

THE BIRTH OF HEROES  
PHANTASIE



## はじめに

「ファンタジーⅣ 英雄の血脈」は、  
「ファンタジーⅠ ジェルノアの章」、「ファンタジーⅡ フェロンラの章」、「ファンタジーⅢ ニカデモスの怒り」の続編として作られたものです。  
ニカデモスの死後、20年を経たスカンドール島が冒険の舞台で、かつて雄々しく戦った英雄たちの子孫が活躍いたします。  
また、あなたがお好みなら、かつて活躍したあなたのキャラクタの子孫たちにも登場していただき、新たな冒険に参加出来るようにも設計されております。  
どうかこの心躍る世界に、新たな英雄を創造して、新しい歴史の1ページを築くために、あなたの叡知を注ぎ込んで下さい。

かつての英雄たちの猛々しい血潮は、あなたの新しい英雄の体内に脈々と息づいています。

若い冒険者は、ゆっくりとその薄暗い居酒屋へ入って行った。そこはペンドラゴンの町の勇敢な戦士とか乱暴者の溜り場として有名で、彼はまずここで名を売ろうと思ってやってきたのだ。鎧の音を響かせながら中央のテーブルに近づくと、その上に手にした盾を乱暴にほうりだした。大音響で周りのものが振り返り、ひとときの静寂が酒場を支配した。

「エヘン！」彼はおもむろにひとつ咳ばらいをし、大声でどなった。

「ニカデモスのことだが、誰かあの邪悪な魔法使いの居場所を知らないか。」そういって、彼は自分の勇気を誇示するように周りを見渡した。

その途端、部屋には爆笑の渦が巻きあがり、その笑い声はいつ果てるとも知れない嘲笑にとって変わった。

部屋の隅にいたハープリンの一行は金切り声の笑いが止まらず、バーにいたハーフ・オークの一行はうなるように笑い続けている。可愛いエルフの娘までクスクス笑っていた。これらの笑い声だけでなく、一人のゴブリンは文字どおり床の上で笑いころげていた。

「ゴブリンまでがこの俺を笑うとは……こんな辱めを受けるなんて…」そう思うと、怒りで頬が燃えてきた。

大きな頑丈そうな男が近づいてきて、

「お若いの、ニカデモスはもうこの世にはいないんだ。さあ、怪我をしないうちに出て行きな。」そう言って彼を小突いた。

思わずよろめいて尻餅をついたその若い冒険者は、重なる屈辱に怒りを爆発させ、素早く立ち上がると剣を抜こうとした。頑丈そうな男もいち早くふところから短剣を引き抜くと、彼に切りつけてきた。両者は激しく渡り合ったが、男はすどく攻めたてて若者につけいる隙を与えない。彼はたちまちか所も傷を受け、コーナーに追い詰められた。壁を背にした若者は両手で剣を握ると、渾身の力で捨身の一撃を振り降ろした。頑丈そうな男はこの攻撃をブロックしたが、相手の馬鹿力のため思わず短剣を落とし、尻餅をついてしまった。若者はとどめの一撃とばかりに身構えた。

「待った！」窮地に落ちた男が叫んだ。

「ニカデモスのことを話してやるから、何でも話してやるから、剣を引いてくれ！」

若者はほっと力を抜いた。実際のところ彼も相手を殺してしまったら、他の者がどう出てくるか自信が持てなかったのだ。

一歩さがり、相手が立ち上がるのを許してやった。

「ニカデモスはかなり前に死んだ。」男は若い冒険者のために、この店最高のビールを注文しながら話し始めた。「おまえがニカデモスの恐怖政治からスカンドールを救おうと思ってやってきたのなら、それは遅すぎたというもんだ。」二人がビールを飲み終わると、きれいなエルフの娘が近づいてきて、「ニカデモスやその手下たちのことをもっと知りたいのなら、このペンドラゴンの町にある『栄光の殿堂』に行ってみるといいわ。」と言った。

「俺はこれからどうしたらいいんだろう。」若い冒険者がつぶやいた。「俺はこの南にある小さな島から来たんだが、大きくなったらスカンドールへ行ってニカデモスと戦うように、今まで育てられてきたんだ。」

「がっかりすることはないさ。」頑丈そうな男は媚びるように微笑んだ。

「この世には、お前も知ってのとおり、いつだって悪がはびこっているんだ。だから、お前みたいな若い冒険者を集めて、ペンドラゴンのギルドでたっぷり訓練を積んでから、タウン・ホールへ行ってみるんだ。そこならお前の使命を見つけられると思うよ。そこの者たちが、お前が何をすればこの善良な島の為になるかを教えてくれるに違いないさ。」

「だけど、まだどこかに悪の兆しが残っているとでもいうのかい。」若い冒険者が尋ねた。「あんたの話しじゃ、このところずっと平和が続いているようだけど。」

その時、一人の老人がどこからともなく現れ、彼の耳もとへ話しかけてきた。「若者よ、西の方に途方もない悪の力が育ち始めているんじゃ。だが、とりあえずは相手の事をよく調べることが必要じゃ。がむしゃらに立ち向かっていても、ただひねり潰されるだけの事じゃからな。」そう言い終わると、老人はドアの方へ歩み去った。

「おい、待ってくれ！」冒険者は叫んだ。「あなたは何を話そうとしているんです。もう少し詳しく聞かせてください。」

彼は人込みをかき分け、表に飛び出して周りを見回したが既に遅く、老人の姿は消えていた。

若者は居酒屋に戻ると、その晩最後のビールを飲み干した。

夜が明けたらペンドラゴンのタウン・ホールに行って、彼のクエストの第一歩を踏み出してみようと心に決めていた。

心に残る言葉を残して去った、今のあの老人に再び会えるかどうかは確信が持てなかったが…。



## もくじ

<b>第一章 ゲームのスタート</b> .....	6
セーブ .....	6
<b>第二章 栄光の殿堂とギルド</b> .....	7
タウンの建物に入るには .....	7
<b>第三章 キャラクタの作り方</b> .....	9
1 五つの能力 .....	10
2 種族 .....	11
3 複合種族 .....	17
4 職業 .....	17
5 技能 .....	20
6 キャラクタの社会的階級 .....	22
<b>第四章 タウン(冒険の始まりと終わり)</b> .....	23
1 各施設の利用 .....	23
2 その他町で使えるコマンド .....	28
<b>第五章 冒険</b> .....	34
1 アウトドアの旅 .....	34
2 ダンジョンの冒険 .....	37
<b>第六章 遭遇</b> .....	39
1 戦闘 .....	40
マニュアル・モードの設定の仕方 .....	42
2 戦利品 .....	44
3 ヒット・ポイントについて .....	45
4 身体各部分 .....	45
5 モンスター .....	46
<b>第七章 魔術</b> .....	48
1 呪文の種類 .....	48
2 呪文を使える能力 .....	56
<b>第八章 財宝</b> .....	57
1 戦闘用装備品 .....	57
2 薬 .....	57
3 スクロール .....	58

## 第一章 ゲームのスタート

パッケージに同封されている説明書に従い、ゲームを立ち上げて下さい。

ゲームを立ち上げると、タイトル画面があらわれ、画面右側に、「ニュー・ゲーム」か「セーブ・ゲーム」かを聞いて来るアイコンが出ます。(始めてゲームをスタートする際には「ニュー・ゲーム」のアイコンしか表示されません。)

「ニュー・ゲーム」を選ぶと、画面が変わり、このゲームのスタートの町、ペンドラゴンの町が現れます。あなたはこの町で御自分の好みに合ったキャラクタを作り、パーティを組織しなければなりません。

以下、第三章でキャラクタの作り方を詳しく御説明しますが、その前にこのゲームのセーブ機能について触れておきましょう。

### セーブ

これまでの「ファンタジー I ~ III」と異なり、「ファンタジー IV」はゲームの途中、どこでもセーブすることが出来ます。

画面右側のコマンド欄にある「システム」のアイコンを指定して下さい。アイコン表示が変わりますので、「セーブ」のアイコンを選びますと、今度は「セーブ1」、「セーブ2」、「セーブ3」とどこにセーブするかを聞いて来ます。

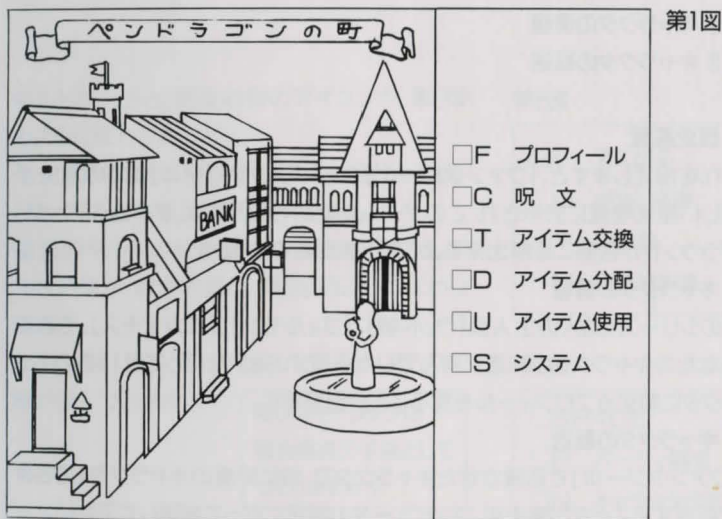
## 第二章 栄光の殿堂とギルド

このゲームは御好評を得た「ファンタジー」シリーズの内、最後の「ファンタジー III」から20年の歳月を経たスカンドール島が舞台です。これらのシリーズを楽しまれた方なら、かつて活躍したあなたのキャラクタに深い愛着をお持ちのことと存じます。このゲームでは、これらの方々のために、あなたのキャラクタの子孫を登場出来るように設計してみました。

### タウンの建物に入るには

ペンドラゴンの町に入ると、つぎの第1図が表示されます。

タウンの建物の中に入るには、マウス・カーソルを入りたい建物のドアに合わせて、クリックするか、建物の割り振られているキーを押して下さい。



どのドアが何の建物かというのは、看板やマークなどで見分けることが出来ます。以下はその説明ですが、先頭のアルファベットはキー入力の場合のキーになります。

- A 鍛冶屋は武器の看板
- B 銀行はお金を入れる袋の看板
- G ギルドは輝く三角のマーク
- H 栄光の殿堂は勇者の絵
- I 宿屋は(INN)の看板
- M 神託所は(M)の看板
- Y 船大工は船のマーク

また、タウンから出て行くときは、

L 外へ出て行く門を指定して下さい。

以上で建物への入り方はお分かりだと思いますが、これらの施設の利用の仕方は第四章で説明するとして、この章では、「栄光の殿堂」と「ギルド」について説明いたします。

キャラクターを作る際に、あなたが昔のキャラクターの子孫を活躍させたいと思えば、まず「栄光の殿堂」を選んで下さい。

### 栄光の殿堂

殿堂の内部が現れ、次の3つの選択が表示されます。

- 1 歴史鑑賞
- 2 キャラクターの情報
- 3 キャラクターの転送

#### 1 歴史鑑賞

これを指定しますと、「ファンタジー I」から「ファンタジー III」までの歴史が美しい絵巻物風に表示され、このゲームが始めての方には、ゲームのバック・グラウンドが容易に理解出来るように工夫されています。

#### 2 キャラクターの情報

このシリーズの3人の主人公「ウッド卿」、「フィルモン」、「ニカデモス」、それにあなたのキャラクターの転送が済んでいたら、これら8人を足して計11名のキャラクターに関するプロフィールを見ることが出来ます。

