

THE DESTINY KNIGHT™



The Bard's Tale™ II

THE MANUAL



ELECTRONIC ARTS™



Interplay
Productions

DC
PONY CANYON

ご注意

対応機種、周辺機器について

本プログラムを使用する際、以下の点をご注意ください。

PC-9801版

FM音源対応

ただし、NEC純正製品のみ対応しています。

その他のボードでは、動作保証できません。

バスマウス対応

シリアルマウスはご使用になれません。

キーボードのみでもご使用になれます。

PC-88VA

付属マウス対応

ただし、一部の機種でマウスが動作しないことがあります。

磁気メディアのお取扱いには十分ご注意ください。

5インチディスクは、ご使用後かならず保護ケースに入れてください。

3.5インチディスクは、シャッター部分を開けないようにしてください。

ディスクの磁性面には絶対に手を触れないでください。

折り曲げたり、衝撃を与えないでください。

ディスクドライブは本体内蔵、または純正製品をご使用ください。

その他の動作環境での保証はいたしかねます。

警告

このソフトウェアを権利者の承諾なく賃貸業に使用することを禁じます。

また、無断で複製することは法律で禁じられています。

ソフトウェアの制作には膨大な費用と時間がかかります。

徳が下がるような行いは慎んでください。

ハースティル II The Destiny Knight

マニュアル目次

第1章 序言、立ち上がり環境のために 目的と本製品の目的

第2章 基本の操作

起動方法、終了方法、バックアップ

もし、貴殿が小生の手紙を読んでいないのならば、
はやる気持ちを押さえ、それを先に読んでいただきたい。

この本に対する理解が一段と深まるはずである。

サラドン

バーステイルII The Destiny Knight マニュアル目次

第1章	今すぐ、旅立ちたい貴殿のために 目的と本書の要約5
	目的.....5
	レベル1の初心者と冒険のエキスパート.....5
	レベル1の方々へ.....5
	エキスパートの方々へ.....6
第2章	基本的操作方法
	起動方法、基本的な操作とコマンド解説7
	起動方法.....7
	システムメニュー.....9
	冒険者のギルド.....10
	冒険中の移動方法.....13
	移動中のコマンド.....13
	戦闘について.....17
	エンカウントコマンド.....17
	戦闘コマンド.....18
	状態.....20
第3章	世界の概要21
	地理の把握.....21
	戦闘.....23
	魔法.....24
	歌.....26
	セージ.....26
	スペシャルメンバー.....26
	時間.....27
	死の畏〜スネア・オブ・デス.....27
第4章	世界の詳細28
	冒険者達.....28
	種族.....28
	階級.....29
	スペシャルキャラクタ.....32
	キャラクタのステータス表示.....33
	パーティースクリーン.....35

すべてのスタッフに
そして、冒険者に

キャラクタメイキング	37
冒険者のギルドからの助言 ～キャラクタについて～	39
地理	43
地図	43
看板の出していない建物	43
冒険者のギルド	43
ガースの道具屋	43
評議委員会	44
カジノ	44
ベッダー銀行	45
酒場	45
エネルギーのデパート・ラスコース	45
寺院	46
ダンジョン	46
冒険者のギルドからの助言 ～地理について～	47
戦闘	49
攻撃	49
ルールと戦略	50
冒険者のギルドからの助言 ～戦闘について～	51
魔法と歌	53
持続性のある呪文	53
魔法の力を持つアイテム	53
呪文の唱え方	54
魔法使いのクラス	54
昇格	56
呪文の書	56
カンジュラーの呪文	59
マジシャンの呪文	62
ソーサラーの呪文	65
ウィザードの呪文	68
アークメイジの呪文	70
バードの歌	72
冒険者のギルドからの助言 ～魔法について～	73
アイテム	75
冒険者のギルドからの助言 ～アイテムについて～	77

第1章 | 今すぐ、旅立ちたい貴殿のために 目的と本書の要約

もはや一刻の猶予もない。さっそく説明に入ろう。ここでは物語の目的と、今すぐに旅立ちたい方のために、内容を大ざっぱに説明する。

スカラブレを旅した貴殿も、操作方法と概要だけは読んでもらいたい。

キャラクタメイキング、世界の構成、戦闘と魔法などの詳細は、この本の後半にあるので、そちらはあとで落着いて読んでいただきたい。

●目的

まず、デスティニーワンドの7つの破片”セグメント”を取り戻す。見事に7つのセグメントを集めることができれば、デスティニーワンドを復活させ、大魔道士ラゴス・ザンタを葬り去る。これで、王国の危機が救われ、初めて諸君らに勝利がもたらされる。

●レベル1の初心者と冒険のエキスパート

このシナリオで初めてバズテイルを冒険なされる方は、この本を最後までよく読むことをお勧めする。また旅の最中も、いつでも開いて見るように、手元に置いておかれることだ。

すでにスカラブレを冒険なさった方は、コマンドカードをご利用いただければ、すぐにでも冒険を始められるだろう。ただし、デスティニーナイト～バズテイルIIは、少々複雑になっている箇所がある。わからないことが出てきたときのために、この本を常に近くに置いておくとよいだろう。

●レベル1の方々へ

物語は王国の首都タングラメーンの”冒険者のギルド”から始まる。貴殿はレベル1のキャラクタでスタートすることになるが、とりあえず”スターター・ダンジョン”に行かれることだ。これは、初歩的な冒険の技と知識を修得するのに格好の訓練場である。

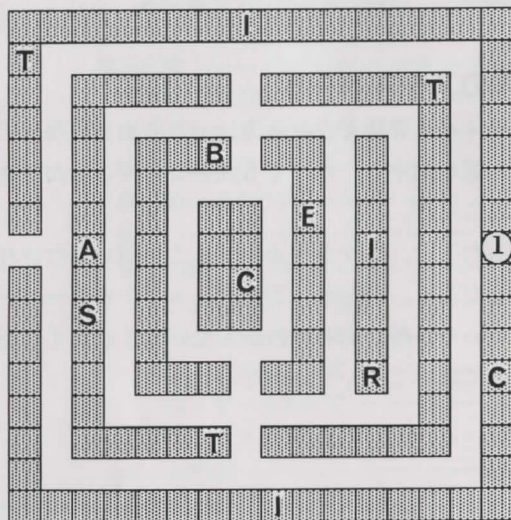
まず、コマンド解説をよく読んでコマンドを理解し、いざ冒険を始めたら一刻も早くスターター・ダンジョンに行くように心掛けていただきたい。町の外には、数々の危険が待ち受けている。

この際、はっきり申し上げておくが、レベル14以下のキャラクターが町の外で生き残れる可能性は皆無に等しい。

●エキスパートの方々へ

パーズテイル I、スカラブレで活躍したキャラクターを転送させ、レベル14以上で旅を始められる方は、コマンド解説を見ながら、もうすぐにもデスティニーワンドを探しに旅立つことができるだろう。

そこで、ひとつアドバイスを差し上げよう。タングラメーンを出たらすぐに、荒野に住むセージを訪ねて、墓”THE TOMBS”について質問し、知識を授かることだ。



- ① スターター・ダンジョン
- B 銀行
- C カジノ
- E ラスコーのSP補給所
- A 冒険者のギルド
- I 酒場
- R 評議委員会
- S ガースの道具屋
- T 寺院

タングラメーン ～Tangramayne～

第2章

基本的操作方法

起動方法、基本的な操作とコマンド解説

ここでは、この世界における基本的な操作方法を書きとめておく。

注意!

貴殿の元に届いたディスクには、ディスクの情報を保護するために書き込み禁止処置が施してあるはずだ。これを解く行為は、絶対にしないように。

これが原因で貴殿のディスクが破壊され、貴殿の旅立ちが大幅に遅れても、当方では回復させる手段を持たない。

■起動方法

起動方法には以下の3通りが考えられる。

いずれの場合も、ディスクの入れ替えは画面に指示がある時だけ行うこと。それ以外、むやみに入れ替えてはならない。

1：PC9801系で、初めてパーズテイルIIを始める場合

まず、同じメディアのブランクディスク（新品、または内容を消しても構わないディスク）を用意して欲しい。

本体の電源を投入し、1ドライブに「シナリオディスク」、2ドライブに「オープニングディスク」を挿入後、リセットボタンを押せばよい。オープニングを見ることができ、理解が深まるはずだ。

オープニングはもう十分だと感じたら、リターンキーを押して欲しい。システムメニューが表示される。

ここで、「ユーザーディスクの作成」を必ず行わなければならない。それについては、9ページからの「システムメニュー」を参照すること。

2：PC88VA系で、初めてパーズテイルIIを始める場合

これも、同じメディアのブランクディスクを用意して欲しい。

残念ながらオープニングディスクが付属していないので、本体の電源を投

入し、1ドライブに「シナリオディスク」、2ドライブに「ピクチャーディスク」を挿入後、リセットボタンを押すことだ。

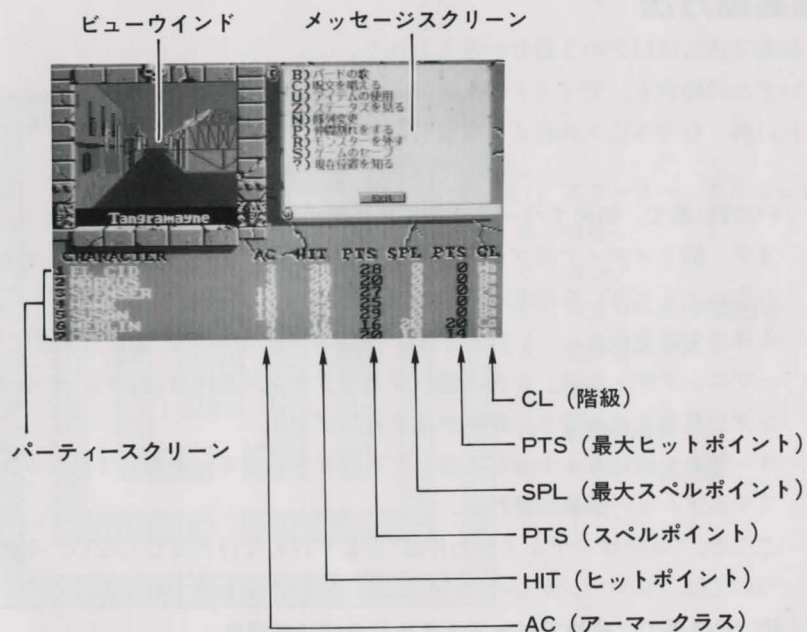
タイトル画面の後、ユーザーディスクを作成するための、システムメニューが表示される。

やはり、「ユーザーディスクの作成」を行わなければならない。9ページからの「システムメニュー」を参照すること。

3：貴殿自身の「ユーザーディスク」を作成し、お持ちの場合

本体の電源を投入し、1ドライブに「シナリオディスク」、2ドライブに「ユーザーディスク」を挿入後、リセットボタンを押して欲しい。「ピクチャーディスク」は大切に保管すること。

