

LANDS^{OF} LORE
THE THRONE OF CHAOS

ランズ・オブ・ロア

カオスの玉座

WELCOME
TO
THE
LANDS!

「カオスの玉座」は、ファンタジー・ロールプレイング・ゲーム、「ランズ・オブ・ロア」シリーズ第1作目の作品です。リアルタイムの戦闘、映画のようなシーン、デジタル方式の音声、高度な呪文。これらのすべてがあなたを未開の伝説の地、ランズへの叙事詩のようなすばらしい冒険へと導いてくれます。

勇者の選択	1
アドベンチャースクリーン	
3Dウィンドウ。取る、投げる、捨てる、使う	2
調査、地図	3
進路、移動、通貨	4
ポートレート、アクションボタン	5
キャラクタースクリーン	
キャラクターの装備	6
強さと防御	7
スキルレベル：戦士、盗賊、魔法使い	8
スキルの上達	9
ステータスシンボル	10
戦闘	
攻撃、ダメージ	11
怪我と回復、休憩、薬	12
武器、防具	13
魔法	
呪文を唱える、スベルブック、マジックスクロール	14
買い物	15
オプション	
オプションメニュー、ロード、セーブ	16
ゲームコントロール、ミュージック、サウンド、ゲームの再開	17
用語解説	18
ランズの住人	19
ランズ年代期	24
ランズの生物	28
ランズの魔法	32
ランズの伝説	33



勇者の選択画面

最初に物語の導入部分から始まり、その後4人のキャラクターが登場します。この冒険でプレーする勇者を1人選択し、そのポートレートをクリックします。



アクシエル「私の姿に驚きましたか？ 我が種族は、魔法に優れています。他の種族のように、勇ましくは見えなくてもいいかもしれませんが、この地の魔法にかけてはかなり腕が立ちます。」



マイケル「ここで時間を無駄にするのはよしましょう。強い者は強い！これに関してはご自身の直感に頼られたし。私は選り抜きの戦士です、それも生まれつきの！」



キーラン「力、魔法・・・攻撃をかわせなくて、それがいったい何の役に立ちますか？ 私は身のこなしが早い！機敏です！もたもたしたいのなら、他の者達と行動を共になされるがよい。だが、目的を達成したいのなら、私を選ぶべきです。」



コンラッド「私こそ、最も幅広く豊かな素質を備えた勇者です。ランズにおいていかなる危機に際しても、私のように融通性のきく者が必要になります。」

3Dビュー

3Dビューは、ランズでのあなたの冒険の“窓”です。

3Dビュー



アイテム・バー

アイテムを取る

アドベンチャースクリーンやアイテム・バーのアイテムを手取る時は、そのアイテムの上にマウスカーソルを移動して左クリックします。

アイテムを投げる

3Dビューの3分の2より上の位置で左クリックすると、持っている物を投げることができます。

アイテムを置く

3Dウィンドウの3分の1より下の位置でクリックすると、持っている物を捨てることができます。

アイテムを使う

持っているアイテムを使用する時は、そのアイテムを使わせたい人物のポートレートの上に置いて右クリックします。

薬を飲ませる時は、その薬を人物のポートレートの上で右クリックします。武器の使用に関しては、戦闘（11ページ）を参照して下さい。



マップ

アドベンチャースクリーン

ランズの調査

ランズにあるアイテム、装飾物、風景を左クリックすると、貴重なヒントや隠れたアイテムを発見できるかもしれません。グラッドストーン城の絵やタベストーリーやドアは、左クリックで調べられるほんの一例です。ランズを十分に調査することにより、手がかりや失われた宝物を発見できるかもしれません。

ランズのマップ

魔法の地図を手に入れると、それを使って自分の位置がわかるようになります。地図の上をクリックするとマップが現れ、赤い矢印によって現在位置が示されます。魔法の地図を手に入れてからは、あなたの探検したすべての地域が表示されるようになります。マップには2つの矢印ボタンが付いていて、左の矢印ボタンで前のページへ、右の矢印ボタンで次のページへ、それぞれ左クリックによって地図をめくることが出来ます。EXIT（出口）ボタンの左クリックで、ゲームへ戻ることができます。



図表

矢印ボタン EXITボタン

マップページ

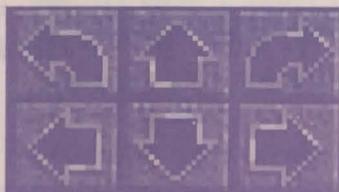
暗闇での進路の発見

ダンジョンや地下の洞窟は通常暗闇です。ですから探検の際には油断ができないので、ランタンが必要になります。ランタンを持っていると薄暗い場所では自動的にランタンに明かりが灯されます。ランタンのオイルが少なくなってくるとランタンは暗くなってしまいます。オイルが不足してきたら、オイルを探す必要があります。オイルがどれだけ残っているか調べる時は、ランタンを左クリックします。

ランズでの移動

動作ボタン

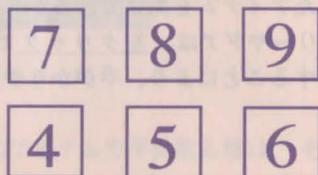
左へターン 前進 右へターン



左へ移動 後退 右へ移動

キーボードコントロール

左へターン 前進 右へターン



左へ移動 後退 右へ移動



アドベンチャースクリーン

財布

グラッドストーンの標準通貨はシルバー・クラウンです。

ポートレート (似顔絵)

あなたのパーティーにいる、キャラクターのポートレート (似顔絵) が3Dビューの下にあります。キャラクターのポートレートを左クリックすると、キャラクタースクリーンが現れます。



キャラクターのポートレート

戦闘用とスペル用の2つのアクションボタンがあります。戦闘ボタンをクリックすると、キャラクターは手に持っている武器で敵を攻撃します。武器を持っていないときは素手で攻撃します (戦闘ボタンは、ファンクション・キーに対応しています)。



戦闘ボタン

ボタンがアクティブでないと、攻撃をやめて、ボタンがアクティブになるまで攻撃することはできません。(詳細は11ページの戦闘を参照して下さい。)



スペルボタン

スペルボタンをクリックすると、キャラクターはスペルブックの呪文を唱えることができます。スペルボタンをクリックしてから、どのレベルの呪文を唱えるか選択して下さい。能力レベルがあみかけになったら、そのキャラクターはそのレベルの呪文を唱える力がないという意味です。

スペルパワー
レベル



スペルレベル I (アクティブ)

スペルレベル II、III、IV (呪文を唱えられない。)

