

ADVENTURES & TROLLS

ROLE-PLAYING GAME

Crusaders of Khazan

トンネルズ・アンド・トロールズ カザンの戦士たち

トンネルズ・アンド・トロールズ もくじ

●表記について	2
●物語の背景	3
第1章 ゲームを始める前に	6
はじめに	6
ゲームの準備	7
キャラクタを作る	7
第2章 冒険を始める	12
冒険への出発	12
移動中の画面	13
移動のしかた・移動中のコマンド	14
第3章 キャラクタの装備	17
キャラクタ画面	17
キャラクタのコマンド	19
アイテムについて	20
第4章 戦闘	22
戦闘開始	22
戦闘中の画面	22
戦い方	24
モンスターについて	26
戦闘終了	27
第5章 施設を利用する	28
第6章 魔法	30
第7章 賢者からの助言	31
●魔法の書	33
●ゲームディスクが壊れたら・ご質問について	48

表記について

本書では、ゲームの説明をよりわかりやすくするために、表現や名称を以下のように統一しています。

●キーの表記

キーは文字キー・テンキーともに、すべて〔 〕で囲んで表記します。

例えば1のキーなら〔1〕と表記します。

●操作に関する表記

キーを押すこと(マウス使用の場合は画面上のコマンドをクリックすること)を、すべて「入力する」または「指定する」と表記します。

例えば●〔1〕を入力する場合、キーボード操作なら、〔1〕のキーを押し、マウス操作なら画面上の1に相当するコマンドをクリックして下さい。

●図表

本書では、実際の画面の表示を図表であらわします。

●コマンドの表記

各場面で使用するコマンドは、イラストで表記します。

物語の背景

このゲームの舞台となる世界は、私たちの世界とは全く異なる世界です。流れている時間も、生き物たちも、これから冒険を始める主人公たちも、すべてこの世界独自のものです。ゲームを始める前にこのページをよく読み、物語の背景を理解して下さい。これらの知識は、ゲームをスムーズに進めるのに役立つだけでなく、プレーの面白さをよりいっそう深めてくれることでしょう。

● 歴史

冒険の舞台となるドラゴン大陸の歴史は、一千年程前に始まります。それ以前のことは記録がなく、詳しいことは何もわかっていませんが、ただそれはとても不幸な時代で、後に「大魔術師戦争」と呼ばれることになる、大きな戦いがありました。強力な力を持った魔術師たちの勢力争いは、魔法の力を無軌道に暴走させ、世界を破壊しつくしてしまったと伝えられています。

やがて、世を憂える長老たちの手で「魔術師組合」が組織され、魔法はこの組合によって管理されるようになりました。今日でも魔術師たちは、組合の管理下でしか魔法を使うことができません。

戦争のあとの世界は、無知で野蛮なモンスター族の天下となりました。一部の魔術師は要塞やダンジョンにたてこもり、また、文明を持ついくつかの種族の生き残りたちは、わずかな土地にひっそりと暮らしてきました。

そして今から一千年前、人類の中から偉大な指導者・カザンが登場しました。カザンはモンスターを退け、小さな町々を統合して巨大な帝国を打ち立てました。帝国の首都は彼の名を取って「カザン」と命名され、現在に至ります。しかしカザンの統治による平和な時代は、600年後(現在から約400年前)に幕を閉じます。カザンによって抑圧されてきたモンスター族が結束し、大きな勢力を持ちはじめ、さらにその悪の集団を指揮する「死の女王」レロトラーが台頭、カザンの側近カーラ・カンと手を結び、帝国を脅かしました。

カザン軍対レロトラー軍の戦いは長く続きましたが、無益な流血に終止符を打たんとするカザンの申し出により、戦いは終結。モンスターと人類を共存させることを条件に、帝国の統治権をレロトラーに譲り、カザンは亡命しました。

その後約400年間、現在まで、エスカーブメント(大斜面)を境として、大陸北部はレロトラーの支配下にあります。

現在世界の情勢は、表面的には静かに見え、レロトラーもカザンとの誓約を守っているかのように見えますが、人類の危機は間近に迫っています。モンスターたちは破壊のエネルギーに満ち、レロトラーは不気味な計略を練っている様子です。

有史以来一千年、世界はいま恐るべき転換期に差し掛かっているのです。

●地形

ドラゴン大陸は、その名の通り大きなドラゴンの形をしています。ちょうどドラゴンの首になるあたり、東西にエスカーPMENT(大斜面)が走り、大陸を二分しています。その断崖は垂直に切り立ち、道はほとんどなく、これを越えるには荒れ果てた小道をよじ登って行くか、遠く東に迂回するかのどちらかになります。エスカーPMENT越えは旅の難所のひとつでしょう。

大斜面の北側は首都カザンを中心にレロトラーの支配下にあり、南側は小貴族や都市国家に割拠されています。海上には無数の小島が浮かんでいますが、その中で最も大きいのがフォロン島です。フォロンは、「ガル」という独立国家が支配しています。冒険は、この「ガル」の町から始まります。

●暦

この世界での1年は私たちの世界と同様、12の月があります。1ヵ月は30日、一週間は7日、1日は24時間です。季節も春夏秋冬に分かれ、夏場は昼が長く、冬場は夜が長くなります。月や曜日はそれぞれ固有の名称で呼ばれ、生活の状態などが変化します。1年の終わりには、12ヵ月とは別に特別な5日間があり、この期間は「The Unraeth」、「不運の日々」あるいは「失われた日々」と呼ばれています。

月の名称

春	風の月	(3月)	Wingon
	三角帆の月	(4月)	Gunther
	ノバラの月	(5月)	Sweetbriar
夏	アイナメの月	(6月)	Greenling
	カエルの歌の月	(7月)	Frogsong
	太陽の月	(8月)	Sunmon
秋	南への渡りの月	(9月)	Southflingt
	収穫の月	(10月)	Harvestmon
	霊魂の月	(11月)	Ghostmoon
冬	嵐の光の月	(12月)	Stormlight
	霧の月	(1月)	Mistmon
	碎ける氷の月	(2月)	Brittleice
年末	不運の日々	(5日間)	The Unraeth

1週間(7日)の名称

第一日	Onesday
第二日	Twosday
カエルの日	Frogday
鷹の日	Hawksday
祭りの日	Festday
市場の日	Marketday
断食の日	Fastday

●登場人物

この世界ではさまざまな種族が互いに争ったり、助け合ったりして生きています。人間のほか、文明型の種族は、エルフ、ドワーフ、ホビットで、いずれも人間に近い種族です。「人類」の名で総称)。また、原始的な生活を営む種族は、オーク、トロール、ゴブリンなど多数あり、これらは「モンスター」と総称されています。モンスターの中には、人類に協力的な者もいます。

言語は、人類の共通語としての「人間語」のほか、各種族独自の言語があります。また、獣や昆虫などもそれぞれ言葉を持っています。

各種族・生物の言語

文明語 共通語(人間語) 主人公たち(キャラクタ)はすべてこの言語と、自分の種族の言語を話すことができる。

	エルフ語	エルフの言語
	ドワーフ語	ドワーフの言語
	ホビット語	ホビットの言語
古代語	オーク語	オーク、半オークの言語
	馬鹿語	オーガ、トロールの言語
	ゴブリン語	ゴブリン、ボブ・ゴブリン、グレムリンの言葉
	死霊語	アンテッド、ゴースト、グールの言語
	原初語	ドラゴン、ジャイアント、デーモン、エレメンタルの言語
	野蛮語	ガーゴイル、ゴーレム、ゴルゴン、ハービィ、ケルビー(水の精)の言語
	幻獣語	メルフォーク、ケンタウロス、ヒッポクリフ、グリフィン、スフィンクス、ナーガ、ミノタウロス、キメラ、ヒドラ、マンティコアの言語
獣語	翼語	飛行する生物たちの言語
	へび語	は虫類の言語
	昆虫語	昆虫類とクモの言語
	血語	犬類と猫の言語
	牛豚語	牛、豚、象、カバ、ユニコーンの言語
	熊語	熊、ウログロスの言語
	サル語	霊長類の言語
	下位語	魚、ネズミ、ナメクジ、吸血ヒル、ウナギなど下等生物の言語

第1章 ゲームを始める前に

●「トンネルズ・アンド・トロールズ」について

このゲームは、テーブルトーク・ロールプレイングゲームの古典的な名作をもとに、コンピュータ用ゲームソフトとして新たに制作されたものです。ルールや内容については、一部テーブルトーク型ゲームと異なるところがあります。

●NPCとPCについて

「トンネルズ・アンド・トロールズ」にはあらかじめ用意されたキャラクターがゲームの途中でたくさん登場します。このゲームでは、これらのキャラクターを「NPC」(ノン・プレイヤー・キャラクター)と呼びます。また、あなたが作ったキャラクターは「PC」(プレイヤー・キャラクター)と呼び、区別します。

ゲームの中では、「NPC」も「PC」も、全く同じ資格で活躍します。

ゲームは、この「NPC」だけでパーティを組んで冒険することも可能です。もちろんあなたが作ったキャラクターだけでゲームをスタートすることもできます。

なお、このゲームでは、「PC」は4人までしか作れません。

●セーブ後の再スタートについて

「トンネルズ・アンド・トロールズ」は、「PC」でいったんゲームをスタートしたあと、また別のキャラクターで再スタートしても、前の世界とはまったく別な世界が展開します。

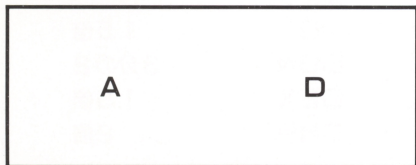
つまり前のキャラクターと、後のキャラクターは、それぞれ別のゲームを進行させることになり、ゲームの中でお互いに顔を合わせるということは一切ありません。この特性を生かして、何人かのプレイヤーがそれぞれ自分のキャラクターを作り、自分だけのゲームの世界を冒険することができます。

ゲームの準備

●最初に行うこと

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。
ゲームを立ち上げると、「トンネルズ・アンド・トロールズ」のプロローグに続いてタイトル画面があらわれます。

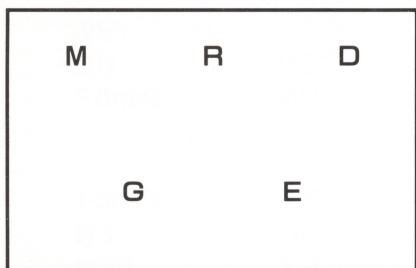
●画質を選ぶ



画面右上には、左図のようなアイコンが表示されていますので、希望の画質を選んで下さい。

- ◆アナログ画質/(A)を入力する
- ◆デジタル画質/(D)を入力する

●ファーストメニュー



初めてこのゲームをなさる場合は、画面右下の(F)を入力してください。画面右下に左図のコマンドがあらわれます。これが、ファーストメニューです。ファーストメニューの使い方については、次項から説明します。

