

任天堂 ファミリーコンピュータ™

ASM-4D



ディープダンジョンⅣ

DEEP DUNGEON

黒の魔術師

取扱説明書



FAMICOM FAMILY

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。

このたびはファミリーコンピュータ「ディープダンジョンⅣ 黒の妖術師」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した。あなたのダンジョンの旅の手引として、ぜひこの取扱説明書をよくお読みください。

取扱上の注意

- ご使用後は、ACアダプターをコンセントから必ず抜いてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをするときは、2時間毎に10分～15分の小休止をしてください。
- シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。
- ファミコン本体の電源を入れたままで、カセットを抜き差ししないでください。
- むやみに電源スイッチをON/OFFしないでください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下の使用、保管、強いショックなどを避けてください。
- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようご注意ください。

※以上の注意が守られませんか、セーブした内容が消えたり、プログラムが破壊されるおそれがあります。

C O N T E N T S

DEEP DUNGEONの世界	3
ストーリー	5
キャラクター紹介	9
コントローラーの操作方法	11
ゲームをはじめ	13
ゲームの進め方	15
キャンプコマンド	17
ゲームオーバーとセーブ	19
クエスト	20
ワールドロジック	21
冒険	22
街のマップ	25
宿屋	27
いやしの寺院	28
武器と防具の店	29
取引所	35
呪文	39

★このカセット内部には、メモリパックアップ機能が
ついています。ゲーム途中でセーブした内容を保
存してゲームを中断する場合は、ファミコン本体の
リセットスイッチを押しながら、電源スイッチを
OFFにしてください。

DEEP DUNGEONの世界

けん まほう しはい ちゆうせい ふた あんこく
 剣と魔法が支配する、中世。そこにいま、再び暗黒の
 じだい おとす たお まおう
 時代が訪れようとしていた。倒されたはずの魔王が
 よみが よ なか みだ ひとびと きよう ふ う
 蘇えったのだ。世の中は乱れ、人々は恐怖に打ちひ
 しがれていた。まおう す おくそこ
 魔王の住む、ダンジョンの奥底。そこ



にたどり着くには数々の戦いに打ち勝ち、試練に耐えなければならない。仲間たちとパーティを組み、魔王を倒すべくダンジョンの奥底へ旅する。それがキミに課せられた使命なのだ。

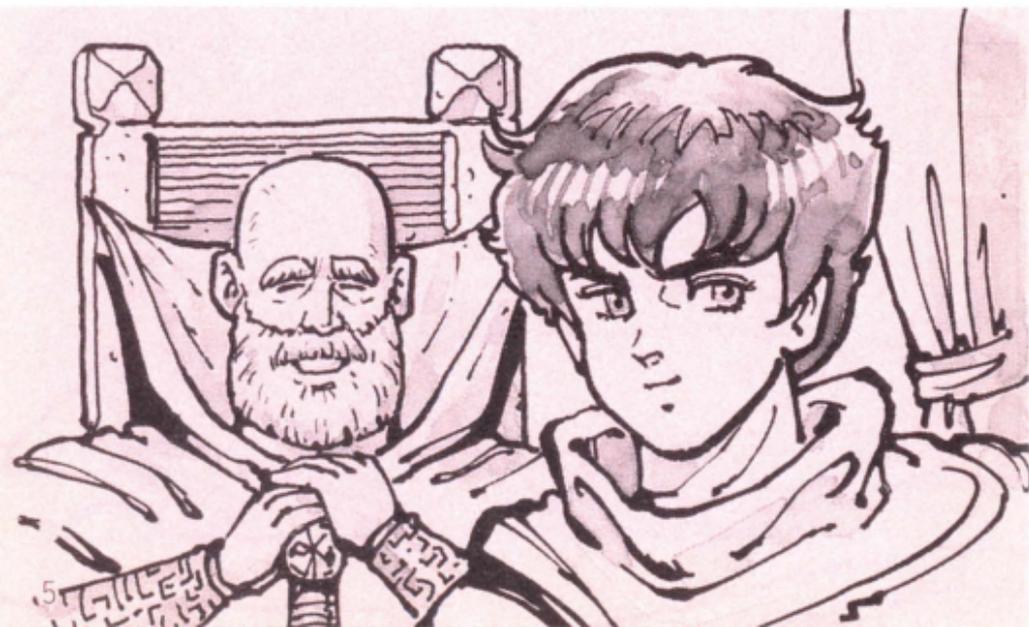


ストーリー

じ だいはいけい

■時代背景

ちゆうせい ^{あく} ぜん
中世。そこでは悪のフォースと善のフォースがしの
ぎを削る、^{けん} ^{まほう} ^{せかい}
剣と魔法の世界であった。魔王がたびた
び^{あらわ} ^{かすかす} ^{ひとびと} ^{きよう}
現れ、数々のモンスターをともなつては人々を恐
怖のどん^ふ ^{ぞこ} ^{ゆうかん}
底におとしいれた。だが、そのたびに勇敢
な戦士が立ち上がった。彼らは果敢な戦いでモン
スターと魔王を倒し、地上にふたたび平和をもたら
していたのである。さて、かつて魔王を倒し、^{まおう} ^{おうこく} ^{すく}
王国を救
った三英雄。そのひとり、フレドが何者かによつて
殺された。それは魔王の復活を告げる、^{さんえいゆう} ^{なにもの}
暗黒の時代
の^{かいえん} ^{ひび}
開演ベルの響きだった。





