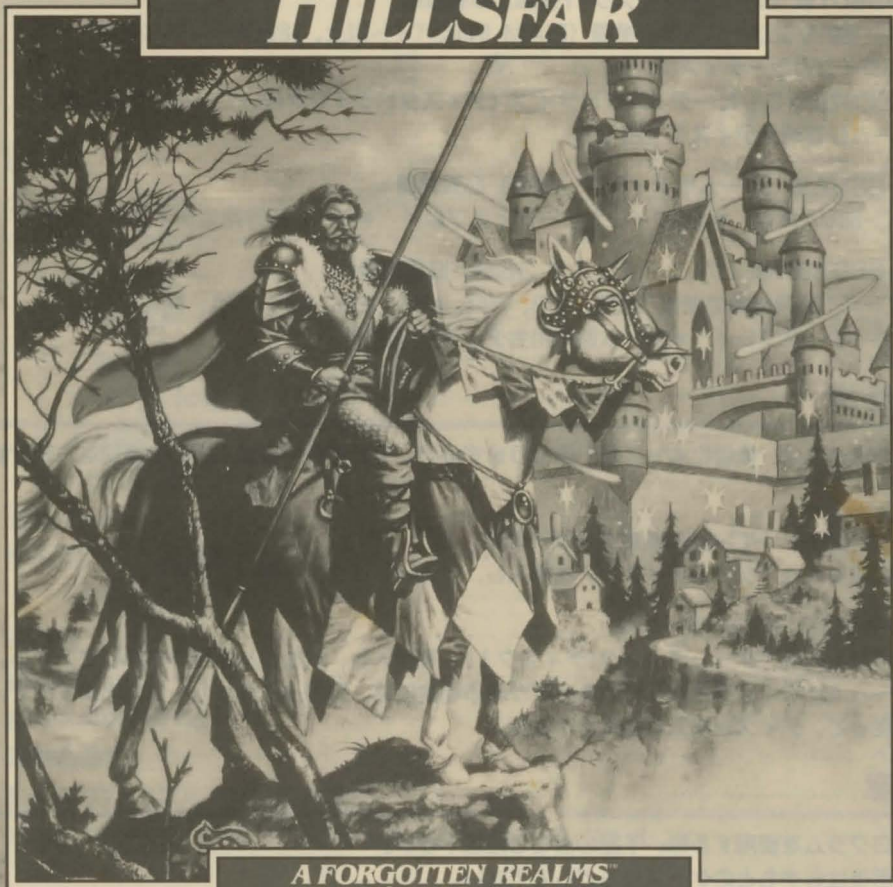


OFFICIAL
**Advanced
Dungeons & Dragons®**
COMPUTER PRODUCT

ヒルズファー

ルールブック

HILLSFAR



A FORGOTTEN REALMS™
Action Adventure

DC
PONY CANYON

SSI
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

TSR
TSR, Inc.

商品内容

ゲームをプレイするために、パッケージの中には以下のものが入っております。プレイする前に、必ず御確認下さい。なお、プレイに必要なものが見あたらない場合には、お手数ですが、お買い求めいただいたお店にご相談いただくか、弊社までご連絡いただくようお願い申し上げます。

- ゲーム用フロッピーディスク
- 共通操作方法説明書(本書)
- 翻訳ホイール(ギルドにて使用)
- アンケートハガキ

必要機器

このゲームをプレイするには、ゲーム用フロッピーディスクのほかに、ゲームの状態を保存するための生ディスク(ゲームを途中で中断する場合に使用するセーブ用ディスクのことで、一般に市販されているフロッピーディスク)別に必要です。必要なフロッピーディスクの種類は、お持ちのパソコンの機種によって異なりますので、下記の一覧表をご参考に、お買い求めください。

*PC-9801版(ゲーム用ディスク 1枚組) 必要機器

- PC-9801Vシリーズ以降の機種(RAM 640Kバイト以上、16色表示可能な機種)
- 400ラインカラーディスプレイ
- NEC純正フロッピーディスクドライブ(ディスクドライブが付いていない機種の場合)
- ゲーム保存用生ディスク(2HD)

*PC-88VA版(ゲーム用ディスク 1枚組) 必要機器

- PC-88VA本体
- 400ラインカラーディスプレイ
- ゲーム保存用生ディスク(2HD)

*PC-8801SR版(ゲーム用ディスク 3枚組) 必要機器

- PC-8801SR以降の機種(SR、TR、FR、MR、FH、MH、FA、MA)
- カラーディスプレイ
- ゲーム保存用生ディスク(2D)

起動方法

ゲームの始め方は、機種によって若干異なりますので、それぞれの機種に応じた適切な方法で始めて下さい。

*PC-9801版、PC-88VA版ユーザーの方

本体の電源を入れ「ゲームディスク」を挿入し、リセットボタンを押して下さい。

*PC-8801SR版ユーザーの方

本体の電源を入れ「ゲームディスク(ディスク1)」を挿入し、リセットボタンを押して下さい。

尚、ゲーム中にディスクを入れ替える必要がある場合には、画面上にメッセージが出ますので、その指示に従って、ディスクを入れ替えて下さい。

ご注意

●本プログラムを使用する際、下記の点をご注意下さい。

- ▶使用後は必ずもとのケースにもどして下さい。
- ▶ディスク、テープの磁性面には手を触れないで下さい。
- ▶磁気を近づけないで下さい。
- ▶折曲げ、衝撃は避けて下さい。

OFFICIAL
**Advanced
Dungeons & Dragons®**
COMPUTER PRODUCT

HILLSFAR

ヒルズファー

▼▼▼
ルールブック

目次

はじめに.....	2
ゲームのはじめかた.....	3
キャラクターの作成.....	3
1. 種族の選択.....	3
2. 性別の選択.....	4
3. 役割の選択.....	4
4. アラインメントの選択.....	4
5. 能力値の決定.....	4
6. 名前の決定.....	5
乗馬ゲーム.....	5
ヒルズファーでの冒険.....	6
タンナの射的場.....	7
闘技場.....	7
鍵開け.....	8
宝箱と扉の開けかた.....	8
建物と迷宮.....	9
ヒルズファーとエルフの聖地の歴史.....	9
ヒルズファー以南「カース・オブ・アジュア・ボンド」のティルヴァートンへ.....	11

はじめに

何週間ものきつい冒険の旅の後、君たちの食糧は底をつきかけていた。いま、一行はヒルズファーの郊外でキャンプを張っている。君は都市にちょっと立ち寄って食糧を補充し、ついでにギルドへでも行って、街の様子がどんなものか見ておこうと思った。君はまだ、街の門をいったん入るとどうなるかは考えてもいなかった……

