

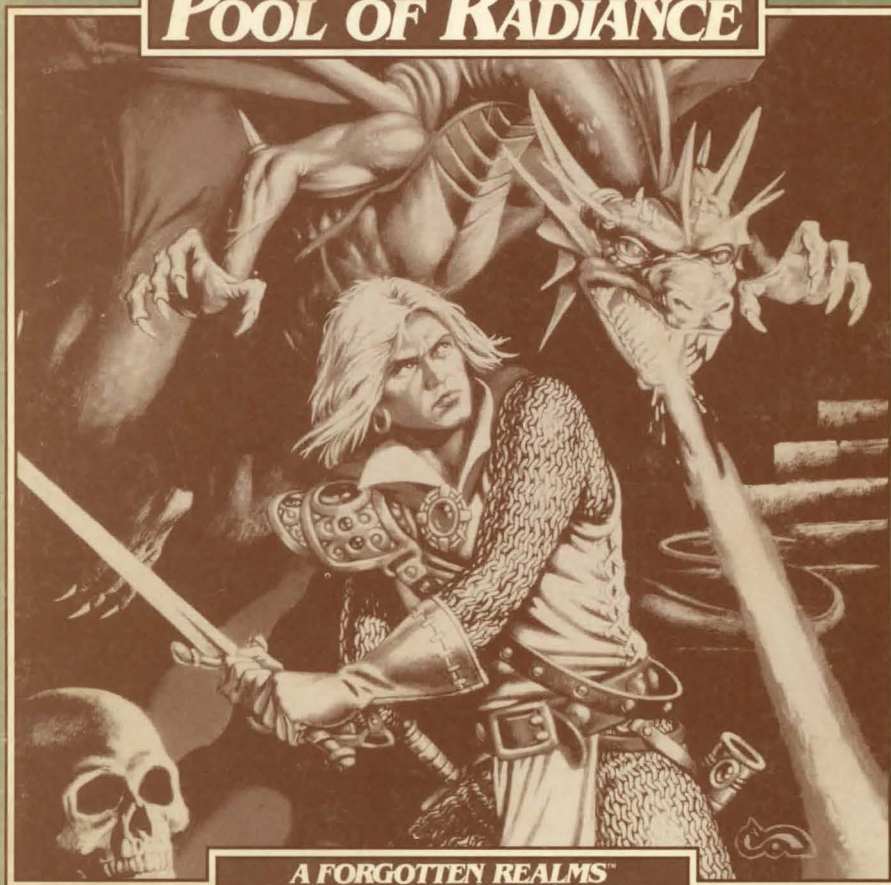
OFFICIAL
**Advanced
Dungeons & Dragons®**

COMPUTER PRODUCT

プール・オブ・レイディアンス

ルールブック

POOL OF RADIANCE

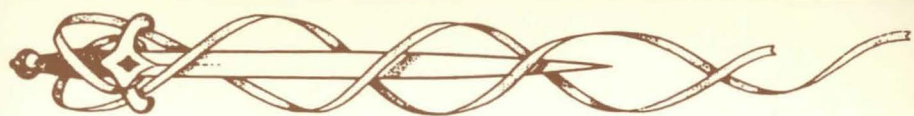


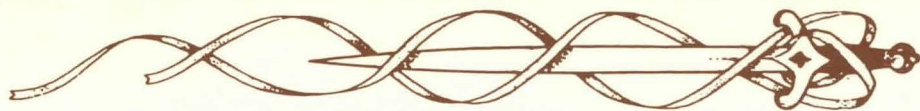
**A FORGOTTEN REALMS™
Fantasy Role-Playing Epic, Vol. I**

DC
PONY CANYON

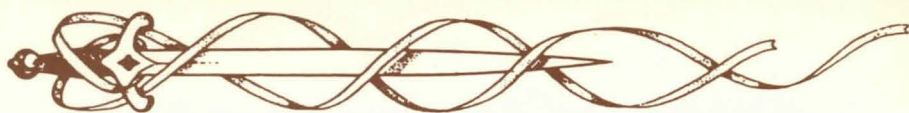
FORGOTTEN REALMS
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

TSR
TSR, Inc.





はじめに	2
ゲームに付属しているもの	2
すぐにゲームを始めたい方へ	3
ルールブックの読みかた	3
キャラクターとパーティー	4
キャラクターとは?	4
ゲームの遊びかた	7
キャラクター・パーティーの作成	7
ノンプレイヤー・キャラクター (NPC)	8
キャラクターの表示	9
キャラクター画面	9
キャラクターの詳細	10
使命	11
視点	11
移動	12
文明区画	12
冒険メニュー	14
移動	14
マップ	14
キャラクター	14
魔法をかける	14
キャンプ	14
探索移動	14
調査	14
キャンプ	15
セーブ	15
キャラクター	15
魔法	15
休息	15
変更	15
遭遇	17
戦う	17
待つ	17
逃げる	17
近づく	17
交渉	17
戦闘	18
命中判定	18
飛び道具の使用	18
戦闘の開始	18
戦闘の実行	19
パーティーが逃亡した場合	20
パーティーが全滅した場合	21
戦闘が終了した後	21
魔法	22
魔法のはたらきかた	22
呪文	24



はじめに

『アドバンスド・ダンジョンズ&ドラゴ
ンズ』(AD&D®)のコンピューター・ゲ
ーム、『プール・オブ・レイディアンズ』
(輝きの池)へようこそ。これはくフォー
ゴトン・レルム(忘れられた領界)を
舞台にした、ファンタジー・ロールプレ
イニング・ゲームによる壮大な物語です。
この冒険のルールと背景世界はTSR社
によるものを使用し、物語はこのゲーム
のために特に新しく作っています。

『プール・オブ・レイディアンズ』の冒
険はく月海)の北海岸にある廃墟、フラン
で始まります。そこでは諸国からやっ
てきた冒険者たちが、かつて栄華を誇っ
たこの都を再建しようとしています。あ
なたの分身である冒険者たちは1経験レ
ベルの、冒険を始めたばかりのキャラク
ターとして登場し、フランにかつての栄
光を取り戻しつつ、より高い経験レベル
へと成長していきます。

ゲームに付属しているもの

ゲーム・プログラムを収めたフロッピー・ディ
スクのほか、ゲームには次のものが入っている
はずです。

ルールブック

今、あなたが読んでいるものです。ゲーム中、
遊びかたがわからなくなったら、これを参照して
ください。

冒険者ジャーナル

これには“フォーゴトン・レルム”及びシナリ
オの背景と紹介、ゲーム・シナリオ、それに真偽
の定かでない地図、噂、物語が収められています。
ゲームをすみやかに行なえるよう、付録、表、参
照となる情報なども収められています。ゲームを
進めていくうちに、あなたは正しい噂と誤ったも
のを見分けていくでしょう。

クイック・スタート・カード

あなたのコンピューターを使い、どのようにゲ
ームを始めるか、選択メニューからどれを選ぶか、
どの項目を指示するかが説明されています。ルー
ルブック全体を読まなくとも、これを読めばすぐ
にゲームが始まります。

翻訳ホイール

あなたのキャラクターたちは“フォーゴトン・
レルム”を旅していくうちに、デテーク(ドワー
フ語)やエスブルーアー(エルフ語)文字で書か
れた文を見つけることがあるでしょう。翻訳ホイ
ールはこれらの文字を英語に置き換え、理解でき
るようにしたものです。翻訳ホイールは4つの部
分に分かれます。

エスブルーアー(エルフ語)文字:もともと外周
にあるのはエルフ文字です。

デテーク(ドワーフ語)文字:エルフ文字のすぐ
内側にあるのはドワーフ文字です。

3本の経路:内側から次の3本の文字経路が渦巻
き型に出ています。

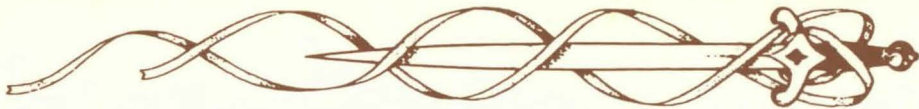
.....
- - - - -
- - - - -

6本の輪:ドワーフ文字の内側には、番号を打っ
た6本の輪があり、それぞれ3つの穴から文字が
読み取れます。

翻訳ホイールの使いかた

翻訳ホイールを使って、いろいろな情報が得ら
れます。

5~6文字の暗号:コンピューターは(ゲームのス
タート時に)この2つの異民族文字と経路を示し
ます。そうしたさいは、2つの異民族文字を合わ
せて、そのとき経路に沿って現われる文字を1~6
番へと(内側から外側に)読みます。もし、最初
の文字(1番)が番号なら、それを無視して2番
から読んでいきます。



例：エルフ文字 **⌈**、ドワーフ文字 **┌**、経路……、の暗号は BEWARE (注意) と読めるわけです。

3文字の暗号：コンピュータはゲーム内で、2つの異種族文字と輪の番号を示すことがあります。そうしたさいは、2つの異種族文字を合わせて、そのとき番号の輪に現われる文字を経路……のところから時計回りに読むことです(輪の番号1つあたり3文字になります)。

例：エルフ文字 **⌈**、ドワーフ文字 **┌**、輪の番号2の暗号は LUX と読めるわけです。

エルフ文字から英語、もしくはドワーフ文字への翻訳：コンピュータにエルフ文字が示された場合、1文字ずつ英語やドワーフ文字に対応させるときは、そのエルフ文字を内側の輪の“エスブルーアー文字翻訳”と書かれたところに合わせます。対応する英語は、1番の輪の経路……にアルファベットで、対応するドワーフ語文字は外側の輪の“デテーク文字翻訳”と合うところに現われます。

ドワーフ文字から英語、もしくはエルフ文字への翻訳：コンピュータにドワーフ文字が示された場合、1文字ずつ英語やエルフ文字に対応させるときは、そのドワーフ文字を内側の輪の“デテーク文字翻訳”と書かれたところに合わせます。対応する英語は、1番の輪の経路……にアルファベットで、対応するエルフ文字は内側の輪の“エスブルーアー文字翻訳”と合うところに現われます。

ルールブックの読みかた

このルールブックはゲームを進めていく上で、画面に示されたメニューをどう使うかを基準にして章を分けています。あなたはクイック・スタート・カードで指示されている“コマンド”を選んでゲームを進めていきます。“メニュー”とはそのコマンド一覧です。

このゲームを遊ぶ上で、“アクティブ・キャラクター”という言葉覚えてください。“アクティブ・キャラクター”はキャラクター画面で強調表示されています。ゲームではパーティー(一行)は何

人もキャラクターの集まりですので、一人のキャラクターに影響するコマンドは、“アクティブ・キャラクター”に対して実行されるようになっていきます。パーティー全体に影響するコマンドでは“アクティブ・キャラクター”を考慮する必要はありません。

戦闘中では、“アクティブ・キャラクター”は行動順に応じて自動的に決められます。そのほかのメニューでは、コマンドを実行するまえに、“アクティブ・キャラクター”は自由に変更でき、選べます。

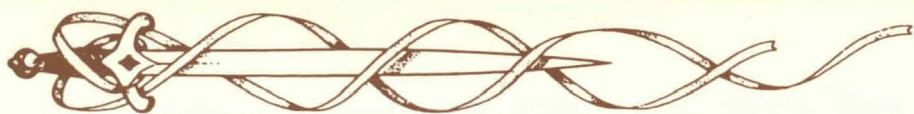
コマンドはすべてメニューから選びます。コマンドがパーティー全体に対して行なわれるものときは、クイック・スタート・カードにしたがって、コマンドを選んでください。コマンドが一人のキャラクターに対して行なわれるものときは、まずキャラクターを選んでから、コマンドを選んでください。

例：あるキャラクターの所持品を見る際には、そのキャラクターを選び(カーソルキーで“アクティブ・キャラクター”をそのキャラクターにし)、メニューから「キャラクター」コマンドを選び、次に「アイテム」コマンドを選びます。そうすれば、コンピューターはそのキャラクターの所持品一覧と、それらが戦闘で使えるよう準備してあるかどうかを表示します。

メニューは縦、横のいずれかに並べて表示されます。縦並びのメニューは冒険パーティーのメンバーを選ぶときのように、誰がコマンドを実行するかを決めたり、所持品の中から品物を1つ選ぶときのように、何に対してコマンドを実行するかを決めるときに使います。選択できるもの多くて、画面に一度に表示できないときは、「次ページ」、「前ページ」のコマンドを選んでページを切り替えることができます。

横並びのメニューはキャラクターが何をするか、キャラクターに対して何をするかのコマンド一覧です。ルールブックでは、メニューはタイトルと各コマンドとで表わします。たとえば、「キャンプ・メニュー」には「セーブ」、「キャラクター」、「魔法」、「休息」、「変更」、「抜ける」のコマンドがありますが、それは次のように示されます。

キャンプメニュー：
セーブ キャラクター 魔法 休息 変更 抜ける



特に記述がなければ、あらゆるメニューで「やめる／抜ける」のコマンドを実行すると、1つ前のメニューに戻ります。「ESC」キーも各メニューでの「やめる／抜ける」コマンドと同じはたらきがあります。

キャラクターとパーティー

キャラクターとは？

あなたは「フォーゴトン・レルム」での探索を果たすキャラクターたちを作ります。キャラクターはそれぞれ種族、能力値、役割が異なります。このゲームでの使命を達成するには数人のキャラクターが必要です。キャラクターが何人か集まって、パーティーを作ります。どんな場合にも対応できるよう、異なった種族と役割のキャラクターで、バランスのとれたパーティーを作るようにしましょう。

