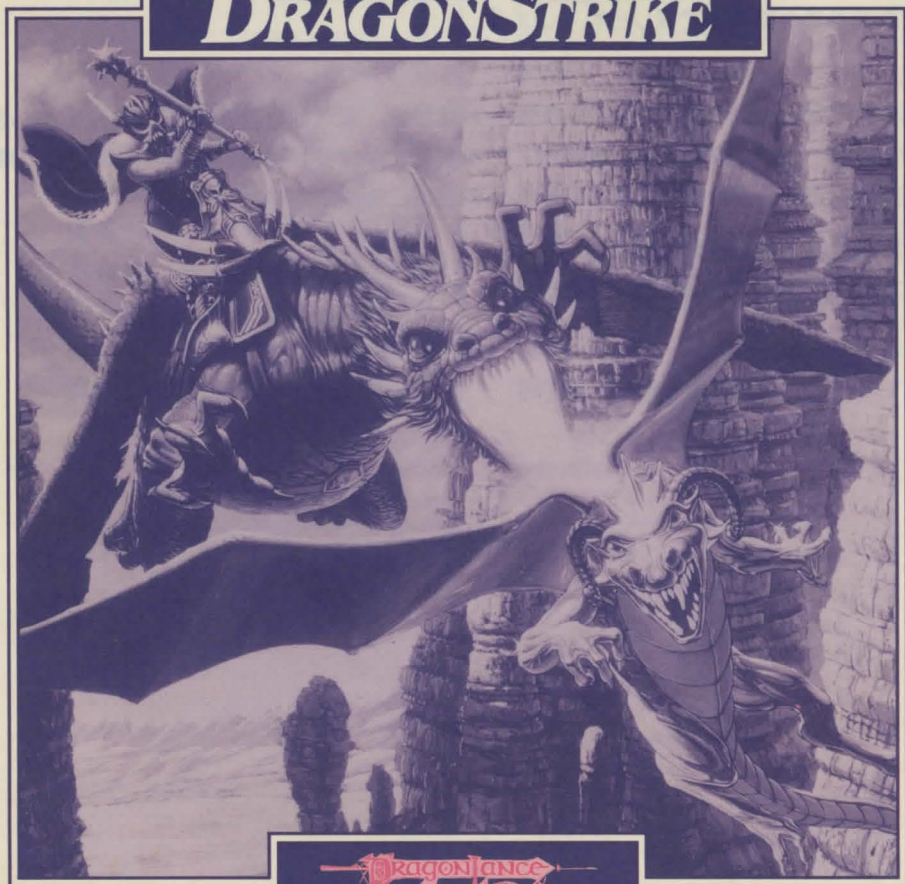


OFFICIAL
**Advanced
Dungeons & Dragons®**
COMPUTER PRODUCT

ドラゴンストライク
ルールブック

DRAGON STRIKE



Dragon Lance
Dragon Combat Simulator



ご注意

●本プログラムを使用する際、以下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。

●フロッピーディスクの場合

- ▶フロッピーディスクドライブは各メーカー指定の純正品を必ずご使用下さい。それ以外は保証しかねます。

*このソフトウェアを権利者の許諾なく賃貸業に使用することを禁じます。また、無断で複製することは法律で禁じられています。

●お問い合わせ

- 問い合わせについては、同封のアンケートはがき、または官製はがきにてお願い致します。
- また、万一正しく作動しない場合は、お手数ですがソフト不良の状況、お手持ちの機種を調査の上、お買い求めになられましたお店にご相談下さい。

〒102 東京都千代田区九段北4-3-31

株ポニーキャニオン マルチメディア制作部

目次

初飛行	1	バンク	10
はじめに	4	パワー	11
ゲームのはじめかた	4	索敵	11
ゲームスタート	4	離陸と着陸	11
ゲームの遊び方	5	ソラムニアの騎士	12
入力方法	5	戦争の歴史	14
選択メニュー	6	使命	14
メニュー	6	出発前	14
操作方法	7	偵察	15
ドラゴンランス	8	出発	15
マジックアイテム	8	使命遂行	15
プレス攻撃	9	セーブ	15
接近攻撃	9	新たな勲爵士団への移行	15
墜落	9	使命録	16
生命力	9	モンスターデータ録	21
飛行方法	10	善竜	21
スピード	10	邪竜	24
高度と傾斜	10	その他の邪悪な創造物	27

ジェームズ・M・ウォード

サンクリス島のそびえ立つ崖に夜明けが訪れていた。しかし、太陽は現われそうにない。ねっとりした雲の幕が、見わたすかぎり空をおおっている。嵐が吹き荒れ、冷たく激しい雨風が三つの影に吹きつけていた。

「ドラゴンの嵐だ」グンター・ウス=ウィスタンは激しい風の音に負けじと声を張りあげた。かれは若い従士が青銅ドラゴンのシルダーにまたがるのに手を貸していた。

冷気が鎧も肌着も突き抜けて、騎士になったばかりの若者の体に染みこんでいく。〈冠〉の勲爵士を表す陣羽織が雨まじりの風に吹きつけられて、若者の体にはりついている。騎士の紋を身につけることは大変な名誉だったが、骨まで染み入る寒さに対しては何の役にも立っていなかった。

騎士は注意深く武具を確認すると、フィズパンから預った水晶球を、鞍にしつらえた専用の取り付け場所に付けた。小袋の中には〈敵探知の矢〉とすばやく傷を癒す〈塗薬〉が入っている。準備が整うと、かれは少しの間指揮官である騎士を見つめた。

アルヌンはこのりっぱな指揮官が、若い騎士たちを死なせるかもしれないという絶望感から疲労しきっているのを感じていた。作戦はうまくいっていなかった。騎士たちは敗北を重ね——ドラゴン軍の猛烈な勢いに押されて後退を続けていた。ドラコニアンとドラゴンはすでに人間の住む地をすべて侵略しつくしていた。

「夜には勝利の祝杯をあげられましょう」若者はほほえむと、ようやく竜鞍の最後の締め革を固定した。アルヌンは魔法の竜槍を握る手にいっそう力をこめた。「これからわたしは〈掟〉と〈典範〉に拠って生きてゆきます。この三週間、閣下には多くのことを教わりました。必ずや、ドラコニアン軍を導いていた敵のドラゴンの斥候を見つけてまいります」そして、若者は静かにこうつけ加えた。「わたしのことはご案じ下さいませ、グンター卿」

「〈典範〉にかけて、そなたは勇敢なドラゴンだ、シルダー。この者をよろしくたのむぞ。聞こえたな？」グンター卿はドラゴンにそう言うと、ドラゴンとその騎手から離れた。青銅ドラゴンはさつと空中に舞い上がり、大きな翼を風に乗せた。

「三週間か」グンター卿は一人つぶやいた。巨大なドラゴンは視界から消えようとしている。「わずか三週間。わたしは初めての戦いまでに、騎士としての鍛練を二十年間積んだというのに。パラダインよ、いったいどうなってしまったのですか？ わたしは子供らに大人の仕事を課して送り出しているのです。」

空は幾筋もの稲光で照らされ、天からは雨が壁をなさんばかりに降り注いでいた。グンター卿は、この嵐がいましがた送り出した若者とドラゴンの行く末を暗示しているのではないかと、といぶかしんだ。そして、テントと小さな建物の並ぶソラムニアの前哨地に戻りながら、自分が代わりに行けたなら、と願った。その日かれが見送った若者の行く先には、おそらく死が待ち受けているのだろうから。

* * *

雨がアルヌンの顔に切るように降り注いでいる。だが、ドラゴンの翼はそんなものはものともしない。氷のような雨の壁もシルダーには何ともなかったが、乗り手にはこたえるものだというのを、ドラゴンは承知していた。青銅ドラゴンは力強くぐんぐん舞い上がり、雲の上の澄んだ空気をめざした。まもなくシルダーとアルヌンは暖かい太陽と顔を合わせた。昼の光に包まれて、世界は一変した。

アルヌンは眼下の雲の海を見下ろし、父親の畑や、空からやってきた巨大なレッド・ドラゴンが炎の息で村を襲うまでの日々を思い返していた。また、老魔術師のフィズパンと出会うまでの暗い日々のこと、フィズパンが〈ホワイトストーン会議〉の騎士団代表の前で、かれを〈冠〉の勲爵士に推薦した日のことも鮮やかに脳裏によみがえっ

た。そしていま、かれはドラゴンにまたがっている。ドラゴン軍はいずれこの農夫の息子を恐れるようになるだろう。

アルヌンはそうした思いを頭の隅に追いやり、地平線に目をやった。そして、自分に下された命をいま一度思い返してみた。

「〈暗黒の女王〉に仕えるドラゴンの斥候はわれらに非常に損害を与えている。われわれは行く先々でドラコニアンの大軍を迎えられている。この戦争で勝利をおさめるためには、敵のすばやい偵察をかわして動かねばならない」と、グンター卿は言っていた。「そなたはその斥候を見つけ出すのだ」

アルヌンは遠くにやたらと白い雲が見えるのに気づいた。どうも変だ。

「シルダー、あの白いものに近づいてみてくれなにか？」

ドラゴンは灰色の空にくっきりと浮かび上がる白い物体めざして西に向かった。ゆったりと大きく円を描きながら、目標物に近づいていく。青銅ドラゴンがその百メートル手前まで来たとき、雲が動いた！

シルダーが先に二頭のホワイト・ドラゴンに気づいた。朝の太陽を浴びて、白い体がざらざら輝いている。アルヌンはこれまでホワイト・ドラゴンを見たことがなかった。この二頭は明らかにかれの青銅ドラゴンよりも大きく、強そうだった。苦しい戦いになりそうだ。

* * *

全長22メートルのシルダーに比べて、敵のドラゴンはどちらも優に30メートルはありそうだ。だが、二頭とも騎手はいない。うまくすれば、そのことで戦いが有利に運ぶかもしれない。

