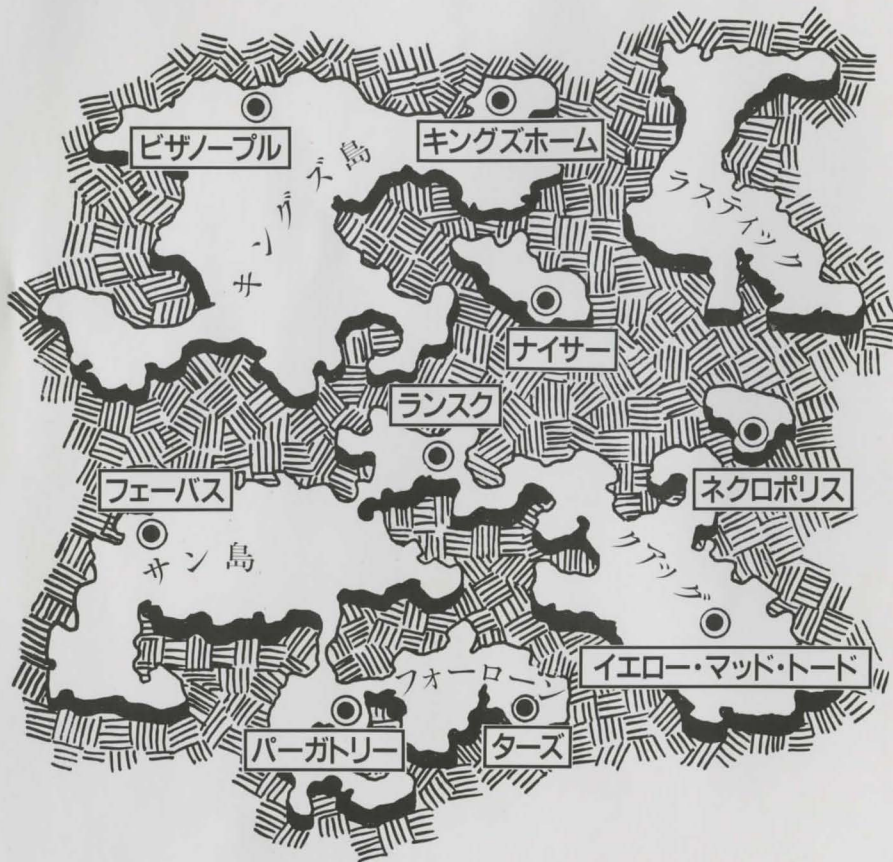


世道人心



目次

はじめに	1
第1章 ゲームのスタート	3
キャラクタの名称変更	4
キャラクタの削除	4
第2章 キャラクタの作成	5
名前を入力	5
性別を入力	5
ボーナスポイントの分配	5
スキル	7
第3章 冒険の始まり	10
移動のしかた	10
移動以外のコマンド	10
アイコンフィールド	11
ゲームのセーブについて	12
キャラクタウインド	12
第4章 施設を利用する	13
マーケット	13
酒場	13
医者	13
第5章 戦闘	14
第6章 財宝	16
第7章 魔法	17
魔法の種類	17
ロー・マジック	19
ハイ・マジック	20
ドルイド・マジック	23
サン・マジック	25
その他の魔法	28
第8章 冒険者たちへの助言	29
ゲームディスクが壊れたら	30
ゲームのご質問について	30
魔法一覧表	31

はじめに

この冒険の舞台は、はるか宇宙のかなたに存在するシリウス星の小さな衛星、オセアナである。悪魔よりも凶悪で残忍なナムターの独裁下にあるオセアナのティルムンの地で、略奪されたあなたは無一文、無防備の状態からスタートしなければいけない。

あなたの冒険心を駆り立てる小さな星、オセアナはシリウス星の周りの軌道を回っている、小さな熱い海の衛星だ。

シリウスは、知的な生命体が存在する他のどの星からも何百マイルも離れていて、我々が住む地球よりも3倍も大きい。しかも、60倍も明るく輝いている。

オセアナの85%を被っている海は、さらにその熱い海の世界を広げていて、不吉な怒りは極地の氷冠を犯しつつある。

この星の寿命は太陽の何分の1しかなく、誕生は地球よりも若い。両端から燃える蠟燭のように、オセアナは倍の光を受けながら、倍のスピードで破滅に向かって全速力で疾走し続けているのだ。

オセアナには何万もの島々があちこちに点在している。そのうちの幾つかは、かつて文明が栄えたいにしえの場所で、海の底に深く沈んだまま眠りについて過去の偉大な業績をそっくり残している島も少なくはない。

オセアナでは猛烈な嵐が吹き荒れるなどの地理的な自然環境の障害や海の生活が過酷であったため、島々を統一して政治を行うことは不可能であった。いまだかつて、オセアナを統一して支配したという歴史はない。しかし、悪魔よりも恐ろしいナムターが今、この世界を……………。

島々の中でも伝説的なまで有名なのが、航海地図の地平線の上に記載されている“太陽の沈む陸地”ティルムンである。

ティルムンはオセアナで最も歴史のある帝国で、最も進んだ文化の中心地であり、そして、最も恐ろしい獣の巣なのだ。

そこはまた、ドラゴンの島であり、あなたが冒険し、生き延びて、強力で恐ろしい敵と戦わなければならない運命の場所でもある。

冒険が始まると、あなたはオセアナの軍用艦の甲板の上にいる。船は音をたてながら、高い断崖の間に深く入り込んだ狭く静寂な湾の中の穏かな海を進んでいく。甲板を降りてティルムンに上陸する瞬間が、刻々と近づいてくる。

そこで、あなたは巡礼者のように平和を説いて歩くか、探検家として伝説の財宝を追い求めるか、それとも戦い破れた兵士としてこの海の中で永遠の眠りにつかか……………。

歴史を偲ばせる古代建築が建ち並ぶ港に船が入る。勇気いっぱい元気に上陸するか、不安に満ちてすぐにも逃げだすのかは、あなた次第である。パウ(船首)のすぐ先にあなたの未来が待ち受けている。

複雑な思いで降り立った港町が、パーガトリーだ。

船が港に入った途端に、悪の手先の役人が船に乗り込んできて、乗り組み員と乗客の全員を拘束してしまった。

所持品と金は全て奪われて、十人に一人がドラゴンのいけにえとして連れ去られてしまった。幸運にも、あなたはその場に残ったが、裸で無防備のまま、パーガトリーのスラム街に投げ込まれてしまった。

船は、もちろん押収され“地獄から来た獣”ナムターの独裁下に屈伏させられ、急増するティルムンの艦隊の一つとして、オセアナの海に出発することになる。

あなたがいくら善人であっても、容赦はない。ナムターには家畜のごとく扱われ、パーガトリーで生涯貧困な生活に身を委ねなければいけないのだ。

誰一人パーガトリーから生きたまま脱出したと聞いたことすらない。この場所で、ベッドの上で死ぬなどという贅沢を味わった者はほとんどいないらしい。

腰まで泥の中につかる過酷な状態からスタートするあなたは、もし生き残りたければ、あらゆる策略を駆使しなければいけないだろう。

あなたとあなたのパーティーは、ナムターによって恐怖の世界に導かれた救済の島、不思議の国ティルムンを冒険する。あなたはパーガトリーの野蛮な街路の中で、自分の頭脳、機知、力だけを頼りにゲームを始め、ここから抜け出る道を発見し、ナムターを倒さなければならない。でなければ、生き延びることはできないのだ。

