



WonderSwan

# 東京魔人学園 符咒封録

とうきょうまじんがくえんふじゅほうろく



ステレオ対応



通信対応

Asmik  
Ace  
Entertainment Inc.



## 注 意

### かなら 必ずお読みください

- 取扱説明書を必ずお読みください。
- 強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10～15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

### 取り扱い上のご注意

- 端子部に手で触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。

— ごあいさつ —

このたびは、アスミック・エース エンタテインメントの  
ワンダースワン用ソフト「東京魔人學園符咒封録」をお買い上げいただきありがとうございます。  
ご使用の前にこの解説書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

なお、商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、  
万一誤作動等を起こすような場合は、恐れ入りますが下記までご一報ください。  
内容・攻略等に関するお問い合わせには、お答えできませんのでご了承ください。

## 目次

東京魔人學園伝奇 ————— 4

ゲームを始める前に ————— 6

ゲームの流れ ————— 8

### 物語 (アドベンチャー部)

物語の操作 ————— 10

### 符咒戦闘 (カードバトル部)

符咒戦闘の操作 ————— 12

咒符の種類 ————— 14

符咒とは? ————— 21

符咒作成・編集操作 ————— 22

五行属性と摩尼 ————— 24

相生・相剋の影響 ————— 25

符咒戦闘の流れ ————— 26

※スタートボタンヘルプについて — 40

### インターバル画面

[寄り道] 光明院 ————— 41

[寄り道] 骨董品店 ————— 42

[寄り道] 封陰窟 ————— 43

通信対戦 ————— 44

通信交換 ————— 45



Asmik  
Ace

アスミック・エース エンタテインメント株式会社 デジタルコンテンツ部

Entertainment Inc. 〒113-8405 東京都文京区本郷5-24-5 TEL.03-3817-8055 (月~金 10:00~17:00)

# 東京魔人

金

天

妖魔者

地獄の鬼がまはす車のやうに  
冬の日はごろごろとさびしくまはつて  
輪廻の小鳥は砂原のかけに死んでしまつた  
ああ、こんな陰鬱な季節がつづくあひだ  
私は幻の駱駝にのつて  
ふらふらとかなしげな旅行にでようとする。

後略

〔輪廻と転生〕萩原朔太郎

# 矢村 俊

(やむらしゅん)

街に怪異を引き起こす《邪気》を封じるために戦う。  
正義感は一歩。氏神(うじがみ)を呼び出し、  
その闘いを助ける《カ》を持つ。

# 水薫伊涼 (みずかねいすず)

矢村とともに《邪氣》と戦う。温和で友好的な性格。  
《邪氣》を咒符に封印する《力》を持っている。



りんね  
てんせい  
輪廻と轉生

彼らはどこへ向かうのだろうか……

学園伝奇



## ■ボタン操作

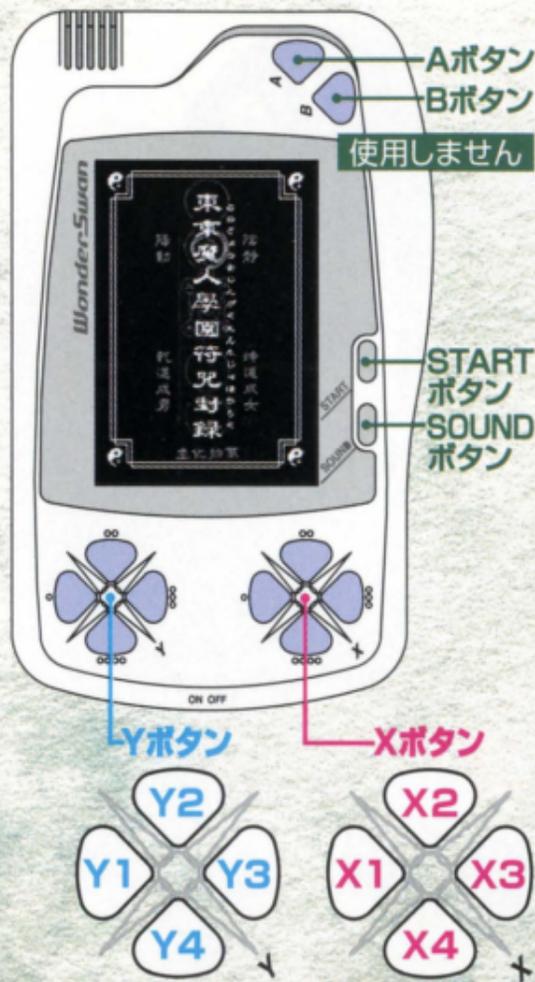
このゲームはワンドースワン本体をタテにして使います。通常時はYボタン4つで上下左右のカーソル移動を行い、Xボタン4つで各種操作を行います。「感情入力」の操作は11ページを参照してください。

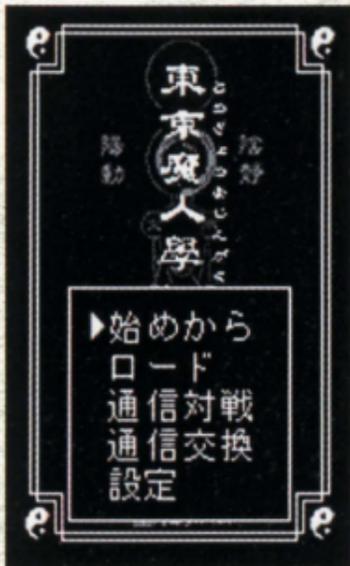
■STARTボタン——ヘルプの表示  
(40ページ参照)

■SOUNDボタン——音量の調節(3段階)

### ■Xボタン/Yボタン通常時操作

- |                    |                                 |
|--------------------|---------------------------------|
| X<br>ボ<br>タ<br>ン   | 1 土地符の相性を表示します<br>(20ページ参照) 「喜」 |
|                    | 2 呪符の表示を切り替えます 「愛」              |
|                    | 3 項目を決定します 「友」                  |
|                    | 4 項目をキャンセルします 「同」               |
| Y<br>ボ<br>タ<br>ン   | 1 カーソルを左に動かします 「怒」              |
|                    | 2 カーソルを上を動かします 「悩」              |
|                    | 3 カーソルを右に動かします 「冷」              |
|                    | 4 カーソルを下を動かします 「悲」              |
| 感情入力時操作(11ページ参照) → |                                 |





## ■ ゲームの始めかた・終わるかた

カートリッジをワンドースワン本体にしっかりと差し込んでから、電源を入れてください。オープニングデモの後に、メインメニューが表示されます。Yボタンでカーソルを動かし、X3ボタンで決定してください。