シルダーの方が位置は高い。ドラゴン戦の訓練では、敵めがけて急降下しながら、魔法のドラゴンランスを使って攻撃するよう教わった。シルダーは投げ矢のように、上空から敵に突っこんでいった。アルヌンは大きい方のホワイト・ドラゴンにまっすぐ槍を向けた。

三頭が並んだとき、まるで時間が止まったように思えた。アルヌンは戦っている本人というより傍観者のように、心臓の鼓動を聞いていた。かれは自分の狙ったドラゴンランスの突きの結果を目で追った。二頭のうち近くにいたドラゴンの腹に長い裂け目が走る。続いて、小さい方の敵竜——それでもシルダーよりも大きい——の右の翼に穴があく。二頭のホワイト・ドラゴンは、50メートルほど逃げてから——地の果てまで飛び去ったように思えたが——ぐつと上体を起こし、翼で空を打ちながらその場に静止した。若い騎士は目の前の光景が信じられなかった。やつらは本当にかれの槍をその身に受けたのだろうか？

敵竜は青銅ドラゴンを自分たちの方へ誘っていた。アルヌンにはドラゴンの腹がふくれているのが見えた。息を吐き出そうとしているのだ。あの冷気を受ければ命はないだろう。

「〈掟〉と〈典範〉のために！」アルヌンは息もつかずに叫んだ。敵竜のどちらか片方でも道づれにできるなら、死ぬだけの価値はある。大きい方のドラゴンを殺すためにアルヌンが死んでも、生き残ったシルダーが小さい方を片づける可能性は充分にあるからだ。

槍を投げようとした瞬間、青銅ドラゴンがいきなり上体を起こし、アルヌンを鞍から放り出しそうになった。そして、巨大なハチドリのようにそのままの姿勢で一瞬停止した。ドラゴンはそうすることで自分の青銅色の胸をさらし、邪竜の凍える息から乗り手を守ろうとしたのだ。シルダーは冷気を身に受け、苦痛の叫びをあげた。しかし、アルヌンは生きており、かれらがこの戦いに勝つ可能性はまだ残っていた。

「シルダー、翼に穴のあいた方をねらうんだ！」アルヌンはそう叫ぶと、ドラゴンを小さいホワイト・ドラゴンの方に向かわせた。大きなものより先に小さいものを襲うのはドラゴンの本能と合致しないが、この場合、勝つためにはそうせざるをえない。

シルダーは稲妻の息を噴き出した。青銅ドラゴンの息は閃光を放ちながら、あわれなホワイト・ドラゴンの翼を引き裂いた。大きい方のホワイト・ドラゴンなら一度の攻撃ではなかなか死なないだろう。

アルスは稲妻が敵の肉を焼きこがすのを見つめていた。翼が役に立たなくなると、ドラゴンは石のように落ちていった。シルダーは落ちていくドラゴンの後から落下し、大きい方の仲間の攻撃を避ける時間をかせいだ。その間、騎手は地表めざして落ちていく敵竜を目で追っていた。そして、再び上空に目を上げたとき、残ったホワイト・ドラゴンが飛び去ろうとしているのが見えた。恐怖を感じて逃げるつもりなのだ！

「逃げるぞ！ あいつを止めなければ！」

シルダーは騎手の命に従ってはばたいた。しかし、アルスにはドラゴンの疲労しきった荒い息づかいが聞こえていた。この青銅ドラゴンはひどい傷を負っている。だが、邪竜を率いる〈暗黒の女王〉軍に勝つために死ぬのなら、かれもその乗り手も喜んで命を投げ出すだろう。

「奈落の果てまでも追うぞ！」アルスは叫んだ。かれらは一頭のホワイト・ドラゴンを追って、敵の領域のどいぶ奥まで入りこんでいた。いつ何時、眼下に広がる雲の海から敵のドラゴン群が現われるかわからなかったが、このホワイト・ドラゴンだけは逃がすわけにはいかないのだ。

槍が追ってきたのを感じて、ホワイト・ドラゴンはふり返り、戦う構えを見せた。アルスには、そいつが援軍を期待しているのがわかった。だが、何も姿を見せていない。まだ勝利の見こみは残っている。

二頭のドラゴンはものすごい速さで飛びまわり、若い騎手は槍を構えることができなかった。老獺なホワイト・ドラゴンはたしかに抜け目がなかった。さらにわずかに翼を動かした後、爬虫類はまともに向き合った。ホワイト・ドラゴンの方が力は強く、青銅ドラゴンとちがって傷も負っていない。ホワイト・ドラゴンがシルダーに食いつき、鉤爪をたてた瞬間、アルスに見えたのは恐ろしい敵竜の頭だけだった。槍は役に立たない。ホワイト・ドラゴンの位置が近すぎるのだ。だが、ほかに何か方法があるはずだ。

アルスは槍を放すと、もとの場所におさめ、剣を引き抜いた。ホワイト・ドラゴンが青銅ドラ

ゴンの首に牙をたてた瞬間、若い騎手は敵竜の頭に剣をふり下ろした。

アルスの狙いは確かだった。剣がホワイト・ドラゴンの目に深々と突き刺さり、脳にまで達する。巨大な獣は身を震わせ、絶命した。シルダーは死んだ敵竜から身をもぎ離す。しかし、竜は自由になったとたん、体になじんだ竜鞍の引き革が引られるのを感じた。騎手が落ちたのだ！シルダーの胸に巻いてあった鞍の締め革が戦闘中に切れたのである。その日アルスが死神の顔をのぞきこんだのは、それで二度目だった——衝撃で頭が朦朧となる。

シルダーはさっと身を翻したが、落ちていく友を助けるには距離がありすぎる。ドラゴンはいにしへの魔法の言葉を口にした。

ドラゴンにしか見えない光が意識のないアルスを包みこみ、その体を空中に浮かせた。シルダーは一瞬後には再び落ちはじめただろう騎手の体をつかみとり、全速力でソラムニアの陣地をめざした。

そこから数キロ離れた山の中腹に老魔術師が立ち、簡単な呪文を唱え終えていた。魔術師はひとりごとをつぶやきながら、ある宿屋をめざして山を下りはじめた。「クリンの英雄をこれ以上死なすわけにはいかぬからな。さて、今夜は薬味のきいたじゃがいも料理は出してもらえんじやろうか……あの宿の名はなんといったけな？」

はじめに

「ドラゴンストライク」は、ドラゴンの戦闘をあつかうフライトシミュレータ形式のゲームです。プレイヤーは騎手となり、クリン世界の強力な善竜の1匹を操作します。

現在、邪悪なドラゴン軍はアンサロン大陸のほとんどもを支配しています。これまで、こうした邪悪なドラゴンに立ち向かえる勢力はありませんでした——善竜が帰還するまでは。善竜とそれに騎乗する者たちがアンサロン大陸の人々にとっては頼みのつなです。かれらだけがドラゴン軍に立ち向かえるのです。

しかし、善竜の力だけで勝利は得られません。騎乗する者の機略にとんだ戦略と巧みな戦術が必要で、ネラーカでの最後の戦いにまでもちこめるか、そして、善の勢力が最後の勝利を得られるか、これらは竜に騎乗するプレイヤーの腕前にかかっているのです。

ゲームのはじめかた

ゲームがスタートすると、いくつかの質問に答えなければなりません。それがすむと、「新しいゲームを始める」か「セーブしてあるゲームを始める」を選ぶことになります。「セーブしてあるゲームを始める」を選ぶと、これまでにセーブしたゲームの中から、どれをするか選択することになります。「新しいゲームを始める」を選ぶと、最初の使命に進むことになります。

ゲームスタート

本体の電源を入れ、ドライブ1に本ディスク1を、ドライブ2に本ディスク2を挿入し、レバーをロックして下さい。自動的にプログラムの読み込みが始まり、しばらくするとタイトル画面が表示されます。何も表れない場合はリセットボタンを押して下さい。

ゲームに入る前に

タイトル画面が表示されたらスペースバーを押して下さい。下記の画面に変わります。

デモを繰り返す

最初から始める

データをロードする

この中から任意の項目を選択しスペースバーを押して下さい。その後、「マニュアルの中から左下の階級章を探し、その下に書いてある英語の階級名を入力してください」というメッセージが表示されます。この解説書の上すみに階級章と階級名が載っていますので、キーボードより、画面に表示された階級章の名前を入力して下さい。

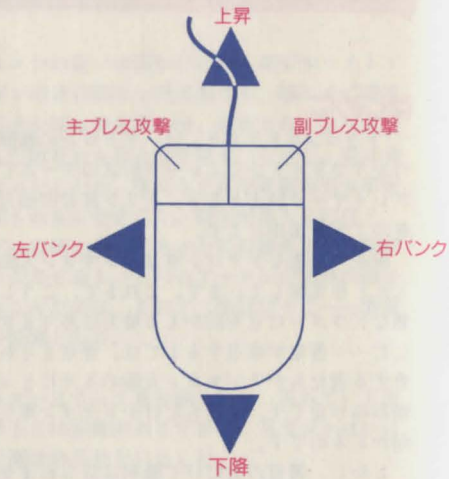


ABBOT OF SWORDS

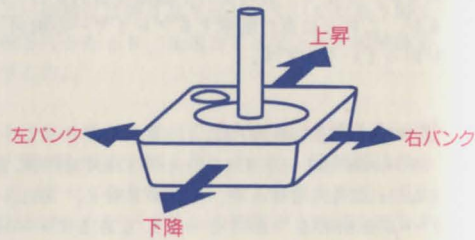
ゲームの遊び方

(入力方法)

マウス：マウスでは騎乗するドラゴンの飛行をコントロールできます。マウスを前に動かすと、ドラゴンは上昇しますし、後ろに動かすと、下降します。マウスを左右に動かすと、ドラゴンはそれぞれの方向にバンク（傾斜しながら旋回する）します。ボタンの2つあるマウスの場合、左のボタンを押すと、主プレス攻撃（ドラゴンの吐く息の攻撃）が、右のボタンを押すと、副プレス攻撃が行なえます。他の行動のコントロールはキーボードで行ないます。



