

SHVC-W5

スーパーファミコン®



Wizardry

HEART OF THE MAELSTROM

The Fifth Scenario



ウィザードリィ・V

メイルストローム

——災渦の中心——

取り扱い説明書

ASCII

このたびは、『ウィザードリィ・V』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利用ください。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。

イラスト

- 表紙：ABE JAPON
- 城(全景)：大沼隆一
- 本文：松下徳昌
- NPC：末弥 純

使用上のご注意

- ・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。
- ・テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- ・長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- ・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。
- ・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。
- ・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。
- ・スーパーファミコンにプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)を接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

もくじ

Contents

新たなる冒険へ!	6
居酒屋の物語	8
ゲームスタート	14
城	16
ゲームの進め方	18
冒険の中断と再開	21
■冒険を中断して電源を切る	21
■冒険を再開する	21
■データのセーブ(保存)	22
■保存されているデータの消去法	22
訓練場	23
■訓練場のコマンド	23
■キャラクタの作成	25
(1)名前を付ける	25
(2)種族を決める	26
(3)性格を決める	29
(4)職業を決める	30
(5)名簿に登録する	33
●キャラクタ作成の重要なポイント	33
ギルガメッシュの酒場	34
■酒場のコマンド	34
■『調べる』で使えるコマンド	35
■キャラクタのデータの意味	36
冒険者の宿	38
ポルトック商店	39
■商店のコマンド	39
カント寺院	41

町外れ	42
■町外れのコマンド	42
■ターボファイル	43
●ターボファイルのコマンド	44
冒険	45
■キャンプ	45
●キャンプのコマンド	45
●『調べる』に追加されるコマンド	46
■迷宮	47
●Yボタンで使えるコマンド	49
●隠されたドア	50
●隠されたアイテム	50
●仲間を探す	51
●ドアのカギを外す	51
■水たまり	52
■落書き	53
■警告	53
戦闘	54
■奇襲	58
■友好的なモンスター	58
■宝箱	59
■全滅	60
ノン・プレイヤー・キャラクタ(NPC)	61
■NPCに出会ったときのコマンド	61
呪文	64
魔法使いの呪文	67
■魔法使いのレベル1の呪文	67
■魔法使いのレベル2の呪文	68
■魔法使いのレベル3の呪文	69
■魔法使いのレベル4の呪文	70

■魔法使いのレベル5の呪文	71
■魔法使いのレベル6の呪文	72
■魔法使いのレベル7の呪文	73
僧侶の呪文	74
■僧侶のレベル1の呪文	74
■僧侶のレベル2の呪文	75
■僧侶のレベル3の呪文	76
■僧侶のレベル4の呪文	77
■僧侶のレベル5の呪文	78
■僧侶のレベル6の呪文	79
■僧侶のレベル7の呪文	80
メイルストロームの神話と神々	81
■アイロノーズ	81
■笑うヤカン	82
■マンフレッティの店	83
■龍の酒ビン	84
■トーガ・ラマ	85
■ルビーウォーロック	86
■幽霊の巣窟	87
■盗賊のアジト	88
■ハーグルビースト	89
■スナッチ	90
■グイライオン	91
Q&A	92

新たな冒険へ!

——Welcome Back!

… 以前にウィザードリィをプレイされたことのある方へ …

狂王の試練場、リルガミンの伝説、ダイヤモンドの騎士、そういった冒険の時代から時が流れ、多くの事が変わりました。「災渦の中心」には盛りたくさんの新しい機能があります。今までのウィザードリィをプレイしていただいた方のために、それぞれの機能をかいつまんで以下に説明しておきます。

● キャラクタのデータ(36ページ)

ギルガメッシュの酒場やキャンプ時にキャラクタを調べると、今までには無かったいくつかの表示があります。Swim……迷宮の水たまりの中へ、どれだけ深く潜れるかを示します。

Marks ……どれだけモンスターを葬り去ったかを示します。

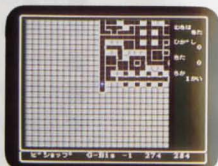
Rip ……何回死んでしまったかを示します。

● 呪文(64ページ)

新しい呪文がいくつか追加されました。また、無くなったりレベルが変わったり、効果が変わった呪文もあります。

● 迷宮(47ページ)

迷宮はこれまでのような20×20マスではありません。もっと広く複雑な形をしています。形も階ごとに異なります。



デューマビックで探索した部分の地図が表示されます。

● 水たまり(52ページ)

迷宮の中にはたくさんの水たまりがあります。それらは深さも、潜ったときに何か起きるかもさまざまです。何度も泳げば、泳ぐ能力(Swim)が上がり、水たまりの底まで潜れるようになります。

● ノン・プレイヤー・キャラクタ(61ページ)

さまざまなノン・プレイヤー・キャラクタ(NPC)が迷宮の中であなたに会うのを待っています。彼らから、冒険に必要なヒントを聞いたり、アイテムを買ったりできます。また、彼らから聞いた話は、キャンプ時に『メモを見る(Memo)』で読み返すことができます(46ページ)。

● 隠されたドア(50ページ)

ミルワを唱えても隠されたドアは見つかりません。Xボタンを押すと探すコマンドが使えます。

● 隠されたアイテム(50ページ)

迷宮の床下や部屋の隅に何か隠されていることがあります。Yボタンを押し、『探す(Inspect)』→『アイテムを探す(Hidden Item)』で探せます。

● カギを外す(51ページ)

Yボタンを押し、『カギを外す(Pick)』で、ドアのカギを外すコマンドが使えます。特別なアイテムが必要なドアもあります。その場合、Yボタンを押し、『アイテムを使う(Use Item)』を使ってください。

● 『隠れる』と『待ち伏せる』(56ページ)

盗賊と忍者が戦闘時に使える新しいコマンドです。

● 武器の射程距離(55ページ)

射程の長い武器を持てば後列からでも攻撃できます。

● セーブ(22ページ)

迷宮内のセーブは自動ではなくなりました。キャンプ時の『記録する(Save)』でセーブしてください。

居酒屋の物語

Tavern Chronicle

居酒屋は薄暗かったが、さびれて貧しい店の様子を包み隠すのに十分と言うわけではなかった。とはいえ、数少ない旅人たちは、そのことには気付かないふりをしていた。しばらくすると入り口の戸が開き、年齢も定かでない背の高い瘦せた男が入ってきた。そして、部屋の中の新顔、特に今、あなたと他の数人が座っているテーブルのあたりにちらりと目をやった。あなたには知る由もないことだが、この男は世界を救える者を探しに毎晩この店にやってくる、ここではちょっとは知られた男だった。そんな事とはつゆ知らず、あなたはその男がテーブルに近付いてきたときも、何気ない一瞥を与えただけだった。

彼は主人にワインを頼み、このテーブルに座っていかと尋ねてきた。彼がつまみを持ってきていたので、断る者は一人もいなかった。彼はテーブルの端に座り、居合せている者の顔を注意深くひとわり見回した。

「旅の方々、我が美しい町リルガミンへようこそ」



彼はテーブルにいる、したり顔や、からかうような表情の者たちを無視して話し始めた。あなたは黙って彼が続けるのを待った。

「見たところ、あなた方はここは初めてのようですね」

彼は続けた。

「ならば、この土地や、人や、我々が吸っているこの空気が、悪しき方へ向っていることなど気付きはしないでしよう。もしよければ、今宵は冒険と魔法と勇気の物語を話してさああげましょう」

ワインがきたので、彼に文句を言う者はいなかった。

「数年前…」

話は始まった。

「ちょうど今ここに座っているあなた方のような、勇敢な冒険者の一団がありました。彼らは恐ろしい龍ル・ケブレスから、リルガミンの宝珠を取り戻すために探索を始めたのです。その珠は、我が国の健全な繁栄を、我々の知らない方法で守っていました。それが無ければ、地震や神罰や疫病が我が国を覆ってしまうのです。幸運にも、冒険者達は勝利をおさめて宝珠を持ち帰りました。皆は喜びにあふれ、再び、平和と繁栄がもたらされるはずでした」

「しかし、数年経つと、恐ろしいことが再び起こったのです。人々は混乱し、恐怖しました。ブラザーフードと呼ばれる神秘のグループに守られているこの宝珠では、我が国を守ることはできないのか？ 人々は疑問の答えを求めて、賢者の最高会議にすがりついたのです」

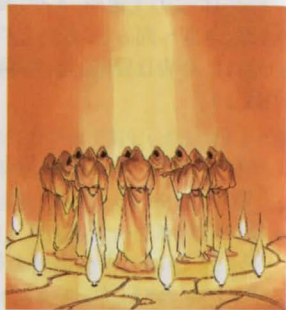
「緊急の会議が開かれました。賢者達は閉ざされた扉の向こうで、リルガミンに新たに迫った危機に対する解決策を見出そうと、持てる知識と魔力のすべてを使いました。そして数週間の後、彼らは青ざめ、やつれ、悪い知らせを持って現れたのです。」

テーブルの誰もが沈黙し、すっかり見知らぬ男のとりこになっていた。彼は一息おいて、話を続ける前にそれぞれの目を見渡した。

「『真実はまさに混沌そのものを織りなしている。』賢者はこう告げました。『超自然の魔法の渦にしてすべての災害の原因が、ブラザーフッド寺院の真下、奥深くで形成されておる。4つの自然の力のバランスが壊され、その裂け目が結び付いて、災いの渦の中心部に横たわっている。それは次第に大きくなり、我々の町や国はおろか、全世界を飲み込んでしまうことだろう。我々の知る限り、間もなく世界は存在しなくなる。』」

「このひどく危険な状況で、賢者達が頼れる人物はたった一人でした。魔法の世界と自然界のバランスを見守り、これを保つ責任を持つ大魔法使い、ゲイトキーパーという人物です。この、かつては人間で、今やそれ以上の存在である人物は、もし生ある者の声を聞く気があるなら、必ずや助けとなるはずでした」

「賢者達は、自分達の要請は応えられるものだと確信していました。しかし、恐るべきことに、ゲイトキーパーは、賢者達が崩壊を願っている、まさにその渦の中心に囚われてしまっていたのです！ 恐怖にかられ、賢者達は彼らよ



りもさらに神秘的靈感と魔法の知識を持っている、ブラザーフッドの元へ向かいました。そして、ブラザーフッドの高位の予言者、ブラザー・ドリュウによって、悪と裏切りの話が水晶の元に明らかになったのです」

「それは、宇宙のすべての秩序の崩壊を願う、ゾーンという名の裏切り者のブラザーの物語でした。彼女は無限に広がり続ける裂け目、すなわち、今我々の世界を脅かしている渦を作り出す方法を見いだしたのです。この裂け目から、混沌が支配し、我々の世界が存在できない、新たなる宇宙が創り出されるのです。彼女はゲイトキーパーを罠にかけ、彼を虜にしました。彼女を止めることができなければ、我々はこの世界と共に全滅することになるでしょう」

見知らぬ男は、聞くものに考える時間を与えるために、しばらく黙り込んだ。

「それはただのお話なのですか？ それとも本当のことですか？」

あなたはその答えを恐れつつ、あえて尋ねてみた。



見知らぬ男は皮肉っぽく笑って、穏やかに言った。「我が名はフォンティザン。議会の十二賢人のひとり。その私が語った話です」

その言葉と共に急に部屋が暗くなり、見知らぬ男は姿を消した。

と、ほとんど同時に、部屋のずっと隅の方で大きな外套を着た暗い人影が現われた。あなたは、この不可思議で恐るべき場所でこれ以上何か起きるのか不安に思いながら、本能的に武器に手を伸ばした。

