ASCII

PlayStation

Wizardry ®

~DIMGUIL~

Wizardry ~DIMGUIL~ Playing Manual

Wizardry
~DIMGUIL~

ウィザードリイ～ディンギル～

Warning

このソフトウエアならびに解説書を賃貸業に使用することを禁じます。
またこのソフトウエアならびに解説書の全部または一部を個人的に使用する場合を除き、株式会社アスキーおよび権利保持者の文章による承認を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

ユーザーサポート

このゲームの内容・ヒントについての、電話、手紙などの質問には、一切お答えできません。また、この製品に関して不明な点がございましたら下記までお問い合せください。

〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社 アスキー　ゲームユーザーサポート係
TEL　03-5351-8499　または　03-5433-7152
（土・日・祝日を除く10:00～12:00／13:00～17:00）

アスキーエンタテインメント　ホームページ
http://www.ascii.co.jp/et/



For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2 ブロック

SLPS 02691



CONTENTS

はじめに　3／序　章　4
舞台背景　5／ゲームの始め方　8
冒険中のコントローラの操作方法　9
メインメニュー画面　11
ゲームの進め方　13
ゲームの中断と再開　20
設定の変更　21
訓　練　場　22
キャラクタの作成　25
種族の職業と適正　26／種族の特徴　27
各職業の必要特性値表　33／職業の説明　34
転職（クラスチェンジ）　41
特性値の説明　42
各職業の最低ボーナスポイント　45
ギルガメッシュの酒場　47
冒険者の宿　51
ボルタック商店　53／カント寺院　57
街外れ　58／冒険の出発　60
バッドステータス　60
キャンプ　61／戦　闘　63
宝　箱　65／全　滅　67
魔法一覧表　68／その他の冒険メニュー　76
迷宮のイベント　77
カードバトル　78

はじめに to bigin with

「DIMGUIL」とは、古代シュメール語で神の名を表わします。

このゲームは、自分の分身である冒険者達を創ることから始まります。まず訓練場に行き、人間・エルフ・ドワーフなどの中から冒険者の種族を決め、戦士や僧侶といった職業を与えます。次に酒場に行き6人の仲間を集めパーティを組みます。ひとりで冒険をすることもできますが、仲間達の協力がない限りは、ほんの少しの距離を進むのも困難であり、ほとんどの場合あなたの死を早める結果に終わるでしょう。パーティの編成を終えると、いよいよ冒険への出発です。酒場や宿屋などで情報を集めて街の外に出ると、さまざまなイベントが待ち受けています。これらのイベントをクリアしていけば新たな冒険の地への道しるべが現われるかもしれません。しかしその道程にはさまざまな罠や魔物があなたを待ち受けます。いずれにせよ目的を果たすため、あなたは行動しなければなりません。それではそろそろ出発しましょう。



あなたの身に「ウィザードリィ」の神々の加護がありますよう。

それは、ある年の祭りの夜におきた出来事から始まる。祭も佳境に入り恒例の行事とされていた神殿での儀式を行うため、美しき巫女が衛兵3人に守られ神殿に向かった。しかし、その一行は戻らなかった。後から入った、近衛兵によると、祭壇には死体が何体か転がっていたが、巫女の姿は見当たらないとの報告がなされた。その夜から、湖の水は魔力が薄れ、ドブのように黒ずみ異臭を放ちだした。しかも、地底の底から叫び狂う魔物がいるかのように、城塞自身が小刻みに震えだした。城の主(ガイネス3世)は、多くの衛兵達を呼びつけ探索を行ったが解決にはいたらなかった。

そして、最悪にも夜な夜な魔物共が出現しするようになり、城塞の警備の為、衛兵を呼び戻した。そんなある日、城下の町に布令が張り出された。

「この神殿に起きた事件を解決せよ!
冒険者達よ神殿におもむき、巫女の救出と地下で起きていることを確かめ報告せよ!
さすれば報酬は金100万GPと近衛兵に取り立てるぞ!」



【ガイネス城塞都市】

巨大な砂漠の中央部に位置する水上都市、この砂漠のなかで最大のオアシス地帯、城塞都市は周りが湖に囲まれているため、防衛能力に優れている。さらに、その湖は高台の台地に囲まれているため自然の要塞都市とも呼ばれている。



【ガイネス王国(GAYNESS)】

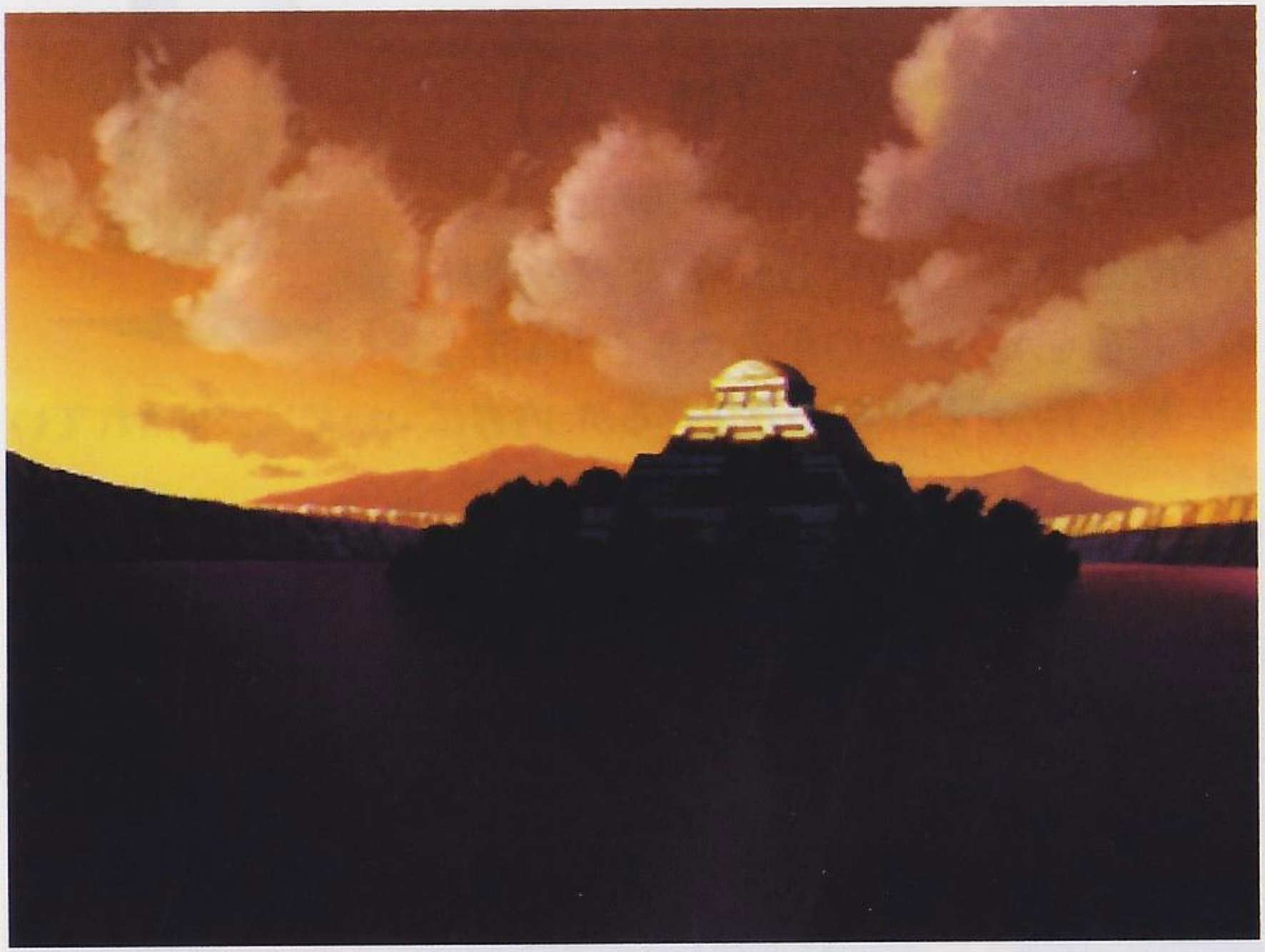
この国は、豊富な湖の聖水(魔力を持つ)を他国に販売することで膨大な利益を受けた貿易大国である。

国王の名は、ガイネス3世、祖父はこの砂漠の王とよばれ人望の厚い王であったが、現在の王は欲におぼれた[愚な王]とよばれている。



【カーラ湖】

この湖の水は聖水であり、魔力を持つ。多くの魔術師と呼ばれる者はこの水によって誕生したといって過言ではない。それほど偉大なる水である。それにより、遠くの地方からもこの水をもとめ、多くの人々が訪れる。聖水はこの国の唯一であり、最大の資産である。また、この湖には城塞都市から離れた小島があり、その中には神殿が作られている。



【カーラ・アコル神殿】

湖の中の小島に位置する神殿、聖水を崇め清める魔除けの神殿。
この神殿では、水の神を祭っている。毎年、10月の満月には巫女が儀式を行う。

舞台背景

the background of the stage

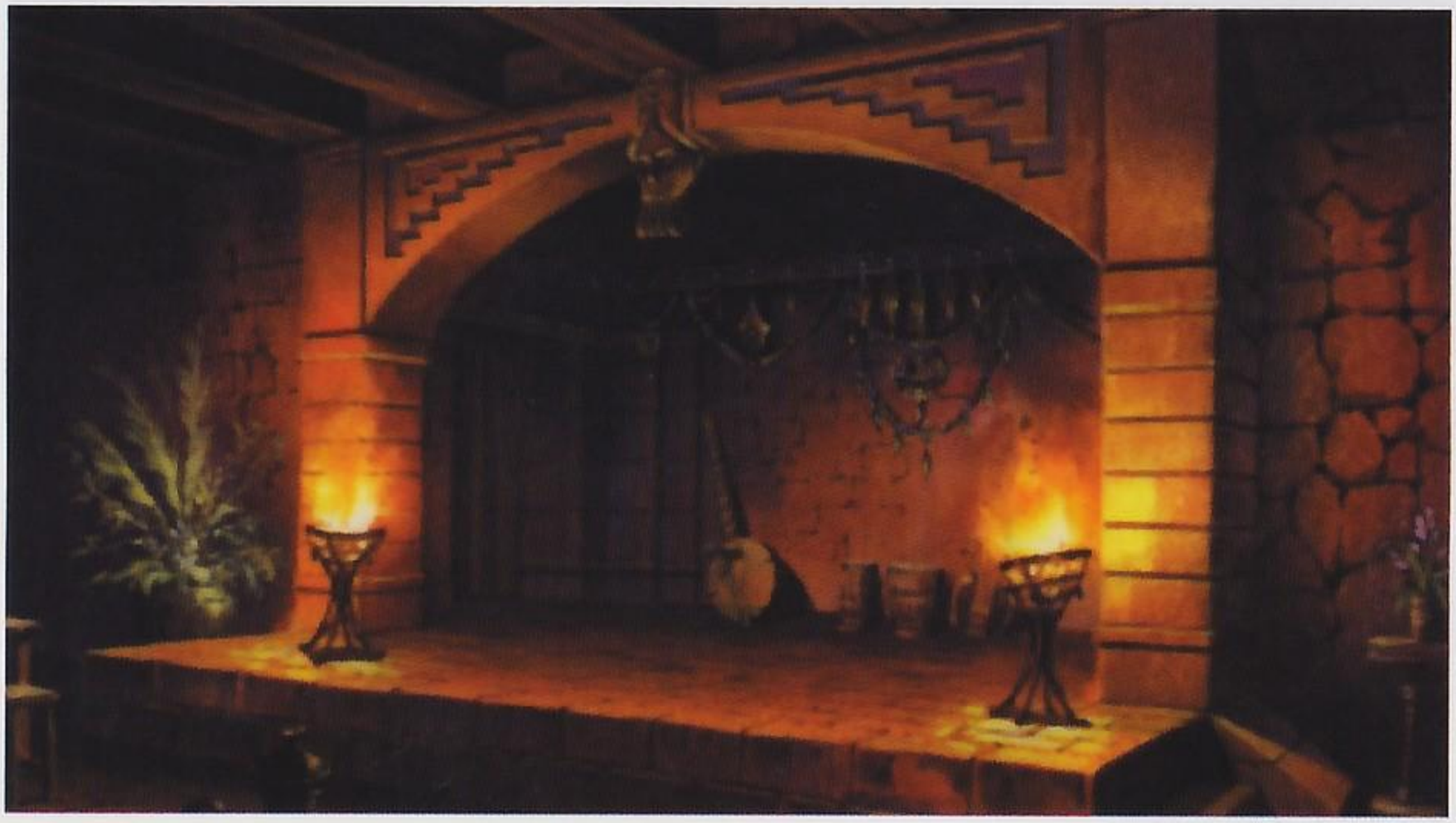
【巫　女】



この国の（カント）司祭より選ばれし、巫女（魔力の強い少女）で、魂のもっとも清い女性が神殿にて儀式を執り行いこの国の発展と魔力の水の清らかさを願う。

【儀　式】

この儀式は、巫女と優れた衛兵が護衛となって、神殿の中枢にて執り行われる。祭壇の聖杯の水に血をたらし、次の年の豊年を占う儀式が一般に執り行われるとされているが、内容については公開されていない。



directions for Wizardry ~DIMGUIL~

ゲームの始め方

how to do the game start

“PlayStation”に、Wizardry・DIMGUILのCD－ROMをセットし、電源を入れると、タイトルが表示されます。
そのままにしていると、オープニングが始まります。ここでSTARTボタンもしくは ◎ ボタンを押すとゲームの始まりとなります。

※オープニングムービーは、STARTボタンでSKIPできます。
このゲームは途中経過をメモリーカードに保存します。
メモリーカード差込口1に空き容量2ブロックのあるメモリーカードをセットしてください。

NEW GAMEを選ぶと、最初からゲームがスタートします。

LOAD DATAを選ぶと、前回セーブして終了したデータを読み込みゲームがスタートします。

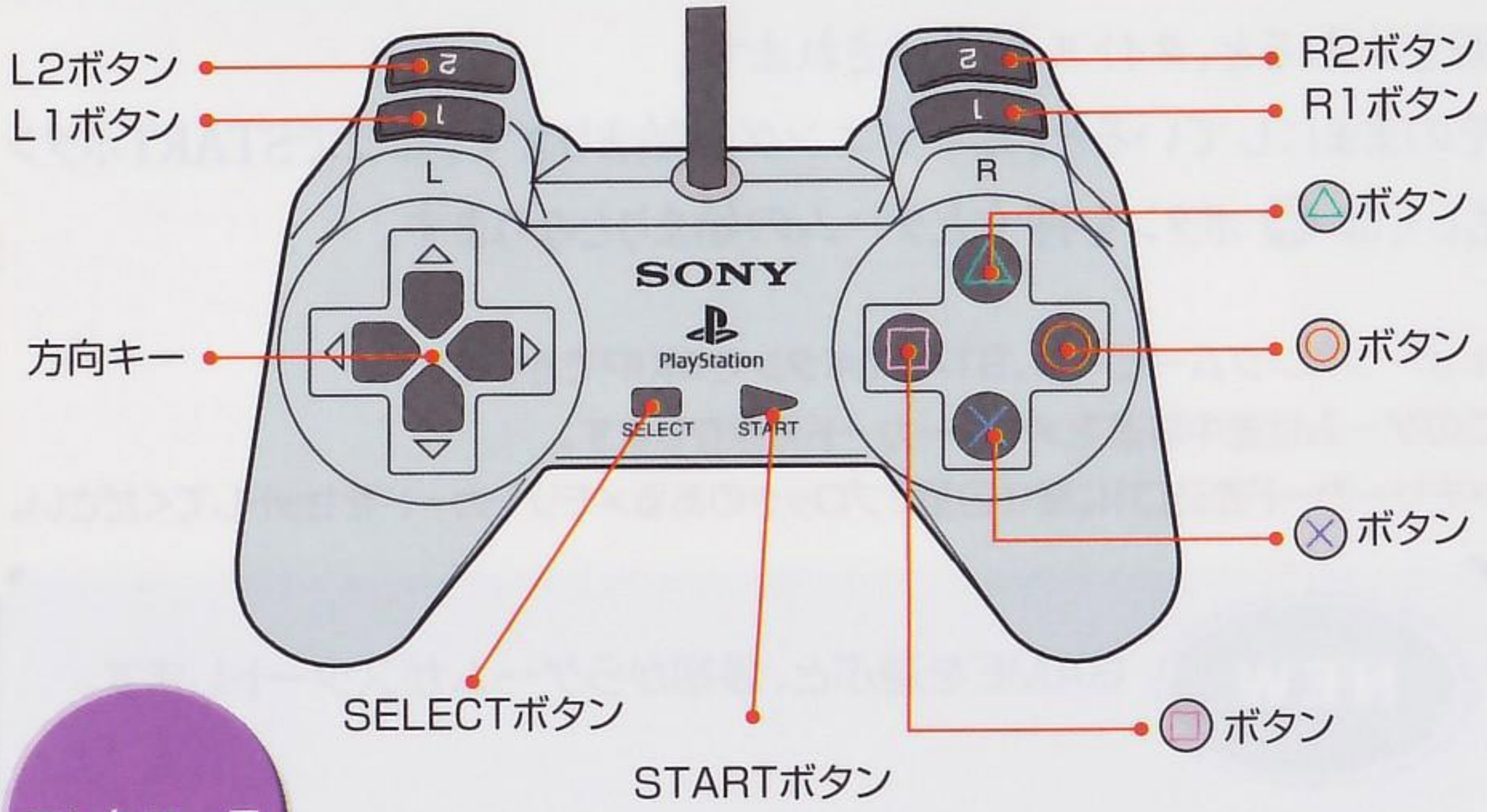
※迷宮で終了した場合、街外れの冒険の再開を選ぶことで、迷宮にいる冒険者達から冒険を再開できます。

