

HE
system
PC Engine

SUPER
CD-ROM² SYSTEM

Wizardry

HEART OF THE MAELSTROM

ウィザードリィ

V



このたびは、ナグザットのCD・ROMディスクをお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご利用ください。

●SUPER CD-ROM²ソフト使用上の注意



①PCエンジン、CD-ROM²などハードの接続及び動作方法に関しては、各機器に付属の「取扱説明書」を必ずお熟読の上ご利用ください。



②CD-ROMディスクには、表と裏があります。必ず、レーベル面(ゲームタイトル等が印刷されている面)を上にしてセッティングしてください。



③ゲームプレイ中に、CD-ROM²プレーヤーのふたを開けることは絶対にお止めください。正常なプレイが出来なくなり本体を痛める場合があります。



④また、ゲームプレイ中に、CD-ROM²本体に振動を与えることは、お止めください。正常にデータが読み込みできなくなり、誤動作する場合があります。

このCD-ROM²ディスクは、「**SUPER CD-ROM²**」専用ソフトです。従来の「CD-ROM²SYSTEM」では動作いたしませんのでご注意ください。動作させるためには、「SUPER SYSTEM CARD」が必要です。

※CD-ROMディスクは、音楽用CDプレーヤーでは、使用しないでください。コンピュータ用データがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

※万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

Wizardry[®]

HEART OF THE MAELSTROM
ウィザードリィ V

勇敢なる者へ

ウィザードリィの世界へようこそ!

この壮大なる世界に入り込んだ者は、二度とこの世界から出て来られないかもしれない。いや出てくることを拒むのではないか。そのウィザードリィの魔力を振り払うためにもこのマニュアルをよく読んで進んでいただきたい。

勇敢なる者へ・・・幸運のあらんことを

プレストーリー

リミルガン——この異界と現界のちょうど接点に位置する街。

そして、この街の地下迷宮の奥深い場所には異界との結び目が存在する。

リルガンの住民は、この結び目を通して出現してくる邪悪なる者たちを封じ込める大切な役割をもちた運ばれし民。

中でもゲートキーパーは、その結び目を封じる玉珠を操り、

結び目に結界を張る大切な任務を持っていた。

しかしある日、ゲートキーパーの従者であった魔女ワーンの裏切りで、

ゲートキーパーは玉珠とともに結び目の奥深い場所に閉じ込められてしまった。

魔女ワーンは結び目を開き、現界に邪悪なる者たちを送り出そうとしている。

そして、邪悪なる者たちの支配者として、現界を牛耳ろうとしている。

現界は今まさにその危機に瀕していた。

はやく玉珠を取り戻し、ゲートキーパーを助け出さなければ

リミルガンはおろか現界は邪悪なる者たちに蹂躞され、ツーンに支配されてしまう。いや、

それだけではすまぬまいが……

急げ勇者たちよ、地下迷宮深く閉じ込められたゲートキーパーの元へ

ゲームを始める前に

ウィザードリィVはバックアップメモリのすべてを使用します。他のゲームのデータが入っている場合はバックアップメモリカード等に移してから、全体の初期化を行ってください。

バックアップ容量が不足しています
初期化して下さい

ウィザードリィVの構成

訓練場	
訓練場	キャラクターを作る キャラクターを見る キャラクターを消す 名前を変える 職業を変える 町外れに戻る

キャラクターに関するモード

ゲームを中断する
ゲームをセーブします

ユーティリティ
ゲームモードを変更します

冒険を再開する
地下迷宮に残っている
パーティーに戻ります

町外れ	
町外れ	訓練場に行く 地下迷宮に入る 冒険を再開する ゲームを中断する ユーティリティ 城に戻る

NAME	LVL	CLASS	AC	HITS	STATUS

地下迷宮に入る	
地下迷宮入口	ENTERING HEART OF THE MAELSTROM

NAME	LVL	CLASS	AC	HITS	STATUS

地下1階から入ります

パッドの操作法

方向キー
カーソルの移動
パーティーの進む向き

①ボタン
コマンドの決定
前進する
ドアを開ける

SELECTボタン
セレクト画面の呼び出し

RUNボタン
ゲームスタート キャンプをはる

②ボタン
コマンドのキャンセル

リルガミン城	
リルガミン城	ギルガメッシュの酒場 冒険者の宿 カント寺院 ホルタック商店 町外れ

NAME	LVL	CLASS	AC	HITS	STATUS

ギルガメッシュの酒場	
ギルガメッシュの酒場	仲間に入れる 仲間から出す 仲間を倒せる お金を分ける 外に出る

NAME	LVL	CLASS	AC	HITS	STATUS

パーティーを編成します

ホルタック商店	
ホルタック商店	さあ!! いらっしゃい 何か 入るんたい?