「恐れることはありません」

人影は男とも女とも分からぬ声でそう告げた。

「私はイェルダーブ、リルガミンの最も高位なる賢者です」

あなたは目を見開いたが、それでも暗い隅にあるぼんやりした影しか見ることはできなかった。あなたはおぼろげな恐怖を感じたが、必死にそれを表に出さないようにとりつくろった。

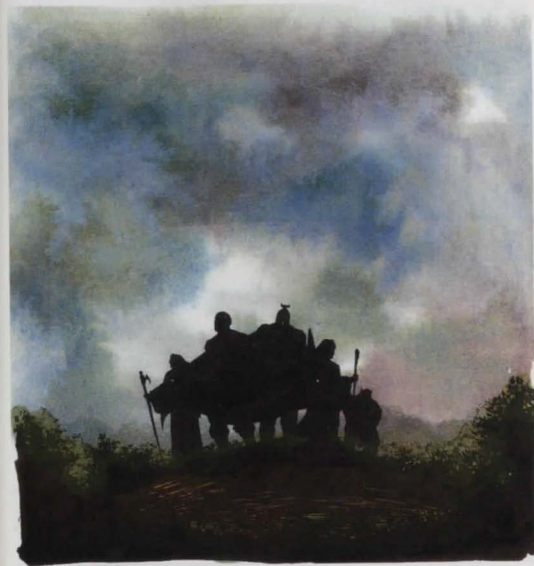
「我々は、ブラザーフッド寺院の最も奥深くへ降りて行く、勇敢な冒険者を求めています。そこには数多くの危険が待ち受け、勇気、強さ、力、そして知性を試されることになるでしょう。そこでゲイトキーパーを見つけ、無限に広がり続ける渦から、彼を解放しなければなりません。しかしその前に、自らの利のみを追い求める邪悪な魔法使い、ソーンを打ち負かさなければなりません」

「この危険な冒険を行なう勇気があるのなら、まずブラザーフッドの高位の神官、グブリ・ゲドックを探しなさい。彼はリルガミンの宝珠の秘密を守っています。寺院の迷宮の、それほど深くないと見つかるところで、彼は知っていることならすべて教えてくれます。しかし、知りたいことを得るためには、正しい質問をしなければなりません。そして、その知識なしには、本当の冒険が始まらないのです」

「寺院の奥底に向かって、ソーン魔法で作り出される危険を打ち負かさなければなりません。そして数多くの試練をくぐり抜け、囚われの大魔法使いを助けだすのです。彼を自由にして、世界をその運命から解放してください」

「我々の願いと祈りはあなたがたと共にあります。グブリ・ゲドックとゲイトキーパー、そして必ずや邪悪なるソーンを探し出して下さい。ララが共にありますように!」

そういって、イェルダーブは姿を消した。今や決断を下すのはあなた自身。あなたには「災渦の中心」に挑む勇氣はあるか？



ゲームスタート

Starting the Game

スーパーファミコンにウィザードリイのソフトウェアをセットし、電源を入れると、タイトルが表示されます。

コントローラのどれかのボタンを押すと次の2つのコマンドが表示されます。

『Start game』

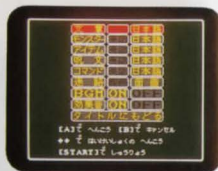
ゲームを始めます。

『Select switch』

セレクトスイッチ画面が表示され、メッセージや音の設定を変えることができます。



タイトル画面



セレクトスイッチ画面

◆設定スイッチ

スイッチ	設定
文章 モンスター アイテム 呪文 コマンド	日本語・英語のどちらで表示するかを決めます。
迷路	迷宮の壁を面画・線画のどちらで表示するかを決めます。
BGM	音楽を鳴らすかどうかを決めます。
効果音	効果音を鳴らすかどうかを決めます。

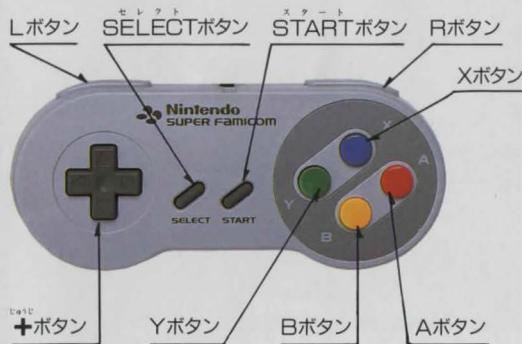
◆セレクトスイッチ画面での操作方法

ボタン	機能
＋の↑、↓	スイッチを選ぶ。
A	設定を変更する。
B	それまでの変更をすべて取り消す。
＋の←、→	文字の背景色(16種類)を変える。
START	タイトル画面に戻る。

◆城での操作方法

ボタン	機能
＋の↑、↓	コマンドを選ぶ。
A	コマンドを決定する。
B	コマンドの取り消し、またはメニューの一番下のコマンドを選ぶ。

◆コントローラ各部の名称



城

Castle

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。



城のメインメニュー画面

●ギルガメッシュの酒場

パーティー(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。

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。

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。

●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。

●ホルタック商店

武器、防具、その他のさまざまなアイテムを売り買います。

町外れ

冒険の舞台である迷宮の入口、訓練場などがあります。

ゲームの進め方

——How to Play the Game

1) キャラクタを作る……………訓練場(23ページ)

まず、冒険するキャラクタ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(34ページ)

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) いよいよ冒険に出発!……町外れの迷宮(42ページ)

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、入口の階段を降りた所でキャンプをします。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。



4) さあ、冒険だ!……………冒険(45ページ)

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、たまには宝箱が見つかります。盗賊がうまく罠をはずせば、いろいろなアイテムやお金が手に入るでしょう。



5) 休息……………冒険者の宿(38ページ)

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。経験値が一定の量に達していればレベルが上がります。



6) 復活と治療……………カント寺院(41ページ)

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



7) アイテムを買う, 売る …… ボルトタック商店 (39ページ)

迷宮で手に入れたお金がある程度たまったら, 商店で武器, 防具, 薬などを買って装備を良くしましょう。また, 見つけたアイテムで不要なものを売ることもできます。



8) 再び冒険に出發

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。



冒険の中断と再開

—Quit and Restart an Party

■ 冒険を中断して電源を切る

● 城にいるとき

- 1) 『町外れ (Edge of Town)』に行く。
- 2) 『ゲームを中断する (Leave Game)』を選ぶ。
- 3) なるべくリセットスイッチを押しながら電源を切る。

● 迷宮にいるとき

- 1) キャンプ中なら, キャンプを抜ける。
- 2) Y (またはSELECT) ボタンを押す。
- 3) 『冒険の中断 (Quit Party)』を選ぶ。
- 4) 本当に中断するかどうかが聞いてくるので『はい (Yes)』を選ぶ。
- 5) 画面は城のメインメニューに戻るので, 後は上の「城にいるとき」の手順に従う。

■ 冒険を再開する

迷宮で冒険を中断したパーティは, そ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次のようにします。

- 1) 『町外れ (Edge of Town)』に行く。
- 2) 『冒険を再開する (Restart an "OUT" party)』を選ぶ。
- 3) キャラクターリストが表示されるので, 再開したいパーティのキャラクタを選ぶ。

複数のパーティが冒険を中断している場合, キャラクタを1人選ぶと, 同じ場所にいるキャラクタだけカリストに残ります。パーティ全員を選び終えるか, STARTボタンを押すと, 冒険が再開します。キャラクタ選択中にBボタンで取り消しができます。

■データのセーブ(保存)

データは次のときにセーブされます。

- ・城内の各コマンドを実行した後
- ・キャンプ時に『記録する(Save)』を実行したとき
- ・冒険中にY(またはSELECT)ボタンを押し、『冒険の中断(Quit Party)』を実行したとき
- ・全滅や、僧侶のロクトフェイト(Loktofeit)の呪文で、城のメインメニュー画面に戻ったとき

ご注意!! ファミコン版、ゲームボーイ版の ウィザードリィをプレイされた方へ

セーブ方法が変更されました。城でのセーブはファミコン版、ゲームボーイ版と同様ですが、迷宮でのセーブは自動ではありません。上での説明のとおり、プレイヤーがセーブする必要があります。もし、冒険を始めてから一度もセーブせずにリセットボタンを押ししたり、電源を切ったりすると、それまでの冒険の記録は無くなり、迷宮に入る前の状態に戻ってしまいます。適当なタイミングでセーブするようにしてください。

■保存されているデータの消去方法

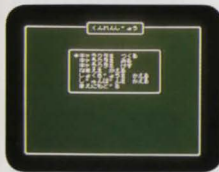
以下の手順で、購入したときの状態に戻ります。

- 1) 訓練場で、『キャラクターを消す』ですべてのキャラクターを消す。
- 2) もう一度『キャラクターを消す』を実行する。
- 3) 「バックアップデータをリセットしますか?」と表示されたら、『はい』を選ぶ。

訓練場

—— Training Grounds

ここで迷宮を冒険する
キャラクターを作ります。



■訓練場のコマンド

『キャラクターを作る(Create a character)』

キャラクターは20人まで登録できます。キャラクターの作り方は次のセクションで詳しく説明します。

『キャラクターを見る(Inspect a character)』

キャラクターの特性値や所持品などのデータを知りたいときに使います。キャラクターのデータはギルガメッシュの酒場でも調べられますので、詳しくはそこで説明します。

『キャラクターを消す>Delete a character)』

作ったキャラクターが気に入らないときに使います。本当に消して良いかどうか聞いてきます。

『名前を変える(Change Name)』

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。他のキャラクターと同じ名前は付けられません。

『職業を変える(Change Class)』

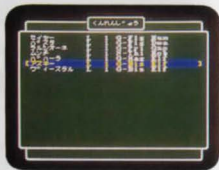
キャラクターは転職することができます。このコマンドを選ぶと、転職できる職業がすべて表示されますから、レベルが上がったときに試してみましょう。転職すると新しい職業のレベル1のキャラクターになります。また、次のような影響もあります。



- ・年齢が約5歳上がります。
- ・経験値は0になります。
- ・特性値はそのキャラクターの種族の基本値に戻ります。
- ・H.P.の最高値は変わりません。
- ・覚えていた呪文の知識は残り、呪文を唱えることもできます。呪文ポイントは呪文1つにつき1だけ残ります。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。
- ・所持品はそのまま残りますが、すべて装備していない状態に戻ります。転職したことで、装備できなくなるアイテムもあります。

『順番を変える(Reorder)』

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



『前に戻る(Leave)』

訓練場を出て町外れに戻ります。

■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8文字までです。他のキャラクターと同じ名前は付けられません。



◆名前入力時のコントローラの操作方法

ボタン	機能
+	カーソル(→)を動かす
A	文字を入れる
B	文字を消す
SELECT	文字の種類を切り替える(ひらがな、カタカナ、英大文字、英小文字)
START	入力を終わる