種族

『ブルー・オブ・レイディアンス』でプレイヤーが選べる6種類の種族

ドワーフ：ドワーフは手先の技に優れた種族です。頑強な働き手であり、細工師です。自身は魔法を使いませんが、魔法に対しての抵抗力を持っています。彼らは戦士として9経験レベルまで、盗賊としては無制限に成長できます。彼らは戦士と盗賊を兼ねることができます。また、赤外線視力を用い、暗闇を見とおせます。

エルフ：エルフは寿命の長い種族です。背の高さは人間と同じですが、人間より細身です。彼らは戦士、魔法使い、盗賊、戦士／魔法使い、戦士／盗賊、魔法使い／盗賊、戦士／魔法使い／盗賊になれます。彼らは戦士としては7経験レベルまで、魔法使いとしては11経験レベルまで、盗賊としては無制限に成長できます。彼らは隠された品物を見つける能力に優れ、赤外線視力で暗闇を見ることもできます。

ノーム：この種族は自分たちと深い関係にあるドワーフより背が低く、細身です。彼らは戦士としては6経験レベルまで、盗賊としては無制限に成長できます。彼らは戦士／盗賊にもなれます。

ハーフ・エルフ：この混血種族は人間とエルフの両方の長所を数多く持っています。エルフと同じように、彼らは一度に複数の役割を兼ねることができます。ただし、戦士としても魔法使いとしても8経験レベルまでしか成長できません（盗賊としては無制限です）。人間と同じように、彼らは僧侶にもなることができ、しかも人間と異なり、これをほかの役割と兼ねることもできます。ただし、5経験レベルまでしか成長できません。

ハーフリング：この種族は人間の半分ほどの背丈しかなく、それが名前の由来ともなっています。魔法の能力はほとんどありませんが、魔法の影響に対しては抵抗力を持っています。彼らは戦士、盗賊、戦士／盗賊になれます。彼らの成長は戦士としては6経験レベルまでの制限を受けますが、盗賊に関しては無制限です。

人間：これは「フォーゴトン・レルム」でプレイヤーが選ぶ種族としてはもっとも多く、戦士、魔法使い、僧侶、盗賊として無制限に成長できます。役割を兼ねることはできません。

能力値

どの冒険者にも能力値があり、コンピューターはそれを無作為に作ります。能力値には6種類あり、それぞれキャラクターの行動に影響を与えます。能力値は3（最低）から18（最高）までの範囲内にあります。キャラクターの役割（後述）ごとにそれぞれ最重要能力値が決められています。最重要能力値が16以上のキャラクターは冒険から得る経験点（後述）にボーナスを得ます。

体力度（ストレングス）(Str)：これはキャラクターがどれだけものを持ち運べ、戦闘でどれだけダメージを与えられるかの尺度です。戦士にとっての最重要能力値が体力度です。体力度が18の戦士には、さらにパーセンテージとして1～100（01～00で表記されます）の数値も与えられます。これは普通のキャラクターの体力度としては最大です。ほかの役割のキャラクターではこの数値は得られません。

知識度（インテリジェンス）(Int)：これはキャラクターがどれだけものを覚えられるかの尺度です。魔法使いにとっての最重要能力値が知識度です。



賢明度 (ウィズダム) (Wis) : これは物事の道理をわきまえ、それに合わせて行動する能力の尺度です。僧侶にとっての最重要能力値が賢明度です。

敏捷度 (デクステリティ) (Dex) : これはキャラクターの手先の器用さと動きの敏捷さの尺度です。盗賊にとっての最重要能力値が敏捷度です。

耐久度 (コンスティチューション) (Con) : これはキャラクターの全体的な健康さの尺度です。これはキャラクターのヒット・ポイント (後述) と、*“レイズ・デッド (生き返り)”* の魔法で無事に生き返るかどうかの両方に影響を与えます。

魅力度 (カリスマ) (Cha) : これはキャラクターがほかのキャラクターとどれだけ上手につきあえるかの尺度です。キャラクターがNPC (ノンプレイヤー・キャラクター: 後述) と出会ったとき、大切な意味があります。

それぞれのキャラクターには大切な数値があつと2つあります。ヒット・ポイントと経験点です。

ヒット・ポイント (HP) : この数値はキャラクターの耐久度 (キャラクターの耐久度が15以上なら、各経験レベルごとにヒット・ポイントにボーナスを得ます)、経験レベル、役割 (後述) から決められます。戦闘でダメージを受けると、そのたびにHPが減少します。HPの高い (数値が大きい) キャラクターはHPがほとんど0に近いキャラクターよりもはるかに長く、戦闘を生き延びることがができます。キャラクターのHPが0になったら気絶し、受けたダメージの大きさによって瀕死の状態になるか、本当に死亡します。

経験点 (XP) : キャラクターが冒険を遂げたり、モンスターを倒したり、宝物を手に入れると、経験点が与えられます。経験点がある点数以上になると、キャラクターの経験レベルが上がり、よりその役割で優れた力を発揮できるようになります。XPはコンピューターが記録します。あらゆるキャラクターはXP 0、1経験レベルから始めます。

キャラクターの役割

冒険者は次の役割のうち、少なくともどれか1つにならねばなりません。人間は1つの役割しか

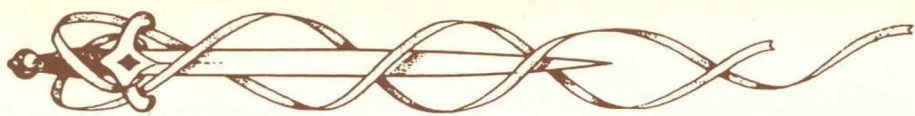
できませんが、人間以外の種族は複数の役割を兼ねられます。複数の役割を兼ねたキャラクターはいろいろなことができますが、一度にいろいろなことをするため、経験点が役割ごとに分割され、成長は遅くなります。

僧侶 (クレリック) : 僧侶は信仰に生命を捧げ、自分の宗教のために戦う者です。宗教的な制限のため、剣や弓矢のような、血を流す刃のついた武器は使えません。しかし、防具は自由であり、また、槌のような殴りつける武器なら使えます。僧侶は仲間を癒し、助ける神聖な魔法を使えます。また、スケルトンやグールのようなアンデッド・モンスターを追い払う聖なる力も使えます。魔法のアイテム (品物) の中には、神聖なもので、僧侶にだけ使えるものもあります。僧侶は9経験レベルまで1経験レベルごとに1~8点のHPと、それに耐久度のボーナスを加えただけのHPを得ます。10経験レベル以後は耐久度のボーナスに関係なく、HPは1経験レベルごとに2点ずつ増えます。

戦士 (ファイター) : 戦士は魔法のものも含め、あらゆる武器、防具を使えます。しかし、その他の魔法のアイテムや、魔法の呪文にはまったく無縁です。戦士は9経験レベルまで1経験レベルごとに1~10点のHPと、それに耐久度のボーナスを加えただけのHPを得ます。10経験レベル以後は耐久度のボーナスに関係なく、HPは1経験レベルごとに3点ずつ増えます。

魔法使い (マジック・ユーザー) : 魔法使いは将来的にはもっとも強力な役割ですが、最初は弱い存在です。最初のうち、魔法使いにはほとんどHPがありません。加えて、余り多くの魔法は覚えられず、経験レベルを上げてより多くの魔法を覚えられるまで、そのごくわずかな魔法を慎重に儉約しながら使う必要があります。

冒険を始めたばかりの魔法使いには魔法書に4つの魔法が与えられているだけです。この中から選んだ魔法を、何時間もかけて覚え、それでようやくその魔法を使えるという形をとります (使った魔法は忘れるのでまた覚えなおさないとなりません)。魔法使いは経験レベルが上がるごとに、一つずつ魔法を魔法書に書き加えることができます。冒険中に手に入れた魔法の巻物から自分の魔法書に魔法を書き写すこともできます。



このゲームでは、魔法使いはいつさいの防具を使わず、武器もダガー（短剣）やスタッフ（杖）しか使えません。しかし、魔法使いにしか扱えない魔法の品物は数多くあります。魔法使いは11経験レベルまで1経験レベルごとに1~4点のHPと、それに耐久度のボーナスを加えただけのHPを得ます。12経験レベル以後は1経験レベルごとに1点ずつしか増えません。

盗賊（シーフ）：これは普通の泥棒ではなく、英雄物語に登場する類の盗賊（ダーティヒーロー）です。盗賊は何かを手に入れるのに——あらっぽい暴力などではなく——ごまかしや策略を用います。人間でないキャラクターはこの役割のみ、人間と同じように無制限に経験レベルを上げられます。事実、ハープリングとエルフはこの技術に特に適しています。優れた盗賊になるには、敏捷度が高くなければなりません。

盗賊は革で作った鎧しか身につけられず、武器もある程度の制限を受けます。盗賊は10経験レベルまで1経験レベルごとに1~6点のHPと、それに耐久度のボーナスを加えただけのHPを得ます。それ以後は耐久度のボーナスに関係なく、1経験レベルごとに2点ずつ増えます。

複数の役割（マルチクラス）：人間以外の種族は複数の役割を兼ねることが出来ます。キャラクターが複数の役割を兼ねるときは、経験点は各役割ごとに平均して分割されます。これは、一部がそれ以上成長しなくなっても同じです。武器や装備に関しては、すべての役割の利点を受けます。

アラインメント

アラインメントとはキャラクターの人生観です。キャラクターの行動はあなたが自由に決めますが、ゲームに登場するNPC（ノンプレイヤー・キャラクター）がキャラクターをどう見るかにアラインメントは影響します。コンピューターはキャラクターのアラインメントとして可能なものをすべて挙げます。その中からあなたは自由に選んでください。

ローフル・グッド：このアラインメントの者は、厳密に〈法〉と秩序に従います。そして、それを守りながら社会全体に利益をもたらそうと考えます。

ローフル・ニュートラル：このアラインメントの者は、規則をもっとも重要だと考え、善悪に関してはその中庸を取ろうとします。

ローフル・イービル：このアラインメントの者は、強者が弱者を支配することを当然と考えます。

ニュートラル・グッド：このアラインメントの者は、最上のことがあるとするなら、それは自由を伴った規則にあるのだと考えます。

トウルー・ニュートラル：このアラインメントの者は、世界を調和させておくために、すべて——〈法〉と〈混沌〉、そして、善と悪——のバランスが取れているようにすべきだと考えます。

ニュートラル・イービル：このアラインメントの者は、世界に悪がもたらされるなら、〈法〉やく混沌〉は大した問題ではないと考えます。

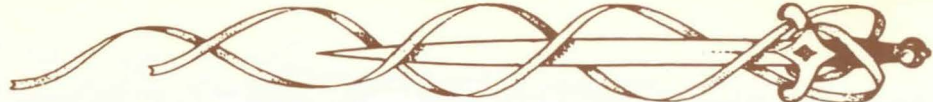
ケイオティック・グッド：このアラインメントの者は、無秩序さと自由を大事だと考えます。ただし、生命と個人の幸福も同じように重視します。

ケイオティック・ニュートラル：このアラインメントの者は、善や悪とは関係なく、混乱と無秩序さを大事だと考えます。

ケイオティック・イービル：ケイオティック・イービルのキャラクターは〈法〉や秩序、慈悲や善行を軽蔑します。そして、自分の気紛れで決めた基準にしたがって力、栄光、名誉を追い求めます。

最初の装備

各キャラクターは衣服、靴、背囊、財布、食料、水、火口箱、火打ち石などの装備を常にはじめから持っているものとします。画面上に示されるキャラクターの所持品は武器、防具、魔法の品物などの重要なものだけです。



ゲームの遊びかた

『プール・オブ・レイディアンス』を遊ぶには、キャラクターのパーティーを組む必要があります。パーティーは自分の手で作ってください。

キャラクター・パーティーの作成

パーティーはゲームの使命のため、あなたが作り、セーブ・ディスクに保存したキャラクターの集団です。16人までのキャラクターを作ることができ、一度に6人までのプレイヤー・キャラクター（PC、あるいは単にキャラクターと呼ばれます）でパーティーを作れます。ゲームでは8人までを動かしますが、そのうちの2人分はあなたのパーティーが途中で雇ったり、出会ったりするノンプレイヤー・キャラクター（NPCと略されます。後述）用に空けられています。もっと冒険者やパーティーがほしいければ、セーブ・ディスクを余分に作ってください。1枚のセーブ・ディスクには10のパーティーと16人のキャラクターを保存できます。

ゲームを始めるとき最初に表示される画面は、パーティーにいるキャラクターに関する重要な情報を示し、冒険を行なうパーティーを組み上げるためのあらゆる手段をメニューとして示したものです。次にあるのが「パーティー作成メニュー」です。

パーティー作成メニュー：

新しいキャラクターの作成

不要なキャラクターの消去

キャラクターの数値調整

キャラクターの訓練

キャラクターの詳細

パーティーへのキャラクター参加

パーティーからのキャラクター離脱

保存してあるゲーム情報の読みこみ（ロード）

現在のゲーム情報の保存（セーブ）

冒険の開始

ゲームを終了

それぞれのコマンドを使うと何ができるかは次からの説明を読んでください。

新しいキャラクターの作成

このコマンドは冒険者を一から作るときに使います。一連のメニューに従っていけばキャラクターが作れるようになっています。

種族選択メニュー：「フォーゴトン・レルム」でプレイヤー・キャラクターがなることのできる6種類の種族が示されます。ここから種族を選択します。

性別選択：キャラクターの種族を選んだら、性別を選びます。性別はキャラクターの最大の体力度と、あなたが選ぶキャラクターの肖像とに関わってきます。

ここまでの作業が終わると、コンピューターは無作為に能力値を決めます。能力値を見た後、それが気に入らなければコンピューターに能力値の決めなおしを指示することができます。認めればキャラクターは作られたものとなります。

