

**QUARTERSTAFF**  
**THE TOMB OF SETMOTH**

## 目次

はじめに	2
第1章 ゲームのあらまし	3
第2章 スタートと中断	4
第3章 クォータースタッフの操作方法	6
第4章 移動とマッピング	8
第5章 パーティの作り方	10
第6章 熟練度と耐久力	12
第7章 戦闘	12
第8章 アイテムの上手な取扱い	14
1.光源	14
2.持ち物	15
3.衣服	15
第9章 魔法	16
第10章 生命の維持	17
第11章 賢者の助言	18
ゲームディスクが壊れたら・ゲームのご質問について	19

---

## 付録

- 1.アクション動詞一覧表
- 2.羊皮紙とコイン

# はじめに

レアーは魔法が自然界を支配し、武力が法律を司る世界です。

あなたはこのレアーの世界で、広い版図を持っている大国の一つに生まれ、軍人として育てられました。

この世界では、ドルイド教が盛んで、ドルイド教団は各国に跨る組織を維持しており、あなたの国とこれを囲む近隣四か国はその影響力のおかげで、長い期間平和裡に過ごし、繁栄を謳歌して来ました。

ドルイド教団は、森林や繁みの多い谷間に住み着いて祈りを捧げている僧たちの集まりですが、その高僧たちは、長年にわたって最も賢い助言者であり、最も明断な判断を下す者として人々の信頼を集めてきました。ドルイド各会派が集まって開催されるドルイド評議会は、その決定が地上の全ての王国に支持されましたから、今ではこの世界で、最も権威のある決定機関となっております。

これらの会派の中でも、特に信望の厚いのは「木のドルイド」で、この会派は少なくとも一名の僧を隣接する五大王国に派遣しており、その助言は政治と信仰の両面で常に尊敬を以て受け入れられていたのです。

ところが、この半年の間に、あの堅実無比だった「木のドルイド」に何か重大な異変が起きたらしいのです。初めのうちはドルイド評議会への出席が不規則になったただけだったのですが、やがて他のドルイド集落との連絡も次第に少なくなり、それさえも今ではすっかり途絶えてしまったのです。

「木のドルイド」の集落の周辺では、作物はいつも几帳面に育てられ、刈り取られていましたが、今では育ち過ぎのままになり、立枯れているのです。伝染病にやられたとか大災害が起きているらしいといった噂が、パブや酒場で囁かれ始めています。

この異変の実体を調べようと、多くの冒険者が「木のドルイド」の集落に向けて、旅立って行きましたが、彼らの集落が不幸なことにオークの巨木の下敷きになっているのは判ったものの、だれ一人として無事に戻って来て、この不思議な事件を説明できた者はいませんでした。

そして三か月前には、この集落のあらゆる痕跡が完全に地上から消されてしまっていたのです。名高い三人の戦士、ブルーノ、ジャロー、エオレーヌが偵察隊を組織して、何が起きたのかを探りに出発しました。だが数週間経っても彼らからは何の便りもなく、レアーの人々はまたもや、事の真相を求めて苛立たしさを募らせるのでした。

かつて繁栄を誇った人々を破滅に陥れた恐るべき原因は何か。

ドルイド評議会は再度、優れた人材を派遣すべく選考を重ねていましたが、遂にあなたを指名して、原因究明の旅立ちを命じたのです。

あなたには、武器と一週間分の食料が与えられています。そして今、「木のドルイド」の洞窟に通じるトンネルの入り口に立っているのです。

さあ勇気を出して、入って行こうではありませんか……………

# 第1章 ゲームのあらまし

クォータースタッフは普通のロールプレイング・ゲームのように、プレイヤーが御自分でキャラクターを作ることはありません。

あなたは「タイタス」という名前でこのゲームに登場します。(タイタスがどうい人物であるかはゲームの中で詳しく説明されるでしょう。)

ゲームが進むにつれて、色々な登場人物が現れますが、彼らが人間であれ、モンスターであれ、だれもがタイタスと同様に、空腹、怒り、貪欲といった現実的衝動と欲望のままに生き、失敗と成功から現実を学んでいくのです。

中にはあなたと力を合わせて戦う方が有利だと考える登場人物もいるでしょう。そういう相手には、あなたがその相手が自分の手助けになると思えば、なるべく愛想よく振る舞って仲間にする必要も必要となってきます。

あなたはタイタスとして、一人でこのゲームをスタートしますが、いつの間にか大パーティのリーダーになっているかもしれません。パーティは成長しますが、当然ながら、個々のメンバーの行動に対する指揮権はあなたが持っています。あなたはグループを分割したり、或いは新しいリーダーを選んだりすることもあるでしょう。

「木のドルイド」の複雑な建物と内部の様々なアイテムもまた、現実性を念頭に置いて創造されたものです。つまり、部屋部屋はいい加減に散在しているのではなく、目的とデザインに注意してレイアウトされています。アイテムは重さや形や大きさ等、リアルな物理的特徴を持っています。そして、アイテムはあなただけのためにあるわけではありません。クォータースタッフの全ての登場人物は、各自の知性に応じて、アイテムを手に入れて使うことができるのです。



