スーパーファミコン®

ソード・ワールドSFC2

SWORD WORLD SFC2™

いにしえの巨人伝説



SHVC-7M

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

R&DFT

このたびは、株式会社ティーアンドイーソフトのスーパーファミコン専用ソフト『ソード・ワールドSFC2 いにしえの巨人伝説』をお買い上げ頂き誠にありがとうございます。ご使用前に「取扱説明書」をよくお読み頂き、正しい使用法でご愛用ください。なお、「取扱説明書」は、大切に保管してください。再発行はいたしませんのであらかじめご承知ください。

●使用上のご注意●

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、1時間ないし2時間ごとに10分から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。

5)端子部に手を触れたり、水にぬら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ふかないでください。

7)カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

8)このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。

9)スーパーファミコンにプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)を接続すると残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

●健康上の安全に関するご注意●

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

目　次

ストーリー……2
1.コントローラーの使い方……4
2.初期画面……6
3.ステータスウィンドウ……15
4.コマンドメニュー……16
5.街の中……24
6.店……26
7.戦　　闘……34
8.自動的成功と自動的失敗……35
9.魔　　法……36
10.よりよき冒険へのアドバイス…44



イラスト：末弥　純

原　作：安田　均
シナリオ：白井　葵
原作本
ソード・ワールドSFC2ノベル「自由人の喝采」
富士見ファンタジア文庫刊

◆フォーセリアの歴史と物語の背景◆

“万物の始祖”の死から始まったフォーセリアの歴史。初めに訪れたのは、『神々の時代』でした。至高神ファリス、暗黒神ファラリスなどの6大神をはじめ、幾百もの神々が誕生。彼等は“精霊界”“妖精界”“物質界”の3つを造り、世界にちらばる混沌に法を与えました。

やがて神々自身の間に不和が起こり、フォーセリアを2分する争いに発展。激戦は皮肉にも神々自身の肉体を奪い『神々の時代』は終りを告げました。世界は再び混沌に支配されますが、人間は神から授けられた魔法の技に磨きをかけ“カストゥール”と呼ばれる王国を建設。『魔法の時代』が到来します。

しかし『魔法の時代』も永遠ではありませんでした。アトンという魔物が現れ、その怪物を倒す代償として王国を支えていた“魔力の塔”が崩壊してしまったのです。こうして『魔法の時代』が滅びた世界では、魔力の代わりに武力、剣の力が求められるようになったのです。この運命を剣で切り開く時代、すなわち『剣の世界』の到来です。

物語は“賢人の王・カイアルタードⅦ世”が治めるソード・ワールド最大国家オランから始まります。その頃、オランのあるアレクラスト大陸では国家同士の侵略戦争が絶えず、オランの隣国プリーシスも軍事国家ロドーリルの脅威に晒されていました。カイアルタードⅦ世はロドーリルの侵略に心を痛め、直接の介入は控えつつも密かにプリーシスに対し物資を援助。そんな折、その密命を受けていたノルン卿が何者かによって殺害されます。

事件の解決にあたった騎士アーヴェル・セレダインは、幼なじみの魔術師サレム、ノルン卿の側室リーマの姉マティアラと力を合わせ、見事に犯人を突き止めます。しかし国王カイアルタードⅦ世は、事件の犯人がロドーリルの刺客と知り、真実を明かすには時期尚早との判断を下し、あえてノルン卿の側室リーマに罪をかぶせました。

国王から事情を説明されたアーヴェルは、政治のために罪無き者が投獄されているのを見過ごすことができず、リーマの脱走を促し、騎士の資格を剥奪されてしまいます。しかし国王はアーヴェルにその贖罪の機会として、フォーセリアの西の果ての村、パルマーへの秘宝探しの旅を命じます。かくしてアーヴェルは、サレム、マティアラとともにオランを旅立ち、自由人たちの街道を通って、遙か西への冒険の旅に出発しました。しかし自由人たちの街道には、何やら不穏な雰囲気が…。果たしてアーヴェルたちは、無事にパルマーへ辿りつけるのか。そして村に伝わる秘宝とは一体…。

ソード・ワールドSFC2の主な登場人物

ゲームでは、基本的に主人公とこの4人を中心に展開されますが、バートやリザンなどの前作からのキャラクターや、ソード・ワールドファンにはおなじみのゲストキャラクターも多数登場します。



