任天堂

ファミリーコンピュータ™

FAMICOM FAMILY

Wizardry®

ウィザードリィII・リルガミンの遺産

HSP-13



取り扱い説明書

LEGACY OF LLYLGAMYN

THE THIRD SCENARIO

A Game of Fantasy & Adventure

ASCII

ASCII CORPORATION

このたびは，『ウィザードリィⅡ』をお買い上げいただきまして，まことにありがとうございます．

ご使用前にこの“取り扱い説明書”をよくお読みいただき，正しい使用法でご愛用ください．また，この“取り扱い説明書”は再発行いたしませんので，大切に保管してください．

使用上のご注意

⑴このカセットは，電池でデータを保存しています．データの保存を確実にするために，必ずリセットスイッチを押しながら電源を切ってください．本体の電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり，むやみに電源スイッチをON・OFFすると，保存されているデータが消えてしまうことがあります．

⑵精密機器ですので，極端な温度条件下での使用や保管，および強いショックを避けてください．また，絶対に分解はしないでください．

⑶端子部に手で触れたり，水でぬらさないでください．故障の原因となります．

⑷シンナー，ベンジン，アルコールなどの揮発油ではふかないでください．

⑸このカセットを無断で複製することを禁じます．また，ゲームの映像，内容などを無断で出版，上映，放送することを禁じます．

⑹テレビ画面から，できるだけ離れてゲームをしてください．

⑺長時間ゲームをするときは，健康のため約２時間ごとに10分～20分の小休止をしてください．

⑻シャープのC1ではご使用になれません．

⑼ご使用後は，ACアダプタをコンセントから必ず抜いてください．

もくじ

■物語 …… 4
■ゲームのスタート …… 8
■ゲームの進め方 …… 10
■ゲームの中断と再開 …… 15
■冒険の舞台 …… 17
■リルガミン城 …… 18
■訓練場 …… 20
■ギルガメッシュの酒場 …… 30
■冒険者の宿 …… 32
■ボルタック商店 …… 34
■カント寺院 …… 41
■町外れ …… 43
■冒険 …… 45
■呪文 …… 54
　魔法使いの呪文 …… 55
　僧侶の呪文 …… 58
■冒険者たちへの助言 …… 62

必ずお読みください

買ったばかりのカートリッジには，６人のキャラクタが登録されていますが，バックアップメモリの初期状態によっては６人いないことがあります．このような場合，訓練場で『キャラクタを消す(Delete)』で全員を消し，さらに消そうとすると，バックアップデータをリセットするかどうか聞いてきますから，『はい』を選べば，最初の６人が復活します．

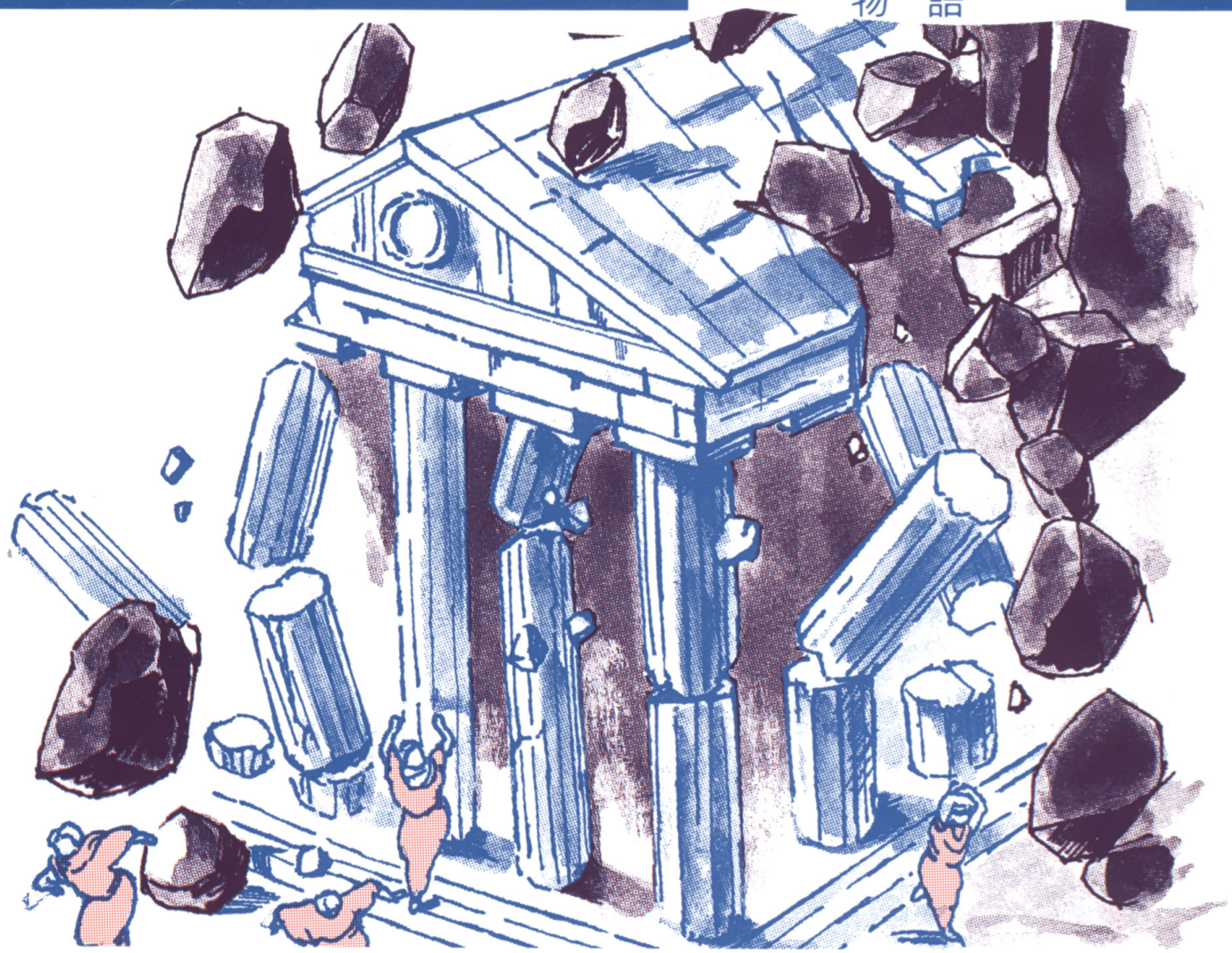
マニュアルイラスト・安藤久美子

物語

ワードナの魔除けを取り戻す冒険から，数世代の時が流れました.



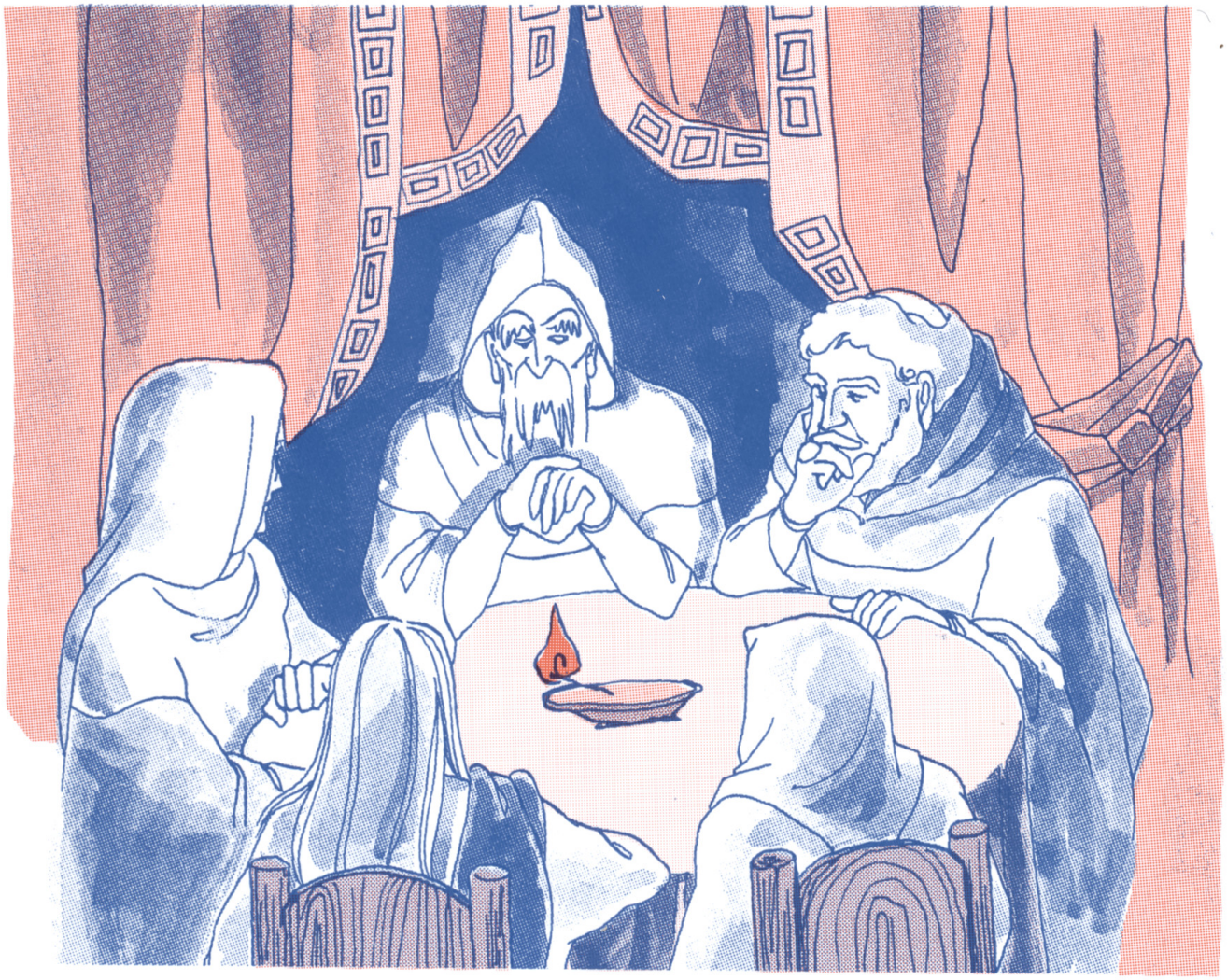
リルガミン（Llylgamyn）の王国は，グニルダ（Gnilda）の杖の守護と，この杖を取り戻した勇敢な英雄たち（彼らの冒険はいつか語られることもあるでしょう），そしてその子孫の賢明な指導のもとで栄華を極めました.



しかし，その平和な時代も終わる時がきたのです．平和を乱したのは，邪悪なる者どもや，血生臭い戦乱ではなく，自然の力でした．地震，異常気象，津波のうわさが巷にあふれ返りましたが，それに耳を貸したのは最も愚かな者どもと，最も賢い人たちのみだったのです．しかしそれも，アルビシア（Arbithea）の植民島が津波により全滅し，リルガミンのグニルダ寺院が地震で崩れるまでのことでした．

何かが，何かとてもよくないことが起こりつつある．リルガミンの人々はこの事を悟ったのです．世界の終末を呼び立てる者まで現れました．

物　語



この混乱を解決する唯一の望みは，ル・ケブレス（L'kbreth）なる龍によって守られている神秘の宝珠のみ，リルガミンの賢人たちの考えは固まりました．

その宝珠の力をもってすれば，毎日のように伝えられる災害の，真の理由を解き明かすことができるのです．

賢人たちは英雄の子孫や，勇敢な冒険者たちを呼び出しました．受け継いだ先人の，あるいは自らの力と技で，ル・ケブレスを捜し出し，宝珠を勝ち取るために……

旅立つ前の，血気にはやる冒険者を前にして，カント寺院の僧侶が最後の予言を行いました．僧侶は，飼い慣らしたクリーピング・コインを使って砂の上に六角形を描き，そして…

つぶやき……詠唱……祈り……成功！

「警告：ル・ケブレスの力は，この星の力そのものなり！」

冒険者たちは，もたらされた予言に多少圧倒されつつ，賢者の次なる言葉を待ちました．

「世に危機あらわるるとき，リルガミンは常に自ら先頭に立ち，その危機に立ち向かってきた．

今や，汝らがその先陣に立ち，人々を救うのだ．これぞ，リルガミンの遺産（Legacy of Llylgamyn）なり．

汝らに幸運と，カドルトの守護のあらんことを（Good luck and may Kadorto smile upon you）．」



ゲームスタート

ファミリーコンピュータに『ウィザードリィ』のカセットをセットし，スイッチを入れると，タイトルが表示されます（写真①）．セレクトボタンか✚ボタンで⇨を上下させて，『ゲームを始める（Start game）』か，『スイッチを変更する（Select switches）』かを選び，スタートボタンかAボタンを押してください．



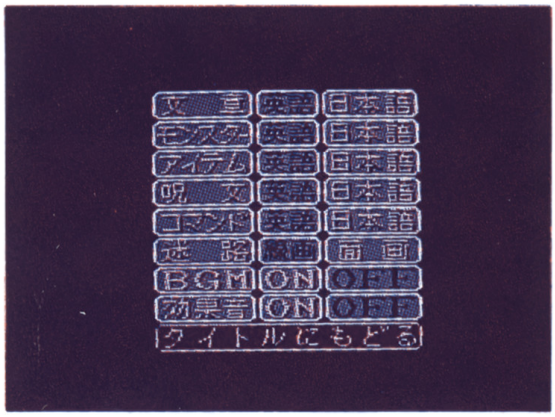
写真①　Start Gameでゲームが始まります．

■スイッチの変更

スイッチの変更を選ぶと，写真②のような画面になります．✚ボタンの上下で変更したいスイッチを選び，✚ボタンの左右で変更してください．英語・日本語の切り換え，迷路の表示，音の有無が選択できます．

■保存されているデータの消去方法

まず，『町外れ』の『訓練場』で，『キャラクタを消す』ですべてのキャラクタを消してください．その後，もう一度『キャラクタを消す』を実行すると，「バックアップデータをリセットしますか？」と表示されますから，『はい』を選ぶと購入し



写真②　スイッチをいろいろ変えて自分の好きな設定を選んでください.

たときの状態に戻ります.

■コントローラの操作

✚ボタン…コマンドを選ぶ.

Ａボタン…コマンドを決定する.

Ｂボタン…コマンドの取り消し，またはコマンドメニューの一番下にあるコマンドを選択する．迷宮の中では，キャンプを設営する（p.46）.

セレクトボタン…名前入力のとき，文字セットを変える（p.20）.迷宮では補助コマンドを選択する（p.46）.

