

Wizardry



A Fantasy Role-Playing Simulation by
D.W. Bradley

PLAYER'S GUIDE



**BANE
OF THE
COSMIC
FORGE**



SIR-TECH

始める前に

パッケージに同梱されている登録カードに必要事項を記入した上で株式会社アスキー「ユーザーサポート係」まで御返送ください。

・登録カードを御返送くださった方のマスターディスクが万一破損した場合には、アフターケア・サービス（有償）をさせていただきます。

・ウィザードリイ関連商品のご案内をさせていただきます。

■御注意

コンピュータの電源を切る、もしくはリセットボタンを押す時は必ずゲーム終了のオプションを選択してから行ってください。

もし、この正式なゲームの終了以前に電源を切ったり、リセットボタンを押してしまうと、あなたのプレイディスクやマスターディスクが壊れてしまう事がありますので、十分注意してください。

また、ゲーム中にディスクを差し替えるように指示が出ることがあります。ディスクの差し替えは必ず指示のある時だけにしてください。指示されていないときに、ディスクの差し替えをするとあなたのキャラクタが消滅する可能性があります。

Wizardry®

BANE OF THE COSMIC FORGE

プレイヤーズガイド

ファンタジー・ロールプレイング・シミュレーション
D. W. Bradley

クレジット

製作、プログラム	<i>D. W. Bradley</i>
プレイマスターズガイド製作	<i>Brenda Garno</i>
IBM、マッキントッシュ アミガ テクニカルプログラミング	<i>Gary Speegle</i>
コンピュータ・グラフィクス	<i>Chris Appel</i> <i>Renata Dolnick</i> <i>Suzanne Snelling</i> <i>Paul McCall</i>
デジタイズサウンド・プログラミング	<i>Oblique Triad-</i> <i>Jeff Noyle and</i> <i>David Triggerson</i>
サウンドエフェクト	<i>Steve Miller</i>
マニュアル・イラストレーション	<i>Chris Appel</i> <i>Cheryl Bouchev</i> <i>Ted Boonthanakit</i>
スペシャルコンサルタント	<i>Jeffrey Yette (Medieval Armament Research)</i> <i>Todor Fey (Amiga)</i> <i>Michael Whittenstein and</i> <i>Assoc. Inc. (Apple Macintosh)</i>

スペシャルサンクス

以下に名前をあげる方々のご協力がなかったら、「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」が今ある姿になることはなかったでしょう。このソフトのために、多大なる時間と労力を費やしていただいたことに大変感謝いたしております。

Rob and Norm Sirotek

まだ形になる前から「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」を信頼してくれたことに・・・

編集と校正

G. Fay "Dede" Jones

尽きることのない紙の山との闘いに・・・

Linda Sirotek-Riback

湿ったヌードルはあまり面白くないと指摘してくれたことに・・・

Nadia Sirotek

最初の粗原稿を読んで修正してくれた勇氣に・・・

プレイテスター

すべての箇所に赴き、すべてのモンスターと闘ったその努力に。あなたがたの助言が、「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」を真にゲームプレイヤーの理想のソフトに近付けたのです・・・

Mike Anderson

Todd Ashley

Andy Backer

Les Berkman

Marty Berkman

Mike Breggar

Gary Brockelsby

Rusel DeMaria

Brenda Garno

Rick Hall

Albert Halprin

Mary Kelly

Jim McDonnell

Zach Meston

Sue O'Reilly

Robert Rosenberg

Monte Schulz

James Shobert

Linda Sirotek-Riback

Peter Spear

Pamela Wagner

Rob Welander



The Cosmic Forge (コズミック・フォージ) n[ギ kosmikos 宇宙, ラ fabrica 作る]

1: 超自然的な筆記具(鉄筆)の名前。それで書き記したことが現実に起きるとい魔法の力を持つ。

“この世には知らねばならぬ事がある”

「百と二十年ほど昔のこと、この城には、もっとも邪悪な領主と妃が住んでいた。彼等はその領土の人々すべてにとって、長いこと恐怖の源であった。奇怪な儀式の噂がそこここで聞かれ、王が神秘の技を磨いているという話もささやかれた。王は侵略によって領土を広げ力を増した。しかし、その欲望は尽きることなく、自らに並ぶほど邪悪な魔法使いと手を結び、共に手を携え、彼等以外の邪悪なるものたちを一つ一つ滅ぼす魔法の闘いを繰り広げた。

「彼等がコズミック・フォージの存在を知ったのは、こうした闘いの最中であった。

「異教の神を魔法の力で打ち破った彼等は、その最後の命乞いの言葉に聞き入った。それは魔法のペンとその力、筆先によって言葉が紡ぎ出されると、それが宇宙の中に永遠に織り込まれ、書き記されたことが現実となるという魔法の力について語った。王と魔法使いは、それを聞いた後、その敵を葬り去った。しかし、このコズミック・フォージという名の、魔可不思議な代物のありかを聞き出すことは忘れなかった。彼等はこのペンを盗みだし、誰も想像することすらできないほどの恐怖を宇宙の中に織り込み始めた。しかし、ペンを盗み出すとまもなく、二人はお互いの力をねたみ始めた。もはや彼等は、お互いの力を必要とはしなくなっていたのである。そして、お互いの運命とこの魔法のペンの行く末を定める、最後の闘いが繰り広げられた。

「それが知られていることのすべてである。城はそれ以来住むものもなく、王、妃、魔法使い、魔法のペンがどうなったのかを知る者もない。しかし、今、汝がここに来たことによって、すべてが変わろうとしている……」

目次

ウィザードリィの王国へ	1
ファンタジーRPGとはなにか	2
プログラム全体の説明	3
インターフェイスの説明	4
「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」のプレイ	5
「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」の開始、マスターオプション	5
キャラクターを作る	10
パーティー	11
能力値	12
キャラクターに名前を付ける	14
種族を選ぶ	15
種族／職種を表	16
性別を選ぶ	17
職種の選択とボーナスポイントの配分	18
カルマを決める、肖像を選ぶ、スキルを選ぶ	19
武器関連	20
運動関連	21
学術関連	22
スキルボーナスの配分、呪文を選ぶ	23
冒険の前に装備を身に付ける	23
その他のキャラクター関連数値	24
キャラクターのレビュー	29
装備	29
分析	30
組み合わせ、捨てる、呪文	31
バッグ、使用	32
取り引き、編集	33
スキル、レビュー、終了	34
キャラクターメニューの他のオプション	35
キャラクターの削除、名前変更	35
アドベンチャー	36
パーティーの順番、パーティーの準備	37
「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」へ	38
「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」での移動	41
パーティーオプション	42
探す	42
レビュー、呪文、使用、開ける	43
並べかえ	44
休息	45
ディスク（ゲームの設定、セーブ）	46
鍵のかかった扉	47
開ける	47
ノック・ノック	48

宝箱	49
調べる	49
わなを外す	50
開ける、呪文、立ち去る	51
戦利品を分配する	52
戦闘	53
そこにいるのは誰か、何が行なわれるのか	53
攻撃	54
受け	58
装備、魔法	59
使用、移動	60
隠れる	61
逃走、プレス、“最初から”と“一つ戻る”	62
戦闘の注意事項と修正	63
キャラクターの状態に関連する修正	63
魔法に関連する修正	65
能力値に関連するボーナス、負荷	66
奇襲、生命保険	67
経験値	68
ノンプレイヤーキャラクター	69
話す	69
取り引き	70
呪文、使用、集める	72
盗む、戦闘、離れる	73
魔法の呪文	74
魔法の領域、呪文書、呪文のレベル	74
パワーレベル、コスト、影響と効果	75
発声術、召喚呪文	76
呪文を唱える、呪文を修得する	77
火の呪文	78
水の呪文	80
気の呪文	82
地の呪文	86
心の呪文	89
魔の呪文	95
錬金術師の呪文書	100
魔法使いの呪文書	101
僧侶の呪文書	102
超能力者の呪文書	103
付録A キャラクターの種族	104
付録B キャラクターの職種	110
付録C マッピング	118
付録D 一般的なヒント	121
索引	122

ウィザードリィの王国へ

ウィザードリィのプログラムは、本当のところ魔法なのかもしれません。このプログラムは、あなたのコンピュータを、現代の高度技術社会とはかけ離れた世界に通じる架け橋にしてしまうのです。その世界では、勇敢な戦士たちが比類なき富を求めて、邪悪な魔法使いや恐ろしい怪物たちと闘っています。そこは、単なる運動神経ではなく、慎重な計画と戦略が重きをなす世界です。あなたはこの世界で、多種多様な冒険者たちで構成されるパーティーを率いて、長く歌に歌われるような冒険に旅立つことができます。

「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」は、ウィザードリィ1からウィザードリィ5までの伝統の上に築かれた、新しい世代のウィザードリィです。ウィザードリィが世に出てから10年、このプログラムは世界各国で数多くの賞を受賞し、200万個以上のセールスを記録しました。ウィザードリィはファンタジーPRGのスタイルを定めたと言っても過言ではないでしょう。そして、この10年間の経験を踏まえた上で登場したのが「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」なのです。

この新世代のウィザードリィでは、フルカラー、アニメーションのグラフィックス、デジタルサウンドが採用され、真のロールプレイング・ゲームの雰囲気が再現されています。そしてそれ以上に、「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」では、ファンタスティックなエンタティメントの面白みが重視されています。これこそ、このゲーム最高の特徴でしょう。

それでは想像の翼を広げ、「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」の世界、魔法と冒険の王国へと旅立ちましょう！

ロールプレイング・ゲームとはまさに言葉通りの遊びです。あなたはあなた自身以外の何者かの役割（ロール）を演じ（プレイ）ます。本職の役者のように、あなたは一人のキャラクターになって、状況に適應するように行動を行なうのです。

ファンタジーロールプレイング・ゲームも基本的にはこれと同じ事を行ないますが、この場合あなたが演じるキャラクターは、魔法や神話、そして中世的な習慣を持つファンタジーの世界の中に登場することになります。このファンタジーの世界の中で、あなたは自分が演じるキャラクターたち、通称プレイヤー・キャラクター（PC）を創造します。キャラクターは、ごく普通の人々のように長所や短所を持っています。彼等を率いてあなたはファンタジーの世界を冒険し、モンスター、わな、謎など、様々なことに遭遇するのです。そして当然のことながら、局面局面でのあなたの判断が、あなた自身の運命を左右することになります。

プレイヤー・キャラクターは、ファンタジーの状況に対応するのに必要な能力値とスキル（技能）を持っています。たとえば、この「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」では、あなたはモンスターを幻惑する呪文を持つ錬金術師を創ることができます。また、最強のドラゴンと武器で渡りあえる戦士を創ることもできます。

この「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」では、あなたは6人のキャラクターで一つのグループ、通称パーティーを編成します。大切なことは、このパーティーのメンバーのバランスをよく考えることです。キャラクターの中には魔法の呪文を使える者、戦士、盗賊などがいます。古代の魔法、錬金術、早業に長ける者もいます。冒険が進むに連れ、あなたは彼等の経験と能力が増して行くのを見ることになるでしょう。そしてさらに、あなたはエルフ、ノーム、ムーク、フェアリーといった、異なる種族の目から見た世界を楽しむことでしょう。

これがファンタジーロールプレイング・ゲームです。それはあなた自身がパーティーのキャラクターたちと参加する物語、冒険と共に書き進まれて行く物語、そしてあなた自身が結末を解き開かず物語なのです。

ゲームを始める前に

このゲームにはコンピュータの機種によって何枚かのフロッピーディスク（ディスクット）が付属しています。これをマスターディスクと呼びます。ゲームを始めるためにはマスターディスクから他のフロッピーディスクまたはハードディスクに「インストール（組み込み）」をしなくてはなりません。詳しくは「スターティングガイド」をご覧ください。

パーティーにメンバーを追加する(PARTY MEMBER)


このゲームでは、プレイヤーが自分でパーティーのメンバーを追加することができます。また、パーティーは最大6人のキャラクターで構成されます。また、プレイヤーは、ゲームの進行中に、パーティーのメンバーを変更することができます。詳しくは「スターティングガイド」をご覧ください。




このゲームでは、プレイヤーが自分でパーティーのメンバーを追加することができます。また、パーティーは最大6人のキャラクターで構成されます。また、プレイヤーは、ゲームの進行中に、パーティーのメンバーを変更することができます。詳しくは「スターティングガイド」をご覧ください。

メンバーのレビュー(REVIEW MEMBER)

このゲームでは、プレイヤーが自分でパーティーのメンバーを追加することができます。また、パーティーは最大6人のキャラクターで構成されます。また、プレイヤーは、ゲームの進行中に、パーティーのメンバーを変更することができます。詳しくは「スターティングガイド」をご覧ください。

インターフェイスの説明

「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」のほとんどの操作は、メニュー選択方式です。メニューが表示された場合、キーボードの矢印キー（一部のコンピュータでは数字キー）を押して、自分が実行したいコマンドを選択（選択したものの表示が反転します）します。そして、その上で  を押すとコマンドが実行されます。

場合によっては矢印キーの選択だけでなく、キーボードからなんらかの言葉を入力しなければならない場合もあります。たとえば、他のキャラクターと会話したり、キャラクターの名前を入力したり、謎を解く場合などです。こういった場合、 を押すことによって打った言葉が入力されることになります。一部のコンピュータでは  をエンターキーと呼ぶこともありますので、リターンキーを押すことが必要な場合は記号“”で示します。

「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」のプレイ

「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」の開始

箱の中にこのプログラムを開始するためのスターティングガイドが入っています。指示に従ってください。

プログラムがスタートすると、画面にはウィザードリィのタイトルスクリーンが表示されます。ここで3つのアイコンが出ます。添付アイコンリストからマジックワードとなるアイコンを探し出し、入力して下さい。入力すると、マスターオプションメニューに入ります。

マスターオプション(THE MASTER OPTIONS)

ゲームは毎回このマスターオプションメニューから開始されます。最初に「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」をプレイする場合、キャラクターメニューに進んでプレイヤーキャラクターを創ってください。

パーティーにメンバーを加える(ADD PARTY MEMBER)

このオプションを選択するとパーティーの編成を行なうことができます。通常、パーティーは6人のキャラクターで構成されます。キャラクターを加える毎に、画面にはその肖像が表示されます。

注意 “パーティーにメンバーを加える” オプションは、ゲームの開始時点か、ゲームを最初からやり直したい場合以外では使ってはいけません。このオプションを選択すると、キャラクターはすべてレベル1の状態で作成されます。成長した状態のキャラクターで新しいパーティーを編成することはできません。進行中のゲームを続ける場合、必ず“セーブしたゲームを開始する” オプションを選んでください。

メンバーのレビュー(REVIEW MEMBER)

レビューを選択すると、パーティーのメンバーのうちの一の名の経験値、ヒットポイント、能力値、スキルなど、詳しいデータが表示されます。これらの数値に関する説明は“キャラクターを作る”で行ないます。



メンバーを外す(DISSMISS MEMBER)

パーティーからメンバーを外したい場合このオプションを選択します。

新しいゲームを開始する(START NEW GAME)

このオプションを選択すると、マスターオプションメニューが終了しゲームが開始されます。冒険へ出発するのです。もしすでに進行中のゲームを再開する場合、このオプションではなく“セーブしたゲームを開始する”オプションを選択してください。

セーブしたゲームを開始する(RESUME SAVE GAME)

すでにこのゲームを開始してゲームがセーブしてある場合、このオプションを選択すると、その続きからゲームを始められます。

複数の冒険行

「ペイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」では二つ以上の冒険を進行させることができます。これを行なうためには、セーブするゲーム毎に異なるプレイディスクを用意するか、ハードディスク上に異なるディレクトリを用意しなければなりません。ウィザードリィはゲームをセーブする際、そのディスク上に記録されているセーブファイル上に新しいデータを記録します。ですから、セーブデータを複数保存したい場合、ディスク(またはハードディスクのディレクトリ)も複数必要なのです。たとえば、あなたがあるパーティーでゲームを開始してこれをセーブした場合、異なるディスクを用意すれば異なるパーティーによる別の冒険をセーブすることができます。ただし、どのディスクにどの冒険が記録されているのかを忘れないようにしてください。そうでないと、どこにセーブしたらよいかかわらなくなってしまいます。

キャラクターメニュー(CHARACTER MENU)

「ペイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」のプレイを始める際には、冒険を行なうキャラクターを作らなければなりません。このオプションを選択してキャラクターを作るメニューへ進んでください。

ゲームの設定(GAME CONFIGURATION)

「ペイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」の設定をあなたのコンピュータにあわせてみます。

効果音(SOUND)

ウィザードリィには、モンスターサウンドとダンジョンノイズの二種類の音声が 있습니다。プレイヤーはそれぞれの音量を個別に定めることができます。それぞれ「なし/小/大」の音量に設定できます。左に表示されているのがモンスターサウンド、右に表示されるのがダンジョンノイズの音量です。

スピード(DELAY)

戦闘中、画面にメッセージが表示されている時間を修正できます。1にすると表示時間は最短になり、18だとかかなりの時間表示され続けます。この数値は8ぐらいが適当でしょう。

難易度(LEVEL OF PLAY)

「ペイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」には、易しい (EASY)、普通 (NORMAL)、難しい (EXPERT) の3つのプレイのレベルがあります。レベルが高いほどプレイは難しくなります。

入力(INPUT)

入力にキーボードとマウスを使える機種では、どちらを使うかを変更できます。

ゲームをセーブするディスクのドライブ(SAVE GAME DRIVE)

この欄になにも表示されていない場合、プログラムはセーブデータを現在のディレクトリに記録します。

セーブする先を変える場合

「ゲームの設定」メニューの「ゲームをセーブするディスクのドライブ」欄に次のように入力してください。

・フロッピーディスクの場合はゲームを始める前に、フォーマットされたフロッピーディスクを用意しておいてください。そしてこの欄にドライブ名を入力してください。

例えばゲームをBドライブにセーブしたい場合は次のように入力してください。

SAVEGAME DRIVE

B:

・ハードディスクの場合は、ゲームを始める前に、現在のディレクトリ内にサブディレクトリを作っておいてください。そしてサブディレクトリ名をこの欄に入力してください。例えば現在のディレクトリ内のサブディレクトリ“SUBDIR”にセーブしたい場合は次のように入力してください。
(\は機種によっては¥で入力できます。)

(注) シナリオのあるディレクトリは指定できません。

SAVEGAME DRIVE

SUBDIR\

ディスクのフォーマットやディレクトリの作成については、お手持ちのMS-DOSのマニュアルをご覧ください。

シナリオのディスクがあるドライブ(SCENARIO DRIVE)

シナリオがある先を表示します。

↑と↓でそれぞれの項目の間を移動します。項目の内容を変更する場合は→、←を用いてください。終了したら“終了(EXIT)”を反転させ、Enterを押してください。

タイトルページ表示(SHOW TITLE PAGE)

タイトルスクリーンを見たい場合はこれを選択します。

ゲーム終了(QUIT)

「ペイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」を終了します。

RPGのプレイのためにはプレイヤーキャラクターは欠かせません。良いプレイを行なうためには、自分のキャラクターをよく把握し、その長所短所、特徴などを理解しておかなければなりません。ゲームを進めて行くうちに、あなたはあなた自身のことと同じくらい、彼等のことをよく知るようになるでしょう。なにしろ、彼等はあなたの想像の産物なのですから。

マスターオプションメニューでキャラクターメニューを選択し、“キャラクターを作る”を選んでください。



パーティー

一般的にパーティーは6人のキャラクターで構成されます。ここで様々な能力を適度に分散させた、バランスのよいキャラクター構成のパーティーを作るのが成功の秘訣です。呪文を使える者数名、闘える者数名、これに最低一名の盗賊関連スキルを持つ者というのがよいバランスといえるでしょう。

慌ててキャラクターの種族、性別、職種を決める前に、こういった選択枝が用意されているのか、よく検討した方がよいでしょう。それぞれの種族や職種になにが可能でなにが不可能なのか、こういった事を知ることができます。ある職種に特に合っている種族があることも発見できるでしょう。事前に検討を行なっておけば、自分の望み通りのキャラクターを作れるだけでなく、冒険に最適のキャラクターを作れることもできます。

プレイヤーズガイドの解説などを読んである程度作るキャラクターの方針を定めたら、以下の表にその指針を書き込むとよいでしょう。

種族 (Race) 性別 (Sex) 職種 (Profession)

種族と職種に関する詳細な説明は、巻末の付録AとBで行ないます。この後にある種族/職種の表もキャラクター作りの指針となるでしょう。

能力値

プレイヤーキャラクターはいくつかの能力値によって特徴付けられます。この数値は選んだ種族によっても異なってきます。また、この数値の大小がキャラクターの選択できる職種を定め、その職種での成功／不成功の鍵にもなります。各種族の説明のところでは、この能力値に注意してください。

キャラクターは8つの能力値によって構成されます。これらはすべて0から18までの数値で表され、数値が大きいほどその能力が優れていることを示します。例えばストレンクスが18のキャラクターは、扉をブチ破ったり敵を一撃で倒す可能性を持っています。この数値が0だと、ベッドから起き出すことすら難しいかもしれません。

STRENGTH(STR) ストレンクス＝体力

肉体的な力を必要とするすべての行為に影響します。敵を傷つけるにも扉を外すのにも体力が必要です。この数値はそういったことすべてに影響し、さらにキャラクターの運べる荷物の重量、スタミナなどにも関連してきます。

INTELLIGENCE(INT) インテリジェンス＝知力

呪文を唱えたり学んだり、宝箱にワナがあるかどうかを判断したりなど、精神的な要素に関係します。他に新しいスキルを修得する能力にも影響します。

PIETY(PIE) パイエティー＝信心

この数値はキャラクターの献身の度合、学問に対する集中力などを表します。これはスキルの上昇や新しい呪文の修得などに影響を及ぼします。さらにこの数値の大小は、キャラクターがレベルアップした際に得る呪文のパワーの数、冒険中呪文のパワーを回復する早さにも影響を及ぼします。たとえインテリジェンスが低くても、特に献身的にその分野に集中するようなキャラクターは、他に負けないほどの速度でなにかを学ぶこともできるのです。

VITALITY(VIT) ヴァイタリティー＝生命力

これはキャラクターの生命力に関連する数値で、ヒットポイントやスタミナに影響を及ぼします。この数値はキャラクターが治療される際や死から復活する際にも関係し、毒、麻痺、死に抵抗する力にも関係します。もしキャラクターのヴァイタリティーが0になったら、そのキャラクターはそれ以上復活することはできません。

DEXTERITY(DEX) デクスタリティー＝器用さ

飛び道具を避けたり、宝箱のワナを外したり、槍から逃れたりといった行動に関係する数値です。この数値は、キャラクターが状況にあわせてどの程度素早く体や手足を反応させられるか、すなわち反射神経の良し悪しを示します。これはキャラクターの行動の素早さをそのまま表しますので、直接的にアーマークラスに影響します（攻撃を避ける能力を表すわけです）。戦闘の際、一回の攻撃で何回敵に命中させられるかもこの数値によって異なってきます。