アーヴェル・セレダイン（人間／20歳）

オラン「車輪の騎士団」に所属している騎士。茶色い髪と瞳を持つ青年で、姿勢の良い鍛えられた長身が印象的。従順な性格ではないが、忠誠心、正義感は強い。理想に殉じようとしたあまり、騎士の資格を剝奪されるが、国王からその贖罪の使命を課される。その使命とは、遙か西の国パルマーの村を訪れ、パルマーの秘宝を借りてくることだが、その秘宝が何なのかは聞かされていない。



サレム（人間／18歳）

アーヴェルの旧友。オランの賢者学院に通う魔術師であり、知識神ラーダのプリーストでもある。ふっつりと切りそろえた柔らかい金髪と、優しく澄んだ碧い瞳の持ち主。すっきりと整った容貌は、繊細な水晶細工を思わせる。アーヴェルと同じく貴族の生まれだが、家督を弟に譲り魔術師の修行にはげむ。顔も育ちも良いおぼっちゃんで、優しい性格。コンプレックスとは無縁のタイプ。



マティアラ（ハーフエルフ／年齢不詳）

半妖精の女盗賊にして、精霊使い。人間にすれば20代前半に見える。長い栗色の髪を背中で束ね、琥珀色の瞳は猫のよう。ちょっとひねくれた感じだが、基本的には感勢の良い姐さんタイプ。妹のリーマを救ってくれたアーヴェルに感謝し、彼の旅に同行することになる。ただし幼い頃の体験により、切り刻まれた獣などを見ると性格が一変し、ひどく高慢で極端な潔癖症になってしまう。



パーミア（人間／17歳？）

〝自由人〟パルマーの末裔。パルマー村の出身で、今は各地を旅している。黒い髪と瞳の、ちょっと憂いを帯びた美少女。自由人たちの街道を造った偉大な祖先パルマーと〝自由人〟たちの功績に強い誇りを持っている。しかし道を造ったことにより「巨人たちの国」ドゥーデントが侵略されたという事実に、今は激しく悩んでいる。理知的なイメージを持ち、物語のアイドル的存在。

1.コントローラーの使い方

十ボタン

・キャラクターの移動
フィールドマップ上で、パーティを東西南北各方向に移動させます。
・カーソルの選択
コマンドモードで、カーソルを動かします。



Yボタン

・オートマッピングを画面に表示させます。
・魔法の使用時に「目標の拡大」の数値を選択する際、ウィンドウが邪魔で目標数を把握できない時に、ウィンドウを画面から消すことができます。ウィンドウを戻す時は、もう一度押します。
・世界マップが表示されている時にウィンドウを画面から消します。ウィンドウを戻す時は、もう一度押します。

Xボタン

コマンドメニューを画面に表示させます。

・**コマンドの決定**
コマンドモードで、カーソルで選んだものを決定します。

・**会　話**
フィールドマップ上にいる人に向かってAボタンを押すと、会話することができます。

・**宝箱などを調べる**
フィールドマップ上にある宝箱や扉などの正面に行ってAボタンを押すと、それを調べることができます。

Aボタン

（決定ボタン）

Bボタン

（キャンセルボタン）

・Aボタンで選択したコマンドをキャンセルします。
・ウィンドウが開いている時、1つ前のウィンドウに戻します。

スタートボタン　セレクトボタン　Lボタン　Rボタン

ゲーム中、これらのボタンを使用することはありません。

2.初期画面



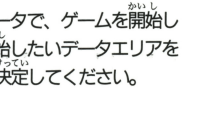
カセットをスーパーファミコン本体に差し、電源スイッチをオンにすると、オープニングデモの後、タイトル画面になります。Aボタンを押すと、初期画面になります。以下、各コマンドの説明をします。

◇冒険に旅立つ



登録されているデータで、ゲームを開始します。カーソルで開始したいデータエリアを選んで、Aボタンで決定してください。

◇キャラクターを作る



初めてプレイする場合は、先にあなたの代わりにゲーム中で冒険するプレイヤーキャラクターを作る必要があります。3人までのキャラクターが登録できます。

まず、3つのデータエリアのどこにキャラクターを登録するか、カーソルで選んでAボタンで決定します。すでに登録済みのデータエリアは選べません。3つとも登録済みの場合は、「冒険の記録を消す」コマンド(後述)でデータを消してから登録し直してください。登録するデータエリアが決定したらキャラクターの基本ステータスを作る画面になります。以下、番号順に決定していきます。なお⑥、⑦は、キャラクターが持っている技能によって選択する必要がない場合があります。

①名前を決める



プレイヤーキャラクターの名前を決めます。名前は5文字までです。カーソルで画面上の文字を選んで、Aボタンで決定します。取り消したい場合はBボタンを押してください。名前が決まったらENDをカーソルで選んでAボタンを押してください。