NAME	LVL	CLASS	AC	HITS	STATUS
HLZNRK	2	9-SHM	3	71	94

アイテムの売買ができます

カント寺院	
カント寺院	ようこそ 私が寺院へ!! どなたが 入れられるのじょ?

NAME	LVL	CLASS	AC	HITS	STATUS

死者を復活させます

冒険者の宿	
冒険者の宿	いらっしゃいませ 誰か 滞在しますか?

NAME	LVL	CLASS	AC	HITS	STATUS

HP(体力)・MP(呪文)を回復します

訓練場<キャラクターを作ります>

冒険はこのゲームに登場するキャラクターを作ることから始まります。「リルガミン城」から「町はずれ」に行き、[訓練場へ行く]を選びます。「訓練場」に着いたら、[キャラクターを作る]を選んでください。

①名前を入力します。

SELECTボタンで[英数字][ひらがな][カタカナ]を選び、方向キーと①ボタンを使って名前を入力します。(間違ったら①ボタンでキャンセルできます)

入力が終わったら[終了する]を選び、確認で[はい]を選んで①ボタンを押してください。



②種族を選びます。

次にキャラクターの種族を決定します。種族にはそれぞれの特性があります。

人間	平均した力を持っています。
エルフ	賢く、信心深いのですが、あまり丈夫ではありません。呪文を使うが上手く魔術師に向いています。
ドワーフ	強く、しかも丈夫です。戦士になるのに最適の種族です。
ノーム	敏捷で信仰心が強いので、素晴らしい僧侶となれるでしょう。
ホビット	素早く、運が強い種族です。優秀な盗賊になれます。

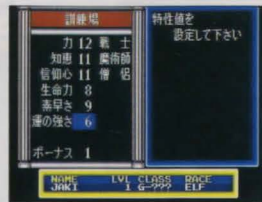
③性格を決めます。

種族を決定したら、キャラクターの性格を決定します。善・中立・悪のいずれかを選び、決定してください。選んだ性格によってはなれない職業もあります。

	善	中立	悪
戦士 (FIG)	○	○	○
魔術師 (MAG)	○	○	○
僧侶 (PRI)	○	×	○
盗賊 (THI)	×	○	○
ビジョップ (BIS)	○	×	○
侍 (SAM)	○	○	×
ロード (LOR)	○	×	×
忍者 (NIN)	×	×	○

④特性値を決めます。

キャラクターの特性値を決定します。ボーナスポイントを各特性値に加えていきます。(方向キー右で増え、左で減ります) ボーナスポイントが0になるまで加えていくことができますが、基本特性値より減らすことはできません。



- 力** 筋力の強さ。戦闘能力の強さを表します。
- 知恵** 知能指数。魔術師の呪文を唱える能力を表します。
- 信仰心** 信心深さ。僧侶の呪文を唱える能力を表します。
- 生命力** HP (ヒットポイント、0になるとキャラクターは死ぬ)に影響します。
- 素早さ** 機敏さ。攻撃の順序に影響し、ワナを見抜き、外す能力を表します。
- 運の強さ** 運が強ければいろいろな神秘的な助力があります。

加えたポイントによって、画面にそのキャラクターがなれる職業が表示されます(場合によっては2つ、3つのときも)。この職業表示がされていない場合、特性値の決定を終了することができません。①ボタンで終了します。

⑤職業を決めます。

画面に表示されている中からキャラクターの職業を決定します。ウィザードリィには8種の職業があります。それぞれの職業には必要な特性値が決められていて、特性値が達していない職業を選ぶことはできません。

