

A Fantasy Role-Playing Simulation

Might
and
Magic

BOOK TWO
GATES TO ANOTHER WORLD!

目次

第一章 緒言	一
第二章 基礎理論	一〇
第三章 実験装置	二〇
第四章 実験結果	三〇
第五章 考察	四〇
第六章 結論	五〇
参考文献	六〇
索引	七〇
謝辞	八〇
著者略歴	九〇

目次

プロローグ	1
クローンの歴史	3
第1章 ユーティリティ・ディスクの使い方	9
(1) 新しいキャラクタを作る	9
(2) キャラクタのリストを見る	10
(3) キャラクタを消す	10
(4) キャラクタを移す	10
(5) バックアップ・ディスクを作る	12
第2章 キャラクタをつくる	14
(1) 職業を選ぶ	14
(2) 種族を決める	18
(3) 属性を決める	19
(4) 性別を決める	19
(5) キャラクタに名前をつける	19
(6) キャラクタを登録する	20
第3章 プロフィールを見る	21
(1) プロフィール	22
(2) リネーム	25
第4章 ゲームをスタートする	27
(1) タウンへ行く	27
(2) 他のタウンへ行き、パーティを組む	30

第5章 冒険はじまる	31
(1) 移動とマッピング	31
(2) マップを案内役にして	32
(3) マッピングのこつ	33
(4) 移動中のコマンド	34
(5) キャンプ中のコマンド	37
(6) 武器、ヨロイ、楯について	40
第6章 色々な危険にぶつかる	41
(1) 遭遇時のコマンド	41
(2) 戦 闘	42
(3) 戦闘コマンド	43
(4) 戦闘終了	45
第7章 作者からの助言	47
この世界	47
クエスト	49
タイム・トラベル	50
オート・マッピング	50
第8章 スペル	51
(1) スペルの習得	51
(2) スペル・ブック	51
(3) スペルの効力	52
付 録	
I スペル・ブック	53
II 用語集 (英語・日本語対象表)	71

プロローグ

これは、神秘の人コーラックが謎の失踪をした時の様子を、弟子のグウィンドンにより語ってもらった記録である。

師のコーラックは常々恐るべき秘密を沢山に抱えていましたが、師がこれらの秘密に圧倒され、悩み抜いていることにまわりの者が気付いたのは、つい最近のことでした。神秘の人コーラック程の沈着で力強い人物を、かくも悩ませる秘密とは一体いかなるものなのでしょうか。師はただ単に最高位の僧侶というだけでなく、誰れもが認めているように最も完璧な戦士であり、征服王カロンに匹敵する首席魔術師でもあったのです。師は学識ある者が目指す目標の全てであっただけでなく、ただ肉体に頼る無学な者達になりたがった人物でもあったのです。

いまわしいモンスターや勇猛な戦士たちが徘徊する数々の驚くべき世界について、師のコーラックはよく私に話してくれました。師は一度、自分がほかの世界から来た者だと語ってくれたことさえありました。そうした時、私は彼の話がただ私を楽しませるための絵空事にすぎないと考えていたのです。だから私は、師が本当の事を話していたとは思いませんでしたので、これら物語の中に彼を狂気に押しやった原因があったことには気がつかなかったのです。

ある日私が図書館で魔法のスクロールを翻訳していた時のことです。師のコーラックが困り果てた様子で飛び込んで来ました。彼の話では、異星の犯罪者が我等が愛するクロンの地に逃げ込んだというのです。

コーラックはそこに私がいるのも忘れて、しきりにぶつぶつ云いながら、書物を調べるのに夢中になっていました。彼は膨大な書物の中から、危険な異星人を追放するに必要な記録を探していたのです。私は好奇心を抑えることが出来ずに、彼のひとり言を盗み聞いてしまいました。

コーラックはクロンの世界が他の世界とは同盟してないこと。シェルテムという非常に危険な異星人のこと。恐るべき破壊力を持った軍勢がクロンの地を蹂躞する恐れのあること。聖なる騎士達が現れて、その力でクロンが再び他の世界と同盟を結ばなければクロンは滅亡すること。などを呟いていました。

図書館で事件のあった後の数日間、師の振舞いはまったく奇妙なものでした。時として彼は自分の書齋に鍵をかけて、一時間ほどは誰も寄せつけないのです。驚くような大きな音が鍵のかかったドアの向こうから響き渡り、いつまで続くのかと思っていると、突然静か

になり、師が姿を現す。しかしその度に微妙に師の様子が変わっているのです。しかも書齋に入る前には、大宴会が開ける程の御馳走を一人で平らげるのですが、出て来る時には一日中何も食べていないような食欲を示すのです。

またある時は、何時間も図書館に閉じこもって、探し物に夢中になっているらしく、出て来る時にはふらふらと顔に血の気もなくしているのです。そして次には、数時間書齋で過してから出て来るのですが、「Murray's Resort Isle(マレーのリゾート海岸)」で一週間も日光浴をしたような真黒な顔をして出て来るといった具合なのです。

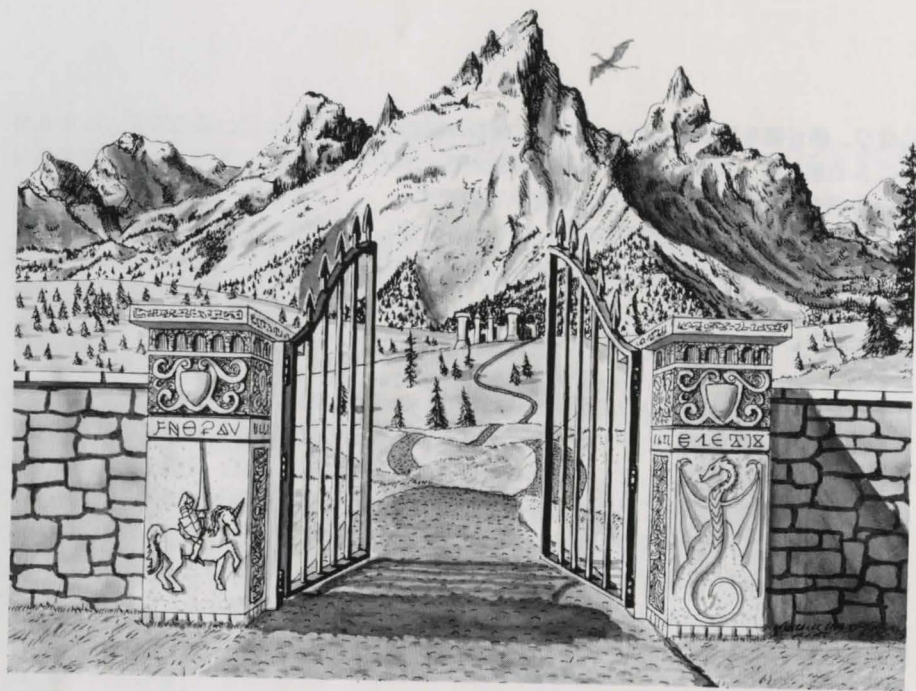
こうした気味の悪い振舞いが二週間も続いたでしょうか。ある日、いつになく長い時間書齋に閉じこもっていましたが、出て来るや否や「もうこの世は終わりだ。私にはこれを押し止めることは出来ない。」とわめき始めたのです。驚くべきことに、真夏の最中だということに師は全身雪をかぶっていたのです。次に彼はがっかりした面持ちで見返し、これまでに見たこともない奇妙な長い四本のツメを取り出したのです。そうして師が呪文を唱え出すと、眼も眩むような透明な輝きが彼の身体を包み始めました。純粹で幻妙な靈気がかもし出すエネルギーのシャワーを浴びて、師のコーラックは新たに授かった力を誇示するように、その場に立ちつくしておりました。

数秒後、雷が轟き建物を揺るがすと、師のコーラックの姿は消えていました。師はクロンの地が運命づけられた破局をくい止めるために、いずこかへ我が身を転移して行った、と私は今では信じているのです。

だが、私は一抹の不安を拭い去ることが出来ません。あの時、師のコーラックが用いた呪文は非常に危険な呪文だったので、彼の肉体が粉々に破壊されてしまったのではあるまいかと心配しているのです。しかし確かなことは分かりません。もはや私は師匠をなくした孤独の弟子にしからざるに、自分が正しいのか間違っているのかさえ知るすべがないのです。

一週間の後、ロード・パインハーストがおいでになり、コーラックの書齋をお調べになりました。再び、あの大きな音が響き始め、音はロード・パインハーストが立ち去るまで続きました。あとで書齋に入ってみて、私はコーラックの機械が一つ無くなっているのに気付きました。翌日、ロード・パインハーストの使いが私宛に密封した手紙を持って現れました。手紙には、師は無事であり心配無用としたためであり、私がパインハースト城に移り研究を続けるようにという御命令でした。

私は今、城に滞在し、我が身に起こったこの果てしなき混乱がやがて終わりを告げることを念じつつ研究に励んでおります。



クロンの歴史

以下は、神秘の人コーラックが収集したクロンの歴史の概要である。これらの断片は弟子のグウィンドンがラクサス城のコーラックの書齋で発見し、整理編集したものである。

コーラック、神秘の人と呼ばれている私は、魔法の機器を用いて時間の狭間を旅して得た自分自身の体験を通して、クロンとよばれる世界の歴史の断片を収集して来た。

始めはただ無であった。そして無のなかに何かが芽生えた。生命を支えるエーテル状の物質である。この泡立つ気体が形をなすのにどれほどの年月がかかったであろう。クロン人の尺度でいえば優に100年かかったと云っておこう。

次に巨大な洪水が襲って来た。かくて気体と水が世界を支配する時が続く。そしてこの混沌の中から不思議な生き物が発生した。この生き物の中で、最初に偉大な力を得た者はこ

の水と戦いこれを制した者であった。彼等は水の精と呼ばれ、水のロードの中で最も偉大な者はアクアランダーと呼ばれる者であった。その名のとおりに最も力強く最も雄大な水のキングである。彼は超人的な猛猛さと神秘的な知性を併せ持った人物だったので、全世界をゆるぎなく支配することが出来た。彼の治世は一代、60年にわたって続いたが、その後で混乱が突如として勃発した。

未知のいすことも知れぬ土地から来た強力な生き物がクロンの侵略を開始したのだ。彼等は野蠻な水の王たちを征服せんと攻めて来たのだ。かくて一世紀にわたる戦乱が始まったのである。アクアランダーと彼の部下は不意の攻撃に後退し、侵略者に前線基地を与えてしまい、これを取り戻すことが出来なかった。未知の侵略者に対する疑惑と恐怖があらゆる階層の水の精の間に広がってしまった。突然いすことも知れぬ土地からやって来た者共は一体どういう戦士なのだろうか。

彼等は自分達の領土を広げるために、遠くからやって来た空気の水の精だったのである。事実、空気の水の精の王は恐るべき人物で、シャルウェンドと呼ばれる猛々しい人物である。彼は勇猛な空気の水の精の大軍団に号令して、水のロードを追いまくり、打撃を与えた。

空気と水が一世紀以上戦った後に、もはやどちらの側からも変化させることが出来ない平衡の状態が訪れた。

この行き詰まりを打開し、空気の水の精との戦いを有利に展開すべく、アクアランダーは究極の兵器を作り出すよう部下に命じ、彼の望みは十二分に叶えられた。彼の部下が呼び出すことの出来るこの兵器とは、信じられないほどの破壊力を持つ強力な生き物で、しかも水の水の精が完全に支配出来るものであった。かくて火の水の精が生み出されたのである。この忌むべきモンスターは他を破壊するために生まれそして死んで行くのだ。しかも水の水の精にだけは近寄ろうともしないのだ。彼等は空気の水の精から冷酷にも生命を吸いつくし、すべてが無になるまで空気の水の精をゆっくりと苛み尽くすのである。だが、火の水のロードは数がそう多くはなかったので、空気の水の精をすべて破壊し尽くすことは出来なかった。

この燃える略奪団のリーダー、火の水の精のピラネイストはアクアランダーの鉄壁の支配を嫌い、水の水の王達を憎んでいた。水の水の王が発する命令に対して彼等が少しでも尻込みすると、火は即座に消されてしまうからだ。だが、ピラネイストは辛抱強い人物だったので、機会を待った。というのは彼と彼の部下は水の水の精の支配を憎む以上に、シャルウェンドと空気の水の精を憎んでいたからだ。

火の水の王の忍従は戦乱の中、80年あまり続いたが、到頭ピラネイストはアクアランダーに反旗をかざす好機を掴んだ。ピラネイストは、自分達が仇敵のシャルウェンドの仲間を全滅させる力がある内に水の水の精の支配から逃れようと考えていたので、空気の水の精との戦いの場から平和裡に離れて行こうと試みた。始めのうちはうまく行ったが、水の水の軍団がすぐ怒りをぶつけて来た。

火の水の精は自分達の用をするために我々が生み出した使用人じゃなかったのか、というのが水の水の精の言い分であった。そして我々は空気の水の精を打ち負かす力があるのだから、火の水の精も打ち破ってしまおうということになった。これはアクアランダーの軍隊の明らかな自信過剰であった。すなわち彼等は以前あれほど苦しめられた空気の水の略奪団と、火の水の精の助け無しに再び戦わねばならなくなったのだ。その後の戦闘で水の水の王は打ち負かされ、苦境に

立たされた。

機を見るに敏なアクアランダーは、空気の精と火の精を共に相手にした戦いを自軍の勝利で終わらせるのは不可能であることを悟った。だが、怒り狂う群衆に理性の声が届く筈はなく、議会は彼の停戦案に耳を貸さなかった。

かくて50年にわたり、水は空気と火を相手に戦い、火は水と空気を相手に、空気は火と水を相手にして戦い続けた。血生臭い戦闘が続き、停戦の機運さえ起こる余地もなかった。クロンは焦上と化し、三すくみのままの混乱がいつまでも続いた。

そして次に来たものは災害であった。その最も恐れられている生き物は誰もがぼんやりとその存在を聞かされていた土地からやって来た。彼等は自分達のことを大地の帝王と称していた。彼等は無慈悲の王グラコウルに導かれてやって来た。大軍団を一度に投入し、彼等はクロンへの侵略を果たしたが、その結果水と空気と火の間の無意味な争いにやっと終止符が打たれたのである。古くからの敵同士は自分達が生き残るために、新しい敵に対して団結せざるを得なかったのである。当初、大地の精には弱点がないように見えた。

だが80年に及ぶ無数の戦いの後、彼等を食い止める手段が発見された。アクアランダーと水の精達は洪水で大地の精を水漬けにする。次に、ピラネイストと火の精達はこの手数のかかる生き物を蒸し焼にして乾いた土くれに変えてしまう。最後にシャルウェンドと空気の精達は乾いた上を大空へ吹き飛ばし、世界中にばらまいて大地の精を完全に根絶してしまう、というのが彼等の計画だった。

だが残念なことに、無慈悲の王グラコウルと大地の帝王たちを食い止めるには遅すぎたのである。彼等はお互いに固まって、巨大な土の塊となったので、水には浮かんでしまったし、火を浴びても変質せず、風に吹き飛ばされることもなかった。その後20年の間、彼等精霊達は無慈悲の王グラコウルの土の塊を破壊しようと努力した。だが彼等の試みは無残にも失敗に終わり、クロンの地は大地の帝王達に支配されてしまったのである。

こうして500年前までに、グラコウルと大地の精は奴隷を酷使して自分達の地盤を固めることに懸命になっていた。その後、約100年にわたり、水と空気と火と大地の四者は自分の地盤を確保するために戦い続けた。その結果が今私共が知ってクロンの世界なのである。

クロンの噂が他の世界に広まると、種々雑多な小さくてみじめな生き物が殺到して来て、グラコウルの支配する大地に住み着き始めた。これが7世紀の出来事である。

これらの生き物は沢山の種類のヒューマノイドだったが、彼等は基本的には同種族で、共にクロンの土地で生きて行けるだけの抵抗力を備えていた。水は彼等を押し流し、風は彼等を吹き飛ばし、火は彼等を焼き焦がしたが、これら災害にみまわれても、彼等は着実に大地を踏みしめて生き抜いた。実際のところ、ヒューマノイドはこれら四つの要素のそれぞれから物を生み出し、これを自分達のために使う能力を持っていた。

多分これが最も重要なことだと思うのだが、ヒューマノイドには魔法を操る能力が備わっていた。始めの内はこれら優れた精神を持つ生き物はわずかだったが、たちまちのうちにその数を増やし、各地に散らばって行った。かくて幾多の試練と苦しみの年月を経てヒュ

ーマノイドは強力は存在に成長した。このため野心が膨れ上がり、クロンを自分達のものにしようと考えはじめた。これが無慈悲の王グラコウルの知るところとなり、彼が行動を開始した。

各精霊達にとって不運なことには、グラコウルの行動開始は遅すぎた。ヒューマノイドは既に70年もクロンに住み着いていたので、これら精霊が生み出すどんな困難に対しても順応する術を心得ていた。彼等は武器と魔法の力で、最も強力な精霊を除けば、ほとんどの相手を打ち破ることが出来た。グラコウルはこの事実に気付かず、致命的な過ちを犯してしまい、か弱いヒューマノイドを抹殺すべく軍団を編成した。ヒューマノイドは何をすべきかをよく心得ており、精霊達の軍隊に対する戦略を用意して待ち構えた。

最も強力な魔法使いを全員「Isle of Ancients(古代の島)」に集め、彼等の全ての魔力を集中して、力のオーブ(宝珠)を作り出すことに成功した。このオーブは四つの鉤爪の支えられていた。それぞれの精霊の動きをコントロールするには、魔法の鉤爪の力を借りなければならぬと云われており、各精霊に効力のある四つの鉤爪がオーブを支えていた。従ってこのオーブはいかなる精霊に対しても彼等を一拳に打ち破り、屈伏させることの出来る無敵の力を備えた武器だったのである。

かくて幾多の戦いが繰り返され、オーブは武器として使われ、使われる度に力を加えて来た。その結果、ヒューマノイドの人口は急激に増えたが、その反面オーブに殺される者も少なくなかった。

8世紀の終わりになると、グラコウルの攻撃とオーブの力で多数のヒューマノイドが死んで行ったが、カローンと名乗る男が生き残り、オーブを手に入れた。彼は魔法の力は劣ったが、非常に勇気のある人間だった。カローンは長い殺戮の歴史に終止符を打とうとして立ち上がり、これを短い間に達成した。

カローンはただ一人クロンで一番高い山に登り、四つの精霊のロードに戦いを挑んだ。戦いは激烈を極め、そのため大地は変動した。戦いの場となった山は陥没してクレーターとなった。今「デッド・ゾーン」という名で知られているクレーターがそれである。

カローンはオレンジ色の光を放すオーブをかかえて戦い、勝利を勝ち取った。戦いが終わると、精霊の四つの種族はそれぞれクロンの世界の四隅に追放され、彼等を閉じ込めるために障壁が作られた。そしてこの四隅の地の内側には、それぞれの精霊に見合った鉤爪が置かれ、水、空気、火それに大地を見張らせた。オーブはカローン自身が所有した。

