

Advanced Dungeons & Dragons[®]

COMPUTER PRODUCT

THE EYE OF THE BEHOLDER II THE LEGEND OF DARKMOON

アイ・オブ・ザ・ビホルダー II



◆ ユーザーズマニュアル ◆

目次

リファレンス・マニュアル	1
ルール・ブック	7
●ゲームの紹介	7
★アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅡの世界について	
●ケルベンから冒険者への手紙	8
●オルテックの報告書	9
●ウエントリー・ケルソーの日記	11
●パーティーを編成する	14
★キャラクターを作る	
★能力の変更とキャラクターのキープ	
★キャラクターの削除	
★パーティーを編成し終わったら	
★NPC (ノンプレイヤーキャラクター) について	
●「アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅡ」のプレー方法	17
★冒険を始める	
★装備画面	
★キャラクターの情報	
★キャンプ	
●キャラクターとパーティー	25
★キャラクター	
★強いキャラクターを作る	
★強いパーティーを編成する	
●呪文	35
★MAGE の呪文	
★CLERIC の呪文	
★呪文の使用における戦術	
●冒険における戦術	48
★敵を攻撃する	
★ヒント	
●モンスター図鑑	51
●付録:各種の表とその説明	55
★レベルアップ表	
★能力値	
★武器	
★鎧	
●呪文のインデックス	60

Advanced Dungeons & Dragons®

アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅡ
ザ・レジェンド・オブ・ダークムーン

リファレンス・マニュアル

はじめに

このたびは、FM-TOWNS版「アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅡ」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。ゲームを始める前に、必ずこのリファレンス・マニュアルをお読みください。TOWNSの設定やゲームのインストールについての説明が記載されています。これらの説明に基づいてゲームをお楽しみください。また、ゲームの内容につきましては、ルール・ブックをご参照ください。

このゲームには、次のものが付属しています。パッケージを開けたら、まず内容を確認してください。

- ・ユーザース・マニュアル
- ・CD-ROM 1枚
- ・ユーザ登録ハガキ

動作環境

FM-TOWNS シリーズ メモリ2MB以上 マウス必須 ハードディスク対応 (要メモリ3MB以上)
FM-TOWNS MARTY マウス必須

マウスの接続について

TOWNS マウスは、TOWNS 本体の PAD&MOUSE 端子の右側に接続してください。
MARTY でプレイする場合も必ず MARTY 対応マウスを使用してください。マウスは MARTY 本体のマウス端子 (右) に接続してください。

メモリの設定について

「アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅡ」では、メインメモリが2MB 必要です。MS-DOS 等でアプリケーション領域の登録、HMA の登録、EMS の設定、RAM ディスクの設定がされている場合、正常に動作しない場合があります。このような時は、各登録や設定を解除してください。

FAST モードと ODP について

「アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅡ」は、TOWNSⅡシリーズの FAST モードと ODP に対応しています。FAST モードと ODP を使用することにより、より快適なスピードでゲームを楽しむことが可能になります。

ディスクキャッシュ機能について

2MB 以上のメモリを TOWNS に実装されている場合、自動的にディスクキャッシュが作動して、データの読み込み速度を少なくするようにしております。

CD から起動する場合

1. TOWNS で起動する時:

- ゲームを起動する前に、新しい2HD のフロッピーディスクを1枚用意してください。TOWNS システムソフトウェア V2.1 を起動して、ディスクの初期化を選び、ディスクの初期化を行います。この時、
 - システムの複写はしない
 - 1.2MB [2HD]としてディスクをフォーマットして下さい。
- 「アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅡ」のCDをTOWNS 本体にセットし、a で用意したディスクをFDドライブの0にセットして起動して下さい。
- 最初に起動した時には、ユーザーディスクの作成を行います。このユーザーディスクの作成により、ゲームデータのセーブやクイックスタートパーティでゲームをスタートすることができるようになります。メインメニューの「ユーティリティ」をクリックすると、サブメニューが現れます。サブメニューの「ユーザーディスクの作成」をクリックして下さい。自動的にユーザーディスクが作成されます。
- 2度目以降の起動の場合は、「アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅡ」のCDをセットし、c で作成したユーザーディスクをFDドライブの0にセットしてCD から起動して下さい。

2. MARTY で起動する時:

- ゲームを起動する前に、新しい2HD のフロッピーディスクを1枚用意してください。補助機能の「データフロッピーの作成」により、データセーブ用のディスクを1枚作って下さい。
- MARTY パッドをはずしてください。(パッドをマウス代わりに使うことはできません) マウスをマウス端子(右)に接続してください。
- 「アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅡ」のCDをMARTY 本体にセットし、a で用意したディスクをFDドライブにセットしてから、電源を入れて下さい。以下は、「TOWNS で起動する時」のc、dと同じです。

ハードディスクから起動する場合 (要メモリ3MB 以上)

1. ハードディスクへのインストール方法

※インストール前には必ずハードディスクのバックアップを取りましょう。

- まず、「アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅡ」のCDから、ゲームを起動します。メインメニューで、「ゲームを終了する」を選択します。すると、TOWNS MENU が起動します。
- TOWNS MENU が起動したら、「HD install」という名前のアイコンをダブルクリックしてください。ハードディスクインストーラが起動します。ハードディスクインストーラは起動すると、自動的にインストール可能なドライブをサーチします。最初にインストール可能なドライブを表示しますので、確認して下さい。(注)「インストール可能なドライブはありません」というメッセージが表示された場合は、容量が足りずにインストールできませんので、不要なファイルを削除してから、もう一度このインストーラを起動して下さい。なお、インストールに必要な容量は約5.5MB です。
注2) インストール可能なドライブは、「About」メニューの「HD installer について」により確認できます。
- あらかじめインストールする為のディレクトリを作成します。「Install」メニューの「ディレクトリ作成」を選びます。ファイルダイアログが開きますので、作りたいディレクトリを指定して、ディレクトリ名を入力します。この時ソフトウェアキーボードが使用できます。右上のソフトウェアキーボードのボタンをクリックして下さい。

名前を入力したら、実行ボタンをクリックしてください。ディレクトリ作成をキャンセルしたいときには、取消ボタンをクリックしてください。

実行ボタンをクリックした場合、作成するディレクトリ名を表示し、ディレクトリを作成するかどうかの確認を取りますので、よければ、実行ボタンをクリックして下さい。

- c で作成したディレクトリに「アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅡ」をインストールします。「Install」メニューの「Install 先指定」を選びます。ファイルダイアログが開きますので、インストールしたいディレクトリを選んで実行ボタンをクリックして下さい。キャンセルしたいときには、取消ボタンをクリックしてください。実行ボタンをクリックした場合、インストール先ディレクトリを表示し、確認を取りますので、よければ実行ボタンをクリックして下さい。自動的にインストールが開始されます。

- インストーラを終了し、ハードディスクもしくはシステムCDから、TOWNS システムソフトウェア V2.1 L10/20を起動します。インストールしたディレクトリのBB.EXEをアイテム登録します。

この時、

- アイテム種別を「アプリケーション」に
 - アプリケーションを「TownOS」に
 - ディレクトリ移動を「あり」に
 - タイトルを「Eye of the Beholder II」に
 - パラメータは不要
 - アイコンは好みのアイコンを選んで下さい。
- でアイテム登録を行ってください。アイテム登録に関しては、TOWNS システムソフトウェアのマニュアルを参照して下さい。以上でインストールは完了です。

2. ハードディスクによる起動

ハードディスクから起動する場合には最低3MBのメモリが必要です。RAM ティスク、HMA 等が設定されていると、動作できない場合がありますので、解除してください。また、サイドワークがオンに設定されていると、メモリ不足で起動できない場合がありますので、サイドワークはオフに設定してください。

ゲームの起動は、CDドライブに「アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅡ」のCDをセットして、インストール時に登録したアイコンをダブルクリックすることによって行われます。セーブ等はハードディスクに行われますので、MO 等にインストールした場合は、ドライブのライトプロテクトを解除しておくのを忘れないようにして下さい。

メインメニューについて

ゲームを起動すると、イントロテモの後に、メインメニューが現れます。

- セーブゲームから始める
セーブしたゲーム、もしくはクイックスタートパーティでゲームを始める場合にこのメニューを選びます。選択ボックスが現れるので、ロードしたいスロットをクリックしてください。ゲームが始まります。
- 新しくパーティを作って始める
パーティを新たに作成して、そのパーティでゲームを始めるときにこのメニューを選んで下さい。キャラクターメイキングを行います。
- ユーティリティ
選択すると、サブメニューが現れます。

■画面モードの変更

起動時には、ドット比1対1の31KHzモードになっています。これを24KHzに変更することができます。トグルスイッチになっており、選択することによって31KHzと24KHzの選択が可能です。

※FM-TOWNS II MX/MA/ME では画面モードの変更はできません。

■ユーザーディスクの作成 (CD 起動時のみ)

これは、CD での起動時に必要なユーザーディスクを作成します。詳しくは「CD から起動する場合」をご覧ください。

■メインメニューに戻る

○イントロダクション

イントロデモを見ます。

○ゲームを終了する

ゲームを終了します。MARTY の場合は、メッセージに従い CD を取り出して電源を切ってください。TOWNS の場合は TOWNS MENU が起動します。

ゲームをすぐに遊びたい方のために

このゲームは、まず自分のキャラクターを作ることから始まります。ただし、すぐにゲームを始めたい方のために、あらかじめ作られたパーティーも用意されています。メインメニューの「セーブゲームから始める」をクリックすると、メイン画面で、キャラクターの肖像が上の段に表示されているキャラクターが、前列のキャラクターになります。と、一番上のスロットに QUICK START PARTY という選択肢がありますので、これを選択すると、あらかじめ用意されたパーティーでゲームを始めることができます。

キーボードも使用する場合

このマニュアルは、マウスを使ってプレーすることを前提に書かれていますが、キーボードを併用して使用することもできます。

キーボード操作 (フルキー)

PF1-PF6	: キャラクター選択	ショートカットキー
1-6	: 呪文メニューでのレベル選択	
Space	: 呪文を唱える	
I	: キャラクターの装備画面を見る	
P	: 装備画面とステータス画面の切り替え	
C	: キャンプメニューを開く	

キーボード操作 (テンキー及びカーソルキー)

テンキー	カーソルキー	
5	↓	: 後ろに進む
4	半角/全角	: 左に移動
6	挿入	: 右に移動
7	←	: 左を向く
8	↑	: 前を進む
9	→	: 右を向く

戦闘早わかり

敵を攻撃する場合には、キャラクターが武器を手に持っていて、なおかつその武器が使用可能の状態になければなりません。手に持った武器のグラフィックが灰色になっている場合は、その武器は使用できないことを表しています。そうでない場合、その武器は使用可能の状態にあることになります。

敵を攻撃するには、メイン画面上で使用可能の状態にある武器を右クリックしてください。このとき誤って左クリックしてしまうと、敵を攻撃する代わりに武器を装備から外してしまうことになりますので注意してください。武器を手にしているからといって、常にその武器が使用状態であるとは限らないことに注意してください。たとえば、両手武器を装備している場合、もう一方の手に他のアイテムをもたせ、使用可能の状態にすることはできません。両手武器を使用中には、もう一方の手は灰色で表示されています。アイテムを手に持たせることはできますが、この手に持ったアイテムは使用可能状態にならないわけですから、何のメリットもありません。

キャラクターの使用する武器には、大別して3種類のものがあります。接近戦用武器、投擲武器、飛び道具です。

接近戦用武器 (剣、オノなど) を持ったキャラクターは、前列に位置している場合のみ、敵を攻撃することができます。メイン画面で、キャラクターの肖像が上の段に表示されているキャラクターが、前列のキャラクターになります。その他のキャラクターは、後列にいるものと思ってください。

投擲武器、飛び道具を装備しているキャラクターは、どの位置からでも攻撃することができます。投擲武器で敵を攻撃するには、メイン画面上で使用可能状態にある武器を右クリックしてください。戦闘終了後、投げた武器を拾いに行かなくてはなりません。

飛び道具には、“弾”が必要となります。たとえば弓を使うには、矢筒の中に矢が入っていなければなりません。スリング用の石は、そのキャラクターの装備画面内にあれば、どこに置かれていても構いません。飛び道具で敵を攻撃するには、メイン画面で使用可能状態にある武器を右クリックしてください。戦闘終了後、落ちていた“弾”を拾い、装備画面に置きなおしてやる必要があります。

武器の使用可能状態、武器での攻撃、武器の移動に関しては、17ページの“冒険を始める”を参照してください。装備品や飛び道具の“弾”をどこに置くかに関しては、21ページの“装備”を参照してください。戦闘システムの詳細については、48ページの“冒険における戦術”を参照してください。

呪文の唱え方早わかり

MAGE や CLERIC は、戦闘や治療を魔法の力で行う呪文の使い手です。呪文の使い手は、呪文を準備するために休息しなければなりません。呪文を記憶、あるいは神から授かると、呪文は準備状態となります。しかし、呪文は一度使ってしまうと、使い手は唱え方を忘れてしまうことに注意してください。彼らは再び休息し、呪文を準備しなければなりません。

厳しい戦いが予想される場合には、戦いの前に MAGE、CLERIC に呪文を準備させるために休息させてください。

MAGE は、自らの呪文の書に新たな呪文を書き込むために、新たな呪文を探す事に人生を費やします。彼らは呪文を使用する前に、呪文を記憶しておく必要があります。

CLERIC と高レベルの PALADIN は、呪文を授かるために祈ります。これは、彼らの呪文が神から授かったものであるから、MAGE のように呪文を記憶するわけではないのです。

呪文を準備するには、“キャンプメニュー”を開き、“呪文を記憶する”、あるいは“祈りを捧げる”のオプションを選択してください。複数のキャラクターが呪文を記憶、あるいは授かる場合、どのキャラクターに呪文を準備させかを選択してください。呪文リストの上方に表示される呪文のレベルを表す数字をクリックし、次に準備したい呪文の名前をクリックしてください。これをその呪文の使い手が知っているすべてのレベルで繰り返し、EXIT ボタンをクリックしてキャンプメニューに戻ってください。これをすべての呪文の使い手について繰り返します。

こうしてすべての呪文を使えるキャラクターについて、準備する呪文を選択し終えたら、“休息”を選択してください。キャラクターは、選択された呪文を準備します。これ以後、パーティーが休息を取ることに、呪文の使い手は同じ呪文を準備することになります。

パーティーが冒険を経験し、呪文の使い手に異なる呪文を準備させたい場合には、キャンプメニューから“呪文を記憶する”、“祈りを捧げる”を選択し、“クリア”で準備する呪文をいったん消してから、再び新たに準備させる呪文を選んで下さい。

呪文はすべて、メイン画面で唱えられることとなります。呪文を唱えるには、メイン画面上で、MAGE のスペルブック、CLERIC のホーリーシンボルを手に持たせ右クリックしてください。(このとき誤って左クリックしてしまうと、呪文を唱える代わりにスペルブック、ホーリーシンボルを装備から外してしまうこととなりますので注意してください) 呪文メニューが画面下部のコンパスの所に表示されます。唱えたい呪文のレベルを選択し、次に呪文を選択します。その呪文がパーティーのメンバーに向けたものなら、呪文の対象となるキャラクターの肖像をクリックしてください。

魔法の準備に関する詳細は、23ページの“キャンプ”を参照してください。魔法の唱え方に関する詳細は、17ページの“冒険を始める”を参照してください。各呪文の効果に関しては、35ページからの“呪文”を参照してください。

ユーザーサポートについて

1. 使用上の注意

本ソフトウェア及びマニュアルの全部または一部を、許諾なく複製する事、レンタル業またはそれに類似する行為に使用することは法律により禁止されています。本ソフトウェアまたはそのコピーの全部または一部を、譲渡・貸与・移転により第三者に使用させることはできません。

2. ユーザー登録について

ユーザー登録はがきによりユーザー登録をされていませんと、ユーザーサポートを受けられない場合がありますので、是非、登録していただきますようお願い致します。

3. 正常に動作しないとき

●コンピュータ本体・ディスプレイ・マウス・キーボード等の接続を確認してください。

●メモリは2 MB 以上ありますか?

