

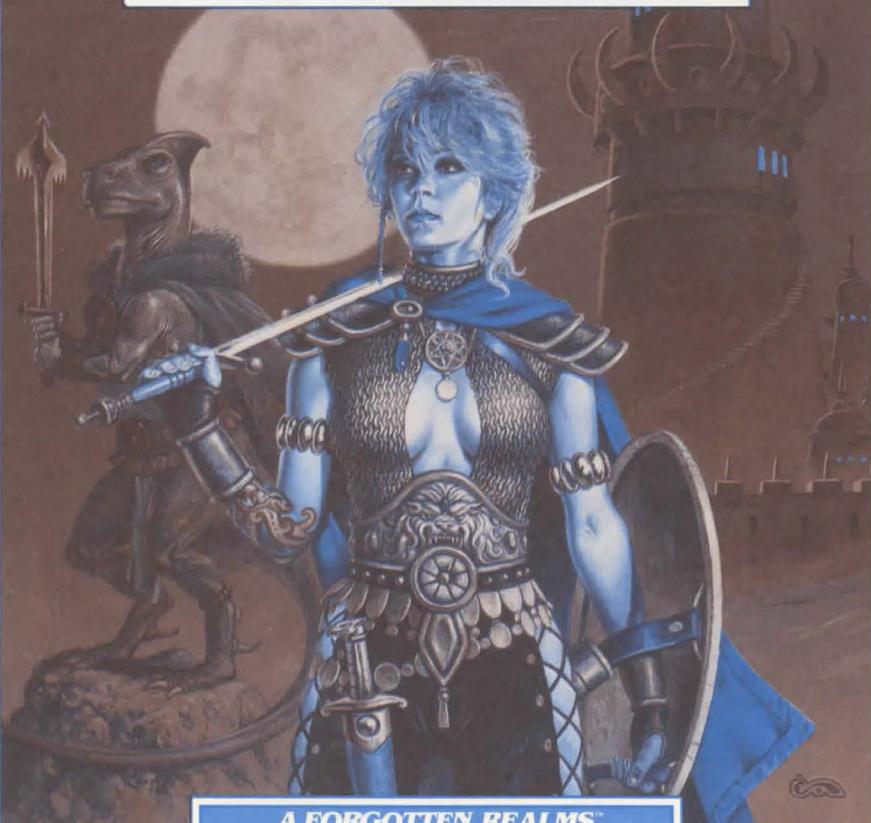
OFFICIAL
**Advanced
Dungeons & Dragons®**

COMPUTER PRODUCT

カース・オブ・アジュア・ボンド

ルールブック

CURSE OF THE AZURE BONDS



**A FORGOTTEN REALMS™
Fantasy Role-Playing Epic, Vol. II**

PC
PONY CANYON

SRSL
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

TSR
TSR, Inc.



目 次

はじめに	2
ゲームに付属しているもの	2
すぐにゲームを始めたい方へ	3
「プール・オブ・レイディアンス」「ヒルズファ」からのキャラクターの移動	3
ルールブックの読みかた	4
視点	4
キャラクターとパーティー	5
「カース・オブ・アジュア・ボンド」でプレイヤーが選べる6種類の種族	5
能力値	6
キャラクターのクラス	7
アラインメント	8
キャラクター・パーティーの作成	9
ノンプレイヤー・キャラクター(NPC)	11
キャラクター画面	11
冒険メニュー	13
キャンプ	14
文明地区	15
遭遇	16
戦闘	17
戦闘の解決	18
戦闘が終了した後	20
魔法	21
呪文	22
僧侶呪文1レベル	22
僧侶呪文2レベル	23
僧侶呪文3レベル	23
僧侶呪文4レベル	24
僧侶呪文5レベル	24
ドルイド僧呪文1レベル	25
魔法使い呪文1レベル	25
魔法使い呪文2レベル	26
魔法使い呪文3レベル	26
魔法使い呪文4レベル	27
魔法使い呪文5レベル	28
付録	29
種族における能力値の違い表	29
種族、クラス、最重要能力値に関する経験レベルの限界表	29
クラスによる武器、防具表	29
呪文リスト略語表	30
武器一覧	32
防具一覧	34
経験レベル表	34
AD&D [®] 及び、コンピューター・ゲーム用語索引	37



はじめに

『アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ』(AD&D®)のコンピューター・ゲーム、『カース・オブ・アジュア・ボンド(紺青の呪縛)』へようこそ。これは〈フォーゴトン・レルム〉を舞台にしたファンタジー・ロールプレイング・ゲームによる壮大な物語です。この冒険のルールと背景世界はTSR社によるものを使い、物語はこのゲームのために特に新しく作っています。

『カース・オブ・アジュア・ボンド』の冒険は、辺境の町ティルバートンで始まります。この町は大コアミア王国と、集落があちこちに散らばるデイルランドとのあいだにあります。キャラクターたちは、経験を積んだ冒険者ですが、待ち伏せされて捕まり、5つの魔法の〈呪縛〉によって呪われてしまった状態で登場します。

〈呪縛〉は、紺碧のシンボルとしてキャラクターたちの利き腕に刻まれています。〈呪縛〉はキャラクターの行動を左右してしまえる、危険な魔力を持っています。『カース・オブ・アジュア・ボンド』でのキャラクターの目的は、〈フォーゴトン・レルム〉を探索し、〈呪縛〉の恐ろしい呪いを解除することです。

ゲームに付属しているもの

ゲーム・プログラムを収めたフロッピイ・ディスクのほかに、ゲームには次のものが入っています。

ルールブック

今、あなたが読んでいるものです。ゲーム中、遊び方がわからなくなったら、これを参照してください。

冒険者ジャーナル

これにはシナリオの背景と、〈フォーゴトン・レルム〉世界の紹介、それに真偽の定かではない地図、噂、物語が収められています。ゲームを進めていくうちに、あなたは正しい噂と誤ったものを

見分けていくでしょう。

クイック・スタート・カード

あなたのコンピューターを使い、どのようにゲームを始めるか、選択メニューからどれを選ぶか、どの項目を指示するかが説明されています。ルールブック全体を読まなくてもこれを読めばすぐにゲームを始められます。

翻訳ホイール

これにはゲーム全体を通して使用されている暗号文字が記されています。エルフ語やドワーフ語文字をアルファベットに翻訳するために使うことができます。

翻訳ディスクは4つの部分に分かれています。

エスプルーアー(エルフ語)文字：もっとも外周にあるのはエルフ文字です。

デテーク(ドワーフ語)文字：エルフ語のすぐ内側にあるのはドワーフ文字です。

日本の経路：内側から次の3本の経路が渦巻き型に出ています。

· · · ·

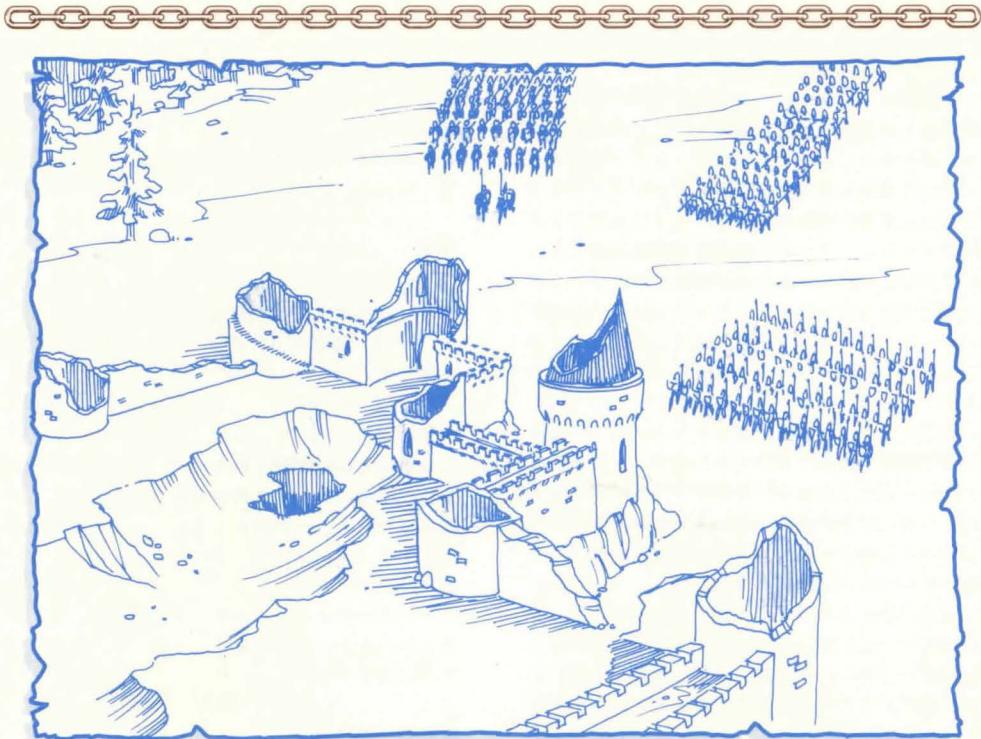
— · — · —

— — —

日本の輪：それぞれの経路の下に1から6まで番号を打たれた輪があり、経路の下の穴から文字を読み取ります。

エスプルーアー文字、デテーク文字、番号そして経路が画面に現われたなら、翻訳ホイールを使ってください。文字を翻訳ホイールの外周に合わせ、経路の下にある番号の、隣の穴に見える暗号文字を入力します。

翻訳ホイールは、デテーク文字やエスプルーアー文字をアルファベットに翻訳するのにも使えます。外側の輪の“デテーク文字翻訳(TRANSLATE FROM DETEHK)”または“エスプルーアー文字翻訳(TRANSLATE FROM ESPRUAR)”と書かれたところに文字を合わせます。対応する英語は、経路の下の内側の輪の“英訳(TO ENGLISH)”と書かれているところに現われます。



The Ruined City of Yulash

すぐにゲームを始めたい方へ

クリック・スタート・カードの指示にしたがい、すでに準備されているキャラクターを使えばすぐに『カース・オブ・アジュア・ボンド』を遊べます。ゲーム中にわからない点が出てきたら、このルールブックを読めば完全な説明が載っています。

ゲーム開始時点において、パーティーには主に2つことがあります。ひとつは装備を調えること、もうひとつは青い呪縛について情報を得ることです。まず、冒險者ジャーナルの1番を読んでください。店に行き、装備を購入します。『プール・オブ・レイディアンス』や『ヒルズファー』からきたキャラクターがレベルが上がるのに充分な経験を積んでいれば、訓練所に行って鍛えます。情報を得るには教会の高僧や賢者、パートンダーと話します。そして町の中を回り、パーティーに降り掛かった呪いの源の手がかりを見つけ出すのです。

『プール・オブ・レイディアンス』、『ヒルズファー』からのキャラクターの移動

『カース・オブ・アジュア・ボンド』は『プール・オブ・レイディアンス』や『ヒルズファー』で作られたキャラクターでも遊べます。また『プール・オブ・レイディアンス』で作られ『ヒルズファー』で冒険したキャラクターでも遊べます。

キャラクターをゲームからゲームへ移動させる前に、セーブディスク内の『プール・オブ・レイディアンス』の冒険中のパーティーからそのキャラクターを「離脱」させます。キャラクターの移動には、「キャラクター作成メニュー」の「パーティーへのキャラクター参加」コマンドを使用してください。

『プール・オブ・レイディアンス』で作られ、その後で『ヒルズファー』の冒険をしたキャラクターを移動するには、『ヒルズファー』のセーブディスクのみ必要です。



ルールブックの読みかた

このルールブックは、ゲームを進めていく上で画面に示されたメニューをどう使うかを基準にして、章を分けています。『アクティブ・キャラクター』

このゲームを遊ぶ上で『アクティブ・キャラクター』という言葉を覚えておいてください。『アクティブ・キャラクター』は画面上で強調表示されます。ひとりのキャラクターに影響するコマンドは、『アクティブ・キャラクター』に対して実行されます。パーティー全体に影響するコマンドでは『アクティブ・キャラクター』を考える必要はありません。

戦闘中では、『アクティブ・キャラクター』は行動順に応じて自動的に決められます。そのほかのメニューでは、コマンドを実行する前に、『アクティブ・キャラクター』は自由に変更でき、選べます。

コマンドはすべてメニューから選びます。コマンドがパーティー全体に対して行なわれるものときは、クリック・スタート・カードにしたがって、コマンドを選んでください。コマンドがひとりのキャラクターに対して行なわれるものときは、まずキャラクターを選んでから、コマンドを選んでください。

例：あるキャラクターの所持品を見るときには、そのキャラクターを『アクティブ・キャラクター』にし、メニューから「キャラクター」コマンドを選び、次に「アイテム」コマンドを選びます。そうすればコンピューターは、そのキャラクターの所持品一覧とそれらが戦闘で使えるよう準備してあるかどうかを表示します。

メニューは縦、横のいずれかに並べて表示されます。縦並びのメニューは『アクティブ・キャラクター』を選んだり、どのアイテムやスペルを使うか選ぶときのように、コマンドを実行する対象を決めるときに使います。選択できるものが多くて、画面に一度に表示できないときは、「次ページ」、「前ページ」のコマンドを選んでページを切り替えることができます。

横並びのメニューはキャラクターが何をするか、キャラクターに対して何をするかのコマンド一覧です。ルールブックでは、メニューはタイトルと各コマンドとで表わします。例えば、「キャンプ・メニュー」には「セーブ」、「キャラクター」、「魔法」、「休息」、「変更」、「全回復」、「抜ける」のコマ

ンドがありますが、それは次のように示されます。

キャンプメニュー

セーブ キャラクター 魔法 休息 変更 全回復 抜ける

視点

『カース・オブ・アジュア・ボンド』では4つの異なる視点を使って周囲の状況を表示します。

3D表示、簡易マップ表示、全域地図表示、戦闘画面です。

3D表示

これはあなたが町、地下、そのほかの周囲を囲まれた場所にいるとき表示されるものです。この表示はパーティーが向かっている方向の地形を表わします。方向操作をしてパーティーの向いている方向を変更してください。同時に画面にはパーティーの向かっている方角（東、西、南、北）が表示されます。多くの場合、3D区画は、16×16マスの広さです。

簡易マップ表示

パーティーの周辺を頭上から見た表示形式です。この表示を見るには「冒険メニュー」から「マップ」コマンドを選んでください。この表示で、壁、木、水などの主な障害物の位置がわかります。パーティーのいる位置はカーソルで表示されます。3D表示のときのみ、簡易マップ表示は使用できます。簡易マップをみることができない場所もあります。

全域地図表示

これは、〈フォーゴトン・レルム〉の中で、『カース・オブ・アジュア・ボンド』の舞台である地域図を表わします。パーティーの現在位置はカーソルで表示されます。主な場所の地名を書いた同じ地図が、このルールブックの背表紙に載っています。地上を移動するには、目的地と移動経路を選択してください。

戦闘画面

パーティーがモンスターとの戦闘にはいれば、この画面に変わります。戦闘画面では、それぞれ



のキャラクターとモンスターはひとつひとつのアイコンで表示されます。戦場の地形は、戦闘が始まる直前パーティーガーいた地域に基づきます。戦闘をどう行なうかについての詳細は、「戦闘」の章を見てください。

キャラクターとパーティー

あなたは〈フォーゴトン・レルム〉での探索を果たすキャラクターたちを作ります。キャラクターは種族、能力値、クラス（役割、職業）で異なっています。『カース・オブ・アジュア・ボンド』において使命を達成するには、数名のキャラクターで構成されたパーティーが必要です。どんな場合にも対応できるよう、異なる種族とクラスのキャラクターで、バランスのとれたパーティーを作るようしましょう。