⑥キャラクターを登録します。

最後に、作ったキャラクターをリストに登録します。リストには全部で18人まで登録できます。





FIGHTER
戦士

必要な特性値：力11以上

敵と戦うとき攻撃の要となる職業。ほとんどすべての武器、防具を使いこなす。パーティーの前衛を務めるのに最適。レベルアップと最大HPの増加も早いので、レベルが上がったところでの転職するという利用法もある。

BISHOP
ビショップ



必要な特性値：知恵・信仰心ともに12以上
魔術系・僧侶系の2つの呪文を習得し操ることができる。しかしその習得スピードは遅い。この職業だけの最大の特長は、正体不明のアイテムを鑑定できるということ。



THIEF
盗賊

必要な特性値：素早さ11以上

敏捷さを発揮し、モンスターからアイテムを盗み取ったり、ドアのカギを開くことができる。また、宝箱を調べるなど、このキャラクターの持つ役割は大きい。

MAGE
魔術師



必要な特性値：知恵11以上

魔術系（攻撃）の呪文を得意とする。しかし、あまりにも肉体がひ弱なため、防具をつけることもままならない。彼らの肉体的限界がパーティーの進行を大きく左右することもある。



PRIEST
僧侶

必要な特性値：信仰心11以上

僧侶系（防御・回復）の呪文を得意とする。HPの回復、解毒など、冒険中の他のメンバーを助ける重要な働きをする。

LORD
ロード



必要な特性値：力15、知恵12、生命力15、

信仰心12、素早さ14、運の強さ15以上
頑丈な肉体を持ち、攻撃力に秀れる。また、レベル4からは僧侶系の呪文を習得しはじめる。しかし、戦いのときは呪文を唱えるより攻撃に徹し、呪文はキャンプのときに使用するほうがよい。



SAMURAI
侍

必要な特性値：力15、知恵11、信仰心10、
生命力14、素早さ10以上

戦士なみの攻撃力を持ち、さらにレベル4からは魔術系の呪文を習得するが、そのスピードは遅い。最強の武器のひとつ???を装備したとき、その力は最強となる。

NINJA
忍者



必要な特性値：すべてが17以上

極めて転職が難しい職業。転職後もレベルを上げるのに膨大な経験値を必要とする。彼らが真の力を発揮するのは、何も身に付けていない素手の状態であり、しばしば高いヒットポイントのモンスターをも一撃で倒す。

訓練場でのその他のコマンド

◆ キャラクターを見る

リストが表示されます。キャラクターを選ぶと、「アイテム」「魔法」「ステータス」見ることができます。



◆ キャラクターを消す

リストが表示されます。キャラクターを選び①ボタンを押して、「はい」を選ぶと削除されます。



◆ 名前を変える

キャラクターを選び、名前を入力するときと同じように操作してください。

◆ 職業を変える

キャラクターは転職することができます。特にLORD（ロード）とNINJA（忍者）は最初には作ることができません。冒険を積んで特性値が上がったキャラクターを転職させて作ります。キャラクターを選び、①ボタンを押すと転職できる職業が表示されます。方向キーで選んで①ボタンを押すと職業が変わります。転職すると年齢が上がり、レベル1に戻り、経験値は0になります。特性値は種族の基本値に戻ります。しかし、HPの最高値は変わりません。



ギルガメッシュの酒場

◎ パーティーを編成する。

キャラクターの登録を済ませたら、次に冒険のメンバーを選びパーティーを編成します。まず「リルガミン城」に戻り、「ギルガメッシュの酒場」に行きます。[仲間に入れる]を選ぶと、リストに登録されたキャラクターが表示されます。メンバーにしたいキャラクターを選び決定してください。パーティーの編成は6人まで可能です。このとき善のキャラクターと悪のキャラクターと一緒にパーティーを組むことはできません。

※一度編成したパーティーは「町はずれ」で「地下迷宮に入る」以外の項目を選ぶと解散してしまいます。注意しましょう。

ポイント

はじめは、戦士2人、魔術師2人、それに僧侶と盗賊の6人編成が有利なパーティーです。

◎ その他のコマンド

◆ 仲間から外す

パーティーの中から外したいキャラクターを選び、①ボタンで決定します。

◆ 仲間を調べる

「訓練場」での「キャラクターを調べる」と同じように各データを見ることができ、「アイテム」は「装備する」「渡す」「捨てる」ができます。

- ACが小さいほど敵から見えにくくなり、防御力が上がります。
- 武器、防具は装備しないと、その効力を発揮しません。

◆ お金を分ける

もっているお金をメンバーに均等に分けます。



冒険者の宿

ここではモンスターと戦い傷ついた体を休めることができます。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。馬小屋以外はお金を支払って泊まります。選んだ部屋でお金の続く限り、HP最大値まで自動的に回復します（①ボタンを押すと止まります）。