#### 3 キャラクターの転送

「ファンタジー III」で活躍させたキャラクターで、特に愛着のキャラクターを8名まで転送することが出来ます。コンピュータの指示に従って転送して下さい。

**ただし、このキャラクターは子孫を作るためのものにすぎません。**

なお、「栄光の殿堂」があるのはベンドラゴンの町だけです。

### ギルド

ここではあなたの好みに合ったキャラクターを作り、作った数人のキャラクターから6人のパーティを組織します。

次の第三章では、キャラクターの作り方を説明します。

## 第三章 キャラクターの作り方

- 5つの能力 種族と職業を指定すると、コンピュータはそれぞれ5つの能力の値を持ったキャラクターを推薦してくれます。
- 種族と複合種族 5つの種族と13のランダム・キャラクターが用意されているが、特定の先祖を持った「複合種族」を作ることが出来ます。
- 6つの職業 あなたが選べる職業は6タイプある。この他特別の種族でないととれない職業が2タイプあります。
- 技能と階級 キャラクターが誕生すると、彼等の持つ属性として技能とその社会的階級が決められています。

ギルドに入ると、画面右側のアイコンが、第2図のように変わります。

キャラクターを作ったり、パーティを組むときは、「M ギルド名簿」を選んで下さい。画面のギルドの絵が消えて、画面中央には、ギルド名簿が、画面右側は、第3図のように変わります。

ここで「N キャラクター作成」を選ぶと以下の文章が表示されます。

新しいキャラクターは  
複合種族の子孫として  
つくりませんか？

「Yes」か「No」で答えて下さい。

通常のキャラクター作成の手順は、「No」と答えた場合です。

「種族」を決め、「職業」を選ぶと、コンピュータは「5つの能力」を備えたキャラクターを提示します。表示された能力では気にいらぬ場合は何度でも選び直して下さい。

気にいったキャラクターだったら、名前を決めて下さい。

第2図

- L 外に出る
- G ギルド名簿
- T 訓練場
- M 魔法訓練場

第3図

- SPACE
- P パーティ編成
- N キャラクター作成
- F プロフィール
- D キャラクター削除
- R 名前変更

ここで「Yes」、つまり複合種族を作りたい場合は、「3 複合種族」の項で説明いたします。

こうして、このゲームでは10人までキャラクタを作って登録しておくことが出来ます。

さて、このゲームは6人のキャラクタがパーティを組んで行います。どの町でも、ギルドに入れば、新しいキャラクタを作ることが出来ます。

キャラクタを作る際に、大切なことはできるだけ強いパーティを作るよう心掛けることです。

そのためには「それぞれの職業の役割を十分に把握して、それぞれの職業に適した種族を選んでキャラクタを作る」よう心掛けて下さい。

以下、種族、職業、コンピュータが選び出したキャラクタの特性値および技能の熟練度等について、詳しく説明しましょう。

そしてこれらの概念を充分理解できたら、それぞれの種族の長所を組合せた複合種族を作り出して、更に強力なキャラクタのパーティを組織出来るように試して見て下さい。

## 1 五つの能力

あなたが種族と職業を入力すると、コンピュータが次の五つの能力を備えた人物を推薦します。ファンタジーの世界は、多数のモンスターと戦い、ダンジョンの中で数々の謎を解きながら進めて行く、長くて苛酷な冒険の連続です。あなたのパーティはこれらの試練に耐えぬいて、最後の勝利を勝ち取る強力なメンバーを集めなければなりません。

各メンバーは、それぞれの職業に応じた最高の能力を備えた人材を集めたものです。

### Strength(強さ)

体力的な強さを表し、ハイ・レベルの武器や装備を使える能力、攻撃時に相手に与えるダメージの大きさに影響します。戦士はこの能力につき、高い値を要求されます。

### Intelligence(知性)

呪文を覚えたり、呪文をかけたりにするのに必要な精神的な能力です。魔術師、僧侶、修道士は高い値を持っていないければなりません。

### Dexterity(機敏さ)

武器や呪文を使うため、攻撃をよけるために必要な能力です。どのタイプにも機敏さは必要ですが、戦士や呪文をかける者には不可欠です。盗賊の仕事はすべて、この機敏さにかかっています。

### Constitution(体格)

キャラクターの耐久力、ヒット・ポイントの数値を決める要素です。この値が高いキャラクタほどヒット・ポイントが高く、長生きが出来ます。

### Charisma(カリスマ)

性格とか容貌の魅力のことです。トレーニングを受ける時や呪文を教わる時の値段に影響があります。

10種類のモンスターがトレーニング等で高いお金を払わなくてはならないのは、彼等の見た目が悪い、つまりこのカリスマ値が低いせいなのです。

御自分が納得出来る人材を手に入れるまでは、何度でも繰り返して推薦を受ける、そんな根気が必要です。

なぜならば、パーティの最初の構成要素が冒険の成功・不成功の大きなカギとなるからです。

## 2 種 族

5つの種族と13のランダム・キャラクタが用意されていますが、これらの種族の混血を作ることが出来ます。

「新しいキャラクタは複合種族の子孫として作りますか?」と聞いて来た時、「YES」を指定して下さい。複合種族を作る手続きが始まります。

その際、栄光の殿堂に祭られたキャラクタ(すでにあなたの昔のキャラクタが転送されていればそれらのキャラクタも対象となります。)を祖先とするキャラクタを作ることも出来ます。詳しくは次項の「3 複合種族」をお読み下さい。

この項では、「NO」と答えた場合、既に用意されている種族でキャラクタを作るのですが、それらの種族について詳しく説明します。

## A Human (人間)

スカンドール島を支配する種族です。中ぐらいの体格で、他の種族より知性が優れています。又、彼等の基本歩幅は8で、これは飛ぶ力を持たぬ生き物の中では最も早い種族に属します。それぞれの町のギルドは人間が経営している為、トレーニングや魔法の学習は他の種族より安く受けることが出来ます。ギルドで優先的な待遇を受ける資格のある種族はエルフ、ドワーフ、ノーム、スプライト、ピクシー等です。だが他の種族はギルドで歓迎されず、トレーニングを受けるのにかなり高いお金を払わされます。

人間は子供の頃からハープリンからトロールに到るあらゆる種族と入り交じって生活することが出来るので、最も多彩な能力を有する種族だといえましょう。

## B Dwarf (ドワーフ)

タフな種族ですが背が低く、そのため動きが遅く、歩幅はわずか5です。しかし彼等は信じられないくらい強く抵抗力を持っています。彼等は「戦士」、「遊撃士」に向いており、人間に較べて「知性」には少し劣りますが、「僧侶」にも適しています。ドワーフは勤勉で正直な種族で山の中に住んでいます。

人間同様、他の種族と暮らすのに慣れていますが、ノームとコボルドとは合わないようです。また人間よりほぼ2倍の寿命を持っています。

## C Elf (エルフ)

しなやかでスリムな美しい種族です。人間よりわずかに背が低く、楽しみ好きで愉快な人々です。人間ほど強くはありませんが、人間程度の足の速さを持ち、高い「知性」を持っています。彼等は全種族で最高の「知性」の持主なので、優れた「魔術師」は殆どエルフだといっていいいでしょう。また彼等は知性がありしかも器用なので、「修道士」とか「盗賊」にも向いています。

エルフは以前から森の住人でした。彼等はドワーフが特に嫌い、両者の争いは絶えたことがありません。エルフは他の種族と付き合いません。わずかに人間とだけ協調しますが、それも稀です。彼等は人間の何倍も長生きで、千才を越す者もよく見かけます。更に彼等は弓の技術に優れています。子供の頃から弓の訓練を受けているので、他の種族より命中の確率が15%は高いとされています。

## D Gnome (ノーム)

ノームは色々な面でドワーフに似ていますが、ドワーフより背が低く強さも劣りますが、器用さでは勝っています。そのため「戦士」、「盗賊」または「修道士」に向いています。彼等の最大の欠点は足が遅いことで、歩幅はわずか4です。

ノームは主に岩の多い高地に暮らしており、ドワーフやエルフほど人口は多くありません。彼等は争いは好みませんが、戦う時はいつもドワーフの味方になります。寿命はドワーフと同じ程度、ドワーフとかゴルビンのような背の低い種族と共に暮らすことが出来ます。

## E Halfling (ハープリン)

彼等は背丈が1メートルちょっとしかない最も背の低い種族です。ドワーフやノームのように頑丈でも強くありませんが、知的でしかも非常に器用なので優れた「盗賊」になることが出来ます。歩幅は5です。ハープリン達は強く否定していますが、その祖先はゴルビンだということです。ドワーフ/エルフの争いの際には、いつも中立を保とうとしています。彼等はとても素朴な種族で、平地で孤立して暮らしています。寿命は人間の2倍程度です。

普通、モンスターは人間に嫌われている生き物ですが、特殊な能力を持っているので、使い方によっては、心強い味方になるでしょう。

ただし知性がたりないので、「盗賊」と「戦士」だけにしか使えません。

以下に説明するモンスターはランダム・キャラクタと呼ばれています。

## F Hill Giant (ヒル・ジャイアント)

ヒル・ジャイアントは歴史に名をとどめる最初のジャイアントで、非常に古い種族です。背丈は3メートル前後で、人間より700キロは重い目方があります。

まったく不器用でのろまですが、異常な強さと頑丈さを持っており、最強の種族と申せましょう。彼等は「戦士」にしかなれません。

他の種族との協調性はなく、最も少数な種族です。



## G Gargoyle(ガーゴイル)

カーゴイルは飛ぶことが出来るのと、顔がグロテスクなので有名な種族です。背丈はわずか60センチから1メートル程度ですが、非常に足が早く、12の歩幅を持っています。そのくせ人間より強く、またとても器用です。彼等はギルドでの訓練は受けたがらず、投げる武器とか手で扱う武器に魔法を加味したような特殊の訓練を受けています。その他の技術ではただ「身をかかわす」技だけに秀でています。彼等の起源とか社会生活とかは全く知られていませんが、高い建物の壁にへばりついていて、獲物を見つけるとサッと舞い降りる姿はよく見掛けることがあります。他の種族とは非友好的で、決して付き合おうとはしません。

## H Springan(スプリガン)

スプリガンは背が低くて痩せた生き物で、小さな頭に大きな鼻をしています。

不格好ですが、異様に足が速く、9の歩幅を持っています。その器用さはスプライトを含め他のすべての種族に勝っていますので、「盗賊」に真向きです。彼等は沼池に住みネズミや鳥を捕らえてはひっそりと暮らしています。彼等は嫌らしい生き物ではありませんが、見栄えのいい生き物とも言えません。

## I Pixie(ピクシー)

ピクシーはとても小さな美しい生き物で、透明な羽根を持っています。彼等の飛ぶ速度は10歩幅です。その姿かたちはとてもエルフに似ていますが、ピクシーは尖った耳をしています。彼等の知性は人間と同程度ですが、「戦士」と「盗賊」のギルドしか彼等を受け入れてくれません。その小ささと人目につかない特性のため「盗賊」に向いています。

彼等が他人に見られたくないと思うと、姿を消すことが出来るので、その種族の人口は誰も知ることが出来ません。

## J Sprite(スプライト)

ピクシーより5、6センチ背が高いただけで、両者は大変よく似ています。彼等の方が足が速くわずかに器用さも勝ります。また耳も尖ってはいませんが。彼等の地域に進入して来る敵に対しては、スプライトは非常に好戦的で相手にとっては恐ろしい敵になります。スプライトは眠っている旅行者から物を奪ったり、目覚めている者から品物をひったくことで有名です。これらの性質のため、彼等は「盗賊」にも「戦士」にも適していると言えます。

## K Ogre(オウガー)

オウガーは最も人間に近い種族の一つだといえます。人間より10センチほど背が高く、頑丈ですが毛深く醜い種族です。彼等はとても強いのですが、その上あらゆる種類の武器を扱うのに長けています。彼等は人間よりわずかに遅く、7の歩幅です。その最大の欠点は愚かさで、このため「戦士」と「盗賊」のギルドにしか属することが出来ません。このルールの例外となっているオウガーもわずかながらおります。町に近い場所では、人間が嫌がる重労働に従事しているオウガーを見ることが出来ます。