◆注意!! 濁点(・), 半濁点(゜)について

濁点, 半濁点も自由に使えますが、次のような名前は付けないでください。

× 濁点, 半濁点で始まる名前

(例) ° パピプ

× 濁点, 半濁点が2個以上続く名前

(例) ゴ ° ンベ

このような名前を付けるとメッセージ表示がおかしくなります。ごく普通に読める名前を付けるようにしてください。

(2) 種族を決める

次にキャラクタの種族(Race)を決めます。各種族の特徴は次の特性値で決まります。



◆特性値 (Statistics)

種族は5種類あります。

特性	意味
力 (Strength)	筋力の強さを表し、戦闘能力に影響します。
知恵 (I.Q.)	魔法使いの呪文を覚える能力に影響します。
信仰心 (Piety)	僧侶の呪文を覚える能力に影響します。
生命力 (Vitality)	ヒットポイント(H.P.)や、死んだときの蘇生の成功率に影響します。
素早さ (Agility)	攻撃の順序に関係します。また罠を見抜き、外す能力に影響します。
運の強さ (Luck)	運が強いと、いろいろと神秘的な助力があります。

特性値はレベルアップしたときに上下します。最高で基本特性値+10まで上がります。また、迷宮の水たまりの中には特性値を変えるものもあります。僧侶のイハロン(Ihalon)の呪文で特性値を上げることもできます。死から蘇生したときには生命力が下がることがあります。

人間 (Human) ▶

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 (Elf)

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 (Dwarf) ▶

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 (Gnome) ▶
 敬虔で敏捷な彼等は、素
 晴らしい僧侶になれます。



◀ホビット (Hobbit)
 敏捷で非常に運が強い
 ので、優秀な盗賊になれます。

◆種族と特性値の対応

	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	12
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 (Alignment) を決めます。この性格というのは、キャラクタの一般的な行動基準で、善、中立、悪のいずれかを選択できます。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。道を渡ろうとしているおばあさんがいたら、それぞれの性格ならこんな風にふるまうでしょう。

◆性格と行動

性格	行動
善 (Good)	自分の進む方向と違っていても、わざわざ行って手助けします。
中立 (Neutral)	自分が同じ道を渡っているなら助けてあげます。
悪 (Evil)	謝礼がもらえるのなら助けてあげてください。

◆職業と性格の対応

	善	中立	悪
戦士	○	○	○
魔法使い	○	○	○
僧侶	○	×	○
盗賊	×	○	○
ビショップ	○	×	○
侍	○	○	×
ロード	○	×	×
忍者	×	×	○

(4) 職業を決める

キャラクターの選べる職業は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。



ロード、忍者を最初から作るには、かなりの幸運と時間が必要です。

戦士 (Fighter) ▶

高いH.P.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 (Mage)

魔法使いの呪文を唱えられます。H.P.は低く、短刀、杖や、ローブくらいしか装備できません。



▲僧侶 (Priest)

僧侶の呪文を唱えることができます。H.P.は戦士と同程度ですが、戦士ほどまっくは戦えません。メイスやフレイルなどの武器しか使えず、軽い鎧しか装備できません。アンデッド系モンスターの呪いを解き、追い払う、デイスベルという力を持っています。



盗賊 (Thief) ▶

宝箱の罠を見抜き、はずすのが得意です。魔法使いよりは高いH.P.を持っています。短剣、短刀が使えて、革の鎧、小型の盾を装備できます。



▲ビショップ (Bishop)

僧侶と魔法使いの中間的な存在です。両者の中間のH.P.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、デイスベ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 (Samurai) ▶

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H.P.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。



忍者 (Ninja) ▶

超人的戦闘マシーンです。侍と同じ武器と鎧を使えますが、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、アーマークラス(A.C.=防御力)が良くなっていきます。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 (Lord)

戦士と僧侶の組み合わせです。H.P.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からデスペルができます。



◆各職業に必要な特性値

	戦	魔	僧	盗	ピ	侍	ロ	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

(5) 名簿に登録する

最後に、このキャラクタを名簿に登録するかどうか聞いてきます。作ったキャラクタが気に入らないときは、『いいえ』を選べば登録されません。



●キャラクタ作成の重要なポイント

パーティは最高6人のキャラクタで構成されます。人数が少ないとそれだけ全滅の危険性が高くなります。さまざまな才能でバランス良く保たれたパーティを作ることが成功のカギです。

キャラクタを作り始める前に、自分のパーティをどの性格にするかを決めた方が良いでしょう。悪キャラクタは善キャラクタと、簡単にパーティを組むことはできません。せつかくロードを作っても、他のキャラクタがすべて悪では、彼はパーティを組むのに苦労するでしょう。

ギルガメッシュの酒場

Gilgamesh's Tavern

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人までのキャラクターを集め、パーティを組みます。



■酒場のコマンド

『仲間に入れる (Add)』

キャラクターリストが表示されますから、パーティに加えたいキャラクターを選んでください。1人選ぶと、そのキャラクターと性格の合わないキャラクターはリストから消えます。例えば、善のキャラクターを選ぶと、善と中立のキャラクターだけがリストに残ります。酒場では、性格の合わないパーティは組めません。

『仲間から外す (Remove)』

選んだキャラクターが気に入らないときに使います。

『調べる (Inspect)』

パーティに加えたキャラクターの状態を調べます。

『お金を山分けする (Divvy Gold)』

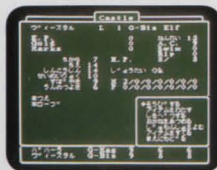
パーティ全員の所持金を等分に分配します。

『外へ出る (Leave)』

酒場を出ます。

■『調べる』で使えるコマンド

酒場ではキャラクターのデータを表示できます。また、以下のコマンドが使えます。



データ表示は訓練場、キャンプでもできます。

『装備する (Equip)』

武器、防具、その他のアイテムを身に付けます。装備したアイテムの左には「*」マークが付きます。「#」マークの付いているアイテムは装備できません。

『アイテムを渡す (Trade)』

パーティの他のキャラクターの名前が表示されますので、アイテムを渡したいキャラクターを選んでください。名前の右に表示される数字はそのキャラクターの持物の数です。持物が8個あるキャラクターには渡せません。また、装備しているアイテムは渡せません。

『識別する (Identify)』

ビショップだけが可能です。「?」マークの付いているアイテムの正体を見極めます。

『お金を集める (Pool Gold)』

仲間のお金をすべて集めます。

『呪文書を読む (Read)』

覚えている呪文を確認できます。

『アイテムを捨てる (Drop)』

いらぬアイテムを捨てるときに使います。装備しているアイテムは捨てられません。

『前に戻る (Leave)』

『調べる』を終了します。

■キャラクタのデータの意味

データ	意味
レベル (L)	作ったばかりのキャラクタはレベル1です。
経験値 (E.P)	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。
お金 (Gold)	作ったばかりのキャラクタは1G.P.も持っていません。モンスターを倒して増やしていきます。
マーク (Marks)	キャラクタが葬ったモンスターの数です。
年齢 (Age)	宿に泊まると年を取ります。50歳を越えるあたりから、キャラクタは体力的に衰えるようになります。
アーマークラス (A.C.)	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。
泳ぐ能力 (Swim)	迷宮には数多くの水たまりがあります。この数値は、そこでキャラクタがどれだけ泳げるかを示します。数値が高いほど、深くまで泳げます。例えば、この値が2なら、レベルBの深さまでは安全に泳げるわけです。

死亡 (Rip)	「Rest in peace(安らかに眠れ)」の頭文字です。何回死んだかを示します。
ヒットポイント (H.P.)	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 (Status)	通常健康な状態はOK(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 (Spell)	魔法使い(M)と僧侶(P)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 (Item)	各自8個までのアイテムを持てます。アイテム名の前に表示される記号は次のような意味があります。 *…装備している。 #…装備できない。 ?…識別されていない。 -…呪われている。

◆性格と職業の表示

性格と職業は次の略号で示されます。

G…善, N…中立, E…悪

Fig…戦士, Mag…魔法使い, Pri…僧侶, Thi…盗賊

Bis…ビジョップ, Sam…侍, Lor…ロード, Nin…忍者

冒険者の宿

— Adventurer's Inn

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

宿に入ったら、休ませたいキャラクタと、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れますが、呪文の力が回復するだけで、ヒットポイントは回復しません。

宿に泊まったときに経験値が一定の量に達しているとレベルが上がります。レベルが上がると、ヒットポイントの最大値が増え、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。

◆有料の部屋の値段とH.P.の回復率

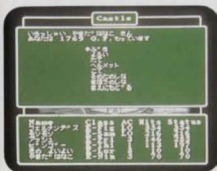
部屋	値段 (G.P./週)	回復率 (H.P./週)
簡易寝台	10	1
エコノミールーム	50	3
スイートルーム	200	7
ロイヤルスイート	500	10



ボルトック商店

— Boltac's Trading Post

城の商業の中心が、この商店です。



■商店のコマンド

『買う(Buy)』

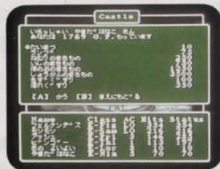
買いたい商品の種類を選ぶと、リストが表示されます。商品が多くて一度に表示できないときは、+ボタンでリストがスクロールします。

#の付いているものは装備できませんが、買うことはできます。

武器は値段の右に次のように射程距離が表示されます。

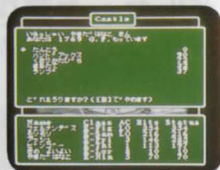
- C…近接 (Close range)
- S…短距離 (Short range)
- M…中距離 (Medium range)
- L…長距離 (Long range)

武器の射程距離については、戦闘のところで詳しく説明します(55ページ)。



『売る(Sell)』

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。特に、キャラクターが最初に持っているアイテムはIG.P.にもなりません。呪われてしまったアイテムや、まだ識別されていないアイテムも売ることができません。



『呪いを解く(Uncurse)』

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ボルタックが取り去ってしまいます。キャラクターはその呪いを解いたアイテムを返してもらうことはできません。

『識別する(Identify)』

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(Pool Gold)』

パーティ全員の所持金を店に入ったキャラクターに集めます。

『前に戻る(Leave)』

店を出ます。

カント寺院

— Temple of Cant

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、城の警備兵がそのキャラクタ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、毒を受けたキャラクターは自力で回復しますが、



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、キャラクター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ー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、このキャラクターは完全に消え、以後復活させることはできません。

寺院では、殺してしまったノン・プレイヤー・キャラクター(NPC)を復活させるサービスも行なっています。ゲームを終了させるために必要なキャラクターを殺してしまった場合などに、こういったサービスが必要になります。



NPCも復活できます。

町外れ

Edge of Town

町外れには、迷宮の入口と訓練場があります。



冒険の再開と、ゲームの中断もここでできます。

■町外れのコマンド

『迷宮に入る(Maze)』

ここから迷宮の冒険に出発します。もちろん、酒場でパーティを組まないと迷宮へは入れません。

『訓練場へ行く(Training Ground)』

詳しくは「訓練場」の章を見てください。

『冒険を再開する(Restart an "OUT" party)』

迷宮の冒険中に、『冒険の中断(Quit Party)』を使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ーのリストが表示されますから、冒険を再開したいキャラクターを選んでください。

『ゲームを中断する(Leave Game)』

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。

『城に戻る(Castle)』

城のメインメニューに戻ります。

■ターボファイル

スーパーファミコンにターボファイルアダプターが接続されていると、『ターボファイルを使う(Use Turbo File)』というメニューが表示されます。

ターボファイルはファミコン用の外部記憶装置で、当社から発売されています。これを使うと、ゲームのデータを保存したり、ウィザードリィI、II、IIIからキャラクタを転送することができます。ターボファイルはもともとファミコン用ですが、当社から発売のアダプターを使うとスーパーファミコンに接続できます。

