかし戦闘に参加することの少ないシーフには、この武器などは飾りのような物だろう。

攻撃力としては、ショートソード + 2 は敵に対して最低2回の攻撃ができる、2~10ポイントのダメージを与えることができる。

ボルタックでの買値は、10000 GP である。





MACE + 1

MACE + 2

メイス+1とメイス+2は、僧侶などが持つ武器としては最高の部類にはいる。メイス+1は非常に硬い木材を使って造られ、カバーに使われた金属は魔法によって強化されている。

メイス+2は、練金術師が造った特殊な肥料で育てた櫻の木が材料になっている。このような方法で育てた櫻は、しなやかで鉄のように硬い性質を持つのだ。

敵に与えるダメージはメイス+1が3~9ポイント、メイス+2が2~10ポイントである。メイス+1のほうが最低ダメージが高いのは不思議な事である。

ボルタックでの買値は、メイス+1が5000GP、メイス+2が10000 GPである。

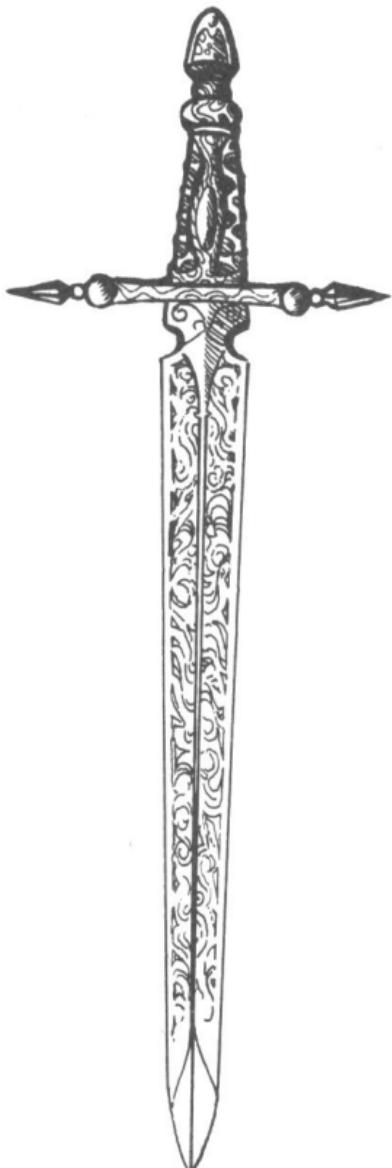
BROADSWORD + 2

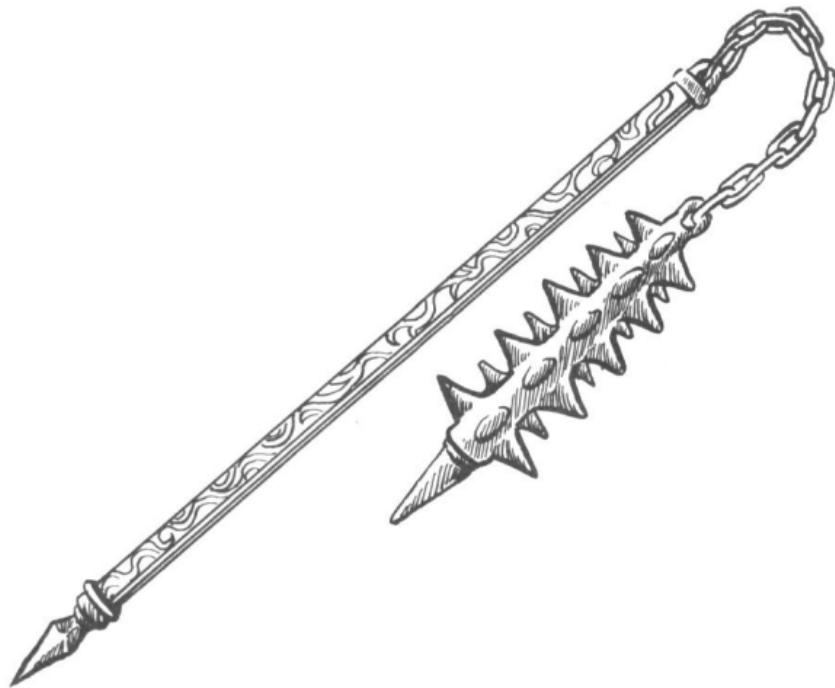
ブロードソード + 2 は、通常のブロードソードよりも細身で長く造られている剣である。その大きさからは想像できない程、軽いことが持てば判かるだろう。

その長くすらりとした刀は紙のごとき薄さをして、なおかつ鋼の強さを失っていない。またこの刀身には、見た目も素晴らしい浮き彫りがほどこされている。

ブロードソード + 2 の最高ダメージは、バトルアックス + 2 に匹敵する、ロードには是非とも装備させたい武器である。

ボルタックでの買値は、10 000 GP である。





MARGAUX'S FLAIL

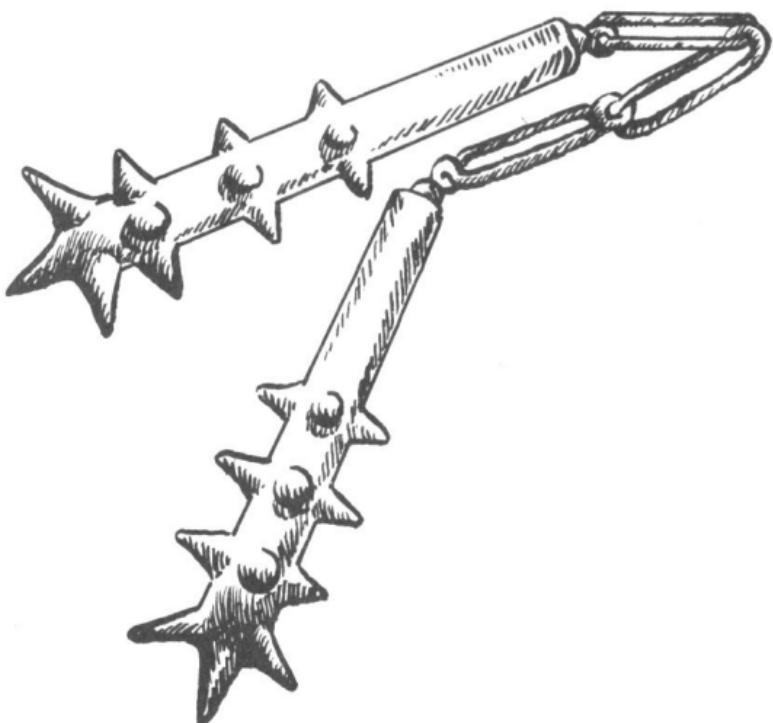
マルゴーズ・フレイルは一見、非常に威力がありそうな素晴らしいフレイルに見える。だが、このフレイルは呪われているのだ。

これはマルゴー地方にいた豪族が、ワインに酔って力まかせに使ったフレイルなのだ。これによって理由もなく殺された者たちの怨みが、このフレイルを所持した者にふりかかるのだ。

このフレイルを戦いに使用しても、敵にダメージを与えることはほとんどできない。その上、攻撃の回数まで2回減少してしまう。迷宮の中で発見しても、使ってはならない武器なのだ。

ボルタックでの買値は、500 GP である。





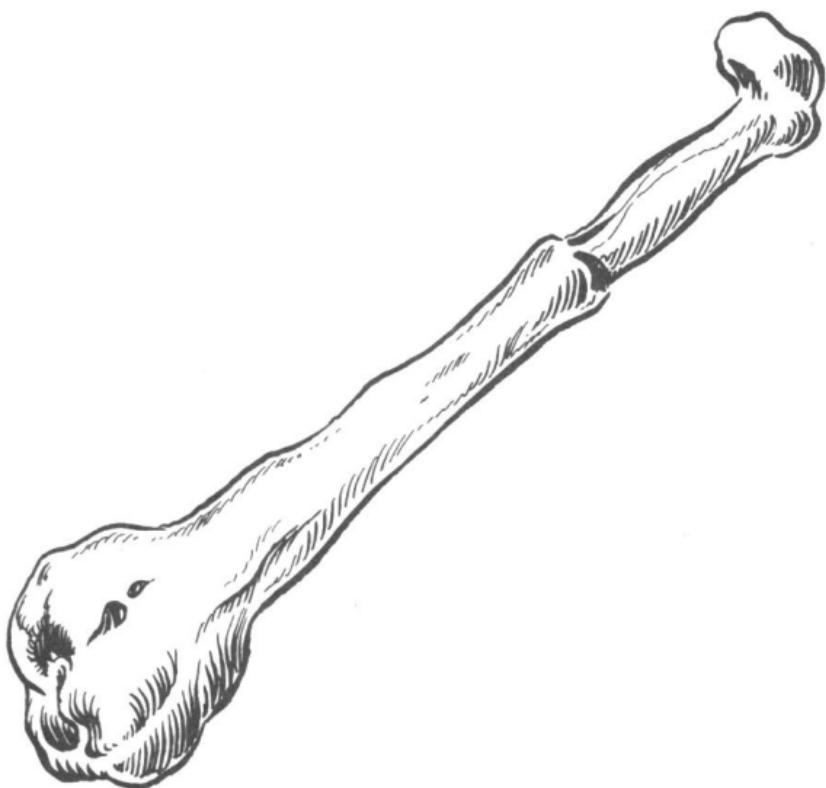
NUNCHAKA

ヌンチャカとは、日本でいうヌンチャクのことである。形は二つの木の棒を、チェインで結んだ物で振り回して敵を攻撃する。ヌンチャカと言うと、どうしてもニンジャが使う武器という感じがする。しかし本来は武道を極める者ならば、誰でも使える武器なのだ。

ヌンチャカのダメージは1～10ポイントとバトルアックス並の攻撃力を持っている。

ボルタックでの買値は、7500 GP である。





GIANT'S CLUB

ジャイアンツ・クラブは、巨人の骨でできた混棒のことである。長く生きた巨人を、ある特殊な方法で殺してその骨を採取するとこの武器をつくる材料が手に入る。

この方法で採取した巨人の骨を、特殊な香で3年の間焚きこめるのだ。こうして準備をした骨を、最後に使いやすいように形を整えてクラブにするのだ。

このクラブは、ジャイアント種族のモンスターに対して強力な攻撃力を持っている。ダメージは普通のモンスターに使っても、4~12のダメージを与えることができる。

ボルタックでの買値は、10000 GP である。

WIZARD'S STAFF

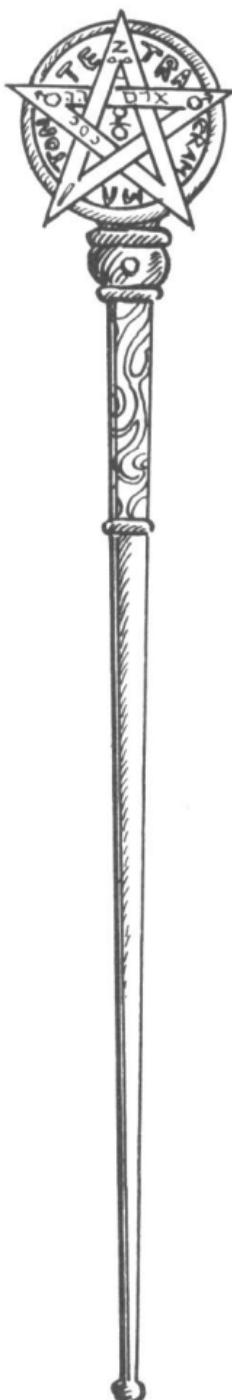
ウィザーズ・スタッフは、太古の魔法使いが造りだした強力な杖である。杖の上には、五芒星形が彫りこまれている。この五芒星は、所持している者を守護してくれ AC を 1 下げてくれる。

また杖の柄に封じられた呪文の MOGREF は、壊れる確率がないので無制限に使うことができる。武器として使用しても、ブロードソード並のダメージがある。

戦闘の最中に数回使用すれば、よしんば戦闘に参加する羽目になんともどうにか戦えるだろう。

比較的早くに発見したい魔法使いにとっては、便利でありがたい杖である。

ボルタックでの買値は、300 GP である。



ROD of DEATH

ロッド・オブ・デスは、MA KANITO の呪文を封じこめた魔法のロッドである。その外見は骨を合わせて造った杖の上に、骸骨をのせている。

この杖は一回使用するごとに、50%の確率で壊れてしまう事がある。しかし敵の不意をついた時など、この杖の一撃で全滅させることができる。ただし6階では、効力があまりないので他の階で使用するのがいいだろう。