こうすれば、オープニングを見ることなく、すぐ本編を始められる。



■システムメニュー

正常に起動したならば、次のシステムメニューが表示されるはずだ。

- S) バーズテイルを始める
- C) ユーザーディスクの作成
- B) ユーザーディスクの複写
- M) マウス操作速度の調整

そう、この冒険中に貴殿によるコマンド選択の必要が生じた場合には、メッセージウインドにこのように表示される。

そして、文頭にあるアルファベット、または数字を押せばそのコマンドが決定される。マウスをお使いなら、カーソルをそのコマンドに合わせ、左クリックして欲しい。

もし取り消したいならば、スペースキーまたはESC (エスケープ) キーを押すことだ。ほとんどの場合、キャンセルできる。

もしできなければあきらめてくれ。

ここで注意すべきことは、新しく冒険を始めるときは、必ず貴殿オリジナルのユーザーディスクを作成しなければならない。

これをやっていただかないと、貴殿が作った冒険者や、旅の記録がセーブできない。

S) バーズテイルを始める

すでに2ドライブにユーザーディスクが入っているときは、このコマンドですぐにでも冒険者のギルドへ入ることができる。

C) ユーザーディスクの作成

貴殿がユーザーディスクをお持ちでない場合は、これを選択し、まず「ユーザーディスクの作成」をして欲しい。ブランクディスクを用意したら、画面に表示される操作方法に従えばよい。

YesかNoかを聞かれた場合は、キーボードからY,またはNを押すか、マウスで左クリックする。

ドライブに挿入されたディスクに魔法が施され、貴殿自身の「ユーザーディスク」が作成される。

なお、ユーザーディスクには書き込み禁止処理は施さぬように。さもないと、貴殿のキャラクタや冒険を保存することができず、この世界の構築が怪しくなる危険がある。

B) ユーザーディスクの複写

貴殿のユーザーディスクの複製を作るときに選ぶ。何枚でも複製を作ることができる。これがあれば、万が一にも全滅や、行き詰まったときも安心だ。こまめに複製を作っておくことを強くお勧めする。

画面の指示に従って正しいドライブに指示されたディスクを挿入するように。ディスクを入れ間違えて、ブランクディスクからユーザーディスクへ複写し、せっかくのユーザーディスクを壊してしまわないように細心の注意を払うことだ。

M) マウス操作速度の調整

マウスの速度を調整する。机の上がごみごみしている貴殿には便利な機能だ。

■冒険者のギルド

見事、この世界に入ることができたなら、冒険者のギルドの暖かい暖炉と音楽、そして次のメインメニューが貴殿を迎える。

- A) パーティーに加える
- R) パーティーから外す
- B) パーティーを解散する
- C) キャラクタを作る

S) パーティーに名前をつける

Q) パーズテイルをやめる

E) ギルドを出る

D) ディスクオプション

Z) ステータスを見る

L) ゲームをロードする

A) パーティーに加える

貴殿の仲間を呼び出し、共に旅する仲間としてパーティーに加えたいときに使用する。ギルドに待機しているキャラクタが表示されるので、テンキーまたはカーソルキーでカーソルを移動させ、リターンキーで決定してもよいし、またマウスの左クリックで決定してもよい。

名前のうち、*の印があるものはそれがパーティーであることを示す。パーティーの名前を選ば、そのパーティーに属するキャラクタを全員、名簿から呼び出すことができる。

R) パーティーから外す

貴殿のパーティーからキャラクタを外し、名簿に保存するときに使用する。

B) パーティーを解散する

現在パーティーを組んでいる全員を名簿に保存し、かつパーティーを解散させる。ただし、パーティーの名前は消えないのでご安心を。

C) キャラクタを作る

貴殿の手で、新たなキャラクタを誕生させるときに使う。詳しくは、キャラクタ作成の項をご覧ください。

S) パーティーに名前をつける

貴殿がよく使うパーティーに名前を付ける。次回からは、“A) パーティーに加える”の際にこの名前を呼びさえすれば、再び仲間を全員集めることができる。ギルドの名簿において、パーティーの名前にはその印として

*が付いている。

Q) バーズテイルをやめる

貴殿が現実の生活に戻らなければならないときに使う。パーティーの仲間は名簿に記録され、貴殿の機械はこの世界から解放される。

E) ギルドを出る

冒険者のギルドの外に出る。そこはどこかの町であるはずだ。当然、パーティーがいなければならない。

D) ディスクオプション

以下の4つのコマンドがこの中にある。それを呼び出すときに使って欲しい。

D) キャラクタを抹消する

用のないキャラクタを名簿から抹消する。一度抹消したキャラクタは、二度と蘇ることはないのでご注意ください。

L) Bard Iから転送する

バーズテイルI、スカラブレで活躍したキャラクタをバーズテイルIIに転送する。ただし、転送する空きが名簿になければならない。

R) キャラクタの名前を変える

キャラクタの名前を変更する。新しい名前を入力する必要がある。

E) xit、またはESCキー

ディスクオプションからギルドのメインメニューへ戻る。

Z) ステータスを見る

パーティーに呼び出したキャラクタのステータスを表示させる。また、このコマンドを使わなくても、それぞれのキャラクタのスロット番号を選択

すれば、ステータスを表示することができる。

L) ゲームをロードする

セーブしたゲームをロードし、その場所から再開する。当然、冒険中にゲームをセーブしておかなければならない。

■冒険中の移動方法

さて、ギルドを出ると、先刻までギルドの光景が見えていたウインドに、町の風景が表示される。このウインドをビューウインドと呼ぶ。

この世界では、貴殿の前方にあるものはすべて立体的に表示される。ここで、カーソルキー(矢印キー)、またはテンキーの2、4、6、8で好きな方向に移動することができる。ただし、前進以外はその方向に回転するだけで、位置は変わらない。

貴殿がマウスを使っているならば、風景の上にマウスカーソルを重ねればよい。マウスカーソルの形が矢印に変わるはずだ。移動したい矢印で左クリックすれば、その方向に回転、または進むことができる。

■移動中のコマンド

当然、移動中にも様々な行動を取りたくなるときがある。

移動中にスペースキーを押せば、各コマンドが表示される。コマンドを実行するには、この表の各コマンドの行頭にあるアルファベットのキーを押せばよい。

また、この世界に慣れたら、コマンド選択の度に一覧を表示するのは面倒だと感じるに違いない。

そんな貴殿は、一覧を表示しなくても、直接コマンドの文字を押すことにより、コマンドを実行させることもできる。こうすれば、かなり時間を節約できるだろう。

マウスを使っているならば、メッセージスクリーンを左クリックするがよい。コマンド一覧が表示されるので、実行したいコマンドを選択する。ただし、一部のコマンドはキーボードからしか入力できないので注意して欲しい。

移動中に使えるコマンドで、メニューに表示されるのは以下のものがある。

- B) バードの歌
- C) 呪文を唱える
- U) アイテムの使用
- Z) ステータスを見る
- N) 隊列変更
- P) 仲間割れをする
- R) モンスターを外す
- S) ゲームのセーブ
- ?) 現在位置を知る
- A) 上昇する
- D) 降下する

B) バードの歌

バードに歌を歌わせる。パーティーの中のバードを選んで欲しい。ただし、喉が枯れていては歌えないし、楽器も持たせねばならない。

C) 呪文を唱える

まず、魔法使いを選ぶ。そして、呪文の体系と呪文を選ばなければならない。

U) アイテムの使用

アイテムを使う。この世界に存在するアイテムは、使うときにはあらかじめ装備しておかなければならない。

Z) ステータスを見る

キャラクタを選択する。彼のステータスがメッセージウインドに表示される。また、アイテムに関係した操作（受渡し、装備、捨てるなど）は、このコマンドを通じて行う。

アイテムの表示と行動について

装備できないアイテムにはその印として”@”がついている。また、装備しているアイテムには”*”がついている。アイテムについて行動を起こしたいときには、そのアイテムの番号を選択することだ。選択できる行動が表示される。

N) 隊列変更

戦いのときには並ぶ順番が重要な要因となる。このコマンドで、好きなように隊列を変更できる。

P) 仲間割れをする

ある局面では、パーティーの仲間を攻撃しなくてはならないだろう。そんなときには、このコマンドを使わなければならない。いつでも仲間割れを始めることができる。

R) モンスターを外す

冒険の途中で仲間に加わったモンスターをパーティーから外す。別れたモンスターは、普通どこかへ消え去ってしまう。

しかし、ときどきパーティーを逆恨みして、襲いかかってくるひねくれ者もいる。

なお、彼が持っていたアイテムはすべて彼自身が持って行ってしまうことに注意して欲しい。

S) ゲームのセーブ

貴殿のユーザーディスクに、その時点までの冒険を保存することができる。ただし、1つの冒険しか保存できない。

?) 現在位置を知る

この世界は広大だ。もし迷ってしまったら、これでおおまかな位置と、町の中では通りの名前を知ることができる。荒野では便利ではあるが、ダンジョンの中では使えない。

A) 上昇する

ダンジョンで頭上に開いた穴を見つけることがある。そのとき、このコマンドを使えばその穴を通り抜けることができる。ただし、パーティーは浮遊の状態であってはならない。

D) 降下する

ダンジョンの床に開いた穴から飛び降りる。パーティーは浮遊の状態にいらなくてもいいが、普通に飛び降りたのではダメージを受けてしまう。

また、メニューに表示されないコマンド、または便利な操作方法には以下のものがある。これは、キーボードから直接入力して欲しい。

V) 音楽のON/OFF

ゲーム中の音楽の鳴らす/鳴らさないを切り替える。

Q) バーステイルをやめる

アドベンチャーズギルドのコマンドと同様、貴殿が現実の生活に戻らなければならないときに使う。

フルキーの1~7 (カーソルキー以外の数字キー)

その番号のキャラクタのステータスを表示する。

キャラクタ番号に対応したファンクションキー

魔法使いの場合は、そのまま魔法の選択になり、C)のコマンドを選択するよりも少ない手順で魔法がかけられる。

バードの場合は、同じように歌を歌える。

■戦闘について

冒険中にモンスターと遭遇したら、常識として戦闘が始まる。この世界に友好的なモンスターは少ない。邪悪な奴らに慈悲は無用だ。やられる前にやるしかない。

●エンカウントコマンド

敵意あるモンスターに遭遇すると、まず以下の決断をせねばならない。

F) 戦う

A) 前進する

R) 逃げる

Z) 蹴散らす

F) 戦う

戦闘に無条件で突入する。

A) 前進する

敵モンスターのグループと距離がある場合、このコマンドで前進することができる。ただし、このターンは他の行動は何もできない。

R) 逃げる

敵前から逃亡を試みる。うまくいけば何のダメージも受けない。ただし、あまり勇敢な行為とは言えないが。

Z) 蹴散らす

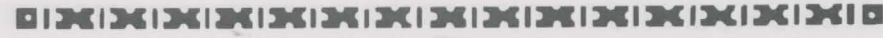
もう貴殿のパーティーが十分に強く、いちいち各キャラクタのコマンドを決定しなくても楽勝なときに使えばいい。自動的に前衛の4人は武器で戦い、後衛のキャラクタは防御する。ただし、魔法、アイテムは一切使えない。



