

ORIGINAL
**Advanced
Dungeons & Dragons**
COMPUTER **2nd Edition** GAME

T&E SOFT

ロストダンジョン

TM



一般向



3DO™ システム専用

ゲームを楽しむ前に

長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ごとに10～15分の休憩をとってください。

また、疲れているときや睡眠不足でのゲームは避けてください。

ゲーム中は、部屋を明るくし、テレビ画面に近づきすぎないようにして操作してください。

健康上のご注意

ごくまれに、強い光の刺激や点滅を受けたり、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。このような経験のある人は、ゲームをする前に必ず医師に相談してください。

また、ゲームをしていてこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

目次

はじめに	3	フェア	
ゲームの始め方	5	ガーゴイル	44
キャラクターメイキング		ゼラチンキューブ	
ロストダンジョンのキャラクターのすべて	7	ゴースト	
キャラクターの基本		ゴブリンとゴブリン・リーダー	45
キャラクターを選択したら	19	フレッシュゴーレム	
ゲームの遊び方	20	グリーンハッグ	46
キーパッド		デス・ナイト	
戦いにおけるクラッシュコース (特訓)		リッチ	
魔術におけるクラッシュコース (特訓)		マーゴイル	47
アドベンチャー	21	メデューサ	
キャンプ	25	マインドフレイヤー	
オプション		マイコンド	48
自動地図作成	26	ボーン・ナーガ	
その場の地図		スピリット・ナーガ	
ダンジョンの地図		ウーズ	49
特別仕様のダンジョンを作る	27	オチュー	
魔術	29	パープルワーム	
魔術師の魔術	30	シェード	50
僧侶の魔術	34	シャドウ	
アドベンチャー戦略	38	スライム	
敵を攻撃する		スリザーモーフ	51
追加ヒント	39	スペクター	
敵キャラクター・ダンジョンをうろつく		ソード・レイス	
モンスターたち	40	トロールとトロール・チーフ	52
アंकハッグ	40	ウィル・オー・ウィスプ	
ブラッドワーム	41	レイス	53
ブーレイ		ワイバーン	
キャリオン・クローラー		ユアアン・ティ	
コカトリス	42	表	
クリプトシング		「ロストダンジョン」に出てくる物	54
アースエレメンタル		経験レベル	62
ファイヤーエレメンタル	43	能力スコア	65
エティン		魔法の索引	68

◆はじめに◆



入り組んだダンジョンの内部で悪魔たちを打ち倒し、国王の後継ぎを無事救い出し、
宝物を手に入れたヒーローたち！
今、この世で一番勢いのあるヒーローたちが、次なる冒険へと旅立とうとしている。
果たして、このヒーローたちを待ち受けているものは
いったい、……？

つぎは「ロストダンジョン」だ

すべての魔法や呪文を修得して、この何千というレイアウトをほどこしたダンジョンの数々を解明できるだろうか。もし今までに、一番恐ろしい生き物と対決してきたとしても、この「ロストダンジョン」ではひとたまりもない。

もし今までのゲームに飽きてしまったなら、この3次元リアルタイムゲームを体験してみよう。この「ロストダンジョン」では、オリジナルゲームを作り出すことができ、ダンジョンの深さ、敵モンスターの数、ワナや宝物の数などゲームのすべてを自分で設定することができる。また自分で作ったゲームをセーブして、いつでも楽しむことができる。

さあ、あなたも「ロストダンジョン」の世界を冒険し、この究極のダンジョンを生き残り攻略しよう！



— クリエイトキャラクター画面 —



— セレクトフェイス画面 —



— 名前入力画面 —

ゲームの始め方

- ・3DOインタラクティブ マルチプレイヤーの電源を入れます。
- ・『ロストダンジョン』のCD-ROMをラベル面を上にしてCDトレイにセットします。
- ・アニメーション・デモに続いてオープニング・デモが始まります。デモンストレーション中にA、B、C、X、Pボタンのいずれかを押すと、メインメニューが表示されます。

キャラクターメイキング

すぐにゲームを始める場合、あらかじめ設定されているダンジョンやキャラクターを用いて遊ぶことができます。しかし、この「ロストダンジョン」を攻略するにはあなたのキャラクターの技能と才能が大きく関わってきます。

キャラクターを選択するには、デフォルト・スタートを選ぶ方法と、キャラクターメイキングを選ぶ2種類の方法があります。デフォルト・スタートを選ぶと、種族、性別、職業、属性、能力スコアが自動的に決定されます。一方、キャラクターメイキングを選ぶ場合、それら全てをあなたが自由に設定することができます。ただし、選択方法によって制限が出てくる場合があります。

キャラクターメイキングを選ぶと、クリエイトキャラクター画面が現われる。この画面には一連のスコアが自動的に表示され、あなたのキャラクターの能力スコアを示す。性別、種族、属性、職業を選択するには変えたい文字にカーソル表示し、文字が金色に変わった後、Aボタンを押せば文字が変わる。

「変更(サイコロを振る)」を押すと、表示された能力スコアに新しいスコアがランダムに割り当てられる。サイコロが決めた能力スコアが気に入らなければ、能力スコアの修正を選択することができる。修正オプションにより、キャラクターの能力スコアと体力(HP)を自在に増やすことができる。そのためには、まず変えたいスコアをカーソル表示し、数字が金色に変わったあと、Aボタンを押せば数字は大きくなり、LまたはRボタンとAボタンを同時に押すと、数字は小さくなる。

しかし、自分の思い通りのキャラクターにしようと思っても、これ以上は能力スコアと体力(HP)を増やせないという限界がある。選んだ職業の必要条件を能力スコア、種族、属性が満たしていないとその数字または文字が赤色になる。例えば、聖戦士を選択した場合には、ゲームの規則上、強さ12、体格9、知恵12、魅力17の属性を有していなければならない。

「終了」ボタンを選択すると、キャラクターの能力スコアが決定される。

さらにキャラクターの姿と名前を入力しよう。まずキャラクターの写真を選択してAボタンで決定する。つぎに、文字を選択してカーソル表示させ、Aボタンを押して好きな名前を入力しよう。LまたはRボタンとAボタンを同時に押せば、大文字になる。

◆ロストダンジョンのキャラクターのすべて◆

キャラクターの基本種族

6つの種族が存在します。ヒューマンが最も数も多く、適応力もある。

つぎの6種族から選択しよう。

◆ドワーフ ◆エルフ ◆ノーム
◆ハーフエルフ ◆ハーフリング ◆ヒューマン

どの種族も、さまざまな能力を有しているが、他よりも適応力をもつ種族もあり、強力な魔力を使うことのできる種族もある。ヒューマンだけが聖戦士となることができる。それぞれ種族ごとに強さが異なるが、これは能力スコアの修正値として表われる。



◆ドワーフ

ドワーフたちは、獷猛ですが、装飾品を作るなど芸術的な性質もあわせ持っている。また120~130cmほどの身長で、平均体重70kgもあり、一見かなり太っているように思えるが、実は全身筋肉の塊である。そのほか、ドワーフたちの特徴として、生まれながらに魔法や毒にも平気だということがある。

ドワーフの平均寿命は、約400年。

能力スコア修正値：体格+1，魅力-1

選択可能な職業：僧侶、戦士、盗賊、戦士/僧侶、戦士/盗賊

レベル制限：僧侶、第13レベル；戦士、第18レベル；盗賊、第15レベル

◆エルフ

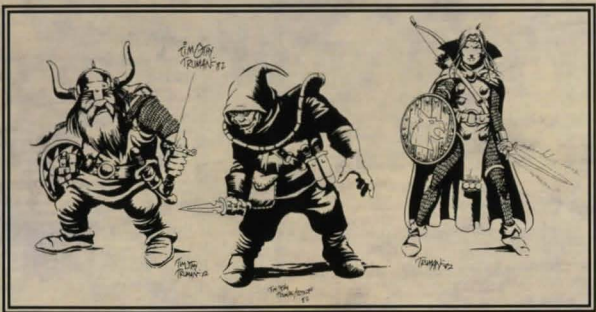
エルフは、自然を好み、他の種族から離れて過ごすことが多いため、高飛車であるとか冷淡であると見られがちだ。またボウ（弓）や歌がとてもし上手で、エルフたちはこれらの趣味に没頭する。エルフの特徴として、繊細な顔立ちでとがった耳をしている。幼いころからアーチェリーを仕込まれているため、どのタイプのボウでも+1のボーナスを獲得する。

エルフの平均寿命は、約1200年。

能力スコア修正値：器用さ+1，体格-1

選択可能な職業：僧侶、戦士、魔術師、野伏、盗賊、戦士/魔術師、戦士/盗賊、盗賊/魔術師、戦士/魔術師/盗賊

レベル制限：僧侶、第15レベル；戦士、第15レベル；魔術師、第18レベル；盗賊、第15レベル



◆ノーム

ノームはおちゃめなふざけ屋で、自由奔放に暮らしているので、コツコツと働くドワーフたちの親類であるということはなかなか信じがたい。また、魔力に対する抵抗力が強いことが、彼らの寿命を延ばす大きな要因となっている。ノームの平均寿命は、約600年。

能力スコア修正値：知性+1，知恵-1

選択可能な職業：僧侶、戦士、盗賊、僧侶/盗賊、戦士/僧侶、戦士/盗賊

レベル制限：僧侶、第12レベル；戦士、第14レベル；盗賊、第16レベル

◆ハーフエルフ

ハーフエルフは、エルフとヒューマンの血が交じり合っているため、他の種族より多くのメリットがあり、さまざまな活動能力が高い。しかし、ハーフエルフが両方の種族に溶け込もうとしても、身軽に飛ぶことができないためなかなかエルフに受け入れてもらえず、一方、ほっそりとした顔立ちをしているためにヒューマンからも敬遠されがちである。ハーフエルフの平均寿命は、約250年。

能力スコア修正値：なし

選択可能な職業：僧侶、戦士、魔術師、野伏、盗賊、戦士/僧侶、戦士/盗賊、戦士/魔術師、僧侶/野伏、僧侶/魔術師、盗賊/魔術師、戦士/僧侶/魔術師、戦士/魔術師/盗賊

レベル制限：僧侶、第17レベル；戦士、第17レベル；魔術師、第15レベル；野伏、第19レベル；盗賊、第15レベル

◆ハーフリング

ハーフリングは、心地よい場所を好むため、ダンジョンを嫌う。その反面、たいへん勤勉であり、また几帳面でもある。ハーフリングは、ドワーフよりやや背が低く、カールした髪と丸く大きな顔が特徴的で丸々と太っている。物静かな彼らは、他の種族、特にノームにとっても好かれている。彼らはスリングを使用することに、+1のボーナスを獲得する。

能力スコア修正値：器用さ+1，強さ-1

選択可能な職業：僧侶、戦士、盗賊、戦士/盗賊

レベル制限：僧侶、第11レベル；戦士、第12レベル；盗賊、第18レベル

◆ヒューマン

ヒューマンは、生まれつき向上心や物欲が強いため、個人的な富を直に手に入れたいがために、短い人生を費やすことがある。ヒューマンたちはそれぞれいろいろな性格を持ち合わせているため、特徴として一つにまとめるのは難しい。ヒューマンは最も多様性に富んだ社会で生活しているが、自らの夢をかなえようと努力することがある。

ヒューマンの平均寿命は、約70年。

能力スコア修正値：なし

選択可能な職業：僧侶、戦士、魔術師、聖戦士、野伏、盗賊

レベル制限：なし



職業

キャラクターによって魔力を使うものもあり、戦力にたけたものもいる。神秘的な魔術の師であるものもいれば、どのような錠であれ開けてしまうものもある。このように各人は、自分の職業に属することになる。ある種族の者たちが、複数の職業に属することもありうる。6つの基本的な選択肢は：

- ◆僧侶
- ◆戦士
- ◆魔術師
- ◆聖戦士
- ◆野伏
- ◆盗賊

自分のキャラクターの職業はよく考えて選択すること。戦闘に関する知識は、戦士・野伏・聖戦士といった者たちの特徴ではあるが、戦いの技能だけでは不十分なことも多い。ダンジョンを攻略するには、錠をはずす術や、隠されたワナをうまく避ける技も必要である。こういった技能は盗賊のものだ。魔術師や僧侶など魔力を使うものたちは、強力な呪術の知識を持ち、僧侶は傷を治すこともできる。

どの職業にも1つ以上の第一要件がある。これはその職業にとって重要な能力スコアである。第一要件のスコアが16以上のキャラクターは、レベルアップが早い。

◆僧侶

僧侶は神々から直接パワーを得ており、神々の神聖な象徴を通して魔法をかける。しかし、どんな僧侶でも、信仰だけを武器に敵と戦うことはせず、メイスやフレイルの力で魔力をバックアップしようとする。少ないダメージを与える武器しか得意ではないので、僧侶は冒険をする際は、万全な装備をしたほうがよい。