ボルタックでの買値は、8750 GP である。



SHEPHERD CROOK

このシェイプハード・クルークは、羊飼いの杖という意味である。この杖は櫻の若木を切り倒し、10年ほど影干してから杖の形に彫りこんだものだ。

この杖は武器として使っても、それなりの威力を發揮する。そして動物タイプのモンスターに対しては、かなりの攻撃力を持っている。

しかし威力的には、メイス+2などのほうが上なので武器としてはそちらを使うのがいいだろう。

ボルタックでの買値は、11250 GP である。



NECROLOGY ROD

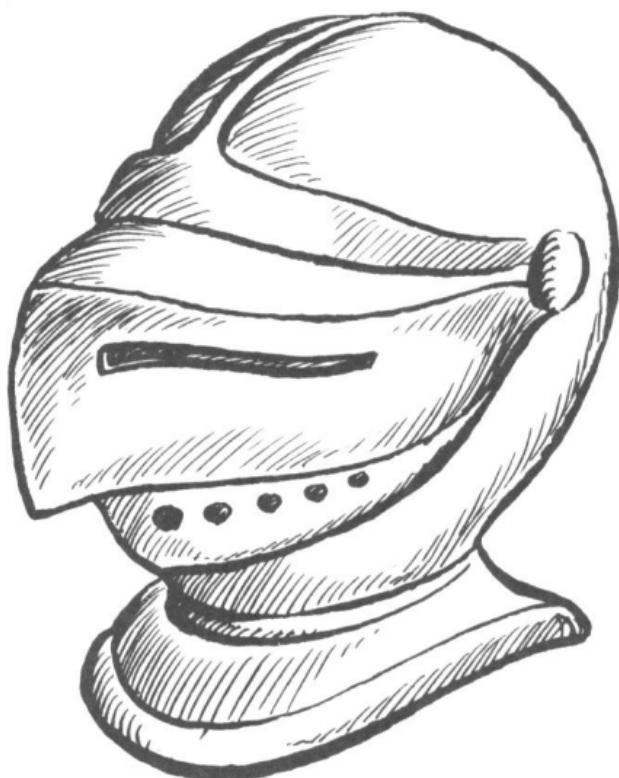
ネクロロジーロッドは、ネクロマンサーが造りだした杖である。不気味な人形が彫りこまれた黒い杖は、見るからにまがまがしい霧囲気に満ちている。

この杖にはある呪文が封じこまれている。その呪文とは、KANDIである。死人使いが、自分が操るべき死体を発見するため造りだした、忌まわしき杖なのだ。

しかし造りだされた意志はともかく、迷宮の奥で死んでしまった仲間のキャラクタを探りだすことは便利な杖だ。

ボルタックでの買値は、1000 GPである。





ARMET

アーメットは、頭部全体と首までを完全に防御する戦闘用のヘルメットである。非常に良い鉄で造られており、ACを3下げてくれる。

このアーメットも本来は、町の鍛冶屋で造っていた。だが地震の後、良質の鉄が生産できなくなり造れなくなってしまったのだ。

しかし迷宮の中には、冒険者が中で粉失した物などがいくつが残っていると言われている。

ボルタックでの買値は、4000 GP である。





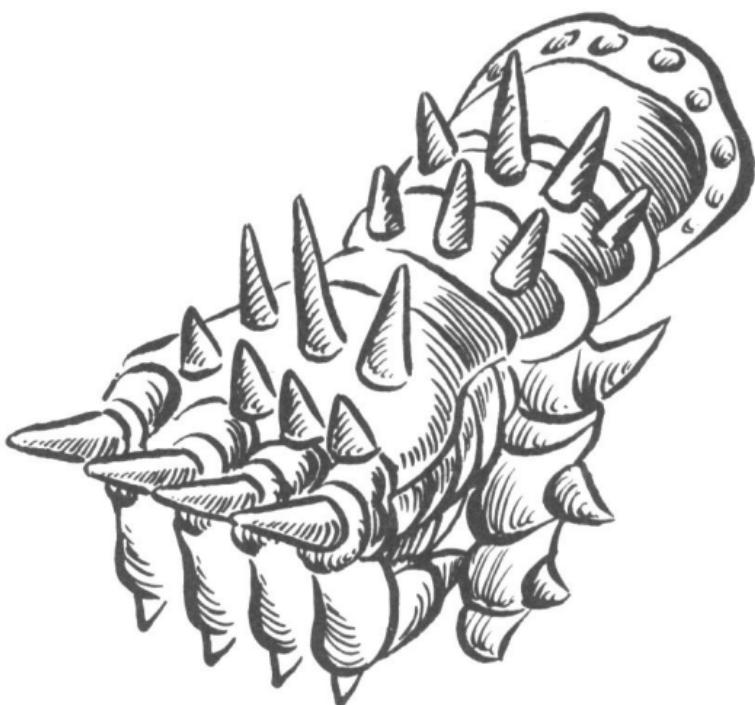
BASCINET

バシネットは、球形もしくは先が尖ったような形のヘルメットで、顔を守るための面頬がある。これを被ると、ACを2下げる事ができる。

このヘルメットは、特別な魔法を必要とするわけではないので町の鍛冶屋でも造れるのだ。しかし世界が騒然として、手間のかかる品物は造られなくなってしまった。

しかし迷宮の中には、世界が騒然とする前に造られたバシネットが隠されている。

ボルタックでの買値は、500 GP である。



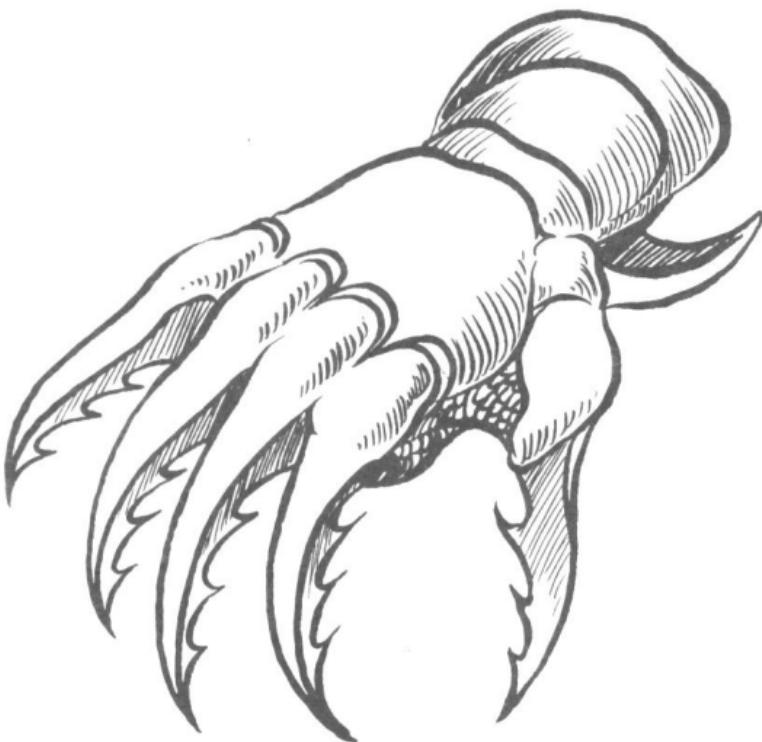
GLOVES of MITHRIL

グローブ・オブ・ミスリルは、その名にある通り最も貴重な魔法金属であるミスリルで造られた小手である。きれいな模様が彫りこまれている小手は、まさしく最高のガントレットといえよう。

真銀と呼ばれるミスリルは、普通の武器では貫けない硬度をもっている。これを着けていれば、ACを2下げることができる。

ボルタックでの買値は3000 GP である。





MANTIS GLOVES

マンティス・グローブは、昆虫の外骨格の強さを呪文によって封じこんだ、カマキリの腕のような小手である。

これを小手として装着すれば、ACを3下げることができ、攻撃の時に自分のストレングスを1増加させることができる。

また昆虫類のモンスターの攻撃に対しては、多少の防御力を持っている。見てくれば悪いが、性能は天下一品である。

ボルタックでの買値は、7500 GPである。



DISPLACER ROBES

ディスプレイサーローブは、一見なんの変わりもない、普通のメイジズローブに見えるはずだ。注意深い者ならば、一目見ただけでこのローブの効果を見抜くことだろう。



しかしどのように愚かな者でも、このローブを身にまとえば真の力を知ることができる。ローブをまとって鏡を見るがよい。自分の姿が実際の位置と40センチ程ずれていることに気がつくだろう。

この不思議な効果によって敵の攻撃を避け、ACを3低下させてくれる、鎧の着れない魔法使いは、是非とも手に入れたいローブである。

ボルタックでの買値は、6000 GPである。

WARGAN ROBES

ワーガンローブは、見た目には素晴らしい刺繡がほどこされている。物の価値が判る者が見れば高級な材料を丁寧に仕上げた、上等のローブであることが判るだろう。

しかし物の本質を、真に見抜く眼を持っていれば、このローブに取りついている怪しげな雰囲気に、気がつくことだろう。このローブは、呪われているのだ。

このローブに袖を通した途端に、あなたは自分の動きがひどく窮屈に感じられるはずだ。このローブを身にまとつ

た者は、ローブの布に締めつけられ動きを束縛されてしまう。結果的に、あなたは AC が 1 上がったことに気がつくだろう。

ボルタックでの買値は、1000 GP である。





GOLD RING

ゴールドリングは、非常にきれいで上品な造りの、金の指輪である。迷宮の中でこれを発見すれば、どのような効果を持っているのか、誰でも期待するだろう。

しかし、残念なことにこのリングはきれいなだけで特殊な効果もなく、魔法の呪文も秘められていない。その名の通りに、ただの金の指輪であるだけだ。

しかし魔法の効力はなくても、ギルガメッシュの酒場でかわいい女の子にプレゼントすれば喜ばれるだろう。

また女性の冒険者ならアクセサリーとして、身につけているのもいいだろう。

ボルタックでの買値は、5000 GP である。





GOLD TIARA

ゴールドティアラは、法王のような位の高い僧がかぶる宝冠である。この宝冠は、自らの神に対しての絶対の帰依をあらわしている。

ゴールドティアラの外見は、下から3重の輪を持っている。この輪は一つ一つが意味を持っている、下から順に司祭権、司法権、教導権を表している。

このティアラをかぶっていると、神の力の助けによりACは2下がる。また魔法の呪文に対しても、防御力があるので後衛のシーフなどは是非装備したいアイテムである。

ボルタックでの買値は、50000 GPである。





SALAMANDAR RING

サラマンダーリングは、火トカゲの彫刻があしらってある真赤なリングである。このリングは、たった一つの効力しか持っていない。これは魔法であるなしに関わらず、炎の攻撃に対しての抵抗力を増加させてくる。

このリングはどの職業のキャラクタも、身につけることができる。トロルキン・リングを発見するまで使っているのもいいだろう。

ボルタックでの買値は、7500 GPである。





TROLLKIN RING

トロルキン・リングは、この冒険で手に入れる事のできる唯一のヒーリングアイテムである。これはトロルの大きなねじまがった歯を使って、指輪を造っている。

その中心には大きな黒い宝石がはまっていて、不気味な歯をいっそう気味の悪い物に見せている。

このアイテムを身につけていれば、移動している時に、1ポイントずつヒットポイントが回復していく。

ボルタックでの買値は20000 GPである。





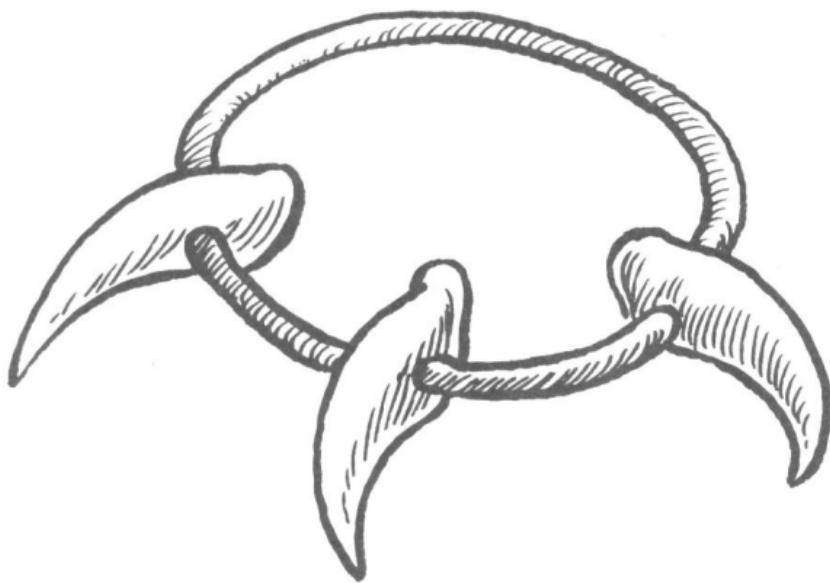
SERPENT'S TOOTH

サーペントトゥースとは、サーペントの歯で造ったペンダントのことである。20個以上の歯を繋いだペンダントは、これを身につけた者のACを1下げてくれる。

これを装備できる者は、メイジやシーフなどの硬い鎧を着れない者たちである。発見したら、4番目に位置するキャラクタに装備するのがいいだろう。

ボルタックでの買値は7500 GPである。





DRAGON'S TOOTH

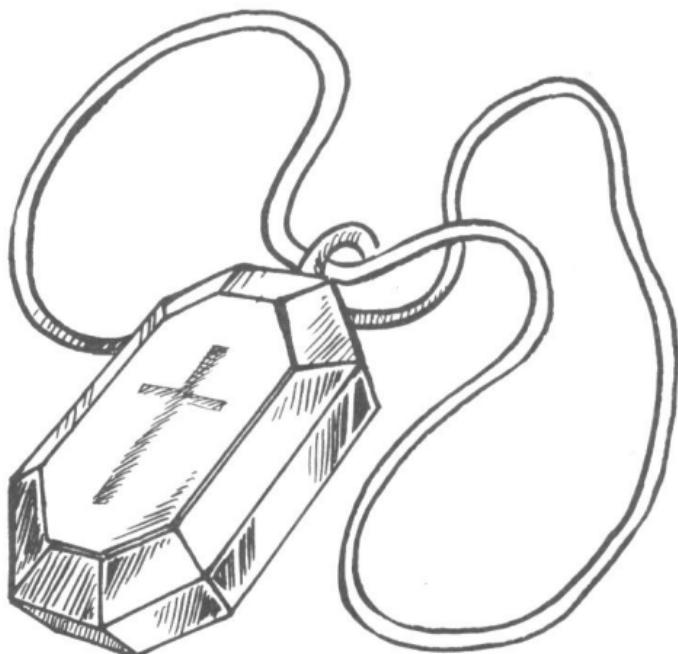
ドラゴントゥースとは、ドラゴンの牙で造ったペンダントのことである。しかしどのドラゴンの牙でも、造ればいいというものではない。