- ◆馬小屋 無料/日 [MP回復・HPは回復しません]
- ◆簡易寝台 10GP/週間 [MP回復・HPは1週で1HP回復します]
- ◆エコノミールーム 50GP/週間 [MP回復・HPは1週で3HP回復します]
- ◆スイートルーム 200GP/週間 [MP回復・HPは1週で7HP回復します]
- ◆ロイヤルスイート 500GP/週間 [MP回復・HPは1週で10HP回復します]
- ◆お金を集める みんなの持っているお金をひとりに集めます

安い部屋ほど少ないお金でHPを回復できますが、何週も滞在しなくてはならず年を取りやすくなります。ウィザードリィの世界では年齢も重要な要素で50歳を越えると特性値が落ちてきます。



カント寺院

お金を支払って、冒険の半ばで力尽きた仲間の状態を回復できます。また、NPCを復活させることができます。

◆仲間を助ける

PARALY（麻痺）、STONED（石化）、DEAD（死亡）、ASHED（灰化）状態の仲間を助けます。支払うお金は助ける仲間の状態とレベルによって違います。助けた仲間は状態は回復しますが、HPは1になります。

◆NPCの復活

やむなく殺したNPC（ノンプレイキャラクター）を復活させることができます。もちろん、お金が必要です。（NPCについてはP20ページ）



ボルタック商店

モンスターを倒してお金がたまったら、ここで必要なアイテムを買きましょう。また、要らないものは売ることができます。

◆買う 「武器・防具・指輪／お守り等・薬／巻物等」

の中から必要なものを選びとアイテムが表示されます。

◆売る 店に入ったキャラクターの持ち物を表示します

ので、売りたいものを選びます。売るときは買値の半額になります。装備している物以外は確認のメッセージなしで売りますので注意してください。

◆呪いを解く 呪われたアイテムを装備したため、外せなくなったアイテムの呪いを解きます。

◆識別する 正体不明のアイテムは装備することも、売ることでもできません。お金を支払って識別します。

（この能力はB I SHOPも持っています）



武器	攻撃力	攻撃範囲
DAGGER	2~5	接近戦
STAFF	1~5	接近戦
SHORT SWORD	1~6	接近戦
LONG SWORD	2~7	接近戦
MACE	3~6	接近戦
BATTLE AXE	4~8	接近戦
PIKE	2~6	接近戦
WAR HAMMER	4~9	近距離戦
HOLY BASHER	3~17	近距離戦
LONG BOW	2~7	長距離戦
THIEVES BOW	2~6	中距離戦
SHORT SWORD+1	5~10	接近戦
KATANA	7~13	接近戦
SWORD OF FIRE	8~22	接近戦
HALBERD	7~13	近距離戦
LT. CROSSBOW	5~10	長距離戦



防具	A	C	PART
ROBES	-1		服
LEATHER ARMOR	-2		鎧
CHAIN MAIL	-3		鎧
SCALE MAIL	-4		鎧
PLATE MAIL	-5		鎧
LEATHER+1	-3		鎧
CHAIN MAIL+1	-4		鎧
TARGET SHIELD	-1		盾
HEATHR SHIELD	-2		盾
LEATHER SALLET	-1		兜
LEATHER GLOVES	-2		籠手

その他のアイテム	効果
TORCH	灯(短時間)
LANTERN	灯(LOMIRWAと同じ)
RING OF MADI	ACを1下げる
S OF KATINO	KATINOと同じ働き
S OF FIRE	MAHALITO //
S OF CONJURING	SOCORDI //
P OF DIOS	DIOS //
P OF LATUMOFIS	LATUMOFIS //
AMULET OF RAINBOWS	VASKYRE //

