

ゲームボーイ用カートリッジ

DMG-WIJ-1

# Wizardry<sup>®</sup>

ウィザードリィ・外伝 I 女王の受難  
-SUFFERING OF THE QUEEN-

とあつせつめいしよ  
取り扱い説明書



THE FIRST EPISODE  
SUFFERING OF THE QUEEN

**ASCII**

このたびはアスキーのゲームボーイ用カートリッジ「ウィザードリィ」  
 をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。  
 ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、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。  
 なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## 機器の取り扱いについて

### 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限  
 または禁止されている場所での使用は絶対にしないでく  
 ださい。事故やけがの原因となります。

### 注意

- カートリッジはプラスチックや金属部品が含まれています。  
 燃えると危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示  
 に従ってください。

### 使用上のおねがい

- 極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを  
 避けてください。また、分解や改造をしないでください。
- 使用後は必ず電源スイッチをOFFにしてください。
- 端子部に触れたり、水に濡らすなど、汚さないでください。

Copyright© 1991 by Andrew Greenberg, Inc., Robert J. Woodhead  
 and Sir-Tech Software, Inc. All rights reserved.

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

Wizardry is a series of copyrighted program licenced to ASCII  
 Corporation by Sir-tech, Inc.

Modification for the GAME BOY format (Suffering of the Queen) :

Copyright© 1991 by ASCII Corporation and Game Studio, Inc.

All rights reserved.

## もくじ

物語	4
ゲームスタート	5
ゲームの進め方	7
ゲームの中断と再開	9
訓練場	10
ギルガメッシュの酒場	20
冒険者の宿	21
ポルタック商店	22
カント寺院	23
町外れ	24
冒険	25
魔法使いの呪文	31
僧侶の呪文	35



## ものごと 物語

リルガミンの女王アイラスは、即位から1年、気の休まる時がなかった。即位の日、町は黒い雲に覆われ、三日三晩、嵐が吹き荒れた。嵐がおさまったとき、女王の双子の姉ソークスが失踪していた。町をあけての捜索にもかかわらず、何の手がかりも得られなかった。さらに、リルガミンを守護するニルダの杖の輝きが衰えはじめ、災いが次々に町に襲いかかってきた。

その上、王宮付きの魔法使いタイロツサムが、旧王宮地下にある「ダブルスの呪いの穴」に身をひそめ、魔物を召喚しはじめたのである。

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

町には、かつて幾多の試練を乗り越えた冒険者の子孫たちが集まってきた。しかし、いまだにタイロツサムを見つけ出すことはおろか、異変の原因、ソークスの消息を知ることまでできない……。

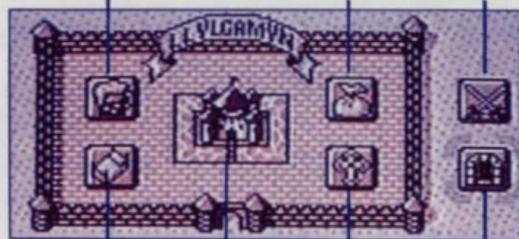
## ゲームスタート

ゲームボーイにウィザードリィのカセットをセットし、電源を入れると、タイトルが表示されます。スタートボタンまたはAボタンを押してください。

## リルガミン城

ゲームを始めると、あなたは城の中にいます。城はすべての冒険の出発点であり、中継地点であり、また終点でもあります。冒険の途中、いつでも戻ってきて、疲れをいやしたり、必要なものを買ったりできます。

ギルガメッシュの酒場      ボルタック商店      訓練場



冒険者の宿      王宮      カント寺院      町外れ

ギルガメッシュの酒場……パーティ（一緒に冒険するグループ）を組み、キャラクターのデータを調べたり、武器、防具を装備したりして冒険の準備をします。冒険者の宿……冒険で疲れた体を休ませ、体力や呪文の力を回復します。また、経験値が一定の量になると、ここでレベルが上がります。

カント寺院……冒険で死んだキャラクターを生き返らせたり、麻痺、石化したキャラクターを治療してくれます。

ボルタック商店……武器、防具、その他のさまざまなアイテムを売り買います。呪われたアイテムを装備して外せなくなったとき、ここで金を払えば外してもらえます。

訓練場……ここで冒険をするキャラクター達を作ります。職業や名前を変えることもできます。

町外れ……冒険の舞台である迷宮への入口などがあります。

王宮……ときどきここへ来てみてください。冒険のヒントが得られるかもしれません。

## ゲームの進め方

### 1) キャラクターを作る…訓練場(p.10)

まず、冒険をするキャラクターを訓練場で作ります。しかし、すぐに冒険したいというせっかちな人のために、キャラクターが6人登録してあります。

### 2) パーティを組む…ギルガメッシュの酒場(p.20)

次は、酒場でパーティ（一緒に冒険するグループ）を組みます。パーティには6人まで入れることができます。もちろん1人でも冒険できますが、モンスターに勝つのは難しいでしょう。