**【始めから】** **【ロード】** メインとなるゲームモードです。

**【通信対戦】** ▶44ページ参照

ワンドースワン2台を通信ケーブル(別売り)でつないで対戦が楽しめます。

**【通信交換】** ▶45ページ参照

ワンドースワン2台を通信ケーブル(別売り)でつないで符咒(カード)を交換します。

**【設定】** ▶26ページ参照



▶ 寄り道 符咒編集  
セーブ ロード  
先に進む 設定

## セーブのタイミングについて

データは、「インターバル」や「符咒戦闘」(8ページ参照)時にセーブできます。セーブせずに電源を切ると、データが消えてしまうので注意しましょう。

## ■【物語】は全13話

メインとなる【物語】には、13話のストーリーが用意されています。各話ごとに「物語」(アドベンチャー部)⇒インターバル画面⇒符咒戦闘(カードバトル)といった流れでストーリーが進行していきます。



【少年】  
ちっ。

### ●物語 (アドベンチャー部)

ストーリーを追っていくアドベンチャー部です。メッセージを送っていくと、要所で選択コマンドや感情入力(11ページ参照)を求められます。選択しだいでストーリーが変化したり、より強力な咒符(カード)が手に入れやすくなります。

常世の使者



対

緋勇 龍麻



## ●符咒戦闘(カードバトル部)

敵キャラクターとのカードバトルです。お互いに呪符を使って戦闘を行います。勝利すれば物語が先へと進みますが、負けてしまった場合にはゲームオーバーとなります。符咒戦闘中にもセーブは行えます。

## ●インターバル画面

符咒戦闘に突入する前や、各物語の最初に表示されます。セーブやロードを行ったり、符咒(デッキ)の作成・編集が行えます。また、物語が進めば、[光明院]などへ寄り道できます。

[光明院] ▶41ページ参照

[骨董品店] ▶42ページ参照

[封陰窟] ▶43ページ参照





## ■メッセージ送り操作

X3ボタンを押すとメッセージが切り替わります。X2ボタンを押し続ければ、高速でメッセージが切り替わります。

## ■選択操作

物語の進行途中に、選択ウィンドウが表示される場合があります。Yボタンで適した選択肢にカーソルを合わせ、X3ボタンで決定してください。

### 名前入力について

物語の進行途中に、右のような画面で名前の入力が行えます。上段メニューの[かな]はひらがな入力、[カナ]はカタカナ入力、[漢字]は漢字の入力です。入力したい字種をX3ボタンで決定すると、カーソルが下段の文字欄へ移動します。X3ボタンで文字の決定、X4ボタンでカーソルが上段へ戻ります。入力が完了したら[終了]を選んでください。

苗字	名前
緋勇	龍麻

▶進む	戻る	終了
かな	カナ	漢字

あ	い	う	え	お
か	き	く	け	こ
さ	し	す	せ	そ
た	ち	つ	て	と
な	に	ぬ	ね	の

# 感情入力操作

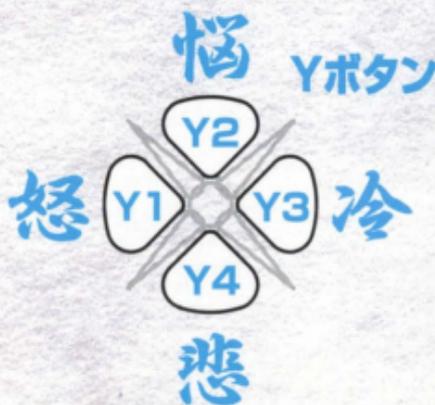
物語の進行途中で、下のような画面で感情入力を求められます。各ボタンがそれぞれの感情と対応しています。適した感情を選んで、対応するボタンを押してください。

**怒**: 怒る、苛立つ、反対、否定

**惱**: 悩む、返答につまる

**冷**: 冷たくする、反対、否定

**悲**: 悲しむ、同情、反対、否定



## 感情入力 ウィンドウ



## 「無視」について

一定時間ボタンを入力しないと、相手は無視したことになります。

**喜**: 喜ぶ、嬉しい、賛成、肯定

**愛**: 愛情、愛する、賛成、肯定

**友**: 友好、友情、賛成、肯定

**同**: 同意、うなずく、賛成、肯定



## ■符咒戦闘画面の見かた

下のような画面が符咒戦闘の「場」となります。手札画面(13ページ参照)からY2ボタンを押すと確認できます。上段に相手側の咒符、下段にプレイヤー側の咒符が表示されます。

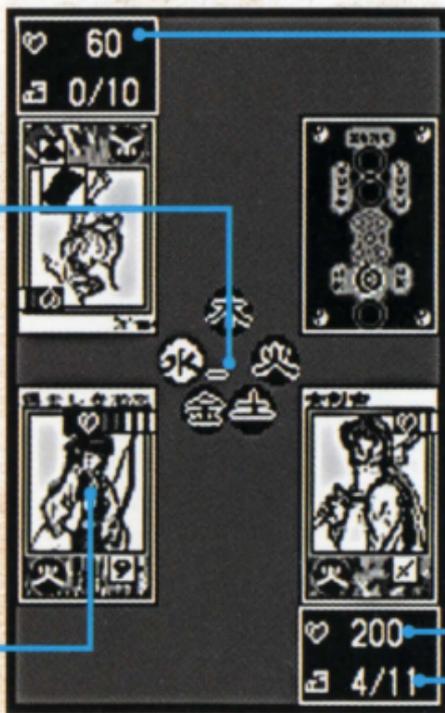
### 摩尼一覧

「場」の地形効果や人物符の能力に影響する摩尼(まに)の表示です。摩尼は敵味方に関わらず影響します。

▶24ページ参照

### 咒符

▶14ページ参照



### ステータスウィンドウ

上段が相手側のステータス、下段がプレイヤー側のステータス表示です。現時点でのライフ(生命力)とAP(行動力)を確認できます。

### ライフ



生命力を表します。0になると敗北となります。

### AP(行動力)



左が現在値、右が最大値です。咒符を使うと減少し、ターンごとに完全に回復します。



## ■手札画面の見かた

プレイヤーの手札(21ページ参照)が表示されます。Yボタンでカーソルを動かし、X3ボタンで決定すれば、咒符やコマンドを使えます。咒符にカーソルを合わせてX2ボタンを押すと、咒符の拡大表示が見られます。

**手札**

**コマンドメニュー**

**【手札の説明】**

咒符にカーソルがある場合、咒符の説明が表示されます。

**【戦闘】** すべての行動を終了し、次に進みます。

**【セーブ】** 現在の状態を保存します。

**【山札の枚数】**  
山札の枚数が表示されます。

## 符咒戦闘の基本ルール

プレイヤーと相手側が各60枚の咒符を使って勝敗を競います。戦闘の中心となるのは人物符と呼ばれる咒符です。人物符を場に出すことで、相手の人物符や相手プレイヤー自身へ攻撃できます。ターン制で交互に行動を行い、相手方のライフを0にするか、あるいは相手の山札を0にし、相手が咒符を引くことができなければプレイヤーの勝利です。