精霊の勢力が追放されて、クロンにいるヒューマノイドに対する影響がなくなると、文明は発展し、人々は繁栄した。カローンは精霊達との戦いを通じ、またオーブを度々使いこなしているうちに高度の魔法を会得していた。彼は魔術士王カローンとして王位につき、30余年にわたって巧みにクロンの地を治めた。平和が全土に浸透し、若者は十分な教育を受け、生活状態は改善された。各地に都市が生まれ商業が発達した。人々は幸せに暮らし満ち足りていた。

9世紀の中頃、精霊達が反撃を始めた。

アクアランダーは非力なヒューマノイドに敗れた悔しさとクロンに入り込めない苛立たしさに駆られて、懸命に魔法の研究に打ち込んだ。彼は魔術に対する高度な素質を備えていたとみえ、彼の王国に入り込んだヒューマノイドから瞬く間に魔法を会得して行った。彼は形を作り生命を吹き込む特別な技能を会得した。アクアランダーはこの技能を用いて、途方もない大きさや力をもった生き物をこしらえた。彼は沢山の自分の部下を殺してその生命をこの生き物の中に吹き込んだ。次に彼が知っている最も恐るべき武器である「火」をその中に注ぎ込んだ。こうしてアクアランダーは非情にして無敵の破壊者、ドラゴンを生み出したのである。この最初のドラゴンは水に対する障壁のすぐ外側で作られた。アクアランダーはカローンを殺し、クロンを全滅させんとドラゴンを解き放した。

魔術師王カローンはドラゴンが作られたことに気付いていたので、その脅威に対して対策を考えていた。彼はドラゴンを見つけ出してこれを退治し、今こそ精霊達の王を永久に抹殺しようと決意していた。

彼はこの暗黒の生き物ドラゴンに、美しい「Savannah of Plenty(豊饒の草原)」で遭遇した。カローンの強さは衰えずにいたのだが、運の悪いことには、この時彼が身に付けていたオーブは輝きが弱く、魔法の助けなしで戦ったために、呆気ない程簡単に打ち負かされてしまった。ドラゴンは炎の息を浴びせカローンを完全に呑み込んでしまった。ドラゴンの胃の中で溶け始めたカローンは呪文を唱え、水のシールドを張って自分の身体を守ろうとした。だが呪文は間に合わず彼は死んだ。このためオーブから流れ出した大量の水はカローンの死体を洗い、洪水となって草原を覆い尽くした。

ドラゴンもまた、自分の主人の願分である自然の水の中で死んでしまった。彼は力こそ卓越していたが、羽根を作ってもらえなかったため飛ぶことも出来ず、自分の重さで泳ぐことも出来なかったのだ。

この戦いの影響は数々の災害をもたらした深刻なものであった。「豊饒の草原」は荒廃し、「Quagmire of Doom(悪運の湿地帯)」と呼ばれる最も忌まわしい地域になってしまった。だが噂によると、オーブは未だに見つけられてはいないが、今でもこの「湿地帯」のどこかにあるということだ。

新たに作られたドラゴンが障壁を乗り越えて多数クロンに入り込み、各地を荒らし回っている。

カローンの妻、クィーン・ラマンダがとりあえずクロンの支配者となっている。だが、混乱の中で繁栄は後退し、ここまで向上した文化の水準が低下するのはもはや避けられない事態である。

今は10世紀。混沌の時代を迎えている。生命を守る手段として、剣と呪文が法と秩序に置き代わってしまった。

モンスターがクロンの地を気ままに徘徊し、好き勝手なことをしている。このような野蛮な状態から免れている地域はもはや数少なく、やがて消え去って行く運命にある。クロンの過去の栄光は、悪の軍団に立ち向かった雄々しき戦士や魔法使い、そしてクロンの過去の栄光は、征服王カローンの悲劇について語る老婆達の昔話にしか、残されていない。



第1章 ユーティリティ・ディスクの使い方

「マイト・アンド・マジックII」には、6人のキャラクターがあらかじめ用意されています。これらの用意されたキャラクターで冒険を始められる場合は、この章と第2章・第3章を飛ばして、第4章からお読み下さい。

始めてこのゲームをなさる方は、まずゲームの登場人物であるキャラクターを作らなければなりません。

この章及び第2～3章は、ゲームを始めるに当たって必要な準備作業を説明いたします。すでにキャラクターを作っていて、前回セーブしたところから、ゲームを再開なさる方は、プログラム・ディスクとプレーヤー・ディスクでシステムを立ち上げて下さい。

(→第3章参照)

- ①システムの電源を入れる。
- ②ユーティリティ・ディスクをドライブ1、またはドライブ0(FMの場合)にセットし、プレーヤー・ディスクをドライブ2、またはドライブ1(FMの場合)にセットする。
- ③リセット・ボタンを押すと、次のような画面が表示されます。

第1図

C Create New Characters
V View All Characters
P Purge Characters
T Transfer Characters
B Backup Disk

(1) Create New Characters (新しいキャラクターを作る)

メイン・メニューで、**(C)**キーを指定して下さい。

この冒険は基本的には、6人のキャラクターがパーティを組んで行います。

キャラクターには8つの職業があり、それに適した種族等を決める必要があります。

- a) コンピュータはあなたの希望するキャラクターを能力リストをそえて表示してきます。
 - b) そのキャラクターの能力が気に入ったら、職業・種族・属性・性別を決め、最後に名前をつけてやりましょう。
 - c) そのキャラクターの能力が気に入らなければもう一度選びなおして下さい。
- それぞれの職業・種族等の詳しい説明は「第2章 キャラクターをつくる」を参照下さい。

(2) View All Characters (キャラクターのリストを見る)

メイン・メニューで、**(V)**キーを指定して下さい。

プレーヤー・ディスクに登録されているキャラクターのリストとプロフィールを見ることが出来ます。

またキャラクターの名前を変えたい場合、このメニューを利用して下さい。

各キャラクターのプロフィールの見方などは、「第3章 プロフィールを見る」を参照して下さい。

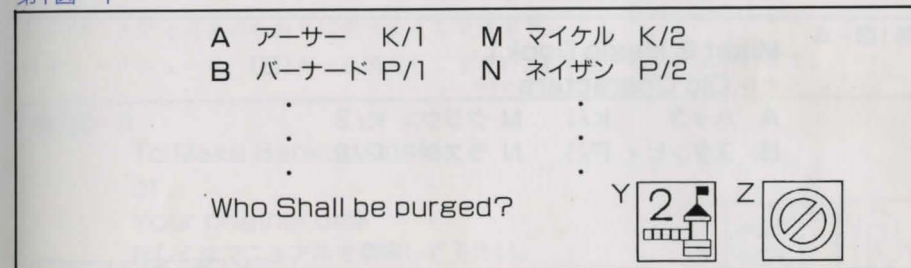
(3) Purge Characters(キャラクターを消す)

メイン・メニューで、**(P)**キーを入力して下さい。

作ったキャラクターが気に入らなかったり、使っていたキャラクターが老衰その他で必要がなくなった場合、そのキャラクターを消すことが出来ます。

注意: このコマンドを使うと、苦勞して育てたキャラクターが一瞬の内に消えてしまうだけでなく、そのキャラクターが持っている財宝・武器ゴールドも消えてしまいます。

第1図-1



消したいキャラクターの記号を入力すると、その記号がマーク(赤→黄)されます。

(一度マークされた記号のキャラクターを「消したくなくなった」場合、もう一度その記号を入力すれば、マークは解除されます。)

注: Y = Purge(キャラクター消去実行)

Z = キャンセル(どこもマークされていない時は、メインメニューに戻る。それ以外は今までつけたマークの解除)

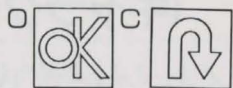
(4) Transfer Characters (キャラクターを移す)

メイン・メニューで、**(T)**キーを指定して下さい。

このゲームの前編「マイト・アンド・マジックI」で御使用になったキャラクターをこのゲームに移します。

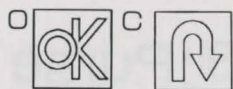
第1図-2

To Transfer an entire roster of characters from Might and Magic Book One. 詳しくはマニュアルを参照して下さい。



ここで、(O)キーを入力すると、第*図-2に変わります。(C)キーを入力すると、メインメニューに戻ります。

第1図-3 Insert OLD disk "A" in drive #2 (OLD : Might and Magic Book One) Ready?

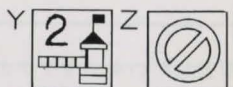


Might and Magic Book One の "A" ディスクをドライブ2またはドライブ1 (FMの場合) にセットしてください。ディスクの入れ替えが確認されるとメッセージが表示されます。(一度ドライブ2のディスクが抜かれ、セットされるまで画面にはボタンやアイコン等は表示されません。)

(O)キーを入力すると、第*図-3に変わります。(C)キーを入力した場合、第*図-4以降の説明をご参照下さい。

第1図-4 Might & Magic Book 1 Old Characters

A ハック K/1 M クラウン K/3
B スタンビィ P/1 N ラスター P/2
Who Shall be transfered ?



転送したいキャラクターの記号を入力すると、その記号がマーク(赤→黄)されます。(一度マークされた記号のキャラクターを「転送しなくなつた」場合、もう一度その記号を入力すれば、マークは解除されます。)

注：Y=Transfer(キャラクター転送実行) Z=キャンセル

どちらかのキーを入力すると、第*図-4のように表示されます。

第1図-5 Insert NEW player disk in drive #2 (NEW : Might and Magic Book Two) Ready?



- 1) Might and Magic Book Two のプレーヤー・ディスクをドライブ2またはドライブ1 (FMの場合) にセットしなしておいてください。ディスクの入れ替えが確認されるとメッセージが表示されます。
2) もとのディスクがきちんとセットされているのを確認の上、(O)キーを入力して下さい。メインメニューへ戻ります。

転送されたキャラクタは Might and Magic Book Two のプレーヤー・ディスクの空いた場所(キャラクタが既に作られていない)に格納されます。空いている場所の数までの人数しか、Might and Magic Book One から転送できません。

Might and Magic Book One をコンプリートしたキャラクタも、していないキャラクタも転送できます。

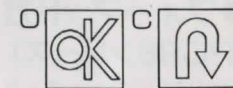
転送したキャラクタの各種の値がどう変化するかはみなさんで発見してください。

5 Backup Disk (バックアップディスクを作る)

プレーヤー・ディスクには最大24人のキャラクターを作ることができます。25人以上のキャラクターを作りたい場合、あるいはプレーヤー・ディスクが壊れた場合のためのバックアップ用に、プレーヤー・ディスクのコピーを作ります。作られたバックアップディスクはプレーヤー・ディスクのかわりに使うこともできます。

メイン・メニューで、(B)キーを指定して下さい。第1図-6が表示されます。

第1図-6 To Make Backup copies of Your original disk 詳しくはマニュアルを参照して下さい。



ここで、(O)キーを入力すると、第1図-7に変わります。(C)キーを入力すると、メインメニューに戻ります。

第1図-7 Insert Might and Magic Book Two Player disk in drive #1 and Insert your *original disk in drive #2 (*Formatted by n88 BASIC) Ready?



- 1) Might and Magic Book Two のプレーヤーディスクをドライブ1またはドライブ0 (FMの場合) にセットしてください。ディスクの入れ替えが確認されると、メッセージが表示されます。

2) (*1)フォーマット済みのディスクをドライブ2またはドライブ1 (FMの場合)にセットしてください。ディスクの入れ替えが確認されるとメッセージが表示されます。

注：O = OK Backup (バックアップディスク作成)

C = キャンセル

どちらかのキーを入力すると、第1図-8のように表示されます((O)キーを選択の場合はディスクアクセスをした後)。

第1図-8

Change to Utility disk in drive #1
and
Insert Might and Magic Book Two
Player disk in drive #2
Ready?



1) Might and Magic Book Twoのユーティリティ・ディスクをドライブ1またはドライブ0 (FMの場合)にセットしなおしてください。ディスクの入れ替えが確認されると、次のメッセージが表示されます。

*今後、作成されたバックアップディスクで、ユーティリティ、ゲームを行いたい場合には、2)の手続きをとばして3)を行って下さい。

2) Might and Magic Book Twoのプレーヤー・ディスクをドライブ2またはドライブ1 (FMの場合)にセットしなおしてください。ディスクの入れ替えが確認されると、次のメッセージが表示されます。

3) もとのディスクがきちんとセットされているかどうかを確認の上、(O)キーを入力して下さい。メインメニューへ戻ります。

(*1)ご使用前に、各機種の基本でフォーマットを行っておいて下さい。

●フォーマット方法

<PC98シリーズ>

N88BASICのユーティリティプログラムでフォーマット。(注意：MS-DOSでのフォーマットではありません。)

<PC88シリーズ>

N88BASICのユーティリティプログラムでフォーマット。(注意：2Dフォーマットを行う。)

<FMシリーズ>

FBASICのユーティリティプログラムでフォーマット。(注意：2Dフォーマットを行う。)

<X1シリーズ>

X1BASICのユーティリティプログラムでフォーマット。

尚、フォーマットの詳しい方法に関する問い合わせはご遠慮下さい。(詳細は各シリーズのBASICのマニュアル等をご参照下さい。)また、都合によりフォーマットが不可能な方は、その旨1,500円を添えて弊社迄お送りいただければ、キャラクターディスクをお送りいたします。さて、パーティを組むのに必要なキャラクターを作り終わったら、冒険のスタートです。

御面倒でも、ユーティリティ・ディスクの代わりに、プログラム・ディスクをドライブ1、またはドライブ0 (FMの場合)にセットし、リセット・キーを押して下さい。

第2章 キャラクターをつくる

ゲームを始める前に、まずあなたのキャラクターを作ってください。

プレーヤー・ディスクに最初から入っているキャラクターを使ってプレーする場合は、この説明をとばして下さいでも結構です。

しかしファンタジー・ゲームの本当の楽しみは、これから長い付き合いをキャラクターをご自分の好みどりに作るるところから始まるのではないのでしょうか。

はじめてキャラクターを作る方は、以下の説明に従って新しいキャラクターを作ってください。強力なキャラクターを作り、それらを巧みに組み合わせたパーティを作って冒険を始めるのが、ゲームをコンプリートするための一番の早道です。

新しいキャラクターを作るには、ユーティリティ・ディスクを立ち上げ、「メイン・メニュー」で(C)を指定しますと、第2図が表示されます。

第2図の右のSetting Conditionは、キャラクターの作成中、既に決定されたキャラクターの状態を表示します。

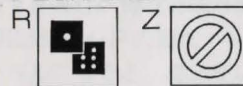
第2図

Creat New Characters

A Might	15	1 Knight
B Intellect	18	2 Paladin
C Personality	10	3 Archer
D Endurance	7	4 Cleric
E Speed	10	5 Sorcerer
F Accuracy	18	6 Robber
G Luck	16	7 Ninja

Select Class (1-8)

Exchange Stat (A-G)



Setting Condition

Class = Archer

Race = Elf

Align = Evil

Sex = Male

Name = チャールズ

R = Reroll

Z = Exit

(1) 職業(Class)を選ぶ

キャラクターの職業は次の8つから選びます。

- 1) Knight (騎士)
- 2) Paladin (戦士)
- 3) Archer (射手)
- 4) Cleric (僧侶)
- 5) Sorcerer (魔法使い)
- 6) Robber (盗賊)
- 7) Ninja (忍者)
- 8) Barbarian (野蛮人)

それぞれの職業は、次の7つの能力の値が、どう備わっているかで決まります。

Might(強さ)

力の強さを現します。騎士、戦士にとって特に必要です。彼等の戦闘中の殺傷力に影響します。

Intellect(知性)

一般的な知識の量を示します。魔法使用のスペル・ポイント(第3章を参照)に影響するので、魔法使い、射手にとって必要です。

Personality(魅力)

敵味方に与える影響力の強さを示します。僧侶、戦士にとって必要で、僧侶用のスペル・ポイントに影響します。

Endurance(耐久力)

戦闘や様々な出来事に耐えられる能力を示します。ヒット・ポイント(第3章を参照)の量に影響しますので、特に騎士、戦士にとって必要な能力と申せましょう。

Speed(素早さ)

敏捷性の度合を示します。素早さは防御力に影響がありますし、敵味方を含めた攻撃の順番を決定します。

Accuracy(正確さ)

攻撃の命中率を示します。特に射手にとって重要な要素です。

Luck(好運度)

これが高いと、他の者が失敗するケースでも成功する度合が高くなります。ただランダムな要素が強いので、効果の予測がつきません。

これらの値は、3から21の間でランダムに決められますが、種族の選び方によっては最高値が23になることもあります。

「Select Class(1-8)」

さて、第2表の左側に示されたそれぞれの値の組み合わせに適する職業は、右側の赤い数字で表示されます。

あなたの採用するメンバーの職業として、これらの能力の数値が適当だと思えば、その職業の番号を入力して下さい。

もっとよい能力の組み合わせを持ったキャラクターが選びたいければ、

(R)キーを指定して下さい。

べつの能力の組み合わせを持ったキャラクターが表示されます。

「Exchange Stat(A-G)」

第2図は数値の組み合わせとしては、大変高い数が並んでいます。だが、「Archer」は既に選び終わっているので、もし「Accuracy」の18が「Personality」だったら、「Cleric」として選びたいのだが、と思われる方がいるかも知れません。

能力の交換を行なう時には、各能力の前に表示されている文字(A~G)から、交換したい文字を2文字続けて入力してください。上記の場合は**(F)**と**(C)**を入力すれば交換できます。「Accuracy」と「Personality」の数値が入れ換わって、右側の職業の赤い数字も変化します。**注1)**これらの能力の値は、ゲーム中パーティの戦闘の結果とかクエストの達成などにより、増加することもあります。またある種の呪文で一時的に増加することもあります。逆に何かの原因で、いずれかの能力値が0になってしまうと、そのキャラクタは死んでしまいます。

注2)職業の説明

あなたがゲームをコンプリート出来るかどうかは、その職業に適した能力を持ったキャラクターをいかに効率よく配置してパーティを組むかで決まります。

ここで各職業の能力分担を説明しておきましょう。

Knight (騎士)

最優先の能力：強さ(15ポイント以上)

レベルが上昇に伴うH・P(ヒット・ポイント)の増加：1~12

呪文：使えない

騎士は特に高いH・Pを持っており、戦闘能力は他のいかなる職業よりも優れています。

どんな武器、防具、アイテムでも使いこなせます。(ただし特定の属性や職業用に作られていて、それ以外の者は使えない場合は除きます。)

Paladin (戦士)

最優先の能力：強さ、魅力、耐久力(共に13ポイント以上)

レベルが上昇に伴うH・Pの増加：1~10

呪文：高いレベルになると、僧侶用の呪文が使える。

どんな武器、防具、アイテムでも使いこなせます。(ただし特定の属性や職業用に作られていて、それ以外の者は使えない場合は除きます。)

戦闘能力はほぼ射手と同じですが、戦闘時アルファベットが「赤」になっているモンスターに対する近距離攻撃の際、飛び道具を使えない点が異なります。

Archer (射手)

最優先の能力：正確さ、知性(共に13ポイント以上)

レベルが上昇に伴うH・Pの増加：1~10

呪文：高いレベルになると、魔法使用の呪文が使える。

射手はどんな武器でも使いこなせます。(ただし特定の属性や職業用に作られていて、それ以外の者は使えない場合は除きます。)