## 第2章 スタートと中断

### 【ある冒険者の日記から抜粋】

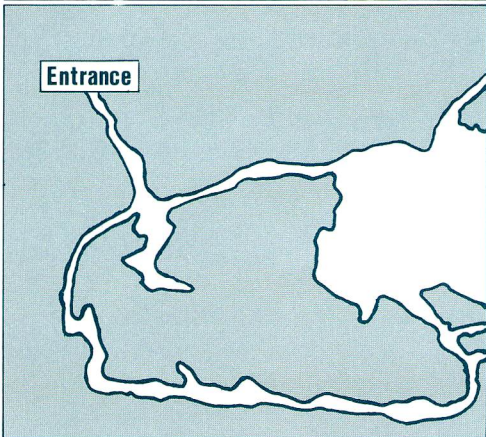
私が合図すると、我々三人は2、3度馬にピシャリとムチをくれて駆け始めた。後ろを振り向き、これが最後になるだろうとロークの村を一瞥した。私が育ち、私を勇士にした居心地のよい村であった。昼食のとき飲んだ強い酒のため、少し頭がフラフラする。

角をまわってちっぽけな村が見えなくなると、早くもホームシックに駆られた。我々三人、私と頑丈でうぬぼれの強いマクシマー、足の速い小妖精マーラは、しばらくのあいだ農場や家族に会えなくなるのだ。農業を捨てて、何リーグも離れた北のアンヴェール山で幸運を捜す決意をしたのだから……。これから起こることが、アッパー・アンヴェールズのみズラル鉱山での冒険の真実の記録である……













### 【ゲームのスタート方法】

1. システムの電源を入れる。
2. プログラム・ディスクをドライブ1、またはドライブ0 (FM・X-1の場合) にセットし、プレーヤー・ディスクをドライブ2、又はドライブ1 (FM・X-1の場合) にセットする。
3. リセット・ボタンを押すと、タイトル画面が表示され、「ニュー・ゲーム」か「セーブド・ゲーム」かを聞いて来ます。「ニュー・ゲーム」は新たにゲームを始める場合、「セーブド・ゲーム」は以前にセーブした処からゲームを始める場合ですが、いずれかを指定すると、以下の画面(第1図)が現れます。

QUARTERSTAFF	システム	アクション1	アクション2	アクション3	タイタス	洞窟の入口
--------------	------	--------	--------	--------	------	-------



タイタス)見る 同窟の入り口  
外からみると、同窟の入口はノバラとガレキに完全に覆われ、よほど注意深い観察者でもない限り見つけることは出来ないだろう。

											
W	N	E	U	バス	リピート	ミミック	リターン	キャンセル	キーワード	ヒント	プロフィール

第1図

## [冒険の中断]

### セーブとリストア：

ゲームの途中いつでもゲームをセーブすることができます。

つまり冒険の現在位置の「スナップ」をつくることができます。そしてセーブした位置からゲームを再開できます。

画面上部の「システム」を指定し、「セーブ1」、「セーブ2」、「セーブ3」のいずれかを選んでセーブします。なお、ゲームの途中で、前にセーブした処からもう一度やり直したい時には、「システム」の中の「ロード1」、「ロード2」、「ロード3」を指定して下さい。

「ロード1」は「セーブ1」でセーブした処から、「ロード2」ならば「セーブ2」でセーブした処からそれぞれスタートしなおします。



## 第3章 クォータースタッフの操作方法

クォータースタッフは、ロールプレイング・ゲームとアドベンチャー・ゲームを無理なく一体化したとてもユニークなゲームです。

ゲームは、アドベンチャー・ゲームの特徴である「誰が何をどうする」という操作を中心にして進められます。

### 【画面の説明】

第1図の左側には、マップが表示されます。黒い点がブリンクしていますが、これはパーティのいる場所を示します。

右側には、すべてのメッセージが現れます。ロールアップ、ロールダウン・キー、あるいはマウスによってメッセージは上下にスクロールします。

次に画面上部を注目して下さい。

左から「システム」、「アクション1」から「アクション3」、「タイタス」、「洞窟の入口」と表示されています。

また、画面下部には数個のアイコンが表示されています。

これらはゲームを進めるのに必要なプルダウン・メニューですので、以下順を追って説明します。

#### （画面上部）

##### 1. 「システム」

ここを指定すると、次のメニューが現れます。

セーブ

ロード

ゲームエンド

コントロール

ここで、「ゲームエンド」以外のメニューに▶印があるのに御注目下さい。

これはそのコマンドには、更にサブ・メニューがあることを示します。

つまり「セーブ」を指定すると、

セーブ1    セーブ2    セーブ3

と表示されますので、どこにセーブするかを選んで下さい。

「ロード」のサブ・メニューは

ニューゲーム    ロード1    ロード2    ロード3

「コントロール」のサブ・メニューは

音楽(ON/OFF)

ビーブ(ON/OFF)

テキストの表示速度(1-10)

アイテム選択時のリターン(ON/OFF)

説明文の表示モード(詳細／普通／簡略)です。

## 2. 「アクション1」から「アクション3」

ここを指定すると、このゲームで使用出来る動詞の一覧表が表示されます。

自分の使いたい動詞が「アクション1」の中になれば、「アクション2」を。そこにもなければ、「アクション3」を、というように指定して下さい。

(付録の「動詞一覧表」を御参照下さい。)