### 3) アイテムを買う…ボルタック商店(p.22)

キャラクター達は最初、わずかばかりのお金とアイテムを持っています。商店でさらに薬や巻物などを買うと良いでしょう。

### 4) いよいよ冒険に出発！…町外れの迷宮(p.24)

冒険の舞台は、地下に広がる迷宮です。その入口は町外れにあります。迷宮に入るとまず最初に、入口の階段を降りた所でキャンプをします。ここで、武器、防具を装備したり、パーティの隊列を整えたりして、冒険の準備をしてください。

## 5) さあ、冒険だ！ (p.25)

キャンプをたたくと、迷宮の通路が表示されます。パーティは、この迷宮の中でモンスターと戦ったり、アイテムを探したりします。モンスターに勝つと経験値が得られ、たまに宝箱が見つかります。盗賊がうまく罠をはずして宝箱を開ければ、いろいろなアイテムやお金が手に入ります。

## 6) 休息…冒険者の宿 (p.21)

モンスターと戦って負傷したり、呪文の力が少なくなったら、無理をせずに城に戻り、宿に泊まって体力と呪文の力を回復しましょう。また、経験値が一定の量に達していればレベルが上がります。

## 7) 復活と治療…カント寺院 (p.23)

冒険していると、キャラクタが死んだり、麻痺したり、石になってしまふことがあります。そんなときは、ここで復活や治療をしてくれます。

## 8) 再び冒険に出発

休息し、準備を整えたら、再び迷宮へ入り、冒険を続けましょう。

## ゲームの中断と再開

## ■ ゲームを中断して電源を切りたいとき

・ 城にいるとき…『町外れ』に行き、『冒険をやめる』を選択してください。

・ 地下迷宮にいるとき…スタートまたはセレクトボタンを押すとコマンドが表示されますから、『冒険をやめる』を選び、さらに『電源を切る』を選んでください。

## ■ ゲームを再開したいとき

地下迷宮で冒険を中断したパーティは、まだそこにおいて冒険の再開を待っています。電源を入れたらまず、『町外れ』に行き、『冒険の再開』を選んでください。

## ■ ご注意

ウィザードリィは、プレイしている間に起こったさまざまな情報をカセット内のバックアップメモリに絶えず書き込んでいます。電源を切る前に必ず、上に述べた手順を実行してください。もし、この手順を実行せずに電源を切ると、記憶しているデータが壊れることがあります。

くんれんじょう  
訓練場



ここで迷宮を冒険するキャラクターを作ります。

■キャラクターの作成

(1)名前を付ける

まず、キャラクターの名前を入力してください。

長さは7文字までです。

名前入力時のコントロールの操作方法

- +ボタン……………カーソル(↑)を動かす
- Aボタン……………文字を入れる
- Bボタン……………文字を消す
- セレクトボタン……………文字の種類を切り替える  
(ひらがな、カタカナ、英文字)
- スタートボタン……………入力を終わる

(2)種族を決める

次にキャラクターの種族を決めます。

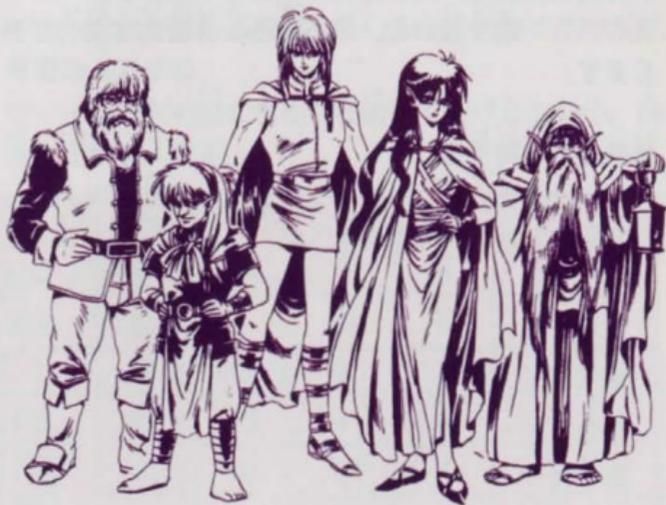
人間…特に秀でたり、劣っている特性はありませんが、信心深さが少し不足しています。