■状態

モンスターとの戦いの結果、キャラクターが特殊な状態になってしまうことがある。それは、パーティーウインドのHITの部分に、以下の記号をもって表示される。

POIS	毒 速やかに治療しなければHPが徐々に減っていく。
OLD	老化 急速な老化。能力が落ちてしまう。
NUTS	精神錯乱 敵と味方の区別がつかなくなり、戦闘時に味方を攻撃する。
POSS	憑依 悪霊に操られ、仲間を攻撃する。
PARA	麻痺 一切の行動がとれなくなる。
STON	石化 体が石と化してしまう。やはり、一切の行動がとれなくなる。
DEAD	死亡 文字どおり、生命を絶たれた状態。



第3章 | 世界の概要

■地理の把握

・冒険者のギルド

初めてのときはもちろん、パーティーが全滅してしまったときなど、冒険を始めるときには必ずここが出発点となる。ここは、キャラクタメイキング、パーティーの結成ができる唯一の場所でもある。

・プレビルトパーティー

冒険者のギルドを初めて訪れても、いつでも出発できるように、すでに準備を整えているパーティーがある。

これが*ATEAMだ。彼らはみなレベル1のキャラクタで、装備も必要最低限のものしか持っていない。スターターダンジョンで、いきなり悲鳴を上げてしまう程度の連中だが、コマンド解説の説明をよく読んで、うまく命令を与えてやれば、なんとか使えるようにはなるはずだ。キャラクタとパーティーについての詳しい説明は、この説明書の”キャラクタメイキング”のところを参照していただきたい。

・キャラクタの転送

*ATEAMのほかにも、簡単にゲームをスタートさせる方法がある。バーズテイルI、そう、あのスカラブレの冒険で活躍したキャラクタを移すという方法だ。

経験値などの特性や武器などの装備も、ほぼそのまま持ってくるができる。

その方法については、コマンド解説に詳しく書いてある。

・地図

同封した荒野の地図は、この国の地理に慣れるとともに、重要な建造物を

知っていただくための大まかなもので、細かい部分には触れてはいない。そして、当然この地図に載っていない、いまだ発見されていない建造物も存在するだろう。その場所は、貴殿自身が確かめて欲しい。

また、数多くのダンジョンの地図は、まだ作られたことはない。冒険を通じて貴殿自身が作成しなければならない。

そこで、地図作成のための方眼紙をたっぷり用意することをお勧めしたい。特に非常に複雑な迷路で構成されているパズルルームでは、詳しい地図の作成が重要になる。

脱出するまでには、歩いても歩いても先へ進まず、何度も同じところに出てしまうようなことを経験されるであろう。歩きながら方眼紙に地図を描いていけば、そんな無駄足も最小限に押さえて、比較的楽に脱出できるかもしれない。

ここで、ちょっとヒントを差し上げよう。迷路は22×22マスの中にピッタリ収まるように作られてる。上が北だ。次に、いくつかの重要な場所を紹介しよう。

町 我が国には、タングラメーン、イフェサス、フィリッピ、コロッセ、コリンズ、セッサロニカの6つの町がある。

城 ファンスカー城、ダーゴスの塔、オスコン砦などなど、重要な意味を持つ城や砦が数多くある。

荒野 荒野の中を探索すると、様々な建物や施設が見つかるだろう。小屋や要塞、また、悪者の住処や礼拝所なども、この広大な荒野のどこかに隠されている。特にグレイ礼拝堂のダンジョンは、必ず探し出し、行かなければならない場所なので、貴殿の地図に印を付け、覚えておくとよい。

ガースの道具屋 必要な武器、防具、楽器、アイテムを売っている。

寺院 怪我の治療に利用されよ。

酒場 バードの喉を潤す酒はもちろん、貴重な情報が手に入るところでもある。

ラスコース 魔法の力を補給する。

カジノ 賭け事が好きな方はどうぞ。ただし、ディーラーがいかさまをしていることは、子供でも知っている。

ベッダー銀行 貴殿らの金を無期限に預ってくれる。利息は付かないが、強盗に襲われたり、倒産することは絶対にない。預金は好きなときに各支店から引き出せる。

評議委員会 レベルの昇格審査と、新しい魔法の指導を行う。この場所は地図には載っていないから、自分で探し出さなければならない。

地図と地理についての詳しい説明は、“地理”のところを参照のこと。

■ 戦闘

通常の距離（飛び道具ではない通常の武器で戦闘が可能な距離）で敵と遭遇した場合、パーティーの隊列の先頭から4人と、敵の隊列の先頭の4人が白兵戦に入る。

各キャラクターがとれる行動は、敵を攻撃、仲間を攻撃、防御、アイテム、呪文、身を隠す、そして歌の7種類がある。

ただし、今度の戦闘は距離の概念を理解して戦わなくてはならない。

敵は90フィートから10フィートの範囲内に現れる。そして、通常の武器で戦闘可能な距離は10フィート以内である。どちらかが飛び道具を持っていない限り、10フィート以内の距離まで接近しなければ、互いの攻撃はとどかない。

投げたり射ったりして使用する、飛び道具には所定の射程距離がある。また原則的に、一度飛ばした飛び道具は二度と使えない。

ただし、魔力を持つ飛び道具や、ブーメランのような特殊な構造を持つ飛び道具は、繰り返して使うことができる。

戦闘中に飛び道具を使用する場合は、“道具を使う”のコマンドを選択し、飛ばす道具を指定していただきたい。言うまでもないが、弓を持っていないければ矢を射ることはできない。

“戦闘の方法”のところに、飛び道具の扱いと射程距離などについて詳しく書いておいたから、そちらも読んでいただきたい。

ドラゴンプレスのような攻撃の魔法にも、射程距離が決まっている。近い敵に対しては最大の効果を上げることができるが、距離が遠くなると効果が薄れることがある。

30フィート以内と射程距離が決まっている呪文を、60フィート離れた敵に対して使用しても、効果はほとんど望めない。“魔法表”で、呪文の種類とそれぞれの射程距離を記したので、参考にされたい。

■魔法

魔法使いには、次の5つの階級がある。

・カンジュラー Conjurer

火球を敵にぶつけたり、魔法の指針のような物体を作り出すことができる。また、傷ついた仲間の治療も行う。

・マジシャン Magician

金属を光らせたり、パーティーの周りの空気を鎧よりも固くしたり、通常

の物質に魔法の力を与えることができる。

・ソーサラー Sorcerer

幻覚を創造する。例えば、パーティーに幻覚でできた仲間を加えるようなことなどである。また、暗視能力を高めるなど、パーティーの感覚を鋭くさせることも可能。

・ウィザード Wizard

意のままに自然現象を起こしたり、死体を生きているかのように動かしたりというように、超自然の力を呼び出し、操ることができる。

・アークメイジ Archmage

上の4つの階級のうち、すべてをマスターした者だけがなれる魔法使いの最高位。この世界では最大の力を持ち、ほとんど何でもできる最も重要な階級だ。ちなみに宿敵ラゴス・サンタはアークメイジである。アークメイジを倒すには、彼と同等、もしくはそれ以上の力を身に付けなければならない。

カンジュラーとマジシャンは、両者とも同じ、最も低い階級の魔法使いなので、キャラクタメイキングのときに作ることができる。

ソーサラーは、カンジュラーかマジシャンである程度経験を積み、レベル3以上の呪文を修得した者が昇格できる階級である。

次にソーサラー、カンジュラー、マジシャンのうち2つの階級の、レベル3以上の呪文を修得した者が、ウィザードに昇格できることになっている。ここで注意しなければならないことは、レベル3まで修得して次の階級に昇格した場合、元の階級のレベル4以降の呪文は、もう修得するチャンスがなくなるということだ。例えば、カンジュラーでスタートしたキャラクタがカンジュラーのレベル3の呪文を修得したところでソーサラーに昇格してしまうと、もうカンジュラーのレベル4からレベル7までの呪文も、マジシャンの呪文も修得できなくなってしまう。

一度昇格をすると、もう元の階級には戻れないので注意が必要だ。

アークメイジになるには、さらに、ウィザード、ソーサラー、カンジュラー、マジシャンすべての、レベル3以上の呪文を修得しなければならない。

だがしかし！ 真のアークメイジは、4つの階級の28のレベルの呪文と、アークメイジの7つのレベルの呪文すべてを修得しているものだ。言うまでもなく、ラゴス・ザンタはあらゆるレベルの呪文を完全にマスターしている。

■歌

バードは楽器を奏で歌を歌う。しかし、それはただの歌ではない。それには魔法の力が備わっている。バードは、移動中または戦闘中に、7曲のレパートリーの中から彼のレベルに応じた回数だけ演奏することができる。

バードの曲がもたらす魔法は、一般の魔法とは全く異質のものなので、魔法使いの呪文が使えない地域においても、その効力を発揮する。例えば、呪文が使えないダンジョンの中で光が欲しいときは、7番の「見張りの森のメロディー」を歌ってみたまえ。

■セージ

ひとり荒野に住むひねくれた賢者、セージ。彼は知識の宝庫だ。

ダンジョンを1つ踏破するごとに、彼に会いに行くことをお勧めする。デスティニーワンドの破片やラゴス・ザンタについての情報を、少しずつ話してくれることだろう。しかし、彼の情報はタダではない。いや、むしろ相当ふっかけられるであろうが、それだけの価値はあるから、腹を立てないことだ。とりあえず、最初の冒険に出る前に、セージに会って墓”THE TOMBS”について尋ねてみるがいい。

■スペシャルメンバー

ギルドで呼び出し、パーティーに加えたキャラクタ以外に、冒険の途中で出会ったり、召喚したり、創造したりして仲間に加えることができるキャラクタがいる。

中には、戦闘や迷路の探検において特殊な能力を発揮して、非常に役に立ってくれる者もいれば、パーティーのチームワークを乱して仲間割れを起こしてくれる困った奴もいるからご用心。いつどこで、このようなキャラクタに遭遇するかわからないから、パーティーには常に1人分の開きスペースを取っておくことをお勧めする。これはヘタをすると、パーティーにドッペルゲンガーのような化物が侵入する隙を与えることにもなりかねないが、その危険性よりも、特別な能力を持つメンバーが加わるメリットのほうが大きいと小生は考える。ドッペルゲンガーが怖ければ、こまめにセーブすることだ。