## 3. 「タイタス」

ここには現在行動を問われている人物の名前が表示されています。

ここを指定すると、その人物が持っているアイテムが表示されます。

そのアイテムの前にある記号は、その人物がそのアイテムを身につけているかどうか、そのアイテムが身につけられる物かどうか、などを示しています。

なおアイテムに▶印があるものは、サブ・メニューを持っています。つまりそのアイテムの中に更にアイテムがあることを示しています。

## 4. 「洞窟の入口」

ここには現在パーティがいる場所の名前が表示され、ここを指定すると、その場所にいる人物とアイテムが表示されます。

### (画面下部)

ここにはゲーム中頻繁に使う特殊コマンドと、英文入力のウインドウ、それから現在の場面でヒントが欲しい時に「ルーム・ヒント」を呼び出すアイコンが表示されています。以下、特殊コマンドを説明します。

### 1. N、S、E、W、

これら4方向には、ドアとか壁の絵が表示されます。例えば、Nに扉の開いたドアの絵があれば、北側のドアは開いていることを示します。Sに鍵のかかったドアの絵があれば、部屋の南には鍵のかかったドアがあることを示します。

Eに壁の絵があれば東の方角は壁になっていることを示しています。

Wに通路の絵があれば、西には通路が続いていることを示します。

この場合、「N」を指定すれば、パーティは北へ移動します。「W」を指定したら西に移動します。しかし「S」と「E」の場合は移動出来ません。鍵のかかったドアや壁で行く手が塞がっているからです。

なお、パーティの移動はリーダーのコマンドでないと受け付けてくれません。

### 2. U、D、

階段とか穴がある場合、上下へ移動するコマンドです。

3. パス そのメンバーが何も行動したくない時使います。
4. リピート そのメンバーの前の行動を繰り返したい時使います。
5. ミミック リーダーと同じ行動をしたい時使います。
6. リターン それまで指定したコマンドを実行します。
7. キャンセル それまで指定したコマンドをキャンセルします。
8. プロフィール 現在行動している人物のデータが表示されます。



## [明確な命令を与えること]

ゲームがスタートすると、パーティのメンバーの名前が表示され、その人物が何をするか聞いてきます。パーティのメンバーは最初は一人ですが、二人以上になると、リーダーには①、部下には②の記号が名前の前につきます。(11ページの[リーダーと部下]の説明を参照) パーティ全体の移動はリーダーでなければ出来ませんが、その場合は画面下部の「移動キー」を指定して行います。

その他の行動は画面下部の「特殊コマンド」か、画面上部の「アクション1」から「アクション3」の中から選んで下さい。

その場合、動詞のみで行動することもあります。動詞の目的語を必要とする時は、画面上部で人物なりアイテムを見つけて指定して下さい。

## [使用文例]

### (動詞のみの使用例)

パス(何も行動しない)

パーティを離れる(パーティと別れて独立したパーティを作り、自分がリーダーになる。ただしリーダーがこれを使うと、パーティは全員ばらばらになってひとりずつのパーティになってしまう。)

### (動詞+目的語の使用例)

コインを取る(動詞から「取る」を選び、次にその場所のアイテムの中から「コイン」を指定する)

ブルーノにランタンをやる(動詞から「与える」を選び、次にその自分のアイテムから「ランタン」を選び、最後に現在のルームを指定してその中から「ブルーノ」を選ぶ。)

タイタスのパーティに参加する(「パーティに加わる」を指定し、次に「タイタス」を指定する。)

# 第4章 移動とマッピング

## [ある冒険者の日記から抜粋]

あたりを見回し、場所を詳しく調べる。我々が今まで歩いて来た荒削りの通路が、今度はジメジメと苔のはえた洞窟に変わった。淀んだ水たまりはひどい悪臭を放ち、その悪臭は洞窟を出るまでの長い通路に充満していた。

西側の木の扉は、黒いツタに覆われ、重い鉄の錠で固く閉められていた。マクシマーが近づいて来て、錠は錆びており、扉は腐っているようだと言った。

マクシマーは戦闘用武器が何でも入っている袋からハンマーを取り出し、扉を3回、カー杯打ち叩いた。ちょうどその時、マーラのハッと息を飲む気配がした。マーラは東側の壁を調べていたのだ。我々二人が振り向くと、マーラが秘密の扉を見つけ出していた。そのドアは厚い苔に覆われたブドウの後ろに隠れていたのだった。

「マクシマー、罠があるかもしれない。念のためお前はここに残ってくれ。」

と私は命じ、マーラに振り返った。

「おいで、マーラ。」二人は隠された戸口を開けて、はるか彼方まで続いている暗闇へと進んで行った。

## [ダンジョンを探検する]

クォータースタッフの楽しみの多くは、広大な「木のドルイド」のダンジョンの内部を探検することにあります。ただし、ダンジョンの内部には色々なワナや危険が待ち構えているので、プレイヤーは常に万全の安全策を講じておく必要があります。

パーティはいくつにも別れて行動するよりも、全員がひとつにまとまって行動する方が安全です。しかし、入ることは出来ても向こうからは開けられないドアもあります。こういう場合は、パーティを分割して誰かを元の部屋に残しておく必要が出て来ます。