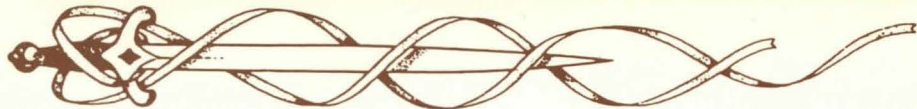
能力値を認めた後も、メニューから後に説明する「キャラクターの数値調整」を選べば、あなたが（テーブルトークの）『AD&D』で作ったキャラクターと同じになるように調整できます。

キャラクターの役割選択：種族と能力値からキャラクターがなれる役割を一覧にします。

アラインメント選択：そのキャラクターに可能なアラインメントを一覧にします。好きなものを選んでください。

名前：名前の選択は完全にあなたの自由です。ただし15字以内の名前にしてください。

コンピューターはこれが済むとキャラクター画面を示し、キャラクターを保存するかどうかを尋ねます。保存することになると、キャラクターはセーブ・ディスクに書きこまれ、動かせるようになります。



この時点でコンピューターはキャラクターの肖像を作ります。あなたは肖像の顔と体を選べます。その後、キャラクターの戦闘アイコン（戦闘中のキャラクターを表わす記号）における武器、頭部、色を選んでください。戦闘アイコンをどう変えるかについては、「キャンプ」の章を参照してください。

中止：どの時点でも、このコマンドを選べば「パーティー作成メニュー」に戻ります。

不要なキャラクターの消去

あるキャラクターを二度と使いたくないときにだけ、このコマンドを選びます。キャラクターの全情報をセーブ・ディスクから消去し、新しいキャラクターを収めるスペースを作ります。

キャラクターの数値調整

（テーブルトークの）『AD&D』であなたの好きなキャラクターを、『ブル・オブ・レイディアンス』でも使えます。適切な種族と役割のキャラクターをあらかじめ作り、あなたの『AD&D』キャラクターと同じ数値になるように調整します。キャラクターの能力値とHPを調整できます。ただし、キャラクターのXPは0であり、最初の所持金も変えられません。

キャラクターの訓練

キャラクターがレベルを上げるのに十分な経験点（付録参照）を得たときに選びます。このコマンドは、キャラクターが訓練のために冒険者ギルドにやってきたときに可能です。

コンピューターは誰を訓練するかを尋ね、そのキャラクターのXPをチェックします。足りていれば訓練に必要な金額をキャラクターの所持金から差し引き、キャラクターは1レベル上がります（お金が要ることに注意）。訓練にはゲーム内時間はかかりません。

キャラクターは自分を訓練しようとしている者と同じレベルまでしか訓練できません。フランの冒険者ギルドでは、戦士は8レベル、盗賊は9レベル、僧侶と魔法使いはそれぞれ6レベルまでしか訓練を受けられません。

キャラクターの詳細

このコマンドを選べるとキャラクターの詳細を調べられます。詳しい説明は後にあります。

パーティーへのキャラクター参加

セーブ・ディスクにある、以前使っていたキャラクターの中から、パーティーに参加するメンバーを選びます。

パーティーからのキャラクター離脱

パーティーにはプレイヤー・キャラクターは6人しか入れません。このコマンドを選んでキャラクターをセーブ・ディスクに書きこみ、別のキャラクターを「パーティーへのキャラクター参加」を選ぶことで、キャラクターの交換ができます。パーティーから離脱したキャラクターは、自分が以前にセーブ・ディスクで占めていたスペースに書きこまれます。

保存してあるゲーム情報の読みこみ（ロード）

このコマンドを選べるとセーブ・ディスクから以前の冒険パーティーを読みこみます。

現在のゲーム情報の保存（セーブ）

このコマンドを選べると、現在のゲームの状況をセーブ・ディスクに書きこみ、後で読み出せるようになります。以前にセーブ・ディスクに書きこまれていたキャラクターたちやゲーム状況はすべて消え、現在のものがそれに代わります。

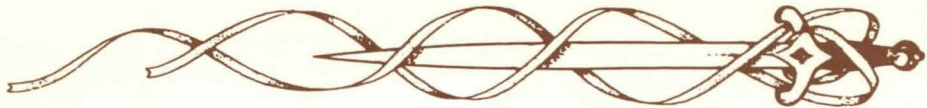
冒険の開始

パーティーが出発できる状態になったら、このコマンドを選んでゲームに戻ってください。画面に現われる指示に従えば、新しい冒険者パーティーでゲームに戻れます。

ノンプレイヤー・キャラクター（NPC）

ゲーム中に、パーティーはコンピューターが管理する数多くのキャラクターと接触するでしょう。彼らはパーティーと交渉するかもしれませんが、戦闘をしかけてくることもあります。ときには進んでパーティーに参加することもあります。これらはノンプレイヤー・キャラクター、NPCと呼べれます。

NPCには3種類あります。1つは訓練所でパーティーと一緒に冒険するために雇われる者たち



です。彼らはプレイヤー・キャラクターを置けない2つのスペースに入られます。また1つは特殊な使命や探索のために自発的にパーティーに参加する者たちです。そして最後の1つはパーティーには参加せず、情報をくれたり、戦闘をしにかけてくる者たちです。

NPCに対してできること

わずかな違いを除き、パーティーに参加したNPCはプレイヤー・キャラクターと同じに扱います。あなたがプレイヤー・キャラクターで6人分を埋めてしまっていると、NPCには2人分のスペースしかないことは覚えておいてください。冒険中、パーティーに加えたいNPCと出会うことがあるでしょう。パーティーに8人まで入れてしまわず、NPCを加えられる余地を残すべきでしょう。

戦闘では、NPCの行動はコンピューターが決めます。彼らには士気があります。パーティーの形勢が悪くなると、あなたの思惑には関係なく、彼らは逃走することがあります。

あなたはNPCに宝物をあげられます。そうすることで、士気を高められるでしょう。しかし、彼らの品物を自分のキャラクターに渡させることはできません。ただし、彼らが死んだなら、「アイテム」→「渡す」を選択し、彼らの持物を取れます。

忠実さ

冒険の進行によっては、裏切り者がNPCとしてあなたのパーティーにうまく紛れこむかもしれません。彼らはあなたをスパイし、敵に情報を与え、戦闘で寝返ることすらあります。NPCが大きな助けになることもありますが、いつでも信用していいわけではありません。

キャラクターの表示

キャラクター画面

キャラクター画面は「キャラクター」コマンドを使ったときに必ず現われます。この画面ではキャラクターの名前、種族、年齢が表示されます。アラインメント、役割、能力値も示されます。また、キャラクターのそのときの財産も表示されます。作ったばかりのキャラクターについては、コンピューターが30-180の乱数を作り、それだけの枚数の金貨でキャラクターは装備を買い整えることができます。後には、キャラクターは冒険を通じて財産を貯えていきます。画面には銅貨(cP)、銀貨(sP)、金銀合金貨(eP)、金貨(gP)、白金貨(pP)、宝石、宝石飾りをそれぞれいくらか持っているかが表示されます。貨幣の価値は付録に示されています。宝石や宝石飾りの価値は見積りした(鑑定した)ときにわかります。

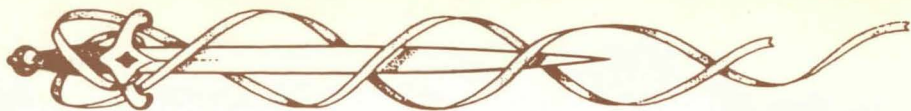
画面にはキャラクターのレベル、得たXP、そのときのHPも表示されます。HPが強調表示されているときは、ダメージを受けてまだ治っていないことを表わします。示されているのは、キャラクターのそのときのHPであり、原HPではありません。ダメージがすべて治ったときは、HPが通常表示に戻ります。

ACとしてキャラクターのアーマー・クラスが表示されます。ACの数値が小さいほど、キャラクターの防御力は優れています。その次にはキャラクターが準備している武器と身につけている防具が表示されています。次いで、キャラクターの「対AC0命中数(THAC0)」が表示されています。キャラクターのTHAC0の数値は低いほど攻撃が当たりやすく、優れた戦士であることを示します。次にはキャラクターが与えるダメージの量が表示されます。これはキャラクターの体力度と準備している武器とで決まります。

最後の部分はキャラクターの状態です。これはキャラクターのそのときの健康状態を表わします。キャラクターの状態としては次のものがあります。

良好

キャラクターのHPは正の数値であり、普通に移動し、戦えます。



気絶

キャラクターのHPはちょうど0点です。移動や戦闘はできませんが、死ぬ危険もありません。

瀕死

手当てを行なうか、治癒の魔法をかけなければ、キャラクターはすぐに死んでしまいます。手当てを行なえば、状態は「気絶」になります。治癒の魔法なら、「良好」にもできます。戦闘において、「瀕死」の状態のキャラクターは手当てを行わなければ「死亡」する危険があります（「戦闘」の章を参照してください）。「瀕死」のまま戦闘を生き延びたキャラクターは戦闘後には傷の手当てを受けたものとみなされ、自動的に「気絶」の状態になります。

死亡

キャラクターは死んでいます。パーティーが連れて帰り（戦闘中は、地面に置かれるものとします）、NPCの僧侶から「レイズ・デッド（生き返り）」の魔法をかけてもらえば、生き返る可能性があります。この魔法が使われたとき、キャラクターが蘇生するかどうかはその耐久度によります。

逃亡

キャラクターは直前の戦闘で逃げ出しています。戦闘が終わったら、キャラクターは何事もなかったかのようにパーティーに復帰できます。そのときは、状態は以前のものに戻ります。

破滅

竜の炎や、「ディスインテグレート（原子分解）」の魔法、その他の完全な破壊の手段によってキャラクターは破滅しています。生き返らせることはできません。

キャラクターの詳細

「キャラクター」コマンドを選べば、「アクティブ・キャラクター」を詳しく調べることができます。選んだら「キャラクターメニュー」が表示されます。

キャラクターメニュー：

アイテム 金を渡す 金を捨てる 準備魔法 抜ける

アイテム

このコマンドを使うと、キャラクターがどんなアイテム（品物）を持っているかがわかります。所持品とそれが戦闘で使えるように準備してあるかが表示されるわけです。準備をしていないアイテムは「使う」ことができません。アイテムメニューですべてのコマンドが必ず使えるとは限りません。

アイテムメニュー：

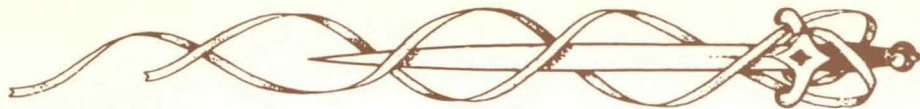
準備 渡す 捨てる 使う 分ける まとめる
売る 鑑定する 抜ける

準備：アイテムを準備したいとき、あるいは準備状態からはずしたいときは「準備」のコマンドを使って、武器、防具、その他のアイテムの状態を変えられます。キャラクターにどんなアイテムが使えるかには、いろいろな制限があります。基本的に、キャラクターは手に3つ以上のアイテムを持ってません。したがって、キャラクターは剣、楯、弓を同時に準備することは不可能です。矢は矢筒に入っていて、常に準備ができている状態にできます。ただし、弓が準備できていなければ、矢も使いようがありません。

渡す：このコマンドを使うと、パーティー画面に切り替わり、どのキャラクターにアイテムを渡そうとしているかを尋ねられます。相手を選ぶ（「アクティブ・キャラクター」を決める）と画面はアイテム画面に戻ります。指示されたアイテムはキャラクターの持物から消え、受け取ったキャラクターの持物に書き加えられます。NPCにアイテムを渡した場合、そのNPCが死ななければ戻してくれません。このことは忘れないようにしましょう。

捨てる：このコマンドを使うと、指示されたアイテムはなくなります。拾いなおしはできません。誰かにアイテムを渡したいときには、このコマンドは使わないでください。そのときには「渡す」のコマンドを使います。

使う：この命令を与えると、キャラクターはそのアイテムを使用します。戦闘では、目標を定めるように指示があり（目標の決定については戦闘の



節を見てください)、その後で戦闘メニューに戻ります。

分ける: 矢のような、一度にたくさん持つアイテムは「アロー42本」のように1行で表示されることがよくあります。「分ける」のコマンドを使うと、これが2行になり、アイテムの数が半分になります。たとえば「アロー42本」を「分ける」と「アロー21本」が2行できます。矢のように1行でいくつかまとめて表示されるものだけが、「分ける」ことができます。

まとめる: これは「分ける」の逆です。矢や、それと同じようなアイテムがアイテム画面で何行にも存在しているとき、このコマンドを使い、ある行を指定すると、それと同じアイテムはその1行に統合されます。アイテムの数は以前の行のもの合計と同じです。1行に統合できるアイテムの数は250までです。注意: 準備してあるかどうかは、「まとめる」のときに指示した行によって決まります。