あんこくじだい

■暗黒時代

かつてないほどに強力な魔力を秘め、無数の強力な
モンスターを復活させた魔王サイマー。それはダン
ジョンの奥深くに住み、街の人々を恐怖させた。
このままでは、この街はただ滅びていくのを待つば
かりだ。誰か、街を救う勇敢な戦士はいないのか。
街の人々の声は祈りとなってこだまする。そして、
ひとりの若き勇者が立ち上がった。



けつ い

■ 決意

ころ 殺されたフレドには むすこ 息子 せんし がいた。戦士 ち の血 ひ を引き継 つ い
いだ かれ 彼は、父 ちち の仇 あだ を打ち う 王国 おうこく にふたたび へいわ 平和 と を取
り戻 もど すために、長い なが 旅 たび に出 で ることを決意 けつ い する。だが、
この たび 旅 ちからづよ は力 な 強い なか 仲間 ま が必要 しつよう だ。

まず、なか 仲間 ま は誰 だれ なのか。どこ た にいる び ののか。どう い したら、
とも た に旅 び をする い ことができる い ののか。ダンジョン い の入
り口 つ にたどり着 つ くず ま っと前 ま から、主人公 しゅじんこう の長い なが 旅 たび は
はじま い っている い のだ。



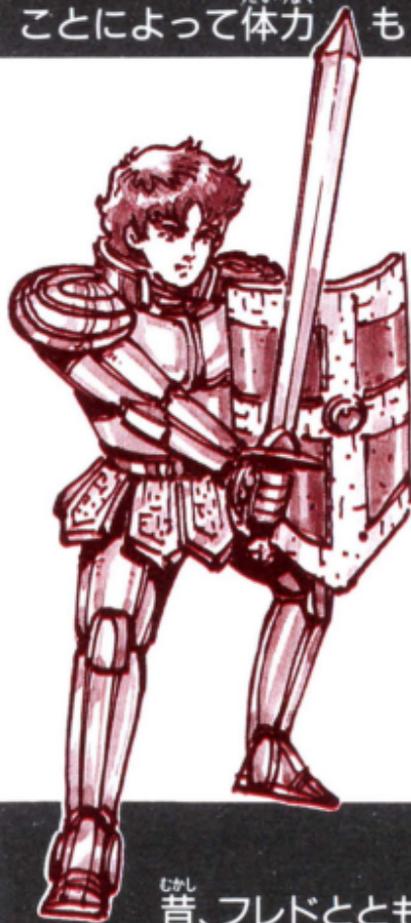
たびだ
■旅立ち

魔王サイマーを倒すためには、父が昔使った剣が必要だ。いまはない、父の剣。しかし、宵の錬金術師がそのありかを知っているという。そこで主人公は、錬金術師の力を借りて父の形見の剣を手に入れる。そして、仲間たちとともにキミは、魔王サイマーを倒し、王国を救うため、暗く深いダンジョンを進むのだ。

登場人物

しゅじんこう けんし
▼主人公(剣士)

ころ ころ さんゆうし
殺された三勇士のひとりフレドの息子。剣の達人だ
が、まほう つか けいけん
が、魔法もいくつか使うことができる。経験を積む
ことによつて体力 もぐんぐんアップ する。



そうりよ
▲エルク(僧侶)

むかし たび まおう たお
昔、フレドとともに旅をして魔王を倒した
僧侶。いまは司祭。カリムの塔に幽閉されていたと
ころを主人公に救われ、再び旅に出る。

ま ほうつか
▼カレフ(魔法使い)

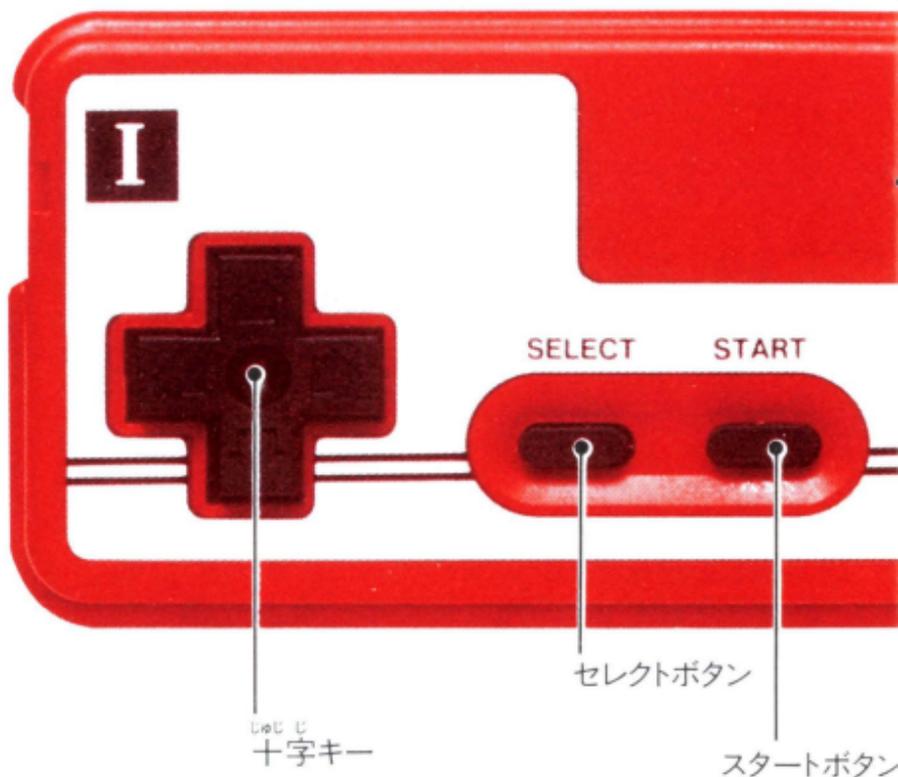
カレフも昔、フレドとともに旅をした仲間。数々の
まほう こうか てき つか
魔法を効果的に使えば、たの
な か ま
もしい仲間となる。



