ARTDINK
BEST
COLLECTION
Book Series

株式会社アートディンク
〒261千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F TEL.043-279-9392

No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

● 本ソフトを当社に無断で複製する事及び賃貸(レンタル)・中古品販売(疑似レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
Copyright © 1993,1995 by Artdink.

ARTDINK

ARTDINK BEST COLLECTION

Book Series

ルナティックドーン

Game Manual

CONTENTS

はじめに

■ゲーム概要……4
■マウスの使い方……5

キャラクターメイキング

■基本設定……6
■能力総合値（ステータス）……7
■エキストラポイント……8
■能力値……8
■種族……10

街

■システム……11
■商店に行く……12
■寺院に行く……13
■訓練所にいく……14
■宿屋に行く……17
■ステータス……20
■街情報……24

フィールド

■年月日……25
■移動キー……25
■移動／広域……26
■地方名……26
■キャンプ……26
■燃料／食料……29
■ステータス……29
■ワイド……29

ルナティックドーン

株式会社アートディンク
〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F　tel:043-279-9392

●本ソフトウェア及び本書で使用されているデータならびに名称は、すべて架空のものです。実在の人物・団体等とは一切関係ありません。
●本ソフトウェア及び本書は著作権法で保護されております。一部または全部を当社に無断で使用・複製することはできません。
●本ソフトウェアおよび本書を、当社に無断で使用した際のトラブル等については一切の責任を負いません。
●本ソフトウェアはコンピュータ１台につき１セット購入が原則となっております。
●本ソフトウェアおよび本書は、改良その他により予告なく変更することがあります。
●当社は、当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為及び賃貸（レンタル）、中古品販売（疑似レンタル）について、これを一切許可しておりません。

Copyright © 1993,1995 by Artdink.
All right reserved.

ダンジョン

■通常／調査歩行……30
■行動(担当割当て／特定調査／解除回収)……31
■現在地……32

戦闘

■モンスターの発見……33
■モンスターとの遭遇……33
■モンスターの奇襲……34
■戦闘フィールドのブロック……34
■キャラクターサイズ……34
■戦闘開始時のキャラの動き……34
■戦闘中のコマンド（攻撃／魔法／移動／かけ声）……35

魔法一覧

■物理系魔法……38
■火炎系魔法……39
■冷却系魔法……39
■雷光系魔法……40
■精神系魔法……40
■神聖系魔法……41
■暗黒系魔法……41
■精霊系魔法……42

ユーティリティ「Mr.SAVE」

■ユーティリティ・システム「Mr.SAVE」……43

C O N T E N T S

●セーブ領域の削除

このコマンドを実行するとセーブデータ覧が表示されます。削除するデータを選択してください。なお、セーブ領域は最低でも一つは確保されるようになっていますので、全て削除はできません。

●セーブ領域の確認

現在、いくつのセーブ領域が確保されているかを確認します。ゲームの入っているドライブ名とディレクトリ名を確認してきますので、(y/n)で答えてください。

●HDD内のゲームの消去

本ゲームの全プログラム、セーブデータをすべてハードディスクから消去します。実行すると、このMr.SAVEも消去されます。実行するとMS-DOSのコマンドプロンプトに戻ります。
※全て消去するので、再インストールしてもゲームの続きは行えません。

●終了

Mr.SAVEを終了し、MS-DOSのコマンドプロンプトに戻ります。

ユーティリティ・システム　Mr.SAVE

このユーティリティは、本ゲームを快適に楽しむための便利なプログラムです。起動させる場合は、一度ゲームを終了させ、MS-DOSのコマンドプロンプト“A>”の画面から、キーボードで以下の通り入力してください。

A>MRSAVE（リターン）

プログラムが起動すると、1〜9までのコマンドが表示されます。以下、作業はすべてキーボードから入力してください。

●1.HDD内のセーブデータのバックアップ

通常、ゲーム中でセーブしたデータは、ハードディスクに記録されます。そのデータをフロッピーディスクに入れる作業を行います。

1.2HDの空ディスクを1枚用意
2.複数のセーブデータがある場合、フロッピーディスクに入れるデータを選択
3.画面の指示に従い、フロッピーディスクを入れる
4.ディスクの順番をディスクラベルに記録
※バックアップを行ってもハードディスク内のデータはそのままです。

●セーブデータをHDD内にリストア(復元)

フロッピーディスクに入れたデータを、ハードディスクに復帰させます。
1.復帰させるデータ領域を一覧から選択
2.データの入ったフロッピーディスク1をドライブに入れます
3.以下、画面の指示に従いフロッピーディスクを入れ替える

●環境設定の変更

ゲームをインストール後、再インストールしなくてもディスプレイと音源の設定を変えることができます。画面に表示された中から、それぞれ新しい設定を選択してください。

●セーブ領域の追加

通常、セーブ領域は一つしかありませんが、このコマンドで最大9つまでセーブ領域を増やすことができます。一度実行するごとに、セーブ領域が一つ追加されます。
※一つのセーブ領域は6MBを要します。ハードディスクの空き容量をよくご確認ください。

はじめに

ゲーム概要

本ゲームは、あらかじめ用意されたシナリオに沿って楽しむゲームではありません。冒険の目標はあなた自身が決めてください。最終的に一国の王におさまるのもよし、盗賊の長となって裏の世界を生きてもよし、また、怪物を退治したり、盗賊と戦う英雄としてフィールドを旅しても構いません。

冒険者としての特徴は、あなたが決められます。剣豪となるのも、魔法使いとなるのも自由です。そのためには訓練で剣の使い方を学んだり、鍵の解除方法、魔法をマスターしたりと、何があっても対処できるよう、必要な知識を身につけなくてはなりません。何が自分には必要なのか、実際にフィールドを旅しながら考えてみるのもよいでしょう。

しかし、各技術を学んだり、冒険に必要なアイテムや、食料を手に入れる場合には、お金(ゴールド)がなくては始まりません。それには街で仕事の依頼を受けねばなりません。どの依頼を引き受けるかはあなたの自由ですが、その過程で運悪くモンスターとの戦いに破れたり、罠にはまって命を落としても、残念ながらそれはあなたの選んだ道の結果なのです。また、あなたの冒険人生には、寿命という時間的な制約があります。その限られた時間の中で、どれだけの冒険人生を送れるか、また、理想とする冒険者像に到達できるか、すべてはあなた次第です。

このマニュアルは､あなたの冒険に必要な最小限のことを解説していますが､冒険の手引きはあえてしていません。それはあなた自身で考え、決め、実行することだからです。広大なマップは、シナリオ自動生成システムにより、ランダムに冒険フィールドがつくられていくので、同じ冒険を繰り返すこともなく、何度でも楽しめるゲームシステムとなっています。さあ、それでは実際にフィールドへ出て、冒険を始めましょう。

マウスの使い方

このゲームはパソコンへの入力をマウスでおこなうように設計されています。マウスが接続されていないとプレイできません。※フィールドを移動する際に限り、テンキーでの操作が可能です。

●カーソル
マウスを動かすと画面上の矢印が一緒に動きます。この矢印をカーソルと呼びます。

●ボタン
マウスには左右2つのボタンがあります。本ゲームでは、左ボタンを操作の選択・決定のために使用し、右ボタンをウィンドウのクローズ、操作の中止に使用します。

●クリック
カーソルをコマンドの上に合わせて、マウスのボタンを押すことをクリックと呼びます。左ボタンをクリックすることで、コマンドの実行･決定が行えます。
本マニュアルで“クリック”と表記されている場合、左ボタンを押すことを指します。また、右クリックの場合は“右クリック”と表記しています。

精霊系魔法 ※一部の街の寺院でマスター可能。

名　称	効　果
アース･フリーズ	足を大地に固定し、身動きをとれなくする。(1)
ウィル･オ･ウィスプ	光の精霊ウィスプを呼び出し、攻撃させる。(1)
ファイヤー･アロー	火の矢をつくり出し、敵に放つ。(1)
フリージング	敵一体を完全凍結させ、攻撃のチャンスをつくる。(1)
エアー･ロープ	空気のロープで縛り、動けなくする。(1)
エンバランス	魔法を唱えられなくし、敵味方なく攻撃するようにさせる。(1)
ウェイクアップ	眠りから目覚めさせる。
サイレンス	しゃべることができなくさせる。(5*5*1)
パーマネンス･スリープ	ウェイクアップでのみ目覚めることができるよう、眠らせる。(1)
サンド･ストーム	小石の嵐を巻き起こす。(1)
コールマインド	破壊された精神を治療する。(1)
ウォーター･アーマー	水の鎧をつくり、火炎からのダメージをやわらげる。(1)
ウォーター･スマッシュ	水の塊を敵に叩きつける。(3*3*1)
ナイトメア	眠らせ悪夢を見させる。MPを減少させる。一定時間で解除。(1)

