

ファミコン通信

編集部責任編集

ウィザードリィ外伝 I 攻略の手引き

Wizardry®



SUFFERING OF THE QUEEN
THE FIRST EPISODE

ゲームボーイ初の本格的RPGを完全解説！
この本があれば、キミのプレーも完璧だっ!!

アスキームックASCII



SUFFERING OF THE QUEEN

女王の受難



リルガミンの女王アイラスは、即位より一年、気の休まるときはなかった。

即位の日、町は南西より湧き出た黒い雲に覆われ、三日三晩嵐が吹き荒れた。その間に女王の姉ソークスが失踪した。街をあげての搜索にもかかわらず、何の手がかりも得られなかった。さらに、あろうことかリルガミンを守護するニルダの杖の輝きが衰えはじめ、災いが次々と街に襲いかかってきた。

そのうえ、王宮付きの魔法使いタイロッサムが旧王宮地下にある“ダバルプスの呪いの穴”に身を潜め、魔物を召喚しはじめたのである。

年若い女王は気丈にも苦難に対処してきたが、師でもあるタイロッサムの背信行為には打ちのめされた。王宮の兵士たちが迷宮に踏み込み、討伐にあたったが、長い和平に慣らされた彼らには荷が重すぎた。

リルガミンの町には、かつて幾多の試練を乗り越えた冒険者の子孫たちが集まってきた。ある者は女王を助けるため、ある者は自身の名誉欲、金欲のため、また血生臭い戦闘を求める者。しかし、いまだにタイロッサムを見つけることはおろか、異変の原因、ソーカスの消息をしきることもできない……。



CONTENTS

●マンガ・ウィザードリー	4
●フローチャート	17
●地上マップ	18
●種族	20
●特性値	24
●職業	28
●パーティ構成	34
●冒険の心がまえ	40
●迷宮の構成と仕かけ	42
●戦闘	48
●呪文—魔法使い系	60
●呪文—僧侶系	62
●須田PIN&ベニー松山 ウィズ対談	65
●攻略編	69
●アイテム編	105
●モンスター編	121
●スーパーインデックス	156

Wizard Story

ウィザードリィタト伝I ストーリイ

PRESENTED BY
AKIHIRO KIKUCHI



ギルガメッシュの
酒場……

グズグズ
している
時間は
ない！

てっとりばやく
パーティーを組んで
タイロッサム退治
一番乗りと
いくか…

GILGAMESH'S
TAVERN

ねえねえ！ そこの彼
と彼と彼たち！ 私と
パーティー組まない？
OK？ サンキュー!!

いざ
迷宮へ
レッツ
ゴオ!!

おおつと、さつそく
怪物どもの
おでましだぜ！！

どけどけえ！！
てめえらなんかに
つきあつてるヒマは
ねえんだよ!!!

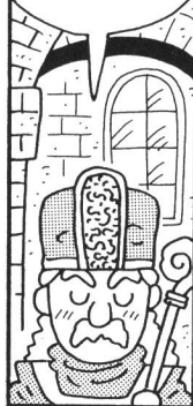


千



ぜ・ん・め・つ

訓練場から
出直して
まいれ！



はじめから入ってるキ ャラクターは使えない

低いボーナスで作っ た役立たずばかりだ

ソフトの中には、キャラクターを作らなくてもすぐにプレーできるように、最初から6人のキャラクターが入っている。だからといって、この6人を使ってプレーするのはおススメできない。なぜならば、基本特性値に10前後のボーナスを加えた程度で、能力的にあまり強くないからだ。それよりは自分で作った方が、高いボーナス点ができるので強くなるぞ。

せいし 1	せんし 2	せんし 3	せんし 4	せんし 5	せんし 6
せいいかく = ゼン	せんじゅく = シケン	せんじゅく = ニシケン	せんじゅく = ニシケン	せんじゅく = ニシケン	せんじゅく = ニシケン
どくせいいろさき = きめでてください	さかみゆき = カミ	しんこうじしき = せいめいのう	しんこうじしき = せいめいのう	しんこうじしき = せいめいのう	しんこうじしき = せいめいのう
ボーナス 26	ボーナス 26	ボーナス 26	ボーナス 26	ボーナス 26	ボーナス 26

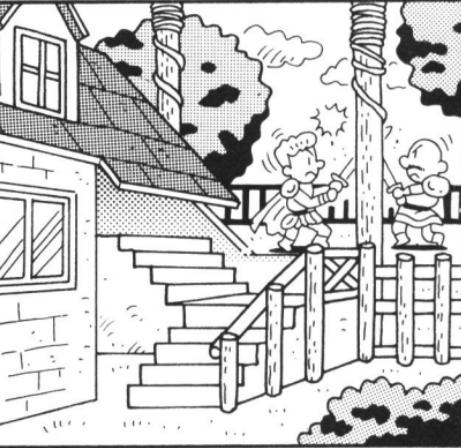
せんし 1	せんし 2	せんし 3	せんし 4	せんし 5	せんし 6
せいいかく = ゼン	せんじゅく = シケン	せんじゅく = ニシケン	せんじゅく = ニシケン	せんじゅく = ニシケン	せんじゅく = ニシケン
どくせいいろさき = きめでてください	さかみゆき = カミ	しんこうじしき = せいめいのう	しんこうじしき = せいめいのう	しんこうじしき = せいめいのう	しんこうじしき = せいめいのう
ボーナス 1	ボーナス 1	ボーナス 1	ボーナス 1	ボーナス 1	ボーナス 1
＊“やまとちん”	＊“やまとちん”	＊“やまとちん”	＊“やまとちん”	＊“やまとちん”	＊“やまとちん”

◆ちょっとねばれば、
人間のボーナスポイントもこれくらいはである。

◆こつちは最初からいる人間。比べるとかなり能力が低いよね。

訓練場

ここは冒険者の基礎トレーニング用施設である。迷宮探索を志願する者は、まずここで訓練を受けなくてはならない。



すいませーん!
冒険に出たいん
ですけど——!!



ではまず
名前を
登録する



名は
なんと
もうす?

どーせなら
強そうな
名前が
いいなあ…



アーノルド
シュワルツェ
ネッガーです!!

ブー!
だんめ



名前は
7文字まで
なのじや



んじゃ
ライガー
でいい
です



はいはい
ライガー
……と





キャラクター作りはここに注意しよう!!

| ボーナスポイントと性格はとても重要だ

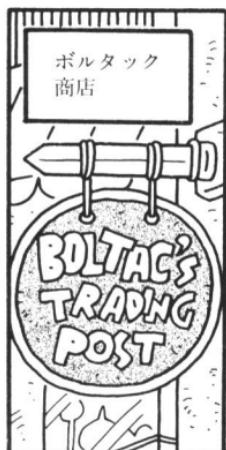
キャラクターを作るときにもらえるボーナスポイントは、きっちり決まっているわけじゃないんだ。ふだんは10くらいしかでないけど、運がよければ30以上でることだってある。だから少しでも強いキャラクターを作りたいなら、高いボーナスポイントができるまでねばるといいぞ。それから、善と悪はパーティをくむ事ができないので気をつけるようにね。

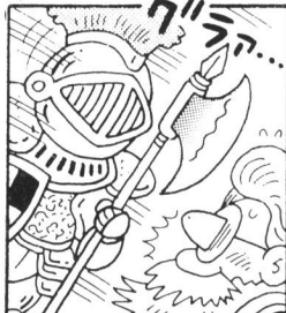
ASC II	???????? にんげん
せいいかくせん	なんかい
こくせいいちご	きめてください
うなづき	うなづき
しんこうしん	しんこうしん
せいめいりよく	せいめいりよく
うんのつよさ	うんのつよさ
ボーナス	18

ひづり	せんせん
せいいかくせん	なんかい
せいいかくせん	きめてください
うなづき	うなづき
しんこうしん	しんこうしん
せいめいりよく	せいめいりよく
うんのつよさ	うんのつよさ
ボーナス	18

● 20くらいのボーナスポイントなら、わりと簡単にだすことが可能。

● 性格を統一してキャラクターを作らないと、パーティが組めない。

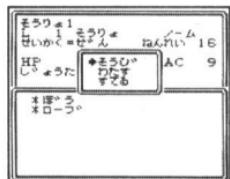




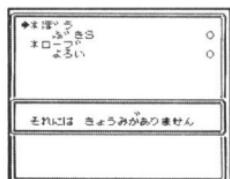
武器と防具は初めから持っているのだ!!

| 装備はしてないので きちんと装備しよう。

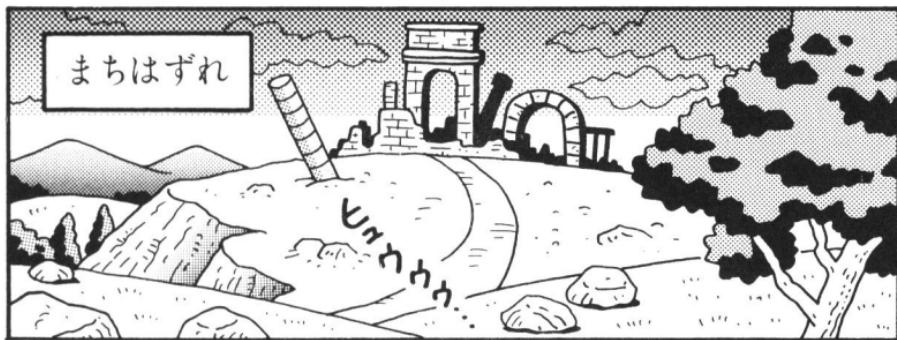
作りたてのほやほやのキャラクターでも、最低限の武器と防具はもっている。ただし、もっているだけで装備していないから注意しよう。一度ギルガメッシュの酒場に行くか、迷宮に入りキャンプをはつて装備すること。それだけでは装備が貧弱なので、パーティーのお金を集め、前衛の装備ぐらいはある程度強化してあげるといい。傷薬も忘れずにね!!



最初から持っている
武器や防具は、ウイズの世界では最低のもの。



その証拠に、ボルタック商店へ売りにいっても買ってくれない。







宝箱を開けるのは盗賊だけの仕事なのだ！

| 中身を調べるだけなら僧侶でもできるぞ

宝箱にしきかれたワナを調べ、そのワナをはずすのは盗賊の仕事だ。初めのほうではパーティーに必ず加えるべき職業なのだ。でも、盗賊のレベルが低いと、ときどきワナの種類をまちがうことがある。そんなときに役に立つのが僧侶のカルフォという呪文だ。ワナの種類をまちがえることが少なくなるぞ。盗賊のレベルが低いうちはお世話になろう。



カルフォ		カルフォモビリオモヤカツ	
トロ・ラブラン	1	229	229
レッド・ラブラン	2	175	175
レッド・スネーク	3	175	175
スネーク	4	65	65

◆盗賊たって、たまには宝箱のワナの種類をまちがえることもある。

◆僧侶のカルフォなら、唱える呪文に制限があるけど確率は高い。



プレーヤーの数だけ

冒険へ 出る前に こまかいストーリー は自分で創ろうッ !!

主人公はきみ自身！ 目的や行く場所を次から次へと決めつけられるほかのRPGとは、こここの部分がハッキリと違っているんだ。ゲーム自体の目的ぐらいいは教えてもらえるけど、それ以外のことはすべて自分で決断しなきゃならない。そこが「ウィザード

ドリイ」の一番の魅力なのだ。つまり、プレーする人が、それぞれのウィズの世界を創りだし、その世界の中で自由に遊べるってわけ。初めてウィズをプレーする人は、想像力をフルに働かせてプレーしてみよう。きっとおもしろさが無限大になるぞ!!

装備の強化は自分自身で

◆ゲームスタート時にボルタック
商店へ行ってもろくな物がない。

あ	1	せんし	AC	10
コ	一	せんし	100	0
---	うりきれ	---		
-	よろい	-	2500	
-	よろい	-	2500	
-	よろい	-	4000	
-	よろい	-	6000	
-	よろい	-	8000	
→	よろい	よろい		10000

アイテム集めは、ウィズの大きな楽しみのひとつだ。強力な武器や防具はお店に売ってないので、モンスターを倒し、そいつらが落としていくアイテムで装備を強化していく。当然、強力な武器や防具になればなるほど、手に入れるのがとても難しくなってくるんだ。だからこそ、いいアイテムを見つけたときの喜びは大きいぞ。きみも友だちに胸をはって自慢できるアイテムを見つけよう！



楽しみ方があるんだ

ゲームスタート！

①訓練場へ行こう
キャラクターを作つてパーティを組む

訓練場でこれから冒險をするためのキャラクターを作つう。そのあとギルガメッシュの酒場へ行き、パーティを編成するのだ。

②王宮へ行こう
お城へ行って何をするのか確認しよう

パーティーを組んだら王宮へ行こう。そこではこれから何をするべきなのか？冒險の目的をわかりやすく簡単に教えてくれるぞ。

③装備を整えろ！
ボルタック商店で武器や防具を買おう

作ったばかりのキャラクターは、最低の武器と防具しか持っていないんだ。それ以外の物は、ボルタック商店に買いに行こう。



分かれがワズズの流れだ!!簡単な

④いざ迷宮へ！
迷宮の入り口の指示どおりに冒險を開始

すべての準備が終ったら、『町はずれ』へ行こう。ここから迷宮の中へ入ることもできるし、冒險の再開もできるようになっているのだ。

⑤宿屋へ戻ろう
傷ついてHPがへったたら体力を回復しろ

迷宮の中を冒險してHPが減ってきたら、無理をせずに宿屋へ行こう。経験値がたまつていれば、そのときにレベルアップもするぞ。

冒險の始まる場所!!

リルガミン
の城下町



1



王宮

イベントをこなすごとに訪れてみよう!

最初は冒險の目的しか教えてくれないが、イベントをクリアしていくと、何回かメッセージが変わるので。

2



ギルガメッシュの酒場

仲間を捜してパーティーを組むところ

訓練場で作ったキャラクターを呼出しパーティーを組んだり、冒險の途中でパーティーを組み直したりできる。

3



宿屋

体力回復とレベルアップするときはココ

HPを回復する場所。高いお金をだせばだすほど、短期間でHPを回復できる。レベルアップもここです。

4



ボルタック商店

いらないアイテムは どんどん売っちゃえ

ゲームを始めたばかりのころはほどんど何も売っていない小さなお店だ。物を買う場所と考えるよりは、物を売る場所、いらない物を一時的にあずけておく場所、アイテムを識別する場所、と考えておいたほうがいいかも。

5



カント寺院

初めのうちはわりと お世話になる場所だ

死んだ仲間を生き返らせたり、石やマヒの状態になってしまった仲間を元にもどしてくれる。蘇生呪文のディヤカドルト、治療呪文のディアルコ、マディを僧侶が覚えるまでは、何回となくお世話になることだろう。

6



訓練場

キャラクターを作っ たり転職するところ

キャラクターを作ったり、消したり、名前を変えたりすることのできる場所だ。また、それ以外の特別な利用方法として、現在の職業から違う職業へと転職させたり、キャラクターをほかのソフトへ転送させたりもできるぞ。

7



町はずれ

迷宮に入るか冒険を 再会するときに利用

迷宮の入口となっていて、迷宮に入るときに利用する。また、“ぼうけんのさいかい”を選べば、冒険を中止したその場所から冒険を再開できるのだ。つまり、迷宮の中にいても好きなときに冒険がやめられるってわけだ。



町がひとつしかなくた
つて十分だぜッ!!

5つの種族の中から自分の好きなものを選ぼう!!

■種族

種族によってむいてる職業というのがあるぞ

ウイズの世界には5つの種族というものがあって、これにはとても重要な意味が隠されているのだ。その意味とは種族によって、むいてる職業、むいてない職業があるということ。どうせキャラクターを自分で作るなら、なるべく役に立つキャラクターを作りたいもの。となれば、その職業にむいた種族を使ってキャラクターを作ったほうが、最終的には冒険の役に立ってくれるというわけなのだ。



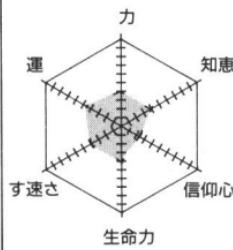
■種族によって、特性値(初めの強さ)

種族	???	???	???	???	???	種族
せいいかく	=セイ	=セイ	=セイ	=セイ	=セイ	せいいかく
とくせいいちこ	きめて	くださ	きめて	くださ	きめて	とくせいいちこ
ちから	→	→	→	→	→	ちから
しんごう	→	→	→	→	→	しんごう
せいめい	→	→	→	→	→	せいめい
すばすば	→	→	→	→	→	すばすば
やさ	→	→	→	→	→	やさ
うんのつよみ	→	→	→	→	→	うんのつよみ
ボーナス	→	→	→	→	→	ボーナス
力	運	知恵	すばすば	やさ	うんのつよみ	ボーナス

■人間



初めの強さ



有利な点

はっきりいって、これといったズバ抜けたよい点は見られない。しかし、特性値全体のバランスがとてもよいので、速さのある戦士、体力のある魔法使いを作るなら、人間が1番むいているだろう。逆に信仰心は最低なので、僧侶にするのはむいていないぞ。

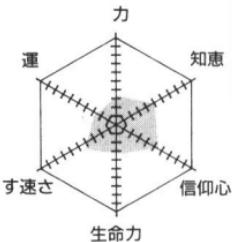
感情移入のしやすさではナンバーワンだっ!!

見てもわかるとおり、ぼくたちと同じ種族だ。ということは、これといった特技のない、ありふれた種族というわけだ。そのかわり、同じ種族なのでキャラクターにはすんなりとなじむことができるだろう。わりとオールマイティーに職業を選べるのもうれしいね。

■エルフ



初めの強さ



有利な点

知恵と信仰心の特性値がそれぞれ10とかなり高く、ふたつを合わせると、5種族の中で最高に。この特性値なら、知恵と信仰心を重視するピジョップは、まさにはまり役だ。ただし、生命力が低く最初のうちは死にやすいので、大事に育ててあげよう。

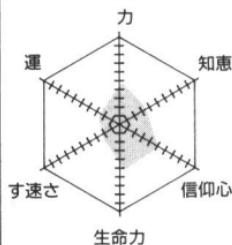
呪文を使わせたら世界一!? の種族なのだ

5種族の中でもっとも人間に近い姿をしている。ただ人間よりも背が高く、顔立ちは美しく、そして生命力がとても低い、というのが大きな違いだ。本当ならエルフというのは長生きの種族だが、ウィズの世界では生命力が低いため、蘇生率が悪くロストしやすい。

■ドワーフ



初めの強さ



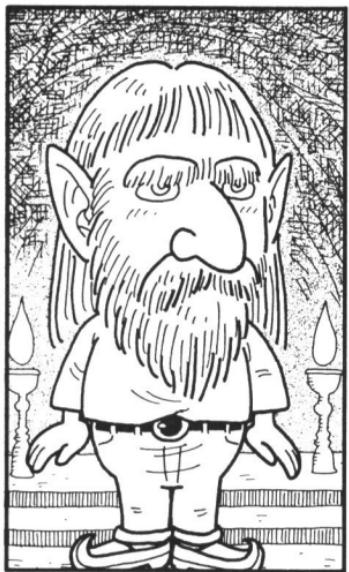
有利な点

体はちいさいけど、力と生命力は5種族の中でナンバーワン！ パワーがあり、しかもタフな種族なのだ。となれば、むいている職業はただひとつ。モンスターと直接ぶつかり合う前衛の戦士だ。す速さが低いのがタマにキズだが、HPの高い戦士になるぞ。

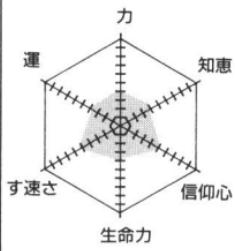
パワフルでタフな肉体はまさに戦士むけだ!!

小人族の彼らは、成人でも身長が120センチというとてもちいさな種族だ。だが、そのちいさな体には、信じられないほど強力なパワーが隠されている。彼らを戦士としてパーティーに参加させておけば、ドwarfという種族がいかに頼りになるか実感するだろう。

■ノーム



初めの強さ



有利な点

信仰心とす速さが10で、生命力も8とわりによい。この特性値をいかすなら、僧侶という職業が一番だろう。呪文を覚えるのと唱えるのが、どの種族よりも早いのだ。しかも、生命力もわりとよいので、HPが高く死ににくい僧侶に育ってくれるだろう。

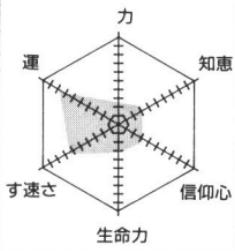
欠点がひとつもないバランスの取れた特性値

彼らはドワーフにとても近い種族だ。そのため外見がとてもよく似ている。ただし、身長が90センチでドワーフよりもちょっとだけちいさく、大きな鼻をしているので、すぐに区別することができるだろう。特性値のバランスがよいので、職業選びのラクな種族だ。

■ホビット



初めの強さ



有利な点

す速さと運の特性値が異常に高い。これは5種族の中でもダントツ1位の数値なのだ。むいている職業はというと、これはもう運とす速さを必要とする盗賊しかないだろう。なんといっても、ホビットが生まれながらにして選べる職業が盗賊だからね。

す速さと運は天下一品！ 盗賊はまさにハマリ役

5つの種族の中でただひとつだけ、ボーナスポイントを振り分けなくても、盗賊という職業を選べる種族だ。外見は人間とそっくりだが、小人族のため成人でも身長は90センチをこえない。また、足の裏に毛がはえていて、クツをはく必要がないのも特徴のひとつだ。



種族選びはキャラ・メイクの基本です！

●昔は種族の意味すらしらなかつた

宮野 洋美

● ウィザードリィ歴10年。ウイズの単行本を5年間も作り続けてきた、ウィズ・フリークの編集者。現在は、MSXマガジンの編集長。

昔（10年前のことだから本当にひと昔だ）、ぼくがまだログインの創刊号の編集スタッフだったころ、初めて本格的にプレーしたパソコン・ゲームがじつは『ウィザードリィ』だったりするのだ。

当時、アメリカにいた特派員に「いまアメリカでいちばん売れているコンピューターゲームを送ってくれ」という指令を出したところ、やってきたのがアップル版のウイズだったのだ。ゲーセンではよくゲームをやったし、アクションものならパソコンでも少しはやってみたけれど、思考型（という言い方をしたのだ、当時は）のゲームをやるのは初めてだった。

なにしろ最初はデュープリケートディスクを作るとることがわからなくて、ゲームを始めるまでずいぶん時間がかかってしまった。ようやく始まつたところで直面したのはレイス（種族）を選ぶところだった。

ウィザードリィの単行本を作り続けて5年、のいまとなっては種族の解説

などスラスラだが、そのときには困った。ヒューマンはいいにしても、そのほかがまったくわからない。かろうじて『ホビットの冒険』を読んでいたからホビットのイメージはつかめたけど、ホビットのキャラクターを作る意味なんかは全然わからない。かくして、いいかげんにキャラ・メイクをして、迷宮に挑み、いちはやく人間の戦士になっていた自分のキャラの死を目撃することになったのだ。もちろんあのキャラも同様にして死んでいった。

余談だが、ぼくの名前のついたキャラは運が悪いらしく、安田均さん（知る人ぞ知るゲーム界の重鎮）がプレーしていたゲーム中のMIYANOというキャラは、迷宮の中で行方不明になってとうとうみつからなかったそうだ。電子の迷宮の中でいまも自分がさまよっているかと思うとどうも気分が悪い。

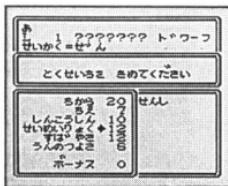
キャラ・メイクの基本は1にも2にも種族選びのところから始まる。でも、どういうわけか自分の名前のついたキャラは人間にしちゃうんだよね。

キャラクターの強さ

特性値

ボーナスポイントを うまく振りわけよう

種族によって基本の特性値というものが決まっている。でも、キャラクターを作るときに、ボーナスポイントというのをもらえるので、少しは強くすることができるんだ。それによってなれる職業というものが決まってくるので、よく考えながら振りわけるようにしよう。



◆もし戦士の職につきたいなら、力の特性値を上げるのだ。

◆力の特性値が高ければ、敵に与えるダメージも多くなる。



特性値には6つの要素があるッ！

攻撃力の強さ に関係がある

ちから

攻撃成功確率のことで、これが高いほどどちらの攻撃が当たりやすくなる。まあ、簡単にいっててしまえば、攻撃力の高さと思ってもらえば結構だ。

HPのふえか たに関係あり

せいめいりりょく

HPの増えかたに関係のある数値で、高ければ高いほどHPの増えかたも大きい。逆にこの数値が低いと、蘇生率(生き返る確率)が悪くなってしまうぞ。

魔法使いにな るために必要

ちえ

魔法使い系の呪文を覚えていくのが、早いか遅いかを決める数値だと思えばいい。知恵が低いと新しい呪文を覚えにくいやし、使用回数もなかなか増えないぞ。

攻撃のとき 必要な特性値

すばやさ

速さが高ければ、戦闘のときの行動が早くなり、先制攻撃がしやすくなる。また、盗賊が宝箱のワナをはずすときの成功率にも大きく関係しているのだ。

僧侶になるた めに必要だ！

しんこうしん

知恵と似たようなもので、僧侶系の呪文の覚えかたに関係してくる特性値だ。僧侶系の呪文を覚える早さ、使用回数の増えかたを決める数値と思えばいい。

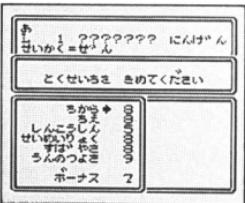
いろんな意味 で重要なのだ

うん

は特性値で決まる!!

いつもいいボーナスポイント
がでるとは限らないぞッ!!

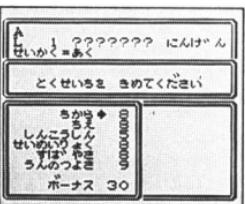
ボーナスポイントが多ければ、
それだけ特性値もよくなり、強い
キャラクターを作ることができる。
とはいものの、ボーナスポイント
がいくつもらえるかはランダム
なので、すべては運まかせなのだ。



ふだんのボーナスポイントはこれくらいだ。

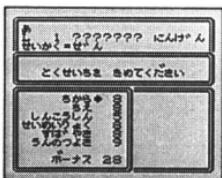
でないなら、でるまでねばろう
高ボーナスポイント!

ボーナスポイントの平均値は、
普通だとだいたい10前後だ。でも
10前後のボーナスポイントじゃ職
業を選ぶのでせいいっぱい。強い
キャラクターを作るなら、せめて
20以上のポイントは必要だぞ。

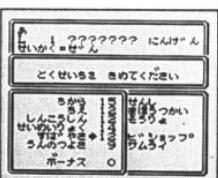


運がよければ、こんなすごいポイントもできる。

ボーナスポイントが低け
りゃリセットしよう!!



ボーナスポイントが20以上にもなれば……。



初めてから級職の侍を作れるぞ。

キャラクターを作るときに、もしボーナスポイントが10前後なら、まよわざりセットしよう。何回かやり直していれば、そのうちきっと高いポイントが出てくるぞ。強いキャラクターを作るためだから納得するまでやりなおそう。

ランダムででる ボーナスポイント



レベルアップするといつしょに特性値も変わるぞ

特性値はいつも上がるとは限らないんだ!!

特性値はレベルアップと同時に少しずつ上がっていくんだ。でも上がるときはいつも1ポイントずつで、3、4ポイントもいきに上がる、なんてことは絶対にない。しかも、いつも上がっていいとは限らないのだ。ついていないときは、せっかく上がった特性値、たとえば“ちから”などの特性値が、レベルアップするたびに下がってしまうときもある。



上がり方がどうしても気に入らないときはヒキヨー技だけリセットを押そう！

■レベルアップで時毎に変化する特性

どうモウ	くう	どうモウ	く	ホビット
さいかく	=	ちゅうりう	ねんれい	16
HP	37/39	AC	1	
じゅうたい=せいしょう				
けいけんち	70696			
コールド	6			
しんこうしんを	えた			
うんのつよさを	うしなった			
8ヒットポイントを	えた			

職業が戦士なのに、レベルアップのたびに“ちから”的性値が下がってしまったなら、せっかくレベルアップした意味がない。そこで紹介するのがこの超ヒキヨー技のリセットだ。レベルアップのとき、もしその職業に必要な特性値が下がってしまったら、宿屋を出ないうちにリセットするのだ。こうすればデータがセーブされないから、もう一度宿屋に泊まりレベルアップをやり直せるぞ。

■ゲーム性をこれすからあらまわりおススメできない

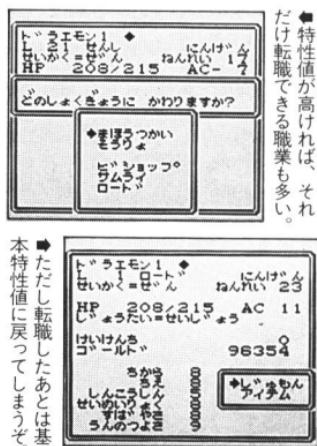
トーラエモン1	8	ロード	にんげん
せいかく	=	ゼン	ねんれい 23
HP	180/221	AC	7
じゅうたい=せいしょう			
けいけんち	103657		
コールド	102979		
ちからを	うしなった		
すばやさを	えた		
うんのつよさを	えた		



特性値をあまり見ているとあとでひどい目にあうぞ!!

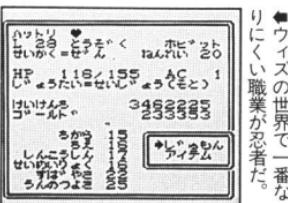
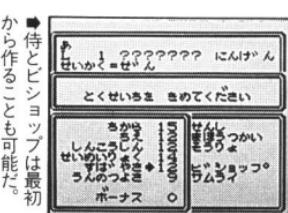
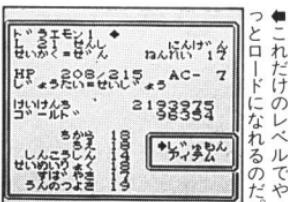
転職にも大きく関係してくる特性値だぞ!!

ウィズの世界では、自分の気がむいたときに、好きな職業へ転職することができる。とはいってもやはり最低限の条件は必要だ。そのキャラクターの性格と、職業に見合った特性値。このふたつがそろってないといけない。ただし、上級職へなろうとさえ思わなければ、このふたつの条件をそろえるのは簡単だ。一般職は特性値があまり高くなくてもなれるからね。



上級職になるには特性値が高くないと転職できないのだ！

上級職に転職することは、とても難しいことだ。それはなぜかというと、特性値の設定がとてもきびしいからだ。侍やビショップくらいなら、ボーナスポイントが良ければ作ることができるけど、忍者とロードは、各特性値がかなり上がりないと転職できない職業なのだ。

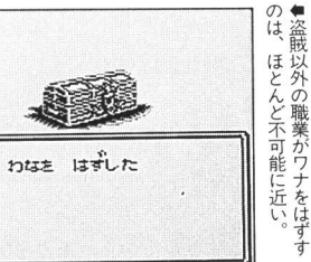


職業は全部で8つ！

職業

職業には4つの役割 がちゃんとあるのだ

職業の数は全部で8つと多いような気がするけど、冒険中の役割というのは4つしかないんだ。まずひとつめは、武器を使い直接攻撃をする職業。ふたつめは、呪文を使って攻撃する職業。3つめは、傷ついた仲間を呪文で治療する職業。そして4つめが、敵のもってた宝箱のワナをはずし、中身を取り出す職業だ。このうちどれかひとつでもたりないと、まともに冒険できなくなるぞ。



一般職と上級職のふたつの職に別れているんだ！

全部で8つある職業は、一般職と上級職のふたつの種類に区別することができる。その数はちょうど半分で、一般職が4つの職業。上級職も4つの職業となっている。もちろん、上級職というだけあって、上級職の4つの職業はどれもみな冒険に有利な職業となっている。ただし、条件もキビシイので、最初のうちは一般職で修業をして、その後で転職するパターンがおススメかもね。



ちゅうりつのはりい
よそい 5000

*せんじ
*まほうつかい
*もうりやく
*こうりゅう

*かわのこて
*しんらうのからみ
*まき
*オーディンのひぐみ
*まちゅうりつのはりい

◆一般職と上級職とでは、装備できる武器や防具も違ってくる。中にはどんな強力な武器や防具もあるのだ。

■もちろん装備の違いもあるが、それ以上に違うのが特徴だ。戦士系の役割なのに呪文が使えたりする職業だってあるぞ。



きみはどれを選ぶ!?

■一般職 誰にでもすぐになることのできる職業がこいつだッ!!

一般職はキャラクターを作るとき、すぐに職業につけるためのもの。だから種族の基本特性値に、ほんの少しボーナスポイントを振り分けるだけですむようになってい

るのだ。とはいってもまったく使いものにならないか、というとそうでもない。レベルアップしていくば、一般職だけのパーティでも十分に冒険をすることができます。

唯
一
ホ
ビ
ッ
ト
が
盗
賊
に
な
れ
る
だ
け
だ
く
て

あ	1	????????? ホビット
せいかく = あく		
どくせいちを	きめてください	
ちから →	5	
しんこうしん	2	
せいめいりょ	1	
すばやさ	1	
うんのつよき	1	
ボーナス	10	

初
め
に
も
ら
え
る
ボ
ナ
ス

あ	1	????????? ノーム
せいかく = ゼク		
どくせいちを	きめてください	
ちから →	7	
しんこうしん	10	
せいめいりょ	8	
すばやさ	10	
うんのつよき	7	
ボーナス	10	

■上級職 条件はキビシイけどそのかわりキャラクターがうんと強くなる

一般職の職業を、ふたつあわせた能力を持つ職業、とでも考えてもらえばよい。たとえばビショップなら、魔法使い系と僧侶系の呪文、両方が使えるというようにね。ただし、成長は一般職よりも遅いのだ。



つきかかった
そして 4かい ピットして13の
ダメージをあたえた
アイストラゴンの くじをはねた

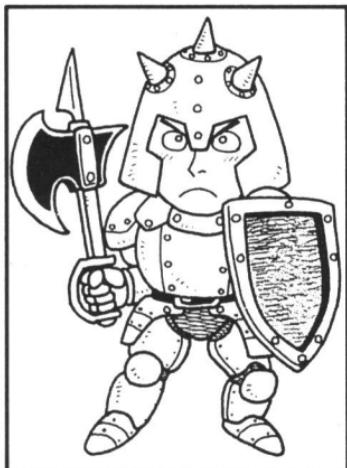
■忍者になれば、宝箱のワナもは
ずせるうえに、クリティカルヒツ
トで敵の首を一撃ではねてくれる。



一般職

戦士

肉弾戦ならまかせとけ 力が自慢の職業だ!!



力	知恵	信仰心	生命力	す速さ	運
11	-	-	-	-	-

●どんな性格でもなれるぞ!

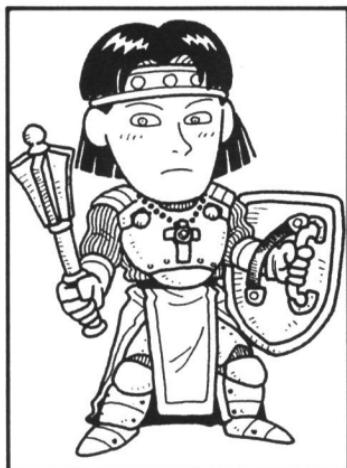
戦闘の中心となる職業で、武器を使って直接モンスターを攻撃する。パーティーのなかでは、もちろん前衛の位置に並べておくのが常識だ。戦士を作るときの注意は、力の特性値をできるだけ上げておくこと。

●ほとんどのものが装備可能

よほどのマジックアイテム以外は、どんな武器でも防具でも装備することができる。最強の装備は“ミヨルニールハンマー”と“ミスリルプレートメイル”だ。

僧侶

僧侶がいるから安心して冒険できるのだ!!



