

COMPACT
disc

取扱説明書

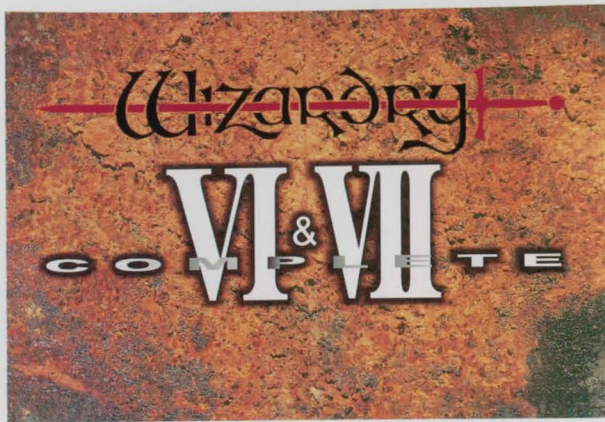
SEGA SATURN™

Wizardry
VI & VII
COMPLETE

ウィザードリィ VI&VII コンプリート

TM





ウィザードリィ VI&VII コンプリート

TM

このたびはデーターリスト セガサターン用CD『Wizardry VI & VII COMPLETE』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。ご使用前にこの取扱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、この取扱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。

目次

■物語	2	■戦闘	23
■コントロールパッドの操作方法	5	戦闘の手順	23
■ゲームの始め方	6	武器について	24
スタート画面	6	武器の射程	25
キャラクター画面	7	NPC(ノン・プレイヤー・キャラクター)	26
セーブとロード	8	■呪文	27
オプション	9	呪文の領域	28
■キャラクターの作り方	10	呪文書	28
名前を付ける	10	呪文のレベル	29
種族を選ぶ	10	パワーレベル	29
性別を選ぶ	10	コスト	29
職業を選ぶ	10	影響と効果	29
能力値ボーナスを振り分ける	10	召喚呪文	29
顔を選ぶ	12	発声術	29
スキルボーナスを振り分ける	12	火の領域	30
呪文を決定する	12	水の領域	33
カルマを決める	12	気の領域	37
キャラクターをセーブする	12	地の領域	42
キャラクターを見る	13	心の領域	46
■冒険画面の見方	14	聖の領域	52
■移動時のアイコンコマンド	16	錬金術師の呪文書	57
アイテムを見る	17	魔法使いの呪文	58
アイテムを装備する	20	超能力者の呪文書	60
転職について	20	僧侶の呪文書	62
かぎのかかったとびら	21	■キャラクターの種族	64
■宝箱	22	■キャラクターの職業	68
		■キャラクターのスキル	73

Wizardry VI BANE OF THE COSMIC FORGE

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。

それを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、もちろん、コズミック・ロードはその惑星の存在を知っていた。その惑星を外界から隠し、フ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。ージの力で秘密を守っていたのはコズミック・ロード自身だったのである。しかし、災いの王かし、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、共に手を携えてゾフィタスによってフォージが奪われると(そう、ペイン・オブ・ザ・コズミック・フォー物語である)、この惑星の秘密を保っていることは不可能となった。

「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つた。」

「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、それを聞いて後、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、摩訶不思議な代りにも強大な影響力を持つものだった。その秘密を知る者は、宇宙を創造することができ、同宇宙を破壊することもできたのである。フォーンザングは一つの選択を迫られた。すなわち、生涯をかけた偉大な発見をすべて放棄してしまうか、それとも不心得者の手に落ちないように、それをどこかに隠してしまうか、である。フォーンザングは後者を選んだ。いつの日にか正しき意志を持つ者の手で秘密が再び解き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、それが変わろうとしている・・・」

Wizardry VII Crusaders Of The Dark Savant

運命を司るペン、コズミック・フォージの消失により、コズミック・ロードもまた、その力を失った。一時的ではあるにせよ、コズミック・ロードは、宇宙の事象の流れを支配する力を失った。そして、宇宙の遠く彼方では、まったく予期されなかったような事件が起こった。宇宙海賊襲撃を受けた宇宙船が、航行装置に異常をきたして小さな惑星に不時着したのである。それも、れまで銀河の地図に一度も記されたことのない惑星に。

不時着した宇宙船が、なんとか自分の星に戻ると、新しい惑星の発見のニュースはあつというこ銀河中に広まった。そしてその惑星は、伝説のフォーンザングの星、彼の最大にして最後の目を書き記した“アストラル・ドミナ”が眠る“ロスト・ガーディア”ではないかと噂され始めた。

「アストラル・ドミナ」の伝説は、前の千年期にさかのぼる。偉大なる芸術家にして科学者のフォーンザングは、宇宙と生命の根源にかかわる秘密を解き明かした。しかし、その秘密は、あ宇宙を破壊することもできたのである。フォーンザングは一つの選択を迫られた。すなわち、生涯をかけた偉大な発見をすべて放棄してしまうか、それとも不心得者の手に落ちないように、それをどこかに隠してしまうか、である。フォーンザングは後者を選んだ。いつの日にか正しき意志を持つ者の手で秘密が再び解き、宇宙が新たな運命を昇ってゆくことを願って。

フォーンザングは天球儀を作った。“アストラル・ドミナ”である。そして彼の秘密をその地に隠した。ついで、彼はその力を用いて、彼の秘密を安全に隠すための新しい世界、すなわちガーディアを創造した。今や神そのものと並ぶ力を得たフォーンザングは、創り出した惑星にその秘密を守る生物を創って住ませた。“アストラル・ドミナ”をこの世界のどこかに隠すと彼はその場所の地図を作り、それを細かい断片にわけて惑星中にばらまいた。こうして、秘密を安全に隠されたことを確信すると、フォーンザングは永遠にこの世から姿を消した。

新たな惑星の発見によって、銀河中でいかに、フォーンザングの伝説、“アストラル・ドミナ”の存在が信じられるようになった。そこへ行こうと思立った者は多かった。しかし、実際に行動に移せる者はそう多くはなかった。

惑星には、この他に様々な原住民が存在する。彼らは単純で未開だが、“ロスト・ガーディア”には、かつて偉大な文明が存在したと思われる痕跡も見受けられる。彼らが“アストラル・ドミナ”の秘密を解き明かすためになにかの役割を果たすのか、それ以外に何か秘密を持っているのかは定かではない。しかし、星からの旅人の出現によって、彼ら自身はその伝説、予言された惑星の終焉が始まったのではないかと疑い始めていた。

これが“ロスト・ガーディア”に住む者たちである。このすべてが、“アストラル・ドミナ”の探索になんらかの役割を担っている。そして最後に、我が勇敢なる冒険者たち。“ロスト・ガーディア”に足を踏み入れ、Crusaders of The Dark Savantの冒険を開始するのは、まさに自分自身なのである。

基本操作

Xボタンでアイコンカーソルを動かします

Yボタンを变えずに、右に動かす。

Zボタンを变えずに、左に動かす。

十字ボタン
前に進みます。
左を向きます。
右を向きます。
後退します。

スタートボタン
ゲームをスタートさせます。

Xボタン
マップの表示

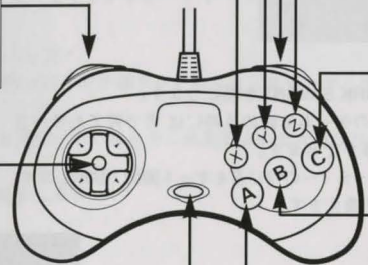
Yボタン
メンバーをみる

Zボタン
さわる

Cボタン
項目決定、アイコン
コマンドの表示。

Bボタン
項目を取り消します。

Aボタン
休憩(きゅうけい)



—配置は変更する事ができます。
しくは9ページをご覧ください。

Xボタンを押すとオートマップ
が表示されます。
このマップを表示させたままでも
歩くことができます。



ゲームの始め方

CD-ROMをセガサターン本体にセットし、電源を入れてください。タイトルとデモが表示されます。このときに、START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