詳しいことは”キャラクタタイプ”のところを読んでいただきたい。

■時間

このゲームでは、貴殿らが何をしようとして、たとえキーに触れなくても、勝手に時間が経過する。

ぼんやりしていて、外に出ている間に日が落ちてしまったらさあ大変、夜は危険がいっぱいだ。しかも、太陽の光がなければマジックポイントは再生されない！

この国での最初の夜を過ごすには、冒険者のギルドが一番。不思議なことに、一度ここに入れば、その次に外に出るときはそれがいつであれ朝になっている。

■死の罟〜スネア・オブ・デス Snare of Death

時間が大変に重要な要素となるところに、”スネア・オブ・デス”、(死の罟)すなわちパズルルームがある。

ひとたびここに足を踏み入れると同時に、本当に時間が流れ始める。それぞれのパズルルームには制限時間が設定されていて、その時間内に定められた行動をとり、パズルルームを脱出しなければならないのだ。定められた行動をとらなければ、絶対にここから脱出することはできない。これが、パズルルームと呼ばれる由縁だ。

詳しくは、”地理”のところを参照していただきたい。

第4章 | 世界の詳細

■冒険者達

我が国において、人間はほんの少数種族にすぎない。

人間以外の種族に会い、理解しあうことも、この世界を旅するうえでの楽しみのひとつである。我が国の住人の種族、そしてその能力等を紹介しよう。

●種族

人間を含めて、7つの種族がこの王国で生活している。

- 人間 Human
創造力、生活力、活動力に富み、逆境には燃え上がる。この国の住人として、高い素養を備えている。
- エルフ Elf
金髪に白い肌が特徴的で、人間によく似ている。一般に人間よりも背が高く、動作が機敏で、手先が器用。魔法と戦闘の技術に長けている。
- ドワーフ Dwarf
ずんぐりむっくりで知能はあまり高いほうではないが、力が非常に強く、並外れた体力を誇る。白兵戦では、ドワーフほど頼れる仲間はない。
- ホビット Hobbit
非常に小柄だが知能は高く、多才で、忍耐力もある。ホビットにはこんなことわざがある。「ホビットは、金に困ると自分の影からだって財布を盗める」

• ハーフエルフ Half-Elf

人間とエルフが非常に近い間柄であることの証である混血。金髪と白い肌のエルフの体に、人間のパワーが備わっている。

• ハーフオーク Half-Orc

オークは、大きな体に小さな脳ミソを持つ豚のような顔をした生物で、悪の道に生きる魔法使いの下男などによく使われている。彼らと人間の混血であるハーフオークは、純粋なオークほど凶悪ではないが、稀に狂暴性を表すこともある。

• ノーム Gnome

ドワーフによく似た種族だが、一般にドワーフよりも体毛が薄く、気が短い。魔法の技術と知識は格段に高い。

●階級

パーティーに加わるキャラクタは、みなそれぞれ専門の役割“階級”を持たなければならない。各階級に優劣はない。もっとも、それぞれに長所短所はあるが、各分野の専門職が互に助け合うことでパーティーは大きな力を発揮するのである。

階級の選択は、キャラクタメイキングにおいて最も重要なポイントとなる。全部で11種類の階級があるが、最初に選べるのはそのうちの8つだけ。それぞれのキャラクタがどの階級であるかは、“ステータス”の画面で見ることができる。

また、パーティースクリーンのキャラクタ表示部分のCLという欄にも略号で表示される。それでは、11種類の階級の内容を紹介しよう。

• ウォーリアー Warrior (略号はWA)

ほとんどすべての武器を使いこなすことができる。
成長するに従い、より戦闘の技術に通じるようになる。

• **パラディン** **Paladin (PA)**

いかなる逆境にも名誉と純潔を忘れず、悪と戦い続けることを誓った戦士。ほとんどの武器を扱うことができるが、中にはパラディンにだけ使えるものもある。成長すると、1回に複数の攻撃を敵に加えることも可能になる。また、魔法に対する抵抗力も備えている。

• **ローグ** **Rogue (RO)**

盗みを生業とする。戦闘能力はまあまあといったところ。物影に身を隠すことを得意中の得意とするが、罠を見つけてそれを解除する能力にも長けているので、冒険の中で思いもかけない危険から救ってくれることであろう。パーティーに1人は欲しい階級である。

• **バード** **Bard (BA)**

バードは非常に多才である。その多くは、かつては戦士だったが、音楽のために武器を捨てた者だ。

もちろん、戦い方をまるで忘れたわけではないが、もう専門の戦士ではないため、新しい戦闘の技を修得することはない。バードの歌に秘められた魔法の力は、パーティーには絶対に不可欠である。バードは7曲のレパートリーを持っていて、楽器があれば歌うことができる。ただし、レベル4のバードは4曲までしか歌えないというように、レベルによって歌える回数には制限がある。歌の途中で戦闘になり、戦闘中に別の歌を歌ったとしても、戦闘が終わればバードは元の歌の続きを歌い、効果も持続する。反対に、戦闘中に歌う歌は大変に短く、1ラウンドしか続かない。たとえ、そのメロディーがまだ響いているとしても。

歌の効果は、同じ歌でも戦闘中と通常状態では多少異なることがある。また、ダンジョンのレベルによって、曲が変化することがあるという。

パーティーに複数のバードがいても、一度に2人以上のバードが歌うことはできない。曲の途中で別の曲を歌うと、前の曲は中断される。これは、別のバードが歌ったとしても同じことだ。喉が乾くと、バードは歌えなくなる。そんなときは、最寄の酒場でたっぷり喉を湿らせてやることだ。

「役に立たないバードは、酒場に放り込んでやれ」ということわざには、

こういうちゃんとした理由があったのだ。

• **ハンター** **Hunter (HU)**

ハンターは一般に、暗殺者、庸兵、忍者などの名前で見られている。ほとんどすべての武器を使うことができ、中には、正確に急所を突いて一撃で敵を倒す技を修得した者もいる。これは、ハンターが経験を積むことで身に付けることができる非常に高度な技なのである。

• **モンク** **Monk (MO)**

さまざまな角度から格闘技を学び、主に人間以外の敵との対決を得意とする。古いタイプの武器を好むが、レベルが高くなるにつれ、素手が最も強力な武器となる。

• **カンジュラー** **Conjurer (CO)**

下級の魔法使い。物理現象を起こすことができる。それを使って、怪我の治療や、火や光の創造などを行う。

• **マジシャン** **Magician (MA)**

下級の魔法使い。物質に働きかけ、その性質を変化させる。剣に呪いをかけたり、鎧の強化、ダンジョンの壁の気化などを行う。

• **ソーサラー** **Sorcerer (SO)**

中級の魔法使い。幻覚を発生させ、コントロールすることができる。この階級に就くには、多くの修行を必要とするので、新しいキャラクターが最初の階級としてこれを選択することはできない。

• **ウィザード** **Wizard (WI)**

中級の魔法使い。超自然界の生物を召喚し、支配する。これらの生物は、通常の生物とは全く性質が異なり、人間に慣れるということがないため、支配は困難で非常に危険である。誕生したばかりのキャラクターはウィザードを選択することはできない。

・アークメイジ Archmage (AR)

最も多くの経験を必要とする、上級の魔法使い。

これまでのすべての階級の魔法を、最低でもレベル3まで修得した者だけがアークメイジになれる。言うまでもなくアークメイジはほぼ万能であり、新しいキャラクタが一朝一夕には到達できない最高位の魔法使いである。パーティーにアークメイジが1人いれば、貴殿の冒険の危険はかなり軽減される。

それぞれの魔法に関する詳細は、「魔法表」を参照されたい。

●スペシャルキャラクタ (MNまたはIL)

スペシャルキャラクタとは、通常はモンスターの部類に入るキャラクタだが、パーティーに加えることができる特別な者のことをいう。モンスター(MN)と幻覚(IL)の2種類あり、次の2通りの方法でメンバーに加えることができる。

- 1) 幻覚として召喚または創造されるか、その他の魔法の力を借りてパーティーに加える。
- 2) パーティーに加わりたいという申し出を承諾する。

パーティーには、6人までスペシャルキャラクタを加えることができる。

冒険者のギルドに戻れば、彼らの名前を変えたり名簿に保存することもできるが、戦闘中にスペシャルキャラクタに命令することはできない。彼らは自分で戦闘方法を決めて勝手に行動するのである。また、メンバーに加わってから最初に遭遇したモンスターの跡を追って行ってしまうこともある。

店で買ったり拾ったりしたアイテムや武器が使えるのは、通常のキャラクタだけで、残念ながらスペシャルキャラクタはそれらを使うことはできない。せいぜいできることは、諸君の代わりに、それらを持ち運ぶことぐらいである。

幻覚のスペシャルキャラクタは、敵に幻覚であることを見破られると消滅してしまう。また、幻覚のスペシャルキャラクタは、殺されたら最後、そのまま消え去ってしまう。そのとき幻覚のキャラクタが携帯していたアイテムも、幻

覚と共にその場で消えてしまうから、要注意である。

生身のモンスターのスペシャルキャラクタは大変に臆病で、ひねくれた性格の持ち主であるため、他のメンバーがちょっと手を滑らせてボカリと頭を叩いたような場合でも、パーティーの仲間に攻撃されたと思ひこみ、死ぬまでパーティー内で暴れまくる。いくら謝っても、聞く耳は持たない。

彼らは通常のキャラクタと同様に、体力を回復させることも、死んだら蘇生させることもできる。パーティーから外したいときは、「モンスターを外す」のコマンドを使う。これはコマンド解説を参照されたい。

●キャラクタのステータス表示

それぞれのキャラクタの特徴は、種族、階級、持ち物の他に、6種類に分類された肉体的、精神的能力の数値によって表される。それぞれの能力の値は、1から18までの間で変化する。基本的に、数値が高いほど能力も高くなる。

次に紹介する5つの能力は、キャラクタステータス表示で見ることができるものである。

・強さ (略号はST)

腕力による攻撃で、敵に与えることができるダメージを決める力。
白兵戦を主体とする階級には非常に重要な能力だ。

・知性 (IQ)

知識の高さを表す。
この値が高いと、魔法使いはより多くのスペルポイントを得ることができる。

・敏捷性 (DX)

身の軽さと機敏さ。
この値が高くなれば、敵の攻撃をかわす確率が高くなり、階級によっては、一発で敵の急所を突く正確な武器さばきが身に付く。

・体格 (CN)

健康と耐久性。

敵の攻撃にどれだけ耐えられる肉体を持っているかがわかる。この値の高さが、ヒットポイントの量に影響を与えるのである。ヒットポイントについては、その項を参照されたい。

・運 (LK)