ナムターに打ち勝つことができるのはあなただけだ。

しかし、可能性は決して大きくはないだろう。

宇宙のはるかかなたの小さな星での、あなたの幸運を祈る……………。

第1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。

プロローグ画面があらわれ、メッセージが出てきます。

プロローグ画面で(ESC)キーを押すとタイトル画面があらわれ、

- | |
|----------------------|
| 1. 新しくゲームを始める |
| 2. セーブしたところからゲームを始める |

第1図

以前にセーブしたところからゲームを再開したい人は、(2)セーブしたところから始めるを選択して下さい。

画面が、

- | |
|-----------|
| 1. SAVE1 |
| 2. SAVE2 |
| 3. SAVE3 |
| (ESC). 中止 |

第2図

に変わり、番号を選択すれば以前にセーブしたところからゲームは再開されます。

(1)新しくゲームを始めるを選択すると画面が、

- | |
|-----------------|
| A. ゲームを始める |
| B. キャラクタを見る |
| C. キャラクタを消す |
| D. キャラクタの名前を変える |
| (ESC). 中止 |

- | |
|-----------|
| 1. マスケルズ |
| 2. セブ |
| 3. エレンティル |
| 4. チーター |

第3図

に変わります。

このゲームでは、すぐに冒険の旅に出られるように、あらかじめコンピュータが選んだパーティが用意されています。そのパーティを使って冒険を始める方は(3)のゲームの開始を選択して下さい。

キャラクタの名称変更

登録済みのキャラクタの名称を変更することができます。名称を変えたいキャラクタを(1)~(4)で指定して、新しい名称を入力して下さい。

また、自分のオリジナルキャラクタを作成したい方は、(1)のキャラクタの削除を選択して下さい。画面はキャラクタの削除に変わります。

キャラクタの削除

削除したいキャラクタを(1)~(4)で指定して下さい。

なお、このコマンドを使うと、削除したキャラクタは復活できませんので注意して下さい。

キャラクタの削除が終わると、画面には第4図があらわれます。

- | |
|-----------------|
| A. ゲームを始める |
| B. キャラクタを見る |
| C. キャラクタを消す |
| D. キャラクタの名前を変える |
| E. キャラクタを作る |
| (ESC). 中止 |

第4図



第2章 キャラクターの作成

第4図で**(E)キャラクターを作る**を選択します。最初に名前、性別の入力をします。

名前の入力

アルファベットの大文字・小文字、カタカナ、数字が使用できます。8文字以内で入力して下さい。

性別の入力

男か女にしかありません。

名前、性別の入力が終わったら、キャラクターの能力値、スキルの質があらわれます。作ったばかりのキャラクターは最低の能力しかありません。ボーナス点を割り振って、好みのキャラクターを作って下さい。

ボーナスポイントの分配

ボーナスポイントとして50ポイントが与えられます。キャラクターの能力値・技能に分配して下さい。

能力値

能力値とは、キャラクターが生まれつき持っている能力の度合のことです。この能力値の善し悪しはゲームの進行に大きく影響してきます。

配分をよく考えてキャラクターを作りましょう。

強さ

力の強さをあらわします。強さが大きいと、戦闘時に有利です。武器を使用する時に強さが大きいと、相手に与えるダメージも大きくなります。

機敏さ

機敏さが大きくなると動きが敏捷になり、相手を攻撃するチャンスが増え、攻撃を避ける能力が大きくなります。また、機敏さはキャラクターの戦闘順位を決定し、効率よく攻撃できます。機敏さの度合の小さい魔法使いを何人か作っておくと、戦闘ラウンドの最後に治療の魔法が使えます。

知性

知能の高さをあらわします。魔法を習得したり、問題を解決するために重要な能力です。また、知性が大きいほど、魔法を使って敵を攻撃する時に効果が大きくなります。

精神力

オセアナにおいては、俗世間での価値はほんの一部しか役立ちません。精神力は魂の強さをあらわし、呪文を唱えて悪魔に立ち向かうために大切なものです。精神力は魔法使いの持つ能力値の大きさも決定します。

健康度

健康度は何よりも重要なものです。健康度の能力値が0になったら、キャラクターは死にます。健康度を回復するには、特定の魔法を使うか、医者に行くか、治療のスキルを使用するかしかありません。普通オセアナでは死は永久のものです。マガンのアンダーワールドの奥地のどこかに“魂の井戸”があり、その中に入れば生き返るといふ伝説があります。

魔力

精神的な能力のことで、魔法の呪文にエネルギーを与えるために使われるスベル・ポイントを示します。ひとたび呪文に使い果たしてしまうと、能力値は自然には回復しません。ドラゴンストーンを使うか、能力を再生する何か他の手段を見つけなければなりません。能力はあなたの精神力の2倍です。

抵抗力

健康度由来する能力で、ダメージに対する抵抗能力を示します。気絶値が0になったらキャラクターは意識を失って気絶してしまいます。ふつう、キャラクターは健康度が尽きる前に抵抗力を使い果たしてしまいます。抵抗力は乱闘が終わるたびに完全に再生します。あなたはゲームの途中に何度も気絶するでしょうが、パーティ全員が同時に気を失わない限り心配はいりません。

経験

経験ポイントは、キャラクターの潜在的能力として蓄積されていきます。キャラクターはモンスターを倒したり、秘密を発見したり、様々な経験を重ねて経験ポイントを増やしていきます。経験ポイントが一定レベル以上になると、レベルが上がります。

レベル

レベルはキャラクターの獲得した経験ポイントに基づいて自動的に得られます。キャラクターが新しいレベルに達したときは、画面が示してくれます。最初のうちは急速にレベルが上がりますが、4または5レベルを過ぎたところ、レベルが上がり難くなります。

それは、高いレベルに到達するには非常に多くの経験が要求されるからです。キャラクターは新しいレベルに到達すると、能力値やスキル値を上げるのに使えるボーナスポイントを得ます。

アーマー・クラス

この値はあなたの防御の能力を示しています。身につける防具が多いほど、そして優れたものであるほど、あなたの健康度と抵抗力に対するダメージを少なくします。防具は敵の攻撃を困難にするのではなく、頭蓋骨や肋骨などに受けるダメージを取り除き、あなたの寿命を延ばします。

重要なことは、防具はあなたの防御値とは関係ない、ということです。それどころか、実際には攻撃値を減らすことがあるかもしれません。しかし、防具を身に着けることでアーマー・クラスは高まり、あなたが生き延びることを助けるでしょう。

攻撃値・防御値

この2つの要素は、あなたの機敏さを4で割った数で求められ、戦闘に影響する基本総計となります。この数字は、武器と魔法で敵をどれだけ攻撃できるかを決定し、また、どれだけ攻撃力に耐えるかをも決定します。