長い時間を生きて、寿命をまとうしたドラゴンの牙だけがこの特殊な効果を持つのだ。このようなドラゴンの牙は少なく、貴重な品である。

そしてこのペンダントは、身につけた者の AC を 2 下げてくれる。これはすべての職業の者が装備できるが、比較的前衛のキャラクタに装備させるのがいいだろう。

ボルタックでの買値は 15000 GP である。





GEM of EXORCISM

ジェム・オブ・エクソシズムは、青い宝石である。この宝石は太陽の光に透かすと、十字が浮きて見えるのだ。

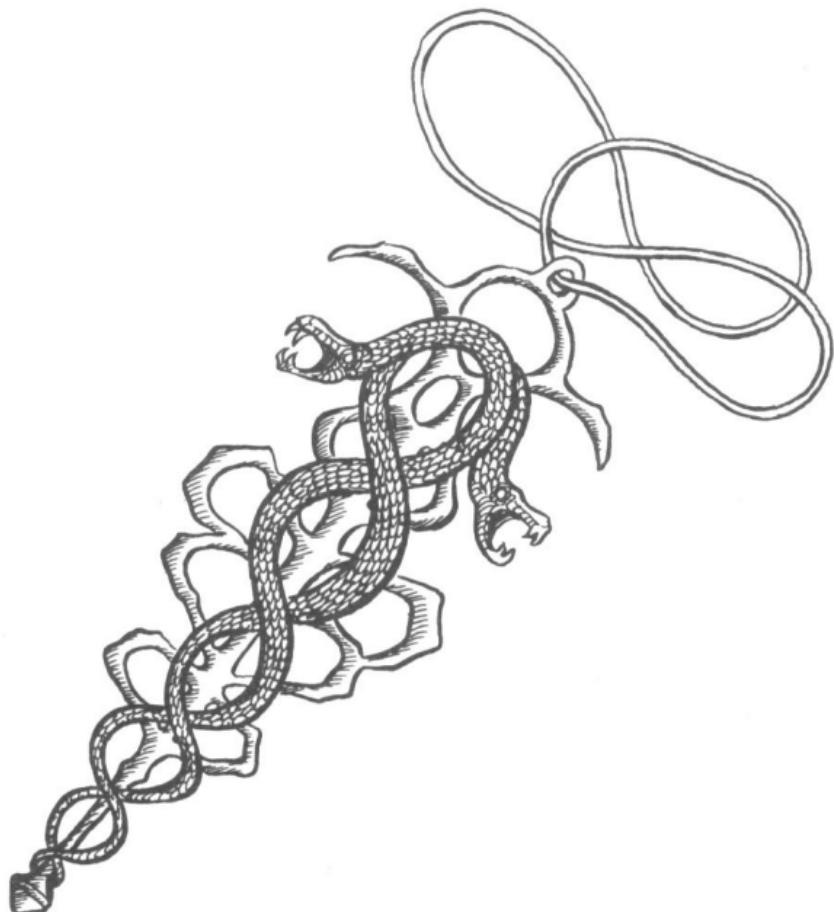
この不思議な光を放つ宝石は誰でも身につけることができる。そして彷徨よえる亡霊などから、キャラクタを守護する力を持っている。

これを身につけていれば、アンデットタイプのモンスターからの攻撃を減少させることができるだろう。

またこの宝石は、アンデットのエナジードレイン攻撃に対しても、キャラクタを守護してくれる。

ボルタックでの買値は、6000 GP である。





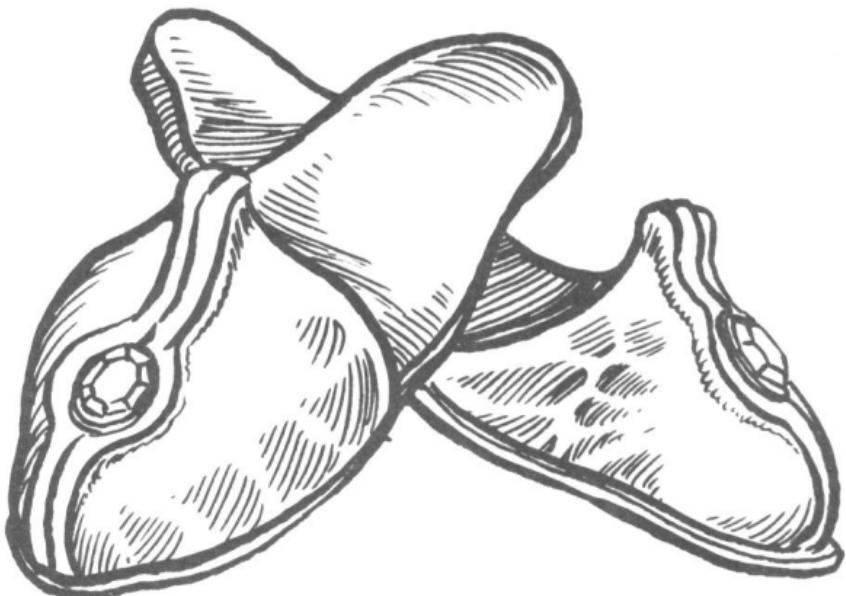
AMULET of DIALKO

アミュレット・オブ・ディアルコは、生命力と活力の象徴であるクンダリーニの蛇が彫られている、ペンダントである。これにはその名の通り、DIALKO の呪文が封じこんである。

特定のモンスターの攻撃によって、パラライズしたキャラクタを治療できる。この呪文は一回使用する毎に、25%の確率で壊れてしまう。

ボルタックでの買値は、4000 GP である。





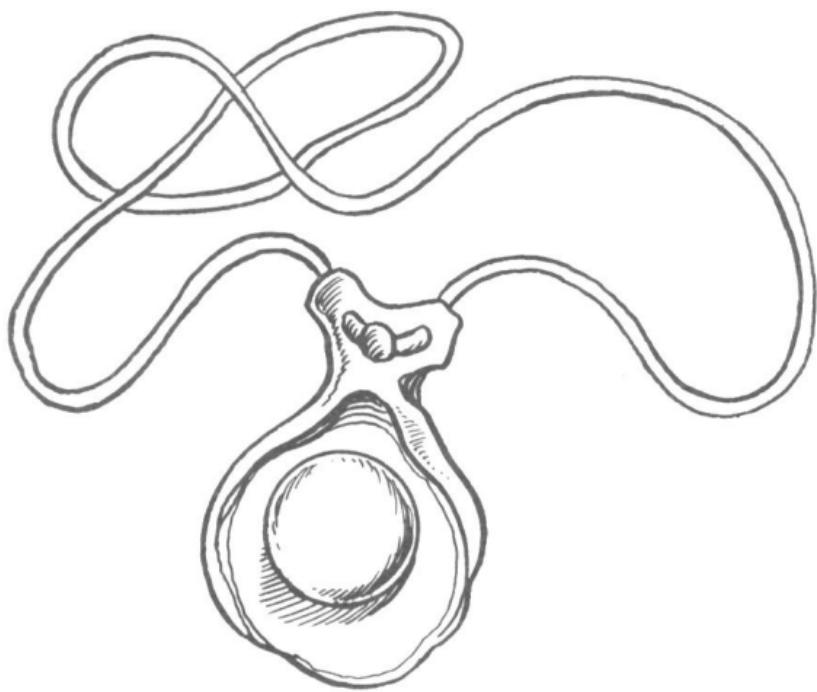
RUBY SLIPPERS

ルビースリッパは、きれいなルビーの飾りのついたスリッパである。これは普段、身につけていても一切何の効果もない。

しかしもし迷宮の奥深くて、絶対絶命の危機に遭遇したらこのスリッパを使うといい。ルビーに秘められた LOKTOF-EIT の呪文で即座に城に戻れるだろう。

ボルタックでの買値は、8000 GP である。





BLUE PEARL

ブルーパールは、青真珠を使って造ったペンダントの名称である。貝の中にはめられた、巨大な青真珠は身につけた者の力を増加させてくれる。

また植物と鳥の種類のモンスターに対して、攻撃力を増す働きがある。しかしブルーパールを身につけるよりは、他の AC を下げるアイテムを装備したほうが得策である。

ボルタックでの買値は、4000 GP である。





BAG of GEM

バック・オブ・ジェムは、これといって特殊な力を持ってはいない。袋に詰まった、屑宝石の塊である。

この宝石はかつては、不思議な魔力を秘めていた物である。しかしその魔力を使い果たした今は、輝きも鈍くたいした価値もない、石より少しましな宝石である。

一切なんの効力も無いが、ボルタックに持つていけば多少の金と引き換えてくれる。

ボルタックでの買値は、50 GP である。





BAG of EMERALDS

バック・オブ・エメラルドは、その名の通り袋にエメラルドが一杯詰まっている。このエメラルドの一つ一つには、呪いがかけられているのだ。

この宝石を売って、楽に暮らしたかった亡者の怨念がこのアイテムのスペシャルパワーを使用すると、使用したキャラクタのストレングスを1失わせてしまう。

ボルタックでの買値は、5000 GPである。





BAG of GARNETS

バック・オブ・ガーネツは、他のバックと同じように真紅のガーネットが一杯に詰まっている。

美しい光にひきつけられ、ついつい手に取りスペシャルパワーを使いたくなってしまうだろう。しかしこのガーネットの塊には、呪いがかかっている。財宝を求めて続けて死んだ亡者の怨念がこもっているのだ。

このアイテムのスペシャルパワーは、決して使用してはいけない。年を1年多く取り、渋い中年になりたいのなら話は別であるが。

ボルタックでの買値は、10000 GPである。





BOOK of LIFE

ブック・オブ・ライフは、白い表紙に生命の源であるライトパワーの紋章が書き込まれた本である。この本には、死者に生命を呼び戻す、DIの呪文が書き込まれているのだ。

これががあれば、修行を積んだり、神の恩恵を受けていないキャラクタでも死んだ者を生き返らすことができる。

しかし、呪文のパワーはそれを使うキャラクタのレベルによるので、使用する時は最高レベルのキャラクタに読ませるべきだ。書かれている呪文は、使用した時33%の確率で消滅してしまう。

ボルタックでの買値は、25000 GPである。





BOOK of DEATH

ブック・オブ・デスは、黒い表紙に銀の髑髏が描いてある不気味な本である。そのページに死を与える呪文であるMABADIが書き込んであるのだ。

この本は、どのクラスのキャラクタにでも使うことができる。後衛のシーフなどに、この本を使わせれば戦闘の勝敗は早めにつくことだろう。書かれている呪文は、33%の確率で消滅してしまう。

ボルタックでの買値は、25000 GPである。





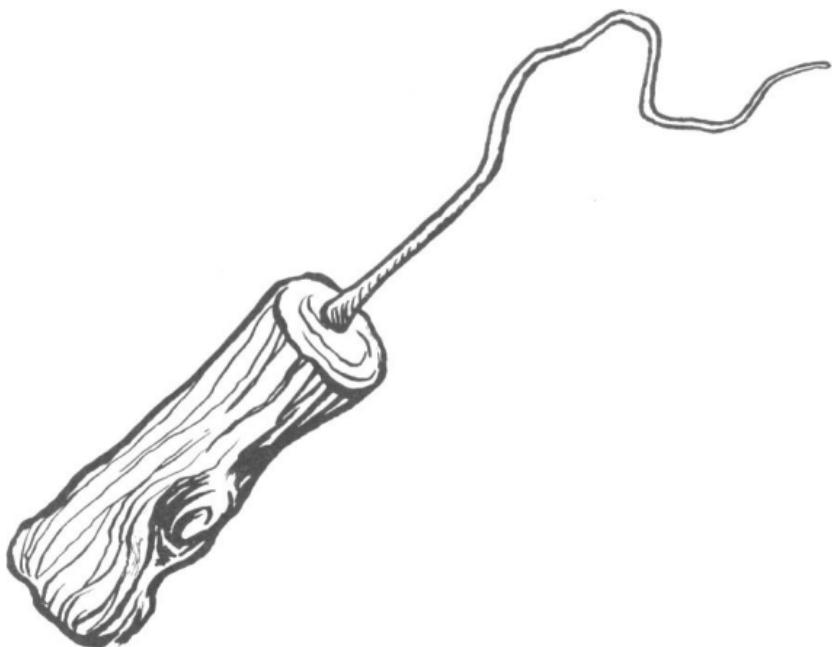
BOOK of DEMONS

ブック・オブ・デーモンとは、黒と茶色のまだら色の表紙に悪魔の紋章が金で描かれている本である。この本のページには ZILWAN の呪文が書き込まれている。この呪文は 75% の確率で消滅してしまう。