神聖系魔法 ※神聖系寺院でマスター可能。

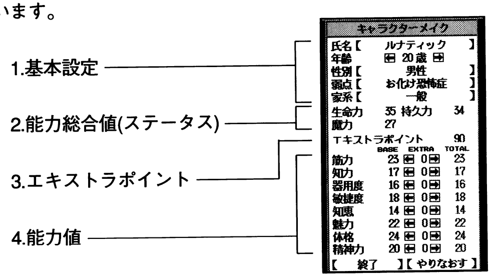
名　称	効　果
パス・メンタル	自分のMPを渡す。(1)
キュアー・フィアー	恐怖に陥った者を正常に戻す。(1)
キュアー・ダーク	目が見えなくなる魔法を解除する。(1)
キュアー・ディシーズ	体内に残っている病を浄化する。(1)
キュアー	HPを回復させる。(1)
キュアー・ポイズン	体内の毒を浄化する。(1)
コーズ	キュアーの逆呪文。(1)
フル・リカバリー	怪我、病気等のダメージから完全回復をはかる。(1)
ハロー	アンデッドの能力を弱める。
ゴッデス・サイ	眠りに落とす。攻撃をされると解除。(7*7*1)
ホーリー・プロテクト	見えない防御膜を張る。(1)
フォース・アタック	MPを投げつけ、ダーメージを与える。(1)
ブレス	闘争心を上げる。攻撃の命中率と防御力が上がる。(1)
フォース・アーマー	精神の鎧をつくり、敵の攻撃を防御する。(自)
ターン・アンデッド	アンデッドを土に戻す。(5*5*1)
フォーシブ・エスケープ	戦場から強制的に全員を脱出させる。
サモン・ゴッド	攻撃力と防御力を一時的に急上昇させる。(1)

暗黒系魔法 ※暗黒系寺院でマスター可能。

名　称	効　果
ダーク・アウト	いわゆる目潰し。攻撃の命中率が0に近くなる。(1)
チェンジ・ライフ	フォースアタックで受けたダメージ分を回復させる。(1)
ポイズン	体内に毒を発生させ、徐々にHPを減少させる。(1)
フィジカル・カース	呪いをかけ、能力を低下させる。(1)
インサイド・コロード	体内に毒虫を発生させ、徐々に蝕ませる。一定時間で解除。(1)
シェイク・ヘッド	頭を激しく振る感覚を与え、集中力を欠かせる。(1)
デコンポーズ	体を腐敗させる。行動の全てに障害を起こす。(1)
アシッド・クラウド	一定範囲に肉体を溶かす雲を出現させる。消去不可。(5*5*5)

キャラクターメイキング

冒険を始める前に、あなた自身のキャラクター設定を行います。ちなみにプレイヤーは「HUMAN：人間」に固定されています。



1.基本設定

●氏名

氏名欄の【　】をクリックすれば、名前の入力が行えます（入力方法は図１参照)。

●年齢

18～35歳の間で設定可能。矢印キーをクリックして設定してください。年齢はその数値によってパラメータ（能力値）も変化します。
※本ゲームでは時間もリアルタイムに経過するので、ゲームが進行すれば年齢も増加します。冒険を続けられる年齢は50～70歳程度と思ってください。

●性別

男性と女性が選べます。クリックして設定してください。

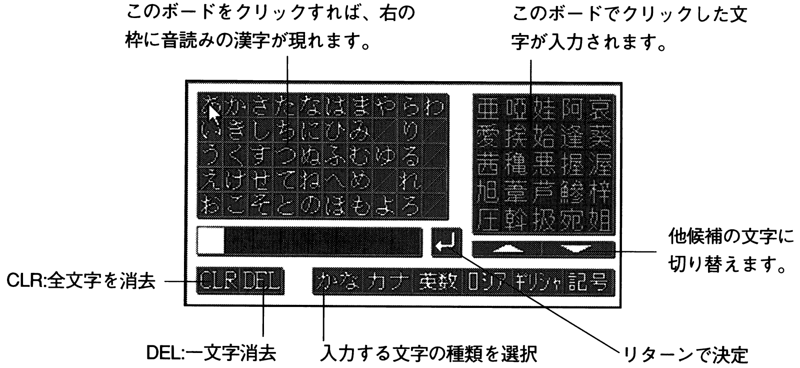
●弱点

あえて弱点を設定します。冒険において、設定した弱点の場面に遭遇した場合、本来の力が発揮できなくなります。クリックして18種類の中から選んでください。
※この設定によりエキストラポイントの数値も変化します。

●家系

キャラクターの味付けのため、プレイヤーの出身を設定します。8種類の中から選んでください。
※この設定により各能力値とエキストラポイントの数値が変化します。

<図1>
名前の入力方法



2.能力総合値(ステータス)

●生命力(HP)

ヒットポイントの略で「HP」と表示されます。この数値が0になると死亡してしまい、ゲームオーバーとなります。この数値はプレイ中、訓練で上げることができます。

●魔力(MP)

マジックポイントの略で「MP」と表示されます。魔法を使うたびにこの数値が減ります。
この数値はプレイ中、訓練で上げることができます。

●持久力(ST)

スタミナの略で「ST」と表示されます。何かしら行動をとることで減少していきます。
この数値が低くなってくると、魔法が唱えられなくなったり本来の力が発揮できなくなります。また、0になると今度はHPの数値が減っていきます。

※以上の3つのパラメータは次に設定する能力値の総合で決まります。キャラクターメイキングにおいて、この数値を設定することはできません。また、以上の3つのパラメータの数値はプレイ中、休息(睡眠)をとったり、回復の魔法を唱えることで回復できます。

雷光系魔法

名　称	効　果
レジスト・サンダー	雷光系の魔法をやわらげる。(1)
サンダー	雷を落とす。(1)
サンダー・バインド	電気のロープで相手を縛る。縛っている間ダメージを与え続ける。(1)
サンダー・ブレイド	雷のかまいたちをおこす。(3*3*1)
サンダー・ボール	電撃球を相手にぶつける。(3*3*3)
ライトニングストーム	雷をともなった嵐を巻きおこす。(5*5*5)
ライトニングバースト	相手を電気で巻きつける。(1)
ライトニング	稲妻を直線的に放つ。直線上にあるもの全てにダメージを与える。(1)
ペネトレーター	空から稲妻を放つ。受けた者は動けず、HPが減少していく。(1)

精神系魔法

名　称	効　果
カウンター・マジック	全ての魔法に対する抵抗力を高める。(1)
スリープ・クラウド	相手を眠らせる。攻撃を加えると解ける。(5*5*5)
チャーム	敵一体を味方として相手を攻撃させる。攻撃されると解除。(1)
マジック・リンク	指定したキャラの精神力を自分のものとして使える。(1)
コンフュージョン	精神を乱し、敵味方の区別ができなくなる。攻撃されると解除。(1)
フィアー	相手を狂乱させ、戦闘不能にする。(1)
エンハンス・ストレス	ストレスを高め、STを減少させる。(1)
パラライズ	3体までの敵に全身麻痺を起こさせる。(3)
スタン・クラウド	神経ガスを発生させ、気絶させる。攻撃をされると解除。(7*7*1)

※フィアーは、キュアーフィアーで解除可能。

火炎系魔法

名　称	効　果
ファイヤー	自分と接敵している相手に手のひらから炎を放射する。(1)
ファイヤー・ボール	火の球をぶつける。(3*3*1)
ファイヤー・バースト	相手を炎で巻きつける。(1)
ファイヤー・ウェーブ	津波のような炎で指定空間を襲う。(3*3*3)
フレイム・バインド	炎のロープで相手を縛る。縛っている間ダメージを与え続ける。(1)
ファイヤー・ストーム	炎の嵐を発生させ、広範囲の敵を攻撃。(5*5*5)
ファイヤー・ウルフ	炎の狼をつくり、敵一体を攻撃。(1)
ファイヤー・イーグル	炎の鷹をつくり、敵一体を攻撃。空中の敵も攻撃可能。(1)
ファイヤー・ウェポン	武器に炎を発生させ、打撃力をアップ。(1)
レジスト・ファイヤー	火炎系の攻撃のダメージを低減する。(1)

