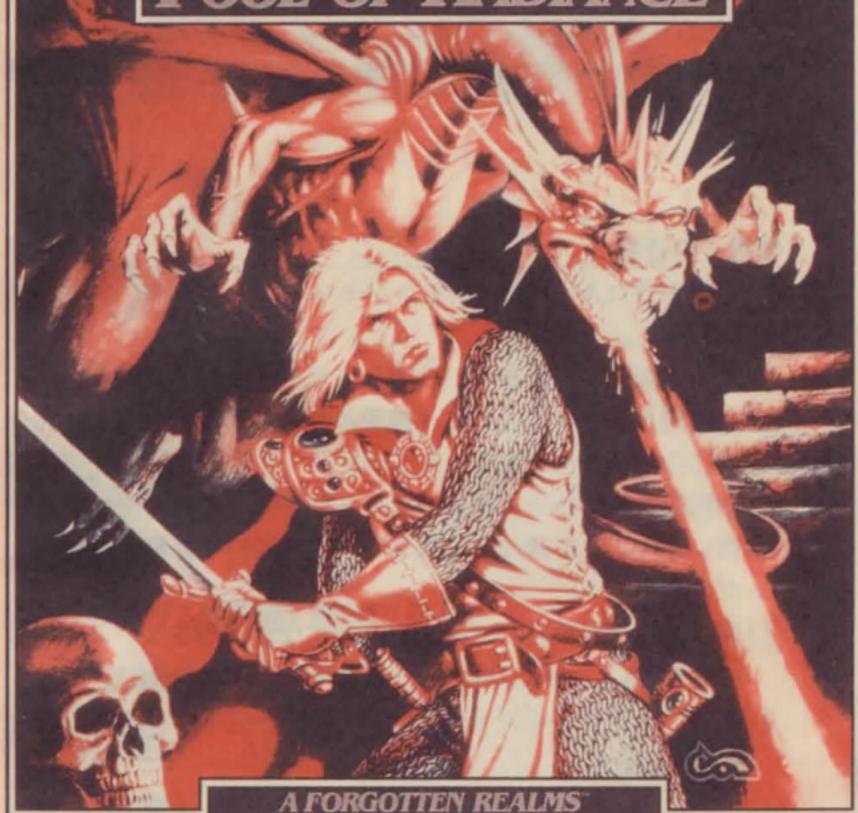


OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

POOL OF RADIANCE



A FORGOTTEN REALMS®
Fantasy Role-Playing Epic, Vol. I

任天堂 ファミリー コンピュータ™

プール・オブ・レイディアンス
取扱説明書



このたびは、ポニーキャニオンのファミリーコンピュータ用カセット「ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS®～ブル・オブ・レイディアンス～」をお買いあげいただき、まことにありがとうございます。より楽しく遊んでいただくため、ぜひ、この取扱説明書をお読みください。

使用上の注意

- 1)ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 2)テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 3)長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 4)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避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 5)端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- 6)シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。

メモリバックアップ機能付カセットの取扱注意

このカセット内部には、ゲームの途中経過、キャラクターのレベル等をメモリ(記憶)しておくバックアップ機能があります。ゲーム中は次の注意をお守り下さい。

- 1)ゲームをやめるときは必ず、ファミコン本体のリセットスイッチを押しながら、電源スイッチを切って下さい。
- 2)本体の電源を入れたままで、カセットを抜き差ししないで下さい。
- 3)むやみに電源スイッチをON、OFFしないで下さい。

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT
POOL OF RADIANCE

目次

背景説明	2～3
出発前にすべきこと	4～13
新生フラン文明区概図	14
街での操作法	15～21
魔法の話	22～25
いちはやく冒険に出発する方法	26
何者かとの遭遇	27～28
戦闘方法	29～31
呪文一覧表	32～36
モンスター カタログ	37～38
武器&防具リスト	39～40
経験レベル一覧	41～43
冒険ノウハウ Q&A	44～45

背景説明

ようこそ！『アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ(AD&D®)』のファミコンゲーム、『プール・オブ・レイディアンス(輝きの池)』の世界へ。

この物語は、〈フォーゴトン・レルム(忘れられた領界)〉というテーブルトーク型AD&D®の公式背景世界を舞台にした、謎と冒険にみちた壮大なファンタジーワールドです。

冒險は、この世界の〈月海〉と呼ばれる地域の北部、ストジャナウ川の河口にある都市・フランから始まります(右地図参照)。この地に、あなたたちのパーティ一行が、富と名声を求めて訪れたところから物語はスタートします。

ではここで、フランの歴史を簡単に説明しておきましょう。

数十年前、フランは〈月海〉周辺で最も栄えていた文明都市でした。そこには人間をはじめ、エルフ、ドワーフなど、さまざまな種族が生活し、豊かな商業都市を形成していました。

しかし、その繁栄は長く続きませんでした。盗賊団や魔人などの他勢力が、この都市に目をつけ、侵入してきたからです。

フランの血にぬられた歴史は、二度の大きな盛衰をくり返し、現在フランは、新市街に住む人間軍と、旧市街に住むモンスター軍に分かれ、領土拡大の戦闘をくり返しています。

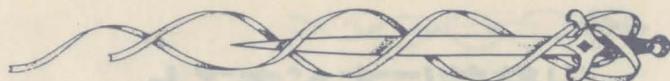
フランの各区域は、堅固な石と木で作られた外壁で守られており、警備兵がその出入口に目を光らせています。

一方、新市街の中心にある評議会では、新生フランを復興させるため、世界中の冒險者たちに、さまざまな使命(クエスト)を解決し、この都市で富と栄光をつかもうと呼びかけています。フランに向かっての船は月2回出航。ここに乗り込めば、誰もが伝説の英雄になれるチャンスが与えられるのです。

こうして今フランには、世界中から腕に自信のある冒險者がぞくぞくと集結しています。しかしその中には、他都市からのスパイも潜入し、秘かに評議会の破壊工作を行なっているというウワサもあります。また、フラン周辺のどこかには、見つけた者に莫大な力を与える“プール・オブ・レイディアンス(輝きの池)”があるという謎めいた伝説も囁かれていました。