『カース・オブ・アジュア・ボンド』でプレイヤーが選べる6種類の種族

このゲームでは、プレイヤーは6種類の種族を選んでキャラクターを作ることができます。それぞれ、能力値の取りうる幅と、選択できるクラスが異なっています。

29ページに「種族における能力値の違い表」と、「種族、クラス、最重要能力値に関する経験レベルの限界表」とが収められています。「能力値の違い表」には、それぞれの種族の能力値の限界が記されています。「経験レベルの限界表」には、その種族にあるクラスが可能か、可能ならば最高で何レベルに達することができるか、それぞれの種族の限界が記されています。

人間ではないキャラクターは、複数のクラスを兼ねることができ（マルチクラス）、また、特別な能力を付け加えられるものもあります。人間は二重のクラスをもつキャラクター（デュアルクラス）になることができます。

各種族の特徴は次のとおりです。

ドワーフ

ドワーフは手先の技に優れた種族です。頑強な働き手であり、細工師です。魔法と毒に対して特

に抵抗力を持ち、赤外線視力（インフラビジョン）を用いて暗闇を見通すことができます。戦闘においては、ドワーフは人間大のジャイアント系列種族を攻撃するときボーナスを持ちます。またそれより大きなジャイアント系列種族の攻撃をかわすことに熟達しています。ドワーフは戦士、盗賊、そして戦士／盗賊になれます。

（ジャイアント系列種族とは、コボルド、ゴブリン、オーク、ホブゴブリン、ノール、バグベア、オーガー、トロール、エティン、ジャイアント、タイタンなどを指します）

エルフ

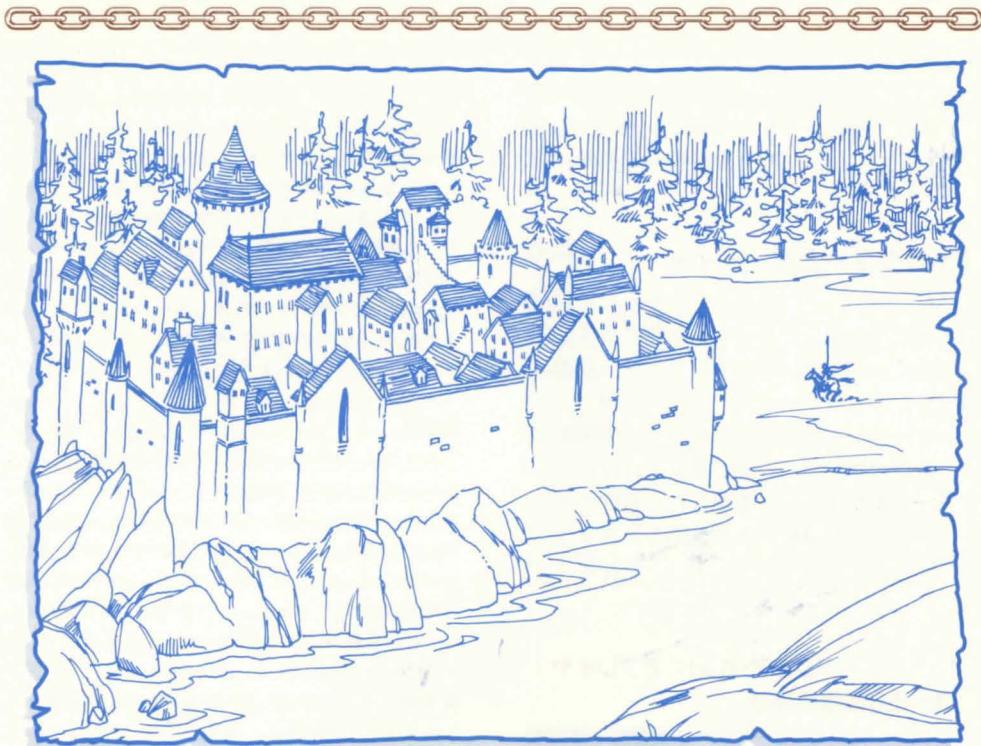
エルフは長身の、そして寿命の長い種族です。彼らは眠りと魅了の呪文をほとんど寄せつけず、また赤外線視力を用いて暗闇を見通せ、そして隠された品物を見つける能力に優れています。戦闘においては、エルフは剣（ソード）または弓（ボウ）で攻撃するときボーナスを得ます。ただ彼らは、死から蘇ることはできません。エルフは戦士、魔法使い、盗賊、戦士／魔法使い、戦士／盗賊、魔法使い／盗賊、そして戦士／魔法使い／盗賊になれます。

ノーム

この種族は自分たちと深い近縁関係にあるドワーフより背が低く、細身です。彼らは魔法に対し特に抵抗力を持ち、赤外線視力を用いて暗闇を見通すことができます。戦闘において、ノームは人間大のジャイアント系列種族を攻撃するときボーナスを得ます。また大きなジャイアント系列種族の攻撃をかわすことに熟達しています。ノームは戦士、盗賊、そして戦士／盗賊になれます。

ハーフ・エルフ

この混血種族は人間とエルフの長所を数多く持っています。彼らは眠りと魅了の呪文を寄せつけず、赤外線視力を用いて暗闇を見通し、そして隠された品物を見つける能力に優れています。ハーフ・エルフは僧侶、戦士、魔法使い、盗賊、レンジャー、僧侶／戦士、僧侶／レンジャー、僧侶／魔法使い、戦士／魔法使い、戦士／盗賊、魔法使い／盗賊、僧侶／魔法使い／戦士、魔法使い／戦士／盗賊になれます。



The Great Walled City of Zhentil Keep

ハーフリング

この種族は人間の半分ほどの背丈しかなく、それが名前の由来ともなっています。彼らは魔法と毒に対して特に抵抗力を持ち、赤外線視力を用いて暗闇を見通せます。ハーフリングは戦士、盗賊、戦士／盗賊になれます。

人間

これは〈フォーゴトン・レルム〉においてプレイヤーが選ぶ種族としては最も一般的で、戦士、魔法使い、僧侶、盗賊、レンジャー、聖騎士、そしてデュアルクラスのキャラクターになることができます。

能力値

どの冒險者も6種類の能力値を持ち、コンピューターがそれを無作為に作ります。能力値は3（最低）から18（最高）までの範囲内にあります。キャラクターのクラスごとにそれぞれ最重要能力値

が決められています。最重要能力値が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。

体力度（ストレンクス）（Str）

これはキャラクターがどれだけのものを持ち運べ、戦闘でどれだけのダメージを与えられるかの尺度です。体力度が18の戦士、レンジャー、聖騎士は、卓越した体力ということで、さらにパーセンテージとして1~100（01~00と表記されます）の数値も与えられます。

知識度（インテリジェンス）（Int）

これはキャラクターがどれだけよくものを学べるかの尺度です。

賢明度（ウイズダム）（Wis）

これは物事の道理をわきまえ、それに合わせて行動する能力の尺度です。高い賢明度を持つ僧侶



ならば、僧侶の呪文を余分に「記憶」できます。

敏捷度（テクスティリティ）（Dex）

これはキャラクターの手先の器用さと動きの敏捷さの尺度です。高い敏捷度を持つキャラクターは、敵が攻撃するのも難しく、飛び道具を使うときや、アーマー・クラスにおいてボーナスを得ます。高い敏捷度を持つ盗賊であれば、その盗賊の技においてボーナスを得ます。

耐久度（コンステイティューション）（Con）

これはキャラクターの全体的な健康さの尺度です。高い耐久度を持つキャラクターは、経験レベルによってヒットポイントを決定するときに、ヒットダイスごとにボーナスのヒットポイントを得ます（“ヒットダイス”の意味は、「ヒットポイント」の項を参照してください）。

魅力度（カリスマ）（Cha）

これはキャラクターがほかのキャラクターとどれだけ上手につきあえるかの尺度です。キャラクターがNPCと出会ったとき、重要な意味を持つときがあります。

それぞれのキャラクターには大切な数値があと2つあります。ヒットポイントと経験点です。

ヒットポイント（HP）

これはキャラクターが死に至るほどの傷を受けるまでのダメージの量を表わします。最大ヒットポイントの算出には、サイコロ（乱数）を用います。クラスごとに、サイコロの面数（乱数の分布）が決められていて、経験レベルによっていくつ振って合計するかの数（このサイコロ数のことを“ヒットダイス”と呼びます）が定まります。コンピューターはそれに即した種類、回数の乱数を発生させ、耐久度によるボーナスをこれに加えて最大ヒットポイントを計算します。耐久度が15以上ならば、各サイコロごとにヒットポイントにボーナスを得ます。キャラクターはHPが0になったら気絶し、受けたダメージの大きさによって瀕死の状態になるか、本当に死亡します。

経験点（XP）

キャラクターが冒險の中で上げた経験の豊富さ

を表わします。経験点がある点数以上になると、キャラクターの経験レベルが上がり、よりそのクラスで優れた力を發揮できるようになります。経験点はコンピューターが記録します。新しいキャラクターは25000XPとこの経験点に応じた経験レベルで冒險を始めることになります。キャラクターがマルチクラスならば、経験点はそれぞれのクラスに分配して与えられます。各クラスに要する経験点については、「経験レベル表」（34ページ）を見てください。

キャラクターのクラス

冒險者は次のクラスのうち、少なくともどれかひとつにならねばなりません。人間ははじめひとつのクラスしかできませんが、あとで別のクラスに変更することができます。人間以外の種族は複数のクラスを同時に兼ねることができます。複数のクラスを兼ねたキャラクターはいろいろなことができますが、一度にいろいろなことをするため、経験点がクラスごとに分割され、成長は遅くなります。

冒險者たちは、そのクラスと経験点に応じてヒットポイント、呪文、能力を与えられます。キャラクターに与えられるヒットポイント、またキャラクターが覚えられる呪文の数を知りたいときは、「経験レベル上昇表」を参照してください。

僧侶（クレリック）

僧侶はその神への信仰によって授けられた呪文を持ち、鎧を身につけ、殴りつける武器を使って戦うことができます。僧侶の最重要能力値は賢明度です。

戦士（ファイター）

戦士はあらゆる防具と武器を使って戦うことができます。しかし魔法の呪文を唱えることはできません。戦士は卓越した体力度を持つことがあり、また、耐久度が17以上のとき、通常以上のヒットポイントのボーナスを得ます。戦士の最重要能力値は体力度です。

レンジャー

レンジャーはあらゆる防具と武器を使って戦うことができます。また高い経験レベルにおいては、



わずかながらドルイド僧と魔法使いの呪文を唱えることができます。レンジャーは卓越した体力度を持つことがあります、また、耐久度が17以上のとき、通常以上のヒットポイントのボーナスを得ます。彼らはジャイアント系列種族を攻撃するとき、大きなダメージを与えます（ジャイアント系列種族については5ページのドワーフの説明を参照してください）。ひとつのパーティーの中に3人以上のレンジャーを入れることはできません。レンジャーは必ず“善”的アライメントでなければなく、能力値は体力度と知識度について最低13、賢明度と耐久度について最低14必要です。レンジャーの最重要能力値は体力度、知識度、そして賢明度です。

聖騎士（バラディン）

聖騎士はあらゆる防具と武器を使って戦うことができます。また高い経験レベルにおいては、わずかながら僧侶の呪文を唱えることができます。聖騎士は卓越した体力度を持つことがあります、また、耐久度が17以上のとき、通常以上のヒットポイントのボーナスを得ます。彼らは呪文と毒に対してより強い抵抗力を持っています。また自分よりも2経験レベル下の僧侶と同じ強さでアンデッド・モンスターを追い払う力を持ち、“プロテクション・フロム・イーピル（悪への結界）”の魔法と同等の結界を周囲に張りめぐらせてています。聖騎士は1日に、1経験レベルあたり2HPだけダメージを回復させることができます。さらに1～5レベルで1週間に1度、6～10レベルで週に2度、11レベルで週に3度、病気の治療もできます。聖騎士は“イーピル（悪）”のアライメントを持つキャラクターとは手を組むことはありません。聖騎士は必ず“ローフル・グッド”的アライメントでなくてはなりません。その能力値は知識度と耐久度について最低9、体力度について最低12、賢明度について最低13、魅力度について最低17必要です。聖騎士の最重要能力値は体力度と賢明度です。

魔法使い（マジック・ユーザー）

魔法使いは強力な呪文を持っていますが、防具は一切使えず、また使える武器も少ししかありません。彼らは自分の持つ魔法書からのみ呪文を「記

憶」し、使うことができます。魔法使いの最重要能力値は知識度です。

盗賊（シーフ）

盗賊は片手持ちの剣（ソード）かショート・ボウを持ち、革を素地にした鎧をつけて戦うことができます。戦闘において、盗賊は人間大の敵に対しては、“バックスタップ（背後からの奇襲）”の能力を持ち、多大なダメージを与えます。盗賊はまた次のような特殊技能を持っています。すり、鍵外し、罠の解除、忍び歩き、物陰への潜伏、そして壁登りです。10経験レベルに達すると、盗賊には巻物を使って魔法使いの呪文を唱えることができます。盗賊の最重要能力値は敏捷度です。

複数のクラスの兼任（マルチクラス）

人間以外の種族は複数のクラスを兼ねることができます。キャラクターが複数のクラスを兼ねるときは、経験点は各クラスごとに平均して分割されます。これは、一部がそれ以上成長しなくなても同じです。武器や装備に関しては、すべてのクラスの利点を受けます。

二重のクラス（デュアルクラス）

人間はじめひとつのクラスしかできません。しかし、新しくクラスをやり直すことができます。一度クラスを変更すれば、以前のクラスはそれ以上成長しません。新しいクラスの経験レベルが以前のクラスのレベル以下のときは、ヒットポイントが増えることもなく、また以前のクラスの能力を使うこともできません。新しいクラスの経験レベルが以前のものよりも大きくなれば、ヒットポイントは新しいクラスに応じて増加し、さらにふたつのクラスの能力を両方利用することができます。二重のクラスのひとつに魔法使いを選んだ人間は、防具をつけていると、呪文を唱えることはできません。

アライメント

アライメントはキャラクターの人生觀です。アライメントは、NPCたちやいくつかの魔法のアイテムのキャラクターへの対応に影響します。



ローフル・グッド

このアライメントの者は、すべての善^{グッド}のためには、**法**に基づいた規則を信奉しています。

ローフル・ニュートラル

このアライメントの者は、善悪がもたらすもの以上に**法**に基づいた規則を重要だと考えています。

ローフル・イーピル

このアライメントの者は、悪なる結果をもたらす手段として**法**に基づく規則を信奉しています。

ニュートラル・グッド

このアライメントの者は、**法**と**混沌**のどちらの規則に帰依するかはともかくとして、善なるものの勝利が最上と考えます。

トゥルー・ニュートラル

このアライメントの者は、**法**と**混沌**、善と悪、すべてのバランスが取れているべきだと考えています。

ニュートラル・イーピル

このアライメントの者は、世界に悪がもたらされるなら、その手段として**法**でも**混沌**でも変わりはないと考えています。

ケイオティック・グッド

このアライメントの者は、**法**に基づく規則を省みることはありませんが、世界にもたらされるのが善なるものであれば良いと考えています。

ケイオティック・ニュートラル

このアライメントの者は、善や悪とは関係なく自由に行動するのが大事だと考えています。

ケイオティック・イーピル

このアライメントの者は、世界に悪がもたらされる事を望み、そのためには**混沌**に満ちた世界が一番だと考えます。

キャラクター・パーティーの作成

パーティーは複数のキャラクターによって構成されます。パーティーには一度に最大6名のプレイヤー・キャラクター(PCと略します)と、2名までのノンプレイヤー・キャラクター(NPCと略します)が入ることができます。「パーティー作成メニュー」には現在パーティーを構成しているキャラクターと、次のようにパーティーの作成と調整のためのコマンド一覧が表示されます。