冷却系魔法

名　称	効　果
アイス・ブレス	自分と接敵している相手に冷気をふきかける。(1)
アイス・バーン	冷気の球をぶつける。(3*3*1)
アイス・バースト	相手を冷気で巻きつける。(1)
アイス・バインド	冷気のロープで相手を縛る。縛っている間ダメージを与え続ける。(1)
アイシクル・ラッシュ	指定空間につららを雨のように降らせる。(3*3*3)
アイス・ストーム	冷気の嵐をおこす。(5*5*5)
アイス・マン	氷の戦士を出現させ、やられるまで闘わせる。
レジスト・コールド	冷却系の魔法に対して、防御力を高める。(1)
エンチャント・アイス	武器にこの魔法をかけ、火炎系の敵に対し打撃力を高める。(1)
アイス・グレイブ	敵を氷の中に閉じこめる。閉じこめている間、HPを減少させる。(1)

3.エキストラポイント

基本設定で得たこのエキストラポイントは、次の各能力値に振り分けることができます。

4.能力値

各能力値は最高100まで設定可能です。数値が高いほど能力も上がります。ただし、ゲーム中に再度訓練しても100以上にはなりません。また、各能力値は訓練で必ず100までいくとは限りません。

BASE :基本設定で得た能力数値
EXTRA:エキストラポイントの振り分けた数値
TOTAL:BASE+EXTRAの数値

●筋力

力の強さです。この能力が高いと剣などの武器を使っての戦闘で攻撃が強くなります。また、能力値に比例してHPやSTも高くなります。

●知力

知識の高さです。魔法をより多くマスターすることができる上に、MPも高くなります。

●器用度

手先の器用さです。鍵や罠の解除が早くなり、武器の扱いも早く慣れます。

●敏捷度

動きの素早さです。敵の攻撃をかわしやすくなったり、移動や行動の速度が早くなります。

●知恵

頭の回転の早さです。戦闘時に的確な判断が下せるようになり、またMPも高くなります。

●魅力

人間的魅力です。善悪の関係なく人に好かれるようになります。

●体格
体のたくましさです。武器や防具を使いこなすには、体格とマッチしたものを選ぶ必要があります。体格がたくましいほど、より力のある武器を身につけられます。また、HPやSTも高くなります。

●精神力
心の強さです。魔法を唱える早さや、ダメージを負った場合、それに屈せず戦えるかどうかに影響します。また、HP･MP･STいずれにも影響し、最も重要な能力値です。

●終了
キャラクターの設定を確定します。
※エキストラポイントが残っている場合、確定はできません。

●やりなおす
振り分けたエキストラポイントを無効にし、やりなおします。

魔法一覧

以下は、プレイ中にマスターできる全魔法の一覧表です。各魔法は、街の「訓練する」か、寺院の「修行する」のいずれかのコマンドでマスターできますが、プレイヤーがマスターしたい魔法の種類を選ぶことはできません。繰り返し訓練や修行し、熟練度が上がれば、次々に新しい魔法がマスターできるよう、システムがつくられています。

物理系魔法

名　称	効　果
プロテクション	見えない防御膜をはる。戦闘中持続。（1)
スロー	移動スピードをダウンさせる。戦闘中持続。(1)
ヘイスト	移動スピードをアップさせる。戦闘中持続。(1)
エンチャント･ウェポン	武器に魔力を与え、打撃力をアップさせる。(1)
リーデン･ボディ	体を重くし、命中率･回避率･移動力･STの低下をはかる。(1)
クァイエット	口をきけなくする。一定時間で解除。(1)
マジック･ミサイル	魔力を弓矢化し、敵にぶつける。(1)
マジック･ロープ	見えないロープで相手を縛る。(1)
エアー･ブレイド	かまいたちを起こし、相手を切り裂く。(3*3*1)
ストーン･プレス	四角の岩石を相手の頭上から落とす。(1)
ライト	魔法の明かりでまわりを照らす。(F)
ダークネス	暗闇を作り出す。暗視能力がない者は命中率が低下する。(F)
アン･ロック	鍵を開けることができる。
ディスペル･マジック	かけられた持続性のある魔法を解除する。(1)
フライト	空中を自在に動ける。(1)
ストーン･ブラッド	体を徐々に石化させる。(1)
マジカル･シェル	魔法からの防御。自分も魔法が使えなくなる。(自)
ディスインテグレート	敵を一瞬でチリと化す必殺魔法。(1)
メテオ･ストライク	隕石の雨をふらせる。屋内では使用不可。(F)

（　）内の文字は、下記の通り魔法の対象もしくは指定範囲を示しています。

(1）･･･････指定したキャラ1体
(3*3*1）･･･3×3×1の空間
(5*5*1）･･･5×5×1の空間
(7*7*1）･･･7×7×1の空間
(F）･･･････フィールド全体
(3）･･･････指定したキャラ3体
(3*3*3）･･･3×3×3の空間
(5*5*5）･･･5×5×5の空間
(自）･･････自分自身
無印･･････特に対象なし

●システム
次の戦闘画面の表示に関する設定をここでおこなえます。

・短縮モード
画面上での戦闘グラフィックを表示せず、処理速度を上げます。短縮モードを中止したい場合は、左クリックしてコマンドを呼び出し、再度ON/OFFを切り替えてください。

・視点を変える
場所によって、戦闘フィールド内に高い障害物があります。そんなとき、このコマンドで東西南北、90度ずつ視点を切り替えることができます。

・影表示
影表示をOFFにすると、キャラクターの影を表示しなくなり、多少、処理速度が上がります。ただし、飛んでいるキャラの位置が分かりづらくなります。

・壁表示
戦闘フィールドにある壁を通常･枠のみ･土台のみの3段階に切り替えます。土台だけにすると、見通しがよくなります。

・セリフ表示
戦闘中のセリフの表示時間を3段階に切り替えます。

速い　：セリフの長さに関わりなく、常に一定時間で消える。
普通　：セリフの長さに合わせて、表示されている時間が変わる。
止まる：マウスでキャンセルするまで、セリフが表示されたまま時間が止まる。

・メニュー設定
戦闘中、プレイヤーの行動をオートで行うか(パソコンに任せるか)、マニュアル操作するか(常にコマンドを操作する)に切り替えます。

オート　：メニューボタンを押さないとメニューが開きません。その間は自動で行動します。
ウェイト：行動が終わるとメニューが開いて入力を待ちの状態になります。行動途中でもメニューボタンを押せば、そこで中断して新たな指示を受け付けます。

■種族
このゲームに登場するキャラクター(モンスター等を除く)の種族は次の通りです。彼らが冒険者であればプレイヤーは彼らとパーティを組むことができます。

●人間(HUMAN)
身長は170～180cm、寿命は70歳前後。この世界の中で最も数が多く、上昇志向が強い。集団生活の中で階級をつけたがるので、この世界での一応の統治者。

●エルフ(ELF)
森の中で独自の集落を作り、本来は人間とあまり関わりを持たない種族。しかし冒険者として街で見かけることもある。とがった耳、きれいな髪と整った顔といった具合に美しい容姿を持っている。しかも不老不死とも言われる寿命を持ち、魔法を得意とする。

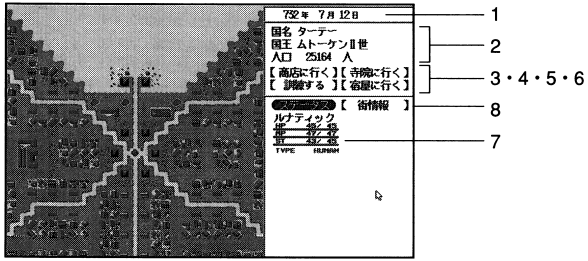
●ドワーフ（DWARF）
洞窟や岩穴にすんでいる種族で、人間とうまく共存している。身長は120～130cmくらい。
敏捷度は低いが筋力はかなり高く、寿命は人間の4～5倍。手先が器用で武器の扱いにも長けている。格闘戦ではたのもしい存在。

●ハーフリング(HALFLING)
名前の通り人間の半分の大きさの種族で、子どものような体型をしている。寿命は人間の倍ぐらい。すばしこくて手先が器用なので、盗賊技能に優れている。街で見かけるハーフリングは盗賊技能に長けた冒険者か、泥棒のどちらか。

●ハーフエルフ(HALFELF)
人間とエルフの混血児。能力は人間とエルフの中間で、容姿の美しさと長寿はエルフゆずり。
どちらの社会からもはみ出し者と見られることが多いせいか、数少ないはずのハーフエルフが冒険者にはわりとよく見られる。