## ■呪符は5種類

呪符戦闘で使われる呪符は、大きく分けて5種類あります。各種類ごとの特徴を紹介しておきましょう。



### 人物符

▶詳しくは15ページ参照

戦闘の中心となる呪符です。場に配置して、敵の人物符や敵プレイヤー自身を攻撃します。



### 憑依式神符

▶詳しくは17ページ参照

人物符に憑依して(重なって)効果を発揮します。その効果は呪符が場から消えない限り持続します。



### 結界式神符

▶詳しくは18ページ参照

場に存在する呪符すべてに様々な影響を与えます。その効果は呪符が場から消えない限り持続します。



### 法術符

▶詳しくは19ページ参照

一度きりの効果ですが、攻防両面に様々な影響を与える強力な呪符です。



### 土地符

▶詳しくは20ページ参照

摩尼を増やすための呪符です。1ターンに1枚しか出せません。

## 呪符(じゅふ)と符呪(ふじゅ)

- 呪符とはカードのことを指します。
- 符呪とは呪符60枚からなるカードデッキのことを指します。

X2ボタンを押すとカードが拡大表示されます。





## 人物符 (基本パラメータ)

人物符は場に配置して、相手の人物符や相手プレイヤー自身を攻撃するための呪符です。

カード名 / 必要AP  
AT / HP / SP / カードの価値  
五行属性 / 背景名 / シンボル / 陰陽属性 / 攻撃属性

基本能力  
摩尼の能力

呪符が持つ能力です。摩尼LV(24ページ参照)によって使える能力が変わります。

▶詳しくは16ページ参照

特殊能力 ▶32ページ参照

**カードの価値**: 零、壹、貳、參、四、の5段階で呪符の価値を表します。数字が大きいほど価値を持ちます。

**五行属性**: 木、火、土、金、水の5属性があります。摩尼の効果などに影響します。

**背景名**: 呪符の背景名です。背景の種類によって、基本能力に様々な修正が行われています。

**シンボル**: 呪符のシンボルです。シンボルの種類によって、基本の能力値に様々な修正が行われています。

**陰陽属性**: 陰と陽の2種類あります。能力「必殺」や「再生」などに影響します。

**攻撃属性**: 拳、武器、飛び道具、術、氣の5種類あります。能力「見切り」などに影響します。

**カード名**: 呪符の名前です。同じ名前の呪符でも、能力値は異なります。(符咒創生→39ページ参照)

**必要AP**: 呪符を出すのに必要なAPです。APが足りないと、その呪符は使えません。

**AT**: 呪符の攻撃力です。ATが高い呪符ほど相手に与えるダメージが大きくなります。

**HP**: 呪符の耐久力です。0になった呪符は破壊され、墓地(21ページ参照)へ送られます。

**SP**: 呪符の素早さを表します。SPが高い呪符ほど先に攻撃できます。(攻撃順→37ページ参照)

## ●人物符のシンボルについて

同じカード名の人物符でも、それぞれの能力値は異なります(符咒創生→39ページ参照)。シンボルも人物符の能力値に影響を与える要素のひとつです。同じシンボルでも、ある人物符とは相性がよく、ある人物符とは相性が悪いといった傾向があります。

シンボルの例		刀	人物符の攻撃力を上げ、攻撃属性を武器に変えます。
		鬼面	人物符の攻撃力を上げ、陰陽属性を陰に変えます。
		十字架	陰陽属性を陽に変えます。相性のよい人物符はHPが上がります。

## ●人物符の能力について

人物符には戦闘フェイズ(36ページ参照)で使えたり、自動的に発揮される能力があります。通常時は最大2つの基本能力しか使えませんが、人物符と同じ摩尼LV(24ページ参照)を上げることで、その摩尼LVに合った摩尼能力が使えるようになります。

能力の例	必殺	「必陰」などと表示されます。「必陰」なら陰陽属性が陰の人物符に大ダメージを与えます。
	見切り	「見拳」などと表示されます。「見拳」なら攻撃属性が拳の人物符から受けた攻撃をよけられます。
	狙い	攻撃対象を自由に選べます。後列からも攻撃できます。
	速攻	オープンフェイズ(38ページ参照)を待たず、配置直後に攻撃可能になります。



**憑依式神符** 2  
憑依された人物符が  
基地に送られた時  
手札に戻ります

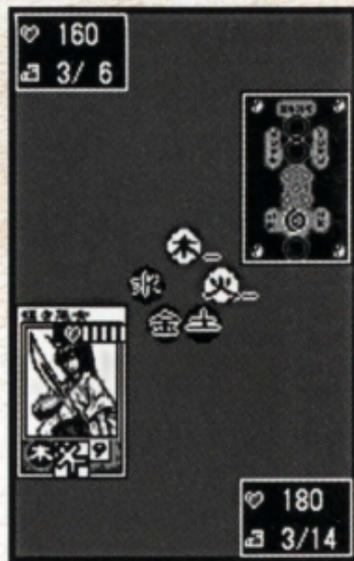
## 憑依式神符

場にある人物符に憑依して(重なって)効果を発揮する呪符です。憑依した人物符が場から消えるか、憑依式神符を強制的に外されない限り、その効果が持続します。憑依式神符を出すには、呪符ごとに決められたAPが必要です。

式神名 / 必要AP

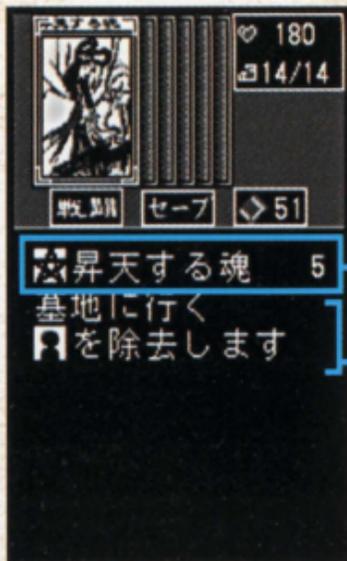
効果

憑依させる人物符を選んで決定  
(人物符1枚に付加できる式神は3体まで)



憑依式神の付加した人物符にはアイコンが表示されます。

憑依式神符の例	遠投	憑依された人物符が「狙い」の能力を持ちます。
	影武者	憑依された人物符が基地に送られた時、手札に戻ります。
	機敏なる脚	憑依された人物符は、ATが50以上の人物符からの攻撃を無効化します。



## ☆ 結界式神符

場に存在する呪符すべてに影響を与える呪符です。いったん出した結界式神符は、強制的に場から消されない限り、その効果が持続します。結界式神符を出すには、呪符ごとに決められたAPが必要です。

式神名/必要AP

効果



確認のメッセージで「はい」を決定  
(同時にらせる結界式神は3体まで)

結界式神符の例	<b>衰弱</b>	場にあるすべての人物符の最大HPを半分にします。「衰弱」が場にある限り、新たな人物符が投入されても最大HPは半分になります。
	<b>急な斜面</b>	敵味方に関わらず、場にある人物符のうち、最もSPの高い人物符を麻痺状態にします。
	<b>呪われし血脈</b>	場に同じ名前の人物符が2枚以上揃うと、その両者を破壊します。
	<b>不慣れな詠唱</b>	敵味方に関わらず、法術符の必要APを4ポイント吊り上げます。



