

SHVC-AW6J-JPN
スーパーファミコン®



Wizardry

BANE
OF THE
COSMIC
FORGE

ウィザードリィVI

禁断の魔筆

取扱説明書

ASCII



このたびは、『ウイザードリィ VI』をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。ご使用前にこの取り扱い説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。また、この取り扱い説明書は再発行しませんので、たいせつに保管してください。



警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長年にわたる傷害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

目次

物語	5
コントローラーの操作方法	6
冒険の始め方と終わり方	7
スタート画面	7
新しい冒険を始める	8
中断した冒険を再開する	9
冒険を終わる	9
ゲームの設定を変える	10
ターボファイルを使う	11
キャラクターを作る	12
名前を付ける	12
種族を選ぶ	12
性別を選ぶ	12
職業を選ぶ	12
残ったボーナスポイントを振り分ける	14
カルマを決める	14
顔を選ぶ	14
スキルポイントを振り分ける	15
呪文を覚える	15
キャラクターを登録する	15
キャラクターを見る	18
アイテムを見る	20
職業を変える	22
顔を描く	23
冒険を始める	24
移動時のメニュー	25
探す	26
かきのかかったドア	26
宝箱	27
パーティーの順番	28
休む	28
戦闘	29

敵の名前と数	29
戦闘の進め方	29
武器のモード	30
武器の射程	30
守る	31
荷物の重さ	31
隠れる	31
逃げる	31
キャラクターの状態	32
NPC(ノン・プレイヤー・キャラクター)	33
呪文	34
呪文を唱える	34
呪文の領域	34
呪文書	34
呪文のレベル	34
パワーレベル(PL)	35
コスト	35
影響と効果	35
発声術	35
召喚呪文	35
火の呪文	36
水の呪文	37
気の呪文	39
地の呪文	41
心の呪文	43
魔の呪文	46
魔法使いの呪文書	49
僧侶の呪文書	50
アルケミストの呪文書	51
サイオニックの呪文書	52
付録A: キャラクターの種族	53
付録B: キャラクターの職業	57

物語

The Cosmic Forge (コズミック・フォージ)《名》[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起きるとい魔法の力を持つ。

“この世には知らねばならぬことがある”

「百と二十年ほど昔のこと、この城には、もともと邪悪な王と妃が住んでいた。彼ら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。奇怪な儀式のうわさがそこで聞かれ、王が神秘の杖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、共に手をたずさえ、彼ら以外の邪悪なるものたちを一つ一つ減ぼす魔法の戦いをくりひろげた。」

「彼らがコズミック・フォージの存在を知ったのは、こうした戦いの最中であった。」

「異教の神を魔法の力で打ち破った彼らは、その最後の命ごいの言葉に聞き入った。それは魔法のペンとその力、筆先によってことばがつむぎ出されると、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、摩訶不思議な代物のありかを聞き出すことは忘れなかった。彼らはこのペンを盗み出し、だれ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、ペンを盗み出すと間もなく、二人はお互いの力をねたみ始めた。もはや彼らは、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、最後の闘いがくりひろげられた。」

「それが知られていることのすべてである。城はそれ以来、住む者もなく、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……」

コントローラーの操作方法

メニューや、キャラクターの強さや装備が表示されているとき

+	カーソルを動かします。
A	コマンドを決定します。
B	コマンドを取り消します。
L,R	表示するキャラクターを変更します。

ダンジョンを移動しているとき

◇の上	前に進みます。
◇の左	左を向きます。
◇の右	右を向きます。
◇の下	後退する、または振り向く(変更可能)。
A	前に進みます。ドアを開けます。
B	メニューを表示します。
X	キャラクターの強さや装備を見る(変更可能)。
Y	マップを表示する(変更可能)。
START	セーブする(変更可能)。
SELECT	休息を取る(変更可能)。
L	向きを変えずに、左に移動する(変更可能)。
R	向きを変えずに、右に移動する(変更可能)。



「せってい」－「コントローラー」コマンドで、ボタンの設定を変更できます。

冒険の始め方と終わり方

カセットをスーパーファミコン本体に挿し込み、電源をONしてください。タイトルとデモが表示されます。このときに、A、B、X、Y または START のいずれかのボタンを押すと、スタート画面が表示されます。



スタート画面

画面の中央には、これから冒険者たちが入っていく、古いお城の玄関が表示されています。その下には次のようなコマンドが表示されます。まだ冒険を始めていないときには、「あたらしいほうけんをはじめる」しか選べません。



ほうけんをさいかいする	以前にセーブして中断した冒険を再開します。
あたらしいほうけんをはじめる	キャラクターを作り、パーティーを組んで、新しい冒険を始めます。空いている冒険の記録がないと始められません。3つとも使っているときは、まずどれかの記録を消してください。
ほうけんのきろくをうつす	セーブされた冒険の記録を、空いているところへコピーします。
ほうけんのきろくをけす	セーブされた冒険の記録を消し、新しい冒険を始められるようになります。

新しい冒険を始める

冒険の記録を選ぶ

「あたらしいほうけんを はじめの」を選んだら、どの冒険の記録を使うかを選びます。冒険の記録は、A、B、Cの3つあります。すでに使われている記録は選べません。



パーティーを選ぶ

あらかじめ用意されたパーティーが3組あります。このパーティーを使って冒険することも、自分で6人のキャラクターを作って冒険することもできます。また、あらかじめ用意されたパーティーの中の何人かを消して、自分で作ったキャラクターを加えることもできます。

キャラクターを作る

次に、キャラクター作成メニューが表示されます。キャラクターは6人まで作ることができます。キャラクターは14の種族、11の職業から選ぶことができます。キャラクターについての詳しいことは、後の「キャラクターの作り方」で説明します。

キャラクターをつくる	種族や性別、職業などを選んでキャラクターを作ります。
キャラクターをみる	キャラクターの強さをチェックします。名前や顔も変更できます。
キャラクターをけす	キャラクターが気に入らないときに使います。
じゅんばんをかえる	冒険の前に順番を整えます。前3人を戦士系、後ろ3人を呪文系にしましょう。
ほうけんをはじめ	気に入ったキャラクターがそろったら、いよいよ冒険を始めます。
せつていをかえる	表示のスピードや、コントローラーのボタン、壁紙などを変更できます。
ターボファイルをつかう	カセット内の冒険の記録をターボファイルにセーブまたはロードします。
セーブする	冒険を始める前にゲームを中断するときには、このコマンドを使ってください。

中断した冒険を再開する

一度でもセーブした冒険は、「ほうけんを さいかいする」で再開することができます。再開する冒険の記録を選んで **A** ボタンを押してください。次のようなメニューが表示されます。



ほうけんをさいかいする	中断した冒険を再開します。
キャラクターをみる	キャラクターの強さをチェックします。名前や顔も変更できます。
ほうけんをやりなおす	同じキャラクターで冒険をやり直します。キャラクターの強さは最初の状態に戻り、冒険した記録も白紙に戻ります。
せつていをかえる	表示のスピードや、コントローラーのボタン、壁紙などを変更できます。
ターボファイルをつかう	カセット内の冒険の記録をターボファイルにセーブまたはロードします。
セーブする	冒険を再開せずにゲームを中断するときには、このコマンドを使ってください。

冒険を終わる

冒険中に **B** ボタンを押すと、メニューが表示されます。「セーブ」コマンドを選ぶと、これまでの冒険が記録され、カセット内に保存されます。セーブは戦闘時以外ならいつでもできます。冒険をセーブしなくては、そのまま電源を切ってください。

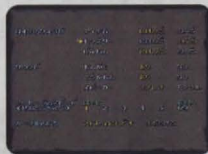


必ずこのメッセージが表示されてから電源を切るようにしましょう。

ゲームの設定を変える

「せつていを かえる」コマンドを選ぶと、自分の好みに合わせてゲームのシステムを変更できます。

スイッチ	なまえのひょうじ	アイテム、モンスター、呪文の名前の表示を日本語と英語で切り替えます。
	サウンド	音の有無を選べます。また、スピーカーがステレオかモノラルかに応じて変えてください。
	メッセージのスピード	戦闘中のメッセージが次のメッセージに変わるまでのスピードです。∞を選ぶとボタンが押されるまで次のメッセージは表示されません。
	カーソルのいち	戦闘中にカーソルが前に選んだ位置を記憶するかどうかを決められます。
コントローラー	冒険中のコントローラーのボタンに割り当てる操作を変更できます。	
はいけい	画面の背景の模様を変更できます。	



スイッチ変更画面



コントローラー変更画面



背景を変えると、画面の雰囲気が変わります。



背景は全部で6種類あります。

ターボファイルを使う

「ターボファイルをつかう」コマンドで、カセット内に保存されている冒険の記録をスーパーターボファイルにセーブできます。ただし、これまでの「ターボファイル」および「ターボファイルII」は使えません。弊社から発売中の「ターボファイルツイン」が必要になります。