パーティー作成メニュー

- 新しいキャラクターの作成
- 不要なキャラクターの消去
- キャラクターの数値調整
- キャラクターの訓練
- キャラクターの詳細
- パーティーへのキャラクター参加
- パーティーからのキャラクター離脱
- 保存してあるゲーム情報の読み込み(ロード)
- 現在のゲーム情報の保存(セーブ)
- 人間のクラス変更
- 冒險を始める
- ゲームを終了する

新しいキャラクターの作成

このコマンドは、キャラクターをはじめから作るときには使います。このコマンドを実行すると、キャラクターを決定するための次の各メニューが表示されます。

種族選択：**フォーゴトン・レルム**でプレイヤー・キャラクターがなれる6種類の種族を表示します。ここで種族を選択します。

性別選択：キャラクターの種族を選んだら、その性別を選択します。性別はキャラクターの最大体力に影響します。

クラス選択：種族からキャラクターがなれるクラスを一覧します。

アライメント選択：クラスからキャラクターに可能なアライメントを一覧にします。

この時点ではコンピューターは無作為にキャラクターの能力値を決めます。その能力値が気に入らなければ、コンピューターに能力値の決めなおしを指示することができます。認めれば、そのキャラクターは作られたものになります。



能力値を認めたあとも、「パーティー作成メニュー」の中の「キャラクターの数値調整」で能力値とHPを変更することができます。

名前：名前は15文字以内に収めてください。

この時点ではコンピューターはキャラクター画面を表示します。『戦闘アイコン』(戦闘中のキャラクターを表わす記号)における武器、頭部を選んでください。コンピューターはキャラクターをセーブ・ディスクに保存するか尋ねます。保存すればキャラクターはパーティーに参加できるようになります。『戦闘アイコン』での選択と変更の詳しいことについては「キャンプ」の章を参照してください。

やめる：どの時点でも、このコマンドを選べば、「パーティー作成メニュー」に戻れます。

不要なキャラクターの消去

使うことのないキャラクターをパーティーから除き、セーブ・ディスクから抹消するときに使います。消去されたキャラクターでは、二度と遊べません。

キャラクターの数値調整

キャラクターの能力値とヒットポイントの数値を変更し、『カース・オブ・アジュア・ボンド』のキャラクターを、(テーブルトークの)『AD&D®』の中のあなたの好きなキャラクターと同じものに調整できます。『カース・オブ・アジュア・ボンド』の冒険を経験したことのあるキャラクターは、調整することはできません。

キャラクターの訓練

キャラクターがレベルを上げるのに充分な経験点を得たときに使います。レベルをひとつ上げる訓練に、1000gp のお金がかかります。訓練するキャラクターを選び、そのキャラクターが充分な経験点と所持金を持っていれば、そのレベルが上がります。訓練にはゲーム内の時間はかかりません。レベルの限界については「種族、クラス、最重要能力値に関する経験レベルの限界表」(29ページ)を見てください。

キャラクターの詳細

キャラクターの詳細な情報を表示します。詳しい説明は後でします。

パーティーへのキャラクター参加

セーブ・ディスクに保存しているキャラクターを読み込み、パーティーに加えます。『キャラクター読み込み元メニュー』から、目的のキャラクターが最後に冒険したゲームを選択してください。(注意・アイテムを装備したままのキャラクターや、状態が良好でないキャラクターを転送すると能力値が正常に移らないことがあります)

キャラクター読み込み元メニュー

読み込み元：カース プール ヒルズファー やめる

カース：目的のキャラクターが最後に経験した冒険が『カース・オブ・アジュア・ボンド』のとき、これを選択します。

プール：目的のキャラクターが最後に経験した冒険が『プール・オブ・レイディアンス』のとき、これを選択します。

ヒルズファー：目的のキャラクターが最後に冒険を経験したゲームが『ヒルズファー』のとき、これを選択します。

パーティーからのキャラクター離脱

キャラクターをパーティーから外し、セーブ・ディスクに保存します。

保存してあるゲーム情報の読み込み（ロード）

セーブ・ディスクから以前の冒険パーティーを読み込みます。

現在のゲーム情報の保存（セーブ）

現在のゲームの状況をセーブ・ディスクに書き込みます。

人間のクラス変更

人間のキャラクターは適切な条件（能力値、アライメント）を持っていれば、このコマンドを使って二重のクラスを持つキャラクターになることができます。



冒険を始める

ゲームを始めます。

ゲームを終わる

ゲームを終了します。

ノンプレイヤー・キャラクター (NPC)

ゲームの中でパーティーは、コンピューターが管理する数多くのキャラクターと接触するでしょう。彼らはパーティーと交渉するかもしれませんし、戦闘をしかけてくることもあります。ときには進んでパーティーに参加することもあります。ノンプレイヤー・キャラクター、NPCと呼ばれるこれらキャラクターたちは2種類あります。ひとつは自発的にパーティーに参加するものたちで、もうひとつはパーティーに参加せず単に情報をくれたり、戦闘をしかけてくるものたちです。

わずかな違いを除き、パーティーに参加したNPCはプレイヤー・キャラクターと同じに扱います。戦闘ではNPCの行動はコンピューターが決めます。彼らには士気があります。あなたの思惑に関係なく、パーティーの形勢が悪くなると、彼らは逃走することがあります。宝物をNPCに渡すことができますが、彼らの品物をあなたのキャラクターに渡せることはできません。ただNPCが死んだ場合は、「アイテム」→「渡す」を選択して彼らの持ち物を取ることができます。

キャラクター画面

キャラクター画面は「キャラクター」コマンドを使うと表示されます。この画面ではキャラクターの名前、性別、種族、年齢が表示されます。アライメント、クラス、能力値、そして現在の健康状態も表示されます。

各キャラクターは、はじめ300枚の白金貨を所持し、そのお金で装備を買い整えます。後には、冒険を通じてキャラクターは財産を蓄えていきます。画面には銅貨(cp)、銀貨(sp)、金銀合金貨(ep)、金貨(gp)、白金貨(pp)、宝石、宝石飾りをそれぞれいくら持っているかが表示されます。宝石と宝石飾りの価値は鑑定したときにわかります。貨幣の価値関係は次のとおりです。

$$1\text{pp}=5\text{gp}=10\text{ep}=100\text{sp}=1000\text{cp}$$

画面にはキャラクターのレベル、これまでに得た経験点も表示されます。マルチクラスのキャラクターの場合、クラスと同じ順番にレベルが表示されます。例えば、25000XPの戦士／盜賊であれば、そのレベルは5／6と表示されます。二重のクラスを持つ人間のキャラクターの場合は、現在のクラスの経験点だけが表示されます。

キャラクター画面の下部には、戦闘情報が表示されます。キャラクターのアーマー・クラスはACと表わされます。ACの数値が小さいほど、キャラクターの防御力は優れています。また、キャラクターの“対AC 0命中数 (THAC 0)”も表示されます。THAC 0の数値が小さいほど、優れた戦士であることを示します。

次にキャラクターの現在のHPと与えうるダメージが表示されます。HPが強調表示されていれば、それはキャラクターが傷を負っていてまだ治っていないことを表わします。キャラクターがどれだけのダメージを敵に与えることができるかは、その体力度と準備している武器によって決まります。

次にキャラクターの荷重、つまり所持品の全重量が、移動力といっしょに表示されます。移動力は、キャラクターの体力度、装備している防具、荷重によって決まります。

そしてキャラクターの準備している武器と防具が表示されます。最後に、キャラクターの状態が表示されます。これはキャラクターの健康状態を表わします。キャラクターの状態としては次のものがあります。

良好

キャラクターのHPは正の数値であり、ふつうに移動し、戦えます。

気絶

キャラクターのHPはちょうど0点です。移動や戦闘はできませんが、死ぬ危険もありません。

死亡

キャラクターは死んでいます。エルフ以外のキャラクターは、“レイズ・デッド (死者蘇生)”の魔法をかけてもらえば生き返る可能性があります。この魔法が使われたとき、キャラクターが蘇生するかどうかは、その耐久度によります。



逃亡

キャラクターは戦闘から逃げだしてしまっています。戦闘が終われば、そのキャラクターはパーティに復帰し、状態は以前のものに戻ります。

石化

キャラクターは魔物の攻撃や魔法によって石に変えられてしまっています。

破滅

キャラクターは完全に破滅しています。生き返らせるることはできません。

「キャラクター」コマンドを選べば、「キャラクター・メニュー」が表示され、「アクティブ・キャラクター」を詳しく調べることができます。場合によっては、ここにあげたコマンドの一部が使えないこともあります。

キャラクター・メニュー

アイテム 魔法 渡す 捨てる 治療 回復 抜ける

アイテム

このコマンドを使うと、キャラクターがどんなアイテム（物品）を持っているかがわかります。そのアイテムが戦闘中で使えるように準備してあるかも表示されます。アイテム・メニューのすべてのコマンドが必ず使えるとは限りません。

アイテム・メニュー

準備 使う 渡す 捨てる 分ける マトメル 売る 鑑定 抜ける

準備：武器、防具、その他のアイテムについて、準備しているかどうかという状態を変えます。準備している武器しか戦闘では使えません。キャラクターは、一度に両手に持てる分しか準備できません。矢は矢筒に入っていて、常に準備ができる状態にあります。

使う：キャラクターがアイテムを使うとき、このコマンドを命じます。アイテムと、その目標を選んでください。

渡す：キャラクターから別のキャラクターにア

イテムを渡すとき、このコマンドを命じます。まず渡す相手を選び、次にアイテムを選んでください（一度に複数のアイテムを渡すことができます）。NPCにアイテムを渡した場合、そのNPCが死ななければ戻してくれません。このことは忘れないようにしましょう。

捨てる：このコマンドを使うと、指示されたアイテムはなくなります。拾いなおしはできません。

分ける：矢のような一度にたくさんもつアイテムは「アロー(矢)42本」のように1行で表示されることがよくあります。「分ける」コマンドを使うと、これが2行になります、アイテムの数が半分になります。たとえば「アロー(矢)42本」を「分ける」と、「アロー(矢)21本」が2行に表示されます。

マトメル：「分ける」コマンドの逆で、同じアイテムがアイテム画面で何行にも表示されているとき、このコマンドを使って1行に「まとめる」ことができます。1行にまとめられるアイテムの数は250までです。「まとめる」が使えないアイテムもあります。

売る：これは「商店メニュー」の中で使います。詳細は「商店メニュー」の項で触れます。

鑑定：「売る」コマンドと同じく、「商店メニュー」の中で使います。説明は「商店メニュー」の項で触れます。

魔法

このコマンドで、魔法使いや僧侶がどの呪文を記憶していて使えるか、一覧にして見ることができます（「魔法メニュー」参照）。

渡す

このコマンドはアイテムではなく、お金をキャラクター同士でやりとりするときに使います。渡す相手のキャラクターを選び、次にどの貨幣をどれだけ渡すか指示してください。宝石、宝石飾りも同様に渡すことができます。

治療

このコマンドは、聖騎士について「キャラクター・メニュー」を使ったときのみ表示されます。聖騎士は1～5レベルで週に1度、6～10レベルで週に2度、11レベルで週に3度、病気の治療ができます。「治療」コマンドを選んだあと、治療す



るキャラクターを選んでください。聖騎士が治療できない間は、このコマンドは表示されません。

回復

このコマンドは、聖騎士について「キャラクター・メニュー」を使ったときのみ表示されます。聖騎士は、レベルあたり1日に2 HP分、負傷の治癒ができます。「回復」コマンドを選んだあと、治癒するキャラクターを選んでください。一度治癒すると、聖騎士が再び「回復」を使えるようになります。このコマンドは表示されません。

冒険メニュー

『カース・オブ・アジュア・ボンド』の主な行動は「冒険メニュー」から選びます。このメニューは、3D表示によるパーティーの目の前の地形とパーティーの状態を表示します。パーティーの誰かが負傷していれば、そのヒットポイントが強調表示され、わかりやすくしています。

冒険メニュー

(移動) マップ キャラクター 魔カケル キャンプ 搜索 調査

移動

3D表示で、キャラクターの向きを変えたり、前進を指示するときに使います。右を向く、左を向く、後ろを向く、前進する、の4種類の移動ができます。ふつうマスひとつ動くのに、ゲーム内時間で1分かかります。「搜索移動」しながら動いているなら、1マス進む所要時間は10分に増えます。コンピューターの機種によっては、このコマンドを選ばずに移動できます。それぞれのコンピューターについての詳細はクイック・スタート・カードを参照してください。

マップ

パーティーの周囲を頭上からの視点で表示します。パーティーが迷っていたり見知らぬ場所にいるときは、このコマンドが選べないことがあります。

キャラクター

このコマンドを選ぶと、キャラクター画面と「キャラクター・メニュー」が表示されます。

魔カケル(魔法をかける)

このコマンドを選ぶと「魔法をかける・メニュー」が表示され、「アクティブ・キャラクター」が魔法をかけられる状態になります。魔法のかけ方とその効力についての詳細は、「魔法」の章(21ページ)を参照してください。

キャンプ

このコマンドを選ぶと「キャンプ・メニュー」が表示されます。このメニューで使えるコマンドについては、別に設けた「キャンプ」の章(14ページ)で詳しく説明しますので、参照してください。

検索

このコマンドは慎重に進みながら移動するか、しないかを切り替えます。「検索移動」をしないときは、パーティーが1マス移動するのにかかるゲーム内時間は1分です。このときは、ランダム・エンカウンター(獲物を探してさまよう“ワンドリング・モンスター”と遭遇すること)が起きる危険は少なくなりますが、隠し扉を見つける可能性も減少し、さらに罠やモンスターの不意討ちに対する注意が散漫になります。

「検索移動」中は1マス移動する時間が10分になります。ワンドリング・モンスターと出くわす危険も増えますが、隠し扉を見つける可能性が高くなり、罠や不意討ちに対して注意深くなります。このとき、パーティーは隠し扉を探し地図を描き、できるだけ音を立てないようにし、なるべく姿を隠し、細心の注意を払って移動しているものとします。

調査

このコマンドを選ぶと、パーティーは自分たちがいるマスを注意深く調べます。「調査」コマンドは、そのマスに「検索移動」しながら入ってきたのと同じように働きます。



キャンプ

「キャンプ」メニューで表示されるコマンドは、ゲームのセーブ、回復のための休息、魔法の記憶、ゲームの速さやパーティーの並び方などの変更といった、通常よく使う機能を収めています。

キャンプ・メニュー

セーブ キャラクター 魔法 休息 変更 全回復 抜ける

セーブ

キャラクターとゲームの状態をセーブします。あらかじめセーブ・ディスクの仕様について、クリック・スタート・カードの説明を参照してください。

キャラクター

このコマンドを選択すると、「アクティブ・キャラクター」についての「キャラクター・メニュー」とキャラクター画面を表示します。

魔法

魔法は『カース・オブ・アジュア・ボンド』でとても重要な部分であり、あとで特に章を設けて説明しております。魔法はキャンプ状態のときにのみ「記憶する」ことができます。