ですから、この数字は大きいほど有利になります。なかには、攻撃値や防御値を増やしたり減らしたりするアイテムがあります。

通常、武器は攻撃値を高めますが、防具は動きを妨げ動作を鈍くするので、実際には戦闘価値を減らします。

スキル

スキルは、キャラクターの専門技術の範囲をあらわします。スキルはタイプとレベルで定義されます。ほとんどの場合、1レベルだけで十分ですが、ゲーム達成のために高めなければならないスキルもあります。例えば、知識のスキルのほとんどは、たった1レベルのスキルがあれば十分です。最終的には、かぎ開け、医術、登山、武器のスキル、魔法のスキルにおいて、2または3レベルまで達している方が望ましいでしょう。スキルは常に0レベルで始まりますが、ゲーム開始時より高いレベルに設定できますし、またゲーム中にボーナスポイントを割り振ることで増やすことができます。

キャラクター全員が全てのスキルを持つ必要はありません。例えば、かぎ開けの専門家1名、登山のスキルを持つ者1名で構成すれば、仕事が分担できます。チームで活動するかぎり、専門化が生き延びる助けになります。

スキルの使用

スキルは、知っているだけで十分役に立つことがあります。知識のスキルの場合、知識のスキルのレベルが十分であれば、有効な情報が少し得られます。キャラクターの一人がちょっとした変わった事件に突然気付いたとしても、あなたが何も使わなければ、知識のスキルによる情報は無視されてしまいます。

他のスキルは実際に使ってこそ効果があります。スキルが必要と思われる状況に直面したら、スキルを使って下さい。適切と思われるスキルを使って失敗した場合は、さらに高度なレベルが必要なことがわかります。少しレベルアップしてから、戻って再度試みて下さい。

超自然の知識

ディルムンは不思議な場所なので、その世界の魔法や神秘、神々に関する知識が重要です。

洞窟の知識

ディルムンの地下には危険ではらはらさせられる場所が多いので、このスキルがあれば、適時に重要な情報が得られます。

森の知識

ディルムンの土地のほとんどは、野生のままの自然です。このスキルは、森林地帯での対処方法を教えてくれます。ディルムンの野生の森林地帯の中で暮らすドルイドにとって重要なスキルです。

山の知識

オセアナの山地には莫大な財宝あり、恐ろしい生き物が住んでいます。その世界の高山地域に関する知識は、あなたの命を救うでしょう。

町の知識

冒険の途中でディルムンの多くの町を訪れるはずですが、地方の伝統や歴史を与えてくれるスキルです。

医術

ディルムンには治療施設が不足しているため、非常に大切なスキルです。高いレベルほど、傷ついたキャラクターの健康を回復できます。

登山

岩壁を乗り越えたり、木に登ったり、避けられない悲運へ這い降りるのに使われる技能です。障害物によっては、高いスキルが要求されます。

素手の戦闘

素手で攻撃する能力を増します。

隠れ

敵を殺すことも敵から逃げることもできない場合、隠れるしかありません。しかし、いったん戦闘に突入したらもう遅く、このスキルは使えません。

かぎ開け

ふつう財宝はかぎのかかった箱の中や扉の陰にしまわれています。ナムターがあなたから全財産を奪ったことを思えば、金持ち(他人)から失敬して貧乏人(あなた自身)に与えることで、いくらか社会更正に手を染めたいくなるのも当然です。かぎ開けの知識は、あなたの探求解決に重要な役目をはたします。

すり

ディルムンで過ごすのは厳しいことですが、この古来のスキルを実行できる不用心な者も何人かいるでしょう。

泳ぎ

ディルムンの島から島へ泳ぐことはとうてい不可能でも、予期せず水中に落ちてしまった場合にこのスキルが役立ちます。泳げないキャラクターは水中深く沈んでしまいます。

追跡

キャラクタの日常的な食事や睡眠は見えない所で行われていますが、時にはそれを知ることも役立つでしょう。このスキルを使えば、相手が人間であれ獣であれ、種々の生き物の行動をキャッチできます。

通常は人や物の足跡をするのに使われます。

交渉

ナムターの不当な支配からディルムン救うため、あなたは全身全霊を傾けなければなりません。それには話術のスキルが大切です。この技能を使えば、頑固な衛兵や小役人とも首尾よくやれます。

魔法のスキル

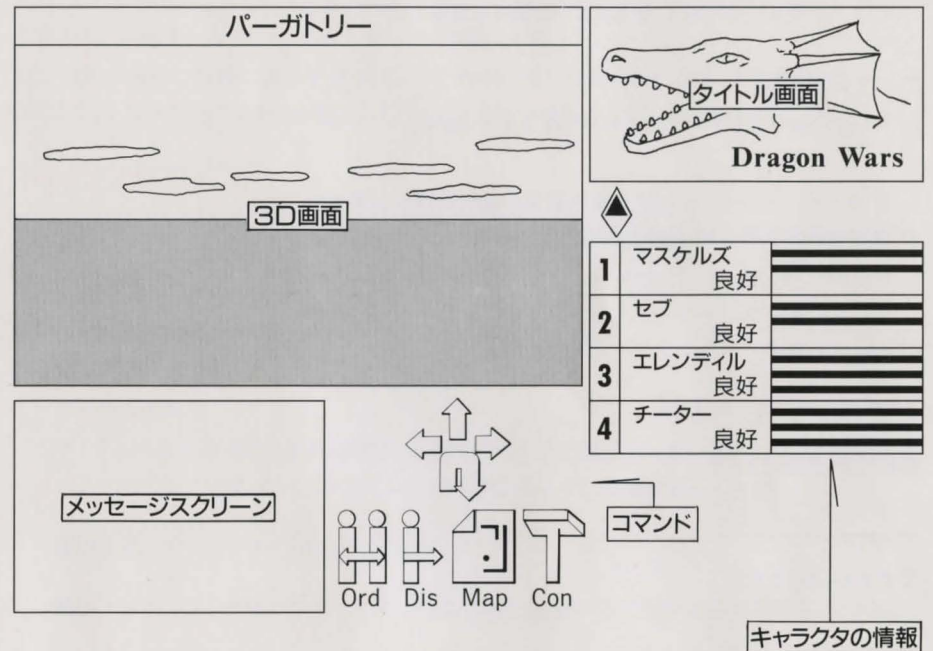
ロー・マジック、ハイ・マジック、ドルイド・マジック、サン・マジックのスキルは各タイプの魔法の習得に必要となります。さらに、ロー・マジックのスキルを習得してからでないと、他のどのスキルも習得できません。魔法のスキルのレベルが高いと、魔法をかける場合に使用可能な能力ポイントの最大値を上げることができます。つまり、適用できる魔法のスキルレベルが高いほど、あなたの魔法の効果が大きくなるのです。さらに、魔法の技能レベルが高いほど、魔法で敵を正確に攻撃する確率が大きくなります。