エルフ…賢くて信心深いのですが、あまり丈夫ではありません。呪文を使うのがとても上手です。

ドワーフ…強く、しかも丈夫ですから、最高の戦闘員になれます。

ノーム…敬虔で敏捷な彼等は、素晴らしい僧侶になります。

ホビット…敏捷で非常に運が強いので、優秀な盗賊になれます。



**力**…筋力の強さを表し、戦闘能力に影響します。  
**知恵**…知能指数を示し、魔法使いの呪文を覚える能力を決定します。

**信仰心**…信心深さを表し、僧侶の呪文を覚える能力を決定します。

**生命力**…HP(ヒットポイント)に影響します。

**素早さ**…機敏さを示し、攻撃の順序に関係します。

また翼を見抜き、外す能力に影響を与えます。

**運の強さ**…運が強いと、いろいろと神秘的な助力があります。

種族と基本特性値

	人間	エルフ	ドワーフ	ノーム	ホビット
力	8	7	10	7	5
知恵	8	10	7	7	7
信仰心	5	10	10	10	7
生命力	8	6	10	8	6
素早さ	8	9	5	10	10
運の強さ	9	6	6	7	15

③性格を決める

次にキャラクタの性格を決めます。この性格というのは、キャラクタの世界観で、善、中立、悪のいずれかを選択できます。おばあさんが、通りのはげしい道を渡ろうとしているのを見たら、それぞれの性格ならこんな風にふるまうでしょう。

**善**……本当の善人ですから、わざわざ行って助けるといふ、近頃珍しいタイプです。

**中立**…自分が同じ道を渡っているなら助けてあげます。普通の人ですね。

**悪**……自分の利益になるなら助けてあげるといふ、自分に正直な人です。

選んだ性格によっては、なれない職業があります。さらに、善のキャラクタと悪のキャラクタとは通常一緒には冒険できません。

職業と性格の対応

	善	中立	悪
戦士	○	○	○
魔法使い	○	○	○
僧侶	○	×	○
盗賊	×	○	○

	善	中立	悪
ビショップ	○	×	○
侍	○	○	×
ロード	○	×	×
忍者	×	×	○

#### (4) 職業を決める

キャラクタの選べる職業は8つあり、それぞれ最低限必要な特性値があります。しかし、どの種族もそのままの特性値では、どの職業にもなれません。そこで、特性値の下に表示されるボーナスポイントを加えて、必要な値になるように調整します。

**戦士**…高いHPを持ち、武器による直接攻撃に向いています。ほとんどすべての鎧、武器を使えます。

**魔法使い**…魔法使いの呪文を唱えられますが、HPは低く、短刀、杖、ローブしか装備できません。

**僧侶**…僧侶の呪文を唱えることができます。HPは戦士と同程度ですが、戦士ほどうまくは戦えません。メイスやフレイルなどの特別に清められた武器しか使えず、軽い鎧しか装備できません。ゾンビなどのアンデッド系モンスターの呪いを解き、追い払う、ディスペルという力を持っています。

**盗賊**…宝箱の罫を見抜き、はすすのが得意です。魔法使いよりは高いHPを持っています。短剣、短刀が使って、革の鎧、小型の盾を装備できます。

**ビショップ**…僧侶と魔法使いの中間的な存在です。

両者の中間のHPを持ち、僧侶の武器と革の鎧を装備できます。魔法使いの呪文から覚え始め、レベル4になると僧侶の呪文を覚え始め、ディスペルができるようになります。正体不明のアイテムを識別し、正体を見極められます。

**侍**…風変わりな闘士です。戦士と同じく多くの武器と防具を使えます。最初は戦士よりもHPが高いのですが、長い目で見れば戦士の方が高くなります。レベル4からゆっくりと魔法使いの呪文を覚え始めます。



ロード…戦士と僧侶の組み合わせです。HPと能力は戦士と同程度です。レベル4から僧侶の呪文を覚え始め、レベル9からディスペルができます。

忍者…非人間的な戦闘機械です。ほとんどすべての武器、防具が使えますが、何も持たないときに最高の動きをし、敵に大打撃を与えたり、一撃で強敵を倒すこともあります。レベルが上がるほど、AC（アーマークラス=防御力）がよくなっていきます。呪文は覚えられません。盗賊より多少腕は落ちますが、宝箱の罠を見抜き、はずせます。

ロード、忍者は最初は作れません。成長したキャラクタを転職させて作ります。

各職業に必要な特性値

	戦	魔	僧	盗	ピ	侍	口	忍
力	11	-	-	-	-	15	15	15
知恵	-	11	-	-	12	11	12	17
信仰心	-	-	11	-	12	10	12	15
生命力	-	-	-	-	-	14	15	16
素早さ	-	-	-	11	-	10	14	15
運の強さ	-	-	-	-	-	-	15	16

