

Wizardry®

新ウィザードリイ Bane of the Cosmic Forge
プレイングマニュアル

新
ウィ
ザ
ド
リ
イ
ブ
レ
イ
ン
グ
マ
ニ
ュ
ア
ル

Bane of the Cosmic Forge

竹内 誠著



竹内 誠著/ABE JAPON画

アスキー出版局

ASCII

ログイン・ブックス

●本書の内容

これは、まったく新しくなったウィザードリイ世界『ペイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ』について記された書である。今まで広く知られていた世界と異なるこの世界について、偉大なる賢者ウラサムが案内してくれるのだ。本書に記された驚くべき知識は、必ずや貴方の冒険の役に立つことだろう。さあ、恐怖と冒険に満ちた旅へと向かうかいい。

WIZARDRY®

新ウィザードリイ
Bane of the Cosmic Forge
プレイングマニュアル

竹内 誠著 / ABE JAPON画

アスキー出版局

Wiz·a·r·d·ry

®

新ウィザードリイ
Bane of the Cosmic Forge
プレイングマニュアル

竹内 誠著 / ABE JAPON画

アスキー出版局

本書の作成にあたって、SIR-TECH SOFTWARE Inc.よりいた
だいた有益なアドバイスと絶大な協力に感謝いたします。ただし、本
文の誤りや不備な点につきましては、株式会社アスキーがその責を
負うものであり、SIR-TECH Inc.が関与するものではありません。



アスキー は

SIR-TECH SOFTWARE Inc.
の登録商標です。

本書を手にする者へ

時を越えて真実を知る賢者 ウラサムより

偉大な英雄たちがくぐり抜けてきた狂王の試練場、ダイヤモンドの騎士、リルガミンの遺産、メイルストロームの渦という冒険はすべて過去のこととなってしまった。長い年月がたち、世界そのものが変化していった。

武器や魔法、すでに理解していたと思う物すべてが新しくなっている。中には昔の面影を残している物もあるが、それに捕らわれてはならない。

なぜなら貴方たちが冒険にでようとしているのは、まったく新しい世界なのだ。もはや過去の経験は、ほとんど役にたたないだろう。昔の記憶に頼るのは、危険を増やすだけなのだ。

だから私は、ここに再び新しい知識を記した一冊の本を送ろう。この本には変化した世界で必要なことを、できるかぎり詰め込んだ。おそらく貴方が新たに学ばなければならぬ知識が、この中に用意されているはずだ。

だが残念なことに、この本は完全ではない。だが災いは待っていてはくれないし、行動しなければならないときは迫っている。まずは戦い、生き伸びて、謎を探すのだ。

貴方の前にあることを解き明かし、一步ずつ進むのが大切なのだ。やがてその奥に、おそるべき事実があらわれるだろう。

いつか貴方が、コズミック・フォージの呪いを取り去ることを私は信じている。

目 次

本書を手にする者へ	3
-----------------	---

第一の書 新たなウィザードリイの世界

世界の変容について	8
-----------------	---

町は存在しない/キャラクターの変化/装備とACの変化/魔法の変化/
武器技術・肉体技術・学術技術の発達/探索の変化/武器の変化

攻撃方法と防御方法	12
-----------------	----

攻撃方法 SWING/THRUST/BASH/MELEE/THROW/PUNCH/KICK/
LASHING/SHOOT 防御方法 BLOOK/DODGE/GUARD/REST

エンカンバランスと装備	18
-------------------	----

エンカンバランスによるペナルティー	19
-------------------------	----

疲労について	20
--------------	----

NPCについて	21
---------------	----

第二の書

キャラクター

新しい能力値について	24
------------------	----

STRENGTH/INTELLIGENCE/PIETY/VITALITY/DEXTERITY/SPEED/
PERSONALITY/KARUMA

男女の違いについて	28
-----------------	----

各種数値の説明	30
---------------	----

AGE/REVIRTHS/LEVEL/RANK/EXP/MKS/CND/HP/STAMINA/GP/限
界重量/基本AC/各部AC

種族

HUMAN(人間)	34
-----------------	----

LIZARDMAN(リザードマン)	46
-------------------------	----

ELF(エルフ)	36
----------------	----

DRACON(ドラコン)	48
--------------------	----

DWARF(ドワーフ)	38
-------------------	----

FELPURR(フェルプール)	50
-----------------------	----

GNOME(ノーム)	40
------------------	----

RAWULF(ラウルフ)	52
--------------------	----

HOBBIT(ホビット)	42
--------------------	----

MOOK(ムーク)	54
-----------------	----

FAERIE(フェアリー)	44
---------------------	----

職業

FIGHTER(戦士)	56	PSIONIC(超能力者)	70
MAGE(魔法使い)	58	VALKYRIE(ヴァルキリー)	72
PRIEST(僧侶)	60	BISHOP(ビショップ)	74
THIEF(盗賊)	62	LORD(ロード)	76
RANGER(レンジャー)	64	SAMURAI(侍)	78
ALCHEMIST(錬金術師)	66	MONK(修行僧)	80
BARD(バード)	68	NINJA(忍者)	82

スキルについての解説84

武器スキル WAND&DAGGER/SWARD/AXE/MACE&FLAIL/POLE&STAFF/THROW/SLING/BOW/SHIELD/HAND&FEET 肉体スキル SCOUT/MUSIC/ORATORY/LEGERDEMAIN/SKULDUGGER/NINJUTSU 学術スキル ARTIFACTS/MYTHOLOGY/SCRIBE/ALCHEMY/THEOLOGY/THEODSOPHY/THAUMATURGY/KIRIJUTSU

クラスチェンジ88

クラスチェンジの条件/クラスチェンジによる能力の変化/クラスチェンジの利点

パーティー解説90

パーティーバランス92

古典的パーティー/呪文重視型パーティー/レベルアップ重視型パーティー/バランスの悪いパーティー

第三の書

魔法

魔法の種類96

呪文の説明97

呪文の効果98

攻撃/攻撃補助/防御/移動補助/治療/召還/特殊

魔法の分類と説明100

呪文分類/呪文形式/基本コスト/効果範囲

攻撃呪文102

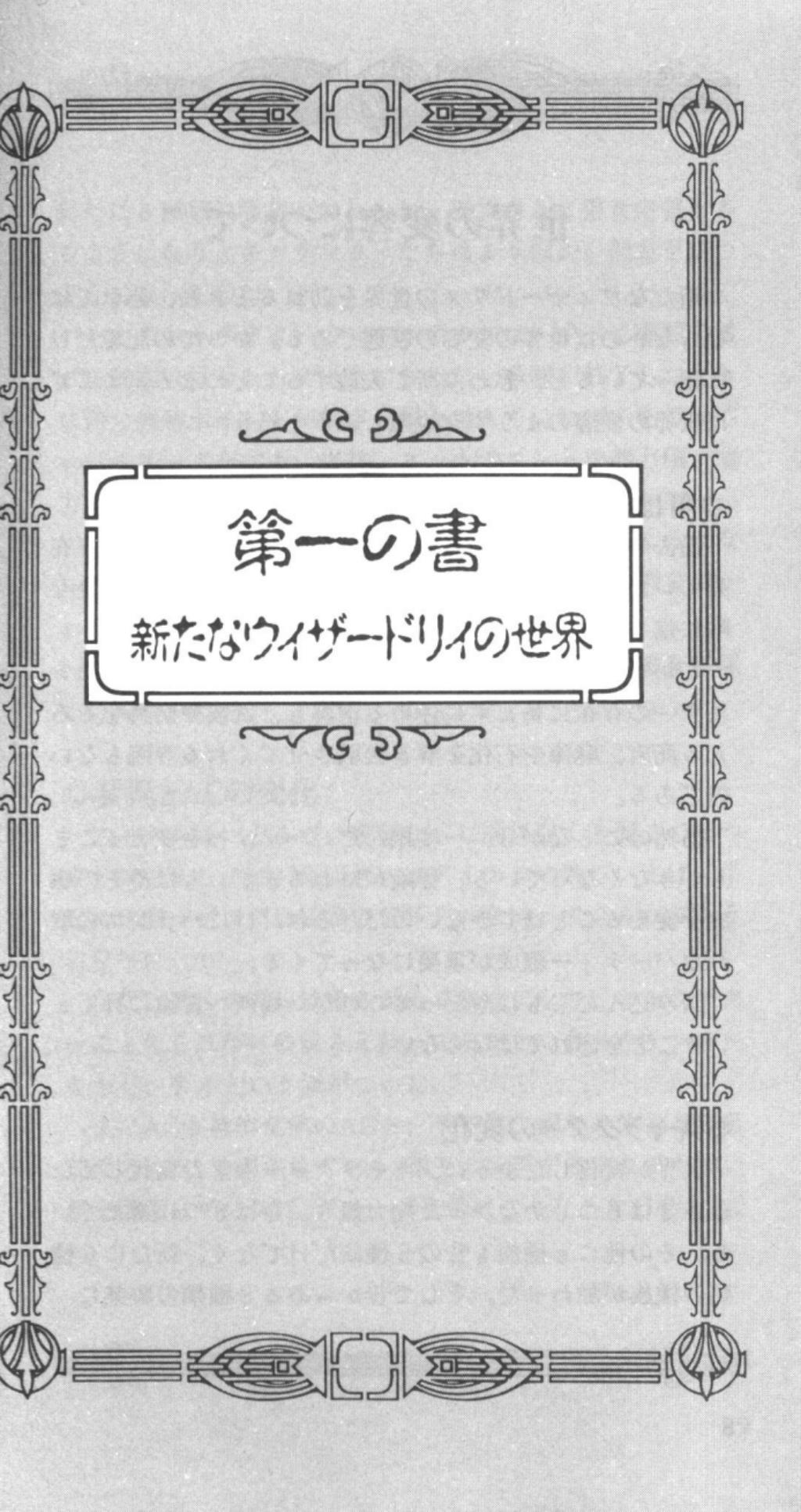
火領域 ENERGY BLAST/FIRBALL/FIRE BOMB/LIGHTNING/PRISMIC MISSILE/FIRESTORM/NUCLEAR BLAST 水領域 CHILLING TOUCH/ICEBALL/DEEP FREEZE 風領域 POISON/STINK BOMB/POISON GAS/WHIRLWIND/DEADLY POISON/TOXIC VAPORS/NOXIOUS FUMES/ASPHYXIATION/DEADLY AIR 土領域 ACID SPLASH/BLADES/ACID BOMB 精神領域 MENTAL ATTACK/PSIONIC BLAST/ILLUSION-DEATH/MIND FLAY 魔法領域 MAKE WOUNDS/MAGIC MISSILE/DISPELL UNDEAD/LIFESTEAL/WORD OF DEATH/DEATH WISH

攻撃補助呪文	113
火領域 BLINDING FLASH 水領域 TERROR/SLOW/HASTE/PARALYZE 土領域 ITCHING SKIN/WEB/ARMORMELT 精神領域 HOLD MONSTERS 魔法領域 ENCHANTED BLADE	
防御呪文	117
火領域 FIRE SHIELD 水領域 WEAKEN/ICE SHIELD 風領域 MISSILE SHIELD/ AIR POCKET/SILENCE/PURIFY AIR 土領域 ARMOR SHIELD/ARMOR PLATE 精 神領域 BLASS 魔法領域 BLINK/MAGIC SCREEN/ANTI-MAGIC	
移動補助	121
風領域 LEVITATE 土領域 DIRECTION 精神領域 WIZARD'S EYE	
治療呪文	123
水領域 STAMINA/CURE PARALYSIS 風領域 CURE POISON 土領域 CURE STONE 精神領域 CURE LESSER CND/SANE MIND 魔法領域 HEAL WOUNDS/RESURRECTION	
特殊呪文	126
土領域 KNOCK-KNOCK 精神領域 CHARM/DIVINE TRAP/DETECT SECRET/ IDENTFY/MINDREAD/LOCATE OBJECT 魔法領域 REMOVE CURSE	
召還呪文	130
土領域 CREATE LIFE 魔法領域 CONJURATION/ASTRAL GATE	
パワーレベルの解説	132
呪文の有効な唱え方	134
武器解説	136
鎧解説	140
スクロールとポーション	144
特殊なアイテム	148
特殊能力とアイテム組合せ	152

第四の書

迷宮

モンスターの攻撃方法	158
休息の仕方	164
トラップ	166
困ったときに見るヒント集	170
綴じ込み付録 全マップ大公開	



ムニム

第一の書

新たなウイザードリイの世界

ムニム



世界の変容について

新たなウィザードリィの世界を訪れるときに、忘れてはならないのは世界の変容の状態である。かつての記憶だけに頼っていると、思わぬ所で失敗することになる。ここでは世界の変容のようすを説明しようと思う。

◆町は存在しない。

過去の世界においては、冒険者を迎えてくれる町が存在していた。冒険の最中に苦しくなったら、いつでも安全な町に帰ることができた。

しかし今回の冒険に、町は存在していない。つまりモンスターの存在に脅えずに休める宿屋も、武器や防具をそろえる商店、麻痺や石化を解き復活させてくれる寺院もないのである。

当然のことながら、一度組んだパーティーを変えることもできなくなっている。冒険が終わるまで、もはやその編成を変えることはできないのだ。それだけにバランスの取れたパーティー編成が重要になってくる。

踏み込んだらもはや戻ってこれない場所へ冒険に行くということを忘れてはならない。

◆キャラクターの変化

世界が変化したように、キャラクターもまた変化している。昔は6つしかなかった能力値も、今は8つに増えている。その他にも種族も昔の5種族だけでなく、新たに6種類の種族が加わった。そして昔からある8種類の職業に、





新たに6種類の職業が加わった。種族ごとに男女の差もあるようになり、キャラクターたちはより細かい能力を持つようになったのだ。

そしてキャラクターのレベルアップは、すべて戦闘の後で自動的に行なわれるようになった。戦闘が終了したときに得た経験ポイントが規定の値を越えていれば、その場でレベルアップをする。当然、ヒットポイントや能力値、魔力ポイントや新しい呪文もその場で得ることができる。

そしてクラスチェンジも、冒険の最中にできるようになった。職業に必要な数値に達したら、簡単にその職業にかわることができるのである。

能力値や種族についての詳しい説明は、第二の書を参照してもらいたい。

◆装備とACの変化

アイテムは今まで、種類などに関係なく8個まで持つことができた。だが今回からはアイテムの数といえば、手元に10個、バッグに12個のアイテムを持っていられるようになった。

ただしアイテムには重さがあるようになり、キャラクターごとにどれだけの重さを持っているかというキャリング・キャパシティという値がついた。

またACも身体全体のACと、手や足、頭や身体などの各部分のACに分割されている。相手の攻撃が命中しても堅い鎧を装備していれば、ダメージを受けなくなったのである。





◆魔法の変化

かつて魔法は魔法使い用と僧侶用の2種類しか、存在していなかった。だが新たに鍊金術師用と超能力者用の呪文が加わった。

そして呪文もかつてのような単純なものではなく、もっと細分化された呪文へと変化している。呪文に作用する力の領域が判明したことで、火・水・大気・大地・精神・魔法の6種類に分類された。

また魔力ポイントにしても、それぞれの力の領域ごとに持つようになったので、昔のように呪文の回数は限定されていない。呪文の強度をコントロールする、パワーレベルという能力が増えた。そして正確に呪文を唱えるための技術も必要となり、未熟だと唱えた呪文が失敗したり、バックファイアを起こして仲間を傷つけたりしてしまう。

呪文についての詳しい解説は、第三の書を参照してもらいたい。

◆武器技術・肉体技術・学術技術の発達

昔は武器を使ったり、呪文を唱えるのに複雑な技能は必要なかった。しかし変化した世界では、各種の技能を上昇させるようになった。

武器の技能は10種類、隠れたり罠を外すといった肉体的な技能は6種類、学問的な技能が8種類に分類されている。3つの技術の数は職業によって異なり、戦士系の職業は武器技能が多く、魔法系の職業は学問技能の数が多くなっている。

詳しくは第二の書を参照してもらいたい。





◆探索の変化

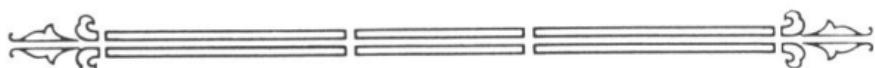
ダンジョンの探索方法は、昔とは比べ物にならないほど変化している。まず部屋に入るための扉は、ほとんど錠がかかっているので、それを解除する必要がある。解除する方法は、盗賊のスカルダッジヤリー技能を使用するか、力の強い者が体当たりをして扉を破らなければならぬ。このふたつの方法は失敗することがあり、そうなつたら同じ方法では開けることはできない。どうしても開かない扉は、錠にあった鍵を見つけてくるしかない。

また休息は野宿する以外に方法はなく、いつモンスターに襲われるかわからない。見張りなどたてずに全員で寝てしまうため、モンスターの攻撃を受けるとたいへんなダメージを受けることがある。そんなことを避けるためには、なるべく閉鎖された場所を見つけて、休息を取るようにするとよいだろう。

◆武器の変化

今まで弓は無限に撃てたが、これからは左手に持っている矢の本数しか撃つことができない。スリングも、弾になる石を用意しておかなければならぬ。そして投げる武器は、モンスターに投げてしまつたら無くなってしまう。これを忘れるとなれば高価な武器を投げて無くしてしまうことになるのだ。

武器による攻撃は非常に細分化され、ひとつの間違いがキャラクターの生死を分かつようになつた。詳しいことは第一の書の攻撃方法と防御方法、そして第三の書の武器解説を参照してもらいたい。





攻撃方法と防御方法

世界の変容とともに、戦いの方法もまた変化した。かつてのような単純な攻撃だけでは、この世界のモンスターを倒すことは難しい。武器と己の能力をしっかりと把握して、的確な攻撃方法を選択しなければならない。

また防御方法は、攻撃方法と同じくらいに大切なことである。相手によって、有効な防御方法は異なる。相手の攻撃方法と現在の状態を見極めて、もっとも有効な防御方法を取るのが戦いに生き残る秘訣なのだ。

ここでは攻撃方法と防御方法について、詳しく解説してみたいと思う。

◆武器によって攻撃方法は異なる。

装備している武器によって、攻撃方法は異なる。攻撃方法は全部で9種類ある。そのうち2種類は身体武器（手や足で撲ること）専用で、他の7種類が武器によって2～3種類、使えるようになっている。

それぞれの方法は、命中修正、貫通修正、ダメージ修正が異なっている。つまり相手の鎧を貫きやすくても、与えるダメージが低い攻撃方法があるのだ。しかし状況によってはダメージをまったく与えられないよりも、かすり傷でも負わせた方がよいときがある。例をあげるなら、あとわずかなダメージでモンスターを倒せるような場合だ。

モンスターを倒すのに時間がかかるというのは、それだけ危険に長く直面しているということなのだ。ときには、それが死という状態を運んでくるだろう。





戦いで大切なのは、生き残ることである。戦闘方法を理解し使いこなせれば、より多くの戦いを生き延びることができるだろう。

武器の攻撃方法と各種修正は常に把握して、油断なく戦わなければならない。

◆攻撃方法解説

SWING(スイング)

命中修正	+1	貫通修正	0	ダメージ修正	0
------	----	------	---	--------	---

相手の移動しそうな範囲をカバーして武器を振り回す基本的な攻撃方法である。剣からハルバードまで、さまざま様々な武器で幅広く使える。命中しやすいが、相手の鎧を貫通するのは難しい。ダメージボーナスもない。

THRUST(スラスト)

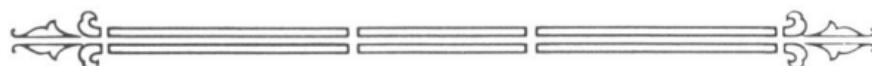
命中修正	-2	貫通修正	+1	ダメージ修正	+1
------	----	------	----	--------	----

剣などの先端を、相手にむかって突き刺す攻撃方法である。命中させにくいが、鎧を貫通させる可能性はスイングよりも高く、わずかだがダメージボーナスもある。

BASH(バッシュ)

命中修正	0	貫通修正	-2	ダメージ修正	+2
------	---	------	----	--------	----

打撃武器を力にまかせて振り回し、相手を叩く攻撃方法である。命中する確率は普通だが、相手の鎧に防がれる可能性が高い。しかしダメージボーナスは高く、相手が皮鎧程度なら有効である。





MELEE(メレー)

命中修正	-4	貫通修正	-4	ダメージ修正	2倍
------	----	------	----	--------	----

可能性と運に任せて、渾身の力でくりだす一撃必殺の攻撃方法である。そのため命中させにくく、鎧に防がれる可能性も非常に高い。ただ相手に与えるダメージは、通常の2倍である。運よく命中して鎧を貫通したら、不利な状況を開ける可能性は高い。

THROW(スロウ)

命中修正	-1	貫通修正	+1	ダメージ修正	0
------	----	------	----	--------	---

投げることのできるアイテム（武器を含む）を、相手に投げつける攻撃方法である。命中する確率は低いが、鎧を貫く可能性は高い。後衛のキャラクターが暇なら、何でも投げてみるのは良いことである。

PUNCH(パンチ)

命中修正	+1	貫通修正	-1	ダメージ修正	0
------	----	------	----	--------	---

無謀にも武器を持たずに、素手でモンスターをなぐる攻撃方法である。ただし忍者や修行僧などは、素手でも他の武器に匹敵する強力な攻撃力を持っている。命中しやすいが、鎧を貫く可能性は低い。

KICK(キック)

命中修正	-2	貫通修正	0	ダメージ修正	+2
------	----	------	---	--------	----

忍者と修行僧だけが使用できる、特殊な攻撃方法である。足を使うので命中率は低いが、鎧を貫く可能性はパンチよりも高く、ダメージ修正もある。





LASHING(ラッシング)

命中修正	+2	貫通修正	-2	ダメージ修正	0
------	----	------	----	--------	---

むちなどのしなやかな武器で、相手を叩く攻撃方法である。武器が通過する範囲が広いので命中しやすいが、鎧を貫く可能性は低い。

SHOOT(ショット)

命中修正	0	貫通修正	+2	ダメージ修正	0
------	---	------	----	--------	---

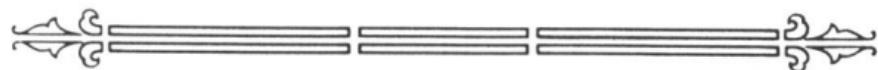
弓やクロスボウから、矢を撃つ攻撃方法である。命中する可能性は普通だが、鎧を貫く可能性は高い。

注意しなければならぬのは3種類の修正値は、あくまで攻撃方法の修正であるということだ。攻撃に使用する武器や自分の武器技術、装備している武器によっても修正を受ける。

高い技能を持った戦士が素晴らしい武器で、メレー攻撃を行なったのなら、モンスターの鎧を貫く確率は非常に高くなる。また逆に、不慣れな戦士が粗末な武器で同じ攻撃をするなら、おそらく命中することはないだろう。

またダメージ修正にしても、キャラクターのストレングスによって変化する。前衛に立って戦う力強い戦士は、どのような武器を使っても、より高いダメージを与えることができるのだ。それにキリジュツ（学術スキルのひとつ）に熟達した忍者であれば、素手の一撃で簡単にモンスターを倒すことも可能だ。

大切なのは武器と相手にしているモンスターの能力を理解して、もっとも状況にあった攻撃をすることである。





防御方法の説明

防御方法は使い方次第で、戦闘を有利に進めることができる。特に疲労困憊している状態や、重傷を負っているときなど防御することによって生き延びるチャンスをつかむことができるのだ。

しかし防御方法を間違えると、非常に危険な状態に陥ることになる。相手の攻撃方法と自分の現在の状態を把握して、正しい防御方法を取らないと逆に死を早めることになってしまう。

防御方法は誰でも使える方法のものが3種類、楯を持っていなければ使えない方法のものが1種類ある。それぞれ戦闘の状況に応じて、使いこなせなければいけない。

BLOOK(ブロック)

唯一、楯を装備していなければ使うことのできない防御方法である。もちろん装備しているだけでなく、楯の使い方にも熟達している必要がある。

楯で身体をかばうようにして、相手の牙や剣を受け流すのである。防御に専念するために、スタミナを回復したり反撃することはできない。この方法で防御している限り絶対に、相手の攻撃によって2倍ダメージを受けることはなくなる。

DODGE(ドッジ)

素早く動けるように身構えていて、剣や弓、呪文など敵のすべての攻撃のタイミングを見計らって身をそらす防御





方法である。

避けることに専念しているため、相手の攻撃は命中しにくくなる。またこの防御をしている最中は、2倍ダメージを受けることはなくなる。

GUARD(ガード)

モンスターが攻撃した後、その隙を逃さずに反撃する防御方法である。反撃は、物理的攻撃をしてきたモンスターすべてに可能である。空を飛んでいようと、キャラクターが装備している武器でとどかない範囲にいるモンスターでも関係なく攻撃できる。

ただし反撃は何匹のモンスターに攻撃されても、最初の1匹にしかできない。

パーティーの中に戦闘に向いている者が少ない場合に、非常に有効な防御方法である。ただし、相手の攻撃が先だということを忘れてはいけない。

REST

戦闘最中に、休息を取る方法である。正確には防御というより、疲労で倒れるのを防ぐ方法である。もし戦闘ラウンドの間に攻撃を受けなければ、わずかだがスタミナを回復することができる。

ただし注意しなければいけないのは、この防御行動を選択している間はACが自動的に15になる。もっともこの危険も、戦闘中に気絶してしまう危険に比べればわずかなものである。





エンカンバランスと装備

昔のウィザードリィは、品物に関係なく8個までしかアイテムを持つことができなかった。だがこの世界では、アイテムには新しく重さが加わっている。

そしてキャラクターは、種族やストレングス、その他のパラメーターによって自分が持てる限界重量（キャリングキャパシティ）を持っている。この限界重量はキャラクターを作ったときに決定され、二度と変化することはない。

しかしキャラクターはこの限界重量にこだわらず、個数の制限範囲なら、限界を越えた重さの持ち物を持つことができる。ほんのちょっとした行動をするたびに、必要以上のスタミナを消費してしまう。あまりに重い装備では、行動できる時間が短くなってしまうのだ。なによりも移動にスタミナを使い果たしてしまい、戦闘のときに疲れて肩で息をしているのでは生き残ることも難しい。

そこで注意しなければいけないのは、限界重量に見合った重さの荷物をパーティーの中で分担することである。戦士系の職業の者は非常に多くの荷物を持てるが、鎧や剣などの装備が重いということも忘れてはならない。逆に魔法系の職業の者は持てる荷物の重量は低いが、スタッフやローブといった装備事体はさして重くない。

大切なのは魔法を重視した戦いにするか、白兵戦を重視した戦いをするかという問題である。もっとも、これは後半になってから悩めばよいことである。なぜなら冒險の初期には、あまり重い防具も武器も持っていないのでエンカンバランスが限界近くになることは滅多にない。





エンカンバランスによるペナルティー

あまりに重たい荷物を持っていると、あらゆる行動に影響を与える。なるべくならペナルティーを受けない状態でいるのが好ましいが、冒険が続くと荷物の数が多くなり、そうもいえなくなってくる。キャリングキャパシティの状態は、灰色・水色・黄色・赤色の4種類の色によって区別できる。

灰色の場合は、限界重量の66パーセント以下の重さの荷物しか持っていないこと示している。この場合、キャリングキャパシティの50パーセント以上の荷物を持っていると命中率が5パーセント低下する。

水色の場合は、限界重量の67~75パーセント範囲の重さの荷物を持っていることを示している。この状態になるとACが1上昇し、命中率が10パーセント低下する。

黄色の場合は、限界重量の76~90パーセント範囲の重さの荷物を持っていることを示している。この状態になるとACが2上昇し、命中率が20パーセント低下する。

赤色の場合は、限界重量の91パーセント以上の重さの荷物を持っていることを示している。この状態になるとACが4上昇し、命中率は超過している重さにより25~40パーセントまで低下する。

もっとも命中率は能力値が高ければ、その修正で補うことができる。ACも鎧自体のACが高ければ、相手の攻撃を防いでくれる。ただスタミナを消耗するので、重い荷物を持っていると長時間は戦うことができなくなる。ときには魔法や薬などで、スタミナを補う必要があるだろう。





疲労について

昔のウィザードリィではどれほど長い距離を歩いていようと、長時間の戦闘をしていようとキャラクターは元気に活動していた。しかし今回からはスタミナという概念が入ったので、活動時間に制限ができた。

スタミナは、正確な数値を知ることはできない。全体の何パーセントを消耗したのかを知ることができるだけである。キャラクターのレベルがあがるごとに、スタミナは少しづつ上昇していく。

スタミナは移動したり、武器をふるったり、呪文を唱えたり、ドラコンなどがブレスを吐くごとに減っていく。特に無理に重たい荷物を持っているときは、スタミナの消耗が激しい。移動や戦闘の最中にスタミナが切れてしまうと、そのキャラクターは昏睡してしまう。そして十分にスタミナが回復するまで、眠り続けてしまうのだ。