さあ、出発のときはやってきました。

この新生フランで輝かしき未来を！



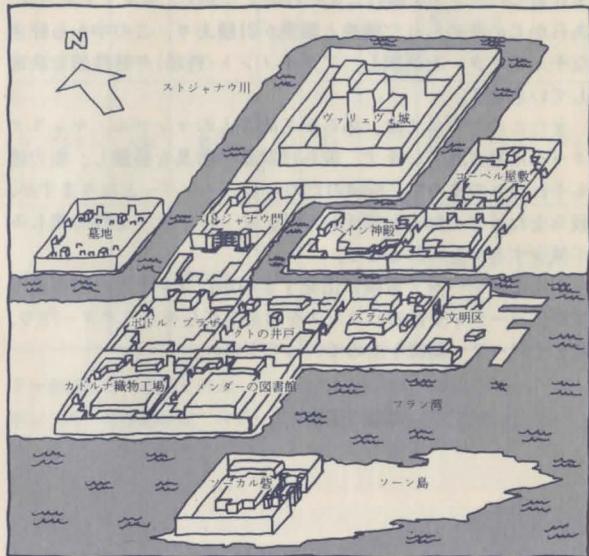
●月海



●フラン近郊

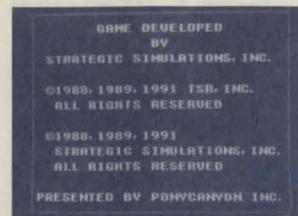


●フラン

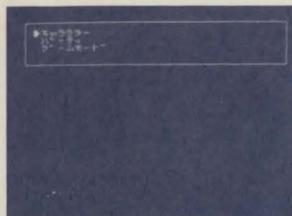




出発前にすべきこと



ファミリーコンピュータにカセットを差込みスイッチを入れてください。ゲームの標記画面に続いて「ブル・オブ・レイディアンス」のデモンストレーションが始まります。



STARTボタンを押してください。「キャラクター」「パーティ」「ゲームモード」と表示されたウインドウが画面上部に現れます。

4

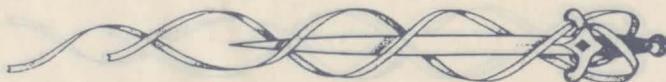
出発前にすべきこと

■キャラクターを作り、パーティを組む

ゲームはまず、いっしょに冒險するキャラクターを作り、最大5名でパーティを組むことから始まります。キャラクターは、あらかじめ決められた種族と職業が21種あり、この中から好きなキャラクターを選択し、アライメント(性格)や特性値を決定していきます。

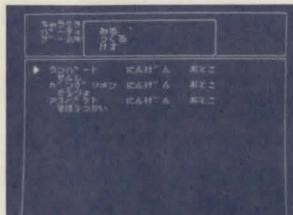
またこのゲームでは、あらかじめ3人のサンプル・キャラクターが用意されています。彼らは武器や防具を装備し、能力値もそれなりですので、冒險のたのもしいメンバーとなりますが、彼らをたくさん加えればそれだけ、キャラクターを作る楽しみが減少するかも知れません。

どんなメンバーで冒險に出発するのかはプレイヤーの自由ですが、パーティ全体のバランスを考えながらキャラクター作り、そしてパーティ編成を進めていって下さい。



■3人のサンプル・キャラクター

「キャラクター」に▶を指定し、Aボタンを押してください。次のコマンドで「みる」を指定し、もう一度Aボタンを押してください。出現したキャラクターリストに、3人のサンプル・キャラクターが登録されています。なお▶の移動は、十字キーの上下で行います。



名前を▶で選択しAボタンを押すと、それぞれのステータス画面が表示され、キャラクターの能力値等が確認できます(能力値等の詳しい説明はP.10参照)。画面のキャンセルはBボタンで行ってください。

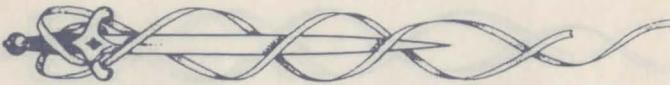
名前	種族	職業	性別	MHP (最大ヒット ポイント)	AC (防御力)	持っているアイテム
ランパート	人間	戦士	男	14	0	E ロング・ソード E バンディッド・メイル E シールド
ガングリオン	人間	僧侶	男	10	1	E フレイル E バンディッド・メイル E シールド
アスペクト	人間	魔法使い	男	6	6	E クオーター・スタッフ E ダーツ

E = 装備しているアイテム

※レベル、特性値等は、ステータス画面で確認してください。

5

出発前にすべきこと



職業紹介

僧侶：信仰に生命を捧げ、自分の宗教のために戦う者です。宗教的な制限のため、剣や弓矢のような、血を流す刃のついた武器は使えません。神聖な僧侶の魔法を使います(P.22参照)。

戦士：勇敢な戦いのプロフェッショナルです。あらゆる武器や防具が装備でき、戦闘にパッケンの力を發揮します。ただし、魔法は全く使えません。

魔法使い：さまざまな呪文を使いこなす魔法の専門家です。布のロープを身につけ、手には魔法の書を持っています。この本に書かれている呪文を覚えることによって魔法が使えるようになります(詳しくはP.24参照)。装備できる武器や防具はわずかしかなく、体力もありませんので、最初は足でまといになるかも知れません。

盗賊：機敏な動きが自慢のダーティヒーローです。カギあけやワナはずしを行う特技を持っています。装備できる武器や防具もけっこう多く、戦闘ではなかなかたよりになります。

②アライメントの選択

さて、基本キャラクターを選択すると、次にアライメントのリストが表示されます。アライメントとはそのキャラクターが持つ人生観のことと、行動には直接的に影響しませんが、他人がそのキャラクターをどう見るかという外的的部分に影響が現れます。たとえば、悪人と交渉するときなどは、相手の気持ちがわかるアライメントを持ったキャラクターを話し相手として選ぶのが、良い結果を生むことになるでしょう。



アライメントの意味

ローフル・グッド：法(ロー)が一番重要で、それを守ることにより、社会全体に利益がもたらされると考えています。

ローフル・ニュートラル：規制が大事なことだと考え、善悪に対する対しては、その中道を取ろうとします。

ローフル・イーピル：強者が弱者を支配することは、当然のことであると考えています。

ニュートラル・グッド：自由を伴った規制があることが、最上のことだと考えています。

トゥルー・ニュートラル：法と混沌、善と惡のバランスが、世界を調和させておくのに大切と考えています。

ニュートラル・イーピル：どうせ世界に惡がもたらされるなら、法や混沌は大した問題ではないと考えています。

ケイオティック・ニュートラル：善や惡とは関係なく、混乱と無秩序さが大事なことと考えています。

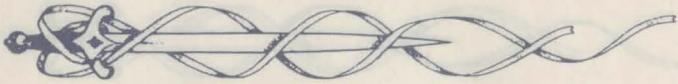
ケイオティック・イーピル：法や秩序を軽蔑し、自分の気まぐれにしたがい、栄光を追うのが一番と考えています。

③特性値の決定

アライメントを決定すると、次にキャラクターの特性値がステータス画面に表示されます。この特性値はコンピュータの乱数によって決定され、数値が高いほどその能力が優れていることを意味します。