門を抜けると、そこでは武器を持つことは許されていなかった！魔法？ヒルズファーでは、市長閣下だけが魔法を使うことを許されているのだ。そして、“閣下”は、誰かがヒルズファー市内で訓練を受け、経験レベルを上げることすらも許してはいない。恐るべき“赤い羽根飾り”警察がどこでも見張っていて、ここでの治安を乱し、執行力を阻む恐れのある者には、情容赦なく権力をふるっているのだ！

さあ、AD&D[®](アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ)のゲームシステムを使ったコンピュータ・ゲーム第3弾『ヒルズファー』が始まります。これは『プール・オブ・レイディアンス』と同じく“フォーゴトン・レルム”の世界を背景にしています。これからヒーローになりたいと思うキャラクターには、さまざまな陰謀や冒険が待ち構えていることでしょう。僧侶や魔法使いなど、役割ごとに使命のあるのがこのゲームの特徴です。

ヒルズファーは最近、市の評議会が覆されるまでは、月海周辺でもっとも開けた都市だった。いまでは、マールシイルという名の魔術師商人がヒルズファーの市長を勝手に名乗り、厳しい支配を行なっている。抜け目なく、無慈悲で、人のことにかまわぬ彼には、味方と呼べる者がほとんどない。しかし、ヒルズファー

が豊かな港湾都市であることは周知の事実であり、周囲の有力な君主はこの富に貪欲な目を注いでいた。このため、ヒルズファーは独力で必死に抵抗しなければならないのだ。街の法と秩序は、マールシイルの衛兵警察である恐るべき“赤い羽根飾り”がとりしきっており、彼らは夜昼となく、街のあらゆることを見張っている。

しかし！厳しい支配下にある都市はまた、価値ある冒険でいっぱいだ。武器を使えず、魔法もほとんど利用できないときこそ、頭の回転と器用さを最大限に発揮して、ヒルズファーを包む謎と不思議に挑むチャンスだ。身の安全は、いかに迷路を切り抜け、鍵をこじ開け、馬をとばして(背から落ちないように)、酒場で情報を聞き出し、その他まだまだある障害を乗り越えるかにかかっている。最近のマールシイルの乗っ取りにもかわらぬ、ヒルズファーはいまだ月海の宝石と見られている。富と冒険が、酒場で、各ギルドで、墓場で、射的場で、下水道で、幽霊屋敷で、魔法使いの塔で、マールシイルの城で、そして、とりわけ闘技場で待ち構えているはずだ。幸運なら、“赤い羽根飾り”に逆らっても、やり過ごすことはできるだろうが、不運なら、闘技場に放り込まれて、マールシイルの娯楽のために命をかけて戦わねばならない。杖と棒だけでこの苦境から逃れるためには、機知とすばやい反射神経がどうしても必要だ。

複雑な鍵を開ける道具はちゃんと持っているだろうか？はたして闘技場で生き抜けるだろうか？門を守る不機嫌な顔つきの“赤い羽根飾り”をちらりと見たとたん、君の頭に不安がよぎる。ここでの冒険がたやすいと言った者はいない。門を抜けて、ヒルズファーに一步入れば、君もその理由に気づくことだろう。

ゲームの始めかた

『ヒルズファー』のタイトル・スクリーンが現われてたら、どのキーでも押してください。そうすると、キャンプ・メニューが現われます。矢印キーを上下させ、以下の望むメニューのところでリターン・キーを押してください。

セーブ・ディスクの作成

このコマンドを選ぶと、キャラクターをセーブするディスクを作ります。ブランク・ディスクが必要です。指示がでますから、それにしただけでください。

新しいキャラクターの作成

このコマンドを選べば、『ヒルズファー』を遊ぶためのキャラクターが作れます。“キャラクターの作成”の項を参照してください。

他のゲームからのキャラクターの転送

このコマンドを選ぶと、『プール・オブ・レイディアンス』のキャラクターを移していただくことができます。『ヒルズファー』のキャラクターを『プール・オブ・レイディアンス』に移すことはできません。『ヒルズファー』のキャラクターと『カース・オブ・アジュア・ボンド』のキャラクターは、お互いに移しあえます。

注意：『プール・オブ・レイディアンス』で得た巻物のようなアイテムは『ヒルズファー』に移していただくことはできません。ただし、後で成長した『ヒルズファー』のキャラクターを、『プール・オブ・レイディアンス』で得たアイテムといっしょに、『カース・オブ・アジュア・ボンド』に移すことはできます。

現在のキャラクターの保存(セーブ)

このコマンドを選ぶと、キャラクターをセーブ・ディスクに保存します。キャラクターをしばしばセーブ(保存)することは、この種のゲームでは重要です。キャラクターが死んだ場合や、ゲームをいったん中断して再開する場合には、このセーブした段階でのキャラクターを使うからです。

不要なキャラクターの消去

このコマンドを選ぶと、不要なキャラクターを消してくれます。注意しないといけないのは、いったん消したキャラクターは永久になくなるので、よく考えて選ぶことです。

保存してあるキャラクターの読み込み

このコマンドを選ぶと、キャラクターをセーブしてあるディスクを入れるようにとの指示が出ます。その指示にしたがってから、リターン・キーを押してください。セーブしてあるキャラクター一覧が出ますから、そのうちから望むキャラクターを矢印キーで選び、リターン・キーを押します。

こうして、キャラクターを選べば、自動的にそのキャラクターで『ヒルズファー』のゲームが始まります。乗馬ゲームのシーンになりますから、以下の操作は“乗馬ゲーム”の項を参照してください。元のキャンプ・メニューに戻りたいときは、キャラクター一覧の一番下の“メニューにもどる”コマンドを選んでください。

キャラクターの作成

冒険を探し、『ヒルズファー』での使命を果たすためには、キャラクターが必要です。キャラクターは、すぐにゲームができるようセーブ・ディスクに最初から入っている既製のキャラクターや、『プール・オブ・レイディアンス』などから移してきたキャラクターを使うのでなければ、自分で作ります。

キャラクターを作成するには、種族、性別、クラス(役割)、アラインメントなどを選び、能力値、名前を決めねばなりません。

1. 種族の選択

まず種族のリストが現われるので、矢印キーで好きな種族のところに持ってきて、リターン・キーを押します。

ドワーフ

頑強な働き手であると同時に、細工物など手先の技に優れた小柄な種族です。戦士と盗賊の双方の役割を兼ねることが出来ます。

エルフ

背の高さは人間と同じですが、人間より細身です。彼らは戦士、魔法使い、盗賊、戦士/魔法使い、戦士/盗賊、魔法使い/盗賊、戦士/魔法使い/盗賊になれます。彼らは隠された品物を見つける能力に優れています。