パーティーを編成したら、いよいよ迷宮への旅立ちです。「町はすれ」へ行き、「地下迷宮へ入る」を選びます。迷宮へ入ると最初にキャンプが張られます。キャンプでは以下のことを行えます。
 ※キャンプは迷宮に入ってもRUNボタンを押すことで、移動中いつでも張ることが可能です。防具や武器などのアイテムを手に入れたときは、キャンプを張って装備することをおすすめします。

◆並びかえ

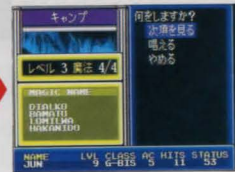
メンバーの歩く順番を決定します。先頭を歩くメンバーから順番に決定してください。前を歩くほどモンスターの攻撃を受けやすくなります。

◆全員の装備

メンバーの持っている武器や防具を身に着けます。表示されているアイテムの中から選び決定してください。

◆仲間を調べる

「ギルガメッシュの酒場」での「仲間を調べる」と同じコマンドが使えますが、それに加えて魔法の能力のあるメンバーは呪文を唱えることができます。



キャンプをたたむと地下迷宮が登場します。迷宮の中は暗いため、一歩先しか視界がききません。パーティーはこの中を進み、最終地点までを冒険して行きます。迷宮には、モンスターとの戦い、アイテムの取得、ワナの解読などさまざまなイベントが待ち受けています。ここでは、その一部を紹介していきます。

ポイント

迷宮は地図を作りながら進んでいきましょう。常にパーティーの位置を確認していることは、冒険を進めていくうえで大変重要です。

◎ 地下迷宮での進みかた

- 方向キーの上か①ボタンを押すと一歩前に進みます。
- 右・左・下でその方向を向きます。
- ドアの前で①ボタンを押すと、ドアが開き通り抜られます。(カギのかかっていない場合)



◎ モンスターとの戦い

地下迷宮では、突然モンスターと遭遇することがあります。このとき画面は戦闘モードに変わり、モンスターの名前と数が表示されます。(しかし、必ずしも本当の正体であるとはかぎりません。LATUMAPIC(ラツマビック)の呪文を唱えると正体が分かります)画面の指示に従って、それぞれのコマンドを決定してください。

- ◆**FIGHT** (戦う) 武器で敵を攻撃します。
- ◆**PARRY** (身を守る) 武器や防具で身を守ります。
- ◆**DISPELL** (呪いを解く) UNDEAD系のモンスターの呪いを解き、退散させます。PRIESTとレベルの高いBISHOPが使うことができます。



◆**USE ITEM** (アイテムを使う) 戦闘中に使えるアイテムがあるときのみ。

◆**SPELL** (呪文を唱えます) メンバーが習得した呪文(僧侶系・魔術系)を唱えられます。

◆**RUN** (逃げる) メンバーの1人が選ぶとパーティー全員が敵から逃げます。しかし、必ず成功するとはかぎりません。

◆**TAKE BACK** (コマンドを入れ直す) コマンドをキャンセルして入れ直します。

各メンバーのコマンドを入れ終わり、「よろしいですか?」のところで[FIGHT]を選ぶと、コマンドが実行されます。[TAKE BACK]を選ぶと、全員のコマンドがキャンセルされますので始めからコマンドを入れ直してください。戦いはどちらかが全滅するか、逃げ出さまで繰り返していきます。モンスターを倒すと生き残ったメンバーには、それぞれEP(経験値)とGP(ゴールド)が与えられます。

※場合によっては、モンスターがパーティーに気づいていなかったり、通り過ぎようとすることもあります。そのときは、どうするかたずねてきますので指示してください。

◎ セレクト画面を使う

冒険の途中パーティーは、セレクト画面を呼び出すことで、いくつかのアクションを行うことができます。

◆**INSPECT** (調べる)

このコマンドを選ぶと3種類の調査が行えます。

- SECRET DOORS** (シークレット・ドア) 壁に隠された、目で見ることのできない秘密のドアを捜します。ドアの隠されているような壁に向かい、SEARCH(探索)を押します。CALIFIOを選ぶとシーク



