



*User's manual*

## まえがき

このたびは、きんぷくりんオリジナルRPG「フリーウィル」をお買い上げいただき、まことにありがとうございました。

本作品の世界を覗いてみると、そこには多くの人々が存在します。例えば城には立派な王や美しい姫がいます。また、町には冒険を夢見る少年や恋する乙女がいます。そして洞窟には何かを企む小悪党がいます。

貴方はきっと、これらの人々との関わりの中で、その相手を幸せにする事も不幸にする事も出来るでしょう。何故なら、それは彼等がこの世界の中では確かな存在として生きているからなのです。

フリーウィル (free will) とは束縛される事なく自由に決定される意志の事をいい、自由意志と訳されます。これは本作品のテーマであると共に、「世界設定やシナリオが、プレイヤーの行動を一方的に束縛してはRPGとはいえない」という明確なコンセプトに基づくものでもあります。

本作品にはストーリーは存在しないと考えます。あるのは自由な世界とそこに住む人々。そして、エージェントの騎士である貴方です。



# Contents

第 1 部	ゲームを始める前に	
1. 1	パッケージの内容	②
1. 2	取扱上のご注意	③
第 2 部	ゲームの起動と終了	
2. 1	システムの起動方法	④
2. 2	初めてプレイする場合	⑤
2. 3	続けてプレイする場合	⑥
2. 4	世界をみる場合	⑦
2. 5	ゲームを終了させる場合	⑦
第 3 部	ゲームの進め方	
3. 1	基本操作	⑧
3. 2	ゲームの目的と楽しみ方	⑨
3. 3	スクリプト	⑨
3. 4	移動	⑩
3. 5	イベント	⑪
3. 6	キャンプ	⑫
3. 7	戦闘	⑬
3. 8	ゲームオーバー	⑬
第 4 部	戦闘	
4. 1	戦闘時の基本画面構成	⑭
4. 2	戦闘構成員	⑮
4. 3	戦闘の終了条件	⑮
4. 4	戦闘の勝利条件	⑮
4. 5	獲得	⑮
4. 6	戦闘の進行	⑰
4. 7	味方のコマンド決定	⑰
4. 8	行動の構造	⑱
第 5 部	資料	
5. 1	キャラクター情報	⑳
5. 2	コンディション	㉑
5. 3	道具の種類	㉒
5. 4	魔術の種類	㉔
5. 5	呪術の種類	㉕
	PROLOGUE	㉖
	目次	①



デザイン 大友克晃  
シナリオ 今野 郁  
プログラム 井上正弘  
グラフィック 佐藤秀明  
データ編集 田中 淳  
作曲 磯村 淳  
曲データ編集 土山茂三  
総合開発 きんぷくりん

# 第1部 ゲームを始める前に

ゲームを楽しく快適にプレイしていただくために以下の事項についてご確認をお願いします。

## 1. 1 パッケージの内容

パッケージの中には、以下のものが入っております。もし不足しているものがございましたらお買い上げいただきました販売店、もしくは直接当社までご連絡下さい。

### ① フロッピーディスク、CD-ROM

ご使用のパーソナルコンピュータの機種によってメディアや枚数が異なります。詳しくは付属の機種別操作マニュアルをご覧ください。

### ② ユーザーズマニュアル(本書)

ユーザーズマニュアルは本ソフトウェアを楽しく快適にプレイしていただくために必要な情報および操作について詳しく解説してあります。

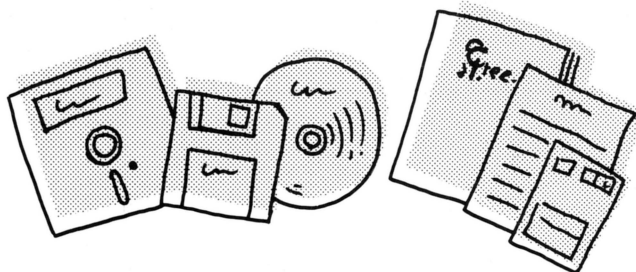
### ③ ユーザー登録カードその他

#### (I) ユーザー登録カード(アンケートハガキ)

ユーザー登録をしますと本ソフトウェアの正規ユーザーとして各種のアフターサービスを受けることが出来ます。ユーザー登録カードに必要な事項をご記入の上、ご返送下さい。

#### (II) 機種別操作マニュアル

ご使用のパーソナルコンピュータの機種によっては取り扱いなどについて若干の違いがあります。ユーザーズマニュアルと共にプレイ前に内容のご確認をお願いします。



## 1. 2 取扱上のご注意

本ソフトウェアに限らずコンピュータ及び周辺機器などを取り扱う上で注意していただきたい事項があります。詳しくはご使用のコンピュータ本体付属の取扱説明書をご覧ください。

### ① コンピュータ及び周辺機器

#### (I) コンピュータのシステム構成

本ソフトウェアは、それぞれの機種種の標準システムで動作します。さらに音源を備えた機種についてはBGMが鳴ります。なお本ソフトウェアは、入力には基本的にジョイパッドを使うことを前提としております。マウスあるいはキーボードからの入力も可能ですがプレイの快適性からもジョイパッドのご利用をお勧めします。

#### (II) コンピュータの使用

湿気やほこり、直射日光はコンピュータにとっては大敵です。故障の原因ともなりますので設置場所にご注意下さい。また、長時間連続して使用する場合はディスプレイの輝度を下げてご使用下さい。

### ② フロッピーディスク

#### (I) ディスクドライブへのセット

ディスクドライブのアクセスランプ点灯中はフロッピーディスクの出し入れを絶対に行わないで下さい。コンピュータ本体の電源をOFFする場合も同様にアクセスランプの点灯していないことを確認して下さい。これらは、ディスクの内容が破壊される可能性があるばかりか最悪の場合、ディスクドライブの破損にもつながります。ディスクは必ずアクセスランプを確認してから出し入れして下さい。

#### (II) 磁気

フロッピーディスクはその構造上、大変磁気を嫌います。磁気を帯びたものや磁気を発生するもの（スピーカーなど）には近づけないで下さい。

#### (III) 記録面

フロッピーディスクの記録面が汚れたり、傷ついたりしますと使用不能となる場合があります。フロッピーを折り曲げたり記録面に触れたりしないで下さい。また、長期間使用しない場合は、ディスクドライブより取り出しエンベロープに入れて保管して下さい。

#### (IV) 保管場所

フロッピーディスクの保管場所は、直射日光が当たる場所や極端に高温になる場所を避けて下さい。

## 第2部 ゲームの起動と終了

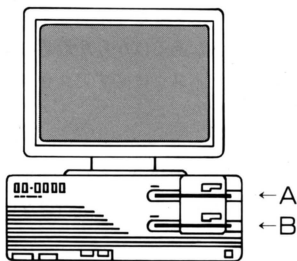
ゲームを始める為の手順を説明します。本ソフトウェアは少々の手順のミスでディスク破壊などの起きることがないように設計されていますが万全を期す為にも以下の手順に従い操作して下さい。