※本ゲームでセーブしたデータでゲームを再開する時は、データが保存されているメモリーカードを本体のメモリーカード差込口1にセットしてからゲームを始めてください。
（メモリーカード差込口2には対応していません。）

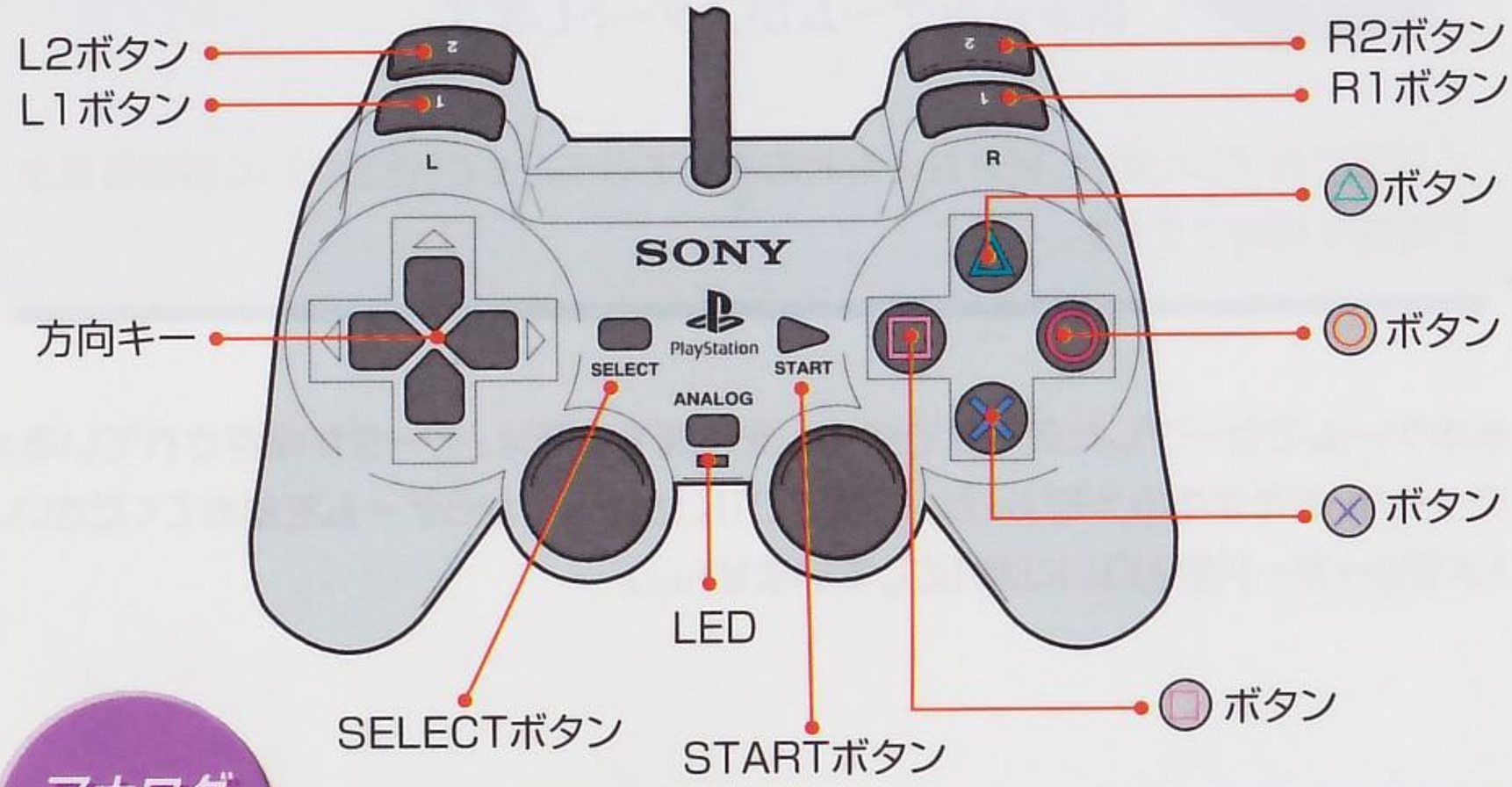
操作方法

how to the operate

コントローラ



アナログコントローラ



※LEDが点灯している時は、ボタンの入力が出来ません。
必ずLEDを消してから操作を行って下さい。

◆城塞都市		キャラクタの情報画面◆
アイコンやコマンドを選ぶカーソルを動かします。	方向キー	アイコンやコマンドを選ぶカーソルを動かします。
決定	○ボタン	決定
キャンセル	×ボタン	キャンセル
お金を集める。	△ボタン	使用しません。
お金を山分けする。	□ボタン	使用しません。
ギルガメッシュの酒場	L1ボタン	キャラクタのチェンジ
冒険者の宿	L2ボタン	使用しません。
カント寺院	R1ボタン	キャラクタのチェンジ
ボルタック商店	R2ボタン	使用しません。
使用しません。	STARTボタン	コマンドのHELP表示
使用しません。	SELECTボタン	使用しません。

◆迷　宮		カードバトルの操作方法(戦闘中)◆
迷宮の移動、コマンドの選択	方向キー	コマンドの選択。カーソルの移動
扉を蹴破る、コマンドの決定	○ボタン	コマンドの決定
キャンプ、コマンドのキャンセル	×ボタン	コマンドのキャンセル
調査を行います。	△ボタン	使用しません。
小マップ表示	□ボタン	ユニット画面表示
迷宮のカニ歩き、左に移動	L1ボタン	使用しません。
使用しません。	L2ボタン	ズームイン
迷宮のカニ歩き、右に移動	R1ボタン	使用しません。
使用しません。	R2ボタン	ズームアウト
その他のコマンド表示	STARTボタン	使用しません。
迷宮移動タイプの変更※	SELECTボタン	設定の変更

※移動タイプ　◎スムーズ移動は、ゆっくりと移動します。◎ブロック移動は、ブロック単位で高速移動します。

メインメニュー画面

the maine manu picture

ゲームを始めると、あなたは城下町にいます。ここで冒険の準備をしたり、体を癒したりします。また、冒険に必要な情報も随所に用意されているので、最初はもちろんイベントをクリアした時や、新しいNPCに出会った時、行き詰まった時など、思わぬヒントを得られるかもしれません。



城塞都市の施設

代表的な施設は、人々が集う酒場、寝泊りする宿屋、治癒を目的とした寺院、貿易された商品を扱う商店、そして、若き兵を育てる訓練場があげられます。



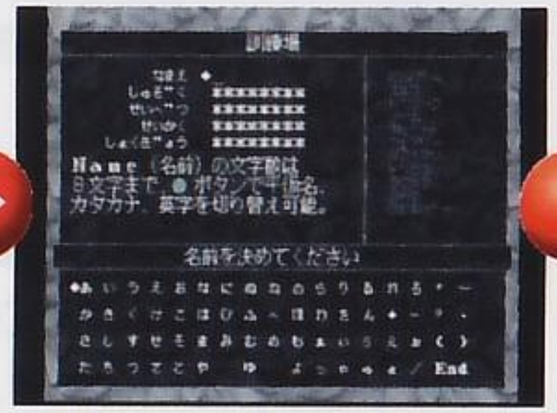
 ギルガメッシュの酒場	一緒に旅立つ最大6人の仲間を選び、所持金やアイテムの交換、武具の装備ができます。パーティを組んだり、お金を山分けしたり、装備を整えるためにはまず、中に入りましょう。
 冒険者の宿	部屋は6種類あり、値段の高い部屋ほど回復は早くなります。マジックポイントの回復も、レベルアップも宿屋で休憩しないとできません。
 ボルタック商　店	武具やアイテムの売買や識別、呪いを解いたりします。
 カント寺院	パーティが冒険から帰ってきたとき、死亡、灰、麻痺、石化の状態のキャラクタは街に入ると自動的に、ここに収容されます。お布施を寄付して回復させましょう。
 王様への謁　見	王様に会い、冒険の進行状況を報告しましょう。
 訓練場	ここでは、主にキャラクタを作る作業を行います。その他、名前や職業を変更を行います。 また、キャラクタは20人まで登録できます。
 街外れ	パーティを組み装備を整えたら、いよいよ冒険に出発します。その入り口となるのがこの場所です。 冒険の記録もこの中で行うことができます。

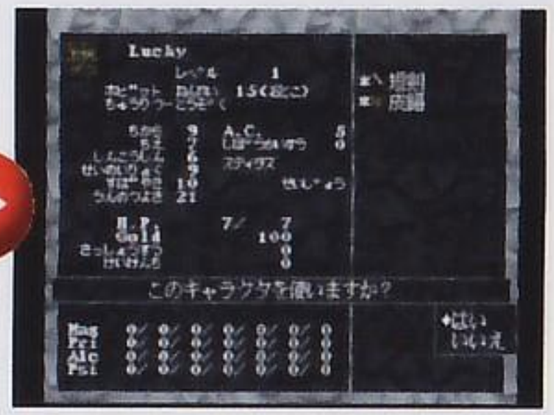
ゲームの進め方

How to put the game forward

① 訓練場でキャラクタを作りましょう!