またヨロイについては、Chain Mail又はそれより軽い物しか使えず、楯は使えません。

攻撃の際、いかなる場合でも飛び道具が使えます。

Cleric (僧侶)

最優先の能力：魅力(13ポイント以上)

レベルが上昇に伴うH・Pの増加：1~8

呪文：僧侶用の呪文(主に身を守り、傷を直す受身の呪文)が使える。

僧侶はSplint Mail又はそれ以下のヨロイしか使えませんが、楯は使えます。使える武器はClub、Mace、Cudgel、Whip、Maul、Flail、Staff、Hummerしか使えませんし、飛び道具などは使えません。

経験レベルが高くなれば、それに相応した高いレベルのスペルが使えるようになります。

Sorcerer (魔法使い) 最優先の能力：知性(13ポイント以上)
レベルが上昇に伴うH・Pの増加：1~6

呪文：僧侶用の呪文(主に戦闘用の攻撃的な呪文)が使える。

魔法使いはタテを使えず、ヨロイもPadded Armorだけしか使えません。
使える武器もClub、Whip、Pipe、Staff、Knife、Daggerのみです。
魔法使いは防御力が非常に弱いので、モンスターとの遭遇時に敵から一番遠いパーティの最後尾に配置するようお勧めします。
経験レベルが高くなれば、それに相応した高いレベルのスペルが使えるようになります。

Robber (盗賊) 最優先の能力：好運度(13ポイント以上)
レベルが上昇に伴うH・Pの増加：1~8
特技：鍵を開ける。ワナをはずす。忍び寄り。
呪文：使えない

盗賊は特技として、「ドアの鍵を開ける」「ワナをはずす」「忍び寄り」を持っているので、パーティの構成員として無くてはならない存在です。
盗賊はChain Mail以下のヨロイが使い、タテは何でも使えます。
武器はSling、Crossbowを含む片手武器なら何でも使えます。
戦闘能力はほぼ僧侶と同じで、戦闘中あまり役に立ちませんが、攻撃の1回目に「忍び寄り」が飛び出す確率が多く、相手に多大のダメージを与えます。
経験レベルが高まるにつれ、上記の特技が湧えわたって来ます。

Ninja (忍者) 最優先の能力：素速さ、正確さ(共に13ポイント以上)
レベルが上昇に伴うH・Pの増加：1~8
特技：鍵を開ける。ワナをはずす。忍び寄り。暗殺。
呪文：使えない

忍者はRing Mail以下のヨロイが使えますが、タテは使えません。
武器は忍者専用のSwordが使える他、ほとんどの片手武器とStaff、Naginataの両手武器も使えます。また、ほとんどの飛び道具も使えます。
戦闘能力はほぼ盗賊と同じですが、やや劣ります。攻撃の1回目に「暗殺」が飛び出す確率が多く、これが成功すると相手に多大のダメージを与えます。

Barbarian (野蛮人) 最優先の能力：耐久力(15ポイント以上)
レベルが上昇に伴うH・Pの増加：1~12
特技：なし
呪文：使えない

野蛮人は始めから非常に高いヒット・ポイントを持っており、Scale Armor以下のヨロイとほとんどのタテが使える戦闘専門の職業です。
武器もSword以外のすべてが使える他、Sling、Blowpipeの二種類の飛び道具が使えます。


② 種族(Race)を決める

職業を決めると、第2図の中央の表示が変わり、第2図-1のように、種族の選択を聞いて来ます。

第2図-1

Creat New Characters	
A Might.....15	1 Human
B Intellect.....19	2 Elf
C Personality.....14	3 Dwarf
D Endurance.....12	4 Gnome
E Speed.....13	5 H-Orc
F Accuracy.....21	
G Luck.....11	

Select Race(1-5)



1) Human(人間)
恐怖に対して強く、催眠の呪文にも耐える。

2) Elf(エルフ)
恐怖に対して強い。

3) Dwarf(ドワーフ)
毒に対して強い。

4) Gnome(ノーム)
魔法の呪文に抵抗力を持つ。

5) H-Orc(半オーク)
催眠の呪文に対して、わずかだが抵抗力を持つ。

あなたが種族を決めると、既に決めたキャラクタの能力の値がいくつか変化することがあります。
これは下の第1表のように、選んだ種族の特性がその能力に影響するため、もし気に入らなければ、(C)キー(キャンセル・キー)を押して下さい。職業を決める以前の状態に戻ります。

第1表 種族選択にともなう能力値の変化

Elf (エルフ)	知性(I)+1 正確さ(A)+1 強さ(M)-1 耐久力(E)-1	Gnome (ノーム)	好運度(L)+2 素早さ(S)-1 正確さ(A)-1
Dwarf (ドワーフ)	耐久力(E)+1 好運度(L)+1 知性(I)-1 素早さ(S)-1	H-Orc (半オーク)	強さ(M)+1 耐久力(E)+1 知性(I)-1 個性(P)-1 好運度(L)-1

注：人間を選択した場合には、能力値に何の変化もありません。

③ 属性(Alignment)を決める

種族を決めると、次に第2図-1の右側が変わり、第2図-2のように、属性の選択を聞いて来ます。Goodは善、Neutralは中立、Evilは悪の属性を示します。

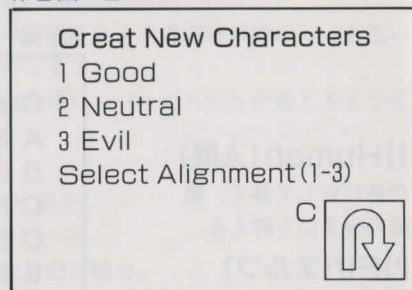
この属性の決定はキャラクタの能力には何の影響もありませんが、ゲームを進行する上で重要な要素になっています。

例えば、手に入れた武器がEvilの属性の者でなければ使えないとか、Goodの者でないと入れない場所があるとかいった場合が出てきます。

Neutralの場合、属性が合わなくともその場所に入って行くことは出来ますが、属性の合わない武器、アイテムは使えません。

またある種の呪文その他で属性が変わってしまう場合もあります。

第2図-2



④ 性別(Sex)を決める

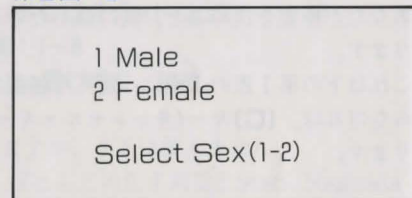
次に第2図-1の右側が、第2図-3のように変わり、性別を聞いて来ます。

この性別の決定はキャラクタの能力には何の影響もありませんので、通常の行動には特に支障はありません。

ただしパーティを組む際には、男女取りまぜて編成しておくといいようです。

何故ならば、場所によっては男性のみ傷ついたり、男でなければ持てないアイテム等もあるからです。

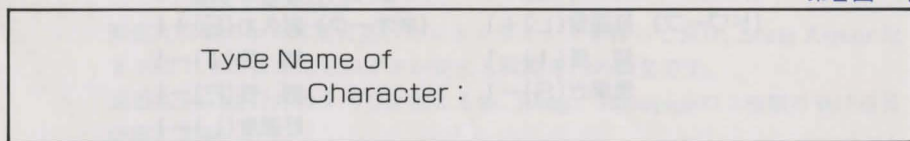
第2図-3



⑤ キャラクタに名前をつける

以上であなた好みのキャラクタが出来上がりました。最後に、

第2図-4



と表示されますので、名前をつけて下さい。アルファベットの太文字・小文字、カタカナが入力可能です。8文字以内でお願いします。

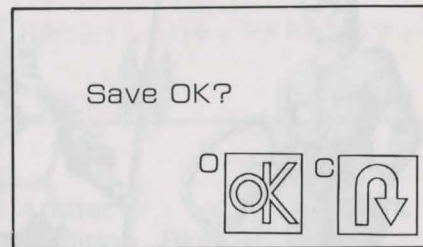
⑥ キャラクタを登録する

第2図-5

以上の手続きが終わりますと、第2図-5のように聞いて来ます。

(O)を入力すると、あなたのキャラクタはプレイヤー・ディスクに記録され、改めて次のキャラクタを作る手続きが始まります。

(C)キーを指定すると、改めて A)職業を選択する。のところに戻ります。



キャラクタを作る作業が終わったなら、(Z)キーを指定して下さい。元のメイン・メニューに戻ります。

なお、プレイヤー・ディスクに記録出来るキャラクタの数は24までです。

もっと別のキャラクタがほしい場合には、前に作ったキャラクターを消してから、改めて作り直して下さい。





第3章 プロフィールを見る

メイン・メニューで、**(V)**キーを指定すると、第3図が表示されます。
 名前の前にある英字は各キャラクターの記号です。名前のあとの[/]をはさんだ英字と数字は、そのキャラクターの職業と現在いるタウンの番号です。

第3図

View All
— CHARACTERS —

A アーサー	K/1	M ミッチェル	K/2
B バーナード	P/1	N ネイザン	P/2
C チャールズ	A/1	O	
D ドロシー	R/1	P	
E エレノア	C/1	Q	
F フランシス	S/1	R	
G ジョージ	N/1	S	
H ヘレン	B/3	T	
I アイザック	C/3	U	
J ジェームス	S/3	V	
K キャサリン	R/3	W	
L ルイズ	A/3	X	

[A]-[X] to View

(1) プロフィール

第3図で、キャラクターの記号を指定すると、第4図のようにそのキャラクターのプロフィールを見ることが出来ます。

第4図

View Individual

C チャールズ : M Good Human Archer

Status	Points	Condition	Skill(S)
Age = 18	Lvl = 12	Good	Thievery 50%
Mgt = 15	Exp = 1000		Athlete
Int = 18	AC = 1 SL = 5	
Per = 10	HP = 65/197	
End = 7	SP = 176/9		
Spd = 10	Food = 40		
Acy = 18	Gem = 139		
Luc = 16	Gold = 89		

- Chain Mail
- Short Sword
- Crossbow
-
-
-

- Lantern
- Lantern
- Magic Potion
-
-
-

N

C

注：N=Rename(名前を変える)

このキャラクター・プロフィールを見て下さい。
 各キャラクターの現在の能力、防御力、呪文、ゴールド等々必要なデータを一覧出来るので、その時その時の行動や計画を立てるのに大変役立ちます。
 しかもこのプロフィールは、ゲームの進行中、殆どいつでも見ることが出来るので、戦力を整えたり、休息を取ったりする助けとなる筈です。
 以下第4図を見ながら、それぞれの項目を説明して行きます。

Level(レベル)

キャラクターが達した経験レベルを示します。
 各キャラクターは戦闘その他の経験を重ねて、経験値を増やして行きます。
 そしてあるポイント数に達すると、タウンの練習所へ行き、トレーニングを受けることが出来ます。そしてトレーニングに通えば、レベルを上げることが出来ます。
 レベルが高くなれば、その職業に応じた能力も高くなります。

HP(ヒット・ポイント)

戦闘や様々な出来事に耐えられるダメージの量を示しています。

この値が0になると、そのキャラクタは意識不明となり、それ以上のダメージを受けると死んでしまいます。

画面には、「現在使えるHP/回復時の最大HP」という形で表示されます。

SP(スペル・ポイント)

「SP」は呪文に使えるポイントの現在量を示します。

画面には、「現在使えるSP/回復時の最大SP」という形で表示されます。

SL(スペル・レベル)

「SL」はそのキャラクタが使える呪文の最高レベルを示しています。

AC(防御力)

戦闘中、肉体的攻撃を避ける能力を示します。つまりこの値が高ければ高いほど、攻撃によるダメージを受けなくなります。

ヨロイやタテ、素早さや呪文などにより、通常は0~30の値をとります。

Age(年齢)

始めは18才で、ゲームの進行につれて年をとって行きます。

年をとるにつれてキャラクタの能力の値は段々に減少して行き、80才を過ぎると、夜眠っている間に老衰のため死んでしまいます。

この年齢は、若返りの呪文その他で若返ることもありますし、呪文を唱えるたびに年を取るのが早まる場合もあります。

Exp(経験値または経験ポイント)

モンスターを倒したり、クエストを達成したりすると、経験ポイントが与えられ、こうして加算された経験ポイントがある数値以上になると、レベルを上げられる資格ができます。職業によって差はありますが、レベル1からレベル2になるには約2000ポイント分の経験が必要ですし、通常次のレベルに上がるためには、前のレベルに上がった時の倍のポイントが必要です。

THIEVERY(盗賊の技能)

鍵を開たり、ワナを見つけたりする、盗賊の技能の成功率を示します。

ある種のアイテムは、訓練同様にこの技能を高めます。

Secondary Skill(二次的な技能)

各キャラクタは冒険中に、以下に挙げるような二次的な技能を身につけることができます。これらは非常に役に立つ技能ですが、一時に2つの技能しか持つことが出来ません。

Arms Master	武器による攻撃の「正確さ」を増します。
Athlete	運動神経が発達し、「素早さ」が増します。
Cartographer	オート・マッピングを可能にします。
Crusader	クエストを授かる資格が出来る。
Diplomat	「魅力」が高まります。

Gambler	「好運度」が増えます。
Gladiator	「強さ」が増します。
Hero/Heroine	すべての能力値を増加させます。
Linguist	「知性」が高まります。
Merchant	アイテムを売買する時、有利な値段で取引出来ます。
Mountaineer	この技能をパーティの中で2人以上が持っている、どんな山の中でも通行することが出来ます。
Navigator	広大な空地に出ても迷うことはありません。
Pathfinder	この技能をパーティの中で2人以上が持っている、どんな森の中でも通行することが出来ます。
Pickpocket	「盗賊の技能」を高めます。
Soldier	「耐久力」を増大させます。

Gold(ゴールド)

主に戦闘の戦利品として手に入れることが出来ます。

ゲームの進行中、武器などを手に入れるにもゴールドは必要ですし、傷ついて寺院で治療を受けるにも、レベルを上げるために練習所でトレーニングを受けるにもゴールドが必要です。

Gem(ジェム=魔法の石)

これも主に戦闘の戦利品として手に入れることが出来ます。

ジェムは高いレベルの呪文をかける時必要で、その呪文を唱える資格があっても、ジェムがないと呪文は効力を発揮しません。→呪文の一覧表 参照

Food(食料)

食料1単位は一日分の食料だと考えて下さい。つまりパーティがヒット・ポイント等を回復するために「休息をとる」と、その日が終わり翌日となり、当然1日分の食料が消費される訳です。

ゲームがスタートする時、各キャラクタは10単位の食料を持っており、最大40単位まで持つことが出来ます。

Cond(健康状態)

この欄はキャラクタの健康状態、通常は「Good=良好」を示しています。

健康以外の場合は次の10の場合があり、2つ以上の状態が重なることもあります。

Blinded=盲目	Poisoned=中毒
Silence=無言	Unconscious=昏睡
Asleep=睡眠	Dead=死亡
Deseased=病気	Stone=石化
Paralysed=マヒ	Erradiated=根絶

いずれにしても、この欄に「Good」以外の表示がある場合は、早急に治療しなければなりません。

Items Equiped(装備しているアイテム)

キャラクターが持っているアイテム(武器、ヨロイなど一切を含む)の内、使用するために装備している物を示します。

使う前に装備しておかねばならないアイテムには、武器、ヨロイ、タテ、マント等があります。もっと一般的に云うと、アイテムの内、身に着けたり、抱えたりしなくては使えない物すべてです。

一度に6つの品まで装備出来ませんが、理屈に合わない装備は出来ません。つまり、ヨロイは1着だけ、両手で使う武器は1つまでといった常識的な制限があります。

Items in Backpack(バックパックの中のアイテム)

バックパック(背のう)の中には使用する必要のない物、使用するにしても装備する必要のない物を入れておきます。

1度に6つまでのアイテムを入れておくことが出来、捨てたり、売ったり、装備したりすることが出来ます。

(2) Rename(名前を変える)

第4図で、右下の四角の内、上の四角(N)を指定すると、ウインドが開き、
第4図-1

Input New Name

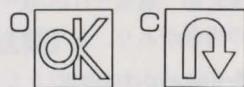
・
・

と表示されますので、新しい名前を入力してください。

リターンキーを押すと、第4図の左上に新しい名前が表示され、右下には

第4図-2

That's OK?



= 再登録
 = キャンセル

と表示されますので、どちらかのキーを選んでください。



第4章 ゲームをスタートする

- ①システムの電源を入れる。
- ②プログラム・ディスクをドライブ1、またはドライブ0(FMの場合)にセットし、プレイヤー・ディスクをドライブ2、またはドライブ1(FMの場合)にセットする。
- ③リセット・ボタンを押すと、画面上にタイトル画面が出ます。
- ④タイトル画面で、**S**[Start]キーを指定すると、第5図が表示されます。
初めてゲームをスタートされる時は、第6図が表示されますが、一度でも冒険をした後は第5図が表示されます。

第5図

Middlegate							
— CHARACTERS —							
#	Name	Class	Race	Level	#	Name	Class Race Level
A	アーサー	Knight	Dwarf	1	M		
B	バーナード	Paladin	Human	1	N		
C	チャールズ	Archer	H-Orc	1	O		
D	ドロシー	Rodder	Gnome	1	P		
E	エレノア	Cleric	Human	1	Q		
F	フランシス	Sorcerer	Elf	1	R		
G					S		
H					T		
I					U		
J					V		
K					W		
L					X		
Y		Space				PARTY	
	Other Town	Chara/Hirel				C=	
						Y=	

(1) タウンへ行く

このゲームでは、冒険者のパーティは常に次の5つのタウンの内、いずれかの中にある「Inn」から出発します。

- 1 Middlegate(ミドルゲート)
- 2 Atlantium(アトランティウム)
- 3 Tundara(ツンドラ)
- 4 Vulcania(ヴォルカニア)
- 5 Sandsobar(サンドソバー)

出発するタウンは、パーティ内のキャラクターが存在するタウンからです。あらかじめゲームに準備されていたキャラクターも、あなたが作ったキャラクターも、最初はタウン1の「ミドルゲート」からスタートして、ゲームが始まる訳です。ゲームが進行して、パーティが他のタウンに行き、そこ「Inn」に泊まる(セーブ・ゲームする)ようになると、タウン2~5からもゲームをスタートすることが出来ます。さて、**(S)**キーを指定すると、第5図のようなキャラクターのリストが表示されます。これはあなたが最後にチェック・インした(セーブした)タウンのキャラクター・リストです。(ゲームを初めてスタートした時には、ミドルゲートの町のキャラクター・リストが現れます。)それだけでなく、そのタウンでは最後に用いたキャラクターがパーティを組んだまま待機しているの、前にセーブしたゲームを継続したければ、**(Z)**キーを指定しただけで、「Inn」の外に出られます。勿論、パーティのメンバーを入れ換える(キャラクターの頭にある英字を入力する)ことも、他のタウンへ行ってその町に居るキャラクターでパーティを組み直す(**(Y)**キーで第6図を出して、他のタウンへ行く)ことも出来ます。