売る: これはあなたのキャラクターが商店に立ち寄ったときのみ表示されます。これについては、「商店メニュー」の説明で触れます。

鑑定する: このコマンドは商店で料金を払って、魔法のアイテムを鑑定してもらうときに使います。これについては、「商店メニュー」の説明で触れます。

金を渡す

ここでのこのコマンドは、キャラクターから別のキャラクターにお金を渡したいときに使います。相手を指示し、次に貨幣といくら相手に渡すかを指示してください。それだけがキャラクターの所持金から消え、相手のキャラクターの所持金に加えられます。

金を捨てる

このコマンドをお金に対して使うと、お金はなくなってしまいます。拾いなおすことはできません。

準備魔法

このコマンドで、魔法使いや僧侶がどの呪文を

記憶していてかけられるか、一瞥で見られます(「魔法メニュー」参照)。

自分のパーティーを作った後、あなたはフランの文明区画に現われます。パーティーは冒険を始められます。

使命

フランはたいへん危険な場所です。文明諸国はようやく足がかりとなる地域を得たところで。町をうろついていると、危険なことになるかもしれません。それがいやならば、フランの〈市評議会〉を訪ればいいでしょう。〈評議会〉はパーティーに使命を与え、それを果たしたときには報酬を出してくれるでしょう。最初のうち使命は小さなものですが、後になればあなたの経験が増えて評議会の印象が良くなり、それに見合った大がかりな使命を与えてもらえるでしょう。フランは2つの地域に分けられます。居留者たちの管理する文明地域と、モンスターの管理する非文明地域です。ある区画からあなたがすべてのモンスターを追い払ってしまえば、居留者たちはそこへ移り、その区画は文明化されます。

視点

町や荒野を旅するときには、3種類の視点から表示されます。3D表示、簡易マップ表示、地形表示です。

3D表示

これはあなたが町、地下、その他の周囲を囲まれた場所にいるとき、冒険メニューといっしょに必ず表示されるものです。これはパーティーから見た視点で周囲の地形を表わします。この表示では一方向しか見ることはできませんから、周囲を見渡すときは方向転換でパーティーを回転させる必要があるでしょう(方向転換の方法については「冒険メニュー」の章を見てください)。同時に、画面にはパーティーがどの方角を向いているのかと、その区画でのパーティーの現在座標、時間が表示されます。

簡易マップ表示

これは3D表示のとき、冒険メニューのコマンドの一つとして表示されます。このコマンドを選べると、3D表示が切り替わり、パーティーがいる



周囲の地域を簡単なマップで示します。このコマンドは3D表示が行なわれているときにだけ選ぶことができ、地形表示のときは選べません。細部が詳しくは描写されず、壁、木、水などの主な障害物の位置だけがわかります。パーティーの位置と方向はカーソルで表示されます。

地形表示

この画面はパーティーが荒野を旅しているときに表示されます。これはパーティーが地図で表わされた荒野を進んでいくイメージを表わします。荒野で遭遇が起こった場合、遭遇したモンスターのイメージが現われます。あなたは遭遇におけるすべての行動を取ることができます(遭遇の節を参照してください)。

区画

ほとんどの冒険は16×16の区画を1単位とした場所で行なわれます。区画同士は、天井が低い長い通路で切り替わります。天井が低くなっている階段や洞窟でも別の区画へと移動します。

ゲーム内時間

パーティーがフランで冒険を始めると同時に時間が刻まれ始めます。余計な時間をかけていると、それだけ使命は達成しにくくなります。時間は24時間制ですが、昼夜は地球と同じではありません。プレイしながら調べてください。

移動

新しいパーティーがまずしなければならないのは商店で装備を買い整えることです。その後、パーティーは冒険の舞台へ出て行くことになるでしょう。これには2種類あります。

町の移動

パーティーは町の中でも使命を果します。このときは、道々遭遇が起こることでしょう。

荒野の移動

使命の中にはフランの外で行なわれるものもあります。パーティーは地形表示された荒野を移動し、使命の舞台へ向かいます。コンピューターは旅に要した時間を記録していきます。

文明区画

フランの文明区画にはパーティーにとって興味深い場所がいくつかあります。文明区画でパーティーは情報を見つけ、訓練を受け、休息して体を癒し、装備を売ることができます。

市評議会

ここでキャラクターたちは〈評議会〉のメンバーと会話し、使命やニュースをもらいます。

港

パーティーは港で船をつかまえ、歩いては行けない区画や、荒野へと行きます。

宿屋

ここでは安全に「休息」(「キャンプメニュー」から選びます)ができます。宿屋に泊るにはお金がかかりますが、一度泊れば好きなだけ滞在できます。

酒場

ここは噂、情報、いろいろな話で賑わっています。

訓練所

ここでキャラクターは高レベルのNPCから訓練を受けることができ、また、新しいPCをパーティーに参加させることができます。また、経験レベルを上げるのもここで、そのさいは「パーティー作成メニュー」が表示されますから、「キャラクターの訓練」コマンドを選んでください。

商店

ここでキャラクターは最初の装備を整えたり、装備をより優れたものに換えたり、後で得た宝物を売ったりできます。商店に入ると、「商店メニュー」が表示されます。

商店メニュー：

買う キャラクター 金を戻す 金を集める
金を分ける 見積る 両替 抜ける

買う：このコマンドを使うと、コンピューターは商品とその値段の一覧を表示します。お金の足りないアイテムを買おうとした場合、その旨が表示されます。重すぎて持てない物を買おうとしたと



きも同様です。

キャラクター：このコマンドを選ぶと、ほかのメニューから同じコマンドを選んだときと同じ画面になります。ここでは、「アイテムメニュー」に「売る」と「鑑定する」が付け加わっています。

売る：カーソルを使って売りたいアイテムを選びます(強調表示されます)。商店主が引き取り値段を申し出ますから、売るかどうかを決めてください。売ることにした場合、コンピューターはもう一度確認をします。それを認めたら、アイテムは売られます。

フランの商店は大変な活況です。商人に売ったアイテムは長く残りません。アイテムを売ってしまった場合、後で戻ってきてももう買えないでしょう。

鑑定する：このコマンドは魔法のアイテムを魔法で鑑定するときに使います。アイテムにこめられた魔法を鑑定するにさいし、商店はその代金を要求します。

金を戻す：「金を集める」コマンドで集めたお金が残っているとき、このコマンドを使って「アクティブ・キャラクター」が拾いなおすことができます。「金を戻す」のコマンドと誰が拾うかを選んでください。コンピューターはそれぞれの貨幣と、それが何枚あるかを表示します。キャラクターが何枚拾うかを入力してください。体力度が許せば一人のキャラクターがすべての貨幣を拾ってもかまいませんが、それが嫌なら、「金を分ける」コマンドの方を使ってください。

キャラクターが持てる以上の貨幣を拾おうとした場合、「持ちすぎです」というメッセージが表示され、キャラクターはそれ以上貨幣を拾えません。また、あまりたくさんのお金を持っているとき、戦闘においてキャラクターの行動速度が遅くなりますから、気をつけてください。

金を集める：このコマンドを使うと、パーティーのメンバー全員がお金を床に下ろし、貨幣の山を作ります。商店での買物にかかるお金はこの山から支払います。残ったお金は「金を戻す」コマンドで拾いなおせます。

金を分ける：このコマンドを実行すると、「金を集める」で作った山を各キャラクターに分配します。

見積る：このコマンドは商店でキャラクターが持っている宝石や宝石飾りを見積りしてもらったときに使います(魔法のアイテムは「鑑定」の方で調べます)。どの宝石、宝石飾りを見積りしてもらいたいかを尋ねられ、選ぶと引き取り価格が表示されます。その値段で売ることになったら、宝石、宝石飾りは売られ、お金をもらえます。お金はただちに所持金に加えられます。すぐに売りたいときは(宝石や宝石飾りは、貨幣よりは圧倒的に持ち運びやすいのです)、宝石や宝石飾りは所持品となり、キャラクター画面で所持金の欄から、所持品の欄に移ります。この後はほかのアイテムと同じ手順で売却できます。

両替：キャラクターの持っている、すべての貨幣を金貨(gp)ないし白金貨(pp)と両替します。価値の低いお金をもっていると、あまり物がもてなくなるのでこまめに両替したほうが良いでしょう。

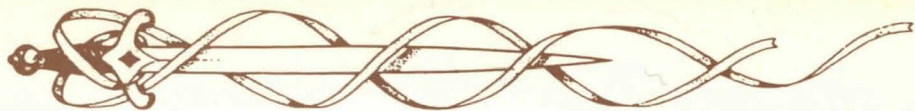
寺院

寺院では有料で僧侶の使う治癒の魔法をかけてもらえます。寺院に入ると、「寺院メニュー」が表示されます。「治療」を除けば、「寺院メニュー」でのコマンドは「商店メニュー」のものと同じです。

寺院メニュー：

治療 キャラクター 金を戻す 金を集める 金を分ける 見積る 抜ける

治療：このコマンドを選ぶと、僧侶がかけてくれる治癒の魔法の一覧が表示されます。かけてもらいたい魔法を選びます。値段が表示され、それだけのお金を払ってもかけてもらうかを尋ねられます。魔法をかけてもらうときの値段は患者と状況とでさまざまです。



冒険メニュー

『プール・オブ・レイディアンズ』の主な行動は「冒険メニュー」から選びます。このメニューが表示される画面は、3D表示でパーティーの目の前の絵とパーティーの状態を表示してある場合（町での冒険の場合）と、パーティーの周囲の場所を表示してある場合（荒野においての場合）とです。パーティーのメンバーに負傷している者がいるときは、そのヒット・ポイント（そのときの数値を表わします）が強調表示され、すぐにわかるようになっています。このメニューから、いくつかのコマンドを選択できます。

移動

3D表示状態では、パーティーは前に進む、後ろを向く、右を向く、左を向くの4種類の移動ができます。前に進んだ場合、通常パーティーは別のマスへ移動し、ゲーム内時間で1分が経過します。方向を変えたときは、パーティーは同じマスにとどまり、時間も経過しません。パーティーが「探索移動」しながら進んでいる場合、1マス移動するとゲーム内時間で10分経過します。

地形表示状態では、1マス移動することにゲーム内時間で半日が経過します。「探索移動」モードは荒野の旅では無意味です。

冒険メニュー：

マップ キャラクター 魔法をかける キャンプ
探索移動 調査

マップ

このコマンドを選ぶと、パーティーの周囲が簡易マップで表示されます。パーティーが迷っていたり、見知らぬ場所にいるときは、このコマンドが選べないこともあります。

キャラクター

このコマンドを選ぶと「キャラクターの表示」の章で説明したキャラクター画面が表示されます。

魔法をかける

このコマンドを選ぶと、「魔法メニュー」が表示され、「アクティブ・キャラクター」が魔法をかけられる状態になります。魔法の効果とどのようにかけるかということについては、「魔法」の章を参照してください。

キャンプ

このコマンドを選ぶと、「キャンプメニュー」が表示されます。これはゲームでとても大切な部分で、別に章を設けて説明してあります。

探索移動

パーティーはこの探索移動モードに入ると、慎重に探りながら移動します。この場合、1マス移動するごとにゲーム内時間で10分かかります。このモードでは、パーティーは通りながら場所を注意深く探索していることになります。しかし、ワンダリング・モンスター（さまよいながら獲物を捜しているモンスター）と出くわす可能性も大きくなります。「探索移動モード」で移動するためには、一度「探索移動」のコマンドを選ぶだけで十分です。それ以後は常に「探索移動モード」で移動していることになります。後で、通常の移動に戻りたいときは、もう一度「探索移動」を選びます。移動の1歩ごとに「探索移動」コマンドを実行する必要はありません。

「探索移動モード」では、あなたは隠し扉を捜し、地図を描き、可能な限り音をたてないようにし、なるべく姿を隠し、細心の注意を払って移動しているものとします。

「探索移動モード」に入らなければ、ワンダリング・モンスターとの遭遇は少なくすみませんが（さっさと移動しているわけですから）、隠された宝物や罠に気づく可能性も小さくなります。

調査

このコマンドを選ぶと、パーティーは自分のいるマスをより注意深く、改めてそのマスに入ってきたかのように調べます。パーティーが「探索移動モード」でない、通常の移動をしているときは、「調査」コマンドはそのマスに「探索移動モード」で入ってきたのと同じ扱いをします。



キャンプ

このコマンドを選ぶと、ゲームを中断したり、キャラクターやパーティーを組みなおしたりということが出来ます。ゲームのセーブ、休息しての治療、魔法の記憶（「魔法メニュー」を参照してください）、ゲームの速さやパーティーの並びかたなどの変更が出来ます。

キャンプメニュー：

セーブ キャラクター 魔法 休息 変更 抜ける

セーブ

このコマンドを選ぶと、キャラクターとゲームの状態をセーブします。ゲームをセーブするときのコンピューターによる細かい違いはクイック・スタート・カードを参照してください。

キャラクター

このコマンドを選ぶと、「キャラクターの表示」の章で説明した、「キャラクターメニュー」が示されます。キャンプ状態では、「売る」及び、「鑑定する」のコマンドは示されません。

魔法

魔法は「ブルー・オブ・レイディアンス」でとても重要な部分であり、後で特に章を設けて説明してあります。魔法はキャンプ状態のときにのみ「記憶する」ことが出来ます。

休息

「キャンプメニュー」のもっとも大事なものの一つが、休息です。「キャンプ」しなくとも、パーティーは通常の睡眠はとれますが、魔法を記憶したり、けがの自然治癒を望むなら、「キャンプ」して、ある程度の休息をとらねばなりません。

