

Wizardry®

CRUSADERS.
of the
DARK SAVANT
Playmaster's Guide



A Fantasy Role-Playing Simulation by D.W. Bradley


SIR-TECH

始める前に

パッケージに同梱されている登録カードに必要事項を記入した上で株式会社アスキー「ユーザーサポート係」までご返送ください。

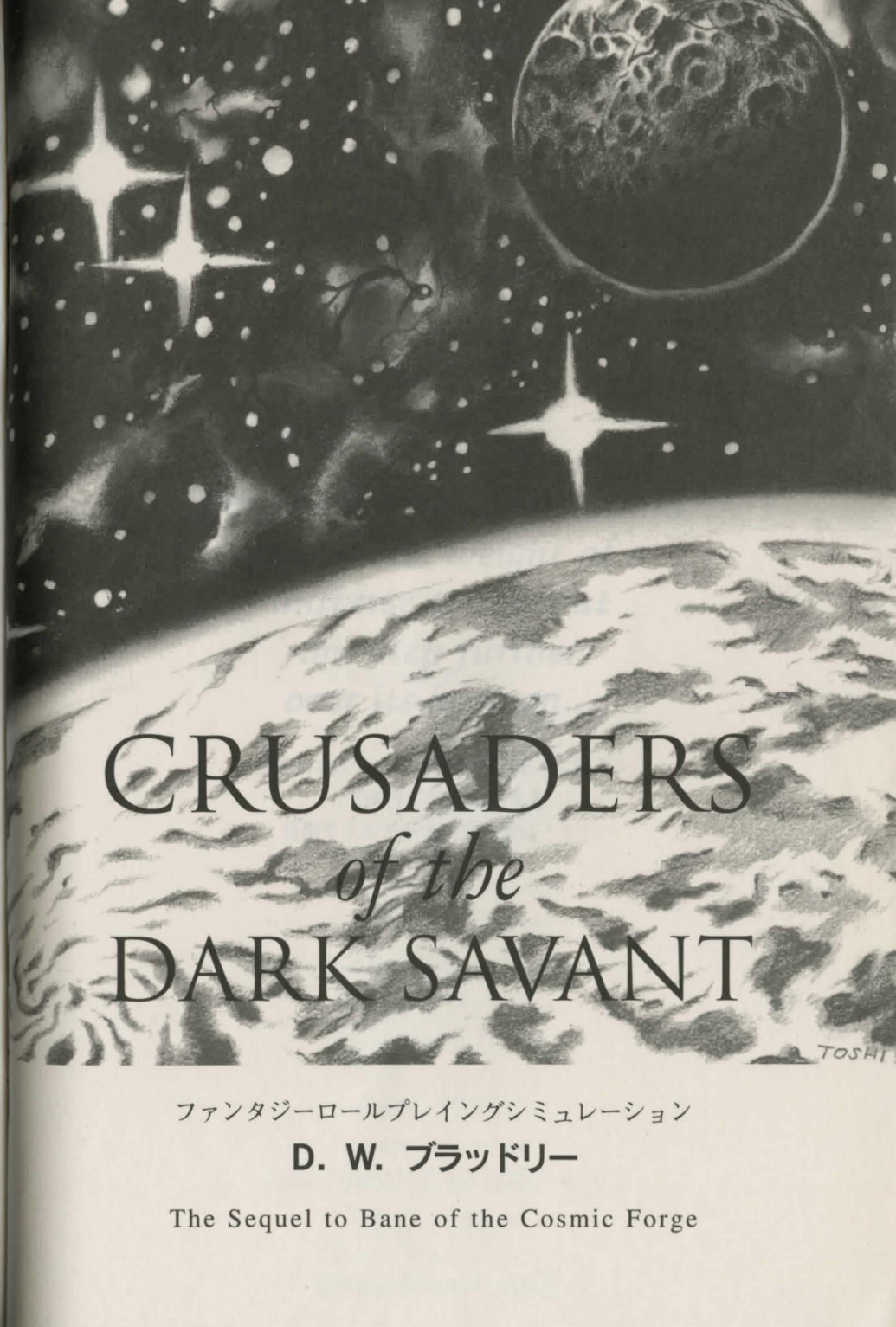
- ・登録カードをご返送くださった方のマスターディスクが万一破損した場合には、アフターケア・サービス（有償）をさせていただきます。
- ・ウィザードリィ関連商品のご案内をさせていただきます。

■御注意

コンピュータの電源を切る、もしくはリセットボタンを押す時は、必ずゲーム終了のオプションを選択してから行ってください。

もし、この正式なゲームの終了以前に電源を切ったり、リセットボタンを押してしまうと、あなたのプレイディスクやマスターディスクが壊れてしまうことがありますので、充分注意してください。

また、ゲーム中にディスクを差し替えるように指示が出ることがあります。ディスクの差し替えは必ず指示のある時だけにしてください。指示されていない時に、ディスクの差し替えをするとあなたのキャラクターが消滅する可能性があります。



CRUSADERS *of the* DARK SAVANT

TOSHI

ファンタジーロールプレイングシミュレーション

D. W. ブラッドリー

The Sequel to Bane of the Cosmic Forge

*For those who would stand
against the weight of a
universe to rise but
one step further
over its horizon...*

生まれいようとする世界の重みに耐え、
その地平のさらなる先を
目指そうとするすべての者に・・・

Credits

Design, Writing & Programming

D. W. Bradley

Playmaster's Guide & Other Writing

Brenda Garno

IBM, Macintosh and Amiga Technical Progaming

Gary Speegle

Graphic Director & Lead Artist

Chris Appel

Graphic Artists

Suzanne Snelling

Daniel Mintor

B. J. Barrett

Renata Dolnick

Story board Video Art Sequence

Toshi Sato

Title Page Video Sequence

Derek Hardison

Musical Score & Sound Effects

Steve Miller

Sound Programing

Jeff Noyle

David Triggerson

Manual Illustrations

Chris Appel

Toshi Sato

Lost Guardia Map

David Miller

Chris Appel

Tim Yearlington

Acknowledgments

For meritorious above & beyond the call of duty

James F. Shobert

Macintosh Special Consultant

John Mitchell

Medieval Armament Research

Jeffrey Yette

Documentation Intern

Matthew Koscak

Playtesters

Mike Anderson

Todd Ashley

Andy Backer

James Barisse

Les Berkman

Marty Berkman

Gary Brockelsby

Peter De Jager

Bill Dedi

Lawrence Ellis

Brenda Garno

Albert Halprin

Austin Hendricks

Matthew Koscak

Jim McDonnell

Joan "MaMa" McKeown

Zach Meston

Pumpkin Man

Jim Reagan

Monte Schulz

James Shobert

Linda Sirotek - Riback

Peter Spear

Rob Welander

Dr. Steven Yood

Japanese Version

Translation by Yutaka Tama

Program by Locus Co.

Producer

Koji Ichikawa

Project Manager

Kunihiko Kagawa

Game Director

Tsunenobu Suzuki
Masazumi Kawabe

Programming
(BLITZ)

Masaru Hanawa
(OPERA HOUSE)
Makoto Ichinoseki

PC9801 Graphic Artists
(GRAFFITI LAB Company Limited)

Mari Miyazawa
Kyouko Tahara

Coordinator
(BLITZ)

Akihiro Enomoto

Produced by Aplx Corporation

Producer

Ryu Koriyama

Assistant Producer

Yasusuke Sonoyama
Takaomi Sukawa



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、宇宙の遙か彼方では、まったく予期されなかったような事件が起こった。宇宙海賊の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、それまで銀河の地図に一度も記されたことのない惑星に。

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、フォ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、災いの王とゾーフィタスによってフォージが奪われると(そう、ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージの物語である)、この惑星の秘密を保っていることは不可能となった。

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っという間に銀河中に広まった。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発見を記した“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、あま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、同時に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、彼の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明かされ、宇宙が新たなる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

て彼の秘密をその中に隠した。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、彼の秘密を守る生物を創って住まわせた。“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、秘密が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。

新たなる惑星の発見によって、銀河中でにわかに、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。そこに行こうと思立った者は多かった。しかしながら、それを実際に行動に移せる者はそう多くはなかった。

宇宙を旅する謎の存在ダーク・サヴァントは、その数少ない者の中の一人だった。伝説の黒き船で宇宙の辺境すべてを放浪した謎の旅人については、彼が銀河の中でもっとも力の強い存在の一人であり、誰とも同盟を組まない孤高の存在であるということを除いては、ほとんど何も知られていなかった。

銀河には二つの強大な種族があった。一つは、モラルを重んじる厚皮生物のアンパニで、彼らは銀河系最大の軍事組織を持ち、公平で信頼できる商人でもあった。そしてもう一方は、恐ろしく、無節操なティーラングである。見るからにおぞましい、蜘蛛のような外見のティーラングは、対価を支払う者さえいればなんでも行うと言われていた。絶対に信頼できる相手ではなかったが、彼らはアンパニをしのぐほどの取引ネットワークを持っていた。そして、ティーラングは、一度契約を行ったら、どんな汚い手段を講じてでもそれを達成するとも言われていた。

アンパニとティーラングはライバルであり、お互いを忌み嫌っていた。しかし、この両者の間には一種の密約があり、彼ら以外のなに者もこの銀河で力を得ることがないようにしているとも噂されていた。彼らの間で銀河の質

易を独占し、利益を高い割合に保っておこうと言うわけである。

ティーラングは、ダーク・サヴァントとの間に、フォーンザングの失われた世界を見いだすという契約を結んでいる、とも噂されていた。もしティーラングがことに関わるのであれば、アンパニもおとなしくしているわけにはいかなかった。言うまでもなく、この二者の力のバランスを崩すようなものを前にして、遅れをとるわけにはいかないのである。

そしてもう一人、ヴィ・ドミナという若い女性。恐るべき戦士であると、もっぱらの評判の彼女は、フォーンザングの子孫とも言われていた。彼女の血筋はティーラングによって調べられ、その結果はダーク・サヴァントに伝えられた。その後すぐに、彼女はダーク・サヴァントの庇護下に入った。それが彼女が望んだことなのか、それとも強制されたことなのかはわからなかったが、ダーク・サヴァントが、彼女がまだなにか知られていない秘密、“アストラル・ドミナ”を開くためのなにかを持っていると考えていることだけは確かだった。

惑星には、この他に様々な原住民の民が存在する。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 fo The Dark Savantの冒険を開始するのは、まさにあなた自身なのである。

目 次

ウィザードリィの今日	1
新しいプレイヤーの方々へ	2
ウィザードリィのベテランプレイヤーの方々へ	7
プレイヤーキャラクター	10
基本的な能力値	11
補助的能力値	12
アーマークラス	15
病気	16
プレイヤーキャラクターを作る	19
キャラクターに名前をつける	19
キャラクターの種族、性別、職業を選ぶ	19
肖像、スキルの選択とスキルボーナスの配分	20
魔法の選択とカルマの決定	21
キャラクターをセーブする	21
プレイヤーキャラクターの持ち物	22
アイテムの装備、アイテムの使用	22
アイテムを分析する	23
アイテムを組み合わせる	24
アイテムをバッグにいれる、捨てる	24
アイテムの取り引き	24
キャラクターメニューの他のオプション	25
レビュー、削除、名前変更、肖像変更、スキル、呪文	25
キャラクター編集オプション	26
キャラクターの職種、肖像、名前の変更	26
経験値の獲得	27
何ポイントで次のレベルになるか?	27
ノンプレイヤーキャラクター NPC	28
忘れられた惑星の住民たち	29
アンパニ、ティーラング、ムンク、ダーン	30
ゴーン、ラツキン、ヘラゾイド	31
NPCとの遭遇	32
Pause (ポーズ) 一事態の進行を遅らせる	32
交渉の技術、まず交渉の席につく	32
勝算を増す	32
交渉	33
NPCのオプション	34
話す、情報交換、使う	34
取り引き	35
呪文、集める、盗む、戦闘、立ち去る	36
アドベンチャリング	37
冒険を始めるには	38
パーティーの順列を決める	39
地形、門、ボタン、レバー	39
はしごと落とし穴、鍵のかかった扉	40
宝箱、捨てられたアイテム、水	40
アドベンチャーオプション	41
キャラクターメニュー、パーティーにキャラクターを加える	41
セーブしたゲームをロードする	42
メンバーをレビューする、外す	42

新しいゲームを開始する、環境設定	42
キャラクターを転送する	42
キャラクターアイコン	44
移動	45
パーティーオプション、使う	46
呪文、探す	47
開ける、休息、キャラクターの位置を変更する	48
ディスクオプション	49
鍵のかかった扉と宝箱	50
鍵のかかった扉、鍵とその他のアイテム	51
力づくで扉を開ける、ノックノック	52
宝箱と罠について	53
罠を外す手順	54
開ける、呪文、使う、財宝の山分け	56
戦闘	57
敵の確認と戦闘の手順	58
相手を選ぶ	58
戦闘	59
射程が長い武器、複数の攻撃と複数の命中	60
受け	61
隠れる、呪文	62
使用、プレス、逃走	63
移動、装備	64
やり直しとキャンセル、ゲームを終了する	64
戦闘の修正	65
病、疲労、能力値に関連するボーナス	65
魔法に関する修正	66
魔法の呪文	67
領域、呪文書	68
呪文のレベル、パワーレベル	69
呪文のパワーコスト、効果と影響	69
召喚の呪文、発声術、呪文を唱える	70
火の領域	71
水の領域	72
気の領域	74
地の領域	76
心の領域	78
聖の領域	81
錬金術師の呪文書	83
魔法使いの呪文書	84
超能力者の呪文書	85
僧侶の呪文書	86
付録	87
付録A キャラクターの種族	88
付録B キャラクターの職種	92
付録C キャラクターのスキル	100
付録D カスタマーサポート	104
付録E ゲームプレイのヒント	106
インデックス	109



ウィザードリイも登場から13周年を迎え、ここに新作「Crusaders of The Dark Savant」を発表できることになりました。これほど息の長いコンピュータ・ソフトウェア（そしてゲーム）は、他にほとんど類を見ないと言ってもいいでしょう。これもひとえにプレイヤーの皆様のご支援のおかげです。

13年前、1981年の9月、ウィザードリイはコンピュータゲーム界に、コンピュータRPGと一人称視点のゲームという二つの新しい概念をもたらしました。それはまさにゲームにとっての革命でした。プレイヤーはキャラクターの目を通して、ファンタジーの世界を実際に見て感じる事ができたのです。それは、鳥瞰型画面のゲームや、テキストタイプのアドベンチャーとはまったく異なるもので、ゲーム業界全体に大きな影響を与えました。

ウィザードリイは同時に、当時主流だったリアルタイムの戦闘とは異なる戦闘システムをもたらしました。リアルタイムの戦闘システムには、アーケードゲーム、アクションゲームを攻略する器用さが必要です。しかしウィザードリイの戦闘では、プレイヤーはじっくりと戦術を考え、対案と比較し、最良の行動をとれるだけの時間的余裕があるのです。そしてこの戦闘システムは、プレイヤーの想像力を触発し、様々な独自の物語を生み出す素地ともなりました。

ウィザードリイの世界は、コンピュータゲームに留まらず、映画や音楽、小説、マンガなど、様々なメディアに発展してゆきました。そしてゲームそのものも、英語版だけでなく、日本語、ドイツ語、中国語、フランス語、イタリア語に翻訳されました。当初はアップル・コンピュータを対象にしたウィザードリイのシリーズも、今はMS-DOSマシーン、マッキントッシュ、アミガなどの最新コンピュータ用に開発されています。そして、全世界から、数えきれないほどの賞を与えられました。

1981年にコンピュータRPGの先駆者となったウィザードリイ。そして今、「Crusaders of The Dark Savant」は新たなコンピュータRPGのスタンダードを築き上げようとしています。10年の間の技術的進歩、そしてその間のRPGに対する絶え間ない研究。こういった努力の結晶が、今皆様の前にあるこのゲームというわけです。

しかしなによりも、このゲームは皆様のご支援のたまものです。ここに心から感謝の意を表します。

ありがとうございました。





ロールプレイング・ゲームとは、まさに言葉通りの遊びです。あなたは、あなた自身以外の何者かの役割（ロール）を演じ（プレイ）ます。本職の役者さんのように、あなたは一人のキャラクターになって、状況に適應するように行動を行なうのです。

ファンタジーロールプレイング・ゲームも基本的にはこれと同じ事を行ないますが、この場合あなたが演じるキャラクターは、魔法や神話、そして中世的な習慣を持つファンタジーの世界の中に登場することになります。このファンタジーの世界の中で、あなたは自分の演じるキャラクターたち、通称プレイヤー・キャラクター（PC）を創造します。キャラクターは、ごく普通の人々のように長所や短所をそなえ、特有の性格や目的を持っています。あなたはこういったキャラクターたちを率いてファンタジーの世界を冒険し、魅力的な生き物や神話上のモンスター、おそるべき畏、不可思議な謎など、様々なことに遭遇するのです。そして当然のことながら、局面ごとのあなたの行動が（過去の行動もふくめて）、運命を左右することになります。

プレイヤー・キャラクターは、ファンタジーの状況に対応するのに必要な能力値とスキル（技能）を持っています。たとえば、この「Crusaders of the Dark Savant」では、モンスターを幻惑する呪文を持った錬金術師を創ることができます。また、最強のドラゴンと武器で渡りあえる侍、戦士、忍者などを創ることもできます。

この「Crusaders of the Dark Savant」では、あなたは6人のキャラクターで一つのグループ、通称パーティーを編成します。大切なことは、このパーティーのメンバーのバランスをよく考えることです。キャラクターの中には魔法の呪文を使える者、戦士、盗賊などがいます。古代の魔法、錬金術、早業に長ける者もいます。冒険が進むにつれ、あなたは彼らの経験と能力が増して行くのを見ることになるでしょう。そしてさらに、あなたはエルフ、ノーム、ムーク、フェアリーといった、異なる種族の目からの世界の眺めを楽しむことでしょう。

これがファンタジーロールプレイング・ゲームです。それは、あなた自身がパーティーのキャラクターたちと参加する物語、冒険と共に書き進められていく物語、そしてあなた自身が結末を解き明かす物語なのです。

ファンタジー
RPGとはなにか





ウィザードリイの世界での“あなた”

ゲームを始めるには、まずキャラクターメニューを選びます。ここでは、この先冒険を行なってゆくキャラクターを作り、パーティーを編成することができます。

キャラクターはそれぞれ、種族、職種、性別、スキルと能力値によってあらわされ、これらのすべてが、そのキャラクター個人として、さらにはパーティーのメンバーとしての力量を示すこととなります。キャラクターの各能力に関しては、「プレイヤー・キャラクター」の項で詳しく説明します。また、ウィザードリイに登場するすべての種族、職種、スキルの説明は、付録A、B、Cで行ないます。

生き残り、成功するパーティーを作るには

ウィザードリイには様々なキャラクターが用意されているため、“最も理想的なパーティー”がどのような種族、職種によって構成されるかを決めてしまうことはできません。パーティーの構成に関する一般的なガイドラインは以下の通りです。

- パーティーは最大6人のキャラクターで構成されますが、この人数を減らせばそれだけ危険の度合は増します。勝ち目のない戦いに挑む孤独のヒーローは、結局は英雄的な死を迎えるものと相場が決まっています。様々な能力をバランスよく組み合わせたパーティーを作ることが、成功への第一歩です。
- 一般に、パーティーの最初の3人には、敵に対して多くのダメージを与えることができ、また敵からかなりのダメージを受けても生き残れるキャラクターを配置します。職種で言えば、「FIGHTER (戦士)」、「LORD (ロード)」、「SAMURAI (侍)」、「VALKYRIE (ヴァルキリー)」ですが、「NINJA (忍者)」、「MONK (修道僧)」などもよいでしょう。
- パーティーには、傷をいやしたり、病をなおす能力をもつキャラクターも必要です。こういった呪文は、「PRIEST (僧侶)」や「ALCHEMIST (錬金術師)」が使うことができます。
- 成功するパーティーには、相手にダメージを与えたり、冒険に役立つ呪文を使えるキャラクターも必要です。「Mind Flay (マインド・フレイ)」や、「Asphyxiation (アスフィジエーション)」など、強力な呪文を使うことができる「PSIONIC (超能力者)」や「MAGE (魔法使い)」は、この役目にはうってつけでしょう。
- ウィザードリイの世界には、いたるところに宝箱や鍵のかかった扉があります。これらを開けるためには、盗みの腕をもったキャラクターがいると便利です。これには当然、「THIEF (盗賊)」がうってつけです。また、「NINJA (忍者)」、「RANGER (レンジャー)」、「BARD (バード)」などのキャラクターも、早業、指先業のスキルに磨きをかければ充分役にたつでしょう。
- 最後に、パーティーには、ロスト・ガーディアの多くの住人たちがうまく交渉できる、外交役のキャラクターがいた方がよいかもしれません。「PRIEST (僧侶)」、「LORD (ロード)」、「BISHOP (ビショップ)」などはこういった役割に向いています。他のキャラクターも、ある程度以上のパーソナリティーとインテリジェンスを持っていけば、この役割をこなせるでしょう。



こういった条件を満たす職種の組み合わせはたくさんあります。下にあげるのはその一例ですが、これは初心者の方に作りやすいパーティーの例というだけでなく、実際にかなりうまくいくキャラクター構成でもあります。

- FIGHTER (戦士) : 戦闘の能力があり、探索任務にも向いている。
- LORD (ロード) : 戦闘の能力があり、僧侶の呪文を修得できる。
- SAMURAI (侍) : 戦闘の能力があり、魔法使いの呪文を修得できる (ただし魔法使いほど早くは修得できない)。
- PRIEST (僧侶) : 治癒の能力があり、戦闘能力も若干ある。交渉能力がある。
- MAGE (魔法使い) : 強力な攻撃的呪文、冒険に必要な多くの呪文を使うことができる。
- THIEF (盗賊) : 鍵を開け、罠や危険なしかけを破ることができる。

ウィザードリイでは、様々なキャラクターの組み合わせで異なる力量のパーティーを作ることができます。いくつかのパーティーを作ってみて、自分のプレイスタイルにあう組み合わせをみつけてください。上の例でもパーティーに必要な要素はすべて揃っていますが、これ以外により優秀なキャラクターを用いることもできます。より優秀なキャラクターとは、一人で複数のキャラクター分の能力を持ち合わせているようなもので、たとえば「NINJA (忍者)」の場合、戦士としての能力をすべて持ちながら、同時に盗賊のように扉を開けることができ、訓練次第で錬金術師のように呪文をあやつることもできます。

冒険がうまく進んだら、必ずゲームをセーブするようにしましょう。そうでないと、いつかとんでもない悲鳴をあげることになります。

パーティーがうまく先にすすめたら、そのたびにゲームをセーブするようにしましょう。どの程度の割合でセーブするかは、自分に次のような質問をしてみてください。

「もし電源がきれたり、パーティー全員が死んだりした時に、自分は最後にセーブしたところからすべてをもう一度やり直したいだろうか？」

もし答えが「イエス」なら、あなたはカウンセリングを受けた方がいいかもしれません。

「ノー」であるならば、せっせとセーブすることです。そうしておけば、もしパーティーが不幸な最期を迎えても、すぐ直前の状態からやり直すことができます。

パーティーがいるところではどこでも、地面や壁や木や頭上に注意をはらってください。ごく普通に思えるところにも、隠しボタンか何かがあるかもしれません。手がかりというのは、えてしてこういったところに隠されています。こまめにセーブしていれば、無駄な探索を繰り返すようなことはなくなるでしょう。

ゲームのセーブ

あたりに気を配る





味方を作る

ウィザードリィに登場する多くのキャラクターとは、できるだけたくさん会話するようにしましょう。最初はあなたと話しながらなくても、ひとまず待つて交渉してみてください。話し合いが成功すれば、あなたは多くの知識を得ることができます。時にはアイテムのある場所や、宝物の噂話を聞くこともできるでしょう。



Welcome Back!