A) パーティを組む。

パーティにキャラクターを加えるには、使えるキャラクターのアルファベットを入力して下さい。パーティに加わると、そのアルファベットの前に[*]印がつきます。

ハイアリングをパーティに加えたい時は、[Space bar]を押すとハイアリングのリストが表示されますので、加えたいハイアリングのアルファベットを入力して下さい。

パーティはキャラクターとハイアリングによって構成されますが、

a)キャラクターは最低1名から、最高6名まで。

b)ハイアリングは最高7名。

で、a)とb)の合計が8人を超えてはなりません。

注1:典型的なパーティは6人のキャラクターと2人のハイアリングから構成されます。他にもいろいろな組み合わせを試みる事が出来ます。

注2:この時パーティに加えたキャラクターで危険に満ちた土地を冒険しなければなりません。充分作戦を立ててパーティを組んでください。

パーティに8人のメンバーが揃うと、**FULL**の表示が出ます。

この時点で、更にキャラクターを変えたければ、まず誰かをパーティからはずしてから、もう一度パーティに加えなければなりません。

ハイアリングはプレイヤーが作るキャラクターではなく、あらかじめゲームの中に用意されている特別なキャラクター(傭兵)です。

彼等はゲームの進行中訪れる「Inn」(宿屋)にいますので、そこで雇います。

ハイアリングを雇うと、通常のパーティ・メンバーと同様に行動し、コントロール出来ますが、次のような例外があります。

1)ゲーム開始時には、まだ選択可能なハイアリングはいません。

様々なクエストや成果などを達成した後でなければ、ハイアリングは雇えません。

注意:「Inn」に入った時には、パーティが雇えるハイアリングが居るかどうか確認して下さい。

- 2) ハイアリングには、毎日の終わりに、日当を払わなければなりません。その日の日当が払えない場合、ハイアリングはパーティから去って行き、最後にセーブした「Inn」で待機します。
- 3) ハイアリングはいつでも解雇出来ます。その時は最後にセーブした「Inn」で待機します。
- 4) ハイアリングの表示の際には、所持金(Gold)の代わりに日当が表示されます。
- 5) ハイアリングは「Gold」を集めたり分配したりする対象には入りません。
- 6) ハイアリングは、経験ポイントやスペル・ポイントが増すと、無料でトレーニングが受けられますが、経験レベルが上がれば、当然、日当も高くなります。
- 7) ハイアリングは「Rename」することも、「Purge」することも出来ません。

注意：ハイアリングを酷使すると(常に最前線に立たせたり、アイテムを取り上げて、同等のアイテムを返さなかったりすると)、彼等を怒らせ、その結果日当が上がります。

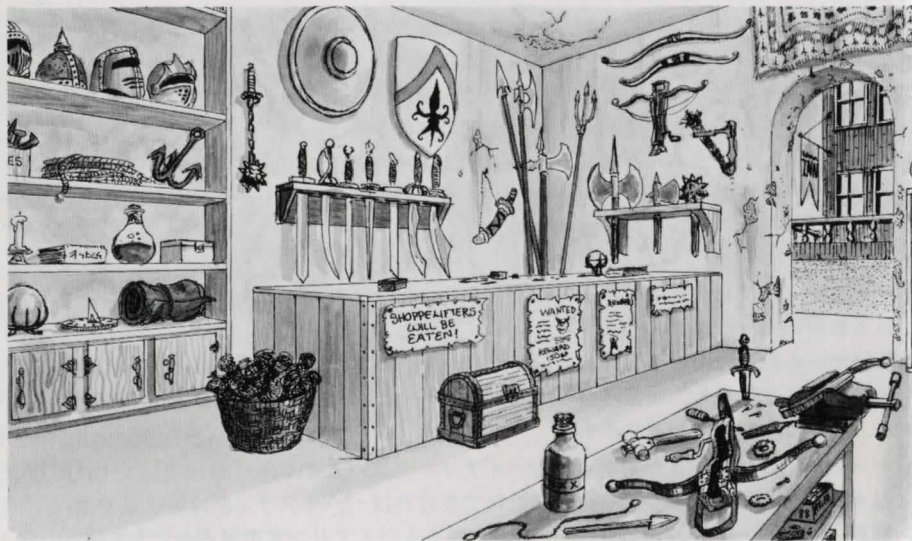
B)パーティからはずす。

キャラクタ・リストで、はずしたいキャラクタのアルファベットを指定して下さい。アルファベットの前の[*]が消えます。(この時もう一度同じキーを押すと、パーティに加わります。)

ハイアリングをはずす時も同じ手続きではずせませす。

C)「Inn」を出る。

(Z)キーを指定して下さい。



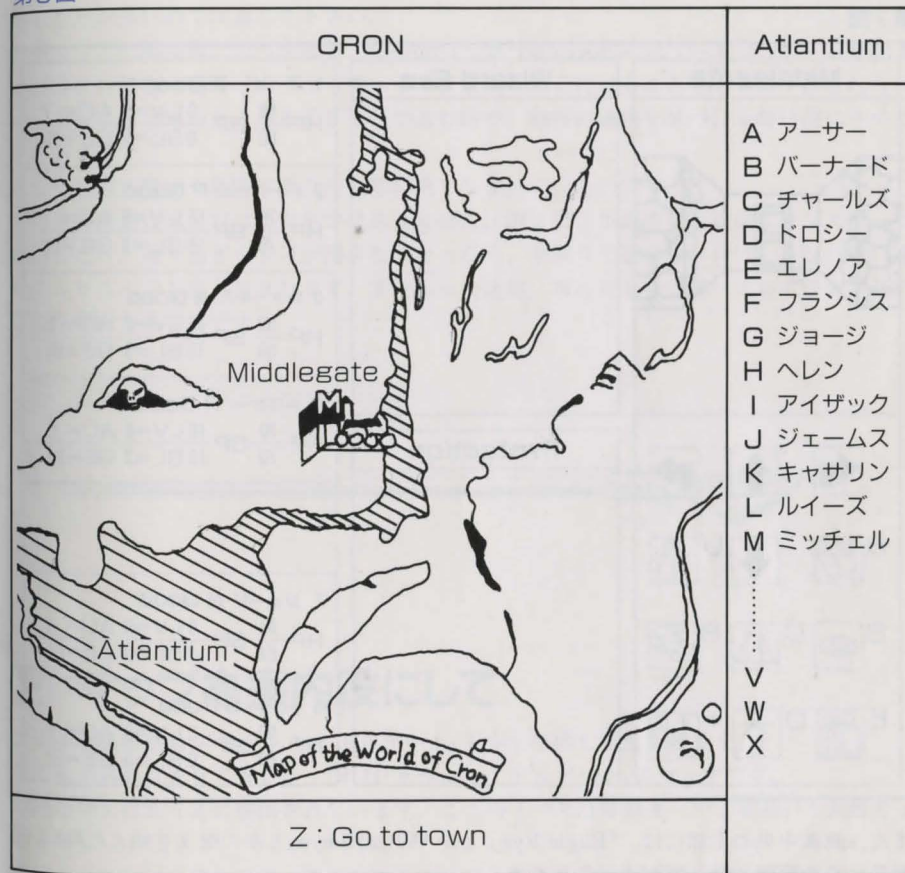
(2) 他のタウンへ行き、パーティを組む

他のタウンにキャラクタがいて、最後にセーブしたパーティ以外のキャラクタでゲームを再開したい時には、**(Y)**キーを指定して下さい。第6図が表示されます。

第6図左側はクロンの全図です。クロンには5つのタウンがありますが、ここではキャラクタが居るタウンだけが表示されます。

Atlantiumの**(A)**を指定して下さい。画面右側に、Atlantiumにいるキャラクタが表示されます。(この場合、あなたが作ったすべてのキャラクタがリスト・アップされ、Atlantiumにいるキャラクタだけが白字で表示されます)

第6図



次に**(Z)**キーを指定して下さい。再び第5図があらわれますが、今度はAtlantiumにいるキャラクタのリストです。

パーティにキャラクタやハイアリングを加えたり、はずしたりする作業は(1)で説明したとおりです。

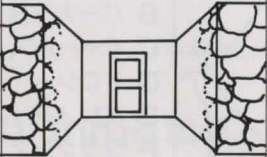

第5章 冒険はじまる

(1) 移動とマッピング

さて、「Inn」を出ると、あなたは初めて「マイト・アンド・マジックII」の世界へと入ります。

第7図で左上には、3Dであなたからの視野が描かれます。左下には、実行可能なコマンドのアイコンが表示され、画面右側にはパーティのメンバーの必要最低限のデータが表示されています。

第7図

Middlegate	Wizard Eye	1 アーサー K Good HP $\frac{80}{80}$ SP $\frac{0}{0}$ LV=8 AC= 7 SL=0 GE=26
		2 バーナード P Good HP $\frac{75}{75}$ SP $\frac{12}{12}$ LV=8 AC= 7 SL=3 GE=26
		3 チャールズ A Good HP $\frac{59}{59}$ SP $\frac{15}{15}$ LV=7 AC= 5 SL=3 GE=26
	Protection	4 ドロシー R Good HP $\frac{70}{70}$ SP $\frac{10}{10}$ LV=8 AC= 5 SL=3 GE=24
		7 ジョージ N Good HP $\frac{64}{64}$ SP $\frac{0}{0}$ LV=8 AC= 4 SL=0 GE=21
		8 ヘレン B Good HP $\frac{80}{80}$ SP $\frac{0}{0}$ LV=8 AC= 6 SL=3 GE=22

また、画面中央の上部には、「Eagle Eye」とか「Wizard eye」とかの呪文を唱えた時に、周囲5×5の範囲のマップが表示されます。

中央下には、その時点でパーティに効いている防御用の呪文が表示されます。括弧内には、現在使える「光の単位」が表示されています。

「光の単位」とは、真暗な場所1マス明るくするのが光の1単位です。言い換えれば、暗いマス目に入ると、「光の単位」が1単位づつ消費されて行きます。

(移動キーの説明)

第7図左下のコマンド表を見て下さい。

通常の移動は、前進([↑]キー)と後退([↓]キー)しか出来ません。

右折して進む時は右折([↷]キー)で右を向いてから([↑]キー)で前進、左に曲がりた時には、左折([↶]キー)で左を向き、[↑]キーで前進して下さい。カニのように左右への移動は、出来ません。

鍵のかかってないドアは、通り抜けようとする自然に開きますが、鍵がかかっているドアは、通り抜けようすると「Locked door」と表示されてしまいます。

こういう時には、「Unlock」([U]キー)を使うか、ドアへの「Bush」([B]キー)を使ってドアを開けて下さい。なお鍵のかかっているドアには、開けた途端に仕掛けられたワナにぶつかることが多いので注意して下さい。

岩や山などの障害物にぶつかったら、「Solid!」とか「Impossible!」といったメッセージが出ます。(時には秘密の通路にぶつかって、そのまま向う側に行けることもあります。)これらのメッセージは、暗いところを手さぐりで進む時や、秘密の通路を見つける時に役に立つことがあります。

あなたは既に魔法や危険に満ちた世界に出てしまっているのです。

あたりの景色は見た目ほど安全ではありません。例えば1歩前進した途端にモンスターと遭遇したり、通り過ぎたドアが開かなくなったり、手探りで進まなければならない暗い場所に入りこんでしまったりします。また入った途端、飛んでもない所へテレポートされてしまう場所もあるのです。



(2) マップを案内役にして

ゲームを始めたら、「タウン1 ミドルゲート」を少し探検して見ましょう。

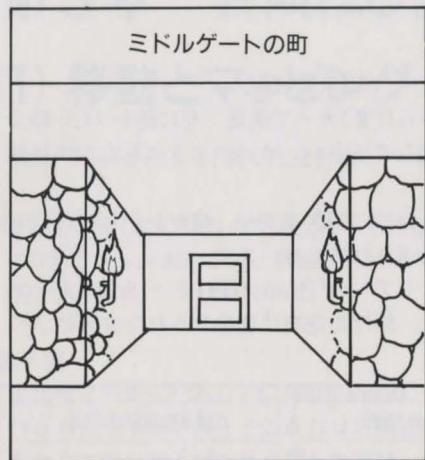
この本の最終頁を見て下さい。これは「タウン1 ミドルゲート」のマップです。

地図はマス目のうえに展開されています。ここの1マスは移動キーで1歩動いた距離を示します。

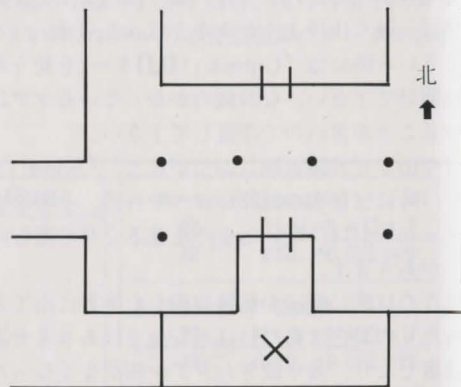
このマップには通路やドア、色々な施設(アイテムを売り買いする鍛冶屋、傷を治療する寺院等々)などが書き込んであります。しかしモンスターや宝物の位置、その他の遭遇が起こる場所などは書き込まれてありません。

では、3Dの画面(間口3マス、奥行き4マスが表示される)とこのマップとの関係を調べてみましょう。

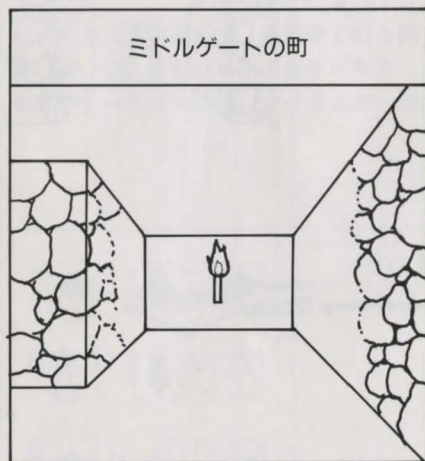
第8図



まず、あなたは下の地図の×地点に立っています。
この位置から北を見た画面が、第8図です。
(自分の真下は見えません。)



第9図



次に×点から[→]キーを押して、右に90度向きを変える。つまり、×点で東を向いて見た画面が第9図です。

タウン1をマップに従って動き回ること、3Dの表示に慣れ、そしてマッピング(地図作成)の方法を学んで下さい。
このタウン1を出たあとは、あなたご自身が独力でマッピングをして行かなければならないのです。

(3) マッピングのこつ

- 1) まず、「マッピング・シート」をコピーして下さい。(マイト・アンド・マジックIIの世界を全部踏破するには、約60枚のマッピングが必要です。)
このマッピング・シートには16×16のマスを描きやすいように、点が打ってあります。

壁などの障害物があるところはその点と点をつなぎ、通れるところは繋がらないままにしておきます。

マッピングで得た種々の情報は下部の余白に書き込んでおきましょう。

また、マッピングした区域名を明記しておくことを忘れずに。

- 2) 3D画面が自分の位置の向いている方向を表示していることを、常に忘れずにマッピングしましょう。
- 3) 最初の内は1歩進むごとに立ち止まって、地図に書き加えましょう。
- 4) 右や左に向きを変えた時、方向感覚を取るのが難しい場合は、自分の代わりに地図の方を回して下さい。
- 5) 方向転換が終わったら、進み出す前に新たに見えた壁や山などを書き加えておきましょう。
- 6) 鍵のかかったドア、秘密の通り道、真暗な場所、メッセージその他に出会ったら、それ等も地図に書き込んでおきましょう。
- 7) モンスターに遭遇するのが「確実」と思われる場所(ドラゴンのすみか等)もマークしておきましょう。
- 8) ただし「確実」に出会うところと、「偶然」に出会ったところとの区別はしっかりとつけておきましょう。
- 9) むみややたらにマークをつけるのは、マップが汚れるだけです。
- 10) パーティの正確な位置を知りたい時には、魔法使いの呪文「Location (位置確認)」(レベル1の6番)を使います。

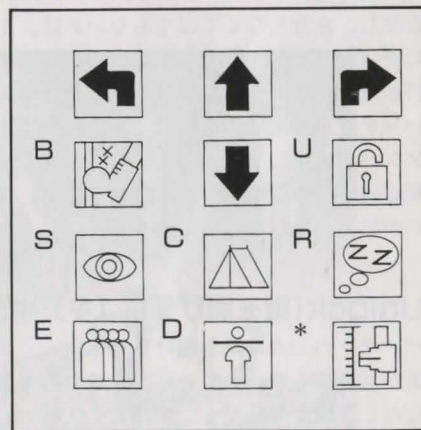
(4) 移動中のコマンド

第10図

右にある第10図を見て下さい。

これは、通常移動時における第7図の左下の部分を改めて図示したものです。

移動キーについては、既に前頁で説明してありますので、ここでは、右の図に従って、残りのコマンド・キーについて説明して行きましょう。



Bush(突進) (B)キー

鍵のかかったドアを打ち破る時に使います。

ドアの破壊に成功しようと失敗しようと、仕掛けてあるワナに掛かってしまう危険がいつも付きまといまいます。

Search(探ぐる) (S)キー

そのマス目に隠されている宝物やアイテムを見つけ出します。

モンスターと戦った後、戦利品を手に入れるには、そのマス目から出る前に**(S)**を指定して下さい。

そのマス目から動いてしまうと、元へ戻って**(S)**を指定しても手に入りません。

ただし、そのマス目から出る前なら、休んだり傷の手当てを済ました後でも戦利品は手に入ります。

(戦利品の開け方)

箱・袋等が見つかったら、次の3つが表示されるので、どれか1つを選択して下さい。

1.OPEN IT(開ける)

ワナがあればワナにかかってしまいますし、ワナがなければ財宝が手に入ります。(何の財宝も入っていない場合もあります。)

2.REMOVE TRAP(ワナをはずす)

盗賊の技能を用いて開けます。盗賊の技能(Thievery)が高いキャラクタが開ければ、ワナにかかる確率が減少します。

3.DETECT MAGIC(魔法を探る)

中の財宝に魔法のワナが仕掛けてあるかどうかを探ります。Sorcererの呪文を心得たキャラクタにやらせて下さい。

Rest(休息する) (R)キー

(R)を指定すると、パーティは現在いるマス目で1晩休みます。

1晩休むと、食料を1単位消費しますが、各キャラクタは毒に犯されているといった特別の状態でないかぎり、HP(ヒット・ポイント)、SP(スベル・ポイント)がすべて回復します。ただし、注意しなくてはならないのは、1晩休むと、「Protection」の呪文などパーティ全体にかけられた呪文がすべて効力を失います。

目が覚めた時もう一度かけ直して下さい。

パーティが休んでいる間に、モンスターに襲撃される場合もあります。

メンバーの中には眠ったままの者も出て来ますので、大変不利な戦いとなります。

眠るのが危険な場所では、**(R)**を指定しても「休むには危険が多すぎます。」というメッセージが出て、休むことが出来ません。

Unlock(鍵を開ける) (キ) キー

パーティの一人に鍵を開けさせます。

誰が試みてもいいのですが、成功する可能性が一番高いのは盗賊です。

ただし盗賊がやっても、失敗してワナが作動することもあります。

また失敗を重ねると、ワナが作動する確率が高くなります。

Exchange(隊列変更) (E)キー

パーティの隊列順序を変えます。

変更したいメンバー2人の番号を指定して下さい。2人の位置が入れ換わります。

Dismiss(ハイアリング解雇) (E)キー

パーティは1晩休む度に、ハイアリングに賃金を払わねばなりません。翌日から賃金が払いたくない場合には、休む前にハイアリングを解雇してください。

(D)キーを指定して、解雇したい者のパーティ番号を指定すれば、そのハイアリングは最後にセーブした「Inn」に戻って待機します。

Control(コントロール) (*)キー

これを指定すると、音楽のON/OFF、メッセージの表示速度、戦闘の難易度を変えることが出来ます。

(戦闘の難易度)