キャンプ状態で24時間、何にも妨げられずに休んでいれば、魔法による治療のほかに、ヒット・ポイントを1点自然回復します。

休息の時間はまず、魔法を記憶しようとするキャラクターから計算されます。画面にはパーティー内の魔法を使うメンバーが魔法を記憶する（あ

るいは、僧侶なら祈りを通じて手に入れる）のに必要な日、時、分が表示されます。

どんな魔法でも記憶するには最低4時間必要です。3レベルの魔法の場合、6時間が必要です。魔法の記憶については「魔法メニュー」の章により詳しい説明があります。

休息はランダム・エンカウンター（ワンダリング・モンスターとの遭遇）によって中断されることがあります。長い休息は宿屋、隠れ場所、安心できる建物など、安全な場所でのみ行なうようにしてください。

休息メニュー：

日 時 分 休む 増やす 減らす 抜ける

日、時、分：これらのコマンドは休息時間を調整するためにあります。

休む：パーティーが休息したい時間を決め終えたら、このコマンドを選びます。パーティーは休息に入ります。

増やす：このコマンドを選ぶことで、パーティーがキャンプしながら過ごす時間を増やせます。ふつうはヒット・ポイントの回復のために時間を増やします。何にも妨げられずに24時間過ごすことに、パーティーのうち、けがをしているものは1HP回復します。

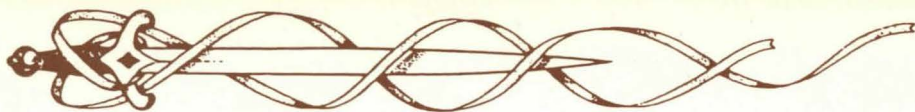
減らす：このコマンドはキャンプしながら過ごす時間を減らすために使います。キャラクターが完全に魔法を記憶しなおしたり、ヒット・ポイントのすべてを回復したりはできませんが、冒険によっては時間が逼迫していて、休みたいだけ休めるというわけにはいかないこともあるでしょう。

変更

このコマンドはパーティーとそれに参加しているキャラクターの基本的な組み立てを変えるときに使います。次のメニューが与えられます。

変更メニュー：

順序 離れる 速度 アイコン 描画 抜ける



順序：このコマンドを選ぶと、戦闘における並び順を変更できます。キャラクターを前列か後列に置きます。最初の半分までのキャラクターが前列で、敵と向き合って戦うこととなります。残りは後列で、魔法や飛び道具を使えます。

コンピューターは誰が1番目、2番目……になるかを尋ねます。1番目が先頭です。それが終わると並び順が決まります。NPCの位置はこのコマンドで変えられます。

離れる：このコマンドを選ぶと、パーティーからキャラクターやNPCが永遠に失われます。一度「離れる」してしまうと、そのキャラクターはパーティーから別れてしまい、「セーブ」コマンドでゲームをセーブしても、そのキャラクターの現在の数値は記録されません。

速度：このコマンドを選ぶと、画面に表示されるメッセージの速さを変更できます。読み終えないうちにメッセージが消えてしまうというときには、「遅くする」コマンドを選んでください。メッセージが消えるまで永遠に時間がかかると感じるときは、「速くする」コマンドを選びます。このコマンドを実行すると、それ以後のメッセージの速度はすべて変わります。後でメッセージが速すぎる、遅すぎると感じたら、このコマンドを使いなおさなければならないでしょう。

速度メニュー：

決定 遅くする 速くする

アイコン：キャラクターが作られたとき、それぞれに「戦闘アイコン」が与えられます。戦闘中、パーティーのメンバーそれぞれが、画面上でどこにいてどの方向を向いているかは、この「アイコン」で表示されます。

「アイコン」コマンドはキャラクターの戦闘アイコンを変えるときに使います。あなたはアイコンをキャラクターの気に入りの武器、防具、色にできます。キャラクターが新しい武器を手に入れたときに、このコマンドを選ぶことが多いでしょう。

アイコンメニュー：

決定 部位 色彩 大小

決定：アイコンの変更が終わったら、このコマンドを選びます。コンピューターはあなたがアイコンを変更した部分それぞれについて確認を求めてきます。新しいものにするかやめておくかを決めてください。その後、変更メニューに戻ります。

部位：アイコンの武器（及び体全体）と頭部を変更できます。画面には準備状態のキャラクターと行動しているキャラクター（攻撃しているキャラクターを表わします）の両方のアイコンが表示されます。

武器と頭部を選んだ後で、それを使うかやめるかを選べます。画面には新しいものと以前のものの両方の準備状態と行動状態のアイコンが表示されます。

部位メニュー：

決定 武器 頭部

色彩：「色彩」コマンドを選ぶと、画面に示されるようにアイコンのいろんな場所の色を変えられます。場所によっては、メニューに示されている言葉どおりでないものもあります。たとえば、弓や石弓を構成しているキャラクターで、「楯」の色を変えた場合、実際には矢や太矢の色が変わります。どういうふうに変わるかは、いろいろと試して慣れてください。

色彩メニュー：

決定 武器 楯 頭髪 顔 胴体 腕 脚 やめる

大小：大きなほうのアイコンはふつう、人間、エルフ、ハーフ・エルフを表示するときに使います。小さいアイコンはドワーフ、ノーム、ハーフリングにふつう使われます。

大小メニュー：

決定 大 小 やめる

描画：このコマンドで、キャラクター及び、遭遇における絵が表示されるかどうかを決めます。



描画メニュー：

キャラクター表示／非表示 モンスター表示／非表示

キャラクター表示／非表示：「キャラクター」コマンドを選び、キャラクターの状態が表示されるときに、キャラクターの肖像が表示されるかどうか、このコマンドで決まります。「表示」のときはキャラクター画面でキャラクターの肖像が見られます。「非表示」のときはキャラクターは見えません。キャラクターを表示しないことにした場合、データを読みこんだり、絵を描いたりする時間が省けるだけ、わずかにゲームの速度が向上します。

モンスター表示／非表示：遭遇が起こったときに絵を表示するかどうかを決めます。

「表示」のときは、遭遇で近くまで近づいたときに、モンスターの絵がアニメーションで表示されます。「非表示」のときは絵は見えません。

遭遇

いかなる種類のNPC（モンスターを含みます）とであれ、パーティーが出会うことを遭遇と言います。パーティーと遭遇したものの姿が見えると、コンピューターはあなたのすることを尋ねてきます。

お互いに相手の姿が見えたか、パーティーが相手側に対して不意討ちの機会を得たか、あるいはその逆かはコンピューターが判定します。

パーティーが不意討ちの機会を得た場合、パーティーがすぐに攻撃に移るなら、1ラウンドの間、相手側の反撃を受けずに攻撃ができます。この機会をすぐに利用しない場合、不意討ちのチャンスはなくなります。

敵対的な相手がパーティーに対して不意討ちの機会を得たときは、相手側はパーティーの反撃を受けずに、1ラウンドの攻撃ができます。

相手側の不意討ちでないときは、次のコマンドが示されます。

遭遇メニュー：

戦う 待つ 逃げる 近づく／交渉

戦う

このコマンドを選ぶと、パーティーは相手を攻撃します。誰が先に行動できるかは行動順によって決められます。これは「戦闘」の章で説明があります。

待つ

このコマンドを選ぶと、相手側が何をするかを決めます。相手は戦う、待つ、逃げる、近づく（1マス以上離れている場合）、交渉する（同じマスにいる場合）のいずれかの行動をします。

逃げる

相手が自分たちのパーティーよりも強いと感じたなら、このコマンドを選べば逃げられる可能性があります。逃亡に成功すればパーティーは遠くまで逃げ、道に迷う危険があります。（相手のほうが移動が速いために）逃亡に失敗したら、戦闘になります。

近づく

相手が遠くにいるときは、このコマンドを選べば近づけます。相手が隣接した場合には、「近づく」コマンドは「交渉」に変わります。

交渉

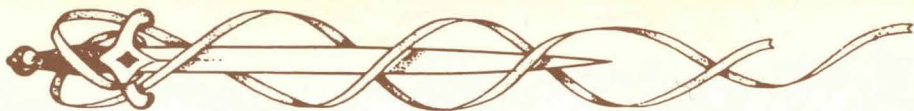
パーティーに隣接している相手に対してこのコマンドを使います。パーティーの中から相手に話しかける者を選びます。相手にもっとも良い印象を与えるキャラクター（アラインメント、魅力度など）を選ぶのがいいでしょう。次に相手と交渉するときに、どういう態度をとるかを5つから選びます。

交渉メニュー：

見下す いつわる 親しくする おだてる 脅す

見下す

交渉相手が自分たちより劣っているとき、自分たちの優越さを誇示しようとします。優越さを示すことで相手に強い印象を与え、協力させられることもあります。しかし、相手を憤慨させ、戦いの引金になることも十分にありえます。



いつわる

相手に気づかれないように情報を引きだそうとします。相手によってはそれに気づき、敵対的になることもあります。

親しくする

相手も友好的であることを信じて、友好的であろうとします。しかし、世の中には誰に対しても友好的であろうとしないものもいます。

おだてる

おとなしく下手に出て、自分たちが襲うほどの価値もないと思わせようとしています。もちろん、下手に出てきた相手を襲うものもいます。簡単に掠奪できるからです。

脅す

相手を威嚇して情報を引きだそうとします。それに見合うだけの力を持っていないときは最上の手段とはいえません。

相手の反応を決めるときは、あなたの選んだ態度は、最大限に表現されたとしています。

戦闘

多くの冒険でパーティーは戦って敵を倒さねばなりません。戦闘では、(パーティーと相手のうちの) 誰の行動順が先か(つまり、先に行動するか)をコンピューターが決め、そのキャラクター(モンスター)と近くの仲間が表示されます。

キャラクターがPCのときは、プレイヤーが行動を決めます。キャラクターがNPCか、「省略」コマンドを実行してコンピューターの管理下にあるときは、コンピューターが行動を決めます。

命中判定

攻撃者が相手に白兵戦武器(剣、槍、拳など)や飛び道具(弓や石弓など)を命中させるかどうかは、攻撃者が相手の防御力(アーマー・クラス)を破れる確率から決められます。この能力はTHAC0と呼ばれる数値で表わされます。THAC

0の数値が小さいほど、攻撃が命中する確率は高くなります。

攻撃を受けるものの防御力はアーマー・クラス、ACで表わされます。これは身につけている防具、敏捷度、さまざまな魔法による影響などで決められます(魔法は相手を攻撃するもう一つの手段です。「魔法」の章を見てください)。アーマー・クラスの数値が小さいほど、防御力は優れています。

攻撃者が相手に攻撃を命中させるために必要な数値は、攻撃者のTHAC0の数値から防御者のアーマー・クラスを引いた数値です。この数値を目標にして、コンピューターは1~20の乱数を発生させ、この数値以上ならば、攻撃が命中します。したがって、THAC0が18のものがアーマー・クラス4の相手に攻撃を当てるには、14以上の数値が必要というわけです(1~20の範囲ですから35%の確率です)。アーマー・クラスは負の数値にもなりえます。したがって、THAC0が18のキャラクターがアーマー・クラス-1の敵に攻撃を命中させるには19以上が必要で(10%の確率)。

戦闘で1人の相手を複数攻撃するとき、1番目と2番目の攻撃者は正面から攻撃します。すべての攻撃者が隣接しているのなら、3番目は背後から攻撃します。4番目以後は必ず背後からの攻撃になります。防御者のACは背後からの攻撃に対してはかなり悪くなります。

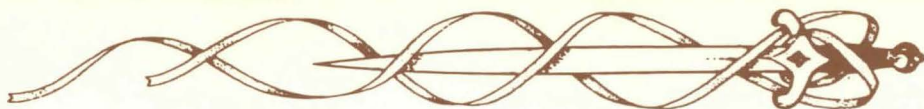
盗賊はこの自動的な位置のルールの例外です。盗賊が1番目の攻撃者の完全に反対側から攻撃をかけたときは、「バックスタップ」ができます。「バックスタップ」では相手に攻撃を命中させる確率が上がり、命中したときはより大きなダメージを与えられます。

飛び道具の使用

自分の隣に敵がいる場合、飛び道具は使えません。隣に敵がいなときは、視線の通っている相手に飛び道具を射つことができます。「次順」、「前順」のコマンドは視線の通っている敵しか狙えないようにはたります。

戦闘の開始

各キャラクターはあなたかコンピューターによって管理されます。あなたが管理しているキャラクターは「省略」コマンドを選ぶことでコンピューターに管理をまかせられます。戦闘が始まる時には、各キャラクターは直前の戦闘と同じよう



に管理されますから、PCはあなたが管理しているのか、前に「省略」コマンドでコンピューターに管理をまかせたのかには注意してください。あなたが管理するか、コンピューターが管理するかは自由に決められます。クイック・スタート・カードであなたのコンピューターでのコマンドを調べてください。

戦闘の実行

戦闘が始まると、画面にはもっとも行動順の早いキャラクターの周囲が表示されます。このためパーティー全体が一度に表示されないこともあります。モンスターの数が多いときなど、一度にすべてのモンスターを見ることなどできないでしょう。画面の右には「アクティブ・キャラクター」の名前、状態、アーマー・クラス、準備している武器が表示されます。

キャラクターもNPCもそれぞれの敏捷度とコンピューターが発生する乱数とに従って順番が決められます。この数値は各戦闘ラウンドごとに変化します。一般的に、敏捷度の高いキャラクターは低いキャラクターよりも先に行動します。