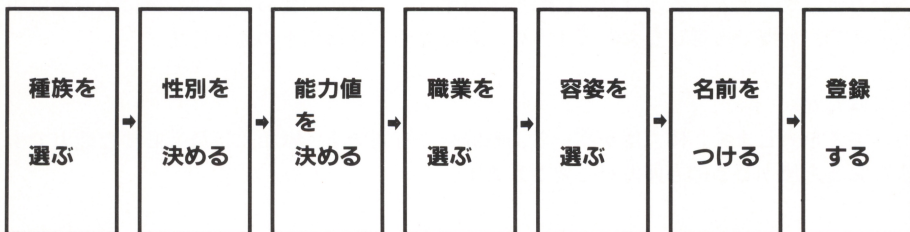
- (M)キャラクタを作る
- (R)キャラクタの名前を変える
- (D)キャラクタを削除する
- (G)作ったキャラクタでゲームをスタートする
- (E)キャラクタ作成を中止し、タイトル画面に戻る

※PC(キャラクタ)を作らずにゲームをスタートさせたい場合は、11頁「ゲームを開始する」からお読み下さい。

キャラクタを作る

●ファーストメニューで(M)を入力する

キャラクタは以下のプロセスを踏んで、1人ずつ作成します。画面の表示に従い、順次入力して下さい。なお、キャラクタは最大4人までしか作れません。



1. 種族を選ぶ

最初にキャラクタの種族を決めます。各種族にはそれぞれ能力的な特性がありますので、以下を参考に選んで下さい。(職業の適性も考慮しましょう)

Human(人間)●(1)を入力する

能力、身長、体重などすべての面で標準的です。どの職業にも向いています。

Elf(エルフ)●(2)を入力する

妖精の一種で、人間より背が高く、聴力にすぐれています。知的で魅力的な種族です。魔術師に向いています。

Dwarf(ドワーフ)●(3)を入力する

身長は人間の3分の2程度しかありませんが、頑強で体力があり、戦士向きの種族です。無口で地味な性格です。

Hobbit(ホビット)●(4)を入力する

身長、体重ともに人間の半分しかなく、体力的に劣りますが、抜群に耐久力があり、器用さも持ち合せています。

各種族の能力的な特性 (人間を1とした場合)

エルフ	
IQ	1.5倍
CON	3分の2
DEX	1.5倍
CHR	2倍

ドワーフ	
ST	2倍
CON	2倍
CHR	3分の2

ホビット	
ST	2分の1
CON	2倍
DEX	1.5倍

2. 性別を決める

男女の違いは、能力には関係なく、通常の行動には何の影響もありません。しかし、男だけあるいは女だけで冒険を行うのは好ましくありません。パーティを組む際には男女取り混ぜるとよいでしょう。

◆男性(1)を入力する

◆女性(2)を入力する

3. 能力値を選ぶ

能力値とは、キャラクタが生まれつき持っている能力の度合いのことです。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ので、できるだけ強い(能力値の高い)キャラクタを作りましょう。

各能力値はランダムに表示され、(1)を入力すると、数値が変わります。気に入る数値が出るまで、何度でも選びなおして下さい。各能力の内容は以下の通りです。

ST(体力度)

力の強さを表します。体力度が高いと、戦闘時に有利です。戦士には最も必要な能力です。また魔法を使うときにも体力を必要とします。

IQ(知性度)

知能の高さを表します。魔術師は知性度が高いほど、より高度な魔法を覚えることができます。ほか、言語を習得するためにも必要な能力です。

LK(幸運度)

運の善し悪しを示します。この数値が高いキャラクタには、戦闘中、敵に予想外の打撃を与えたり、罠を上手にかわしたり、冒険中さまざまな場面で「運のいい」ことが起こります。

CON(耐久度)

キャラクタの元気さ、身体の丈夫さの尺度です。この数値が高いと戦闘中、敵からの攻撃によく耐えられます。この数値が0になると、キャラクタは死にます。

DEX(器用度)

手先の器用さや、俊敏さを表します。この数値が高いと武器や飛び道具を上手に扱うことができ、命中率が高まります。鍵をはずすときにも必要な能力です。また魔術師には、魔法を使いこなすために特に必要な能力です。

CHR(魅力度)

カリスマ性や指導力を表します。この数値が高いほど敵にも味方にも強い影響力を与えます。魅力度の高いキャラクタは、特に交渉の場面でパーティを有利に導きます。

SPD(速度)

敏しょう性の度合いを表します。敵の攻撃を素早く防御するために必要な能力です。戦闘時には、この数値の高いキャラクタから攻撃を仕掛けます。

以上の能力値の他、画面にはADDとGPの数値が表示されます。これらの数値も検討してキャラクタを作りましょう。

ADD(戦闘修正)

優れたST、LK、DEXの能力(各9ポイント以止)を持つキャラクタが、戦闘時にもらえるボーナス点です。ST、LK、DEXが9以下の場合にはマイナスで示され、戦闘には不利。
※例/ST値7、LK値9、DEX値14のキャラクタの場合、STで-2、LKで±0、DEXで+5の修正を受け、これを合計した数値+3がADD値となります。

GP(金貨)

スタート時の所持金です。武器や防具などを手に入れたり、魔法を買ったりするのに必要です。

4. 職業を選ぶ

希望通りの能力値が出たら、次に職業を選びます。(以下3つの職業から選びますが、能力値によっては魔術師は選択できない場合があります)

職業はそれぞれにすぐれた部分がありますが、弱点もありますので、キャラクタの特性値がよく反映できるような職業を選びましょう。各職業の特徴は以下の通りです。

Warrior(戦士)●(2)を入力する

戦闘能力にすぐれ、どんな武器も防具も使いこなせます。鎧や楯など防具での防御点が他の職業の2倍に評価されます。しかし、戦士は魔法をいっさい使えません。ST値やCON値の高いキャラクタが適しています。

Robber(盗賊)●(3)を入力する

鍵をはずしたり、罠をかわしたりする能力に長け、戦闘時にはあらゆる武器を使用できます。しかし、武器、防具ともに戦士ほどはうまく扱えません。魔法も使えますが、「魔術師組合」から直接魔法を買うことはできず、パーティの仲間の魔術師に金貨を支払ってもらわなければなりません。また、レベル8以上の魔法は使えません。特に優先させたい特性値はありません。

Wizard(魔術師)●(4)を入力する

戦闘能力は低く、短剣または同じ程度の武器しか使えませんが、攻撃用の魔法で戦うことができます。防具はすべて使えます。レベル1の魔法は最初から使えますが、レベル2以上の魔法は「魔術師組合」から買うなどして手に入れます。魔術師になるためには、IQ値は10以上、DEX値は8以上必要です。

5. 容姿を選ぶ

以上のプロセスを経て作られたキャラクタの特徴に合わせ、2種類の容姿が表示されます。

(1)または(2)を指定し、好きな方を選んで下さい。

6. 名前をつける

最後に名前をつけます。アルファベットの太文字・小文字、カタカナが使用できます。8文字以内で入力して下さい。

7. 登録する

1～6のプロセスが終了したら、画面には作成したキャラクタのすべてのデータが表示されます。もう一度キャラクタを確認し、OKなら登録して下さい。

- ◆OK (O)を入力する/登録完了。次のキャラクタ作成へ(特性値の画面表示)
- ◆登録キャンセル(Z)を入力する/特性値の画面表示に戻ります。もう一度キャラクタを作り直して下さい。

キャラクタの名前を変える

●ファーストメニューで(R)を入力する

登録済みのキャラクタの名前を変えることができます。名前を変えたいキャラクタを(**f・1**)~(**f・4**)で指定して(マウス使用の場合は画面下に表示されているキャラクタ名をクリックする)、新しい名前を入力して下さい。

キャラクタを消去する

●ファーストメニューで(D)を入力する

登録済みのキャラクタを消去することができます。消去したいキャラクタを(**f・1**)~(**f・4**)で指定してください。(マウス使用の場合は画面下に表示されているキャラクタ名をクリックする)

なお、このコマンドを使うと、指定のキャラクタは一瞬で消えてしまいます。いったん消去したキャラクタは復活できません。

ゲームを開始する

●ファーストメニューで(G)を入力する

キャラクタの作成がすべて終了したら、冒険の準備は完了、作成したキャラクタでゲームを開始します。キャラクタを作らないでゲームを開始する場合は、コンピュータが自動的にNPCを1人選び出しスタートさせます。

ゲームの世界への出発については、第2章をご覧ください。

キャラクタの作成を中止する

●ファーストメニューで(E)を入力する。

キャラクタの作成を中止し、タイトル画面に戻ることができます。これまでに作ったキャラクタは全員消去されますので注意して下さい。いったん作ったキャラクタを捨て、1から作りなおしたいときには便利です。

キャラクタのデータを確認する

あなたの作ったキャラクタは登録されると同時に、画面左下に表示されます。表示内容は名前、種族、性別、健康状態、現在のレベル、職業のみです。

詳しいデータを見たい場合は、以下のように入力して下さい。各キャラクタの詳しいデータが表示されます。

この操作は、ゲーム開始後もほとんどの場面で行うことができます。

(キャラクタ画面の詳細については第3章を参照)

- マウス操作の場合……データを見たいキャラクタの名前をクリックします。
- キーボード操作の場合……画面左のキャラクタから順に(**f・1**)~(**f・4**)を入力します。

第2章 冒険を始める

キャラクタを作り、ゲームの準備が整ったら、いよいよゲームの世界へ出発です。この章では、主に冒険のスタート方法と、移動について説明します。

冒険へのお出発

●最初にすること

パッケージに同封されている説明書に従い、ゲームを立ち上げると、タイトル画面右下に、キャラクタがセーブされている番号が表示されます。その番号を入力して下さい。

なお、キャラクタ作成から引き続いてゲームをスタートさせる場合、ファーストメニューで**(G)**を入力すると、そのまま「移動中の画面」に移り、冒険がスタートします。

(セーブについての詳細は16頁を参照)

●出発

画面の下には、第一章であなたが作ったPCが表示されます。(PCを作らず、ゲームの中に用意されたNPCで冒険に出る場合は、コンピュータが自動的に、最も一般的なタイプのキャラクタを選出して、表示します)