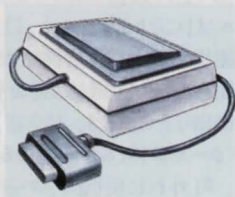
ターボファイルに関するメニューはアダプターが接続されていないと表示されません。

●注意!! バンクを切り替えたなら、いったん町外れへ

ターボファイルIIの場合、バンク(BANK)を切り替えるときはいったん町外れに戻ってください。ターボファイルの画面でバンクを切り替えても、ソフトウェアにはバンクが切り替わったことが分かりませんので、ファイルが正しく読み書きできません。



ターボファイルII
データを4つまで保存できます。



ターボファイルアダプター
ターボファイルをスーパーファミコンに接続できます。

●ターボファイルのコマンド

『ターボファイルを使う』を選べど、ターボファイルに記録されているデータの名称と、残り容量、そして以下のようなコマンドが表示されます。



『ファイルを読み込む(Load from File)』

ウィザードリィ・Vのデータが記録されているときだけ表示されます。

『ファイルに書き込む(Save to File)』

書き込むときは、ターボファイルのプロテクト(PROTECT)スイッチを「OFF(オフ)」にしてください。残り容量が足りないときは他のファイルを削除してから書き込んでください。すでにウィザードリィ・Vのデータが書き込まれているときは上書きされます。

『ファイルを削除する>Delete any File)』

どのファイルを消すか聞いてきますから、+ボタンの↑、↓で選んでください。

『キャラクタを転送する(Move Character)』

シナリオI、II、IIIのデータが記録されているときだけ表示されます。以前のシナリオからキャラクタを転送すると、レベルは1になります。しかし、以前のキャラクタが強ければ、訓練場で作るよりも特性値が良くなります。また、職業も性格も変わりません。所持品とお金は移せませんが、最低限の装備は与えられます。

『ターボファイルから抜ける(Leave)』

町外れに戻ります。ターボファイルIIでバンクを切り替えたときもいったんこのコマンドを使ってください。

冒険

—Adventuring

■キャンプ

迷宮に入るとすぐにキャンプを張ります。ここでまず、冒険の準備をしてください。

●キャンプのコマンド

『調べる(Inspect)』

キャラクタの強さなどを見たり、装備を整えたりできます。また、呪文を唱えたり、魔法のアイテムを使うこともできます。



『記録する(Save)』

現在の位置やキャラクタのデータなどをバックアップメモリにセーブ(保存)します。セーブしておけば、電源が急に切れたりしても、最後にセーブしたところから冒険を再開することができます。

『再編成(Reorder)』

パーティの行進の順番を変えます。戦士やロードなどH.P.が大きく、A.C.の低い(防御力の高い)キャラクタを先頭にして、魔法使いやビショップなどを後方に置いた方が良いでしょう。

再編成するとき、キャラクタが持っている武器の射程距離のことも忘れてください。パーティの後ろの3人は、短距離、中距離、長距離の射程の武器を持っていないと、戦闘のときに『戦う』を選ぶことはできません。武器の射程については戦闘のところで説明します(55ページ)。

『メモを見る(Memo)』

ノン・プレイヤー・キャラクター(NPC)に聞いた話を読み返すことができます。+ボタンの←、→でNPCが変わります。話が長くてウィンドウからはみ出すときは、+ボタンの↑、↓でスクロールできます。



『立ち去る(Leave)』

キャンプをたたんで、冒険を始めます。

●『調べる』に追加されるコマンド

酒場の『調べる』で使えるコマンドに加えて、キャンプでは次のコマンドが使えます。

『呪文を唱える(Spell)』

後ろのページの呪文リストに、「キャンプ」または「常時」と書いてある呪文を唱えることができます。

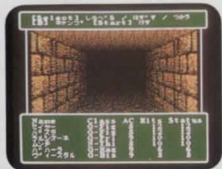
『アイテムを使う(Use)』

薬や巻き物などの魔法の力を持つアイテムを使うことができます。魔法のアイテムは何回使えるかわかりません。たいていの場合、1回で壊れます。アイテムが壊れると「ガラクタ(BROKEN ITEM)」になります。壊れたアイテムはすぐに捨てた方が良いでしょう。



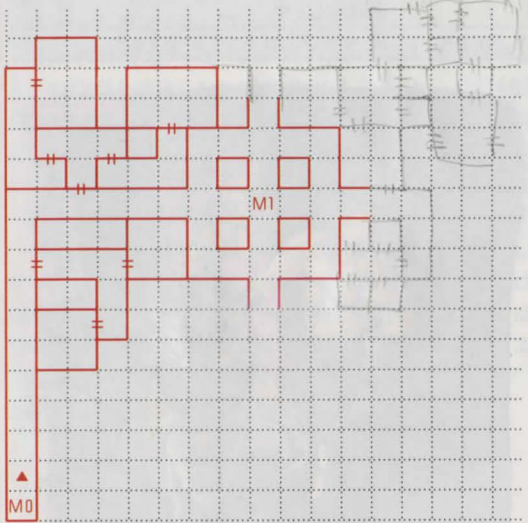
■ 迷宮

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、最初は自分のいる位置の1歩先までしか見えませんが、僧侶のミルワ(Milwa)、ロミルワ(Lomilwa)の呪文を唱えると、遠くまで見えるようになります。パーティは最初、城へ続く階段の下にいて、北を向いています。



STARTボタンでパーティとヘルプのウィンドウを消せます。

◆ 地下1階の地図の一部



▲…城へ戻る階段
M0, M1…メッセージ

◆迷宮での操作方法

ボタン	機能
+	↑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	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	キャンプを張ります。
L, R	向きを変えずに、左右に1歩動きます。
START	パーティウインドウ、ヘルプウインドウの表示を切り替えます。
X	『ドアを探す (Secret Doors)』のメニューを表示します。
Y, SELECT	次ページのコマンドが使えます。



● Yボタンで使えるコマンド

SELECTボタンでも同じメニューが出ます。

『探す (Inspect)』

ドア、アイテム、仲間を探すことができます。

『カギを外す (Pick)』

ドアに掛かった錠前を、「～のカギ」などのアイテムを使わずに外します。アイテムの必要なドアは、このコマンドでは開けることができませんので、次のコマンドを使ってください。

『アイテムを使う (Use Item)』

ドアのカギや、魔法のアイテムなどを使えます。もし、アイテムが呪文を持っていれば、呪文を唱えられます。また、カギのような特定の目的を持っていれば、ドアを開けることができます。

『タイマーの設定 (Set Timer)』

主に戦闘時のメッセージが次のメッセージに切り替わるまでの時間を設定します。戦闘時以外のメッセージでも影響を受けるものがあります。数字は1/60秒単位です。初期設定は「∞ (無限大)」になっていますので、どれかのボタンが押されるまでメッセージは切り替わりません。

『冒険の中断 (Quit Party)』

本当に中断するかどうか聞いてきます。『はい』と答えると、データはバックアップメモリにセーブ (保存) され、画面は城のメインメニューに戻ります。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、町外れて『冒険を再開する (Restart an "OUT" party)』を選んでください。

● 隠されたドア

隠されたドア（シークレットドア）は探さなければ見つかりません。また、隠されたドアは見つけない限り、通り抜けることはできません。『ドアを探す（Secret Doors）』を選ぶと、次の2つのコマンドが使えます。

『探す（Search）』

パーティ全員で正面の壁のドアを探します。ドアを見つけられるかどうかには、キャラクターの職業、レベル、種族、特性値などが影響します。

『カリフィック（Calific）』

魔法使いのレベル3の呪文、カリフィック（Calific）を唱えます。この呪文を唱えると、もし隠されたドアがあれば、確実に発見できます。

● 隠されたアイテム

『アイテムを探す（Hidden Items）』を選ぶと、キャラクターは皆、今パーティがいる場所（その区画のみ）を探索します。アイテムを見つけられる可能性は、キャラクターの職業、種族、レベルや特性値によります。何かありそうなところはどこでも探してみた方が良いでしょう。



● 仲間を探す

冒険を中断したり、全滅したパーティを探すには、『仲間を探す（Dead Bodies）』コマンドを使います。パーティ全員で現在地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。また、冒険を中断したときに、パーティの中に、麻痺、石化、死亡などのキャラクタがいた場合、冒険を再開したときにはそれらのキャラクタはパーティに含まれていません。近くに倒れているはずですので、このコマンドで探してください。

● ドアのカギを外す

カギの掛かったドアは、『カギを外す（Pick）』で開けます。ただし、特別なアイテムが必要なドアは、このコマンドでは開けられません。次の2つのコマンドが表示されます。

『外す（Pick）』

盗賊か、忍者にやらせましょう。ただし、成功するかどうかは、キャラクターのレベルや能力値によって決まります。

『デスト（Desto）』

魔法使いのレベル2の呪文、デスト（Desto）を唱えます。

カギを外せないときは、もう一度挑戦する前に少し時間をおいてください。向こう側には、ドアを押さえているモンスターの群れがいるかもしれません。散歩をし、少し戦闘をこなして、それから挑戦した方が良いでしょう。ただし、デストはドアが開くまで続けて試しても良いでしょう。



■ 水たまり

迷宮には数々の危険が待ち受けていますが、そこにはたくさんの魔法の水たまりも点在しています。キャラクターには泳ぎ方も教えておきましょう。

魔法の水たまりに出くわしたときは、まずそこに入るキャラクターを選びます。それから、その水たまりがどれくらいの深さのレベルがあるかが告げられます。キャラクターがどのレベルまで潜るか決めてください。

経験の無いキャラクターは溺れることがあります。ですから、レベル1のキャラクターを水たまりの底へ投げ込んだりしてはいけません。そのキャラクターがどの深さまで潜れるかは、「Swim」というパラメータで示されます。たとえば、この値が2であればレベルBの深さまではかなり安全に潜れます。安全に潜れるレベルで何度も練習を重ねると次第



に泳ぐ能力は上がっていきます。

水たまりには、パーティが時々必要とするような魔法の効果がたくさんあります。すべての水たまりが異なった効果を持ち、また同じ水たまりでも深さによって効果が異なります。他のものには無い効果を持つ水たまりもあるでしょう。良い効果を持つ水たまりかそうでないかは、まったく運次第です。

最後にひとつだけちょっとした手がかりを教えましょう。水たまりで見つかるであろうアイテムは、たいてい浮かんではいません。

■ 落書き

迷宮を冒険中、時折珍しいマークを見つけることがあります。これらは上下の階段や特別の通路、壁に書かれた落書きなどを表しています。これらのマークには注意してください、という



のも、これらの物が後々(あるいは近い将来)あなたの冒険において重要な意味を持つてくることが多いからです。

■ 警告

迷宮の中を冒険している間、時々、奇妙な声が聞こえる(画面に表示される)ことがあるかもしれません。これは誰かが後を付けてきていることを示します。後ろだけでなく、誰かが前にもいることもありますからご用心!

