

BOOKS for PSP (プレイステーションポータブル)

エルミナージュ ゴシック

Elminalg Gothic

～ウルム・ザキールと闇の儀式～

コンプリートガイド



SoftBank
Creative

milesplus 編

エルミナージュゴシック
Elminage
Gothic ~ウルム・サキールと闇の儀式~

※

⇒ コンプリートガイド ⇐

常州大学图书馆
藏书章

BOOKS for PSP 「プレイステーションポータブル」

ElmjaGothic

エルミナーージュ ゴシック
〜エルム・ザキールと闇の魔術〜

コンプリートガイド

2012年7月6日 初版発行

構成・執筆 本文・カバーデザイン	有限会社マイルズ・プラス(落合 梨倫/高橋 天翼/吉沢 英幸/柴野 洋史) 有限会社マイルズ・プラス(船場 俊久/宮山 千秋)
印刷・製本	共立印刷株式会社
協力	株式会社スターフィッシュ・エスディ
発行人	新田 光敏
営業	浦島 弘行/桐生 真弓
制作業務	奥村 英明
編集	永井 聡(クロスコンテンツ編集部)
発行	ソフトバンク クリエイティブ株式会社 〒106-0032 東京都港区六本木2-4-5 興和六本木ビル 営業 TEL:03-5549-1201

©2012 STARFISH-SD Inc.
©SOFTBANK Creative Corp.

ISBN978-4-7973-7002-7
Printed in Japan

注意事項

落丁本・乱丁本は小社営業部にてお取り替えいたします。
定価はカバーに記載されております。

禁無断複製

本書に関するお問い合わせは、下記URLからお寄せください。
■本書のサポートページ <http://isbn.sbcr.jp/70027/>
ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

“PlayStation”および“PSP”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標登録です。

Elmagine Gothic

エルミナージュ ゴシック
～ウルム・サキールと闇の儀式～

コンプリートガイド

CONTENTS

Chapter 1 基本システム

●探索前の基礎知識	P.004
●種族紹介	P.008
●職業紹介	P.013
●職業能力と呪文	P.021
●ダンジョン探索	P.026

Chapter 2 イベント&ダンジョン

●イベント攻略	P.030
●ダンジョン攻略	P.048
・ツン・クーン洞窟	P.050
・グアテラ鍾乳洞	P.052
・ヤブ・ゴトス大樹	P.055
・デザボリア坑道	P.058
・デグス・ギラ氷窟	P.060
・ハストラーナ風穴	P.063
・イグドラ教会地下	P.067
・ロスルリ工遺跡	P.070
・アフーム・ザー光窟	P.072
・ウルム・サキールの館	P.075
・王家の墓	P.078
・ンガ・ンガ・マギ火山	P.081
・イシュマグ地下神殿	P.084
・古代大戦の巨神兵	P.088
・いにしへの洞窟	P.093
・イヴァグ尖塔	P.097

Chapter 3 モンスターデータ

●モンスター図鑑	P.110
・魔法生物	P.111
・不死	P.119
・精霊	P.123
・昆虫	P.131
・動物	P.135
・幻獣	P.139
・霊	P.145

・悪魔	P.150
・竜	P.157
・戦士	P.164
・魔術師	P.174
・僧侶	P.179
・盗賊	P.185
・獣人	P.189
・巨人	P.194
・神族	P.198
●モンスター索引	P.201

Chapter 4 アイテムデータ

●アイテム図鑑	P.204
・武器	P.205
・盾	P.231
・兜	P.233
・鎧	P.235
・小手	P.238
・ブーツ	P.240
・装飾品	P.242
・道具	P.250
●アイテム索引	P.253

【冒険の道標】

フェイスロード、スタイルロード、サウンドロード	P.005
謎の子供を仲間にするよう	P.047
酒場で起こる喧嘩イベント	P.054
ガラクタをコレクションする男	P.062
アイテムをもらえるイベント1	P.066
アイテムをもらえるイベント2	P.069
アイテムをもらえるイベント3	P.074
アイテムをもらえるイベント4	P.087
かけらを集めて商品を追加しよう	P.092
変幻の杖でキャラクターの登録を楽しもう	P.096
インカーネーションと戦う条件	P.107
モンスターにしか使えない職業能力と呪文	P.108
モンスターとアイテムの図鑑登録タイミング	P.200