SPEED(SPD) スピード＝速さ

行動にどの程度時間がかかるかを示します。スピードの数値が大きいほど、キャラクターは素早く行動できます。戦闘の際、一回の攻撃で何回攻撃が可能かはこの数値によって異なってきます。この数値もキャラクターの行動の素早さを表しますので、デクスタリティー同様、アーマークラスに影響を及ぼします。

PERSONALITY(PER) パーソナリティー＝魅力

キャラクターの人当りのよさを示し、他のキャラクターとの会話などの進み具合に影響を及ぼします。この数値が高いほど、キャラクターは外向的でカリスマ的ということになります。逆に数値が低いと内向的でシャイであるということになります。

KARMA(KAR) カルマ＝業

キャラクターの行動すべてに影響する特殊な精神力のようなものです。その影響はミステリアスで、この数値が高いキャラクターはかなり楽天的に行動を行なえるでしょう。この数値が低いキャラクターは運が悪く、些末事に囚われがちになります。

種族／職種を表

キャラクターの種族

	HUMAN 人間	ELF エルフ	DWARF ドワーフ	GNOME ノーム	HOBBIT ホビット	FAERIE フェアリー	LIZARDMAN リザードマン	DRACON ドラゴン	FELPURR フェルプール	RAWULF ラウルフ	MOOK ムーク
FIGHTER 戦士	3 5	5 7	1 3	2 4	4 6	7 9	0 2	2 4	5 7	4 6	2 4
MAGE 魔法使い	4 4	2 2	6 6	5 5	5 5	1 1	7 7	5 5	2 2	6 6	2 2
PRIEST 僧侶	4 4	2 2	3 2	2 1	6 6	6 6	12 11	8 7	5 5	0 0	6 6
THIEF 盗賊	3 3	3 3	6 6	6 6	3 3	2 2	4 4	2 2	2 2	4 4	6 6
RANGER レンジャー	4 6	8 10	7 8	8 9	8 10	12 14	13 12	5 6	8 10	7 9	7 9
ALCHEMIST 錬金術師	9 9	7 7	13 13	11 11	9 9	5 5	13 13	9 9	6 6	12 12	9 9
BARD バード	9 8	7 6	15 14	15 14	6 6	2 2	18 17	11 10	4 3	10 9	9 8
PSIONIC 超能力者	14 15	16 17	13 12	15 16	14 16	16 18	16 15	13 14	14 16	14 16	9 10
VALKYRIE ヴァルキリー	12 12	12 12	9 9	11 11	14 14	17 17	13 13	11 11	13 13	10 10	15 15
BISHOP ビショップ	14 14	10 10	15 14	12 11	17 17	13 13	25 24	19 18	13 13	12 12	14 14
SAMURAI 侍	15 17	16 18	19 20	20 21	17 19	12 14	19 20	16 17	12 14	19 21	15 17
MONK 修道僧	15 17	14 16	17 18	15 16	19 21	15 17	22 23	18 19	13 15	15 17	19 21
NINJA 忍者	17 19	16 18	15 17	17 19	21 23	19 21	16 18	15 17	15 17	18 20	18 20
LORD ロード	18 19	18 19	17 18	18 19	18 19	21 22	23 24	19 20	19 20	15 16	19 20

その種族の男性キャラクターが
その職種になるために必要な
ボーナスポイント

→ 3
4 ←

その種族の女性キャラクターが
その職種になるために必要なボナ
スポイント

キャラクターの種族を選ぶと、それにあわせて最低限の能力値が設定され、同時にヒットポイントとスタミナが決まります。

ヒットポイント(HP, HIT POINT)

ヒットポイントとは、キャラクターが死に至るまでに何ポイントのダメージを受けられるかを示した数値です。たとえば、健康な状態でヒットポイント10のキャラクターがいたとしましょう。このキャラクターが戦闘で8ポイントのダメージを受けた場合、その表示は2/10となります。つまりこのキャラクターは、あと2ポイント以上のダメージを受けると死んでしまうのです。10のほうはキャラクターが完全な状態であった場合のヒットポイント数を示しています。

スタミナ(STM, STAMINA)

スタミナはキャラクターの疲労の度合を示します。キャラクターも体力の限界がありますから、無限に歩き続けられるわけでも、闘い続けられるわけでもありません。スタミナが0になった場合、それはまさにそのとおりのことを示しているのです。スタミナはキャラクターが完全に休息して回復した状態を100として、パーセントで示されます。高いほどスタミナがあるということを示します。体調が整っているキャラクターは、疲れているキャラクターよりも激しく闘うことができ、敵に多くのダメージを与えることができます。キャラクターのスタミナが落ちた場合、休息を取る必要があるでしょう。





性別を選ぶ

次にキャラクターの性別を決めます。男性は一般的に女性よりも強い傾向があります。しかしながら、女性キャラクターはパーソナリティーやカルマが高くなります。キャラクターの性別を定めると、能力値に修正が加えられます。

職種の選択とボーナスポイントの配分


このゲームではキャラクターに14の職種が用意されています。キャラクターの能力値の右に、現在なることができる職種が表示されます。それぞれの職種には、それになるために必要とされる能力値の制限がありますので、14の職種すべてを見ることはできないかもしれません。職種の最低必要能力値と、その他の詳しい説明は付録Bを参照してください。

キャラクターの職種を選択すると、自動的にいくつかの能力値が修正されます。これはキャラクターがその職種の必要能力値になるように自動的に行なわれるもので、加えられたポイントはボーナスポイントから差し引かれます。




この自動修正の後、まだボーナスポイントが残っていれば、プレイヤーはこれを任意の能力値に割り振ることができます。まず、修正したい能力値を  を使って選択します。ここで  を押せばポイントが加わり、 を押せばポイントを引くことができます。 を押すと終了です。与えられたボーナスポイントは好きなように割り振ることができますが、すべてを使い切らなければなりません。またキャラクターに最初に与えられていた能力値より減らすことと、18より大きくすることはできません。

たくましい魔法使いを作ったり、頭の切れる戦士を作るというのはあまり良いこととは思えません。ボーナスポイントは、確実にそのキャラクターの役にたつ能力に割り振るようにした方がよいでしょう。

カルマを決める

次にキャラクターのカルマを決めます。この数値は他と違って、サイコロを振るようにして定めます。あなたが“いまだ！”と思った瞬間に  を押すと数値が定まります。数値がいくつであっても、たとえそれが低くても、“悪い”カルマというのではないことを覚えておいてください。カルマが高いキャラクターも低いキャラクターも存在するのですから、様々なキャラクターがパーティーにいた方が後々利益となるはずです。

肖像を選ぶ

このプログラムには、様々なキャラクターに適応する数多くの肖像が用意されています。用意されている肖像を見る場合、 と  を使ってください。キャラクターの肖像にちょうどよさそうな絵があったら、そこで  を押します。肖像を変える場合、キャラクターメニューの“キャラクターの肖像”を選んでもう一度選択し直してください。

スキル（技能）を選ぶ

あなたと同じように、キャラクターも様々な技能を持っています。しかし、作られたばかりのキャラクターの技能は微々たるものです。たいていの場合、職種に最低限必要なスキルをいくつか持っているだけに過ぎません。これを若干助けるために、作られたばかりのキャラクターにはスキルのボーナスポイントが与えられます。

スキルには、武器関連、運動関連、学術関連という三つの分野があります。それぞれの分野にどういったスキルがあるのかは、以下のページで解説します。

武器関連 (WEAPONRY)

武器関連スキルはまさに言葉通りの意味で、キャラクターが武器を扱う能力に関係します。それぞれのスキルは、経験と訓練を積むことによって最高100ポイントにまで上昇します。武器を装備し、それを用いて戦闘を行ったり、盾でブロックを行なうことによって、キャラクターはその武器のスキルを学習することができます。こういった経験によるポイントは、自動的にキャラクターのスキルポイントに加算されます。また、当然のことながら、キャラクターがレベルアップした際に得られるスキルボーナスを配分することも可能です。

ワンド&ダガー(WAND&DAGGER) 戦闘中、ダガー（短刀）やワンド（細い杖）など、小ぶりの武器を扱う能力に関係します。

ソード(SWORD) 戦闘中、刀などを含むソード（剣）の類を扱う能力に関係します。

アックス(AXE) 戦闘中、アックス（斧）の類を扱う能力に関係します。

メイス&フレイル(MACE&FLAIL) 戦闘中、フレイルやハンマー(HAMMER)などを含むメイス（こんぼう）の類、すなわち叩く武器を扱う能力に関係します。

ポール&スタッフ(POLE&STAFF) 戦闘中、棒などを含む長めの杖の類を扱う能力に関係します。

投げる(THROW) 戦闘中、目標に投げつけて用いる武器を扱う能力に関係します。手裏剣(SHURIKEN)、ダーツ(DARTS)、ポーション(POTION)などが含まれるだけでなく、戦闘中に誤って敵に向かって投げってしまった武器（手が滑ってソードを投げってしまった場合など）もこのスキルに関係してきます。

スリング(SLING) 戦闘中、スリング（パチンコ）など弾丸を飛ばす類の武器を扱う能力に関係します。

弓(BOW) 戦闘中、矢(ARROW)を飛ばす類の武器を扱う能力に関係します。

盾(SHIELD) 戦闘中、または受けを行なっている際、盾を用いて敵の攻撃をブロックする能力に関係します。

手と足(HAND&FEET) 戦闘中、手や足を使って闘う能力に関係します。

運動関連 (PHYSICAL)

肉体や声を用いる能力に関係するスキルで、それぞれのスキルの最高値は100ポイントです。たとえば、熟練したレンジャーなら、藁の山の中の本の藁の違いを識別することもできます。逆に未熟なキャラクターだと、大きく赤い文字で“隠し扉はココ”と書かれていても、気付かないで通りすぎてしまうかもしれません。武器関連スキルと同様で、そのスキルに関連する経験を積めば積むほど、キャラクターのスキルは上昇します。このポイントの加算も自動的に行なわれます。ただし“スカウト(SCOUT)”スキルだけは、スキルボーナス配分時にプレイヤーが上昇させなければなりません（もちろん、これ以外のスキルに配分することもできます）。

スカウト(SCOUT) 隠し扉、秘密の入口、隠されたものなどをみつける能力に関係します。このスカウトのスキルを上昇させるためには、スキルボーナス配分時にプレイヤーが自らポイントを加算させなければなりません。

音楽(MUSIC) 楽器を演奏し、それによって様々な魔法の力を引き出す能力に関係します。

発声術(ORATORY) 呪文を正しく唱えるために必要な、声を出す能力に関係します。このスキルが高くないと、呪文が効果を発揮しなかったり、パーティーに逆流してしまったりします。

早業(LEGERDEMAIN) NPCが気付かないうちに、そのアイテムや金を盗み取る能力に関係します。

指先技(SKULDUGGERY) わなを調べたり外したり、扉の鍵を外したりといった、微妙な指先を用いる行動に関係します。

忍術(NINJUTSU) 敵から身を隠す伝説的な能力です。忍者(NINJA)と修道僧(MONK)は、このスキルを持つとアーマークラスを下げることができます。

学術関連 (ACADEMIA)

学術関連のスキルは、キャラクターがウィザードリィの世界の仕組みを学び、理解する能力に関係します。また魔法を使うキャラクターが、新しい呪文を修得する能力にも関係します。学術関連スキルは、武器関連スキルや運動関連スキルほど迅速には上昇しません。魔法関連以外のスキルは、行動中の経験によって自動的に上昇します。魔法関連のスキルは、スキルボーナス配分時にプレイヤーによって加算されなければなりません。他のスキル同様、最高値は100です。

錬金術、神学、精神学、魔術の上昇

これらの魔法に関連するスキルは、スキルボーナス配分時にプレイヤーによって加算されなければ上昇しません。これらのスキルは経験によって上がるものではなく、学習しなければならないものなのです。当然、学習が行なわれなければキャラクターは呪文を憶えることもできません。

工芸学(ARTIFACTS) 戦闘中、魔法のアイテムの力を呼びさまし、効果的に用いる能力に関係します。このスキルが高くないと、アイテムの力が効果を発揮しなかったり、パーティーに対して逆流する可能性があります。

神話学(MYTHOLOGY) 戦闘中、遭遇したモンスターの正体を認識する能力に関係します。

書術(SCRIBE) 戦闘中、スクロールの魔法を呼びさます能力に関係します。

錬金術(ALCHEMY) 錬金術師(ALCHEMIST)の呪文を学び、修得し、活用する能力に関係します。




神学(THEOLOGY) 僧侶(PRIEST)の呪文の道を究める能力に関係します。

精神学(THEOSOPHY) 超能力者(PSONIC)の呪文を用いる者に必要とされる、精神的、霊的な能力に関係します。

魔術(THAUMATURGY) 魔法使い(MAGE)の呪文を学ぶ能力に関係します。



キリジュツ(KIRIJUTSU) 肉体の急所など、一撃の元に相手を葬りさる助けとなる知識に関係します。

スキルボーナスの配分

スキルボーナスを各スキルに配分する場合、まず分野（武器、運動、学術）を決めます（を押すと次の分野が表示されます）。そして配分したいスキルを選択し、とでポイントの増減を行なってください。ただし、配分前の時点でのポイントよりも減らすことはできません。また、一旦ポイントを加えてから別の分野に移動した場合、もうそのポイントを減らすことはできません。

呪文を選ぶ

職種によっては、キャラクターは最初から呪文を持つことができる場合があります。矢印キーを用いて、それぞれの領域のどのような呪文が修得可能かを調べてください（このウィザードリィでは呪文は六つの領域に別れています。それぞれの詳しい説明は“魔法の呪文”のところで行ないます）。

選びたい呪文が決まったら、を押して領域を定め、さらに矢印キーで選びたい呪文を反転表示させ、もう一度を押します。これでその呪文はキャラクターの呪文書の中に書き込まれたこととなります。もし二つ以上の呪文を修得できる場合、同じ操作を繰り返してください。

冒険の前に装備を身に付ける

富と栄光と経験値を捜し求める旅に出る前に、キャラクターにアイテムを装備させましょう。そうしないかぎり、高価な鎧や武器もなんの役にもたちません（装備の方法は“キャラクターのレビュー”で説明します）。

その他のキャラクター関連数値

キャラクターを作る際に定めた能力値や数値の他に、キャラクターに関係する数値がいくつかあります。ここではそれに関して説明します。

年齢(AGE)



冒険の開始時点でキャラクターは若者ですが、このシンボル、太陽の周りを回る惑星が表しているように、時間は経過します。キャラクターが休息をとると、その分彼等は年をとります（といっても、一回につき8時間という微々たる時間ですが）。キャラクターがある程度年をとると、老いの兆候が現れます。といっても、そういった状況になるまでには、充分すぎるほどの冒険が行なえるはずです。

復活(REBIRTHS)



悲しいことですが、どれほど完璧なパーティーであっても、モンスターの攻撃の前に倒されることはあり得ます。キャラクターが死んだ場合、ヴァイタリティーを1ポイント失います。しかし、キャラクターは魔法の力などで復活することができます。このアイコンの右の数字は、キャラクターが現在何度目の生にあるかを示します。

レベル(LVL, LEVEL)

キャラクターがウィザードリィの世界の仕組みを学ぶにつれ、そのキャラクターは熟練者になって行きます。この熟練の度合は、レベルの上昇によって表されます。レベルが上がるほどキャラクターは力を得て、能力が増えます。

階級(RNK, RANK)

キャラクターが経験を増して行くと、その職種における階級を得ることになります。これは言ってみれば肩書のようなもので、その職種内においてどの程度の地位にあるのかを示すことになります。

経験値(EXP, EXPERIENCE POINTS)

モンスターを倒したり特殊な任務を達成した場合、キャラクターは経験値を得ます。この経験値が一定の数値を超えることによって、キャラクターのレベルが上昇します。

モンスター打倒数(MONSTER KILL STATISTIC=MKS)

戦闘志向のプレイヤーには大切な数値です。この数字は、そのキャラクターが葬り去ったモンスターの数を表します。

状態(CND, CONDITION)

キャラクターが格段の問題を抱えていない場合、ここには“OK”と表示されます。しかし、キャラクターがなんらかの肉体的な障害を持っている場合、ここにその状態がアイコンで表示されます。状態には、恐慌(AFRAID)、睡眠(ASLEEP)、盲目(BLINDED)、死亡(DEAD)、発狂(INSANE)、不快感(IRRITATED)、吐き気(NAUSEOUS)、麻痺(PARALYZED)、冒毒(POISONED)、石化(STONED)があります。死亡した場合と石になった場合を除いて、これらの状態は休息によって回復する場合があります。また、魔法などの力によって直る場合もあります。詳しい説明は“キャラクターの状態に関連する修正”を参照してください。

所持金(GP, GOLD PIECES)

まさに言葉通りの意味で、キャラクターが現在持っている金の枚数を示します。この世界では金は貴重で、アイテムを買う場合などに用いられます。モンスターやNPCにも金はそのまま通用しますので、両替の心配をする必要はありません。

重量(CC, CARRYING CAPACITY)

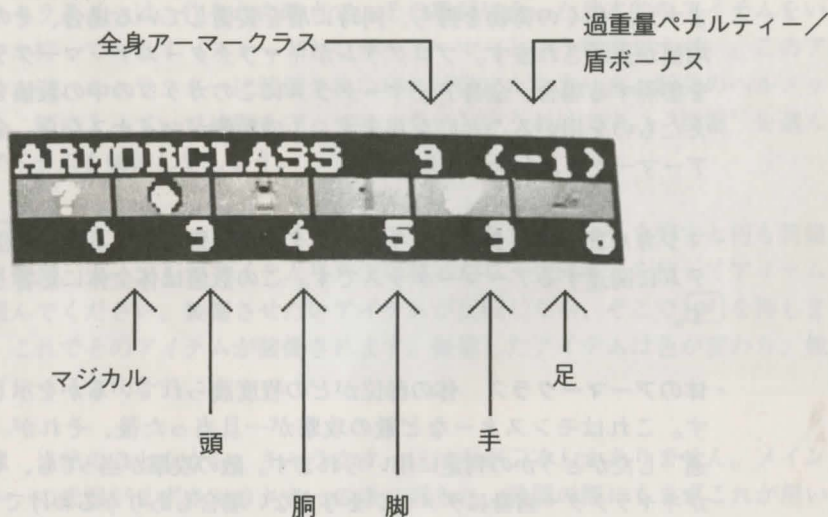
すべてのキャラクターは、その種族やストレンクスなどの要因によって、行動に支障をきたさないで持てる荷物の重量が定められています。もしキャラクターがある程度以上の重さの荷物を持った場合、戦闘時にモンスターの攻撃を受けやすくなるなど、いくつか不利な点が生じます（詳しくは戦闘の項を参照）。少なくとも、スタミナをかなり消費することだけは間違いありません。キャラクターのレビュー画面のCCの数値で、現在キャラクターが限界に対してどの程度の荷物を持っているかがわかります。

- ・現在持っている荷物の重量が、限界の66%から74%に当たる場合、数字が青色で表示されます。
- ・現在持っている荷物の重量が、限界の75%から89%に当たる場合、数字が黄色で表示されます。
- ・現在持っている荷物の重量が、限界の90%以上に当たる場合、数字が赤色で表示されます。

キャラクターが限界以上の重量を持つことも可能ですが、こういった英雄的試みは極めて迅速にスタミナを消費します。ほんの数歩歩いただけで、その影響は明らかになるでしょう。

アーマークラス(AC, ARMOR CLASS)

アーマークラスとは、キャラクターがどの程度攻撃から護られているかを示す数値です。アーマークラスは+10（ほとんど無防備状態）から-10（戦車並の装甲）までの数値で表され、数値が少ないほど防御が堅いことを表します。「バイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」では、アーマークラスは体の部位によって異なります。






- ・全身アーマークラス これはキャラクター自身が持つ、モンスターからの攻撃を逃れる能力を示します。たとえばフェアリーなど、生まれつきこのアーマークラスが低い種族もいます。素早いキャラクター、忍術のスキルが高いキャラクターも、このアーマークラスが低くなります。

- ・**過重量ペナルティー／盾ボーナス** 全身アーマークラスに対する修正値で、キャラクターが攻撃されたときに影響します。キャラクターがかなり多くの荷物を持っている場合、その行動能力は通常以下になり、攻撃を受けやすくなります。この場合、ここにはプラスの修正値が表示されます(つまりアーマークラスが高くなるわけです)。キャラクターが盾を装備している場合、攻撃が当りづらくなりますのでマイナスの修正値が表示されます(アーマークラスが低くなります)。多くの荷物を持ち、同時に盾を装備している場合、その平均値が表示されます。プログラムがキャラクターのアーマークラスを参照する場合、全身アーマークラスにこのカッコの中の数値を加えたものを用いることになります。この数値がマイナスなら、全身アーマークラスも低くなります。
- ・**マジカルアーマークラス** キャラクターが装備している魔法のアイテムに関連するアーマークラスです。この数値は体全体に影響します。
- ・**体のアーマークラス** 体の部位がどの程度護られているかを示します。これはモンスターなど敵の攻撃が一旦当たった後、それが“貫通”したかどうかの判定に用いられます。敵の攻撃が当たっても、それがキャラクター自身にダメージを与えない場合もありうるわけです。

作ったプレイヤーキャラクターの状態を見たい場合、“キャラクターをレビューする”を選びます。このオプションを選択した後、画面下方に表示されているオプションを選ぶこともできます。ただし、いくつかのオプションはキャラクターメニューでは使えません。しかしゲームが開始されればすべて利用することができます。

装備(EQUIP)

キャラクターは、作られた時点で、その職種に合った基本的なアイテムをいくつか持っています(ソードとレザーアーマーという程度ですが)。このアイテムは、キャラクターに装備されなければ役にたちません。新品のヘルメットも、箱に入っているのは頭を守ってくれないというわけです。“装備”を選んでアイテムを装備しましょう。

を押すとカーソルがアイテムリストに移ります。を押すと何も装備しません。カーソルがアイテムリストに移ったら、矢印キーを使ってアイテムを選んでください。装備させたいアイテムが反転したら、そこでを押します。これでそのアイテムが装備されます。装備したアイテムは色が変わり、他はグレーになります。

注意 当然のことながら、キャラクターには手が二本しかありません。メインの武器がまずキャラクターの手に握られ、戦闘の際にもまずこれが用いられます。これに次いで補助の武器、盾、その他のアイテムなどを持つことができますが、もしメインの武器が両手を塞いでしまうタイプである場合、これ以外の武器、盾、アイテムなどを持つことはできません。

分析(ASSAY)