武器のスキル

“斧の技能”“フレイルの技能”“メイスの技能”“剣の技能”“両手武器の技能”“弓の技能”“石弓の技能”“投げ武器の技能”があります。それぞれの武器はスキルレベルが上がらなると、うまく使いこなせません。

第3章 冒険の始まり

第4図で(A)ゲームを始めるを選択すると第5図があらわれます。



右の棒グラフは、赤は健康度、緑は抵抗力、青は魔力をあらわしています。ワクいっぱいを100%として、残量を示しています。

移動のしかた

矢印キーを使って移動して下さい。

(↑)前進、(←)と(→)は向きの変更、(↻)で回れ右(向きの変更のみ)になります。

移動以外のコマンド

(1)~(7) キャラクタウィンドを開きます。

○ 隊列変更

パーティの隊列順序を変えることができます。各キャラクタを、先頭から(1)~(7)で指定して下さい。

D 解雇

パーティのキャラクタは、いつでも解雇できます。はずしたいキャラクタの番号を指定して下さい。ただし、一度解雇したキャラクタは二度とあなたの元に戻ってきませんので、よく考えて解雇してください。

M マップを見る(オートマップ)

キャラクタが現在いる位置と、移動してきた順路を見ることができます。

C コントロール

以下のコントロールとゲームのセーブ・終了ができます。

1. 音楽……………バック音楽の有無を選べる(オン/オフ)
2. 効果音……………効果音の有無を選べる(オン/オフ)
3. アニメーション……………アニメーションを行なうかどうか(オン/オフ)
4. ゲームのセーブ……………ゲームをセーブする(1~3)
5. ゲームの終了

アイコンフィールド

魔法によって出てきます。

コンパス

方角をあらわします。

目

ワナを見つけ出すことができます。

シールド

敵から身を守り、防御します。

灯

明りがなければ暗闇の中では何も見えません。

*ゲームのセーブについて

ゲームを中断する時は、必ずセーブを行って下さい。

移動中のコマンド(C)で、(4)ゲームのセーブを指定し、(1)~(3)のセーブ番号のどれかを入力します。

後日、ゲームを再開するときには、ゲームを立ち上げた後、オープニング画面で同じセーブ番号を指定すると、前回セーブしたところからゲームが開始します。

また、冒険の途中で危険に合いそうな時には、予め別の番号にセーブしてから冒険を続けます。こうしておけば、万一キャラクタ全員が死亡しても、もとのセーブ番号からゲームを続行することができます。

キャラクタウィンド

冒険中に、キャラクタの詳しい情報を見たり、武器や防具を装備させたり、また、魔法を使ったりする時に必要な動作です。

1~7 各キャラクタの呼び出しキーは左から(1)~(7)です。

I アイテム表示

アイテム画面が表示されます。画面にはそのキャラクタが現在持っているアイテムの一覧と、下のようなコマンドが表示されますので、以下の手順に従って、装備を整えて下さい。

- | | |
|--------|---|
| 装備する | キャラクタ画面に戻ります。 |
| 使う | その場でアイテムを使うことができます。使いたいアイテム番号を指定して下さい。 |
| 装備をはずす | すでに装備しているアイテムをはずし、バックパックの中にしめます。はずしたいアイテム番号を指定して下さい。 |
| 渡す | アイテムを他のキャラクタに渡すことができます。渡したいアイテムと相手を指定して下さい。 |
| 捨てる | 必要のないアイテムを捨てることができます。捨てたいアイテム番号を指定して下さい。
ただし、一度捨てたアイテムは、拾うことはできません。 |
| 集める | 個数(本数)を持つアイテムには、まとめて1束持つことができるものもあります。矢などは、よく整理しておかないとバックパックが混乱します。 |
| 分ける | 個数(本数)を持つアイテムを分割して、他のキャラクタに与えることができます。この場合、まず分けて下さい。ただし、バックパックに空きがないとできません。 |

C 魔法を使う

魔法を使うことができます。魔法のレベルを入力すると、魔法の一覧が表示されます。使いたい魔法の番号を指定して下さい。(魔法によっては、この場では効果がないものもあります)

B ボーナスポイントの分配をします。

レベルアップをすると、ボーナスポイントが与えられます。スキル・能力値を向上させて下さい。

U スキル、能力値、の使用。

場面々々によっては、スキル・能力値を使わないと先に進めないことがあります。

G キャラクタの現在の所持金です。キャラクタが武器などを買ったり、傷を治療するために必要です。金はパーティ全員から集めたり、平等に分けたりすることができます。

(ESC) 終了

キャラクタウィンドを抜けます。

第4章 施設を利用する

マーケット

町には、いろいろな商品を扱う雑貨屋や専門店があります。それぞれ雑貨類や武器、薬品などを手に入れることができ、不用品を買い取ってもらうこともできます。時には、アイテムを鑑定してくれることもあります。

酒場

酒場は、キャラクタたちが旅の疲れをいやす場所であり、また、さまざまな出会いのある場所でもあります。

酒場に集まる人たちからは、何か役に立つ情報が聞けるかも知れません。また、仲間になってくれるキャラクタがいることもあります。

医者

町によっては、傷を治してくれる専門医がいます。治療費は時によって、まちまちです。

第5章 戦闘

冒険中は、いたるところでモンスターたちが待ち受けています。パーティはこれらのモンスターと戦い、倒すことによって、冒険点を上げ、場合によっては戦利品を手に入れることができます。つまり戦闘は、冒険には欠かせないものなのです。

また、場合によっては、戦闘を回避できますので、状況に応じた確かな判断を下すことが大切です。この章では戦闘時の戦い方を中心に説明します。

冒険の途中でモンスターに出会うと、画面が戦闘画面に変わります。

第6図

パーティ		
モンスター	匹数	距離
牢番	2	15
大きな犬	1	15
追いはぎ	2	20

1	マスケルス 良好	
2	セブ 良好	
3	エレンティル 良好	
4	チーター 良好	
5	** 良好	
6	xxx 良好	
7	oooo 良好	

1. 戦う
 2. 近づく
 3. 逃げる

Ord Dis Map Con

〈パーティ全体の行動〉

戦闘の各ラウンドの開始時に、パーティ全体の行動を決めます。危ないと思ったら逃げたり、遠距離からの攻撃などができます。

1. 戦う

出会った敵と現在の位置に踏み止まったまま、戦いを開始します。

2. 近づく

モンスターと出会った時、パーティと距離がある場合、近づかないと武器はとどきません。しかし、時には魔法あるいは弓で攻撃できます。

3. 逃げる

戦況が不利な時など、モンスターからの「回避」を試みることができます。成功すれば、一步後ろの地点に戻ります。逃げている途中で攻撃されるかも知れません。

(1)を選ぶと左下のメッセージスクリーンが第7図に変わります。

各人のオプション：		第7図
1. 攻撃	5. 魔法	
2. 攻撃	6. 魔法	
3. 移動	7. 防御	
4. 攻撃		
(ESC)中止	(リターン)決定	

(1)~(7) (パーティが7人の時)を選ぶとメッセージスクリーンが再び変わり第8図があらわれます。

マスケルズ：		第8図
1. 武器攻撃	5. 装備	
2. 防御	6. 移動	
3. 魔法		
4. アイテム		
(ESC)中止	(リターン)決定	

〈各キャラクターの行動〉

まず各自の行動が自動的に設定されて表示されます。変更したい場合は、(1)~(7)を選択して各キャラクターの行動を決めて下さい。ただし、死んでいるか意識不明のキャラクターは何もできません。