ま ほうつか
▲サイト(魔法使い)

で し けいけん ち つ つか まほう かず ふえ
カレフの弟子。経験値を積めば使える魔法の数も増
える。

コントローラーの操作方法

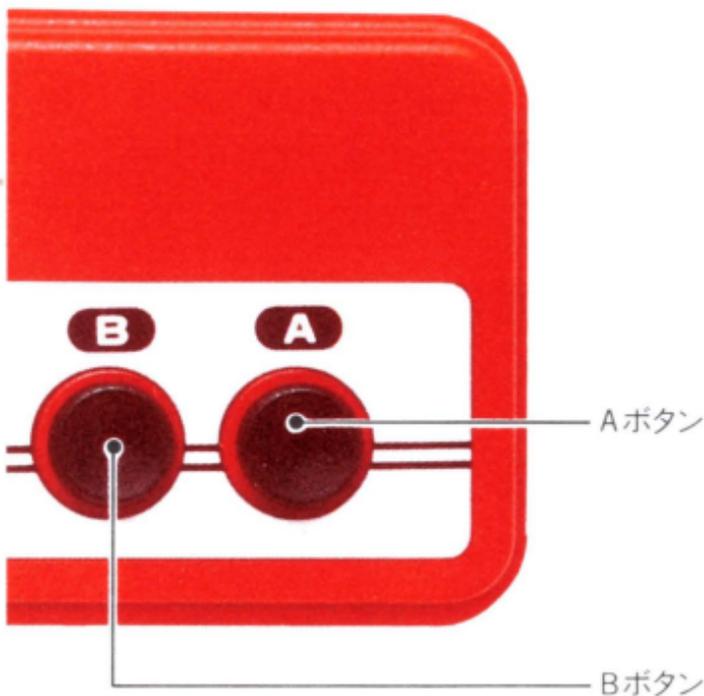


名前入力の時

- 十字キーで入力したい文字にカーソルを合わせる
- Aボタンでその文字を選択する
- Bボタンで1文字削除

通常画面

- 十字キーで、移動・方向選択(↑、Aボタンで前方に移動。→で右、←で左、↓で後



ろを向く)

- Bボタンでキャンプモードに入る
- セレクトボタンでコメント速度を
変更できる

■ キャンプ、イベント、戦闘画面.....

- 十字キーでカーソル移動
- Aボタンでコマンド選択
- Bボタンでコマンドのキャンセル

ゲームをはじめめる

■ゲームスタート

タイトル画面が出た後、なにかボタンを押すと、メニュー画面に切り替わります。十字キーでコマンドを選び、Aボタンを押してください。

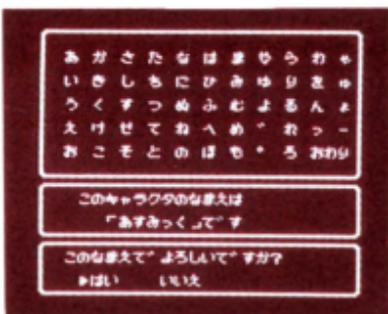


※必ずカセットを入れてから電源をONにしてください。

■キャラクタをつくる

まず、キャラクタをつくります。登録画面が出たら十字キーで空白のスペースに矢印を合わせ、スタートボタン。すると五十音表が表示されますので十字キーで5文字以内の名前を入力します。

間違った場合はBボタンでひとつ前に矢印を戻すことができます。入力が終わったら矢印を「おわり」に合わせてAボタンを押してください。



■キャラクターを消す

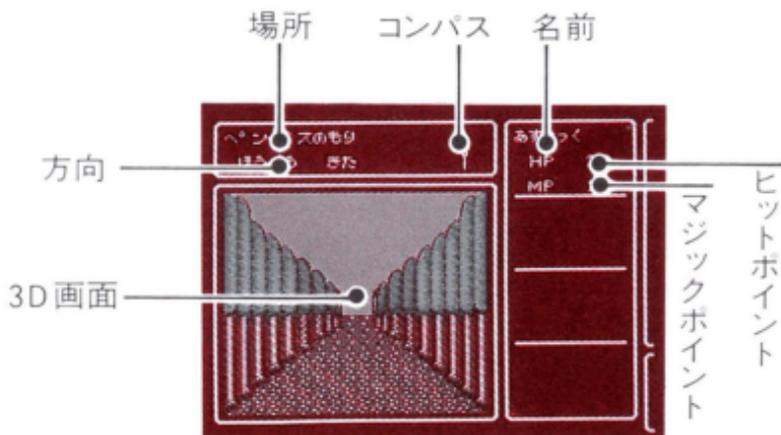
登録したキャラクターを消したい場合、セレクト画面で「キャラクターをけす」を選択し、Aボタンを押してください。そのキャラクターは消え、新しいキャラクターを登録することができます。