### 2.1 システムの起動方法

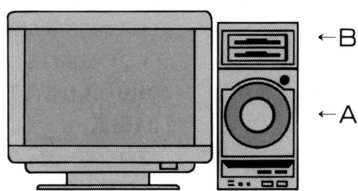
本ソフトウェアではゲームのタイトルが画面上に表示されている状態にすることをシステム起動と呼びます。

コンピュータ本体とモニターの電源を入れ、続いてシステムディスクと表記されたフロッピーディスクもしくはCD-ROMをそれぞれ専用のドライブにセットしコンピュータ本体のリセットボタンを押すことが、最も基本的な起動の手順となります。

なお、本書ではシステム起動に使用するメディアは、その種類に関わらずシステムディスクと呼びます。そして、このディスクをセットするドライブをAドライブと呼びます。また、Aドライブ以外で最も番号の小さいドライブをBドライブと呼びます。



ディスクドライブ標準機



CD-ROMドライブ標準機

## 2.2 初めてプレイする場合

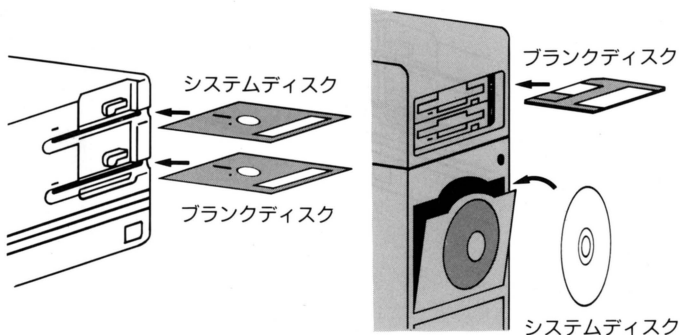
ゲームをプレイするにはパッケージに含まれるディスク類に加え、データを記録するためのユーザーディスクが必要です。ご使用の機種に合うディスクを用意して以下の手順でユーザーディスクを作成して下さい。

システム起動した後に、ブランクディスク(ユーザーディスクにして構わないディスク)をBドライブにセットします。ここでリターンを押すとユーザーディスク作成モードが起動します。ここでは最初にブランクディスクのフォーマット(ディスクを利用するための初期化)が行われ、以降ユーザーディスクの作成となります。

ユーザーディスク作成ではゲームに必要なデータの作成とネーム登録が行われます。データの作成は全てシステムが管理します。データの作成が終わり次第、次のネーム登録へと進みます。ネームとはゲーム中使われる主人公の名前です。画面に表示される指示に従い素敵な名前を登録して下さい。

ネーム登録が終わると作業終了です。以降、「続けてプレイする場合」と同じ手順でゲームをプレイすることが出来ます。

なお、ユーザーディスクは何枚でも作成することが出来ます。データのバックアップ(データ保護の為の複製)などにご利用下さい。



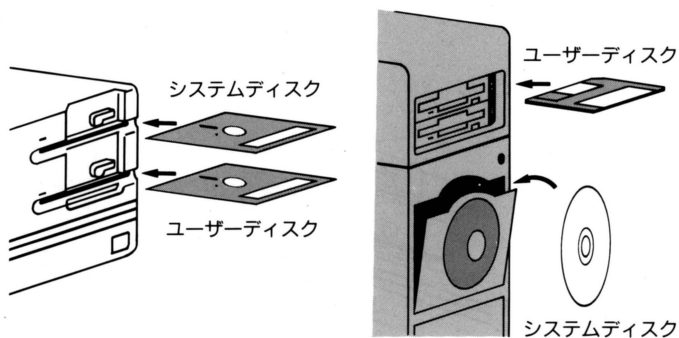
## 2.3 続けてプレイする場合

ユーザーディスクがある場合は、セーブ（記録）されているデータに基づきゲームを再開することが出来ます。

システム起動した後に、ユーザーディスクをBドライブにセットします。ここでリターンを押すとゲームは再開されます。以降、ディスク交換などの手続きが必要な場合はメッセージが表示されますので指示に従いディスクのセットを行って下さい。

ユーザーディスクには最大100個のデータがありますが、ここでは最も新しいデータが選択されます。違うデータをご使用になる場合は、ゲームが始まってからキャンプのオペレートに入り、データロードを選択します。次にディスクロードを選ぶとファイルの一覧が表示されますので、選択して下さい。データの内容に基づきゲームが再開されます。

なお、最初からやり直したい場合は、同様の手順で「始めから」を選択して下さい。さらに、ネームやクリアしたスクリプトなどの情報なども含めてやり直したい場合は「2.2 初めてプレイする場合」と同様の手順で行えます。



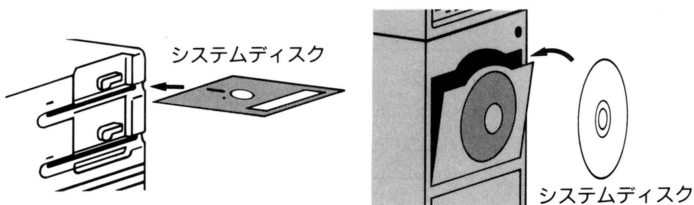


## 2. 4 世界をみる（オープニングに相当します）場合

「世界をみる」とは、音楽とグラフィックでプレイする上で必要な世界観を簡単にご紹介するものです。

システム起動した後に、Bドライブには何もセットせず、そのままリターンを押すと起動します。

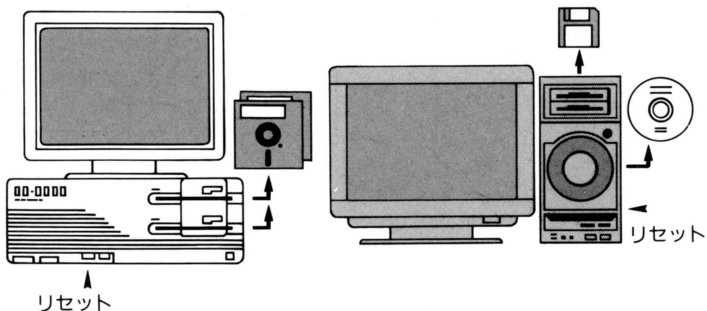
プレイする上で絶対条件となる情報ではありませんが、ゲームで展開される世界の雰囲気をおらかじめ知っておきますとより自然により楽しくゲームの世界に入り込むことが出来ます。