街

フィールドから街中に入る場合、街に体当たりするようにすると入れます。街の画面では、下記の通りコマンドが表示されています。以下、各コマンドの説明をしていきます。



1.システム　：現在の年月日表示とシステムコマンドの呼出し。
2.情　　報　：街の名称／国王名／人口の表示
3.商店に行く：アイテムの売買を行う。
4.寺院に行く：修行・治療・寄付を行う。
5.訓練する　：剣や魔法など各技術の訓練を行う。
6.宿屋に行く：冒険情報収集・休息・冒険の準備・パーティの編成を行う。
7.ステータス：自分や仲間のHP/MP/STを表示する。
8.街情報　　：現在いる街の情勢を表示する。

1.システム

年月日を表示している部分をクリックしてください。すると4つのシステムコマンドが現れます。このコマンドは戦闘中以外、いつでも開くことができます。

●データセーブ

そこまでの冒険のデータを記録します。クリックして画面の指示に従ってください。
※セーブ数は当初、ひとつしかセーブできませんが、ユーティリティ・システム「MR・SAVE」を使用すればセーブ数を増やすことができます(P.43参照)。

●データロード

セーブしたデータを読み込みます。クリックして画面の指示に従ってください。
※セーブ数を増やした場合は、読み込むデータエリアを選んでください。

・キャラを対象にする魔法

特定のキャラにかける魔法の場合、武器での攻撃と同様、キャラのリストが表示されるので、そこからかける相手を選びます。

このときリストには味方のキャラも含まれますので、間違って味方に攻撃魔法をかけても、それはプレイヤーのミスとなります。

・空間を対象にする魔法

指定した空間にかける魔法の場合、フィールド上の目標空間を直接指定します。
まず、目標地点の床（地面）をクリックすると、高さを指定するブロック柱が表示されます。そこで、魔法をかける空間の中心にしたい高さをクリックしてください。

空間指定の魔法は、その効果を及ぼす範囲があります。その範囲内に体が多く含まれているほど、効果が大きくなります。

●移動

敵に近づくため、逃げるため、戦術のためなど戦闘フィールド上を移動する際に使うコマンドです。移動先をクリックして指定してください。

・戦闘から逃がれる

フィールドの外を指定すると、戦闘フィールドから逃げることができます。画面からプレイヤーのキャラが消えれば、逃がれたことになります。敵味方キャラも例外なくフィールドから逃げることができます。

プレイヤーが逃げたら、あとは仲間たちだけで戦闘することになります。当然、何の指示もできなくなり、再度戦闘フィールドに戻ることもできません。その場合、仲間の信用を失うこともあります。

●かけ声

パーティの仲間たちはそれぞれ思惑で戦いますが、プレイヤーは彼らに指示を出すことができます。それがこの「かけ声」のコマンドです。特定の人物に呼びかけるのか、全員に呼びかけるのかを決めたら、次のような指示を与えることができます。クリックして選んでください。

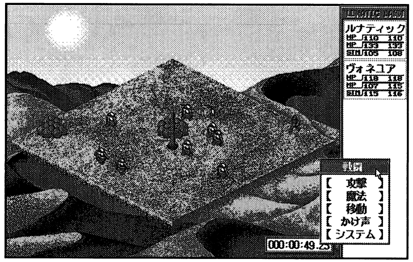
魔法要請：魔法を使ってくれるよう要請。
撤退要請：戦闘フィールドから全員撤退するよう要請。
攻撃要請：特定の敵を攻撃してくれるよう要請。

※かけ声は、あくまでプレイヤーの意志を伝えるだけです。仲間が指示通りに動いてくれるとは限りません。それは、プレイヤーのリーダーシップにも関係します。

戦闘中のコマンド

戦闘中に左ボタンを押すと、戦闘中に使用できるコマンドが呼び出せます。コマンドを選びクリックしてください。
一つの指示が完了すると自動的にウィンドウが閉じて戦闘が再開するので、一度に複数の行動をとることはできません。しかし、一度命令したコマンドをキャラが実行する前に、すぐに別のコマンドを実行すれば、前の命令はキャンセルされます。

※ウィンドウが開いている間はポーズがかかり、他キャラの動きも止まっています。



●攻撃

装備している武器で敵と戦うコマンドです。「攻撃」をクリックすると敵キャラのリストが表示されるので、攻撃目標となる敵を選択してください。

※武器には攻撃範囲というものがあります。武器のデータで、攻撃範囲が1となっていたら、自分の目の前の1ブロック内だけを攻撃できるということです。攻撃範囲が2なら、2ブロックになります。

●魔法

魔法をマスターしていれば、このコマンドで使うことができます。「魔法」をクリックしたら、まず魔法の系統を選びます。次に、選んだ系統でプレイヤーがマスターしている魔法のリストが表示されるので、そこから使いたい魔法を選んでください。その後、魔法の種類によって、次の3つの操作に分かれます。

・対象なしの魔法

自分自身にしかかけられない魔法やフィールド全体に効果がある魔法など、かける対象を指定する必要のない魔法は、選んだ時点で呪文を唱え始めます。

●フィギュア選択

あなたの戦闘画面でのフィギュア(外見)を選択します。一覧されている中から、好きなフィギュアをクリックしてください。

●終了

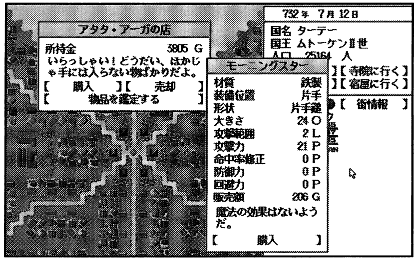
ゲームを終了します。ここではセーブされませんので、そこまでの記録を残したい場合あらかじめデータセーブでセーブを行ってください。

2.街の名称／国王名／人口

現在いる街の名称、その国王名、人口を表示します。この表示は固定されており、クリックしても、メニュー等は出てきません。

3.商店に行く

商店では武器や防具、冒険途中で手に入れたアイテムの売却、購入と鑑定が行えます。ただしパーティの仲間の所持品は彼らのものなので、売買と鑑定ができるのは自分の所持品だけです。



●購入

購入の場合、その店で扱っている品物の一覧が出てきますので、その品名をクリックしてください。するとそのアイテムの用途や能力、価格が表示されます。購入する場合は、下の「購入」をクリックしてください。
※扱っている品物は、街の規模や店によって大きく変わります。

●売却

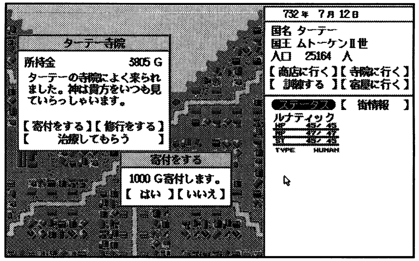
売りたい場合、自分の所持品の中から売りたいものをクリックすると、買取額が表示されます。その価格で納得できたらそこで「売却」をクリックします。
※一流品や魔法の武器などは、店によっては買い取ってくれない場合があります。その際は他店をあたってみてください。また、現在装備しているアイテムは売却できません。宿屋で装備をはずして、再度店へ足を運んでください。

●鑑定

アイテムの詳細を知りたい場合等には、鑑定が行えます。特に冒険途中で手に入れたアイテムには、魔力がかったものなど特殊なものがあるので、是非鑑定してもらうことをおすすめします。一度鑑定したものは記録されるので、再鑑定の必要はありません。
※ものによっては、その店で鑑定できないことがあります。その際、他店をあたってみましょう。

■4.寺院に行く

その街にある寺院に行くと、寄付をする、修行をする、治療をしてもらう、の3つの行動ができます。また､寺院には神聖系と暗黒系の2タイプがあり、それぞれ内容が異なります。



●寄付をする

寺院に寄付をすると司祭様が説教を聞かせてくれます。この世界には様々な宗教がありますので、おのずと説教の内容も変わります。説教を聞くことによって、プレイヤーの魅力もアップします。

●修行をする

寺院で修行すれば、MPのパラメータの数値がアップし、魔法も会得できます。魔法の内容は、その寺院が神聖系か暗黒系かで異なってきます。修行料や訓練期間は次に説明する訓練所と同じシステムです。