(注) -記号の付いている値はいくつでもかまいません。

## (5)名簿に登録する

最後に、このキャラクタを名簿に登録します。名簿には16人まで登録できます。

## ■訓練場でのその他のコマンド

『キャラクタを見る』…キャラクタのデータを知りたいときに使います。

『キャラクタを消す』…作ったキャラクタが気に入らないときに使います。

『名前を変える』…最初に名前を入力したときと同じ要領で、新しい名前を入れてください。

『職業を変える』…キャラクタは転職することができません。このコマンドを選ぶと、転職できる職業がすべて表示されますから、レベルが上がったときに試してみましょう。

転職すると年齢が上がり、レベル1に戻り、経験値は0になり、特性値はそのキャラクタの種族の基本値に戻ります。しかし、HPの最高値は変わりませんし、覚えた呪文を唱えることもできます。また、すでにひとつ以上知っているレベルの呪文も覚えられます。

『順番を変える』

登録されているキャラクタの順番を変えます。いつもパーティを組むキャラクタを先頭にまとめておくと、酒場でパーティを組むときに便利です。

『キャラクタの転送』

自分と友達のゲームボーイを別売の対戦ケーブルでつないで、キャラクタを転送することができます。両方のゲームボーイでこのコマンドを選び、キャラクタを送り出す側のスタートボタンを押してください。キャラクタが転送されると、元の方にはいなくなります。アイテムの受渡し、全滅したパーティの救出などに使ってください。

■記憶されているデータの消去方法

訓練場で、『キャラクタを消す』ですべてのキャラクタを消してください。その後、もう一度『キャラクタを消す』を実行すると、『バックアップデータをリセットしますか?』と表示されますから、『はい』を選ぶと購入したときの状態に戻ります。もし、中古品のカセットを購入した場合も、この手順を実行すれば新品と同じになります。

■キャラクタのデータの意味

L(レベル)と経験値…モンスターを倒すと経験値が増え、それが一定の量に達すると、宿で休んだときに次のレベルへ上がります。

年齢…50歳を過ぎると、生命力が弱くなっていきます。ゴールド…最初は少ししか持っていません。モンスターを倒して増やしていきます。

AC(アーマークラス)…この値が小さいほど敵の攻撃が当たりにくくなります。裸のときは10で、防具を装備すると小さくなります。

HP(ヒットポイント)…傷を負うたびに差し引かれ、ゼロになると死んでしまいます。／の左が現在の値、右が最大値です。

状態…通常健康な状態は正常です。しかし、麻痺や死亡などの状態になることもあります。

呪文…魔法使いと僧侶の2種類があり、それぞれ7つのレベルがあり、上にいくほど強力になります。各レベルの数字は、呪文を唱えられる回数です。

アイテム…持ち物を確認できます。各自8個までのアイテムを持てます。

## ギルガメッシュの酒場



冒険の始まりがこの酒場です。ここで、一緒に冒険に旅立つ6人までのメンバーを集め、パーティを組みます。

『仲間に入れる』…パーティにメンバーを加えます。このとき、すでに選んだキャラクタと性格が合わないキャラクタは選べません。酒場では、性格の合わないパーティは組めないのです。

『仲間から外す』…選んだキャラクタが気に入らないときに使います。

『調べる』…パーティに加えたキャラクタの状態を調べます。データの見方、意味は訓練場で説明してあります。また、次のこともできます。

- ・呪文…覚えている呪文を確認できます。
- ・アイテム…装備したり、仲間に渡したり、捨てたりできます。
- ・集める…仲間のお金をすべて集めます。

『お金を山分けする』…パーティ全員の所持金を等分に分配します。

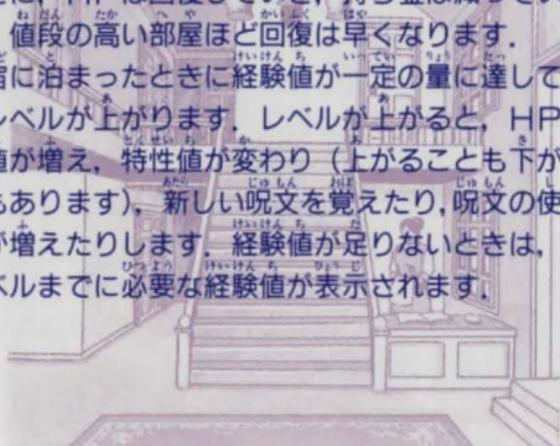
## 冒険者の宿



ここは疲れた冒険者たちに休息の場を与え、HPと呪文の力を回復するところです。

宿に入ったら、休ませたいメンバーと、5種類の中から泊まる部屋を選びます。馬小屋ならただで泊まりますが、呪文の力が回復するだけで、HPは回復しません。他の部屋では、1週間休息することに、HPは回復していき、持ち金は減っていきます。値段の高い部屋ほど回復は早くなります。