## L Gnoll(ノール)

ノールは人間よりわずかに背が高く、しかしオウガーほど重くはありません。体中ぞっとするような毛に覆われていて顔も犬にそっくりです。彼等は驚くほど力強いのですが、愚かさも並外れています。彼等はオークやコボルド同様山間部に住んでいて、彼等と行動を共にすることも多いようです。ただ彼等はオークよりもわずかに強く頑丈なので、オークの手下になることはないようです。しかしオークの武器や道具のために彼等に頼っていることは事実です。

## M Troll(トロール)

トロールは少数の種族で、洞窟とか森林地帯で数家族単位で孤立して暮らしています。彼等の背丈は2メートル以上もあり、なめし皮のような皮膚で広い額の大きな頭を持った生き物です。トロールは恐るべき強さを持つ上に人間同様の足の速さなのですが、残念ながらとても不器用です。彼等はノールと同じぐらい馬鹿なのですが、どういう訳か自分の欲しいものを手に入れる賢さは持っているらしいのです。彼等は貴重な物は何も持っていないので、他の種族の者たちからは相手にされないうで暮らしています。

## N Kobold(コボルド)

コボルドは背丈が1メートル前後で小さな頭で顎が突き出しています。褐色の体には毛がなく、耳が馬鹿でかいのが特徴です。彼等はオークに対して召使のように仕えており、2、3百人の大きな部族もいくつかあるようです。彼等は足が短いので、5歩幅の速さしかありません。

## O Orc(オーク)

人間と同じ背丈で、幾分重い体をしています。醜い大きな顔で、低い鼻が上を向いています。その小さな耳のためブタに似ているのですが、その表情は不気味です。彼等は強く、しかも仲間のノールやコボルドに較べるとかなり知的です。

足の速さは人間と同じ程度です。彼等は山間部の洞窟や自分で作った要塞に住んでおり、ある地域にはかなり多数のオークがいて、近隣の者と、特にドワーフたちとのいざこざが絶えません。しばしば近くの村々を襲い、略奪をかさね、食べ物や奴隷を奪って行きます。

## P Goblin(ゴブリン)

ドワーフと背丈は同じですが、それほど頑丈ではありません。彼等は緑色の皮膚で頭は禿げ上がり、大きな耳と口をしています。その足の速さはわずかの歩幅です。彼等は部族をなして暮らしていますが、体が小さいので良い「戦士」にはなれません。よく「盗賊」のゴブリンを見かけますが、相手を脅すだけの存在で、よい盗賊とは言えません。ゴブリンの混血児にはぞっとするほど醜い者がおります。

## Q Lizard man(トカゲ人間)

まったくわずかしかない種族で、どこに住んでいるのかも分からず、数人がかたまっているのを見たこともありません。体中にうろこが覆っていて、足の速さは6の歩幅です。彼等には小さな尻尾があり、口がとがっている上に舌はふた又に割れています。彼等の強さは「戦士」に適しています。その背丈は180センチほどですが、年をとるにつれて大きくなり、250センチぐらいに背が伸びることもあります。頭が悪いため、「戦士」が「盗賊」にしかなれません。

## R Minotaur(ミノタウロス)

人間の体に牛の頭とシッポを持っていて、男は成長すると角が生えて来るので益々嫌らしい感じになります。彼等は限られた離れ小島にしか住んでおりません。

その強さと頑丈さのため、彼等は恐るべき戦士になります。本当は頼りになる種族なのですが、その姿かたちのために彼等を信用するのがどうしても難しくなってしまいます。

## 3 複合種族

複合種族の作り方を説明します。

g ページの「新しいキャラクタは複合種族の子孫としてつくりますか?」

という選択に対して、「Yes」を選んだ場合です。

先ず、2人の祖先を決めなければなりません。

この2人を「第1祖先」と「第2祖先」と呼びます。

1 「第1祖先」は先ず、 N 新たに決める

H 殿堂の人々

のどちらかのアイコンを選んで下さい。

「N」を選んだ場合は、新しいキャラクタを作るのと同じ手続きで、種族と職業を決めて下さい。但しこの場合に選べる種族と職業は「ファンタジー III」のものに限られます。

「H」で選んだ過去のキャラクタはそのまま第1祖先として登録されます。

2 「第2祖先」は、「第1祖先」の種族と同じ種族か、別の種族かを決めて下さい。

以上の手続き2人の祖先が決まると、コンピュータが遺伝子を計算した結果、新しく生まれるキャラクタの種族を決めてくれます。(「複合種族」が生まれてくるかどうか、コンピュータの計算次第です。)

(注) 「ファンタジー III」には、「ヒル・ジャイアント」、「ガーゴイル」、「スプリガン」という種族はなく、「影の戦士」、「ガーゴイル」という職業もありません。

## 4 職業

### A Thief(盗賊)

ワナをはずす。カギをあける。隠された物を見つけ出す。弓を射る。といった行為のスペシャリストです。盗賊になると、同じ種族の者より足の速さが1歩幅だけ速くなる特別な訓練を受けることが出来ます。彼等は乱戦状態では良い戦士とは言えませんが、2マス離れた地点から攻撃することが出来ます。盗賊のヒット・ポイントとマジック・ポイントは同じレベルの他の職業の者より低くなりますが、他の職業の者より少ない経験値でそのレベルに達することが出来ます。

ヒル・ジャイアント以外なら、どんな種族の者でも「盗賊」になれます。

## B Monk(修道士)

盗賊と同様、同じ種族の者より足の速さが1歩幅だけ速くなる特別な訓練を受けることができます。更に訓練によって「盗賊」の技術を延ばすことが可能ですが、「盗賊」の域に達することは出来ません。修道士は武器を投げたり、乱戦用の武器を扱うのが巧みですし、彼等の最大の利点は「魔術師」の力を持てることで、種類は限られていますが、「戦闘用の呪文」が扱えるようになります。

## C Ranger(遊撃士)

修道士に似て、いくつかの利点を持っています。遊撃士は本来乱戦が得意で、高いヒット・ポイントを持っています。「僧侶」ほどではないが「守りの呪文」が使えるようになります。彼等はまた、よいナビゲーターです。これらに加えて遊撃士は高いレベルに達すると、いくつかの「盗賊」の技術を身につけることができます。

## D Fighter(戦士)

戦士はあらゆる武器、特に乱戦用の武器の扱いに熟達しており、最強の職業であり、最大のヒット・ポイントを持っています。その上、彼等は「盗賊」を除けば、少ない経験値で上のレベルに上がれるという利点を持っています。

スプリガン以外の種族の者は誰でも良い「戦士」になれますが、ドワーフ、ノーム人間も良い「戦士」になれることも忘れて下さい。

## E Priest(僧侶)

彼等は乱戦用の武器はかなり扱えますが、弓などの飛び道具は苦手なようです。「僧侶」の専門は「守りの呪文」、「治療の呪文」を唱えられることです。

彼等は他の職業の者より高いレベルに達することが出来、最高のレベルに達すれば、すべての呪文を唱えることが出来るようになります。ヒット・ポイント「戦士」や「遊撃士」ほどではありませんが、かなり高いポイントを持っています。ランダム・キャラクターを除く5つの種族とその外いくつかの「混血種族」の者が「僧侶」になれます。

## F Wizard(魔術師)

彼等は足も遅く、戦うにも弱いのですが、これは彼等がいつも精神力を高めることに集中しているからです。「魔術師」は「攻めの呪文」の権威者で、他の職業の追隨を許しません。レベル7に達すると、彼等は飛び道具を使う訓練を始めますが、彼等は呪文を扱う以外は全くひ弱な者たちです。

エルフと人間が良い「魔術師」になりますが、「混血種族」の魔術師も時々見かけることがあります。

## G Shadow Warrior(影の戦士)

彼等は非常に捉えどころのない職業です。彼等は初期の訓練をブークニー島で受け、飛び道具の使用法、素手の戦い、小弓の扱い方を学びます。素手の戦いの必要から、彼等はアーマーとか乱戦用の武器は使いません。素手の戦いで「致命傷」を受けると即死してしまいます。

「影の戦士」はレベル5に達すると、「影の僧侶」となります。そしてこの時点からいくつかの呪文を学び、「防御」、「ワナの発見」、「聴覚」、「泳ぐ力」等の訓練を受けます。彼等のヒット・ポイントは「影の僧侶」になるまでは低くなっています。「影の戦士」のレベルが11になると、彼等は「影のロード」となり、数多くの訓練を受けてその能力は飛躍的に増大します。この職業の欠点はレベルを上げるのに非常に多くの経験値が必要なことと、最初の内はほとんど抵抗力がないことです。逆に最大の利点は素手の戦いが出来ることと、弓や飛び道具の訓練で他の職業の者より大きなダメージを相手に与えることが可能になることです。彼等は捉えどころのなく体中をロープで覆っているため、どの種族の者の者がこの職業についているのか誰にも分かりません。ただ彼等の背丈は150センチから180センチぐらいです。

## H Gargoyle(ガーゴイル)

ガーゴイルだけがなれる職業です。彼等は色々な呪文を学び、飛び道具や乱戦用の武器の訓練を受けます。彼等は飛び道具の扱いが巧みで、最も大きなダメージを相手に与えます。「防御」にも優れています。この技術に加えて彼等は飛ぶことが出来、更にとても器用なので、彼等にダメージを与えるのはほとんど不可能です。ガーゴイルはスタートの時点から、ヒット・ポイント、マジック・ポイント、武器の扱い方で他の職業より有利になっています。彼等は飛ぶことを好み、敵から離れた地点で「攻めの呪文」を唱え、飛び道具を発射します。足が早いのも彼等の最大の利点です。

## 5 技能

このゲームでは、これからの冒険を成功させるために、以下で説明する11の技能を効果的に使いこなさなければなりません。

これらの技能は、各キャラクタにより得手・不得手がありますが、ゲームが進むにつれて段々と上達して行きます。技能の熟練度はその成功率を示すパーセントで表されていますが、技能を発揮する時の状況・敵の強さ等で、この成功率はかなり変化します。

各キャラクタはレベルが上がる毎に、3つの技能を習得するチャンスが与えられます。パーティの各メンバーがどういう技能を分担するか、はっきりと方針を立て、それぞれに合った技能を伸ばして行くように心掛けてください。

### A Attack(攻撃)

肉弾戦で、攻撃ごとに敵にダメージを与える確率。この確率は攻撃方法や敵の防御力により割り引かれてしまいます。このため確実に敵にダメージを与えるためには、100を超える攻撃能力が必要となってくるのです。

### B Parry(防御)

Parryの命令を実行する時に、楯をうまく使いこなして防御に成功する確率です。これが高いキャラクタは、Parryの命令を出さなくとも、相手からの攻撃を受けにくくなります。

### C Spot(アイテムの発見)

戦闘の後、落ちているアイテムを見つけ出す能力です。降伏して来たモンスターは自分の持ち物を差し出しますが、死んでしまったモンスターは何も語ってはくれません。

またこの技能が高いと、見つけたアイテムの性質まで見抜けるので、役に立つ物かどうかを判別することも可能です。

### D Trap(ワナの発見)

仕掛けられているワナを見つけ出す能力です。

### E Disarm(ワナの解除)

見つけたワナをはずす能力です。この解除作業は一度に一人しか試みることが出来ません。

### F Listen(聴覚)

モンスターの接近を聞き分ける能力です。モンスターの接近を事前に知ることが出来れば、逃げるにしても、攻撃の準備をするにしても、非常に味方の有利になります。

### G Fire Bow(弓術)

弓を射て、目標にうまく命中させる技術です。敵の能力とか防御方法とかにより、弓矢の命中率が落ちる場合もあります。

この技能が高いと、アーマーをも貫通しますし、モンスターの防御力を弱める効果もあります。またこの技能の最大の利点は敵との距離の如何にかかわらず効果を発揮することです。欠点は1ラウンドに1度しか使えないことと、良い飛び道具は良い武器ほど簡単には見つからないことです。