運とは、得体が知れず、不確定な人生のファクターだが、ここでは、この値が高いほど敵の魔法をかわしたり、罠を避けたりする確率が高くなる。

・呪文レベル (CO, SO, MA, WI, AM)

ここには、キャラクターが使用できる呪文のレベルが表示される。

例えば、カンジュラーのレベル3と表示されているとしたら (CO:3)、そのキャラクターはカンジュラーのレベル3までの呪文が使えることを表す。それ以上のレベルの呪文は、経験を積んでレベルを上げ、新しい呪文を教授してもらわなければ使えない(ただし有料)。各階級には7つのレベルがある。

普通、キャラクターのレベルが2上がれば新しいレベルの呪文が修得できる。

・成長する能力と財産

キャラクターステータスの表示の中には、冒険の途中で増減するものもある。次の4つが、その代表である。

経験

そのキャラクターが積んだ経験を数値で表している。

この値が高ければ高いほど、より多くの経験を積んだことになる。経験の大部分は、戦闘によって得られる。

ゴールド

この国でも、お金がモノをいう。

誕生したばかりのキャラクターは、冒険に当たって必要最低限の装備が買

えるだけのゴールドしか持っていない。戦闘に勝利したり、ダンジョンで発見したものを店で売り払ったりしてお金を作ることができる。

レベル (Lvl)

それぞれの専門において、どれだけの技術を修得したかを表す。

ちなみに、レベル1は見習い。レベル13は、魔法使いがマスターになるために必要とされるレベル。

レベルの昇進は、キャラクターの経験値に基づいて評議会が認めた場合に認められる。また、これは自己申告制なので、自分で評議会の場所を探して、そこでレベルの昇格を申請しなければならない。レベルの昇格は、ヒットポイントやスペルポイントの増加に大きな影響を与える、大変に重要なものなのだ。

アイテム (1-8)

アイテムとは武器や道具やその他、この世界に登場する物のこと。

一度に持ち運べるアイテムは8つまで。武器、盾、鎧、兜、こて、楽器、彫像、指輪、杖などのカテゴリーに分類される。

ここで重要なことは、アイテムを使用するにはそれを装備しなければならないことだ。装備の方法については、コマンドカードを参照されたい。1つのカテゴリーからは一度に1つのアイテムしか装備できない。例えば、シールドを2つ持っていたとしても、一度に2つのシールドを装備することはできないということだ。アイテムの中には、ある特定の階級にしか使えないものもある。例えば楽器は、バードにしか使えない。キャラクターステータスや武器店のリストで”@”印が付いているアイテムは、そのキャラクターには使用できないことを表している。また、”*”が付いているアイテムは装備中のものである。

●パーティースクリーン

キャラクターステータスモードに表示される数値の他に、健康状態、経験、アーマーカーラスなど、以下の4種類がパーティースクリーンに常時表示される。



・アーマークラス (略号はAC)

物理的打撃に対する防御力の強さ。防御用の装備を何も付けず、敏捷性も低い、最も防御力の弱い状態のときは+10。装備や魔法などによって防御力が強くなるごとに数値が減り、アーマークラスは-10まで下がる。そして、最終的にはL+ (-21に相当) という値にまでなる。ここまでくると、キャラクターの防御力がこれ以上強くなっても、表示は変わらない。

・ヒットポイント (HITとPTS)

ここには2つの数値が表示される。

HITの下に出る数値は、キャラクターの最大ヒットポイント。

全くダメージを受けていない状態で、どれだけのヒットポイントがあるかを表している。

PTSの下の数値は、現在のヒットポイント。

例えば、今全くダメージを受けていない最大ヒットポイントが20のキャラクターがいたとする。そのとき、HITには20、PTSには20と表示される。そこでモンスターに遭遇し、戦闘の結果3のダメージを受けたとすると、HITの数値はそのまま20と変わらないが、PTSの数値は17に減るのである。

・スペルポイント (SPLとPTS)

呪文ポイントは、呪文をかけるたびに、呪文ごとに定められた消費量だけ消費される。これもヒットポイントと同様に2つの数値で表される。

SPLの下の数値は、そのキャラクターが持っている最大の呪文ポイント。

PTSの下の数値は、現在使用できる呪文ポイントの残量。

例えばカンジュラーで、2つの数値が同じならば、スペルポイントがフルの状態。ここでは、仮に18としてみよう。そこで、「魔法の蠟燭」の呪文を使ったとすると、この呪文は2ポイントを消費するから、PTSの下の数値は16に減るのである。

・階級 (CL)

キャラクターの階級が略号で表示される。



●キャラクタメイキング

*ATEAMや、バーステイル I から転送したキャラクターを使わずに、オリジナルのキャラクターで冒険したい方は、次の手順で自分だけのキャラクターを作ることができる。キャラクターメイキングは、冒険者のギルドでしか行えないので、まず冒険者のギルドに行くことだ。さらに、コマンドカードに従って、キャラクターメイキングのモードに入る。キャラクターメイキングの順序は、以下のとおり。

能力値、種族、階級の詳細は、それぞれの項目を参照して欲しい。

1) 種族を選択する。

Human	:	人間
Elf	:	エルフ
Dwarf	:	ドワーフ
Hobbit	:	ホビット
Half-Elf	:	ハーフエルフ
Half-Orc	:	ハーフオーク
Gnome	:	ノーム

2) メッセージウィンドに、キャラクターの能力値の一覧が表示される。

この数値は、種族の基本値と個人差からなっている。

基本値とは、種族の特性を反映した各種族固定の値であり、その上に個人差がプラスされ、個性を持たせるのである。

基本値と、個人差の値の合計が、それぞれの能力値というわけだ。

ST : 強さ	武器による攻撃でのダメージを決定する
DX : 敏捷性	攻撃順位や攻撃をかわせるかどうかを左右する
LK : 運	罠や魔法にかかる確率が低くなるが、不安定
IQ : 知性	魔法の能力に影響する
CN : 体格	ダメージの受けにくさ、HPの増加を左右する

HP : ヒットポイント 言わずと知れた体力値

Warrior : ウォーリアー
Paladin : パラディン
Rogue : ロード
Bard : バード
Hunter : ハンター
Monk : モンク
Conjurer : カンジュラー
Magician : マジシャン

REROLL : (もう一度)

- 3) 納得できる能力値が出たら、番号を選択して階級を選び、名前を付ける。
能力値に不満があれば、何度でも能力値を表示させることができる。
- 4) 名前が決定した時点で、そのキャラクターはギルドの名簿に登録される。
- 5) パーティーに加える場合は、ギルドのコマンド”A)パーティーに加える”を選択し、名簿からそのキャラクターを選択する。

冒険者のギルドからの助言 ~キャラクターについて~

1) あまりレベル1のキャラクターに執着しないこと

死んだら、また新しいキャラクターを作ればよい。しかし、キャラクターがレベル3にまで成長したら、システムメニューの”ユーザーディスクの複写”を使って、こまめにキャラクターディスクのバックアップをとっておくことをお勧めする。

2) 大切なキャラクターが死んでしまったら

大切なキャラクターが死んでしまった場合、諸君には次の道のどれかを選ぶことができる。

- ・大量のスペルポイントを消費するが、魔法によって蘇生させる。
- ・寺院にべらば一な寄付金を払って蘇生させてもらう。
- ・その場でリセットボタン!

(ただし、この方法をとると、最後にセーブしたところからキャラクターが死んだところまでに得た経験値やゴールドは、あきらめなければならない)

3) キャラクターメイキングの値について

キャラクターメイキングのとき、値が16から18ならば、比較的能力が高いということを覚えておくといい。

例えば、敏捷性でその値が出れば、アーマークラスにボーナスポイントが付き、戦闘でのダメージが違ってくる。

強さならば戦闘で相手に与えるダメージが大きくなる。

運勢ならばうっかり罠にはまっても大丈夫な確率が高まる。

体格ならばヒットポイントが多くなる。

また、知性のように初めのうちは目立った利点がないように思えても、後になってスペルポイントの量に差が出てくるということもあるのだ。

●寺院

死者の蘇生、体力の完全回復、そして、干からびたり石にされてしまったキャラクターの治療ができる唯一の場所である。

蘇生されたキャラクターは、生前の装備や経験値も元通りに復活されるが、ヒットポイントは1ポイントしか与えられない。蘇生にはかなりの金がかかる。命を取り戻せたとしても、そのために魂を売り渡してしまっただけではなにもならない。

●ダンジョン

塔や地下墓地など、ダンジョンと一口に言っても様々な形態があり、その高さや深さも様々である。

上下の階への移動は、階段を歩くなり、縦穴を抜けるなり、テレポートするなり、その場の状況に応じて、お好きな方法で行えばよい。階段は遠くからは発見しにくい。階段に足をかけると、どうするのかを聞かれるから、それなりに答えること。

また、ダンジョンにはところどころに結界があり、そこに踏み込んだだけでパーティーに様々な影響を及ぼす。ときには死に至るほど危険なものもある。何もしていないのにキャラクターのヒットポイントやスペルポイントがどんどん減っていくようなときは、結界に踏み込んでしまったと思ってよい。そのときは、速やかに安全な場所まで移動することだ。

縦穴の場所は、少し離れて見ないとわからない。穴を通して上や下の階に行きたいときは、穴の真上か真下に立って上昇、または降下のコマンドを選択する。天井の穴を抜け上の階へ昇るには、浮遊の呪文を使う以外に手はない。床の穴を通して下の階へ行くときにも、浮遊の呪文を使うように。飛び降りようものなら、着地のショックでダメージを受けてしまう。

ダンジョンの入口は巧妙に隠されているが、丹念に情報を集めれば、必ずヒントが見つかるはずである。

冒険者のギルドからの助言 ～地理について～

1) 最初の修行はスターターダンジョンで行う

レベル1のキャラクターに修行させるならば、タングラメーンのスターターダンジョンへ行くこと。

これは、冒険者のギルドの反対側の町のはずれにある。入口の魔法使いには必ず話を聞くように。ここへ入るのに制限はないが、レベル12以下のキャラクターにはクエストを達成したときに、特別なほうびが与えられる。

2) 必ず地図を作成すること

ダンジョンでは、必ず詳しい地図を作ることだ。重要な手がかりとなる魔法の口、様々な魔法のアイテムなどがダンジョンには隠されている。詳しい地図があれば、隠された扉や秘密の部屋の推測も容易になる。

3) 地図と同時に、不思議な言葉を書きとめておくこと

ダンジョンのいたるところで、または町、荒野の中でさえ、様々なメッセージが隠されている。その中には、重要な手がかりがあるかもしれない。

できれば、すべて書き込んでおくように。

4) 罠には慎重に対処するように

罠かもしれないと思ったら、必ず安全策をとる。

レベルの高いローグなら、罠が仕掛けられた宝の箱も難無く開けることができるが、それ以外の者は、“罠の解除”の呪文を使うべきである。この呪文の前には、どんな罠も無力となる。百戦練磨の戦士達の命を一瞬に奪う、恐ろしい罠でさえ怖くはない。