“分析(ASSAY)” オプションは、アイテムの内容を知るために用います。このオプションは、アイテムの基本的な情報を表示してくれます。

最初の行にはアイテムの種類とその射程が表示されます。

次の二行に表示されている文字は、最初の行がキャラクターの種族の頭文字と男女の別、次の行がキャラクターの職種の頭文字です。反転している文字に相当するキャラクターは、そのアイテムを利用できることになります。





人間 (HUMAN) エルフ (ELF)
 ドワーフ (DWARF) ノーム
 (GNOME) ホビット (HOBBIT)
 フェアリー (FAERIE) リザード
 マン (LIZARDMAN) ドラコ
 ン (DRACON) フェルプール
 (FELPURR) ラウルフ
 (RAWULF) ムーク (MOOK)
 戦士 (FIGHTER) 魔法使い
 (MAGE) 僧侶 (PRIEST) 盗
 賊 (THIEF) レンジャー
 (RANGER) 錬金術師
 (ALCHEMIST) バード
 (BARD) 超能力者 (PSIONIC)
 ヴァルキリー (VALKYRIE)
 ビショップ (BISHOP) ロード
 (LORD) 侍 (SAMURAI) 修
 道僧 (MONK) 忍者 (NINJA)

そのアイテムを利用するのになんらかのスキルが必要な場合、次の行に表示されます。アイテムが武器の場合、この下に戦闘時に用いることができるモードが表示されます。P/Sというのは、アイテムがメイン武器 (PRIMARY)、補助アイテム (SECONDARY) のどちらになるのかを示しています。アイテムが武器でない場合、この部分にはそのスペシャルパワーが表示されます。ただし魔法の力が表示されるのはスクロールとポーションだけで、他の魔法のアイテムの能力は“分析”では表示されません (そういったアイテムの能力を知るためには、アイデンティファイ (IDENTIFY)の呪文を唱える必要があります)。

この他、アイテムが身に付けるものの場合どこに装備するものか、アイテムが武器の場合か片手の武器か両手の武器かが表示され、一番右下に重量が表示されます。

組み合わせ(MERGE)

たとえば矢やミサイルなど、同じものを一つのグループとしてまとめられるアイテムの場合、キャラクターは運んでいるアイテムのリストの一つの枠にこれをまとめて登録することができます。たとえば矢を200本持っているときは、持物リストに矢を200個登録するのではなく、全部まとめてしまえるのです。これを行なうのが“組み合わせ”オプションです。同じアイテムなら、アイテムのリストの一つの枠に250個まで登録できます。矢を300本持っていたら、250本の組みを一つと50本の組みという形に分けて登録し、この矢を使って250の方が200本以下になったら、“組み合わせ”オプションを用いて50の組みを組み合わせさせてしまいます。

“組み合わせ”はこれ以外に、二つの別々のアイテムを組み合わせる時にも使われます。“組み合わせ”を実行する場合、まず片方のアイテムを選択して反転表示させて  を押し、続いて次のアイテムを選んで反転表示させて  を押します。組み合わせることができるアイテムであった場合、新しくできたアイテムの名前が表示されます。組み合わせることができないアイテムの場合はピーブ音が鳴ります。

捨てる(DROP)

キャラクターに不要になったアイテムは、このオプションを用いることによって捨てることができます。一旦“捨てる”オプションを用いたら、そのアイテムをその場で“拾いなおす”ことはできません。もちろん、後でどこかでまたみつける可能性はあります。ウィザードリイでは、アイテムは捨てるよりも他のNPCなどに売った方がよい場合もあります (詳しくは“ノンプレイヤーキャラクター”を参照してください)。ちょっとしたガレージセールを開いてアイテムを手放せば、それで金をいくら手にすることができるかもしれません。アイテムの中には、“捨てる”ことができないものもあります。こういったアイテムは、後にどこかで必要になることになっています。

呪文(SPELL)

レビューを行なっている最中に呪文を唱えることができます。ただし、ここで使える呪文は、ヒーリング(HEALING)やプロテクション(PROTECTION)など、非戦闘型のものに限られます。呪文に関する詳しい説明は“魔法の呪文”で行ないます。

バッグ(SWAG)

キャラクターはそれぞれバッグを持っています。アイテムはこの中にしまえます。アイテムをバッグの中に入れたい場合、このオプションを選んでください。バッグの中にはアイテムが12個入ります。ただし、装備されているアイテムはこの中に入れられません。一つのグループにまとめられたアイテム（“組み合わせる”を用いて組にされた矢など）は、ここでは一つのアイテムと勘定します。

戦闘中以外は、“使用”オプションを用いればバッグの中のアイテムを直接使うことができます。戦闘中にバッグの中身を使いたい場合は、まず中から取り出さなければなりません。詳しくは“戦闘 装備”で説明します。また同様に、アイテムを“分析”する場合も、先にバッグの中から取り出さなければなりません。

使用(USE)

なんらかの形でアイテムを使いたい場合、このオプションを選択してから“使用”するアイテムを選択します。アイテムによっては、以下の特殊な効果を発揮する場合があります。

- ・ある種のアイテムではスペシャルパワーを呼びさします。
- ・レビューを行なっている際なら、本を読むことができます。呪文書を見つけた場合、このオプションで中を読むことができ、もしそれがそのキャラクターの使える呪文なら、そのキャラクターの呪文書の中に書き写すことができます。すでに知っている呪文であった場合、二度書きして呪文書を無駄にしないように気を付けてください。

使っても効果がないアイテム、戦闘時に使うアイテムを選んだ場合、ピーブ音が鳴ります。

取引引き(TRADE)

キャラクターが自分の持っているアイテムを他のキャラクターに渡したい場合、このオプションを選びます。これを用いると、金、アイテムを他のキャラクターに渡すことができます。

編集(EDIT)

このオプションは、冒険中のパーティーの基本的特徴のいくつかを変更するためのものです。ここでは、キャラクターの名前、肖像、職種を変更することができます。

キャラクターの名前変更(CHANGE NAME)

キャラクターメニューの“名前変更”と同様で、このオプションを用いればキャラクターの名前を変えることができます。ただし、ウィザードリィでは二人以上のキャラクターが同じ名前を持つことはできません。また、名前は7文字以内でなければなりません。


キャラクターの肖像変更(PORTRAIT)

ウィザードリィに用意されているすべての肖像を見ることができます。気に入ったものがあれば、現在のキャラクターの肖像と交換することができます。

キャラクターの職種変更(CHANGE PROFESSION)

キャラクターの職種を変えたい場合、このオプションを用います。これを選択すると、画面上には変わることができる職種が表示されます。それぞれの職種には能力値の最低限度が定められていますので、すべての職種が表示されるとは限りません（付録B キャラクターの職種を参照してください）。この中の一つを選ぶか、気に入らない場合は変更をやめることもできます。職種を変えた場合、キャラクターは新しい職種の持つスキルを即座に修得し始め、それまでの職種で得ていたスキルの学習は止まります。キャラクターはその職種の1レベルのキャラクターになってしまいますが、新しい呪文やスキルを素早く修得できることになります。このとき、キャラクターの能力値はその職種の最低必要数値に変更されてしまいます。

スキル(SKILL)

キャラクターのスキルを見たい場合、このオプションを選びます。画面には最初に武器関連スキルが表示されます。左下に他の二つの分野の名前が表示されていますので、これを反転させて  を押せばその分野のスキルが表示されます。

レビュー(REVIEW)

他のキャラクターをレビューしたい場合はこのオプションを選びます。

終了(EXIT)

キャラクターメニューに戻ります。

キャラクターの削除(DELETE PC)

「ペイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」では、同時に16のキャラクターを記録することができます。新しいキャラクターを作るために空きスペースが必要な場合、このオプションで既存のキャラクターを削除することができます。また、一旦は作ったものの、期待したほどの能力を持たなかったキャラクターを整理するためにも用います。このオプションでキャラクターを削除した場合、そのキャラクターは完全に消滅してしまいます。

名前変更(RENAME PC)

キャラクターの名前を変えたい場合、このオプションで変更を行なうことができます。二人以上のキャラクターが同じ名前を使うことはできません。また、キャラクターの名前は7文字以内でなければなりません。

ウィザードリィの中心となるのは冒険行です。ここまでの準備が整ったら、いよいよ安全な地を離れて、危険で何が待ち受けているかわからない、そのかわり富が待ち受けているかもしれない、「バイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」へ出発です。

冒険を成功に導くには、少なくとも次に上げる九つの要素が必要でしょう。

1. バランスのよいメンバー構成のパーティーを作り、そのバランスを保つたまま、全員をより強力で熟練したキャラクターに成長させる。
2. あらゆる所を探索し、隠されたアイテムや道がないか確認する。
3. 現在いる場所を把握し、特別な場所を記録しておくために、できるだけ正確な地図を作成する。ゲームに勝つために絶対必要というわけではないが、行なった方が有利。
4. モンスターと闘う（そして勝つ）。
5. 折りを見て休息をとる。
6. NPCと話し、取り引きをし、交渉する。
7. 聞いたことなどをこまめにメモする。
8. 得た知識を活用して、直感力と論理でクエストを達成する。
9. 生き残る！

ゲームを再開して冒険を始めるときには、自分のキャラクターたちの状態を必ず確認するようにしましょう。ヒットポイントが完全でないキャラクターがいたり、なにか障害があったり魔法のポイントがかけているキャラクターがいたら、まず休息をとった方がよいでしょう。

パーティーの順番

冒険中、パーティーは行進の並び順を定めなければなりません。

通常、モンスターの直接的な攻撃の影響を受けるのは前に並んでいる3人です。しかしながら、後ろのキャラクターに、射程が長い武器を装備した敵などからの攻撃の被害が及ぶこともあります。また、通常の物理法則を無視して、最後尾のキャラクターに忍び寄る敵もいます。たとえば、ジャイアントなどは前に並んでいるキャラクターを飛び越えて、後ろのキャラクターに殴りかかることもあり得ます。霊なども、壁をつたってパーティーの背後に回り込むことがあります。そして、敵の呪文はパーティー全員に影響を及ぼす可能性を持っています。

とはいえ、普通は力の強いキャラクターを前面に立てます。魔法を使えるキャラクターや弱いキャラクター、負傷している者などは後ろにさげます。

パーティーの準備

冒険を行なうパーティーを集めるには、次の二つの方法があります。

1. レベル1のキャラクターで新しいゲームを開始する

メインメニューで“パーティーにメンバーを加える”を選ぶと、今までに作ったキャラクターの一覧が表示されます。ここでキャラクターを選んでパーティーを構成してから、“新しいゲームを開始する”を選びます。これは、最初にシナリオを開始するとき用いる方法です。

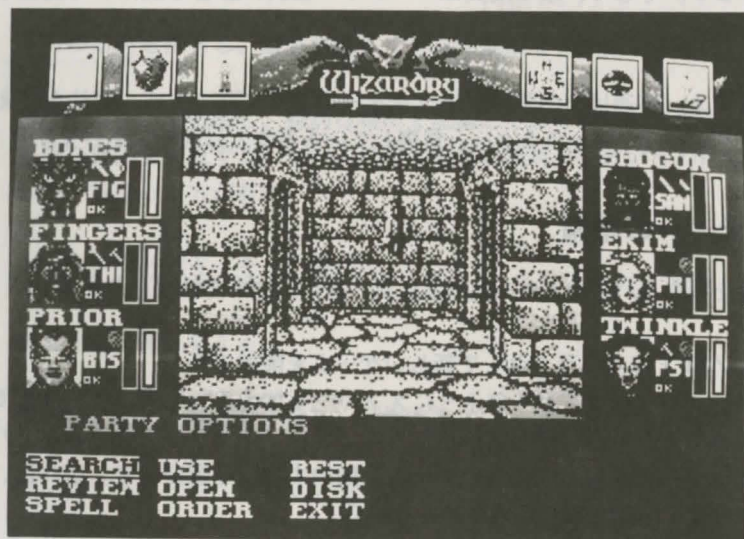
2. セーブしたゲームを開始する

すでに冒険を始めていて、ゲームのデータをセーブしてある場合、“セーブしたゲームを開始する”を選べば続きからプレイを行なうことができます。

「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」へ

ENTERING BANE OF THE COSMIC FORGE

ソードを構え、盾を持ち、魔法の準備が整ったら、いよいよゲーム開始です。「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」のプレイは、このような画面で行なわれます。



ちょっと見たところでは、メインメニューの画面とたいして変わらないように思われるかもしれませんが、この画面上にモンスターが動き回る様、あなたのキャラクターが見ている情景、次々に繰り出される謎などが表示されることとなります。そして、この画面上の小さな表示一つ一つには、それぞれ大きな意味があります。

画面の上に並んでいる6つの小さなウインドウは、パーティーのキャラクターの能力を高めたり、防御を固める魔法の呪文を示します。呪文が唱えられていない状況ではこれらのウインドウは動きを見せませんが、魔法の使い手が正しい呪文を修得して用いれば、ウインドウで呪文が唱えられていることが見てとれます。ウインドウは左から順に

エンチャントド・ブレード(ENCHANTED BLADE)

より敵に命中しやすく、貫通しやすいうように、ソードに魔法の力を加えます。

アーマープレート(ARMORPLATE)

パーティーを魔法のアーマーで護り、全員のアーマークラスを下げます。

マジック・スクリーン(MAGIC SCREEN)

敵の魔法の呪文に対する抵抗力を与え、ダメージを減らしたり、その効果を減らしたり、なくしたりします。

ディレクション(DIRECTION)

パーティーが現在どちらの方向(北、南、東、西)を向いているのかを知らせます。

ディテクト・シークレット(DETECT SECRET)

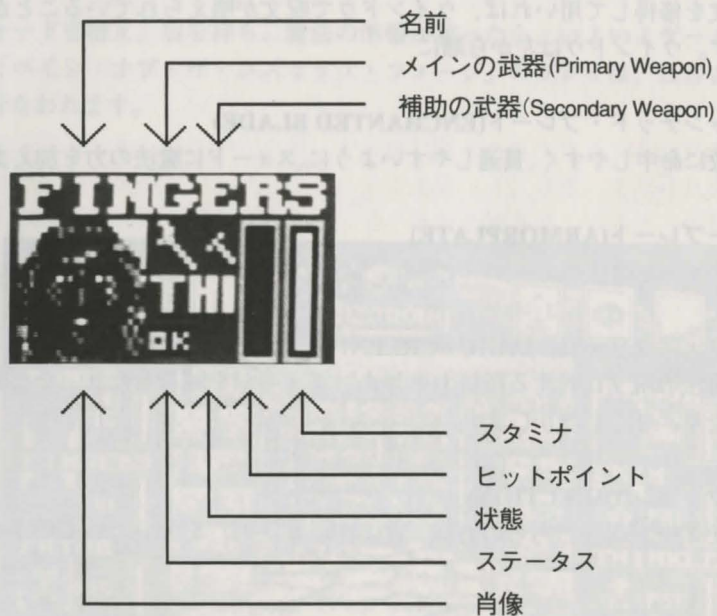
隠されたアイテムや通路などを魔法の力で探し出します。なにか、そういったものの所を通りかかると、ウインドウの目が瞬きます。

レビテーション(LEVITATION)

パーティー全員を床から数センチほど浮き上がらせ、落し穴などに落ちないようにしてくれます。とはいえ、パーティーが塔の頂上から落ちた場合などは、この呪文では助かりません。

画面中央の大きなウインドウは、行動のすべてが表示されるウインドウです。ダンジョンの壁、泉、モンスター、呪文、こういったものはすべてこのウインドウに表示されます。

画面の左右に並んでいるウインドウにはキャラクターのアイコンが表示されます。



それぞれのアイコンには、キャラクターの名前、肖像、職種、ステータス、状態、ヒットポイント、スタミナ、武器（アイテム。なにも持っていない場合は手が表示されます）が表示されます。

パーティーの状況になんらかの変化があった場合、なにか行動をとっている場合など、メッセージバーに表示が出ます。たとえば休息中、遭遇などといった場合です。また、いくつかの選択肢の中から行動を選ぶ場合などもここに表示が出ます。

画面の一番下には、パーティーオプションのウインドウと移動のウインドウが表示されます。

移動

移動のウインドウには、どういった移動が可能かが表示されています。「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」では、移動には二つの種類があります。方向転換と進行です。[↓]を押すことによって、モードを切り替えることができます。

方向転換(TURN)


[←] 又は [→] を押すと、現在いる地点で向きを変えることができます。[↑] を押せば、現在向いている方向のまま前へ進みます。



進行(MOVE)

[←] 又は [→] を押すと、現在向いている方向のまま、その矢印の方に1マス分移動します。[↑] を押せば前に進みます。進行は、たとえば壁に沿って隠し扉などを探す際に便利です。



移動ウィンドウが表示されているときに  を押すと、パーティーオプションのメニューが表示されます。ダンジョンでの冒険中、パーティーはここで説明するいくつかの行動を行わなければなりません。

探す(SEARCH)

ダンジョンの中には、様々なものが隠されている可能性があります。なにかありそうな気配は、パーティーの中のレンジャーが気づくかもしれませんし、魔法使いかもしれません。もちろん、あなたの直感がなにか感じるかもしれません。こういった気配を感じたら、このオプションを用いてその場所を探してみてください。このオプションでは、パーティーの正面にある壁、パーティーの立っている地点の床、その下の土などを探すことになります。

パーティーの中に高いスカウトのスキルを持ったキャラクターがいれば、行く先々で“探す”を繰り返す必要はありません。そういったキャラクターが、たとえば、岩の並びがおかしいとか、一箇所だけほこりがたまってないところがあるとか、壁にくぼみがあるとか、なにかおかしいところに気づいたら、それをプレイヤーに伝えてくれます。これで無駄に“探す”を繰り返さないで済みます。

ディテクト・シークレット (DETECT SECRET) の呪文も同様に重宝します。この呪文を唱えると、画面の上の“目”のアイコンが開きます。これが瞬いたら、その場所で“探す”を行なってください。そこには必ずなにかがあるはずです。

レビュー(REVIEW)

キャラクターメニューのレビューと同じです。キャラクターの状態を調べたり、アイテムの装備を行なう場合などに用います。詳しい説明は“キャラクターのレビュー”を参照してください。

呪文(SPELL)


このオプションを用いると、魔法を使えるキャラクターは呪文を唱えることができます。“呪文”を選び、呪文を唱えるキャラクターを選びます。次に画面に表示される一覧から唱える呪文を選び、そのパワーレベルを定めます。最後に、呪文を唱える対象が尋ねられます。これで呪文が唱えられます。詳しい説明は“魔法の呪文”を参照してください。

使用(USE)

ポーションやスクロールなど、いくつかのアイテムはこのオプションによって力を発揮します。たとえば、毒に冒されたキャラクターをポーションで治療したい場合、このオプションを用います。また、本などは、このオプションを用いると読むことができます。アイテムを使いたい場合、まず“使用”オプションを選び、続いてアイテムを使うキャラクターを選択し、使うアイテムを選びます。選んだアイテムに特に効用がなかったり、その時点では効果がない場合、“なにもおきない”と表示されます。


開ける(OPEN) 鍵がかかった扉や宝箱など、開けたいものがあるときにこのオプションを選びます。扉の鍵や宝箱のわななどがある場合、キャラクターは様々な方法でこれを外そうとします。この詳しい説明は“宝箱”と“鍵のかかった扉”で行ないます。

並べかえ(ORDER)

ゲームの進行中、パーティーの行列の順番を変えなければならないとき（たとえば戦士が眠らされてしまった場合など）、このオプションを用います。画面の左に表示されるキャラクターの一覧からキャラクターを選んで  を押してください。そのキャラクターがパーティーの先頭になります。これを人数分繰り返して、新しいパーティーの順番が決まります。

モンスターは、通常は先頭の3人に襲いかかります。常にヒットポイントが高いキャラクターを前に立て、状態がよくなかったり弱いキャラクターは後ろの方に置いた方がよいでしょう。

休息(REST)

キャラクターのスタミナを回復し、傷を癒し、体調を回復させ、魔法のポインタを取り戻すために、パーティは休息をとらなければなりません。完全な休息を一回とる毎に、キャラクターは8時間睡眠をとれます。もちろんその分年をとります（休息三回が1日にあたります）。休息は  を押せば解除されます。

休息は、ダンジョンをうろつき回っているモンスターの襲撃によって中断されることがあります。これは言うてみれば寝込みを襲われたようなものですから、パーティーの全員が即座に対応できるとは限りません。すぐ起き出して戦闘を行なえるキャラクターもいますが、寝たままのキャラクターもいます。こういったキャラクターは起きるまで戦闘に参加できません。モンスターの攻撃によってダメージを受けたキャラクターは、即座に起きます。

注意 キャラクターが毒に冒されている場合、休息する前に治療を行なった方がよいでしょう。ある種の毒は非常に強力で、キャラクターが休息によって毒の害から回復する前に、キャラクターを殺してしまうことがあります。また、キャラクターが呪われたアイテムを装備してしまった場合も、休息する前にリムーブ・カース (**REMOVE CURSE**) の呪文でアイテムを取り去った方がよいでしょう。

ディスク(DISK)

「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」の設定をあなたのコンピュータに合わせたり、現在進行中のゲームをディスクにセーブする際にこのオプションを用います。

ゲームをセーブしてそこから再開(SAVE GAME & RESUME)

進行中のゲームはこまめにセーブした方がよいでしょう。頻繁にセーブを行えば、パーティーのメンバーが死んでしまったり、思ってもみなかった展開になった場合、すぐ直前の状態からやり直すことができます。設定によって、セーブディスクをドライブに入れるように指示される場合があります。セーブを行なう場合、データはそれ以前のデータの上を上書きされます。もし以前のデータもとっておきたい場合は、違うディスクにセーブしてください。

**セーブを行なうディスクは、必ず
フォーマットしてあるものを使用
してください。**

ゲームをセーブしてから終了(SAVE GAME & QUIT)

上のオプションと同様で、ゲームの状況をセーブします。ただし、このオプションを選ぶと、セーブを行なった後にゲームを終了します。再び開始するときには、マスターオプションで“セーブしたゲームを開始する”を選んでください。

ゲームをセーブしないで終了(QUIT GAME - NO SAVE)

もしなにかうまくないことが起きた場合などはこのオプションが有効です。このオプションでゲームを終了すると今起きた事件はセーブされませんから、次に再開するときにはもう一度その直前の状態からプレイが行なえます。

ゲームの設定(GAME CONFIGURATION)

マスターオプションにあるものと同じです。詳しい説明は“マスターオプション”を参照してください。


鍵のかかった扉


ダンジョン内の扉のいくつかには、なんらかの理由で鍵がかけられています。たいていの場合、その向こうは、ダンジョン内の誰かが守りたいなにかが置かれていたり、他人に入られたくないと思っている場所です。こういった扉の前では、鍵がかかっているというメッセージが表示されます。しかし、キャラクターはこういった扉を開けられる可能性もっています。ただし、扉の中には特別な鍵がない限り開かないものもあります。