## 2. 5 ゲームを終了させる場合

ドライブよりディスクを抜き取りコンピュータの電源をOFFにする、もしくはリセットをかけることによりゲームを終了させることが出来ます。終了させる前にデータをユーザーディスクにセーブすると、再びゲームをする時にセーブした直前の状態から続きをすることが出来ます。セーブをする場合はキャンプのオペレートに入りデータセーブを選択して、ディスクセーブを選びファイルを指定して下さい。

なお、ドライブよりディスクを取り出す場合はディスクアクセスランプによってディスクドライブが作動していないことを確認して下さい。



## 第3部 ゲームの進め方

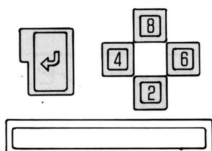
ゲームは基本的に移動、イベント、キャンプそして戦闘の4つのシステムにて成り立っています。これら4つのシステム及び操作方法について十分に理解していただくことが、このゲームを楽しくプレイするための重要な鍵となります。

### 3.1 基本操作

操作はキーボード、ジョイパッド、マウスなどによって行います。ゲームで使われるキーは以下の通りとなっています。

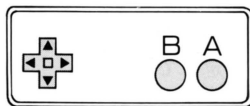
#### ◇◇◇◇ 操作方法と動作 ◇◇◇◇

キーボード	ジョイパッド	マウス	基本動作	本書表記
リターン	trigA	左ボタン	確定	リターン
スペース	trigB	右ボタン	キャンセル	スペース
[2] [4] [6] [8]	↓ ← → ↑	マウス移動	移動	↓ ← → ↑



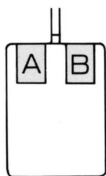
#### キーボード

リターンは折れ曲がった矢印、スペースは長い無印のキーです。[2] [4] [6] [8]は右側に羅列された数字キーのことです。



#### ジョイパッド

簡単軽快に操作できますのでゲームの性質上、最も好ましい入力装置です。ご使用をお勧めします。



#### マウス

マウス移動はマウス自体を前後左右の任意の方向に動かすことにより行います。機能的にはジョイパッドと同じです。

### 3.2 ゲームの目的と楽しみ方

このゲームの目的は、ある人物と対決し、そして勝利を収めることです。その人物が誰であるのかはプレイの過程で徐々に明らかにされて行きますが、機会があればいつでもこの目的を達成して構いません。しかしながら、このゲームの楽しみは目的を達成することより、むしろその過程にあるといえます。数キャラクターとの関わりのみでゲームをクリアすることも可能ですが総数で数百にも及ぶキャラクターの全てと交流を持つ事こそが真の目的であり、楽しみであるといえるでしょう。

### 3.3 スクリプト

このゲームには非常に多数のスクリプト(脚本)が用意されていますが、その中でも主なものにはクリアした場合に、それを示すスクリプトマークが表示されるようになっています。これらクリアしたスクリプトはキャンプのスクリプトリストで一覧を見る事が出来ます。

なお、スクリプトマークは、プレイヤーがその脚本を体験した事を示すものなので、その後ゲームオーバーなどで再ロードした場合でも、失われることはありません。



#### 役に立つ装備品

町で装備品を売る人は、客の装備品と比べて役に立たないと思われる商品に関しては、その旨を教えてください。また、必要以上に購入しようとしている場合にも同様です。なお、役に立つ商品が複数ある場合は両方とも購入を勧めて来ます。

### 3. 4 移動

移動は画面に表示されるマップ上で行います。これは平原、洞窟、そして町などにより構成されています。

#### ① 移動の方法

移動は $\square$ ,  $\square$ ,  $\square$ ,  $\square$ によって行います。通常は画面中央に表示される主人公を表すキャラクターが現在位置を示し、マップがスクロールすることにより移動を表します。家の中などの場所ではキャラクターの表示位置の方が変わりますが、これも同様にキャラクターが現在位置を示します。また、キャラクターはスペースを押すと向いている方へ移動します。この機能はマウス入力を行う場合に使用すると、たいへん便利です。

#### ② 移動の条件

マップには進める場所と進めない場所があります。

##### (I) 進める場所

平原、森、橋、通路などは自由に移動することが出来ます。また、城や町、ダンジョンなどの入口へ進むと、その中に入ることが出来ます。

##### (II) 進めない場所

壁や屋根の上へ進むことは出来ません。海、山などへ移動することも出来ません。



#### 解雇と再会

町の人々と違い、魅了によって仲間になった怪物など敵のキャラクターは解雇するとどこかへ行ってしまう。でも、その敵の生息地域を旅していると解雇したキャラクターと再会する事もあります。もちろん再び仲間にする事も可能です。

### 3.5 イベント

主に町の中にいるキャラクターとの会話などの出来事をイベントと呼びます。キャラクターにぶつかることによって相手に関心のあることをアピール出来ます。すると相手がそれを受け、イベントが始まります。

イベントには2つの段階があり、最初に通常イベントが行われ、次にコマンドイベントが始まります。

#### ① 通常イベント

主なイベントとして会話があります。これは主人公の目的達成のための大事な情報源になります。ゲーム進行上、大切な鍵となりますので、話は多くの人に積極的に聞いてみて下さい。

#### ② コマンドイベント

プレイヤーが4つあるコマンドを与えることによって、相手が特別な反応を返す場合があります。

##### (I) 情報：INFORMATION

相手より何か聞き出したい情報がある場合に使用します。相手が何か有効な情報を持っていると教えてくれる場合があります。

##### (II) 仲間：COMPANION

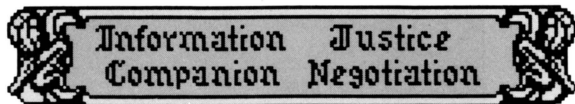
仲間に誘う場合に使用します。パーティーのメンバーが既に最大数の9名に達していると、仲間になってくれません。

##### (III) 正義：JUSTICE

相手と戦うことによって神の裁きを仰ぎます。この場合、裁きより逃れることは出来ません。

##### (IV) 交渉：NEGOTIATION

相手に必要な依頼をしたり、商業上のサービスを受けたい場合に使用します。相手にとっても望むことであれば応じてくれます。



### 3.6 キャンプ

移動可能な状態にある場合、リターンを押すことによりキャンプを行うことができます。

#### ①ディレクト：DIRECTION

誰が何を行うかを指示することによりキャラクターを操作します。



	(I) 呪術 体力回復などの呪術の他に、町への瞬間移動の呪術も使うことが出来ます。
	(II) 道具 装備やポーション及び道具の特殊効果を使うことが出来ます。道具の種類については「5.3 道具の種類」をご覧ください。
	(III) キャラクター情報 個別の体力などの状態や、腕力や知力などの資質的能力、装備など種々の状態を知ることが出来ます。
	(IV) リーダー キャラクター配置の変更や解雇を行います。解雇されたキャラクターは基本的に出身地へ帰ります。