ジョイスティック：ジョイスティックでもドラゴンの飛行のコントロールは行なえます。ジョイスティックを前後に動かすと、それぞれドラゴンは上昇・下降を行ないます。左右に動かすと、それぞれの方向にバンクします。ボタンを押せば、主プレス攻撃を行ないます。もしボタンが2つあるジョイスティックなら、2番目のボタンで副プレス攻撃を行ないます。



キーボード：以下の図のようなキーで行動をコントロールできます。キーは選択メニューを使えば、好きなものに切り替えることができます。



選択メニュー

ここではキーボードの入力キーを好きに変えたり、表示モードを切り替えたりすることができます。選択メニューに入るにはESCキーを押してください。このメニューで選択をするには、カーソルを好みのアイコンに動かしてから、リターン/エンター・キーを押します。

(メニュー)



入力キーを変えることができます。これを選択したら、それぞれの機能にどのキーを割り当てられるかを問われます。好きなキーを選択してください。



ドラゴンと騎士のヒットポイントを数字で表すか、バーで表すかを切り替えます。



背景世界のグラフィック表示の細かさを決定します。細くなればなるほど、コンピュータがグラフィックを描く速度は遅くなります。描く速度が遅くなると、背景のなめらかな連続性が失われます。マシンに合わせた描画速度はどれがいいかを決めてください。



これは、物体を描くとき、線画処理、影付き処理、外形影付き処理のどれにするかを決めます。線画処理の速度がいちばん速くなります。



ゲームに戻ります。



他の飛行生物（敵にしろ味方にしろ）をビットマップで描くのか、多角形ですますか決めます。ドラゴン以外の物体は、大半が多角形で描かれます。マシンに合った形を決めてください。



セーブしたゲームをロードします。カーソルをセーブしたゲームのどれからはじめたいかに合わせ、リターン/エンター・キーを押してください。



HIGH JUSTICE



ドラゴンランスを描くのか、狙ったポイントだけ描くのかを決定します。この選択はゲームの難度には関係しません。



ドラゴンの操縦を、キーボード、マウス、ジョイスティックのどれで入力するかを選びます。選んだらアイコンはその絵になります。



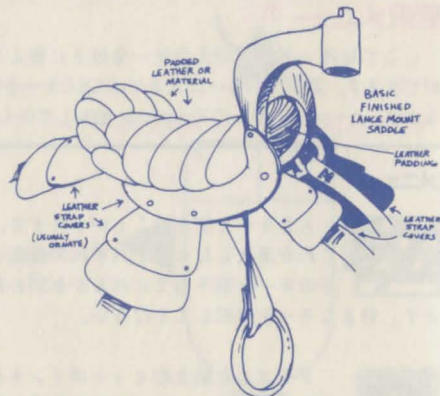
ゲームを止めます。



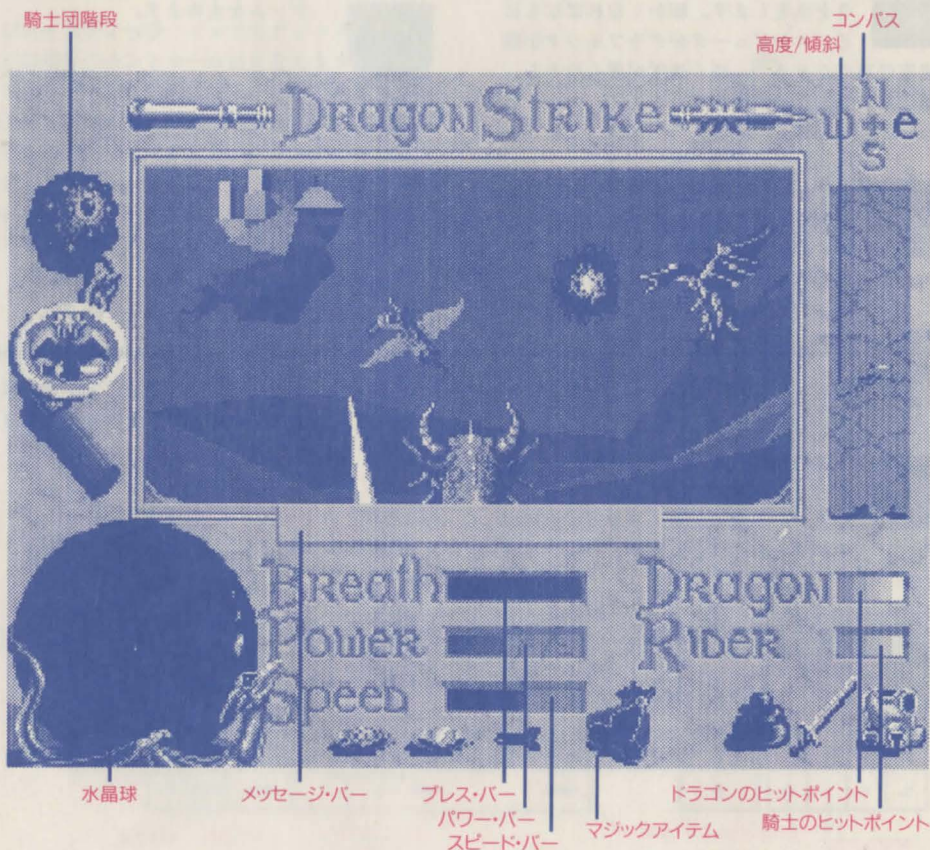
KNIGHT OF HEARTS

操作方法

善竜は邪悪なドラゴン軍に対する戦争で、いちばん頼りになる強力な味方です。この竜を駆って戦闘する騎士たちは、その勇気と腕前で有名な者たちです。というのは、これほど強力な生き物の背にあっても、騎士たちは傷つきやすいからです。



〈画面説明〉

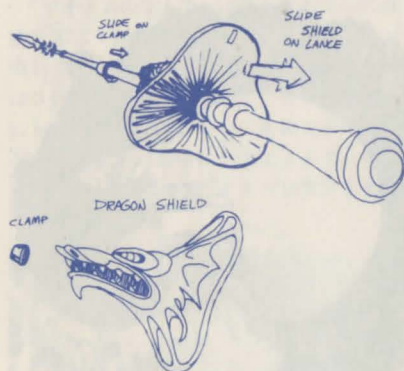


ドラゴンランス

ドラゴンランスは、善の勢力にとって、ドラゴンそのものの威力に次いで強力な武器です。このランス（長槍）は、魔法の竜金属ドラゴンメタルを使い、遙かな過去に忘れられてしまったと思われていた製法によって鍛えられました。ドラゴンランスで一突きすれば、たいいての敵は殺すことができます。第2撃を与えなければならないほどの強敵は、ごくまれにしかいません。



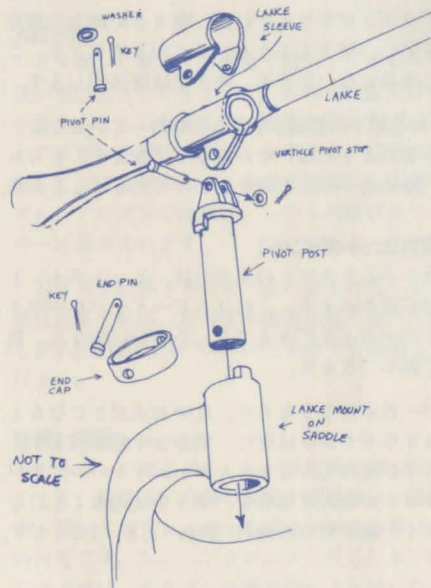
MASTER WARRIOR



飛行をはじめる前に、乗り手は巧みに考案された竜鞍に、注意深く自分の体を留めなければなりません。この竜鞍によって、乗り手は鞍に乗ったまま、ほぼ自在に体を動かし、戦闘することができます。これはまた、空で戦う騎士の武器ドラゴンランスを設置できるようにも設計されています。ドラゴンランスはラージシールドと併用でき、この楯で乗り手は、より身を守ることができます。



LANCE WITHOUT SHIELD



MOUNTING LANCE TO SADDLE

マジックアイテム

プレイヤーは冒険をはじめるさいに、魔術師フイズバンに3つのマジックアイテムをわたされています。水晶球、敵を探知する矢、「ケオトムの治癒の塗り薬」です。前の2つのアイテムはプレイヤーが持っているかぎりは、勝手に動いてくれます。塗り薬を使うには、キーの1を押すか（騎士をなおす）、キーの2を押すかします（竜をなおす）。こうしたマジックアイテムは、飛行画面の下に表示されます。（水晶球は左下にあります）。他の魔法の宝を見つけても、そこに同じように表示されます。



MASTER OF JUSTICE

これらマジックアイテムは見つけると、自動的にプレイヤーの所持品となり、必要なときに使えます。たとえば、鎧を見つければ、戦闘のときにはいつも着ている状態となり、敵の攻撃から身を守る働きをします。

プレス攻撃

ドラゴンは善悪をとわず、プレス（息）による攻撃ができます。善竜は2種類のプレス攻撃ができますが、悪竜は1種類だけです。プレス攻撃の種類については、このマニュアルのモンスター・データ録に載っています。プレス攻撃をすると、プレス・パワーが低下します。パワーが完全に返るまで、プレス攻撃を再開はできません。

浮揚城塞や地上部隊を攻撃できるのはプレスだけです。

接近攻撃

プレイヤーのドラゴンが敵のドラゴンのそばを通過するときには、騎士の武器対武器の、あるいは、ドラゴンの歯対爪の接近戦がおこります。こうした戦闘は自動的にはじまり、戦闘の音楽がその開始を告げます。ドラゴンが上方にいれば、下方に対して、歯や爪の攻撃を行ないます。一方、下方からは剣の攻撃ができるでしょう。剣の攻撃は範囲内にいれば、勝手に行なわれます。