ノーム

この種族は自分たちと深い関係にあるドワーフより背が低く、細身です。戦士と盗賊の双方の役割を兼ねることが出来ます。

ハーフ・エルフ

この混血種族は人間とエルフの両方の長所を数多く持っています。エルフと同じように、彼らは一度に複数の役割を兼ねることができず。

ハーフリング

この種族は人間の半分（ハーフ）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。魔法の能力はほとんどありませんが、魔法の影響に対しては抵抗力を持っています。彼らは戦士、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」でプレイヤーが選ぶ種族としてはもっとも多く、戦士、魔法使い、僧侶、盗賊として無制限に成長できます。役割を兼ねることはできません。

2. 性別の選択

つぎに、そのキャラクターが男か女かを決めます。種族の選択と同じように、矢印キーで男か女を選び、リターン・キーを押します。

3. 役割の選択

以下に、キャラクターのなる役割をあげます。いくつもの種族では、なれない役割もあり、その場合は画面に表示されません。人間は一つの役割しかできませんが、人間以外の種族は複数の役割を兼ねられます（その場合は、たとえば戦士/魔法使いといった表示になります）。複数の役割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、経験点が役割ごとに分割され、成長は遅くなります。種族の選択と同じように、矢印キーを望む役割のところに持っていく、リターン・キーを押してください。

僧侶（クレリック）

僧侶は信仰に生命を捧げ、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。しかし、防具は自由であり、また、槌のような殴りつける武器なら使えます。

戦士（ファイター）

戦士は魔法のものも含め、あらゆる武器、防具を使えます。しかし、その他の魔法のアイテムや、魔法の呪文にはまったく無縁です。

魔法使い（マジック・ユーザー）

魔法使いは将来的にはもっとも強力な役割ですが、最初は弱い存在です。最初のうち、魔法使いにはほとんどHPがありません。加えて、

あまり多くの魔法は覚えられず、経験レベルを上げてより多くの魔法を覚えられるまで、そのごくわずかな魔法を慎重に儉約しながら使う必要があります。

このゲームでは、魔法使いはいつさいの防具を使えず、武器もダガー（短剣）やスタッフ（杖）しか使えません。しかし、魔法使いにしか扱えない魔法の品物は数多くあります。

盗賊（シーフ）

これは普通の泥棒ではなく、英雄物語に登場する類の盗賊（ダーティヒーロー）です。盗賊は何かを手に入れるのに——荒っぽい暴力などではなく——ごまかしや策略を用います。人間でないキャラクターはこの役割でのみ、人間と同じように無制限に経験レベルを上げられます。事実、ハーフリングとエルフはこの技術に特に適しています。優れた盗賊になるには、敏捷度が高くなければなりません。盗賊は革を基本にした鎧しか身につけられず、武器もある程度の制限を受けます。

複数の役割（マルチクラス）

人間以外の種族は複数の役割を兼ねることができます。キャラクターが複数の役割を兼ねるときは、経験点は各役割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ても同じです。武器や装備に関しては、すべての役割の利点を受けます。

4. アラインメントの選択

アラインメントとはキャラクターの人生観です。キャラクターの行動はあなたが自由に決めますが、ゲームに登場するNPC（ノンプレイヤー・キャラクター）がキャラクターをどう見るかにアラインメントは影響します。コンピュータはキャラクターのアラインメントとして可能なものをすべてあげます。その中からあなたは自由に選んでください。

5. 能力値の決定

つぎにキャラクターの能力値の決定ですが、これはコンピュータが無作為に作ります。能力値には6種類あり、それぞれキャラクターの行動に影響を与えます。能力値は3（最低）から19（最高）までの範囲内になります。数値が不満な場合は、「いいえ」を選べば決めなおせます。キャラクターの役割ごとにそれぞれ最重要能力値が決めています。最重要能力値が16以上のキャラクターは冒険から得る経験点（後述）にボーナスを得ます。

体力度（ストレンス）（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。戦士にとっての最重要能力値が体力度です。

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のものを覚えられるかの尺度です。魔法使いにとっての最重要能力値が知識度です。

賢明度（ウィズダム）（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。僧侶にとっての最重要能力値が賢明度です。

敏捷度（デクステラリティ）（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。盗賊にとっての最重要能力値が敏捷度です。

耐久度（コンスティテュション）（Con）

これはキャラクターの全体的な健康さの尺度です。これはキャラクターのヒット・ポイント（後述）と、「レイズ・デッド（生き返り）」の魔法で無事に生き返るかどうかの両方に影響を与えます。

魅力度（カリスマ）（Cha）

これはキャラクターが他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（ノンプレイヤー・キャラクター）と出会ったとき、大切な意味があります。

6. 名前の決定

キャラクター作成の最後のステップが、名前の決定です。名前は15字以内にします。これは変更できませんから、決定は慎重に行ってください。名前を決めてリターン・キーを押すと、画面にキャラクターのデータがすべて表されます。これをよく見て、このキャラクターをセーブするかどうか決めます。

それぞれのキャラクターには大切な数値があと二つあります。ヒット・ポイントと経験点です。

ヒット・ポイント（HP）

この数値はキャラクターの耐久度（キャラクターの耐久度が15以上なら、各経験レベルごとにヒット・ポイントにボーナスを得ます）、経験レベル、役割から決められます。戦闘でダメージを受けると、そのたびにHPが減少します。HPの高い（数値が大きい）キャラクタ

ーは、HPがほとんど0に近いキャラクターよりも、はるかに長く戦闘を生き延びることができます。HPが0になったら、そのキャラクターは死亡します。

経験点（XP）

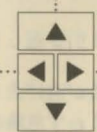
キャラクターが冒険を遂げたり、モンスターを倒したり、宝物を手に入れると、経験点が与えられます。経験点がある点数以上になると、キャラクターの経験レベルが上がり、よりその役割で優れた力を発揮できるようになります。

乗馬ゲーム

キャンプを出ると、ヒルズファーや他の場所に行くための馬が与えられます。都市近郊のマップ画面になりますから、行先を決めてください。矢印キーを押すと選べるルートがいろいろ点滅しますから、選んだルートのところでスペース・キーを押してください。一部の場所では（キャンプ地点もそうです）、選べるルートに限りがあったり、1本しかルートが点滅しないときがあります。