## [秘密のドア]

この入り組んだダンジョンでは、あちこちでドアが進行の邪魔になっております。鍵がかかっているなければ問題ありません。自動的に開けて、通り抜けるだけのことです。

鍵がかかっていたら、それに合うキーで大体は開けられます。合うキーが見つからない場合、武器で叩き壊しても構いません。2、3回やれば壊れますが、難しい場合もしばしばあります。当然、ドアの材質によって違いがあります。

「木のドルイド集落」にはあなたのような侵入者に見つからないよう入念に隠された場所もあります。このような場所の入口は開けたくるものですが、月並みの方法では開けられません。秘密の扉を開けるには壁掛けを動かしたり、不自然に突き出した燭台を引いてみるのです。

通路を探検していて、奇妙な場所で行き止まりにぶつかった場合には秘密のドアの発見を試してみるべきです。壁を叩いて秘密の扉を捜すのもいいでしょう。ゴツゴツ叩くと虚ろな音がするなら秘密のドアがある証拠で、探索のチャンスになります。

ただし秘密のドアには、一度開いても時間が経つと自動的に閉まるものがあります。パーティが秘密のドアに入る時には、キャラクターを一人残しておいて、パーティが戻ったとき再び扉を開けてもらう用心が必要です。

## [地 図]

キャラクターが探検中に入った部屋は、自動的に彼の地図に書き込まれます。

この場合、携帯用の明かりを持っている時に限ります。地図をよく見て下さい。

パーティが部屋から移動できる方角を示しているように、に入った部屋の構造について役立つ情報が用意されます。

## 第5章 パーティの作り方

### 【ある冒険者の日記から抜粋】

私はドアを開け、マールを従えて、皓々と灯がともる部屋に入って行った。

書齋らしく、部屋の中央にあるシタン材の机の上には一、二冊の本が開かれたままのっていた。革製の大きな本の表紙には見なれない文字が印刷されている。マールはその文字が魔法の巻物などに使われるルーン言語であることに気付いた。きっと、これらは呪文の本が魔法使いの日記であろう。

「エヘン！」後ろから耳障りな声が聞こえた。驚いて周囲を見回すと、汚れたピロードのマントを着た華奢なせむしの小男が立っているのに気がついた。

どうやら少しの間黙って我々を観察していたらしい。彼は自分はカエーン・グリーブだと名乗り、職業は魔法使いだと自己紹介した上で、我々の職業を尋ねた。マールが私を振り向いて、仲間にしたら役に立ちそうだね、と囁く。私は笑顔で、まだその使途さえ定かでない、固く巻かれた巻物をカエーンに差し出した。マールも愛想のいい素振りをしていた。カエーンは巻物をしらべた後、私を見上げて礼を言い、マールにも笑いかけた。彼女の魅力的な容姿はやはり無視されはしなかったのだ。カエーンは少しためらってから、何か仲間の役に立ちたいのですが、と慎重深く聞いてきた。マールと私はその申し出を受け入れ、カエーンは荷物をまとめ、同行の準備を整えた……

### 【パーティを組む】

「木のドルイド集落」は悪に蝕まれています。あなたは地下道を通り抜けるために、手助けとなる相手なら誰でも仲間に入れてたくらんでしょ。クォータースタッフの登場人物は、あなたを殺すだけが目的の貧弱な頭脳の持ち主ばかりではありません。

それぞれが現実的な欲望と衝動に駆られて行動するユニークな個性の持ち主です。僅かな食べ物と愛情の見返りに貴重な援助をしてくれる者もいるし、かなり説得しなければ協力さえしてくれない者もいます。この場合役に立つ動詞は、「与える」、「ほほえむ」などで、自分の持ち物を与えたり、笑いかけてしてみましょ。贈り物と善意などで多くのキャラクタは参加を申し出るでしょうが、中には決心するまでかなり長い時間を要する者もいるかもしれません。一方、あなたのキャラクタがどう働きかけようがパーティに加わろうとしない者もいます。これは性質が悪かったり、邪悪な魔法にかかっていたり、単に相手が不機嫌だっただけとか様々な場合が考えられます。

あなたが以前拷問にかけたり戦ったキャラクタは、急に愛想よくしても、決して仲間にはなりません。また、あなたのパーティにそういう前歴があるとか、どうしても気に食わない者がいても、そのキャラクタは仲間になりません。そのキャラクタをどうしても仲間に入れてあげれば、パーティの中の彼の敵を追い出してから、もう一度コンタクトをとるべきです。



## [リーダーと部下]

グループを操作する場合、クォータースタッフではパーティのメンバーをリーダーと部下の二つのタイプに区別します。リーダーとは自分自身の行動を支配するキャラクタで、部下とは他人の命令で行動するキャラクタです。(もし貴方がキャラクタ全員をリーダーにしたければ、自分からパーティを分割すれば、部下一人ひとりが別々のパーティでそれぞれリーダーになれます。)

リーダーにどこかへ移動するよう指示した場合には、プレイヤーはそのリーダーの部下に対してはコマンドを入力することが出来ません。しかし、リーダーがその場所に停止して何か行動する場合には、その部下全員に対する命令の入力を要求されます。(部下のプロンプトのとき「パス」を指定すれば、その部下への問いかけは通過しますし、一方「リーダーと同じ」を選べば、彼のリーダーに命令したのと同じ行動を彼にさせることができます。)