エルミナージュ ゴシック
Elminage
Gothic ~ワルム・サキールと闇の儀式~

※

⇒ コンプリートガイド ⇐

Elmaga Gothic

エルミナージュ ゴシック
～ウルム・サキールと闇の儀式～

コンプリートガイド

CONTENTS

Chapter 1 | 基本システム

●探索前の基礎知識	P.004
●種族紹介	P.008
●職業紹介	P.013
●職業能力と呪文	P.021
●ダンジョン探索	P.026

Chapter 2 | イベント&ダンジョン

●イベント攻略	P.030
●ダンジョン攻略	P.048
・ツン・クーン洞窟	P.050
・グアテラ鍾乳洞	P.052
・ヤブ・ゴトス大樹	P.055
・デザボリア坑道	P.058
・デグス・ギラ氷窟	P.060
・ハストラーナ風穴	P.063
・イグドラ教会地下	P.067
・ロスルリ工遺跡	P.070
・アフーム・ザー光窟	P.072
・ウルム・ザキールの館	P.075
・王家の墓	P.078
・ンガ・ンガ・マギ火山	P.081
・イシュマグ地下神殿	P.084
・古代大戦の巨神兵	P.088
・いにしへの洞窟	P.093
・イヴァグ尖塔	P.097

Chapter 3 | モンスターデータ

●モンスター図鑑	P.110
・魔法生物	P.111
・不死	P.119
・精霊	P.123
・昆虫	P.131
・動物	P.135
・幻獣	P.139
・霊	P.145

・悪魔	P.150
・竜	P.157
・戦士	P.164
・魔術師	P.174
・僧侶	P.179
・盗賊	P.185
・獣人	P.189
・巨人	P.194
・神族	P.198
●モンスター索引	P.201

Chapter 4 | アイテムデータ

●アイテム図鑑	P.204
・武器	P.205
・盾	P.231
・兜	P.233
・鎧	P.235
・小手	P.238
・ブーツ	P.240
・装飾品	P.242
・道具	P.250
●アイテム索引	P.253

【冒険の道標】

フェイスロード、スタイルロード、サウンドロード	P.005
謎の子供を仲間にする	P.047
酒場で起こる喧嘩イベント	P.054
ガラクタをコレクションする男	P.062
アイテムをもらえるイベント1	P.066
アイテムをもらえるイベント2	P.069
アイテムをもらえるイベント3	P.074
アイテムをもらえるイベント4	P.087
かけらを集めて商品を追加しよう	P.092
変幻の杖でキャラクターの登録を楽しもう	P.096
インカーネーションと戦う条件	P.107
モンスターにしか使えない職業能力と呪文	P.108
モンスターとアイテムの図鑑登録タイミング	P.200



Chapter

1

基本システム



探索前の基礎知識

非常に自由度の高い本作では、最初は右も左もわからない状態になる。ここでは、遊ぶうえで最低限知っておきたいことを紹介したので、ゲームを始める前に読んでおこう。

▶ イベントを解決して物語を進める

本作は、条件を満たすと発生するイベント【→P.030】を、ダンジョン【→P.048】を探索しながら解決することで進行する。いきなりイベントが発生し、最初はすべきことがわからなくなりやすいので、下に序盤の流れをまとめた。基本的にはこれの繰り返しで物語を進めることになる。



王国の広場に妙なお触れが出された。

最初のイベントは、王からのお触れにより、近々の洞窟を探索すること。

▶ 序盤の流れ

魔物の噂

最初のイベントはイシュマグ王国近くの洞窟に魔物が出るという噂の真偽を確かめること。イベントは特定の条件を満たすと発生し、ワールドマップのイベントリストで確認できる。

仲間を呼ぶ

基本的にパーティを組んでいないとなにもできないので、最初はドンドンの酒場で仲間を呼ぼう。ゲーム開始時は用意されているキャラクターからピックアップすればOKだ。

買い物をする

ジャッジボール商店でアイテムを揃える。購入に必要なGPはキャラクターごとに所持しており、1人に集めたりパーティー内で山分けしたりが可能。序盤はお金のやりくりが大事。