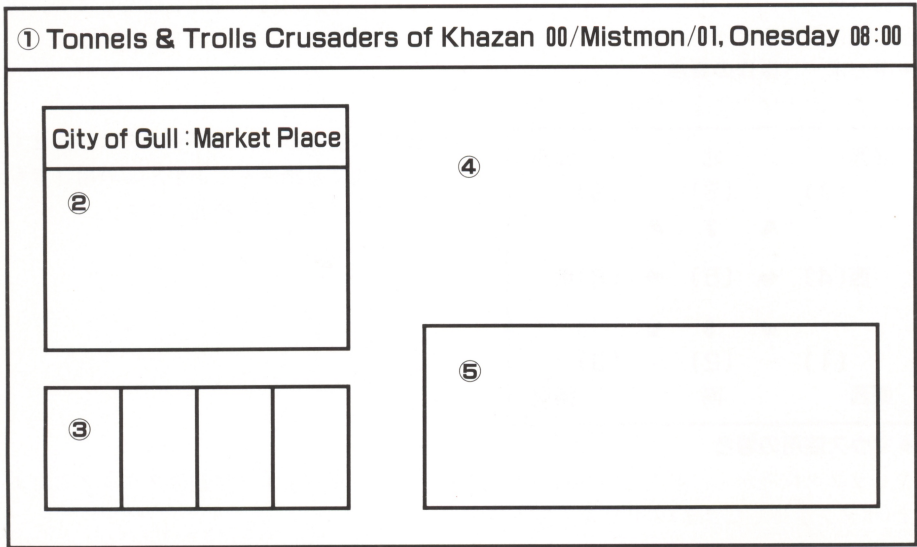
また、画面右下には実行可能なコマンドが表示されます。このコマンドが、「移動中のコマンド」です。

●マッピング

これから展開していく冒険の世界には、いくつもの街があり、森、砂漠、海などの自然が広がっています。街の様子や地形、特定の場所でおこる出来事などを把握できると、冒険はよりスムーズに進みます。そのためにも、マッピングをていねいに行ってください。付録のマッピングシートをコピーして、必要枚数用意し、移動しながら付近の様子などを書き込んでいきましょう。きめ細かなマッピングは、あなたをコンプリートへと、確実に導いてくれることでしょう。

移動中の画面

冒険をスタートさせると、画面は下図のように表示されます。



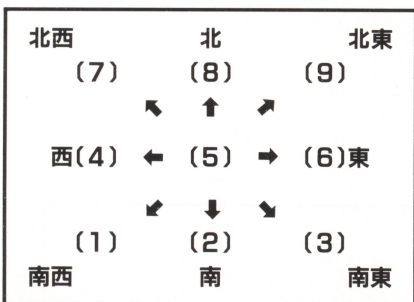
- ①**タイトル・暦**……………ゲームのタイトルと、現在の年月日、曜日、時間が表示されます。
- ②**アドベンチャーフィールド**……………冒険のステージとなる地形(7×7マス)が表示されます。中央にいるのがパーティです。この画面の上部には現在地の地名が表示されます。
時間の経過に伴い、画面は夜になると暗くなります。
- ③**キャラクタのプロフィール**……………パーティのメンバー全員の、簡単なプロフィールが表示されます。
(名前、種族、職業、現在のレベル、健康状態)
- ④**メッセージスクリーン**……………パーティやキャラクタの、冒険中の状態がメッセージで表示されます。
- ⑤**移動中のコマンド**……………移動中に実行可能なコマンドです。

移動のしかた

ゲーム中、キャラクターは前後左右と斜め4方向の、計8方向に移動することができます。移動は操作1回あたりにつき、1ステップ(1マス)づつで、同時に時間も経過します。移動方法は、以下の通りです。

●キーボード操作の場合

テンキーを下図のように使用して下さい。



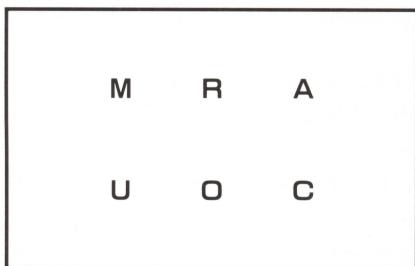
※(5)を入力すると、キャラクターは移動せずにその場で足踏みをします。この場合でも、時間は1ステップ分経過します。

●マウス使用の場合

キャラクター位置から、進みたい方向の1マス先へクリックします。移動はクリックしたまま(ボタンを押したまま)の状態でもできます。

移動中のコマンド

下図は、移動中に実行可能なコマンドです。それぞれの使い方については、以下で説明します。



- (M) 移動方法を選ぶ
- (R) 休息をとる
- (A) 地図を見る
- (U) 鍵を開ける
- (O) 隊列を変える
- (C) コントロール

● Move(移動方法を選ぶ) ● (M)を指定する

基本的な移動方法は「普通に歩く」です。普通に歩いている状態では、キャラクターは1ステップ進む毎に、消費した「体力度」「耐久度」を取り戻すことができます。

また、必要に応じて、他の方法で移動することもできます。コマンドで**(M)**を選ぶと、画面上に下図の移動メニューが表示されますので、希望する移動方法を選び、**(E)**を入力します。「走る」と移動に必要な時間は少なくなりますが、かわりに危険に合いやすく、「体力度」「耐久度」は回復しません。「探索しながら歩く」と、移動に必要な時間は余分にかかりますが、罠などにかかりにくくなり、大切なものを見落とす確率も減少します。

Move Selection
現在の移動方法は 普通に歩く
どれにするか?
1. 普通に歩く
2. 探索しながら歩く
3. 走る
4. 登る
5. 馬に乗る

※町・ダンジョンでは「登る」「馬に乗る」ことができません。また、水上では船に乗らなければ移動できません。(船は条件が合えば自動的に乗ることができます。)

◆ 1ステップ移動するのに必要な時間

移動方法	アウトドアでの時間 / 町・ダンジョンでの時間
普通に歩く……………	90分 / 10分
探索しながら歩く……………	180分 / 20分
走る……………	72分 / 5分
登る……………	360分 / 10分
馬に乗る・船に乗る……………	60分 / 10分

※地形によって、上記の時間は変化します。また、パーティに石化するなど体調の悪いキャラクターや、死亡しているキャラクターがいる場合は、移動するのに余分な時間がかかります。

●Rest(休息する) ●(R)を入力する

冒険中にキャラクターが疲労した場合、休息をとることによって健康を回復できます。一回の休息には8時間を費やします。

ただし、食糧を持っていない場合は回復できません。また、毒に冒されているなど、キャラクターの健康状態によっては回復できない場合があるほか、場所によっても休息できないことがあります。

●Auto Map(地図を見る) ●(A)を入力する

キャラクターが現在の位置と、移動してきた順路を見ることができます。ただし、オートマップで見ることができるのは16×16マスのエリア内だけです。

●Unlock(鍵を開ける) ●(U)を入力する

鍵のかかった扉を開けることができます。パーティのメンバーの中から、器用度の高いキャラクター一人を指定し、開けさせて下さい。成功する可能性が高いのは盗賊ですが、失敗する場合があります。

●Order(隊列を変える) ●(O)を入力する

パーティの隊列順序を変えることができます。各キャラクターを、先頭から(f・1)～(f・4)で指定して下さい。

●Control(コントロール) ●(C)を入力する

以下のコントロールとゲームのセーブができます。

1. **メッセージ速度**……………メッセージの表示速度を変える(速度0～100)
2. **音楽**……………バック音楽の有無を選べる(オン/オフ)
3. **効果音**……………効果音の有無を選べる(オン/オフ)
4. **ゲームのセーブ**……………ゲームをセーブする(セーブ番号1～5)
5. **ゲームの終了**……………ゲームを終了する(セーブ確認後終了)

ゲームのセーブについて

ゲームを中断するときは、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)～(5)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あと、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。(オープニング画面では、セーブされている番号だけが表示されます)

また、冒険の途中で危険にあいそうな時には、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、万一キャラクター全員が死亡しても、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。

第3章 キャラクターの装備







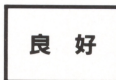
この章では、冒険中に、キャラクターの詳しい情報を見たり、武器や防具を装備させたり、また、魔法を使ったりするときに必要な動作について説明します。

キャラクター画面

移動中の画面の左下には、現在のパーティのメンバーが表示されています。キャラクター画面を呼び出すために、以下の操作を行って下さい。

- **マウス操作の場合**……………キャラクターの名前をクリックします。
- **キーボード操作の場合**……………各キャラクターの呼び出しキーは左から**(f・1)~(f・4)**です。
見たいキャラクターのキーを入力します。

見たいキャラクターを呼び出すと、画面には下図が表示されます。能力値については第1章で説明した通りですが、その他の項目については以下で補足します。

Arthor			
	Warrior	Human	Male
	Level : 1	EXP : 00	
	ST : 1/15		AGE : 20
	IQ : 12/14	U 	X 
	LK : 6/6		
	DEX : 8/8	V 	Y 
	CON : 15/15		
	CHR : 8/8		
	SPD : 13/13		Z 
		ADD : 00	
80GP	Hits Taken : 5		
	Food : 10		
	00SP	00CP	

AGE(年齢)

キャラクターの現在の年齢です。各キャラクターはゲームの進行とともに歳をとっていきます。

Level(レベル)

キャラクターが経験を重ね、ある一定の値まで到達すると、ポイントが上がります。レベルアップするためには、戦闘などでEXP(冒険点)を手に入れる必要があります。レベルが上がると、魔術師は高いレベルの魔法を覚えることができます。他の職業でも、任意の能力値を上げることができます。出発時の、各キャラクターのレベルは1です。

Hits Taken(防御力)

この数値が高いと、戦闘時に肉体的な攻撃をうまく避けることができ、受けるダメージが少なくなります。防具の装備や防御の魔法などによって数値が増加します。

EXP(冒険点)

戦闘に勝ったり、クエストを達成したりする度に、ポイントが上がります。この数値が一定の値まで上がると、レベルアップします。

FOOD(食糧)

キャラクターが所持している食糧の量です。キャラクターは冒険中、1日あたり1ポイントの食糧を消費します。

GP(金貨)・SP(銀貨)・CP(銅貨)

キャラクターの現在の所持金です。いずれもこの世界の通貨で、キャラクターが飲食したり、武器などを買ったり、魔法を手に入れるために必要です。金貨は、おもに戦闘の戦利品として手に入れることができます。

単位は、1GP=10SP=100CPです。

能力値

ST~SPDの各能力値については第1章で説明したとおりです。「12/15」のように表示されている数値は「現在の数値/そのキャラクターが持てる最大値」を表します。

健康状態

キャラクターの顔の下に表示されているのが、そのキャラクターの現在の健康状態です。健康状態は8段階に分かれ、出発時には「良好」の状態です。

※移動中の画面では、キャラクターの健康状態は以下のようなイラストで表示されています。



キャラクタのコマンド

キャラクタ画面の右下には下記のコマンドが表示されています。これがキャラクタの装備を整えるためのコマンドです。各コマンドについては以下で説明します。

U	X
V	Y
	Z

- (U) アイテムの表示と装備
- (X) 魔法を使う
- (V) 食糧を分配する
- (Y) 知っている言語の表示
- (Z) キャラクタ画面終了・冒険を続ける