開ける(OPEN)

このオプションを選ぶとキャラクターは行動に出ます。鍵を開けるスキル、すなわち指先技(SKULDUGGERY)を持っているキャラクターか、極めて体力の大きいキャラクターはこのオプションを有効に用いることができるでしょう。

“開ける”を選ぶと、続いて“力づく(FORCE)”と“鍵を外す(PICK)”の二つの選択が表示されます。どちらかを選んだら、やり直しはできません。キャラクターは即座に扉に向かってしまうのです。

力づく(FORCE) キャラクターは後ろに下がって勢いを付け、扉に体当たりします。つまりキャラクターの体力で扉をブチ破ろうというのです。画面上にはキャラクターのパワー（上のライン）と扉の頑丈さ（下のライン）が表示されます。キャラクターのパワーが扉の頑丈さを越えたと思った瞬間に  を押してください。扉が開きます。もちろん、キャラクターを長いこと待機させれば、それだけ多くのスタミナを消費します。扉に体当たりするときには、すでに疲れ果てているということもあり得ます。

鍵を外す(PICK) 盗賊が道具をとりだして扉に向かい、鍵に細工を始めます。緻密な作業で、正しい組み合わせ、正しいタイミングを待つのです。指先技(SKULDUGGERY)のスキルが高いキャラクターほど、鍵を外せる可能性は高くなります。画面上には鍵の中の仕掛が表されています。これがすべて緑色になった瞬間が、鍵が外れるときです。即座に  を押してください。

これらの行動に成功すると、扉は開きます。開かなかった場合、扉は動かなくなってしまう。それ以後、鍵を外すことも、扉を破ることもできません。

ノック・ノック(KNOCK - KNOCK)

扉を破れなかったり鍵を外せなかった場合でも、まだ扉を開けるチャンスがあります。魔法の力を借りるのです。

パーティーオプションのメニューから“呪文”を選び、ノック・ノック(KNOCK - KNOCK)の呪文を持っているキャラクターを選びます。この呪文を用いてその効果が充分であれば、パーティーをその場所から遠ざけようという試みはすべて水泡に帰して扉が開きます(扉が丈夫であったり、鍵が難しいほど呪文のパワーも必要になります)。

ノック・ノック(KNOCK - KNOCK)は動かなくなってしまった扉を開けることもできます。この呪文を唱えると、成功、または失敗と表示されます。失敗した場合でも、呪文のパワーを上げて再度挑戦できます。ただし、動かないと表示された場合、それは魔法の力によって塞がれている扉です。これを開けるためにはなにか特別なアイテムが必要です。

宝箱には、すべての冒険者が追い求める財宝が眠っています。金、宝石、ソード、盾・・・いかなるものが入っている可能性もあります。とはいえ、こうしたものを簡単に盗られないように、わなが仕掛けられている可能性もあります。

ダンジョンの中に隠されている宝箱をみつけた場合、“開く”オプションを選択すると宝箱オプションが表示されます。

調べる(INSPECT)

このオプションでは、宝箱にわなが仕掛けられていないかどうかを調べます。どのキャラクターが調べるのかを決めてください。指先技(SKULDUGGERY)のスキルが高いキャラクターが最適です。パーティーの全員に調べさせることもできますが、慣れないキャラクターが調べるとわなを作動させてしまうこともありますので気を付けてください。

右のウィンドウに、キャラクターが判断したわなの名前が表示されます。ただし、文字の順番は正しく並んでいない可能性があります。たとえば、POISON NEEDLEではなく、EISOLP OENNDEという文字が表示されるわけです。

場合によっては、わなの名前の文字の一部が表示されないこともあります。これはすべて調べたキャラクターの指先技のスキルによります。EISOLP OENNDEではなく、ISO ENDEと表示されることもあるわけです。もちろん、スキルが高いほど正しい名前に近付きます。

文字には、緑色、赤色、アスタリスク(*)付きの三種類があります。また文字の間にスペースが入っている場合もあります。

緑文字 その文字が確実にわなの名前に用いられている文字。

赤文字 使われているかが疑わしい文字。


スペース 名前が英語で2つ以上の単語で構成されていることを示す。

アスタリスク(*) 他のキャラクターが調べた文字で、現在調べているキャラクターはその文字が使われていないと思っている文字。

この状態からわなの名前を判定するのはプレイヤーとパーティーの役目です。わなが何かわかったと思ったら、今度はこれを外さなければなりません。

わなを外す(DISARM)

宝箱にわながあると判断した場合このオプションを選びます。次にわなを外すキャラクターを選びます。これも指先技(SKULDUGGERY)のスキルが高いキャラクターが最適です。

画面にはわなの名前のリストが表示されます。この宝箱にかけられていると思われるわなの名前を探し、を押します。もし選択が正しく、キャラクターがそれを解除する能力を持っていれば、財宝はあなたのものです。しかし、キャラクターが下手だったり、わなの判断が誤りだった場合、わなが作動します。わなを外し損ねた場合、もう一度試してみることもできますし、その宝箱を諦めることもできます。

開ける(OPEN)

わながないと判断した場合、また冒険をしてみたい気分ときは、なにもしないでいきなり箱を開けることもできます。わなが仕掛けられていればまず間違いなく作動するでしょう。ですから、先に“調べる”を行なった方がよいでしょう。

呪文(SPELL)

ディバイン・トラップ(DIVINE TRAP)の呪文は、宝箱のわなを判定します。この呪文を用いる場合、まず使うキャラクターを選び、ディバイン・トラップの呪文を選んでパワーレベルを決めます。呪文の力が充分であれば、わなの名前の文字が表示されます。もちろん文字の順番は正しくありません。

ノック・ノック(KNOCK-KNOCK)も財宝を手に入れるために使える呪文です。この呪文は宝箱のわなを無力化して、直接蓋を開けることができます。わなの名前を調べる必要もないのです。ただし、呪文が失敗した場合はわなが作動する可能性があります。

立ち去る(LEAVE)

もしわなが難しすぎるとか財宝に興味がない場合、このオプションを使えば宝箱をそのままにして先へ進むことができます。

戦利品を分配する(DIVVING YOUR LOOT)

蓋が開くといよいよ財宝が手に入ります。金などの財宝はパーティーに均等に分配されます。箱の中にソードなどのアイテムが入っていた場合、どのキャラクターがそれを手にするかはあなたが決めることができます。キャラクターが限界以上の荷物を持たないように気を付けてください。たとえ素晴らしく奇麗に見えたとしても、フェアリーにプレートメールを持たせるのは賢いこととは思えません。

⇒を押すとカーソルがアイテムリストに移ります。ここでアイテムを選択すると、その重量が表示されます。誰に持たせるかを決めてください。箱に二つ以上のアイテムがある場合、すべてのアイテムの行く先が決まるまでこれを繰り返します。もしすべて、または残ったアイテムを捨ててしまう場合、“なし(NONE)”を選んでください。一旦これを選ぶと、行く先が決まっていなかったアイテムはすべて消えてしまいます。

アイテムを手に入れた後に、“分析”を行なってその特徴を調べることができます。中には“分析”ではすべての能力がわからないアイテムもありますので、そういった場合はアイデンティファイ(IDENTIFY)の呪文を使ってみてください。

注意 特に重要なアイテムが見つかる場合がありますから、常にパーティーの誰かがアイテムを持てるようにしておきましょう。キャラクターは持てるアイテムの個数が決まっていますが、もし全員が一杯だと特に重要なアイテムを手に入れられないケースがあります。こういった場合、ゲームをリスタートしなければなりません。他のゲームと違って、ウィザードリィでは特に重要なアイテムは、無理矢理にでもパーティーに持たせるようにします。たいていのプレイヤーの方ならこの意味はおわかりと思いますが、ようするにゲームの最後まで来て、アイテムがなかったためにエンディングを迎えられないというようなことがないようにしているのです。

この世界にいるのはあなただけではありません。あなたのパーティー以前にこの地にやって来て、住み着いている生き物は大勢います。こういったものたちは扉の背後に潜んでいるかもしれませんし、暗い通路で待ち受けているかもしれません。あなたのパーティーとモンスターの出会いは、たいていの場合楽しいお茶会というわけにはいきません。とはいえ、この戦闘こそゲームの真髄であることも、また事実なのです。

そこにいるのは誰か

たいていの場合、最初はモンスターの外観が表示されるだけで、その正体は明かされません。たとえば、“UNSEEN ENTITY (見えない霊体)”と表示されるだけで、それが“GHOST (幽霊)”なのか“FLYING BED SHEET (空とぶシーツ・・・そんなものがあるかどうかは知りませんが)”なのかはわからないのです。神話学(MYTHOLOGY)のスキルが高いキャラクターは、モンスターの正体を見破ることに長けています。

何が行なわれるのか

戦闘はラウンド制で行なわれます。各ラウンド毎に、あなたもモンスターも行動を決定します。ウィザードリィのプログラムはレフリーを務め、行動の結果を判定します。戦闘はどちらかが逃げ出すか、全滅するまで続きます。

行く手に立ちふさがるモンスターと遭遇した場合、パーティーの各メンバーはそれぞれいくつかの行動をとることができます。選べる行動は、キャラクターの職種、スキル、武器、位置など、様々な要素で決まってきます。ですから、他のメンバーと多少異なることもあります。

攻撃(FIGHT)

このオプションを選ぶと、キャラクターは直接的な戦闘に参加することになります。スキル、武器、能力値が総動員されます（もちろん、多少のツキも）。

キャラクターのスキルと武器によって、いくつかの戦闘方法から一つを選ぶことができます。戦闘方法はモードと呼ばれます（どの武器がどのモードの攻撃を行なえるかは、“分析”で調べることができます）。それぞれのモードには長所短所があり、キャラクターのスキルの影響を大きく受けます（詳しくは“キャラクターを創る”を参照）。

攻撃の基本は“振る(SWING)”です。次のページの表では、他のモードがこれと比較してどのような違いがあるかが示されています。

命中(TO HIT) “振る”に対して、そのモードがどの程度敵に命中しやすいかを示します。たとえば“乱闘(MELEE)”の場合、キャラクターは目標を定めずがむしやりに武器を振り回しますから、命中する可能性は目標を見て攻撃する“振る”より低くなります。

貫通(TO PENETRATE) “振る”に対して、そのモードがどの程度敵のアーマールを貫通しやすいかを示します。“突く”の場合、勢いが付いていますから“振る”より貫通する可能性が高くなります。

ダメージ(DAMAGE) 攻撃が命中しモンスターのアーマールを貫通したら、モンスターにどの程度のダメージを与えられたかが計算されます。たとえば、“乱闘”は命中する確率は低くなっていますが、一旦命中すると通常の2倍のダメージを与えることができます。

モード	命中	貫通	ダメージ
突く	-2	+1	+1
叩く	同じ	-2	+2 (*)
乱闘	-4	-4	二倍
投げる	-1	+1	同じ
殴る	+1	-1	同じ
蹴る	-2	同じ	+2 (*)
ムチ打つ	+2	-2	同じ
撃つ	同じ	+2	同じ

(*) ダメージはこの他にキャラクターのストレングスの影響も受ける。

・キリジュツ(KIRIJUTSU)のスキルがあるキャラクターは、どのモードでも相手に致命傷を与える可能性があります。修道僧(MONK)と忍者(NINJA)がその手足で闘う場合、すなわち殴る、蹴るのモードの場合も致命傷を与える可能性があります。

攻撃のモードを決めたら、次に攻撃目標を定めなければなりません。もしモンスターが1グループしかいなければ、目標は自動的に決まります。モンスターが2グループ以上いる場合、あなたがどのモンスターに攻撃するかを決めなければなりません。

武器の種類によって、攻撃できる距離は異なります。攻撃する目標は、武器の射程内のものに限られます。

- ・短射程武器 (S) パーティーの1、2、3番目のキャラクターが装備した場合、敵の1、2番目のグループを攻撃できます。
- ・中射程武器 (E) パーティーのすべてのメンバーが敵の1、2番目のグループを攻撃できます。
- ・投げる武器 (T) パーティーのすべてのメンバーが敵の1、2、3番目のグループを攻撃できます。
- ・長射程武器 (L) パーティーのすべてのメンバーがすべての敵を攻撃できます。

モンスターもそれぞれの射程が定められています。通常、パーティーの先頭3人が攻撃されることになるでしょう。ヒットポイントの大きい戦士タイプのキャラクターを配置するようにしましょう。

すべてが終了すると、キャラクターは行動に移ります。「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」のプログラムはゲームマスターの役を務め、戦闘結果を計算し、ダメージを算定します。

戦闘中、キャラクターは2回以上敵を攻撃することがあります。また、1回の攻撃で2回以上命中することもあります。

複数の攻撃(MULTIPLE ATTACKS)

スピードと経験があり、武器のスキルも高いキャラクターは、モンスターをメインの武器で攻撃した後、二次攻撃を行なうことができます。この場合、キャラクターは1ラウンドに2回の攻撃を行なえることとなります。熟練の度が増すと、キャラクターは1ラウンドに、メインが2回、二次攻撃2回で最高4回の攻撃を行なえます。キャラクターが両手持ちの武器を持っているか盾を持っている場合、キャラクターは最高で2回の攻撃しか行なえません。二次攻撃を行なうための武器がないからです。

複数の命中(MULTIPLE HIT)

デクスタリティーが高かったり、経験豊富なキャラクターは、1回の攻撃で2回以上武器を振れることがあります。こういった場合、キャラクターは複数回、敵に命中打を与えることができ、その分の画像や表示を見ることができます。

受け(PARRY)

このオプションを選択すると、戦闘中、敵の攻撃から身を守るような行動をとることができます。とはいえ、戦闘に巻き込まれている状況に変わりはありません。キャラクターは敵の攻撃を受けることもあり、場合によっては反撃することもあります。その反面、うまくすれば休むことができ、多少なりともスタミナを回復することもあります。

ブロック(BLOCK) 盾のスキルを用いて、敵の攻撃から身を守ります。このオプションは、キャラクターが盾を装備して、そのスキルに長けていないと選択できません。ブロックしているキャラクターは二倍のダメージを受けることはありません。

かわす(DODGE) すべての武器、呪文、ミサイルなどに気を配り、危うくなったら身をかわします。かわしているキャラクターは命中されにくく、二倍のダメージを受けることはありません。

ガード(GUARD) 敵の攻撃を待ち、反撃を加えます。ガードしているキャラクターに攻撃があった場合、そのキャラクターは現在いる位置に関係なく、その敵に反撃を加えることができます。ガードは、こちら側の誰にでも攻撃をかけられる、飛ぶ敵と闘うときに便利です。また、通常ではモンスターに攻撃をかけられない位置にいるキャラクターにも有効です。

休む(REST) 息を整えます。休息したキャラクターは多少スタミナを回復します。そのかわり、休息中のキャラクターのアーマークラスは15になります。このオプションは、それほど危険がないとき、またはキャラクターが倒れる寸前などに用います。キャラクターが疲労で倒れてしまうとしばらく意識を取り戻しません。そうなる前に休息をとらせ、次のラウンドには闘えるだけのスタミナを蓄えさせた方がよいでしょう。

装備(EQUIP)

戦闘中、たとえば戦士に歯ブラシを持たせてしまったというようなとんでもない誤りに気づいたときなど、このオプションでキャラクターの装備を変更することができます。レビューの“装備”と同様に、アイテムを装備したり、捨てたり、分析したり、バッグから出したり入れたりといった事が行なえます。キャラクターの呪文を確認することもできますが、このオプションでは呪文を用いることはできません(呪文を唱える場合は“呪文”を選択してください)。キャラクターのレビューを行なうためだけに“装備”を選ぶことも可能です。

緊迫した状況下でアイテムを扱うため、キャラクターはスタミナを通常以上に消費し、敵の攻撃に対して無防備な状態になります。

呪文(SPELL)

キャラクターを治療するにしても、恐ろしいジャイアントをうさぎのスリッパに変えてしまおうとするにしても、とにかく魔法を使う場合はこのオプションを選びます。“呪文”を選択するとそのキャラクターの呪文書が表示されます。ここで使う呪文を選び、パワーを決め、必要な場合は唱える相手を選びます。

呪文の中にはモンスター1体に対してしか利かないものもあり、グループ全部、モンスターすべてに利くものもあります。“呪文”は、キャラクターを治療したり、味方の役に立つ呪文を用いるためにも使います。呪文の唱え方、呪文の内容に関しては、“魔法の呪文”を参照してください。

使用(USE)

アイテムの中には、呪文の効力を発揮できるものもありますし、特殊な力を持つものもあります。戦闘中このオプションを用いて、そういったアイテムを敵に向けたり味方のために用いることができます。アイテムを使うキャラクターは、必要とされるスキルが高い方がよいでしょう（スクロールなら書術=SCRIBE、アイテムなら工学=ARTIFACTS）。このオプションを選ぶと、アイテムの一覧が表示されます。使うアイテムを選んで [E] を押してください。戦闘中にアイテムの力が明らかになります。もしアイテムになにも力がなかった場合、効果もありません。

バッグに入っているアイテムは、戦闘中に“使用”することはできません。まず“装備”オプションでそのアイテムをバッグから出し、次のラウンドに使用することになります。

移動(MOVE)

パーティーの中での位置を変更します。キャラクターは、傷を負ったり眠らされたときなど、闘えなかったり自分を守れない状況に陥ることがあります。“移動”を用いてより強力で健康なキャラクターを前面に立てて、こういったキャラクターを守るようにしてください。

キャラクターが“移動”する場合、パーティーのどの位置にでも動けます。キャラクターが進んだ場合、その後ろになるキャラクターは一つずつ後ろにさがります。逆にキャラクターが退けば、他のキャラクターは一つずつ前に進みます。

“移動”はスタミナを通常以上に消費し、敵の攻撃に対して無防備な状態になります。



隠れる(HIDE)

キャラクターの中には身を隠す能力を持っているものもいます（盗賊、忍術を持っているキャラクターなど）。これらのキャラクターは、このオプションを選ぶと戦闘中にモンスターから隠れられる可能性があります。成功した場合、キャラクターは姿を隠し、敵に不意打ちを与えることができます。この場合敵は攻撃を予期していませんから命中する確率が増え、命中した場合多くのダメージを与えられます。

攻撃を行なった後も隠れたままでいられる可能性もあります。特に仲間に知らせる前にそのモンスターを葬り去った場合は可能性が高まります。こういった場合、哀れなモンスターは姿のない敵に葬られてしまうことになります。



逃走(RUN)

時には、あきらかにあなたのパーティーでは太刀打ちできない敵に遭遇することもあります。こういった場合は“逃走”オプションが唯一の望みです。戦闘での経験値は得られませんが、死なないで逃げられるかもしれません。パーティーの誰か一人が“逃走”を選べば、他の全員も逃げ始めます。逃げ出したキャラクターは背中を見せているわけですから、当然敵の攻撃を受けやすくなり、より多くのダメージを受けやすくなります。

また“逃走”しても、モンスターに逃げ道を塞がれる可能性もあります。こういった場合、パーティーは戦闘を続けなければなりません。さらに、運よく逃げ出せたとしても、走っている最中にまた別の敵に遭遇してしまうこともあります。

ブレス(BREATH)

ドラゴン(DRACON)は敵に酸のブレスを吐きかけることができます。このオプションを選ぶと、ドラゴンの野性の能力が蘇ります。ただしブレスはかなりスタミナを消費しますので、使う場合は注意してください。

“最初から”と“一つ戻る”(CANCEL AND BACKUP)

もし選択をやり直したくなったら、“最初から”を押せば最初から全員の行動を選択し直せます。“一つ戻る”の場合、直前のキャラクターの行動選択をやり直せます。

戦闘中、キャラクターの状態によってその能力が影響を受けることがあります。たとえば、眠っているキャラクターはモンスターを攻撃できませんし、自分を守ることもできません。またプレートアーマーを7組も運んでいるキャラクターがいれば、やはりなんの行動もとれないでしょう。こういった状況を戦闘の修正と呼びます。

キャラクターの状態に関連する修正

キャラクターに影響を及ぼす状況にはいくつかの種類がありますが、通常、その影響は、能力をフルに発揮できない、敵の攻撃に当たりやすくなる、より多くのダメージを受けるようになるという、三つに大別されます。しかし、これ以外にも特殊な影響を及ぼす状態もあります。

キャラクターのアイコンに次のうちのどれかが表示されたら、キャラクターはその状態の影響を受けていることとなります。たいていの場合、休息をとるか魔法の呪文でその状態から回復できます。

恐慌(AFRAID)： 恐慌をきたしたキャラクターはモンスターの姿におびえ、持てる力を発揮できなくなります。この状態のキャラクターは逃げ出してしまうこともあります。もしキャラクターが相当に恐がっている状態だと、ほんの小さなネズミに遭遇しただけで、ドラゴン並みの効果を与えてしまいます。

(None)



睡眠(ASLEEP)： 眠り込んでいるキャラクターは簡単に攻撃を受けてしまいます。なぜなら、こういったキャラクターは攻撃を避けることができないからです。また攻撃が命中した場合、ダメージが二倍になる可能性もあります。ただし、ダメージを受けるとキャラクターは起き出します。当然のことながら、眠っているキャラクターは戦闘に参加できません。



盲目(BLINDNESS)： 目が見えないキャラクターは何が起きているのかを見ることはできません。そのため、敵の攻撃を受けやすくなります。また、自分が攻撃するときは、よほどツイていない限りモンスターに命中しません。



死亡(DEAD)： 死んだキャラクターはまさにその通りで、魔法の力によって復活させられなければなりません。キャラクターは死亡するとヴァイタリティーを1ポイント失います。



発狂(INSANITY)： 発狂したキャラクターは、その間まったく使い物になりません。魔法の力によって、脳を混乱させられてしまっているのです。この状況のキャラクターは、操作することができません。



不快感(IRRITATION)： 手が届かないところがかゆいというような、ようするに不快な感じに悩まされている状態です。結果として、いつもの調子で闘うことができません。



吐き気(NAUSEA)： キャラクターが吐き気をもよおした場合、そのラウンドは普通の行動はとれません。また、この場合、非常に攻撃されやすい状態となります。



麻痺(PARALYZED)： 麻痺しているキャラクターは、動きがとれないので戦闘に参加できません。また、この状態のキャラクターは簡単に攻撃を受け、攻撃が命中した場合、ダメージが二倍になる可能性もあります。ただし、ダメージを受けると、キャラクターが動けるようになる可能性もあります。



冒毒(POISONED)： 毒はキャラクターの血管を通して体中に回るので、どんどん体力が弱くなって行きます。なんらかの手段を講じないと、キャラクターは死んでしまいます。毒が非常に強力な場合、休息しても体調が元に戻らず、その前に死んでしまうこともあります。ですから、なんらかの解毒の方法が必要です。