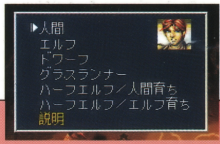
②性別を選ぶ

キャラクターの性別を決定します。性別による能力の差はありませんが、一部の精霊魔法に、性別によって使えるものと使えないものがあります。カーソルで選んでAボタンで決定してください。



③種族を選ぶ

プレイヤーキャラクターの種族を次の6種類の中から選択します。カーソルで好きな種族を選んで、Aボタンで決定してください。なお「説明」を選ぶと、各種族の簡単な説明が表示されます。Aボタンで順次表示します。



●人間

我々とまったく同じ人間です。平均的な能力を持ち、特に制約はありません。生まれた環境によって、修得している技能や冒険前経験点が異なります。





●エルフ

森に住む妖精族です。器用さや敏捷さ、知力に長けていますが、筋力に乏しく、接近戦闘にはあまり向きません。1レベルのシャーマン技能を修得しています。神を信仰しないので、プリースト技能を修得することはできません。

男性



女性



●ドワーフ

もともと妖精族の一員でしたが、今では人間の世界に溶け込んでいます。筋力と生命力、精神力は他の種族を大きく引き離しますが、敏捷性には欠けます。シャーマン技能とソーサラー技能を修得することはできません。

男性



女性



●グラスランナー

草原に住む妖精族です。器用で敏捷性も高く、生命力や精神力も大きいのですが、筋力がほとんどありません。1レベルのレンジャー技能とシーフ技能を修得し、植物や昆虫と意志を通わせることができます。シャーマン技能、ソーサラー技能、プリースト技能を修得することはできません。

男性



女性



●ハーフエルフ（人間育ちまたはエルフ育ち）

エルフと人間は種として近く、両者の間で子供を作ることができます。そうして生まれてきたのがハーフエルフです。修得している技能や制約は、どちらに育てられたかによって異なります。エルフに育てられた場合はエルフに準じ、人間に育てられた場合は人間と変わりありません。

男性



女性



④能力値を決定する



キャラクターの基本的な能力を表すのが能力値です。種族が人間か人間育ちのハーフエルフの場合は、「生まれ」も表示されます。

まず、能力値を決定する方法を決めます。「オート」または「マニュアル」のどちらのモードで行うか決定してください。

「オート」モードの場合は、一気にキャラクターの能力値が表示されます。



「マニュアル」モードは、いわゆるテーブルトークRPGの手法を踏襲したものです。能力値をサイコロを振ってサイコロの目でおのおの決定していきます。「作成」を選ぶと、画面左端のAの枠に「?」が表示され、Aボタンまたは Bボタンを押してサイコロ目を決定します。Aボタンは、押している時間でサイコロの振りの強さが調節できます。Bボタンは、サイコロ目を瞬時に決定します。以下、BからHまでと生まれ(人間と人間育ちのハーフエルフのみ)、所持金のサイコロ目を順次決定してください。





最後に「はい」を選ぶと、能力値を決定できます。表示された能力値や生まれが気に入らなければ「いいえ」を選んでください。気に入るまで何度でもやり直せます。

なお、「説明」を選ぶと、このモードの簡単な説明が表示されます。





2.初期画面

能力値には次の6種類があり、数値が大きいほどその能力に長けていることになります。

●器用度 手先の器用さを表します。罠の解除や武器の命中率に影響します。

●敏捷度 体の俊敏さを表します。敵の攻撃をかわす時や、戦闘時の行動順に影響します。

●知　力 頭の良さを表します。魔法の強さや罠の発見に影響します。

●筋　力 力の強さを表します。使える武器や防具の重さ、武器を振るった時の、相手に与えるダメージに影響します。

●生命力（HP） どれだけ肉体的なダメージに耐えることができるかを決定します。

●精神力（MP） 意志の強さを表します。魔法を使える量や、魔法に対する抵抗力に影響します。

★能力値ボーナス

20／3

ゲーム中では実際の能力値ではなく、能力値から求めた能力値ボーナスが用いられます。能力値ボーナスの値は能力値を6で割った値（端数切り捨て）になります。画面上では「/」の前の数字が能力値、後ろの数字が能力値ボーナスを表しています。