1. 武器攻撃

キャラクターが装備している武器、または素手で敵を攻撃します。弓を装備している場合は、自動的に矢を放ちます。弓以外の武器による攻撃は、前列の4人のみが行いますが、弓はパーティのどの位置のキャラクターでも攻撃に使えます。

2. 防御

1ターンの戦闘のみ、そのキャラクターの防御力を高めて、敵からの攻撃をかわすことができます。

3. 魔法

魔法を使えるキャラクターは、魔法で敵を攻撃したり、味方を治療したりできます。使いたい魔法のレベルを入力すると、現在使用できる魔法の一覧が表示されますので、番号を指定して下さい。

4. アイテム使用

魔法の力のあるアイテムを使うことができます。キャラクターが現在持っているアイテムの一覧が表示されますので、使いたいアイテムを指定して下さい。

5. 再装備

戦闘中に武器、防具などアイテムを装備しなおしたい場合は、このコマンドを使います。キャラクターが現在持っているアイテムの一覧が表示されますので、目的のアイテムを指定して下さい。注：すでに装備状態のアイテムを指定した場合は「装備を外す」と見なされます。

6. 移動

パーティ内の前列、後列の移動をします。

7. 逃げる

敵にやられて死んでしまいそうなキャラクターは、逃がす必要があります。残ったキャラクターで戦闘を続けて下さい。

第6章 財宝

財宝は冒険中のいたる所で見つけることができます。財宝には、戦闘の後の戦利品として手にはいるものと道端に転がっているものの2種類があります。その中には鍵のかかっている箱に入っているものがありますが、かぎ開けスキルの高いキャラクターなら開けることができます。

第7章 魔法

冒険を進める上で、最も重要な役割を果たすものの一つが、魔法です。キャラクタを活用するために、魔法の力は欠かせません。魔法は、どこかでスクロール(巻き物)を拾うか、買うか、もらうかして1つ1つ覚えていかなければなりません。この章では、魔法を手に入れる方法や、使いこなす方法、各魔法の内容について説明します。

魔法の種類

魔法には、「ロー・マジック」、「ハイ・マジック」、「ドルイド・マジック」、「サン・マジック」の4種類があります。効力を発揮する対象は、味方、敵などでさまざまで、魔法が効いている時間もさまざまです。

〈魔法〉

“地獄から来た獣”ナムターは、ディルムン最強の魔法使いです。悪賢い男で、キングズホームのドレイク王を巧みに操って魔法を全面的に禁止させ、この世界の実権を握ったのです。ディルムンの都市国家は元々密接な同盟関係になかったため、この法令になじまず、結局戦争が始まりました。開戦数週間以内に魔法使いの軍隊は倒され、その一方で通常部隊は今日まで戦争を続けています。一種の魔法秘密警察である、ナムターのストスルーベンは、ディルムンのほとんどの首席魔法使いを殺して強力な抵抗組織を作れないようにしたのです。

ナムターはほぼ全面勝利を収めており、ディルムンで魔法の正式訓練は禁止されています。しかし、噂によれば、魔法は今でも人目に隠れた秘密の場所で教えられているそうです。その世界の埋もれた魔法の知識を取り戻すのも、あなたの仕事なのです。

呪文の習得には魔法の巻物がつきものです。使われた巻物は永久に消滅しますが、それを読んだキャラクタは生涯その呪文を忘れません。巻物の使い方は簡単です。難しい部分もありますが、ヒーローの人生が易しいはずはないのですから。

ドラゴン・ウォーズには4部門の魔法があります。魔法使いは全員ロー・マジックから始めなければなりません。ロー・マジックを教える確立したスクールはなく、それぞれ奥地の魔法使いや聖者が教えてくれます。ロー・マジックの教えは範囲が広く、また、比較的平凡な内容なので、ナムターはほとんど禁止していません。パーガトリーには実際に機能を果たしているローマジックの店があります。

ハイ・マジックで定評のあるマスターはラナクトールなる人物で、かつてイエロー・マッド・トードの町に住んでいた、危険なほど情緒不安定な人物でした。彼はストスルーベンの待ち伏せにあいました。彼の体は最初は石に変えられ、それから粉々に砕かれたのです。ラナクトールの死後、ハイ・マジックの教えはディルムンからほとんど消え失せたものの、噂によるとラナクトール自身の師がいて、その人物は東の島のどこかに住んでいると語られています。

奇妙にも、サン・マジックは公的にも法律的にも残されています。サン・マジックのマスターはミスタルビジョンなる人物で、フェーバスのサン寺院に住む著名で有名な英雄です。サン・マジックは偉大なシリウス星が極地の氷冠を溶かして惑星を水浸しにしつつあるという説を唱えて近年の人気を得ています。サン・マジックの戦闘用呪文は、ゲームの中で最大の効果を持ちます。

ドルイド・マジックは、ハイ・マジックほど強力ではないものの、初歩的で粗野な方法で行われる最も純粋な魔法です。最も熟練したドルイドは強制退去させられたザトンなる人物ですが、最近の居所は不明です。ナムターの迫害のため、ドルイド・マジックの信仰は地下で行われていますが、信仰の保護神として尊敬を集める、獣人エンキドーが多くの神社で続いています。

ドラゴン・ウォーズには、その他のどの部門にも属さない3つの魔法があります。その3つの呪文は、4つの標準のクラスの魔法のいずれかの技能持っているものなら、誰でも用いることができます。

呪文を唱える場合、唱える者は常に一定の魔力値を引かれます。ある呪文に消費したいポイント数を指定せよと促されることがあります。その場合、余分な魔力値は呪文の持続時間やダメージや効果を増進させます。これらの呪文に消費できるポイント数は、その魔法の範囲内であなたが現在持つスキルレベルの2倍までに限定されます。

広くその世界に知られた呪文は、次の数ページで説明されています。呪文の多くは何世紀にも渡って使い方が十分に文章化されていますが、その呪文が実験段階だったり、外国製のものだったりして説明書が不完全なものもあります。そして、おそらく、知らない力を弄ぶことで大きな危険にさらされている魔法使いもいるのです。ですから、それぞれの立場で魔法の最良の活用を学ぶためには、呪文の実験が必要になります。事実、呪文の創造的な活用は、ゲームを解決するために極めて重要な要素となるでしょう。