●Use Item(アイテムの表示と装備) ●(U)を入力する

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(A～R)と、下図のような装備の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。

U	X
V	Y
W	Z

装備のコマンド

View(キャラクタ画面に戻る) ●(U)を入力する

キャラクタ画面に戻ります。

Use(アイテムを使う) ●(X)を入力する

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(A～R)を指定して下さい。

Equip(アイテムを装備する) ●(V)を入力する

バックパックの中のアイテムを身につけます。装備したいアイテム(A～R)を指定して下さい。

Rem(装備をはずす) ●(Y)を入力する

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まえます。はずしたいアイテム(A～R)を指定して下さい。

Drop(アイテムを捨てる) ●(W)を入力する

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(A～R)を指定して下さい。

End(キャラクタ画面終了) ●(Z)を入力する

キャラクタ画面を終了し、「移動中の画面」に戻ります。

その他

アイテムの譲渡

他のキャラクタにアイテムを譲渡したい場合、譲渡したいキャラクタを指定(キャラクタ名をクリック)します。ただし、譲渡できないアイテムもあります。

他のキャラクタ画面へ

呼び出したいキャラクタを指定(キャラクタ名をクリック)して下さい。他のキャラクタ画面が表示されます。

●Cast Spell(魔法を使う) ●(X)を入力する

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。赤字で表示されているものがそのキャラクタが現在使用できる魔法です。使いたい魔法の番号を指定して下さい。(魔法によっては、この場では使えないものもあります)

●Share Food(フードを分配する) ●(V)を入力する

メンバー全員が現在所持している食糧を、全員に均等に分配できます。端数は分配を行うキャラクタに加算されます。

●Language(知っている言語の表示) ●(Y)を入力する

そのキャラクタが現在覚えている(理解できる)言語が表示されます。

●キャラクタ画面終了・冒険を続ける ●(Z)を入力する

キャラクタの装備や、パーティを整える作業を終了し、冒険を続けることができます。(Z)を入力すると、画面は「移動中の画面」に戻ります。

アイテムについて

戦闘用の防具や武器、冒険中に役立つ道具などを総称して、「アイテム」と呼びます。さまざまなアイテムを手に入れ、それをうまく使うことで、キャラクタはいつそう強くなり、冒険の面白さも増大します。

●アイテムの入手方法

各キャラクタは出発時に、それぞれ設定されたアイテムを1つしか所有していません。アイテムを所持するには、店で買う、戦闘の戦利品として得る、特定の場所で手に入れるなどの方法があります。

● アイテムの種類

アイテムの総数は100以上あります。種類は、大きく分けて以下の通りです。

◆ 武器

剣……………剣・直刀・曲刀など

短い柄のついた武器……………鎌・つるはし・棍棒など

長い柄のついた武器……………両手用の鎌・熊手など

槍類……………槍・矛など

短剣……………片手用の短剣

飛び道具……………弓矢、小石、投げナイフなど

その他の武器……………毒など

◆ 防具

鎧……………全身用・身体の各部位用など

楯……………片手用の防具

◆ その他

魔法のアイテム……………お守り・首飾りなど(武器や防具の形をしていることもある)

その他……………薬・宝石など

● アイテムの装備

手に入れたアイテムは、バックパックに入れて持ち歩くか、または身につけるかします。また、両手でしか持てない武器は1つまでしか装備できません。片手武器なら両手に1つずつ、計2つしか持てません。装備は常識の範囲で行って下さい。

● 防具の装備とHits Takenの変化

キャラクターが防具を身につけるとHits Takenの数値が変化します。効果の高い防具ほどこの数値はアップ。戦闘能力の弱いキャラクターには、効果の高い防具を装備すると、戦闘時に有利です。

● 職業とアイテム

武器や防具の中には、キャラクターの職業や能力によって、使用できないものもあります。装備できないアイテムを手にいれても、役に立たないので注意しましょう。

第4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、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。

ただし、場合によってはパーティを全滅させるほどの力を持ったモンスターもあらわれ、また、ときには何十匹という大群に遭遇することもあります。

状況によっては、戦闘を回避することもできますので、状況に応じて的確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。

戦闘開始

●戦闘距離

冒険中、モンスターとの遭遇は「Ambush(待ち伏せ)」「遠距離」「中距離」「近距離」の4種類があります。

Ambush(待ち伏せ)の場合は、通常最初の1戦闘ターンはモンスター側から攻撃を受けます。逆に、パーティ側からモンスターに不意打ちをかけることもあります。「遠距離」「中距離」「近距離」は、モンスターとパーティの遭遇時の距離を示します。魔法の届く距離や、飛び道具での攻撃を考えて戦う必要があります。

●戦闘ターン

戦闘はいくつかの「戦闘ターン」に分けられます。画面上の各キャラクターと各モンスターが1回づつ行動することを「1戦闘ターン」と数えます。1戦闘ターンにつき、敵・味方ともにひとつの行動しかできません。1戦闘ターンは2分です。

●攻撃の順序

キャラクターがモンスターを攻撃する順番は、各キャラクターのSPD値によって決まります。

動きの素早い(SPD値の高い)キャラクターから順番に攻撃を仕掛けて行きます。

また、パーティに死亡したり、意識不明状態のキャラクターがいると、そのキャラクターには戦闘の順番が回ってきません。

戦闘中の画面

戦闘が始まると、画面は右図のように表示されます。このゲームでは、プレイヤーがキャラクターを自由に操って戦わせる、いわば知的で戦術的な戦闘方法をとっています。キャラクターやモンスターの特性をよく把握し、地形や距離なども考慮しながら戦わなければなりません。その分、戦闘の迫力や面白さも大きいと考えて下さい。

①

②

Monster Memo**+5 monstars be back of field!****Gryphon 3****Hobgoblin 2**

③

④

Character Memo

	CON	ST	IQ	STAT
ハイグレイ	11	11	11	良好
リゼ・タイガー	8	14	14	良好
マイアマー	30	18	11	良好
クイグリー	26	3	24	良好

- ①バトルフィールド……戦闘のステージとなる地形(7×7マス)に、キャラクタと最前線のモンスターが表示されます。キャラクタとモンスターは、このフィールド内を移動しながら戦います。
- ②モンスターメモ……モンスターの名前と数、画面の後ろに控えている残りのモンスターの数が表示されます。
- ③メッセージ画面……キャラクタやモンスターが受けたダメージ、戦闘の状況などが表示されます。
- ④キャラクタメモ……キャラクタの名前と現在のCON値、ST値、IQ値、健康状態が表示されます。

戦い方

●パーティの行動を選ぶ

戦闘が始まったら、まずパーティとしてどういう行動をとるかを選択します。画面上に下図のようなコマンドが表示されますので、希望する方法を選択して下さい。この選択は、1戦闘ターンごとに行います。

Party?	
A	M
R	C

- (A) 自動戦闘
- (M) 攻撃する
- (R) 逃げる
- (C) コントロール

Auto Fight(自動戦闘) ●(A)を入力する

パーティの力が強く、魔法などを使わずに勝てる公算が高い場合は、自動的に戦うことができます。ただし、自動戦闘でキャラクターが使う武器は、その時装備している飛び道具やソード類などの武器に限られます。魔法を使ったり、他のアイテムを装備しなおしたりできません。

自動戦闘を中止したいときは、スペースキーを入力(マウスをクリック)して下さい。

Manual Fight(攻撃する) ●(M)を入力する

各キャラクターを動かして、それぞれ戦わせます。詳しい戦い方については、次頁で説明します。

Run(逃げる) ●(R)を入力する

戦況が不利なときなど、モンスターからの「逃避」を試みることができます。成功すれば、現在いるマップの中で最も安全な場所に移ることができますが、失敗すれば、戦闘を続行しなければなりません。

Control(コントロール) ●(C)を入力する

アニメーション表示の有無、メッセージの表示速度を変えることができます。

●攻撃する

攻撃は1人ずつ、交代で行います。(M)を入力し、戦闘が始まると、バトルフィールド上にいるキャラクターの中から、攻撃機を持つキャラクターに印がつきます。バトルフィールド上のどのモンスターでも攻撃目標にできます。ただし、攻撃には武器を使いますので、キャラクターの持っているのが剣や槍など至近距離でしか使えない武器の場合は、攻撃できる位置まで移動しなければなりません。弓矢などの飛び道具の場合は、距離が離れていても攻撃が可能です。

●移動する

離れた場所にいるモンスターを攻撃したい場合は、キャラクターを攻撃できる位置まで移動させます。ただし、キャラクターによっては、移動できる距離に限度がある場合があります。また、移動中、敵にうしろ姿を見せると、攻撃されることがあります。

◆**移動のしかた** / 「移動中の画面」と同様に、テンキーを使い、攻撃したいモンスターの位置に合わせます。マウス使用の場合はカーソルを置き、クリックします。キャラクターは指定されたモンスターに接近し、武器で攻撃します。

●攻撃方法を選ぶ

キャラクターの移動が終わった場合、または移動せずにその場で1ステップ踏んだ((5)を入力、またはマウスをクリックする)場合、攻撃方法を選ぶことができます。画面には下図のコマンドが表示されますので、キャラクターの行動を選んでください。

キャラクター名		
A	C	U
S	P	B

- (A) 攻撃する
- (C) 魔法を使う
- (U) アイテムを使う
- (S) 飛び道具を使う
- (P) 体当たりする
- (B) 防御する

Attack(攻撃する) ●(A)を入力する

キャラクターが装備している武器で敵を攻撃します。

Cast Spell(魔法を使う) ●(C)を入力する

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。

Use Item(アイテムを使う) ●(U)を入力する

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。

Shoot(飛び道具を使う) ●(S)を入力する

弓矢、槍などの飛び道具のほか、石やランタンなどを投げて攻撃することができます。飛び道具を使うためには、敵とキャラクターの間に距離が必要です。

Push(体当たりする) ●(P)を入力する

敵に体当たりを食らわせます。成功すれば、モンスターは現在の位置から1マス分、後退します。

Block(防御する) ●(B)を入力する

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。

●キャラクターの情報を見る

戦闘中、キャラクターの詳しい情報を知りたいときは、以下の操作で「キャラクター画面」を呼び出すことができます。

- ◆マウス使用の場合……画面右下の「キャラクター・メモ」欄のキャラクター名をクリックする
- ◆キーボード使用の場合…(f・1)～(f・4)を入力する

●アイテムを装備する

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、キャラクターの情報を見る場合と同様にして「キャラクター画面」を呼び出し、アイテムの装備をおこなって下さい。