下からの攻撃はドラゴンにのみ、ダメージを与えます。上からの攻撃は、ドラゴンか乗り手、あるいは、その両方にダメージを与えます。



INK DRAWING BY JEFF BUTLER FROM DRAGONS OF SPRING DAWNING

墜落

ドラゴンが接近戦に巻き込まれれば、乗り手は鞍から墜落する危険があります。また、ドラゴンが死んでも乗り手は墜落します。

ドラゴンが生きていれば、乗り手が地上に激突する前に、捕まえようとしてくれるでしょう。これに成功しないかぎり、乗り手は墜落死します。

「羽毛落下の指輪」を乗り手が持っているなら、木の葉のように漂いながら落下できます。もっとも、敵は落下中に攻撃をしかけてくるでしょうが。

生命力(ヒットポイント)

乗り手とドラゴンの生命力は、ヒットポイント表示で表されます。これはスピードやパワーのようにバー表示もできますし、それがいやなら、数字で表示できます。

バー表示がなくなるか、数字表示が0になると、乗り手やドラゴンは死に、使命は中断されます。乗り手が死ぬと、もちろんゲームオーバーですが、ドラゴンが死んだ場合も、乗り手は死ぬことになります。悪の勢力の勝利に終わったということです。

「ケオトムの塗り薬」は傷をなおすのに使えます。塗り薬は1回の使用で9-12ヒットポイントを回復します。ゲームをはじめるときに、プレイヤーは3回分の塗り薬を持っています。これは乗り手にもドラゴンにもどちらにも使えます。塗り薬はゲームの使命の途中にも出てきます。何回分の塗り薬が残っているかは、?キーを押すとわかります。



飛行方法

スピード

ドラゴンに乗って全速力で飛ぶと、みるみる背景が飛び去っていきますが、それだけ旋回の能力が落ちることになります。速度を落とせば、もっとドラゴンを操作しやすくなります。ドラゴンは概して、接近戦のときに全速で飛ぶことは好みません。ドラゴンの速度は、いつも画面のスピード・バーに表示されます。

ドラゴンが降下すれば、急に速度が増します。逆に上昇すれば、たちまち速度は遅くなり、疲労します。速度の上げ下げはSとAキーで調節してください。

高度と傾斜

ドラゴンが地上どのくらいの高度なのかということと、傾斜は、右側の高度/傾斜表示に表れます。傾斜とはプレイヤーのドラゴンの上昇/下降の角度です。もし、ドラゴンが上昇したり下降したりすれば、ドラゴンの表示姿が上を向いたり、ドラゴンの表示姿が下を向いたりするでしょう。急な旋回をしたりすると、ドラゴンが若干高度を失うことにも気がつくはずで。

使命の一部では、敵の探知を避けるために地上近くを飛ばねばならなかったり、敵の地上部隊をプレス攻撃の射程におさめようと、地上に接近することが必要となります。山脈地帯では、山との衝突を避けるために高い高度をとった方が賢明でしょう。また敵軍を追いつつ、高い高度をとり、それから漂って、ドラゴンを休めながら飛ぶという方法もあります。



ARCH KNIGHT



バンク

バンク（傾斜旋回）や旋回は画面のドラゴンの首の位置を見ていると方向がわかります。また、地平線の傾きも、それらを読み取るには最適です。1-9のキーでドラゴンを操縦してください。水平に戻すにはテンキー5を押します。



MASTER OF
ROSES

パワー

パワー・バーは、乗っているドラゴンのそのときの疲労度を表します。バーがいっぱいであれば、飛行の開始時と同じように、ドラゴンは上昇し、加速し、通常どおり操縦することができます。ドラゴンが何かをすれば、そのたびにバーは縮まっていきます。バーが消えてしまうと、ドラゴンは体力

を取り戻すまで、滑空することくらいしかできません。乗り手はときどきドラゴンを滑空させて、いざというとき加速できるようにしておくのがよいでしょう。

索敵

フィズバンのわたしてくれた水晶球はドラゴンの周囲にあるすべての物体を映し出します。これには飛来する敵、ドラゴンのプレス攻撃、城、浮揚城塞などが含まれます。水晶球の中心にはプレイヤーがいて、上部がプレイヤーの視野に当たります。ですから、視点を左右、後方に切り替えれば、それにしたがって、水晶球の上部は、左右、後方に切り替わります。水晶球に映る点の色は、その高度がプレイヤーより上なのか下なのかを表します。

「敵探知の矢」は、ドラゴンをまちがいに敵に導いてくれます。矢の指し示す方向は敵の高度を知る助けにもなります。敵探知の矢は画面では、ドラゴンの頭のちょっと上に出ます。しかし、敵が視界に入ってくると消えます。



離陸と着陸

離陸すると、ドラゴンの速度と高度が増していきます。

ドラゴンが最高速度の半分以下で飛んでいれば、地面に接したときに自動的に着陸したことになります。しかし、いったん着陸して、急に戦闘高度にまで戻ろうとすると、ドラゴンはひどく疲労します。地面で方向を変えるのは、通常の飛行操作と同じです(1-9のキー)。

FOLLOWING PAGE: PEN AND INK DRAWING BY JEFF BUTLER
FROM DRAGONS OF GLORY



ソラムニアの騎士



騎士団は竜槍戦争のおよそ二千年前、〈夢の時代〉に、エルゴス帝国の灰の中から不死鳥のように誕生した。

エルゴス帝国の御兵隊長ヴィナス・ソラムナスは、帝国の北東部で起こった反乱を鎮圧するため出征した。しかし、ソラムナスは誠実で信義を重んずる人物であったため、その反乱の正当性を認める結果になった。こうして〈水の涙の戦い〉がはじまったのである。エルゴスが厳しい冬に閉ざされているとき、ソラムナスとかれの率いる騎士団はダルティゴスへ行軍し、都を包囲した。まもなく町は陥落し、皇帝は和平を申し出ることを余儀なくされた。

喜んだ都の民はヴィナスを王に選んだ。そして、その地は新しい統合者にちなんでソラムニアと名づけられ、やがてその名は正義と固い意志を意味するようになった。

伝説は語っている。王となったソラムナスは自国の法規範を保証するものを求めていた。新王は熟慮を重ね、さまざまな者に相談をもちかけた。結局、ソラムナスは神々に助力

を求めた。そして、三人の善神がかれの請願に応えた。すなわち、均衡、正義、防衛の神パラダイン、戦いの神キリ=ジョリス、善性、忠誠、四大元素の神ハパークである。

これらの神々は騎士道の原型となり、その精神は何世紀も後の世まで伝えられた。騎士団の三つの異なる階級は互いに調和を保っている。それぞれが高い理想をかかげ、あの日ヴィナスに助力を送った神々の理念を表しているのだ。



KNIGHT OF MIND

〈掟〉と〈典範〉

騎士団の母体は、千八百年間ほとんど変化していない。騎士は二つの規律、〈掟〉と〈典範〉に従うことを誓約する。〈掟〉の内容は簡潔だ——「エスト・スラールス・オス・ミサス」（「わが名誉はわが命」）。

〈冠〉の騎士

〈冠〉の勲爵士団は忠節と服従の理念を実証するものである。

ソラムニアの騎士をめざす者は例外なく、まず〈冠〉の騎士の従士として騎士団に加わらねばならない。その者が最終的にどの爵位につくかは問題ではない。すべての騎士はこの地位から鍛練をはじめ、忠節心を養う。

ソラムニアの騎士を志願する者は騎士会議に出席し、高位の騎士の推薦を受けなければならない。志願者は会議の席で、騎士団に敬意を表して〈掟〉を宣誓したのち初めて鍛練をはじめることができる。

〈剣〉の騎士

〈剣〉の勲爵士団は英雄行為と勇気の純粋理念を合わせ持つものである。

〈冠〉の勲爵士団において従士の務めを果たした騎士志願者は、同勲爵士団内で昇級することもできるし、〈剣〉の勲爵士団に加入することもできる。いずれ〈薔薇〉の勲爵士をめざす野心家の騎士は、まず〈剣〉の勲爵士団内で昇級することが必要である。

〈剣〉の勲爵士団への加入を希望する者は、探索の旅を果たさなければならない。〈典範〉によれば、この試験は騎士の名誉を保てるような英雄行為と勇気を立証するよう求めている。志願者は〈剣〉の探索の旅に先立って、魔法の品の一つ捧げる必要がある。

探索の旅を終えると、騎士は騎士会議に出席するが、かれの武勇伝はその席で語られる。それを終えてはじめて、志願者はこの勲爵士団に迎え入れられるのだ。

〈薔薇〉の騎士

〈薔薇〉の勲爵士団は知恵と正義に導かれる名誉を実証するものである。〈薔薇〉の騎士は騎士団の善と尊厳のすべてを体現している。この勲位を受けることは非常に名誉である。

もともとは、この勲爵士団に迎え入れられるのは国の名家の出の者だけだった。しかし、〈大変動〉によって家柄の記録が失われ、あいまいになったため、よほど明白な証拠がないかぎり、この勲爵士団を志願する者がそれらの理由で申請を拒否されることはなくなった。

騎士志願者はまず〈薔薇〉の騎士会議に引き出される。そこで自分の家系について語り、騎士道と名誉の理念を実証できる自分の行動を挙げていく。それがすむと、会議は秘密審理を行ない、その騎士の適正度について論議する。

適正と判断された志願者は、探求の旅に出発するに先立って同勲爵士団に三つの魔法の品を捧げなければならない。野心を抱いた多くの〈薔薇〉勲爵士志願者が、この危険な使命を果たさんとして命を落としている。騎士が旅より帰還し、武勇伝を語ると、議会は新しい〈薔薇〉の騎士を迎え入れることになる。

戦争の歴史

第一次ドラゴン戦争は何千年も昔、〈光の時代〉にシルヴァネスティで起こった。シルヴァネスティ・エルフは勇敢に戦い、〈ガルガスの灰色石〉の力も借りて、東部の森を襲ったドラゴンたちを打ち負かした。