〈魔法の呪文リスト〉

「呪文の名前」

効果：ダメージまたは他の効果

範囲：呪文をかけられる距離

時間：呪文の持続時間

魔力：消費される魔力値

呪文の説明、雑記、かける時のヒント。

ロー・マジック

魔法の火

効果：1～8ポイント 範囲：9メートル

対象：敵1人 魔力：2

初歩的な攻撃用の呪文。手元にこれ以上強力なものがない時、常に最後の頼みになります。

武装解除

効果：武器を取り上げる 範囲：9メートル

対象：敵1人 魔力：4

この呪文を唱えると、相手が武器を持っている場合、敵の一人から武器を取り上げることができます。ただし、ドラゴンのかき爪などには効きません。

魅惑

効果：攻撃値+1 範囲：治療 時間：1戦闘中

対象：キャラクタ 魔力：3

この簡単な魔法をかけると、キャラクターの戦闘能力が少し高まり、ダメージが1～4ポイント回復します。

幸運

効果：防御値+2 対象：キャラクタ

時間：1戦闘中 魔力：3

普通の状態よりも幸運でありたければ、自分自身か友人の一人にこの呪文を唱えます。戦闘の続く限り、防御値が増えます。

応急手当

効果：1～4ポイント 範囲：治療 時間：いつでも可

対象：キャラクタ 魔力：2

簡単な治療の呪文。健康度が最大4ポイント回復します。戦闘時には医術のスキルが使えないので、応急手当の魔法は重要です。生き延びるために、学んでおきましょう。

魔法の灯

効果：光 対象：パーティ

時間：使用魔力×10歩 魔力：可変

暗い場所を探索中、普通の光源が入手できない時に役立ちます。呪文が持続する間、“灯”のアイコンがあらわれます。

ハイ・マジック

炎の矢

効果：1～6ポイント 範囲：9メートル

対象：敵1人 魔力：可変的

改良された攻撃的呪文。唱える者の能力値が高いほど、この呪文が及ぼすダメージが大きくなります。

エルバーの火

効果：2～12ポイント 範囲：9メートル

対象：グループ 魔力：6

これは、敵を分散させるためのラナクトールの好きな方法です。この魔法は何回も使えませんが、領域効果を及ぼす武器なので、時には少数の敵全員をやっつけることができます。

ブーグの竜巻

効果：4～24ポイント 範囲：6メートル

対象：グループ 魔力：11

“エルバーの火”の改良バージョン。首席魔法使いブーグが敵を殺すために作り出したものです。

冷気

効果：1～4ポイント 範囲：15メートル

対象：敵1人 魔力：可変的

相手に対して、常に的確に極寒の死をもたらす呪文。“炎の火”と同様、能力の度合に基づいており、初心者にとっては“炎の火”ほど効果はないもののより大きな範囲で効果を発揮します。

大寒波

効果：4～24ポイント 範囲：9メートル

対象：全員 魔力：15

“冷気”に領域効果を持たせたバージョンで、領域内の敵全員に24ポイントまでのダメージを与えます。

目くらまし

効果：まごつかせる 範囲：9メートル

対象：敵1人 魔力：3

敵の一人をまごつかせるためにこの呪文を使います。誰かが必ずそばにいて敵の躊躇を助長させます。

腕力増加

効果：強さ+15 対象：キャラクタ

時間：戦闘中 魔力：4

あなたの指名した友人に瞬間的に腕力を持たせます。戦闘中持続します。

魅惑の除去

効果：追い散らす 範囲：12メートル

対象：グループ 魔力：2

常に幻影を追いかける、非常に重要な呪文です。特に、東の島々で目に見えるものは全て本当のものとは限りません。

サラのツバメ

効果：機敏さ+8 対象：キャラクタ

魔力：3

戦闘中ずっと、1人のキャラクタの機敏さを高めます。キャラクタの攻撃値と防御値を大きくします。

ホルンの盾

効果：アーマークラス 対象：パーティ

時間：戦闘中 魔力：6

元々は以前ティルムンを支配していた王とその側近たちを守るために開発されたもので、一面の魔術的保護を望むパーティにとってはこの上ない呪文です。アーマークラスを高めます(すなわちダメージを吸収)が、防御値に効果はもたらしません。