■冒険を続ける

セレクト画面で「ぼうけんをつづける」を選択しAボタンを押してください。登録したパーティの名前や現在のレベルが表示されます。冒険をはじめめるパーティに十字キーで矢印を合わせ、スタート。いよいよ冒険のはじまりです。

前回ゲームの途中でセーブした場合は、最後にセーブした宿屋からゲームがスタートします。

■画面の見方



ゲームの進め方

1. コマンド…………… 17 P

奥の深いゲームだけにコマンドも複雑。しっかりマスターして、あわてないようにしよう。

2. ゲームオーバーとセーブ…………… 19 P

戦いで全員がマヒしたり死んだりするとゲームオーバー。必ず、途中でセーブしておこう。

3. クエスト…………… 20 P

旅の途中、竜を救ったり、商人の護衛をしてお金を稼いだり、薬草を届けたりと、いくつものクエストが君を待っている。

4. ロジック…………… 21 P

ディープダンジョンの世界には、ある種の決まりごとがある。必ずメモしよう。

5. オートマッピング…………… 23 P

このゲームには、オートマッピング機能がついている。うまく利用して道に迷わないように。



6. 宿屋^{やどや}.....27P

このゲームで、とても重要な役目を果たすのが宿屋。
ここで必ず、途中経過をセーブしよう。

7. いやしの寺院^{じいん}.....28P

ダメージを受けたキャラクタやパーティは、寺院で
復活させ、体勢を立て直して戦いに臨もう。

8. 武器と防具の店^{ぶき ぼうぐ みせ}.....29P

誰がどの武器を使えるのか、どの防具は誰に適して
いるのか。よく考えて買おう。

9. 取引所^{とりひきじょ}.....35P

旅に欠かせない薬やいろいろなものを売っている。

■ 表示速度を変える

慣れるまではゆっくり表示させ、よく意味を考えて
みよう。



③ アイテムを使う。

使えるアイテムは全部で76種類にも及ぶ。状況に適したアイテムをえらぼう。

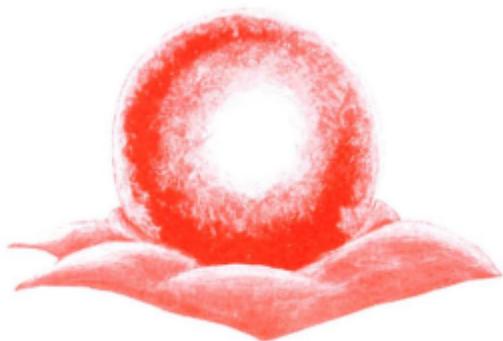
※武器や防具等は持っているだけでは効果がないアイテムコマンドで「つかう」を選択しないと装備したことにはならない。

④ 魔法を使う

かけられた魔法をといたり、体力を回復させたりして、次の旅に備えよう。

⑤ 順番を考える。

敵のモンスターの配列を予想して、パーティのフォーメーションを入れ換ておこう。



ゲームオーバーとセーブ

■ゲームオーバー

パーティ全員がマヒしたり死んだりすると、ゲームオーバー。途中でゲームをセーブしていた場合、記録した宿屋からゲームをはじめることができます。「ふたたびぼうけんをしますか?」と聞いてきますから、ゲームを終了する場合は「いいえ」を選び、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。

■ゲームを途中でやめる場合

宿屋で「きろくする」を選択し、パーティの現在の状態をセーブします。パーティが全滅したときや、ゲームを中断したときにも、最後にセーブした状態からゲームがはじまります。レベルが上がったりアイテムが増えたときには、こまめにセーブするようにしましょう。

※カセット内部には、メモリバックアップ機能が入っています。セーブをすれば電源を切っても、最後の記録からゲームが再開されます。ゲームをやめる場合は、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。そうしないとセーブしたデータが破壊されるおそれがあります。

■メインクエスト

父の仇、ディープダンジョンの奥深くに潜む魔王サイマーを倒し、王国に平和を取り戻す。これが、主人公に与えられた使命だ。だが、そのためにはいくつものクエストを満たさなければならない。

■サブクエスト

旅をはじめると、目的には一見関係のないような依頼が、次々に主人公の元に舞い込むはずだ。だが、そういった依頼の多くが、重要なアイテムを得られたり、武器を買うお金を得られたりと、実はダンジョンの旅に大きな意味を持っているのだ。全力でクリアして、ダンジョンの旅に臨もう。

<p>エストのむら むらのひとのいえ</p>	<p>あずみっく</p> <table border="1"> <tr> <td>HP</td> <td>25</td> </tr> <tr> <td>MP</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2"> </td> </tr> </table>	HP	25	MP	9						
HP	25										
MP	9										
<div data-bbox="373 1041 511 1167" data-label="Image"> </div> <p>「わしは むがし、ほぐうけんをして、 かなりのさがいほうをたくわえる ことができた。 そして、ペンダースのもりにある どらくつにがくしてきた。」</p>											