レット・ドアを見つける呪文（魔術系レベル3）を唱えますが、通常はSEARCHで事足りるでしょう。

●HIDDEN ITEM（秘密のアイテム）

パーティーの周辺に隠されているアイテムを捜します。

●DEAD BODIES（死体）

現在のパーティーがいる周辺を捜し、以前に冒険を中断したり、全滅したパーティーを見つけ出します。ただし、階が違っていたり、あまり遠くの場合は見つけれられません。発見したメンバーは、パーティーに加えることができますが、5人のパーティーなら1人、4人なら2人加えられます。つまりメンバーを救出するときはパーティーに空きがなければなりません。発見したメンバーは以前に持っていた装備やお金は無くなっていることがあります。

◆PICK（カギを開ける）

普通のドアは①ボタンを押すことで開くことができますが、中にはカギがかかって開かないものもあります。そのときはPICKを選んでカギを開けます。この技術はTHIEFとNINJAが優れています。一回で開かなくても何回か試しているうちに開く場合もあります。DESTO（魔術系レベル2）を唱えてカギ開けることもできますが、腕のよいTHIEF/NINJAがいれば事足ります。

◆USE ITEMS（アイテムを使う）

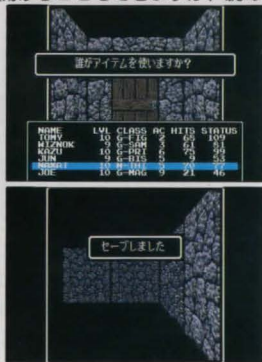
迷宮内でアイテムを使いたいときに選びます。

◆QUIT（ゲームを中断する）

迷宮内にパーティーを置いたまま冒険を中断します。

◆QUICK SAVE（セーブする）

迷宮内では移動中いつでもセーブすることができます。また、キャンプを張ったときや、モンスターとの戦いが終了した時点で自動的にセーブします。



◎宝箱

モンスターを倒したときに宝箱を発見できることがあります。この中には、さまざまなアイテムや宝が隠されています。しかし、宝箱にはワナが仕掛けられていることがあるので、慎重に開けることが必要です。コマンドを選び決定してください。

◆INSPECT（調べる）

箱にどんなワナが仕掛けられているかを調べます。調べるメンバーを選ぶと、ワナの名前が表示されます。ときには失敗して、ワナが作動してしまうこともあるので、メンバーの選択には注意を払ってください。盗賊ならめったに失敗することはありません。

◆CALFO（カルフォ）

カルフォの呪文を唱えることができます。95%の確立でワナを見抜けます。呪文を覚えているメンバーがいないと使用できません。

◆DISARM（ワナを外す）

ワナを外します。メンバーを選び、仕掛けられているワナを選びます。ワナの選択を間違えると、ワナは外れません。ときには災いが降りかかってくることもあります。

◆OPEN（開ける）

宝箱を開けます。ワナが仕掛けられていないと思うときに選びましょう。

◆LEAVE ALONE（立ち去る）

宝箱を開けなくて立ち去ります。



迷宮内のすべてのモンスターがパーティに対して攻撃的というわけではありません。中には友好的で話をしたがっている者もいます。友好的なモンスターをNPC(ノン・プレイヤー・キャラクター)といいます。NPCは迷宮内の複雑な旅をサポートしてくれたり、大切な助言を与えてくれたりします。NPCとの関係は友好的であることをおすすめします。

◆FIGHT (戦う)

NPCとは友好的であることが望まれますが、ときには戦わなければならないこともあります。NPCはかなり強力ですが、倒したときには高い経験値を得ることができます。

◆TALK (話す)

NPCとの会話を試みます。友好的なものは大切な情報を与えてくれるでしょう。

◆KATU (相手を魅了する)

交渉を円滑に行うための呪文をかけます。疑り深いNPCの場合は、この呪文を唱えなければ話をしてくれないこともあります。また、この呪文は、こちらのスキをねらっているモンスターの決断を鈍らせる効果もあります。KATUを習得しているメンバーがいなければ使用することはできません。

◆POOL GOLD (お金を集める)

メンバーのお金を集めます。

◆STEAL (盗む)

NPCの持ち物やNPCが手放さないようなアイテムを盗み取ります。THIEFやNINJAに任せましょう。しかし、盗み取るメンバーのレベルが低いときなどは見つかってしまい、怒って攻撃してくることもあります。

◆GIVE (お金やアイテムを与える)

お金やアイテムを与えることで情報を聞き出します。

◆BARTER (売買する)