初心者級から高段者まで4段階あります。

スリルを求める人はThrill Seekerを選んでください。遭遇(Encounter)の際、襲ってくるモンスターの数が多くなり、従って勝った時に手に入る戦利品も多くなります。

Camp(キャンプ) (C)キー

パーティの移動を止めて、メンバー間のアイテムの交換、装備のやり直し等々、パーティの体制を整えるためのコマンドです。

(C)を指定すると、次頁の第11図が表示され、新たなコマンドのメニューが現れます。

これらのコマンドについては、次の項で改めて説明します。



(5) キャンプ中のコマンド













冒険中、あるキャラクタにアイテムを使わせたり、呪文を唱えさせたりする時は、キャンプを張って下さい。(→Camp (キャンプ) [C] キー)

[C] キーで、第11図が表示されます。

以下、この図に従って、キャンプ中のコマンドを説明して行きましょう。

第11図はパーティ番号1のキャラクタ(パーティの先頭にいるキャラクタ)のプロフィールです。プロフィールについては、第3章で詳しく説明してありますので、そこをお読み下さい。また、パーティ中のキャラクタは、第7図のようになっているとします。なおパーティ番号を指定すれば、希望のキャラクタのプロフィールが表示されます。

第11図

Camp			
C チャールズ : M Good Human Archer			
Status	Points	Condition	Skill(S)
Age=18	Lvl =12	Good	Thievery 50%
Mgt=15	Exp =1000		Athlete
Int =18	AC =1 SL=5	
Per =10	HP =65/197	
End= 7	SP =176/9		
Spd=10	Food=40		
Acy=18	Gem =139		
Luc=16	Gold =89		
		M 	P 
		N 	Q 
		O 	R 
		U 	S 
		T 	Z 
			
A Chain Mail	G Lantern		
B Crossbow	H Lantern		
C	I Short Sword		
D	J		
E	K		
F	L		

1) Equip(装備する)

バックパックの中のアイテムを装備します。

例えば、第11図の「Short Sword」を装備するには、まずShort Swordの記号[I]を指定します。赤い「E」の字が現れ、次に「Item Equiped」([E] キー)を指定すると、Short Swordは[I]から[C]に移って、チャールズはShort Swordを装備したことを示します。

2) Remove(装備をはずす)

装備しているアイテムをはずしてバックパックに入れます。

第11図で、現在装備している「Crossbow」をはずします。[B]を指定します。赤い「B」の字が現れ、「Item in Backpack」([B] キー)を指定すると、Crossbowは[B]から[J]に移って、チャールズはCrossbowをはずしてバックパックに入れたことを示します。

3) Trade(アイテムを渡す)

バックパックの中のアイテムを他のキャラクタに渡します。

例えば、第11図の「Short Sword」をパーティ番号1のアーサーに渡すには、Short Swordの記号[I]を指定して、次に[1]を指定します。これでShort Swordはチャールズからアーサーのバックパックに移されます。

4) Gather Gold(ゴールドを集める) (M)キー

[M] キーを指定して下さい。

パーティ全員のゴールドは、すべてチャールズに集まります。

バーナードにゴールドを集めたい時には、まずバーナードのパーティ番号2を指定してから[M] キーを指定して下さい。

5) Gather Gem(ジェムを集める) (N)キー

[N] キーを指定して下さい。

パーティ全員のジェムは、すべてチャールズに集まります。

ドロシーにジェムを集めたい時には、まずドロシーのパーティ番号4を指定してから[N] キーを指定して下さい。

6) Gather Food(フードを集める) (O)キー

[O] キーを指定して下さい。

パーティ全員のフードは、すべてチャールズに集まります。

ジョージにジェムを集めたい時には、まずジョージのパーティ番号7を指定してから[O] キーを指定して下さい。

7) Use Item(アイテムを使う) (U)キー

例えば、洞窟に入ってあたりが真暗になった時、[U] キーを指定して、ランタンの記号[G]を指定して下さい。ランタンが灯ってあたりが見えるようになります。

これらのアイテムは限られた回数しか使えませんが、後何回使えるかを調べる呪文もあります。→「スベル・ブック」参照

8) Discard Item(アイテムを捨てる) (T)キー

使いつくして必要なくなったアイテムを捨てる時には、[T] キーを指定して下さい。捨てたいアイテムの記号を指定すれば、アイテムは消えます。

9) Share Gold(ゴールドを分配する) (P)キー

(P)キーを指定して下さい。

パーティ全員のゴールドは、全員に均等に分配されます。(端数は分配を行ったメンバーに加算されます。)

10) Share Gem(ジェムを分配する)

(Q)キーを指定して下さい。

パーティ全員のジェムは、全員に均等に分配されます。(端数は分配を行ったメンバーに加算されます。)

11) Share Food(フードを分配する) (R)キー

(R)キーを指定して下さい。

パーティ全員のフードは、全員に均等に分配されます。(端数は分配を行ったメンバーに加算されます。)

12) Cast Spell(呪文を唱える) (S)キー

(S)キーを指定して下さい。

次に唱える呪文のレベルを入力して下さい。画面に、そのキャラクターが使える呪文が表示されますので、その番号を入力して下さい。(赤い番号だけ)

呪文についての詳細は、付録の「スペル・ブック」を参照して下さい。

13) Exit(キャンプをたたむ)

(Z)キーを指定して下さい。

キャンプをたたんで、再び冒険が始まります。



(6) 武器、ヨロイ、楯について

各キャラクターは最初、設定されたアイテム1つしか持っていません。

この裸同然の無防備の状態です。と戦い、いくらかでもゴールドを得たら、早速タウンの武器販売店へ行って装備を整えることをお勧めします。

その際、手にいれた物はすぐに「装備する」のを忘れなく。装備しなければ何の効果もありません。

タウンの武器販売店では、7種類のヨロイ、22種類の武器、色々なタイプのアイテムを買うことができます。

また冒険中にも、魔法のアイテム、武器、防具などを何百種類も見つけるでしょう。

タウンの武器販売店では、在庫している品名とその価格が示され、通常の装備はここで買うことができます。高いアイテム程、良い品質というのが原則です。

注1) キャラクター・プロフィールの画面で、防具(ヨロイや楯)を装備した時、「AC」の値がいかに変化するかを見ておいて下さい。

高いヨロイ程「AC」の値が増える筈です。

また Defence Ring 等を手に入れたら、良い防具を装備することの出来ない魔法使いにまず着せてやる、といった配慮も必要です。

注2) 職業上の制約で装備出来ないアイテムを買い込んで、貴重なゴールドを無駄遣いしないこと。ちなみに、武器販売店でアイテムを売る時は、買った時の値段の半値にしかありません。

参考：職業別 使えるアイテムの一覧表

	武器	ヨロイ	タテ
騎士	すべて	すべて	すべて
戦士	すべて	すべて	すべて
射手	すべて	Chain Mail 以下	使えない
僧侶	Club, Mice, Cudgel, Flail Maul, Whip, Staff, Hummer	Splint Mail 以下	すべて
魔法使い	Club, Whip, Pipe, Staff Knife, Dagger	Padded Armor	使えない
盗賊	すべての片手武器 Sling, Crossbow	Chain Mail 以下	すべて
忍者	ほとんどの片手武器 Staff, Naginata ほとんどの飛び道具	Ring Mail 以下	使えない
野蛮人	Sword以外の武器 Sling, Blowpipe	Scale Armor 以下	ほとんど

注：特定の属性や職業用に作られていて、それ以外の者は使えないものもある

第6章 色々な危険にぶつかる

冒険の途中、パーティは色々な人物、特殊な場所、それにあらゆる種類の生き物に遭遇します。これらの遭遇は大体が危険に充ちたものなのですが、経験値(EXPポイント)を増やすためには、避けて通ることは出来ません。

もちろん、出会った相手がパーティの手にあまる強敵の場合には、逃げるなり、賄賂を使うなり、降服したりして何とか生き延びることを考えて下さい。

あなたの遭遇する生き物は、その殆どがモンスターです。最も多い場合には255匹、色々な種類が群れをなして襲って来ます。

モンスターは約200種類、それぞれパワー、能力、スピード、防御力が異なっており、非常に危険なものからコソコソ逃げ出すものまで様々です。あなたはこれらのモンスターと戦って行くうちに、その種類や特性を覚えて行くことでしょう。

モンスターと遭遇すると、第12図が表示されます。(次頁参照)

画面左上にモンスターの名前が隊列順に表示されます。画面中央は、パーティ・メンバーとモンスターが戦うバトル・フィールドです。

画面左下には、遭遇時のコマンドが表示されますが、遭遇したときの状況によって、次の3つの場合が起こります。

1) モンスターが先にパーティを見つけた場合。

遭遇時のコマンドで選択出来ず、直接戦闘に入る。

2) パーティが先に見つけた場合。

1) Advance(前進する) 2) Avoid(後退する)

と聞いて来る。後退してモンスターを避ければ、遭遇はなかったことになる。

前進すれば、次の「双方同時に気づいた場合」のコマンド選択になる。

3) 双方同時に気づいた場合

以下で説明する遭遇時のコマンドの選択となる。

(1) 遭遇時のコマンド

1) Attack(戦闘開始) (A)キー

戦闘が始まります。詳しくは次頁の「(2)戦闘」の項を読んで下さい。

2) Bribe(賄賂をやる) (B)キー

賄賂をやって、モンスターを買収できます。

(B)を指定した時点でモンスターがこれを拒めが、そのまま戦闘が始まります。

モンスターが受け入れれば、「モンスターが何を欲しがっているか」が表示され、

1)「Accept(受け入れる)」 2)「Refuse(受け入れない)」

と聞いて来ます。(ジェム、コールド、食料いずれかのあなたが持っている全量を要求して来ます。)

ここで(2)と指定すれば、最初の遭遇時のコマンドに戻ります。

(1)を選べば、モンスターが最終的に賄賂を受けるかどうかを決めます。

受け入れれば、遭遇はなかったこととなりますが、受け入れなければ、戦闘が始まります。

第12図

<p>J) Dino spider I) Dino spider H) Dino spider G) Sewer rat F) Sewer rat E) Sewer rat D) Sewer rat C) Giant beetle B) Giant beetle A) Giant beetle</p>		<p>1 アーサー K Good HP $\frac{80}{80}$ SP $\frac{0}{0}$ LV=8 AC= 7 SL=0 GE=26</p> <p>2 バーナード P Good HP $\frac{75}{75}$ SP $\frac{12}{12}$ LV=8 AC= 7 SL=3 GE=26</p> <p>3 チャールズ A Good HP $\frac{59}{59}$ SP $\frac{15}{15}$ LV=7 AC= 5 SL=3 GE=26</p> <p>4 ドロシー R Good HP $\frac{70}{70}$ SP $\frac{10}{10}$ LV=8 AC= 5 SL=3 GE=24</p>
<p>A B H R</p>		<p>7 ジョージ N Good HP $\frac{64}{64}$ SP $\frac{0}{0}$ LV=8 AC= 4 SL=0 GE=21</p> <p>8 ヘレン B Good HP $\frac{80}{80}$ SP $\frac{0}{0}$ LV=8 AC= 6 SL=3 GE=22</p>

3) Hide(隠れる) (H)キー

遭遇した地点で身を隠します。成功すれば、その場所から動かずに戦闘を避けることが出来ます。

4) Run(逃げる) (R)キー

モンスターから逃げようと試みます。

成功すれば、現在いるマップの中で一番安全な位置に移動します。(その位置を確認するためには、魔法使いの「Location」の呪文が必要でしょう。)

逃げるのに失敗した場合には、戦闘が始まります。

(2) 戦 闘

このゲームでは、戦闘が最も重要な行為です。あなたのパーティは戦闘において、モンスターを倒すことで、EXPポイントを増やし、モンスターの持っているゴールドその他のアイテムを手に入れることが出来るのです。

このEXPポイントと各種アイテムは、共にキャラクターのレベル・能力を高めるために何としても必要な要素なのです。

(戦闘に入ると、画面は第12図の画面左下のアイコン表示が、第12図-1のように変わります。(次頁参照)

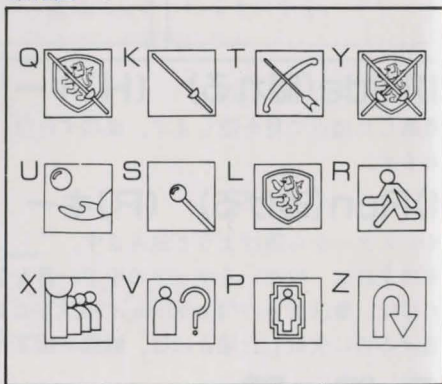
- A)** 第12図の画面中央、バトル・フィールドには、先頭から10匹のモンスターとパーティのメンバーが表示されます。左上のモンスター・リストと右側のパーティ・リストの記号が、赤で表示の者は「敵との距離が近く、剣を交えて戦える」ことを意味しています。ただし、赤字の付いているメンバーは、(射手を除いて)距離が近すぎるため、飛び道具が使えません。
- B)** バトル・フィールドのモンスター／パーティで、モンスターが光っている場合は現在そのモンスターが攻撃していることを示し、パーティ・メンバーが光っている場合は現在そのメンバーが行動出来ることを示しております。こういう状態を、このゲームでは「イニシャティブを取った」といいます。
- C)** 戦闘はいくつかの「ラウンド」にわけて戦われ、1ラウンドとは、状態の良いキャラクタ及びモンスターが1回だけ行動出来る、時間の単位です。また1ラウンドの中で、各キャラクタ及びモンスターに攻撃のチャンスが回って来る順番は、各人のスピードで決まります。最も速い者が最初に、次に速い者が二番目といった具合に行います。
- D)** 画面右側のメンバー表は、パーティの隊列順序をも示しています。戦闘中、隊列順序を変えると、この表示の順序も代わります。なお、「Condition(状態)」は通常、GOODですが、攻撃を受けて傷つくと、「Blind(盲目)」とか、「Unconscious(昏睡)」とかと表示されます。
- E)** パーティ全員が「昏睡」または「Dead(死亡)」以上の状態になると、味方は全滅です。ゲームは前に「Inn」に泊まった時に戻り、「メイン・メニュー」が表示されます。

3) 戦闘コマンド

右の第12図-1は戦闘時のアイコンの表です。さて戦闘中、イニシャティブを取ったパーティのメンバーは、次の3つの選択が出来ます。

- A)** 直接、バトル・フィールド内のモンスターを指定して、攻撃をしかける。この場合は、次のC) (1)または(2)で説明する「Attack/Fight」か「Shoot」を自動的に選んで攻撃します。
- B)** 直接、バトル・フィールド内のパーティ・メンバーを選び、次のC) (9)または(10)で説明する「Exchange」か「View」を行う。
- C)** 画面左下に表示している12のコマンド(第12図-1)の内、1つを選ぶ。以下、第12図-1に従って、戦闘コマンドを説明して行きましょう。

第12図-1



1) Attack/Fight(攻撃する) (K)キー

近くのモンスター(赤い記号のモンスター)を、そのキャラクターが装備している武器で攻撃します。攻撃の結果、そのモンスターが死ぬと、すぐ後ろにいたモンスターがその位置を埋めます。

2) Shoot(飛び道具による攻撃) (T)キー

飛び道具を使います。このコマンドは、飛び道具を持っていて、敵との距離のある(白い記号の)メンバーが使えます。ただし「射手」だけは、飛び道具さえ持っていれば、いつでも使えます。モンスターの記号を指定してください。そのモンスターに対して飛び道具が発射されます。

3) Auto(オート) (Q)キー

パーティがかなり強力で、呪文を使わなくても充分戦える場合、戦闘を速く終わらせたい時に、この攻撃方法を用います。すべてのメンバーが以下のような行動をします。
 ※距離が接近しているキャラクタは、先頭の位置にあるモンスターを攻撃します。
 ※距離が離れていて、飛び道具を持っているキャラクタは、先頭の位置にいるモンスターに「飛び道具」を発射します。
 ※上記いづれでもないキャラクタは「Block(防御)」します。

4) Fullauto(フルオート) (Y)キー

パーティがかなり強力で、呪文を使わなくても充分戦える場合、戦闘を速く終わらせたい時に、この攻撃方法を用います。「フルオート」と「オート」との違いは、「オート」はメンバー1人のオート攻撃ですが、「フルオート」はマウスをクリックするか、スペース・バーを押すまで、オート攻撃が続く点です。

5) Use(アイテムを使う) (U)キー

メンバーが持っている特殊の力があるアイテムを使うことが出来ます。持ち物のリストが表示されますので、使いたいアイテムを指定して下さい。

6) Cast(呪文を唱える) (S)キー

魔法の使えるキャラクタは、このコマンドで戦闘用の呪文を唱えることが出来ます。呪文のレベル、番号などを入力して下さい。

7) Block(防御する) (L)キー

このラウンドだけ、そのキャラクタの防御力を高め、攻撃を見送ります。

8) Run(退却する) (R)キー

そのキャラクタのみが退却を試みます。退却に成功した場合、
 a) パーティが勝利をおさめれば、戦いのあとパーティに合流します。
 b) パーティが全滅すると、最後にセーブした「Inn」から全員で再スタートすることになります。
 c) 一人一人退却して、全員が退却に成功すると戦いは終わり、パーティは再編成されて冒険を続行します。

9) Exchange(隊列変更) (X)キー

(X)を押した後、他のメンバーの番号を入力すると、自分とそのメンバーの隊列順序が入れ換わります。

10)View(プロフィールを見る) (V)キー

そのキャラクターのプロフィールを見ることが出来ます。

11)Protect(プロテクトを見る) (P)キー

現在パーティ全体に効力を発揮している防御用の魔法をすべて表示します。

(19頁プロテクトの項参照)

12)Cancel(取消) (Z)キー

Attack/Fight、Shoot、Exchangeを指定した後、このコマンドをキャンセルしたい時に使います。

(4) 戦闘終了

戦闘はどちらかが退却するか、全滅するまで続きます。

戦闘が終わると、生き残ったキャラクターに、相手の強さに応じたEXPポイントが与えられます。

なお戦闘中死んだり、石に変えられたキャラクターのEXPポイントは変わりません。

戦利品は戦闘終了後、その場で「S」SEARCHすれば手に入ります。

ここで注意することは、SEARCHする前に戦闘の起こったマス目から一步でも離れると、戦利品は放棄したものと見なされる、ということです。ただし、マス目から出る前でしたら、休んだり、キズを直したりしても構いません。