僧侶の魔力はもともと神聖なものだ。魔術師たちは、呪文を暗記するためにひっきりなしに口の中でつぶやいていないといけませんが、僧侶は瞑想によって神経を集中して、神聖な魔力への感受性を高める。

「ターン・アンデッド」の能力が僧侶の魔法リストに載っており、呪文のように使われている。これは、アンデッド系モンスターに対するときに影響力を与えるものである。これは能力なので、使ってもなくなることはない。僧侶が上のレベルに進むにつれ、獲得する魔法も増え、アンデッドに対するパワーも強大になっていく。知恵が13以上の僧侶は、さらに魔法を手に入れることができる

第一要件：知恵

僧侶になりうる種族：すべて

得意な武器：メイス、フレイル、スリング

◆戦士

戦士は危険を顧みず、強い剣術と勇氣に頼り、勝利を得ようとする向こう見ずな性格を示すこともある。あらゆる種類の武器や防具も上手に使用することができる。これにはリングやガンレットなど魔力を持つものも含まれる。

戦士たちの技能やスピードもレベルアップにともない向上する。高レベルになるほど、戦士の攻撃スピードが上がり攻撃回数も増えます。

第一要件：強さ

戦士になりうる種族：すべて

得意な武器：すべて

◆魔術師

魔術師は、空中で手を使って戦うといわれてきた。指を振るだけで敵をやっつけてしまうという。その魔法をかけるジェスチャーは彼らの秘宝であり、その神秘的なパワーの秘密なのだ。

その神秘的な術は自由に動けないと使えないため、魔術師は防具を身につけると魔法を使うことができず、したがって戦いにおいては弱い立場になりがちだ。魔術師は、極少数の武器しか上手に使えないため、その知性と魔法をかける能力を駆使して戦いを乗り切るのだ。それでも、ハイレベルの魔術師となればかなり有力者である。

第一要件：知性

魔術師になりうる種族：ヒューマン、エルフ、ハーフエルフ

得意な武器：ダガー、スタッフ、ダート



◆聖戦士

聖戦士は防護のオーラを発散しており、彼らに攻撃を仕掛けた者は、報いを受けてしまう。これ以外にも魔力を持つ聖戦士は、単なる戦士ではない。

あらゆる武器と防具を上手に使用することができ、聖戦士は乱闘武器で攻撃することもできる。また、魔力の攻撃や毒に対する強い抵抗力を有する。どんな病気にもかかることはない。そして1日に一度「レイ・オン・ハンド」の能力で、傷を回復することができる。これは、僧侶の持つ「キュアライトワズ」に似た技能だ。これにより、1レベルごとに2ポイント回復できる。

聖戦士が第3レベルに達すると、2レベル下の僧侶と同じように、ターン・アンデッドを使うことができる。第9レベルまで達すると、僧侶の魔法の一部も使うことができるようになる。僧侶とまったく同様に、祈ることによって魔法をかけることができるのだ。聖戦士が使える魔法は：「ブレス」「キュアライトワズ」「ディテクトマジック」「スロー・ポイズン」等である。

第一要件：強さ、魅力

聖戦士になりうる種族：ヒューマン

得意な武器：すべて

◆野伏

野伏は、熟練した猟犬であり、ハンターであり、きこりである。豊かな機知とボウや剣の腕によって成功を収めている。どのような武器も防具も使えるが、野伏は通常、重防具は身の動きを制限するといつて好まない。重防具をつけると、ペナルティーなしで両手で武器を振り回せる野伏の特殊能力が使えなくなってしまうからだ。このため、野伏たちは鉄を打ったレザーなどの軽防具を身につけていることが多い。野伏は、他のハイレベルの戦士と同じく、乱闘武器でより多く攻撃することができる。

第一要件：強さ、器用、知恵

野伏になりうる種族：ヒューマン、エルフ、ハーフエルフ

得意な武器：すべて

◆盗賊

盗賊には、生きていくための規則や理念として、一つのことを当てはめることはできない。ダンジョンで熟練した盗賊は、錠を開けたり、油断しているものを捕らえるために仕掛けてあるワナを避けたりすることが非常に上手である。十分に武装して旅することに反対ではないが、

自由にしかも音をさせずに動きまわるため、盗賊はレザーアーマーを身につける方を好む。

第一要件：器用

盗賊になりうる種族：すべて

得意な武器：すべて



単一職業 対 複数職業

単一職業のキャラクターは、同じ経験量の複数職業キャラクターよりも体力が高い(戦いでより大きなダメージに耐える)。単一職業の僧侶と魔術師は、複数職業に属する者よりも早く、高度な魔法を手に入れることができる。

ヒューマン以外のキャラクターは、ひとつ以上の職業に属することができる。そうすることによって、遭遇するトラブルに対し少しずつメリットを得るのだ。戦士/魔術師は戦闘でも力を発揮でき、また魔法をかけることもできる。もっとも、単一職業に属する者の方がそれぞれの

能力においては優れている。そうなると、複数職業の選択は効果的ではないように思えるが、それならあなたの勇敢な戦士が鍵のない扉に行き当たってしまったらどうするかを考えてみよう。おそらくその戦士は、盗賊としてもうひとつの職業もとっておくべきだったのだ。

複数職業を持つ者の経験は、その複数職業に等しく分配されるため、複数職業のキャラクターがレベルアップする速度は、非常に遅い。

種族による優位性

あなたは、どの種族/職業の組み合わせがベストかと迷っているかもしれない。そこでいくつか具体的な例を調べたのでリストアップしてみよう。

単一職業

ドワーフの戦士：このキャラクターは、毒を持っている相手と戦うときには、他のキャラクターよりも心配しなくてすむ。体格の上限が19なので、ドワーフの戦士は体力のアップからも力を得ることができる。ドワーフの書き物を読むことも、もちろん、彼らの専門分野だ。

聖戦士：あなたのキャラクターの死につながるような傷であっても、聖戦士はそっと触れるだけでその傷を回復することができる。しかし、この「レイ・オン・ハンド」の能力だけが、聖戦士を選ぶメリットではない。戦いの腕はどんな戦士とも肩を並べるもので、第9レベルに達した聖戦士は僧侶の魔法の一部をマスターすることもできる。

エルフの魔術師：身のこなしがすばやく、ヒューマン離れた魅力と器用を示す。高い防護力(器用による)と、単一職業のキャラクターのため上のレベルに早く上がれる能力のおかげで、

エルフの魔術師は、最大値である17の体格、19の器用を誇る。エルフの書き物を読むこともできる。

ヒューマンまたはハーフエルフの僧侶：並外れた知恵を誇り、単一職業のキャラクターとして上のレベルに早く上がって行ける。知恵を最大値の18に高めることも可能で、これによりポナヌ魔法を最大限獲得できる。善なヒューマンまたはハーフエルフの僧侶は、ゲームで許容されている最高レベルに到達することができる。

複数職業

ハーフエルフの戦士/僧侶/魔術師：もしこのキャラクターが十分長く生きながらえることができるなら、その多様な才能はダンジョンで直面するいかなる障害物をも克服できる有望さを示す。開錠は盗賊の専門とするところだが、これを除けば、あなたのハーフエルフの戦士/僧侶/魔術師は、このゲーム中のあらゆる技を使うことができる。剣を抜いたり、「プレス」の魔法をかけたたり、傷を回復することはすべてできるとはいいながら、同じ経験を積んだ単一職業のキャラクターと肩を並べられるものは一つもない。

エルフの戦士/魔術師/盗賊：これで、錠も開けられる何でも屋が出現したことになる。しかし、先に説明したハーフエルフの戦士/僧侶/魔術師と同じく、このキャラクターも上のレベルへ進むのは遅く、ゲームの大半を通じて体力の少なさに苦しむことになる。

属性

性格傾向や人生哲学を示している。9つの属性がありうる。もっともキャラクターの職業によって、属性の選択が限られる場合もある。た

とえば、聖戦士は善なる秩序者以外にはあり得ない。

9つとは：

◆秩序 善
◆秩序 中立
◆秩序 悪

◆中立 善
◆中立 中立
◆中立 悪

◆混沌 善
◆混沌 中立
◆混沌 悪

あなたのキャラクターは、聖書を胸の近くに持ち、道ゆくものすべてに恵みあれとのジェスチャーを行なっているか？もしそうなら、そのキャラクターは善なる秩序者と描写される。つまり、社会および個人的愛他主義を強く信じているヒューマンだということだ。他方、混沌で悪なキャラクターとは、寺院の窓に大きな石を投げつけて喜ぶような者だ。

2つの部分がキャラクターの属性を形成しており、その両方が等しく重要である。その2つの部分というのは：世界観と個人的倫理である。

世界観

秩序：そのキャラクターは、社会のルールと枠組みの中で活動しているということである。

中立：そのキャラクターは、社会の方を重視することもあれば、個人の方を尊重することもある。

混沌：そのキャラクターは、社会や他の何よりも個人が大切だと考えている。



個人的倫理

善：そのキャラクターは道徳的で正直に行動している。

中立：そのキャラクターは、状況ごとに見極めをする「状況倫理」に流れがちだ。

悪：そのキャラクターは他人のことなどお構いなしに、あるいは、はっきりと危害を加えるようなやり方で行動する。

能力スコア

この数字は、生来の能力や才能の要約である。あなたのキャラクターの要約には、以下の才能が含まれている：

- ◆強さ
- ◆器用
- ◆体格
- ◆知性
- ◆知恵
- ◆魅力

それぞれのキャラクターは、ゲームでの長所、弱点、才能、能力のさまざまな組み合わせを有している。しかしすべてに優れているスーパーキャラクターは存在しない。ゲームではスコアを用いて、キャラクターの様々な能力を表わすことになる。

3～18の数字が、基本のスコアとなる。キャラクターの種族によって基本スコアに修正がある場合は、コンピューターによって自動的に計算される。

魔力を使って上昇させない限り、スコアの最大値は19である。

強さ：そのことが示すように、身体的な力、筋肉、スタミナが測定される。強いキャラクターが振る剣やメイスにはより大きな力が込められている。そのため普通以上のダメージを与え

ることができ、ボーナスを獲得できる。

戦士、野伏、聖戦士は、18以上の強さのスコアを保有することもある。これらの特別スコアは、基本の強さのつぎに、パーセンテージで表示される。たとえば、18/23。この23とは23%の意味である。

しかし、ハーフリングは戦士であっても、特別な強さを獲得することはできない。

器用：この能力のスコアが高いキャラクターは、天与のスピードと敏捷性を授かっている。ボウを射ったり、スリングから石を放つ正確さをはじめとしてどのくらい器用かが評価される。同時に、防御にボーナスを獲得できる。

器用のスコアが16以上に達すると、戦士たちは少ないペナルティで、両手で武器をより効果的に使うことができる。

体格：キャラクターの健康状態や身体の頑丈さを測る。この分野で高いスコアがあれば、キャラクターの受け取る体力の合計が増加する。

知性：記憶力と魔法はキャラクターにとって、重要な要因となる。魔術師は特に、魔術のレパートリーを学んで使うために、高い知性が必要である。全体としてここでは、記憶、推理、学習の能力を示す。

知恵：知恵のあるキャラクターは、魔法にかかりにくい。同様に、この分野でのスコアが低い(7以下)と、そのキャラクターはわずかの魔法にもかかってしまう。15以上の知恵スコアは、一定の魔法防御となる。

知恵スコアが高い(13以上)僧侶は、普通以上の魔法をかけることができる。

魅力：魅力のスコアが高いほど、説得力があり人を引きつける力が強い。他人に自らのリーダーシップを受け入れるよう説得する魅力を持つキャラクターには、聖戦士に加わる道が開けている。

他の特徴

- ◆防御 (AC)
- ◆体力 (HP)
- ◆経験 (EXPまたはXP)
- ◆レベル

キャラクターの構成要素として、各時点でのパフォーマンスを定義するものがあと4つある。種族や職業とは違って、このスコアはキャラクターのアクション(キャラクター自身がとった行動、もしくはキャラクターに加えられた行動)に基づいて絶えず変化する。その4つとは：防御、体力、経験、レベルである。

防御：キャラクターの機敏性は、身につけている新しい防具やシールドにより決定します。スコアの数字が低いほど敵の攻撃を受けにくい。魔法の防具を装備し器用のスコアが高いと、キャラクターの防御力が高くなる。

体力：物差しのように、キャラクターの生命力を示す。キャラクターが敵から攻撃を受けるほど、体力を失っていく。体力は高いほどよい。

防具や魔法の防御がある程度の保護を与えてくれるものの、体力がゼロになるとキャラクターは倒れてしまう。

経験：これはキャラクターの個人的成長を意味する。冒険の一部を完了する、敵をやっつける……こういったことはすべて経験を増加させ、キャラクターのレベルを向上させることになるのだ。