石化(STONED)： キャラクターが石にされてしまったら、ただそこに立っている以外何もできません。石化したキャラクターは戦闘に参加できません。また、この状態のキャラクターは簡単に攻撃を受けます。しかし、堅くなっているのでダメージを余分に受けることはありません。少なくとも死んでしまうよりはましでしょう。石になったキャラクターはヴァイタリティーを1ポイント失います。時には、この状態から回復する際に死んでしまうこともあります。その場合、さらにヴァイタリティーを失います。

魔法に関連する修正

キャラクターはその種族などによって、ある種の呪文に生まれつきの抵抗力を持っている場合があります。この場合、呪文の効果を全く受けなかったり、効果が軽減されたりします。詳しくは“付録 A キャラクターの種族”を参照してください。

能力値に関連するボーナス

キャラクターの能力値によって、なんらかの有利な修正が得られることがあります。

たとえば、修道僧(MONK)が愚かなネズミと闘っていた場合、修道僧はその高い知能でネズミの動きをすべて読むことができます。こういった場合キャラクターはインテリジェンスのボーナスを得ます。闘っている相手よりスピードが早かったりデクスタリティーが高い場合も同様にボーナスを得ます。

キャラクターと敵のストレンクス、デクスタリティー、スピード、インテリジェンスの数値によって、戦闘時に有利な修正や不利な修正が加えられることになります。

負荷(ENCUMBRANCE)

20ポンド(約9キロ)のソードを持つにはかなりの体力とスタミナが必要です。これに200ポンド(約90キロ)のプレートメイルを付けたら、動くだけで大事業になってしまいます。もしキャラクターが限界以上の荷物を持つと疲労します。キャラクターをレビューすれば、そのキャラクターの持てる限界量と現在の荷物の重さがすぐにわかります。

負荷は敵を攻撃する能力に影響し、またアーマークラスにも影響を及ぼします。

限界に対する 荷物の比率	命中への影響	アーマークラス への影響*
50%から66%	-5%	なし
67%から75% (青)	-10%	+1
76%から90% (黄)	-20%	+2
91%以上 (赤)	-25%から-40%	+4

* キャラクターのアーマークラスの枠に括弧付きで表示されます。詳しい説明は“レビュー”を参照してください。

奇襲(SURPRISE ATTACKS)

部屋に入ると壁際にネズミがいる・・・幸運なことに、向こうはまだこちらに気づいていない。こういった場合、相手に気づかれずに攻撃をしかけることができます。奇襲をかけた場合、最初のラウンドに攻撃ができるのはあなただけです。そして、敵は攻撃を予期していませんから、命中の確率も高くなります。ただし、まったく反対にモンスターに奇襲をかけられることもあり得ます。

生命保険(LIFE INSURANCE)

慎重を期すため、モンスターが潜んでいそうなところに入り込む前にはゲームをセーブした方がよいでしょう。モンスターを倒したら、またその段階でセーブすべきです。こうしておけば、あなたのパーティーに予期せぬ事態が訪れても、すぐにセーブゲームを再開して事なきを得ることができます。

モンスターとの遭遇を何度か無事にきり抜けると、キャラクターはいくらかの経験値を得ます。この経験値が一定数値を越えると、キャラクターはレベルアップします。

レベルが上昇するというのは喜ばしいことです。画面にはキャラクターのウィンドウが現れ、レベルが上がったことが表示されます。これに続いて、そのレベルアップによってキャラクターにどういった変化が起きたかが表示されます。起きる可能性がある変化は以下のとおりです。

1. 能力値の上昇（場合によっては減少することもあります）
2. ヒットポイントとスタミナの上昇
3. 職種内の階級の変更
4. 各分野に配分できるスキルボーナス。キャラクターが魔法を使う者の場合、魔法に関連するスキルに配分するのを忘れないようにしてください。そうしないと新しい呪文を修得できなくなります。
5. 新しい呪文と魔法のパワー

時には、信じられないほど苛酷な遭遇を切り抜け、キャラクターが一度に2レベル以上上昇することもあります。レベルアップの表示が終了したら、また通常のプレイに戻ります。キャラクターがレベルアップしたら、その後即座にセーブを行なった方がよいでしょう。

「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」に登場するすべての生き物がパーティーを攻撃するというわけではありません。なかにはプレイヤーキャラクターにとっても友好的なものもあります。これらはNPC（ノン・プレイヤー・キャラクター=NON PLAYER CHARACTERS）と呼ばれます。NPCはプレイヤーキャラクターと同様に、独自の生を持ち、思考、能力値、アイテムを持っています。彼等は記憶力も持っています。ですから「前に会った事があるな」といわれることがあるかもしれません。「前に来たとき、俺から金100枚を盗んでいったろ？」・・・

ウィザードリィのプログラムは、テーブルトークのゲームマスターのようにNPCの行動を操作します。

NPCは、パーティーのキャラクター一人一人と異なった関係を持つこともあります。たとえば、パーティーのうちの何人かはNPCと良好な関係を持ち、他はその能力値のせいとかカルマのせいとか、とにかく関係が悪くなるということもあるのです。こういったわけで、もしNPCがあまり友好的でないような場合、他のキャラクターに交渉役を変えた方がいいかもしれません。

NPCと出会った場合、パーティーはいくつかのオプションを選択できます。

話す(TALK)

NPCの中には会話を行なえるものがあります。彼等の多くはここに何年も住んでおり、周辺に関する知識や、あたりをうろつく生き物、謎に関してもいろいろ知っているかもしれません。彼等がその知識をすべて明かさなければならぬ理由があるわけではありませんが、もしあなたが正しい尋ね方をすれば、多くのことを語ってくれるでしょう。尋ね方に関しては次のようなことを指針にしてください。

- ・あなたはだれですか？
- ・なにかおもしろい噂さばなしはありますか？
- ・彼等が自分で話した言葉などに関して説明を求める（***とは？）
- ・正しい語順で尋ねる。
- ・質問する場合、文章の最後に“？”を付ける。

以下、要注意

ウィザードリィでは、他のRPGと異なり完全な文章を解釈するようになっていました。単語だけではうまく反応しない場合もあります。また、単語、助詞(てにをは)、?の間にはスペースを入力して下さい。

話すオプションを選んだ場合、続いてNPCと話すキャラクターを選びます。会話が始めると、画面にそのキャラクターの名前が出ます。話したいことをキーボードから打ち込んでください。「こんにちは」で始めるのがいいかもしれません。会話が終わったら、「さようなら」、「さよなら」、「ばいばい」のどれかを打ってください。


取り引き(TRADE)

誰でも稼ぎが必要です。これはNPCも変わりません。NPCはなにか売るべきアイテムを持っているのが普通ですから、あなたは彼からアイテムを買ったり、逆に自分にはもう用がないアイテムを売ったりすることができます。また、とても寛容な気分の中には、NPCにアイテムや金を譲ってしまうこともできます。こういった贈物がNPCの態度を友好的に変えさせることもあります。次に会ったときには、そのNPCはあなたのことをより丁重に扱うでしょう。

“取り引き”を選ぶと、次に取り引きを行なうのが誰か尋ねられます。ここでキャラクターを決めると、続いて4つのオプションのうちどれかを選べるようになります。

買う(BUY) アイテムを買おうとする場合、画面にはNPCが売ろうとするアイテムの一覧が表示されます。アイテムには、それがどの分野の品物なのかと値段が表示されます。矢印キーを用いて一覧を見て、なにか買いたいものがないか調べてください。もしその値段に見合う金を持っていれば商談成立です。金が足りない場合、“集める(POOL)”オプションを使って他のキャラクターの金を集めることができます。時にはNPCがアイテムを売ってくれないこともあります。

たとえば、交渉中にNPCの機嫌を損ねてしまい、一切アイテムを売ってもらえないというケースがあります。また、そのキャラクターが使えないアイテムは、NPCは売ってくれません。これは金を無駄使いしたり、無駄な荷物を増やさないためです。こういったケースが重なり、パーティーで唯一そのアイテムを買えるキャラクターがNPCに嫌われてしまったときなどは、キャラクターはNPCからアイテムを盗むしかなくなってしまいます。

売る(SELL) 金が足りないとき、またパーティーの誰にも使い道がないアイテムをみつけたときなど、キャラクターはアイテムをNPCに売ることができます。“売る(SELL)”を選ぶと、どのアイテムを売るのが尋ねられます。矢印キーで売りたいアイテムを選び  を押してください。NPCが興味を示せば、買値が表示されます。もしそれで満足なら商談成立です。もちろん、買値を聞いてから売るのをやめることもできます。

NPCも所持金に限界がありますから、パーティーの持っているアイテムをすべて買えるわけではありません。また時には、交渉相手が気に入らないという理由だけでNPCがアイテムを買わないこともあります。

与える(GIVE) 寛大な気分するとき、またNPCに対して謝罪をしなければならぬときなど、アイテムを贈物とすることができます。また、パーティーのことをダンジョンのスライムかなにかだと思っているNPCに対して、金やアイテムを渡してこちらに好意をもってもらうように仕向けることもできます。NPCは与えられたアイテムを持っていてしまいますから、誤って貴重なアイテムを手放したりしないように気を付けてください。

終了(EXIT) 取り引きをを終了し、NPCとの遭遇メインメニューに戻ります。

呪文(SPELL)

チャーム (*CHARM*) やマインドリード (*MINDREAD*) など、NPCとの交渉時に特に役に立つ呪文があります。熟練した魔法の使い手なら、NPCがなにを考えているかを呪文の力で読み取ることができます。また、普通ならパーティーに歯向かってくるNPCの態度を友好的に変えてしまう呪文もあります。

呪文を唱えるには、“呪文”を選び、呪文を使うキャラクター、呪文、パワーの順で選択を行なってください。呪文に関する詳しい説明は“魔法の呪文”のところで行ないます。

使用(USE)

場合によっては、NPCにスクロールやポーション、アイテムを使いたいこともあります。その場合このオプションを選びます。続いて、使うキャラクター、使うアイテムを選択してください。この場合、バッグの中に入っているアイテムでも使うことができます。

集める(POOL)

高価なアイテムを買うとき、NPCを金で釣ろうとする場合など、多くの金が必要になる場合があります。このオプションを選択すると、パーティー全員の所持金が一人に集まります。“集める”を選択し、続いて金を集めるキャラクターを指定します。他のキャラクターはこれによって所持金が0になります。

盗む(STEEL)

お金がなくてアイテムが買えないときなど、早業(*LEGERDEMAIN*)の高いキャラクターがいればアイテムを盗める場合があります。

このオプションを選び、続いて実行するキャラクターを選びます。すると、キャラクターはNPCが気付かないうちに、金、運がよいときにはアイテムを盗みとります。もちろん、失敗することもあります。その場合、NPCはパーティーに対して悪い印象を持つようになるでしょう。

戦闘(FIGHT)

会話を行ない、金を与え、アイテムを与え、それでもなにも起きなかった場合、ちょっと“手荒な”行動というのもあります。いかなる理由にせよ、キャラクターはNPCに戦闘をしかけることもできます。このオプションを選ぶと、通常の遭遇と同様の戦闘モードに入ります。この操作は、すでに“戦闘”で詳しく説明したとおりです。ただし、もしNPCを殺してしまうと復活はしません。なにか重要なヒントを持っていた場合、それも一緒に永遠に葬られてしまうことになります。

立ち去る(LEAVE)

戦闘でNPCを倒した場合を除いて、NPCとの交渉はこのオプションを選ぶことで終了します。NPCは自分の仕事に戻り、パーティーは冒険を続行できます。

ウィザードリィで常に最高の位置を占めているのは魔法を操る神秘の技です。時には、正しい呪文を選んだかどうかが生死の境目を分けます。「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」では、あなたのキャラクターは今まで以上に数多くの呪文を修得することができます。

魔法の領域

「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」では、総計77の呪文が、火、水、気、地、心、魔の6つの領域に分けられています。それぞれの呪文は、領域を司る精霊から力を得て、これに関連する効果を持ちます。たとえば、水の領域の呪文には、キャラクターのスタミナを回復する呪文（生氣を取り戻す水）や水を凍らせ敵に投げつける呪文などがあります。精霊に関係のない領域の呪文は、神秘と魔術によって力を得ています。

呪文書(SPELL BOOKS)

「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」には、魔法を操る者に、錬金術師(ALCHEMIST)、魔法使い(MAGE)、僧侶(PRIEST)、超能力者(PSIONIC)の4つのタイプがあります。それぞれ、6つの領域のいくつかの呪文を修得することができます。どのタイプがどの呪文を使えるかは、それぞれのタイプの呪文書に定められています。ある種の呪文は、二つ以上のタイプの呪文書にのっています。たとえばノック・ノック(KNOCK-KNOCK)は魔法使いと超能力者のどちらでも使うことができます。この後に説明されている呪文リストには、どのタイプの呪文書にのっているかも説明されています。

呪文のレベル(SPELL LEVELS)

それぞれの領域は、さらに7つのレベルに分けられます（たとえばレベル1の地の呪文、レベル2の地の呪文というように）。通常、キャラクターは一つのレベルの呪文を順番に修得して行きます。しかし、時にはレベル1の呪文を全部修得する前に、レベル2の呪文を覚えられることもあります。それぞれの呪文書に、呪文のレベルが記載されています。

パワーレベル(POWER LEVELS)

それぞれの呪文は6つのパワーレベルを持っています。パワーレベルが高いほど、呪文の効果も高くなります。たとえば、ダメージを与えるタイプの呪文や治療をするタイプの呪文の場合、ポイント数はパワーレベルに比例します。他の呪文、たとえばノック・ノック(KNOCK-KNOCK)やディレクション(DIRECTION)などは、パワーレベルは効果や持続時間に影響します。

コスト(COST)

キャラクターが新しい呪文を修得する際、同時に数ポイントの呪文ポイントを得ます。このポイントは呪文を唱えるときに使われます。呪文を使う場合、キャラクターが呪文を唱えるだけの呪文ポイントを持っているかどうかを確認され、持っていたときに始めて呪文が唱えられます。呪文を唱えるのにどの程度のポイントが必要かは、呪文を選んだ際に表示されます。

呪文のパワーのレベルを上げるためには、より多くのポイントを使わなければなりません。たとえば1レベルのパワーに5ポイント必要な呪文は、レベル2で唱えるためには10ポイント必要になるわけです。

影響と効果(AFFECTS AND EFFECTS)

呪文の中には1つのモンスター、一人のキャラクターにしか効果がないものもあり、敵グループ全員、パーティー全員に効果があるものもあります。呪文の一覧の影響の欄はこれを示しています。

時にはモンスターの一部または全部が、呪文の効果を避けてしまうこともあります。ダメージを与える呪文の場合、効果が半減または四分の一にされることがあります。呪文が“効果があるかないかどちらか”というタイプのものであれば、呪文は効果を発揮しないでしょ。また、ある種のモンスターは特定の呪文に対して抵抗力を持つ場合もあります。たとえば、氷でできたモンスターにはアイスボール(ICEBALL)の呪文の効き目はありません。

発声術(ORATORY)

魔法を使う者にとって、発声術(ORATORY)は重要なスキルです。これは呪文を正確に唱えるための技術で、これに長けたキャラクターは容易に困難な呪文を唱えることができます。

逆に発声術のスキルが低いと、呪文がかからなかったり逆流してしまうこともあります。呪文が逆流すると、モンスターに行くべき効果がパーティーに降り掛かってきてしまいます。たとえばマジック・ミサイル(MAGIC MISSILE)が逆流したら、そのダメージはパーティーが被るのです。

召喚呪文(SUMMONING SPELLS)

ある種の呪文は、あなたのパーティーの味方として、他の次元からモンスターを呼び寄せることができます。この呪文が成功した場合、パーティーの表示の上に現れたモンスターの名前と数が表示されます。通常、一つの次元からは一組のモンスターが召喚できます。一旦モンスターを召喚したら、そのモンスターが全滅するか遭遇が終了するまで、別のモンスターを召喚することはできません。

敵の攻撃が召喚されたモンスターに向けられるすきに、キャラクターはダメージから救われ、休息や治療の呪文を唱える余裕を得ることもできるでしょう。

呪文を唱える

呪文を唱えるには6つの手順を踏みます。それぞれの手順を終えるとカーソルが点滅し、次の手順へ進むように指示します。

1. “呪文” オプションを選ぶ
2. 呪文を唱えるキャラクターを選ぶ
3. 唱えたい呪文が含まれている領域を選ぶ (矢印キーを使ってください)
4. 呪文を選ぶ
5. パワーレベルを選ぶ
6. 呪文に目標が必要な場合、目標を選択する (キャラクター、モンスター、アイテム、扉など)

呪文を修得する

魔法は学習しないと覚えられません。魔法を使えるキャラクターがレベルアップする際、その学術関連スキルのポイントを上昇させるのを忘れないようにしましょう。戦士であり魔法も使えるような職種、たとえば侍(SAMURAI)などの場合、魔法のスキル同様、武器関連のスキルも上げるようにしてください。

呪文名			
呪文書 使用タイミング	基本 コスト	効果	説明
ENERGY BLAST エナジー・ブラスト 魔法使い 戦闘時	2	1 モンスター	電気ショックのようなエネルギーが敵に襲いかかり、1 パワーレベルにつき1~7ポイントのダメージを与える。
BLINDING FLASH ブラインディング・フラッシュ 錬金術師 戦闘時	3	1 パワーレベル につき 1 モンスター	巨大な光の玉で一時的に敵の目をくらます。
FIREBALL ファイヤーボール 魔法使い 戦闘時	6	3 モンスター+ パワーレベル	火の玉が飛び、1 パワーレベルにつき2~10ポイントの火によるダメージを与える。
FIRE SHIELD ファイヤー・シールド 魔法使い 戦闘時	8	パーティー	パーティー全員を火の呪文から守る楯を作り出す。
FIRE BOMB ファイヤー・ボム 錬金術師 戦闘時	8	4 モンスター+ パワーレベル	爆発し敵に火を付ける呪文。1 パワーレベルにつき3~9ポイントの火によるダメージを与える。
LIGHTNING ライトニング 僧侶 戦闘時	8	3 モンスター+ パワーレベル	電気エネルギーの雷が敵に降り注ぎ、1 パワーレベルにつき1~10ポイントの電気ショックによるダメージを与える。

呪文名			
呪文書 使用タイミング	基本 コスト	効果	説明
PRISMIC MISSILE プリズミック・ミサイル 魔法使い 戦闘時	9	3 モンスター+ パワーレベル	他にダンシング・ライト (DANCING LIGHT)、レインボー・レイ (RAINBOW RAYS) としても知られる呪文。様々なスペクトルが、モンスターに影響を与える。ただし効果は一定していない。
FIRESTORM ファイヤー・ストーム 魔法使い 戦闘時	12	雲 (CLOUD)	火炎の雲が生じる呪文。数ラウンド持続し、その間敵モンスターすべてを火に包む。影響を受けるモンスターの数、持続するラウンド数、ダメージはすべてパワーレベルに比例する。
NUCLEAR BLAST ニュークリア・ブラスト 魔法使い 戦闘時	16	すべての モンスター	小型核爆弾。すべてのモンスターに影響し、1 パワーレベルにつき5~25ポイントの火によるダメージを与える。

呪文名

呪文書 使用タイミング	基本 コスト	効果	説明
CHILLING TOUCH チリング・タッチ 魔法使い 戦闘時	2	1 モンスター	相手を凍り付かせる寒風を巻き起こす。1 パワーレベルにつき1～6ポイントの寒さによるダメージを与える。
STAMINA スタミナ 僧侶、超能力者、 錬金術師 常時	2	1 キャラクター	キャラクターのスタミナをある程度回復させる。回復するスタミナの量はパワーレベルに比例する。
TERROR テラー 魔法使い、超能力者 戦闘時	3	1 グループ	敵の心に恐怖を植え付け、逃げ出すように仕向けたり、全力で闘えないようにする。
WEAKEN ウィークン 魔法使い、超能力者 戦闘時	4	3 モンスター+ パワーレベル	モンスターを肉体的に弱め、攻撃されやすく、戦闘にうまく反応できないようにする。
SLOW スロー 僧侶、超能力者 戦闘時	4	3 モンスター+ パワーレベル	モンスターの速度を遅くする。モンスターの攻撃は避けやすくなり、パーティーの攻撃は当たりやすくなる。
HASTE ヘイスト 僧侶、超能力者 戦闘時	5	パーティー	キャラクターの速度を上げる。敵が唱えたスローに対抗する手段としても有効。

呪文名

呪文書 使用タイミング	基本 コスト	効果	説明
CURE PARALYSIS キュア・パラリシス 僧侶、超能力者、 錬金術師 常時	6	1 キャラクター	麻痺したキャラクターを回復させる。成功するかどうかは、麻痺の強さと呪文のパワーレベルによって異なる。
ICE SHIELD アイス・シールド 魔法使い 戦闘時	8	パーティー	寒さからパーティーを守る楯を作りだし、寒さに関連する呪文の効果を減らす。楯の強さと持続時間はパワーレベルに比例する。
ICEBALL アイスボール 魔法使い 戦闘時	8	4 モンスター+ パワーレベル	突き刺すような氷つぶての嵐を敵に降り注ぎ、1 パワーレベルにつき3～12ポイントの寒さによるダメージを与える。
PARALYZE パラライズ 僧侶、超能力者 戦闘時	5	1 モンスター	モンスターを麻痺させる。成功するかどうか、成功した場合の持続時間などはパワーレベルによって異なる。
DEEP FREEZE ディープ・フリーズ 魔法使い 戦闘時	6	1 モンスター	敵を凍り付かせるような寒気で襲い、1 パワーレベルにつき3～30ポイントの寒さによるダメージを与える。

呪文名	呪文書 使用タイミング	基本 コスト	効果	説明
POISON ポイズン 錬金術師 戦闘時	2	1	1 モンスター	モンスターの周囲の空気を毒に変え、1 パワーレベルにつき1～5ポイントのダメージを与え、相手を毒で冒す。毒の強さは呪文のパワーレベルによって異なる。
MISSILE SHIELD ミサイル・シールド 魔法使い 戦闘時	5		パーティー	パーティーの周囲の空気を硬化させ、ミサイル、矢、その他飛んでくる武器からパーティーを守る。
STINK BOMB スティンク・ボム 魔法使い、錬金術師 戦闘時	4	3	3 モンスター	悪臭の漂う雲を作りだし、1 パワーレベルにつき1～6ポイントのダメージを与え、相手に吐き気をもよおさせる。
AIR POCKET エア・ポケット 魔法使い、錬金術師 戦闘時	8		パーティー	パーティーの周りを清潔な空気で取り囲み、悪臭のする雲など気の呪文の影響が及ばないようにする。呪文の強さ、持続時間はパワーレベルによって異なる。

