

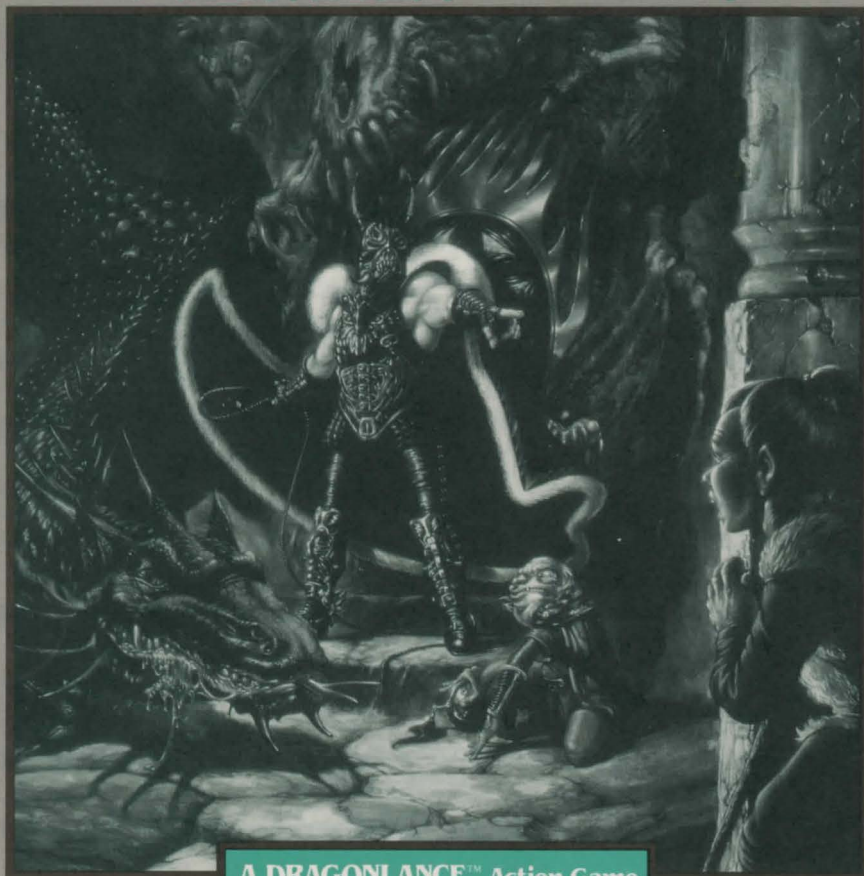
PONY CANYON PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

DRAGONS OF FLAME

ドラゴン・オブ・フレイム

共通解説書(マニュアル)



A DRAGONLANCE™ Action Game



商品内容

ゲームをプレイするために、パッケージの中には以下のものが入っております。プレイする前に、必ず御確認下さい。なお、プレイに必要なものが見あたらない場合には、お手数ですが、お買い求めいただいたお店にご相談いただくか、弊社までご連絡いただくようお願い申し上げます。

- ゲーム用フロッピーディスク(2枚)
- 共通操作方法説明書(本書)
- アンケートハガキ

起動方法

本体の電源を入れ「ゲームディスク1」をドライブ1に「ゲームディスク2」をドライブ2に挿入し、リセットボタンを押して下さい。

ご注意

- 本プログラムを使用する際、下記の点をご注意下さい。
 - ▶使用後は必ずもとのケースにもどして下さい。
 - ▶ディスク、テープの磁性面には手を触れないで下さい。
 - ▶磁気を近づけないで下さい。
 - ▶折曲げ、衝撃は避けて下さい。

ドラゴン・オブ・フレイム マニュアル

目次

I	イントロダクション	P.2
A	これまでの経過	P.2
B	現在の状況	P.2
C	アドバンスト・ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズについて	P.3
D	ドラゴンランス戦記について	P.3
II	ゲームの遊びかた	P.4
A	フィールド移動	P.4
B	戦闘 攻撃	P.5
C	画面表示	P.7
D	メニュー選択とサブ・メニュー画面	P.8
III	キャラクター	P.12
	ゴールドムーン	P.12
	リヴァーウィンド	P.13
	レイストリン	P.14
	キャラモン	P.15
	タニス	P.16
	スターム・ブライトブレイド	P.17
	タッスルホッフ・パーフト	P.18
	フリント・ファイアフォージ	P.19
IV	ノン・プレイヤー・キャラクターについて	P.20
V	モンスター	P.20
VI	アイテム類	P.23
VII	プレイのヒント	P.24

I イン트로ダクション

A これまでの経過

古の神々がクリンの人々を見捨て、〈大変動〉が起こってから300年余が経過した。神々の介入がなくなったことにより、〈暗黒の女王〉タキシスは邪悪なドラゴンを目覚めさせ、ドラコニアン軍勢を組織して、〈奈落〉からその支配を広げようとしていた。ひとたび彼女の軍勢が勝利を得れば、女王は〈奈落〉から自由となり、クリンに降臨することが可能となる。女王のおそろべき力に対抗する唯一の手段は、古の神々への信仰を甦えらせ、ドラコニアン軍勢に対抗する人々を結束させることだった。

タキシスに対する最初の行動はすでに成功していた。ミシャカル円盤が取り戻され、ゴールドムーンは〈大変動〉後、初めての真の僧侶となったのである。しかし、そうしたザク・ツアロスへの侵入に成功した後、ゴールドムーンと「ランスの仲間たち」はドラコニアン軍勢によって囚われてしまった。

すべてが無に帰すかと思われたものの、「ランスの仲間たち」はエルフによるドラコニアン襲撃によって救われる。そして、彼らはさまざまな人々の協力を受けながら、スラ・モリの洞窟を抜けて、ボックス・タルカスの城砦へと忍び込むことになった。そこで魔剣ワームスレイヤーを取り戻し、囚われた奴隷たちを解放して、抵抗勢力の再結集を計らねばならないのだ。

B 現在の状況

ゲームのスタート時点で、ドラコニアン軍勢は北からエルフの地クォリノストを侵攻しようとしています。かれらはすでに南では古くからある城砦ボックス・タルカスを抑えています。ドラコニアンはこうした軍勢と要塞の双方から、クォリネスティを押しつぶそうとしているのです。