もっとも、百戦練磨の戦士ならば、そんな罠にかかることはあるまいが。もしひっかかるようなら、頭の中身も筋肉でできている

に違いない。

5) ダンジョンに入る前には、必ずステータスを確認

全員が完全な状態でダンジョンに入る。生還の確率も高くなる。

6) 間違った方向に行かぬように

塔や迷宮では、探検の進むべき方向は常に上階。ダンジョンや地下墓地では常に下階であることをお忘れなく。

7) スネア・オブ・デス (死の罟) での行動

デスティニーワンドの破片、セグメントはスネア・オブ・デスと呼ばれる死のリアルタイムパズルルームに隠されている。

この部屋に入ると、知らずに入ってしまった者のために警告が発せられる。

スネアに入ったならば、制限時間内にその謎を解き、必要な行動をとり、または問題に答え、セグメントを回収しなければならない。

決まった順番に行動しなければならないスネアもあれば、順番は問題ではないものもあるといったように、それぞれのスネアによってそのパズルは大きく異なる。

そして、スネアに定められた制限時間を超えてしまうと、一瞬にしてパーティーのメンバーの命は奪われてしまう。

スネア・オブ・デスは、スターターダンジョンを除くすべてのダンジョンにある。

■ 戦闘

貴殿らには、戦いに勝ち抜き、経験を重ね、"運命の騎士"、デスティニーナイトになるという大切な使命がある。これは避けられない運命なのだ。

経験を重ねるには、戦って勝つしか道はない。そんなに戦闘ばかりしていられるのだろうかと心配されるのはもっともだが、安心なされ。貴殿が遭遇するモンスターは、顔を見ただけで戦いたくなるような刺激的な連中ばかり。それに、逃げようにも、逃げられない場合も多々あるのだ。

モンスター (相手が人間であっても敵は一般的にこう呼ばれる) との戦闘は、ある決まった場所で起こる場合もあるが、普通はいつどこで始まるかわからない。また、パーティーのメンバーが暗黒面に落ちてしまったような場合は、パーティーのメンバー同士の戦闘 (パーティーコンバット) も可能である。

戦闘の開始と同時に、遭遇したモンスターのリストが示される。数字は、モンスターの各グループごとの数だ。一度に遭遇するモンスターの最大数は4グループまでである。

パーティーから10フィート以内が白兵戦範囲となるため、その範囲内にまで近づいたモンスターが攻撃を加えてくる。ただし、飛び道具、魔法などで白兵戦範囲外から攻撃してくるモンスターもいる。

また、幻覚や召喚の呪文を使って諸君の目の前に新たなるモンスターを出現させるといった高度な技を使う相手もいる。これはなかなか手強いが、撃退できないことはない。呪文や飛び道具、またなによりも重要な貴殿の知恵をうまく使うことだ。

● 攻撃

戦闘は、ラウンドごとに進められる。

パーティーのメンバーが、それぞれどのような行動をとるかを各ラウンドの前に選択するのだ。ただし、"逃げる"か"前進する"かを選択した場合は、全員でまとまって行動するため、各メンバーの行動を決める必要はない。

戦闘の行動のメニューは、ラウンドの開始前に現れ、メンバーごとに選択できるようになっている。その内容は以下のとおり。

P) 仲間を攻撃する

パーティー内のメンバー（スペシャルキャラクタを含む）に攻撃を加える。

A) 敵を攻撃する

10フィート以内のモンスターに攻撃を加える。（白兵戦のみ）

D) 防御する

他の行動をとらず、モンスターからの攻撃より身を守る。攻撃を受ける確率が減る。

C) 呪文を唱える

魔法の呪文を唱える。魔法使いのみが選択できる。

U) 道具を使う

装備している飛び道具や魔法のアイテムを使う。攻撃できるモンスターが複数の場合は、狙いを定める必要がある。

B) 歌をうたう

戦闘用の曲を歌う。バードのみが選択できる。

H) 物陰に隠れる

物陰に隠れる。ローグだけが選択できる。成功すれば、このラウンドにはモンスターの攻撃目標にはならない。

●ルールと戦略

パーティーの戦闘から4番目までのキャラクタ（1～4）は、モンスターの攻撃を直接受けることになるが、反対に考えれば、直接反撃することができる。あとのキャラクタは、直接攻撃を受けることはないが、魔法の攻撃を受けることがある。そして、武器による直接の反撃はできないが、魔法で応戦することはできる。

以上のことを考慮すると、自然にパーティーの隊形が決まってくる。攻撃型

のキャラクタ4人を先頭に置き、あとのキャラクタをその援護に使うのだ。

モンスターも、貴殿らと全く同じ条件のもとで攻撃行動をとる。諸君から10フィート以内にいるモンスターだけが、貴殿らに白兵戦を挑んでくる。

すべてのメンバーが行動を選択した時点で、ラウンドが開始される。攻撃範囲内で、最も敏捷性が高く力の強いキャラクタ（またはモンスター）が最初に攻撃できるが、そのほかに、運、キャラクタのレベル、キャラクタのクラスが戦闘結果に大きく影響する。しかし、諸君とほとんど同レベルのモンスターと対決することも珍しくない。そんなときは、最初の一撃が大きく結果に影響することが多い。

戦闘中に表示されるメッセージのスクロールする速度は、お好みに応じて遅くしたり速くしたりすることができる（コマンド解説参照）。

倒したモンスターは、当然抹消される。また、幻覚のキャラクタ以外のスペシャルキャラクタも含めて、絶命した仲間は、ラウンド終了時点でパーティーの最後尾にまわされる。モンスターを全員やっつけると（こちらが全員やられた場合もそうだが）戦闘終了となる。そして諸君が勝てば、モンスターが所持していた財宝と経験値が、生き残ったキャラクタの間で分配される。

冒険者のギルドからの助言 ～戦闘について～

- 1) 最初に攻撃できるのは敏捷性とレベルが最も高いキャラクタだ
ドラゴンのような強力な敵には、敏捷性が最も高いキャラクタを当てること。敏捷性が低いキャラクタでは、最初の一撃でつぶされるかもしれない。
- 2) 呪文や歌でパーティーのアーマークラスを下げること
アーマークラスは、値が小さいほど高くなることをお忘れなく。
- 3) 複数のモンスターグループと戦闘状態に入ったとき
まず魔法を使うモンスターからやっつけることだ。すべての魔法を使うモンスターを倒すことができなかつたら、幻覚や憑依の魔

の武器は、通常の武器よりも大きなダメージを敵に与えることができる。また、魔法の防具は、通常の防具よりも防御力が高い。

このように魔法アイテムには、特別な力が備わっているのである。ときには、秘密の場所や封印された場所に入る必要が生じたときなど、魔法の鍵や護符の力を借りなければならない場合もある。魔法のアイテムは、ダンジョンの中で手に入れることができる。また、モンスターが持っていることもある。

一般に、強力な魔法アイテムほど、手に入れるのは難しい。最も強力とされている魔法のアイテムは、最も危険で複雑なダンジョンの中で、最も恐ろしいモンスターによって守られていると言われている。そのような強力なアイテムを手に入れることができたなら、それを大切に扱うことだ。それが運命の騎士になるための鍵となるのだから。

●呪文の唱え方

メッセージウインドに唱えられる呪文が表示されるので、カーソルを動かして決定すればよい。また、すべての呪文に関する詳細の一覧表が、この書の巻末にあるから参照すること。

●魔法使いのクラス

魔法使いは、ゲーム開始時点で、己のクラスとレベルに応じた呪文を持っている。そこから上のレベルの呪文は、ひとつひとつ覚えていくのではなく、レベルが上がるごとに新しい呪文を2～4種類一度に覚えるようになっているのである。

例えば、レベル1のカンジュラーならば、カンジュラーのレベル1の呪文3種類が使える。レベル3のカンジュラーならば、レベル1、レベル2、レベル3合わせて9種類の呪文が使えるのである。魔法使いの5つのクラスの特徴は、以下のとおり。

・カンジュラー

魔法エネルギーを使って瞬時にして物体を創造したり、現象を起こしたりすることができる。カンジュラーの呪文は大変に強力ではあるが、その効果に対して消費されるエネルギーが多く、効率があまりよくないという短

所がある。

カンジュラーはまた、自然の力に働きかけ、全く違った現象を引き起こすこともできる。時間と空間の連続体に歪みを生じさせて、生物を瞬間移動させるといった術などは、そのひとつである。

・マジシャン

道具や普通の物体に魔法の力を与える。しかし、魔法のアイテムを作り出すということではない。呪文の効果がある間だけ、物体が魔法の力を発揮できるようになるのである。通常、呪文の効果を持続するのは戦闘の間とされている。

マジシャンが学ぶべき最も重要な点は、道具や物体の特性を高めること、新しい特性を与えること、全く性質の異なる物に変化させることの3つである。

例えば、剣の特性を高めて、より大きなダメージが与えられるようにするとか、ダンジョンの壁に光輝く特性を与えたり、壁を消し去ってしまうなどの呪文がそれに当たる。

・ソーサラー

「目に見えることこそ現実なり」という信念に基づき、幻覚を起こさせることと、感覚を鋭敏にさせることがソーサラーの本分である。ソーサラーは、イメージを作り上げ、それを相手の網膜に直接送り込む。

それに加えて相手の体の感覚を鋭敏にさせることによって、幻覚の攻撃で実際に痛みを感じさせ、ついには命まで奪うことも可能なのである。しかし、幻覚は幻覚である。幻覚が相手に作用するのは、相手がそれを実体だと信じている間だけであり、もし幻覚であることが見破られたなら、その瞬間にすべてが消えてなくなってしまう。

ソーサラーは、その鋭い感覚によって、常識では目に見えないものも見ることができるといふ。

・ウィザード

超自然の生物やエネルギーを操る。他のクラスに比べると呪文の数は少な



いが、どれも非常に強力なものである。

ウィザードは、反物質界から超自然生物を呼び出すことができる。それはウィザードの命令のもとで、スペシャルキャラクタとしてパーティーの一員となり、死ぬまで共に戦ってくれる。

反物質界の生物を操るばかりでなく、ウィザードは一般のモンスターを陥れたり、自在に操ることもできる。また、巨大なエネルギーを扱うこともできるのである。

・アーケメイジ

4つの魔法使いのクラスで、それぞれレベル3以上の呪文を修得した大魔法使いである。すべてのクラスのすべてのレベルを修得した場合は、75種類の呪文が使えることになる。我が国では、ご存じのとおりアーケメイジが最も力のある存在であり、広く尊敬を集めている。

●昇格

1つのクラスで3つ以上のレベルの呪文を修得した魔法使いは、評議委員会の認定を受けて、1つ上のクラスに昇格することができる。例えば、レベル5のカンジュラーならば、もう十分レベル1のマジシャンになる資格があるというわけだ。