休息

休息は、魔法を記憶したり、けがの自然治癒を望むときに使います。「キャンプ」しなくとも、パーティーは通常の睡眠を取ることはできます。

魔法を覚えるには「魔法メニュー」の「記憶」コマンドを選択しますが、それで選んだ魔法をキャラクターが記憶するのに要する時間から、休息時間の初期値は求められます。

キャンプ状態で24時間、何にも妨げられずに休息できれば、HPを1点自然に回復できます。休息はランダム・エンカウンターによって中断があるので、長い休息を取るときは、宿屋や掃討済みの場所などの安心できるところで行なうようにしてください。

休息メニュー

日 時 分 休む 増やす 減らす やめる

日：休息する時間を日数単位で変化させたいときに行ないます。

時：休息する時間を時間単位で変化させたいときに行ないます。

分：休息する時間を分単位で変化させたいときに行ないます。

休息：記憶する魔法を選び終えたあと、このコマンドを使い休息を始めます。

増やす：このコマンドは休息する時間を増やすのに使います。

減らす：このコマンドは休息する時間を減らすのに使います。選択した魔法が記憶できなくなることがあるでしょう。

変更

このコマンドは、パーティーに参加するキャラクターの構成と、ゲーム環境の変更を行ないます。

変更メニュー

順序 離脱 速度 アイコン 描画 抜ける

順序：画面に並んで表示されるキャラクターの順番と、戦闘でどのように戦列を組むかを変更します。順番の始めにいるキャラクターほど、戦闘で前列に出て戦うことになります。

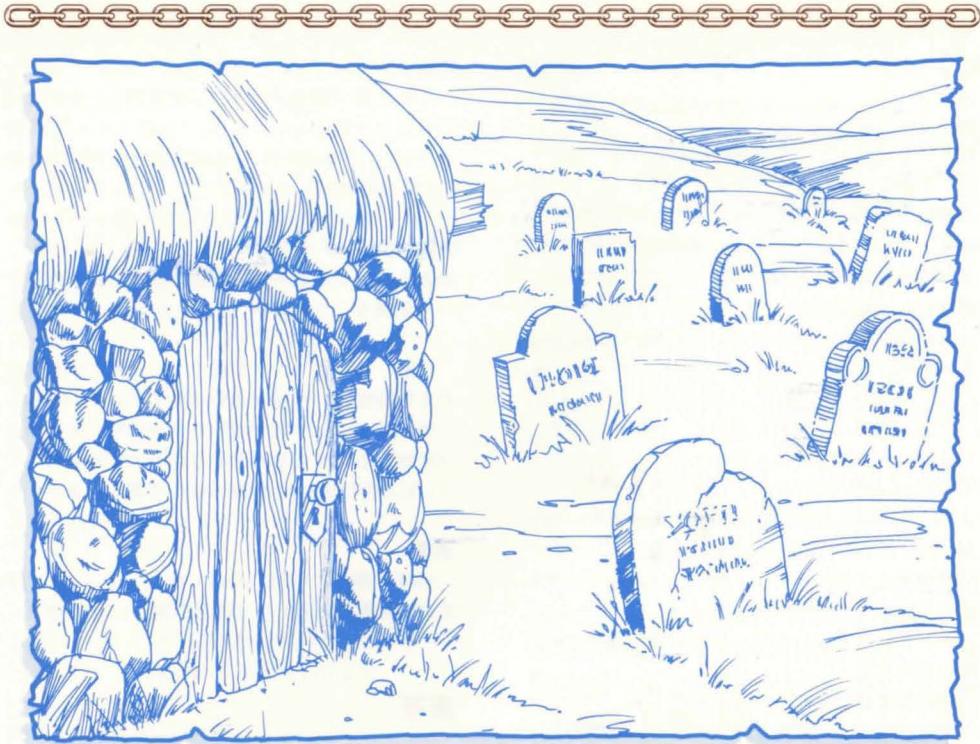
離脱：このコマンドはパーティーからキャラクターを外し、セーブ・ディスクからも抹消するのに使います。「離脱」したキャラクターは永遠にパーティーから別れてしまい、二度と戻ることはありません。

速度：このコマンドは、画面に表示されるメッセージの速さを変更するのに使います。メッセージがなかなか動いてくれないと思うなら、「速くする」コマンドを選んでください。

速度メニュー

速く 遅く 抜ける

アイコン：このコマンドは、「戦闘アイコン」を変更するのに使います。「戦闘アイコン」に表示されるキャラクターの武器、鎧をあなたの好きなように変更します。各コンピューターやグラフィック



The Myth Drannor Burial Glen

ク機能によって、変更できるものに違いがあります。あなたのキャラクターにあったアイコンを作ってください。

描画：このコマンドで、キャラクター及び、遭遇における絵が表示されるかどうかを決めます。

描画メニュー

モンスター有／無 アニメ有／無 抜ける

アニメ有／無：画像がアニメーションで動くかどうかを決めます。アニメーションを使用しなければ、ゲームの進行速度が早くなります。

全回復

キュア・ライト・ウーンズ（軽傷治癒）を何度も唱えるとき、このコマンドを使えば一度に命令できます。1 レベルの僧侶の呪文を持つすべてのキャラクターは、可能な限りの数のキュア・ライト・ウーンズを覚え、パーティーに対して唱えます。その後で、直前まで覚えていた魔法を覚えま

す。「全回復」にはゲーム内時間がかかり、遭遇によって中断されることもあります。

文明地区

文明地区では、冒険者たちはさまざまな物品、情報を手にいれることができます。村や町には多くの場合、宿屋、商店、訓練所、寺院、酒場があります。

宿屋

ここで「キャンプ・メニュー」を使うことで、安全に休息することができます。休息中キャラクターたちは魔法の記憶、ヒットポイントの回復を行ないます。

商店

ここで「商店メニュー」を使い、装備の売買を



行ないます。

商店メニュー

買う キャラクター 金戻す 金集メル 金分ケル 見積る 抜ける

買う：このコマンドを使うと、その店で手にいれることのできるアイテムが表示されます。“アクティブ・キャラクター”が買おうとするアイテムを選択してください。

キャラクター：このコマンドを選ぶとキャラクター画面が表示されます。「アイテム・メニュー」の中に、「売る」と「鑑定」が付け加わっています。

売る：このコマンドを選ぶと、強調表示されたアイテムを店主が引き取ります。一度売ったアイテムは、買い戻せないことがあります。

鑑定：所持品を鑑定するときに使います。店主は鑑定料として200gp要求します。

金戻す：「金集」コマンドで一度集めたお金を“アクティブ・キャラクター”が取り直すときに、このコマンドを使います。戻すお金の金額と種類が示されます。

金を集めめる：このコマンドを使うと、パーティ全員が所持するお金を床におろし、貨幣の山を築きます。商店の買い物に使うお金はこの貨幣の山から取り出します。この山からお金を拾い直すには「金を戻す」「金を分ける」コマンドを使ってください。

金を分ける：このコマンドを使うと、「金を集めまる」で作った貨幣の山から各キャラクターに貨幣が分配されます。

見積る：商店で宝石や宝石飾りを見積りしてもらうとき、このコマンドを使います。見積りしてもらう宝石、宝石飾りを選択してください。店主は見積価格を出し、その値段を了承すれば売却します。売らないことにすると、宝石や宝石飾りはキャラクターの所持品となり、所持品の欄に表示されることになります。

訓練所

ここでキャラクターたちは「キャラクター作成メニュー」を使ってレベルを上げたり、クラスの変更を行ないます。

寺院

ここでは「寺院メニュー」を使用し、有料で治癒魔法をかけてもらいます。「寺院メニュー」のコマンドは、「商店メニュー」に「治療」が加わったものと同じです。

寺院メニュー

治療 キャラクター 金戻す 金集メル 金分ケル 見積る やめる

治療：このコマンドを使うと、寺院でかけてくれる治療魔法の一覧が表示されます。かけてほしい魔法を選ぶと金額が表示されるので、キャラクターはそれだけの金額を払うかどうか決めてください。値段は患者と状況によって異なります。

酒場

酒場は噂話、物語、情報で賑わっているところです。お酒を注文すれば物語を聞くことができます。

遭遇

パーティーガモンスターと出会うことと遭遇と言います。

パーティーガモンスターに対して不意討ちした場合、「遭遇メニュー」の「戦う」を使って攻撃をかけることができます。すぐに攻撃に移ったなら、パーティ側は先手をとってモンスターの反撃なしに攻撃を仕掛けます。逆にモンスターがパーティに対して不意討ちすることもあります。ともにすぐに攻撃に移らなければ、攻撃時の不意討ちの効果はなくなります。パーティに対して遭遇したモンスターがすぐに攻撃してこない場合、パーティは「遭遇メニュー」から行動を選択できます。

遭遇メニュー

遭遇：戦う 待つ 逃げる 近づく／交渉

戦う

このコマンドを選ぶと、パーティは攻撃に移



ります。「戦闘」の章に詳しい説明があります。

待つ

このコマンドを選ぶと、パートナーは相手がつぎに行動を起こすまで待ちます。相手側は戦いを起こすか、逃げ出すか、近づいてくるか（遠くにいる場合）、パートナーに交渉を持ちかけてきます（隣接している場合）。あるいは、何もせぬ様子を見ていることもあります。

逃げる

このコマンドを選ぶと、パートナーは逃げ出します。相手側が戦いを挑み、そしてパートナーよりも動きが速ければ、逃げることはできず戦闘が始まります。パートナーが逃走に成功すれば、ひとマス後退することになります。

近づく

相手が遠くにいるとき、このコマンドを使えば近づくことになります。相手と隣接したとき、このコマンドは「交渉」と置き換わります。

交渉スル

このコマンドはパートナーに隣接している相手が知性を持つとき、話しかけるのに使います。話し手（「アクティブ・キャラクター」が話し手になります）と「交渉メニュー」から話す態度を選択してください。

交渉メニュー

見下す イツワル 親シクスル オダテル 脅す

見下す：話し手は相手に対して、優位さを誇示しようとします。

イツワル：話し手は相手に気づかれないように、情報を引き出そうとします。

親シクスル：話し手は友好的に話しかけます。

オダテル：話し手は下手にてて、自分たちが襲う価値のないものだと相手に思いこませようとします。

脅す：話し手は相手を威嚇して、情報を引き出そうとします。

戦闘

戦闘にはいるとコンピューターは、キャラクターとモンスターの行動順を決定します。プレイヤーはPCの行動を指示してください。モンスター、NPC、及び「省略」戦闘中のPCの行動は、コンピューターが決定します。

各キャラクターの戦闘能力はTHAC 0とACで決められます。THAC 0とは、白兵戦武器や飛び道具を使った攻撃が相手の防御を破り命中する度合いを意味します。THAC 0の数値が小さいほど、攻撃が命中する確率は高くなります。

防御力はAC（アーマー・クラス）で表されます。ACの数値が小さいほど、攻撃をかわしやすくなります。

コンピューターは1から20までの乱数を発生させます。その数値が、攻撃側のTHAC 0から防御側のACを引いた値以上のとき、攻撃は命中することになります。距離、背後からの攻撃、魔法の武器、魔法などさまざまな状況によって、この数値は影響を受けます。

戦闘でひとりの相手を複数が攻撃するとき、1番目、2番目の攻撃は正面からになります。すべての攻撃者が隣接していないければ、3番目のものは相手の背後から攻撃します。4番目以後のものは必ず背後から攻撃します。防御者のACは、背後からの攻撃に対してかなり悪くなります。

この位置割り当ての例外に、盗賊の「バック・スタッフ」があります。盗賊が先頭の攻撃者の完全な反対側から攻撃をかけた場合、「バック・スタッフ」ができます。ただし相手が人間よりも大きなモンスターの場合には「バック・スタッフ」はできません。「バック・スタッフ」すると、攻撃の命中する確率が上がり、また命中すればふつうより大きなダメージを与えることができます。

キャラクターは隣接した相手に対して飛び道具を使用することができません。投擲武器



は、隣接している相手にも使えます。

戦闘の解決

戦闘にはいるとコンピューターは“アクティブ・キャラクター”を選びます。敏捷度が大きなキャラクターほど、敏捷度が小さいキャラクターよりも早く行動を開始できます。「待機」コマンドを使えば、次の行動順までキャラクターの行動を控えることができます。

“アクティブ・キャラクター”が決まると、画面にその周囲が表示されます。キャラクターの名前、HP、AC、現在所持する武器が表示され、「戦闘メニュー」に行動の選択肢が一覧されます。

戦闘メニュー

移動 キャラクター 魔法をかける 使う 退散
照準 その他 省略

移動

このコマンドは、キャラクターが移動したり攻撃をするときに使います。キャラクターが敵のいるマスの中に移動しようとして攻撃になります。キャラクターが敵から離れる方に移動すれば、敵は一方的に背後から攻撃をかける機会を得るので注意してください。

弓は1ラウンドに2回攻撃できます。投擲武器のダーツは、1ラウンドに3回攻撃できます。また7レベル以上の戦士と聖騎士は、1ラウンドおきに2回攻撃できます。8レベル以上のレンジャーも1ラウンドおきに2回攻撃できます。どの場合においても、キャラクターの攻撃はすべて、最初に選んだ敵に集中されます。ただし一度目の攻撃でその敵が倒れた場合、残りの攻撃を別の敵に回すことができます。

戦士、聖騎士、レンジャーは“なぎ払い”することもあります。“なぎ払い”をすると、一度の攻撃で数体の弱い敵を攻撃できます。

クイック・スタート・カードを見て、あなたのコンピューターでキャラクターをどう動かすか調べてください。キャラクターの移動できる距離は、その所持品の重量で減ることがあります。また、かさばる鎧を着ているときも移動距離が減ります。

戦場から離れることで、キャラクターは戦闘か

ら逃げることができます。ただし戦場から離れるには、そのキャラクターがどの敵よりも速く動けなくてはなりません。そのキャラクターがすべての敵よりも遅い場合、戦場から離れることはできません。もっとも速い敵と速さが互角のときは、逃げることのできる可能性は50%になります。逃げてしまったキャラクターは、戦闘が終わったあとパーティーに戻ってきます。死亡したキャラクターを残してすべての“アクティブ・キャラクター”が戦闘から逃げてしまうと、その死亡したキャラクターはいなくなってしまうので注意してください。

キャラクター

キャラクター画面と「キャラクター・メニュー」を表示します。戦闘の最中は、「渡す」など使えないコマンドがあります。「アイテム」コマンドを選び、そのメニューから「使う」コマンドを選ぶと、ワンド（魔法の棒杖）のようなアイテムを戦闘中に使用できます。