ワールドロジック

■ロジック

この世界は、ある種の法則に支配されている。街の配置、モンスターの登場パターン、人との会話など、注意深く観察し、覚えておこう。

■モンスター攻略法

相手の力と自分の力をすばやく判断し、戦うときは徹底的に戦い、逃げるならただちに逃げよう。

■ダンジョン攻略法

自分のいる位置を見失わないために、水晶をうまく使って、絶えず自分のいる場所を知っておこう。

■ロジックマップを書こう

ロジックマップとは、この世界のパターンの記録。克明に記録を残して行くことが、結局近道なのだ。

■人の話を聞け

うっかり聞き逃すと、思わぬヒントを失うことになる。人の話は、真剣に聞いてメモしよう。



「むらや まちの ひとたちとは
ときどき、はなしてくれたさいね。
まえとは、ちがったことを はなし
てくれるかも しれないわ」

■キャンプ

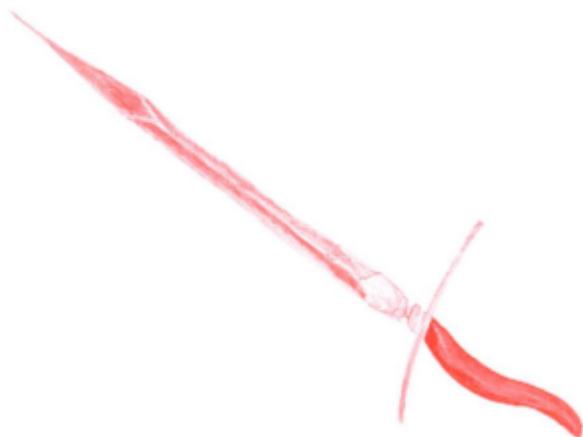
パーティが疲れたら、キャンプを張ろう。魔法やアイテムで体力を回復しないと、思わぬ敵にやられてしまうことだってあるからだ。アイテムの確認にもキャンプは欠かせない。

○キャラクター

戦いを繰り返すことにより、キャラクターは成長してゆく。よく確認しておこう。

○装備

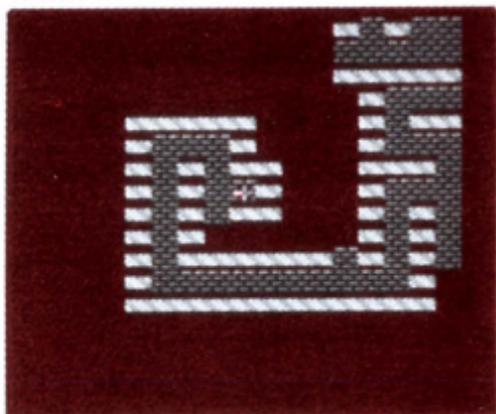
使えるアイテムなどは、キャンプで確認しておこう。モンスターに出会ってから、あわてて装備を選んでいては、攻撃のチャンスを逃してしまう。



■オートマッピング

このゲームは面倒なマッピングをなくしても、自分の通った場所を見ることができる。水晶を使え。

ただし、ダンジョンの一部では使えない場合もある。



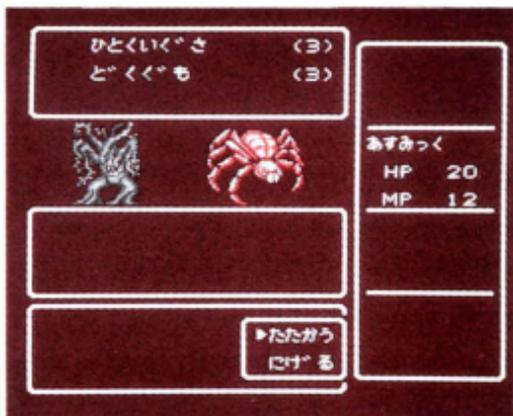
○水晶

奥深いダンジョンでは、自分がどこを通ったのを見失いがちだ。そういうときは、迷わず水晶を使う。自分の足跡を水晶が教えてくれる。



せんとう ■ 戦闘

モンスターに出くわしたら、戦闘の画面になる。敵の種類と数が、画面に表示されるから、コマンドを選んでモンスターとの戦いだ。(各モンスターに対し有効な戦い方がある)