侵攻を前にして、この地は混乱に陥っています。周囲には友好的な者も、敵対的な者もいるでしょう。エルフや遊牧民の勇敢な戦士たちは、邪悪な勢力に立ち向かうとします。戦争の単なる被害者たちは侵攻してくる敵からひたすら逃げまどうでしょう。ありとあらゆるよこしまな生き物が混乱に乗じて、文明のなごりから略奪を繰り返しています。

ゲームを始めたあなたは使命を果たそうとして、荒野でいろんな者と出会うはずですが、目的を果たすためには、そうした者たちと親しくなることも必要です。また、ある者は旅であなたを助けてくれるアイテムを渡してくれるでしょう。一方、剣や爪であなたを襲う者も多いはずです。出会ったときに相手が敵か味方かを知る唯一の方法は、用心しつつも実際に近づくことです。もちろん、攻撃してくる相手が邪悪な勢力と結んでいることだけはまちがいのないところでしょう。

旅の途中いろんな場所で、重要なアイテムが見つかります。これらが目的を達

成するための重要な鍵なのです。

C アドバンスト・ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズについて

この『ドラゴン・オブ・フレイム』や「ドラゴンランス戦記」は、TSR社のアドバンスト・ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ(AD&D®)というゲームがもとになっています。AD&D®は世界で最も人気のあるロールプレイング・ゲーム(RPG)です。RPGでは、あなたはキャラクターの何人かをコントロールして、いくつかの可能性のある物語の展開を選択し、それがほどこけていくのを楽しみます。

『ドラゴン・オブ・フレイム』は、RPGのそうした双方向的な要素を含んだアクション・ゲームです。コンピュータはもとのAD&D®の「命中」や「ダメージ」「セービング・スロー」といったサイコロで決定する部分をすべて代行しますから、あなたは目に見えるシーン——剣を持って突進してくるドラコニアンなど——に集中しさえすればよいのです。

D ドラゴンランス戦記について

「ドラゴンランス戦記」はTSR社のゲームデザイン・スタッフとアーティストが生命を吹き込んだ世界です。それは長編小説、短編小説、テーブルトークやコンピュータのロールプレイング・ゲームなどの形になっています。『ドラゴン・オブ・フレイム』では、あなたはこの作品の中心プロットにそって、〈暗黒の女王〉タキシスからクリンを守り、戦い続ける「ランスの仲間たち」の役になるのです。

II ゲームの遊びかた

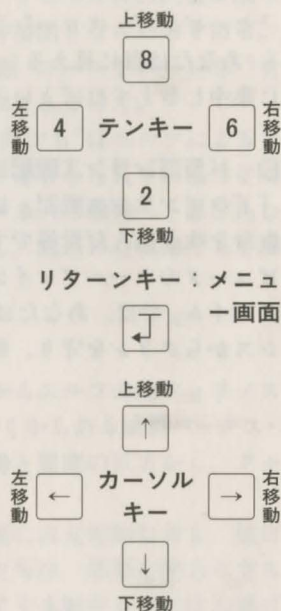
このゲームはモンスターや宝にみちた危険であやしい世界での冒険を楽しんでもらうようデザインされています。プレイヤーは移動・戦闘をはじめ、魔法をかけたり、ポーション（飲み薬）を集めたりなど、さまざまなことができます。

こうしたことを楽しんでもらうために、プレイをコントロールする方法はできるだけ簡単になるようこころがけました。プレイ中にリターンキーを押すだけで、移動・戦闘の標準画面がメニュー画面（メインメニュー）に切り替わり、そこで選択をしている間はポーズ（休止）となり、メニュー画面にはゲーム中、いつでも入れます。

A フィールド移動

フィールド画面での移動は、図1のようにテンキーまたはカーソルキーで操作します。テンキー、またはカーソルキーを押すことで、キャラクターはこれらの移動を行います。たとえば、テンキーの[6]またはカーソルキーの[→]を押せば、キャラクターが右に歩き、テンキーの[8]またはカーソルキーの[↑]を押せば、そのキャラクターは向きを変えて上に歩きます。

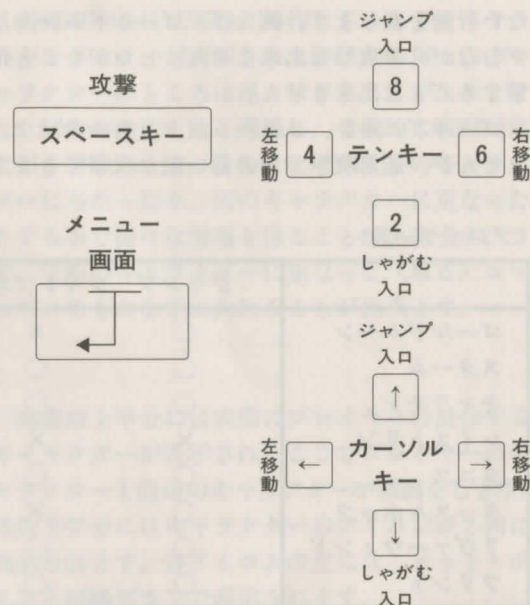
フィールドを歩いていると、人（NPC）や建物などがあります。人（NPC）や建物の中の人々は有用な情報を話してくれるので、なるべくその場所まで行ってみるとよいでしょう。人（NPC）から情報を得たいときは、その人（NPC）のとなりまで行き、その人（NPC）の方向にテンキーを押すことにより、その人（NPC）から情報を得ることができます。また、建物の中に入りたいたときは、その建物のところに重なるようにすると中に入ることができます。また、フィールド上で“休む”ことができるのは、この建物の中だけです。



〈図1〉

B 戦闘 攻撃

スペースキーを押すことで剣や斧（キャラクターにより装備している武器は異なります）で攻撃します。[2]キーまたは[↑]キーを押しながらスペースキーを押すことで、しゃがみ攻撃をし、また、[8]キーまたは[↑]キーを押しながらスペースキーを押すことでジャンプ攻撃をします。しゃがみ攻撃は通常攻撃では背が低くて倒せないような敵を攻撃できます。ジャンプ攻撃は通常の攻撃よりも威力があります。剣や斧の届く範囲内でしかモンスターにダメージを与えることができないので、剣や斧の届く範囲を掴むとよいでしょう。