魔力ケル（魔法をかける）

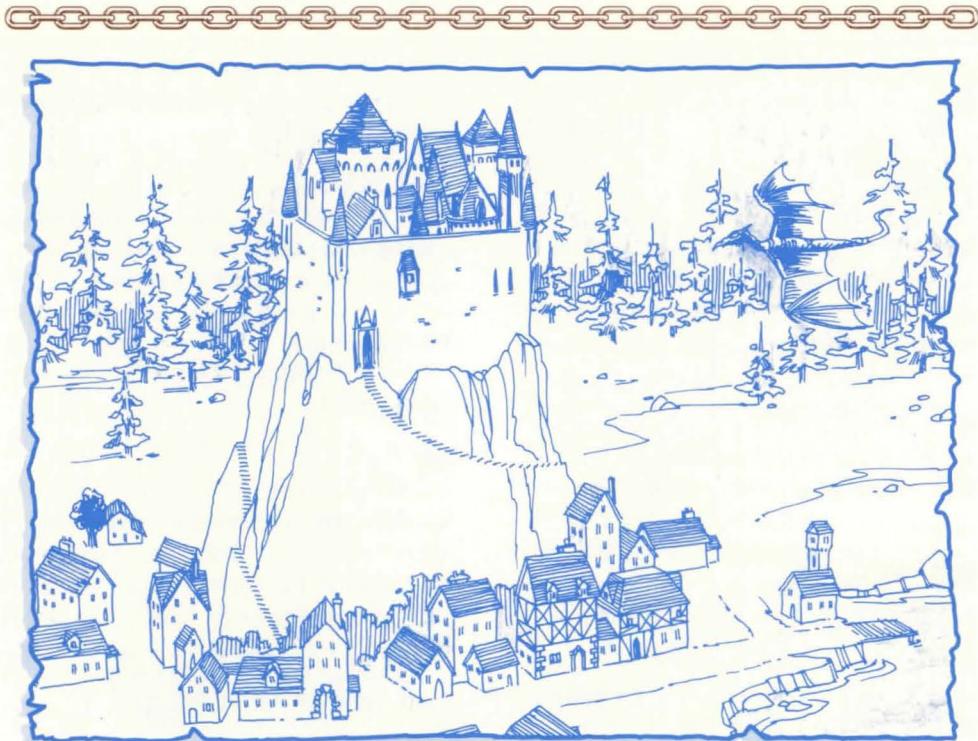
魔法を使えるキャラクターがあらかじめ魔法を記憶していれば、このコマンドが使えます。「魔法メニュー」で「魔法をかける」コマンドを選んだときと同じ画面になります（「魔法」の章を参照してください）。攻撃を受けたすぐあとなどは、キャラクターの精神集中ができず、「魔法をかける」コマンドが現れないことがあります。場所、あるいは敵を指定するときには「照準メニュー」が現われますので、目標とする対象を決定してください。

使う

このコマンドを使えばアイテムが使用できます。場所、あるいは敵を指定するときには「照準メニュー」が現われますので目標となる対象を決定してください。

退散

僧侶や聖騎士は、アンデッド・モンスターを追い払ったり破壊したりできます。アンデッド以外のモンスターに対しては何の効果も現わしません。



The Village of Hap

照準

このコマンドを選ぶと、次のメニューを使って、攻撃の目標を定めることができます。

照準メニュー

決定 次順 前順 手動 やめる

決定：このコマンドを使うと、カーソルが示している位置に対して攻撃をかけることができます。

次順：このコマンドを使えば、目標となりうる対象をすべて見ることができます。はじめはもっとも近い対象を示し、コマンドを使うごとに次に近い対象が示されます。「次順」と「前順」は、キャラクターの視野の中にいるものだけを対象にします。

前順：これは「次順」コマンドの反対で、目標となりうる対象のうち、もっとも遠いものから表示します。このコマンドを続けて使えば、次第にキャラクターに近い対象を表示していきます。

手動：このコマンドを使うと、地図上のどこでも狙うことができます。

その他

このコマンドはキャラクターがその他の特殊な行動をとるときに使います。

その他メニュー：

完了 手当 速度 待機 防御 抜ける

完了：そのキャラクターの行動が完全に終了したことになります。

手当：このコマンドはパーティーの中に「瀕死」のものがいるときのみ現われます。このコマンドを選ぶと手当を受け、死から逃れることができます。

速度：このコマンドはゲーム速度を変更します。「キャンプ・メニュー」の「変更」コマンドのところに説明があります。



防御：このコマンドを選ぶと、キャラクターは隣接してきた最初の敵に対して、攻撃を行ないます。

待機：このコマンドを選ぶと、自分の順番を遅らせ、他のキャラクターとモンスターに先に行動させます。

自動

このコマンドを選ぶと、キャラクターの管理はコンピューターに移ります。キャラクターの管理を手動にする方法について、クリック・スタート・カードの説明を参照してください。

コンピューターの管理に任せた場合、矢を「準備」していればキャラクターは相手に近づかず、遠くから弓を射ちます。矢を「準備」していない場合は白兵戦用武器を手にして突進します。

戦闘が終了した後

戦闘が完全に終わったとき、戦場にひとりでもキャラクターが生き残っていれば、「気絶」や「死亡」の状態のキャラクターもパーティーと一緒にいることになります。パーティー全員が戦闘から逃亡してしまったときは、「気絶」や「死亡」したキャラクターは永遠に失われてしまいます。パーティーの全メンバーが死亡したときは、直前にゲームを記録した場面まで戻り、そこからやり直すことになります。

戦闘が終わったら、「宝物メニュー」が表示されることがあります。「宝物メニュー」の中のたいていのコマンドは、「寺院メニュー」や「商店メニュー」のものと同じように働きます。

宝物メニュー

取る キャラクター 金集 金分 ディテクト 抜ける

取る

このコマンドは宝物を拾うのに使います。多量のお金や重い所持品を持ったキャラクターは、戦闘中動きが鈍くなることもあるので注意してください。

取る・メニュー

お金 アイテム やめる

お金：貨幣の種類と枚数が表示されます。“アクティブ・キャラクター”がどの貨幣をどれだけ拾うか指示してください。

アイテム：このコマンドを使うと、あなたが倒したモンスターが持っていたアイテムの一覧が表示されます。モンスターの使っている武器や防具は質が悪く、拾う価値のないことがよくあるので、この時はそれらのものは表示されません。

キャラクター

キャラクター画面と「キャラクター・メニュー」が表示されます。

金集

このコマンドを使うと、パーティー全員がお金をおろし、貨幣の山を作ります。これは宝物と一緒にされ、「取る」や「金分」コマンドで分配し直すことができます。

金分

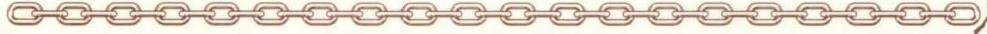
このコマンドを選ぶと、宝物とお金をすべて拾い上げ、各キャラクターに分配します。

ディテクト

このコマンドを使うと、“アクティブ・キャラクター”が「ディテクト・マジック（魔力感知）」の魔法をかけます。

抜ける

このコマンドを選ぶと、戦闘場面を離れます。まだ宝物が残っている場合、コンピューターはその旨を知らせます。このとき「宝物メニュー」に戻ることもできます。



魔法

魔法は、『カース・オブ・アジュア・ボンド』の冒険に欠かせません。魔法使いと僧侶に加え、聖騎士とレンジャーもレベルが高くなると魔法が使えるようになります。

呪文は、3種類の形で存在します。記憶内、魔法書上、巻物上です。

呪文を唱えられるキャラクターは、魔法の呪文を「記憶」していると、「魔カケル」コマンドでその呪文を唱えられます。

魔法使いと高レベルのレンジャーは、魔法使いの呪文を魔法書に書き込みます。魔法使いとレンジャーは、各々の魔法書に書き込まれてある呪文でなければ、それを「記憶」できません。

魔法使いと高レベルのレンジャーは、レベルが上がるたびに、各々の魔法書に新しい呪文をひとつ加えることができます。また、鑑定された巻物上の呪文を魔法書に書き写すこともできます。僧侶は、レベルに応じて、使える呪文も増えていきます。僧侶の呪文は、魔法書には書き込みません。

僧侶は、巻物に書かれてある僧侶呪文をすぐに唱えることができます。魔法使いとレンジャーが巻物上の呪文を鑑定するには、「リード・マジック（魔法解説）」の呪文を唱えなければなりません。魔法使い呪文を使えるキャラクターは、巻物上の魔法を魔法書に書き写せます。魔法使いは、鑑定された巻物上の魔法を直接唱えられますが、レンジャーは、唱えられません。10経験レベル以上の盗賊は、75パーセントの確率で、巻物上の魔法使い呪文を唱えられます。書き写したり、唱えたりしてしまうと巻物上の呪文は消えてしまします。

作ったばかりの1経験レベルの魔法使いは、1レベルの魔法使い呪文を4つ、自分の魔法書に書き込んであります。作ったばかりの5経験レベルの魔法使いは、1レベル呪文を6

つと2レベル呪文を2つ、3レベル呪文をひとつ、魔法書に書き込んであります。魔法使いと高レベルのレンジャーは、経験レベルが上がるたびに、新たに呪文をひとつ魔法書に書き込めます。レベルが上がることによって1度にひとつ以上の呪文を「記憶」できるようになったときでも、魔法書に書き込めるのは、ひとつの呪文だけです。魔法使いまたは高レベルのレンジャーが魔法書上の呪文を増やすには、まず宝の中から巻物を見つけなければなりません。その巻物上の呪文が、そのキャラクターが唱えられる呪文なら、魔法メニューの「書込む」コマンドを使って、魔法書に書き写すことができます。

僧侶魔法とドルイド僧魔法を唱えるには、魔法書はいりません。僧侶、聖騎士、レンジャーは、使いこなせるレベルの僧侶魔法およびドルイド僧魔法はなんでも「記憶」できます。呪文を唱えるためには、キャラクターは、呪文を「記憶」しておかなければなりません。僧侶が、僧侶呪文の書かれた巻物を見つけたときには、巻物上の呪文を直接唱えることができます。魔法書に書き写す必要は、ありません。

呪文は、相手に対して必ず影響を与えるとは限りません。呪文をかけられた相手は、“セーピング・スロー”によって、呪文の効果の一部あるいは全部を回避できます。キャラクターの経験レベルが上昇するごとに“セーピング・スロー”も良くなり、敵の呪文を回避できる確率も高くなります。

魔法を唱えるものは、戦闘ではそのキャラクターであり、キャンプ中では“アクティブ・キャラクター”です。呪文を唱えることのできるキャラクターは、「魔法メニュー」の「かける」コマンド、または「キャラクター・メニュー」の「魔法」コマンドで「記憶」している呪文の一覧を見ることができます。巻物上の呪文は、「魔法メニュー」の「書込む」コ



マンドでその一覧を見ることができます。

魔法メニュー

書込む 記憶 かける 休息 影響 抜ける

書込む

鑑定済みの巻物上の魔法使い呪文の一覧が表示されます。キャラクターの持つ魔法書に書き写したい呪文を指定してください。書き写したい呪文を指定したら、その呪文を完全に魔法書に書き写すために「休息」コマンドを選ばなければなりません。呪文を書き写すためには、その呪文を「記憶」するのと同じだけの時間がかかります。

書込むメニュー

書込む 次 前 やめる

記憶

魔法書上の呪文、あるいは唱えることのできる僧侶呪文の一覧を表示します。記憶するには、記憶したい呪文を指定します。記憶したい呪文を指定したら、完全に記憶するために「休息」コマンドを選ばなければなりません。どんな呪文でも、記憶するには少なくとも4時間かかります。3~4レベル呪文を記憶するには、最低6時間、また、5レベルの呪文を記憶するには、最低8時間かかります。なお、同じ呪文を何度も唱えたいときは、複数回「記憶」することができます。

記憶メニュー

記憶 次 前 やめる

呪文を完全に記憶するには、記憶メニューで覚えたい呪文を指定し、その呪文を心に刻みつけるのに充分な休息をとらなければなりません。呪文を記憶するには（ゲーム内時間で）その呪文のレベルごとに15分間と、準備のための休息が必要です。1~2レベルの呪文を記憶するには、4時間の休息が必要です。3~4レベルの呪文では6時間、5レベルの呪文では8時間の休息が必要です。もし、準備時間中に休息が中断されると、まったく呪文を記憶することができません。また、呪文を記憶しているときに中断されると、その呪文は

記憶したことにはなりません。その前の呪文までは記憶したことになります。

かける

「記憶」している呪文の一覧を表示します。呪文を唱えるときは唱えたい呪文と、相手を指定します。一度唱えた呪文は記憶から消え、再び記憶しなおさなければなりません。

かける・メニュー

かける 次 前 やめる

休息

「キャンプ・メニュー」で説明した「休息メニュー」を表示します。キャラクターが覚えられる呪文は、覚えるのに必要な時間、休息を取らなければ、唱えることはできません。

影響

現在、パーティにかけられている魔法を列举します。「プレス（祝福）」や「インジビリティ（透明）」などの呪文や、災厄をもたらす呪文もわかります。

呪文

呪文は、呪文をかけられる場面やその効果の及ぶ範囲、持続時間、効果により区別されます。呪文リストには、ある呪文がどこでかけられるか、また、呪文の届く距離、効果の及ぶ範囲、持続時間がまとめられています。「キャンプ・メニュー」や「冒険メニュー」から呪文を唱えるときもあるでしょう。そのときは、1ラウンドはゲームの中では1分に相当し、1ターンは10分に相当することを覚えておいてください。

僧侶呪文1レベル

プレス（祝福）

友好的なキャラクターのTHAC 0をひとつ良くします。この呪文が唱えられたときモンスターに



隣接しているキャラクターには、効果はありません。

カース（呪い）

モンスターの THAC 0 をひとつ悪くします。この呪文が唱えられたとき友好的なキャラクターと隣接しているモンスターには、効果はありません。目標となるキャラクターは、セーピング・スローによって回避することはできません。

キュア・ライト・ウーンズ（軽傷治癒）

ダメージを 1 ~ 8 点をおします。

コーズ・ライト・ウーンズ（軽傷）

1 ~ 8 点のダメージを与えます。目標は、セーピング・スローをできません。

ティクト・マジック（魔力感知）

魔法のかけられてある装備や宝を感知します。キャラクターの持つ所持品一覧や、宝物を「取る」ときの一覧表で、名前の前にアスタリスク (*) がついているアイテムには、魔法がかけられています。

プロテクション・フロム・イーブル

（悪からの加護）

悪いものからの攻撃に対し、AC が 2 向上します。また、そのようなものからの攻撃によりセーピング・スローをしなければならないときに、+ 2 のボーナスを得ます。

プロテクション・フロム・グッド（善からの加護）

善のものからの攻撃に対し、AC が 2 向上します。また、そのようなものからの攻撃によりセーピング・スローをしなければならないときに、+ 2 のボーナスを得ます。

レジスト・コールド（冷気からの防護）

冷気による攻撃で受けるダメージを半減します。また、そのような攻撃に対しセーピング・スローをしなければならないときは + 3 のボーナスを得ます。

僧侶呪文2レベル

ファインド・トラップス（罠の探知）

キャラクターが向いている方向の罠が見えるようになります。

ホールド・バーソン（金縛り）

おおよそ人間の姿と大きさの生き物を麻痺させます。この呪文は一度に 3 体までの目標を定められます。

レジスト・ファイア（炎からの防護）

炎による攻撃で受けるダメージを半減します。また、そのような攻撃に対しセーピング・スローをしなければならないときは + 3 のボーナスを得ます。

サイレンス、15フィート・レイディアス

（沈黙の場）

この呪文は、キャラクターかモンスターにかけなければなりません。呪文がかけられたもの、及びそれに隣接しているものは、効果がなくなるまで呪文を唱えることができなくなります。

