



Wizardry

LLYLGAMYN SAGA

データシート

種族別基本特性値

種族	特性値	基本値
人間 HUMAN	力(STRENGTH)	8
	知恵(I.Q.)	8
	信仰心(PIETY)	5
	生命力(VITALITY)	8
	素早さ(AGILITY)	8
	運の強さ(LUCK)	9
エルフ ELF	力(STRENGTH)	7
	知恵(I.Q.)	10
	信仰心(PIETY)	10
	生命力(VITALITY)	6
	素早さ(AGILITY)	9
	運の強さ(LUCK)	6
ドワーフ DWARF	力(STRENGTH)	10
	知恵(I.Q.)	7
	信仰心(PIETY)	10
	生命力(VITALITY)	10
	素早さ(AGILITY)	5
	運の強さ(LUCK)	6
ノーム GNOME	力(STRENGTH)	7
	知恵(I.Q.)	7
	信仰心(PIETY)	10
	生命力(VITALITY)	8
	素早さ(AGILITY)	10
	運の強さ(LUCK)	7
ホビット HOBBIT	力(STRENGTH)	5
	知恵(I.Q.)	7
	信仰心(PIETY)	7
	生命力(VITALITY)	6
	素早さ(AGILITY)	10
	運の強さ(LUCK)	15

キャラクター転送のルール

転送パターン	レベル	性格	年齢	呪文	GOLD	アイテム
#1⇒#2	継承	継承	継承	継承	500G未満：継承／500G以上：500G	消去
#1⇒#3	レベル1	選択(職業による)	20	リセット	500G未満：継承／500G以上：500G	消去
#2⇒#1	継承	継承	継承	継承	500G未満：継承／500G以上：500G	消去
#2⇒#3	レベル1	選択(職業による)	20	リセット	500G未満：継承／500G以上：500G	消去
#3⇒#1	レベル1	継承	20	リセット	500G未満：継承／500G以上：500G	消去
#3⇒#2	継承	継承	継承	継承	500G未満：継承／500G以上：500G	消去

カント寺院料金表

状態	寄付金
麻痺(PARALYZED)	100G×レベル
石化(PETRIFIED)	200G×レベル
死亡(DEAD)	250G×レベル
灰化(ASHED)	500G×レベル

職業とクラス

職業	性格	特性値	必要な値	各種能力
戦士 FIGHTER	善(GOOD) 中立(NEUTRAL) 悪(EVIL)	力(STRENGTH) 知恵(I.Q.) 信仰心(PIETY) 生命力(VITALITY) 素早さ(AGILITY) 運の強さ(LUCK)	11	
	善(GOOD) 中立(NEUTRAL) 悪(EVIL)	力(STRENGTH) 知恵(I.Q.) 信仰心(PIETY) 生命力(VITALITY) 素早さ(AGILITY) 運の強さ(LUCK)	11	●レベル1から2レベルごとに魔術師系呪文を習得していく ●レベル13以上で魔術師系呪文を全て習得する
魔術師 MAGE	善(GOOD) 中立(NEUTRAL) 悪(EVIL)	力(STRENGTH) 知恵(I.Q.) 信仰心(PIETY) 生命力(VITALITY) 素早さ(AGILITY) 運の強さ(LUCK)	11	●レベル1から2レベルごとに僧侶系呪文を習得していく ●レベル13以上で僧侶系呪文を全て習得する ●レベル1で呪いを解く能力(DISPELL)を身に付けている
	善(GOOD) 中立(NEUTRAL) 悪(EVIL)	力(STRENGTH) 知恵(I.Q.) 信仰心(PIETY) 生命力(VITALITY) 素早さ(AGILITY) 運の強さ(LUCK)	11	●宝箱の罫を高確率で見破る ●宝箱の罫を高確率で外すことができる
盗賊 THIEF	中立(NEUTRAL) 悪(EVIL)	力(STRENGTH) 知恵(I.Q.) 信仰心(PIETY) 生命力(VITALITY) 素早さ(AGILITY) 運の強さ(LUCK)	11	●アイテムの鑑定能力を持つ ●レベル3までは魔術師系呪文を習得し始める ●レベル4から僧侶系呪文を習得し始める ●レベル5で呪いを解く能力(DISPELL)を身に付ける ●レベル27で以上で魔術師系呪文を全て習得する ●レベル29で以上で僧侶系呪文を全て習得する
	善(GOOD) 悪(EVIL)	力(STRENGTH) 知恵(I.Q.) 信仰心(PIETY) 生命力(VITALITY) 素早さ(AGILITY) 運の強さ(LUCK)	12 12	
司教 BISHOP	善(GOOD) 悪(EVIL)	力(STRENGTH) 知恵(I.Q.) 信仰心(PIETY) 生命力(VITALITY) 素早さ(AGILITY) 運の強さ(LUCK)	12 12	
	善(GOOD) 中立(NEUTRAL)	力(STRENGTH) 知恵(I.Q.) 信仰心(PIETY) 生命力(VITALITY) 素早さ(AGILITY) 運の強さ(LUCK)	15 11 10 14 10	●レベル4から魔術師系呪文を習得し始める ●レベル22以上で魔術師系呪文を全て習得する
侍 SAMURAI	善(GOOD) 中立(NEUTRAL)	力(STRENGTH) 知恵(I.Q.) 信仰心(PIETY) 生命力(VITALITY) 素早さ(AGILITY) 運の強さ(LUCK)	15 11 10 14 10	
	善(GOOD)	力(STRENGTH) 知恵(I.Q.) 信仰心(PIETY) 生命力(VITALITY) 素早さ(AGILITY) 運の強さ(LUCK)	15 12 12 15 14 15	●レベル4から僧侶系呪文を習得し始める ●レベル9で呪いを解く能力(DISPELL)を身に付ける ●レベル16以上で僧侶系呪文を全て習得する
君主 LORD	善(GOOD)	力(STRENGTH) 知恵(I.Q.) 信仰心(PIETY) 生命力(VITALITY) 素早さ(AGILITY) 運の強さ(LUCK)	15 12 12 15 14 15	
	悪(EVIL)	力(STRENGTH) 知恵(I.Q.) 信仰心(PIETY) 生命力(VITALITY) 素早さ(AGILITY) 運の強さ(LUCK)	17 17 17 17 17 17	●レベル1で武器未装備ならばAC=8 以後3レベルごとにACが1ずつ減少していく ※ただし何か1つでも装備すると他職業と同じ扱い ●宝箱の罫を盗賊の次に高確率で見破る ●宝箱の罫を盗賊と同じ高確率で外すことができる ●クリティカルヒットが出やすい