スタートボタン…名前入力のとき，入力を終了する（p.20）.

ゲームの進め方

■初めてウィザードリィをプレイする方へ

1.まず最初にキャラクタ作成…町外れの訓練場（p.20）

このゲームではまず，冒険をするキャラクタを作る必要があります．キャラクタは，町外れの訓練場で作ります．しかし，すぐに迷宮で冒険をしてみたいというせっかちな人のために，キャラクタが６人登録してあります．

2.次にパーティを組む…ギルガメッシュの酒場（p.30）

キャラクタを作ったら次は，酒場でパーティ（一緒に冒険するグループ）を組みます．ウィザードリィでは，最大６人までのパーティで冒険します．もちろん１人でも冒険できますが，モンスターに勝つのは難しいでしょう．

3.武器，防具を買う…ボルタック商店（p.34）

最初から登録されているキャラクタは，お金は持っていませんが，ある程度の武器・防具を身につけています．しかし，自分で作ったキャラクタは，わずかのお金以外は何も持っていません．このまま冒険に行ってモンスターと戦うと，まず確実にやられてしまいますから，ボルタック商店で武器，防具，薬などを買いましょう．

4.いよいよ冒険に出発！…町外れの迷宮（p.43，p.45）

ウィザードリィⅡの冒険の舞台は，地上６階まである，広大な迷宮です．その入口は町外れにあります．迷宮に入るとまず最初に，入口の階段を昇った所でキャンプをします．ここで，購入した武器，防具を装備したり，パーティの隊列を整えたりして，冒険の準備をしてください．

5.さあ，冒険だ！（p.48）

キャンプをたたむと，迷宮の通路が表示されます．パーティは，この迷宮の中でモンスターと戦ったり，アイテムを探したりします．モンスターは一度に何匹も出てきますが，一番手前のモンスターが表示されます．モンスターに勝つと経験値が得られ，たまに宝箱が見つかります．しかし，たいてい罠がありますから，すぐに開けてはいけません．盗賊がうまく罠をはずして宝箱を開ければ，いろいろなアイテムやお金が手に入るでしょう．

6.休息…冒険者の宿（p.32）

モンスターと戦って負傷したり，呪文の力が少なくなったら，無理をせずに城に戻り，宿に泊まって体力と呪文の力を回復しましょう．また，経験値が一定の量に達していればレベルが上がります．迷宮の中ではレベルが上がりませんから，ある程度，経験値がたまったら，宿に泊まってレベルを上げてください．

7.復活と治療…カント寺院（p.41）

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

以上でゲームの大体の流れがお分かりいただけたと思います．詳しい説明は，それぞれのページを読んでください．

■熟練のウィザードリィプレイヤーの方へ

すでに前作をプレイされた方なら，このマニュアルをほとんど読まずにプレイできるでしょう．しかし，説明を少し増やしてありますので，一度だけ全ページを通して読んでみてください．

ゲームシステムに大きな変更はありません．ただし，操作性を良くするため，操作方法を多少変えたところもあります（ボルタック商店など）が，すぐに慣れると思います．また，名前に英小文字が使えるようになりました．

■キャラクタの移動と通過の儀式

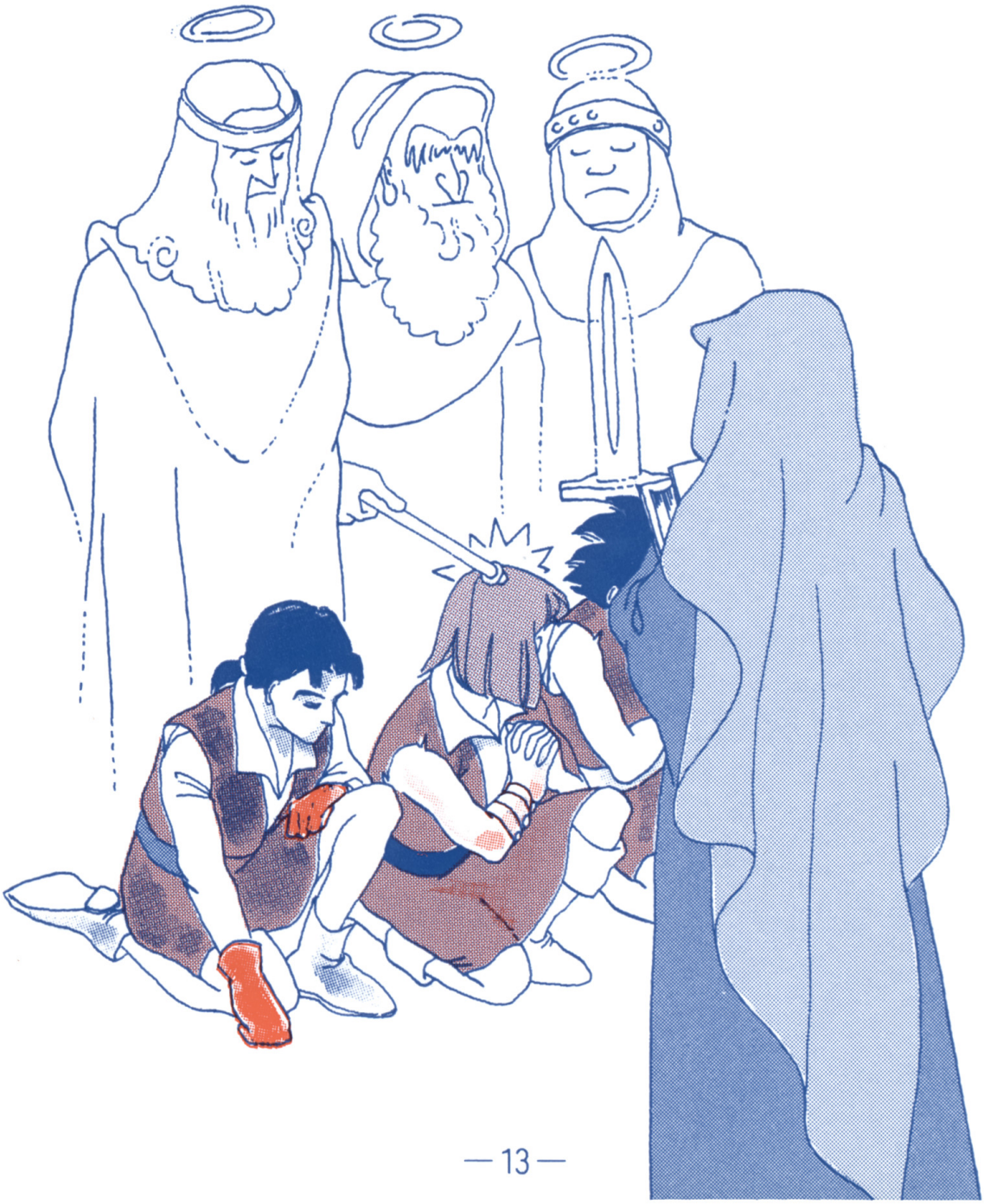
このシナリオでは，前作と同様に訓練場でキャラクタを作ることができます．また，前作のカセットとアスキー発売の「ターボファイル」があれば，前作で育てたキャラクタのデータを移して，子孫のキャラクタを作ることもできます．子孫は先祖の名前と職業を受け継ぎます．レベルは１になりますが，先祖の特性値が高ければ，子孫の特性値も訓練場で作られた普通のキャラクタよりも高くなります．

子孫は次のような手順で作ります．

1. 前作のキャラクタデータの入っているターボファイルをファミコンにつなぎます．
2. 『町外れ（Edge of Town)』に行き，『ターボファイルを使う（Turbo File)』を選択します．
3. 『キャラクタの移動と通過の儀式（Move and Legate character)』を選択します．
4. 名簿が表示されますから，子孫を作りたいキャラクタを選んでください．ただし，すでに20人のキャラクタが登録され

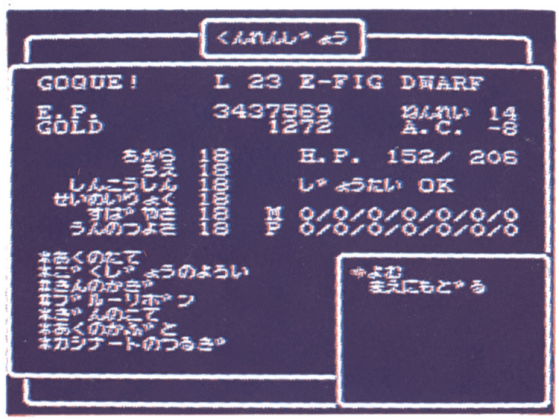
ていたり，同じ名前のキャラクタがいると子孫を作ることはできません．

5. 性格だけは先祖に関係無く子孫が選ぶことができます．ただし，職業による制限を受けます．たとえば，僧侶なら善または悪しか選べません．
6. 通過の儀式が始まります．

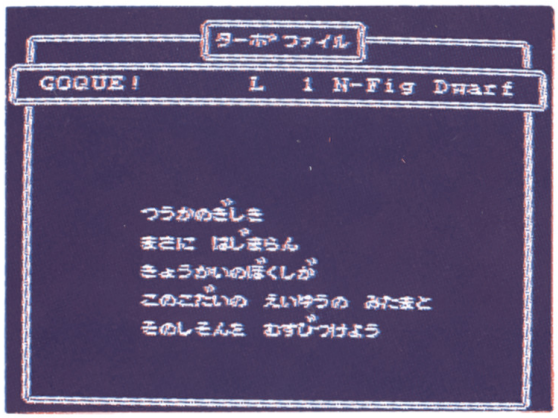


これで子孫が作られました．子孫のデータを見たいときは訓練場で『キャラクタを見る(Inspect)』を使ってください．

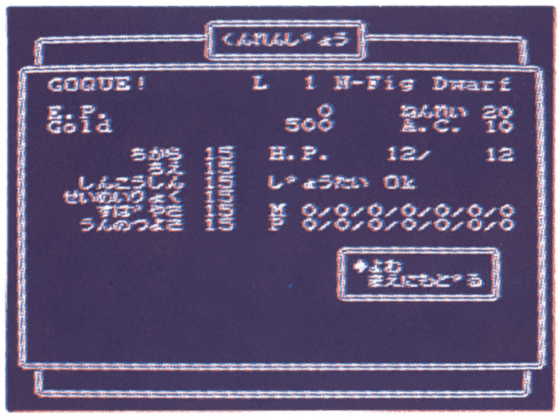
子孫はすべて20歳になります．先祖の持っていたアイテムは受け継がれませんが，先祖がお金を持っていれば，最高500G.P.までのお金は残っています．先祖が無一文なら子孫もそうなってしまいますから，先祖には『お金を山分けする(Divvy Gold)』コマンドでお金を持たせておくと良いでしょう．



前作で育てたキャラクタのデータ



ターボファイルを使って通過の儀式を行います．



子孫はどんな冒険をするのでしょうか？

ゲームの中断と再開

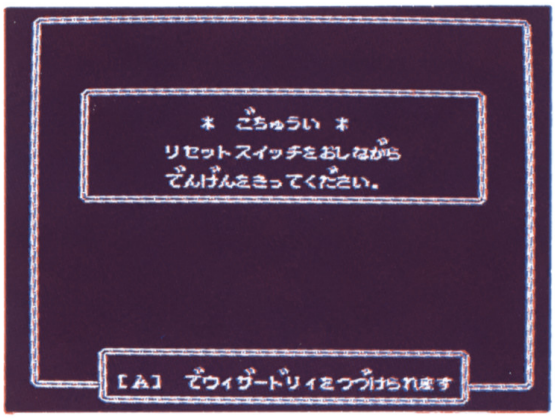
■ゲームを中断して電源を切りたいとき

• 城にいるとき…『町外れ』に行き，『ゲームを中断する（Leave Game）』を選択してください．そして必ず，リセットスイッチを押しながら電源を切ってください．リセットスイッチを押さずに電源を切ると，バックアップが確実にできず，データがおかしくなることがあります．

• 地下迷宮にいるとき…セレクトボタンを押すとコマンドが表示されますから，『冒険の中断（Quit）』を選択してください．冒険は中断し，画面は城に戻ります．後は，上の「城にいるとき」の手順に従ってください．

■ゲームを再開したいとき

地下迷宮で冒険を中断したパーティは，まだそこにいて冒険の再開を待っています．電源を入れたらまず，『町外れ』に行き，



電源は必ずリセットスイッチを
押しながら切ってください．

ゲームの中断と再開

『冒険の再開（Restart An "Out" Party)』を選んでください．地下迷宮にいるキャラクタの名簿が表示されますから，その中の一人を選ぶと冒険が再開します．冒険中に誤ってリセットスイッチを押した場合も上の手順に従ってください．

■ご注意

ウィザードリィは，プレイしている間に起こったさまざまな情報を絶えずバックアップメモリに書き込んでいます．電源を切る，もしくはリセットボタンを押すという動作は必ず，正式なゲームの終了を選択した後に行ってください．もし，終了以前に電源を切ったり，リセットボタンを押すと，バックアップデータは壊れることがありますので注意してください．



冒険の舞台

世界を救うために冒険者たちが捜し求める神秘の宝珠は，町外れにそびえる，煙を吐く山に隠されています．この山の内部には，地上６階にもおよぶ迷宮が築かれ，伝説の龍，ル・ケブレス（L'kbreth）が棲んでいると言われています．世界を支えるヘビの，５匹の子供の一匹であるル・ケブレスは，そこで宝珠を，それに価しない者から守っているのです．

山中の高き所に宝珠は隠されていると言われています．冒険者たちは，中にある階段を，上へ向かって昇って行かねばなりません．

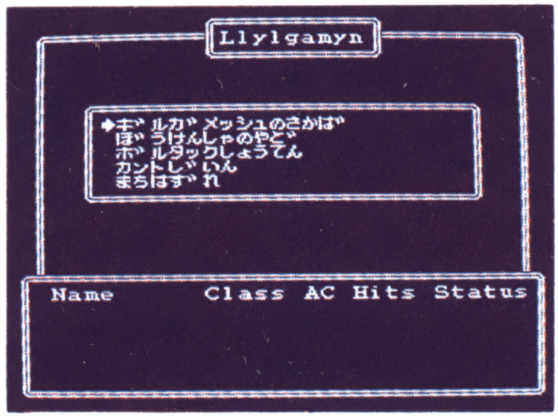
ル・ケブレスは，善悪両方の魔法を使って，宝珠を守っています．モンスター，邪悪なる者どもが行く手をはばみ，地獄の罠と難解な謎が冒険者の資質を試そうと待ちかまえています．