### H Pick Lock(錠前はずし)

洞窟内のドアのカギを開ける能力です。

なお、カギのかかったドアの中には、この技術を以てしても決して開かないものもあります。そういったドアは、別の場所でカギを見つけるとか、何か別の方法を見つけて下さい。

### I Swim(泳ぐ力)

川・湖・海で、溺れずに泳ぎ渡る確率です。失敗して溺れると、かなりのダメージを受けます。

### J Navigation(道案内)

パーティを正しい方向へ導きます。

但しキャラクタの技能が50%以上になるまでは、使わないで下さい。

### K Throwing(発射)

飛び道具を扱う技能で、「弓術」の技能とまったく同じ技能だといっていでしょう。

## 6 キャラクタの社会的階級

各キャラクタには、彼の属する社会での地位を示す階級が定められています。

主な階級は次の4つです

Noble	貴族
Craftsman	職人
Laborer	労働者
Peasant	農民

エルフとドワーフには、概して高い階級の者が多いといえます。

階級の違いは、ゲーム・スタート時の所持金が異なるなど、高い階級の者ほどお金に余裕が出て来ます。(レベル上昇の際にも、高い階級の者ほど貰える金額が多い。)

以上、長々と説明して来ましたが、キャラクタを作り終えたら、「P パーティ編成」のアイコンを選んで、6人のメンバーを決めて下さい。

パーティの編成が完了すると、始めて画面の左側に各キャラクタのデータが表示されます。

## 第四章 タウン(それぞれの冒険の始まりと終わり)

第二章の第1図を見て下さい。

タウンの中に入ると、鍛冶屋、銀行、ギルド、宿屋、神託所それに海辺のタウンには船大工があります。(英雄の殿堂はペンドラゴンの町だけにあります。)

タウンでは、ギルドへ行ってパーティを編成したり、インで体力・魔力を回復したり、アーマリーで武器や薬を買い整えたり、それぞれの冒険の準備や後始末をすることが出来ます。

ペンドラゴンに限らず、すべてのタウンは敵から完全に守られており、快適です。又、それぞれのタウンは全く同じシステムで運営されています(例えば、すべてのタウンに銀行の支店網が完備しています)。

注) 始めてゲームをスタートする方は、まずギルドに入ってパーティを組んで下さい。パーティを組まないと、他のことは何もできません。

タウンの建物への入り方は、第二章で説明しましたので、この章では施設の利用の仕方と、タウン内で出来るコマンドについて説明して行きます。

### 1 各施設の利用

#### 鍛冶屋(アーマリー)

鍛冶屋には武器、ヨロイ、タテのほかに、スクロール、魔術の薬、治療の薬などを、その時その時に応じて在庫しております。

又、この「鍛冶屋」はパーティの持っている物や、冒険で見つけ出した財宝を買い取ります。(「D アイテム分配」の項参照)

買い取られた物は店に置かれ、少し高い値段で売られます。

注) 「N-U」は「Not Use」つまり、使用不可能の意味です。

アーマリーに入ると、画面が第4図のように変わり、パーティの一番先頭のキャラクタの名前が表示されます。これはそのキャラクタが買物出来ることを示しています。他のメンバーが買物したい時には、画面左側のそのメンバーをクリックするか、パーティ番号を指定して下さい。

品名	ポイント	価格
A Small Shield	7	10
B Medium Shield	N-U	25
C Magic Shield	14	2000
D Clothing	1	5
E Robes	2	10
F Hard Leather	4	25
Arthur	MORE	
パーティ所持金	1230 GP	

第4図

画面に、商品名、戦闘用装備のポイント(57ページの財宝の項参照)、値段が表示されます。

「MORE」を指定すると、在庫が6種類以上ある場合、次の画面に切り替わります。

買物は買いたい商品をクリックするか、そのアルファベットを指定して下さい。各キャラクタは9つまでのアイテムを持つことが出来ます。その範囲内でしたら、ゴールドの続かぎり買物が出来ます。又、戦闘用の装備を買う時には、そのキャラクタのSTR(強さ)が充分あるかどうか気に付けて下さい。STRが少ないと、扱えない武器類が沢山あります。(財宝の項 戦闘用装備を参照)

注) 各キャラクタは武器、ヨロイ、タテをそれぞれ1つづつしか持つことが出来ませんが、それらは決して盗まれたり、失ったりはしません。現在身につけている装備よりポイントの高いものを買うと、自動的にポイントの高い方を身につけます。

## 銀行(バンク)

あなたがキャラクタを作ると、そのキャラクタの銀行口座が自動的に作られます。

(最初の預金額は、貴族は768ゴールド、農夫は0です。)

銀行はスカンドール島全域のすべての町に支店を持っていますので、どの町へ行ってもその銀行で預金の出し入れが出来ます。

又、荒野をさまよったあと町に入る時、パーティが持っている金貨は、あなたの望む比率で分配され、各メンバーの口座に預けられます。

従って、町で物を買ったり、トレーニングを受けるには、あらかじめ銀行で金貨を払い戻しておく必要があります。

尚、町から冒険に出発する際も、ある程度金貨は用意して行く方が賢明でしょう。

冒険の途中、宿屋に泊まったり、ワイロを使ったりダンジョンの中で買物したりするには、およそ250ゴールドの金貨が必要となります。

銀行に入ると、画面が第5図のように変わります。

(今作ったばかりのパーティでは所持金0です)

### 預金預入

画面右側の「D 預金預入」を指定して下さい。

パーティが持っているゴールドは、あなたの望む比率(1~3の比率)で分配され、各メンバーの口座に預けられます。

それぞれのキャラクタが持てる預金の最高額は65,000ゴールドです。

口座	残高
Arthur	1234
Bernard	1234
Charles	2345
Douglas	2345
Edward	1234
Fracis	1234
パーティ所持金	1230 GP

第5図

### 預金引出

画面右側の「W 預金引出」を指定して下さい。

パーティの各メンバーがその個人預金から、金貨を払い戻します(銀行の各人の口座から払い戻された金貨は再びパーティ全体の所持金となります)。

パーティが持つことの出来る所持金の最高額も65,000ゴールドです。

## ギルド

第三章の第2図で、「M ギルド名簿」を指定します。

この場合、キャラクタの作成とパーティの編成については、既に説明いたしました。冒険の途中、パーティを再編成するときにも、ここを使います。

その他、既に作ったキャラクタを消去したいときには、「D キャラクタ削除」を指定して下さい。

既に作ったキャラクタの名前を変えたいときには、「R 名前変更」を選んで下さい。

更に、キャラクタそれぞれの細かいデータを見たいときは、「F プロフィール」を指定して下さい。

## P パーティの編成

これについては、第三章でも触れましたが、更に詳しく説明します。

第三章の第3図で、「パーティ編成」のアイコンを指定すると、画面左側の今までのキャラクタ表示が消えますので、改めて編成しなおすことになります。

注1) 最後に表示されている3つのキャラクタ

Mud El Mist El Air El は

「SUMMON ELEMENTAL」の呪文で呼び出すことの出来る自然の精です。

次の冒険で、「SUMMON ELEMENTAL」の呪文を使おうという場合には、使いたい精をメンバーに参加させておかなければなりません。

注2) ここで、パーティを編成する際、各メンバーのオーダー(並ぶ順序)にも、充分配慮して下さい。敵と戦う時、先頭(一番左側)と最後の者(一番右側)が一番攻撃を受け易いし、味方の攻撃も有効な呪文を最初にと考えた方が戦局を有利に展開出来ます。

注3) パーティを組む際に、他のタウンにいるキャラクタを組み込むと、そのキャラクタは2カ月だけ年を取ってしまいます。(そのタウンまでやって来るのに、それだけの月日がかかるということでしょう。)

もう一度、第三章の第2図に戻って下さい。

ギルドでは、パーティのメンバーを作ったり編成したりする他に、パーティのメンバーのレベルを上げたり、呪文を学習することも行っております。

## T 訓練場(トレーニング)

各メンバーの「EXP」(経験ポイント)がかなり高くなったと判断したら、訓練場を指定して、レベルを上げる努力をしましょう。

次のレベルに上がるポイントを持っていれば、必要経費を示して訓練を受ける意志があるかどうかを聞いてきます。

必要なポイント数に達していなければ、あとどのくらいの経験ポイントが必要か教えてくれます。

このようにして、レベルをあげた後、各技能の熟練度をあげるチャンスが3回与えられます。画面に各技能の訓練前と訓練後の熟練度が表示されますので、どの技能を磨くかを選択して下さい。その際、同じ技能を何回も訓練することも出来ます。

## L 魔法訓練場(レッスン スpell)

メンバーのレベルが上がったら、ここへ指定して新しい魔法を身に付けましょう。

魔法訓練場では、そのメンバーがどの呪文を覚えることが出来るか、その費用がいくらを示してくれます。

身に付けたい呪文を指定して下さい。その際、インテリジェンスが低いと、呪文を習うのに失敗することもあります。その場合は懲りずに何度も挑戦してみましょう。

メンバーによっては、一度にいくつもの呪文を習える場合もあります。そしてこれ以上習うことが出来なくなると、「今回の訓練は終了です」というメッセージが出てしまいます。(付録の「呪文のリスト」を参照のこと)

注) 各メンバーがトレーニングを受けたり、呪文を覚えたりするにはゴールドが必要です。新しくパーティに参加した時は、まず銀行へ行って金貨を払い戻しておく必要があります。

## 宿屋(イン)

ここに入ってゆっくり休息すると、戦いで失ったヒット・ポイントとマジック・ポイントを元の値に戻すことが出来ます。(マジック・ポイントを増やすこともあります。)

タウンにある「宿屋」は無料で、少なくとも二週間は滞在することになります。又、島のあちこちに散らばっている「Inn」に滞在すると、同じ効果がありますが、ここでは一度滞する度に250ゴールド(プラス税金)を取られます。

**神託所(ミスティック)**

パーティ全体のスコアを知ることが出来ます。

ここでスコアをたずねることにより、そのパーティのスコアが登録されます。あなたのパーティの成長の度合をここで確認するようにいたしましょう。

**船大工**

海辺のタウンには、船大工がおります。

ここで船を買うと、近くの海辺に船のマークが現れます。パーティが海を渡るときその船で航海することが出来ます。

ただし、この船は戦闘で壊れたり、使い古されたりします。

船大工で新しい船を買うと、古い船は自動的に廃棄処分されるので、パーティは2隻以上の船を持つことはありません。

以上で、タウン内の施設の御案内が終わりました。次にタウンで行える手続きについて説明いたしましょう。

**2 その他タウンで使えるコマンド**

第1図を見て下さい。

画面右側に6つのアイコンがあります。

これは、色々な施設を利用する他に、タウンでは6つのオプションが使えることを示しているのです。

**F プロフィール**

各メンバーの現在のデータを知りたい時に利用して下さい。

これはタウンの中だけでなく、荒野でもダンジョンでも、ギルドの中でさえ見ることが出来ます。

このプロフィールは3ページあります。

第1ページ目には、そのキャラクタの持っているあらゆる数値、持ち物、それに健康状態が示され(第6図参照)、第2ページ目には、キャラクタの戦闘戦略(31ページの第7図参照) 3ページ目はそのキャラクタが使える呪文のリストが表示されます。

Arthur Level 1 Dwarf Fighter Age:92 (Okay)  
Back Ground:Craftsman from Gelnor  
Ancestor:Unknown  
Ancestor:Unknown

Score:0 Exp.:1 Gold:1356

(Abilities)	(Skills)	(Items)
Strength 18	Attach 9	Shield:Small Shield
Intelligence 15	Parry 1	Armor:Leather
Dexterity 11	Spot Item 1	Weapon:Dagger
Constitution 17	Spot Trap 1	
Charisma 14	Disarm 25	
Luck 12	Listen 1	
Hit Points 18	Fire Bow 1	
	Pick Lock 3	
Magic Points 5	Swim 1	
	Throwing 189	