●CD は正しくセットされていますか?

●セーブ・ロード用のフロッピーディスクは2 HD ですか?

4. ユーザーサポート係について

本ソフトウェアへのご質問(正常に動作しない、ディスクが損傷した等)は、下記のユーザーサポートまでお問い合わせください。

ユーザーサポート電話 03-3720-8168

受付日時 月～金(土・日・祝祭日はお休みさせていただきます)

午後1時～午後5時

* MS-DOS は米国マイクロソフト社の登録商標です。

Advanced Dungeons & Dragons®

アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅡ
ザ・レジェンド・オブ・ダークムーン

ルール・ブック

中ゲームの紹介中

アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅡの世界について

「アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅡ:ザ・レジェンド・オブ・ダークムーン」は、アメリカはTSR社のテーブルトークRPG、AD&D第2版ルールに基づいた3Dコンピュータロールプレイングゲームです。ストーリーはこのゲーム用に新たに書かれたオリジナルのもので、ゲームの舞台となるのはFORGOTTEN REALMS®の世界に位置する、ダークムーン寺院とその周辺の地域です。

「アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅡ」では、すべての物体がプレイヤーの視点から見た状態で表示されます。たとえば、ゲーム中森の中を移動する際には、木が自分の左右を流れて行く様子が表示されます。画面に見えるアイテムは、実際に拾って持って行くことができ、ゲート

は、鍵を使ったり、ボタンを押したり、レバーを引くことによって開けることができます。モンスターに遭遇すると、彼らはプレイヤーの方へと集って来たり、攻撃のために近寄って来たりします。キャラクターに持たせた武器で攻撃をしたり、CLERICやPALADINのホーリーシンボル、MAGEのスペルブックによって呪文を唱えることもできます。パーティーの前列に位置するキャラクターは、剣やメイスなどの武器によって攻撃することができますし、後列のキャラクターは、呪文や弓やスリングのような飛び道具で攻撃ができます。こうした世界の中で、プレイヤーは与えられた使命を果たしていくのです。

■ケルベンから冒険者への手紙

✪ケルベンから冒険者への手紙✪

ウォーターディーブの君主たちの魔術顧問、ケルベン・ブラックスタッフから、あなたたちに手紙が届いた。

ウォーターディーブの英雄たちへ

諸君らが、ウォーターディーブの地下に広がる下水道での試練を乗り越えたことを、大いに喜ばしく思う。我が市のヒーラーたちは、君たちを再び戦える状態に回復させるのに、喜んで協力してくれたのだ。ウォーターディーブ市の収穫祭において諸君は貴賓として迎えられたようで、これまた喜ばしいことだ。お祭騒ぎの噂は私の耳にも入っており、諸君も収穫祭を楽しんだことと思う。また、諸君が地下より持ち帰った歴史的遺物を寄付してくれたことに、我が市の学者たちは大いに感謝している。あの巻物や鍵、そして石造りのアイテムを研究すれば、我が市の歴史に重要な発見をもたらすことができるだろう。

さて、残念なことに、我が市を脅かす可能性のある事件が再び起きた。ここのあるところ、市の北、そして西にある村々で、村人たちが行方不明になっているという噂が囁かれているのだ。我々はまた、浅い墓穴に埋葬された遺骸が発見されたという報告を受け取っている。邪悪な軍勢と古代の遺物が、この事件に関わっている可能性があるのだ。

こうした事件の起きている市の北方ならびに西方地域に、諸君が進んで調査に赴いてくれることを期待している。この手紙と共に、我々の懸念の元となった書類を同封する。諸君が旅立つための準備は、既に整っている。

幸運を祈る。

諸君の友

Khelben

■オルテックの報告書

✪オルテックの報告書✪

ケルベンは、手紙とともにウォーターディーブ市守備隊長オルテックの報告書を同封していた。

ブラックスタッフ師へ

ウォーターディーブ市付近で、再び面倒が起こっているようなのでご報告いたします。毎年恒例の収穫祭の後、守備隊はいつものように、行方知れずになっている酔っ払いどもの捜索を行ないました。その途中、我々は北へ続く古い街道からそれて二番目の路地で、ひっくり返った馬車の残骸を発見したのです。

御者は心臓に1本の矢を受けてこと切れており、馬車の内部には少量の血が残されておりまして。しかし、馬は馬車の傍らで草を食んでおり、御者の財布はコインでいっぱいでした。この馬車を攻撃したのが誰であれ、馬もコインも奪わなかったということは、この事件が単なる物盗りの犯行ではないことを示しております。乗客のみが忽然と姿を消してしまったのです。

我々のトラックーは、馬車から柔らかい砂地へと続く微かな血の痕跡をたどっていきました。その砂地で、誰かが重たい荷物を運んでいたかのような、深く沈んだブーツの足跡が発見されました。この馬車を攻撃した者は、戦闘の後に乗客を運び去ったに違いありません。

付近を捜索しましたが、北方の地面が堅くなっているあたりで足跡を辿ることができなくなりました。捜索の唯一の成果は、犯人の逃げ道に沿った茂みの下に落ちていた木製の小さな箱でした。箱の中には、革で装丁された日誌が入っており、その日誌の筆跡は、あの変わり者の学者、ウエントリー・ケルソーのものだったのです。

私は過去、ケルソーの日誌が役に立った事例を知っておりました。かの日誌こそ、ウォーターディーブの地下の下水道における邪悪な脅威の存在を我々が知る上で助けとなったものでした。しかし、市で起きた謎めいた事件に対するケルソーの悪魔的な調査は、一度ならず、私の部下の悩みの種となったことも確かです。

このようなケルソーの経歴を考え、私は、私自身がケルソーの日誌に目を通すことにしました。自分でその日誌を読んだことは、無駄ではありませんでした。なぜなら、その内容は、不吉な出来事を予感させるものだったからです。日誌には、恐るべき出来事と非常な力を持った、

ウENTリー・ケルソーの日記中

ケルベンは、風変わりな学者—自称、有名な考古学者—ウENTリー・ケルソーの日記のうち、重要と思われる部分を抜出した写しも同封していた。

ある遺物に関する記述がありました。さらに、邪悪な幻影と、地中浅くに埋葬された遺骸に関する記述も書かれています。このことは、私の部下が報告した、市北部での奇怪な蒸発事件に関連があるのでしょうか？

私の情報源は、かの学者ケルソーが収穫祭の最後の夜遅くに、馬車に乗っているのを目撃されたことを確認しました。収穫祭の間にケルソーに会った人々は、彼が新しい謎の調査について話していたと証言しています。私は、彼の日記の内容とその暗示する脅威を、本物と考えるべきだと思います。

この事件は、まだウォーターディープに直接の脅威を与えるにはいたっていませんので、守備隊の管轄外です。そのため、師にお手紙を差し上げた次第であります。また、日記全部をお送りする代わりに、関連のある項目の写しを同封いたします。師がこの日記をお読みになり、この事件が市や市民の脅威とならないよう必要な措置を取られることを確信しております。

敬具

Oltec



ウォーターディープ市
守備隊長

356

私がウォーターディープの下水道から這い出そうとしているとき、特にツルツルした石で手がすべった。私は落下しながら、石が滑りやすかったのは私の手からの出血のせいであることに気がついた。私はまさかさまに盛り土へと激突し、頭は大きな石にぶつかった。視界が薄れていくのを感じた。

何時間そこに横たわっていたのかはわからない。突然、暖かい感じが体中を流れた。ゆっくり目を開けると、目の前にはロープをまとった大きな人影が、この世のものとは思えない光に背後から照されながら立っていた。まぶしい光の中で、フードのついたロープの下の整った顔だちの輪郭と、黒い肌だけが垣間見えていた。

「もうだいじょうぶだ。私の助けなしでは、お前が死んでしまっていたことは間違いない。だから私が助けてやったのだ」

私は頭に手をやった。相変わらずズキズキと痛みはしたが、取からも手からも出血はしていないようだった。私は話そうとしたが、すぐに言葉が出なかった。

「私を救ってくれたのは立派な行ないだが、私に何をしたいんだ？」

その人影は少しばかり大きくなり、フードの下が目が赤く輝いたように思えた。

「私がお前に求めるのは、集中してこれを見ることのみだ！」

その人物は手袋をした手を開くと、その手のひらをまだズキズキしている私の頭に当てたのだ。その瞬間、私は、強烈な幻影に圧倒された。

私はいつのまにか森の中にいた。空はどんよりと曇っている。森の中には小さな村があった。農民たちはボロボロの服をまとい、村の中を動いていた。ある者は物を売り、仲間と話しをし、あるいはただアラガラと細い未舗装の通路を歩いている。銀の星の飾りのついた青いがウンをまとった女性が、村の広場の端で農民と立ち話をしている。

村を取り巻く森の中で、黒い人影が動いた。ロープをまとったその人影は、森の端から村の広場へ向けて、ゆっくりと移動した。広場に着くと人影は、井戸を覆っている低い建物に登った。人影は手袋をした手で、キラキラと光る笏を握っていた。

「トーザックの住民たちよ！」と、彼は叫んだ。「聞くがよい！」農民たちは、声のする方向に直ると、ざわめき立った。幾人かは人影に近づき、また幾人かは後ずさった。

「今この瞬間から、私がお前たちの支配者である！ 抵抗は許さん！」

住人たちのうち、ある者はあけすけに笑い、あるいはこの人物を罵った。しかし大部分は、この男を無視して歩き去ろうとした。そのうち、ひとりが進み出て言った。

「ところでお前さんは何者なんだい？ 俺たちの新しい支配者ってのがおなた様なんだか、お顔ぐらい拝見したいもんだぜ！」

その人物は、空いている方の手でフードを脱いだ。ほっそりとしたエルフの顔は、ドロウ（ダークエルフの蔑称）特有の青黒い肌の色によって覆われていた。ダークエルフの戦士は、尊大な態度で、恐ろしい顔をして農民たちを威圧した。村は静寂につつまれた。農民たちの多くは、その場に凍り付いたように立ち尽くした。何人かは石を拾い上げたものの、とてもそれを投げる勇氣はなかった。

星の飾りのついたガウンをまとった女性が、両手を複雑なパターンで動かしながら大股に進み出た。

「暗黒の戦士よ。私の町で、お前が生きた人間を支配することなどありえない！」

彼女が両手をす速く前方に突き出すと、魔法のエネルギーでできた飛翔体が、傲慢なドロウに向かって放たれた。ドロウは、ちらっと邪悪な歯を見せて微笑み、腹の底から笑い声を響かせた。彼がうんざりしたように輝く杖を振ると、魔法のエネルギーの飛翔体は跡かたもなく消え去った。

この女性の攻撃に勇氣づけられて、村人の幾人かが石をドロウに向かって投げつけた。石のほとんどははずれたが、ひとつがダークエルフの頬に当たり、頬が切れた。ドロウは手袋をした手で、ゆっくりと傷口をなぞり、その手を見た。そこにはわずかな血がにじんでいた。狂人のような彼の目が、憎しみに燃え上がった。

「抵抗は許さん、と言ったはずだ！」

村を取り巻く森の中から、多くの暗黒の戦士たちが突撃してきた。魔法使いの女性は慌てて呪文を唱えようとしたが、唱え終わる前に矢に当たって倒れた。村人たちのある者は逃げようと、また残りは戦おうとしたが、結果は同じだ

った。村は完全に破壊され、村にいたものは全員が切り殺され、ひとりとして生き残った者はいなかった。

私の幻影はここで終わった。私は、例の大きな石の上に頭を乗せた状態で目覚めた。頭は以前にも増して痛んだが、なんとか生きのびたようだ。

378

私の次の調査の目的は、幻影の中で見た、あの杖の由来と隠し場所を捜し当てることである。あの杖はドロウの文化の遺物のようであり、大変な学術的価値があるに違いない。まずはトーザックの村を見つけることだ。

381

私の見た幻影を思い出してみるに、あの村はウォーターフォード付近のどこかだったに違いない。あの小屋の屋根の心ざきは、昔、ウォーターフォード北方の貧しい村々でよく見られたものだ。また、井戸のレンガを作るのに使われていた粘土の色は、市の北方、東方の小川でよく見かけるものだ。市の記録が、この村の位置の解明に、光を投げかけてくれることだろう。

399

私は、市の財政局の記録保管所での調査を開始した。ウォーターフォードの首長たちの統治が始まって以来の記録には、トーザックの村について言及したものを見つけることはできなかった。

408

私が、その非常に古い税に関する記録を発見したのは、もう調査をやめて、あの出来事すべてをまぼろしとして片付けてしまおうか、と思い始めたときだった。その記録には、次のような記述があった。

トーザック卿

我々の記録によると、あなたの領民3名が、まだ今年の年貢を取めておりません。この件に関して、調査をお願いできますでしょうか？ 次の新月までに、新しい通商協定についての話し合いをするためにお会いしたいと思えます……。

私はまた、税務署あての次のような手紙も発見した。

……我々は、指示された道順どおりに進んだのですが、何も発見することはできませんでした。村もトーザック卿も、影も形もありませんでした。考え得るのは、村の住人全員がどこかへ移住し、移動に先立って村を破壊しつくした、という可能性ぐらいなものです……。この手紙には、村への道順も印してあった。これは大きな前進であり、村と杖の発見は、時間の問題となってきた！

420

愛するミルティンダに別れを告げた後、私は探検行を開始した。物資は十分で、期待に胸は高鳴る。

427

ついに村の跡らしきものを発見した。木造の建物は残っていないが、石造りの建物の跡の配置は、幻影の中のあの村と完全に一致する。村の広場だった場所には、大きな木が生えている。その木の大きさからして、村が破壊されたのはかなり昔だったに違いない。

429

私の調査の助けとして、地元のがイドを雇った。インサルという名のHALFLINGだ。以前に雇ったがイドと同様、インサルは非常に知

性が低い。この地域の森は狼であふれているようだ。我々は、移動しつづけて、なるべく狼の興味を惹かないようにしなければならなかった。

434

我々は、浅く、ぞんざいに掘られた墓穴をいくつか発見したが、死体は最近埋められたものばかりで、従ってトーザックの人々ではありえない。この地域には誰も住んでいないようで、喜ばしいことである。なぜなら人々は、いつも我々の邪魔をし、考古学上の適切な調査を難しくするからだ。私は、この地域で、地下のドロウの遺跡の存在を示す物を探し始めた。長い時間が経過していても、地下の遺跡なら杖もまだそこにある可能性も高いからだ。

451

今夜、ふたりの女戦士が、我々のキャンプに姿を現わした。私は、付近の地下遺跡、また杖の目撃談について話を聞こうとした。しかし、彼女たちは非協力的なのか、本当に何も知らないのか、役に立つ情報を得ることはできなかった。インサルが彼女たちに色目を使ったので、女戦士たちはおっとして立ち去った。

456

私は、ドロウの遺跡の存在を示す何かを地上にないかどうか探検したが、何も見つからなかった。ウォーターフォードに戻って物資を補給したら、この地域の建物で、地下のドロウの建造物を隠しているようなものがないかどうかを調査せねばなるまい。