まず、「ターボファイルツイン」をスーパーファミコンに接続し、「スーパーターボファイル」モードに切り替えてください。

冒険の記録のセーブ・ロード

冒険の記録をセーブ・ロードできるのは、電源を入れて冒険の記録を選んだ直後です。ダンジョン内の冒険中はターボファイルは使えません。

ターボファイルからよみこむ	セーブされたファイルのリストから、ロードしたいファイルを選びます。
ターボファイルにかきこむ	「あたらしいファイル」を選んで新規作成するか、またはセーブされたファイルを選んで上書きできます。
ターボファイルのファイルをけす	空きが無くてセーブできないときは、いらぬファイルを消してください。
ターボファイルからもどる	前の画面に戻ります。B ボタンを押すのと同じです。

冒険の記録をセーブしたファイルの大きさは8ブロックになります。スーパーターボファイルには全部で124ブロックまでのデータを記録できます。冒険の記録は、NO.00からNO.14までの15個までセーブできます。

顔のグラフィックデータのセーブ・ロード

顔エディターから、自分で描いた顔のデータをターボファイルにセーブ・ロードすることができます。B ボタンを押してメニューを表示させ、「Tファイル」を選んでください。

顔は最大で8個までセーブできます。顔はひとつひとつ別々にセーブ・ロードされます。したがって、自分で描いた顔をすべてセーブするには、それぞれについてセーブしてください。また、ひとつのファイルの大きさは1ブロックです。



冒険の記録は最大で15個までセーブできます。

キャラクターを作る

名前を付ける

まず、キャラクターに名前を付けます。長さは8文字までで、ひらがな、カタカナ、英大文字、数字、記号が使えます。名前を付けたら、「おわり」を選ぶか、**START** ボタンを押してください。



名前はいつでも変更できますから、最初は適当に付けてもかまいません。

種族を選ぶ

次に、キャラクターの種族を決めます。種族は全部で11種類あり、それぞれなんらかの長所と短所があります。種族に関する詳しい説明は、巻末の付録Aを参照してください。



種族と性別は後から変更できませんから、良く考えて決めましょう。

性別を選ぶ

男性は一般的に女性よりも強い傾向があります。しかし、女性キャラクターは魅力やカルマが高くなります。また、女性でないとバルキリーにはなれません。キャラクターの性別を決めると、特性値に修正が加えられます。

職業を選ぶ

14種類の職業が用意されています。キャラクターの特性値の右側に、選べる職業が表示されます。それぞれの職業には、それに必要な特性値の制限がありますから、14の職業すべてを見ることはできないかもしれません。職業についての詳しい説明は、巻末の付録Bを参照してください。



高いボーナスポイントが出れば、より多くの職業が表示されます。

特性値

ちから (力)	肉体的な力を必要とするすべての行為に影響します。また、キャラクターの持ち運べる荷物の重さや、スタミナにも影響します。
ちえ (知恵)	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。また、スキルの上昇にも影響します。
しんこうしん (信仰心)	キャラクターの献身の度合い、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ときに得る呪文のパワーの数、冒険中に呪文のパワーを回復する速さにも影響します。
せいめいりょく (生命力)	ヒットポイントやスタミナに影響します。治療されるときや、死から復活するとき、また、毒、麻痺、死に抵抗する力にも関係します。もし、キャラクターの生命力が0になったら、それ以上復活することはできません。
きようさ (器用さ)	飛び道具を選けたり、宝箱のワナを外したり、やりを選けたりといった反射神経の良さを示します。行動を選べる能力に関係するので、アーマークラスに影響します。また、1回の攻撃で何回敵に命中させられるかもこの数値で変わります。
はやさ (速さ)	行動がどれだけ素早いかを示します。器用さと同様にアーマークラスと、1回の攻撃で何回敵に命中させられるかにも影響します。
みりょく (魅力)	キャラクターの人当たりの良さを示し、他のキャラクターとの会話の進み具合に影響します。
カルマ	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、その影響はミステリアスです。

残ったボーナスポイントを振り分ける

職業を選ぶと、自動的にいくつかの特性値が変更されます。これは、キャラクターがその職業に必要な特性値を満たすように自動的に行われます。特性値に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、どの特性値にでも振り分けることができます。特性値は最初の値よりも減らすことはできません。また18よりも大きくはできません。ポイントはすべて使いきってください。



キャラクターにとって必要な特性値にポイントを振り分けましょう。

カルマを決める

次に、カルマを決めます。カルマの値がくるくると変わっていきますから、「いまだ！」と思った瞬間に(A)ボタンを押してください。

顔を選ぶ

あらかじめ30種類の顔が、種族と性別に応じて用意してありますから、自分のイメージに合うものを選んでください。

30種類の顔の下に、「ユーザー1」～「ユーザー6」という何も描かれていない顔があります。これを選ぶと、キャラクターを作った後で、自分で顔を描くことができます。用意されている顔の複製を作り、ヒゲを加えたり、色を変えたりすることもできます。



顔は後から変更できません。また自分で描くことも、用意された顔を少し修正した顔を作ることもできます。

スキルポイントを振り分ける

スキルはキャラクターのさまざまな技能がどれだけ高いかを表します。職業によって身に付けられるスキルは変わります。スキルには、武器関連、運動関連、学術関連の3つの分野があります。❖ ボタンの左右で分野を選び、上下でスキルを選びます。上げたいスキルが決まったら、(A) ボタンを押し、❖ ボタンの左右で値を変えます。



スカウトや呪文関係など、自動的に上げられないスキルに振り分けましょう。

呪文を覚える

職業によっては、最初から呪文を覚えられる場合があります。呪文は6つの領域に分かれています。❖ ボタンの左右で領域を選び、上下で呪文を選びます。覚えたい呪文が決まったら(A) ボタンを押してください。キャラクターによっては2つ覚えられることもあります。

呪文に関しての詳しい説明は、「呪文」の章を参照してください。

キャラクターを登録する

最後に、このキャラクターを登録するかどうかを決めます。登録すると、作ったキャラクターは画面の左右に表示されます。「キャラクターをみる」で作ったばかりのキャラクターの強さを見ることができます。もし、気に入らなければ「キャラクターを けす」で消してください。

キャラクターは6人まで作ることができます。戦士系が数人、呪文を使える者が数人、それに盗賊系が1人といった組み合わせがバランスの良いパーティになります。

武器関連スキル

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。

ワンド・たんとう	戦闘中、短刀やワンド(細いつえ)など小ぶりの武器を扱う能力に関係します。
けん	戦闘中、刀などを含む剣の類を扱う能力に関係します。
おの	戦闘中、おのを扱う能力に関係します。
メイス・フレイル	戦闘中、フレイルや、ハンマーなどを含むメイス(こん棒)の類、すなわちたく武器を扱う能力に関係します。
ぼう・つえ	戦闘中、棒などを含む長めのつえの類を扱う能力に関係します。
なげる	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。
スリング	戦闘中、スリングなど弾丸を飛ばす類の武器を扱う能力に関係します。
ゆみ	戦闘中、矢を飛ばす類の武器を扱う能力に関係します。
たて	戦闘中、盾を使って敵の攻撃をブロックする能力に関係します。
なぐる・ける	戦闘中、手や足で戦う能力に関係します。

運動関連スキル

肉体や声を用いる能力に関係するスキルです。そのスキルに関連する経験を積むことにより、最高100ポイントまで上昇します。ただし、「スカウト」だけは自動的に上がらないので、スキルボーナスを振り分けて上昇させます。

スカウト	隠し扉、秘密の入り口、隠されたものなどをみつける能力に関係します。このスキルを上げるには、スキルボーナスをプレイヤーが自ら振り分ける必要があります。
おんがく(音楽)	楽器を演奏し、それによってさまざまな魔法の力を引き出す能力に関係します。

はつせいじゅつ(発声術)	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、呪文が効かなかつたり、パーティーに逆流することもあります。
はやわざ	NPCが気づかないうちに、そのアイテムや金を盗みとる能力に関係します。
ゆびさきわざ	ワナを調べたり外したり、ドアのかぎを外したりといった行動に関係します。
にんじゅつ	敵から身を隠す伝説的な能力です。忍者とモンクは、このスキルを持つとアーマークラスを下げるすることができます。

学術関連スキル

世界の仕組みを学び、理解する能力に関係します。また、呪文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。(*)の付いたスキルは自動的に上がらないので、レベルアップのときに自分でスキルボーナスを振り分けてください。それ以外のスキルは経験を積みば自動的に上がります。