Wizardry VI

BANE OF THE COSMIC FORGEを開始します。

Cボタンを押すとパーティーやキャラクターをつくる画面に進みます。

Wizardry VII

CRUSADERS OF THE DARK SAVANTを開始します。

VIのゲームが終了してVIIのゲームを始める時にはVIで育てたキャラクターを引き続いて使う事ができます。

キャラクターの作り方やパーティーの作り方をオート画面で説明します。Cボタンで説明画面を切り換えます。

●パッドの説明

パッドキーの機能を表示します。

方向ボタンで説明を見たいボタンを選択し、Cボタンで決定します。

●てんそう機能

VIをゲーム終了させるとそのセーブデータでVIIをスタートさせることができます。

*このゲームではVI.VII共にどちらからでもゲームを始める事ができます。



キャラクター画面

Wizardry VIかVIIを選んだ時には次の項目が表示され

パーティーをつくる

ゲームをはじめる為に必要なパーティーを作ります。

のキャラクターがあらかじめ用意されています。

キャラクターを使ってパーティーを組む事もでき

。

すぐにゲームをはじめたい方へ

にゲームをはじめたい方は以下の手順でゲームをはじめると早くゲームがプレイできます。

1. VIかVIIを選択します。

2. 「パーティーをつくる」を選択して、あらかじめ用意されたキャラクターでパーティーを6人編成で1組作ります。

3. 「ゲームをはじめる」を選択します。

これでゲームがスタートできます。

パーティーキャラクターたちはすでに装備を整えてあります。

、あらかじめ用意されたパーティーの中の何人かを使用したり、パーティーに自分で作ったキャラクターを加えることもできます。

パーティーの人数は最小2人、最大6人です。2人パーティーでゲームをスタートする事もでき、かなり困難な旅になってしまいます。



ゲームの始め方

■キャラクターをつくる

パーティーを組む為に必要なキャラクターを作ります。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11の種^{しゆぞく}族、14の職^{しごく}業から選ぶことができます。

キャラクターの作り方の詳しいことは、12ページをご覧ください。また「ゲームのはじめか^{はじまり}」を選んでゲーム上で説明をうける事もできます。

●パーティーをみる

パーティーメンバーの詳細をみる事ができます。

●キャラクターをはずす

使いたくないキャラクターをパーティーからはずす事ができます。

●ゲームをはじめ

ゲームを開始します。

●オプション

ゲームレベルなどを変更できます。詳しくは9ページをご覧ください。

■ゲームのセーブ・ロード

●ロードについて

ゲーム中にセーブを行った場合はセーブデータが本体RAMまたはカートリッジRAMに残り、セーブした記録はロードで再開することができます。再開したいデータを選んでCボタンを押してください。

●セーブについて

移動画面でCボタンを押すとアイコンコマンドが表示されます。システムアイコンを選択しCボタンを押すとシステム画面の表示があります。

「セーブ」を選び、セーブしたい場所を選んでCボタンを押してください。

注意 セガサターン本体RAMには1つしかセーブデータを残せません。



オプション

オプションを選べると、ゲームシステムを変更できます。

ゲームレベル

ゲーム難易度の変更ができます。

難しい

標準

やさしい

サウンド

効果音かモノラルかオフの変更ができます。

こうかおん

音を鳴らすか鳴らさないかの変更ができます。

バットボタンのせってい

ゲーム中のコントロールパッドのボタンの配置変更ができます。



キャラクターの作り方

キャラクターメニューの「つくる」を選択するとキャラクターをつくる事ができます。
「ゲームのはじめかた」を選択するとゲーム上でも説明が表示されます。

■名前を付ける

キャラクターに名前を付けます。
長さは7文字までで、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」を選んでください。

■種族を選ぶ

次に、キャラクターの種族を決定します。
種族は全部で11種類あります。
種族に関する詳しい説明は、64ページをご覧ください。

■性別を選ぶ

男性か女性かを決定します。

■職業を選ぶ

全部で14種類の職業が用意されています。
それぞれの職業でこの後に振り分けるボーナスポイントの値が異なります。
種族によっては選択できない職業もあります。
職業についての詳しい説明は、68ページをご覧ください。

■能力値ボーナスを振り分ける

●ちから
肉体的な力を必要とするすべての行為に影響します。
さらに、扉の鍵をはずす事やスタミナなどにも関連してきます。

●ちえ（知力）
呪文をかけたり、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。

んこう（信仰）
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。スキルの上昇や新しい呪文尋などに影響を及ぼします。

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スキルポイントの数値や、中にマジックポイントを回復する早さにも影響を及ぼします。

いりよく（生命力）
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。
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連し、また毒、病気、麻痺、死に抵抗かけとなります。

ようさ（器用さ）
罠を避けたり、宝箱のワナを外したり、やりから逃れたりといった行動に関係します。
この際、1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。

はやさ（速さ）
どの程度時間がかかるかを示します。

りよく（魅力）
キャラクターの人当たりの良さを示し、NPC（ノン・プレイヤー・キャラクター）との会話の場合に影響を及ぼします。

ボーナスポイントが「0」になるまで、増やしたい項目にボーナスポイントを振り分ける事ができます。



キャラクターの作り方

■顔を選ぶ

あらかじめ33種類の顔が、種族と性別に応じて用意してあります。

■スキルボーナスを振り分ける

スキルには、武器、運動、学術の3つの分野があります。職業によって身に付けられるスキルの種類は変わります。武器、運動、学術の3つの分野すべてにボーナスポイントを振り分けれます。それぞれの分野についての詳しい説明は73ページをごらんください。

■呪文を決定する

選んだ職業によっては、最初から呪文を覚えられます。

呪文は6つの領域に分かれています。

選べる領域は絵柄が方向ボタン上下で呪文を選んだあとにアニメーションをしているもののみで、方向ボタンの左右で領域を選び、Cボタンで決定します。

呪文に関しての詳しい説明は、28ページをご覧ください。

■カルマを決める

次に、カルマを決定します。

●カルマとは

キャラクターの行動すべてに影響する特殊な精神力、またはツキのようなものですが、どの影響を及ぼすかは、はっきりしていません。

■キャラクターをセーブする

ここまで作ったキャラクターを使用するかどうかを決めます。気に入らなければいいえを教えてください。キャラクターは何度でも作り直す事ができます。

セーブされたキャラクターは自動的にパーティーを組むときのメンバー候補になります。



■キャラクターを見る

はじめ用意されたメンバーや自分で作ったキャラクターを選ぶと、キャラクターの状態が確認できます。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 この項目にカーソルを合わせてCボタンを押すとアイテムウインドウが表示されます。アイテムはふくろの外に10個、ふくろの中に10個まで保持できます。黄色表示のアイテムは装備されている事を表します。方向ボタンでふくろの外と中の表示が切り替わります。