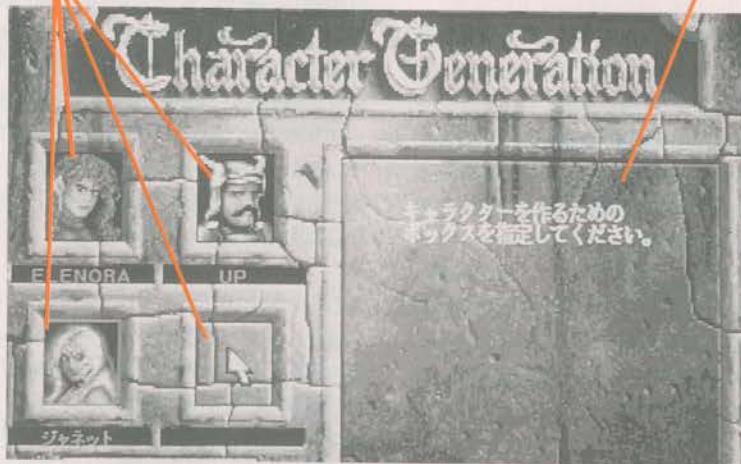
私は、旅の速度を上げるため、インサルを解雇することにした。彼は不満そうだったが、安物の光物と錆ついた武器、へこんだ銅貨数枚を報酬として払った。運がよければ、愛するミルティンダと収穫祭を一緒に過ごすのに間に合うかもしれない。

■パーティーを編成する

中パーティーを編成する中

キャラクターボックス

選択ウィンドウ



キャラクター作成画面

キャラクターを作る

パーティーは、4人のキャラクターで編成されます。つまり、ひとつのパーティーを編成するには、4人のキャラクターを作らなければならないわけです。冒険をうまく進めるためには、RACEとCLASSがうまくミックスされたパーティーを編成することが大切になります。

FIGHTER、PALADIN、RANGERといった戦士系のキャラクターは、行く手に立ちはだかるモンスターを蹴散らすために必要になります。CLERICやMAGEは、魔法の力でクエストの進行を助けます。CLERICは、治療や防御系の魔法を持ち、MAGEは神秘的な力で敵を攻撃します。冒険の途中で鍵の掛かったゲートにぶつかり、ゲートを開けるための鍵もなく、そ

れ以上進めなくなってしまうような場合には、THIEFが活躍します。

ここでは、新しくパーティーを作る方法を簡単に説明します。パーティーをどのような構成にするかについては、25ページの「キャラクターとパーティー」を参照してください。

新しいキャラクターを作るには、まずキャラクター作成画面で、4つあるキャラクターボックスのひとつをクリックしてください。キャラクターボックスを選択したら、キャラクターのRACE、性別、CLASS、ALIGNMENT、そして肖像を決めて下さい。途中で決めた要素を変更したい場合には、「BACK」を押せばひとつ前のメニューに戻ります。

RACE

RACEとは種族のことで、このゲームには、次の6つのRACEが用意されています。

- ◇ HUMAN
- ◇ ELF
- ◇ HALF-ELF
- ◇ DWARF
- ◇ GNOME
- ◇ HALFLING

それぞれのRACEに、長所や特徴があります。RACEによって、選べるCLASSが異なりますし、STR、WISといった能力値にも影響を与えます。詳細は、25ページの「RACE」を参照してください。

CLASS

CLASSとは、職業のことで、RACEによっては複数のCLASSを兼ねることもできますが、基本的に6種類のCLASSが選べます。

- ◇ FIGHTER
- ◇ RANGER
- ◇ PALADIN
- ◇ MAGE
- ◇ CLERIC
- ◇ THIEF

冒険に必要となるスキルを得るために、パーティーには色々なCLASSのキャラクターが必要となります。ただし、PALADINはEVILのALIGNMENTを持つキャラクターのいるパーティーには加えることはできません。パーティーにすでにEVILのALIGNMENTを持つキャラクターがいる場合には、PALADINを作ることはできません。詳しくは、27ページの「CLASS」を参照してください。

ALIGNMENT

ALIGNMENTとは、そのキャラクターの生きかた、周囲の人々に対してどう振る舞うか、といった人生哲学のようなものです。キャラクターのCLASSによっては選べないALIGNMENTもありますが、基本的には以下の9種類があります。

- ◇ LAWFUL GOOD
- ◇ NEUTRAL GOOD
- ◇ CHAOTIC GOOD
- ◇ LAWFUL NEUTRAL
- ◇ TRUE NEUTRAL

- ◇ CHAOTIC NEUTRAL
- ◇ LAWFUL EVIL
- ◇ NEUTRAL EVIL
- ◇ CHAOTIC EVIL

ALIGNMENTについての詳しいことは、29ページの「ALIGNMENT」を参照してください。

キャラクターの肖像

キャラクターを作る際に選んだ肖像は、ゲーム中、そのキャラクターを表わすグラフィックとして使われます。肖像の横にある矢印をクリックして、肖像を変えることができます。気に入った肖像を見つけたら、肖像の上をクリックしてください。キャラクターの肖像が決定されます。

能力値

キャラクターの肖像を選ぶと、コンピューターがそのキャラクターの能力値を決めます。この一連の数値は、キャラクターの生まれつきの能力、身体機能を表わします。キャラクターは、以下の6種類の数値を能力値として持っています。

- ◇ 体力 (STR)
- ◇ 知性 (INT)
- ◇ 知恵 (WIZ)
- ◇ 器用さ (DEX)
- ◇ 体質 (CON)
- ◇ 魅力 (CHA)

詳しくは、30ページの「能力値」を参照してください。プレイヤーは、コンピューターの決めた能力値を変更したり、キャラクターをキープできます。これは、能力変更/キャラクターキープ画面で行ないます。

その他の数値

キャラクターは、その他にも次のような数値を持っています。

- ◇ アーマー・クラス (AC)
- ◇ ヒット・ポイント (HP)
- ◇ レベル (LVL)

これらの数値に関するより詳しい説明は、31ページの「その他のパラメータ」を参照してください。

能力の変更とキャラクターのキープ キャラクターの削除



能力変更/キャラクターキープ画面

「PLAY」を選んでゲームを始める前に、キャラクターを削除することができます。キャラクターを削除するには、削除したいキャラクターボックスをクリックしてから、「DELETE」ボタンをクリックしてください。

パーティーを編成し終わったら

4人のキャラクターを作り終わると、パーティーのメンバーの肖像の下に「PLAY」ボタンが表示されます。それをクリックすれば、ゲームを始めることができます。

NPC(ノンプレイヤーキャラクター)について

NPCとは、プレイヤーが作ったキャラクターではなくストーリーの展開にそって登場するキャラクターたちです。ゲームの展開によって、最高2人までのNPCがパーティーに加わる可能性があります。冒険を進めるうちに、こうしたNPCたちがパーティーに加えてくれ、申し出てくる場合があります。

プレイヤーがNPCたちを受け入れると、通常のパーティーのメンバーと同じように、プレイヤーがコントロールすることができるようになります。また、NPCがアドバイスや情報を与えてくれる場合もあります。NPCは自らパーティーを離れる場合もありますし、プレイヤーがいつでもパーティーから外すこともできます。

REROLL—これを選ぶと、全ての数値が決め直されます。

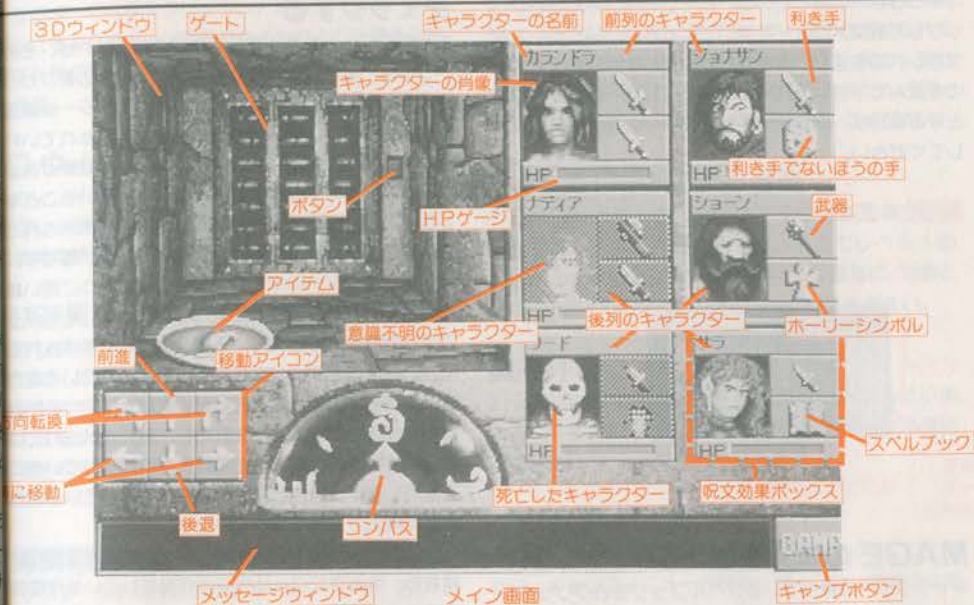
MODIFY—能力値とヒット・ポイントを変更することができます。AD&D テーブルトークで自分が使っているキャラクターと同じ数値を持たせたりする場合に使ってください。能力値の変更をするには、「MODIFY」を選択したあと、変更したい能力値をクリックしてください。その後、プラス/マイナスボタンをクリックして、能力値を変更します。変更し終わったら、「OK」ボタンをクリックしてください。

FACES—「FACES」ボタンをクリックすれば、キャラクターの肖像を変更することができます。

KEEP—「KEEP」ボタンをクリックすると、そのキャラクターをパーティーに加えることができます。

キャラクターをKEEPしたら、そのキャラクターに名前を付けて下さい。名前を付け終われば、そのキャラクターはパーティーに加わります。

「アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅡ」のプレー方法



冒険を始める

「アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅡ」では、上の写真のようなメイン画面でゲームを進めます。移動、戦闘、呪文を唱える、探索といった行動は、すべてこの画面で行ないます。他の画面を開く場合には、このメイン画面の一部になるように開く場合もあります。また、攻撃はこのメイン画面からのみ行なうことができます。装備画面から攻撃することができません。

ゲーム中、画面の上方に表示されている2名のキャラクターは、前列にいるキャラクターたちで、下部にいる人(2人)は、後列に位置しているキャラクターです。前列には戦士系のキャラクターを、呪文を使うキャラクターは後列に配しておくといでしょう。

メイン画面での行動

モンスターを攻撃する

モンスターを攻撃するには、キャラクターが手に持っている武器を右クリックしてください。近接戦闘用の武器(剣、メイス等)で攻撃できるのは、前列に位置しているキャラクターだけです。後列にいるキャラクターは、

投擲武器や飛び道具(弓、ダーツ等)で攻撃することができます。武器を使用してモンスターを攻撃すると、再び使用可能になるまでその武器はグレイの影がかかったように表示されます。FIGHTER、PALADIN、RANGERは、ふたつの武器を持って攻撃することができますが、攻撃能力が落ちる可能性があります。

障害物を壊す

障害物を破壊するには、モンスターを攻撃するのと同様に、手に持った武器を右クリックしてください。

キャンプ

画面の右下にある「CAMP」ボタンを押すと、キャンプメニューが開きます。このメニューでは、ゲームのセーブ、音のON/OFF、魔法を使うキャラクターに呪文を覚えさせるなどのオプションがあります。詳しくは23ページの「キャンプ」を参照してください。

CLERICの呪文を唱える

キャラクターの持っている、ホーリーシンボルを右クリックして呪文メニューを開いてください。メニューで呪文のレベルを選び、表示された呪文の中から唱えたいものを選んで下さい。パーティーのメンバーを呪文の対象とする場合は、かけたいキャラクターの肖像をクリックしてください。

呪文メニュー



MAGEの呪文を唱える

キャラクターの持っているスペルブックを右クリックして、呪文メニューを開いてください。メニューで呪文レベルを選択し、表示された呪文から、唱えたいものを選んでクリックしてください。パーティーのメンバーを対象とする場合には、かけたいキャラクターの肖像をクリックしてください。

CLERIC/MAGEのスクロールを使って呪文を唱える

キャラクターの手に持たせたスクロールを、右クリックしてください。こうして呪文を唱えると、使ったスクロールはなくなってしまいます。

キャラクターの隊列を変更する

パーティー内のキャラクターの位置を変えるには、まずひとりのキャラクターの名前を右クリックし、次に別のキャラクターの名前をクリックしてください。これでそのふたりのキャラクターの位置が入れ替わります。

キャラクターのステータスをチェックする

キャラクターの肖像が普通に表示されていれば、そのキャラクターは意識のある状態です。グレーの影がかかっている場合は、そのキャラクターは意識不明です。失っています。肖像の代わりに石像が表示されている場合は、そのキャラクターが石化していることを示しています。

3Dウィンドウ内の物を調べる

3Dウィンドウ内の調べたい箇所（壁の落書き等）をクリックしてください。メッセージウィンドウ内に、調べたい物の名前が表示されます。調べたい物の名前が赤く表示されている場合は、その物に関する情報が表示されます。

各キャラクターのボックスを取り囲むように細かいボックスがあります。これは呪文効果ボックスです。そのキャラクターが魔法で守られている場合、ここに表示されています。キャラクターが手に持っている、弓、スリングを右クリックしてください。飛び道具を準備するには、キャラクターに物理的な攻撃（剣や弓などの攻撃）に対する防御の利き手のほうにその武器を持たせて下さい。飛び道具がかけられていることを表わし、赤く表示されている場合は矢筒から矢が、スリングの場合にはベルトポーチから矢が自動的に消費されます。黄色と赤が交互に表示されている場合は、両方の魔法が効果を持っています。

HPゲージの色も、キャラクターの状態を表わします。緑なら、キャラクターは多少の怪我をしている可能性がありますが、基本的に元気です。黄色は、重傷を負っています。赤なら、キャラクターは意識不明です。HPゲージの数字表示にしたら、キャンプメニューの「環境設定」のところで変更できるようになっています。

ポーション（飲み薬）を飲む

キャラクターの手に持たせたポーションを、右クリックしてください。

アイテムを捨てる

アイテムを左クリックすると、アイテムを動かせる状態になります。そしてそのアイテムを、3Dウィンドウの床面にドロップするか、リファレンス・メニューで運び、もう一度左クリックしてください。3Dウィンドウの半分より下をクリックすると、アイテムを床面にドロップし、半分より上をクリックすると、アイテムを投げます。

キャラクターの装備を見る

キャラクターの肖像をクリックしてください。装備画面が開きます。

キャラクターの情報を見る

キャラクターの肖像をクリックし、さらに「次ページ」ボタン（ちょうどページの角がめくれたように見える部分）をクリックしてください。キャラクター画面がどのように表示されている時、そのキャラクターは意識不明です。

3Dウィンドウ内の物を調べる

3Dウィンドウ内の調べたい箇所（壁の落書き等）をクリックしてください。メッセージウィンドウ内に、調べたい物の名前が表示されます。調べたい物の名前が赤く表示されている場合は、その物に関する情報が表示されます。

飛び道具（弓矢、スリング）で攻撃する

キャラクターが手に持っている、弓、スリングを右クリックしてください。飛び道具を準備するには、キャラクターに物理的な攻撃（剣や弓などの攻撃）に対する防御の利き手のほうにその武器を持たせて下さい。飛び道具がかけられていることを表わし、赤く表示されている場合は矢筒から矢が、スリングの場合にはベルトポーチから矢が自動的に消費されます。黄色と赤が交互に表示されている場合は、両方の魔法が効果を持っています。

投げ武器（ダガー、ダーツ）で攻撃する

キャラクターの手に持たせたダガーやダーツを、右クリックしてください。手に持っているダガーやダーツを投げる状態です。赤なら、キャラクターは意識不明です。HPゲージの数字表示にしたら、キャンプメニューの「環境設定」のところで変更できるようになっています。

ゲートをこじ開ける

開きかけたゲートは、こじ開けることができます。ゲートの一番下の部分をクリックしてください。自動的に、パーティー内で一番力持ちのキャラクターが試みます。

コンパスを知る

画面中央下にあるコンパスで、現在パーティーが向いている方向がわかります。現在位置の把握やマッピングに役立ちます。呪文メニューが開いている場合、コンパスはこのメニューで隠されて、一時的に見えなくなります。