第一要件のスコアが16以上のキャラクターは、体力を10%増して獲得できる。

どのキャラクターもゲーム開始にあたって、ある程度の経験を持っている。複数職業のキャラクターは、その複数の職業に平等に経験ポイントを分配することになる。

レベル：キャラクターがその職業の中でのランクを示します。キャラクターが経験ポイントを十分に獲得してレベルが上がると、特別のポイントが加算される。

より高いレベルのキャラクターは、毒や魔術の攻撃に対する高い抵抗力を示す。上級レベルでは、魔術師、僧侶、聖戦士は、より多くの魔法を使用することができる。

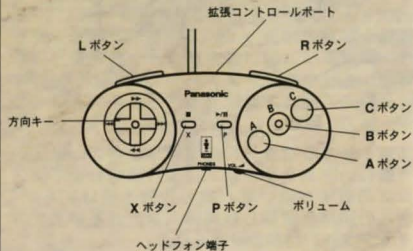
キャラクターが必要なポイントを獲得した段階で、自動的にこういった能力向上が実現する。



キャラクターを選択したあとに

デフォルト・スタートを選択、もしくはあなた自身のキャラクターメイキングを終了すると、ゲームの難易度画面が表われる。ゲームに取りかかるには、「EASY」「NORMAL」「HARD」の難易レベルを選択して、先に進む。

このゲーム難易度画面では、さらにゲームの細部を特別仕様にする事ができる。詳細は、「特別仕様のダンジョンを作る」を参照のこと。難易度レベルを選択すると、ゲーム開始だ。



ゲームの遊び方

コントロールパッド

戦いにおけるクラッシュコース (特訓)

基本訓練

攻撃するためには、キャラクターは武器を準備している必要がある。そのためには、武器のうでAボタンを押してキャラクターの手まで動かし、もう一度Aボタンを押す。「武器を準備している」というのは、武器が使える状態にあるということ。もし使える状態でない場合には、武器の色が褪せる。

攻撃するには、武器を持っている手によってAボタンもしくはBボタンを押せばよい。上部の手があなたの利き手で、Aボタンによってコントロールされる。下部にある手が副次的な手で、Bボタンがコントロールする。

武器を手を持っているのに準備できていないこともありうる。両手で使用する武器を使うには、キャラクターの10本の指すべてを使わねばならない。画面上では武器は一方の手に握られているが、もう一本の手の方は色が褪せる。灰色になっている手に武器を持たせることは可能だが、その手によって攻撃することはできない。

乱闘武器、トウテキ武器、射掛け武器の3つが、キャラクターが使う武器の基本タイプである。Aボタンを押すと、キャラクターは武器を突き出す。

トウテキ武器は、戦いのあとに回収して再び準備しなくてはならない。ボウやスリングのような射掛け武器には、飛ばすものが必要だ。矢はキャラクターの矢筒におさめられており便利。スリングで使う石は、インベントリー (在庫) のどこに置いてもよい。

射掛け武器を発射するには、Aボタンを押す。しかしながら、トウテキ武器 (ダートなど) については、正しいボタンを押せば手からその武器が飛んでいく。

魔術のクラッシュコース (特訓)

魔術師や僧侶は、敵と遭遇すると、魔術的な手段、すなわち魔力を伴った戦いや治療をもって対決する。魔法をかける代償として、キャラクターのパワーは吸い取られてしまう。魔力を回復するためには、キャラクターは休息しなくてはならない。

祈りは、僧侶や高レベルの聖戦士が、魔力を獲得する手段である。こういった魔力は、神によって授けられた洞察としてやってくる。僧侶は、休息の際には意識しなくても祈りをささげている。

アドベンチャー

「ロストダンジョン」のあらゆる動き、戦い、魔法、探索は中央画面から起こる。他の画面が表示されているときには、画面の一部にかぶさった形で表示される。

アドベンチャーの最中に何ができるか

敵を攻撃する：先にも述べたように、利き手による攻撃にはAボタンを、もう一方の手による攻撃にはBボタンを押して、攻撃を仕掛ける。いったん使われた武器は色が褪せ、ふたたび準備ができた状態になればもとの色に戻る。戦士、聖戦士、野伏は第二の武器を持って戦うこともできるが、戦闘能力にペナルティーがつく場合もある。

休息をする：Xボタンを押すことによって、ゲームをセーブしたり、BGMをつけたり消したり、キャラクターを休息せたりすることができる。

魔法をかける：AまたはBボタン（ホーリーシンボルあるいは魔術書がどちらの手にあるかによる）を押し、方向パッドを使って魔法を選ぶことができる。それからAボタンを押すと、魔法がかけられる。呪文の本へ戻ることなく同じ魔法をもう一度かけたいときには、LボタンとAまたはBボタンを同時に押す。

スクロールから魔法をかける：スクロールをど

ちらかの手に持ってAまたはBボタンを押し、魔法をかける。魔法をかけたときに、スクロールは使われてなくなる。

キャラクターの状態をチェックする：あなたのポートレートの下に黄色のゲージと赤いゲージが出る。赤色のゲージが出ていれば、あなたには防御魔法がかかっているということだ。黄色のゲージはその他の魔法がかかっているということを示す。

体力のゲージは、あなたのキャラクターの現在のコンディションを示す。ゲージが緑色なら、あなたのキャラクターは負傷しているかもしれないが、状態は良好だ。ゲージが黄色なら、普通の負傷を負っている。ゲージが赤ければ、あなたのキャラクター倒れる一歩手前だ。

体力を数字で表示するには、「状態ゲージ/数字表示」にする（キャンプ画面のオプションメニューからAボタンを押す）。このオプションで、ゲージグラフをオン/オフできる。

(P25 参照)

食料を示すゲージをチェックする：食料を示すゲージの色は、キャラクターが満腹であれば緑、空腹であれば黄色、飢死直前のときには赤、餓死しかけているときには空白となる。餓死しかけているキャラクターは休息することができない。

這う：這う（身を屈めてモンスターを避けるときなど）には、RボタンとCボタンを同時に押す。

ポジションを飲む：Bボタンを押して、インベントリー画面でカーソル表示されているアイテムを使う。

アイテムを落とす：そのアイテムがインベントリー画面にある間に、それをハイライト表示し、Cボタンを押す。

地図を見る：LボタンとCボタンを同時に押して、ダンジョンの地図を見る。

射掛け武器（ポウヤスリング）を発射する：射掛け武器を用意するには、その武器をキャラクターの利き手に持たせる。武器を発射するとき、矢筒（矢）かベルトのポーチ、バックバック（石）から飛ばされた物が消費される。これは飛ばす物があるということを示す。ポウヤスリン

グを発射するためには、その武器は必ず利き手で持たなくてはならない。ポウヤスリングを発射するには、Aボタンを押す。

射掛け武器（ダガーやダート）を投げる：ダガーやダートをどちらかの手持たせ、AまたはBボタンを押す。

見上げる・見下ろす：見上げるときは、Rボタンを押しながら方向パッドを下へ、見下ろすときはRボタンを押しながら方向パッドを上へ押す。

門を開ける：扉や門のところへ来たならCボタンを押す。錠がおりていなければ開くので、鍵穴に合った鍵を持っていなくてもよい。銀製の鍵は通常の扉を開け、金の鍵はダンジョンのつぎのレベルへつながる扉を開く。

レイ・オン・ハンド：聖戦士が持つ回復の特殊能力は、僧侶が魔法をかけるのと同じ方法でコントロールされている。

錠を開ける：錠をあける道具をどちらかの手持たせ、適切なボタンを押せば使える。錠をあける道具がインベントリーの中であれば、それをカーソル表示させてBボタンを押すだけでよい。

ゲームを一時停止する：パッドのXボタンを押す。キャンプ画面が出て、ゲームを一時停止することができる。(P24 参照)

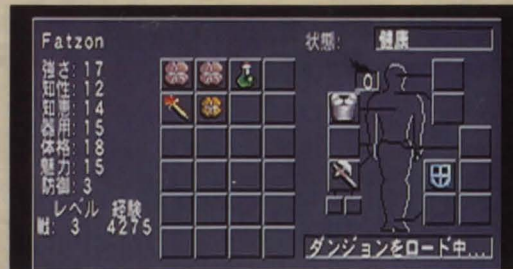
新しいアイテムを用意する：まずPボタンを押して、キャラクターのインベントリを表示する。緑のカーソルを求めているアイテムの上において、Aボタンを押す。つぎに、そのアイテムを置きたい場所に黄色いカーソルを動かかし、Aボタンを押す。カーソルが赤に変わったときには、そのアイテムはその場所に置けないということだ。

一步横に寄る：Rボタンを押して、パッドを左

右に動かす。
アイテムを取る：自動ピックアップ（オプション画面にある）がオンの場合には、そのアイテムの上を歩くだけで取れる。オフの場合には、Cボタンを押してそのアイテムを拾う。

もし入口のない部屋に物体を見つけたら、ゲームを終えるためにその物体が必要でないのかじっくり考えよ。

ターン・アンデッド：これは僧侶の魔法と同じ方法でコントロールされている。



◆装備画面◆

インベントリと装備の画面

インベントリと装備の画面には、あなたのキャラクターのアイテムすべてが表示される。キャラクターのバックパックとベルトポーチの中のアイテムは、使える状態ではありません。一方、キャラクターの身体につけている物や手の中にある物は、使用可能な状態であり、そのアイテムの持つボーナス（またはペナルティ）を与える。

矢筒の矢のチェック：矢筒上の数字は、キャラクターが持っている矢の数を示している。

食べる：食べものに緑色のカーソルを合わせBボタンを押す。

アイテムを投げられるようにしておく：投げる武器をベルトポーチに入れておこう。ベルトポーチのアイテムは、キャラクターが投げる武器で攻撃を仕掛けるとき、手に移動する。
アイテムを使える状態にする：Aボタンを押し

てアイテムをピックアップすると、そのアイテムは灰色になる。それから四角のカーソルを、アイテムを置きたい場所へ動かす。もう一度Aボタンを押して、アイテムを望む場所へ置く。もし、アイテムを置くことができなければ、黄色のカーソルが赤に変わる。

装着する：緑のカーソルを好みの装備の上へ動かかし、Aボタンを押すとカーソルは黄色に変わる。それから、方向パッドで黄色のハイライトをキャラクターの身体につながっているボックスへと動かかし、ふたたびAボタンを押して装着する。キャラクター装備画面には、キャラクターの名前、状態、能力スコア、防御、経験、現在のレベルが表示される。



◆キャラクター情報の画面◆

キャラクター情報の画面

あなたのキャラクターの名前、性別、種族、職業、属性、年齢、コード名を見るには、まずPボタンを押し、それからLボタンまたはRボタンを同時に押す。

キャンプ

休息する

このオプションで、あなたのキャラクターを休息させ回復することができる。食料を示すゲージが空白の場合には、キャラクターは体力や魔法を回復することはできない。

地図を見る

このオプションで、あなたのキャラクターがどこを通ってきたのかがわかる。また、生き物、アイテム、目印やテレポーターの位置も示される。Aボタンで地図が表示される。Bボタンで

メイン画面へ戻る。地図を見れば、キャラクターがどのダンジョンレベルにいるかもわかる。

オプション

Aボタンを押すと、オプションメニューとなる。

データロード

あなたがセーブしたゲームに戻りたいとき、このオプションを選択する。

データセーブ

このオプションで、ゲームセーブすることができる。最後にセーブした地点から始めたいときには、「データロード」を選択する。セーブできるゲームは1つだけだということに注意しよう。セーブをしようとした時に「セーブエリアがいっぱいです。」と表示されることがあります。メニューにしたがってファイルを消せばセーブできます。『ロストダンジョン』のセーブファイル名は「TE_Lost Dungeon1_」になっていますので、まちがって消さないように気をつけよう。

ゲームを終わる

「ロストダンジョン」を終了するには、このオプションを選択する。Xボタンで、ゲームが続けられる。

状態グラフ表示/数字表示/なし

体力をゲージまたは数字で表示、あるいは消す。

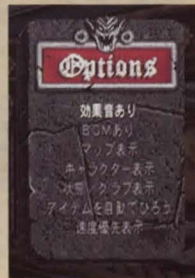
アイテムを自動でひろう/手動でひろう

キャラクターがアイテムをひろう時、自動にするか手動にするかを設定する。

速度/見た目優先表示

グラフィックスの質を良くするかスピードをアップするのかが選択します。

オプションメニュー



オプション画面

効果音あり/なし

効果音をつけたり消したりする。

BGMあり/なし

BGMをつけたり消したりする。

マップ表示

マップ(画面の左下)を表示したり消したりする。

キャラクターの表示

キャラクターのポートレートを表示したり消したりする。

自動地図作成

キャラクターの通過した部分の地図を自動で作成します。

その場の地図

キャラクターの視点からゲームを進めていく場合、前方は見えるが、横や後ろは見えない。その点、このゲームではその場の地図はあなたのキャラクターのすぐ回りの地域を表示してくれるため、このような不便さはなくなる。この地図は、メインのゲーム画面の左下隅に表示される。ダンジョンのあらゆる側面(扉や穴など)がこのチャート上にリアルタイムで現われる。側面や背後からキャラクターに忍び寄るモンスターを見つけることができる。