戦闘

Combat

モンスターに出会うと戦闘モードになります。戦闘は、キャラクターの行動を以下のコマンドから選びます。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、キャラクターの得た経験値とゴールドが表示されます。



モンスターの正体が明らかでないとき、その姿はモザイクで表示されます。

僧侶のレベル3の呪文、ラツマビックを唱えれば正体が明らかになります。

モンスターの数 モンスター名または不確定名



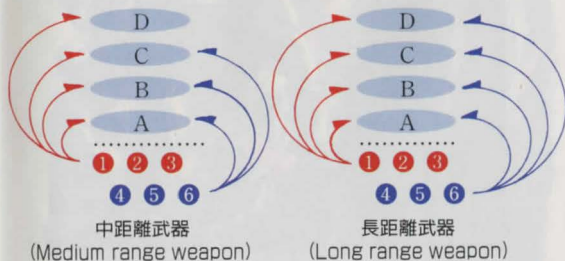
戦闘可能な
モンスターの数

『戦う(Fight)』

武器で敵を攻撃します。パーティの後列3人も、射程が近接(Close range)以外の武器を持っていれば戦えます。近接武器は前列3人しか使えません。

◆武器の射程距離

- 1～3 パーティの前列
- 4～6 パーティの後列
- A～D モンスターグループ
- 矢印 攻撃可能な範囲



『身を守る(Parry)』

防衛体制をとります。武器を防御の道具として使い、撃たれにくします。

『隠れる(Hide)』

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、待ち伏せできるようになるのでこちらの攻撃が当たりやすくなります。

『待ち伏せる(Ambush)』

盗賊と忍者が隠れることができたなら、次のターンでこのコマンドが使えます。このコマンドでモンスターを奇襲すると、攻撃の当たる可能性が増し、与えるダメージは最大で通常の2倍になります。しかし、居場所を暴かれることもあり、その場合パーティのどの位置にいても攻撃されます。また、いったん居場所を暴かれたら、もう一度隠れないと待ち伏せできません。



『呪文(Spell)』

後ろのページの呪文リストで、「戦闘」または「常時」と書いている呪文を唱えることができます。

『呪いを解く(Dispell)』

僧侶と、レベルの高いビジ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(Use Item)』

巻物や薬などの魔法のアイテムを使います。

『逃げる(Run)』

その場から逃げ出します。誰かが使うとすぐに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。



■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付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。



■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、キャラクタ全員がアイテムを8個ずつ持っている、アイテムは手に入りません。

『調べる (Inspect)』

罠の種類を調べます。

『カルフォ (Calfo)』

僧侶系レベル2のカルフォ(Calfo)の呪文を唱え、罠を見極めます。

『罠をはずす (Disarm)』

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 (Open)』

罠が無いと思うときに使います。

『開けずに立ち去る (Leave)』

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、次のようにして仲間の死体を回収できます。

- 1) 城で別のパーティ(5人以下)を組む。
- 2) 全滅した場所まで行く。
- 3) Y(またはSELECT)ボタンを押す。
- 4) 『探す(Inspect)』を選ぶ。
- 5) 『仲間を捜す(Dead Bodies)』を選ぶ。

仲間が見つかると名前が表示されますので、パーティに加えたい人を選んでください。しかし、運の悪いキャラクタ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。

また、モンスターが死体を運び去ることもあり、別の階や、ときにはパーティの行けない場所に運ばれることもあります。もし、全滅した付近に死体が無い場合、僧侶系レベル2のカンディ(Kandi)の呪文を唱えると、おおよその位置を推測できます。



ノン・プレイヤー・キャラクタ(NPC)

— Non-Player Characters

迷宮の中には、パーティと色々な方法で交渉を持つとする人やモンスターもいます。彼らのことをノン・プレイヤー・キャラクタ(NPC)と呼びます。彼らと出会うと次のことができます。



さまざまなNPCがいます。

■NPCに出会ったときのコマンド

『話す(Talk)』

NPCと会話して、彼らから情報や手がかりを得ます。会話は、パーティがそのNPCに出会う前にどんな冒険をしてきたか、何を知っているか、あるいは何を持っているかなどによって変わり、自動的に進みます。彼らから聞いた話は、キャンプ時に『メモを見る(Memo)』で読み返すことができます。



NPCから聞いた話は…



キャンプ時の『メモを見る』で読み返せます。

『戦う(Fight)』

このNPCが邪魔だと思ったり、もう必要無いと思ったら、彼らと戦ってみることもできます。しかし、迷宮でこれまで生き延びてきただけあって、どのNPCもかなり強いので覚悟してかからねばなりません。

『盗む(Steal)』

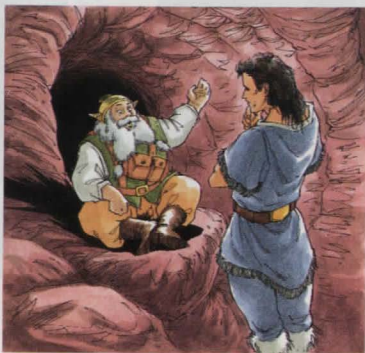
盗賊か忍者なら、NPCから金やアイテムを盗もうと試みることもできます。しかし、もし彼らに気付かれると、戦闘になり、そのときから彼らはパーティを批判的な目で見るようになるでしょう。逆にパーティの財布に手を伸ばすNPCもいますから用心してください。

『お金を渡す(Give Gold)』

NPCの中には金を渡すと情報を教えてくれる者もいます。また、彼らがパーティと話そうとしないときに、ある程度の金を渡すと友好的になることもあります。

『アイテムを渡す(Give Item)』

NPCが何かのアイテムを欲しがっていたら、そのアイテムを渡した方が良いこともあります。また、お金と同様に、アイテムを渡すと彼らが友好的になることもあります。



『カツ(Katu)』

カツは、僧侶が相手を魅了するために使う呪文です。唱える人のレベル次第では、敵対的なNPCを魅了して、友好的にすることができます。もちろん、キャラクタがこの呪文を覚えていなければ唱えられません。また、この呪文が効かないNPCもいます。

『アイテムを買う(Buy)』

NPCから珍しいアイテムを買えることがあります。もちろん何も持っていないNPCもいます。

『アイテムを売る(Sell)』

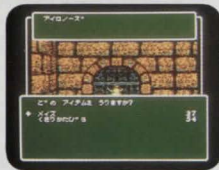
装備しているアイテムは売れません。装備していないアイテムを持っていないと、アイテムリストは表示されません。価格はいつも同じとは限りません。識別されていないアイテムでも売ることができます。また、たまに価格のところに『こうかん(Trade)』と表示されますが、これはそのアイテムと引き換えに別のアイテムをくれるという意味です。

『お金を集める(Pool Gold)』

お金を渡したり、アイテムを買うために、パーティ全員のお金を誰か1人に集めます。

『立ち去る(Leave)』

NPCと別れて、冒険を続けます。



呪文

Spells

呪文は魔法使い系と僧侶系の2種類があり、全部で63あります。それぞれの種類は7つのレベルに別れ、高いレベルのものほど強力な呪文になっています。呪文を何回唱えられるかを呪文ポイントと呼び、キャラクタを調べたときに、例えば次のような形で表示されます。

M 4 / 2 / 1 / 0 / 0 / 0 / 0

P 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0

このキャラクタの場合、魔法使いのレベル1, 2, 3の呪文をそれぞれ4回, 2回, 1回唱えられます。呪文ポイントは呪文を唱えると減りますが、宿に泊ると回復します。また、レベルアップするとたいいてい呪文ポイントも増えますが、9より大きくはなりません。また、呪文ポイントに影響する水たまりやアイテムも存在します。



◆呪文選択時の操作方法

ボタン	機能
+	呪文の種類とレベルを選ぶ。
+	レベル内の呪文を選ぶ。
A	呪文を決定する。
B	呪文の選択をやめる。

◆魔法使いの呪文早見表

呪文	L 時	効果	説明
カティノ	1 戦闘	敵 1 グループ	敵を眠らせる
ハリト	戦闘	敵 1 人	1~8のダメージ
デュマピック	キャ	味方全員	現在位置を知る
モグレフ	戦闘	唱えた者	A.C.を2下げる
ボンチ	2 戦闘	味方 1 人	A.C.を1下げる
メリト	戦闘	敵 1 グループ	1~8のダメージ
DEST	探索	唱えた者	扉の鍵を開ける
モーリス	戦闘	敵 1 グループ	敵の防御を弱める
ボラツ	戦闘	敵 1 人	敵を石に変える
カリフィック	3 探索	唱えた者	隠された扉を探す
マハリト	戦闘	敵 1 グループ	4~24のダメージ
コルツ	戦闘	味方全員	魔法のスクリーン
カンティオス	戦闘	敵 1 グループ	思考を混乱させる
ツザリク	4 戦闘	敵 1 人	20~60のダメージ
ラハリト	戦闘	敵 1 グループ	6~36のダメージ
リトフェイト	常時	味方全員	空中に浮き上がる
ロクト	戦闘	敵 1 グループ	敵を石に変える
ソコルディ	5 戦闘	味方全員	モンスターの召喚
マダルト	戦闘	敵 1 グループ	8~64のダメージ
バリオス	戦闘	敵全グループ	反魔法
バスカイアー	戦闘	敵 1 グループ	いろいろなダメージ
パコルツ	戦闘	敵 1 グループ	呪文を弱める場
マモグレフ	6 戦闘	味方 1 人	A.C.を10下げる
ジルワン	戦闘	敵 1 人	アンテッド系を葬る
ロカラ	戦闘	敵全グループ	敵を消し去る
ラダルト	戦闘	敵 1 グループ	10~100のダメージ
マロール	7 常時	味方全員	テレポート*
マハマン	戦闘	味方全員	大いなる願い
ティルトウエイト	戦闘	敵全グループ	10~150のダメージ
マウジウツ	戦闘	敵全グループ	大破壊をもたらす
アプリエル	戦闘	未知	存在の噂があるだけ

* 戦闘中に唱えると、無作為の場所へテレポートする。

◆僧侶の呪文早見表

呪文	し 時	効果	説明
ディオス	1 常時	味方 1 人	1~8のH.P.回復
バディオス	戦闘	敵 1 人	1~8のダメージ
ミルワ	常時	味方 全員	短時間の魔法の明り
カルキ	戦闘	味方 全員	A.C.を1下げる
ポーフィック	戦闘	唱えた者	A.C.を4下げる
カツ	2 遭遇	敵 1 グループ	敵を魅了する
カルフォ	宝箱	唱えた者	宝箱の罫を見破る
モンティノ	戦闘	敵 1 グループ	敵を黙らせる
カンディ	キャ	唱えた者	死体の位置を知る
ラツマビック	3 常時	味方 全員	敵の正体を知る
ディアルコ	常時	味方 1 人	麻痺と睡眠を癒す
バマツ	戦闘	味方 全員	A.C.を3下げる
ロミルワ	常時	味方 全員	長時間の魔法の明り
ハカニド	戦闘	敵 1 人	魔力を消耗させる
ディアル	4 常時	味方 1 人	2~16のH.P.回復
バディアル	戦闘	敵 1 人	6~30のダメージ
ラツモフィス	常時	味方 1 人	毒を消す
マポーフィック	常時	味方 全員	A.C.を2下げる
バリコ	戦闘	敵 1 グループ	5~15のダメージ
ディアルマ	5 常時	味方 1 人	3~24のH.P.回復
バディ	戦闘	敵 1 人	敵を殺す
ディ	キャ	味方 1 人	死者を生き返らせる
バモルディ	戦闘	味方 全員	モンスターの召喚
モガト	戦闘	敵 1 人	敵を消し去る
ロクトフェイト	6 常時	味方 全員	城に戻る*
マディ	常時	味方 1 人	H.P.をすべて回復
ラバディ	戦闘	敵 1 人と 唱えた者	敵のH.P.を吸引し、 唱えた者に与える
カカメン	戦闘	敵 1 グループ	7~49のダメージ
マナリコ	7 戦闘	敵全グループ	12~72のダメージ
カドルト	常時	味方 1 人	死者を生き返らせる
イハロン	キャ	味方 1 人	願いがかなう*
バカディ	戦闘	敵 1 グループ	すべての敵を殺す