TOSHI





ウィザードリィの世界におかえりなさい！ 皆さんが再びこの世界に戻られたことをたいへんうれしく思います。「Crusaders of the Dark Savant」では、前作「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」から変更になったことがたくさんあります。たとえばグラフィックスや操作方法の変更などは、画面を一目見ただけでおわかりになると思います。しかし、変更になったのはそれだけではありません。そこで、新しく加わった機能を下にまとめてみました。詳細はマニュアルの各項目を参照してください。

マルチ・ビギニング

あなたが「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」でどのようなエンディングを迎えたかによって、この「Crusaders of the Dark Savant」の冒険は、まったく異なる始まり方をします。前作には三通りの終わり方がありましたが、今回の始まり方はその結末にしたがって三通り、さらに、前作を終えられなかった方や、今回まったく新しいパーティーを組み直した方のためにもう一通りの合計四通りが用意されています。

プレイヤー・キャラクターに関する変更

あなたの創ったすばらしいキャラクターにさらにいくつかの側面を加えるため、次のような変更が行われました。

●新しいスキル：

DIPLOMACY (外交術)、MAPPING (マッピング) …学術関連スキル
 SWIMMING (水泳)、CLIMBING (登り降り) …運動関連スキル
 これらはロスト・ガーディアを冒険するキャラクターには必要なスキルであり、必ず役に立つでしょう。

●パーソナルスキル：

FIREARMS (銃器)、REFLEXION (リフレクション)、SNAKE SPEED (スネーク・スピード)、EAGLE EYE (イーグル・アイ)、POWER STRIKE (パワー・ストライク)、MIND CONTROL (マインド・コントロール)。それぞれのキャラクターは、これらのスキルを修得し学習することができます。それぞれのスキルの詳細は、付録Cの“キャラクタースキル”を参照してください。

●病：

キャラクターは、新たに登場する病におかされることもあります。未知の土地というのは、新種のあなどりがたい病をもたらすものです。詳細は「プレイヤー・キャラクター」の項を参照してください。

NPCに関する変更

ロスト・ガーディアでは、プレイヤー・キャラクターと同じように、NPCも何らかの目的や知識、秘密などを持っています。NPCとの遭遇に際して、今回新たに二つのオプションが加わりました。「TRUCE (休戦)」と「LORE (情報交換)」です。

TRUCE (休戦)：このオプションは、あなたのパーティーの交渉役と、他のパーティーのリーダーとの間で交渉を行わせるものです。平和的な交渉は、通常“お金をもらってもなにも話さない”という最低段階から、NPCが腹藏なく話してくれる最高段階まで、三つの段階に分けられます。交渉を成功させるためには、力でおどしたり賄賂を送るなどの方法があります。



LORE (情報交換)：NPCがあなたのパーティーに対していくらか友好的になった時や、彼らがなにか情報を求めている時は、このオプションが使えるようになります。「LORE (情報交換)」を選ぶと、NPCはある情報を教えてくれますが、同様にあなたの方からもNPCに情報を与えることになります。

「Crusaders of the Dark Savant」では、NPCはたいへん重要な意味を持っています。必ずマニュアルのNPCの項を読むようにしてください。

鍵のかかった扉や宝箱をみつければ、この部分が前作とはかなり変わったことがすぐにわかるでしょう。今回は、盗賊は一般的な方法で仕掛をはずすのではなく、これを構成する部品を一つ一つ解除しなければなりません。鍵のかかった扉では、盗賊は外科手術同様の慎重さで、鍵の掛金を一つ一つ外してゆくことになります。“クイックリファレンスカード”には、これらの仕掛に対処する操作方法が書かれています。これらの操作の詳細に関してはマニュアルを参照してください。

いままでに修得してきた呪文は、もちろん「Crusaders of the Dark Savant」でも有効です。けれども、ロスト・ガーディアでは、これに加えて「CRUSH (クラッシュ)」や「LOCATE PERSON (ロケート・パーソン)」など、いくつかの新しい呪文も登場します。呪文の詳細は“魔法の呪文”の項で説明します。

鍵のかかった扉と宝箱

魔法の呪文



プレイヤー・キャラクターはファンタジーRPGの基本となるものです。彼らの目や行動を通して、あなたは通路をたどり、時の果てに忘れられた大地とそこに生きるものたちに出会うことができます。彼らがロスト・ガーディアの秘密を解きあかし、冒険の術に長けてゆくことは、あなたにとっても大きな喜びとなることでしょう。

あなたと同じように、プレイヤー・キャラクターも体力や知力などに様々な特徴を持っています。こういった特徴は、8種類の基本的能力値と8種類の補助的能力値であらわされます。

基本的能力値は、キャラクターの行動や反応に影響を及ぼします。たとえば、インテリジェンスが17のキャラクターは、きわめて頭がきれることになります。一方、この数値が3だと、そのキャラクターはドアと噴水を見分けることすらできないかもしれません。

STRENGTH (STR) ストレンクス＝体力

肉体的な力を必要とするすべての行為に影響します。敵を傷つけるにも扉を外すにも体力が必要です。この数値はそういったことすべてに影響し、さらにキャラクターの運べる荷物の重量、スタミナなどにも関連してきます。

INTELLIGENCE (INT) インテリジェンス＝知力

呪文をかけたり学んだり、宝箱に罠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。他に新しいスキルを修得する能力にも影響します。

PIETY (PIE) ピエティー＝信心

この数値は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。これはスキルの上昇や新しい呪文の修得などに影響を及ぼします。さらにこの数値の大小は、キャラクターがレベルアップした際に得るスキルポイントの数、冒険中スキルポイントを回復する早さにも影響を及ぼします。たとえインテリジェンスが低くても、特に献身的にその分野に集中するようなキャラクターは、他に負けないほどの速度でなにかを学ぶこともできるのです。

VITALITY (VIT) ヴァイタリティー＝生命力

これは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。この数値は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、毒、疾病、麻痺、死に抵抗する助けとなります。ただし、こういった病などは、逆にヴァイタリティーの数値に影響を及ぼすこともあります。たとえば、キャラクターが治療されたり復活するたびに、ヴァイタリティーのポイントは減っていきます。もしこれが0になったら、そのキャラクターはそれ以上復活することはできません。

基本的な能力値





DEXTERITY (DEX) デクスタリティー=器用さ

ミサイルを避けたり、宝箱の罠を外したり、槍から逃れたりといった行動に関係する数値です。この数値は、キャラクターが状況にあわせてどの程度素早く体や手足を反応させられるか、すなわち反射神経の良し悪しを示します。これはキャラクターの行動の素早さをそのまま表しますので、直接的にアーマークラスに影響します（攻撃を避ける能力を表すわけです）。戦闘の際、一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。

SPEED (SPD) スピード=速さ

行動にどの程度時間がかかるかを示します。スピードの数値が大きいほど、キャラクターは素早く行動できます。戦闘の際、一ラウンドの間に何回攻撃ができるかは、この数値によって異なってきます。この数値もキャラクターの行動の素早さを表しますので、デクスタリティー同様、アーマークラスに影響を及ぼします。

PERSONALITY (PER) パーソナリティー=魅力

キャラクターの人当たりのよさを示し、NPCとの会話などの進み具合に影響を及ぼします。この数値が高いほど、キャラクターは外向的でカリスマ的ということになります。逆に数値が低いと内向的・非活動的でシャイであるということになります。ウィザードリィの世界には、気さくにすぐ握手を求めてくるようなNPCもいれば、控え目で遠慮がちな態度を好むものもいます。こういった様々なNPCに対応するためには、パーティーにも様々なパーソナリティーのキャラクターをそろえておくとういでしょう。

KARMA (KAR) カルマ=業

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、どういった影響を及ぼすかは、はっきりとはわかっていません。一般に、カルマというものは、そこにあったりなかったり、かなり変動するものだと思われています。この数値が高いキャラクターはかなり楽天的に行動を行なえるでしょう。逆に数値が低いと、自分に落ち度がなくても苦勞がたえません。

パーティーのメンバーには、様々なカルマを持ったキャラクターをそろえるとよいでしょう。高いカルマのNPCは、同じような数値をもったキャラクターを好みますし、低いカルマのキャラクターは同類を好み、相手を助けることもあります。

基本的能力値の他にも、キャラクターを構成するいくつかの要素があります。たとえば、どのくらい旅を続けたら休息が必要か、どのくらいのダメージで死んでしまうかなど、こういったことは補助的能力値によって定まります。これらの数値は、基本的能力値の影響を受けます。

補助的能力値



HIT POINT (HP) ヒットポイント

ヒットポイントとは、キャラクターが死に至るまでに何ポイントのダメージを受けられるかを示した数値です。たとえば、健康な状態でヒットポイント10のキャラクターがいたとしましょう。このキャラクターが戦闘で8ポイントのダメージを受けた場合、その表示は2/10となります。つまりこのキャラクターは、あと2ポイント以上のダメージを受けると死んでしまうのです。10のほうはキャラクターが完全な状態であった場合のヒットポイント数を示しています。ヒットポイントはキャラクターアイコンの赤い線に表示されます。

STAMINA (STM) スタミナ

スタミナはキャラクターの疲労の度合を示します。キャラクターも体力の限界がありますから、無限に歩き続けられるわけでも、闘い続けられるわけでもありません。スタミナが0になった場合、それはまさにそのとおりのことを示しているのです。体調が整っているキャラクターは、疲れているキャラクターよりも激しく闘うことができ、敵に多くのダメージを与えることができます。キャラクターのスタミナが落ちた場合、休息を取る必要があるでしょう。スタミナの数値はキャラクターアイコンの黄色の線に表示されます。

EXPERIENCE POINTS (EXP) 経験値

モンスターを倒したり特殊な任務を達成した場合、キャラクターはその技能の経験を積んだとみなされます。これを反映するため、キャラクターには経験値が与えられます。この数値がある一定値に到達すると、キャラクターのレベルが上昇します。

LEVEL (LVL) レベル

キャラクターがウィザードリィの世界の仕組みを学ぶにつれ、そのキャラクターは熟練者になって行きます。この熟練の度合は、レベルの上昇によって表されます。レベルが上がるほどキャラクターは力を得て、能力が増えます。

RANK (RNK) 階級

キャラクターが経験を増して行くと、その職種における階級を得ることになります。これは言うてみれば肩書のようなもので、その職種内においてどの程度の地位にあるのかを示すこととなります。

MONSTER KILL STATISTIC (MKS) モンスター打倒数

戦闘志向のプレイヤーには大切な数値です。この数字は、そのキャラクターが葬り去ったモンスターの数を表します。

GOLD PIECES (GP) 金貨

ロスト・ガーディアでは、通貨として金が用いられています。NPCとの売買取り引きや交渉などもすべて金を用いて行います。



キャンドル・オブ・ライフ 生命のろうそく

日は沈み、月は昇る。キャラクターも一日ごとに年をとっていきます。ウィザードリィを始めた時点では、キャラクターたちはまだ若く、力がみなぎっているはずですが。キャラクターの肖像の右側にあるろうそくは赤々と燃え、その芯はまだ長く残っていることでしょう。けれども、彼らが休息をとるたびに、キャラクターはほんの少しずつ（8時間分）年をとります。そして、いつかはこういった影響が目に見えるようになり、ヴァイタリティーの数値が低下し始めます。死もキャラクターのろうそくの長さに影響します。ようするに、キャラクターは死ぬたびにヴァイタリティーの数値を失うのです。もっとも、ウィザードリィのキャラクターは若くして冒険を始めるため、老化現象があらわれるまでには相当長い時間がかかるでしょう。

この生命のろうそくをクリックすると、さらに3つの数値が表示されます。

●AGE（年齢）

あなたと同じように、キャラクターも日ごとに年をとっていきます。キャラクターの年齢は人間の年齢に相当する数値で表示されます。

●LIFE（復活回数）

モンスターの攻撃で倒されたり、城の塔から落ちたりしても、キャラクターは復活することができます。表示されている数字は、キャラクターが現在何度目の生にあるかを示します。

●NEXT LVL（次のレベルまで）

キャラクターが経験値を得るにつれ、レベルも上がります。この数値は、キャラクターが次のレベルに上がるのに、あとどのくらいの経験値が必要かをあらわします。

CARRYING CAPACITY (CC) 重量

すべてのキャラクターは、行動に支障をきたさないで持てる荷物の重量が定められています。もしキャラクターがある程度以上の重さの荷物を持った場合、戦闘時にモンスターの攻撃を受けやすくなったり、スタミナを浪費してしまうなど、いくつか不利な点が生じます。ウィザードリィでは、荷物が重すぎた場合、それをプレイヤーに表示するようになっていきます。キャラクターのレビュー画面のCCの色で、現在キャラクターが限界に対してどの程度の荷物を持っているかがわかります。

- 水色…現在持っている荷物の重量は、限界値の66%から74%
- 黄色…現在持っている荷物の重量は、限界値の75%から89%
- 赤色…現在持っている荷物の重量は、限界値の90%以上

キャラクターが限界以上の重量を持つことも可能ですが、すぐにへとへとに疲れてしまうでしょう。

キャラクターのレビュー画面の右側にある防具一式の数値は、キャラクターが物理的、魔法的な攻撃に対してどの程度護られているかを示しています。この数値がアーマークラスです。

アーマークラスには、体のアーマークラス、全身アーマークラス、アーマークラス修正値の三つの種類があります。アーマークラスは+10（ほとんど無防備状態）から-10（ビルの外壁をまとっているとおなじくらの装甲）までの数値で表され、数値が少ないほど防御が堅いことを表します。

体のアーマークラス

頭、胸、手、下肢、足など、体の部位によってアーマークラスの数値も異なります。それぞれの数値は、その部分がどの程度護られているかをあらわします。この体の部位ごとのアーマークラスは、敵の攻撃が一旦当たった後、それが“貫通”したかどうかの判定に用いられます。敵の攻撃が当たっても、もしその当たった箇所の防備が堅ければ、キャラクター自身はダメージを受けない場合もあるわけです。



全身アーマークラス

これはキャラクター自身が持つ、モンスターからの攻撃を逃れる能力を示します。たとえばフェアリーなど、体が小さくて身の軽い種族は標的になりにくいので、生まれつきアーマークラスは低くなっています。素早いキャラクター、忍術のスキルが高いキャラクターも、このアーマークラスが低くなります。

アーマークラス修正値

全身アーマークラスに対する修正値で、キャラクターが攻撃されたときに影響します。この修正値はさらに3つに分けられます。

過重量ペナルティ

たとえば、キャラクターがポーションを40、盾を10個、それにバッグいっぱいのお宝を持っていたら、それは明らかに重量(CC)の限界を越えていることとなります。こういったキャラクターの行動能力は通常以下となって、攻撃を受けやすくなります。この場合、全身アーマークラスにプラスの修正が行われます（つまりアーマークラスが高くなるわけです）。

盾ボーナス

キャラクターが盾を使って防御を行えば、モンスターの攻撃は当たりづらくなります。このような場合は、全身アーマークラスにマイナスの修正が行われます（アーマークラスが低くなります）。

ARMOR CLASS (AC)
アーマークラス

マジカルペナルティ／ボーナス

魔法のアイテムの中には、キャラクターのアーマークラスを下げる力を持ったものがあります。また、逆に数値を上げてしまうアイテムもあります。この修正値はキャラクターの全身に影響を及ぼします。

多くの荷物を持ち、同時に盾を装備している場合、修正値にはこの両方の要素が考慮されます。定期的に修正値をチェックして、過重量になっていないかどうかを確かめた方がよいでしょう。

ウィザードリィでキャラクターのアーマークラスを参照する場合、全身アーマークラスに修正を行った後の数値が用いられます。つまり全身アーマークラスにカッコの中の数値を加えたものを用いるわけです。この数値がマイナスなら、全身アーマークラスも低くなります。

キャラクターにアイテムを身に付けさせる方法に関しては、「プレイヤー・キャラクターの持ち物」の項を参照してください。

病気

キャラクターは通常は健康で病気にもかかっていますが、時には体をこわし、ロスト・ガーディアの風土病にやられることもあります。

キャラクターに影響を及ぼす状況にはいくつかの種類がありますが、通常、その影響は、能力をフルに発揮できない、敵の攻撃に当たりやすくなる、より多くのダメージを受けるようになるという、三つに大別されます。しかし、これ以外にも特殊な影響を及ぼす状態もあります。このうち石化と疾病と死以外の状態は、休息することによって治ります。しかし、なかには休息よりも魔法の方がよく効いたり、必要である場合もあります。

AFRAID (恐慌)

恐慌をきたしたキャラクターはモンスターの姿におびえ、持てる力を発揮できなくなります。この状態のキャラクターは、パーティーから逃げ出してしまうこともあります。もしキャラクターが相当に怖がっている状態だと、小さなネズミがドラゴン並みの効果を与えてしまいます。

ASLEEP (睡眠)

眠り込んでいるキャラクターは簡単に攻撃を受けてしまいます。なぜなら、こういったキャラクターは避けることができないからです。また攻撃が命中した場合、ダメージが二倍になる可能性もあります。ただし、ダメージを受けるとキャラクターは起き出します。当然のことながら、眠っているキャラクターは戦闘に参加できません。



BLINDNESS (盲目)

目が見えないキャラクターは何が起きているのかを見ることはできません。そのため、敵の攻撃を受けやすくなります。また、自分が攻撃するときは、よほどツイていない限りモンスターに命中しませんし、魔法使いの呪文も標的を大きくはずしてしまいます。

POISONED (冒毒)

毒はキャラクターの血管を通して体中に回るので、どんどん体力が弱くなってゆきます。なんらかの手段を講じないと、キャラクターは死んでしまいます。毒が非常に強力な場合、休息しても体調が元に戻らず、その前に死んでしまうこともあります。ですから、なんらかの解毒の方法が必要です。

STONED (石化)

キャラクターが石にされてしまったら、ただそこに立っている以外何もできません。石化したキャラクターは戦闘に参加できません。また、この状態のキャラクターは簡単に攻撃を受けます。しかし、堅くなっているのでダメージを余分に受けることはありません。ただし、石化は死んでしまうよりも悪い状態と考えることもできます。石化したキャラクターはヴァイタリティーを1ポイント失います。時には、この状態から回復する際に死んでしまうこともあります。その場合、そのキャラクターを復活させる際にさらにヴァイタリティーをもう1ポイント失うこととなります。



INSANITY (発狂)

発狂したキャラクターは、正気に戻るまでまったく使い物になりません。魔法の力によって脳を混乱させられてしまっているのです。この状況のキャラクターに対しては、プレイヤーが行動の指示をすることができません。また、パーティーの他のメンバーをそのキャラクターから守る必要が生じることすらあります。

DEAD (死亡)

死んだキャラクターはまさにその通りで、魔法の力によって復活させられなければなりません。キャラクターは死亡するとヴァイタリティーを1ポイント失います。





NAUSEA (吐き気)

キャラクターが吐き気をもよおした場合、そのラウンドは普通の行動はとれません。また、この場合、非常に攻撃されやすい状態となります。



PARALYZED (麻痺)

麻痺しているキャラクターは、動きがとれないので戦闘に参加できません。また、この状態のキャラクターは簡単に攻撃を受け、攻撃が命中した場合、ダメージが二倍になる可能性もあります。ただし、ダメージを受けると、キャラクターが動けるようになる可能性もあります。



IRRITATION (不快感)

手が届かないところがかゆいというような、ようするに不快な感じに悩まされている状態です。結果として、いつもの調子で闘うことができません。



DISEASE (疾病)

疾病にかかったキャラクターは、最初は健康そうにみえます (とはいえ、画面には疾病のアイコンが表示されます)。しかし時間がたつにつれて、キャラクターは病にむしばまれていきます。麻痺が起きる場合もありますし、目が見えなくなったり何も手につかなくなることもあります。時にはエネルギーや「VAITALITY (生命力)」も失われていきます。疾病は、早く治さないとキャラクターを死にいらしめることにもなります。もしキャラクターが死ぬ前に疾病を治しておかないと、復活してもまたすぐに死ぬことになります。

パーティーをどう構成するかプランが決まったら、いよいよ冒険者であるキャラクターを作ります。彼らはあなたをウィザードリィの世界にいざない、共にロスト・ガーディアを旅することになります。メインメニューでキャラクターメニューを選択し、「CREATE (キャラクターを作る)」を選んでください。

まず最初にキャラクターに名前を付けましょう。名前は自分の好きなように付けてください。ただし、使用できる文字は、半角のアルファベットまたはカタカナのみで、7文字以内でなければなりません。また、違うキャラクターが同じ名前を持つこともできません。名前を入力して“OK”を選ぶと、その名前がキャラクターの肖像の位置の下に表示されます。

もし名前を打ちまちがえた場合、「RENAME (キャラクターの名前変更)」で修正してください。

キャラクターの種族を選ぶのはたいへん重要なことです。なぜなら、種族にはそれぞれ特色があり、選べる職種に影響を及ぼし、さらに一旦決めてしまうと変更ができないからです。種族を決めると、キャラクターの基本的能力値は、その種族が最低限持っている数値になります。それぞれの種族についての詳細は、巻末の付録Aを参照してください。能力値については、「プレイヤー・キャラクター」の項(10ページ)で述べたとおりです。

種族の次にキャラクターの性別を決めます。男性は一般的に女性よりも強い傾向があります。しかしながら、女性キャラクターはパーソナリティやカルマが高くなります。キャラクターの性別を定めると、能力値に修正が加えられます。

種族と性別を決めたら、次は職種です。このゲームには14の職種が用意されています。それぞれの職種の詳しい説明は、付録Bを参照してください。

キャラクターがどの職種に就けるかは、与えられたボーナスポイントによって決まります。ボーナスポイントとは、キャラクターがそれまでに行ってきた訓練の度合をあらわすもので、この数値とキャラクターの種族の特色から、どういった職種に就けるかが決まることになります。それぞれの職種には、それになるために必要とされる能力値の最低限度が定められているので、常に14の職種すべてを選択できるというわけではありません。

キャラクターに名前をつける

キャラクターの種族を選ぶ

キャラクターの性別を選ぶ

キャラクターの職種を選ぶ





キャラクターの職種を選択すると、自動的にいくつかの能力値が修正されます。これはキャラクターがその職種の必要能力値になるように自動的に行なわれるもので、加えられたポイントはボーナスポイントから差し引かれます。

この自動修正の後、まだボーナスポイントが残っている場合は、プレイヤーはこれを任意の能力値に割り振ることができます。能力値を選び、矢印を選択して数値を足したり引いたりしてください。与えられたボーナスポイントは好きなように割り振ることができますが、すべてを使い切らなければなりません。またキャラクターに最初に与えられていた能力値より減らすことと、18より大きくすることはできません。

たくましい魔法使いを作ったり、頭の切れる戦士を作るというのはあまり良いこととは思えません。ボーナスポイントは、確実にそのキャラクターの役にたつ能力に割り振るようにした方がよいでしょう。

肖像を選ぶ

このプログラムには、様々なキャラクターに適應する数多くの肖像が用意されています。肖像画の横をクリックすれば、用意されている他の肖像を見ることができます。肖像を変える場合は、メニューで「PICTURE (肖像変更)」を選んでもう一度選択し直してください。

スキルの選択とスキルボーナスの配分

作られたばかりのキャラクターの技能というのは微々たるものです。たいていの場合、職種に最低限必要なスキルをいくつか持っているだけに過ぎません。これを若干助けるために、作られたばかりのキャラクターにはスキルのボーナスポイントが与えられます。スキルには、武器関連、運動関連、学術関連という三つの分野があります。個々のスキルに関しては、付録Cで詳しく説明します。

キャラクターは、それぞれのスキルの分野ごとに、数ポイントずつのボーナスポイントを得ます。スキルボーナスを配分するには、まず分野を選び、それから矢印でボーナスを与えるスキルを選んでください。ただし、配分前の時点でのポイントよりも減らすことはできません。一旦与えられたボーナスポイントは、すべて使いきらなければなりません。



職種によっては、キャラクターは最初から呪文を持つことができる場合があります。ウィザードリィでは呪文は六つの領域に分かれていて、それぞれ違ったタイプの呪文を提供しています。自分が修得できる呪文を見るには、画面のそれぞれの領域をクリックしてください。



選びたい呪文が決まったら、その呪文をクリックしてください。続いて「LEARN (修得)」をクリックすると、その呪文はキャラクターの呪文書の中に書き込まれます。もし二つ以上の呪文を修得できる場合は、同じ動作を繰り返してください。全呪文の説明は、「魔法の呪文」の項に載っています。

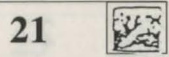
キャラクターを作る行程の最後の仕上げは、運を決めることです。あなたが「いまだ！」と思った瞬間に、マウスのボタンをクリックしてください。カルマの数値が決まります。その数値がたとえ低くても、「悪い」カルマというのではないことを覚えておいてください。ウィザードリィでは、カルマが高いキャラクターと低いキャラクターの両方が必要になります。様々なキャラクターがパーティーにいた方が後々利益となるはずで

以上の作業が終わると、プログラムはキャラクターをセーブしたいかどうかを聞いてきます。天下無敵のヘラクレスのようなキャラクターを作ること成功していたら、この答えはまちがいに「Yes」でしょう。けれども、もし手と足の区別もつかないような戦士を作ってしまったら「No」を選んだ方がいいかもしれません。

魔法の呪文を選ぶ

カルマを決める

キャラクターをセーブする



冒険で成功を勝ち得たキャラクターは、ポケットは金貨でいっぱい、選びぬかれた剣と盾、そしてきらびやかな鎧を身につけていることでしょう。一方、作られたばかりのキャラクターは、わずかな金貨と基本的な装備しか持っていません。いずれにしても、これらの品、そして冒険の過程で得られる数え切れないほどのアイテムは、すべてその用途を調べられ、装備され、様々な形で利用されることになります。

作られたばかりのキャラクターは、わずかな基本的アイテムしか持っていません。しかしこれらのアイテムも、キャラクターが身につけなければ役にたちません。立派なレザーアーマーも、箱に入っているは何の価値もないというわけです。

アイテムの装備

アイテムを装備するには、レビュー画面上で、アイテムをクリックしたまま鎧のところまで引っぱってください。アイテムが装備されると、その名前が色が変わります。アイテムの性質によって、装備した瞬間に様々なことが起きます。

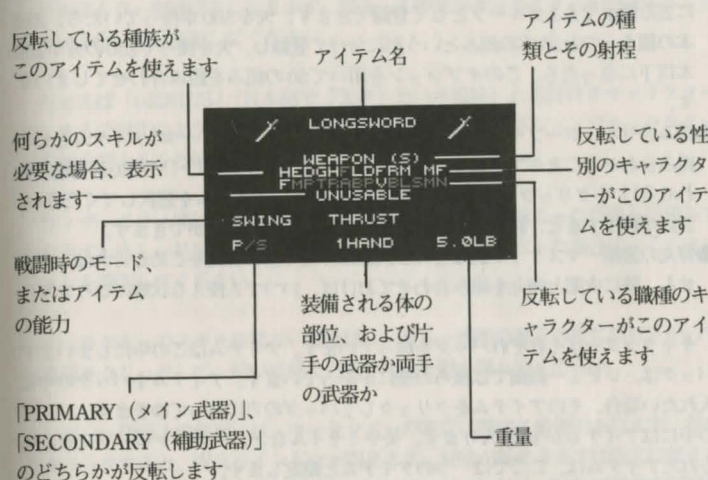
- 防具関係のアイテムを装備すると、キャラクターの全身ACやAC修正値の数値が低くなります。
- 魔法関係のアイテムを装備する場合、キャラクターの能力値やその他の特性が変わることがあります。こういったアイテムを装備すると、その特殊能力を“呼びさます”かどうかを尋ねられます。
- 武器関連のアイテムを装備する場合、それがメインの武器か補助の武器かを決めなければなりません。メインの武器は、戦闘の際にまず最初に用いられます。キャラクターは、これ以外にもう一つ補助の武器、盾、その他のアイテムを持つことができますが、もしメインの武器が両手を塞いでしまうタイプの場合、これ以外の武器、盾、アイテムを持つことはできません。
- 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、呪いをとく呪文の力がなけ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。
- なんらかの理由（種族や性別、職種による制限がある場合など）で装備できないアイテムを装備しようとした場合、警告音が鳴りアイテムは装備されません。