●治療をしてもらう

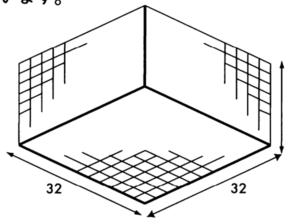
寺院での治療は、司祭の魔法治癒なので、一瞬にしてHPとSTの完全回復ができます。ただし休息の場合と違い、お布施がかかります。また、冒険中に命を落とした仲間の復活も行えます。ただしその成功率はそれほど高くはありません。

■モンスターの奇襲

敵に先に発見されて攻撃を仕掛けられた場合、無防備で敵の攻撃を受けることになります。この場合、ダメージを受けるのでHPが減少します。また、隊列も乱れたまま戦闘が始まります。

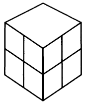
■戦闘フィールドのブロック

戦闘フィールドは縦32、横32、高さ10ブロックに区切られています。移動、攻撃目標、魔法の効果範囲など戦闘中はすべてこのブロック単位で考えてください。また、戦闘になった場所の地形や障害物も、基本的にこのブロック単位で構成されています。



■キャラクターサイズ

キャラクターは、2×2×2のブロックサイズであらわされます。移動の最小単位は１ブロックですので、一歩歩くごとに体半分の距離を進むことになります。

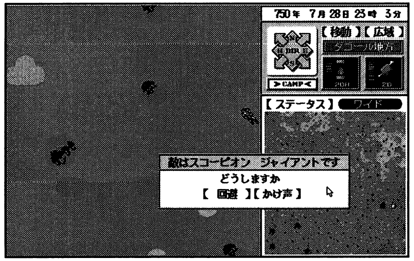


■戦闘開始時のキャラの動き

戦闘は基本的にすべてのキャラが自動的に行動し、同時に時間も流れていきます。言い換えれば“リアルタイム･オートバトル”です。
パーティの仲間は、それぞれ自分の特徴を生かした戦闘態勢をとります。例えば魔法が得意なキャラはあまり敵に近づきませんし、剣術に優れるキャラは積極的に敵に接近をはかるでしょう。
戦闘中は、さまざまなセリフが飛び交います。敵の攻撃を受けたキャラが助けを求めたり、悲鳴を上げることもあります。魔法を使う時には術の名前も叫びます。

戦闘

フィールドやダンジョンで突然モンスターと遭遇！ということは日常茶飯事です。その場合は戦闘モードに突入します。いったん戦闘が開始されると、相手を倒すか、戦場から逃がれるかするまで、戦闘モードから抜け出すことはできません。また、セーブや終了も行えませんのでご注意ください。



モンスターの発見

プレイヤーやパーティが先に敵を発見した場合は、しっかりと体勢を調えてから戦闘を仕掛けることができます。まず、どんな敵がいるのかを知ることができ、それから次の行動がとれます。

●かけ声

かけ声をかけることで、仲間にプレイヤーの意志を伝えることができます。ここでは具体的な指示はできませんが、気合いを入れるだけでも展開が違ってきます。

●逃げる

敵が手強いと思ったら、戦わずに逃げる(回避する)こともできます。このときはまだ敵に気づかれていません。

モンスターとの遭遇

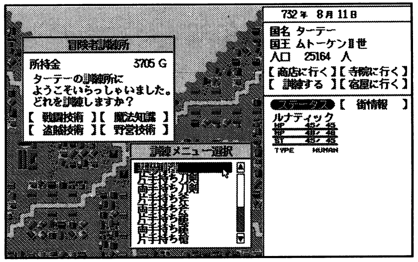
プレイヤー(パーティ)と敵が同時にお互いを見つけたときは、敵の種類が分かりかけ声をかけてから戦闘に入ることができます。回避することもできますが、逃げ損ねた場合は隊列が崩れた状態から戦闘が始まります。

5.訓練所に行く

このフィールドで生き残るためには、自分を鍛えて強くならなくてはなりません。訓練所は冒険に役立つ各技術を習い、自分の身を守る術をマスターする場所です。訓練所で学ぶ技術は、大きく分けて戦闘技術、魔法知識、盗賊技術、野営技術の4つがあります。それぞれの技術の中で更に細かく専門的な分野に分かれます。

訓練を受けるにはお金がかかります。また、より高度な技を学ぶに従い、その訓練費用も多額になっていきます。各技術の熟練度は数値で表され、最大で100です。

一つの訓練には一ヶ月の時間がかかるので、プレイヤーが訓練をする場合、パーティは自動的に解散になります。同様にパーティの仲間が訓練をする場合、そのキャラだけパーティから抜けることになります。別れた仲間と再度パーティを組みたい場合は、訓練が終わった後、宿屋でまた誘うことも可能です。ただし、中にはその間に別の街に行ってしまう者もいます。



●戦闘技術

訓練内容は下記の通りです。訓練したいメニューを選択し、クリックしてください。基礎訓練は、各武器を扱うための基礎体力をつけ、HPやSTの数値を上げます。また、各訓練で高めた技術を戦闘で発揮する際、そのアイテムを装備していなければなりません。訓練度の数値が上がれば、それだけ熟練したことになるので、自分の攻撃の命中率や敵の攻撃に対する防御の回避率が高くなります(※)。

※回避率は、敵の攻撃をかわせるかどうかです。回避することができなかった場合、そのダメージは回避力に関係なく、一定分受けてしまいます。

メニュー：内容

基礎訓練：基礎体力を養います。HPとSTの数値が上がります。
片手剣　：片手で持つ剣の剣術を習います。
両手剣　：両手で持つ大きな剣の剣術を習います。
片手斧　：片手で持つオノを扱う技術を習います。
両手斧　：両手で持つ大きなオノを扱う技術を習います。
片手槍　：片手で持つ短いヤリを扱う技術を習います。
両手槍　：両手で持つ長いヤリを扱う技術を習います。
片手鎚　：片手で持つ鎚を扱う技術を習います。
両手鎚　：両手で持つ大きな鎚を扱う技術を習います。
弓　　　：弓矢を扱う技術を習います。離れた場所からの攻撃ができます。
クロスボウ：弓と同様、クロスボウを扱う技術です。
盾　　　：盾を扱う技術です。タテを持っていれば回避率がアップします。
鎧　　　：鎧を身につける際、この訓練で鍛えれば回避率がアップします。
格闘　　：接近戦で素手で闘う場合に必要な技術を習います。

●魔法知識

魔法の訓練は、下記の通り基礎訓練と7系統の魔法技術に分かれています。訓練を重ねると熟練度が上がり、より難しい魔法もマスターすることができます。各系統でマスターできる魔法の名称とその詳細は、P.38の魔法一覧を参照してください。

魔法系統：内容

基礎訓練：魔法を使うための能力（知力、知恵）を向上させ、MPの数値を上げます。
物理系　：魔力を直接的な物理現象とする魔法をマスターします。
火炎系　：炎を生みだし、操る魔法をマスターします。
冷却系　：冷気と氷を生みだし、操る魔法をマスターします。
雷光系　：雷を呼び起こし、電撃を叩きつける魔法をマスターします。
精神系　：精神面や神経に働きかける魔法をマスターします。
神聖系　：神のパワーを得、奇跡をおこす魔法をマスターします。※寺院でのみ会得可。
暗黒系　：神聖系と逆に、邪神のパワーを得る魔法をマスターします。※寺院でのみ会得可。
精霊系　：精霊を召還し、その力を得た魔法をマスターします。※一部の寺院でのみ会得可。

・魔法で解除する

魔法での解除は、物理系魔法の「アンロック」を使う方法です。この場合は、特殊な魔法のかかった鍵じゃない限り、ほとんどの鍵を開けられます。しかし、簡単に開けられる鍵にもアンロックを使うと、MPを消費します。

見事、鍵が開けられたら、それが扉なら先に進め、宝箱なら中に入っていたものを手に入れられます。金貨だったらその場で山分けとなり、武器など他のものだったら仲間と相談して決めることになります。

■3.現在地

ダンジョンには、先のわからない複雑な迷路構造のものから、単純なものまで、実に多彩な形があります。大抵のダンジョンには階段があり、上や下の階へ行けるようになっています。その時、現在何階にいるのかを、ここに表示します。

■2.行動

ダンジョンの中を進むと、鍵のかかっている扉に突き当たったり、宝箱を発見したり、いかにも怪しそうな場所にたどり着いたりします。そんなときには「行動」を使います。解錠や罠解除などの、盗賊技術の腕の見せ所です。
「行動」をクリック（もしくは左ボタンのクリック）をするとウィンドウが開き、担当者の割り当て・特定調査・解除回収、のコマンドがあらわれます。