また，善悪両方の力を結び付けなければ，ル・ケブレスの寝ぐらを通ることはできないとも言われています．

あなたは，神秘の宝珠を捜し出し，リルガミンに持ち帰ることができるでしょうか？

リルガミン城(Llylgamyn)

ゲームを始めると，写真①の画面になります．あなたは今，城の中にいます．城はすべての冒険の出発点であり，中継地点であり，また終点でもあります．冒険の途中，いつでも戻ってきて，疲れをいやしたり，必要なものを買ったりできます．



写真①

ギルガメッシュの酒場(Gilgamesh's Tavern)

パーティ（一緒に冒険するグループ）を組み，キャラクタのデータを調べたり，武器，防具を装備したりして冒険の準備をします．

冒険者の宿(Adventurer's Inn)

冒険で疲れた体を休ませ，体力や呪文の力を回復します．また，経験値が一定の量になると，ここでレベルが上がります．

カント寺院(Temple of Cant)

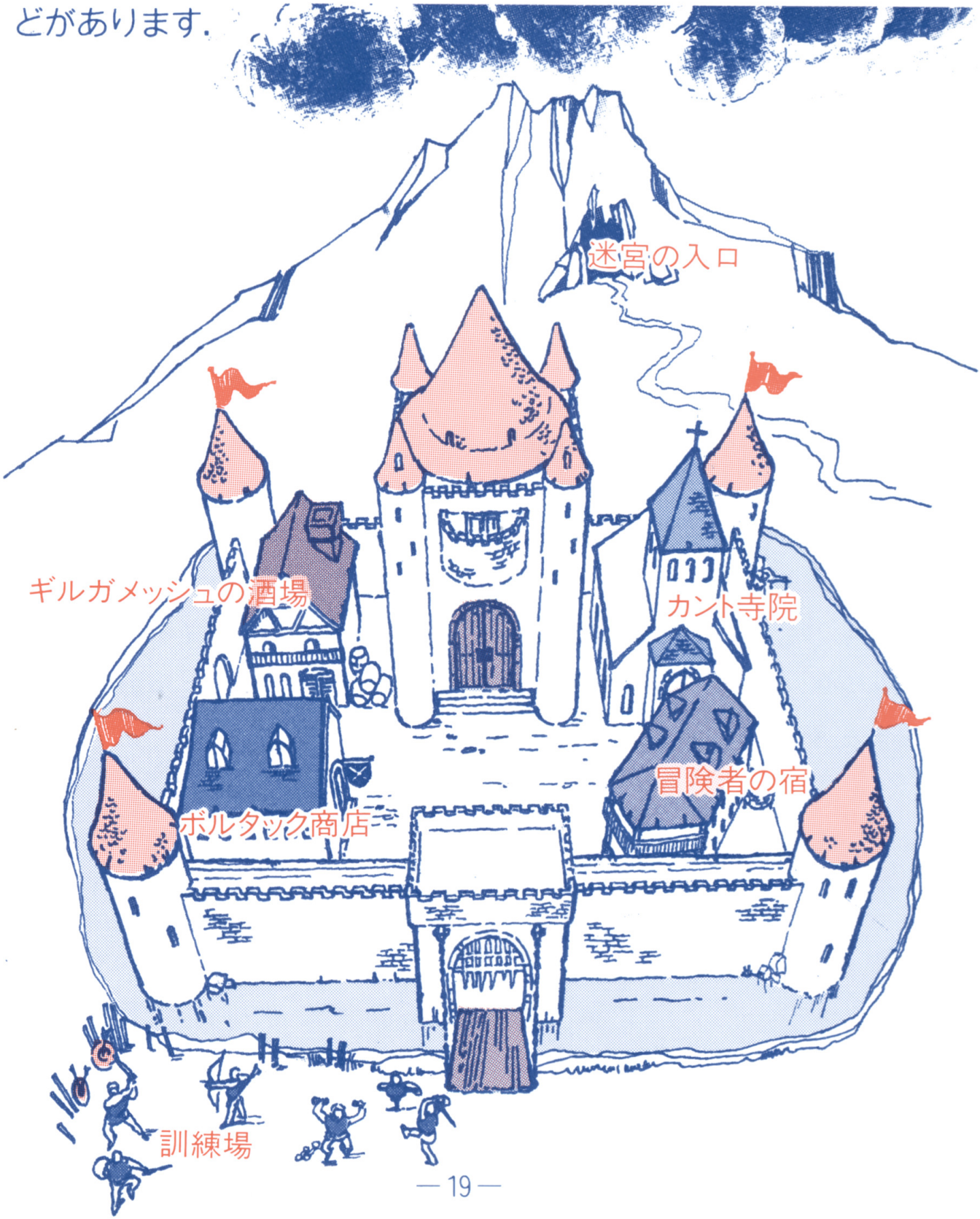
冒険で死んだキャラクタを生き返らせてくれます．また，麻痺したり石化したキャラクタの治療もしてもらえます．ただし寄付金が必要です．

ボルタック商店(Boltac's Trading Post)

武器，防具，その他のさまざまなアイテムを売り買いします．また，アイテムの呪いを解いたり，正体不明のアイテムの識別などもできます．

町外れ(Edge of Town)

キャラクタを作る訓練場，冒険の舞台である迷宮への入口などがあります．



訓練場(Training Grounds)

■キャラクタの作成（Create）

迷宮は，最大６人までのパーティを組んで冒険します．パーティのメンバーを選ぶときは，戦士だけではなく，呪文を唱えられる魔法使いや僧侶もいた方が良いでしょう．さらに盗賊やビショップもいると便利です．これらのキャラクタを作るのがこの訓練場なのです．

訓練場に入ったら，『キャラクタを作る（Create)』を選択してください．

(1) 名前を付ける

まず，キャラクタの名前を入力してください．長さは８文字までです．後で説明する『名前を変える』コマンドもありますから，最初は適当な名前を付けて，後から変更しても良いでしょう．『オワリ（End ）』を選ぶか，スタートボタンを押すと，そのキャラクタを本当に作るかどうかを聞いてきます．もし名簿の中に同じ名前があると，そのキャラクタのデータが表示されます．

名前入力時のコントローラの操作方法

✚ボタン…カーソル（⇨）を動かす

Ａボタン…文字を入れる

Ｂボタン…文字を消す

セレクトボタン…文字セットを切り替える（ひらがな，カタカナ，英大文字，英小文字）

スタートボタン…入力を終わる

(2) 種族を決める

次にキャラクタの種族を決めますが，職業に向き不向きがあります．

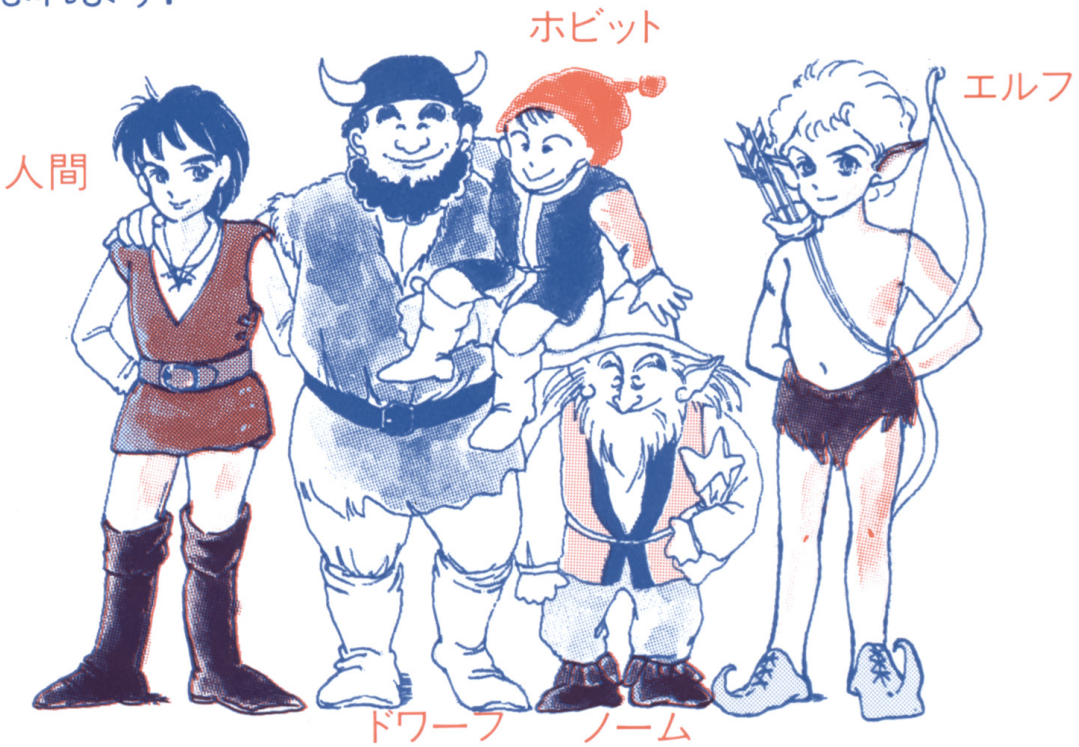
人間（Human）：いわゆるなんでも屋で，特に秀でたり，劣っている特性はありません．あえて挙げれば信心深さが不足しているくらいです．

エルフ（Elf）：賢くて信心深いのですが，あまり丈夫ではありません．呪文を使うのがとても上手です．

：強く，しかも丈夫ですから，最高の戦闘員になれます．

ノーム（Gnome）：敬虔で敏捷な彼等は，地震の間でも，地下でお祈りをささげているくらいですので，素晴らしい僧侶になれます．

ホビット（Hobbit）：敏捷で非常に運が強いので，優秀な盗賊になれます．



種族と基本特性値

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

(3) 性格を決める

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

善（Good）：本当の善人ですから，わざわざ行って助けるという，近頃珍しいタイプです．

中立（Neutral）：自分が同じ道を渡っているなら助けてあげます．普通の人ですね．

悪（Evil）：自己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．

選んだ性格によっては，なれない職業があります．たとえば盗賊は善の性格ではなることができません．さらに，善のキャラクタは悪のキャラクタと一緒には冒険できません．したがって，ロードと忍者は一緒に行動できません．中立の侍ならどちらとも行動できます．

性格はキャラクタを作成するときに決めなければならず，通常の手続きでは変えることもできませんので，注意深く決めてください．

性格/職業対応表

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

(4) 特性値を変えて職業を決める

次にキャラクタの特性値を変えます．キャラクタは６つの基本的な特性を持っています．この特性値はさきほど選んだ種族によって決まります．

力（Strength）：筋力の強さを表し，戦闘能力に影響します．

知恵（I. Q.）：知能指数を示し，魔法使いの呪文を唱える能力を決定します．

信仰心（Piety）：信心深さを表し，僧侶の呪文を唱える能力を決定します．

生命力（Vitality）：ヒットポイント（これがゼロになると死にます）に影響します．

素早さ（Agility）：機敏さを示し，攻撃の順序に関係します．また罠を見抜き，外す能力に影響を与えます．

運の強さ（Luck）：運が強いと，いろいろと神秘的な助力があります．

これらの特性値は，キャラクタのレベルが上がったときに変わります（上がったり下がったりします）．最高値はどれも18です．また，転職したときは，種族の基本値に戻ります．

８つの職業（Class）には，それぞれ最低限必要な特性値があります．例えば，戦士なら力が11以上，魔法使いなら知恵が

11以上必要です．しかし，どの種族もそのままの特性値では，どの職業にもなれません．そこで，特性値の下に表示されるボーナスポイントを加えて，必要な値になるように調整します．✚ボタンの上下で特性を選び，左右で値を変更します．画面の右側に表示されるのが選べる職業です．ボーナスポイントが0になったら，Ａボタンを押してください．✚ボタンで職業をひとつ選び，Ａボタンで決めます．

　職業を選ぶと，キャラクタは完成です．次に，このキャラクタを名簿に登録するかどうか聞いてきます．名簿には20人まで登録できますし，不要なキャラクタを消すこともできます．

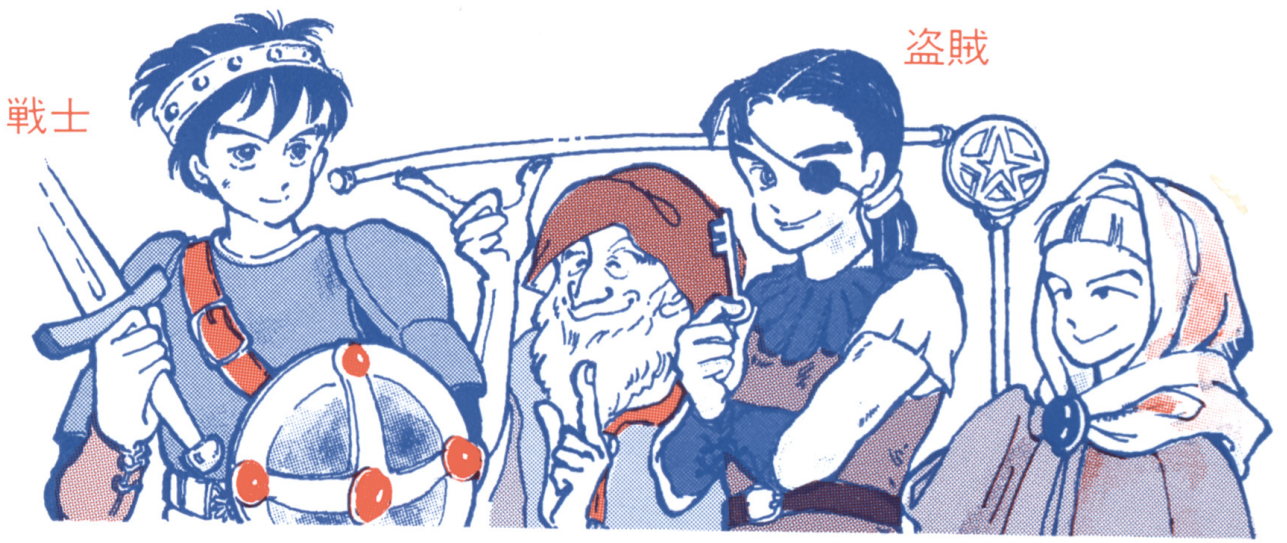
職業（Class）の説明
特性値：必要な特性値
性格：要求される性格
ＨＰ：ヒットポイント
装備：使える武器，防具