アイテムの使用

アイテムを使うには、それをクリックしてください。アイテムによっては特殊な効果を発揮することがあります。たとえば、ポーションをクリックした場合はそれを飲むこととなります。本をクリックすればそれを読むこととなります。また、たとえば扉の鍵など、レビュー画面では使い道がないようなアイテムをクリックした場合、警告音が鳴ります。

ウィザードリィには500以上のアイテムが登場するので、そのすべての内容を書きとめようとすれば大変なことになります。そうする必要がないように、プログラムがアイテムの内容を記録しています。アイテムの内容を知りたいときには、「ASSAY (分析)」を選んでください。

アイテムを分析する



上の図が分析の画面です。「ARTIFACTS (アイテム扱い)」のスキルの高低によってアイテムの内容を調べる精度が変わります。このスキルが高いほど、より多くのアイテムを正確に見分けられるようになります。

アイテム扱いのスキルがどれほど高いレベルでも、この「ASSAY (分析)」の画面では魔法のアイテムの能力は表示されません。ただしポーションとスクロールはこの例外です。また、アイテムに特殊な魔法の力があつたり、呪いがかかっている場合も、この画面では表示されません。アイテムのこういった内容を知りたい場合は、「IDENTIFY (アイデンティファイ)」の呪文を使ってください。



「MERGE (組み合わせる)」を使うと、アイテムをひとつのグループにまとめることができます。組み合わせるアイテムの種類によって、オプションの働き方も異なってきます。

- グループ…キャラクターは、自分が運んでいるアイテムを一つのグループにまとめて登録することができます。同じアイテムなら、アイテムのリストの一つの枠に250個までを1グループとして登録できます。矢を300本持っていたら、250本の組を一つと50本の組みという形に分けて登録し、矢を使って250の方が200本以下になったら、このオプションを用いて50の組みを組み合わせさせてしまいます。
- 組み合わせる…ロープやフックといった別々のアイテムも、一つのアイテムとして組み合わせることができます。まず片方のアイテムを選択し「MERGE (組み合わせる)」をクリックします。次に組み合わせたいアイテムを選択してください。登録が終了すると、新しい一つのアイテムとして持つことができます。
- 弾丸の装填…マスカット銃などの小火器は、使う前に弾丸をこめなければなりません。銃に火薬と弾丸を組み合わせれば、いつでも使える状態になります。

アイテムを
バッグに入れる

キャラクターはそれぞれバッグを持っています。アイテムはこの中にしまします。バッグは、レビュー画面では後ろの壁にかかっています。アイテムをバッグの中に入れたい場合、そのアイテムをクリックしてバッグの方に持ってゆきます。バッグの中にはアイテムが10個入ります。矢やミサイルなど、一つのグループにまとめられたアイテムは、ここでは一つのアイテムと勘定します。

アイテムを
捨てる

もしアイテムを捨てたくなったら、捨てるアイテムを選んでから「DROP (捨てる)」を行なってください。捨てられたアイテムはそのまま地面に落ち、他のキャラクターがそれを取ることもできます。後で必要になるかもしれないようなアイテムは、NPCに売ったり、バッグに隠しておいた方がいいかもしれません。
[注意] ゲームを解く上で絶対に必要なアイテムでも捨てることができます。

アイテムの
取り引き

自分のアイテムを他のキャラクターに渡したい場合は、まずアイテムを選んでから相手のキャラクターを選んでください。



マスターオプションのレビューと同じように、このオプションであなたが選んだ他のキャラクターの状態を見ることができます。

ウィザードリィでは、同時に16のキャラクターを記録することができます。新しいキャラクターを作るために空きスペースが必要な場合、このオプションで既存のキャラクターを削除することができます。削除するキャラクターを選ぶと、プログラムはもう一度確認をしてきます。間違えて優秀なキャラクターを削除することがないように充分注意してください。

たとえば「GENIUS」(日本語で「天才」という意味)と名付けたキャラクターが、まるで道化のような働きがしかならない場合など、このオプションでキャラクターの名前を変えることができます。

ウィザードリィでは、キャラクターのためにたくさんの異なった肖像を用意してあります。もし一旦選んだキャラクターの外見を変えたい場合は、このオプションを選択してください。

キャラクターのスキルを見たい場合は、レビュー画面の後ろの壁に吊り下がっている盾をクリックして、続いて見たいスキルの分野を選んでください。

レビュー画面上の祭壇には、キャラクターの呪文に関する情報があります。祭壇をクリックすると、呪文ウインドウが開きます。冒険が始まるまでは呪文は使えませんが、どの呪文を使えるのかを確かめることはできます。呪文に関する詳細は「魔法の呪文」の項をご覧ください。

レビュー画面を終了させるには、鎧の右側の「EXIT」と書いてあるところをクリックしてください。

REVIEW
(レビュー)

DELETE
(削除)

RENAME
(名前変更)

PICTURE
(肖像変更)

SKILLS
(スキル)

SPELLS
(呪文)

EXIT
(メニューを抜ける)



キャラクターの 職種変更

冒険を始めた後に利用できるようになるオプションがあります。これから説明するオプションを使うには、レビュー画面でそれぞれのキャラクターの名前の部分(肖像の下にあります)をクリックしてください。

キャラクターの職種を変えたい場合、「PROFESSION (職種変更)」を用います。このオプションを選択すると、そのキャラクターが変更可能な職種が表示されます。それぞれの職種には能力値の最低限度が定められていますので、すべての職種が表示されるとは限りません(付録B キャラクターの職種を参照してください)。この中の一つを選ぶか、気に入らない場合は変更をやめることもできます。キャラクターが職種を変えると、いくつかの変化が起きます。

- 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、それまでの職種で得ていたスキルの学習は止まります。
- キャラクターはその職種の1レベルのキャラクターとなり、能力値も最低必要数値に変更されてしまいます。たとえば、圧倒的な魔力を誇っていた魔法使いも、戦士に職種替えすればその抜群の知性を失ってしまうことになるのです。しかし心配はいりません。職種を変った当初はまったくの初心者で、何をすべきかわからないかもしれませんが、一旦新しい職種のコツをつかめば、即座にその職種の役割をこなすようになり、能力値も回復することでしょう。

キャラクターの 肖像変更

冒険中のキャラクターの外見を変えたいときは、「PICTURE (肖像変更)」を選んでください。キャラクターを作ったときのように、気に入った肖像が出るまで肖像画の右側(順送り)または左側(逆送り)をクリックしてください。

キャラクターの 名前変更

冒険中のキャラクターの名前を変えたいときは、「RENAME (名前変更)」を選んでください。どんな名前でもよいのですが、7文字以内で、他のキャラクターと違う名前に限ります。

モンスターとの遭遇を何度か無事にきり抜けると、キャラクターはいくらかの経験値を得ます。この経験値が一定数値を越えると、キャラクターはレベルアップします。

レベルが上昇するというのは喜ばしいことです。画面にはキャラクターのレビュー画面が現れ、レベルが上がったことが表示されます。これに続いて、そのレベルアップによってキャラクターにどういった変化が起きたかが表示されます。起きる可能性がある変化は以下のとおりです。

1. 能力値の上昇(場合によっては減少することもあります)
2. ヒットポイントとスタミナの上昇
3. 職種内の階級の変更
4. 各分野(武器関連、運動関連、学術関連、パーソナル)に配分できるスキルボーナス。キャラクターが魔法を使う者の場合、魔法に関連するスキルに配分するのを忘れないようにしてください。そうしないと新しい呪文を修得できなくなります。
5. 新しい呪文と魔法のパワー

時には、信じられないほど過酷な遭遇を切り抜け、キャラクターが一度に2レベル以上上昇することもあります。

キャラクターが次のレベルまで上がるのにどのくらいの経験値が必要なのかを知るには、キャラクターのレビュー画面で生命のろうそくをクリックしてください。何ポイントで次のレベルにあがれるかが表示されます。

何ポイントで次のレベルになるか?



ロスト・ガーディアを旅する間に、パーティーはそこに住むすべての（あるいは一部の）集団、すなわちNPCたちと出会うことになります。彼らは、アストラル・ドミナの謎を探索する旅の最中に、ある者は友人として、またある者は敵としてあなたの前に現れるでしょう。

キャラクターと同じように、NPCにも命があり、味方や敵をもち、考えや人格をそなえ、長所や短所もあります。またあなたと同様に、NPCにはすばらしい記憶力もあります。もちろん野心や目的も持っています。あなたがキャラクターを自由に動かすように、NPCは自分の行動を自分で管理しています。

忘れられた惑星の
住民たち

[Faint, illegible text from the reverse side of the page is visible through the paper.]

DRIFT
RATTLING
KRUN
HELLO
BRAC



UMPANI
(アンパニ)

アンパニは銀河系を広く旅して、そこで獲得した製品を売買しています。銀河系を通じて、彼らは公正で信頼のおける商人と認められています。彼らのネットワークはおそらく広く宇宙貿易業の大半を牛耳っているといわれています。アンパニは、また軍事的な種族でもあり銀河系内でも最大規模の軍事力をもっていると考えられています。



T' RANG
(ティーラング)



ティーラングはクモに似た生き物で、恐ろしく悪辣です。アンパニとは完全に商売敵であり、一般的に評判は悪く、金しだいでもなんでもやります。

完璧に信頼できる種族でないにもかかわらず、ティーラングは銀河系内でアンパニに優るとも劣らないほどの貿易ネットワークを支配しています。ティーラングは求めているものを得るためなら手段を選ばず、どれほど汚いやりくちでも、とにかく請け負ったことは必ずやり遂げます。

MUNK
(ムンク)

ムンクはたくましい体格で、錬金術とマーシャル・アーツに秀でている種族です。彼らは二つの正反対の派閥に分裂しています。一方は“よい”集団で、これはロスト・ガーディアの神聖な伝説を維持しようとする集団です。もう一方は“暗い森”集団で、こちらはほとんど無法者同然の生活をしています。ムンクはすべてダーンの冒流的信仰の信者たちに対して猛烈な嫌悪感を抱いています。



DANE
(ダーン)



ムンクのずんぐりした体格と対照的なのが、神秘的な修行僧のダーンです。彼らの外見はスリムで非常に柔弱そうですが、ひとたびその腕が振られると恐るべき呪文が紡ぎ出されます。このため、彼らの土地を旅する者は、たいていダーンのことは避けて通ります。彼らにとっては、精神が常に最優先で肉体は二の次です。精神の中には魔法と洞察の無限の可能性が広がっていると彼らは信じています。ダーンはすべて、ムンクの冒流的信仰の信者たちに対して猛烈な嫌悪感を抱いています。

GORN
(ゴーン)



身体は筋骨隆々、その上白兵戦に秀でているゴーンは、ロスト・ガーディアの原住民の中では最強の軍事集団です。彼らは自分たちの種族に対して、徹底した忠誠を誓うことで知られています。たとえ他の種族と一緒にいても、私生活に関してはかたく口を閉ざし決して話そうとはしません。とりわけ、彼らの秘密の城の位置

に関しての機密度は高く、それが存在していることこそ知られていますが、ゴーン自身はその名すら口にするのではなく、いまだに誰一人その位置を確かめたものはいません。それに関しては、当然ゴーンの軍事力もなんらかの役割を果たしているのでしょう。ゴーンはムンクとダーンの領土内の森にすんでいます。この二つの種族が惑星を分裂させるような戦争を起こさないのは、ひとえにその間に強い軍事力を持つゴーンが存在しているからです。

ラツキン

ラツキンはロスト・ガーディア中の森や街を縄張にする、不用心な旅人を襲う山賊です。基本的には盗賊ですが、時には略奪した物の買い手を探すこともあります。うわさでは、金のためにスパイ行為に手を出しているともいわれています。そのやせた体格と恐るべき足の速さ、さらには道徳心の欠如をもってすれば、ラツキン以上にこういった仕事に向いている種族はないでしょう。



RATKIN
(ラツキン)



ロスト・ガーディアの原住民の中でも、もっとも不可思議な種族がヘラゾイドです。風変わりなフライングマシンに乗って鳥と共に空を飛ぶその姿は、常に様々な想像の対象となっています。そのフライングマシンは魔法と幻覚のしわざと信じるものもありますが、その存在を認め、ただ、いかなる取り決めによってこのユニークな乗物との共生関係が生じたのかを不思議に思うものもあります。滅多に見られることはなく、種族に関する情報、現在の程度の数が存在しているのかなどもまったくわかっていません。また、ヘラゾイドが集団生活をおくっているという証拠も、今のところ存在しません。

HELAZOIDS
(ヘラゾイド)



NPCとの遭遇

森に入っていくと、パーティーに近づいてくるものたちがいます。今まで見たこともない者たちだからといって、すぐさま攻撃をかけるのは軽率なことです。もしかすると、彼らはなにか情報を持っているかもしれないのです。そして、その存在はあなたの目的を達成するために絶対に必要なものかもしれません。

最初に会った時点では、NPCはあなたのパーティーを好きでも嫌いでもない、中立の立場にあるかもしれません。一方、かなり激しい敵意を抱いていることもありますし、寛大な友情を示す場合もあります。これは個々のキャラクター、およびパーティー全体の態度によって異なってきます。丁寧に挨拶するか横柄に見下すかで、相手の態度も変わってくるでしょう。

基本的にはNPCとの遭遇では三つのオプションのうちのどれかを選ぶことができます。「TRUCE (休戦)」と「FIGHT (戦闘)」と「LEAVE (立ち去る)」です。しかしお互いに知り合い、休戦オプションを使ってうまく交渉を進めてゆけば、パーティーに対するNPCの信頼が高まり、使えるオプションも増えます。もちろん、そうならない場合もあります。

Pause (ポーズ) -
事態の進行を
遅らせる

NPCと会って話したり、彼らの話を聞くときに、今後の参考としてノートを取りたくなることもあるでしょう。そのような時は、スペースバーを押すとNPCの話が止まったままになります。もう一度スペースバーを押すか、マウスのボタンをクリックすると会話が再開されます。

交渉の技術

まだ面識の浅いNPCの信頼を得るためには、一度または数度にわたっての交渉が必要です。交渉というのは、相手の気持ちを“信用できない”という状態から“信用できる”という状態に移行させる試みで、パーティーが他所者扱いされないためにはこれが決め手になります。

まず交渉の席につく

説得力があつて威勢のよいキャラクターは、すぐさまNPCに好感を持たれます。外交役の技量が高くないと、交渉には多少余計に時間がかかることになります。

交渉は、僧やピショップやロードなど、外交術のスキルを身につけたキャラクターが休戦を受け入れ、相手方パーティーのリーダーに挨拶をするところから始まります。交渉の場面では、外交役は四つのオプションを使うことができます。

勝算を増す

BRIBE (賄賂) :

交渉を成功させるために、交渉の前に相手のリーダーのポケットにひそかに入れる現金、これが賄賂です。これまで他のパーティーとの交渉を行ってきたあなたのパーティーのリーダーは、どの程度の金額を渡せば交渉がうまくいくかを判断し、その額を相手に渡します。時には、この賄賂はかなり高くつくこともあります。実際の交渉(平和的にしろ、力づくにしろ)は賄賂を渡した後に始まりますが、場合によってはもっと賄賂が必要になることもあります。



GIVE (贈答) :

賄賂と同じように、相手になにかアイテムをプレゼントしても交渉の成功率が高くなります。賄賂の場合は渡すのは金でしたが、贈答はあなたのパーティーの持っているアイテムを相手に渡すことになります。贈答が終わった後に実際の交渉が始まります(平和的にしろ、力づくにしろ)。

PEACE (平和的交渉) :

交渉の正道は、キャラクターの外交術とパーソナリティに頼って、他のグループとの良い関係の構築を目指すことです。賄賂や贈答、さらにチャームのような魔法の呪文は、この平和的交渉の成功の確率を増やす可能性を持っています。

FORCE (脅迫的交渉) :

外交役のどが固れ、手持ちの金もわずかなときには、情報を手に入れるための手段も限られてきます。「痛い目にあいたくなきゃ、知ってることを全部はいちまいな！」というおなじみのセリフの登場です。この手段を使う場合、それが成功するかどうかは、あなたと相手のパーティーどちらが強いかにかかってきます。ただし、たとえこれが成功して情報が得られたとしても、これ以降相手のパーティーはあなたがたに対してかなり悪い印象を持つことになるでしょう。

交渉がうまくいけば、NPCはあなたの味方となり、情報や体験談やアイテムなどを提供してくれるでしょう。一方、相手が怒ってしまった場合は立ち去ったり、攻撃をかけてくることもあります。

すべての生き物と友達になり友好関係をむすぶというのは理想的です。しかしながら、ロスト・ガーディアの原住民の間の政治的な関係を考えると、これはかなり難しいといわざるを得ないでしょう。努力にもかかわらず交渉がうまくいかない時は、相手を脅すか、すでに友好関係を築いた者たちの情報のみを頼りにするしかないでしょう。

交渉



交渉だけでなく、他にもいくつかのオプションによってNPCと情報交換する方法が用意されています。

TALK (話す)

すでに友好的な関係にあるNPCとは会話が行なえます。あなたを手助けしたいと思うNPCもいますし、あなたからの情報を期待しているNPCもいます。彼らの動機がどうあれ、ロスト・ガーディアには周辺の事情やそこに住む生き物や体験についてよく知っている者はたくさんいます。彼らがその知識をすべて明かさなければならぬ理由があるわけではありませんが、もしあなたが正しい尋ね方をすれば、多くのことを語ってくれるでしょう。

- ・アナタ ダレ デスカ ?
- ・ウワサ アリマセンカ ?
- ・彼らが自分で話した言葉などに関して説明を求める (***) とは?)
- ・質問する場合、文章の最後に“?”をつける。

「TALK」を選んだ場合、続いて誰がNPCと話すかを選びます。それから話したいことをキーボードから打ち込んでください。「コンニチワ」で始めるのがいいかもしれません。会話が終わったら、「サヨウナラ」、「サヨナラ」、「バイバイ」のどれかを打ってください。

LORE (情報交換)

NPCはあなたと同じように旅をしているので、たくさんの知識を持っています。また、あなたのパーティーも、周辺のニュースや事件、旅の中のおもしろい話などをいくつか持っていることでしよう。NPCとこうした情報を交換したい時は、「LORE」を選択してください。

情報交換では、パーティーは自分たちが知っているすべての情報をさらけ出すこととなります。ですから、交換する相手はすでに同盟関係にあるNPCの方がよいでしょう。そうでないと、敵を助けることにもなりかねません。

このオプションを選ぶと、NPCは彼らの冒険談や道中学んだことなどを話し始めます。あなたが見つけるのをあきらめかけていたアイテムに関するヒントや、まだ行ったことのない場所の方角などを教えてくれるかもしれません。もちろん、相手が何一つ話してくれないという可能性もあります。

USE (使う)

場合によっては、NPCにスクロールやアイテムを使いたいこともあります。その場合このオプションを選びます。続いて、使うキャラクター、使うアイテムを選択してください。この場合、バッグの中に入っているアイテムでも使うことができます。

TRADE (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はなににか売るべきアイテムを持っているのが普通ですから、あなたは彼からアイテムを買ったり、逆に自分にはもう用がないアイテムを売ったりすることができます。「TRADE」を選ぶと次に、取り引きを行なうのが誰かを尋ねられます。ここでキャラクターを決めると、続いて4つのオプションのうちどれかを選ぶようになります。

BUY (買う)

アイテムを買おうとする場合、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。そこで気に入ったものがあれば選んでください。もしその値段に見合う金を持っていれば商談成立です。金が足りない場合、「POOL (集める)」オプションを使って他のキャラクターの金を集めることができます。時にはNPCがアイテムを売ってくれないこともあります。たとえば、交渉中にNPCの機嫌を損ねてしまい、一切アイテムを売ってもらえないというケースがあります。また、そのキャラクターが使えないアイテムは、NPCは売ってくれません。これは金を無駄使いしたり、無駄な荷物を増やさないためです。こういったケースが重なり、パーティーで唯一そのアイテムを買えるキャラクターがNPCに嫌われてしまったときなどは、キャラクターはNPCからアイテムを盗むしかなくなってしまいます。

SELL (売る)

金を作るには、いらぬアイテムを売るのがひとつの方法です。「SELL (売る)」を選ぶと、どのアイテムを売ることが尋ねられます。選んだアイテムにNPCが興味を示せば、買値が表示されます。もしそれで満足なら商談成立です。もちろん、買値を聞いてから売のをやめることもできます。装備しているアイテムは売れませんので、その前に外しておかなければなりません。NPCにも所持金に限界がありますから、パーティーの持っているアイテムをすべて買えるわけではありません。また時には、交渉相手が気に入らないという理由だけでNPCがアイテムを買わないこともあります。

GIVE (与える)

寛大な気分するとき、またNPCに対して謝罪をしなければならないときなど、アイテムを贈物とすることができます。また、パーティーのことをダンジョンのスライムかなにかだと思っているNPCに対して、金やアイテムを渡してこちらに好意をもってもらうように仕向けることもできます。NPCは与えられたアイテムを持っていってしまいますから、誤って「ターボ・チャージド・スーパー・マキシマム・ミリタント・デス・ソード」(そんな名前のアイテムが存在するかどうかは知りませんが)をあげてしまったりしないように気をつけてください。

SPELL (呪文)

「CHARM (チャーム)」や「MINDREAD (マインドリード)」など、NPCと交渉したり会話する際に役に立つ呪文があります。たとえば、交渉の第二段階に入った時、チャームを使えば成功する確率を上げることができますし、魔法の心得がある者がマインドリードを使えば、NPCの心を読むことができます。呪文を唱えるには、「CHARM」を選び、呪文を使うキャラクター、呪文、パワーの順で選択を行ってください。呪文に関する詳しい説明は「魔法の呪文」のところで行います。

POOL (集める)

高価なアイテムを買うとき、NPCを金で釣ろうとする場合など、多くの金が必要になる場合があります。「POOL (集める)」を選択すると、パーティー全員の所持金が一人に集まります。

STEAL (盗む)

お金がなくてアイテムが買えないときなど、「LEGERDEMAIN (早業)」の高いキャラクターがいればアイテムを盗める場合があります。

このオプションを選び、続いて実行するキャラクターを選びます。するとキャラクターはNPCが気付かないうちに、金やアイテムを盗みとります。もちろん、失敗することもあります。その場合、NPCはパーティーに対して悪い印象を持つようになるでしょう。時には攻撃をかけてくるかもしれません。

FIGHT (戦闘)

なんらかの理由でNPCに戦闘をしかける時は、このオプションを選んでください。すると通常の遭遇と同様の戦闘モードに入ります。ただし、もしNPCを殺してしまうと復活はしません。なにか重要なヒントを持っていた場合、それも一緒に永遠に葬られてしまうことになります。

LEAVE (立ち去る)

戦闘でNPCを倒した場合を除いて、NPCとの交渉はこのオプションを選ぶことで終了します。



ウィザードリィの中心となるのは冒険行です。ここまでの準備が整ったら、いよいよ危険で何が待ち受けているかわからない、そのかわり富が待ち受けているかもしれない、「Crusaders of the Dark Savant」の世界へ出発です。

冒険を成功に導くには、少なくとも次に上げる八つの要素が必要でしょう。

1. バランスのよいメンバー構成のパーティーを作り、全員をより強力に熟練したキャラクターに成長させる。
2. あらゆる所を探検し、多くの秘密を捜し出す。
3. 冒険の邪魔をする敵を倒す。
4. おりをみて休息をとり、スタミナと魔法の力を取り戻す。
5. 冒険行の助けになるようなアイテムを見つける。
6. NPCと会い、知識を得る。
7. 見聞きしたことをこまめにメモし、自分自身の直感力と理性に加えてその知識を活用する。
8. 生き残る！

ゲームを再開して冒険を始めるときには、自分のキャラクターたちの状態を必ず確認するようにしましょう。ヒットポイントが完全でないキャラクターがいたり、なにが障害があったり魔法のポイントが減少しているキャラクターがいたら、まず休息をとった方がよいでしょう。

困難に打ち勝っていくキャラクターを作り終えたら、いよいよパーティーを作って冒険へ出発です。冒険を開始するには次の三つの方法があります。

1. レベル1のキャラクターで新しいゲームを開始する
メインメニューで「ADD CHARACTER」を選ぶと、今までに作ったキャラクターの一覧が表示されますので、ここから6人のメンバーを選んでください。それから「START NEW GAME」を選びます。これは「Crusaders of the Dark Savant」で作った新しいキャラクターでゲームを開始するときに用いる方法です。
2. セーブしたゲームを開始する
すでに冒険を始めていて、ゲームのデータをセーブしてある場合、「LOAD SAVEGAME」を選べば続きからプレイを行なうことができます。
3. 前作のキャラクターを使う
前作「ペイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」で作ったキャラクターを使いたい場合は、キャラクターを転送して使うことができます。詳しくはクイックリファレンスカードを参照してください。