② 酒場で パーティを組むみましょう。





③ 一応、 王様にお話を聞いておきましょう。





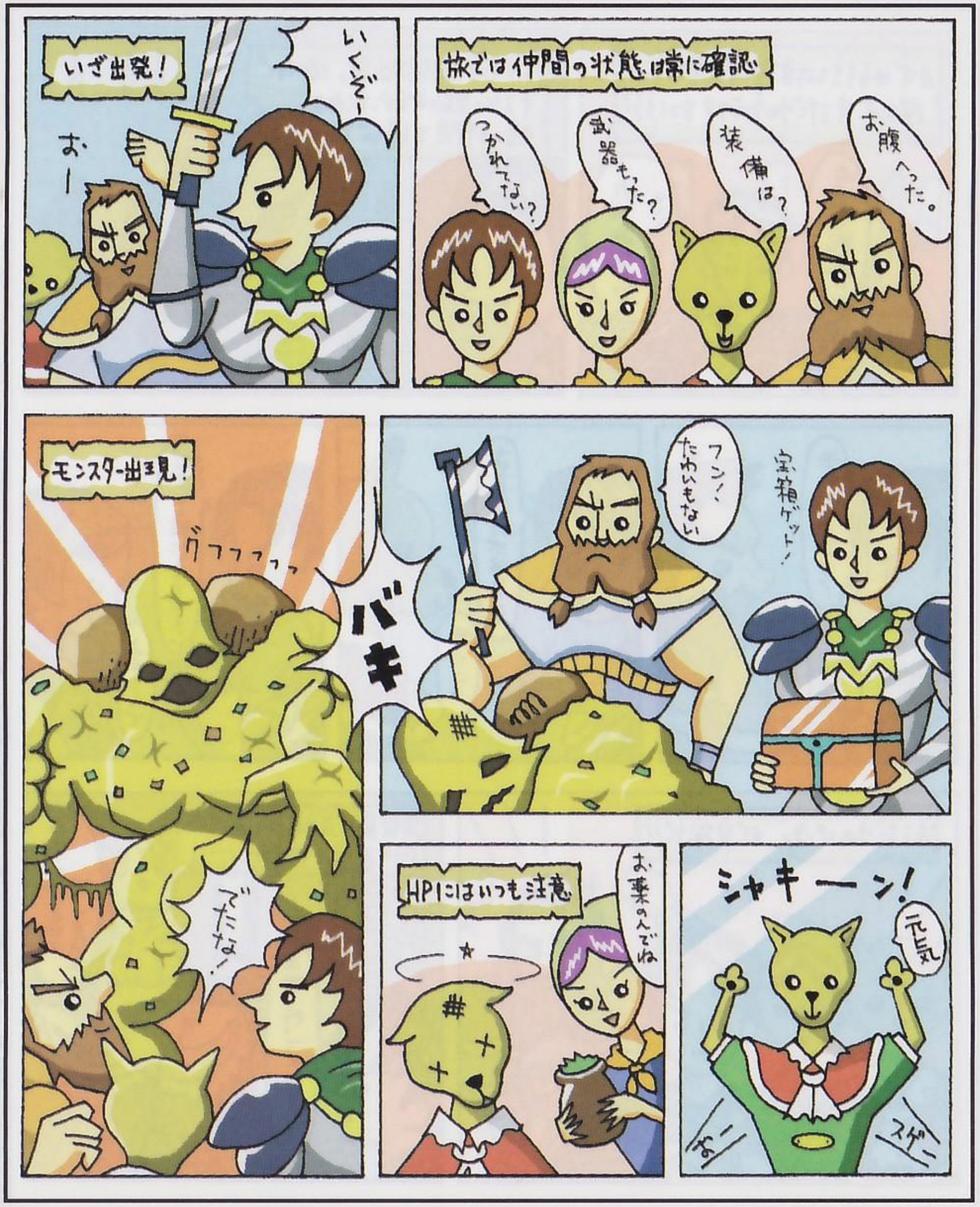
ゲームの進め方

How to put the game forward



ゲームの進め方

how to put the game forward



ゲームの進め方

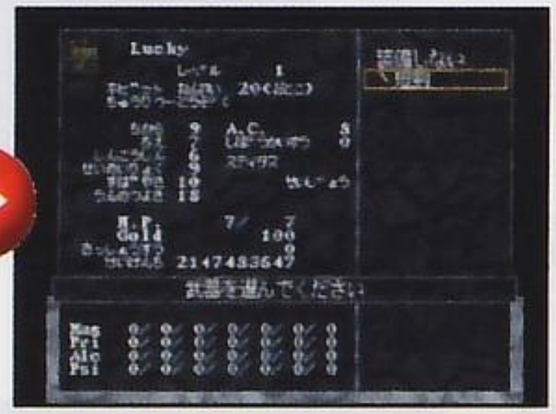
How to put the game forward

④  街外れから、  冒険を始めます。



⑤キャンプで装備や体力の確認をしましょう。





⑥迷宮を探索し、モンスターを倒します。

宝箱からまだ見ぬアイテムを入手しましょう。







⑦H.P.が減少したら傷薬や魔法で回復させます。



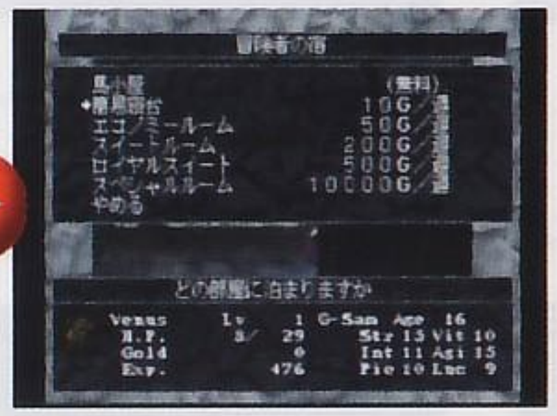
⑧ これ以上進めるのが危険だと思ったら、城塞都市に引き返します。





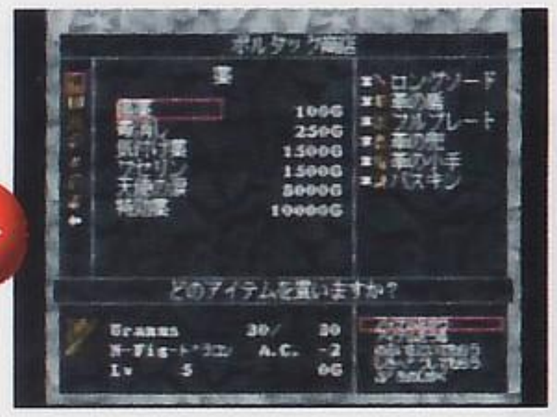
⑨  宿屋で冒険者を休めH.P.を回復させます。





⑩  商店でモンスターを倒して
手に入れたアイテムを識別したり、回復アイテムを補充します。



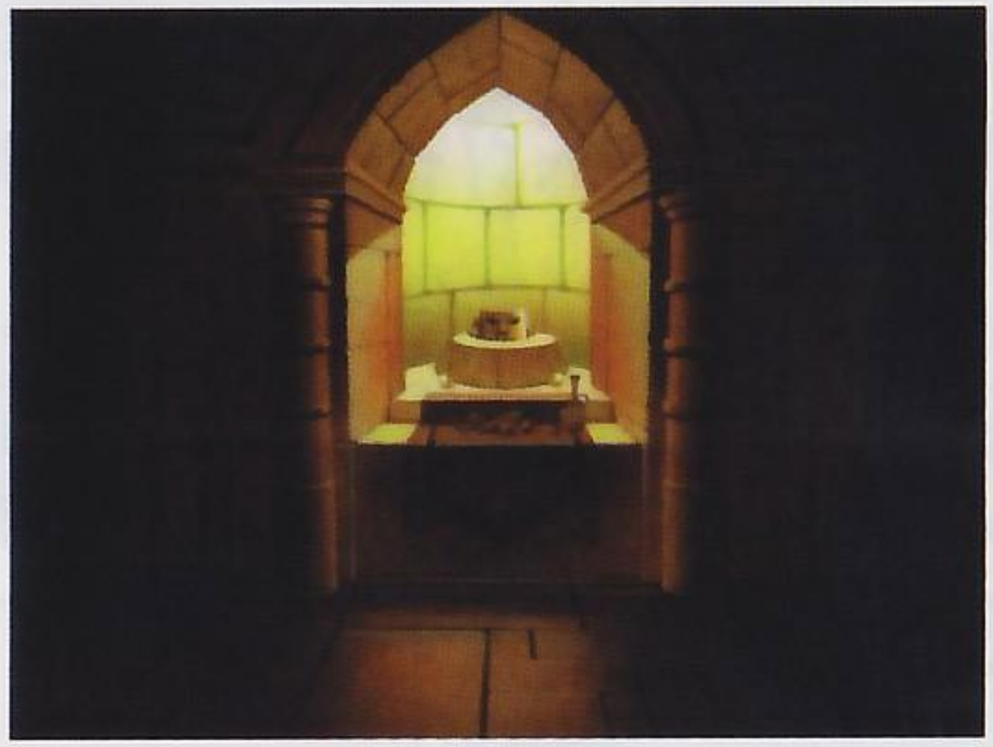


⑪ もし、麻痺や死んでしまった者がいれば、



寺院で回復させましょう。





⑫ そして、再び④に戻り



迷宮探索へ向かいます。





これが、ウィザードリィの基本的な遊び方の流れです。
ウィザードリィの世界は殺伐とした世界です。
たまには、酒場の舞台の音楽で心を休めたり、カードバトルで遊んでみたりするのも良いでしょう。

ゲームの進め方

how to put the game forward





ゲームの中断と再開

discontinue and continuation of the game

●ゲームを中断して電源を切りたいとき

―― 街にいるとき

「街外れ」に行き、「冒険を中断する」を選択してください。

―― 迷宮にいるとき

キャンプのコマンド、または、STARTボタンを押すと、その他のコマンドが表示されます。この中の「冒険の記録」、「冒険の中断」を選んでください。

●冒険を再開する

―― 「街外れ」で中断したとき

「ギルガメッシュの酒場」でパーティを再構成してください。

―― 迷宮で中断したとき

「街外れ」に行き「冒険の再開」を選んでください。

※ご注意 上記の手順をふまず、いきなりリセットボタンを押したり、電源を切った場合冒険は記録されず、前回のデータからスタートすることになります。

●ソフトウェアリセット

L1＋L2＋R1＋R2＋START＋SELECTボタンを押すことで、タイトルに戻ります。このとき、コンテニューを選べば、オートクイックセーブしたデータから冒険が始まります。

● オートクイックセーブ

この行動の前（戦闘終了後、キャンプを抜けた後、迷宮に入った時、施設間の出入り、NPCに出会った後）に、クイックセーブをオートで行います。このクイックセーブしたデータは、本体のメモリー内に記録するだけなので、メモリーカードには記録されません。

このデータは本体の電源を切る、もしくは、ハードウェアリセットを行ったときに消去されますので、その前に冒険の中断コマンドから、メモリーカードに記録を行ってください。

設定の変更

configuration



アイテムの名前　（日本語／英語）

モンスターの名前　（日本語／英語）

呪文の名前　（日本語／英語）

ステータス　（日本語／英語）

サウンドの出力　（ステレオ／モノラル）

サウンドの有無　（ON／OFF）

効果音の有無　（ON／OFF）

魔法エフェクトの有無　（ON／OFF）

変　更　終　了

いくつかの名詞は、日本語か英語を選ぶことができます。
サウンドの出力は、現在ご使用のTVモニタにあわせてお選びください。
サウンド（BGM、効果音）をOFFにすれば、無音になります。



ここでは、主にキャラクタを作る作業を行います。その他、名前や職業を変更したり、キャラクタの転生を行います。また、キャラクタは20人まで登録できます。

キャラクタの作成	新たに冒険者となるキャラクタを生み出します。
キャラクタを調べる	キャラクタのデータを見たいときに使います。
キャラクタを消す	作ったキャラクタや、初めから登録されているキャラクタを消すときに使います。
名前を変える	一度つけた名前を変更したいときにつかいます。変更したいキャラクタを選んで、P25の“名前を入力する”の要領で名前を変えることができます。
職業の変更	キャラクタはレベルアップする度に特性値が変化し、うまく特性値が上がっていれば、このコマンドを選ぶと変更可能の職業が表示されます。しかし、表示してある職業すべてに転職可能という分けではなく、現在の能力が転職したい職業に達していれば、ここで始めて転職可能ということになるわけです。
順番の変更	登録されているキャラクタの順番を変えるときにつかいます。いつもパーティを組むキャラクタを先頭にまとめておくと、酒場でパーティを組むときに便利です。

キャラクタの作成について

○自分の考えるパーティの構成を考えてみましょう。

基本的に、戦士タイプを前衛に、僧侶、魔術師系を後衛に大事なのは、宝箱を開けるために、最低でも盗賊系を一人入れましょう。

⬇

○まず、作成したい職業を選んでみましょう。

（P34～職業の説明）とりあえず、侍を選んだ場合

⬇

○次に、種族を選びます。

そこで大事なのが必要なボーナスポイントです。

（P27～種族の説明&P45～P46）

種族によっては、ボーナスポイントが大量に必要なことがわかりますね。

ボーナスポイントは低い値ほどボーナスポイントの出る値が多いので、

ここでは、一番低いフェルパーを選んでみます。

（必要なボーナスポイントが低ければ低いほど、適正職業とみなされ、レベルの上昇の経験値が少なくなります。）

⬇

○次に、性格を考えます。

善と悪は同じパーティを組むことはできないので。とりあえず、侍は善と中立しかなることはできません。

（P33.性格の説明）それでは、中立を選んでみます。

⬇



○次に、性別を考えます。

男と女の差は微々たる物ですが、転職でバルキリーになる場合を考えると 女性がベストです。
ただし、前衛で活躍するためには、少しでも攻撃力があるほうが、敵に与えるダメージも大きくなるでしょう。

⬇

○次に、名前です。

名前は、後からでも何のペナルティ無しに、変更可能なのでとりあえず「あ」としてみます。

⬇

○後は、思い描くボーナスポイントが
出ることを神に祈りましょう。

⬇

○また、ボーナスが9以下の場合、
再訓練をおこない3年間でレベルを4まで高めてから
冒険を始めることができるようになります。

この世界では、年齢は大事なポイントで、一度年を取るとそれだけ、ロストする可能性が高くなります。
（※ロスト:キャラクタが消え去り復活できません。）
また、何かしらの力を持って年齢を下げることを考えてみることができると思っても、その条件はあまりにも危険が伴うことを覚悟してください。最後に名前「あ」をふさわしい名前に変更します。

注意）ゲーム中はこのようにキャラクタを作成することはできません。

キャラクタの作成

make up the character

ゲーム中のキャラクタの作成手順

(1) 名前を入力する ➡ (2) 種族を決める
➡ (3) 性別を決める ➡ (4) 性格を決める
➡ (5) 職業を決める ➡ (6) キャラクタの完成

(1) 名前を入力する

メインメニュー(城塞)画面で「訓練場」を選び、次に「キャラクタの作成」を選ぶと名前入力画面になります。入力は8文字までです。



○文字入力画面での操作

方向キー	カーソルを動かす
○ボタン	文字を入れる
×ボタン	文字を消す
△ボタン	[゛]
□ボタン	[゜]
SELECTボタン	文字の種類を切り替える (ひらがな、カタカナ、英文字)
STARTボタン	入力を終了する

(2) 種族を決める

次に種族を選びます。種族は全部で11種類あります。種族の特徴は職業を選ぶときに、大きく影響しますので、右頁の表を見てよく考えてください。種族の表の下には適性職業が記載されています。

種族と職業の適性

※Aは、もっとも適性な職業、～Gはもっとも不適切で成長がもっとも遅くなります。
※職業については、P.33参照。

	にんげん	エルフ	ドワーフ	ノーム	ホビット	フェアリー	リズマン	ドラコン	ラウルフ	ムーク	フェルパー
FIG	A	C	A	A	B	D	A	A	B	A	C
MAG	B	A	C	C	C	A	D	B	C	A	A
PRI	B	A	A	A	C	C	D	C	A	C	B
THI	B	B	C	C	A	A	B	B	B	C	A
ALK	C	B	D	D	C	A	D	C	D	B	B
BIS	D	C	C	C	E	D	F	E	D	D	D
BAR	B	A	C	C	A	A	C	C	C	B	A
RAN	A	C	B	C	B	C	B	A	A	A	B
PSI	D	D	E	D	E	E	E	C	D	B	D
VAL	C	C	B	B	D	D	D	C	B	D	D
SAM	C	D	D	E	E	E	D	D	E	C	D
LOR	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
MON	D	E	B	C	E	E	E	E	D	E	D
NIN	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G

種族の特徴

○人間 HUMAN



力	9
知　恵	8
信仰心	8
生命力	9
素早さ	8
運	8

人間はウィザードリィの世界では基準となる種族で、全種族の中で最も平均的な能力を持っています。特に長所も短所なく、どんな職業も無難にこなすでしょう。

○エルフ ELF



力	7
知　恵	10
信仰心	10
生命力	7
素早さ	9
運	8

エルフは非常に賢く、信心深い種族です。また動きも素早く、平均以上のスピードを持っています。しかしやや非力なので、戦士系の職業よりも僧侶や魔法使いといった呪文を扱う職業の方が向いているようです。
※プラス能力:睡眠や魔法に対する抵抗力を持っている。

○ドワーフ DWARF



力	11
知　恵	6
信仰心	10
生命力	12
素早さ	7
運	7

人間よりもやや小柄ですが、体力はきわめて強靭で、力も強い彼らは、戦士系の職業に向いています。
またとても信心深いので、聖職者にも向いているでしょう。
※プラス能力:毒に対する抵抗力を持っている。

○ノーム　GNOME



力	10
知　恵	7
信仰心	13
生命力	10
素早さ	6
運	7

とても信心深く、信仰心は全種族のうちで最も高い値になっています。当然、聖職者に向いているのですが頑強で、小柄ながらも強靭な肉体を持つ彼らは戦士としての素質も十分に秘めています。しかし、あまり素早くないので、盗賊などの職業には向いていないでしょう。

○ホビット　HOBBIT



力	8
知　恵	7
信仰心	6
生命力	9
素早さ	10
運	11

敏捷で運の強い彼らは優秀な盗賊になれるでしょう。しかし、もともと楽天的な性格の彼らは探究心や信仰心に乏しく、呪文を扱う職業にはあまり向いていないようです。

※プラス能力:特殊攻撃に強い。

○フェアリー　FAERIE



力	5
知　恵	11
信仰心	6
生命力	6
素早さ	14
運	11

全種族中最も小さくて、最も機敏な種族です。そのため生まれつきACが低くなっています。また、知性も高く盗賊以外に魔法使いやバードといった職業にも向いています。しかし、力や生命力は全種族中最低なので、戦士としての能力は期待できないでしょう。

※その他:HPの伸びは期待できない。

種族の特徴

○リズマン　LIZMAN



力	12
知　恵	5
信仰心	5
生命力	14
素早さ	9
運	7

八虫類から進化した種族で、力と生命力が非常に高く、敏捷性もあり、肉弾戦における戦闘力は他の種族の追随を許さないでしょう。しかし、戦士以外の職業にはあまり向いていないようです。

○ドラコン　DRACON



力	10
知　恵	7
信仰心	6
生命力	12
素早さ	8
運	8

人間とドラゴンのハーフで、力強さと器用さを合わせ持った種族です。呪文を扱うのは苦手ですが、優秀な戦士、盗賊、レンジャーとしての素質を持っています。また、この種族は職業にかかわらずブレスを吐くことができます。
※プラス能力:硬い鱗の皮膚の為、特殊攻撃に強い。

○ラウルフ　RAWOLF



力	8
知　恵	6
信仰心	12
生命力	10
素早さ	8
運	9

犬の血を引く種族で、知恵は高くないが、器用で、体力があり、何よりも、信心深く、生まれつき僧侶になれる素質をもっています。女性ならば最初からバルキリーで進めてもよいでしょう。
※プラス能力:毛皮で覆われているため寒さに強い。

○ムーク　MOOK



力	10
知　恵	10
信仰心	6
生命力	10
素早さ	7
運	8

その起源がまったく謎の種族です。彼らは力強く、生命力があり、さらに高い知性をも兼ね備えている種族で、戦士や魔法使いに向いていますが、ほんの少し頑張ればすぐに侍になれるほどの素質も持っています。
※プラス能力:毛皮で覆われているため寒さに強い。

○フェルパー　FELPURR



力	7
知　恵	10
信仰心	7
生命力	7
素早さ	12
運	10

遠い先祖は猫であったといわれる種族で、知的で、素早く、また、器用でもあるので、生粋の魔法使いとして十分な素質を持っていますが、盗賊やバード、などの職業にも向いているでしょう。
※プラス能力:毛皮で覆われているため寒さに強い。

(3) 性別を決める

種族を決めたら次に性別を決めます。性別の違いは、特性値で男は力に+1、女は生命力に+1されます。また、女を選んだ場合、女性にしかなることのできない職業である「バルキリー」になることができます。

(4) 性格を決める

性別を決めたら次に性格を決めます。性格には、善・悪・中立の3つがあり、いずれも冒険中の行動に現われます。例えば、冒険中にモンスターに出会っても、それが友好的であれば見逃してあげるのが“善”。目的のためなら見境なく倒しまくるのが“悪”。そのどちらでもないのが“中立”、となります。そしてこの性格は“中立”以外、冒険中の態度で“善”が“悪”、“悪”が“善”にと変わったりもします。また、通常では“善”と“悪”とはパーティを組むことができません。

この性格は職業を選ぶときにも影響し、性格によっては、なることができない職業もあります。(P33.の表を見てよく検討して選んでください。)

性格による行動の例

おばあさんが、通りのはげしい道を渡ろうとしているのを見たら、
それぞれの性格ならこんな風にふるまうでしょう。

善	本当の善人ですから、わざわざ行って助けるという、近頃珍しく、見かけないタイプです。
中立	自分が同じ道を渡っているなら助けます。普通の人です。
悪	自分の利益になるなら、助けてあげるという、自分に正直な人です。後で報酬を望むタイプです。