このブック・オブ・デーモンには、スペシャルパワーが秘められている。しかし、その力を使ってはいけない。その力を使用すれば、確実に貴方は、神の加護から遠ざかることになる。悪魔の囁きに負けてはいけない。

しかしスペシャルパワーを使わない限り、この本を持っていることは有益である。この本には、エナジードレインや魔法に対する防御力があるのだ。

ボルタックでの買値は、50000 GP である。



THIEF'S PICK

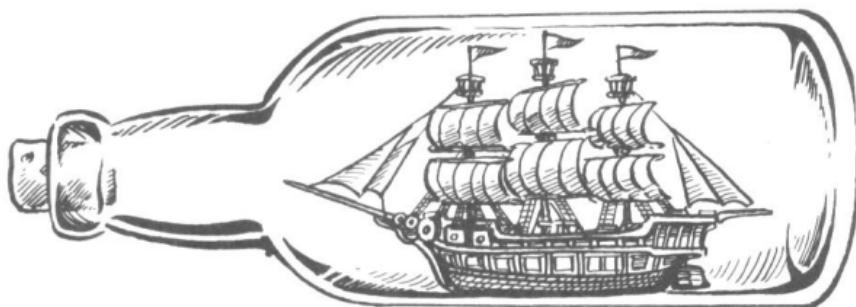
シーフズ・ピックは、シーフが宝箱を開ける為の道具である。握りやすい木製の柄に、20センチ程の細い金属の棒がついている。

この金属の棒は安易に曲げることができ、どのような穴のなかにも差し入れることができる。普通、指で調べなくてはいけない場所もこのピックがあるなら安全に調べることができる。

またこのピックは、スペシャルパワーを秘めている。この力を解放すれば、アギリティを1上昇させてくれる。

ボルタックの買値は、5000 GPである。





SHIP IN BOTTLE

シップ・イン・ボトルは細長いガラスの瓶の中に、船の模型の入ったものである。この品物は特別な呪文や、力を持った物ではない。

シップ・イン・ボトルは、4、5階でしか手にいれることはできない。これは持っていれば、4階5階への直通エレベーターのある湖の小島に渡ることができるのだ。

これを手にいれれば、ル'ケブルレスへの道はそう長くはないはずだ。

ボルタックでは、買い上げてはくれない。





迷宮の特定の場所に隠されたアイテム

今回の迷宮の中には、特定の場所に隠されたマジックアイテムがかなり沢山ある。時にはこの中のアイテムを持っていないと、通過できない場所もある。

またこれらのアイテムは、なんらかの呪文の力を秘めている。手に入れる事ができれば冒険を続ける中で、非常に助けとなる時もあるはずだ。

そしてボルタックでは、かなりの価格で買い取ってくれる。これらのアイテムを売り払って、パーティの装備を充実させることもできるだろう。

しかしこれらのアイテムは、強力なモンスターに守られていたりする。これらのモンスターを倒す実力を養ってから、挑戦するようにするのだ。

ここに記すアイテムのいくつかは、まったく冒険に関係無い物もある。無理をして手にいれる事のない物を、必死になって追い求める必要もない。

しかし迷宮に隠されたアイテムを、すべて揃えたいと思う冒険者も多いだろう。ただし、あなたの目的は、宝珠の探求であり、世界を救うことだということを忘れないでほしいのだ。

常に知恵を働かせ、慎重に迷宮を探検していけばおのずと様々なアイテムを手に入れる事ができるだろう。焦らず、目的を忘れずに冒険をしてほしい。

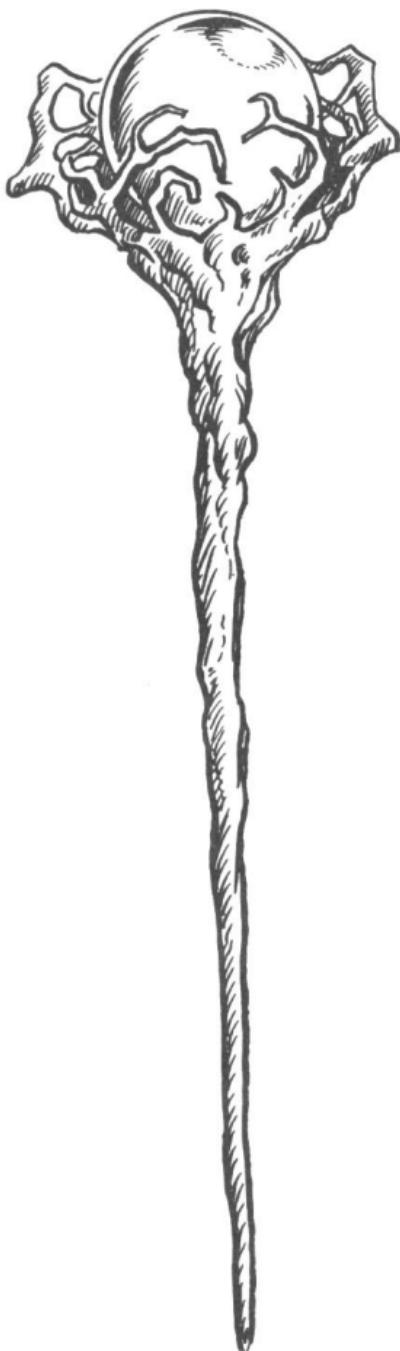


STAFF of EARTH

スタッフ・オブ・アースは、大地の力を秘めた魔法の杖である。武器としての能力はないが、MANIFO の呪文を秘めている。だが 1 回使う毎に、5 % の確率で壊れてしまうことを忘れてはいけない。

またこの杖を所持した者を、エナジードレイン攻撃から保護する力も持っている。完全に保護されているわけではないが、かなりの確率でエナジードレイン攻撃を防ぐことができるはずだ。

ボルタックでの買値は、12500 GP である。





AMULET of AIR

アミュレット・オブ・エアは鳥の形をしたペンダント型の護符である。この護符には、DALTOの呪文が封じこまれている。このアミュレット・オブ・エアも他のアイテムと同じように5%の確率で壊れてしまう。

この護符を身につけた者は、低温の呪文に対してかなりの抵抗力を持つことができる。

ボルタックでの買値は、12500 GPである。



HOLY WATER

ホーリーウォーターは、教会などで清めた塩と水で造る神聖な水のことである。しかしこのホーリーウォーターは、迷宮の中で幽霊からあるアイテムと引き換えに手に入れることができる。

このホーリーウォーターには、DIALの呪文が秘められている。しかし1回使用する毎に、5%の確率で効果を失ってしまう。

ボルタックでの買値は、12500 GPである。



ROD OF FIRE

ロッド・オブ・ファイアは、燃え盛る松明のような外見をしたロッドである。このロッドには、MAHALITOの呪文が封じられている。この呪文も、一回使用する毎に5%で壊れてしまう。

これを所持した者は、炎の攻撃に対してかなりの防御力を持つことができる。

ボルタックでの買値は、12500 GP である。





3000GPで揃えられる ベストアイテム

ル'ケブレスの隠した宝珠を探しに、迷宮に旅たつ前には必ずあなたは自分の力を認識しなくてはならない。

かつてあなたの祖先は、すばらしい防具と武器で魔物と戦ったことだろう。

しかし今のあなたは、その魂を受け継いだのみで、未熟な冒険者であることを忘れてはならない。

古き勇者の魂を受け継ぐ儀式を終えた者は、ひとり500のGPを受け取る。この500 GPが、これから始まる冒険に必要な物を揃える支度金である。

すでにあなた達は、パーティを組む仲間を決めたことだろう。パーティを組む6人で合計3000 GPの資金は、多いようで少ない金額である。

その資金を無駄にせず、冒険に必要な品物を、最も効率よく購入するにはどうすればいいのだろうか。

昔の先祖のような、凄まじい魔力を秘めた武器や鎧はあなたの手のなかにはない。やがて迷宮のなかで魔法の品物を見出すこともあるだろう。だが、それにはまず迷宮の中に踏み込まなければならぬ。

そのためにも取り敢えずあなたは、ボルタックで手に入る武器と防具で武装して迷宮の謎にいどまなくてはならないのだ。

ここでは冒険に必要で、無駄のない買物をするための助けとなることを書いていこう。



パーティの装備

まず迷宮の中で生き残る為の装備として、防具と武器は忘れてはならない。パーティの前衛は、モンスターと肉体的に戦闘をおこなう。モンスターとの戦いに勝利するには、前衛に立つ戦士は強力な武器で武装し、良い防具で身を守らねばならない。

前衛の装備について

世に攻撃は最大の防御という言葉がある、敵を早く殺せばこちらへの攻撃はない。その為にも強力な武器を、装備したいところだ。

さてボルタックで扱っている数々の武器の中で、モンスターに最大の攻撃力を持つ武器はバトルアックスである。この武器を装備すれば、前衛の戦士は1階のモンスターに対しても有利な戦いをすることができるだろう。残念な事にこの武器は、ロードが装備することはできない。

ここではグットのパーティ編成は前衛にロード、サムライ、ファイター、後衛にシーフ、ビショップ、メイジとしよう。

そしてエビルのパーティ編成は、前衛がニンジャ、サムライ、ファイター、後衛はシーフ、プリースト、メイジとしよう。

グットのパーティは、ロードがブロードソードを購入し、残りのサムライとファイターがバトルアックスを購入する。金額はブロードソードが50 GP、バトルアックスが $140 \times 2 =$



280 GP で合計 330 GP を支払う。

エビルのパーティは全員が、バトルアックスを購入する
ので $140 \times 3 = 420$ GP を支払う。

残金は、これで グットのパーティが 2670 GP で、エビルの
パーティが 2580 GP である。

次に怪物の攻撃から身を守る、防具について考えたい。
最も理想的な鎧は、プレートメイルである。この鎧だけで
AC は 5 まで下げることができる。

しかし問題は、価格のほうにある。1 着、1500 GP もする
のでは鎧だけで予算を使い果たしてしまうどころか、前衛
の戦士すべてに購入することもできない。

そこで 1 ランク下の、ブラストプレートを購入すること
にしよう、1 着 400 GP なので、予算の範囲内で前衛の戦士、
全員に購入することができる。

グットもエビルのパーティも、このブラストプレートを
装備できない者は前衛にいないので代金は同じ、 $400 \times 3 =$
1200 GP である。残る資金は、グットのパーティが 1470 GP
で、エビルのパーティが 1380 GP である。

ブラストプレートだけでは AC 6 で、まだまだ高いので補
助的な防具が必要となる。

ボルタックにある防具は、シールドとガントレットとヘ
ルメットである。

グローブ・オブ・アイアンは、2500 GP と物凄く高いので、
最初の予算で購入するのは困難である。予算内で購入でき
る防具として残るのはヘルメットのサレットと、ラウンド
シールド、カイトシールドのみである。





サレットは200 GP で、ニンジャ以外の戦士ならば身につける事ができる。グットのパーティはこれを全員が購入する事ができるので、 $200 \times 3 = 600$ GP を支払うことになる。

エビルのパーティは、ニンジャがこのサレットを装備できないので 2 個だけ購入することになり、 $200 \times 2 = 400$ GP を支払う。

これでグットの予算の残金が 870 GP、エビルの予算の残金が 980 GP である。

これでニンジャは AC 6 まで、それ以外の者の AC は 5 まで、下げる事ができた。しかし、これでもまだ AC は高いと言える。

残った予算で購入できる防具は、すでにシールドの類しかない。前衛の戦士が持てる最高のシールドは、ヒーターシールドである。ヒーターシールドは AC を 2 下げ、価格は一枚 80 GP である。