宿に泊まったときに経験値が一定の量に達しているとしレベルが上がります。レベルが上がると、HPの最大値が増え、特性値が変わり（上がることも下がることもあります）、新しい呪文を覚えたり、呪文の使用回数が増えたりします。経験値が足りないときは、次のレベルまでに必要な経験値が表示されます。



## ボルタック商店



城の商業の中心は、ボルタックという名の親切なドワーフが経営する商店です。

「買う」…買いたいアイテムの種類

を選ぶと、リストが表示されます。なお、武器でSとLは、それぞれ射程距離の短いものと長いものです。#の付いているものは装備できません。

「売る」…迷宮で拾ったり、要らなくなった物を売ることができます。価格は店で買うときの半額になります。また、アイテムによっては、ボルタックに購入を断られることもあります。

「呪いを解く」…アイテムのパワーに応じた料金を請求されます。ただし、呪いを解いたアイテムは無くなります。

「識別する」…迷宮で入手した物は最初、正体不明ですが、識別すると売ることができます。アイテムによって異なる料金が必要です。

「お金を集める」…パーティ全員の持ち金を店に入ったメンバーに集めます。

## カント寺院



パーティが迷宮から城に戻ったとき、死亡、麻痺その他の正常でない状態の者がいると、城の警備兵がそのメンバーをパーティから外して、

このカント寺院へと連れて来ます。ただし、毒を受けたメンバーは自力で回復しますから、寺院に連れて行かれることはありません。

麻痺、石化の状態なら確実に回復します。死亡や灰化の状態から復活させる場合、キャラクタに十分な生命力があればたいてい成功しますが、老いて弱くなってきたときは失敗が多くなります。死亡したキャラクタが復活に失敗すると、その死体は灰になってしまいますが、もっと高い寄付金を払えば、灰から復活させることもできます。しかし、これにも失敗すると、このキャラクタは完全に消え、以後復活させることはできません。

また、寺院にいるキャラクタを引きとり、迷宮に連れて行って、呪文で治療することもできます。

## 町外れ



パーティを組み、装備も買ったなら、いよいよ迷宮の冒険に出発です。迷宮の入口は町外れにあります。町外れで『迷宮に入る』を選んでくださ

い。町外れには次のコマンドもあります。

『冒険の再開』…迷宮の冒険中に、『冒険をやめる』を使ったり、誤って電源を切ったパーティの冒険を再開するときに使います。迷宮にいるキャラクタの名簿が表示されますから、冒険を再開したいパーティを選んでください。

『冒険をやめる』…電源を切る前にこのコマンドを使ってください。このコマンドを実行せずに電源を切るとデータが失われることがあります。

### ■データのセーブについて

データは以下の時に自動的にセーブされます。

- ・城のメインメニューに戻ったとき
- ・迷宮に入るとき
- ・キャンプを終了したとき
- ・全滅したとき

## 冒険

### ■キャンプ

迷宮に入るとすぐにキャンプを張ります。ここでは、冒険の準備をしてください。

『キャラクタを調べる』…キャラクタの強さなどを見ます。さらに次のコマンドが使えます。

- ・呪文…呪文を確認し、唱えられます。
- ・アイテム…持物を装備したり、他のメンバーに渡したり、捨てたりできます。また、ビショップは正体不明のアイテムの識別ができます。
- ・集める…仲間の持ち金をすべて集めます。

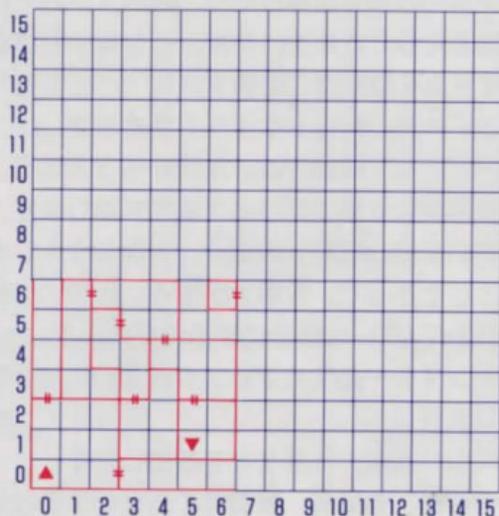
『順番を変える』…戦闘では、先頭から3人はモンスターから肉体的な攻撃を受ける可能性があります。また、射程の短い武器(武器S)の場合、先頭の3人しか戦えません。したがって、攻撃力が弱く、防御力の低い(ACの高い)メンバーは後ろにするのが良いでしょう。ただし、モンスターの吹くプレスや呪文の力などは順番に関係しません。