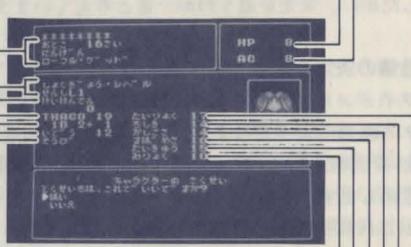
表示された特性値で良ければ「はい」を選択してAボタン、そうでなければ「いいえ」で再度新しい特性値を表示させ、そのくり返しで好みの特性値を決定してください。





ステータス画面の説明

- 装備
- 移動 戰闘モードで、キャラクターがどれだけの範囲を移動できるかの数値です。装備した武器や防具などによっても変化します。
- ID+1 攻撃力を意味します。数字が大きいほど強くなります。
- THAC0(命中率) キャラクターの武器による攻撃の命中率を示します。数値が低いほど攻撃が当りやすくなります。
- 経験点 キャラクターの経験点。モンスターを倒したり、宝物を手に入れることなどにより経験点が加算され、ある点数以上になるとレベルが上がります。
- 現在のレベル
- 職業
- AC(アーマー・クラス) キャラクターの防御力。数値が低くなればなるほど防御力は高くなります。装備する防具によって数値が変化します。
- HP(ヒット・ポイント) キャラクターの生命値。戦闘などでダメージをうけると減少し、ゼロになると気絶、歿死(ひんじ)または死亡してしまいます。



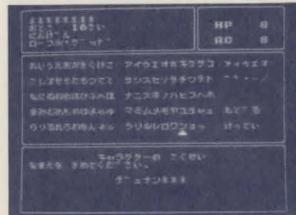
- 魅力 他のキャラクターと上手につきあう度に影響します。
- 耐久 ダメージをうける防御力に影響します。
- 素早さ 手先の器用さと動きの敏捷さに影響します。
- 賢さ 物事の道理をわきまえる能力に影響します。
- 知識 魔法を使う能力に影響します。
- 体力 戰闘で敵に与えるダメージに影響します。

※上記の特性値は、3(最低)から18(最高)までの範囲で変化します。最重要能力が16以上のキャラクターは、冒險から得る経験点にボーナスを得ます。また、種族による能力値の修正により、能力値が2や19になる場合もあります。



④名前の入力

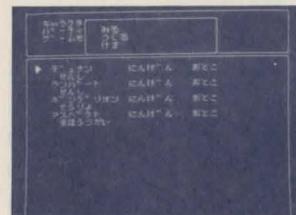
特性値が決定したら、次にキャラクターの名前を入力してください。画面上の▲を十字キーで動かし、Aボタンで決定してください。8文字まで入力でき、だく点等は一文字分となります。訂正は「もどる」で行い、入力が終ったら「けってい」を指定してAボタンを押してください。



⑤キャラクターの登録

全ての選択が終ると「〇〇〇をプール・オブ・レイディアンスのせかいへぼうけんにおくりだします」というメッセージがウインドウに表示されます。良ければ「はい」を指定してAボタンを押してください。「いいえ」を選択すると今まで入力したデータは全て消え、最初からやりなおしとなります。

「〇〇〇はこれよりぼうけんにたびだつことができます」と表示されたら、もう一度Aボタンを押してください。キャラクターメイキングのコマンドで「みる」を指定してAボタンを押すと、キャラクターリストに今作ったキャラクターが登録されているはずです。Aボタンで再度キャラクターのステータスを確認することもできます。



こうして冒險に出発するキャラクターを登録していきます。なお、「けす」コマンドで、キャラクターリストに登録した不用なキャラクターを削除することができます。

注意! コマンドのキャンセルはBボタンで。
コマンドのキャンセルや、前の画面に戻りたいときはBボタンを押してください。表示されている画面をキャンセルすることができます。

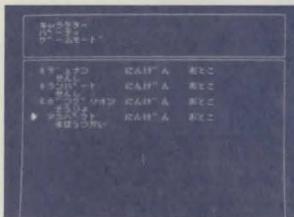


■パーティの組み方

キャラクターの登録が終ったら、Bボタンでキャラクターメイキングのコマンドをキャンセルし、「キャラクター」「パーティ」「ゲームモード」と表示された最初のコマンドに戻ってください。これから、冒險に出発するパーティを組みますので、「パーティ」を指定してAボタンを押してください。

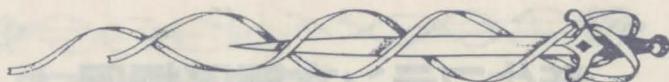


画面にキャラクターリストが現れます。表示されたリストの中から、最大5名でパーティを組みます。冒険者の名前を▶で指定し、Aボタンを押してください。名前に*印が表示され、これでパーティに参加したという意味になります。もう一度Aボタンを押すと*印は消え、パーティからぬけたことになります。



注意！選択した順序で隊列が決まる。

パーティの隊列は、一番最初に選択したキャラクターを先頭に、順番に組まれていきます。戦闘時は、前3人が前列に並びますので、HPが高い順に隊列を編成するのが無難な方法です。

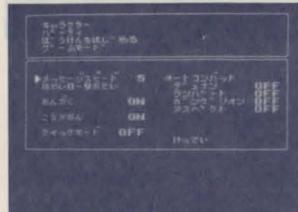


■ゲームモードを指定する

パーティの編成が終ったら、Bボタンでキャラクターリストをキャンセルします。コマンドに「ぼうけんをはじめる」という新しいコマンドが表示され、これでいつでも出発はOKです。

しかし、その前にゲームモードの指定を忘れずに行ってください。ゲームモードとは、そのゲームのプレイをとりまく環境を意味します。「ゲームモード」を指定しAボタンを押すと、ゲームモードの内容を表すスクリーンが出現します。

ゲームモード画面の説明



●メッセージスピード

プレイ中表示されるメッセージの早さです。数が少なくなるほど早くなります。

●音楽

プレイ中流れるBGMです。

●効果音

プレイ中流れる効果音です。

●クイックモード

ゲーム進行が早くなります。

●オートコンバット

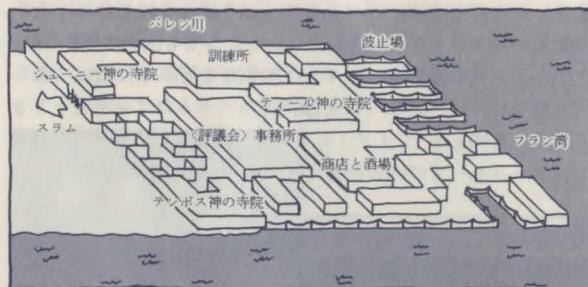
戦闘時に、キャラクターの管理をコンピュータにまかせるモードです。このモードをONにしておいたキャラクターは、戦闘時に自動的に行動するようになります。