マジック
ゲージ

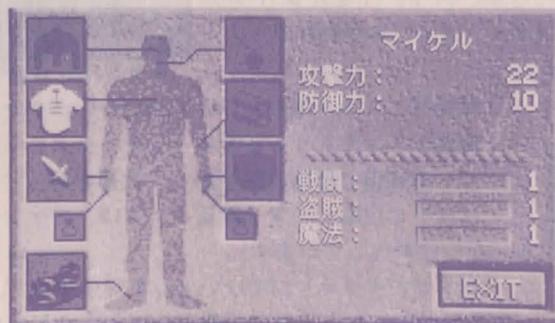


ヘルスゲージ

ポートレートの右側にある2本のカラーゲージは、キャラクターのマジック (魔法) とヘルス (健康) を表しています。ここをクリックすると、それぞれの数値が表示されます。

キャラクタースクリーン

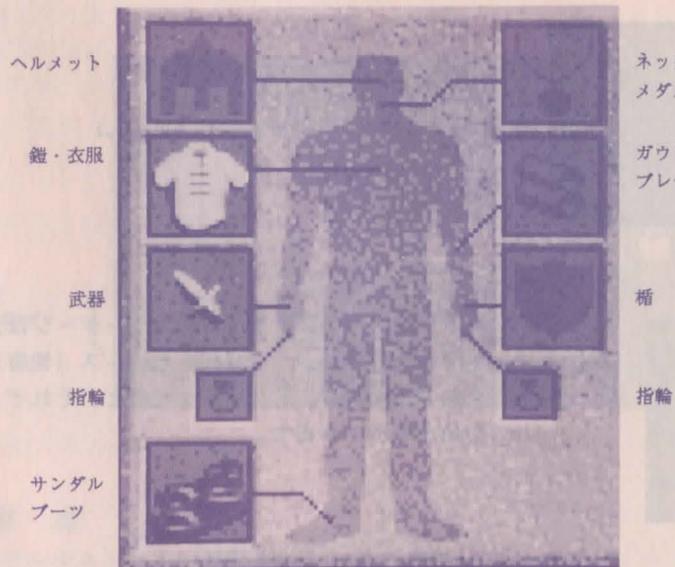
キャラクターのポートレートを左クリックすると、キャラクタースクリーンが現れます。このスクリーンにはそのキャラクターの装備、スキルレベル、能力スコアが表示されます。



キャラクタースクリーン

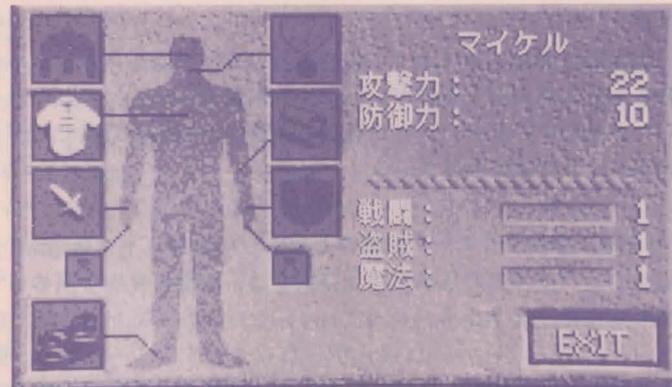
キャラクターの装備

キャラクターに装備させるときは、アイテムをそれと同じ装備ボックスに置きます。キャラクターの装備は能力スコア（7ページ参照）に影響します。盾、鎧、衣服、ブーツ、ヘルメットなどのような装備は、キャラクターの防御に影響します。キャラクターは自分の手に置かれた武器は何でも装備し、この装備はキャラクターの強さに影響します。



キャラクタースクリーンのクローズ・アップ

キャラクタースクリーン



キャラクタースクリーン

能力スコア

能力スコアは、防具やその他の装備によって変化する強さを表します。潜在能力はキャラクターによって異なります。

キャラクターが武器や防具などを装備していないときは、基本能力のスコアが表示されます。キャラクターが武器や防具などの装備を変えると能力スコアも変化します。

攻撃力は、キャラクターが敵と戦闘するときに、敵に与えるダメージの量を決定します。キャラクターの手に武器を置くと、その武器の攻撃能力に応じてこの数値は変化します。他の武器よりも攻撃力の高い武器、魔法の能力を持つ武器、秘密の利点を持つ武器などがあります。様々な武器を試して、どの武器が最も有利か確かめてみてください。

防御力は、怪我や攻撃に対するキャラクターの防御力を表します。防御はキャラクターの生まれながらの機敏さ、皮膚の構造、身につけている防具や装備の組み合わせなどによって決まります。魔法の鎧や装身具、武器などもこの防御力を変化させます。

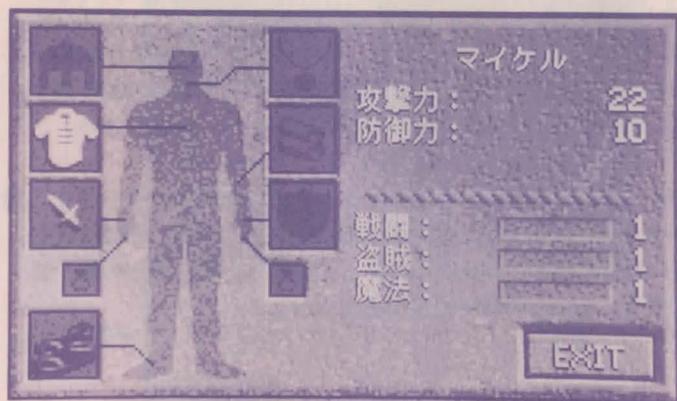
スキルレベル

戦士、盗賊、魔術師などのキャラクターの能力は、ここではスキルレベルとして表されます。スキルゲージはキャラクターが次のレベルにどれだけ近づいているかを示しています。キャラクターは冒険を始めた時点でビギナーからスキルレベルが始まります。

戦闘スキルは、キャラクターが戦闘のときに、いかに上手く戦うかを決定します。ランズでの危険を伴う冒険では、戦士スキルを高める機会がたくさんあります。

盗賊スキルは、いかに巧みに錠を開けたり、弓を射ったり、武器を投げたりできるかを決定します。習うより慣れろで、錠を開けたり弓を射る回数が多ければ多いほど盗賊スキルは上達します。高度な盗賊スキルを身につけているキャラクターは、ランズに隠されているアイテムや罠を捜し出せる機会が多くなります。

キャラクターの**魔法**レベルは、呪文を唱える能力を決定します。呪文を頻繁に唱えることでこのスキルは上達します。このスキルが高まるにつれ、キャラクターはより高度な呪文をより早く唱えることができるようになります。マジックスクロールを手に入れたり、魔法のアイテムを使うことによっても魔法レベルを高めることができます。