#### ②オペレート：OPERATION

パーティー全体やプレイヤーに関わる項目の操作を行います。



	(I) データセーブ 現在の状況を示したデータを保存します。保存する場所はメモリに1箇所、ユーザーディスクに99箇所あります。
	(II) データロード 保存してある状況を再現します。始めから、あるいはデータセーブした状況から続けてプレイする場合に使用します。
	(III) スクリプトリスト これまでにクリアしたスクリプト（脚本）のマークによる一覧を表示します。
	(IV) 間隔 戦闘やキャンプなどで表示される情報の表示期間やマウスの反応速度を設定する場合に使います。
	(V) 総合情報 所持金や装備していないアイテムなどパーティー全体で共通に持つデータを表示します。

### 3.7 戦闘

移動中に敵と遭遇することがあります。敵は主に怪物の類で、その強さによって、おおよその棲分がなされています。ですから行動範囲を広くとると思われ敵に遭遇する可能性もあります。敵と遭遇すると戦闘が行われます。詳しくは第4部「戦闘」をご覧ください。

### 3.8 ゲームオーバー

主人公が死にゲームの続行が不可能になるとゲームオーバーになります。再びゲームを始める場合のデータはメモリにセーブされたものになります。

また、ある種の目的を達成しエンディングを迎えた場合もゲームは終了します。再びゲームを始める場合は再起動して下さい。



#### 戦闘と正義

騎士は、自分の正義を剣に託しますが、この世界の人々は、一般に正しい行いは神により保護されると考えています。ですから、戦いに敗れるということは実力不足はもちろんのこと、神に守られるに適わなかったという解釈になるのです。

#### 戦闘と参加者

怪物など通常の敵の場合は皆で協力して戦いますが、町の人々などが相手の場合は少し様子が変わります。騎士として誇りと名誉を賭けて戦う場合や、他の仲間が気乗りしない相手との戦いの場合は、主人公は独りで戦わねばなりません。

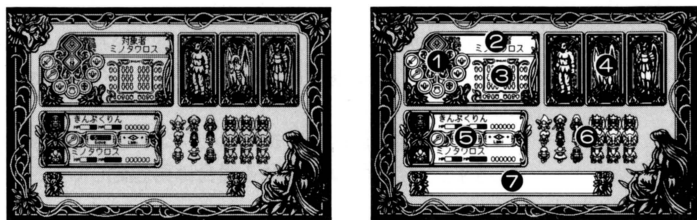


## 第4部 戦闘

敵と味方の状態を的確に把握し戦略を駆使して見事勝ち残して下さい。

### 4.1 戦闘時の基本画面構成

戦闘になると画面が切り替わり、種々の情報やコマンドアイコン等が表示されます。これらの意味内容については「第5部資料」をご参照下さい。



- ① コマンドウィンドー
- ② セレクションウィンドー
- ③ インフォメーションパネル
- ④ グラフィカルイメージ
- ⑤ インフォメーションウィンドー
- ⑥ キャラクターシンボル
- ⑦ メッセージウィンドー

#### ① コマンドウィンドー

主要なコマンドを設定する場合に使用するウィンドーです。



**フェイスアイコン**  
コマンドの決定および実行の2つのフェイズを選択する場合に使用します。

**コマンドアイコン**  
戦闘で使用する7つのコマンドを選択する際に使用します。

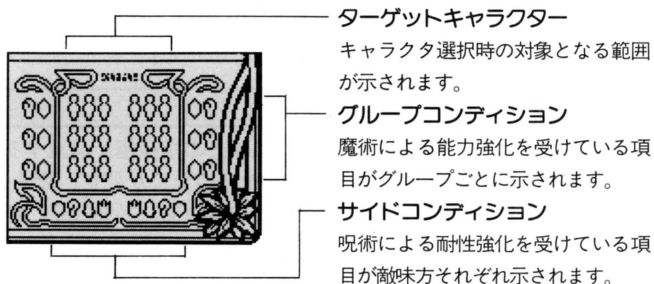
#### ② セレクションウィンドー

物事を選択をする場合に使用するウィンドーです。上段に項目、下段に内容が表示されます。



### ③ インフォメーションパネル

キャラクター選択時の有効範囲や強化に関する情報が表示されます。



**ターゲットキャラクター**  
キャラクター選択時の対象となる範囲が示されます。

**グループコンディション**  
魔術による能力強化を受けている項目がグループごとに示されます。

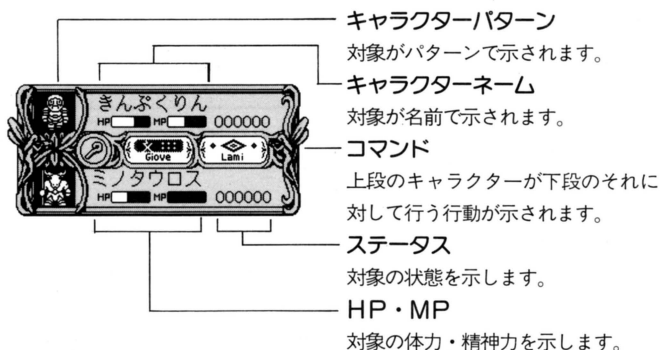
**サイドコンディション**  
呪術による耐性強化を受けている項目が敵味方それぞれ示されます。

### ④ グラフィカルイメージ

相手のイメージグラフィックがグループごとに表示されます。背景の模様は大きさや性別などを表していますが、特別意識する必要はありません。

### ⑤ インフォメーションウィンドー

上、中、下段に分かれ、それぞれ主体、行動、客体に関する情報が表示されます。



**キャラクターパターン**  
対象がパターンで示されます。

**キャラクターネーム**  
対象が名前前で示されます。

**コマンド**  
上段のキャラクターが下段のそれに対して行う行動が示されます。

**ステータス**  
対象の状態を示します。

**HP・MP**  
対象の体力・精神力を示します。

### ⑥ キャラクターシンボル

戦闘参加者の隊列を敵と味方それぞれイメージレイアウトしたものです。主にキャラクター選択時に使用します。

### ⑦ メッセージウィンドー

戦闘実行時の経過を伝えるメッセージが表示されます。

## 4. 2 戦闘構成員

敵は最大3グループ現れ、それぞれ1～3名の最大9名のメンバーによって構成されます。味方は、主人公を含めた最大9名の構成となります。

## 4. 3 戦闘の終了条件

戦闘は、敵あるいは味方の指揮権が消滅すると終了します。指揮権は、敵あるいは味方の全てが死亡、死んだ振り、石化、麻痺、眠りなどの状態となりコマンドを決定、実行する能力を失うか、魅了によって本来の敵味方関係が逆転し戦う必要が完全に失われた状態になるまで保持されます。また、退却が成立した場合も戦闘は終了となります。