スロー・ポイズン（毒の緩和）

この呪文を毒に冒されたものにかけると、毒を緩和します。持続時間を過ぎると、毒がまわりきり、死んでしまいます。

スネーク・チャーム（蛇の魅了）

ヒットポイントの合計が僧侶のヒットポイントと同じまでの蛇を麻痺させます。

スピリチュアル・ハンマー（心霊の槌）

この呪文は、「準備」された魔法のハンマーを、一時的に作り出します。距離をおいて攻撃でき、普通のハンマーと同じだけのダメージを与えます。

僧侶呪文3レベル

キュア・ブラインドネス（盲目癒し）

“コーズ・ブラインドネス（盲目）”の呪文の影響を取り去ります。



コース・ブラインドネス（盲目）

呪文の目標となったものの視力を奪い、THAC 0と AC を 4 悪くします。また、サービング・スローの際にも -4 の修正を受けます。

キュア・ディジーズ（病い癒し）

モンスターからうつされた病気や、“コース・ディジーズ（病い）”による病気を癒します。

コース・ティジーズ（病い）

この呪文をかけられたものは病気を患い、体力度とヒットポイントを失います。

ディスペル・マジック（魔法消散）

一部の呪文を除き、呪文の効果を消し去ります。

プレイヤー（祈り）

友好的なキャラクターは THAC 0 がひとつ良くなり、サービング・スローの際に +1 のボーナスを得られます。同時に、モンスターは THAC 0 がひとつ悪くなり、サービング・スローの際にも -1 の修正を受けます。

リムーブ・カース（呪いの解除）

この呪文は、“ピストウ・カース（呪いかけ）”による影響を拭い、また、アイテムにかけられた呪いを取り去り、装備をはずせるようになります。

ピストウ・カース（呪いかけ）

この呪文は相手に呪いをかけ、その THAC 0 を 4 つ悪くし、またサービング・スローにも -4 の修正を与えます。

僧侶呪文4レベル

キュア・シリアルス・ウーンズ（重傷治癒）

ダメージを 3 ~ 17 点癒します。

コース・シリアルス・ウーンズ（重傷）

目標に 3 ~ 17 点のダメージを与えます。サービング・スローをすることはできません。

ニュートラライズ・ポイズン（毒の中和）

この呪文を毒に冒されたものにかけると、体内の毒を中和します。

ポイズン（毒）

この呪文をかけられたものが、毒や死に対するサービング・スローに失敗すると、毒を受けます。

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（悪への結界）

この呪文は、キャラクターかモンスターに対してかけなければなりません。呪文の目標となったものと、それに隣接する友好的なキャラクターは、悪のものからの攻撃に対し AC が 2 つ良くなり、サービング・スローの際にも +2 のボーナスを得ます。

スティックス・トゥ・スネーカス（蛇の呪縛）

呪文の目標となったものに蛇をさしむけ、金縛りに遭わせます。目標となったものは、持続時間が過ぎるまで、攻撃も、動くことも、呪文を唱えることもできません。

僧侶呪文5レベル

キュア・クリティカル・ウーンズ（致命傷治癒）

6 ~ 27 点のダメージを癒します。

コース・クリティカル・ウーンズ（致命傷）

目標に、6 ~ 27 点のダメージを与えます。サービング・スローをすることはできません。

ディスペル・イーピル（悪の退散）

呪文の持続時間が過ぎるまで、召還された悪の生物からの攻撃に対し、AC を 7 向上します。呪文の目標となったものが悪の生物への攻撃に成功すると、呪文の効力は失われますが、攻撃された生物は、魔法に対するサービング・スローに成功しなければ、退散させられます。

フレイム・ストライク（炎の一撃）

目標に対して、6 ~ 48 点のダメージを与えます。目標が魔法に対するサービング・スローに成功すると、与えるダメージは半減します。



レイズ・テッド（死者蘇生）

この呪文を唱えると、死んでしまったエルフ以外のキャラクターを生き返らせることができます。

スレイ・リビング（殺生）

この呪文をかけられた目標は、死に対するセーピング・スローを行ない、それに失敗すれば死ぬことになります。セーピング・スローに成功しても、目標は3~17のダメージを受けます。

ドルイド僧呪文1レベル

ディテクト・マジック（魔力感知）

魔法のかけられてある装備や宝を感知します。キャラクターの持つ所持品一覧や、宝物を「取る」ときの一覧表で、名前の前にアスタリスク (*) がついているアイテムには、魔法がかけられています。

エンタングル（絡みつけ）

目標となったものの移動力を0に下げます。“エンタングル”は、屋外でしか唱えることができません。

フェアリー・ファイア（妖精の炎）

敵の周りに照します。敵のACが2つ悪くなります。

インビビリティー・トゥ・アニマルズ (動物に対する透明)

すべての動物のTHAC0を4つ悪くします。知能を持った目標や、魔法的な生物には効力を持たせません。

魔法使い呪文1レベル

バーニング・ハンズ（炎の手）

呪文を唱えるもののレベル×1点のダメージを与えます。セーピング・スローを行なえません。

チャーム・バース（魅了）

この呪文は、戦闘が終わるまで目標となったものの忠誠心を変更します。およそ人間の大きさ、姿をしているものにしか効力を持ちません。

ディテクト・マジック（魔力感知）

魔法のかけられてある装備や宝を感知します。キャラクターの持つ所持品一覧や、宝物を「取る」ときの一覧表で、名前の前にアスタリスク (*) がついているアイテムには、魔法がかけられています。

エンラージ（巨大化）

目標を大きくし、強くします。呪文を唱えるもののレベルが高くなるほど、目標をより大きく、より強くできます。6経験レベルのものがこの呪文を唱えると、目標はオーガーほどの体力度を持ちます。10経験レベルのものが唱えると、目標はファイア・ジャイアントほどの体力度を持ちます。“エンラージ”的効力を受けているものに、“エンラージ”をかけることはできません。呪文をかけられたくないものは、セーピング・スローで効果を妨げることができます。

リデュース（縮小）

この呪文は、“エンラージ”的呪文の逆の効果を持ちます。

フレンズ（友情）

呪文を唱えたものの魅力度を2~8点良くします。この呪文は、しばしば何かと遭遇する直前にかけられます。

マジック・ミサイル（魔法の矢）

魔法の矢を放ち、1本の矢につき2~5点のダメージを与えます。1・2経験レベルの魔法使いは1本、3・4経験レベルの魔法使いは2本の矢、というように、2経験レベルごとに射てる矢の数がひとつ増えます。したがって、11経験レベルの魔法使いは6本の魔法の矢が射てます。

プロテクション・フロム・イーピル (悪からの加護)

悪いもののからの攻撃に対し、ACが2向上します。また、そのようなもののからの攻撃によりセーピング・スローをしなければならないときに、+2のボーナスを得ます。



プロテクション・フロム・グッド（善からの加護）

善のものからの攻撃に対し、ACが2向上します。また、そのようなものからの攻撃によりセービング・スローをしなければならないときに、+2のボーナスを得ます。

リード・マジック（魔法解説）

この呪文を唱えると魔法使いは、巻物を準備し、鑑定することができるようになります。すでに鑑定されている巻物に対して、呪文をかけてもかまいません。

シールド（楯）

呪文を唱えた魔法使いにかけられた“マジック・ミサイル”の呪文の効果を妨げます。さらに、そのACとセービング・スローを向上させます。

ショッキング・グラスプ（電撃）

1～8+魔法使いの経験レベル×1点の電気によるダメージを与えます。

スリープ（眠り）

1～16体の目標を、セービング・スローで妨げられることなしに眠らせます。1ヒットダイスの（ヒットポイント計算でサイコロを1個しかふらない）目標ならば、16体まで効果を与えられます。目標が4ヒットダイスのものの場合、1体だけ効果を与えます。5ヒットダイス以上の強力な敵には、効力を持ちません。

魔法使い呪文2レベル

ディテクト・インビジビリティ（透明感知）

「透明」な目標の位置を知ることができます。

インビジビリティ（透明）

目標を透明にします。白兵戦においては、透明なものに対する攻撃のTHAC 0を4つ悪くします。また、透明なものには飛び道具による攻撃はできません。透明なものが攻撃したときは、呪文の効力が失われます。

ノック（開錠）

鍵を開けるときに唱えます。この呪文を「記憶」

している“アクティブ・キャラクター”は、「ドアを開けるメニュー」が表示されているときにそれを唱えられます。

ミラー・イメージ（鏡像分身）

この呪文は、魔法使いそっくりの幻影を1～4体作り出します。幻影は、攻撃を受けると消滅します。

レイ・オブ・エンフィーブルメント（脱力の光線）

目標の体力度を $25\% + 2\% \times \text{魔法使いの経験レベル}$ だけ悪くします。

ステインキング・クラウド（悪臭の雲）

2～5ラウンドの間呪文の有効範囲にいるものを麻痺させます。もし、目標となったものがセービング・スローに成功すれば、麻痺は避けますが、吐き気をもよおし、ACが悪くなります。

ストレンクス（体力増強）

呪文の目標となったものの、体力度を1～8点上げます。何点上がるかは、目標になったもののクラスにより変わります。

魔法使い呪文3レベル

プリンク（明滅）

呪文を唱えた魔法使いを護ります。魔法使いはラウンド毎に、自分の行動を終えると消えてしまいます。魔法使いは、ラウンド中の自分の行動の番がまわってくるまでは物理的攻撃を受けることがあります。行動し終えると、物理的攻撃を受けることがなくなります。

ディスペル・マジック（魔法消散）

一部の呪文を除き、呪文の効果を消し去ります。

ファイアボール（火球爆発）

呪文の効果が及ぶ範囲内にいるものに、魔法使いの経験レベルごとに1～6点のダメージを与えます。セービング・スローに成功すると、ダメージは半減します。“ファイアボール”は、野外では2マス半径で、屋内では3マス半径で効果をおぼします。



ヘイスト（加速）

目標となったものの移動力を2倍にし、白兵戦時に1ラウンドに攻撃できる回数も2倍にします。この魔法を使うと1歳年をとります。

ホールド・バーソン（金縛り）

おおよそ人間の姿と大きさの生き物を麻痺させます。この呪文は一度に4体までの目標を定められます。

インビジビリティ、10フィート・レイディアス(透明の場)

魔法を唱えたものに隣接するものを、すべて透明にします。白兵戦においては、透明なものに対する攻撃のTHAC 0を4つ悪くします。また、透明な物には飛び道具による攻撃はできません。透明なものが攻撃したときは、呪文の効力が失われます。

ライトニング・ボルト（電光の矢）

電光に触れるものに、呪文を唱えたものの経験レベルごとに1～6点のダメージを与えます。セーピング・スローに成功すると、ダメージは半減します。“ライトニング・ボルト”は4マスまたは8マス、魔法使いから一直線に伸びます。壁などにぶつかった場合、“ライトニング・ボルト”は反射します。

プロテクション・フロム・イービル、10フィート・レイディアス（悪への結界）

呪文の目標となったものと、それに隣接するキャラクター全員は、惡のものからの攻撃に対しACが2つ良くなり、セーピング・スローの際にも+2のボーナスを得ます。

プロテクション・フロム・グッド、10フィート・レイディアス（善への結界）

呪文の目標となったものと、それに隣接するキャラクター全員は、善のものからの攻撃に対しACが2つ良くなり、セーピング・スローの際にも+2のボーナスを得ます。

プロテクション・フロム・ノーマル・ミサイル（弓矢封じ）

呪文の目標となったものを、魔法のかかっていない飛び道具から護ります。

スロー（減速）

呪文をかけるものの経験レベルと同じ人数だけ影響を及ぼします。目標の移動力を半減し、白兵戦時に1ラウンドに攻撃できる回数も半分にします。“スロー”は“ヘイスト”を中和するのにも使えます。

魔法使い呪文4レベル

チャーム・モンスター（怪物魅了）

目標となったものは、敵と味方を取り違えてしまいます。生きているものにしか効力を持ちません。目標が1経験レベル（ヒット・ダイス）のものなら2～8体、2経験レベル（ヒット・ダイス）なら1～4体、3経験レベル（ヒット・ダイス）なら1～2体、4経験レベル（ヒット・ダイス）以上なら1体に影響を与えることができます。

コンフュージョン（混乱）

この呪文は2～16体のものに影響を与えます。目標となったものはラウンドごとにセーピング・スローを行なわなければなりません。失敗した場合、混乱したままか、怒り狂うか、恐れをなして逃げ出しか、凶暴になるかのいずれかになります。

ディメンジョン・ドア（次元の扉）

魔法使いはこの呪文を唱えることによって、戦場の別な場所へテレポートできます。

フィア（恐怖）

効力の及ぶ範囲にいるものはすべて、逃げだします。

ファイア・シールド（炎の楯）

呪文を唱えた魔法使いを護り、白兵戦時に魔法使いに向けられた通常攻撃を2倍にして返します。“ファイア・シールド”的呪文は、熱または冷気攻撃に同調します。呪文と同調した攻撃を受けると、魔法使いは2倍のダメージを受けます。その反対の攻撃に対しては、魔法使いの受けたダメージは半分ですみ（セーピング・スローに成功した



らダメージは受けません)、またセーピング・スローにおいても+2のボーナスを得ます。

ファンブル（遅鈍）

目標となったものは、動くことも戦うこともできなくなります。セーピング・スローに成功しても、“スロー”の呪文と同じ影響を受けます。

アイス・ストーム（吹雪）

効力の及ぶ範囲にいるもの全てに3~30点のダメージを与えます。セーピング・スローは行なえません。

マイナーグローブ・オブ・インバルネラビリティ（低呪文封じ）

この呪文を唱えたものには、1~3レベルの呪文が効かなくなります。

リムーブ・カース（呪いの解除）

この呪文は、“ビストウ・カース（呪いかけ）”による影響を拭い、また、アイテムにかけられた呪いを取り去り、装備をはずせるようになります。

ビストウ・カース（呪いかけ）

この呪文は相手に呪いをかけ、そのTHAC 0を4つ悪くし、またセーピング・スローにも-4の修正を与えます。

魔法使い呪文5レベル

クラウドキル（死の雲）

4ヒットダイス以下の生き物を即座に殺す毒ガスの雲を作り出します。4+1（サイコロ4個をふり、さらにボーナスを加えてヒットポイントを計算する）から5+1ヒットダイスの生き物は毒に対するセーピング・スローを-4の修正を行ない、それに失敗すると死んでしまいます。6ヒットダイス以下の生き物は、毒に対するセーピング・スローに失敗すると、死んでしまいます。6ヒットダイスを超える生き物やアンデッドには効果がありません。

コーン・オブ・コールド（冷気放射）

扇型の範囲にいるもの全員に、呪文を唱えるも

の経験レベルあたり2~5点のダメージを与えます。セーピング・スローに成功したら、ダメージは半減します。

フィープルマインド（暗愚）

目標となったものの知識度と賢明度を3まで低下させることにより、呪文を唱えられなくします。人間の魔法使いは-4の、人間の僧侶は+1、人間以外のキャラクターは-2の修正をして呪文に対するセーピング・スローを成功させなければ、呪文の影響を受けてしまいます。“フィープルマインド”は、寺院で「ヒール（完全治癒）」の呪文をかけてもらうまで影響を与え続けます。

ホールド・モンスター（怪物縛り）

4体まで目標を選んで、金縛りにします。生きているものなら何にでも効力を持ちます。

付録

種族における能力値の違い表

能力値	ドワーフ	エルフ	ノーム	ハーフ・エルフ	ハーフ・リング	人間
体力度(男)	8-18(99)	3-18(75)	6-18(50)	3-18(90)	6-17	3-18(00)
体力度(女)	8-17	3-16	6-15	3-17	6-14	3-18(50)
知識度	3-18	8-18	7-18	4-18	6-18	3-18
賢明度	3-18	3-18	3-18	3-18	3-17	3-18
敏捷度	3-17	7-19	3-18	6-18	8-18	3-18
耐久度	12-19	6-18	8-18	6-18	10-19	3-18
魅力度	3-16	8-18	3-18	3-18	3-18	3-18