キャラクタースクリーン

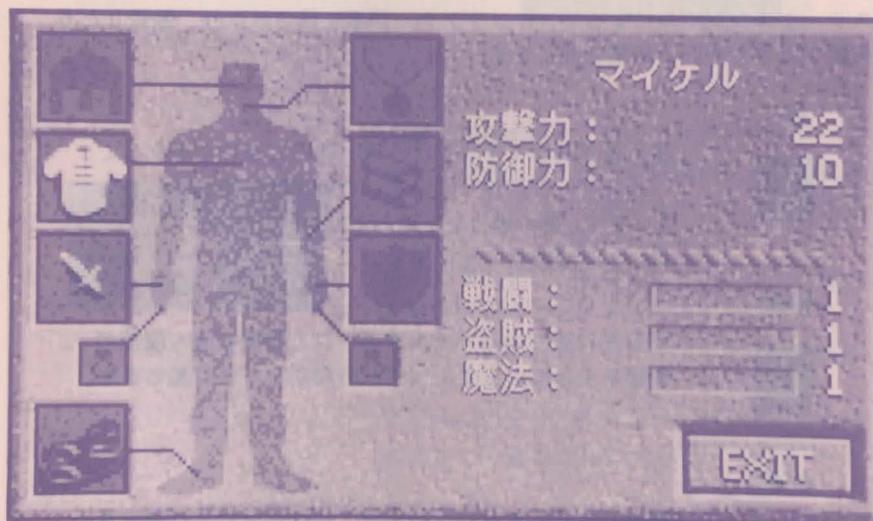
スキルレベル

クリックして
冒険を続ける

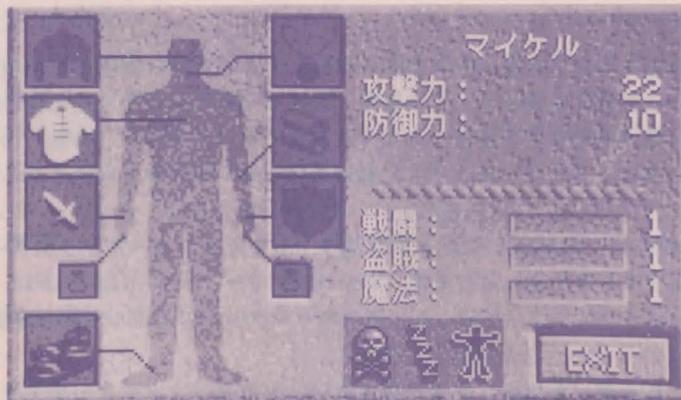
能力スコア

それぞれのスキル名の横のスキルゲージは、キャラクターがあとどの位で次のレベルに到達するかを示しています。次のレベルへ到達するためには経験を積む必要があります。あなたのキャラクターが、パーティーの唯一のメンバーのときは、そのキャラクターに経験を積みませ、スキルを向上させると良いでしょう。パーティーに複数のメンバーがいるときは、そのポートレートと戦闘ボタン、またはスペルボタンをクリックして、そのキャラクターをアクティブキャラクターにします。アクティブキャラクターはポートレートの周囲のボックスによって示され、そのキャラクターのスキルと能力が現在使われているということを示しています。

例えば、錠を開ける場合、あなたはアクティブキャラクターの盗賊スキルを使うことになります。この場合最も成功する見込みのあるのは、パーティーの中で最高のスキルレベルを持つキャラクターを選ぶことです。そうすれば錠を開けるときの高度な盗賊スキルを使うことができます。



キャラクタースクリーン



キャラクタースクリーン ステータスシンボル

ステータスシンボル

ステータスシンボルによって、キャラクターが毒に侵されたり、睡眠したり、気絶したりしている状態を表します。

毒



毒に侵されたキャラクターは、徐々に症状が悪化してヘルスゲージが減っていき、ついには意識を失ってしまいます。毒の進行を止めるには朝鮮人参がレベル3以上の治療呪文を使います。

睡眠



不自然に寝ているキャラクターは、睡眠ガスや魔法の影響を受けています。いずれ時間がたてば目覚めます。

気絶



気絶しているキャラクターは、非常に強烈な打撃からの回復途中にあるため、戦うことも魔法を唱えることもできません。このような場合、その場所から立ち去ったほうが無難です。ただその影響は一時的なもので、再び強烈な打撃を受けて回復することもあります。

ランズでの戦闘はリアルタイムで行われます。敵はあなたがどうするか決めるまで待つてはくれません。戦うか逃げるか、二つに一つです。

攻撃

敵を攻撃するときは、キャラクターの戦闘ボタンを左クリックします。キャラクターは自分の手に持っている武器で相手を攻撃します。(6ページの装備を参照)一度攻撃すると、次のターンまで戦闘ボタンは作動しません。

魔法を使って戦うこともできます。ランズの魔法は目の前に立ちふさがり様々な障害に対し、驚くべき効果を発揮します。

やっつけたぞ...



ダメージ

攻撃に成功すると、敵にどれだけのダメージを与えたかを示す数字が戦闘ボタンの上に表れます。ダメージの量はキャラクターの強さと武器によって決められます。

敵の攻撃を受けた場合も同じルールで、敵の攻撃が成功すると、キャラクターのポートレートの上にどれだけのダメージを加えられたかを示す数字が表れます。

ダメージの量は、ヘルスゲージが下がることによっても表わされます。



...やられた

怪我と回復

キャラクターがダメージを受けると、ヘルスゲージが下がります。ヘルスゲージが赤になるとそのキャラクターはかなり危険な状態で、あと一回のダメージで意識を失ってしまうかもしれません。パーティーのキャラクター全員が意識を失うと戦闘不能となりゲームが終了します。

キャラクターが意識を失った場合、休憩だけでは回復しません。意識を取り戻すためには、アロエか朝鮮人参、回復薬、または回復魔法を使います。



休 憩

休憩するときは、休憩ボタンを左クリックします。これは怪我の治療と魔法の解除に最も簡単な方法です。キャラクターに意識がある限り、休憩することで健康を完全に回復できます。ただ、パーティーが安全でない場所で休憩すると、敵に休憩のじゃまをされる可能性があります。



薬

薬はいつでも、それが戦闘の最中でも用いることができます。薬によってそれぞれ効能が異なりますが、効き目の弱い薬でも意識の回復には十分に役立ちます。アロエは軽傷の治療に使われます。回復薬はさらに効果のある治療薬です。朝鮮人参は毒の治療もできて格別の効能があります。