力	知恵	信仰心	生命力	す速さ	運
-	-	11	-	-	-

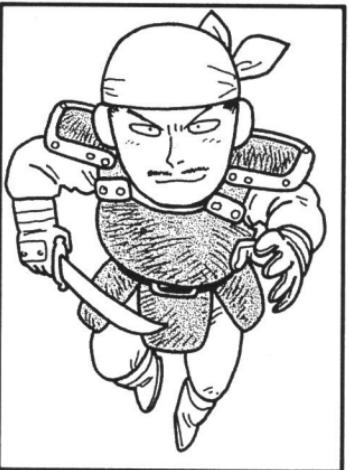
●中立はなることができない

パーティー全体の健康を管理するだいじな役目以外に、呪文攻撃や肉弾戦も可能な、わりとオールマイティーな職業だ。また、カルフォを使えば宝箱のワナも調べられる。盗賊のレベルが低い場合はたよりになる。

●剣は装備できないのだ

剣はまったくダメだが、防具はほとんどのものが装備できる。最強装備は、“エルフのくさりかたびら”に“いかずちのつえ”。盾は装備することができないぞ。

盜賊

宝箱を開けるなら盗賊
をおいてほかにいない

力	知恵	信仰心	生命力	す速さ	運
-	-	-	11	-	-

●善はなれない職業だ

冒險をするときに絶対に欠かせない職業が盗賊だ。なぜなら、モンスターを倒したあとに残る宝箱のワナをはずせるのは、手先の器用な盗賊だけだからだ。箱を開けられなきや、アイテムを入手できないからね。

●装備はとても貧弱だぞ

はっきりいって装備はもうしわけ程度のもの。最強の武器は“ヘビクロスボウ”。よろいは“ごうかなかわよろい”とホントに貧弱なものしか装備できない。

魔法使い 呪文攻撃が専門。戦闘中とてもたよりになる



力	知恵	信仰心	生命力	す速さ	運
-	11	-	-	-	-

●性格に関係なくなれる

ゲームボーイ版のウィズは、ファミコン版のものよりも呪文攻撃のお世話になることが多い。ということで、マロールやティルトウェイトの使えるマスターレベルの魔法使いは、かなりたよりになるだろう。

●今回は装備が豊富だ

以前はローブ類しか装備できなかつたが、今回の最強装備は、“みどりのローブ”、“まほうのずきん”、“ウインドソード”とかなり豪華になっているぞ。

|上級職|

ビショツプ

ふたつの呪文を使いこなす呪文の専門家!!



力	知恵	信仰心	生命力	す速さ	運
一	12	12	一	一	一

●善と悪の性格がなれる職業

魔法使い系と僧侶系の呪文がふたつとも使って、そのうえ僧侶と同じで接近戦も可能な職業だ。しかも、手に入れたアイテムをその場で識別することができる。パーティーの中に、ぜひともひとりはほしい職業だ。

●装備は僧侶と同じなのだ

装備の面では僧侶とまったく同じ。盾が装備できないので装備が弱いきもするが、それでも盗賊や魔法使いなどよりは、よっぽどマシな装備ができるぞ。

侍

魔法使い系の呪文も使いこなせる剣の達人だ！



力	知恵	信仰心	生命力	す速さ	運
15	11	10	14	10	一

●悪の性格ではなれない職業

侍の一撃は、レベルが上がれば上がるほど強力だ。とくに“むらまさ”などをもたらした日には、モンスターの死体の山ができるだろう。それと魔法使い系の呪文もつかえるので、戦闘では何かと役に立ってくれるぞ。

●ほとんどのものが装備可能

基本は戦士とおなじだが、装備できる剣は戦士やロードよりも多い。侍の職業を選んだからには、やはり“むらまさ”を見つけだして装備させたいものだ。

忍者

素手でモンスターの首 をはねる戦闘のプロ！



力	知恵	信仰心	生命力	す速さ	運
15	17	15	16	15	16

●悪の性格だけがなれる職業

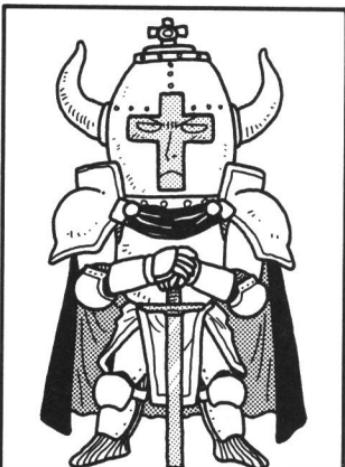
忍者の特長はなんといってもクリティカルヒットだ。その効果はかなりのもので、どんなにダメージがちいさくとも一撃で敵の首を切り落とすことができる。また、盗賊同様、宝箱のワナをはずすこともできるのだ。

●高レベルならハダカが一番

武器は“しゅりけん”が理想だが、素手のほうがクリティカルヒットはでやすい。それと、3レベルごとにアーマークラスが1ずつ低下するという利点もあるぞ。

ロード

僧侶の能力ももつエリートクラスの戦士だ！



力	知恵	信仰心	生命力	す速さ	運
15	12	15	15	14	15

●善の性格だけがなれる職業

戦士の中でも、エリート中のエリートしかなることができない職業だ。剣の腕前はもちろんのこと、僧侶系の呪文をつかうこともできるので、パーティー全体が大ダメージをうけたときなど、とても役に立つぞ。

●ほとんどのものが装備可能

“せいなるよろい”を装備させると、クリティカルヒットがでやすくなるので、この鎧はぜひとも手に入れたい。装備できる最強の武器は“エクスカリバー”だ。

自分の性格に合った

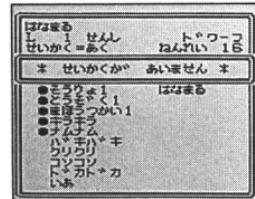
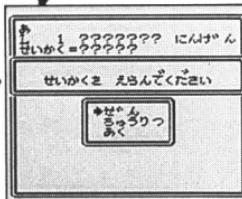
パーティー編成 プレーする人によつてパーティーは違う

職業や種族、性格などの設定がとても細かいから、プレーする人によってはパーティーの内容が違ってくるのはあたりまえ。どんなパーティーを組もうが、それはプレーする人の好みだから、絶対有利な究極のパーティーなんてのはない。ただし、パーティー全体をうまく働かせるには、肉弾戦をする職業、魔法使い系の呪文を使う職業、僧侶系の呪文を使う職業、宝箱のワナをはずす職業、の全部で4つの職業はかならずほしい。4つの職業がそろわないと、冒険がとても苦しくなるんだ。



性格によってはパーティーが組めないんだ！

パーティーを組むときに注意してほしいのが、キャラクターの性格だ。善と悪の性格は同じパーティーを組めない。中立の性格なら善と悪のどちらかわともパーティーが組める。ただし、どうしても善と悪のパーティーが組みたいという人は、善と悪が別々に迷宮に入り、そのあと迷宮で“仲間をさがす”コマンドを実行しよう。この方法なら善と悪はいっしょになれるぞ。



◆性格を決めるときは、パーティーの構成を必ず考えよう！

◆性格が違うと、ギルガメッシュの酒場で仲間にできないのだ。



パーティーを組もう

自分の作ったパーティーに不安を感じた人はいないかな？

ウィズを始めたばかりの人は冒險の途中で「本当にこのパーティー構成でよいのかな？」とふと不安になったことはないか

な。もし、そういった不安を感じた人は下の4つの項目を見てほしい。きっと不安を消してくれるパーティーが見つかるぞ。

必要
か
不安
にな
ら
ん
い
？
人
■ 肉弾戦をする戦士は何人



ドラエモン1は アイストラコンをなぐりつけた



しづかは マディセ とはまたジャイアンの ヒットポイントはかんせんにかわいいおかした

■ 回復呪文を使う僧侶は何人



1 攻撃する人間の数が少ないような気がするんだ？

戦士が少ないとと思っているあなた。そんなあなたに合うパーティーは、36ページの“いけいけタイプ”でしょう。



2 戦士の攻撃力だけじゃたよりない気がするけど？

戦士の攻撃力をいまいち信用できないあなたは、36ページの“呪文攻撃重視タイプ”がピッタリです。



3 回復呪文を唱える人は何人くらい必要な？

あなたはたぶん、迷宮内ですぐに死にそうになるタイプです。37ページの“命を大切にタイプ”がいいでしょう。



4 上級職は最初からいなくても本当にいいのかな？

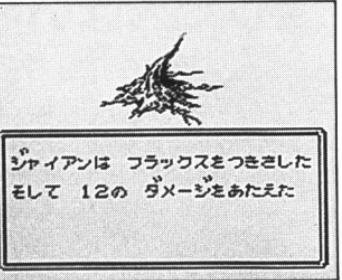
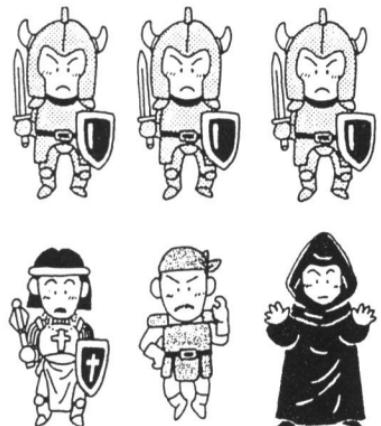
上級職へのあこがれが強いあなたには、37ページの“上級職重視タイプ”的パーティーがピッタリでしょう。

冒險を成功させるコツ
はパーティーにある!!



いけいけ
タイプ

パワー重視!! 体育会 系ノリのパーティーだ



呪文の効かないモンスターと戦うときは、戦士の直接攻撃がすぐ有利で、大ダメージを与えられる。

武器による直接の攻撃力を上げるには、単純に戦士の数を増やしてあげればいい。つまり前衛3人をすべて戦士に。次を僧侶、盗賊、魔法使いの順番でパーティーを構成するのだ。呪文がすくなくなるけど攻撃力は上がるぞ。

呪文攻撃
重視タイプ

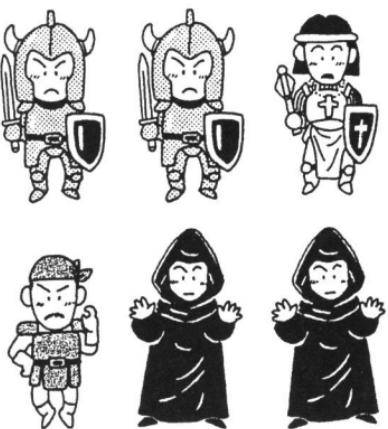
攻撃呪文の連発でモン スターをやっつけろ!!

戦士がふたり、僧侶がひとり、盗賊がひとりに、魔法使いがふたり。呪文攻撃を重視したタイプなので、魔法使いがマスターレベルになるまでは苦しいが、それ以降は強力な攻撃呪文がバシバシ使えるようになるのだ。



すねおは テイルト ウェイトを
となえた
おくじょちゅうは 88の
ダメージをうけた

←最高の攻撃呪文ティルトウェイトが、1ターンで2回使えるようになれば、もうこわいものは何もない!!



命を大切に
タイプ

**年中無休!! 治療体制
はバッヂリなのだッ!!**



治療呪文の使える僧侶がふたりに、戦士がふたり。あとは盗賊と魔法使いをひとりずつのパーティ構成とする。もし僧侶がひとり死んでしまったとしても、もうひとりいるので、全滅の確率が低くなるタイプだ。

1 フラックス

512

まほうつかいの しゃくもん
○／○／○／○／○／○／○

ワ ミル
イ テ
イ テ
イ フェ
ト イ
ク ロ

←完全回復呪文のマディを使えるキラクターがふたりいれば、安心してモンスターと戦うことができるぞ。

上級職 重視タイプ

育ちは遅いけど将来が 楽しみなパーティーだ

フムライ	サムライ	エルフ	14
せいかく=あくらうりつ	ねんりい		
HP 12/12	AC		8
し=ようたい=せいし=よう			
だれを しらべますか?			
フムライ	1/2	1/2	1/2
セハルレ	1/2	1/2	1/2
セヒン	1/2	1/2	1/2
セヒン	1/2	1/2	1/2
まほうつかい	4/4	4/4	4/4

←侍とビショップは、ボーナストイ
ントしたいで、最初から作ることの
できる上級職だ。成長は遅いけどね



成長させるのに時間がかかるが、侍をふたりにビショップをひとり、あとは僧侶、盗賊、魔法使いをひとりずつ作ってプレーする。侍の攻撃力は頼りになるし、ビショップはアイテムの識別ができるのでとても便利なのだ。



気になるあの人の パーティー構成!?

●スーパー忍者のひとり旅!!

堀井雄二

● ウィザードリィ歴10年
『ドラゴンクエスト』の作者として超有名な人。だが熱狂的なウィズ・ファンということを知る人は少ない。

はじめてウィズをしたときのパーティーはね、やっぱり『戦士』『戦士』『盗賊』『僧侶』『魔法使い』『魔法使い』と手堅く順当なパーティーで始めたね。それで、だいたいレベルが上がると、クラスチェンジして変わってきて、最終的には『魔法使い』の魔法が使える『戦士』と『僧侶』の魔法が使える『戦士』。さらに両方使える『君主』。これを育てて3人だけで行っちゃう。で、なんで3人だけで行くかっていうと、そのほうが経験値が倍上がるから。で、ひどくウィズに凝っていたときは、ひとりで冒険に行っちゃったりもした。

ボクが楽しんだ遊びかたとして『スーパー忍者』を育てるってのがあるんです。『スーパー忍者』を作るには経験値ムチャクチャいるんです。とりあえず『戦士』を育ててHPをメチャメチャ上げてから『僧侶』にクラスチェンジ。『僧侶』にすべて呪文を覚えさせて、『魔法使い』にまたクラスチェンジ。さらにそのあと戦士にすれば、『僧侶』『魔法使い』の呪文を両方使って、HPの高

いキャラクターができる。そうするどね、たったひとりで冒険できちゃうわけよ。4階とか楽勝でひとりで行けちゃうんで、なんと経験値が6倍に!非常にポンポンレベル上がる。

ここで大切なのがセーブ! パラメーターの上がりが悪いときにリセット! で、一番良い値を取ってとにかくステータスを上げ最終的に『スーパー忍者』にするんです。

最後まで『スーパー忍者』ひとりでワードナ倒したことあるけど、アップル版でやってたから、ワードナを一回倒しても何回もできるわけ。だから何回もやつけてはだしに行ったの。そのうちに友好的なワードナがいたりして。笑わせてもらいました。それから迷宮の入り口にキャラクターを5人待たせ、『スーパー忍者』でワードナを倒しに行くんです。その帰りにその5人のキャラクターを拾って町にもどる。すると全員に称号がつき、巨大な経験値が入るわけ。レベルがイッキに上がっておもしろいですよ。(談)



DUNGEON MANUAL

冒険をするための心構え	40
迷宮の構成と仕掛け	42
戦闘モード	48
魔法使い系呪文一覧表	60
僧侶系呪文一覧表	62

ちょっと待った!!

迷宮なんてこわくない！

一冒険5ヶ条

1. 装備をひとつひとえ6人で冒険にでる
2. メンバーの状態に注意する
3. 地下に降りたら保護用呪文を！
4. デュマピックを唱えて位置確認
5. 冒険を再開すると必ず北を向く

一步一歩慎重に！ 気配り・目配り・方向確認

迷宮の中には危険がいっぱい。一步足を踏み入れたとたんにパーティが全滅、ってこともある。地下迷宮 자체が巨大なワナといってもいいくらいなのだ。そこで、冒険に欠かせない5カ条を上にまとめた。右ページの1～5でくわしく説明しているので、5カ条と対応させて覚えてくれるといいな。



まほうつかい 14 まほうつかい にんげん	まほうつかいの しゃくわん ララララララノノノノノノノノ
せい う	そりやきの しやくわん ロロロロロロノノノノノ

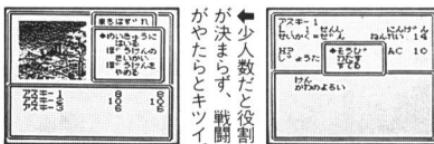
パーティは、ぜんわつしました
▲道に迷ったらあわてずデュマ

↑道に迷ったらあわてずデュマ ↑ムリがたたって全滅。ダラダピック。現在位置を確認しよう。ラと冒険を続けるのは危険だ！

冒険前にチェックだ

1. 6人以下のパーティーでは戦力不足!!

何人でパーティーを組んでも自由だけど人数が少なければ、それだけ戦う人が少なくなるってこと。戦闘が重要なのに、ろくに戦えないんじゃ生き残れない。もちろん装備は強化すること。



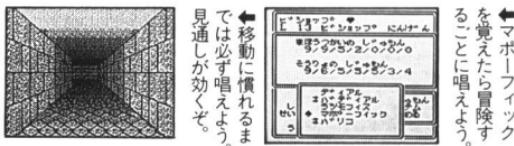
2. "まひ・いし・どく" は急いでなそう

冒険していると、マヒや毒などキャラクターの状態に変化があることがある。戦闘中や宝箱のワナでなる場合が多く、放っておくと死んでしまうことがあるのだ！ 急いでディアルコやラツモフיסを唱えてあげよう。



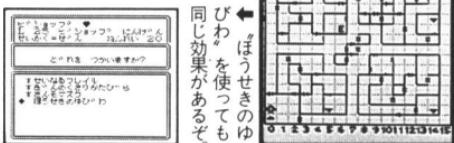
3. ロミルワ、マポーフィックを忘れずに唱えよう

安全に迷宮内を歩くために欠かせない呪文がある。4歩先まで見通せるロミルワやパーティー全体のアーマークラスを2低下させるマポーフィックだ。どちらも城に帰るまで効果は続くぞ。



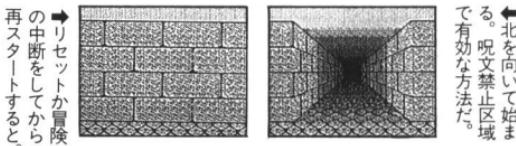
4. 現在位置と目的地をチェック！

冒険中、迷子にならたらデュマピックを唱えよう。たちどころにいまいる場所がわかつてしまうのだ。何階のどの位置でどの方向を向いているかまでハッキリと。魔法使い系呪文のレベル1なので早い段階で覚えられるぞ。



5. 方向がわからなくなったらリセットしよう

デュマピックが唱えられず、しかも方向がわからなくなったら？ こんなときは一度セーブしてからリセットしよう。そして冒険を再会すると、必ずセーブした地点で北を向いて始まるのだ。

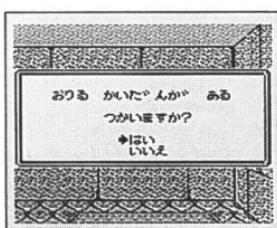


迷宮の中には仕掛けがいっぱい詰まってる！

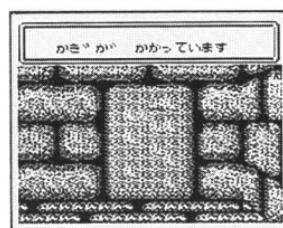


16種類の仕掛けの見つけかた、かわしかたはこれ！

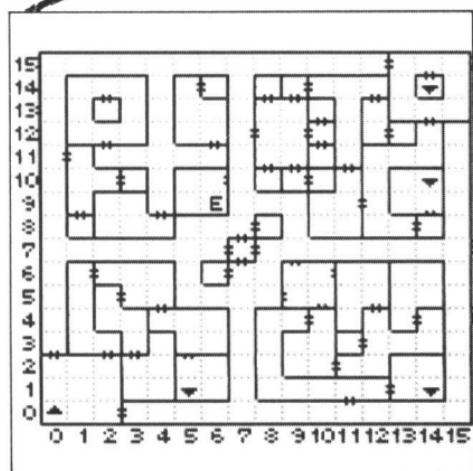
ただでさえ入り組んでいるのに、迷宮の中は仕掛けでいっぱい。気をぬくと全滅のおそれもあるので、いつも慎重に！デュマピックを唱えても仕掛けの位置まではわからないから、変わったことがあったらマップに書き込むクセをつけよう。次に迷宮を冒険するときの手がかりにもなるぞっ！



▲上り下りできるふつうの階段。乗ると爆発、なんて仕掛けはないよ。



▲カギがかけられているドアもある。こじ開けてもワナは飛びださない。



記号	意味
—…	カベ
+…	ドア
π…	シークレットドア
π…	一方通行のドア
E…	エレベーター
▲…	上り階段
▼…	下り階段
■…	通ったことのない区域

上の記号はデュマピックを唱えたときマップに表示されている仕掛け。シークレットドアは、発見するまではただの壁になっている。

ドア

Aボタンを押せば開く

通路と通路を仕切っているふつうのドア。とくに危険はない。たまにカギがかかっていることがある。この場合はこじ開けて通るのが正解。

見つけかた 手前まで歩いて行けば、自然に見えてくる。Aボタンを押すことで通れる。

かわしかた 出入りが自由なので危険はない。ただ、モンスターと出会うのはドアを通過したときがほとんど。覚えておこう。



一方通行のドア

後もどりできないドア

見つけかた 見た目はふつうのドアとまったく同じ。つまり、一度通過してみるしかない!!

かわしかた 通ったことがあれば、デュマピックで確認できる。まだのときは、テレポート用アイテムを持っていったいところだ。

通過したところは、イベントの近くか出口の近くかに大別できる。もし通過して戦闘になってしまって、逃げればドアの前にもどることができる。



シークレットドア

見破るまでただの壁

見つけかた 隠しドア。壁に向かって“ドアを‘さがす’をおこなえば見つけることができるぞ。

かわしかた シークレットドア自体に危険はない。一度見つけてしまえば、あとはふつうのドアとして使うことができるのだ。

危険度



すべて歩いたはずなのにデュマピックを唱えるとまだ黒い部分が残っている。こんなときは、どこかにシークレットドアが隠されているのだ。

ダークゾーン

視界のきかない暗闇

光がいっさいとどかない場所。手探りで移動するしかないのだ。ロミルワを唱えていても、ダークゾーンに入ったとたん効果が消えるぞ。

見つけかた 手前まで行くと暗闇が広がっているので見分けられる。入ると視界がきかない。

かわしかた 慣れないいうちは、こまめにデュマピックを唱えて位置を確認しながら進む。複雑な通路ではとくに気をつける。

危険度



呪文禁止区域

呪文を封じられる場所

ふつうの空間なのに、なぜか呪文を唱えられない場所がある。マロールやデュマピックも効かなくなるので、早めに抜け出すようにしよう。

見つけかた 呪文を唱えてみるとわからない。階全体ではないので、まだ救いはあるけれど。

かわしかた マップに書き込んで調べるのが手取り早い方法。戦闘中も唱えられないので、急いで呪文禁止区域から出よう！



ピット

ダメージを受けるワナ

見つけかた ピットの一步手前まで行くと地面にプレートが見える。ただ、全部とは限らない。

かわしかた 入ってしまったら、リセットするか電源を切ればいい。そして、マップに位置を書き込むのを忘れないように!!

危険度



ダメージをうける落とし穴。パーティー全員がうけることもあるのでよけて通ろう。ヒットポイントの少ないパーティーは全滅の危険も。

落石 天井がくずれ落ちてくる

一步足をふみ入れると突然、落石がおこってパーティーにダメージをあたえる。威力は毎回ちがい、だれに当たるかもわからないのだ。

見つけ方 落石の起こる場所に行くまでわからない。地下1階に多いので、チェックしよう。

かわし方 落石場所をマップに書き込み、二度と近づかないようにしよう。ある程度レベルが上がればダメージはくらわない。



シャフト リトフェイト効果なし

見つけ方 シャフトやピットなど同じプレートが床に見える。乗らないと区別できない。

かわし方 乗ったらあとは落ちるしかない。ただシャフトの文字が現れたときリセットすれば、乗る手前までもどれる。

効果はシートとまるっきり同じだけど、シャフトの方はリトフェイトを唱えていても落とされてしまう。場所をしっかり覚えておこう。



テレポーター 侵入者を吹き飛ばすワナ

踏み込むと別の場所へ瞬時に飛ばされてしまう。直接パーティーに害はないけど、飛ばされた場所によって展開が変わってくることもある。

見つけ方 目の前がひらけたり、正しいマップと構造の違うところがテレポート地点だ。

かわし方 立ち入らないようにするしかない。入ると一度画面が点滅するので、どこに飛ばされたか確認してから歩き出そう。



シート 落ちたら上がれない

見つけ方 落石と同じく、行ってみないとわからない。地下1階と3階に仕掛けられている。

かわし方 空中浮遊の呪文リトフェイトを唱えていれば、上に乗っても落ちなくなる。使いたいだいでは便利な移動手段。



一方通行の階段のような仕掛け。ほかの階へ強制的に移動させられてしまう。移動後は何階のどこに来たのかデュマピックで確認しよう。

回転床 進行方向を変えられる

仕掛けの上に乗ると方向感覚をくるわされる。さいわい、ダークゾーンに設置されていないと、ダメージをくらわるのが救い。

見つけ方 乗ってみるとまでわからない。どの方向を見ても同じような景色のところに多い。

かわし方 デュマピックで位置を確認し、キャンプをといて方向を合わせる。そして歩き出せば、無事冒険を続けられるぞ。



石の中 もっともこわい全滅ワナ

見つけ方 すべてを歩き回ったあと、デュマピックでマップを見たとき黒くなっている部分。

かわし方 テレポーターが作動したら、急いで電源を切るか、リセットする。指をくわえて見ていると全滅してしまうのだ！



宝箱のワナ“テレポーター”が作動したとき、たまに石の中に飛ばされることがある。こうなると全滅するしかなく、カント寺院へ送られる。

エレベーター

地下1階と5階をつなぐ

表マップ地下1階から5階の(6、9)を通っている。ボタンは地下1階のAから、5階のEまで対応。最初の乗り場は地下2階のBだ。

見つけ方 “ぎんのかぎ”を手に入れてから地下2階の(6, 9)に行けば自由に乗り降りできる。

かわし方 便利な使いかたを紹介。地下2階で乗り、5階へいき探索する。そしてエレベーターで1階にもどってくるのだ。



階 段

上り下りの基本は階段

見つけ方 デュマピックを唱えたときにみられるマップの“▲▼”が階段。移動手段に使う。

かわし方 パーティーを迷宮の奥深くへとさそう階段。決してさけて通ることはできない。使わないと迷宮に入れないし。



裏の地下6階以外に、すべて付けられている。マロールを覚えるまではエレベーターと階段を行き来して迷宮内を冒険することになるのだ。

落とし穴

床がくずれて落とされる

表マップにはない仕掛け。乗ると床がくずれて下の階に落とされてしまう。ダメージはうけないが、もとの場所にもどつくるのが大変だ。

見つけ方 一步手前へ行くとブレードが見える。リトフェイトを唱えていても落とされるぞ。

かわし方 場所を覚え、行かなないようにする。落ちると一度行ったところへもどされるのでマロールを覚えてないと不便。



チェックポイント

特定のアイテムが必要

見つけ方 必要なアイテムを持ってないと、メッセージで教えてくれる。ヒントは出ない。

かわし方 必要なアイテムを手に入れパーティのだれかに持たせておけば通れる。“許可証”“ぎんのかぎ”など。



迷宮内に隠されているアイテムはいろいろなカギとして利用する。“ぎんのかぎ”がないと、地下1階の(12, 1)を通れないのと同じこと。

宝箱に仕掛けられた いろんなワナをはずそう

盗賊の力なしではワナをはずせない！

『ウィズ』のおもしろさのひとつ、アイテム探し。モンスターを倒したあとに現れる宝箱の中には、アイテムははいっているのだ。だけど宝箱にはワナが仕掛けられている。むやみに開けると引っかかるぞ！そこで！ 盗賊の登場だ。

戦闘終了後、盗賊に宝箱を調べさせて、なんのワナがしかけられているかチェックしてもらうのだ。誰かに僧侶系呪文のカルフォを唱えさせても調べができるぞ。もしワナを作動させるとパーティーに爆風や毒などがふりかかるてしまう。対処のしかたをしっかり覚えよう。



わなは？

いしつぶて
どくばり
ラミダックドレイン
どく力アフラン
はくたん
◆コブうののろい
あくまのめだま
にしゃのきらめき
けいぼう
テレボーター

↑盗賊にワナを調べさせ、盗賊にはずさせる。宝箱を開けないと、お金もアイテムも手にはいらないぞ。



いしつぶて だれに？

.....開けた人
どんな状態?
.....ダメージ20前後

無数の石がはじけ飛ぶ

冒險を始めたばかりの盗賊はヒットポイントが少ないので、一撃で死んでしまう可能性が高い。経験値だけもらって立ち去るのが無難だ。



どくばり だれに？

.....開けた人
どんな状態?
.....毒

体が毒におかされる

ラツモフィスや“どくけし”がないときは、絶対に開けようと思わないこと。マロールなどで一気に町までもどれるパーティーならいいけど。



呪文回数を減らされる

呪文を唱えられる者の呪文回数が、減らされる。戦闘で呪文をほとんど唱えきったときは少ない被害ですむけど、それ以外だとボロボロに。



箱の破片がおそいかかる

いしづぶての強化版。それぞれヒットポイントが40以上あり、僧侶がディアルやディアルマを唱えられれば開けてもよい。未熟者には危険だ。



メデューサの力で石化！

メデューサの瞳が封じ込められている。視線を浴びた冒險者は石化させられてしまう。マディを唱えられる者がヤラレたときはリセットだ。



謎のベルが魔物を呼ぶ

小心者のモンスターが助けを呼ぶために仕掛けたと思われる。再び戦闘になるので、ヒットポイントの残りと相談して、開けるかを決めよう。

マジックドレイン
だれに?
.....呪文を唱えられる者
どんな状態?
.....呪文回数が減る



毒のうすに巻きこまれる

パーティーに毒風が吹きつけてくる。合計6回ラツモフィスを唱えられるなら開けてもいい。毒に対し抵抗力のある物を装備していれば安心。



神経毒でマヒさせられる

コブラの神経毒がまき散らされる。浴びた者は神経をヤラレでマヒの状態になる。もし僧侶がヤラレたら、ひきょうだけどリセットしよう。



バスカイアーの恐怖！

どんな状態になるのかわからない。封じ込められていたバスカイアーが一気ににはなたれるのだ。高レベルの僧侶がいないときは立ち去れ。

どくガス
だれに?
.....パーティー全体
どんな状態?
.....毒



にじのきらめき

だれに?
.....パーティー全体
どんな状態?
.....マヒ



テレポーター

だれに?
.....パーティー全体
どんな状態?
.....テレポート

マロールの封印が解けた

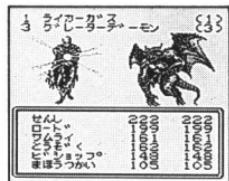
石の中へ飛ばされるただひとつ的方法。空間に出たときは、まずデュマピックを唱えて位置確認。それから移動だ。むやみに動くのは危険。

ひとつひとつの戦闘

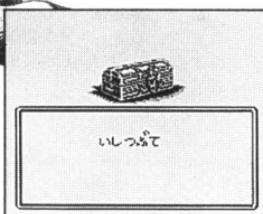
戦闘
システム

戦闘に必要な知識を身につけておこう！

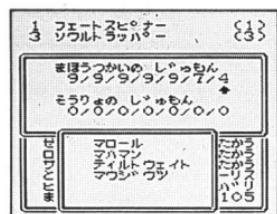
迷宮内で戦闘するためにおぼえておきたいことが、いくつかある。基本的なルールから有利に戦いをはこぶための方法、町へもどるタイミング、呪文の使い道などだ。「ウイズ」の戦闘は難しくて、すぐに死んでしまう、という人は注目。



●悪のかたまりグレーターーデーモン。終盤で戦うことに！



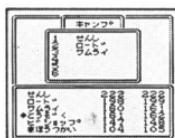
◆ときにはワナも敵になる。盗賊にまかせて、確実にはずしていきたい。



◆数ある呪文をどのように使いこなすかに、戦いの勝敗がかかっている。

前列・後列のしくみを覚えよう

パーティーを組むとき前列と後列という二つを考えないといけない。基本的に、戦士タイプが前列、魔法使いや僧侶といった呪文を得意とする職業が後列になる。たとえば、戦士×2・サムライ・僧侶・盗賊・魔法使いだ。

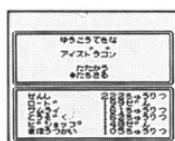


◆それぞれが持ち味をいかして戦え

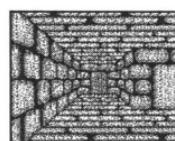


友好的なモンスターと出会ったら？

冒險中、ときどき友好的な態度を見せてくるモンスターもいる。戦うか、立ち去るかを求められるので、特別な場合をのぞいては、善のパーティーなら立ち去る、悪なら戦うほうを選ぼう。



◆こちらも善意で。好的なヤツがいる。



◆すると戦わなくて、先に進めた。

がイベントだつ!!

呪文を効率よく唱えて戦おう！

いくら前列といつても、呪文が唱えられるなら利用したほうがいい。先に呪文で痛めつけてから切るとか、その逆でもいい。ただ、効くかどうかわからないのに唱えても、呪文がもったいないだけ。前列の呪文は貴重だぞ。



先制攻撃のときは呪文を唱えられない

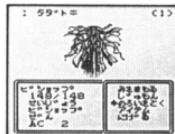
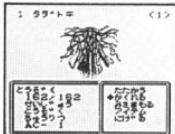
モンスターの不意をついて先制攻撃できることがある。このとき呪文は唱えられないので、前列は武器で攻撃、後列はアイテムを使って呪文を唱えるのが効果的。1ターンを大切に戦おう。



呪文を唱えていいまはない。アイテムを使おう。ア

職業によって、特別な戦闘コマンドがある

盗賊と僧侶系の職業には特別な能力がある。盗賊には隠れると奇襲攻撃、僧侶系にはアンドッドを追いはらえるディスペル“のろいをとく”が使えること。使うタイミングをおぼえて戦おう。



モンスターがアンドッドのときしか効果がないのだ。

死亡・石化は経験値をもらうことができない

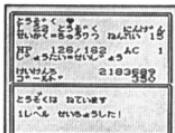
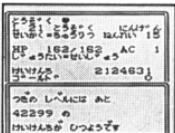
モンスターを倒しても経験値がもらえないことがある。キャラクターの状態が“死亡か石化”になっているときだ。終盤戦は1回の戦闘につき万単位で経験値がもらえるのでとにかく生き残れ。



魔法使いがいるないと強力な攻撃呪文が唱えられない。

経験値がたまつたら、宿屋へ急いでいこう

経験値が目標値までたまつても、自動的にはレベルアップしない。町へもどり、宿屋で休息をとって初めてレベルアップする。1000万経験値があつても宿屋に行かなかつたらレベル1っ!!



念願のレベルアップ。この調子でどんどん育てよう。

Aボタン連打していては モンスターに勝てない!!

戦闘はこんな感じで
おこなわれるのだ！

実際の戦闘の流れを見てみよう。パーティ一編成のしかたから戦闘方法、戦闘後、アイテム入手までをおおまかに要点だけまとめて説明していく。
死ぬから「ウィズ」は苦手という、そんな人にこそ、戦闘のおもしろさをしつけてもらいたいのだ。

HP		MP	
100	100	100	100
100	100	100	100
100	100	100	100
100	100	100	100

のほる	かいた	んが	あむ
つれすが?	ゆはい	いはい	

パーティ一編成ができたら迷宮へもどり、もう一度編成に入る。△? 順番が変だぞ。しなおしたほうがよさそうだ。

その1 戦闘のためのパーティ一編成を！

『ウィズ』のパーティ一編成は戦闘のためにすると言いかける。まず前列後列を決め、次にそれぞれの列内の順番を決定する。この列内の順番決めに悩む人が多いようだ。下の写真と右のイラストを参考してくれ！

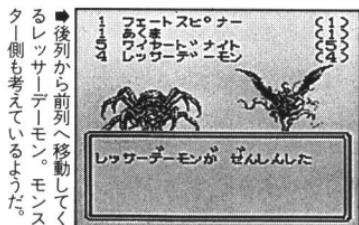
キャンプ	
1	ロード
2	ロムライ
3	どうぞく
4	ビッシュップ
5	せんし
6	ロード
7	ロムライ
8	どうぞく
9	ビッシュップ
10	せんし
11	ロード
12	ロムライ
13	どうぞく
14	ビッシュップ
15	せんし
16	ロード
17	ロムライ
18	どうぞく
19	ビッシュップ
20	せんし

◆アーマークラスとヒットポイントの高いキャラクターを前にする。
前後列ともにあてはまることがある。

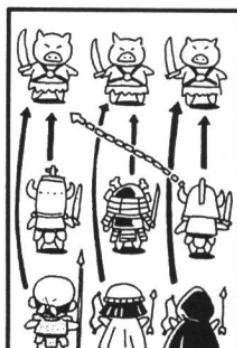


その2 戦闘開始!!