魔法 覚えた呪文を確認できます。方向ボタンの左右で領域が切り替わります。アニメーションしている絵柄が覚えている魔法です。

スキル 身につけたスキルの種類と値を確認する事ができます。方向ボタンの上下で3つの分野が切り替わります。



■キャラクターのパラメーター

レベル ——レベルは1から始まります。経験値がたまと次のレベルに上がります。

HP (ヒットポイント) ——キャラクターが死ぬまでの耐久数値です。左が現在の値、右が最大値です。

スタミナ ——キャラクターが行動を起こして疲労するとこの数値が減っていきます。休息を取ると回復します。

年齢 ——現在の年齢を表示しています。

重量 ——持ち運びできる重量を表します。左が現在の値で右が総重量です。

防衛力 (アーマークラス) ——よろいの絵の横に書かれている数値は防衛力を示します。



冒険画面の見方

画面の上に表示されている六つの玉は、特定の呪文が唱えられる则表示があらわれます。呪文が唱えられていない時は、これらの玉に表示はありません。

①エンチャントド・ブレード

ソードに魔法の力を加え、より敵に命中しやすくします。

②アーマープレート

パーティーを魔法のアーマーで護ります。

③マジック・スクリーン

敵の魔法に対する抵抗力を与えます。

④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。

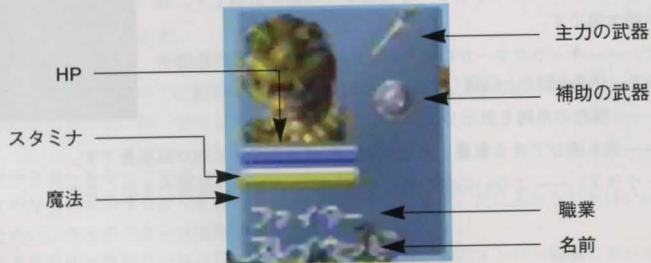
そのようなものがある場所を通りかかると、メッセージが表示されます。

⑤ディレクション

パーティーが現在のの方角（北、南、東、西）を向いているのかを知らせます。

⑥レビテーション

パーティー全員を床から数センチほど浮き上がらせ、
落とし穴などに落ちたときのダメージを緩和してくれます。



キャラクターの状態

キャラクターの顔の近くに以下の表示がでたらキャラクターはその状態におちいています。石化と疾病と死以外の状態は、休息することによってなおります。

恐怖に襲われ、

力を発揮できない

眠ってしまう

目が見えなくなる

毒におかされる

体が石になってしまう

頭が混乱してしまう

死んでしまう

吐き気をもよおし、

普通の行動はとれない

体が麻痺してしまう

不快な感覚に襲われる

病におかされている（そのままにすると盲目や吐き気などになる場合もあります）



移動時のアイコンコマンド

移動しているときにCボタンを押すと、アイコンコマンドが表示されます。



●さわる
画面に映っているものをさわる(ボタン、回復の泉)。
はしごの登り降りに使います。



●休息
休息を取って、HPやスタミナ、魔法ポイントを回復します。



●探す 調べる
パーティーのいる場所に何かないか探します。ボタンがあればそれを押します。



●じゅもん
呪文を唱えます。



●アイテム
薬、巻物などのアイテムを使用します。



●あける
かぎがかかった扉などを開けたい場合があります。詳しい情報は21,22ページをご覧ください。



●ならびかえ
パーティーの順番を替



●キャラクター
パーティーメンバーのさや持ち物などを見たいときに使います。コマンドの詳しい情報は21ページをご覧ください。



●セーブ/ロード
ゲームをメモリに保存します。



●アイテム表示
落ちているアイテムや巻物などを使用することができます。使用したいアイテムを選んで、どのキャラクターするかを選びます。書籍を読むこともできます。

アイテムを見る

インメニューでキャラクターを見るコマンドを選ぶと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

アイテムはふくろの外に11個、ふくろの中に11個が持てます。黄色表示のアイテムは装備されています。L、Rボタンでふくろの外と中の表示が切り替わります。

せき

パーティの順番の情報が表示されます。画面のそのアイテムをクリックする種族、性別、職業が表示されます。



びする

キャラクターの装備を変更します。装備をしていないアイテムは名前が白色で表示されます。は20ページをご覧ください。

アイテムや巻物などを使用することができます。使用したいアイテムを選んで、どのキャラクターするかを選びます。書籍を読むこともできます。

移動時のアイコンコマンド

●おぼえる

魔法の本を取得したときにこのコマンドを使用すると、その魔法を覚える事ができます。

●くみあわせる

ローブやフック、同じ業どうしをまとめて一組にすることができます。

二つの別々のアイテムを組み合わせることもできます。

●わたす

パーティーメンバーにアイテムを渡すことができます。

まずなにを渡すかを決め、次に渡したい相手を選びます。

●こうかん

パーティーメンバー間でアイテムのやりとりを行います。

渡すアイテム、交換する相手、受け取るアイテムと順に選ぶことで、交換が行われます。

装備しているものは交換できません。

●すてる

いらなくなったアイテムを捨てます。

いったん捨てたアイテムは拾うこともできます。

●じゅもん

覚えた呪文を使用します。

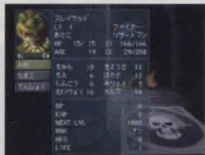
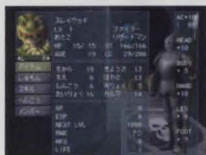
●スキル

覚えたスキルの種類と値を確認します。

●へんこう

なまえ 名前を変更します。

かお 顔を変更します。



しよく

変更することができます。

きる職業が表示されますので、転職したい職業を選んでください。

は20ページをご覧ください。

バー

パーティーメンバーに切り替えることができます。

他の表示

.....金貨の数

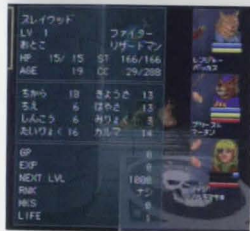
.....経験値

LVL.....次のレベルまでに必要な経験値

.....職業の階級

.....モンスター打倒数

.....現在何度目の生命が表示



移動時のアイコンコマンド

■ 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表しません。

アイテムを手に入れたら、装備しましょう。

● 防具関係のアイテムを装備すると、キャラクターの全身AC(アーマークラス)やAC修値が低くなります。

● 魔法関係のアイテムを装備する場合、キャラクターの能力値やその他の特性が変わります。こういったアイテムを装備すると、その特殊能力を「引き出す」かどうかを尋ねます。

● 武器関連のアイテムを装備する場合、それがメインの武器か補助の武器かを決めなければなりません。メインの武器は、戦闘の際にまず最初に用いられます。キャラクターは、これら一つ補助の武器、盾、その他のアイテムを持つことができますが、もしメインの武器からわざ

と、塞いでしまうタイプの場合、これ以外の武器、盾、アイテムを持つことはできません。● 呪いがかかったアイテムはキャラクターに“くっついて”しまい、呪いをとく呪文の呪文があれば外すことができなくなります。呪いがかかったアイテムは、このほかにもキャラクターに様々な影響を及ぼします。

てんしょくについて

「へんこう」コマンドで「てんしょく」を選ぶと、キャラクターの職業を変更することができます。

● 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ます。

● キャラクターはその職業のレベル1のキャラクターとなり、能力値も最低必要数値に変更してしまいます。

のかかった扉

よくで扉を開ける

パーティーは、扉に向かって体当たりを行い、扉の蝶番を壊すを試みることができます。タイミングがあれば扉は押し、パーティーは中に入れます。

もちろん、こうした手段が思ったほど効果をあげないことがあります。しかし、鍵を外すのとは違って、力づくの場合は失くした鍵を壊してしまうことはありません。

● ノック

開けるアイテムがなかったり、鍵が壊れてしまったり、盗賊がうまく開けられない場所「ノック・ノック」の呪文で開けることができます。「ノック・ノック」の呪文を持っているキャラクターを選んで下さい。

技開けパネル下段の下のメーターにはドアが表示され、上のメーターにはパーティーのメンバーの合計を基本に、スタミナや様々な状態によって常に値は上下しています。

メーターをパーティーのメーターが上回っているタイミングでCボタンを押すと、成功と失敗の鍵ははずれます。

● ゆびさきわざ

扉__指技開けパネル下段の色の变化している6つの窓が全てグリーンでCボタンを押すと、成功となりドアははずれます。ただし失敗すると鍵をこわしてしまうことがあります。



■ 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。金、宝石、剣、盾・・・のものが入っている可能性もあります。とはいえ、こういったものを簡単に盗られないようなわなが仕掛けられている場合もあります。

● 宝箱開け

宝箱開けパネル下段の左下の「調べる」ボタンを押すことで、罠の種類と罠の外し方が表示されます。

「調べる」ボタン右側の8つのボタンのうち、罠に使っていないボタンを正しく押せば罠の解除は成功したことになり、宝箱は罠を発動せずに開きます。

「調べる」または、「罠の解除」に失敗すると罠が作動して宝箱が開きます。

「調べる」ボタンのその上の色の変化している窓が緑色のタイミングで「調べる」ボタンを押せば、その回の調査は成功です。

調査に成功すると、罠の種類が分かり、罠の解除法が少し分かります。罠の解除法は、

タンの上に記号が表示されます。「-」は、そのボタンは罠に使われていることを表し、「？」のマークは、そのボタンが罠に関わっているどうかさえ判らないということです。

ボタン上に記号が表示されたら、記号がついていないボタンをタイミングよく押せば罠の解除が成功したことになり、宝箱は開きます。

7つのボタンに記号が表示されていない状態でも8つのボタンを押すことはできます。

● 財宝の山分け

宝箱が開くと、中に入っているアイテムの一覧が表示されます。必要なアイテムはCボタンで選択、さらに持たせるキャラクターをCボタンで決定します。

不要なアイテムはBボタンでその場に捨てることができます。



闘の手順

闘はラウンド制で行われます。各ラウンド毎に行動を決定します。各ラウンド毎に様々なコマンドが表示されます。



「アタック」(武器や肉体で敵に攻撃をします。)