戦士（Fighter）…武器による直接攻撃に向いている
特性値：11以上の力
性格：善，中立，悪
ＨＰ：高い
装備：ほとんどすべて

魔法使い（Mage）…魔法使いの呪文が使える
特性値：11以上の知恵
性格：善，中立，悪
ＨＰ：低い
装備：短刀，杖，ローブ

僧侶（Priest）…僧侶の呪文が使える．ゾンビなどのアンデッ

ド（死にぞこない）系モンスターの呪いを解き，追い払う，ディスペル（Dispell）という力を持つ.
特性値：11以上の信仰心
性格：善，悪
ＨＰ：戦士と同程度
装備：杖や棒状の武器，ほとんどの鎧と楯（兜はダメ）
盗賊（Thief）…宝箱の罠を見抜き，外すのが得意
特性値：11以上の素早さ
性格：中立，悪
ＨＰ：魔法使いよりは高い
装備：短剣，短刀，革の鎧，小型の楯
ビショップ（Bishop）…すべての呪文が使えるが，覚えるのは遅い．魔法使いの呪文から覚え始め，レベル４から僧侶の呪文を覚え始め，ディスペルができるようになる．迷宮で拾った正体不明のアイテムを識別し，正体を見極められる.
特性値：12以上の知恵と信仰心



性格：善，悪
ＨＰ：魔法使いと僧侶の中間
装備：僧侶の武器，革の鎧
侍（Samurai）…風変わりな闘士．レベル４から魔法使いの呪文を覚え始める．
特性値：秘密
性格：善，中立
ＨＰ：最初は戦士より高い
装備：ほとんど全部
ロード（Lord）…レベル４から僧侶の呪文を覚え始める．レベル９からディスペルができる．
特性値：秘密．
性格：善
ＨＰ：戦士と同程度
装備：ほとんど全部
忍者（Ninja）…非人間的な戦闘機械．レベルが上がると，アー



マークラスが下がる（防御力が良くなる）．呪文は使えない．
盗賊より多少腕は落ちるが，宝箱の罠を見抜き，外せる．
特性値：秘密．
性格：悪
ＨＰ：盗賊と同程度
装備：ほとんど全部．ただし，装備が何も無いときに最高の働きをする．しばしば敵を一撃で倒す．

■訓練場でのその他のコマンド

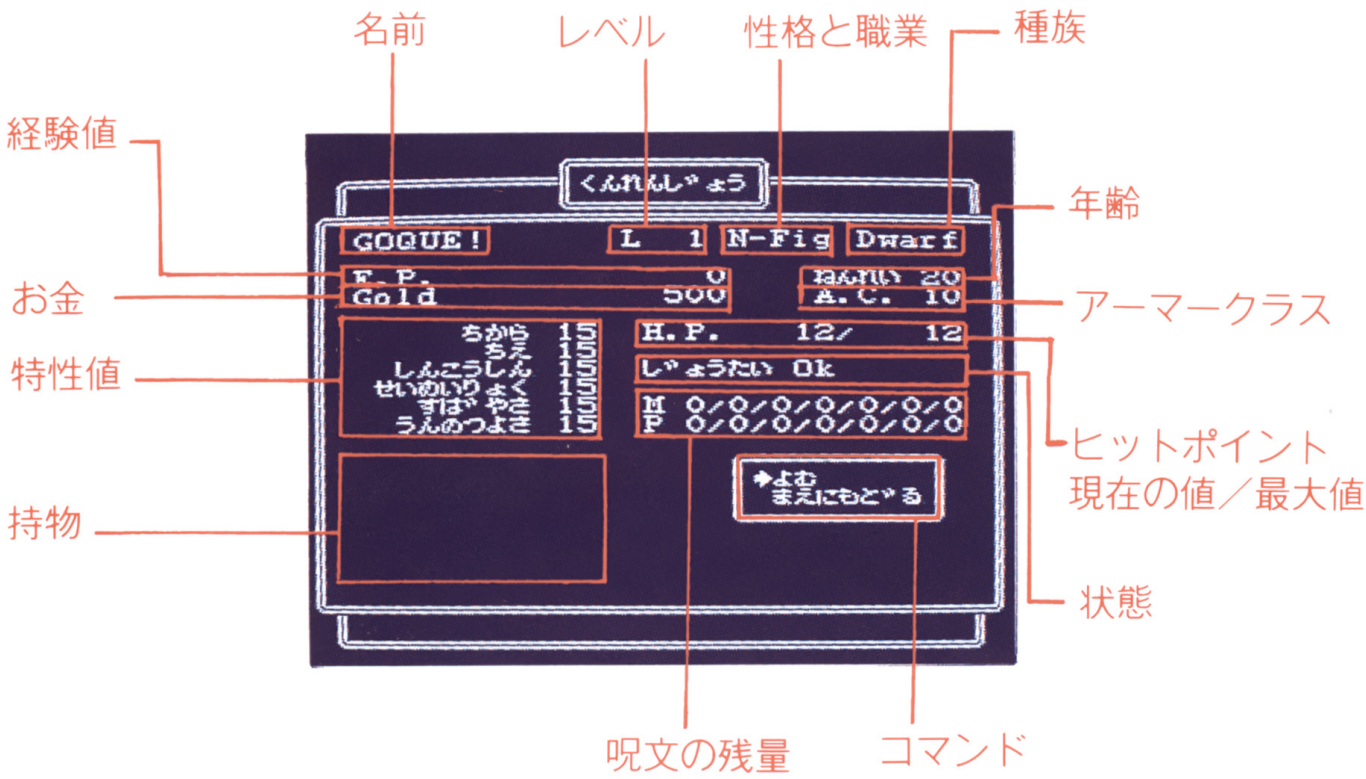
●キャラクタを見る（Inspect）…キャラクタのデータを知りたいときに使います．このとき，『呪文書を読む（Read）』で，呪文書（覚えた呪文のノート）を見ることができます．

●キャラクタを消す（Delete）…作ったキャラクタが気に入らないときに使います．本当に削除するかどうか聞いてきます．

●名前を変える（Change Name）…最初に名前を入力したときと同じ要領で，新しい名前を入れてください．

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

　転職すると年齢が上がり，レベル１に戻り，経験値は０になり，特性値はそのキャラクタの種族の基本値に戻ります．しかし，ヒットポイントの最高値は変わりませんし，覚えた呪文はそれぞれ１回だけ唱えることができます．また，すでに１つ以上知っているレベルの呪文も覚えられます．

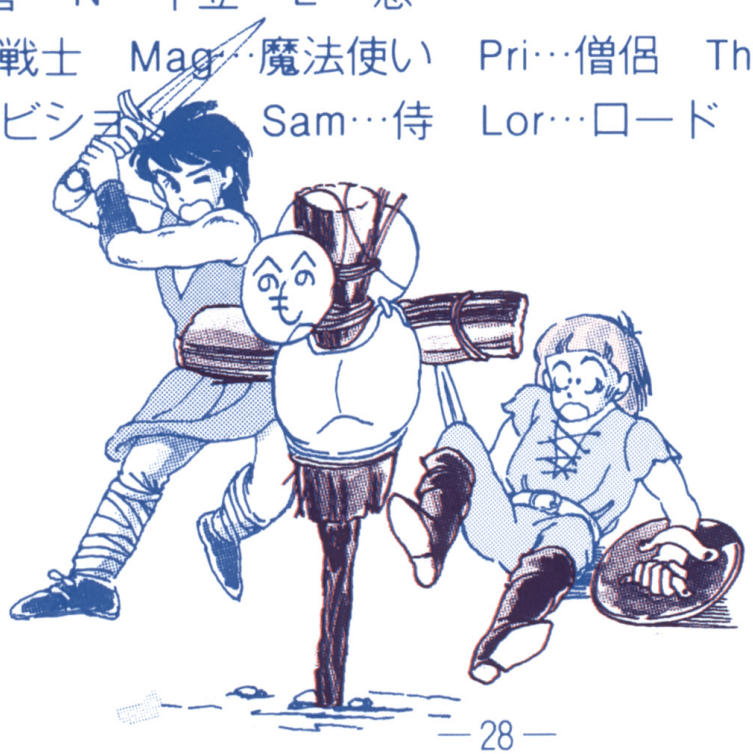


性格と職業：次のような省略形で示されます.

G…善　N…中立　E…悪

Fig…戦士　Mag…魔法使い　Pri…僧侶　Thi…盗賊

Bis…ビショップ　Sam…侍　Lor…ロード　Nin…忍者



■キャラクタのデータの意味

レベル（L）と経験値（E. P.）：モンスターを倒すと経験値が増え，それが一定の量に達すると，宿で休んだときに次のレベルへ上がります．経験値は12桁，レベルは4桁（ただし，表示は3桁）までです．

年齢（Age）：50歳を過ぎると，生命力が弱くなっていきます．

お金（Gold）：最初は少ししか持っていません．モンスターを倒して増やしていきます．お金は12桁まで持てます．

アーマークラス（A. C.）：この値が小さいほど敵の攻撃が当たりにくくなります．裸のときは10で，防具を装備すると小さくなります．－10でシャーマン戦車と同じくらいの防御力になります．

ヒットポイント（H. P.）：傷を負うたびに差し引かれ，ゼロになると死んでしまいます．／の左が現在の値，右が最高値です．宿で休むか，呪文，魔法の薬などによって回復できます．

状態（Status）：通常の健康な状態はOk（正常）です．しかし，催眠（Asleep），恐慌（Afraid），麻痺（Paralyzed），服毒（Poisoned），石化（Stoned），死亡（Dead），灰化（Ashed），喪失（Lost）などの状態になることもあります．キャラクタがOKでないときは，呪文を使うか，城に戻ってから寺院の世話になれば（お金が必要ですが）回復できます．

呪文の残量（M，P）：呪文は，魔法使い（M）と僧侶（P）のものがあり，それぞれ7つのレベルがあります．レベルが上にいくほど強力になります．数字は，そのレベルの呪文を唱えられる回数です．呪文の回数は冒険者の宿で休むと回復します．

ギルガメッシュの酒場(Gilgamesh's Tavern)

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

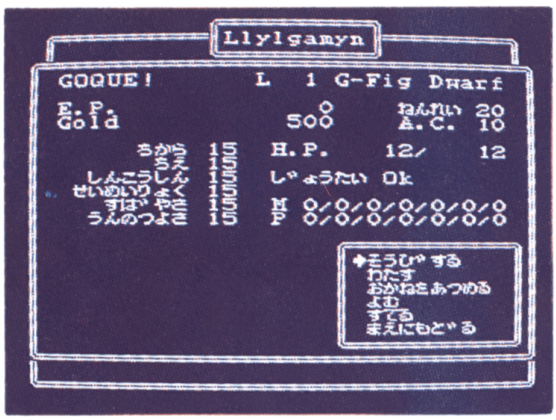
次の5つのコマンドがあります．

●仲間に入れる（Add)…パーティにメンバーを加えます．キャラクタの名簿が表示されますので、✚ボタンとAボタンで選んでください．このとき，すでに選んだキャラクタと性格が合わないキャラクタは名簿に表示されません．たとえば，善のキャラクタを選ぶと，悪のキャラクタの名前が消え，善と中立のキャラクタの名前だけが表示されます．酒場では，性格の合わないパーティは組めないのです．また，状態がOKでないキャラクタを加えて，迷宮へ連れて行き，呪文で回復することもできます（城内では呪文は使えません)．

●仲間から外す（Remove)…選んだキャラクタが気に入らないときに使います．

●調べる（Inspect)…パーティに加えたキャラクタの状態を調べます．写真①の画面が表示されます．データの見方，意味は訓練場で説明してあります(p.28)．このとき，次のコマンドが使えます．

・装備する（Equip)…武器，防具，その他のアイテムを身に付けます．武器，防具などは装備せずに持っているだけでは効



写真①　キャラクタのデータ，特に呪文，持物などは常にチェックしましょう．

果を発揮しません．装備したアイテムは，そのアイテムの左に＊という記号が表示されます．

・渡す（Trade）…他のメンバーにアイテムを渡します．ただし装備している物は渡せません．メンバーの名前が表示されますから指定してください．名前の右に表示される数字は，そのメンバーの持っているアイテムの数です（１人で８個まで持てます）．

・お金を集める（Pool Gold）…高い買物をするときなどに，他のメンバーの持っているお金をすべて集めます．

・読む（Read）…キャラクタの持っている呪文書を読み，どの呪文を覚えているかを確認できます．

・捨てる（Drop）…要らないアイテムを捨てるときに使います．ただし，装備しているアイテムは捨てられません．捨てた物は取り戻せませんので慎重に使ってください．

●お金を山分けする（Divvy Gold）…パーティ全員の所持金を等分に分配します．

●外へ出る（Leave）…パーティを組んだらこのコマンドで外へ出ます．



冒険者の宿(Adventurer's Inn)