モンスターと出会うと戦闘開始。モンスター側も隊列に気を使っていることがわかるぞ。前列のモンスターにいくらかダメージをあたえると、次のターンでは後列へさがることがあるのだ。



タ
ー
側
も
考
え
て
い
る
よ
う
だ。
ス
く

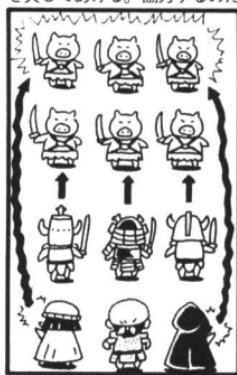


武器で攻撃

1、3番目のキャラクターは同じモンスターを、2番目はほかのモンスターを選び攻撃しよう。

呪文で攻撃

後列への攻撃がメイン。ただ、味方の前列が力不足のときは力を貸してあげる。協力するのだ。



その3 特殊ダメージを回復

プレイヤー側が呪文やアイテムを使うように、モンスター側も特殊攻撃をしてくる。くらうと右の表にあるような状態にされるのだ。とくに多いのが、毒とマヒ。毒の状態だと毎ターンごとにヒットポイントが減っていくので、くらった次のターンで確実になおすようにしよう。もし僧侶系呪文を唱えられるキャラクターがいなければアウェト。リセットしてやり直そう！



◆ひとりのキャラクターが一度に特殊攻撃をくらうこともあるのだ。

キャラクターの状態

すいみん
カティノを唱えられたのと同じ状態。眠らされると後列へ強制移動。どく

移動時は一步ごと、戦闘中は1ターンごとにヒットポイントが減る。

まひ
効果が続いている間は動くことができなくなる。ディアルコで回復。いい

石化している状態。なおすには僧侶系レベル6呪文マディが必要だ。

しほう・はい・ロスト
いわゆる死んでいる状態。ロスト以外は生返しができる。

その4 ワナをはずしてアイテム入手！

お待ちかねのアイテム探し。盗賊にワナを調べさせ、はずさせる。そしてアイテム入手。試しにほかのキャラクターに調べさせると、戦士は適当に答え、呪文を唱えられる者はマジックドレインと答える。自分に影響するワナだからだ。僧侶系の呪文カルフォでも、調べられる。



◆盗賊以外のキャラクターの意見は無視して構わない。



◆お見事！ワナをはずした。アイテムもみつかったぞ。

武器を使って戦おう!!

隊列にあわせて武器を選ぶ

装備した武器によって
攻撃のしかたが変わる

もしも呪文を唱えられなくなったとき、あわて
ずに戦闘を続けられるかな？ モンスターにモン
ティノを唱えられたときや呪文禁止区域での戦闘、
攻撃呪文がほとんど効かないモンスターを倒すと
きなど、どうやって戦つたらいいか考えてみよう。

ヒョウ ショッコ		AC 4
コート		8430
◆	まくら	5000
◆	くじら	5000
◆	たつね	14000
◆	くわ	8500
◆	じしめ	8500
◆	フライ	10000

◆ 剣や刀、おの類が多いS武
器。攻撃力も高いものが多い。

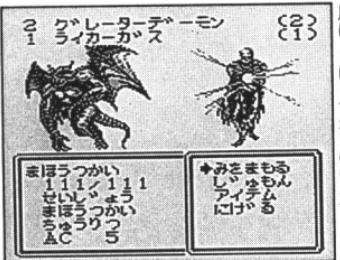
ヒョウ ショッコ		AC 4
コート		8430
◆	やつ	250
◆	マスク	400
◆	フレイ	400
◆	ゆづ	300
◆	よし	600
◆	ハサ	1500

◆ 武器はハンマー・フレイ
ル、ゆみ。比較的、低価格だ。

後列からの攻撃は前列の補助の役目だ



前列がモンスターに大ダメージをあたえ、
後列がとどめを刺す。これが理想パターン。
ただし、後列が武器を装備していること
が条件。S武器だと、いくら攻撃力が高く
てもモンスターまでとどかないのだっ！



◆ 武器を装備していないと
たかう」が出てこない。魔法使
用は「まほうつかいのゆみ」だけだ。

|前衛|剣をかまえて直接モンスターを切る

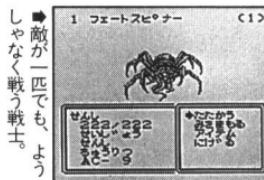
前衛用職業

- 戦士
- 侍
- ロード
- 僧侶

僧侶は、装備しただけでアーマークラスがかなり低くなるので、十分、前列としても使える。同じ理由がビショップもあてはまるけど識別用に身軽にさせる。

基本は戦士系の職業を前列にする。前列、後列のどちらにも忍者が入っていないけど、役に立たないわけじゃない。どの位置にいても武器がなくても奇襲攻撃でダメージをあたえる優秀職業だ。

戦闘コマンド たたかう まもる にげる



後衛|飛び道具を使って遠距離攻撃!

僧侶、ビショップには“せいなるフレイル”、盗賊には“ヘビクロスボウ”、魔法使いには“まほうつかいのゆみ”、侍、ロードには“ガングニールスピアー”を装備させて戦わせるのがベスト。

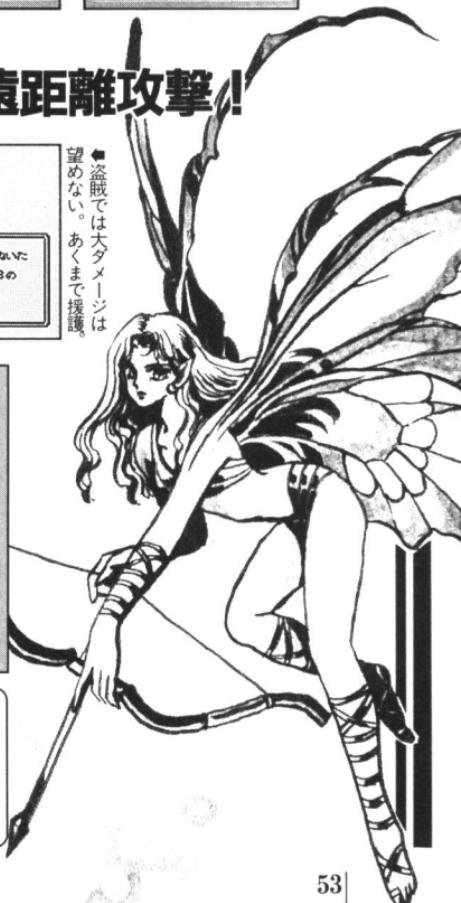
後衛用職業

- 僧侶
- 盗賊
- 魔法使い
- ビショップ
- 侍
- ロード

ビショップまでが後列の優先順位。侍とロードは後列にいても前列なみの活躍が期待できる。後列はすべて侍とロードにしてもおもしろい。

戦闘コマンド たたかう まもる にげる のろいをとく かくれる きしゅう

隠れる・奇襲について
盗賊と忍者だけにある戦
闘コマンド。“かくれる”
を選ぶと次のターンで“き
しゅう”が使えるようにな
る。攻撃力アップ。



呪文を唱えて戦おう!! 魔法使い系と僧侶系呪文

武器ではとどかない モンスターを倒せる！

多いときだと、一度に30体くらいと戦わなければならぬので、武器だけで戦っていたらきりがない。モンスター1体から1グループ、さらには全体にまでダメージをあたえられる便利な呪文を利用しない手はないのだ。

全部で61種類もある呪文をより効果的に唱えられるように、タイプごとにわけて解説していくぞ。攻撃するとき、身を守るとき、呪文のやどったアイテムを使うときなどなど。呪文のすごさ・便利さがわかれば、今までろくに唱えなかったのを、きっと後悔するはずだ！

◆モンスターが単体用で心戦
きたら呪文も単体用で心戦



まほうつかいは ツザリク
となえた
ラルバーは 47のダメージをうけた



まほうつかいは マダルト
となえた
ワイカートナイトは 37の
ダメージをうけた

魔法使い系、僧侶系の全呪文リスト

右にあるのが、魔法使い系と僧侶系の全呪文。それぞれ29種類と32種類、レベルの低い順に並べてある。

すべて唱える必要はない。どんな戦い方をするのか、どんなモンスターに唱えるかによって使いわけられるようになろう。

魔法使い系

カティノ
ハリト
デュマピック
モグラフ
メリト
ソグレフ
ディルト
ボラツ
モーリス

マハリト
コルツ
カンティオス
ツザリク
ラハリト
リトフェイト
ロクド
ソコルティ
マダルト
バリオス

バスカイア
バカルツ
マモーリス
ジルワン
ラダルト
ロカラ
マロール
マハマン
ティルトウェイト
マウジウツ

僧侶系

ティオス
バディオス
ミルワ
カルキ
ポーフィック
マツ
カルフォ
モンティノ
カンディ
ラツマピック

ティアルコ
バマツ
ロミルワ
ハカニド
ティアル
バディアル
ラツモフィス
マポーフィック
バリコ
ティアルマ
ラニフォ

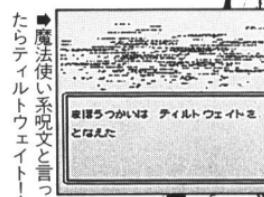
バディ
ティ
バモルディ
バミルワ
マティ
ラバティ
ロクトフェイト
マバリコ
カドルト
バカティ
マティアル



魔法使い系の呪文で攻撃する 少数と多数用を使いわけよう

攻撃用呪文

ハリト
メリト
マハリト
ツザリク
ラハリト
ソコルディ
マダルト
バスカイアー
ジルワン
ラダルト
ロカラ
ティルトウェイト
マウジウツ



僧侶系と比べ、攻撃呪文の多いところが特徴。単体用、グループ用、全体用がすべてそろっている。ソコルディを唱えるとグレーター・デーモンを召喚できることもある。

僧侶系の呪文で攻撃、即死類の呪文を使いこなそう

攻撃用呪文

バティオス
バティアル
バリコ
バディ
バモルディ
ラバディ
マバリコ
バカディ



■ レベル7のマバリコ。小型版ティルトウェイトのような感じだ。



ただダメージをあたえるだけでなく、自分のヒットポイントとして吸収するなど、味方思いの呪文が多い。治癒用呪文をとっておきたいので、あまり攻撃に使えない。



魔法使い系の呪文で身を守る

防御用呪文

モグレフ
ソグレフ
ディルト
モーリス
コルツ
カンティオス
ロクド
バリオス
バコルツ
マモーリス

モンスターからの呪文を封じこめるバコルツ、アーマークラスを1上昇させるディルト、呪文から身を守るコルツがよく効く。魔法使い系は、味方に呪文を唱えて身を守るというより、モンスター側に唱え、攻撃させにくくする呪文が多い。いままで最強と言われていたディルトウェイトがあまりきかなくなつた。そのかわりに、攻撃補助が強化されたのかもしれない。



◆モンティノよりも効く呪文のバコルツ。

僧侶系の呪文で身を守る

防御用呪文

ディオス
カルキ
マツ
モンティノ
ティアルコ
バマツ
ラツモフィス
マポーフィック
ティアルマ
マディ
マディアル

パーティ全体のアーマークラスを下げたり、ヒットポイントを回復させたりと、おもに看護役になっている。中でもバマツやマポーフィック、ラツモフィス、マディ、ティアルコは、なくてはならない呪文。さらに、新しくなったロクトフェイトはたいへん便利。いままでのようにならがって唱えても、装備がなくならないのだ。ただし一度唱えると呪文の書から消える。



アイテムを使って呪文を唱えられる！

呪文のやどったアイテム

ほうせきのゆびわ
ほのおのまよけ
にじのまよけ
きりのまよけ
さんそマスク
とっこうやく
どくけし
ねむりのまきもの
ランブ

など

ふだん呪文を唱えられない盗賊や戦士だけど、唱えさせる方法がある。それは、呪文のやどったアイテムを盗賊や戦士たちにもたせておけばいいのだ。戦闘中、コマンドをいれるときにアイテムを選べばいいというワケだ。



◆ポーションは攻撃用だ。
巻き物は攻撃用だ。



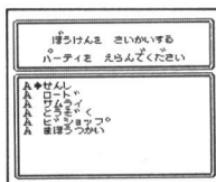
戦闘に役立つ3大秘技!!

1 全滅する前にリセットポンッ！

『ウイズ』の戦闘に死はつきもの。じっくり育てたキャラクターを死なせたくない人は、戦闘中“しほう”とメッセージが出たら、すかさずリセットしよう。そして冒険を再開すれば死ぬ前の状態に早変わり。これで、大切なキャラクターをしっかりと保存できるね。



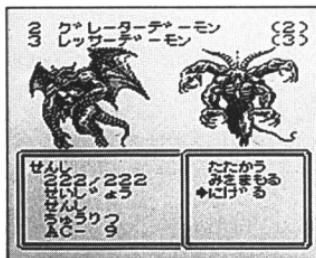
レスバーグは バカディを となえた
せんは しんだ!
ロードは しんだ!
ワムライは しんだ!



●バカディを唱えられ、全滅 ●冒険を再開すれば、ほらこ寸前。急いでリセットしよう。のどおり。みんな元気に！

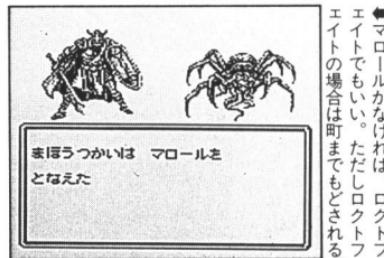
2 “にげる”で戦うモンスターが変化

モンスターと出会ったとき、戦いたくないときは逃げよう。それでも一度ドアを開ければちがうモンスターが出現する。倒したいモンスターが出たら戦闘だ。



3 マロール唱えて戦闘から脱出っ！

戦闘中どうしても逃げたいときは、マロールを唱えてみよう。戦闘を抜けだし、冒険していた階の1フロア上のどこかにてレポートする。かならず逃げ出せるぞ。



戦術をしっかりたてないと 勝てる戦闘も負けてしまう

武器と呪文の組み合わせ が勝つための戦闘方法だ

武器だけや呪文だけのかたよつた戦いかたで勝てるのは、ひとりひとりがよほど強くなつてから。スムーズに戦いをすすめたいなら、武器や呪文を使いわけないといけないので。ここではストーリー進行にあわせた戦闘例を紹介しよう。

2	クレーター・モン	くろ
3	ライラック・モン	くろ
3	レイン・モン	くろ

2	トトロ・モン	くろ
2	トトロ・モン	くろ
3	トトロ・モン	くろ
3	トトロ・モン	くろ
3	トトロ・モン	くろ

▲武器と呪文を組み合わせ、パーティ一全体で戦おう！

序盤戦 モンスターの動きを封じ込めよう

始めはモンスターの動きをとめることに専念しよう。カティノや“ねむりのまゝもの”を使うのだ。呪文を唱えてくるモンスターにはモントイノをかけて黙らせ、そのすきに前列が切る。



リムライは カティノ とはあた
アーマットコカルト はねむせた
アーマットコカルト はねむせた
アンチットコボルト はねむせた

● カティノでねむらせ前列が切る。
をくり返して戦う。



ビショップは モントイノ とはあた
ビショップ はねむせた
ビショップ はねむせた

敵はモンティノでの簡単な黙る。

中盤戦 アイテムで呪文をおさなう

そろそろモンスターは集団で現れるころ。総攻撃に耐えるためバツツでアーマークラスを下げる。前列はランクアップした剣などでダメージをあたえ、仕上げにマハリト＆ラハリトで焼き払え。町へはこまめにもどろう。



● マジックアイテムの使い方しだい
で、勝負は決まる。



まきものを使って呪文を節約しよう！

終盤戦 キャラクターの役割をはっきりさせる

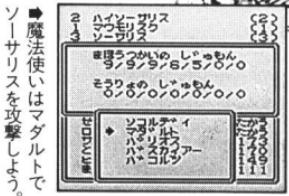
地下深くなるとモンスターも確実にランクアップしている。呪文を封じるにはモンティノではなくバコルツを唱えること。グレーターデモンクラスにも効くぞ。基本は、いかに、モンスターをやわらかくするかだ。



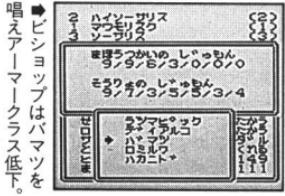
とにかく大勢でモンスターが襲ってきたら

だれがどのモンスターを攻撃するか決める。呪文や特殊攻撃を持っているモンスターから倒していくべき少ない被害ですむぞ。マダルトなどでグループごとにまとめて倒していくこ。

マウモリリスクを持っています。
特殊攻撃を持っています。



魔法使いはマダルトでソーサリスを攻撃しよう。



呪文の効くモンスターと効かないヤツの混合攻撃

基本は前列が呪文の効かないモンスターを切る。後列とくに魔法使いは、グループに効果のある呪文を唱えろ。なるべく前列の手を借りないように心掛けるのだ。盗賊にはアイテムを持たせておき、使わせる。



■ 6人の攻撃方法は写真をよく見て研究してほしい。



■ マッドゴーレムを切る戦士。盗賊だと空振りするぞ。

こんなとき、
どうやつて戦ひの?



魔法使い系の呪文

呪文を唱えられる回数はどのレベルでも最高9回。同じレベルの呪文を続けて唱えるときは残数に注意しよう。たとえば「ティルドウェイトを唱えすぎたら、帰り道に使うはずだったマロールが唱えられなくなった」ということに。レベル5、6はとくに気をつけよう。

レベル	名称 (意味)	使用場所	効 果	
			効果範囲	
レ ベル 1	カティノ (悪しき空気)	戦闘中	モンスター1グループ	モンスターを眠らせる効果を持つ。迷宮に入ったばかりの冒険者には、心強い呪文だ。初めのうちはカティノが切れたら町へもどろう。
		モンスター1グループ		1~8ポイントの炎によるダメージをあたえる。たいした効果は期待できないので、カティノを唱えるために呪文回数を温存しよう。
レ ベル 2	ハリト (小炎)	戦闘中	モンスター1体	オートマッピング機能を利用して、マップを表示させる。使用回数を減少させるために表示されたマッピングを書き移すように。
		モンスター1体		
レ ベル 3	デュマピック (明瞭)	キャンプ	パーティー全員	呪文を唱えた者のアーマークラスを2低下させる。同レベルの呪文デュマピックを多用することになるので、モグレフはひかえよう。
		パーティー全員		
レ ベル 1	モグレフ (鉄身)	戦闘中	唱えた者	1~8ポイントの炎によるダメージをモンスター1グループにあたえる。序盤は活躍するけど、終盤ではディルトに回数をゆずろう。
		唱えた者		
レ ベル 2	ソグレフ (鉄の盾)	戦闘中	パーティーの1名	モグレフの変化したもの。アーマークラスを低下させる者を指定できるので、重ねて唱えればさらにアーマークラスを下げられる。
		パーティーの1名		
レ ベル 3	ディルト (暗闇)	戦闘中	モンスター1グループ	モンスターのアーマークラスを1上昇させる。重ねて唱えても効果は蓄積される。思いきり硬いモンスターに唱えよう。
		モンスター1グループ		
レ ベル 1	ボラツ (石の心)	戦闘中	モンスター1体	モンスターの身体を構成する細胞に作用して、石化させる。モンスター1体にしか効きめがないのがネック。
		モンスター1体		
レ ベル 2	モーリス (恐怖)	戦闘中	モンスター1グループ	モンスターのアーマークラスを2上昇させる。ディルトと同じく、重ねて唱えても効果は蓄積される。
		モンスター1グループ		
レ ベル 3	マハリト (大炎)	戦闘中	モンスター1グループ	4~24ポイントの炎によるダメージをあたえる。このくらいの威力があれば攻撃呪文として使えるだろう。
		モンスター1グループ		
レ ベル 1	コルツ (呪文の障壁)	戦闘中	パーティー全員	パーティーの周囲に魔法の障壁を作り、呪文を無効化させることができる。重ねてかければ、さらに効果が上がる。
		パーティー全員		
レ ベル 2	カンティオス (破壊)	戦闘中	モンスター1グループ	モンスターの思考を混乱させる。呪文を唱えにくくなったり、ブレスなどの特殊攻撃を繰りだしにくくなる。
		モンスター1グループ		

レ ベル	名称 (意味)	使用場所	効 果	
			効果範囲	
レ ベル 4	ツザリク (神の拳)	戦闘中		24~58ポイントのダメージをあたえる。炎、冷気などに分類される、呪文成分は不明。1体で出現する強力なモンスターに。
		モンスター1体		
	ラハリト (炎の嵐)	戦闘中		3~36ポイントの炎によるダメージをあたえる。マハリトと並んで冒険の中盤をさえる重要な呪文だ。
		モンスター1グループ		
レ ベル 5	リトフェイト (浮揚)	いつでも		空中浮遊の呪文。唱えておけばピットや回転床などの仕掛けを回避できる。ただし、すべてを避けられるわけではない。
		パーティー全員		
	ロクド (気絶)	戦闘中		モンスターを石化しようとする呪文。グループ全体に効果がある。モンスターに使われるとイヤな呪文。
		モンスター1グループ		
レ ベル 6	ソコルディ (召喚)	戦闘中		モンスターを召喚して、パーティーの味方につける。いったん呼び出したら、そのモンスターがいなくなるまで唱えられない。
		モンスター全体		
	マダルト (凍結)	戦闘中		モンスターの周囲の気温を急激に低下させて、強烈な吹雪を巻きおこす呪文。ダメージも8~64ポイントと強力。中盤戦をさえる呪文。
		モンスター1グループ		
レ ベル 7	パリオス (反・呪文)	戦闘中		モンスターの唱えたバコルツの効果を消す。また、モンスターの呪文無効化能力を減退させる効果もある。
		モンスター全体		
	バスカイアー (虹色光線)	戦闘中		さまざまな効果を持つ不思議な呪文。なにが起こるかは不明。マハマンのように効果を指定することはできない。
		モンスター1グループ		
レ ベル 6	バコルツ (魔法封じ)	戦闘中		モンスターの周囲に呪文無効化空間をつくる。ただし、これを打ち破るモンスターもいる。モンスターに唱えられるとイヤな呪文。
		モンスター1グループ		
	マモーリス (恐慌)	戦闘中		モンスターの周囲に暗闇をつくりだし防御を手薄にさせる。全体に効果のあるモーリス。複数グループの敵が出現したときに。
		モンスター全体		
レ ベル 6	ジルワン (退散)	戦闘中		アンデッドモンスターを粉々に破壊する呪文。強力なアンデットモンスターが出現したときに使おう。
		モンスター1体		
	ラダルト (氷の嵐)	戦闘中		34~98ポイントの冷気によるダメージをあたえる呪文。この呪文の効果の前に、生き残るモンスターは少ないだろう。
		モンスター1グループ		
レ ベル 7	口カラ (地の拳)	戦闘中		大地を裂き、その地割れにモンスターを飲み込んでしまう呪文。モンスターが大勢出現したときに使うと効果的だろう。
		モンスター全体		
	マロール (幻姿)	いつでも		指定した場所にパーティーを転送する呪文。戦闘中はどこに飛ぶかはわからない。普通は1フロア上に飛ぶようだが。
		パーティー全員		
レ ベル 7	マハマン (転化)	戦闘中		神のご加護により、さまざまな恩恵を受ける。1レベル分の経験値をうしなうので、あまり使わないようにしよう。
		さまざま		
	ティルトウェイト (核撃)	戦闘中		10~150ポイントのダメージをモンスターにあたえる。呪文の作用は核爆発に似ている。ザコを一掃するときに唱えると便利。
		モンスター全体		
レ ベル 7	マウジウツ (混乱の場)	戦闘中		さまざまな効果をもつ強力な攻撃呪文。くわしいことはまだわかっていない。効果を選択することはできない。
		モンスター全体		

僧侶系の呪文

全体的にモンスターが強いので回復呪文は大切に使うこと。マーフィックやバマツなどのアーマークラスを低下させる呪文をきらすのも危険。バディやラバディなど一撃必殺呪文はききやすいので、積極的に唱えよう。

レベル	名称 (意味)	使用場所	効 果
		効果範囲	
レベル 1	ディオス (薬石)	いつでも	1~8 ポイントの範囲で仲間を治療する。最初はこの呪文でメンバーを治療するしかないので大切に使おう。
		パーティー1名	
レベル 1	バディオス (傷害)	戦闘中	1~8 ポイントのダメージをモンスターにあたえる。よほどの緊急時でないかぎり、使わないように。ディオスのほうが大切。
		モンスター1体	
レベル 1	ミルワ (光明)	いつでも	パーティーの周囲を明るく照らす呪文。4 ブロック先まで見通すことができる。時間とともに効果がなくなってしまう。
		パーティー全員	
レベル 1	カルキ (祝福)	戦闘中	パーティー全体のアーマークラスを1 低下させる。重ねがけすればまあ使える呪文だが、やはりディオスのほうが大切。
		パーティー全員	
レベル 1	ポーフィック (盾)	戦闘中	アーマークラスを4 低下させる。効果は大きいが、唱えた人にしか効果がおよばないのが欠点である。
		唱えた者	
レベル 2	マツ (祝福と熱中)	戦闘中	カルキの2倍の効果をもつ。パーティー全体のアーマークラスを2 低下させるので、魔法使い系呪文ディルトとあわせると効果的だ。
		パーティー全員	
レベル 2	カルフォ (透視)	戦闘終了後	ワナの正体を見破る呪文。盗賊にくらべて、識別の信頼性が低い忍者にワナの識別をさせているパーティーには重要な呪文だろう。
		唱えた者	
レベル 2	モンティノ (静寂の空気)	戦闘中	モンスターの周囲の空気に作用して、呪文を唱えられなくしてしまう呪文。序盤戦で、とくに唱えることになる。
		モンスター1グループ	
レベル 2	カンディイ (所在)	キャンプ	迷宮内に取り残されたキャラクターを捜索する呪文。キャラクターの位置をしっかり憶えておけば使わない呪文である。
		唱えた者	
レベル 2	ラツマピック (識別)	いつでも	モンスターの正体を識別する呪文。効果は城に戻るまで継続するので便利。冒険にでかけるときには必ず唱えよう。
		パーティー全員	
レベル 3	ディアルコ (柔軟)	いつでも	宝箱のワナやモンスターの特殊攻撃などによってマヒ、ねむりの状態になってしまったキャラクターを治療する呪文。
		パーティー1名	
レベル 3	バマツ (祈願)	戦闘中	パーティー全体のアーマークラスを3 低下させる呪文。戦闘が終了すると効果はなくなるが、攻撃力の大きいモンスターには有効。
		パーティー全員	
レベル 3	ロミルワ (増光)	いつでも	ミルワの強化版。時間制限がないので便利。ただし、ダークゾーンに入ると効果がなくなるので注意しよう。
		パーティー全員	
レベル 4	ハカニド (魔法吸引)	戦闘中	モンスターの呪文使用回数を減少させる。うまく作用すれば、強力な呪文も唱えにくくさせることができる。
		モンスター1体	
レベル 4	ディアル (施療)	いつでも	2~16 ポイントの範囲で仲間を治療する呪文。レベル4の呪文はラツモフィス以外はあまり使わないようにしたい。
		パーティー1名	

レベル	名称 (意味)	使用場所	効 果
		効果範囲	
レ ベ ル 4	バディアル (征伐)	戦闘中	2~16ポイントのダメージをモンスターにあたえる。かなり強化されているが、しょせん単体攻撃呪文である。
		モンスター1体	
レ ベ ル 4	ラツモフィス (解毒)	いつでも	モンスターや宝箱の罠などからうけた毒を、体から消し去る呪文。非常に重要な呪文なので使いきらうようにしよう。
		パーティー1名	
レ ベ ル 4	マポーフィック (大いなる盾)	いつでも	パーティー全体のアーマークラスを2低下させる。町に戻るまで効果は続くので、迷宮に下りるときはかならず唱えよう。
		パーティー全員	
レ ベ ル 5	バリコ (剃刀の嵐)	戦闘中	6~15ポイントのダメージをモンスターにあたえる。グループ攻撃なので便利だが、効果はマハリト以下なのであまり使わない。
		モンスター1グループ	
レ ベ ル 5	ディアルマ (物療)	いつでも	3~24ポイントの範囲で仲間を治療する呪文。使える呪文だが、レベル5の呪文にしては効果が少ない。
		パーティー1名	
レ ベ ル 5	ラニフォ (討伐)	戦闘中	モンスター1グループをマヒさせる呪文。中盤戦ではかなり役にたつ呪文だが、100%効果があるとは限らない。
		モンスター1グループ	
レ ベ ル 5	バディ (致死)	戦闘中	モンスターに冠状動脈血栓を発生させて、死亡させる。恐ろしげな効果だが、かならず倒れるわけではない。
		モンスター1体	
レ ベ ル 5	ディ (生命)	キャンプ	死亡したキャラクターを蘇生する呪文。灰の状態で蘇生させることはできない。信頼性が低いのでカント寺院を利用したほうが無難。
		パーティー1名	
レ ベ ル 6	バモルディ (召環)	戦闘中	モンスターを召喚してパーティーの味方にする。ソコルディとは違うモンスターを召喚することができる。
		パーティー全員	
レ ベ ル 6	マディ (完治)	戦闘中	ミルワとは逆の効果をもち、モンスター全体を暗闇に包む呪文。攻撃がヒットにくくなったりする。
		モンスター1グループ	
レ ベ ル 6	ラバディ (命を盗む)	いつでも	死、灰、ロスト以外のステータスをすべて治療し、ヒットポイントも全快させる。僧侶系の回復呪文の最高峰。石化もなおすことが可能。
		パーティー1名	
レ ベ ル 6	ロクトフェイト (帰還)	戦闘中	モンスターにダメージをあたえて、そのダメージ分を自分のヒットポイントとしてしまう呪文。バンバイアロードに有効だ。
		モンスター1体	
レ ベ ル 6	マバリコ (流星の風)	いつでも	城への緊急脱出呪文。戦闘中でも、キャンプ中でも使えるようになった。一度唱えると呪文の書から消えてしまう。
		パーティー全員	
レ ベ ル 7	カドルト (蘇生)	戦闘中	18~58ポイントのダメージをモンスターにあたえる。バカディを使うか、マバリコを使うかは状況しだい。
		モンスター全体	
レ ベ ル 7	バカディ (死の風)	キャンプ	死者を蘇生させる呪文。灰の状態でもキャラクターを蘇生させることができる。しかし、蘇生確率はカント寺院のほうが高い。
		パーティー1名	
レ ベ ル 7	マディアル (恩恵)	戦闘中	バディの強化版。グループに効果があるので、ずいぶん使える。倒すのに時間のかかりそうなモンスターに唱えよう。
		モンスター1グループ	
レ ベ ル 7	マディアル (恩恵)	いつでも	6~20ポイントの範囲でパーティー全體を治療する。全体攻撃を受けた後の治療に効果を発揮するだろう。
		パーティー全員	



アスキー I S G企画部次長。
ファミコン版「ザードリィ」～Ⅲ、
パソコン版「V」、
そしてゲームボーイ版のブ
ロデューサーをつとめた。

画面に苦心して、 GB版ウィズ完成

●ビジュアル化を進めてみた

三田 浩

「こんな狭い画面じゃザードリィは、むりだなあ」というのがゲームボーイを見たときの印象だった。なにしろ、ゲームボーイの画面は横20文字、縦18行なのだ。元のパソコン版が40×25、ファミコンでさえ横32文字でけっこうレイアウトに苦労したのだ。かなり長いあいだそう思っていたのだが、去年の暮れの会議で、パーティーの人数を4人ぐらいにしたりして、スペックを簡略化すればなんとかなるかなと思ったのが開発のきっかけになった。その日、FC版を作ったときに使っていたグラフィックエディターで、GB版の画面を描いてみた。すると、まあなんとかできそうな感じである。それも6人パーティーで。結局、その晩は徹夜をしてあーでもないこーでもないと画面をいじくった結果が、現在のGB版の基本になっている。

さて、みなさんの感想はどうだろうか？ 城のグラフィックを増やしてみたのは贅否両論あるかもしれない。しかし、今までの文字だけの画面よりは

とっつきやすくなったと思う。もっとこってもよかったかな。画面で一番苦労したのはやはり戦闘だった。モンスターの名前、数、グラフィックと、パーティーの状態、それにメッセージ。とても1画面には入りそうもない。モンスターのグラフィックも最初はもつとちいさくして横に4枚並べるつもりだった。しかし、描いてみるとすごくショボくれたものにしかならない。結局、もうひとまわり大きくして横に2枚並べることにした。この大きさで、白黒4階調にしてはかなりよいできになったのはグラフィックの深沢くんのおかげである。感謝。

ザードリィのグラフィックはけっこう気を使う。もともと文字が多い上に、ダンジョンは線画。グラフィックもほとんどないというイメージがあるからだ。小説の映画化みたいなものだ。しかも、ファンがたいていマニアだったりするし。でもそれにもめげず、もっとビジュアル化を進めてしまおうと思っている私だった。

『ウィザードリイ』にとりつかれた男たち



迷宮 対談

めいきゅう たいだん

『ウィズ』のよさをどこに感じるかというの、まさに人それぞれ。そのはかりしれない魅力について、須田PIN氏とベニー松山氏をお招きして、語りつくしていただいた。

友だちと一緒にハマりおたがいが攻略本に

須田PIN(以下P) どうも！ 須田です。

ベニー松山(以下ベ) 大阪帰りの松山です。

P こういうのってキンチョーしますよね。

ベ なに話していいのかわかんないもの。

——とりあえず、おふたりの『ウィズ』との出会いについてなどを。

P じゃ、まずオレから話そっか。オレはさ、大学のときにはギリギリで単位とってたの。で、何年おきかに「この年度に何単位なくちゃいけません」というのがあって、それをクリアした翌年は、少しゆとりがあるわけ。

ベ ほんとうは、ガンバッてもっと単位を取っておいたほうが楽なのに。(笑)

P ま、そうだけど。(笑) とにかく、その

ときにハマったんだよね。友だちと3人で『I』を始めて、それぞれが自分の見つけた技なんかを教えあってた。

ベ おたがいが攻略本みたいなもんだ。

P そう。でも、けっきょくレベル12くらいで頭打ちになっちゃったけど。

——ベニーさんのほうは？

ベ 最初に興味を持ったのは、昔のアップル(コンピューターの名前)のゲームを紹介してる本の中で、『ウィズ』が100点だったから。

P 100点満点で？

ベ うん。それで、このゲームのどこがおもしろいんだろうって思った。ほかに100点のゲームなかったし。それで、記事を読んでもわかんないじゃないですか。まだRPGがなかったころだから。で、まあまたまたアップルが高校にあった。

これを持って帰って、知り合いのソフトを持ってる人に借りて始めてみたというのが最初ですね。

ほかの人と全然ちがうキャラを作る楽しさ

——「ウィズ」ならではのよさっていうのはなんでしょうか？

ペ ほかのRPGのキャラクターって、自分のもほかの人がやってるのも、みんな同じでしょ。そういうのつまらないじゃない。自分でキャラクターを作ったほうが、ゲームにのめりこめるよね。

P 「オレはちょっと人とはちがうぜ」っていうこだわりを持つ人が、このゲームにハマるんだろうね。想像力をはたらかせて「こいつはこんなキャラクターだぜ」というのを自分で持つと楽しい。

ペ 最初はキャラクター作るのも、ホントいいかげん。で、1回死んだあとにキャラクターを作る重要性がわかるわけ。ひどい目に会っても、あとでいい思い出に



ベニ・松山

「ウィズ」世界を描いた小説『隣り合わせの灰と青春』(JICC出版)の著者。「ウィズ」歴は9年をほこる。対談当日は大阪食いだおれ旅行の帰りで、大きな荷物をかかえたままやってきた。