「マジック」(呪文を唱えて攻撃したり、味方の回復などを行います。)

「ディフェンス」(ダメージを受けないように防御します。)

「アイテム」(アイテムを使います。)

「逃げる」(だれか1人がにげるを選ぶと、他の全員も逃げ始めます。)

「位置入れ替え」(他のキャラクターと位置の入れ換えを行います。)

「装備の変更」(装備の変更を行います。)

「ドラゴンコン」(キャラクターがドラゴンなら、酸のプレスで攻撃できます。)

「隠れる」(隠れる事ができれば、敵に不意うちができます。)

「やり直し」(それまでの行動をやり直しできます。)

■武器について

「たたかう」を選んだとき、武器によっては、以下の攻撃のモードを選べます。

表は、「ふりまわす」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なるかを表示してあります。

モード	命中 ^{めいちゆう}	貫通 ^{かんつう}	ダメージ
ふりまわす	…	…	…
つく(突く)	-2	+1	+1
らんとう(乱闘)	-4	-4	2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
とっしん(突進)	+2	-2	同じ
うつ(射る)	同じ	+2	同じ

●命中

「ふりまわす」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

「ふりまわす」に対して、そのモードがどの程度、敵のアーマーを貫通しやすいかを示

●ダメージ

「ふりまわす」に対して、敵にどの程度ダメージを与えられるかを示します。

●キャラクターの隊列

後列にいるキャラクターで射程の短い武器を持っているキャラクターは攻撃することはできません。



の射程

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。モンスターの武器にも射程距離があります。

ぎょ

「ぎょ」を選ぶと、サブメニューが表示されます。

ツク

クターは盾のスキルを用いて、敵の攻撃から身を守ることができます。敵までの射程短い武器を持つキャラクターには、ブロックは有効な手段です。このオプションは、盾をていないと選択できません。

ひ

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。かいひしてキャラクターには命中しにくく、ダメージが2倍になることはありません。

ド

襲を待ち、能力に応じてまれに反撃をします。

うけい

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、休息中は攻撃しやすくなります。

しる

のスキルを持っているキャラクターは、戦闘中敵から身を隠すことができます。成功し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。

■ ノン・プレイヤー・キャラクター (NPC)

ゲーム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。中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います。これらは(ノン・プレイヤー・キャラクター=NON PLAYER CHARACTERS)と呼ばれます。NPCと出会った場合は、いくつかのオプションを選択できます。

● 話す

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、関する知識や、あたりをうろつく生き物、謎に関するいろいろな知っているかもしれません。

● 取り引き

誰でも稼ぎが必要です。これはNPCも変わりません。NPCはなにか売べきアイテムを持っているのが普通ですから、あなたはNPCからアイテムを買ったり、逆に自分にはもう用アイテムを売ったりすることができます。

“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。ここでキャラを決めると、続いた3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

アイテムを買おうとする場合は、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。

● 売る

金が足りないとき、または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、プレイヤーキャラクターはアイテムをNPCに売ることができます。

● 与える

寛大な気分とき、またNPCに対して謝罪をしなければならないときなど、アイテムを渡すことができます。

● 呪文

チャームやマインドリードなど、NPCとの交渉時に特に役立つ呪文があります。熟練の使い手なら、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、

パーティに歯向かってくるNPCの態度を友好的にしようとする呪文もあります。

がなくてアイテムが買えないときなど、高いキャラクターがいればアイテムを盗むことができます。

かうを行ない、金を与え、アイテムを与え、もなにも起きなかった場合、ちょっと“手動”というのがあります。いかなる理由でキャラクターはNPCに戦闘をしなげることができます。

でNPCを倒した場合を除いて、NPCとのこのオプションを選ぶことで終了します。

友好的NPC画面

なす		
りひき	→	1 かう
ゆもん		2 うる
たかう		3 あたえる
すむ		
アイテム		
ちさる		

呪文

Wizardry



ウィザードリィでは、魔法の力に重きをおかない者はほとんどいません。中でもその力を捧げ、神秘の技のとりこになっているのは、「サイオニック（超能力者）」、「アルケミスト（錬金術師）」、「プリースト（僧侶）」、「メイジ（魔法使い）」といった者たちです。

「領域」

呪文は総計96あり、それぞれの呪文は、火、水、気、地、心、聖の6つの領域のどれかになります。

「呪文書」

呪文は6つの領域にわかれています。それを修得する体系は4つに分かれ、それぞれ異なる呪文書を作っています。

- 「アルケミスト（錬金術師）」は、自然の力の要素を用い、それらを合わせて治療や防御などの効果と影響を習得します。「忍者」や「レンジャー」もこの呪文書を習得できます。
- 「プリースト（僧侶）」は、もっぱら聖なる力を活用し、仲間を治療したり敵から身を守ったりする呪文を作りだします。「ビショップ」、「ロード」、「ヴァルキリー」もこの呪文書を修得することができます。
- 「魔法使い」は、怒りの感情を力として集約し、これを呪文の形にして敵にぶつけたりするタイプののであれば、こういったモンスターに対しては、その呪文は効果を発揮しやすくなります。
- 「サイオニック（超能力者）」は、心の力を利用して、治療の呪文とダメージを与える呪文を習得します。他には「モンク（修道僧）」だけがこの呪文書を修得できます。

領域別の呪文リストのあとに、それぞれの呪文書に含まれる呪文リストがあります。

「レベル」

呪文の領域は、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の火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。

「パワーレベル（PL）」

それぞれの呪文は7段階のパワーレベルを持っており、呪文を唱える際にはこの強さを決めなければなりません。通常は、パワーレベルを高くするほど呪文の効果も高くなり、より高度なスキルを習得する必要があります。

「パワーコスト」

キャラクターが新しい呪文を習得する際、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、キャラクターはその呪文を唱えられたいレベルの呪文ポイントを持っていないと使えません。

「効果と影響」

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、敵グループ全体に効果があるものもあります。モンスターの中には、呪文の影響をまったく受けても一部分であるものがあります。呪文が「効果があるかないかどちらか」によって、効果の発揮方法も異なります。

「呪文」

呪文は、他の次元からモンスターを呼び寄せ、あなたの味方として戦わせることができます。ただし、一旦モンスターを召喚したら、そのモンスターが絶滅するまで、そのモンスターを再召喚することはできません。

ユーザーにとって、「発声術」は重要なスキルです。これは、戦闘の混乱状態の中で呪文を唱えるための技術で、これに長けたキャラクターは、敵のソードの攻撃を避けながら、強力な呪文をかけることもできます。

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

■火の領域

●エナジー・ブラスト

消費MP：2

呪文書：魔法使い

効果：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。

●ブラインディング・フラッシュ

消費MP：3

呪文書：錬金術師

効果：1モンスター+パワーレベル

巨大な光の玉で一時的に敵の目をくらます。

●サイオニック・ファイヤー

消費MP：4

呪文書：超能力者

効果：2モンスター+パワーレベル

精神力が爆発的に襲いかかり、1パワーレベルにつき1～8ポイントの火によるダメージを与える。

●ファイヤーボール

消費MP：6

呪文書：魔法使い

効果：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。

イヤー・シールド

P：8

書：魔法使い

果：パーティー

パーティー全員を火の呪文から守る盾を作り出す。

リング・ライト

P：6

書：超能力者

果：1モンスター+パワーレベル

せるような光景で敵の心にさまざまな影響をあたえ、病を起こさせる。

イヤー・ボム

P：8

書：錬金術師

果：4モンスター+パワーレベル

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。

サンダー

P：8

書：僧侶

果：3モンスター+パワーレベル

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

●プリズミック・ミサイル

消費MP：9

呪文書：魔法使い

効果：3モンスター+パワーレベル

他に「ダンシング・ライト」、「レインボー・レイ」としても知られる呪文。様々なスペル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。