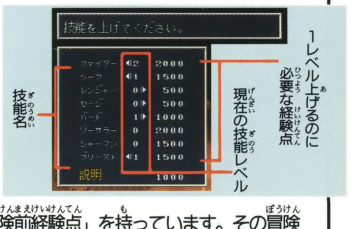
●生まれ

種族が人間か人間育ちのハーフエルフの場合のみ表示されます。生まれによる保有技能は表の通りです。

生まれ	保有技能
蛮族	ファイター1　レンジャー1
魔法使い	ソーサラー1
悪党	シーフ1
旅人	バード1
狩人	レンジャー1
一般市民	なし
商人／学者	セージ1
傭兵	ファイター1
司祭	プリースト1
呪い師	シャーマン1
騎士／貴族	ファイター1　セージ1



⑤技能の選択



技能とは、訓練や勉強によって身につけた、後天的な能力です。キャラクターの行為には能力値よりも技能の方が大きく影響します。キャラクターは冒険に出る前に、それまでの生活で得た「冒険前経験点」を持っています。その冒険前経験点で技能を「買う」ことによって、技能をレベルアップすることができます。冒険前経験点を使い切る必要はありません。残った冒険前経験点は、ゲーム中に持ち越して使うことができます。

技能は、✚ボタンの▲、▼ボタンで選択し、▶ボタンでレベルアップ、◀ボタンでレベルダウンできます。また経験点が足りないのにレベルを上げたり、最初から持っている技能レベルを0にすることはできません。冒険前経験点の配分が終了しましたら、Aボタンを押してください。なお「説明」を選ぶと、各技能の簡単な説明が表示されます。

技能には次の8種類があります。

ソーサラー 古代語魔法をあやつるための技能です。呪文を正しく唱えるために次のような制約を受けます。

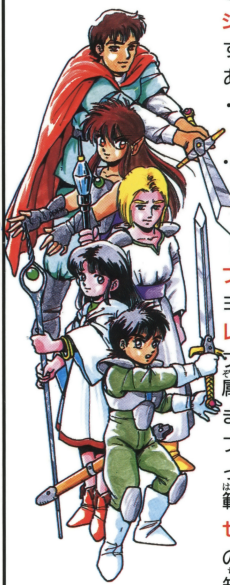
- 精神集中のため、メイジスタッフを装備していなければなりません。
- 複雑な身振りが必要なため、よろいはソフトレザーまでに限られます。

シャーマン 精霊魔法をあやつるための技能です。
精霊の力を借りるために次のような制約を受けます。

- 精霊が金属を嫌うため、金属製のヨロイは着ることができません。ただし、鎖製のヨロイは例外です。
- 呪文を唱える手続きに片手を使うので、両手がふさがっていてはいけません。

また、その場にどんな精霊が存在するかを調べる「センスオーラ」という能力を持っていて、いつでも何の制限もなく使用することができます。

2.初期画面



ファイター　武器を取り、敵と闘うための技能です。自分の筋力値までの武器やヨロイを使うことができます。

シーフ　鍵開けや罠の解除のための技能です。この技能を使うためには身軽である必要があるので、次のような制約を受けます。

・防具は非金属製の、必要筋力が自分の筋力値の半分のものまでに限られます。

・この技能で戦闘を行う場合は、武器も必要筋力が自分の筋力値の半分のものまでに限られます。この場合はクリティカルヒットが出やすくなります。

プリースト　神聖魔法を使うための技能です。ヨロイや武器の制限はありません。

レンジャー　野外活動のための技能です。シーフ技能同様、身軽さが必要なので、ヨロイは非金属製で、必要筋力が自分の筋力値の半分のものまでに限られます。また飛び道具での攻撃のみファイター技能の代わりにレンジャー技能を使って攻撃できます。飛び道具は自分の筋力値の範囲内なら、どのようなものでもかまいません。

セージ　すべての学問に対する理解や知識の深さを表します。この技能が高いほど、多くの知識を持っていることになります。

バード　楽器の演奏や歌唱力だけではなく、見知らぬ土地の情報や伝承の知識の深さを表します。また「呪歌」と呼ばれる魔法の唄を歌うことができます。



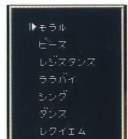
⑥信仰する神を選ぶ

プリースト技能を１レベル以上に上げた場合、信仰する神を選ぶ必要があります。フォーセリアには多くの神が存在しますが、プレイヤーキャラクターが信仰することができるのは、次の5つの神のうちの１つです。なお「説明」を選ぶと、各信仰神の簡単な説明が表示されます。

- ●ファリス　至高神。秩序と正義を重んじる神です。
- ●マイリー　戦の神。正義ある戦いを肯定し、卑怯な行為や臆病な振る舞いを否定しています。
- ●ラ ー ダ　知識の神。野蛮な行為を嫌います。
- ●チャ・ザ　商売の神。他者に不幸をもたらすことや、閉鎖的な考えを否定します。
- ●マーファ　大地母神。人間が人として自然な状態を理想とし、自衛以外の戦いを否定しています。