冒険を始めるには

冒険中、パーティーは列になって進むので、モンスターに遭遇する前にキャラクターの並ぶ順番を決めておいた方がよいでしょう。普通は戦闘能力が高く、アーマーカーが低いキャラクターが前面に立ちます。魔法を使うキャラクターや弱いキャラクター、負傷してヒットポイントが少なくなっているキャラクターは後ろにさげます。順番を変えるには、移動するキャラクターの名前をクリックして、次に交換したい場所にいるキャラクターをクリックしてください。

通常、モンスターの直接的な攻撃の影響を受けるのは前に並んでいる3人です。しかしながら、後ろのキャラクターに、射程が長い武器を装備した敵などからの攻撃の被害が及ぶこともあります。また、最後尾のキャラクターに忍び寄る敵もいます。たとえば、ジャイアントなどは前に並んでいるキャラクターを飛び越えて、後ろのキャラクターに殴りかかることもあり得ます。また、敵の呪文はパーティー全員に影響を及ぼす可能性を持っています。

冒険をはじめると、ロスト・ガーディアの生き物たちが住む都市や居留地、水路、森などに出くわすことでしょう。また、門やボタン、はしごなどもみつけることとなります。こういったものは、時には目的地への橋渡しとなり、時には障害となります。

門が存在する場合、そこには必ずなんらかの理由があると考えた方がよいでしょう。それはあなたを中に入れないためにあるのかもしれないし、なにかが中で待ち受けているのかもしれない。門があってそこで行き止まりであれば、鍵やそれまでに手に入れたアイテムを使ってみるか、その辺になにかが隠されていないか調べてみてください。

ボタンはとても小さく岩壁にまぎれています。たとえば「DETECT SECRET (ディテクト・シークレット)」の呪文を使っていれば、画面上の目が瞬くことでその存在を知ることができるかもしれません。もしボタンを見つけた場合、それを押せばまず間違いなくなにかが起きることでしょう。ボタンを押すためには、単に画面上のボタンをクリックするか、「SEARCH (探す)」(47頁参照)を行なってください。

レバーの役割もボタンと同じようなもので、これを動かすとなくなかが起ります。ただ、レバーの方がボタンよりも目立ちます。レバーを見つけて、どうしても触らずにはいられなくなったら、画面でクリックするか、「SEARCH (探す)」を行なってください。

パーティーの順列を決める

地形

門

ボタン

レバー

はしごと落とし穴

上の階やダンジョンの奥底に進むとだてとなるはしごは、冒険中にみつけるものの中でも最も歓迎すべきものです。はしごを上り下りするには、画面をクリックしてください。

森の小道を歩いていると、大きな穴に出くわすことがあります。もちろん、その下に誰か、またはなにかが待ち受けている可能性もあります。もし穴の中に下りるつもりなら、穴をクリックしてください。はしごを下りるのとは違い、この場合は登り降りのスキルの技量が影響を及ぼすことになります。

鍵のかかった扉

鍵のかかった扉はいたるところにあります。その扉は錬金術師の部屋か、王様の宝物庫につながっているかもしれません。扉に鍵がかかっていると表示されてもがっかりしないでください。開ける方法はあるのです。詳細は50ページからの「鍵のかかった扉」の項を参照してください。

宝箱

金、ソード、盾、その他ありとあらゆる財宝、こういったものの中でなによりも大切なのは宝箱そのものです。とはいえ、宝箱を見つけたからといって安心してはいけません。宝箱の持主たちは、その中身が簡単に持ち去られないように罠を仕掛けている可能性もあるのです。罠をはずすための詳しい説明は、53ページからの「宝箱」の項を参照してください。

捨てられたアイテム

パーティーが進んでゆくと、木の根元に剣をみつけるかもしれません。その黄金の束とすばらしい刃は、磁石のようにパーティーを吸い寄せることでしょう。もし捨てられたアイテムを見つけて、これを手に入れたいと思ったり、せめて調べてみたいと思ったら、まずそのアイテムをクリックして、次にそれを拾うキャラクターを選んでください。そのアイテムはあなたのパーティーか他の誰かが置いていったものかもしれません。もしかすると、呪いがかかったアイテムかもしれないし、罠である可能性もあります。捨てられたアイテムは常に画面の右手の下に現れます。

水

日中の旅の暑さをしのぐには、水浴びに勝るものはありません。ロスト・ガーデンでは、小川でも海でも川でも泳ぐことができます。しかし、水に入る前に、まずキャラクターの水泳のスキルをチェックしてください。このスキルが10以下のキャラクターは、水をかぶる前に溺れてしまう可能性があります。

ゲームを開始するには、クイックリファレンスカードの指示に従ってください。プログラムがスタートすると、画面にはウィザードリィのタイトル画面が表示され、続いてマスターオプションメニューへと入ります。

マスターオプションメニューはウィザードリィの世界への入口です。すべての冒険がここから始まるのです。ここで進みたいオプションをクリックしてください。



初めて「Crusaders of the Dark Savant」をプレイする場合は、キャラクターメニューへ進んでください。ここで冒険を行なうキャラクターを作るのです。キャラクターメニューに関する詳しい説明は、19ページの「プレイヤー・キャラクターを作る」の項を参照してください。

「ADD CHARACTER (パーティーにキャラクターを加える)」のオプションで、あなたがこれまで作ったキャラクターの一覧を表示し、そこから冒険をおこなうメンバーを選んでください。一つのパーティーは、最大6人のキャラクターで構成されます。

オプションを選択すると、すべてのキャラクターの名前、種族、職種が表示されます。キャラクターをパーティーに加えるには、その名前を選んでから「OK」をクリックしてください。すると、そのキャラクターの肖像が画面上に現れ、パーティーのメンバーになったことが表示されます。もし誤って違うキャラクターを選んでしまった場合は、キャンセルをクリックして選びなおしてください。

キャラクター
メニューパーティーに
キャラクターを
加える

注意!

「ADD CHARACTER (パーティーにキャラクターを加える)」というオプションは、ゲームの開始時点か、レベル1のパーティーでゲームを始めたい場合以外には使ってはけません。このオプションを選択すると、キャラクターはすべてレベル1の状態で編成されます。すでにゲームを始めている場合は、必ず「LOAD SAVEGAME (セーブしたゲームをロードする)」オプションを選択してください。

セーブしたゲームを
ロードする

すでにパーティーが冒険を始めていて、ゲームをセーブしてある場合、「LOAD SAVEGAME (セーブしたゲームをロードする)」を選択して中断したところから再びゲームを始めることができます。このオプションを選択すると、プログラムはセーブゲームファイルの名前と場所を表示し、それでいいかどうかの確認をします。詳しい説明は、クイックリファレンスカードを参照してください。

メンバーを
レビューする

キャラクターの状態を一人ずつ見たい場合は、「REVIEW MEMBER (メンバーをレビューする)」を選択してください。このオプションを選択したのち、キャラクターの肖像をクリックするとレビュー画面に入ります。このオプションでは、キャラクターのレビュー画面が表示され、そのキャラクターの能力値などを見ることができます。各能力値の詳しい説明は「プレイヤー・キャラクター」の項(10ページ)を参照してください。見終わったら、画面右上にある「Exit」の部分をクリックしてください。マスターオプションメニューへ戻ります。

パーティーの
メンバーを外す

パーティーからあるキャラクターを外したい場合は、「DISMISS MEMBER (パーティーのメンバーを外す)」を選択してください。キャラクターはパーティーから離れてリストに戻ります。

新しいゲームを
開始する

満足するパーティーができあがったら、いよいよウィザードリィの世界へ旅立つ時です。「START NEW GAME (新しいゲームを開始する)」を選択してください。すでに冒険を始めている場合は、このオプションではなく「LOAD SAVEGAME (セーブしたゲームをロードする)」で再開してください。

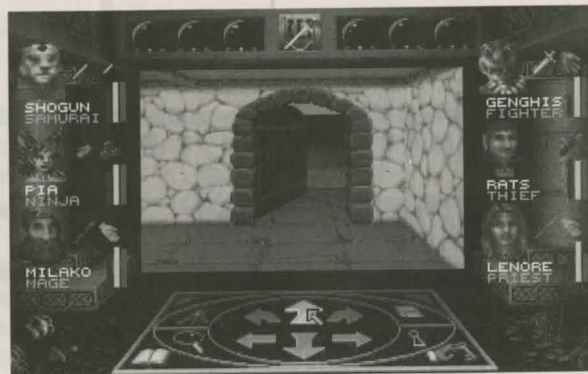
環境設定

プログラムをあなたのコンピュータの環境にあわせるには「CONFIGURATION (環境設定)」を選択してください。詳しくはクイックリファレンスカードを参照してください。

キャラクターを
転送する

前作「バイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」のパーティーで今回の冒険を始めたい場合は、「IMPORT (BANE)」でパーティーを転送してください。詳しくはクイックリファレンスカードの「キャラクターの転送」の項を参照してください。

数々の生き物、土地、財宝に満ちた、いまだかつて見たこともないような世界。あなたのパーティーが旅をするロスト・ガーディアは、図のような画面となって現れます。



「Crusaders of the Dark Savant」のすべての行動は、この画面上で表現されます。画面の一つ一つの部分は、それぞれがこの世界に関するなんらかの情報をあらわしています。たとえばキャラクターの体力から、今持っている武器に関してまでがわかるようになっていきます。

メイン画面の上には、6つの水晶の球が並んでいます。これは、ある種の呪文が使われていることをパーティーに示したり、時には冒険の手助けとなるような働きをします。左から順に、この魔法の水晶球の説明をしましょう。

ENCHANTED BLADE (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、貫通しやすくにします。

ARMORPLATE (アーマー・プレート)

パーティーを魔法のアーマーで護り、全員のアーマークラスを下げます。

MAGIC SCREEN (マジック・スクリーン)

敵の魔法の呪文に対する抵抗力を与え、呪文の効果を減らしたり、なくしたりします。

DETECT SECRET (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捜し出します。なにか、そういったものがある場所を通り過ぎると、水晶玉の中の目が瞬きます。

DIRECTION (ディレクション)

パーティーが現在どちらの方向(北、南、東、西)を向いているのかを知らせます。

LEVITATION (レビテーション)

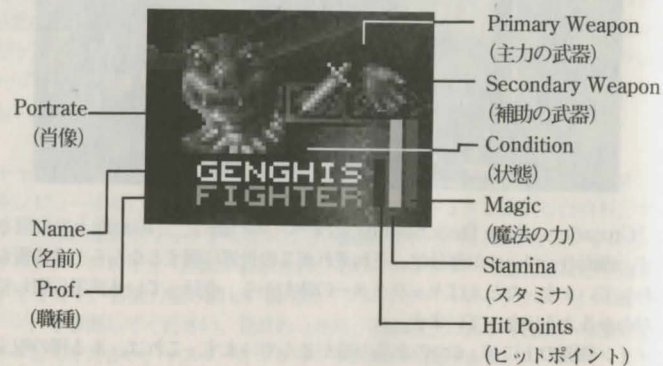
パーティー全員を床から数センチほど浮き上がらせ、落とし穴などに落ちたときのダメージを緩和してくれます。また、キャラクターの登り降りのスキルを上昇させます。とはいえ、パーティーが山の頂上から落ちた場合などは、この呪文では助かりません。

魔法の使い手がこういった冒険用の呪文を唱えると、それぞれの水晶の球がパワーを得て輝きます。この効果を招く呪文は一つではないので、詳しくは「魔法の呪文」の項を参照してください。

画面中央にはアクションウィンドウがあります。ロスト・ガーディアで起こることは、すべてこのウィンドウに表示されます。

キャラクター
アイコン

アクションウィンドウの左右には、キャラクターの肖像とその状態を示すいくつかのアイコンが表示されます。



キャラクターの肖像の下には名前と職種が表示されています。肖像の右には現在装備しているメインの武器と補助の武器が表示されます。手のひらは、キャラクターが武器を持たず素手で戦っているか、両手を使わなければならない武器を持っているかということを示しています。

その下に表示されるのは、現時点でのキャラクターの状態です。キャラクターが万事OKの状態であれば何も表示されません。しかしウィザードリィにはキャラクターに影響を及ぼす病が数多くあります。病に関する詳細は「プレイヤー・キャラクター」の項(10ページ)を参照してください。キャラクターが病にかかると、病のアイコンが現れます。

キャラクターアイコンで最も重要なのは右端にある3本の棒で、これらはキャラクターの現在の状態を示しています。棒はそれぞれ、キャラクターに残っているヒットポイント、スタミナ、魔法の力をパーセント表示しています。

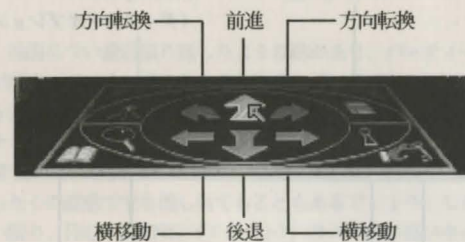
●左端の赤い棒は、キャラクターに残っているヒットポイントを表しています。キャラクターがダメージを受けるとゲージは下がります。ダメージを癒す呪文を手早くかければすぐに元にもどります。

●真ん中の黄色の棒は、キャラクターのスタミナを表します。キャラクターが疲れると棒は下がります。ふつうは2、3時間眠れば回復します。

●右端の青い棒は、キャラクターの現時点での全体的な魔法の力を表しています。呪文を唱えるごとに棒は下がります。一晩か二晩眠れば使った力は回復に向かいます。魔法の力を持っていないキャラクターの場合、この棒は常に100%を示しますが、それは100%何も持っていないということではありません。

画面の下に表示されているのはウィザードリィの操作用のアイコンです。前方に進む時でも、呪文を唱える時でも、すべてのゲームの操作はこの魔法陣を使って指示されます。

「Crusaders of the Dark Savant」には、移動する方法は三種類あります。方向転換、横移動、登り降りです。このうち、方向転換と横移動はゲーム中いつでも有効で、画面上の矢印をクリックすることで指示できます。残りの登り降りに関しては、はしごや落とし穴などをみつけた時に使うことができます。



方向転換

上の三つの矢印は方向転換のためのアイコンです。この矢印をクリックすると、左右の場合はパーティーはその方向を向き、前進の場合は一步先に移動します。左右に向きを変える場合、パーティーの現在位置は変わらず、単に向いている方向だけが変わるのです。

移動

横移動

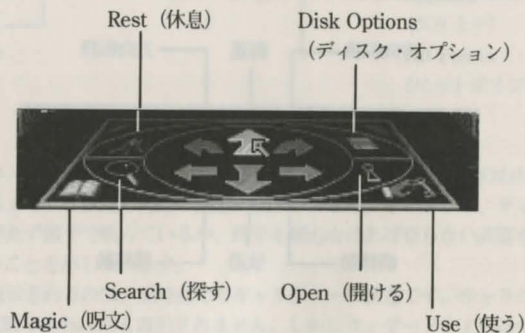
下の三つの矢印は横移動のためのアイコンです。横移動の矢印を一回クリックすると、その方向に1スペース分移動します。ただし、この場合は向いている方向は変わりません。たとえば、もしパーティが北を向いている時に左矢印を選べば、パーティは1スペース分だけ左に移動しますが、方向は北を向いたままなのです。横移動は、秘密の入口などを求めて長い壁や奥深い森を探索する時に使うと便利です。

登り降り

はしごなど、登ったり降りたりできるものを使う時には、特別な指示を行います。たとえば、落とし穴に下りる時などは、直接画面上の落とし穴をクリックしてください。ただし、こういった場合はその先になが待っているかわかりませんから、移動する前にゲームをセーブしておいた方がよいでしょう。

パーティ
オプション

ロスト・ガーディアを冒険してゆく間には、呪文を唱えたり、体を休めたり、アイテムを使うような場面に遭遇します。魔法陣の外側の円と下側二つの隅にあるアイコンは、これらのオプションを指示するためのものです。

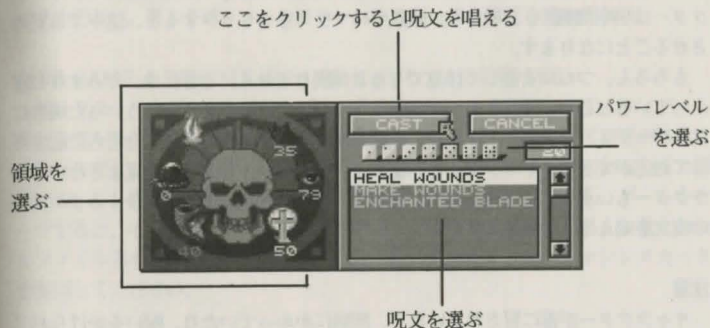


USE (使う)

レビュー画面の「USE (使う)」オプションと同じように、鍵やポーションなどのアイテムを使うときは、このアイコンをクリックし、続いて使うアイテムを持っているキャラクターを選んでください。そのあと、どのアイテムを使うかを聞いてきます。選んだアイテムがその時点で特に効用がない場合は、「NO EFFECT (なにもおきない)」と表示されます。たとえば本などのように、アイテムの中にはキャラクターをレビューしている時にしか使えないものもあります。

MAGIC (呪文)

パーティが冒険の途中で死にそうになったら、すぐに治癒の呪文を一つや二つ使った方がよいでしょう。呪文を使うには呪文のアイコンをクリックしてください。当然のことながら、冒険、治癒、ダメージなど、どんな呪文でも唱えることができます(木に向かってファイヤーボールをはなつこともできますが、あまりお勧めできません)。呪文の使い方、およびそれぞれの呪文の詳細な説明は67ページの「魔法の呪文」の項を参照してください。



SEARCH (探す)

たとえば、地面について最近掘り返したような跡があり、パーティの中のレンジャーが何かか埋まっていると感じたような場合など、そこになにかあると思ったら、このオプションを選んでその場所を探してみてください。このオプションを実行すると、パーティの正面にある壁や木、パーティの立っている地点の床、その下の土などを探すことになります。

時にはまったくの直感で宝を捜し当てることもあるでしょう。しかしあなたが超能力者でない限り、「SCOUTING (スカウト)」のスキルが高いキャラクターは強い味方となります。魔法を使える者も「DETECT SECRET (ディテクト・シークレット)」の呪文を用いて手助けすることができます。この魔法の偵察呪文は、パーティのいる場所をくまなく探索し、なにか普通でないものがあれば必ずみつけられます。魔法の使い手が「DETECT SECRET (ディテクト・シークレット)」の呪文を唱えると、画面上部の水晶球の一つの中に目が現れます。もしこの目が瞬いたら、その場ですぐに探索を始めてください。必ずアイテムが見つかるというわけではありませんが、その場所には必ず何かがあるはずですよ。

OPEN (開ける)

鍵がかかった扉や宝箱などを見つけた時にこのオプションを用います。開けたいものによって、オプションの種類は異なります。詳しくは50ページの「鍵のかかった扉と宝箱」の項を参照してください。

REST (休息)

ハードな冒険の日のあとには、心を休めるために静かにキャンプファイヤーを囲むのもよいでしょう。キャンプファイヤーのアイコンを選ぶと、キャラクターは床につきます。その間に彼らはスタミナを取り返し、傷を癒し、悪い状態から回復に向かい、魔法の力をいくら取り戻します。完全な休息を一回とるたびに、キャラクターは8時間睡眠をとります。休息中にマウスをクリックすると、途中で目覚めさせることになります。

もちろん、つねに安心して休息できるとは限りません。ときには、ぐっすり寝入っているところにモンスターが襲撃してくることもあります。こういった場合には、パーティーの準備ができる前に戦闘が始まることになります。ただちに起きだして対応ができるキャラクターもいますが、中にはいっこうに目を覚まさないキャラクターもいます。その場合には、魔法使いが「WATCHBELL (ウォッチベル)」の呪文を唱えると効果的です。

注意

キャラクターが毒に冒されていたり、疾病にかかっていたり、呪いをかけられている場合は、休息する前に治療を行なった方がよいでしょう。毒や病や呪いの中には致命的なものもあり、キャラクターが休息によって回復する前に、そのキャラクターを殺してしまう場合があるからです。

また、パーティーが眠りについてのどかな夢を見ている間にも、他の生き物たちは動き回っています。そういったことを考えると、重要なアイテムや手がかりを見失わないために、休みを取らずに追跡を続けたいようなケースも出てくるでしょう。こういった場合、食べ物や、「STAMINA (スタミナ)」、「RESTFULL (レストフル)」、「HEAL WOUNDS (ヒール・ウーンズ)」、「HEALFULL (ヒールフル)」といった呪文を用いれば、休みを取らなくても活動はできます。

キャラクターの位置
を変更する

前列のキャラクターが傷を負ったり、戦闘能力が無くなった場合には、これを後ろにさげて回復を待つことができます。そのキャラクターの名前をクリックし、それから代わりに先頭につけたいキャラクターを選ぶと、二人は位置を交代します。

DISK OPTIONS
(ディスクオプション)

ゲームをセーブしたり、設定をあなたのコンピュータに合わせたり、その他、ディスクやデータに関する指示にはこのオプションを用います。

RESUME PLAY (ゲームを再開する)

これ以上なんの変更も行わずゲームに戻る際に利用します。

CONFIGURATION (環境設定)

プログラムをあなたのコンピュータの環境にあわせるにはこのオプションを選択してください。詳しくはクイックリファレンスカードを参照してください。

SAVE GAME & RESUME (ゲームをセーブしてから再開する)

キャラクターをディスクにセーブし、その上でゲームを再開します。ウィザードリィをやったことのある人なら、ゲームをセーブすることがどれほど重要かは良くおわかりでしょう。パーティーのメンバーが死んでしまったり窮地におちいった場合でも、もし直前の状態がセーブされていけばなにも心配いりません。ゲームをセーブすると、そのたびにファイル名を決めることができます(もちろん、前とおなじファイル名を使い続けても構いません)。詳しくはクイックリファレンスカードを参照してください。

注意

セーブゲームのファイル名を前と同じにした場合、それ以前のデータの上に新しいデータが書き込まれてしまいます。もし以前のセーブゲームもとっておきたい場合は、新しいセーブゲームには違うファイル名をつけるか、違うディスクにセーブしてください。

SAVE GAME & QUIT (ゲームをセーブしてから終了)

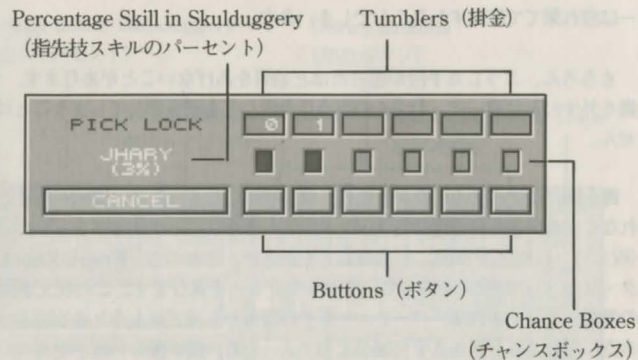
ゲームをセーブしてから、最初の「マスターオプションメニュー」に戻ります。ここでゲームを終了するか、もし再開するときは「LOAD SAVEGAME (セーブしたゲームをロードする)」を選んでください。上で述べたセーブの手続きと同じように、ここでもセーブするファイル名を聞かれます。詳しくはクイックリファレンスカードを参照してください。もしフロッピーディスクにセーブする場合は、前もってディスクをフォーマットしておいてください。

QUIT-NO SAVE (ゲームをセーブしないで終了)

パーティーが手におえないようなことに会った時は、このオプションが有効です。「マスターオプションメニュー」に戻り、今起きたことはなかったこととなります。



鍵のかかった扉を前にした場合、パーティーの中の盗賊や、「SKULDUGGERY (指先技)」のスキルを持っているキャラクターは、道具一式をそろえてこの鍵を外しにかかることになります。パーティーオプションの「OPEN (開ける)」(48ページ参照)をクリックして「PICK」をクリックすると、「PICK LOCK (鍵の仕掛)」の画面になります。「PICK LOCK (鍵の仕掛)」の画面の上段には、鍵の内側の掛金の状態を示すスイッチが瞬いています。鍵が複雑になるほど、この掛金の数も増えます。



掛金の状態が変わるにつれて、チャンスボックスの色も変わります。チャンスボックスの色が緑色だと、それは掛金が正しい位置にあることを示します。この時、即座にボタンを押すと掛金はその状態で安定します。このようにしてすべての掛金を正しい位置に保てば鍵は外れ、扉を開けられるようになります。

チャンスボックスが黄色の時、すなわち掛金が少しずれた状態のときにボタンを押してしまうこともあるかもしれません。たいていの場合、チャンスボックスは再び瞬き始め、プレイヤーは同じ掛金にもう一度挑戦することができます。けれども、もし赤のときに押してしまうと、掛金は完全にずれてしまい、鍵を外す試みは失敗してしまいます。その上、時には掛金が壊れてしまい、二度と鍵を外す試みができず、力づくでも開けられなくなってしまうということもあり得ます。鍵を外す際には「KNOCK-KNOCK (ノッカーノック)」の呪文が有効な場合も多く、また当然のことながら鍵を使えば開く扉も多数存在します。

扉の中には、特別なアイテムや鍵を持っていないと開かないものもあります。自分がそういった扉の前において、多分それを開けられるアイテムを持っていると思えるような時は、パーティーオプションの「USE (使う)」(46ページ参照)を選んでください。最初にそのアイテムを持っているキャラクターを、次にアイテムを選びます。もし思っていた通りなら扉は開きます。

鍵とその他の
アイテム

力づくで扉を開ける

パーティーは、扉に向かって体当たりを行い、扉の蝶番を壊すことを試みることができます。パーティーオプションの「OPEN (開ける)」(48ページ参照)をクリックして「FORCE」をクリックすると、画面上に扉に対抗するパーティーの力が表示されます。緑色はパーティーの力の強さを示します。扉を押し続けてゆくうちに、この力にも変化が起きます。扉と鍵と蝶番の強さの合計は赤い方で示されます。キャラクターの力が扉の頑丈さを越えた瞬間に、「HEAVE (押す)」をクリックして最後のひと押しをしてください。タイミングがあえば扉は押し破られ、パーティーは中に入れます。しかしあまり長い時間扉を押し続けていると、キャラクターは疲れ果てて床にすわりこんでしまいます。