なるから。(笑)

P シナリオを追ってくタイプのゲームじゃないんですよね。クリアーできるならしてみろっていう感じ。だいたいこのゲームって、テレビ用のゲームというよりも、テーブルトーク型(大がかりな道具を使わずに、頭の中だけでゲームを進めていく。相手の考えかたと、自分の考えかたのちがいで、ゲームを作り上げるため、なんでも自由に作りだすことができる)のゲームをコンピューターの中でやっているようなものだから。たとえば、モンスターがだすアイテムにしても、ほかのRPGほど決まってないし。だから意外なヤツからすごいものをもらえたりする。

ペ そう、なんでもできるって感じこそが『ウィズ』ならではだよね。



須田PIN

アスキーで、広告業務サポートの仕事について4年。いまや『ウィズ』の開発スタッフにも名をつらねるほど出世してしまった。もちろん、「ウィズ」を語らせたら、人一倍よくしゃべる。

自分でキマリを考えて遊べるのがいいよね

P ただ最初に、なんとなくゲームをして、いろんなテクニックをおもしろいか

らためしたりして、ガンガン進んでいくじゃないですか。で、あんまりいろんな技、たとえばリセットなんかね、そういうのおぼえちゃうと、なんかこのゲームつまんないねってなってくる。

ペ そうですね。

P そこから、いろんなキメを作つてやるようになってくるわけ。決まりがあるのとのでは、おもしろさが全然ちがつてくるからね。ただ、それはあくまでも一度プレーしてみてからのこと。初めから細かく決めなくてもいい。

ペ 個人個人のルールですよね。リセットはやめておこうかとか、使うとしてもエナジードレインのときだけにしようとかね。全滅しても、またキャラクター初めから育てなおして拾いに行こうとか。

P そうそう、そのリセットのあるなしでゲーム性変わっちゃうんだ。

ペ アップルのは、リセット技がきかないけれど。

P あ、そう、経験値がシニアになるんだよね。

ペ そうそう、迷宮内でセーブしてくんないから、最初の『I』『II』『III』は。だから、迷宮から戻ってくるまでのキンチョー感がすごかった。

P それいいね、いいよ、逆に。

ペ もぐるたびに目的持って。こんなモンスターと出会ったら帰ろうとか、このアイテムを拾つたら帰ろうとか。

P かえって、セーブできないのもいいんじゃない。そういうのを、ゲームの初めに選べるとよかったのにね。

ペ そうかもね。

P オレさ、自分がやれることがあると、どこまでもやっちゃんスよ、インチキを。だ

から、なるべくならね、そういう悪さを起こす心をまったく起こさせないシステムっていうの出たら、オレ個人としてはやりたいね。

マニュアルは読んでおいたほうが絶対オトク

——『ウィズ』でいきづまつたことというのありますか？

ペ オークにたたき殺されて全滅したっていうのが、最初につまつたところじゃないかな。キャラクター作りはね、ほとんどボーナスにもこだわらなかった。ま、戦士、戦士、盗賊、僧侶、魔法使い、魔法使いという、基本パターン。

P そのスタイル、最初からしってたんだ。

ペ だって、それはでてるでしょ、マニュアルに。読まなかつた？

P 98(コンピューターの名前)版にはでないな。あ、オレ、読んでないんだ。

ペ 読んでればわかつたのに。

P でも『ウィズ』はさ、なるべく攻略本を見ないでやってみたほうが、ハマリやすいと思うな。必要なところもあるけど。



——おふたりにとって『ウィズ』とはなんでしょうか？

P・ベ うーん、急に聞かれても、ねえ。

P イキナリ言われると、むづかしい。とにかく、やってて頭の中が真っ白になるゲームって、あんまりないですよね。

ベ 夢中になっちゃって、時間も関係ないという。

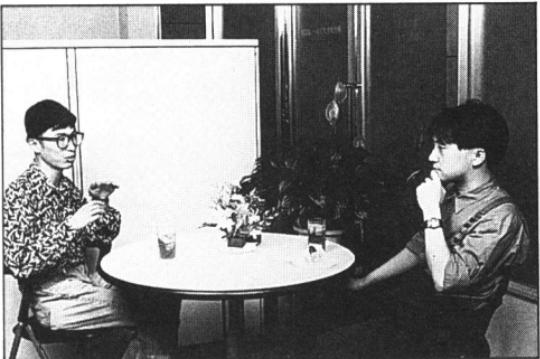
P そういうのって、ほかにない。

——じゃ、「ウィズ」に会ってから変わったことというのは。

P 今、こういう仕事をしています。(笑)

究極の選択。仕事と『ウィズ』どっち取る？

——最後に、究極の選択を。仕事の関係で、今すぐ家を出なくてはなりません。ところがそこに見たこともない最新作の『ウィズ』が届きました。さあ、どうしますか？



P それって、『ウィズ』って答えてほしいっていう質問じゃないの？(笑)でも、やっぱり『ウィズ』を選ぶだろうな。相手先に電話して、2時間おくらせてもらうっていう大人の答えじゃダメでしょ。(笑)

ベ ぼくも『ウィズ』を選ぶかな。あ、でもこれ以上原稿おくらせるとヤバイかもしないけど。(笑)

——ま、おふたりとも『ウィズ』を選ばれるということで、このへんで終わりたいと思います。どうもおつかれさまでした。



対談を終えて

P でもさ、よく「ぼくは『ウィズ』くらいなんです」と人いるでしょう。オレ、そういうのには反論しないんですよ。ゲームの好きくらいなんて、人それぞれなんだから。

ベ だれもが好きになれるゲームなんてないですから。ま、ムズカシイのは事実だけど。

P 「ウィズ」も、だんだん簡単な作りになってる気がしますけど、アメリカではムズカシイのって売れないんですよね。

ベ ただ、『ウィズ』をやる人にはホンモノのRPGのおもしろさを知ってほしい。ムズカシさのあとに、心に残るものね。

Wizengami

DUNGEON GUIDE

®

階別フローチャート	70
迷宮見取り図	72
表マップ	
地下1階	76
地下2階	80
地下3階	84
地下4階	88
地下5階	89
地下6階	90
裏マップ	
地下1階	91
地下2階	92
地下3階	93
地下4階	94
地下5階	95
地下6階	96
攻略ヒント集	98

これが地下迷宮全

階別フローチャート イベントが階ごとにバッタリ載ってるぜ

進む道は自分で切り開き作っていくゲームだけに、次になにをすればいいのかわからなくなってしまうことがある。でもそんなときはイジイジ悩んでいてもしかたがないので、すぐここを見にこよう。なん階かということはもちろん、イベントのことがひと目でわかるように、短い文章でパシッと書いてあるんだ。おかげに、極秘の裏マップの情報まで載っているぞっ！

「きょかしょうは うはいどれ？」
「3、4かいりこは、いわの
はしらがある。」
「ちえのあかしは、いすみにあり。」

●今から行く3階のイベント。
情報を見ているパーティ。



表マップ地下1階
迷宮のどこかにある銀のカギを探そう！
3階で“まきもの”を入手したら鑑定。3階へ戻りテレポートしてくるとカギを獲得。

表マップ地下2階
エレベーターに乗り下の階を目指そう！
ほぼ中央にエレベーター。人型の彫像のある部屋に、マーフィーズ・ゴーストが出現。

表マップ地下3階
シートを越えて、許可証を入手っ!!
シートをリトフェイトで飛び越し“まきもの”を取得。地上で鑑定。“許可証”入手。

表マップ地下4階
宝箱ふたつを、5000ゴールドで買おう！
3階のシャフトを下り、年老いた老人にあう。老人にお金を渡し宝箱をふたつもらう。

12階の情報だつ!!

表マップ地下5階

モンスターを倒し、
『時計』を獲得！

泉の中にいるメロウを倒すと
“とけい”が手に入る。宝箱と
いっしょに使うと壁が壊せる。

表マップ地下6階

いよいよタイロッサ
ムとの対決だつ！

知恵の泉で“勝利の宝じゅ”を見
つけ、タイロッサムを倒し
に行く。倒したら城へ戻る。

裏マップ地下5階

迷宮地下5階と
つながっている

地下5階の空中のさけ目
を通るとこれる。アイテム
を取ると6階に行ける。

裏マップ地下4階

たくさんの階段
を行き来する！

16個の階段を使い、迷宮
を移動する。2階、3階
と、でる場所はいろいろ。

裏マップ地下3階

8つのプレート
の上に乗ろう！

8つの部屋のプレートを
全部押し敵を倒す。“オーリン
のひとみ”を入手。

裏マップ地下2階

8つのプレート
乗りを手伝う！

3階に下り、イベントク
リアーをめざす。アイテ
ムを使い1階へ移動する。

裏マップ地下1階

探し求めていた
人物に会おう！

ライカーガスを倒し、逃
げたある人物を追いかけ
る。戦いに勝つと終わり。

裏マップ地下6階

謎の6階の秘密
をあばこう！

足を踏み入れた者は二度
と戻れないと言われてい
る、恐怖が支配する迷宮。



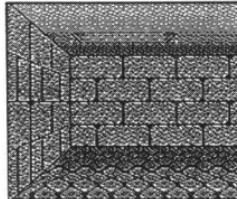
迷宮
見取り図

階段の位置が手に取 るようにわかるっ！

迷宮が迷わず歩ける！

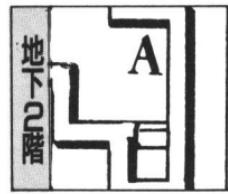
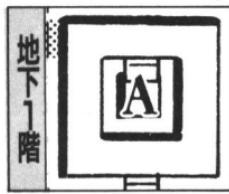
どこに階段があるのかハッキリしてるから、もう迷宮内でとまどうことはない！ ただ、階段の位置がバツチりわかるからといって、どんどん下の階に行くと痛いめにあうぞ。

マップには階段の位置だけを記してあるので、シートやピットなどに気をつけよう。



◆階段を中心にして、動範囲を広げよう！ 移

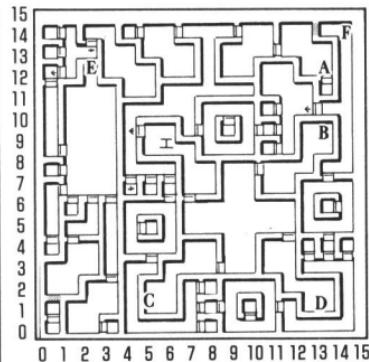
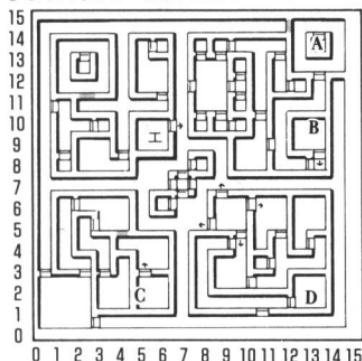
●アルファベット表示で階段のつながりが見やすい



上下階の関係がひと目でわかるように、AからAというように階段をあらわしている。横、縦の数字でも場所がわかるようにマップのまわりに0～15の数字が書いてある。

地下
1階
[14, 14] A階段 [14, 10] B階段
段 [5, 1] C階段 [14, 1] D
階段

3階で許可証を取るまで、Aの階段しか使えない。許可証を取ればエレベーターはもちろん、ほかの階段も使えるようになる。

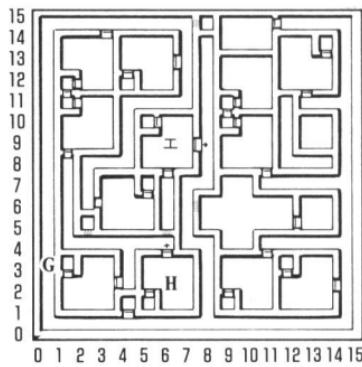
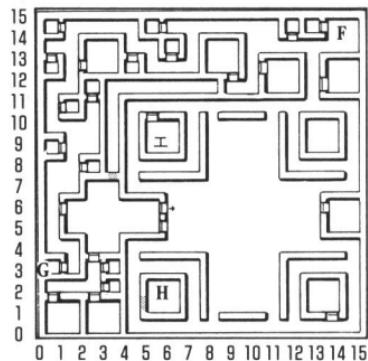


地下
2階
[14, 14] A階段 [14, 10] B階段
[5, 1] C階段 [14, 1] D階段
[2, 1] E階段 [15, 15] F階段

Fの階段以外すべて、上の階につながっている。Eの階段は下から上への一方通行。1階のE'の地点にあがってくるのだ。

**地下
3階** [15、15]F階段 [0、3]G階
段 [6、2]H階段
(エレベーターは[6、9])

上に行く階段はたったひとつF階段だけ。
H階段へ行くには、“まきもの”を許可証にしてからでないと入ることができない。

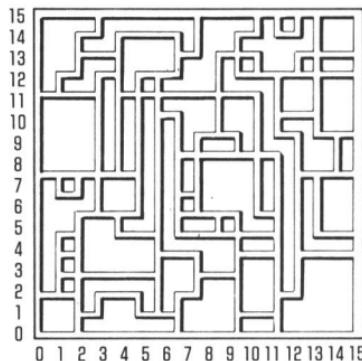
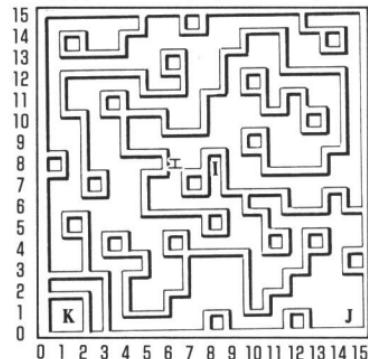


**地下
4階** [0、3]G階段
[6、2]H階段
(エレベーターは[6、9])

自由に行き来のできる階段はGのみ。H階段やエレベーターのある場所は、外から入ることができない一方通行になっている。

**地下
5階** [8、8]I階段 [15、0]J階
段 [1、0]K階段
(エレベーターは[6、9])

エレベーターでしか来ることのできない5階。上に行くK階段は6階のテレポーターを使う。IとJは下へ通じている。



**地下
6階** 最下層は、階段の位置を自分で
マップの上に書き加えよう。
(エレベーターはありません)

マップに階段の位置を載せることはできない。階段のある位置はマップの端と岩の柱に囲まれた、魔法が使えない場所にある。



目的確認

ふたつの目標が物語 に深く関係してゐるぞ

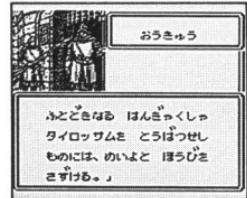
冒險の目的は これだ！

“最下層にいるタイロッサムを倒すこと”。そして“行方不明になっている、ある人物を探すこと”。これらをクリアーすることが、このゲームの迷宮を冒険する最大の目的。

迷宮内の数少ないメッセージやお城での言葉をたよりに、クリアーを目指すんだっ！！

1. 迷宮を駆けずりまわり、 タイロッサムを倒す冒険！

リルガミンの女王を裏切り、魔物を次と召喚しているタイロッサム。迷宮の6階で、今も魔物を生みだしているのだ。
倒さなくてはならない敵だ！



◆時々城へ帰ると、情報
が手に入ることもある！



◆タイロッサムには万全な体。
勢で立ち向かわなくてはダメ。

2. 謎の人物を捜しだせ

タイロッサムが裏切りを起こしたのとほぼ同時に姿を消した、女王の姉を探すのも重要な目的。しかし、彼女の消息はまったくと言っていいほどつかめない。まずは情報収集だ。

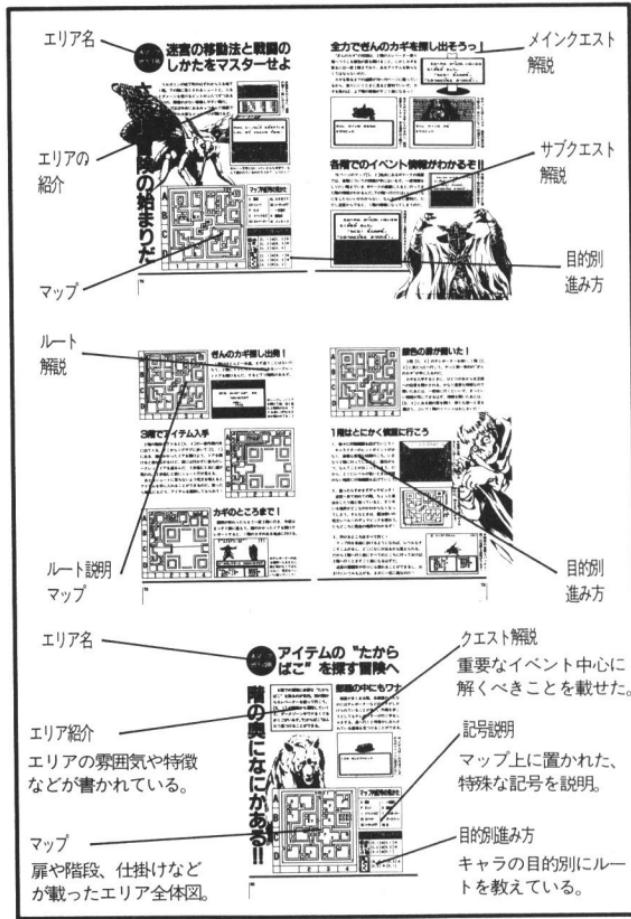


◆彼女の身にいったいなにがあったのか！

ページの見かた

ページの見かたを一度に覚えていこう

攻略ページには、4ページパターンと1ページパターンがあるんだ。でも書かれていることはほぼ同じで、4ページのほうが詳しく説明してあるだけ。だから、ページの見かたは1ページのパターンのほうを見てくれっ！



攻略ページの見方は これでカンペキだ！

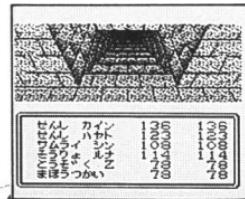
表マップ
地下1階

迷宮の移動法と戦闘の しかたをマスターせよ

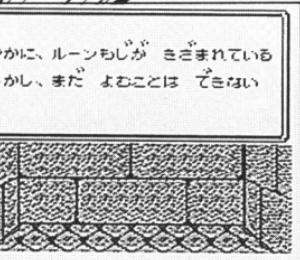
さあ！
冒険の始まりだ

リルガミンの城下町のはずれから入る地下1階。下の階に落とされるシートと、入るとダメージを受けるピットがふたつずつあるだけの、障害の少ない移動しやすい階だ。

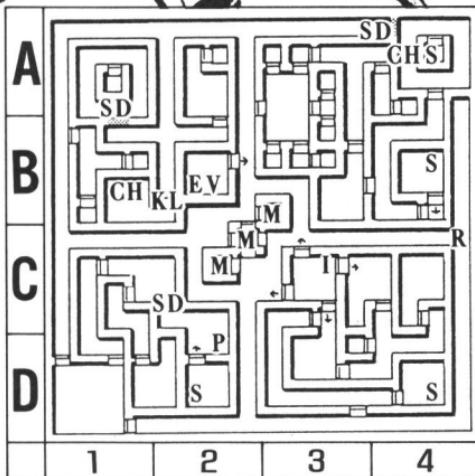
マップほぼ中央にあるみつ並んだ部屋では、それぞれ大事なメッセージが聞けるぞ。



◆階段をおりると、迷宮



◆ルーン文字とはいったいどんな文字で、なんて書かれているのだろうか？ しりたい！



マップ内記号の見かた

S	階段	KL	カギ付ドア
CH	シート	SD	シークレットア
P	ピット	←	一方通行
E	イベントなど	R	回転床
EV	エレベーター	M	メッセージ

目的別の進みかた

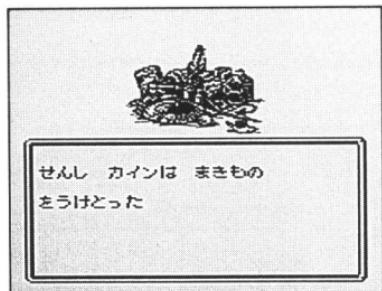
①み も金 う豆 うけ	[C, 1]→[C, 2]→ [C, 3]→[B, 3]→ [A, 3]→[A, 4]
最 強 ア リ ア	[C, 1]→[B, 1]→ [A, 1]→[A, 2]→ [A, 3]→[A, 4]

全力でぎんのかぎを探し出そうっ！

“ぎんのかぎ”的役割は、2階のエレベーター乗り場へつうじる銀色の扉を開けること。しかしカギを取るには一度3階までおり、あるアイテムを取らなくてはならないのだ。

カギを取るまでの道順が78~79ページに載っているから、取りにいくときに見ると便利でいいぞ。カギを取れば、上下階の移動がすごく楽になるっ！

そのへやの かべには、いろいろな
らくがきが あった。
「もとむ！ ぎんのかぎ」
「ひみつのどびらを みつけたぞ！」



せんし カインは まきもの
をうけとった

●ぎんのかぎを手に入れるのに、絶対
必要なアイテム。ある場所は3階だ！



せんし カインは かぎ
をうけとった

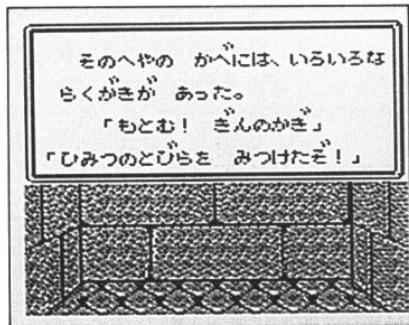
●やっと入手したカギ。銀色の扉の前
で使えるあらたに下への道ができる。

各階でのイベント情報がわかるぞ!!

76ページのマップ[C, 2]地点にあるMマークの部屋では、各階についての情報が手にはいるぞ。一度情報をしりたい階までいき、Mマークの部屋に入ると、行ってきた階の情報がわかるんだ。下の階へ行けたはいいけど、なにをしたらいいかわからない、なんてときに便利だ。ただし迷宮からすると、1階の情報になってしまうのだ。

そのへやの かべには、いろいろな
らくがきが あった。
「もとむ！ ぎんのかぎ」
「ひみつのどびらを みつけたぞ！」

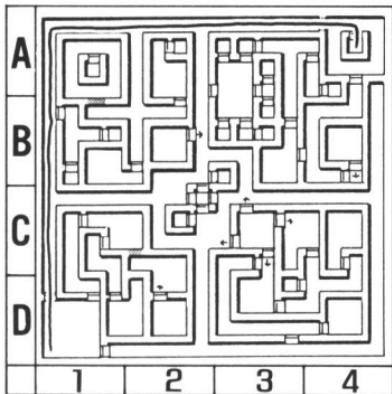
合はー
城下町からすぐきた場
合はー 1階の情報が出る！



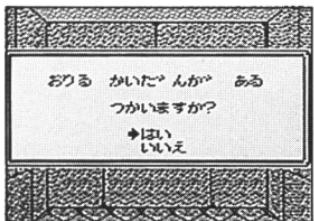
そのへやの かべには、いろいろな
らくがきが あった。
「もとむ！ ぎんのかぎ」
「ひみつのどびらを みつけたぞ！」



ぎんのかぎ探し出発！



1階はほとんど一本道。まず迷うことはないだろう。2階に下りたらすぐそばにあるシークレットドアを開けるんだ。すると下り階段があるぞ。

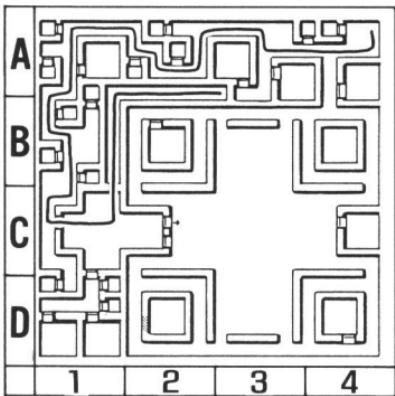


◆シークレットドアを開けて前、右と進むと階段がある。下りる前にHPは大丈夫か確かめておこう。

3階でアイテム入手

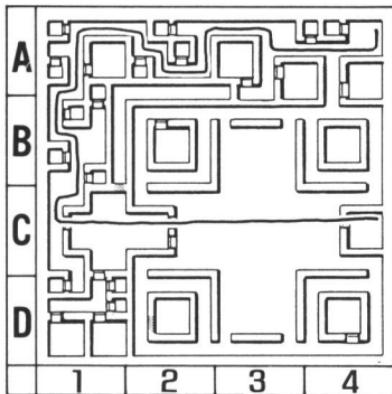
2階の階段を下りると[A、4]の一番外側の角に出てくる。そこからジグザグに歩いて[C、1]にある、鍵のかかったドアを開けよう。ドアを開けると前が広がるけど、前には行かずに後ろのシークレットドアを通るんだ。5歩進むと右に道が現われ、3歩進むと前にシート穴が見える。

あとはシートに落ちないよう呪文を唱えると、アイテムを手に入れることができるのだ。取ったら地上にもどり、アイテムを識別してもらおう！

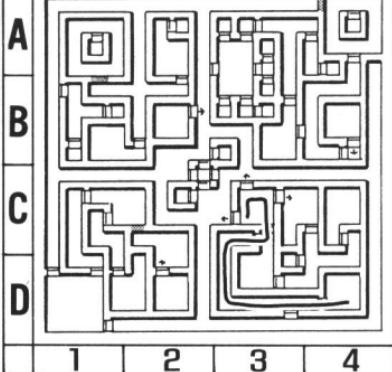


カギのところまで！

識別が終わったらもう一度3階に行き、今度はまっすぐ前に進もう。鍵のかかったドアを開けテレポートすると、1階のカギのある地点に行ける。



◆テレポーターのある場所へ入るまえに、敵と戦わなくてはならない。呪文をバシバシ使っていこう！



銀色の扉が開いた！

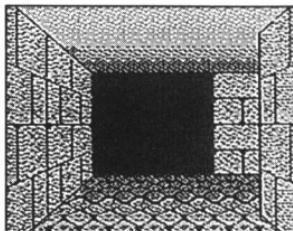
3階 [C、4] のテレポーターを使い、1階 [C、3] に来たらEへ行こう。やっと第一目的の“ぎんのかぎ”が手に入るのだ。

カギを入手するときに、ひとりの女から女王様への伝言を聞かされる。かなり重要な情報なので聞いたあとは、一度城に行くといいぞ。きっといい情報が耳にできるはず。情報を聞いたあとは、[D、4] にある銀の扉を開け、新たな旅へと足を運ぼう。コレで1階のイベントはおしまいだ！

1階はとにかく慎重に行こう

1. 徐々に行動範囲を広げていこう！

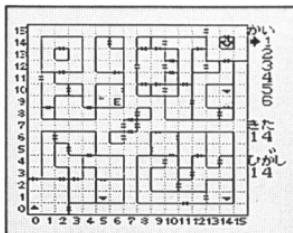
キャラクターのヒットポイントが少なく、装備も貧弱な初期のころ。いきなり2階に行ってしまうと、墓石が6つ、なんてことが起こってしまう。だから、とくにレベルが低いときは無理のない程度に行動範囲を広げていこう。



●極端な話
るよう歩くぐら
いが確
かめ

2. 迷ったらすかさずデュマピック！

迷宮へ来て初めての階。ちょっと遠出をしたり敵と戦っていると、すぐ今いる場所がどこなのかわからなくなってしまう。そんなときは、魔法使いの呪文レベル1のデュマピックを使おう。たちどころに現在の場所がわかるぞ！

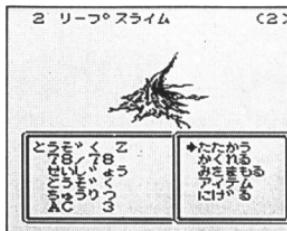


●現在地
るから、
が大印であ
らわされ
向きまでわ
かる！

3. 行けるところはすべて行く！

マップ内を自由に歩けるようになれば、レベルもそこそこ上がるし、どこににがあるかも覚えられる。だから2階へ行く前にすべてのところに行っておけば、2階へ行くときすごく楽になるはずだ。

迷宮の雰囲気や作りにも慣れることができるし、おまけにレベルも上がる。まさに一石二鳥なのだ！



●階段の位置もバツ
敵への攻撃も余裕が
アツチ
ぞ！

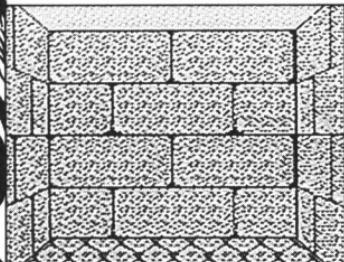
表マップ
地下2階

冒険の玄関口になつ ているフロアだっ！

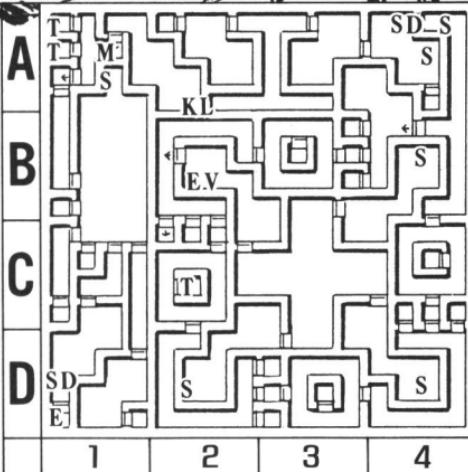
移動の最重要拠点だ！



エレベーターの乗り入れ口や階段
といった、迷宮を移動するためだけ
に作られた階。1階のイベントをクリ
アしたあとによくくるだろう。
また、この階から『ウィズ』おなじ
みのテレポーターが出現するぞ！



またたく間に別の場所へ移動さ
せられる、魔のテレポーターだ！



マップ内記号の見かた

S 階段	T テレポート
EV エレベーター	M メッセージ
KL カギ付ドア	E モンスター
SD シークレットドア	← 一方通行

目的別進みかた

	[A, 3] → [B, 3] → [B, 2] → [C, 2] → [C, 1] → [D, 1]
	[A, 1]

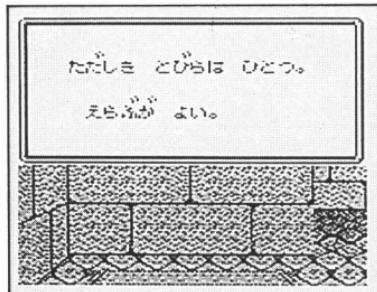
寺院の入口を探す、地道な活動！

2階には、1階のように駆けめぐるってやっとクリアする、なんて大事なイベントはない。いわばこの階は、レベル上げや仕掛けに慣れさせるためにつくられた階なのだ。

1階の掲示板にも、何をしろとはすでに、1階のイベントを解くために必要なヒントしかでない。つまり、1階のイベント上にある階といつてもいい。

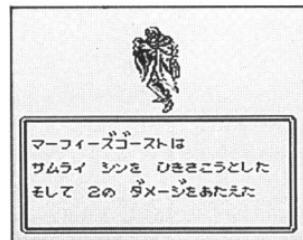
らくがきが、みえている。
「2かいまで、いわはない。」
「じいんの いりぐちは、
3かいご あるそうだ。」

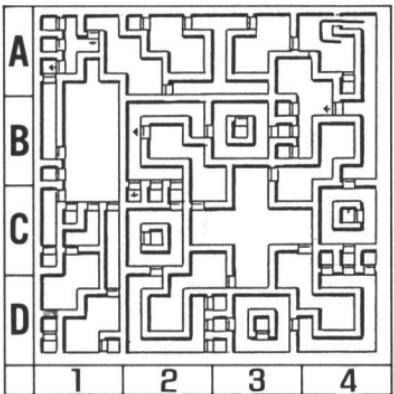
◆寺院を見つけてたせば、エレベーターに乗ることができるようになるぞ！



敵キャラでレベルアップができる！

81ページの2階マップ左下の地点に出てくるマーフィーズゴーストは、他の場所に出現するモンスターとは違う。一回きりじゃなく、部屋を出入りすれば何度もでてくるんだ。必ず1匹で出現するので、死につながるほど苦戦はないはず。ちなみに1回の戦闘で、経験値741、80~120ゴールド手にはいるぞ。ただし、みんなレベルは5以上あったほうが安全だ。





寺院までの道案内！

シークレットドアをくぐり3階へと移動。漠然と3階にあると言われた寺院を探しにいくのだ。2階唯一のイベントだけに気合をいれていく。

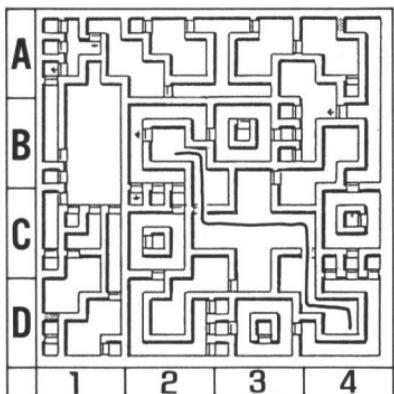
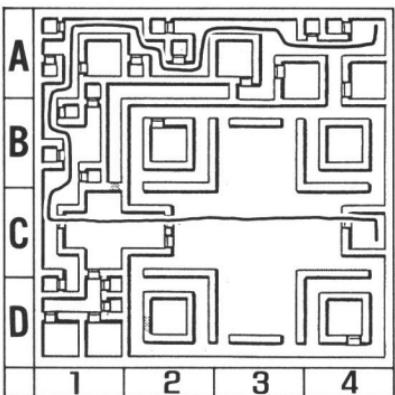


◆2階の階段を下りるまで、ほとんどモンスターに出会うことはない。あっても1、2グループだ。

3階の寺院はココだ

1階の“ぎんのかぎ”を手に入れるクエストと、ほぼ並行に進む2階の寺院探し。じつはこのふたつ、まったく一緒のルートをすすむんだ。

確実に「寺院を見つけた」とはでないけれど、祭壇があるのでこのあたり一帯が寺院だろう。しかも祭壇では、ハイブリースト、グール、エクスキューションナーなどが複数で出現。これらを倒すと、おもに防具関係の物が手にはいる。“ぎんのかぎ”をもっていると二度と出現しないぞ。

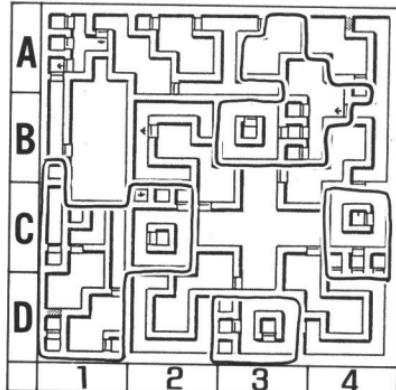


カギのところまで！

1階[D、4]地点の階段を下りると、エレベーターまでの一番近い道ができる。これからずっとココを通って下の階へ行くようになるのだっ！



◆エレベーターの階数は、アルファベットであらわされる。A～Eまでが、1～5階に対応してる。



レベルUP場所

色の違った4つの場所が、2階の絶好の経験値稼ぎ場所だ！共通していえることは、どこも扉が多いってこと。つまり、ドアの出入りを利用して、多くのモンスターと戦おうということなのだ。

なかでも左端のスペースはマーフィーズゴーストがいるし、経験値の多いゲニンが多く出現するぞ。

おぼえておくと便利っ！

1. テレポーターに気をつけよう！

地形を把握していないのにウロチョロと移動すると、テレポーターにハマることがある。テレポーターは入ったときにも表示せず、あっという間に別のところにキャラを飛ばすのでよく気をつけよう。気をつけっていてもハマってしまった時は、その場所を動かないで、すぐデュマピックを唱え、場所を確認するといいで。

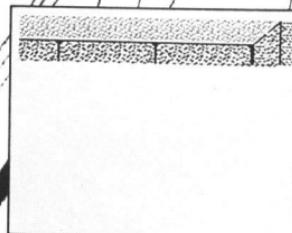
2. いらないアイテムはすぐ売ろう！

2階を移動するようになって、モンスターとのバトルがふえると、宝箱を拾う機会が多くなる。使えるアイテムばかりならいいが、ほとんどは使えないものだ。使えないアイテムをもっていてもしかたがない、いらないと思ったらすぐ売る。もしくは酒場にいる仲間に渡す。0ゴールドのアイテムは迷わず捨てろ。