朝鮮人参



回復薬



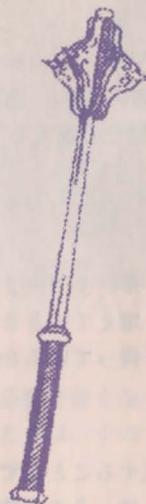
アロエ

武 器

どの武器も強さと防御スコアの両方に影響を及ぼします。戦闘用には切りつける、押しつぶす、突き刺すの3種類の武器があります。特にタフな敵と戦うときは、刀身のある刀剣類と鈍器類の武器の違いについて考慮して下さい。南の地の巨大トカゲのようにとても頑丈な皮膚を持つ敵は、刀剣では効果がありません。このような場合、こん棒のような鈍器類のほうがずっと効果的です。

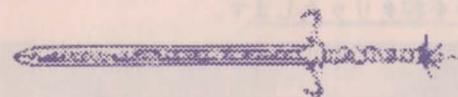
押しつぶす

こん棒
大槌



突き刺す

短剣
レイピア
矢



切りつける

剣
斧
ほこやり

鎧

鎧を装備することにより、キャラクターの防御スコアを上げることができます。キャラクターの防御スコアが高ければ高いほど、戦闘のときに敵から傷つけられにくくなります。



呪文を唱える

スペルブックの呪文を唱えるときは、呪文の名前を左クリックして呪文を選択します。そして、キャラクターのスペルボタンをクリックして、その呪文のどのレベルを使うかを決定します。呪文のレベルが高ければ高いほどより多くの魔法（マジックゲージに示される）が必要で、呪文の効果も強くなります。

スペルブックを入手する前に、スペルボタンで唱えることのできる魔法は Spark（スパーク）です。

スペルブック

いずれスペルブックを手に入れる時が来ます。スペルブックにはキャラクターの唱えることのできる呪文が書かれています。選ばれている呪文は赤で記されています。違う呪文を選ぶときはその呪文を左クリックして下さい。

魔法

キャラクターの魔法の量は、魔術師スキルにより決まります。魔術師スキルが増えるに従いキャラクターの魔法も増えていきます。マジックゲージによってキャラクターがどれだけ魔法を持っているか表わされます。

マジックスクロール

冒険の途中で呪文の書かれた巻物を発見することができるでしょう。発見した呪文をスペルブックに追加するときは、その巻物を手にとってキャラクターのポートレートをクリックします。



スペルブック

アイテムを買う

店では買いたいアイテムの上で左クリックします。そのアイテムが売り物であれば、その店の店主が値段を提示します。アイテムを購入すると自動的にクラウンが支払われます。



グラッドストーン城 ナサニエル薬草店

アイテムを売る

ほとんどの店で必要でなくなったアイテムを買ってくれます。店主にアイテムを売るときは、そのアイテムを手にとって3Dビューの中で左クリックします。



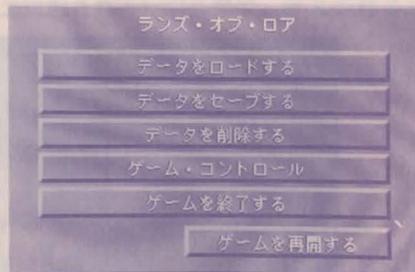
グラッドストーン城 ビクターの武器店



ディスクアイコンをクリックするとオプションメニューが現れます。オプションメニューでゲームのロード、セーブ、セーブ箇所の削除、ゲームコントロールメニューの表示、ゲームの終了ができます。

データのロード

セーブしてあるゲームのリストを見る時は、このボタンを左クリックします。プレーを再開したいゲームの名前を左クリックして、ゲームをロードします。5つ以上のゲームをセーブしてある場合、矢印キーによってセーブしてあるゲームをすべてスクロールすることができます。まだ何もセーブしていない場合はメインメニューを選択するだけです。メインメニューを選択して、左クリックでメインオプションメニューに戻ります。



データのセーブ

セーブボタンを左クリックすると、それまでにセーブしてあるゲームのリストが表示されます。まだ何もセーブしていないときは、空スロットを選択します。前にセーブしてあったゲームを左クリックすると、前のセーブデータと入れ替わります。空スロットを左クリックすると、新しいセーブデータを作成できます。ゲーム名を入力して、セーブゲームボタンを左クリックまたは、リターン・キーを押します。

注意：空スロットが表示されない場合、ハードドライブに新しいセーブデータを作るスペースが足りません。スペースを空けるには、前のセーブデータを削除します。

データの削除

このボタンを左クリックすると、前にセーブしたゲームのリストが表示されます。セーブを削除したいゲーム名を左クリックすると、本当に削除しても良いかどうか確認の質問があります。「はい」と答えると、そのゲームのセーブデータは削除されます。

ゲームコントロール

ゲームコントロールボタンを左クリックすると、ゲームコントロールメニューが表示されます。このメニューで音楽、効果音、モンスター、スムーズスクロール、フローティングカーソルなどの選択をすることができます。

音楽

左クリックで、ミュージックのオン・オフの切り替えができます。

効果音

左クリックで、サウンドのオン・オフの切り替えができます。

モンスター

左クリックで、モンスターの難易度を弱い、普通、強いと3段階に調節できます。

スムーズ・スクロール

ランズを冒険するときに、スムーズスクローリングの「はい」を選ぶと、円滑なスクロールで移動することができます。「いいえ」を選ぶと、ワンステップごとの移動になります。

フローティング・カーソル

フローティングカーソルのオン・オフの切り替えでマウスカーソルの動き方を変えます。マウスカーソルが3Dウィンドウの端にあるときに、フローティング・カーソルをオンにすると、マウスカーソルが移動矢印に変わります。カーソルが移動矢印の時に左クリックすると、指定した方向に移動できます。フローティングカーソルが進行禁止の円になると、その方向へは移動できません。



ゲームを再開する

左クリックでランズへ戻り、冒険を再開します。

ゲームを終了する

ゲームを終了するときはEXITゲームのボタンを押します。終了する前にゲームのセーブに注意して下さい。

キャラクター

ランズの登場人物は、すべて敵か味方に分かれています。これは冒険のパーティーのメンバーにもあてはまります。

メインキャラクター

ゲーム開始時には、勇者リチャード王が選ばれます。

キャラクター・パーティー

パーティーにいるキャラクター全員。キャラクター全員のポートレートが、ポートレートウィンドウの中にあります。

クリック (クリック)

マウスカーソルを、指定されたアイテムや物や区域に向けて移動して、マウスボタンを1回押します。「右クリック」「左クリック」を参照。

ダブルクリック (クリック)

指示された物や区域にマウスカーソルを移動して、マウスポインターを2回押します。右ダブルクリックや、左ダブルクリックとは、マウスボタンをすばやく2回押すという意味です。

手に取る

手に取ったアイテムとは、メインスクリーンや、目録や、キャラクタースクリーンで左クリックされたアイテムのことです。そのアイコンが白の矢印のマウスポインターに変わった時点で手に取ることができます。

左クリック (クリック)