ダンジョンへ

準備が整ったら、ワールドマップから探索したいダンジョンを選択する。最初はツン・クーン洞窟しか表示されないが、物語が進むと新たなダンジョンが随時開放されていく。

王国に戻る

ダンジョンは一気に探索できるものではない。パーティーが傷いたらイシュマグ王国に戻り、ホスパーンの宿やロハグラ寺院で回復する。これを繰り返して目的地を目指す。

王に謁見

ツン・クーン洞窟の謎を解明したらイシュマグ城で王に謁見する。報告をするとイベントが解決し、新たなイベントが発生する。準備を整えたら、早速新たなダンジョンを探索だ。

⇄ ゲームの中断と再開

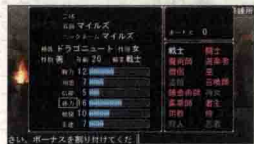
本作ではワールドマップと、ダンジョン内でSTARTボタンを押すと表示されるシステムメニューからセーブが可能。タイトル画面でセーブデータをロードしたあとは、どちらでセーブしていた場合でもイシュマグ王国から再開となる。なお、セーブが行えないフロアも存在する。



ダンジョン内の場合、ワールドマップで再開するパーティーを選ぶ。

▶ ダンジョンを探索する冒険者を登録

訓練所ではパーティーに編成するキャラクターを自由に作成でき、用意されているキャラクターだけで組むより戦略の幅を広げられる。下表に入力項目と内容をまとめたので、自分のプレイスタイルに合ったキャラクターを作成しよう。



ボーナスの割り付けを行えることが、最初から用意されているキャラクターとの決定的な差となる。

▶ 入力項目と内容

入力項目	内容
名前	二つ名、名前、ニックネームを決める。どれもステータスに影響はなく、二つ名に関しては入力しなくてもOKだが、愛着のあるキャラクターにするには重要な項目だ。なお、□ボタンを押せばランダムで作成される。
種族	8の種族から1つを選択する。種族はキャラクターの初期・限界特性値、成長スピード、装備可能アイテムに影響。種族は基本的に変更できないので、慎重に選ぶ。各種族の詳細については種族紹介【-P.008】を参照。
性別	男、女、?から性別を選ぶ。性別によるステータス差はないが、就ける職業、選択できるアイコン画像とスタイル画像の種類、装備できるアイテムに影響する。キャラクターの育成計画に沿う性別がどれかを事前に調べておこう。
性格	善、中立、悪から性格を決める。性格は就ける職業、装備できるアイテムに影響がある。また、善と悪のキャラクターは同じパーティーに編成できないため、作成段階で注意が必要。なお、任意で性格コメントを入力できる。
年齢	種族ごとに決められた下限から上限のあいだで、キャラクターの初期年齢を決める。年齢は加算できるボーナスの期待値に影響し、年齢が高いほど期待値も高い。ただし、キャラクターには寿命があるため、バランスが重要。
職業	16の職業のなかで条件を満たしたものから1つを選ぶ。職業によって決まる職業能力がキャラクターの特徴を決定づけるため、職業の選択が作成において一番重要なポイントだ。詳細については職業紹介【-P.013】を参照。
ボーナス	期待値内からランダムに決定したボーナスを割り付け。職業に就く条件を満たすために消費したボーナスが引かれ、残った値を好きな特性値に加算可能。短所を補ったり、長所を伸ばしてステータスのバランスを整える。
エクストラスキル	エクストラスキルのなかから1つを選ぶ。選択できるエクストラスキルは職業によって決められており、効果もまちまち。どういった役割を担うキャラクターが考えて選ぼう。効果の詳細は職業能力と呪文【-P.021】を参照。
画像	戦闘時やキャラ確認画面などで表示されるキャラクターのアイコン画像、スタイル画像の選択。種族と性別、職業の組み合わせで選択できる画像は異なる。画像はあとから変更でき、好きな画像を取り込んで設定することも可能。
所持金を投資	パーティーに編成されているキャラクターのGPを投資して、作成したキャラクターを鍛える。投資したGPと同じ値のEPを作成したキャラクターが手に入るので、ゲーム終盤にLVの高いキャラクターを作りたい場合に最適。