ダンジョンの地図

ダンジョンの地図は、どこを通ってきたのか、まだ探索していないのはどこかを示してくれる。地図上のあらゆるものは、ダンジョンにあるアイテムの現在の状態を見せてくれる。扉は開いた状態または閉じた状態で表示されるし、落とし穴も示される。このため、パズルを解く際に自動地図作成機能は非常に有効なオプションとなる。



◆特別仕様画面◆

特別仕様のダンジョンを作る

あらかじめ設定されていたキャラクターを選択、もしくはあなた自身のキャラクターのデザインを終了すると、ゲームの難易度画面が表われる。

「EASY」「NORMAL」「HARD」：ゲームの難易度は自由に選べる。キャラクターの「ロストダンジョン」での冒険をアレンジするのはあなたなのである。

ダンジョン生成オプション：このオプションは、ダンジョンの物理的レイアウトと構造、ダンジョン内部の物体や生き物、ワナに影響を与える。
ダンジョンの深さ：ダンジョンの深さを、10～20レベルの中から選択しよう。

怪物の出現数（少ない～多すぎる）：ダンジョン内で遭遇するモンスターの数を設定します。

宝物の出現率（少ない～多すぎる）：「多すぎる」を選べば、魔力の有無を問わず多くの富が、ダンジョンの床に敷き詰められることになる。

毒の強さ（感覚的效果～致死的效果）：このオプションで、毒の強さおよび毒がキャラクターを苦しめる頻度を決める。

食料の出現率（少ない～多すぎる）：ダンジョン内で入手できる食料の数を設定します。

怪物の種類：ダンジョン内のモンスターの種類を設定するオプション。

ワナの数（なし～多すぎる）：ダンジョン内のワナの数を設定するオプション。

ポーションの出限率（ほんの少し～多すぎる）：ダンジョン内でどれほどのポーションに出会うかを決める。

オリジナルダンジョンを作る
コードのメニューのところで9文字以内であなたの好きなパスワードを入力することによって、それぞれ異なったダンジョンが生成されることになる。

※ただし、ダンジョンには出口への通路が繋がっていない魔のダンジョンがあります。この場合その場で育てたキャラクターをセーブし、一度ゲームを終了し、新たにデフォルト・スタートを選択し、コード名を変更してゲームを続けて下さい。

「EASY」「NORMAL」「HARD」の設定

これらの設定は、特別仕様のゲームを作成する画面にある。3つのどれかをカーソル表示させ、Aボタンを押すと、画面のすべてのオプションはプレイヤーの選択した難易度レベルに合わせて変化する。決定するまえに、その難易度のオプション設定を見直してもよい。

「EASY」「NORMAL」「HARD」の実際の程度がわかってきたら、オプションの1つをカーソル表示させAボタンを押すだけで、すばやく希望の難易度を選択できる。

あなたのお好みどおりにゲームの仕様を完成すれば、「プレイ」をカーソル表示させ、冒険を始めよう。



魔術

以下のセクションでは、あなたのキャラクターが敵を攻撃したり、自分の身を守るために使える魔術が説明されている。

魔術師と僧侶の魔術の言い伝え

範囲：

0 = あなたのキャラクター

至近 = 近接領域

普通 = 2 スクエアまで

遠方 = 目に見える限りの範囲

持続性：

短時間 = 戦いの1ラウンド

普通 = しばらく効果が続く

長時間 = かなり長い間効果が続く

永久 = ゲームの間中、効果が続く

瞬時 = 瞬間的な効果

変動または特殊 = 魔術の説明を見よ

効果エリア：

魔術の影響を与えることのできる生き物、範囲などのリスト

魔術師の魔術

第1レベルでの魔術師の魔術

◆アーマー

範囲：0 持続性：特殊

効果エリア：あなたのキャラクター

この魔術で、あなたの魔術師は、魔法の保護膜をはりめぐらせることができる。すでにAC6以上の防具を持っているキャラクターには何の効果もない。またキャラクターが(8ポイント+魔術師の各レベルに対し1ポイント)以上の打撃を受けた場合も、この魔術は効果を失う。

◆ディテクト・マジック

範囲：0 持続性：短時間

効果エリア：携帯中のアイテム

この魔術で、魔術師は自分が携帯中のアイテムのどれが魔力を持っているかどうかを知ることができる。魔力を持つアイテムすべてが、短時間輝く。

◆マジック・ミサイル

範囲：遠方 持続性：瞬時

効果エリア：ターゲット1つ

魔術師は、魔法の攻撃力を噴出させる。モンスターがたまたま壁や扉の後ろに身を隠した場合以外は、目標をはずすことはまずない。モンスターが2匹いる場合には、ミサイルは自動的に魔術師に近い方を攻撃する。魔術師が上のレベルに進むにしたがって、「マジック・ミサイル」の破壊力は強大になっていく。当初「マジック・ミサイル」は2~5ポイントの打撃を与えるが、レベルが2段階進むごとに2~5ポイント攻撃力が増す。したがって、第1~2レベルの魔術師の与えるダメージは2~5ポイントだが、第3~4レベルでは4~10ポイントとなっていく。

第2レベルでの魔術師の魔術

◆アイデンティファイ

範囲：0 持続性：瞬時

効果エリア：手に持っている1つのアイテム

この魔法をかけると、魔術師の手中にある1つのアイテムの本当の姿を知ることができる。魔術師は、そのアイテムの名前や攻撃もしくはダメージボーナスを知る。しかし、特別な魔法のスクロールなどの一部アイテムは、この魔術では正体を明らかにすることはできない。

◆メルフズ・アシッドアロー

範囲：遠方 持続性：特殊

効果エリア：ターゲット1つ

この魔術は魔法の矢を作り出す。矢は、ターゲットに向かって飛んでいく。この矢には距離は関係ない。矢は1度攻撃することに2~8ポイントの打撃を与える。

◆プロテクトバラライズ

範囲：0 持続性：長時間

効果エリア：あなたのキャラクター

この魔術を使うと、魔術師は毒などによる麻痺を防ぎます。

第3レベルでの魔術師の魔術

◆ファイヤーボール

範囲：遠方 持続性：瞬時

効果エリア：ターゲット周辺

「ファイヤーボール」は炎の爆発的噴射で、相手のモンスターに損傷を与える。最高第10レベルまで、魔術師の現在レベル1に対して1~6ポイントのダメージを与える。たとえば第10レベルの魔術師は、10~60ポイントのダメージを与えることができる。

◆フライ

範囲：0 持続性：普通

効果エリア：あなたのキャラクター

この魔術を使うと、キャラクターは穴やワナなどの上を飛ぶことができる。

◆ライトニング・ボルト

範囲：遠方 持続性：瞬時

効果エリア：2スクエア

魔術師がこの魔術を使うと、強力な電気エネルギーを噴出させることができる。第一のターゲットへ飛んだあと、あなたの行く手にいるどんな相手でも次々となぎ倒していく。この噴射は、最高第10レベルまで、魔術師の現在レベル1に対して1~6ポイントのダメージを与える。たとえば第10レベルの魔術師は、10~60ポイントのダメージを与えることができる。

第4レベルでの魔術師の魔術

◆フィアー

範囲：至近 持続性：普通

効果エリア：1スクエア

この魔術を使うと、円錐状の恐怖を投射することになる。この魔術を受けたモンスターは、尻尾を巻いて逃げていく。魔術師のレベルが上がるにつれ、この魔法の持続時間も増す。

◆アイス・ストーム

範囲：普通~遠方 持続性：瞬時 効果エリア：魔術師が第7レベル未満の場合3×3スクエアの十字形

この魔術は、滝のように降り注ぐ巨大なヒョウを作り出す。3~30ポイントのダメージ力で、敵を打ちのめすのだ。この魔術の範囲は、魔術師のレベルによって決まる。魔術師が第7レベル以上の場合、効果エリアは5×5スクエアとなる。

第5レベルでの魔術師の魔術

◆コーン・オブ・コールド

範囲：至近 持続性：瞬時

効果エリア：3スクエア

この魔術を使うと、氷点下の凍りつくような円錐を投げかけることができる。このコーンオブコールドは、魔術師のレベル1に対し2~5ポイントのダメージを与える。たとえば、第10レベルの魔術師は、20~50ポイントのダメージを与えられる。

◆ホールド・モンスター

範囲：遠方 持続性：普通

効果エリア：1スクエア

この魔法をかけると、モンスターはその場でピタッと動きが止まる。しかし、この魔術はアンデッドには通用しない。魔法使いのレベルが上がるにつれ、この魔術の持続時間は長くなる。

◆ウォール・オブ・フォース

範囲：至近 持続性：短時間

効果エリア：1スクエア

「ウォール・オブ・フォース」はバリアを築き、モンスターや魔法の侵入を止める。あるキャラクターが魔法でかけた壁は、あなたのキャラクターが「ウォール・オブ・フォース」をつけてそのスクエアに入ると、消失する。

第6レベルでの魔術師の魔術

◆デス・フォッグ

範囲：遠方 持続性：瞬時

効果エリア：長さ3スクエア

死の霧を発生し、敵を殺すことができます。しかし一部の強力なモンスターのなかには、この魔術が通用しない場合がある。

◆トゥルー・シーイング

範囲：0 持続性：短時間

効果エリア：特殊

この魔術を使うと、目に見えないモンスターやワナ発見することができる。

第7レベルでの魔術師の魔術

◆アシッド・ストーム

範囲：遠方 持続性：瞬時

効果エリア：3スクエア

この魔術をかけると、効果エリアに酸の嵐が吹き荒れる。このエリアにいる生き物は約1~8ポイントのダメージを受けるが、魔術師が第7レベル以上だと、その1レベルにつき1~8ポイント、ダメージが大きくなる。

◆フィンガー・オブ・デス

範囲：0 持続性：永久

効果エリア：1ターゲット

この魔術は、犠牲者の生命力を吸い取ってしまう。魔法使いは、「フィンガー・オブ・デス」を唱え、指を殺すべき相手に向け、殺害できる。死ななかった場合、相手は3~17ポイントのダメージを受けることになる。



僧侶の魔術

第1レベルでの僧侶の魔術

◆ブレス

範囲：0 持続性：普通

効果エリア：あなたのキャラクター

この呪文を唱えると、あなたのキャラクターの士気が高揚し、攻撃にボーナスを加えることができる。「ブレス」には蓄積効果はない。高レベルの聖戦士は、「ブレス」かけることができる。

◆キュアライトワズ

範囲：0 持続性：永久

効果エリア：あなたのキャラクター

怪我を負ったあなたのキャラクターにこの魔術をかけると、1~8ポイントまでのダメージが癒される。高レベルの聖戦士は、「キュアライトワズ」をかけることができる。

◆ディテクト・マジック

範囲：0 持続性：瞬時

効果エリア：携帯中のアイテム

この魔術で、僧侶は自分が携帯中のアイテムのどれが魔力を持っているかを知ることができる。魔力を持つアイテムすべてが、短時間輝く。高レベルの聖戦士は、この「ディテクト・マジック」をかけることができる。

第2レベルでの僧侶の魔術

◆エイド

範囲：0 持続性：短時間~普通

効果エリア：あなたのキャラクター

この魔術は「ブレス」のような働きをし、1~8ポイントの追加体力が得られる。キャラクターが戦いで負傷すると、この一時的な体力はキャラクターの体力から差し引かれる。魔術の持続時間は、僧侶のレベルにつれて伸びる。

◆フレイム・ブレード

範囲：至近 持続性：普通

効果エリア：1ターゲット

この呪文をかけると、僧侶の手から炎のような刃が飛び出して通常の剣のように攻撃し、7~10ポイントのダメージを与える。魔術をかけると、燃え盛る刃がその手に現われる。他の乱闘武器と同様、このフレイム・ブレードで攻撃すればよい。相手が火から保護されていると、受けるダメージがやや軽くなる。魔術の持続時間は、僧侶のレベルにつれて伸びる。