マウスカーソルを指定された物や区域に移動して、左マウスボタンを1回押します。

マウスカーソル

マウスで操作している、ゲーム画面上の白矢印。

パーティー

ポートレートウィンドウの中のキャラクター全員。構成員が1人(メインキャラクター)のこともあります。

右クリック (クリック)

マウスカーソルを指定された物や区域に移動して、右マウスボタンを1回押します。

選択

どんなものを選択するときでも、マウスカーソルをその上に移動して、左クリックします。

ランズの住人

ランズには「たくさんの知覚力のある生物が存在する」と外交官たちは指摘している。しかし実際のところ、異端者の戦い以後は4種族だけが自らの運命を支配しているかのように見せかけ生き残ってきた。これらの種族・・・人間、ハライン、トムゴグ、ドラコイド・・・はそれ以来優勢種族として知られ、彼らは王党同盟軍のホホワイト・アーミーを率いて、平和を乱すダーク・アーミーと戦っている。

グラッドストーンの住民のほとんどは人間だが、4つの優勢種族の者たちは、リチャード国王の臣民と自らを称している。

ドラコイドはヒューマノイド型のトカゲのように見える。他のほとんどの種族は彼らを嫌悪している。他の種族の者にとってドラコイドの”文化”は、興味をそそるものがあまりにも少ない。

ドラコイドに喧嘩を売る確実な方法は、ドラコイドの種族の起源について冗談を言ってからかうことである。一般にドラコイド族は”半人間””半ドラゴン”と思われている。しかし実際はドラコイドは人間と何の関係もないようである。多分ドラゴンの一種なのだろう。

ドラコイドはこれら固有の敵対環境に対し、興味深く、しかし胸の悪くなるような類の特徴を身に付けた。フォーク状に分かれた舌、水かきのある指、二重のまぶた、戦いから逃れるために毒液を吐き出す能力などである。

ドラコイドは魔法に親近感を抱いていて、ランズの中でも聡明な種族のひとつに数えられる。ただ比較的体力が弱いのは、彼らの奇妙な骨格構造のため、種の進化の結果水陸両性移動になったのが原因と思われる。しかし皮膚は頑丈で生まれつき保護の役目を果たしている。

冷血ではあるが、ドラコイドは深い感情を持っている。彼らは同族に対して責任感が強い。当然ながらこれらの性行は他の種族に対する彼らの態度とは何ら関係ない。概してドラコイドは他の種属のメンバーを、まるで無価値なもののように扱う。



ハラインは知覚力のあるネコ型の人間である。人間と同様、主な種族にはいくつかの変異が見られ、優位種族のメンバーは巨大な二足動物の飼い慣らされた猫のように見える。立つと平均的な人間の背丈よりやや低い。彼らの彩色と柔毛はたいへんまちまちで、彼らの身体言語・・・巻きつくしっぽ、ピクピク動くほお髭、くるくる回る耳・・・を読み取る方法の習得は古来の技であり、他の種族にはまったく理解できない。人間と比べて力は弱い、機敏さにおいてはかなり優れている。



ハラインは他の種族との会話のためにだけ言語を発達させたと思われる。ハラインのほとんどは複雑な呪文を会得することができない。これはおそらく言語を習得した時期が遅かったためだろう。彼らは多くの魔法の抽象的な概念や、魔法の信条のようなものを完全には理解できない。親指を他の指と向き合わせにすることができないので、魔法の杖を持つのにも少し苦勞する。

ハラインのコミュニティーはよく発達した文明社会で、社交的なきめ細かさを観察することができるはずである。しかしそれを理解できないとなると、あなたは「ジャングルで猿をする野蛮な連中」の一人ということになるのかもしれない。

人間がランズで最高の支配種族の地位を占めたのは、偶然の出来事（たとえドラコイドがそう主張しようとも）とは思えない。優勢種族である人間は、さまざまな生態環境や気候に最も適応できる種族だということを身を持って証明した。人間はランズで最も人口の多い知覚力のある種族だが、ランズのいたる所に多くの変種と多くの異なった文化が混在している。グラッドストーンの国自体、リチャードとその王室の家系は人間だが、貴族は他の種族である。トムゴグがまず最初に、続いてハラインがリチャード王国の国民になりたいと願っている。

グラッドストーンの人間は、純朴だが勇敢な人々である。何年もの間ダーク・アーミーを寄せつけずにいるのも、彼らの断固たる信念のためである。

他の種族出身の学者たちが人間の問題について思いを巡らす時、たとえ人間が現在の割合で人口を増やし続けたとしても、多くの異なる部族に分裂してきているので真の脅威とはなりえないと安心している。人間が自分たちの種族のひとつとは決して激しく戦おうとしないのは自明の理である。しかしグラッドストーンの人間は、古来からの王室の家系の統率のもとに、平和の敵、ダーク・アーミーに対しては常に結束している。



4本の腕を持つトムゴグは、神秘主義の崇拜と四海同胞の哲学を誇りにしている。

トムゴグが”死”と”魂”は死体を離れて”種子”となり、肥沃な温床に根付き、ほぼ1年後には新しいトムゴグに生まれ変わる。トムゴグの再生に関する詳細は、ランズの大きいなる不思議のひとつだが、トムゴグを実際に殺す方法はないということを知っておくだけで十分である。どんな理由で死んだとしても、トムゴグは簡単に新たな肉体に生まれ変わることができる。

これらのことが、トムゴグがこのように寛大な性質を持つようになった（または、このような哲学的ライフスタイルを持つようになった）理由だと学者たちは信じている。道理をわきまえ、非常に我慢強いトムゴグは、外交官や交渉者や審判官としてランズ全体で高く評価されている。



並外れた強さと、特別な4本の腕を持ち、トムゴグは戦士としても非常に高く評価されている。このことが彼らを外交官として成功させる秘訣なのかもしれない。

「穏やかに話せば、トムゴグはあなたの側にいる」という格言がある。

知られざる起源

時の支配者がランズを創造した時代のことは、あまりよく知られていない。「高等」種族の中のわずかな種族が、彼らの歴史と神話にこの時代のことを記している。しかしほとんどの年表は古代文明人の黄金時代から始まっている。そしてそれ以前の年代は、神秘と謎と恐れに包まれ、話題にもされず、すべてが暗闇に包まれている。

黄金時代

古代文明人の時代は黄金時代として知られ、古代文明人がランズを移動し支配権を握った時代である。ほとんどの種族がこの時代を彼らの起源とみなし、古代文明人を情け深く、あるいはその逆の神々とみなしている。この「黄金の平和」の時代、人々は望まず、争わず、彼ら自身ですべてを定めていた。