呪文名	呪文書 使用タイミング	基本 コスト	効果	説明
SILENCE サイレンス 僧侶、超能力者 戦闘時	4	3	3 モンスター + パワーレベル	モンスターの周囲の空気を発声できないものの変え、呪文を唱えられないようにする。強さと持続時間は呪文のパワーレベルに比例する。
POISON GAS ポイズン・ガス 錬金術師 戦闘時	7		雲	モンスターの周囲に数ラウンド持続する毒の雲を作りだす。モンスターはダメージを受け毒に冒される。影響を受けるモンスターの数、持続するラウンド数、ダメージはすべてパワーレベルに比例する。
CURE POISON キュア・ポイズン 僧侶、錬金術師 常時	8	1	1 キャラクター	毒に冒されたキャラクターを治療する。成功するかどうかは、毒の強さと呪文のパワーレベルによって異なる。
WHIRLWIND ホワールウインド 僧侶 戦闘時	8	3	3 モンスター + パワーレベル	モンスターの周りに竜巻を起こし、1 パワーレベルにつき1～7ポイントのダメージを与える。

呪文名	呪文書	基本	説明
	使用タイミング	コスト 効果	
PURIFY AIR ビューリファイ・エア	10	パーティー	ファイヤーストームやポイズン・ガスなどの危険な雲の類を一掃する。成功するかどうかは、雲の強さと数、呪文のパワーレベルによって異なる。
	僧侶、錬金術師 戦闘時		
DEADLY POISON デッドリー・ポイズン	8	1 モンスター	モンスターを一撃で殺すか、非常に強い毒で冒して1パワーレベルにつき3~15ポイントのダメージを与える。
	錬金術師 戦闘時		
LEVITATE レピテイト	12	パーティー	パーティーを床から数センチ浮き上がらせ、落とし穴などに落ちることを防ぐ。持続時間はパワーレベルに比例する。
	魔法使い 常時		
TOXIC VAPORS トクシク・バイパーズ	8	雲	巨大な悪臭を放つ雲でモンスターを包み、1パワーレベルにつき2~6ポイントのダメージを与える。影響を受けるモンスターの数は呪文のパワーレベルによって異なる。
	錬金術師 戦闘時		

呪文名	呪文書	基本	説明
	使用タイミング	コスト 効果	
NOXIOUS FUMES ノクシャス・フューム	10	3 モンスター + パワーレベル	モンスターの鼻を直撃する強烈な臭気で、1パワーレベルにつき1~6ポイントのダメージを与え、吐き気をもよおさせる。
	魔法使い、錬金術師 戦闘時		
ASPHYXIATION アスフィジエーション	12	1 グループ	モンスターの周囲の空気を吸い込み、呼吸ができないようにする。モンスターが死ぬかどうかは、その強さと呪文のパワーレベルによって異なる。たとえば岩など、呼吸しないタイプのモンスターは呪文の影響を受けない。
	魔法使い、錬金術師 戦闘時		
DEADLY AIR デッドリー・エア	16	すべての モンスター	モンスターの周囲の空気をすべて呼吸できないようなものに変え、1パワーレベルにつき4~16ポイントのダメージを与える。
	錬金術師 戦闘時		

呪文名	呪文書 使用タイミング	基本 コスト	効果	説明
ACID SPLASH アシッド・スプラッシュ 錬金術師 戦闘時	2	1	1 モンスター	敵に泡立つ酸を浴びせかけ、1 パワーレベルにつき1～7 ポイントのダメージを与える。
ITCHING SKIN イッチング・スキン 錬金術師 戦闘時	2	3	3 モンスター	モンスターの皮膚に“かゆみ”を起こさせる粉末を吹き付ける。モンスターは不快感に襲われ、攻撃や防御の効率を落とさせる。
ARMOR SHIELD アーマー・シールド 魔法使い 戦闘時	2		パーティー	パーティーの正面に魔法の楯を作り、パーティー全員のアーマークラスを1 パワーレベルにつき1 減らす。
DIRECTION ディレクション 魔法使い 常時	3		パーティー	パーティーが現在どちらの方向（北、南、東、西）を向いているかを示す。持続時間はパワーレベルに比例。
KNOCK-KNOCK ノック・ノック 魔法使い、超能力者 扉、宝箱の前	6		鍵のかかった 扉、宝箱	扉の鍵、宝箱を魔法で開ける。宝箱に用いた場合、わなが作動する可能性が若干存在する。

呪文名	呪文書 使用タイミング	基本 コスト	効果	説明
BLADES ブレード 僧侶、超能力者 戦闘時	6	3	3 モンスター + パワーレベル	空飛ぶ剃刀の刃で、1 パワーレベルにつき2～8 ポイントのダメージを与える。
ARMORPLATE アーマープレート 僧侶 常時	6		パーティー	パーティーの周りに魔法の防具を作り、防御を固め全員のアーマークラスを下げる。
WEB ウェブ 魔法使い、錬金術師 戦闘時	7	1	1 モンスター	べとつく網でモンスターを捕獲する。成功するかどうかは、モンスターの強さと呪文のパワーレベルによって異なる。
ACID BOMB アシッド・ボム 錬金術師 戦闘時	8		雲	巨大な酸の雲でモンスターを包み酸のダメージを与える。影響を受けるモンスターの数、持続するラウンド数、ダメージはすべてパワーレベルに比例する。
ARMORMELT アーマーメルト 魔法使い、超能力者 戦闘時	8	1	1 グループ	モンスターのアーマーを柔らかくさせ、アーマークラスを上げる。どの程度の効果があるかはパワーレベルによって異なる。影響を受けたモンスターは貫通されやすくなる。

呪文名	呪文書	基本 コスト	効果	説明
CREATE LIFE クリエイト・ライフ 錬金術師 戦闘時		10	パーティー	肉体を持つモンスターを1グループ召喚し、パーティーの味方として闘わせる。モンスターの力と数は呪文のパワーレベルによって異なる。
CURE STONE キュア・ストーン 僧侶、錬金術師 常時		18	1キャラクター	石化したキャラクターを通常の肉体に戻す。成功するかどうかは、石化の強さと呪文のパワーレベルによって異なる。

呪文名	呪文書	基本 コスト	効果	説明
MENTAL ATTACK メンタル・アタック 超能力者 戦闘時		3	1 モンスター	モンスターの頭の中に侵入し、思考をかき乱して1パワーレベルにつき1~7ポイントのダメージを与える。相手を発狂させる可能性あり。
SLEEP スリープ 魔法使い、超能力者、 錬金術師 戦闘時		3	3 モンスター + パワーレベル	モンスターを眠り込ませ、攻撃、防御とも不能の状態にする。成功するかどうかは、モンスターの強さと呪文のパワーレベルによって異なる。
BLESS ブレス 僧侶、超能力者 戦闘時		4	パーティー	パーティーのアーマークラスを魔法の力で下げ、攻撃が相手に当たる確率を高める。効果はパワーレベルに比例する。

呪文名	呪文書	基本 使用タイミング	基本 コスト	効果	説明
CHARM チャーム			5	1 モンスター、 NPC	モンスターを魅惑して、パーティーを攻撃するのをおしとどめる。チャームをかけられたモンスターに対しては、攻撃は命中しやすい。戦闘時以外で用いられた場合、NPCはパーティーに友好的な態度をとるようになる。パワーレベルが高いほどチャームの効果も高くなる。
CURE LESSER CND キュア・レッサー・コンディション			4	1 キャラクター	キャラクターの状態のうちで軽いものを直す。恐慌、睡眠、盲目、吐き気、不快感が対象となる。成功するかどうかは、その状態と呪文のパワーレベルによって異なる。
DIVINE TRAP ディバイン・トラップ			4	本人	宝箱にかかっているわなを解き明かす。判明した文字がわなの名前に使われている可能性はかなり高い。成功するかどうかは、わなの強さと呪文のパワーレベルによって異なる。

呪文名	呪文書	基本 使用タイミング	基本 コスト	効果	説明
DETECT SECRET ディテクト・シークレット			5	本人	パーティーが現在いる地点になにか普通でないことがある場合、それを本人に感知させる。なにかあった場合、画面上部のディテクト・シークレットの目が瞬く。持続時間と呪文が成功するかどうかは、呪文のパワーレベルによって異なる。
IDENTIFY アイデンティファイ			8	1 モンスター、 アイテム	モンスター、アイテムの正体を明かす。成功するかどうかは、モンスター、アイテムの力と呪文のパワーレベルによって異なる。
HOLD MONSTERS ホールド・モンスターズ			6	3 モンスター + パワーレベル	モンスターを混乱させ、麻痺したのだと思い込ませる。成功すればモンスターは一時的に麻痺する。成功するかどうかは、モンスターの力と呪文のパワーレベルによって異なる。

呪文名	呪文書 使用タイミング	基本 コスト	効果	説明
MINDREAD マインドリード 超能力者 NPC交渉時		8	本人	NPCの心になにがあるかを 読む。成功するかどうかは、 NPCの力と呪文のパワーレ ベルによって異なる。
SANE MIND セイン・マインド 僧侶、超能力者 常時		10	1キャラクター	発狂したキャラクターを正気 に戻す。成功するかどうかは、 どれほどキャラクターがおか しくなったかと呪文のパワー レベルによって異なる。
PSIONIC BLAST サイオニック・ブラスト 超能力者 戦闘時		8	3 モンスター + パワーレベル	極めて強力な精神的エネルギ ーでモンスターの脳を攻撃 し、1パワーレベルにつき1 ~7ポイントの精神的ダメ ージを与え、多くを発狂させる。
ILLUSION イリュージョン 超能力者 戦闘時		10	パーティー	極めて本物に近い生き物の幻 覚を作り出す。あまりに本物 に近いので、モンスターと戦 闘を行ない、パーティーの代 わりに敵の目標となる。モン スターの数と力は呪文のパワ ーレベルによって異なる。

呪文名	呪文書 使用タイミング	基本 コスト	効果	説明
WIZARD' S EYE ウィザーズ・アイ 魔法使い、超能力者 探検中		10	本人	パーティーの周囲の様子が 見える。見える範囲は呪文の パワーレベルによって異なる。 1. 現在立っている地点 2. 3×3マスの範囲 (障害あり) 3. 3×3マスの範囲 (全図) 4. 5×5マスの範囲 (床のみ) 5. 5×5マスの範囲 (障害あり) 6. 5×5マスの範囲 (全図)
DEATH デス 僧侶、超能力者 戦闘時		10	1 モンスター	1 モンスターを殺す。成功す るかどうかは、モンスターの 力と呪文のパワーレベルによ って異なる。

呪文名	呪文書 使用タイミング	基本 コスト	効果	説明
LOCATE OBJECT ロケイト・オブジェクト 僧侶、超能力者 探検中	8	本人		特定の目標物の位置を教える。成功するかどうかは、目標物とパーティーとの距離、目標物の隠されかた、呪文のパワーレベルによって異なる。
MIND FLAY マインド・フレイ 超能力者 戦闘時	18	すべての モンスター		集中的な精神的攻撃。1パワーレベルにつき4~16ポイントのダメージを与え、さらにモンスターを発狂させる可能性を持つ。

呪文名	呪文書 使用タイミング	基本 コスト	効果	説明
HEAL WOUNDS ヒール・ウーンズ 僧侶、超能力者、 錬金術師 常時	4	1キャラクター		1パワーレベルにつき1~8ポイントのダメージを治癒する。ただし、様々な状態を回復させたり死者を復活させたりはできない。
MAKE WOUNDS メイク・ウーンズ 僧侶 戦闘時	3	1モンスター		敵の肉体を傷つける呪文。1パワーレベルにつき1~8ポイントのダメージを与える。
MAGIC MISSILE マジック・ミサイル 魔法使い 戦闘時	4	1モンスター+ パワーレベル		魔法によって飛ばされる小型の強力なミサイル。1パワーレベルにつき1~8ポイントのダメージを与える。
DISPELL UNDEAD ディスベル・アンデッド 僧侶 戦闘時	7	1パワーレベル につき 1モンスター		アンデッド系（ゾンビなど）のモンスターを退散させる。成功するかどうかは、モンスターの力と呪文のパワーレベルによって異なる。

呪文名			
呪文書	基本		
使用タイミング	コスト	効果	説明
ENCHANTED BLADE エンチャントド・ブレード 僧侶 常時	4	パーティー	キャラクターのソードを魔法で増強し、モンスターに命中する確率、貫通する確率を上げる。持続時間は呪文のパワーレベルによって異なる。
BLINK ブリンク 魔法使い、超能力者 戦闘時	7	本人	戦闘中、瞬間的に姿を消す。一旦呪文を唱えると、キャラクターは“姿を消し (BLINK OUT) ”、各ラウンドごとに、どこかで“姿を現わす (BLINK IN) ”。ソードを振るう、呪文を唱えるなど、通常のオプションを実行する際には常に“姿を現わす”。持続時間は呪文のパワーレベルによって異なる。

呪文名			
呪文書	基本		
使用タイミング	コスト	効果	説明
MAGIC SCREEN マジック・スクリーン 魔法使い 常時	8	パーティー	パーティーに向けて放たれたすべての呪文から防御される障壁を作る。防御の強さは、モンスターの呪文とマジック・スクリーンのパワーレベルによって異なる。
CONJURATION コンジュレイション 魔法使い、僧侶 戦闘時	10	パーティー	精霊界からモンスターを召喚し、パーティーのために闘わせる。モンスターの数と力は呪文のパワーレベルによって異なる。
ANTI-MAGIC アンチ・マジック 魔法使い 戦闘時	7	モンスター	モンスターの周りに魔法の障壁を作り、モンスターの呪文が効果を発揮しなかったり逆流するようにする。障壁の強さはモンスターの呪文とアンチ・マジックのパワーレベルによって異なる。

呪文名	呪文書	基本 使用タイミング	基本 コスト	効果	説明
REMOVE CURSE リムーブ・カース	僧侶 常時	10	アイテム	アイテムにかかっている呪いを取り去り、そのアイテムを身に付けてしまったキャラクターから外す。成功するかどうかは呪いの強さと呪文のパワーレベルのよって異なる。	
LIFESTEAL ライフスティール	僧侶、超能力者 戦闘時	12	1 モンスターと本人	モンスターの生命力を奪い去り、そのうちのいくらかを呪文をかけたキャラクターのダメージ回復に用いる。1 パワーレベルにつき4~16ポイント、さらにこれに呪文のパワーレベルをかけた数値だけのダメージを与える。最高の6レベルでは、 $144(4+4+4+4+4+4=24 \times 6) \sim 576(16+16+16+16+16+16=96 \times 6)$ ポイントのダメージを与えることになる。	
ASTRAL GATE アストラル・ゲート	魔法使い、僧侶 戦闘時	8	1 パワーレベルにつき 1 モンスター	デーモン系のモンスターをこの世界から消しさる。成功するかどうかは、モンスターの力と呪文のパワーレベルによって異なる。	

呪文名	呪文書	基本 使用タイミング	基本 コスト	効果	説明
WORD OF DEATH ワード・オブ・デス	僧侶 戦闘時	18	すべての モンスター	強力な魔法の言葉により、1 パワーレベルにつき4~16ポイントのダメージを与える。	
RESURRECTION レザレクション	魔法使い、僧侶、 超能力者 常時	20	1 キャラクター	死者を蘇らせる。成功するかどうかは、キャラクターの生命力(ヴァイタリティー)と呪文のパワーレベルによって異なる。キャラクターが死から復活するたびに、そのキャラクターはヴァイタリティーを1ポイント失う。	
DEATH WISH デス・ウィッシュ	僧侶 戦闘時	20	すべての モンスター	すべてのモンスターを殺す。成功するかどうかは、モンスターの力と呪文のパワーレベルによって異なる。	

呪文		領域	レベル	コスト
BLINDING FLASH	ブラインディング・フラッシュ	火	2	3
FIRE BOMB	ファイヤー・ボム	火	4	8
	◆			
STAMINA	スタミナ	水	1	2
CURE PARALYSIS	キュア・パラリシス	水	3	6
	◆			
POISON	ポイズン	気	1	2
STINK BOMB	スティンク・ボム	気	3	4
AIR POCKET	エア・ポケット	気	3	8
POISON GAS	ポイズン・ガス	気	4	7
CURE POISON	キュア・ポイズン	気	4	8
DEADLY POISON	デッドリー・ポイズン	気	5	8
PURIFY AIR	ピュアファイ・エア	気	5	10
TOXIC VAPORS	トクシク・ベイパーズ	気	6	8
NOXIOUS FUMES	ノクシャス・フュームズ	気	6	10
ASPHYXIATION	アスフィジエイション	気	6	12
DEADLY AIR	デッドリー・エア	気	7	16
	◆			
ACID SPLASH	アシッド・スプラッシュ	地	1	2
ITCHING SKIN	イッチング・スキン	地	1	2
WEB	ウエブ	地	3	7
ACID BOMB	アシッド・ボム	地	4	8
CREATE LIFE	クリエイト・ライフ	地	5	10
CURE STONE	キュア・ストーン	地	6	18
	◆			
SLEEP	スリープ	心	1	3
CHARM	チャーム	心	1	5
CURE LESSER CND	キュア・レッサー・コンディション	心	2	4
	◆			
HEAL WOUNDS	ヒール・ウーンズ	魔	1	4


呪文		領域	レベル	コスト
ENERGY BLAST	エナジー・ブラスト	火	1	2
FIREBALL	ファイヤーボール	火	3	6
FIRE SHIELD	ファイヤー・シールド	火	3	8
PRISMIC MISSILE	プリズミック・ミサイル	火	5	9
FIRESTORM	ファイヤーストーム	火	6	12
NUCLEAR BLAST	ニュークリア・ブラスト	火	7	16
	◆			
CHILING TOUCH	チリング・タッチ	水	1	2
TERROR	テラー	水	1	3
WEAKEN	ウイークン	水	2	4
ICE SHIELD	アイス・シールド	水	3	8
ICEBALL	アイスボール	水	4	8
DEEP FREEZE	ディープ・フリーズ	水	5	6
	◆			
MISSILE SHIELD	ミサイル・シールド	気	2	5
STINK BOMB	スティンク・ボム	気	3	4
AIR POCKET	エア・ポケット	気	3	8
LEVITATE	レビテート	気	5	12
NOXIOUS FUMES	ノクシャス・フュームズ	気	6	10
ASPHYXIATION	アスフィジエイション	気	6	12
	◆			
ARMOR SHIELD	アーマー・シールド	地	1	2
DIRECTION	ダイレクション	地	1	3
KNOCK-KNOCK	ノック・ノック	地	2	6
WEB	ウエブ	地	3	7
ARMORMELT	アーマーメルト	地	4	8
	◆			
SLEEP	スリープ	心	1	3
DETECT SECRET	ディテクト・シークレット	心	2	5
WIZARD'S EYE	ウィザーズ・アイ	心	4	10
	◆			
MAGIC MISSILE	マジック・ミサイル	魔	2	4
BLINK	ブリンク	魔	3	7
MAGIC SCREEN	マジック・スクリーン	魔	4	8
CONJURATION	コンジュレイション	魔	4	10
ANTI-MAGIC	アンチ・マジック	魔	5	7
ASTRAL GATE	アストラル・ゲート	魔	6	8
RESURRECTION	レザレクション	魔	7	20


呪文		領域	レベル	コスト
LIGHTNING	ライトニング	火	5	8
STAMINA	スタミナ	水	1	2
SLOW	スロー	水	2	4
HASTE	ヘイスト	水	3	5
CURE PARALYSIS	キュア・パラリシス	水	3	6
PARALYZE	パラライズ	水	4	5
SILENCE	サイレンス	気	3	4
CURE POISON	キュア・ポイズン	気	4	8
WHIRLWIND	ホワールウインド	気	4	8
PURIFY AIR	ビューリファイ・エア	気	5	10
ARMORPLATE	アーマープレート	地	3	6
BLADES	ブレード	地	3	6
CURE STONE	キュア・ストーン	地	6	18
BLESS	ブレス	心	1	4
CHARM	チャーム	心	1	5
CURE LESSER CND	キュア・レッサー・コンディション	心	2	4
DIVINE TRAP	ディバイン・トラップ	心	2	4
IDENTIFY	アイデンティファイ	心	2	8
HOLD MONSTERS	ホールド・モンスターズ	心	3	6
SANE MIND	セイン・マインド	心	3	10
DEATH	デス	心	5	10
LOCATE OBJECT	ロケイト・オブジェクト	心	6	8
HEAL WOUNDS	ヒール・ウーンズ	魔	1	4
MAKE WOUNDS	メイク・ウーンズ	魔	1	3
DISPELL UNDEAD	ディスペル・アンデッド	魔	2	7
ENCHANTED BLADE	エンチャントッド・ブレード	魔	2	4
CONJURATION	コンジュレイション	魔	4	10
REMOVE CURSE	リムーブ・カース	魔	5	10
LIFESTEAL	ライフスティール	魔	6	12
ASTRAL GATE	アストラル・ゲート	魔	6	8
WORD OF DEATH	ワード・オブ・デス	魔	7	18
RESURRECTION	レザレクション	魔	7	20
DEATH WISH	デス・ウィッシュ	魔	7	20

呪文		領域	レベル	コスト
STAMINA	スタミナ	水	1	2
TERROR	テラー	水	1	3
WEAKEN	ウイークン	水	2	4
SLOW	スロー	水	2	4
HASTE	ヘイスト	水	3	5
CURE PARALYSIS	キュア・パラリシス	水	3	6
PARALYZE	パラライズ	水	4	5
SILENCE	サイレンス	気	3	4
KNOCK - KNOCK	ノック・ノック	地	2	6
BLADES	ブレード	地	3	6
ARMORMELT	アーマーメルト	地	4	8
MENTAL ATTACK	メンタル・アタック	心	1	3
SLEEP	スリープ	心	1	3
BLESS	ブレス	心	1	4
CHARM	チャーム	心	1	5
CURE LESSER CND	キュア・レッサー・コンディション	心	2	4
DIVINE TRAP	ディバイン・トラップ	心	2	4
DETECT SECRET	ディテクト・シークレット	心	2	5
IDENTIFY	アイデンティファイ	心	2	8
HOLD MONSTERS	ホールド・モンスターズ	心	3	6
MINDREAD	マインドリード	心	3	8
SANE MIND	セイン・マインド	心	3	10
PSIONIC BLAST	サイオニック・ブラスト	心	4	8
ILLUSION	イリュージョン	心	4	10
WIZARD'S EYE	ウィザーズ・アイ	心	4	10
DEATH	デス	心	5	10
LOCATE OBJECT	ロケイト・オブジェクト	心	6	8
MIND FLAY	マインド・フレイ	心	7	18
HEAL WOUNDS	ヒール・ウーンズ	魔	1	4
BLINK	ブリンク	魔	3	7
LIFESTEAL	ライフスティール	魔	6	12
RESURRECTION	レザレクション	魔	7	20