SPACE N 次頁へ

第6図のデータに関し、今までに説明していないものを、ここで説明しておきましょう。

**レベル(Level)**

経験ポイントが増えるに従い、ギルドで訓練を受けてレベルを上げることが出来ます。

**スコア(Score)**

そのキャラクタの達成した総合的な評価の数値です。

**経験ポイント(Exp)**

経験ポイントは戦闘で敵を殺すことによって与えられます。

このポイント数は、ヒット・ポイントの上限、マジック・ポイントの上限、覚えられる呪文の数を定めるレベルを決定する重要な数値です。

**銀行預金(Gold)**

そのキャラクターの預金残高で、現在パーティが持ち歩いている所持金は含みません。



## 年令(Age)

各メンバーは冒険が進むにつれて年を取って行きます。そのキャラクターがその種族に固有の寿命に近づくと、能力が衰えて行き、やがては死んでしまいます。

各種族の寿命は、エルフが約2000才、ドワーフとノームが200才、人間が80才で、その他は40～50才です。

## ヒット・ポイント(Hit Point)

そのキャラクターが敵の打撃に耐え得るポイント数で、これが0になると、死んでしまいます。「一」の下の数値がそのキャラクターが持つことの出来る最大値で、上の数値は現在の状況です。(キャラクターが攻撃を受けると減り、休んだり治療を受けると増加します。)

## マジック・ポイント(Magic Point)

呪文を唱えたと、その呪文に必要なマジック・ポイントを消費します。「一」の下の数値がそのキャラクターが持つことの出来る最大値で、上の数値は現在の状況です。(キャラクターが呪文を唱えたと減り、休んだり魔術の薬を飲むと増加します。)

## 好運度(Luck)

各キャラクター本来の運勢で、戦闘時の命中率、敵の攻撃をかかわす確率等に影響します。

## Shield以下の装備品およびアイテム

各キャラクターが持つことの出来る財宝の数は9つまでです。

次に、プロフィールの第二ページ目について説明します。

第7図を見て下さい。これは、今調べているキャラクターの戦闘に対する態度を示しております。つまりこのキャラクターは戦闘の際、あなたが「Q 自動戦闘」または「R 自動ラウンド」を指示した場合に、このプロフィールに示されたとおりに行動するのです。(第六章 遭遇 参照)

第7図の例では、Aは2に、Bは2に、Cは4に、Dは1に、Eは5にワクがついています。これは「僧侶のチャールスは、自動戦闘の際、簡単な防御を心掛け、飛び道具には石を投げ、乱戦では武器を振り回し、常にグループ行動を心掛け、必要な時にだけ防御の魔法を使って戦う」ことを示しているのです。

## Charles Priest 戦闘戦略

### A: 自動防御

- 1 防御しない
- 2 簡単な防御
- 3 充分な防御

### B: 飛び道具

- 1 弓 矢
- 2 投げる武器

### C: 乱戦用武器

- 1 弓 矢
- 2 投げる武器
- 3 突きさす
- 4 切り降ろす
- 5 狙い弾つ

### D: 移動戦略

- 1 グループ行動
- 2 分散行動
- 3 仲間を援護する
- 4 身近な敵に近づく
- 5 敵から離れる
- 6 敵の中へ切りこむ
- 7 移動しない

### E: 魔法の使用

- 1 常に攻撃に
- 2 必要な時だけ攻撃に
- 3 使わない
- 4 必要に応じて攻守使い分ける
- 5 必要な時だけ防御に
- 6 常に防御に

もしあなたが、このチャールスの「戦う態度」を変えたいと思ったら、変えたい項目をマウスでクリックするか、その項目のアルファベットをキー入力して下さい。その項目のワクが一つ下に下がります。もう一度クリックするなりキー・インすると、ワクはもう一つ下にさがります。(移動戦略を「身近な敵に近づく」に変えたい場合は、Dを三回クリックするか、三回Dのキーを押して下さい。)

これは戦闘の際、各キャラクターがその能力をフルに発揮するかどうかを決める非常に大切な準備作業です。

戦闘が始まってからでは遅いので、常に気がついた時に、このプロフィールの第2頁を開いては、各キャラクターの戦闘態度をベターなものにするよう心掛けて下さい。

注1) 第7図の「E：魔法の使用」について

「自動戦闘」、「自動ラウンド」で使える呪文は次のものだけです。

攻撃の呪文：5～8、11～12、14、20、38、43、48、59～62

防御の呪文：1～4、9～10、13、16～19、40

(第七章 魔法参照)

注2) パーティ全体の「パーティ戦略」もあります。

これは戦闘の際、パーティ全体がどういう戦い方をするかをコントロールするものです。キャラクタ個人々々の「戦闘戦略」同様、常にその場その場の状況に合わせてよりよいものになるよう心掛けて下さい。

(第五章 移動以外のコマンド参照)

3ページ目はそのキャラクタが使える呪文のリストが表示されます。

## C 呪文

タウンの中で使える呪文は、

「Healing」(キズをなおす)、

「Resurrection」(死者をよみがえらせる)、

「Transportation」(町から町へワープする)

の3種類だけです。

## T アイテム交換

各メンバーがお互いに持っているアイテムを交換するとき、このアイコンを指定して下さい。

## D アイテム分配

パーティ全員が持っている物を、もう一度各メンバーに分配しなおす作業です。

この際、各メンバーに不必要なものは、「鍛冶屋」に売り払います。

パーティ全員が持っている物が、財宝、魔術の薬、治療用の薬、戦闘用装備品の順に表示されますので、赤い矢印のあるものから順次、メンバーの誰が持つかをパーティ番号で指示して下さい。売り払う場合はS (Sell)です。

注1) パーティの持物を「鍛冶屋」に売る手段としては、この方法しかありません。

注2) 各メンバーは最高9つしかアイテムを持つことが出来ません。

注3) 冒険から町へ戻った時、財宝を手に入れている場合には、町へ入る前にこれら戦利品を分配する作業を行います。

## U アイテム使用

メンバーが持っている戦闘用装備品以外のアイテムを使います。

## S システム

これを指定すると、画面右側が第8図のように変わります。

「D 表示速度」を選べば、メッセージの速度を変えることが出来ます。

数が大きい程、速度は遅くなります。

「B 効果音」は音楽・効果音のON/OFFスイッチです

「S セーブゲーム」を指定すると、画面右側が第9図のように変わります。

このゲームは3ヶ所にセーブしておくことが出来ます。

最後に、

「E ゲーム終了」を選びますと、画面右側は第10図のように変わります。

第8図

<input type="checkbox"/> SPACE
<input type="checkbox"/> D 表示速度
<input type="checkbox"/> B 音スイッチ
<input type="checkbox"/> S セーブゲーム
<input type="checkbox"/> E ゲーム終了

第9図

<input type="checkbox"/> SPACE
<input type="checkbox"/> 1 Save
<input type="checkbox"/> 2 Save
<input type="checkbox"/> 3 Save
*は、セーブ済み

第10図

<input type="checkbox"/> SPACE
<input type="checkbox"/> M MS-DOSに戻る
<input type="checkbox"/> T タイトルに戻る

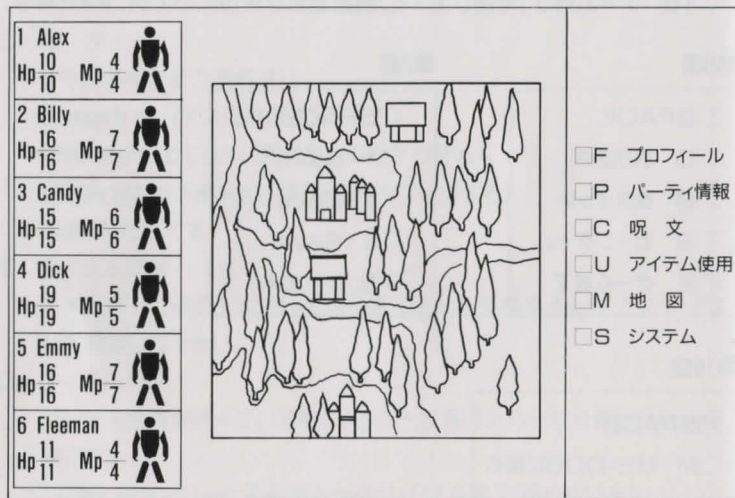
## 第五章 冒 険

あなたのパーティの冒険は 1 アウトドア(地上)  
2 ダンジョン(洞窟、城、廃墟の町など)  
に分けることができます。

### 1 アウトドアの旅

パーティが町を離れると、画面が第11図のように変わります。  
画面中央には、現在パーティがいるアウトドアが図示されます。

第11図



画面左側には、パーティ全員について、名前、ヒット・ポイント、マジック・ポイントの現在値と最大値が表示されます。

更に体の各部分(頭部・胴体・腕・脚)の状態が青い絵で書かれています。そしてこの絵が青で書かれている時は体の各部分が健康であることを示しています。その部分が傷を負うと色がオレンジになります。重傷を負うと色は赤くなり、消えてしまえばその部分を失ったことを示します。

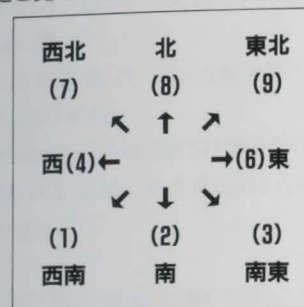
また、モンスターの攻撃その他でそのキャラクタが死亡(Dead)したり、意識不明(Out)になったり、睡眠状態(Sleep)の時には、名前の部分にその症状が表示されます。

画面右側のアイコンもアウトドア用に変わります。

### 移動のしかた

- キー操作の場合  
テン・キーで移動します。  
第12図をご覧ください。

第12図



- マウス使用の場合  
パーティの位置から、進みたい方向の先をクリックします。

### 移動以外のコマンド

第11図の右側には、アウトドアの旅の最中に使えるアイコンが並んでいます。この内、いくつかはタウンの内部でも使えるものなので、ここでは説明の必要なものだけを取り上げます。

#### C 呪文

アウトドアの冒険中に使える呪文は「Healing」(キズをなおす)、「Monster Evaluation」(敵のレベルを調べる)、「Resurrection」(死者をよみがえらせる)の3種類だけです。

#### M 地図

あなたのパーティが現在いる地区は、26×26のマス目になっており、この地図の端まで移動すると、次の地区の地図が表示されます。あなたがもっと大きな視野で地図を見たい場合は、「M 地図」を指定して下さい。

現在いる地区の周囲、3×3の全体図を見ることが出来ますし、この大きな地図の上で移動することも出来ます。そして再び「M 地図」を指定すると、元の部分地図に戻ります。

パーティ情報	
所持金：2345	
獲得した経験値：34546	
見つけたアイテム	
楯の数：3	
防具の数：7	
武器の数：10	
飛び道具の数：4	
薬の数：5	
財宝の数：2	
「パーティ戦略」	
A：戦闘態度	B：戦闘行動
友好的	少々危険な時逃げる
■敵対的	ある程度危険な時逃げる
降参する	非常に危険な時逃げる
降参させる	■最後まで戦う

## P パーティ情報

タウンを出発してから、パーティ全体が獲得したゴールド、経験値、及び新しく手に入れたアイテムを表示する他に、パーティ全体の戦闘に対する態度を示しています。

第13図の下の部分にある「パーティ戦略」を見て下さい。

これはモンスターに遭遇した時、パーティが反応する行動を示しているのです。

第12図の例では、Aは「敵対的」に、Bは「最後まで戦う」にワクがついています。これは「このパーティはモンスターに遭遇すると、常に好戦的で最後まで戦いぬく」よう行動することを示しているのです。