ゲートを開ける

ゲートのそばにあるレバーやボタンをクリックしてください。中には鍵のかかったゲートや、翼の仕掛けられているゲートもあります。こうしたゲートは、鍵か、何か特別なことをしなければ開けることができません。「ゲートをこじ開ける」と「鍵を外す」も参照してください。

PALADINによる治療

PALADINが持っているホーリーシンボルを右クリックして呪文メニューを開きます。そこでレベル1の「Lay on Hands」を選んで下さい。最後に、対象となるパーティーのメンバーをクリックしてください。

鍵を外す

THIEFの錠開けを左クリックして鍵の上へ持っていき、そこでもう一度クリックしてください。ワナがある場合には、自動的にワナの解除も試みます。

ゲームのポーズ

画面右下すみにあるキャンプボタンをクリックしてください。キャンプメニューが開き、ゲームは一時的に止まります。

弱いキャラクターを守る

弱いキャラクターは、後列に配置してください。後列にいるキャラクターがモンスターの近距離攻撃を受けるのは、前列のキャラクターが戦闘不能状態になった場合か、モンスターがパーティーの横、または背後から攻撃している場合のみです。

アイテムを手を持つ

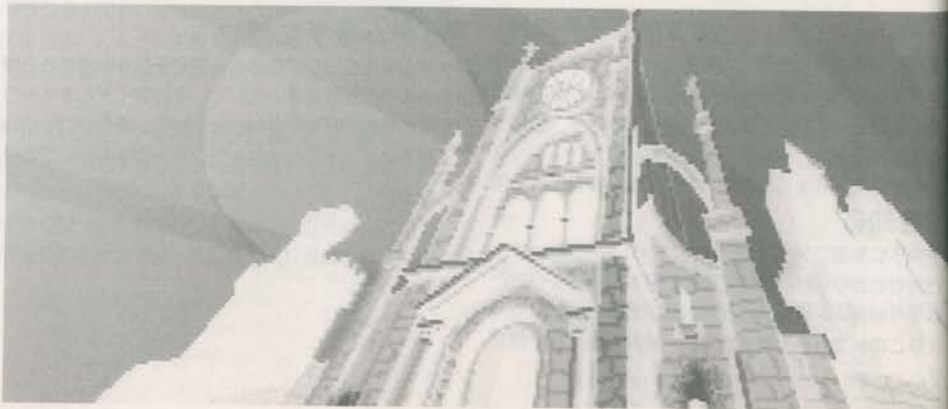
アイテムを左クリックすると、アイテムを動かすことができるようになります。そして、そのアイテムをキャラクターの手の部分まで移動させ、もう一度左クリックしてください。アイテムはキャラクターの手の中に収まります。

アイテムを拾う

アイテムを左クリックしてください。次にキャラクターの肖像をクリックして、装備画面を開きます。アイテムを保管しておきたい場所を選んで、その部分をクリックしてください。そのアイテムが身につけられるようなものであれば、装備させてやることもできます。ダンジョン内では、財宝、食料、武器、その他のアイテムを見つけることができます。アイテムを拾うためには、そのアイテムのすぐ近くまで行かなくてはなりません。時には、3D ウィンドウ内にアイテムが見えているが、遠すぎて拾えない、ということもありえます。

アイテムを投げる

アイテムを左クリックして、3D ウィンドウ内に動かします。画面の上下中央より上を、もう一度クリックすれば、そのアイテムを投げるすることができます。アイテムをその場に置きたい場合には、画面の中央より下をクリックしてください。このようにしてアイテムを投げるやり方は、ダガーやダーツを投げて敵を攻撃するのは違うことに注意してください。



アンデッドの退散を試みる

CLERIC、または PALADIN のホーリーシンボルをクリックして、呪文メニューを開いて下さい。レベルのリストの中から、“TURN UNDEAD” をクリックします。

ゲートの鍵を外す

パーティーの持っている鍵を左クリックして、ゲート鍵穴の部分へ移動させてください。そこでもう一度クリックします。

紙片を見る

キャラクターが手に持っている紙片を、右クリックください。

備

備画面には、全てのアイテムが表示されます。キャラクターのバックパック、ベルトポーチ内のアイテムは、準備が整っていないアイテムで、そのままでは役に立ちません。身に付けているか、手に持っているアイテムは準備が整っているとみなされ、そのアイテムの持つ益、不利益がキャラクターに影響を与えることとなります。

備画面での操作

他のキャラクターを表示する

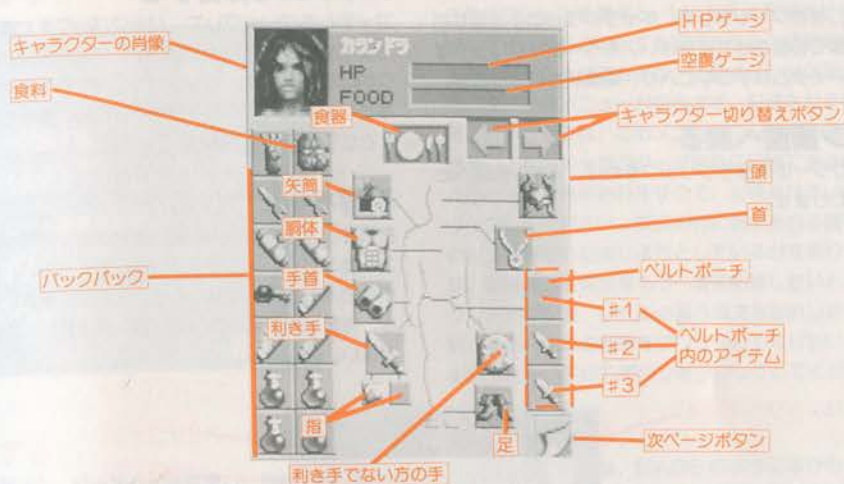
キャラクター切り替えボタン（矢印の形をしています）をクリックすれば、他のキャラクターの装備を見ることができます。

矢筒内の矢の数を調べる

矢筒の上に表示されている数字は、そのキャラクターの持っている矢の残り本数を示しています。矢を拾ったら、矢筒の上でクリックして矢筒の中に入れることができます。

キャラクター画面に切り替える

「次ページ」ボタンをクリックすれば、キャラクター画面に切り替わります。



装備画面

空腹ゲージ

キャラクターが空腹なときには、空腹ゲージが黄色くなります。飢えの状態に近くなると、赤く表示されます。このゲージがなくなると、飢えの状態になったことを表わします。キャラクターが飢えていると、呪文を記憶したり、祈りを捧げる事ができなくなります。

食べる

食料をクリックして、食器のところへ持って行き、もう一度クリックしてください。これで食料を食べたこととなります。空腹ゲージは、そのキャラクターがどの程度空腹なのかを表わします。

他のキャラクターにアイテムを渡す

まず渡したいアイテムをクリックし、次にキャラクター切り替えボタンをクリックして、そのアイテムを渡したい相手を表示します。アイテムを装備、または保管したい場所を選んで、もう一度クリックしてください。

アイテムを投げる準備を整える

投擲武器は、ベルトポーチに保管してください。現在手に持っている投擲武器を使ったあと、このベルトポーチにしまっているアイテムが自動的に手へと移ります。

アイテムを準備する

アイテムを左クリックして、キャラクターの手を表すボックスまで移動させてください。もう一度左クリックすれば、アイテムは手の中に入り、準備状態になります。

メイン画面へ戻る

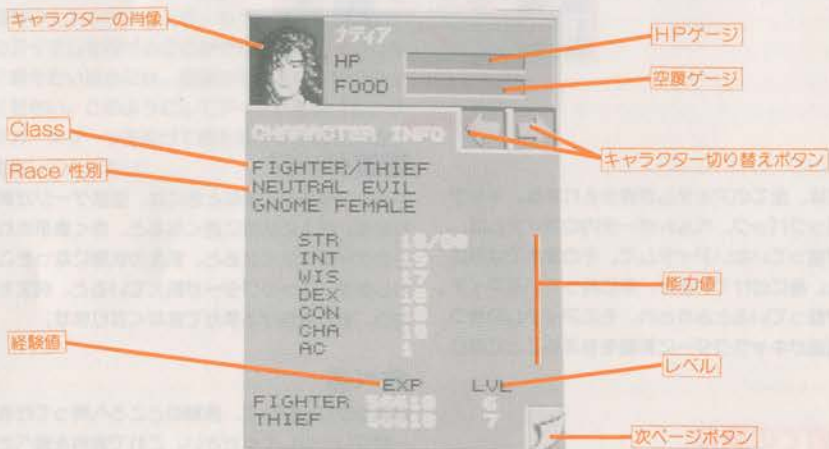
キャラクターの肖像をクリックすれば、メイン画面へと切り替わります。

アイテムを保管する

アイテムをクリックして、バックパックまで運びます。そこでもう一度クリックすれば、アイテムはバックパック内に収まります。バックパックの中にあるアイテムは準備状態になく、キャラクターにどんな影響も与えずに保管されます。ことに注意してください。

装備を身につける

装備を、キャラクターの体と線でつながっているボックスへ動かして、そこでクリックしてください。鎧や胴体のボックスへ装備します。こて類は手首、指輪、指、兜類は頭、ネックレスは首、靴は足へと装備してください。



キャラクター画面

キャラクターの情報

キャラクター画面には、そのキャラクターのCLASS、ALIGNMENT、RACE、性別、能力値、アーマー・クラス、経験値、レベルが表示されます。各項目についての詳しい事は、25ページの「キャラクター」を参照してください。

キャラクター画面の操作 キャラクターの切り替え

キャラクター切り替えボタンをクリックして、他のキャラクターに切り替えることができます。

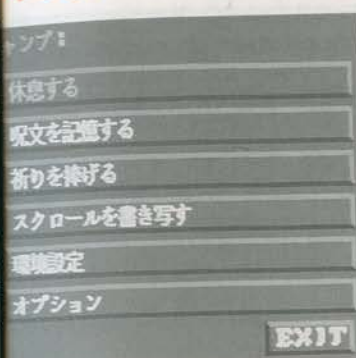
装備画面への切り替え

「次ページ」をクリックすると、装備画面へと切り替わります。

メイン画面へ戻る

キャラクターの肖像をクリックすれば、メイン画面へと切り替わります。

キャンプ



キャンプメニュー

休息する

休息を選ぶと、パーティーは休息し、治療や呪文の記憶（または神に祈りを捧げる）を行いません。休息を選択した時点で、パーティー内の治療能力を持つキャラクターは、パーティーの治療を行なわせるかどうかを聞いてきます。ここで「はい」を選択すると、治療の呪文を持つキャラクターは、まず治療系の呪文をパーティー内の負傷しているキャラクターにかけ、次に使った治療の呪文を記憶し直すと同時に、指示された他の呪文を記憶します。このとき、事前に特に指示をしないかぎり、以前に記憶したのと同じ呪文を記憶します。パーティーの休息するときは、記憶する呪文のレベルと数によって決まります。

空腹ゲージが空白（飢えている状態）のキャラクターは、食糧を食べるまで、呪文の記憶をすることができません。



呪文を記憶する

このオプションを選ぶと、MAGEに記憶させる呪文を選んだり、現在どの呪文を記憶するように設定されているかを見ることができます。このオプションを選択すると、呪文記憶メニューが開きます。記憶させる呪文を変更したいときには、このメニューでレベルを選択してください。そのキャラクターが新たに記憶できる呪文の数とその名前が表示されますので、記憶させたい呪文をクリックしてください。呪文の右に表示される数字は、その呪文を何回分記憶しようとしているかを表わしています。記憶させる呪文をもう一度決め直したいときには、クリアボタンを、レベルの違う呪文を選択したい場合には、そのレベルの数字をクリックしてください。設定が終わったら、EXITボタンをクリックしてください。

祈りを捧げる

CLERICの呪文は、MAGEのように本から記憶するものではなく、神に祈ることによって与えられるものです。このオプションを選ぶことで、CLERIC、または高位のPALADINがどの呪文を授かるかを選ぶことができます。また、現在どの呪文を授かるように設定されているかを見ることがもできます。このオプションを選択すると、祈りを捧げるメニューが開きます。授かる呪文を変更したいときには、このメニューで、まずレベルを選択してください。そのキャラクターが新たに授かることのできる呪文の数とその名前が表示されますので、授かりたい呪文をクリックしてください。呪文の右に表示される数字は、キャラクターが、その呪文を何回分授かるようとしているかを表わしています。授かる呪文をもう一度決め直したいときには、クリアボタンを、レベルの違う呪文を選択したい場合には、レベルの数字をクリックしてください。作業が終わったら、EXITボタンをクリックしてください。

スクロールを書き出す

呪文のスクロールからスペルブックに呪文を書き出す場合には、このコマンドを選んで下さい。そのスクロールに書かれている呪文のリストが表示されます。

環境設定

サウンドのオン/オフやHPゲージの数字/バークラフ切り替えなどの設定を行ないます。

機能メニュー

効果音 ON/OFF
バークラフ表示 ON/OFF
画面モード 31KHz/24KHz

効果音一効果音のON/OFFを行ないます。

バークラフ表示一ヒット・ポイントを数字で表示するかバークラフ表示にするかを設定します。

画面モード一画面の表示を31KHzで行うか、24KHzで行うかの設定ができます。24KHzにすると、表示範囲が広くなります。また、この機能は起動時のメインメニューでも変更できます。

オプション

ロードやセーブを行ないます。

ゲームオプションメニュー

ゲームロード
ゲームセーブ
キャラクターを外す
ゲームを終了する

ゲームロード一このオプションを選ぶと、6つのセーブファイルスロットが表示されます。セーブしたゲームがあれば、そこにセーブ時の場所と日時が表示されます。ロードしたいファイルを選んで、クリックしてください。

ゲームセーブ一このオプションを選ぶと、6つのセーブファイルスロットが表示されます。ゲームをセーブしたいスロットをクリックするとセーブが行われます。ファイルネームは、現在のエリアと時間によって自動的につけられます。こまめにセーブをすることをお勧めします。

キャラクターとパーティー

キャラクターとパーティー

キャラクター

キャラクターを外す一NPC(冒険の途中でパーティーに加わった Non-Player Character一ノン・プレイヤー・キャラクター)又は、最初に作ったプレイヤーキャラクターをパーティーから外します。

ゲームを終了する一アイ・オブ・ザ・ビホルダー一ゲームの記録を残したい場合には、終了前に必ずゲームのセーブを行なって下さい。

EXIT

キャンプメニューから抜けて、メイン画面に戻ります。

パーティーは、4人のキャラクターで構成されています。キャラクターは、それぞれに異なった長所と弱点を持っています。キャラクターは、RACE、CLASS、各種能力値といったパラメータを持っています。

このゲームでは、6つの種族からキャラクターのRACEを選べます。DWARF、ELF、GNOME、HALF-ELF、HALFLING、HUMANの6種類で

CLASSは、キャラクターの職業を表わすものです。基本となるCLASSは、CLERIC、FIGHTER、RANGER、MAGE、PALADIN、THIEFの6種類です。RACEによっては同時に2つ以上のCLASSを併せ持つこともできます。複数のCLASSを同時に併せ持つことを、マルチクラスと呼びます。レベルは、この職業についても最大13レベルまで上がりますが、RACEによってはそれ以下の場合もあります。