3. 経験値稼ぎと死は紙一重！

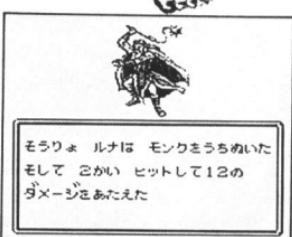
より多くの経験値が欲しいがために、下の迷宮に移動すると痛い目にあうぞ！確かに下へいけばいくほどモンスターは強くなって、もらえる経験値も増える。でもそれに比例して、死の危険度もましていくのだ。

だから自分のキャラが、モンスターを2ターン以内に倒せるくらいの場所が経験値稼ぎにちょうどいい！



*かべだら	850
*らきら	5000
*ちゅうじゆのよろい	5000
*しんじゅうのからい	750
*かわいど	1250
*てつこて	1250
*すねて	1250
◆ あしあと	200
あしあとのよろい	0
アローラ	0
よろい	0

◆アイテムを手に入れたら、ルック商店で識別できる。

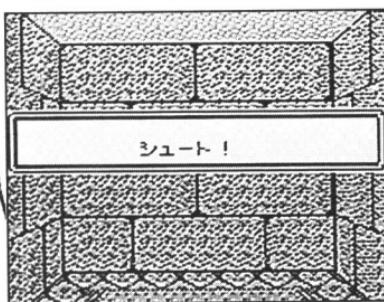
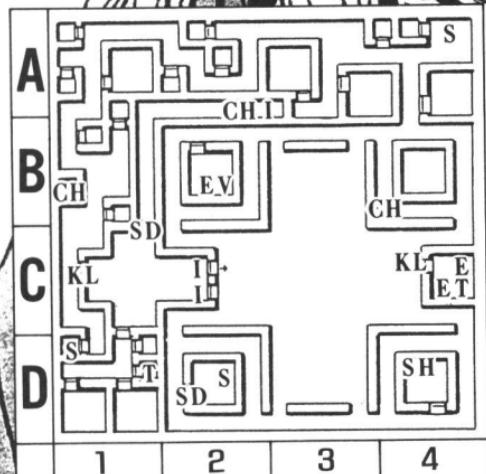


◆つねにヒットボイントをみながらバシバシ戦おう！

表マップ
地下3階

シュート、シャフト に注意して進もう！

許可証を奪い取ろう！



◆扉を開けるといきなりシュート！
これじゃ避けることもできないのだ！

マップ内記号の見かた

S	階段	SD	シークレットドア
CH	シュー <u>ト</u>	←	一方通行
EV	エレベーター	T	テレポーター
!	イベント	SH	シャフト
KL	カギ付ドア	E	モンスター

目的別の進みかた

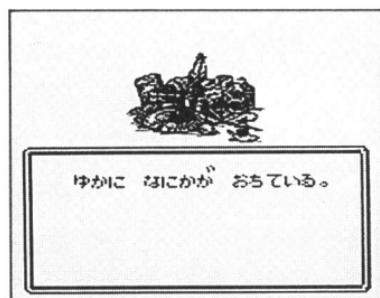
お金稼ぎルート[C, 1]の続きで[C, 2]→[B, 2]

[A, 3]→[A, 4]→
[A, 1]→[B, 1]→
[C, 1]→[D, 1]

許可証がぎんのカギ入手に必要だ！

1階でもヒント的に書いたけど、3階のイベントは“許可証”を奪うこと。2階のイベントと同じように3階のイベントも、1階の“ぎんのカギ”を手に入れるイベントとからんでいたのだ。だから3階までは1階、2階ではなくひとつのエリアと考えるといいだろう。ちなみに“許可証”的くわしい取り方は86ページに出ているので、そちらを見よう！

「きょかしょうは うぱいどれ。」
「3、4かいには、いわの
はしらがある。」
「ちえのあかしは、いずみにあり。」



◆“許可証”はただ置いてあるだけなので奪うというより取るといったかんじ。



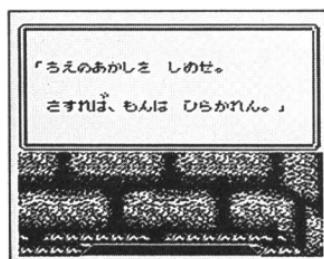
◆取った時点では“まきもの”。でも許可証の役目をちゃんと果たすのだ！

知恵の証はずーっと後に手に入る！

◆掲示板に出た5階のメッセージ。
知恵の証に関係して
るのか。

「タイロッサムは、ひみつのとびらの
おくに かくれているらしい。」
「ちえのいuzzinante、このせかい
には ないぞ！」

“許可証”的ことといっしょに書かれている“知恵の証”。しかし入手先はなんと裏マップの地下3階。だからしばらくは、証のことはほっとくといいだろう。まずはすぐに攻略できるイベントからだつ！

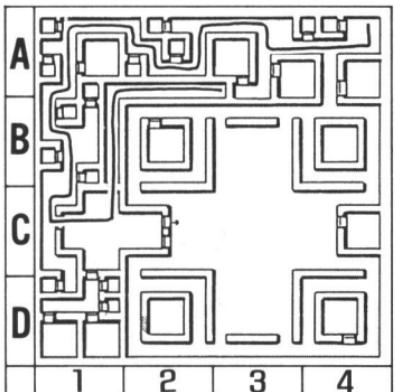


◆“知恵の証”がないと上の迷宮を冒険することができないのだつ！



許可証入手する！

シュート手前でリトフェイトの魔法を唱える。体が宙に浮くので、穴には落ちず“許可証”的もと「まきもの」を入手。これで扉がぐぐれるぞ！

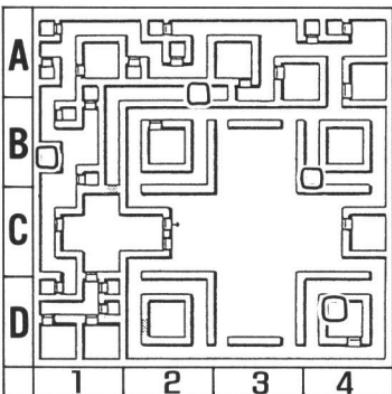


◆銀の扉を開けるのに“許可証”を取る。これがないと、ぎんのかぎのところまでいけないのだ。

4階へ落ちる場所！

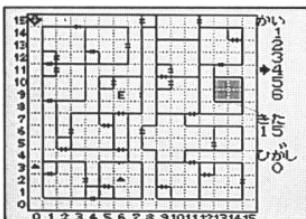
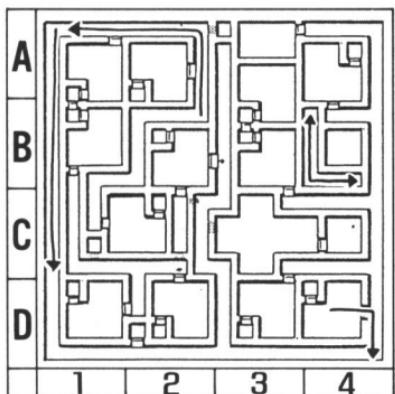
3階のシュート、シャフトといった移動のしかけは全部で4つ。どこも、いかにもキャラクターが入っていきそうなところに作られているのだ。

あやまって入ってしまうと、今までの迷宮より難しい作りをしている4階の迷宮へ落ちてしまう。はっきり言ってくらべものにならないくらい難しい迷宮なのだ。だから4ヶ所の場所を覚えて、落ちないようにしよう。わざと落ちて、階段のそばでレベルを上げるのもいいかもしれないぞ！

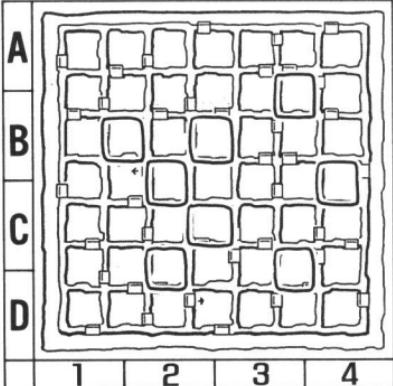


落ちたときの帰り道

4階の脱出ルートが、左のマップにかかれた道。途中でテレポートしてしまうけど、出現する場所はほぼいっしょなのだ。しっかり覚えておこう！



◆落ちてても、テレポーターで左の一本道に出る。階段を上れば3階の[D, 1] 地点。



裏マップ3階に証！

迷宮地下3階に一度来てから、1階の掲示板を見ると「許可証は奪い取れ」「3、4階には、岩の柱がある」「知恵の証は、泉にあり」とメッセージが出る。たしかに「許可証」は3階にあったけど、「知恵の証」は裏マップの3階にあるのだ！

かなり先のことになってしまったけど左にあるのが、証のある裏マップ3階の全体見取り図。ひとつひとつこまれた8つの部屋にあるプレートに乗り、出てきたモンスターを倒すと手に入るぞっ！

プレーに役立つ3つの情報だっ！

1. “まきもの”もアイテムも識別！

モンスターを倒し残していくと宝箱を開けると“さりさきのけん”や“かたあて”などのアイテムが手に入れる。でも入手したままの状態だと、アイテムの名前はただソードとか防具としかでないんだ。

リルガミンの城下町にあるボルタック商店へ行き、ゴールドをはらうとアイテムを識別してくれる。

＊かたな	850
＊さりさきのけん	5000
＊かたあて	750
＊てつのこて	1250
＊すねあて	1250
＊つけあて	1250
＊まほろづかい	1250

◆アイテムの横に表示される
値段で識別してくれるのだ！

2. 目的によって進みかたを変える！

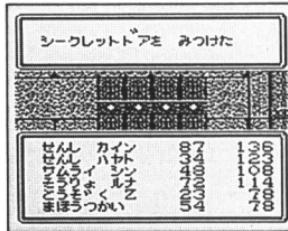
もし自分がお金もうけや経験値稼ぎをしながら進んでいるのなら、扉を開けながら進もう！ また一分でも早くクリアーするつもりの人は、最短ルートを進もう。ただ、どちらも無理をしそぎないことが大事だぜっ！



死ぬ確率が高くなるぞ！
レベルを無視して進むと、

3. あやしい壁は調べよう！

歩き回っても壁しかなかったとき、なにかあやしいと感じた壁は、スタートボタンでコマンドをだし扉を探そう。とくに岩の柱の少ない階では、扉が出てくることがあるぞ。めんどうなようでも先へ進むため、地道に行こうっ！



◆シークレットドアは、ドアを探さないと見つからない！



表マップ
地下4階

アイテムの“たからばこ”を探す冒険へ

階の奥になにかある!!

6階での冒険に必要な“たからばこ”を取るのが目的。別の階からエレベーターを使って行こう。[D、1]の階段から冒険していくと、ダークゾーンやワナをくぐるかくがいるぞ。“たからばこ”はふたつ見つけることができる。



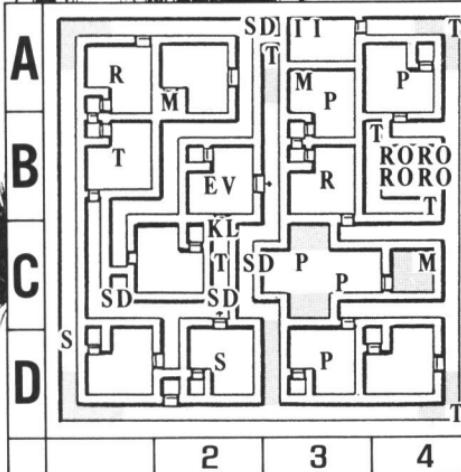
部屋の中にもワナ

部屋が多くある階。各部屋のまんなかにはテレポーターなどのワナがしかけられていることが多い。外側を歩こうとしてもテレポーターが行く手をじやます。奥へ行くと何者かにあらざれている墓場を見つけることができる。



くろは はこをうけとった

◆“たからばこ”の片っぽしか、のちのイベントに役立たない。



マップ内記号の見かた

S 階段	← 一方通行
P ピット	R 回転床
I イベントなど	T テレポーター
EV エレベーター	■ ダークゾーン
SD シークレットドア	RO 岩

目的別進みかた

⑥みも金きりけ
[D, 1] → [A, 1] →
[C, 2] → [D, 3] →
[A, 3] → [D, 1]

青金きりけ
[B, 2] → [D, 3] →
[A, 3] → [D, 1]

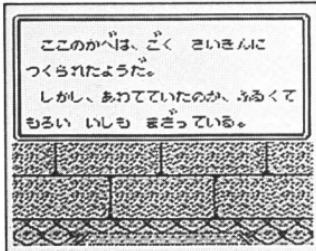
表マップ
地下5階

"とけい"は6階のイベントに使うのだ

ミニは泉に入るのか!?

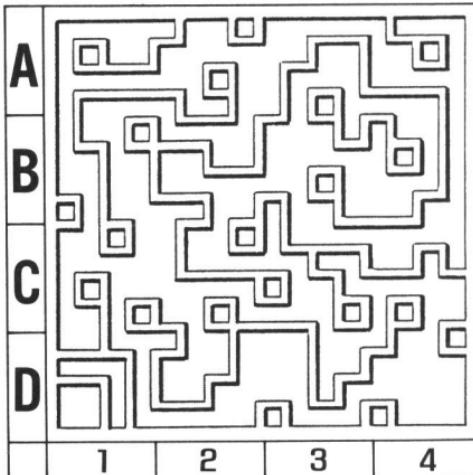
階全体がボロイぞ

ある地点には深い泉があり、仲間のひとりが中に入ることができる。なにかが起こるぞ。また古いよろいなど、ゴミの積み上がった場所もある。5階には、裏マップへの入口も。6階をクリアしないと裏マップへは行けない。



床や壁だらけの階
がもうくなつて
いるところどころ

エレベーターでこれを最終地点。
中央の階段で下りても、6階のすべては回れないぞ。どこかにひそむメロウを倒しアイテムの"とけい"をうばおう。ある場所で"たからばこ"と"とけい"を使うと、6階へ行ける別の入口ができる。



MAP内記号の見かた

(以前のページ
を参考に、自分
で書いてみよ
う)

目的別の進みかた

Ⓐあ
モ金
子マヌ
子(○)
[B, 2] → [C, 2] →
[A, 1] → [C, 2] →
[B, 3] → [D, 4]

最
短
リ
ア
[B, 2] → [A, 1] →
[B, 3] → [D, 4]

表マップ 地下6階

タイロッサムを倒し にまっしぐら

奥になにかがひそむ!!



まめに体力回復を

迷宮のいちばん深い階。ボスの場所へ行ける階段はひとつしかない。4階よりもテレポーターの多いのが特徴だ。モンスターだってかなり強力。レベルの低いうちは、何度も地上へ行き、体力回復をくり返すことになる。

初めて4、5階で手に入れたアイテムをある地点で使う。落盤を起こし、6階奥への通路を作ったら、やっとボスのいる場所を探せる。倒せば“リルガミンのほうじゆ”が手に入るぞ。これで城へ戻って冒険はひとまず終わり。

いりぐちミ どおりありますか?

◆ほい
いいえ

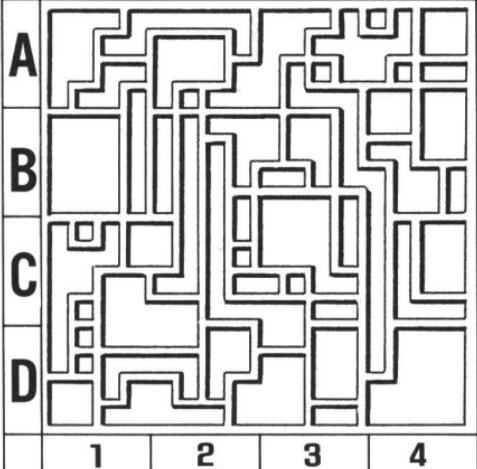
ボスを倒したあとは、裏マップへ行けるようになるぞ。

マップ内記号の見かた

(以前のページ
を参考に、自分
で書いてみよ
う)

目的別の進みかた

	[D, 4] → [D, 1] → [A, 1] → [D, 3] → [B, 2] → [B, 3]
	[D, 4] → [A, 4] → [A, 1] → [D, 3] → [B, 2] → [B, 3]



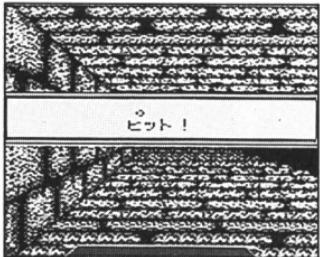
裏マップ
地下5階

表マップからの入口 がここなのだ

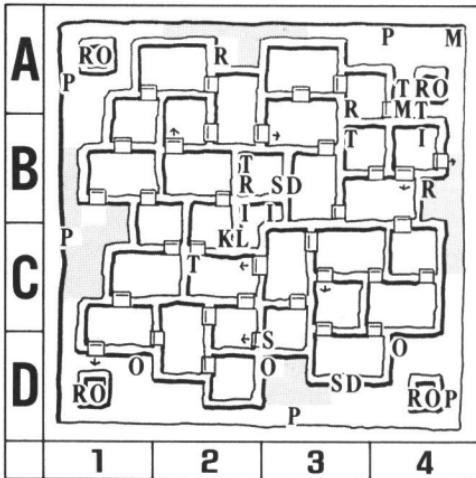
ついに裏マップへ来た

また新しい冒険へ

表の迷宮からやってくる最初の階。
城へ帰るには、いったん5階の空間の
裂け目をくぐらなくてはいけない。深
入りするには覚悟が必要だ。フロアの
どこかにカギのかかったドアがある。
いまは入れなくてもいいぞ。



表迷宮の5階にある、空間のさ
け目からやってくるのがここ。5
階から順々に1階へ向けて上って
いく構成になる。まずは4階に上
がることを考えよう。内側の部屋
を入っていけば、4階へ行ける階
段を見つけることができる。



マップ内記号の見かた

S	階段	← 一方通行
P	ピット	R 回転床
I	イベントなど	T テレポーター
O	落石	ダークゾーン
SD	シークレットドア	RO 岩

目的別の進みかた

○み
も金
うや
げ○
[A、4]→[C、4]→
[D、4]→[D、3]→
[C、3]→[D、3]

最
密
クリ
ア
[A、4]→[A、1]→
[B、2]→[B、3]→
[C、4]→[D、3]

裏マップ
地下4階

階段のつながりが なかなか複雑だぞ

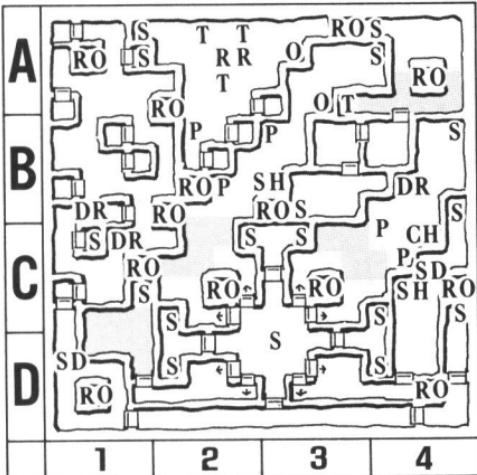
上へ下へと大さわぎ！

フロアのあちこちにある階段を利用して、3階にある8つのプレートを探すことが目的になる。階段ばかりでなくシュートやシャフトなどを利用するのもポイント。2～4階の行ききを、まとめてひとつつのイベントとして考えよう。

キミはどこから上る？

やたらと上への階段の多いところが特徴。意地の悪いことに、真上に行かない階段ばかり。3階だけじゃなく、いきなり2階へ行くものもあったりする。つながりを覚えるのは楽しい。端からひとつひとつ上っていくのがいい。

← 2階へ行くときは空間のさけ目が現われ、行くかどうか選ぶ。



マップ内記号の見かた

S 階段	← 一方通行
CH シュート	T テレポーター
I イベントなど	SH シャフト
O 落石	■ ダークゾーン
DR シークレットドア	DR 落し穴

目的別の進みかた



※ 2～4階まで、複雑に行ききする。すべての部屋を回ってみよう。



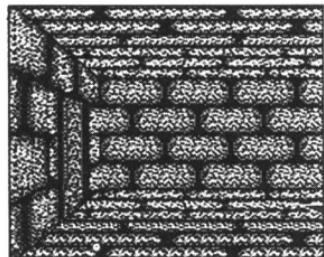
[D, 3] → 3階のイベントをクリアーし、アイテムを持って2階へ

裏マップ
地下3階

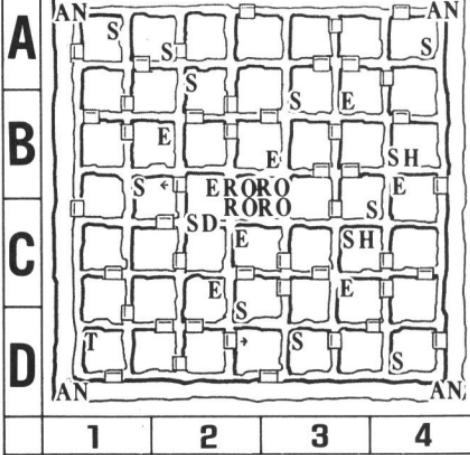
上下の階から部屋を出たり入ったり

あちこち部屋だらけ

正方形に区切られた部屋が並ぶ階。
4階や2階からの階段を利用していか
ないと、すべての部屋に入れない。つ
ながりが複雑なので、頭が混乱するか
も。階段がどこにつながってるかをマ
ップに書きこむなりして対策を練ろう。



裏マップで最大のイベントがこ
の階に。各部屋のどこかに散らば
る8枚のプレートを探すのだ。ブ
レートを回る順番は関係なく、み
つけるだけでいい。この階である
アイテムを手に入れれば、2階か
ら1階に上ることができる。



マップ内記号の見かた

S 階段	← 一方通行
CH シュート	T テレポーター
イベントなど	SH シャフト
AN 召文封じ	RO 岩
SD シークレットドア	

目的別の進みかた



※2～4階まで、複雑
に行ききする。すべて
の部屋を回ってみよう。



※プレートのある8つ
の部屋を回っていく。
回る順番は自由だ。

8枚のプレートを探せ！

裏マップ
地下2階

3階にあるイベント の中継地点なのだ

1階はもうすぐだぞ!!

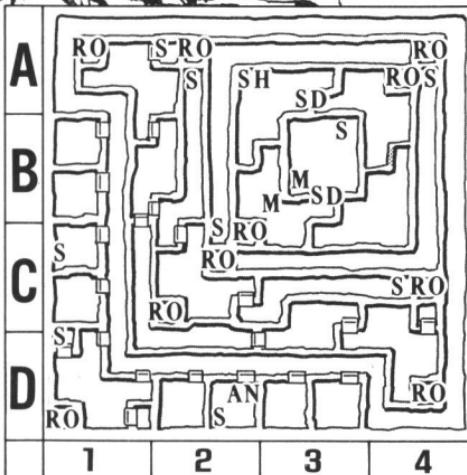
1階へつながる階段がこの階にある。ただし、3階のイベントをクリアしたあとにもらえるアイテムを持っていないと本当の入口は開かない。3階の、プレートのある部屋をくまなく回ろう。泉が出てきて、そのあと敵との戦いだ。

フロアの内側に入れ

2～4階までの間は、複雑に出入りがくり返される。どこから入ってどこに出るのか、わけがわからなくなる危険性があるのでじっくりマップを見よう。また、中央の泉に入ると、体力を全回復してくれる。必ず寄ってみよう。



◆フロアの外側にある階段では、
1階の一部しか見られない。



マップ内記号の見かた

S	階段	T	レポーター
I	イベントなど	SH	シャフト
AN	呪文封じ	M	メッセージ
SD	シークレットドア	RO	岩

目的別の進みかた

※2～4階まで、複雑に行ききする。すべての部屋を回ってみよう。

3階でのイベントをクリアし、アイテムを持って→[B, 3]

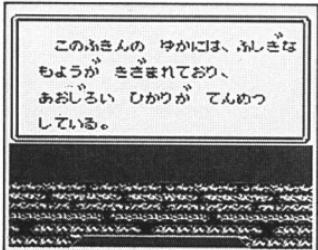
裏マップ
地下1階

裏マップの頂上へ! クリアーはもうすぐ

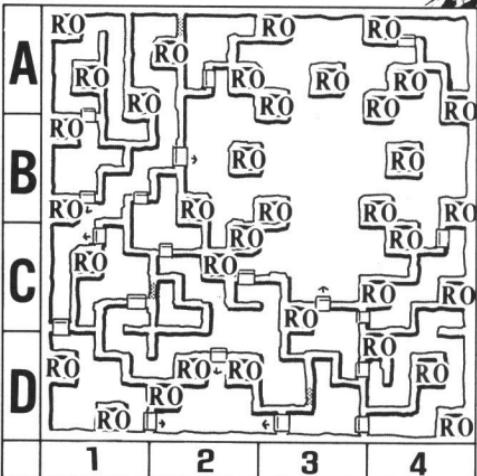
あちこち岩だらけ

部屋数が少ないかわりにやたらと岩の多い階。裏マップ2~4階のような、上下する複雑な行ききはない。だけど、出てくるモンスターはどんどん手ごわくなる。ここへ来る前に、十分レベルアップしておくことをおすすめするぞ。

ここへ来るために、2階から上ってこなくてはならない。入口ではあるアイテムが必要だぞ。ヒントは表の迷宮からすでに情報のあった“知恵の証”だ。そして“知恵の証”が1階へ上るためのカギとなる。



◆敵は強いけど、迷宮内のしか
けはそんなにいじわるじやない。



マップ内記号の見かた

←一方通行 RO 岩

目的別の進みかた



?

最後の敵をたおせ!!

裏マップ
地下6階

自由に歩いて、自分で 楽しみを見つけよう

いつたい何があるのか!?

冒険は、裏マップ1階でのイベントをクリアしたところで、ひとまず終わり。ただし、まだ行っていない6階が気がかりだよね。降りられる入口はひとつしかないらしい。いったいなにが起こるのか、キミ自身で確認してみよう。

キミがマッピング!

マッピングする楽しみを味わってもらいたいので、この階に関してはマップは載せない。右下にあるマップの空欄に、自分で線を引いてマッピングしてみるのもいい。階全体は、かなりうす気味悪い雰囲気だぞ。

◆強い敵がたくさんいるらしい。
レベル上げに来るのもいいぞ。



ちびは 64 の ダメージをうけた
みけは 80 の ダメージをうけた
づけは 68 の ダメージをうけた
☆づけは しんだ!

A

B

C

D

1

2

3

4

マップ記号の見かた

(以前のページ
を参考に、自分
で書いてみよ
う)

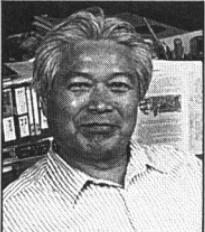
目的別の進みかた

④み
も金
うね
⑤

?

最
か
ア

?



● ウィザードリイ歴6年
『カムイの剣』などの著作で
知られる高名なSF作家。
『ウィザードリイ日記』とい
う本も出しているのだ。

ウィズで本当の 興奮を味わった

● 攻略の思い出

矢野 徹

この6年間に、いくつかのコンピューターゲームをやった。年齢にして60歳から67歳までのあいだにだ。

だが、本当に興奮し、感激したのは、
ウィザードリイでワードナを倒したときだけだ。

ワードナの居室への長い廊下を進んでいくときのあの興奮。あの、ボロをかぶったようなワードナの姿。

あとになってから、なぜそれほどおもしろかったのかを考えると、このゲームに麻薬中毒的なところがあったかららしいと、気づいた。

もちろん、ゲームに過ぎないのだから、危険性はまったくない。だが、なんでもない部分でも、繰り返しておこなうこと嬉しさを覚えるのは、なんとなく麻薬的だからだ。

現在のパーソナル・コンピューターの世界で最もおもしろいのは、OSそのものを別にすると、仮想現実がもっと進歩した場合のコンピューターゲームだろうと思う。

将来のウィザードリイ・ゲームは、

仮想現実の世界でおこなわれ、多くの怪物・魔物・生き物は、立体的に見ると、その恐ろしさが倍加することだろう。

いまのゲームは、ディスプレイ画面の上の二次元的な絵の中での遊びにすぎない。

ところが、プレイヤーのほうに、ゲームの進展に合わせて、多くの場合を想像し、妄想し、連想する能力が豊かにあれば、仮想現実用のプログラムや道具がなくても、それに近い興奮を味わうことはできる。

つまり、ぼくの肉体が楽しんだのは、ウィザードリイのゲームそのものだったのだが、頭の中で楽しんだのは、それと平行して遊んだ妄想の世界でのぼくがどう動いたかなのだ。

ぼくは名刀ムラマサを持つ、天下無双の戦士。そして、ウィザードリイの世界に現れる魔法使いは、僧侶は、盗賊は、豊満な肉体と美貌を備えた女性であり、ぼくと愛をかわしても、だからも文句は出ないのである。

困りそうなところ



イベント攻略 12大 ヒント集だ!!

ナゾ解きにやりごたえがあるウィザードリィの世界。ヒントメッセージは少なく、あいまいなものが多い。

イベントについて、みんなが困りそうなところのヒントを教えちゃうよ。また、攻略をスムーズにするアドバイスもあるので参考にしよう。



その1

迷宮に入るときの準備が大切なのだ

魔法使いや僧侶がそれぞれレベル4の呪文を覚えるまで成長したら、4つの呪文をとなえてから迷宮に入るようにして。その3つはリトフェイト、マポーフィック、ラツマピック、ロミルワ。特に、リトフェイトはピットや回転床のワナを避けてくれるし、マポーフィックはアーマークラスを下してくれるなど、冒険を有利にするぞ。

◆アモニカガム	◆アモニカガム	◆アモニカガム

▲以上4つの呪文は、効果がずっと続く。スタートボタンで確認できる。

その2

1階のカギ付ドアは冒険を楽にしてくれる

1階にあるカギのかかったドアを通過すると、2階からすぐにエレベーターへ乗ることができます。だから4階より下の冒険がとっても楽になるのだ。ドアを開けるために必要な“さんのカギ”は、3階の“許可証”を取るイベントをクリアしないと手に入らないぞ。



1階まで冒険しても、さんのカギはどこかに隠されているのだ。

をズバリ解決!!

その3

“許可証”を取るには、呪文がきめ手

3階へ下りていくと“許可証”を持っていないと通してくれないドアがある。“許可証”は同じ3階のどこかに隠されているんだけど、その場所の目の前にワナがしかけられているんだ。でも、事前にある呪文を唱えていれば、簡単にワナをさけることができるぞ。つい攻略を急ぎすぎて、呪文を唱え忘れるなんて事のないよう気をつけて歩こう。86ページを参考にするのもいいぞ。



◆ドアの向こうで見張りをしている者がないた。

◆ひろつたまきもの
を識別してみよう。

その4

2つのアイテムがなくては6階へ進めない

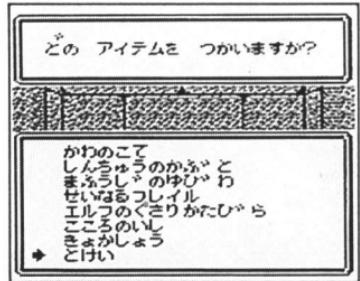
6階の奥に行くには“たからばこ”と“とけい”というふたつのアイテムが必要になる。それぞれ、4階と5階のどこかで手に入れなくてはならないぞ。4階の“たからばこ”の場所へは、エレベーターで下りると行きやすい。5階の“とけい”を取るには、モンスターと戦わなくてはいけないぞ。



その5

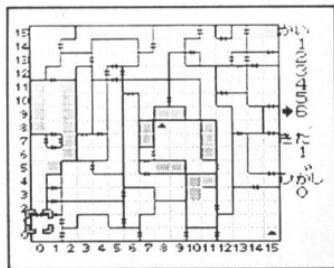
ばくだんを作つて落盤を起こそう

5階から6階につながる階段はあるにはあるけれど、途中で行き止まりになる。先へ進むには、6階への別の通路を作らなければならぬんだ。そのため“たからばこ”と“とけい”が必要になる。このふたつがある場所で使えば、時限ばくだんになって、床の一部を壊してくれるわけだ。



その6 テレポーターを利用して6階の内側へ飛べ

迷宮地下6階では、テレポーターの行きをチェックするのに苦労するだろう。テレポーターはボスの場所へみちびいてくれる。どこからどこの地点へ飛ばすか、デュマピックの呪文でこまめに確認をしよう。



できれば、魔法使いがマロールの呪文を覚えるまで成長していると、深入りしても安心なのだ。



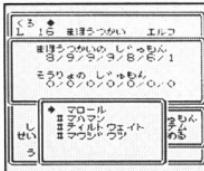
● 6階のボスを倒したあと、近くのドアを出ですぐあらわれれるメタセージにしたがえば裏マップへ。

その7 倒しやすいモンスターを選ぶこともできる

何回逃げても、必ずモンスターの出る場所で、モンスターを楽に倒すコツを教えちゃうよ。わざと何度もくり返していろいろなモンスターと出会い、いまのレベルで一番倒しやすい相手を選ぶといいのだ。

その8 裏マップへ着いてもレベル上げは表の迷宮で

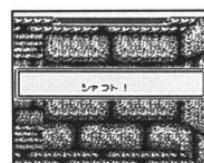
裏マップの世界は5階から。4階に行く階段はひとつしかない。そこへ行くまでに立ちはだかるモンスターは、表マップより強力。対抗できるよう、戦ってレベル上げをしたいなら、表マップの5階あたりでやろう。そのほうが傷ついたときに城へ戻りやすいぞ。



● マロールを4回くらいは使えるようにしたい。

その9 裏マップ、2~4階の階段地獄を乗り切ろう

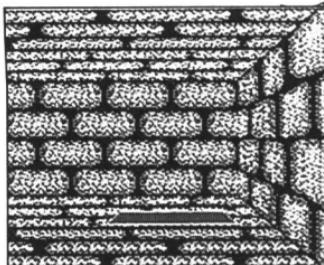
4階へ上るとそこは階段だらけ！ 階段と同じ働きをするシートやシャフトも含めると、数は20近くにもなる。同じ階段でも、下りたときに違う場所へ行ってしまうものもあるから恐ろしいぞ。とにかく、表マップの攻略以上に出入りする位置のこまかいチェックが大事になるのだ。



● 全部のつながりを頭で理解するのは無理だ。

その10 とにかく8枚のプレート すべての上に乗ろう

裏マップ3階には、どれも正方形の48の部屋がある。そのうち、8つの部屋の床にプレートがある。このプレートは、見つけただけじゃなく、上に乗らないとどうしようもないぞ。つぎつぎに乗って、8枚目のプレートに乗るとなにかが起きる。



その11 “知恵の証”を手にして1階 へ上るのだ

2階のある場所へ行くと、“知恵の証”をしめさなくてはいけない場所がある。そこが1階への入口のようだ。どうやら3階で手に入れたアイテムが関係しているようだぞ。また、1階へ上がる前には、シークレットドアの向こうにある泉につかっておこう。ヒットポイントが全回復する。



◆泉はひとりずつ入るようになっている。ただしマジックポイントは回復できない。

その12 ボスへ近づくためには テレポーターを使う

ついに裏マップの1階へ。最終ボスのもとへは、この階にあるテレポーターを何度か利用しないと行けないぞ。ひとつ便利なことに、この階へ上ってしまったら、いつでも表迷宮1階のある場所から、すぐ裏マップ2階へ飛ぶことができるぞ。また、裏マップ1階を攻略後、まだ行ってない6階へ入るには、もう一度5階まで戻ってみるといいかも。



◆どうやら1階のボスには、2回会うことになりそうだ。2回目は別の場所で会うことになる。



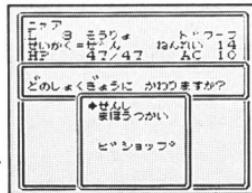
能力アップのため

特別
アドバイス

転職のタイミングをズバリ教えちゃう！

レベルに余裕を持って転職しよう

各キャラクターは転職することで、自分の能力を高めることができる。でも、転職てしまえばレベルを1から上げなくてはならない。攻略の途中でいきなり変えると、パーティー全体の力が弱まり先へ進めなくなる場合もあるので、レベルに余裕を持って転職にふみ切ろう。できれば、転職用のキャラクターを始めに作っておくといい。



◆ 戦闘力が下がらないよ
うに、転職はひとりずつ。

ビショップ

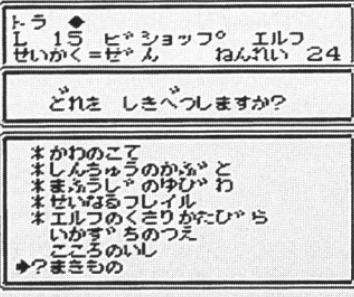
魔法使いと僧侶の呪文、両方
使えちゃうけど、成長はおそい

必要な 特性値	ちから	ちえ	しんこうしん	たいりょく	すばやさ	うん	性格
	一	12	12	一	一	一	善・悪

実際は転職させるんじゃなく、冒険の始めるうちからキャラクターを作っておきたい。種族でノームを選べば、わりと楽に作ることができるぞ。

冒険の途中から転職させるのであれば、始めは魔法使いをふたり連れて歩こう。そしてすべての呪文をおぼえるまで成長させて、片方を転職させるほうがいい。すると、魔法使いの呪文を全部覚えたまま僧侶の呪文を覚えていく、すごいキャラクターになるんだ。また、十分にヒットポイントを上げた戦士を転職させてみる手もある。ヒットポイントが高いまま、呪文の使える

キャラクターができるわけだ。ただ、攻撃力の強いキャラクターがひとり減ることになるから、よく考えて転職させよう。



◆ ビショップだけが、アイテムを“しきべつ”できる能力を持つているのだ。

職業を変えよう！

侍

“むらまさ”を使わせてみたいとなれば、侍が一番なのだ

必要な 特性値	ちから 15	ちえ 11	しんこうしん 10	たいりょく 14	すばやき 10	うん －	性 格 善、中立
------------	-----------	----------	--------------	-------------	------------	---------	-------------



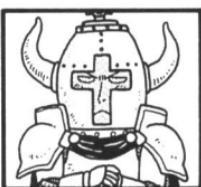
戦士のような強さを持ちながら、魔法使いの呪文も使える職業。こいつもボーナスポイントが25くらいもらえば、できるだけ最初から連れて歩きたい。悪の性格では転職できないので気をつけよう。転職にふ

みきるときは、どこかで“むらまさ”という武器を見つけたとき。これは侍しか持てないうえに、最大の破壊力をを持つ刀なのだ。たとえレベル1からやり直したとしても、だれかを侍に転職させたほうがいいぞ。

ロード

能力の上がる“せいなるよろい”を着られるのはロードだけ

必要な 特性値	ちから 15	ちえ 12	しんこうしん 12	たいりょく 15	すばやき 14	うん 15	性 格 善
------------	-----------	----------	--------------	-------------	------------	----------	----------



侍より特性値の条件がきついけれど、やはりはじめから連れて歩ければベスト。なにしろ、僧侶の呪文が使え、戦士などに力も強いんだから。転職するときは、パーティー全体のレベルがかなり上がったとき。

はじめに3人くらい戦士を連れて、そのうちのひとりを変えてみるのがおすすめ。またロードしか着られない“せいなるよろい”を見つけたら、ぜひ転職させよう。攻撃するときに特別な効果が期待できるぞ!