ゲームモードのON/OFF、または数字の変更は、十字キーで項目を選択し、A・Bボタンで変更を決定してください。ゲームモードの指定が終ったら「けってい」を選択してAボタンを押してください。「ぼうけんをはじめる」で、いよいよフランへの船出となります。

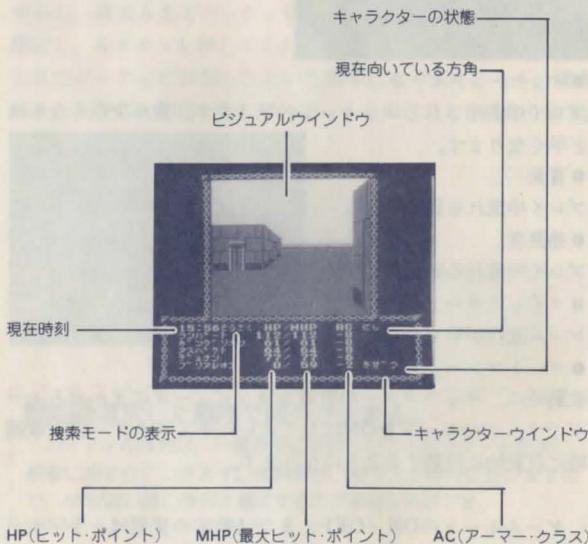


新生フラン文明区概図

●新生フラン文明区画概要



■通常画面の説明



街での操作法

フランの波止場にパーティ一行が到着すると、街の住人が一通り市内を案内してくれます。メッセージが表示されたら、Aボタンで行動を進めていってください。

■フランでの行動

パーティの移動は十字キーで行います。左右下で方向変更、上で3D画面を一步進みます。パーティがフランで冒險を始めるとき、同時に時間が刻まれ始めます。1マス移動するごとに時間は1分経過し、現在時刻は画面下のパーティスクリーンに表示されます。

また、パーティが「検索」しながら(P.17通常コマンド説明参照)行動している場合、一マスの移動は10分の経過となります。

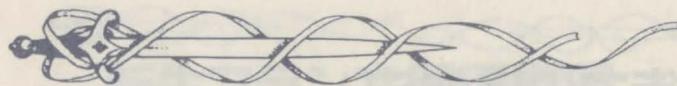
夜になると当然あたりは暗くなり、一般的の店や建物は閉まってしまいます。

街の案内が終ったら、危険な場所に行く前に、まずは〈評議会〉を訪れ情報収集をしてから、商店に行って必要なアイテムを購入し、冒險の準備をしましょう。ポケットの中には少々のゴールドが入っているはずですから。

■通常コマンドの使い方

通常画面でAボタンを押すと、画面上に通常コマンドが表示されます。パーティの状態にあわせて、十字キーとAボタンでコマンドを使いわけてください。キャンセルはBボタンで行います。





通常コマンドの説明

①キャラクター

このコマンドを選択すると、さらに次の2種のサブコマンドが表示されます。

- ・みる：各キャラクターのステータスを確認するコマンドです。見たいキャラクターを▶で指定し、Aボタンで決定してください。
- ・ならびかえ：パーティの隊列をならびかえるコマンドです。前列から順番にキャラクターを指定します。

②キャンプ

このコマンドを選択すると、さらに次の6種のサブコマンドが表示されます。

- ・きゅうそく：パーティが休息するコマンドです。このコマンドを選択すると、パーティは24時間または朝までのキャンプに入ります。ただし、危険な場所でキャンプをはると、敵が突然襲ってくることがあります。何にも妨げられずに休んでいれば、24時間でHPを1点自然回復します。
- ・まほう：キャンプ中に魔法を使うコマンドです。詳しくはP. 22(魔法の話)を読んでください。
- ・わかる：パーティの仲間と別れるコマンドです。一度別れたキャラクターとは、永遠に合流できなくなるので気をつけてください。
- ・セーブ：それまでの冒険の記録をセーブするコマンドです。ゲームを途中でやめるときは、データをセーブしてから、ファミコン本体のリセットボタンを押しながら、スイッチを切ってください。
- ・ゲームモード：ゲームモードを変更するときに使うコマンドです。
- ・しゆっぱつ：キャンプから再び冒険へ出発するときに使うコマンドです。

③まほう

通常時に魔法を使うコマンドです。魔法を使うキャラクターを指定し、どの魔法を使うかで決定していってください。

④そうび

手に入れたアイテムを装備するコマンドです。武器や防具は持っていても何の役にも立ちませんので、必ずキャラクターに装備させてください。装備させるキャラクターを指定し、Aボタンを押すと持っているアイテムが表示されます。AボタンでアイテムにE印をつけると装備、もう一度押して消すと装備をはずしたという意味になります。武器によっては、両手をあけていないと装備できないもの、また、キャラクターの職業によって装備できない武器や防具もあります(詳しくはP.39参照)。

⑤どうぐ

持っているアイテムを何かするコマンドです。選択すると、さらに次の3種のサブコマンドが表示されます。

- ・つかう：持っているアイテムを使うコマンドです。使うキャラクターと使うアイテムを十字キーとAボタンで指定してください。
- ・わたす：持っているアイテムを他のキャラクターにわたすコマンドです。わたすキャラクターとわたすアイテムを十字キーとAボタンで指定してください。
- ・するて：持っているアイテムをするてコマンドです。一度すべてたアイテムは拾うことはできませんので気をつけてください。

⑥しらべる

パーティがいる周囲を調べるコマンドです。何もなければコマンドは動きません。

⑦そうさく

周囲を常に注意深く捜索しながら移動するコマンドです。このコマンドを指定すると、画面下のキャラクターウィンドウに「そうさく」という文字が表示され、移動捜索モードとなります(常に「しらべる」コマンドが命令されている状態と考えてください)。隠し扉や宝箱を捜すのに便利なモードですが、敵と出くわす可能性がひょろくあります。



⑧エリア

3D表示のビジュアルウインドウを、上から見た平面図に切り換えるコマンドです。十字キーで矢印(パーティの位置)を動かし、パーティを移動させることもできます。道に迷ったときや、街の様子を把握したときに、便利に使えるコマンドです。ただし、敵と遭遇し、逃げだすと、このコマンドは使えなくなります。また、場所によっては、このコマンドを全く使えない地域もあります。画面を3D画面に戻すときは、再び「エリア」を指定してください。