◆スロー・ポイズン

範囲：0 持続性：長時間

効果エリア：あなたのキャラクター

この魔術の助けを借りると、ある一定時間、どんなタイプの毒であれ、その効き方を遅くすることができる。この魔術が消散してしまうと、その被害者は「ニュートライズポイズン」をかけない限り、毒が全面的に効き目を発揮して苦しむことになる。魔術の持続時間は、僧侶のレベルにつれて伸びる。高レベルの聖戦士は、この「スロー・ポイズン」をかけることができる。

第3レベルでの僧侶の魔術

◆クリエイト・フード

範囲：0 持続性：永久

効果エリア：特殊

この魔術を使えば、あなたの僧侶は自分用の栄養を呼び出すことができる。あなたのキャラクターの食料を示すゲージが空白だと、休息できません。飢え死にしかけている魔術師や僧侶は、魔術をふたたび手に入れることはできない。

◆プレイヤー

範囲：0 持続性：短時間～普通

効果エリア：あなたのキャラクター

これは第1レベルの「プレス」を強力にしたものだ。この魔術は、あなたのキャラクターの戦闘能力を高める。この魔術には、蓄積効果はない。魔術の持続時間は、僧侶のレベルにつれて伸びる。

◆ファイヤープロテクション

範囲：0 持続性：長時間

効果エリア：あなたのキャラクター

この魔法をかけると、あなたのキャラクターはある一定時間、いかなる火の攻撃からのダメージも受けない。この魔法が、攻撃によるダメージを吸収するのだ。吸収が限界に達すると、この魔法は消失する。

第4レベルでの僧侶の魔術

◆コーズシリアスワズ

範囲：至近 持続性：永久

効果エリア：1ターゲット

この魔術のターゲットとなったモンスターは、3～17ポイントのダメージを受ける。

◆キュアシリアスワズ

範囲：0 持続性：永久

効果エリア：あなたのキャラクター

この魔術は、第1レベルの「キュアライトワズ」と同じものだが、3～17ポイントのダメージを回復することができる。

◆ニュートライズポイズン

範囲：0 持続性：永久

効果エリア：あなたのキャラクター

この魔術で、どんな種類の毒や毒液をも無毒化することができる。

第5レベルでの僧侶の魔術

◆キュアクリティカルワズ

範囲：0 持続性：永久

効果エリア：あなたのキャラクター

この魔術は、第1レベルの「キュアライトワズ」と同じものだが、6～27ポイントのダメージを回復することができる。

◆フレイム・ストライク

範囲：遠方 持続性：瞬時

効果エリア：1スクエア

この魔術の力によって、僧侶は空から火柱を呼ぶことができる。この魔術をまともに受けたモンスターは6～48ポイントのダメージを受ける。

◆トルー・シーイング

範囲：0 持続性：短時間

効果エリア：特殊

この魔術を使うと、目に見えないモンスターやワナを発見することができる。

第6レベルでの僧侶の魔術

◆ヒール
範囲：至近 持続性：永久 効果エリア：あなたのキャラクター
この魔法によって、あなたのキャラクターの体力は最大限になる。

◆ヒーローズ・フィースト
範囲：0 持続性：永久 効果エリア：あなたのキャラクター
この魔術は、あなたのキャラクターに食料を与え、病気を治療し、あなたのキャラクターに毒に対する免疫を与える。すべて長期間の効能を持つ。

◆ソルズ・シーリングオーブ
範囲：遠方 持続性：瞬時 効果エリア：敵のモンスター
この魔術は魔法の球を発射し、ターゲット1体に6~36ポイントのダメージを与える。

第7レベルでの僧侶の魔術

◆ファイヤーストーム
範囲：遠方 持続性：瞬時 効果エリア：僧侶が第7レベル未満のときは3×3スクエアの十字形
「ファイヤーストーム」がかけられると、そのエリア全体が「ファイヤーボール」のような燃え盛る炎のシートで撃ち抜かれる。そのエリアにいたモンスターは一匹残らず2~16ポイントのダメージを負うが、僧侶のレベル数に等しいポイント分だけダメージが強くなる。



アドベンチャー戦略

敵を攻撃する

キャラクターが最もよく行なうのは「乱闘型の戦い」だ。これは、剣やメイスなどの武器を持って、接近戦を繰り広げるものだ。他には、魔術をかけたり、ポウやスリングを使って、投げの戦い方もある。

戦いのメカニズム

戦いの技術面を理解することによって、戦いの渦中にあるあなたのキャラクターに最も効果的な戦略を選んでもやることができる。戦いにおける各キャラクターの能力は、その防御、THACD、ダメージによって決まる。

防御

防御(AC)は、武器でモンスターを攻撃するのがどのくらい難しいかを示す。相手の防御スコアが低いほど攻撃するのは難しくなる。防御は、防具およびキャラクターの器用さに対するボーナスによって決まる。

一部の魔力のあるアイテムは、防御の評点を上げたり(下げたり)する。

THACD

THACDは、あなたのキャラクターが敵を攻撃する能力だ。THACDとは、「防御Dを打つ」を意味する。防御Dの相手にダメージを与えるには、キャラクターは「サイコロ」を振ってこの数字(D)以上の数を出さねばならない。攻撃者のTHACDがひくいほど、相手を打つチャンスは高まる。キャラクターのTHACDは、その職業とレベルによって決まっている。

注：ランダムな数字の発生を「サイコロを振る」と呼ぶことが多い。攻撃が成功かどうかを決める中で、1から20までの数字が出される。基本となるランダム数字は、キャラクターの能力スコアと魔法の武器の使用によって修正される。

出てきた数字が、攻撃者のTHACDからターゲットのACを引いたものより大きければ、攻撃成功となる。

例：THACD15の戦士が、AC3のモンスターを攻撃するときに必要な数字は：(THACD15) - (AC3) = 12以上。しかし、AC2のモンスターを攻撃するには、(THACD15) - (AC2) = 17以上の数字を振り出さねばならない。

戦いの戦略

トウテキ武器を使用するキャラクターは、武器を手を持っていないとくはならないし、すばやく再装填するためにベルトポーチにも持っておくべきだ。1つ戦いが終わるごとに投げた武器を回収することを忘れないように。あなたのキャラクターが見つけたトウテキ武器すべてを集めて、直ちに戦いで使ってもよい。

移動と戦い

どの扉を開けるときにも、現在のダンジョンのレベルから離れるときにも、扉や秘密の壁を開ける可能性のあるボタンを押すときにも、あなたのキャラクターは戦いの態勢を整えておかなければならない。

あなたは動きながら戦うことができる。後ずさりして乱闘攻撃をかわしたり、一步横に動いてトウテキ武器をやりすごしたり。もう一つの戦略は、扉の後ろへ退却して扉を閉じてしまうやり方だ。そうして、特にいやらしいモンスターの攻撃を閉ざしてしまふことができる。

追加ヒント

あなたのキャラクターの行く道々で役立つヒントを少し紹介しよう。

アイテムを持っていよ

アイテムを持っているためには、アイテムを拾ってバックパックへ入れておくこと。あなたのキャラクターの在庫がいっぱいになってしまったら、持ち切れないアイテムを隠しておける。安全で近づきやすい場所を探すこと。しかし、一つのダンジョンレベルを終了して、次のレベルへ続く扉を開けると、忘れていた品々を取りに戻ることはできない。

壁に隠されたボタンを探せ

常に壁をチェックして、ボタンやレンガが隠されていないか調べよ。

テレポーターに注意せよ

テレポーターは、あなたのキャラクターをダンジョンの別の場所へテレポートしてしまう。ドアのない部屋の中へテレポートされてしまうこともありうる。

いつゲームをセーブするか

各レベルを始める際にもセーブすることを薦める。ゲームは一つだけしかセーブできない。

前進せよ

どれももうまくいかないときには、ゲームをどんどん進めよ。あなたのキャラクターが勝つのに、すべての扉を開け、あらゆるモンスターと戦い、アイテムを一つ残らず入手する必要はないのだ。また、あなたのキャラクターが迂回したエリアはちゃんと覚えておくように。のちのエリアでキャラクターが立ち往生してしまったり、先に進むために何かのアイテムが必要となったら、いったん戻ってもう一度チャレンジしてみよう。



◆ケダモノ集◆

ダンジョンをうろつくモンスターたち

ここでは、ゲーム中に潜むモンスターたちを説明する。しかし、ダンジョンの奥底に到達した場合、ここにはない他のモンスターを発見するかもしれない。

◆アンクヘッグ



アンクヘッグは巨大な多足虫のような形態をしており、生肉が大好物である。たくさんある足は先端がかぎ型をしており、穴を掘ったり物をつかまえたりするのに便利になっている。下あごは強力で、一口で木をメリメリと半分に引き裂いてしまうほどだ。キチン質の甲は硬く、通常茶色か黄色をしており、ピンクの柔らかい腹部を除いて、身体全体を覆っている。キラキラ光る黒い目と2本の鋭い触角を持ち、ヒューマンサイズの生き物の動きをキャッチすることができる。アンクヘッグの得意技は、地面の下5~10フィートにもぐり、獲物の接近をキャッチするまでじっと待っていることである。そして地表まで掘り進んで、その強力な鉤で相手をひっつかむ。死に物狂いになると、酸を吹き出すことがある。この上なく残忍な肉食生物でもないかぎり、アンクヘッグを避ける。

◆ブラッドワーム



ブラッドワームは、パープルワームの遠い親類にあたるが、緑色で下腹部に赤い斑点がある。獐猛な相手で、ぞっとするような大口を開けて攻撃してくる。その口で獲物の血を飲み干してしまうのだ。火で攻撃されると、大きなダメージを受ける。

◆ブーレイ



ブーレイは、獲物の下に来るまで地下を掘り進む。そして地下から思いもかけない攻撃を仕掛ける。このモンスターは非常にタフで、倒すのは容易ではない。また、複数でかたまっていることが多い。

◆キャリオン・クローラー



キャリオン・クローラーは、死肉を主食とする地下の掃除屋である。しかし、死肉が不足してくると、どんな生き物でも攻撃して殺してしまう。巨大な緑の切虫と頭足動物との雑種のような形態をしており、邪悪な魔術師が遺伝子実験をした結果生み出されたと考えられている。長さ2インチの触手を使ってすばやく動き、触手の1本1本から敵を麻痺させる分泌物を出す。麻痺させたあと、キャリオン・クローラーは相手をゆっくりとなぶり殺すのだ。ゴブリンやトロールなど地下の住民は、敵の死体をキャリオン・クローラーに処分させようと特定の場所に置くことがよくある。そのためキャリオン・クローラーはそういった場所によく出没する。

◆コカトリス



相手を麻痺させる力で悪名高いコカトリスは、トカゲとオンドリとコウモリの無気味なアイノコである。大きめのガチョウか七面鳥くらいのもので、コウモリのような翼とトカゲのような長い尾を持つ。自分の巣が危ないと感じると、ヒューマンであれ何であれ、猛攻する。攻撃方法は、敵を捕らえてむき出しの身に触れて麻痺させてしまうというものだ。コカトリスは群れをなすと最大限に力を発揮し、敵を圧倒し混乱させる。

コカトリスの一撃は大変強力なので、レーザーや織物の上からでも効いてしまう。金属性の防具だけが、身を守ることができる。コカトリスは、敵の弱点を鋭く感知し、敵のどこの部分に触れば麻痺させられるかを巧みに見つけ出す。

◆クリプトシング



神秘的な場所の番人である。いったん自分の守っている場所が侵されたことを知ると、その侵入者を情け容赦なく攻撃する。ずる賢く、甘く見てはならない。魔法の武器しか効かない。

◆アースエレメンタル



アースエレメンタルは、どんな地面や石の中にも現われる。このタイプ精霊は基本物質の平面に現われるが、土、石、貴金属、宝石からなる大きなヒューマンソックリの形をしている。冷たく表情のない顔をしており、2つの目は多体面の宝石のようにキラキラと輝いている。動きは遅いが、自らの任務をやり遂げるためには、残忍極まりない。アースエレメンタルは固い地面や石の中を動くことができる。彼らを撃つためには+2以上の強力な武器が必要である。

◆ファイアーエレメンタル



ファイアーエレメンタルは、純然たる炎のケダモノだ。相手にファイアーボールを投げつけ、自分の属する世界の炎で敵を焼き尽くしてしまう。ファイアーボールを投げかける距離が長いので注意せよ。ファイアーエレメンタルは火に関するどんな魔術にも酸の魔法や「ホールドモンスター」にもかからない。ファイアーエレメンタルは冷温の攻撃に最も弱い。ファイアーエレメンタルの体力は多く、与えるダメージも大きい。+3以上の魔法の武器だけが、ファイアーエレメンタルにダメージを与えることができる。