## [パーティの集散]

これについては何度か断片的に述べて来ましたが、これはパーティを上手に操作する決め手となりますので、ここでまとめておきましょう。

部下のプロンプトの時「パーティを離れる」を指定すると、その部下は現在のリーダーから離れて自分がリーダーになります。リーダーのプロンプトのとき「パーティを離れる」と選べば、彼の部下は全員解散し、それぞれが全員リーダーになります。

誰かを別のリーダーの部下にさせることも出来ます。「パーティに加わる」を選び、新しいリーダーの名前を続けて下さい。(あるキャラクタがリーダーで、別のパーティに加わる場合には、その部下が自動的にそのキャラクタから離脱し、その結果彼ら自身がリーダーになってしまう場合があるので注意して下さい。)

クォータースタッフは、プレイヤーがパーティに対して完全な指揮権を持っています。その意味で、キャラクタ全員を一つのパーティにまとめておき、同時に動かす方が便利です。

時には、パーティを多くのサブグループに分割する必要も出てきます。その場合には、それぞれのグループが独立して行動しますが、すべてのグループの指揮権は依然としてプレイヤーが握っています。例えば、メイン・グループを休憩させて健康を回復させたい時には、別のパーティを作って警備に立たせておき、さらに第3のパーティに部屋の近くをパトロールさせる事も出来ます。それぞれのグループを対立させて戦わせることも出来ます。

クォータースタッフは最低二人でゲームをコンプリートすることもできます。

パーティの仲間を増やせば、危険は少なくなりますが、余分の食料や水を用意しなければなりませんし、戦利品の財宝や経験値を分配しなければならなくなります。

そういう意味で、三人のグループがゲームを行うのが、理想的だとされています。



## 第6章 熟練度と耐久力

### [技術の向上]

ほとんどのロール・プレイング・ゲームは、「盗賊」とか「戦士」といった特殊職業のキャラクターがパーティを構成しているので、彼らの技術と能力はその職業によってそれぞれ得手不得手が出て来ます。しかしクォータースタッフでは強弱の差はあっても、全員が複数の能力を持ち、道理に合った仕事なら何でも実行可能です。どんな技術でも何度か実行することによって、キャラクターはそれをマスターし始めますし、使わないとせつかくマスターした技術は退歩して行きます。

### [耐久力]

従って、クォータースタッフのキャラクター全員は、広義の種々の能力において、いわゆる「熟練度」を評価されます。

熟練度とは、キャラクターがある特殊な技術を使って成功する基本的確率のことです。測定される技術の種類は、剣術から秘密のドアや罠の探知やスリの能力にまで及びます。

また、ほとんどのキャラクターは種々のダメージに対して必要以上に耐えたり、逆に敏感に反応したりします。つまり殆どのプレイヤーは「落下」や「熱」のような様々な危険の原因に対して、それぞれ異なった「耐久力」を持っているのです。

これらの耐久力は乗数で測定されます。例えば、あるキャラクターが「空腹」に対して×0.9の耐久力を持っているということは、彼が飢餓状態において、通常の90%のダメージを受けるにとどまることを意味しています。

## 第7章 戦 闘

### [ある冒険者の日記から抜粋]

三人の仲間と私は、ゆるやかに傾斜している曲がりくねった狭いトンネルを用心深く、足音も立てずに歩いて行った。時折、チラチラ燃える松明の火が、壁の落書きをぼんやりと写し出した。その光景が、パーティ全員を著しく不安にした。これは多分、地下に長くいるせいだろう。私は、周囲を明るくする方法を考えていた。

突然マクシマーが立ち止まり、片手を上げて静かにするようにと身振りで合図をした。耳をすますと、トンネルの次の曲り角のあたりから足音が聞こえてきた。我々は通路の両側に身を寄せて武器を抜き、松明の火を消した。まもなく、3匹のモンスターが曲がり角に現れた。粗野な革の上着を着て麻の腰布を巻いた、小鬼だ！マクシマーが前方へ飛んで行き、もろばの剣で最初の一撃を加えた。容赦のない刃が先頭の鬼の尻を引き裂いた。悲鳴を上げ、その小鬼と仲間は武器を取って反撃してきた。マーラは、物陰から矢を放っていたが、今度はサーベルを抜いて中の一匹めがけて突進した。

私はというと、敵の続けざまの強打をかわすのに手一杯だった。機を見て攻撃に出た私は、長剣で敵に激しく襲いかかり、相手の胸をまともに突き刺した。小鬼は苦痛のため後ずさりをしたが、

私はさらに一撃を加えた。今度は足だった。カッとなった小鬼は槍の一撃で私をトンネルの壁に強く打ちつけた。私は呼吸が出来なくなった。喘ぎながら相手を突いたが、私の剣はただ小鬼の上着をかすめて虚しく床を鳴らすだけだった。

混乱の最中、私は荷物から火のついていない松明を取り出して振り回し、小鬼の肩に打ちつけた。小鬼はキャッと悲鳴を上げた。だが、その苦痛は私の殴打が原因ではなく、あちこちビュンビュン飛び交う短剣が彼の首に堅く突き刺さったからだった。