新しいクラスに昇格した時点で、経験値は0に戻される。しかし、ヒットポイントやスペルポイントなどのその他のパラメータが変化することはない。また、これまでに修得した呪文も、これまでどおり使うことができる。

ただし、ここで注意しなければならないことがある。ひとたび昇格すると、もうそれ以下のクラスに戻ることはできない。あるクラスでレベル3に達したとすると、そこで、残りのレベルの呪文を修得せずに次のクラスに昇格してしまったら、もうそのクラスのレベル4以上からレベル7までを修得するチャンスは消えてなくなるのである。

●呪文の書

ここに、我が国の魔法使い達の間で使われている4つの階級のすべての呪文を記す。一覧表の見方は以下のとおりである。



使用階級／

呪文名

レベル／消費するスペルポイント／有効範囲／持続時間

効果の説明と備考

有効範囲は、ゲーム中マップの一マスを一単位として計算されている。一マスは10フィートに相当する。表中に使われている用語は、以下のとおりである。

視界内	：見えている範囲に有効。
敵1	：モンスター1匹にのみ有効。
壁1	：正面の壁1マス分にのみ有効。
敵全	：遭遇しているモンスター全員に有効。
グループ	：1匹から4匹までのグループのモンスターに有効。
本人	：本人にのみ有効。
(数字)'	：有効距離を表す。このフィート以内にあるすべてのものに有効。
味方1	：パーティーのメンバーのうち1人に有効。
スペシャル	：パーティーのスペシャルキャラクタ1人に有効。
∞	：有効距離が併記されている場合、その距離内で最大の効果を発揮するが、その距離を超えても、ある程度の効果が期待できる。 例えば、30'と有効距離が併記されている呪文を60'先のものを対象とした場合、その効果は半減する。
—	：呪文の性質上、範囲や距離には関係がない。

これらの有効範囲を表す用語は、複数のものが併記される場合があるので、それらの意味を総合して理解していただきたい。例えば、グループ(30')∞とあれば、1匹から4匹までのモンスターのグループが30フィート以内であれば最大の効果があるが、それ以上離れている場合は距離に応じて効果が減ってしまうことを表す。



表中で持続時間を表す用語は、以下のとおりである。

戦闘中	: 戦闘が続いている限り持続する。戦闘が終了すれば、効果は消えてしまう。
1歩	: 1歩進む間だけ持続。
1ラウンド	: 戦闘の1ラウンドの間だけ持続。
短時間	: この世界の時間で、約2分間持続する。
中時間	: 約3分間持続する。
長時間	: 約4分間持続する。
持続	: 冒険者のギルドか魔法無効地帯に入るまで持続する。
不明	: 内容により変化する。
瞬間・不定	: 瞬間的なもの、あるいは状況によって持続時間が変化するもの。



★カンジュラーの呪文

レベル1	魔法の蠟燭	2 / 視界内 / 中時間
	小さな蠟燭を出現させ、ダンジョンの闇を照らす。	
	炎の短剣	3 / 敵1(10)' / 瞬間
	青い炎の短剣を作り出し、狙った敵に飛ばす。 与えられるダメージは1～4ポイント、 レベルが上がれば与えられるダメージも大きくなる。	
	罨の解除	2 / 30' / 瞬間
	前方30フィート（地図にして3マス）以内の罨を動作不能にする。 また宝箱に仕掛けられた罨を解除することもできる。	
レベル2	凍結の言葉	3 / グループ / 戦闘中
	敵の動きを鈍化させ、攻撃をしやすくする。	
	魔法のコンパス	3 / - / 中時間
	光のコンパスを頭上に出現させ、パーティーが向いている方位を示す。	
	治療の言葉	4 / 味1 / 瞬間
	皮膚を再生する呪文であり、負傷した仲間の傷を塞ぐ。 4～16ポイントのヒットポイントを回復する。	
レベル3	魔法の松明	5 / 視界内 / 長時間
	魔法の松明を創り出す。 蠟燭よりも長時間燃え、その炎は隠された扉をも照らし出す。	

浮揚の靴 4 / - / 短時間

小さな浮遊場で靴を浮き上がらせる。

この呪文を唱えることで、罫の上を飛び越えたり、ダンジョンの穴をダメージを受けずに飛び降りたり、天井の穴を上昇することができる。

魔力の放射 5 / グループ(20') / 瞬間

魔力をエネルギー波として、敵1グループに放出する。

5~20ポイントのダメージを与える。

レベル4 狼の創造 6 / パーティー / 瞬間

俊敏にして鋭敏な、蒼き風の狼を創造する。

回復の言葉 6 / 味1 / 瞬間

仲間の傷、または病を消し去る呪文。

10~40のヒットポイントを回復し、病や毒の治療も行える。

レベル5 魔法のランタン 7 / 視界内 / 長時間

魔法のランタンを創り出す。

その光は松明よりも広い範囲を照らし、より長い間燃え続ける。

賢者の雷球 7 / グループ(30')∞ / 瞬間

大気に眠る雷を呼び覚まし、敵を包む。

10~40ポイントのダメージを与える。

レベル6 オーガの創造 9 / パーティー / 瞬間

腕力を持った、風のオーガを創造する。

魔法の絨毯 8 / パーティー / 持続

さらに大きな浮遊場でパーティーを包む。

対魔法の結界に踏み込まぬ限り、その効果は続く。

レベル7 回復の叫び 12 / パーティー / 瞬間

大なる回復の力があり、その効果は傷ついたパーティー全員を一瞬にして癒すことができる。

空間の超越 15 / パーティー / 瞬間

空間を歪め、一瞬にして望む場所にパーティーを移動させる。

ただし、これを防ぐ結界の中には移動できない。

また、(+1~6の範囲内であれば、)町から町への移動もできる。

この場合、必ず冒険者のギルドに到着することになっている。

反発の力 18 / グループ / 瞬間

魔力を圧力の壁として敵にたたきつけ、敵1グループを40フィート後退させる。

ただし、90フィート以上後退させることはできない。

剣士の創造 15 / パーティー / 瞬間

非情にして、冷酷無比な風の剣士を創造する。

★マジシヤンの呪文

- レベル 1** **武器の強化** 3 / 味方 1 / 戦闘中
仲間の武器をマジックフィールドで包み、威力を増す。
与えるダメージを 2～8 ポイント増加させる。
- 傷口の縫合** 3 / 味方 1 / 瞬間
傷を癒す。8 ポイントのヒットポイントを回復させる。
- 位置の確認** 2 / パーティー / 瞬間
ダンジョンや森の中での現在位置を示す。
- レベル 2** **聖水の噴射** 4 / 敵 1 (10') / 瞬間
敵に聖水を浴びせる。
悪魔系や超自然系のモンスターに対し、6～24ポイントのダメージを与える。
- 腕力の増強** 5 / 味 1 / 戦闘
仲間の腕力を増強し、攻撃力を増す。
与えるダメージを 4～16ポイント増加させる。
- 階段の探知** 5 / 30' / 短時間
ダンジョンで前方30フィート（3歩）以内に階段があれば、それを知らせてくれる。
- レベル 3** **空気の防壁** 6 / パーティー / 中時間
パーティーの前方の空気を硬化させて、見えない防壁を形成する。これは金属のように固く、パーティーと共に移動する。
- オーガの腕力** 6 / 味 1 / 戦闘
仲間に”ウインドオーガ”と同等の強さを与える。

- 星屑の嵐** 6 / グループ (40') ∞ / 瞬間
敵を取り巻く空気が熱され、灼熱のつぶてが敵を打ちつける。
10～40ポイントのダメージを与える。
- レベル 4** **幽霊の接触** 8 / 敵 1 (70') / 瞬間
地に眠る靈魂を呼び覚まし、その死の手で敵の体からヒットポイントを奪う。
15～60ポイントを奪い取ることができる。
- 竜の火炎** 7 / グループ (30') ∞ / 瞬間
敵 1 グループに向かい、ドラゴンプレスのごとき強力な火炎を浴びせる。
11～44ポイントのダメージを与える。
- レベル 5** **反魔法の壁** 8 / パーティー / 戦闘
敵の魔法やプレスの効果を弱める防壁を創り出す。
成功すれば呪文を全く無効にするほか、プレスを打ち消し、幻覚をも見破ることができる。
- 石化の衝撃** 8 / 敵 1 (10') / 瞬間
敵の体を一瞬にして石化し葬り去る。ただし、始めから石でできているモンスターには効果がない。
- レベル 6** **壁の気化** 9 / 壁 1 / 1歩
パーティーの前の壁を空気に変える。ただし、パーティーが一步進む間しかその効果は続かない。
- 神秘的防壁** 10 / パーティー / 持続
”空気の防壁”と同じ効果だが、より長い間空気の硬化を持続させることができる。

- レベル 7** **パーティーの再生** 12 / パーティー / 瞬間
 パーティー全員の傷を回復させる。病気や毒も同時に治療する。
- 死の洗礼** 14 / 敵1(10') / 瞬間
 成功すれば、狙った敵を一瞬にして殺す。
- 魂ある防壁** 11 / パーティー / 瞬間
 生きた力場の壁をパーティー内に創り出す。それは攻撃する能力を備えてはいないが、パーティーと共に移動しながら敵の攻撃を受けてくれる。
- ギルドへの帰還** 30 / パーティー / 瞬間
 タングラメーンの冒険者のギルドに瞬間に帰ることができる。しかし、成功するとは限らないし、たとえ成功したとしても所持金をすべて失ってしまう。あくまでも非常用と考えるべきである。

★ソーサラーの呪文

- レベル 1** **気功の投射** 3 / 敵1(40') ∞ / 瞬間
 手のひらにエネルギーを集中させ、その一撃を敵に加える。術者のレベル×8のダメージを与える。
- またたけ我が姿** 2 / パーティー / 戦闘
 敵の目に映るパーティーの姿をまたたかせ、攻撃を受けにくくする。
- 罨よ存在を明かせ** 2 / 30' / 短時間
 術者の感覚を鋭敏にさせ、前方30フィート以内の隠された罨の存在を知る。
- レベル 2** **失せよ幻影** 4 / パーティー / 瞬間
 幻覚を見破り、消滅させる。
- いでよ幻の暗殺者** 5 / パーティー / 瞬間
 東洋の神秘的な暗殺者である”ニンジャ”の幻覚を出現させる。冷酷な戦闘マシンの彼は殺されるまで、あるいは幻覚と見破られるまで戦い続ける。
- 恐怖せよ敵ども** 4 / グループ / 戦闘
 敵1グループの精神に恐怖を送り込み、戦意を減退させ、攻撃力をも奪う。
- レベル 3** **いでよ幻のオーガ** 6 / パーティー / 瞬間
 ”オーガの創造”によく似た魔法だが、ここで出現するのは幻覚である。