第二次ドラゴン戦争はより複雑である。邪竜たちは強い魔法の力で、シルヴァネスティ・エルフをほとんど壊滅せんとした。だが幸いにも、西方エルフと人間たちが危機に面しているシルヴァネスティを救い、邪竜軍はまたしても敗北をなめた。

〈大変動〉後の暗黒の時代、タキスはクリンへの帰還を試みたが、それは〈永遠の男〉と善の力によってはばまれた。〈女王〉はクリンへの扉を開く方法をむなしく追い求めた。こうして竜槍戦争がはじまった。〈女王〉は邪竜を眠りから覚まし、善竜の卵をすべて盗み出すよう命じた。それが果たされると、〈女王〉は善竜たちをおどして、誓いを強要した。さらわれた卵の保護を条件に、善竜たちにこの戦争への不参加を誓わせたのである。

善竜たちを追いやることで、〈暗黒の女王〉の力は急速にアンサロン大陸東部に広がっていった。そして、エルフの王国シルヴァネスティを除く全土が〈女王〉の軍に屈した。シルヴァネスティのエルフは前回の戦いのときのように、必死に奮闘したが、〈女王〉の軍隊の力にはかなわなかった。そして、とうとうかれらは敗れた。緑の邪竜カイアン・ブラッドベインを呼び寄せ、ドラゴン・オーブを使おうとしたエルフの王は、自らの手で自国の民を滅ぼしてしまったのだ。生き残ったシルヴァネスティ・エルフはサンクリスト島に出航した。

善の勢力の英雄たちはドラゴン軍が誓いを守らず、ドラゴニアンを作り出すために善竜の卵を利用していることを知った。そして、このことを知らされた善竜たちはもはや身を潜めることをやめ、邪竜たちとの戦いに向かうこととなった……



HIGH CLERIC

使命

ドラゴンに乗った騎士は仲間たちから〈槍騎士〉と呼ばれている。これらの騎士は精鋭中の精鋭だ。かれらは連日、使命を帯びて〈暗黒の女王〉の軍の中でも特に凶悪で手ごわい部隊と戦っている。

出発前

使命が下ると、出発の前に竜槍戦争の戦況が報告され、使命遂行に必要な情報が与えられる。簡単な作戦会議の後、その地域の戦略地図が示される場合もある。



LORD OF JUSTICE

偵察

作戦会議の後、プレイヤーはその地域を偵察する機会が与えられる。これは、敵に遭遇せずに作戦地域を下見することができるものである。この場合、ドラゴンは戦闘中より速く飛ぶことが可能である。

出発

使命遂行のためには、作戦会議の際に下された命令に従わなければならない。使命は目的を達成した時点で自然に完了する。

使命遂行

使命遂行後は、発見した魔法の品が〈竜騎士〉の装備に加えられる。そして、〈竜騎士〉が昇進もしくは新たな勲騎士団に加わる場合は、この時点で叙勲および叙爵式が行なわれる。

セーブ

使命を果たし、何らかの位あるいは品物を得た後、プレイヤーはゲームをセーブすることができる。その場合は、セーブの表示に対して「Yes」と答え、指示に従えばよい。そしてセーブの記号を選び、エンター/リターン・キーを押す。一つの使命につきセーブできる記号は七つある。

新たな勲騎士団への移行

ゲーム開始時のプレイヤーの地位は〈冠〉勲騎士団の従士と決まっている。だが、ゲームを進めていくには以下の三つの方法がある。

- 1、ゲーム終了時まで〈冠〉の勲騎士団にとどまる。
- 2、機会が与えられた際に〈剣〉の勲騎士団へ昇進し、同勲騎士団に所属しながらゲームを終了する。
- 3、機会が与えられた際、〈剣〉続いて〈薔薇〉の勲騎士団へ昇進し、同勲騎士団へ昇進し、同勲騎士団に所属しながらゲームを終了する。

注意：次のページの〈勲騎士団階級表〉を見ること。表には騎士団の三つの異なる勲騎士団内の階級が順に示されている。

二つの使命を終えた後、〈竜騎士〉には新たな勲騎士団へ加入する機会が与えられる。上位の勲騎士

士になれば、より強力なドラゴンが与えられると同時により多くの使命が課せられる。上位の勲騎士団に加入することに、〈竜騎士〉が立ち向かわねばならない問題もより厳しいものになっていくだろう。

別の勲騎士団への加入を選んだ場合、〈竜騎士〉は騎士団に魔法の品を差し出さねばならない。その後、探索の旅を命じられ、その旅において自分の適性を立証する必要がある。無事旅を終えると、叙爵式が行なわれ、〈竜騎士〉はその場で新しい勲騎士の位と新しいドラゴンを授けられる。

注意：ゲーム中、どの使命を果たす場合も必ずドラゴンを使えるとは限らない。ドラゴンを使ってよい使命がどれかは、〈竜騎士〉が他の勲騎士団に移るかどうかで変わってくる。探索の旅が、同じ勲騎士団にとどまっていれば使命として課せられるはずの旅とって代わるからだ。

使命録

雪つぶて

善竜たちは、〈暗黒の女王〉に気づかれぬうちに、ドラゴン島からクリンに戻ってきていた。サンクリスト島に集まった人間とエルフの善の勢力は、大陸に広がる悪の力を根絶しようと南東へ進軍中だ。味方が移動している間、君は偵察隊としてあとに残り、邪竜の斥候を捕えなければならない。善竜の参戦がただちにタキシスの耳に入るようなことになれば、この戦争はたちまち終結してしまうだろう。奇襲攻撃は善の勢力が早期に勝利をおさめるためには非常に重要なのだ。〈暗黒の女王〉に善竜の参戦を報告されないうちに、斥候を始末しなければならない。善の勢力が早期に勝利をおさめられるかどうかは、君の肩にかかっているのだ！

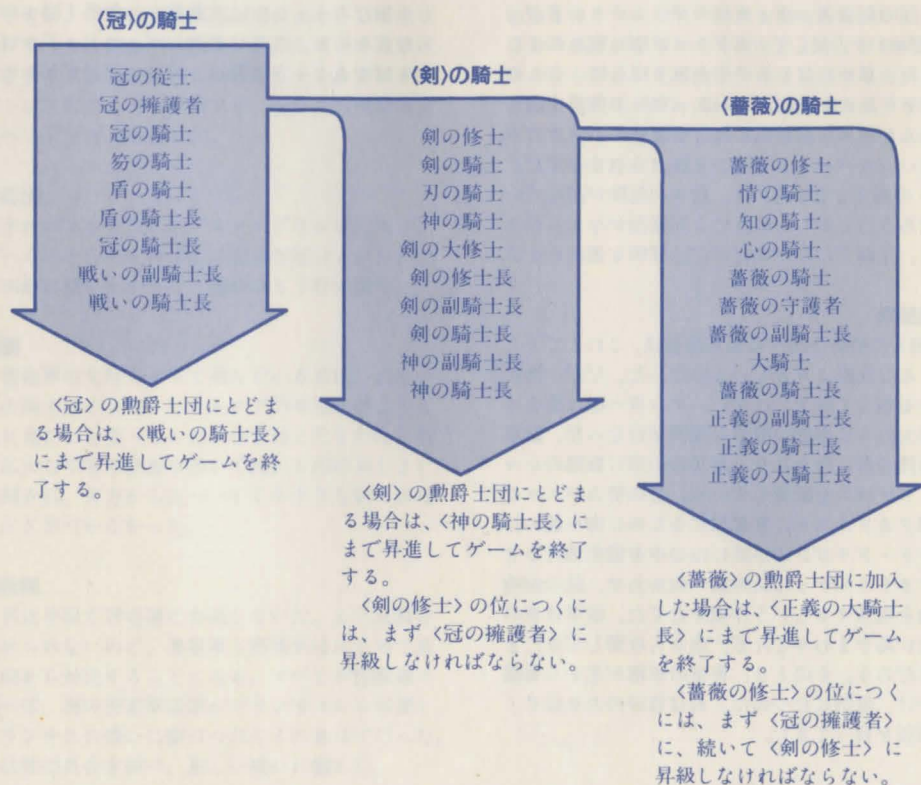
危険な使命

首尾よくホワイト・ドラゴンの斥候を始末した君は、サンクリストを発って味方の軍に合流するつもりだった。クリスタイン島に近づいたとき、青銅・ドラゴンが善の艦隊の一部を発見した。その向こう、クリスタイン島の崖の上に、ワイバーンが群れをなしている。ドラゴンは、ワイバーンの恐るべき尾に気をつけるよう警告した。が、先ほどの勝利で自信に満ちている君は青銅・ドラゴンをせき立て、崖めがけて突っこんでいった。



LORD OF ROSES

〈勲騎士団階級表〉





LORD OF THE CROWN

黒の悪夢

騎士団の南エルゴスの前哨地に近づくにつれて、君の胸に深い悲しみと怒りがわきおこった。休息をとるつもりでいた小さな村落は滅茶苦茶に破壊され、住人は男も女も子供にいたるまで一人残らず殺されていたのだ。酸のたまりと

焼けた死体から、この大虐殺が怒り狂ったブラック・ドラゴンのしわざだとわかる。善の勢力はこの獣を北の沼地まで追撃したが、ブラック・ドラゴンは、明らかに自分より強い敵の前には姿を現わそうとしなかった。断固として復讐をとげねばならない——ドラゴンを見つけ出し、決闘を挑むのだ。

〈剣〉の探索の旅

手柄をたてた君は〈冠〉の勲騎士団内で名をあげ、危険な探索の旅を命じられることになった。騎士団の創設者、ヴィナス・ソラムナスの書が、〈氷壁城〉を占拠しているドラゴン卿に奪われてしまった。尊いにしへの書を取り戻して、自らの適性を立証せよ。そうすれば、〈剣〉の勲騎士団への加入が認められた暁には、君は新しいドラゴン、気高いシルバー・ドラゴンを授けられるはずだ。〈剣〉の騎士となる道には、数々の危険が潜んでいるだろう。しかし、騎士にこの機会が与えられるのは、生涯でただ一度だけだ。賢明な選択をせよ。