性格を決めた時点でそのキャラクタの特性値に振り分けることのできるボーナスポイントが与えられます。このボーナスポイントにより就くことのできる職業が大きく左右されます。

(5) 職業を決める

キャラクタが選べる職業は14種類あります。それぞれに最低限必要な特性値があり、ほとんどの種族は最初に持っている特性値ではどの職業にも就くことができません。
性別、性格、ボーナスポイントによって、なれる職業が決定し、表示されます。
ここで、なれる職業の中から1つ選択すると、その職業に必要な特性値がボーナスポイントから引かれ現在の特性値と残りのボーナスポイントが表示されます。
この職業で決定ならば“はい”、他の職業を選び直すならば“いいえ”を選択してください。
職業が決定したら、残りのボーナスポイントを振り分けます。

――ボーナスポイントの振り分けは、方向キーの上下で→を上げたい特性値の位置に動かし、方向キーの左右（左を押すとマイナス、右を押すとプラス）でボーナスポイントを全て割り振ります。残りのボーナスポイントが無くなった時点で「これでよろしいですか?」と表示されますので決定ならば“はい”振り分けが気に入らなければ“いいえ”を選択してください。

最後に「このキャラクタをつかいますか?」と表示されるので“はい”か“いいえ”を選び終了となります。

キャラクタの作成

make up the character

各職業の必要特性値表

		力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運の良さ	性格
戦　士	FIG	12						全て
魔法使い	MAG		12					全て
僧　侶	PRI			12			8	善・悪
盗　賊	THI					10	12	中立・悪
アルケミスト	ALC		13				13	全て
ビショップ	BIS		15	15			8	善・悪
バード	BAR		10			8	12	善・中立
レンジャー	RAN	10	8	8	11	8	9	中立・悪
サイオニック	PSI	10	14		14		10	中立・悪
バルキリー	VAL	10		11	11	11	9	中立の女性
侍	SAM	12	11		9	14	9	善・中立
ロード	LOR	15	11	14	15	11	14	善
モンク	MON	13	8	13		13	9	善・中立
忍　者	NIN	15	14	14	15	15	16	悪

職業の説明

◆戦士(戦士系)　せんし／FIGHTER　略(Fig)



力	12
知恵	**
信仰心	**
生命力	**
素早さ	**
運	**
性格	全て

高いHPを持ち、武器による直接攻撃のプロフェッショナルです。また成長も速く、ほとんどの武器、防具を使いこなすことができますが、呪文は修得できません。

※初心者向きの職業です。パーティが強くなるまではクラスチェンジは控えましょう。

(**は、どのような特性値でも作成できます。)

武　器	剣	刀	ダガー類	斧	メイス	杖	槍&棒	弓	投　擲	
適　正	◎		○	○	○	○	○			
防　具	皮　鎧	ローブ	鎖帷子	胸当て	プレート	盾	兜	帽　子	小　手	ブーツ
適　正	○	○	○	○	◎	◎	◎	○	◎	◎

◆魔法使い(魔術師系)　まほうつかい／MAGE　略(Mag)



力	**
知恵	12
信仰心	**
生命力	**
素早さ	**
運	**
性格	全て

魔法のエキスパートで、魔法使いの呪文をどの職業よりも速く修得することができます。しかし、HPは低く装備できる武具もかなり制約を受けるので、格闘には向いていません。

※初心者向きの職業です。全ての呪文を覚えるまでは、クラスチェンジは控えましょう。

(**は、どのような特性値でも作成できます。)

武　器	剣	刀	ダガー類	斧	メイス	杖	槍&棒	弓	投　擲	
適　正			○			◎				
防　具	皮　鎧	ローブ	鎖帷子	胸当て	プレート	盾	兜	帽　子	小　手	ブーツ
適　正		◎						◎		

職業の説明

◆僧侶（僧侶系）　そうりょ／PRIEST　略（Pri）



力	**
知恵	**
信仰心	12
生命力	**
素早さ	**
運	8
性格	善・悪

神の加護により、様々な僧侶系の呪文を唱え傷ついた者を治療することができます。HPは平均で、ディスペル（アンデッドの呪いを解くこと）ができますが、戒律により刃のついた武器は使用できません。メイスといった打撃系の武器を使用し、また、重い鎧も装備できません。

※初心者向きの職業です。体力の回復専門として、パーティには最低一人は入れましょう。

武　器	剣	刀	ダガー類	斧	メイス	杖	槍&棒	弓	投　擲	
適　正					◎	○	○			
防　具	皮　鎧	ローブ	鎖帷子	胸当て	プレート	盾	兜	帽　子	小　手	ブーツ
適　正	○	○	○	◎				○		

◆盗賊（盗賊系）　とうぞく／THIEF　略（Thi）



力	**
知恵	**
信仰心	**
生命力	**
素早さ	10
運	12
性格	中立・悪

装備は皮鎧に、短剣、それに小型の盾など、かなり貧弱で、HPも僧侶より低く、呪文は修得できませんが、宝箱の罠を見抜き、安全に解除したり、鍵のかかった扉をこじ開けたり、隠された扉を察知します。また、戦闘中に隠れて奇襲攻撃することもできます。

※初心者向きの職業です。宝箱のアイテムを入手するには罠に対するエキスパートが一人でも多いほうがパーティ全体を守ることになります。

武　器	剣	刀	ダガー類	斧	メイス	杖	槍&棒	弓	投　擲	
適　正	○		◎							
防　具	皮　鎧	ローブ	鎖帷子	胸当て	プレート	盾	兜	帽　子	小　手	ブーツ
適　正	◎	○						○		

（**は、どのような特性値でも作成できます。）

◆アルケミスト（魔術師系）　アルケミスト／ALCHEMIST　略（Alc）



力	**
知恵	13
信仰心	**
生命力	**
素早さ	**
運	13
性格	全て

錬金術と呼ばれる風変わりな魔法を使う職業です。その効果は、攻撃、回復、補助とあらゆる方面に渡っており、冒険中、様々な局面において冒険者を助けてくれるでしょう。しかし、呪文体系以外はほぼ魔法使いと同程度なので、装備品には注意してください。

※中級者向きの職業です。癖のある呪文体系は慣れるまでに時間がかかるでしょう。しかし、この呪文体系を知り尽くせば魔法使い呪文をはるかに凌駕することでしょう。

武　器	剣	刀	ダガー類	斧	メイス	杖	槍&棒	弓	投　擲	
適　正			◎			◎				
防　具	皮　鎧	ローブ	鎖帷子	胸当て	プレート	盾	兜	帽　子	小　手	ブーツ
適　正		◎						◎		

◆ビショップ（僧侶系）　ビショップ／BISHOP　略（Bis）



力	**
知恵	15
信仰心	15
生命力	**
素早さ	**
運	8
性格	善・悪

きわめて知性が高く、信心深い職業です。魔法使いと僧侶の両方の知識を持ち、両方の呪文を同時に修得することができ、レベル4からはディスペルが行えるようになり、また、呪文を使わずにアイテムを識別する能力を持つ唯一の職業です。しかし成長するのに時間がかかります。

※上級者向きの職業です。僧侶か魔法使いからクラスチェンジを行うほうがメリットは大きいでしょう。最初から選ぶには、成長の遅さが最大の致命傷になりかねません。

武　器	剣	刀	ダガー類	斧	メイス	杖	槍&棒	弓	投　擲	
適　正					○	○	○			
防　具	皮　鎧	ローブ	鎖帷子	胸当て	プレート	盾	兜	帽　子	小　手	ブーツ
適　正	○	○	○	◎				○		

職業の説明

◆バード（盗賊系）　バード／BARD　略（Bar）



力	**
知恵	10
信仰心	**
生命力	**
素早さ	8
運	12
性格	善・中立

吟遊詩人。呪文と同じ効果が込められた特殊な楽器を奏で、その力を発揮させることができます。また、レベル4から魔法使いの呪文を覚え始め、盗賊や忍者には及ばないものの罠解除や鍵開け、隠し扉の察知などの技能も併せ持っている職業です。

※初心者向きの職業です。楽器を用いることで、呪文ポイントを使用しないで同様の効果が発揮できるのですから、新しい楽器を手に入れることで、一回の冒険を長く続けることができるようになります。

武　器	剣	刀	ダガー類	斧	メイス	杖	槍&棒	弓	投　擲	楽　器
適　正	○		◎							◎
防　具	皮　鎧	ローブ	鎖帷子	胸当て	プレート	盾	兜	帽　子	小　手	ブーツ
適　正	◎	○						○		

◆レンジャー（盗賊系）　レンジャー／RANGER　略（Ran）



力	10
知恵	8
信仰心	8
生命力	11
素早さ	8
運	9
性格	中立・悪

自然を愛し、自然の中で力を鍛え上げた野戦士で、HPが高く、戦士並の格闘能力がある。また、バード同様、盗賊としての技能があり、レベル4からアルケミストの呪文を覚え始めます。しかし、成長スピードは戦士よりも遅くなるでしょう。

※中級者向きの職業です。万能であるがゆえに、特出した点もないのはこの世界ではあまり望まれません。戦闘部隊の一人とするか、盗賊の代わりとするか呪文使いにするか,どれも一流ではありません。弓を使って遠くの敵に致命傷を与えることしかありがたみは得られないでしょう。

武　器	剣	刀	ダガー類	斧	メイス	杖	槍&棒	弓	投　擲	
適　正	○		○					◎		
防　具	皮　鎧	ローブ	鎖帷子	胸当て	プレート	盾	兜	帽　子	小　手	ブーツ
適　正	○	○	○	◎				○	○	○

（**は、どのような特性値でも作成できます。）

◆ サイオニック（魔術師系）　サイオニック／PSIONIC　略（Psi）



力	10
知恵	14
信仰心	**
生命力	14
素早さ	**
運	10
性格	中立・悪

超能力者。精神の働きを究めようとする職業で、相手の心を動かしたり思考を読んだり、混乱させる呪文を使うことができます。HPは僧侶並に上がりますが、装備できる武具は魔法使いと同程度です。

※上級者向きの職業です。この職業につくための条件も厳しく魔法使いよりも、絶対的な力を持たないしかしながら、長期戦の戦闘を考えると効果的な魔法が多く存在し、パーティを救います。強くなったパーティにはこの呪文体系を一人でも覚えていれば、有利に運ぶことでしょう。

武　器	剣	刀	ダガー類	斧	メイス	杖	槍&棒	弓	投　擲	
適　正			◎			◎		-		
防　具	皮　鎧	ローブ	鎖帷子	胸当て	プレート	盾	兜	帽　子	小　手	ブーツ
適　正		◎						◎		

◆バルキリー（戦士系）　バルキリー／VALKYRIE　略（Val）



力	10
知恵	**
信仰心	11
生命力	11
素早さ	11
運	9
性格	中立（女性のみ）

女性だけがなれる職業で、その能力はロードの女性版といったものです。戦士並の装備と格闘能力にHP、さらに、レベル4から僧侶の呪文を覚え始めます。また、バルキリーになるための必要特性値が低くて作りやすく、成長するのも速いのですが、ディスペル能力は修得できません。

※初心者向きの職業です。条件は限定されますが、この職業で前衛を固めておけば、敵を粉砕しつつ味方の命を救ってくれるでしょう。

武　器	剣	刀	ダガー類	斧	メイス	杖	槍&棒	弓	投　擲	
適　正	○		○	○	○	○	◎			
防　具	皮　鎧	ローブ	鎖帷子	胸当て	プレート	盾	兜	帽　子	小　手	ブーツ
適　正	○	○	○	◎		○	◎	○	◎	◎

職業の説明

◆侍(戦士系)　サムライ／SAMURAI　略(Sam)



力	12
知恵	11
信仰心	**
生命力	9
素早さ	14
運	9
性格	善・中立

剣の道を究めることを第一に考える職業で、素早く、正確に相手を斬ることができる剣士。 HPや装備品は戦士よりやや劣るものの、精神修行の一環としてレベル4から魔法使いの呪文も覚え始めます。

※中級者向きの職業です。前衛で攻撃態勢をとるには、防御力がひくく一撃必殺の職業といえます。高度の武器が入手できるまでは控えていた方が無難です。

武　器	剣	刀	ダガー類	斧	メイス	杖	槍&棒	弓	投　擲	
適　正		◎					○			
防　具	皮　鎧	ローブ	鎖帷子	胸当て	プレート	盾	兜	帽　子	小　手	ブーツ
適　正	○	○	○	◎			○	○	○	○

◆ロード(戦士系)　ロード／LORD　略(Lor)



力	15
知恵	11
信仰心	14
生命力	15
素早さ	11
運	14
性格	善

真の騎士であるロードは偉大な戦士であると同時に、信心深い僧侶でもあります。装備できる武具、HPは戦士と同等かそれ以上で、レベル4から僧侶の呪文を覚え始めます。さらにレベル9でディスペル能力を身につけますが成長は遅い方です。

※中級者向きの職業です。条件も厳しく、バルキリーと違い成長速度が遅いので一人の成長の遅さはパーティ全体を窮地にたたせます。クラスチェンジ後の職業と考えたほうが無難です。

武　器	剣	刀	ダガー類	斧	メイス	杖	槍&棒	弓	投　擲	
適　正	◎		○	○	○	○	○			
防　具	皮　鎧	ローブ	鎖帷子	胸当て	プレート	盾	兜	帽　子	小　手	ブーツ
適　正	○	○	○	○	◎	◎	◎	○	◎	◎

（**は、どのような特性値でも作成できます。）

◆モンク（戦士系）　モンク／MONK　略（Mon）



力	13
知恵	8
信仰心	13
生命力	**
素早さ	13
運	9
性格	善・中立

心身の鍛練の修行を行う修道僧で、主に手足や、棒を使って戦うことを得意としています。レベル7からサイオニックの呪文を覚え始めます。さらに、相手を一撃で瀕死の状態にしてしまうノックアウト技能を持っているうえに忍者同様、2レベル毎にACが1ずつ低下してゆきます。

※上級者向きの職業です。レベルが高くなるまでは、序盤の敵にさえも苦労することでしょう。まず、HPが高い者からのクラスチェンジで考えたほうが無難でしょう。

武　器	剣	刀	ダガー類	斧	メイス	杖	槍&棒	弓	投　擲	
適　正					○		◎			
防　具	皮　鎧	ローブ	鎖帷子	胸当て	プレート	盾	兜	帽　子	小　手	ブーツ
適　正	◎	○						○		

◆忍者（盗賊系）　にんじゃ／NINJA　略（Nin）



力	15
知恵	14
信仰心	14
生命力	15
素早さ	15
運	16
性格	悪

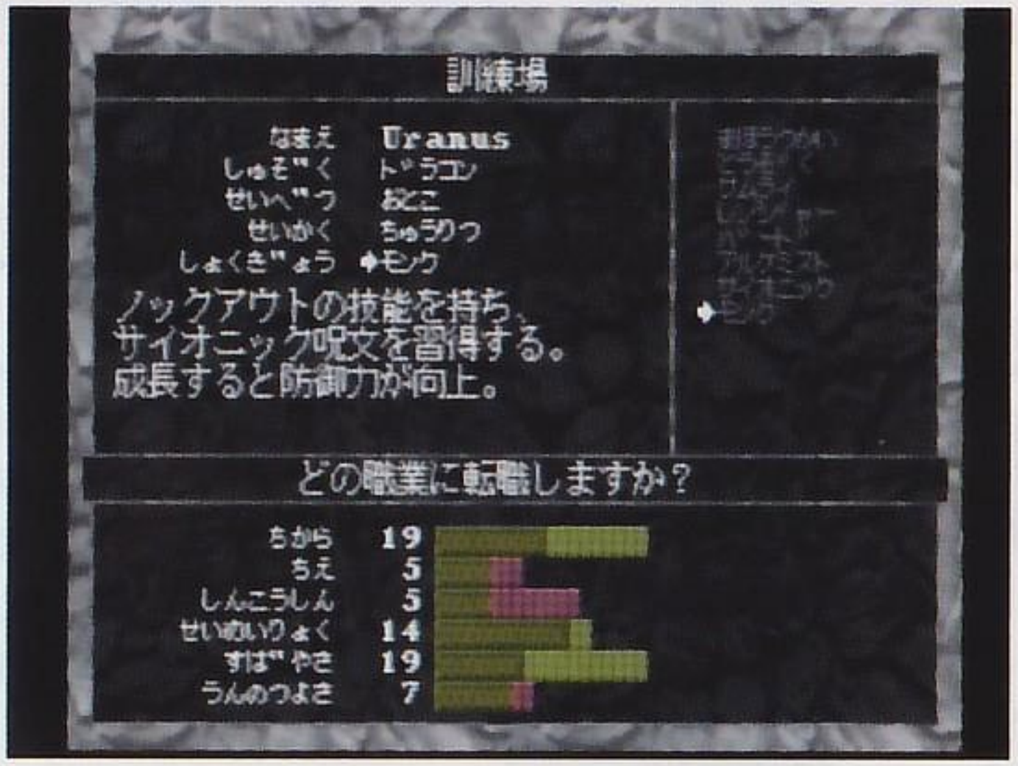
全身を凶器として鍛え上げた究極の暗殺者です。バードやレンジャーに勝る盗賊の技能を持ち、レベル7からアルケミストの呪文を覚え始めます。また、敵を一撃で葬り去るクリティカルヒットを放つことができる上に、2レベル毎にACが1ずつ低下してゆきます。