忍者

いきなりモンスターの首をはねちゃうところが痛快！

必要な 特性値	ちから 15	ちえ 17	しんこうしん 15	たいりょく 16	すばやき 15	うん 16	性 格 悪
------------	-----------	----------	--------------	-------------	------------	----------	----------



レベルが上がると、武器も防具もいらずに戦えるすごい職業。首をはねてしまう攻撃も出やすいのだ。ただ、特性値の条件がいちばんきついため、はじめから連れて歩くのは期待できない。そして、かなりレベ

ルを上げてからじゃないと転職は無理だ。また悪の性格じゃないと転職できないぞ。でも“とうぞくのたんとう”という武器をみつけたときは例外。これがあるとどんな性格の盗賊でも忍者に転職できてしまう。



イラストを使い回ししないことにこだわりました

●イラストレーターの視点から

池上明子

ファミ通を中心に活躍中のイラストレーター。「テーブルトーク版ウィズ」などに参加し、今回の外伝でキャラクターデザインを担当。

「自由に描いてみてください」、私がこの『ウィザードリィ外伝』のイラストを描くにあたり、アスキーの担当者からでた指示はそれだけでした。今までファミコン通信などで『ウィザードリィ』の記事中のイラストを描いてはいましたが、ゲームのキャラクター、それもあの末弥さんの創りだした世界観をどう受け継ぎ、どうアレンジするか？　自由という言葉が持つ、難しさと責任感、そしてもちろんやりがいを感じながら取り組むことになりました。

今回、キャラクターを描くさいに、ひとつだけこだわってみたかったことがあります。それは“モンスターイラストの使い回しをやめたい”ということでした。以前からひとりの冒険者として、RPGの敵が色の違いだけ(色を変えて、同じイラストを使い回しする)で強さが変わるという点に納得できなかったからなのです。私自身は、この“使い回しをやめる”という試みの結果に満足しています。ただ、演出上2、3同じイラストを使うことになりました。

たが、それはそれで、よい結果に結びついたようです。

しかし使い回しをやめたため、今までのウィザードリィシリーズにくらべ、あまりにも異なったモンスターが次々に出現することになってしまいました。これにより、モンスターにたいする思い入れを感じる暇がなくなってしまうかもしれません。この件にかんして、みなさんはどう思われますか？

そういった過程を経て、生み出されたモンスターたち。イラストレーターという立場にある私が言うのもなんですが、これらは、所詮私の創造するキャラクターでしかありません。『ウィザードリィ』のもつ一番の魅力は、各冒険者が独自の世界をみつけられるということ。その観点から考えれば、冒険者であるみなさんひとりひとりが、異なるイメージのキャラクターを創造してしかるべきでしょう。みなさんの冒険をいろいろなモンスターたち、その創造の過程で、私の描いたイラストがお役にたてればよろしいのですが……。

Uzumaki

ITEM CATALOGUE

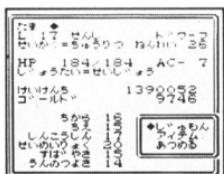
スペシャルパワーの使い方	106
武器	108
防具	110
マジック アイテム	112
イベント アイテム	113
お宝探しのススメ	116

つかめ！冒険を手伝うアイテム類

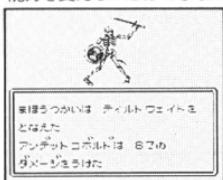


ワクワク！スペシャルパワーの使い方

その1 呪文よりも強力な効果があるぞ



どんなに強力な呪文でも、能力を変えることはできない。

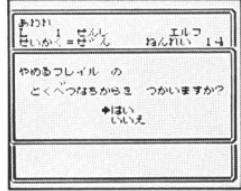
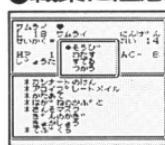


僧侶や魔法使いの使う呪文は、HPを回復したり、防御力を一時的に上げたりするもの。しかしスペシャルパワーは一瞬にして、自分の能力そのものを変えてしまうんだ。盗賊からいきなり忍者に転職したり、力が上がったりと、呪文では考えられなかった効果が期待できるぞ！

その2 “そうび”で特別な力がっ！

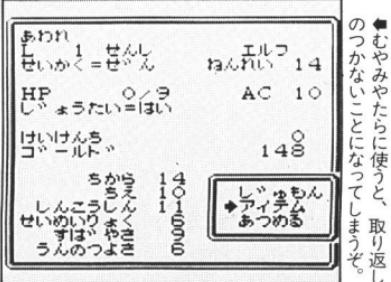
使うときはキャンプを張り、“キャラクターをしらべる”で“アイテム”を選ぼう。“そうび”をおこなえば、アイテムを身につけなくてもオーケー。使ってみるか聞いてくるから“はい”にしよう。

●職業に注意!!

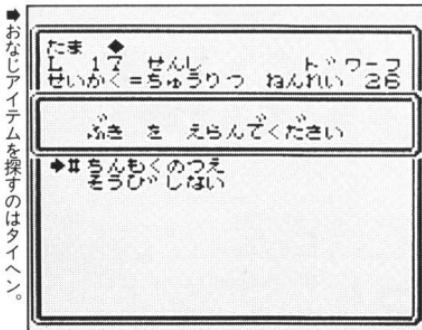


その3 すぐ“はい”は考え方

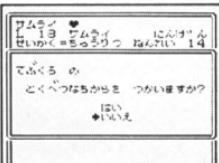
効果のすべてが自分たちに有利になるわけじゃないんだ。勝手に転職してレベル1になってしまったり、使ったらアッという間に死んでしまうものもあるらしい。これじゃすぐに“はい”なんて返事はできない。どういう結果になるかわからないから、よくよく考えてから選ぶようにしよう！



その4 使うとすぐ壊れるのがタマにキズ



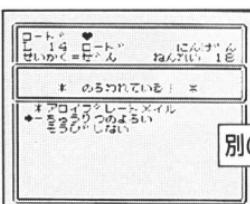
強力なパワーを出してしまったため、一度使ったら壊れてしまうと思っていたほうがいい。とくにいま装備している武器や防具が、冒険に必要なアイテムなら使っちゃダメだ。せっかく見つけた強力な武器やかたい防具がなくなってしまうのは、とってもイヤからね。



◆壊したくないアイテムだったら使うのをやめよう。

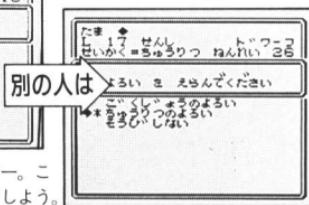
アイテムはきみの性格を見抜いている！

強力な魔法の力がそなわっているアイテムには、身につける人の性格を見抜くものがあるんだ。アイテムの性格とあわない人が装備すると、呪いがかかってしまう！アイテム名がヒントになっている場合が多いので、身につけるまえにもう一度確認しておこう。

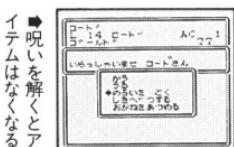
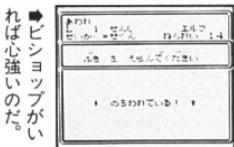


◆中立の性格の人はオーケー。こまかいところまでチェックしよう。

◆善の性格の人が“ちゅうりつのよろい”を身につけたら呪われた。



呪われたアイテムを装備しないようにご用心！



呪いのかかったアイテムを装備してしまうと、自分では止せなくなるし、ACが上がったり、モンスターに攻撃がなかなか当たらなくなるんだ。呪いを解くためには、ポルタック商店でたか一料金を支払うことになる。みつけた宝を装備するときは、ポルタック商店かビショップに識別させてからだ。



武器の性能を いっきよ大公開



後列も直接戦闘できる武
器が登場したぜっ!!



武器は大きくふたつにわけられる。前列にいるときしかモンスターにダメージを与えないクロースレンジのものと、ひとつ向こうの隊列に攻撃できるロングレンジのものだ。カタログをよく見て、装備させる人を決めよう。戦闘がぐっと有利になるはずだ。

ヒョウショウツフウ	14	ヒョウショッフ	AC	4
ヒョウニルト	9			
ヒョウハント	180	ヒョウアックス		
ヒョウヤム	250	ヒョウキ		
ヒョウオーバンマー	400	ヒョウマーマー		
ヒョウフレイブル	400	ヒョウフレイブル		
ヒョウキ	300	ヒョウキ		
ヒョウモードのゆみ	800	ヒョウモード		

◆種類はたくさんある。買うときはよく考えて。

武器力タログ

価格:買取値、識:識別、力:力上昇度、回:最小攻撃回数、大:平:攻撃1回のダメージ最大値と平均値、S.パワー:スペシャルパワー

●クロースレンジ

前列が装備しないと意味がない。気をつけよう。

アイテム名	価 格	装備できる職業	識	力	回	大:平	特殊能力など
ぼう	一	戦魔僧道司侍君忍	易	0	0	5:3	
メイス	100	戦 僧 司侍君忍	易	0	0	6:4.5	
ちんもくのつえ	5000	魔僧 司 君	中	0	0	8:6	モンティノ
だいちのつえ	5000	魔僧 司侍	中	0	0	10:7	ロクド

アイテム名	価格	装備できる職業	謹	力	回	大:平	特殊能力など
まじないのつえ	8000	魔僧 司	中	0	0	10:7.5	バモルティ
いかすずのつえ	8000	魔僧 司	難	0	0	20:14	ツザリク
しにがみのつえ	8000	魔僧 司	難	0	0	15:10.5	AC+2、呪、バディ
たんとう	—	戦魔 盗	侍君忍	易	1	0	4:3
とうぞくのたんとう	50000	盗	忍	難	3	5	15:10 S.パワーあり
ショートソード	—	戦 盗	侍君忍	易	0	0	6:3.5
バゼラード	1500	戦 盗	侍君忍	中	1	0	10:7.5
カットラス	7000	戦 盗	侍君忍	中	2	0	15:11.5 S.パワーあり
けん	—	戦	侍君忍	易	0	0	7:4.5
きりさきのけん	1500	戦	侍君忍	易	1	0	12:9.5
まっぷたつのけん	5000	戦	侍君忍	中	2	0	17:12.5
カシナートのけん	20000	戦	侍君忍	難	3	0	22:17
ファイアーソード	10000	戦	侍君忍	中	2	0	22:15 マハリト
エクスカリバー	150000	戦	君	難	4	2	25:19 S.パワーあり
ウインドソード	30000	魔		難	5	5	26:20 マダルト
あくのサーベル	30000	戦	侍君忍	難	4	3	22:16 悪以外呪い
なまくらなげん	1700	戦	侍君忍	易	-1	0	4:3 呪い
くびきりのけん	5000	戦	侍君忍	中	-1	0	12:9 AC+2、呪い
あらしをよぶけん	14000	戦	侍君忍	難	5	0	24:16 AC+1、呪い
ハンドアックス	180	戦	侍君忍	中	1	0	14:11
バトルアックス	1700	戦	侍君忍	中	1	0	14:11
グレートアックス	8500	戦	侍君忍	難	2	0	20:15
しをよぶおの	8500	戦	侍君忍	難	4	0	24:18 AC+2、呪い、S.パワーあり
かたな	1700	戦	忍	中	2	0	13:10
たつじんのかたな	14000	侍	中	4	2	19:13	S.パワーあり
むらまさ	150000	侍	難	6	3	33:23	S.パワーあり
しゅりけん	100000	忍	難	5	3	24:16	悪のみ使用、S.パワーあり

●ロングレンジ 後列専用としてしまうのは、とてももったいない。

アイテム名	価格	装備できる職業	謹	力	回	大:平	特殊能力など
やり	250	戦	侍君忍	易	0	0	6:4
ウォーハンマー	400	戦	侍君忍	易	0	0	9:6.5
ハルバード	2500	戦	侍君忍	中	1	0	13:10
ファウストハルバード	10000	戦	侍君忍	難	2	0	20:14 S.パワーあり
バレタッシュ	10000	戦	侍君忍	難	3	2	20:15 S.パワーあり
ミヨルニールハンマー	50000	戦		難	1	0	28:19
ガングニールスピアー	100000	戦	侍君忍	難	4	3	24:18 S.パワーあり
ゆみ	300	戦	侍君忍	易	1	0	8:5
とうぞくのゆみ	600	戦	侍君忍	易	1	2	7:4.5
クロスボウ	2500	戦	侍君忍	中	1	0	13:10
ヘビクロスボウ	12000	戦 盗	侍君忍	難	2	2	18:13
まほうつかいのゆみ	12000	魔		難	1	2	12:9
フレイル	400	僧 司		易	0	0	7:5
やめるフレイル	2000	戦 僧 司	侍君忍	中	-2	0	9:7 AC+2、呪い、S.パワーあり
モーニングスター	2000	戦 僧 司	侍君忍	中	1	0	10:7
せいなるフレイル	7500	僧 司	中	2	0	15:12	

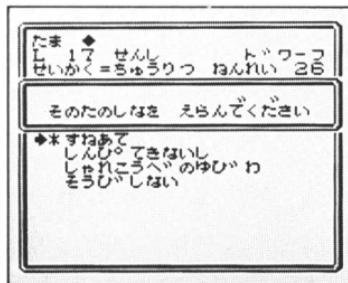
もっともっとかた い防具をさがせ！



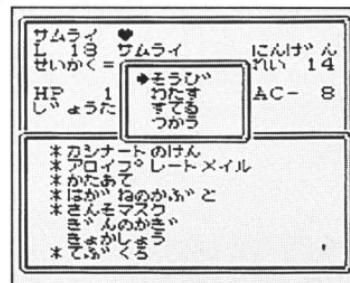
意外なアイテムも 装備できちゃうのだ

ひと口に防具といっても種類はさまざま。頭の先からすねまで、体が傷つかないよう何種類も組みあわせている。それぞれのパーツはできるだけたくさんの職業の人が

身につけられるよう、たくさんの品がそろえてあるのだ。たとえば、うでを守る小手が装備できなくても、肩あてをつけることでACを下げることができるんだ。



A よく
C かわ
確 りに装備できるものがある
下 認して、できるだけ
け こころの勝利の秘訣だ。



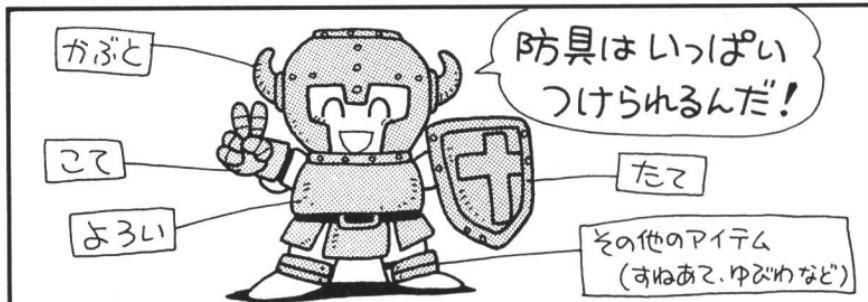
よろいから とにかくいろいろな防具を装備しま
すねあてまで、
ちやおう。

防具カタログ

価格：買取値、識：識別のレベル、呪抵：呪文抵抗力の有無、呪い：呪い関係の条件など、S.パワー：スペシャルパワー

アイテム名	価 格	装備できる職業	識	AC	呪抵	呪 い	特殊能力など
ローブ	—	戦 僧 僵盗 司徒 君忍	易	1			
かわのよろい	—	戦 僧 司徒 君忍	易	2			
くさりかたびら	140	戦 僧 司徒 君忍	易	3			
あしがるのよろい	400	戦 侍 君忍	易	4			
ブレートメール	750	戦 君	易	5			
かたいわよろい	1500	戦 僧 司徒 君忍	中	3			
きたえたくさんかたびら	1800	戦 僧 司徒 君忍	中	4			
どうよろい	2000	戦 侍 君忍	中	5			
ますらおのよろい	2500	戦 君	中	6			
あくまのむねあて	2500	戦 僧 司徒 君忍	中	3		呪い	アンデッドから守る
こうかなかわよろい	4000	戦 僵盗 司徒 君忍	中	4			

アイテム名	価格	装備できる職業	識	AC	咏抵	呪い	特殊能力など
ぎんのくさりかたびら	6000	戦 僧 司侍君忍	中	5			
むしゃいろい	8000	戦 侍君忍	中	6			
ごくじょうのよろい	10000	戦 君	中	7			
ちゅうりつのよろい	10000	戦 侍君忍	中	7		中立以外	
へびがわのよろい	6000	戦 僧盗司侍君忍	中	0		呪い	
くれないのローブ	4500	戦魔僧盗司侍君忍	中	4		悪以外	
みどりのローブ	4500	戦魔僧盗司侍君忍	中	4		善以外	
アロイフレートメール	30000	戦 侍君忍	難	8			
エルフのくさりかたびら	20000	戦 僧 司侍君忍	難	6	有	エルフ以外	② ✓ ✗
あくのよろい	30000	戦 侍君忍	難	9		悪以外	
ミスリルプレートメイル	100000	戦 侍君忍	難	10	有		
せいなるよろい	300000		君	難	10	有	
れきせんのよろい	30000	戦 侍君忍	難	4		呪い	
たて	70	戦 盗 君忍	易	1			
てつのたて	130	戦 君	易	2			
かたあて	1500	戦 盗 侍君忍	中	2			
ささえのたて	2000	戦 君	中	3			
うつろのたて	2000	戦 盗 君忍	中	-1		呪い	
まもりのたて	5000	戦 君	中	4			
まふうじのたて	20000	戦 侍君忍	難	3	有		
かわのかぶと	250	戦 僧 司侍君忍	易	1			
しんちゅうのかぶと	1500	戦 僧 司侍君忍	中	2			
はがねのかぶと	3500	戦 侍君忍	中	3			
きいろのぼうし	3000	戦魔僧盗司侍君忍	難	-3		呪い	S.パワーあり
まほうのすきん	8000	魔	難	1	有		
てっかめん	13000	戦 君	難	4			
かわのこて	500	戦 僧盗司侍君忍	易	1			
てつのこて	2500	戦 侍君忍	中	2			
なまりのこて	8000	戦 盗 侍君忍	難	4		ドワーフ以外	
ぎんのこて	8000	戦 侍君忍	中	3			
ホピットのこて	8000	戦 僧盗司侍君忍	難	3		ホピット以外	
てぶくろ	40000	戦 侍君忍	難	4			冷気から守る
すねあて	2500	戦 侍君忍	中	1			
かけのマント	5000	戦魔僧盗司侍君忍	中	1	有		
ウイングブーツ	5000	戦魔僧盗司侍君忍	中	2			リトフェイト
はらおび	10000	戦 侍君忍	難	2			
くらやみのマント	10000	戦魔僧盗司侍君忍	難	2	有		
くろいブーツ	50000	戦魔僧盗司侍君忍	難	2	有		
ルビーのスリッパ	4000	戦魔僧盗司侍君忍	中	—			ロクトフェイト





レベルが上がっても お世話になりっぱなし！

**これで
きみも呪文
使い!!**

迷宮の中では、なにがおきるかわからない。パーティーの呪文だけでは対応しきれない場合だってあるのだ。レベルの低いうちは毒で死んでしまうこともあるし、マヒは移動以

外できなくなってしまう。アイテムを使って呪文を補助することができれば、長いあいだ迷宮の奥を探索することが可能だ。経験値やお宝をたくさん得るのにかかせないぜっ！

アイテムカタログ

識：識別のレベル、呪抵：呪文抵抗力の有無、
S.パワー：スペシャルパワー

アイテム名	価 格	装備できる職業	識	AC	呪抵	呪 い	呪文など
たいまつ	10	戦魔僧盗司侍君忍	易				ミルワ
ランプ	70	戦魔僧盗司侍君忍	易				ロミルワ
げきやく	500	戦魔僧盗司侍君忍	易				バディアル
きすぐすり	100	戦魔僧盗司侍君忍	易				ティオス
けむりだま	300	戦魔僧盗司侍君忍	易				マツ
どくけし	200	戦魔僧盗司侍君忍	易				ラツモフィス
きつけぐすり	400	戦魔僧盗司侍君忍	易				ディアルコ
とっことうやく	2500	戦魔僧盗司侍君忍	易				マティ
ねむりのまきもの	200	戦魔僧盗司侍君忍	易				カティノ
いしのまきもの	700	戦魔僧盗司侍君忍	易				ボラツ
ほののまきもの	1200	戦魔僧盗司侍君忍	易				マハリト
まじないのまきもの	3500	戦魔僧盗司侍君忍	中				ソコルティ
しんびてきないし	8000	戦魔僧盗司侍君忍	難				S.パワーあり
わかがえりのいし	10000	戦魔僧盗司侍君忍	難				S.パワーあり
こころのいし	10000	戦魔僧盗司侍君忍	難				S.パワーあり
いのりのいし	10000	戦魔僧盗司侍君忍	難				S.パワーあり
ちからいのいし	12000	戦魔僧盗司侍君忍	難				S.パワーあり
いのちのいし	12000	戦魔僧盗司侍君忍	難				S.パワーあり
さんそマスク	10000	戦魔僧盗司侍君忍	難	1	有		ラツモフィス
とうぞくのピック	20000	盜 忍	難	1			S.パワーあり
ほうせきのゆびわ	1000	戦魔僧盗司侍君忍	易				デュマピック
こおりのゆびわ	5000	魔	中	2	有		S.パワーあり
しゃれこうべのゆびわ	5000	戦魔僧盗司侍君忍	中	1	有	悪以外	S.パワーあり
せんかいのゆびわ	15000	戦魔僧盗司侍君忍	中				マディ
やせうまのゆびわ	10000	戦魔僧盗司侍君忍	中	-2	有	呪い	S.パワーあり
こどくのゆびわ	20000	戦魔僧盗司侍君忍	難				S.パワーあり
まふうじのゆびわ	40000	戦魔僧盗司侍君忍	難		有		
ほののまよけ	10000	戦魔僧盗司侍君忍	中				ラハリト
にじのまよけ	10000	戦魔僧盗司侍君忍	中				バスキュ
きりのまよけ	10000	戦魔僧盗司侍君忍	中				バコルツ
かしいくのまよけ	80000	戦魔僧盗司侍君忍	難	2			ヒーリングあり

アイテム紹介

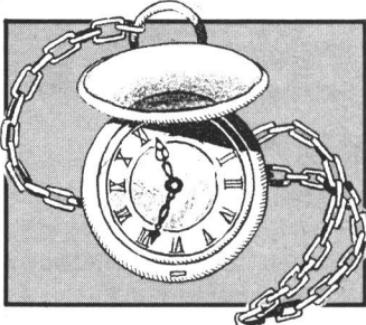
かげ つかせない!! ムクリアード

たからばこ

迷宮の奥で“たからばこ”をふたつ同時にみつけられるはず。毒と爆弾がそれぞれつまっているので、扱いにはじゅうぶん気をつけよう。だれでも使えるし、識別もそんなに難しくはない。

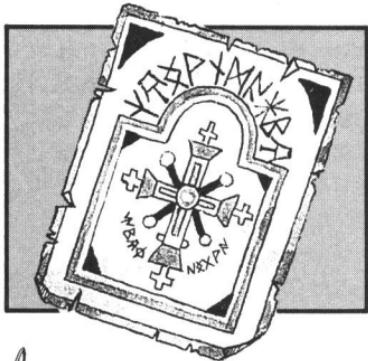
とけい

紳士が持ち歩いているような懐中時計。だれが持っていても使える。ボルタック商店に売ろうとしても買い取ってくれないぞ。針が止まってしまうことはないから、安心して使おう。



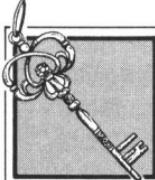
許可証

パーティーのだれかが持ていればオーケー。これさえあれば、けっして開くことのなかったドアも通ることができる!! この先には強力なモンスターがひそんでいるに違いないっ！



●ぎんのかぎ

装飾品として作られたのではなく、迷宮の謎のひとつをクリアするためにある。売ろうとしても買い取ってはくれないぞ。



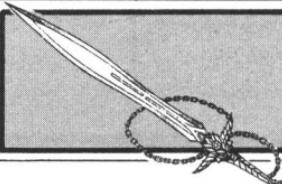
●リルガミンのほうじゅ

国の名前がついているだけあって、貴重なアイテムに違いない。ボルタック商店では売れない。女王イラスへ持っていく。



●オーティンのひとみ

識別は難しいが、どんな職業でも扱える。アーマークラスは2下がるし、呪文抵抗力もあるぞ。モーリスの効果も期待できるぜ。



●ソークスのけん

失そうしてしまった女王の姉、ソーカスの名がついた剣。どんな効果が隠されているのだろうか。謎多きアイテムである。



1981年発売のアップル版からウィズを始められたキム皇氏。楽しみのひとつである“アイテム集め”について語ってもらいました。

ムラマサブレード ムラサマブレード

●高級アイテムさがしのススメ **キム皇**

うーん。(どうしたのよキムちゃん) アイテムの楽しさを紹介しろといわれても、ぼく『ウィズ』のアイテムの日本語名を知らないよ。(なんでさ)ぼくは『ウィズ』をアップル版から始めたから、ファミコン版も英語でしかできない。(またキザなことを)とくに戦闘が、英語の時は文字なんか読んでないからいいんだけど、日本語だとつい読んじゃうから、テンポが悪くなっちゃう。だから全部英語なの。(じやばくが通訳するさ)

ウィズの面白さは、アイテム探しの楽しさを語らうには、済まないよね。

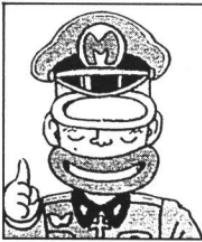
(これほどの量とバリエーションを持ったゲームは、類を見ないよな)

善・中立・悪、各職業、それぞれが持てるアイテムが決まっているし、それ専用のアイテムもある。(悪のパーティー専用の防具類は、善や中立用の防具よりもまさっているしな) アーマーオブエビル(悪のよろい)なんか最高だ。

また、なかなか手に入らないけど、忍者用の手裏剣、サムライ用のムラサ

マブレード(それはむらまさだって)違うんだよ。アップル版は、MURASA MAになってたの。(でもファミコンは、英語版もムラマサだよ) ロード用のアーマーオブローズ(聖なるよろい)などもよいなあ。(聖なるよろいは、装備こそロードしかできないけど、だれが持っていてもHPを回復してくれる、すぐれ物。おまけにモンスターのある種類に対して、与えるダメージを2倍にするしろものなのだ) あとグローブズオブシルバー(銀のこて)とか、ブレードカシナート(カシナートの剣)とか、いいものたくさんだよね。

そのほかにもウィズには、指輪とか石とか、変わった物がたくさん手に入る。一番重宝するのは、コインオブパワー(力のコイン)。これは職業転職の制限(特性値が十分でないとか、悪はロードになれないとか)を受けずに転職できるアイテム。ただしなに転職するかわからないし、リスクもあるけど、楽しいんだよ。(善の忍者も作れるしレベルもあがるし) そうそう。(談)



アイテムさがしは 究極の楽しみだッ

●キム皇からの電話で始まった

ミヤ王

少年ジャンプで活躍なさっていたミヤ王氏。『メタルマックス』など、ゲーム作りに積極的なクリエイターなのだ。

それは、今から7年ほど前の、ある朝のことであった。

すべての呪文を覚えた忍者が、ひとりでワードナを倒して城に帰って来たとき、突然、電話が鳴ったのである。

それはキム皇（当時はまだキム皇になつていなかつたのであるが）からの電話であった。

「おーい！ おまえ、シュリケンて知ってるか？」

「シュリケン？ なんじゃそりや？」

「え？ 持っていない？ シュリケン。あ、そう。いひひ。じゃーねー」

がーん、がーん、がーん……(反響)。

ダンジョンの帝王をめざしていた私の自信と誇りは、ガラガラと音をたてて崩れていった

ただちに私は、未知のアイテムを発見する旅に出た。

すると、まあ！ 出るわ、出るわ、見たこともないアイテムが、ざくざくどばどば！

キャラクターを育てる楽しさ、ダンジョンを歩き回る楽しさ、さんざん楽

しませてくれたあげくに、まだこんな楽しさが用意されているとは！

誰もしらないアイテムをみつければ友だちに自慢できるし、しかもウィザードリィに出てくるアイテムは、身につけたり使ったりするたびに、あっと驚くしあげがしてあつたりする。

たとえばパソコン版の話だけど、ワードナのアミュレットは、使えばマロールの呪文なんだけど、身につけると呪われちゃう。呪われちゃうけど守備力は上がってる、ひええ！

メタモルフリングを使うと、あれ？さっきまで僧侶だったのに盗賊になっちゃった！ ところが何度も使うと、アイテムは壊れるわキャラクターは死ぬわの大騒ぎ！ しかもこのアイテムをうまく使うと、とんでもない経験値の荒稼ぎができるたり……。

強力なキャラクターを育て上げた者だけが味わえる、ウィザードリィの究極の遊び方が、ここにあったのであつた。「汝、アイテムを知らずして、ウィザードリィを語るなかれ」だぜ！



ウィズファンの友だちに 自慢しようぜっ!!

お宝さがしのススメ

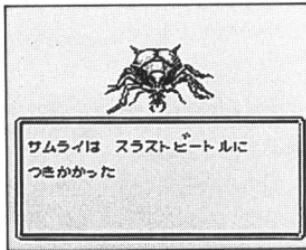


「ウィザードリィ」のおもしろさのひとつに、アイテム探しがある。自分のパーティーに、すこしでもよい装備をしてあげようとするんだよね。友達あいてでも、きみだけしか持っていないアイテムがあれば鼻高だか。見つからないアイテムほど価値があるのだ！



ロードは ゾードを みつけた
いきのこったメンバーは それぞれ
34ゴールドを てにいれた

◆ すごいアイテムを見つける
『モンスターを倒すしかない！』

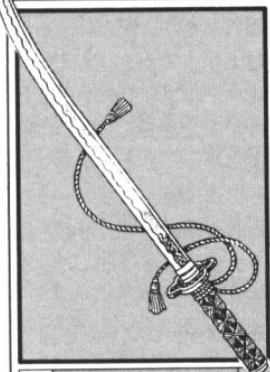


ワムライは スラストビートルに
つきかかった

◆ 見つけにくいアイテムほど効
果はバツグン。ぜひ装備
したい。

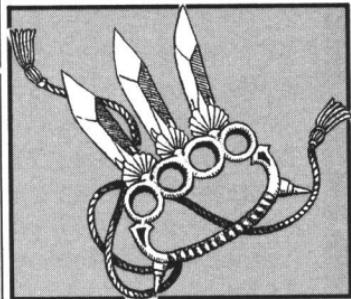
□ アイテムなんでもかんでもベスト5 □

よい剣ベスト5



1位の“むらまさ”は侍しか装備できな
い。力の上真度がなんと6。“ウインド
ソード”は魔法使いしか使えないから
4位。ソード。

攻撃アイテムベスト5

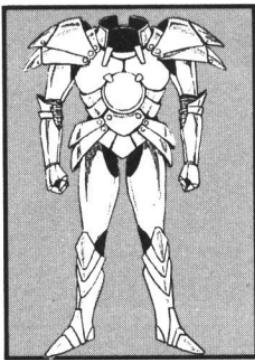


“しゅりけん”的威力は剣なし。“ヘビイ
クロスボウ”はぜひ盗賊に持たせたい。

アイテム名	力上昇一回数
1 むらまさ	6-3
2 とうそくのたんとう	3-5
3 エクスカリバー	4-2
4 ウィンドソード	5-5
5 あくのサーベル	4-3

アイテム名	力上昇一回数
1 しゅりけん	5-3
2 ミヨルニールハンマー	3-2
3 ファウストハルバード	2-0
4 ヘビイクロスボウ	2-2
5 せいなるフレイル	2-0

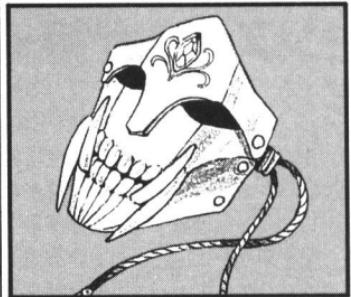
かたいよろいベスト5



『ミスリルプレートメイル』は前列全員に装備させたい。性格が悪なら『あくのよろい』でがまんしてもいいだろう。

アイテム名	ACの下がる数
1 ミスリルプレートメイル	10+呪文抵抗力
2 せいなるよろい	10+呪文抵抗力
3 あくのよろい	9
4 アロイプレートメイル	8
5 エルフのくさりかたびら	7+呪文抵抗力

持ちたい盾ベスト5



呪文抵抗力があり前列のほとんどが装備できる『まふうじのたて』が1位。

アイテム名	ACの下がる数
1 まふうじのたて	3+呪文抵抗力
2 まもりのたて	4
3 ささえのたて	3
4 かたて	2
5 てつのたて	1

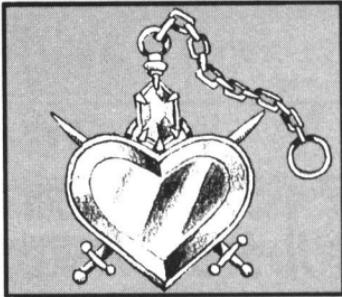
あるとうれしい防具ベスト5



『てぶくろ』はアーマークラスを4下げてくれるし、特殊能力もある。『ぐろいブツ』はだれにでも装備できるので便利。

アイテム名	ACの下がる数
1 てぶくろ	4+冷氣から守る
2 てっかめん	3
3 ざんのこて	4
4 なまりのこて	4
5 くろいブツ	2+呪文抵抗力

持ちたいアイテムベスト5



『かいふくのまよけ』は持って歩くだけでHPが回復するので、たいへん便利。

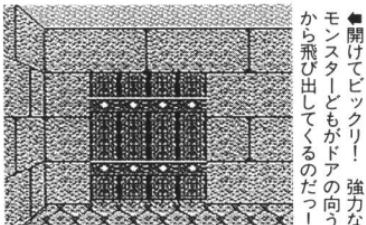
アイテム名	特殊能力
1 かいふくのまよけ	AC-2+ヒーリング
2 いのちのいし	AC-1+スペシャルワー
3 こおりのゆびわ	AC-2+スペシャルワー
4 しゃれこうべのゆびわ	AC-1+スペシャルワー
5 わかがえりのいし	スペシャルワーあり



よいアイテムは最下層の モンスターが持っている!!