これを防ぐには、なるべく定期的に休息を取ってスタミナを回復させておくことである。ただし休息している間にモンスターに襲われることもあるので、十分な注意が必要である。

休息を取る以外にもあまり能率的な方法ではないが、魔法の薬や呪文などでスタミナを回復させるという方法もある。これは戦闘の最中に、スタミナを遣い果たしそうな緊急事態の時にだけ使用するのがよいだろう。

自分のスタミナをよく理解して、無理な戦いになりそうなときはスタミナを温存したり、魔法などで回復しながら戦うのが良いだろう。





NPCについて

冒険をしている間に貴方たちは、多くのNPCに出会うはずだ。彼らは何年もそこで暮らしているから、貴方たちよりも、その付近の状況を良く知っているはずである。

NPCに出会ったら、まず挨拶をして会話をするのが良いだろう。ひょっとすると貴方が知りたいことを、彼らが知っているかもしれない。

だが謎を知っていても、素直に教えてくれるとは限らない。交換条件として、別の知識や特殊なアイテムを持ってくることを頼まれるかもしれない。

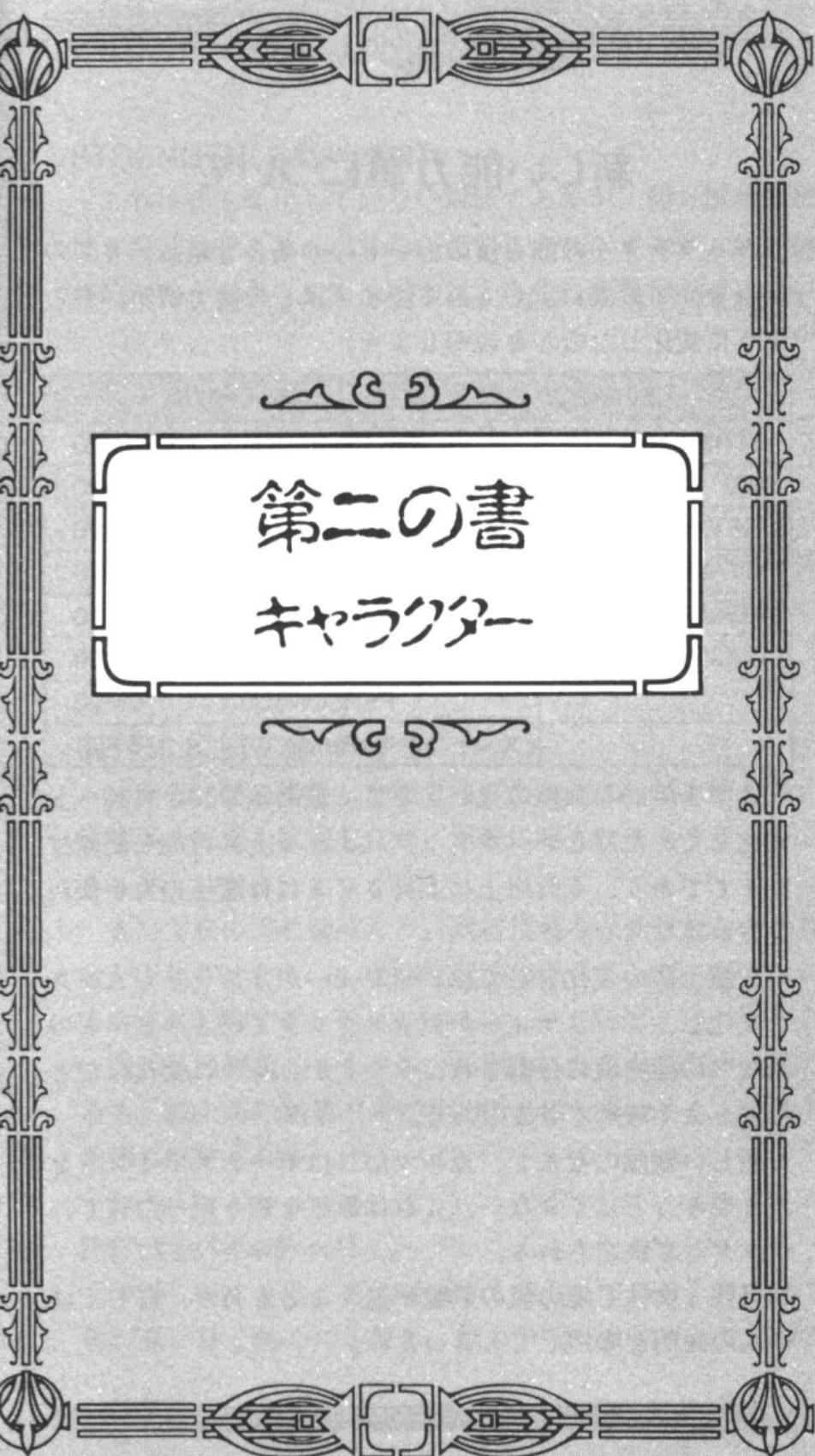
相手が少々の無理を言ってきても、なるべく条件をかなえるように努力してみるべきだ。もし戦闘をして、彼らを殺してしまったら二度とその知識を知ることはできない。貴方が必要としていたのがアイテムなら、殺したNPCの身体を探れば見つけられるかもしれない。しかし、それが知識や相手の身につけていた技術であった場合は取り返しがつかない。

一度、死んでしまったNPCは、二度と生き返らないのだ。彼らは冒険の助けとなる重要な存在である。無闇に反感を買ったり、殺してしまってはいけない。

それに彼らは、冒険の途中で必要となるさまざまなアイテムを売ってくれることもある。充分な金を持っているのなら手裏剣や矢などの消耗品や必要となる薬品なども、彼らから補給することができるだろう。

NPCをうまく利用することができれば、危険な冒険の日々を生き残ることができるのだ。





第二の書
キャラクター



新しい能力値について

キャラクターの能力値の古いものの場合と新しいものの場合を、下の表に示してある。まずはどの能力値が、どのように変化したのかを説明しよう。

古い能力値		新しい能力値	
STRENGTH	1~18	STRENGTH	0~20
I.Q.	1~18	INTELLIGENCE	0~20
PIETY	1~18	PIETY	0~20
VITALITY	1~18	VITALITY	0~20
AGILITY	1~18	DEXTERITY	0~20
LUCK	1~18	SPEED	0~20
		PERSONSLITY	0~20
		KARUMA	0~18

まず全体的な数値の違いとして、最高値が18から20へと変化した。ただしレベルアップによって上昇可能な範囲は18までであり、それ以上に上昇させるには魔法の力を使わなければならない。

数値全体の変化としてはアイキューガインテリジェンスに変化し、アジャリティーがデクスタリティーとスピードのふたつの能力値に分割され、ラックがカルマに変化したと思うとよく理解できるだろう。

新しい数値のなかで、カルマだけはボーナスポイントを割り振ることはできない。これは数値を割り振った後で、ランダムで決定される。

男性と女性で能力値の数値が違うこともあり、詳しくは種族の説明を参照してもらいたい。





STRENGTH(ストレングス)

これは昔と変化していない数値であるが、能力値が影響する範囲は昔よりも広くなっている。ストレングスは、物理的な力を必要とする行動のほとんどに影響を与えるといってよい。

キャラクターが持てる荷物の重さ、鍵のかかった扉を打ち破れるかどうか、全体的なスタミナの量などに関係している。また武器で攻撃した場合のダメージボーナスなどにも影響を与えている。

総じて男性のほうが、女性よりも高いストレングスを持っている。戦士系の職業につくなら、15以上にしておきたい数値である。

INTELLIGENCE(インテリジェンス)

純粹な知能に関係した能力値である。この能力値が高いほど早く呪文を記憶したり、正確に唱えたりすることができるようになる。

また宝箱の罠を調べたり、武器技能や学術技能などの能力を上昇させたり、心理的な魔法攻撃にどれだけ耐えられるかにも影響する。

魔法系の職業につくなら、15以上にしておきたい数値である。戦士系の職業の者でも10以上にしておくと、技能を習得しやすくなる。

PIETY(パイエティー)

学習に対する熱心さに関係する能力値である。この能力値が高いほど熱心に学習し、能力や呪文を覚えることがで





きる。また魔法力の増え方や回復の速度などにも影響を与えていている。INTが低くとも、PIEが高ければ時間がかかるが呪文や技術を習得することができる。

魔法系の職業に就く場合は12~15以上にしておきたい能力値である。

VITALITY(バイタリティー)

生命力の強さに関係している能力値である。この数値が高いほど、ヒットポイントやスタミナが高くなり、毒や麻痺に対する抵抗力も高くなる。また死んだ場合に復活できる可能性にも影響を与える。

死んで復活するごとにVITは1ずつ低下する。死亡した回数が多くなり、VITが0になったキャラクターは、死んだら復活させることができなくなる。

戦士系の職業なら15以上、魔法系の職業でも10以上にしておきたい能力値である。

DEXTERITY(デクスターイティ)

肉体的にどれだけ素早く行動できるのかに関係している能力値である。一回の攻撃で何度相手に打撃を与えられるかなど戦闘能力に直接影響を与え、またキャラクターのACの修正にも関係している。

また飛び道具や作動した罠を、どれぐらいの確率で避けられるかにも関係している。

戦士系の職業につくなら10以上、魔法系の職業の場合スペルを早く唱えたいなら13~15以上にしておきたい能力値である。





SPEED(スピード)

DEXとは違い、どれだけ早く行動を起こせるかに関係している能力値である。この能力値が高いほど、移動や行動を迅速に行なうことができる。1ラウンド内の攻撃回数やACなどにも影響する。

戦士系の職業なら15以上、魔法系の職業でも10以上にしておきたい能力値である。

PERSONALITY(パーソナリティ)

キャラクター自身の容姿の良さや、他人に与える好感度などに関係する能力値である。これが高いほどNPCが親切にしてくれるし、低ければ協力してもらうのに努力が必要となるだろう。総じてどの種族の女性も、男性より高いPERを持っている。しかし種族によっては非常に低い能力値なので、先頭にたつ種族は選んだほうが良いだろう。

すべてのキャラクターが、なるべく10以上にしておきたい能力値である。

KARUMA(カルマ)

そのキャラクターが、どれだけ幸運に恵まれているかをあらわしている数値である。この数値が大きいほど、どんな行動も成功する可能性が高くなる。

これはランダムで決定されるため、高い能力値を持っているのに不幸なキャラクターや、低い能力値しかないので幸運なキャラクターも存在する。





男女の違いについて

今までと違い、キャラクターには男女の差が存在している。女性キャラクターを制作する場合、以下のような数値上の変化がある。

まずストレングスが2ポイント低下し、かわりにパーソナリティが1ポイント上昇する。全体的な意味で、種族能力値の合計が1ポイント低下すると思ってよい。

もし戦闘的な職業につこうとするなら、これはハンデ以外のなにものでもない。つまりボーナスポイントを、1ポイント余計に消費しなければならないのだ。もっともボーナスポイントが高ければ、この問題は関係なくなる。

パーソナリティが上昇するのは、NPCに対する初対面の印象が良くなる程度の利点でしかない。これもレベルが上がるれば能力値も上昇するので、さほど問題とはならない。

ただし戦闘的な職業の中でヴァルキリーだけが、女性しかなることのできないものである。これは職業の解説のところで詳しく説明するが、女性専門のロードと思っていればまず間違いない。

女性の名前をキャラクターにつけたいとき以外は、基本的に女性を選択するのはあまり意味のないことである。なぜならキャリングキャパシティーは、全体的に女性を選択すると低くなるようになっている。

もし荷物をたくさん持てる力強い戦士を望んでいるのなら、男性のキャラクターを作るべきである。職業とそのキ





キャラクターの役割によって、男女の性別は選ばれなければならない。もし能率だけを重点に考えるなら、女性のキャラクターをパーティーに入れないと良いが良いだろう。

だがもし自分のイメージの中に、女性のキャラクターがいるようなら、その役割を良く考えたうえで性別は女性を選ぶべきだ。性別が男性で女性の名前がついているのは、あまり気持ちの良いものではない。

しかし女性と言われても、特にリザードマンやドラコンの女性というのは、少し想像しがたい存在である。爬虫類から進化した種族の女性は、およそ人知を越えている。

もっともドワーフやノームの女性よりは、想像しやすいかもしれない。信頼できる情報では、ドワーフ女というのには男性と容姿的にかわりないという。

フェルプールやラウルフの女性は、顔だけみていると男女の差を見分けるのは難しいだろう。だが身体つきや動きなどから、それを知ることができるかもしれない。

ムックにいたっては、全身に厚い毛におおわれているので、果たして外見から男女の差を見分けることができるのか不明である。ただ爬虫類系種族の女性よりは、まだ想像できる範囲に留まるだろう。

逆にエルフやフェアリーの女性というのは、さまざまな物語にてているだけあって想像しやすいだろう。もちろん人間の女性については、解説する必要を感じない。

男女の性別の違いというのは、そのキャラクターに深みを与えるためにあると思うのがもっともよいだろう。自分のイメージにあうキャラクターを作る場合に、利用するための特徴だと思えばいいのである。





各種数値の説明

AGE(エイジ・年齢)

職業や種族によって年齢は違うが、キャラクターは18歳から25歳までの間に職業につく。冒険中の1回の完全な睡眠は、8時間を経過させる。当然のことながら、冒険の時間経過とともにキャラクターは年齢を重ねる。一般的に高齢になるほど、バイタリティーは減少していく。

REVIRTHS(リバース・蘇生)

キャラクターが死亡して、魔法などで蘇させられた回数を示している。

LEVEL(レベル)

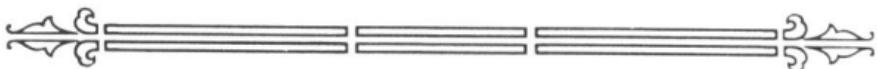
キャラクターが選んだ職業で、どれだけ成長したのかを示す数値である。レベルが高いほど、さまざまな意味でキャラクターは強くなっている。

RANK(ランク・称号)

特定の職業で熟達した者は、それに見合った称号を得ることができる。称号は職業によって異なるが、まれに同じ称号を使用する場合もある。

EXP(経験ポイント)

キャラクターが、どれだけの経験を積んでいるのかを示している。ある一定以上の経験を積むと、キャラクターのレベルが上昇する。





MKS(怪物殺傷数)

キャラクターが殺したモンスターの数が示されている。魔法や剣による攻撃に限らず、モンスターを絶命させると数が増える。数字の数は総じて初期は戦士がリードし、後半はメイジが他の職業の追従を許さない。

CND(状態)

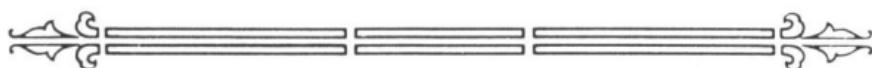
キャラクターの現在の健康状態を示している。正常な場合はOKと表示されているが、恐怖・睡眠・盲目・発狂・かゆみ・吐き気・麻痺・毒・石化・死亡などマークで表示される。石化・死亡以外は、休息することで回復することができる。また魔法による治療も、呪文を知っているなら可能である。

HP(ヒットポイント)

キャラクターが、どの程度の打撃まで耐えられるかを示している数値。これが0になると、死亡してしまう。レベルが上がると、少しづつ上昇する。負傷した場合には呪文で治療するか、休息して回復するのを待つしかない。回復の速度は、バイタリティーの高さによって変化する。

STAMINA(スタミナ)

どれだけの時間、元気に行動していられるかを示している。数値で示されず、全体の何%のスタミナが残っているのかわかるだけである。消耗して0になると、昏倒してしまう。ヒットポイントと同じように、レベルが上がると上昇し、回復するためには休息しなければならない。





GP(金)

キャラクターが、所有している金の量が示されている。あれば何かと役にたつので、なるべく多く持っていたほうがよい。

限界重量

そのキャラクターが、どれだけの重さの荷物を持てるのかを示している。この数値が高いほど、重たい荷物を持って普通の行動が取れる。無理をすれば、限界重量を越えた荷物を持つこともできる。

この数値は最初にキャラクターを作るときに決定され、転職をしても変化しない。限界重量が決定するときには、種族や職業、能力値や性別などに影響を受ける。

基本AC

攻撃が命中するかどうかに影響するACで、低いほど攻撃が当たりにくく。種族などによって、数値は違う。また積載限界量によって、ペナルティを受ける。ニンジュツに熟練している修行僧や忍者は、この数値を下げることができる。

各部AC

魔法的なACや頭・胴体・手・脚部・足などの部分によって異なるACである。装備している鎧のACで、その部分に攻撃が命中したときに、鎧を貫通してダメージを受けるかどうかに影響する。基本ACと同じように、低いほど攻撃が貫通しにくい。





魔力ポイント

魔力ポイントは、呪文の領域ごとに個別に持っていて、同じ領域の呪文にしか使うことはできない。領域の違う呪文に、魔力ポイントを使用することはできない。

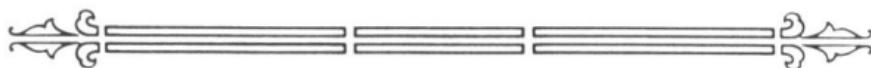
魔力ポイントは使用すると消費し、時間が経過すると回復する。睡眠をとっても回復するが、時間が経過するだけでも回復することができるのだ。

アイテムの中には特殊な力を持ち、魔力ポイントを回復できるものもある。しかし回復できるポイントは少なく、使用できる回数も少ない。魔力ポイントを回復してくれる泉などを発見するまでは、戦闘が連続すると魔力ポイントが枯渇する危険があるだろう。

魔力ポイントはレベルがあがると、その領域に1ポイントでも魔力があるなら、わずかでも必ず上昇する。そして新しい呪文を覚えたときには、その呪文の基本コスト分の魔力ポイントが増加する。新しい呪文を選ぶときに、必要と思われる領域を集中して選ぶと多くの魔力ポイントを得ることができる。

ただ全体的な成長を考えるのなら、すべての領域に魔力ポイントを持てるように呪文を覚えるほうがよい。そうすれば呪文の本を買って自分の呪文書に書き写したときに、ちゃんと呪文を唱えることができる。

呪文の本から書き写したときには、その領域の魔力ポイントは増加しない。つまり魔力ポイントのない領域に呪文を書き写しても、呪文を覚えているだけという状態になってしまないので注意が必要である。



種族

HUMAN(人間)





ウィザードリイの世界の人間は、こちらの世界の人間とほとんどかわらない容姿をしている。肉体的な相違はまったくなく、身長は160～190センチの範囲である。非常にバランスの取れた能力値を持っているので、ウィザードリイの世界では他の種族との比較によく使われる。

能力値の合計は59ポイントで、わりと低めの部類にはいる。しかし能力値が偏っていないので各職業に対する適応能力が高く、どの職業についても安定した活躍をしてくれる。

欠点としては能力値が平均的すぎるために、長所も短所もないということだろう。だがこの欠点は、成長することによって打ち消すことができる所以心配はない。

	基	F	M	P	T	R	A	B	P	V	B	S	M	N	L										
	男女																								
STR	9	7	3	5			1	3			1	3	※	3		3	5	4	6	3	5	3	5		
INT	8	8		4	4				5	5	2	2	6	6	※	7	7	3	3		2	2	1		
PIE	8	8			4	4							※	3	7	7		5	5	2	2	5	5		
VIT	9	9					2	2			5	5	※	2					3	3	3	3	3		
DEX	9	9				3	3	1	1	4	4	4	3	3	※	1		3	3	1	1	3	3		
SPD	8	8											※	3			6	6	5	5	4	4	1	1	
PER	8	9							4	3	2	1	※									4	4		
KAR	0	0										※													
必要BP	3	5	4	4	4	4	3	3	4	6	9	9	9	8	14	15	※	12	14	14	15	17	17	19	
合計	59	58	62	63	63	62	63	62	61	63	64	68	67	68	66	73	73	※	70	73	72	74	75	74	75



ELF(エルフ)





エルフは、尖った耳と明るい笑顔で有名な、人間より小さめの背丈の種族である。彼らは経験するだけでなく、学習することにも熱心である。そのため知性で武装する魔法関係の職業につくと、素晴らしい能力を発揮する。そして平均以上の素速さを持っているので、盗賊などの職業にもむいている。

能力値の合計は60ポイントで、1ポイントだけ人間より多い。ただSTRとVITが低く、戦闘的な職業につくには、かなりのボーナスポイントを必要とする。注意しなければならないのは、VITが元から低いので死亡回数が多くなるとHPの伸びが悪くなることである。魔法に関する能力値が高いので、その方面的職業には最適の種族である。

	基	F	M	P	T	R	A	B	P	V	B	S	M	N	L															
	男女																													
STR	7	5	5	7				3	5			3	5	※	5	5	7	6	8	5	7	5	7							
INT	10	10			2	2					3	3	4	4	※	5	5	5	1	1										
PIE	10	10				2	2							※	1	5	5		3	3		2	2							
VIT	7	7						4	4			7	7	※	4		2	2			5	5	5	5						
DEX	9	9						3	3	1	1	4	4	3	3	※	1		3	3	1	1	3	3						
SPD	9	9												※	2		5	5	4	4	3	3								
PER	8	9									4	3	2	1	※							6	5							
KAR	0	0												※																
必要BP	5	7	2	2	2	2	2	3	3	8	10	7	7	7	6	16	17	※	13	10	10	16	18	14	16	16	18	18	19	
合計	60	59	65	66	62	61	62	61	63	62	68	69	67	66	67	65	76	76	※	72	70	69	76	77	74	75	76	77	78	78



DWARF(ドワーフ)





ドワーフは長い連なった森の奥にある、洞窟に住んでいる小柄な種族である。どのような冒険にも興味を持ち、親切で自分の義務をきちんと果たしている。彼らは小柄な身体からは想像できないほど、強靭な筋肉を持ち高い生命力を持っている。このふたつの長所が、彼らを生まれながら戦闘専門の職業につくべき種族としている。

能力値の合計は60ポイントで、エルフなどと同じである。STRとVITが非常に高く、その分DEXとSPDは低くなっている。このため力強く丈夫であるが、行動する速度が遅いという状態になる。

INTが低いので魔法使いには向かないが、PIEは高いので僧侶にはむいている。しかし戦闘職業についたときほどの活躍はしないだろう。

	基	F	M	P	T	R	A	B	P	V	B	S	M	N	L															
	男女																													
STR	11	9	1	3				1			1	※	1		1	3	2	4	1	3	1	3								
INT	6	6			6	6			2	2	7	7	4	4	8	8	※	9	9	5	5	2	2	4	4	3	3			
PIE	10	10					2	2								※	1	5	5		3	3			2	2				
VIT	12	12											2	2	※															
DEX	7	7							5	5	3	3	6	6	5	5		※	3		5	5	3	3	5	5	2	2		
SPD	7	7							1	1	1	1			1	1		※	4		7	7	6	6	5	5	2	2		
PER	7	8					1			1			5	4	3	2	※	1	1	1						7	6			
KAR	0	0														※														
必要BP	1	3	6	6	3	2	6	6	7	7	13	13	15	14	13	13	※	9	15	14	19	20	17	18	15	17	17	18		
合計	60	59	61	62	66	65	63	61	66	65	67	66	73	72	75	73	73	72	※	68	75	73	79	79	77	77	75	76	77	77



GNOME(ノーム)





ウィザードリイの世界には、地下の洞窟の中に好んで住んでいる者がいるが、ノームもそういう種族のひとつである。彼らは頑健で、強力で、素早い種族である。戦闘において先手を取ることができ、十分な力で武器を振るうことができる。

能力値の合計は60ポイントと、エルフやドワーフと変わりない。ただしPIEとSTRとVITにポイントが集中しているので、INTやPERは低くなっている。そのため力強く信心深いのだが知能は並で、出会ったときの第1印象は悪いという特徴を持っている。

戦闘関係の職業には無理なくつくことができるし、僧侶にもなれる。だがNPCと話すときには、他の種族の者にまかせるのがよいだろう。

	基	F	M	P	T	R	A	B	P	V	B	S	M	N	L															
	男女																													
STR	10	8	2	4				2			2	*	2		2	4	3	5	2	4	2	4								
INT	7	7			5	5			1	1	6	6	3	3	7	7	*	8	8	4	4	1	1	3	3	2	2			
PIE	13	13														*	2	2												
VIT	10	10						1	1			4	4	*	1							2	2	2	2					
DEX	8	8						4	4	2	2	5	5	4	4		*	2			4	4	2	2	4	4	1	1		
SPD	6	6						2	2	2	2		2	2			*	5			8	8	7	7	6	6	3	3		
PER	6	7			2	1		2	1		6	5	4	3	*	1	2	1	2	1	2	1			8	7				
KAR	0	0														*														
必要BP	2	4	5	5	2	1	6	6	8	9	11	11	15	14	15	16	*	11	12	11	20	21	15	16	17	19	18	19		
合計	60	59	62	63	65	64	62	60	66	65	68	68	71	70	75	73	75	75	*	70	72	70	80	80	75	75	77	78	78	78



HOBBIT(ホビット)





ホビットは、ウィザードリイの中で2番目に小さな種族である。非常に機敏に動き、緊迫した状況の中でも自在に行動することができる。またホビットは魅力的な話し手で、驚くほど友達がいのある連中である。

能力値の合計は60ポイントと、エルフやドワーフと変わりない。ただしDEXとPERにポイントが集中しているため、他の数値は低い。INTとPIEが低いので、呪文を覚えるような職業は選ばないほうが無難である。

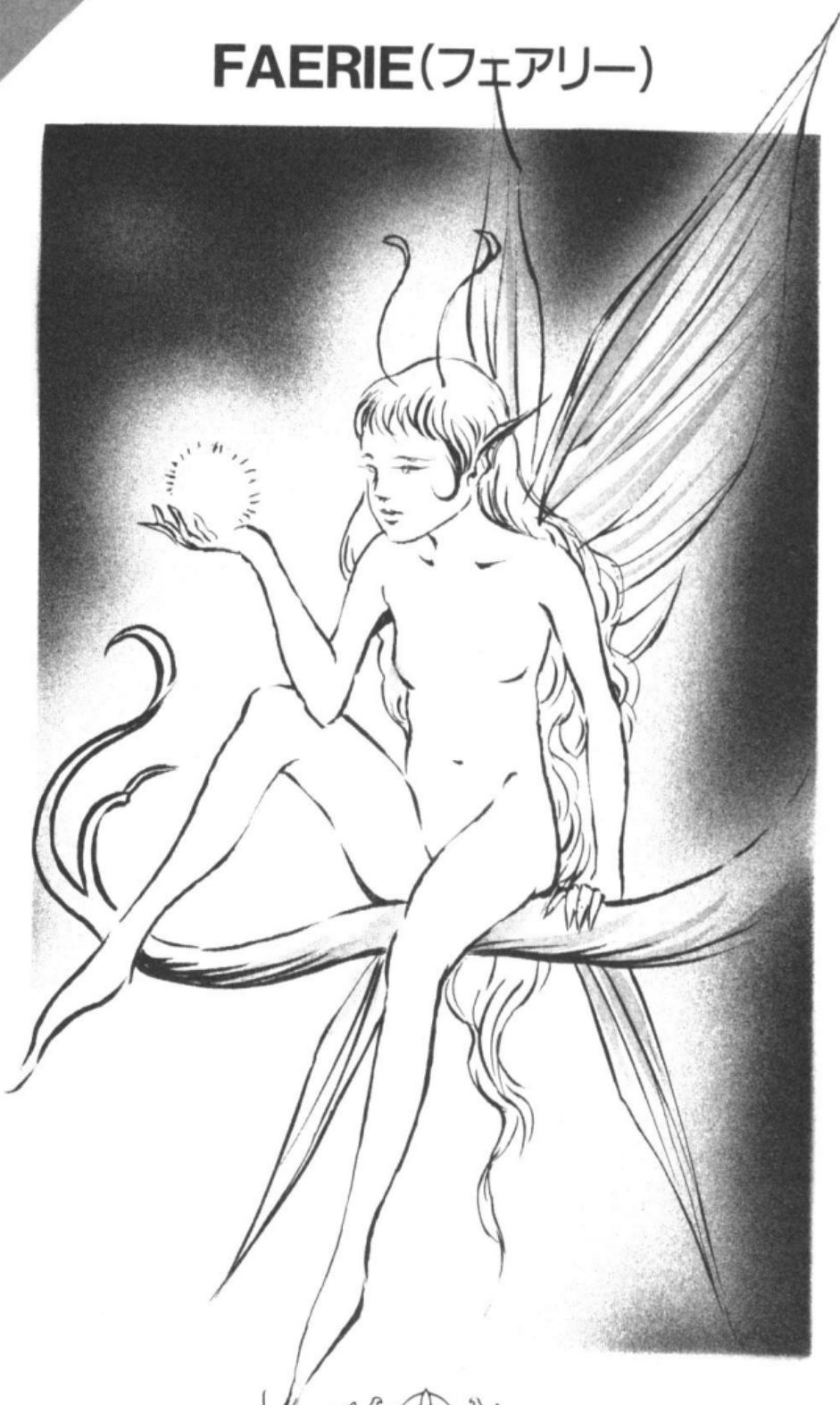
種族的な特性として戦闘関係の職業よりも、盗賊やバードといった専門的な職業に向いている。そしてPERが高いのでNPCの受けは良く、盗みに失敗しても笑って許してくれるだろう。