ここは疲れた冒険者たちに休息の場を与え，ヒットポイントと呪文の力を回復するところです．

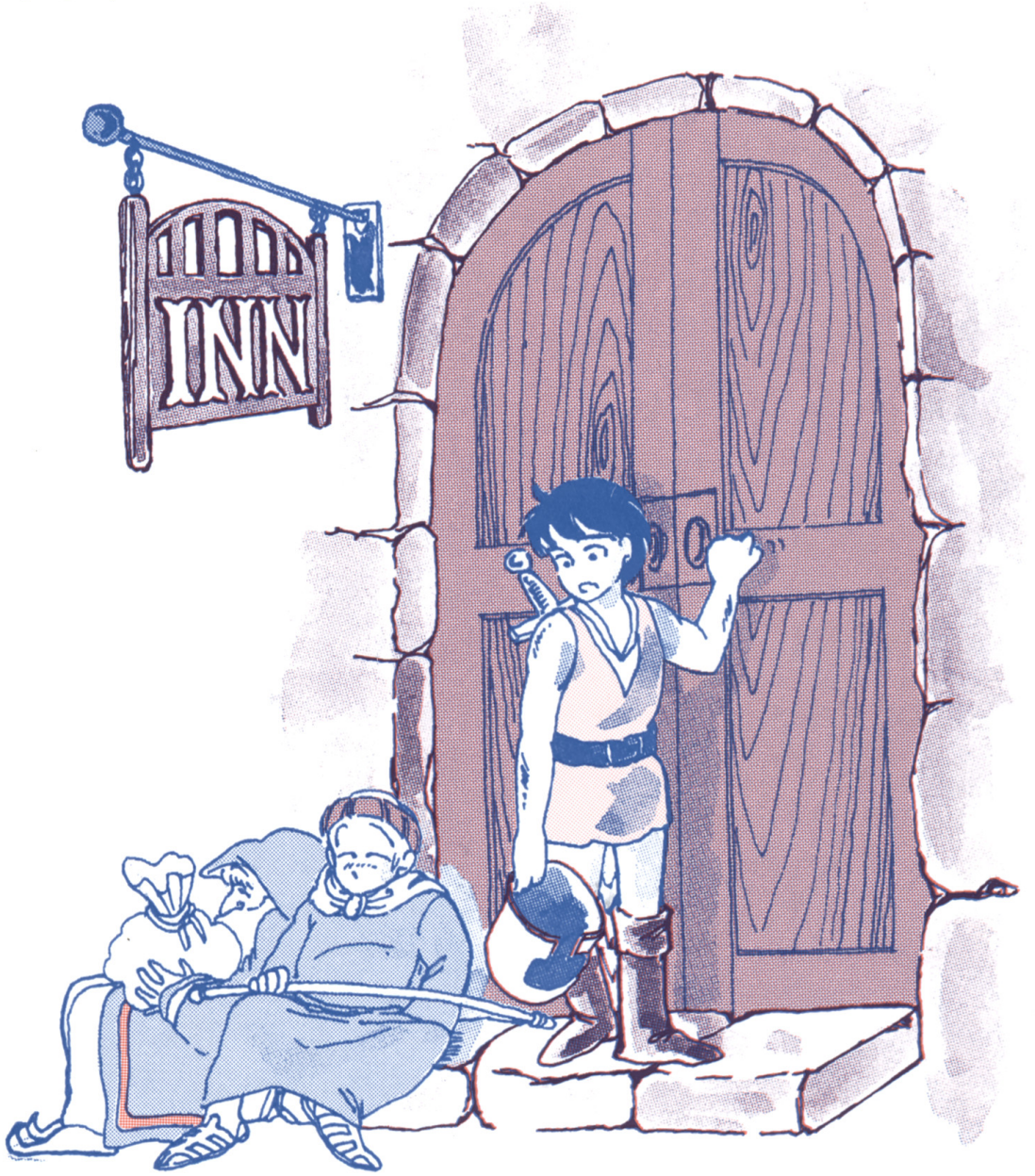
宿に入ったら，休ませたいメンバーと，５種類の中から泊まる部屋を選びます．馬小屋ならただで泊まれますが，呪文の力が回復するだけで，ヒットポイントは回復しません．有料の部屋では，１週間休息するごとに，ヒットポイントは回復していき，持ち金は減っていきます．値段の高い部屋ほど回復は早くなります．ウィザードリィでは年齢も重要な要素ですから，長い時間を無意義にベッドで過ごさぬよう注意してください．

ヒットポイントがすべて回復するか，持ち金が無くなるか，あるいはＢボタンが押されるまで，自動的に休息を続けます．部屋に入る前に，『お金を集める（Pool Gold)』コマンドで他のメンバーのお金を集めておくと便利です．

有料の部屋の値段とHPの回復率

部　屋	値段(GP／週)	回復率(HP／週)
簡易寝台	10	1
エコノミールーム	50	3
スイートルーム	200	7
ロイヤルスイート	500	10

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



ボルタック商店(Boltac's Trading Post)

城の商業の中心は，ボルタックという名の親切なドワーフが経営する商店です．しかし，すべてのドワーフと同じくボルタックは金が好きで，もしもできるならば，あなたの鎧をあなたに売りつけるような男です．もっとも，彼は市場を独占しているのでかなり良くしてくれます．

店の前まで来たら，中に入るメンバーを選んでください．ここでは次のことができます．

●買う（Buy）…一度に８つの商品とその値段が表示されます．✚ボタンを上下に押すと⇨が１行ずつ動き，左右に押すとページ単位で動きます．買う物が決ったらＡボタンを押してください．値段の右に＃記号の付いている商品は，そのメンバーには装備できないという意味ですが，購入することはできます．

●売る（Sell）…迷宮で拾ったり，要らなくなった物を売ることができます．価格は店で買うときの半額になります．ただし，拾ったままで正体不明のアイテムは１ＧＰにしかなりません．ボルタックに金を払って識別してもらうか，迷宮に入りビショップに識別させて正体がはっきりすれば定価の半額で売れます．また，アイテムによっては，ボルタックに購入を断られることもあります．

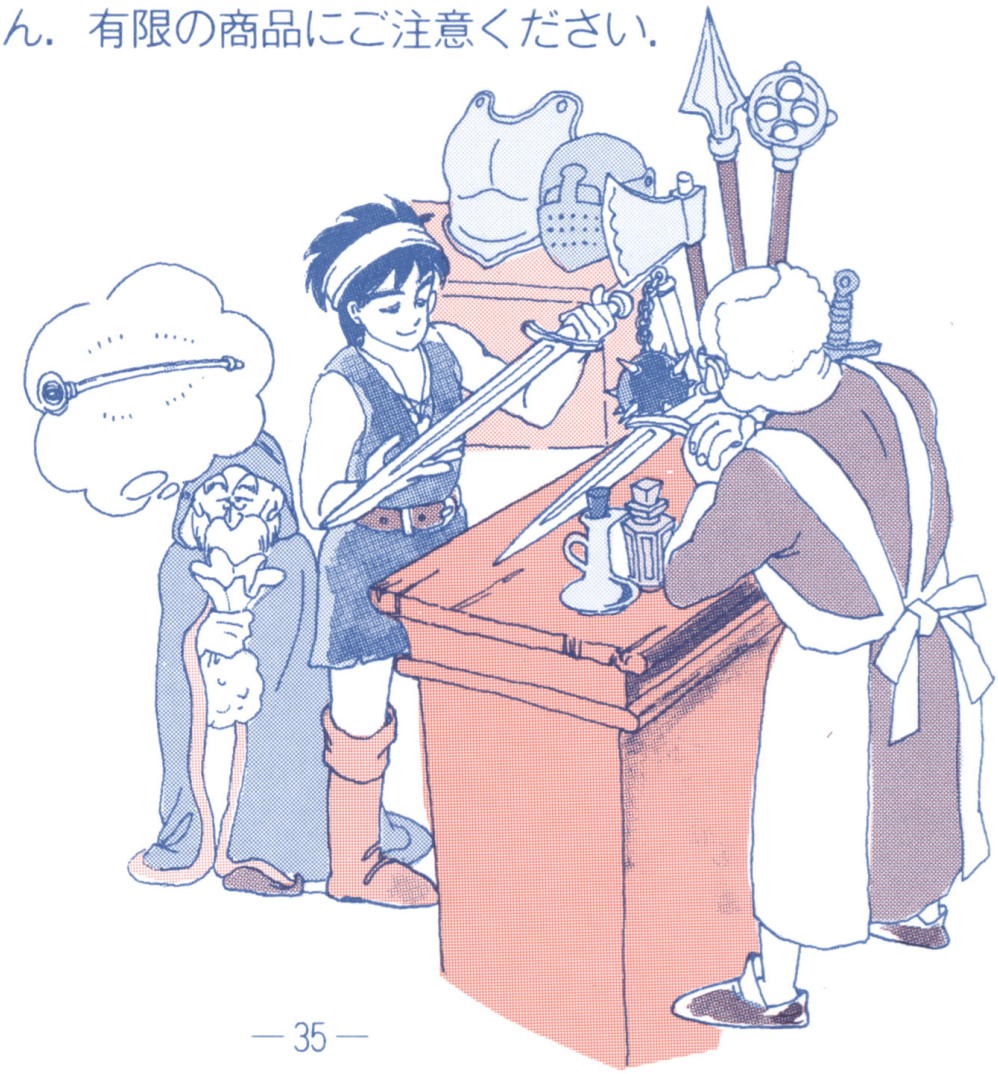
●呪いを解く（Uncurse）…呪われたアイテムを装備してしまい，外せなくなったときに使います．アイテムのパワーに応じた料金を請求されます．ただし，呪いを解いたアイテムは無くなります．

●識別する（Identify）…ビショップの能力と同じです．迷宮で

入手した物は最初，正体不明ですが，識別すると，安心して使えるようになります．アイテムによって異なる料金が必要です．

●お金を集める（Pool Gold）…パーティ全員の持ち金を店に入ったメンバーに集めます．

この店では最初，28種類の商品を売っています．冒険者が迷宮で見つけた物を売ると商品は増えていきます．ただし，呪いのかかった物を売っても商品リストには入りません．また，魔法のかかっていない通常の商品は無限に入荷しますが，魔法のかかった商品はそうもいかず，品切れが起こるかもしれません．そうなったら，冒険者が迷宮で手に入れた物を売って補充する以外にありません．有限の商品にご注意ください．



商品リスト

表中の「装備可能」はそのアイテムを装備できる職業の頭文字を示します.

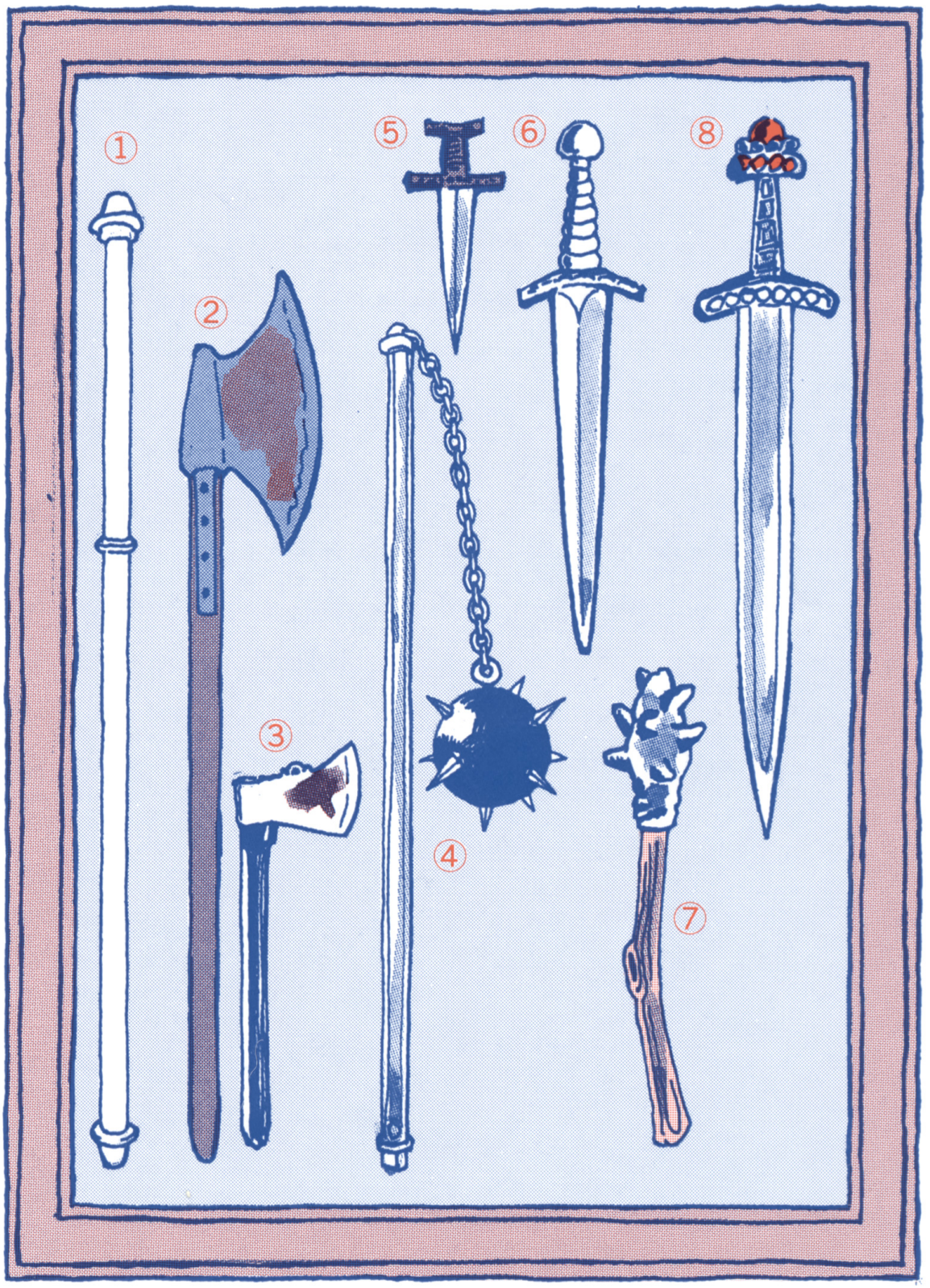
F…戦士（Fighter）　M…魔法使い（Mage）
P…僧侶（Priest）　T…盗賊（Thief）
B…ビショップ（Bishop）　S…侍（Samurai）
L…ロード（Lord）　N…忍者（Ninja）

• 武器

商品名	価格	装備可能
短剣（Short Sword）	30	F T SLN
短剣+1（Short Sword+1）	10000	F T SLN
段平（Broadsword）	50	F SLN
段平+1（Broadsword+1）	10000	F SLN
メイス（Mace）	60	F P BSLN
杖（Staff）	20	FMPTBSLN
斧（Hand Axe）	30	F T S N
戦斧（Battle Axe）	140	F S N
短刀（Dagger）	10	FM T SLN
フレイル（Flail）	300	F P SLN