また、戦利品を開ける時、ウっかり開けるとワナが仕掛けてあったり、魔法がかかっていたりして、パーティがダメージを受けることがよくあります。

盗賊を使って、慎重に開けて下さい。

なお戦闘中、隊列の順番を変えた場合でも、戦闘が終わると元に戻ります。

ゲームの中断

それぞれのタウンにある「Inn」に泊まると、冒険の現在までの結果がディスクにセーブされます。

ゲームを中断したい場合には、「Inn」で「サイン」してから、電源を切って下さい。

次にゲームをする時は、同じ「Inn」に入って、前の冒険を再開したり、別の「Inn」に入って、別のパーティでスタートしたりして下さい。

戦闘の結果、パーティ全員が意欲を失うか死んでしまうと、そのゲームは終わり、前にセーブした「Inn」から、自動的にゲームが再開されます。

この「マイト・アンド・マジックII」では、思いがけぬ場所に強力なモンスターが現れるケースが多く、常にパーティ全滅の危険をはらんでいます。

従って、多小面倒でも小マメに「Inn」に戻って、冒険の結果をセーブして置くことがゲームをコンプリートする近道だと申せましょう。

特に、重要なアイテムを手に入れた後とか、部分的にでも「クエスト」を完成した後とかには、必ず「Inn」に泊まることをお勧めいたします。



第7章 作者からの助言

この説明書には、ゲームの背景も述べてなければ、ゲームの目的にも触れていません。ゲームのプレイヤーは説明どおりパーティを作り、ミドルゲートの宿屋を出た。

「さて、これからどうしたものだろう？」

大半のプレイヤーは期待と不安のうちに首をひねり、

「とりあえず、タウンの中を調べてみるか。」

と、歩き出した途端、モンスターに遭遇してたちまち全滅してしまう。

好運にもモンスターをやっつけ、鍛冶屋やトレーニング場を見つけても、ゴールドもなければ経験ポイントも増えていないので、どうしようもない。

何人かの人物を見つけて会話を交わしてヒントらしいものが手に入るのだが、これだって後で重要な意味を持って来るのだと想像出来ても、当面の行動には役に立ちそうもないし、ゲームの本当の目的は分からずじまい……

これでは、いくらなんでも不親切じゃないか。とおっしゃる方もいるかと思えます。

しかし、私は

「本当のロールプレイング・ゲームは、ある特定のゴールよりも、ゲームの過程を楽しむものだ。」

と信じておりますし、この「マイト・アンド・マジックII」もそのようなコンセプトに基づいて作っております。

ファンタジー・ゲームには、ある約束事があり、細かい所は違っていても、本質的な所では皆同じなのです。

ですから、ロールプレイング・ゲームをかなりやり込んでいるユーザーの方なら、この「マイト・アンド・マジックII」にも容易に入り込んで行けるものと信じております。

この世界

このクロンの世界は、5つのタウン、いくつかの城、地下の洞窟、ダンジョン、そして地上には平地、海や川、山や森林、砂漠や沼地、その他氷河まであります。

これらの地形から発生する障害の他に、到る処に出現するモンスターがあなたのパーティを待ち受けているのです。

一般的には、危険な地域ほど強力なモンスターに遭遇しますが、その代わり相手を全滅させれば、得られるアイテムも大きいということが出来ます。

Town(タウン)

タウンにも色々な危険はありますが、ここにはゲームの途中経過がセーブ出来る宿屋もあることなので、パーティにとっては、冒険の間の安息地、あるいはベース・キャンプとも云うべき場所と申せましょう。

Inn(宿屋)

ここに泊まることで、それまでの途中経過はすべてプレイヤー・ディスクにセーブされます。

Temple(寺院)

ここに入って助けを求めると、健康を回復したり、呪いを解いて貰ったり、死体を生き返らせたりして貰えます。

お布施(礼金)の額は、症状によってマチマチです。

また、この寺院に何回か寄付をしておく、良いことが起きるといふ噂もあります。

Blacksmith(鍛冶屋)

武器、防具、その他のアイテムを売っています。それぞれ6個の品を買うことが出来ますが、店によって売っている品物は固定しています。

なお、ここではバック・バックの中の物を買って貰うことも出来ます。買い取り価格が表示されますが、店の買値は売値の半額です。

この世界では、あらゆるアイテムに値段がついています。

店で、自分の持っているアイテムを売りたいと申し出れば、買値が表示されますので、戦利品の価値を知るのに利用出来ます。

武器にしろ、防具にしろ、値段の高いものほど攻撃・防御の効力が高いと考えて間違いありません。

Training(トレーニング場)

経験値を増やしたら、トレーニング場へ行き、訓練を受けて下さい。

経験レベルを上げることが出来ます。

トレーニングを申し出た時、そのメンバーの経験値が足りない場合には、上のレベルに達するのに、後いくらの経験値が必要かを教えてくれます。

レベルが上がると、ヒット・ポイントが上がります。

魔法を使えるキャラクタはスベル・ポイントも上がります。更に、経験レベルが2レベル上がる毎に魔法のレベルも上がって行きます。(魔法のレベルの最大は9です。)

戦士、射手が魔法を使えるようになるのは、大体、経験レベル5~7以上になってからです。

Bar(酒場)

時にはタウンの酒場に入って、疲れを癒して下さい。

酒場は噂話の交換所です。この世界のあらゆる噂話を聞くことが出来ます。

又、フードを買うことが出来るのもこの「酒場」です。グルメを自称なさる方は、料理人自慢のスペシャル・メニューを注文してみるのも良いでしょう。ただし、味の方はご想像におまかせします。

バーテンも2つか3つの情報を持っているようです。チップをやると、こちらが良い客だとバーテンが思えば思うほど(沢山お酒を飲むということです!)、貴重な情報を教えてくれます。

その他のタウンの施設

各タウンには、ギルドや銀行、時には監獄まであります。色々な人と話してみてください。きっと良い事が(時には悪い事も)あります。

Castle(城)

城に入ると、色々なクエストを命じられます。
クエストを完成するとかなりのゴールドと経験ポイントを手に入ります。

Outdoor(地上)

地上は5つの区域に別れています。4つの精霊の地域(水の精、空気の精、火の精それに大地の精)と中央の世界です。

中央の世界はミドルゲートを中心にして東・西・南・北、行けば行くほど地形は厳しくなり、辺境の地には凶暴なモンスターが待ち受けています。

モンスターはそのエリアのある特定の地点を守っているものと、ところ構わずあちこちを徘徊しているもの、と分けることが出来ます。

ある地点を守っているモンスターは、パーティがひと度そのエリアから出てしまうと、新たなモンスターが補充されてしまうので、再び同じ地点に行けば、必ずモンスターに遭遇することになります。

海を渡るには、魔法の力を借りる以外に方法はありません。

森や岩壁には、しばしば秘密の通路があります。

洞窟とダンジョン

「クロン」の世界で、洞窟は自然に出来た地下の迷路、ダンジョンは大昔にモンスターに占領され、住民も皆殺しにされて荒廃し尽くしてしまった地下のタウンの名残です。

ダンジョンは洞窟と異なり、複数の階層を持っていることがあります。

下へ降りて行けば行くほど危険の度が強くなりますが、クエストの重要な目的物は大体がそういった危険な場所に有るものなのです。

クエスト

このゲームでは、無数のクエストがあります。

冒険の途中、パーティはこの世界に住む色々な住民に出会い、何らかの報酬と引換に、任務を頼まれたり、用事を手伝わされたりします。

この時、あなたのパーティはクエストを断ってもよいのですが、一日引き受けてしまうと、他のクエストに手をつけることが出来なくなる場合もあります。

しかしクエストを達成した時の報酬は莫大なものが多く、このゲームをコンプリートした時に、あなたの得点が表示されるのですが、これらクエストの達成度がすべて加算される仕組みになっています。

更にこれらのクエストはゲーム全体の目的に色々な角度から絡み合っているため、クエストを1つ1つ完成して行く内に、全体の目的も自然に分かってきますし、いつの間にかコンプリートに近づいている、といったゲーム構成になっております。

タイム・トラベル

冒険を続けている間に、パーティはタイム・トラベルをする必要に迫られる場合があります。

このゲームは10世紀(900年代)が現実の時代で、過去の時代は単に一時的に訪れる時代です。従ってゲームのスタートはこの10世紀で始まります。

従って、各世紀は完全に独立しているため、場所も住民その他も各時代共全く別のものとなります。

タイム・トラベルで、ある世紀に滞在出来る期間は自分ではコントロール出来ません。

従って「レスト」とすると、その間に10世紀のそこから出発した時点に戻されてしまいます。

オート・マッピング

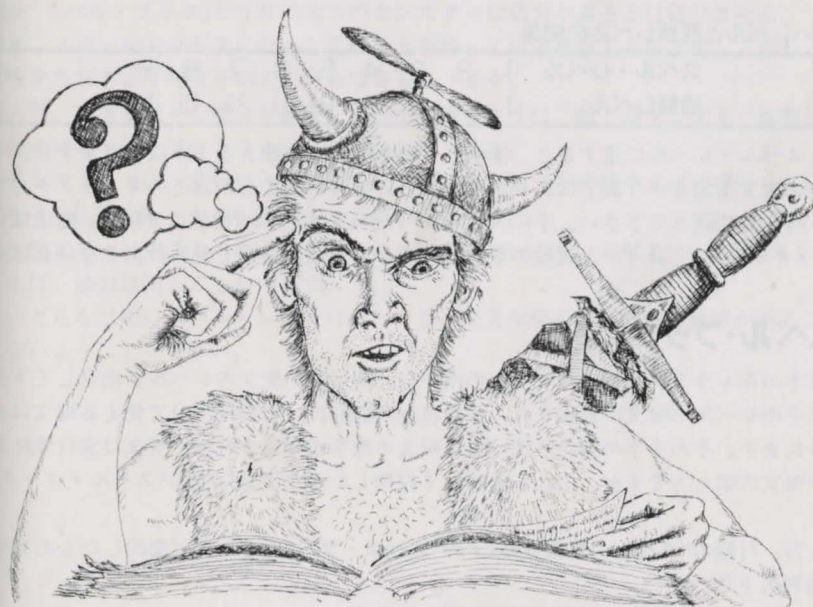
「マイト・マンド・マジックII」には、オート・マッピングの機能が備わっています。

パーティがいる場所の区域あるいは位置をコンピュータに記憶させます。

ただし、このオート・マッピングの機能を引き出すには、「Cartographer」の技能を持っているキャラクタが必要です。

「Location」の呪文を唱えると、現在いる16×16のエリア内、パーティが踏破した地点がマップに表示されます。

注：このエリア・マップはパーティが現在いるエリアだけしか表示しませんので、このオート・マップを付録の「マッピング・シート」に書き写しておくことをお勧めします。



第8章 スペル

呪文は限られた職業の者しか唱えられません。

呪文は全部で96、半数は僧侶用の呪文、あと半数は魔法使い用の呪文で、それぞれの呪文は9つのスペル・レベルに別れています。僧侶用の呪文を唱えられるキャラクタは魔法使い用の呪文はつかえませんし、魔法使いの呪文を使える者は僧侶用の呪文を唱えられません。

そのキャラクタが唱えることの出来るスペル・レベルはその者の経験レベルによって決まります。(プロフィールを見れば、そのキャラクタのスペル・レベル、使えるスペル・ポイントを知ることが出来ます。)

すべての呪文は何単位かのスペル・ポイントを消費します。高いレベルの呪文はスペル・ポイントだけでなく、ジェムも消費しますので、スペル・レベルの高いキャラクタは常にジェムをかなりの数だけ持っていなければなりません。

呪文が使えるキャラクタは最初の内はわずかなスペル・ポイントからスタートしますが、経験レベルが上がるにつれてスペル・ポイントも増加します。ジェムは冒険の途中、敵と戦ったりして手に入れて下さい。

(1)スペルの習得

スペル・レベルは経験レベルの上昇につれて高くなりますが、両者の関係は僧侶と魔法使いに関する限り次のとおりです。(戦士、射手は3~4経験レベルを増やさないと、次表のようなスペル・レベルには達しません。)

スペル・レベルと経験レベルの関係

スペル・レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9
経験レベル	1	3	5	7	9	11	13	15	17

新しいスペル・レベルに達すると、まずいくつかの呪文が使えるようになりますが、そのレベルの呪文全部という訳ではありません。どの呪文が使えるかはそのキャラクタのプロフィールを見て調べて下さい。手に入らなかった呪文はタウン(僧侶は寺院で、魔法使いはメイジ・ギルドで)で買うか、冒険の途中で買うか、冒険の途中で見つけ出さなければなりません。

(2)スペル・ブック

呪文はそのキャラクタが使えるレベルの内から、使いたい呪文のレベルを指定して下さい。画面にそのレベルの呪文が表示され、その状況(戦闘時とか戸外とか)で使える呪文は赤字で示されます。その赤字の内から使いたい呪文の数字を指定すれば、呪文は実行されます。以上が呪文の唱え方ですが、これらを詳しく説明したのが次頁以下の「スペル・ブック」です。

注：なお、付録の「スペル一覧表」は以下の「スペル・ブック」を一表に要約したものです。

御利用下さい。

「スペル・ブック」は、次の要領で説明してあります。

スペル番号

名称の前の番号は、そのレベル内での呪文の番号です。

名称

呪文の名前です。すべて英語で表示されています。

タイプ

その呪文がどういう状況で使えるかをカッコ内に示してあります。

(戦闘用呪文)、(非戦闘時の呪文)、(常時使える呪文)の3つに分けられますが、戸外のみ使えるものとか、屋内でつかえるものとかの制限があるものもあります。

(付録の一覧表では、黒・赤・緑の色で区別してあります。)

対象

呪文の対象は味方のキャラクタなのか敵のモンスターなのか、何人のキャラクタが影響を受けるのか何匹のモンスターを攻撃するのか等を示します。

相手の位置により効果がないだけでなく、味方を傷つけてしまう呪文もあります。また、キャスター(呪文を唱えるキャラクタ)のスペル・レベルによって、対象となる員数が異なる呪文もあります。

消費

一回の呪文に必要なスペル・ポイントやジェムの数を示します。

中には、一回に100個のジェムが消費される強烈な呪文もあります。

(3)スペルの効力

呪文が「スペル・ブック」どおりに全てのモンスターに効力があるとは限りません。

そのモンスターが元々呪文にたいして耐久力を持っている場合もありますし、前もって味方の呪文を打ち消す呪文を唱えている場合もあります。

戦闘の際、味方が色々な呪文を駆使して相手と戦うように、敵も色々な呪文で攻撃して来たり身を守ろうとしていることを忘れてはなりません。

強いモンスターとは、高いヒット・ポイントを持ち、強力な武器やヨロイを持っているだけでなく、高度のレベルの呪文が使える相手なのです。

なお、呪文で一日中効力の持続する呪文がありますが、そういう呪文は一度「レスト」してしまえば、効力は消えてしまいます。

また、どんなに高いスペル・レベルになっても、呪文が使えない特別の地域があることを忘れないようにして下さい。

僧侶の魔法

—この魔法は「僧侶」及び「戦士」により、効力を顕すなり。—

(レベル1の魔法)

1 Apparition

(戦闘用呪文)

この幻影をモンスターの記憶に吹き込めば、恐れおののくあまり、味方への命中の確率が著しく低下する。

(対象) モンスター10匹
(消費) 1スペル・ポイント

2 Awaken

(常時使える呪文)

眠っている味方メンバーを目覚めさせる効力あり。睡眠中攻撃を受ければ、ダメージは致命的であるため、ただちに目覚めさせよ。

(対象) パーティ中、眠っている者全員
(消費) 1スペル・ポイント

3 Bless

(戦闘用呪文)

戦闘時、相手に与える攻撃の命中率を高める。その効力は、戦闘中持続するものなり。

(対象) 全パーティ
(消費) 1スペル・ポイント

4 First Aid

(常時使える呪文)

傷つける者の応急手当てとして、8ヒット・ポイントほどの回復が可能なり。

(対象) キャラクタ1名
(消費) 1スペル・ポイント

5 Light

(非戦闘時の呪文)

1マスの暗い場所を照らし出す。これを何回も唱えれば、光の単位を蓄えることも可なり。

(対象) 全パーティ
(消費) 1スペル・ポイント

6 Power Cure

(常時使える呪文)

傷つける者を治療する魔法なり。その結果次のヒット・ポイントが回復する。

唱える者(キャスター)のレベル×[1~10] ヒット・ポイント
(対象) キャラクタ1名
(消費) [キャスターのレベル]×1スペル・ポイント+1ジェム

7 Turn Undead

(戦闘用呪文)

アンデッド・モンスターを粉にして、土に戻す。その効果の程はキャスターとモンスターのレベルにより決まる。

(対象) すべてのアンデッド・モンスター
(消費) 1スペル・ポイント

僧侶の魔法

(レベル2の魔法)

1 Cure Wounds

(常時使える呪文)

重症の傷を治すことを得ん。この呪文にて、15ヒット・ポイントの回復が可能なり。

(対象) キャラクタ1名
(消費) 2スペル・ポイント

2 Heroism

(戦闘用呪文)

一時的ではあるが、経験レベルが6レベルも増加し、効果はその戦闘の間、持続する。

(対象) キャラクタ1名
(消費) 2スペル・ポイント+1ジェム

3 Nature's Gate

(非戦闘時の呪文) * 戸外のみ *

大自然の力を用い、地表の二つの地点を結んで、おのおのの門を開かしむるが、それぞれの地点は時(日/年)により変化するなり。

(対象) 全パーティ
(消費) 2スペル・ポイント

4 Pain

(戦闘用呪文)

相手に苦しみを与え、2~16ポイントのダメージを与える。ただし、苦痛を感じぬアンデッドに対しては効果なし。

(対象) アンデッド以外のモンスター
(消費) 2スペル・ポイント

5 Protection from Elements

(常時使える呪文)

恐怖、寒さ、炎、毒、強酸、電気などの攻撃に対し、パーティ全体の耐久力を高めるであろう。

その効力の度合はキャスターのレベルによりことなり、その目の間持続する。
(対象) 全パーティ
(消費) 2スペル・ポイント+1ジェム

6 Silence

(戦闘用呪文)

相手の魔法を発する口を塞いでしまう。その効力は、戦闘終了時、もしくは呪文が破られるまで持続する。

(対象) モンスター4匹+キャスターのレベル×1匹
(消費) 2スペル・ポイント

7 Weaken

(戦闘用呪文)

相手モンスターを弱体化させん。呪文の効力が破られるまで、モンスターの攻撃力は半減するであろう。

(対象) モンスター10匹
(消費) 2スペル・ポイント+1ジェム

〔レベル3の魔法〕

1 Cold Ray

(戦闘用呪文)

冷たい光、各モンスターの心臓を貫き、25ポイントのダメージを与えん。

(対象)遠くにいるモンスター5匹

(消費)3スペル・ポイント+2ジェム

2 Create Food

(非戦闘時の呪文)

これを唱えれば、キャスターの食料入れに、食料8単位を追加する。

(対象)キャスター

(消費)3スペル・ポイント+2ジェム

3 Cure Poison

(常時使える呪文)

この呪文を唱えれば、キャラクタの体内より、毒はたちどころに排出されん。

(対象)キャラクタ1名

(消費)3スペル・ポイント

4 Immobilize

(戦闘用呪文)