ジャンプ



伏せる

ルートをえらぶときに、まれに？マークが現われることがあります。これは、消えかけた細道をたどることができるという印です。細道をたどりたいたときは、？マークが現われたら、スペース・キーを押してください。こうした細道は名声や幸運への近道でもあり、危険への最短距離でもありません。

馬と乗り手のコントロールは、前の図のように行ないます。矢印キーを右に動かすと馬の速度が上がり、左に動かすと速度が下がります。矢印キーを上動かすと、馬はジャンプします。下に動かすと、乗り手はかがんで、飛んでくる鳥や矢をよけます。

馬で行く道に横たわる障害を“ロッド・オブ・ブラステイング”(持っているだけで破壊することもできます。スペース・キーを押してください。あらゆるロッドは特定のチャージ数を持っていますから、使い切るとそれは消え去ります。

注意しなければならないのは、道は障害物だらけということです。前方に横たわるものや飛んでくるものをジャンプしたり、かがんだりして避けなければ、馬から放り出されてしまいます。避けないといけない障害物には、干し草の山、溝や穴、水たまり、垣根、藪、切り株などがあります。これらを避けそこねる(馬から放り出される)たびに、馬を失う危険性があります。一部の馬は他よりも忠誠度が高いですが、いつまでも避けそこねて限界にまで達すると、どんな馬でも逃げ出してしまう。そうなったときには、取れる手段はつぎの4つです。

そのまま進み続ける：これを選ぶと、最初の目的地へと徒歩で進んでいくことになります。

馬を探す：馬を探します。見つければ、乗馬ゲームが再開されます。

通行人を待つ：交易所へと連れていってくれる通行人を待ちます。

引き返す：徒歩で、出発地点へと引き返します。

注意しないとイケないのは、馬が逃げ去った後は、強盗やもっとひどい輩に出くわす危険が大きいということです。

ヒルズファーでの冒険

ヒルズファーにうまく到着してきたなら、市街画面の右上に点滅している矢印で現在位置がつかめます。ここは既でもあり、都市から外に出るときにはここに来なければなりません。

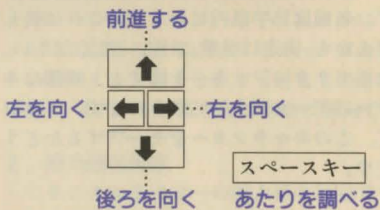
市街画面の左側には3D画面があって、そこで面している建物の図が示されます。横を向くには

→←の矢印キーを押します。前進するには、↑の矢印キーを押します。↓の矢印キーを押すと、180回転します。

左下にはキャラクターの状態と、いま何を持っているかが示されます。ヒット・ポイントには注意してください。これが0になるとキャラクターは死にます。ここにはまた、現在キャラクターの持つ“ノック”(扉を開ける魔法)の指輪とヒーリング・ポーション(治癒の飲み薬)の数も示されます。

ヒルズファーには、キャラクターの役割ごとの酒場やギルドがあります。時間をかけて都市のどこに何があるかを調べてください。メッセージ画面は市街画面の位置によって上下に動きます。都市の北部にキャラクターがいるときは、市街画面が上にあるので、メッセージ画面は下になり、南部にキャラクターがいるときは、市街画面が下にくるので、メッセージ画面は上になります。

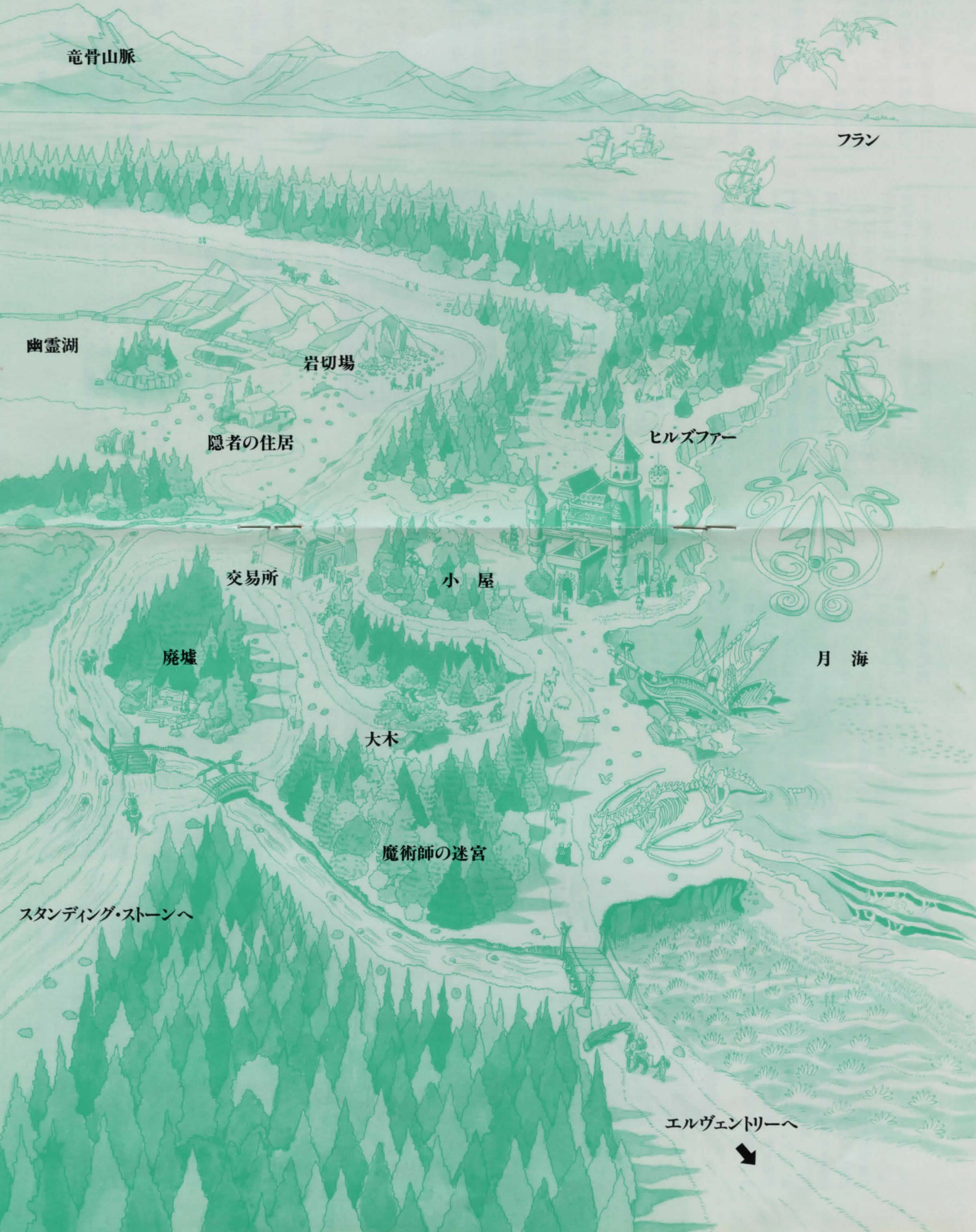
ゲームでキャラクターは何度も手がかりや冒険の使命を受けます。都市の一部地域で、アイテム、手がかり、人々を探さねばならないかもしれません。あたりを詳しく調べたいときは、スペース・キーを押します。