〈図2〉

・飛び道具

飛び道具には弓矢、スリングがあります。飛び道具を使うには、まずメインメニューを開き「つかう」コマンドでキャラクターの持ち物を選びます。つぎに戦闘画面に戻ったときにスペースキーを押すことによって放ちます。弓矢は矢を、スリングはポーチを使ってください。弓矢、スリングは何度も使えますが数に限りがあるので気を付けて使いましょう。飛び道具は特定のキャラクターにしか使えないものがあるので、矢やポーチなどを拾ったらすぐに渡しておくのが懸命でしょう。

・行動の制限

使用するキャラクターによって出来る行動に制限があります。

〈プレイヤー表〉の○印はキャラクターが出来る行動、×印はキャラクターが出来ない行動を表します。例えば、ゴールドムーンはジャンプは出来ませんが、ジャンプしながらの攻撃は出来ません。しゃがむことは出来ませんが、しゃがみながら攻撃することは出来ません。

ゴールドムーン、スターム、タッスルホッフ、フリントはしゃがみ攻撃は出来ませんが、通常攻撃で背の低い敵を攻撃できます。

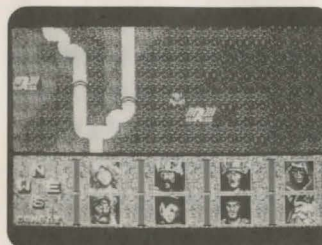
〈プレイヤー表〉

	ジャンプ	ジャンプ攻撃	しゃがみ	しゃがみ攻撃
ゴールドムーン	○	×	○	×
スターム	○	○	×	×
キャラモン	○	○	○	○
レイストリン	×	×	×	×
タニス	○	○	○	○
タッスルホッフ	○	×	○	×
リヴァーウィンド	○	○	○	○
フリント	○	○	○	×

C 画面表示

画面表示には3つのモードがあります。

1. フィールド画面



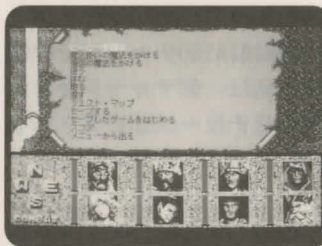
画面の中心には実際に操作しているプレイヤーのキャラクターが表示されます。木や川、山のキャラクターのところは通り抜けることが出来ません。何歩か歩くと敵と遭遇し、自動的に戦闘画面に切り替わります。また、人（NPC）のキャラクターに当たったり、街のキャラクターに重なったりする事で様々な情報を得ることが出来ます。フィールドには宝箱も落ちています。宝箱のキャラクターに重なって〈取る〉コマンドを使うことによって中に入っているものを手に入れることが出来ます。

2. 戦闘画面



画面の上半分には実際にプレイヤーの操作するキャラクターが表示され、ここでプレイヤーのキャラクターと敵達のキャラクターが戦闘をします。画面下半分にはキャラクターのアイコンが2列に表示されます。各アイコンの左には、ヒット・ポイントが棒グラフで表示されます。

3. メニュー画面



プレイ中にリターンキーを押すことでいつでもメニュー画面に入ることが出来ます。

画面の上半分には選択肢が並ぶスクロール（巻物）が現れます。選択肢の一番上は明るくなっていますが、テンキーの②、⑧や↑↓キーでこれを移動させて、望んだ所でスペースキーを押すことで、様々な行為を選びます。選んだ行為によっては、サブ・メニュー画面に入ることもあるでしょう。その選択が出来ないときは「選択できません」という主旨のメッセージが現れます。

メニュー画面はゲーム中に休憩が取りたいときなどのポーズ（休止）にも使えます。ぬけるときは、「メニューから出る」を選べば、フィールド画面あるいは、戦闘画面に戻ります。

□ メニュー選択とサブ・メニュー画面

1. ヒーローを選ぶ——ステータス画面

「ヒーローを選ぶ」を選択すると、メニュー画面はサブ・メニュー画面に移り、画面上にキャラクターの能力値が表示されます。

下の画面は同じですが、この下に現れるヒーローの並び方はゲームと関係しているので注意してください。左上に位置するキャラクターが一行の最重要キャラクターと考えられ、戦闘画面にも現れます。その右隣のキャラクターが2番目に位置していると考えられ、以下同様にして右下のキャラクターが最後と考えます。魔法は4番目のキャラクターまで(上の列)のどこかに魔法を使えるキャラクターが入っていなければ使えません。

メニュー画面で「ヒーローを選ぶ」を選択すると、このキャラクターの列が変更できます。まず赤い枠が画面の下キャラクター(上の列の左)の所に現れます。矢印キーやテンキーを使って、移動させたいと思うキャラクターの所へこの枠を持っていきます。望むキャラクターの所へ来たら、スペースキーを押してください。次に、再び赤い枠が現れます。今度はこの枠を、選んだキャラクターを移動させる場所まで持っていき、またスペースキーを押します。そうすれば、2人のキャラクターは位置を交替します。2人以上位置を交替させたいときには、この手順を繰り返してください。

特例として、ゴールドムーンが標準画面のキャラクターで、ヒット・ポイントが低くなると、リヴァーウィンドが彼女を守るために、自動的に位置を替わって標準画面に出現します。ゴールドムーンのヒット・ポイントがある程度以上に回復すると、彼女を標準画面のキャラクターにすることが可能になります。

2. 魔法使いの魔法をかける——魔法使い/マギウスの杖

レイストリンがマギウスの杖からかけます。マギウスの杖は100チャージ分の呪文をかけられ、次の呪文リストの後ろの()の中の数値は、何チャージ分を消費するかを表しています。ポーション(飲み薬)の使用はチャージを必要としません。

〈呪文リスト〉

チャーム(魅了): 人間型生物の動きを止めます。(1)

スリープ(催眠): 低いレベルのモンスターを眠らせます。(1)

マジック・ミサイル(魔法の矢): 遠距離から攻撃します。(1)

ウエップ(蜘蛛の巣): 敵を蜘蛛の巣に捕らえますが、強いモンスターならすぐに破ります。(2)