※上級者向き。もっとも、条件が厳しく、唯一最初から作成できない職業です。成長も遅いので、レベルが高くなるまでは本来の能力を発揮することは難しいでしょう。

武　器	剣	刀	ダガー類	斧	メイス	杖	槍&棒	弓	投　擲	
適　正			○						◎	
防　具	皮　鎧	ローブ	鎖帷子	胸当て	プレート	盾	兜	帽　子	小　手	ブーツ
適　正		◎						○		

職業の変更

特性値のところには、現在の能力と、今選択している職業の必要能力値にあとどれくらいの能力が必要かが表示されています。
もし職業が白文字で表示されていれば、その能力に関しては十分満たしているということです。
転職すると年齢が上がり、レベルは1に、経験値は0に、特性値はその種族の基本値に職業に必要な特性値が足されたものになります。ただし、HPは増えた最高値のまま変わりません。また、覚えた呪文も忘れません。ただし職業によって使用回数が変化する場合があります。



Column〔コラム〕

呪文を1つでも覚えていれば、
転職後にその同じレベルの呪文を覚えるでしょう。
転職しても同系列以外は、
使用回数が最大4になります。



特性値の説明

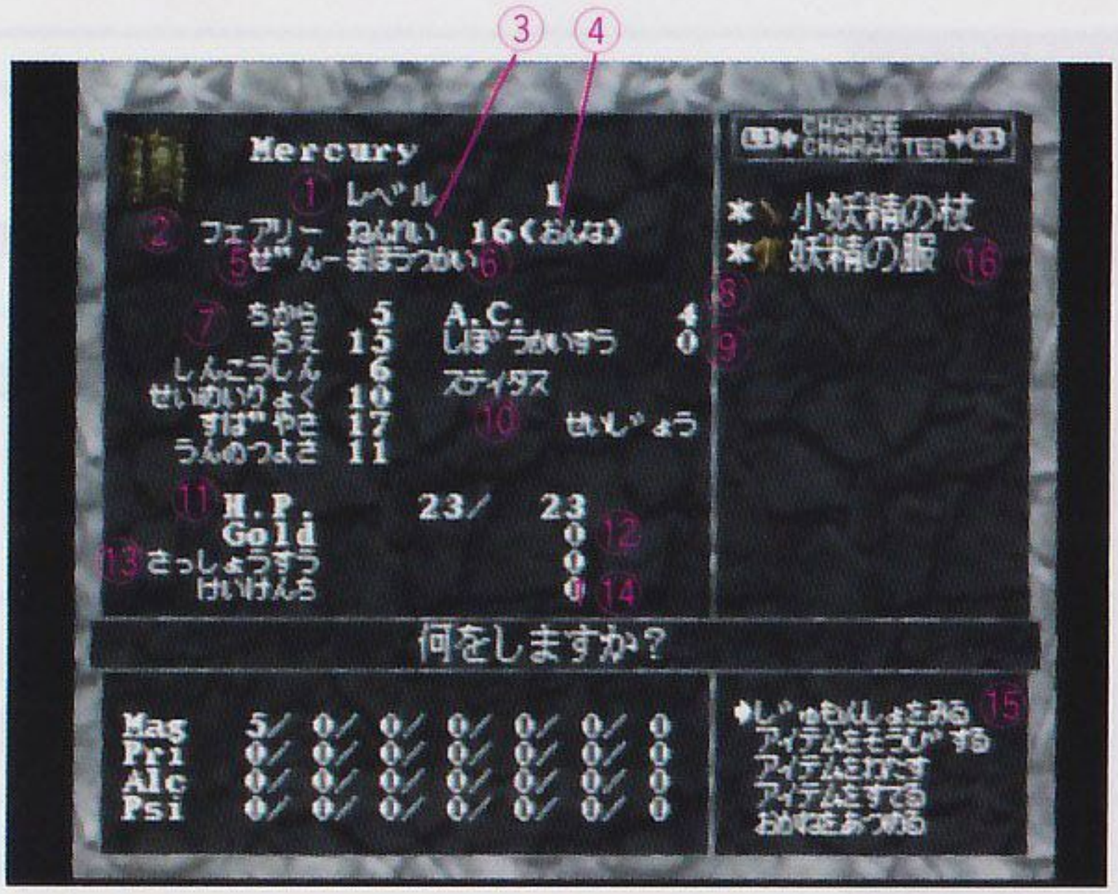
characteristic evaluate

特性値の種類

力 ～Strength～ 略(STR)	肉体的な力の強さを表し、敵に与えるダメージ量、武器を扱う技術など、戦闘能力に影響します。 前衛で直接戦う職業にとっては特に重要な数値です。
知　恵 ～I.Q.～ 略(I.Q)	魔法使い、アルケミスト、サイオニックの呪文を修得する速さ、使いこなす技術に影響します。 多くの術者にとって重要な数値です。
信仰心 ～Piety～ 略(PIE)	僧侶の呪文を修得する速さ、使いこなす技術に影響します。僧侶系の呪文を扱う職業にとっては非常に重要な数値です。
生命力 ～Vitality～ 略(VIT)	レベルアップ時の最大HPの上昇率や死んだ時の蘇生の成功率に影響します。 全てのキャラクタにとって重要な数値です。
素早さ ～Agility～ 略(AGI)	行動がどれだけ素早いかを表し、攻撃する順序に影響します。また、罠を見抜き、外す技術にも影響します。 盗賊の技術を持つ職業にとって重要な数値です。
運 ～Luck～ 略(LUC)	罠外しの成功率や、敵からの攻撃を回避する確率など、様々な事象に影響します。

特性値はレベルアップした時に上下します。最高で、種族の特性値＋10まで上がります。サイオニックのイハロン(Ihalon)の呪文で特性値を上げることもできます。死から蘇生した時には生命力が下がることがあります。

キャラクタデータの説明



① レベル(Level)	キャラクタの熟練度、高いレベルほど冒険が有利に運びます。
② 種族	現在の種族が表示されます。
③ 年齢(Age)	転職したり、宿屋に泊まったりすると徐々に歳をとってゆき、一定の年齢を過ぎると生命力が弱くなっていきます。さらに歳をとると消失(ロスト)してしまうこともあります。
④ 性別(Sex)	おとこ(Male)おんな(Female)が表示されます。
⑤ 性格(Alignment)	善(Good)、中立(Neutral)、悪(Evil)が表示されます。
⑥ 職業(Class)	現在の職業が表示されます
⑦ 特性値	現在の特性値が表示されます。
⑧ AC(アーマークラス)	防御力です。この値が小さいほど、敵の攻撃が当たりにくくなります。
⑨ しぼうかいすう(Rip)	無念にも死んでしまって、呪文や寺院などで生き返らせた回数です。
⑩ 状態(Status)	通常の健康な状態は(せいじょう)と表示されています。麻痺や毒などを受けた場合、随時その状態を表示します。
⑪ HP(ヒットポイント)	体力です。攻撃など受け、傷を負う度に差し引かれ、0になると死んでしまいます。/の左が現在のHPで、右の数値が最大値です。

⑫ ゴールド(Gold)
所持金です。モンスターを倒したり、手に入れたアイテムなどを商店に売って増やすことができます。

⑬ さっしょうすう(Marks)
自分が倒したモンスターの数です。

⑭ 経験値(EXP)
モンスターを倒すと経験値が増え、数値が一定の量に達すると、宿屋で休んだときに次のレベルに上がります。(色が緑色に変化すると、次のレベルまでの経験値がたまったことを表します。)

⑮ 呪文(SPELL)
各系統の呪文にはそれぞれ7つのレベルがあり、右にいくほど強力になります。(じゅもんしょをみる)を選択すると左下の呪文回数の所に→(カーソル)がいきカーソルの場所の覚えている呪文名が表示されます。もう一度 ◎ボタンを押すと呪文名の所に→(カーソル)が現われ個々の呪文の簡単な説明が表示されます。呪文回数の所の数字は各系統の呪文ごとにどのレベルの呪文を何回唱えられるかを示しています。

⑯ アイテム
各自10個まで持つことができます。また、横に*がついているアイテムは現在装備しているものです。



各職業の最低ボーナスポイント

minimum bonus point of each occupation

各種族と各職業で必要なボーナス値

	人間	エルフ	ドワーフ	ノーム	ホビット	フェアリー	リズマン	ドラコン	ラウルフ	ムーク	フェルパー
戦　士	2	4	0	1	3	6	0	1	3	1	4
♀	3	5	1	2	4	7	0	2	4	2	5
魔法使い	4	2	6	5	5	1	7	5	6	2	2
♀	4	2	6	5	5	1	7	5	6	2	2
僧　侶	4	2	3	1	6	6	8	6	0	6	5
♀	4	2	3	1	6	6	8	6	0	6	5
盗　賊	6	5	8	9	1	1	6	6	5	7	2
♀	6	5	8	9	1	1	6	6	5	7	2
アルケミスト	10	8	13	12	8	4	14	11	11	8	6
♀	10	8	13	12	8	4	14	11	11	8	6
ビショップ	14	10	15	11	17	13	21	17	12	14	13
♀	14	10	15	11	17	13	21	17	12	14	13
バード	6	4	10	10	4	1	10	7	7	5	2
♀	6	4	10	10	4	1	10	7	7	5	2



各職業の最低ボーナスポイント

minimum bonus point of each occupation

	人間	エルフ	ドワーフ	ノーム	ホビット	フェアリー	リズマン	ドラコン	ラウルフ	ムーク	フェルパー
レンジャー	3	7	5	6	6	11	8	4	4	5	7
♀	3	7	5	5	6	11	8	4	4	4	7
サイオニック	13	15	13	14	13	15	12	11	14	10	13
♀	13	15	12	13	13	15	12	10	14	9	13
バルキリー	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
♀	9	10	7	7	9	14	10	9	5	10	10
侍	12	13	14	15	11	9	13	12	14	10	9
♀	13	13	15	16	12	9	13	13	15	11	9
ロード	29	28	26	26	28	29	27	28	26	28	27
♀	29	28	26	26	28	29	27	28	26	28	27
モンク	14	13	14	12	15	14	17	16	12	16	12
♀	15	14	15	13	16	15	18	17	13	17	13
忍　者	38	37	35	35	37	35	36	37	35	37	35
♀	38	37	35	35	37	35	36	37	35	37	35

ギルガメッシュの酒場

bar guilgamesh



他国より立ち寄ったつわ者や、この国でうまれた者が集い情報交換、パーティの編成が行われる酒場。水たばこを吸っている占い師、怪しげなゲーム屋、トロピカルな音楽が鳴り響く。

店の主人　リザードマンの男の主人、無愛想で無表情、一応マスターらしき格好はしているがセンスはよくない。フェアリーのウエイトレスが飛び回る。



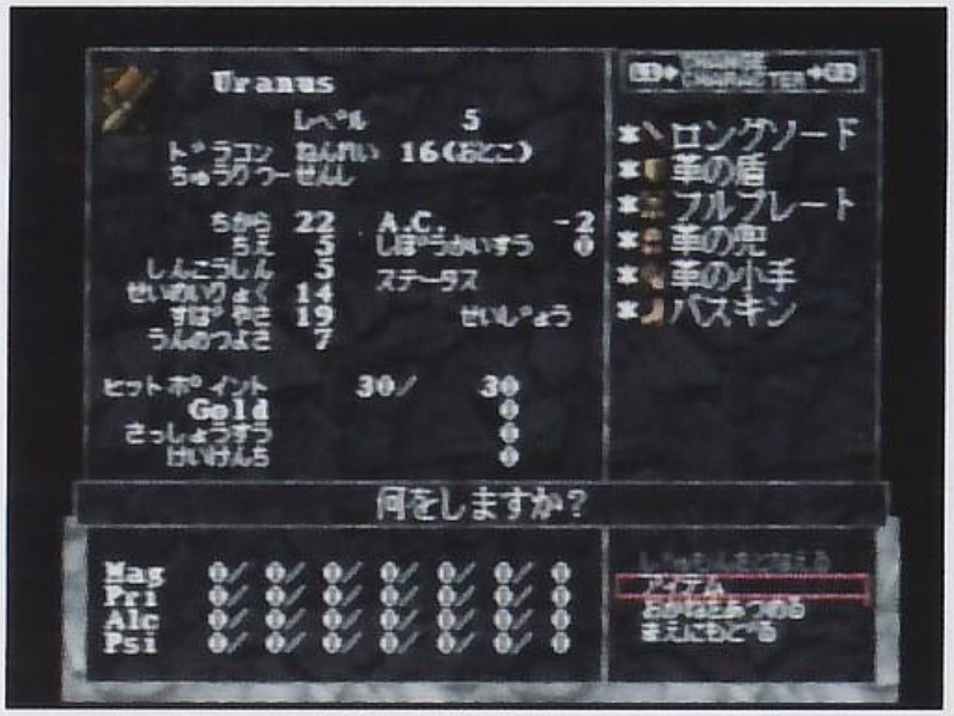
パーティを組む

パーティにメンバーを加えます。すでに選んでいるキャラクタと性格が合わないキャラクタは選ぶことができません。このコマンドを選ぶと、登録されているキャラクタの一覧が表示されます。赤く点滅するカーソル枠を動かして選びたいキャラクタの位置で ◎ ボタンを押すと一覧表から消えて、下の枠の中に入りパーティの一員となります。

キャラクタが入るパーティ枠、上の3つのエリアは前衛で戦う者の場所です。下の3つのエリアは後衛で戦う者のエリアです。前衛は主に戦士系を配置し、後衛には盗賊や魔術師系、僧侶系を配置するほうが戦闘で良い結果を得られます。また、前衛に1人、後衛に3人、等のフォーメーションを組むことができます。パーティのキャラクタ数が少なければ、一度の戦闘で多くの経験値を手に入れますが、全滅する危険性も増加します。パーティが6人揃うか、⊗ ボタンを押せば、ここから抜けることができます。

仲間を外す	キャラクタをパーティから外したいときにつかいます。下のパーティ枠の所にカーソルが現われますので、外したいキャラクタにあわせて ◎ ボタンを押せば、枠から消えて酒場に戻って行きます。
キャラクタを調べる	パーティに加えたキャラクタのデータを見ます。データの見方は訓練場の（キャラクタデータの説明）を参考にしてください。
お金を山分けする	パーティ全員の所持金を等分に分配します。
お金を集める	現在のパーティ全員のお金を現在選ばれているキャラクタにあつめます。
テーブルにいく	キャラクタのスカウトや、カードバトル等、新たなメニューが開きます。 ただし、テーブルに行くためには最低でも一人はパーティを組む必要があります。
店をでる	店を出て城下の画面に戻ります。

キャラクタを調べる内のコマンド



呪文書を見る	現在覚えている呪文と、その説明を表示します。
アイテムを装備する	所持している武具を装備します。装備した武具の横には＊の印が表示されます。
アイテムを渡す	所持しているアイテムを仲間に渡します。このコマンドを選ぶと、まず所持しているアイテムが表示されますので、渡すアイテムを決めてください。ただし、装備しているものは、外してからでなくては渡せません。次に渡す相手を選びます。渡す相手は、方向キーの左右で変えることができます。渡す相手が決まったら◎ボタンを押せば、アイテムは相手に渡ります。 ※何も持っていない時は渡すことができません。
アイテムを捨てる	所持しているアイテムを捨てることができます。ただし、装備しているものは、外してからでなくては捨てることができません。
アイテムの整理	持っているアイテムを整理します。 楽器＞武器＞防具＞その他