■ フラン文明区の建物

フランの文明区内にはパーティにとって興味深い建物がいくつもあります。まずは街中をよく探索してみてください。

建物説明

市評議会：ここでは、冒険者たちにさまざまなクエスト(使命)を与えています。これらの仕事をかたづけていくことにより、パーティは高い報償と経験点が得られます。

港：歩いて行けない区画や荒野へ出発するとき、ここから船に乗りります。

宿屋：疲れた体を休めるための宿屋です。ここに入るとキャンプメニュー(P.16参照)が表示されます。一度泊れば好きなだけ滞在できます。

酒場：世界中から集まってきた冒険者たちがたむろする酒場です。ここではいろいろな噂話が耳にできるはずです。しかし、あらくれ者も多いので注意してください。

寺院：敵からの攻撃をうけ、傷ついた体を回復させてくれるのが寺院です。治療法はその体の状態によって異なり、かかる費用もまちまちです。お金をそうとう取られる治療もありますので、ゴールドはがっちりためこんでおきましょう。

訓練所：冒険者の訓練所です。ここではキャラクターのレベルアップができるほか、パーティを組み変えたり、新しいキャラクターを雇うことができます。ここに入ると、次のコマンドが表示されます。

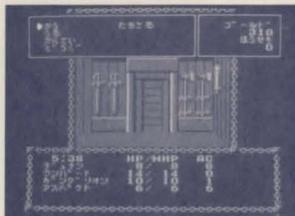
訓練所のコマンド



- **レベルアップ：**キャラクターレベルの昇格に挑戦するコマンドです。キャラクターの経験点がある一定の数値に達していれば、ここで訓練をうけることにより、キャラクターはレベルの昇格を得ることができます。ただし、その授業料に1000GPかかります。
- **けつとう：**互角の力を持った相手と、1対1で決闘するコマンドです。どちらかが倒れるまで続けられ、勝利するとそれなりの経験点が得られます。
- **パーティのくみかえ：**冒險するメンバーを組み変えるコマンドです。このコマンドを選択すると、冒險する前に表示されたキャラクターメイキングのコマンドが現れますので、同じ要領でキャラクターを作り、パーティを組み変えてください。
- **ひとをやとう：**訓練所に待機している、ある程度成長したNPC(P.21参照)キャラクターを雇い、新たにパーティのメンバーに加えるコマンドです。パーティの人数がいっぱいだと雇うことはできません。
- **ゲームをセーブする：**それまでの冒險の記録をセーブするコマンドです。
- **そとにする：**訓練所から外に出るコマンドです。

商店：いろいろなアイテムを売ったり買ったりする商店がフラン市街に点在しています。商店は、武器屋、道具屋、銀細工屋、宝石屋の4種類があります。

商店のコマンド



- ・かう：お店で売っているアイテムを買うコマンドです。商品リストが表示されたら、ウインドウ上部の→にカーソルをあわせ、Aボタンで一通り売っているものを確認してください。なお、購入した武器や防具は装備しないとその力が発揮されませんので注意してください。
- ・かんてい：手に入れたアイテムを鑑定するコマンドです。宝箱から見つかるアイテムのほとんどは魔法がかけられていますので、その本来の力を知るために、多少お金がかかっても商店で鑑定してもらいましょう。
- ・どうぐ：メンバーが持っているアイテムを、使ったり、誰かに渡したりするコマンドです。
- ・たちざる：商店から外に出るコマンドです。

注意！手に入れたアイテムは必ず鑑定しよう！

冒険中に手に入るアイテムのほとんどには魔法がかけられています。商店で鑑定することにより、それが一体どんなものがわかるのです。なお、武器などを鑑定したときに表示される+1や+2といった数字は、その数ごとに、そのアイテムによる命中率やダメージが上昇します。また、モンスターの中には、こうした魔法のアイテムでないと傷つかないものもいるといいます。

■NPCの説明

NPC(ノンプレイヤー・キャラクター)とは、プレイヤーが管理できないキャラクターのことを意味します。ゲーム中、プレイヤーは数多くのNPCと接触することになるでしょう。彼らはパーティと交渉するかも知れませんし、戦闘をしかけてくることもあります。

NPCには基本的に3種類あります。1つは訓練所で、パーティと一緒に冒險するために雇われる者たち。1つは、ある目的のため、自発的にパーティに参加してくれる者たち。そしてもう1つは、パーティに参加せず、情報をくれたり戦闘をしかけてくる者たちです。

パーティに参加できるNPCは、雇ったNPC以外の1人だけで(合計6名)、途中、パーティに加わりたいNPCが出現しても、パーティの人数がいっぱいであれば、そのキャラクターはパーティに参加できません。

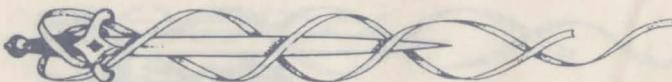
戦闘では、NPCの行動はコンピュータが決定します。NPCの持っているアイテムは、自分のキャラクターに渡すことはできませんが、彼らが死んだときは、「アイテム」→「わたす」を選択し、彼らの持物を取ることができます。

■荒野での移動方法

冒険が進むとパーティはフランの街を出て、他の地域に足をふみ入れることになります。荒野ではパーティは馬に乗って移動します。途中、街やダンジョンなどがあるとメッセージウインドウにコメントが表示されます。十字キーとAボタンで行動を決定し、冒險を続けてください。

■セーブはどこででもOK！

通常コマンドで「キャンプ」を選択し、次に「セーブ」を指定することで、それまでの冒險のデータはどこでも自由にセーブできます。危険な場所に行く前には、必ずセーブしておくことをオススメします。なお続きは、スタートコマンドの「つづける」で実行できます。



②魔法使いの魔法

魔法使いも基本的には、僧侶と同じ方法で呪文を覚え、使うことができます。ただ一つ僧侶の魔法の使い方と大きく異なるのは、魔法使いは、持っている魔法の書に呪文を書き込み、それを覚えなければならないという点です。

ですから魔法使いは、最初に用意されている呪文の種類が僧侶と比べ少なめです。たとえば、レベル1で最初に覚えられる呪文は4種類。P.34の魔法のリストを見ればわかるように、本来なら13種類あるのですが、その中の4種類しか魔法の書に書かれていません。

では、どうやって他の魔法を加えていくのかというと、手に入れた魔法使い系のスクロールに書かれている呪文の中から、知らない呪文を魔法の書に書き写していくしか手がありません。

その上、経験レベルが低いうちは、記憶できる呪文の数も少ないのです(経験レベル1でわずか1つしか記憶できない!)。冒険を始めたばかりの魔法使いは、最初は足でまといになる存在かも知れませんが、将来を考えて、じっくり育てていってください。

■魔法使いの呪文の記憶法

基本的に僧侶の呪文の記憶法と同じです。ただし、スクロールの呪文を書き写すときや使うときは、必ず「リード・マジック(まほうかい、どく)」の魔法をかけておいてください。新しい呪文を書き込んでいき、表示されている呪文のリストに書ききれなくなると、リスト上部にマークが出現します。このマークを選択しAボタンを押すと、次のリストが表示されるようになります。