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、力づくの場合は失敗しても鍵を壊してしまうことはありません。

ノック・ノック

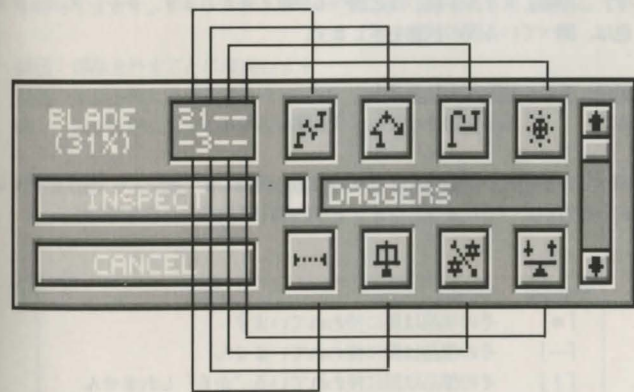
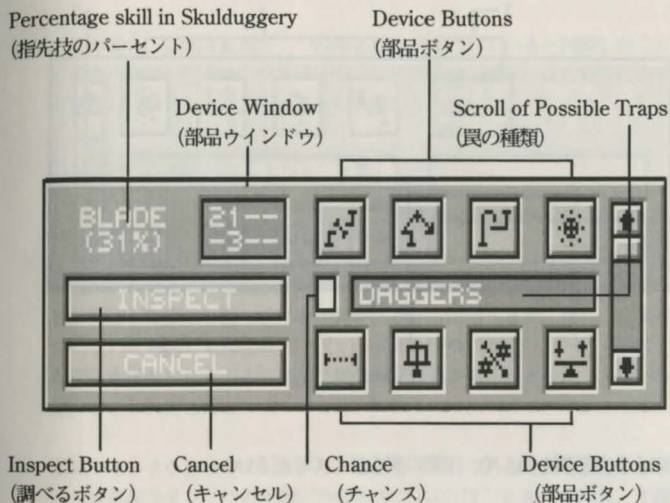
鍵を開けるアイテムがなかったり、鍵が壊れてしまったり、盗賊がうまく開けられなくても、まだ扉を開けるチャンスはあります。パーティーオプションの「Magic (呪文)」(47ページ参照)を選択してください。それから「Knock-Knock (ノック・ノック)」の呪文を持っているキャラクターを選びます。この呪文を用いてその効果が充分であれば、パーティーをその場所から遠ざけようとする試みはすべて水泡に帰して扉が開きます(扉が丈夫であったり、鍵が難しいほど呪文のパワーも必要になります)。

「Knock-Knock (ノック・ノック)」は、壊れてしまった扉を開けることもできます。この呪文を唱えると、成功、または失敗と表示されます。失敗した場合でも、呪文のパワーを上げて再度挑戦できます。ただし、壊れていると表示された場合、それは扉が魔法の力によって塞がれていて、ノック・ノックの呪文がきかないことを示しています。これを開けるには、なにか特別なアイテムが必要であり、それがないと決して中には入れません。

罠について

ロスト・ガーディアで使われている罠は実に巧妙です。しかし、魔法やスキルを力を借りれば、こういった仕掛けを作動させずに宝箱を開けることもできます。

ほとんどの場合、宝箱の罠はいくつかの部品で構成されています。これらの部品はある特定の順番で配列されており、なにも考えずに宝箱を開けようとすると、罠が作動します。「SKULDUGGERY (指先技)」のスキルがあるキャラクターならば、罠がどういう仕組みになっていて、どのようにすればそれをはずせるかを調べることができるでしょう。



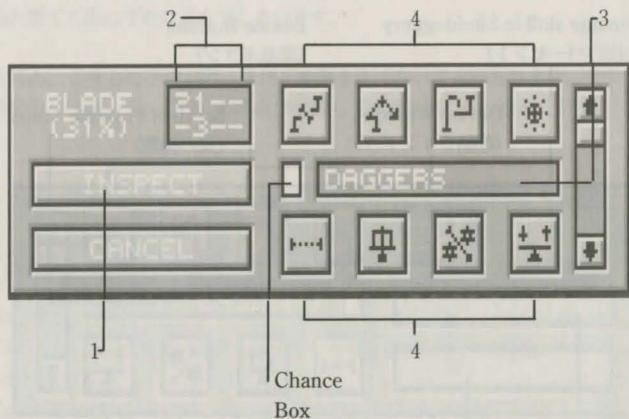
部品ウインドウの数字やシンボルの位置は、それぞれの部品ボタンに対応しています

罾を外す手順

パーティーオプションの「OPEN (開ける)」(48ページ参照)をクリックした後、「DISARM (罾を外す)」をクリックします。

「DISARM (罾を外す)」のオプションは、宝箱を開けるための第一歩です。オプションを選択して、次に罾を外すキャラクターを選んでください。すると下のような「DISARM」の画面が現れます。

写真の番号は以下の各章に対応しています



下記のような手順を踏んで、宝箱の罾を外してください。

1. 「INSPECT (調べる)」をクリックして、マウスのボタンを押したままにしてください。その間に盗賊が罾を調べて、使われている部品とその配列を調べます。この時、スキルが高いほど調べる精度もあがります。チャンスボックスの色は、調べている間の状態を示します。

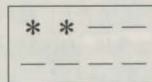
緑色・黄色：危険はありません

赤： 罾を作動させてしまう危険があります

2. 調べている間に、部品ウィンドウの表示を確認してください。内容をメモしておいた方がよいでしょう。ウィンドウ内の印は次のような意味です。

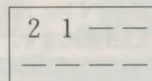
Symbol	Means
「*」	その部品は罾に使われています
「—」	その部品は罾に使われていません
「?」	その部品は罾に使われている「かも」かもしれません

3. 今調べた情報と、罾のリストを付け合わせます。罾の一覧をスクロールさせると、部品ウィンドウに様々な罾のパターンが表示されます。これで、盗賊が調べたパターンに最も近いものを探してください。たとえば、もし盗賊が次のようなパターンを調べたとします。



この場合、盗賊は最初の二つの部品だけが使われていると判断したことになります。次に一覧をスクロールさせて、部品ウィンドウにこの条件にあう(または近い)パターンがあるかどうかを探します。

最初の2つの
罾の部品が
表示されている



この時、考え方は消去法でいくのがよいでしょう。最初に、盗賊が使っていると判断した部品を使っていない罾を候補から除外します。次に、盗賊が使っていないと判断した部品を使っている罾を候補から除外します。最後に“?”の部品を考慮します(その部品は使われているかもしれませんが、使われていないかもしれません)。

4. 部品ウィンドウを参考にしながら、部品を一つ一つ外して罾を解除します。たとえば部品ウィンドウの上段二つ目のところに“1”とあった場合、上段二つ目の部品ボタンをクリックします。ついで“2”の位置に対応するボタンを押します。もちろん、調べている時と同じように、運やスキルも重要な意味合いを持ってきます。チャンスボックスの色は次のようなことをあらわしています。

緑色：部品を外すことに成功します

黄色：部品を外すことはできませんが、罾を作動させることもありません

赤： 罾が作動します

キャラクターが罾のすべての部品を外すと宝箱は開きます。

一方、もしキャラクターがうまく罠を外せなかったり、罠が予想していたものとは違っていた場合、罠が作動する可能性があります。もし罠が作動しなかった時は、再び罠を外すことを試みてもよいし、あきらめてそのまま立ち去ることもできます。

OPEN (開ける)

罠がないと判断した場合、また冒険してみたい気分ときは、なにもしないでいきなり箱を開けることもできます。ただし、罠が仕掛けられていけばまず間違いなく作動するでしょう。ですから、先に「DISARM (罠を外す)」「INSPECT (調べる)」を行なった方がよいでしょう。

SPELL (呪文)

宝箱を開ける時にも魔法は役に立ちます。「DIVINE TRAP (ディバイン トラップ)」は、魔法の力によって罠の仕掛を探る呪文で、メンバー全員の罠を調べる能力を高める働きがあります。「SPELL (呪文)」オプションを選択してから呪文を使うキャラクターを選び、「DIVINE TRAP (ディバイン・トラップ)」とそのパワーレベルを選んでください。ディバイン・トラップが唱えられた直後に罠を調べると、かなりの精度で様々なことが判明します。

「KNOCK-KNOCK (ノック・ノック)」も財宝を手に入れるために使える呪文です。この呪文は宝箱の罠を無力化して、宝箱を直接開けることができます。罠の名前を調べる必要もないのです。ただし、ほんのわずかではありますが、呪文が失敗して罠が作動する可能性もあります。

USE (使う)

爆発やごたごたの心配なしに宝箱を開けることができる特別なアイテムも存在します。もし自分がそのようなアイテムを持っていると思えるような時は、「USE (使う)」を選んでください。最初にそのアイテムを持っているキャラクターを、次にアイテムを選びます。もし思っていた通りなら宝箱は開きます。

財宝の山分け

いかなる結果をもたらしたにせよ、宝箱が開けばその中身が手に入ります。金などの財宝はパーティーに均等に分配されます。特別なアイテムは、あなたが選んだキャラクターが手にすることになります。アイテムが二つ以上あった場合は、その作業を繰り返してください。もちろん、アイテムが必要ないと思ったときは、「LEAVE (立ち去る)」を選んでアイテムを地面に捨てていっても構いません。



パーティーがその日の疲れをいやしながら川のほとりを歩いていると、突然盗賊が叫び声をあげ、水の中に引き込まれてしまいました。そう、戦闘の始まりです。

あなたのパーティー以前にロスト・ガーディアにやって来て、住み着いている生き物は大量です。こういったものたちは扉の背後に潜んでいるかもしれませんが、暗い通路で待ち受けているかもしれません。あなたのパーティーとモンスターの出会いは、たいいていの場合楽しいお茶会というわけにはいきません。とはいえ、この戦闘こそゲームの真髄であることも、また事実なのです。

敵の確認

パーティーがモンスターに接触しても最初はモンスターの外観が表示されるだけで、その正体は分からない場合が多いでしょう。大体的場合は、単に「UNSEEN ENTITY (正体不明のもの)」と表示されるだけで、それが「GHOST (幽霊)」なのか「FLYING BED SHEET (空とぶシーツ)」なのかはわからないのです。戦闘を行ううちに次第に敵の正体が半明していきませんが、「MYTHOLOGY (神話学)」のスキルが高いキャラクターがパーティーにいれば、より早くモンスターの正体を見破ることができます。

戦闘の手順

戦闘はラウンド制で行なわれます。各ラウンド毎に、あなたもモンスターも行動を決定します。ウィザードリィのプログラムはレフリーを務め、行動の結果を判定します。戦闘はどちらかが逃げ出すか、全滅するまで続きます。

行く手に立ちふさがるモンスターと遭遇した場合、パーティーの各メンバーはそれぞれいくつかの行動をとることができます。選べる行動は、キャラクターの職種、スキル、武器、位置など、様々な要素で決まってきます。ですから、それぞれのキャラクターが選べるオプションは、他のメンバーと多少異なることもあります。

相手を選ぶ

遭遇するモンスターは一つのグループである場合もありますし、時には大集団の真っ只中に入り込んでしまうこともあります。

二つ以上のグループに一度に遭遇した場合、まずモンスターのリストから敵として戦う相手を選んでください。そのグループが逃げるか全滅するまで、選んだ相手はあなたの「設定された(デフォルトの)」ターゲットとなります。もちろん、いつでもそれ以外の敵を選んで戦うこともできます。キャラクターの位置、持っている武器の射程などによっては、攻撃できない敵がいる場合もあります。

剣は抜きはなたれ、盾は構えられました。「FIGHT (戦闘)」を選ぶと、いよいよキャラクターは武器を持ってモンスターと戦うことになります。武器やキャラクターの長所短所など、すべての要素が考慮されます。もちろんスキルや数多くの要因も勝敗を決するのに影響を及ぼします。

キャラクターが実際に戦闘に入ると、その処理は次のような三つの段階を経て行われることになります。

1. 攻撃は相手に命中したか? 「HIT (命中)」によって表示されます。
2. 命中した場合、相手のアーマーや皮膚を貫通したか? 貫通できるかどうかは「PENETRATE (貫通)」で表示されます。
3. 命中して貫通した場合、相手にダメージを与えたか? ダメージを与えられなければ攻撃の意味はありません。

キャラクターのスキルと武器によっては、いくつかの戦闘方法から一つを選べる場合もあります。戦闘方法はモードと呼ばれます(どの武器がどのモードの攻撃を行なえるかは、「ASSAY (分析)」で調べることができます)。それぞれのモードには長所短所があり、キャラクターの武器関連のスキルの影響を大きく受けます。

モードの基本は「SWING (振る)」です。次のページの表では、他のモードがこれと比較してどのような違いがあるかが示されています。

命中

「SWING (振る)」に対して、そのモードがどの程度敵に命中しやすいかを示します。たとえば「MELEE (乱闘)」の場合、キャラクターは目標を定めずがむしゃらに武器を振り回しますから、目標を見て攻撃する「SWING (振る)」より命中する可能性は低くなります。

貫通

「SWING (振る)」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します。「THRUST (突く)」の場合、勢いが付いているから「SWING (振る)」より貫通する可能性が高くなります。

ダメージ

攻撃が命中しモンスターのアーマーを貫通したら、モンスターにどの程度のダメージを与えられたかが計算されます。たとえば、「MELEE (乱闘)」は命中する確率は低くなっていますが、一旦命中すると通常の2倍のダメージを与えることができます。

モード	命中	貫通	ダメージ
SWING (振る)			
との比較値			
THRUST (突く)	-2	+2	+1
BASH (叩く)	同じ	-1	+2 *
MELEE (乱闘)	-4	-4	二倍
THROW (投げる)	-1	+1	同じ
PUNCH (殴る)	+1	-1	同じ
KICK (蹴る)	-2	同じ	+2 *
LASH (ムチ打つ)	+2	-2	同じ
SHOOT (射る)	同じ	+2	同じ

*ダメージはこの他にキャラクターのストレングスの影響も受ける。

「KIRIJUTU (キリジュツ)」のスキルがあるキャラクターは、どのモードでも相手に致命傷を与える可能性があります。「MONK (修道僧)」と「NINJA (忍者)」がその手足で戦う場合、すなわち殴る、蹴るのモードの場合も致命傷を与える可能性があります。

戦闘の最後へ

すべてが終了すると、キャラクターは行動に移ります。「Crusaders of the Dark Savant」のプログラムはゲームマスターの役を務め、戦闘結果を計算し、ダメージを算定します。

射程が長い武器

武器の種類によって、攻撃できる距離は異なります。攻撃する目標は、武器の射程内のものに限られます(下の表を参照してください)。モンスターの武器にも射程距離があります。

射程	メンバー	グループ
短射程	1-3	1-2
中射程	全員	1-2
投げる	全員	1-3
長射程	全員	全員

複数の攻撃と命中

戦闘中、キャラクターは2回以上敵を攻撃できることがあります。また、1回の攻撃で2回以上命中する場合があります。

MULTIPLE ATTACKS (複数の攻撃)

スピードと経験があり、武器のスキルも高いキャラクターは、モンスターをメインの武器で攻撃した後、二次攻撃を行なえる場合があります。この場合、キャラクターは1ラウンドに2回の攻撃を行なえることとなります。熟練の度が増すと、メインの武器による攻撃が2回、補助の武器による攻撃が2回で、1ラウンドに最高4回の攻撃を行なえるようになります。キャラクターが両手武器を持っているか柄を持っている場合、キャラクターは最高で2回の攻撃しか行なえません。補助の武器がないからです。

MULTIPLE HIT (複数の命中)

デクスタリティーが高かったり、経験豊富なキャラクターは、一回の攻撃で2回以上武器を振りまわることがあります。こういった場合、キャラクターは複数回、敵に命中打を与えることができ、その分だけ武器が振るわれる音を聞くことができます。

このオプションを選択すると、戦闘中、敵の攻撃から身を守るような行動をとることができます。とはいえ、戦闘に巻き込まれている状況に変わりはありません。キャラクターは敵の攻撃を受けることもあり、場合によっては反撃することもあります。

PARRY (受け)

BLOCK (ブロック)

キャラ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。敵までの射程距離がな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、盾を装備していないと選択できません(盾を装備していないキャラクターにはこのオプションは表示されません)。うまく身を守れるかどうかは、キャラクターの盾のスキルによります。ブロックを選択しているキャラクターに対しては、ダメージが2倍になることはありません。

DODGE (屈む)

すべての武器、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。屈んでいる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。

GUARD (ガード)

敵の攻撃を待ち、反撃を加えます。ガードしているキャラクターが攻撃を受けた場合、キャラクターは現在いる位置に関係なく、その敵に反撃を加えることができます。ガードは、こちら側の誰にでも攻撃をかけられる、飛ぶ敵と闘うときに便利です。また、通常ではモンスターに攻撃をかけられない位置にいるキャラクターは、ガードを選択すれば攻撃を行える可能性が出ます。ガードしているキャラクターは、アーマークラスに対する修正はありません。

REST (休む)

息を整えます。休息したキャラクターは多少スタミナを回復します。そのかわり、休息中は攻撃を受けやすくなります。このオプションは、それほど危険がないとき、またはキャラクターが倒れる寸前などに用います。キャラクターが疲労で倒れてしまうと、しばらく意識を取り戻しません。そうなる前に休息をとらせ、次のラウンドには聞えるだけのスタミナを蓄えさせた方がよいでしょう。

HIDE (隠れる)

「NINJUTU (忍術)」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。成功した場合、キャラクターは姿を隠し、敵に不意打ちを与えることができます。この場合、敵は攻撃を予期していませんから命中する確率が増え、命中した場合多くのダメージを与えられます。時には、攻撃を行なった後も隠れたままでいられる可能性もあります。特に仲間に警告を発する前にそのモンスターを葬り去った場合、隠れたままでいられる可能性が高まります。

SPELL (呪文)

キャラクターを治療するにしても、恐ろしいジャイアントを消し去ってしまおうとするにしても、とにかく魔法を使う場合はこのオプションを選びます。「SPELL (呪文)」を選択するとそのキャラクターの呪文書が表示されます。唱える相手、領域、呪文、パワーを選びます。治療の呪文の場合は唱えるキャラクターも選ばなくてはなりません。呪文は戦闘中の任意の時点で効力を発します。呪文の中にはモンスター1体に対してしか利かないものもあり、いくつかのグループ全体に利くものもあります。詳しくは「魔法の呪文」(67ページ)の項を参照してください。

アイテムの中には、呪文の効力を発揮できるものもありますし、それ以外の魔法的な効力を持つものもあります。戦闘中、このオプションを選択すると、そういったアイテムを敵に向けてたり味方のために用いることができます。アイテムを使うキャラクターは、必要とされるスキルが高い方がよいでしょう。たとえば、スクロールを使うならば、「SCRIBE (書術)」、魔法のアイテムならば「ARTIFACTS (アイテム扱い)」のスキルが必要です。「MUSIC (音楽)」のスキルはバードが楽器を奏でるときに使われます。

このオプションを選ぶと、アイテムの一覧が表示されます。使うアイテムを選んでください。キャラクターのスキル(書術、音楽、アイテム扱いなど)によっては、アイテムの力が発揮されなかったり、自分自身に悪影響を及ぼす場合もあります。

「DRACON (ドラコン)」族は敵に酸のプレスを吐きかけることができます。このオプションを選ぶと、ドラコン族の野性の能力が蘇ります。ただしプレスはかなりスタミナを消費しますので、使う場合は注意してください。

時には、あきらかにあなたのパーティーでは太刀打ちできない敵に遭遇することもあります。こういった場合は「RUN (逃走)」オプションが唯一の望みです。戦闘での経験値は得られませんが、死なないで逃げられるかもしれません。パーティーの誰か一人が「RUN (逃走)」を選べば、他の全員も逃げ始めます。逃げ出したキャラクターは背中を見ているわけですから、当然敵の攻撃を受けやすくなり、より多くのダメージを受けやすくなります。また、逃走しても、モンスターに逃げ道を塞がれる可能性もあります。こういった場合、パーティーは戦闘を続けなければなりません。さらに、運よく逃げ出せたとしても、走っている最中にまた別の敵に遭遇してしまうこともあります。

逃げおおせるための戦略としては、前列のキャラクターには戦闘させておいて、後列のキャラクターで逃走を選ぶのがよいでしょう。こうすることで、他のメンバーが逃げている間、敵を防ぐのです。これによってパーティーのダメージを抑えることができます。

USE (使用)

BREATH (プレス)

RUN (逃走)

MOVE (移動)

キャラクターは、傷を負ったり眠らされたときなど、闘えず自分を守れない状況に陥ることがあります。「MOVE (移動)」を用いてより強力で健康なキャラクターを前面に立てて、こういったキャラクターを守るようにしてください。キャラクターが「MOVE (移動)」する場合、パーティーのどの位置にでも動けます。キャラクターが前に出た場合、その後ろになるキャラクターは一つずつ後ろにさがります。逆にキャラクターが後ろに下がれば、他のキャラクターは一つずつ前に進みます。移動はスタミナを通常以上に消費し、この間は敵の攻撃に対して無防備な状態になります。

EQUIP (装備)

たとえば、戦士にメイン武器として槍ブランを持たせてしまったというようなんでもない誤りをおかした場合など、このオプションでキャラクターの装備を変更することができます。このオプションを選択すると、レビュー画面と同様にアイテムを変更したり、捨てたり、分析したり、バッグから出したり入れたりといった事が行なえます。戦いの真っ只中でアイテムを扱うため、キャラクターはスタミナを通常以上に消費し、敵の攻撃に対しても無防備な状態になります。

このオプションは、キャラクターが火器に弾をこめる時にも使います。キャラクターは、火器と弾薬を「MERGE (組み合わせ)」なければならないので、弾をこめるには1ラウンド中まるまるかかることになります。

このオプションでは、キャラクターがどの呪文を使えるかを確認することもできますが、呪文を用いることはできません。呪文を唱える場合は「SPELL (呪文)」オプションを用いてください。もちろん、このオプションでキャラクターの能力値や状態を見ることができます。

CANCEL and
BACKUP
(やり直しと
キャンセル)

もし選択をやり直したくなったら、「CANCEL (キャンセル)」を押せば最初から全員の行動を選択し直せます。「BACKUP (やり直し)」の場合、直前のキャラクターの行動選択をやり直せます。

TERMINATE
GAME
(ゲームを終了する)

レベル2のあなたのキャラクターが森の小道を歩いていると、あらゆる悪夢を寄せ集めたような恐ろしい生き物と出くわしました。それはたった1ラウンド、あるいはたった1回の攻撃で3人のキャラクターをうち倒してしまいました。

このような場合、このオプションだけが残された唯一の手段です。これを選択するとそこでゲームは終わり、マスターオプションメニューに戻ります。いま起きたことは記録されず、最後にセーブしたところからまた始めることができます。

キャラクターも病にかかることがあります。すると戦闘中の行動にいやおうなく影響が出てきます。たとえば、眠っているキャラクターはモンスターを攻撃できませんし、自分を守ることもできません。またプレートアーマーを7組も運んでいるキャラクターがいれば、やはりなんの行動もとれないでしょう。こういった状況を「戦闘の修正」と呼びます。

病にかかったキャラクターは、戦闘中にその影響が大きく現れます。病によっては、その影響で敵の攻撃を受けやすくなることもあります。こうした病とその影響については、「プレイヤー・キャラクター」の項(10ページ)を参照してください。

20ポンド(約9キロ)のソードを持つにはかなりの体力とスタミナが必要です。これに200ポンド(約90キロ)のプレートメイルを付けたら、動くだけで大仕事になってしまいます。限界以上の荷物を持ったキャラクターは疲労します。キャラクターをレビューすれば、そのキャラクターの持てる限界量と現在の荷物の重さがすぐにわかります。疲労は敵を攻撃する能力に影響し、またそのキャラクターのアーマークラスにも影響を及ぼします。

限界に対する 荷物の比率	命中への影響	アーマークラス への影響*
0%から49% (灰)	なし	なし
50%から66% (灰)	-5%	なし
67%から75% (青)	-10%	+1
76%から90% (黄)	-20%	+2
91%以上 (赤)	-25%~40%	+4

*キャラクターのアーマークラスの枠に括弧付きで表示されます。
詳しい説明は「レビュー」を見てください。

キャラクターの能力値によって、なんらかの有利な修正が得られることがあります。たとえば、「MONK (修道僧)」が愚かなネズミと闘っていた場合、修道僧はその高い知能でネズミの動きをすべて読むことができるはずなので、インテリジェンスのボーナスを得ます。この例のように、なんらかの部分で相手を凌駕していると、戦闘時に有利な修正が得られます。あなたのキャラクターが、闘っている相手より圧倒的に強かったりスピードが速かったりデクスタリティーが高い場合、こういったボーナスが得られる可能性があります。

病

疲労

能力値に
関連するボーナス

魔法に関する修正

キャラクターは、その種族などによって、ある種の呪文に生まれつきの抵抗力を持っている場合があります。また、成長するにしたがって、抵抗力とともに免疫がついてくることもあります。この場合、呪文の効果をまったく受けなかったり、他のメンバーに比べてダメージが少なくすんだりします。詳しくは“付録A キャラクターの種族”を参照してください。



TOSHI

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。中でもその修得に身を捧げ、神秘の技のとりこになっているのは、「PSIONIC (超能力者)」、「ALCHEMIST (錬金術師)」、「PRIEST (僧侶)」、「MAGE (魔法使い)」といった者たちです。