⇒ 冒険者リストでステータスを確認

登録したキャラクターは訓練所の冒険者リストでステータスを確認できる。パーティーの組み合わせを考えたら、ドンドウの酒場で編成だ。キャラクターは最大108人まで作成できるので、沢山作ってさまざまな組み合わせを試してみよう。



GPやアイテムはキャラクターごとに所持するので、待機組も倉庫として活用すれば無駄ではない。

[冒険の道標]

フェイスロード、スタイルロード、サウンドロード

自分の好きな画像をアイコンやスタイルとして使用したり、好きな音楽を流せるのが各種ロード機能だ。アイコンは48×48、スタイルは272×272のBMPかPNG形式の画像を、サウンドはMP3かWAVのデータを取り込める。ロード機能で自分だけの世界を構築だ。



ロード機能はワールドマップメニューから選択。

▶ ステータスを理解して効果的なパーティを編成

パーティ編成では、各キャラクターが短所を補いあい、それぞれが役割を持てる組み合わせが理想的といえる。それにはキャラクターの特徴を知るため、各ステータス項目への理解が重要だ。下に冒険者リストで確認できる重要な項目についてまとめたので、理解の参考にしてほしい。また、モンスターのステータス項目に関しても基本は変わらない。探索するダンジョンに出現するモンスターをチェックし、属性などの相性を考えてパーティを編成するのも戦略のひとつだ。



パーティに編成されているキャラクターなら、キャラ確認でイシュマグ城、ワールドマップ以外ならどこからでもステータスを確認できる。常に状態を気にかけておこう。

▶ ステータス項目の見方



- **HP**：現在のHPと最大HP。0になると死亡になる。
- **AC**：物理攻撃に対する当たりやすさ。数値が低いほど攻撃を避けやすい。
- **EP**：所持している経験値。
- **GP**：所持しているお金。
- **特性値**：キャラクターの特性を示す値。レベルアップのときに一定の確率で変動する。
 - ・腕力…攻撃の威力に影響する値。高いほど物理攻撃の威力が大きい。
 - ・知恵…魔術師呪文と錬金呪文の習得速度や、魔術師呪文の威力、薬草師の道具使用効果に影響する値。
 - ・信仰…僧侶呪文の習得速度、威力、回復量や、一部僧侶呪文の成功率に影響する値。
 - ・体力…最大HPの成長率、死亡や灰からの蘇生率に影響する値。また、低すぎると宿屋に泊まったときに老衰死することがある。
 - ・敏捷…戦闘時の行動順に影響する値。高いほど先に行動できる。また、盗賊技能に関係する行動の成功率にも影響する。
 - ・幸運…盗賊技能に関係する行動の成功率のほか、特殊効果の抵抗にも影響する値。
- **状態回復率**：睡眠や混乱など、自然回復するバッドステータスの回復する確率。
- **ターン回復**：戦闘中のターン終了時に自然回復するHPの量。主に装備によって変動する。
- **職業能力**：習得している職業能力の名前。上から4つは基本能力、次はエクストラスキル、下3つはハイマスター/サマー能力。
- **呪文抵抗**：各系統の呪文に対する抵抗率。魔術師、僧侶、錬金術は抵抗に成功すれば無効化される。召喚は契約の難易度を示す。
- **属性攻撃**：各属性の攻撃で与えるダメージの増大率。
- **属性防御**：各属性の攻撃で受けるダメージの軽減率。100%では倍、100%以上で無効化、200%以上で吸収、300%以上で反射する。
- **倍打**：物理攻撃で与えるダメージの倍率。メイン、サブ装備それぞれ、種族ごとに設定。
 - ・×…攻撃無効
 - ・…0.5倍打
 - ・…1倍打
 - ・+…1.5倍打
 - ・2…2倍打
 - ・3…3倍打
- **特殊発動率**：物理攻撃で各特殊効果が発動する確率。メイン、サブ装備それぞれ、効果ごとに設定。
- **特殊抵抗率**：敵の攻撃で特殊効果が発動したとき、効果を無効化する確率。