バーニング・ハンズ(炎の手): 短距離の攻撃をします。(2)

ファイヤーボール(火の玉): 長距離から爆発攻撃をかけます。(5)

ファイナル・ストライク(最後の爆発): 杖が爆発して、強烈なダメージを与えます。誤って選んだときには、キャンセルできます。(0)

メニューから出る: メイン・メニュー画面に戻ります。

3. 僧侶の魔法をかける——僧侶/ミシャカルの円盤

これはゴールドムーンの僧侶の能力によって行われます。彼女は3種類の能力を持っています。呪文を覚えること。アンデッドを追い払うこと。〈ミシャカルの円盤〉によって呪文を使うことです。彼女が覚えた呪文はかけることで使い果たされます。呪文は()で書かれた数値分チャージ数を消費します。円盤には合計で200チャージ分しかありませんし、これを使い果たすと再チャージは出来ません。

〈呪文リスト〉

キュア・ライト・ウーンズ(軽傷治癒): キャラクターの軽い傷を癒します。(1)

プロテクション・フロム・イービル(悪からの加護): 邪悪な敵から守ります。(1)

ホールド・パーソン(金縛り): 人間型生物の動きを止めます。(1)

スピリチュアル・ハンマー(心霊の槌): 魔法のウォーハンマーを投げます。(1)

ブレス(祝福): 最も強力な〈悪からの加護〉の呪文です。(5)

ターン・アンデッド(亡者退散): アンデッド(亡者)を追い払ったり、破壊したりします。(1)

キュア・クリティカル・ウーンズ(重傷治癒): 軽傷治癒より強力なもの。(2)

レイズ・デッド(死体蘇生): 蘇るときに失敗(システム・ショック)しなければ、死んだキャラクターが蘇ります。(10)

ヒール(癒し): キャラクターをもとの活力ある体に戻します。(5)

4. 使う

これを選ぶと、下画面の左上のキャラクター(現在操作しているキャラクター)のリストが表示されますので、**[2]**、**[8]**キーまたは**[↑]****[↓]**キーで選んでスペースキーで決定してください。飛び道具を使ったときには戦闘画面に戻ったときにスペースキーを押すことにより放つことができます。

5. 休む

このコマンドは町以外では使えません。町にかさなることによって休むを選ぶと、死んでいるキャラクター以外のヒット・ポイントが完全に回復します。

6. 取る

これを選ぶと、この場にあるものが、マジック・アイテムも含めて、すべてリストされ、その中から特定した物を取ることが出来ます。1人のキャラクターが持ち運べるアイテム数には限りがあるので、別のキャラクターを選び「取る」の指定をしたり、選んだキャラクターのアイテムを使ってから取る、といったやり方が必要なときもあります。

7. 渡す

これを選ぶと、下画面の左上のキャラクター(現在操作しているキャラクター)の持ち物のリストが画面表示されるので、**[2]**、**[8]**キーまたは**[↑]****[↓]**キーで、どのアイテムを渡すのかを決め、スペースキーで決定してください(装備しているものは、渡せません)。つぎに、このアイテムを受け取るキャラクターを選択する為にカーソルキーまたはテンキーで動かし、スペースキーで決定してください。キャラクターの持てるアイテムに制限がありますから、受け取る方が制限を超えていれば、この行為は出来ません。

8. クエストマップ

これを選ぶと、現在いる場所が表示され、どこに居るのがわかります。また、**[2]**、**[8]**キーまたは**[↑]****[↓]**キーで、上下にマップがスクロールし周辺のことがわかります。尚、ダンジョンの中で使ってもフィールドの画面しか出ません。

9. セーブする

これを選ぶと、ゲームをその時点で中断して、後日そこから再開をすることが出来ます。選んだ後は指示に従えば、ディスクにセーブできます。また、セーブしたあと、ゲームをそのまま再開することもできます。

10. セーブしたゲームを始める

これを選ぶと、以前にセーブしたゲームを始めることが出来ます。現時点で遊んでいるゲームはキャンセルされ、セーブしておいたゲームに置き替わります。もし、誤ってこのコマンドを選んだとしても、この段階ではもとのメニュー画面に戻る事ができ、現時点のゲームは残っていますから大丈夫です。セーブしたゲームを始めるには、指示に従っていけば出来ます。

11. スコア

これを選ぶと、ゲーム中のそれまでの経験点が示されます。数字はそれまでに倒してきたモンスターの経験点の合計です。

12. メニューから出る

これを選ぶと、標準画面に戻ります。



III キャラクター



By Larry Elmore, from
"Dragons of Hope"

ゴールドムーン

ケ=シュ族の族長の娘、ゴールドムーンの未来は、結婚した相手が族長となることで、生まれたときから決まったようなものでした。しかし、誰も知らなかったのですが、神は彼女に違った運命をとらせることにしたのです。最初の兆しは、思いもかけなかったことに、ゴールドムーンが若い適齢期の戦士たちの中からではなく、リヴァーウィンドと恋におちたことから始まります。

リヴァーウィンドがゴールドムーンと結婚できる資格を示すため、探索の旅から帰ってきたときに、事態は大きな変化をみせました。彼の持ち帰った杖にはなんら特別な点はなく、族長はリヴァーウィンドに死刑を言い渡しました。部族の者が彼に石を投げ始めたとき、ゴールドムーンはリヴァーウィンドなしの人生など考えられないと思い、彼の腕に身を投じたのです。突然、杖はまばゆい青の閃光を放し、ふと気づくと2人は無傷のまま、村から何マイルも離れたところにたたずんでいました。

部族に拒否されたことから、2人は旅をし、杖の本質がなにか探そうとしました。旅の間に、彼らは〈憩のわが家亭〉での乱闘に巻き込まれ、「ランスの仲間たち」に救出されます。かくしてザク・ツァロスの廃虚へと向かう「ランスの仲間たち」の冒険物語が幕をあけます。おそろべき廃虚の地で〈青水晶の杖〉は破壊されますが、〈ミシャカルの円盤〉が取り戻され、ゴールドムーンは〈大変動〉後、初の真の僧侶となります。いまでは彼女は個人で僧侶魔法を操れ、〈ミシャカルの円盤〉のおそろべき力を敵に向けることができます。