敵は振り向いて、20フィート向こうで勝ち誇った大声を上げているカエーンを怒りに狂った目で睨みつけた。小鬼は再び私を殴ろうと寄って来たが、助けに来たマクシマーに遮られ、その一撃を受けて最後の悲鳴と共にどっと倒れた。

我々は少し休憩した後、戦利品を奪うため、倒れた敵を捜し始めた……

## [ダメージの種類]

クォータースタッフでは、キャラクターはどの武器でどの生き物を攻撃してもいいことになっています。武器は、それを与えるダメージの種類によって、いくつかのタイプに分類されます。剣のようなアイテムは「シャープな」ダメージを、こん棒のようなアイテムは「鈍い」ダメージを与えます。他には、共通のダメージを与えるものとして「熱」、「寒さ」、「強酸」があります。各々のタイプにより生じるダメージは、攻撃する者の熟練度によって効果が異なって来ます。あるタイプの武器を使った場合の熟練度とは、例えば「シャープ」の場合、シャープな武器を振り回す間にモンスターを倒すのに成功する確率のことです。

もっとも、同じタイプの武器がすべて同量のダメージを与えるとは限りません。こん棒と木のスプーンはどちらも「鈍い」ダメージを与えます。つまり、モンスターを打ちのめすあなたの確率は、どちらを使っても同じです。しかし、こん棒はスプーン以上に大きいダメージを与えるはずで

## [乱闘]

モンスターを倒すには、乱闘、物を投げる、矢を射る3つの基本的な手段があります。乱闘は最も一般的な方法です。乱闘とは、あなたが持っているアイテムを使ったり、手ぶらの場合はゲンコツでモンスターを殴ることです。必ず、戦いを始める前に武器を装備して下さい。時としてロウソクや鍵を持ったままでうっかり乱闘を始めるプレイヤーもいるものです。

## [モンスターに物を投げつける]

モンスターに物を投げることは、あまり効果的ではありませんが、モンスターと戦いを始める場合に、よく行われる攻撃手段です。このような攻撃の例として、「ケンタウルスに短剣を投げる」などがありますが、この場合、短剣を投げた後は素手になっていることをわすれないで下さい。

## [矢を射る]

戦闘の際、一番有利な攻撃方法は飛び道具による攻撃です。運よく弓と矢をたくさん持っているなら、「モンスターに矢を射る」などと入力して下さい。

ある部屋から別の部屋へ、矢を射たり物を投げる場合には、別の部屋にいるモンスターを充分確認しておく必要があります。

例えば、あなたが巨大な虫のいる部屋の東にいて、石弓を持っている場合、「虫に岩を投げる」、或いは「虫に石弓を射る」とやってみるとよいでしょう。

# 第8章 アイテムの上手な取扱い

## 【「見る」、「拾う」、「捨てる」】

「木のドルイド」の集落の中で、プレイヤーは多くのアイテムを見つけるでしょう。

アイテムはそれぞれ異なった使い道と効用を持っています。あなたの目的達成に非常に貢献するものもあれば、逆にパーティに害を与えるだけのものもあります。

アイテムを見つけたら、まずそれを「見る」ようにいたしましょう。

このコマンドは、アイテムの特徴について価値のある情報を提供してくれます。

又、役立ちそうなアイテムは手に入れる必要があります。

「拾う」このコマンドは、キャラクタにアイテムを拾って、自分の荷物の中に入れてという命令です。後で無益又は有害だと分かったアイテムは、それを「捨てる」か、何か他の方法で取り除くことができます。

クォータースタッフの殆どのアイテムは一般常識のルールに従って扱って下さい。従って、アイテムの用途や効果を見抜くのは、決して難しいことではありません。

ただし、以下の3種類のアイテムはその使用方法と長所に注意を払うことが必要です。

## 1. 光源

### 【ある冒険者の日記から抜粋】

我々が静かに列を成してトンネルを進んで行くと、どこかに亀裂か割れ目のようなものがあるのだろう、絶えず微風が吹き抜けて行った。空気は不潔で、その原因は大気からというより、むしろ地下から湧き出て来る何かによるものようだ。

時折、強い風が松明を吹き消すため、前進は手間取り、マッピングを不可能にした。せめてカンテラがあったら／乾いたマッチを沢山持っていたのがせめてもの救いだったが……

### 【光源の確保】

クォータースタッフはダンジョンの冒険がほとんどです。ランタンとかたいまつといった光源がないと、身動きもできなくなってしまいます。

光源を発見し、これを長持ちさせることは、あなたのパーティが生き延びる為に、非常に大切なことなのです。光がないと、訪れた部屋の重要な特徴を見分けられないばかりか、オートマッピングも読めず、現在の場所をマップに記録することもできなくなります。

プレイヤーはダンジョンを探検するうちに、種々の松明やカンテラや他の光源を発見することでしょう。中には重いもの、壁に固定されているため動かせないものもありますが、床に転がっているものは拾って使えます。

光源はそれぞれ寿命が決まっています、いとも簡単に燃え尽きてしまうものもあります。例えば、荷物の中に松明を入れたり、強風にさらした場合、松明の火は消えてしまいます。そのため、マッチ箱の保護は特に大切です。ランプや松明に点火したり、つけ直したりするのに必ず必要となって来る筈です。