こうげいがく(工芸学)	戦闘中、魔法のアイテムの力を呼び覚まし、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つたり、パーティーに対して逆流することもあります。
しんわがく(神話学)	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。
しょじゅつ(書術)	戦闘中、巻物に封じられた魔法の力を呼び覚ます能力に関係します。
れんきんじゅつ(*) (錬金術)	アルケミストの呪文を学び、修得し、活用する能力に関係します。
しんがく(*) (神学)	僧侶の呪文の道を究める能力に関係します。
せいしんがく(*) (精神学)	サイオニック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。
まじゅつ(*) (魔術)	魔法使いの呪文を学ぶ能力に関係します。
きりじゅつ(*) (切り術)	肉体の急所など、一撃で相手を葬りさる助けとなる知識に関係します。

キャラクターを見る

自分でキャラクターを作るか、あるいはあらかじめ用意されたパーティーを選ぶと、画面の左右にはキャラクターの顔やアイコンなどが表示されます。



冒険を始める前に、「キャラクターをみる」コマンドでキャラクターの強さや持ち物を確認することができます。



✦ボタンの左右、またはL、Rボタンで、表示されるキャラクターが切り替わります。

画面の左側には以下のようなコマンドが表示されます。

アイテム	アイテムはバッグの外に11個、バッグの中に11個の計22個が持てます。✦ボタンの左右でバッグの外と中の表示が切り替わります。
そうびする	キャラクターの装備を変更できます。装備していないアイテムは名前が白で表示されます。
ならべかえる	アイテムの順番を変更できます。ただし、装備しているアイテムは動かせません。
じゅもん	覚えている呪文を確認できます。✦ボタンの左右で領域が変わり、上下でカーソルが動きます。
スキル	身に付けたスキルの種類と値を確認できます。✦ボタンの左右で分野が変わります。
へんこう	なまえ 名前を変更できます。 かお 顔を変更できます。
	しよくぎょう 職業を変更できます。変わる職業のリストが表示されますから、変わりたい職業を選んでください。
メンバー	他のメンバーに切り替えるときに使います。

キャラクターのパラメーター

レベル	レベルは1から始まり、経験値がある程度たまると次のレベルが上がります。
かいぎゆう (階級)	キャラクターが経験を増すと、その職業での階級を得ることになります。これは肩書きのようなもので、その職業でどの程度の地位にあるのかを示します。
けいけんち (経験値)	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越えるとキャラクターのレベルが上がります。
ねんれい (年齢)	冒険を始めるとき、キャラクターは若者です。1回の休息で8時間経過します。
HP (ヒットポイント)	キャラクターが死ぬまでに何ポイントのダメージを受けられるかを示す数値です。上が現在値、下が最大値です。
スタミナ	キャラクターが疲労するとこの数値が下がっていきます。0になると気絶しますからその前に休息を取りましょう。
じょうたい (状態)	キャラクターに特に問題がないときはOKと表示されます。もし何か肉体的な障害がある場合、ここに表示されます。状態についての詳しい説明は、戦闘の章を参照してください。
ゴールド	持っている金の枚数です。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。
たおしたてきのかず (倒した敵の数)	キャラクターが戦闘で葬り去ったモンスターの数です。
ふっかつ (復活)	キャラクターが死から何度復活したかを示します。死んでしまっても、呪文の力などで復活できますが、生命力が1ポイント減ってしまいます。
つぎのレベルまであと	次のレベルに上がるのに、あといくつの経験値が必要かを示します。

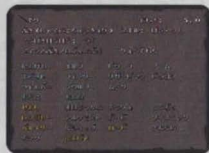
アイテムを見る

「アイテム」コマンドを実行して持ち物を表示したとき、冒険を始める前は「そうびする」と「ならべかえる」しか選べません。しかし、冒険を始めると、以下のコマンドも使えます。

つかう	薬や巻き物などを使うことができます。使いたいアイテムを選び、さらにどのキャラクターに使うかを選びます。また、本などを読むこともできます。
ぶんせきする	アイテムの基本的な情報が表示されます。画面の下半分にはそのアイテムを装備できる種族、性別、職業が表示されます。装備できない場合は灰色で表示されます。
くみあわせる	矢や薬などをまとめて一組にすることができます。ただし、一組は最高250個までです。また、二つの別々のアイテムを組み合わせることもできます。組み合わせると別のアイテムになるか、または何かが起きることもあります。
すてる	いらぬアイテムを捨てられます。本当に捨てるかどうかを聞かれますので、捨てて良ければ「はい」を選んでください。いったん捨てたアイテムを拾うことはできません。また、重要なアイテムは捨てられません。
わたす	パーティーの他のメンバーにアイテムを渡すことができます。まずだれに渡すかを決め、次に渡したいアイテムを選びます。個数の表示されているアイテムは、いくつ渡すかを聞かれます。 + ボタンの左右で1ずつ、上下で10ずつ数値を変えて決めます。



+ ボタンの左右で、バッグの外と中のアイテムが切り替わります。



アイテムを分析すると、基本的な情報が表示されます。

アイテムを装備する

武器や防具は持っているだけでは効果を発揮しません。新しいアイテムを手に入れたら、忘れずに装備しましょう。

武器を装備する場合、メインの武器が利き腕に装備され、反対の腕には補助の武器、盾、その他のアイテムなどを持つことができます。ただし、メインの武器が両手持ちのタイプの場合、これ以外の武器、盾、その他のアイテムは持ってません。また、弓やスリングを装備したときは、反対の手に矢や石を装備しましょう。

アイテムを装備するとき、画面の左下にはAC(アーマークラス)が表示されます。アーマークラスとは、キャラクターが敵の攻撃からどの程度守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(戦車なみの装甲)までの数値で表され、数値が低いほど防御が堅くなります。



全身アーマークラス	キャラクター自身が持つ、敵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、生まれつきこの値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値が低くなります。
過重量ペナルティ／盾ボーナス	全身アーマークラスに対する修正値です。重い荷物を持っている場合、この値はプラスになり、盾を装備するとマイナスになります。
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。この値は体全体に影響します。
体のアーマークラス	体のそれぞれの部位がどの程度守られているかを示します。

荷物の重さ

アイテムを表示している画面の左下には、「にもつのおもさ」が表示されます。たとえば、12/103と表示されていたら、12がキャラクターが持っているアイテムの重さで、103が行動に支障なく持てる重量の限界です。

もし、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が当たりやすくなるなど、いくつか不利な点が生じます(詳しくは戦闘の章を参照)。少なくとも、スタミナをかなり消費することだけはまちがいありません。

「にもつのおもさ」の数値の色で、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。

- ・限界の66%~74% ……青色
- ・限界の75%~89% ……黄色
- ・限界の90%以上 ……赤色

限界以上の荷物を持つこともできますが、少し歩くだけで、あっと言う間にスタミナが減ってしまうことでしょう。

職業を変える

「へんこう」コマンドで「しょくぎょう」を選ぶと、キャラクターの職業を変更できます。画面の右側には変わることのできる職業のリストが表示されます。各職業には必要な最低限の特性値が決まっていますので、すべての職業が表示されるわけではありません。この中のひとつを選ぶか、気に入らない場合は **B** ボタンを押して変更をやめることもできます。

職業を変更すると、キャラクターには以下のような変化が起ります。

- ・特性値は、キャラクターの種族の基本値に下がります。
- ・レベルは1に戻ります。
- ・それまでに覚えていた呪文はそのまま残ります。
- ・新しい職業の持つスキルを修得し始めます。
- ・それまでの職業で得たスキルはそのまま残ります。
- ・装備はすべて外れますので、装備し直してください。



レベルが上がれば、それまで表示されなかった職業も表示されるでしょう。

顔を描く

キャラクターを作った後、顔を変更するときに、一番下の「ユーザー1」~「ユーザー6」を選ぶと、画面は顔エディターに変わります。自分で新たに描くことも、既存の顔をコピーして修正することもできます。



コントローラーのボタンの機能

+	カーソルを動かします。
A	点を描きます。
B	コマンドメニューを表示します。
X	点を描く色を変更します。画面左下の色見本のところでカーソルが点滅しますから、 + ボタンで色を選んで A ボタンを押します。色見本の左上の網がかかっている色は透明色です。
Y	カーソル位置の色を拾い、点を描く色にします。
START	カーソル位置と同じ色がつながっている部分を、現在選んでいる色で塗りつぶします。
SELECT	全体を、現在選んでいる色で塗りつぶします。
L, R	点を描く色が順番に切り替わります。

コマンドメニュー

セーブ	描いた顔をカセット内に保存します。何か大きな修正をする前にセーブしておけば、もし失敗しても、下の「かきなおす」コマンドを使えば、セーブした状態にまで戻せます。
かきなおす	顔を最後にセーブした状態に戻します。
ふくせい	あらかじめ用意されている顔の複製を作り、現在描いている顔に上書きします。複製した顔を修正しても元の顔には影響しません。
パレット	パレット(色のセット)は6種類あります。 + ボタンの左右でパレットが切り替わります。
Tファイル	スーパーターボファイルがあれば、描いた顔を保存して、別のカセットに入れたりできます。
おわる	顔エディターを終了します。