追加コマンド

- [R] キー 最後を得た手がかりを参照
- [S] キー サウンド効果のオン・オフ
- [P] キー ヒーリング・ポーションの使用
- [ESC] キー ゲーム中断のオン・オフ (ただし乗馬画面のみ)

竜の眼から見た ヒルズファー近郊



竜骨山脈

フアン

幽霊湖

岩切場

隠者の住居

ヒルズファー

交易所

小屋

月海

廃墟

大木

魔術師の迷宮

スタンディング・ストーンへ

エルヴェントリーへ

タンナの射的場

飛び道具の腕を上げるために、あるいは、金を稼ぐために、タンナの射的場に行けます。小額の料金を払うだけで、名誉や金を賭けて、他の名手と競りあうことができるのです。

射的場に入ると他の名手のこれまでの得点と、それをしのいだ場合に手に入る金の額を並べたリストが画面に出ます。入場料と、参加するか否かが聞かれます。

参加することにしたなら、まず練習をするかどうか聞かれます。練習と競技のちがいは、練習料がかかることと、練習では金がもらえず、また得点も競技には加えられないことです。

この後、借りる武器を選ぶように指示されます。武器には、スリング（投石）、ダガー（短剣）、ダーツ（投げ矢）、ボウにアロー（弓矢）があります。

スリング：僧侶の使える唯一の武器です。

ダガー：ここで利用できる武器では、いちばん重いものです。

ダーツ：ダガーよりも速くて軽い武器です。

アロー：いちばん速い武器です。

ワンド：魔法使いが使えるだけです。



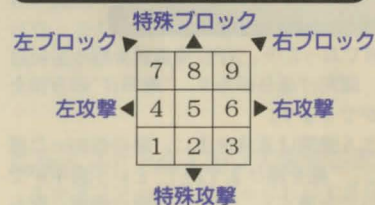
武器を選んだなら、実力を見せるときです。標的は困難度によって、価値が変わってきます。←キーは、十字の照準をコントロールします。スペース・キーで射ってください。標的が揺れているように見えるときがありますが、これは敏捷度によるもので、キャラクターの敏捷度が高いほど揺れは少なくなります。

風車にも注意することが必要です。風の強さがわかるからです。正確に射るためには風の強さも考慮しなければなりません。軽い武器ほど風の影響を受けます。

正確に！リストの名手の得点を上回るのに10発しか射てません。10発目が終わると、得点が表示され、うまくいけば賞金が入ります。最初の数発がうまくいなくても、落胆することはありません。ウィリアム・テルでも最初は失敗したでしょうから。

闘技場

ヒルズファーをうろつきまわっていると、いつかは闘技場に行くことになるでしょう。ここでは、富、名誉のために、あるいは、犯した犯罪を償うために闘うことになります。概して戦士が有利なのはまちがいないかもしれませんが、戦うことほどの役割でもできます。闘技場での闘いの大半は、片方が意識を失うまで続きます（HPが0になっても、ここでは気絶するということです）。ただ、重大な犯罪を犯した場合、その償いの闘いでは死ぬこともあるでしょう。



闘技場で出会う敵には、それぞれははっきりした闘いがあります。敵をまかすためには、それを研究しなければなりません。弱点を探り、敵の強さには注意することです。

闘技場では武器は棒だけが許されます。敵を最初に気絶させた者が勝者です。

画面写真は闘技場の闘いの1シーンです。上のバーの左側がキャラクターに残っているヒット・ポイントを表します。右側のバーが敵のヒット・ポイントです。写真のように、左側のバーが半分まで色づいているのは、キャラクター側がダメージを受けて、ヒット・ポイントが半減していることになります。敵は傷ついていません。このようにバーは相対表示ですから、敵に打撃を何回か与えないと、ヒット・ポイントの減り方から敵の強さを計ることはできません。

戦闘シーンの左側には、この試合のそれぞれの攻撃の結果がコメントされます。ここでのコメントには、そう注意を払うこともないでしょう。この欄で、どういわれようと、戦闘に勝てないことにはお話にならないのですから。

図はキャラクターのとることのできる動きを説明したものです。敵の攻撃をブロックしていないとダメージを受けます。何度か練習をするとよくわかるでしょう。大半の試合は死にいたることはないで、再試合のチャンスがあります。

鍵開け

盗賊であるなしにかかわらず、欲しいものを手にいれたいときに鍵がかけられていることがあります。キャラクターが盗賊でなければ、扉を叩き破ったり、宝箱を叩き壊すしかありません。し



かし、盗賊であったり、NPCの盗賊を雇っていたりすれば、鍵開け道具があり、「鍵開け」の方法をとることができます。

信用できる鍵開け道具を手に、鍵のかかった扉に出会うと、「鍵を開けますか?」という表示がでます。「はい」を選ぶと、画面は鍵開け画面に変わります。

鍵は左から右へと並ぶはじき金に、順にひとつずつ当てはめていきます。鍵を開けるためには、このはじき金に合う鍵を見つけて、矢印キーを動かして遊び、リターン・キーで決定します。

鍵を反転させるには、スペース・キーを使います。まちがった鍵を使った場合には、鍵は壊れることがあります。ときどき、必要な鍵が見つからないときがあります。このさいは、「E」を押して、鍵開け場面から抜けてください。

はじき金が固くて下りない場合もあるでしょう。このひっかかったはじき金を下ろすために、同じことを繰り返さないといけないこともあります。

注意：このようにむりやりはじき金を下ろそうとした場合には、鍵が壊れることがよく起こります。壊れている鍵が表示されているときには、修理しない限り、それは使えないものと考えてください。一部の鍵穴は他のものよりも開けにくくできていますし、罠が仕掛けてあるものもあります。罠のかかった鍵穴でまちがった鍵を使った場合に

は、ほとんどの罠は発動します。

正しい鍵を使った場合には、はじき金は下り、つぎのはじき金に移ります。最後のはじき金を下ろすと、宝箱や扉が開きます、また、鍵穴を開けるには時間の制限もあります。もし制限時間以内に開けられずに、鍵穴に罠が仕掛けてあった場合には、それはほとんどが発動します。