『装備する』…武器、防具などを装備します。

『設定』…音楽、効果音、戦闘時の画面効果の設定を変えられます。

## ■迷宮

キャンプをたたむと、画面には迷宮が表示されます。迷宮は暗いので、自分のいる位置の1歩先までしか見えませんが、ミルワなどの呪文を唱え、遠くまで見えるようになります。1つの階は、東西、南北とも16マスの正方形をしています。パーティは最初、城へ続く階段(南西の隅)にいて、北を向いています。



## ■迷宮でのコントローラの操作方法

➦ボタン…↑を押すと前に進みます。ただし、ドアは開きません。←, →, ↓で向きが変わります。

Aボタン…ドアを蹴り開けます。目の前にドアがなければ単に前進します。

Bボタン…キャンプを張ります。スタート、セレクトボタン…次のコマンドが使えます。『ドアを探す』…隠されているドアを探します。

『鍵をこじ開ける』…盗賊と忍者が得意です。しかし、失敗することもあります。

『仲間を探す』…付近を探索し、冒険を中断したり、全滅したパーティを見つけます。現在のパーティの付近を探索しますが、ドアや壁の向こうを探すことはできません。

『冒険をやめる』…冒険を中断します。冒険を中断したパーティは今の場所で冒険の再開を待っています。冒険を再開するには、町外れで『冒険の再開』を選んでください。電源を切る前に必ずこのコマンドを実行してください。いきなり電源を切るとデータが失われることがあります。

## ■戦闘

モンスターに出会うと戦闘モードになります。戦闘は、メンバーの行動を次ページのコマンドから選びます。コマンド選択時に←、→ボタンを押すと、全員の状態を見ることができます。全員の行動を決めると、戦闘が始まり、結果が表示されます。モンスターを倒すと、メンバーの得た経験値とゴールドが表示されます。

## ■奇襲

時として、モンスターに奇襲されたり、モンスターがこちらに気づいていなかったりすることがあります。この場合、どちらかが一方的に攻撃をしかけられますが、呪文は唱えられません。

## ■友好的なモンスター

たまに友好的なモンスターにも出会います。その場合は、戦うか立ち去るかを選べます。このとき、どちらを選ぶかでキャラクタの性格が変わることがあります。たとえば、善のキャラクタが友好的なモンスターと戦うことを選んだりすると悪に変わることがあります。ただし、中立の性格は変化しません。

## ■戦闘時のコマンド

『戦う』…武器で敵を攻撃します。パーティの後列3人も、長射程の武器を持っていれば戦えます。短射程の武器は前列3人しか使えません。

『身を守る』…防御体制をとります。武器を防御の防具として使い、撃たれにくくします。

『隠れる』…盗賊と忍者は隠れることができ、成功すると敵の攻撃が当たりにくくなります。また、奇襲できるようにするのでこちらの攻撃が当たりやすくなります。

『魔法を使う』…呪文を唱えます。モンスターがこちらに気づいていない場合は使えません。

『呪いを解く』…僧侶と、レベルの高いピショップとロードだけが使えます。ゾンビなどのアンデッド（死にぞこない）系のモンスターの呪いを解き、何体かを崩壊させます。ただし、呪いを解いたモンスターの経験値は得られません。

『アイテムを使う』…魔法のアイテムを使います。

『逃げる』…その場から逃げ出します。誰かが使うと全員で逃亡を試みますが、必ず成功するわけではありません。

## ■宝箱

モンスターを倒すと、宝箱が見つかることがあります。この中にはお金やアイテムが入っていますが、たいてい罠がしかけられています。

箱が開くと、中身は山分けにされます。ただし、メンバー全員がアイテムを8個ずつ持っているとき、アイテムは手に入りません。

『調べる』…罠の種類を調べます。

『カルフォ』…カルフォの呪文を唱えます。

『罠をはずす』…盗賊か忍者にやらせましょう。しかし、罠が違っていたり、合っていないと誤って作動させてしまうこともあります。

『開ける』…罠が無いと思うときに使います。

『開けずに立ち去る』…宝箱を捨て去ります。

## ■全滅

時には、パーティが全滅することもあります。その場合、城で別のパーティ(5人以下)を組み、全滅した場所まで行き、セレクトボタンを押して、『仲間を捜す』でメンバーを救出してください。しかし、運の悪いメンバーは永遠に失われたり、持物や金がなくなっていることもあります。