能力値は、そのキャラクターの肉体的、精神的な能力を表わしており、STR、INT、WIS、DEX、CON、CHAの6つがあります。

RACE DWARF

DWARFは背が低く、がっしりした体つきの人間に近い種族です。身長は大体1メートル20センチから1メートル35センチ程度ですが、筋肉質のため、体重は70キログラム前後もあります。寿命は350歳から450歳程度です。彼らは、金属細工から石の細工まで、あらゆる技術に優れていることで知られています。DWARFの手による武器は世界中の市場で高値で取り引きされていますし、DWARFの装身具は、一国の王の身代金になりうるほどの値段がつきます。DWARFはまた、非常に勇気があり、粘り強いことで知られており、それはほとんど狂信的なほどです。DWARFは生まれつき魔法には縁がなく、呪文とほとんどの毒に対する耐性を持っています。

能力値への修正

DEX……-1、CON……+1、CHA……-2

選択できる CLASS

CLERIC、FIGHTER、THIEF、
FIGHTER/CLERIC、
FIGHTER/THIEF

レベルの上限

CLERIC……レベル10、THIEF……レベル12

ELF

ELFは人間に似ていますが、いくらか背が低く、整った顔立ちとかがった耳で容易に人間との見分けがつかず、彼らは、1200年以上生きることも珍しくはありません。ELFは、文明の栄える地域を嫌います。自然の美しさ、歌、のんきに遊び回ることがELFの喜びなのです。見知らぬ者に対しては、しばしば傲慢で冷たいように見られるELFですが、友人に対しては非常に忠実なことで知られています。

どのCLASSのELFも小さい頃から弓術を教えられていて、あらゆる種類の弓、ロングソード、ショートソードを使用する際には、+1のボーナスを得ることができます。ELFは、スリープやチャームの魔法に対して、非常に強い耐性を持っています。また、Raise Deadの呪文は、ELFに対しては効力を発揮しません。

能力値への修正

DEX……+1、CON……-1

選択できる CLASS

CLERIC、FIGHTER、MAGE、RANGER、
THIEF、FIGHTER/MAGE、FIGHTER/
THIEF、MAGE/THIEF、FIGHTER/
MAGE/THIEF

レベルの上限

CLERIC ……レベル12
FIGHTER ……レベル12
THIEF ……レベル12

GNOME

GNOME は、DWARF の遠い同族にあたりますが、DWARF は GNOME が同族であるということを認めたりません。平均的な GNOME は、約600歳まで生きます。DWARF は寡黙で働き者ですが、GNOME はもとのんきで陽気です。彼らは大変イタズラ好きですので、常に注意を怠らないほうが良いでしょう。GNOME は、魔法に対して、そこそこの耐性を持っています。

能力値への修正

INT……+1、WIS……-1

選択できる CLASS

CLERIC、FIGHTER、THIEF、
CLERIC/THIEF、
FIGHTER/CLERIC、
FIGHTER/THIEF

レベルの上限

CLERIC ……レベル9
FIGHTER……レベル11

HALF-ELF

混血であることにより、様々な長所を受け継いでいます。顔だけは ELF に似ていますが、身長と体重は、ほとんどの ELF より高く、重く、人間に近くなっています。ELF ほど長寿ではありませんが、平均250年程度の寿命を持っています。HALF-ELF は、ELF、HUMAN、どちらとも共に旅をしたり付き合ったりすることができますが、心の底から受け入れてもらえることは、めったにありません。

他の RACE に比べ、HALF-ELF は選択できる CLASS の組み合わせが豊富です。生まれつきのスリリング、チャームの呪文に対する耐性は受け継いでいます。純粋な ELF ほどの耐性はありません。

能力値の修正

なし

選択可能な CLASS

CLERIC、FIGHTER、MAGE、RANGER、
THIEF、FIGHTER/CLERIC、
FIGHTER/THIEF、FIGHTER/MAGE、
CLERIC/RANGER、CLERIC/MAGE、
THIEF/MAGE、FIGHTER/MAGE/CLERIC、FIGHTER/MAGE/THIEF

レベルの上限

MAGE……レベル12、THIEF……レベル12

HALFLING

小柄な種族で、愛想のよさと、楽しいことが大好きなことで知られています。丸く大きな顔をしていて、大抵縮れた髪を持っています。HALFLING は非常に背が低く、DWARF よりもさらに小柄で、ふつくらとしたつきをしています。彼らは粘り強く勤勉で、一般的に静かで平和的です。彼らは穴を掘ってその中で生活しますが、内装は大変凝っており、食料庫はいつも満杯です。HALFLING は、他の種族からも好かれており、特
GNOME は、自分たちに似た生きかたや考え方を
彼らを大変に好みます。
HALFLING は、生まれつきの魔法に対する耐性をもち、スリリングを使用する時には+1のボーナスを得ることができま

能力値の修正

DEX……+1
FIGHTER 以外の CLASS の STR……-1

選択できる CLASS

CLERIC、FIGHTER、THIEF、
FIGHTER/THIEF

レベルの上限

CLERIC……レベル8
FIGHTER……レベル9

HUMAN (人間)

人間は最も順応性の高い種族で、従って最も優勢な種族です。人間は、他の種族に比べ、体の大きさや肌の色、髪の色などが多様です。彼らは平均70年程度の寿命を持っています。人間の社会は、他の種族の社会に比べ多様で、また、より攻撃的で、物質主義に走りがちです。寿命の長い種族が辛抱強く機会を待ち、長い目で物を見るのに対し、人間は目先の利益のために努力する傾向があります。

能力値の修正

なし

選択できる CLASS

CLERIC、FIGHTER、MAGE、
PALADIN、RANGER、THIEF

レベルの上限

ゲームの上限まで

CLASS

それぞれの CLASS は固有の長所を持っており、パーティーに様々な能力やスキルをもたらしてくれます。戦士系の CLASS (FIGHTER、RANGER、PALADIN) は、パーティーの勝利と栄光への道に立ち塞がるモンスターを倒し、前進するために必要になります。THIEF は、パーティーがワナや罠のかかったドアに出くわしたときに活躍します。MAGE は強力な呪文を唱え、CLERIC は敵と戦うこともでき、負傷したパーティーのメンバーを治療することもできます。

それぞれの CLASS には、ひとつ、あるいは複数の、最も重要となる能力値があります。最重要能力値が16かそれ以上あるキャラクターは、レベルの上昇がある程度早くなります。

CLERIC

CLERIC は戦うことのできる神官で、自分自身の信仰心と同時に、彼らの武器にも信頼を置いています。CLERIC の修業は、神の力による呪文と、制限のある武器の使用を含んでいます。彼らはすべての鎧を身につけることができますが、武器に関しては、メイス、フレイルといった刃のついていない打撃系の武器しか使用できません。

CLERIC の呪文は、MAGE の呪文と違って神の力を借りるものです。CLERIC はスペルブックを持っていません。彼らは、直接神から力を授かり、ホーリーシンボルを通して呪文を唱えます。MAGE が精神を集中させて呪文を記憶するのにに対し、CLERIC は瞑想状態に入って、そこで神から呪文を授かるのです。

CLERIC は、スケルトンなどのアンテッドモンスターに対して、特殊力を持っています。アンテッドの退散の能力は、CLERIC の呪文メニューのレベル1に加えられていて、あたかも呪文であるかのように使用されます。しかし、この能力は呪文ではないため、使用しても呪文のようにリストから消えることはありません。CLERIC はレベルアップするに従ってより多くの呪文を習得し、アンテッドに対する力も強くなります。知恵の能力値が13以上ある CLERIC は、より多くの呪文を授かることができます (55ページの“CLERIC の知恵と呪文ボーナス表”を参照してください)。

最重要の能力

WIS

CLERIC になれる RACE
HUMAN、DWARF、ELF、GNOME、
HALF-ELF、HALFLING

使用できる武器

メイス、フレイル、スタッフ、スリング

FIGHTER

FIGHTERは戦士で、武器と戦術の専門家です。

FIGHTERの訓練は、すべての武器と鎧の使用、ならびにメンテナンスを含んでいます。FIGHTERは、すべての鎧と武器を制限なしに使用することができます。栄光のためであれ、富のためであれ、FIGHTERは勇気とスキルのみが物を言う、最も戦闘の激しい場所に赴きます。

FIGHTERは、呪文を使うことは一切できません。彼らの頼りは、剣の力だけです。しかし、彼らは魔法の武器や鎧、あるいはリングやこてなどの魔法のアイテムを使用することはできます。FIGHTERはレベルが上昇するにつれ、スキルとスピードを得ることができます。高いレベルのFIGHTER(RANGER、PALADINも含む)は、剣などの接近戦用兵器を使って、他のキャラクターよりも頻繁に攻撃を行なうことができます。

最重要の能力

STR

FIGHTERになれるRACE

すべてのRACE

使用できる武器

すべての武器

MAGE

MAGEは、魔法と呪文を唱えるジェスチャーの、神秘的な秘密を会得した人々です。MAGEは戦闘が得意でなく、知性と魔法の力に頼る傾向があります。戦闘になると、戦士系のキャラクターやCLERICは敵に向けて突撃しますが、MAGEは後方に留まって、魔法で敵を打ちのめします。

MAGEは、呪文を唱える際の邪魔になるため、どんな鎧にも身につけることができません。また、あまり戦いから遠く退散を行なうことができるようになります。レベル9に達すると、CLERICの呪文のうち何種類かを覚えることができます。

最重要の能力値

INT

MAGEになれるRACE

HUMAN、ELF、HALF-ELF

使用できる武器

ダガー、スタッフ、ダーツ

PALADIN

PALADINは、真実と正義の名の下に戦うエリート戦士です。ルールの遵守と善い行ないが、彼らの糧なのです。彼らは、CLERICさえもが尊敬するほどの、純粋信仰に基づいた生活を送っています。

PALADINは、EVILのALIGNMENTを持つキャラクターのいるパーティーには加わりません。他の高レベルの戦士系キャラクターと同様、PALADINは剣などの接近戦用兵器によって、他のCLASSのキャラクターよりも頻繁に攻撃を行なうことができます。

PALADINは、すべての鎧、武器を使いこなすスキルに加え、CLERICの呪文を使う能力を持っています。

PALADINは、魔法による攻撃や毒に対する耐性をもち、また、どんな種類の病気にもかかることはありません。PALADINは、その“治療能力”を使って、1日1度だけ治療を行なうことができます(1レベルにつき2ヒット・ポイントを回復できます)。“治療能力”は、CLERICの呪文の“Cure Light Wounds”の呪文に似ています。PALADINは、常にオーラによって包まれ、保護されています。このオーラのために、EVILのALIGNMENTを持つ敵がPALADINに攻撃する場合は、不利な修正を加えられます。

レベル3に達したPALADINは、2レベル下のCLERIC(つまりレベル1のCLERIC)として、アンスラットの退散を行なうことができるようになります。レベル9に達すると、CLERICの呪文のうち何種類かを覚えることができます。

しかし、CLERICのスクロールを使用することはできません。PALADINは、CLERICと同じ様に、呪文を覚えるために祈り、唱えます。

PALADINは、次のCLERIC用呪文を唱えることができます。

Bless、Cure Light Wounds、Detect Magic、Protection From Evil、Slow Poison

最重要の能力値

STR、CHA

PALADINになれるRACE

HUMANのみ

使用できる武器

すべての武器

RANGER

RANGERは、訓練された狩人であり、追跡者であり、森の住人です。彼らは、剣や弓に頼るのと同じくらい、機転とスキルに頼って生きていくように教えられています。FIGHTER同様、RANGERもすべての鎧、武器を使用できます。しかし、重い鎧は彼らの特殊能力の妨げとなります。

RANGERがスタテッド・レザーか、それより軽い防具を身につけている場合、両手に武器を持って、不利な修正なしに戦うことができます。他の高レベルの戦士系キャラクター同様、RANGERは剣などの接近戦用兵器によって、他のCLASSのキャラクターよりも頻繁に攻撃を行なうことができます。

最重要の能力値

STR、DEX、WIS

RANGERになれるRACE

HUMAN、ELF、HALF-ELF

使用できる武器

すべての武器

THIEF

THIEFは、ひとつのグループとして扱うことが難しいCLASSです。常に不満を持ち、彼らのことを疑っていいない人々を襲うような悪いやつらもいますし、基本的にいいやつなのですが、体力に欠けるものもいます。熟練したTHIEFがパーティーに加わると、パーティーの生存率が高くなるということは、冒険者たちの間では随分前から知られていることです。特に、ワナの仕掛けられたドアを開ける時などには、THIEFの存在が大変重要です。THIEFはレベルが上がるにつれ、錠を外したりワナを避けることにより熟達していきます。

THIEFは、自由に、そして静かに動き回る必要があるのので、皮製以外の鎧を身に付けている場合、能力がフルに発揮できなくなります。

THIEFは、CLERICやMAGEよりは、多くの武器を使用することができます。

最重要の能力値

DEX

THIEFになれるRACE

すべてのRACE

使用できる武器

すべての武器

ALIGNMENT (属性)

ALIGNMENTとは属性のことで、キャラクターの物の見方、生き方を表わすものです。社会を強く信じ他人を愛するというLAWFUL GOODから、完全に個人主義で他人のことを顧みないというCHAOTIC EVILまでの、幅広いALIGNMENTがあります。ALIGNMENTは、2つの部分から成り立っています。ひとつはそのキャラクターの世界観、そしてもうひとつは道徳観念です。

シングルクラスのMAGEやCLERICは、マルチクラスのMAGE+α、CLERIC+αというキャラクターよりずっと早いうちに、新しいレベルの呪文を使えるようになります。同じ経験値を持ってれば、シングルクラスのCLERIC、MAGEのほうが、マルチクラスのキャラクターより使える呪文が多くなります。

プレイヤーが十分注意深いプレーを心掛ければ、後列のキャラクターが接近戦闘に巻き込まれることはめったにありません。このことから、シングルクラスのMAGEは接近戦闘能力に劣りますが、後列に配置すれば実用的なキャラクターといえるのです。また、このゲームのリアルタイム性を考えれば、ひとりのキャラクターは同時にひとつのしかできないわけです。したがって、多くのことをできるキャラクターよりも、ひとつのことをより上手にこなせるキャラクターのほうが大切になるのです。

マルチクラスのキャラクターの長所は明白でしょう。マルチクラスのキャラクターは、ひとりで複数のクラスの能力を併せ持っているのです。

FIGHTER/MAGEのキャラクターは、接近戦は同じ経験値を持つシングルクラスのFIGHTERに、呪文はシングルクラスのMAGEに劣りますが、どちらもそこそここなすことができます。マルチクラスのキャラクターは、パーティーに能力を上乘せたいとき一たとき一には役に立ちます。マルチクラスのキャラクターは、経験値をふたつ、または3つのクラスに均等に振り分けるため、レベルの上昇が非常に遅いということを中心に留めておいてください。

RACEによる利点

ゲーム中、特殊な状況やモンスターによっては、さまざまな能力を持ったキャラクターがこれです。このRACEとCLASSの組み合わせが非常に効果的です。以下は、その例です。

DWARFのFIGHTER

CONの値が高いDWARFのFIGHTERは毒に耐性が高く、このためジャイアント・スパイダーとの戦闘が楽になります。DWARFのFIGHTERは、19の体質値を持つことができ、これによってヒットポイントも多くなります。DWARFがパーティーにいれば、DWARF文字も読むことができます。

HUMANのPALADIN

HUMANのみがPALADINになれます。PALADINは、他の戦士系のキャラクターと同様に戦うことができる上に、治療能力を持って、負傷を治癒することもできます。

9レベルに達したPALADINは、低いレベルのCLERICの呪文をいくつか唱えるようになります。

ELFのMAGE

シングルクラスのMAGEは、レベルの上昇も早くなります。DEXの値の高いELFのMAGEは、アーミークラスの数値が小さくなり、これによって投擲武器の弾から身を守ることが容易になります。

ELFのCONの最高値の17はヒット・ポイントの値とはなりませんし、DEXの最高値19はアーミークラスを下げるのに役立ちます。MAGEは、アーミークラスを下げるためにいかなる鎧も身につけることができず、DEXの高さが不可欠なのです。また、ELFパーティーにいれば、ELF文字を読むことができます。