魔術師系呪文 [魔術師, 侍, 司教]

属性⇒攻撃呪文の属性(モンスターの耐性によっては効果が薄れる)
使用時⇒呪文を使用できる場面

No.	呪文名 (J)	呪文名 (E)	レベル	種類	属性	対象	使用時	ダメージ/効果	備考
1	ハリト	HALITO	1	攻撃	なし	敵1体	戦闘	ダメージ1~8	
2	モグレフ	MOGREF	1	防御	なし	詠唱者	戦闘	AC-2	累積可,効果は戦闘中のみ
3	カティノ	KATINO	1	催眠	なし	敵1グループ	戦闘	眠らせる	アンデッドに効果なし
4	デュマピック	DUMAPIC	1	位置確認	なし	なし	キャンプ	パーティーの現在位置を知る	
5	ディルト	DILTO	2	ACダウン	なし	敵1グループ	戦闘	ダメージAC+2	累積可
6	ソピック	SOPIC	2	防御	なし	詠唱者	戦闘	AC-4	累積可, 効果は戦闘中のみ
7	マハリト	MAHALITO	3	攻撃	火炎	敵1グループ	戦闘	ダメージ4~24	
8	モリト	MOLITO	3	攻撃	なし	敵1グループ	戦闘	ダメージ3~18	
9	モーリス	MORLIS	4	ACダウン	なし	敵1グループ	戦闘	AC+4	累積可
10	ダルト	DALTO	4	攻撃	冷気	敵1グループ	戦闘	ダメージ6~36	
11	ラハリト	LAHALITO	4	攻撃	火炎	敵1グループ	戦闘	ダメージ6~36	
12	マモーリス	MAMORLIS	5	ACダウン	なし	敵全て	戦闘	AC+4	累積可
13	マカニト	MAKANITO	5	即死	なし	敵全て	戦闘	特定のモンスターを即死	アンデッドに効果なし
14	マダルト	MADALTO	5	攻撃	冷気	敵1グループ	戦闘	ダメージ8~64	
15	ラカニト	LAKANITO	6	即死	なし	敵1グループ	戦闘	モンスターを即死	アンデッドに効果なし
16	ジルワン	ZILWAN	6	解呪	なし	敵1体	戦闘	アンデッドを消滅	アンデッド以外に効果なし
17	マソピック	MASOPIC	6	防御	なし	パーティー	戦闘	AC-4	累積可, 効果は戦闘中のみ
18	ハマン	HAMAN	6	奇跡	なし	不定	戦闘	5種類の効果のうちランダムで3つが表示され、1つを選択 ●モンスターをテレポートさせる●パーティーを回復する(パーティーのHPを完全回復)●モンスターを燃らせる(モンスターの呪文を100%封じる)●パーティーを治療する(パーティー全員の状態を回復 ※死亡,灰化以外)●魔力を増大させる(モンスターの呪文無効化能力がなくなる)	レベル13未満で唱えても効果がない (1度唱えると詠唱者のレベルが1つ下がってしまう)
19	マラー	MALOR	7	転移	なし	パーティー	戦闘 キャンプ	戦闘時:テレポート先はランダム キャンプ:テレポート先を指定可	
20	マハマン	MAHAMAN	7	奇跡	なし	不定	戦闘	7種類の効果のうちランダムで3つが表示され、1つを選択 HAMANの効果に以下の2つが加わる ●パーティーを守る(全員のACを-10下げる)●死者を生き返らせる(生存者のHPも全快する)	レベル13未満で唱えても効果がない (1度唱えると詠唱者のレベルが1つ下がってしまう)
21	ティルトウェイト	TILTOWAIT	7	爆発	なし	敵全体	戦闘	ダメージ10~100	