## 魔法使いの呪文

### ●魔法使いのレベル1の呪文(4種類)

カティノ(悪しき空気)(戦闘:敵1グループ)…1グループの敵をほぼすべて眠らせませす。眠っている敵には通常の2倍のダメージを与えられます。

ハリト(小炎)(戦闘:敵1人)…火の玉を呼び出し、1~8のダメージを与えます。

デュマピック(明瞭)(キャンプ:味方全員)…冒険者達がこれまでに探索した場所と、味方の現在位置を知ることができます。

モグレフ(鉄身)(戦闘:唱えた者)…ACを2下げます。

### ●魔法使いのレベル2の呪文(4種類)

メリト(小さき火花)(戦闘:敵1グループ)…火花を呼び起こし、1~8のダメージを与えます。

ソグレフ(鉄の盾)(戦闘:味方1人)…ACを2下げて、防御力を高めます。

ディルト(暗闇)(戦闘:敵1グループ)…敵を暗闇に閉じし、敵の防御を手薄にします。

ボラツ(石の心)(戦闘:敵1人)…敵を石化します。

## ●魔法使いのレベル3の呪文(4種類)

モーリス(恐怖)(戦闘:敵1グループ) …敵にパーティへの恐怖感を与え、敵の防御を<sup>てき</sup>手薄にします。ディルトの2倍の効果があります。

マハリト(大炎)(戦闘:敵1グループ) …4~24のダメージを与える<sup>あた</sup>爆発<sup>ばくはつ</sup>を起こします。

コルツ(呪文の障壁)(戦闘:味方全員) …唱えた者のレベルに応じた魔法の障壁を作ります。

カンティオス(破壊)(戦闘:敵1グループ) …敵の思考を<sup>こんらん</sup>混乱させます。

## ●魔法使いのレベル4の呪文(4種類)

ツザリク(神の拳)(戦闘:敵1人) …神聖で強力な力を呼び出し、敵に24~58のダメージを与えます。

ラハリト(炎の嵐)(戦闘:敵1グループ) …炎により、敵に3~36のダメージを与えます。

リトフェイト(浮揚)(常時:味方全員) …味方を浮揚させ、シュートや震を避けることができます。

ロクド(気絶)(戦闘:敵1グループ) …敵を石化します。

## ●魔法使いのレベル5の呪文(5種類)

ソコルティ(召喚)(戦闘:敵1グループ) …味方と共に戦うモンスターを召喚します。

マダルト(凍結)(戦闘:敵1グループ) …冷気で敵に8~64のダメージを与えます。

パリオス(反呪文)(常時:全員) …パーティにかけられた呪文の障壁を破り、敵の障壁を弱めます。

バスカイアー(虹色光線)(戦闘:敵1グループ) …予測できないダメージを敵に与えます。

バコルツ(魔法封じ)(戦闘:敵1グループ) …敵のまわり<sup>まわり</sup>に呪文を唱えられなくなる障壁を張ります。

## ●魔法使いのレベル6の呪文(4種類)

マモーリス(恐慌)(戦闘:敵全グループ) …すべての敵に影響を与えるモーリスです。

ジルワン(退散)(戦闘:敵1人) …ゾンビなどのアンデッド系の敵を破壊します。

ラダルト(氷の嵐)(戦闘:敵1グループ) …非常に強力なマダルトで、34~98のダメージを与えます。

ロカラ(地の拳)(戦闘:敵全グループ) …地面に穴を開け、敵を落とします。

## ●魔法使いのレベル7の呪文(4種類)

**マロール**(幻姿)(常時:味方全員)…テレポート(遠隔移動)の呪文です。戦闘中に使用すると、どこへテレポートするかわかりません。キャンプ中は使用者が精神を集中できますから目的地を指定できます。ただし、探索していない場所へはテレポートできません。また、迷宮内の岩の中にテレポートするとパーティは全滅し、さらに死体は城へ跳ね飛ばされてしまいます。また、パーティが現在いる迷宮内にしか移動できません。