しかし冒険の途中で各メンバーがヒット・ポイントとマジック・ポイントを使い果たし、治療の薬も使い果たして、モンスターに遭遇したら全滅しそうだ判断したら、「常に友好的で、相手が敵対的なら少々危険な時に逃げる」状態しておくことが必要です。こういう場合には、モンスターに遭遇する前に、この「パーティ情報」を呼び出して「A 戦闘態度」をマウスで3回クリックするか、Aキーを3回押して下さい。一度押す度にワク

は一つづつ下にさがり、「友好的」に変わります。「B 戦闘行動」も1度クリックするか、Bキーを一度押して下さい。ワクは「少々危険な時に逃げる」に移ります。こういう設定にしておけば、モンスターに遭遇しても何とか戦わずにタウンへ逃げ込むことが出来るかもしれません。

(第四章の「プロフィール」第2頁参照)

## 川、みずうみ、海

川や海などを渡る際、パーティが船を持っていないければ、各メンバーは泳いで渡ることになります。

泳ぎの苦手なメンバーは、敵に打撃を受けた時同様、ヒット・ポイントが減ります。海を渡っている時、「そと海には出られません」の表示が出たら、それ以上は進めません。

## 宿屋

島のところどころに「宿屋」があります。これらの宿屋は1回2週間の滞在で、各メンバーのマジック・ポイントとヒット・ポイントが元の最大値に戻ります。ただし、250ゴールドの滞在費(+税金)を持ってないと、泊られません。

## 2 ダンジョンの冒険

ダンジョンに入ると、あなたはパーティの動きを斜め上から見下ろしながら、ゲームを進めて行くことになります。

あなたが部屋の中にいる時は、部屋の内部をみることは出来ませんが、壁やドアの向こうを見ることは出来ません。部屋のドアを開けて廊下に出ると、廊下の先はみることが出来ますが、今まで居た部屋は見えなくなってしまいます。従って一寸先が闇だけでなく、一寸後も闇になってしまいますので、このゲームではマッピングがどうしても必要となって来ます。

(付録の「マッピング・シート」を御利用下さい。)

ダンジョンの冒険は、アウトドアの旅に較べて強力なモンスターが多く、しかも頻繁に現れます。ある程度力をつけてからでないと、パーティが全滅してしまう危険も充分あります。

しかし、ファンタジーの冒険を完成させるすべてのカギは、このダンジョンの中で見つかると言っても過言ではありません。

スタートの町に近いダンジョンから始めて、一つのダンジョンを何回にも分けて少しづつ探検を進めて行き、一つ一つ手掛りを見つけて行きましょう。

ダンジョンの中での行動は、ほとんどアウトドアの旅と同じです。  
 ただ、画面右側のアイコンが「M 地図」の代わりに、「E 調べる」となります。

## E 調べる

とくに部屋の中などで、パーティの周囲を全員で調べます。その結果効率良くワナを見つけたり、財宝を見つけることが出来るようになります。

さて、ワナが見つかった際、このワナをはずすには、特別の技能が必要です。誰がワナをはずすかを聞いて来たら、パーティで一番上手なメンバーを選んで下さい。下手なメンバーがはずすと、全員がキズを負います。それからダンジョンの中にはカギのかかったドアが沢山あります。カギをはずす技能の優れたメンバーが、カギをはずして行きますが、どうしても開けられないドアにぶつかったら、どこか別の場所でそこのキーを見つけ来なければなりません。ダンジョンには、秘密のドア、秘密の通路も存在します。

# 第六章 遭遇

アウトドアやダンジョンには、到るところにモンスターが徘徊しています。メンバーの内、目や耳のいい者がこうした敵を見つける場合もありますし、夜眠っている時に襲われる場合もあります。始めの内は弱いモンスターばかり現れますが、次第に強い敵も襲って来るようになります。モンスターが現れる際、一匹で現れる時も十匹以上で現れる場合もあります。モンスターに遭遇した際に、ソク戦闘というのは利口な作戦とは言えません。味方の状態、相手の戦力を充分把握した上で行動して下さい。昔から「戦争は味方が勝てると確信した時だけ行なうものである」といわれています。勿論、相手がこちらの都合どおりに振舞ってくれるとは限りません。

モンスターと遭遇すると、画面が第14図のように変わります。

第14図

1 Alex Hp 10 Mp 4		Q 自動戦闘
2 Billy Hp 16 Mp 7		R 自動ラウンド
3 Candy Hp 15 Mp 6		G 挨拶する
4 Dick Hp 19 Mp 5		B 許しを乞う
5 Emmy Hp 16 Mp 7		A 降参を勧める
6 Fleeman Hp 11 Mp 4		F 戦う
		L 逃げる

### Q 自動戦闘

各キャラクターのプロフィールの戦闘戦略で設定してあるデータにしたがって、戦闘終了まで自動的に戦いを展開します。

### R 自動ラウンド

1ラウンドだけ自動戦闘を行い、再び第14図右側のコマンドが現れて、次の行動を聞いて来ます。

注) そのターンの間に敵味方全員が一度づつ戦闘行動を行うことを1ラウンドといいます。

## G 挨拶する

相手が受け入れれば、お互い平和裡に別れます。

## B 許しを乞う

パーティの所持金や品物を相手に渡して立ち去ることになります。

## A 降参を勧める

モンスターが降参すると、モンスターの金貨とアイテムを取ることが出来ます。

## F 戦う

味方の攻撃で戦闘が開始されます。敵・味方全員の攻撃が終わり、まだ勝負がつかない場合は、再び第14図が現れます。(味方が不利だと判断したらもう一度外交手段で解決するチャンスがあるわけです。)

## L 逃げる

ダンジョンでは、部屋のドアのところまで、アウトドアではフィールドの端まで逃げます。そして次のターンで戦場から離脱します。

第13図での選択が終わると、画面は第15図のように変わり、いよいよ戦闘開始です。

第15図

1 Alex Hp 10 Mp 4		# MV ACTION
2 Billy Hp 16 Mp 7		1 0 throw A
3 Candy Hp 15 Mp 6		2 7 lunge D
4 Dick Hp 19 Mp 5		3 12 fire C
5 Emmy Hp 16 Mp 7		4 3 spl 57 E
6 Fleeman Hp 11 Mp 4		5 0 parry
		6 2 parry
		F 戦闘開始
		M 自動移動
		R 再設定
		T 表示速度

## 1 戦 闘

「Q 自動戦闘」、「R 自動ラウンド」の場合は各キャラクターの戦闘戦略に従って自動的に戦闘が展開して行くでしょう。

「F 戦う」を指定した場合の戦闘はマニュアル・モードの戦闘です。1ラウンドごとに各メンバーの戦い方を決めて戦闘を展開して行くのです。第15図を見て下さい。

画面右側のコマンド欄には、上の部分に各メンバーのこのラウンドの「戦い方」が表示されています。

これは各メンバーの戦闘戦略からコンピュータが計算したものです。

「#」は各キャラクターのパーティ番号です。

「MV」は各キャラクターが現在何ワク移動出来るかを示します。

(戦闘フィールドは、7×7ワク)

「ACTION」は各キャラクターの戦い方を示しています。

第14図の例では、パーティ番号1のキャラクターは1歩も歩けないのでその場所からモンスターAを狙って石を投げる、という戦い方をする筈です。またパーティ番号4のキャラクターはモンスターEに対して「Shock Wave 3」の呪文を唱えますが、今の位置から3ワクだけ移動してから攻撃することも可能です。

## F 戦闘開始

あなたが上記のコンピュータの決めた「戦い方」どおりに戦闘を展開しても良いと判断するなら、このコマンドを指定して下さい。ただちに戦闘を開始します。

「戦い方」を変えたい時は、次項の「マニュアル・モードの設定の仕方」に従ってあなた独自の「戦い方」を設定した後で、このコマンドを指定して下さい。

## M 自動移動

敵味方の位置関係から、効果的な戦闘アクションが実行出来ないと判断した時、このコマンドを指定して下さい。

コンピュータが各メンバーの移動戦略に従ってキャラクターを自動的に移動させ(ただし、あなた自身が位置決めしたキャラクターは動きません。)、移動後個人戦略に基づいて新たな「ACTION」を表示します。

## R 再設定

「マニュアル・モードの設定の仕方」に従って独自の戦い方を設定した時、その設定の仕方ですら満足出来ない場合には、このコマンドを指定して下さい。

第15図が最初に表示された際の画面(自動移動を行っていたら、それを行う前の)に戻りますので、もう一度設定しなおして下さい。

## T 表示速度

戦闘の表示速度を変えることが出来ます。0が早く、10が一番ゆっくりです。

## マニュアル・モードの設定の仕方

「F 戦う」を指定して、マニュアル・モードの戦いを選んだ場合に、各キャラクタの「戦い方」をどのように設定するか説明いたします。

第15図で、「戦い方」を変えたいキャラクタをクリックするか、その番号をキー・インして下さい。

画面右側が第16図のように変化します。

第16図

まず、マウスまたはテン・キーでそのキャラクタの戦闘位置まで移動して下さい。

この時、上下左右に1歩移動すると、第16図上部の「MV」の値が1減ります。斜めに移動する時は1、2、1、2、と減って行きます。(「F」または「N」のコマンドを実行する時は減りません。)

位置が決まったら、次の説明を参考にして「戦い方」を決めて下さい。

「攻撃する」「突き刺す」「弓を射る」等、特定のモンスターを攻撃するコマンドを選んだ場合はキャラクタの足もとにセレクターが表示されるので指定したい地点をクリックするか、キー入力の場合はセレクターを望ましい地点まで移動して「リターン」を押して下さい。

注) 設定の際、その「ACTION」が不可能な場合には、コンピュータが受付ません。

例) 「突き刺す」はモンスターが近くにいないと出来ません。

2 「突進する」は戦士でないと出来ません。

3 「MV」が0だと、キャラクタは戦闘位置を移動出来ません。

### M 狙い討ち(Aim Blow)

モンスターの頭部が胴体に狙いを定めた攻撃を1度行います。ただし命中率は「攻撃する」に劣ります。

#	MV	ACTION	
1	0	throw	A
2	7	lunge	D
3	12	fire	C
4	3	spl 57	E
5	0	parry	
6	2	parry	
M		狙い討ち	
P		身構える	
L		突進する	
A		攻撃する	
T		突き刺す	
S		切りおろす	
F		弓を射る	
H		投げる	
R		再設定	
C		呪文	
Y		飛ぶ	
		(N 降りる)	

### P 身構える(Parry)

敵の攻撃をかわそうとします。このコマンドを選択すると、容易なことでは攻撃を受けず、受けてもダメージは最小限に抑えられます。

### L 突進する(Lunge)

戦士だけが使えるコマンドで、離れた敵を攻撃するのに効果があります。

### A 攻撃する(Attack)

敵を2度攻撃します。ただし熟練度の低いキャラクタは、アタックが出来ないで、スラスト攻撃になってしまいます。

### T 突き刺す(Thrust)

相手に1度激しく切りかかります。ヒットすればアタックより、1~2ポイント強いダメージを与えることができます。

### S 切りおろす(Slash)

敵に3~4度素早い攻撃をしかけます。

しかし相手に与えるダメージはアタックより1~2ポイント少なくなります。キャラクタの熟練度がスラッシュに足りない場合は、代わりにアタックを行います。

### F 弓を射る(Fire Bow)

モンスターに対して弓を放ちます。

### H 投げる(Throw Weapon)

モンスターに対して武器を投げつけます。

### R 再設定(Redo)

設定中、移動と攻撃方法を入力しなおしたい時には、これを指定して下さい。

### C 呪文(Cast Spell)

これを指定すると、使える戦闘用呪文のリストが現れるので、使いたい呪文を指定して下さい。

### Y 飛ぶ(Fly)

これを指定すると、地上に降りていた生物は再び飛ぶことが出来ますので、空中から戦うことが出来ます。勿論、もともと空を飛べるキャラクタでなければこのコマンドはつかえません。