我ら透明なれ 6 / パーティー / 瞬間
パーティー全員を透明にし、敵の目にほとんど映らなくする。

鋭敏なれ知覚 6 / 30' / 中時間
感覚を鋭敏にさせ、トラップや階段など、前方30フィート以内に隠されているものの探知を可能とする。

レベル 4 猫の眼力 7 / 視界内 / 持続
猫のごとく完全な暗視能力をパーティー全員に与え、効果は冒険中持続する。

いでよ幻の竜 12 / パーティー / 瞬間
レッドドラゴンの幻覚を出現させ、パーティーに加える。

レベル 5 あばかれよ偽りの影 8 / 敵全 / 戦闘
敵が出現させた幻覚を見破るとともに、新たな幻覚の発生を防止する。
また、パーティーに潜入したドッベルゲンガーを見破ることもできる。

心霊の爆炎波 10 / 敵全 (30') ∞ / 瞬間
自己の心霊エネルギーを敵の真ただ中で爆発させ、炎の波で敵を焼き焦がす。
30フィート以内の敵すべてに25~100ポイントのダメージを与える。

レベル 6 いでよ幻の巨人 13 / パーティー / 瞬間
巨人の幻覚を出現させ、パーティーに加える。

我が知覚全てを見抜け 11 / 30' / 持続
”鋭敏なれ知覚”と同じ効果の探知の術だが、その効果は冒険

中持続する。

レベル 7 いでよ幻の術士 14 / パーティー / 瞬間
アークメイジの幻覚を出現させ、パーティーに加える。

いでよ伝説の戦士 16 / パーティー / 瞬間
伝説が伝える最強の戦士の幻覚を出現させ、パーティーに加える。

呪縛の嵐 40 / グループ (90') / 瞬間
魔法を操る敵グループに対し、次のうち1つの効果がある。
1) 60~240ポイントのダメージ
2) 石化
3) 殺害

この呪文は、かつての闇と心の支配者が好んで使ったという。それゆえ、'マンガー (Mangar) の呪縛'とも呼ばれている。

???? 100 / ? / ?

「虹色の力」と呼ばれる幻の魔法で、現実を引き裂くと伝えられている。理論的には存在するとされているが、その実体はわかっていない。

★ウィザードの呪文

- レベル 1 火の精よ共に戦え 10/パーティー/瞬間
異次元より炎の生物を呼び出し、パーティーに加える。
- 地精よ我が敵を縛せ 11/グループ(10')/瞬間
地精の助けを借り、敵の足場を中心に強力な圧力場を作り出し、25~100ポイントのダメージを与える。
- レベル 2 地獄の門よ開かれよ 12/パーティー/瞬間
開かれた地獄の門より、悪霊を呼び寄せパーティーに従えさせる。
- 悪魔よ毒をくらえ 11/敵1(30')/瞬間
悪魔系あるいは超自然系の敵に100~400ポイントのダメージを与える。
- レベル 3 地底の炎噴き上がれ 14/グループ(30')/瞬間
地に秘められた炎の力を解放し、敵に22~88ポイントのダメージを与える。
- 憑き物よ去れ 12/味1/瞬間
憑依された仲間を正常に戻す。
- レベル 4 異形の者よ姿を現せ 15/パーティー/瞬間
強力なアンテッド系モンスターをパーティーに従える。
- 屍よ我を助けよ 15/味1/戦闘
死亡したメンバーの体に仮の生命を吹き込み、生きていたときと同様に戦わせる。ただし、その効果は戦闘の間のみ。

- レベル 5 汝我に寝返れ 16/敵1/瞬間
敵の心を奪い、パーティーの下僕として引き込むことができる。成功する確率は比較的低い。
- 魂よ鞭となり敵を打て 13/敵1(70')/瞬間
エネルギーホウィップで敵を打ちつけ、50~200ポイントのダメージを与える。
- レベル 6 炎の者よ姿を現せ 22/パーティー/瞬間
自然界に存在する、炎より生まれた強力なモンスターを出現させる。
- 死せる友よ蘇れ 18/味1/瞬間
死亡した仲間を、1ヒットポイントを与え生き返らせる。
- レベル 7 古の力よ敵を砕け 16/グループ(50')/瞬間
壮絶な、火花の吹き荒れる嵐を呼び起こし、敵に50~200ポイントのダメージを与える。
- 毒草の精我に従え 25/パーティー/瞬間
ハーブを呼び出しパーティーに加える。ハーブは大変忙しい奴だが、必要ならばいやいやながらもパーティーと共に戦ってくれるであろう。

★アークメイジの呪文

- レベル 1 時の呪縛 15/敵全/1ラウンド
成功すれば、次のラウンドまで、敵は何ひとつ行動できなくなる。
- 我が手のうちへ 20/グループ/瞬間
遠くの敵グループを10フィート以内の攻撃範囲に引き寄せる。
- レベル 2 魔力の祝福を受けん 28/パーティー/不明
魔法のランタン、空気の防壁、我が知覚全てを見抜け、魔法の絨毯、魔法のコンパスの5つの呪文を同時に唱えたのと同じ効果をもたらす。
- レベル 3 心安らかなれ 26/パーティー/瞬間
パーティーに加えたモンスターが暴れ出したときに、半分の確率でなだめることができる。
- レベル 4 漆黒の騎兵冷槍を撃て 30/グループ(60')/瞬間
闇の騎兵が持つといわれる槍を創り出し敵に打ち込み、100~400ポイントのダメージを与える。
- レベル 5 悲劇は無とならん 50/パーティー/瞬間
パーティーの死亡した仲間全員を生き返らせ、病気や毒を治療し、ヒットポイントを回復させる。
- レベル 6 力ある兄弟を呼ばん 60/パーティー/瞬間
クリングブラザーズはいつでも力になってくれる。パーティーの定員ギリギリまで出現し、共に戦い、パーティーのためにならなくても兄弟を呼んでくれるだろう。

- レベル 7 無慈悲なる怒りを受けよ80/敵全(90')/瞬間
敵の存在エネルギー自体を爆発させ、内部より粉々に破壊する。
遭遇しているすべての敵に200~800ポイントのダメージを与える。

●バードの歌

バードには7曲のレパートリーがあり、移動中または戦闘中に歌うことができる。

また、移動中、戦闘中で歌の効果異なるものもある。

アーチャーの歌

：古来より弓矢を使った戦闘の際に歌われている。
飛び道具の威力を高め、敵に与えるダメージを2倍にする。
逆に、敵の飛び道具によるダメージは半減させる。

呪文の歌

：奏でられた歌は、微弱な防護波となり、
魔法や罠でダメージを受ける確率を低くする。

聖域の歌

：地の果てにある、幻の聖域で作られたと言われる。
パーティー全員のアーマークラスを下げる効果を持つ。

戦闘の声

：肉体の活動を活性化させ、戦闘時において味方のヒットポイントを増し、
敵に与えるダメージをも増大させる。

ザンデューバーのカラック

：平常時では罠からパーティーを守り、
戦闘においてはキャラクタのヒットポイントを回復させる。

デュオタイムの詩

：心を落ち着かせ、集中力を向上させる。
平常時ではスペルポイントの回復速度を2倍にし、
戦闘においては味方の攻撃回数を増やす。

見張りの森のメロディー

：はるか伝説の時代より伝わるこの歌は、
闇を退かせ、パーティーの周りを照らし出す。
魔法を打ち消す結界でも、その効果は一時的に発揮される。

冒険者のギルドからの助言 ～魔法について～

- 1) **スペルポイントを最大値に回復させておく**
ダンジョンの奥深くまで探検するときは、必ずスペルポイントを最大値に回復させておくこと。
スペルポイントが最大値の4分の1までに減ったら、ダンジョンから脱出するように習慣づけるように。
- 2) **スペルポイントは無駄づかいしないこと**
トーチがあるのに呪文で明りを灯すのは無駄である。ただし、戦闘ではスペルポイントを出し惜しみしてはいけない。命あつての呪文だ。
- 3) **罠を見逃すな**
探知の呪文で罠を探り当てたら、解除の呪文で無力化させることだ。どちらの呪文も、30フィート以内の罠に対して有効である。
- 4) **バードに長い曲を歌わせてみる**
酒場に入る直前にバードに長い曲を歌わせてみよう。タダで呪文を手に入れるようなものだ。
- 5) **魔法が効かない場所でも一瞬呪文の効きめがある場合**
魔法が効かない場所でも、明かりの呪文や”見張りの森のメロディー”を使ってみよう。一瞬強い光が輝いて、方向を定めるのに役立つ。これは、通常のトーチやランタンでも起こる。

7) セージとのつきあい方

セージは、多くのアイテムの使い道を知っている。ただし、彼の知らないものもあるし、相談料をふんだくられる。

8) デスティニーワンドの破片を入手したら

デスティニーワンドの破片には、それぞれ特殊な魔法が秘められている。手に入れたら、まずその魔法の使い方を学ぶことだ。

9) ディスクをモンスターにいたずらされないために

この説明書やゲームのディスクには、回復の魔法は効かない。だから、小さなモンスターの手の届かないところに大切に保管すること。

では最後に重要だと思われる情報を与えよう。これは、ザンタの走り書きを我が友が魔法を飛ばし、かっさらってきたものだ。何かの手順を示したものであろう。全く役に立たないかもしれないが、そのときはあきらめてくれ。

1. ↓↓↓←↑←←←←↑→→→↑←↑
2. ↓↓↓←←←←←↑↑←↑→↓↓→↑←↑→↑
3. ←↓→↓↓←←←←←←↑↑↑↑→→↓↓→→↑↑
4. ←↓←←↑→↑
5. ↓↓↓←←←←←↑→→→↑←←←←↑→→↑
6. ↓↓↓←↑↑←↓↓←←←←↑→→↑↑→↑
7. ↓←←←←←↓↓←←↑↑↑→→→→↑

これで小生の説明は終わる。もう、小生には貴殿の好運を祈るしかない。もし、小生に質問があるのなら貴殿の国の”ハガキ”と呼ばれる通信手段を使って欲しい。電話と呼ばれる便利なものもあるそうだが、それでは対応しきれない。冷たくあしらわれる場合もあるだろう。ぜひ、それは避けて欲しい。

また、本当に重要な手がかりは自分で捜さねばならない。この世界には、小生も知らないことがまだ数知れず存在する。

そう、貴殿の物語は貴殿自身の手で創り出すものなのだから。そして、貴殿の行動が貴殿の未来を定め、貴殿はそれに対し責任を負っていることを忘れないで欲しい。

もう一度言おう。貴殿の好運を祈る。

F98F5133
L98F5133
F98A5133

©1986 ELECTRONIC ARTS
©1986 Interplay Productions, Inc.
©1991 PONY CANYON INC.