結界を張った式神符のアイコンの表示が増えます。

♡ 200  
♣ 6/6

戦期 セーブ 53

◎急激な成長 6

ライフを  
-20して  
MAXAPを  
+4ポイント  
します

## ◎ 法術符

憑依式神符や結界式神符と違って効果は持続しません、攻防両面に様々な影響を与える強力な呪符です。法術符を出すには、呪符ごとに決められたAPが必要です。

法術名 / 必要AP

効果

### 気脈の乱れ

1ターンの間のみ、最大APとAPを4ポイント上昇させます。

### 一刀両断

相手の手札からランダムで1枚を選択し、強制的に墓地へ送ります。

### 奇跡の生還

最後に墓地へ送られた味方の人物符を手札に戻します。

法術符の例

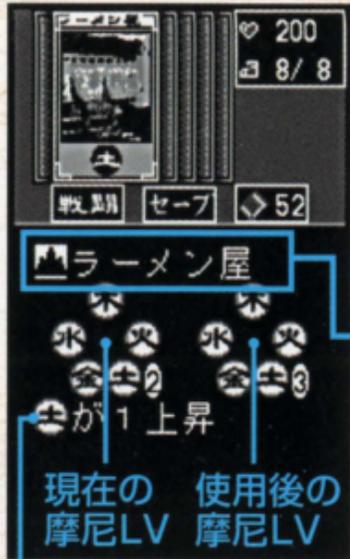
### 月夜の逢瀬



◎禁呪を  
使用しますか？  
▶はい いいえ

## 「禁呪」の使いかた

法術符の「禁呪」を使うと、相手の憑依式神符、結界式神符、法術符を無効化できます。相手が憑依式神符、結界式神符、法術符を使うと、画面上に「禁呪を使用しますか？」というメッセージが現れます。「禁呪」が手札にあり、APが「禁呪」の消費AP以上ならば「はい」を選択すれば、相手の呪符は無効化されます。



現在の摩尼LV 使用後の摩尼LV

基本効果

## 土地符

場の摩尼LVを増やすための呪符です。APを使わずに使用できますが、1ターンに1枚しか出せません。また使用するとMAX APが1つ上がります。摩尼LVを増やすと、地形効果や最大APが上昇します(詳しくは24ページ参照)。

地名



X1ボタンで  
「人物効果」



使用



X3ボタンで確認の  
メッセージに「はい」  
を選択

影響を受ける人物  
符が表示されます。  
場に出ている人物  
符は、右端に「場」と  
表示されます。

影響

### 土地符と摩尼

摩尼LVは場の五行属性を示します。木、火、土、金、水のそれぞれに、3段階の摩尼LVがあります。これらが増減すると、場にあるすべての人物符が影響を受けます。味方に有利になるように、土地符を使いこなしましょう。

X1ボタンを押すと、その土地符を使用した場合に影響を受ける人物符(味方側のみ)が一覧できます。その土地符を使うには、X3ボタンで確認メッセージに「はい」を選択します。

# ■ 符咒(カードデッキ)について

符咒戦闘は60枚からなる1組の符咒を使います。手持ちの咒符を構成して、バランスのとれた符咒を作っておくことが、戦闘を有利に運ぶ秘訣です。最大3組の符咒を作れるので、相手に合わせて適した符咒を使いましょう。

## 符咒選択画面の見かた

符咒に組み込まれている咒符を一覧できます。人物符は五行属性別の枚数が表示され、ほかに憑依式神符、結界式神符、法術符、土地符が各何枚組み込まれているかが分かります。

符咒の名前  
(最大3つまで作成可能)

~山札~ 全体確認 真神 拳武館 新規	人物 0 12 18 0 0
式神 5 1	その他 8 16
210枚	60枚

咒符の内容

手持ちの  
咒符総数

## ① 符咒は1セット60枚からなる

60枚の内訳は符咒作成、編集画面(22ページ参照)で変更されます。人物符とその他の咒符のバランスを考えましょう。

## ② 戦闘開始時に山札から7枚がランダムにドロウ(手札)

配られた7枚を「手札」と呼び、残り53枚が「山札」になります。戦闘中に「山札」から「手札」が補充されます。

## ③ 斃されたり捨てられた咒符は墓地へ

相手に倒されたり、自ら捨てた咒符は「墓地」に送られます。法術符などで復活しない限り、「墓地」に送られた咒符は戦闘終了後まで使えません。

## ④ 新しく手に入れた咒符を符咒に加えるには(符咒編集)

戦闘終了時に新しい咒符が手に入ります。強力な咒符を手に入れたら、符咒編集画面で符咒に加えられます。

# ■符咒編集画面の見かた

インターバル画面で[符咒編集]を選ぶと、符咒(デッキ)の新規作成や編集が行えます。符咒編集画面では、最大3つの符咒を作成、編集できます。左上の符咒選択カーソルをY2ボタンとY4ボタンで切り替えれば、各符咒に組み込まれている咒符が一覧できます。

憑依式神符の枚数



結界式神符の枚数



符咒を選んでX3ボタンを押すと、メニューが表示されます。

## ■メニューコマンド

- [装備]** 選択している符咒を戦闘で使うように設定します。
- [編集]** 選択している符咒に組み込まれている咒符を入れ替えられます。(23ページ参照)。
- [複写]** 選択している符咒とまったく同じ構成の符咒を作ります。
- [削除]** 選択している符咒を消します。
- [名前]** 選択している符咒の名前を変更します。

~山札~ 全体確認 式神 拳武館 新規	人物 3 12 18 2 1
式神 6 4	その他 7 7
79枚	60枚

手持ちの咒符総数

符咒に組み込まれている咒符数



人物符の五行別枚数

符咒を選ぶとメニューコマンドに切り替わります。



法術符の枚数



土地符の枚数

全属性 木属性 火属性 土属性 金属性 水属性	A P かな
全属性の土地符をA P順に表示します	
15/60	60/60



- ▶ 狂犬 1/1
- 巡り逢えし友 1/1
- 勇敢なる魂 1/1
- 常世の使者 1/1
- 下忍 1/1
- 呪いの人形 1/1

狂犬 3  
 ✓ 10 ♥ 20 ♣ 40 零  
 (青葉)

30/60 60/60

ひとつの符咒に組み込めるのは60枚です。61枚以上でも59枚以下でもいけません。

符咒の種類は問いません。ただし、人物符は何枚か必ず組み込んでおきましょう。

## ■符咒編集の操作

編集したい符咒の種類を選び、表示方法を選択（AP順の表示／かな順の表示）してください。左のような咒符の一覧リストが表示されます。AP順に表示した場合は、Y1ボタンとY3ボタンで咒符の種類が切り替わります。かな順に表示した場合は、Y1ボタンとY3ボタンで50音が切り替わります。組み込みたい咒符にカーソルを合わせてX3ボタンを押してください。