領域

ロスト・ガーディアには総計96の呪文があり、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属します。呪文は、領域を司る精霊から力を得て、これに関連する効果を持ちます。たとえば、水の領域の呪文には、キャラクターのスタミナを回復する(湿いた体に水を与えるかのごとく)呪文や水を凍らせ敵に投げつける呪文などがあります。どの領域にどういった呪文があるかはこの後で説明します。



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つにわかれ、それぞれが異なる呪文書を作っています。

- 「ALCHEMIST (錬金術師)」は、自然の力の要素を用い、それらを合わせて治癒と戦闘に用いる呪文を修得します。錬金術師の呪文書に含まれるものは、サイレンスの影響を受けません(キャラクターが黙らされても使うことができます)。「NINJA (忍者)」や「RANGER (レンジャー)」もこの呪文書を修得できます。
- 「PRIEST (僧侶)」は、もっぱら聖なる力を活用し、仲間を治癒したり敵から身を守る呪文を作りだします。「BISHOP (ビショップ)」、「LORD (ロード)」、「VALKYRIE (ヴァルキリー)」もこの呪文書を修得できます。
- 「MAGE (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ます。「SAMURAI (侍)」、「BARD (バード)」、「BISHOP (ビショップ)」もこの呪文書を修得できます。
- 「PSIONIC (超能力者)」は、心の力を利用して、治癒の呪文とダメージを与える呪文を構成します。他には「MONK (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。それぞれの呪文書は見やすいようにアルファベット順になっています。

それぞれの領域は、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の地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。しかし、時にはレベル1の呪文を全部修得する前に、レベル2の呪文を覚えられることもあります。普通、レベルは、呪文の力と難しさを総合的に示しています。魔法の使い手がスキルを高めていけば、より高度なレベルの呪文を修得できるようになります。

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、より高度なスキルが必要とされます(「ORATORY (発声術)」など)。たとえば、ダメージを与えるタイプの呪文や治療をするタイプの呪文の場合、ダメージ数や治癒するヒットポイントはパワーレベルに比例します。たとえば「KNOCK-KNOCK (ノック・ノック)」や「DIRECTION (ディレクション)」などの呪文では、パワーレベルはその呪文の効果や持続時間に影響します。

キャラクターが新しい呪文を修得する際、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るだけの呪文ポイントを持っていなければなりません。呪文のパワーレベルを上げるためには、より多くのポイントと「ORATORY (発声術)」のスキルが必要です。たとえば1レベルのパワーに5ポイント必要な呪文は、レベル2のパワーで唱えるためには10ポイント必要になるわけです。

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、敵グループ全員、パーティー全員に効果があるものもあります。呪文の一覧の影響の欄はこれを示しています。モンスターの中には、呪文の影響をまったく受けなかったり、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」というタイプのものであれば、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ないでしょう。また、ある種のモンスターは特定の呪文に対して抵抗力を持つ場合もあります。たとえば、アイスジャイアントには「ICEBALL (アイスボール)」の呪文の効き目はありません。

呪文のレベル

呪文のパワーレベル

呪文のパワーコスト

呪文の効果と影響

召喚の呪文

頼みとしていた戦士はヒットポイントが2しか残っておらず、魔法使いは眠ったまま、僧侶は錯乱状態で何も手につかない。こんな時でも、「PSIONIC（超能力者）が「ILLUSION（イリュージョン）」の呪文を唱えれば、うまくいけばグレート・デーモンが味方として現れ、手を一振りしただけで敵をすべてなぎ倒してくれるかもしれません。

召喚呪文は、ロスト・ガーディアの魔法使いが好んで用いる呪文の一つです。このタイプの呪文では、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。けれども、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遭遇が終了するまで、別のモンスターを召喚することはできません。

召喚されたモンスターは、様々な意味でパーティーを助けることとなります。時には、本来ならパーティーに向けられる攻撃がモンスターに向けられ、キャラクターはダメージを受けずにすみ、その上、休息や治療の呪文を唱える余裕を得るといような場合もあるでしょう。

発声術

魔法を使う者にとって、「ORATORY（発声術）」は重要なスキルです。これは、戦闘の混乱状況の中で呪文を正確に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、同時に困難な呪文をかけることもできます。

逆に発声術のスキルが低いと、呪文がかからなかったり逆流してしまうこともあります。呪文が逆流すると、モンスターに行くべき効果がパーティーに降り掛かってきてしまいます。たとえば「MAGIC MISSILE（マジック・ミサイル）」が逆流したら、そのダメージはパーティーが被るのです。

呪文を唱える

呪文を唱えるには6つの手順を踏みます。それぞれの手順を終えるとカーソルが点滅し、次の手順へ進むように指示します。

1. モンスターに呪文をかける場合はまずモンスターを選択する
2. 「SPELL（呪文）」オプションを選ぶ
3. 唱えたい呪文が含まれている領域を選ぶ
4. 呪文を選ぶ
5. パワーレベルをセットする
6. 「CAST（唱える）」を選ぶ
7. 呪文に目標が必要な場合、目標を選択する（キャラクター、アイテム、扉など）

ENERGY BLAST 消費MP：2

エナジー・ブラスト

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。

BLINDING FLASH 消費MP：2

ブラインディング・フラッシュ

呪文書：錬金術師

効果：1モンスター+1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。

PSIONIC FIRE 消費MP：4

サイオニック・ファイヤー

呪文書：超能力者

効果：2モンスター+1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。

FIREBALL 消費MP：6

ファイヤーボール

呪文書：魔法使い

効果：3モンスター+1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。

FIRE SHIELD 消費MP：8

ファイヤー・シールド

呪文書：魔法使い

効果：パーティー

パーティー全員を火の呪文から守る楯を作り出す。

DAZZLING LIGHTS 消費MP：6

ダズリング・ライト

呪文書：超能力者

効果：1モンスター+1パワーレベル

幻惑さ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。

FIRE BOMB 消費MP：8

ファイヤー・ボム

呪文書：錬金術師

効果：4モンスター+1パワーレベル

爆発し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。

LIGHTNING 消費MP：8

ライトニング

呪文書：僧侶

効果：3モンスター+1パワーレベル

電気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。

PRISMIC MISSILE 消費MP：9

プリズミック・ミサイル

呪文書：魔法使い

効果：3モンスター+1パワーレベル

他に「DANCING LIGHT（ダンシング・ライト）」、「RAINBOW RAYS（レインボー・レイ）」としても知られる呪文。様々なスペクトルが、モンスターに影響を与える。ただし効果は一定していない。

FIRESTORM 消費MP：12

ファイヤーストーム

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。影響を受けるモンスターの数、持続するラウンド数、ダメージはすべてパワーレベルに比例する。

NUCLEAR BLAST 消費MP：16

ニュークリア・ブラスト

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ポイントの火によるダメージを与える。

CHILLING TOUCH 消費MP：2
チリング・タッチ
呪文書：魔法使い
効果：1モンスター
相手を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。

STAMINA 消費MP：2
スタミナ
呪文書：僧侶、錬金術師、超能力者
効果：1キャラクター
キャラクターのスタミナをある程度回復させ、長時間眠らざにすむようにさせる。回復するスタミナの量は呪文のパワーレベルに比例する。

TERROR 消費MP：3
テラー
呪文書：魔法使い、超能力者
効果：1グループ
敵の心に恐怖を植え付け、逃げ出すように仕向けたり、全力で闘えないようにする。

WEAKEN 消費MP：4
ウイークン
呪文書：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。

SLOW 消費MP：4
スロー
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、パーティーの攻撃は当たりやすくなる。

HASTE 消費MP：5
ヘースト
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。

CURE PARALYSIS 消費MP：6
キュア・パラライズ
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そのものの影響の大きさによる。

ICE SHIELD 消費MP：8
アイス・シールド
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楯を作りだし、寒さに関連する呪文の効果を減らす。楯の強さと持続時間はパワーレベルに比例する。

RESTFULL 消費MP：8
レストフル
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。

ICEBALL 消費MP：8
アイスボール
呪文書：魔法使い
効果：4モンスター+パワーレベル
突き刺す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。

PARALYZE 消費MP：5
パラライズ
呪文書：僧侶、超能力者
効果：1モンスター
敵の体内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とモンスターの強さ、モンスターの水分量によって異なる。

SUPERMAN 消費MP：7
スーパーマン
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。

DEEP FREEZE 消費MP：6
ディープ・フリーズ
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ポイントの寒さによるダメージを与える。

DRAINING CLOUD 消費MP：8
ドレイニング・クラウド
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間は持続する。雲の強さと持続時間はパワーレベルに比例する。

CURE DISEASE 消費MP：12
キュア・ディジーズ
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。



TOSHI

POISON 消費MP：2
 ポイズン
 呪文書：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、相手を毒で冒す。毒の強さは呪文のパワーレベルによって異なる。

MISSILE SHIELD 消費MP：5
 ミサイル・シールド
 呪文書：魔法使い
 効果：パーティー
 パーティーの周囲の空気を硬化させ、ミサイル、矢、その他飛んでくる武器からパーティーを守る。

SHRILL SOUND 消費MP：3
 シュリル・サウンド
 呪文書：魔法使い、超能力者
 効果：1グループ
 空気を圧迫して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。

STINK BOMB 消費MP：4
 スティンク・ボム
 呪文書：魔法使い、錬金術師
 効果：3モンスター
 悪臭の漂う雲を作りだし、1パワーレベルにつき1～6ポイントのダメージを与え、相手に吐き気をもよおさせる。

AIR POCKET 消費MP：8
 エア・ポケット
 呪文書：魔法使い、錬金術師
 効果：パーティー
 パーティーの周りを清潔な空気を取り囲み、悪臭のする雲など気の呪文の影響が及ばないようにする。呪文の強さ、持続時間はパワーレベルによって異なる。

SILENCE 消費MP：4
 サイレンス
 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。強さと持続時間は呪文のパワーレベルに比例する。

POISON GAS 消費MP：7
 ポイズン・ガス
 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毒に冒される。影響を受けるモンスターの数、持続するラウンド数、ダメージはすべてパワーレベルに比例する。

CURE POISON 消費MP：8
 キュア・ポイズン
 呪文書：僧侶、錬金術師
 効果：1キャラクター
 毒に冒されたキャラクターを治療する。成功するかどうかは、毒の強さと呪文のパワーレベルによって異なる。

WHIRLWIND 消費MP：8
 ホイールウインド
 呪文書：僧侶
 効果：3モンスター+パワーレベル
 モンスターの周りに竜巻を起こし、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。

PURIFY AIR 消費MP：10
 ピュリファイ・エア
 呪文書：僧侶、錬金術師
 効果：パーティー
 ファイヤーストームやポイズン・ガスなどの危険な雲の類を一掃する。成功するかどうかは、雲の強さと数、呪文のパワーレベルによって異なる。

DEADLY POISON 消費MP：8
 デッドリー・ポイズン
 呪文書：錬金術師
 効果：1モンスター
 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。

LEVITATE 消費MP：12
 レビテイト
 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げらせ、落とし穴などに落ちるのを防ぎ、万一落ちた場合で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。

TOXIC VAPORS 消費MP：8
 トクシク・ベーパー
 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。

NOXIOUS FUMES 消費MP：10
 ノクシャス・フューム
 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を与え、吐き気をもよおさせる。

ASPHYXIATION 消費MP：12
 アスフィジエーション
 呪文書：魔法使い、錬金術師
 効果：すべてのグループ
 敵の周囲の空気を吸い込み、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、呼吸の必要度、強さ、呪文のパワーレベルによって異なる。

DEADLY AIR 消費MP：12
 デッドリー・エア
 呪文書：錬金術師
 効果：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ポイントのダメージを与える。

DEATH CLOUD 消費MP：20
 デス・クラウド
 呪文書：錬金術師
 効果：雲
 黒い雲が敵を巻き込み、即死させる。雲の中にいる間は、モンスターは毎ラウンド影響を受ける。

ACID SPLASH 消費MP：2

アシッド・スプラッシュ

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。

ITCHING SKIN 消費MP：2

イッチング・スキン

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襲われ、攻撃や防御の効率を落とさせる。

ARMOR SHIELD 消費MP：2

アーマー・シールド

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減らす。

DIRECTION 消費MP：3

ディレクション

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。持続時間はパワーレベルに比例する。

KNOCK-KNOCK 消費MP：6

ノッカーノック

呪文書：魔法使い、超能力者

効果：鍵のかかった扉、宝箱

扉の鍵、宝箱を魔法で開ける。宝箱に用いた場合、罠が作動する可能性が若干存在する。

BLADES 消費MP：6

ブレード

呪文書：僧侶、超能力者

効果：3モンスター+パワーレベル

空飛ぶ剃刀の刃で、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。

ARMORPLATE 消費MP：6

アーマープレート

呪文書：僧侶

効果：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。強さと持続時間はパワーレベルに比例する。

WEB 消費MP：7

ウェブ

呪文書：魔法使い、僧侶

効果：1モンスター

べとつく網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、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。

WHIPPING ROCKS 消費MP：6

ホイッピング・ロック

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。

ACID BOMB 消費MP：8

アシッド・ボム

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、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。

ARMORMELT 消費MP：8

アーマーメルト

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。どの程度の効果があるかはパワーレベルによって異なる。

CRUSH 消費MP：9

クラッシュ

呪文書：魔法使い、錬金術師

効果：1モンスター

巨大な石をつか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。

CREATE LIFE 消費MP：10

クリエート・ライフ

呪文書：錬金術師

効果：パーティー

肉体を持つモンスターを1グループ召喚し、パーティーの味方として闘わせる。モンスターの力と数は呪文のパワーレベルによって異なる。

CURE STONE 消費MP：18

キュア・ストーン

呪文書：僧侶、錬金術師

効果：1キャラクター

石化したキャラクターを通常の肉体に戻す。成功するかどうかは、石化の強さと呪文のパワーレベルによって異なる。

MENTAL ATTACK 消費MP：3

メンタル・アタック

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ポイントのダメージを与える。相手を発狂させる可能性あり。

SLEEP 消費MP：3

スリープ

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、及びその持続時間は、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。

BLESS 消費MP：4

ブレス

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。効果はパワーレベルに比例する。

CHARM 消費MP：5

チャーム

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はパーティーに対して、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。パワーレベルが高いほどチャームの効果も高くなる。

CURE LESSER CND 消費MP：4

キュア・レッサー・コンディション

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直す。恐慌、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。

DIVINE TRAP 消費MP：4

ディヴァイン・トラップ

呪文書：僧侶、超能力者

効果：宝箱

宝箱にかか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助けとなる。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ない。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。

DETECT SECRET 消費MP：5

ディテクト・シークレット

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る。なにかあった場合、ディテクト・シークレットの目が瞬く。持続時間と呪文が成功するかどうかは、呪文のパワーレベルによって異なる。

IDENTIFY 消費MP：8

アイデンティファイ

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、アイテムの力と呪文のパワーレベルによって異なる。

CONFUSION 消費MP：6

コンフュージョン

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、おびえるなど、おかしな行動を起こさせる。

WATCHBELLS 消費MP：5

ウォッチベル

呪文書：魔法使い、超能力者

効果：パーティー

敵に攻撃を受けた時、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てその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、疲れの度合いによって異なる。

HOLD MONSTERS 消費MP：6

ホールド・モンスター

呪文書：僧侶、超能力者

効果：3モンスター+パワーレベル

モンスターを混乱させ、麻痺したのだと思込ませる。成功するかどうかは、モンスターの力と呪文のパワーレベルによって異なる。

MIND READ 消費MP：8

マインド・リード

呪文書：超能力者

効果：本人

NPC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のパワーレベルによって異なる。

SANE MIND 消費MP：10

セーン・マインド

呪文書：僧侶、超能力者

効果：1キャラクター

発狂したキャラクターを正気に戻す。成功するかどうかは、キャラクターがどれほどおかしくなっているかと呪文の強さによって異なる。

PSIONIC BLAST 消費MP：8

サイオニック・ブラスト

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1〜7ポイントの精神的ダメージを与え、多くを発狂させる。

ILLUSION 消費MP：10

イリュージョン

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、モンスターと戦闘を行ない、パーティーの代わりに敵の目標となる。モンスターの数と力は呪文のパワーレベルによって異なる。

WIZARD'S EYE 消費MP：10

ウィザーズ・アイ

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。

SPOOKS 消費MP：7

スプーク

呪文書：魔法使い、超能力者

効果：すべてのモンスター

恐ろしい凶魂を作りだし、敵をおびえさせて追い払う。敵は恐怖に立ちすくみ、戦闘能力が下がる。

DEATH 消費MP：10

デス

呪文書：僧侶、超能力者

効果：1モンスター

1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。

LOCATE OBJECT 消費MP：8

ロケート・オブジェクト

呪文書：僧侶、超能力者

効果：本人

埋まってい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、パーティーとそのアイテムとの距離、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。

MIND FLAY 消費MP：18

マインド・フレイ

呪文書：超能力者

効果：すべてのモンスター

集中的な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、さらにモンスターを発狂させる可能性を持つ。

LOCATE PERSON 消費MP：16

ロケート・パーソン

呪文書：僧侶、超能力者

効果：本人

特定の人物を捜し出し、ある範囲内にいるすべてのパーティー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と、隠れている場所と隠れ方によって異なる。

**HEAL WOUNDS** 消費MP：4

ヒール・ウーンズ

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、盲目のような状態を回復させたり、死者を復活させたりはできない。

MAKE WOUNDS 消費MP：3

メーク・ウーンズ

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。

MAGIC MISSILE 消費MP：4

マジック・ミサイル

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ポイントの魔法によるダメージを与える。

DISPELL UNDEAD 消費MP：7

ディスペル・アンデッド

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、モンスターの力と呪文のパワーレベルによって異なる。

ENCHANTED BLADE 消費MP：4

エンチャントッド・ブレード

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。持続時間とそのパワーは、呪文のパワーレベルによって異なる。

BLINK 消費MP：7

ブリンク

呪文書：魔法使い、超能力者

効果：本人

戦闘中、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。通常の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。

MAGIC SCREEN 消費MP：8

マジック・スクリーン

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、モンスターの呪文とマジック・スクリーンのパワーレベルによって異なる。

CONJURATION 消費MP：10

コンジュレーション

呪文書：魔法使い、僧侶

効果：1グループ

精霊界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。

ANTI-MAGIC 消費MP：7

アンチ・マジック

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するようにする。障壁の強さはモンスターの呪文とアンチ・マジックのパワーレベルによって異なる。



REMOVE CURSE 消費MP：10

リムーブ・カース
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から外す。成功するかどうかは呪いの強さと呪文のパワーレベルによって異なる。

HEALFULL 消費MP：12

ヒールフル
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と状態を回復させる。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。

LIFESTEAL 消費MP：12

ライフスティール
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回復に用いる。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数値だけのダメージを与える。

ASTRAL GATE 消費MP：8

アストラル・ゲート
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去る。成功するかどうかは、モンスターの力と呪文のパワーレベルによって異なる。

ZAP UNDEAD 消費MP：15

ザップ・アンデッド
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。

RECHARGE 消費MP：12

リチャージ
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、この呪文をかける者が持っていない限り、少なくとも最低で1回分はその魔法の力が残っていない。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。

WORD OF DEATH 消費MP：18

ワード・オブ・デス
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。

RESURRECTION 消費MP：20

レザレクション
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って異なる。

DEATH WISH 消費MP：20

デス・ウィッシュ
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	領域	コスト	影響	説明
ACID BOMB アシッド・ボム	地	8	雲	毎ラウンド、酸のダメージ
ACID SPLASH アシッド・スプラッシュ	地	2	1モンスター	1～7ポイント/PLの酸のダメージ
AIR POCKET エア・ポケット	気	8	パーティー	気の呪文、雲からの守護
ASPHYXIATION アスフィエーション	気	12	全グループ	呼吸するモンスターを殺す
BLINDING FLASH ブラインディング・フラッシュ	火	2	1モンスター+PL	モンスターの目をくらます
CHARM チャーム	心	5	1モンスター、NPC	相手を魅惑する
CONFUSION コンフュージョン	心	6	1グループ	頭を混乱させる
CREATE LIFE クリエート・ライフ	地	10	パーティー	味方になるものを召喚する
CRUSH クラッシュ	地	9	1モンスター	最高200ポイントのダメージ
CURE LESSER CND キュア・レッサ・コンディション	心	4	1キャラクター	軽い状態の病を治す
CURE STONE キュア・ストーン	地	18	1キャラクター	石化を治す
CURE DISEASE キュア・ディゼーズ	水	12	1キャラクター	病を治す
CURE PARALYSIS キュア・パラライズ	水	6	1キャラクター	麻痺を治す
CURE POISON キュア・ポイズン	気	8	1キャラクター	毒を治す
DEADLY AIR デッドリー・エア	気	16	全モンスター	4～16ポイント/PLのダメージ
DEADLY POISON デッドリー・ポイズン	気	8	1モンスター	殺す。または3～15ポイント/PLのダメージ+毒
DEATH CLOUD デス・クラウド	気	20	雲	毎ラウンド、全員を殺す
DRAINING CLOUD ドレーニング・クラウド	水	8	雲	モンスターの生命力を奪う
FIRE BOMB ファイヤー・ボム	火	8	4モンスター+PL	3～9ポイント/PLの火のダメージ
HEAL WOUNDS ヒール・ウOUNDS	聖	4	1キャラクター	1～8ポイント/PLのダメージを治癒
ITCHING SKIN イッチング・スキン	地	2	2モンスター+PL	モンスターをいらだたせる
NOXIOUS FUMES noxious・フューム	気	10	3モンスター+PL	1～6ポイント/PLのダメージ、吐き気
POISON ポイズン	気	2	1モンスター	1～5ポイント/PLのダメージ、毒
POISON GAS ポイズン・ガス	気	7	雲	ダメージと毒
PURIFY AIR ピュアライズ・エア	気	10	パーティー	空気を清浄化して雲をなくす
SLEEP スリープ	心	3	3モンスター+PL	モンスターを眠らせる
STAMINA スタミナ	水	2	1キャラクター	スタミナを回復
STINK BOMB スティンク・ボム	気	4	3モンスター	1～6ポイント/PLのダメージ、吐き気
TOXIC VAPORS トキシック・ベーパー	気	8	雲	2～6ポイント/PLのダメージ
WHIPPING ROCKS ホイッピング・ロック	地	6	1グループ	1～6ポイント/PLの岩のダメージ



呪文	領域	コスト	影響	説明
AIR POCKET エア・ポケット	気	8	パーティー	気の呪文、雲からの守護
ANTI-MAGIC アンチ・マジック	聖	7	1グループ	敵の呪文の効果なくす、逆流させる
ARMOR SHIELD アーモア・シールド	地	2	1キャラクター	ACを1/PL下げる
ARMORMELT アーモア・メルト	地	8	1グループ	敵のACを1/PL上げる
ASPHYSIATION アスフィエーション	気	12	全グループ	呼吸するモンスターを殺す
ASTRAL GATE アストラル・ゲート	聖	8	1モンスター/PL	デーモンタイプのモンスターを消し去る
BLINK ブリンク	聖	7	本人	姿を消す
CHILING TOUCH チリング・タッチ	水	2	1モンスター	1-6ポイント/PLの氷のダメージ
CONJURATION コンジュレーション	聖	10	パーティー	味方になるものを召喚する
CRUSH クラッシュ	地	9	1モンスター	最高200ポイントのダメージ
DEEP FREEZE ディープ・フリーズ	水	6	1モンスター	3-30ポイント/PLの氷のダメージ
DETECT SECRET ディテクト・シークレット	心	5	本人	隠されたなにかをみつける
DIRECTION ディレクション	地	3	パーティー	パーティーの向いている方向を示す
ENERGY BLAST エナジー・ブラスト	火	2	1モンスター	1-7ポイント/PLの電気のダメージ
FIRE SHIELD ファイヤー・シールド	火	8	パーティー	火の呪文からの守護
FIREBALL ファイヤーボール	火	6	3モンスター+PL	2-10ポイント/PLの火のダメージ
FIRESTORM ファイヤーストーム	火	12	雲	毎ラウンド、火のダメージを与える
ICE SHIELD アイス・シールド	水	8	パーティー	氷、冷たさ関係の呪文からの守護
ICEBALL アイスボール	水	8	4モンスター+PL	3-12ポイント/PLの氷のダメージ
KNOCK-KNOCK ノック・ノック	地	6	扉、宝箱	扉や宝箱を開ける
LEVITATE レビテート	気	12	パーティー	パーティーを床から数センチ浮かせ上げる
MAGIC MISSILE マジック・ミサイル	聖	4	1モンスター+PL	1-7ポイント/PLの魔法のダメージ
MAGIC SCREEN マジック・スクリーン	聖	8	パーティー	魔法の呪文からの守護
MISSILE SHIELD ミサイル・シールド	気	5	パーティー	飛んでくるものからの守護
NOXIOUS FUMES noxious・フューム	気	10	3モンスター+PL	1-6ポイント/PLのダメージ、吐き気/PL
NUCLEAR BLAST ニュークリア・ブラスト	火	16	全モンスター	5-25ポイント/PLの爆発のダメージ
PRISMIC MISSILE プリズミック・ミサイル	火	9	3モンスター+PL	病を起こさせる不可思議な光線
RECHARGE リチャージ	聖	12	アイテム	アイテムの魔法の力を再充填する
RESURRECTION リザレクション	聖	20	1キャラクター	死んだキャラクターを復活させる
SHRILL SOUND シュリル・サウンド	気	3	1グループ	1-5ポイント/PLのダメージ
SLEEP スリープ	心	3	3モンスター+PL	モンスターを眠らせる
SPOOKS スプーク	心	7	全モンスター	モンスターを恐れさせ、逃げ出させる
STINK BOMB スティンク・ボム	気	4	3モンスター	1-6ポイント/PLのダメージ、吐き気
TERROR テラー	水	3	1グループ	命中しやすくなる/逃げ出させる
WATCHBELLS ウォッチベル	心	5	パーティー	眠っているメンバーを起こす
WEAKEN ウイークン	水	4	3モンスター+PL	モンスターの行動を通常よりも衰えさせる
WEB ウェブ	地	7	1モンスター	モンスターの動きを止める
WHIPPING ROCKS ホイッピング・ロック	地	6	1グループ	1-6ポイント/PLの岩のダメージ
WIZARD'S EYE ウィザーズ・アイ	心	10	本人	地図を見ることが出来る
ZAP UNDEAD ザップ・アンデッド	聖	15	1モンスター	退散、または最高1000ポイントのダメージ