僧侶系呪文 [僧侶, 君主, 司教]

No.	呪文名 (J)	呪文名 (E)	レベル	種類	属性	対象	使用時	ダメージ/効果	備考
22	カルキ	KALKI	1	防御	なし	パーティー	戦闘	AC-1	累積可, 効果は戦闘中のみ
23	ディオス	DIOS	1	回復	なし	味方1人	戦闘・キャンプ	HP回復1~8	
24	バディオス	BADIOS	1	攻撃	なし	敵1体	戦闘	ダメージ1~8	
25	ミルワ	MILWA	1	明かり	なし	なし	キャンプ	視界が広がる, シークレットドアが見える	以下4つのいずれかで効果がなくなる ●ダークゾーンに入る●ダンジョン を出る●30ブロック前後移動する ●冒険を中断する
26	ポーフィック	PORFIC	1	防御	なし	詠唱者	戦闘・キャンプ	AC-4	
27	マツ	MATU	2	防御	なし	パーティー	戦闘	AC-2	累積可, 効果は戦闘中のみ
28	カルフォ	CALFO	2	識別	なし	宝箱	宝箱調査	95%の確率で罠の種類を識別	
29	マニフォ	MANIFO	2	麻痺	毒	敵1グループ	戦闘	麻痺させる	
30	モンティノ	MONTINO	2	呪文無効	なし	敵1グループ	戦闘	呪文を封じる	
31	ロミルワ	LOMILWA	3	明かり	なし	なし	キャンプ	視界が広がる, シークレットドアが見える	以下3つのいずれかで効果がなくなる ●ダークゾーンに入る●ダンジョン を出る●冒険を中断する
32	ディアルコ	DIALKO	3	治療	なし	味方1人	戦闘・キャンプ	睡眠, 麻痺を治療する	
33	ラテュマビック	LATUMAPIC	3	識別	なし	なし	戦闘・キャンプ	モンスターの正体を識別する	以下のいずれかで効果がなくなる ●ダンジョンを出る●冒険を中断する
34	バマツ	BAMATU	3	防御	なし	パーティー	戦闘	AC-4	累積可, 効果は戦闘中のみ
35	ディアル	DIAL	4	回復	なし	味方1人	戦闘・キャンプ	HP回復2~16	
36	バディアル	BADIAL	4	攻撃	なし	敵1体	戦闘	ダメージ2~16	
37	ラテュモフィス	LATUMOFIS	4	治療	なし	味方1人	戦闘・キャンプ	毒を治療する	
38	マポーフィック	MAPORFIC	4	防御	なし	パーティー	戦闘・キャンプ	AC-2	以下のいずれかで効果がなくなる ●ダンジョンを出る●冒険を中断する
39	ディアルマ	DIALMA	5	回復	なし	味方1人	戦闘・キャンプ	HP回復3~24	
40	バディアルマ	BADIALMA	5	攻撃	なし	敵1体	戦闘	ダメージ3~24	
41	リトカン	LITOKAN	5	攻撃	火炎	敵1グループ	戦闘	ダメージ3~24	
42	カンディ	KANDI	5	位置確認	なし	なし	キャンプ	ダンジョン内で息絶えたキャラクターの位置を大まかに知る	
43	ディ	DI	5	蘇生	なし	味方1人	キャンプ	死亡したキャラクターを蘇生する	失敗すると灰化
44	バディ	BADI	5	即死	なし	敵1体	戦闘	即死させる	アンデッドに無効
45	ロルト	LORTO	6	攻撃	なし	敵1グループ	戦闘	ダメージ6~36	
46	マディ	MADI	6	回復治療	なし	味方1人	戦闘・キャンプ	HPを完全回復し、さらに死亡・灰化・消失以外のステータス異常も治療する	
47	マバディ	MABADI	6	攻撃	なし	敵1体	戦闘	HPを1~8にしてしまう	
48	ロクトフェイト	LOKTOFEIT	6	転移	なし	パーティー	戦闘	城へテレポートする	アイテムとお金のほとんどを失う
49	マリクト	MALIKTO	7	攻撃	なし	敵全体	戦闘	ダメージ12~72	
50	カドルト	KADORTO	7	蘇生	なし	味方1人	キャンプ	死亡・灰化したキャラクターを蘇生する	死亡状態で失敗すると灰化 灰化状態で失敗すると消失

WIZADRY LLYLGAMYN SAGA

scenario # () F