臆病者

効果：敵が逃げる 範囲：18メートル

対象：グループ 魔力：8

恐ろしい敵が突然あなたにおびえます。彼らは逃げるか、その呪文に対抗して立ち上がり、戦い続けるでしょう。弱い敵には最大の効果を持ちます。

治療

効果：1～6ポイント 対象：キャラクタ

魔力：3

ロー・マジックの“応急手当”より効果の大きい呪文です。骨折を治し、内出血を止めます。

グループの治療

効果：1～6ポイント 対象：パーティ

魔力：6

全パーティに役立つグループ医療方式。各キャラクタに対して、6ポイントまでの健康を回復させます。

不可視のマント

効果：アーマークラス+2 対象：パーティ

時間：使用魔力×10歩 魔力：可変

パーティの姿を部分的に見えなくします。パーティの周囲の明りをそらして、敵の攻撃力をそらします。

ワナの感知

効果：感知 対象：パーティ

時間：使用魔力×10歩 魔力：可変

危険なワナ、落とし穴に陥らないように安全な方に導きます。この魔法が有効な間、“虫メガネ”のアイコンが表示されます。

空気の精霊

効果：召喚 時間：使用魔力×20歩

魔力：可変

仲間になって、一緒に戦ってくれるアース・エレメンタルを呼び出します。詳細は後述のモンスターの召喚の項(P.28)を参照

大地の精霊

効果：召喚 時間：使用魔力×20歩

魔力：可変

意志と土から強大な生き物を作って、あなたの支配下に置きます。アース・エレメンタルは、エア・エレメンタルより少し強く、もっと丈夫です。

水の精霊

効果：召喚 時間：使用魔力×20歩

魔力：可変

しばらくの間、水の霊魂を呼び出します。ウォーター・エレメンタルはアース・エレメンタルより少し強力で頑強です。

火の精霊

効果：召喚 時間：使用魔力×20歩

魔力：可変

ファイヤー・エレメンタルを呼び出します。パーティが勇気づくことは請け合いです。ファイヤー・エレメンタルは最も強力なものとして知られています。

ドルイド・マジック

死の呪い

効果：3～18ポイント 範囲：12メートル

対象：敵1人 魔力：6

悪しき古き時代から継承されてきた野蛮な呪文で、憎む相手をめがけて攻撃します。狙った相手に最高18ポイントまでダメージを加えることができます。

炎の一吹き

効果：4～24ポイント 範囲：9メートル

対象：グループ 魔力：12

敵の1グループに小型の“炎の嵐”を浴びせる強力な呪文です。慎重に使って下さい。

虫の大群

効果：攻撃値、防御値-2 範囲：9メートル

対象：グループ 時間：戦闘中 魔力：4

数人のモンスターの防御を弱めるのに非常に優れた魔法で、実際に敵の進行を妨げます。敵グループの攻撃値と防御値を弱めて攻撃されやすい状態にします。

つむじ風

効果：9メートル押しやる 範囲：12メートル

対象：グループ 魔力：4

1人、または複数の敵をつむじ風に乗せて、あなたの前から運び去ることができます。

士気の向上

効果：攻撃値+2 対象：パーティ

時間：戦闘中 魔力：4

タイミングよく唱えると、敵に向かうあなたのパーティの能力を高めます。

イバラのしけみ

効果：進路を阻む 範囲：18メートル

対象：グループ 時間：1ラウンド 魔力：5

パーティと敵の間に一時的な針の障壁を建てます。タイムリーに使えば、効果的な攻撃をすることができます。

自然力による治療

効果：1～6ポイント 対象：キャラクタ

魔力：4

自然のエネルギーを使って、1人のキャラクタの傷を癒し元気を回復させます。

全員の治療

効果：1～8ポイント 対象：パーティ

魔力：6

最も強力かつ効率的な治療の呪文で、古代ドルイド学によって発見されました。

壁の作成

効果：創造 魔力：5

パーティの前に石の壁を建てます。古い建物を修繕する時にも使います。

石の軟化

効果：取り除く 魔力：6

土木技師に人気のある非常に強力な呪文。地下の建造物に役立ち、ある程度の壁を取り除く。

靈魂の召喚

効果：召喚 時間：使用魔力×20歩
魔力：可変

戦闘時にあなたを援助する盟友を呼び出します。“モンスターの召喚(P.28)”部分に記述されている制約と特徴を参照して下さい。

野獣の召喚

効果：召喚 時間：使用魔力×20歩
魔力：可変

このエンキダの神聖な呪文は、秘密のドルイドの儀式に使われます。

木の魂

効果：召喚 時間：使用魔力×20歩
魔力：可変

木とイバラから、援助してくれる盟友を創造します。

サン・マジック

太陽の炎

効果：1～8ポイント 範囲：6メートル
対象：敵1人 魔力：可変的

“炎の矢”のサン・マジック用バージョンです。両方の呪文を熟知することで微細な区別ができます。

悪魔払い

効果：6～36ポイント 範囲：15メートル
対象：グループ 魔力：5

アンデッド(死なないもの、悪霊、悪魔など)は太陽の光に弱い。通常、生者(命のあるもの、人間など)には効果がありません。

ミスラスの怒り

範囲：21メートル 対象：敵1人
魔力：可変的

極めて強力な呪文だが、1度に1人しか危害を加えられません。21メートルまで離れた敵を攻撃できます。

ミスラスの復讐

効果：1～4ポイント 範囲：27メートル
対象：グループ 魔力：可変的

恐ろしいほど強力な呪文で、狭い範囲に突風を起こします。加えるダメージは“ミスラスの怒り”より小さいが、グループ全体に影響を及ぼします。

炎の嵐

効果：6～36ポイント 範囲：18メートル
対象：全員 魔力：20

ひたすら最も恐るべき呪文として知られています。

地獄の炎

効果：1～40使用魔力値 範囲：12メートル
対象：全員 魔力：可変的

“炎の嵐”の威力の弱いバージョンです。経験を積んだキャラクタが、少ない能力を使って実際には大きなダメージを引き起こすことができます。

聖なる導き

効果：攻撃値+2 対象：パーティ
時間：戦闘中 魔力：5

乱闘に神の力を放ち、正義のグループを導いて敵を倒させます。

強き力

効果：強さ+10 対象：パーティ
時間：戦闘中 魔力：5

パーティ全員の強さを著しく高めます。

炎の柱

効果：阻止 範囲：12メートル
対象：グループ 魔力：5

あたり一面の炎が天から降りてきて、戦闘時の敵グループの進路を阻みます。

ミスラスの祝福

効果：防衛値+3 対象：パーティ
時間：戦闘中 魔力：5

異星人の神のおほしめしによる全面的恩恵で、グループを危害から守ります。

閃光

効果：戸惑わせる 範囲：15メートル
対象：グループ 魔力：6

目のむむような閃光を発生して敵を混乱させます。とりわけ、地下の敵や光に不慣れな生き物に対して効果があります。

光の鎧

効果：アーマー・クラス+2 対象：キャラクター
時間：戦闘中 魔力：6

ほとんどの攻撃に耐えられる輝く魔法のアーマー・クラスでキャラクターの身を包みます。

太陽の光

効果：1～6ポイント 対象：キャラクター

キャラクターの健康度を増進する魔法です。ちょっと使うだけで絶対傷つくことはありません。

強力な治療

効果：1～8ポイント 対象：キャラクター

魔力：4

キャラクターに、強力で効果的な治療を及ぼす呪文です。

強き太陽の光

効果：1～6ポイント 対象：パーティ

魔力：6

複数のキャラクターの怪我を治します。サン・マジックの治療呪文の中で最も効果が大きいものです。

“太陽の光”の魔法を各パーティに分散させます。

アイテムの回復

効果：充電 対象：1アイテム

魔力：8

枯渇した魔法アイテムを1回分取り戻す強壯剤。アドバイスはありません。

ワナの除去

効果：ワナを発見する 時間：使用魔力×10歩

魔力：可変

安全にワナの引き金を引きます。あなたはワナを恐れずに歩いて行くだけです。ワナは安全にはね返るだけです。魔法が有効な間は、虫メガメのアイコンが表示されます。

コンパス

効果：羅針盤 時間：使用魔力×10

魔力：可変

あなたの進むべき正確な方向を教えてください。地下では非常に役立つ魔法です。方向をよく知っている場所では役に立ちません。方向が分かっている場合や、この魔法が有効な間は、コンパスのアイコンが表示されます。

灯

効果：光 対象：パーティ

時間：使用魔力×10歩 魔力：可変

魔法を使う種族に知られている最良の光です。

サラマンダーの召喚

効果：召喚 時間：使用魔力×20歩

魔力：可変

この呪文を唱えると、強力な魔法を使う生き物があらわれます。

モンスターの召喚：呪文を唱えると、他の場所や次元から、戦闘に使う生き物呼び出すことができます。ハイ・マジックやドルイド・マジックの呪文の中には、あなたの命令に従う生き物を生み出すものもあります。これらの呪文にはいくつかの共通点があります。呼び出した生き物を収容できるように、パーティ内に空きキャラクター位置を持っていない必要があります。また、呼び出された生き物はその場に一時的に存在するもので、結局は脱け殻を残して魔法の世界に戻っていきます。生き物呼び出すとき、高い能力ポイントを消費するほど、あなたのところに存在する時間が長くなります。最後に、戦闘中に長々しい召喚の呪文を正確に唱えるのは無理なことです。呼び出された生き物は自分自身の防具で完全装備して現れますが、あなたの好きなアイテムを装備されることもできます。

その他の魔法

ザックのスピード

効果：機敏さ+15 対象：パーティ

時間：戦闘中 魔力：10

大昔の魔法使いにちなんだ名前の魔法で、パーティの全キャラクターの機敏さを高める素晴らしい魔法です。

死の光線

効果：10～80ポイント 範囲：15メートル

対象：敵1人 魔力：15

何世紀も昔に発狂したサー・ストラークンホークの計らいで、この光線を浴びた者はすぐに死んでしまいます。著しく体力を消耗する呪文で、唱えた魔法使いはすぐに疲れ切って衰弱するので注意。