呪文	領域	コスト	影響	説明
ARMORMELT アーモア・メルト	地	8	1グループ	敵のACを1/PL上げる
BLADES ブレード	地	6	3モンスター+PL	2-8ポイント/PLのダメージ
BLESS ブレス	心	4	パーティー	ACを下げる/命中の確率を増す
BLINK ブリンク	聖	7	本人	姿を消す
CHARM チャーム	心	5	1モンスター、NPC	相手を魅惑する
CONFUSION コンフュージョン	心	6	1グループ	頭を混乱させる
CURE LESSER CND キュア・レッサー・コンディジョン	心	4	1キャラクター	軽い状態の病を治す
CURE PARALYSIS キュア・パラライズ	水	6	1キャラクター	麻痺を治す
DAZZLING LIGHTS ダズリング・ライト	火	6	1モンスター+PL	様々な精神的攻撃
DEATH デス	心	10	1モンスター	敵を殺す
DETECT SECRET ディテクト・シークレット	心	5	本人	隠されたなにかをみつける
DIVINE TRAP ディバイン・トラップ	心	4	本人&宝箱	罠の仕掛を調べやすくする
HASTE ヘイスト	水	5	パーティー	メンバーのスピードを速める
HEAL WOUNDS ヒール・ワウンズ	聖	4	1キャラクター	1-8ポイント/PLのダメージを治癒
HOLD MONSTERS ホールド・モンスター	心	6	3モンスター+PL	モンスターを動けなくさせる
IDENTIFY アイデンティファイ	心	8	1モンスター/アイテム	モンスター/アイテムの本当の名称を明かす
ILLUSION イリュージョン	心	10	パーティー	味方になる幻影を創造する
KNOCK-KNOCK ノック・ノック	地	6	扉、宝箱	扉や宝箱を開ける
LIFESTEAL ライフスティール	聖	12	1モンスター/本人	(4-16/PL)xPLポイントのダメージ/その分の油
LOCATE OBJECT ロケート・オブジェクト	心	8	本人	特定のものの位置を探る
LOCATE PERSON ロケート・パーソン	心	16	本人	キャラクター、パーティーの位置を探る
MENTAL ATTACK メンタル・アタック	心	3	1モンスター	1-7ポイント/PLのダメージ、発狂
MIND FLAY マインド・フレイ	心	18	全モンスター	4-16ポイント/PLのダメージ、発狂
MINDREAD マインドリード	心	8	本人	NPCの考えを読む
PARALYZE パラライズ	水	5	1モンスター	相手を麻痺させる
PSIONIC BLAST サイオニック・ブラスト	心	8	3モンスター+PL	1-7ポイント/PLのダメージ、発狂
PSIONIC FIRE サイオニック・ファイア	火	4	2モンスター+PL	1-8ポイント/PLの火のダメージ
RESURRECTION リザレクション	聖	20	1キャラクター	死んだキャラクターを復活させる
SANE MIND セーン・マインド	心	10	1キャラクター	キャラクターを正気に戻す
SHRILL SOUND シュリル・サウンド	気	3	1グループ	1-5ポイント/PLのダメージ
SILENCE サイレンス	気	4	3モンスター+PL	モンスターを黙らせる
SLEEP スリープ	心	3	3モンスター+PL	モンスターを眠らせる
SLOW スロー	水	4	3モンスター+PL	モンスターの動きを遅くさせる
SPOOKS スプーク	心	7	全モンスター	モンスターを恐れさせ、逃げ出させる
STAMINA スタミナ	水	2	1キャラクター	スタミナを回復
TERROR テラー	水	3	1グループ	命中しやすくなる/逃げ出させる
WATCHBELLS ウォッチベル	心	5	パーティー	眠っているメンバーを起こす
WEAKEN ウイークン	水	4	3モンスター+PL	モンスターの行動を通常よりも衰えさせる
WIZARD'S EYE ウィザーズ・アイ	心	10	本人	地図を見ることが出来る

呪文	領域	コスト	影響	説明
ARMORPLATE アーマープレート	地	6	パーティー	魔法の盾でACを下げる
ASTRAL GATE アストラル・ゲート	聖	8	1モンスター/PL	デーモンタイプのモンスターを消しさる
BLADES ブレード	地	6	3モンスター+PL	2~8ポイント/PLのダメージ
BLESS ブレス	心	4	パーティー	ACを下げる/命中の確率を増す
CHARM チャーム	心	5	1モンスター、NPC	相手を魅惑する
CONJURATION コンジュレーション	聖	10	パーティー	味方になるものを召喚する
CURE DISEASE キュア・ディーズ	水	12	1キャラクター	病を治す
CURE LESSER CND キュア・レッサー・コンディジョン	心	4	1キャラクター	軽い状態の病を治す
CURE PARALYSIS キュア・パラライズ	水	6	1キャラクター	麻痺を治す
CURE POISON キュア・ポイズン	気	8	1キャラクター	毒を治す
CURE STONE キュア・ストーン	地	18	1キャラクター	石化を治す
DEATH デス	心	10	1モンスター	敵を殺す
DEATH WISH デス・ウィッシュ	聖	20	全モンスター	敵を殺す
DISPELL UNDEAD ディスペル・アンデッド	聖	7	1モンスター+PL	アンデッド系のモンスターを退散させる
DIVINE TRAP ディバイシントラップ	心	4	本人&宝箱	罠の仕掛を調べやすくする
ENCHANTED BLADE エンチャントッド・ブレード	聖	4	パーティー	武器に特別な力を与える
LOCATE PERSON ロケート・パーソン	心	16	本人	キャラクター、パーティーの位置を探る
HASTE ヘイスト	水	5	パーティー	メンバーのスピードを速める
HEAL WOUNDS ヒール・ウーンズ	聖	4	1キャラクター	1~8ポイント/PLのダメージを治癒
HEALFULL ヒールフル	聖	12	パーティー	全メンバーの治癒
HOLD MONSTERS ホルド・モンスター	心	6	3モンスター+PL	モンスターを動けなくさせる
IDENTIFY アイデンティファイ	心	8	1モンスター/アイテム	モンスター/アイテムの本当の名称を明かす
LIFESTEAL ライフスティール	聖	12	1モンスター/本人	(4~16/PL) xPLポイントのダメージ/その分の治癒
LIGHTNING ライティング	火	8	3モンスター+PL	1~10ポイント/PLの電気のダメージ
LOCATE OBJECT ロケート・オブジェクト	心	8	本人	特定のものの位置を探る
MAKE WOUNDS メーク・ウーンズ	聖	3	1モンスター	1~8ポイント/PLの魔法のダメージ
PARALYZE パラライズ	水	5	1モンスター	相手を麻痺させる
PURIFY AIR ピュリファイ・エア	気	10	パーティー	空気を浄化して雲をなくす
RECHARGE リチャージ	聖	12	アイテム	アイテムの魔法の力を再充填する
REMOVE CURSE リムーブ・カース	聖	10	1キャラクター	呪いのかかったアイテムを外す
RESTFULL レストフル	水	8	パーティー	全メンバーのスタミナ回復
RESURRECTION リサレクション	聖	20	1キャラクター	死んだキャラクターを復活させる
SANE MIND セーン・マインド	心	10	1キャラクター	キャラクターを正気に戻す
SILENCE サイレンス	気	4	3モンスター+PL	モンスターを黙らせる
SLOW スロー	水	4	3モンスター+PL	モンスターの動きを遅くさせる
STAMINA スタミナ	水	2	1キャラクター	スタミナを回復
SUPERMAN スーパーマン	水	7	1キャラクター	戦闘時に能力を高める
WEB ウェブ	地	7	1モンスター	モンスターの動きを止める
WHIRLWIND ホイールウインド	気	8	3モンスター+PL	1~7ポイント/PLのダメージ
WORD OF DEATH ワード・オブ・デス	聖	18	全モンスター	4~16ポイント/PLの魔法のダメージ



「Crusaders of the Dark Savant」でキャラクターを作る際には、11の種族の中から1つを選択できます。選んだ種族によってそれぞれ長所と短所があり、また、ストレンクスやインテリジェンスなど基本的な能力値、病気や魔法や攻撃に対する抵抗力などもある程度決まってきます。さらに、この種族の選択は、そのキャラクターがどの職種になれるかにも関係してきます。以下、各種族に関する説明を行います

HUMAN (人間)



STR	9
INT	8
PIE	8
VIT	9
DEX	9
SPD	8
PER	8

抵抗力
生まれつき特殊な抵抗力は持っていませんが、特段の弱点もありません。

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、特に長所も短所もありません。どの職種でも無難にこなします。

ELF (エルフ)



STR	7
INT	10
PIE	10
VIT	7
DEX	9
SPD	9
PER	8

抵抗力
エルフは知性が高いため、催眠などの呪文に対して抵抗力を持ちます。

エルフはとがった耳と微笑みを持った最も知的な生物です。知的分野を追究することに長け、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。



STR	11
INT	6
PIE	10
VIT	12
DEX	7
SPD	7
PER	7

抵抗力
強靱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。

DWARF (ドワーフ)

長いこと森の中や洞窟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靱です。その体と強い生命力から、戦闘に関連する職種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。



STR	10
INT	7
PIE	13
VIT	10
DEX	8
SPD	6
PER	6

抵抗力
信心深さのゆえに魔法の呪文に対して抵抗力を持っています。

GNOME (ノーム)

この世界の地下深く、ノームの団が住んでいます。ノームは頑強で強靱で機敏な種族です。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。ノームは極めて信心深い種族で、学ぶこと（特に呪文）に対する熱情は他のいかなる種族よりも強いでしょう。



STR	8
INT	7
PIE	6
VIT	9
DEX	10
SPD	7
PER	13

抵抗力
聖の領域の呪文に対して抵抗力を持ちます。

HOBBIT (ホビット)

小柄でこぎれいな種族です。器用で、緊迫した状況のなかでも体（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、友好的なことでも知られています。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。

FAERIE
(フェアリー)

STR	5
INT	11
PIE	6
VIT	6
DEX	10
SPD	14
PER	12

抵抗力
自然界と長く親戚関係にあるため、魔法の呪文に対して抵抗力を持ちます。

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。

LIZARDMAN
(リザードマン)

STR	12
INT	5
PIE	5
VIT	14
DEX	8
SPD	10
PER	3

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。

リザードマン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、容姿もそれほどよくはありません（どちらかといえば避けられるタイプです）。その特徴は、闘うこと、そして勝つことです。強く、素早く、たくましく、常に相手を“殺す”ことのみを考え続けています。潜在的に完璧な闘士の素質を持っています。

DRAGON
(ドラゴン)

STR	10
INT	7
PIE	6
VIT	12
DEX	10
SPD	8
PER	6

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。

人間とドラゴンの混血が、この素晴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、敵に酸のプレスを吐きかける能力も持っています。



STR	8
INT	6
PIE	12
VIT	10
DEX	8
SPD	8
PER	10

抵抗力
厚い毛皮のため寒さに抵抗力があります。

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。

RAWULF
(ラウルフ)

STR	7
INT	10
PIE	7
VIT	7
DEX	10
SPD	12
PER	10

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

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闘いを勝ち抜いた種族です。他の種族には不可能な華麗な運動神経を誇ります。

FELPURR
(フェルプール)

STR	10
INT	10
PIE	6
VIT	10
DEX	7
SPD	7
PER	9

抵抗力
魔法的なその由来ゆえに、魔法の呪文に抵抗力があります。また、毛皮があるため寒さにも抵抗力があります。

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、遭遇したものを魅惑する外見を持っています。

MOOK
(ムーク)

キャラクターが選べる職種は、総計で14あります。キャラクターがその職種の最低限必要な要素をそろえていれば、その職種のスキルや魔法や行動のしかたを学びはじめます。職種の説明には、使える呪文書、主要なスキル、基本装備についても書いてあります。

●呪文書

魔法を修得できる職種の場合は、どの呪文書を使えるかが記されています。魔法と呪文書に関する詳しい説明は、“魔法の呪文”を参照してください。


●主要なスキル

訓練をし終わると、キャラクターはその職種に熟達するようになります。主要なスキルはこの訓練成果を反映したものです。

●基本装備

キャラクターを武器も靴もなしで冒険に送りだすのはあまりに不親切というものです。ここにはキャラクターが初めから装備しているものが書かれています。

FIGHTER
(戦士)

	STR	12	呪文書	なし
	INT		メインスキル	なし
	PIE		基本装備	LONG
	VIT			SWORD、LEATHER
	DEX			CUIRASS、FUR LEG-
	SPD			GING、SANDALS、
	PER			BUCKLER SHIELD

ファンタジーRPGの中では最も一般的な闘う者の職種です。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。武器に関連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。



STR	
INT	12
PIE	
VIT	
DEX	
SPD	
PER	

呪文書 魔法使い
メインスキル THAU-
MATURGY (魔術)
基本装備 STAFF、
ROBES (U)、ROBES (L)
SANDALS、MAGIC
MISSILEのスクロールx1

MAGE
(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のみに絞り、他のことに興味を示さないで、その修得速度は迅速です。ヒットポイントは低く、使える防具、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。



STR	
INT	
PIE	12
VIT	
DEX	
SPD	
PER	8

呪文書 僧侶
メインスキル THEOLO-
GY (神学)
基本装備 QUARTER-
STAFF、ROBES (U)、
ROBES (L)、SANDALS、
LT HEALのポーション
x3

PRIEST
(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えば、僧侶を必ず伴わねばなりません。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。

THIEF
(盗賊)

STR
INT
PIE
VIT
DEX 12
SPD 8
PER

呪文書 なし
メインスキル SKUL-
DUGGERY (指先技)
基本装備 CUTLASS、
CLOTH SHIRT、
CLOTH PANTS、
BUSKINS、BITE
DAGGERx6

もしその衝動を抑えることができているなら、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り罠を欺くことができます。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、うまく身を隠せれば敵に倍のダメージを与える奇襲をかけることもできます。

RANGER
(レンジャー)

STR 10
INT 8
PIE 8
VIT 11
DEX 10
SPD 8
PER 8

呪文書 錬金術師
メインスキル SCOUT
(スカウト)、BOW (弓)
基本装備 SHORT
BOW、WILLOW
ARROWx100、SUEDE
DOUBLET、SUEDE
PANTS、BUSKINS

自然を愛する職種です。スカウトのスキルに長け、秘密の通路や仕掛のある壁、罠などをみつける能力があります。この職種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。3レベル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。

ALCHEMIST
(錬金術師)

STR
INT 13
PIE
VIT
DEX 13
SPD
PER

呪文書 錬金術師
メインスキル ALCHE-
MY (錬金術)
基本装備 STAFF、
ROBES (U)、ROBES (L)
SANDALS、CHERRY
BOMBのポーションx1

呪文の職人とでもいべき職種で、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。呪文を使うものではありませんが、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しています。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種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。



STR
INT 10
PIE
VIT
DEX 12
SPD 8
PER 12

呪文書 魔法使い
メインスキル MUSIC
(音楽)
基本装備 SLING、BUL-
LET STONEX25、
CLOTH SHIRT、
CLOTH PANTS、
POET'S LUTE

BARD
(バード)

詩人は、自らの歌唱力、エンタテイナーとしての才能、話術を駆使する、銀の舌を持つ冒険者です。その音楽的素養から、ダンジョンの中でみつかる楽器を演奏して、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、鍵を外すこと、戦闘中に隠れることなども修得できます。

PSIONIC
(超能力者)

STR 10
INT 14
PIE 11
VIT 14
DEX 10
SPD 10
PER 10

呪文書 超能力者
メインスキル THEOSOPHY (精神学)
基本装備 DAGGER、ROBES (U)、ROBES (L)、SANDALS、SHADOW CLOAK

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種よりも豊富で迅速に修得できます。

VALKYRIE
(ヴァルキリー)

STR 10
INT 11
PIE 11
VIT 11
DEX 10
SPD 11
PER 8

呪文書 僧侶
メインスキル POLE & STAFF (ポール&スタッフ)
基本装備 SPEAR、FUR HALTER、CHAMOIS SKIRT、SANDALS、LEATHER HELM

女性のみが選べる職種です。ヴァルキリーは槍を持たせたら一番の闘士です。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、僧侶そのもののほど修得の速度は早くありません。

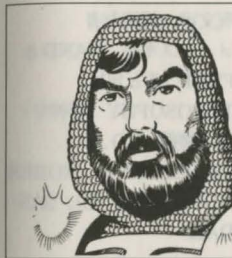


STR 12
INT 15
PIE 15
VIT 12
DEX 9
SPD 9
PER 8

呪文書 僧侶、魔法使い
メインスキル THEOLOGY (神学)、THAUMATURGY (魔術)
基本装備 QUARTERSTAFF、ROBES (U)、ROBES (L)、SANDALS、MITRE

BISHOP
(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種です。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、魔法使いや僧侶自身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。



STR 12
INT 9
PIE 12
VIT 12
DEX 9
SPD 9
PER 14

呪文書 僧侶
メインスキル DIPLOMACY (外交術)
基本装備 BROADSWORD、QUILT TUNIC、QUILT LEGGING、BUSKINS、STEEL HELM

LORD
(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ると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。

SAMURAI
(侍)



STR 12
INT 11
PIE 10
VIT 9
DEX 12
SPD 14
PER 8

呪文書 魔法使い
メインスキル SWORD
(ソード)
基本装備 KATANA、
WAKAZASHI、ROBES
(U)、ROBES (L)、SAN-
DALS

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るい、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。

MONK
(修道僧)



STR 13
INT 8
PIE 13
VIT 10
DEX 10
SPD 13
PER 8

呪文書 超能力者
メインスキル HAND &
FEET (手と足)、
THEOSOPHY (精神学)
基本装備 BO、
SHURIKENx15、ROBES
(U)、ROBES (L)、SAN-
DALS

心身の鍛錬の修行を行なう者です。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。

NINJA
(忍者)



STR 12
INT 10
PIE 10
VIT 12
DEX 12
SPD 12
PER 12

呪文書 錬金術師
メインスキル HAND &
FEET (手と足)、NIN-
JUTSU (忍術)
基本装備
SHURIKENx15、NINJA
COWL、NINJA GARB
(U)、NINJA GARB (L)、
TABI BOOTS

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、他の追隨を許しません。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。レベルがかなりあ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。

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、パーソナルという4つの分野があります。以下に、分野別にそれぞれのスキルを説明します。職種によっては、このうちのいくつかのスキルを修得できないものもあります。

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。

WAND & DAGGER (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連します。

SWORD (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連します。

AXE (アックス)

戦闘中、アックス(斧)の類を扱う能力に関連します。

MACE & FLAIL (メイス&フレイル)

戦闘中、フレイルや「HAMMER(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連します。

POLE & STAFF (ポール&スタッフ)

戦闘中、棒などを含む長めの杖の類を扱う能力に関連します。

THROWING (投げる)

戦闘中、目標に投げつけて用いる武器を扱う能力に関連します。「SHURIKEN(手裏剣)」、「DARTS(ダート)」、「POTION(ポーション)」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ってしまった武器もこのスキルに関連してきます。

SLING (スリング)

戦闘中、スリングなどで「BULLET(弾丸)」を飛ばす類の武器を扱う能力に関連します。

BOWS (弓)

戦闘中、「ARROW(矢)」を飛ばす類の武器を扱う能力に関連します。

SHIELD (楯)

戦闘中、または受けを行なっている際、楯を用いて敵の攻撃をブロックする能力に関連します。

HANDS & FEET (手と足)

戦闘中、手や足を使って闘う能力に関連します。

運動関連スキル

肉体や声を用いる能力に関するスキルです。たとえば、スカウトのスキルがあるキャラクターなら、藁の山の中の一本の藁の違いを識別することもできます。逆にこのスキルがないキャラクターだと、大きく赤い文字で「隠し扉はココ」と書かれていても、気付かないで通り過ぎてしまうかもしれません。他のスキルと同様に、このスキルも経験を積み重ねれば積むほど上昇します。最高値は100ポイントです。

SWIMMING (水泳)

深い水の中を泳ぐ能力に関連します。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。

CLIMBING (飛び降り)

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連します。

SCOUTING (スカウト)

隠し扉、秘密の入口、隠されたものなどをみつける能力に関連します。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。

MUSIC (音楽)

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連します。

ORATORY (発声術)

呪文を正しく唱えるために必要な、声を出す能力に関連します。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。

LEGERDEMAIN (早業)

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連します。

SKULDUGGERY (指先技)

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連します。

NINJUTSU (忍術)

敵から身を隠す伝説的な能力です。「NINJA(忍者)」と「MONK(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。学術関連スキルは他のスキルほど迅速には上昇しません。努力次第で自動的に上昇するスキルもありますが、魔法関連のスキルは、スキルボーナス配分時に、プレイヤーによって加算されなければ上昇しません。これらのスキルは経験によって上がるものではなく、学習しなければならないものなのです。当然、学習が行われなければ魔法使いは呪文を憶えることもできません。他のスキル同様、最高値は100です。

ARTIFACTS (アイテム扱い)

魔法のアイテムの力と呼び覚まし、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。

MYTHOLOGY (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。

MAPPING (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。このスキルは、キャラクターがマッピング・キットを利用する際に影響を及ぼします。

SCRIBE (書術)

戦闘中、スクロールの魔法を呼びさす能力に関係します。

DIPLOMACY (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。

ALCHEMY (錬金術)

「ALCHEMIST (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。

THEOLOGY (神学)

「PRIEST (僧侶)」の呪文の道を探る能力に関係します。

THEOSOPHY (精神学)

「PSIONIC (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。

THAUMATURGY (魔術)

「MAGE (魔法使い)」の呪文を学ぶ能力に関係します。

KIRIJUTSU (キリジュツ)

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。

パーソナルスキル

ロスト・ガーディアは、キャラクターがかつて経験したことのない世界です。冒険を始めるにあたって、スキルを選ぶなどさまざまな準備をしてきたと思いますが、まだ選ぶべきスキルがあります。

FIREARM (銃器)

マズケット銃のような小さな銃器を使う能力です。このスキルが高いほど、キャラクターが正確に銃を扱うことができます。

REFLECTION (リフレクション)

人がまばたきするよりも素早く動き、二重の像を作りだすスキルです。このスキルが高いと、敵の攻撃を効果的に避けることができます。常に残像の方が標的となるからです。

SNAKE SPEED (スネーク・スピード)

キャラクターはどのような状況でも、身軽な反射運動で動き、スピードを増すことができます。

EAGLE EYE (イーグル・アイ)

武器や呪文で敵に攻撃をかける際、驚くべき正確さで狙いをつけます。

POWER STRIKE (パワー・ストライク)

相手に最大限のダメージを与えるスキルで、時には最大限度以上のダメージを与えることもあります。

MIND CONTROL (マインド・コントロール)

このスキルが高いキャラクターは、自分の心をコントロールすることができます。特別な精神力で、眠気や超能力者の呪文をかわし、自制を保ちます。



①破損・不良交換などについて

製品には万全を期しておりますが、作動しない場合にはメディア（ディスク等）の破損が考えられます。万一、ウィザードリィのプレイ中にマスターディスクを破損するなど、作動しない場合にはお手数ですがユーザーサポート係までご連絡ください。

サポート係が症状をおうかがいして、動作不良の原因について調査します。もしディスクが破損などして、現品の調査、修理、交換の必要がある場合、サポート係と懇談の上、以下の要領でディスクを送ってください。

- ・破損したと思われるディスク
- ・事務手数料（ディスク1枚につき1000円）の無記名の定額小為替証書（郵便局でご購入ください）
- ・破損の状況、不良動作の症状を詳しく書いたメモ
- ・お客様の使用環境（使用機種、周辺装置、使用OS等）を詳しく書いたメモ
- ・返送先の郵便番号、住所、氏名、電話番号

以上を同封の上、下記住所までお送りください。到着後、調査の上ご返送致します。到着後約2週間ほどで返送いたします。

また、弊社の製造過程での責任における不良に付きましては、無料交換させていただきます。その際以下のものを同封してください。

- ・購入のレシート
- ・具体的な不良状況を書いたメモ
- ・不良製品ディスク

②お問い合わせについて

ゲームの技術的なお問い合わせは、株式会社アスキー ゲームユーザーサポート係までご連絡ください。なお、ゲームの内容、攻略に関するヒント、ご質問にはゲームの性格上お答えできませんのでご了承ください。

株式会社アスキー ゲームユーザーサポート係
〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10 トシビル
TEL 03-5351-8499（ご質問専用）
月～金曜 AM10:00～12:00、PM1:00～5:00