冒険を始める

剣を構え、盾を持ち、呪文の準備が整ったら、いよいよ冒険の始まりです。城の玄関の扉が開き、パーティーは城の中へと入っていきます。冒険は右のような画面で行われます。

画面の上に表示されている六つの玉は、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、これらの玉には何も表示されません。



エンチャントッド・ブレード	より敵に命中しやすいように、剣に魔法の力を加えます。
アーマープレート	パーティーを魔法のよろいで守り、全員のアーマークラスを下げます。
マジック・スクリーン	敵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、無くしたりします。
ディレクション	パーティーが現在、どの方向(N:北, S:南, E:東, W: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	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、そういったものところを通りかかると、玉の中の目が光ります。
レピテーション	パーティー全員を床から数センチほど浮き上げらせ、落とせ穴などに落ちないようにしてくれます。とはいえ、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。

移動時のメニュー

ダンジョンの中を移動しているときに **B** ボタンを押すと、画面の下部には次のようなメニューが表示されます。



さがす	正面の壁や、現在地の床や地面を探索します。	
じゅもん	呪文を唱えます。	
アイテム	葉や巻き物などのアイテムを使います。	
あける	かぎがかかった扉や宝箱など、開けたいものがあるときに使います。詳しい説明は後のページの「宝箱」と「かぎのかかったドア」で行います。	
たいれつ	パーティーの順番を変えたいときに使います。	
メンバー	パーティーのメンバーの強さや持ち物などを見たいときに使います。	
やすむ	休息を取り、ヒットポイント、スタミナ、呪文ポイントを回復します。	
セーブ	冒険の記録をカセット内に保存します。	
せってい	自分の好みに応じて設定を変更できます。	
	スイッチ	日本語・英語の切り替えや、戦闘時のメッセージスピードなどを変更できます。
	コントローラー	ボタンの設定を変更できます。
	はいけい	画面の背景を変更できます。
ノート	これまでに得た情報を確認できます。	
	マップ	歩いた地点が表示されます。
	メッセージ	NPCから得られた話などをもう一度読むことができます。
	アイテム	これまでにパーティーがみつけたアイテムのリストが表示されます。分析したり、アイデンティファイの呪文をかけて調べたアイテムは、詳しい情報が表示されます。

探す

パーティーの中にスカウトのスキルの高いキャラクターがいると、何かありそうなところでメッセージが表示されますから、無駄に「さがす」を繰り返さずに済みます。また、ディテクト・シークレットの呪文を唱えておくと、何かがある場所では画面上部の目が光りますから、そこで「さがす」を行ってください。

かぎのかかったドア

ダンジョン内のドアのいくつかには、何らかの理由でかぎがかかれています。こういうドアの前では、「あける」コマンドを使うことができます。

こじあける	かぎに細工してこじ開けます。画面にはかぎの中の仕掛けが点滅しています。A ボタンを押した瞬間に、これがすべて緑色になればかぎが外れます。「ゆびさきわざ」のスキルが高いキャラクターほど、かぎを外せる可能性が高くなります。
たいあたり	後ろに下がって勢いを付け、ドアに体当たりします。画面には、キャラクターのパワー(上のライン)と、ドアの頑丈さ(下のライン)が表示されます。A ボタンを押したときに、キャラクターのパワーがドアの頑丈さを越えていればドアが開きます。

「こじあける」と「たいあたり」でドアを開けるのに失敗すると、ドアはだんだん動きにくくなり、最後には完全に動かなくなります。その場合でも、ノック・ノックの呪文でドアを開けることができます。呪文の場合は、失敗しても動かなくなることはありません。

じゅもん	ノック・ノックの呪文を唱えると、その効果が十分であればかぎが外れます。ドアが丈夫だったり、かぎが難しいほど呪文のパワーも必要になります。
------	--

鉄格子を開けるには、必ずかぎが必要です。また、特別なかぎが必要なドアもあります。かぎ以外のアイテムが必要な場合もあります。かぎやその他のアイテムを使うには「アイテム」コマンドを使います。

アイテム	使ったアイテムが合えばドアが開きます。
------	---------------------

宝箱

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。しかし、当然こういったものを簡単に取られないように、わなが仕掛けられている可能性もあります。

宝箱をみつけた場合、「あける」コマンドを選ぶと次のようなメニューが表示されます。

しらべる	宝箱にしかけられているわなを調べます。まずどのキャラクターに調べさせるかを決めます。指先技の高いキャラクターが最適です。
じゅもん	ティバイン・トラップの呪文で、わなを判定できます。また、ノック・ノックの呪文で、わなを無力化し、ふたを開けることができます。
わなをはずす	わながしかけられていると思う場合に使います。指先技の高いキャラクターにやらせましょう。わなの名前前のリストが表示されますから、しかけられていると思うわなを選びます。
あける	わなが無いと思うときに使います。

わなの名前

「しらべる」で調べたり、ティバイン・トラップの呪文を唱えたとき、画面の右下の枠の中にわなの名前が表示されます。名前は英語で表示されます。ただし、たいいの場合、文字の順番は正しく並んでいません。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。

また、わなの名前の一部が表示されないこともあります。これはキャラクターの指先技のスキルによって変わります。EISOLP OENNDEではなく、ISO ENDEと表示されることもあるわけです。

文字には、緑色、赤色、アスタリスク(*)付きの3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	確実にわなの名前に使われている文字。
赤文字	使われているかが疑わしい文字。
スペース	名前が2つ以上の単語でできている。
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が、名前には使われていないと思っている文字。

パーティーの順番

モンスターは通常、先頭の3人に襲いかかります。ヒットポイントが高いキャラクターを常に前に立て、状態が悪かったり、弱いキャラクターは後ろに置きましよう。パーティーの順番は画面では右の図のようになっています。



休む

休息を取ると、ヒットポイント、スタミナ、呪文ポイントを回復できます。完全な休息を1回とると8時間経過します。休息中に中断したいときはAボタンを押してください。

休息中に、モンスターに襲撃されることがあります。これは寝込みを襲われたようなものですから、パーティー全員がすぐに対応できるとは限りません。すぐに起き出す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。寝ているキャラクターもダメージを受ければ起き出して戦闘に参加します。

キャラクターが毒に冒されているときは、休む前に治療した方が良いでしょう。毒が強い場合に休息を取ると、ヒットポイントが一気に減っていきます。

戦闘

キャラクターの行く先々には、さまざまな人間やモンスターが出現します。中には、ノン・プレイヤー・キャラクター(NPC)と呼ばれる友好的な者たちもありますが、たいていの場合は戦闘が始まってしまいます。



敵の姿は先頭の2グループまでが表示されます。

敵の名前と数

戦闘が始まると、画面中央には敵の姿が表示され、その上に敵の数と名前が表示されます。敵の名前は最初、その外観が表示され、その正体は明かされません。たとえば、「コウモリ」と表示されても、「ヒュージ・バット」なのか「バンバイア・バット」なのかはわからないのです。神話学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秀でています。

敵は最高5グループまで出現します。名前の左側には各グループ内の敵の数、名前の右側には戦闘に参加できる状態の敵の数が表示されます。

戦闘の進め方

画面下部には次のようなメニューが表示されます。パーティーの各キャラクターについて行動を決めると、戦闘が1ターン行われ、結果が表示されます。戦闘はどちらかが逃げ出すか、全滅するまで続きます。

たたかう	武器や肉体で敵に直接的な攻撃をします。
じゅもん	呪文を唱えて攻撃したり、味方を助けます。
アイテム	アイテムを使って攻撃や治療をします。
プレス	ドラゴンなら、酸のプレスで攻撃できます。
にげる	だれか1人逃げ出せれば、全員で逃走します。
まもる	身を守り、ダメージを受けないように努めます。
かくれる	隠れられれば、次のターンで不意打ちできます。
そうび	装備を変更し、次のターンに備えます。
いちがえ	他のキャラクターと位置を入れ換えます。
さいしょ	それまでの決定を取り消します。

武器のモード

「たたかう」を選んだとき、キャラクターの装備している武器によっては、さらに攻撃のモードを選べます。下の表は、「ふる」を基本とした場合に、命中、貫通、ダメージがモードによってどう変わるかを示します。

モード	命中	貫通	ダメージ
ふる(振る)	…	…	…
つく(突く)	-2	+1	+1
たたく(叩く)	同じ	-2	+2(*)
らんとう(乱闘)	-4	-4	二倍
なげる(投げる)	-1	+1	同じ
なぐる(殴る)	+1	-1	同じ
ける(蹴る)	-2	同じ	+2(*)
ムチうつ(ムチ打つ)	+2	-2	同じ
うつ(撃つ)	同じ	+2	同じ