これを唱えれば、モンスターは金縛りとなり、動くことあわず、味方の攻撃に身を曝さん。その効力は呪文が破られるまで持続せん。

(対象)モンスター5匹

(消費)3スペル・ポイント

5 Lasting Light

(非戦闘時の呪文)

これを唱えれば、パーティの持てる光の蓄積量に、20単位の光を加算することを得ん。

(対象)全パーティ

(消費)3スペル・ポイント

6 Walk on Water

(非戦闘時の呪文) * 戸外のみ *

これを唱えれば、パーティの真下に、宙に浮く砂が発生し、水の上を自由に歩行することが可能とならん。

その効力は1日の間、持続する。

(対象)全パーティ

(消費)3スペル・ポイント+2ジェム

〔レベル4の魔法〕

1 Acid Spray

(戦闘用呪文)

腐食性の酸を吹きつけ、相手に6~60ポイントのダメージを与えん。酸に免疫のあるモンスターには効果なし。

(対象)遠くにいるモンスター3匹

(消費)4スペル・ポイント+3ジェム

2 Air Transmutation

(非戦闘時の呪文) * 戸外のみ *

これを唱えれば、パーティは空気と同化し、空気の精のブレーンを自在に探索すること可なり。

(対象)全パーティ

(消費)4スペル・ポイント+3ジェム

3 Cure Disease

(常時使える呪文)

パーティのメンバーがかかった病気を完全に治療する。

(対象)キャラクタ1名

(消費)4スペル・ポイント

4 Restore Alignment

(非戦闘時の呪文)

何らかの事情で、善悪の属性が逆転した場合、この呪文により、属性は元の状態へと復帰する。

(対象)キャラクタ1名

(消費)4スペル・ポイント+3ジェム

5 Surface

(非戦闘時の呪文)

地下において、これを唱えれば、パーティは一瞬の内に地上へとテレポートされん。

(対象)全パーティ

(消費)4スペル・ポイント

6 Holy Bonus

(戦闘用呪文)

これを唱えれば、僧侶の神性は強化し、パーティ全員の敵に与えるダメージが、キャスターの2レベル毎に1ポイントずつ増加するだろう。

(対象)全パーティ

(消費)4スペル・ポイント+3ジェム

〔レベル5の魔法〕

1 Air Encasement

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えれば、相手のモンスターを空気のフィールドに包み込み、戦場から隔離してしまい、攻撃1ラウンド毎に10ポイントのダメージを与える。効力はそのモンスターが攻撃を受けるか、呪文が破られるまで持続する。

(対象)モンスター1匹

(消費)5スペル・ポイント+5ジェム

2 Deadly Swarm

(戦闘用呪文)

死の害虫をモンスターに投げつけ、4~40ポイントのダメージを相手に与えるであろう。

(対象)モンスター10匹

(消費)5スペル・ポイント+5ジェム

3 Frenzy

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えられたキャラクターは凶暴化し、すべてのモンスターに攻撃をしかける。

キャラクターは戦闘後、消耗のあまり耐久力が1ポイント減少し、昏睡状態に陥る。

このため、各キャラクターに一度しかかけることの出来ぬ呪文なり。

(対象)キャラクター1名

(消費)5スペル・ポイント+5ジェム

4 Paralyze

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えれば、相手のモンスターは全身がマヒしてしまい、身動きも出来なくなるであろう。ただし、ある種のモンスターには、効果なし。

(対象)モンスター10匹

(消費)5スペル・ポイント+5ジェム

5 Remove Condition

(常時使える呪文)

キャラクターの良からぬ状態を取り除く。

ただし、「死」、「石化」、「根絶」の場合はその限りにあらず。

(対象)キャラクター1名

(消費)5スペル・ポイント+5ジェム

〔レベル6の魔法〕

1 Earth Transmutation

(非戦闘時の呪文) * 戸外のみ *

これを唱えれば、パーティは大地と同化し、大地の精のプレーンを自在に探索すること可なり。

(対象)全パーティ

(消費)6スペル・ポイント+6ジェム

2 Rejuvenate

(非戦闘時の呪文)

そのキャラクターの時間が逆転し、1~10才の範囲で若返りが可能となるが、その分レベルの低下をもたらす。

なお、この呪文はしばしば失敗して逆の結果を生ずる危険性をはらんでいる。

(対象)キャラクター1名

(消費)6スペル・ポイント+6ジェム

3 Stone to Flesh

(常時使える呪文)

この呪文を唱えれば、石に変えられたキャラクターを、再び健康な肉体へと復帰させることを得ん。

(対象)キャラクター1名

(消費)6スペル・ポイント+6ジェム

4 Water Encasement

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えれば、相手のモンスターを水のフィールドに包み込み、戦場から隔離してしまい、攻撃1ラウンド毎に20ポイントのダメージを与える。効力はそのモンスターが攻撃を受けるか、呪文が破られるまで持続する。

(対象)モンスター1匹

(消費)6スペル・ポイント+6ジェム

5 Water Transmutation

(非戦闘時の呪文) * 戸外のみ *

これを唱えれば、パーティは水と同化し、水の精のプレーンを自在に探索すること可なり。

(対象)全パーティ

(消費)6スペル・ポイント+6ジェム

〔レベル7の魔法〕

1 Earth Encasement 3 Moon Ray

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えれば、相手のモンスターを土のフィールドに包み込み、戦場から隔離してしまい、攻撃1ラウンド毎に40ポイントのダメージを与える。効力はそのモンスターが攻撃を受けるか、呪文が破られるまで持続する。

(対象)モンスター1匹

(消費)7スペル・ポイント+7ジェム

(戦闘用呪文) * 戸外のみ *

この呪文を唱えれば、慈悲深き月の光が戦闘に参加せる全員に降り注ぎ、パーティのメンバーには10~100のヒット・ポイントが加算され、逆にモンスターは10~100ポイントのダメージをこうむるであろう。

(対象)モンスター10匹

(消費)7スペル・ポイント+7ジェム

2 Fiery Flail 4 Raise Dead

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えれば、巨大な炎のFlailが発生し、敵のモンスターに100~400ポイントのダメージを与える。

(対象)モンスター1匹

(消費)7スペル・ポイント+7ジェム

(常時使える呪文)

この呪文を唱えれば、死者に生命を吹き込み、健康なる肉体に復帰させん。ただし、この呪文は非常に危険で、しばしば失敗するだけでなく、時としてそのキャラクタを「根絶」の状態にすることあり。

ただし、この呪文の成功せし場合、唱えた者と唱えられた者は共に1才年老いるなり。

(対象)キャラクタ1名

(消費)7スペル・ポイント+7ジェム

〔レベル8の魔法〕

1 Fire Encasement 3 Mass Distortion

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えれば、相手のモンスターを火のフィールドに包み込み、戦場から隔離してしまい、攻撃1ラウンド毎に80ポイントのダメージを与える。効力はそのモンスターが攻撃を受けるか、呪文が破られるまで持続する。

(対象)モンスター1匹

(消費)8スペル・ポイント+8ジェム

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えれば、モンスターの重量が異様に増加し、強烈な力で大地に叩きつけられて、半分のヒット・ポイントを失うであろう。

(対象)モンスター2匹

(消費)8スペル・ポイント+8ジェム

2 Fire Transmutation 4 Town Portal

(非戦闘時の呪文) * 戸外のみ *

これを唱えれば、パーティは火と同化し、火の精のブレーンを自在に探索すること可なり。

(対象)全パーティ

(消費)8スペル・ポイント+8ジェム

(非戦闘時の呪文)

この呪文を唱えれば、各タウンに通じる魔法の通路を一時的に開き、パーティは好みのタウンへと、一瞬の内に運ばれるであろう。

(対象)全パーティ

(消費)8スペル・ポイント+8ジェム

(レベル9の魔法)

1 Divine Intervention 3 Resurrection

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えれば、超自然的な神の仲裁により、「根絶」した者を除き、パーティ全員を健康な状態に復帰させるばかりか、その全ヒット・ポイントが回復するであろう。

ただし、この呪文を唱えし者は一度唱える度に5才の齢を老いるべし。

(対象) 全パーティ

(消費) 10スペル・ポイント+20ジェム

2 Holy Word

(戦闘用呪文)

この聖なる言葉を唱えれば、アンデッド・モンスターは一瞬の内にすべて死に絶えるであろう。ただし、この呪文を唱えし者、1年の齢をつけ加えん。

(対象) アンデッド・モンスター全員

(消費) 10スペル・ポイント+10ジェム

(非戦闘時の呪文)

この呪文を唱えれば、「根絶」せるキャラクタを蘇生させるか、代わりにその者は5才の齢を重ね、また耐久力を1単位減少させる。この呪文は失敗すること多々あり。

(対象) キャラクタ1名

(消費) 10スペル・ポイント+10ジェム

4 Uncurse Item

(非戦闘時の呪文)

この呪文により、呪いのかかりしアイテムから、呪いを解放さん。

(対象) キャスター

(消費) 10スペル・ポイント+50ジェム

—この魔法は「魔法使い」及び「射手」により、効力を顕すなり。—

(レベル1の魔法)

1 Awaken 5 Light

(常時使える呪文)

眠っている味方メンバーを目覚めさせる効力あり。なお、睡眠中攻撃を受ければ、ダメージは致命的であり、ただちに目覚めさせよ。

(対象) パーティ中、眠っている者全員

(消費) 1スペル・ポイント

(非戦闘時の呪文)

1マスの暗い場所を照らし出す。

これを何回も唱えれば、光の単位を蓄えることが出来る。

(対象) 全パーティ

(消費) 1スペル・ポイント

2 Detect Magic

(非戦闘時の呪文)

キャスターのバック・パック中の魔法の品を探し出し、その残り使用回数を告げてくれる。また、戦利品の箱や袋の中やその回りに漂っている魔法も検出してくれる。

(対象) キャスターのバック・パック中のアイテム
戦利品の箱や袋

(消費) 1スペル・ポイント

6 Location

(非戦闘時の呪文)

この呪文により、パーティは自己の正確な位置を知ることになる。呪文により、現在パーティが辿っている16×16のエリア・マップが図示され、現在地が表示される。逃げ出したり、魔法で飛ばされたりした時に使うべきであろう。

(対象) 全パーティ

(消費) 1スペル・ポイント

3 Energy Blast

(戦闘用呪文)

エネルギーの嵐をモンスターに吹きつけ、キャスターのレベル×[1~6]のダメージを相手に与える。

(対象) モンスター1匹

(消費) キャスターのレベル×1スペル・ポイント+1ジェム

7 Sleep

(戦闘用呪文)

モンスターを深い眠りに陥らせ、その攻撃を封じる。効力はそのモンスターが攻撃をうけるか、呪文を打ち破るまで持続する。

(対象) モンスター4匹+キャスターのレベル×1匹

(消費) 1スペル・ポイント

4 Flame Arrow

(戦闘用呪文)

燃えさかる炎の矢を相手に撃ちかけ、2~8ポイントのダメージを与える。

炎や熱に無感覚な相手には、効果なし。

(対象) モンスター1匹

(消費) 1スペル・ポイント

〔レベル2の魔法〕

1 Eagle Eye

(非戦闘時の呪文) * 戸外のみ*

鷲の眼が、パーティの現在地とそこをとりまく地形を、5×5の拡がりて表示してくれる。魔法の効果は<キャスターのレベル×5>歩移動する間継続するであろう。

(対象)現在地

(消費)キャスターのレベル×2スペル・ポイント

2 Electric Arrow

(戦闘用呪文)

相手を感電させ、4~16ポイントのダメージを与える。

電気に無感覚な相手には、効果なし。

(対象)モンスター1匹

(消費)2スペル・ポイント

3 Identify Monster

(戦闘用呪文)

この呪文により、キャスターは現在戦っているモンスターの内、一匹の今時点の状態を知ることが出来るであろう。

(対象)モンスター1匹

(消費)2スペル・ポイント+1ジェム

4 Jump

(非戦闘時の呪文)

これを唱えれば、バリア等の障害物がない限り、パーティは次の1マス分を飛び越えることが可能となる。

(対象)全パーティ

(消費)2スペル・ポイント

5 Levitate

(非戦闘時の呪文)

この呪文を唱えると、パーティは地上より浮き上がり、その日の間、様々な危険を回避することを得ん。

(対象)全パーティ

(消費)2スペル・ポイント

6 Lloyd's Beacon

(非戦闘時の呪文) * ダンジョン内*

これを唱えれば、唱えた地点に標識が残され、その後もう一度、同じ呪文をとなえれば、元の地点に瞬間的に立ち戻ることを得ん。

(対象)全パーティ

(消費)2スペル・ポイント+1ジェム

7 Protection from Magic

(常時使える呪文)

これを唱えれば、敵の呪文に対する抵抗力はキャスターのレベルに応じて増加し、その効力は、その日の間持続せん。

(対象)全パーティ

(消費)キャスターのレベル×1スペル・ポイント+1ジェム

〔レベル3の魔法〕

1 Acid Stream

(戦闘用呪文)

熱い酸を相手にあびせかけ、キャスターのレベル×[2~8]ポイントのダメージを与えるであろう。強酸に抵抗力を持つ相手には、効果なし。

(対象)モンスター1匹

(消費)キャスターのレベル×1スペル・ポイント+2ジェム

2 Fly

(非戦闘時の呪文) * 戸外のみ*

この呪文を唱えれば、パーティ全員が飛行可能となり、戸外のいかなるエリアにも、一瞬の内に行くことが出来るだろう。なお、この魔法は着地の際、そのエリアの最も安全なる場所を選ぶ。

(対象)全パーティ

(消費)3スペル・ポイント

3 Invisibility

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えれば、姿を見えなくするマントをパーティ全員にかぶせてしまう。このためモンスターの命中率は著しく低下するであろう。

(対象)全パーティ

(消費)3スペル・ポイント

4 Lightning Bolt

(戦闘用呪文)

強烈な稲妻がモンスターを直撃し、キャスターのレベル×[1~6]ポイントのダメージを与えるであろう。

(対象)4匹のモンスター

(消費)キャスターのレベル×1スペル・ポイント+2ジェム

5 Web

(戦闘用呪文)

不可思議なクモの巣がモンスターを包んでしまい、彼等がそこから抜け出すまで、戦闘への参加は不可能となる。

(対象)遠距離にいるモンスターの内、4匹+キャスターのレベル×1匹

(消費)3スペル・ポイント+2ジェム

6 Wizard Eye

(非戦闘時の呪文) * 戸内のみ*

魔法の眼が、パーティの現在地とそこをとりまく地形を、5×5の拡がりて表示してくれる。魔法の効果は<キャスターのレベル×5>歩移動する間継続する。

(対象)戸内の現在地

(消費)キャスターのレベル×3スペル・ポイント+2ジェム

〔レベル4の魔法〕

1 Cold Beam

(戦闘用呪文)

氷のビームはモンスターの心臓を貫き、キャスターのレベル×6ポイントのダメージを与えるであろう。

寒さに無感覚なモンスターには効果なし。

(対象)モンスター1匹

(消費)キャスターのレベル×1スペル・ポイント+3ジェム

2 Feeble Mind

(戦闘用呪文)

相手の精神を錯乱し、行動する意欲を奪うので、モンスターはただ立ち往生するのみ。その効力は、戦闘終了時、もしくは呪文が破られるまで持続する。

(対象)モンスター5匹

(消費)4スペル・ポイント+3ジェム

3 Fire Ball

(戦闘用呪文)

凄まじい炎の玉をモンスターの中央に投げ入れ、キャスターのレベル×[1~6]ポイントのダメージを与えん。なお、この呪文にて近き敵を狙えば、味方にまで被害が及ぶべし。注意せよ。

(対象)遠くにいるモンスター6匹

(消費)キャスターのレベル×1スペル・ポイント+3ジェム

4 Guard Dog

(非戦闘時の呪文)

この呪文を唱えれば、不可思議な護衛役が取り囲み、その日1日は、遭遇時にモンスターの方から先に攻撃を受けるような事態は起こらぬであろう。

(対象)全パーティ

(消費)4スペル・ポイント

5 Shield

(戦闘用呪文)

この呪文により、パーティの周囲には目に見えぬ「楯」が張りめぐらされ、その戦闘の間、飛び道具による攻撃を撥ねつけるであろう。

(対象)全パーティ

(消費)4スペル・ポイント

6 Time Distortion

(戦闘用呪文)

これは全軍壊滅を回避する非常の際の魔法にして、これを唱えた瞬間、時間の流れが歪み、パーティはその隙間から、戦場を離脱、無事退却に成功するであろう。

(対象)全パーティ

(消費)4スペル・ポイント+3ジェム

〔レベル5の魔法〕

1 Disrupt

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えると、強烈なエネルギー・フィールドが発生し、モンスターの体内組織を粉碎、100ポイントのダメージを与える。

(対象)遠くにいるモンスター1匹

(消費)5スペル・ポイント+5ジェム

2 Fingers of Death

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えれば、過去に死せる魔法使いのパワーをキャスターの指先に呼び戻し、その指先の向けられたモンスターは瞬時に死へと旅立つてであろう。

(対象)アンデッド以外のモンスター3匹

(消費)5スペル・ポイント+5ジェム

3 Sand Storm

(戦闘用呪文) * 戸外のみ *

この呪文を唱えれば、自然界を揺り動かし、砂の嵐を呼び起こして、キャスターのレベル×[1~8]ポイントのダメージを与えるであろう。

(対象)モンスター10匹

(消費)キャスターのレベル×2スペル・ポイント+5ジェム

4 Shelter

(非戦闘時の呪文)

この呪文を唱えれば、パーティの周囲にシェルターが張り巡らされ、安全に休息することができるようであろう。

(対象)全パーティ

(消費)5スペル・ポイント

5 Teleport

(非戦闘時の呪文)

この呪文を唱えれば、パーティは現在居る場所から、9マス分以内の、好みの場所へとテレポートされるであろう。

(対象)全パーティ

(消費)5スペル・ポイント

〔レベル6の魔法〕

1 Disintegration

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えた瞬間、相手のモンスターは体が分解され、50ポイントのダメージを受けるであろう。

(対象)モンスター3匹

(消費)6スベル・ポイント+6ジェム

2 Entrapment

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えれば、魔法のエネルギーが戦いの場をおし包み、敵・味方共に戦場離脱は不可能となる。

(対象)敵・味方全員

(消費)6スベル・ポイント+6ジェム

3 Fantastic Freeze

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えれば、強烈な冷気が三匹のモンスターを凍らせてしまい、キャスターのレベル×10ポイントのダメージを与えるであろう。

(対象)遠くにいるモンスター3匹

(消費)キャスターのレベル×2スベル・ポイント+6ジェム

4 Recharge Item

(非戦闘時の呪文)

キャスターのバック・パックにある魔法のアイテムで、最低あと1回は使える。アイテム1個に魔法を充電し、1~6回分余計に使えるようにする。失敗して、そのアイテムを壊してしまうことあり。注意を要す。

(対象)キャスター

(消費)6スベル・ポイント+6ジェム

5 Super Shock

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えた瞬間、激烈な電気ショックが相手モンスターを襲い、キャスターのレベル×20ポイントのダメージを与えん。