たたか ○ 戦う

コマンドの「たたかう」を選ぶ。攻撃する相手を選び、アタック開始だ。

まほう ○ 魔法

魔法による攻撃、または防御をおこなう。魔法の効果、有効範囲、消費するMPなどについては41ページを参照。

○ アイテム

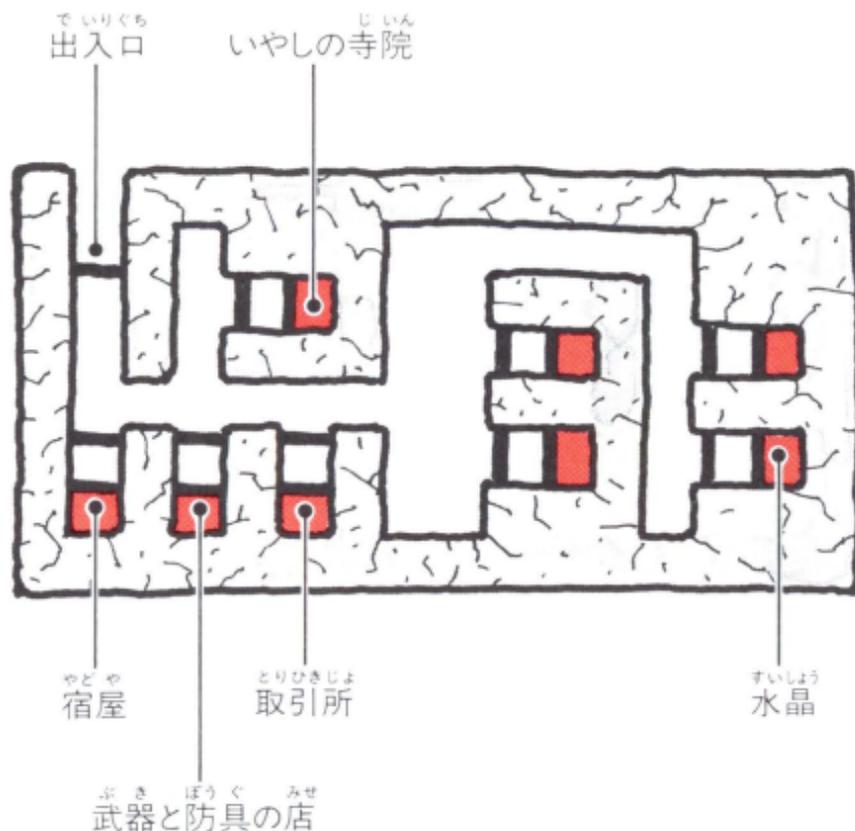
戦いに使うアイテムを選択できる。その場に適したアイテムを決めるのは、難しい選択だ。

に ○ 逃げる

時には最大の武器となるのが、この「にげる」だ。無駄な戦いで消耗しては、ダンジョンの底までには行けない。

■ アルムの村

ダンジョンの中でも自分の軌跡を知ることができる
水晶玉。このゲームに欠かせないアイテムは、この
アルムの村で手に入れなければならない。



やどや
■宿屋(INN)

パーティの面々も^{めんめん}疲れる。戦えば^{たたか}ポイントも減らして^へしまう。宿泊して^{しゅくはく}休息を取れば、^{きゅうそく}体力も回復する。

しゅくはく
○宿泊

全員の^{ぜんいん}HP(ヒットポイント)とMP(マジックポイント)を^{さいだい}最大に^{かいふく}回復させる。

ぼうげん きろく
○冒険の記録

宿屋で^{やどや}冒険の^{ぼうげん}記録を^{きろく}セーブしておけば、^{じかい}次回ゲームを
はじめるときにも、^{さいご}最後にセーブした^{やどや}宿屋からゲーム
を^{さいかい}再開することができる。アイテムが^ふ増えたりレベル
が^あ上がった^{ばあい}場合には、^{かなら}必ずセーブするようにしよう。



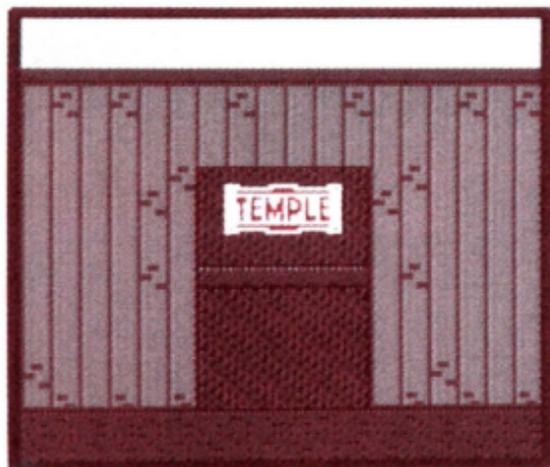
■いやしの寺院じいん (TEMPLE)

○生き返い かえらせる

死しんだ仲間なかまを復活ふっかつさせることができる。生き返い かえったキャラクタは、最大さいだいHPまで回復かいふくしています。

○治療ちりょうする

戦たたかいで毒どくを受けたり、マヒうした仲間なかまを助たすけてくれるのもいやしの寺院じいんの役目やくめだ。



ぶき ぼうぐ みせ 武器と防具の店

ぶき ぼうぐ みせ 武器と防具の店 (WEAPON)

ぶき か ○武器を買う

以下のリストのような、数々の武器かすかす ぶき うを売っている。
強力きょうりよくな武器ぶきがあるほどモンスターと有利ゆうり たたかに戦える
が、もちろん強力きょうりよくな武器ぶきほど高いたかお金をかね支払しはらわなければならぬ。

ぼうぐ か ○防具を買う

攻撃力こうげきりよくがいかにすぐれていても、防御ぼうぎよが弱よわかったら
簡単かんたんに殺ころされてしまう。相手あいての攻撃こうげきに応おうじた防具ぼうぐを
使つかいこなそう。



武器



1. 長剣	騎士の使う長い剣
2. 騎士の槍	騎士の使う槍
3. 短剣	普通の短剣
4. 暗殺の剣	非常に貫通率の高い、魔法の短剣。
5. 細身の剣	最初から装備している剣
6. 魔界の剣	魔法使いの使える最も強力な武器
7. 小型の斧	安価で、強力な武器、魔法使いは装備不可