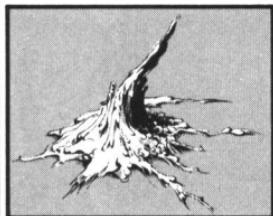
モンスターにたくさんのダメージを与えられる剣や、被害をほとんど受けない防具。よいアイテムは強力なモンスターが持っているのだ。迷宮の底に行けば行くほど強力なモンスターがひそんでいるから、よいアイテムを手にいれるには最下層へ行こう！

ドアを開けるとモンスターに出会いやすいので、部屋を行ったり来たりしているのがよいやり方だ。



◆開けてピックリ！ 強い
モンスターどもがドアの向
から飛び出してくれるのだ？ うな

よいアイテムを持つモンスター

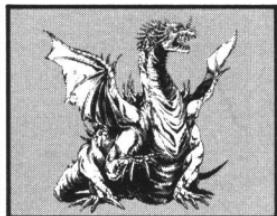
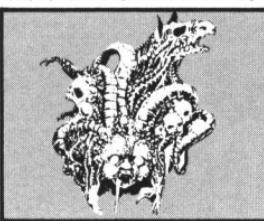


ブラックス

強力な“とうぞくのたんとう”を持っていることもあるのだ。

ラルバー

倒すと、忍者に持たせたい“しゅりけん”が手に入ることも。



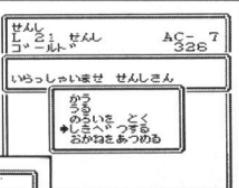
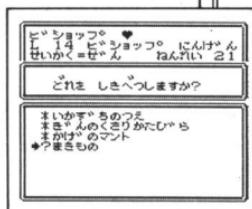
ゴドルグバッシュ

“あくのよろい”を見つけるかも。裏マップで現われやすい。



アイテムの識別は ボルタックか司教にまかせよう

◆ボルタック商店で識別したいときは“しきべつする”を選ぼう。アイテムによって料金が違うぞ。識別料でどの程度のものか、けんとうがつくのだ。



◆識別したいアイテムを司教に渡して“しきべつする”を選ぶ。レベルが低いちはよく呪われてしまうので、ボルタック商店ではまずしてもらおう。

アイテムを識別するには、ボルタック商店でお金を払って識別してもらうか、パーティーの中にビショップを作つて、彼に見てもらうしかない。ボルタック商店では確実に識別してくれるけど、店に売る金額と同じというものすごく高い料金を請求してくれるのだ。その点、ビショップがいればタダで識別してくれるし、迷宮内から識別のためにわざわざもどる必要もない。ただレベルが低いと呪われてしまう場合もあるので、どんどんレベルアップさせようぜっ！！



こんなアイテムなんか 見つけてもしょうがない！

**正
當
派**

迷宮深くでモンスターと必死に戦い、勝つことができた。期待どおりアイテムを持っている。さっそくビショップに識別させると、何度も見つけたことのあるアイテム。持てる数は決まっているので、さっさと捨ててしまおう。何回も繰り返せば、よいアイテムが出てくるはずだ！



■アイテムはひとり8個まで。
いらないものはすぐ捨てよう。

**邪
道
派**

宝箱を開けてビショップに識別させたとき、自分のほしいアイテムが出なかつた！ そんなときは速攻でリセットをしよう。わざわざ捨てたりするのがとてもメンドクさいし、冒険を再開すればモンスターも出てきやすいしね。気分をかえてアイテム探しを再開しよう。



■がんばって戦ったのに、宝箱はなし。すぐにリセットだつ！



友達のゲームから アイテムをいただいちゃおうぜ

アイテムのもらいかた

- ① 自分のゲームボーイを友だちのと通信ケーブルで接続する
- ② 自分のキャラクターを友達のゲームボーイに移動させよう
- ③ ほしいアイテムを友達から自分のキャラクターに渡してもらう
- ④ 移したときと同じように、キャラクターを自分に戻そう
- ⑤ パーティーを組み、装備すれば、さっきよりも強くなっている！

どこしてもほしいアイテムが見つからない場合、通信機能を使って友達のアイテムをいただいちゃおう。ケーブルを接続してキャラクターを送ればオーケー。とりかえっこしたりして、友達の輪を広げようぜっ！





アイテム・コレクションが一番さつ

●ゲームが私を挑発している

山口浩之

● ウィザードリィ歴3年
学習塾の講師からゲーム業界へ転職した変わりダネ。
現在、編集プロダクション
キャラメル・ママに所属。

「ウィザードリィ」と私の本格的な出会いは3年ほどまえ、ファミコン版の『I』だった。『本格的な』と断ったのは、それよりさらに5年くらいまえに、後輩の持っていたアップル版をやらせてもらったことがあったからだ。そのときは武器防具を装備するのはもちろん、キャンプの張りかたさえわからず、1階で全滅してはキャラを消し、を繰り返していた。結局わけがわからないまま、それでも「ウィズっておもしろいゲームだなー」と朝の4時ごろまでハマっていた覚えがある。

そしてファミコン版。ゲーム自体は1ヵ月とちょっとでクリアできたけれど、それからえんえん半年は続けてプレーしていた。いや、今でもときどきやっている。そこまで私をかりたてるのはウィズシリーズならではのアイテムだ。ちなみに私の『I』のボルタックでは『むらまさ』、『しゅりけん』、『せいなるよろい』のウィズ3種の神器は言うまでもなく、『こおりのくさりかたびら』から『はじやのゆびわ』まで取

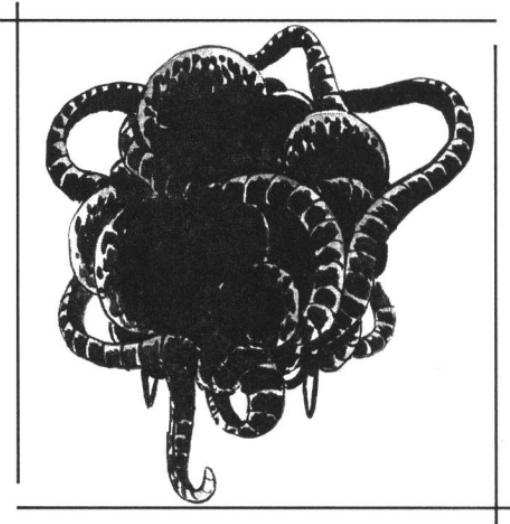
りそろえている。

アイテム集めのきっかけは宝箱のテレポーターだった。平均レベル12で、まだマロールを覚えていないパーティ一の飛ばされた先はなんとワードナの部屋の前。全滅するよりは、と思い、泣く泣くクトフェイトの呪文で城へ帰った。おかげで大事な大事な村正1本と手裏剣ひとつ、悪のよろい1個が宙に消えてしまった。そのとき私は「うむ、これは私に対してゲームが挑戦しているんだな」と信じ、「それなら全種類のアイテムを集めてやろうじゃねーか」と心にかたく誓ったのである。

私の『I』のボルタックで売っている貴重なアイテムは、全部クリアー後に集めたものだ。珍しいから手に入れたい、という単なる欲望からだけではない。今でもゲームが「ほれ、このアイテムを集めてみろよ」と私を挑発してくれるのだ。かくして、私の分身たちは『ささえのたて』を求め、ワードナの迷宮の8階をうろついている。彼ら自身が血と汗で作ったマップを持って。

WIZARDRY®

MONSTER MANUAL



|| ページの見方 ||

迷宮の中には、さまざまなモンスターがひそんでいる。強力な呪文を使うもの、一撃で相手を殺す能力を持つものなど、それぞれみんな個性的だ。100種類をはるかにこえる多彩なモンスターを、名前の50音順に整理して紹介していくことにしよう。

モンスターの名前や外見だけでなく、いくつかのデータもあわせて紹介する。初顔のモンスターにあつたら、データを参考にして戦いかたを決めるといいぞ。どんな敵なのか、戦う前にしつておけば戦いかたをまちがえたりする心配はないからね。

外見

モンスターの本当の姿がどんなものかを、ここに表示した。ラツマピックの呪文を使わないと、ここに示した姿が初めてから見られるわけではない。戦っている敵の名前と姿がはっきり判明してからマニュアルを調べるようすれば確実だぞ。

ステータス表

"HP"は、モンスターの体力だ。"EXP"は戦いに勝ったときに、パーティに与えられる経験値の量。多ければ多いほど、倒しがいのある敵というわけだ。"AP"は、モンスターの攻撃1回あたりの強さを示す。これが高い敵は危険だぞ。

モンスター名

アークヴィザード



かぶとで顔をかくした魔法使い。7レベルまでの魔法使い系呪文を使う強敵だ。モンティノで呪文を封じないと、かなり危険。

HP	74	強さ
EXP	7610	
AP	15	

解説

モンスターの性質や、戦うときに気をつけなければならない点などを短く紹介してある。プレスや呪文、クリティカルヒットなどの特殊攻撃についても説明しているぞ。よく読んでから戦えば、いきなり特殊攻撃を受けてあわてることもないね。

強さ

モンスターの強さを、簡単なグラフにしてみた。項目のうち"AC"は防御力、"RES"は呪文抵抗力がそれぞれどのくらい強いかを示している。4つの値を結んだ四角形が大きければ、それだけ強敵ということだ。