	基	F	M	P	T	R	A	B	P	V	B	S	M	N	L															
	男女																													
STR	8	6	4	6			2	4		2	4	※	4	4	6	5	7	4	6	4	6									
INT	7	7		5	5		1	1	6	6	3	3	7	7	※	8	8	4	4	1	1	3	3	2	2					
PIE	6	6			6	6	2	2				※	5	9	9		7	7	4	4	6	6	6							
VIT	9	9					2	2			5	5	※	2					3	3	3	3								
DEX	10	10				2	2		3	3	2	2		※		2	2		2	2										
SPD	7	7				1	1	1	1		1	1		※	4	7	7	6	6	5	5	2	2							
PER	13	14											※								1									
KAR	0	0										※																		
必要BP	4	6	5	5	6	6	3	3	8	10	9	9	6	6	14	16	※	15	17	17	17	19	19	21	21	23	18	19		
合計	60	59	64	65	65	64	66	65	63	62	68	69	69	68	66	65	74	75	※	74	77	76	77	78	79	80	81	82	78	78



魔族

FAERIE(フェアリー)





フェアリーは、自然に調和したデリケートで美しい種族である。ウィザードリィの世界の中で一番賢く、一番小さく、一番素速く動くことができる。小さな身体と稻妻のようなスピードのため、鎧など装備しなくとも他の種族よりACが低くなっている。

能力値の合計は64ポイントと、ウィザードリィの種族の中で最高の能力を持っている。もっともINTとDEXとSPDとPERの4カ所にポイントが集中しているために、他の数値は非常に低い。

戦闘関係の職業にはまったく向いていないが、魔法関係の職業や盗賊になれば天才的に活躍してくれるだろう。ただし身体のサイズが小さいために積載限界は平均より少ないので、あまり荷物は持てない。

	基	F	M	P	T	R	A	B	P	V	B	S	M	N	L															
	男女																													
STR	5	3	7	9			5	7		5	7	※	7	7	9	8	10	7	9	7	9									
INT	11	11		1	1			2	2	3	3	※	4	4																
PIE	6	6		6	6		2	2				※	5	9	9		7	7	4	4	6	6								
VIT	6	6				5	5			8	8	※	5		3	3		6	6	6	6	6								
DEX	10	10			2	2		3	3	2	2		※		2	2		2	2											
SPD	14	14										※																		
PER	12	13										※									2	1								
KAR	0	0										※																		
必要BP	7	9	1	1	6	6	2	2	12	14	5	5	2	2	16	18	※	17	13	13	12	14								
合計	64	63	71	72	65	64	70	69	66	65	76	77	69	68	66	65	80	81	※	80	77	76	76	77	79	80	83	84	85	85



LIZARDMAN(リザードマン)





リザードマンは爬虫類から進化した種族で、その起源ははっきりしていない。直立歩行し言葉を喋ることができるのが、あまり知的でなく品も悪いので、一般的には嫌われている種族である。

能力値の合計は57ポイントと、ウィザードリィの種族の中で最低である。ただでさえ少ない数値のほとんどが、STRとVITとSPDに集中している。そのため特に、INTとPIEとPERの数値が非常に低い。

種族的に知性が低いので、魔法関係の職業にはまったく向いていない。しかし戦闘関係の職業についていた場合、究極の戦闘員となる可能性を持っている。頑丈で力強いリザードマンは純粋な戦士として、パーティーに貢献してくれるだろう。

	基	F	M	P	T	R	A	B	P	V	B	S	M	N	L
	男女														
STR	12	10	2										※		2
INT	5	5		7	7			3	3	8	8	5	5	9	9
PIE	5	5			7	7		3	3				※	6	10
VIT	14	14													
DEX	8	8				4	4	2	2	5	5	4	4		
SPD	10	10											※	1	
PER	3	4			5	4		5	4		9	8	7	6	
KAR	0	0													
必要BP	0	2	7	7	12	11	4	4	13	12	13	13	18	17	16
合計	57	56	57	58	64	63	69	67	61	60	70	68	70	69	75
															15
															13
															25
															24
															19
															20
															22
															23
															16
															18
															23
															24



DRACON(ドラコン)





ドラコンは魔法による人間とドラゴンの混血種であり、非常に不思議な能力を持っている。彼らは外見と同じようにタフで、大きな身体の割に機敏に動くことができる。リザードマンと外見は似ているが、遙かに人間に近い。

ドラコンは他の種族と違い、酸のブレスを吐くことができる。これはスタミナを消耗するが、攻撃の切り札となる能力である。

能力値の合計は59ポイントと、人間と同じである。ただし人間と違って、STRとVITとDEXにポイントが集中している。そのため人間よりもレンジャーや戦士に向いていて、盗賊の素質も持っている。すこし無理をして魔法関係の職業になってしまっても、頑丈な身体で多くの荷物を持ってくれるだろう。



種族

FELPURR(フェルプール)





フェルプールは猫から進化した種族で、素速く動け、賢く、そして個人的である。彼らは直立歩行することができ、全身が美しい毛でおおわれている。柔軟な身体と筋力を必要としない素早さを身につけており、他の種族に理解しがたい優雅な動きをする。

能力値の合計は63ポイントと、フェアリーの次にポイントが多い。STRとVITが低いので、戦闘関係の職業には向いていない。たがINTとDEXとSPDがそろって高いので、魔法使いや盗賊にぴったりの種族である。またバードになっても、十分な活躍が期待できるだろう。

魔法使いになる場合は、なるべくPIEをボーナスポイントで上げておくと後で楽になる。



RAWULF(ラウルフ)





ラウルフは狼から進化した種族で、直立歩行しているが知性はあまり高くない。祖先の面倒見の良い個性を受け継いでいるので、非常に献身的で親切である。彼らは力強く機敏で、全身が厚い毛皮で覆われている。

能力値の合計は62ポイントと、3番目に高いポイントを持っている。人間よりもバランスが取れているので、戦闘関係の職業についても十分に活躍できる。

しかし他のどの職業よりも、ラウルフは僧侶に向いている。種族の基本能力のみで僧侶になることができ、ボーナスポイントのすべてを必要な他の能力に注ぎ込める。冒険にてて充分な経験を積めば、ラウルフは非常に優秀な僧侶になれるはずである。

	基	F	M	P	T	R	A	B	P	V	B	S	M	N	L
	男女														
STR	8 6 4 6					2 4			2 4	※ 4		4 6 5 7 4 6 4 6			
INT	6 6		6 6			2 2	7 7	4 4	8 8	※	9 9 5 5	2 2 4 4 3 3			
PIE	12 12			0 0						※ 3 3		1 1			
VIT	10 10					1 1			4 4	※ 1				2 2 2 2	
DEX	8 8					4 4	2 2	5 5	4 4	※ 2		4 4 2 2 4 4 1 1			
SPD	8 8									※ 3		6 6 5 5 4 4 1 1			
PER	10 11							2 1		※					4 3
KAR	0 0									※					
必要BP	4 6 6 6 0 0 4 4 7 9 12 12 10 9 14 16								※ 10	12 12 19 21 15 17 18 20 15 16					
合計	62 61 66 67 68 67 62 61 66 65 69 70 74 73 72 70 76 77								※ 71	74 73 81 82 77 78 80 81 77 77					



MOOK(ムーク)





ムークは本質が非常に魔法的な種族であり、種族の歴史については、ほとんど解明されていない。ウィザードリイの世界でムークを深く追求した結果、異星の出身であることだけはわかっている。ムークは力強く丈夫で、知的で親切である。その全身は長い毛でおおわれていて、実際以上に身体が大きいように見える。

能力値の合計は59ポイントと人間と同じであり、ムークの能力値はSTRとINTとVITに集中している。そのためDEXとSPDが低く、行動が遅くなる。適性は広く戦闘関係の職業でも、魔法関係の職業でも無理なくつくことができる。特に注意しなくとも、ムークはどのような職業についても活躍してくれる。

	基	F	M	P	T	R	A	B	P	V	B	S	M	N	L															
	男女																													
STR	10	8	2	4				2			2	*	2		2	4	3	5	2	4	2	4								
INT	10	10			2	2			3	3		4	4	*	5	5	1	1												
PIE	6	6			6	6		2	2				*	5	9	9			7	7	4	4	6	6						
VIT	10	10						1	1			4	4	*	1						2	2	2	2						
DEX	7	7						5	5	3	3	6	6	5	5		*	3		5	5	3	3	5	5	2	2			
SPD	7	7						1	1	1	1		1	1		*	4		7	7	6	6	5	5	2	2				
PER	9	10								3	2	1		*										5	4					
KAR	0	0											*																	
必要BP	2	4	2	2	6	6	6	6	7	9	9	9	9	8	9	10	*	15	14	14	15	17	19	21	18	20	19	20		
合計	59	58	61	62	61	60	65	64	65	64	66	67	68	67	68	66	68	68	*	73	73	72	74	75	78	79	77	78	78	78



職業

FIGHTER(戦士)





戦士はウィザードリィの世界の中でもっとも名誉ある職業である。なぜなら彼らは、この魔法の溢れる世界の中で、おのれの力と武器だけで戦う術を学んでいるからである。戦士は戦闘することにだけ集中し、その中で最大限の力を発揮するために、自分の経験のすべてを使っている。

平均的に高いヒットポイントを持ち、重い鎧と強力な武器を容赦なく扱うことができる。彼らの筋力は、それだけで奇跡といえるだろう。魔法使いや僧侶が唱える防御呪文も彼らを助けているだけである。彼らは肉体的に弱い者を、物理法則に従う直接的な攻撃から守るのを任務とする。彼らは常に他の者たちのために、危険にさらされているのである。

すべての武器を扱える上に、レベルを上げるための経験ポイントはそれほど高くない。またストレングスが高く肉体を鍛えているので、驚くほど重さの荷物を持つことができる。戦士がひとりいるだけで、冒険の危険は驚くほど減少する。パーティーにひとりは、欠かすことのできない職業である。

最初の装備

武器	LONG SWORD
鎧上	LEATHER CUIRASS
鎧下	FUR LEGGING
履物	SANDAL
楯	BUCKLER SHIELD



MAGE(魔法使い)





攻撃用の呪文においては、魔法使いの呪文ほど過激で効果の高いものは存在していない。その強力無比な呪文の習得に生涯のほとんどを捧げているのが、魔法使いたちである。彼らは経験のほとんど（すべてと言ってもよい）を、呪文の習得のために使用する。そのため他の職業より、早く強力な呪文を習得することができる。

ただし肉体的には脆弱でヒットポイントが低く、鎧はまったく身につけることができない。薄いローブ以外は、呪文を唱えるときに邪魔になるのだ。また重い武器も持てないので、前衛で戦うのには向いていない。しかしボウを使用することができるので、後衛からでも攻撃の助けをすることはできる。

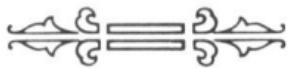
魔法使いはまず戦闘技能より、学術技能を最優先にして上昇させなければならない。とくにサーマタージは呪文を学習するために、もっとも重要な技能である。そしてオラトリーやスクライブの技能を高くしておく必要がある。呪文を唱えたり、魔法の品物やスクロールから力を引き出せるようになつていないと、バッックファイアによって、パーティー全体に迷惑をかけることになる。

最初の装備	
武器	STAFF
鎧上	ROBES (U)
鎧下	ROBES (L)
履物	SANDAL
巻物	MAGIC MISSILE



PRIEST(僧侶)





僧侶は、神に祈ることによって傷ついた者を治療する力を持っている。ダンジョンの中で、長く生き延びようとする者たちにとって、その力は何にも変えがたいものである。献身的な僧侶たちは、その経験のほとんどを神聖な僧侶呪文の習得に向いている。そのためロードやヴァルキリーよりも早く、それらの呪文を習得することができる。

僧侶は、パーティーを長く生存させるために必要な防御と治療呪文のエキスパートである。また魔法使いと違い、彼らはヒットポイントも高く、軽い鎧まで身につけることができる。しかし武器は、特別に清められた物以外は使えない。そのため防御力は高いが、攻撃力はあまり高くはない。前衛にてて戦うよりは、Eレンジ以上の武器を持って後衛に位置して、状況に応じて治療や防御の呪文を唱えるのが一番である。

僧侶はまず、学術技能のセオロジーを優先的に上昇させるべきである。これが上達しないと、肝心の呪文がなかなか覚えられないから注意しなければならない。

最初の装備

武器	QUARTERSTAFF
鎧上	ROBES (U)
鎧下	ROBES (L)
履物	SANDAL
薬	LT.HEAL 3



THIEF(盜賊)





盗賊は自分たちの人生において、盗みという生き甲斐を発見した者がなる職業である。彼らにとって、盗むという行動は大きな魅力と意味を持っている。それ故に、彼らは罠のかかった宝箱を開けたり、他人の目を盗んで何かを盗む技を上達させている。

またそのような技は、鍵がかかってドアを開けることにも応用できる。戦士たちが力一杯、扉に体当たりするよりも静かに、彼らはドアを開けてくれるはずだ。またNPCから金貨や品物をくすねることも、彼らの特技のひとつである。道徳に關係なく、彼らは取れるものを盗り、開けられるものを開けるはずだ。

また戦闘の最中に敵の視界から消えて、背後から襲いかかることも彼らの特技のひとつである。奇襲攻撃は敵に2倍のダメージを与えることができる。

だがそれは特殊な技能であって、彼らは戦闘に向いてはいない。盗賊は平均的にヒットポイントは低く、鎧も武器も強力なものは装備できない。後衛にいて、隠れ、そして奇襲するのがもっとも良い戦法である。彼らの本質は盗みと罠を出し抜くことにあるのを、忘れてはならない。

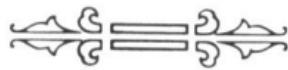
最初の装備

武器	CUTLASS
武器	DIRK (15)
鎧上	CLOTH SHIRT
鎧下	CLOTH PANTS
履物	BUSKINS



RANGER(レンジャー)





レンジャーは森のなかで狩りなどをして生活し、同時に森の環境を見回るといった、自然の中に生きている狩人である。入り組んだ地形の中に隠された道や、隠された扉などを捜し出す優れた偵察能力を持っている。戦士と同じ種類の武器を使えるが、剣などはあまり使用しない。それは彼らが伝統的に、弓の名手のためである。

平均的に高いヒットポイントを持つが、重い金属製の鎧などは装備できない。そのため全体的に防御が弱く、あまり前衛で戦うのには向いていない。

得意の弓で後方から支援するのが、もっとも望ましい戦闘方法である。またニンジュツが上達したなら、隠れてから奇襲攻撃をさせる方法もある。そのときのために弓以外の武器も、練習させておくと良いだろう。

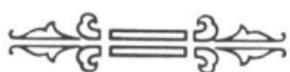
レンジャーは鍵開けや盗みの技能を持っているので、盗賊のかわりにもなる。ただしスカウト技能を上達させようとすると、他の技能が疎かになる。ただ戦闘力だけを考えるなら、盗賊よりもレンジャーのほうが頼りになる。罠や鍵を外すことを重要と見るか、戦闘に生き残るのを重要と見るかで、どちらを選ぶのか決まってくるだろう。

最初の装備

武器	SHORT BOW
武器	ELM ARROW (100)
鎧上	SUEDE DOUBLET
鎧下	SUEDE PANTS
履物	BUSKINS



ALCHEMIST(鍊金術師)





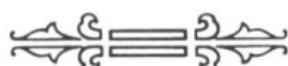
鍊金術師は、宇宙の法則をねじ曲げるために練金術の研究をしている者たちである。鍊金術師はウィザードリイの中の、どの職業よりも薬物に精通している。魔法使いや僧侶の呪文と違い、鍊金術師の呪文はポーションを合成することによって効果を発揮するので音声による発音を必要としない。そのため静寂の呪文の効果で無効にされることはないので、他の魔法よりも有利である。

魔法使いと同じ程度のヒットポイントしかなく鎧もまったく着られないので、前衛での戦闘には耐えられない。また魔法使いと違い弓を使用できないので、後衛からの支援攻撃をすることはできない。

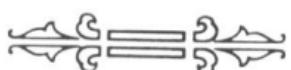
ただ鍊金術師は、魔法使いと違い瞬時に多大なダメージを与える強力な攻撃呪文を持たない。かわりにガス状になり周囲に留まり、長くダメージを与える呪文が多い。ただ攻撃呪文のレベルが全体的に高く、かなりの経験を積まないと覚えることができない。

各種治療呪文も使えるのだが、僧侶と比べるとあらゆる面で頼りない。できるなら最初のパーティーには参加させないほうがよい職業である。

最初の装備	
武器	STAFF
鎧上	ROBES (U)
鎧下	ROBES (L)
履物	SANDAL
薬	STINK BOMB (1)



BARD(バード)





バードは銀の舌を持つ冒険者であり、娯楽のために歌と会話の才能を惜しみなく使う。また他の職業の者にはない音楽に対する才能によって、さまざまな楽器を奏でることができる。そして音の中に潜んでいる魔法を紡ぎだし魔力ポイントの必要なしに、魔法の力を発揮させることができるのだ。彼らは苦しい冒険の中でも楽しみを見つけ、いつも陽気に行動するだろう。

戦士ほどのヒットポイントは持てないが、盗賊よりはやや高めである。金属性の重い鎧は装備できないが扱える武器の数は戦士と同じである。また盗賊と同じに、盗みや鍵開けなどのスキルも持っている。前衛で戦うには防御の点で不利だが、弓が使えるので後衛から支援攻撃をすることができる。またニンジュツが上達したなら、隠れて奇襲攻撃もできようになる。問題点としては最初はミュージックのスキルにポイントを取られるので、他のスキルが低いことだろう。

バードは音楽の才能と魔法使いの呪文、そして盗賊の技能を持っている非常に便利な職業である。パーティーにひとりいれば、そういう活躍をしてくれるだろう。

最初の装備	
武器	SLING
武器	BELLET STONE 15
鎧上	CLOTH SHIRT
鎧下	CLOTH PANTS
楽器	LUTE



PSIONIC(超能力者)





超能力者は、常人には理解できないほど深く精神の領域を探究している者である。そのため超能力者系の呪文を、どの職業の者より早く覚えることができる。攻撃呪文の熟練者魔法使いと双璧を成す、透視と予言の呪文に熟達しているのが超能力者である。

ヒットポイントや装備できる鎧は魔法使いと大差なく、武器は弓が使用できないので攻撃力は少々劣っている。攻撃呪文も少なく、火領域の呪文はひとつも覚えられない。そして強力な攻撃呪文は、かなりレベルが上がらない使えるようにならない。

超能力者は攻撃術者ではなく、治療呪文を中心とした僧侶のような治癒術者に近い。ただ僧侶よりも、少々多めに攻撃呪文が覚えられる。覚えられる呪文を比べてみれば、重要なものは僧侶や魔法使いと重複しているのがわかる。超能力者だけしか覚えられない呪文には、重要なものは少ないのだ。そのため無理に最初から超能力者になる必要はなく、十分に他の職業で経験を積んでから転職しても遅くはない。

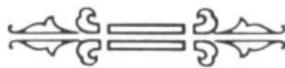
最初の装備

武器	DAGGER
鎧上	ROBES (U)
鎧下	ROBES (L)
履物	SANDAL
防具	SHADOW CLOAK



VALKYRIE(ヴァルキリー)





ヴァルキリーは、闘いの神に仕えている女性だけがつくことのできる神聖な職業である。彼女たちは、男性の戦士たちと同じように武器をふるって戦うことができる。だが剣を使うよりは、スピアーやランスなどのポール＆スタッフ系の武器を好んで使用する。

鎧などは戦士と同じものを装備でき、また3レベルを過ぎると僧侶の呪文を覚えるようになる。ただし女性なので積載限界が平均的に低く、あまり重い鎧など装備すると命中率が下がる。戦士と同じ程度の高いヒットポイントを持ち、スタミナもある。ただしレベルを上げるために経験ポイントは、戦士と比べると高くなっている。

また3レベルを過ぎれば僧侶の呪文を覚えはじめるので、傷ついた仲間を治療することができる。前衛で戦闘しながら、僧侶の補助をすることもできる便利な職業である。しかしスキルボーナスのすべてをセオロジーに使っても、呪文を覚える速度は遅い。そのため覚える呪文を十分に選ばないと、魔力ポイントが不足することになるだろう。

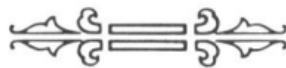
最初の装備

武器	SPEAR
兜	LEATHER HELM
鎧上	FUR HALTER
鎧下	CHAMOIS SKIRT
履物	SANDAL



BISHOP(ビショップ)





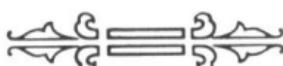
ビショップは極端に知的で信心深く、ふたつの異なる知識を求める研究者である。その心理に近づこうとする精神によって、異なる力である僧侶と魔法使いの呪文の両方を習得することができる。だが異なる力を研究をするための時間は、僧侶や魔法使いの2倍必要になるので、呪文を習得するスピードは非常に遅い。

ビショップは太古の知識に通じていて、その力を借りてふたつの異なる力の共通点を学んでいる。だが研究ばかりしている身体は弱く、ヒットポイントは魔法使いより少し多い程度である。攻撃呪文と治療呪文を同時に使えるのは万能であると見えるが、呪文を覚える速度を考えるとかなり辛いものがある。

ビショップは強力な武器を使用できないので、戦力としては頼り無い。レベルをあげるための経験ポイントはロードよりも高く、冒険の初期には活躍することは難しいだろう。それだけにビショップは、なるべくなら最初の段階ではパーティーに加えないほうがよい。魔法使いか僧侶がレベルを上げてから、後でクラスチェンジをするほうが無難な職業である。

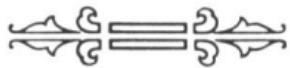
最初の装備

武器	QUARTERSTAFF
兜	MITRE
鎧上	ROBES (U)
鎧下	ROBES (L)
履物	SANDAL



LORD(ロード)





ロードは信心深く優れた戦士であり、ウィザードリイの中の真の十字軍騎士といえる存在である。あらゆる武器を自在に使うだけでなく、3レベルを過ぎれば僧侶の呪文を覚えはじめる。激しい戦闘に耐えられ、治療呪文も使えるのがロードの最大の長所である。

高いヒットポイントを持ち、重い鎧と武器を平気で装備できるので前衛に立って十分な戦闘ができる。武器技能は戦闘している間に上達するので、スキルボーナスのすべてを使ってセオロジーを上達させることができる。

ただ戦闘に忙しいので、なかなかオラトリーが上達しない。戦闘中に治療呪文を使おうとすると、失敗することが多い。戦闘している間に暇を見つけて、呪文を唱える練習をさせたほうがよいだろう。

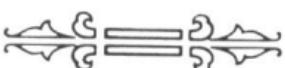
そしてキャラクターレベルを上げるために、必要な経験ポイントは非常に高い。そのため僧侶の呪文はあまり早く覚えられないで、僧侶を補助する程度の考えでいたほうが良い。ロードは、パーティに加わっていれば非常に頼りになる存在である。

最初の装備

武器	BROADSWARD
兜	STEEL HELM
鎧上	QUILT TUNIC
鎧下	QUILT LEGEEING
履物	BUSKINS



SAMURAI(侍)





侍は、剣を学ぶことだけに生涯を捧げている真の剣士である。彼らは戦士が使うような剣身が太く重たい剣ではなく、剣身が薄く軽い刀を使うことを好む。また防具も重いものは好まず、木や皮で作られたものを好んで装備する。武器はほとんど使うことができるが、主にソードを好む。まれに手裏剣などを使うこともある。

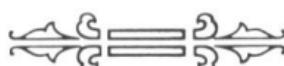
彼らはキリジュツを学習することができ、必殺の一撃を与えることができる。また両手に刀を持つことができ、熟達すると4回の攻撃ができるようになる。その刀の動きは稻妻のようで、達人の域に達した侍は、あっという間にモンスターを切り倒すことができる。

侍は、剣だけにその修行のほとんどを使っててしまうが、3レベルを過ぎた頃から魔法使いの呪文も習得することができる。これは侍の精神が、魔法使いとよく似ているためだと言われている。

だが呪文を覚えるスピードは遅く、気休め程度でしかない。本当の侍は呪文を習得するよりも、キリジュツを習得しようとするのだ。

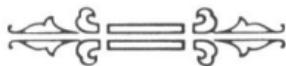
最初の装備

武器	KATANA
武器	WAKIZASI
鎧上	ROBES (U)
鎧下	ROBES (L)
履物	SANDAL



MONK(修行僧)





修行僧は、肉体と精神の鍛練に人生のすべてを捧げている。彼らは、神聖な寺院などを守る僧兵である。肉体を鍛えることによって、神に近づこうとする者たちなのだ。

忍者と同じように手足を使って攻撃することに優れていって、キリジュツを学んでいるので致命的攻撃を与えることができる。

忍者が肉体で相手を倒すことだけを目的としているなら、修行僧は精神と肉体を融合させることを目的としている。そのため精神に対する洞察も深く、3レベルを過ぎてから超能力者の呪文を覚えることができるようになる。だがセオソフィーとキリジュツのふたつの学術スキルを同時に上げるのは難しいので、どちらかひとつだけを上達させるのがよいだろう。

修行僧は戦士として有能だがヒットポイントは低く、鎧は軽いものしか着られない。ニンジュツを上達させて、ナチュラルACが下がるまでは十分な注意が必要である。

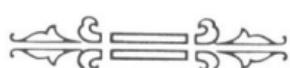
十分に修行をした修行僧は激しい戦闘に耐え、超能力者の呪文で傷ついた仲間を治療することができる。

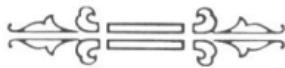
最初の装備

武器	BO
武器	SHURIKEN (15)
鎧上	ROBES (U)
鎧下	ROBES (L)
履物	SANDAL



NINJA(忍者)





忍者は究極の暗殺者であり、ウィザードリィの世界で万人に認められている殺し屋なのだ。彼らの特徴は、武器なしで相手を倒すことである。普段から手や足でどう攻撃したら相手を殺せるか、その研究に予断がない。キリジュツを習得することによって、素手の一撃でドラゴンすら倒すことができるようになる。

彼らは盗賊の持っている技術も、必要から習得している。相手の品物をスリ、鍵のかかったドアを開け、姿を隠すことは忍者の行動をより簡単にする。

普段は手足を使っていても、忍者は戦闘技術にも優れていますすべての武器を使うことができる。しかし普段から隠密で行動するために、重たい鎧を着ることはできない。ニンジュツの上達によってナチュラルACが下がるまで、盗賊と同じ場所にいるのがよいだろう。

忍者は修行を積むことによって、錬金術師の呪文を習得できるようになる。だがキリジュツとアルケミーの学術スキルを両方あげるのは困難なので、最初はキリジュツだけを修行させるのが良いだろう。

最初の装備

武器	SHURIKEN 15
兜	NINJA COWL
鎧上	NINJA GARB (U)
鎧下	NINJA GARB (L)
履物	TABI BUTU





スキルについての解説

以前のウィザードリィと違って、各キャラクターは職業によって異なるスキルを持っている。このスキルは、0から100の間で表示され、数字が大きいほどその技術に習熟していることを示している。

スキルは武器スキル、肉体スキル、学術スキルの3つに大きく分かれている。武器スキルは10種類、肉体スキルは6種類、学術スキルは9種類ある。それぞれ職業によって、取れるスキルと取れないスキルがある。

戦士系列の職業は武器スキルの種類が多く、魔法系列の職業は学術スキルの種類が多い。盗賊やレンジャーなどは肉体スキルの種類が多いが、それ以外に武器スキルの種類も多い。

スキルを習熟させる方法は2種類あり、使っている間に自然と上達していくスキルとスキルボーナスのポイントを消費しないと上達しないものがある。この違いをしっかりと把握していないと重要なスキルが習熟せず、冒険の中で困ることになる。

すべてのスキルを習熟させるのは不可能に近いので、なるべくパーティーの中で分散して習熟させるのが理想的である。選んだ職業にとって、どのスキルが重要でなのかを理解して、そのスキルを伸ばしていくのが良いだろう。

説明の中では、使っている間に上昇するスキルは●、レベルアップのときのスキルボーナスでしか上昇させられないスキルには★をつけて区別しておいた。





武器スキル

武器スキルは、そのキャラクターがその武器をどの程度うまく使えるのかを教えてくれる。0ならばその武器を一度も使っていないし、100ならば数えきれないほど使っているに違いない。武器スキルは装備して使用できる武器なら、それを使用するごとに熟練していく。使用できるスキルの数はまちまちで、忍者は10種類すべての武器を使えるが、鍊金術師は4種類しか使えない。