HUMAN、HALF-ELFのCLERIC

シングルクラスのCLERICは、レベルの上昇が早くなります。HUMANとHALF-ELFは、最高18のWISの値を持つことができます。WISが18であれば、授けられる呪文の数も最大値になります。また、HUMAN、HALF-ELFのCLERICは、ゲーム中レベルの上限まで、レベルを上げることができます。

HALF-ELFのFIGHTER/CLERIC/MAGE

多様な能力を持ったキャラクターがこれです。このキャラクターは、鍵開け道具を除くほとんどのアイテムを使うことができ、限られてはいるものの戦闘能力も攻撃呪文を使い、治療の能力もあります。残念ながらHALF-ELFのFIGHTER/CLERIC/MAGEレベルの上昇が非常に遅く、ヒット・ポイントも非

HALF-ELFのFIGHTER/MAGE/THIEF

に挙げたHALF-ELFの万能キャラクターのTHIEF版がこれです。このキャラクターは、文字どおりどんなアイテムでも使用でき、鍵開けもできます。このキャラクターも残念ながらレベルアップが非常に遅く、ヒット・ポイントも少なくなります。

強いパーティーを編成する

色々な障害に立ち向かうために、パーティーには色々なCLASSとRACEのキャラクターを加えるべきです。プレイヤーは、キャラクターを作る前に、パーティーの全般的な戦術を決めておかななくてはならないでしょう。

一般に、パーティーには最低2人の戦士系キャラクターと、MAGEの呪文を唱えられるキャラクターひとり、CLERICの治療呪文を唱えられるキャラクターひとりを加えるべきです。

戦士系キャラクター

前列で戦える2人のキャラクターに関しては、プレイヤーには多くの選択肢があります。ほとんどのRACEで、まずまずの戦士系キャラクターを作ることができます。FIGHTER、PALADIN、RANGERは、他のCLASSのキャラクターに比べて、戦闘に長けています。シングルクラスのCLERICや、マルチクラスのFIGHTER/CLERICでも、ゲームの最初では十分前列のキャラクターとして役立ちます。ゲーム中に登場してくるNPCの中にも、戦闘に長けていて、前列のキャラクターとして役立つものもいます。

呪文を使えるキャラクター

呪文を使うキャラクターの選択も、パーティーの戦術にとって重要になります。ほとんどの場合、MAGEの呪文の使い手は、パーティーにひとりです。

MAGEは、新たなレベルの呪文をスクロールから学ばなければなりません。そしてスクロールの数には限りがありますから、ふたり以上のMAGEにそれを分配してしまうのは、能率的とはいえません。

CLERICの治療の呪文を使えるキャラクターを2人パーティーに加えると、しばしば役に立ちます。戦闘の後、意識のあるCLERICがいない状態にならないように気をつけてください。

"Cure Light Wounds"の呪文を数回分持った意識のあるCLERICがいれば、そうでないパーティーが数日かけて治療しなければならないヒット・ポイントを、わずか数時間で回復することもできるからです。

パーティーの構成

パーティーを編成する際のひとつの戦術のひとつと少ない経験値でもレベルが上がるように、専門職のキャラクターでパーティーを編成する、というものがあす。この戦術は、前列の戦士系キャラクターが、後呪文の使い手たちを接近戦に巻き込まないようにで限り、有効といえます。

専門職キャラクターのパーティー

DWARFのFIGHTER、
HUMANのPALADIN、ELFのMAGE、
HALF-ELFのCLERIC

もうひとつの戦術は、マルチクラスの万能キャラクターでパーティーを編成するものです。この種のパーティーは、どんなシチュエーションにおいても、適当なスキルを持ったキャラクターが見つかるはずで、しかし、そのような多様な能力を持ったキャラクターのパーティーは、レベルアップのためには莫大な経験値を必要とすることになります。

万能キャラクターのパーティー

DWARFのFIGHTER/THIEF、
HALF-ELFのFIGHTER/CLERIC、
ELFのFIGHTER/MAGE、
HALF-ELFのCLERIC/MAGE

さらにもうひとつの戦術は、両者の中間的なパーティーを編成することです。前列には専門職の戦士系キャラクターを配し、後列にはマルチクラスの呪文の使い手をするのです。この戦術では、戦士系キャラクターはレベルアップができ、呪文の使い手はより幅広い呪文を使えることになります。

混合キャラクターのパーティー

DWARFのFIGHTER、
HUMANのPALADIN、
HALF-ELFのCLERIC/MAGE、
HUMANのCLERIC

呪文

中呪文中

呪文のレンジ	呪文の持続時間
0 =パーティーのメンバーを対象とする呪文	瞬間的=瞬間的に効果を表わし、継続しない
近距離=隣接するスクエア	短時間=1戦闘ラウンド
中距離=2スクエアまで	中程度=効果はしばらく継続
遠距離=見える範囲	長時間=効果がかなり長く継続
	永久=効果はゲーム中継続
	不定または特殊=各呪文の解説を参照してください

MAGEの呪文

*MAGEの呪文レベル1*****

◇Armor (鎧)

レンジ：0 継続時間：特殊 対象：キャラクター1人

この呪文によって、MAGEは目標となったキャラクターを魔法のフィールドで包み込み、スケール・メイル(AC6)と同様の防御力を与えることができます。すでにアーマー・クラスが6以下のキャラクターには効果がありませんし、Shieldの呪文と併せて使っても相乗効果は得られません。呪文の効果は、呪文がティスベルされるか、キャラクターが8ヒットポイント+呪文をかけたMAGEのレベル数以上のダメージを受けるまで継続します。

◇Burning Hands (炎の手)

レンジ：近距離 継続時間：瞬間的 対象：敵の前列

MAGEがこの呪文を唱えると、すべてを焼き尽くす火炎がMAGEの指先から噴出します。MAGEがレベルを上げてより大きな魔力を持つようになると、この呪文で敵に与えるダメージも大きくなります。ダメージは、MAGEのレベル、1レベルごとに2ポイント+1~3ポイントとなります。たとえばレベル10のMAGEなら、21~23ポイントのダメージを与えることができるわけです。

◇Haste (加速)

レンジ：0 継続時間：中程度 対象：MAGEのレベル1つにつき1人

この呪文は、目標となったキャラクターの行動、攻撃を通常の2倍の速度で行なえるようにします。ただし呪文を唱えるスピードは、2倍にはなりません。MAGEのレベルの上昇に伴い、呪文の効果の継続時間が長くなります。

◇Hold Person (金縛り)

レンジ：遠距離 継続時間：中程度 対象：4目標まで

人間、亜人間、ヒューマノイドに効果があります。この呪文の影響下にあるキャラクターは硬直し、動くことも話すこともできなくなります。呪文の継続時間は、MAGEのレベルアップに伴って長くなります。

◇Invisibility 10' Radius (3メートル範囲の不可視)

レンジ：0 継続時間：特殊 対象：パーティー全体

この呪文によって、パーティー全体が敵の視界から消えます。パーティーのメンバーは、敵を攻撃するまで不可視の状態であり続けます。強力なモンスターになると、不可視の状態にあるキャラクターの存在を感じ取ったり、見ることでできるものもいます。

◇Lightning Bolt (稲妻の矢)

レンジ：遠距離 継続時間：瞬間的 対象：2スクエア

この呪文は、強力な電気のエネルギーでできた矢で敵を攻撃するものです。矢は最初の目標を攻撃した後、そのすぐ後のスクエアをも攻撃します。MAGEのレベル、1レベルごとに1~6ポイントのダメージを与えますが、10レベル以上の場合は10レベルとして計算されます。10レベルのMAGEは、10~60ポイントのダメージを与えられるわけです。

◇Vampiric Touch (吸血鬼の手)

レンジ：0 継続時間：1回の攻撃 対象：呪文を唱える本人

この呪文を唱えると、輝く手のグラフィックが表示されます。前列にいるMAGEは、この手を接近戦用兵器の様に使って、敵を攻撃することができます。攻撃が成功すると、MAGEのレベル、2レベルごとに1~6ポイントのダメージを与えることができます。レベル10のMAGEであれば、5~30ポイントのダメージを与えることができるわけです。こうして敵に与えたダメージと同じだけのヒット・ポイントがMAGEのヒット・ポイントに一時的に加算され、MAGEが受けたダメージは、まずこのポイントから差し引かれていきます。この呪文は、スケルトンなどのアンテッド・モンスターには効果がありません。

MAGEの呪文レベル4

◇Fear (恐怖)

レンジ：近距離 継続時間：中程度 対象：1スクエア

この呪文は、円錐状の“恐怖の場”を作り出します。この呪文の影響を受けた生き物は、恐れをなしてパーティーから逃げ出します。MAGEのレベルによって、敵が恐怖を感じている時間の長さは変化します。MAGEのレベルが上がるほど、呪文の継続時間は長くなります。

◇Ice Storm (氷の嵐)

レンジ：中距離~遠距離 継続時間：瞬間的 対象：3×3スクエアの地域

この呪文は、雹の激しい奔流を作り出し、目標となる地域に3~30ポイントのダメージを与えます。呪文が届く距離は、MAGEのレベルによって異なります。

◇Improved Invisibility (不可視/上級)

レンジ：0 継続時間：短時間 対象：ひとりのキャラクター

この呪文は、目標となったキャラクターを、敵の視界から消し去ります。不可視の状態となったキャラクターは、敵を攻撃しても、呪文を唱えても、不可視のまま留まります。不可視の状態にあるキャラクターは、敵の攻撃を受けにくくなります。True Seeingの呪文は、この呪文の効果打ち消します。強力なモンスターの中には、不可視のキャラクターを感じ取ったり、見ることでできるものもいます。

◇Remove Curse (呪いの解除)

レンジ：0 継続時間：永久 対象：ひとりのキャラクター

この呪文によって、呪いのかかったアイテムを手に入れているキャラクターは、そのアイテムを捨てることができるようになります。しかし、アイテムそのものにはかけられた呪いはそのまま残ります。

MAGEの呪文レベル5*****

◇Cone of Cold (冷気の場)

レンジ：近距離 継続時間：瞬間的 対象：3スクエア

MAGEは、この呪文で円錐状の絶対零度以下の冷気の場を作り出します。このしびれるような冷気は、MAGEのレベル、1レベルごとに、2~5ポイントのダメージを与えます。つまりレベル10のMAGEなら、20~50ポイントのダメージを与えられるわけです。

◇Hold Monster (モンスターの金縛り)

レンジ：遠距離 継続時間：中程度 対象：1スクエア

この呪文は、Hold Personの呪文に似ていますが、もっと色々な種類のモンスターに効果があります。とはいっても、この呪文もアンテッド・モンスターには影響を与えることはできません。呪文の継続時間は、MAGEのレベルが上がるにつれて長くなります。

◇Wall of Force (力の壁)

レンジ：近距離 継続時間：短時間 対象：1スクエア

この呪文は、モンスターや呪文を遮る障害物を作り出します。この壁は、Disintegrateの呪文が当たるか、パーティーが自ら壁のあるスクエアに進入すると効果をなくします。

◇Raise Dead (死者の復活)

レンジ：0 継続時間：永久 対象：ひとりのキャラクター

CLERICはこの呪文で、ELF以外のキャラクターの蘇生を試みることができます。成功の可能性は、死んだキャラクターのCONの値によって変わります。

◇Slay Living (殺害)

レンジ：近距離 継続時間：永久 対象：1目標

この呪文の目標となった敵は、ダメージを被るか、瞬時に死んでしまうかのどちらかです。高いレベルの敵は、ダメージを被るだけの可能性が高くなります。

◇True Seeing (真実の目)

レンジ：0 継続時間：短時間 対象：特殊

この呪文で、パーティーは物体の真実の姿を見ることができます。パーティーは幻の壁に惑わされることはなくなり、今まで見えなかった怪物、アイテム、魔法の効果も見ることができるようになります。

*** CLERICの呪文レベル6 ***

◇Harm (瀕死)

レンジ：近距離 継続時間：永久 対象：1目標

この呪文は、目標となった敵を死の1歩手前にまで追い込みます。この呪文をかける前のヒット・ポイントに関係なく、敵はわずかに数ポイントのヒット・ポイントが残った状態になってしまいます。この呪文で攻撃するには、CLERICは前列にいない必要があります。

◇Heal (完全治癒)

レンジ：0 継続時間：永久 対象：ひとりのキャラクター

この呪文は、負傷、毒、盲目状態、麻痺といった状態をすべて治癒します。

呪文の使用における戦術

呪文は、パーティーの能力の重要な一部です。パーティーの呪文の使い手が持っている呪文は、パーティー全体の戦術に重要な影響を与えます。

このセクションでは、呪文を攻撃呪文と防御呪文、治療呪文、その他の呪文に分けて説明します。どのような場面でどのタイプの呪文が最も効果的か、といったヒントをここに書き出してみました。

このセクションでは、CLERICのみ唱えられる呪文には、*マークをつけて示しています。

攻撃魔法

Burning Hands、*Cause Light Wounds、Shocking Grasp、*Flame Blade、Vampiric Touch、*Cause Serious Wounds、*Cause Critical Wounds、*Harm
これらの呪文は、Burning Handsを除いて、すべて接近して効果を発揮する魔法です。

Burning Handsを除けば、呪文を唱える者はパーティーの前列に位置していなければならないのです。これらの呪文を唱えるには時間がかかることと、呪文の唱え手の脆さを考えれば、これらの攻撃呪文を使用するのは、まさに最後の手段だと言えます。

Magic Missile、Melf's Acid Arrow

このふたつの呪文は、一度に1体のモンスターにしか効果がありません。また、これらの呪文では、呪文の唱え手は安全な後列から攻撃ができます。このふたつの呪文は、レベルの低いMAGEが好んで使う攻撃魔法です。

Disintegrate、Flesh to Stone

このふたつの攻撃呪文は、一回の攻撃でひとつの目標を抹殺できる、近距離攻撃魔法です。このふたつは、レベルの高いMAGEがヒット・ポイントの多い敵に対して好んで使う攻撃魔法です。

Hold Person、Fireball、Lightning Bolt、Fear、Ice Storm、Cone of Cold、*Flame Strike、Hold Monster

これらの呪文は、ひとつのエリア内にいる複数のモンスターに対して、遠距離から攻撃できる攻撃魔法です。与えられるダメージが増えるため、レベルの高いキャラクターによって好んで唱えられる呪文です。

こうしたひとつのエリア内にいる複数のモンスターに影響を与える呪文は、多くのモンスターを相手に戦闘する場合に特に有効です。様々な呪文の“対象”をよく調べてみて下さい。複数のスクエアに効果を与える呪文は、一団となって攻撃のできないモンスターに対してより有効で、ひとつのスクエアにしか攻撃できない呪文は、一団となって攻撃してくるモンスターに対して有効になります。

Ice StormやHold Personを使用する場合には、特に注意が必要です。

Ice Stormの目標となる敵が接近戦闘の範囲にいるようなら、その呪文によって味方もダメージを受けてしまいます。Hold Personは、人間かヒューマノイドにのみ効果があります。

防御魔法

Armor, Blur, *Protection From Evil, Shield, *Magical Vestment, *Protection From Evil 10' Radius

これらの呪文は、主に物理的攻撃に対する防御魔法です。物理的な攻撃をしてくる敵との危険な戦闘に入る前に、パーティーの前列にいるキャラクターに、これらの呪文をかけてやるといいでしょう。

*Bless, *Prayer

これらの呪文は、主に魔法攻撃に対する防御呪文です。魔法攻撃をしてくる敵との危険な戦闘に入る前に、パーティーの前列にいるキャラクターに、これらの呪文をかけてやるといいでしょう。