AD&D® 能力値

体力度 (ストレンクス)	12
知性度 (インテリジェンス)	12
賢明度 (ウィズダム)	16
敏捷度 (デクスタリティ)	14
耐久度 (コンスティテューション)	12
魅力度 (カリスマ)	17
アラインメント ローフル・グッド	
ヒットポイント	24
アーマー・クラス	6

装備

レザー・アーマー
クォータースタッフ+2
ミシャカルメダリオン
僧侶系魔法

By Larry Elmore, from
"Dragons of Mystery"



By Larry Elmore, from
"Dragons of Hope"

リヴァーウィンド

文字どおり、部族の部外者である一家に生まれついたリヴァーウィンドは、ケ=シュ族の社会では最下層に位置づけられていました。一家は族長の神性を拒否し、古の神々を最後まで信じていたのです。腕がたつのでなんとか生活は許してもらっていましたが、もしゴールドムーンとの愛がなければ、彼は孤独な人生を送ることになっていたでしょう。しかし、その愛ゆえに、彼は族長に彼女との結婚の許可を願い出たのです。

族長はリヴァーウィンドが結婚できる資格があるかどうかを調べるために試練を課しました。古の神が存在しているのなら、その証拠を持って帰ってくる。それが部族の民を納得させる強力なマジック・アイテムでなければ、帰ってきてはならぬこと。実際には、族長は2度と彼が帰ってくることはあるまいと考えていました。何か月もたち、族長の考えどおりにことが運ぶかにみえましたが、ゴールドムーンは決して諦めず、ついにその願いがかなえられるときがきたのです。

戻ってきたリヴァーウィンドは、出ていったときとはまったく変わっていました。体はがっしりとし、体験したことで性格も変わっていましたが、どこへ行き、何をしていたのかは思い出すことができません。彼の手には青水晶の杖が握られていましたが、その力を示すようにといわれても、何も起こりませんでした。リヴァーウィンドは、石打ちの刑に命じられました。石が雨あられと注ぐ中、ゴールドムーンが彼ののもとに飛び込んだとたん、杖は青い閃光を放し、2人は村を遠く離れた場所へとテレポートされていたのです。

後になって、「ランスの仲間たち」が集まり、ザク・ツァロスへ向かったときになって、ようやく彼は、杖を得たのがその廃虚となった都市だったことを思い出します。仲間たちとの冒険のさい、彼はドラコニアンによってはたらかれたひどい破壊の跡を目の当たりにします。こうしてリヴァーウィンドの人生の目的は、ゴールドムーンを守ることと、ドラコニアンを倒すことになったのです。

AD&D® 能力値

体力度 (ストレンクス)	18/35 (ダメージ+3)
知性度 (インテリジェンス)	13
賢明度 (ウィズダム)	14
敏捷度 (デクスタリティ)	16
耐久度 (コンスティテューション)	13
魅力度 (カリスマ)	13

装備

アラインメント ローフル・グッド	レザー・アーマー
ヒットポイント	ロングソード+2 (ダメージ1~8)
アーマー・クラス	弓および矢20本 (ダメージ1~6)



By Larry Elmore, from
"Dragons of Hope"

レイストリン

レイストリンは生まれたときには虚弱すぎて、ながくは生きられないだろうと思われていました。しかし、姉キティアラの努力と、双子の兄キャラモンの保護のおかげで少年時代をなんとかぐりぬけます。5歳の誕生日のちょっと前、彼らは奇術とまやかしをおこなう幻術師のショーを見に連れていってもらいます。キャラモンはしばらく見ていて興味をなくし、どこかに行ってしまいますが、弟のレイストリンは終日それを見続け、夜帰ってから、家族の前でその奇術を正確に再現してみんなをあっと言わせます。

6歳の誕生日のちょっと後、家族はレイストリンを高名な魔術師のところへと連れていきます。最初はあまりよい印象をもっていなかった魔術師も、レイストリンが彼の書斎で、何年もの研究がなければ読むことが不可能な魔術書をこともなげに読むのをみて、弟子にすることを認めます。しかし、弟子としての研究生活は退屈な上、おもしろくもないので、そのうち彼は仲間の弟子や教官を馬鹿にしはじめます。この時期にキャラモンの弟への保護感情は強まり、それが弱者には常に深い同情を寄せるものの、人類全体には概して嫌悪感しかみせないレイストリンの考え方に影響を与えています。

この時期、レイストリンは大道で幻術や奇術を行うことで一家の収入を支えていました。これはしばしば魔術学校の規則に違反したとして衝突が起きました。そうしたいざござの一つが、双子をタッスルホッフやフリントに引きあわせることになります。

レイストリンは〈大審問〉を受け、くぐりぬけたもっとも若い魔術師です。しかし、これで彼は将来の力を確約され、杖を得たものの、(砂時計形の瞳をはじめ)外見にいちじるしい損傷をきたしました。

仲間たちは知りませんでした、レイストリンはザク・ツァロスの廃虚への冒険で個人的に利益を得ています。古の魔術師の呪文書を手に入れ、さらに強力な魔法の使い手となったのです。

AD&D® 能力値

体力度 (ストレンクス)	10
知性度 (インテリジェンス)	17
賢明度 (ウィズダム)	14
敏捷度 (デクスタリティ)	16
耐久度 (コンスティテューション)	10
魅力度 (カリスマ)	10
アラインメント トゥルー・ニュートラル	
ヒットポイント	11
アーマー・クラス	5

装備

マギウスの杖 (防御+3、命中+2——ダメージ1~8)
接近戦ではこの杖を使い、
射撃戦では呪文を使う



By Larry Elmore, from
"Dragons of Hope"

キャラモン

レイストリンの双子の兄のキャラモンは弟と完全に反対の性格をしています。小さい頃からキャラモンは虚弱な弟のレイストリンの保護者として、いじめっ子どもから常に弟を救ってきました。戦士としての訓練は若い頃からつんでおり、これは後に〈暗黒の女王〉タキシスに仕えてドラゴン卿となる姉のキティアラに教わったものです。弟が魔術学校に通うときを除いて、キャラモンは常にレイストリンといっしょにソレースに住んでいました。ここでスタームや、後にはタッスルホッフ、フリントらとも出会います。こうした出会いから生まれた友情が「ランスの仲間たち」を構成することにつながっていきます。