NPCの持ち物を買ったり、こちらの持ち物を売ったり、またお互いのアイテムを交換することができます。

◆LEAVE (離れる)

NPCと別れ、冒険を再開します。



◆冒険を再開する

地下迷宮内に残っているパーティが冒険を再開します。再開したいパーティのひとりを選んでください。

◆ゲームを中断する

データをセーブします。

◆ユーティリティ

●画面モードの切替 線画/面画の切り替えを行います。

●メッセージの速さ 3段階の切り替えができます。

●ナレーションの切替 ナレーションの有無が選択できます。

●キャラクターの転送

あなたのキャラクターリストの中のキャラクターを取り出して、友達のゲームのリストに加えることができます。(ただし、DEAD等、正常の状態でないメンバーや、パーティを編成して地下迷宮に入っているメンバーは、転送することはできません)

◇取り出し

リストの中のキャラクターを取り出します。取り出したいキャラクターを選ぶと、転送呪文(パスワード)が登場します。

◇取り込み

リストの中にキャラクターを取り込みます。取り込みたいキャラクターの転送呪文(パスワード)を入力してください。



◎ 魔術系の呪文リスト

レベル	呪文名	使用時	対象	内容
LEVEL 1	HALITO	戦闘	モンスター	1~8ポイントのダメージを与える
	MOGREF	戦闘	術者自身	ACを2下げる
	KATINO	戦闘	1グループ	モンスターを眠らせる
	DUMAPIC	キャンプ	パーティー全員	現在の位置を見出す
LEVEL 2	PONTI	戦闘	メンバー1人	ACを1下げる
	MELITO	戦闘	1グループ	1~8ポイントの稲妻によるダメージを与える
	DESTO	冒険中	術者自身	扉の鍵を開ける
	MORLIS	戦闘	1グループ	モンスターより攻撃しやすくする
BOLATU	戦闘	1モンスター	モンスターを石化させる	
LEVEL 3	CALIFIC	冒険中	術者自身	隠し扉を見つける
	MAHALITO	戦闘	1グループ	4~24ポイントの火によるダメージを与える
	CORTU	戦闘	パーティー全員	魔法のシールド
	KANTIOS	戦闘	1グループ	モンスターの思考を混乱させる
LEVEL 4	TZALIK	戦闘	1モンスター	24~58ポイントのダメージを与える
	LAHALITO	戦闘	1グループ	6~36ポイントの火によるダメージを与える
	LITOFEIT	いつでも	パーティー全員	空中浮遊
	ROKDO	戦闘	1グループ	モンスターを石化させる
LEVEL 5	SOCORDI	戦闘	1グループ	パーティーのために戦うモンスターを召喚する
	MADALTO	戦闘	1グループ	8~64ポイントの冷気によるダメージを与える
	PALIOS	戦闘	全モンスター	モンスターのシールドを打ち砕く
	VASKYRE	戦闘	1グループ	予測できないダメージを与える
BACORTU	戦闘	1グループ	モンスターのまわりに境界をつくる	
LEVEL 6	ZILWAN	戦闘	1モンスター	"不死"のモンスターを退散させる
	MAMOGREF	戦闘	メンバー1人	ACを10下げる
	LOKARA	戦闘	全モンスター	地面に穴を開け、モンスターを落とす
	LADALTO	戦闘	1グループ	34~98ポイントの冷気によるダメージを与える
LEVEL 7	MALOR	いつでも	パーティー全員	テレポート
	MAHAMAN	戦闘	?	願い事をかなえる
	TILTOWAIT	戦闘	全モンスター	10~100ポイントのダメージを与える
	MAWXIWTZ	戦闘	全モンスター	予測できない強力なダメージ
ABRIEL	戦闘	未知	?	