①杖　②戦斧　③斧　④フレイル

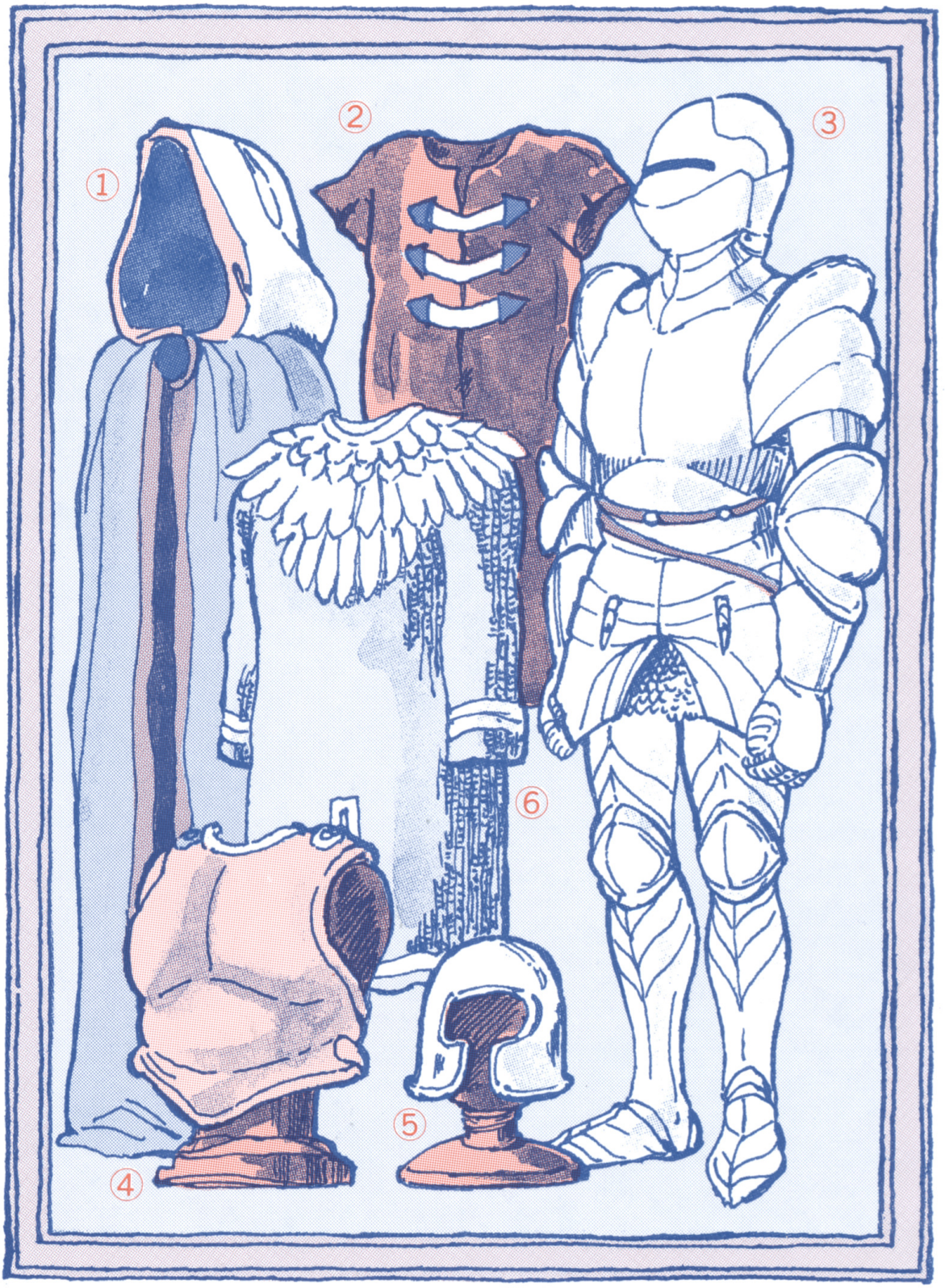
⑤短刀　⑥短剣　⑦メイス　⑧段平


①
②
③
④
⑤
⑥
⑦
⑧

• 防具

商　品　名	価　格	装備可能
楯（Round Shield）	40	F PTBSLN
鉄の楯（Heater Shield）	80	F P SLN
鉄の楯＋1（Heater＋1）	2500	F P SLN
魔法使いのローブ（Mage's Robes）	30	FMPTBSLN
皮の鎧（Cuirass）	100	F PTBSLN
皮の鎧＋1（Cuirass＋1）	3000	F PTBSLN
鎖かたびら（Hauberk）	200	F P BSLN
鎖かたびら＋1（Hauberk＋1）	3500	F P BSLN
胸当て（Breastplate）	400	F P BSLN
胸当て＋1（Breastplate＋1）	4000	F P BSLN
鎧（よろい）（Plate Armor）	1500	F SLN
兜（かぶと）（Sallet）	200	F SL
鉄の小手（Iron Gloves）	2500	F P SLN

①魔法使いのローブ
②皮の鎧
③鎧
④胸当て
⑤兜
⑥鎖かたびら


①
②
③
④
⑤
⑥



①鉄の楯　②巻き物　③楯　④鉄の小手　⑤薬

• 薬

商　品　名	価　格
傷薬（Potion of Dios）	1000
毒消し（Latumofis Oil）	600
炎の薬（Halito Potion）	1000

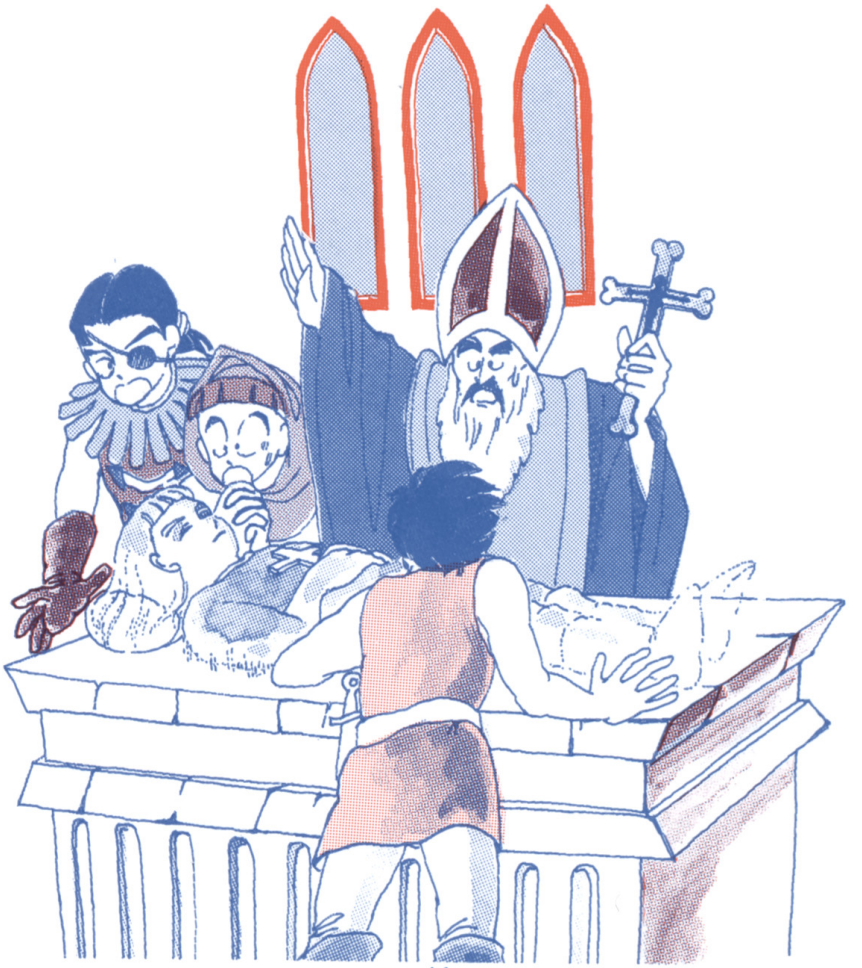
• 巻物

商　品　名	価　格
眠りの巻物（Katino Scroll）	1000
苦痛の巻物（Badios Scroll）	1000

カント寺院(Temple of Cant)

パーティが迷宮から城に戻ったとき，死亡，麻痺その他の正常でない状態の者がいると，城の警備兵がそのメンバーをパーティから外して，このカント寺院へと連れて来ます．ただし，毒を受けた（Poisoned）メンバーは自力で回復しますから，寺院に連れて行かれることはありません．また，永久に失われてしまった（Lost）メンバーは埋葬されます．

寺院に入ると，正常でないキャラクタ名が表示されますから，誰を助けるのかを選んでください．地獄の沙汰も金しだいですから，必要な寄付金が示され，誰が払うのかを聞いてきます．寄付金が払えないと追い出されてしまいます．



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

死亡の状態から復活するとヒットポイントは１しかありませんので，すぐ宿に泊まり体力を回復してください．灰から復活したときは，ヒットポイントも完全に回復します．また，死亡や灰化の状態から復活すると年齢が上がることがあります．

回復に必要な寄付金の額

状態	寄付金
麻痺	100GP×レベル
石化	200GP×レベル
死亡	250GP×レベル
灰化	500GP×レベル

町外れ(Edge of Town)

パーティを組み，装備も買ったら，いよいよ迷宮の冒険に出発です．迷宮の入口は町外れにあります．町外れで『迷宮に入る（Maze)』を選んでください．なお，町外れで訓練場に入ったり，補助機能を使うとパーティは解散してしまいますので注意してください．

町外れには次のコマンドもあります．

●冒険の再開（Restart An "Out" Party)…迷宮の冒険中に，『冒険の中断（Quit)』を使ったり，誤ってリセットボタンを押したパーティの冒険を再開するときに使います．迷宮にいるキャラクタの名簿が表示されますから，冒険を再開したいキャラクタを１人選んでください．そのキャラクタを含むパーティで冒険を再開することができます．ただし，唱えていた呪文（ロミルワ，ラツマピック，マポーフィック）の効果は無くなっています．また，メンバーの順番も入れ替わっています（名簿に登録されている順番になります)．ですから，冒険を再開したときには，すぐにキャンプを設営して，呪文を唱え直し，『再編成（Reorder)』でメンバーの順番を整えてください．

●ゲームを中断する（Leave Game)…電源を切る前にこのコマンドを使ってください．なお，データの保存を確実にするために，リセットスイッチを押しながら電源を切るようにしてください．

●ターボファイル（Turbo File)…ターボファイルは，アスキーから発売されている，ファミコン用の記憶装置です．ウィザードリィは，冒険中の情報を常にカセット内のメモリ（記憶装置）

に書き込んでいますが，ターボファイルにデータを書き込んでおくと，もし万一，カセット内に保存されているデータが壊れてもデータを復活できます．また，前作のウィザードリィがあれば，前作で育てたキャラクタからターボファイルを使って子孫を作ることもできます（p.12）．

ターボファイルにデータを書き込むときは，ターボファイルのプロテクトスイッチ（PROTECT SWITCH）をOFFにしてください．このスイッチがONになっていると，データが書き込めません．

前作のウィザードリィのデータが書き込まれているターボファイルに，ウィザードリィⅡのデータを書き込んでも前作のデータが消えるようなことはありません．

他のゲームのデータが書き込まれていると，ウィザードリィのデータを書き込むだけの容量が残っていないことがあります．特に，「ベストプレープロ野球」はターボファイルのほとんどの容量を使いますので，ウィザードリィのデータを書き込むことはできません．この場合は，「ベストプレープロ野球」のデータを消すかどうか聞いてきますから，「はい」でデータを消し，もう一度ウィザードリィのデータを書き込んでください．

「キャッスルエクセレント」のデータは，ウィザードリィのデータを書き込む前に書き込んでください．「覇邪の封印」のデータは，ウィザードリィの後に書き込むようにしてください．これは，「覇邪の封印」のデータがゲーム進行につれて長くなるためです．他のゲームのデータはどういう順番でもかまいません．

冒険

いよいよ迷宮での冒険です.

■キャンプ

迷宮に入るとすぐにキャンプを設営します．ここでまず，冒険の準備をしてください．次のようなコマンドが使えます.

●調べる（Inspect)…キャラクタの強さや持物などを見ます．データの見方についてはP.28を見てください．このとき，さらに次のコマンドが使えます.

・呪文を唱える（Spell)…キャンプ時に唱えられる呪文だけが表示されます.

・装備する（Equip)…持物を装備します．武器，防具などは装備しないと役に立ちません．装備したアイテムには名前の左に＊記号が付きます．装備できないアイテムには＃記号が付いています．また，呪いのかかっているアイテムを装備してしまうと外せなくなります．その場合は，ボルタック商店で呪いを解いてもらってください．特別な力を秘めているアイテムを持っていると，その力を使うかどうか聞いてきます.

・渡す（Trade)…持物を他のメンバーに渡します．装備しているアイテムは渡せません．メンバーのリストが出ますから，渡したいメンバーを指定してください．名前の右の数字は，そのメンバーの持物の数です．持物が８個あるメンバーには渡せません.

・識別する（Identify)…ビショップだけが使える能力です．迷宮内で拾ったアイテムは，正体が不明ですが，このコマンドを使うと何であるかがわかります．レベルが低いうちはなかなか

識別できませんが何度も繰り返せば成功します．また，誤ってアイテムに触ってしまうこともあり，その場合は装備したのと同じ状態になります．もし，そのアイテムが呪われていたら外せなくなりますが，ボルタック商店に金を払えば呪いを解いてもらえます．ただし，そのアイテムは無くなります．

・使う（Use）…薬，巻物，魔法のアイテムなどを使います．

・お金を集める（Pool Gold）…他のメンバーの持ち金をすべて集めます．

・読む（Read）…呪文書を読み，覚えている呪文を確認できます．

・捨てる（Drop）…捨てると無くなりますから注意して使ってください．

●再編成（Reorder）…メンバーの順番を並び換えます．順番はモンスターとの戦闘時に影響します．戦闘では，最初の３人が武器を使って攻撃できますが，同時にモンスターからも武器による攻撃を受ける可能性があります．したがって，攻撃力が



弱く，防御力の低い（A. C.の高い）メンバーは後ろにするのが良いでしょう．ただし，モンスターの吐く炎とか呪文の力などは順番に関係しません．

●装備する（Equip）…全員の装備をします．

●出発する（Leave）…キャンプをたたんで，冒険を開始，または再開します．

■迷宮でのコントローラの操作方法

✚ボタン…上に押すと前に進みます．ただし，ドアは開きません．左・右・下で向きが換わります．

Ａボタン…ドアを蹴り開けます．✚ボタンの上ではドアは開きません．目の前にドアが無ければ単に前進します．

Ｂボタン…キャンプを設営します．

スタートボタン…パーティウインドウが消えます．もう一度押すと表示されます．

セレクトボタン…次のコマンドが使えます．

・冒険の中断（Quit）…冒険を中断します．画面は城に戻りますが，パーティはもとの場所で冒険の再開を待っています．冒険を再開するには，町外れで『冒険を再開する（Restart An "Out" Party）』を使ってください（p.15参照）．