●ファイヤーストーム

消費MP：12

呪文書：魔法使い

効果：雲

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。敵モンスターの数、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

消費MP：16

呪文書：魔法使い

効果：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ポイントのダメージを与える。

領域

リング・タッチ

P：2

書：魔法使い

効果：1モンスター

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。

ミナ

P：2

書：僧侶、錬金術師、超能力者

効果：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、長時間眠らずにすむようにさせる。回復するスタミナ量は呪文のパワーレベルに比例する。

ー

P：3

書：魔法使い、超能力者

効果：1グループ

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。

ー

P：4

書：魔法使い、超能力者

効果：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。呪文に対する抵抗力も弱める。

呪文

●スロー

消費MP：4

呪文書：僧侶、超能力者

効果：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、パーティーの攻撃がやすくなる。

●ヘイスト

消費MP：5

呪文書：僧侶、超能力者

効果：パーティー

キャラクターの速度を上げる。敵がかけたスローに対抗する手段としても有効。

●キュア・パラライズ

消費MP：6

呪文書：僧侶、錬金術師、超能力者

効果：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、呪文のパワーレベルと麻痺の影響の大きさによる。

●アイス・シールド

消費MP：8

呪文書：魔法使い

効果：パーティー

寒さからパーティーを守る盾を作りだし、寒さに関連する呪文の効果を減らす。盾の持続時間はパワーレベルに比例する。

トフル

消費MP：8

呪文書：僧侶

効果：パーティー

パーティー全員に対して、スタミナの一部を回復させる呪文。回復の度合いは呪文のパワーレベルに比例する。

氷ボール

消費MP：8

呪文書：魔法使い

効果：4モンスター+パワーレベル

氷の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。

アイス

消費MP：5

呪文書：僧侶、超能力者

効果：1モンスター

モンスターの水分を凝固させる。成功するかどうかと成功した場合の持続時間は、呪文のパワーレベル、モンスターの強さ、モンスターの水分量によって異なる。

アイスマン

消費MP：7

呪文書：僧侶

効果：1キャラクター

パーティーメンバーに英雄のエネルギーを与え、パワーと技量をそなえた最強の戦士にする。

呪文

●ディープ・フリーズ

消費MP：6

呪文書：魔法使い

効果：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ポイントの寒さダメージを与える。

●ドレオン・クラウド

消費MP：8

呪文書：錬金術師

効果：雲

敵を不可思議な雲で取り囲んで、生命力を吸い取る。効果は、モンスターが雲の中にいる限り持続する。雲の強さと持続時間はパワーレベルに比例する。

●キュア・ディジーズ

消費MP：12

呪文書：僧侶、錬金術師

効果：1キャラクター

病気を治療する。成功するかどうかは病の重さと呪文の強さによる。

領域

ズン

：2

書：錬金術師

効果：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、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。

バブル・シールド

：5

書：魔法使い

効果：パーティー

パーティーの周囲の気を硬化させ、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。

バブル・サウンド

：3

書：魔法使い、超能力者

効果：1グループ

高周波の衝撃波で敵を襲い、1パワーレベルにつき1～5ポイントのダメージを与える。

バブル・ボム

：4

書：魔法使い、錬金術師

効果：3モンスター

毒雲を作りだし、1パワーレベルにつき1～6ポイントのダメージを与え、相手に吐き気させる。

呪文

●エア・ポケット

消費MP：8

呪文書：魔法使い、錬金術師

効果：パーティ

パーティ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

消費MP：4

呪文書：僧侶、超能力者

効果：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に変え、呪文を発せられないようにする。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

消費MP：7

呪文書：錬金術師

効果：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、ダメージ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・ポイズン

P：8

書：僧侶、錬金術師

効果：1キャラクター

指定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。

ールウインド

P：8

書：僧侶

効果：3モンスター+パワーレベル

指定したモンスターの周囲に竜巻を起し、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。

ーリファイ・エア

P：10

書：僧侶、錬金術師

効果：パーティ

ファ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、雲の数、呪文のパワーレベルによって異なる。

ーリー・ポイズン

P：8

書：錬金術師

効果：1モンスター

指定した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。

●レビテイト

消費MP：12

呪文書：魔法使い

効果：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のを防ぎ、万一落してもダメージを低くする。持続時間はパワーレベルに比例する。

●トクシク・ベイバース

消費MP：8

呪文書：錬金術師

効果：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。

●ノクシャス・フューム

消費MP：10

呪文書：魔法使い、錬金術師

効果：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、吐き気をもよおさせる。

●アスフィジェーション

消費MP：12

呪文書：魔法使い、錬金術師

効果：すべてのグループ

敵の周囲の気を吸い込み、呼吸ができないようにする。敵が死ぬかどうかは、その能力の必要度、強さ、呪文のパワーレベルによって異なる。

ドリー・エア

P：16

書：錬金術師

果：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トのダメージを与える。

・クラウド

P：20

書：錬金術師

果：雲

敵を巻き込み、即死させる。

こいる間は、モンスターは毎ラウンドをける。



■地の領域

●アシッド・スブラッシュ

消費MP：2

呪文書：錬金術師

効果：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。

●イッチング・スキン

消費MP：2

呪文書：錬金術師

効果：2モンスター+パワーレベル

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攻撃や防御の効率が落ちる。

●アーマー・シールド

消費MP：2

呪文書：魔法使い

効果：1キャラクター

キャラクターの正面に魔法の盾を作り、アーマークラスを1パワーレベルにつき1減ら

●ディレクション

消費MP：3

呪文書：魔法使い

効果：パーティー

魔法のコンパスが、パーティーが現在向いている方向（北、南、東、西）を示す。持主の強さと呪文のパワーレベルによって異なる。パワーレベルに比例する。

ク・ノック

P：6

書：魔法使い、超能力者

果：鍵のかかった扉、宝箱

、宝箱を魔法で開ける。宝箱に用いた場合、罫が作動する可能性が若干存在する。

ーズ

P：6

書：僧侶、超能力者

果：3モンスター+パワーレベル

削刀の刃で、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。

マープレート

P：6

書：僧侶

果：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。強さと持続パワーレベルに比例する。

ク・ノック

P：魔法使い、僧侶

果：1モンスター

罫でモンスターを捕獲し、動きを遅くしたり攻撃をやめさせる。成功するかどうかは、持主の強さと呪文のパワーレベルによって異なる。

呪文

●ホイッピング・ロック

消費MP：6

呪文書：魔法使い、錬金術師

効果：1グループ

岩の奔流が敵に襲いかかり、1パワーレベルにつき1～6ポイントのダメージを与える。

●アシッド・ボム

消費MP：8

呪文書：錬金術師

効果：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、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

消費MP：8

呪文書：魔法使い、超能力者

効果：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。どの程度の効果がパワーレベルによって異なる。

●クラッシュ

消費MP：9

呪文書：魔法使い、錬金術師

効果：1モンスター

巨大な石をつくって敵を押しつぶし、最高200ポイントのダメージを与える。

エート・ライフ

P：10

書：錬金術師

果：パーティー

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。モンスターの力の呪文のパワーレベルによって異なる。

ア・ストーン

P：18

書：僧侶、錬金術師

果：1キャラクター

たキャラクターを通常の肉体に戻す。かどうかは、石化の強さと呪文のレベルによって異なる。



呪文

■心の領域

●メンタル・アタック

消費MP：3

呪文書：超能力者

効果：1モンスター

モンスターの頭の中に圧力をかけ、思考をかき乱して1パワーレベルにつき1～7ポイントダメージを与える。相手を発狂させる可能性あり。

●スリープ

消費MP：3

呪文書：魔法使い、錬金術師、超能力者

効果：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、及び時間は、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。

●プレス

消費MP：4

呪文書：僧侶、超能力者

効果：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、パーティーのレベルに比例する。

呪文書：超能力者

消費MP：5

呪文書：僧侶、錬金術師、超能力者

効果：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させる。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はパーティーと、その遭遇の間は友好的な、少なくとも中立的な態度をとるようになる。パワーレベルほどチャームの効果も高くなる。