一度この鍵開けになれると、正しい鍵を持っている限り、問題は起こらないでしょう。うまくいかない場合には、「F」でこじ開けようとしてみたり、「Z」で「ノック」の指輪を使って（持っているのですが）開けようと試みることもできます。

宝箱と扉の開けかた

盗賊ではない(または、盗賊のNPCをつれていない)キャラクターでも、あるいは、鍵開け道具を持っていないキャラクターでも、鍵を開けようとすることはできます。扉や宝箱に出会ったら、それを開けたいかどうか尋ねられます。開けるつもりなら、下の選択肢から選んでください。いくつかの選択は選べない場合があります。

鍵開けをやめる：この選択は、いくつか他の鍵開けを試した後に現われます。

こじ開ける：鍵をむりやり力でこじ開ける方法です。罠があれば発動します。

細工する：これは、小さな棒切れや金属片を使って開けようとするものです。罠があれば発動します。

指輪を使う：「ノック」指輪を持っていると、これを使って開けようすることができます。「ノック」指輪はヒルズファーのキャラクターならだれでも使えます。この指輪は1回使うと、1個消費します。鍵を開けるのに必要なエネルギーを消費してしまうからです。

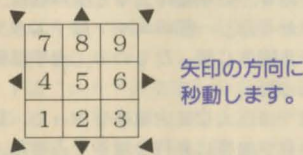
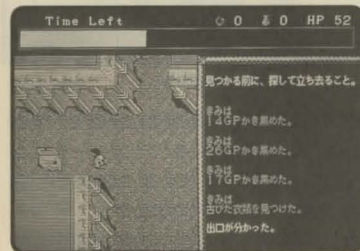
「チャイム・オブ・オープニング」を使う：このマジックアイテムは、すべてのはじき金を下ろすことができます。もちろん、まず「チャイム・オブ・オープニング」を手に入れなければなりませんが……

鍵を開けるためには限られた時間しかありません。時間が切れたら、最初の画面に戻ります。

建物と迷宮

ヒルズファーの冒険の一部として、キャラクターは都市の建物に入ることがよくあります。下水道、石造の迷宮、他の迷路などです。これらを隅々まで調査することはとても重要です。価値のある情報や、アイテム、金がこうした場所では見つかることが多いからです。

ただ、注意しないといけないのは、こうした場所では、警備員や「赤い羽根飾り」衛兵が見張っていることです。多くの場合、見つけるものを探す時間はたいしてありません。警備員につかまる前に、できるだけ多くのものを見つけ、外へとつなげる出口の階段を見つけ出してください。警備員や「赤い羽根飾り」がキャラクターに触れるたびに、残された時間(画面の上に表示されています)は減っていきます。時間がなくなると、最初に触れた警備員がキャラクターを捕えます。こうなると、キャラクターはそれまで集めたお金を奪われ、おそらく闘技場で死ぬまで闘うことを宣言されるでしょう。城内でつかまったら、つねに闘技場に連れていかれます。



迷宮で移動するには矢印キーを使います。できるだけすみやかに動き、罠には気をつけてください。

特殊な建物の開いている時間

建物	時間
1) 闘技場	8 AM~11PM
2) 射的場	8 AM~3 PM
3) 銀行	8 AM~3 PM
4) 書店	8 AM~3 PM
5) 城	開いていない
6) 墓地	12AM~7 AM
7) テンボス寺院	いつも開いている
8) 厩	いつも開いている
9) 戦士ギルド	いつも開いている
10) 幽霊屋敷	開いていない
11) 治療師の店	8 AM~3 PM
12) 監獄	開いていない
13) 魔術師ギルド	いつも開いている
14) 魔法の店	8 AM~3 PM
15) 魔術師の塔	8 AM~3 PM
16) 酒場	4 PM~7 AM
17) 下水道	いつも開いている
18) 盗賊ギルド	いつも開いている

注意：各ギルドはそれぞれの役割の者のみ入れて、他の役割の者は入れない。

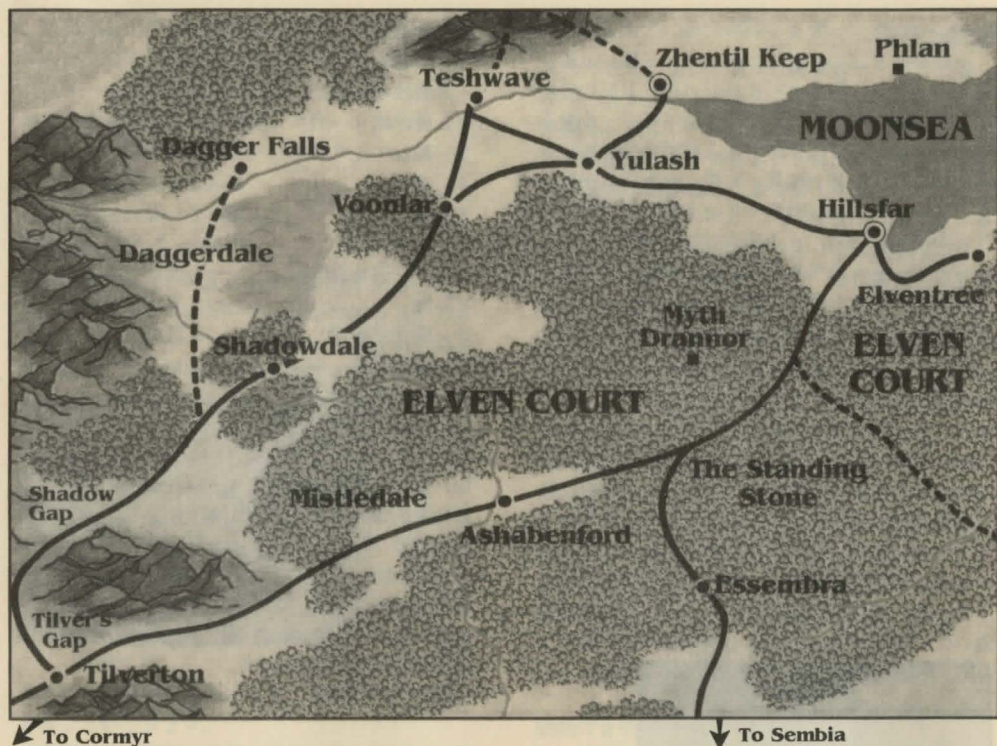
ヒルズファーとエルフの聖地の歴史

ヒルズファーは月海でも有名な大きな壁に囲まれた都市である。その歴史はつねに人間とエルフにかかわっており、二つの種族の信頼と裏切りを映し出す鏡になってきたといえるだろう。