2人が仲間たちと〈憩のわが家亭〉で再会したその夜こそ、ゴールドムーンとリヴァーウィンドにも出会う運命の夜になりました。

リヴァーウィンドやゴールドムーンとザク・ツァロスへの冒険を果たした後、キャラモンはソレースへと帰るたがります。伝説の生き物が突然蘇えり、おそろべきドラコニアンの残虐さを見て、世界に悪意が満ちていると知ったいまでは、ソレースの安全が気にかかったからです。そこで、彼はすぐにまた新たな冒険が仲間たちを待っていたことを知るようになります。

AD&D® 能力値

体力度 (ストレンクス)	18/63 (ダメージ+3)
知性度 (インテリジェンス)	12
賢明度 (ウィズダム)	10
敏捷度 (デクスタリティ)	11
耐久度 (コンスティテューション)	17
魅力度 (カリスマ)	15
アラインメント ローフル・グッド	
ヒットポイント	44
アーマー・クラス	6

装備

リング・メイル・アーマー
ロングソード (ダメージ1~8)

By Larry Elmore, from
"Dragons of Mystery"





By Larry Elmore, from
"Dragons of Hope"

タニス

エルフである母親の死により孤児となったタンサラス（短い人間風の名前タニスのほうがよく知られています）は、エルフたちの中で育てられました。しかし、タニスは人間との混血（ハーフ・エルフ）で、いつも疎外感を持っていました。じっとしておれない性格から、ついにタニスはクォリネスティを去り、彼にとって唯一疎外者の共感をとにする友人フリントのいるソレースへと向かったのです。やがて、彼は「ランズの仲間たち」と知り合い、「まことの癒し」を知る僧侶を求めて、クリンをさすらう戦士としての試練をつんでいきます。

初期のクォリネスティ・エルフでの訓練に加え、未開の地を旅してきたことによって、タニスは剣の達人となっています。エルフの剣を持てば、彼に匹敵する剣士は数少ないでしょう。弓の訓練によっても強化された腕前のタニスには、近づくことすら大胆な意志が必要ですが、躊躇しているとたちまち、彼の剣の届く範囲に入ってあえない最後をとげてしまいます。

すでに凄腕を持つタニスですが、廃虚の都市での経験で、戦士としての技にはさらに磨きがかかっています。その能力が、未来に何が待ち構えているとも仲間たちを安心させるのです。

AD&D® 能力値

体力度（ストレンクス）	16（ダメージ+1）
知性度（インテリジェンス）	12
賢明度（ウィズダム）	13
敏捷度（デクスタリティ）	16
耐久度（コンスティテューション）	12
魅力度（カリスマ）	15
アラインメント ニュートラル・グッド	
ヒットポイント	45
アーマー・クラス	4

装備

レザー・アーマー	+2
ロングソード	+2（ダメージ1～8/1～12——対巨人）
弓および矢20本	（ダメージ1～6）



By Larry Elmore, from
"Dragons of Mystery"



By Larry Elmore, from
"Dragons of Hope"

スターム・ブライトブレイド

真のソラムニア騎士の息子であるスタームは、もはや一家の安全が保証できないとして、父により母といっしょに南の地へ送りだされました。父は事態が鎮静化したなら、彼らを呼び戻すつもりだったのですが、そうはなりません。この頃には騎士団はクリンの一般民衆から、つとめを果たせず、〈大変動〉を止められなかったという不当な糾弾を受け、見下げられていたのです。

こうしたこともあり、父親の立場とつとめを強く意識したスタームは、騎士としての一生を捧げようと決意しました。訓練はつんだものの、実戦経験は彼にはありません。彼は現在にあっては難しいものの、父親と騎士に高い理想を求めています。

武術への興味からキャラモンと知り合いになったスタームは、固い友情を育みます。キャラモンのために、あまり気にくわないレイストリンとも友になります。スタームはタッスルホッフや、フリント、タニスとも知り合いになり、その後、一行はともに旅をして、いくたの冒険をこなしますが、やがてフリントの引退により、仲間はそれぞれ別の道に進むことになります。彼らはとにかく5年がたてば、〈憩いのわが家亭〉で落ち合おうと約束しました。

遺品を得たことで、いまやスタームはソラムニアの騎士として恥ずかしくない立場を持ちますが、彼がゴールドムーンとリヴァーウィンドを助けて連れてきたことで、5年後の再会は竜槍戦争の始まりを告げたのでした。廃虚から戻ったスタームは、ドラコニアン軍の勢力に、これだけの仲間ですでにできるのかと悲観主義に囚われますが、とにかく邪悪には立ち向かおうと決意しています。

AD&D® 能力値

体力度（ストレンクス）	17（ダメージ+1）
知性度（インテリジェンス）	14
賢明度（ウィズダム）	11
敏捷度（デクスタリティ）	12
耐久度（コンスティテューション）	16
魅力度（カリスマ）	12
アラインメント ローフル・グッド	
ヒットポイント	40
アーマー・クラス	5

装備

チェインメイル・アーマー	
ツーハンデッド・ソード	+3（ダメージ1～10）
射撃戦はできない	



By Larry Elmore, from
"Dragons of Mystery"



By Larry Elmore, from
"Dragons of Hope"

タッスルホッフ・バーフット

大半の人々はケンダー族を理解していませんし、理解したいとも思っていません。こうした理由はケンダー族の基本的な性質にあります。恐れを知らず、信じられないほど好奇心が強く、いらいらするほど動き回り、独立心が旺盛で、留められていないものがあれば、なんでも手に入れてしまうのです(彼らがねじ回しを持っていなかった場合のことですが……)。

しかし、彼らは自分たちを泥棒とは思ってはいません。彼らは利益のために盗むのではなく、抑えられない好奇心からそうするのです。“行為の最中”に捕まったとしても、彼らは驚いた顔をして抗議しまくるでしょう。“落ちていたんだよ”“ぼくのポケットの中にすべりこんだんだ”“いないのかと思った”“盗まれないように、ちゃんと見ておいてあげようとしただけだよ”。彼らにとっては“ちょっと借りただけ”で、泥棒呼ばわりはひどい侮辱なのです。