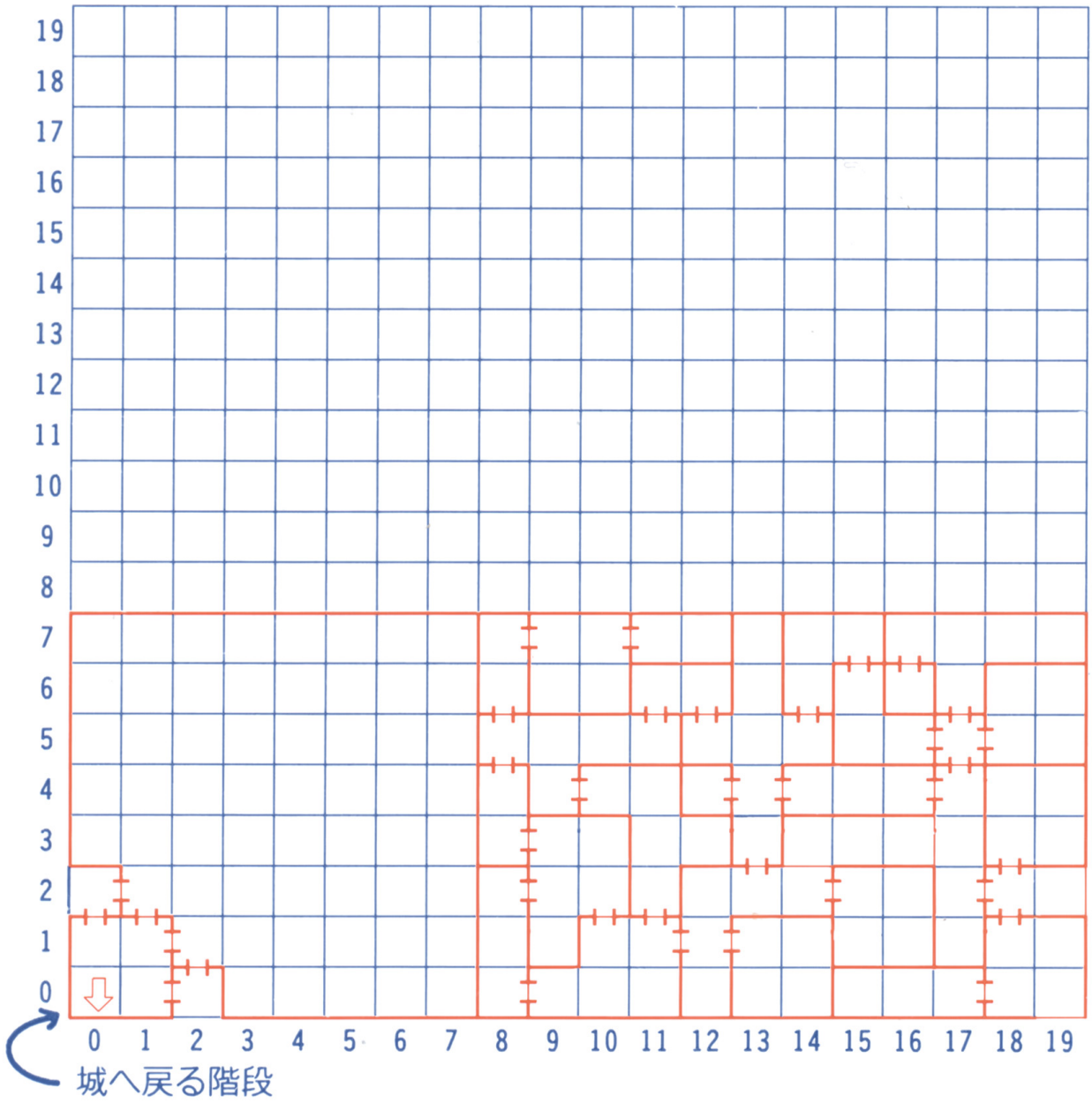
・仲間を探す（Search）…付近を探索し，冒険を中断したり，全滅したパーティを見つけます．現在のパーティがいるのと同じ地域を探索しますが，ドアや壁の向こうは探しません．全滅したパーティの死体は，モンスターに荒らされて金や装備が無くなっていることがあります．発見したキャラクタの名前が表示されますから，パーティに加えたいキャラクタを指定してください．

・タイマーの設定（Set Timer）…メッセージの表示が消えるまでの時間を変えます．60分の１秒単位で数値が小さいほど表示が早く消えます．

■迷宮

キャンプをたたむと，画面には迷宮が表示されます．迷宮は暗いので，自分のいる位置の１歩先までしか見えませんが，ミ

1Fのマップ



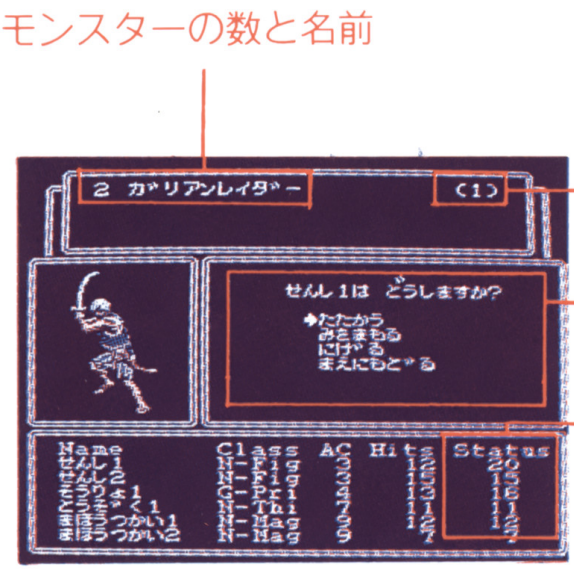
ルワ（Milwa）などの呪文を唱えると，遠くまで見えるようになり，またシークレットドア（隠されたドア）もたいてい見えるようになります．１つの階は，東西，南北とも20マスの正方形をしています．パーティは最初，城へ続く階段（南西の隅）にいて，北を向いています．

■戦闘

モンスターに出会うと戦闘モードになります．画面に表示される名前とグラフィックは，モンスターの正体ではありません．通常は，どのような姿をしているかが表示され，戦っているうちに正体がわかります．ラツマピック（Latumapic）の呪文を唱えると，出会ったときに正体がわかるので便利です．

時として，モンスターに奇襲されたり，出会ったモンスターがこちらに気付いていなかったりすることがあります．この場合，どちらかが一方的に攻撃をしかけられますが，呪文は使えないので慎重にコマンドを選んでください．





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

戦闘は，メンバーの行動を次のコマンドから選びます．全員の行動を決めると，戦闘が始まり，結果が表示されます．戦闘のたびにメンバーの状態が書き換えられ，死んだり戦闘不能になったメンバーはパーティの後方に移されます．モンスターを倒すと，メンバーの得られた経験値とゴールドが表示されます．

■戦闘時のコマンド

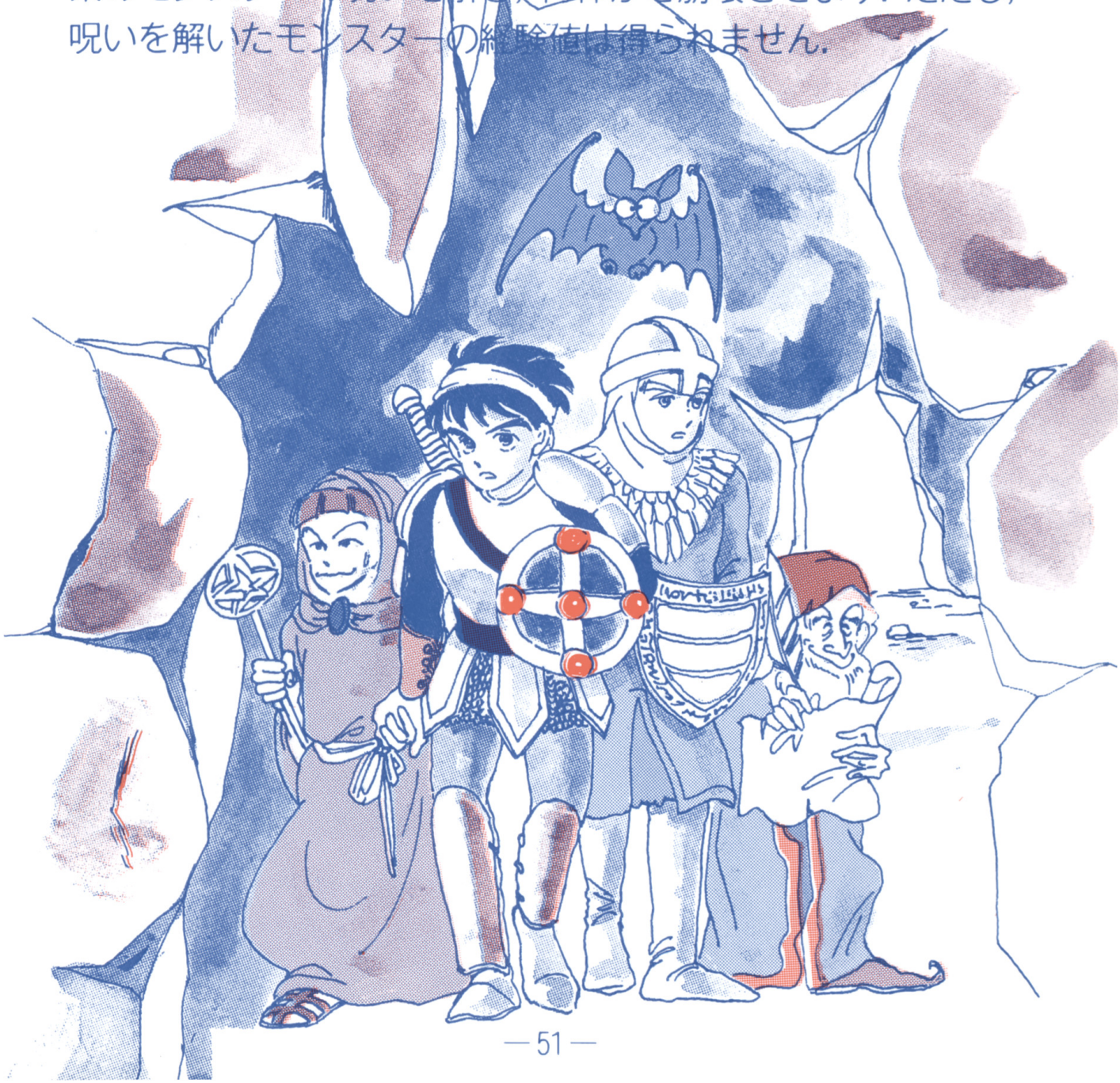
●戦う（Fight）：武器で敵を攻撃します．前列３人だけが使えます．２つ以上のモンスターの群と対している場合は，どの群と戦うかを指定してください．

●身を守る（Parry）：防御体制をとります．武器を防御の道具

として使い，撃たれにくくします．

●魔法を使う（Spell）：呪文を唱えます．奇襲攻撃のときには使えません．戦闘時に唱えられる呪文が表示されますから，唱える呪文を選んでください．

●呪いを解く（Dispell）：僧侶と，レベルの高いビショップとロードだけが使えます．アンデッド（Undead：死にぞこない）系のモンスターの呪いを解き，何体かを崩壊させます．ただし，呪いを解いたモンスターの経験値は得られません．



●アイテムを使う（Use Item）：魔法のアイテムを使います．魔法を唱えられるアイテムのリストが表示されますから，使うアイテムを選んでください．

●逃げる（Run）：その場から逃げ出します．誰かが使うと全員で逃亡を試みますが，必ず成功するわけではありません．

●前に戻る（Take Back）：前のメンバーからコマンド選択をやり直します．

■宝箱

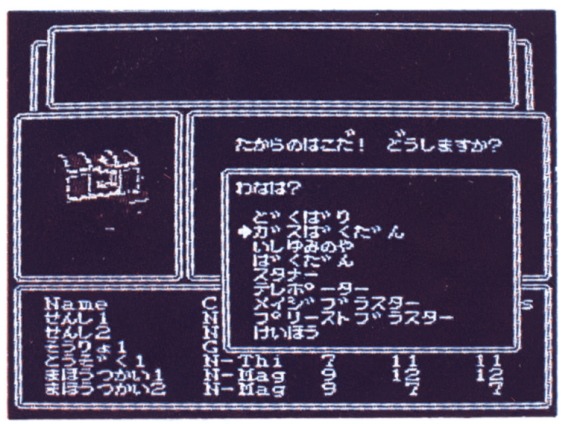
モンスターを倒すと，宝箱が見つかることがあります．この中にはお金やアイテムが入っていますが，たいてい罠がしかけられています．次のコマンドが使えます．

●調べる（Inspect）：箱にどんな罠がしかけられているかを調べます．調べるメンバーを指定すると，罠の名前が表示されます．時には，間違えることも，罠を作動させてしまうこともありますが，盗賊ならめったにこういう失敗はしません．

●カルフォ（Calfo）：カルフォの呪文を唱えます．これは僧侶のレベル２の呪文で，しかけられた罠を95％の確率で見抜きます．

●罠をはずす（Disarm）：罠をはずすメンバーと，しかけられていると思う罠を指定してください．罠が違っていたり，合っていても誤って作動させてしまうこともあります．

●開ける（Open）：罠がしか

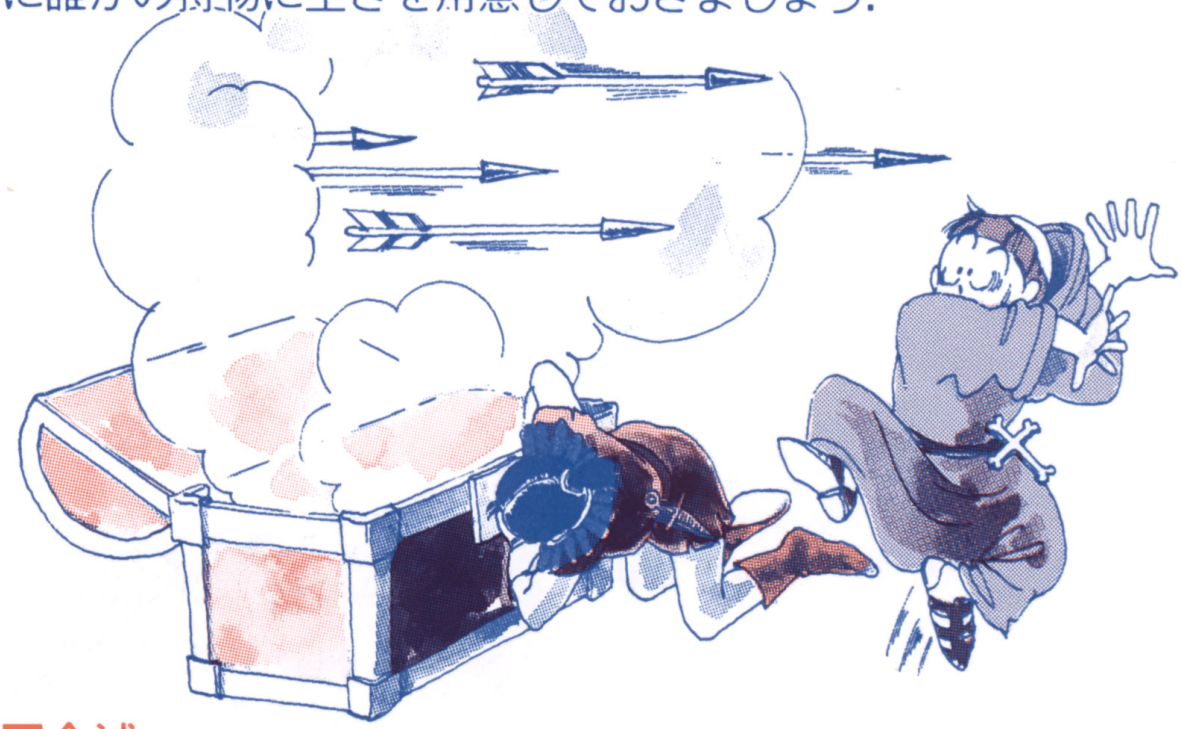


宝箱は良く調べて，慎重に開けましょう．

けられていないと思うときに使います．もし，罠があったら目も当てられない結果になるでしょう．

●開けずに立ち去る（Leave Alone）：宝箱を捨て去ります．もちろん宝は手に入りませんが，罠を作動させてしまう心配もありません．

箱が開くと，中身は山分けにされます．金は生存者で均等に，アイテムは適当に配分されます．ただし，メンバー全員がアイテムを８個ずつ持っていると，アイテムは手に入りません．常に誰かの持物に空きを用意しておきましょう．