治療魔法

*Cure Light Wounds, *Aid, *Cure Serious Wounds, *Cure Critical Wounds, *Heal

これらの呪文は、キャラクターが戦闘などで失ったヒット・ポイントを回復してくれます。Aidの呪文は、キャラクターの普段の上限以上のヒット・ポイントを与えてくれますが、これは一時的なものにすぎません。CLERICには、パーティーのメンバーの負傷の応急処置ができるよう、常にCure Light Woundsをいくつか用意しておくべきでしょう。

*Slow Poison, *Remove Paralysis, *Neutralize Poison, Remove Curse, Stone to Flesh

これらの呪文は、毒や麻痺、Flesh to Stone、呪いといった障害を、解除、あるいは効果の表われを遅くするものです。毒や麻痺、石化の能力をもったモンスターのそばに行く場合には、常にこうした呪文をいくつか用意しておくといいでしょう。

*Raise Dead

この呪文は、ELF以外の死んだキャラクターを蘇生してくれるものです。CLERICがこの呪文を使えるレベルに達したら、この呪文を常にひとつは用意しておくといいでしょう。

その他の呪文

Detect Magic

この呪文は、パーティーがゲームの途中で拾ったアイテムを識別する際に非常に役立ちます。パーティーが持っているすべての魔法のアイテムは、この呪文によって光ります。

Invisibility, Invisibility 10' Radius

Invisibilityは、後列のキャラクターにとっては役に立つ防御方法です。

Invisibility 10' Radiusは、パーティー全体を魔法のセンサーや、“覗き目”から隠すのに役に立ちます。パーティーが不可視の状態にあっても、ほとんどのモンスターはパーティーの大体の位置を感じ取ることはできます。ただし、こうした不可視の状態のパーティーを攻撃するモンスターは、かなりの不利な修正を受けることになります。

*Create Food & Water

この呪文は、食料がほとんど手に入らなくなるゲーム後半で非常に役立ちます。

パーティーが飢え始める前に、この呪文を用意しておくことを忘れて下さい。飢え始めてからでは遅過ぎます。

Haste

この呪文は、素速いモンスターと戦う時に特に役立ちます。この呪文は、パーティーの攻撃間隔をぐっと縮めます。危険な戦闘の前には、この呪文をパーティーにかけておくといいでしょう。

True Seeing

この呪文は、パーティーが多くの幻影に悩まされている場合や、見えないモンスターに遭遇した時などに役立ちます。

Disintegrate

この呪文は、行く手をさえぎる壁やその他の特殊な障害の除去に、しばしば役立ちます。



中 冒険における戦術 中

敵を攻撃する

キャラクターたちは、通常、敵と面と向って剣やメイスといった武器で戦闘する近接戦闘に巻き込まれることとなります。また、キャラクターたちには魔法で攻撃したり、弓やスリングで遠距離攻撃をかけるというもうひとつの選択肢もあります。

一般に、パーティーのキャラクターたちは、最前列の自分と同じ側にいる敵を攻撃します。戦闘で敵が1体だけ残った場合、その敵はスクエアの中央に移動し、両サイドにいる味方が攻撃できるようになります。

戦闘システム

戦闘システムを理解することで、パーティーは異なった状況で最も効果的な武器と戦術を使うことができます。個々のキャラクターの戦闘能力は、アーマー・クラスと THAC0、ダメージによって決まります。

THAC0

THAC0は、敵に攻撃を当てる能力のことで、To Hit Armor Class 0 (アーマー・クラス0の敵に攻撃を当てるには)の略です。アーマー・クラス0の目標にダメージを与えるには、THAC0の数値以上を“振る”必要があります。

キャラクターの THAC0 が低ければ低いほど、そのキャラクターの攻撃が敵にダメージを与える可能性は高くなるわけです。

キャラクターの THAC0 は、CLASS とレベルに基づいています。

注：

乱数を生み出す過程は、しばしば“振る”という言葉で表わします。戦闘攻撃が当たるかどうかを決めるための乱数は、1から20までの数字です。振られた数字には、キャラクターの能力値や魔法の武器による修正が加えられます。

攻撃は、振られた数(乱数)が、攻撃側の THAC0、目標のアーマー・クラスを引いた数より大きければ成功します。

例：

THAC0 が15の FIGHTER が、アーマー・クラスの MONSTER を攻撃しようとしたとする。THAC0 (15) - (AC : 3) = 12となり、12以上乱数が必要となります。しかし、もし MONSTER のアーマー・クラスが2なら、(THAC0 : 15) - (AC : 2) = 13となり、13以上の乱数が必要になるわけ

ダメージ

ダメージは、攻撃が成功した際に、目標のヒットポイントをいくつ減らすことができるかを表わすもので、敵に与えるダメージは、キャラクターの体力と、使っている武器によって決まります。それぞれの武器が与えるダメージをもちろすがについては、59ページの“武器ダメージ表”を参照してください。

MONSTERの中には、ある種の武器による攻撃でダメージが減ってしまったり、まったくダメージを与えないものもあります。たとえばスケルトンを鋭い武器をつきの武器を使って攻撃すると、ダメージが半減してしまいます。

戦闘における戦術

戦闘で成功を収めるには、パーティーをうまく配置し、効果的な呪文を戦闘の前、そして戦闘中に唱え、キャラクターを有利な場所へと移動させ、最もパワーのあるキャラクターと武器を使用して攻撃することです。

パーティーの配置

重装備の戦士系キャラクターを前列に置き、敵の攻撃を受けやすい MAGE や THIEF は後列に配すといいです。

パーティーの装備

どのキャラクターには、手にはいる最も強力な接近戦闘武器を持たせましょう。59ページの“武器ダメージ表”を見て、どのタイプの武器がどれだけのダメージを与えるかを調べて下さい。十分な武器が手に入ったら、戦士系キャラクターには、利き手に片手武器、利き手でない手にショート・ソードを持たせるのがいいでしょう。両手武器を使っている場合、もう一方の手には物を握らないことを忘れて下さい。

どのキャラクターには、手に入る最も強力な飛び道具を持たせましょう。59ページの“武器ダメージ表”を見て、どの武器がどれだけのダメージを与えるかを調べて下さい。呪文の使い手は、彼らのホーリーシールドやスペルブックを手を持たせ、呪文を唱える準備をさせておきましょう。

どの武器を使うキャラクターは、迅速に次の投擲の準備ができるように、その武器を手とベルトポーチの両方に持たせておきましょう。投擲武器を使用するキャラクターが前列にいる場合には、盾がショート・ソードをベルトポーチの一番上-21ページの画面写真の#3のポーチに入れておくのもいい考えでしょう。こうしておけば、投擲武器を使い尽くしたキャラクターは、自動的にショート・ソードまたは盾を手にするようになります。

戦闘の後、使用した飛び道具の矢や投擲武器を拾うことを忘れないで下さい。戦闘において、飛び道具や投擲武器は、すぐに使い切ってしまうものです。

負傷したキャラクター

戦闘を負ったキャラクターは、可能ならば前列から外れるべきです。負傷したキャラクターを治療するほうが、死んでしまったキャラクターを生き返らせるよりもずっと簡単なのです。

移動と戦闘

あるエリアを探索中には、コンパスを画面に表示した状態にして、マッピングを楽にしましょう。すでに探索した場所を移動しているときには、呪文メニューを画面に表示し、攻撃魔法を用意して歩きましょう。常にメイン画面を表示して歩き回るようにしてください。キャラクター画面や装備画面からでは戦闘することができないからです。

メイン画面と呪文メニューの両方を画面に表示しておけば、あなたのパーティーは戦闘準備が整っています。ドアを開ける、階段の上り下りをする、ドアや秘密の壁を開く可能性のあるボタンを押す、といった場合には、常に戦闘準備の整った状態しておくことです。MONSTERは、しばしばドアや秘密の壁の後に潜んでいて、しかも彼らは常に戦闘準備を整えて待っています。

戦闘の最中でも、移動できることを忘れないで下さい。敵の近接攻撃を避けるために、後に下がることもできるのです。敵が飛び道具で攻撃してきたら、横に移動してそれを避けることもできます。特に厳しい戦闘の場合には、敵から逃げてドアを閉めてしまえば、戦いから逃れることもできます。しかし、MONSTERの中にはドアを開けることのできるものもいますので注意して下さい。

ヒント

ここでは、あなたの冒険の助けとなる一般的な戦術のヒントを紹介しましょう。

アイテムは持っていくこと

あなたが発見したものは、いつ必要になるかわかりません。アイテムを持っていくには、そのアイテムを拾い、バック/バックの中に入れてください。

パーティーの構成に注意

自分のパーティーに、最低2人の戦士系キャラクターと、MAGE 呪文の使い手、CLERIC 呪文の使い手がひとりずついるようにしてください。MONSTERが接近してきたら、前列にいる戦士系キャラクターたちの利き手に、武器を持たせてあることを確認してください。前列のキャラクターで戦うことに慣れてきたら、後列のキャラクターに飛び道具や呪文で攻撃させることも覚えましょう。

キャラクターに、様々な武器、シールド、ホーリーシンボル、スペルブックの組み合わせを装備させてみて、彼らの戦闘能力が最も発揮できる組み合わせを探して下さい。

ボタンやレバーの記録を取れ

ダンジョン内のある場所で活性化され、もっと奥の別の場所に影響を与えるような謎もあります。もしも用途の明らかでないレバーやボタンを見つけたら、その位置を書き留めておきましょう。どこかでこれ以上進めなくなったら、こうしたボタンやレバーのある場所に戻り、ひとつずつ操作してみて、なにか変化がないかどうかを確かめてみるといいでしょう。

壁の落書きを探せ

もしもあるエリアで行き詰ってしまったら、その付近の壁に落書きがないか、探してみましょう。横方向にある壁の落書きは、しばしば見落すことがあります。落書きの中には、パーティー内に特定のRACEがいないと読めないものもあります。

壁の隠しボタンを探せ

壁に秘密の隠しボタン、レバなどがなくどうか探してみましょう。壁にそって横方向に移動すれば、隠しボタンを見つけやすくなります。

コンパスから目を離すな

パーティーを移動させる際には、コンパスを注意して見ていて下さい。パーティーの向きを変えてしまうワナが、たくさんあるからです。テレポーターのワナは、しばしばパーティーの向きが変わっていることで気づきます。

テレポーターに注意

ある地域を探索中に、テレポーターされたのでは、と疑念を抱いたら、アイテムをテレポーターとおぼしき場所に向けて投げてみましょう。もしそれがテレポーターなら、アイテムは消え去るハズです。

ゲームはこまめにセーブ

なにかパーティーを痛めつけるような出来事が起きたなと思ったら、すぐゲームをセーブしましょう。い階に入ったら、まずセーブしましょう。謎解きがい場合には、まずゲームをセーブして、それから遠回り方をいろいろと試してみましょう。モンスターの力が激しく素速ければ、ゲームをセーブしてから、ほとんどの戦術を試みましょう。困難な状況になってきたなと思ったら、ドアを開ける前にゲームをセーブしましょう。

とりあえず先に進む

どうしても解けない謎があるときには、とりあえず先に進んでしましましょう。ゲームを終えるためには、すべてのドアを開ける必要はありませんし、すべてのアイテムを手に入れる必要もありません。謎を解けなかった領域は、マップに記しておきましょう。パーティーがその後行き詰ったり、先に進むためにアイテムが必要になったら、解けなかった謎の場所にもう一度戻り、再びそこに挑戦しましょう。

モンスター図鑑

ここでは、ダークムーン寺院の中、そしてその周辺に住むモンスターのほとんどを紹介しています。ここに説明のないモンスターにも遭遇することがあるかも知れませんが……。



エアリアル・サーバント

この半知性生命体は、エア・エレメンタルの一形態です。エアリアル・サーバントは、高いレベルのCLERICによって何かの仕事をするために造り出され、空中で遭遇することが多いのです。彼らの姿は通常目に見えませんが、見えたときにはキラキラを光る青い煙でできた、足のないヒューマノイドに似ています。彼らは非常に強く、痛みがかったり締めつけたりすることで、目標に大きなダメージを与えます。



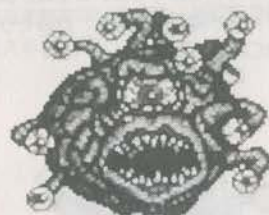
ジャイアント・アント (兵隊アリ、働きアリ)

ジャイアント・アントには、兵隊アリと働きアリがいます。彼らはよるいのような厚い外殻で包まれています。6本の毛むくじゃらの足をもっており、これによって地面を非常に早いスピードで移動することができます。ジャイアント・アントは、すべて強力な顎を持っており、これによって目標を引き裂くことができます。兵隊アリは、尾部の毒針による攻撃もできます。



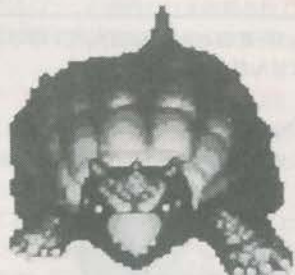
レッサー・バシリスク

この珍しい爬虫類のモンスターは、堅い皮膚と8本の足を持っています。レッサー・バシリスクは、力強く噛みついたり、敵を見つめて石に変えてしまうことで身を守ります。8本も足があるにもかかわらず、代謝機能が遅いため、ゆっくりとしか動けません。1匹か少数のグループで行動します。



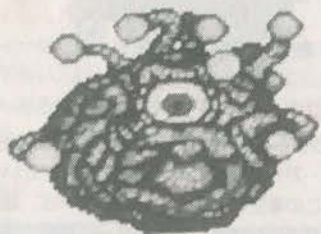
ビホルダー

アイ・タイラント (目玉の暴君)、あるいはスフェア・オブ・メニー・アイズ (多くの目を持つ球体) という名でも知られるこの単生の恐ろしいモンスターは、地下で最も頻繁に見かけられます。ビホルダーは球形の体を持ち、生まれ持った浮遊能力で空中を移動します。ビホルダーの丸い体の上部からは、先端に目のついた10本の肉茎が生えており、体の中心部にはひとつの大きな目と、かみそりのように鋭い歯の生えた大きく裂けた口があります。目のついた10本の肉茎のそれぞれが異なった魔法の力をもっており、ビホルダーはこれを使っているいろいろな呪文を唱えることができます。幸いなことに、全ての目を目標に向けることはできません。ビホルダーは堅いキチン質の鎧で覆われていて、戦闘でダメージをあたえるのはかなり難しいようです。



ブレット

ランド・シャーク（陸の鯨）というあだ名がびっぴりのこのモンスターは、まさに食うためだけに生まれてきた、巨大で恐ろしい捕食者です。ブレットはクスリ（イタチ科の肉食獣）に似た気質を持っています。つまり、愚かで、あさましく、恐れを知らないのです。また、この肉食獣は、骨のような堅いこうらを持っており、攻撃によってダメージを与えるのが、非常に難しくなっています。彼らは巨大で、よろいを持ってはいますが、素速く、危険な敵です。ブレットは強力な爪と、かみそりのように鋭い歯の生えた口を持っています。



ガス・スポア

ガス・スポアは球形の多細胞の菌類で、しばしば封印された通路などで空中を浮遊しているのを見られます。ガス・スポアの全面の模様は、ちょうど大きな目のように見えます。また、このモンスターは空洞の網体の上に根茎をもっており、これがちょうど先端に目のある肉茎に非常に似ています。結果として、この球形の生物はヒホルダーによく似ていますが、ヒホルダーの恐るべき力とは、比べるべくもないモンスターです。



ジェラティナス・キューブ

このほとんど透明な立方体の生物は、ダンジョンの道々を移動しながら、落ちている死肉やゴミをあさりまわります。ジェラティナス・キューブの側面はキラキラと光つていて、移動したあとにはヌメヌメした物質を残します。型のジャラティナス・キューブは、天井に育つコケやの同類を捕食するため、非常に高く育ちます。