ヒーターシールドを購入すると、グットもエビルのパーティも $80 \times 3 = 240$ GP を支払うことになる。

これで残りの予算は、グットのパーティが 630 GP、エビルのパーティが 740 GP である。

今まで購入した装備を身につければ、ニンジャ以外の AC は 3 になっているはずだ。これで前衛のパーティの装備は完了したと考えて良い。

では次に必要なのは、前衛の戦士が死亡した時に戦闘に参加する可能性のあるキャラクタに、武器と防具を装備させなければならないことである。





後衛のキャラクタの装備について

後衛の人員はグットもエビルのパーティも、シーフ、プリースト、ビショップ、メイジの中の職業の中から3人を選択するだろう。

ここではグットのパーティの後衛を、シーフ、ビショップ、メイジで構成し、エビルの後衛をシーフ、プリースト、メイジで構成する。

前衛のキャラクタのために使用した予算の残りは、グットのパーティが³630 GP、エビルのパーティが³740 GPである。

ここでの装備の購入には、多少前衛の時と違いがある。それは前衛が戦いに傷つき倒れた時、戦いに参加させるクラスについて考えておかなくてはいけないからだ。

まずメイジは完全に、この考えから除外される。なぜなら最初にメイジが持てる武器は、ダガーかスタッフのみである。ダガーは装備すると AC が1上がってしまう。このように完全に攻撃的でないメイジは、最後尾に位置すべきであろう。

さて最終的には、シーフかプリースト、ビショップのどちらかのクラスのキャラクタが³4番目の位置にくることになるだろう。

AC の低さからいけば、プラスチックプレートを着れてヒーターシールドを持って AC が4まで下がるプリーストが一番である。次が、プラスチックプレートを着て、ラウンドシールドを持って AC が5になるビショップである。シーフはカイラスしか着れず、ラウンドシールドしか持てず AC は7である。



そして攻撃力からいけば、やはりフレイルを持つてのプリーストが一番である。しかし予算的な問題で、フレイルは購入できないだろう。

フレイルの購入が不可能となれば、メイスを持つてのプリーストとビショップが、ショートソードしか持てないシーフより最低ダメージの差で有利になる。

ACと攻撃力から判断して、ヒーターシールドを持つてのプリーストを4番目にするのが最も妥当である。グットのパーティはプリーストのかわりに、ビショップを連れているのでヒーターシールドではなくラウンドシールドを購入する。

グットのパーティはシーフとビショップなので、ビショップに防具としてブラストプレートとラウンドシールド、武器としてメイスを購入する、これで $400+40+60=500$ GP の出資となる。

グットのパーティに残った予算は、130 GP である。この予算でシーフに、カイラスとショートソードを購入すると $100+30=130$ GP である。これでグットのパーティは予算を使い果たしたことになる。

エビルのパーティはシーフとプリーストなので、プリーストに防具としてブラストプレートとヒーターシールド、武器として同じくメイスを購入する。これで $400+80+60=540$ GP の出資となる。

残った予算は、グットのパーティよりやや多い、200 GP である。これでシーフにカイラスとラウンドシールド、武器としてショートソードを購入すると、 $100+40+30=170$ GP の出資になる。予算は30 GP を残している。これでメイジズ・ロープを購入すれば、エビルのパーティメンバーの





AC は全員一桁になる。

ここまで説明した装備を購入したグットとエビルのパーティの全員の GP は以下の通りである。



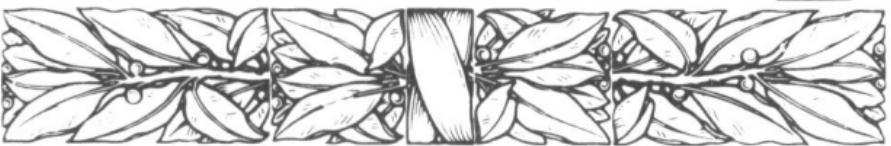
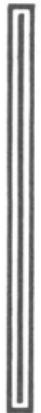
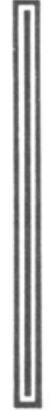
グットのパーティ		エビルのパーティ	
クラス	AC	クラス	AC
1 ロード	3	1 ニンジャ	4
2 ファイター	3	2 ファイター	3
3 サムライ	3	3 サムライ	3
4 ビショップ	5	4 プリースト	4
5 シーフ	8	5 シーフ	7
6 メイジ	10	6 メイジ	9





第三の書

アドベンチュア
冒険



危険が渦巻く迷宮

誇り高き魂を受け継ぎ、充分に吟味した装備を身につければ、巨大な迷宮に入るのに恐れることはないはずだ。

しかし恐怖を克服しても、危険は存在することを忘れてはならない。

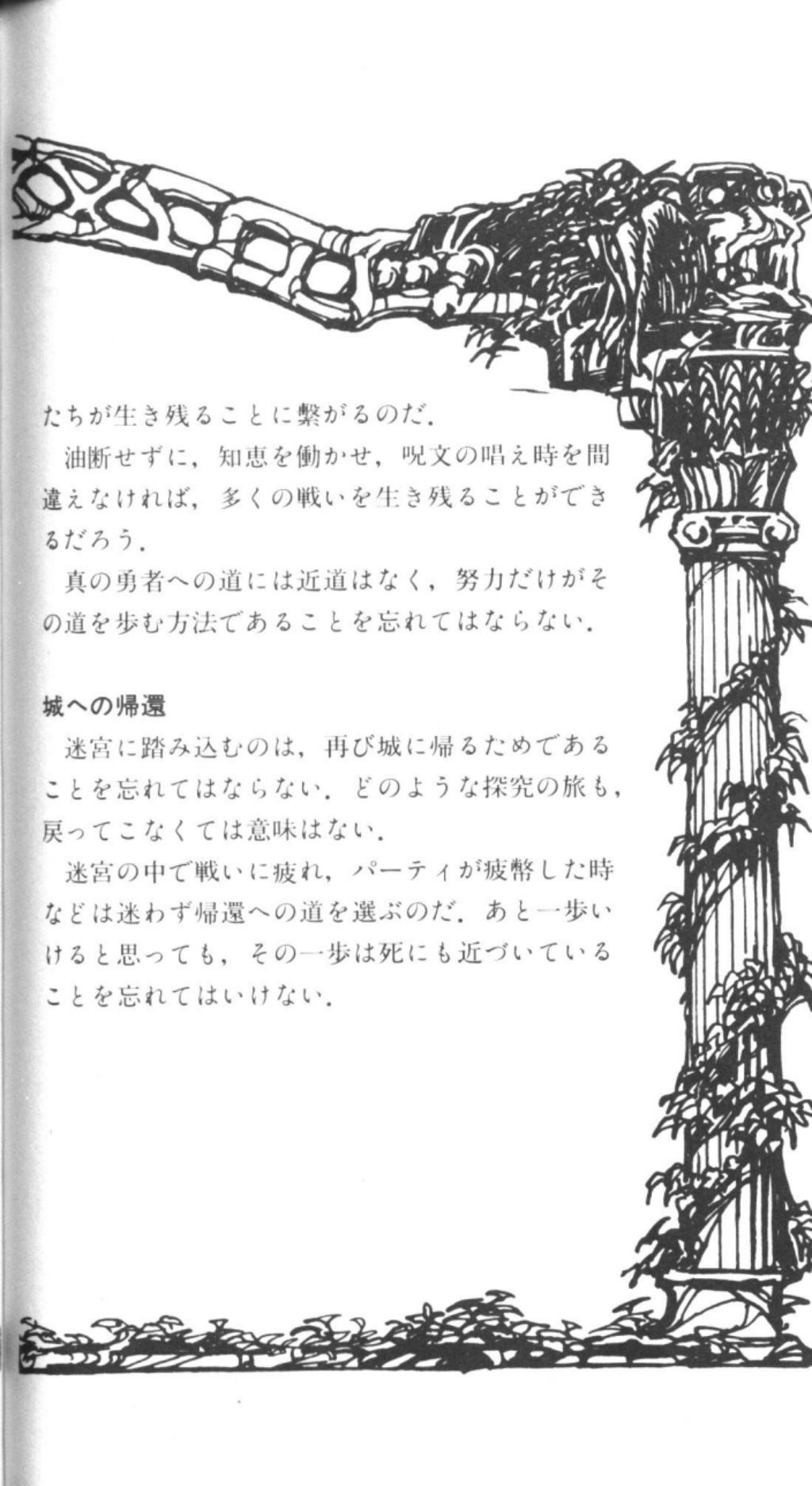
この最後の章は、冒険者として心得ておくべき、いくつかの知識をあたえよう。

◆モンスターの攻撃

ここでは迷宮の中で出会うモンスターが、どのようなパターンで攻撃してくるかを書いてある。しかしここに記したパターンは、代表的なものであり、モンスターの攻撃パターンは無限といえる。

だが最も危険なパターンだけでも知っていれば、危機の寸前でモンスターを倒し町に生還できるかもしれない。

もう一つの魔物の力を記した書と共に、モンスターの攻撃パターンを見破ることは、キャラクタ



たちが生き残ることに繋がるのだ。

油断せずに、知恵を働かせ、呪文の唱え時を間違えなければ、多くの戦いを生き残ることができるものだ。

真の勇者への道には近道はなく、努力だけがその道を歩む方法であることを忘れてはならない。

城への帰還

迷宮に踏み込むのは、再び城に帰るためにあることを忘れてはならない。どのような探究の旅も、戻ってこなくては意味はない。

迷宮の中で戦いに疲れ、パーティが疲弊した時などは迷わず帰還への道を選ぶのだ。あと一歩いけると思っても、その一步は死にも近づいていることを忘れてはいけない。

迷宮考察

LEGACY of LLYLGAMYNの冒険の舞台となる迷宮は、数多いモンスターと数々の謎に守られている。ル'ケブレスの隠した宝珠は遠く、そして長く困難な道の果てにある。

この冒険を成し遂げるためには、行くてを遮る謎を解き明かし、襲いくるモンスターを倒さなくてはならない。

ここでは迷宮の地図をもとに、各階の攻略方法、謎の手掛かりなどを書いていこう。

しかしここに掲載した地図を、そのまま信用してはならない。なぜならこの地図は、迷宮から帰還した冒険者の話を元に制作したものだからだ。



だが私は、彼らが嘘をついているというのではない。たとえ多くの冒険を潜り抜けた勇者であっても、戦闘中の極限状態では確かな判断ができない事がが多いのだ。

このために多少の記憶違いがあり、地図と実際の迷宮の座標とに違いがあるかもしれない。

そのため、この地図の座標を元に MALORの呪文を使ったりすると、とんでもない事故に見舞われることになるかもしれない。



この誤差はあなたが迷宮に冒険にてた時に、自分で確かめ発見し、自分自身で修正することが必要である。それはやがて、迷宮の中であなたの身を助けることになるかもしれない。

冒険で大切なことは、他人の話は半分しか信用せず、自分で確かめたことだけを真実として心に刻むことである。他人の話を信し、油断によるミスで死線をさまよった冒険者は数多い。

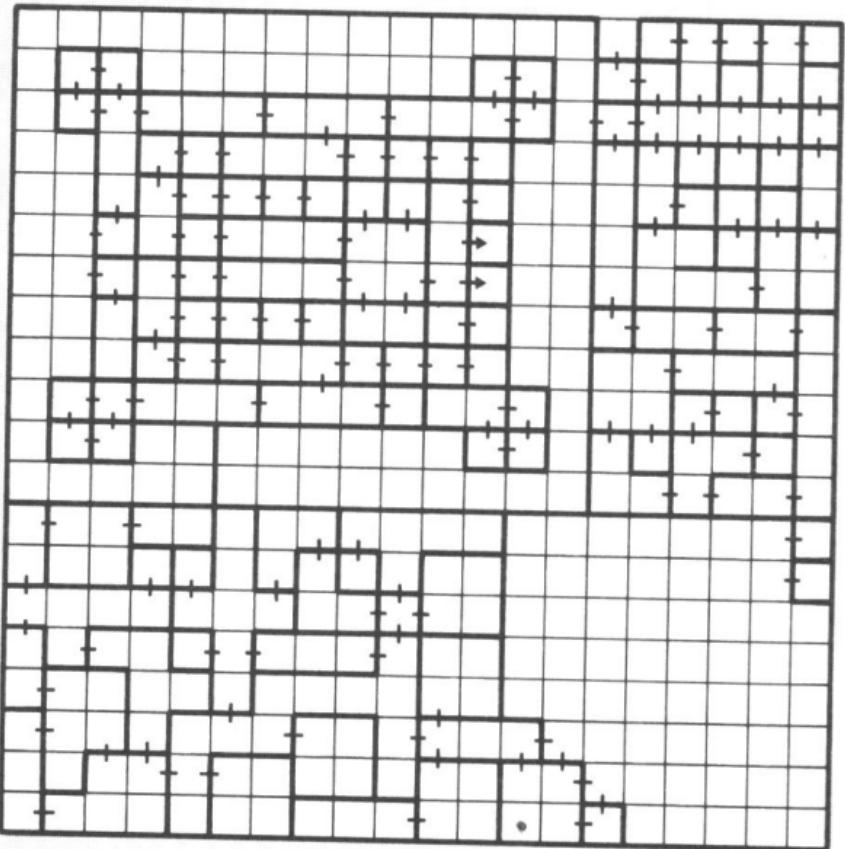


あくまでここに書かれていることは、参考であるということを忘れてはならない。どのような偉大な魔法でさえ、常にその最大の効力を発揮できるとは限らない。

そして充分に注意し、選択した情報も絶対に正しいとは限らないのだ。常に疑い、疑問にし、考えなくては迷宮で自分の身を守ることはできないだろう。

ここで地図と共に、説明する迷宮の階は1, 2, 3, 4, 5階である。

迷宮1階





迷宮 1 階

迷宮の1階は、大きく分割して4つの部分に分けることができる。それは地図を見て、A, B, C, Dの部分である。この中で特にCの部分には、最初の間は近寄らないほうが無難である。まず1レベルから5レベルの間は、A, Dの部分を冒険するのがいいだろう。