最低の能力値—最高の能力値

()は体力度18のできの最大のパーセンテージ

種族、クラス、最重要能力値に関する経験レベルの限界表

クラス	最重要能力値	ドワーフ	エルフ	ノーム	ハーフ・エルフ	ハーフ・リング	人間
僧侶	無関係	不可	不可	不可	5	不可	10*
戦士	体力度16以下	7	5	5	6	4	12*
	体力度17	8	6	5	7	5	12*
	体力度18以上	9	7	6	8	不可	12*
聖騎士	無関係	不可	不可	不可	不可	不可	11*
レンジャー	体力度16以下	不可	不可	不可	6	不可	11*
	体力度17	不可	不可	不可	7	不可	11*
	体力度18以上	不可	不可	不可	8	不可	11*
魔法使い	知識度16以下	不可	9	不可	6	不可	11*
	知識度17	不可	10	不可	7	不可	11*
	知識度18以上	不可	11	不可	8	不可	11*
盗賊	無関係	12*	12*	12*	12*	12*	12*

不可：その種族では、そのクラスにはなれません（また、体力度18のハーフ・リングは存在しません）

*：『カース・オブ・アジュア・ボンド』での最高レベルです。本来の（テーブルトーグ）AD&Dの場合、経験レベル制限はありません。

クラスによる武器、防具表

クラス	鎧	楯	武具
僧侶	可	可	クラブ、フレイル、メイス、スタッフ、スタッフ・リング
戦士	可	可	すべて
聖騎士	可	可	すべて
レンジャー	可	可	すべて
魔法使い	不可	不可	ダガー、ダーツ、スタッフ
盗賊	レザー	不可	クラブ、ダガー、ダーツ、スリング、ショート・ボウ、まで片手用の剣

呪文リスト略語表

戦闘=戦闘時のみ使用できることを意味します

キャンプ=キャンプ中のみ使用できることを意味します

常時=キャンプでも戦闘でも使用できることを意味します

接触=目標に接触しなければなりません。隣接するマスにのみかけられます

本人=魔法をかける本人だけにかけることができる呪文です

直径=範囲が円形で、その直径を現わします

半径=範囲が円形で、その半径を現わします

全体=戦闘中の全キャラクター／モンスターに効果を及ぼします

「=ラウンド（1分）単位です

て=ターン（10分）単位です

ー=持続時間が一瞬、または永遠のものです

／lvl=魔法を唱えるもののレベルに比例することを示します

目標=目標をすべて別々に指示しなければなりません

注：距離や効果範囲の単位は省略されているときは、戦闘画面での1マス単位です

1 レベル僧侶魔法

呪文	いつ？	距離	効果範囲	持続時間
プレス (祝福)	常時	6	直径5	6r
カース (呪い)	戦闘	6	直径5	6r
キュア・ライト・ ウーンズ (軽傷治癒)	常時	接触	1体	—
コーズ・ライト・ ウーンズ (軽傷)	戦闘	接触	1体	—
ディテクト・ マジック (魔力感知)	常時	本人	本人	1t
プロテクション・ フロム・イーピル (悪からの加護)	常時	接触	1体	3r/lvl
プロテクション・ フロム・グッド (善からの加護)	常時	接触	1体	3r/lvl
レジスト・ コールド (冷気からの防護)	常時	接触	1体	1t/lvl

2 レベル僧侶魔法

呪文	いつ？	距離	効果範囲	持続時間
ファインド・ トラップス (罠の感知)	キャンプ	3	1	3t
ホールド・ バーソン (金縛り)	戦闘	6	目標1-3体	4+1r /lvl
レジスト・ ファイア (炎からの防護)	常時	接触	1体	1t /lvl
サイレンス・ レーディアス (沈黙の場)	戦闘	12	直径3	2r /lvl
スロー・ ポイズン (毒の緩和)	キャンプ	接触	1体	1時間 /lvl
スネーク・ チャーム (蛇の魅了)	戦闘	3	全体	5-8r
スピリチュアル・ ハンマー (心霊の槌)	戦闘	3	1体	1r /lvl

3 レベル僧侶魔法

呪文	いつ？	距離	効果範囲	持続時間
キュア・ ブラインドネス (盲目癒し)	常時	接触	1体	—
コーズ・ ブラインドネス (盲目)	戦闘	接触	1体	—
キュア・ ディジーズ (病い癒し)	キャンプ	接触	1体	—
コーズ・ ディジーズ (病い)	戦闘	接触	1体	—
ディスペル・ マジック (魔法消散)	戦闘	6	3×3	—
プレイヤー (祈り)	常時	本人	全体	1r /lvl
リムーブ・カース (呪いの解除)	常時	接触	1体	—
ピストル・カース (呪い・か・け)	戦闘	接触	1体	1t /lvl

4レベル僧侶魔法

呪文	いつ?	距離	効果範囲	持続時間
キュア・シリアル ウーンズ (重傷治癒)	當時	接触	1体	—
コーズ・シリアル ウーンズ (重傷)	戦闘	接触	1体	—
ニュートラライズ ポイズン (毒の中和)	キャンプ	接触	1体	—
ポイズン (毒)	戦闘	接触	1体	—
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(悪への結界)	當時	接触	直径2	1 t /lvl
ステイックス・ トウ・スネイクス (蛇の呪縛)	戦闘	—	1体	1 r /lvl

5レベル僧侶魔法

呪文	いつ?	距離	効果範囲	持続時間
キュア・クリティ カル・ウーンズ (致命傷治癒)	當時	接触	1体	—
コーズ・クリティ カル・ウーンズ (致命傷)	戦闘	接触	1体	—
ディスペル・ イーピル (悪の退散)	當時	接触	1体	1 r /lvl
フレイム・ ストライク (炎の一撃)	戦闘	6	1	—
レイズ・デッド (死者蘇生)	キャンプ	3	1体	—
スレイリビング (殺生)	戦闘	3	1体	—

1レベルドリード僧侶魔法

(高経験レベルのレンジャーが使用)

呪文	いつ?	距離	効果範囲	持続時間
ディテクト・ マジック (魔力感知)	當時	本人	本人	12 r
エンタングル (絡みつけ)	戦闘	8	直径4	1 t
フェアリー・ ファイア (妖精の炎)	戦闘	8	直径8	4 r /lvl
インビジビリティ・ トウ・アニマルズ (動物に対する透明)	當時	接触	1体	1t+1r/lvl

1レベル魔法使い魔法

呪文	いつ?	距離	効果範囲	持続時間
バーニング・ ハンズ (炎の手)	戦闘	接触	1	—
チャーム・ パーソン (魅了)	戦闘	12	1体	—
ディテクト・ マジック (魔力感知)	當時	本人	本人	2 r /lvl
エンラージ (巨大化)	當時	0.5/lvl	1体	1 t /lvl
リデュース (縮小)	當時	0.5/lvl	1体	—
フレンズ (友情)	キャンプ	本人	全体	1 r /lvl
マジック・ ミサイル (魔法の矢)	戦闘	6+1/lvl	1体	—
プロテクション・ フロム・イーピル (悪からの加護)	當時	接触	1体	2 r /lvl
プロテクション・ フロム・グッド (善からの加護)	當時	接触	1体	2 r /lvl
リード・ マジック (魔法解読)	キャンプ	本人	本人	2 r /lvl
シールド (楯)	當時	本人	本人	5 r /lvl
ショッキング・ グラスプ (電撃)	戦闘	接触	1体	—
スリープ (眠り)	戦闘	3+1/lvl	1-16体	5 r /lvl

2レベル魔法使い魔法

呪文	いつ?	距離	効果範囲	持続時間
ディテクト・ インビジビリティ (透明感知)	當時	本人	全体	5 r /lvl
インビジビリティ (透明)	當時	接触	1体	—
ノック (開錠)	キャンプ	6	1/lvl	—
ミラー・イメージ (鏡像分身)	當時	本人	本人	2 r /lvl
レイ・オブ・エン フィールメント (脱力の光線)	戦闘	1+ 0.25/lvl	1体	1 r /lvl
スティンキング・ クラウド (悪臭の雲)	戦闘	3	2×2	1 r /lvl
ストレンクス (体力増強)	キャンプ	接触	1体	6 t /lvl

3レベル魔法使い魔法

呪文	いつ?	距離	効果範囲	持続時間
ブリンク (明滅)	當時	本人	本人	1 r /lvl
ディスペル・ マジック (魔法消散)	戦闘	12	3×3	—
ファイアボール (火球爆発)	戦闘	10+1/lvl	半径2または3	—
ヘイスト (加速)	當時	6	直径5	3+1 r /lvl
ホールド・バーン (金縛り)	戦闘	12	目標1-4体	2 r /lvl
インビビリティ 10フィート・レイ アイス(透明の場)	當時	接触	直径2	—
ライトニング・ ボルト (電光の矢)	戦闘	4+1/lvl	4または8	—
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(悪への結界)	當時	接触	直径2	2 r /lvl
プロテクション・フ ロム・グッド・10フ ィート・レイディア ス(善への結界)	當時	接触	直径2	2 r /lvl
プロテクション・フ ロム・ノーマル・ミサ イル(弓矢封じ)	當時	接触	1体	1 t /lvl
スロー (減速)	戦闘	9+1/lvl	直径5	3+1 r /lvl

4レベル魔法使い魔法

呪文	いつ?	距離	効果範囲	持続時間
チャーム・ モンスター (怪物魅了)	戦闘	6	目標1体以上	—
コンフュージョン (混乱)	戦闘	12	半径3, 2-16体	2+1 r /lvl
ディメンジョン・ ドア (次元の扉)	戦闘	本人	本人	—
ファイア (恐怖)	戦闘	0	扇状6×3	1 r /lvl
ファイア・シールド (2種類) (炎の楯)	當時	本人	本人	2+1 r /lvl
ファンブル (遅鈍)	戦闘	1/lvl	1体	1 r /lvl
アイス・ストーム (吹雪)	戦闘	1/lvl	直径5	—
マイナーグローブ・オ ブ・インパルスラビリ ティ(低呪文封じ)	當時	本人	本人	1 r /lvl
リムーブ・カース (呪いの解除)	當時	接触	1体	—
ピストウ・カース (呪いかけ)	戦闘	接触	1体	1 t /lvl

5レベル魔法使い魔法

呪文	いつ?	距離	効果範囲	持続時間
クラウドキル (死の雲)	戦闘	1	3×3	1 r /lvl
コーン・オブ・ コールド (冷気放射)	戦闘	0	扇状0.5/lvl	—
フィーブル マインド (暗愚)	戦闘	1/lvl	1体	—
ホールド・ モンスター (怪物縛り)	戦闘	0.5/lvl	目標1-4体	1 r /lvl

武器一覧

武器名	対小型～人間 大対大型	ダメージ	手の使用	クラス\$	制限
ハンドアックス	1 - 6	1 - 4	1	戦	---
バルディチエ+	2 - 8	3 - 12	2	戦	---
バスタードソード	2 - 8	2 - 16	2	戦	---
バトルアックス	1 - 8	1 - 8	1	戦	---
ベク・ド・コルヴアン+	1 - 8	1 - 6	2	戦	---
ビル=ギザルム+	2 - 8	1 - 10	2	戦	---
ボウ・スティック	1 - 6	1 - 3	2	戦	---
プロードソード	2 - 8	2 - 7	1	戦	- 盗

クラブ	1 - 6	1 - 3	1	戦僧盜 -
ダガー	1 - 4	1 - 3	1	戦 - 盗魔
ダーツ	1 - 3	1 - 2	1	戦 - 盗魔
フォーシャール+	1 - 6	1 - 8	2	戦 ---
フォーシャール=フォーク+	1 - 8	1 - 10	2	戦 ---
フレイル	2 - 7	2 - 8	2	戦僧 ---
ミリタリー・フォーク+	1 - 8	2 - 8	2	戦 ---
グレイブ+	1 - 6	1 - 10	2	戦 ---
グレイブ=ギザルム+	2 - 8	2 - 12	2	戦 ---
ギザルム+	2 - 8	1 - 8	2	戦 ---
ギザルム=ヴールジ+	2 - 8	2 - 8	2	戦 ---
ハルバード+	1 - 10	2 - 12	2	戦 ---
ルーサーン・ハンマー+	2 - 8	1 - 6	2	戦 ---
ハンマー	2 - 5	1 - 4	1	戦僧 ---
ジャベリン	1 - 6	1 - 6	1	戦 ---
ジョウ・スティック	1 - 6	1 - 4	1	戦 ---
ロングソード	1 - 8	1 - 12	1	戦 - 盗 -
メイス	2 - 7	1 - 6	1	戦僧 ---
モーニングスター	2 - 8	2 - 7	1	戦 ---
パルチザン+	1 - 6	2 - 7	2	戦 ---
ミリタリー・ピック	2 - 5	1 - 4	1	戦 ---
オウル・パイク+	1 - 6	2 - 12	1	戦 ---
クオータースタッフ	1 - 6	1 - 6	2	戦僧 - 魔
ランサー	2 - 8	2 - 8	2	戦 ---
シミター	1 - 8	1 - 8	1	戦 - 盗 -
ショートソード	1 - 6	1 - 8	1	戦 - 盗 -
スピア	1 - 6	1 - 8	1	戦 ---
スペタム+	2 - 7	2 - 12	2	戦 ---
トライデント	2 - 7	3 - 12	1	戦 ---
ツーハンデッドソード	1 - 10	3 - 18	2	戦 ---
ヴールジ+	2 - 8	2 - 8	2	戦 ---
コンポジット・ロングボウ*	1 - 6	1 - 6	2	戦 ---
コンポジット・ショートボウ*	1 - 6	1 - 6	2	戦 ---
ロングボウ*	1 - 6	1 - 6	2	戦 ---
ライト・クロスボウ#	1 - 4	1 - 4	2	戦 ---
ショートボウ*	1 - 6	1 - 6	2	戦 - 盗 -
スリング	2 - 5	2 - 7	1	戦 - 盗 -
スタッフ・スリング	2 - 5	2 - 7	2	戦僧 ---

+長柄の武器

*射つためにはアロー(矢)が必要

#射つためにはクオーレル(太矢)が必要

\$レンジャー、聖騎士は戦士として扱う

防具一覧

防具	重量	A C	最大移動力*
なし	0	10	—
シールド	50	(-1)	—
レザー・アーマー	150	8	12
パディッド・アーマー	100	8	9
スタディッド・レザー・アーマー	200	7	9
リングメイル・アーマー	250	7	9
スケールメイル・アーマー	400	6	6
チェインメイル・アーマー	300	5	9
スプリントメイル・アーマー	400	4	6
パンデッドメイル・アーマー	350	4	9
プレートメイル・アーマー	450	3	6

*たくさんの物品や貨幣を持っているキャラクターは、最大3移動力まで制限されることがあります

+シールドは、身につけている鎧からさらに1、ACを向上させます

経験レベル表

次からの表は、各クラスで経験レベル上昇に必要な経験点を示します。表にはキャラクターが一度に「記憶」できる呪文数の制限も載せられています。ただし、戦士と盗賊は、決して呪文を使うことはできません。

人間以外の種族でマルチクラスのキャラクターの場合、得た経験点は兼任しているクラスの数で割られます。兼任中のクラスの一つが制限レベルに達した後でも、経験点は割算します。人間で、デュアルクラスのキャラクターの場合、経験点は2番目のクラスだけに与えられます。2番目のク