以上のように各キャラクターがそれぞれ戦い、1戦闘ターンを終了したら、再びパーティの行動を選びます。「逃げる」ことに成功した場合以外は、キャラクターかモンスターのどちらかが全員倒れるまで、戦闘が続きます。

モンスターについて

敵となるモンスターには、さまざまなタイプがあり、攻撃力の強さ、防御力の強さ、相手に与えるダメージの量などは、それぞれ異なります。また、武器や魔法によるこちらからの攻撃が、通用しないモンスターもあります。

中には毒を持っていたり、魔法を使ったりするモンスターもいますので、敵の特徴にあわせて戦略を練らなければなりません。

戦闘のコツは、実際に数多くの戦闘を経験するうちにマスターできるようになることです。

戦闘終了

モンスターが全滅したら、戦闘は終了します。パーティのメンバーは、戦利品を得ることができます。戦利品には、以下のようなものがあります。

EXP(冒険点)

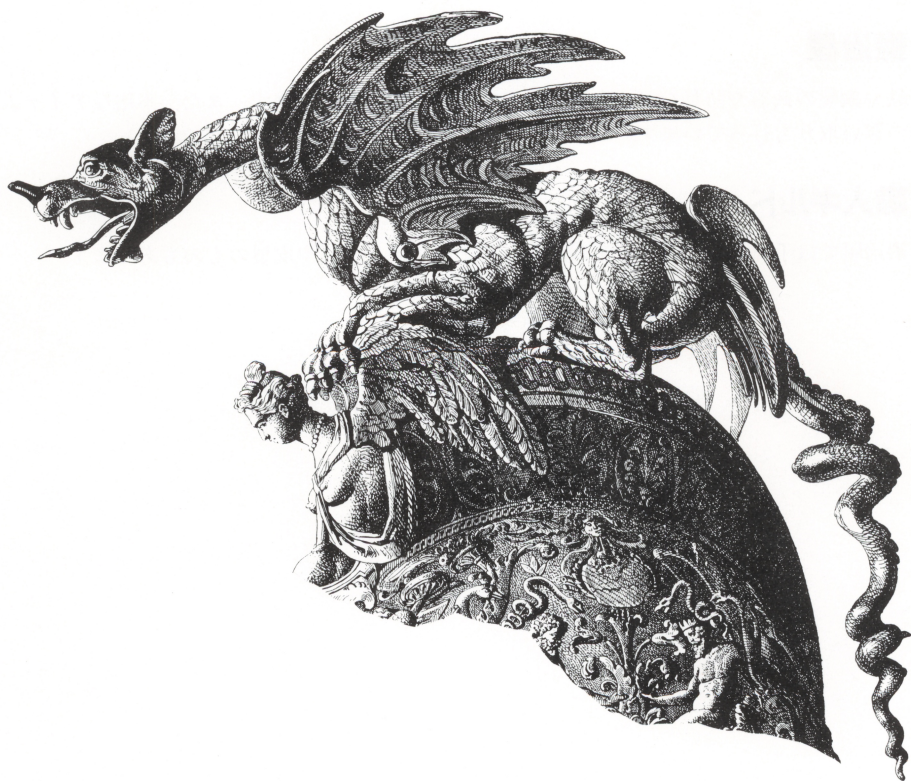
強力な敵、また、より多くの敵を倒したキャラクタほど、高い数値を得られます。なお、戦闘中に死亡したり、石に変えられたキャラクタには与えられません。

GP(金貨)・SP(銀貨)・CP(銅貨)・宝石

モンスターの中には、貨幣や宝石を持っているものがあります。こういったモンスターを倒したキャラクタは、貨幣や宝石を手に入れることができます。

アイテム

中にはアイテムを持っているモンスターもいます。貨幣や宝石と同様に、モンスターを倒したキャラクタに与えられます。



第5章 施設を利用する

キャラクターたちは、長い冒険の旅の中で、さまざまな出来事に出会います。とくに、町の中には多くの店や施設があり、それらを上手に利用することで、キャラクターは何らかのメリットを得られます。冒険のために必要な物資や、情報、さらにキャラクターを助ける仲間まで、見つけることができます。

この章では、店や施設について説明します。

酒場

酒場は、キャラクター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。

地元の住人たちのほか、吟遊詩人や歌手、占い師など、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。ただし、飲み過ぎにはご注意ください。

馬小屋

馬があれば、旅はぐんとスピードアップできることでしょう。町で馬小屋を見つけたら、馬丁に馬を譲ってくれるよう、交渉してみましょう。

鍛冶屋

鉄や鋼製の武器や防具など、金属製のアイテムが売られています。また、不用なアイテムの買い取りも行っています。

職人ギルド

鍛冶屋では手に入らないアイテムが売られています。木製や皮製のものもあります。

マーケット・屋台・商店

町には、いろいろな商品を扱うマーケットや専門店があります。それぞれ雑貨類や食糧、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。宝石商や、語学の教室などもあります。

冒険家のギルド

このギルドには、あらゆるタイプの冒険家たちが登録されています。必要に応じて、冒険を共にする仲間を誘ってみてください。また、ここではまれに、毒を売っていることがあります。

開業医

病気をなおしたり、解毒を行ったりする専門医がいます。治療費は時によって、まちまちです。

その他の施設・通行人

以上の他にも、町にはさまざまな店や施設があります。詳しい内容については、実際にゲームの中でそれぞれの施設を訪ね、確かめて下さい。ただし、場合によっては危険な目にあうこともありますので、注意して下さい。

また、町の中では、たくさんの人々が歩き回っていたり、立っていたりします。町で出会う人々とも、できるだけ話をしてみましょう。



第6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ひとつが、魔法です。キャラクターを活躍させるために、魔法の力は欠かせません。この章では、魔法を手に入れる方法や、使いこなす方法について説明します。各魔法の内容については、本書巻末の「魔法の書」を参照して下さい。

●魔法の種類

魔法には、「戦闘用の魔法」「非戦闘用の魔法」「常時使える魔法」の3種類があります。効力を発揮する対象は、味方、敵などさまざまで、魔法が効いている時間もそれぞれ違います。

●魔法を使うための条件

魔法を使うことができるのは、魔術師と盗賊だけです。

魔法は全部で63種あり、11段階のレベルに分けられます。各レベルの魔法を使うには、IQ値とDEX値が一定のレベルに達していなければなりません。

また、魔法を使うと、そのキャラクターは何単位かのST値を消費しますので、その消費する数値に値するだけの体力を持っていることも必要です。

●魔法の効果の増大

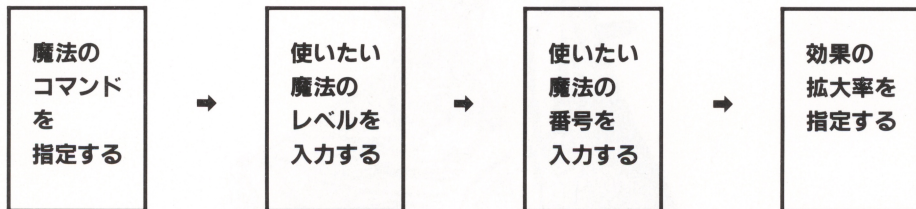
魔法の中には、本来のレベルよりも高いレベルで使った場合、その効果が大きくなるものがあります。内容については以下のとおりです。

◆**時間を延長する**/魔法が効いている時間を長引かせることができます。例えば本来1ターンの間しか効かない魔法も、高いレベルで使うことによって、効力を数ターンの間持続させることができます。

◆**効果を倍増させる**/魔法の力が及ぶ範囲を広げたり、魔法の威力を強くしたりできます。例えば、暗闇を明るくする場合、本来よりも広い範囲を明るくできたり、戦闘中相手に与えるダメージを数倍にしたりできます。

●魔法の使い方

冒険中は、以下のプロセスで魔法を使います。



●魔法の習得

魔法を習得するためには「魔術師組合」に行き、金貨を支払って魔法を買わなければなりません。また、冒険の途中で手に入る魔法もあります。いずれの場合も、習得したい魔法のレベルに、経験レベルが達していない場合は、その魔法を習得することができません。レベルの高い魔法を覚えるためには、まず経験レベルを上げることが必要です。

なお、「魔術師組合」で魔法を買えるのは、魔術師だけです。盗賊が魔法を習得するためには、魔術師に金貨を支払い、教えを請わなければなりません。しかし、せっかく教えてもらった魔法も、レベルが高すぎる場合、盗賊には覚えることができません。

●魔法の効力

戦闘中、耐久度や知性度の高いモンスターには魔法が効かない場合があります。

また、モンスターが魔法を封じることもありますので、魔法を使っても、必ず効果があるわけではありません。同様に、特定の地域でも、魔法が効かないことがあります。

第7章 賢者からの助言

プレイヤーのみなさんは、本書をお読みになって、不親切な印象を受けられたかも知れません。本書は、このゲームの細かなルールや最終的な目的について、できるだけ触れないようにしています。

なぜなら私たちは「ロール・プレイング・ゲームの魅力は、コンプリートすることではなく、ゲームの過程をいかに楽しむかにある」と、考えているからです。

ゲームのディテールや目的など、すべてはプレイヤーであるあなたに、実際にゲームの中で考え、行動しながら見つけて欲しいと願っています。

この章では、勇気を持ってゲームの世界に旅立つプレイヤーたちのために、ささやかな助言を贈ります。

●災い転じて

冒険の舞台となるドラゴン大陸には、いくつかの町や森林、砂漠、沼地、山岳地などがあります。それぞれの町は人々が生活する地上と、複雑に入り組んだ地下道(ダンジョン)との2層構造になっています。

町以外の場所では、地形が進路を阻み、気温や環境の変化がキャラクタを苦しめるかもしれません。また、そういった危険な地域ほど、強力なモンスターに遭遇しやすいので、注意して下さい。しかし、危険が多いほど、それを乗り越えたときに得られるものも大きくなります。

● 暦を見よう

冒険中の画面に表示されている暦に注意して下さい。この世界では、月日、あるいは曜日によって、生活の様子が変化します。この変化は、対応しだいで冒険に有利にも不利にも働きます。

例えば、食糧のコストは、「風の月」には二倍になり、「ノバラの月」には4分の3になります。また、週末の「断食の日」には食料品が買えない、ということもあります。

● 時間をよく見て

このゲームでは、冒険の進行を10分単位で区切り、10分経過したことを「1通常ターン」(または単に『1ターン』)と数えます。キャラクタが毒や薬に影響を受けている時間や、魔法の効果の持続時間などはすべて「2ターンの間」「5ターンの間」というふうに、通常ターン数で設定されています。従って、冒険中、何ターン経過しているかを、常に把握しておくことをおすすめします。