Bの部分はこの段階では、まったくといっていい程、関係のない場所である。ここはもっとレベルが上がり、迷宮の上の階を冒険するようになると、頻繁に通ることになるだろう。

迷宮の1階を冒険するにあたって、できることならレベルの低い最初のうちは、町に帰れる階段より10エリア以上は移動しないほうがいいだろう。

なぜなら自分のヒットポイント以内なら、宝箱の罠の解説を失敗した時、キャラクタがポイゾンに侵されていてもなんとか生かして町に帰ることができるからだ。

そのような事を繰り返し、キャラクタの大部分が5レベル程度になったら、城塞のある場所までいってみるのもいいだろう。

しかしその前にAエリアではまず、どのように戦ったらいいかを説明しよう。このエリアで遭遇するモンスターについては、できることなら戦いを避けたほうがいい相手がいくつか存在している。

まず遭遇したら、極力戦ってはいけないモンスターとしてあげられるのは、クローリングケルプである。こいつの攻撃力はかなり高く、魔力もある程度無効化してしまう。



その割りに経験ポイントとGPが異様に少ないという、苦労の割りに実入りの少ない相手である。

これと頻繁に戦い、下手に負傷していると回復のために宿屋に泊まるだけでGPを使いきってしまい、いつまでたっても良い装備を購入してパーティを強化することができないという状態になる。

またジャイアントスラッグも、強敵の部類に入るモンスターである。この巨大ナメクジには、ヒーリングの能力があるので、攻撃しても少しずつ回復してしまうのだ。

前衛の戦士の命中率が低い場合は、攻撃できるキャラクタ全員で、連続攻撃をしてダメージを与えるないと倒すことができない。

次に注意しなくてはならないのは、メイジが呪文を使い果たしたら、直ぐに城に帰ってこなくてはいけないということだ。

迷宮の1階とはいえ、時にはかなりの数のモンスターが襲ってくることがある。このような時に、メイジのKATINOによって敵の半数を眠らして攻撃する必要がある。

このような攻撃補助呪文が絶対に必需なことを頭において、メイジの残りの呪文の数を常に把握しておかなくてはならない。

このようにして、ある程度レベルを上げたら城塞のあるCエリアに逸してみるのもいいだろう。ここは必ずモンスターが潜んでいる場所があるので、経験ポイントを、ある程度予測して稼ぐことができる。

しかしここで注意しなくてはならないのは、掘に潜んでいるモートモンスターの攻撃力を侮ってはいけないという





ことである。

モートモンスターの攻撃力は最大12ポイントのダメージを与えてくる。前衛に立つ戦士は、最低でもこのダメージ以上のヒットポイントを持っていなくてはならない。

一番いい戦い方は、KATINOでモートモンスターを眠らせた後に、戦士が攻撃することだろう。

掘にいるモートモンスターの他にここは、ガリア人の本拠地になっている。当然城塞の中には、ガリア人は集団で待ち受けていることだろう。彼らは常に、徒党を組み集団で襲いかかってくる。

特に注意するべき点は、ガリアンメイジとガリアンプリーストであろう。唱える魔法は低レベルの HALITO や BADIOS だが、数が多いので重なると致命傷となることがある。

少なくとも、メイジが MAHALITO の呪文を1回は使えるようになってから行くべき場所であろう。

またガリアンガードなどは、逃走することが多いので、メイジに KATINO を唱えさせてから攻撃すれば、逃がすことなく経験ポイントを稼ぐことができる。

城塞の一番奥には、迷宮の2階に続く階段がある。その一つ手前の部屋にはかならずハイ・コルセアと何人なのがリアン・キャプテンが待ちうけている。ハイ・コルセアは特に手強いので、魔法と戦士の攻撃で倒したい。ガリアン・キャプテンは、こちらが良い装備を身につけ、レベルが5～7程度であれば簡単に倒せる敵である。

この城塞は右と左の入口が、中で繋がって内部を一周できるように造られている。掘のモートモンスターを倒し、



城塞の内部を一周すれば、ある程度計算してかなりの経験ポイントを稼ぐことができるだろう。

またここでは宝箱からアイテムを、頻繁に手に入れることができる。たいていは普通の物であるが、それでも時にはDIOSのポーション、KATINOのスクロールなどもでてくることがある。

シールド、アーマーなどの類も、かなりの数で出現するので、予算が無かった後衛の装備を揃えることもある程度できる。時にはプレートアーマーを手に入れることさえあるのだ。

またハイ・コルセアのいる部屋では確実に、バッグ・オブ・ジエムが手にはいる。特に魔力を秘めているわけではないが、ビショップが鑑定に成功すれば50 GP の値段でボルタックが買い取ってくれる。最初のうちは資金難に苦しむので、このようなアイテムを売って、宿代などを稼がなくはならない。

最後に全体的な注意として、この階では絶対に焦ってはいけないということを言っておこう。ここはまだ長い冒険の最初であり、あなたは冒険を始めたばかりの初心者なのだ。

どのような勇気を持っていても経験もなく、装備も充実していないような状態では、迷宮の奥には決して辿り着ねない。もしまぐれで辿り着けたとしても、そこから生きて帰ってこれる事はないだろう。

今、一番必要なのはあなた自身の経験を上げ、装備を充実されることなのだ。前衛の戦士のACを1程度まで下げられない間は、2階の迷宮への階段を登ることは控えるこ





とだ。

この階であなたが、6～8レベル程度までパーティを育てたら、2階でキャラクタが死亡する確率はぐっと減ることだろう。

ここでは想像もできないような恐ろしい相手が、この上の迷宮には待ちうけているのだ。

別に彼らを待たした所で、あなたにはどうという事はないはずだ。じっくりとレベルを上げ、出会いの時がくるのを待っていればいい。

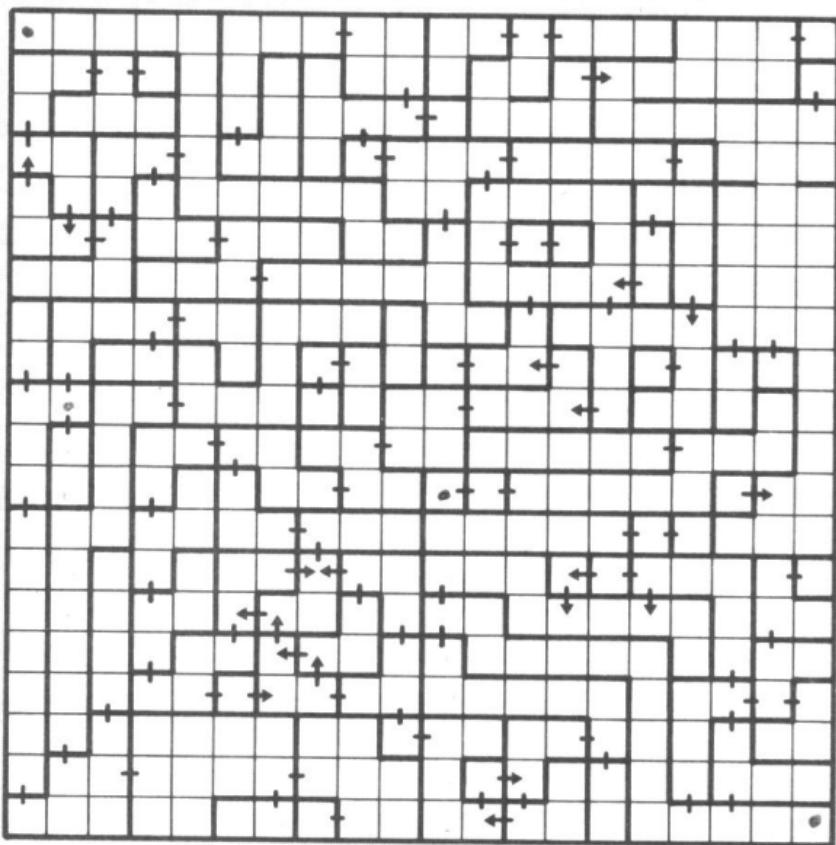
そして冒険を生き抜くために大切なのは、多くの敵を倒しある程度資金が溜まつたら、すぐに装備に変換することが大切だ。

装備はあなたのキャラクタの命を、守ってくれる。そしてGPを稼いで、迷宮から再び帰る手助けをしてくれる。

冒険で一番大切なことは、まず生き残ることであると覚えておくのだ。



迷宮2階





迷宮 2 階

この迷宮の 2 階は、グットのパーティしかこれないエリアである。ここは最初の間、半分の場所しか探検することはできない。出入りできない場所には、他の場所からはいることになるはずだ。ここではまず、1 階から侵入する場所について説明していきたい。

この階は、非常に多くの部屋に分かれている。確実にマッピングしていけば、迷うこととはほとんどないだろう。しかしシークレットドアや、ワンウェイドアも多いので注意が必要である。慌てず、ヒットポイントに気をつけて呪文を半分使ったら引き返すようにすれば、君が死亡する確率はかなり低いだろう。

さて、実際に冒険していくとわかるのだが、この階辺りから非常に多くのモンスターと遭遇する。4～6人のグループが3集団以上でてくることが多い。

このような集団と戦闘するには、メイジの攻撃呪文が必要である。KATINOなどで眠らせて、前衛の戦闘だけで倒していくは命がいくつあっても足りない状態になるだろう。

この階を歩くのなら、メイジは少なくとも MAHALITO の呪文を3回以上唱えられるレベルでなくては、危険過ぎるだろう。

また前衛の戦士の AC は、魔法の補助なしに 0 以下にしておくのが望ましい。さらにプリーストの MAPORFIC によって -2 以下に下げておくのがいいだろう。

AC をここまで下げれば、この階でもなんとか攻撃を避け



ことができるだろう。

装備としては、LATUMOFIS・OILを忘れずに持っていくのがいいだろう。この階からは、多少毒を持ったモンスターが現れるようになる。確実に1本は持つていかなくてはいけない装備品だ。

そしてモンスターの攻撃で、特に注意しなくてはならない相手がいくつかいる。

まず手強い相手としてあげられるのは、ローニン6人のグループが3つ以上出現するパーティ、ローニン6人のグループが2つ以上とFRIAR5人のグループが1つの混合パーティなどである。

ローニンが6人グループ2つだけで出てきただけでも、KATINOの呪文でこちらのパーティの半数が眠ってしまい、DILTOの呪文によってACが15位まで上昇してしまうことがある。

こういう時は、メイジの巧撃魔法で1グループを潰滅させ、プリーストのMONTINOで1グループを呪文を唱えられない状態にする。

3グループ出てきた場合には、残った1グループは、前衛の戦士で攻撃するか、前衛でKATINOかMONTINOを唱えられる者がいたら、その呪文を唱えるのもいいだろう。

しかしよほどのレベルに達していない限り、MONTINOなどのローニンに対する成功率は50%程度と見たほうがいいだろう。

次に注意しなくてはならないモンスターは、マミーである。マミーはヒットポイントは特に多いことはなく、特殊な魔法も使ってはこない。





しかし恐ろしい事にマミーは、エナジードレイン攻撃を行ってくるのだ。今まで苦労して上げたレベルが、このモンスターの一撃によって減少させられてしまうのは非常に残念なことである。

このような事態をさけるためには、ACを下げていることは勿論、メイジの攻撃呪文を惜しまずに行うことだ。メイジの攻撃呪文は、宿屋で休息すればすぐに回復するが、下げられたレベルをもう一度あげるのは、かなりの努力が必要である。