あなたは次に説明するコマンドを使って、戦闘の指示ができます。キャラクターにできないコマンド(僧侶でないものの「退散させる」や戦士や盗賊の「魔法をかける」)は表示されません。

戦闘メニュー：

移動 キャラクター 魔法をかける 使う
退散させる 照準 その他 自動

移動

このコマンドはキャラクターを移動させたり、攻撃させたりするときに使います。敵のいるマスにキャラクターを移動させようとするれば、攻撃になることを覚えてください。パーティーの仲間を攻撃することもできますが、そのときには、かわらないかどうかの確認があります。注意してほしいのは、隣接する敵から離れようとするときは、背中から一方的に攻撃を受けることです。通り過ぎようとするときも同様です。

キャラクターの中には、1ラウンドに複数の攻撃ができる者もいます。弓は1ラウンドに2回射撃できます。高経験レベルの戦士は1ラウンドおきに2回攻撃ができます。その場合、キャラクターの攻撃はすべて、最初に選んだ敵に集中されま

す。ただ、1回目の攻撃でその敵が倒れた場合、残った攻撃を別の敵に回すことができます。

戦士は「なぎ払い」を行なえることもあります。「なぎ払い」では1回の攻撃で数体の弱い敵を攻撃できます。

クイック・スタート・カードを見て、あなたのコンピューターでキャラクターをどう動かすかを調べてください。キャラクターの移動できる距離は持っているものの重量で減ることがあります。貨幣や余分な防具、武器などを持って重さにあっているキャラクターはそれらを持っていないときほど速くは移動できません。かさばる鎧を身につけたときも移動速度は遅くなります。

移動途中でリターン・キーを押すと、戦闘メニューに戻ることができます。エスケープ・キーを押せば移動を始める前の状態に戻ります。

移動力が0になったときは、自動的に戦闘メニューに戻ります。

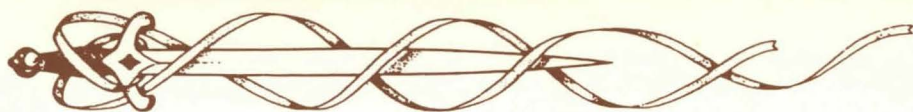
どの敵よりも速いキャラクターは戦闘から逃げ、戦場を離れることができます。もっとも速い敵と速さが互角のキャラクターは逃亡できる可能性はわずか50%です(失敗した場合、その戦闘の最後まで残っていなければなりません)。どの敵よりも遅いキャラクターは決して戦場から逃れることはできません。逃げてしまったキャラクターはもはや戦闘には参加できません。戦闘が終わればそのキャラクターは戻ってきます。

キャラクター

これはキャラクターの詳細を見たいときに使い、ほかで使うコマンドとまったく同じです。このコマンドを選べば、これからの戦闘に適切な武器を準備できます。「渡す」のように戦闘の最中には使えないコマンドもあります。「アイテム」コマンドを選び、そのメニューから「使う」コマンドを選ぶと、ワンドのようなアイテムを戦闘で使用できます。

魔法をかける

これは魔法が使える状態の魔法使いと僧侶にのみ現われます。このコマンドを使うと「魔法メニュー」で「かける」コマンドを選んだときと同じ状態になります(「魔法」の章を参照してください)。攻撃を受けたすぐ後などは、キャラクターの精神集中ができず、「魔法をかける」のコマンドが現れないこともあります。



使う

このコマンドを使えば、武器の交換やアイテムを使用できます。「キャラクターメニュー」から「使う」コマンドを選んだときと同じ画面とメニューが表示されます。

退散させる

僧侶はアンデッド・モンスターを追い払ったり破壊したりできます。この能力はほかの種類のモンスターには何の影響も与えません。いろいろなアンデッドに効果を及ぼすために、最低どれだけの経験レベルがなければならないかは「付録」を見てください。

照準

このコマンドを選ぶと、次のメニューを使って、攻撃の目標を定めることができます。

照準メニュー：

決定 次順 前順 手動 中央 やめる

決定：キャラクターが飛び道具を準備していたり、「使う」コマンドでアイテムを準備していれば、決定した目標に射撃できます。

次順：このコマンドを使えば、目標となるものをすべて見ることができます。最初にもっとも近いものが表示され、コマンドを使うごとに次のものが表示されます。コンピューターはパーティーのほかのメンバーも含め、目標となりうるものをすべて表示します。確認もせずに射撃はしないようにしてください（もっとも、仲間を狙おうとしたらまず確認があります²⁾）。

前順：これは「次順」コマンドの逆です。もっとも遠いものから順にキャラクターに近づきながら目標となりうるものを示します。通常、まずPCたちを見ずに目標が決められるため、目標を捜すときには良い手段です。

手動：このコマンドを使うと、地図上のどこでも狙うことができます。敵のリーダーや地域にかかる魔法の狙いを定めるときに役立ちます。

中央：現在のカーソルの位置を、戦闘画面の中央に変えます。周辺の確認を行なうときに有用なコ

マンドです。

その他

このコマンドはキャラクターがその他の特殊な行動をするときに使います。

その他メニュー：

完了 手当 速さ 待機 防御 やめる

完了：そのキャラクターの行動が終わったことを宣言します。

手当：このコマンドはパーティーの中に「瀕死」のものがいるときのみ現われます。このコマンドが示されたキャラクターは、これを選ぶことでパーティーの仲間に手当てを行ない、死なせないようにできます。

速さ：このコマンドは「キャンプメニュー」の「変更」のところで説明してあります。

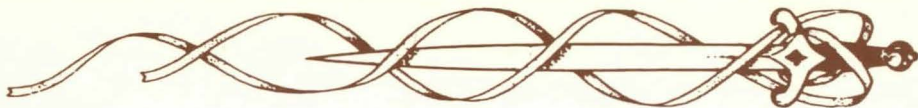
待機：このコマンドを選ぶと、キャラクターの行動順を決める数値を1つ減らし、行動を遅らせることができます。自分より一つ下の行動順の数値のものがいないときは、もう一度キャラクターの行動になります。キャラクターはほかのものの行動がすべて終わるまで、「待機」を続け、行動を遅らせることができます。最後になっても行動を行なわなければキャラクターが何もしないまま次のラウンドに移行してしまいます。

防御：キャラクターはこの行動を選び、攻撃者のほうから来るのを待つことにしてもかまいません。この行動をとったときは、敵が隣接してきたら、その敵に対し、まず自分から攻撃できます。

自動

このコマンドを実行するとキャラクターの管理はコンピューターに移ります。弱い敵の群れと戦うときには、これを使ったほうがいでしょう。キャラクターの管理をコンピューターに任せた場合、中断しなければそれ以後もずっとコンピューターが管理し続けます。

コンピューターは準備されている白兵戦用武器、あるいは飛び道具、またかけられる魔法を状況に応じて使います。コンピューターは非常に好戦的な行動をとります。



パーティーが逃亡した場合

戦闘が完全に終わるまで一人でもパーティーのメンバーが生き残っていれば、「気絶」や「死亡」状態のものはパーティーと一緒にいるとします。パーティーが戦闘から逃げた場合、「気絶」や「死亡」のキャラクターは永遠に失われます。

パーティーが全滅した場合

パーティーの全メンバーが死亡した場合、ゲームを記録した場面まで戻り、そこからやり直さなければなりません。

戦闘が終了した後

戦闘が終わると、画面にはパーティーを讚えるメッセージが現われ、次にコマンドのメニューが現われます。戦闘後の状況にコマンドが不要な場合、現われません。

宝物メニュー：

キャラクター 取る 金を戻す 金を集める 金を分ける ディテクト 抜ける

キャラクター

「キャラクターの詳細」を見てください。この時点では、「アイテムメニュー」とキャラクター画面の両方の「捨てる」コマンドが使えます。

取る

このコマンドは宝物を拾うのに使います。

取るメニュー：

お金 アイテム やめる

お金：それぞれの貨幣とその枚数が表示されます。「アクティブ・キャラクター」がどれだけの貨幣を拾うかを指示してください。体力度が許せば、1人のキャラクターがすべての貨幣を拾うこともできます。また、それぞれのキャラクターに分配することも可能です。

キャラクターが持てる以上の貨幣を拾おうとしたら、「持ちすぎです」というメッセージが表示され、キャラクターはそれ以上貨幣を拾えません。また、あまりたくさんのお金を持っているとき、戦闘においてキャラクターの行動速度が遅くなりますから、気をつけてください。

アイテム：このコマンドを使うと、あなたが倒したモンスターの持っていたアイテムの一覧が表示されます。モンスターの使っている武器や防具は質の良いものとは限らず、宝物として拾う価値がない場合が頻繁にあります。そのようなときは一覧表には示されません。

キャラクターがアイテムをあまりに多く拾おうとしたときは、その旨が表示され、拾うことはできません。

金を戻す

商店メニュー参照

金を集める

このコマンドを使うと、パーティーのメンバー全員がお金を床に下ろし、貨幣の山を作ります。これは宝物のお金と一緒にされ、「取る」または「金を分ける」でお金を分配しなおすことができます。

金を分ける

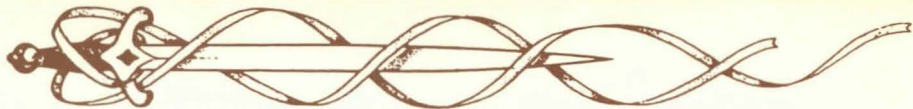
このコマンドを実行すると、宝物のお金をすべて拾い上げ、各キャラクターに分配します。

ディテクト

このコマンドを使うと、「アクティブ・キャラクター」がかけられるのなら、「ディテクト・マジック（魔力感知）」の魔法をかけます。

抜ける

このコマンドを選べば、戦闘場面を離れます。まだアイテムが残っている場合、コンピューターはその旨を知らせます。「宝物メニュー」に戻することもできますし、宝物を残して「冒険メニュー」へいくこともできます。



魔法

魔法は『プール・オブ・レイディアンズ』の冒険に欠かせません。魔法使いと僧侶の両方が魔法を使えます。

魔法のはたらきかた

魔法の呪文は3種類の形で存在します。記憶内、魔法書上、巻物上です。

記憶内

魔法使いや僧侶は、呪文を「記憶」していると、それをかけることができます。これらのキャラクターは「魔法をかける」コマンドで、魔法をかけることができます。一度かけた魔法は記憶から消え、再び記憶しなければなりません。

魔法書上

魔法使いは自分の知った魔法を魔法書に書きこみます。魔法使いは魔法書に書いてある呪文なら、それを記憶してから、かけることができます。魔法書は呪文をまとめたもので、魔法使いはその中から「記憶」する呪文を選びます。僧侶は魔法書を持ちません。僧侶は毎日、祈りを通じて神から呪文を授かるのです(ゲーム上は「記憶」になります)。

巻物上

魔法の巻物に書かれた呪文を魔法使いや僧侶は読むことができます。どちらのキャラクターが読めるかは書かれてある呪文によります。巻物に書かれている魔法を理解するには、魔法使いは「リード・マジック(魔法解説)」の魔法をかけなければなりません。それが終われば、声をあげて読む(「魔法をかける」)だけでその魔法をかけることができます。僧侶は巻物に書かれた僧侶魔法を読むのに「リード・マジック」の魔法を必要としません。また、僧侶魔法の巻物は僧侶にしか読めません。巻物から魔法がかけられたときや、魔法が書き写されたときは、巻物上の魔法は消え去ります。

魔法使いは将来記憶するために巻物の呪文を自分の魔法書に書き写すことができます。これを行なうと、巻物からは呪文が消えてしまいます。

魔法使い、僧侶は「魔法メニュー」の「魔法をかける」コマンド、及び「キャラクターメニュー」の

「準備魔法」コマンドで記憶している呪文の一覧を見ることができます。巻物上の呪文は「魔法メニュー」の「書込む」コマンドで一覧を見ることができます。かけられる魔法を見たいだけのときは、実際にかけてしまったり書き写したりせずに、見してから「抜ける」コマンドを選んでください。

魔法メニュー：

書き込む 記憶する かける 休息 影響 抜ける

書き込む：このコマンドは巻物で見つけた呪文をキャラクターの魔法書に書き写すときに使います。

書き込むメニュー：

書き込む 次頁 前頁 中止

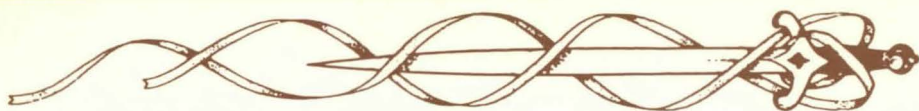
魔法使いが「リード・マジック」をかけてある巻物上の呪文がすべて表示されます。書き写したいと思っている呪文があるページを見つけてください。「書き込む」コマンドを選んでから、巻物から魔法書に書き写す呪文を選びます。呪文のレベルが高すぎてキャラクターが書き写せないときはその旨が表示されます。呪文を書き写すと巻物からは呪文が消え去ります。呪文を書き写すには記憶するのと同じだけの時間が必要で、それだけの時間がとれなかったときは、呪文の書き写しは失敗します。

記憶する：キャラクターは魔法をかけるためには、それを覚えねばなりません。呪文を覚えるのに、このコマンドを使います。これは「キャンプメニュー」のときにのみ表われます。「アクティブ・キャラクター」の魔法書(僧侶の場合は覚えることのできる僧侶魔法の一覧)から1ページが表示されます。そして、次に示すコマンドが表示されます。魔法使いや僧侶があるレベルの魔法を複数回使えるときは、同じ魔法を複数「記憶」してもかまいません。