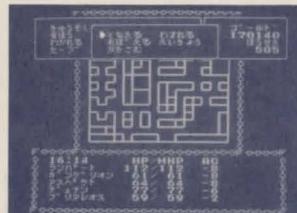
■魔法使い系スクロールの使い方

魔法使い系スクロールは、魔法の書に書き込むだけでなく、僧侶系と同じように使うこともできます。すでに書き込みが終った呪文が書かれたスクロールを見つけたら、どんどん使ってしまいましょう。

呪文の書き込み方は、呪文記憶のサブコマンドの「かきこむ」で実行できます。もちろん、書き写した呪文は使用したとみなされ、スクロールの中から消えてしまいます。



呪文記憶その他のサブコマンド



- ・となる : 記憶している呪文を唱えるコマンドです。
- ・わざれる : 記憶している呪文を忘れるコマンドです。
- ・えいきよう : 現在かかっている魔法の呪文の中で、自分の体に影響する呪文をチェックするコマンドです。各メンバーの名前を選択することにより、その呪文名が表示されます。

■魔法に関するその他の注意点

魔法の呪文を記憶する場合、それに必要となる時間は、まず覚える前の休養に4時間(レベル3の呪文は6時間)、それからその覚える呪文のレベルと回数ごとに15分間と、かなりの休養時間が必要です。たとえば、魔法使いが「まほうのや(レベル1)」を2回と、「とうめい(レベル2)」を1回を覚えようとするならば、4時間+1時間(15分×2回+15分×2レベル×1回)で、合計5時間かかります。もちろん、その間に敵の襲撃をうけると、過ぎた時間内でしか魔法の記憶はできません。

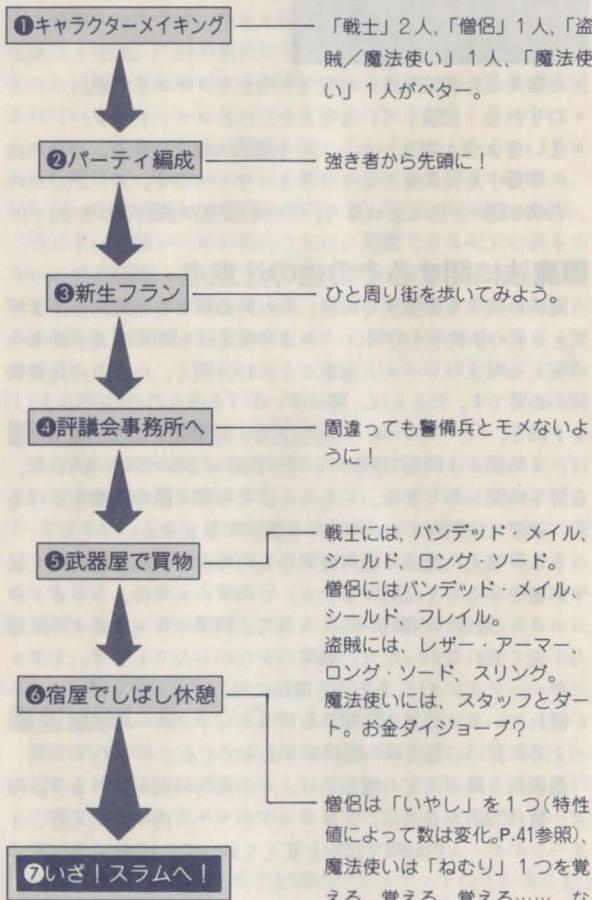
また、唱えた魔法は絶対確実なものでなく、相手に対して必ず影響を与えるとは限りません。このゲームでは、セービング・スロー(魔法への抵抗率)によって、相手のキャラクターに効力が全く表れなかったり、効果が少なかったりします。ドワーフやハーフリングは、あらゆる魔法に対してセービング・スローが優れています。また、魔法を使うキャラクターの経験レベルが上るに従い、魔法への抵抗率も上ってくるようです。

最後に、ほとんどの魔法には、その効力時間があります。呪文一覧(P.32)を参考に、1ラウンドがゲーム内時間で1分、1ターンがゲーム内時間で10分と覚えておいてください。



いちはやく冒険に出発する方法

冒険に早く出発したい人たちのために、ここでゲーム開始からスラム(最初の冒険の地)へ出発するまでのポイントを簡単にまとめておきます。参考にしてください。



何者かとの遭遇

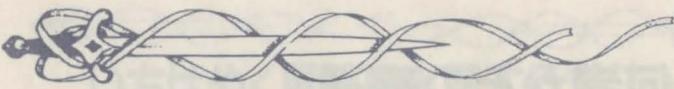
冒険の途中、パーティが何かの集団に出くわすと、画面は自動的に遭遇モードに切り換わります。敵から不意討ちをくわされた場合は、そのまま戦闘モードに突入しますが、そうでない場合は、次の遭遇コマンドが表示されます。

また、パーティが不意討ちの機会を得たとき戦闘に突入すると、相手側の反撃を受けずに1ラウンドの攻撃ができます。

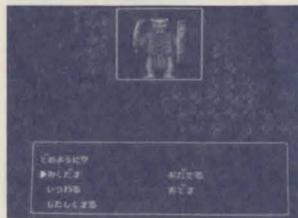
遭遇コマンドの説明



- ・たたかう：出会った相手と戦闘をするコマンドです。このコマンドを選択すると、画面が切り換わり、戦闘モードに突入します。
- ・まつ：相手のでかたを一時待ってみるコマンドです(相手は、戦う、待つ、逃げる、近づく、交渉するのいずれかを行動)。
- ・にげる：戦闘をさけ、逃げだすコマンドです。ただし、いつも敵から逃げられるとは限りません。また、あわてて逃走するため、気が付くと全々違う場所に移動していることがあります。この場合、道に迷ってしまったということになるので、通常コマンドの「エリア」での平面図は、再びその地区に戻るまで使用できなくなります。
- ・ちかづく：相手が遠くにいるとき、このコマンドで近づくことができます。十分に相手と近づくと、「はなしかける」ことができます。
- ・はなしかける：相手と話をするコマンドです。相手によってイキナリ戦闘モードに突入することもありますが、逆に、どのように話しかけるのかという、さらに具体的な交渉方法を示すサブコマンドが出現することもあります。この場合、パーティの中から、相手に最も良い印象を与えるキャラクターを交渉相手として選ぶのが賢明です。