◆エティン



エティンは頭を二つ持つ巨人である。邪悪な性質で、予測のつかないハンターだ。夜、肉を求めて獲物に忍び寄る。野蛮な巨人で、その皮膚はアカまみれのゴワゴワ。だから風呂などはその皮膚を柔らかくしてしまうという大嫌いだ。この厚い皮膚のため、エティンの防御は低い。獲物を待ち伏せするのが好むが、いったん戦いが始まれば狂暴な戦いぶりを見せる。勝利をおさめるか、死にそうなるほどひどい怪我を負うまで、戦い続けるのだ。戦いでは、2つの攻撃を同時に仕掛けてくる。2つの頭がそれぞれ片方ずつの腕をコントロールするので、両腕で攻撃をしても何のペナルティーも受けないのだ。スパイクのついたクラブが、彼らの唯一の武器である。

◆フェア



フェアは、魔法エネルギーの残存物から生まれる。多くの魔法使い、僧侶などの魔術師の住む大都市でよく見受けられる。フェアの見かけは、コブのあるせむしで、非ヒューマン的でぞっとするものだ。表皮には斑点があり、ヒューマンの脳のように湾曲している。足のような動きをする2本の大きな触角とその他数本の触角で体を支えている。攻撃を仕掛けてくるまで姿が見えない。「トウル・シーイング」によって、この生き物を見ることできる。

◆ガーゴイル



ガーゴイルは狡猾な生き物で、生まれながらに魔力を有している。廃墟や地下の洞窟に住んでいることが多い。もともとガーゴイルは、グロテスクなヒューマンと動物の姿を彫刻した屋根の水落とし口であった。大昔、強力な魔法がこの彫刻に生命を吹き込んだのだ。ガーゴイルは、かわいそうな獲物をなぶり殺すのを無上の喜びとする。翼を持ち、1ラウンドで攻撃を4回仕掛けるという素早い戦いぶりを見せる。彫刻のようなみかけを利用して、噴水の真ん中や戸口のそばなどに立ったり座ったりした姿勢でじっと動かないことが多い。獲物が手の届く距離まで来ると、バツと攻撃を仕掛けるのだ。はるか頭上から獲物を急襲するのも大好きである。

◆ゼラチンキューブ



ゼラチンキューブは頭のからっぽな生き物で、通りすがりに捕まえられる物は何でも見つけしだい、ムチャムチャ食べてしまう。みつけたらすぐ始末してしまうようにした方がいい。ゼラチンキューブは電気関係の魔術にはかからない。火の魔術にはとても弱い。攻撃の際には、酸のダメージを与える。ゼラチンキューブの動きはかなり遅く、主に狭い廊下や小部屋をふさぐために使われる。

◆ゴースト



ゴーストは、ダンジョンにいるアンデット系モンスターの1つである。ゴーストに対しては、どんな魔術も効かない。+1以上の魔法の武器だけが、彼らを攻撃することができる。ゴーストの攻撃が成功すると、キャラクターは1~10歳年をとってしまう。ゴーストの動きはすばやく、倒すには、かなり苦勞する。

◆ゴブリンとゴブリン・リーダー



もしゴブリンがこれほど多量にさえいなければ、この邪悪で小さなヒューマンの形をした生き物は単なる害虫にすぎない。勾配のある額と膝まで届きそうな腕を持った彼らは、槍と斧などの簡単に使える武器で他の種族を威嚇する。ゴブリンは太陽を嫌い、地下での戦いを好む。暗い所でも目が効くので、とても有利だからだ。臆病な性質なので、一般的に接近戦を避ける。待ち伏せが得意技だ。しかし、待ち伏せにしても、ゴブリンの戦術は単純で粗雑なものである。ゴブリンはヒューマンの形をした他の種族、特にノームとドワーフを嫌っており、その連中を壊滅させようと躍起になっている。その場で殺されなかった者は、奴隷になるか、後に殺されて食べられてしまう。ゴブリンリーダーには気をつけよ。ふつうのゴブリンよりも体力が高く、与えるダメージも大きいからだ。

◆フレッシュゴーレム



ゴーレムは、精霊（エレメンタル）が生命を引き込んだ人造ヒューマンだ。自らの創造主の命じりがままに動く。フレッシュゴーレムは、墓をあばいて盗んだヒューマンの各部を縫い集めてできており、腐敗臭を放つフェアの生き物だ。ゴーレムは、武器も何も持っていない。口もきけないが、ぎこちなく四肢バラバラに歩きながら、時折叫び声を上げる。戦略も戦術も持つことができないフレッシュゴーレムは、戦いでは何の感情も持ち合わせない。武器は使用しないが、危険なのは彼らの19を誇る強さだ。とりわけ魔法の武器しか彼らには有効ではないからである。火や冷温の魔術はゴーレムの動きを遅くする。一方、電気を使う攻撃は彼らの体力を増やしてしまう。他の魔術は、このモンスターには無効だ。

◆グリーンハッグ



グリーンハッグは惨事と破壊を巻き散らす魔女のような存在で、魔術を駆使し、出会うものすべてを殺りくする。みすぼらしい老女のみかけをしており、髪は長くすりきれ、顔はしなびている。グロテスクなイボが、しみだらけの皮膚に点々とついている。農婦のような服装をしている。歯は黒く、吐く息は腐っている。シワシワで弱そうに見えるが、グリーンハッグは、ゴブリンなどの小型の生き物などは片手で簡単にひねりつぶしてしまう。またよぼよぼの老人に見えるが、驚くような速度で走る。やせこけた指から鉄のようなツメが伸びている。戦いではこのツメと神通力を用いて、敵を引き裂くのだ。

◆デス・ナイト



デス・ナイトとは、騎士が墮落して行きついた恐怖の姿である。前世で守るべき規範を裏切ったことに対する罰として、神に呪いをかけられたのだ。デス・ナイトの身長は通常6フィートを越え、体重は300ポンド（136キロ）以上もある。その顔は、黒いしゃれこうべで、しなびて腐りかけている肉片に覆われている。目は、赤橙色にギラッと光る小さな穴が二つ開いている。気分を盛り上げようと、死を招くファイヤーボールを投げつける。

◆リッチ



リッチはおそらく、アンデッド系モンスターの中でも最も恐れられている者だろう。この生き物が獲物に触れると、麻痺を生じるとともにダメージを与える。また、彼らは冷温や電気に関する魔術や死の魔法にかかりにくい。戦いの最中にリッチは1つ2つ魔法をかけるかもしれないので、気をつけよう。+1以上の魔法の武器だけが、彼らにダメージを与えることができる。

◆マーゴイル



マーゴイルとは、ガーゴイルをもっと狂暴にしたものだ。マーゴイルに多くのダメージを与えるのは、ガーゴイル相手よりもっと難しい。それ以外の能力は、ガーゴイルと同じだ。マーゴイルとガーゴイルの違いは、マーゴイルの方は青みがかった色をしており、ガーゴイルは灰色がかっているという点である。

◆メデューサ



メデューサは、ヒューマンの女の姿をしているが、髪がヘビになっており、その髪で攻撃してくる。メデューサが30フィート以内にいると、目を覗き込むことによって相手を麻痺状態に陥らせる。

◆マインドフレイヤー



非常に強力な生き物だ。精神を持つものすべてにダメージを与えるサイオニックス攻撃を仕掛けてくる。魔術には90%の抵抗力を持ち、+1以上の魔法の武器でしか攻撃できない。敵を殺すまで追いかけて続ける。この生き物をやっつけるのは難しい。

◆マイコニド



マイコニドはかなり弱い生き物である。強力な腕を振り回して攻撃する。また腕を振り回して相手を爪で引っ掴むことができなければ、ダメージを与える胞子攻撃をかけてくる。この攻撃が繰り返されるのを見たら、身をかまし避けよ。

◆ボーン・ナーガ



ボーン・ナーガは、大きな頭蓋骨を頭に持ったヘビのように見える。そのうつろな目は、憎しみの色をたたえている。暗闇のナーガ(極少数の邪悪な魔術師)によって番人として創り出されたこの虫は、この上ない忠誠心を持って主人に仕えている。ボーン・ナーガを創り出すのは、骨の折れる仕事なので、数多くはいない……戦いでは、その長い牙で噛みつき、攻撃することが知られている。ボーン・ナーガは何も食わず、この王国の生命サイクルのどの部分にも属していない。大型で攻撃的な天敵(ヒューマンを含む)を楽しみのために殺すことがある。

◆スピリット・ナーガ



この黒と深紅の混じり合った色をしたナーガは、ヒューマンのような頭部と糸のような髪を持ち、深く茶色の目をしている。スピリット・ナーガは、腐った肉の臭いを発散させており、これこそ彼らの好物なのだ。邪悪でずる賢いスピリット・ナーガは、人里離れた廃墟や洞窟に隠れ、その縄張りを通過しようとする生き物に危害を加えようとする。ワナを仕掛け、いきなり攻撃を仕掛けることがよくある。

◆ウーズ



ウーズはヘビのようなドロドロの粘液中、防具を腐蝕させるような攻撃で敵を攻撃する。稲妻の呪文と通常の武器で、ダメージを与えることができる。他の魔術はすべて無効である。ウーズを殺すのは簡単だが、もしあなたのキャラクターにウーズの攻撃が命中すると、装着している金属防具にダメージを与え、ボーナスを無効にしてしまいかねない。たとえば、+1のスケイルメイルは、ただのスケイルメイルになってしまう。ウーズの動きは遅いので、走って逃れることができる。

◆オチュー



オチューはグルグトラとしても知られ、汚物や腐敗物の堆積の中に潜み、自分たちの邪魔をするものを待っている恐ろしい生き物だ。ふだんはダンジョンの他の生き物たちの汚物を食しているが、ときに新鮮な肉を食べることもある。グルグトラは90フィートの可視力を持つ。オチューは、自らの住まうダンジョンのゴミ廃棄システムとも考えられる。

◆パープルワーム



パープルワームはブラッドワームと同じように、地下に潜って、地下から攻撃を仕掛け敵を奇襲する。パープルワームは、その獲物を毒殺する。

◆シェード



シェードは普通のヒューマンであったという見解で一致している。神秘的な魔術や暗黒の科学を通して、彼らはシャドウスタッフの真髄を得るために、自分の魂や精神を売ってしまったのだ。元々の肉体の形や能力を保持しているが、シャドウスタッフに加わることによって勢力を伸ばしてきたとうわさされている。身体の真の形態は知られていない。シェードがシャドウ（次のモンスターの説明を見よ）と関連があるのかを知っている者もいないし、シェードの持つパワーや実体の一部が「シャドウブレン」に由来するのかわかっていない。どうやって生きている者から生きていないシェード（陰）の生活へ変容したかは、今ではわからなくなってしまっている。

◆シャドウ



シャドウは影のようなアンデッドで、凍るような一触りで獲物の力を失わせてしまう。非常に明るい環境にいる場合以外、ほとんどはその姿を見分けることはできず、その名が示すもの、すなわち影以外の何者でもない。しかし、明るい光のもとでははっきりとその姿を見ることができる。シャドウは、群れて移動し、古代の廃墟や墓地、ダンジョンを自在にうろつく。敵を恐怖に陥らせるのにた優れている。

◆スライム



あなたのキャラクターが近づくと、スライムは酸を発する巻きひげで攻撃してくる。スライムを殺すのはたやすいが、なにしろ見つけにくく、その奇襲攻撃はかなりのダメージを受ける。彼らとうまく戦うには見下ろしてからうまく攻撃しなければならない。

◆スリザーモーフ



スリザーモーフは水陸両生の肉食動物で、死肉を食する。たいていは黒いプリンのように、黒光りした体をウネウネと形を変えながら這っている。思うままに姿を変えることができ、ヘビやユース・ティに似た4本腕のモンスターなどに姿を変えたり、もとに戻ったりする。頭のそばから筋肉質の腕を4本突き出している。この腕でクラブや他の単純な武器を使うことができる。

◆スペクター



スペクターは強力なアンデッドで、人気のない場所に出没する、あらゆる命と光を憎んでいる。半透明の外見から、ゴーストに間違われることが多い。その凍りつくような手がひとたび触れると、生き物のエネルギーはすっかり奪い取られてしまう。完全に生気を奪われてしまった者はスペクターとなり、自分の気を奪った者の支配下に置かれる。スペクターは、冷温を生じる魔法や、毒、麻痺攻撃にはビクともしない。魔法の武器を使ってのみ、スペクターを攻撃することができる。

◆ソード・レイス



ソード・レイスとは戦いに倒れた戦士の靈魂で、その不屈の意志力のため消滅して死にいたることなくとどまっているものである。太陽の光の届かない夜や地下でのみ見つけることができ、その姿は戦士のようなものである。その武器と防具は平凡なものだ。防具に含まれた肉は、実体がないように見える。ソード・レイスはかつて鍛えられたプロの戦士であり、アンデッドとして戦略や戦術の知識を保持し戦い続けている。この戦士たちは頑固さのあまり、自分が死んでいることを認めようとしなない。