●	Wand&Dagger	ダガーやワンドで直接モンスターを攻撃するため必要なスキル。
●	Sward	カタナを含むすべての剣を使えるスキル。
●	Axe	バトルアックス、ハンドアックスなどを使用するために必要なスキル。
●	Mace&Flail	フレイルやハンマーなどの打撃武器を使用するために必要なスキル。
●	Pole&Staff	ハルバードやスタッフなどの棒状武器を使用するために必要なスキル。
●	Throw	シュリケンや薬壺などを戦闘中に投げて、相手に命中させるためのスキル。
●	Sling	スリングを使用できるスキル。
●	Bow	ボウガンや弓を使用できるスキル。
●	Shield	楯を使用して、攻撃や防御のときに敵の攻撃を効果的にブロックすることができる。
●	Hand&Feet	忍者と修行僧にだけできる素手や足でモンスターを攻撃できるスキル。





肉体スキル

肉体スキルは、キャラクターが身体を使ったり声を出したりして使用するスキルだ。肉体スキルには冒険に必要なものが多く、習得していく損はないだろう。

スカウト以外のスキルは、すべて使用して成功するたびに熟達していく。ただしスカウトだけは、レベルアップしたときのスキルボーナスを使用しなければ熟達できない。

★	Scout	未熟な者なら見逃してしまう隠し扉や、埋められているアイテムの存在を感じるスキル。呪文で代用もできるが、熟達した者がひとりいると便利である。
●	Music	楽器を演奏し、神秘的な呪文を呼び出すために必要なスキル。
●	Oratory	複雑な発音の呪文を、正確に唱えるために必要なスキル。これが高いほど、スペルがバックファイアーする可能性は低くなる。
●	Legerdemain	NPCに気づかれずに、アイテムやゴールドを盗むために必要なスキル。
●	Skulldugger	宝箱の罠を調べて、それを解除するためのスキル。また鍵のかかったドアを開けるためにも使える。
●	Ninjutsu	モンスターの視界から外れ、影に潜むための伝統的な技術。ハイドをする場合に必要となる。忍者と修行僧は、この技術に熟達することによってACを下げる。





学術スキル

学術スキルは、ウィザードリィ世界の風習を学び理解するために必要なものだ。魔法に携わる職業の者が、呪文を覚えるために必要なスキルも含まれているのだ。

学術スキルは、武器スキルや肉体スキルと比べるとわずかしか上達しない。自然の上達に任せることは、レベルアップのときのスキルボーナスを使うことをお薦めする。

●	Artifacts	魔法の品物から、魔力を引き出すために必要なスキル。
●	Mythology	戦闘中のモンスターの名前を認識するスキル。
●	Scribe	スクロールに書かれた呪文を、正確に読み取るためのスキル。
●	Alchemy	鍊金術師系列の呪文を習得するのに必要なスキル。
●	Theology	神の真意を知り、僧侶系列の呪文を習得するに必要となるスキル。
●	Theosophy	超能力者系列の呪文を習得するに必要となるスキル。
●	Thaumaturgy	魔法使い系列の呪文を習得するに必要となるスキル。
●	Kirijutsu	身体の構造から、どこが急所なのかを知るスキル。武器技能と同じくらい習熟していればクリティカルヒットでモンスターを倒すことができるだろう。





クラスチェンジ

◆クラスチェンジの条件

クラスチェンジも、昔と大きく違っていることのひとつである。特殊な場所にいく必要もなく、簡単に別の職業に変わることができるようにになった。

クラスチェンジをする場合に必要なのは、以下の条件を揃えることである。

- 1・各能力数値が、転職しようとしている職業の規定に達していること。

この条件を満たせば、簡単に転職することができる。では転職したときに、キャラクターにはどんな変化が起こるのかを説明しよう。

◆クラスチェンジによる能力の変化

クラスチェンジをしたキャラクターは、さまざまな意味で変化する。まずは変化する部分から説明しよう。

- 1・キャラクターレベルは1に低下する。
- 2・経験ポイントが0に戻る。
- 3・称号を失なう。
- 4・能力値は転職した職業の必要最低数値に落ちる。不需要ない能力値は、すべて種族基本値に戻る。
- 5・呪文のパワーレベルも、すべて1に低下する。
- 6・新しい職業で持つことのできるスキルが増える。

クラスチェンジによって、キャラクターはこれだけ変化する。逆にクラスチェンジをしても、まったく変化しない部分もある。





変化しない能力

- 1・年齢。
- 2・蘇生回数。
- 3・ヒットポイント。
- 4・スタミナ。
- 5・能力値のなかのカルマ。
- 6・魔力ポイント。
- 7・積載限界。
- 8・1以上に上達している各種スキル。

以上の8カ所の能力は、クラスチェンジをしても変化しない。ただし武器スキルは持っていても、新しい職業で使えないものは装備できない。

◆クラスチェンジの利点

クラスチェンジをする利点は、なにも新しい職業につけるだけではない。

キャラクターレベルを、もう一度あげることができるのとスキルボーナスがクラスチェンジをしなかったキャラクターより多くもらえる。これは戦士から侍にクラスチェンジしたような場合、武器スキルは戦士で上達させているのでキリジュツとサーマタージを上達させることだけに専念することができる。

しかし能力値が基本的に15以下に落ちることが多いので、戦闘における行動速度が遅くなる。前衛で戦闘するキャラクターは、あまり頻繁にクラスチェンジをするのはよくない。クラスチェンジは、パーティのバランスを考えて計画的にするように注意しなければならないのだ。





パーティー解説

昔のように組み換えができないので、パーティーを構成するときにはバランスを十分に考えなければならない。バランスを考える場合、キャラクターの職業によって4種類にパーティーを構成する者を分類することができる。

それは戦闘キャラクター、呪文キャラクター、治療キャラクター、盗賊キャラクターの4種類である。

戦闘キャラクターは、まさしく戦う役割を持っていてモンスターと肉体的に接触することの多い者である。戦士が良い例で、高いヒットポイントを持ち、多くの鎧や武器を装備できる。

呪文キャラクターとは、数々の呪文を覚えることが役割であり、その呪文を唱えることによってパーティーを助ける役割を持っている。魔法使いや超能力者などが良い例で、ヒットポイントは低いが豊富な呪文を覚えている。

治療キャラクターとは、パーティーの中で傷ついたり、具合の悪くなった者を治療する役割を持っている。僧侶が良い例で、ヒットポイントは高いのだが戦闘には向いていない。

盗賊キャラクターとは、盗賊の技能を上達させて宝箱の罠を解除したり、鍵のかかっている扉を開ける役割を持っている。盗賊やその技能を持つバードなどが良い例で、ヒットポイントは低めだが使える武器も多く、ニンジャツを上達させれば戦闘にも参加できる。

バランスのとれたパーティーとは、この4種類のキャラクターが重複なく配置されているパーティーである。





まず14種類の職業を、4種類のキャラクタータイプに分類してみよう。

FIGHTER	戦闘キャラクター
MAGE	呪文キャラクター
PRIEST	治療キャラクター
THIEF	盗賊キャラクター
RANGER	戦闘+盗賊キャラクター
ALCHEMIST	呪文キャラクター
BARD	呪文+盗賊キャラクター
PSIONIC	呪文キャラクター
VALKYRIE	戦闘+治療キャラクター
BISHOP	呪文キャラクター
LORD	戦闘+治療キャラクター
SAMURAI	戦闘+呪文キャラクター
MONK	戦闘+呪文キャラクター
NINJA	戦闘+盗賊+呪文キャラクター

ふたつ以上の分類が書かれている職業は、先に書いてあるのが本来の役割で、後に書いてあるのが補助的な役割である。補助的な役割は、余祿のようなものと思ったほうが良いだろう。

これ以外でも転職することによって、補助的な役割を持つこともあるだろう。しかし基本的に、ここに書いてある通りの役割と思っていれば間違いない。

それではバランスよいパーティーを構成するには、どのような目安で職業を選択すべきなのかを、次のページで説明しよう。





パーティーバランス

パーティーバランスの目安は、何を第1目的とするかによって異なる。

◆古典的パーティー

前衛	後衛
1・戦士	4・盗賊
2・侍	5・僧侶
3・ヴァルキリー	6・魔法使い

もっともオーソドックスなタイプのパーティー構成である。侍とヴァルキリー以外は、レベルアップの経験ポイントが少ない職業ばかりなので比較的成长が早い。技能の重複もなく、覚える呪文も専門と補助にわかれてるので問題はない。

◆呪文重視型パーティー

前衛	後衛
1・ロード	4・忍者
2・侍	5・超能力者
3・ヴァルキリー	6・魔法使い

呪文を使えない職業を排除した呪文重視型のパーティー編成である。前衛は戦闘と呪文の使えるキャラクターを配置し、盗賊の技能を忍者に一任している。覚えられる呪文も豊富なのだが、レベルアップの経験ポイントが高いキャラクターが多いので、序盤は治療呪文が不足しがちになるのが欠点だろう。





◆レベルアップ重視型パーティー

前衛	後衛
1・戦士	4・盗賊
2・戦士	5・僧侶
3・戦士	6・魔法使い

これは、レベルアップだけしか考えてないパーティー構成である。このパーティーの利点は少ない経験ポイントでレベルが上がるるので、成長が非常に速い。所属を慎重に選んでいるなら、中盤で転職することによって強力なパーティーに変身することができるだろう。

◆バランスの悪いパーティー

前衛	後衛
1・ロード	4・バード
2・忍者	5・錬金術師
3・修行僧	6・ビショップ

これは非常にバランスの悪いパーティーの例である。まず盗賊技能を持ったキャラクターが、バードと忍者のふたりもいたのでは無駄が多い。ロード、忍者、修行僧、ビショップとレベルアップの経験ポイントが高いキャラクターが多くなる。これでは成長が遅く、とても安心して冒険はできない。そして前衛に忍者と修行僧がでているが、このふたつの職業は初期のヒットポイントが低く前衛での戦闘に耐えることはできない。また呪文も攻撃呪文の少ない錬金術師と呪文習得の遅いビショップしかいない。このようなバランスの悪いパーティーでは、冒険を生き残ることはできないだろう。



第三の書

魔 法



魔法の種類

魔法の種類は領域によって異なり、それぞれの領域ごとに魔力ポイントが定められている。領域は6種類に分かれしており、それに特徴を持っている。そして各呪文は、1～7のレベルを持っている。

火・水・風・土の4種類が、エレメント領域の呪文である。互いに干渉しない力が源となっているので、エレメントの異なる呪文は遮ることができない。

火領域の呪文は9種類と少ないが、ほとんどが攻撃呪文である。水領域の呪文は11種類で、攻撃補助の呪文が多い。風領域の呪文は15種類と多く、攻撃と防御の呪文がバランスよくある。ただし呪文レベルは低く、5レベルまでしかない。土領域の呪文は12種類で、攻撃から特殊呪文まで1～2種類ずつある。この領域の呪文レベルも低く6レベルが最高である。

精神領域の呪文は自分の内側から引き出す力で、術者を中心に作用する呪文が多い。17種類と、ひとつの領域の呪文としてはもっとも数が多い。罠を調べたり、隠された扉を発見するような特殊な呪文も含まれている。

そして魔法領域は、今までのすべての領域をつつみこんでいる。すべての呪文は、この領域の力の影響を受けているのである。そのため魔法領域の防御呪文だけが、すべての領域の呪文を遮ることができる。魔法領域の呪文は、15種類と精神領域よりも少ない。しかし重要な呪文が多く、唯一傷を癒せる呪文や死者を復活させる呪文、そして最強の攻撃呪文も含まれている。





呪文の説明

すべての領域の呪文は、呪文分類・使用形式・呪文レベル・基本コスト・効果範囲を持っている。

呪文分類というのは呪文が、どの職業の者に使えるかという目安である。呪文は大きく、鍊金術師系・魔法使い系・超能力者系・僧侶系の4種類に分類することができる。たとえば魔法使い系の呪文なら、魔法使い以外にバード、ビショップ、侍が覚えることができる。

使用形式というのは、その呪文がどのような状況で使用できるのかを教えてくれる。戦闘としか書かれていない呪文は、戦闘中以外には効果を発揮しない。逆に隨時と書かれている呪文なら、呪文を唱えられる状態ならいつでも効果を発揮する。

呪文レベルは、その呪文を習得するのに、どの程度の熟練を必要とするのかを教えてくれる。

基本コストは、パワーレベル1で呪文を唱えるときの魔力ポイントの最低消費量を教えてくれる。これはパワーレベルを1上昇させるごとに、増加していく。もちろん魔力ポイントが不足している場合には、パワーレベルを上昇させることはできない。

効果範囲は、その呪文がどの程度の範囲で効果を発揮するのかを教えてくれる。1匹にしか効果のない呪文もあれば、パワーランクを上昇させれば影響を受けるモンスターの数が増える呪文もある。

以上のことと確認しておかないと、肝心なときに意味のない呪文を唱えてしまうので注意が必要である。





呪文の効果

呪文は効果によって違いがあり、7種類に分類することができる。7種類の効果は順番に攻撃・攻撃補助・防御・移動補助・治療・召還・特殊となる。ここでは呪文の効果の違いについて説明する。

攻撃

単純にモンスターに対して、ダメージを与える呪文である。モンスターの特性によっては、特定の領域の呪文は効果がない場合もある。

もっとも種類の多い呪文で、すべての領域を合わせると31種類の攻撃呪文がある。

攻撃補助

ファイターなどの攻撃が命中しやすいようにする効果を持っている呪文である。相手を行動不能状態に陥らせるものがほとんどで、スリープなどが代表的である。

すべての領域を合わせると、13種類の攻撃補助呪文がある。

防御

物理的な攻撃や呪文による攻撃などから、キャラクター やパーティを守ってくれる呪文である。魔法領域以外の呪文は、自分の属している領域の呪文しか遮ることはできない。全部で13種類あり、激しい戦闘を生き残るために必要な呪文である。





移動補助

落とし穴を避けたり、現在位置を確認するための呪文である。全部で3種類と数は少ないが冒険している場所のマップを書くときに、非常に役にたつ呪文である。

治療

傷を治療したり、毒や睡眠、石化などの状態を治してくれる。ただし毒や麻痺の場合は、かけられた呪文のパワーレベルと同等でないと治せない場合がある。

全部で7種類しかないが、非常に重要な呪文である。

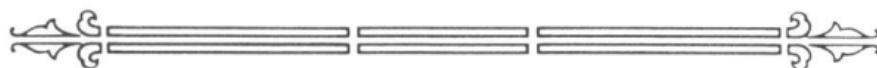
召還

土領域と魔法領域だけに3種類しかない、非常に数の少ない呪文である。他の次元からモンスターを召還し、味方にして戦わせることができる。攻撃呪文と同様に思えるが召還したモンスターは自分の意志で戦うので、なかなか思う通りに戦闘は進まないので注意が必要である。

特殊

罠を調べたり、鍵を開けたり、隠された品物を探したりするための特殊な呪文である。戦闘に役立つことはほとんどないが、戦闘以外の危険を減らしてくれたり、必要な物を発見してくれる。

全部で8種類と少ないが、覚えていないと不便な思いをする呪文である。





魔法の分類と説明

新しい魔法は全部で79種類あり、攻撃呪文、攻撃補助呪文、防御呪文、移動補助呪文、治療呪文、特殊呪文、召還呪文の7種類にわかかれている。

また先に説明したように鍊金術師、魔法使い、僧侶、超能力者の職業によって、覚えられる呪文は異なっている。

ここでは呪文をひとつひとつ細かく分類し、その効果を説明していこう。

◆呪文分類

その呪文が、どの職業の者に覚えられるのかを示している。職業の頭文字で表し鍊金術師をA、魔法使いをM、僧侶と超能力者は同じ頭文字なので僧侶をP1、超能力者をP2とした。

◆呪文形式

その呪文を、どんな状況でなら唱えられるのかを示している。隨時と書かれている呪文は、どんな状況でも唱えることができる。戦闘と書かれている呪文は、戦闘時以外は効果を発揮しない。特殊と書かれている呪文は、説明の中にどのような状況で唱えるべきか説明されている。冒険と書かれている呪文は、戦闘していない状況でしか唱えることができない。





◆呪文レベル

呪文は、すべて7段階の呪文レベルを持っている。呪文レベルが高いほど、その呪文を唱えるのにキャラクターのオラトリーの技能が必要となる。未熟なときにレベルの高い呪文を唱えようとすると、失敗したり、バックファイアを起こしてしまうだろう。

◆基本コスト

呪文はすべて最低のパワーレベル1で唱えるときの、基本コストを持っている。一般的に、呪文レベルが高くなるほど基本コストも高くなっていく。ただし基本コストが高いからといって、威力があるとは限らない。

◆効果範囲

すべての呪文は、効果を発揮する範囲が決まっている。攻撃呪文の場合は、 $3 + \text{パワーレベル} \times 1$ モンスターというように示される。上のような効果の呪文は基本的に3匹のモンスターに効果があり、パワーレベルごとに1匹のモンスターに効果が広がることを示している。

治療呪文の場合はたいてい、味方キャラクターひとりである。術者と書かれているのは、呪文を唱えた者にしか効果がないことを示している。

その他特殊なものは、どのような効果範囲を持っているのか下の文章で説明されているはずだ。





攻撃呪文

モンスターに対する攻撃に使われる呪文である。すべての呪文の中で33種類ともっとも数が多い。

◇火領域

ENERGY BLAST

呪文分類	M	呪文形式	戦闘	呪文レベル	1
基本コスト	2	効果範囲		モンスター1匹	

激しくスパークする電撃の矢を、モンスターに対して放つ呪文である。パワーレベルごとに1～7ダメージしか与えられないが、最初の頃には効果的な呪文である。

FIREBALL

呪文分類	M	呪文形式	戦闘	呪文レベル	3
基本コスト	6	効果範囲	3+パワーレベル×1モンスター		

爆発する火球を放って、1グループのモンスターにパワーレベルごとに2～10ダメージを与える。少々基本コストが高いが、呪文レベルが低い割に効果的である。

FIRE BOMB

呪文分類	A	呪文形式	戦闘	呪文レベル	4
基本コスト	8	効果範囲	4+パワーレベル×1モンスター		

薬品の反応による強烈な爆発を起こして、パワーレベルごとに3～9ダメージを与える。ファイヤーボールよりも基本コストが高くダメージも少ないが、錬金術師が最初に使えるようになるグループ攻撃呪文である。





LIGHTNING

呪文分類	P1	呪文形式	戦闘	呪文レベル	5
基本コスト	8	効果範囲	3 + パワーレベル × 1 モンスター		

長く強烈な電撃を放って、パワーレベルごとに1~10ダメージを与える。僧侶が持てる唯一の火領域の攻撃呪文である。

PRISMIC MISSILE

呪文分類	M	呪文形式	戦闘	呪文レベル	5
基本コスト	9	効果範囲	3 + パワーレベル × 1 モンスター		

効果の安定していない呪文で、モンスターにダメージを与えたり、睡眠・麻痺・石化などのさまざまな状態にしする信頼性の低い呪文である。

FIRESTORM

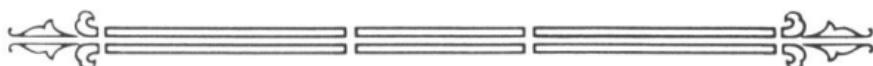
呪文分類	M	呪文形式	戦闘	呪文レベル	6
基本コスト	12	効果範囲		雲状	

燃えあがる熱い雲がモンスターを包み、数ラウンド持続している間ずっとダメージを与える呪文である。持続時間とダメージは、パワーレベルによって異なる。

NUCLEAR BLAST

呪文分類	M	呪文形式	戦闘	呪文レベル	7
基本コスト	16	効果範囲		すべてのモンスター	

核反応の嵐を発生させて、モンスターすべてにパワーレベルごとに5~25ダメージを与える。最強の攻撃呪文であるが、コストが高いので連発するのは難しい。





◆水領域

CHILLING TOUCH

呪文分類	M	呪文形式	戦闘	呪文レベル	1
基本コスト	2	効果範囲		モンスター1匹	

極低温の空気の塊を放ち、冷気によってパワーレベルごとに1～6ダメージを与える。ダメージはエナジープラストより劣るが、呪文レベル、基本コストともレベルの低いときには使いやすい呪文である。

ICEBALL

呪文分類	M	呪文形式	戦闘	呪文レベル	4
基本コスト	8	効果範囲	4+パワーレベル×1	モンスター	

放たれた氷球がモンスターの周囲で破裂し、針のような破片でパワーレベルごとに3～12ダメージを与える。基本コストは高いが、効果範囲が広くダメージも高い攻撃呪文である。

DEEP FREEZE

呪文分類	M	呪文形式	戦闘	呪文レベル	5
基本コスト	6	効果範囲		モンスター1匹	

モンスターの身体を凍らせて、パワーレベルごとに3～30ダメージを与える。ヒットポイントの高いモンスターに対して一撃必殺を狙うようなときや、戦闘を早く終了させたい場合に使用する呪文である。





◆風領域

POISON

呪文分類	A	呪文形式	戦闘	呪文レベル	1
基本コスト	2	効果範囲		モンスター1匹	

モンスターに毒気を送り込み、パワーレベルごとに1～5のダメージを与える。抵抗に失敗すると、モンスターを毒に侵された状態にする。

STINK BOMB

呪文分類	A・M	呪文形式	戦闘	呪文レベル	3
基本コスト	4	効果範囲		モンスター3匹	

モンスターの周囲に悪臭を発生させ、パワーレベルごとに1～6のダメージを与える。抵抗に失敗すると、強烈な吐き気で苦しませることができる。パワーレベルを上昇させても、効果範囲を広げることができない呪文である。

POISON GAS

呪文分類	A	呪文形式	戦闘	呪文レベル	4
基本コスト	7	効果範囲		雲状	

数ラウンド持続する毒雲を発生させて、その雲に包まれているモンスターすべてにダメージを与える。また抵抗に失敗すれば、モンスターを毒に侵された状態にする。

持続時間やダメージ、毒に侵す確率などはパワーレベルによって異なる。モンスターを即座に倒せる呪文ではないが、戦闘が長引いた場合に有利になる。





WHIRLWIND

呪文分類	P1	呪文形式	戦闘	呪文レベル	4
基本コスト	8	効果範囲	3 + パワーレベル × モンスター		

龍巻を発生させてモンスターを巻き込み、パワーレベルごとに1～7のダメージを与える。僧侶の数少ない攻撃呪文のひとつであるが、防御呪文のサイレンスと同じ領域なのであまり使用されない。

DEADLY POISON

呪文分類	A	呪文形式	戦闘	呪文レベル	5
基本コスト	8	効果範囲	モンスター1匹		

非常に強力な毒を放ち、モンスターを即死させる。即死しなかった場合でも、パワーレベルごとに3～15のダメージを与える。またダメージを与えた後で、モンスターを毒に侵された状態にすることもある。

TOXIC VAPORS

呪文分類	A	呪文形式	戦闘	呪文レベル	6
基本コスト	8	効果範囲	雲状		

巨大な毒雲を発生させて、包まれているモンスターすべてにパワーレベルごとに2～6ダメージを与える。ダメージの量は少ないが、パーティーが疲労していて防御に専念したいような場合に有効である。先に説明したポイゾン・ガスの上位呪文である。





NOXIOUS FUMES

呪文分類	A・M	呪文形式	戦闘	呪文レベル	6
基本コスト	10	効果範囲	3 + パワーレベル × 1 モンスター		

モンスターの周囲に悪臭を発生させ、パワーレベルごとに1～6のダメージを与える。抵抗に失敗すると、強烈な吐き気で苦しませることができる。先に説明したステインク・ボムの上位呪文である。

ASPHYXIATION

呪文分類	A・M	呪文形式	戦闘	呪文レベル	6
基本コスト	12	効果範囲		怪物 1 グループ	

モンスターの周囲にある酸素を奪い、窒息死させる強力な攻撃呪文である。窒息死させる確率は、パワーレベルによって異なる。

また効果があっても、相手のグループを全滅させられるとは限らない。強力なモンスターは、しばらく呼吸をしなくても生きていられるかもしれない。また呼吸をしないモンスターには、この呪文は効果がない。

DEADLY AIR

呪文分類	A	呪文形式	戦闘	呪文レベル	7
基本コスト	16	効果範囲		すべての怪物	

モンスターの周囲の大気を変質させて、呼吸できない状態にして、パワーレベルごとに4～16ダメージを与える攻撃呪文である。鍊金術師最強の攻撃呪文であるが、呪文レベル7としては威力が低い。





◆土領域

ACID SPLASH

呪文分類	A	呪文形式	戦闘	呪文レベル	1
基本コスト	2	効果範囲		モンスター1匹	

液状の酸をモンスターに浴びせて、パワーレベルごとに1～7のダメージを与える。もっとも呪文レベルの低い、鍊金術師の攻撃呪文である。

BLADES

呪文分類	P1・P2	呪文形式	戦闘	呪文レベル	3
基本コスト	6	効果範囲	3+パワーレベル×1モンスター		

剃刀のように鋭い鉱物の破片を大地から呼び出し、モンスターに投げつける呪文で、パワーレベルごとに2～8のダメージを与えることができる。

僧侶と鍊金術師の覚える土領域の呪文は特に重要なものがないので、頻繁に使える攻撃呪文である。

ACID BOMB

呪文分類	A	呪文形式	戦闘	呪文レベル	4
基本コスト	8	効果範囲		雲状	

酸の雲を発生させて、包まれているモンスターにダメージを与える。発生した雲の持続時間や与えるダメージは、パワーレベルによって変化する。

最初の爆発のときのダメージがもっとも大きく、雲状に広がった酸によるダメージは少ない。先に説明したアッシュドスプラッシュの効果範囲が広がった程度の呪文と思ったほうがよいだろう。





◆精神領域

MENTAL ATTACK

呪文分類	P2	呪文形式	戦闘	呪文レベル	1
基本コスト	3	効果範囲		モンスター1匹	

モンスターの精神に、超能力者の精神エネルギーを直接ぶつける呪文である。パワーレベルごとに1～7ダメージを与えることができ、モンスターの精神が攻撃に耐えられなかった時には発狂させることができる。

PSIONIC BLAST

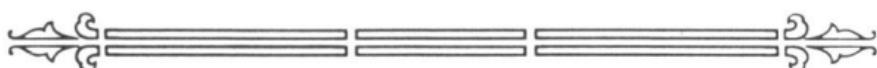
呪文分類	P2	呪文形式	戦闘	呪文レベル	4
基本コスト	8	効果範囲	3+パワーレベル×1	モンスター	

多数のモンスターの精神に、超能力者の精神エネルギーを直接ぶつける呪文である。パワーレベルごとに1～7ダメージを与えることができ、モンスターの精神が攻撃に耐えられなかったときには発狂させることができる。先に説明した、メンタルアタックの上位呪文である。

ILLUSION

呪文分類	P2	呪文形式	戦闘	呪文レベル	4
基本コスト	10	効果範囲	怪物の幻影を作り出し、敵と戦わせる。		

まるで本物のような幻影を造りだして、モンスターと戦わせる呪文である。実際にモンスターは存在しないが敵の精神が幻を感じているため、実際の攻撃をしたのと同じダメージを与えることができる。幻のモンスターは、本物と同じ能力を持っている。パワーレベルが高いほど、幻のモンスターは強力になり出現する数も増える。





DEATH

呪文分類	P1・P2	呪文形式	戦闘	呪文レベル	5
基本コスト	10	効果範囲		モンスター1体	

強烈な死のイメージをモンスターの精神に叩きつけて、そのショックで即死させる呪文である。モンスターが死ぬかどうかは、目標の精神の強さとパワーレベルの抵抗で決まる。

MIND FLAY

呪文分類	P2	呪文形式	戦闘	呪文レベル	7
基本コスト	18	効果範囲		すべてのモンスター	

敵対しているすべてのモンスターの精神に、超能力者の精神エネルギーを直接ぶつける呪文である。パワーレベルごとに4～16ダメージを与えることができ、モンスターの精神が攻撃に耐えられなかったときには発狂させることができる。先に説明したサイオニックブластの上位呪文で、超能力者最強の攻撃呪文である。

◆魔法領域

MAKE WOUNDS

呪文分類	P1	呪文形式	戦闘	呪文レベル	1
基本コスト	3	効果範囲		モンスター1匹	

本来は治療に使われる力を逆転させて放ち、モンスターにパワーレベルごとに1～8のダメージを与える。基本的にはヒールウンドと同じ呪文であるが、攻撃に使うほうが簡単なため基本コストは1ポイント低い。





MAGIC MISSILE

呪文分類	M	呪文形式	戦闘	呪文レベル	2
基本コスト	4	効果範囲	1+パワーレベル×1モンスター		

光で構成された魔法の矢を造りだし、モンスターに放つ呪文である。1パワーレベルで2本の矢が生まれ、1~7のダメージを与える。6パワーレベルでは7本の矢が生まれ、6~42ダメージを与えることができる。