交渉コマンドの説明



- ・みくだす：自分たちの強さを誇示する交渉方法です。相手はおそれ入って協力的になるかも知れませんが、逆にフンガイすることも考えられます。
- ・いつわる：相手に気づかれないように情報を引きだそうとする交渉方法です。しかし、うさん臭く思われ、敵対的になるかも知れません。
- ・したしくする：友好的な態度で交渉に望む方法です。しかし、相手がそう思っていたら、突然ケンカになります。
- ・おたてる：おとなしく下手に出て、うまくやりすごそうとする交渉方法です。もちろん、そのためにナメられて襲われるかも知れません。
- ・おどす：相手を脅して情報を引きだそうとする交渉方法です。かえって相手が逆上してしまうことも考えられます。



戦闘方法

冒險の中でパーティは戦闘で多くの敵を倒さなくてはなりません。戦闘モードになると画面が切り換わり、仲間と敵の集団が画面上に現れ、戦闘コマンドが表示されます。

戦闘は、個々の攻撃が、敵→味方の1ラウンドずつくり返され、どちらかが全滅するまで続けられます。

■戦闘コマンドの実行

戦闘が始まると、戦闘行動が早かったキャラクターの周辺に、四角い囲みマークが出現します。NPCの場合(または、キャラクターがオートバトルモードの場合)、コンピュータがそのキャラクターの行動を管理しますが、そうでないときは、プレイヤーが戦闘コマンドを選択し、戦いを実行します。

戦闘コマンドの説明



- ・いどう：キャラクターを移動させるコマンドです。十字キーで8方向にキャラクターを動かせますので、攻撃したい敵のところまでキャラクターを移動させ、隣接したところでももう一度敵がいる方向に十字キーを押すと、キャラクターは手に持った武器で攻撃を実行します。なお、移動できる距離は、身に付けた防具の重さによって決まり、それ以上移動できなくなると戦闘コマンドに戻ります。
- ・こうげき：隣接した敵を攻撃するコマンドです。このコマンドを選択すると、自分を囲んでいた四角マークが移動するようになりますので、これを攻撃したい相手の所まで持っていきAボタンを押してください。攻撃が実行されます。飛び道具や魔法によって、離れている敵を攻撃する場合も、同じ要領で行います。ただし、ボウなどの飛び道具は、敵に隣接されていると使用できなくなります。



- まほう：魔法による攻撃をしかけるとき使うコマンドです。どの魔法を使うかを決定し、Aボタンで実行します。呪文によっては、となえるのに多少時間がかかるものもあります。
- そうび：戦闘中、持っている武器や防具の装備を変えるときに使うコマンドです。状況にあわせて飛び道具や持ち道具に持ち変えて、戦略的に攻撃をしかけてください。
- どうぐ：戦闘中、持っている道具を使用するコマンドです。
- ターン：アンデッド系モンスターを退散させるコマンドです。僧侶のみが使えるコマンドです。ただしレベルが低いとターンできません。
- ぼうぎよ：戦闘に参加せず、防御体制をとるコマンドです。このコマンドを選択すると「たいき」と「おわり」のサブコマンドが表示されます。「たいき」は、キャラクターの行動を一時待機させるコマンドです。「おわり」は、しっかりととした防御体制をとるコマンドです。なお、瀕死の仲間がでた場合、手当てをする「てあて」コマンドが出現します。
- オート：キャラクターの行動をコンピュータが管理するオートモードに切り換えるコマンドです。なお、解除する場合はBボタンを押してください。

※各コマンドは、使用可能な場合のみ出現します(たとえば、何もアイテムを持っていないとき「どうぐ」のコマンドは省略されます)。

■戦闘の注意点

戦闘中、しばしば味方や敵の攻撃が相手にかわされることがあります。これは、攻撃者が相手のAC(アーマークラス=防御力)を破れる確率から決定します。この能力は「THAC0」と呼ばれる数値で表わされ、この数値が小さいほど攻撃が命中する確率が高くなります。

また、キャラクターの中には1ラウンドに複数の攻撃をしかけられる者もいます。戦士は、レベルが高くなると1ラウンドおきに2回攻撃ができるようになります。

戦闘で1人の相手を複数が攻撃するとき、1番目と2番目の攻撃者は正面から攻撃します。3番目以降は背後からの攻撃と

なり、ヒットする確率が高くなります。なお、盗賊の場合のみ、1番目の攻撃者の反対側から攻撃する“バックスタンプ”が実行できます。

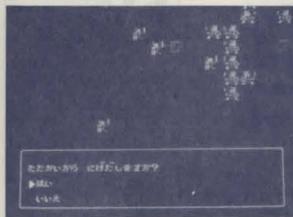
敵を全員倒すと、ある程度のお金と経験点が得られます。もし、パーティが全滅した場合は、前にデータを記憶した場面まで戻り、そこからやりなおしとなります。なお、戦闘シーンで、四角マークを敵に重ね、セレクトキーを押すと、相手のステータスが確認できますので、戦いの参考にしてください。

■戦闘から逃げる方法

動きが早いキャラクターは、戦闘から逃げ、戦場から離れることができます。敵がない方向へ移動し、画面外までくると、運が良ければ逃げ出せるかも知れません。

逃げてしまった仲間は、その戦闘が終ると再びパーティに戻ってきます。ただし、戦闘中に死亡したキャラクターは永遠に失われてしまいます。

なお、逃亡するしないにかかわらず、敵から離れるときや、敵の近隣を移動したときは、必ず一度攻撃をうけるので注意してください。



注意！武器にはそれぞれ特徴がある！

武器にはさまざまなタイプがあります。飛び道具の中でも、飛距離の短いものや長いもの、また、一回の攻撃で2度発射できるものもあります。手持ちの武器でも、投げつけられるものもあり、これらの特徴は、戦いの中で体得してください。中には、「どうぐ」として使うと、強力な力を発揮する魔法の武器もあると聞きます。



呪文レベル	名称	効力	モード	持続時間
3	かそく(ヘイスト)	スピードを増し、移動力と攻撃数をアップ。ただし一歳老化。	通、戦	1ラウンド × 経験レベル + 3ラウンド
	かなしばり(ホールド・バースト)	1~4人の敵を金縛りにする。	戦	2ラウンド × 経験レベル
	とうめいのば (インビジビリティ・10フィート・レイディアス)	10フィート半径の仲間を透明にする。攻撃するまで有効。(ただし、この魔法をかけた場合でも、実際、画面上のキャラクターには変化がありません)	通、戦	—
	いなづま(ライトニング・ボルト)	電撃で多人数にダメージ。壁にあたると反射する。	戦	—
	まよけのば (プロテクション・フロム・イーピル・10フィート・レイディアス)	10フィート半径に効力がある“まよけ”。	通、戦	2ラウンド × 経験レベル
	かみよけのば (プロテクション・フロム・グッド・10フィート・レイディアス)	10フィート半径に効力がある“かみよけ”。	通、戦	2ラウンド × 経験レベル
	ゆみやふうじ (プロテクション・フロム・ノーマル・ミサイル)	敵の弓をはずす。	通、戦	1ターン × 経験レベル
	げんそく(スロウ)	敵の移動力、攻撃回数を半分にする。	戦	1ラウンド × 経験レベル + 3ラウンド