大きさはともかく、ケンダー族は服に結びつけた多くの小袋や物入れと、彼らのお気に入りの武器フーパックで、すぐにそれと見分けがつかます。フーパックは彼らにだけ使え、杖(下部を鉄で補強)とスリングの両方に使える強力さを秘めた武器なのです。

タッスルホッフはフリントと、ケンダー族にはおなじみの出会いをしました——フリントの店から歩み去るとき、腕輪を盗んだと非難され、“びっくりした”というのがなれそめです。タニスが駆けつけてその場をおさめ、まもなく彼らは仲のよい友になりました。タッスルホッフはまた、その後キャラモン、レイストリン、スタームとの出会いの中心的な役割を果たしました。

ザク・ツァロスでの危険もタッスルホッフにはそう感銘を与えた様子はなく、彼はもう次に何が起こるか楽しみにしています。

AD&D® 能力値

体力度 (ストレンクス)	13
知性度 (インテリジェンス)	9
賢明度 (ウィズダム)	12
敏捷度 (デクスタリティ)	16
耐久度 (コンスティテューション)	14
魅力度 (カリスマ)	11
アラインメント トルー・ニュートラル	
ヒットポイント	20
アーマー・クラス	6

装備

レザー・アーマー
フーパック+2 (ダメージ3~8)
スリング+1と弾20発(ダメージ2~7)



By Larry Elmore, from
"Dragons of Mystery"



By Larry Elmore, from
"Dragons of Hope"

フリント・ファイアフォージ

丘ドワーフの生まれで、貧困の中に育ったフリントは、生計をたてられるようになると、すぐに家を出ました。年がたつにつれてその金属加工の腕前が知られるようになり、いくばくかの富を蓄えた彼は、ソレースに家を買ひ、そこを活動の拠点にしました。

フリントの腕の評判が高まるにつれ、遠くまで旅をする機会も増えます。やがて、その作品の見本がクォリネスティ・エルフの指導者の注意までひいて、彼はエルフの王国を訪れたばかりか、招待客になるといったドワーフにしてはきわめてまれな名誉に浴します。ここで、フリントとタニスははじめて出会い、以後何年にもわたる強い友情のきずなが生まれます。タニスがついにクォリネスティを去ったとき、行先は自然と旧友フリントのいるソレースとなったのです。タニスはたちまちフリントの仕事でも有能であるとわかり、商売仲間となったのです。

後に、タニスは双子や、タッスルホッフ、スタームたちと出会い、こうして6人の強力な冒険仲間ができあがります。やがて、フリントは隠退し、仲間たちは5年後に〈憩いのわが家亭〉で再会することを約束して、それぞれの道を進んでいきました。

5年後、彼らは再会して、ゴールドムーンとリヴァーウィンドを救って〈ランズの仲間たち〉となり、運命の夜が開きます。ザク・ツァロスでの経験の後、フリントはどぶドワーフへの確固たる偏見と同じくらいはっきりと、ドラコニアンがおそろべき敵だという確信を得ています。

AD&D® 能力値

体力度 (ストレンクス)	16 (ダメージ+1)
知性度 (インテリジェンス)	7
賢明度 (ウィズダム)	12
敏捷度 (デクスタリティ)	10
耐久度 (コンスティテューション)	18
魅力度 (カリスマ)	13
アラインメント ニュートラル・グッド	
ヒットポイント	52
アーマー・クラス	6

装備

スタッデッド・レザーアーマー&シールド
バトルアックス+2 (ダメージ1~8)



By Larry Elmore, from
"Dragons of Mystery"

IV ノン・プレイヤー・キャラクターについて

旅のあいだ、あなたはさまざまな人々と出会うことでしょう。これらのノン・プレイヤー・キャラクターは、旅の目的を果たすのに必要なもので、これらの人々の話には注意深く話を聞くとよいでしょう。

村人：さまざまな村人に会うはずですが、彼らはドラコニアンからの避難民か、その協力者です。

ギルサナス：ギルサナスは経験をつんだエルフの戦士/魔法使いで、その知識が一行に大いに役に立つことがあるでしょう。彼はクオリネスティの長の次男で、古の秘密の場所をいろいろと知っています。

V モンスター

ここではモンスターとは、あなたを殺そうとするもののことです。これらに対処する最良の方法はあまり関わらないことですが、いちばん起こりやすいのは、やはり敵意ある対立——戦闘でしょう。理由は、あなたが“敵”であることと、彼らの食料に見えるからです。

なにかと出会ったら、接近戦闘を待つよりも、射撃戦闘で身を守ったほうが安全なことを覚えておいてください。接近戦闘よりも、射撃戦闘のほうが逃げやすいのは当然です。



バズ・ドラコニアン：このドラコニアンは小型で、いちばん数が多いものです。地上軍を一般に構成するものたちで、階層としては底辺に位置します。彼らは人間の肉が料理に出されると喜ぶ性質なので、出会うと接近戦闘を挑んできます。一部は鎧を着て、剣を常に持っています。死ぬと体は石と化し、ついでほこりとなります。



ボザク・ドラコニアン：このドラコニアンは少し大きく、彼らはタキシスが生みだした魔法使いでもあり、高い知性をもっているため、いったん戦闘になるとかなりの強敵でしょう。マジック・ミサイルのような魔法の攻撃をかけてきます。死ぬと、肉体はひからびて骨のようにもろく崩れ去りますが、そのさい爆発して近くににいる者にダメージを与えます。



トロール：この大型ですりよってくる人間型の生物は、さして知性は高くなく、他の生物と同様に、人間を好物にしています。敵としては非常に手ごわく、傷つけにくい上、傷が自然に治癒していく性質をしています。強力な顎と爪による攻撃をおこない、成功するとなりのダメージを与えます。



スパイダー：名の示す通り、このモンスターは巨大で一行の障害となります。知性はありませんが、巨大グモは“動いているなら、食べ物にちがいない”という信念を持っているのでやっかいです。手ごわい敵で、殺すには大量のダメージを与えねばなりません。噛みつき攻撃をします。