DISPELL UNDEAD

呪文分類	P1	呪文形式	戦闘	呪文レベル	2
基本コスト	7	効果範囲	1パワーレベルごとにモンスター1体		

ゾンビやスケルトンなどの死靈を、強制的に成仏させる呪文である。成功したら無条件に灰となり、モンスターは消えてしまう。死靈の強さよりも、呪文のパワーレベルが勝っていれば消し去ることができる。

昔と違ってディスペルしたモンスターの経験値はちゃんともらえる。

LIFESTEAL

呪文分類	P1・P2	呪文形式	戦闘	呪文レベル	6
基本コスト	12	効果範囲	モンスター1体と術者		

非常に変わった呪文で、モンスターから奪ったヒットポイントを自分のものにできる。攻撃と傷の治療が一度にできる便利な呪文である。1パワーレベルごとに、4~16のヒットポイントを奪うことができ、6パワーレベルで唱えたなら144~576のヒットポイントを奪い、自分を治療することができる。





WORD OF DEATH

呪文分類	P1	呪文形式	戦闘	呪文レベル	7
基本コスト	18	効果範囲	すべてのモンスター		

神聖にして秘密の死の言葉を放つことによって、モンスターにパワーレベルごとに4～16のダメージを与えることができる。これは分類的には、メイク・ウンドの上級呪文にあたる。

DEATH WISH

呪文分類	P1	呪文形式	戦闘	呪文レベル	7
基本コスト	20	効果範囲	すべてのモンスター		

神界にいる全能に近い力を持つ存在に対して、敵対しているモンスターの死を願う呪文である。呪文のパワーレベルが高ければ願いがとどき、モンスターは即死する。

モンスターの個体ごとに抵抗するので、必ずしも全滅させられるとは限らない。





攻撃補助呪文

攻撃補助の呪文は武器や鎧を魔法で強化したり、相手を行動不能にするための呪文である。全部で12種類あり、攻撃呪文の次に数が多い。

◇火領域

BLINDING FLASH

呪文分類	A	呪文形式	戦闘	呪文レベル	2
基本コスト	3	効果範囲	パワーレベル1につきモンスター1体		

凄まじい閃光を放って、一時的にモンスターを盲目の状態にする。周囲の状況が見えなくなるので、攻撃を避けにくくなる。また相手を攻撃する場合にも、目標がよくわからないので滅多に命中させられない。

◇水領域

TERROR

呪文分類	M・P2	呪文形式	戦闘	呪文レベル	1
基本コスト	3	効果範囲	モンスター1グループ		

モンスターに恐怖心を起こさせ、判断能力を低下させる呪文である。この状態に陥ると、モンスターはキャラクターたちが巨人の群れのように思えてくる。ほとんどの場合モンスターは逃げ出すか、脅えて竦んでしまうだろう。

数に関係なくグループに作用するので、多数のモンスターに襲われたときに非常に役にたつ呪文である。





SLOW

呪文分類	P1・P2	呪文形式	戦闘	呪文レベル	2
基本コスト	4	効果範囲	3+パワーレベル×1モンスター		

モンスターの反応速度を落として、行動を遅くさせる呪文である。行動が遅くなるのでキャラクターが先に攻撃でき、相手の攻撃回数も減るので戦闘を有利に運べる。

ただし相手がハストの呪文を唱えると、効果が相殺されてしまう。

HASTE

呪文分類	P1・P2	呪文形式	戦闘	呪文レベル	3
基本コスト	5	効果範囲		パーティー	

味方の反応速度を高めて、モンスターが動くよりも早く攻撃させる呪文である。もちろん攻撃する回数なども増やすことができる。

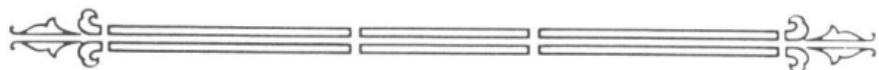
またモンスターが唱えた、スロウの呪文の効果を打ち消すこともできる。

PARALYZE

呪文分類	P1・P2	呪文形式	戦闘	呪文レベル	4
基本コスト	5	効果範囲		モンスター1体	

運動神経を麻痺させることによって、1体のモンスターを動けなくさせる呪文である。どれだけの時間、麻痺させていられるかはパワーレベルによって異なる。

またキャラクターが攻撃したときのショックで、わずかだが麻痺が解ける可能性があるので安心はできない。





◆土領域

ITCHING SKIN

呪文分類	A	呪文形式	戦闘	呪文レベル	1
基本コスト	2	効果範囲		モンスター3匹	

かゆみを感じさせる粉末を浴びせて、モンスターの集中力を奪う呪文である。身体のあちこちがかゆいと感じて、モンスターは攻撃をする機会を失なうだろう。しかし十分に我慢強いモンスターなら、かゆみを我慢して攻撃をしてくるかもしれない。

WEB

呪文分類	A・M	呪文形式	戦闘	呪文レベル	3
基本コスト	7	効果範囲		モンスター1体	

魔法の糸で蜘蛛の巣を作りだし、モンスターをからめて身動きできなくなる呪文である。蜘蛛の巣は、パワーレベルが高いほど丈夫になる。蜘蛛の巣が丈夫なほど、長い時間モンスターを絡めておける。逆にモンスターが力強ければ、蜘蛛の巣は破られてしまうかもしれない。

ARMORMELT

呪文分類	M・P2	呪文形式	戦闘	呪文レベル	4
基本コスト	8	効果範囲		モンスター1グループ	

モンスターの装備している鎧、もしくは生まれたときから持っている固い皮などを柔らかくしてしまう呪文である。これによってACが下がり、キャラクターの攻撃が貫通しやすくなる。





◇精神領域

HOLD MONSTERS

呪文分類	P1・P2	呪文形式	戦闘	呪文レベル	3
基本コスト	6	効果範囲	3 + パワーレベル × 1 モンスター		

モンスターの精神を混乱させ、身体が動かなくなったりするに錯覚させる呪文である。モンスターが麻痺したと思う確率は、パワーレベルによって異なる。またパラライズと同じように、キャラクターが攻撃したショックで動けるようになる可能性がある。

◇魔法領域

ENCHANTED BLADE

呪文分類	P1	呪文形式	隨時	呪文レベル	2
基本コスト	4	効果範囲		パーティー	

武器に魔力を宿すことによって、命中率と貫通率を高める呪文である。どれだけの効果を持つかは、パワーレベルによって異なる。他の戦闘補助呪文と違い効果時間が長いので、前もって唱えておける便利な呪文である。





防御呪文

モンスターが物理攻撃や呪文攻撃から、パーティーを守るために呪文である。全部で12種類あり、攻撃呪文の次に数が多い。

◇火領域

FIRE SHIELD

呪文分類	M	呪文形式	戦闘	呪文レベル	3
基本コスト	8	効果範囲		パーティー	

火領域の攻撃呪文を防ぐ、炎の壁を発生させる呪文である。壁の強さによって、攻撃呪文を遮ってくれる。ただし他の領域の呪文は、まったく遮れない。

◇水領域

WEAKEN

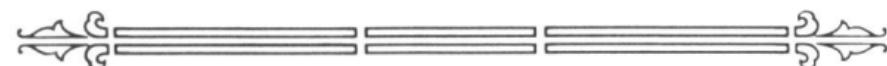
呪文分類	M・P2	呪文形式	戦闘	呪文レベル	2
基本コスト	4	効果範囲	3 + パワーレベル × 1 モンスター		

モンスターから肉体的な活力を奪い、脱力させる呪文である。攻撃力が低下するので、キャラクターを攻撃しても鎧を貫通させることができなくなる。

ICE SHIELD

呪文分類	M	呪文形式	戦闘	呪文レベル	4
基本コスト	8	効果範囲		パーティー	

氷の壁を造りだし、水領域の攻撃呪文を遮ってくれる呪文である。領域の違う呪文は遮ってくれない。





◆風領域

MISSILE SHIELD

呪文分類	M	呪文形式	戦闘	呪文レベル	2
基本コスト	5	効果範囲		パーティー	

パーティーの周囲の空気を硬化させて壁を造りだし、矢や投石などを防ぐ呪文である。壁の強度や持続時間は、パワーレベルがあがるほど固く長くなる。だが必ずしも、飛んでくるすべてのものを防いではくれない。十分なスピードと質量を持った石や特殊な矢などは、空気の壁を突き抜けてくるだろう。

AIR POCKET

呪文分類	A・W	呪文形式	戦闘	呪文レベル	3
基本コスト	8	効果範囲		パーティー	

新鮮な空気でパーティーを包み、悪臭や窒息などの危険から守ってくれる呪文である。また周囲に漂っているファイアーストームなどのダメージも、和らげてくれる。

SILENCE

呪文分類	P1・P2	呪文形式	戦闘	呪文レベル	3
基本コスト	4	効果範囲	3 + パワーレベル × 1 モンスター		

モンスターの周囲の音声の伝達を妨げて、呪文を使えなくしてくれる。どれだけの時間、呪文を封じてくれるかはパワーレベルによって異なる。

ただし鍊金術師の魔法は呪文を唱えなくてもよいので、防ぐことができない。モンスターが魔法使い、僧侶、超能力者の呪文を使うときだけ有効である。





PURIFY AIR

呪文分類	A・P1	呪文形式	戦闘	呪文レベル	5
基本コスト	10	効果範囲		パーティー	

周囲の空気を浄化して、ポイゾンガスやファイヤーストームの効果を打ち消す呪文である。周囲を包んでいる雲を吹き飛ばせるかどうかは、呪文同士のパワーレベルの抵抗で決定される。

◆土領域

ARMOR SHIELD

呪文分類	M	呪文形式	戦闘	呪文レベル	1
基本コスト	2	効果範囲		キャラクターひとり	

味方の前に魔法の楯を造りだし、ACをパワーレベル1につき1良くする魔法である。パワーレベル6で唱えればACを6良くすることができるが、残念なことにひとりにしか効果がない。ただし6回別々に唱えれば、全員のACを良くすることができる。

ARMOR PLATE

呪文分類	P1	呪文形式	随时	呪文レベル	3
基本コスト	6	効果範囲		パーティー	

見えない魔法の鎧を造りだし、全員のACを良くする呪文である。アーマーシールドと違い、いつでも唱えることができる。戦闘が連続しそうな場所では、前もって唱えておくといいだろう。下がるACの具合や持続時間は、パワーレベルによって異なる。





◆精神領域

BLASS

呪文分類	P1・P2	呪文形式	戦闘	呪文レベル	1
基本コスト	4	効果範囲		パーティー	

神界から祝福を受け、パーティ全員のACを下げる呪文である。持続時間とACを下げる効果は、パワーレベルによって異なる。

◆魔法領域

BLINK

呪文分類	M・P2	呪文形式	戦闘	呪文レベル	3
基本コスト	7	効果範囲		術者のみ	

呪文を唱えた者を別の次元にスライドさせて、消え失せたかのように見せる呪文である。攻撃や呪文を唱えるときにはこちらの世界に戻るが、それ以外のときは別の次元に消えてしまう。消えている間は当然のことながら、いかなる呪文の効果も受けない。

MAGIC SCREEN

呪文分類	M	呪文形式	随时	呪文レベル	4
基本コスト	8	効果範囲		パーティー	

パーティの周囲に魔法の遮蔽幕を造りだし、あらゆる領域の呪文を遮ろうとする。呪文を遮れるかどうかは、パワーレベルの抵抗で決定される。

もし完全に防げなくても、効果時間やダメージなどを低下させることはできる。戦闘の前でも唱えられるので、危険な地域に入るときには唱えておくと良いだろう。





ANTI-MAGIC

呪文分類	M	呪文形式	戦闘	呪文レベル	5
基本コスト	7	効果範囲	モンスター1グループ		

モンスターを反魔法の防御幕に包んで、呪文を無効化したりバックファイバーさせる呪文である。あらゆる領域の呪文に有効であるが、どれだけのモンスターに作用するかはパワーレベルによって異なる。

相手が強力な魔法を使うときには、数に関係なく最高のパワーレベルで唱えるべきだろう。マジック・スクリーンと違って、戦闘の最中にしか使えない。

移動補助

ダンジョンなどを移動する場合、現在向いている方角や壁の向こう側などを確認できるのが移動補助呪文である。わずかに3種類と数は少ないが、早めに覚えたい便利なものが多い。

◆風領域

LEVITATE

呪文分類	M	呪文形式	随时	呪文レベル	5
基本コスト	12	効果範囲	パーティー		

パーティー全員を、床から数センチだけ浮かせる呪文である。落とし穴などに落ちた場合、クッションとなってダメージを和らげてくれる。ただし塔や崖などの高い場所から落ちたときには、なんの役にもたたない。





◆土領域

DIRECTION

呪文分類	M	呪文形式	隨時	呪文レベル	1
基本コスト	3	効果範囲		パーティー	

ダンジョンの中では、東西南北の方向を知ることは非常に難しい。しかし入り組んだ迷路の中で、方向が確認できれば迷う危険を減らすことができる。そんなときに頼りになるのが、この呪文である。

画面の右上にあるウインドウの3番目は東西南北を示すコンパスになっている。このコンパスのEWNSの文字が呪文を唱えると、現在向いている方向だけ赤く光るようになる。マップを書いているときに、便利な魔法である。

◆精神領域

WIZARD'S EYE

呪文分類	M・P2	呪文形式	冒険	呪文レベル	4
基本コスト	10	効果範囲		術者のみ	

これは特殊な呪文で、探検をしている周囲を鳥観図のように見ることができる。呪文の効果はパワーレベルによって異なり、以下のように範囲が広がる。

- 1・現在地の床のみ。
- 2・半径3エリアの障害物まで。
- 3・半径3エリアのすべて。(壁の向こうも見える)
- 4・半径5エリアの床のみ。
- 5・半径5エリアの障害物まで。
- 6・半径5エリアのすべて。(壁の向こうも見える)

隠された部屋などを発見するのに便利な呪文である。





治療呪文

治療呪文は、キャラクターが陥った状態や減少したヒットポイントなどを回復させるものである。呪文は7種類と少ないが、キャラクターを危機から助けてくれる重要な呪文である。

◆水領域

STAMINA

呪文分類	A・P1・P2	呪文形式	隨時	呪文レベル	1
基本コスト	2	効果範囲	味方のキャラクターひとり		

疲労しているキャラクターの、スタミナを回復させる呪文である。パワーレベルが高いほど多くのスタミナを回復するが、呪文を唱えたキャラクターは逆に多くのスタミナを消費する。呪文を唱える者のスタミナに注意しておかないと、呪文を唱えた後で昏倒してしまうこともある。

戦闘の最中に、昏倒しそうなキャラクターに唱えるのがもっとも有効な使い方である。

CURE PARALYSIS

呪文分類	P1・P2	呪文形式	隨時	呪文レベル	3
基本コスト	6	効果範囲	味方のキャラクターひとり		

パラライズやホールドモンスターによって麻痺した味方を、正常な状態に戻してくれる呪文である。麻痺したキャラクターが治るかどうかは、効果を発揮している呪文と治療呪文のパワーレベルで決定される。





◇風領域

CURE POISON

呪文分類	P1・P2	呪文形式	隨時	呪文レベル	4
基本コスト	8	効果範囲	味方のキャラクターひとり		

キャラクターを苦しめている毒を、消してくれる呪文である。解毒できるかどうかは、呪文のパワーレベルによって決定される。

◇土領域

CURE STONE

呪文分類	A・P1	呪文形式	戦闘	呪文レベル	6
基本コスト	18	効果範囲	味方のキャラクターひとり		

石化したキャラクターを、元の状態に戻してくれる呪文である。石化させている呪文よりも治療呪文のパワーレベルが勝っていれば、成功する確率は高くなる。この呪文で治療しても、石化したキャラクターのバイタリティーは1低下してしまう。

◇精神領域

CURE LESSER CND

文分類	A・P1・P2	呪文形式	隨時	呪文レベル	2
基本コスト	4	効果範囲	味方のキャラクターひとり		

休息できれば治ってしまうような厄介な状態の恐慌、睡眠、失明、吐き気、かゆみなどを消してくれる治療呪文である。意外と使わないよう思うが、戦闘が終わっても効果のある防御呪文などを使っているときは、この呪文を使えば効果時間を無駄にしないですむ。





SANE MIND

呪文分類	P1・P2	呪文形式	隨時	呪文レベル	3
基本コスト	10	効果範囲	味方のキャラクターひとり		

発狂しているキャラクターを、正常な状態に戻してくれる呪文である。ただ発狂するような呪文を唱えるモンスターは強力で、低いパワーレベルでは治療することはできない。特に戦闘中の場合は魔力ポイントを節約しないで、高いパワーレベルで唱えるようにしないと効果がない。

◆魔法領域

HEAL WOUNDS

呪文分類	A・P1・P2	呪文形式	隨時	呪文レベル	1
基本コスト	4	効果範囲	味方のキャラクターひとり		

攻撃で傷ついたキャラクターのヒットポイントを回復させられる、唯一の呪文である。パワーレベル1につき、1～8ポイントのヒットポイントを回復できる。この呪文以外でヒットポイントを回復するには、休息するかヒーリング能力のあるアイテムを装備する以外に方法がない。

RESURRECTION

呪文分類	M・P1・P2	呪文形式	随时	呪文レベル	7
基本コスト	20	効果範囲	キャラクターひとり		

死んでしまったキャラクターを、復活させることのできる呪文である。復活する確率は、呪文のパワーレベルと死んでいるキャラクターのバイタリティにより変化する。

復活したキャラクターはバイタリティーが、1ポイント低下してしまう。





特殊呪文

特殊呪文は冒険の途中で発見した宝箱を開けるときや、鍵のかかった扉、用途不明なアイテムを発見したときに便利な呪文がそろっている。全部で8種類あり、特殊な状況で使うことが多い。

◆土領域

KNOCK-KNOCK

呪文分類	M・P2	呪文形式	特殊	呪文レベル	2
基本コスト	6	効果範囲	鍵のかかった扉、宝箱		

扉の鍵を開けたり、罠のしかけられている宝箱を安全に開くための呪文である。成功する確率は、罠や鍵の精度とパワーレベルによって変化する。

この呪文を使えば宝箱を安全に開けられるが、盗賊のスカルダッジヤリィの技能は上達しない。非常に危険な場合以外、使わないほうが盗賊の技能が上達する。

◆精神領域

CHARM

呪文分類	A・P1・P2	呪文形式	随时	呪文レベル	1
基本コスト	5	効果範囲	モンスター1対、もしくはNPCひとり		

戦闘の最中に唱えれば、モンスターを魅惑して攻撃を止めさせることができる。またNPCと会っているときに使えば、反応を友好的にすることができる。魅了できる可能性は、パワーレベルで変化する。戦闘には余り役にたたないが、NPCとの交渉には非常に役にたつ呪文である。





DIVINE TRAP

呪文分類	P1・P2	呪文形式	特殊	呪文レベル	2
基本コスト	4	効果範囲		宝箱	

宝箱に仕掛けられている罠の種類を、判定するための呪文である。ただし昔のように、罠の正確な名前を知ることはできない。罠の名前に含まれているアルファベットが、ランダムに表示されるだけである。

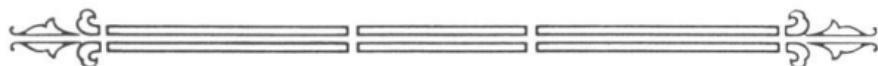
緑色で表示されている文字は、それが罠の名前の中に確かに含まれていることを示している。赤色で表示されている文字は、罠に含まれているか疑わしい文字である。スペースはその罠の名前が2語以上になっていることを示している。*が前についている文字は、前のキャラクターが調べたときに無かった文字を示している。

文字は重複して表示されることもあるので、慎重に推理して解除する罠を決定するべきである。文字列は罠を解除するときには見れないので、表示された文字はメモしておくのがよいだろう。

DETECT SECRET

呪文分類	M・P2	呪文形式	随時	呪文レベル	2
基本コスト	5	効果範囲		パーティー正面	

簡単に見つけることのできない隠されたボタンや扉などを発見してくれる呪文である。呪文を唱えると画面右上中央のアイコンの目が開き、キャラクターに見えない隠された者を探してくれる。現在向いている面に何か隠された物があったなら、その目が光って教えてくれる。





IDENTYFY

呪文分類	P1・P2	呪文形式	随時	呪文レベル	2
基本コスト	8	効果範囲	モンスター グループもしくはアイテム1個		

この呪文は戦闘中に使用すると、正体不明のモンスターの名前を教えてくれる。

またキャラクターのレビューを開いてから唱えると、1個のアイテムを鑑定することができる。武器ならダメージや特殊能力や攻撃作用などがわかる。鎧やミスクアイテムなら、魔法領域のレジスト能力などを知ることができます。パワーレベルを上げることによって、呪いやスペシャルパワーの有無なども知ることができます。パーティーの戦力分析をするのに不可欠な呪文である。

MINDREAD

呪文分類	P2	呪文形式	特殊	呪文レベル	3
基本コスト	8	効果範囲		術者	

NPCの考えを読んで、理解する呪文である。NPCの中には悪意を持っていたり、またパーティーが盗みを働いたために親切にしてくれない者もいるはずである。

また情報を教えるための交換条件を出してきたが、パーティーがそれを果たせないこともあるだろう。そんなときにこの呪文を使えば、あるいはNPCの精神から答えを知ることができるものかもしれない。

ただNPCの精神が強いと、パワーレベルを上げても呪文が効果ない場合もある。





LOCATE OBJECT

呪文分類	P1・P2	呪文形式	冒険	呪文レベル	6
基本コスト	8	効果範囲		術者	

特定の物体を指定して、それが現在どこにあるのかを明らかにする呪文である。現在位置と物体との距離、パワーレベルによって成功する確率は異なる。

呪文レベルも高く覚えるのに時間がかかるのと他に重要な呪文がたくさんあるので、覚える機会も使う機会も少ない呪文である。

◆魔法領域

REMOVE CURSE

呪文分類	P1	呪文形式	随時	呪文レベル	5
基本コスト	10	効果範囲	装備しているアイテム1個		

呪いのかかっているアイテムを装備してしまうと、簡単に外せなくなる。この呪文を使うことによって、呪いのアイテムを手放すことができる。成功の確率は、呪いの強さとパワーレベルの抵抗で決まる。





召還呪文

非常に特殊な部類の呪文で、異界よりモンスターを召還し従わせる。非常に数が少なく召還するための呪文が2種類、召還されたモンスターを追い返す呪文が1種類しかない。

◆土領域

CREATE LIFE

呪文分類	A	呪文形式	戦闘	呪文レベル	5
基本コスト	10	効果範囲		パーティー	

ヘビやネズミなどの生物系モンスターを召還して、戦わせることができる呪文である。どの程度の強さのモンスターが何匹でてくるのかは、パワーレベルによって異なる。

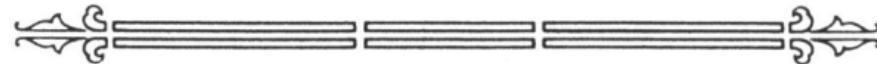
◆魔法領域

CONJURATION

呪文分類	M・P1	呪文形式	戦闘	呪文レベル	4
基本コスト	10	効果範囲		パーティー	

異界よりモンスターを召還して、パーティーの味方として戦わせる呪文である。どのようなモンスターが何匹、召還されるかはパワーレベルによって異なる。パワーレベル1ならゾンビ程度しか召還できないが、パワーレベル6ならグレーターデーモンを召還できるだろう。

モンスターは独自の考えによって行動するので、指示することはできない。

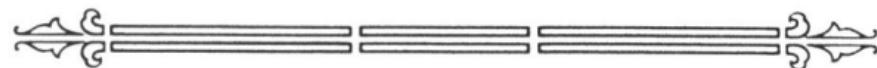




ASTRAL GATE

呪文分類	M・P1	呪文形式	戦闘	呪文レベル	6
基本コスト	8	効果範囲	パワーレベル×1モンスター		

コンジャレーションの呪文とまったく逆で、異界へのゲートを開いて召還された悪魔を強制的に追い返す呪文である。悪魔を退去させられるかどうかは、パワーレベルと悪魔の強さの抵抗で決まる。





パワーレベルについて

すべての呪文は、必ず1～6段階のパワーレベルを持っている。呪文を唱えるときには、まずパワーレベルを決定しなければならない。パワーレベルは呪文の強度を決定し、効果を与えるモンスターの数、ダメージの量、呪文が影響を与える確率などを左右する。

呪文のパワーレベルは、最初から6まで上げられるものではない。呪文を覚えた直後は、1でしか唱えることができない。自分のキャラクターレベルがあがるごとに、パワーレベルは2レベルずつ上がっていく。つまり最高のパワーレベル6で呪文を唱えるためには、キャラクターレベルを3上げなければならない。呪文を覚えるときには、このことを良く考えて順番を決定しなければならない。これを忘れると、重要な呪文を唱えるときにパワーレベルが足りないという状態になる。

パワーレベルが高いほど呪文の強度は高いが、唱えるために使用する魔力ポイントは増えていく。基本コスト5の呪文を、パワーレベル2で唱えると10の魔力ポイントを消費することになる。

パワーレベルをあげることによって変化する効果は、呪文ごとに異なっている。主に攻撃呪文ではダメージと効果範囲の増加が多く、治療呪文は治療できる成功率と回復するポイントの増加が多い。他の呪文も効果範囲や影響を与える成功率が増加されることが多い。

これは前に書いてある呪文の説明を読めば、簡単に理解できるだろう。





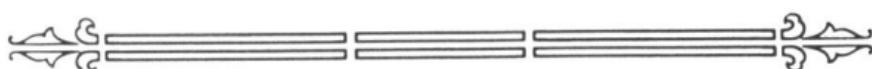
パワーレベルを選択するときに大切なのは、なるべく無駄な魔力ポイントを使用しないということである。常に最強のパワーレベルで呪文を唱えていると、キャラクターレベルが相当高くなる限り、かならず魔力ポイントが不足するはずだ。しかし強力なモンスターと戦闘するときには、惜しみなくパワーレベルを上げて呪文を唱えるべきである。だが必要でないときは、なるべくギリギリのパワーレベルで呪文を唱えるべきだろう。

なぜなら魔力ポイントは時間がたたないと回復せず、呪文など他の方法で補うことはできないのだ。魔力ポイントを回復してくれるアイテムもあるが、高価な上に回復してくれるポイントは決して多くはない。基本的に魔力ポイントを回復する方法は、時間をかけるか、魔法の泉を探すことである。

広い地域を探索していくと戦闘がなければ、使用した魔力ポイントは回復しているだろう。しかし戦闘が連續した場合には、簡単に魔力ポイントは不足する。そうするとスタミナなどの回復も含めて、休息することになるだろう。1回の完全な休息は、約8時間を消費する。これで魔力ポイントはかなり回復しているはずである。

だが問題は休息の最中にモンスターに襲われたときに魔力ポイントを使い切っていると、必要な呪文が必要なパワーレベルで唱えられないことがある。

そこで常にパワーレベル3～5で1回は呪文を唱えられる量の魔力ポイントを残して休息に入りたい。その程度の魔力ポイントを残しているのなら、寝込みを襲われてもなんとか切り抜けることができる。





呪文の有効な唱え方

呪文を唱えるときには、パワーレベルのことを考えるのと同時に、モンスターの呪文に対する抵抗力というのも考慮にいれなければならない。呪文の効果を受けやすいモンスターもいれば、ほとんどの呪文に抵抗してしまうモンスターもある。

最初の戦いのときはしかたがないが、なるべくモンスターの特徴はメモしておくとよい。特に効果のあった呪文のパワーレベルをメモしておくと、後にそのモンスターに有効なパワーレベルの限度がわかつてくるはずだ。

大切なのは、効果のある呪文を唱えるということである。効果のない呪文を唱えて魔力ポイントを無駄にするような事は極力避けるべきである。

攻撃呪文の場合は、モンスターのヒットポイントをよく考えて唱えると無駄がなくてよい。呪文のダメージで倒そうとするのではなく、ファイターの攻撃と合わせて倒せる程度が能率的な攻撃呪文の唱え方である。

また攻撃呪文は効果がなくても、攻撃補助呪文などが効果を発揮するモンスターもいる。スロウを唱えて動きを遅くしたり、ウィークを唱えて攻撃力を低下させたりするだけで戦闘がだいぶ有利になるはずだ。ダメージをあてにして攻撃呪文だけ唱えるのではなく、いろいろな呪文を唱えてみることも必要である。

召還呪文の場合、パワーレベルによってどんなモンスターを召還できるのか確かめておくとよいだろう。召還したモンスターの能力や数は重要で、場合によっては召還した





そのターンに相手の攻撃で全部殺されてしまうときもある。戦っているモンスターに対して、もっとも効果的なモンスターを召還するようにすると、無駄がなくてよい。

防御呪文は、使い方によってパーティーの命を守ってくれる。特に風領域のエア・ポケットやブリューフェイ・エアなどは、パーティーの周囲に漂う害のある空気を排除してくれる重要なものである。またミサイル・シールドなどは弓を得意とする相手と戦闘するときには、攻撃の半分を無効にしてくれる。