注意！呪文の効果範囲は、屋外と屋内で差があらわれます。

モンスター カタログ

低級モンスター

- ポイズナス・フロッグ：巨大な人喰いカエルです。おそらく毒を持っています。
- グール：死体をエサにしている邪悪なアンデッド(死にそこない)モンスターです。触るとマヒすることがあります。
- ノール：ハイエナの頭をしたヒューマノイド(人間型)モンスターです。
- ゴブリン：小型の鬼のようなモンスターです。
- ヒボグリフ：上体と頭は鷲、胴と後脚が馬の美しい生き物です。
- ホフゴブリン：ゴブリンの親戚にあたる人間サイズの知的モンスターです。
- コボルド：イヌのような頭のヒューマノイドモンスターです。
- リザードマン：トカゲのようなスタイルの、人肉が好きなヒューマノイドです。
- オーク：ブタの顔をした、邪悪なヒューマノイドです。
- スケルトン：悪の力によって動かされる、ガイコツのアンデッドモンスターです。
- スタージ：コウモリに似た吸血鳥です。かみつきで攻撃してきます。
- バグベア：身長が2メートル以上もある大型のゴブリンです。
- ジャイアント・リザード：トカゲの姿をした巨大怪物です。
- ワイルド・ポア：強力な野生のイノシシです。
- ゾンビ：悪の力によって操られている死体です。破壊されるまで戦い続けます。

中級モンスター

- アンク・ヘッグ：強力なアゴを持った巨大アリです。酸をはくといわれています。
- ケンタウロス：上半身が人間、下半身が馬の善なる種族です。よい戦士で、よき友人となります。
- ディスプレーサー・ビースト：背中に2本の触手を持つ、大きな黒ヒョウのようなモンスターです。
- ドライダー：上半身がエルフ、下半身がクモという不気味なモンスターです。強力な呪文を使います。
- ラージ・スコーピオン／ヒュージ・スコーピオン：巨大なサソリです。尻尾には強力な毒を持っています。



冒険ノウハウQ&A

Q1:スラムのボスを倒したのに、評議会では報酬をくれません。どうしてでしょうか？

A1:スラムの討伐は、ボスを倒すだけではダメです。各所にいるモンスターすべてを討伐し、歩き回っているモンスターとも戦ってください。

Q2:戦闘中、飛び道具が急に使えなくなりました。こわれたのでしょうか？

A2:飛び道具にはそれぞれ飛距離がありますので、少々敵に近づいてから再度攻撃してみてください。また、敵に接触されると、飛び道具での攻撃はできませんのでご注意を。

Q3:魔法の使い方がよくわからないので、ポイントを教えて。

A3:魔法は記憶によるものと、巻物によるものがありますが、最初は記憶によるものだけで充分です。魔法を使うには、まず、

1、キャンプをして、「まほう」を選び、さらに「おぼえる」を選んでください。

2、自分の使いたい魔法を選びます。（「魔法使い」または、「僧侶」の能力によって、選べる魔法の数はマチマチです。また、同じ魔法を重複して選ぶこともできます）。最初のうちは、魔法使いは「ねむり」僧侶は、「いやし」の魔法が、よいでしょう。

3、魔法を選び終わったら、「きゅうそく」を選択します。「きゅうそく」が無事（モンスターにじゃまされず）に終了したら、その時点で魔法が使えるようになります。（注意：新フラン[文明区フラン]では、キャンプができませんので、休息は宿屋で行ってください。また、巻物による方法は、22ページの「魔法」の覗をご覧ください。ただしひとことだけ。巻物を使うときはくれぐれも、使う前に「店」で鑑定してもらうことを忘れずに！ 魔法使いの場合は、「リードマジック」をかけてもいいけどね）。

Q4:経験点が充分あるのにレベルアップしません。どうして？

A4:レベルアップは、訓練所でお金(1000gp)を払って、訓練をしてもらわなくてはなりません。また、種族、能力値によっても、レベルアップの限界があります。（オリジナルの

AD&D®のルールと違って、このゲームでは、P.43の表のように、各職業によって成長できるレベルの最高値が決まっています）。

Q5:戦闘中、魔法がすぐにかからないことがあります。どうしてでしょうか？

A5:魔法をかけるときキャラクターは魔法の呪文を唱えなくてはいけません。その呪文は長いものもあれば短いものもあります。ですから、そのキャラクターが呪文を唱えている間に、他のキャラクターが行動する場合があるのです。

Q6:戦闘中、唱えている魔法が無効になる場合があります。なぜですか？

A6:前項とも関わってきますが、魔法の呪文はすべてを唱え終わるまで効果を発揮しません。呪文を唱えている間に攻撃を受けてしまうと、当然呪文が中断され、結局、唱えかけの魔法は無効になってしまいます。

Q7:かけようと思っている呪文をキャンセルすることはできるの？

A7:魔法の呪文を唱えて、さあ誰にかけようかという段階になってから、その呪文をかけたくないなったときは、Bボタンでやめることができます。もちろんその時には呪文は唱え終わっていますので、魔法は消費されてしまいます。

Q8:魔法の効果範囲が変わるような気がする。どうしてなの？

A8:魔法には、それぞれ効果範囲があります。自分だけにかかるもの、自分の周囲にかかるもの、また、任意の敵や場所、そしてその周囲にかけられるものと、いろいろあります。キャラクターのレベルが上がると同じ魔法でも遠くへかけられたり、より強力にかけられたりするのです。

Q9:戦闘コマンドの「たいき」の使い方がよくわからない。どういうときに使うの？

A9:素速いキャラクターは戦闘時でもより早く攻撃できるなど有利なことが多いのですが、他のキャラクターが行動し終えるのを待ってからの方が戦略的に有効な場合もあります。その時に使うのが「たいき」コマンドです。なお、戦闘コマンド・メニューが表示されている時にBボタンを押すと「たいき」ができます。

Pool of Radiance developed by Strategic Simulations, Inc.
プール オブ レイディアンスはSSI社によって開発されました。

©Copyright 1988,1989,1990,1991 TSR, Inc. All Rights Reserved.
©Copyright 1988,1989,1990,1991 Strategic Simulations, Inc. All Rights Reserved.
Presented by PONY CANYON Inc.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS
and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and
used under license from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.
(アドバンスト ダンジョンズ アンド ドラゴンズ、AD&D、フォーゴト
ン・レルムおよびTSRのロゴはTSR社のトレードマークで、SSI社の許諾の
もとで使用しています。)

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。