● 言語に強くなるう

この世界の生き物たちは、独自の言葉を使います。キャラクタは経験を積み、レベルアップするにしたがって、多くの言語を覚えていきます。モンスターや動物たちに会ったとき、彼らの話す言葉が理解できると、冒険はより面白くなるでしょう。もちろん、役立つ情報も得られます。

● NPCを使いこなす

あなたが作ったキャラクタと同じ条件で冒険を行うキャラクタが、ゲームの途中で登場してきます。彼らは、性格も能力もそれぞれ個性的で、その特長をうまくいかせば、たいへん頼りになるメンバーになります。これらNPCは、町の施設などで見つけることができます。いいNPCに出会ったら、ぜひスカウトしましょう。

新しいメンバーを加えるとき、すでにパーティが4人いる場合には、誰かをメンバーから外し、その代わりにNPCを加えます。外したメンバーはその場所で、待機します。

● クエストの達成

キャラクタは冒険の途中、いろいろな場所で、さまざまな人物から、頼みごとをされたり、命令を受けたりします。これらの要請(クエスト)を受け、達成すると、膨大な報酬を得ることができます。報酬は、財宝や武器などですが、同時にプレイヤーにも得点が与えられます。(ゲームをコンプリートした場合には、これらの得点が合計されます)

また、ひとつひとつのクエストは無意味に見えても、全体を通してみると、ゲームの進行に何らかの役割を果たすこととなります。クエストを達成していくことで、最終的な目的が自然にわかってくることでしょう。

魔法の書



- 魔法の中には、高いレベルで使うと、本来のレベルの「魔法の効果」や「魔法の有効時間」を拡大できるものがあります。ただしその場合、消費ST値も加算されます。
- 本書では、各魔法の解説中、高いレベルでかけると効果の拡大ができるものについては以下の記号を付記しています。

記号のあとには「何に対して」効果があるか表記しています。ターン数に効果がある場合は、「5戦闘ターン」=「1通常ターン」で数えて下さい。

効果の拡大率は通常以下のとおりですが、一部例外もあります。

TM 有効時間が拡大できる 1レベル高くする毎に：有効時間は延長
消費ST値は加算

EF 効果の拡大ができる 1レベル高くする毎に：効果は倍増
消費ST値は加算

例／レベル2の魔法「必中の矢」**TM** 戦闘ターン数をレベル3で使った場合

本来のレベルでは、1戦闘ターンの間しか効果を発揮しないが、レベル3で使うと効果は倍になり、2戦闘ターンの間効果を持続させる。これに伴い、消費ST値は8から16へと加算される。

また、レベル4で使うと効果は3倍(3戦闘ターンの間有効に)に延長、消費ST値は8から24へと加算される。



レベル1の魔法

1. 丑三つ時(Darkest Hour) (戦闘用の魔法) [TM] 戦闘ターン数

必要なIQ値/10 必要なDEX値/8 消費ST値/3

有効な距離 /隣接の9マス 対象/コンバットフィールド内

2戦闘ターンの間、指定の場所に、闇のとばりをおろす。

2. 魔力感知(Detect Magic) (非戦闘用の魔法)

必要なIQ値/10 必要なDEX値/8 消費ST値/1

有効な距離 /1マス 対象/1マス

自分のいる場所周辺を調べ、なにか変わったことがあるかどうかを判別できる。

3. 弓力倍増(Double Trouble) (戦闘用の魔法) [TM] 戦闘ターン数

必要なIQ値/10 必要なDEX値/8 消費ST値/8

有効な距離 /1マス 対象/キャラクタ1人

1戦闘ターンの間、弓の威力を2倍にすることができる。

4. 開け(Knock Knock) (非戦闘用の魔法) [EF] 成功率

必要なIQ値/10 必要なDEX値/8 消費ST値/2

有効な距離 /1マス 対象/1つの扉

鍵のかかった扉を開けることができる。

5. 閉じよ(Lock Tight) (非戦闘用の魔法) [TM] 通常ターン数

必要なIQ値/10 必要なDEX値/8 消費ST値/1

有効な距離 /1マス 対象/1つの扉

3通常ターンの間、扉を閉じて鍵をかけておける。



6. パニック(Oh-Go-Away) (戦闘用の魔法)

必要なIQ値／10 必要なDEX値／8 消費ST値／5

有効な距離 / 5マス遠くまで 対 象 / モンスター1～3匹

モンスターをバトルフィールドから追い出す。失敗した場合、魔法を使用した者はモンスターに襲われる。

7. これでもくらえ!(Take That you Fiend!) (戦闘用の魔法) [EF]ダメージ数

必要なIQ値／10 必要なDEX値／8 消費ST値／6

有効な距離 / 6マス 対 象 / モンスター1匹

魔法を使用する者のIQの数値(レベル数)と、同数のダメージを敵に与える。

8. 教え(Teacher) (非戦闘用の魔法)

必要なIQ値／10 必要なDEX値／8 消費ST値／3

有効な距離 / 0マス 対 象 / 盗賊

魔法を盗賊に教えることができる。

9. 死の刃(Vorpil Blade) (戦闘用の魔法) [TM]戦闘ターン数

必要なIQ値／10 必要なDEX値／8 消費ST値／5

有効な距離 / 2マス遠くまで 対 象 / キャラクタ1人

1戦闘ターンの間、剣や短剣の鋭さを2倍にすることができる。

10. 鬼火(Will-O-Wisp) (常時使える魔法) [TM]通常ターン数

必要なIQ値／10 必要なDEX値／8 消費ST値／1

有効な距離 / 3マス 対 象 / アドベンチャーフィールド内

1通常ターンの間、明りを灯すことができる



レベル2の魔法

1. 必中の矢(Arrow Arrow) (戦闘用の魔法) TM 戦闘ターン数

必要なIQ値 / 12 必要なDEX値 / 9 消費ST値 / 8

有効な距離 / 1マス 対象 / キャラクタ1人

1戦闘ターンの間、弓の威力を2倍にすることができる。

2. 猫目(Cateyes) (常時使える魔法) TM 通常ターン数

必要なIQ値 / 12 必要なDEX値 / 9 消費ST値 / 6

有効な距離 / 1マス 対象 / 1マス

(またはコンバットフィールド全体)

(またはコンバットフィールド全体)

3. 呪い(Curee You) (戦闘用の魔法) EF 奪うポイント数

必要なIQ値 / 12

有効な距離 / 6マス遠くまで

敵の能力値を奪うことができる。1ポイント奪うためにはSTを2ポイント消費しなければならない。

4. 悪魔の囁き(Finagle's Demons) (戦闘用の魔法)

必要なIQ値 / 12 必要なDEX値 / 9 消費ST値 / 4

有効な距離 / 3マス遠くまで 対象 / モンスター1匹

1戦闘ターンの間、モンスターを混乱させることができる。

5. のろま(Glue-You) (戦闘用の魔法) TM 戦闘ターン数

EF モンスター数

必要なIQ値 / 12 必要なDEX値 / 9 消費ST値 / 8

有効な距離 / 3マス 対象 / モンスター1匹

1戦闘ターンの間、モンスターのスピードを2分の1に落とすことができる。



6. 姿隠し(Hidey Hole) (戦闘用の魔法) TM 戦闘ターン数

必要なIQ値/12 必要なDEX値/9 消費ST値/10

有効な距離 /コンバットフィールド全体 対 象/パーティのメンバー全員

3戦闘ターンの間、メンバー全員を敵の眼から隠すことができる。

7. いだてん(Little Feets) (戦闘用の魔法) TM 戦闘ターン数

EF キャラクタ数またはモンスター数

必要なIQ値/12 必要なDEX値/9 消費ST値/8

有効な距離 /3マス 対 象/キャラクタ1人、またはモンスター1匹

1戦闘ターンの間、味方1人あるいはモンスター1匹のスピードを2倍にすることができる。

8. 鑑識眼(Omni Eye) (非戦闘用の魔法)

必要なIQ値/12 必要なDEX値/9 消費ST値/5

有効な距離 /0マス 対 象/1アイテム

パーティのメンバーが持っているアイテムや物に、魔法の力があるかどうかを判別できる。

9. 回復(Poor Baby) (常時使える魔法) EF 回復ポイント数

必要なIQ値/12 必要なDEX値/9 消費ST値/2

有効な距離 /11マス 対 象/キャラクタ1人

味方1人の耐久度を1ポイント回復させることができる。

10. 魔剣(Whammy) (戦闘用の魔法) TM 戦闘ターン数

必要なIQ値/12 必要なDEX値/9 消費ST値/10

有効な距離 /1マス 対 象/キャラクタ1人

1戦闘ターンの間、武器による攻撃力を3倍にすることができる。



レベル3の魔法

1. 炎の嵐(Blasting Power) (戦闘用の魔法) [EF]ダメージのポイント数

必要なIQ値/14 必要なDEX値/10 消費ST値/8

有効な距離 /5マス 対 象/モンスター1~5匹

炎の爆発を起こし、敵にダメージを与える。

2. 魔法破り(Dis-Spell) (戦闘用の魔法)

必要なIQ値/14 必要なDEX値/10 消費ST値/11

有効な距離 /3マス 対 象/1マス

幻の敵を消し去ることができる。

3. 氷の嵐(Freeze Pleeze) (戦闘用の魔法) [EF]ダメージのポイント数

必要なIQ値/14 必要なDEX値/10 消費ST値/8

有効な距離 /5マス 対 象/モンスター1~5匹

氷片を飛ばし、敵にダメージを与える。

4. 翼(Fly Me) (常時使える魔法) [TM]通常ターン数

必要なIQ値/14 必要なDEX値/10 消費ST値/7

有効な距離 /0マス 対 象/自分自身

1通常ターンの間、空中に浮かんで「走る」と同じ速度で移動できる。飛行中は、魔法による攻撃と、飛び道具による攻撃しかできない。また、敵からの攻撃も、魔法、飛び道具からのみ受ける。