アイテムを装備してステータスを補正

各キャラクターはアイテムを10個まで所持でき、武器、防具、装飾品は装備するとステータスが増える。ステータスへの影響にはルールがあるので、右表を参考に装備を組み合わせ、狙った変化を起こそう。なお、変化する値についてはアイテム図鑑【→P.204】を参照してほしい。

装備によるステータス補正のルール

- AC以外のステータスは、基本的に本来の値と装備している各アイテムの値のなかで一番高いものになる。
- 装備しているアイテムの倍打で、一番高いものがステータスに反映される。ただし、「+」がある場合はそれが優先される。
- 法院保護区を管理している君主がいる場合は、ステータスだけでなく、法院保護区によって与えられる値になる。

特別な効果があるアイテム

アイテムには使ったり、装備時に秘められた力を解放すると効果を得られるものがある。これらのアイテムは基本的に効果を発揮後一定の確率で壊れてしまうので、使い所が重要だ。また、装備すると呪われて外せなくなるものも存在する。



ジャッジメントショップに行けば、呪い効果があるアイテムを解説したり、壊れたアイテムを修理可能。

隊列による求められる能力の違い

パーティーの編成を考えると、職業やステータスのバランスのほかに、隊列の要素は外せない。パーティーには前列と後列に分けられた隊列という概念があり、画面下に表示されているパーティーメンバーの左3人が前列、右3人が後列にいるキャラクターだ。前列は物理攻撃を受けやすいためHPが高くACが低いキャラクターが、後列はサポート役として呪文や探索に欠かせない能力を習得するキャラクターが向いている。なお、隊列の変更は酒場やキャンプの順番変更から行う。



序盤のパーティー編成としては、作成しやすいHPが高い戦士で前列をかため、後列にサポート役の魔術師と僧侶、宝箱やシークレットドア対策として盗賊を入れるのがオススメ。

パーティーの隊列と攻撃可能範囲

武器はそれぞれ攻撃できる距離が決まられており、射程の種類とキャラクターがいる隊列によって攻撃できる敵の列が固定される。後列のキャラクターは射程がM以上でないと物理攻撃ができないため、武器を装備するときは射程をかならずチェックしよう。なお、鍛冶や呪文、職業能力の効果を利用すれば射程を無視することもできる。

武器の射程と攻撃可能範囲

射程	装備者	敵1列目	敵2列目
S	前列	○	×
	後列	×	×
M	前列	○	○
	後列	○	×
L	前列	○	○
	後列	○	○

キャラクターの年齢加算ルール

キャラクターには年齢があるが、本作では、宿泊後宿を出ると1日、ダンジョンに入ると1日～数日経過し、全キャラクターの年齢に加算される。また、死亡から復活すると1年、灰化から復活すると2年、復活したキャラクターだけが歳を取る。



ホスパーンの宿で宿泊するとき、宿を出なければどれだけ連泊しても1日経過するだけです。

種族紹介

キャラクター作成時に決定した種族は基本的に変更できない。ここでは、各種族の初期特性値やスタイル画像、特徴を紹介しているので、種族選択の参考にしてほしい。

種族によって決まる初期ステータス

種族は全部で9種類あり、キャラクターを作成するときに選択可能なものは8種類、イベントで変更するものが1種類となっている。種族ごとに初期年齢の選択可能範囲とだいたいの寿命、基本AC、呪文抵抗、初期特性値が決まっているため、就きたい職業に合わせて選ぶのが王道だ。また、種族によってレベルアップに必要なEPに差があるので、成長スピードが異なる。職業との兼ね合いもあるが、右に成長の早い種族と遅い種族をまとめたので参考にしてほしい。なお、プレスや猛毒の能力など、特有の個性を持つものも存在する。

種族と成長スピード

成長の早い種族

- 人間 ●エルフ
- ドワーフ ●ノーム
- ホートルット

成長の遅い種族

- フェアリー
- ワービースト
- ドラゴニュート
- ???