異端者の戦い

異端者の戦いは、誰がこの戦いを始め、誰と誰の間で、どんな理由で戦われたのか原因も定かではない。しかし結果として古代文明人の没落を早めた。多くの人々の間では、この暗黒の戦いは恐るべき力と悪意を持つ、2人の古代人の間の衝突により引き起こされたと信じられている。

この時代、ランズは無秩序へと陥った。この戦いは種族の正常な進歩を妨げ、ランズに野蛮な魔法を放ち、ダーク・アーミーの出現を引き起こした。やがて古代文明人は一掃され、伝説と化した。

異端者の戦いの時代は、黄金時代を引き立てているかのようだ。この時代に比べると、前の時代は光り輝いて見えるからである。古代の書物や伝説によると、この異端者の戦いの時代は「狩猟」あるいは「大狩猟」と呼ばれている。

暗黒時代

黄金時代の崩壊後、世界は暗黒へと突入した。各種族は原始的な状態へと逆行し、互いに殺戮を繰り返した。それぞれの種族の間には正式な関係もなく、交易も無いに等しい状態であった。

いくつかの種族の伝説によると、この時代は偉大な旅行家などの個人が、見知らぬ土地や、知られざる旅人の冒険を書いた時代で、これらの沈滞の時代にあっても、世界はそれほど退屈ではなかっただろうし、旅行記もそれほどうんざりするものではなかっただろう。またこの時代は、無名ではあるが、伝説的な卓越した才能の魔術師たちの時代でもあった。これは当時の呪術医たちの痛ましいまでの努力や練習の結果によるのかもしれない。

この時代は際だったロマンスの時代であり、背後の暗い現実とは対照的に、発見されたすべての物は新しく空想的であった。しかしその後ランズの各種族が出会い発展していくことに比較すると、この時代にはめざましいものはそれほどない。暗黒時代は書き記されたものが非常に少ないため、「旅人の話」や、パノン名人の最初の魔法集のような作品は、空虚の中で創造された奇跡的な功績のようにさえ思える。

旅人が絶えず動き回ったこの時代は「遍歴」とも呼ばれている。

この時代は伝説上の人物たちが奮闘した時代であったが、文明はほとんど進歩しない時代であった。

民族間戦争

民族間戦争は、実際には互いに関連してではなく、長期にわたり連続的に引き起こされた戦いで、少なくとも千年間は続いた。比較的些細な戦いが原因で始まったのだが、この戦争のために各種族が集まって意見を交換し、互いに交易し、互いに争うなどの役に立った。この頃までに高等種族のほとんどが、戦争は楽しくて有益なものかもしれないという考えに達していた。

再び全体像に戻ると、この時代は「領土拡大」または「悲嘆の時代」とも呼ばれている。ランズはまるで巨大なボードゲームのようであった。領土は略奪が繰り返され、時勢があまりにも激しく変化するため当時の歴史家は時代を整理することが出来なかった。優勢種族の多くは、負けた分だけ勝利をおさめた。続いて起こった占領と追放によって別の土地に移住させられた種族もいた。

この時代には多くの種族が殺された。しかしこの絶え間ない混乱は生き残った種族に最良のものをもたらした。最終的に人間、ドラコイド、ハライン、北部大陸のトムゴグなどの、“優勢”あるいは“高等”種族がランズに支配権を確立した。

ダーク・アーミーの出現

民族間戦争の余波により、破滅の口からダーク・アーミーが進撃して来て、ランズの善良な人々を破滅させようと企てた。ダーク・アーミーの凶悪な機動力はどこから生じているのだろうか。たぶん闇の種族は他の種族より少しだけ荒々しく、原始的で、そのために好まれなかったのだろう。

ダーク・アーミーの種子は、はるか昔、異端者の戦いの時代に、あるいは黄金時代の間にはばまかれたのだろう。いつダーク・アーミーが現れ、具体的にどのような損害を与えたのかは、その当時記録を取ることが流行っていなかったので判っていない。自然や不自然が原因で文明が消し去られようとも、制服の記章に注意する者はいないのである。初期のダーク・アーミーは暗黒時代に数々の残虐行為をはたらいた。異端者の戦いの頃の内紛もダーク・アーミーのひとつの姿であったと考えられる。





アマゾン

アマゾンは他の戦士の2倍の早さで攻撃してくる。防具を着けていないので、寒さには弱い。

幻影

幻影に出くわしたら逃げろ！呪文も武器も通用しない。このぞっとするやつらには特殊な魔法が必要だ。



アーチャースラッグ

脅かされるとアーチャースラッグは毒矢を飛ばしてくる。この危険な生物に対しては大きな鈍器が効果的だ。

エイビアンワーム

うごめくエイビアンワームをありきたりの武器で攻撃するのは難しい。ワームハンターはスペルブックに頼ると運が良くなる。



バンディット (山賊)

サッグは皆、いつかはバンディットになりたいと思っている。バンディットはサッグより上等な鎧と武器を持ち、凶悪である。

イノシシ

大きな野生のイノシシがグラッドストーンの森をうろついている。ハンターたちはこの凶暴な獣に武器を突き刺すのを好んでいる。



ボグライト

ボグライトは生きている沼地の泥である。沼地を旅していてこの生物に遭遇した場合、フリーズの呪文を使える魔術師が必要かもしれない。



キャバル・ウォリアーズ

キャバル・ウォリアーズはダーク・アーミーの中でも精鋭の戦闘部隊で構成され、彼らはタフな優れた剣士で、決して逃げたりしない。「キャバルウォリアーズは死んでも逃げない」と、田舎のおどけ者が言うが、まあ、それは単なる迷信だろう。

穴居人

穴居人はグラッドストーン近くのほら穴に隠れている原人で、動きは非常に鈍いが、後ろに引きずっている巨大なこん棒のパンチはとて強力である。



フライング・スパイダー

フライング・スパイダーの噛み傷は激痛を伴い、時には毒に侵される時もある。ファイアーボールの呪文と充分な量の薬の用意をおすすめする。

ゴーカー

ゴーカーは優れた戦士で、特に自分の生まれた沼地での戦いに強い。ゴーカーは魔法の攻撃に対して耐久力があるが、刺し傷には弱い。



ジャイアント・ホーネット

ジャイアント・ホーネットの毒針は、最も頑丈な鎧でさえ突き刺すことができる。ジャイアント・ホーネットは火の攻撃に弱い。



アイングレーザー

この金属でできた腐食動物は、汚らしいだけでなく金属製の武器や鎧をダメにしてしまう。立派な武器を壊したくなかったら、離れて攻撃すること。

ジャイアント・リザード (大トカゲ)