●担当割当て

パーティの仲間のうち、誰がその行動を行うかを設定します。もし、パーティの中にプレイヤーより盗賊技術が優れた人物がいれば、その仲間に行動させることができます。名前をクリックするとメンバーの一覧が開くので、そこから選択してください。

●特定調査

ダンジョン内で財宝箱を見つけたときや、扉に罠の臭いがするときなどは、この特定調査で調べることができます。調査をする場合は、調べるもののすぐ近くまで行かなくてはなりません。「特定調査」をクリックすると、その廻りに四角い枠が表示されます。

その枠内の調べたいもの(場所)をクリックすると、担当キャラがそれを調べ、仲間に報告してくれます。もしも鍵や罠があったら、次の「**解除回収**」で仕掛けを外すことに挑戦してください。

●解除回収

目の前にある財宝箱や扉に、罠が仕掛けられていたり、鍵がかかっている場合、このコマンドで解除することができます。解除は特定調査と同様に、自分の周りの四角の枠から対象物をクリックします。解除方法は次の2通りから選べます。

・盗賊技術で解除する

あらかじめ訓練所の盗賊技術で学んだ「**鍵解除**」や「**罠解除**」の技術を使います。
しかし、各技術をそこそこ学んだからといっても、必ず成功するとは限りません。解除できるまで、何度でもチャレンジしてみてください。
※「**鍵解除**」「**罠解除**」の熟練度が0でも開くこともあります。また、罠の解除に失敗するとダメージを受けます。

●盗賊技術

冒険者に必要な要素として、目ざとさや手先の器用さも欠かせません。この盗賊技術では、冒険途中で遭遇する障害をうまくかわす技術をマスターします。絶対に必要な技術ではありませんが、マスターしておくと冒険の展開もスムーズになります。

訓練名	内容
基礎訓練	敏捷度と器用度を養います。STの数値にも影響します。
鍵解除	ダンジョン内で、鍵のかかった扉を開ける技術をマスターします。
罠発見	仕掛けられた罠を発見する技術をマスターします。
罠解除	仕掛けられた罠を解除する技術をマスターします。
聞き耳	ダンジョン内で、敵の気配を感じられるようになります。

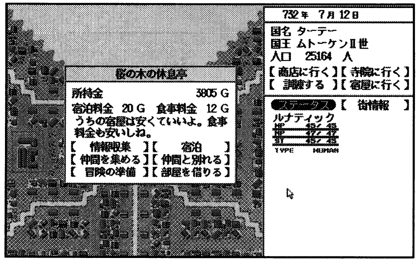
●野営技術

冒険はいつも街の宿屋で寝泊まりできるとは限りません。ダンジョンやフィールドでキャンプ(休息)する場合に備えて、野営技術を学んでおく必要があります。

訓練名	内容
野営	キャンプで睡眠をとった場合、HP/MP/STの回復度合いが高くなります。
野外食料調達	携帯食料が無くなった場合、自力で食料を探す技術を習います。
見張り	睡眠中の見張りで、敵の存在をいち早く察知できるようになります。

6.宿屋に行く

宿屋は冒険者の拠点となります。宿泊や仲間との出会い、冒険のネタ探しなど、すべて宿屋で行われます。1つの街には大小さまざまな宿屋があるので、リストの中から好きな宿屋を選び、クリックしてください。宿屋での行動には、次の6つの選択肢があります。



●情報収集（冒険の情報を得る）

　このコマンドは冒険のネタとなる情報や、街の情勢、周囲の地形を知ることができます。その宿屋にいる冒険者以外の人物の一覧が表示されるので、その中から話を聞きたいキャラをクリックしてください。

・冒険の依頼は・・・

　その宿屋に冒険の依頼があるかどうかは「**宿屋の主人**」をクリックしてください。冒険の情報は一件の宿屋にひとつです。依頼内容は実に多彩で、達成した際の報酬も難易度によって上下してきます。

　依頼内容を聞くと、パーティの仲間たちがそれぞれの考えで色々なことを言います。その意見に耳を傾け、それ以上に冒険者としての自分の実力をよく考え、受けるかかどうかを決めてください。

> 　プレイヤーが冒険者を生業としている以上、誰かから冒険の依頼を受けて、報酬を得なくてはなりません。それがこのゲームの基本でもあります。

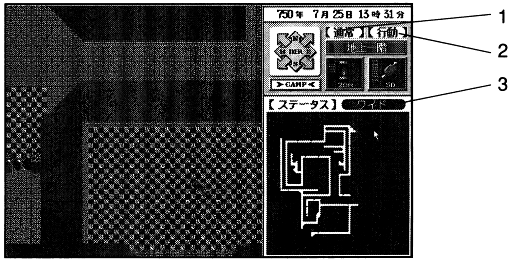
依頼を引き受ければ、街を出て目的地を探さなくてはなりません。フィールドでの行動はP.25をご覧ください。

ダンジョン

ダンジョンは冒険の舞台です。自然の洞窟や人工洞窟、建築物などさまざまありますが、総称としてダンジョンと呼びます。フィールドを移動していてダンジョンの入り口を見つけたら、入り口に体当たりするようにすれば、中に入ることができます。

ダンジョンに入るとフィールドマップはダンジョン内の表示に変わります。ダンジョン内が真っ暗で何も見えない場合は、ランプの燃料がないということです。

ダンジョン内の操作は、移動方法やステータス部分は、基本的にはフィールドと同じです。歩いたルートは自動的にマッピングされます。「**ワイド**」をクリックしてダンジョン内のマップを表示すれば、戻るときに便利です。



1.通常／調査：通常歩行と調査歩行との切替え。
2.行動　　　：ダンジョン内での行動コマンドを呼び出す。
3.現在地　　：ダンジョン内における現在地(地上・地下の階数)を表示。

ダンジョンでは上記の3つのコマンドが、フィールドと異なります。以下、そのコマンドについて説明していきます。

1.通常／調査歩行

ダンジョン内には、どこに危険が潜んでいるかわかりません。扉に罠が仕掛けられていたり、通路に落とし穴があったり・・・。このコマンドは無用な危険を回避するため、歩行の方法を変えるものです。クリックごとに「**通常**」と「**調査**」に切り替わります。

通常歩行は普通に歩きますが、調査歩行は周囲に注意しながら歩きます。ですから当然、調査歩行の方が安全ということになりますが、その分時間がかかります。

●歩行時間について

　ダンジョンのマップ表示は、フィールドとは縮尺が異なるので、時間の経過もゆっくり進みます。通常歩行なら一歩ごとに1分で済みますが、調査歩行だと一歩に5分もかかることになります。ランプの残り燃料も考慮し、歩行方法を切り替えてください。

【見張り順番】
休息中、パーティの全員が一斉に寝てしまったら、寝てる間に敵に襲われることがあります。そのためにも交代で見張りをたて、その順番を決めることが必要です。
「見張り順番」をクリックすると番号のついたキャラのリストが表示されます。その番号が見張りの順番ですので、クリックして順番をセットしてください。
見張りは一人１時間交代で担当しますが、パーティの人数と休息時間をよく考慮してセットしないと、充分休めるキャラとそうでないキャラが出てしまうので注意してください。
休息中に敵に襲われた場合、そのとき見張りを担当しているキャラの見張り技術の熟練度によって、奇襲されるか早めに察知できるかの差がでます。

■6.燃料／食料

現在、プレイヤー（もしくはパーティ全体）が所持している燃料と食料の数を表示しています。食料の単位は【D=1日】、つまり4Dだったら4日分の食料を持っていることになります。燃料の単位は【H=5時間】です。12Hだったら60時間分の燃料を持っているということです。

■7.ステータス

街のステータスの項（P.20参照）参照。

■8.ワイド

ここをクリックすると、ステータス表示の部分が切り替わり、ワイドマップが表示されます。ワイドマップは広域マップよりは範囲が狭く、街や迷宮など、目的地を探しながら移動する際の手引きとして開くとよいでしょう。

【依頼の掛け持ち】
冒険の依頼は最高4つまでの掛け持ちができます。とりあえず引き受け、目的地まで行って、今の自分の実力や装備じゃ厳しそうな冒険だと思ったら、その依頼はそこで中断し、もう少し簡単な依頼を受けることも可能です。手に入れた報酬で装備を充実し、再度中断していた依頼を再開するのも手です。

【依頼の破棄】
とんでもなく大変な冒険だったりもっと割のいい依頼が他にあれば、一度引き受けた依頼を破棄することができます。依頼を受けている宿屋の主人に話しかけて、受けた依頼を「断る」と、破棄されます。ただし、その町を離れる場合、やりかけの依頼を残したままにしすると信用を失います。