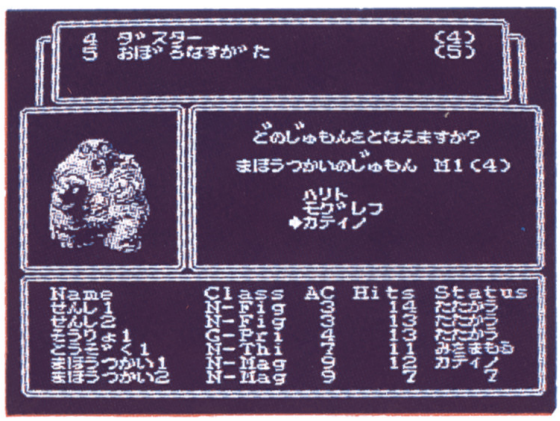
■全滅

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

呪文

呪文は全部で50種類あり，２つのグループに別れています．ひとつは，魔法使い，ビショップ，侍が習得できるもので，主に攻撃型の呪文です．もうひとつは，僧侶，ビショップ，ロードが習得できるもので，主に治療，防御の呪文です．どちらのグループの呪文も７つのレベルに分かれ，各レベルごとに使用できる回数があります．もちろんレベルが高いほど強力な呪文です．キャラクタは，レベル１の呪文から覚え始め，経験を積んでレベルが上がると，高いレベルの呪文を覚えます．同時に，呪文の使用回数も増えます（最大で９です）．

キャンプや戦闘時に，『呪文を唱える（Spell）』を選ぶと，呪文がレベルごとに表示されます．ただし，そのときに使える呪文だけが表示されます．呪文の右に表示されるカッコの中の数字は，そのレベルの呪文を唱えられる回数です．呪文がいつ使えるかは，次ページからの説明を見てください．✚ボタンの左右で呪文のレベルが変わります．使いたいレベルの呪文が表示されたら，✚ボタンの上下で呪文を選び，Ａボタンを押してください．



魔法使いの呪文(全21種類)

●魔法使いのレベル1の呪文(4種類)

Halito：ハリト［小炎］(戦闘時：敵1人)

野球ボール大の火の玉を呼び出し，1～8のダメージを与えます.

Mogref：モグレフ［鉄身］(戦闘時：使用者)

使用者のACを2下げます．効果は戦闘の間続きます.

Katino：カティノ［悪しき空気］(戦闘時：敵の1隊)

1隊の敵をほぼすべて眠らせます．眠っている敵には通常の2倍のダメージを与えられます.

Dumapic：デュマピック［明瞭］(キャンプ時)

城へと続く階段からの距離（北，東の方位を使います）と，向きを教えてくれます.

●魔法使いのレベル2の呪文(2種類)

Dilto：ディルト［暗闇］(戦闘時：敵の1隊)

敵を暗闇に閉ざし，敵の防御を手薄にします.

Sopic：ソピック［半透明］(戦闘時：使用者)

使用者を透明にし（ACを4下げて），防御力を強めます.

●魔法使いのレベル3の呪文(2種類)

Mahalito：マハリト［大炎］(戦闘時：敵の1隊)

4～24のダメージを与える爆発を起こします.

Molito：モリト［火花の嵐］(戦闘時：敵の1隊)

火花を呼び起こして，1隊の約半数の敵に3～18のダメージを与えます.

●魔法使いのレベル4の呪文(3種類)

Morlis：モーリス［恐怖］(戦闘時：敵の1隊)

1隊の敵に味方を大いに恐れさせ防御を手薄にさせます．Diltoの2倍の効果があります．

Dalto：ダルト［吹雪の突風］(戦闘時：敵の1隊)

Mahalitoの炎が冷気に置き換えられた呪文で，敵に6～36のダメージを与えます．

Lahalito：ラハリト［炎の嵐］(戦闘時：敵の1隊)

Mahalitoの改善されたもので，炎で敵に3～36のダメージを与えます．

●魔法使いのレベル5の呪文(3種類)

Mamorlis：マモーリス［恐慌］(戦闘時：すべての敵)

すべての敵に影響を与えるMorlisです．

Makanito：マカニト［致死の空気］(戦闘時：すべての敵)

8レベル以下（つまり約35～40ヒットポイント）のすべての敵を殺します．

Madalto：マダルト［凍結］(戦闘時：1群の敵)

Daltoの改善されたもので，冷気で敵に8～64のダメージを与えます．

●魔法使いのレベル6の呪文(4種類)

Lakanito：ラカニト［窒息］(戦闘時：敵の1隊)

敵の1隊が全滅します．影響しない敵もいます．

Zilwan：ジルワン［退散］(戦闘時：敵1人)

アンデッド（Undead：死にぞこない）系のモンスター1匹を破壊します．

Masopic：マゾピック［透明］（戦闘時：パーティ全員）

パーティ全員のACを４下げます．

Haman：ハマン［変化］（戦闘時：さまざま）

この呪文は本当に恐ろしく，何が起こるかわかりませんが，大抵はパーティを救います．この呪文を使うには13レベル以上でなくてはならず，１レベル分の経験ポイントが失われます．

●魔法使いのレベル７の呪文（３種類）

Malor：マロール［幻姿］（いつでも：パーティ全員）

ある場所から他の場所へとテレポートする呪文です．戦闘中に使用すると，どこへテレポートするかわかりません．キャンプ時には使用者が精神を集中できますから目的地を指定できます（北へ５，東へ２，上へ３というように現在地からの距離で指定します）．しかし，迷宮の外や，迷宮内の岩の中にテレポートすると全滅し，さらに城に跳ね飛ばされてしまいます．ですから，この呪文の使用には最大の注意を払ってください．

Mahaman：マハマン［転化］（戦闘時：パーティ全員）

Hamanと同様にMahamanを使うには資格が必要ですが，その効果はさらに強力です．これらの呪文は生存の望みがもう無いときに使ってください．

Tiltowait：ティルトウェイト［核撃］（戦闘時：すべての敵）

この呪文の影響は核融合爆発と同様と言えるでしょう．すべての敵に10～150のダメージを与えます．

僧侶の呪文(全29種類)

●僧侶のレベル1の呪文(5種類)

Kalki：カルキ［祝福］(戦闘時：パーティ全員)

ACを1下げて，ダメージを受けにくくします．

Dios：ディオス［薬石］(いつでも：メンバー1人)

ヒットポイントを1～8だけ回復します．

Badios：バディオス［障害］(戦闘時：敵1人)

敵に1～8の傷を与えます．Diosのちょうど逆です．(Baは「逆」を意味します．)

Milwa：ミルワ［光明］(いつでも：パーティ全員)

迷路をさらに遠くまで見ることができ，また隠されたドアを浮かび上がらせる，やわらかな光を投げかけます．この呪文は短時間しか持ちません．この呪文が効いていると，キャンプのときに「あかり(Light)」と表示されます．

Porfic：ポーフィック［楯］(戦闘時：使用者)

使用者のACを4だけ下げます．この効果は戦闘が終るまで続きます．

●僧侶のレベル2の呪文(4種類)

Matu：マツ［祝福と熱中］(戦闘時：パーティ全員)

Kalkiと同じ効果を持ちますが2倍の力があります．

Calfo：カルフォ［透視］(略奪時：使用者)

宝箱に仕掛けられた罠が何であるかを95%の確率で調べます．この呪文は宝箱が見えているときだけ使用してください．

Manifo：マニフォ［彫像］(戦闘時：敵の1隊)

1攻撃以上の間，敵を彫像のようにこわばらせます．

Montino：モンティノ［静寂の空気］（戦闘時：敵の１隊）

敵のまわりの空気に音を伝えなくさせます．敵は呪文を唱えることができなくなります．

●僧侶のレベル３の呪文（４種類）

Lomilwa：ロミルワ［増光］（いつでも：パーティ全員）

Milwaと同様の効果がありますが，より長い時間有効です．

Dialko：ディアルコ［柔軟］（いつでも：メンバー１人）

麻痺したメンバーを回復します．

Latumapic：ラツマピック［識別］（いつでも：パーティ全員）

戦っている敵の正体を識別します．この効果はパーティが城へ帰るまで有効です．この呪文が効いているとキャンプのときに「しきべつ（Identify）」と表示されます．

Bamatu：バマツ［祈願］（戦闘時：パーティ全員）

Matuの２倍の効果があります．

●僧侶のレベル４の呪文（４種類）

Dial：ディアル［施療］（いつでも：メンバー１人）

ヒットポイントを２～16だけ回復します．

Badial：バディアル［征伐］（戦闘時：敵１体）

2～16のダメージを敵に与えます．

Latumofis：ラツモフィス［解毒］（いつでも：メンバー１人）

毒に冒されたキャラクタを回復します．

Maporfic：マポーフィック［大いなる楯］（いつでも：パーティ全員）

Porficの改善されたもので，その効果は冒険を終えて城に戻るまで持続します．この呪文が効いているとキャンプのときに「ほご（Protect）」と表示されます．

●僧侶のレベル5の呪文(6種類)

Dialma：ディアルマ［物療］(いつでも：メンバー1人)
　メンバー1人のヒットポイントを3～24だけ回復します.

Badialma：バディアルマ［討伐］(戦闘時：敵1人)
　3～24のダメージを敵に与えます.

Litokan：リトカン［炎の塔］(戦闘時：敵の1隊)
　炎の塔で敵の1隊に打撃を与え，3～24のダメージをそれぞれに与えます.

Kandi：カンディ［所在］(キャンプ時：メンバー1人)
　迷路の中に取り残されたメンバーが，何階のどのあたりにいるかがわかります.

Di：ディ［生命］(キャンプ時：メンバー1人)
　死んだメンバーを復活させますが，ヒットポイントは1しかありません．寺院での復活の方が安全です.

Badi：バディ［致死］(戦闘時：敵1体)
　敵に冠状動脈血栓を誘発します.死を与えることもあります.

●僧侶のレベル6の呪文(4種類)

Lorto：ロルト［鋭刃］(戦闘時：敵の1隊)
　鋭い刃を呼び出し，敵に6～36のダメージを与えます.

Madi：マディ［完治］(いつでも：メンバー1人)
　ヒットポイントをすべて回復し，死以外のいかなる状態からも回復します.

Mabadi：マバディ［瀕死］(戦闘時：敵1人)
　目標とした敵から1～8のヒットポイントを残したすべてのヒットポイントを奪い去ります.

Loktofeit：ロクトフェイト［召還］(戦闘時：パーティ全員)

すべてのメンバーを城へテレポートで戻します．ただし，全員の装備やほとんどの金は失われてしまいます．また，この呪文の効かない場所もあります．

●僧侶のレベル7の呪文（2種類）

Malikto：マリクト［激怒］（戦闘時：すべての敵）

すべての敵に12～72のダメージを与えます．

Kadorto：カドルト［蘇生］（いつでも：メンバー1人）

Diと同様に死者を生き返らせ，さらに，すべてのヒットポイントも回復させます．灰になったキャラクタも生き返らせます．もちろん，Diと同様に，寺院での復活の方が安全です．

冒険者たちへの助言

★パーティのバランスを取ることが大事です．最初は戦士２人，魔法使い２人，それに僧侶と盗賊の６人編成のパーティが良いでしょう．レベル１～３で作れる最強のパーティだからです．

★「君子危うきに近寄らず」ということを忘れずに．始めたばかりの冒険者たちのモットーは「逃げても生き延びればまた戦える」でしょう．パーティよりも強いモンスターに出会うのは避けられません．メンバーの何人かが戦えなくなるようなら逃げるべきです．

★呪文を活用しましょう．戦闘時にカティノ（Katino）の呪文が効けば，楽に敵を倒せます．もちろん，効かない敵もいますから，倒す自信がなければ，すぐに逃げましょう．

★誰かが負傷したり，呪文を使いきったら，すぐに城に戻って体力や呪文を回復しましょう．キャラクタを育てる最初の方法は，迷宮に入って一度戦ったら，すぐに城に戻ってくることです．

★最後に少しだけヒント．このシナリオでは善悪両方の力が必要です．それぞれの性格のパーティにしか行けない階があります．ル・ケブレスは宝珠の番人ですから，ある条件を満たしていれば通してくれます．３階で必要なアイテムはボルタックで売っています．

では，あなたのご健闘をお祈りします．

Copyright © 1989
by Andrew Greenberg, Inc.
Robert Woodhead, Inc.
and Sir-Tech Software, Inc.
All rights reserved.

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

Wizardry-Legacy of Llylgamyn
is a copyrighted program licenced to
ASCII Corporation by Sir-Tech Software, Inc.

Japanese translation by
Game Studio, Inc.
and ASCII Corporation

電話，手紙などでヒント，内容をご質問されてもお答えできません．ファミコン雑誌，攻略本などを参考にしてください．



株式会社アスキー

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

TEL 03-486-7111(代)　03-250-5600(情報)

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です.