## ■咒符組み込みとパラメータ表示

龍の伝承者  
  
 ←→で変化 1/1

Y1ボタンとY3ボタンで組み込む枚数が変化します。枚数を決めたらX3ボタンで決定しましょう。なお、同じ名前の咒符は最高4枚までしか組み込みません。

X2ボタンでパラメータが確認できます。

龍の伝承者  
  
 龍の伝承者 10  
 ✓ 50 ♥ 50 ♣ 50 四  
 (黄龍)   
 見拳 速攻  
 1吹飛2見武3連続  
 自分ターン終了時  
 符咒士のMAXA  
 P+2

## ■五行属性の影響

五行属性には木、火、土、金、水の5種類があります。それぞれに対して、摩尼LV(まにレベル)が存在します。この摩尼LVが増減することで、場に出ている人物符の能力や、プレイヤーの最大APが変化します。

### 摩尼のLVを上げると…

#### ①「同じ属性の人物符」が地形効果により防衛力上昇

同じ五行属性の人物符が受けるダメージ量が軽減します。具体的には「同じ属性の摩尼LV」×10の軽減です。たとえば木の摩尼LVが2のとき、木の属性を持つ人物符は常に20ダメージ軽減されます。

#### ②「同じ属性の人物符」の能力が増える

同じ五行属性の人物符は、摩尼による能力が使えます。人物符が持つ能力のうち、摩尼によるもの(最大3つ)は同じ五行属性の摩尼LVが上がっているときにだけ使えます。

戦闘画面で摩尼のLVは常に確認できます。



#### ③ 同じ属性の摩尼LVを4にすると最大APが上昇する(摩尼の昇華)

いずれかの摩尼LVを4にすると、4にした側のプレイヤーは最大APが2上昇します。また、摩尼LVは0に戻ります。

#### 摩尼LVは土地符で上昇

摩尼LVを増やすには、土地符を使います。土地符を出せば、同じ五行属性の摩尼LVが上昇します。相生・相剋の影響も現れません(詳しくは25ページ参照)。

# ■相生・相剋システム

土地符を出したとき基本効果(20ページ参照)分の摩尼LVがアップします。これ以外にも以下のような影響が、摩尼LVに現れます。これを相生(そうじょう)と相剋(そうこく)と呼びます。

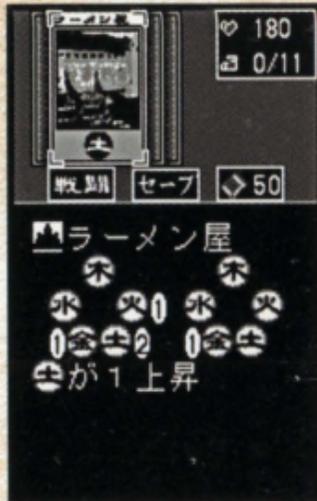
## 相生 対象の摩尼LVを1吸収します

- 木の土地符を出すと水の摩尼LVを吸収
- 火の土地符を出すと木の摩尼LVを吸収
- 土の土地符を出すと火の摩尼LVを吸収
- 金の土地符を出すと土の摩尼LVを吸収
- 水の土地符を出すと金の摩尼LVを吸収

## 相剋 対象の摩尼LVを下げます

- 木の土地符を出すと土の摩尼LVが破壊
- 火の土地符を出すと金の摩尼LVが破壊
- 土の土地符を出すと水の摩尼LVが破壊
- 金の土地符を出すと木の摩尼LVが破壊
- 水の土地符を出すと火の摩尼LVが破壊

土地符使用前に相生、相剋を得た摩尼LVの変化が確認できます。



## 相生相剋一覽





▶ 寄り道 符咒編集  
セーブ ロード  
先に進む 設定

## 戦闘前インターバルでの操作

符咒戦闘の直前に、戦闘前インターバル画面が現れます。戦闘前インターバル画面では、[セーブ]や[ロード]のほかに、[符咒編集]などができます。すべての操作が終了したら、[先に進む]を選択して符咒戦闘に進んでください。

**【寄り道】**▶詳しくは41ページ参照

**【符咒編集】**▶詳しくは22ページ参照

**【セーブ】** 物語を保存します。

**【ロード】** 以前のセーブデータをロードします。

**【先に進む】** 符咒戦闘へ進みます。

**【設定】** 各種設定を行います。

## 【設定】での操作

ゲームの各種設定が行えます。Y2ボタンとY4ボタンで上下にカーソルを動かして、Y1ボタンとY3ボタンで設定を切り替えます。

**【文字表示】** メッセージの表示速度です(3段階)。

**【エフェクト】** 画面効果の有無です。

**【セリフ】** 戦闘中のセリフ表示の有無です。

**【ボイス】** 戦闘中のボイスの有無です。

**【タイトルへ戻る】** タイトルへ戻ります。

**【設定終了】** 設定を終了し、前画面へ戻ります。

⊙設定⊙

▶文字表示 普通  
エフェクト 有り  
セリフ 有り  
ボイス 有り  
タイトルへ戻る  
設定終了



## 戦闘の流れ① 初期7枚ドロロー

戦闘に使った符咒の中から、ランダムに7枚の手札が配られます。Y1ボタンとY3ボタンで咒符を切り替え、配られた手札を確認してください。配られた手札が気に入らない場合には、1度だけ引き直しもできます。手札確認後、Y4ボタンでカーソルがコマンドへ移動します。[戦闘]で「引きなおしますか?」に「はい」で決定すれば再ドロロー、「いいえ」なら先手・後手の決定に進みます。

### 【戦闘】

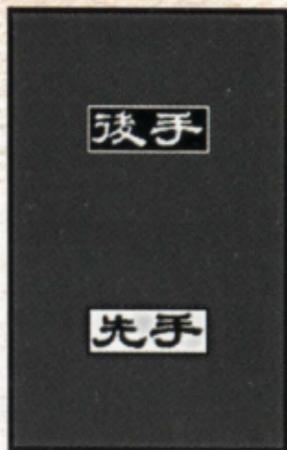
カードを引き直すか否かを決定してください。

### 【セーブ】

初期7枚ドロロー時は選べません。

### 【山札の枚数】

山札の残り枚数が確認できます。



## 戦闘の流れ② 「先手」「後手」の決定

手札が確定した後に、先手と後手を決定します。高速に「先手」「後手」の表示が切り替わるので、X3ボタンを押して表示を止めてください。

## 戦闘の流れ③ メインフェイズ

各咒符を使ったり、コマンド[セーブ][設定]が行えます。Y2ボタンとY4ボタンでカーソル位置や画面の切り替え、Y1ボタンとY3ボタンでカーソル移動、X3ボタンで咒符やコマンドが使えます。

### 〈カード選択〉▶詳しくは30ページ参照

咒符にカーソルを移動させ、X3ボタンを押すと対象の咒符が使えます。APが残っていれば、1回のメインフェイズで何枚もの咒符が使えます。各咒符ごとの使いかたに関しては30ページ以降で詳しく解説します。

### 〈コマンド選択〉

#### 【戦闘】

すべての行動を終了し、戦闘フェイズ(36ページ参照)に移行します。

#### 【セーブ】

現在の状況をセーブします。場の状況やプレイヤーのHPもそのまま保存されます。

#### 【設定】

設定画面を表示します(詳しくは26ページ参照)。



## 場の確認方法

結界式神符のアイコンや、各人物符にカーソルを合わせてX3ボタンを押すと、個々の詳細が表示されます。憑依式神符が憑いている人物符は、X3ボタンを押すごとに表示が切り替わり、憑依式神符の詳細が確認できます。