## 4. 4 戦闘の勝利条件

戦闘終了時に指揮権を保持していることが勝利条件となります。また、退却や死んだ振りなどによる戦闘終了の場合は勝利ではありませんが、ゲームはそのまま続けることが出来ます。しかしながら、主人公が石化や死亡している場合はゲームオーバーになります。なお、その場においての復活が可能な場合においてはこの限りではありません。

## 4. 5 獲得

戦闘で勝利を収めるとレベルアップしたり、戦利品や仲間を得ることがあります。

### ① レベルアップ

戦闘で経験を積むことによって、体力や技量の面での著しい向上が起こることがあり、これをレベルアップと呼びます。

### ② 戦利品

敵が所有していた武具などの装備品の中で使えそうな物やお金を戦利品と呼びます。なお、お金とはそれに兌換可能な物も含む総称です。

### ③ チャームドモンスター（キャラクター）

戦闘が終了した時点で魅了状態にある相手は仲間としてパーティに登録することが出来ます。

## 4. 6 戦闘の進行

進行は大別するとコマンド決定、コマンド実行の2つのフェイズと呼ばれる段階に分かれます。これらの一連の過程をターンと呼び戦闘が終了するまで繰り返されます。

コマンド決定はターンにおける行動を決定するもので、コマンド実行は決定された行動を実行するものです。

### ① コマンド決定



このフェイズでは全てのコマンド実行可能なキャラクターが、それぞれの価値判断に基づきコマンドを決定します。

味方についてはプレイヤーに最終的なコマンドの決定権があります。コマンドの実行が可能で、魅了を受けていないならばコマンドを再決定することができます。

### ② コマンド実行



それぞれ設定されたコマンドに基づき順番に実行していきます。実行に伴う状況はメッセージ及びグラフィックに反映されます。なお、順番はそれぞれのメンバーの持つ素早さに左右されます。また、戦闘の状況によって意味を失ったコマンドはキャンセルされることがあります。

きんぷくりんの  
ワンポイント  
アドバイス④



#### 霊位

城や町の人が死ぬと魂は縁ある物に宿りますが、これを霊位と呼びます。ゲーム中では墓や棺桶で表されています。仲間が9名に満たなければ、この霊位をメンバーとして登録可能です。また、登録から外すとまた元の霊位に戻ります。

#### 呪縛

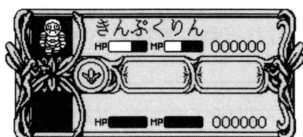
ある特殊なキャラクターによって倒されると、魂が死の呪縛を受け、通常の僧侶の術では生き返ることが出来なくなってしまう場合があります。しかし、その倒した相手を逆に倒せば自然に死の呪縛は消え、生き返りは可能になります。



## 4.7 味方のコマンド決定

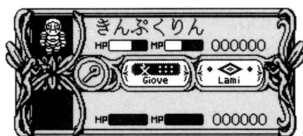
コマンドは(1)誰が(2)何を(3)誰に行うかについてプレイヤーが指定することにより確定されます。

### ① コマンド設定者の指定



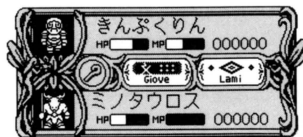
コマンドを設定したいキャラクターを指定して下さい。ここでキャンセルするとコマンド決定は終了します。設定されているコマンドの変更を要しないキャラクターについては再設定する必要はありません。しかし戦略を練る楽しさを味わうためにも必要に応じて独自のコマンドを再設定されることをお勧めします。

### ② 行動の指定



行動は斬る、魔術、呪術、道具、回避そしてプレス、浴びせが基本となります。このうちコマンド設定者が能力を有する行動が表示されますので、行動を指定して下さい。ここでキャンセルするとコマンド設定者の指定に戻ります。行動に関する具体的な内容については「4.8 行動の構造」をご覧ください。

### ③ 対象の指定










コマンド設定者の行動が誰に与えられるのかを指定します。指定した行動により効果を及ぼす対象範囲が異なりインフォメーションパネルに情報が表示されます。キャンセルすると行動の指定に戻ります。

## 4. 8 行動の構造

行動の中には、更にその行動を限定する必要のあるものがあります。



	<p>(I) 斬る</p> <p>装備している剣や、その類のものによって単体にダメージを与えることを指します。また、ダメージを与えた上で相手を麻痺させるなどの特殊効果がある場合があります。</p>
	<p>(II) 魔術</p> <p>主にダメージを与える効果を持つ魔術を使うことを指します。8つのレベルがあり、それぞれ4つの魔術によって構成されています。詳しくは「5. 4 魔術の種類」をご覧ください。</p>
	<p>(III) 呪術</p> <p>「呪術」は主に回復の効果を持つ呪術を使うことを指します。8つのレベルがあり、それぞれ4つの呪術によって構成されています。詳しくは「5. 5 呪術の種類」をご覧ください。</p>
	<p>(IV) 道具</p> <p>道具の装備や使用、またはポーションを使うことを指します。特殊効果を持つ道具は装備することにより使用可能となります。ポーションは使用により回復の効果が得られます。</p>
	<p>(V) 回避</p> <p>戦闘を回避することを指します。退却が成立すると戦闘は終了します。死んだ振りが成立した場合は以後敵も味方も成立者が死亡したと認識します。身を守る場合は専守防衛となります。</p>
	<p>(VI) プレス</p> <p>炎や氷などを吹き付けることによりダメージを与えることを指します。ダメージの大きさはHPに依存しているため、その状況によって大きく変わります。</p>
	<p>(VII) 浴びせ</p> <p>酸や電撃などを浴びせることにより単体にダメージを与えることを指します。与えるダメージの大きさはMHPに依存しているため、比較的安定しています。</p>

## 第5部 資料

多くの情報を身に付け、使いこなすことが出来ればゲームの面白さもいっそう増します。資料は充分にご活用下さい。

### 5.1 キャラクター情報

キャラクターにはそれぞれグラフィカルイメージとキャラクターシンボルが用意されています。また、ステータスとポテンシャルと呼ばれる主に数値で表される情報があります。これらはキャンプのディレクトでキャラクター情報を指定することにより内容の確認をすることが出来ます。

#### ① グラフィカルイメージ

キャラクターの種族や性別、大きさなど総合的なイメージをグラフィックで表現したものです。

#### ② キャラクターシンボル

キャラクターの存在を象徴的に示すものです。通常キャラクターを選択する場合などに使用されます。

#### ③ ステータス

ステータスとはキャラクターの状況を示すものです。

状態	正常、麻痺、石化、死亡など身体的状況を示しています。
レベル	種族における成長の度合いを示します。
MHP	最大体力を示しています。レベルの上昇で増加します。
HP	現在の体力を示しています。値が0で死亡状態になります。
MMP	最大精神力を示しています。レベルの上昇で増加します。
MP	精神力を示しています。魔術や呪術を使うと消耗します。