* 唱えたと忘れるので、覚え直さなければならない。

魔法使いの呪文

— Mage Spells

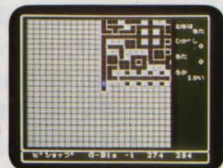
■魔法使いのレベル1の呪文

●カティノ(Katino) [悪しき空気が]…戦闘：敵 1 グループ
グループ中の多くの敵を眠らせます。眠っている敵に対しては、攻撃が当たりやすくなり、ダメージも2倍与えることができます。

●ハリト(Halito) [小炎]……………戦闘：敵 1 人
野球ボール大の火の玉を呼び出して敵に投げつけます。1~8ポイントのダメージを与えます。

●デュマビック(Dumapic) [明瞭]…キャンプ：味方 全員
迷宮の中でパーティがどこにいるか教えてくれます。城に続く階段からの正確な位置や、現在向いている方向などを表示します。また、パーティがこれまで歩いた迷宮内の地図も表示されます。+ボタンで表示をスクロールできます。地図には壁やドアは表示されませんが、階段やメッセージなどの位置は表示されません。

●モグレフ(Mogref) [鉄身]……………戦闘：唱えた者
呪文を唱えた者のA.C.を4ポイント下げます。この保護は戦闘が終わるまで持続します。



■魔法使いのレベル2の呪文

- **ポンチ (Ponti) [速度]**…………… 戦闘：味方 1 人
戦闘時により多く攻撃できるように、キャラクターのスピードを増加させます。これは間接的に、モンスターに対する攻撃が当たる確率を増やしてくれることになります。また、この呪文を唱えられた者の A.C. を 1ポイント下げることにもなります。
- **メリト (Melito) [小さき火花]**…………… 戦闘：敵 1 グループ
敵の 1 グループに火花を浴びせ、影響を受けた敵それぞれに 1~8ポイントのダメージを与えます。
- **DESTO (Desto) [開錠]**…………… 探索：唱えた者
呪文を唱えた者は、同じ経験レベルの盗賊と同程度の扉の鍵を開ける能力を得ます。鍵が開くまで、あるいは忍耐力(または呪文ポイント)を使い果すまで、必要なだけ何度でも唱えられます。
- **モーリス (Morlis) [恐怖]**…………… 戦闘：敵 1 グループ
敵にパーティへの恐怖感を与え、彼らを逃避させるか、その場にすくませてしまいます。怯えた敵はパーティに攻撃を仕掛けることはできず、思うような行動に出られないこともあります。同時に、敵の A.C. は高くなります。
- **ボラツ (Bolatu) [石の心]**…………… 戦闘：敵 1 人
敵を石に変えて動けなくします。

■魔法使いのレベル3の呪文

- **カリフィック (Calific) [明かす]**…………… 探索：唱えた者
パーティの正面の壁に隠し扉がある場合、常にそれを発見します。
- **マハリト (Mahalito) [大炎]**…………… 戦闘：敵 1 グループ
敵グループの真ん中で激しい爆発を起こさせ、4~24ポイントのダメージを与えます。
- **コルツ (Cortu) [呪文の障壁]**…………… 戦闘：味方全員
敵の魔法がパーティに影響を与えないように、呪文を唱えた者のレベルに応じた魔法の障壁を作ります。呪文を何度も繰り返すと、障壁はより強くなります。この障壁は、敵のプレス(炎や毒などの息吹)に対しても有効です。
- **カンティオス (Kantios) [破壊]**…………… 戦闘：敵 1 グループ
敵の心を混乱させます。思考を必要とするいかなる行動(呪文を唱えようとしている、プレスを吐こうとしている、助けを呼ぼうとしている)もできなくなります。



■魔法使いのレベル4の呪文

- ツザリク(Tzalik)〔神の拳〕……………戦闘：敵1人
神聖で強力な力を呼び出し、敵に20～60ポイントのダメージを与えます。
- ラハリト(Lahalito)〔炎の嵐〕…戦闘：敵1グループ
炎により、敵に6～36ポイントのダメージを与えます。
- リトフェイト(Litofeit)〔浮揚〕……………常時：味方全員
パーティを地上から数インチ上に浮揚させ、穴に落ちたり罠に掛かったりなどという、愚かなことが起きないようにしてくれます。また、「宙を歩く」ことはパーティを静かに移動させるので、不意打ちを受ける機会を大いに減らしてくれます。ただし、迷宮内の仕掛の中には浮遊していても作動するものがあります。
- リトフェイトが効いていると、キャンプのときに「ふいう(Levitate)」と表示されます。迷宮に入ったらすぐに唱えておくと良いでしょう。
- ロクド(Rokdo)〔気絶〕……………戦闘：敵1グループ
敵1グループを気絶させます。カティノに似ていますが、この呪文はモンスターを石化しますので、回復するのはかなり難しいでしょう。

■魔法使いのレベル5の呪文

- ソコルディ(Socordi)〔召喚〕……………戦闘：味方全員
味方と共に戦うモンスターを霊界から召喚します。どのモンスターが召喚されるかはわかりません。また、一度召喚すると戦闘が終わるかそのモンスターが全滅するまで、別のモンスターは召喚できません。
- マダルト(Madalto)〔凍結〕……………戦闘：敵1グループ
冷気で8～64ポイントのダメージを与えます。
- パリオス(Palios)〔反呪文〕……………常時：全員
敵の唱えたバコルツによってパーティにかけられた呪文の障壁を破り、また、敵の唱えたコルツによる呪文の障壁を弱めます。
- バスカイアー(Vaskyre)〔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(Bacortu)〔魔法封じ〕……………戦闘：敵1グループ
敵のまわりに呪文を唱えられなくなる障壁を張ります。僧侶系の呪文モンティノと違って、この障壁には抵抗できません。呪文を使えるモンスターに対しては非常に有効です。呪文の強さは唱えた者のレベルによります。



グレーターデーモンが召喚できることもあります。

■魔法使いのレベル6の呪文

- **マモグレフ (Mamogref) [力の壁]** ……戦闘：味方1人
パーティの1人のまわりに、堅固な力の壁を作り、A.C.を10下げます。
- **ジルワン (Zilwan) [退散]** ……戦闘：敵1人
ゾンビなどのアンテッド系の敵に、10～2000ポイントのダメージを与えます。
- **ロカラ (Lokara) [地の拳]** ……戦闘：敵全グループ
敵のまわりの地面に穴を開け、彼らを呑み込んでしまいます。しかし、これが通用しないタイプのモンスターもいます。
- **ラダルト (Ladalto) [氷の嵐]** ……戦闘：敵1グループ
非常に強力なマダルトで、10～100ポイントのダメージを与えます。



■魔法使いのレベル7の呪文

- **マロール (Malor) [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。キャンプ中は目的地を指定できます。方角と距離を聞いてきますから、現在地から目的地への相対的な値を入れてください。例えば、目的地が、現在地から1つ上の階の、北へ12、西へ3離れたところにあるなら、「北12、西3、上1」と指定します。また、最初は、「北」、「東」、「下」と表示されていますが、**+**ボタンの←でそれぞれ、「南」、「西」、「上」の指定もできます。
目的地によってはテレポートできないこともあります。また、迷宮内の石の中や、迷宮の外へテレポートするとパーティは全滅し、永遠に失われてしまいます。
- **マハマン (Mahaman) [転化]** ……戦闘：味方全員
神に願いを呼びかけます。何が起きるか分かりませんが、たいいては味方を救います。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 (Tiltowait) [核撃]** ……戦闘：敵全グループ
小型の戦術核兵器類の爆発のような効果があり、すべての敵に10～150ポイントのダメージを与えます。
- **マウジウツ (Mawxiutz) [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。
- **アブリエル (Abriel) [神の魔法]** ……戦闘：未知
これまで誰もこの呪文を習得していません。ですから、その正確な効果もわかりません。これは、神が自分の軽蔑する他の神を攻撃したいときにしばしば用いられる呪文だという噂があります。

僧侶の呪文

Priest Spells

■僧侶のレベル1の呪文

- **ディオス(Dios)**〔薬石〕………常時：味方1人
H.P.を1～8ポイント回復します。
- **バディオス(Badios)**〔障害〕………戦闘：敵1人
敵に1～8ポイントのダメージを与えます。ディオスの逆です。
- **ミルワ(Milwa)**〔光明〕………常時：味方全員
優しく鮮やかな魔法の光をパーティに伴わせ、迷宮をより明るく照らしてくれます。この呪文は短時間しか維持できません。

この呪文が効いていると、キャンプのときに「あかり(Light)」と表示されます。



暗い迷宮の中も、ミルワを唱えれば…



より遠くまで見通せます。

- **カルキ(Kalki)**〔祝福〕………戦闘：味方全員
A.C.を1ポイント下げて、ダメージを受けにくくします。
- **ポーフィック(Porfic)**〔楯〕………戦闘：唱えた者
呪文を唱えた者のA.C.を4ポイント下げます。

■僧侶のレベル2の呪文

- **カツ(Katu)**〔魅力〕………遭遇：NPC1人/敵1グループ
戦闘時に唱えると敵を魅了し、パーティを攻撃しないようにします。魅了された敵は同様に攻撃されやすくなります。NPCと遭遇したときに唱えると、NPCを魅了し、パーティのことを友好的に見るようにします。
- **カルフォ(Calfo)**〔透視〕………宝箱：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(Montino)**〔静寂の空気〕 戦闘：敵1グループ
敵のまわりの空気に音を伝えさせなくして、敵が呪文を唱えられないようにします。
- **カンディ(Kandi)**〔所在〕………キャンプ：唱えた者
行方不明になった味方の死体の大体の位置が分かれます。パーティの現在地からどちらの方角にいるかが示されます。死体の位置しか判りませんから、生きているキャラクタを探そうとすると、「生きています(Alive)」としか表示されません。また、「うしなわれた(Lost)」キャラクタを探そうとしても、何も表示されません。



■僧侶のレベル3の呪文

●ラツマピック(Latumapic)〔識別〕……常時：味方全員
遭遇した敵の本当の名前を明かにします。その効果はかなり長続きます。

この呪文が効いていると、キャンプのときに「しきべつ(Identify)」と表示されます。

●ディアルコ(Dialko)〔柔軟〕……常時：味方1人
麻痺させられた者を治療し、眠っている者を起こします。

●バマツ(Bamatu)〔祈願〕……戦闘：味方全員
カルキの3倍の効果があります。戦闘の間中、パーティ全員のA.C.を3ポイント下げます。

●ロミルワ(Lomilwa)〔増光〕……常時：味方全員
ミルワと同様に、優しく鮮やかな魔法の光をパーティに伴わせ、迷宮をより明るく照らしてくれます。かなり長い時間有効ですが、真々暗闇の場所を通ると効果が無くなります。