(*) ダメージにはこの他に、キャラクターの力が影響します。

命中	「ふる」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。
貫通	「ふる」に対して、そのモードがどの程度、敵の防具を貫通しやすいかを示します。
ダメージ	「ふる」に対して、そのモードがどの程度、敵にダメージを与えられるかを示します。

武器の射程

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	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	パーティーのすべてのキャラクターが、敵の1、2番目のグループを攻撃できます。
投げる武器	パーティーのすべてのキャラクターが、敵の1、2、3番目のグループを攻撃できます。
長射程武器	パーティーのすべてのキャラクターが、すべての敵を攻撃できます。

守る

「まもる」を選ぶと、以下のようなサブメニューが表示されます。

ブロック	盾のスキルを使って、敵の攻撃から身を守ります。このコマンドは盾を装備していないと選べません。
かわす	すべての武器、呪文、飛び道具などに気を配り、危なくなったら身をかわします。
ガード	敵の攻撃を待ち、反撃します。ガードしているキャラクターに攻撃があった場合、そのキャラクターの位置に関係なく敵に反撃できます。
やすむ	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。

荷物の重さ

キャラクターが持っている荷物の重さは、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

隠れる











盗賊や、忍術のスキルを持っているキャラクターは、「かくれる」を選ぶことができます。もし、隠れることに成功すると、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、命中する確率が上がり、命中した場合は多くのダメージを与えられます。

逃げる

時には、明らかにあなたのパーティーでは太刀打ちできない敵に出会うこともあります。こういう場合は「にげる」が唯一の望みです。戦闘のターン中に、だれかひとりが逃げることに成功したら、全員で逃げ始めます。

キャラクターの状態

キャラクターの顔の右下に、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ます。たいていの場合、休息を取るか、呪文を唱えるか、アイテムを使うことでその状態から回復できます。

	おびえしているキャラクターは、持てる力を発揮できなくなります。また、逃げ出してしまうこともあります。
	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。また、ダメージが二倍になることもあります。
	目が見えないキャラクターは、敵の攻撃を受けやすくなります。また、自分が攻撃してもなかなか命中しません。
	死んだキャラクターは呪文の力によって復活できます。しかし、生命力を1ポイント失ってしまいます。
	錯乱状態のキャラクターは、操作できず、まったく使い物になりません。
	手が届かないところがかゆいというような不快な感じに悩まされます。そのため、いつもの調子で戦えません。
	吐き気をもよおすと普通の行動が取れません。そのため攻撃を受けやすくなります。
	麻痺しているキャラクターは簡単に攻撃を受けてしまいます。また、ダメージが二倍になることもあります。
	毒はどんどんヒットポイントを奪っていきます。何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。毒が強力な場合、休息しても毒が抜けず、その前に死んでしまうこともあります。
	石化してしまうと、何もできなくなります。攻撃を簡単に受けてしまいますが、堅くなっているのでダメージは受けません。石化すると生命力を1ポイント失います。時には、この状態から回復するときに死んでしまうこともあります。

NPC(ノン・プレイヤー・キャラクター)

パーティーと出会うすべての生き物が攻撃してくるというわけではありません。中にはプレイヤーキャラクターにとっても友好的な者もいます。彼らはNPC(ノン・プレイヤー・キャラクター)と呼ばれます。



NPCと出会った場合、パーティーは次のような行動を取ることができます。

NPCから冒険のヒントを聞いたり、アイテムを買ったりできます。

はなす	パーティーがこれまでに得た知識や経験に基づいて、自動的に会話が進みます。聞いた内容は「ノート」コマンドで後から読み返すことができます。	
じゅもん	チャームや、マインドリードなど、NPCとの交渉時に役立つ呪文を唱えたいときに選びます。	
アイテム	NPCに対して巻き物や薬などのアイテムを使いたいときに選びます。	
たたかう	NPCに戦いを挑むことができます。通常の敵と同様の戦闘が始まります。ただし、もしNPCを倒してしまうと復活はしません。何か重要なヒントを持っていた場合、それも一緒に葬り去られてしまいます。	
とりひき	かう	商品のリストが表示されます。NPCと出会うたびに、少しずつリストが変わることもあります。
	うる	いらないものを売ることができます。
	あつめる	全員の所持金を集めます。
	あたえる	お金やアイテムを渡して、NPCに好意を持ってもらいたいときに使います。
あつめる	高価なアイテムを買うときなど、多くの金が必要になることがあります。このコマンドで、パーティー全員の所持金がひとりに集まります。	
めすむ	お金が無くてアイテムが買えないときなどに、「はやわざ」のスキルが高いキャラクターがいれば、お金やアイテムを盗めることがあります。	
たちさる	NPCと別れます。	

呪文

呪文を唱える

呪文を唱えるためには次のように操作します。

- 1) 「じゅもん」コマンドを選ぶ。
- 2) 呪文を唱えるキャラクターを選ぶ(キャンプ中)。
- 3) **+** ボタンの左右で領域、上下で呪文を選ぶ。
- 4) **+** ボタンの左右でパワーレベルを選ぶ。
- 5) 呪文に目標が必要なら、目標を選ぶ。



呪文の領域

呪文は全部で77個あり、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、領域をつかさどる精霊から力を得て、これに関連する効果を持ちます。

呪文書

呪文を操る者には、魔法使い、僧侶、アルケミスト、サイオニックの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のっています。ある種の呪文は、2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)は魔法使いとサイオニックのどちらでも使うことができます。

呪文のレベル

それぞれの領域は、さらに7つのレベルに分けられます。通常、キャラクターはひとつのレベルの呪文を順番に修得していきます。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。

パワーレベル(PL)

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、呪文の効果が高くなります。

コスト

それぞれの呪文にはそれを唱えるために必要な呪文ポイントが決まっています。効果の大きな呪文ほど、必要なポイント数は多くなります。また、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

呪文の中には、1体のモンスター、1人のキャラクターにしただけ効果がないものもあれば、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。

発声術

呪文を使う者にとって、発声術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、これに秀でたキャラクターは難しい呪文を簡単に唱えてしまいます。

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。

召喚呪文

ある種の呪文は、戦闘時に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。通常、ひとつの次元からは1グループのモンスターが召喚できます。いったんモンスターを召喚したら、そのモンスターが全滅するか、戦闘が終了するまで、別のモンスターを召喚することはできません。



出現したモンスターの名前と数は、ダンジョン画面の下に表示されます。

火の呪文

エネルギー・ブラストENERGY BLAST

魔法使い 基本コスト：2

効果：1 モンスター 戦闘時

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。

ブラインディング・フラッシュBLINDING FLASH

アルケミスト 基本コスト：3

効果：1 モンスター+パワーレベル 戦闘時

巨大な火の玉で一時的に敵の目をくらます。

ファイアーボールFIREBALL

魔法使い 基本コスト：6

効果：3 モンスター+パワーレベル 戦闘時

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。

ファイアー・シールドFIRE SHIELD

魔法使い 基本コスト：8

効果：パーティー 戦闘時

パーティー全員を火の呪文から守る盾を作り出す。

ファイアー・ボムFIRE BOMB

アルケミスト 基本コスト：8

効果：4 モンスター+パワーレベル 戦闘時

爆発し敵に火をつける呪文。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。

ライトニングLIGHTNING

僧侶 基本コスト：8

効果：3 モンスター+パワーレベル 戦闘時

電気エネルギーの雷が敵に降りそそぎ、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。

プリズミック・ミサイルPRISMIC MISSILE

魔法使い 基本コスト：9

効果：3 モンスター+パワーレベル 戦闘時

きらめく虹の光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。

ファイアーストームFIRESTORM

魔法使い 基本コスト：12

効果：雲 戦闘時

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。

ニュークリア・ブラストNUCLEAR BLAST

魔法使い 基本コスト：16

効果：すべてのモンスター 戦闘時

小形核爆弾。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。

水の呪文

チリング・タッチCHILLING TOUCH

魔法使い 基本コスト：2

効果：1 モンスター 戦闘時

相手を凍りつ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。

スタミナSTAMINA

僧侶、サイオニック、アルケミスト 基本コスト：2

効果：1 キャラクター 常時

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。

テラーTERROR

魔法使い、サイオニック 基本コスト：3

効果：1 グループ 戦闘時

敵の心に恐怖を植えつけ、逃げ出すようにしむけたり、全力で戦えないようにする。

ウィークンWEAKEN

魔法使い、サイオニック 基本コスト：4

効果：3 モンスター+パワーレベル 戦闘時

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。

スローSLOW
 僧侶、サイオニック 基本コスト：4
 効果：3 モンスター+パワーレベル 戦闘時
 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。

ヘイストHASTE
 僧侶、サイオニック 基本コスト：5
 効果：パーティー 戦闘時
 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。

キュア・パラリシスCURE PARALYSIS
 僧侶、サイオニック、アルケミスト 基本コスト：6
 効果：1 キャラクター 常時
 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。