テーブル



メンバーを募集する。	最大20名のキャラクタ達がスカウトされたがっています。最初からある程度の強さを持っているので冒険を有利に進めることができます。ただし、登録されているキャラクタが20名以下の場合のみ仲間にすることができます。
舞台の演奏	冒険で疲れた心を歌で癒してください。
占い師	今までの経緯やこれから起きる現象を言葉や映像でみせてくれます。 冒険に行き詰まった時に相談してみるとよいでしょう。
カードゲーム	ここでは、練武場で入手できるカードを使ってカードマスターと対戦することができます。勝利すればアイテムかGpを入手できるでしょう。 詳しくはP78、カードゲームを参照してください。
モンスター図鑑	いままで、倒したモンスターについて、冒険者が記録する手帳です。

Column〔コラム〕

キャラクタを調べている時にＬ１、Ｒ１ボタンで
キャラクタを変更することができます。



主に他国からの客が寝泊りする豪勢な宿屋、お金のかからない馬小屋のような部屋も存在します。
レベルアップや魔力の回復、体力の回復はこの施設を利用します。

店の主人　ホビットの女主人、小柄で愛想のよいおかみであるが、金が尽きると部屋を問答無用に追い出す。金持ちには優しいが、貧乏人には冷たいと噂されている。ロビーは豪勢でトロピカルな曲が演奏されている。

宿泊する。	宿泊するを選んだ時、休ませたいキャラクタを選び、次に泊まる部屋を決めます。 一週間単位でHPが回復してゆき、料金が引かれていきます。完全に回復するか、所持金がなくなると部屋を出ることになります。（馬小屋は魔力のみしか回復できません。スペシャルルームは宿屋で特別の治癒呪文付きなので、1週間で全回復しますが料金は高めに設定されています。）
お金を集める。	パーティのお金をすべて、一人のキャラクタに持たせます。
お金を山分けする。	パーティのお金を、等しく分配します。
店を出る。	城塞画面に戻ります。

レベルアップ

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

宿屋での回復とその料金の一覧表

部　屋	回　復	料金／週	MP回復
馬小屋	しない	ただ（一日）	す　る
簡易寝台	1 H.P.	10Gp	す　る
エコノミールーム	3 H.P.	50Gp	す　る
スイートルーム	7 H.P.	200Gp	す　る
ロイヤルスイート	10 H.P.	500Gp	す　る
スペシャルルーム	全　快	10000Gp	す　る

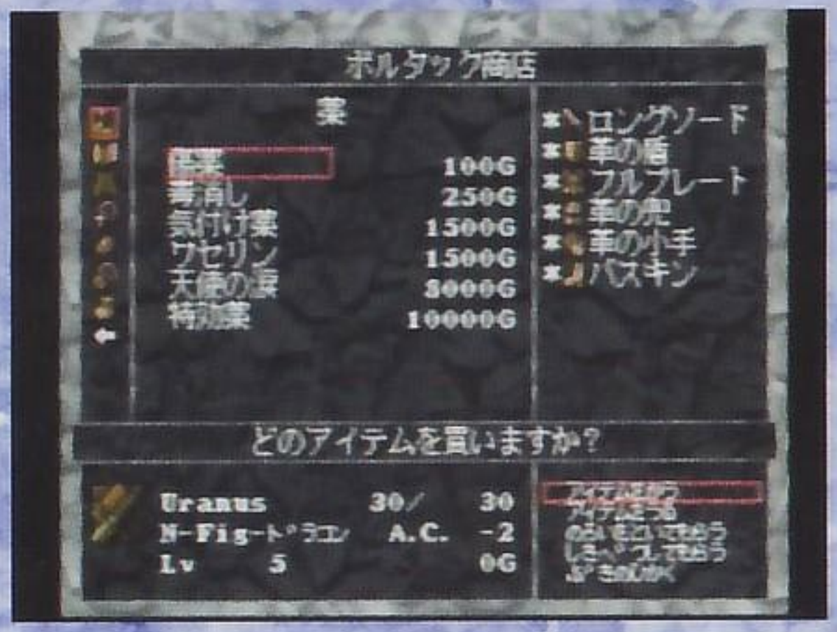
予備知識

年齢が高くなると老衰しやすくなります。そうするとキャラクタがロストしてしまうので、二度と回復することはありえません。
また、種族の違いで職業に向いているものは、成長が早く、職業に向いていない種族の場合、成長はおそくなるでしょう。
HPが満タンの時は、一日、もしくは一週間がたち、料金も引かれてしまいます。



世界の全ての国との取り引きがある商店で品揃えも一流品が多いが、高価なものは一般に入手できない。品切れも多い。職業にあった特別セットを用意してくれるのはこの商店唯一の取り柄である。陽気な店でカウンターには国一番の美女がお相手してくれる。

店の主人　人間の女の主人、スタイル抜群、容姿端麗、言うこと無しの国一番の美女である。



城の商業の中心がこの商店です。ここでは、武具やアイテムの売買や識別、呪いを解いたりします。商品を買いたい場合、店に入り(うりかい)を選びます。

取り引き	ショップの主人と取引します、右(表)のコマンドを選んでください。

か　う

	剣		プレートメイル
	刀		盾
	ワンド&ダガー		兜
	斧&ハンマー		帽子
	メイス&鞭		小手
	杖		ブーツ
	槍&棒状武器		楽器
	弓		薬
	投てき武器		巻物
	セット商品		マント
	革鎧		アンク
	ローブ		指輪
	鎖		魔除け
	胸当て		神秘の品

武器、鎧などといった商品の種類が表示されます。商品の種類を選ぶと武器は、剣、斧といった武器の種類によってさらに分けられています。武器の種類を選ぶと、短刀、剣などの具体的な商品名が表示され、予算にあった品物を買うことができます。
他の商品は、商品の種類を選ぶことで、直接商品名が表示されます。商品を買う時、買うキャラクタが装備できない物には、“＃”の印がついていますが、買うことはできます。また、武器の右側に付いているL,M,Sは武器のレンジを表わしており、その武器のダメージを与えられる距離が遠いか短いかを意味します。

う　る

自分の所持している武具やアイテムを売ることができます。価格は買うときの半額になります。また、アイテムによっては、購入を断わられることもあります。たとえば、呪れてしまったアイテムや、まだ識別されていないアイテムなどを売ることはできません。

武器の比較

2つの武器を比較します。

のろいをとく 呪われたアイテムは、名前の前に[−]がついています。	武具やアイテムの中には、呪いがかけられている物や、特定の種族専用の物を他の種族が装備してしまうと呪われてしまう物があります。呪いがかかると、装備を外すことができなくなり、様々な障害が起こります。誤って装備してしまった場合、その呪いの大きさに応じた料金を支払い、呪いを解いてもらいます。ただし、その商品は呪いを解くと、消失してしまいます。
しきべつする 不確定のアイテムは、名前の前に[?]がついています。	外で手に入れたアイテムは最初、正体不明なので、装備することはできますが、売ることができません。パーティの中にアイテムの識別能力を持つビショップがいれば良いのですが、いない場合、ここで相応の料金を払い識別してもらうしかありません。識別料金の相場は価格の半分です。
お金を分配する。	現在組んでいるパーティ全員の所持金を均等に分配します。
 **お金を集める。**	現在組んでいるパーティ全員の所持金を集めます。集めるキャラクタを選んでください。
 **アイテムカタログ**	売ったアイテムが記録されるメモ用紙と考えてください。アイテムを選ぶことによって、その説明やイラスト、もう一度ボタンを押すと、装備可能か?、在庫が表示されます。
 **店を出る。**	城塞画面に戻ります。

テーブル

武器について　武器の射程には短距離（S:ショートレンジ）、中距離（M:ミドルレンジ）、投射（L:ロングレンジ）があります。ボルタック商店で武器を購入する際、武器の値段の右横に表示されているS,M,Lがそれです。

通常時

キャラクタの位置	S（ショートレンジ）	M（ミドルレンジ）	L（ロングレンジ）
前　衛	1～2グループ	1～4グループ	1～4グループ
後　衛	不　可	1～2グループ	1～4グループ

奇襲時

キャラクタの位置	S（ショートレンジ）	M（ミドルレンジ）	L（ロングレンジ）
前　衛	1～4グループ	1～4グループ	1～4グループ
後　衛	1グループ	1～4グループ	1～4グループ

パーティバトル

キャラクタの位置	S（ショートレンジ）	M（ミドルレンジ）	L（ロングレンジ）
前　衛	1グループ	1～2グループ	1～2グループ
後　衛	不　可	1グループ	1～2グループ

パーティバトル奇襲時

キャラクタの位置	S（ショートレンジ）	M（ミドルレンジ）	L（ロングレンジ）
前　衛	1～2グループ	1～2グループ	1～2グループ
後　衛	1～2グループ	1～2グループ	1～2グループ



西洋の宣教師が布教により建てられた寺院、死人の蘇生、麻痺、石化を治癒できる司祭が存在するがお布施も高く、礼拝に訪れるような信仰の高い者はやってこない。もっぱら観光客が多い。

店の主人　エルフの男性らしいとの噂はあるが、全身をローブで覆い表情、仕草を読み取ることはできない。治癒のときに呪文を唱えるが、その呪文は一般に知らされてはいない。マディともカドルトともいわれているが、正確に聞き取れた者はいない。

パーティが冒険から帰ってきたとき、死亡、灰、麻痺、石化の状態のキャラクタは街に入ると自動的に、ここに収容されます。
毒や睡眠、発狂に関しては、街に帰れば正常に戻ります。

たすける	死亡、灰、麻痺、石化の状態を有料で回復します。そのときの状態やレベルの高さなどで、料金が変わります。麻痺、石化などは確実に回復しますが、死亡や灰の状態では、特性値の生命力が低いキャラクタは失敗する確率が高くなります。死亡の状態で復活に失敗すると“灰”の状態になり、灰の状態で失敗すると、このキャラクタは完全に消失してしまい、データから消えてしまいます。
ひきとる	街はずれから迷宮に入り、呪文の力で復活させるために、収容されているキャラクタを引き取ります。
あずける	一度ひきとった、パーティの中にいる正常でないキャラクタを再び寺院に預けます。
店を出る。	城塞画面に戻ります。

痲酔　レベル×100GP／石化　レベル×200GP／死亡　レベル×250GP／灰　レベル×500GP



パーティを組み装備を整えたら、いよいよ冒険に出発します。その入り口となるのがこの場所です。街外れから、舟に乗って神殿へ向かいます。

冒険を始める	これからが冒険の始まりとなります。カーラ・アコル神殿への入り口に向かいます。
練武場	城塞近辺に作られた、練武場があります。
冒険の再開	迷宮内の冒険中に「冒険の記録と中断」を選んで終了させたとき冒険を再開します。
冒険の準備	ここでは、冒険に出発する準備ができます。 アイテムを装備したり、回復呪文を唱えることができます。ただし、迷宮内のキャンプとは違い、使用できる呪文には制限があります。
ゲームの記録と中断	冒険をやめて電源を切るときに選びます。 このコマンドを使わずに電源を切るとデータは保存されません。
キャラクタの転生	パスワードを入力して、キャラクタを転生させることができます。初めに、どちらかを選び、次に名前、パスワードを入力してください。訓練場に20人登録している場合はそれ以上増やすことはできません。
コンフィグ（設定の変更）	モンスター名の英語、日本語、アイテム名の英語、日本語、ステイタスの日本語、英語等（P21.参照）を変更することが可能です。
街に戻る	街はずれから各施設のあるメインメニューに戻ります。

練武場

ここは、城塞都市の離れ小島に作られた、地下迷宮です。多くの冒険者達はここで、鍛えてから冒険へと旅立ちます。

迷宮中央にあるエレベータは、何か特殊なアイテムに反応して、更に地中深く降りることができるようになります。

ここでは、全滅してもその場で取り残されること無く城塞都市の寺院まで運ばれていきます。ただし、多くの呪文は封印されているので注意が必要です。

余談ですが、この迷宮は、偶然発見されたもので、なぜか地中深くまで降り立った者が帰ってこなかった噂話しがあります。

通常ならば、死体は寺院まで送られるはずですが、なぜ、帰ってこないのか、もしや、この迷宮に住着いているのか?

噂の信憑性は確かではないのですが、不思議ですね。





冒険の出発

キャンプをたたむと、画面には冒険する迷宮が表示されます。
この世界では神殿の島と練武場が存在し、それぞれ行きたい所へ行けるようになっています。パーティは最初、自分で選んだ島の入り口、もしくは練武場の入り口にいます。△ボタンを押すことで、町に戻ることができます。

バッドステータス

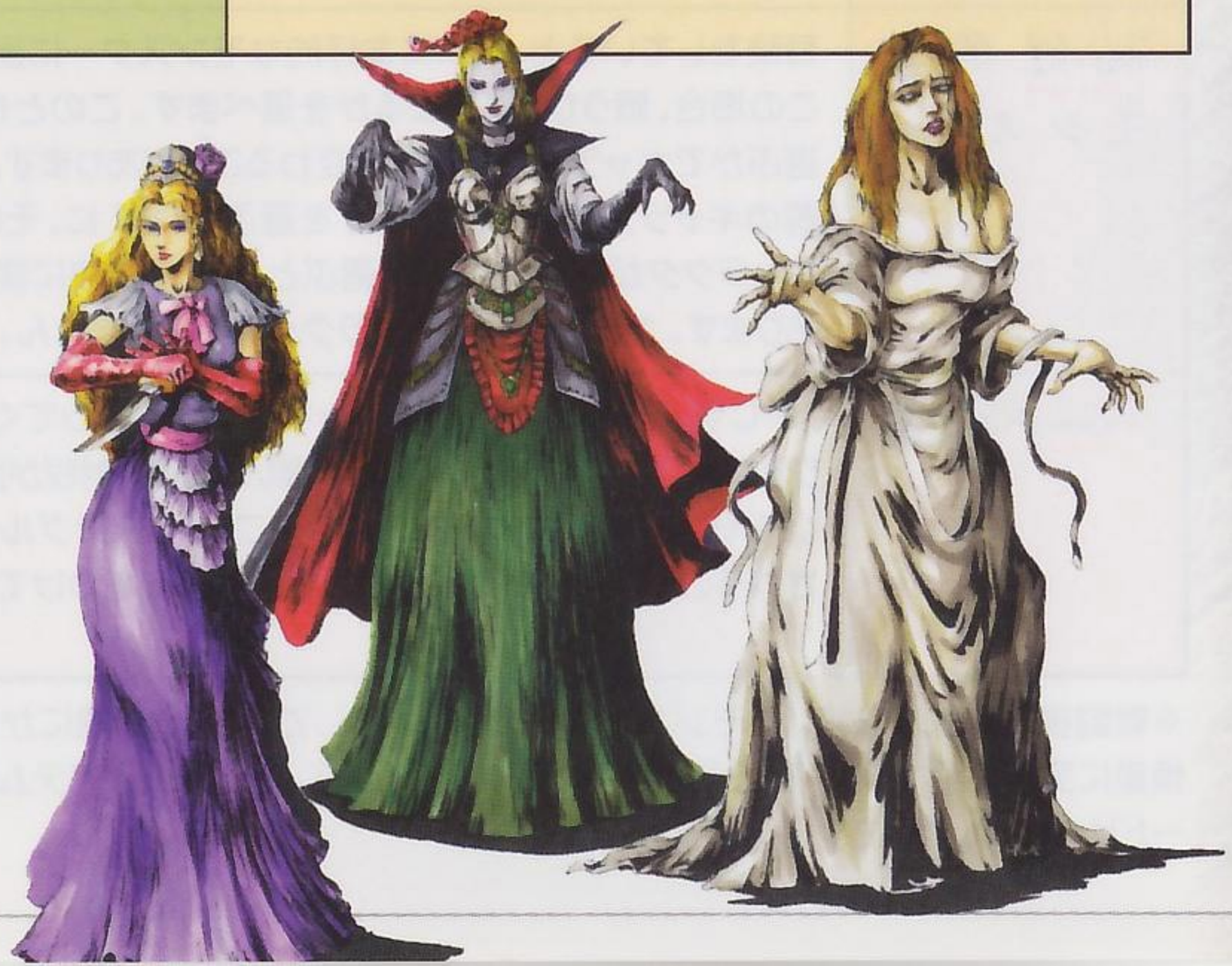
恐　怖	何かに怯えている状態です。ビショップが識別に失敗するとなります。
眠　り	眠り込んでしまっている状態です。モンスターの特殊攻撃や魔法などで陥ります。
混　乱	混乱したキャラクタは敵味方の区別がつかず手当りしだいに攻撃し始めます。
麻　痺	体が硬直して行動不能な状態です。主に特殊攻撃や罠により、陥ります。パーティの全員がこの状態になると、全滅になってしまいます。
毒	毒に冒されている状態です。行動に制限はありませんが、移動中は歩くごとに、戦闘中はターンごとにHPが減少してゆきます。
石　化	体が石のようになってしまっている状態です。 全員が石化してしまうと、全滅したことになってしまいます。
死	HPが0になるとそのキャラクタは死亡してしまいます。 蘇生の呪文か、寺院で復活できます。
灰	死んだキャラクタの蘇生に失敗するとこの状態になります。
ロスト	灰の状態からの蘇生にも失敗するとそのキャラクタは完全に消滅してしまいます。 こうなってはもはや復活はできません。