5. 治療(Healing Feeling) (常時使える魔法) [EF] 治療の割合

必要なIQ値 / 14 必要なDEX値 / 10 消費ST値 / 14

有効な距離 / 0マス 対 象 / キャラクタ 1人

味方の健康状態(病気)を回復させることができる。

6. そこにあり(Oh There It Is) (常時使える魔法) [EF] モンスター数

必要なIQ値 / 14 必要なDEX値 / 10 消費ST値 / 4

有効な距離 / 3マス遠くまで 対 象 / 1マス、またはモンスター 1匹

目に見えないモンスターや、扉を、魔法の光で照らしだし、見つけることができる。

7. 泥だ沼だ(Slush Yuck) (戦闘用の魔法) [TM] 通常ターン数

[EF] モンスター数

必要なIQ値 / 14 必要なDEX値 / 10 消費ST値 / 15

有効な距離 / 4マス遠くまで 対 象 / 1マス、またはモンスター 1

1通常ターンの間、土でできたモンスターや、地形を細かい砂に変えてしまうことができる。

8. 水の嵐(Water Spout) (戦闘用の魔法) [EF] ダメージのポイント数

必要なIQ値 / 14 必要なDEX値 / 10 消費ST値 / 8

有効な距離 / 5マス 対 象 / モンスター 1～5匹

水を飛ばし、敵にダメージを与えることができる



レベル4の魔法

1. 厄払い(Curses Foiled) (常時使える魔法) [EF]回復ポイント数

必要なIQ値 / 1 必要なDEX値 / 10 消費ST値 / 3

有効な距離 / 14マス 対象 / キャラクタ1人

敵の呪いを解き、能力値を回復させることができる。

2. まめけ(Dum Dum) (戦闘用の魔法) [TM]通常ターン数

[EF]モンスター数

必要なIQ値 / 16 必要なDEX値 / 11 消費ST値 / 10

有効な距離 / 3マス 対象 / モンスター1匹

1通常ターンの間、敵のIQ値を3ポイント下げることができる。失敗すると、魔法を使った者のIQ値が下がる。

3. 石だ岩だ(Hard Stuff) (戦闘用の魔法) [TM]通常ターン数

[EF]マス数

必要なIQ値 / 14 必要なDEX値 / 10 消費ST値 / 15

有効な距離 / 4マス遠くまで 対象 / 1マス

1通常ターンの間、ぬかるみになっている地面を硬めることができる。

4. 夢紡ぎ(Rock-a-Bye) (戦闘用の魔法) [TM]戦闘ターン数

必要なIQ値 / 14 必要なDEX値 / 10 消費ST値 / 11

有効な距離 / 5マス 対象 / モンスター1~3匹

1~6戦闘ターンの間、モンスターを眠らせることができる。



5. スモッグ(Smog) (戦闘用の魔法) EF ダメージのポイント数

必要なIQ値／16 必要なDEX値／11 消費ST値／11

有効な距離／5

対 象／モンスター1～3匹

敵に毒ガスを吹きつけ、ダメージを与える。

6. 毒を持って毒を制す(Too-Bad Toxin) (常時使える魔法) EF 回復ポイント数

必要なIQ値／16 必要なDEX値／11 消費ST値／7

有効な距離／1マス

対 象／キャラクタ1人

毒に冒された味方の体内から、毒を消すことができる。

7. 草絡み(Twine Time) (戦闘用の魔法) TM 通常ターン数

必要なIQ値／14 必要なDEX値／10 消費ST値／10

有効な距離／5マス

対 象／1マス

1 通常ターンの間、草に刺激を与えて急速に成長させ、敵の動きを妨害することができる。

8. 浮遊(Upsidaisy) (戦闘用の魔法) TM 通常ターン数

EF 人数

必要なIQ値／16 必要なDEX値／11 消費ST値／14

有効な距離／4マス

対 象／キャラクタ1人、またはモンスター1匹

1 通常ターンの間、味方または敵を空中に浮かせることができる。浮遊中、モンスターは飛び道具以外の武器では攻撃できない。



レベル5の魔法

1. 粉みじん(Breaker Breaker) (戦闘用の魔法)

必要なIQ値/18 必要なDEX値/12 消費ST値/28

有効な距離 /6マス 対象 /1アイテム

敵の持っているアイテムを破壊することができる。

2. 能力倍増(Double-Double) (常時使える魔法) TM 通常ターン数

必要なIQ値/16 必要なDEX値/11 消費ST値/18

有効な距離 /1マス 対象 /キャラクタ1人

1通常ターンの間、味方1人のいずれかの能力を2倍にすることができる。ただし魔法の効果が消えると、能力値は魔法が効いていたターン数分、能力が減少する。

3. 大まめけ(Mind Pox) (戦闘用の魔法) TM 戦闘ターン数

EF モンスター数

必要なIQ値/18 必要なDEX値/12 消費ST値/39

有効な距離 /7マス 対象 /モンスター1匹

2戦闘ターンの間、敵の精神を混乱させることができる。

4. 結界(Protective Pentagon) (戦闘用の魔法) TM 戦闘ターン数

EF キャラクタ数

必要なIQ値/16 必要なDEX値/11 消費ST値/15

有効な距離 /1マス 対象 /キャラクタ1~2人

2戦闘ターンの間、味方の周囲にバリアを張り巡らすことができる。キャラクタがバリア内から外へ出た時点で、魔法は効力を失う。



5. 幻覚破り(Second Sight) (常時使える魔法)

必要なIQ値／18 必要なDEX値／12 消費ST値／25

有効な距離 /4マス(非戦闘時は1マス) 対 象 /1マス

1 通常ターンの間肉眼では見えない、隠れたモンスターや、扉を見つけることができる。

6. 雷の矢(Thunderbolt) (戦闘用の魔法) [EF]ダメージのポイント数

必要なIQ値／16 必要なDEX値／11 消費ST値／15

有効な距離 /3マス 対 象 /モンスター1匹

稲妻を起こし、敵にダメージを与える。

7. 茨の壁(Wall Of Thorns) (戦闘用の魔法) [TM]通常ターン数

必要なIQ値／20 必要なDEX値／13 消費ST値／14

有効な距離 /5マス 対 象 /1マス

1 通常ターンの間、地面に茨を茂らせ、敵の移動を封じることができる。

8. 瞬き移動(Wink-Wing) (戦闘用の魔法) [EF]マス数

必要なIQ値／16 必要なDEX値／11 消費ST値／14

有効な距離 /0マス(魔法を使う者のみ) 対 象 /キャラクタ1人

戦闘中、キャラクタをバトルフィールド内で2マス先へテレポートさせることができる。



レベル6の魔法

1. 地よ/(Elemental Earth) (戦闘用の魔法) [TM]通常ターン数

必要なIQ値/38 必要なDEX値/22 消費ST値/42

有効な距離 / 1マス

対 象 / モンスター1匹

1通常ターンの間、大地の悪魔を呼び出して、敵と戦わせることができる。

2. しんきろう(Mirage) (戦闘用の魔法) [TM]通常ターン数

[EF]しんきろうの数

必要なIQ値/18 必要なDEX値/12 消費ST値/8

有効な距離 / 1マス

対 象 / しんきろう1つ

1通常ターンの間、自分自身のしんきろう(幻覚)を作り出すことができる。しんきろうが攻撃を受けると、消える。

3. 石の壁(Wall Of Stone) (戦闘用の魔法) [TM]通常ターン数

必要なIQ値/20 必要なDEX値/13 消費ST値/20

有効な距離 / 4マス

対 象 / 1マス

1通常ターンの間、地面を岩で満たして、敵の移動を封じることができる。

4. 魔神の楯(Zapparmor) (常時使える魔法) [TM]時間の長さ

必要なIQ値/24 必要なDEX値/15 消費ST値/30

有効な距離 / 1マス

対 象 / キャラクタ1人

防具の防御力を3倍にすることができる。効果は1~6時間持続する。

5. 魔神の剣(Zappathingum) (常時使える魔法) [TM]時間の長さ

必要なIQ値/22 必要なDEX値/14 消費ST値/24

有効な距離 / 1マス

対 象 / キャラクタ1人

武器の威力を3倍にすることができる。効果は1~6時間持続する。



レベル7の魔法

1. 風よ!(Elemental Air) (戦闘用の魔法) [TM]通常ターン数

必要なIQ値/38 必要なDEX値/22 消費ST値/42

有効な距離 / 1マス 対 象 / モンスター1匹

1通常ターンの間、大気の悪魔を呼び出し、敵と戦わせることができる。

2. 見えざる壁(Invisible Wall) (戦闘用の魔法) [TM]通常ターン数

必要なIQ値/22 必要なDEX値/14 消費ST値/27

有効な距離 / 4マス 対 象 / 1マス

1通常ターンの間、見えない壁を作り出して、敵の移動を封じることができる。

3. 鉄の壁(Wall Of Iron) (戦闘用の魔法) [TM]通常ターン数

必要なIQ値/20 必要なDEX値/13 消費ST値/23

有効な距離 / 4マス 対 象 / 1マス

1通常ターンの間、鉄の壁を作り出して、敵の移動を封じることができる。

4. 水の壁(Wall Of Water) (戦闘用の魔法) [TM]通常ターン数

必要なIQ値/20 必要なDEX値/13 消費ST値/22

有効な距離 / 4マス 対 象 / 1マス

1通常ターンの間、地面に水柱を立てて、敵の移動を封じることができる。

5. 魔法語(Wizard Speech) (非戦闘用の魔法)

必要なIQ値/34 必要なDEX値/20 消費ST値/90

有効な距離 / 0マス 対 象 / 自分自身

1時間の間、自分自身の言語をアップさせることができる。



レベル8の魔法

1. 死の9番(Death Spell #9) (戦闘用の魔法)

必要なIQ値/26 必要なDEX値/16 消費ST値/40

有効な距離 / 1マス 対 象/モンスター1匹

敵1匹を死に追いやることができる。

2. 水よ!(Elemental Water) (戦闘用の魔法) [TM]通常ターン数

必要なIQ値/38 必要なDEX値/22 消費ST値/42

有効な距離 / 1マス 対 象/モンスター1匹

1通常ターンの間、水の悪魔を呼び出し、敵と戦わせることができる。

3. 火の壁(Wall Of Fire) (戦闘用の魔法) [TM]通常ターン数

必要なIQ値/20 必要なDEX値/13 消費ST値/26

有効な距離 / 5マス 対 象/1マス

1通常ターンの間、バトルフィールドを炎で満たして、通り抜けようとするダメージを与える。

4. 氷の壁(Wall Of Ice) (戦闘用の魔法) [TM]通常ターン数

必要なIQ値/20 必要なDEX値/13 消費ST値/26

有効な距離 / 5マス 対 象/1マス

1通常ターンの間、バトルフィールドを氷で満たし、敵を封じることができる。



レベル9の魔法

1. 火よ！(Elemental Fire) (戦闘用の魔法) [TM] 通常ターン数

必要なIQ値／38 必要なDEX値／22 消費ST値／42

有効な距離 / 1マス 対 象 / モンスター1匹

1 通常ターンの間、火の悪魔を呼び出し、敵と戦わせることができる。

2. 地獄の爆発(Hellbomb Burst) (戦闘用の魔法) [EF] ダメージ数

必要なIQ値／28 必要なDEX値／17 消費ST値／36

有効な距離 / 6マス 対 象 / モンスター1～9匹

白熱を爆発させ、敵にダメージを与えることができる。

レベル10の魔法

1. 見えざる悪魔(Invisible Fiend) (戦闘用の魔法)