- 1、「START NEW GAME (新しいゲームを開始する)」というオプションは、まずキャラクターを作ってからでなければ選択できません。キャラクターメニューでキャラクターを作り、さらに「ADD CHARACTER (パーティーにキャラクターを加える)」を選んでパーティーに一人以上のキャラクターを加えると、この段階で初めて「START NEW GAME (新しいゲームを開始する)」というオプションが現れることになります。
- 2、「DRACON (ドラゴン)」と「BARD (バード)」は強い戦力です。新しくウィザードリィを始める方(そして、もちろんベテランの方にも)にとって、ドラゴンとバードは非常に便利なキャラクターとなるでしょう。ドラゴンのプレスはかなり高い確率で敵に命中し、かなりのダメージを与えることができます。もしドラゴンの魔法使いや盗賊を作れば、そのキャラクターは戦闘中に戦闘不能状態になることはありません。というのは、たとえ呪文を唱えた後でも、ドラゴンの体力を持ってすれば、さらにプレスを吐くことができるからです。一方バードの場合、相手を無限に眠らせるような呪文を奏でる楽器を手にする場合があります。こういったものが戦闘でどれほど役にたつかは説明するまでもないでしょう。
- 3、交渉はすべての鍵です。NPCのグループと遭遇したとき、もしCHARM (チャーム) の呪文を持っていたら使うようにした方がいいでしょう。交渉はその後に開始しましょう。キャラクターの外交術のスキルが高いほど、交渉もうまくいきます。とはいえ、存在するすべてのNPCと会話することが、必ずしも最高の結果をもたらすわけでもありません。あなたが誰かと話したということは、すでに話した他のNPCにも伝わるかもしれません。そうなったとき、彼があなたのことを良く思わなくなる可能性もあるということを覚えておいてください。
- 4、誰を信用するかはよく相手を見極めてからにしましょう。情報交換を申し出ると、あなたは相手のパーティーの知っていることをすべて教えてもらえます。けれども、この時には自分の持っている情報をすべて相手に明かすことになりまますので、誰と情報交換をするかは十分に注意が必要です。
- 5、メモは保険のようなものです。なにか見落としはないか、必要な情報はなにかなど、よいメモがあればすぐに確認できます。
- 6、戦闘中比較的安全なときには、できるだけ多くのキャラクターを休ませるようにしてスタミナの回復を図りましょう。
- 7、たとえばスリープなど、モンスターを行動不能にする呪文は便利です。モンスターが寝ている間、キャラクターを休ませることもできます。もちろん、その間に敵を攻撃しても構いません。



- 8、ロスト・ガーディアの中には比較的 안전한場所があります。こういった場所で休息するようにしましょう。モンスターは、狭い閉め切られた場所より、広大なホールの方が攻撃を仕掛けてきやすいものです。
- 9、完全に用がなくなったと確信が持てるまでは、NPCを殺さないようにしましょう。一旦殺してしまうと、そのNPCは二度と現れません。
- 10、新しいモンスターに遭遇したときは、決して油断せず全力を出して闘いましょう。どの呪文が有効かを確認したら、次回からは多少戦闘にゆとりが持てるはずです。
- 11、メッセージは慎重に読みましょう。いつどこでそれが必要になるかはわからないのですから。
- 12、複数グループの敵と遭遇した場合、まず1モンスターのグループを葬り去ることに全力を尽くしましょう。こうして、多くの呪文を持つ強い敵をパーティーの戦士の射程内に止めて闘うのです。ただし、時にはこの逆の戦法が有効なこともあります。
- 13、ゲームを楽しみましょう。どんなに難しい状況で、出口が見えないようなときでも、必ずそこから脱出する方法があるはずで。すべての壁を調べ、もう一度メッセージを読みなおしてみてください。



マニュアルに従ってプレイを開始しても正常に動作しない場合、以下の点をご確認ください。

症状	ここをご確認ください。
ゲーム画面が現われない 画面がおかしい	・パソコンの電源は入っていますか? ・モニターとパソコンは正しく接続されていますか? ・アナログモニターを使用していますか? ・お使いのパソコンは、対応保証機種ですか?
ディスクはアクセスされるが、ゲームが起動しない	・メインメモリは640KB 装備されていますか?
タイトル画面が出た後、 動作がおかしい	・ディップスイッチの設定は正しいですか? 変更されてませんか? ・周辺機器の接続がされていますか? 正しい接続ですか?
データのセーブがうまく できない	・ディスク装置の設定は正しいですか? ディップスイッチが変更されていると、正しいセーブができない場合があります。 ・フォーマットされたディスクを使っていますか? 痛んだディスクを使用していませんか?
インストールがうまく できない	・マニュアルどおりにインストールを行っていますか? ハードディスク、フロッピーディスクの空き容量は充分ですか?

これらをチェックしてもなお動作がおかしい場合、ディスクの不良が考えられます。製品の管理には万全を期していますが、症状が改善されない場合、ご面倒ですが弊社ユーザーサポートまでご連絡ください。詳しくは裏表紙をご参照ください。

ア	ア A	イ I	ウ U	エ E	オ O	ア XA	イ XI	ウ XU	エ XE	オ XO
カ	カ KA	キ KI	ク KU	ケ KE	コ KO	キャ KYA	キイ KYI	キュ KYU	キエ KYE	キョ KYO
サ	サ SA	シ SI	ス SU	セ SE	ソ SO	シャ SHA	シイ SHI	シュ SHU	シェ SHE	ショ SHO
タ	タ TA	チ TI	ツ CHI	テ TSU	ト TO	チャ TYA	チイ TYI	チュ TYU	チエ TYE	チョ TYO
ナ	ナ NA	ニ NI	ヌ NU	ネ NE	ノ NO	ニャ NYA	ニイ NYI	ニュ NYU	ニエ NYE	ニョ NYO
ハ	ハ HA	ヒ HI	フ HU	ヘ HE	ホ HO	ヒャ HYA	ヒイ HYI	ヒュ HYU	ヒエ HYE	ヒョ HYO
マ	マ MA	ミ MI	ム MU	メ ME	モ MO	ファ FA	フィ FI	フ FU	フェ FE	フォ FO
ヤ	ヤ YA	イ YI	ユ YU	エ YE	ヨ YO	フャ FYA	フィ FYI	フュ FYU	フェ FYE	フョ FYO
ラ	ラ RA	リ RI	ル RU	レ RE	ロ RO	ミャ MYA	ミイ MYI	ミュ MYU	ミエ MYE	ミョ MYO
ワ	ワ WA	ウィ WI	ウ WU	ウェ WE	ヲ WO	リャ RYA	リイ RYI	リュ RYU	リエ RYE	リョ RYO
ン	ン NN N*					ヴァ VA	ヴィ VI	ヴ VU	ヴェ VE	ヴォ VO
ガ	ガ GA	ギ GI	グ GU	ゲ GE	ゴ GO	グャ GYA	グイ GYI	グ GYU	グエ GYE	グョ GYO
ザ	ザ ZA	ジ ZI	ズ ZU	ゼ ZE	ゾ ZO	ギャ GYA	ギイ GYI	ギユ GYU	ギエ GYE	ギョ GYO
ダ	ダ DA	ヂ DI	ヅ DU	デ DE	ド DO	ジャ ZYA	ジイ ZYI	ジュ ZYU	ジエ ZYE	ジョ ZYO
バ	バ BA	ビ BI	ブ BU	ベ BE	ボ BO	ジャ JA	ジ JU	ジュ JE	ジエ JE	ジョ JO
パ	パ PA	ピ PI	プ PU	ペ PE	ポ PO	ヂャ DYA	ヂイ DYI	ヂュ DYU	ヂエ DYE	ヂョ DYO
						ビャ BYA	ビイ BYI	ビュ BYU	ビエ BYE	ビョ BYO
						ピャ PYA	ピイ PYI	ピュ PYU	ピエ PYE	ピョ PYO

* “ン” の入力の際、“ン” の後に子音が続く場合は、N だけでも判別します。
ローマ字変換の仕方については、機種別スターティングガイドを参照してください。また、あなたのお使いになる機種によっては、ローマ字変換ができない場合もあります。

Index

あ

アーマークラス ARMOR CLASS (AC)	15
アーマークラス修正値 MODIFIER	15
過重量ペナルティー PENALTY/BONUS	15
体のアーマークラス BODY	15
全身アーマークラス NATURAL	15
盾ボーナス SHIELD BONUS	15
マジカルペナルティー/ボーナス MAGICAL PENALTY/BONUS	16
アイテム ITEMS	22
与える GIVE	35
受け渡し TRADING	24
売る SELL	35
買う BUY	35
組み合わせる MERGING	24
グループ GROUPING	24
捨てられたアイテム ABANDONED ITEMS	40
捨てる DROPPING	24
贈答 GIVE	33
装備 EQUIPPING	22
装備できないアイテム CAN'T EQUIP	22
宝箱を開ける TREASURE CHEST	56
使い方 USING	22
使う USE	34
盗む STEAL	36
呪われたアイテム CURSED	22
バックに入れる PUTTING IN SWAG BAG	24
分析 ASSAYING	23
アイテムの装備 EQUIP	22
アイテムの装備 (戦闘中) EQUIP	64
アイテムの取り引き TRADING ITEMS	24
アイテムを組み合わせる MERGING ITEMS	24
アイテムをグループにまとめる GROUPING ITEMS	24
アイテムを捨てる DROPPING ITEMS	24
アイテムをバッグに入れる SWAG BAG	24
開ける (鍵のかかった扉) LOCKED DOORS	51
開ける (宝箱) TREASURE CHESTS	53-56
開ける (冒険中) OPEN ADVENTURING OPTION	48
新しいゲームを開始する START NEW GAME	38, 42
集める POOL	36
集める (金貨) POOL	36
アドベンチャリング ADVENTURING	38
アンパニ Umpani	30
移動 MOVEMENT	45
移動 (戦闘中) MOVE	64
生命 LIFE	14
インテリジェンス (知力) INTELLIGENCE (INT)	11
ヴァイタリティー (生命力) VITALITY (VIT)	11
ヴァルキリー VALKYRIE	96
受け PARRY	61
運動関連スキル PHYSICAL SKILLS	101
エルフ ELF	88
落し穴 PITS	40
泳ぐ SWIMMING	40

か

ガード GUARD	61
階級 RANK (RNK)	13
回復 (休息中) HEALING, REST	48
届む DODGE	61
鍵のかかった扉 LOCKED DOORS	9, 51
開ける OPEN	48
ノックノック KNOCK-KNOCK	52
学術関連スキル ACADEMIA SKILLS	102
隠れたアイテムを探す HIDDEN ITEMS, SEARCH	47
隠れる (戦闘中) HIDE, COMBAT	62
過重量ペナルティー CARRYING CAPACITY, PENALTY	15
カスタマーサポート CUSTOMER SUPPORT	104-105
カルマ (業) KARMA	12
カルマの決定 CASTING	21
環境設定 CONFIGURATION	42, 49
気の領域 AIR SPELLS	74-75
基本的な能力値 BASE STATISTICS	11
キャラクターに名前をつける NAME	19
キャラクターの位置を変更する MOVING CHARACTERS	48
キャラクター編集オプション	26
肖像変更 PICTURE	26
職種変更 PROFESSION	26
名前変更 RENAME	26
キャラクターメニュー CHARACTER MENU	41
キャラクターを転送する IMPORT CHARACTER	42
キャンセル (戦闘中) CANCEL	64
キャンドル・オブ・ライフ CANDLE OF LIFE	14
休息 (キャンプ中) SLEEPING, REST	48
休息 (戦闘中) REST, COMBAT	61
休息 (冒険中) REST, ADVENTURING OPTION	48
恐慌 AFRAID	16
脅迫的交渉 FORCE	33
金貨 GOLD PIECES (GP)	13
ゲームのセーブ SAVING YOUR GAME	5
ゲームを再開する RESUME PLAY	49
ゲームを終了する TERMINATE GAME	64
ゲームをセーブしてから再開する SAVE GAME & RESUME	49
ゲームをセーブしてから終了 SAVE GAME & QUIT	49
ゲームをセーブしないで終了 QUIT-NO SAVE	49
経験値 EXPERIENCE POINTS (EXP)	13
経験値 (次のレベルまで) NEXT LVL	14
交渉 NEGOTIATIONS	32-33
行動への支障 ENCUMBRANCE	14
過重量ペナルティー ENCUMBRANCE PENALTY	15
戦闘の修正 MODIFIER IN COMBAT	65
心の領域 MENTAL SPELLS	78-80
ゴーン GORN	31
探す (冒険中) ADVENTURING OPTION	47
削除 DELETE	25
侍 SAMURAI	98
疾病 DISEASE	18
死亡 DEAD	17

さ

射程が長い武器 RANGED WEAPONS	60
銃 (弾ごめ) RELOADING IN COMBAT	64
銃 (弾の装填) GUNS, LOADING (MERGE)	24
修道僧 MONK	98
重量 (CC) CARRYING CAPACITY (CC)	14
種族 RACE	19
種族一覧 RACES, CHARACTER	88-91
種族の選択 GENDER SELECTING	19
呪文 SPELL	36
呪文 (戦闘中) SPELL, COMBAT	62
呪文 (移動中) SPELL, ADVENTURING OPTION	47
呪文書 SPELLBOOKS	68
呪文書 (僧侶) PRIEST'S SPELLBOOK	86
呪文書 (超能力者) PSIONIC'S SPELLBOOK	85
呪文書 (魔法使い) MAGE'S SPELLBOOK	84
呪文書 (錬金術師) ALCHEMIST'S SPELLBOOK	83
呪文のパワーコスト CASTS	69
呪文のパワーレベル POWER LEVEL	69
呪文のレビュー REVIEWING	25
呪文を唱える CASTING	47, 70
呪文を選ぶ LEARNING	21, 69
召喚の呪文 SUMMONING	70
呪文を唱える CASTING A SPELL	70
情報交換 LORE	9, 34
召喚の呪文 SUMMONING SPELLS	70
肖像選択 CHANGE PORTRATE	20
肖像変更 PICTURE	25
職種 PROFESSION	19
選択 SELECTING	19
必要とされる能力値 QUALIFYING	19
変更 CHANGING	26
職種一覧 PROFESSIONS CHARACTER	92-99
職種変更 CHANGE PROFESSION	26
睡眠 ASLEEP	16
スキル	
運動関連スキル PHYSICAL	101
学術関連スキル ACADEMIA	102
キャラクターのスキル CHARACTER SKILL	100-103
スキルの選択とスキルボーナスの配分 BONUS POINTS	20
スキルを見る REVIEWING	25
パーソナルスキル PERSONAL	103
武器関連スキル WEAPONRY	100
スキルボーナス BONUS POINTS, SKILLS	20
スクリーンの説明 SCREEN, EXPLAINED	41-49
スタミナ STAMINA (STM)	13
スタミナの回復 STAMINA, RECOVERING	48
ストレンクス=体力 STRENGTH (STR)	11
スピード (速さ) SPEED (SPD)	12
セーブしたゲームをロードする LOAD SAVEGAME	42
僧侶の呪文書 PRIEST'S SPELLBOOK	86
聖の領域 DIVINE SPELLS	81-82
性別 GENDER	19
石化 STONED	17
戦士 FIGHTER	92
戦闘	58-64
戦闘 FIGHT	36, 59
相手を選ぶ CHOOSING OPPONENT	58
移動 MOVE	64
受け PARRY	61
隠れる HIDE	62
キャンセル CANCEL	64
ゲームを終了する TERMINATE GAME	64
呪文 SPELL	62

使用 USE	63
戦闘 FIGHT	59
戦闘の修正 MODIFIERS	65-66
装備 EQUIP	64
ダメージ DAMEGE DONE	59
逃走 RUN	63
ブレス BREATH	63
複数の攻撃 MULTIOPLE ATTACKS	60
複数の命中 MULTIPLE HIT	61
やり直し BACKUP	64
装填 RELOADING, FIREARMS	64
贈答 GIVE	33
僧侶 PRIEST	93
た	
ダーン DANE	30
宝箱 TREASURE CHESTS	9, 48, 53-56
ノックノック KNOCK-KNOCK	56
山分け GETTING LOOT	56
罠をはずす DIVINE TRAP	56
罠をはずす手順 STEP BY STEP	54-55
立ち去る LEAVE	36
盾ボーナス SHIELD BONUS	15
弾丸の装填 (火器) LOADING (MERGE)	24
弾を込める (火器) RELOADING	64
力づくで扉を開ける FORCING A DOOR OPEN	52
地の領域 EARTH SPELLS	76-77
超能力者の呪文書 PSIONIC'S SPELLBOOK	85
超能力者 PSIONIC	96
使う USE	34
使う (アイテム) USING ITEMS	22
使う (鍵のかかった扉) USE, LOCKED DOOR	51
使う (戦闘中) USE, COMBAT	63
使う (宝箱) USE TREASURE CHESTS	56
使う (冒険中) USE, ADVENTURING OPTION	46
次のレベルまで NEXT LVL	14
突く THRUST	59
ティラング T' Rang	30
ディスクオプション DISK OPTIONS	49
ディバイン・トラップ DIVINE TRAP	56
デクスタリティー (器用さ) DEXTERITY (DEX)	12
逃走 (戦闘中) RUN, COMBAT	63
盗賊 THIEF	94
ドラゴン DRACON	90
ドワーフ DWARF	89
な	
名前変更 RENAME	25-26
人間 HUMAN	88
忍者 NINJA	99
盗む STEAL	36
年齢 AGE	14
ノーム GNOME	89
能力値に関連するボーナス BONUSES IN COMBAT	65

ノック・ノック KNOCK-KNOCK	
閉じたドア	52
宝箱	56
登り降り CLIMB	46
はしご LADDER	40
落とし穴 PITS	40
ノンプレイヤーキャラクター NPC	28
集める POOL	36
交渉 NEGOTIATIONS	32-33
与える GIVE	35
売る SELL	35
買う BUY	35
脅迫的交渉 FORCE	33
贈答 GIVE	33
平和的交渉 PEACE	33
賄賂 BRIBE	32
呪文 SPELL	36
情報交換 LORE	34
戦闘 FIGHT	36
遭遇 MEETING	32
立ち去る LEAVE	36
使う USE	34
取り引き TRADE	35
盗む STEAL	36
話す TALK	34
ノンプレイヤーキャラクターの種族 RACE、NPC	30-31
アンパニ Umpani	30
ゴーン Gorn	31
ダーン Dane	30
ティーラング T' Rang	30
ヘラゾイド Helazoids	31
ムンク Munk	30
ラツキン Rattkin	31
は	
パーソナリティ(魅力) PERSONALITY (PER)	12
パーソナルスキル PERSONAL SKILLS	103
パーティーにキャラクターを加える ADD CHARACTER	41
パーティーのメンバーを外す DISMISS MEMBER	42
パーティー(成功するパーティーを作る) CREATING	4
パーティー(順序を決める) ORDERING	39
パーティーの順序を決める ORDERING A PARTY	39
バード BARD	95
吐き気 NAUSEA	18
はしご LADDERS	40
発声術 ORATORY	70
発狂 INSANITY	17
話す(ノンプレイヤーキャラクター) TALK、NPC	34
ひ	
ピエティー(信心) PIETY (PIE)	11
ビショップ BISHOP	97
ヒットポイント HIT POINTS (HP)	13
火の領域 FIRE SPELLS	71
病気	
回復(休息) HEALING (REST)	48
戦闘時の修正 MODIFIERS IN COMBAT	65
病気 ILLNESS	16-18
ヒント HINTS	106-107
ふ	
ファンタジーRPGとはなにか FANTASY ROLE PLAYING	3
フェルプール FELPURR	91
不快感 IRRITATION	18
武器	
アイテムの装備 WEARING ITEMS	22

射程が長い武器 RANGED	60
補助武器 SECONDARY	22
メイン武器 PRIMARY	22
武器関連スキル WEAPONRY SKILLS	100
複数の攻撃と複数の命中 ATTACK、PRIMARY & SECONDARY	60
複数の攻撃 MULTIPLE ATTACKS	60
複数の命中 MULTIPLE STRIKES	61
プレイヤーキャラクター	
位置変更 MOVING	48
移動(戦闘中) MOVE	64
画面表示 SCREEN DISPLAY	42
削除 Delete	25
種族 RACES	19、88-91
職種 PROFESSIONS	19、92-99
スキル SKILL	100-103
セーブ SAVING	21
性別 GENDER	19
説明 DESCRIPTION	3、11
作る CREATING	19
病気 ILLNESSES	16
持ち物 POSSESSIONS	22
レビュー REVIEW	25
プレス(戦闘中) BREATH ATTACK	63
ブロック BLOCK	61
分析 ASSAY	23
へ	
平和的交渉 PEACE	33
ヘラゾイド Helazoids	31
ヘルプ HELP	104-107
こ	
ポーズ(対話中) PAUSING	32
ポーズ-事態の進行を遅らせる PAUSE	32
ボーナスポイント BONUS POINTS	19
方向転換 TURN	45
冒毒 POISONED	17
補助的能力値 SECONDARY STATISTICS	12
ボタン BUTTONS	39
ホビット HOBBIT	89
ま	
麻痺 PARALYZED	18
魔法 MAGIC SPELLS	9、68-70
鍵のかかった扉	52
気の領域 AIR SPELLS	74-75
心の領域 MENTAL SPELLS	78-80
呪文書 SPELL BOOKS	68
呪文のパワーコスト COSTS	69
呪文のパワーレベル POWER LEVEL	69
呪文を唱える CASTING	70
聖の領域 DIVINE SPELLS	81-82
戦闘における修正 MODIFIERS IN COMBAT	66
戦闘中 COMBAT	62
宝箱 TREASURE CHESTS	56
地の領域 EARTH SPELLS	76-77
取得 LEARNING	68
火の領域 FIRE SPELLS	71
ペナルティー/ボーナス BONUS/PENALTY	16
水の領域 WATER SPELLS	72-73
領域 REALMS	68
魔法使い MAGE	93
魔法使いの呪文書 MAGE'S SPELLBOOK	84
魔法の呪文を選ぶ SELECTING SPELLS	21
マルチ・ビギニング MULTIPLE BEGINNINGS	8

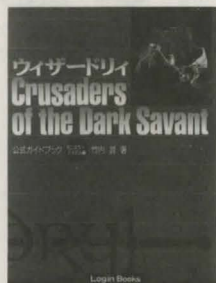
水 WATER	40
水の領域 WATER SPELLS	72-73
く	
ムーク MOOK	91
ムンク MUNK	30
こ	
命中 TO HIT	59
メインメニュー MAIN MENU	41
さ	
盲目 BLINDNESS	17
門 GATES	39
確認	58
戦闘	59
モンスター	
モンスター打倒数 MONSTER KILL STATISTIC (MKS)	14
や	
やり直し(戦闘中) BACKUP	64
妖精 FAERIE	90
横移動 SIDESTEP	46
ら	
ラウルフ RAWULF	91
ラツキン RATTKIN	31
り	
リザードマン LIZARDMAN	90
領域 REALMS MAGIC	68
れ	
レバー LEVERS	39
レビュー REVIEW MEMBER	25、42
レベル LEVEL (LVL)	13
レベルの上昇 GAINING LEVEL	27
レベルの上昇 GAINING LEVELS	27
錬金術師 ALCHEMIST	95
錬金術師の呪文書 ALCHEMISTS' SPELLBOOK	83
レンジャー RANGER	94
ろ	
ロード LORD	97
わ	
賄賂 BRIBE	32

ロストガーディアで迷ったとき この2冊の公式ガイドブックこそ天の助け

ウィザードリィ Crusaders of the Dark Savant ——公式ガイドブック——

モンスター／アイテム編

“ウィザードリィの達人” 竹内誠著 定価2000円
累計100万部を越える書籍ウィザードリィ・マニュアル・シリーズを執筆した竹内誠によるモンスターとアイテム、そしてゲームの背景世界に関する解析書。



迷宮攻略編

“ウィザードリィの故郷”
サーテック・ソフトウェア著 多摩豊訳
定価1800円
迷宮内の主要マップと全メッセージ、ヒントによって構成された迷宮攻略の完全攻略本。ゲームの開発元サーテック・ソフトウェアがつくった公式本なのだ。



※表示定価は消費税込みです。

株式会社アスキー 出版営業部
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
TEL 03-5351-8194

編集制作 アスキー出版局
発行 株式会社アスペクト

MEMO

■お問い合わせ■

お問い合わせは、株式会社アスキー ゲームサポート係までご連絡ください。なお、ゲームに関するヒント、ご質問にはゲームの仕様書をご確認ください。カスタマーサポートの件数は104ページをご覧ください。

株式会社アスキー ゲームサポート係
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーランドビル
TEL 03-5351-8199 (ご質問専用)
受付時間 AM10:00～12:00、PM12:00～5:00

ロストガーディアン MEMO

この2冊の公式ガイドブックこそ天の助け

ウィザードリィ

Crusaders of the Dark Savant

—公式ガイドブック—

モンスター/アイテム編

“ウィザードリィの達人” 竹内誠著 定価2000円
紙幣100万円を挿入する書籍ウィザードリィマシーン
で、データを換装したCD-ROMによるモンスター
とアイテム。そしてゲームの背景世界に関する解説書。

設定攻略編

“ウィザードリィの攻略”

マッシュ・ソフトウェア著 各巻定価

定価1500円

本誌内の主要マップと全メモリーマップ、ヒントによっ
て構成された設定攻略時の完全ガイド。ゲームの難易
度やデータマップソフトウェアが作った公式本なのだ。

株式会社アスキー 出版営業部

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル

TEL 03-5351-8194

編集制作 アスキー創刊部

発行 株式会社アスペクト

■お問い合わせ■

ゲームの技術的なお問い合わせは、株式会社アスキー ゲームユーザーサポート係までご連絡ください。なお、ゲームの内容、攻略に関するヒント、ご質問にはゲームの性格上お答えできませんのでご了承ください。カスタマーサポートについての詳細は104ページをご覧ください。

株式会社アスキー ゲームユーザーサポート係

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル

TEL 03-5351-8499 (ご質問専用)

月～金曜 AM10:00～12:00、PM1:00～5:00



SIR-TECH

Ogdensburg Business Center, P.O. Box 245
Ogdensburg, New York 13669

(315) 393-6633

Printed in Japan