冒険を始めると、すぐにキャンプの状態に入ります。ここには冒険の準備するために以下のコマンドがあります。

	キャラクタを調べる	キャラクタのデータを見ます。さらに次のコマンドが使えます。
	じゅもんをとなえる	現在覚えている呪文を唱えることができます。 （呪文を唱えることができなければ表示されません）
	アイテムを使う	所持している薬などのアイテムを使用することができます。 使用したアイテムは消失することもあります。 イベントアイテム（太陽の石版）の状態もここで確認できます。
	アイテムを渡す	現在パーティを組んでいる他のメンバーにアイテムを渡します。ただし、装備していたり、呪われてしまったアイテムは渡せません。 ☆プレイヤーキャラクタはL1、R1ボタンで変更できます。 ☆渡すキャラクタは方向キーの左右で変更できます。
	アイテムを装備する	持ち物を装備します。
	アイテムを捨てる	アイテムを捨ててしまいます。
	アイテムを識別する	識別されていないアイテムを識別します。このコマンドはビショップだけしかもっていません。キャラクターのレベルの低いうちは、失敗したり、誤って呪われたアイテムを装備してしまうことがあります。
	おかねをあつめる	現在組んでいるパーティのメンバー全員のお金を集めます。
	まえにもどる	この状態から抜けて、他のメンバーの選択に戻ります。

パーティの再編成	パーティの中のキャラクタの順番を変えることができます。前から3人までのキャラクタは戦闘中直接攻撃を受けやすいので、前3人は防御力の高いキャラクタ、後ろ3人は防御力の低いキャラクタを置くと良いでしょう。ただし、モンスターの吐くブレスや呪文などは順番に関係なくダメージをうけます。
冒険の記録	ここで、冒険の記録をメモリーカードに記録します。
設定の変更	モンスターの日本語・英語の切り替えや、サウンドの有無、等を変更できます。
古代文字の解析	このメニューは、ゲームが進行する途中で入手できます。迷宮内の古代文字をアルファベットに変換するために必要です。
たちさる	キャンプをぬけ迷宮探索を始めます。





モンスターと出会うと戦闘モードに入ります。戦闘中のメンバーの行動は戦闘時のコマンド(P64)から選びます。コマンド選択時に(L1、R1)ボタンを押すと全員のHPおよび状態をチェックすることができます。
全員の行動を決めると、戦闘が始まり結果が表示されます。モンスターを倒すと、メンバーの得た経験値とゴールドが表示されます。

様々な戦闘のケース

奇　　襲	時としてモンスターに突然襲われたり、モンスターがこちらに気付いていないことがあります。 この場合、どちらかが、一方的に攻撃をしかけられますが、呪文を唱えることはできません。
友好的なモンスター	冒険をしていると、たまに友好的なモンスターに出会います。この場合、戦うか、立ち去るかを選べます。このとき、どちらを選ぶかでキャラクタの性格が変わることがあります。たとえば、善のキャラクタが(たたかう)を選ぶと“悪”に、その逆に悪のキャラクタが(たちさる)を選ぶと“善”の性格に変わることがあります。ただし中立のキャラクタは変化しません。
パーティ戦闘	NPCや、モンスターがパーティを組んで向かってくることがあります。この場合通常の戦闘とは違い、武器の射程が変わります。(P56.参照)また、前列で1グループ、後列で1グループとみなされるので、使用する呪文の効果範囲に気をつけてください。

※戦闘後には宝箱を持ったモンスターが宝箱を落としていきます、罠にかからぬように慎重に宝箱の罠を外して、貴重なアイテムを入手しましょう。このアイテム探しもウィザードリィならではのお楽しみです。

戦闘時のコマンド

たたかう	武器で攻撃します。普通パーティの前列3人までしか武器による直接攻撃ができませんが、ミドルレンジ（中射程）、ロングレンジ（投射）の武器を持つことによって、後列3人も攻撃することができます。
みをまもる	防御体制をとります。武器を防具として使い、攻撃をかわします。
かくれる	盗賊、忍者、モンク、レンジャー、バードは隠れることができます。成功すると敵の直接攻撃が当たりにくくなり、こちらの攻撃は当たりやすくなります。
じゅもん	呪文を唱えます。ただし、こちらに気付いていないモンスターに先制攻撃をかけた場合、呪文を唱えることはできません。呪文の種類や効果は、マニュアルの呪文表を参考にしてください。また、覚えた呪文に関しては、酒場やキャンプ中での“じゅもんしょをよむ”を見ることにより簡単な効果を知ることができます。
アイテムをつかう	アイテムを使用します。薬や特殊な力を持つ巻物や武器などを使用することによって様々な効果を与えます。また、職業がバードであれば、楽器を使うことができます。
のろいをとく	僧侶とレベルの高いビショップ、ロードが使えます。アンデット系のモンスターの呪いを解き、何体かを崩壊させます。ただし、呪いを解いたモンスターの経験値は得られません。
ブレス	ドラコンの種族だけのコマンドです。口から酸の混じったブレス（息）を吐き、敵1体に、自分の現在のHP（最高値ではありません）の約半分の数値のダメージを与えます。ただし、連続で使用すると1回ごとに威力は1／2ずつ減少して、最後には使用不能となります。次の戦闘では再び元の状態で使用できます。 レベルが9になると1グループに攻撃できますが、1ターンのみとなります。 モンスターに与えられるダメージは、最大でも130前後です。
にげる	戦闘モードから逃げ出します。誰かが使うと全員が逃亡を試みますが、必ずしも成功するとは限りません。

宝箱

treasure box



モンスターを倒すと、宝箱が見つかることがあります。この中にはお金やアイテムが入っていますが、たいてい罠が仕掛けられています。外すのを失敗したり、罠の種類を見誤って作動させてしまうと、はじめのころのパーティでは全滅してしまうこともあります。初めのうちは、盗賊など罠の識別や解除が得意なキャラクタを使うのが良いでしょう。宝箱から得たお金やアイテムは、自動的に山分けされます。ただしアイテムは、ひとり10個までしか持つことができないので、全員が10個ずつ持っているとアイテムは手に入りません。

コマンド

しらべる	宝箱に仕掛けられた罠の種類を調べます。
カルフォ	仕掛けられた罠を見抜く呪文を唱えます。
カルノバ	罠を解除し宝箱を開ける呪文を唱えます。失敗することもあります。
わなをはずす	盗賊、忍者、レンジャー、バードといったキャラクタにやらせるのが無難でしょう。
あける	罠が掛かっていないと思うときに使います。
たちさる	罠を外せる自信がないとき、または、宝が必要でないときに使います。



罠の種類

石つぶて	罠を外しそこなった本人がダメージを受けます。
毒針	罠を外しそこなった本人が毒を受けます。
マジックドレイン	パーティの呪文を使える者の呪文ポイントを奪います。
毒ガス	パーティ全員が毒を受けます。
爆弾	爆弾が爆発し、パーティの多くの者がダメージを受けます。
亡霊の群れ	体力を奪う亡霊が出現します。パーティ全員の体力をほとんど残らず奪っていきます。
悪魔の目玉	パーティの何名かが石化します。
虹のきらめき	ある者は死に、ある者は石化等、様々な効果がパーティに襲い掛かります。
女神のくちづけ	????謎の罠です、まさに、運試しともいえるでしょう。
スペルブラスター	罠が発動すると、呪文を唱えられる者が、死を宣告されます。
警報	罠が発動すると宝箱から警報が鳴り、どこからともなく敵が出現します。
テレポーター	罠が発動するとパーティごと他の位置に強制的に飛ばされてしまいます。 石の中に飛ばされると全滅してしまうので、注意してください。

全滅 annihilation

この世界での“死”は現実の“死”とほぼ同じです。戦いや罠などで死んでしまったとき、他の冒険者が全滅したパーティの亡骸を回収しない限り、その場所にずっと放置されたままになってしまうのです。当然、長く放置されれば身に付けている装備や所持金などはモンスターなどに奪われてゆき、最悪の場合キャラクタ自身が消失してしまいます。ですから、できる限り素早く別のパーティ(5人以下)を組み、全滅した場所に向かってください。その場所にたどりついたら、STARTボタンを押してウインドウを開き、(なかまをさがす)を選んでください。運良く見つかれば、メンバーのリストが表示されます。ただし救出するメンバーも含めて、パーティとして組めるのは6人までということを忘れないでください。もしも、メンバーが見つからなければ(カンディ)の呪文を唱えてみてください。これも運が良ければ大体の位置がわかります。それでも見つからない場合は、すでに消失してしまっているかもしれません。



※練武場で全滅した場合、死体は近衛兵によって寺院まで送り届けられます。
ただし、生き返らせる費用は自分の力で捻出しなければなりません。

——魔法使い系——

	魔法名	使用時 効果対象	解　　説
レベル1	カティノ KATINO	戦闘時 敵1グループ	敵を眠らせて行動不能にする。眠った敵には物理攻撃が2倍になる。
	ハリト HALITO	戦闘時 敵1体	小型の火球を敵にぶつけて1～8のダメージを与える。
	デュマピック DUMAPIC	キャンプ時 味方全員	冒険者の現在位置と歩いたことのあるブロックをマップに表示する。
レベル2	メリト MELITO	戦闘時 敵1グループ	ハリトの効果範囲を広げたもので、1～8のダメージを与える。
	ソグレフ SOGREF	戦闘時 味方1人	味方のうち誰か1人のACを2低下させる。 対象を指定できて、重ねがけもOK。
	ディルト DILTO	戦闘時 敵1グループ	敵のACを2上昇させ、攻撃回避能力を低下させる。 無効化されず、重ねがけもOK。
レベル3	モーリス MORLIS	戦闘時 敵1グループ	敵を恐怖に陥れ、敵のACを4上昇させる。 重ねがけもOK。
	マハリト MAHALITO	戦闘時 敵1グループ	中規模の火災を発生させ、敵に4～24のダメージを与える。
	コルツ CORTU	戦闘時 味方全員	魔法障壁を作り、敵の魔法を無効化する。障壁の強さは術者のレベルに比例する。重ねがけもOK。
レベル4	ツザリク TZALIK	戦闘時 敵1体	天の力により、敵に24～58のダメージを与える。
	ラハリト LAHALITO	戦闘時 敵1グループ	火炎地獄を起こし、敵に6～58のダメージを与える。
	リトフェイト LITOFEIT	キャンプ時 味方全員	空中に浮遊し、罠を回避する。先制攻撃される確率も低下する。

——魔法使い系——

	魔法名	使用時 効果対象	解　　説
レベル5	ソコルディ SOCORDI	戦闘時 モンスター1 グループ	異界から魔物を召喚する魔法。呼び出した魔物の強さは術者のレベルに比例する。
	マダルト MADALTO	戦闘時 敵1グループ	強烈な冷気を放射して、敵に8～64のダメージを与える。
	バコルツ BACORTU	戦闘時 敵1グループ	敵の周囲に魔法障壁を張り、呪文を無効化する。しかし、障壁を通過した呪文はそのままこちらへ届く。重ねがけもOK。
レベル6	ジルワン ZILWAN	戦闘時 敵1体	アンデッド系の敵に1000のダメージを与える。
	ラダルト LADALTO	戦闘時 敵1グループ	強力な吹雪を巻き起こし、敵に44～98のダメージを与える。
	ラザリク LAZALIK	戦闘時 敵1体	天からの光の一撃を呼び、64～80のダメージを与える。
レベル7	マロール MALOR	常時 味方全員	テレポート魔法。戦闘中はどこにワープするか分からない。キャンプ中に使えば、行ったことのある任意の地点に移動できる。
	マハマン MAHAMAN	戦闘時 不定	神に願を呼びかける。レベル13以上でなければ使用不可能な上、願と引き替えに1レベル分の経験値が失われてしまう。 MPの回復、吸い取られたLVの回復、味方の回復と蘇生、魔法効果UP、敵の魔法からの保護、防御力UP（戦闘終了後も有効）、敵をテレポートさせる、のうち1つを選択することができる。 （たまに悪い神が不幸を呼ぶ時もある）
	ティルトウエイト TILTOWAIT	戦闘時 敵全グループ	メイジ系最強の広範囲攻撃魔法。原子核融合による爆発のエネルギーで、全ての敵に10～150のダメージを与える。

―僧侶系―

	魔法名	使用時 効果対象	解　説
レベル1	ディオス DIOS	常時 味方1人	味方1人のHPを1～8だけ回復させることができる。
	バディオス BADIOS	戦闘時 敵1体	ディオスの効果を逆転させ、敵に1～8のダメージを与える。
	ポーフィック PORFIC	戦闘時 唱えた者	術者のACを4低下させる。 重ねがけもOK。
レベル2	カルフォ CALFO	宝箱の前 宝箱	宝箱に仕掛けられている罠を95%の確率で見抜く。
	モンティノ MONTINO	戦闘時 敵1グループ	静寂の空気が敵を包み、魔法を使えなくする。コルツ、バコルツと併用すると安全性が増す。
	カンディ KANDI	キャンプ時 唱えた者	行方不明になっている味方キャラクタのだいたいの位置を知ることができる。
レベル3	ラツマピック LATUMAPIC	常時 味方全員	敵の正体を識別する魔法。迷宮にいる間は効果が持続する。
	ディアルコ DIALKO	常時 味方1人	麻痺状態になっている味方キャラクタ1人を治療することができる。
	バマツ BAMATU	戦闘時 味方全員	ACを3低下させることができる。重ねがけもOK。
レベル4	ディアル DIAL	常時 味方1人	ディオスの倍の効果で、2～16のHPを回復することができる。
	ラツモフィス LATUMOFIS	常時 味方1人	毒に侵された味方1人の毒素を排除することができる。
	マポーフィック MAPORFIC	常時 味方全員	迷宮にいる間、ACを2低下させておくことができる。

―僧侶系―

	魔法名	使用時 効果対象	解　説
レベル5	ディアルマ DIALMA	常時 味方1人	ディオスの3倍の効果があり、味方1人のHPを3～24回復させることができる。
	バディ BADI	戦闘時 敵1体	敵の心臓を止めて即死させる魔法。しかし、アンデッド系など全く効かない敵もいる。
	バモルディ BAMORDI	戦闘時 モンスター1グループ	アンデッド系のモンスターを召喚する魔法。呼び出したモンスターの強さは、術者のレベルに比例する。
レベル6	マディ MADI	常時 味方1人	HPをフル回復し、死、灰、ロスト以外の全ての状態を治療できる、僧侶の存在意義のような魔法。
	ラバディ LABADI	戦闘時 敵1体	敵のHPを1～8だけ残して吸収し、術者に与える。成功すれば確実に瀕死状態に追い込める。
	モガト MOGATO	戦闘時 敵1体	異界への門（ゲート）を開いて悪魔1体を強制的に送り返す魔法。アンデッド系のジルワンに対する、悪魔系の一撃必殺魔法。
レベル7	カドルト KADORTO	キャンプ時 味方1人	死、灰の状態からHP満タンで復活させることができる魔法。灰からの蘇生に失敗するとそのキャラクターは失われて（ロスト）しまう。
	バカディ BAKADI	戦闘時 敵1グループ	死を呼ぶ嵐を巻き起こす。バディの広範囲版。
	マディアル MADIAL	常時 味方全員	味方全員のHPを30～60回復させることができる。