アイス・シールドICE SHIELD
 魔法使い 基本コスト：8
 効果：パーティー 常時
 寒さからパーティーを守る盾を作り出し、寒さに関連する呪文の効果を減らす。

アイスボールICEBALL
 魔法使い 基本コスト：8
 効果：4 モンスター+パワーレベル 戦闘時
 突き刺すような氷つぶてのあらしを敵に降りそそぎ、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。

パラライズPARALYZE
 僧侶、サイオニック 基本コスト：5
 効果：1 モンスター 戦闘時
 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。

ティープ・フリーズDEEP FREEZE
 魔法使い 基本コスト：6
 効果：1 モンスター 戦闘時
 敵を凍りつ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。

気の呪文

ポイズンPOISON
 アルケミスト 基本コスト：2
 効果：1 モンスター 戦闘時
 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。

ミサイル・シールドMISSILE SHIELD
 魔法使い 基本コスト：5
 効果：パーティー 戦闘時
 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。

スティンク・ボムSTINK BOMB
 魔法使い、アルケミスト 基本コスト：4
 効果：3 モンスター 戦闘時
 悪臭の漂う雲を作り出し、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。

エア・ポケットAIR POCKET
 魔法使い、アルケミスト 基本コスト：8
 効果：パーティー 戦闘時
 パーティーの周りを清潔な空気を取り囲み、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。

サイレンスSILENCE
 僧侶、サイオニック 基本コスト：4
 効果：3 モンスター+パワーレベル 戦闘時
 モンスターの周囲の空気を発声できない物に変え、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。

ポイズン・ガスPOISON GAS
 アルケミスト 基本コスト：7
 効果：雲 戦闘時
 モンスターの周囲に数ラウンド持続する毒の雲を作り出す。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。

キュア・ポイズンCURE POISON
僧侶、アルケミスト	基本コスト：8
効果：1キャラクター	常時
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。	
ホワールウインドWHIRLWIND
僧侶	基本コスト：8
効果：3モンスター+パワーレベル	戦闘時
モンスターの周りに竜巻を起し、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。	
ビューリファイ・エアPURIFY AIR
僧侶、アルケミスト	基本コスト：10
効果：パーティー	戦闘時
ファイアー・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。	
デッドリー・ポイズンDEADLY POISON
アルケミスト	基本コスト：8
効果：1モンスター	戦闘時
モンスターを一撃で倒すか、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。	
レビテイトLEVITATE
魔法使い	基本コスト：12
効果：パーティー	常時
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。	
トクシク・ベイパズTOXIC VAPORS
アルケミスト	基本コスト：8
効果：雲	戦闘時
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。	
ノクシャス・フュームズNOXIOUS FUMES
魔法使い、アルケミスト	基本コスト：10
効果：3モンスター+パワーレベル	戦闘時
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。	

アスフィクシエイションASPHYXIATION
魔法使い、アルケミスト	基本コスト：12
効果：すべてのモンスター	戦闘時
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。	
デッドリー・エアDEADLY AIR
アルケミスト	基本コスト：16
効果：すべてのモンスター	戦闘時
モンスターの周囲の空気をすべて呼吸できないものに変え、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。	

地の呪文

アシッド・スプラッシュACID SPLASH
アルケミスト	基本コスト：2
効果：1モンスター	戦闘時
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。	
イッチング・スキンITCHING SKIN
アルケミスト	基本コスト：2
効果：3モンスター	戦闘時
モンスターの皮膚に“かゆみ”を起こさせる粉末を吹きつける。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。	
アーマー・シールドARMOR SHIELD
魔法使い	基本コスト：2
効果：1キャラクター	戦闘時
キャラクターの正面に魔法の盾を作り、そのキャラクターのアーマークラスを1パワーレベルにつき1減らす。	
ディレクションDIRECTION
魔法使い	基本コスト：3
効果：パーティー	常時
パーティーが現在どちらの方向(N：北、S：南、E：東、W：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する。	

ノック・ノックKNOCK-KNOCK
魔法使い、サイオニック 基本コスト：6
効果：かぎのかかったドア、宝箱 ドア、宝箱の前
ドアのかぎ、宝箱を呪文で開ける。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。

ブレードBLADES
僧侶、サイオニック 基本コスト：6
効果：3 モンスター+パワーレベル 戦闘時
空飛ぶカミソリの刃で、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。

アーマープレートARMORPLATE
僧侶 基本コスト：6
効果：パーティー 常時
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。

ウェブWEB
魔法使い、アルケミスト 基本コスト：7
効果：1 モンスター 戦闘時
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。

アシッド・ボムACID BOMB
アルケミスト 基本コスト：8
効果：雲 戦闘時
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。

アーマーメルトARMOR MELT
魔法使い、サイオニック 基本コスト：8
効果：1 グループ 戦闘時
モンスターの装甲を柔らかくさせ、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。

クリエイト・ライフCREATE LIFE
アルケミスト 基本コスト：10
効果：パーティー 戦闘時
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
として戦わせる。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。

キュア・ストーンCURE STONE
僧侶、アルケミスト 基本コスト：18
効果：1 キャラクター 常時
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。

心の呪文

メンタル・アタックMENTAL ATTACK
サイオニック 基本コスト：3
効果：1 モンスター 戦闘時
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。

スリープSLEEP
魔法使い、サイオニック、アルケミスト 基本コスト：3
効果：3 モンスター+パワーレベル 戦闘時
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。

ブレスBLESS
僧侶、サイオニック 基本コスト：4
効果：パーティー 戦闘時
パーティーのアーマークラスを呪文の力で下げ、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。

チャームCHARM
僧侶、サイオニック、アルケミスト 基本コスト：5
効果：1 モンスター、NPC 戦闘時、NPC交渉時
モンスターを魅惑して、パーティーを攻撃するのを押しとどめ
る。チャームをかけられたモンスターに対しては、攻撃が命中
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
友好的な態度を取るようになる。パワーレベルが高いほどチャ
ームの効果は高くなる。

キュア・レッサーコンディションCURE LESSER CND
僧侶、サイオニック、アルケミスト 基本コスト：4
効果：1 キャラクター 常時
キャラクターの状態のうちで、軽いものを治す。恐怖、睡眠、
暗やみ、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。

ディバイン・トラップ……………DIVINE TRAP

僧侶、サイオニック 基本コスト：4
 効果：本人 宝箱の前
 宝箱にかかっているわなを解き明かす。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。

ディテクト・シークレット……………DETECT SECRET

魔法使い、サイオニック 基本コスト：5
 効果：本人 常時
 パーティーが現在いる地点に、何か普通でないことがある場合、それを本人に感知させる。何かあった場合、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。

アイデンティファイ……………IDENTIFY

僧侶、サイオニック 基本コスト：8
 効果：1 モンスター、アイテム 常時
 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。

ホールド・モンスターズ……………HOLD MONSTERS

僧侶、サイオニック 基本コスト：6
 効果：3 モンスター+パワーレベル 戦闘時
 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。

マインドリード……………MINDREAD

サイオニック 基本コスト：8
 効果：本人 NPC交渉時
 NPCの心に何かがあるかを読む。成功するかどうかは、NPCの知恵と呪文のパワーレベルによって異なる。

セイン・マインド……………SANE MIND

僧侶、サイオニック 基本コスト：10
 効果：1 キャラクター 常時
 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。

サイオニック・ブラスト……………PSIONIC BLAST

サイオニック 基本コスト：8
 効果：3 モンスター+パワーレベル 戦闘時
 きわ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。

イリュージョン……………ILLUSION

サイオニック 基本コスト：10
 効果：パーティー 戦闘時
 きわめて本物に近い生き物の幻影を作り出す。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。

ウィザード・アイ……………WIZARD EYE

魔法使い、サイオニック 基本コスト：10
 効果：本人 探検中
 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。

デス……………DEATH

僧侶、サイオニック 基本コスト：10
 効果：1 モンスター 戦闘時
 1モンスターを倒す。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。

ロケート・オブジェクト……………LOCATE OBJECT

僧侶、サイオニック 基本コスト：8
 効果：本人 探検中
 パーティの周囲に何かアイテムがあるかどうか分かる。わかる範囲はパワーレベルによって異なる。ただし、すべてわかるわけではない。

マインド・フレイ……………MIND FLAY

サイオニック 基本コスト：18
 効果：すべてのモンスター 戦闘中
 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。