◆トロールとトロール・チーフ



トロールは食肉動物だ。北極の不毛の地から熱帯のジャングルまで、あらゆるところに棲息している。多くの生き物はこの獣を避ける。というのも、トロールは恐怖というものを知らず、空腹時には攻撃の手を決して緩めようとしなからだ。知能が低いことと貪欲な食欲は、よく知られている特徴である。身長は9フィート以上に伸びる。ゴムのような皮は皮膚の代わりで、驚くような速さで再生する。この「皮膚」の色はむかつくようなモスグリーンか斑点のある緑と灰色、または汚い灰色である。からみあった髪のような毛が頭から伸びており、その色は通常、緑がかった黒か鉄灰色である。トロールは直立歩行をするが、肩を下げながら前屈みになる。足取りはまっすぐではなく、走るときには腕がブラブラ揺れる……地面に引きずっていることも多い。このように動作はぎこちなく、あわれなほど粗野であるにもかかわらず、トロールは非常に機敏に登ったり走ったりできる。また、トロール・チーフは手下のトロールたちよりも強いので注意しよう。

◆ウィル・オー・ウィスプ



ウィル・オー・ウィスプはほとんどの魔術に対し、90%の抵抗力を持っている。効果的なのは「マジック・ミサイル」だ。このモンスターはエネルギー爆発で攻撃し、その動きは非常にすばやい。走って逃げ切ることは不可能。ウィル・オー・ウィスプは通常の武器でたやすく殺することができる。

◆レイス



レイスがかつては力のあるヒューマンだったが、今ではヒューマンの命とエネルギーを吸い取ろうとするアンデッドの靈魂である。この邪悪なモンスターは、ぼんやりとヒューマンの形をした黒雲のように見える。レイスに触られると、冷温に強いモンスターでさえダメージを受ける。しかし、それより悪いことには、レイスは触れるたびに被害者の経験レベルを奪い取ってしまうのだ。レイスには通常の武器は効かない。魔法の武器は強力なダメージを与えることができ、レイスの体から黒い蒸気がジュッと立ち上る。しかし、ほとんどのアンデッドと同様、レイスは「ホールドモンスター」や死の魔法、冷温を生じる魔法にはかからない。

◆ワイバーン



恐竜の遠い親類にあたるワイバーンは空を飛ぶ巨大なトカゲで、その尾には有毒なトゲがある。暗茶色から灰色のからだの半分は尾である。尾の先は軟骨が固く結び目を作っており、そこから長さ2フィートもあるトゲが突き出す。この尾は自由自在に動き、背後から尾を振り下ろして眼前の敵を打ちのめすことも簡単にできる。ワイバーンの目は赤またはオレンジ色をしている。その巣には最近の獲物のにおいが立ちこめているかもしれない。他のモンスターと同じように、脳の方はやや足りなく、攻撃的でいつも獲物に飛びかかろうとしている。

◆ユーアン・ティ



ユーアン・ティはスリザーモーフそっくりで、違いといえば色が緑であるということと、腕が2本しかないことだけだ。ユーアン・ティは「マジック・ミサイル」をかけることができ、スリザーモーフよりはもごわい。

◆表◆

「ロストダンジョン」ゲームに出てくる物

アミュレット

ファイヤー・レジスタンス
キャラクターを火によるダメージから守る魔除け。



マジック・レジスタンス
キャラクターを敵の魔法から守る魔除け。

危険回避

危険から脱出する魔除け（使用すると入ってきた扉の前にテレポトします。）

マジック・ディテクション
ディテクト・マジックと同じ働きをする魔除け。

防具

ローブ

上着。（魔力によって防御にボーナスを加えることはできません。）

レーザーアーマー
革製の上着。（魔力のあるものは+1から+4防御にボーナスを加えることができます。）



リングメイル
リング状のよろい。（魔力のあるものは+1から+4防御にボーナスを加えることができます。）



スケイルメイル
皮の上に金属を縫いつけたよろい。（魔力のあるものは+1から+4防御にボーナスを加えることができます。）



チェインメイル
リングメイルをさらに丈夫にしたよろい。（魔力のあるものは+1から+4防御にボーナスを加えることができます。）



プレートメイル
板金よろい。（魔力のあるものは+1から+4防御にボーナスを加えることができます。）



ブーツ

酸歩き
酸の場所を何の影響もなく歩くことのできる履物。



マグマ歩き
溶岩の場所を何の影響もなく歩くことのできる履物。

毒歩き
毒のある場所を何の影響もなく歩くことのできる履物。

マント
ある程度の防御力はある。重装備の苦手なキャラクターに装備させよう。(魔力のあるものは+1~+3、非常にまれに+4)



ブレイサー (AC 8~2)
防護こてです。



ラウンドシールド

円形の盾。(魔力のあるものは+1~+3、非常にまれに+4)



クレストシールド
紋章の盾。(魔力のあるものは+1~+3、非常にまれに+4)



ヘルム
鉄かぶと。頭部に装着する唯一の防具。



ガントレット

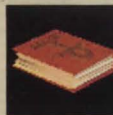
器用さのガントレット
器用さを増すことのできるこて。



オーガ・パワー
人食い鬼パワーのこて。攻撃力が増す。

さまざまな魔法のアイテム

呪文の書
魔術師が魔法を使用するために必要なアイテム。(呪文の書を装備していないと魔法を使用することができません。)



スクライニング・グラス
占用ガラス玉。このアイテムを使用することによってアイテムの効用を知ることができる。



パニック・ドラム
敵を混乱させることのできる太鼓。



ホーリーシンボル
聖なる象徴。僧侶が魔法を使用するために必要なアイテム。(ホーリーシンボルを装備していないと魔法を使用することができません。)



ライトニングオーブ
稲妻を発射して敵を攻撃する宝珠。



トゥルーシーイングオーブ
トゥルーシーイングと同じ働きをする宝珠。

ファイヤーボールオーブ
火の玉を発射して敵を攻撃する宝珠。

ターンアンデッドオーブ
ターンアンデッドと同じ働きをする宝珠。

魔力のないアイテム

宝物箱

シーフズ・ツールズ
鍵を所持していなくても開けたりすることのできるアイテム。



食料
配給食料。食料ゲージの補給に使用する。

保存食料
乾燥食料。食料ゲージの補給に
使用する。



回復
使用するとキャラクターのHPは
回復される。

コイン
泉を使用するときが必要です。



活力
使用するとキャラクターに活力を
与えることができる。

銀の鍵
ダンジョン内の扉を開けるのに
使用する。



滋養
使用するとキャラクターは滋養さ
れる。

金の鍵
次のレベルへ進む扉を開けると
きに使用する。



防御
使用するとキャラクターの防御が
増す。

ジェム
僧侶が第6レベルの魔法ソルズ・
シーリングオーブを使用する際、
必要なアイテム。



ポーション

ヒーリング・ポーション
回復のポーション。



エキストラ・ヒーリング
ヒーリング・ポーションがさらに
強力になったポーション。

泉

毒
使用するとキャラクターは毒を
受けてしまう。



毒
使用するとキャラクターは毒を
受けてしまう。

ヘルス・エリクシール
キャラクターを健康な状態にする
ポーション。

バイタリティー・ポーション
キャラクターに活力を与える。

インヴァルナビリティ
弱いモンスターの攻撃をほとんど
受けなくなるポーション。

スピード・ポーション
キャラクターの攻撃スピードが
上昇する。

ヒルGストレングス
キャラクターの攻撃力が増大す
る。

リング

装備することにより、さまざまな働きをする。7種類ある。



スクロール

プロテクトエレクトリック
一定時間キャラクターを電気から守る巻き物。



ファイヤープロテクション
一定時間キャラクターを火から守る巻き物。

プロテクトマジック
一定時間キャラクターを敵の魔法から守る巻き物。

プロテクトパラライズ
一定時間キャラクターを麻痺をおこす物質から守る巻き物。

プロテクトポイズン
一定時間キャラクターを毒から守る巻き物。

プロテクトアシッド
一定時間キャラクターを酸から守る巻き物。

地図
使用することによってキャラクターの経験値が増加する。

なぞの呪文
使用すると、ランダムにさまざまな魔法がかかる巻き物。

プロテクトドレイン
一定時間、敵の攻撃などにより受けるレベルダウンを防ぐ。

ワンド

レストレーション・ワンド
回復の杖。失ったレベルを回復する。



キュアリング・ワンド
治癒の杖。HPを回復する。

ファイヤーボール・ワンド
火の玉を発射して、敵を攻撃する杖。

ライトニング・ワンド
稲妻を発射して、敵を攻撃する杖。

マジック・ミサイル・ワンド
魔法のミサイルを発射して、敵を攻撃する杖。

パラライズ・ワンド
敵を麻痺させることのできる杖。

武器

ダート
投げ矢。うまく命中すれば、敵にかなりのダメージを与えることができる。(魔力のあるものは+1~+3、非常にまれに+4)

ダガー
短剣。手軽に装備できる武器。(魔力のあるものは+1~+3、非常にまれに+4)



スタッフ
木製の杖。攻撃力はあまり高くない。(魔力のあるものは+1~+3、非常にまれに+4)



ショートソード
最も一般的な剣。(魔力のあるものは+1~+3、非常にまれに+4)



石ころ
スリングを使用するときに必要な。



フレイル
鞭。かなり攻撃力は高い。(魔力のあるものは+1~+3、非常にまれに+4)



モーニングスター
先端に円形のとげのある金属のついた強力な武器。(魔力のあるものは+1~+3、非常にまれに+4)



メイス
強力な武器だが、攻撃スピードは鈍る。(魔力のあるものは+1～+3、非常にまれに+4)

アックス
重装備の苦手なキャラクターの場合、もう一方の手が使えなくなる場合がある。(魔力のあるものは+1～+3、非常にまれに+4)

クラブ
こん棒。あまり攻撃力はない。(魔力のあるものは+1～+3、非常にまれに+4)

ハルバード
刃の先端の尖った槍。(魔力のあるものは+1～+3、非常にまれに+4)

スピア
ハルバードよりは攻撃力の劣る槍です。(魔力のあるものは+1～+3、非常にまれに+4)



ロングソード
ダガー、ショートソードよりも攻撃力の高い剣。(魔力のあるものは+1～+3、非常にまれに+4)

ツーハンドソード
両手使いの剣。装備すると、もう一方の手が使用できない。(魔力のあるものは+1～+3、非常にまれに+4)

アロー
ボウを使用するために必要。

ボウ
エルフなどが得意とする武器。(魔力のあるものは+1～+3、非常にまれに+4)

スリング
投石器。石ころがないと使用できない。(魔力のあるものは+1～+3、非常にまれに+4)

ジャイアントクラブ
こん棒を強力にした武器。



※この他にも、数々のアイテムがあります。

経験レベル

◆戦士の経験レベル

レベル	経験レベル	体力
1	0	1-10
2	2,000	+(-1-10)
3	4,000	+(-1-10)
4	8,000	+(-1-10)
5	16,000	+(-1-10)
6	32,000	+(-1-10)
7	64,000	+(-1-10)
8	125,000	+(-1-10)
9	250,000	+(-1-10)
10	500,000	+3
11	750,000	+3
12	1,000,000	+3
13	1,250,000	+3
14	1,500,000	+3
15	1,750,000	+3
16	2,000,000	+3
17	2,250,000	+3
18	2,500,000	+3
19	2,750,000	+3
20	3,000,000	+3

◆僧侶の経験レベル

レベル	経験レベル	体力
1	0	1-8
2	1,500	+(-1-8)
3	3,000	+(-1-8)
4	6,000	+(-1-8)
5	13,000	+(-1-8)
6	27,500	+(-1-8)
7	55,000	+(-1-8)
8	110,000	+(-1-8)
9	225,000	+(-1-8)
10	450,000	+2
11	675,000	+2
12	900,000	+2
13	1,125,000	+2
14	1,350,000	+2
15	1,575,000	+2
16	1,800,000	+2
17	2,025,000	+2
18	2,250,000	+2
19	2,475,000	+2
20	2,700,000	+2

◆僧侶の知恵・魔法ボーナス

知恵スコア	魔法のレベル						
	1	2	3	4	5	6	7
13	1	-	-	-	-	-	-
14	2	-	-	-	-	-	-
15	2	1	-	-	-	-	-
16	2	2	-	-	-	-	-
17	2	2	1	-	-	-	-
18	2	2	1	1	-	-	-
19	3	2	1	2	-	-	-