――アルケミスト系――

	魔法名	使用時 効果対象	解　　説
レベル1	オスロ OSLO	常時 味方全員	敵味方全員の物理的攻撃力UP。数ターンのあいだ効果が持続する。
	ナグラ NAGULA	戦闘時 敵1体	術者のHPの2分の1をダメージとして与える魔法。しかし、次のターンからダメージ量は半減する。
	ポンチ PONTI	戦闘時 味方1人	対象者の敏捷性を向上させ、攻撃回数を増加し、ACを1低下させる。重ねがけもOK。
レベル2	リクレア LIQUREA	戦闘時 敵1グループ	小型の炎状の雲を敵にまとわりつかせ、1ターンにつき1～4のダメージを与え続ける。
	ノーフィス NOFIS	戦闘時 敵全グループ	敵の呪文無効化率を下げる魔法。その結果、こちらの魔法が効きやすくなる。重ねがけもOK。
	フィスクレア FISQUREA	戦闘時 味方全員	味方にかけられた雲系の魔法を消し去ることができる。
レベル3	ダルクレア DALQUREA	戦闘時 敵1グループ	小型の氷の雲をまとわりつかせて、1ターンごとに2～8のダメージを与え続ける。
	カティクレア KATIQUREA	戦闘時 敵全グループ	全ての敵を眠らせて、行動不能にする。眠った敵には物理攻撃が2倍になる。
	マオスロ MAOSLO	常時 味方全員	味方全員の物理攻撃力UP。オスロより長時間有効。
レベル4	カニクア KANIQUA	戦闘時 敵1グループ	放射能を含んだ雲をまとわりつかせて、1ターンごとに3～12のダメージを与え続ける。
	フォフィック FOFIC	常時 味方全員	味方全員の魔法防御力をUPさせる魔法。長時間有効。
	バノカ BANOKA	戦闘時 味方全員	敵の魔法をある程度の確率で跳ね返す。3ターンの間だけ有効。重ねがけもOK。

——アルケミスト系——

	魔法名	使用時 効果対象	解　　説
レベル5	マリクア MALIQUA	戦闘時 敵1グループ	大型の火炎状の雲を敵にまとわりつかせて、1ターンごとに4～20のダメージを与え続ける。
	ガルディ GARDI	戦闘時 モンスター1グループ	パーティと一緒に戦う魔物を創造する魔法。 造り出される魔物の強さは、術者のレベルに比例する。
	モルフィス MORFIS	常時 味方全員	味方全員の麻痺、毒、睡眠などの状態をまとめて治療する雲を発生させる。
レベル6	バモクア BAMOQUA	戦闘時 敵1グループ	放射能の雲を敵にまとわりつかせて、1ターンごとに5～40のダメージを与え続ける。
	カディオス KADIOS	常時 味方1人	HPのみ完全回復することができる。悪化してしまったステータスの治療はできない。
	マトカニ MATOKANI	戦闘時 敵全グループ	低レベルのモンスターを一瞬にして塵にする魔法。
レベル7	アリクス ALIKUS	戦闘時 敵1体	4大元素（地、水、火、風）を合成して、敵に80～130のダメージを与える。
	カルノバ CALNOVA	宝箱・扉の前 宝箱・扉	鍵のかかった扉や、罠のかかった宝箱をほとんど、確実に開けることができる魔法。（失敗することもあります）
	マダルクア MADALQUA	戦闘時 敵1グループ	極低温の雲を敵にまとわりつかせて、敵に1ターンごとに4～60のダメージを与え続ける。

——サイオニクス系——

	魔法名	使用時 効果対象	解　説
レベル1	シオス SIOS	戦闘時 敵1体	術者の精神エネルギーを直接敵の精神にぶつけて1～10のダメージを与え、発狂させる。
	ディオマス DIOMAS	常時 味方1人	味方1人のHPを2～6回復させることができる魔法。
	ポーバ POBA	戦闘時 敵・味方全員	味方全員の敏捷性を高めることによって、ACを1下げ敵のACを1上げる。重ねがけもOK。
レベル2	リオス LIOS	戦闘時 敵1グループ	術者の精神エネルギーを目標に向かって爆発させる魔法で、敵に2～10のダメージを与える。
	ディアフィック DIAFIC	キャンプ時 味方全員	隠されたボタンやスイッチ、扉、アイテムなどを発見できる魔法。長時間効果が持続する。
	カルコ CALKO	キャンプ時 前方の1ブロック	パーティの前方の1ブロックが岩かどうか調べる。
レベル3	ロークス LORKS	戦闘時 敵1グループ	強力な暗示をかけて、体が動かなくなったと錯覚させて動きを封じる魔法。
	マポーバ MAPOBA	戦闘時 敵・味方全員	味方全員の敏捷性を高めることによって、ACを2下げ敵のACを2上げる魔法。重ねがけもOK。
	レイマー REIMOR	戦闘時 唱えた者	術者本人を別の次元に移動させる魔法で、戦闘中に奇襲することができる。
レベル4	マシオス MASIOS	戦闘時 敵1グループ	術者の精神を多数の敵にぶつけて、2～16のダメージを与えて発狂させる。
	クレマール QUREMOR	戦闘時 味方全員	攻撃魔法のみではあるが、その効果をUPさせることができる。
	バデュマス BADUMAS	戦闘時 敵1グループ	敵から肉体的な活力を奪い、攻撃力を低下させることができる魔法。

――サイオニクス系――

	魔法名	使用時 効果対象	解　説
レベル5	ザカルディ ZAKALDI	戦闘時 モンスター1グループ	魔物の幻影を造り出し、あたかも本物のように戦わせることができる魔法。造り出した幻影の強さは術者のレベルに比例する。
	ロクトフェイト LOKTOFEITO	常時 味方全員	パーティを城へ強制ワープさせる魔法。しかし、持っていたアイテムは無くなってしまうので注意。
	ダルオスト DALOSTO	戦闘時 敵1体	超低温の凍気で敵1体を包み込み、36～64のダメージを与える。
レベル6	カルドゥ CALDU	キャンプ時 アイテム1個	アイテムを識別することができる。
	マディオス MADIOS	常時 味方全員	味方全員のHPのみ6～18だけ回復することができる魔法。
	ブレネス BARENES	戦闘時 敵1グループ	精神エネルギーの弓で魔力の矢を飛ばし、敵に8～64のダメージを与える。
レベル7	ガルトマス GALTOMAS	戦闘時 敵全グループ	強力な暗示を込めた精神エネルギーを爆発させて、12～48のダメージを与え、場合によっては眠り、麻痺、発狂、毒、石化、などの状態におとしいれる。
	ラシオス LASIOS	戦闘時 敵全グループ	術者の精神エネルギーを全ての敵にぶつけて9～72のダメージを与え、さらに発狂させるサイオニクス系最強の攻撃魔法。
	イハロン IHALON	キャンプ時 味方1人	特別な願を叶える魔法で、特性値を上昇させられる。しかし、1度使うと忘れてしまうので覚えなおす必要がある。

継続呪文アイコン

※パーティが迷宮で継続呪文を使用したとき、画面左にアイコンが表示されます。

ディアフィック（DIAFIC）	サイオニクス呪文レベル2	探知
フォフィックス（FOFIC）	アルケミスト呪文レベル4	魔法防御アップ
ラツマピック（LATUMAPIC）	僧侶呪文レベル3	識別
マポーフィック（MAPORFIC）	僧侶呪文レベル4	防御力アップ
オスロ（OSLO） マオスロ（MAOSLO）	アルケミスト呪文レベル1 アルケミスト呪文レベル3	攻撃力アップ
リトフェイト（LITOFEIT）	魔法使い呪文レベル4	浮遊

その他の冒険メニュー

迷宮での冒険中に使用する行動をまとめたメニューです。
(STARTボタン)以下の行動を行えます。

調べる	迷宮内で隠されている扉や落ちているアイテムを見つけたり、その地点を詳しく調べます。迷宮中では △ ボタンで代用できます。
仲間を探す	冒険を中断しているパーティや、全滅したパーティを探します。
冒険の中断	冒険をやめる。ゲームを終了させる時に使用します。
別のパーティを組む	いったん冒険を中断して、他のパーティで始めたい時に使用します。冒険を中断したパーティは、中断した場所で冒険が再開されるのを待っています。再び冒険を再開するときは、街はずれで冒険の再開を選んでください。

NPCとの付き合い方

NPC達はパーティを組み、ユーザーのパーティのように迷宮内で冒険を続けています。当然危険な目にあったり、先にヒントを入手しているかもしれません。恐れずに話し掛けることを忘れないようにしましょう。

会　話	会話 状況によって助言や回復、取引など様々な行動をとります。
戦　闘	NPCのパーティとの戦闘になります。力試しに戦ってみるのも良いでしょう。 (勝っても、負けても友好度は下がりません。)
立去る	NPC達とお別れします。

※NPCの中には、パーティの性格を見て、敬遠する者達も存在します。

迷宮に隠された罠



ピット 床の下に落とし穴が仕掛けてあり、落ちるとダメージを受けます。

ガスピット 床の下に毒ガス発生装置が仕掛けられています。踏むとガスが噴出します。

シークレットドア 何者かが扉を隠しているようです。怪しい場所を、調査（△ボタン）で壁を調べると扉が出現ます。

一方通行の扉 振り返ると、入ってきた扉が消えてしまいます。

ワープ 見知らぬエリアに飛ばされてしまいます。

魔法の効かないエリア 一時的に魔法が使用できなくなります。

シュート 床が抜けて、下のフロアに落とされます。

ロックドア シーフがいれば、力技で、呪文が使えれば呪文で開けましょう。

その他のイベント（何か怪しい場所があれば、△ボタンを押しましょう。）



エレベータ 扉の方を向き直して△ボタンを押しましょう。

スイッチ △ボタンを押すと、何かが起きるでしょう。

看　板 扉や壁に看板があります。読むには△ボタンを押します。

キーボード 古代文字が並んでいます。何かの言葉を入力すれば、!?

壁　画 △ボタンを押しましょう。何かヒントが。

ヒント（イベントアイテム）「太陽の石版」を使ってみれば、冒険の進行度がわかります。
八つの穴には何か秘密が隠されています。

カードバトル card battle

カードゲーム好きのおやじは、大金持ちで、一説には商店の品物を全て売り切れにさせた経験があるといわれている。冒険者がカードを持ち遊びにくるだけで、喜んで相手をしてくれるが、カードマスターに負けるような者には何も与えるような事をしないが、強いカードでカードマスターを倒す実力があればランクに応じてアイテムや、お金をくれるようになるだろう。

システム

このゲームは、酒場で行うあそびのひとつです。
練武場の宝箱から入手した、モンスターカードを使って、ミニモンスターを召喚すると、あたかも本物のモンスター戦を見るかのごとく臨場感で、対戦する事が出来ます。

コマンド

	カードの登録	
	所持しているカード	パーティの持っているカードを登録します。
	言霊の入力	このゲームにおまけでついてきたモンスターカードに記載されている、古代文字を入力して、カードを登録します10文字のパスワードを入力して、一致するパスワードの場合、最大5枚まで登録できます。 （注意:1度5枚登録したら、削除しても登録できません。）
	カードの交換	戦いに勝ち、強くなったカードは、より強いカードと交換できます。
		交換したいカードを選ぶと、そのカードのステータスが表示されます。どのカードと交換したいか、欲しいカードを選択します。次のカード、前のカードで別のカードが見れますが、コントローラの方向キーの左右にも対応してい

コマンド

	カードの編成		パーティの編成、解散、設定を行います。
	新しいパーティを作る		カードは、ストックカードから組んだパーティでバトルを行います。 パーティは10組まで組むことができます。 最後にパーティの中にリーダーを1枚決めてください。
	パーティ詳細		カードで作成したパーティの再編成や、個々のカードの状態を見ることができます。
	カード編成	カードを交換する	選択したカードをストックカードの任意のカードと交換します。
		カードを加える	新たにカードを組み込みます。ただし、パーティの許容量に余裕があれば、可能です。
		カードを外す	パーティ中の任意のカードをストックカードに戻します。
		リーダーの変更	リーダーを変更します。
		カードの並び替え	パーティの順番を入れ替えることができます。
	カード設定	オプションカードを加える	モンスターカードに、様々なオプションカードを加えて強化します。
		オプションカードを外す	モンスターカードに加えた、オプションカードを外します。
		修得した呪文を見る	覚えている呪文を見ることができます。
		行動パターンの変更	オートで行動するか、マニュアルで指示を与えながら行動するかを決定します。
	パーティを解散する		パーティを選んで決定してください。解散したカードはストックに戻ります。
	ストックカード詳細		カードの設定のように、詳しい設定を見ることができます。
	ストックカードを捨てる		ストックカードを捨てて新たなカードが入手できるように空きを作成します。

	バトル開始	バトルは、最大8対8のリアルタイムバトルができます。 ユニットは、AIかコマンドでターン毎に行動し、敵を撃破します。（ただし、コマンドで方向を指示することはできます。）
	パーティ選択	カードの編成で作成したモンスターのパーティを選択して戦わせます。
	ランク選択	バトルにはランクがあります。（高レベルS→A→B→C→D→E→低レベル）勝利したランクによって、得られる報酬の差が変わります。
	ルール	このゲームの説明を見ることができます。
	ライブラリー	今まで入手したカードを見ることができます。

カードバトル戦闘中の補足



システム ターン制のバトル。ゲージ（コンサムカウンター）が一杯になるまでは行動できません。

勝利条件 リーダーを倒す、または敵の全滅。

コンサムカウンター ユニットは、コンサムカウンターが0になるまで行動できます。
コンサムカウンターは、待機中、徐々に回復して行き、MAXになった時、ターンとなります。
マニュアル操作ではコンサムカウンターが残っていても、次のターンにすることができます。

組曲Wizardry
1.Theme of Wizardry
2.王室
3.城塞のテーマ
4.冒険の準備
5.商店
6.宿屋
7.月の微笑(ギターバージョン)
Vo.中森明菜
8.戦闘 I
9.戦闘 II

ゲームサウンド集
10.酒場
11.訓練場
12.町外れ
13.酒場のNPC
14.巫女の救出
15.イベントBGM
16.勝利のテーマ
17.フィールド
18.神殿内部
19.石の迷宮
20.鉄の迷宮
21.ボスの間
22.練武場迷宮
23.ドラゴンの迷宮
24.管理センター
25.ボス戦
26.全滅のテーマ
27.宝箱のテーマ

28.月の微笑(オーケストラバージョン)
Vo.中森明菜

〈Bonus Track〉
29.月の微笑(オリジナルカラオケ)

FUTURELAND

Wizardry

～DIMGUIL（ディンギル）～

ORIGINAL SOUND TRACK

オリジナル・サウンドトラック
東芝EMIより好評発売中

TYCY-10020 ¥2,854(税込) ¥2,718(税抜)



モスクワ・インターナショナル・シンフォニック・オーケストラによる、
ダイナミックなオーケストラ・サウンド"組曲 Wizardry"、
中森明菜が歌うゲーム主題歌「月の微笑」の
オーケストラバージョン、ギターバージョン、を収録

東芝EMI株式会社 〒107 東京都港区赤坂2-2-17
東芝EMIのインターネット『To Make It!』 http://www.toshiba-emi.co.jp



迷宮の謎を解き明かす禁断の聖典（バイブル）。

Wizardry~DIMGUIL~ Official Guidebook Labyrinth Bible

ウィザードリィ~DIMGUIL~ 公式ガイドブック 迷宮聖典

A5判／価格未定 2000年4月発売予定

全ダンジョンのマップはもちろん、登場する200種類以上のモンスターおよび約300種類の入手アイテムなど、すべてのデータをあまさず収録。さらにオフィシャルイラストも完全掲載した、『ウィザードリィ~DIMGUIL~』唯一の公式攻略本。

ファミ通 責任編集

Wizardry®

~DIMGUIL~

Copyright ©1998-2000 by 1259190 Ontario, Inc. All rights reserved.
Wizardry is a registered trademark of 1259190 Ontario, Inc. All rights reserved.
Wizardry is a series of copyrighted programs licensed to ASCII Corporation. Modifications for the PlayStation format "DIMGUIL"
Copyright ©1998-2000 by ASCII Corporation. All rights reserved.

SLPS 02691

"PS" ,"PlayStation" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.