魔の呪文

- ヒール・ウーンズHEAL WOUNDS
 僧侶、サイオニック、アルケミスト 基本コスト：4
 効果：1キャラクター 常時
 1パワーレベルにつき1～8ポイントのダメージを治す。ただし、さまざまな状態を回復させたり、死者を復活させたりはできない。
- メイク・ウーンズMAKE WOUNDS
 僧侶 基本コスト：3
 効果：1モンスター 戦闘時
 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。
- マジック・ミサイルMAGIC MISSILE
 魔法使い 基本コスト：4
 効果：1モンスター+パワーレベル 戦闘時
 魔法によって飛ばされる小形の強力なミサイル。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。
- ディスペル・アンデッドDISPEL UNDEAD
 僧侶 基本コスト：7
 効果：1パワーレベルにつき1モンスター 戦闘時
 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。
- エンチャントド・ブレッドENCHANTED BLADE
 僧侶 基本コスト：4
 効果：パーティー 常時
 キャラクターの武器を魔法で増強し、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。
- ブリンクBLINK
 魔法使い、サイオニック 基本コスト：7
 効果：本人 戦闘時
 戦闘中、瞬間的に姿を消す。いったん呪文を唱えたと、キャラクターは“姿を消し”、各ラウンドごとにどこかで“姿を現す”。武器を振るったり、呪文を唱えるときには常に姿を現す。持続時間は呪文のパワーレベルによって異なる。

- マジック・スクリーンMAGIC SCREEN
 魔法使い 基本コスト：8
 効果：パーティー 常時
 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。
- コンジュレーションCONJURATION
 魔法使い、僧侶 基本コスト：10
 効果：パーティー 戦闘時
 精霊界からモンスターを召喚し、パーティーのために戦わせる。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。
- アンチ・マジックANTI MAGIC
 魔法使い 基本コスト：7
 効果：1グループ 戦闘時
 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。
- リムーブ・カースREMOVE CURSE
 僧侶 基本コスト：10
 効果：アイテム 常時
 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によって異なる。
- ライフスティールLIFESTEAL
 僧侶、サイオニック 基本コスト：12
 効果：1モンスターと本人 戦闘時
 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唱えたキャラクターのダメージ回復に用いる。
- アストラル・ゲートASTRAL GATE
 魔法使い、僧侶 基本コスト：8
 効果：1パワーレベルにつき1モンスター 戦闘時
 デーモン系のモンスターをこの世界から消し去る。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。

ワード・オブ・デスWORD OF DEATH

僧侶 基本コスト：18

効果：すべてのモンスター 戦闘時

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。

レザレクションRESURRECTION

魔法使い、僧侶、サイオニック 基本コスト：20

効果：1キャラクター 常時

死者をよみがえらせる。成功するかどうかは、キャラクターの生命力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生命力を1ポイント失う。

デス・ウィッシュDEATH WISH

僧侶 基本コスト：20

効果：すべてのモンスター 戦闘時

すべてのモンスターを倒す。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。

魔法使いの呪文書

呪文	領域	レベル	コスト
エナジー・ブラスト	火	1	2
ファイアーボール	火	3	6
ファイアー・シールド	火	3	8
ブリズミック・ミサイル	火	5	9
ファイアー・ストーム	火	6	12
ニュークリア・ブラスト	火	7	16
チリング・タッチ	水	1	2
テラー	水	1	3
ウイークン	水	2	4
アイス・シールド	水	3	8
アイスボール	水	4	8
ディーブ・フリーズ	水	5	6
ミサイル・シールド	気	2	5
スティンク・ボム	気	3	4
エア・ポケット	気	3	8
レビテイト	気	5	12
ノクシャス・フュームズ	気	6	10
アスフィクシエイション	気	6	12
アーマー・シールド	地	1	2
ディレクション	地	1	3
ノック・ノック	地	2	6
ウェブ	地	3	7
アーマーメルト	地	4	8
スリープ	心	1	3
ディテクト・シークレット	心	2	5
ウィザード・アイ	心	4	10
マジック・ミサイル	魔	2	4
ブリンク	魔	3	7
マジック・スクリーン	魔	4	8
コンジュレイション	魔	4	10
アンチ・マジック	魔	5	7
アストラル・ゲート	魔	6	8
レザレクション	魔	7	20

僧侶の呪文書

呪文	領域	レベル	コスト
ライトニング	火	5	8
スタミナ	水	1	2
スロー	水	2	4
ヘイスト	水	3	5
キュア・バラリス	水	3	6
バラライズ	水	4	5
サイレンス	気	3	4
キュア・ポイズン	気	4	8
ホワール・ウインド	気	4	8
ヒューリファイ・エア	気	5	10
アーマープレート	地	3	6
ブレース	地	3	6
キュア・ストーン	地	6	18
ブレス	心	1	4
チャーム	心	1	5
キュア・レッサーコンディション	心	2	4
ディバイン・トラップ	心	2	4
アイデンティファイ	心	2	8
ホールド・モンスターズ	心	3	6
セイン・マインド	心	3	10
デス	心	5	10
ロケート・オブジェクト	心	6	8
ヒール・ウーンズ	魔	1	4
メイク・ウーンズ	魔	1	3
ディスペル・アンテッド	魔	2	7
エンチャント・ブレード	魔	2	4
コンジュレーション	魔	4	10
リムーブ・カース	魔	5	10
ライフスティール	魔	6	12
アストラル・ゲート	魔	6	8
ワード・オブ・デス	魔	7	18
レザレクション	魔	7	20
デス・ウィッシュ	魔	7	20

アルケミストの呪文書

呪文	領域	レベル	コスト
ブラインディング・フラッシュ	火	2	3
ファイアー・ボム	火	4	8
スタミナ	水	1	2
キュア・バラリス	水	3	6
ポイズン	気	1	2
スティンク・ボム	気	3	4
エア・ポケット	気	3	8
ポイズン・ガス	気	4	7
キュア・ポイズン	気	4	8
テッドリー・ポイズン	気	5	8
ヒューリファイ・エア	気	5	10
トクシック・ペーパーズ	気	6	8
ノクシヤス・フュームズ	気	6	10
アスフィクシエーション	気	6	12
テッドリー・エア	気	7	16
アシッド・スブラッシュ	地	1	2
イッチング・スキン	地	1	2
ウェブ	地	3	7
アシッド・ボム	地	4	8
クリエイト・ライフ	地	5	10
キュア・ストーン	地	6	18
スリープ	心	1	3
チャーム	心	1	5
キュア・レッサーコンディション	心	2	4
ヒール・ウーンズ	魔	1	4

サイオニックの呪文書

呪文	領域	レベル	コスト
スタミナ	水	1	2
テラー	水	1	3
ウィークン	水	2	4
スロー	水	2	4
ヘイスト	水	3	5
キュア・バラリス	水	3	6
バラライズ	水	4	5
サイレンス	気	3	4
ノック・ノック	地	2	6
ブレイズ	地	3	6
アーマーメルト	地	4	8
メンタル・アタック	心	1	3
スリープ	心	1	3
プレス	心	1	4
チャーム	心	1	5
キュア・レッサーコンディション	心	2	4
ディバイン・トラップ	心	2	4
ディテクト・シークレット	心	2	5
アイデンティファイ	心	2	8
ホールド・モンスターズ	心	3	6
マインドリード	心	3	8
セイン・マインド	心	3	10
サイオニック・ブラスト	心	4	8
イリュージョン	心	4	10
ウィザード・アイ	心	4	10
デス	心	5	10
ロケット・オブジェクト	心	6	8
マインド・フレイ	心	7	18
ヒール・ウーンズ	魔	1	4
プリンク	魔	3	7
ライフスティール	魔	6	12
レザレクション	魔	7	20

付録A：キャラクターの種族

人間 HUMAN



力	9	人間はウィザードリイ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。どの職業でも無難にこなします。
知恵	8	
信仰心	8	
生命力	9	
器用さ	9	
速さ	8	
魅力	8	

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



力	7	エルフはとがった耳とほほえみを持つたもっとも知的な生物です。知的分野を探索することに秀で、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。
知恵	10	
信仰心	10	
生命力	7	
器用さ	9	
速さ	9	
魅力	8	


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





力	11	長いこと森の中や洞くつの住人でありつたドワーフは、冒険の民でもあります。小柄ですが体力はきわめて強いです。その体と強い生命力から、戦闘に関連する職業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。
知恵	6	
信仰心	10	
生命力	12	
器用さ	7	
速さ	7	
魅力	7	


抵抗力 強じん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	
	<p>力 10 この世界の地下深く、ノームの一群が住んでいます。ノームは頑強で強い種族です。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。ノームはきわめて信心深い種族で、学ぶこと(特に呪文)に対する情熱は、他のいかなる種族よりも強いでしょう。</p>
抵抗力	信心深さゆえに、魔法の呪文に対して抵抗力を持っています。


ホビット HOBBIT	
	<p>力 8 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しています。また、会話が巧みで親しみやすく、友好的なことも知られています。その雄弁な舌先と機敏な指先で、アイテムや情報を手に入れる者も多いと言われています。</p>
抵抗力	理由は不明ですが、おそらくその楽天的な性格のためか、魔法の呪文に対して抵抗力を持ちます。


フェアリー FAERIE	
	<p>力 5 もっとも小さく、また、もっとも機敏な種族です。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カーが低くなっています(見えな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>
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。