呪文書：僧侶、超能力者

消費MP：4

呪文書：僧侶、錬金術師、超能力者

効果：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治す。恐怖、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。

呪文書：僧侶、超能力者

消費MP：4

呪文書：僧侶、超能力者

効果：宝箱

宝箱が持っている罠を調べる時に、どの部品が使われているかをかなり高い精度で解き明かす。呪文の効力を発揮させるには、まず呪文を唱え、その直後に罠を調べなければならぬ。成功するかどうかは、罠の強さと複雑さと呪文のパワーレベルによって異なる。

呪文

●ディテクト・シークレット

消費MP：5

呪文書：魔法使い、超能力者

効果：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かあった場合、メッセージが表示される。持続時間と呪文が成功するかどうかは、呪文レベルによって異なる。

●アイデンティファイ

消費MP：8

呪文書：僧侶、超能力者

効果：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、アイテムのパワーレベルによって異なる。

●コンフュージョン

消費MP：6

呪文書：錬金術師、超能力者

効果：1グループ

精神エネルギーで敵の思考をかき乱し、その場から逃げ出す、同士討ちを始める、おかしな行動を起こさせる。

タッチベル

P：5

書：魔法使い、超能力者

効果：パーティー

撃を受けた時、睡眠中もしくは無意識状態のメンバーがいた場合、心理的なベルを鳴らし状態から覚まさせる。成功するかどうかは、パーティーが眠っていた時間の長さや深さ、度合いによって異なる。

ルド・モンスター

P：6

書：僧侶、超能力者

効果：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。成功するかどうかは、モンスターの力とパワーレベルによって異なる。

ンド・リード

P：8

書：超能力者

の心になにかがあるかを読み取る。成功するかどうかは、NPCのインテリジェンスと呪文レベルによって異なる。*VIでは効果はありません。

・マインド

P：10

書：僧侶、超能力者

効果：1キャラクター

キャラクターを正気に戻す。成功するかどうかは、キャラクターがどれほどおかしなかと呪文の強さによって異なる。

呪文

●サイオニック・ブラスト

消費MP：8

呪文書：超能力者

効果：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

消費MP：10

呪文書：超能力者

効果：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、モンスターと誤認されたり隠されているアイテムの場所を教える。成功するかどうかは、パーティーとその距離、どの程度うまく隠されているか、呪文のパワーレベルによって異なる。

●ウィザーズ・アイ

消費MP：10

呪文書：魔法使い、超能力者

効果：本人

パーティーの周囲の状況が、真上から見下ろす形で見える。見える範囲とその詳細さは、呪文のパワーレベルによって異なる。

●スプーク

消費MP：7

呪文書：魔法使い、超能力者

効果：すべてのモンスター

恐ろしい幻覚を作りだし、敵をおびえさせて追い払う。敵は恐怖に立ちすくみ、戦闘能力が低下する。

P：10

書：僧侶、超能力者

効果：1モンスター

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。

ターゲット・オブジェクト

P：8

書：僧侶、超能力者

効果：本人

周囲のモンスターを誘引する。成功するかどうかは、パーティーとモンスターの距離、どの程度うまく隠されているか、呪文のパワーレベルによって異なる。

サウンド・フレイ

MP：18

書：超能力者

効果：すべてのモンスター

精神的攻撃で敵に恐怖と打撃を与える。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。さらにモンスターを発狂させる可能性を持つ。

ターゲット・パーソン

MP：16

書：僧侶、超能力者

効果：本人

指定された場所にいるNPCの居場所を明らかにする。

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。 *BCFでは効果なし

■聖の領域

●ヒール・ウーンズ

消費MP：4

呪文書：僧侶、錬金術師、超能力者

効果：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、盲目のような状態させたり、死者を復活させたりはできない。

●メーク・ウーンズ

消費MP：3

呪文書：僧侶

効果：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。

●マジック・ミサイル

消費MP：4

呪文書：魔法使い

効果：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1～7ポイントのダメージを与える。

●ディスベル・アンデッド

消費MP：7

呪文書：僧侶

効果：1モンスター+パワーレベル

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、モンスターと呪文のパワーレベルによって異なる。

エンチャントッド・ブレード

消費MP：4

呪文書：僧侶

効果：パーティー

パーティーのメンバーの武器を魔法で増強し、敵に命中する確率、貫通する確率を上げる。持続とそのパワーは、呪文のパワーレベルによって異なる。

リンク

消費MP：7

呪文書：魔法使い、超能力者

効果：本人

中、瞬間的に姿を消す。一旦姿を消すと、各ラウンドごとに姿を現わしたり消したりできる。戦闘オプションを実行する際には、いつでも姿を現わす。持続時間は呪文のパワーレベルによって異なる。

マジック・スクリーン

消費MP：8

呪文書：魔法使い

効果：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、モンスターとマジック・スクリーンのパワーレベルによって異なる。

マジック・ジュレクション

消費MP：10

呪文書：魔法使い、僧侶

効果：1グループ

グループ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。

呪文

●アンチ・マジック

消費MP：7

呪文書：魔法使い

効果：1グループ

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

消費MP：10

呪文書：僧侶

効果：1キャラクター

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を外す。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。

●ヒールフル

消費MP：12

呪文書：僧侶

効果：パーティー

きわめて強い治療の呪文で、パーティー全員に対してヒットポイントを回復させる。ヒットポイントをどれだけ回復させられるかは、呪文のパワーレベルによって異なる。

●ライフスティール

消費MP：12

呪文書：僧侶、超能力者

効果：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値だけのダメージを与える。

●アストラル・ゲート

消費MP：8

呪文書：魔法使い、僧侶

効果：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。

●ZAP・アンデッド

消費MP：15

呪文書：魔法使い

効果：1モンスター

アンデッド系のモンスターに対して魔法の力を集中させ、最高1000ポイントのダメージを与える。

●リチャージ

消費MP：12

呪文書：魔法使い、僧侶

効果：アイテム

魔法の力を持ったアイテムの、使ってしまった力を回復させる。アイテムは、この呪文をかける力が持っていなければならず、少なくとも最低で1回分はその魔法の力が残っていなければならぬ。アイテムを破壊する場合もある。成功するかどうかは、アイテムの複雑さと呪文のパワーレベルによって異なる。

●ワード・オブ・デス

消費MP：18

呪文書：僧侶

効果：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ポイントの魔法によるダメージを与える。

●レザレクション

消費MP：20

呪文書：魔法使い、僧侶、超能力者

効果：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と呪文のパワーレベルによる。

●デス・ウィッシュ

消費MP：20

呪文書：僧侶

効果：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。



■呪文書

●錬金術師の呪文書

呪文

領域 コスト

アシッド・ボム	地	8	毎ラウンド、酸のダメージ
アシッド・スプラッシュ	地	2	1～7ポイント/PLの酸のダメージ
エア・ポケット	気	8	気の呪文、雲からの守護
アスフィジェーション	気	12	呼吸するモンスターを殺す
ブライディング・フラッシュ	火	3	モンスターの目をくらます
チャーム	心	5	相手を魅惑する
コンフュージョン	心	6	頭を混乱させる
クリエート・ライフ	地	10	味方になる者を召喚する
クラッシュ	地	9	最高200ポイントのダメージ
キュア・レッサー・コンディション	心	4	軽い状態の病を治す
キュア・ストーン	地	18	石化を治す
キュア・ディジーズ	水	12	病を治す
キュア・パラライズ	水	6	麻痺を治す
キュア・ポイズン	気	8	毒を治す
デッドリー・エア	気	16	4～16ポイント/PLのダメージ
デッドリー・ポイズン	気	8	殺す。または3～15ポイント/PLのダメージ+毒
デス・クラウド	気	20	毎ラウンド、全員を殺す
ドレオン・クラウド	水	8	モンスターの生命力を奪う
ファイヤー・ボム	火	8	3～9ポイント/PLの火のダメージ