記憶するメニュー：

記憶する 次頁 前頁 抜ける

記憶したい呪文が書いてあるページを見つけてください。そして記憶したい呪文を選んでから「記憶する」コマンドを実行します。ここで言う「ページ」とは魔法書のページであり、すでに記憶した呪文の一



覧ではありません。記憶した魔法は「かける」と「準備魔法」のコマンドの方に現われます。

キャラクターが記憶する呪文をすべて選び終わったら、「抜ける」を実行します。選んだ呪文の一覧が表示され、それでいいかどうか確認を求められます。それでよければ、「魔法メニュー」に戻り、次のキャラクターの記憶する呪文を選べます。よくないときは、その選択は無視され、キャラクターは呪文をすべて選びなおさないとはいけません。

記憶する呪文を選んだだけでは、呪文を記憶したことにはなりません。呪文を覚えるには（ゲーム内時間で）その呪文のレベルごとに15分間と、呪文を記憶し始める前にかなりの休養の時間が必要です。「魔法メニュー」の「休息」コマンドを参照してください。

呪文は一つずつしか覚えられませんが、呪文を覚えるための休養をとった後なら、いくつか呪文をつぎつぎと覚えていけます。ただし、呪文を覚えるときには中断があってはなりません。「休息」コマンドを実行し、呪文を覚えるのに必要なだけの時間を中断なく過ごさねばならないのです。キャンプしていて、呪文のいくつかだけを覚えられただけ休養したときに中断されると、そこまでの呪文は覚えられますが、残りは覚えられません。呪文は選んだ順番で覚えます。

例：魔法使いが「マジック・ミサイル（魔法の矢）」（1レベルの呪文）を2回と「インビジビリティ（透明）」（2レベルの呪文）を1回、この順に覚えようと決めたとします。まず「休息」コマンドを押すと、必要な時間が示されます。この場合、休養に4時間、さらに覚えるのに1時間（ $15 \times 2 + 15 \times 2$ ）かかります。これを確認して、つぎに「休む」コマンドを押します。時間が経過していきますが、最初の4時間のうちにパーティーが襲われたときは、呪文はいつさい覚えられません。4時間と15分過ぎた後で襲われたときは、「マジック・ミサイル」を1回だけ覚えています。4時間と30分たったときは「マジック・ミサイル」を2回、5時間がたつときはすべての呪文を覚えていきます。

かける： このコマンドは魔法をかけるときに使います。戦闘では魔法をかけるものは、そのときのキャラクターであり、キャンプ中では「アクティブ・キャラクター」です。

かけるメニュー：

かける 次頁 前頁 抜ける

「かけるメニュー」は「魔法メニュー」と「戦闘メニュー」の両方に現われます。「アクティブ・キャラクター」がかけることのできる、すべての呪文が表示されます。自分がかげたいと思う魔法が表示されているページを見つけてください。そして呪文を選んでから「かける」コマンドを実行します。必要なときは、魔法をかけるときの目標も指示します。かけたい呪文が見つからないときは「抜ける」してください。戦闘ではキャラクターは別の行動がとれます。戦闘中でないときは「魔法メニュー」に戻ります。

一度かけてしまうと、呪文はふたたび「記憶」するまで失われます。

休息： 呪文を記憶するには「休息」しなければなりません。このコマンドを選ぶと、「キャンプメニュー」で説明した「休息メニュー」になります。キャラクターが十分な時間を休息しなければ呪文は記憶できません。

ここの「休息メニュー」で「抜ける」コマンドを実行すると、「魔法メニュー」に戻ります。「キャンプメニュー」ではありません。

影響： このコマンドはキャンプ中、パーティーにどのような魔法がはたしているかを調べるときに使います。これを使うことで、パーティー全体にかかっている「プレス（祝福）」や「ライト（明かり）」、パーティーのメンバー一人にかかっている「プロテクション・フロム・イービル（悪からの加護）」や「インビジビリティ」のような、キャラクターにとっては明らかな魔法を確認できます。またパーティーやパーティーのメンバーに呪いがかかっているか、それもわかります（ただし、呪いの詳しい内容はわかりません）。

かけることのできる呪文

作成したばかりの魔法使いは自分の師匠のもとを離れ、冒険に出るときに1レベルの魔法を4つ知っています。これらは魔法使いの魔法書に書きこまれています。魔法使いが1経験レベル上昇することに、記憶できる魔法の数は一つといわず増えますが、魔法使いの記憶できる呪文の種類（魔



法書に書きこめた呪文)は1つ増えるだけです。それ以上の呪文を手に入れるには宝物から巻物を手に入れ、「魔法メニュー」の「書き込む」コマンドを使って自分で使えるように魔法書に書き写さねばなりません。

僧侶魔法

僧侶魔法は魔法使いの魔法と以ていますが、僧侶は魔法書を必要としません。使えるレベルの魔法は僧侶はすべて使えます。僧侶は呪文を記憶するだけでかまいません。僧侶にとってどの呪文が使えるかはひとえに経験レベルしだいです。

したがって、僧侶が僧侶魔法の書いてある巻物を見つけたときは、魔法書に「書き込む」する必要はありません。直接巻物から使ってしまう方がいいのです。

セービング・スロー

魔法は確実なものではなく、相手に対して必ず影響を与えとは限りません。これは「セービング・スロー」で表わされます。『プール・オブ・レイディアンス』では、セービング・スローによって、呪文のかけられたキャラクターにまったく効果がなかったり、効果を上げてもより少ないものになることがあります。キャラクターの経験レベルが上昇することにセービング・スローもよくなり、魔法が影響を及ぼす確率が低くなります。呪文の最終的な効果は画面に表示されます。

魔法使いは人(?)やアイテムからかけられた魔法に対してのセービング・スローが優れています。僧侶は致死性の攻撃や毒に対してのセービング・スローが優れています。ドワーフとハーフリングはあらゆる種類の魔法に対してセービング・スローが優れています。

呪文

呪文の中にはすばやく唱えられ、戦闘中に使用できるものもあれば、かけるのに長時間かかるものもあります。時間のかかる魔法は「キャンプメニュー」の「魔法メニュー」でのみかけることができます。

時間と魔法

魔法の持続時間は大切です。魔法の持続時間は一瞬のもの、戦闘ラウンド単位のもの、ターン単位のもの、永遠のものに分けられます。ほとんど

のダメージ魔法は一瞬、それ以外のほとんどの戦闘魔法はラウンド単位、多くの感知や防護の魔法はターン単位です。

移動中に(「ファインド・トラップス(罫の探知)」のような)呪文を使おうとするときは1ラウンドがゲーム内時間で1分、1ターンがゲーム内時間で10分であることに注意してください。

呪文一覧

次に示すのが『プール・オブ・レイディアンス』でキャラクターのかけることのできる呪文です。

僧侶呪文1レベル

プレス(祝福): この呪文はキャンプ中か戦闘中に使用でき、白兵戦にまだ入っていないキャラクターたちにのみ影響します。6ラウンドの間、THAC0が1向上し、友好的なNPCの士気が1上がります。キャンプ中は直後に戦闘があるとわかっているときのみ使います。

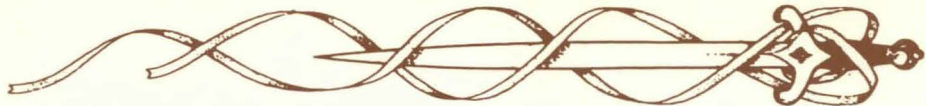
コース(呪い): 「プレス」の逆作用呪文であり、白兵戦にまだ参加していない敵のTHAC0と士気を1下げます。戦闘中にのみ使用でき、6ラウンド持続します。

キュア・ライト・ウーンズ(軽傷治療): いつでも使用できます。僧侶は目標となるものに隣接していなければなりません。ダメージを1~8点癒します。

コース・ライト・ウーンズ(軽傷): これも逆作用呪文で、戦闘時のみ使用できます。隣接しているものに僧侶が触れ、1~8点のダメージを負わせます。

ディテクト・マジック(魔力感知): 1ターンのみ持続します。パーティーの持っているアイテムや、1×3マスの範囲で魔力の存在を感知しますが、魔法の種類についての細かいことはわかりません。

プロテクション・フロム・イービル(悪からの加護): 戦闘中か、すぐ後に戦闘に入るとされるキャンプ中に使用します。悪のものからの攻撃に対し、ACが2向上します。また、そのようなモンスターの攻撃によってセービング・スローをしなければならぬときに+2のボーナスを得ます。



この魔法は僧侶の経験レベル×3ラウンド持続します。僧侶は目標に触れなければなりません（自分自身にかけることは可能です）。

プロテクション・フロム・グッド（善からの加護）：これは「プロテクション・フロム・イービル」と同じ効果の逆作用呪文ですが、善なるものからの攻撃に対してはたたりません。

レジスト・コールド（冷気からの防護）：目標となったものを冷気から防護し、華氏0度（約摂氏-18度）までの寒さから守ります。冷気による攻撃に対してはセービング・スローにボーナスを得ます。持続時間は僧侶の経験レベル×1ターンで、僧侶は目標に触れなければなりません。

僧侶呪文2レベル

ファインド・トラップス（罠の探知）：キャンプ中にしか使用できません。キャラクターが向いている方向にある罠が見えるようになります。持続時間は3ターンです。

ホールド・パーソン（金縛り）：これは戦闘用の呪文で、おおよそ人間の姿と大きさの生き物を1~3体（僧侶が決めます）動けなくします。持続時間は4ラウンド+僧侶の経験レベル×1ラウンドです。

レジスト・ファイア（炎からの防護）：これは「レジスト・コールド」と同じですが、熱及び熱による攻撃に対して効果があります。

サイレンス、15フィート・レイディアス（沈黙の場）：これは戦闘用の呪文です。15フィート半径の場で会話や呪文を唱える声を沈黙させてしまいます。人に対してかけた場合、セービング・スローに失敗すると、沈黙の場はその者について回ります。場所にかけた場合、その場所にいるすべてに魔法は影響を与えます。持続時間は僧侶の経験レベル×2ラウンドです。

スロー・ポイズン（毒の緩和）：キャンプ中か戦闘中に使えます。毒を受けた者（いったん、即死しますが）を僧侶の経験レベル×6ターンの間、生かします。持続時間が過ぎると、「ニュートラライズ・ポイズン（毒の中和）」（高レベルの魔法で、

NPCのみがかけることができます）をかけてもらわなければ、死んでしまいます。

スネーク・チャーム（ヘビの魅了）：この魔法は戦闘中にのみかけられます。ヒット・ポイントの合計が僧侶のヒット・ポイントと同じまでのヘビに影響を与えます。ヘビは5~8ラウンドの間、まったく行動しません。

スピリチュアル・ハンマー（心霊の槌）：これは戦闘魔法で一時的に魔法の武器を作ります。準備は自動的に行なわれ、距離をおいて攻撃でき、ふつうのハンマーと同じだけのダメージを与えます。魔法の武器しか通用しないモンスターにもダメージを与えられます。持続時間は僧侶の経験レベル×1ラウンドです。

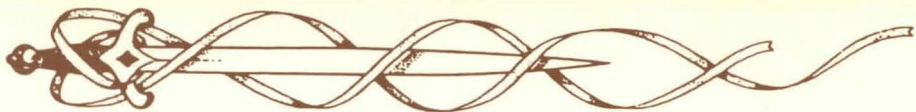
僧侶呪文3レベル

アニメイト・デッド（死者操り）：この魔法はキャンプ中か戦闘中に使えます。死んだ人間をゾンビーとし、僧侶の手助けをさせます。戦闘では、ゾンビーは僧侶を守るために戦いますが、行動はコンピューターが管理します。呪文の持続時間は永遠ですが、ゾンビーが破壊されたらそれまでです。パーティーと一緒に行動させる場合、ゾンビーはNPC扱いとなり、そのための余裕がなければなりません（キャラクターは8人までという制限があるのを忘れないでください）。余裕がなければ連れて行くことはできません。

キュア・ブラインドネス（盲目癒し）：この魔法は戦闘中、キャンプ中に使え、相手に触れなければなりません。「コース・ブラインドネス（盲目）」による影響を取り除きます。

コース・ブラインドネス（盲目）：これは戦闘中にのみ使え、相手に触れなければなりません。相手は呪文に抵抗するセービング・スローを行なえます。持続時間は「キュア・ブラインドネス」か「デイスペル・マジック（魔法消散）」によって打ち消されるまで永遠に続きます。

キュア・ディジーズ（病い癒し）：この魔法はキャンプ中にのみ使えます。マミーや「コース・ディジーズ（病い）」によって起こされた病気を治します。



コース・ディジーズ (病い) :これは戦闘魔法で相手に触れなければなりません。相手は呪文に抵抗するセービング・スローを行なえます。キャラクターが病気に冒された場合、刻々とHPと体力度を失い、本来の10%まで低下します。これによって引き起こされた病気は“キュア・ディジーズ”か“ディスベル・マジック”で治ります。

ディスベル・マジック (魔法消散) :この呪文はキャンプ中、戦闘中に使えます。戦闘中は、地域内のすべての魔法と魔法のアイテムに影響します。キャンプ中はあなたが選んだ者とアイテムとに影響します。この魔法が成功するかどうかは、僧侶と消散させる対象の魔法をかけたものの経験レベルから決められる確率によります。この呪文が成功したら、目標となった魔法は永遠に効力を失います。