この呪文が効いていると、キャンプのときに「あかり(Light)」と表示されます。

●ハカニド(Hakanido)〔魔法吸引〕……戦闘：敵1人
敵の呪文ポイントを消耗させ、唱えられる呪文のレベルを下げます。

■僧侶のレベル4の呪文

●ディアル(Dial)〔施療〕……常時：味方1人
H.P.を2~16ポイント回復します。

●バディアル(Badial)〔征伐〕……戦闘：敵1人
6~30ポイントのダメージを敵に与えます。

●ラモツフィス(Latumofis)〔解毒〕……常時：味方1人
毒に冒された味方を治療します。

●マポーフィック(Maporfic)〔大いなる楯〕……常時：味方全員
ポーフィックの改善されたもので、パーティ全員のA.C.を常に2ポイント下げます。その効果はかなり長時間持続します。迷宮に入ったらすぐに唱えましょう。

この呪文が効いていると、キャンプのときに「ほご(Protect)」と表示されます。

●バリコ(Bariko)〔剃刀の風〕 戦闘：敵1グループ
強烈な風で剃刀のような効果を生み出し、5~15ポイントのダメージを与えます。



■僧侶のレベル5の呪文

- **ディアルマ(Dialma)**〔物療〕……常時：味方1人
味方1人のH.P.を3～24ポイント回復します。
- **バディ(Badi)**〔致死〕……戦闘：敵1人
敵の心臓を止めます。成功すれば(目標とする敵に心臓が無いと効果がありませんが)敵は死にます。
- **ディ(Di)**〔生命〕……キャンプ：味方1人
死者を復活させます。成功すれば、そのキャラクタはH.P.が1の状態生き返ります。ただし、生き返った者は少し年を取ったり、生命力が下がることがあります。復活に失敗すると灰になってしまいます。ディでは灰になったキャラクタの復活はできません。寺院での復活の方が比較的安全に復活できます。
- **バモルディ(Bamordi)**〔召喚〕……戦闘：味方全員
パーティと共に戦うモンスターを霊界からしうかい召喚します。魔法使い系のソコルディと同様に、どのモンスターが召喚されるかはわかりません。また、一度召喚すると戦闘が終わるかそのモンスターが全滅するまで、別のモンスターは召喚できません。
- **モガト(Mogato)**〔霊界の門〕……戦闘：敵1人
悪魔タイプのモンスターを元々存在していた霊界へ送り返します。

■僧侶のレベル6の呪文

- **ロクトフェイト(Loktofeit)**〔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、この呪文は一度唱えると忘れてしまいますから、レベルアップしてもう一度覚えなければなりません。
- **マディ(Madi)**〔完治〕……常時：味方1人
死か、死より悪い状態でない限り、すっかり完全な状態に戻します。
- **ラバディ(Labadi)**〔命を盗む〕…戦闘：敵1人と唱えた者
敵から1～8ポイントを残してH.P.を奪い去ります。そして、敵の失ったH.P.のポイントだけ唱えた者のH.P.が回復します。
- **カカメン(Kakamen)**〔炎の風〕…戦闘：敵1グループ
炎の風で7～49ポイントのダメージを与えます。



■僧侶のレベル7の呪文

- マバリコ(Mabariko)〔流星の風〕・戦闘：敵全グループ
全ての敵に石を投げつけて、12~72ポイントのダメージを与えます。
- カドルト(Kadorto)〔蘇生〕……………常時：味方1人
デイト同様に死者を生き返らせ、さらに、すべてのH.P.も回復させます。灰になったキャラクターも生き返らせれます。ただし、生き返った者は少年を取ったり、生命力が下がることがあります。もちろん、デイト同様に、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。
- イハロン(Ihalon)〔神聖な願い〕……………キャンプ：味方1人
パーティのキャラクター1人の特別の願いを叶えます。唱えた後、呪文は忘れられ、レベルアップしてまた学び直さなければなりません。
- バカディ(Bakadi)〔死の風〕……………戦闘：敵1グループ
うまくいけば1グループの全ての敵を殺します。



メイルストロームの神話と神々

— The Myths and Muses of the Maelstrom —

「災禍の中心」にはたくさんの魅力的なキャラクターが登場します。冒険の過程で、ここに紹介されているキャラクターに出会うこともあるでしょう。それ以外にも、数多くのキャラクターが待ち受けています。中には打ち負かさなければならないモンスターもいます。あるいは何かを語ろうとする者かも知れません。誰もがなんらかの意味を持ったキャラクターなのです。

■アイロノーズ

— Ironose

アイロノーズは迷宮の中で店を経営しています。彼はアイテムを交換したり、宝石を売ったり、レベル1の冒険者と戦ったりしています。「迷宮一のお買い得値段」が自慢なので、冒険者の役に立つこともあるでしょう。



アイロノーズは迷宮の中にも店が必要だと考えました。それがすべての始まりです。最初、商売はそれほどうまくいきませんでした。アイスファントムに薬を売ったり、戦士に武器を売ったりしていたのです。しかし、次第に彼の商売は冒険者達の間で評判になり、また必死に行なったビラ広告の効果もあって、商売の景気は向上し、今日の成功を維持できるようになりました。

アイロノーズはかなり強者の戦士ですが、通常は友好的な人です。なにしろ、お客様は神様ですから(たいていの場合は…)

■笑うヤカン

—— The Laughing Kettle

信じようが信じまいが、ヤカンが自由に放浪している土地が実際にあります(ヤカンが放浪するものかどうかは別にして)。そこはフィルニアと呼ばれる国で、ご推測どおり、それが「笑うヤカン」の祖国です。

祖国にいる頃、彼は教養豊かで、尊敬され、愛されるべき人でした。しかし、ヤカンが誰もわからないような情報を、何度も何度も繰り返して述べ始めるようになると、次第に人々は警戒し始めました。かつては彼の友人だった者も、「奴は自分が何でも知っていると思っているだけさ」と陰口を言うようになりました。実際には、ヤカンは人々を助けようとしただけだったのです。嘲りは続き、彼はそれ以上耐えられなくなりました。もはやこの豊かな国を離れて、メイルストロームへ向かうしかない。彼はそう決心しました。それは決して正しいことではなかったのですが、引き留める者は誰もいませんでした。彼は今、この出来事を笑っています。明日も笑っていることでしょう。

ヤカンはメイルストロームの周辺にもう何年もいます。笑いつけていることを別にすれば、彼の知恵は相当なものです。彼はまた、毎日のように「知ったかぶり」を繰り返しています。



■マンフレッティの店

—— Manfretti's

「冒険に疲れた？ 思ったように戦えない？ それなら、メイルストロームの娯楽の殿堂、マンフレッティにおいでなさい！」落書きされている宣伝文句。しかし、マンフレッティの店では、手に入る娯楽も知識も噂以上のものです。

五感を喜びで満ち、魂をワクワクさせ、心暖まる場所、それがマンフレッティの店です。この店は、人生を愛し、一流のユーモアのセンスを持った魔法使い、マンフレッティによって作り出されました。彼はその昔、最も必要とされているのは安らげる場所であるということに気付き、仲間の女性たちと共に迷宮の壁をくりぬいて、そこに娯楽の殿堂を作り上げたのです。マンフレッティと5人の女性たちはその仕事に何年もかけました。そしてそれを作り終えると、マンフレッティは自分が成し遂げたことを見て微笑み、さらに次なる計画を考え始めました。

女性たちに別れを告げ、「より楽しめること」を求めて彼は出発しました。しかし、いくら待っても彼は戻ることなく、今日に至っても彼の居所は不明です。しかし、彼が残していった女性たちは彼の夢を受け継ぎました。彼女たちは娯楽の殿堂の営業を続け、そこで彼の帰りを今でも待っています。ここを訪れば(きっとあなたもそうするでしょう)。彼女たちの誰かに会うはずでず。そして、きっと全員に会わずにはいられなくなるでしょう。



■龍の酒ビン

—— Ye Dragon's Flagon

もし、この店の壁が話すことができたなら、いったいどれほどの話が聞けることでしょう。迷宮のいたるところから、疲れたドワーフの戦士たちは、休息と休養とウイスキーを求めて「龍の酒ビン」にやってきます。

ここは不思議な魅力のある店。小柄な戦士たちは、なんとかしてその酒場をそれとわからぬように隠そうとしました。あなたには決して見つけられないでしょう。そこは彼らにとっておきの店なのです(もちろん、店の儲けはすべて、この店のメンバーの5人のドワーフのところへ戻ってきます)。b.m.674年(メイルストローム以前674年)に建てられたこの店は、どこにでも巨大な酒ビンを持って行った、大変愛らしく巨大なビジモーの龍を讃えて作られました。たくまい侍、イエテジェの手によって龍が殺された後、ドワーフたちは酒ビンを、見つかることのないこの場所へ持ってきたのです。

もしこの店に来ることができれば、いつでも話をしたがっているドワーフに会うことができるでしょう。彼らは迷宮に住み、価値ある何かを提供してくれるに違いありません。しかし、時にはドワーフの戦士たちも冒険に出ていることがありますから、何度も訪れてみたほうが良いでしょう。



■トーガ・ラマ

—— The Toga Llama

この驚くべき生き物を見る機会を捨てられる者はいないでしょう。トーガを身に付けたラマ、それはごくあたりまえに見られる光景ではないし、もちろんごくあたりまえの動物でもありません。

ずっと、ずっと昔、ラマの一族は、リトリスイディッキードーの平原を放浪していました。その平原は焼けるように暑かったのですが、ラマはこの環境にかなり良く順応していました。

ある日、ナラ・オーマンという名の冒険者が、商品を持ってやって来ました。「私はここに素晴らしい物を持ってきました。このひどい暑さを止めるために必要な物です。この高級なデザイナーのトーガを、たったの金5000枚であなたに売らしましょう。どこへ行つたって、こんな物は他には見つかるはずありませんよ!」

そして彼は延々と喋り続け、話し続け、言い続けたのです。結局、ラマは彼の話とトーガを買いました。彼を黙らせるために買ったのかどうかは不明です。とにかく、ラマたちは彼の後に続いて城まで行き、空気も冷たく生活も容易な迷宮に入りました。これがトーガ・ラマの話です。



■ルビーウォーロック

— The Ruby Warlock

彼のことは昔から良く知られています。まるで永遠の昔から生きているかのように。若い頃、彼はまさに宝石のような人物でした。毎日呪文の練習を繰り返し、先人のごとく、より深い迷宮をも堂々と恐れることなく歩ける時を心待ちにしていました。

しかし、酒と言う名の精霊が彼の魂を奪ったのです。今では、通りすがりの者に、酒をたかるほど落ちぶれています。迷宮の生き物たちは、哀れみをもって彼を見つめ、できる限りはその望みを聞くようにしています。彼は本当は悪いヤツではありません。ただ途中で落伍した魔法使いというだけなのです。

彼は怒らない限り、かなりのんびりした人物です。しかし「ウォーロック(魔法使い)」と言われるだけあって、強力な魔法をいくらでも使うことができます。ですから言動には気を付けましょう。



■幽霊の巣窟

— The Ghost's Nest

今までに幽霊を見たことがなくても、もしあなたが軽率な人物なら、ここであなた自身の幽霊を見ることになるでしょう。そう、ここは伝説の幽霊の巣、自分が死んでしまったという事実を受け入れたくない人々の家です。