メイジが呪文を使い果たしてその場から、冒険を中止して引き返すことになっても、レベルを下げられるよりは苦労が少ないといえよう。

これ以外に注意しなくてはならないのは、宝箱の罠の解除にしくじって、TELEPORTERで飛ばされることである。

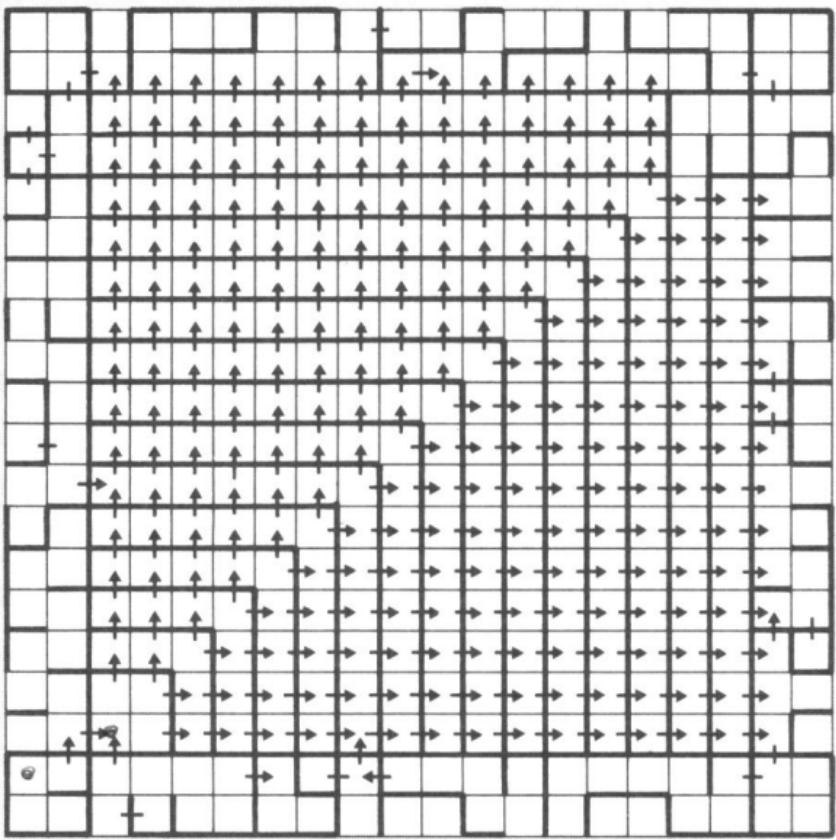
前にも書いたように、この階は下かり出入りできない場所がある。この場所に TELEPORTERで飛ばされると、MALOR以外の方法では一度4階に上がらないと、1階に戻ってこられなくなってしまう。

充分なレベルとヒットポイントがあっても、この行程はかなり苦しいことになる。2階に上がったばかりの時は、充分に注意して罠の解除をする必要がある。

また上からしか入れないこの場所には、マジックアイテムが隠されている所が二箇所ある。一箇所は、強力なメイジが守っているので、注意が必要だ。



迷宮3階



迷宮 3 階

この迷宮の 3 階は、エビルのパーティしかくることのできないエリアである。この階には、最も恐ろしいトラップが仕掛けている。それは一見普通のエリアのように見え、パーティを石の中に誘い込む罠である。この罠に引っ掛かると、パーティは全員 LOST してしまう。

だがこのトラップに引っ掛かる前には、3 度警告を受けはすだ。この警告を素直に受け入れて、後ろをむいて元の場所に戻るのが最良の選択である。

さらにこの 3 階の迷宮は、全体の 60% 近くがワンウェイウォールで構成された大広間である。ここでは前に進むことができても、後ろに戻ることはできない。

この大広間の一箇所に、ボルタックで売っているある武器と引き換えに GOLD MEDALION を渡してくれる場所がある。

この GOLD MEDALION がないと、聖水が手に入らず上の階へ辿りつくことができない。

この階には、かなり多くのテレポートエリアがある。このテレポートエリアには法則があり、必ず同じ場所にテレポートされてくる。こまめに DUMAPIC を使ってマッピングして、正確な地図座標を制作するのがいいだろう。

ここでのモンスターで特に注意しなくてはならない相手は、ほぼ 2 階と同じである。しかし 2 階の記述で、説明しなかったものもあるので、ここで新たに記述する。

まずこの階にも LATUMOFIS OIL は、絶対に持っていないくてはならない。この階でポイズンを使ってくるのは

ワーラットの攻撃だけであるが、この攻撃は以外と前衛の戦士を捕らえる事が多い、

このワーラットがバルチャードと共に出現したら、バルチャードを無視してもワーラットを先に倒すべきである。

またアッシャーの攻撃で、キャラクターがパラライズすることもあるので DIALKO の呪文を覚えたキャラクターがどうしても必要になるだろう。

全体的に敵の出現数が多くなるので、メイジの攻撃魔法は重要である。DALTO, MAKANITOなどをつかえるレベルまで達していればこの階は、さほど危険はないだろう。

グッドのエリアである 2 階と比べると、エビルのパーティにとっては、この階は非常に簡単な迷宮に思えてくるだろう。しかしこの迷宮は簡単な反面、これからエビルのパーティの探究を難しくしているのだ。

この階ではモンスターとの遭遇率は低く、ヒットポイントの少ないキャラクターでも容易に動くことができる。しかし経験ポイントは、思ったように稼げないのだ。

このためレベル不足のまま、5 階に上がるようになるとパーティのキャラクターの死亡率は、びっくりするほど高くなるだろう。

これを防ぐ手段としては、グッドのパーティからニュートラルのアライメントのキャラクターを借りてくることだ。特にメイジを高いレベルまで育てていれば、5 階の攻略もかなりスムーズに進むことだろう。

そしてもう一つは、グッドのパーティで多く発見して余ったマジックアイテムなどを、ボルタックに売却せずにエビルのパーティに装備させることである。



だいたいグットのパーティのはうが、2階で経験ポイントを稼ぎやすく、レベルが上がりやすいので早く迷宮の奥を探検することになる。

もちろんグットのパーティの装備を充実させるのも大事だが、エビルのパーティの装備に渡して低レベルの分のバランスをとることも大事である。

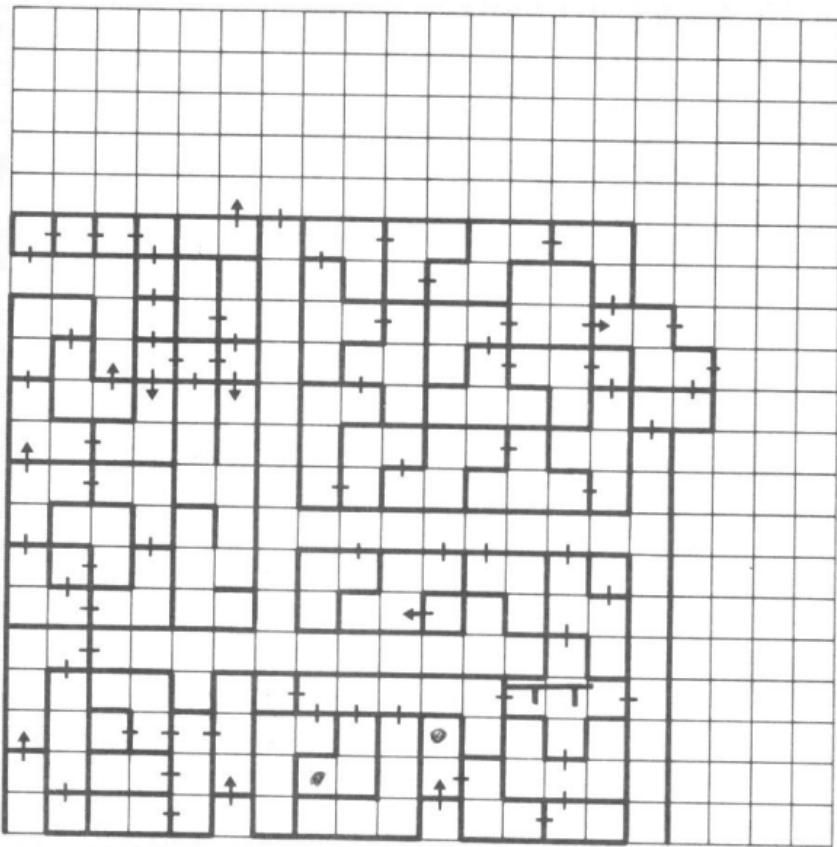
くれぐれも忘れてならないのは、ル'ケブレスのメッセージである。

『これから先、善き者のみにても、悪しき者のみにても、勝利を得ることはない』

このメッセージこそ、今回の冒険の鍵である。グットとエビルの両方のパーティが力を合わせてこそ、勝利を得ることができるのである。



迷宮4階



迷宮 4 階

この 4 階も 2 階同様、グットのパーティしか入れないフロアである。このフロアにはまず、グットのパーティの手によって探したさなくてはならない、重要なアイテムが隠されている。

このアイテムを捜すのが、この階の主な目的である。しかしこのアイテムは、強力なモンスターによって守られている。

もし戦ってみて、かなわないと思ったら迷わず逃げだす事だ。実力がなくては倒すことができず、簡単にパーティを全滅させられる力を持った相手なのだから。

それ以外には、この階辺りから強力なマジックアイテムを拾うことができる。しかし、モンスターもそれなりに強くなっているので油断してはいけない。

迷宮の形としては強制テレポートもなく、確実にマッピングできる形である。

ここで出現するモンスターで、特に注意すべき相手が多い。ここでちょっとした判断のミスが、そのままパーティの全滅につながりかねない場所なのだ。

まず AC が LOW と表示されないかぎり、戦ってはいけない相手としてストレングル ヴィネスがいる。

こいつはほとんどの魔法を無効化し、攻撃は強烈なダメージを与えてくれるのだ。

しかも 7 匹の集団が 3 グループでてくる事があり、合計 21 匹の攻撃は前衛の戦士を全滅させることもあるのだ。

攻撃魔法による集団ダメージを与えられないで、1 体



ずつ戦士の攻撃で倒すしかない。幸いヒットポイントはそれほど多くなく、バトルアックス+1を装備していれば一撃で倒すこともできる。

しかし時間をかけると少しずつヒットポイントを失って、窮地に追い込まれることもある。

次に戦いたくない相手としては、デルフズ ミニオンがいる。こいつはデルフによって石像に変えられた冒険者の成れの果てである。

デルフズ ミニオンの攻撃は、キャラクタを石化することがあるので充分にACを下げる必要だ。

またデルフズ ミニオンは、呪文を無効化する能力もあり、7体以上のグループが3つ以上でたらかなり注意が必要である。

そしてここの中にも、ボイゾンを持ったモンスターとかなりの確率で遭遇する。まず最初に最も犯しやすい過ちとして、不確定名ラージ スネークと表示されるツーヘッデット スネークを、アナコンダと間違えることだろう。

ツーヘッデット スネークは、ボイゾンを持っているのでアナコンダを無視しても、先に攻撃して倒す事が必要である。

この二種類を見分ける方法は、比較的簡単である。たいていの場合、ツーヘッデット スネークはアナコンダよりも前にでてくる。

第1グループにいるラージ スネークと表示されている相手を攻撃すれば、まず間違いなくツーヘッデット スネークである。

次にボイゾンを秘めたモンスターとしては、プラージフ





ログがいる。こいつはベンガル タイガーと共に出現することが多い。

この場合もベンガル タイガーを無視して、先にプライ フロッグを倒すべきである。しかしこの場合、ベンガル タイガーも侮れない敵である。

メイジがKATINOなどを唱えて、半分眠らせるのが良策といえる。

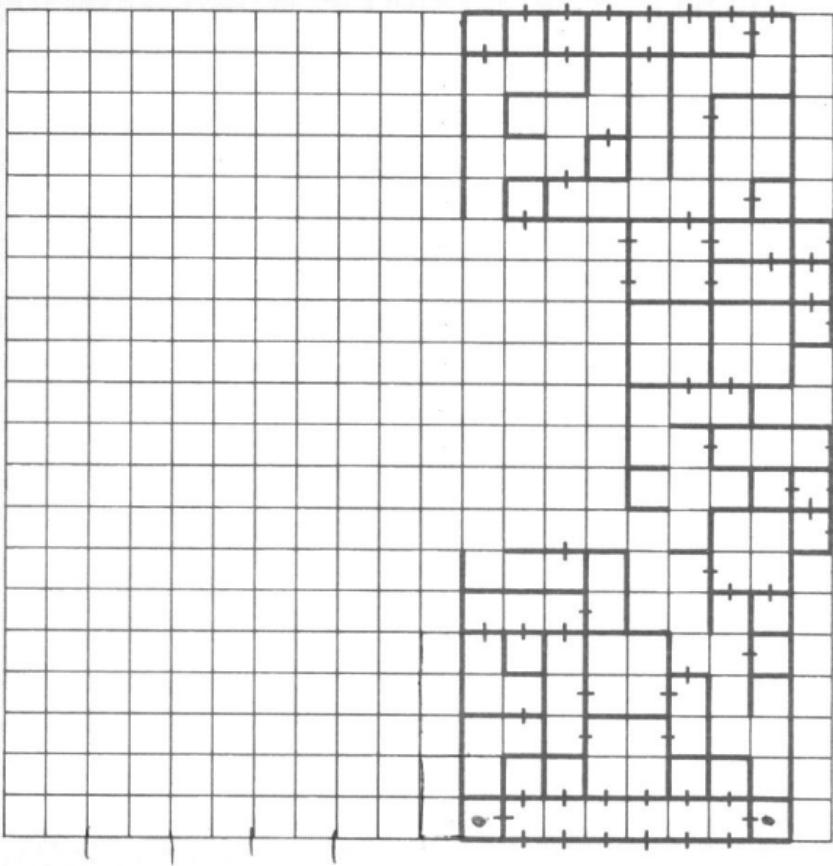
また強敵として、コモド ドラゴンがいる。このコモド ドラゴンと遭遇した時に、不意をつかれるとプレスによって手痛いダメージを受ける時があるので、ヒットポイントは常に20以上あるように心掛けるべきだ。