一回勝負

〈剣〉の勲騎士団への加入辞退は、これまで下したどんな決断より苦しいものだった。だが、悔んでいる暇など騎士にはない。グンター卿は集まった騎士たちに事態の簡単な説明を行なった。敵軍は南部の森に陣をはり、東部の山頂に数頭のレッド・ドラゴンを配置している。善の勢力がエルフの郷クオリネスティを奪回するために南へ進めば、レッド・ドラゴンの小隊に山の中を低空飛行させてクオリネスティの反対側へ向かわせ、敵の前哨基地を攻撃するという作戦をたてた。敵軍は善の勢力が島をまわりこんで、南から攻撃してきたと思うだろう。そのとき、善竜の軍隊が北から奇襲をかけ、優勢にたつた。君は自分の力を信じ、その任を買ってきた。

暁の赤い空

暁の赤い空、漁師はそれを不吉な前兆とみなす——古いことわざが、今朝、まさに現実となった。水平線から敵の艦隊が不意に姿を現わしたのだ。君はドラゴンに命じて急降下し、黒ドラゴンの紋を描いた帆を誇らしげにかかげた敵の船に襲いかかった。翼のある生き物が君を迎え討とうと船から舞い上がるのが、小さく見える。

〈薔薇〉の探索の旅

〈剣〉の勲騎士の名に恥じない手腕と勇気を兼ね備えた騎士たちのうちでも、〈薔薇〉の勲騎士団への加入を認められるのは、ほんのわずかだ。かつて栄華を誇り、〈大変動〉で海の消えた港都タルシスは、ドラゴンの炎に包まれていた。タルシスを占領しているドラゴン卿の魔の手から、いにしえより伝わる書〈ヒューマの法典〉を取り戻すことで、君が〈薔薇〉の勲騎士にふさわしいことを立証せよ。それは多くの危険が待ち受ける、長く厳しい旅だろう。しかし、〈薔薇〉の勲騎士団への加入を認められ、さらに力強いゴールド・ドラゴンをも授かるという名誉は、容易に辞退できるものではない。

串刺し

善竜軍がケルゴスめざして北上しているとき、君はウェイレスの魔法の森の偵察に送り出された。眼下の海岸線に沿ってところどころに敵の前哨地が見られ、弓を持った兵士が配置されている。近づきすぎないように注意せよ。これらの前哨地を破壊するには、ドラゴンの息に頼るしかないだろう。

乱戦

君がケルゴスに近づいていくと、包囲された町の上空ではすさまじい戦いが繰り広げられていた。君は乱戦のただ中に突入し、攻め寄せるブルー・ドラゴンと戦っている仲間を助けだちした。だが、若い騎士よ、ドラゴンの息を使う場合はくれぐれも注意せよ。君の仲間たちもまた敵の間を縫って飛びまわっているのだから。

逃走

善竜の猛撃に備えていなかったブルー・ドラゴンどもは、それ以上の損害を受けまいとして北に逃げ去った。憎むべき敵軍が退却していく光景は、喜び合うケルゴスの民に希望を与えた。君はドラゴンにすばやく方向転換させ、山の方へ逃げるブルー・ドラゴンを追った。

血の山

ケルゴスから退いたブルー・ドラゴンたちは、ガーネットの町をめざして北上を続けていた。君は旧敵に襲いかかった。勝利はもう目の前だ。

帰還

善竜軍の先陣をきって飛んでいる君は、古来よりの騎士団の故郷、ソラムニアの平原を誰よりも先に見たいと願っていた。山を越えたとたん、君は広大な平原や曲線を描いて流れる川の美しさに圧倒され、東方から近づいてくる小さな影にはほとんど気づけなかった。

騎兵隊

君は平原で善竜軍に合流していた。もう奇襲はかけられないので、善竜軍と邪竜軍ははじめて真っ向から対決することになる。すべてが作戦通り運べば、別の善竜軍部隊がパランスから帰還し、ソランサスの戦いに駆けつけてくれるはずだった。君は鞍の具合を調べ、激しい戦いに備えた。



SHIELD KNIGHT

大混乱

成功だ！ 形勢は大きく変わり、善軍が敵竜たちに敗走を強いていた。勝利の宴が催されたが、短い祝宴は見張りの声とともに幕を下ろした。地平線上に、砦をいただいた巨大な岩の塊が現われ、陣地めがけて空中を飛んできたのだ。喉がつかえて、君の口から乾杯を唱える声は出てこなかった。砦を地上から浮かび上がらせてしまうほど邪悪で強力な魔法に打ち勝つことなど、誰に望めよう？

ヴァインガールド北上

浮揚城塞の敗退は善の勢力に新たな希望をもたらした。善の勢力が大挙してスロイトル谷を進んでいる間に、君の率いる部隊はヴァインガールド川を北上し、邪竜軍に占領されているダルガールド城塞とカラマンの町の解放に向かった。が、君は自分の部隊が本軍から分離したとき、ブルー・ドラゴンの群れが北に向かうのを見逃さなかった。君は青竜たちがダルガールド城砦やカラマンの敵軍に君たちの進軍を告げるのを阻止しようと、ドラゴンをせき止めた。



BLADE KNIGHT

ダルガードのわな

善の勢力の参謀本部からゆゆしき知らせが届いた。邪竜軍の手中にある善竜の卵がダルガード城砦に隠されていたというのだ。小さなグリーン・ドラゴンが君を北へ誘い出そうとしているようだ。それに突進しようとする自分のドラゴンを、君は必死で抑えた。そして強い調子で注意を与えると、おとりを追って北へめざした。

カラマンの包囲攻撃

君はダルガード城砦を解放し、奪われた竜の卵を奪回した。カラマンの町に向かう君の心は自信に満ちていた。軍を率いて町を強襲し、ドラコニアン軍から町を解き放つのだ。

黒の死

カラマンが解放され、ブラック・ドラゴン卿クロガルグは町から北東へかなり入ったところにある湿地帯へ退却した。そして、クロガルグのドラゴン、ヘマタイトがソラムナスの鎧を所持しているというわさが広まった。偉大なるヒューマが身につけていたという鎧が、いまや忌むべきブラック・ドラゴンの手に握られていると思うと、君はいてもたってもいられなくなった。しかし、君の軍に邪悪なドラゴン卿を追撃させるわけにはいかない。善の勢力の本軍に合流できるよう、自分の部隊を南に送り出すと、君は神聖な品を汚す敵を一人で追跡した。

硫黄海峡

これは〈薔薇の騎士長〉の階級へ進むための孤独な試みだった。君は騎士団から遠く離れ、たった一人でブラック・ドラゴン卿とそのドラゴンを倒した。しかし、聞き出せたのは、熱望していたソラムナスの鎧がまたしても他人の手に落ちたということだけだった。ヘマタイトは鎧の所持者のことは語ろうとしなかったのだ。だが、ブラック・ドラゴンは君が探索を続けると知って喜んでくれるようにも見えた。君は恐れることなく南へ向かい、やつの根城からソラムナスの鎧を奪い返すつもりだ。

混乱のエストヴェルテ

戦況は再び一変した！ 伝説のソラムナスの鎧を奪い返した君は、本軍に合流しようとしている自分の部隊に追いついた。だが、本軍は新たな浮揚城塞の襲撃を受けていた。君は、これこそ自分にとって最も困難な戦いになると覚悟して、戦いのただ中へと突っこんでいった。

神宿りでの戦い ゴッズホーム

激しい戦いのうちに、浮揚城塞はネラーカの〈暗黒の女王〉軍本陣をめざして南へ退きはじめた。熟練した騎手を乗せた金竜の特別部隊が、邪悪なレッド・竜を一掃するため、神々の住まう聖なる谷へ送りこまれた。これらのドラゴンはレッド・竜の中でも最大で最古老、そしてこの世で最も危険な邪竜なのだ。

ネラーカ陥落

神殿の内部でおさめた勝利が竜槍戦争の勝敗を決定的なものとしても尚、福殿の外の空では激しい戦いが繰り広げられていた。多数のレッド・ドラゴンに守られた二つの浮揚城塞は、神殿の上空で金竜の部隊と戦っていた。この最後の戦闘を生き抜くためには、最高の騎手の持つ技が必要とされ、勝利をおさめるためには、騎士の勇気が必要である。勝利は邪竜軍壊滅の兆しとなるはずだ。この戦いの英雄は騎士団が授けうる最高の栄誉、〈正義の大騎士長〉の称号を与えられるだろう。





DEFENDER OF CROWN

モンスター・データ録

善竜

これらは君が乗って戦う可能性のあるドラゴンたちだ。それぞれの旋回、上昇、速度はブロンズ・ドラゴンを基準にしてある。



ブロンズ・ドラゴン(シルダー)

アーマークラス……- 6
ヒットポイント……144
攻撃……2 爪、牙
ダメージ……1-8 4-24
大きさ……体長22メートル、尾の長さ18メートル
旋回……良い
上昇……良い
速度……良い
ブレス……電光、撃退ガス

シルダーは300歳になったばかりの成竜で、ブロンズ・ドラゴンの皇子である。普通なら参戦することはかなわない身だが、いまはすべてのドラゴンが戦いに求められている。シルダーの青銅の鱗は並みはずれてつやがある上、油を塗るなど手入れがいき届いているので、太陽に照らされたときには、接近戦を挑む敵竜の目をくらませてしまうほどだ。このドラゴンはやや自信家で、この戦争での最初に戦ったブルー・ドラゴンの皮で作った特別製の鞍を身につけている。シルダーは善竜