「ベイン・オブ・ザ・ゴズミック・フォーゼ」では、キャラクターは14の種族のうち1つを選択できます。一旦種族を選択したら、変更はできませんので注意してください。


キャラクターの種族は、もっぱらどの職種になれるかに関係してきます。さらに、種族にはそれぞれ特徴があり、ある種の抵抗力を持つ場合もあります。以下、種族に関する説明を行ないます。


	人間 HUMAN	
	STR 9 INT 8 PIE 8 VIT 9 DEX 9 SPD 8 PER 8 KAR 0	人間はウィザードリィの中では基準となる種族です。能力値はすべて平均的で、特に長所も短所もありません。どの職種でも無難にこなします。
抵抗力 生まれつき特殊な抵抗力は持っていませんが、特別な弱点もありません。		

	エルフ ELF	
	STR 7 INT 10 PIE 10 VIT 7 DEX 9 SPD 9 PER 8 KAR 0	エルフはとがった耳と微笑みを持った最も知的な生物です。知的分野を追究することに長け、すでに覚えたことだけでなく、学ぶことにも優れています。この知性を武器にして、エルフは魔法の使い手として秀でています。また動きも素早く、平均以上のスピードを持っています。
抵抗力 エルフは知性が高いため、催眠などの呪文に対して抵抗力を持ちます。		

	ドワーフ DWARF	
	STR 11 INT 6 PIE 10 VIT 12 DEX 7 SPD 7 PER 7 KAR 0	長いこと森の中や洞窟の住人であったドワーフは、冒険の民でもあります。小柄ですが体力は極めて強靱です。その体と強い生命力から、戦闘に関連する職種が向いているでしょう。また信心深いため、聖職者にも向いています。
抵抗力 強靱な体は毒に対して抵抗力を持ち、遺伝的に魔法の呪文に対して抵抗力を持ちます。		

ノーム GNOME	
	STR 10
	INT 7
	PIE 13
	VIT 10
	DEX 8
	SPD 6
	PER 6
	KAR 0
<p>この世界の地下深く、ノームの一群が住んでいます。ノームは頑強で強靱で機敏な種族です。その小柄な体格に、敵は容易にだまされてしまうでしょう。ノームは極めて信心深い種族で、学ぶこと（特に呪文）に対する熱情は他のいかなる種族よりも強いでしょう。</p>	
<p>抵抗力 信心深さのゆえに魔法の呪文に対して抵抗力を持っています。</p>	

ホビット HOBBIT	
	STR 8
	INT 7
	PIE 6
	VIT 9
	DEX 10
	SPD 7
	PER 13
	KAR 0
<p>この世界でもかなり小柄な部類に入る種族です。器用で、緊迫した状況の中でも体（特に指先）を素早く動かすことに慣れています。また会話が巧みで親しみやすく、友好的なことでも知られています。その雄弁なる舌先と機敏な指先で、品々や情報を手に入れるものも多いといわれています。</p>	
<p>抵抗力 理由は不明ですが、おそらくその楽天的性格のためか、魔法の呪文に対して抵抗力を持ちます。</p>	

フェアリー FAERIE	
	STR 5
	INT 11
	PIE 6
	VIT 6
	DEX 10
	SPD 14
	PER 12
	KAR 0
<p>最も小さく、また最も機敏な種族です。フェアリーはデリケートで美しい種族です。その小ささと機敏さのため、生まれつきアーマークラスが低くなっています（見えないものは攻撃できないのです）。知的で友好的なため、戦闘には向きません。魔法の使い手、盗賊に向いています。</p>	
<p>抵抗力 自然界との長い友好関係のため、魔法の呪文に対して抵抗力を持ちます。</p>	

リザードマン LIZARDMAN	
	STR 12
	INT 5
	PIE 5
	VIT 14
	DEX 8
	SPD 10
	PER 3
	KAR 0
<p>リザードマンはは虫類的な種族です。その由来は知られていません。直立して歩き、話すのは人間同様ですが、知性はそれほど高くなく、容姿もそれほどよくはありません（どちらかといえば避けられるタイプです）。その特徴は、闘うこと、そして勝つことです。強く、素早く、たくましく、常に相手を“殺す”ことのみを考え続けています。潜在的に完璧な闘士の素質を持っています。</p>	
<p>抵抗力 知性があまり高くないため、心の領域の呪文の影響を受けにくくなっています。また皮膚は酸に対する抵抗力があります。</p>	

ドラゴン DRACON



STR 10
INT 7
PIE 6
VIT 12
DEX 10
SPD 8
PER 6
KAR 0

人間とドラゴンの混血が、この素晴らしき種族を生み出しました。通常は孤独で過ごしますが、時には他の者とグループを組んで旅に出ることもあります。強く、器用で、偉大なるレンジャー、盗賊、戦士となりうる素質を持っています。また、敵に酸のプレスを吐きかける能力も持っています。

抵抗力

自らも酸を持っているため、酸には抵抗力があります。また遺伝的に、心の領域の呪文にも抵抗力があります。

フェルプール FELPURR



STR 7
INT 10
PIE 7
VIT 7
DEX 10
SPD 12
PER 10
KAR 0

その遠い祖先である猫に似て、フェルプールは素早く、知的で、魅力があります。後ろ足で歩き、体中は毛皮で被われています。フェルプールは知性が高く、器用です。体力よりもそのしなやかな体と動きで進化の闘いを勝ち抜いた種族です。他の種族には不可能な華麗な運動神経を誇ります。

抵抗力

猫のように機敏で柔軟な運動神経を持っているため、飛び道具や飛来する呪文を避ける能力に長けています。

ラウルフ RAWULF



STR 8
INT 6
PIE 12
VIT 10
DEX 8
SPD 8
PER 10
KAR 0

ラウルフは献身的な種族です。二足歩行の、犬の血を引く種族で、その先祖の従順な性格と、厚い毛皮と、速度、体力、器用さを受け継いでいます。信心深い種族でもあり、聖職者としても優れた素質を持っています。

抵抗力

厚い毛皮のため寒さに抵抗力があります。

ムーク MOOK



STR 10
INT 10
PIE 6
VIT 10
DEX 7
SPD 7
PER 9
KAR 0


ムークは極めて魔的な種族で、その由来はまったく知られていません。この世界の神話学に長けたものの中には、その発祥を宇宙人と考える者すらいます。極めて知性が高く、体力もあり、遭遇したものを魅惑する外見を持っています。


抵抗力

魔的なその由来ゆえに、魔法の呪文に抵抗力があります。また、毛皮があるため寒さにも抵抗力があります。

キャラクターの種族を選んだら、次に職種を定めます。「ベイン・オブ・ザ・コスミック・フォージ」には14の職種があり、それぞれ異なる能力とスキルを持っています。表にはそれぞれの職種が基本的に有しているスキルが示されています。スキルポーンを割り振る際、このスキルにポイントを加えることができます。最初からポイントを持っているスキルは斜体で示されています。

キャラクターを作る際には、そのキャラクターがどういったアイテムを使えるかも考慮しなければなりません。ほとんどの武器を使えるのは、戦士 (FIGHTER)、ヴァルキリー (VALKYRIE)、ロード (LORD) です。この職種は、ほとんどの武器と、チェインメイルやプレートメイルを含む防具を使用できます。他の職種は、たいていより軽量の防具しか利用できず、使える武器にも制限があります。侍 (SAMURAI) や忍者 (NINJA) など、特別の鎧や武器がある職種もあります。

	戦士 FIGHTER
	STR 12
呪文書 なし	ファンタジーRPGの中では最も一般的な闘う者の職種です。ヒットポイントが高く、闘う者の役割を喜んで受け入れます。武器に関連する幅広いスキルを持ち、その技術を行く手に立ちふさがるモンスターを排除するために用います。戦闘に関連するスキルに磨きをかけることに全力を傾けます。
スキル	
武器関連	ワンド&ダガー (WAND&DAGGER) <i>ソード (SWORD)</i> <i>アックス (AXE)</i> メイス&フレイル (MACE&FLAIL) <i>ポール&スタッフ (POLE&STAFF)</i> 投げる (THROW) <i>弓 (BOW)</i> <i>楯 (SHIELD)</i>
運動関連	スカウト (SCOUT)
学術関連	工芸学 (ARTIFACTS) <i>神話学 (MYTHOLOGY)</i> <i>書術 (SCRIBE)</i>

	魔法使い MAGE
	INT 12
呪文書 魔法使い	魔法使いの呪文を創造した者たちは、今日でもその道を究め続けています。研究対象を魔法使いの呪文のみに絞っているため、その修得速度は迅速です。ヒットポイントは低く、使える防具、武器も制約されますが、その魔法の技はパーティーに欠かせません。
スキル	
武器関連	ワンド&ダガー (WAND&DAGGER) <i>ポール&スタッフ (POLE&STAFF)</i> <i>投げる (THROW)</i> <i>スリング (SLING)</i> <i>弓 (BOW)</i>
運動関連	スカウト (SCOUT) <i>発声術 (ORATORY)</i>
学術関連	工芸学 (ARTIFACTS) <i>神話学 (MYTHOLOGY)</i> <i>書術 (SCRIBE)</i> <i>魔術 (THAUMATURGY)</i>

	僧侶 PRIEST
	PIE 12 PER 8
呪文書 僧侶	治癒の力を持つことで知られます。ダンジョンで数日以上生き延びようと思うなら、僧侶を必ず伴わねばなりません。僧侶は僧侶の呪文を究めることに身を捧げています。当然他の職種より僧侶の呪文を素早く修得できます。ヒットポイントはかなり高く、清廉な武器と軽目の防具を使うことができます。
スキル	
武器関連	メイス&フレイル (MACE&FLAIL) <i>ポール&スタッフ (POLE&STAFF)</i> <i>スリング (SLING)</i> <i>楯 (SHIELD)</i>
運動関連	スカウト (SCOUT) <i>発声術 (ORATORY)</i>
学術関連	工芸学 (ARTIFACTS) <i>神話学 (MYTHOLOGY)</i> <i>書術 (SCRIBE)</i> <i>神学 (THEOLOGY)</i>

	盗賊 THIEF	
	DEX 12 SPD 8	もしその衝動を抑えることができているなら、盗賊は完璧な経歴を誇れることでしょう。盗賊は、宝箱に仕掛けられ、パーティーと財宝の間に立ちふさがるわなを欺くことができます。また、鍵のかかった扉を開けるスキルや他人からなにかを盗みとるスキルにも長けています。戦闘中は隠れることもでき、うまく身を隠せれば敵に倍のダメージを与える奇襲をかけることもできます。
呪文書 なし		
スキル		
武器関連	ワンド&ダガー (WAND&DAGGER) スWORD (SWORD) アックス (AXE) メイス&フレイル (MACE&FLAIL) ポール&スタッフ (POLE&STAFF) 投げる (THROW) スリング (SLING) 弓 (BOW) 楯 (SHIELD)	
運動関連	スカウト (SCOUT) 発声術 (ORATORY) 早業 (LEGERDEMAIN) 指先技 (SKULDYGGERY) 忍術 (NINJUTSU)	
学術関連	工芸学 (ARTIFACTS) 神話学 (MYTHOLOGY) 書術 (SCRIBE)	

	レンジャー RANGER	
	STR 10 INT 8 PIE 8 VIT 11 DEX 10 SPD 8 PER 8	自然を愛する職種です。スカウトのスキルに長け、秘密の通路や仕掛のある壁、わななどをみつける能力があります。この職種の伝説的人物ロビン・フッドのように弓を使うのが得意です。3レベルあたりから徐々に錬金術師の呪文を修得し始めます。ヒットポイントはかなり高目です。
呪文書 錬金術師		
スキル		
武器関連	ワンド&ダガー (WAND&DAGGER) スWORD (SWORD) アックス (AXE) メイス&フレイル (MACE&FLAIL) ポール&スタッフ (POLE&STAFF) 投げる (THROW) スリング (SLING) 弓 (BOW) 楯 (SHIELD)	
運動関連	スカウト (SCOUT)	
学術関連	工芸学 (ARTIFACTS) 神話学 (MYTHOLOGY) 書術 (SCRIBE) 錬金術 (ALCHEMY)	

	錬金術師 ALCHEMIST	
	INT 13 DEX 13	呪文の職人とでもいうべき職種で、錬金術師は宇宙の法則をねじ曲げることに力を注いでいます。呪文を使うものではありませんが、伝統的にポーションを調合し、呪文を分類するものと見られがちです。その高い知性を用いて、自らの分野の呪文を究めることに努めています。このため、錬金術師の呪文を他のどの職種よりも迅速に修得できます。またその呪文の特殊性から、発声術のスキルを必要としません。当然、サイレンスの呪文の影響も受けません。
呪文書 錬金術師		
スキル		
武器関連	ワンド&ダガー (WAND&DAGGER) メイス&フレイル (MACE&FLAIL) ポール&スタッフ (POLE&STAFF) 投げる (THROW)	
運動関連	スカウト (SCOUT)	
学術関連	工芸学 (ARTIFACTS) 神話学 (MYTHOLOGY) 書術 (SCRIBE) 錬金術 (ALCHEMY)	

	バード BARD	
	INT 10 DEX 12 SPD 8 PER 12	バードは、自らの歌唱力、エンタテイナーとしての才能、話術を駆使する、銀の舌を持つ冒険者です。その音楽的素養から、ダンジョンの中でみつかる楽器を演奏して、その魔法の力を発揮させることができます。3レベルになるあたりから魔法使いの呪文を修得することができます。また、盗賊としての技量も多少持ち、アイテムを盗むこともできます。
呪文書 魔法使い		
スキル		
武器関連	ワンド&ダガー (WAND&DAGGER) スWORD (SWORD) アックス (AXE) メイス&フレイル (MACE&FLAIL) ポール&スタッフ (POLE&STAFF) 投げる (THROW) スリング (SLING) 弓 (BOW) 楯 (SHIELD)	
運動関連	スカウト (SCOUT) 音楽 (MUSIC) 発声術 (ORATORY) 早業 (LEGERDEMAIN) 指先技 (SKULDYGGERY)	
学術関連	工芸学 (ARTIFACTS) 神話学 (MYTHOLOGY) 書術 (SCRIBE) 魔術 (THAUMATURGY)	

超能力者 PSIONIC



STR 10
INT 14
VIT 14
PER 10

精神の働きを究めることを旨とする超能力者は、心の領域の呪文に関しては他の追従を許しません。相手の心を動かし、考えを読み、混乱させる呪文に長けています。透視者であり予言者であり、精神と魔法の力をすべてその技に注いでいます。このため、心の呪文に関しては他のどの職種よりも豊富で迅速に修得できます。

呪文書

超能力者

スキル

武器関連 ワンド&ダガー (WAND&DAGGER) メイス&フレイル (MACE&FLAIL)
ポール&スタッフ (POLE&STAFF) 投げる (THROW) スリング (SLING)
運動関連 スカウト (SCOUT) 発声術 (ORATORY)
学術関連 工芸学 (ARTIFACTS) 神話学 (MYTHOLOGY) 書術 (SCRIBE) 精神学 (THEOSOPHY)

ビショップ BISHOP



INT 15
PIE 15
PER 8

古代の研究に身を捧げる、極めて知性が高く信心深い職種です。魔法使いと僧侶の両方の知識を持ち、この両者の呪文書を修得することができます。とはいえ、学習の時間は限られているので、魔法使いや僧侶自身よりは呪文の修得速度は遅くなります。

呪文書

聖職者 魔法使い

スキル

武器関連 メイス&フレイル (MACE&FLAIL) ポール&スタッフ (POLE&STAFF)
スリング (SLING) 楯 (SHIELD)
運動関連 スカウト (SCOUT) 発声術 (ORATORY)
学術関連 工芸学 (ARTIFACTS) 神話学 (MYTHOLOGY) 書術 (SCRIBE)
神学 (THEOLOGY) 魔術 (THAUMATURGY)

ヴァルキリー VALKYRIE



STR 10
PIE 11
VIT 11
DEX 10
SPD 11
PER 8

女性のみが選べる職種です。ヴァルキリーは槍を持たせたら一番の闘士です。武器に関する正確な知識が豊富で、偉大なる闘う魂を持っています。体力も強く、そのソードを振るう速度は誰からも一目おかれています。3レベルあたりから僧侶の呪文も修得し始めます。とはいえ、僧侶そのもののほど修得の速度は早くありません。

呪文書

僧侶

スキル

武器関連 ワンド&ダガー (WAND&DAGGER) スノード (SWORD) アックス (AXE)
メイス&フレイル (MACE&FLAIL) ポール&スタッフ (POLE&STAFF) 投げる (THROW)
スリング (SLING) 弓 (BOW) 楯 (SHIELD)
運動関連 スカウト (SCOUT) 発声術 (ORATORY)
学術関連 工芸学 (ARTIFACTS) 神話学 (MYTHOLOGY) 書術 (SCRIBE) 神学 (THEOLOGY)

ロード LORD



STR 12
INT 9
PIE 12
VIT 12
DEX 9
SPD 9
PER 14


この世界の中の真の騎士は、偉大な戦士であり信心深い魔法の使い手でもあります。そのスキルは主に武器に関するものですが、3レベルのあたりからは僧侶の呪文を修得できるようにもなり、パーティーの新たな癒し手として活躍を始めます。敵にダメージを与え、同時に味方のダメージを癒す職種として、ロードは非常に貴重です。

呪文書


僧侶

スキル

武器関連 ワンド&ダガー (WAND&DAGGER) スノード (SWORD) アックス (AXE)
メイス&フレイル (MACE&FLAIL) ポール&スタッフ (POLE&STAFF)
投げる (THROW) スリング (SLING) 弓 (BOW) 楯 (THIELD)
運動関連 スカウト (SCOUT) 発声術 (ORATORY)
学術関連 工芸学 (ARTIFACTS) 神話学 (MYTHOLOGY) 書術 (SCRIBE) 神学 (THEOLOGY)

	侍 SAMURAI	
	<p>STR 12 INT 11</p> <p>VIT 9 DEX 12 SPD 14 PER 8</p>	<p>真の剣士です。剣の道を探めることに生涯を捧げています。稲妻のような素早さと正確さで剣を振るい、いかなる状況でも活路を切り開きます。敵の急所を一撃でしとめるスキルを有し、3レベルあたりからは魔法使いの呪文も修得できるようになります。</p>
呪文書		
魔法使い		
スキル		
武器関連	ワンド&ダガー (WAND&DAGGER) スオード (SWORD) アックス (AXE) メイス&フレイル (MACE&FLAIL) ポール&スタッフ (POLE&STAFF) 投げる (THROW) スリング (SLING) 弓 (BOW) 楯 (SHIELD)	
運動関連	スカウト (SCOUT) 発声術 (ORATORY)	
学術関連	工芸学 (ARTIFACTS) 神話学 (MYTHOLOGY) 書術 (SCRIBE) 魔術 (THAUMATURGY) キリジュツ (KIRIJUTSU)	

	修道僧 MONK	
	<p>STR 13 INT 8 PIE 13</p> <p>DEX 10 SPD 13 PER 8</p>	<p>心身の鍛錬の修行を行なう者です。手と足を用いて闘う優れた戦士で、そのスキルで自らを守ることに長けています。精神の働きに関しても知識があり、3レベルあたりからは超能力者の呪文を取得できるようになります。また肉体に関する知識もあるため、敵に致命傷を与えることにも秀でています。</p>
呪文書		
超能力者		
スキル		
武器関連	ワンド&ダガー (WAND&DAGGER) メイス&フレイル (MACE&FLAIL) ポール&スタッフ (POLE&STAFF) 投げる (THROW) スリング (SLING) 弓 (BOW) 楯 (SHIELD) 手と足 (HAND&FEET)	
運動関連	スカウト (SCOUT) 発声術 (ORATORY)	
学術関連	工芸学 (ARTIFACTS) 神話学 (MYTHOLOGY) 書術 (SCRIBE) 精神 (THEOSOPHY) キリジュツ (KIRIJUTSU)	

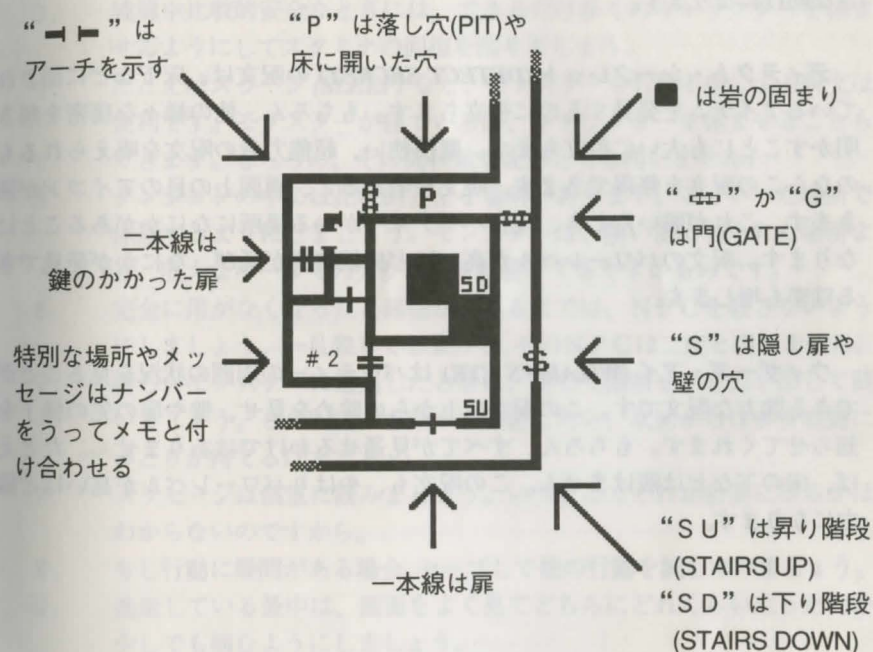
	忍者 NINJA	
	<p>STR 12 INT 10 PIE 10 VIT 12 DEX 12 SPD 12</p>	<p>究極の暗殺者です。殺戮者としての素養とスキルは他の追従を許しません。自らの手と足を用いて闘い、立ち向かった哀れな敵に一撃で破滅をもたらします。盗賊のスキルをいくらか持っているため、戦闘中に隠れることができます。成功すれば、そこから必殺の奇襲をかけることもできます。レベルがかなり上がった時点で錬金術師の呪文を修得できるようになります。</p>
呪文書		
錬金術師		
スキル		
武器関連	ワンド&ダガー (WAND&DAGGER) スオード (SWORD) アックス (AXE) メイス&フレイル (MACE&FLAIL) ポール&スタッフ (POLE&STAFF) 投げる (THROW) スリング (SLING) 弓 (BOW) 楯 (SHIELD) 手と足 (HAND&FEET)	
運動関連	スカウト (SCOUT) 早業 (LEGERDEMAIN) 指先技 (SKULDUGGERY) 忍術 (NINJUTSU)	
学術関連	工芸学 (ARTIFACTS) 神話学 (MYTHOLOGY) 書術 (SCRIBE) 錬金術 (ALCHEMY) キリジュツ (KIRIJUTSU)	