必要なIQ値／34 必要なDEX値／20 消費ST値／65

有効な距離 / 1マス 対 象 / 見えない悪魔1匹

目に見えない悪魔を呼び出し、敵と戦わせることができる。

2. 能力値泥棒(Slyway Robbery) (戦闘用の魔法)

必要なIQ値／44 必要なDEX値／25 消費ST値／5

有効な距離 / 6マス 対 象 / モンスター1匹

モンスターの持っている能力値を奪うことができる。効果は1～6通常ターン続く。

レベル11の魔法

1. 生まれ変わり(Born Again) (非戦闘用の魔法)

必要なIQ値／48 必要なDEX値／27 消費ST値／208

有効な距離 / 1マス 対 象 / キャラクタ1人

死亡したキャラクタを蘇らせることができる。ただし、生まれかわったキャラクタは経験レベルが1で、能力値も生前のものとは違っている。

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られており、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など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、1500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、上記いずれの場合も、交換、修理、書きかえは「トンネルズ・アンド・トロールズ・ユーザー登録」用ハガキにて、すでにユーザー登録されている方のみとさせていただきますので、予めご了承ください。

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、往復ハガキ、あるいは62円切手同封の上封書にて、ご質問内容と機種、郵便番号、住所、氏名、年齢、オーナーズ・カードの番号をご明記のうえ、左のヒント券を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だけ詳しく書いておいてください。

なお、ご質問については、以下の条件に当てはまる場合にのみ、お答えいたします。これに当てはまらない場合には、お答えできませんので、ご注意ください。

- パッケージ同封の「トンネルズ・アンド・トロールズ・ユーザー登録」用ハガキで、すでにユーザー登録をされている方
- 左のヒント券を同封されている方
- 本製品(お持ちの機種用)が発表されてから、1ヵ月以上経過している場合

T&Tヒント券
1

T&Tヒント券
2

T&Tヒント券
3

T&Tヒント券
4

T&Tヒント券
5



THANKS

「トンネルズ・アンド・トロールズ」制作者の皆さんに、感謝の言葉をおくります。

デザイナー：Elizabeth T. Danforth

アシスタント・デザイナー：Daniel Carver

Bear Peters

Lorelei Shannon

コンピュータ版“T&T”開発：Nicholas Beliaeff New World Computing, Inc.

原案：Ken St. Andre

Michael A. Stackpole

G. Arthur Rahman

Roy Cram

Rick Loomis

James A. Wilson

James & Steven Marciniak

 STARCRAFT

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

魔法一覧

●レベル1

1. 丑三つ時 2戦闘ターン中9マスを闇に
2. 魔力感知 現在地の探査・異常の発見
3. 弓力倍増 1戦闘ターン中弓の威力を2倍に
4. 開け 施錠された扉を開ける
5. 閉じよ 3通常ターン中扉を施錠する
6. パニックノ 敵1~3匹をバトルフィールドから追い出す
7. これでもくえノ 敵1匹に本人のIQ値と同数のダメージ
8. 教え 盗賊に魔法を教える
9. 死の刃 1戦闘ターン中剣の威力を2倍に
10. 鬼火 1通常ターン中明りを灯す

●レベル2

1. 必中の矢 1戦闘ターン中弓の威力を2倍に
2. 猫目 1通常ターン中1マスを明るく
3. 呪い 敵1匹の能力値を1ポイント奪う
4. 悪魔の囁き 1戦闘ターン中敵1匹を混乱させる
5. のろま 1戦闘ターン中敵1匹の速度を1/2に
6. 姿隠し 3戦闘ターン中味方全員を隠す
7. いたてん 1戦闘ターン中敵が味方1人の速度を2倍に
8. 鑑識眼 味方のアイテム1つの魔法力を判別
9. 回復 味方1人の耐久度1ポイント回復
10. 魔剣 1戦闘ターン中武器の威力を3倍に

●レベル3

1. 炎の嵐 炎の爆発で敵にダメージ
2. 魔法破り 幻の敵を消す
3. 水の嵐 氷片を飛ばし敵にダメージ
4. 翼 1通常ターン中「走る」速さで空中移動
5. 治療 味方1人の病気を治療
6. そこにあり 見えない敵や物を発見
7. 泥だ沼だ 1通常ターン中敵や障害物を砂にする
8. 水の嵐 水を飛ばし敵にダメージ

●レベル4

1. 厄払い 味方1人の能力値回復
2. まぬけ 1通常ターン中敵1匹のIQ値を下げる
3. 石だ岩だ 1通常ターン中めがるみを固める
4. 夢紡ぎ 1~6戦闘ターン中敵を眠らせる
5. スモッグ 毒ガスで敵1~3匹にダメージ
6. 毒をもって毒を制す 毒に冒された味方1人の回復
7. 草絡み 1通常ターン中草で敵の移動を妨害
8. 浮遊 1通常ターン中敵が味方1人を空中に

●レベル5

1. 粉みじん 敵の持つアイテム1つを壊す
2. 能力倍増 1通常ターン中味方1人の能力1つを2倍に
3. だまめけ 2戦闘ターン中敵1人を混乱させる
4. 結界 2戦闘ターン中味方の周囲にバリアを張る
5. 幻覚破り 1通常ターン中見えない敵や扉の発見
6. 雷の矢 稲妻で敵1匹にダメージ
7. 茨の壁 1通常ターン中茨で敵の移動を妨害
8. 瞬き移動 味方1人を2マス先ヘテレポート

●レベル6

1. 地よノ 1通常ターン中悪魔が敵1匹を攻撃
2. しんきろう 1通常ターン中本人の幻覚を作る
3. 石の壁 1通常ターン中岩で敵の移動を妨害
4. 魔神の楯 味方1人の防御力を3倍に
5. 魔神の剣 味方1人の武器の威力を3倍に

●レベル7

1. 風よノ 1通常ターン中大気の悪魔が敵1匹を攻撃
2. 見えざる壁 1通常ターン中見えない壁で敵の移動を妨害
3. 鉄の壁 1通常ターン中铁の壁で敵の移動を妨害
4. 水の壁 1通常ターン中水の壁で敵の移動を妨害
5. 魔法語 1時間の間、本人の言語能力をアップ

●レベル8

1. 死の9番 敵1匹を殺す
2. 水よノ 1通常ターン中水の悪魔が敵1匹を攻撃
3. 火の壁 1通常ターン中火の壁で敵の移動を妨害
4. 氷の壁 1通常ターン中氷の壁で敵の移動を妨害

●レベル9

1. 火よノ 1通常ターン中火の悪魔が敵1匹を攻撃
2. 地獄の爆発 白熱の爆発で敵1~9匹にダメージ

●レベル10

1. 見えざる悪魔 見えない悪魔が敵を攻撃
2. 能力値泥棒 敵1匹の能力値を奪う

●レベル11

1. 生まれかわり 死んだ味方1人を蘇らせる

(必要なIQ値) (必要なDEX値) (消費ST値) (高レベルでの効果)

	(必要なIQ値)	(必要なDEX値)	(消費ST値)	(高レベルでの効果)
1. 丑三つ時	10	8	3	時間延長
2. 魔力感知	10	8	1	なし
3. 弓力倍増	10	8	8	時間延長
4. 開け	10	8	2	成功率アップ
5. 閉じよ	10	8	1	時間延長
6. パニックノ	10	8	5	敵の数増
7. これでもくえノ	10	8	6	ダメージ増
8. 教え	10	8	3	なし
9. 死の刃	10	8	5	時間延長
10. 鬼火	10	8	1	時間延長
●レベル2				
1. 必中の矢	12	9	8	時間延長
2. 猫目	12	9	6	時間延長
3. 呪い	12	9	2	ポイント増
4. 悪魔の囁き	12	9	4	なし
5. のろま	12	9	8	時間延長・敵の数増
6. 姿隠し	12	9	10	時間延長
7. いたてん	12	9	8	時間延長・人数増
8. 鑑識眼	12	9	5	なし
9. 回復	12	9	2	回復度増
10. 魔剣	12	9	10	時間延長
●レベル3				
1. 炎の嵐	14	10	8	ダメージ増
2. 魔法破り	14	10	11	なし
3. 水の嵐	14	10	8	ダメージ増
4. 翼	14	10	7	時間延長
5. 治療	14	10	14	治ゆ度増
6. そこにあり	14	10	4	敵の数増
7. 泥だ沼だ	14	10	15	時間延長・敵の数増
8. 水の嵐	14	10	8	ダメージ増
●レベル4				
1. 厄払い	14	10	3	回復度増
2. まぬけ	16	11	10	なし
3. 石だ岩だ	14	10	15	時間延長・マス数増
4. 夢紡ぎ	14	10	11	時間延長
5. スモッグ	16	11	11	ダメージ増
6. 毒をもって毒を制す	16	11	7	回復度増
7. 草絡み	14	10	10	時間延長
8. 浮遊	16	11	14	時間延長・人数増
●レベル5				
1. 粉みじん	18	12	28	なし
2. 能力倍増	16	11	18	時間延長
3. だまめけ	18	12	39	時間延長・敵の数増
4. 結界	16	11	15	時間延長・味方の数増
5. 幻覚破り	18	12	25	時間延長
6. 雷の矢	16	11	15	ダメージ増
7. 茨の壁	20	13	14	時間延長
8. 瞬き移動	16	11	14	マス数増
●レベル6				
1. 地よノ	38	22	42	時間延長
2. しんきろう	18	12	8	時間延長・幻覚の数
3. 石の壁	20	13	20	時間延長
4. 魔神の楯	24	15	30	時間延長
5. 魔神の剣	22	14	24	時間延長
●レベル7				
1. 風よノ	38	22	42	時間延長
2. 見えざる壁	22	14	27	時間延長
3. 鉄の壁	20	13	23	時間延長
4. 水の壁	20	13	22	時間延長
5. 魔法語	34	20	90	なし
●レベル8				
1. 死の9番	26	16	40	なし
2. 水よノ	38	22	42	時間延長
3. 火の壁	20	13	26	時間延長
4. 氷の壁	20	13	26	時間延長
●レベル9				
1. 火よノ	38	22	42	時間延長
2. 地獄の爆発	28	17	36	ダメージ数
●レベル10				
1. 見えざる悪魔	34	20	65	なし
2. 能力値泥棒	44	25	5	なし
●レベル11				
1. 生まれかわり	48	27	208	なし