が参戦した最初の一ヶ月のうちに、独力で五頭の巨大なブルー・ドラゴンを倒した。

通常、ブロンズ・ドラゴンの騎手は〈冠〉の勲爵士がつとめる。ブロンズ・ドラゴンは本来戦うことが好きで、人類に非常な関心を寄せている。かれらはこれまでも折りを見ては、家畜となって人間たちを観察していた。一般にブロンズ・ドラゴンは大きな水域の近くに住み、大きな水生動物を常食する。

ブロンズ・ドラゴン(アダマント)

アーマークラス……-10
ヒットポイント……160
攻撃……2 爪、牙
ダメージ……1-8 4-24
大きさ……体長40メートル、尾の長さ33メートル
旋回……良い
上昇……良い
速度……良い
ブレス……電光、撃退ガス

アダマントは2111歳の驚くべき力を備えた巨大なワームで、全ブロンズ・ドラゴンの支配者である。かれは本来、人間を乗せることを好まないが、その必要性は理解している。あまりにも多くの仲間が、背後を守備する騎手を乗せていなかったがために死んでいくのを見てきたからだ。かれのブレスの威力は他のブロンズ・ドラゴンを抜きん出ており、高齢にもかかわらず体力も並みはずれて強靱である。小柄なブロンズ・ドラゴンほどすばやく旋回することはできないが、直進飛行の速度は驚くばかりだ。

アダマントに乗るのは普通、勲爵士団中最高位の者だけだが、かれは危険な戦闘にも進んで参加するので、勇猛ぶりが特に顕著な新鋭の騎士たちなら騎乗を認めている。アダマントのブロンズ・ドラゴンの鱗は高齢のためほとんど黒に近くなっているが、力のこもったかれの言動には断固たるものがある。この気高いドラゴンの必殺の戦いぶりは、敵軍の間でも知られている。邪竜どもの中には、アダマントが相手と見るや、戦わずして逃げ去るものもいる。



シルバー・ドラゴン(アーエージェント)

アーマークラス……- 7
ヒットポイント……152
攻撃……2 爪、牙
ダメージ……1-8 5-30
大きさ……体長25メートル、尾の長さ12メートル
旋回……非常に良い
上昇……非常に良い
速度……非常に良い
ブレス……冷氣、麻痺ガス

アーエージェントは723歳という年齢のわりには小柄な方だ。仲間の多くはかれのきゃしゃな外観から(体長25メートルの生き物をきゃしゃと言えらるる話だが)、アーエージェントは今度の戦いに加わらないものと考えていた。だが、かれは皆の考えがまちがっていたことを立証した。アーエージェントは次々と数多くの戦いに自ら参加し、いままて傷一つ、火傷一つ負っていないのだ。

アーエージェントはドラゴンと騎士たちの両方に自分を認めさせるために腰を上げたのだ。その結果、かれは好んで最も危険な戦地へ出陣するようになった。そして、何人かの騎士はアーエージェントの脊に乗るという栄誉に浴しながらこの世を去った。人間の姿をとるとき、かれは必ず騎士団の参謀会議に顔を出し、邪竜の奇襲に備える作戦に賢明な提案をしている。

人類に最も愛されているドラゴンはまぎれもなくシルバー・ドラゴンである。かれらは始終クリンのさまざまな種族と交流し、数多くの物語や伝説に登場する——その中でも〈ヒューマの伝説〉



KNIGHT OF SWORDS

は最も知られている。銀竜は人間やエルフと楽しくつきあい、かれらに力を貸してくれる。銀竜は人間やエルフの誰をも脊に乗せてくれるが、通常は〈剣〉の勲爵士がその騎手となる。シルバー・ドラゴンが空を舞う姿はこの上なく優美だが、起動性においてもゴールド・ドラゴンに次いで優れており、旋回、上昇ともに“非常に良い”と評価されている。



MASTER OF SWORDS

シルバー・ドラゴン(ウレイナ)

アーマークラス……11
 ヒットポイント……184
 攻撃……2 爪、牙
 ダメージ……1-8 5-30
 大きさ……体長45メートル、
 尾の長さ20メートル
 旋回……非常に良い
 上昇……非常に良い

速度……非常に良い
 プレス……冷気、麻痺ガス

戦いのために生まれた生き物が存在するなら、それはウレイナだ。彼女は人間の姿をしているときも、ドラゴンの姿をしているときも、常に指揮官である人間の姿をとっているときの彼女は、身長2メートル以上の隆々たる筋肉と白い肌を持つ女性だ。彼女が地上でドラゴニアンどもと戦うときに人間の姿をとることはよく知られているが、戦場に敵の大増援隊が送りこまれたときなど、ただちに本来の姿に変身し、総勢五百匹のドラゴニアンを単身で追撃したこともある。

シルバー・ドラゴンは寒さに強いので、ホワイト・ドラゴンと戦うには絶好の相手だ。

空に舞い上がるときの飛行速度については、どんな名高いシルバー・ドラゴンもウレイナにかなうものはない。だが、この能力が災いする場合もある。一刻も早く敵を見つけようとするウレイナが、自分の率いるドラゴン隊のはるか前方に飛び出してしまうことがあるのだ。ウレイナは非常に強いドラゴンだが、彼女はまた多くの敵竜からさまざまな危険をもたらされている。



ゴールド・ドラゴン(ドルス)

アーマークラス……9
 ヒットポイント……168
 攻撃……2 爪、1 牙
 ダメージ……1-10 6-36
 大きさ……体長32メートル、尾の長さ25メートル
 旋回……極めて良い
 上昇……極めて良い
 速度……極めて良い
 プレス……火災、塩素ガス

ドルスは成熟したゴールド・ドラゴンで、かれの最大の楽しみは、何世紀も目覚めることなく巢の中で眠り続けることである。戦争のせいでかれの休息は中断され、ドルスはいま安らかな眠りをさまたげられた怒りを相手かまわずぶちまけている。かれは強い戦士であり、鉤爪を使った戦闘では特に恐ろしい力を見せる。

戦闘中、ドルスは反応がやや遅く、騎手の多くをいらだたせる。だが他方、かれほど多くの戦を見てきたゴールド・ドラゴンはまれである。ドルスは、近辺を飛行中の敵竜を見つけ出すのが得意なようだ。

ゴールド・ドラゴンは善竜のうちで最も威厳ある存在で、その体長は15メートルを越える。かれらは人間や動物などさまざまな姿をとることができるが、実行することはまれである。そのような姿は上品さに欠けると考えているからだ。ゴールド・ドラゴンが〈冠〉や〈剣〉の騎士を脊に乗せることはまれで、騎乗を許すとしても、より高位の〈薔薇〉の騎士を好む。いったん空に飛びたてば、ゴールド・ドラゴンに匹敵する生き物はない。

高度な魔力を持った生き物なので、その旋回と上昇はともに“極めて良い”とされている。

ゴールド・ドラゴン(シュウ)

アーマークラス……12
 ヒットポイント……192
 攻撃……2 爪、牙
 ダメージ……1-10 6-36
 大きさ……体長57メートル、尾の長さ48メートル
 旋回……極めて良い
 上昇……極めて良い
 速度……極めて良い
 プレス……火炎、塩素ガス

シュウは善の勢力の中で最強のドラゴンである。敵軍にはシュウよりやや体の大きなドラゴンがいるという報告もあるが、まだ見た者はない。シュウはその強さと戦闘能力のためにドラゴンたちの間では伝説的な存在となっている。かれは休息なしにクリンを一周することができる。多数の戦士を脊に乗せて、敵の防衛拠点に夜襲をかけたことも何度かある。

シュウはこの戦いを喜んでいないし、多くの命が失われることに胸を痛め、戦争が終わることを何にもまして願っている。かれは戦争終結に向けて、最も困難な任務にあたることを申し出、許可された。シュウが騎乗を認めるのは〈薔薇〉の勲騎士の中でも最高の騎士だけだ。シュウに乗って戦いに赴くことは最高の榮譽である。

邪竜

ホワイト・ドラゴン

アーマークラス……4 ~ 7
 ヒットポイント……5 ~ 154
 攻撃……2 爪、牙
 ダメージ……1-6 2-16
 大きさ……体長1.5~30メートル
 旋回……平均以下
 上昇……平均以下
 速度……平均以下
 プレス……冷気

ドラゴンには珍しく、この爬虫類の仲間は寒冷地を好む。邪竜軍ではホワイト・ドラゴンは主に斥候の役目を果たしているが、時には守衛の役目もすることで知られている。体は小さく、他のドラゴンたちほど知能も高くないので、戦争でも緻

密な作戦に使われることは、まずなく、まともに攻撃をしかける場合が多い。

ブラック・ドラゴン

アーマークラス……4 ~ 7
 ヒットポイント……6 ~ 160
 攻撃……2 爪、牙
 ダメージ……1-6 3-18
 大きさ……体長1.8~30メートル
 旋回……平均
 上昇……平均以下
 速度……平均以下
 プレス……酸

ブラック・ドラゴンは極めて自立心が強く、普通は自分の目的と合致した命令にしか従わない。戦闘に使われることもあるが、この種のドラゴンがドラゴン卿に非常に尊重されるのは、宝物を守らせたり、内偵をさせたりするときである。善の冒険者たちに発見された偉大な〈ミシャカルの円盤〉の番をしていたドラゴンも、黒竜のオニクスだった。ブラック・ドラゴンが直接的に戦闘にくわわることは非常にまれである。

自由な身でいるときは、ブラック・ドラゴンは湿地に住むことを好む。だが、中には地下にねぐらを持つものもいる。



KNIGHT OF TEARS



SHIELD OF CROWN

グリーン・ドラゴン

アーマークラス…… 3 ～ 8
 ヒットポイント…… 7 ～ 168
 攻撃…… 2 爪、牙
 ダメージ…… 1 - 8 2 - 20
 大きさ……体長 2 ～ 35メートル
 旋回……良い
 上昇……平均
 速度……平均
 プレス……塩素ガス