武器



おお おの
 8. 大きな斧



9. メイス



き つえ
 10. 木の杖



11. フレイル



くさりがま
 12. 鎖鎌



せい やり
 13. 聖なる槍

おお おの 8. 大きな斧	さいだい おの ひじょう きょうりよく ね 最大の斧で、非常に強力、値 段も強力
9. メイス	はってん きょうりよく こんぼうから発展した強力 武器
き つえ 10. 木の杖	りよく すく あん か い力は少ないが安価
11. フレイル	きょうりよくばん メイスの強力版で、はなれ た攻撃に有利
くさりがま 12. 鎖鎌	な ぶ き カマとフンドウの投げ武器 で、値段なりに強力
せい やり 13. 聖なる槍	そうりよ つか もつと きょうりよく ぶ 僧侶の使える最も強力な武 器

よろい



1. 布ぬののよろい



2. 皮かわのよろい



3. 胸むねのよろい



4. 鎖くさりのよろい



5. 鱗うろこのよろい



6. 鉄てつのよろい

1. 布 <small>ぬの</small> のよろい	安価 <small>あんか</small> で誰でも装備 <small>だれ</small> できる
2. 皮 <small>かわ</small> のよろい	安価 <small>あんか</small> でまあまあ防御力 <small>ぼうぎょりょく</small> もある
3. 胸 <small>むね</small> のよろい	少し高 <small>たか</small> いが、強力 <small>きょうりょく</small> なよろい
4. 鎖 <small>くさり</small> のよろい	主人公 <small>しゅじんこう</small> が、最初 <small>さいしょ</small> から身 <small>み</small> につけている
5. 鱗 <small>うろこ</small> のよろい	うろこでつくった強力 <small>きょうりょく</small> なよろい
6. 鉄 <small>てつ</small> のよろい	高額 <small>こうがく</small> だが非常 <small>ひじょう</small> に強力 <small>きょうりょく</small>

たて



1. 木のたて



2. 小さなたて



3. 丸いたて



4. 騎士のたて



5. 長いたて

1. 木のたて	安価でだれでも装備できる
2. 小さなたて	安価でそこそこ強力
3. 丸いたて	けっこう防御力がある。丸いので攻撃をそらしやすい
4. 騎士のたて	高額だが防御力はピカー
5. 長いたて	けっこう高いが全身を防げる。強力な盾

マスク



1. 皮のマスク



2. 鉄のマスク



3. サリット



4. 角かぶと

1. 皮のマスク	誰でも装備できるオトク品
2. 鉄のマスク	高額だが攻撃に対する防御はスゴイ
3. サリット	軽くて強力なオトク品
4. 角かぶと	高額で最高に強力なマスク

※このほかに、武器と防具の店以外で手に入るアイテムもある。

道具屋 (SHOP)

旅に必要な薬やアイテムなどを売る店が道具屋。
道具屋では物を買うだけでなく、不用な装備を売
ってお金を手にすることもできる。

○買う

コマンドを選ぶと、だれが持つのか聞いてくるので、
キャラクタを選択・決定します。そのキャラクタがそ
れを持ってない場合は、もう一度だれが持つのかを聞
いてきます。

○売る

「うる」をチョイスすると、だれの持ち物^{もの}を売るのか
を聞いてくる。キャラクタを選ぶと、現在持っている
ものが表示されるので、選択・決定する。



くすり



1. テークの薬



2. 毒消薬



3. 力の薬

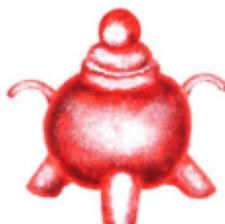


4. テーカの薬

5. 目覚めの薬



6. エンデの薬



7. 黄泉の薬



8. 魔界の水

1. テークの薬	テークの魔法(数回使える)
※2. 毒消薬	エクス魔法
※3. 力の薬	ちからが一時的に上昇する
4. テーカの薬	テーカの魔法(数回使える)
※5. 目覚めの薬	エクラルルの魔法
※6. エンデの薬	エンデ魔法
※7. 黄泉の薬	生き返りの薬
※8. 魔界の水	魔力回復の薬

※は一度使うと消えてしまう。

アイテム



1. 炎の巻き物



2. 聖霊のつぼ



3. 竜のつぼ



4. 沈黙の石



5. 催眠の石



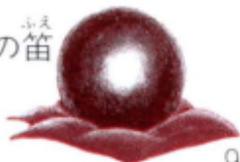
6. 移動の石



7. 眠りの笛



8. 沈黙の笛



9. 水晶



10. 御守

※ 1. 炎の巻き物	フレアの魔法
※ 2. 聖霊のつぼ	エレメントールの魔法
※ 3. 竜のつぼ	ドラゴールの魔法
※ 4. 沈黙の石	クロスの魔法
※ 5. 催眠の石	リーマの魔法
※ 6. 移動の石	ターンの魔法
7. 眠りの笛	リームの魔法
8. 沈黙の笛	クロスの魔法
● 9. 水晶	何度でも冒険で経験した場所が見渡せる
● 10. 御守	MPを回復する