アークウィザード



かぶとで顔をかくした魔法使い。7レベルまでの魔法使い系呪文を使う強敵だ。モンティノで呪文を封じないと、かなり危険。

H P	74	強 さ	EXP AC	HP RES
EXP	7610			
A P	15			

アークデーモン



炎のムチをふるう悪魔。7レベルの僧侶・魔法使い系の呪文を使う。毒・マヒ・石化・クリティカルヒットなど、特殊攻撃も多い。

H P	?	強 さ	EXP AC	HP RES
EXP	?			
A P	198			

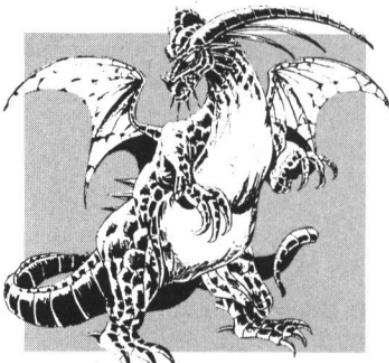
アークビショップ



5レベルまでの僧侶・魔法使い系の呪文を使うが、成長したパーティの敵ではない。こちらが強いと、さっさと逃げてしまうのだ。

H P	59	強 さ	EXP AC	HP RES
EXP	5290			
A P	18			

アイスドラゴン



90ポイント近いダメージのブレスをはきだす、氷のドラゴン。強力な魔法使い系の呪文も使うので、モンティノで封じこめよう。

H P	172	強 さ	EXP AC	HP RES
EXP	21230			
A P	54			

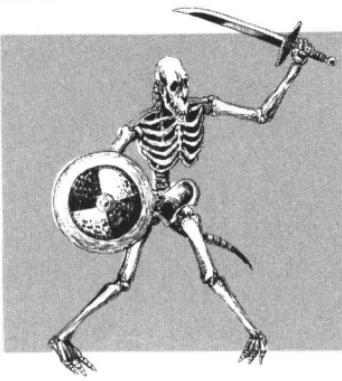
アイボール



人に不幸をもたらす力を持つという、目玉のモンスター。強力な魔法を使い、石化・マヒなどの攻撃もする。さらにプレスも使うぞ。

HP	?	強 さ	EXP + AC	HP - RES
EXP	?			
AP	110			

アンデッドコボルド



同じ迷宮の中にいるコボルドが、死んでガイコツになったもの。実力はコボルドとあまり変わらない。いちばん弱い敵のひとつだ。

HP	8	強 さ	EXP + AC	HP - RES
EXP	320			
AP	5			

ウィザード



悪魔に心を売りわたした魔法使い。呪文は強力だが、モンティノで封じれば平気だ。HPも低いし、恐れる必要はほとんどない。

HP	40	強 さ	EXP + AC	HP - RES
EXP	2330			
AP	9			

ウィッチ



やっといくつか呪文を使えるようになった、という程度の魔法使い。カティノで眠らされても、ほとんど危険はないといっていい。

H P	12	EXP	+	HP
EXP	510		強 さ	
A P	5	AC	RES	

ウイングデーモン



大きな羽根で飛びまわりながら攻撃てくる。呪文に対する抵抗力があるうえに、仲間を呼んでつぎつぎにふえる。やっかいな敵だ。

H P	46	EXP	+	HP
EXP	3170		強 さ	
A P	30	AC	RES	

エクスキューショナー



罪人の首を切り落とすのが仕事の、首切り役人。大きくて重い剣を振り回すので攻撃力が高い。H Pが低いときに会うと危険だ。

H P	60	EXP	+	HP
EXP	1770		強 さ	
A P	25	AC	RES	

エルマナヤン



僧侶の呪文を使う妖精。毒やマヒの攻撃をしてくるぞ。こちらの呪文はあまり効かないでの、武器による攻撃で倒すのが基本だ。

H P	56	EXP	+	HP
EXP	16880		強 さ	
A P	18	AC	RES	

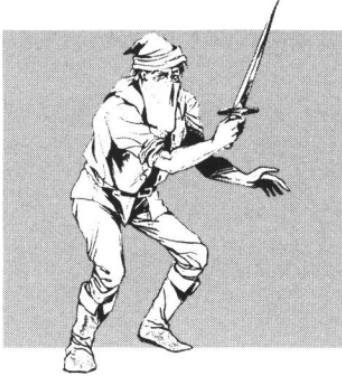
エンハントレス



美しい女性の姿をしたモンスター。魔法使いと僧侶の呪文、両方とも強力なものを使ってくる。呪文に対する抵抗力もかなり高いぞ。

H P	164	強 さ	EXP	HP
EXP	25350		AC	RES
A P	56			

オイハギ



弱い冒険者をおどして、ゴールドをまきあげている悪党。実力はまったくないので、こちらが強いと、われさきに逃げだす弱虫だ。

H P	6	強 さ	EXP	HP
EXP	230		AC	RES
A P	5			

オーク



ブタによく似た顔の小鬼。迷宮のなかでは、リーブスライムについて弱いザコ敵だ。初めのうちは、こいつを倒して経験値をかせごう。

H P	4	強 さ	EXP	HP
EXP	150		AC	RES
A P	4			

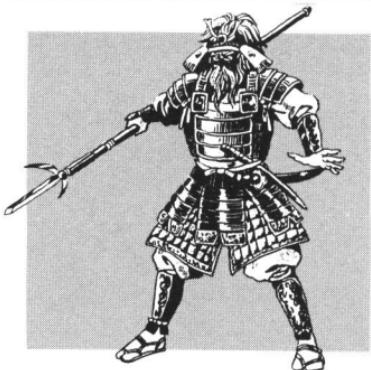
おくじょちゅう



もともとは、男性の立ち入りが禁じられている聖域の警備兵。僧侶の呪文を使ってくる。呪文を封じれば、楽に勝てるだろう。

H P	32	強 さ	EXP	HP
EXP	3770		AC	RES
A P	20			

オチムシャ



戦いに敗れ、迷宮に逃げこんだ侍。たいしめた呪文も使えず、戦いになると仲間を見すぎて逃げる。けっきょくは負け犬なのだ。

H P	16	強 さ	EXP	HP
EXP	530		AC	RES
A P	9			

オロチ



8つの頭を持つ大蛇。眠りや毒の攻撃もあるが、いちばん恐ろしいのはプレス攻撃。ふいうちされると、全滅させられてしまうかも。

H P	172	強 さ	EXP	HP
EXP	23710		AC	RES
A P	108			

ガーディアン



長剣と盾で武装した戦士。“守護者”という意味の名前を持っているくせに、仲間を呼んでおいて逃げだしてしまうひきょう者だ。

H P	36	強 さ	EXP	HP
EXP	1050		AC	RES
A P	16			

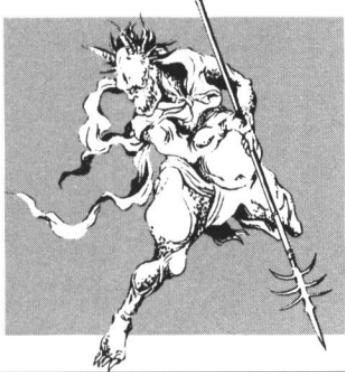
ガーム



地獄の入り口に住む犬。プレスと石化攻撃も恐ろしいが、なんといってもイヤなのはクリティカルヒットだろう。呪文も効きにくい。

H P	?	強 さ	EXP	HP
EXP	143770		AC	RES
A P	196			

ガキ

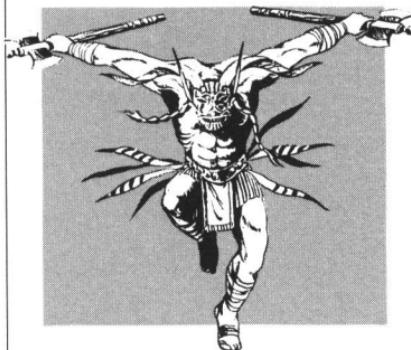


少々の呪文抵抗力があり、毒も持っている。とはいってもHPや攻撃力は高くないので速攻で倒してしまえば、まったく怖くないぞ。

HP	40	強さ
EXP	3170	
AP	20	



カナバル

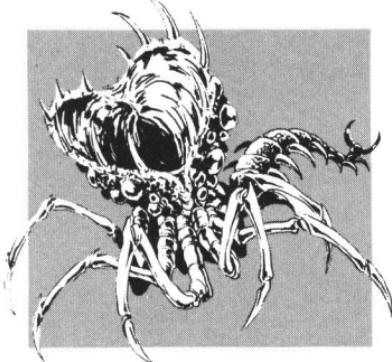


迷宮をうろつく人食い人種。魔力を持つ仮面をつけ、みさかいないしにおそいかかってくる。カティノなどの呪文を活用して倒そう。

HP	76	強さ
EXP	2700	
AP	35	



ガルトズル



ぶきみな姿をした巨大な虫。HPと攻撃力がけっこう高く、クリティカルヒットも使う。ダルトやマダルトなどの、冷気の呪文で倒せ。

HP	96	強さ
EXP	9990	
AP	72	



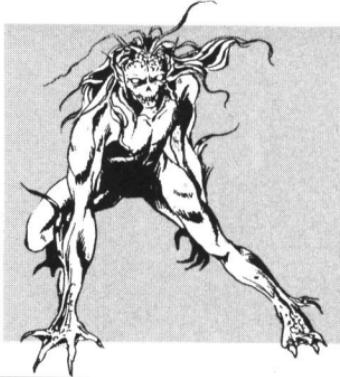
キメラ



ライオン、ヤギ、ドラゴンが合体した姿の生物。HPと攻撃力は高めだが、特殊攻撃はないから心配せずに戦うことができる。

HP	88	強さ	EXP	HP
EXP	4510		AC	
AP	48			RES

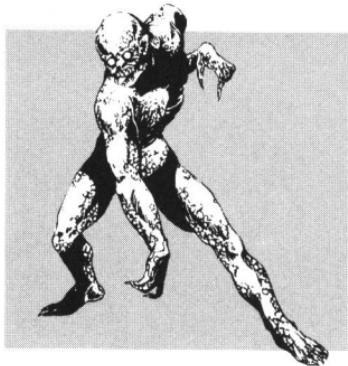
ギルモウア



眠り攻撃をしかけてくる半魚人。仲間をどんどん呼びよせるが、それほど強くはない。呪文を活用して戦えば簡単に倒せるぞ。

HP	50	強さ	EXP	HP
EXP	1510		AC	
AP	18			RES

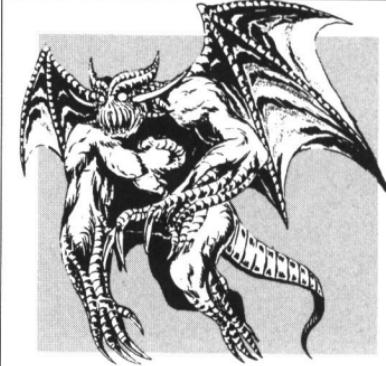
グール



人間の死体を食べるモンスター。こちらの呪文にある程度抵抗力がある。毒をもっているので、できるだけ速く倒したほうがいい。

HP	14	強さ	EXP	HP
EXP	1560		AC	
AP	12			RES

グレーターデーモン



とほうもなく大きな体を持つ悪魔。強力な呪文と、毒・マヒで攻撃してくる。仲間を呼んでふえるし、呪文抵抗力もかなり高い強敵。

HP	118	強さ	EXP	HP
EXP	41730		AC	
AP	124			RES

クレリック



3 レベルまでの僧侶系呪文を身につけた見習い僧侶。モンティノが効きさえすれば、ほとんどダメージを受けずに勝てるだろう。

HP	37	強 さ	EXP	+	HP
EXP	1220		AC	↓	RES
AP	14				

ゲニン



まだまだ修業のたりない忍者だが、ちゃんとクリティカルヒットをつかうので気をつけよう。カティノで眠らせれば安心だぞ。

HP	10	強 さ	EXP	+	HP
EXP	1500		AC	↓	RES
AP	10				

コカトリス



敵を石に変えてしまう怪鳥。パーティーが最初にであう、石化能力を持つ敵だ。急いで倒さないと、ひどいダメージをうけるぞ。

HP	35	強 さ	EXP	+	HP
EXP	2570		AC	↓	RES
AP	10				

コディアックベア



巨大な人食いグマ。HPと攻撃力が異常に高い。必ず1体で現われるので、攻撃される前に集中攻撃で倒してしまうとよいだろう。

HP	70	強 さ	EXP	+	HP
EXP	3180		AC	↓	RES
AP	32				

ゴドルグバッシュ



プレスのほかに、石化能力も持っているドラゴン。ドラゴン族はHP・攻撃力・ACなどが高い場合が多く、苦戦は避けられない。

HP	172	強 さ	EXP	+ HP AC RES
EXP	36410			
AP	54			

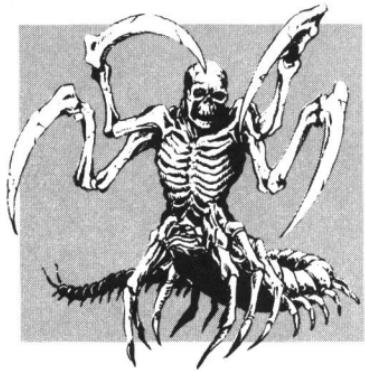
コボルド



イヌのような顔をした、人間ぐらいの大きさの小鬼。オークよりわずかに強いだけのザコだ。こちらが強いとすぐに逃げてしまう。

HP	7	強 さ	EXP	+ HP AC RES
EXP	290			
AP	6			

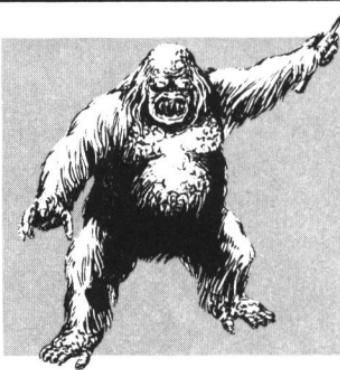
サイデル



奇怪な姿のガイコツ。強力な魔法使い系呪文を使う。攻撃されると毒を受けたり、マヒさせられてしまうこともある恐ろしい敵。

HP	132	強 さ	EXP	+ HP AC RES
EXP	23210			
AP	32			

サスカッチ



長い毛におおわれた体を持つ猿人。プレスをはきだすので、4体の集団にふいうちされるとレベルの高いパーティーでも危険だ。

HP	25	強 さ	EXP	+ HP AC RES
EXP	2710			
AP	23			

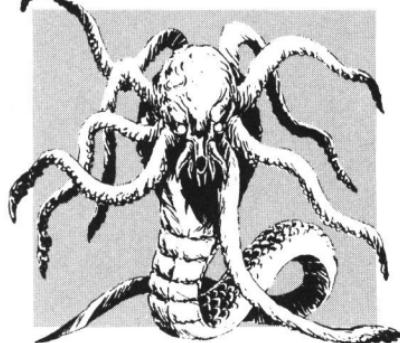
サムライ



レベル2までの魔法使い系呪文を使う。オチムシャとちがって、逃げだしたりしない。HPと攻撃力が高いので倒しにくいくらい。

HP	56	強 さ	EXP	+ AC	RES	HP
EXP	1910					
AP	28					

シーカー



タコの足のような触手を持つヘビ。こちらの攻撃があたりにくい。プレスのダメージがかなり大きいので、カティノで眠らせよう。

HP	40	強 さ	EXP	+ AC	RES	HP
EXP	4160					
AP	10					

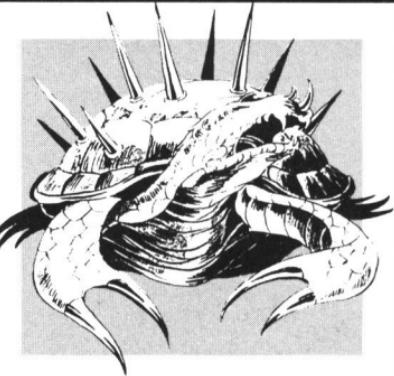
シーフ



迷宮をうろついている盗賊。オイハギより実力は上だが、自分より強い相手に出あうと逃げだしてしまう点はあいかわらずだ。

HP	16	強さ	EXP	HP
EXP	420		AC	RES
AP	6			

ジグラル



堅いこうらに身を包んだカメのモンスター。防御力が異常に高い。攻撃の面では怖いところがないから、呪文を活用して倒せ。

HP	8	強さ	EXP	HP
EXP	890		AC	RES
AP	7			

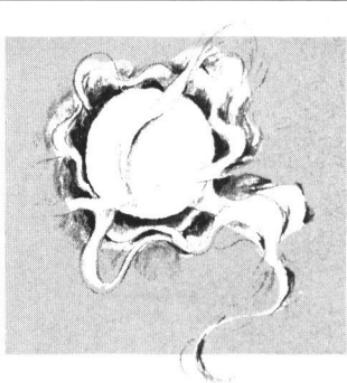
シャセツ



きびしい修業によってクリティカルヒットを身につけた剣士。持っている剣には毒としひれ薬、眠り薬などが塗られている。

HP	158	強さ	EXP	HP
EXP	22810		AC	RES
AP	96			

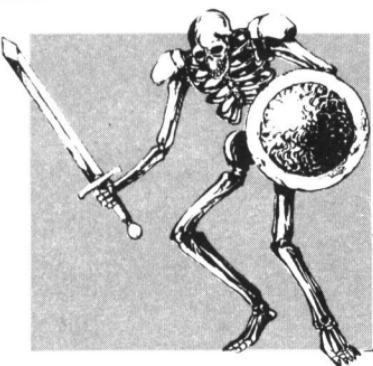
ジャックオーランタン



空中にふわふわとただよっている鬼火。攻撃をうけるとマヒしたり、眠らされたりする。うまく勝てれば大量のEXPがもらえるぞ。

HP	12	強さ	EXP	HP
EXP	1250		AC	RES
AP	2			

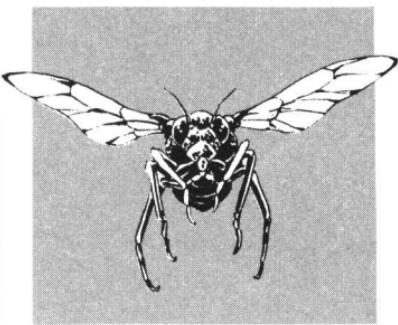
スケルトンソルジャー



モンスターに殺された戦士のガイコツ。攻撃力が高く、呪文に対する抵抗力もある。多数出現すると、苦戦するかもしれない。

H P	15	強さ
EXP	970	HP
A P	14	RES

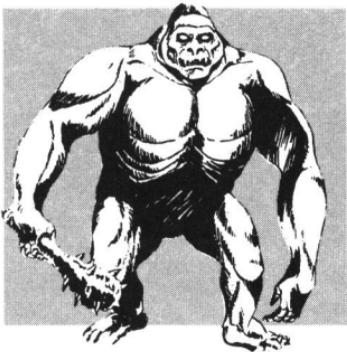
ストーンフライ



巨大なハエ。EXPがけっこう高めなのだが、石化能力を持っているので注意が必要だ。カティノなどの呪文をうまく使いながら戦え。

H P	30	強さ
EXP	2840	HP
A P	4	RES

ストライクエイプ



すさまじい怪力をもつサル。HPも高い。しかし、知能はあまり高くないらしい。パーティが強いと逃げてしまうのだ。

H P	108	強さ
EXP	5190	HP
A P	42	RES

スプリガン



強力なプレスを使って攻撃してくる。呪文に対する抵抗力もかなり高く、武器による攻撃も当たりにくい。しかしEXPは高いぞ。

H P	88		EXP	↑	HP
EXP	15370	強さ	AC	↓	RES
A P	60				

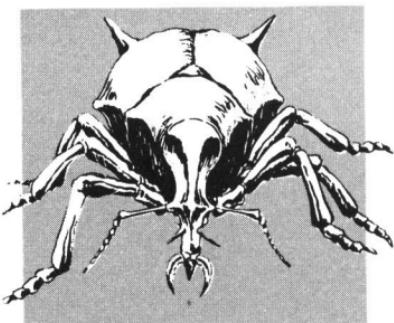
スライホビット



ホビットの盗賊。シーフよりHPが高く、呪文抵抗力も少しある。あいかわらず、強い相手にあうとさっさと逃げだしてしまう。

H P	32		EXP	↑	HP
EXP	1540	強さ	AC	↓	RES
A P	18				

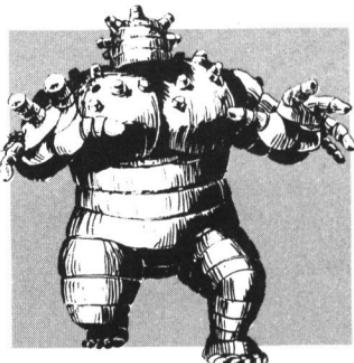
スラストビートル



鋭い口を持つ昆虫。人間の体に口をつきさせて攻撃する。HPも防御力も低いから、弱いバーティーでも負けることはまずない。

H P	3		EXP	↑	HP
EXP	190	強さ	AC	↓	RES
A P	4				

ゼブラジャイアント



異常にHPが高い。巨体からくりだされる攻撃の強さもすさまじいぞ。こちらの呪文はほとんど効かない。おそるべき強敵だ。

H P	400		EXP	↑	HP
EXP	15100	強さ	AC	↓	RES
A P	140				

ソウルトラッパー



コウモリの羽根を持つ悪魔。マヒと1レベルのエナジードレイン能力を持っている。僧侶と魔法使いの呪文も使い、仲間を呼ぶ。

H P	42		EXP		HP
EXP	7960	強 さ			
A P	6		AC		RES

ソーサラー



3レベルの魔法使い系呪文を身につけている魔法使い。おおぜい現われても、モンティノで呪文を封じればまったく怖くない。

H P	20		EXP		HP
EXP	890	強 さ			
A P	7		AC		RES

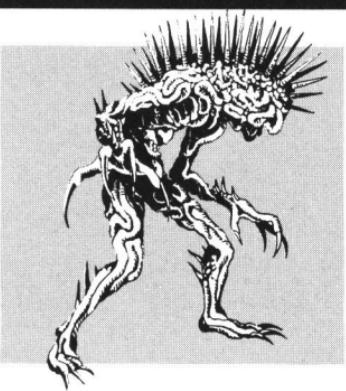
ソーサリス



4レベルまでの魔法使い系呪文を使う魔女。モンティノが効くので、呪文を封じれば戦うのに苦労するようなことはないだろう。

H P	28		EXP		HP
EXP	1470	強 さ			
A P	10		AC		RES

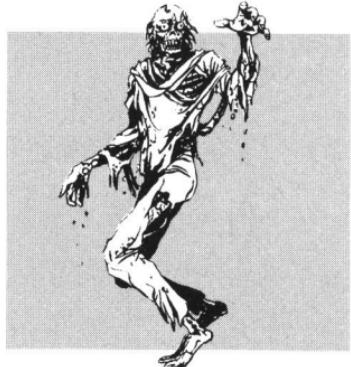
ソーンラフター



トゲだらけのイバラがからまりあい、人に似たかたちになった。エナジードレイン・石化・毒・マヒを持ち、強力な呪文も使う悪魔。

H P	120		EXP		HP
EXP	17410	強 さ			
A P	80		AC		RES

ゾンビ



動きまわる死体。それほど強力な敵ではないのだが、攻撃を受けるとマヒすることがある。ディアルコが使えない苦戦になるかも。

H P	16		EXP	
EXP	1150	強 さ	AC	HP
A P	12			RES



ダークビショップ



悪の力を信仰するビショップだ。体力的にさほど強くはないのだが、僧侶系・魔法使い系両方の呪文を使ってくるぞ。

H P	36		EXP	
EXP	1830	強 さ	AC	HP
A P	10			RES

ダークビショップ



となりのダークビショップより、かなり強力になっている。使う呪文がふえ、こちらの呪文に対する抵抗力も身につけているのだ。

H P	65		EXP	
EXP	4330	強 さ	AC	HP
A P	18			RES

ダークプリースト



悪に心をうばわれた僧侶。5レベルまでの僧侶系呪文を使う。攻撃力もそこそこにあるが、呪文を使わせなければ楽に勝てるだろう。

HP	40	強さ	EXP AC	HP RES
EXP	2410			
AP	16			

ダークプリースト



名前は同じだが、こちらのほうがかなり強くなっている。使う呪文も6レベルまでと多くなり、こちらの呪文にある程度抗力あり。

HP	66	強さ	EXP AC	HP RES
EXP	5670			
AP	20			



タイタン



神に近い能力を持つ巨人。がんじょうなよろいを身にまとっているので、防御力が高い。知能も高く、強力な呪文を使ってくるぞ。

HP	186	強さ	EXP AC	HP RES
EXP	31110			
AP	52			

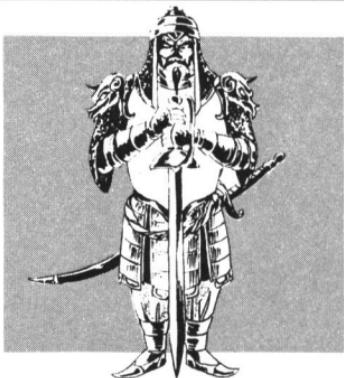
タイロッサム



モンスターのうろつく迷宮を作りだした張本人。すべての呪文を自由自在に使いこなす。攻撃されると毒・マヒをくらう場合があるぞ。

HP	105		EXP	+	HP
EXP	30000	強さ	AC	+	RES
AP	42				

タタール



遊牧民の血をひく精かんな戦士。剣のうでまえは超一流で、クリティカルヒットも使う。呪文抵抗力もかなり高いので戦いにくいぞ。

HP	104		EXP	+	HP
EXP	9430	強さ	AC	+	RES
AP	72				

タダトキ



かつては名のある武士だったが、死んだあとも迷宮をさまよい続けている。僧侶系・魔法使い系の呪文とエナジードレインを使うぞ。

HP	162		EXP	+	HP
EXP	44940	強さ	AC	+	RES
AP	48				

ディスプレッサービスト



自分のまわりに幻影を生みだして、高い防御力をほこっている。毒・マヒ・クリティカルヒットなど、多彩な攻撃をしてくるのだ。

HP	76		EXP	+	HP
EXP	16010	強さ	AC	+	RES
AP	48				

デュラハン



ぶきみな首なし騎士。1レベルのエナジードレイン能力を持っている。HPは低いからできるだけすばやく倒してしまうことが大切。

HP	24	強 さ	EXP	↑	HP
EXP	3490		AC	↓	RES
AP	18				

トモエ



美しいが危険な女武者。防御力と呪文抵抗力が高い。うかつに近づくと、強力な魔法使い系呪文とクリティカルヒットが襲ってくる。

HP	102	強 さ	EXP	↑	HP
EXP	26140		AC	↓	RES
AP	66				

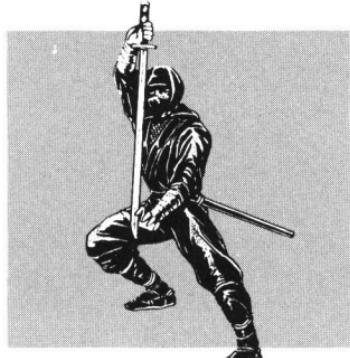
ニーズホッガー



黒いウロコに身を包んだ巨大なドラゴン。レベル7の呪文を使いこなし、プレスや石化などの能力ももつ。戦う時は覚悟が必要だ。

HP	?	強 さ	EXP	↑	HP
EXP	192890		AC	↓	RES
AP	96				

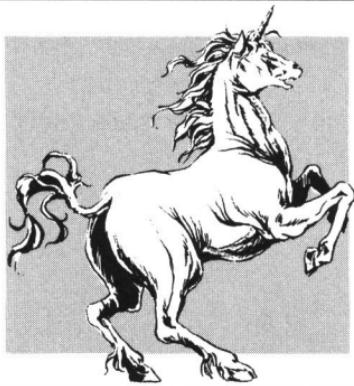
ニンジャ



暗闇にまぎれておそってくる、非情な殺人マシン。その必殺のクリティカルヒットは、どんな敵を一撃でほうむり去るだろう。

HP	47	強 さ	EXP	↑	HP
EXP	3310		AC	↓	RES
AP	20				

ノーコーン



恐しいまでの脚力で相手をけり殺す、ユニコーンの親せき。さほど強くないので、手慣れた冒険者にとっては敵ではないだろう。

HP	10	強さ	EXP	HP
EXP	340		AC	
AP	8			RES

ハイウィザード



迷宮内に現われる魔法使いの仲間で、レベル6の呪文を唱えてくる。モンティノで呪文を封じてから、一気にカタをつけろ。

HP	48	強さ	EXP	HP
EXP	3550		AC	
AP	11			RES

ハイソーサリス



集団で戦いをいどんでくる女魔法使い。ピンチになるとすぐ逃げてしまうが、レベル7の呪文を唱えてくるので注意するべし。

HP	60	強さ	EXP	HP
EXP	7850		AC	
AP	12			RES

ハイプリーステス



悪に染まり、欲望のままに生きた女僧侶のなれの果ての姿。唱えてくるレベル7の呪文を封じてから、反撃に出るのがベスト。

HP	70	強さ	EXP	HP
EXP	8230		AC	
AP	22			RES

ハイプリースト



悪のとりこになってしまった僧侶。レベル5の呪文にさえ気をつければ、冒険者たちにとって苦労する敵ではないはずである。

HP	50	強 さ	EXP AC RES
EXP	4010		
AP	12		

ハイマスター



その研ぎすまされた刃で冒険者たちをねらう暗殺者。クリティカルヒットはもちろん、毒やマヒ、さらに呪文も使いこなす強敵だ。

HP	84	強 さ	EXP AC RES
EXP	10730		
AP	48		

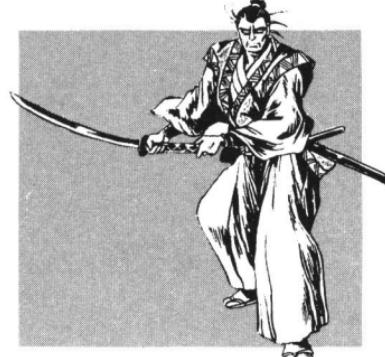
バグベアー



こん棒を両手に持ち、おそろしい顔をしたゴブリンの一種だ。レベル4の呪文を唱えられるが、ピンチになると仲間を呼んでしまう。

HP	38	強 さ	EXP AC RES
EXP	2490		
AP	18		

ハタモト



侍のなかでも、かなり高い地位にいる敵。剣の腕もすぐれていて、クリティカルヒットをくり出すほか、レベル4の呪文まで唱える。

HP	54	強 さ	EXP AC RES
EXP	4310		
AP	24		

バンパイア



暗闇からおそいかかり、冒険者の生き血を吸うアンデッド。レベル4の呪文を使うのはもちろん、エナジードレインもこわい。

H P	48	EXP	
EXP	7980	強さ	
A P	14	AC	HP

RES

バンパイアロード



すべてのアンデッドの頂点に立つおそるべきモンスター。毒やマヒ、クリティカルヒットや、4レベルのドレイン能力までもつのだ。

H P	?	EXP	
EXP	?	強さ	
A P	112	AC	HP

RES



ビショップ



神の教えにそむき、迷宮内をさまよう司教。魔法使いと僧侶のレベル2の呪文を使いこなすが、呪文さえ封じてしまえば楽勝だ。

H P	32	強 さ	EXP	+ ↗	HP
EXP	1090		AC	↓ ↘	RES
A P	10			↑ ↙	

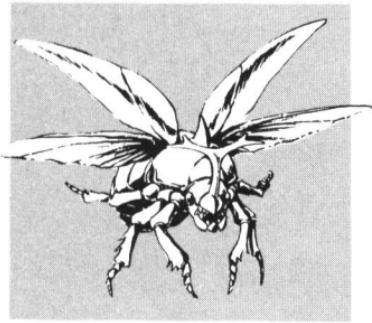
ファイアージャイアント



本来、火山帯など温度の高い場所に住む巨人。たとえ後衛にいてもあなどってはいけない。その巨体を生かした攻撃には要注意だ。

H P	180	強 さ	EXP	+ ↗	HP
EXP	5560		AC	↓ ↘	RES
A P	57			↑ ↙	

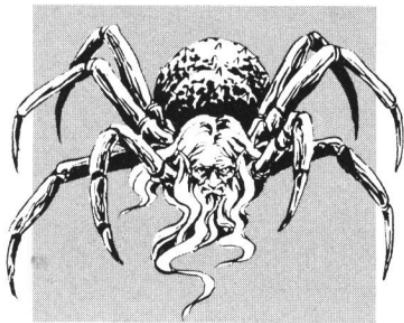
ファイアービートル



迷宮内を飛びかい、冒険者を見かけるとほのおを吹いてくる怪虫。ブレスは強くはないが、何回も受けると大ダメージになるのだ。

H P	15	強 さ	EXP	+ ↗	HP
EXP	1310		AC	↓ ↘	RES
A P	10			↑ ↙	

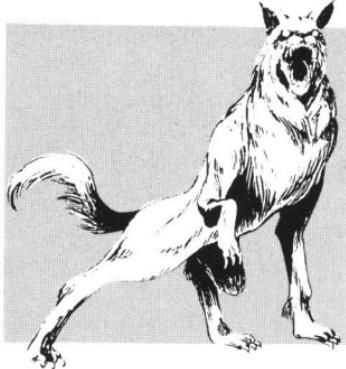
フェートスピナー



老人の顔を持つ毒グモ。レベル6の魔法使いの呪文を唱えたり、相手をマヒさせたりする能力を持つ。仲間を呼ばれるまえに倒せ。

H P	80	強 さ	EXP	+ ↗	HP
EXP	10530		AC	↓ ↘	RES
A P	20			↑ ↙	

フェンリアー



その牙にクリティカルヒットの力を秘め、エナジードレインやブレスの能力までもつオカミの怪物。出会ったら用心しよう。

H P	?	強さ
EXP	151830	
A P	195	



フォールンエンジェル



神のいかりをかい、天界から落とされた天使。集団で行動し、僧侶のレベル6の呪文を唱えるほか、マヒや催眠の能力も持っている。

H P	48	強さ
EXP	8790	
A P	30	

プラージフロッグ



迷宮内のしめた場所に生息している大力エル。体の表面から流れる毒液にさえ気をつけねば、冒険者にとって敵ではないはずだ。

H P	5	強さ
EXP	570	
A P	5	

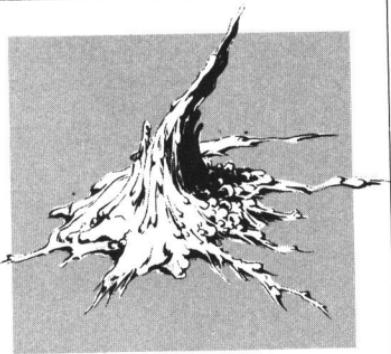
ブラック



暗闇から冒険者にすばやくおいかかり、一瞬で首をはねとばすかなりの強敵だ。ブレスや石化などの、あらゆる能力を持つ。

HP	180	強 さ	EXP	+ AC RES
EXP	16780			
AP	35			

フラックス



静かに忍びよるスライム状の化け物、それがフラックスだ。特殊能力こそないが、1ターンでとてつもない量のHPを回復する。

HP	360	強 さ	EXP	+ AC RES
EXP	131450			
AP	40			

プリレート



進むべき道をあやまってしまった、位の高い僧侶。7レベルの僧侶の呪文を自由に使いこなすので、戦うときには油断しないように。

HP	84	強 さ	EXP	+ AC RES
EXP	7670			
AP	12			

ブリンクドッグ



迷宮の浅い階に集団ではびこる野犬。冒険者と見ると、キバをむいて攻撃してくるが、相手が強いとわかるとすぐに逃げてしまう。

HP	3	強 さ	EXP	+ AC RES
EXP	140			
AP	2			

ブレイズドラゴン



迷宮の闇にひそむ、巨大なドラゴン。レベル5の魔法使いの呪文を唱えるほか、80近いダメージのプレスもはいてくる強敵だ。

H P	172	強 さ	EXP AC RES
EXP	21810		
A P	54		

フロストジャイアント



巨大なつららをその手に持ち、冒険者をたたきつぶそうとする巨人。その凍てついたブレスはすべての生き物の生命を奪ってゆく。

H P	180	強 さ	EXP AC RES
EXP	13370		
A P	56		

ブロンディ



その美しい姿で男性をまどわし、生命力を吸い上げる悪魔。マヒや眠り、エナジードレンをうけるまえに全力で倒すべきだろう。

H P	91	強 さ	EXP AC RES
EXP	17010		
A P	15		

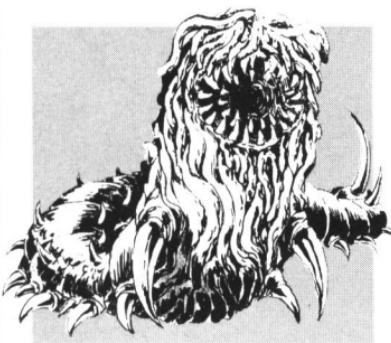
ペティプリースト



迷宮内に少数の集団を作っている悪の僧侶。とはいっても、まだ1レベルの呪文しか使えないので、勇気ある冒険者の敵ではない。

H P	9	強 さ	EXP AC RES
EXP	310		
A P	4		

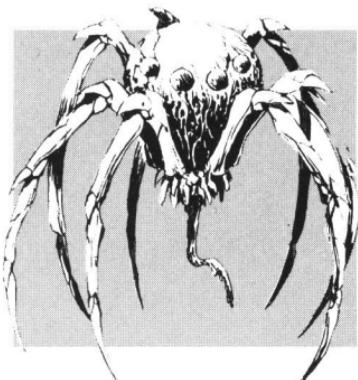
ベナムクロウラー



体に無数のトゲをもつ、イモムシの一種。巨大な口に飲み込まれたらひとたまりもないでの、仲間を呼ばれないうちに集中攻撃だ。

HP	90	強 さ	EXP	HP
EXP	4970		AC	RES
AP	80			

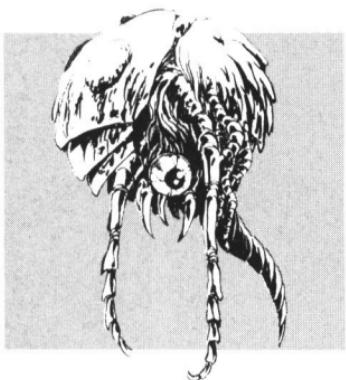
ヘプタバレント



クモとも昆虫ともつかない、異世界の生物。毒やマヒの能力を持ち、プレスもはいてくるので、眠らせてから攻撃するのがよいだろう。

HP	48	強 さ	EXP	HP
EXP	7270		AC	RES
AP	12			

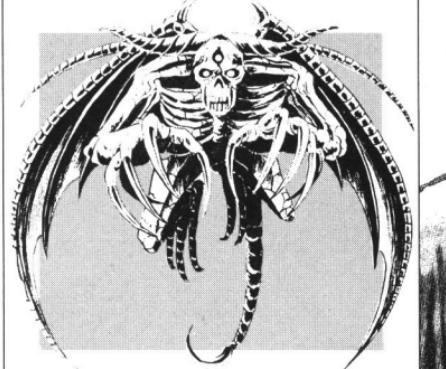
ボールビートル



巨大な目とかたいこうらを持つ、昆虫型の生物。アーマークラスもかなり低く、しかも石化能力とレベル5の魔法使いの呪文を持つ。

HP	84	強 さ	EXP	HP
EXP	13740		AC	RES
AP	30			

ホーンドデビル



異世界より呼び出された悪魔のひとり。2レベルのドレインやプレス、ヒーリングなど、數々の特殊能力を持つ。苦戦は避けられない。

HP	?	強 さ	EXP	HP
EXP	?		AC	RES
AP	104			

マーフィーズゴースト



ある特定の部屋にはいると現われる幽霊。倒すと大量の経験値をくれるので、初期の冒険者たちには、ちょうどよい練習台になる。

H P	110	強 さ	EXP	HP
EXP	4450		AC	RES
A P	2			

マーミドン



戦いにやぶれて、迷宮内に逃げ込んだ寄せ集めの兵隊。自分たちに不利になるとすぐに逃げてしまうのでそれほど苦労はないだろう。

H P	7	強 さ	EXP	HP
EXP	270		AC	RES
A P	5			



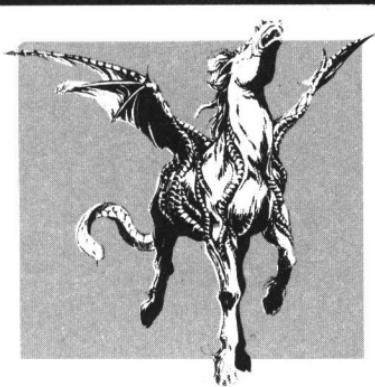
マイルフィック



魔界の主ともいわれる、4枚の羽を持つ魔神。3レベルのドレイン能力を持ち、すべての呪文を使いこなす。長期戦を覚悟しよう。

HP	?	強 さ	EXP	HP AC RES
EXP	?			
AP	104			

マウモリスク



馬の体とドラゴンのつばさとヘビの頭を合成して作られた魔法生物。倒せない敵ではないが、そのブレスには十分な注意が必要だ。

HP	54	強 さ	EXP	HP AC RES
EXP	11890			
AP	56			

マジシャン



覚えてまもない1レベルの呪文で、冒険者たちにおいかかってくる魔法使い。慣れた冒険者なら、問題となるような敵ではない。

HP	6	強 さ	EXP	HP AC RES
EXP	250			
AP	3			

マスター・シーフ



盗賊のなかでも、かなり腕の立つ仲間。3レベルの魔法使いの呪文を唱えられる。逃げ足も速いので、カティノで動きを封じよう。

HP	62	強 さ	EXP	HP AC RES
EXP	2810			
AP	18			

マスターニンジャ



ハイマスターの次に位の高い忍者。催眠能力や毒、クリティカルヒットなどで攻撃してくる。呪文も効きにくいので気をつける。

H P	42		EXP	HP
EXP	6610	強さ	AC	RES
A P	56			



マッドゴーレム



どろ人形に呪文をかけて作られたゴーレム。特殊能力はとくにないが、怪力はすさまじく、しかも後衛からでも攻撃してくるのだ。

H P	170		EXP	HP
EXP	15130	強さ	AC	RES
A P	64			

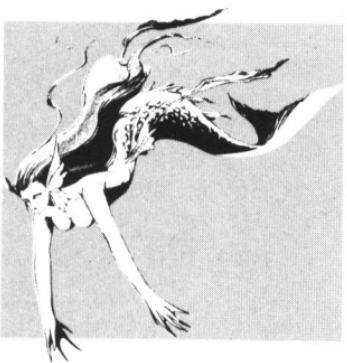
ミーミー



もともとは知恵の泉を守る巨人であったといわれる。おそるべき力を持つ上に、すべての呪文を唱えることのできる強敵である。

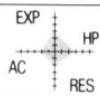
H P	250		EXP	HP
EXP	87930	強さ	AC	RES
A P	99			

メロウ

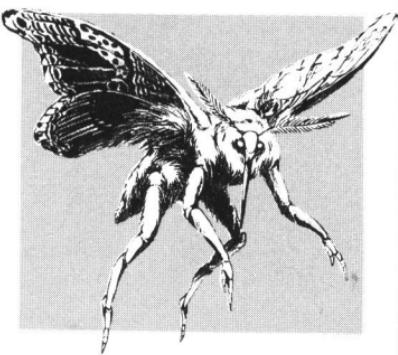


みかけは美しい人魚。しかしあまく見ると、眠らされた上に、魔法使いのレベル5、僧侶のレベル6の呪文を浴びるはめになるだろう。

H P	100	
EXP	13070	強さ
A P	40	

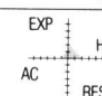


モスマン



人間ほどの大きさの、毒ガのモンスター。そのりん粉は、ふれた者に毒とマヒの症状を引き起こすだろう。早めに倒すのがベスト。

H P	42	
EXP	3010	強さ
A P	14	

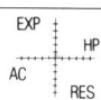


モンク

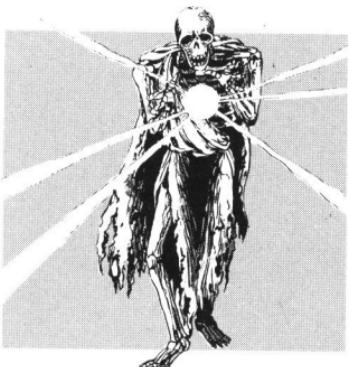


悪にとりつかれて人々をおそうようになつた修業僧。僧侶のレベル2の呪文を唱えるので、モンティノで呪文を封じてから反撃だ。

H P	17	
EXP	650	強さ
A P	11	

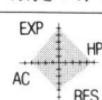


ライカーガス

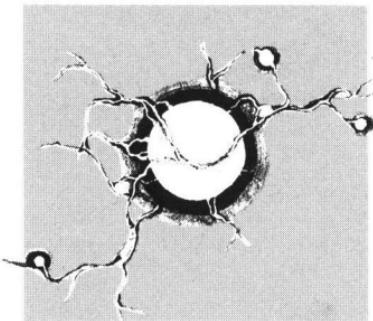


一見アンデッドのようだがじつは大魔物だ。魔法使いのレベル7の呪文を唱え、2レベルのドレイン能力も持っているので気をつけろ。

H P	228	
EXP	70170	強さ
A P	8	



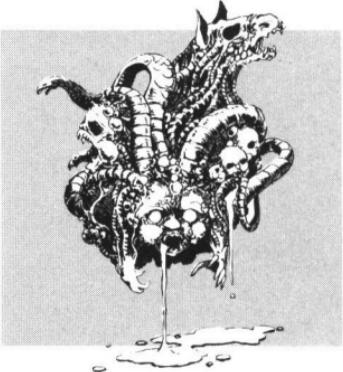
ライトニングボール



迷宮内ではげしく光る発光体をみかけたら、それがライトニングボールだ。相手をマヒさせるほか、おそるべき石化能力も持っている。

H P	43	強さ	EXP AC	HP RES
EXP	40530			
A P	80			

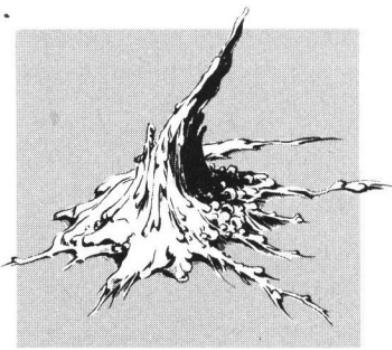
ラルバー



くさった動物たちのたましいが寄り集まって生まれたアンデッド。そのプレスや、エナジードレインをくらうまえに倒すべきだろう。

H P	77	強さ	EXP AC	HP RES
EXP	17130			
A P	20			

リープスライム



床をはいざり回り、冒険者に足元からおそいかかる、迷宮最弱のモンスター。戦いかたをどうこういうまでもなく、楽に倒せる。

H P	2	強さ	EXP AC	HP RES
EXP	70			
A P	2			

リヒャルデス



ふたつの顔と4本の腕を持つ女戦士。その攻撃力と防御力の高さにはかなり苦戦するかもしれない。彼女たちにはスキがないのだ。

H P	200	強さ	EXP AC	HP RES
EXP	18870			
A P	96			

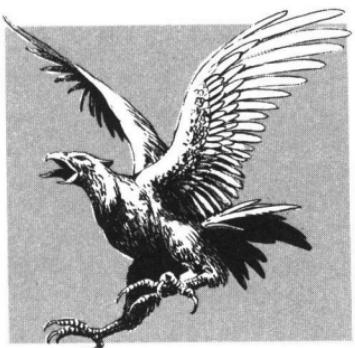
レイバーロード



剣の腕もさることながら、魔法使いと僧侶のレベル6の呪文まで使える暗黒のロード。対等にやり合うには、それなりの覚悟が必要。

H P	190	強 さ	EXP + AC - RES
EXP	20510		
A P	90		

レスバーグ



鳥のように見えるが、じつはドラゴンの一種だ。7レベルの僧侶の呪文にくわえて、強力なブレスをはく。戦いたくない相手だ。

H P	?	強 さ	EXP + AC - RES
EXP	188950		
A P	128		

レッサーデーモン



ヤギの頭に4本の腕を持つ悪魔、それがレッサーデーモンだ。4レベルの魔法使いの呪文を唱え、次々と仲間を呼ぶ難敵である。

H P	80	強 さ	EXP + AC - RES
EXP	5070		
A P	38		

ロッティングコープス



ゾンビよりさらに肉体がくさりきったアンデッドだ。マヒの攻撃をしかけてくるので、ディスペルかジルワンでやっつけよう。

H P	11	強 さ	EXP + AC - RES
EXP	1080		
A P	8		

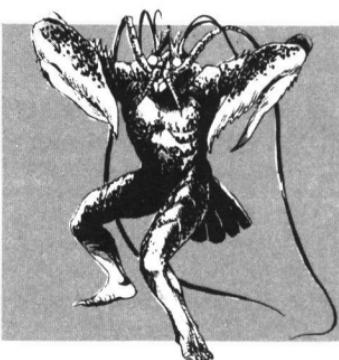
ワーキャット



物かげから目を光させて、すくおそいかかる猫女がワーキャットだ。そのツメで眠らされるまえに倒してしまうのが安全であろう。

H P	10	強 さ	EXP AC	HP RES
EXP	550			
A P	12			

ワーコロウ



迷宮内のジメジメした場所に生息するザリガニ人間。表面にコケのはえた固いこうらと巨大なツメには苦労させられるかもしれない。

H P	42	強 さ	EXP AC	HP RES
EXP	2170			
A P	36			

ワースネーク



冒険者にからみついて毒を注入したあと、ゆっくりとしめ殺す毒ヘビ女。プレスもはくがそれほど強くないので先手必勝あるのみだ。

H P	30	強 さ	EXP AC	HP RES
EXP	1930			
A P	20			

ワイヤードナイト



両刃の剣を持って冒険者の前に立ちふさがる悪のナイト。その剣さばきをかわすのは、決してたやすくはないだろう。全力で倒せ。

H P	136	強 さ	EXP AC	HP RES
EXP	4770			
A P	72			

ウィザードリイ外伝 スーパーインデックス

|あ

アークウィザード	123
アークデーモン	123
アークビショップ	123
AC	122
アイスドラゴン	123
アイボール	124
あくのサーベル	109
あくのよろい	111
あくまのむねあて	110
あくまのめだま	47
あしがるのよろい	110
AP	122
あらしをよぶけん	109
アロイブレートメイル	111
アンデッドコボルド	124
いかずちのつえ	109
池上明子(コラム)	104
いし	51
いしつぶて	46
石の中	44
いしのまきもの	112
一般職	28
一方通行のドア	43
いのちのいし	112
いのりのいし	112
ウィザード	124
ウィッチ	125
ウイングデーモン	125
ウイングブーツ	111
ウインドソード	109
ウォーハンマー	109
うつろのたて	111
裏マップ地下1階	91
裏マップ地下2階	92
裏マップ地下3階	87, 93
裏マップ地下4階	94

裏マップ地下5階	95
裏マップ地下6階	96
運	20, 24
Aボタン連打	50
エクスカリバー	33, 109
エクスキューション	125
エルフ	21
エルフのくさりかたびら	111
エルマナヤン	125
エレベーター	45
エンハントレス	126
オイハギ	126
王宮	17, 18
オーク	126
オーディンのひとみ	113
おくじょちゅう	126
オチムシャ	127
落とし穴	45
オロチ	127

|か

ガーディアン	127
ガーム	127
階段	45
回転床	44
かいふくのまよけ	112
階別フローチャート	70, 71
ガキ	128
かけのマント	111
カシナートのけん	109
かたあて	111
かたいかわよろい	110
かたな	109
カットラス	109
カティノ	54, 60
カドルト	54, 63
カナバル	128
カルキ	54, 56, 62

ガルトズル	128
カルフォ	54, 62
かわのかぶと	111
かわのこて	111
かわのよろい	110
ギャングニールスピア	109
カンディ	54, 62
カンティオス	54, 56, 60
カント寺院	19
きいろのぼうし	111
きずぐすり	112
きたえたくさりかたびら	110
きつけぐすり	112
キム皇(木村 初)	114
キメラ	129
キャラクターの状態	51
許可証(まきもの)	78, 84, 85, 86, 99, 113
きりさきのけん	109
きりのまよけ	112
ギルガメッシュの酒場	17
ギルモウア	129
銀のカギ	113
ぎんのくさりかたびら	111
ぎんのこて	111
グール	129
くさりかたびら	110
くびきりのけん	109
くらやみのマント	111
クリティカルヒット	29
グレーターーデーモン	129
グレートアクセス	109
くれないのロープ	111
クレリック	130
くろいブーツ	111
クロスボウ	109
訓練場	17, 19
EXP(経験値)	122
けいほう	47
ゲームの目的確認	74
げきやく	112
ゲニン	130
けむりだま	112
けん	109
ごうかなかわよろい	110
攻撃用呪文	55
後列	53
後列用職業	53
こおりのゆびわ	112

コカトリス	130
ごくじょうのよろい	111
こころのいし	112
コディアックベアー	130
こどくのゆびわ	112
ゴドルグバッシュ	131
コブラののろい	47
コボルド	131
コルツ	54, 56, 60

I ハ

サイデル	131
ささえのたて	111
サスカッチ	131
サムライ(モンスター)	132
侍(職業)	32, 103
さんぞマスク	112
3大秘技	57
シーカー	132
シーフ	133
シークレットドア	43
寺院	82
ジグラル	133
しにがみのつえ	109
しほう	51
シャセツ	133
ジャックオーランタン	133
シャフト	44, 86
しゃれこうべのゆびわ	112
シューート	44, 86
種族	20
呪文禁止区域	43
しゅりけん	33, 109
上級職	28
ショートソード	109
職業	20, 28
ジルワン	54, 55, 61
しをよぶおの	109
信仰心	20, 24
しんちゅうのかぶと	111
しんびてきないし	112
すいみん	51
スケルトンソルジャー	134
ストーンフライ	134
ストライクエイブ	134
すねあて	111
す速さ	20, 24
スプリガン	135

スペシャルパワー	106, 107	ディアルコ	54, 56, 62
スライホピット	135	ディアルマ	54, 56, 63
スラストビートル	135	ディオス	54, 56, 62
せいなるフレイル	109	ディスプレッサービスト	139
せいなるよろい	111	ディルト	54, 56, 60
生命力	20, 24	ティルトウェイト	54, 55, 61
ゼブラジャイアント	135	てつかめん	111
ぜんかいのゆびわ	112	てつのこて	111
戦士	30	てつのたて	111
戦闘コマンド	53	てぶくろ	111
戦闘システム	48	デュマピック	54, 60, 79
前列	53	デュラハン	140
前列用職業	53	テレポーター	44, 47, 83
僧侶	30	テレポート	47
僧侶系の呪文	54, 62, 63	転職	27, 102, 103
ソウルトラッパー	136	ドア	43
ソークスのけん	113	盗賊	31
ソーサラー	136	とうぞくのたんとう	109
ソーサリス	136	とうぞくのピック	112
ソーンラフター	136	とうぞくのゆみ	109
ソグレフ	54, 56, 60	どうよろい	110
ソコルディ	54, 55, 61	どく	51
ゾンビ	137	どくガス	47
 た		どくけし	112
ダークゾーン	43	特性値	20, 24, 25, 26, 27
ダークビショップ	137	どくぱり	46
ダークブリースト	138	時計	99, 113
タイタン	138	とっこうやく	112
だいちのつえ	108	トモエ	140
たいまつ	112	ドワーフ	21
タイロッサム	74, 139	 な	
宝箱	99, 113	なまくらなけん	109
タタール	139	なまりのこて	111
タダトキ	139	ニーズホッガー	140
たつじんのかたな	109	にじのきらめき	47
たて	111	にじのまよけ	112
たんとう	109	人間	20
知恵	20, 24	ニンジャ(モンスター)	140
チェックポイント	45	忍者(職業)	33, 103
知恵の証	87	ねむりまきもの	112
力	20, 24	ノーコーン	141
ちからいのいし	112	ノーム	22
ちゅうりつのよろい	111	呪われたアイテム	107
ちんもくのつえ	108	 は	
ツザリク	54, 55, 61	パーティー	34
ディ	54, 63	はい	51
ディアル	54, 62		

ハイウェイザード	141	プレートメイル	110
ハイソーサリス	141	フロストジャイアント	147
ハイブリーステス	141	ブロンディ	147
ハイブリスト	142	ページの見かた	75
ハイマスター	142	ヘビクロスボウ	109
バカディ	54, 55, 63	へびがわのよろい	111
ハカニド	54, 62	ぼう	108
はがねのかぶと	111	防御用呪文	56
ばくだん	47	冒険 5 力条	40
バグベアー	142	ほうせきのゆびわ	112
バコレツ	54, 56, 61	ボーナスポイント	24, 25
バスカイアー	54, 55, 61	ポーフィック	54, 62
バゼラード	109	ほのおのまきもの	112
ハタモト	142	ほのおのまよけ	112
8枚のプレート	93, 101	ホピット	22
バディ	54, 55, 63	ホピットのこて	111
バディアル	54, 55, 63	ボラツ	54, 60
バディオス	54, 55, 62	堀井雄二(コラム)	38
バマツ	54, 56, 62	ボルタック商店	16, 17, 18
バミルワ	54, 63		
バモルディ	54, 55, 63		
はらおび	111		
バリオス	54, 56, 61		
バリコ	54, 55, 63		
ハリト	54, 55, 60		
バルダッシュ	109		
ハルバード	109		
ハンドアックス	109		
パンバイア	143		
パンバイアロード	143		
ビショップ(職業)	32, 102		
ビショップ(モンスター)	144		
ピット	43		
HP	122		
ファイアージャイアント	144		
ファイアーソード	109		
ファイアービートル	144		
ファウストハルバード	109		
フェートスピナー	144		
フェンリアー	145		
フォールンエンジェル	145		
ブライジフロッグ	145		
フラック	146		
フラックス	146		
ブリレート	146		
ブリンクドッグ	146		
ブレイズドラゴン	147		
フレイル	111		
		ま	
		マーフィーズゴースト	81, 149
		マウジウツ	54, 55, 61
		マジックドレイン	47
		まじないのつえ	109
		まじないのまきもの	112
		ますらおのよろい	110
		マダルト	54, 55, 61
		町はずれ	19
		マツ	54, 56, 62
		まっぷたつのけん	109
		マディ	54, 56, 63
		マディアル	54, 63
		マハマン	54, 61
		マバリコ	54, 55, 63
		マハリト	54, 55, 60
		まひ	51
		まふうじのたて	111
		まふうじのゆびわ	112
		魔法使い	31
		魔法使い系の呪文	54, 60, 61
		まほうつかいのゆみ	109
		まほうのずきん	111
		マポーフィック	54, 56, 63
		マモーリス	54, 56, 61
		まもりのたて	111
		マロール	54, 61
		ミスリルプレートメイル	111

三田 浩(コラム)	64	ゆみ	109
みどりのローブ	111	ら	
ミヤ王(宮岡 寛)(コラム)	115	落石	44
宮野洋美(コラム)	23	ラダルト	54, 55, 61
ミヨルニールハンマー	30, 109	ラツマピック	54, 62
ミルワ	54, 62	ラツモフィス	54, 56, 63
むしゃよろい	111	ラニフォ	54, 63
むらまさ	109	ラバティ	54, 55, 63
表マップ地下1階	76, 77, 78, 79	ラハリト	54, 55, 61
表マップ地下2階	80, 81, 82, 83	ランプ	112
表マップ地下3階	84, 85, 86, 87	リトフェイト	54, 61
表マップ地下4階	88	リルガミンの城下町	18
表マップ地下5階	89	リルガミンのほうじゅ	113
表マップ地下6階	90	ルビーのスリッパ	111
迷宮見取図	72, 73	れきせんのよろい	111
メイス	108	RES	122
メリット	54, 55, 60	レベルアップ	83
モーニングスター	109	ロード	33, 103
モーリス	54, 56, 60	ロープ	110
モグレフ	54, 56, 60	ロカラ	54, 55, 61
モンティノ	54, 56, 62	ロクド	54, 56, 61
や		ロクトフェイト	54, 63
やせうまのゆびわ	112	ロスト	51
宿屋	17, 18	ロミルワ	54, 62
矢野 徹(コラム)	97	わ	
山口 浩之(コラム)	120	わかがえりのいし	112
やめるフレイル	109		
やり	109		

ウィザードリィ外伝 I 攻略の手引き

1991年10月31日 発行

©1991 ASCII CORP.

編者 ファミコン通信編集部

構成 キャラメル・ママ

本文イラスト 菊池晃弘／金子統／石塚祐子／邦宅杉太／池上明子／土居孝幸

レイアウト バナナグローブスタジオ

発行人 藤井章生

発行所 株式会社アスキー

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーイフ南青山ビル

Tel 03-3486-7111(大代表) 雑誌営業部 Tel 03-3486-1977(ダイヤルイン)

印刷所 大日本印刷株式会社 Printed in Japan

ファミコン、ゲームボーイは任天堂の商標です。

Copyright © 1991 by Andrew Greenberg, Inc., Robert J. Woodhead and Sir-Tech Software, Inc. All rights reserved.
 Wizardry is a registered trademark of Sir-Tech Software, Inc. Wizardry is a series of copyrighted program licenced to ASCII Corporation by Sir-Tech Software, Inc. Modification for the GAME BOY format (Suffering of the Queen):
 Copyright © 1991 by ASCII Corporation and Game Studio, Inc. All rights reserved.



株式会社アスキー

発行人 藤井章生 発行 1991年10月31日

アスキームック **ASCII**

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル

TEL(03)3486-7111(大代表) 雑誌営業部TEL(03)3486-1977(ダイヤルイン) Printed in Japan 大日本印刷 (本体631円)

雑誌**63595-99** 定価**650円**