アイコン画像とスタイル画像は種族ごとに男女3パターンずつ用意されている。どれを選んでも初期ステータスは同じだ。

人間

略称 人

バランスの良い オールラウンダー

初期特性値のバランスが良く、どの職業でも少しのボーナスで就けるのがメリット。パーティー内でもオールラウンダーとしての活躍が期待できるが、突出した特徴がないだけに器用貧乏に陥りやすい。



基本AC	10	呪文抵抗	魔術	僧侶	錬金	召喚
初期年齢	10~60		10	10	10	100
特性値	腕力	知恵	信仰	体力	敏捷	幸運
初期特性値	8	8	7	9	8	9
限界特性値	18	18	17	19	18	19

エルフ

略称 **エ**高い呪文抵抗が
特徴のバランス型

特性値は知恵と信仰が高めのバランス型となっており、呪文を使用する職業に向いている。呪文抵抗が突出して高いのが特徴で、装備での加算が難しい序盤でも呪文によるダメージを受けにくく重宝する。

基本AC	10	呪文抵抗	魔術	僧侶	錬金	召喚
初期年齢	15~500		25	25	25	100
特性値	腕力	知恵	信仰	体力	敏捷	幸運
初期特性値	7	10	10	6	8	6
限界特性値	17	20	20	16	18	16

ドワーフ

略称 **ド**序盤から終盤まで
前列で活躍

腕力と体力が高く成長スピードも早いので、序盤から戦士として前列で活躍可能な種族。信仰も高めなため、将来的に君主や神女に転職することを考えて育成すれば、終盤でも十分に存在感を発揮する。



基本AC	10	呪文抵抗	魔術	僧侶	錬金	召喚
初期年齢	30~200		15	15	15	100
特性値	腕力	知恵	信仰	体力	敏捷	幸運
初期特性値	10	6	10	11	6	7
限界特性値	20	16	20	21	16	17

ノーム

略称

ノ



全種族最高の信仰を誇るノーム

特性値の信仰が突出しているノームは、僧侶に向いている種族だ。キャラクターが十分に育ったら司教に転職することを視野に入れ、ポナスを知恵に割り付けておけば、中盤以降の活躍も期待できる。

基本AC	10	呪文抵抗	魔術	僧侶	錬金	召喚
初期年齢	25~400		15	15	15	100
特性値	腕力	知恵	信仰	体力	敏捷	幸運
初期特性値	7	7	12	9	8	7
限界特性値	17	17	22	19	18	17

ホートルット

略称

ホ

探索で頼りになる盗賊に最適

職業能力の盗賊技能を生かすのに必須となる敏捷と幸運が高く、盗賊としての適性が突出している。ほかの特性値が低めなためあまり前列には向かないが、序盤のダンジョン探索には欠かせない存在。



基本AC	10	呪文抵抗	魔術	僧侶	錬金	召喚
初期年齢	30~80		15	15	15	100
特性値	腕力	知恵	信仰	体力	敏捷	幸運
初期特性値	6	6	5	7	12	15
限界特性値	16	16	15	17	22	25



フェアリー

略称

フ



**敏捷が非常に高く
手数が多い**

基本ACの低さと敏捷の高さが特徴で、行動順が早くまわってきやすい種族。体が小さいため、装備できるアイテムが少ないのが難点だ。また、体力が極端に低いので、かならずボーナスで補っておきたい。

基本AC	5	呪文 抵抗	魔術	僧侶	鎧金	召喚
初期年齢	5~30		15	15	15	100
特性値	腕力	知恵	信仰	体力	敏捷	幸運
初期特性値	5	9	9	5	14	9
限界特性値	15	19	19	15	24	19



ワービースト

略称

ワ

**特性値が高く
多くの職業で活躍**

幸運以外は高い特性値を持つバランス型。成長は遅いが、盗賊以外ならどの職業でもそつなくこなし、20%の確率で敵を猛毒にする頼もしい存在。ただし、銀製のアイテムを装備すると呪われてしまう。



基本AC	10	呪文 抵抗	魔術	僧侶	鎧金	召喚
初期年齢	5~60		15	15	15	100
特性値	腕力	知恵	信仰	体力	敏捷	幸運
初期特性値	9	9	9	10	11	6
限界特性値	19	19	19	20	21	16

ドラゴニュート

略称

竜

プレス攻撃を持つ
前列の守護神

腕力と体力の高さから、前列を任せるのに最適なドラゴニュート。職業を戦士にすれば種族としての成長の遅さをカバーでき、特性的にも相性は抜群。なお、種族固有のスキルとしてプレスを持っている。

基本AC	10	呪文抵抗	魔術	僧侶	錬金	召喚
初期年齢	20~300		15	15	15	100
特性値	腕力	知恵	信仰	体力	敏捷	幸運
初期特性値	12	7	5	12	6	7
限界特性値	22	17	15	22	16	17

???