*僧侶がそのレベルの魔法を普通にかけられることができるときに、ボーナス魔法が使えるようになる。

◆僧侶の魔術の進歩

僧侶レベル	1	2	3	4	5	6	7
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-	-
8	3	3	3	2	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-
10	4	4	3	3	2	-	-
11	5	4	4	3	2	1	-
12	6	5	5	3	2	2	-
13	6	6	6	4	2	2	-
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	9	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2

◆魔術師の経験レベル

レベル	経験レベル	体力
1	0	1-4
2	2,500	+(1-4)
3	5,000	+(1-4)
4	10,000	+(1-4)
5	20,000	+(1-4)
6	40,000	+(1-4)
7	60,000	+(1-4)
8	90,000	+(1-4)
9	135,000	+(1-4)
10	250,000	+1
11	375,000	+1
12	750,000	+1
13	1,125,000	+1
14	1,500,000	+1
15	1,875,000	+1
16	2,250,000	+1
17	2,625,000	+1
18	3,000,000	+1
19	3,375,000	+1
20	3,750,000	+1

◆聖戦士の経験レベル

レベル	経験レベル	体力
1	0	1-10
2	2,250	+(1-10)
3	4,500	+(1-10)
4	9,000	+(1-10)
5	18,000	+(1-10)
6	36,000	+(1-10)
7	75,000	+(1-10)
8	150,000	+(1-10)
9	300,000	+(1-10)
10	600,000	+3
11	900,000	+3
12	1,200,000	+3
13	1,500,000	+3
14	1,800,000	+3
15	2,100,000	+3
16	2,400,000	+3
17	2,700,000	+3
18	3,000,000	+3
19	3,300,000	+3
20	3,600,000	+3

◆野伏の経験レベル

レベル	経験レベル	体力
1	0	1-10
2	2,250	+(1-10)
3	4,500	+(1-10)
4	9,000	+(1-10)
5	18,000	+(1-10)
6	36,000	+(1-10)
7	75,000	+(1-10)
8	150,000	+(1-10)
9	300,000	+(1-10)
10	600,000	+3
11	900,000	+3
12	1,200,000	+3
13	1,500,000	+3
14	1,800,000	+3
15	2,100,000	+3
16	2,400,000	+3
17	2,700,000	+3
18	3,000,000	+3
19	3,300,000	+3
20	3,600,000	+3

◆盗賊の経験レベル

レベル	経験レベル	体力
1	0	1-6
2	1,250	+(1-6)
3	2,500	+(1-6)
4	5,000	+(1-6)
5	10,000	+(1-6)
6	20,000	+(1-6)
7	40,000	+(1-6)
8	70,000	+(1-6)
9	110,000	+(1-6)
10	160,000	+2
11	220,000	+2
12	440,000	+2
13	660,000	+2
14	880,000	+2
15	1,100,000	+2
16	1,320,000	+2
17	1,540,000	+2
18	1,760,000	+2
19	1,980,000	+2
20	2,200,000	+2

◆魔術師の魔術の進歩

魔術師のレベル	1	2	3	4	5	6	7
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-
9	4	3	3	2	1	-	-
10	4	4	3	2	2	-	-
11	4	4	4	3	3	-	-
12	4	4	4	4	4	1	-
13	5	5	5	4	4	2	-
14	5	5	5	4	4	2	1
15	5	5	5	5	5	2	1
16	5	5	5	5	5	3	2
17	5	5	5	5	5	3	3
18	5	5	5	5	5	3	3
19	5	5	5	5	5	3	3
20	5	5	5	5	5	4	3

◆聖戦士の魔術の進歩

聖戦士のレベル	1	2	3	4
9	1	-	-	-
10	2	-	-	-
11	2	1	-	-
12	2	2	-	-
13	2	2	1	-
14	3	2	1	-
15	3	2	1	1
16	3	3	2	1
17	3	3	3	1
18	3	3	3	1
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3



能力スコア

強さ

この強さのチャートには、乱闘での命中確率の修正値と、キャラクターの強さに基づくダメージ調整値が載っている。

◆強さのチャート

能力スコア	乱闘での命中確率	ダメージ調整値
3	-3	-1
4-5	-2	-1
6-7	-1	none
8-15	normal	none
16	normal	+1
17	+1	+1
18	+1	+2
18 / 01-50*	+1	+3
18 / 51-75*	+2	+3
18 / 76-90*	+2	+4
18 / 91-99*	+2	+5
18 / 00*	+3	+6
19#	+3	+7
20#	+3	+8
21#	+4	+9
22#	+4	+10

*このボーナスは、戦士、聖戦士、野伏にのみ有効。#このスコアは、このゲームでは魔力でのみ可能。

THACD

THACDは能力スコアではないが、重要な特徴である。THACDチャートには、キャラクターの職業とレベルごとの基本THACDが載っている。

THACDチャート

職業	キャラクターのレベル																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
僧侶	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
戦士	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
魔術師	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	16	16	15	15	15	14	14	14	14
聖戦士	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
野伏	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
盗賊	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11

器用

器用チャートには、ミサイルの命中確率の修正値およびキャラクターの器用さに基づく防御の調整値が載っている。

◆器用のチャート

能力スコア	ミサイルの命中確率	装甲レベルの調整値
3	-3	+4
4	-2	+3
5	-1	+2
6	0	+1
7-14	0	0
15	0	-1
16	+1	-2
17	+2	-3
18	+2	-4
19	+3	-4

体格

体質チャートには、キャラクターが各レベルで得る体力の調整値が載っている。

◆体質チャート

体格スコア	体力の調整値
3	-2
4-6	-1
7-14	0
15	+1
16	+3
17	+2
17	+2(+3)*
18	+2(+4)*
19	+2(+5)*

*このボーナスは、戦士、聖戦士、野伏にのみ有効。他の職業に対する体力の体格調整値は、最大+2。

武器

武器は3つの種類に分かれている。乱闘用の



武器、投げる武器、発射する武器である。乱闘用は接近戦でのみ使用され、残りの二つは距離があるときに使われる。キャラクターの職業によってはある種の武器が使えないので、武器チャートには、各武器が小生物、普通の生物、大型生物に与えるポイントの範囲が載っている。乱闘用武器によるダメージは、キャラクターの強さと武器の持つ魔法ボーナスによって調節される。

◆武器チャート

	小・中生物に対するダメージ	大型生物に対するダメージ
乱闘用武器:		
スタッフ	1-6	1-6
ショートソード	1-6	1-8
ブレイル	2-7	2-8
アックス	1-8	1-8
ロングソード	1-8	1-12
バトルバード	1-10	2-12
メイス	2-7	1-6
ツーンハンドソード	1-10	3-18
クラブ	1-6	1-3
モーニングスター	2-8	2-7

トウテキ武器:

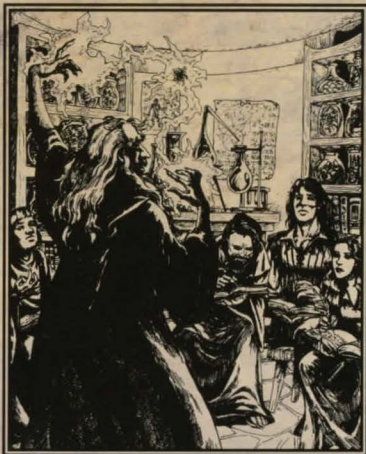
クラッグ	1-2	1-2
ダート	1-3	1-2
ダガー	1-4	1-3
スピア	1-6	1-8

射掛け武器:

スリング	1-4	1-4
ボウ	1-6	1-6

防具

防具によって、あなたのキャラクターの基本的な防御が決まる。キャラクターの防御が低いほど、攻撃が命中しにくい。防御は、キャラクターの防具と器用さボーナスによってきまる。魔力のあるアイテム一部も、キャラクターの防御を引き上げるのに役立つ。7ページから始まる「職業」の項を読んで、キャラクターの職業によっては防具の種類に制限があることに注意せよ。防具チャートには、防具の種類とキャラクターに提供する防御が載っている。



◆防具チャート

防具のタイプ	基本防御
ローブ	10
マント	9
レザーアーマー	8
リングメイル	7
スケイルメイル	6
チェーンメイル	5
バンドッドメイル	4
プレートメイル	3

*盾は、併用している防具から1AC差し引く。

◆魔法の索引◆

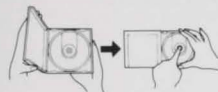
アシッド・ストーム	32
エイド	33
アーマー	29
プレス	33
コーズシリアスワズ	35
コーン・オブ・コールド	31
クリエイト・フード	34
キュアクリティカルワズ	35
キュアライトワズ	33
キュアシリアスワズ	35
デス・フォッグ	32
ディテクト・マジック (魔術師)	29
ディテクト・マジック (僧侶)	33
ファイアー	31
フィンガー・オブ・デス	32
ファイヤーストーム	36
ファイヤーボール	30
フレイム・ブレード	33
フレイム・ストライク	35
フライ	30
ヒール	36
ヒローズ・フィースト	36
ホールド・モンスター	31
アイス・ストーム	31
アイデンティファイ	30
ライトニング・ボルト	30
マジック・ミサイル	29
メルフズ・アシッドアロー	30
ニュートラライズポイズン	35
プレイヤー	34
ファイヤープロテクション	34
プロテクトバラライズ	30
スロー・ポイズン	34
ソルズ・シーリングオーブ	36
トゥルー・シーイング (魔術師)	32
トゥルー・シーイング (僧侶)	35
ウォール・オブ・フォース	31

■ユーザーの皆さまへのご注意

- ・3DO社は、ユーザーの皆さまに対して、このソフトウェアの使用、もしくは不適切な利用から生じたデータの喪失・破損、利益の喪失、ならびにそれらに伴う代替品や修理費用、またはその他の間接的、付随的、二次的な損害や特別な損害その他一切についていかなる責任も負いません。
- ・3DO社は、このソフトウェアに関して、明示、黙示、法定を問わず、商品適格性、特定目的の適合性等についていかなる保証も行いません。
- ・このソフトウェアを投射型テレビに接続して使用することは絶対にしないでください。静止場面または静止パターンを投射型テレビに写すと、そのスクリーンに恒久的損害が生じることがあり、このソフトウェアを静止状態や一時停止状態にすることによっても、同様の傷害を生ずることがあります。このソフトウェアを投射型テレビと共に使用した場合、3DO社、Strategic Simulations, Inc.社および株式会社ティーアンドイーソフトは、いかなる損害についても責任を負いません。この損傷は、このソフトウェアまたは3DOシステムの欠陥によって起こるものではありません。また、他のソフトウェアの静止画像や反復画像によっても同様の損傷を生ずることがあります。詳細については、ご使用になるテレビの各メーカーへお問い合わせください。
- ・3DOシステムでソフトウェアを使用することは、3DO社が有する米国その他の国々で付与された特許権、または特許申請中技術等の使用に当たります。3DOシステムを購入した皆さまには、3DOがライセンスしたソフトウェアと共にこの特許権を使用することが許されています。3DOがライセンスをしていないソフトウェアを3DOシステム上で使用することについては、黙示その他を問わず、いかなる許諾も与えられていませんのでご注意ください。

取扱いかた

出しかた



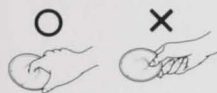
中心部を押さえて取り出す

入れかた



ラベル面を上から押さえて入れる

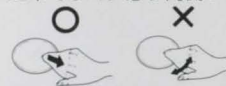
持ちかた



ディスク面に触れない

汚れたときは

水を含ませた柔らかい布でふいた後、乾いた布でふく。必ず内側から外側へ



露がついたら

急に温かい室内に持ち込んだときなど、露がついたら、乾いた柔らかい布でふく

保管は

次のような場所は避ける

- 直射日光の当たる場所
- 湿気やほこりの多い所
- 暖房器具の熱が直接当たる場所

ご注意

- ディスク面(光っている面)には
- 指紋や傷をつけないよう大切に扱う。
 - 従来のレコードクリーナーや溶剤などは使わない。
- ラベル面(字の書いてある面)には
- 鉛筆やボールペンなどで字を書かない。
 - 紙やシールなどを貼らない。



品番 FZ-SJ0157

株式会社 ティーアンドイーソフト 〒465 名古屋市名東区照が丘10番地

ユーザーサポート専用テレフォン：052-773-7757

受付時間：月～金 9：00～12：00、13：00～17：00（除く祝日）

発売日やゲーム内容など情報満載のテレフォンサービス：052-776-8500

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS and the TSR logo are
trademarks owned by TSR, Inc. Lake Geneva, WI, USA and used under
license from SSI, Sunnyvale, CA, USA.

Copyright © 1994 TSR, Inc. All Rights Reserved.

3DO、3DOロゴとインタラクティブ マルチプレーヤーは The 3DO Companyの商標です。

Printed in Japan