#### ④ ポテンシャル

ポテンシャルとはキャラクターの資質的能力を示すものです。

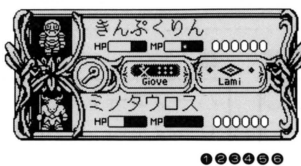
腕力	力強さ	剣による攻撃は腕力が大きいほど効果的になります。
知力	知識量	多くの魔術を覚えるには知力が必要です。
信仰	信仰心	呪術は神を信じる信仰心が力の源となります。
俊敏	素早さ	素早い行動が先制攻撃を可能にします。
器用	器用さ	死んだ振りなど相手を欺くには器用さが必要です。
頑健	頑健さ	強靱な体は受けるダメージを小さくします。
剣威	攻撃力	剣や鋭い爪など剣に相当するものの威力。
防御	防御力	防具や強固なウロコなど防具に相当するものの威力。

## 5.2 コンディション

コンディションにはキャラクター単位、グループ単位、そして敵味方単位のものに分けられます。

### ① キャラクター単位のコンディション

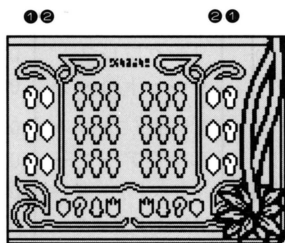
麻痺、魅了、眠り、忘却などはキャラクター単位で作用する効果です。



- ① 石化 体が石になり完全に動けない状態
- ② 麻痺 体が痺れ思い通りに動けない状態
- ③ 魅了 本来の敵を味方と思い込んだ状態
- ④ 幻覚 視覚など感覚に変調を来した状態
- ⑤ 眠り 意識が薄れて深く眠り込んだ状態
- ⑥ 忘却 魔術や呪術が使えなくなった状態

### ② グループ単位のコンディション

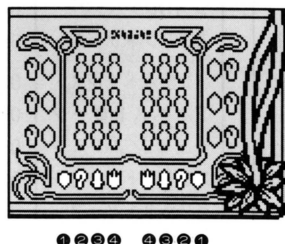
腕力、頑健さ、俊敏さの一時的強化は魔術によるものですが、これらはすべてグループ単位で効果が発揮されます。



- ① 腕力 ビゴロ
- ② 頑健さ ソボル

### ③ 敵味方単位のコンディション

剣の威力や、様々な攻撃に対する耐性の強化は呪術によるものですが、これらはすべて敵味方単位で効果が発揮されます。



- ① 斬る攻撃の耐性 ジュニウス
- ② 魔術攻撃の耐性 サヴァスティカ
- ③ 剣の威力 イビゲネイア
- ④ プレス・浴びせの耐性 アナンテ

### 5.3 道具の種類

道具は回復薬のポーションと身を守る装備に大別出来ます。どちらも冒険には欠かせない大切なものです。

#### ① 装備

装備できるアイテムは個体差もありますが、職業によっておおよそ限定されます。主な職業と装備品の関係は下図の通りですが、他にもたくさんの装備品が存在します。

剣	威力	騎	戦	僧	魔	冒	鎧	威力	騎	戦	僧	魔	冒
スタッフ	005	○	○	○	○	○	ハーフコート	002	○	○	○	○	○
クラブ	008	○	○	○	○	○	ローブ	004		○	○	○	○
ダガー	014	○	○		○	○	クロスアーマー	007	○	○	○	○	○
クリック	017	○	○		○	○	レザーコート	009	○	○	○	○	○
ブーシ	019		○				レザーローブ	011		○	○	○	○
ロッド	020	○	○	○	○	○	レザーアーマー	016	○	○	○	○	○
ライトフレイル	025	○	○	○		○	リネンローブ	017		○	○	○	○
ソードブレイカー	029	○	○			○	リネンアーマー	022	○	○	○	○	○
バトルクロウ	036					○	リングブレスト	024	○	○	○		○
ハチェット	038		○				リジットローブ	027		○	○	○	○
カタル	043	○	○		○	○	ブレイドブレスト	029	○	○	○		○
ブラックジャック	046					○	リングアーマー	032	○	○			
メイス	049	○	○	○			リジットアーマー	034	○	○	○	○	○
チンクエディア	054	○	○				ブレイドアーマー	036	○	○	○		○
フランシスカ	057		○				スケイルブレスト	039	○	○	○		○
マン＝ゴージュ	062	○	○			○	シイルローブ	042		○	○	○	○
ウィップ	065	○	○			○	リザードアーマー	043	○	○	○	○	○
グラディウス	071	○	○			○	スケイルアーマー	047	○	○			
シッケル	073		○				シイルアーマー	048	○	○	○		○
エストック	076	○					スプリントブレスト	051	○	○	○		○
クリス・ナイフ	079	○	○		○	○	バンデットブレスト	055	○	○			
ショートソード	084	○	○			○	アスベストローブ	057		○	○	○	○
ベビーフレイル	087	○	○	○			チェインブレスト	062	○	○	○		○
カトラス	094	○	○			○	スプリントアーマー	064	○	○			
レイピア	095	○					アスベストアーマー	065	○	○	○		○



## ② ポーション

- (I) 回復 体力が回復します  
 (II) 解毒 体を麻痺から解放します

盾	威力	騎	戦	僧	魔	冒
ウッドシールド	002	○	○	○	○	○
レザーシールド	005	○	○	○	○	○
バックラー	007	○	○	○	○	○
リネンシールド	010	○	○	○	○	○
ガーネットリング	011	○	○	○	○	○
リングシールド	014	○	○	○	○	○
トパーズリング	016	○	○	○	○	○
リジットシールド	019	○	○	○	○	○
トゥアルマリング	023	○	○	○	○	○
スパイクシールド	024	○	○	○	○	○
サーデニクスリング	025	○	○	○	○	○
リザードシールド	028	○	○	○	○	○
ターコイズリング	031	○	○	○	○	○
スケイルシールド	033	○	○	○	○	○
アメジストリング	035	○	○	○	○	○
カイトシールド	038	○	○	○	○	○
アクアマリンリング	041	○	○	○	○	○
ナイトシールド	043	○	○	○	○	○
ジルコンリング	044	○	○	○	○	○
タワーシールド	048	○	○	○	○	○

### 品 効果

運命の糸	タイトの呪術の効果
星の導き	イシュタルの呪術の効果
朝顔の雫	アウロラの呪術の効果
古のランプ	イオカステの呪術の効果

兜	威力	騎	戦	僧	魔	冒
ダイヤデム	002	○	○	○	○	○
キャップ	004	○	○	○	○	○
トパーズダイヤデム	005	○	○	○	○	○
ウッドマスク	007	○	○	○	○	○
レザーキャップ	009	○	○	○	○	○
サーリット	011	○	○	○	○	○
リネンキャップ	012	○	○	○	○	○
グリークヘルム	015	○	○	○	○	○
リジットキャップ	016	○	○	○	○	○
オープンヘルム	019	○	○	○	○	○