### N 降りる(Land)

これを指定すると、飛んでいるキャラクタを着陸させます。

注1) 作戦上のヒントとして、ヒットし易い敵には「攻撃する」と「切りおろす」を、ヒットし難い敵には「突き刺す」と「突進する」が有効です。

すべて設定し終わったら、「F 戦闘開始」を指定してください。  
かくて戦闘開始です。

戦いの1ラウンドが終わると、再びオプション・メニューが出ますので、次のラウンドの作戦を立てて下さい。

- 戦闘は、
- a 敵が全滅するか逃げ出す。
  - b 味方が全滅するか逃げ出す。
  - c 敵が降参するか味方が降参する。

まで続けられます。

## 2 戦利品

敵が全滅するか逃げ出すと、戦利品が手に入りますが、戦利品は次の2種類です。

### 経験ポイントと金貨

戦いが終わると、それぞれの数量が表示されますので、確認のため「O」(Okay)を指定して下さい。自動的に手に入ります。

### 財宝

パーティのメンバーが財宝を見つける高い技能を身につけていると、ダンジョンでの戦いの後、相手が財宝を持っている場合には、貴重な品物を手に入れられることがあります。(アウトドアで敵を全滅させた時、ダンジョンで敵が降参した時に、相手が財宝を持っていれば、自動的に手に入ります。)

注) ダンジョンでは、戦闘によらずとも、重要な財宝を手に入れるチャンスが色々ある筈です。

戦闘は昼夜を問わず起こります。夜間は見張りを一人立てますが、他の者は眠ってしまいます。モンスターが近づいてきた時に、見張り役の聴覚(Listen)が良ければ、遭遇する前にパーティ全員を起こすことも出来ます。しかしそうでない場合には、パーティのうち何人かが眠ったまま戦闘に突入することになるでしょう。

戦闘に入った後でも、僧侶や高いレベルの修道士が、Awaken(目をさます)魔法を使ってみんなを起こすことが出来ます。

## 3 ヒット・ポイントについて

戦闘において、敵の攻撃を受ける度にそのメンバーのヒット・ポイントは段々と減って行きます。そしてヒット・ポイントが、0になると、そのメンバーは死んでしまいます。

戦闘の最中、常にパーティ全員のヒット・ポイントの状態に目をくばって下さい。戦闘中でも、僧侶か遊騎兵の「Healing」の呪文で、死にかけたメンバーのヒット・ポイントを回復することも出来ます。

戦闘終了後、ヒット・ポイントを回復するには、治療の薬を使用して下さい。勿論、「宿屋」で休めば、全員のその時の最大値まで回復します。

## 4 身体各部分

各キャラクタの身体は、前にも説明したとおり、頭部、右腕、左腕、胴体、右脚、左脚の6つの部分にわけて表示され、その状態は次のように、色によって表現されています。

治療の呪文や薬を使うと、ヒット・ポイントと同様に各部分の負傷を直すことが出来ます。

直す際には、自動的に重要な負傷箇所から治療の対象として選ばれて行きます。

呪文・薬の効果や負傷の度合は全て数式化されています。

失う(もぎ取られる) = 軽傷×3 もしくは 重傷+1

重傷 = 軽傷×2

又、第2表は治療薬及び治療の呪文の効果を表にしたものです。

第2表 治療薬及び治療の呪文の効果

治療薬	呪文	治る範囲
1~3	Healing 1	1ヶ所の軽傷
4~6	Healing 2	1ヶ所の重傷 又は 2ヶ所の軽傷
7~9	Healing 3	1つの失われた部分 又は 1ヶ所の重傷と1ヶ所の軽傷
10	Healing 4	1つの失われた部分 以上

第1表

各部分の状態	色
良好	青
軽傷	オレンジ
重傷	赤
失う	その部分がなくなる



なお、身体の各部分のダメージはヒット・ポイントの減少とは関係なしに考えて下さい。

例えば、頭部や胴体を失ってしまえば、ヒット・ポイントには関係なしに死んでしまいますし、ヒット・ポイントが0になれば、五体満足でも死んでしまいます。「宿屋」に泊ると、ヒット・ポイントが全部回復するほか、「Healing 2」の呪文に相当するキズを直します。

あるキャラクタに重傷の部分があると、行動の選択に制限が出て来ます。手か脚のいずれかが重傷になった場合、弓を使うことが出来なくなります。また右腕が重傷になったり、もげたりした場合、呪文を唱えたり武器をふり回したりすることが出来なくなり、実際には「Parry」以外には何も出来なくなってしまいます。

攻撃する武器により、命中する場所が変わります。弓矢の攻撃は敵の重要な部分である頭部や胴体に命中する確率が最も高くなっております。

呪文の場合は、どの部分にも均等な割合で命中します。

手で持つ武器の場合は、致命的な部分に命中する確率がかなり低くなります。特に背の高いモンスターの頭部や胴体にはほとんど当たりません。これら手を使う武器の場合、「Aim Blow」というコマンドを使うと、頭部や胴体など重要な部分を攻撃することが出来ますが、1回しか攻撃出来ませんし、命中率も低くなります。

## 5 モンスター

スカンドール島には多数のモンスターがあり、それぞれのモンスターがそれぞれの個性と能力を持っています。

攻撃や防御の技術、相手に与えるダメージの量、魔術の力等々、パーティの各メンバーと同様にレベル、能力の数値、使える呪文などが決められております。

あるモンスターは攻撃の技術はあまりないが防御の技術に長じており、大勢で現れて軽い攻撃を積み重ねて相手に大きなダメージを与えます。

ハイ・レベルのモンスターは、勿論高度な攻撃と防御の技術を持っている上に、沢山の呪文を使いわけ、長時間味方と戦うことの出来るヒット・ポイントを持っています。

しかしスタート付近では、こうした強力なモンスターは現れませんので、初歩的なパーティもあまり心配することはありません。

「ファンタジーⅣ」の世界を一歩々々冒険して行く内に、パーティも少しずつ強くなり、より強力なモンスターを迎えてこれを倒すことで更に成長して行くのです。



# 第七章 魔術

魔術は欠かすことの出来ない要素です。

魔術なしでは、ファンタジーの世界を旅することは不可能だと言っていいでしょう。特に強力なモンスターと戦う際には、色々な呪文を上手に使い分けなにかぎり、相手に太刀打ちすることは出来ません。呪文をとなえたと、となえた者のマジック・ポイントを、1から4ポイント消費します。マジック・ポイントは魔術の薬を飲むか、宿屋で休むことによって回復します。

## 1 呪文の種類

呪文は3つの種類に分けることが出来ます。

- 1 戦闘用の呪文
  - 攻撃的な呪文と受身の呪文
- 2 戦闘時以外で使える呪文
  - 町の呪文と町以外の呪文
- 3 使う場所に制限のない呪文

### 1 戦闘用の呪文

敵に遭遇した時に使います。その効果は戦闘中だけです。

#### 攻撃的な呪文

直接相手に打撃を与える呪文です。

呪文の効果は、相手の強さよりも、となえる者のレベルや呪文のランクによって決まります。これら攻撃的な呪文は、累積的な効果があります。

- 例1) 「Fear」の呪文を二度かけると、相手をますます恐れさせます。
- 例2) 「Confusion 3」の呪文は、「Confusion 1」と「Confusion 2」の組み合わせより強力で、「Confusion 4」となると、あまりに強烈なので相手はまったく呪文をかけることが出来なくなるでしょう。

名称と解説	呪文の効力	M・Pの消費量
<b>Fireflash(#5~8)</b> 狙った敵一人に、炎を浴びせます。	<b>Fireflash 1</b> 1~ 10pts.の打撃 <b>Fireflash 2</b> 1~ 30pts.の打撃 <b>Fireflash 3</b> 1~ 60pts.の打撃 <b>Fireflash 4</b> 1~100pts.の打撃	1 2 3 4
<b>Speed(#9~10)</b> パーティ全員の足の速さを増大し、戦闘が終わるまで続く。	<b>Speed 1</b> 歩幅を2ふやす。 <b>Speed 2</b> 歩幅を5ふやす。	1 2
<b>Levitation(#13)</b> パーティ全員が空中を飛べるようになり、戦闘が終わるまで続く。 注：この呪文は非戦闘時、荒野やダンジョンで使えます。→55ページ		3
<b>Sink(#14)</b> 空中を飛んでいる敵を地上に引き降ろし、戦闘が終わるまで続く。 注：#13と#14の呪文はお互いの呪文を無効にすることが出来ます。		2
<b>Confusion(#20~#23)</b> 敵を精神的に混乱させ、魔術を使う機会を失わせます。 魔力の強大な敵に、特に有効です。	<b>Confusion 1</b> <b>Confusion 2</b> <b>Confusion 3</b> <b>Confusion 4</b>	1 2 3 4

名称と解説	呪文の効力	M・Pの消費量
<b>Arrow Flame(#24と#25)</b> 弓の命中率を高め、相手に与えるダメージの量を増やします。	<b>Arrow Flame 1</b> 命中率50% 敵へのダメージ15pts. Up	1
	<b>Arrow Flame 2</b> 命中率100% 敵へのダメージ25pts. Up	3
<b>Party Arrow Flame(#26と#27)</b> パーティ全員の弓の命中率を高め、相手に与えるダメージの量を増やします。	<b>Party Arrow Flame 1</b> 命中率50% 敵へのダメージ15pts. Up	2
	<b>Party Arrow Flame 2</b> 命中率100% 敵へのダメージ25pts. Up	4
<b>Accuracy(#28)</b> 弓矢の命中率を250%まで引き上げます。		3
<b>Party Accuracy(#29)</b> パーティ全員の弓矢の命中率を250%まで引き上げます。		4
<b>Weakness(#30～#33)</b> 敵の強さを奪うので、攻撃を受けてもダメージが少なくて済みます。	<b>Weakness 1</b>	1
	<b>Weakness 2</b>	2
	<b>Weakness 3</b>	3
	<b>Weakness 4</b>	4
<b>Mindblast(#34～#37)</b> 精神的な一撃を全員の敵に送り、ヒット・ポイントを奪います。	<b>Mindblast 1</b> 1～8pts.の打撃	1
	<b>Mindblast 2</b> 1～18pts.の打撃	2
	<b>Mindblast 3</b> 1～30pts.の打撃	3
	<b>Mindblast 4</b> 1～44pts.の打撃	4

名称と解説	呪文の効力	M・Pの消費量
<b>Sleep(#38)</b> 相手を眠らせてしまいます。彼等は攻撃も防御も呪文をとこなえることも出来なくなります。(なお、この呪文には二度目の「SLEEP」で相手がますます眠りを深めるような累積的な効果はありません。)		2
<b>Teleportation(#39)</b> 戦場からパーティ全員を別の場所へ移してしまいます。		3
<b>Fear(#41)</b> 敵は恐怖のあまり、逃げ出してしまいます。		2
<b>Dispel Undead(#43)</b> スケルトン、ゾンビ、ゴーストなど、墓から這いだして来たモンスターに有効な呪文です。彼等は逃げ出すか、溶けてしまうでしょう。		1
<b>Awaken(#46)</b> 夜襲を受けた時、眠っているすべてのメンバーを起こします。 又、敵に「SLEEP」の呪文をかけられた時にも、この呪文で対抗出来ます。		3
<b>Dissolve(#48)</b> 敵をゆっくりと溶かしてしまいます。		1
<b>Shock Wave(#51～#54)</b> キー又はマウスでショックウェーブの命中点を定めてから呪文を唱えると、その前方にいる者は敵・味方を問わず、確実にダメージを受けます。	<b>Shock Wave 1</b> 7pt.の打撃	1
	<b>Shock Wave 2</b> 15pt.の打撃	2
	<b>Shock Wave 3</b> 24pt.の打撃	3
	<b>Shock Wave 4</b> 35pt.の打撃	4