ラスの経験レベルが1番目のクラスのそれを超えるまで、1番目のクラスの能力は使うことができません。

表中「ヒットダイス」の意味は、ヒットポイント計算にどのような面数のサイコロをいくつふるかを示します。たとえば、2d8とあるばあいには、8面体サイコロを2個ふって合計します。耐久度のボーナスがなければ、2~16のヒットポイントとなるわけです。9d8+2などとあるときには、サイコロで決めた数値に、さらに（この場合は）2点を加えることを意味します。

僧侶

レベル	経験点	ヒットダイス	各レベルの僧侶魔法数					称号
			1	2	3	4	5	
1	0~	1,500	1d8	1	—	—	—	アコライト
2	1,501~	3,000	2d8	2	—	—	—	アデプト
3	3,001~	6,000	3d8	2	1	—	—	ブリースト
4	6,001~	13,000	4d8	3	2	—	—	キュアリット
5	13,001~	27,500	5d8	3	3	1	—	(—)
6	27,501~	55,000	6d8	3	3	2	—	カノン
7	55,001~	110,000	7d8	3	3	2	1	ラマ
8	110,001~	225,000	8d8	3	3	3	2	パトリアーク
9	225,001~	450,000	9d8	4	4	3	2	ハイ・ブリースト
10	450,001~	675,000	9d8+2	4	4	3	3	ハイ・ブリースト

僧侶の賢明度=呪文数ボーナス表

賢明度=呪文数ボーナス

僧侶の賢明度

	呪文数ボーナス				
	1	2	3	4	5
9-12	-	-	-	-	-
13	+1	-	-	-	-
14	+2	-	-	-	-
15	+2	+1	-	-	-
16	+2	+2	-	-	-
17	+2	+2	+1	-	-
18	+2	+2	+1	+1	-

* 僧侶は賢明度によって呪文数にボーナスを得ます。このボーナスの呪文は、僧侶がそのレベルの呪文を使えるときのみあてはまります。ですから、たとえば、6経験レベルで賢明度が18の僧侶の場合、呪文数は次のようになります。

6 経験レベル、賢明度18の僧侶	呪文数				
	1	2	3	4	5
6 経験レベル、賢明度18の僧侶	5	5	3	-	-

戦士

レベル	経験点	ヒットダイス	称号
1	0-	2,000 1d10	ベテラン
2	2,001-	4,000 2d10	ウォリアー
3	4,001-	8,000 3d10	ソーズマン
4	8,001-	18,000 4d10	ヒーロー
5	18,001-	35,000 5d10	スマッシュバックラー
6	35,001-	70,000 6d10	ミュルミドン
7	70,001-	125,000 7d10	チャンピオン
8	125,001-	250,000 8d10	スーパーヒーロー
9	250,001-	500,000 9d10	ロード
10	500,001-	750,000 9d10 + 3	ロード
11	750,001-1,000,000	9d10 + 6	ロード
12	1,000,001-1,250,000	9d10 + 9	ロード

聖騎士

レベル	経験点	ヒットダイス	僧侶魔法数		称号
			1	2	
1	0—	2,750	1d10	— —	ギャラン
2	2,751—	5,500	2d10	— —	キーパー
3	5,501—	12,000	3d10	— —	プロテクター
4	12,001—	24,000	4d10	— —	ディフェンダー
5	24,001—	45,000	5d10	— —	ワーダー
6	45,001—	95,000	6d10	— —	ガーディアン
7	95,001—	175,000	7d10	— —	シェバリア
8	175,001—	350,000	8d10	— —	ジャスティサー
9	350,001—	700,000	9d10	1 —	パラディン
10	700,001—1,050,000	9d10 + 3	2 —	—	パラディン
11	1,050,001—1,400,000	9d10 + 6	2 1	—	パラディン

レンジャー

ドルトイド僧/ 魔法使い魔法

レベル	経験点	ヒットダイス	ドルトイド僧/ 魔法使い魔法		称号
			1	1	
1	0—	2,250	2d8	— —	ランナー
2	2,251—	4,500	3d8	— —	ストライダー
3	4,501—	10,000	4d8	— —	スカウト
4	10,001—	20,000	5d8	— —	コーチャー
5	20,001—	40,000	6d8	— —	トラッカー
6	40,001—	90,000	7d8	— —	ガイド
7	90,001—150,000	8d8	— —	パスファインダー	
8	150,001—225,000	9d8	1 —	—	レンジャー
9	225,001—325,000	10d8	1 1	—	レンジャー・ナイト
10	325,001—650,000	11d8	2 1	—	レンジャー・ロード
11	650,001—975,000	11d8 + 2	2 2	—	レンジャー・ロード

魔法使い

各レベルの 魔法使い魔法数

レベル	経験点	ヒットダイス	各レベルの 魔法使い魔法数					称号
			1	2	3	4	5	
1	0—	2,500	1d4	1	—	—	—	プレスティディジティーター
2	2,501—	5,000	2d4	2	—	—	—	イヴォーカー
3	5,001—	10,000	3d4	2	1	—	—	コンジュアラー
4	10,001—	22,500	4d4	3	2	—	—	シーアジスト
5	22,501—	40,000	5d4	4	2	1	—	ソーマタージスト
6	40,001—	60,000	6d4	4	2	2	—	マジシャン
7	60,001—	90,000	7d4	4	3	2	1	エンチャスター
8	90,001—135,000	8d4	4	3	3	2	—	ウォーロック
9	135,001—250,000	9d4	4	3	3	2	1	ソーサラー
10	250,001—375,000	10d4	4	4	3	2	2	ネクロマンサー
11	375,001—750,000	11d4	4	4	4	3	3	ウェザード

盗賊

レベル	経験点	ヒットダイス	称号
1	0— 1,250	1d6	ローグ
2	1,251— 2,500	2d6	フットパッド
3	2,501— 5,000	3d6	カットバース
4	5,001— 10,000	4d6	ロバー
5	10,001— 20,000	5d6	バーグラー
6	20,001— 42,500	6d6	フィルチャー
7	42,501— 70,000	7d6	シャーバー
8	70,001—110,000	8d6	マッグズマン
9	110,001—160,000	9d6	シーフ
10	160,001—220,000	10d6	マスターシーフ
11	220,001—440,000	10d6 + 2	マスターシーフ
12	440,001—660,000	10d6 + 4	マスターシーフ

AD&D®及び、コンピューター・ゲーム用語索引

アイコン

戦闘画面でキャラクターやモンスターを示す小さな絵のことです。キャラクターのアイコンは「キャンプ・メニュー」の「変更」コマンドで換えることができます。

アライメント

キャラクターの基本的な人生観です。8ページの「アライメント」の項を参照してください。

キャラクター

あなたがゲームで扱う者を示す言葉です。数人のキャラクターで、パーティーが構成されます。

経験点 (XP)

各遭遇ごとに、その遭遇がどれだけ上手に解決されたかによって、各キャラクターには経験点が与えられます。十分な経験点を得たキャラクターは、訓練するお金があれば、経験レベルを上昇できます。

行動順

戦闘中、どのキャラクターから行動するかは半ば無作為に決められます。敏捷度の高いキャラクターは、多くの場合に行動順は早くなります。

コマンド

メニューに示される選択肢です。コマンドを実行すると、別のメニューが表示されるか、キャラ

クターが何かの行動を行ないます。

呪文

現実を変化させる力を持つ、魔法の言葉です。魔法使い、僧侶、それに高経験レベルのレンジャー及び聖騎士が、呪文を「記憶」し、唱えることができます。呪文を唱えたら、その呪文はキャラクターの心の中から消え去り、ふたたび「記憶」しなおさなければなりません。

遭遇

パーティーがモンスターと出会ったことを指します。その状況をどう切り抜けるか、メニューが提示されます。

デュアルクラス・キャラクター

これは、人間のキャラクターで以前にあるクラスであった者が、別のクラスに変わったものを指します。クラスを変更した後は、以前のクラスに関して成長することはありません。新しいクラスでの経験レベルが以前のクラスの経験レベルを超えないことは、以前のクラスの能力を使えません。新しいクラスの経験レベルが以前のクラスの経験レベルを超えるれば、両方のクラスの能力を使えます。

飛び道具

弓矢、クロスボウ、スリングなど、距離をおいて相手を攻撃する武器を指します。

入力

コンピューターにコマンドを与えることです。どのように行なうかは、コンピューターの機種によって異なります。

能力値

キャラクターの特性を表わす数値です。能力値には6種類あります。体力度、知識度、賢明度、敏捷度、耐久度、魅力度です。能力値は3~18の数値で表わされ、大きいほど優れていることになります。

ノンプレイヤー・キャラクター (NPC)

プレイヤーが選べる種族の者で、プレイヤーが管理できない者です。NPCの中には、パーティーに加えることのできる者もいます。

パーティー

使命達成のために、あなたが作る冒険者のグループです。各冒険ごとにパーティーを組み替えることも、冒険中にメンバーを変更することも可能です。

白兵戦

剣、槍、拳などを用いた、接近戦を表わします。

ヒットポイント (HP)

キャラクターがどれだけ健康的かの尺度です。武器によってダメージを与えられたときは、キャラクターのヒットポイントが減点されます。ヒットポイントが0になった場合、意識を失い、瀕死の状態になります。パーティーの仲間によって手当を受けければ、ただの気絶状態になり、生命の危険はありません。

プレイヤー・キャラクター (PC)

プレイヤーが選べる種族の者で、プレイヤーが管理する者です。あなたの冒険パーティー内のメンバーがプレイヤー・キャラクターです。

冒険者

あなたがゲームで扱うキャラクターを指し示します。

魔法

呪文をかけることや、魔力のこもった物品、あるいは、超自然的なことすべてを指します。

魔法書

魔法使いが呪文を書きこんでいる本のことです。魔法使いは、魔法書を持っていないと、いっさいの呪文を「記憶」することはできません。

マルチクラス・キャラクター

人間以外の種族のキャラクターは、同時に2つないし3つのクラスを兼任することができます。こうしたキャラクターは、クラスごとに経験点を等分します。これは、あるクラスが限界レベルに達した後も同様です。

向き

戦闘では、キャラクターはある方向を向いています。キャラクターが向いていない方向からの攻撃は、ダメージを与える確率がかなり高くなります。敵が一人しかいなければ、キャラクターは必ずその方向を向きます。

モンスター

オーガやドラゴンとともに、人間やプレイヤーが選べる種族の者も指します。大雑把にいえば、あなたのパーティーのメンバーでないものは、すべてモンスターです。ですから、『モンスター』がすべて敵対的とは限りません。中には手助けしてくれるものもいるでしょう。遭遇メニューに「交渉」コマンドがあるゆえんです。

レベル

いろいろなことがらについて、その強さを示します。キャラクター、迷宮、モンスター、それに呪文の強さはすべてレベルで表わされます。

キャラクター・レベル（経験レベル）：キャラクターがどれだけの経験を積んでいるかの尺度です。レベルが高いほど、キャラクターは経験を積んでいて重要な人物だということになります。魔法を使うキャラクターは、高い経験レベルほど高いレベルの呪文を唱えられます。

ダンジョン（迷宮）レベル：迷宮が、どれだけ地中深くに潜っているかを示します。だいたいにおいて、深くなるほど、モンスターは残忍になります。したがって、高いレベルの迷宮は、どれだけ深いかということと同時に、そのモンスターのモンスター・レベルも高いことを示しています。モンスター・レベルはモンスターの強さを表わす数値であり、レベルが高いほど、モンスターが強敵であることになります。

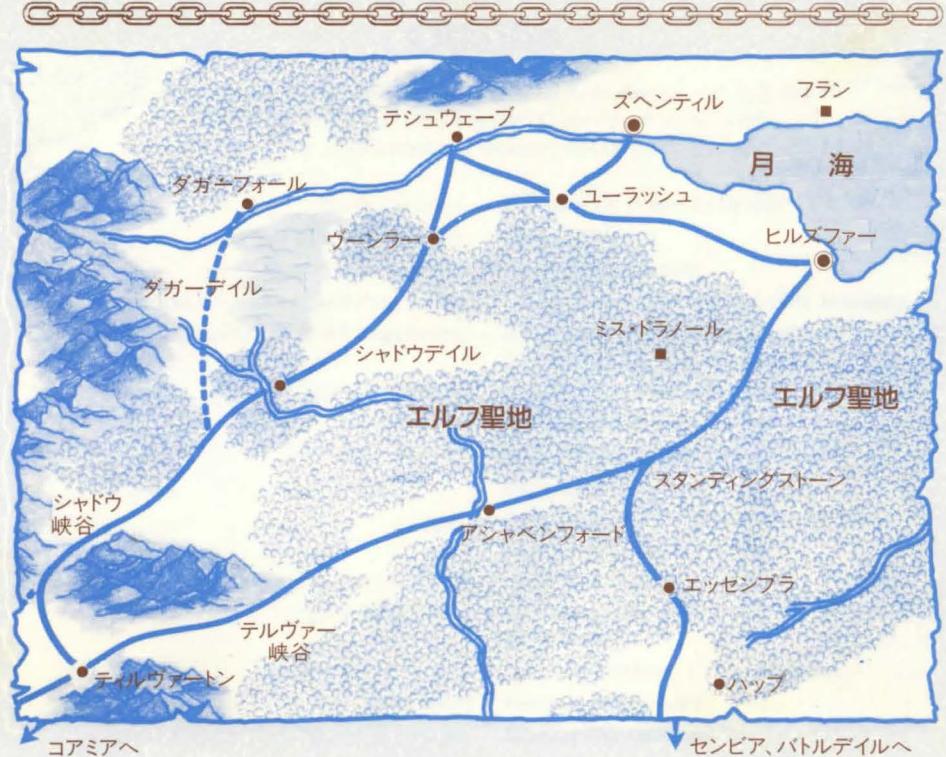
呪文レベル：呪文には難しさの違いがあります。
レベルが高いほど、難しい呪文ということになります。非常に経験の高い魔法使いと僧侶だけが、
高いレベルの呪文を身につけられます。



CREDITS

Based on the TSR Inc. novel, *AZURE BONDS* by **Kate Novak** and **Jeff Grubb**
and on the TSR Inc. AD&D Module, *CURSE OF THE AZURE BONDS*
by **Jeff Grubb** and **George MacDonald**.

Game Creation:	SSI Special Projects Group
Project Manager:	Chuck Kroegel
Project Leader:	George MacDonald
Commodore 64 and Apple II Programming:	Keith Brors, Paul Murray, Jim Jennings
Additional Commodore 64 Programming:	Westwood Associates, Raymond J. Huges, Peter Schmitt, Eric Nickelson
IBM Programming:	Scot Bayless, Russ Brown, Michael Mancuso
Development:	David Shelley, Michael Mancuso, Oran Kangas
Artists:	Tom Wahl, Fred Butts, Mark Johnson, Cyrus Lum, Susan Manley
Music and Sound Effects:	Dave Warhol
In House Playtesting:	Jim Jennings, James Kucera, Rick White, Robert Daly
Additional Playtesting:	Graeme Bayless, Victor Penman
Documentation:	George MacDonald
Customized Apple Disk Operating System:	Roland Gustafsson
Art, Graphic Design, and Desktop Publishing:	LOUIS SAEKOW DESIGN: Peter Gascoyne & David Boudreau
Pre-press Production:	LOUIS SAEKOW DESIGN: Kirk Nichols
Printing:	Muller Printing Co.



THE DALELANDS AREA OF THE FORGOTTEN REALMS



Curse of the Azure Bonds developed by Strategic Simulations, Inc.
カース・オブ・アジュア・ボンドはSSI社によって開発されました。

© Copyright 1989, 1991 TSR, Inc. All Rights Reserved. © Copyright 1989, 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・realmおよびTSR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。)

F98 F5132

L98 F5132