籠手	威力	騎	戦	僧	魔	冒
クロスグラブ	002	○	○	○	○	○
プレスレット	005	○	○	○	○	○
レザーグラブ	008	○	○	○	○	○
ウィットプレスレット	010	○	○	○	○	○
リネングラブ	013	○	○	○	○	○
トパーズプレスレット	015	○	○	○	○	○
リジットグラブ	018	○	○	○	○	○
リザードグラブ	020	○	○	○	○	○
ジルコンプレスレット	023	○	○	○	○	○

騎：騎士 戦：戦士 僧：僧侶  
 魔：魔術師 冒：冒険者  
 ※○印は装備可能な職業。品は  
 職業に関わらず装備可能。

## 5.4 魔術の種類

魔術は、種々の自然の法則を高度に利用した技術であり、ルナに始まりステラに終わる8つの等級があります。この等級名は本来において大地からの距離を表す言葉であったものが、転じて魔術の威力の程度を表し一般に知られるようになったものです。

魔術の種類

等級	魔術名	対象	効果
ルナ  Luna	ラミ ギア ファッション ブラ	個別 グループ 個別 サイド	魔法の刃でダメージを与える 氷粒によりダメージを与える 相手を魅了し味方に引き込む 強風によりダメージを与える
マークリオ  Mercurio	フレ ギアフォルテ イルシオ フィア	個別 グループ グループ サイド	魔法の矢でダメージを与える ギアの上級魔術 幻覚を引き起こさせる 炎によりダメージを与える
ヴェネレ  Venere	フレフォルテ ギアスベリオ ピゴロ ブラフォルテ	個別 グループ グループ サイド	フレの上級魔術 ギアの上級魔術 腕力を高める ブラの上級魔術
ソレ  Sole	ラミフォルテ トゥオ ソボル プラスベリオ	個別 グループ グループ サイド	ラミの上級魔術 雷撃によりダメージを与える 頑健さを高める ブラの上級魔術
マーテ  Marte	フレスベリオ トゥオフォルテ ドルミレ ブラグランテ	個別 グループ グループ サイド	フレの上級魔術 トゥオの上級魔術 眠りへと誘う ブラの最上級魔術
ジオヴェ  Giove	ラミスベリオ ギアグランテ ネガジオ フィアフォルテ	個別 グループ グループ サイド	ラミの上級魔術 ギアの最上級魔術 魔術及び呪術の能力を打ち消す フィアの上級魔術
サトゥーノ  Saturno	フレグランテ トゥオスベリオ ルバーレ フィアスベリオ	個別 グループ 個別 サイド	フレの最上級魔術 トゥオの上級魔術 MPを奪い取る フィアの上級魔術
ステラ  Stella	ラミグランテ トゥオグランテ プレム フィアグランテ	個別 グループ サイド サイド	ラミの最上級魔術 トゥオの最上級魔術 金縛りにする フィアの最上級魔術

## 5. 5 呪術の種類

呪術は崇高な心によって神の御力を仰ぐもので、アルバに始まりジオナータに終わる8つの等級があります。この等級名は1日間の区切りを示しており、神に祈りを夜明け前より捧げる場合の祈りを終える時頃を相対的に表すことにより、その効果の程度を表しています。

呪術の種類

等級	呪術名	対象	効果
<b>アルバ</b>  Alba	メナト ヴィティア イオカステ ファネス	個別 個別 非戦闘 グループ	体力を回復させる 幻覚を解除する 視界を良くする アンテッドをディスペルする
<b>マティナ</b>  Mattina	メネヴィア アウロラ イシュタル アルクメル	グループ 個別 非戦闘 個別	体力を回復させる 眠りを覚ます ダンジョンから脱出する ダメージを与える
<b>メツォジオノ</b>  Mez-giorno	メネラウス ヴィーダ タイト アルーザ	サイド 個別 非戦闘 グループ	体力を回復させる 魅了を解除する 街へ瞬間移動する ダメージを与える
<b>トラモント</b>  Tramonto	メナティス フィグエイア サミーナ ベテル	個別 個別 非戦闘 サイド	ナメトの上級呪術 麻痺を解除する 敵との遭遇確率を低減させる ダメージを与える
<b>セラ</b>  Sera	メネヴェイル カウリー ジュニウス アルクメネ	グループ 個別 グループ 個別	メネヴィアの上級呪術 石化状態を解除する 剣攻撃に対する防御力を高める ダメージを与える
<b>ノッテ</b>  Notte	メネラウド カルナー サヴァスティカ エルーザ	サイド 個別 サイド グループ	メネラウスの上級呪術 完全回復させる 魔術に対する防御力を高める ダメージを与える
<b>メツァノッテ</b>  Mez-notte	マナ クバーラ イビゲネイア ベテルテ	個別 グループ サイド サイド	体力を一時的に増加させる 完全回復させる 剣の威力を高める ダメージを与える
<b>ジオナータ</b>  Giornata	ナトロン ルキア アナンテ シェオル	個別 サイド サイド 個別	死者の魂を呼び戻す 完全回復させる プレスに対する防御力を高める 信仰心の低い方の生命を剥奪する

# PROLOGUE

魔道士ミハエル・マイアーは今、神の剣フェイトを前にしていた。真理の扉を解放し、彼は求める真理を得ようとしていたのだ。人の知識を超える知識。絶対の真理。彼はそれが手に入ると信じていた。扉の開放によって。

彼は真理の扉を求めていた。賢者ガイドの塔で修業中に偶然、その古文書を見つけたのだ。封印を解き、扉を開け放せば、人には得ることの出来ぬ真理が手に入る。古文書にはそう書かれていた。彼は魅せられた。真理という言葉に。以来彼は、真理の扉を求めて大陸を放浪した。しかし、真理の扉のほんの僅かな情報さえも彼は得ることは出来なかった。

その彼が闇と呼ばれる者に出合ったのは、或いは必然だったかも知れない。四人の闇の者は、神官なのと言った。「真理の扉を探してると言ったな。」

闇の神官は言う。彼は頷いた。「城の地下深く、禁忌の間と呼ばれる場所がある。そこに封印された扉が、お前の求めるものを与えてくれるだろう。人の求め止まぬ真理を。」

「お前には資格がある。扉を開ける為の力を与えてやろう。」

彼の体を青い光が包んだ。まばゆい光はやがて、静かに消失した。「安心するがいい。守護を与えてやったのだ。人を超える力を得る為の。」「封印を解くのだ。封印さえ解ければ、お前は求めるものを得るだろう。」