名称と解説	呪文の効力	M・Pの消費量
<b>Flameball(#55~#58)</b> これを唱える者の周りにはいる者は、敵・味方を問わず火の玉の被害を受けます。 強力な鎧を着ている者には通じません。	<b>Flameball 1</b> 半径1マスの範囲で 1~18pts.の打撃	1
	<b>Flameball 2</b> 半径2マスの範囲で 1~25pts.の打撃	2
	<b>Flameball 3</b> 半径2.5マスの範囲で 1~35pts.の打撃	3
	<b>Flameball 4</b> 半径3マスの範囲で 1~43pts.の打撃	4
<b>Strength(#59~#62)</b> この呪文を唱えると、パーティ全員の本来の「強さ」が同じ数だけ増加します。	<b>Strength 1</b> + 2の強さが増加	1
	<b>Strength 2</b> + 4の強さが増加	2
	<b>Strength 3</b> + 7の強さが増加	3
	<b>Strength 4</b> +11の強さが増加	4
<b>????????(#64)</b> 神の御業にかかわる呪文です。説明は差し控させていただきます。		

### 受身の呪文

この呪文をとなえると、いつでもかならず、効力を発揮します。

又、すでにかけられている呪文の効果を中和します。

例1) 敵に「Slow 4」の呪文をかけられても、「Speed 3」の呪文を唱えれば、先の呪文を無効にします。

例2) しかし、前に「Protection 3」の呪文をかけてあるのに、次に「Protection 1」の呪文をかけてしまうと、前の強い呪文の効果を無効にしてしまいます。

名称と解説	呪文の効力	M・Pの消費量
<b>Slow(#11~#12)</b> 敵の足の速さを遅くします。 その効果は戦闘が終わるまで続きます。	<b>Slow 1</b> 敵の歩幅1/2	1
	<b>Slow 2</b> 敵の歩幅3/4	2
<b>Protection(#16~#19)</b> 各メンバーが着ているヨロイを強化するので、敵の打撃からのダメージを減らしてくれます。 耐久力→増強	<b>Protection 1</b> 1pts.	1
	<b>Protection 2</b> 3pts.の防具の	2
	<b>Protection 3</b> 6pts.能力値増加	3
	<b>Protection 4</b> 10pts.	4
<b>Summon Elemental(#42)</b> 戦闘中、Mud、Mist、Airの精を呼び出して加勢させる呪文です。 (この呪文を唱えると次のラウンドから戦いに加わります。) 注：この精は、6人のメンバー以外の一員として行動することになるので、あらかじめ町のギルドで、パーティに加えておかなければなりません。		4
<b>Ninja(#44~#45)</b> この呪文をとなえた者を超人的な強い戦士に変身させます。 更に、足の速さが大幅に増加します。	<b>Ninja 1</b> 歩幅11に増加	1
	<b>Ninja 2</b> 歩幅14に増加	1

## 2 戦闘時以外で使える呪文

どこでも使える呪文が二つ、町の中だけで使える呪文が二つ、町以外の場所で使う呪文が三つあります。

### どこでも使える呪文

名称と解説	呪文の効力	M・Pの消費量
<b>Identify (#15)</b> アイテムの特性を教えてください。魔法の力を持っているかどうかを、知るのに効果があります。 但し、いつでも識別出来るとは限りません。		1
<b>Magic Bag (#50)</b> この呪文を唱えると、何かアイテムが一つ入ったバッグが現れます。そのアイテムを取り出す前にバッグに100ゴールド入れて下さい。次に中のアイテムを取り出すと、バッグは消えてしまいます。こうして、あなたはどこでもアイテムを手に入れることが出来るのですが、どんなアイテムが手に入るかは、見てのお楽しみです。		2

### 町の中だけで使える呪文

名称と解説	呪文の効力	M・Pの消費量
<b>Transportation (#47)</b> 次元を超えて、パーティ全員をその町から別の町へ運んでしまいます。ワープする先の町を番号で選んで下さい。		2
<b>???????? (#65)</b> 神の御業にかかわる呪文です。説明は差し控させていただきます。		

## 荒野またはダンジョンで使える呪文

名称と解説	呪文の効力	M・Pの消費量
<b>Levitation (#13)</b> パーティ全員が空中を飛べるようになります。 足の速さは変化しませんが、パーティ全体の歩幅の5倍の距離だけ飛んでいられます。 注：パーティ全体の歩幅とは一番遅いメンバーの歩幅です。 この呪文は戦闘時にも使えます。→49ページ		3
<b>Monster Evaluation (#49)</b> その地域にいるモンスターのだいたいのレベルを知ることが出来ます。時々、間違った報告をすることもありますが、ダンジョンに入った時には、入ったらすぐに調べておくと効果的です。		4
<b>???????? (#63)</b> 神の御業にかかわる呪文です。説明は差し控させていただきます。		

### 3 使う場所に制限のない呪文

治療に関係のある二つの呪文は、戦闘・非戦闘にかかわらず、どこでも使うことが出来ます。

名称と解説	呪文の効力	M・Pの消費量
<b>Healing (#1~#4)</b> パーティのメンバーのキズを治します。 治したい者のパーティ番号を入力して下さい。その者のヒット・ポイントが回復し、キズついた身体の部分を直します。	<b>Healing 1</b> 1~9pts.回復	1
	<b>Healing 2</b> 1~27pts.回復	2
	<b>Healing 3</b> 1~57pts.回復	3
	<b>Healing 4</b> 1~99pts.回復	4
<b>Resurrection (#44)</b> この呪文をとなえと、死んだ者を一人生き返らすことが出来ます。 時々、失敗することもあり、3~4度試みて、やっと成功する場合があります。		4

注) 付録「呪文のリスト」に、それぞれの呪文の効力を簡潔にまとめてあります。又、このリストは、パーティの各メンバーが何の呪文を身につけたかを記録しておき、戦闘中どの呪文を使うか作戦を立てる際に利用して下さい。

### 2 呪文を使える能力

以上説明した呪文は、だれでもが使えるというものではありません。そのキャラクターの職業、レベルに応じて、町のギルドで覚えて行かなければなりません。又、どんなに強力な呪文を知っていても、マジック・ポイントに余裕がなければ使うことは出来ません。

どの職業のキャラクターがどんな呪文を身につけて行くかは、だいたい次のように分けられると思います。

攻撃的な呪文	魔術師	修道士
受身の呪文、治療関係の呪文	僧侶	遊撃士

盗賊は1~2の心理的な呪文、それにかなりレベルが高くなってから1~2の攻撃的な呪文を覚えるにとどまります。

戦士も同様です。かなりレベルが高くなっても、あまり重要でない呪文を3~4覚える程度です。

ガーゴイル、影の戦士は攻撃的な呪文・受身の呪文の区別なく呪文を覚えて行きます。

ファンタジーの世界では、町のアーマリーで売っているもの、モンスターが持っているもの、ダンジョンで手に入れたもの、すべてのものが財宝として扱われています。

### 1 戦闘用装備品

武器、ヨロイ、タテおよび弓の4種類です。武器については、相手にヒットした際、与えるダメージのポイント数、ヨロイ、タテについては、相手の打撃から受けるダメージを何ポイント減らせるかが、それぞれ決められています。又、すべての装備品は、それを扱える者の強さが決まっています。例えば14ポイントの切れ味を持つロング・スWORDはかなり強い戦士でなければ、扱うことは出来ません。中には高いポイント数を持ちながら、どんな職業のキャラクターでも持てる装備品もあります。こういうものは貴重品扱いをされ、財宝というにふさわしく、普通の品物の何百倍の値段がつきます。

### 2 薬

治療用の薬と魔術の薬の2種類があり、飲み薬なのでビンに入れられて取引され、また持ち運びされます。

#### ☆治療用の薬

これを飲んだ者のヒット・ポイントが回復します。10種類あり、番号の高いものほど効果があります。(第3表参照)

#### ☆魔術の薬

これを飲んだ者のマジック・ポイントが回復します。10種類あり、番号の高い者ほど効果があります。(第4表参照)

第3表 治療薬の効能

	M・Pの回復	キスの回復
Healing 1	1ポイント	軽傷 1か所
Healing 2	4 //	//
Healing 3	9 //	//
Healing 4	16 //	重傷 1か所 又は 軽傷 2か所
Healing 5	25 //	//
Healing 6	35 //	//
Healing 7	49 //	失われた部分・重傷・軽傷 それぞれ1か所
Healing 8	64 //	//
Healing 9	81 //	//
Healing 10	100 //	失われた部分 1か所 以上

第4表 魔法の薬の効能

	M・Pの回復
Magic 1	3ポイント
Magic 2	6 //
Magic 3	9 //
Magic 4	12 //
Magic 5	15 //
Magic 6	18 //
Magic 7	21 //
Magic 8	24 //
Magic 9	27 //
Magic 10	30 //

### 3 スクロール

島の歴史、もろもろの秘密を書き記したスクロールが何本かあります。現在では、色々な者の手に渡ったり、どこかに隠されたりして、見つけ出すのに大変苦労することでしょう。

## ゲームディスクが壊れたら

このゲームのプログラム・ディスクにはプロテクションがかけてあり、コピーすることはできません。プロテクションをはずしてコピーしようとする際、プログラムが壊れても、交換はいたしません。

弊社では、製品の品質管理には万全を期しておりますが、万一、製品の立ち上げ不良等の問題が起きた場合は無料で交換させていただきます。不良のディスクをスタークラフト宛お送りください。到着しい新しいゲームディスクをご返送いたします。

ただし、ある程度ゲームをされた後に製品の不良以外の理由で動作不能となりました場合は、別途修理代をご請求させていただくことがあります。

また、操作中に誤ってゲームディスクを壊してしまった場合は、1,500円を添えて弊社までお送りください。ゲームディスクを書きかえてご返送いたします。

なお、上記の何れの場合も、交換、修理、書きかえは「ファンタジーⅣ、ユーザー登録ハガキ」にてユーザー登録されている方のみとさせていただきます。

## ゲームのご質問について

弊社では製品開発の障害になりかねないという理由から、電話によるご質問は一切お受けいたしません。もしわからないところがありましたら、あるいは62円切手同封のうえ封書で、ご質問内容と機種、郵便番号、住所、氏名、年齢、オーナーズカードの番号を明記のうえ、右のヒント券を1枚添付して弊社宛お送りください。またご質問内容だけでなく、現在のパーティの状況もできるだけ詳しく書いておいてください。

なお、ご質問についてですが、以下の条件にひとつでも当てはまらない場合はお答えできませんので悪しからずご了承ください。

- パッケージ同封の「ファンタジーⅣ、ユーザー登録ハガキ」でユーザー登録されている方。
- 右のヒント券を同封されている方。
- 本製品（お手持ちの機種用）が発売されてから1ヶ月以上経過している場合。

ファンタジーⅣ  
ヒント券①

ファンタジーⅣ  
ヒント券②

ファンタジーⅣ  
ヒント券③

ファンタジーⅣ  
ヒント券④

ファンタジーⅣ  
ヒント券⑤

# 7-4 建築

建築は、人間の生活環境を形成する重要な要素である。建築は、単に建物を造るだけでなく、人間の生活様式や文化を反映し、またそれを形作る役割を果たしている。建築は、人間の生活環境を形成する重要な要素である。建築は、単に建物を造るだけでなく、人間の生活様式や文化を反映し、またそれを形作る役割を果たしている。

## 建築の歴史

建築の歴史は、人類の生活環境の形成と密接に関連している。古代文明から現代まで、建築は常に進化を続けてきた。建築の歴史は、人類の生活環境の形成と密接に関連している。古代文明から現代まで、建築は常に進化を続けてきた。

建築は、人間の生活環境を形成する重要な要素である。建築は、単に建物を造るだけでなく、人間の生活様式や文化を反映し、またそれを形作る役割を果たしている。建築は、人間の生活環境を形成する重要な要素である。建築は、単に建物を造るだけでなく、人間の生活様式や文化を反映し、またそれを形作る役割を果たしている。





株式会社 スタークラフト

〒171 東京都豊島区雑司か谷3-22-3 ☎(03)988-2988