1357年前、北に向かった人間は、月海の南に広がる巨大な森林地帯「エルフの聖地」に出会った。彼らは努力して、エルフから森の周囲の谷(デイル)に住む許可をもらった。かくして、さまざまな谷間の町(デイルランド)が生まれた。スタンディング・ストーンはこの出会いを記念して立てられたものである。

「エルフの聖地」の南と東には、拡張主義の人間の王国センビアがあった。センビア人は森を切り開いて、彼らの船の板にしていった。エルフは473年前の「歌う矢の戦い」でセンビア人を打ち破ることで、この拡張を止めさせた。

戦争の後、エルフとセンビア人は戦う代りに交易というものを覚えた。交易によって、南のセンビアの地から、「エルフの聖地」を抜けて、北の月海へと向かう道が開かれた。もちろん、エルフはこの道を管理していたし、道はスタンディング・ストーンの手をくぐらなければならないようにしてあった。こ



うすれば、人間は過去のエルフともっと親しかった頃の記憶をなくさないだろうと考えたからである。

月海の岸辺、道の北の端に、エルフは交易センターをもうけて、人間とエルフが市場で取引をできるようにした。この二つの種族は酒場や訓練所でもまじわって、お互いのやりかたというものを学んだ。交易センターによって、二つの種族はお互いを尊敬することも習ったのである。やがて、交易センターは発展して町となり、町は壁で取り囲まれた都市となり、都市国家になった。この都市国家こそ、ヒルズファーである。

ヒルズファーは月海周辺の他の大都市との競争にもまざってきた。フランやズヘンテイル砦が隆盛し、絶頂を極めてから凋落しても、ヒルズファーは月海の諸地方と“エルフの聖地”の交易地として繁栄を続けた。

しかし、“歌う矢の戦い”と、センピアからヒルズファーへと抜ける道については、実はエルフの間で大きな論争になっていたのだ。エルフと人間は本当にうまくやっていけるのか？それとも、人間の生来持つ拡張主義がエルフの生活への脅威になるのではないだろうか？こうしたことについて、エルフは何百年もひそかに議論してきたのである。

少し前の時期に、ついに彼らは議論に決着をつけ、エルフは“撤退”を始めた。

“撤退”は周囲の人間に、当然ながら驚きを与えた。ほとんど一晩で、聖地の住民もミス・ドラノールのすばらしい都市も消え去ったように見えたからである。いったん去ると決めれば、エルフはすばやかった。一部のエルフは“エルフの聖地”の外の共同体に残ったものの、大半は新たな住居へと去った。

“撤退”は巨大な真空地帯を作った。邪悪な勢力がこの真空地帯に有利な地歩を占めた。輝いていたエルフの森は、たちまち暗く、禁じられた場所になった。ミス・ドラノールの伝説の都市は廃墟になり、邪悪な生き物が住みついた。そして、センピアからヒルズファーへの道は、もはや商人にとって繁栄を意味する安全なものではなく、冒険者にとって格好の危険な腕がめしの場となった。

ヒルズファーも“撤退”による打撃をまろに受けた。ヒルズファーの評議会は崩壊し、この都市は自力で生きぬかねばならなくなった。都市が開放されたことで、外部の敵が権力への道を歩きやすくなり、やがて評議会がほそぼそと生き長らえているときをみはからって、強力な商人魔術師で

あるマアルシイルが権力を奪取した。

ヒルズファーはマアルシイルの管轄のもとで、その容貌をがらりと変えた。彼は一方で混沌と崩壊を都市にもたらし、他方で、ヒルズファーを特別な場所にしてエルフの伝統を破壊した。

マアルシイルは情容赦のない“赤い羽根飾り”衛兵を拡大することで、軍を増強した。彼は“赤い羽根飾り”をズヘンテイル砦への遠征にも使い、また、月海を横切る商船と、それを守る軍艦を新たに建造した。

マアルシイルの勢力が頂点に達することで、ヒルズファーは、より人間風の、抑圧的な、拡大主義の都市となった。いまではふたたび月海でも有名になっているが、過去の大都市だった頃とは対象的な姿を見せているのは興味深い。

ヒルズファー以南 『カース・オブ・アジュア・ポンド』の ティルヴァートンへ

ヒルズファーの外にある酒場にいた隊商の案内役の話をつぎに書いておこう。

「いやあ、ヒルズファーなんてのは、まだまだ文明世界じゃないぞ、あんた。ほんとの文明ってのはコアミアの王国みたいなのを言うんだ。ここからはずっと南西にあるんだけどよ、行ってみる価値はあるぜ。

あそこまでのルートは二つある。南を通るルートと西を通るルートだ。どちらも危ないかな。行くときにや、強い友だちでも連れて行くこった。そう、強い友だちか、おれみたいな地理をよく知っている案内役をな。

南のルートは“エルフの聖地”の森を抜けて、スタンディング・ストーンへの長い道を歩いて行かないといけない。ストーンは人間とエルフの記念碑ってことだがね、いまじゃ、ミス・ドラノールの廃墟に近づきすぎたって警告の役目を果してただけさ。

以前はミス・ドラノールもエルフの美しい都市だった。いまじゃ、汚らしい獣もどきに荒らされて、崩れさった廃墟があるだけさ。ミス・ドラノールの騎士が都市の残りを守っていることくらいが救いさ。

スタンディング・ストーンを過ぎたら、“エルフの聖地”の森を抜けることができるから旅もちょっとはしやすくなる。ミッスルデイルの耕地とアシェイブンフォードの開けた町が目に入りや、冷

たくて疲れる道ともおさらばできるって気になるもんさ。ミッスルデイルから、道はティルヴァー・ギャップの丘をまわりくねった道になって、コアミアの大王国の北の端の都市ティルヴァートンにつながってる。文明への門が見えてくるってわけさ。

“エルフの聖地”の暗い森を抜ける勇気がないってやつは、西のルートをとるね。これはユーラッシュの廃墟へと通じてる。いま、あそこじゃ、ズヘンテイル砦の連中と、ヒルズファーの“赤い羽根飾り”衛兵がぶつかってるって話だから、賢い旅人ならユーラッシュの南を回るはずだね。こうすりゃ、ズヘンテイル砦とテッシュウエイブも避けることができる。

ユーラッシュの南を回れば、南西のヴァーラーに向かう道が伸びている。そこから、さらに南に向かうと、シャドウデイルだ。冒険者の故郷ともいわれる土地で、勇敢なことをしてきた元気な者にはあったかい町だよ。