アガー・大アガー（どぶドワーフ）：ドワーフの最下層として、アガーは他のドワーフには類縁関係を拒否され、人間にはおかしな厄介者とみなされてきます。彼らのいちばん強い本能は生存であり、このためには臆病も美德とみなされ、すぐれた存在の前ではいくらかでも卑屈になります。戦闘では、蜘蛛の子を散らすように逃げるか、攻撃されないように逃げまどい、隙あらばキャラクターのすねを蹴飛ばそうとします。



グリフォン：上半身が鷲、下半身がライオンというこのモンスターは馬肉が大好物でいくらかでも食べますが、もちろん人間の肉でも代りに喜んで食します。空を飛べますが、攻撃するときは地上からどうもうに襲います。一部知性のある肉食生物として扱います。



レイス（死霊）：われわれの世界に留まるように決められた（あるいは、罰せられた）邪悪な存在の霊です。このアンデッド（亡者）は一行が出会う敵の中でも、いちばん強力な部類に入ります。武器も必要とせず、触れるだけで傷を与えます。キャラクターにより攻撃が効かない者もいます。



オーガ：とても体の大きいモンスターで盾を持ち、剣で攻撃します。モンスターの中ではとても強い敵なのでカウンター攻撃などが有効でしょう。



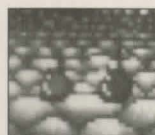
ドラゴン：ボックス・タルカスには危険なドラゴンがいます。敵がそばにいれば、しばしば炎のプレスを使いますし、容赦なく攻撃をしかけてきます。これら古の赤竜はおそろべき敵であり、一行に殺されるよりは、一行が殺される率の方がはるかに高いでしょう。



ヴェルミナルド：生命力はさることながら戦術の面でもたけている上、攻撃力は強烈です。このヴェルミナルドにかなうモンスターはいないでしょう。この存在こそ、この旅の最終目的であり使命を果たす最後の障害なのです。

VI アイテム類

ゲームではさまざまなアイテムが登場し、一行には大いに役立ってくれます。これらには、戦闘でのキャラクターの能力を上げるものなどがあります。アイテムを得るには、キャラクターをそのアイテムの上に持ってゆき、メニュー画面を開き、“取る”のコマンドでアイテムを拾います。



ポーション(飲み薬)：さまざまなポーションが見つかり、色はさまざまですが、同じタイプは同じ色です。ポーションの効き目を知るには飲んでみるしかありません。異なるポーションには異なる効果があり、ヒーリング・ポーションは傷を癒してくれます。

ポーションによって、強さが異なり、効果も違います。受けたダメージを回復するもので、もともとヒット・ポイントを超えてまで回復はしません。だれにでも飲めます。



矢・弾：キャラクターが拾って使える武器は、矢とスリングに使う弾の入った小袋だけです。射撃戦闘ではこれらを大量に使うので、見つけたら拾っておくべきでしょう。出来れば射撃戦闘では、連続射撃よりも単発で使ったほうが弾の消費面で効率的です。弾は鉛で出来ていて、熟練したスリングの撃ち手が使うと、そこそこのダメージを与えます。



ワームスレイヤー：ワームスレイヤーとは〈大変動〉の前に君臨していた偉大なるエルフの王キス＝カナン。そのキス＝カナンの剣こそ魔剣ワームスレイヤーです。現在ワームスレイヤーはスラ＝モリのどこかに眠っています。これはゲームの使命を達成するためには必須のアイテムです。



その他：他にも宝石をはじめとする宝やいろいろなアイテムがありますが、これらは無防備に置いてあるわけではありません。モンスターが監視しているか、それらを捜そうとする行為が他のモンスターをひきつけたりします。また、罠もあります。いくつかのアイテムや場所には罠が仕掛けてあって、それが発動することがあります。罠の雰囲気——あまりにも明白であったり、魅力的な財宝——を感じ取ってください。遠くからでも発動するものもあれば、一部のキャラクター（や魔法）によって発見されるものもあります。

VII プレイのヒント

一般的な注意

居住地域では（あるいは、以前の居住地域では）見つかるものはなんでも見つけておいてください。ゲームの初期では運べるアイテムの数についてあまり気にすることはないでしょう。また、ゲームの目的を見失わないようにしてください。ワームスレイヤーを見つけ、ボックス・タルカスに囚われている女や子供を解放し、そして、生き延びてください。

・戦闘でのアドバイス

一部のキャラクターは戦闘向きですので、彼らを前に立たせるべきでしょう。ただし、そうしたキャラクターが大きなダメージを受けた場合には、後ろへ下げることが忘れないように。傷をいやすことは死体を蘇生させることよりは楽なのです。レイストリンの耐久度を見てください。射撃戦闘をできるだけ使うべきです。敵が接近する前に、ダメージを与えられるのですから。攻撃する位置にも注意すること。あるモンスターは高い位置に弱いですが、別のモンスターは低い位置に弱くなっています。飛行するモンスターの低い位置を飛び道具で狙っても、モンスターを利するだけです。魔法使いは先頭に立たなくても、最初の4人のキャラクターに入っていれば、魔法をかけられることを忘れないでください。

・自分の場所

ゲームの間、自分のいる位置をチェックしておくこと。野外では、地図にいつも注意して、キャラクター一行のいる位置を確認します。

地下に入れば、どこにいるのかは自分で確認していかなければなりません。目につく場所を記憶しておいてください。罠がしかけられているところもあります。目を良く見開いて、用心することが肝心です。

Dragons of Flame designed by U.S.Gold Ltd.
ドラゴン オブ フレイムはU.S.Gold社によってデザインされました。
Dragons of Flame developed by Strategic Simulations, Inc.
ドラゴン オブ フレイムはSSI社によって開発されました。

©Copyright 1989, 1992 TSR, Inc. All Rights Reserved. ©Copyright 1989, 1992 Strategic Simulations, Inc. All Rights Reserved.
Presented by Pony Canyon, Inc.

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

(アドバンスト ダンジョンズ アンド ドラゴンズ, AD&D, ドラゴンランスおよびTSRロゴはTSR社のトレードマークで、SSI社の許諾のもとで使用しています。)



L88F5138

F88F5138