光源はリーダーが常に持つように心掛けましょう。なぜならば、部下に明かりを持たせておくと、新しいルームに入った時、真っ暗な部屋に入ることになるので、どんな危険が待ち受けているか判らないからです。



## 2. 持ち物

クォータースタッフで「持ち物」という場合は、そのキャラクタが持っているアイテムのすべてを指しています。それぞれのキャラクタはその者が行動できる重さと容積の限度が決まっています。この最大容積と許容重量とは、そのキャラクタ自体の容積・重量と持ち物の容積・重量をそれぞれ加算したものです。従って、アイテムを持ち過ぎると、重さ・容積ともにこの限度を超過して身動きができなくなってしまいます。キャラクタが何かアイテムを拾うと、何でも自動的に「持ち物」の中に入ってしまう。また他のメンバーの持ち物からアイテムを手に入れることもできますし、敵の持ち物からアイテムを「盗む」こともできます。

### 【入れ物】

アイテムの中には、その中に何か小さなアイテムを入れられるものもあります。例えば、ポーチの中にはコインとか指輪を入れることができます。

そのため、小さなアイテムは適当な入れ物の中に入れて持ち運ぶことをお勧めします。重さこそ変わりませんが容積はへらすことができますはずです。

ポーチとか箱を手に入れた際には、「開ける」のコマンドで中身を調べる必要もあります。もしかすると何か役に立つ物が入っているかもしれません。

ただし、金棒を紙袋に入れないで下さい。破れてしまいます。また、ロッカーの底に槍を入れないで下さい。拾ったら取って置きたい薬、巻物、食糧、指輪など、沢山の小物を保存し整理する場合はこれらの入れ物を使って下さい。ただしこれらの入れ物にも最大容積と許容重量があります。

タンスや檻のように、人が持つには大きすぎる入れ物もあります。これらには、キャラクタが入ったり出たりすることもできます。大きなアイテムを入れて置く保管場所として利用することもできます。

(もし敵の入れ物からアイテムを手に入れる場合には、「盗む」前に入れ物を開けておく必要があります。)

## 3. 衣服

### 【ある冒険者の日記から抜粋】

ノールのパーティと戦った後、相手の死体から使用可能なチェーン・メールを手に入れることが出来た。ノールの防具は私にもマクシマーにもマーラにも合わないが、カエーンが着てみるとピッタリだった……

クォータースタッフの多くのアイテムは、新品を店で買うよりも、使い古された物を他人からもらったり、敵から戦利品として手に入れる方が多いようです。

衣類、鎧、兜、宝石、魔法の指輪など、みんな中古品だといえましょう。

キャラクタはこれらのアイテムを身につける場合は「着る」のコマンドを使います。

身につけたアイテムは持ち物の表示の前に記号が付きます。

そのアイテムを脱ぎたい時は「脱ぐ」のコマンドを使います。



## 第9章 魔法

### 【ある冒険者の日記から抜粋】

「ああ、そうか」と言っ、私は巻物を大きな声で読んだ。すると突然、爆音と共に明るい閃光がぱっと放たれた。私の心臓は圧迫され、口の中がカラカラになったような気がした。気がつくと、私は奇妙な部屋に茫然と立っていたのだ。

その大理石の壁では、突き出した燭台の松明がチラチラ静かに燃えていた。その光りでぞっとするほど痩せ衰えた犬が、象牙色の牙からヨダレを流しながら片足を引きずって私に向かって来るのが見えたのだ……

### 【魔法の産物】

我々の世界が論理と科学に支配されているのに対し、クォータースタッフの世界は魔法に支配されています。概して、魔法使いとか錬金術師によって精巧に作られたアイテムは強力な力を持っていると言えます。

しかし真の自然物と魔法の産物を見分けるのは難しいのが常です。両方を突き合わせてみて、一体どんな結果が生ずるか、それらが良いか悪いかを実際に比べてみるしかないようです。

ポーションは飲まれ、巻物は読まれ、指輪は身に付けることで、効力を発揮します。クォータースタッフの世界では、殆どのアイテムが再利用可能ですので、魔法の産物も一度に全部使い切ることを恐れる必要はありません。普通、ポーションは5、6口舐める分はありますし、ほとんどの杖は何度か使うことができます。指輪も擦り切れることなく何度も身に付けることができます。

魔法を使う際には、常にそれぞれの魔法のアイテムを総合したパワーを十分考慮しながら使うように心掛けて下さい。

また魔法は強力な力を持っているので、しばしば思わぬ災害を呼び込むことがありますので、その点も充分注意して下さい。

### 【不可視性】

キャラクタやモンスターに魔法がかけられるように、手荷物やドアや部屋などにも魔法をかけることができます。

ですから、魔法の力で「さわると手がくさってしまう」アイテムとか、魔法で「不可視となっている」落とし穴などもあるので充分用心して下さい。

このようにモンスターやアイテムが魔法で「不可視な」状態にされているケースによく出会います。こういう際には、不可視性は決して完璧ではないということをよく覚えておいて下さい。不可視なアイテムを見えるようにするアイテムもありますし、時間が経てば見えるようになる場合もあります。

更に、キャラクタの意識を高めておくことによって、揺れ動く微かな輪郭に気付いたり、「見えない」物を取り巻いている光線を屈折して、見えない物を見破ることが出来る場合もあります。各キャラクタは、この輪郭を見破る様々な可能性を持っている筈です。従って、不可視性はあまり完全な魔法とはいえません。これに対抗する手段は必ずあることでしょう。