ジャイアント・リザードは舌を自在に操り、敵の手から武器やアイテムを取り上げる。鈍器で攻撃するのが効果的である。



ミノタウロス

ミノタウロスは醜い外見と忌まわしい系図を持ち、ものすごい歌声と咆哮で敵に大きなダメージを与える。ミノタウロスと友達になろうなどとは決して考えないほうが良い。

モルダー

モルダーは腐ったせむしの死体である。彼らは寒さと酸には免疫があるが、火を嫌悪している。



オーク

オークは人間に似た知性の低い奇怪な生き物で争うことしか頭にない。オークは厚い皮を持っているので、彼らを攻撃するときは鈍器を使うと良いだろう。

グレート・オーク

グレート・オークはオークと同属の特大型で、鈍器で連打しても彼らのがっしりした体格にはたいして役に立たない。



ペントログ

ペントログは見かけほどタフではない。彼らの攻撃から身を守るには、火を使うのが最良の手段である。

ラットマン

ラットマンのかぎ爪は、たちまち化膿する有毒な傷を負わせることができる。この忌まわしい連中に出会ったら、すかさず刃のある武器で攻撃すること。



スカベンジャー

スカベンジャーはねばつくクモの巣状の罟を浴びせ獲物を捕らえる。スカベンジャーの厚いうろこ状の皮膚は防火の役目をしているが、寒さをひどく嫌っている。鋭利な武器でたたき切ってもほとんどダメージを与えないので、大きな強打用の武器のほうが効果がある。

タグ

北部の街道に出没するタグは、盗賊、強盗の類である。タグはたいていこん棒等で武装している。



レイス

白の塔の亡霊レイスは、何年もの間旅人を塔に近づけていない。レイスを破る方法があるとすればそれは普通の武器や魔法ではないだろう。

ランズの魔法

スベルブックの秘法は、通常のキャスターのためにある。これら初歩の呪文は魔法の基本原理を理解しているメンバーが使用でき、マジックスキルとスベルブックを向上させるために使われる。

Heal (ヒール・治療)

ヒールの呪文は怪我や健康を回復する。この呪文は高等な知覚のある種族を治療する。ただしどんなに能力のある魔術師でもヒールの呪文で死人を生き返らせることはできなかったのです、試しても無駄である。

Spark (スパーク)

スパークは、キャスターの両手から小型の電気ショックを放出する。初歩の呪文ではあるが、スパークは危険に満ちたランズでは知っておくと非常に便利な呪文である。

Fireball (ファイアーボール)

この呪文はスベルキャスターの視界の範囲に火の球を放ち、射程内のすべてのものを攻撃する。悲しいかな、相当数の焼け跡の痕跡が証明しているように、ファイアーボールは戦闘時にはかなりの人気の呪文らしい。あちこちの焼け跡が証明している。

Freeze (フリーズ)

この呪文は局地的に氷点下以下に温度を下げる。この呪文は日常的に食料の保存に使われている。この呪文をもっと破壊的な目的に使いたいという人もいるらしい。

Lightning (ライトニング・稲妻)

ライトニングの呪文が唱えられると、キャスターの前に強力な電気ショックが直撃する。

Mist of Doom (ミスト・オブ・ドゥーム)

ミスト・オブ・ドゥームはキャスターの先祖を古代の墓から呼び出して敵を攻撃させる呪文である。(たぶん、キャスターは祖先たちと仲の良い間柄なのだろう。) 尊敬に値しない行為だが、ピンチの時には役に立つ。

ランズの伝説

アービシュ鉱山

富の地、破滅の口

アービシュ鉱山会社の設立以前、数世代にわたりアービシュ洞窟は勇士、特にダンジョン略奪の類の勇士にとって危険な罠であった。アービシュ洞窟は常に富をもたらした。洞窟に入りすばらしい宝を発見できるかもしれなかった。だが、この洞窟からは恐ろしい危険までもが発見された。人呼んで「破滅の口」、この地は呪われていた！これまで地表に戻って来た少数の者のほとんどは、発狂するか、恐ろしい病に冒されるか、ひどい時にはゾンビになって戻ってきた。

バーランの鍵

ところが、4、5世代前であろうか、シダリの無鉄砲なバーランが破滅の口に降りていった。その後死んだものとあきらめられてから7年経ち、彼は元気に、正気で、大金持ちになって再び地上に現れた。彼はアービシュ鉱山で何を見てどんな体験してきたのか、決して他人に話さなかった。しかしバーランは、いつでも安全に洞窟に行き来できると公言し、彼は度々洞窟に行き宝物を持ち帰りそれを証明した。彼は悪魔を手なづける方法を知っているが、それは秘密だと言った・・・そして彼は秘密を守った。

バーランは何度も洞窟から戻って来た。それも莫大な富と共に！

バーランが洞窟の悪魔たちに振りかざした力が何であろうと、それをランズの人々に振りかざしたりはしなかった。洞窟でつましく7年間生き延びたバーランであったが、人々の中に戻ってからは1年間と保たなかった。彼は秘密を知っていたために暗殺されたのである。

自分の土地にその洞窟のある、アービシュ商会の地主は、当然ながら自分はバーランを殺していないと言い張った。しかし地主が洞窟の秘密で話を終えたとき・・・いやはや、何と言ったのか？彼はバーランの秘密（これはバーランの鍵として知られるようになったが、現実の有形の鍵かどうか誰も確かめていない）について、洞窟が法的に地主の財産であり、バーランに相続人がいないという理由で法的権利を主張したのである。

アービシュ鉱山会社

地主はバーランの鍵を持って一人で洞窟に入り、2週間経ってから戻って来た・・・青ざめ、おびえ、半ば正気を失って。彼は正気に戻ってから、宝は何もないと言った。しかし彼は地主である、他の者に真実は判らない。

明らかに彼は何かを発見したのだ。なぜなら彼はアービシュ鉱山会社を設立して、狂気に取り付かれたようにアービシュ鉱山の上層部を採掘し始めた。

アービシュ鉱山会社になってから、破滅の口からはバーランの宝のように価値のある物は何ひとつ発掘されなかったが、ランズ史上かつてないほどの、他の鉱山を上回る豊富な生産量の鉱石が産出された。意外なことに、アービシュ洞窟の恐ろしい過去にもかかわらず、働く者を探すのに苦労はいらなかった。欲に目のくらんだ連中が押しかけ、現場監督の目を盗んでは、一握りの金塊や、宝石などをくすねていったのである。

（この時のランズ全体からの大移住が、グラッドストーンとその周辺地域に多様な民族を住ませた理由である。）

地主は富み、現場監督も富み、アービシュ鉱山であくせく働くために何リーグもの遠くからやって来た移民たちでさえ、破滅の口か

らこっそり持ち出した宝石で富んでいた。しかし、彼らは紛れもなく呪われていた。

バーランの秘密が何であれ、アービシュ商会の地主が秘密を完全に解明していないのは明らかであった。地主の心はバーランの心ほど純粹でないで、アービシュの悪の誘惑に耐えられないのだ、と人々は噂した。