この階は、プリーストなどの治療呪文が底をつきかけたらすぐに帰還行動に移るべきだ。宝箱のマジックアイテムなど魅力的な要素は沢山ある。

だが強敵に遭遇すれば、一回の戦闘で30ポイント以上のヒットポイントを失うこともあると言う事を、忘れずにいることだ。



迷宮5階





迷宮 5 階

迷宮の 5 階は 3 階同様、やはりエビルのパーティしかこられないエリアである。この階にも、エビルのパーティの手で探しださなくてはいけない重要なアイテムがある。

4 階でグットのパーティが探しだしたアイテムと、ここで見つけるアイテムがなくては、宝珠探索の成功はありません。

さてこの階も、約 3 分の 1 のエリアがダークネスエリアである。ここには特に隠された物はないので、近寄る必要はない。

しかし宝箱の罠の解除を失敗して、テレポートなどで飛ばされる時などはたいてい、ここに飛ばされる。

そこから脱出するために、この中を移動する時には PIT に注意して進む必要があるだろう。かなりの数の PIT が仕掛けがあるので、落ちたらすぐとなりに移動して DUMAPIC を使い、PIT の位置を記録するのがいいだろう。

ダークエリアの中で運良くアブドルに会えたなら、彼のサービスに金を払って、城までテレポートで戻るのも無用な怪我をしなくてすむ利口な方法である。

この各で特に注意しなくてはならない場所は、気短な牙の教会(TEMPLE of FUNG)である。ここには常時、沢山のプリースト オブ ファングが徘徊している。

こいつらは無断で侵入したパーティに容赦なく攻撃をしてくる。2 グループ以上の集団で、時に 20 人近い人数で現れることが多い。攻撃のパターンとしては、数人が MONTINO でこちらのメイジやプリーストの呪文を封じて、残りの者

が BADI, BADIALMA の連続攻撃を仕掛けてくる。この攻撃はたいてい、パーティの半数のキャラクタを簡単に殺してしまう。こちらのメイジが MAKANITO を先に唱えられなくてはまったく勝機はない。

いざという時に, TILTOWAITの一発も唱えられないようでは、近寄らないほうが無難な場所である。

この寺院の奥には、あるマジックアイテムが隠されているのだが、レベルが9～12程度ではリスクが大きすぎるのを諦めるのが賢明である。

さて普通にこの階を歩いていて、遭遇するモンスターの中で特に注意が必要なものをあげてみよう。

まず、ティエン ルンである。遭遇した時に不意をつかれると、ブレスによって時にヒットポイントを30ポイント程失うこともある。こいつの牙による攻撃には、注意が必要だ。前衛の戦士の AC を-3以下に落として、戦いたい相手である。

次に注意すべき相手は、ソウル トラッパーである。こいつはメイジの4レベルの呪文を使い、仲間まで呼んでしまう恐ろしい相手である。

たいていはクルセイダー ロードやクルセイダーのグループとともに出現する。これだけ揃うと、MONTINO, BADI, BADIOなどの呪文が乱れ飛び、パーティの中に一人位は死者が出るだろう。

戦闘の最初のラウンドに、攻撃魔法を使ってソウルトラッパーを倒してしまうのが得策である。だが魔法に対する抵抗力が高いので、数を殺せずに不発に終わることも多いだろう。



この他にも集団で出現して、低レベルの魔法を唱えて數で勝負するモンスターが多い。特にフェアリーやピイクシーのグループなど、このタイプである。

とにかくこの階での戦闘は、メイジの攻撃呪文の唱えるスピードでパーティの生死が決まるといっても過言ではない。

メイジのアジャリティが15以下の時には、かなり危険な冒険になるだろう。



本書の作成に当たり、以下の文献を参考にしました。
モンスターに興味をもち、本書に紹介した以外のモンスターについても知識を得たいという方には、これらの文献をお読みになることをお勧めいたします。

ENCYCLOPAEDIA OF THINGS THAT NEVER WERE.(PAPER TIGER).
THE PALLADIUM ROLE-PLAYING GAME.(PALLADIUM BOOKS).
妖精の国 井村君江（新書館）

本文執筆 竹内 誠（株式会社ゲーム・アーツ）
編集協力 SIR-TECH SOFTWARE Inc.

ウイザードリィ3—Legacy of Llylgamyn プレイングマニュアル 定価はカバーに表示しております

昭和62年9月15日 初版発行

平成元年2月15日 第1版第3刷発行

著者 ゲーム・アーツ／画ABEJAPON

発行者 塚本慶一郎

発行所 株式会社ビジネス・アスキー

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ

南青山ビル 電話03(486)7119

印刷製本 東京音楽図書株式会社

ISBN4-89366-229-5

アイテム全リスト

ウィザードリイの世界に登場するすべてのアイテムをここにまとめる

各項目は、以下の意味を持っている

AC

アイテムを装着したときに下がるアーマークラスを表す。

ST +

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

DAMAGE

攻撃が成功したときにモンスターに与える1回のダメージを表している。

AT +

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

PRICE

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

NLSBTPMF

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

AFTER - USE

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

HEALING

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

武器

ITEM NAME	ST+	DAMAGE	AT+	PRICE	N L S B T P M F	AFTER-USE	AC
BUTTERFLY KNIFE-2	6	17-35	4	150000	● - - - - - - - -		0
SHORT SWORD	3	1-6	0	30	● ● ● - ● - - - ●		0
BROAD SWORD	4	1-8	0	50	● ● ● - - - - - ●		0
MACE	2	2-6	0	60	● ● ● ● - ● - - ●		0
STAFF	0	1-4	0	20	● ● ● ● ● ● ● ● ●		0
HAND AXE	3	1-4	0	30	● - ● - ● - - - ●		0
BATTLE AXE	4	3-8	0	140	● - ● - - - - - ●		0
DAGGER	1	1-4	0	10	● ● ● - ● - - ● ●		0
FLAIL	3	1-7	0	300	● ● ● - - - ● - ●		0
SHORT SWORD+1	4	1-8	1	10000	● ● ● - ● - - ●		0
BROAD SWORD+1	5	1-10	1	10000	● ● ● - - - - - ●		0
MACE+1	3	3-9	1	10000	● ● ● ● - ● - - ●		0
BATTLE AXE+1	5	3-10	1	12500	● - ● - - - - - ●		0
NUNCHAKA	4	1-10	0	15000	● - ● - - - ● - ●		0
DAGGER+1	2	1-6	1	10000	● ● ● - ● - - ● ●		-1
SHORT SWORD-1	2	1-3	-1	1000	● ● ● - ● - - - ●		0
BROAD SWORD-1	3	1-4	-1	1000	● ● ● - - - - - ●		0
MACE-1	1	1-3	-1	1000	● ● ● ● - ● - - ●		0
DAGGER-1	0	1-3	-1	1000	● ● ● - ● - - ● ●		-1
BATTLE AXE-1	3	1-4	-1	1000	● ● - - - - - - ●		0
MARGAUX'S FLAIL	2	1-3	-2	1000	● ● ● - - - - ● - ●		0
WIZARD'S STAFF	1	2-8	1	6000	- - ● ● - - - ● ●	MOGRET	1
FLAMETONGUE	5	2-11	1	15000	- ● ● - - - - - ●	HALITO	0
SHORT SWORD+2	5	2-10	2	20000	● ● ● - ● - - - ●		0
BROAD SWORD+2	6	2-12	2	20000	● ● ● - - - - - ●		0
BATTLE AXE+2	5	4-12	2	20000	● - ● - - - - - ●		0
IVORY BLADE	3	1-8	2	15000	- ● ● - ● - ● - ●		0
EBONY BLADE	3	1-8	2	15000	● - ● - ● - ● - ●		0
AMBER BLADE	3	1-8	2	15000	- - - - ● - ● - ●		0
MACE+2	4	2-10	2	20000	● ● ● ● - ● - - ●		0
GIANT'S CLUB	4	4-12	2	20000	● ● ● - - - ● - ●		0
BLADE CUISINART'	4	10-12	5	15000	● ● ● - - - - - ●		0
SHEPHERD CROOK	2	2-4	1	22500	- ● - ● - ● - - -		0
UNHOLY AXE	5	3-12	2	22500	● - ● - - - - - ●		0
BUTTERFLY KNIFE-1	0			500000	● - - ● ● - - -	100%BREAK, NINJA	0

金

魔法の道具

楯，小手，ヘルメット

スクロール

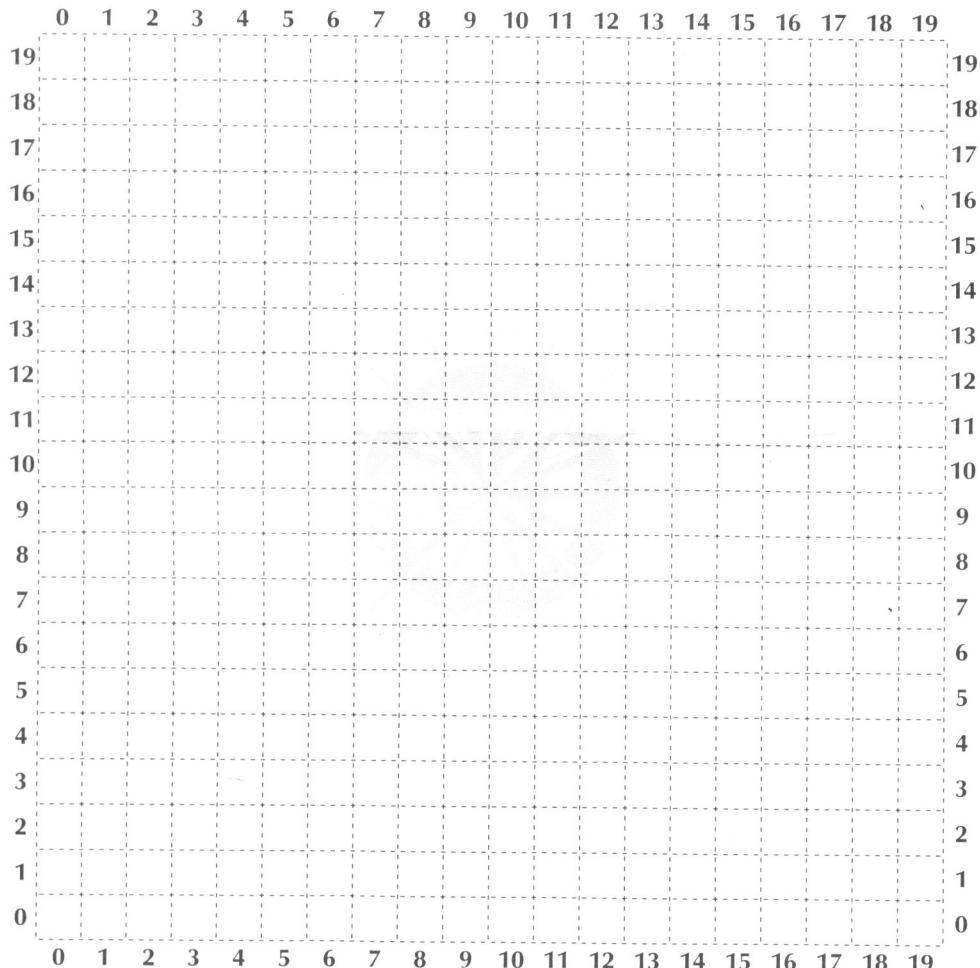
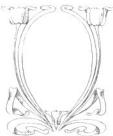
ITEM NAME	PRICE	N L S B T P M F	AFTER-USE
KATINO	1000	● ● ● ● ● ● ● ●	95% BREAK
BADIO'S	1000	● ● ● ● ● ● ● ●	75% BREAK

ポーション

ITEM NAME	PRICE	N L S B T P M F	AFTER-USE
SOPIC	2500	● ● ● ● ● ● ● ●	80% BREAK
DIOS	1000	● ● ● ● ● ● ● ●	95% BREAK
LATUMOFIS	600	● ● ● ● ● ● ● ●	85% BREAK
HALITO	1000	● ● ● ● ● ● ● ●	95% BREAK

FLOOR

MAP



*パーティの足跡を記録するために、この用紙をコピーして御使用ください。

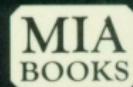


●対応機種一覧

Wizardryは以下の各機種に
対応しています。

PC-8801/mkII/SR/TR/FR/MR/FH/MH
PC-88VA
PC-9801F/VF/M/VM/VX/U/UV
X1/turbo
FM-7/new7/77/AV

これらのどの機種でゲームを
お楽しみの方にも本書はご利用
いただけます。



賢者ウラサムは語る。これまで、いかに多くの冒険者がWizardryの世界に挑戦していったことか……。狂王の演武場での闘い、伝説の金剛石の騎士の名を賭けた闘い、そしていまリルガミンの遺産をめぐる大いなる闘いが幕を開けた。しかし、その闘いに命を賭ける冒険者のなんと無謀な者の多いことよ。蛮勇は勇気ではないということを、肝に銘じてもらわなければなるまい……。

かくして賢者ウラサムは、生涯の大半を費やして得たWizardry3の世界に関する様々な知識を皆に語り始めた……。