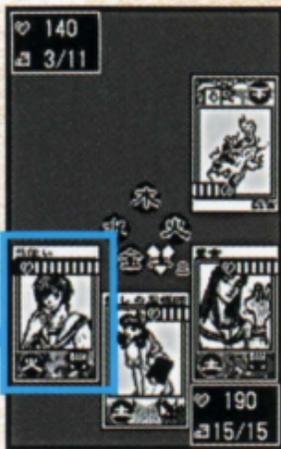
## 場の確認画面

Y2ボタン

Y4ボタン

X3ボタン

人物符、結界式神にカーソルを合わせて決定ボタン



## 敵符咒士の手札

Y2ボタン

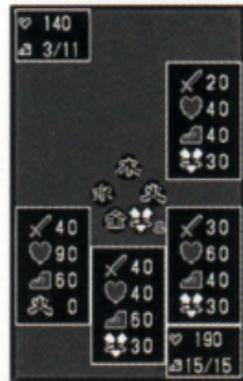
Y4ボタン



X2ボタン

X2ボタン

X2ボタン



### ステータス表示

式神符などによる修正値が表示されます。下段は五行属性と軽減ダメージです。



### 表示の切り替え

メインフェイズ中に場の確認画面を表示(手札画面からY2ボタン)させると、戦闘中の人物符が確認できます。X2ボタンを押すごとに、ステータス表示 → 能力表示 → 基本表示と切り替わります。

### 能力表示

現在の状況で使える能力(16ページ参照)が一覧できます。上2つが基本能力その下から、摩尼LV1~3の摩尼能力が順番に表示されます。

## ●土地符の使いかた

使いたい土地符にカーソルを合わせ、X3ボタンで使用できます。土地符はAPを使いませんが、1回のメインフェイズに1枚しか出せません。土地符を使うと、その直後に摩尼LVが変化します。またMAX APが1上がります。

## ●人物符の使いかた



使いたい人物符にカーソルを合わせ、X3ボタンで使用できます。ただし、現在のAPが必要APに足りない場合は、その人物符を使えません。

APは「AP上昇フェイズ」(38ページ参照)や摩尼LVを4にすることで増えます。使用する人物符の決定後、配置位置の選択を行います(31ページ参照)。

### 「速攻」とオープンフェイズ

通常的人物符は裏返しで場に出されます。裏返し的人物符は次の「オープンフェイズ」(38ページ参照)で表向きになるまで攻撃できません。ただし、能力「速攻」を持つ人物符は、場に出された直後に行動可能になります。



## 人物符の配置位置と攻撃対象



### ◀配置制限について

場には3枚の人物符が配置できます。プレイヤーが人物符を配置できるのは、左写真の①②③の位置です。

後列(左写真の③の位置)に人物符を配置できるのは、前列(①と②)が人物符で埋まっている場合だけです。配置位置の選択で、すでに人物符が配置されている位置を選んだ場合には、新たな人物符が配置され、以前の人物符は手札に戻ります。

### 攻撃対象について▶

「戦闘フェイズ」(36ページ参照)で人物符が攻撃できるのは、能力「狙い」がない限り正面の敵のみです。正面に敵の人物符がない場合(右写真の②の位置)には、敵プレイヤーに直接ダメージを与えられます。また、後列の人物符(③)は能力「狙い」を持たないと敵に攻撃できません。





## 人物符の特殊能力

人物符にはそれぞれ固有の[特殊能力]が設定されています。ダメージを受けたり与えたりした場合や、オープン時、ターン終了時など、あらかじめ決められているタイミングで[特殊能力]は発揮されます。人物符データ画面(15ページ参照)で各人物符の[特殊能力]が確認できます。

## 土地符の支援効果

一部の土地符は、使用時に場にある人物符のステータスを変化させます。土地符データ画面(20ページ参照)でX1ボタンを押すと[支援効果]が確認できます。

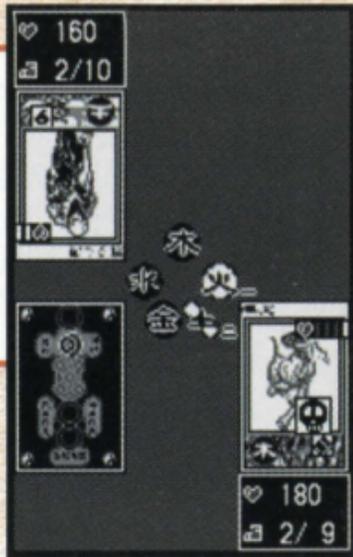


## 状態不能

戦闘中に特定の人物符から攻撃を受けたり、法術符の影響によって、場にある人物符が戦闘不能になったり、バッドステータスを受けることがあります。バッドステータスは他の人物符と入れ替えていったん手札に戻すか、能力「治療」を使って回復できます。

### バッドステータス

	<b>麻痺</b>	行動できなくなります。
	<b>毒</b>	毎ターン終了時に10ダメージ受けます。
	<b>睡眠</b>	行動できなくなります。ダメージを受けると睡眠から回復します。
	<b>呪詛</b>	人物符が強制的に「狂犬」に変化します。



## ●憑依式神符の使いかた

使いたい憑依式神符にカーソルを合わせ、X3ボタンで使用できます。ただし、現在のAPが必要APに足りない場合はその憑依式神符を使えません。また、場に1枚も人物符が出ていない時は、憑依式神符を使えません。使用する憑依式神符を決定したら、憑依する人物符をカーソルで選んでX3ボタンで決定します。

### 憑依式神符のアイコン表示

憑依式神符を使うと、場の確認画面(29ページ参照)でアイコン表示されます。憑依式神を確認するには、対象の人物符にカーソルを合わせて、X3ボタンを数回押してください。

## ●結界式神符の使いかた

使いたい結界式神符にカーソルを合わせ、X3ボタンで使用できます。ただし、現在のAPが必要APに足りない場合はその結界式神符を使えません。結界式神符をいったん使うと、場から消されない限り、その効果が持続します。

### 結界式神符のアイコン表示

結界式神符を使うと、場の確認画面(29ページ参照)でアイコン表示されます。結界式神符を確認するには、アイコンにカーソルを合わせてX3ボタンを押してください。



## 意欲な成長



使用しますか？  
▶はい いいえ

## ●法術符の使いかた

使いたい法術符にカーソルを合わせ、X3ボタンで使用できます。ただし、現在のAPが必要APに足りない場合はその法術符を使えません。フェイズの進行を待たず、法術符の効果は使った(符を決定した)直後に発揮されます。

## 禁呪



禁呪を  
入手しました

## 禁呪について

法術符のうち「禁呪」だけはメインフェイズに使えません。「禁呪」の法術符は、相手側のメインフェイズで憑依式神符、結界式神符、法術符のいずれかが場に出された際に使えます。「禁呪を使用しますか？」のメッセージが表示されますので、打ち消したい場合は、「はい」を選んで使用してください。