ただ防御呪文もモンスターの特性を確實に理解していないと、無駄になってしまうこともある。飛び道具を使わない相手にミサイル・シールドを唱えても無駄である。特にサイレンスなどは、鍊金術師の呪文を使うモンスターにはまったく効果がないので注意が必要である。

そして治療呪文は戦闘中に唱えるには、非常にリスクが大きい。なぜなら麻痺などの状態を治療する呪文は、パワーレベルを高くしないと効果がない場合が多く、場合によってはパワーレベル 6 でも効果がないときがあるのだ。

これはモンスターが唱えた呪文のパワーレベルなどとも関係していて、なかなか判断するのが難しい。なるべく致命的でない状態は、戦闘が終了してから治療呪文を唱えるほうが良いだろう。

移動補助呪文や特殊呪文は、状況を考えて唱えれば十分である。ただしレビテートなどは前もって唱えておかないと、落とし穴に落ちたときに後悔することになる。

戦闘中の観察とこまめなメモを取ることで、呪文を無駄なく唱えることができる。





アイテム解説

昔と同じように、アイテムには武器・鎧・薬・巻物・ミスクアイテム・特殊の6種類がある。種類によって異なるが、アイテムは以下に説明するような各種の特徴を持っている。ここではその特徴の説明と、実際の武器の能力について説明しよう。

◆ 簡単に調べることのできる特徴

ここで説明する特徴は、キャラクターのレビューを表示してASSAYで簡単に見ることができる。

WEIGHT(重さ)

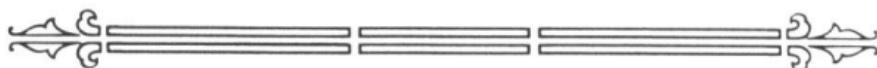
アイテムの重さだ。複数持てるアイテムの場合は1個の重さを教えてくれる。矢や薬などのように複数もっている場合は、その合計の重さが積載限界に加算される。

CLASS(種類)

武器、鎧、ミスクアイテムなどのアイテムが所属している種類を教えてくれる。

MATERIAL(装備部位)

鎧の場合にだけ表示され、それがどの部分に装備されるのかを教えてくれる。鎧には全部で頭、上半身、下半身、手、足の5種類の装備部位がある。





AC(アーマークラス)

これも鎧の場合にだけ表示され、それを装備したときに得られるACを教えてくれる。表示されるACは、装備できる部分だけのものである。

RANGE(攻撃範囲)

武器の場合に表示され、その武器によって攻撃できる範囲を教えてくれる。(S) (E) (T) (L) の4種類あり、それぞれ攻撃できる範囲が違っている。Sレンジの武器は、前衛にいるキャラクターだけが、モンスターの2列目までを攻撃できる。Eレンジの武器は、どの位置にいるキャラクターでも、モンスターの2列目までを攻撃することができる。Tレンジの武器は、どの位置にいるキャラクターでも、モンスターの3列目までを攻撃できる。Lレンジの武器は、どの位置にいるキャラクターでも、すべてのモンスターを攻撃することができる。

P/S(利き手／利き手以外)

武器にだけある特徴で、Pは利き手にしか持てない武器である。反対にSは、利き手でないほうの手でしか使えない武器である。

1/2(片手／両手)

武器にだけある特徴で、それを使うときに片手で使えるか両手を必要とするのかを示している。1HANDと表示されていれば片腕、2HANDと表示されていれば両腕が必要である。





SKILL(技能)

武器にしかない特徴で、それを使用するために必要なスキルを教えてくれる。スキルが低い場合、その武器を使った攻撃は非常に命中しにくくなる。

MODES(攻撃方法)

武器にしかない特徴で、その武器で選択できる攻撃方法を教えてくれる（詳しい説明は第一の書、攻撃方法の項を参照のこと）。

PROFESSION(職業)

そのアイテムを使用できる職業を教えてくれる。それを使える種族でも、職業によっては使えないものもあるのだ。

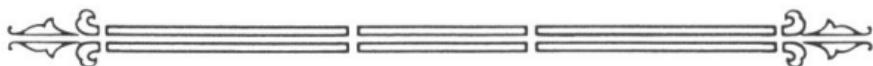
RACE(種族)

そのアイテムを使用できる種族を教えてくれる。それを使える職業でも、種族によって使用できない場合があるのだ。

SEX(性別)

そのアイテムを使用できる性別を教えてくれる。男性専用の武器や、女性専用の防具などもある。

以上の項目が、誰にでも簡単に調べられるアイテムの特徴である。新しいアイテムを手にいれたら、必ず1回は確かめておくべきだろう。





◆鑑定しなければわからない特徴

今まで説明した特徴は、簡単に見ることができた。しかし魔法を使わなければ、見ることのできない隠された特徴もある。ここでは、それを説明する。

DAMAGE(ダメージ)

武器にしかない特徴で、その武器を命中させたときに与えられるダメージの量を教えてくれる。 $aDb+c$ の状態で表示される、例を上げるなら $2D6+2$ なら4~14のダメージを与えることができる。

ただしキャラクターのSTRによるダメージボーナスも加算されるので、ここに表示されているよりも高いダメージを与えることもある。

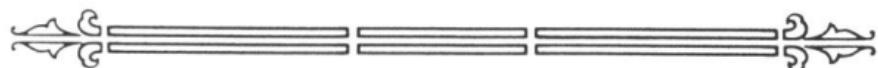
TO HIT

攻撃をするときに加算される、命中率のボーナスを教えてくれる。ただし呪いのアイテムなどは、この部分がプラスではなくマイナスのときがあるので注意が必要である。

REGEN(回復)

アイテムを装備した場合に、特定時間ごとに回復してくれるヒットポイントの量を教えてくれる。注意しなければならないのは+と表示されている場合はヒットポイントを回復してくれるのだが、-と表示されている場合には装備しているだけでヒットポイントが低下する。

マイナス表示のアイテムを装備して休息すると、寝ている間にキャラクターが死亡するので注意が必要である。





MAGIC

そのアイテムを使用した場合に、発揮される呪文の名前を教えてくれる。また複数回使える場合は、その回数が表示される。

また封じられている呪文を回数制限なく使える場合には数字ではなく、MAXと表示されている。

SPECIAL EFFECT(特殊効果)

武器だけにある特徴で、命中してダメージを与えた場合に作用する特殊効果である。

CRITICALという表示があれば、武器の特殊効果として攻撃が成功すればモンスターを一撃で倒すことができる。他にPOISONと表示されているときには、ダメージを与えたモンスターを毒に侵すことができる。

ここで説明した以外にも、特殊効果はいくつかある。どれだけの確率で特殊効果を発揮するかは、その武器のスキルにどれだけ習熟しているかに左右される。

SPECIAL POWER

装備した場合にスペシャルパワーが使えることを教えてくれる。ただし、使用した場合に発揮されるスペシャルパワーの効果までは教えてくれない。効果は能力値を上下させたり、呪文を覚えたりとさまざまである。

またスペシャルパワーを使用したときに壊れてしまうまではわからない。アイテムによっては1回で壊れることがあるし、2回まで使える場合もある。実際に使ってみないと、その回数はわからないのだ。





MAGIC RESIST(魔法抵抗)

アイテムは各領域の魔法に対して、抵抗できる確率を持っている場合がある。そのアイテムを装備しているキャラクターは、抵抗できる領域の魔法で攻撃を受けた場合それを無効にすることができる可能性が高まる。

CURSE

そのアイテムに呪いがかかるかっていることを教えてくれるが、呪いの内容までは見ることはできない。

上記の特徴は、IDENTIFYの呪文を使うことで見ることができる。しかし呪文のパワーレベルが低い場合には、わからないことがある。

不思議なアイテムを見た場合には、一度はIDENTIFYを唱えてみるとよいだろう。なぜならウィザードリィの世界には名前は素晴らしいとしても、なんの効果も持っていないアイテムはたくさんあるのだ。

装備して効果のないアイテムは、大事にしていてもしょうがない。しっかりとアイテムの効果を確かめて、必要なものを装備したほうがよいだろう。

特殊なアイテムの場合、MERGEで組み合わせることによってひとつのアイテムになる場合がある。怪しいと思うアイテムは、1回は試してみるとよいだろう。

また本などは、読むために特別な指輪を必要とする場合があり、そういう場合はUSEで先に指輪を選択してから本を選択するとよいだろう。





武器・データ

武器名・BROADSWORD

射 程	S	武器分類	SWORD
装 備	P/S	持 手	1HAND
ダメージ	1D7+1	重 量	6.0
TOHIT	なし	REGEN	なし
種 族	HEDGHFLDFRM	性 別	MF
職 業	FMPTRABPVBLSMN		
攻撃方法	SWING、THRUST		
特殊効果	なし		
スペシャルパワー		なし	

ロードが最初から持っている武器である。ロングソードよりは威力があり、ダメージも大きい。

武器名・LONG SWORD

射 程	S	武器分類	SWORD
装 備	P/S	持 手	1HAND
ダメージ	1D8	重 量	5.0
TOHIT	なし	REGEN	なし
種 族	HEDGHFLDFRM	性 別	MF
職 業	FMPTRABPVBLSMN		
攻撃方法	SWING、THRUST		
特殊効果	なし		
スペシャルパワー		なし	

戦士が最初に持っている武器である。あまり良い武器ではないので、早めに替えたほうがよい。





武器名・SHORT BOW

射 程	L	武器分類	BOW
装 備	P/S	持 手	1HAND
ダメージ	0D0+0	重 量	2.5
TOHIT	-3	REGEN	なし
種 族	HEDGHFLDFRM	性 別	MF
職 業	FMPTRABPVBLSMN		
攻撃方法	SHOOT		
特殊効果	なし		
スペシャルパワー		なし	

ほとんどの職業の者に使える飛び道具である。射程は長いが、命中率が悪い。飛び道具事態にダメージはなく、使用する矢によってダメージは異なる。

武器名・ELM AROOW

射 程	なし	武器分類	MISSILE
装 備	P/S	持 手	1HAND
ダメージ	1D6	重 量	0.2
TOHIT	なし	REGEN	なし
種 族	HEDGHFLDFRM	性 別	MF
職 業	FMPTRABPVBLSMN		
攻撃方法	弓を使って撃つ		
特殊効果	なし		
スペシャルパワー		なし	

もっとも一般的で、簡単に手にいれられる矢である。ダメージはそれほど大きくなないが、購入できる機会は多く矢がきれることはないだろう。





武器名・SPEAR

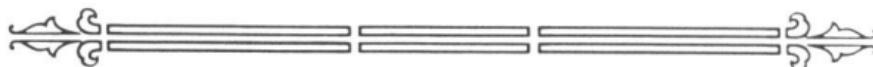
射 程	E	武器分類	POLE&STAFF
装 備	P/S	持 手	2HAND
ダメージ	1D6	重 量	5.0
TOHIT	なし	REGEN	なし
種 族	HEDGHFLDFRM	性 別	MF
職 業	FMPTRABPVBLSM		
攻撃方法	THRUST		
特殊効果	なし		
スペシャルパワー		なし	

バルキリーが最初に持っている武器で、両手を使う割にダメージが小さい。重く攻撃方法も限られるが、射程が長いのが利点である。

武器名・MUSTERD MACE

射 程	S	武器分類	MACE&FLAIL
装 備	P/S	持 手	1HAND
ダメージ	1D6+3	重 量	1.0
TOHIT	+1	REGEN	なし
種 族	HEDGHFLDFRM	性 別	MF
職 業	FMPTRABPVBLSMN		
攻撃方法	BASH		
特殊効果	KNOCKOUT		
呪 文	STINK BOMB 10		

黄色い色をしたメイスで、非常に固い武器である。ダメージを与えたあとで、相手を昏倒させることもある。また呪文のSTINK BOMBを10回使える。





武器名・HAYAI BO

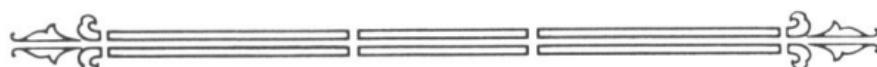
射 程	E	武器分類	POLE&STAFF
装 備	P/S	持 手	2HAND
ダメージ	1D6+3	重 量	5.0
TOHIT	+2	REGEN	なし
種 族	HEDGHFLDFRM	性 別	MF
職 業	FMPTRABPVBLSMN		
攻撃方法	THRUST、BASH		
特殊効果	KNOCKOUT		
スペシャルパワー		なし	

侍、忍者、修行僧という限定的な職業のものにしか使えない武器である。本来は無駄な殺生をしないために、相手を気絶させるために使われる。

武器名・NINJATO

射 程	S	武器分類	SWORD
装 備	P/S	持 手	1HAND
ダメージ	2D4+0	重 量	3.5
TOHIT	+1	REGEN	なし
種 族	HEDGHFLDFRM	性 別	MF
職 業	FMPTRABPVBLSMN		
攻撃方法	SWING、THRUST		
特殊効果	CRITICAL		
スペシャルパワー		なし	

狭い場所で戦闘するときにも素早く振れるように、短く作られている刀が忍者刀である。これを両手で持っている忍者は、そういう達人である。





武器名・THIEVES DAGGER

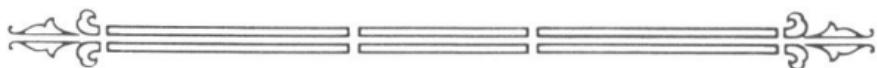
射 程	S	武器分類	WAND&DAGGER
装 備	P/S	持 手	1HAND
ダメージ	3D4+0	重 量	1.5
TOHIT	+2	REGEN	なし
種 族	HEDGHFLDFRM	性 別	MF
職 業	FMPTRABPVBLSMN		
攻撃方法	THRUST、THROW		
特殊効果	POISON、CRITICAL		
スペシャルパワー		DEX+1	

シーフのみに使えるダガーである。小さく軽くてダメージも大きく、奇襲攻撃をするときには理想的な武器である。両手に1本ずつかまえることもできる。

武器名・BLADE CUISINART

射 程	S	武器分類	SWORD
装 備	P/S	持 手	1HAND
ダメージ	4D4+2	重 量	5.5
TOHIT	+2	REGEN	なし
種 族	HEDGHFLDFRM	性 別	MF
職 業	FMPTRABPVBLSMN		
攻撃方法	SWING、THRUST、MELEE		
特殊効果	CRITICAL		
スペシャルパワー		なし	

非常に鋭い切れ味を持っているソードで、致命傷を与えることがある。ファイターやロードなどの、正当な戦士にしか使えない武器である。





武器名・MAENAD'S LANCE

射 程	E	武器分類	POLE&STAFF
装 備	P/S	持 手	2HAND
ダメージ	2D12+0	重 量	19.0
TOHIT	+3	REGEN	+1
種 族	HEDGHFLDFRM	性 別	MF
職 業	FMPTRABPVBLSMN		
攻撃方法	THRUST		
特殊効果	CRITICAL		
スペシャルパワー	STR+1		

酒神バッカスに使える巫女たちが、戦闘に使用するランスである。神聖な力を秘めていて、装備していればヒットポイントが回復する。

武器名・MURAMASA BLADE

射 程	S	武器分類	SWARD
装 備	P/S	持 手	1HAND
ダメージ	3D7+4	重 量	4.0
TOHIT	+4	REGEN	なし
種 族	HEDGHFLDFRM	性 別	MF
職 業	FMPTRABPVBLSMN		
攻撃方法	SWING、THRUST、MELEE		
特殊効果	CRITICAL		
スペシャルパワー	STR+1		

説明する必要がないほど有名な、伝説の武器である。侍は、これ1本あれば他に武器など必要なくなるほどの威力を持っている。





アーマー・データ

鎧名・QUILT TUNIC

A C	-4	種類	BODY ARMOR
装備部位	BODY	重さ	10.0
種族	HEDGHFLDFRM	性別	MF
職業	FMPTRABPVBLSMN		

皮を袋状にして中に詰物をした鎧で、厚手で衝撃に強くACを4下してくれる。最初はロードが持っているので、別の鎧を見つけたら僧侶に譲るのがよいだろう。

鎧名・ROBES(U)

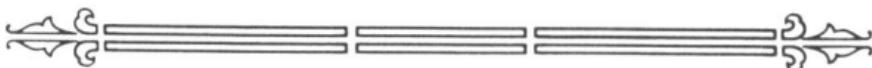
A C	-2	種類	BODY ARMOR
装備部位	BODY	重さ	3.0
種族	HEDGHFLDFRM	性別	MF
職業	FMPTRABPVBLSMN		

もっとも簡易な鎧で、余裕のある布地で身体をカバーしている。魔法使いは冒険の後半までこれしか着られない。

鎧名・FUR HALTER

A C	-2	種類	BODY ARMOR
装備部位	BODY	重さ	2.5
種族	HEDGHFLDFRM	性別	MF
職業	FMPTRABPVBLSMN		

毛皮のブラジャーのようなもので、女性専用のアーマーである。女戦士なら誰でも着れるが、ロープとACが変わらないので、どっちを着ていてもよい。





鎧名・CHAMOIS SKIRT

A C	-3	種類	LEG ARMOR
装備部位	LEGS	重さ	4.5
種族	HEDGHFLDFRM	性別	MF
職業	FMPTRABPVBLSMN		

なめし皮で作られたスカートで、女性専用のアーマーである。男性が着るアーマーよりも若干軽いので、積載限界が低い女性向けに作られている。

鎧名・ROBES(L)

A C	-2	種類	LEG ARMOR
装備部位	LEGS	重さ	4.0
種族	HEDGHFLDFRM	性別	MF
職業	FMPTRABPVBLSMN		

ゆったりとしたローブで、ニンジャ以外のすべての職業の者が装備できる。魔法専門のキャラクターは冒険後半まで、ローブを着て過ごすことになるだろう。

鎧名・QUILT LEGGING

A C	-4	種類	LEG ARMOR
装備部位	LEGS	重さ	9.0
種族	HEDGHFLDFRM	性別	MF
職業	FMPTRABPVBLSMN		

皮を袋のようにして詰物をしたアーマーなので、かなり重い。しかし積載限界が高い戦士ならば、無理なく装備できるはずだ。





鎧名・CLOTH SHIRT

A C	-1	種類	BODY ARMOR
装備部位	BODY	重さ	2.5
種族	HEDGHFLDFRM	性別	MF
職業	FMPTRABPVBLSMN		

なんの変哲もないただの布製のシャツである。アーマーと呼べるほどの防御力はなく普段着のようなものなので、早めにちゃんとしたアーマーに替えるべきである。

鎧名・NINJA GARB(U)

A C	-	種類	BODY ARMOR
装備部位	BODY	重さ	
種族	HEDGHFLDFRM	性別	MF
職業	FMPTRABPVBLSMN		

忍者が着る胴着で、薄く丈夫な布で作られている。忍者の特殊な動きを邪魔しないように作られているので、それ以外の職業の者は装備できない。

鎧名・LEATHER CUIRASS

A C	-5	種類	BODY ARMOR
装備部位	BODY	重さ	14.0
種族	HEDGHFLDFRM	性別	MF
職業	FMPTRABPVBLSMN		

固い皮で作られている胴鎧で、初期装備の中ではもっとも防御力の高いものである。戦士が最初から持っているが、盗賊やバードなども装備できる。早めに装備できる人数分はそろえたい鎧である。





鎧名・CLOTH PANTS

A C	-1	種類	LEG ARMOR
装備部位	LEGS	重さ	3.5
種族	HEDGHFLDFRM	性別	MF
職業	FMPTRABPVBLSMN		

ただの布のズボンなので、ほとんど防御力がない。動きやすいことは確かだが、戦闘をするのには向いていない。なるべく早く他のアーマーに替えるべきである。

鎧名・NINJA GARA(L)

A C	-3	種類	LEG ARMOR
装備部位	LEGS	重さ	3.0
種族	HEDGHFLDFRM	性別	MF
職業	FMPTRABPVBLSMN		

忍者独自の攻撃であるキックを、邪魔しないように考えて作られている忍者である。そのため忍者以外の職業の者には装備できない。

鎧名・FUR LEGGING

A C	-4	種類	LEG ARMOR
装備部位	LEGS	重さ	5.0
種族	HEDGHFLDFRM	性別	MF
職業	FMPTRABPVBLSMN		

毛皮で作ってある厚手のズボンである。軽いわりには防御力の高い鎧である。キルト レギングよりも軽いので、なるべく早めに装備できる人数分はそろえたいアーマーである。





ヘルメット・データ

鎧名・STEEL HELM

A C	-4	種類	HELMET
装備部位	HEAD	重さ	4.0
種族	HEDGHFLDFRM	性別	MF
職業	FMPTRABPVBLSMN		

スティールヘルムは鉄で作られた丈夫なもので、ロードが最初から持っているヘルメットである。

鎧名・LEATHER HELM

A C	-3	種類	HELMET
装備部位	HEAD	重さ	3.5
種族	HEDGHFLDFRM	性別	MF
職業	FMPTRABPVBLSMN		

ACH3下がるが、スティールヘルムよりちょっと軽いだけであまり利点はない。ヴァルキリーが最初から持っているヘルメットである。

鎧名・NINJA COWL

A C	-3	種類	HELMET
装備部位	HEAD	重さ	1.5
種族	HEDGHFLDFRM	性別	MF
職業	FMPTRABPVBLSMN		

忍者だけが使える防具で、忍者の動きを阻害しない軽い布で作られている。ただの頭巾のように見えるがACは3も下がる脅威的な防具である。





シールド・データ

シールド名・HERALDIC SHIELD

A C	-2	種類	シールド
装備部位	手	重さ	8.0
種族	HEDGHFLDFRM	性別	MF
職業	FMPTRABPVBLSMN		
スペシャルパワー	STR+1		

比較的初期に手に入るシールドの中で、もっとも良いものである。重さもさほどではなく、ACを2も下げてくれるので便利な楯である。ただ、戦士、ヴァルキリー、ロードという純粹戦闘職の者にしか装備できないのは残念である。

シールド名・DRAGON KAIT

A C	-4	種類	シールド
装備部位	手	重さ	16.5
種族	HEDGHFLDFRM	性別	MF
職業	FMPTRABPVBLSMN		
スペシャルパワー	なし		

後半に手に入るシールドである。4もACを下げてくれるのだが、あまりに重いのが欠点である。積載限界が低いキャラクターだと重さのために、せっかく装備したのにペナルティーでACが3しか下がらない事にもなる。重い装備に負けない力を持ったキャラクターにだけ、持たせるとよいだろう。





ミスク・アイテム・データ

アイテム名・ANKH of PHYRE

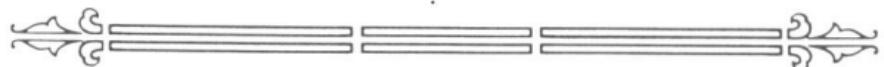
魔法AC	0	重さ	1.5
種族	HEDGHFLDFRM	性別	MF
職業	FMPTRABPVBLSMN		
魔法抵抗			
FIRE	25%	WATER	0%
EARTH	0%	MENTAL	0%
呪文	FIREBALL 5		
スペシャルパワー	なし		

使用するとファイヤーボールが撃てる。しかしチャージの数が少ないので、攻撃用に使うよりは身につけて火領域の呪文防御に使うほうが有益である。

アイテム名・ANKH of LIFE

魔法AC	重さ		
種族	HEDGHFLDFRM	性別	MF
職業	FMPTRABPVBLSMN		
魔法抵抗			
FIRE	0%	WATER	0%
EARTH	0%	MENTAL	0%
呪文	RESURRECTION 5		
スペシャルパワー	HP完全回復		

スペシャルパワーを使うとヒットポイントが完全に回復するので、リサレクションのチャージが残り1回になったらスペシャルパワーを使うために取っておくとよい。





アイテム名・ANKH of ARNIE

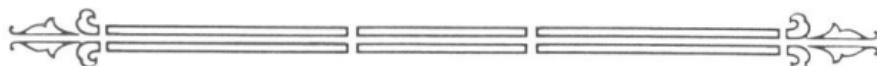
魔法AC	-1	重さ	1.5		
種族	HEDGHFLDFRM			性別	MF
職業	FMPTRABPVBLSMN				
魔法抵抗					
FIRE	0%	WATER	0%	AIR	0%
EARTH	0%	MENTAL	0%	MAGIC	25%
呪文	なし				
スペシャルパワー	ヒットポイント増加				

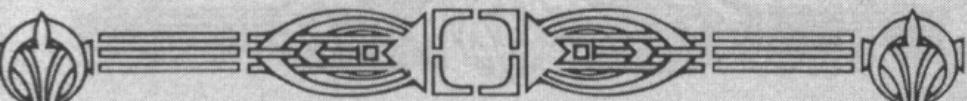
誰にでも使えるアンクで、装備していると魔法領域の呪文に対して25%の抵抗力を持てる。スペシャルパワーを発揮するとヒットポイントが3～5ポイント増加するが、1回だけで壊れてしまう。

アイテム名・DISPLACER CLOAK

魔法AC	-4	重さ	4.0		
種族	HEDGHFLDFRM			性別	MF
職業	FMPTRABPVBLSMN				
魔法抵抗					
FIRE	0%	WATER	0%	AIR	0%
EARTH	0%	MENTAL	0%	MAGIC	0%
呪文	BLNK4				
スペシャルパワー	なし				

ブリンクの呪文を物質化した魔法のアイテムである。魔法的なACを下げるだけでなく、これを使用すればブリンクの呪文と同じ効果を発揮する。何度使用しても、アイテムが壊れることはない。





第四の書

迷宮





モンスターの攻撃方法

世界の変容は、一部だけに留まらない。キャラクターたちが装備する武器や防具が変化したように、モンスターの攻撃方法も大きく変化している。

以前と同じ名前のモンスターであっても安心してはいけない。そのモンスターが昔と同じ攻撃をしてくるとは限らないのだ。

ここでは冒険の中で、最大の危険であるモンスターの攻撃と対処方法について説明しよう。

モンスターの攻撃方法は、持っている武器での攻撃、武器を持たない攻撃(なぐる蹴る)、武器を投げてくる、ブレスを吐く、呪文を唱えるといった5種類に分けることができる。ただしこれは攻撃方法だけで、攻撃に伴う特殊効果は含んでいない。

◆持っている武器での攻撃

モンスターの中には、キャラクターたちと同じように武器を装備している者もいる。幸いなことに武器による攻撃は、ひとりのキャラクターしか目標にできない。また武器のレンジによっては、後衛のキャラクターを攻撃できない場合もある。

ただし武器についている特殊効果によって、攻撃を受けたキャラクターがさまざまな状態に陥ることもある。例をあげるならGIANT SLEDGEを装備している巨人の攻撃を受けると、気絶してしまうこともある。その他にも有名





なMURAMASA BLADEなどは持っている相手を倒さないと手に入れることができない。

武器を持っているモンスターは非常に厄介で、油断のならない相手である。良い鎧を装備してACを上げるか、呪文などによって防御する以外に対処する方法はない。

◆身体武器による攻撃

モンスターの多くは忍者や修行僧のように、自分の手足を使って攻撃することができる。モンスターによって命中率は違うが、ポイゾンや麻痺などの厄介な効果を伴っていることが多い。

ただし身体武器の攻撃は貫通力が低いので、ちゃんとした鎧を装備していれば防げる確率が高い。

◆物を投げてくる

矢や短剣、巨大な石などを投げて攻撃してくるモンスターもなかにはいる。この場合、後衛にいるヒットポイントの低いキャラクターも狙われるので、注意が必要である。

特に巨人などは大きな石を投げてくることが多く、忍者などはシュリケンを使うことが多い。ヒットポイントの低い魔法使いなどは、巨人の投げる石で殺されてしまう危険もある。とくに群れて出てくると、物をなげられるモンスターは後方に下がることが多く、前衛の攻撃が届かずに苦労することが多いだろう。

物を投げてくるモンスターが多いときには、ミサイル・シールドなどの防御呪文が必要になる。またどんな武器や物を投げてくるのかを覚えておく必要もあるだろう。





◆ ブレスを吐く

モンスターの中には武器による攻撃をしないかわりに、ブレスを吐けるものも多い。ブレスの効果範囲もモンスターによって違っているので、パーティー全体がダメージを受けることであれば、2～3人しかダメージを受けないときもある。

またブレスの種類も違い、毒のブレスを吐くモンスターもいれば、炎のブレスを吐くモンスターもいる。特に毒ブレスの場合は、キャラクターが吸い込むと毒に侵されることがある。

ブレスは風領域の防御呪文によって弱めることができるので、ブレスを吐くモンスターが数多く出たときには躊躇なく呪文を唱えるべきだ。

◆ 呪文を唱える

モンスターの中にも魔法を使う連中がいて、キャラクターたちに呪文を唱えてくる。モンスターもキャラクターたちと同じように色々な呪文を覚えているので、安心してはいられない。