呪文

ヒール・ウーンズ	聖	4	1~8ポイント/PLのダメージを治癒
イッチング・スキン	地	2	モンスターをいらだたせる
ノクシャス・フューム	気	10	1~6ポイント/PLのダメージ、吐き気
ポイズン	気	2	1~5ポイント/PLのダメージ、毒
ポイズン・ガス	気	7	ダメージと毒
ビューリファイ・エア	気	10	空気を浄化して雲をなくす
スリープ	心	3	モンスターを眠らせる
スタミナ	水	2	スタミナを回復
スティンク・ボム	気	4	1~6ポイント/PLのダメージ、吐き気
トクシク・ベイパース	気	8	2~6ポイント/PLダメージ
ホイッピング・ロック	地	6	1~6ポイント/PLの岩のダメージ

■魔法使いの呪文

呪文	領域	コスト	
エア・ポケット	気	8	気の呪文、雲からの守護
アンチマジック	聖	7	敵の呪文の効果をなくす、逆流させる
アーマー・シールド	地	2	ACを1/PL下げる
アーマーメルト	地	8	敵のACを1/PL上げる
アスフィジェーション	気	12	呼吸するモンスターを殺す
アストラル・ゲート	聖	8	デーモンタイプのモンスターを消しさる
ブリンク	聖	7	姿を消す
チリング・タッチ	水	2	1~6ポイント/PLの氷のダメージ
コンジュレーション	聖	10	味方になるものを創り出す

クラッシュ	地	9	最高200ポイントのダメージ
ディープ・フリーズ	水	6	3~30ポイント/PLの氷のダメージ
ディテクト・シークレット	心	5	隠されたなにかをみつける
ディレクション	地	3	パーティーの向いている方角を示す
エナジー・ブラスト	火	2	1~7ポイント/PLの電気のダメージ
ファイヤー・シールド	火	8	火の呪文からの守護
ファイヤーボール	火	6	2~10ポイント/PLの火のダメージ
ファイヤーストーム	火	12	毎ラウンド、火のダメージを与える
アイス・シールド	水	8	氷、冷たさ関係の呪文からの守護
アイスボール	水	8	3~12ポイント/PLの氷のダメージ
ノック・ノック	地	6	扉や宝箱を開ける
レビテイト	気	12	パーティーを床から数センチ浮かび上がらせる
マジック・ミサイル	聖	4	1~7ポイント/PLの魔法のダメージ
マジック・スクリーン	聖	8	魔法の呪文からの守護
ミサイル・シールド	気	5	飛んでくるものからの守護
ノクシャス・フュームズ	気	10	1~6ポイント/PLのダメージ、吐き気/PL
ニュークリア・ブラスト	火	16	5~25ポイント/PLの爆発のダメージ
プリズミック・ミサイル	気	9	病を起こさせる不可思議な光線
リチャージ	聖	12	アイテムの魔法の力を再充填する
レザレクション	聖	20	死んだキャラクターを復活させる
シュリル・サウンド	気	3	1~5ポイント/PLのダメージ
スリープ	心	3	モンスターを眠らせる
スプーク	心	7	モンスターを恐れさせ、逃げ出させる
スティンク・ボム	気	4	1~6ポイント/PLのダメージ、吐き気
テラー	水	3	命中しやすくなる/逃げ出させる

呪文

ウォッチベル	心	5	眠っているメンバーを起こす
ウイークン	水	4	モンスターの行動を通常よりも衰えさせる
ウェブ	地	7	モンスターの動きを止める
ホイッピング・ロック	地	6	1~6ポイント/PLの岩のダメージ
ウィザース・アイ	心	10	地図を見ることが出来る
ZAP・アンデッド	聖	15	退散、または最高1000ポイントのダメージ

■超能力者の呪文書

呪文	領域	コスト	
アーマーメルト	地	8	敵のACを1/PL上げる
ブレース	地	6	2~8ポイント/PLのダメージ
ブレス	心	4	ACを下げる/命中の確率を増す
ブリンク	聖	7	姿を消す
チャーム	心	5	相手を魅惑する
コンフュージョン	心	6	頭を混乱させる
キュア・レッサー・コンディション	心	4	軽い状態の病を治す
キュア・パラライズ	水	6	麻痺を治す
ダズリング・ライト	火	6	様々な精神的攻撃
デス	心	10	敵を殺す
ディテクト・シークレット	心	5	隠されたなにかを見つける
ディバイン・トラップ	心	4	罠の仕掛けを調べやすくする
ヘイスト	水	5	メンバーのスピードを速める
ヒール・ウーンズ	聖	4	1~8ポイント/PLのダメージを治癒
ホールド・モンスター	心	6	モンスターを動けなくさせる

アイデンティファイ	心	8	モンスター/アイテムの本当の名称を明かす
イリュージョン	心	10	味方になる幻影を想像する
ノック・ノック	地	6	扉や宝箱を開ける
ライフスティール	聖	12	(4~16/PL)×PLポイントのダメージ/その分の治癒
ロケート・オブジェクト	心	8	特定のものの位置を探る
ロケート・パーソン	心	16	キャラクター、パーティーの位置を探る
メンタル・アタック	心	3	1~7ポイント/PLのダメージ、発狂
マインド・フレイ	心	18	4~16ポイント/PLのダメージ、発狂
マインドリード	心	8	NPCの考えを読む
バラライズ	水	5	相手を麻痺させる
サイオニック・プラスト	心	8	1~7ポイント/PLのダメージ、発狂
サイオニック・ファイアー	火	4	1~8ポイント/PLの火のダメージ
レザレクション	聖	20	死んだキャラクターを復活させる
セーン・マインド	心	10	キャラクターを正気に戻す
シュリル・サウンド	気	3	1~5ポイント/PLのダメージ
サイレンス	気	4	モンスターを黙らせる
スリープ	心	3	モンスターを眠らせる
スロー	水	4	モンスターの動きを遅くさせる
スプーク	心	7	モンスターを恐れさせ、逃げ出させる
スタミナ	水	2	スタミナを回復
テラー	水	3	命中しやすくなる/逃げ出させる
ウォッチベル	心	5	眠っているメンバーを起こす
ウイークン	水	4	モンスターの行動を通常よりも衰えさせる
ウィザース・アイ	心	10	地図を見ることが出来る

呪文

■僧侶の呪文書

呪文	領域	コスト	影響
アーマープレート	地	6	魔法の盾でACを下げる
アストラル・ゲート	聖	8	デーモンタイプのモンスターを消し去る
ブレース	地	6	2~8ポイント/PLのダメージ
ブレス	心	4	ACを下げる/命中の確率を増す
チャーム	心	5	相手を魅惑する
コンジュレーション	聖	10	味方になる者を召喚する
キュア・ディジーズ	水	12	病を治す
キュア・レッサー・コンディション	心	4	軽い状態の病を治す
キュア・パラライズ	水	6	麻痺を治す
キュア・ボイズン	気	8	毒を治す
キュア・ストーン	地	18	石化を治す
デス	心	10	敵を殺す
デス・ウィッシュ	聖	20	敵を殺す
ディスベル・アンデッド	聖	7	アンデッド系のモンスターを退散させる
ディバイン・トラップ	心	4	罠の仕掛を調べやすくする
エンチャント・ブレード	聖	4	武器に特別な力を与える
ロケット・パーソン	心	16	キャラクター、パーティーの位置を探る
ヘイスト	水	5	メンバーのスピードを速める
ヒール・ウーンズ	聖	4	1~8ポイント/PLのダメージを治癒
ヒールフル	聖	12	全メンバーの治癒
ホールド・モンスター	心	6	モンスターを動けなくさせる
アイデンティファイ	心	8	モンスター/アイテムの本当の名称を明かす