▶詳しくは19ページ参照



## 戦闘の流れ④ 戦闘フェイズ

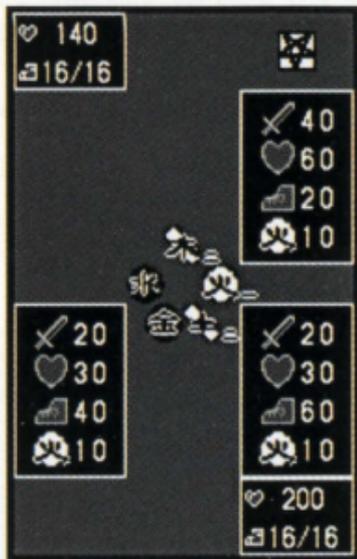
メインフェイズの操作がすべて完了したら、[戦闘]にカーソルを合わせてX3ボタンを押すと、戦闘フェイズに進みます。戦闘フェイズでは、オープンされている人物符に[攻撃]と[待機]の指示が出せます。[攻撃]を選ぶと正面の人物符(正面に人物符が配置されていない場合は敵プレイヤー自身)にダメージを与えます。[待機]を選ぶとその人物符は攻撃を行いません。場に配置されている攻撃可能な人物符に、順番で指示を出していきます。

### 「狙い」を持っていると

人物符が「狙い」の能力を持っていると、攻撃する対象を選べます。[攻撃]コマンドの後に攻撃対象をカーソルで選んでX3ボタンで決定してください。



## 戦闘フェイズの攻撃順と反撃



SPは〈場の確認画面〉で一  
覧できます。

▶詳しくは29ページ参照

### ◀攻撃順について

戦闘フェイズではSPの高い人物符から[攻撃]を行います。SPが同じ場合は、前列左→前列右→後列の順序で[攻撃][待機]の入力が行えます。



### ◀反撃について

相手側の戦闘フェイズで[攻撃]された人物符は、自動的に反撃を行います。攻撃側よりもSPが低い場合には、[攻撃]ダメージを受けた後に反撃します。攻撃側よりSPが高ければ、[攻撃]ダメージを受ける前に反撃します。伏せてある人物符が[攻撃]された場合も、強制的に人物符がオープンされて、自動で反撃が行われます。



## 戦闘の流れ⑤ オープンフェイズ

相手側のメインフェイズ、戦闘フェイズが終了すると、味方の人物符がオープンされます。オープン時の特殊効果を持っている人物符は、その効果が発揮されます。

### オープン時の特殊能力

オープン時に発揮される特殊能力は、オープンフェイズで発揮されるだけでなく、戦闘フェイズで相手から攻撃されたり、強制的にオープンされたりした場合も有効です。

## 戦闘の流れ⑥ AP上昇&ドロフェイズ

最大APが1上昇し、APが最大まで回復します。山札から咒符が1枚引かれ、手札に加わります。

### 手札が9枚になったら

手札が9枚以上になると「捨てるカードを選んでください」というメッセージが表示されます。いずれかのカードを選んで墓地へ送り、手札を8枚まで減らしてください。



捨てるカードを選んで下さい



次へ

蔷薇の妖女 14  
 ✓30♥40📄70 毒  
 不(風) 眼 陰 刀  
 【麻痺】 【速攻】  
 1傀儡 2血気 3連続  
 自分ターン終了時  
 摩尼が1LVに  
 なる

## 戦闘の流れ⑦ 戦闘終了

戦闘が終わると戦利品として咒符が手に入ります。手に入れた咒符は符咒作成、符咒編成画面(22ページ参照)で符咒に組み込めます。なお、同じ名前の人物符でも「自動生成」システム(符咒創生)の影響で、微妙に能力が変化します。シンボル、五行属性、背景、特殊能力をチェックしておきましょう。

反射



反射を  
 入手しました

### レアカードについて

封陰窟の特定のフロアごとに、報酬として貴重な咒符が手に入ります。手に入れたレアカードは符咒作成、符咒編集画面(22ページ参照)で符咒に組み込めます。

## スタートボタンヘルプについて

- ▶【基本ルール】
- 【勝利条件】
- 【符の使い方】
- 【人物符】
- 【人物符の詳細】
- 【憑依式神符】
- 【結界式神符】
- 【法術符】
- 【土地符】
- 【相生・相剋】
- 【摩尼】
- 【摩尼の昇華】
- 【地形効果】
- 【基地】

アイコンの意味や能力(16ページ参照)の効果も確認できます。

### ◀戦闘中にスタートボタンでヘルプ

戦闘中にスタートボタンを押すと、ヘルプ画面が表示されます。操作や画面の見かたで戸惑ったら、このヘルプ画面を参照してください。Y2ボタンとY4ボタンで知りたい項目にカーソルを合わせて、X3ボタンで決定します。

- ▶【吹飛】
- 【狙い】
- 【必殺】
- 【見切】
- 【即死】
- 【跳躍】
- 【範囲】
- 【血気】
- 【加護】
- 【祝福】
- 【蘇生】
- 【治療】
- 【毒】
- 【麻痺】

### ◀X3ボタンで選択

各項目に対するヘルプが表示されます。【能力】を選んだ場合には、さらに【能力】一覧リストから項目を選んでX3ボタンを押してください。

# 寄り道／光明院

質問への回答で咒符入手率が変化します。



感情入力ウィンドウでの操作は11ページを参照してください。

光明院ではキャラクターたちの質問に、感情入力ウィンドウで答えます。答えによって、以後の咒符入手率が変化していきます。10の大罪からひとつを選び、X3ボタンで決定してください。なお、光明院を訪れられるのはインターバルごとに1度きりです。

## キャラクターの問いに答えます

キャラクターへの答えは感情入力ウィンドウにて行います。適切な感情を入力してください。キャラクターが回答を気に入れば、咒符が手に入ることもあります。



# 寄り道／骨董品店

—— 手持ちの咒符を交換できます。 ——



▶トレード  
符咒編集  
店を出る

符咒編集画面での操作は22  
ページを参照してください。

骨董品店では手持ちの咒符と店にある咒符が交換できます。[トレード]を選ぶと、店にある咒符が表示されます。交換したい咒符を決定しましょう。次に、手持ちの咒符から交換に出すものを選び、交換を行います。なお、符咒に組み込まれている咒符は、交換に出せません。交換したい咒符は符咒編集画面で符咒から抜いておいてください。

## 交換できるのは 【価値】の高い咒符です

最初に選ぶ骨董品店の咒符と同じ【価値】か、それ以上の【価値】の咒符でしか交換できません。【価値】は零、壹、貳、参、四の5段階です。

[Trade]			
▶ 忍者			
黒き疾風			
筮法師			
忍者			9
40	20	50	零
(仙境)			
価値 零			

# 寄り道／封陰窟

—— 戦闘に勝つとレアカードが手に入ります。 ——

邪  
手  
使  
い



対

緋勇 龍麻



符咒戦闘中の操作は26ページを参照してください。

次々に登場するキャラクターと符咒戦闘を行います。勝てば先の階に進め、時にはレアカードが手に入ります。[地下へ降りる]で前回進んだ次の階から挑戦できます。[最初から降りる]を選ぶと1階からの再挑戦(これ以前の封陰窟データは消えます)になります。