**マハマン**(転化)(戦闘:味方全員)…神に願いを呼びかけます。何が起きるかわかりませんが、たいていは味方を救います。この呪文を使うには13レベル以上でなければならず、1レベル分の経験値が失われます。

**ティルトウエイト**(核撃)(戦闘:敵全グループ)…すべての敵に10~150のダメージを与えます。

**マウジウツ**(混乱の場)(戦闘:敵全グループ)…バスカイアーのより強力なものです。敵に完璧な破壊と大混乱をもたらします。

## 僧侶の呪文

## ●僧侶のレベル1の呪文(5種類)

**ディオス**(祝福)(常時:味方1人)…HPを1~8だけ回復します。

**パディオス**(障害)(戦闘:敵1人)…敵に1~8のダメージを与えます。

**ミルワ**(光明)(常時:味方全員)…迷路をさらに遠くまで見ることができます。

**カルキ**(祝福)(戦闘:味方全員)…ACを1下げて、ダメージを受けにくくします。

**ポーフィック**(楯)(戦闘:唱えた者)…使用者のACを4だけ下げます。

## ●僧侶のレベル2の呪文(4種類)

**マツ**(祝福と熱中)(戦闘:味方全員)…カルキと同じ効果ですが2倍の力があります。

**カルフォ**(透視)(略奪時:唱えた者)…宝箱に仕掛けられた罠を95%の確率で見抜きます。

**モンティノ**(静寂の空気)(戦闘:敵1グループ)…敵は呪文を唱えることができなくなります。

**カンディ**(所在)(キャンプ:唱えた者)…行方不明になった味方の大体の位置がわかります。

● 僧侶のレベル3の呪文(5種類)

ラツマピック(識別)(常時：味方全員)…戦っている敵の正体を識別します。その効果は冒険を終えて城に戻るまで持続します。

ディアルコ(柔軟)(常時：味方1人)…麻痺した味方を回復します。

バマツ(祈願)(戦闘：味方全員)…カルキの3倍の効果があります。

ロミルワ(増光)(常時：味方全員)…ミルワと同様の効果がありますが、より長い時間有効です。

ハカニド(魔法吸引)(戦闘：敵1人)…敵の呪文ポイントを消耗させ、呪文レベルを下げます。

● 僧侶のレベル4の呪文(5種類)

ディアル(施療)(常時：味方1人)…HPを2~16だけ回復します。

バディアル(征伐)(戦闘：敵1人)…2~16のダメージを敵に与えます。

ラツモフィス(解毒)(常時：味方1人)…毒に冒された味方を回復します。

マポーフィック(大なる楯)(常時：味方全員)…ポーフィックの改善されたもので、その効果は冒険を終えて城に戻るまで持続します。

バリコ(剃刀の風)(戦闘：敵1グループ)…6~15ポイントのダメージを与えます。

● 僧侶のレベル5の呪文(5種類)

ディアルマ(物療)(常時：味方1人)…味方1人のHPを3~24だけ回復します。

ラニフォ(麻痺)(戦闘：敵1グループ)…敵を麻痺させます。

バディ(致死)(戦闘：敵1人)…敵に冠状動脈血栓を誘発します。死を与えることもあります。

ディ(生命)(キャンプ：味方1人)…死んだ味方を復活させますが、HPは1しかありません。復活に失敗すると灰になってしまいます。寺院での復活の方が比較的簡単に復活できます。

バモルディ(召喚)(戦闘：味方全員)…パーティと共に戦うモンスターを魔界から召喚します。

● 僧侶のレベル6の呪文(4種類)

バミルワ(暗闇)(戦闘：敵1グループ)…敵を暗闇で包み、混乱させます。

マディ(完治)(常時：味方1人)…HPをすべて回復し、死以外のいかなる状態からも回復します。

**ラパディ**(命を盗む)(戦闘：敵1人)…1~8ポイントを  
残してHPを吸引し、唱えた者に与えます。

**ロクトフェイト**(帰還)(常時：味方全員)…装備と金を持  
ったまま、すべての味方を城へテレポートで戻しま  
す。ただし、一度唱えたと忘れてしまい、もう一度覚  
えなければなりません。

### ●僧侶のレベル7の呪文(4種類)

**マバリコ**(流星の風)(戦闘：敵全グループ)…18~58ポ  
イントのダメージを与えます。

**カドルト**(蘇生)(常時：味方1人)…ディと同様に死者  
を生き返らせ、さらに、すべてのHPも回復させます。

灰になったキャラクタも生き返らせます。もちろん、  
ディと同様に、寺院での復活の方が安全です。また、  
死者の復活に失敗すると灰になり、灰からの復活に失  
敗すると、完全に失われ、二度と復活できません。

**バカディ**(死の風)(戦闘：敵1グループ)…うまくいけ  
ば1グループの全モンスターを殺します。

**マディアル**(恩恵)(常時：味方全員)…6~20のHPを  
回復します。

## 安全に使用していただくために…

### 警告

- 疲れた状態でのご使用、連続して長時間にわたる使用は、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、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失など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、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も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、長期にわたる障害を引き起こす場合があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も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、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が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。

- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5~10分の休憩をとってください。

### 注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。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。

# 株式会社アスキー

〒154-0023

東京都世田谷区若林1丁目18番10号 みかみビル

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、攻略本などを参考にしてください。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 または 03-5433-7152

土、日、祝日を除く(10:00~12:00、13:00~17:00)

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。

**ゲームボーイ** は任天堂の登録商標です。

Licensed by NINTENDO

MADE IN JAPAN