フロスト・ジャイアント

すべての邪悪なジャイアントと同様、フロスト・ジャイアントは粗雑で愚かなことで知られています。この評判にあたっては、フロスト・ジャイアントはまた、みな戦士でもあるのです。彼らは非常に強く、そして強いです。彼らは大きめの鎧で守られており、巨大な接戦用兵器と大きな石を投げつけることで、恐ろしいほどのダメージを敵に与えます。フロスト・ジャイアントは単独、あるいは小さなグループで行動します。



ヘル・ハウンド

ヘル・ハウンドは、燃えるような赤い目を持った、巨大で茶色の獣です。ヘル・ハウンドの鳴き声は、“不味”、“空虚”、“不安を誘う”というように形容されました。炎を吐き、鋭い牙で攻撃します。



マンティス・ウォリアー

スリ・グリーンとも呼ばれる、肉食の昆虫人間です。マンティス・ウォリアーは、人間ほどの大きさのカマキリ、といった外観をしています。彼らは独特な鋭い刃を持つ棒状の武器で武装していることがよくあります。死をもたらすその武器と、その武器を使いこなす戦士の残忍な評判は、遠くまで知れ渡っています。



マーゴイル

このモンスターは、魔法で生み出された残忍な捕食者です。マーゴイルは廃虚の只中や、地下の洞窟の住み家ではしばしば見られます。彼らは、独自の喉音性の言語を持っているように見受けられます。この怪物は、見つけた物をなんでも攻撃し、また無力な獲物をいたぶるのが大好きなのです。彼らは爪や角を使い、さらに噛みついて攻撃をします。



マインド・フレイヤー

イリシッドとも呼ばれ、最も恐れられている冷酷な生き物です。マインド・フレイヤーは、繊細な感情を持つ生き物の心そのものを食べるのです。マインド・フレイヤーは、ヌメヌメした藤色をしており、背丈は約6フィート（約1メートル80センチ）。“苦しみ”、“死”、そして“絶望”といったイメージで装飾された流れるような口で身を飾っています。顔達は、大きく白い、瞳孔のないいふたつの目を持つタコのようなのです。



サラマンダー

この巨大な炎を吐く生物は、炎の元素界の住人です。サラマンダーは、非常に熱い場所で成長します。彼らは高い知性を持った、残酷な生物です。彼らは力のみを信奉し、その力とは、彼らの炎に耐える能力か、大きなダメージを与えることのできる能力のどちらかなのです。こうした能力を持たないものは、炎に焼かれ、苦しみがら死を迎えるのです。



スケルトン・ウォリアー

このモンスターは、強力な邪悪な CLERIC か MAGE の魔法によって生命を吹き込まれた死体です。スケルトン・ウォリアーは、強い戦士の死体から造り出されています。彼らは知性も意志も持たないため、まったく恐れを知りません。CLERIC か PALADIN によって退散させられた場合を除いて、戦闘から撤退することはありません。



フライング・スネイク

別名をフライング・ファンガス（空飛ぶ毒牙）ともいう。この珍しい爬虫類は、とても危険なため、知性を持つ全ての種族が容赦なく狩ります。アクロバットのような瞬敏さで飛び、空中に浮いたままで体としっぽを使って獲物に巻きついて、行動の自由を奪います。このモンスターは、常に敵の顔をめがけて攻撃しようとします。彼らは、自分たちが殺して餌にできると感じたすべての生き物を攻撃します。



ジャイアント・スパイダー

この捕食者は、多くの地域で狩りをし、冒険者のような有害な生物の数を押えてるのです。ジャイアント・スパイダーは巣を張り、何も気づいていない獲物を捕え、毒を持つ牙で攻撃するのです。



ジャイアント・ワスプ

この珍しい巨大な昆虫は、本能的な残虐さで恐れられています。強力な顎と、尾部にある針で攻撃することができます。うなりを上げる羽根は、彼らの存在を知らせる警告となりますが、動きが早いため、即座に反応する必要があります。



ウィル・オー・ウイスプ

この悪意に満ちた存在は、彼らの周囲に偶然迷い込んだ何も気づいていない生き物を死へと誘うことで生きています。彼らは、獲物の死の苦しみから放出されるエネルギーを食べるのです。彼らは、獲物がゆっくりと死ぬことを望みます。ゆっくりとした死は、より多くのエネルギーを放出するからです。ウィル・オー・ウイスプは、蓄積したエネルギーを吐き出して、敵を急襲します。



ダイマー・ウルフ

ダイマー・ウルフは、現在の狼の遠い祖先にあたる大型の獣です。彼らは行動的すぎる賢い肉食獣です。単独で行動することもあります。群れをなして移動する傾向があります。ダイマー・ウルフは大抵の人間より大きく、強い顎と牙を持っています。素速く、確実なハンターです。

中付録:各種の表とその説明

レベルアップ表

FIGHTERのレベルアップ表

レベル	必要な経験値	ヒットポイントの増加
1	0	1-10
2	2,000	+(1-10)
3	4,000	+(1-10)
4	8,000	+(1-10)
5	16,000	+(1-10)
6	32,000	+(1-10)
7	64,000	+(1-10)
8	125,000	+(1-10)
9	250,000	+(1-10)
10	500,000	+3
11	750,000	+3
12	1,000,000	+3
13	1,250,000	+3

CLERICのレベルアップ表

レベル	必要な経験値	ヒットポイントの増加
1	0	1-8
2	1,500	+(1-8)
3	3,000	+(1-8)
4	6,000	+(1-8)
5	13,000	+(1-8)
6	27,500	+(1-8)
7	55,000	+(1-8)
8	110,000	+(1-8)
9	225,000	+(1-8)
10	450,000	+2
11	675,000	+2
12	900,000	+2
13	1,125,000	+2

CLERICの知恵と呪文ボーナス表

知恵の値	呪文のレベル					
	1	2	3	4	5	6
13	1	-	-	-	-	-
14	2	-	-	-	-	-
15	2	1	-	-	-	-
16	2	2	-	-	-	-
17	2	2	1	-	-	-
18	2	2	1	1	-	-
19	3	2	1	2	-	-

呪文のボーナスは、CLERICがそのレベルの呪文を唱えることができるようになった時点で効力を持ちます。

CLERICの使用可能呪文表

CLERICのレベル	呪文のレベル					
	1	2	3	4	5	6
1	1	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-
8	3	3	3	2	-	-
9	4	4	3	2	1	-
10	4	4	3	3	2	-
11	5	4	4	3	2	1
12	6	5	5	3	2	2
13	6	6	6	4	2	2

MAGE のレベルアップ表

レベル	必要な経験値	ヒットポイントの増加
1	0	1-4
2	2,500	+(1-4)
3	5,000	+(1-4)
4	10,000	+(1-4)
5	20,000	+(1-4)
6	40,000	+(1-4)
7	60,000	+(1-4)
8	90,000	+(1-4)
9	135,000	+(1-4)
10	250,000	+(1-4)
11	375,000	+1
12	750,000	+1
13	1,125,000	+1

MAGE の使用可能呪文表

MAGE のレベル	呪文のレベル					
	1	2	3	4	5	6
1	1	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-
8	4	3	3	2	-	-
9	4	3	3	2	1	-
10	4	4	3	2	2	-
11	4	4	4	3	3	-
12	4	4	4	4	4	1
13	5	5	5	4	4	2

PALADIN のレベルアップ表

レベル	必要な経験値	ヒットポイントの増加
1	0	1-10
2	2,250	+(1-10)
3	4,500	+(1-10)
4	9,000	+(1-10)
5	18,000	+(1-10)
6	36,000	+(1-10)
7	75,000	+(1-10)
8	150,000	+(1-10)
9	300,000	+(1-10)
10	600,000	+3
11	900,000	+3
12	1,200,000	+3
13	1,500,000	+3

PALADIN の使用可能呪文表

PALADIN のレベル	呪文のレベル		
	1	2	3
9	1	-	-
10	2	-	-
11	2	1	-
12	2	2	-
13	2	2	1

RANGER のレベルアップ表

レベル	必要な経験値	ヒットポイントの増加
1	0	1-10
2	2,250	+(1-10)
3	4,500	+(1-10)
4	9,000	+(1-10)
5	18,000	+(1-10)
6	36,000	+(1-10)
7	75,000	+(1-10)
8	150,000	+(1-10)
9	300,000	+(1-10)
10	600,000	+3
11	900,000	+3
12	1,200,000	+3
13	1,500,000	+3

THIEF のレベルアップ表

レベル	必要な経験値	ヒットポイントの増加
1	0	1-6
2	1,250	+(1-6)
3	2,500	+(1-6)
4	5,000	+(1-6)
5	10,000	+(1-6)
6	20,000	+(1-6)
7	40,000	+(1-6)
8	70,000	+(1-6)
9	110,000	+(1-6)
10	160,000	+(1-6)
11	220,000	+2
12	440,000	+2
13	660,000	+2

能力値

STR (体力)

体力ボーナス表は、キャラクターの体力の値と、接近戦での攻撃命中率、ダメージの修正の関係を表わすものです。

STR ボーナス表

STR 値	接近戦における攻撃命中率	ダメージの修正
3	-3	-1
4-5	-2	-1
6-7	-1	none
8-15	normal	none
16	normal	+1
17	+1	+1
18	+1	+2
18/01-50*	+1	+3
18/51-75*	+2	+3
18/76-90*	+2	+4
18/91-99*	+2	+5
18/00*	+3	+6
19#	+3	+7
20#	+3	+8
21#	+4	+9
22#	+4	+10

*: この修正は、FIGHTER、RANGER、PALADIN にも与えられるものです。

#: この能力値は、魔法の武器を使用している時のみ可能となります。

DEX (器用さ)

DEX ボーナス表は、キャラクターの器用さの値と、飛び道具の命中率への修正、アーマー・クラスへの修正を表わすものです。

DEX ボーナス表

DEX 値	飛び道具 命中率修正	アーマー・クラス 修正
3	-3	+4
4	-2	+3
5	-1	+2
6	0	+1
7-14	0	0
15	0	-1
16	+1	-2
17	+2	-3
18	+2	-4
19	+3	-4

THACO

THACOは能力値ではありませんが、重要なパラメータのひとつです。

THACO表は、キャラクターのCLASSとレベルによって決まっているTHACOの値を示したものです。

THACO表

CLASS	キャラクターレベル												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Cleric	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12
Fighter	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Mage	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16
Paladin	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Ranger	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Thief	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14

CON (体質)

CON ボーナス表は、キャラクターの体質値が、ヒット・ポイントに与える修正を表わすものです。

CON ボーナス表

CON 値	ヒットポイント修正
3	-2
4-6	-1
7-14	0
15	+1
16	+2
17	+2(+3)*
18	+2(+4)*
19	+2(+5)*

*: この修正は、FIGHTER、PALADIN、RANGERにのみ適用されます。他のCLASSのキャラクターに加えられる修正は、+2が最大となります。

武器

武器は3種類に大別されます。接近戦用武器、投擲武器、飛び道具です。接近戦用武器は接近戦のみに使用され、投擲武器、飛び道具は離れた敵を攻撃するのに使われます。前列のキャラクターは、接近戦用武器、投擲武器、飛び道具のいずれも使用できます。後列のキャラクターは、投擲武器、飛び道具のみを使用できます。27ページからの"CLASS"の項にあるように、CLASSによっては使用できない武器もあることに注意してください。

武器ダメージ表は、それぞれの武器が、大、中、小のサイズの敵に対してどの程度のダメージを与えられるかを示しています。接近戦用武器によるダメージは、キャラクターの体力値と魔法の武器の使用による修正を受けません。

武器ダメージ表

	小、中型モンスターに 対するダメージ	大型モンスターに 対するダメージ
接近戦用武器		
スタッフ(注)	1-6	1-6
メイス	2-7	1-6
ショート・ソード	1-6	1-8
フレイル	2-7	2-8
アックス	1-8	1-8
ロング・ソード	1-8	2-12
ハルバード(注)	1-10	2-12
投擲武器		
石	1-2	1-2
ダーツ	1-3	1-2
ダガー	1-4	1-3
スピア	1-6	1-8
飛び道具		
スリングと石(注)	1-4	1-4
ボウと矢(注)	1-6	1-6

(注): これらの両手武器は、利き手に持たせておかなくてはなりません。もう一方の手に持たせたアイテムは使えません。

鎧

鎧は、キャラクターの基本的なアーマー・クラスを決定する要素のひとつです。アーマー・クラスが低ければ低いほど、敵の攻撃が当たりにくくなります。アーマー・クラスは、キャラクターの器用さと身につけている鎧によって決定されます。魔法のアイテムや呪文によって、アーマー・クラスを下げることもできます。

27ページから始まる"CLASS"の項にもあるように、CLASSによっては身につけることのできない鎧もあります。鎧/アーマー・クラス表は、鎧の種類と、それぞれの鎧がキャラクターに与えるアーマー・クラスの値を表わしています。

鎧/アーマー・クラス表

鎧の種類	基本アーマー・クラス
ローブ	10
シールド(注)	9
レザー・アーマー	8
スケイル・メイル	6
チェイン・メイル	5
バンデッド・アーマー	4
プレート・メイル	3

(注): シールドを使用すると、着ている鎧のアーマー・クラスからさらに-1されます。

ブーツ、ヘルメット、魔法のかかかっていないプレイサーは、鎧のように見えますが、キャラクターのアーマー・クラスに影響を与えることはありません。プレッシャー・プレートの上に、重りとして残しても支障はありません。ただし、魔法の効力を持つプレイサーは、アーマー・クラスを修正することもあります。

■呪文のインデックス

中呪文のインデックス中

- Aid, 41
Armor, 35
Bless, 40
Blur, 36
Burning Hands, 35
Cause Critical Wounds, 43
Cause Light Wounds, 40
Cause Serious Wounds, 43
Cone of Cold, 39
Create Food & Water, 42
Cure Critical Wounds, 43
Cure Light Wounds, 40
Cure Serious Wounds, 43
Detect Invisibility, 37
Detect Magic, cleric, 41
Detect Magic, mage, 36
Disintegrate, 40
Dispel Magic, cleric, 42
Dispel Magic, mage, 37
Fear, 38
Fireball, 37
Flame Blade, 41
Flame Strike, 43
Flesh to Stone, 40
Harm, 44
Haste, 38
Heal, 44
Hold Monster, 39
Hold Person, cleric, 41
Hold Person, mage, 38
Ice Storm, 39
Improved Identify, 37
Improved Invisibility, 39
Invisibility, 37
Invisibility 10' Radius, 38
Lightning Bolt, 38
Magic Missile, 36
Magical Vestment, 42
Melf's Acid Arrow, 37
Neutralize Poison, 43
Prayer, 42
Protection from Evil, 41
Protection from Evil 10' Radius, 43
Raise Dead, 44
Remove Curse, 39
Remove Paralysis, 42
Shield, 36
Shocking Grasp, 36
Slay Living, 44
Slow Poison, 42
Stone to Flesh, 40
True Seeing, cleric, 44
True Seeing, mage, 40
Vampiric Touch, 38
Wall of Force, 39

発売元：株式会社アローマイクロテックス

TOWNS版「アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅡ」総販売代理店：有限会社サイベル

〒158 東京都世田谷区東玉川1-12-10

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS and AD&D are trademarks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used under license from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.

©1991, 1993 TSR, Inc. All Rights Reserved.

©1991, 1993 SSI. All Rights Reserved.

©1993 ARROW MICRO-TECHS CORP. All Rights Reserved.

Converted by CYBELLE CO., LTD.



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS and AD&D
are trademarks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA
and used under license from SSI, Sunnyvale, CA, USA.
©1991, 1993 TSR, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
©1991, 1993 SSI ALL RIGHTS RESERVED.
©1993 ARROW MICROTECHS CORP. ALL RIGHTS RESERVED.
CONVERTED BY CYBELLE CO. LTD.

AMT cybelle