特にモンスターの場合、パーティーの3倍くらいの数がいるときがある。3倍の量の攻撃呪文を受けるのは、非常に危険なことだ。あるべく速く、呪文を唱えるモンスターを無力化する必要がある。呪文を唱えるモンスターを無力化するには、サイレンスの呪文が有効である。

鍊金術師、魔法使い、僧侶、超能力者の4種類の呪文を覚えている連中の中で、特に注意しなければならないのは鍊金術師の呪文を使ってくるモンスターである。なぜなら





鍊金術師の呪文はサイレンスで無効化できないので、他の呪文なり攻撃で対処しなければならないのだ。呪文を唱える相手に対しては、サイレンスだけを唱えていれば安心というわけではないのだ。

鍊金術師の呪文を使ってくる連中も含めて、呪文を唱えるモンスターが数多く出てくるような場所であるなら、マジック・スクリーンなどの防御呪文を前もって唱えておくのもよいだろう。

戦闘になったときに、呪文を唱えるモンスターの数が多い場合には、必ず防御呪文を唱えないと危険である。そのためにはモンスターが使ってくる魔法の種類を覚えておいて、的確な防御魔法を迷わず唱えるべきなのだ。

モンスターの持っている特殊攻撃

モンスターの攻撃はダメージを与えるだけでなく、特殊攻撃で驚異的なダメージを与えることがある。ここではモンスターが持っている特殊能力、特殊攻撃の方法を説明しよう。

BLINK(ブリンク)

モンスターの中には呪文を唱えるまでもなく、ブリンクする者がいる。キャラクターの行動が速ければ問題ないのだが、遅いと攻撃や呪文が無効化されてしまう。

呪文を唱えないでの、この能力を持つモンスターのブリンクを防ぐ方法はない。





POISON(ポイズン)

爪や牙などに毒を持っているモンスターは、意外と数多くいる。毒の強さはモンスターによって異なるが、キュアポイズンの薬は2～3本持っているほうがよいだろう。

PARALYZE(パラライズ)

キャラクターを麻痺させてしまう攻撃で、戦闘中に治療するのは難しい。特にヒットポイントが低下するわけではないが、攻撃を受けるとダメージが大きいので、戦闘が終了したらなるべく早く治療するべきである。

STAMINA DRAIN(スタミナ・ドレイン)

特にアンデット系のモンスターの中には、ダメージを与えると同時にスタミナを奪っていく者がいる。ドレインされる量はモンスターによって違うが、場合によっては一気に昏睡状態に陥ってしまう。

ダメージを受けなければこの効果を受けないので、丈夫な鎧を着ていればなんとかなる。またSTAMINAの呪文で、失われた分のスタミナを補給するのもよいだろう。

STONED(ストーンド)

モンスターの攻撃によって、石化することもある。昔よりも石化は厄介な状態となっていて、バイタリティーを無条件に1ポイント失ってしまう。石化して死んでしまうと2ポイントのバイタリティーを失うことになる。

ACを下げる以外に防ぐ方法はなく、石化能力を持ったモンスターと戦うときには注意が必要である。





ENERGY DRAIN(エナジードレイン)

エナジードレインは、昔のようにキャラクターレベルを下げるのではなく、ヒットポイントを奪っていく。これはかなり恐ろしいことで、総合的にヒットポイントが低下することになるのだ。

1～4ポイント程度しかドレインされないが、もとからヒットポイントの少ない魔法系の職業の者が受けると致命的なことがある。

CRITICAL(クリティカル)

忍者や修行僧のように、致命的一撃を与えてくるモンスターもある。ダメージを受けても必ずクリティカルになるわけではないが、危険は常にある。

クリティカルを出すモンスターはなるべく速いうちに無力化するか、倒してしまいたいものだ。





休息の取り方

冒険の最中に、全員そろって休息を取るのは非常に危険なことである。ただ時間を無駄にしないためには、どうしても必要となってくる。ここでは上手な休息の取り方について説明したいと思う。

◆ 危険な休息の仕方

危険な休息の仕方というのは、いろいろある。まず最初に注意が必要なのは、通路や大きな部屋の中央で休まないことである。通路はモンスターが頻繁に使っているかも知れず、そうでなくとも通りがけに寝ている冒険者を見つければ襲ってくるかもしれない。大きな部屋なら、どっかにモンスターが隠れていることもあるだろう。

またスタミナを消耗して、昏倒する寸前の状態で休息を取るのも危険である。極度に疲労しているキャラクターは些細な気配を感じることができず、モンスターになぐられるまで寝ていることが多い。そんなときに運が悪ければモンスターに奇襲を受けて、目が覚めたら死んでいたという状況もありえる。運が良くても、先に目を覚ましていた仲間から、たっぷりと厭味を言われるだろう。

またキャラクターのヒットポイントが0に近くなっている状態で休息を取るのも危険である。寝ている間にモンスターの攻撃を受けると、2倍のダメージを受ける。そんなときに残りのヒットポイントが少ないと、簡単に死んでしまう。なるべく治療呪文などでヒットポイントを回復させてから、休息するようにしたほうが良いだろう。





◆安全な休息の仕方

まず安全を第一に考えるなら、なるべく狭い部屋で休息を取るようにする。狭い部屋ならモンスターが忍び寄ってくるときに、気づく可能性が高い。

ただ狭い部屋で強力なモンスターと出会ってしまうと、逃げることが難しくなる。なるべく自分のパーティのレベルを考えて、安全と思われる場所まで戻って休息するようにしなければならない。

次に全員が疲労しているような状態では、戦闘のできるキャラクターのひとりだけ呪文などでスタミナを回復させてから休息するとよい。全員が疲れているとモンスターに襲われているのに、誰も目を覚ましていないという状況になる。戦闘ができるキャラクターがひとり起きていれば、自分のパーティレベルで考えて安全な場所で休息しているのなら切り抜けられるだろう。

◆休息を取らない方法

冒険の途中からはGPやちょっとした手間を惜しまないなら、休息を取らなくてもよいようになる。まず泉を見たなら、その効力を必ず確かめておこう。毒の泉も多いが、中にはヒットポイント、スタミナ、魔力ポイントを回復してくれるものもある。

またNPCが売ってくれる食料は、わずかだがヒットポイントとスタミナを回復させてくれる。またスタミナやヒールのポーションをたくさん買っておけば、治療に魔力ポイントを必要としないので、休息の回数を減らすことができるだろう。





トラップについて

冒険の途中で発見する宝箱には、よほどの例外をぬかして罠が仕掛けられている。罠によっては解除をしくじるとパーティーが全滅する恐れもある。

罠の解除は難しく、スカルダッジヤリィの技能を上達させないと失敗する危険が大きい。罠を解除するための努力は、冒険の初期から怠ってはならない。盗賊がパーティーにいないときに宝箱を開けるのは、相当の勇気が必要となるだろう。

危険を避けたいのなら魔法使いのKNOCK-KNOCKの呪文を使えば安全に開けられるが、多くの魔力ポイントが必要になり、罠によってはパワーレベル6で唱えても開かない可能性が残っている。

無駄な時間を過ごしたくないなら盗賊の技術を使うほうが安全で素早く、そして簡単に宝箱を開けることができる。なんにしても身につけた技能というのは、肝心なときに役にたつものである。

罠を解除する危険を減らすためには、まず罠の効果を知っている必要がある。ふたつの異なる罠である可能性が残った場合、より危険な罠のほうを解除するほうが、失敗したときにパーティーが受けるダメージは少なくなる。

ひとりが死んでしまうよりは、3人が麻痺したほうが被害が少ない。失敗を恐れるのではなく、失敗したときにも被害を最小限にする努力を忘れてはならない。

ここでは危険な罠の名前と、解除を失敗したときに発生する効果について説明する。





CLOUD OF FEAR

巧妙にセットされた壙の栓が抜けて、アルキミストが作った液体が気化する罠である。気化した液体を吸い込んだキャラクターは、麻痺状態になったり恐慌状態におちいつたりする。ダメージはないのだが麻痺の強度は高く、治療するのに多くの魔力ポイントを消費する。運が悪いと一時的に相当の数のキャラクターが、動けなくなる。

POISON DAGGER

毒が塗られているダガーが、箱を開けると飛び出してくる罠である。飛び出してくるダガーは1本だけで、たいていは解除したキャラクターに飛んでくる。受けるダメージは小さいが、ほとんどの場合キャラクターは毒に侵されてしまう。毒の強さは罠によって異なるが、奥深くに隠されている罠ほど強い。

VORPAL BLADE

開けようすると宝箱のフタが爆発して、中から鋭い破片が飛び散る罠である。パーティー全体に効果があり、ダメージは罠によって異なる。戦闘の直後、治療もしないで罠を解除していると失敗した場合、死んでしまう可能性が高い。

ENERGY DRAIN

生態的なエネルギーを吸い取ってしまう罠で、非常に危険なものである。レベルが下がることはないが、ヒットポイントが永久に何ポイントが吸い取られてしまう。





PRISMIC MISSILE

魔法使いの火領域の呪文と、まったく同じ効果を持った罠である。罠によってはキャラクターに与えるダメージも大きく、麻痺や毒などの状態にも陥れる。運が悪いとパーティーの半分が戦闘不能や行動不能に陥る。

なによりも石化してしまう可能性も高いので、なるべく解除に失敗しないほうがよい。

RAY OF ENFEEBLE

ウィークと同じ効果を持つ光線が、宝箱を開けると発射される罠である。3人からパーティー全体に効果があり、ダメージはわずかだがウィーク状態になってしまう。休息すれば治るので、あまり強烈な罠ではない。

FIRE BOMB

宝箱を開けると、フタにセットされていたファイヤーボムの壊が割れて爆発を起こす罠である。パーティー全体にダメージを与えるが、魔法抵抗が高ければ避けられる。効果は、呪文とまったく同じである。仕掛けられているファイヤーボムのパワーレベルは、奥に隠された宝箱ほど強力になる。

NOXIOUS VAPORS

アルキミストの風領域にある TOXIC VAPORS と NOXIOUS FUMESの中間のような効果を持っている罠である。ダメージはかなりのもので、ヒットポイントの低いキャラクターなら即死する危険がある。





PHANTASMAL HAND

魔力によって見えない手が造られ、それがキャラクターに襲いかかる罠である。ひとりのキャラクターにした効果がない罠だが、引っ掛かると大変なことになる。魔法の手の攻撃は強力で、ヒットポイントの低いキャラクターなら簡単に死んでしまう。

CURS OF MEDUSA

メデューサの呪いを利用した罠で、効果を受けた者を石化してしまう。石化は非常に厄介な状態なので、この罠の可能性が高いときにはKNOCK-KNOCKの呪文を使うほうがよいかもしれない。

KISS OF DEATH

DEATHの呪文が飛び出してくる罠で、呪文抵抗に失敗すると即死してしまう。襲ってくる呪文はそうとう強力なので、失敗しそうなときはKNOCK-KNOCKの呪文を使うほうがよいかもしれない。



クイックヒント

翻訳・竹内誠

●以下はサーテック社より提供された『クイックヒント』の全訳で、ここまで記載と重複した部分もある。

ペイン・オブ・ザ・コズミック・フォージは疑いなく、これまで作られたファンタジーロールプレイングシミュレーションの中で、最も挑戦的で面白いもののひとつです。

何時間もの冒険（最低100時間はかかるでしょう）、頭を使う何ダースものパズル、どんなに活力ある戦士にも十分な戦闘が詰め込まれています。

『ロールプレーヤーは、冒険以上のものを求めている。彼らは挑戦を求めているのだ』

うえの言葉のようなひとつの信念に基づいて、このゲームはデザインされているのです。あなたはその手に、私たちからの挑戦を手にしているのです。

警 告

ウィザードリィにおける最高の賞賛のひとつは、誰の手も借りずに挑戦の解決を達成することです。あなたが求めるゲームを解くための手掛かりは、すべてコンピュータースクリーンの上にあるのです。サーテックは、ゲームの楽しみを奪うつもりはありません。あなたが本当に詰まった時にだけ、このガイドを使う事を真剣にお勧めします。

パーティーの作成

6人の冒険者からなるグループの作成と選択をして、ペイン・オブ・ザ・コズミック・フォージに様々な挑戦をすることはゲームに成功するための重要な側面のひとつです。我々は、あなたがゲームができるだけ早く始めたいのは分かっています。しかし、あなたのクエストを面白く成功したものにするため、スキルと特性値がうまく入り混じったバランスのよく取れたパーティーを作るための時間は節約しません。以下に、あなたに役に立つ提言がいくつかあります。

1 スキルのバランスを取る。

成功するパーティーは沢山のスキルのバランスを取ることが必要です。特に注意すべきなのは特定の戦闘スキル、魔法スキ

ル、さらにスカルダッジャリーのスキルです。冒険を乗り越えるためには、これらのスキルをキャラクター達に持たせなくてはなりません。また種族ごとに特定の呪文に対する生まれつきの抵抗力があり、戦闘に役に立つ特性を持っていることを忘れてはいけません。例えばドラコンは、酸を吐けます。少し時間を割いて、違った種族で違った職業のキャラクターを作り、価値のある冒険者を選択できるよう、良い目録を作りましょう。

そして特に便利な、例外的に戦闘も魔法のスキルも使える忍者、修行僧やロードといったキャラクターを作ってみましょう。そうはいっても戦士、魔法使い、僧侶や盗賊といった基本的なキャラクターを無視してよい訳ではありません。

これらの職業は限られたスキルしか学習する事ができませんが、それぞれの分野での成長は非常に早いのです。例えばストレングスが18で、与えられる限りのスピードをもったドラコンのファイターは、とても便利なキャラクターでしょう。戦闘中にはとても効果的で、盗賊や鍵開けのエキスパートがない時にドアをこじ開けたりするのにも十分です。

2 スーパーキャラクターを作る

忍者、修行僧そして侍といったスーパーキャラクターを作るためには、サイコロに幸運の目が出なくてはなりません。マニュアルの14ページの表が、これらのスーパーキャラクターを作るために必要なボーナスポイントです。運が良ければ、表にある14種類の職業を選択する事ができるのです。

もし、運が良くなかったら、その中の2～3種類しか選ぶ事

ができないでしょう。低い目がでた時にはファイターを選んでストレングスとスピードにボーナスポイントを与えるというすごい特典を使うよりも、作ったキャラクターを使わずに捨ててしまうというのもいいアイデアです。

あなたが職業を選択したのならコンピューターが自動的に、その職業に最低限必要な学習分野にボーナスポイントを割り振ってくれます。運が良ければいくらか残ったポイントを好きな分野に配分する事ができるでしょう。

残ったボーナスポイントは、賢明に選択しましょう。良い戦士には、沢山のストレングスとスピードが必要です。良い盗賊には、デクストリティーとスピードです。僧侶には、高いパイエティーとパーソナリティーが、一方魔法使いには沢山のインテリジェンスが必要で、精神力を扱う職業のほとんどは高いパーソナリティーが重要となります。

あなたの職業が決定されたならコンピューターは最低限のスキルを配分し、他の分野に自由に割り振れるスキルポイントをくれます。スキルポイントの配分は、ゲーム中にキャラクターがより高いレベルに達した時にも可能です。これらのスキルポイントは最大の効果を得られるように注意して配分しなくてはいけません。

コズミック・フォージのファンタジー世界は、現実の世界と同様です。しばしばパーティーの全員がスキルのなまかじりでいるよりも、各人が分担して専門家のグループを作った方がよいのです。

戦士を作る時に注意しなければならないのは、メイス、フレイル、ランス、ダガーやボウのスキルを無視した、剣を振ることしかしかできない3人のスーパー剣士を作らないことです。

そしてあなたの魔法使いには、必要な彼らの特殊な学習分野にスキルポイントを与えて援助してやる事を忘れてはなりません。そして効果的な呪文を唱えるためには、オレイトリーが重要な側面である事に気づくでしょう。

あなたのパーティーで伝統的に戦闘序列の後方に位置するメンバーは、ポールやスタッフ、弓や投射武器といった長射程の武器の援護する必要があります。同様に盗賊は、スカルダッジャリーのスキルをみがくことが重要です。侍、修行僧や忍者はキリジュツのスキルをうまく使えるようにしましょう。

スカウトは便利なスキルです。ひとりのキャラクターを偵察兵として、この能力をみがかせるのはいいアイデアでしょう。

魔法使用者の呪文の選択は、もうひとつの重要な選択です。初期には特に重要で、最低ひとりのキャラクターにヒールウンドを持たせましょう。初期に便利なもうひとつの呪文は、敵を行動不能にするスリープの呪文です。戦士に危険をおかせる事なく、高いダメージを与える事が可能になります。一体の敵しか攻撃できないのではなく、複数の敵を攻撃する事ができるたくさんの呪文があることも忘れないでください。

あなたのキャラクターが新しいスキルのレベルに達することに、十分に注意して広範囲の呪文を覚えるようにしましょう。例えばノックノックの呪文は、たくさんのドアと宝箱をあなたのパーティーに必要以上の危険を冒すことなく開けてくれます。

3 あなたのパーティーの選択

十分に育つ事ができそうなキャラクターの目録ができたなら、次の仕事はスキルと特性の最高のブレンドを備えたグループを選択する事です。各パーティーには3人の優秀な戦士タイプのメンバーと、ひとりの僧侶、ひとりの魔法使いとスカルダッジャリーか盗みのスキルを持ったキャラクターがいるべきでしょう。

もちろん、超能力者や鍊金術師の呪文を習うことのできるキャラクターを加えてみたいでしょうし、必殺の一撃を与える素晴らしいキリジュツのスキルも無視できません。

たくさんのスキルに対して、あまりにも少ないキャラクターと思うでしょうが、絶望することはありません。

パーティーの基本ガイドライン

1・最低限、戦士、ヴァルキリーかロードをひとりは入れるべきです。このゲームの中では、この職業グループにしか使用できない沢山の武器が発見されます。

2・ひとりの僧侶と魔法使いは、最も重要です。彼らは初期から魔法の能力があり、もちろん僧侶のヒールも初期の戦闘では絶対に必要です。

3・開けなければいけない鍵や宝箱は非常に多いので、スカルダッジャリーも重要です。盗賊、バードと忍者のみがこのスキルを与えられます。

4・錬金術師のスペルブックを入手するためにはレンジャー、錬金術師か忍者の職業の者が必要です。また超能力者のスペルブックを入手するには、超能力者か修行僧の職業の者が必要です。

あなたにも分かっている通り、完全なパーティーは存在しません。以下はあなたが作ってもよいパーティーです。それぞれ、能力のブレンドが良く、重要なスキルを備え、4種のスペルブックを使うことができます。

これらのパーティーは、沢山のエリートクラスを使っているので、作るのに少々時間がかかります。しかし、あなたが投資した時間は十分に見合うものになるでしょう。

パーティー 1

戦士	普通の戦闘能力／高いHP
侍	戦士／魔法使いのスペルブック／キリジュツ
修行僧	戦士／超能力者のスペルブック／キリジュツ
忍者	戦士／錬金術師のスペルブック／盗賊／スカウト／キリジュツ
僧侶	パーティーのメンバーを治療する能力
魔法使い	敵を殺すダメージ呪文

4種の戦闘タイプのキャラクターをすべてそろえ、3人は敵に必殺の一撃を与える能力があります。4種のスペルブックもすべて備えています。

パーティー 2

ヴァルキリー/ロード	戦士／プリーストのスペルブック
忍者	戦士／鍊金術師のスペルブック／シーフ／スカウト／キリジュツ
侍	戦士／メイジのスペルブック／キリジュツ
僧侶	パーティーのメンバーを治療する能力
超能力者	パーティーメンバーを治療する能力／ダメージ呪文
魔法使い	敵を殺すダメージ呪文

このパーティーの組み合わせは特に魔法を強くし、戦闘能力もあります。

パーティー 3

戦士	普通の戦闘能力／高いHP
レンジャー	戦士／鍊金術師のスペルブック／スカウト
侍	戦士／メイジのスペルブック／キリジュツ
魔法使い	敵を殺すダメージ呪文
僧侶	パーティーのメンバーを治療する能力
盗賊	宝箱やドアの鍵を開ける能力

初期に普通の能力を持ちたいのなら、このパーティーを作るのがいいでしょう。このパーティーは作るのにそう手間はかかりませんが、長期間の呪文や戦闘能力を上記のパーティーほどは持っていません。

冒 険

ペイン・オブ・ザ・コズミック・フォージを進行させるに
つれて、沢山のあなたのパーティーの有効性を増すためのトリックやテクニックを学ぶでしょう。以下の簡単なヒントが進行を
スピードアップするでしょう。

- 1・あなたのパーティーの中で強力な戦闘要員を前列に、弱い
魔法使いを後列に置くようにして配置して保護しましょう。
- 2・キャラクターを鍛練したいスキルと両立するように注意し
て武装させましょう。
- 3・パーティーの中では、戦闘序列に対応した武器を装備させ
ましょう。4番以降のキャラクターには、長射程武器や投射武
器を装備させるという事です。
- 4・頻繁にセーブをしましょう。あなたのパーティーが本当の
危機に陥った時でも、ゲームを中断して前のセーブゲームに戻
る事ができます。強敵に会ってパーティーが妥当な状態を維
持しているのなら、直後にこうしておけば便利です。ドアや宝
箱を開ける前に、そうする事もいいでしょう。その内側に何を見
つけるか、その破壊の効果を知る事は決してできないのです
から。
- 5・セーブゲームのバックアップを数日おきに取るようにしま
しょう。コンピューターは人為か、特にセーブ中の電流動搖で
あなたのセーブゲームディスクを破壊する可能性があります。

一番簡単な方法はセーブゲームディスクのデュプリケイトを作る事です。セーブゲームファイルもハードディスクからフォーマットされたフロッピーディスクにコピーする事が可能です。

マップイベント解説

ここから記載するイベント解説は、巻末の綴じこみ付録のマップの番号と対応している。できることならば、ここから先については読まないほうが賢明である。ゲームを真に楽しみたいならばいっさい目を通さないほうがいいだろう。

城

●入り口の階

沢山の治療薬がこの階の中に隠された宝箱の中で見つける事ができる。沢山のメッセージが城の伝説の背景を伝えてくれる。

- ✓・Key of Rammを拾う。(王の部屋で使う)
- ✗・探す…ボタン…ゲートを開く。
- ✗・祭壇の下の蛇を倒すとゲートが開く。
- ✗・スペードのドアの階段…Chrome keys入手する。
- 5・尖塔の階段…Horn of Souls入手する。

●上の階

王、女王とその令嬢は、この階に住んでいた。そのホールを旅して、その巣窟を探索する事によって王とその行動について多くを知るだろう。

- ✓・2Kyes of Spadesを拾う。
- ✗・探す…ボタン…入り口が開く。
- ✗・Key of Rammを使う。
- ✗・Goat's MaskとDagger of Rammの入った宝箱。
- ✗・Key of Rammを使う。
- ✗・探す…祭壇を見つける…山羊の頭、山羊の頭、燃える球、魔法の釘、燃える球（Book of Rammより）と押す。穴に入り、蛇に出会う。
- ✗・探す…隠し場所を見つける…低く屈む…King's DiaryとGold Keyを見つける。
- ✗・探す…ボタン…入り口を開く。
- ✗・探す…宝箱を見つける。
- ✓・鐘楼の階段。

●塔

南西の塔の中に最も面白いやつを見つける。彼はSnoopcheriという哀れな犬を捜している。この犬を彼の所に連れて行くと、Silver Keyをくれる。

●鐘楼

鐘を揺らせ。ATTEMPT TO SWING ACROSS THE BELFEYを選択する。正面に移動したなら、Bell keyを使う。HV.Rope入手する。

●下の階

城の下の階はふたつの基本部分に分けられる。第一の部分は城の1階部分から直接達する事ができる。第二の部分は、王の祭壇の謎を解かなくては入る事ができない。

- ✓・Rotten Cheeseを見つける。
- ✗・Rotten Cheeseを使う…壁が崩れる…鼠に出会う。
- ✗・剝製のビーグル犬…Snoopcheriを見つける。
- ✗・Wine Bottleを見つける。
- ✗・jailer kyeを見つける。
- ✗・jailer kyeを使う。
- ✗・Deadman's Logを見つける。
- ✗・NPC Queequge…Mistery Oilを買う。
- ✗・Captain's Den…合い言葉「Skeleton Crew」
- ✗・Captain mateyに出会う。
- ✗・silver keyを使う。
- ✗・Steel Hookを見つける。
- ✗・探す…ボタン…入り口を開く。
- ✗・Skull doorの階段。
- ✗・王の祭壇の下の蛇の穴からの階段。

- 16・Dungeon Keyを見つける。
- 17・Dungeon Keyを使う。
- 18・Jolly Roger's Decoder Ringを見つける…Deadman's Logに使う…「Giant Mountain」…Queequgeに話せ。
- 19・Miner's Pickを見つける。
- 20・Miner's Pickを使う。
- 21・割れ目…HV.RopeとSteel Hookをつなぐ…Rope&Hookを反対側に放る。
- 22・Bell Keyを見つける。
- 23・Hydra Plantに出会う。
- 24・E…Zリフト下へ

割れ目

橋のネットワークが割れ目で交差し、遠くの巨大な山と本土を結んでいる。旅は難しく、危険でさえある。

- 1・E…Zリフト上。
- 2・ウィザードの洞窟入り口。
- 3・坑道の入り口。
- 4・はね橋…Mistery Oilを使う…Safety,Pomp,Coilwrap,Truss,safty,winderの順番に操作する。
- 5・カタパルト…探す…Broken Sprocketを見つける…NPC Smittyに持っていく…Rubber Bandと修理したSprocketとHV.Boulderを使う（2本のRubber Strandsをよりあわせ、

Rubber Braidにし、2本のRubber Braidをよりあわせて
Rubber Bandを作る)。

- 6・山に登る…HV.Boulder、船長の宝箱と双子を見つける。双子
を殺せ。階段を上がり、岩の守護者を殺せ…Ruby eyeballを
入手する(Skull doorで使う)。Achtung LiftをNo7まで降りる。
- 7・Achtung Liftを降りる。
- 8・Miner's Pickを使う。
- 9・Empty Sackを使う(ピラミッドから)…Bag of Sand入手する。
- 10・アマズル・ピラミッドへ階段を上がる。

坑道

- メ・探す…ボタンを押す…入り口を開く。
- メ・宝箱を探す…Kye of Minorを見つける。
- 3・Key of Wizard Caveを使う。
- 4・NPC Smitty…カタパルトから持ってきたBroken Sprocketを
やる…fixed Aprocketを帰してくれる。
- 5・Rubber Beastを倒す…Rubber Strands入手する。
- 6・宝箱を見つける。Minor's chiselを手にいれる。
- 7・Kye of Minorを使う…宝箱からアイテム入手する。
- 8・探す…Key of Wizard CaveとWizard's Ringを見つける。
- 9・ダイヤモンドの壁にMinor's chiselを使う…四番目の側の後
ろの壁は碎ける。
- 10・宝箱からアイテム入手する。

アマズル ピラミッド

アマズル・ピラミッドには地上4階、地下2階がある。

- 1・Gloop Goopと戦う…Gloop Splotchを入手する。
- 2・Empty Sackを見つける。
- 3・探す…ボタン…入り口が開く。
- 4・Mau mu muの像を使う。
- 5・Bone kyeを使う。
- 6・Gloop Splotchを使う…Bone kyeを入手する。
- 7・探す…ボタン…穴が閉まる。
- 8・探す…ボタン…転がるポールを作動不能にする。
- 9・地下2階まで落ちる。
- 10・探す…ボタン…西への穴が開く…北への穴が閉じる。
- 11・探す…ボタン…10に戻る。
- 12・探す…ボタン…矢とガスを作動不能にする。
- 13・探す…ボタン…ゲートが開く。
- 14・探す…ボタン…シュートを停止する。
- 15・Bag of Sandを使う…交換…Dol of Mau mu muを入手する。
(割れ目のNo 9を見よ)
- 16・NPC Queen of Amazule…BaublesとTrinketsをもらう。後ろから女子が近付く。Foot Powderを買う。
- 17・Foot Powderを使う。
- 18・Mau mu muを殺す…Ruby eyeballを取る。

骸骨のドア

- 1・探す…ボタン…穴が閉まる。
- 2・宝箱を見つける…Book of Rammを見つける。
- 3・Wizard's Ringを見つける。
- 4・Spire Kyeを見つける（城の入り口の階、No 5を見よ）。
- 5・Skull DoorでRuby eyeballを使う…三途の川へのドアが開く。

三途の川

- 1・Horn of Soulsを使ってCharronを呼び出す…彼に灰は持っていないといい、だが乗るのを受け入れて料金を払う…呪われた者の島へ連れていかれる。
- 2・探す…Book of DamnedとKye of Damnedを見つける。
Book of Damnedを使う。
- 3・Kye of Damnedを使う。
- 4・Demonを殺す…Kye of MinosとCylinder of Ashを見つける。
- 5・探す…Cylinder of Ashを見つける。
- 6・ゲートでKye of Minosを使う。
- 7・いかだに上がり、クランクを回す…セイレンの所へ行く。
セイレンの悲哀の歌に"madness makes us free"と答える
…Water Wingを受け取る。（水を歩けるようになる）
- 8・FishlineとFish HookとCork bobberを見つける。Fishlineと
Fish Hookを結ぶ…Fishline With Hookを入手する。
- 9・賢者の瓶…Cork bobberとWine Bottleを付ける…Bottle With