(対象)モンスター1匹

(消費)キャスターのレベル×2スベル・ポイント+6ジェム

〔レベル7の魔法〕

1 Dancing Sword

(戦闘用呪文)

この呪文と共に、光速で操られる魔法の剣が出現し、キャスターのレベル×[1~12]ポイントのダメージを与えるであろう。

モンスターはこの剣を避けることは出来ず、またダメージを少なくすべく立ち回ることも出来ない。

(対象)モンスター10匹

(消費)キャスターのレベル×3スベル・ポイント+7ジェム

2 Duplication

(非戦闘時の呪文)

この聖なる言葉を唱えれば、キャスターのバック・パック中のアイテムを1個、完璧に複製してしまう。ただしその際、バック・パックには、新たな品物を入れる余裕を必要とする。

時に、この呪文は失敗して元のアイテムを壊してしまうことあり。

(対象)キャスター

(消費)7スベル・ポイント+100ジェム

3 Etherealize

(非戦闘時の呪文)

この気化の呪文により、パーティ全員の体内組織は気化し、いかなる障害物(フォース・フィールドも)も通り抜けて、1マス前進することが出来るであろう。

(対象)全パーティ

(消費)7スベル・ポイント+7ジェム

4 Prismatic Light

(戦闘用呪文)

この呪文はきわめて強力ながら、反面気まぐれな効果を持つため、モンスター全員に予測のつかぬ効果を与えてしまうという、究極の魔法なり。

(対象)モンスター10匹

(消費)7スベル・ポイント+7ジェム

(レベル8の魔法)

1 Incinerate

(戦闘用呪文)

モンスターを一匹、業火のただ中に叩き込み、キャスターのレベル×[20~40]ポイントのダメージを与えん。

(対象)モンスター1匹

(消費)キャスターのレベル×3スペル・ポイント+8ジェム

2 Mega Volts

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えると、敵全員が電極により繋がって、それに超高压の電流が流れて、キャスターのレベル×[4~16]ポイントのダメージを与えるであろう。

(対象)モンスター10匹

(消費)キャスターのレベル×3スペル・ポイント+8ジェム

3 Meteor Shower

(戦闘用呪文) * 戸外のみ*

この呪文を唱えれば、敵の頭上に流星の雨が降り注ぎ、5~50ポイントのダメージを与えよう。

(対象)ほとんど全モンスター

(消費)8スペル・ポイント+モンスター数×1スペル・ポイント+8ジェム

4 Power Shield

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えておけば、いかなる攻撃を受けようとも、そのダメージを半減させる効力あり。

この効力は戦闘の間、しばらく持続する。

(対象)全パーティ

(消費)8スペル・ポイント+8ジェム

(レベル9の魔法)

1 Implosion

(戦闘用呪文)

相手の体内に真空の穴を作り出し、モンスターを穴の中に吸い込んでしまう。

(対象)モンスター1匹

(消費)10スペル・ポイント+10ジェム

2 Inferno

(戦闘用呪文)

モンスターのただ中に、地獄で燃えさかる業火を一挙に解き放し、キャスターのレベル×[1~20]ポイントのダメージを与えるであろう。

(対象)モンスター10匹

(消費)キャスターのレベル×3スペル・ポイント+10ジェム

3 Star Burst

(戦闘用呪文) * 戸外のみ*

天空の星を打ち砕き、その破片を相手の頭上に雨のごとく降り注ぎ、20~200ポイントのダメージを加えん。

(対象)ほとんど全モンスター

(消費)10スペル・ポイント+モンスター数×1スペル・ポイント+20ジェム

4 Enchant Item

(非戦闘時の呪文)

アイテムの持つ魔法の効力を1単位ずつ増加させることが可能となる。

増加出来る限度はキャスターの持つスペル・ポイントの残量による。

(対象)キャスター

(消費)50スペル・ポイント×[アイテムの効力を増やす量]+50ジェム

用語集

(英語・日本語対象表)

1 キャラクタに関する用語

AC	防御力 (状態)	H-Orc	半オーク (種族)
Accuracy	正確さ (能力)	HP	ヒット・ポイント (状態)
Age	年齢 (状態)	Human	人間 (種族)
Align	属性 (区分)	Intellect	知性 (能力)
Archer	射手 (職業)	Knight	騎士 (職業)
Arm Master	武術家 (技能)	Level	レベル (状態)
Asleep	睡眠 (健康状態)	Linguist	語学者 (技能)
Athlete	運動家 (技能)	Luck	好運度 (能力)
Barbarian	野蛮人 (職業)	Male	男 (性別)
Blinded	盲目 (健康状態)	Merchant	商人 (技能)
Cartographer	地図師 (技能)	Might	強さ (能力)
Class	職業 (区分)	Mountaineer	登山家 (技能)
Cleric	僧侶 (職業)	Navigater	道案内 (技能)
Cond	健康状態 (状態)	Neutral	中立 (属性)
Crusader	従軍騎士 (技能)	Ninja	忍者 (職業)
Dead	死亡 (健康状態)	Paralysed	マヒ (健康状態)
Deseased	病気 (健康状態)	Pathfinder	探検家 (技能)
Diplomat	外交家 (技能)	Personality	魅力 (能力)
Dwarf	ドワーフ (種族)	Pickpocket	スリ (技能)
Elf	エルフ (種族)	Pladin	戦士 (職業)
Endurance	耐久力 (能力)	Poisoned	中毒 (健康状態)
Erradicated	根絶 (健康状態)	Race	種族 (区分)
Evil	悪 (属性)	Robber	盗賊 (職業)
EXP	経験ポイント (状態)	Secondary Skill	二次的な技能 (技能)
Female	女 (性別)	Sex	性別 (区分)
Food	食料 (状態)	Silence	無言 (健康状態)
Gambler	賭博師 (技能)	SL	スペル・レベル (状態)
Gem	ジュエム=魔法の石 (状態)	Soldier	兵士 (技能)
Gladiator	剣闘士 (技能)	Sorcerer	魔法使い (職業)
Gnome	ノーム (種族)	SP	スペル・ポイント (状態)
Gold	ゴールド (状態)	Speed	素早さ (能力)
Good	善 (属性)	Stone	石化 (健康状態)
Good	良好 (健康状態)	Thievery	盗賊の技能 (技能)
Hero/Heroine	英雄 (技能)	Unconscious	昏睡 (健康状態)
Hireling	傭兵 (補助)		

2 行動中の用語

Attack /Fight	攻撃する (戦闘)	Gather	集める (キャンプ)
Block	防御する (戦闘)	Hide	隠れる (戦闘)
Bribe	賄賂をやる (戦闘)	Protect	プロテクトを見る (戦闘)
Bush	突進 (移動)	Remove	装備をはずす (キャンプ)
Camp	キャンプをはる (移動)	Rest	休息する (移動)
Cast	呪文を唱える (戦闘・キャンプ)	Run	逃げる (戦闘)
Chest	箱 (戦闘)	Search	探る (移動・戦闘)
Control	コントロール (キャンプ)	Share	分配する (キャンプ)
Discard	捨てる (キャンプ)	Shoot	飛び道具で攻撃する (戦闘)
Dismiss	ハイアリング解雇 (移動)	Trade	アイテムを渡す (キャンプ)
Equip	装備する (キャンプ)	Unlock	鍵を開ける (移動)
Exchange	隊列変更 (移動)	Use	アイテムを使う (キャンプ・戦闘)

3 場所

Bar	酒場 (施設)	Outdoor	地上 (地点)
Blacksmith	鍛冶屋 (施設)	Tavern	酒場 (施設)
Castle	城 (地点)	Temple	寺院 (施設)
Cavern	洞窟 (地点)	Town	タウンー町 (地点)
Dangeon	ダンジョン (地点)	Training	トレーニング場 (施設)
Inn	宿屋 (施設)		

4 地名

Ambush Valley	闘争の谷
Arcane Wilderness	アーケインの荒野
Atlantium	アトランティウム
Atmospheric Barriers	空間障害
Bargaric Hills	バーガリック・ヒル
Beggars Grove	ベガーズ果樹園
Castle Hillstone	ヒルストーン城
Castle Pinehurst	パインハースト城
Castle Woodhaven	ウッドヘブン城
Coraks Wood	コーラックの森

Corpse Creek
Corpus Bay
Cronian Waters
Dawn's Mist Bog
Dead Zone
Desert of Desolation
Dragons Dominion
Druid's Point
Elemental Plane of Air
Elemental Plane of Earth
Elemental Plane of Fire
Elemental Plane of Water
Emerald Coast
Falcon Forest
Fiery Pass
Forbidden Forest
Gemmaker
Hydrospheric Barriers
Ice Tundra
Inner Limits
Isle of the Ancients
Lava Lake
Lithospheric Barriers
Lost Souls Woods
Luxus Palace Royal
Middlegate
Mist Haven
Mt. Farview
Murry's Resort Isle
Native's Cove
Nomadic Rift
Palisafe Falls
Pearl Islands
Perrified Penninsula
Plains of Peril
Pyrospheric Barriers
Quagmire of Doom
Queen's Orchard
Royal Territory
Sandsobar
Sarakins Mine

コープス入り江
コーパス湾
クロン海
ドーンの霧の沼
デッド・ゾーン
デゾレーション砂漠
ドラゴンの土地
ドルイド岬
空気の精のプレーン
大地の精のプレーン
火の精のプレーン
水の精のプレーン
エメラルド海岸
ファルコンの森
火の岬
禁断のフォレスト
ジェムメーカー火山
水域障害
アイス・ツンドラ (氷原)
インナー・リミット
アンシエント島
ラバの湖
地殻障害
ロスト・ソウルの森
ラクザスの王宮
ミドルゲート
ミスト・ヘブン (山)
ファービュー山
マーレイのリゾート島
ネイティブ入り江
ノマデック・リフト
パリセイフの滝
パール諸島
ペリフィード半島
危険な平原
火炎障害
悪運の湿地帯
クイーンズ果樹園
王室領地
サンドソバー
サラキン鉱山

Timberlands
Jousters Way
Tundra
Vulcania
Volcanic Ridge

森林地帯
ジョウスター街道
ツンドラ
ボルカニア
ボルカニック山脈

5 スペル・リスト

Acid Spray
Acid Stream
Air Encasement
Air Transmutation
Apparition
Awaken
Bless
Cold Beam
Cold Ray
Create Food
Cure Disease
Cure Poison
Cure Wounds
Dancing Sword
Deadly Swarm
Detect Magic
Disintegration
Disrupt
Divine Intervention
Duplication
Eagle Eye
Earth Encasement
Earth Transmutation
Electric Arrow
Enchant Item
Energy Blast
Entrapment
Etherealize
Fantastic Freeze
Feeble Mind
Fiery Flail

酸のスプレー (僧・呪4)
酸の奔流 (魔・呪3)
空気で包む (僧・呪5)
空気への同化 (僧・呪4)
幻影 (僧・呪1)
目を覚ます (僧/魔・呪1)
祝福 (僧・呪1)
氷のビーム (魔・呪4)
冷たい光線 (僧・呪3)
食料を生み出す (僧・呪3)
病気の治療 (僧・呪4)
毒の治療 (僧・呪3)
傷をなおす (僧・呪2)
踊る剣 (魔・呪7)
昆虫の大群 (僧・呪5)
魔法を見抜く (魔・呪1)
分解 (魔・呪6)
粉碎 (魔・呪5)
神の仲裁 (僧・呪9)
アイテムの複製 (魔・呪7)
驚の眼 (魔・呪2)
大地で包む (僧・呪7)
大地への同化 (僧・呪6)
電撃の矢 (魔・呪2)
効力拡大 (魔・呪9)
エネルギー波 (魔・呪1)
囲い込み (魔・呪6)
気化 (魔・呪7)
幽玄の冷気 (魔・呪6)
精神錯乱 (魔・呪4)
炎の鞭 (僧・呪7)

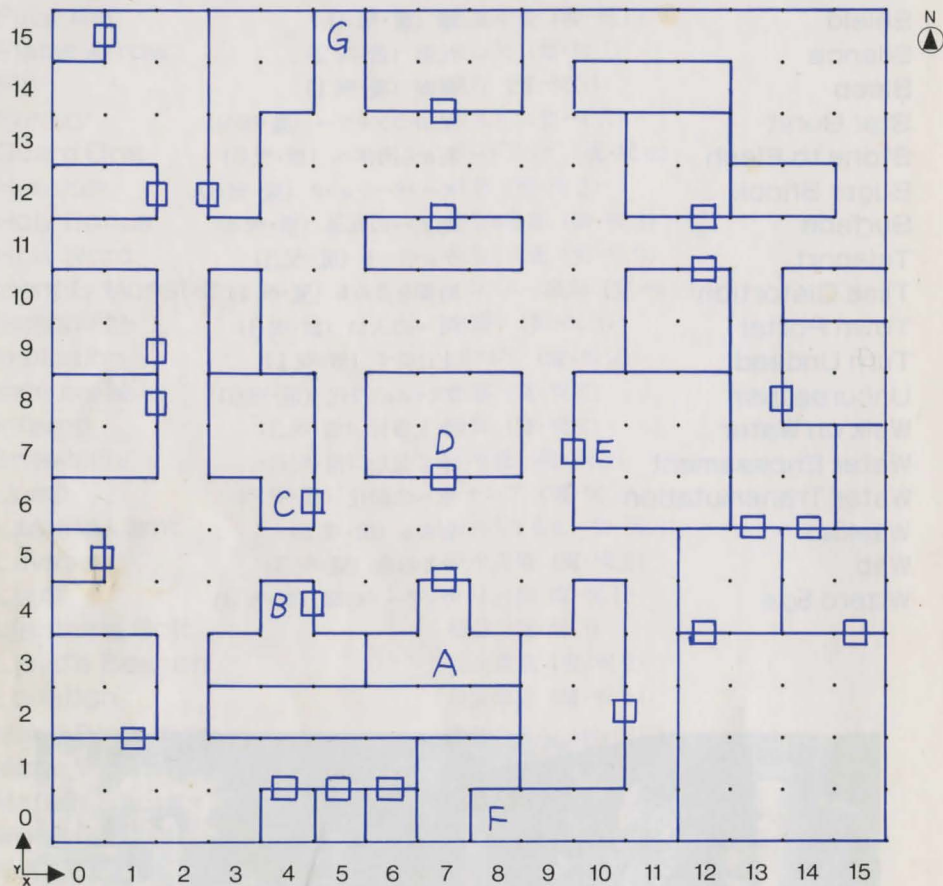
Fingers of Death
Fire Ball
Fire Encasement
Fire Transmutation
First Aid
Flame Arrow
Fly
Frenzy
Guard Dog
Heroism
Holy Bonus
Holy Word
Identity Monster
Immobilize
Implosion
Incinerate
Inferno
Invisibility
Jump
Lasting Light
Levitage
Light
Lightning Bolt
Lloyd's Beacon
Location
Mass Distortion
Mega Volts
Meteor Shower
Moon Ray
Nature Gate
Pain
Paralyze
Power Cure
Power Shield
Prismatic Light
Protection from Elements
Protection from Magic
Raise Dead
Recharge Item
Rejuvenate
Remove Condition

死の指先 (魔・呪5)
炎の玉 (魔・呪4)
火で包む (僧・呪8)
火への同化 (僧・呪8)
応急手当 (僧・呪1)
炎の矢 (魔・呪1)
飛行 (魔・呪3)
凶暴化 (僧・呪5)
ガードドッグ (魔・呪4)
武勇 (僧・呪2)
聖なる恩恵 (僧・呪4)
聖なる言葉 (僧・呪9)
モンスター識別 (魔・呪2)
金縛り (僧・呪3)
ぬけがら (魔・呪9)
灰塵 (魔・呪8)
地獄 (魔・呪9)
不可視 (魔・呪3)
ジャンプ (魔・呪2)
長持ちする光 (僧・呪3)
空中浮揚 (魔・呪2)
ライト (僧/魔・呪1)
稲妻 (魔・呪3)
安全標識 (魔・呪2)
位置確認 (魔・呪1)
質量の重み (僧・呪8)
超電圧 (魔・呪8)
メテオシャワー (魔・呪8)
月の光 (僧・呪7)
自然の門 (僧・呪2)
苦痛 (僧・呪2)
マヒ (僧・呪5)
強力な治療 (僧・呪1)
強力な楯 (魔・呪8)
七色の光 (魔・呪7)
妖精からの防御 (僧・呪2)
魔法からの防御 (魔・呪2)
死者の生き返り (僧・呪7)
魔法の充電 (魔・呪6)
若返り (僧・呪6)
状態の復帰 (僧・呪5)

Restore Alignment
Resurrection
Sand Storm
Shelter
Shield
Silence
Sleep
Star Burst
Stone to Flesh
Super Shock
Surface
Teleport
Time Distortion
Town Portal
Turn Undead
Uncurse Item
Walk on Water
Water Encasement
Water Transmutation
Weaken
Web
Wizard Eye

属性の復帰 (僧・呪4)
蘇生 (僧・呪9)
砂の嵐 (魔・呪5)
シェルター (魔・呪5)
楯 (魔・呪4)
沈黙 (僧・呪2)
睡眠 (魔・呪1)
星屑のシャワー (魔・呪9)
石から肉体へ (僧・呪6)
スーパーショック (魔・呪6)
地上への転送 (僧・呪4)
テレポート (魔・呪5)
時間を歪める (魔・呪4)
町への入口 (僧・呪8)
土に戻す (僧・呪1)
アイテムの浄化 (僧・呪9)
水上歩行 (僧・呪3)
水で包む (僧・呪6)
水への同化 (僧・呪6)
弱める (僧・呪2)
クモの巣 (魔・呪3)
ウィザードの眼 (魔・呪3)





情報記入欄:

—— 壁

—□— ドア

A=ミドルゲートの宿屋

B=鍛冶屋 C=酒場 D=寺院 F=洞窟への下り階段

G=表への出口

Might and Magic

BOOK TWO GATES TO ANOTHER WORLD!

△△ 68000シリーズ をお持ちの方に

①マウス操作について

X68000 シリーズでは、マウスによる操作が可能です。キーボードからのアルファベットによるコマンド入力を、マウスを用いて「アイコン(処理内容や対象物を示すイメージ図)」あるいは「コマンド文字」を指し示すことにより入力できます。従って、数値入力を除く全てのキー操作が、マウス操作で可能となります。

ゲーム開始時、画面左上に小さな黒い矢印が表示されていますが、これをマウスカーソルとよびます。このマウスカーソルを対象とする「アイコン」あるいは「コマンド文字」までマウスを使って移動させ、マウスのボタンをクリック(押す)ことにより、その処理が起動します。

クリックに使用するボタンは、左右どちらでもかまいません。

②プログラムの起動について

X68000 シリーズに関しましてはマニュアル内に書かれている起動方法とは異なります。以下のように起動して下さい。

1. 立ち上げディスクをドライブ0にセットします。
2. 電源を入れます。またはリセット・ボタンを押します。
3. ディスクの取り替え指示がありますので、指示にしたがってください。
4. 画面にはタイトル画と以下メニューが表示されますので選択してください。

ユーティリティ

ゲーム

5. ユーティリティ、またはゲームが起動します。

★X68000版ではユーティリティディスクはありません。

ユーティリティは立ち上げディスクに含まれています。