プレイヤー(祈り) :これは戦闘用魔法で、友好的なもののTHAC0とセービング・スローを1向上させ、敵対的なもののそれを1悪くします。60フィート半径で効果を持ち、僧侶の経験レベル×1ラウンド持続します。

リムーブ・カース (呪いの解除) :この魔法はキャンプ中、戦闘中に使え、目標となったものから呪い(通常の呪いから“ピストウ・カース (呪いかけ)”の魔法によるものまで)を取り去ったり、呪いのかかったアイテムを静めます。相手に触れてかけなければなりません。

ピストウ・カース (呪いかけ) :これは僧侶の経験レベル×1ターンの持続時間があり、戦闘で使用されます。その影響はさまぎまで、コンピューターによって決定されます。

魔法使い呪文1レベル

バーニング・ハンズ (炎の手) :これは戦闘用魔法で、相手に触れてかけ、魔法使いの経験レベル×1点のダメージを与えます。セービング・スローでこの魔法の効果を逃れたり、やわらげたりはできません。

チャーム・パーソン (魅了) :この呪文は人間型の生き物を魔法使いの友達、仲間にします。魔法使いの取る行動をすべて、好ましいものだと感じさ

せます。目標となったものは、呪文がかけられたとき、数日ないし数週間たった後でセービング・スローを行ないます。セービング・スローの間隔は目標の知性によります。魔法の影響が永遠だということは決してありません。魅了された生き物はその戦闘中に限り、味方として行動します。

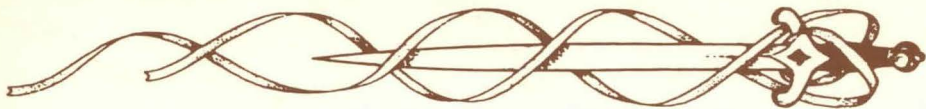
ディテクト・マジック :これは僧侶魔法にあるものと同じです。持続時間は魔法使いの経験レベル×2ラウンドです。

エンラージ(巨大化) :この呪文はキャンプ中、戦闘中に使え、魔法使いの経験レベル×1ターン持続します。目標が生きているものの場合、大きさが魔法使いの経験レベル×20%増えます。人間型の生き物を目標にした場合、それをオーガーやジャイアントの大きさまででき、戦闘においてはそれだけの体力を持つものとします。一つの目標に対して“エンラージ”の魔法を複数かけて効果を重複させることはできません。魔法をかけられたいくはないものは、セービング・スローで効果を妨げることができません。

リデュース (縮小) :これは“エンラージ”の逆で、“エンラージ”の効果を中和することもできます。魔法をかけられたいくはないものは、セービング・スローで効果を妨げることができません。セービング・スローに失敗した場合、目標は小さくなり、体力や移動力を失います。

フレンズ(友情) :これは戦闘魔法で、魔法の及ぶ半径内にいるすべての生き物に影響します。魔法の及ぶ半径は魔法使いの経験レベルの上昇とともに広がります。半径内においてセービング・スローに失敗したものは、魔法使いが2~8点高い魅力度だと思ひこみます。セービング・スローに成功したものは魅力度が1~4点低いものと考えます。効果は魔法使いの経験レベル×1ラウンド持続します。

マジック・ミサイル (魔法の矢) :これは戦闘魔法で目標に2~5点のダメージを与えます。セービング・スローで効果を妨げたり、やわらげたりはできません。2経験レベルごとに魔法使いは魔法の矢を1本増やせます。したがって、3~4経験レベルの魔法使いは2本、5~6経験レベルの魔



法使いは3本の矢を放てます。矢は一度にすべて射たねばなりません。

プロテクション・フロム・イービル：同名の僧侶魔法と同じです。ただし、持続時間は魔法使いの経験レベル×2ラウンドです。

プロテクション・フロム・グッド：同名の僧侶魔法と同じです。ただし、持続時間は魔法使いの経験レベル×2ラウンドです。

リード・マジック (魔法解読)：これはキャンプ中のみ使え、(僧侶魔法以外の)魔法で書かれたものを読むことができます。魔法使いの経験レベル×2ラウンド持続します。この魔法を使って巻物を読めば、それ以後は巻物からその呪文をかけることや書き写すことができます。

シールド(楯)：この呪文は戦闘用で、目標のアーマー・クラスとセービング・スローを向上させ、さらに「マジック・ミサイル」の効果を妨げます。持続時間は魔法使いの経験レベル×5ラウンドです。

ショッキング・グラスプ (電撃)：これは戦闘魔法で、魔法使いが触れたものに対して1~8+魔法使いの経験レベル×1点の電気によるダメージを与えます。

スリープ(眠り)：この魔法は敵を眠りに落とし入れます。持続時間は魔法使いの経験レベル×5ラウンドです。弱い敵ほど影響を受け、強い敵では眠る数は少なくなります。ある程度以上の力を持つ敵にはまったく効果がありません。セービング・スローによって効果を受けなくなることはありません。

魔法使い呪文2レベル

ディテクト・インビジビリティ (透明感知)：この呪文はキャンプ中、戦闘中に使え、魔法使いの経験レベル×5ラウンド持続します。魔法の及ぶ範囲は魔法使いの経験レベル×20フィートです。

インビジビリティ (透明)：この呪文は目標(触れてかけねばなりません)を通常の視力、及び赤外線視力から見えなくします。効果は透明になった

ものがやめることにするか、誰かを攻撃するまで持続します。

ノック(開錠)：この呪文は鍵のかかった扉や箱を開けるのに使います。キャンプ中か移動中に使えます。

ミラー・イメージ(鏡像分身)：これは戦闘魔法で、魔法使いの複製を幻で1~4体作り出します。複製が攻撃を受けると、それは消えてなくなります。持続時間は魔法使いの経験レベル×2ラウンドです。

レイ・オブ・エンフィーブルメント(脱力の光線)：これは戦闘魔法です。セービング・スローで効果を妨げることができますが、目標がセービング・スローに失敗したときは、力を弱められます(魔法使いの経験レベル×1ラウンドの間、与えるダメージが小さくなります)。

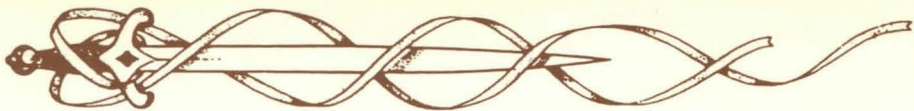
スティンキング・クラウド(悪臭の雲)：この呪文は2×2マスの地域に影響を及ぼします。雲の中にいるものは全員セービング・スローを行ないます。失敗したら、2~5ターンの間無力化します。雲の外に出ることはできませんが、それでも無力なままです。セービング・スローに成功したら、雲の中にいるときと、出てから1ラウンドの間だけ無力です。雲は魔法使いの経験レベル×1ラウンド持続します。

ストレンクス(体力増強)：この呪文はキャンプ中のみ使用でき、目標の体力度を高めます。どれだけ体力度が上昇するかは目標の役割によってさまざまです。持続時間は魔法使いの経験レベル×6ターンです。

魔法使い呪文3レベル

ブリンク(明滅)：この呪文を唱えると、魔法使いは地域に出たり入ったりを繰り返すため、目標とされることが少なくなります。持続時間は魔法使いの経験レベル×1ラウンドです。

ディスペル・マジック：これは同名の僧侶魔法と同じです。



ファイアボール(火球爆発)：これは地域に影響を及ぼす魔法で、地域内のそれぞれの目標に魔法使いの経験レベルごとに1～6点のダメージを与えます。セービング・スローに成功すればダメージは半分ですみます。「ファイアボール」は野外では2マス半径で、屋内では3マス半径で効果を及ぼします。

ヘイスト(加速)：これは戦闘魔法で、魔法使いの経験レベルと同じ人数に影響します。魔法の影響下にあるものは2倍の速度で移動し、白兵戦武器や飛び道具でも2倍の回数攻撃できます。しかし、魔法を1ラウンドに2回かけることはできません。持続時間は3+魔法使いの経験レベル×1ラウンドです。

ホールド・パーソン：これは同名の僧侶魔法と同じですが、影響を受けるのは1～4人です。持続時間が魔法使いの経験レベル×2ラウンドです。

インビジビリティ, 10フィート・レイディアス(透明の場)：これは「インビジビリティ」と同様ですが、魔法使いが呪文を唱えたときに10フィート半径にいた全員に効果があります。透明のままでいる条件、姿が現われるときの条件は「インビジビリティ」に同じですが、魔法をかけた本人が姿を現わすときは、一度に全員が透明でなくなります。

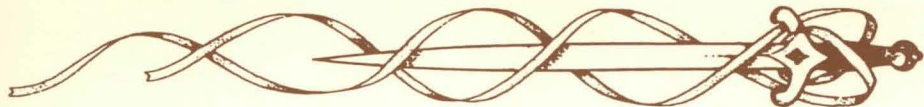
ライトニング・ボルト (電光の矢)：この呪文は電光の通り道にいた全員に影響を及ぼし、それぞれの目標に魔法使いの経験レベルごとに1～6点のダメージを与えます。セービング・スローに成功すればダメージは半分ですみます。「ライトニング・ボルト」は魔法使いから4マスまたは8マス、一直線に伸びます。壁などにぶつかった場合、「ライトニング・ボルト」は反射します。

プロテクション・フロム・イービル, 10フィート・レイディアス(悪への結界)：これは「プロテクション・フロム・イービル」と同じですが、目標から1マス以内にとどまっている限り、その中の全員に影響します。

プロテクション・フロム・グッド, 10フィート・レイディアス(善への結界)：これは「プロテクション・フロム・グッド」と同じですが、目標から1マス以内にとどまっている限り、その中の全員に影響します。

プロテクション・フロム・ノーマル・ミサイルズ(弓矢封じ)：この呪文は目標(触れてかけねばなりません)を魔法のかかっている飛び道具から守ります。持続時間は魔法使いの経験レベル×1ターンです。

スロー(減速)：これは戦闘魔法で、魔法使いの経験レベルと同じだけの人数に影響します。魔法をかけられたくないものはセービング・スローで効果を妨げることができます。目標となったものは通常の半分の距離しか移動できず、半分の回数しか攻撃できません。1ラウンドに1回しか攻撃できないものの場合、1ラウンドおきにしか攻撃できなくなります。この魔法は「ヘイスト」の効果을中和するのに使えます。持続時間は3ラウンド+魔法使いの経験レベル×1ラウンドです。



CREDITS

Scenario Created By TSR, Inc.

Jim Ward

David Cook, Steve Winter and Mike Breault

Game Created By SSI Special Projects Group

Programmers:

Keith Brors

Brad Myers

Additional Programming By:

Westwood Associates, Raymond J. Huges, Peter Schmitt and Eric Mickelson

Artists:

Tom Wahl

Darla Marasco, Susan Halbleib, Fred Butts, Maurice Molyneaux and Vince Reynolds

Additional Art By:

Westwood Associates, Scott A. H. Ruggles, Doug Barnett,
Dave Shelley, Joana Zegri, and Rob Wong

Music and Sound Effects:

David Warhol

Developers:

George MacDonald

Victor Penman, Paul Murray, Russ Brown and Dave Shelley

In House Playtesting:

Dick Vohlers, Cyrus Harris, Graeme Bayless, James Kucera, and Scott Barnes

Project Manager:

Chuck Kroegel

Rules:

Steve Perrin and George MacDonald

Customized Apple Disk Operating System:

Roland Gustafsson

Art, Graphic Design and Desktop Publishing:

Louis Hsu Saekow and David Boudreau

日本語版制作スタッフ

監修: 安田均とグループSNE

プログラム: (株)マリオネット

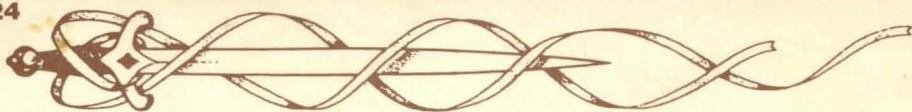
CG: 横田青史(SRS)

音楽: 戸田誠二(フェアチャイルド)

プロジェクトマネージャー: 賀川邦彦(PONY CANYON)

アートワーク: 春田秀桂(ペーパーランド)

印刷: ジャパンスリープ



キャラクターの種族における制限

種族	能力表		知識度	賢明度	敏捷度	耐久度	魅力度	
	体力度 男	体力度 女						
ドワーフ	最小	8	3	3	3	12	3	
	最大	18(99)	17	18	18	17	19	16
エルフ	最小	3	3	8	3	7	6	8
	最大	18(75)	16	18	18	19	18	18
ノーム	最小	6	6	7	3	3	8	3
	最大	18(50)	15	18	18	18	18	18
ハーフ・エルフ	最小	3	3	4	3	6	6	3
	最大	18(90)	17	18	18	18	18	18
ハーフリング	最小	6	6	6	3	8	10	3
	最大	17	14	18	17	18	19	18
人間	最小	3	3	3	3	3	3	3
	最大	18(00)	18(50)	18	18	18	18	18

最大=その能力における最大値 最小=その能力における最小値
(XX)=体力値が18のときのパーセンテージ

クラスによる最大レベル

種族	僧侶(クレリック)	戦士(ファイター)	魔法使い(マジックユーザー)	盗賊(シーフ)
ドワーフ	—	9レベル	—	U
エルフ	—	7レベル	11レベル	U
ノーム	—	6レベル	—	U
ハーフ・エルフ	5レベル	8レベル	8レベル	U
ハーフリング	—	6レベル	—	U
人間	U	U	U	U

—=この役割にはなれない U=この役割については無制限