【依頼の情報】
店主以外の人からは、引き受けた依頼について貴重な情報を得ることができます。ただし聞いた話を鵜呑みにしてはいけません。聞いた相手が信頼のおける人物かどうか、人を見る目も必要です。周りにいる人間を片っ端から捕まえて話を聞くこともできますが、混乱しないよう気をつけましょう。多くの情報の中から真実を捜すことも冒険者の資質です。

【結婚】
宿屋にいる人に話しを聞いている際、ときに相手から求婚される場合があります。求婚を受け入れれば、めでたく結婚成立となります。結婚すると、最低1年間はその街で暮らすこととなり、その間に二世が誕生するかも知れません。
さて、そのときがプレイヤーの人生の分かれ道となります。選択肢は2つです。一つは冒険者から足を洗い、その街で暮らしていく人生(ここでゲームオーバーとなります)。もう一つは、家族と分かれ再び冒険の旅に出ることです。大いに悩み、決めてください。
結婚し、二世ができるかどうかは、後のゲーム展開に大きな影響を及ぼします。ここではあえて解説しませんので、ご自分の目で確かめてみてください。

●宿泊
宿屋で宿泊すると、HP/MP/STが回復します。体の状態がひどい場合は、完全回復するまで何日かかかります。宿泊料は宿屋によって異なりますので、所持金と相談して宿泊する宿屋を選んでください。

●仲間を集める

【パーティの編成】

冒険者になりたてのときは、一人で依頼をこなすのが難しい場合があります。そんなときは、宿屋で仲間を集めてパーティを作ることができます。

このコマンドを選ぶと、その宿屋にいる冒険者の一覧が表示されます。その中から一人を選びクリックすると、そのキャラの情報が表示されますが、見た目の情報なので、具体的なステータスまでは分かりません。冒険者の資質として大切な、人を見る目がここで試されます。気に入ったら仲間に誘ってみてください。

しかし、仲間に誘っても、必ず仲間になってくれるとは限りません。また、以前にパーティから無理矢理はずした相手だったら、恨みに思われていることもあります。プレイヤーに仲間を選ぶ権利があるように、彼らにも仲間を選ぶ権利があります。

仲間にしたキャラは、画面右にステータスが表示されます。パーティは自分を含めて6人まで編成できます。パーティの仲間は、プレイヤーが宿屋にいる間とフィールドでは一緒に行動しますが、それ以外の時はそれぞれ勝手に行動しています。自分の意志で買い物にも行き、訓練所で鍛えるためにパーティから抜けてしまうこともあります。

【報酬分配】

パーティの人数が多いほど依頼の成功率は上がりますが、逆に報酬は山分けなので、人数が少ない方が得る金額は大きくなります。

●仲間と別れる

どうも一緒にいてしっくりこない、という場合には、パーティを組んだ仲間と別れることもできます。このコマンドを選ぶと、仲間のリストが表示されるので、その中から別れる仲間を選んでクリックしてください。ただし、一方的に別れられるとは限らず、もめ事が起きる場合もあります。

別れる際、他のメンバーも一緒にパーティから出ていってしまう場合があります。これはつまり、プレイヤーよりも別れようとしたキャラの方が人望があったということを指しています。プレイヤーは、一応パーティのリーダーですが、他のメンバーを縛り付ける強制力はありません。人望を得たければ、日頃から仲間に好かれるような行動をとったり、人を引きつけるカリスマを身につけることが大切です。

●戦利品の分配

財宝箱を開けたとき、金貨以外のアイテムを手に入れることがあります。その場合、直接、財宝箱を開けた人物のものになるわけではなく、パーティの全員がそれを貰う権利を有します。それを誰の所持品とするのかを決めるのが、この「**分配**」のコマンドです。

「**戦利品の分配**」をクリックするとパーティーの共有品になっているアイテムのリストが一覧できます。次に、その中から選んだアイテムを誰に分配するかを決めます。ただし、自分だけでなく、他の仲間も欲しがる場合があり、そんなときはダイスで決めることになります。

※プレイヤーが持てる所持品は64個までです。

●会話をする

パーティの仲間に話しかけ、コミュニケーションをとることができます。「**会話**」をクリックし、リストから話したいキャラを選びます。すると会話の話題のリストが表示されるので、その中から内容を選択してください。

●休息する

この世界では、不眠不休で冒険はできません。休息をとらずに行動していると、まずSTが消耗し、次にHPが消耗します。HPが0になった時点でゲームオーバーです。よって疲労が極限に達する前に休息をとり、体力を回復させなくてはなりません。

【時間設定】

休息(睡眠)は、あらかじめ何時間休息するかを設定します。休息時間の両わきの矢印をクリックして時間を設定してください。そして「**休息する**」をクリックすると、設定した時間だけ自動的に進みます。休息を終えると、HP/MP/STの数値がある程度回復します。

※同じ休息時間でも、野営技術に優れているキャラほど回復力に優れます。

●魔法の使用
魔法を使う場合は、まずパーティの誰が使うのかを選びます。次にそのキャラが使える魔法のリストが出るので、その中から使いたい魔法をクリックします。かける魔法がライトの場合以外は治癒関係の魔法なので、その場合は魔法をかける相手を選びます。
ただし、魔法の使用を仲間に依頼する場合、断られることがあります。プレイヤーに強力なリーダーシップがあれば、彼らは従ってくれますが、どうしても断られる場合は自分で魔法を使うしかありません。

●隊列の変更
フィールド移動中、パーティはひとつのシンボルキャラで表されていますが、実際はパーティ全員が歩いています。その歩く順番を変更することができます。隊列は前に3人、後ろに3人という並びです。誰をどこに配置するかでモンスターや罠の発見のタイミングに影響します。隊列の位置をクリックして、それぞれ割り当ててください。

●装備の変更
武器や防具の、装備の変更を行います。途中で手に入れたアイテムをすぐにでも身につけたいときなどは、このコマンドで行って下さい。
※装備できるものは、自分の所持品のみです。

●戦利品を見る
冒険中に手に入れたアイテムは、もしかしたら魔力の宿っている貴重なものかも知れません。その場合、このコマンドでアイテムの具体的なデータを鑑定することができます。
鑑定する際、担当者を決めてそのキャラに依頼します。知力が高いほど鑑定に成功するので、パーティの中で一番知力の高いキャラを指名するとよいでしょう。

※キャンプで鑑定できるのは、まだ分配されていないアイテムだけです。また、鑑定ができなかった場合、とりあえずその場ではあきらめ、街の商店で鑑定してもらうことになります。

●冒険の準備をする
冒険の準備とは、冒険の必需品である携帯食料と、ダンジョンの中を照らすランプの燃料を手に入れることです。買った燃料や食料はパーティの共有品なので、代金は全員の所持金から均等に払うことになります。管理はプレイヤーがするので、仲間と別れてもプレイヤーの元に残るようになっています。ただし売却はできません。

【燃料】
燃料は１時間分の単位で手に入れます。ダンジョンの中で明かりが無くなったら大変なので、必要だと思う時間分より多めに買っておくのが安全です。

【携帯食料】
携帯食料は、冒険に行くときだけじゃなく、街から出て旅をするときにも必要です。パーティ全員分の食料を１日分いくらの計算で売っています。これも必要だと思う日数分より多めに買っておくのが安全です。

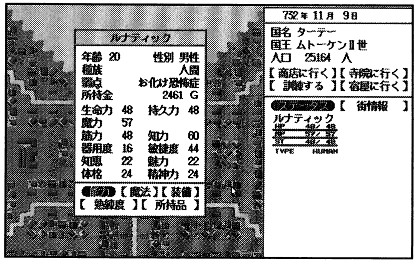
●部屋を借りる
部屋を借りると、魔法の使用・鑑定・隊列・装備・話しかける、のコマンドが使えます。各コマンドはキャンプと同様ですのでP.26をご覧ください。

8.ステータス
●ステータス表示
このコマンドをクリックすると、以下の表示があらわれます。街情報を表示しなければ、通常はこのステータス表示となっています。パーティを組めば、その仲間の表示もされるようになります。ステータス表示は下記の通りです。

HP	：ヒットポイント	現在値／最大値
MP	：マジックパワー	現在値／最大値
ST	：スタミナ	現在値／最大値
TYPE	：種族名（HUMAN・ELF・HALFELF・DWARF・HALFLING）	