囚人

効果：停止させる 範囲：18メートル

対象：グループ 時間：戦闘中 魔力：8

魔法の障壁の重みの下に敵グループを押しえつけ、敵の前進や逃走を阻みます。

第8章 冒険者たちへの助言

- (1)このゲームは、今までのロール・プレイング・ゲームと違って、アイテム・スキル・魔法などを、適切な場所で効果的に使わないと冒険を完了することはできません。
メッセージをよく読み、次に何をすべきかよく考えて下さい。
- (2)モンスターは場所によって強さが異なります。“こいつは以前に会ったな”、となめてかかるとひどい目にあうかも知れません。
- (3)あなたが旅しているのは現実味あふれる世界です。いろいろな出来事は1回しか起きないのが普通です。取り返しのつかないことをして、人々に嫌われないようにして下さい。

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。到着しだ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「ドラゴンウォーズ、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、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「ドラゴンウォーズ、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ヵ月以上経過している場合。

ドラゴンウォーズ
ヒント券①

ドラゴンウォーズ
ヒント券②

ドラゴンウォーズ
ヒント券③

ドラゴンウォーズ
ヒント券④

ドラゴンウォーズ
ヒント券⑤

魔法一覧表

ロー・マジック

魔法の火	効果：1~8ポイント 範囲：9メートル 対象：敵1人 魔力：2
武装解除	効果：武器を取り上げる 範囲：9メートル 対象：敵1人 魔力：4
魅惑	効果：攻撃値+1 範囲：治療 時間：1戦闘中 対象：キャラクタ 魔力：3
幸運	効果：防御値+2 対象：キャラクタ 時間：1戦闘中 魔力：3
応急手当	効果：1~4ポイント 範囲：治療 時間：いつでも可 対象：キャラクタ 魔力：2
魔法の灯	効果：光 対象：パーティ 時間：使用魔力×10歩 魔力：可変

ハイ・マジック

炎の矢	効果：1~6ポイント 範囲：9メートル 対象：敵1人 魔力：可变的
エルバーの火	効果：2~12ポイント 範囲：9メートル 対象：グループ 魔力：6
ブーグの竜巻	効果：4~24ポイント 範囲：6メートル 対象：グループ 魔力：11
冷気	効果：1~4ポイント 範囲：15メートル 対象：敵1人 魔力：可变的
大寒波	効果：4~24ポイント 範囲：9メートル 対象：全員 魔力：15
目くらまし	効果：まごつかせる 範囲：9メートル 対象：敵1人 魔力：3
腕力増加	効果：強さ+15 対象：キャラクタ 時間：戦闘中 魔力：4
魅惑の除去	効果：追い散らす 範囲：12メートル 対象：グループ 魔力：2
サラのツバメ	効果：機敏さ+8 対象：キャラクタ 魔力：3
ホルンの盾	効果：アーマークラス 対象：パーティ 時間：戦闘中 魔力：6
臆病者	効果：敵が逃げる 範囲：18メートル 対象：グループ 魔力：8
治療	効果：1~6ポイント 対象：キャラクタ 魔力：3
グループの治療	効果：1~6ポイント 対象：パーティ 魔力：6
不可視のマント	効果：アーマー・クラス+2 対象：パーティ 時間：使用魔力×10歩 魔力：可変

ワナの感知 効果：感知 対象：パーティ 時間：使用魔力×10歩 魔力：可変

空気の精霊 効果：召喚 時間：使用魔力×20歩 魔力：可変

大地の精霊 効果：召喚 時間：使用魔力×20歩 魔力：可変

水の精霊 効果：召喚 時間：使用魔力×20歩 魔力：可変

火の精霊 効果：召喚 時間：使用魔力×20歩 魔力：可変

ドルイド・マジック

死の呪い	効果：3~18ポイント 範囲：12メートル 対象：敵1人 魔力：6
炎の一吹き	効果：4~24ポイント 範囲：9メートル 対象：グループ 魔力：12
虫の大群	効果：攻撃値、防御値-2 範囲：9メートル 対象：グループ 時間：戦闘中 魔力：4
つむじ風	効果：9メートル押しやる 範囲：12メートル 対象：グループ 魔力：4

士気の向上 効果：攻撃値+2 対象：パーティ 時間：戦闘中 魔力：4

イバラのしげみ 効果：進路を阻む 範囲：18メートル 対象：グループ 時間：1ラウンド 魔力：5

自然力による治療 効果：1~6ポイント 対象：キャラクタ 魔力：4

全員の治療 効果：1~8ポイント 対象：パーティ 魔力：6

壁の作成 効果：創造 魔力：5

石の軟化 効果：取り除く 魔力：6

靈魂の召喚 効果：召喚 時間：使用魔力×20歩 魔力：可変

野獣の召喚 効果：召喚 時間：使用魔力×20歩 魔力：可変

木の魂 効果：召喚 時間：使用魔力×20歩 魔力：可変

サン・マジック

太陽の炎 効果：1~8ポイント 範囲：6メートル 対象：敵1人 魔力：可变的

悪魔払い 効果：6~36ポイント 範囲：15メートル 対象：グループ 魔力：5

ミスラスの怒り 範囲：21メートル 対象：敵1人 魔力：可变的

ミスラスの復讐 効果：1~4ポイント 範囲：27メートル 対象：グループ 魔力：可变的

炎の嵐 効果：6~36ポイント 範囲：18メートル 対象：全員 魔力：20

地獄の炎 効果：1~40使用魔力値 範囲：12メートル 対象：全員 魔力：可变的

聖なる導き 効果：攻撃値+2 対象：パーティ 時間：戦闘中 魔力：5

強さ力 効果：強さ+10 対象：パーティ 時間：戦闘中 魔力：5

炎の柱 効果：阻止 範囲：12メートル 対象：グループ 魔力：5

ミスラスの祝福 効果：防御値+3 対象：パーティ 時間：戦闘中 魔力：5

閃光 効果：戸惑わせる 範囲：15メートル 対象：グループ 魔力：6

光の鎧 効果：アーマー・クラス+2 対象：キャラクタ 時間：戦闘中 魔力：6

太陽の光 効果：1~6ポイント 対象：キャラクタ

強力な治療 効果：1~8ポイント 対象：キャラクタ 魔力：4

強き太陽の光 効果：1~6ポイント 対象：パーティ 魔力：6

アイテムの回復 効果：充電 対象：1アイテム 魔力：8

ワナの除去 効果：ワナを発見する 時間：使用魔力×10歩 魔力：可変

コンパス 効果：羅針盤 時間：使用魔力×10歩 魔力：可変

灯 効果：光 対象：パーティ 時間：使用魔力×10歩 魔力：可変

サラマンダーの召喚 効果：召喚 時間：使用魔力×20歩 魔力：可変

その他の魔法

ザックのスピード 効果：機敏さ+15 対象：パーティ 時間：戦闘中 魔力：10

死の光線 効果：10~80ポイント 範囲：15メートル 対象：敵1人 魔力：15

囚人 効果：停止させる 範囲：18メートル 対象：グループ 時間：戦闘中 魔力：8



株式会社 スタークラフト

〒171 東京都豊島区雑司が谷3-22-3 ☎(03)988-2988

*1991年1月1日より電話番号が(03)3988-2988に変わります。