◎ 僧侶系の呪文リスト

レベル	呪文名	使用時	対象	内容
LEVEL 1	DIOS	いつでも	メンバー1人	1~8ポイントのHPを回復させる
	BADIOS	戦闘	1モンスター	1~8ポイントの火によるダメージを与える
	MILWA	いつでも	パーティー全員	短時間の明りの魔法
	KALKI	戦闘	パーティー全員	ACを1下げる
	PORFIC	戦闘	術者自身	ACを4下げる
LEVEL 2	KATU	遭遇時	1グループ	NPCまたはモンスターを魅惑する
	CALFO	出現時	術者自身	宝箱の罠を見破る
	MONTION	戦闘	1グループ	モンスターの魔法が効かない
	KANDI	キャンプ	術者自身	キャラクターや死体の位置を知る
LEVEL 3	LATUMAPIC	いつでも	パーティー全員	モンスターの正体を明かす
	DIALKO	いつでも	メンバー1人	麻痺、睡眠からさます
	BAMATU	戦闘	パーティー全員	ACを3下げる
	LOMILWA	いつでも	パーティー全員	長時間続く明りの魔法
HAKANIDO	戦闘	1モンスター	魔力を消耗させる	
LEVEL 4	DIAL	いつでも	メンバー1人	2~16ポイントのHPを回復させる
	BADIAL	戦闘	1モンスター	3~32ポイントのダメージを与える
	LATUMOFIS	いつでも	メンバー1人	毒を消す
	MAPORFIC	いつでも	パーティー全員	ACを2下げる
BARIKO	戦闘	1グループ	6~15ポイントのダメージを与える	
LEVEL 5	DIALMA	いつでも	メンバー1人	3~14ポイントのHPを回復させる
	DI	キャンプ	メンバー1人	死者を復活させる
	BAMORDI	戦闘	パーティー全員	味方のモンスターを召喚する
	MOGATO	戦闘	1モンスター	モンスターを消し去る
BADI	戦闘	1モンスター	モンスターに死を与える	
LEVEL 6	LOKTOFEIT	いつでも	パーティー全員	城へテレポートする
	MADI	いつでも	メンバー1人	全HPを回復させる
	LABADI	戦闘	1モンスターと術者自身	1~8ポイントを残してモンスターのヒットポイントを吸収する
	KAKAMEN	戦闘	1グループ	6~15ポイントのダメージを与える
LEVEL 7	MABARIKO	戦闘	全モンスター	18~58ポイントのダメージを与える
	IHALON	キャンプ	メンバー1人	願いがかなう
	BAKADI	戦闘	1グループ	全モンスターを殺す
	KADORTO	キャンプ	メンバー1人	蘇生させる

パーティーが全滅した場合

パーティーのメンバー全員が「STONED」「DEAD」などの状態になったときに、パーティーは全滅となり、一時終了となります。このときパーティーは、その場所に置き去りにされたままになっています。新しいパーティーを編成して新しく冒険をはじめてください。全滅したパーティーのメンバーを復活させることもできます。新しいパーティーを編成して、全滅した場所まで行き、仲間を探し、救出、復活させてください。このとき運の悪いメンバーは永遠に命を奪われていたり（LOST）、お金やアイテムが無くなっていることもあります。最初にリストに登録したキャラクターのすべてが「DEAD」「LOST」などになってしまつてときは、必要ないキャラクターを登録から消し、新しいキャラクターを加えてからゲームを再開してください。

◎再プレイについて

再プレイをしたいときには、「町外れ」に行き、[冒険を再開する]を選びます。どのメンバーかを聞いてきますから、再開したいパーティーにいるメンバーを選び決定してください。前回冒険を中断した場所から再開されます。地下迷宮に誰もいないときは、「ギルガメッシュの酒場」に行きパーティーを組んでから冒険を始めます。



CD-ROMディスク●保管上の注意

COMPACT disc

<p>汚さないで!</p>	<p>●信号読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。</p>	<p>汚れた時は、やわらかい布でふいてね!</p>
<p>キズには弱いんだ!</p>	<p>●CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。</p>	<p>やさしく、出し入れ!</p>
<p>文字を書かないでね!</p>	<p>●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。</p>	<p>孔を大きくしないで!</p>
<p>いつまでも大切にね!</p>	<p>●プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。</p>	<p>温度、湿度にも注意して!</p>

"Copyright (C) 1992 by Robert J Wood head and Sir-tech Soft ware, Inc. All right reserved.

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

"WIZARDRY-V HEART OF THE MAELSTROM", is a copyrighted program Licensed
to NAXAT CO., LTD. by SIR-TECH SOFTWARE, INC."

株式会社 ナグザット

〒112 東京都文京区音羽1-1-1 音羽島根ビル

TEL. 03-5395-2080(代表)

NXCD2011