※男性はブルー、女性はレッドで表示されています。各種族についての説明は、P.10をご覧下さい。

●キャラクターの詳細情報
表示しているステータスの部分をクリックすると、キャラクターの詳細情報を見ることができます。



・能力
キャラクターメーキングの時に出てきた内容とほぼ同じです。家系の代わりに所持金が表示されるようになっています。

・魔法
マスターしている魔法の一覧です。ここでは魔法の名称のみなので、それぞれの内容については、「**魔法一覧**」をご覧ください。

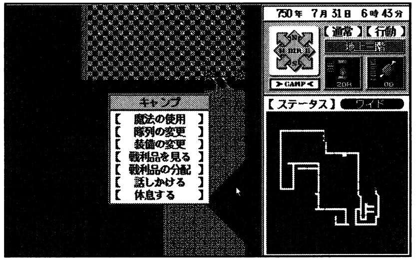
・装備
身につけているアイテムとその効果です。装備は体の部分ごとに、次のように分かれています。
※ここでは装備の付け替えはできません。

○頭：頭を守るための防具。
○首：首飾りの有無。魔法がかかった首飾りは様々な能力を高める。
○胴：鎧など胴につける防具。
○腕：いわゆる篭手。篭手の中には格闘時に攻撃力を発揮するものもある。
○脚：すね当てなど、脚をガードする防具。
○指：魔法のかかった指輪をはめることが可能。指輪も能力を高める。
○右／左：左右に手に持つ武器や防具。
両手で持つ武器はもう一方の手が空白になっている。

3.移動／広域
「広域」をクリックすると、かなり広範囲のマップが表示されます（それでもこのゲーム全体ではほんの一部です）。このマップには、プレイヤーが行ったことのある場所と、街で仕入れた地形の情報だけが表示されます。黒い部分は、まだ未知のフィールドとなっています。
広域マップの表示で、小さな□は街を、赤いマークはプレイヤーの現在地を示しています。広域マップを表示しているときは、移動できませんので「**広域**」の左の「**移動**」をクリックすれば、移動画面に戻ります。

4.地方名
この世界は非常に広く、マップも6つの地方から構成され、地方によって得られるアイテムや、マスターできる魔法なども異なってきます。地方名は、現在プレイヤーのいる地方を表示しています。行く手には、何に遭遇し発見できるのか誰にもわかりません。方法はただひとつ、旅をしてその目で確かめてみることです。

5.CAMP
このゲームの世界は広く、また時間もリアルタイムで経過していきます。私たちがそうであるように、飲まず食わずでは冒険ができません。そのために、フィールドでもダンジョンでも、移動用の矢印コマンドの下の“CAMP”をクリックすると、キャンプ(野営)を開くことができます。キャンプには次のコマンドがありますが、「**休息**」以外は時間が止まっています

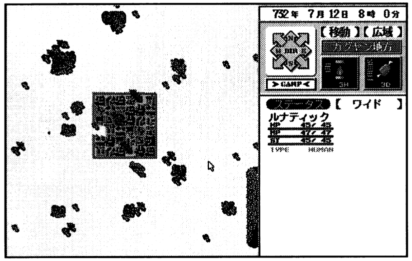


魔法の使用：戦闘以外で使える魔法を使う。
隊列の変更：パーティの隊列を変更する。
装備の変更：武器や防具を付け替える。
戦利品を見る：手に入れたアイテムの詳細を見る。
戦利品の分配：手に入れたアイテムを分配する。
話しかける：仲間と話をする。
休息する　：睡眠をとり、体力を回復する。

※キャンプのコマンドは、フィールド、ダンジョンともに共通です。

フィールド

街からフィールドへ出るには、すべてのウィンドウを閉じ、右クリックすれば出ることができます。逆に街中に入る場合、街に体当たりするようにすると入れます。以下フィールドでのコマンドを説明していきます。



1.年月日　　：現在の年月日を表示。
2.移動キー　：プレイヤーのキャラを移動させる。
3.移動／広域：メイン画面の通常表示と、広域図の切替え。
4.地方名　　：6つの地方中、どの地方にいるのかを表示。
5.CAMP　　：キャンプ(野営)をする。
6.燃料／食料：燃料と携帯食料の所持数を表示。
7.ステータス：プレイヤー（とその仲間）のHP/MP/ST/TYPEの表示。
8.ワイド　　：フィールドのワイドマップを表示（広域図よりは範囲が狭い）。

1.年月日

プレイ中、フィールドやダンジョン内で移動したり、訓練したり、キャンプで休息すれば、その分時間は過ぎていきます。依頼の期日などをはかる場合に、この年月日を見るとよいでしょう。また、フィールドは夜になれば暗く、昼は明るくなります。

2.移動キー

移動する際は、8方向のうち進みたい方向にカーソルをもっていき、左ボタンを押し続けてください。また、移動はキーボードにも対応しています。テンキーの“5”を中心に、上下左右が“8,2,4,6”、斜め方向が“1,3,7,9,”にそれぞれ対応しています。
移動は、一歩(1クリック)歩くたびに30分経過します。動かなければ時間は経過しません。また、移動する距離により、それだけ体力(ST)も消耗していきます。STの数値が0になると、今度はHPの数値が減少していきます。キャンプを張るか、街の宿屋で宿泊するなど、適度に休息してください。

それぞれ、装備しているアイテムの名称をクリックすると、そのアイテムの詳細なデータが表示されます。データの内容は次の通りです。

○大きさ：装備に必要な体格値。キャラの体格がこの数値以上でないと装備できない。
○攻撃力：この数値が高いほど、敵に与えるダメージが大きくなる。
○防御力：この数値が高いほど、攻撃を受けたときのダメージが小さくなる。
○命中力：この数値が高いほど、攻撃が敵に命中しやすくなる。
○回避力：この数値が高いほど、敵の攻撃が命中しにくくなる。
○攻撃範囲：この数値が高いほど、遠くの敵が攻撃できる。
○素　材：その装備品の素材。銀製のものには魔法がかかっていることが多い。
○分　類：その装備品が体のどの位置に装備されるものかを表す。

・アイテムの特殊効果
　持っているアイテムに、何か特殊な魔力が宿っている場合、「特殊効果」をクリックすると、その説明が表示されます。魔力の宿るアイテムは滅多にないので、貴重品といえるでしょう。

・打撃力／命中力／防御力／回避力
　現在、装備しているアイテムやキャラクターの持つ力によって、総合的な戦闘力を表示します。装備しているアイテムによっても、その数値は変わります。
※この数値がそのままダメージの数値になるわけではありません。あくまで戦闘能力を数値であらわしたものです。

・熟練度
　各技術の熟練度を表示します。キャラクターメーキングの能力はあくまでも基礎的な資質を表すもので、冒険者としての優秀さは熟練度が決めることになります。例えば、どれほど筋力が高くても、どれほどいい剣を持っていても、剣術を熟練していなければそれを使いこなすことができないということです。

　熟練度は、戦闘技術、魔法知識、盗賊技術、野営技術、の４種類に大きく分かれ、さらにそれぞれの中で細かく専門的な分野に分かれています。その表示は0～100の数値で表されています。まったく知識や技術がない状態が0、最高になった状態が100です。
※熟練度が100まで上がらない場合もあります。それは個人の素質で、それが限界はということになります。

熟練度の見方は次の通りです。

[戦闘１]
手に持って格闘するための武器の熟練度です。熟練度が高いと、攻撃の命中力が高くなります。命中した場合のダメージの数値には関係しません。それは武器自体の威力と筋力で決まります。

[戦闘２]
弓・クロスボウ・盾・鎧・格闘の熟練度が表示されます。弓、クロスボウはどちらも飛び道具で、この熟練度が高いと命中力が高くなります。盾と鎧の熟練度が高いと回避力が高くなります。命中した場合のダメージの減少には関係しません。それは鎧自体の強度にかかっています。

[魔法]
魔法の8つの系統に分けて表示します（各魔法の詳細はP.38参照）。熟練度が高ければ魔法の成功率が上がります。逆に低いと、魔法を唱えても失敗する可能性が高いことになります。成功した場合の効果は変わりません。

[盗賊＆野営]
盗賊技術と野営技術の各熟練度です（各技術の詳細はP.15参照）。

[所持品]
現在装備している以外に持っているものの一覧です。名前をクリックするとその詳細が説明されます。

8.街情報

この世界は広く、平和な街もあれば、政情が不安定で危険な街もあります。街情報をクリックすると、現在プレイヤーのいる街の現在の情勢が表示されます。