略称

?

呪いの影響を受けない存在

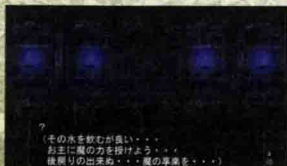
イベントでのみなれる種族。アイテムの呪いを無効にできる反面、聖なるアイテムを装備できないという特徴を持つ。

基本AC	10	呪文抵抗	魔術	僧侶	錬金	召喚
初期年齢	0~400		15	15	15	100
特性値	腕力	知恵	信仰	体力	敏捷	幸運
初期特性値	9	9	6	10	9	7
限界特性値	19	19	16	20	19	17

⇒ イシュマグ地下神殿で種族を???に変更

訓練所でキャラクターを作成するときを選べない???は、ダンジョン内で発生するイベント以外になる方法はない。種族を変更するには、イシュマグ地下神殿のB5FでXQY15に行き、

黒い水の器に近づこう。声に従い、???にしたいキャラクターに器の水を飲ませればOKだ。なお、一度???になったら元に戻す方法はないので、よく考えてから飲ませよう。



器の水には、飲んだキャラクターに魔の力を授ける効果がある。



???になっても、アイコン画像やスタイルは変わらない。

職業紹介

ここでは、職業に就く条件と習得する職業能力、特徴を解説したので、キャラクター作成の参考にしてほしい。なお、全職業が習得可能なエクストラスキルは掲載していない。

職業の差を熟知して選ぶ

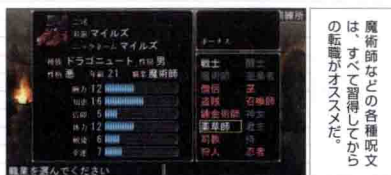
全部で16種類ある職業は、種族以上にキャラクターを特徴付ける。職業に就くには決められた特性値、性別、性格をクリアする必要があり、求められる値の高さから3段階に分類が可能だ。また、習得できる職業能力が異なるため、使い分けが必要になってくる。ここで紹介した情報を参考に、状況に合ったパーティーを編成しよう。なお、基本職>中級職>上級職の順で成長スピードが早い。

職業の分類

基本職	●戦士 ●盗賊	●魔術師 ●錬金術師	●僧侶 ●薬草師
中級職	●司教 ●遊楽者 ●神女	●狩人 ●巫	●闘士 ●召喚師
上級職	●君主	●侍	●忍者

決められた条件を満たして転職

職業は、条件を満たしていれば訓練所の職業を変えるからいつでも変更可能だ。ただし、転職後に引き継がれる要素は限られているので、育成計画を立てておかないと能力ダウンにつながる。また、秘められた力の解放で、条件に関係なく別の職業に転職する効果を持つアイテムもある。



魔術師などの各種呪文は、すべて習得してから転職がオススメだ。

転職での引き継ぎ要素

引き継がれる	引き継がれない
●最大HP ●習得した呪文 ●年齢+1	●LV ●特性値 ●職業能力

転職効果のあるアイテム

アイテム	転職する職業	詳細
隠者のナイフ	忍者	【→P.209】
賢者の石	錬金術師	【→P.229】
ミラージュシールド	ランダム	【→P.229】
力のメダル	ランダム	【→P.251】



戦士

略称 戦、Fig

HPの伸び率が高い戦士は前列を守るのに最適で、条件も厳しくないため序盤から重宝する。レベルアップに必要なEPも少なく、キャラクターの育成にも向いた職業だ。

必要特性値		腕力	知恵	信仰	体力	敏捷	幸運
		12	—	—	—	—	—
性別	男	女	?	性格	善	中立	悪
	○	○	○		○	○	○
基本能力		—					
ハイマスター能力		物理攻撃UP+1					
エクストラスキル		—					