シャドウデイルはまた、有名な賢者エルミニスターの故郷だ。だけど、あいつには会おうとしないほうがいい。あいつの仲間はあるたを逃げまどわせるようなことしかしないだろうからな。エルミニスターは“ハーバー”と呼ばれる謎のグループの一人と言われてる。この“ハーバー”に属してるやつらにはすごいやつが多いんだ。やっかいなことになったとき、こんな連中を味方につけておいたら楽だろうな。

シャドウデイルから南の道は交通も多いし、ティルヴァートンのそばのシャドウ・ギャップへと通じている。注意ぶかい旅人は北西のダガーデイルやダガーの滝への小道を見つけるかもしれないが、これは避けることだ。ダガーデイルの住民はよそ者にみんな親切とはいえんからな。

シャドウ・ギャップを抜ければ、ティルヴァートンさ。この都市に入れば、これが文明だというものが見れるが、文明には金もかかることを忘れんようにな。ティルヴァートンの南にはコアミアの国が南に開けている。

もしティルヴァートンに向かうなら、この話を覚えておくがいい。アズウン王のいちばん若い娘であるナカシア王女が1年ほど前、王家から逃げ出した。噂によれば、決められた結婚がいやで、ティルヴァートンから来た僧侶と駆け落ちしたそうだった。ただ、一説では、ナカシアと僧侶とはその後けんかをして、王女は近頃、ティルヴァートン近辺で見かけられたらしい。王は彼女を連れ戻してくれた者には、多くの謝礼を出すと言っている。

野心のある冒険者なら、彼女を見つけて、王のもとに連れ戻し、うまくやることだろうな。
じゃあな、あんた、どっちの道を選んでも、南の文明国では楽しいことがきっとあるさ」

では、『ヒルズファー』を楽しんだ後は、『フォートン・レルム』シリーズ第3作『カース・オブ・アジュア・ボンド』に期待してください。

CREDITS

Programmers

Kirk Fitzgerald & Ethan Grimes

Artists

Joseph Hewitt & Maurine Starkey

Developers

Chuck Kroegel, Bret Berry & Graeme Bayless

Playtesters

Rick White, Glenn Sperry & Alex Hewitt

Manual

Westwood Associates

Art & Graphic Design

Louis Saekow Design: David Boudreau & Peter Gascoyne

Desktop Publishing

David Boudreau & Peter Gascoyne

Printing

A&a Printers and Lithographers

HILLSFAR JAPANESE VERSION

STAFF

PRODUCER: RYO KAWAHARA

PROGRAMMER: SATORU MIKI

HIROYUKI FUJIWARA

HIDEFUMI OHARA

MAKOTO ICHINOSEKI

SUPERVISOR: HITOSHI YASUDA

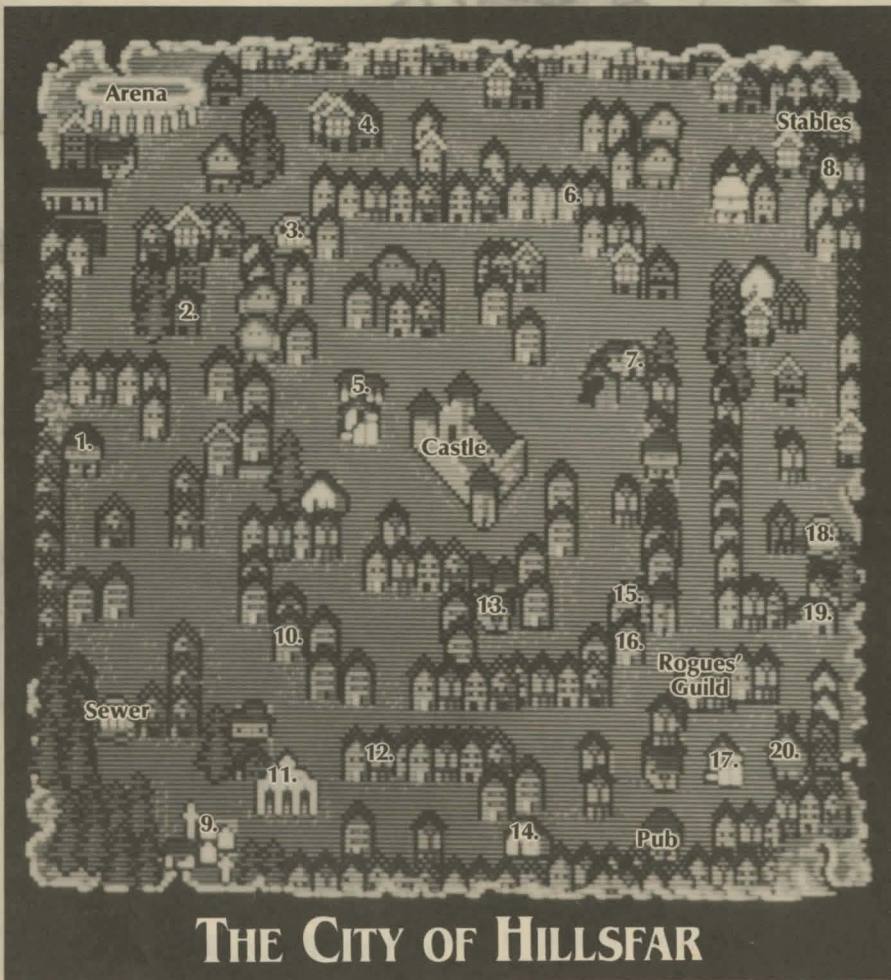
MUSIC: YASUHIRO KAWASAKI

PROMOTER: YOSHIAKI MATSUMOTO

DESIGNER: HIDEKI HARUTA

MANUAL DESIGN: PAPER LAND

PRINTING: JAPAN SLEEVE



THE CITY OF HILLSFAR

Enter the names of the buildings as you discover them...

- | | | |
|----------|-----------|-----------|
| 1. _____ | 8. _____ | 15. _____ |
| 2. _____ | 9. _____ | 16. _____ |
| 3. _____ | 10. _____ | 17. _____ |
| 4. _____ | 11. _____ | 18. _____ |
| 5. _____ | 12. _____ | 19. _____ |
| 6. _____ | 13. _____ | 20. _____ |
| 7. _____ | 14. _____ | |

HILLSFAR developed by Westwood Associates and Strategic Simulations, Inc.
このゲームはウェストウッド社およびSSI社によって開発されました。

©1988, 1990 TSR, Inc. All Rights Reserved. ©1988, 1990 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, フォーゴットン・レルムおよび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。)