※一度使うと消えてしまう。

●は取引所では手に入りません。



11. 力の砂



12. 素速さの砂



13. 精神の砂



14. 抵抗の砂



15. 知識の砂



16. 体力の砂



17. 宝のカギ



18. 宝箱



19. 薬草



20. 王の手紙



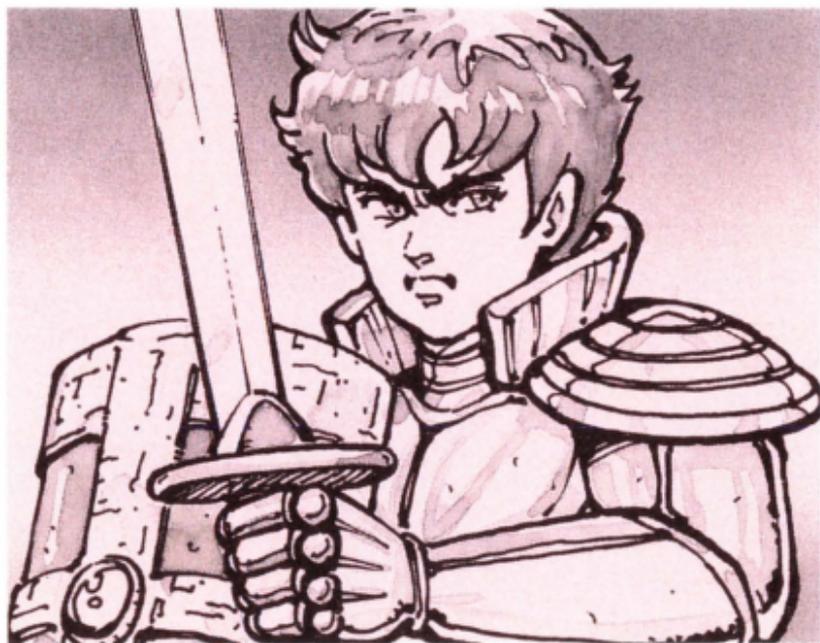
21. ソロモンリング

※11. 力の砂	使用者のちからを1上げる
※12. 素速さの砂	使用者のすばやさを1上げる
※13. 精神の砂	使用者の精神力を1上げる
※14. 抵抗の砂	使用者の抵抗力を1上げる
※15. 知識の砂	使用者の最大MPを1上げる
※16. 体力の砂	使用者の最大HPを1上げる
●17. 宝のカギ	宝箱を取るための鍵
●18. 宝箱	これを老人の所に持って行くと、報酬をくれる
●19. 薬草	病人を治すことができる
●20. 王の手紙	これを東方の王に渡す
●21. ソロモンリング	動物の話聞くことができる

※は一度使うと消えてしまう。

じゅもん
呪文

ときにはどんな武器よりも役に立つ魔法。魔法を覚えることは、ダンジョンの旅には欠かせない。その呪文は、全部で30種類もあって、騎士の使える魔法、魔法使いの使える魔法、僧侶の使える魔法はそれぞれ異なる。また、敵だけが使う魔法もあるから注意が必要だ。



しゅじんこう きし おぼ まほう
主人公(騎士)の覚える魔法

- テ ー ク…体力回復魔法
ラ テ ー ク…テークをパーティ全員にかける
エ ン ト…攻撃力を上昇させる
リ ー ム…敵1グループを眠らせる
フ レ ー…炎によって、敵1グループにダメージを与える
ソ ル テ ク ト…味方一人の防御力を高める
ソ ル エ ク ラ ー ル…味方一人を眠り、マヒからの回復

てき つか まほう
敵だけが使う魔法

- し の ま ほ う…HPにかかわらず、抵抗に失敗したキャラクタを殺す魔法。

まほうつか おぼ まほう
魔法使いの覚える魔法

- リー マ…^{きよ か ばん}リームの強化版
- ソルリー マ…^{てきいつびき}敵一匹を^{かなしば}金縛りにする
- フレア…^{きよりよくばん}フレアの強力版
- フレスト…^{きよりよくばん}フレアの強力版
- フレノス…^{しゅだん}集団ダメージを^{あた}与える。^{せんとう}戦闘が
^{しゅうりよう}終了するまで^{つづ}続く
- レイ…^{きょう か ばん}レイの強化版
- エンタ…^{こうげきりよく}攻撃力を^あ上げる。エントの^{ばい}2倍
^{こうか}の効果
- エレメントール…^{よ だ}サラマンダーを呼び出す
- ドラゴール…^{よ だ}ドラゴンを呼び出す
- バークス…^{でんげき}電撃により、^{てきぜんいん}敵全員にダメージ
^{あた}を与える魔法^{まほう}バークよりもさら
^{きょうりよく}に強力
- カイト…^{せいしんりよく}パーティの精神力（魔法^{まほう}に対する^{たい}
^{ていこうりよく}抵抗力）を^あ上げる

そうりよう おぼ ま ほう
僧侶の覚える魔法

- テ ー カ…テークの強力版
 ラ テ ー カ…テークをパーティ全員にかける
 テ ー ス ト…死以外の完全回復魔法
 エ ク ス…毒消し魔法。味方一人
 エ ク ラ ー ル…パーティ全員を、眠りとマヒから回復
 テ ク ト…パーティの防御力を上げる
 ク ロ ス…敵の魔法を封じる
 タ ー ン…最近寄った街・村・城に戻ることができる。戦闘中にも使用可能
 パ ー ク…電撃による敵全員にかけるダメージ魔法
 エ ン デ…パーティの抵抗力を上げる
 ペ ー ル…敵と出会う確率を下げる
 (ただし戦闘中は使えない。)
 レ イ…光による個人用のダメージ魔法

アスミックテレホンサービス

☎03(235)5619

発売元
ASMIK

株式会社アスミック

〒162 東京都新宿区揚場町1-21



Humming Bird Soft™

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