Corkを使う。

- 11・壁に書いてある赤い×を見つける…東へ3歩、北へ三歩進む…Fishline With Hookを使う…East Exit Keyを入手する。
- 12・East Exit Keyを使う…沼地へ。
- 13・NPC Ma Laiにreclamation numberを与える…番号は38…23…36である…彼女が内側のドアを開ける。
- 14・Borkを倒す。
- 15・宝箱からHookah Pipeを見つける。
- 16・Bottle With Corkを見つける。
- 17・探す…Key of Lostを見つける。
- 18・探す…ボタン…入り口を開く。
- 19・Key of Lostを使う。
- 20・Cylinder of Ashの入った宝箱を見つける。(注意 No I のCharronを呼び出す所まで戻る…彼に3本のCylinder of Ashを渡す…Key of Deadをもらう)
- 21・Key of Deadを使う…死者の島。

沼 地

- 1・East Exit Keyを使う。
- 2・NPC Catapiller(Bugbrains)…Hookah Pipeを渡す…Incenseを買う。

死者の島

- 1・Cylinder of AshとIncenseを使う。(落石と2つのエンカントを停止する)
- 2・エンカウンター。
- 3・落石…重傷を負う。
- 4・悪魔の風がパーティーの何人かを脅えさせる。
- 5・Insane Skeletonに出会う…Skeleton Keyを入手する。
- 6・Skeleton Keyを使う。
- 7・探す…ボタン…入り口を開く。
- 8・探す…エンカウンター…ふたつのKey of Drowsを見つける。
- 9・探す…宝箱を見つける…Key of Knightsを見つける。
- 10・Key of Knightsを使う。
- 11・Ebony Knightを殺す。
- 12・Bane Kingと出会う…“Xorphitus sent us”という…攻撃される…彼が行ってしまうまで待つ…Key of Queenを見つける。
- 13・探す…宝箱を見つける…Key of Valkyriesを見つける。
- 14・Key of Valkyriesを使う。
- 15・探す…ボタン…入り口が開く。
- 16・Lord Haiyatoと遭遇する…彼を殺す。
- 17・探す…ボタン…ゲートを開く。
- 18・Key of Queenを使う。
- 19・NPC Queen…Key of EvilとSilver Crossを入手する。
- 20・探す…ボタン…Lord Haiyatokの部屋への入り口が開く。
- 21・Key of Evilを使う。

- 22・Beckyと遭遇する…彼女が『Rebecca』である…彼女が王の所へと案内する…牢屋に閉じ込められる。MushroomsかDager of Rammを使って出る。

呪われた者の島…靈廟

- 1・ZOMBIEの護衛と遭遇する…宝箱を見つける…Tomp Keyを入手する。
- 2・Tomp Keyを使う。
- 3・Eilaと遭遇する…Book of Sirensを入手する。

魔法のかかった森

- 1・船の残骸を探す…Holy Stakes of Woodを見つける。
- 2・探す…ボタン…入り口が開く。
- 3・探す…ふたつのHory H2Oを見つける。
- 4・宝箱を見つける…Tinkerbellを手にいれる。
- 5・ストーンサークルでTinkerbellを使う…NPC Queen of Faeriesと出会う。
- 6・NPC Apparitionj出会う…彼に"WE are Fascination"、そして"WE seek Divination"という…Staff of Aramをもらう。
- 7・Miner's PickをRock of Truthで使う…Rocks of Reflectionがいくつか入手できる。
- 8・Goat's Maskを付け、Dager of Rammを装備し、角の寺院に入る事を許される。

角の寺院

- 1・Staff of Aramを装備する。
- 2・宝箱を見つける。
- 3・Key of Decision入手する。
- 4・宝箱を見つける…Key of 1st Test入手する。
- 5・Key of 1st Testを使う。
- 6・宝箱を見つける…Key of 2nd Test入手する。
- 7・Key of 2nd Testを使う。
- 8・探す…ボタン…下への階段が再出現する。
- 9・宝箱を見つける…Key of Quandry入手する。
- 10・Key of Quandryを使う。
- 11・宝箱を見つける…Key of Finality入手する。
- 12・Key of Finalityを使う。
- 13・Xorphitusを殺す…彼を『Cosmic Forge』のために殺した、
というか、もしくは他の理由かもしれない。
- 14・壁の中に歩み、シートに落ちよ。

ゲーム エンド

注意 このゲームにはひとつ以上のエンディングがある。以下のリストはエンディングのひとつを完了した時のものである。

- 1・シートから降りる。探す…ボタン…寺院に戻る。
- 2・DracuraとRebeccaをApparitionが与えてくれた方法で倒す。
(Rocks of Reflection、Silver Cross、Hory H2OとHoly Stakes of Wood) …Ring of StarsとNorth Exit Key入手する…Ring of StarsをKing's Diaryに使う…Security code入手する。
- 3・Security codeを与える…ゲートが開く。
- 4・Cosmic Forgeを手にする……。

新ウィザードリィ Bane of the Cosmic Forge プレイングマニュアル

1991年11月20日 初版発行

著 者 竹内 誠

発行者 藤井 章生

編集人 小島 文隆

発行所 **株式会社アスキー**

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル

振 替 東京 4-161144

大代表 (03)3486-7111

出版営業部 (03)3486-1977 (ダイヤルイン)

本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェア及びプログラムを含む），株式会社アスキーから文書による許諾を得ずに，いかなる方法においても無断で複写，複製することは禁じられています。

印 刷 東京音楽図書株式会社

編 集 MSX マガジン編集部

定価はカバーに表示しています。

ISBN4-7561-0623-4

Printed in Japan

ゲームボーイ初の本格的ファンタジーRPG

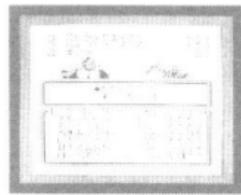
ウィザードリィ・外伝I



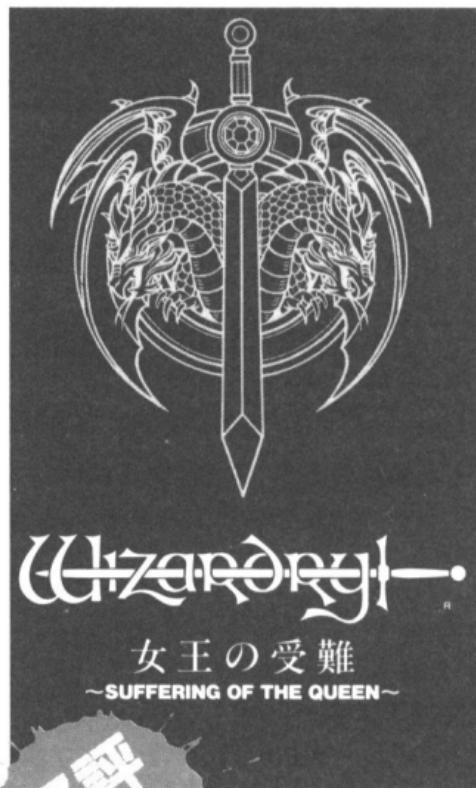
■パーティ全員攻撃！
盗賊の奇襲攻撃など、変化にとんだ戦闘システム。



■強力な魔法が飛び交う魔法戦闘！
モンスター召喚、魔法防御など新呪文が加わり、魔法戦闘の戦略性がアップ。



■強化されたグラフィック！
リルガミン市内や呪文効果など全体に渡って加えられたグラフィックの数々。



好評
発売中

ゲームボーイ専用カートリッジ

●2メガROM+バッテリー/バックアップRAM

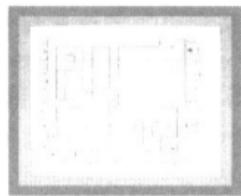
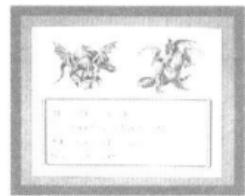
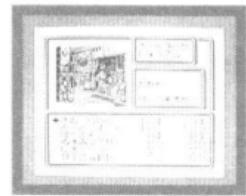
4,635円

(表示価格には消費税が含まれています)

■強力なモンスターと魔法のアイテム！

強大な力のGBオリジナルモンスター群。神秘の力を秘めた137種のアイテム。

■オートマッピング搭載！
オートマッピング機能付きで、マッピング不要。



■キャラクターの転送が可能。
ゲームボーイ2台を通信ケーブルでつなげばキャラクターのアイテムの転送も可能。

■初のオリジナルストーリー！
シナリオは初の日本オリジナルで、ゲーム進行を盛りあげる要素の数々。

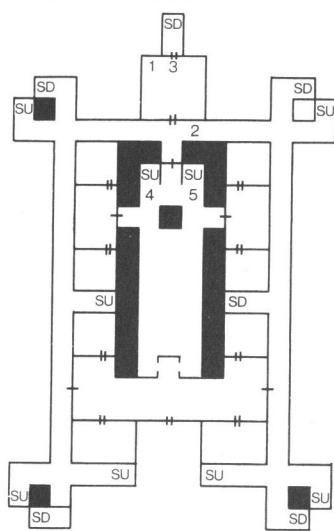
ゲームボーイは任天堂の商標

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

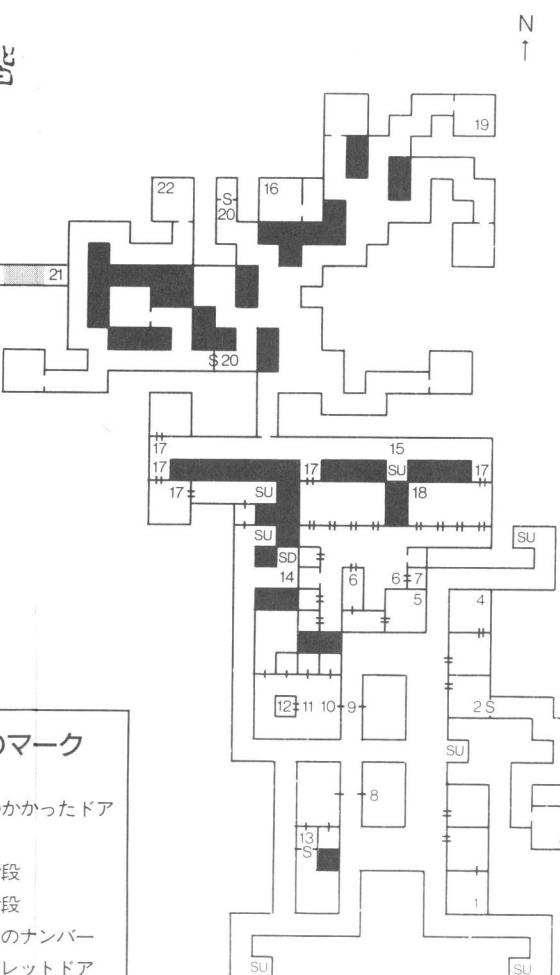
リルガミンの女王即位の日、町は黒い雲に覆われた。
三日三晩続いた嵐がおさまった時、女王の双子の姉
が失踪していた。それと期を同じくして王宮付きの魔
法使いタイロツサムが迷宮内に身を潜めたのは何故か？
リルガミンを救う為、大いなる謎を秘めた冒険が今始まる。

新ウィザードドリィBCF全マップ°

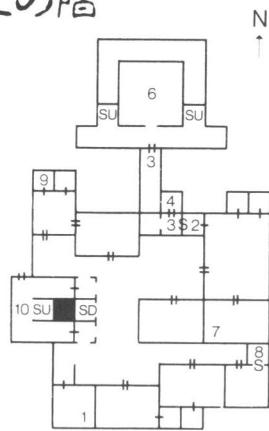
入り口の階



下の階

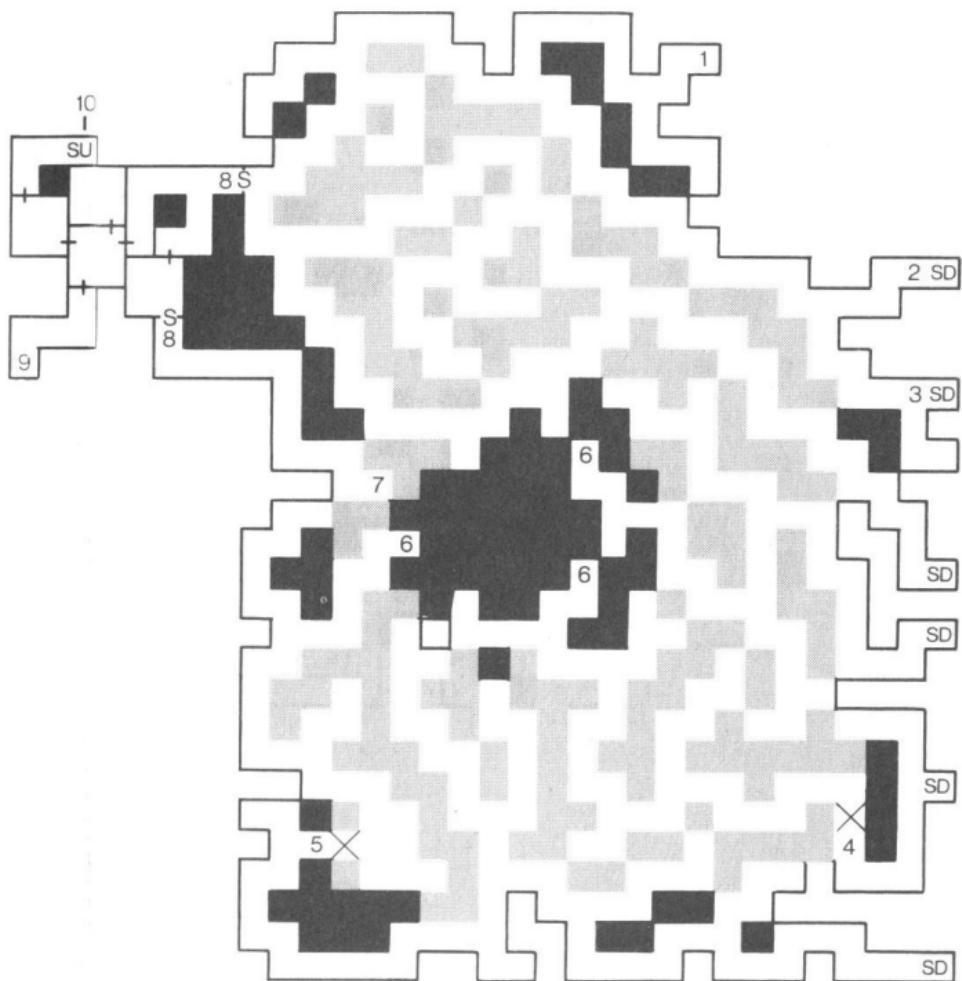


上の階



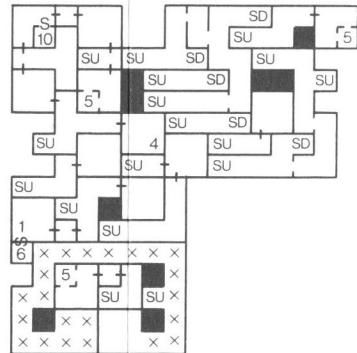
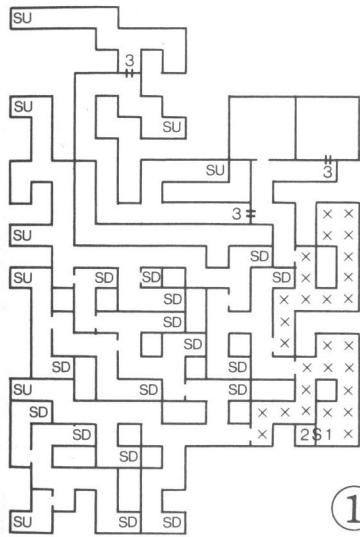
地図上のマーク	
+	ドア
+	カギのかかったドア
■	岩
SU	上の階段
SD	下る階段
番号	ヒントのナンバー
\$	シークレットドア
×	トラップ
■	通行不能
×	ダークゾーン
•	沼

割札目



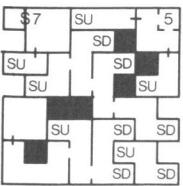
アマズル・ピラミッド

坑道

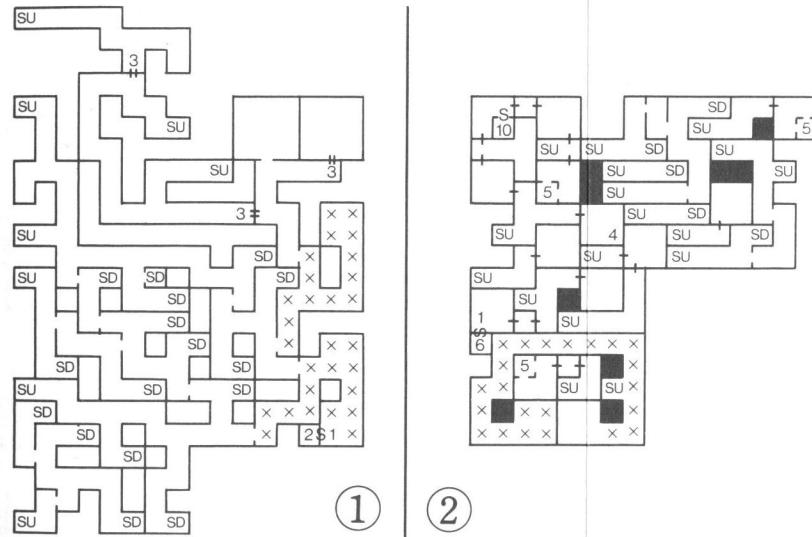
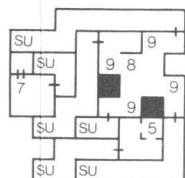


①

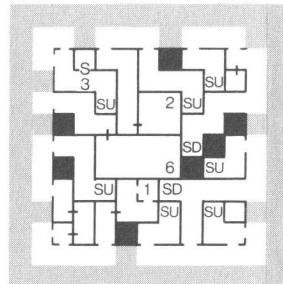
②



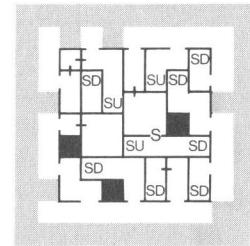
③



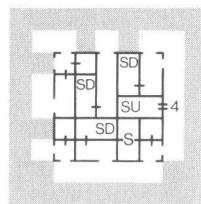
④



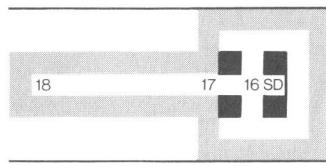
1階



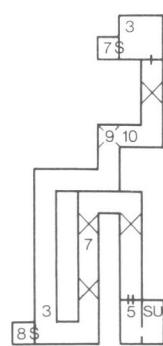
2階



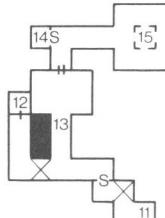
3階



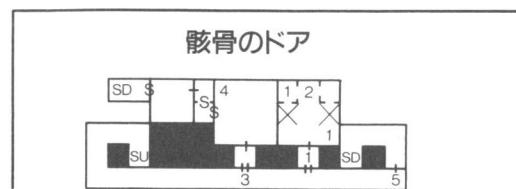
4階



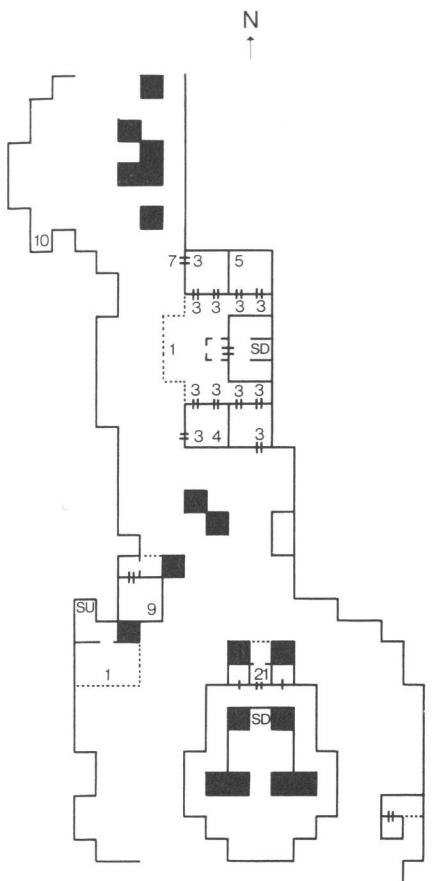
地下1階



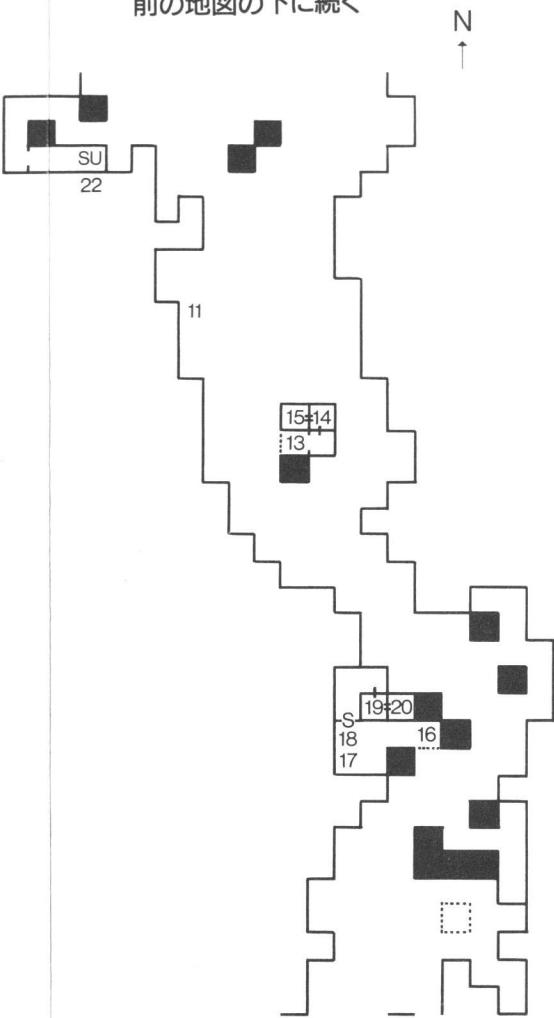
地下2階



三途の川

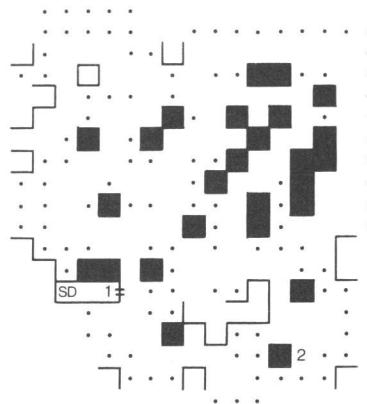


前の地図の下に続く

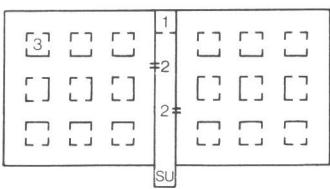


次の地図の上に続く

沼地

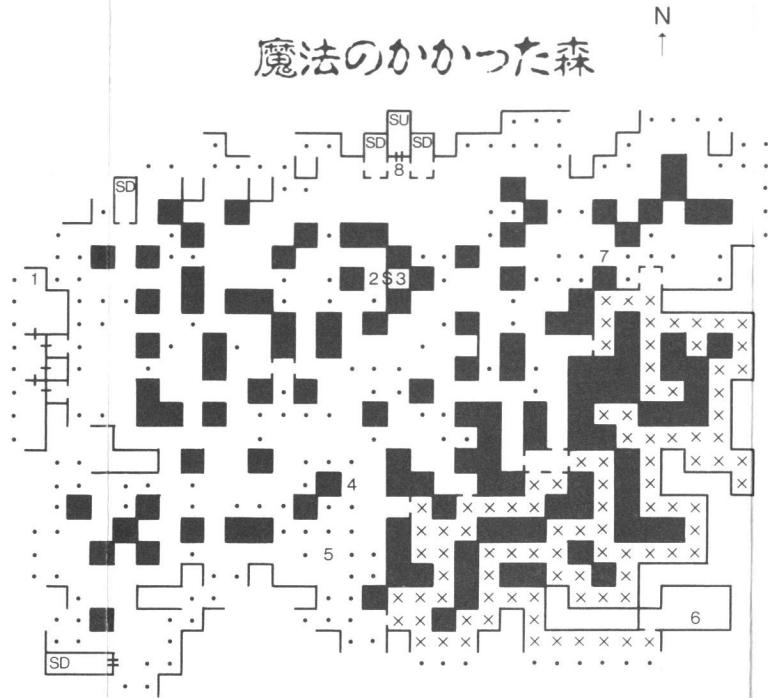


呪われた者の島



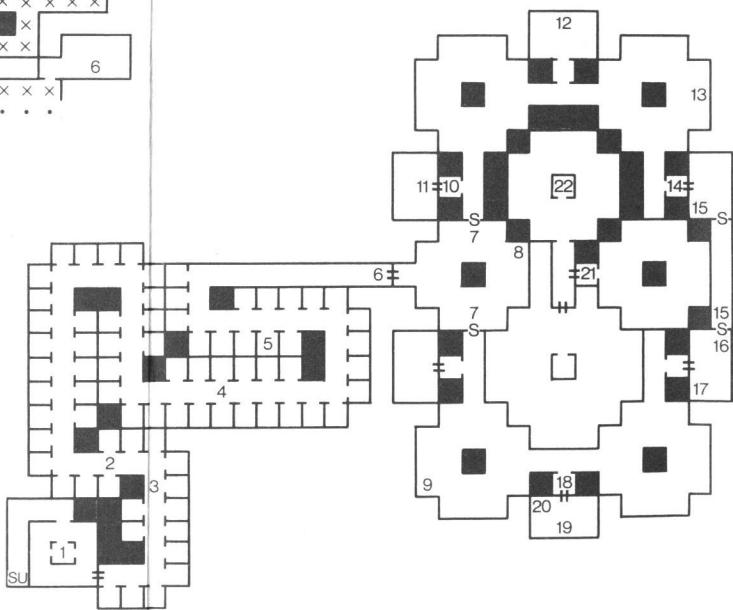
N
↑

魔法のかかった森

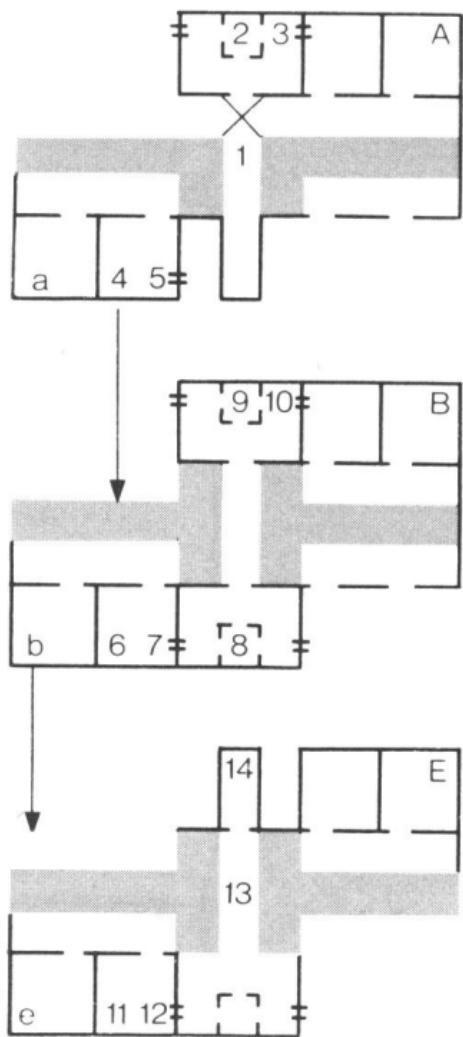


N
↑

死者の島



角の寺院



ゲーム・エンド



● 対応機種一覧

新ウィザードリイ
ペイン・オブ・ザ・コズミック・フォージは
以下の各機種に対応しています。

IBM-PC
AMIGA
MACHINTOSH
J-3100シリーズ
PC-9801シリーズ
FM-TOWNS

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。

新ウィザードリイ *Bane of the Cosmic Forge*
プレイングマニュアル

ISBN4-7561-0623-4 C3055 P900E

定価900円
(本体874円)

いまウィザードリィ世界にも
変革の嵐が巻き起こる。狂王
トレボーの時代より遙かな年
月が経ち、ここに新たな世界
が開かれた。選ばれた勇者6
人が立ち向かうは、謎の古
城。そこに待つのは、はたして
生か死か。かつてないまでに
過酷な冒険が繰り広げられ
る。勇者よ、コズミック・フォー
ジの呪いを解き放つのだ。