リザードマン LIZARDMAN	
	<p>力 12 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、話すのは人間と同様ですが、知性はそれほど高くなく、容姿もそれほど良くはありません(どちらかと言えば遅られるタイプです)。その特徴は、戦うこと、そして勝つことです。強く、素早く、たくましく、常に相手を“倒す”このみを考え続けています。潜在的に完ぺきな戦士の素質を持っています。</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。


ドラゴン DRAGON	
	<p>力 10 人間とドラゴンの混血が、このすばらしい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、敵に酸のブレスを吐きかける能力も持っています。</p>
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。


フェルパー FELPURR			
	力	7	その遠い祖先である猫に似て、フェルパーは素早く、知的で、魅力があります。後ろ脚で歩き、体中は毛皮で覆われています。フェルパーは知性が高く、器用です。体力よりも、そのしなやかな体と動きで進化の戦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。
	知恵	10	
	信仰心	7	
	生命力	10	
	器用さ	7	
	速さ	12	
	魅力	10	
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秀でています。		


ラウルフ RAWULF			
	力	8	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。
	知恵	6	
	信仰心	12	
	生命力	10	
	器用さ	8	
	速さ	8	
	魅力	10	
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			
	力	10	ムークはきわめて魔法的な種族で、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秀でた者の間には、その発祥を宇宙人と考える者すらいます。きわめて知性が高く、体力もあり、遭遇した者を魅惑する外見を持っています。
	知恵	10	
	信仰心	6	
	生命力	10	
	器用さ	7	
	速さ	7	
	魅力	9	
抵抗力	魔法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。		


付録B：キャラクターの職業


戦士 FIGHTER			
	力	12	ファンタジーRPGの中でもっとも一般的な戦う者の職業です。ヒットポイントが高く、戦う者の役割を喜んで引き受けます。武器に関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。戦闘に関するスキルに磨きをかけることに全力を傾けます。
	知恵	12	
呪文書		なし	


魔法使い MAGE			
	知恵	12	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だけに絞っているので、その修得速度は迅速です。ヒットポイントは低く、使える武器、防具も制約されますが、その魔法の技はパーティーに欠かせません。
	力	12	
呪文書		魔法使い	


僧侶 PRIEST			
	信仰心	12	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、僧侶を必ず伴わなければならないかもしれません。僧侶は、僧侶の呪文を究めることに身をささげています。当然、他の職業より素早く、僧侶の呪文を修得できます。ヒットポイントはかなり高く、清廉な武器と軽めの防具を使うことができます。
	魅力	8	
	力	8	
呪文書		僧侶	


盗賊 THIEF	
	盗賊は、宝箱に仕掛けられたわなを外すことができます。また、かぎのかかったドアを開けるスキルや、他人から何かを盗みとるスキルにも秀でています。戦闘中は隠れることもでき、うまく身を隠せば、敵に倍のダメージを与える奇襲もかけられます。
器用さ 12 速さ 8	
呪文書 なし	

レンジャー RANGER	
	自然を愛する職業です。スカウトのスキルに秀で、秘密の通路や仕掛けのある壁、わななどをみつける能力があります。この職業の伝説的人物、ロビン・フッドのように、弓を使うのが得意です。レベル3あたりから徐々にアルケミストの呪文を修得し始めます。ヒットポイントはかなり高めます。
力 10 知恵 8 信仰心 8 生命力 11 器用さ 10 速さ 8 魅力 8	
呪文書 アルケミスト	


アルケミスト ALCHEMIST	
	呪文の職人としても言うべき職業で、アルケミストは宇宙の法則をねじ曲げることに力を注いでいます。呪文を使う者ではありませんが、伝統的に、薬品を調合し、呪文を分類する者と見られがちです。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、アルケミストの呪文を他のどの職業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。
知恵 13 器用さ 13	
呪文書 アルケミスト	

バード BARD	
	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ける楽器を演奏して、その魔法の力を発揮させることができます。レベル3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。
知恵 10 器用さ 12 速さ 8 魅力 12	
呪文書 魔法使い	

サイオニック PSIONIC	
	精神の働きを究めることを旨とするサイオニックは、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、混乱させる呪文に秀でています。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業よりも豊富で迅速に修得できます。
力 10 知恵 14 生命力 14 魅力 10	
呪文書 サイオニック	


バルキリー VALKYRIE	
	女性だけが選べる職業です。バルキリーは槍を持たせたら一番の戦士です。武器に関する正確な知識が豊富で、偉大なる戦う魂を持っています。体力も強く、その剣を振るう速度はだれからも一目置かれています。レベル3あたりから僧侶の呪文も修得し始めます。とはいえ、僧侶のものほど修得は速くありません。
力 10 信仰心 11 生命力 11 器用さ 10 速さ 11 魅力 8 女性	
呪文書 僧侶	

ビショップ BISHOP

	知恵	15	古代の研究に身をささげる、きわめて知性が高く、信心深い職業です。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、魔法使いや僧侶よりは呪文の修得速度は遅くなります。
	信仰心	15	
	魅力	8	


呪文書 僧侶、魔法使い

ロード LORD

	力	12	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、レベル3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るいやし手として活躍し始めます。敵にダメージを与え同時に味方のダメージをいやす職業として、ロードは非常に貴重です。
	知恵	9	
	信仰心	12	
	生命力	12	
	器用さ	9	
	速さ	9	
魅力	14		


呪文書 僧侶

侍 SAMURAI

	力	12	真の剣士です。剣の道を究めることに生涯をささげています。稲妻のような素早さと正確さで剣を振り、いかなる状況でも活路を切り開きます。敵の意所を一撃でしとめるスキルを持ち、レベル3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。
	知恵	11	
	生命力	9	
	器用さ	12	
	速さ	14	
	魅力	8	


呪文書 魔法使い

モンク MONK

	力	13	心身の鍛錬の修行を行う者です。手と足を用いて戦う優れた戦士で、そのスキルで自らを守ることに秀でています。精神の働きの関係でも知識があり、レベル3あたりからはサイオニックの呪文を修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。
	知恵	8	
	信仰心	13	
	器用さ	10	
	速さ	13	
	魅力	8	

呪文書 サイオニック

忍者 NINJA

	力	12	究極の暗殺者です。殺りく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戦い、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に、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アルケミストの呪文を修得できるようになります。
	知恵	10	
	信仰心	10	
	生命力	12	
	器用さ	12	
	速さ	12	

呪文書 アルケミスト

ターボファイルツイン

スーパーファミコン専用
バッテリーバックアップメモリー

ダービースタリオンIIIとウィザードリィVIをセーブするならコレだ!!

ターボファイルツイン

**TURBO FILE
TWIN**



●標準小売価格

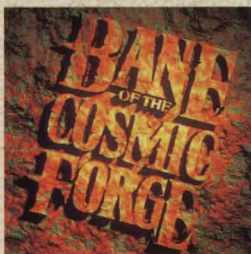
7,500円 (税別)

●単三電池2本使用 (別売)

ターボファイルツインを使用すれば「ウィザードリィVI」はもちろん、「ウィザードリィV」や「ダービースタリオンII、III」「柿木将棋」「牌勢麻雀凌駕」のデータもセーブできます。また、アスキーソフト以外でも「正」か「証」マークが付いているスーパーファミコンソフト全てに対応しています。 ©ASCII Corp.

組曲“ウィザードリィVI”

～禁断の魔筆～



TKCA-70601 ¥2,800

シリーズ中、最高の
サウンド叙事詩。

●作曲 羽田健太郎

●編曲 寺嶋民哉

全10曲から成る壮大なオーケ
ストレーション。

これを聞かずにウィザード
リィVIは完結しない。



TOKUMA
JAPAN
COMMUNICATIONS

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

⚠ 注意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。長時間使用する時は、適度に休憩してください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

使用上のお願ひ

- 1) ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 2) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 3) 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- 4) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- 5) カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

Bane of the Cosmic Forge, Copyright © 1995
David W. Bradley and Sir-tech Software, Inc.
All rights reserved.

Wizardry is a registered trademark of
Sir-tech Software, Inc.

"Wizardry - Bane of the Cosmic Forge"
is a copyrighted program licensed to
ASCII Corporation by Sir-tech Software, Inc.
Japanese Translation by
Game Studio, Inc. and ASCII Corporation.

ASCII

株式会社アスキー

〒151-24 東京都渋谷区代々木 4-33-10
トーシンビル

情報ダイヤル TEL. 03-3250-5600

このゲームの内容やヒントについて、電話、
手紙などによるご質問にはお答えできません。
雑誌、攻略本などをご参考にして下さるよう
お願いいたします。

また、この製品に関してご不明な点がござい
ましたら、下記までお問い合わせください。

「アスキーゲームユーザーサポート係」

TEL. 03-5351-8499

土、日、祝日を除く、

10:00~12:00

13:00~17:00

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

MADE IN JAPAN