## 階が進むほど敵キャラクターは強くなります

階が進むと敵キャラクターも強力な咒符を使うようになります。符咒編集(22ページ参照)で符咒の構成を変えたり、骨董品店(42ページ参照)を上手に使って勝ち抜きましょう。

封陰窟 1階

- ▶ 符咒編集
- セーブ
- ロード
- 設定
- 地下へ降りる
- 最初から降りる
- 戻る

# 通信／通信対戦

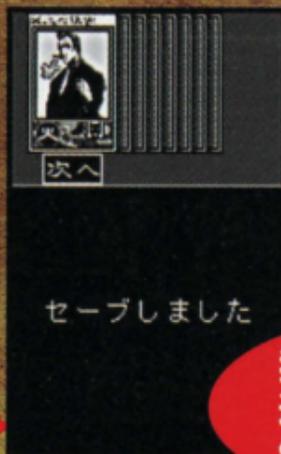
2台のワンドースワンで2P対戦ができます。



▶戦闘開始  
符咒編集  
終了する  
使用符咒 真神

通信ケーブルを接続した状態で[通信対戦]を選ぶと、2台のワンドースワンを使った対戦プレイが楽しめます。両方から同時に[通信対戦]を選ぶと、符咒戦闘がスタートします。戦闘中の操作は通常プレイと変わりません。

**符咒戦闘**



戦闘終了後には咒符が手に入ります。[通信対戦]で手に入れた咒符も、通常プレイで使用できます。対戦結果がセーブされるまで、電源を切らずにおきましょう。

**獲得した咒符は通常プレイにも使用できます。**

## 別売品「通信ケーブル」について

通信ケーブルの着脱は、ワンドースワン本体の電源を切った状態で行ってください。また、電源投入前に両方のワンドースワンに『東京魔人學園符咒封録』がセットされていることを確認してください。

# 通信／通信交換

2台のワンドースワンで呪符交換ができます。

通信ケーブルを接続した状態で[通信交換]を選ぶと、2台のワンドースワンを使った呪符交換ができます。両方から同時に[通信交換]を選ぶと、呪符交換画面が表示されます。お互いが交換したい呪符を場に出して、呪符交換を行います。

双方の呪符を選んで



▶通信交換  
呪符集  
終了す



洋介

龍麻



交換しても  
よろしいですか？  
▶はい いいえ



洋介

龍麻



セーブ中です  
電源を切らない  
で下さい

交換できます

- 呪符交換時の操作は[骨董品店]  
(42ページ参照)と同じです。  
[通信交換]では、価値が異なる呪符も交換できます。

セーブ中は電源を  
切らないでください。



（東京魔人學園伝奇人之章）

じんのしょう

# 剣風帖繪巻



## 甦る、剣風帖の軌跡

98年に発売し、多くのファンを魅了した「剣風帖」(ディスク2枚組)。

翌年99年に発売されたスペシャル・ファン・ディスク「朧綺譚」。

そして、魔人ファン待望の最新作「外法帖」の予告ディスクを収録した、

ディスク4枚組のコレクションパック登場。

学園《伝奇》アドベンチャーSLG  
絶賛好評発売中 4枚組 ¥4,800(税抜)



キャラクターデザイン:小林美智 発売:アスマック・エース エンタテインメント株式会社

## 使用上の注意

- 本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
- 故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
- 電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
- カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

## バックアップのご注意

- このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。
- 万が一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねますのでご了承ください。



FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND  
COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、  
また商業目的の賃貸は禁止されています。

“” 及び *WonderSwan* は株式会社バンダイの商標です。

MADE IN JAPAN

 **Asmik  
Ace**  
Entertainment Inc.

アスマック・エース エンタテインメント株式会社  
デジタルコンテンツ部  
〒113-8405 東京都文京区本郷5-24-5  
TEL.03-3817-8055 (月～金 10:00～17:00)

©2000 Asmik Ace Entertainment Inc./SHOUT!DESIGNWORKS

# 東京魔人學園符咒封録

イラストレーション・南志安永

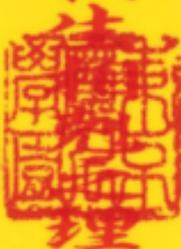


©2000 Asmik Ace Entertainment Inc./SHOUT!DESIGNWORKS

真 神

天 地 人 相

宿星 太極



陽之天武 陰之地文



破邪顕生 妖魔折状

符咒封録

NOT FOR SALE

# 東京魔人學園外法帖グッズ



# 真神学園生徒募集

東京魔人学園のファンクラブ設立にあたり、入学(入会)希望者を募集します。入学希望者は、80円切手貼付済の返信用封筒(宛名にはあなたの住所・氏名をご記入ください)と、以下のアンケートの回答を記入した用紙を同封して下記の宛先までお送りください。折り返し入学案内書(ファンクラブ入会案内書)を送らせていただきます。(11月上旬発送予定)  
1.あなたの住所・氏名・年齢・性別・電話番号・Eメールアドレス(お持ちの方のみ) 2.以下で持っているものをすべてご記入ください。(パソコン・DVDプレイヤー・PS2) 3.ファンクラブに期待することはありますか?  
〒173-8558 東京都板橋区弥生町77-3 株式会社ムービック 出版課「真神学園入学案内書希望」係

## 東京魔人学園

### 剣風帖&朧綺譚画集 東京魔人学園浮世絵巻

#### 陽之巻

ゲーム・CD・小説などの商品や書籍・HPのイラストを収録  
通販価格 3000円・通販特典 ポストカード付

#### 陰之巻

未発表を含むゲームのキャラクターやイベント画面のイラストを収録 通販価格 3000円

#### 陽と陰の2冊購入特典

小林美智先生描下イラストのブックケース付  
通販方法

郵便振替用紙に [口座番号]00130-8-717856 [加入者名]いーす [金額]上記の通販価格 [通信欄]御希望の商品名と数  
[払込人住所氏名]御客様の郵便番号・住所・氏名・電話番号を御明記のうえ御振込ください(通信販売は日本国内に限らせていただきます)

### 外法帖 限定通信販売商品

#### 扇子

表は徳川側の京梧・藍・小鈴・雄慶 裏は鬼道衆側の九角・風祭・桔梗・九桐 小林美智先生描下イラストの美しい扇子  
通販価格 1800円

#### 掛軸型曆

京梧&雄慶と藍&小鈴の2本組  
小林美智先生描下イラストの2000年4月から2001年3月までのスクールカレンダー  
通販価格 2500円

株式会社ムービック TEL.03-3972-1992(祝祭日を除く月～金曜10～18時)

<http://www.movic.co.jp/book/>