採掘が開始されてから、アービシュ商会は何度も何度も度重なる災害に見舞われた。採掘の始まりから3世代も経たないうちにアービシュ商会は倒産した。

鉱夫たちの多くは消息を絶ち、バーランの鍵（それが何であったにしても）の保護から離れ、莫大な富を発見しようと鉱山の深部でさまよっていると言われている。他の鉱夫たちは恐ろしい生物やモンスターに姿を変え、今でもアービシュの周囲の森に出没すると言われている。

結局鉱山は閉鎖され、今ではアービシュ商会も存在しない。



アービシュの中心部に古代の僧侶の寺院があり、ここには伝説の呪われた偽りの指輪があるという言い伝えがある。この寺院は古代文明人の遺産ではなく、ドララクルに源を発するのが由来だとも言われている。



これまで誰ひとり・・・もしいるとすれば、最近の例外はスコーシャ・・・この廃虚の都市に入り込んだ者はいない。その存在については噂の範疇であったが・・・

スコーシャがアービシュから偽りの指輪を移して以来、魔女の度重なる訪問は増大し、アービシュ洞窟の周囲では絶えず奇妙な活動が行われていた。廃虚となった古代都市を護っていた魔法の障壁は壊されてしまった。これはスコーシャが魔法の障壁を破壊して偽りの指輪を持ち出したため、誰でもどんなものでもその場所に入ることができるようになってしまった。



ドララクルは何世代にもわたり、託宣や予言によって、それなくしては生存も繁栄もかなわない祈願者たちに助言を与え、ランズの人々の役に立って来た（しばしば非常に高額な値段で）。

この者は、グラッドストーン王国の国境に位置するマーゴール山の洞窟に住んでいる。マーゴールの下部の洞窟は暗い危険な場所で、曲がりくねってじめじめしていて、そのうえ毒ガスが充満している。そこはモンスターの番人と多くの精巧な罠により守られている。この洞窟は洞窟探検家気取りの者にとっては致命的な場所である。

”ドララクル”という語は俗悪という意味であるのだが、この古代の貴重な優勢種族の生物は、敬虔なドラゴンの予言者で、俗世の人々の嘆願や祈願などに応えてきたので、そのように呼ばれるようになったのではないと思われる。

地方の言い伝えでは、彼は沢山の宝を持っていった者にだけ予言を授けると言われている。しかし彼は明らかにそのような贅沢な富を必要としていない。ドララクルの偉大な知恵と知識はこれまでの長い間、祈願者を失望させたことはない。

Executive Producer

Brett W. Sperry

Producer

Rick Gush

Product Coordinator

Cathie A.Todd

Designers

William Alan Crum Philip W. Gorrow

Lead Programmer

Philip W. Gorrow

Programmers

Joe Bostic Scott K. Bowen John LaSalvia
Mark McCubbin Qing Yuan

Lead Artist

Rick Parks

Artists

Elie Arabian Cary Dean Averett Fei Cheng Eric Gooch
Joseph B. Hewitt IV Ren Olsen
Judith Peterson E.M. Louise Sandoval

Music & Sounds

Paul S. Mudra Dwight K. Okahara Frank Klepacki Patrick Collins

Quality Assurance

Jared Brinkley Jesse Clemit Kenneth Dunne Jeff Steven Fillhaber
Scott Fleming William Foster Justin Hall Erik Harshman
Michael Lightner Ken Love Scott Manning Chris McFarland
Paul Moore Adam Ryan Bijan Shaheer Paul Shoener Glenn Sperry

Voice Actors - Introduction

Richard Smith as King Richard Eric Gooch as Geron
Scotia as Herself Frank Klepacki as Piglet

Manual, Package Design & Fulfillment

Lisa A. Ballan Izzy Izaguirre
Robin Kausch Lisa Marcinko
Lauren Rifkin

日本語版 by (株) スタークラフト

プログラム

関口 幸夫 野口 直志

グラフィック

宮本 京子 榎野 清史 富樫 正樹
新田 直子 柴 ひろみ 瀬戸 りさ子
村上 祥子 新保 真澄 安田 玲雅

音楽 & 効果音

阿保 剛

パッケージレイアウト

柴 ひろみ

マニュアルレイアウト

榎野 清史 鏝塚 広子

翻訳

伊藤 ゆり

スペシャル・サンクス

李 応春 小田原 雄二 佐藤 敏夫

ゲームディスクが壊れたら

弊社では、製品の品質管理には万全を期しておりますが、万一、製品の立ち上げ不良等の問題が起きた場合は無料で交換させていただきます。不良のディスクをスタークラフト宛お送りください。到着しだい新しいゲームディスクを返送いたします。ただし、ある程度ゲームをされた後に製品の不良以外の理由で動作不能となりました場合は、別途修理代を請求させていただくことがあります。

また、操作中に誤ってゲームディスクを壊してしまった場合は、1,500円を添えて弊社までお送りください。ゲームディスクを書きかえて返送いたします。

※上記の何れの場合も、交換、修理、書きかえはユーザー登録されている方のみとさせていただきます。その際は、別紙のユーザーサポートシートに正確に記入し、必ず同封してください。

ゲームのご質問について

弊社では製品開発の障害になりかねないという事情から、電話によるご質問は一切お受けいたしません。もしわからないところがありましたら、80円切手同封のうえ封書で、ご質問内容と機種、郵便番号、住所、氏名、年齢、ユーザー登録番号を明記のうえ、弊社宛お送りください。またご質問内容だけでなく、現在の進行状況もできるだけ詳しく書いておいてください。

なお、ご質問についてですが、以下の条件にひとつでも当てはまる場合はお答えできませんのでご了承ください。

- このゲームでのユーザー登録がされていない。
- このゲーム（お持ちの機種用）が発売されてから1ヵ月たっていない。

ユーザーサポートの実施期間

諸般の事情から上記ユーザーサポートはこのゲームが発売されてからの約2年間とさせていただきます。なにとぞご理解のうえご了承くださいたく、お願い申し上げます。

ユーザーサポートの受付時間

(平日) AM 10:30~12:00 ※土、日、祭日は休みとさせていただきます。
PM 2:00~ 4:00

お問い合わせ先TEL

0493-56-3988

STARCRAFT, INC.

Licensed From Virgin Interactive Entertainment, Inc.
Lands of Lore is a trademark of Westwood Studios, Inc.
©1993 Westwood Studios, Inc. All rights reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

STARCRAFT



Westwood
STUDIOS

Licensed From Virgin Interactive Entertainment, Inc.
Lands of Lore is a trademark of Westwood Studios, Inc.
© 1993 Westwood Studios, Inc. All right reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.