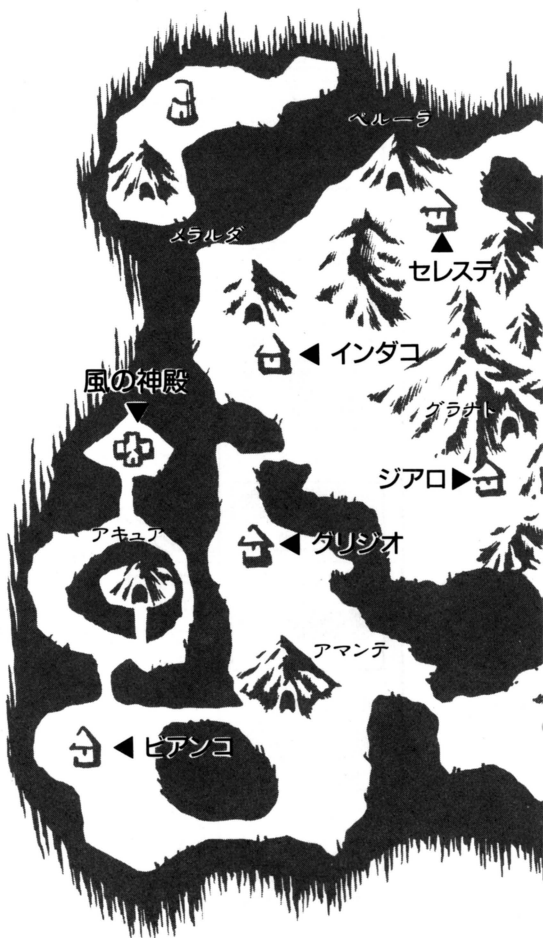
闇の神官は去った。彼の体は震えていた。恐怖ではなく、喜びに。

真理が得られる。その為ならば、彼にとって他の何物も価値がなかった。人の命が犠牲として必要ならば、彼は幾人でも殺したろうし、人を捨てよと言われた

ならば、彼は間違いなく人であることを止めただろう。

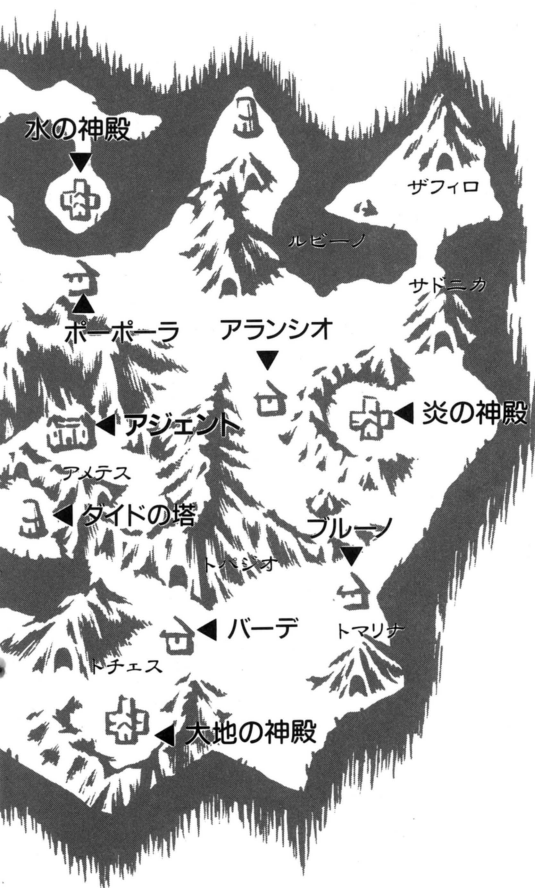
彼は、その強力な魔力を用いて王子を魅了し、王族に伝えられる封印の秘密を知った。そして、扉の開放の為、魅了された王子によって、王の持つ封印の鍵、王錫を奪おうとしたのだ。

しかし、王は、我が子の命よりも使命を果たすことを選んだ。王子は倒され、



王錫は王の手に残った。しかし、封印の守護者たる王の力でさえ、彼の膨大な魔力の前には散った。彼は自らの力により、王錫を手に入れたのだ。

封印は解かれ、真理の扉は開放された。そして彼は扉をくぐったのだ。真理の待つであろう、神の世界へ通じる扉を。「賢者の中の賢者と言われたガイドでさえも手に入れることの出来なかったものの前に今、私はいるのだ。」



彼は、異形の祭壇に歩み寄った。「これが、真理を得る為の鍵か。」

異形の祭壇に祭られた、その剣は、それ自体が神であるかのごとく、青白い輝きを放っていた。

彼は剣に手を延ばした。それさえ手にすれば、全てが終わり、そしてまた、始まるはずなのだ。

剣を握る。彼の体を剣の輝きが包む。剣の持つ意志が、彼に伝わる。剣の持つ意志。それはすなわち剣の具現するもの、「神」の意志だった。そして、その瞬間、魔道士ミハエル・マイアーは人を超えたのだ。神の使徒として。

彼が得たものは、絶対の真理、すなわち神の意志であった。神の意志を具現する神の使徒として、使命を得たのだ。「対決の時は来た。世界は再び問われなければならない。光か、闇か。」

闇の神の使徒となった魔道士は呟く。「問い、そして答えることが、私に課せられた使命なのだ。」

端正な顔が笑いの形に歪む。「神によって。」

その冷たく光る目には、彼の使命に向かう意志の強さが表れていた。彼の意志の強さに答える様に、剣を包む輝きが増して行く。神の使徒の意志。使命を果たそうとする、その意志が剣に力を与えている様であった。

「求めねばならない。光導く者を。闇を導く者として。使命を果たす為に。」

彼は再び扉へ向かった。現世へ戻り、使命を果たす為に。

「世界は問われねばならぬ。それが神の意志。そして人の使命なのだ。」

魔道士ミハエル・マイアーの姿は、再び扉の中に消え去った。

## ご注意

- ①本製品は株式会社ソフコムの特許物です。当社の許可なく、映像、音響、プログラム、印刷物を複写・複製することを禁じます。
- ②本製品は万全を期して作成しておりますが、万一不良品などございましたらご連絡下さい。無償にて交換いたします。その他の責についてはご容赦下さい。
- ③本製品のサポートは、ユーザー登録していただいた方のみを対象とさせていただきます。ユーザー登録カードは、必要事項をご記入の上、当社へご返送ください。
- ④取扱上の事故等によりディスクが壊れた場合は、実費で交換いたします。壊れたディスクと交換費一枚につき1,000円を当社までお送り下さい。
- ⑤本製品の内容に関する質問については一切お答えすることは出来ませんのでご了承下さい。



株式会社ソフコム  
仙台市太白区鉤取本町1-10-40  
TEL.022(243)3918



きんぷくりん