魔法のアイテムを扱う時には、キーワードが必要です。

このキーワードは羊皮紙とコインを用いてみつけたして下さい。

## 第10章 生命の維持

### [ある冒険者の日記から抜粋]

我々は、安全そうな行き止まりを見つけたので、キャンプを張ることにした。

私は毛布を広げ、食料袋から干し肉と古パンを取り出し、腰を降ろして夕食にありついた。マクシマーがビールの瓶をみんなに回した。長い午後の後だけに、のどの通りが良かった。全員が満腹になったところで、私はカエーンを最初の見張り番に決め、丸くなって寝た。しかし、まもなく寝つかれない自分に気が付いた。探検と戦闘のハラハラする一日だったので神経が高ぶっているからだろ。

仕方無く眠りのポーションを一口飲み、間もなく眠りについた……

### [栄 養]

普通の人々ように、クォータースタッフの探険には生存条件が要求されます。

食物、飲み物、休息がそうです。「木のドルイド」の入り組んだダンジョンには、いろいろな食べ物や飲み物が散在しています。パーティのメンバーの口に合う物もあれば、そうでないもあります。時には、敵の死体がパーティのために素晴らしい栄養を提供してくれる場合もあります。

### [十分な健康の維持と対応]

負傷し疲労したパーティは、一晩ぐっすり眠れば全活力を取り戻せるでしょう。

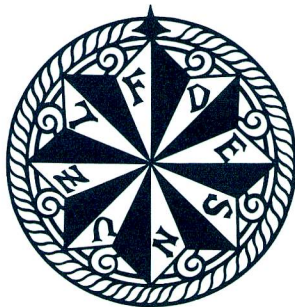
キャラクタは好きな時に休憩することが出来ます。他に比べてより安全な場所もいくつかあります。物置のように周囲を取り囲まれた小部屋は、隠れて休憩するのにってこいの場所です。安全な場所が見つからない場合、パーティを分割して、見張り休憩の交替制で休むようにしましょう。

間断のない睡眠は、うたた寝の50回分に相当します。しかし、キャラクタが何かの拍子で早く目覚めてしまった場合、健康は回復されません。活力回復のために再度一晩ぐっすり眠る必要があります。

睡眠、食べ物、飲み物不足で長時間活動するキャラクタは、肉体的要求が満たされるまで、ダメージの状態に陥ることもあります。

## 第11章 賢者の助言

1. 新しい部屋に入る度に、そのルームの状態を常に把握せよ。  
思わぬ手掛かりを見つかることあり。  
特に壁に取りつけられたランタンなどは、秘密のドアの取っ手となることあり。  
もしその部屋にてゲームに行き詰まるような事態に立ち到れば、「ルームヒント」を見るべし。適切なる助言を与えることあり。
2. 手に入れた物を一度はよく「調べる」ことが大切だ。  
そして将来役に立つか否かを充分考え、捨てるなり、そのまま持ち歩くかを決定せよ。後で取りに戻るのには精力の浪費なり。
3. 明るさを保つことを常に心掛けよ。  
マッチは火の消えた時に備えて、大切に持ち歩け。
4. 友人はあらゆる場所に作っておけ。  
たとえパーティに加えなくとも、いつその助力を必要とするか知れぬものなり。
5. ゲームのスピードを求めるなら、パーティは可能な限り一つにして行動せよ。  
また説明文の表示モードを「普通」、出来れば「簡略」にするのも一つの方法なり。
6. 羊皮紙とコインを正しく扱えば、鍵、杖、スクロール、ポーションを司る魔法のキーワードを得るであろう。  
羊皮紙の上にて、コインをあやつるべし。  
第一の詩に従って文字を辿れば、「鍵」のキーワードを得ん。  
先ず、コインの矢印を「南に指向して」羊皮紙の羅針盤の上に置く。  
だが「汝の心の目は」その逆の北の地点から、東に向けて、羊皮紙、コインの順に文字を四つ辿って行く。  
すなわち、最初の文字は羊皮紙の「G」、次はコインの「U」、次は羊皮紙の「R」、そして最後がコインの「Z」。  
かくして「鍵」のキーワードは「GURZ」なり。  
以下、第二の詩から第四の詩まで同様の手順でそれぞれのキーワードを読み取ること、いと易きことならん。





# 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「クォータースタッフ、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は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、往復ハガキ、あるいは62円切手同封のうえ封書で、ご質問内容と機種、郵便番号、住所、氏名、年齢、オーナーズカードの番号を明記のうえ、右のヒント券を1枚添付して弊社宛お送りください。またご質問内容だけでなく、現在のパーティの状況もできるだけ詳しく書いておいてください。

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

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

クォータースタッフ  
ヒント券⑤

クォータースタッフ  
ヒント券④

クォータースタッフ  
ヒント券③

クォータースタッフ  
ヒント券②

クォータースタッフ  
ヒント券①



**MEDIAGENIC**

© 1988 MEDIAGENIC, INC.

© 1990 STARCRAFT, INC.

 STARCRAFT

株式会社スタークラフト

〒171 東京都豊島区雑司か谷3-22-3 ☎(03)988-2988