マッピングは重要で楽しめる作業です。地図を作ることは必ずしも必要というわけではありませんが、特定の場所から戻ったり、NPCなどがある場所を覚えておくためには有益でしょう。時には、地図を見ていてまだ訪れていない場所を発見することもあります。もちろん、道に迷ったときには最大の助けとなります。

マッピングは決して難しくありません。ちょっと辛抱強ければよいのです。グラフ用紙を用いて進行状況を記録して行くだけです。とはいえ、ちょっとした仕掛には気を付けなければいけません。

地図は基本的に四角のマスの描かれます。北を見て見えるものを描き、続いて東を見て（まだそのマス目から動いてはいけませんよ！）見えるものを描きます。南と西も同じようにして、始めて次の一步を踏み出すことになります。扉、暗い部分、階段がある場合など、その先へ行く場合には気を付けてください。戻れなくなることもあるのです。そういった場所へ進んだ場合、まず元の位置に戻れるかどうかを確認してください。

以下、マッピングの例を示します。ウィザードリィのたいていの事例はここに描かれています。もちろん、これ以外にも数多くの驚くべき仕掛がありますが、この例を参考にして独自の表記法を開発して行ってください。



マッピングに役立つこと

ウィザードリィには、冒険の手助けになることがいくつか用意されています。まずディレクション (**DIRECTION**) の呪文。これを唱えると、画面上のコンパスに現在パーティーが向いている方向が示されます。魔法使いの呪文を使えるキャラクターを育てて、この呪文を修得させましょう。道に迷ったときなどに大きな助けになります。

ディテクト・シークレット (**DETECT SECRET**) の呪文は、床下などに隠されているアイテムを発見するのに役立ちます。もちろん、他の様々な秘密を解き明かすことにも大いに役立ちます。魔法使い、超能力者の呪文を唱えられるものならこの呪文を修得できます。呪文を唱えると、画面上の目のアイコンが開きます。これが瞬いたとき、現在パーティーがいる場所になにかがあることとなります。呪文のパワーレベルが高いほど持続時間が延び、なにかが発見できる確率も増します。

ウィザーズ・アイ (**WIZARD'S EYE**) はパーティーの周囲の状況を見ることが出来る強力な呪文です。この呪文は上からの眺めを見せ、壁や扉の先の様子を知らせてくれます。もちろん、すべてが見通せるわけではありません。たとえば、床の下などは覗けません。この呪文も、やはりパワーレベルが高いほど強力になります。

1. メモを付けるのは、言ってみれば保険をかけるようなものです。なにか見落としはないか、必要な情報はなにかなど、よいメモがあればすぐに確認できます。
2. 魔法を使える者がスキルボーナスを貰ったときには、学術関連スキルの当該呪文に関連するスキルを上げるようにしましょう。新しい呪文を早く修得できます。
3. 戦闘中比較的安全なときには、できるだけ多くのキャラクターを休ませるようにしてスタミナの回復を図りましょう。
4. たとえばスリープ (**SLEEP**) など、モンスターを行動不能にする呪文は便利です。モンスターが寝ている間、キャラクターを休ませることもできます。もちろん、その間に敵を攻撃しても構いません。
5. ダンジョンの中には比較的安全な場所があります。こういった場所で休息するようにしましょう。モンスターは、狭い閉め切られた場所より、広大なホールの方が攻撃を仕掛けてきやすいものです。
6. 完全に用がなくなったと確信が持てるまでは、NPCを殺さないようにしましょう。一旦殺してしまうと、そのNPCは二度と現れません。
7. 新しいモンスターに遭遇したときは、決して油断せず全力を出して闘いましょう。どの呪文が有効かを確認したら、次回からは多少戦闘にゆとりが持てるはずです。
8. メッセージは慎重に読みましょう。いつどこでそれが必要になるかはわからないのですから。
9. もし行動に疑問がある場合、セーブして他の行動を試してみましょう。
10. 逃走している最中は、画面をよく見てどちらにどれくらい走ったのか少しでも掴むようにしましょう。
11. 複数グループの敵と遭遇した場合、まず1モンスターのグループを葬り去ることに全力を尽くしましょう。こうして、多くの呪文を持つ強い敵をパーティーの戦士の射程内にとどめて闘うのです。ただし、時にはこの逆の戦法が有効なこともあります。

—あ行—

開ける (鍵のかかった扉) Open (locked doors)-----	47
開ける (宝箱) Open (treasure chests)-----	51
与える (NPCへ) Give (to NPC)-----	71
新しいゲームを開始する Start New Game-----	6, 37
アックス Axe-----	20
(金を)集める Pool Gold-----	72
アドベンチャー Adventuring,stages of-----	36
アーマークラス (AC) Armor Class (AC)-----	27
アーマープレート Armorplate-----	39
移動 (戦闘中) Move (in combat)-----	60
移動、進行 Movement,Move-----	41
移動、方向転換 Movement,Turn-----	41
インターフェイス User Interface-----	4
インテリジェンス=知力 Intelligence(INT)-----	12
ヴァイタリティー=生命力 Vitality(VIT)-----	13
ヴァルキリー Valkyrie-----	114
ウィザード・アイ (マッピングの呪文) Wizard's Eye,spell (mapping)-----	120
受け Parry-----	58
撃つ (攻撃のモード) Shoot (fighting mode)-----	55
売る (NPCにアイテムを) Sell (items to NPC)-----	71
運動関連 (スキル) Physical Skills-----	21
エルフ Elf-----	105
エンチャントッド・ブレード Enchanted Blade-----	39
音楽 Music-----	21

—か行—

階級 Rank(RNK)-----	24
買う (NPCからアイテムを) Buy (items from NPC)-----	70, 71
鍵のかかった扉 Locked Doors-----	47
鍵を外す Pick (a lock)-----	48
学術関連 (スキル) Academia Skills-----	22
隠れる (戦闘中) Hide (in combat)-----	61
過重量ペナルティ Encumbrance Penalty-----	28
ガード (受け) Guard,Parry-----	58
金、集める Gold,Pooling-----	72
体のアーマークラス Armor Class.Body-----	28
カルマ=業 Karma(KAR)-----	13
カルマを決める Karma,Rolling-----	19
かわす、受け Dodge Parry-----	58

貫通 (戦闘中) To Penetrate (in combat)-----	54
奇襲 Surprise Attacks-----	67
気の呪文 Air Spells-----	82, 85
キャラクターの名前変更 Change Name-----	33
キャラクターの職種変更 Change Profession-----	33
キャラクターメニュー Character Menu-----	7
キャラクターの職種 Character,Profession-----	16, 110
キャラクターを作る Character Creating a-----	10
キャラクターに名前を付ける Character,Naming a-----	14
キャラクターのアイコン表示 Characters,Screen Icon-----	40
キャラクターの削除 Delete PC-----	35
キャラクターの種族 Race,Character-----	104
キャラクターの職種 Professions,Character-----	110
休息 Rest-----	45
休息、受け (戦闘中) Rest,Parry (in combat)-----	58
恐慌 Afraid-----	63
キリジツ Kirijutsu-----	22, 55
組み合わせ Merge-----	31
経験値 (EXP) Experience Points (EXP)-----	25, 68
ゲーム終了 Quit-----	9
ゲームの設定 Game Configuration-----	46
ゲームをセーブしてから終了 Save Game & Quit-----	46
ゲームをセーブしてそこから再開 Save Game & Resume-----	46
ゲームをセーブしないで終了 Quit Game - No Save-----	46
ゲームをセーブするディスクのドライブ Save Game Drive-----	9
蹴る (攻撃のモード) Kick (Fighting mode)-----	55
効果音 Sound-----	7
工芸学 Artifacts-----	22
攻撃 (戦闘中) Fight (in combat)-----	54
攻撃のモード Fighting Mode (in combat)-----	54
攻撃のモードの表 Fighting Modes Chart-----	55
心の呪文 Mental Spells-----	89, 94
コスト (呪文) Cost,spell-----	75

—さ行—

最初から Cancel-----	62
探す Search-----	42
侍 Samurai-----	116
シナリオのディスクがあるドライブ Scenario Drive-----	9
死亡 Dead-----	64

修道僧 Monk	116
重量 Carrying Capacity	26, 67
種族/職種の表 Race/Profession Chart	16
種族を選ぶ Characters,Race	15, 104
呪文 spell	31, 43
呪文 (NPCに唱える) Spell (casting on NPC)	72
呪文 (戦闘中に唱える) Spell,casting a (in combat)	59
呪文 (宝箱) Spell (treasure chests)	51
呪文書 Spellbooks	74
呪文のウィンドウ Magical Windows	39
呪文のレベル Spell Levels	74
呪文を選ぶ Magical Spells,Choosing	23
呪文を唱える Casting a Spell,How to	77
使用 Use	32, 43
使用 (NPCにアイテムを) Use (item on NPC)	72
使用 (戦闘中にアイテムを) Use (item in combat)	60
召喚呪文 Summoning Spells	76
肖像 Portrait	19, 33
状態 Conditions	63
所持金 (GP) Gold Pieces(GP)	25
書術 Scribe	22
調べる (宝箱) Inspect (treasure chests)	49
神学 Theology	22, 77
神話学 Mythology	22
睡眠 Asleep	63
ソード Sword	20
スカウト Scout	21
スキル (運動関連) Skills,Physical	21
スキル (学術関連) Skills,Academia	22
スキル (武器関連) Skills,Weaponry	20
スキル (を見る) Skills,Reviewing	34
スキル (技能) を選ぶ Skills,Selecting	19
スキルボーナス Bonus Skill Points	19
スキルボーナスの配分 Skill Points,Distributing	23
スタミナ Stamina	17
捨てる Drop (an item)	31
ストレンクス=体力 Strength(STR)	12
スピード=速さ Speed(SPD)	13
スピード (メッセージ表示の) Delay,Message	8
スリング Sling	20

聖職者の呪文書 Priest,Spellbook	102
精神学 theosophy	22, 77
性別を選ぶ Character,Selecting Sex	17
生命保険 life Insurance	67
石化 Stoned	65
セーブしたゲームを開始する Resume Save Game	7, 37
戦士 Fighter	110
全身アーマークラス Natural AC	27, 67
戦闘 Combat	53
戦闘 (NPCとの) Fight (NPC)	73
戦闘の注意事項と修正 Combat Notes and Modifiers	63
戦利品を分配する Divving Loot	52
装備 Equip	23, 29
装備 (戦闘中) Equip (in combat)	59
僧侶 Priest	111
僧侶の呪文書 PREIST,SPELL BOOK	102
速度 (メッセージ表示の) Delay, Message	8
その他のキャラクター関連数値 Statistics,Additional	24

— た行 —

タイトルページ表示 Show Title Page	9
宝箱 Treasure chests	49
叩く (戦闘モード) Bash (fighting mode)	55
盾 (スキル) Shield (skill)	20
盾ボーナス Shield Bonus	28
ダメージ (戦闘中) Damage in combat	55
短射程武器 (S) Short Range Weapons(S)	56
力づく (扉) Force(a door)	47
地の呪文 Earth Spells	86, 88
中射程武器 (E) Extended range weapons(E)	56
長射程武器 (L) Long Range weapons(L)	56
超能力者 Psionic	114
超能力者の呪文書 Psionic,Spellbook	103
突く (攻撃のモード) Thrust (fighting mode)	55
ディスク Disk	46
ディテクトシークレット Detect Secret	39, 42
ディテクトシークレットの呪文 (マッピング) Detect Secret,spell (mapping)	120
ディレクション (呪文) Direction(spell)	39, 120
デクスタリティー=器用さ Dexterity(DEX)	13
手と足 Hand&Feet	20, 55

逃走 (戦闘中) Run (in combat)	62
盗賊 Thief	112
毒 Poison	45, 65
ドラゴン Dracon	62, 108
取引 (NPC と) Trade (with NPC)	70
取引 (プレイヤー間) Trade,Between Players	33
ドワーフ Dwarf	105

—な行—

殴る (攻撃のモード) Punch (fighting mode)	55
投げる Throw	20
投げる (戦闘モード) Throw (fighting mode)	55
投げる武器 (T) Thrown Weapons(T)	56
名前変更 Rename PC	33
並べかえ Order (adjusting)	37, 44
入力装置 Input Device	8
人間 Human	104
忍者 Ninja	117
忍術 Ninjutsu	21, 55
忍術、戦闘中隠れる Ninjutsu,hide in combat	61
盗む (NPC から) Steal (from NPC)	73
年齢 Age	24
能力値 Statistics	12
能力値に関連するボーナス Statistical bonuses	66
ノーム Gnome	106
ノック・ノック Knock-Knock	48, 51, 86
ノンプレイヤーキャラクター Non-Player Characters	69

—は行—

バイエティ=信心 Piety(PIE)	12
吐き気 Nausea	64
パーソナリティ=魅力 Personality(PER)	13
発狂 Insanity	64
バッグ Swag	32
バッグ (戦闘中のアイテムの変更) Swag,removing item from in combat	59
発声術 Oratory	21, 76
パーティ Party	11
パーティオプション Party Options	42
パーティーにメンバーを加える Add Party Member	5
パーティの順番 Party,order of	37

バード Bard	113
話す (NPC に) Talk (to NPC)	69
早業 Legerdemain	21
パワーレベル、呪文の Power Levels,spells	75
ビショップ Bishop	115
一つ戻る Backup	62
ヒットポイント Hit Points	17
火の呪文 Fire Spells	78, 79
表示モード GMode	8
ヒント Hints	121
フェアリー Faerie	107
フェルプール Felpurr	108
負荷 (戦闘中) Encumbrance (in combat)	66, 67
不快感 Irritation	64
武器関連 (スキル) Weaponry Skills	20
武器の射程 Ranged Weapons	56
複数の攻撃 Multiple Attacks	57
複数の冒険行 Multiple Expeditions	7
複数の命中 Multiple Hits	57
普通 (難易度) Normal Play Mode	8
復活 Rebirths	24
プレイディスク Play Diskettes	7
ブレス (戦闘中の攻撃) Breathe (attacks in combat)	62
ブロック (受け) Block,Parry	58
分析 Assay	30
編集 Edit	33
方向転換 Turn	41
補助の武器 Secondary Weapon	29
ボーナスポイントの配分 Distributing Bonus Points	18
ホビット Hobbit	106
ポール&スタッフ Pole and Staff	20
本を読む (使用) Books,Reading(Use)	32

—ま行—

マウス Mouse,Using a	8
マジカルアーマークラス Armor Class.Magical	28
マジックスクリーン Magic Screen	39
魔術 Thaumaturgy	22
マスターオプションメニュー Master Options Menu	5
マッピング Mapping	118

魔の呪文 Magic Spells-----	95, 99
麻痺 Paralyzed-----	64
魔法使い Mage-----	111
魔法使いの呪文書 Mage,Spellbook-----	101
魔法に関連する修正 Magical Modifiers-----	65
魔法の呪文 Magical Spells-----	74
魔法の領域 Realms,Magical spells-----	74
水の呪文 Water Spells-----	80, 81
ムーク Mook-----	109
難しい(難易度) Expert Play Mode-----	8
ムチ打つ(攻撃のモード) Lashing (Fighting Mode)-----	55
メイス&フレイル Mace&Flail-----	20
命中(戦闘中) To Hit (in combat)-----	54, 67
メインの武器 Primary Weapon-----	29
メンバーを外す Dismiss Member-----	6
盲目 Blindness-----	64
モンスター打倒数(MKS) Monster Kill Statistics(MKS)-----	25
ーや行ー	
易しい(難易度) Novice Play Mode-----	8
指先術 Skulduggery-----	21, 49
弓 Bow-----	20
ーら行ー	
ラウルフ Rawulf-----	109
乱闘(攻撃のモード) Melee (fighting mode)-----	55
リザードマン Lizardman-----	107
レビテーション Levitation-----	39
レビュー(キャラクター) Review (a character)-----	5, 29, 34, 43
レベル(プレイ) Level of Play-----	8
レベル(LVL) Level(LVL)-----	24
錬金術 Alchemy-----	22
錬金術師 Alchemist-----	113
錬金術師の呪文書 Alchemist,Spellbook-----	100
レンジャー Ranger-----	112
ロード Lord-----	115
ーわ行ー	
わなを外す(宝箱) Disarm (treasure chests)-----	50
ワンド&ダガー Wand & Dagger-----	20

ローマ字/カナ対応表

ア	ア A	イ I	ウ U	エ E	オ O	ア XA	イ XI	ウ XU	エ XE	オ XO
カ	カ KA	キ KI	ク KU	ケ KE	コ KO	キャ KYA	キイ KYI	キュ KYU	キエ KYE	キョ KYO
サ	サ SA	シ SI	ス SU	セ SE	ソ SO	シャ SHA	シイ SYI	シュ SYU	シエ SYE	シヨ SYO
		SHI				SHA		SHU	SHE	SHO
タ	タ TA	チ TI	ツ TU	テ TE	ト TO	チャ TYA	チイ TYI	チュ TYU	チエ TYE	チヨ TYO
		CHI	TSU			CYA	CYI	CYU	CYE	CYO
						CHA		CHU	CHE	CHO
ナ	ナ NA	ニ NI	ヌ NU	ネ NE	ノ NO	ニヤ NYA	ニイ NYI	ニユ NYU	ニエ NYE	ニヨ NYO
ハ	ハ HA	ヒ HI	フ HU	ヘ HE	ホ HO	ヒヤ HYA	ヒイ HYI	ヒユ HYU	ヒエ HYE	ヒヨ HYO
						ファ FA	フィ FI	フユ FU	フェ FE	フォ FO
						ファ FYA	フィ FYI	フユ FYU	フェ FYE	フォ FYO
マ	マ MA	ミ MI	ム MU	メ ME	モ MO	ミヤ MYA	ミイ MYI	ミュ MYU	ミエ MYE	ミヨ MYO
ヤ	ヤ YA	イ YI	ユ YU	イエ YE	ヨ YO	ヤ XYA	イ XYI	ユ XYU	エ XYE	ヨ XYO
ラ	ラ RA	リ RI	ル RU	レ RE	ロ RO	リヤ RYA	リイ RYI	リュ RYU	リエ RYE	リヨ RYO
ワ	ワ WA	ウィ WI	ウ WU	ウェ WE	ヲ WO					
ン	ン NN N*									
ガ	ガ GA	ギ GI	グ GU	ゲ GE	ゴ GO	グア GWA	グイ GWI	グユ GWU	グエ GWE	グオ GWO
						ギャ GYA	ギイ GYI	ギユ GYU	ギエ GYE	ギョ GYO
ザ	ザ ZA	ジ ZI	ズ ZU	ゼ ZE	ゾ ZO	ジャ JYA	ジイ JYI	ジュ JYU	ジエ JYE	ジヨ JYO
		JI				JA	JU	JE	JO	
						JYA	JYI	JYU	JYE	JYO
ダ	ダ DA	ヂ DI	ヅ DU	デ DE	ド DO	チャ DYA	チイ DYI	チュ DYU	チエ DYE	チヨ DYO
バ	バ BA	ビ BI	ブ BU	ベ BE	ボ BO	ビヤ BYA	ビイ BYI	ビユ BYU	ビエ BYE	ビヨ BYO
パ	パ PA	ピ PI	プ PU	ペ PE	ポ PO	ピヤ PYA	ピイ PYI	ピユ PYU	ピエ PYE	ピヨ PYO

*"ン"の入力の際、"ン"の後に子音が続く場合は、Nだけでも判別します。

ローマ字変換の仕方については、機種別スターティングガイドを参照してください。
また、あなたのお使いになる機種によっては、ローマ字変換が出来ない場合もあります。

困ったときに、アスキーのウィザードリィ解説書

新しくなったウィザードリィは、難しさもまた別格です。ゲームにつまったときには、アスキーのウィザードリィ解説書をお勧めします。

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

予価 900円 '91年10月発売 アスキー出版局刊

竹内 誠著

ABE JAPON画

❖ ウィザードリィ・マニュアル・シリーズの著者、竹内誠(元ゲームアーツ)が全く新しくなったウィザードリィの解説書を執筆。これまでのウィザードリィとの違い、キャラクター、魔法、武器、防具などを詳細に解説。さらに全マップ、及びゲーム攻略のヒントも収録。まさにユーザー必携の一冊とっていいだろう。

新ウィザードリィ Bane of the Cosmic Forge オフィシャル・データ・ブック

予価 1,800円 '92年1月発売 アスキー出版局刊

サーテック・ソフトウェア著

竹内 誠監修

❖ ウィザードリィを作ったサーテック・ソフトウェアが自ら発行したガイドブックを、竹内誠が翻訳・監修した、マニア驚嘆の一冊。完全マップに日本語メッセージ・データ、アイテム及びモンスターデータなどがびっしりとつまっているのだ。日本版のユーザー向けの解説を加えた完全版で登場の予定。

❖ 以上の書籍は全国の書店にて発売の予定です。書籍のご購入についてのお問い合わせはアスキー出版局営業部あてまでお願いします。

TEL 03(3486)1977(ダイヤルイン)

ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできません。

アフターケア・サービス

製品には万全を期しておりますが、作動しない場合にはメディア(ディスク等)の破損等が考えられます。万一、ウィザードリィのプレイ中にマスターディスクを破損する等、動作しない場合はお手数ですが、

破損したマスターディスク

事務手数料2000円分の無記名の定額小為替証書(郵便局でご購入ください)

破損の状況、不良動作の症状を詳しく記入したメモ

返送先の郵便番号・住所・氏名・電話番号・使用環境(使用機種、周辺装置、使用OS等)を記入したメモ

を下記ユーザーサポート係まで、お送りください。到着後2週間程度で正常なマスターディスクと交換して御返送致します。また、購入後20日以内の製造不良については無料で交換させていただきますが、購入時のレシートを同封してください。

なお、勝手ながらこのサービスは『登録カード』を御返送くださった方のみを対象とさせていただきます。

株式会社アスキー ユーザーサポート係

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

TEL 03-3498-0299

このソフトウェアならびにマニュアルを賃貸業に使用することを禁じます。また、このソフトウェアならびにマニュアルの全部または一部を個人的使用の場合を除き、Sir-tech Software, Inc. から文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

※技術的なご質問及びお問い合わせは、株式会社アスキー ユーザーサポート係までご連絡ください。なお、ゲームの遊び方及び内容に関するヒント・ご質問には、ゲームの性格上お答えできませんので、ご了承ください。

Wizardry Bane of the Cosmic Forge

ウィザードリィ
ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ

1991年11月第1版第1刷発行

Wizardry® は Sir-tech Software, Inc. の登録商標です。

Bane of Cosmic Foeg

Copyright © 1990, 1991 by Sir-tech Software, Inc. and D.W. Bradley.

All Rights Reserved



SIR-TECH

P.O. Box 245 Ogdensburg, New York 13669
(315)393-6633

Printed in Japan