邪竜のうちでも、グリーン・ドラゴンの信じがたい残忍さはよく知られている。非常に狡猾で、油断していると、ブルー・ドラゴン、レッド・ドラゴンと同等の手ごわい敵となる。グリーン・ドラゴンは体がたいへん大きく、行動は卑劣きわまりない。この抜け目ない爬虫類と戦う場合は、予期せぬ行動を想定しておくべきだろう。

グリーン・ドラゴンはドラゴン卿の残酷で卑劣な策略によく用いられる。緑竜のカイアン・ブラッドベインは、シルヴァネスティの王ロラックの耳に悪夢をささやきこむ役目をしていた。この邪悪な夢は長い歴史を持つエルフの国を墮落させ、悪に染めた。

ブルー・ドラゴン

アーマークラス…… 3 ～ 8
 ヒットポイント…… 8 ～ 178
 攻撃…… 2 爪、牙
 ダメージ…… 1 - 8 3 - 24
 大きさ……体長 27 ～ 42メートル
 旋回……良い
 上昇……良い
 速度……良い
 プレス……電光

ブルー・ドラゴンの大きさは善竜のブロンズ・ドラゴンと同等である。この種は他の多くのドラゴンよりも集団性に富み、群れて行動したり戦ったりすることができる。また、非常に知能が高く、優れた戦士である。邪竜軍はこれまで要塞の攻撃に、ブルー・ドラゴンの恐ろしい稲妻のプレスを用いてきた。

ブルー・ドラゴンのスカイアは、ドラゴン卿キティアラへの忠節のため、その名を知られ、恐れられている。

ブルー・ドラゴンは洞穴に巣をかまえることもあるが、他のドラゴン同様、暖かくて乾燥した地を好む。

レッド・ドラゴン

アーマークラス…… 0 ～ 11
 ヒットポイント…… 7 ～ 168
 攻撃…… 2 爪、牙
 ダメージ…… 1 - 10 3 - 30
 大きさ……体長 3.6 ～ 55メートル
 旋回……非常に良い
 上昇……良い
 速度……良い
 プレス……火炎

レッド・ドラゴンは並みはずれて知能が高く、狡猾な敵である。この恐るべき獣はドラゴン卿の乗竜として好んで用いられる。邪竜の中でも最も獐猛で恐ろしい存在である——善竜におけるゴールド・ドラゴンの立場に相当するだろう。レッド・ドラゴンはまず第一に〈暗黒の女王〉に、次にドラゴン卿に忠節を尽くす。これらは攻撃にも防御にもすぐれた力を発揮する。

レッド・ドラゴンは決して従順な生き物ではないが、集団で巧みに戦う方法も心得ている。赤竜の群れは多くの町の襲撃で先鋒をつとめているが、地上部隊が到着するまでに、町の住人の大半を殺してしまっていることも珍しくない。この邪悪な生き物は、自分たちが焼きはらった町の残骸をながめることに、非常に喜びを見出しているのだ。

この力強いドラゴンはどうしても体を曲げることがのできる。旋回する力には非常にすぐれている。また、力がものすごく強いので、上昇も体の小さなブルー・ドラゴンと同等に高い。

デス・ドラゴン

アーマークラス…… 11
 ヒットポイント……不明
 攻撃…… 2 爪、牙
 ダメージ…… 1 - 10 3 - 30
 大きさ……体長 60メートル
 旋回……極めて良い
 上昇……極めて良い
 速度……非常に良い
 プレス……死のガス

強い魔力を持った賢いドラゴンが死ぬと、それらはデス・ドラゴンとなってよみがえる。非常に強力なドラゴンで、精神はより高い次元へ昇っているのに、朽ちかけた死体には強い力が残っている。デス・ドラゴンは宝物を追い求め、それらを糧としている。あらゆる宝に近づき、その魔力と宝自体を吸いとり、おのれの骨の一部にしてしまう。吸いとった宝のせいで、いにしへのデス・ドラゴンはまぶしく光り輝いていたと言われていた。これらはそばにドラゴンがおれば、相手かまわず、そして狡猾に襲いかかる。本能的にかつての同類の存在をかぎわけるらしい。

相手が複数の場合は、デス・ドラゴンは最も強い敵に常に真っ先に挑みかかる。

デス・ドラゴンは一世紀の間に14日間、地上をさまよう。その間、数多くの宝物を捜し求めるのである。そうした宝のありかを知るために、邪悪な生き物たちと手を結ぶこともしばしばある。地上をさまよっていないときは、銀もしくは金の巨大な鉱床の上で休んでいる。一世紀の間そこに身を休めて、鉱床から除々に鉱物を吸いとっているのだ。デス・ドラゴンの眠りをさまたげるものがあれば、かれらは相手にかかわらず、邪魔者を殺し、その後30日間地上をさまよう。

魔力を持っているので、デス・ドラゴンは旋回も上昇も“極めて良い”になっている——これはゴールド・ドラゴンに匹敵する。非常に速く飛ぶこともでき、それに勝つのは気高いゴールド・ドラゴンだけだ。



KEEPER OF ROSES



SCEPTER KNIGHT

その他の邪悪な創造物

マンティコア

アーマークラス……4
 ヒットポイント……9~51
 攻撃……爪、爪、牙
 ダメージ……1-3 1-3
 1-8
 特殊な攻撃……尾の棘
 旋回……平均

上昇……平均
 速度……良い

マンティコアは、ライオンの胴体と脚、コウモリの翼、人間の顔を持つ、まさに怪物である。尾の先端には鉄の棘がついており、人肉をもさばり食らう。

戦いであれば鉤爪と牙に加えて、無数の尾の棘を敵めがけて飛ばす。

マンティコアは非常になわばり意識が強い。一匹のマンティコアのなわばりが30キロ四方もしくはそれ以上に及ぶ場合もある。また、マンティコアは絶えず豊富な食物を与えてくる相手であれば、邪悪な人間と手を結ぶということでも知られている。しかし、雑食とはいえ、本来は肉食動物であり、戦うとすれば悪夢のように恐ろしい敵と言えよう。

シバク・ドラコニアン

アーマークラス……1
 ヒットポイント……6~48
 攻撃……2 爪、牙
 ダメージ……1-6 2-12
 旋回……平均以下
 上昇……悪い
 速度……平均以下

ドラコニアンは邪竜軍の主力である。この生き物はドラゴン軍でさまざまな動きをしている。本攻撃に先立って、偵察を行ったり抵抗運動を切り崩したりするために送りこまれる。そして、邪竜が守備陣を破った後、ドラコニアン軍が攻めこんで奪い取ったばかりの土地を占領するのだ。主だったドラコニアンのうちで、実際に空を飛べるのはシバク・ドラコニアンだけである。ドラゴンに比べればはるかに弱い生き物だが、数は多い。

ドラコニアンの誕生は善竜が竜槍戦争に加わる原因となった。ドラコニアンは魔法で卑しめられた善竜の卵から創り出された生き物なのだ。その力はこの魔法によるものである。

タキシスはクリンへの帰還を画策する前に、善竜たちの眠るドラゴン島へ邪竜たちを導いた。そして、〈女王〉の軍は眠っているドラゴンたちの鼻先から善竜の卵を奪い取った。タキシスは善竜たちにこう告げた。大事な卵はたいせつに保管する——戦争が終結するまで、ドラゴン軍に手出しをしないならば、と。

善竜たちは誓約を守っていたが、ドラコニアン誕生の忌むべき秘密を知ったのである。

ワイバーン

アーマークラス……3
 ヒットポイント……14~63
 攻撃……牙、尾
 ダメージ……2-16 1-6、毒
 旋回……非常に良い
 上昇……平均
 速度……平均

ワイバーンは小型のワーム——つまり、大型のワームであるドラゴンと遠い類縁関係にある生き物だ。目立って知能が高いわけではないが、獐猛で闘争的な性質はよく知られている。ワイバーンは相手の大きさや強さに関係なく、何にでも戦いを挑む。空中戦では、6メートル近い尾を鞭のようにふりまわし、その先端の毒針で攻撃をしかけてくる。その長さ60センチの逆棘は鎧もドラゴンの皮膚をも貫いてしまう。ワイバーンの毒はドラゴンさえ傷つけ、人間には致命的となる場合が多い。

ドラゴン卿は邪竜の仲立ちを経て、ワイバーンを戦闘に用いることに成功した。ワイバーンを人間がしこむことは非常に困難だが、この獣は種類の大型動物からの命令には従順なのだ。中には、有名な通商路のそばに巣をかまえ、隊商を襲って武装していない人間をさらっていくものもいる。

この小型のワームは極めて敏捷で、非常に高い旋回性を誇っている。

浮揚城塞

浮揚城塞は地上から浮き上がった砦で、途方もない魔法の力で空中に浮かんでいる。この巨大な物体を創り出す秘法は、一握りの強大な力を持つ悪の魔術師にしかわかっていない。

ドラゴン軍はこの浮揚城塞を利用して、戦略上壊滅的な打撃を敵に与えてきた。この宙に浮かぶ都市は武器を収納し、保管できる上、それらをそのまま戦場へ容易に輸送できる。



ELDER OF SWORDS

DRAGON STRIKE JAPANESE VERSION

STAFF

PRODUCER: RYO KAWAHARA
 PROGRAMMER: K. MITANI
 R. HIRAOKA
 SUPERVISOR: HITOSHI YASUDA
 PROMOTER: YOSHIAKI MATSUMOTO
 DESIGNER: HIDEKI HARUTA
 MANUAL DESIGN: PAPER LAND
 PRINTING: JAPAN SLEEVE



DragonStrike designed by Westwood Associates.
ドラゴン・ストライクはウェストウッド社によってデザインされました。
DragonStrike developed by Strategic Simulations, Inc.
ドラゴン・ストライクはSSI社によって開発されました。

©Copyright 1990, 1992 TSR, Inc. All Rights Reserved. ©Copyright 1990, 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。)



L88 F 5139
F88 F 5139
F88 H 5139