ライフスティール	聖	12	(4~16/PL)XPLポイントのダメージ/その分の治癒
ライトニング	火	8	1~10ポイント/PLの電気のダメージ
ロケット・オブジェクト	心	8	特定のものの位置を探る
メーク・ウーンズ	聖	3	1~8ポイント/PLの魔法のダメージ
パラライズ	水	5	相手を麻痺させる
ピューリファイ・エア	気	10	空気を浄化して雲をなくす
リチャージ	聖	12	アイテムの魔法の力を再充填する
リムーブ・カース	聖	10	呪いのかかったアイテムを外す
レストフル	水	8	全メンバーのスタミナの回復
レザレクション	聖	20	死んだキャラクターを復活させる
セーン・マインド	心	10	キャラクターを正気に戻す
サイレンス	気	4	モンスターを黙らせる
スロー	水	4	モンスターの動きを遅くさせる
スタミナ	水	2	スタミナを回復
スーパーマン	水	7	戦闘時に能力を高める
ウェブ	地	7	モンスターの動きを止める
ホイールウインド	気	8	1~7ポイント/PLのダメージ
ワード・オブ・デス	聖	18	4~16ポイント/PLの魔法のダメージ





■人間

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、特に長所も短所ありません。どの職業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

エルフはとがった耳とほほえみを持ったもっとも知的な生物です。知的分野を探求することに秀で、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。

●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

長いこと森の中や洞くつ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。また信心も深いため、僧侶にも向いています。

●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

この世界の地下深く、ノームの団が住んでいます。ノームは頑強で強じんで機敏な種族です。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。

●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

小柄で綺麗な種族です。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。

●抵抗力

聖の領域の呪文に対して抵抗力を持ちます。



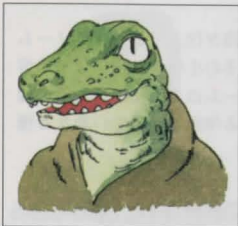
■フェアリー

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。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。

●抵抗力

自然界と長く友好関係にあるため、魔法の呪文に対して抵抗力を持ちます。

キャラクターの種族



■リザードマン

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。直立して歩き話をするのは人間同様ですが、知性はそれほど高くなく、容姿もそれほど良くはありません(どちらかと言えば避けられるタイプです)。その特徴は、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。潜在的に完璧な戦士の素質を持っています。

●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

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、敵に酸のブレスを吐きかける能力も持っています。

●抵抗力

遺伝的に酸には抵抗力があり、また心の領域の呪文にも抵抗力があります。



■ラウルフ

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、僧侶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



■フェルプール

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戦いを勝ち抜いた種族です。他の種族にはない華麗な運動神経を誇ります。

●抵抗力

機敏な運動神経を持っているため、飛び道真や飛来する呪文を避ける能力に長けています。



■ムーク

ムークは極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、遭遇した者を魅惑する外見を持っています。

●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。





■戦士

ファンタジーRPGの中では最も一般的な闘う者の職業です。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。ほとんどすべての武器、防具を使うことができます。

●呪文書 なし



■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だけに絞り、他のことに興味を示さないのが、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、その驚くべき魔法の技はパーティーに欠かせません。

●呪文書 魔法使い



■僧侶

治癒の力を持つことで知られます。ロスト・ガーディア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。また外交役のスキルも備えているので、NPCとの交渉に向いています。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。

●呪文書 僧侶



■盗賊

もしその衝動を抑えることができていたなら、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罠をあばくことができます。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、うまく身を隠せば敵に倍のダメージを与える奇襲をかけられます。

●呪文書 なし



■レンジャー

自然を愛する職業です。スカウトのスキルに長け、秘密の通路や仕掛けのある壁、罠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、ねらいはずしません。射るタイプの武器が得意で、これを使う場合は相手に致命傷を与えることもあります。レベル3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めで、戦闘中に隠れることもできます。

●呪文書 錬金術師



■錬金術師

呪文の職人とも言うべき職業で、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。呪文を使う者ではありませんが、伝統的に彼らはポーションを調合し、呪文を分類するものとみなされています。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。

●呪文書 錬金術師

キャラクターの職業



■バード

詩人は、自らの歌唱力、エンタ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。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、罠を外すこと、戦闘中に隠れることなども習得できます。

●呪文書 魔法使い



■超能力者

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業よりも豊富で迅速に修得できます。

●呪文書 超能力者



■ヴァルキリー

女性だけが選べる職業です。ヴァ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、僧侶そのものほど修得は速くありません。

●呪文書 僧侶



■ビショップ

古代の研究に身を捧げる、極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出来ます。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。またおだやかな気質のため、外交役としての政治的手腕に長けています。

●呪文書 僧侶、魔法使い



■ロード

この世界の中の真の騎士は、偉大な戦士であり、外交家であり、また、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し、また外交役としても活躍できるため、パーティーにとって貴重な戦力となります。

●呪文書 僧侶



■侍

真の剣士です。剣の道を究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り、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。

●呪文書 魔法使い

キャラクターの職業



■修道士

心身の鍛錬の修行を行う者です。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。戦闘中に隠れることもできます。

●呪文書 超能力者



■忍者

究極の暗殺者です。音も立てずに殺戮するその素養とスキルは、多くは謎に包まれたままですが、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。

●呪文書 錬金術師



キャラクターのスキル

キャラクターは、冒険を続けてNPCやモンスターとの遭遇を繰り返すことで、ロスト・ガーディアで生き残るために必要なスキルを身につけ、磨きをかけてゆくことになります。スキルには、武器関連、運動関連、学術関連、という3つの分野があります。

■武器関連スキル

武器関連スキルは、キャラクターが武器を扱う能力に関連します。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キャラクターのスキルポイントに加算されます。それぞれのスキルは最高100ポイントまで上昇します。

●ワンド・ダガー

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

●ソード

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（おの）

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

戦闘中、フレイルや「ハンマー」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（ぼう・つえ）

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。

●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。「手裏剣」、「ダーツ」、「ボーション」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てしまった武器もこのスキルに関係してきます。

キャラクターのスキル

- スリング
戦闘中、スリングなどで「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、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。

■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。他のスキルと同様に、このスキルも経験を積み重ねるほど上昇します。最高値は100ポイントです。

- すいえい*
深い水の中を泳ぐ能力に関係します。このスキルが10ポイント以下のキャラクターは、水に入っただけで溺れてしまう可能性があります。
- よじのぼり*
ダメージを受けずに、穴を下りたり壁を這いあがるわざに関係します。
- スカウト
隠し扉、秘密の入口、隠されたものなどを見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。
- おんがく
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。
- はっせい
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。
*「よじのぼり」、「すいえい」のスキルはVIでは効果を表わせません。

- 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取る能力に関係します。
- ゆびさきわざ
罠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。
- にんじゅつ
敵から身を隠す伝説的な能力です。「忍者」と「修道僧」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

学術関連のスキルは、キャラクターが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。

- アイテム
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ったり、パーティーに対して逆流する可能性があります。また、アイテムの分析する能力にも関係します。
- 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。
- マッピング
パーティーの冒険を正確に地図に描きあらわす能力です。このスキルが高いほど、より細かいもの（扉、階段、木、門など）まで描き記すことができます。
- しょじゅつ（書術）
スクロールの魔法を呼びさます能力に関係します。

キャラクターのスキル

●がいこう（外交術）

パーティーと他のグループ間の交渉にあたり、相互をまとめたり、信頼を築く能力です。このスキルが高いキャラクターは、NPCとの休戦、同盟関係締結などをうまく行える可能性が増えます。

●れんきんじゅつ（錬金術）

「アルケミスト（錬金術師）」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）

「プリースト（僧侶）」の呪文の道を探る能力に関係します。

●せいしんがく（精神学）

「超能力者」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。

●ざりじゅつ（切り術）

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。



注意

セガサターンCD使用上のご注意

●健康上のご注意●

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●汚れを拭くときは●

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●保管場所に注意する●

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

■このディスクを無断で複製することおよび貸貸業に使用することを禁じます。

■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があります。そのため、接続しないでください。



データイースト株式会社

〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17

ゲームに関するお問い合わせ先は ☎03(3220)8030

Copyright ©1992-1996 by D.W.Bradley and Sir-teck Software, Inc. All logos, printed graphic designs and printed materials copyright ©1992-1996 by Sir-teck Software, Inc. Wizardry is registered trademark of Sir-teck Software, Inc. All rights reserved. Bane of the Cosmic Forge and Crusaders of the Dark Savant are copyrighted programs licensed to Four Winds Software, Inc. by Sir-teck Software, Inc. This product is for sale and use in Japan only. Published by Data East Corporation

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SEGASATURN 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

T-1306G