その場所は誰にもわかりません。しかし、そこはおとなしい人が訪れるような所ではありません。噂では、もっとも強い人でさえ、その住人の蒸気のような指の下では生きてゆけないといわれています。不幸にも、幽霊たちはいつでもそこにいらしいので、「楽しい散歩」などまったく不可能なのです。

かつて、迷宮の泥の中に古い巻物がありました。羊皮紙のその巻物はひどく汚れていて、文字などはほとんど読めたものではありませんでした。そして、かろうじて読み取れた文章にはこう書かれていました。

「死が待ち受け、金ほうなり、恐怖はたくさんある……3から、まっすぐ汝に……」



■ 盗賊のアジト

—— *The Den of Thieves*

メイルストロームのほとんどすべての路地から追放されたのが、盗賊のアジトに住む盗人たちです。その哀れな連中は、迷宮の浮浪者とされていますが、本当は有能な連中です(少なくとも、あなたが自分の荷物を安全に確保しておける限りは)。とはいえ、彼らを見つけるのは少しばかり困難です。

何年もの間、彼らはバカ正直な冒険者たちから、アイテムを盗んで集めていました。剣、盾、弓、薬、なんでもあてでしょう。そして当然、彼ら自身を守るためには、良い隠れ家が必要になりました。盗人のうちの3人は、迷宮の奥深くにある洞窟が完璧な場所だと確信しました。しかし、ギルドの他のメンバーは、彼らに迷宮に住んでいるモンスターのことを思い出させたのです。そして最後に、もっとも賢い者が、誰もが賛同するアイデアを思い付きました。隠れ家は、まったく光の入らない場所に作られたのです。誰もその場所を見つけれないように。

とにかく探してみることで、彼らが盗みを働くように、あなたも彼らの心を盗めるかもしれません。音もなく動き回る彼らのこと、ほんの小声でささやかれた話も、その耳に入っているかもしれません。噂話を手に入れたいなら、何度も彼らのところに足を運んでみましょう。



■ ハークルビースト

—— *The Hurtle Beast*

待ち伏せて忍び寄り、働く、話す、これらが悪名高きハークルビーストの特性です。彼はしょっちゅう「ハークル」していたハークニスコン族の最後の生き残りなのです。もしも洞窟を冒険しているときに歌を聞いたなら、それはおそらくこいつがすぐそばにいるということです。

昔、勇敢な冒険者たちがハークルビーストを捕らえ、箱に詰めてしまったことがありました。誰もそれが逃げ出せるなどとは思いませんでした。しかし、その箱はぼろぼろになり、ハークルビーストは自由に歩き回っているのです。

不幸にも、ハークルビーストは、自分の故郷に戻る方法を知りません。ですから、彼は今でもここに残っているのです。



■スナッチ

The Snatch

スナッチ(ひったくり)は、マンフレッティのところに住む悪賢い小泥棒です。たいいていの泥棒と同様に、スナッチは多くの噂話を耳にしています。そして、やはり同業者の類に洩れず、彼は秘密を守っていることができないたちなのです。

彼は若い頃からこの仕事をしていただけではありません。ある日、彼はちょっとしたことを思い付きました。彼は盗族のアジトに加わる申し入れをしたのです。初心者だった彼は、仲間からなんでもいいからひとつでもふたつでも教えてもらいたかったのです。もしだめなら、盗む覚悟でした。2週間の後、彼の申し込みは満場一致で却下されていました。彼はテストにまったく合格せず、情報を盗もうとして3回も捕まったのです。しかし、彼はもっとも重要なテストに合格しました。すなわち、これらのテストが彼にとっては重要だったのです！彼は「盗人ハンドブック」を洞穴から盗み出し、その上、仲間のアイデア、彼らの取引上の秘密までも盗み出しました。彼はアジトのメンバーになったかっただけではなかったのです。彼は、彼らが与えるべき物だけが欲しかったのです。



■グイライオン

Gwylion

決して彼女たちは自ら望んでそうなったわけではありません。少し以前は、彼女たちは友好的で陽気な人々でした。今、彼女たちは原因のわからない何かに対する報復を決心して、迷宮を放浪しています。彼女たちに挨拶する者は、皆攻撃を受けなければならず、彼女たちがパーティに対して停戦を申し出ることは滅多にありません。

彼女たちが変わってしまった理由は知られていませんが、マンフレッティの失踪が明らかになったすぐ後からグイライオンに変化が起きました。少女たちはマンフレッティを愛していたのだと推測している者もいます。私のような他の者は、それは彼と一緒に楽しんでいた者への嫉妬だと信じています。マンフレッティがまだいた頃は、彼女たちは彼の冗談や話を何時間も続けて聞いていました。しかし、彼の失踪後、彼女たちの訪問は次第に減り、やがてまったく無くなりました。彼女たちはまだ彼を愛しているのかもしれませんが。

この哀れな生き物を不憫に思うのは自由ですが、それは自らを攻撃にさらす充分な理由ではありません。少なくとも、彼女たちは慈悲など見せはしないのです。



Q&A

Q：キャラクタを作るときのボーナスポイントは最高いくつですか？

A：60です。しかし、これに近い値は滅多に出ません。10以上が出ればラッキー、20以上なら超ラッキーだと思ってください。高いボーナスポイントが出るまで訓練場で粘るよりは、適当な値でキャラクタを作り、さっさと冒険を始めて、キャラクタを育てる方が楽しいでしょう。

Q：キャラクタを作るときに職業が選べません。

A：ボーナスポイントがまだ余っているか、どの職業の条件も満たしていないので、職業がひとつも表示されていないかのどちらかでしょう(33ページ)。

Q：酒場でパーティを組むとき、1人加えると他のキャラクタの名前が消えるのですが、なぜでしょうか？

A：それは性格が合わないためです(34ページ)。

Q：馬小屋に泊まっても年を取りますか？

A：1回泊まると、約1日分の年を取ります。

Q：年を取るとどういふ影響があるのですか？

A：戦闘や冒険などには直接の影響はありません。年を取るとレベルが上がったときに、特性値が下がりがやすくなるだけです。もし、生命力が3よりも小さくなると、老衰死になり、永遠に失われ、復活できません。

Q：呪われるアイテムも商店に並んでいるのですが…

A：ポルタックの経営方針が変わったのでしょう。

Q：冒険に必要なアイテムがたくさんあって持ち切れないのですが、どうしたら良いのでしょうか？

A：とりあえず必要無いと思われるアイテムは、酒場でパーティ以外のキャラクタに預けておきましょう。また、うっかり

すると持ち物の中に「ガラクタ」が残っていたりします。ので時々点検しましょう。

Q：モンスターのグラフィックが崩れて表示されるのですが、ソフトウェアが壊れているのでしょうか？

A：いいえ、違います。それはモンスターの正体が判らない状態を示しています。正体が判らないうちは、グラフィックがモザイク表示になり、モンスター名もどんな感じのモンスターかということが表示されます。僧侶のラツマピックの呪文を唱えれば、確実に正体を見極められるようになります(54ページ)。

Q：ドアのカギがなかなか外せないのですが…

A：ドアのカギにもレベルがあります。キャラクタのレベルが上がれば外せるようになります。もちろん、何かのアイテムが無いと開かないドアもあります。また、外すのに失敗したときは、しばらく別の場所を冒険してから再度挑戦してみましょう(51ページ)。

Q：アイテムがなかなか識別できないのですが…

A：アイテムには識別レベルがあります。識別レベルが高いアイテムを、レベルの低いキャラクタに識別させてもなかなか成功しません。識別が成功するまで頑張るか、ポルタックで識別してもらるか、キャラクタのレベルが上がるまで待つか、識別せずに使ってしまうかはあなた次第です。ただし、識別されていないと使えないアイテムもあります。

Q：隠されたドアがあるはずなのに見つかりません。

A：もし、それがあなたの見当違いでなければ、実際そこにドアがあるのでしよう。1回で必ず見つかるというわけではありませんから、ありそうなところは何度でも探してみたい方が良いでしょう。

- Q：戦闘やイベントのメッセージで、キャラクタ名の表示がおかしくなって、ちゃんと読めません。
- A：名前の濁点(゛), 半濁点(゜)の付け方が間違っていると表示がおかしくなります(25ページ)
- Q：カンディの呪文を唱えても、何も表示されないことがあります。
- A：見つけたいキャラクタの状態を訓練場で確認してください。「うしなわれた(Lost)」になっていませんか？
カンディは死体の位置しか判りません(75ページ)。
- Q：「うしなわれた(Lost)」の状態になったキャラクタでもパーティに残っているのはなぜですか？
- A：さあ、なぜでしょう？ たぶん迷宮では成仏できないのでしょう。城まで連れ帰ってやれば昇天します。また、迷宮のどこかに、失われたキャラクタでも復活できる水たまりがあるという噂もあります。
- Q：いつの間にかキャラクタの性格が変わってしまいました。なぜでしょうか？
- A：友好的なモンスターに遭遇したときに、戦うか立ち去るかで性格が変わります。悪のパーティは戦う、善のパーティは立ち去るを選ばなければなりません。もし、性格が変わってしまったときは、性格に応じた行動を取りつけていけば、いつかは元に戻るでしょう。
- Q：キャラクタリストで、「D/O」と表示されているキャラクタがいます。どういう意味なのでしょう？
- A：「Dead(死亡)」で「Out(外出)」, つまり、冒険中に死んでしまい、死体が迷宮内にあるということです。

ターボファイルⅡとターボファイルアダプターで「ウィザードリィ・V」のキャラクターの世界が広がる

ファミコン唯一の外部記憶装置「ターボファイルⅡ」、ターボファイル対応のソフトであれば、ROMカートリッジ内のバックアップデータとは別にデータを保存することができます。別売の「ターボファイルアダプター」を接続すれば、スーパーファミコンでも使用できます。例えば「ウィザードリィ・V」では最大80名のキャラクターデータを保存でき、さらにファミコンシリーズ(Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ)で育てたキャラクターを「ウィザードリィ・V」の世界に転生させることができます。

RPG専用片手コントローラー「アスキースティック スーパーL5」で「ウィザードリィ・V」の楽しみ方が広がる

A, B, X, Y各ボタン対応の連射機能とスロー機能により、メッセージ飛ばしや経験値稼ぎが簡単に行なえます。また、十字ボタンを自分の好みの位置に変えられるロータリーアジャスト機能で左手でも右手でも、また手の大きさに関係なく好みの持ち方でプレイできます。

アスキースティック
スーパーL5
ASCII STICK



ファミリーコンピュータ
周辺機器

TURBO
FILED



ターボファイルⅡ
標準小売価格
5,900円(税別)

スーパーファミコン
周辺機器

TURBO FILE
ADAPTER



ターボファイルアダプター
標準小売価格
2,500円(税別)

スーパーファミコン
周辺機器



アスキースティック
スーパーL5
標準小売価格
2,980円(税別)

「ウィザードリィ・V」の世界が広がるスーパーアイテム登場!!

Copyright © 1992

Robert Woodhead and Sir-tech Software, Inc.

All rights reserved.

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

"Wizardry-Heart of the Maelstrom"
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

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

TEL 03-3486-7111(代) 03-3250-5600(情報)

ゲームの性格上、電話、手紙などでヒント、
内容をご質問されてもお答えできません。
雑誌、攻略本などを参考にしてください。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

MADE IN JAPAN