信仰する神によって、一部使える呪文が違います。詳しくはP.36からの「魔法」のページをご覧ください。

⑦呪歌を選ぶ



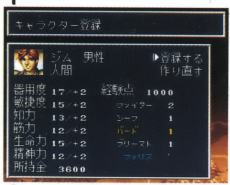
バード技能が１レベル以上あるなら、レベル数と同じだけの呪歌を覚えることができます。

呪歌のリストが表示されますので、覚えたい呪歌をカーソルで選んでAボタンで決定してください。なお「説明」を選ぶと、呪歌の簡単な説明が表示されます。

呪歌の内容については、P.43の「呪歌」のページをご覧ください。



2.初期画面

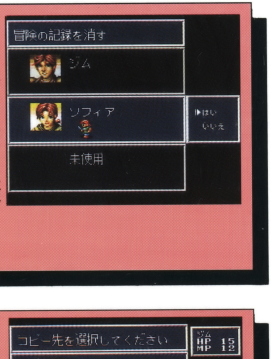


⑧キャラクターを登録する

最後に、キャラクターはこれでよいかどうかを聞いてきます。「登録する」を選ぶと、このキャラクターが登録されます。気に入らない場合は「作り直す」を選んで最初から作成し直してください。

冒険の記録を消す

いらなくなった冒険の記録を消去します。消したいデータエリアをカーソルで選んでAボタンを押してください。「はい」、「いいえ」のどちらかを選択します。いったん消去した冒険のデータは元に戻りませんので、くれぐれも注意してください。



冒険の記録のコピー

冒険の記録のコピーを作ります。コピーしたいデータエリアをカーソルで選んでAボタンを押します。次にデータを写したいエリアを選んでAボタンを押すと、冒険の記録がコピーされます。ただし、写す先のデータエリアにすでに冒険の記録が登録されていると、コピーすることができません。必要のない冒険の記録を消してからコピーしてください。



3.ステータスウィンドウ



画面右端にパーティのメンバー名、HP（生命力）、MP（精神力）が表示されます。これを「ステータスウィンドウ」と言います。

パーティは総勢5人までメンバーを増やすことができます。なお、ゲームの進行によっては特定のメンバーが加わり、パーティのメンバーが6人になる場合もあります。

ステータスウィンドウの表示色は、キャラクターの現在の状態を表しています。白色の場合は正常の状態です。その他の場合は次の通りです。



名前が紫色になる…キャラクターはマヒ、毒、混乱、恐怖、凶暴、病気、呪いのいずれかの状態になっています。一刻もはやく治療が必要です。



名前が赤くなる…キャラクターは死んでいます。神殿へ連れていき、蘇生させる必要があります。



名前が黄色くなる…キャラクターは石化、昏倒、行動不能、移動不能、魔法不能、視力停止、聴力停止、転倒のいずれかの状態になっています。石化の場合は、神殿へ連れていき、石化を解く必要があります。HPがなくなって昏倒している時は、回復呪文かアイテムで気がつきます。MPがなくなって昏倒している時は、トランスファーの呪文を唱えれば気がつきます。どちらの場合でも一晩宿泊すれば回復します。

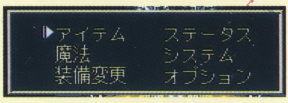
名前が水色になる…キャラクターは眠っています。しばらく時間が過ぎるか、攻撃を受ければ目を覚ましします。

また、HPやMPの表示は残り値の割合によって色が変わります。内容は以下の通りです。

★**水　色…**1点以上消費しているが、半分以上残っている場合
★**黄　色…**残り値が半分以下の場合
★**赤　色…**残り値が4分の1以下の場合

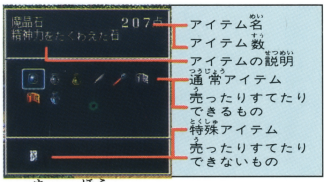
4.コマンドメニュー

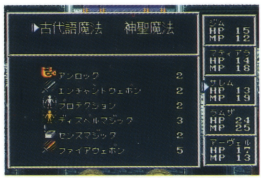
ゲーム中にXボタンを押すと、コマンドメニューが表示されます。各キャラクターが直前に使ったコマンドを憶えていて、カーソルの初期位置が自動的にそのコマンドに戻ります。以下、各コマンドの説明をします。



◇アイテム

アイテムはパーティの共有物として扱われます。アイテムのグラフィックと数量が表示されますので、使用するアイテムを選択してください。





◇魔　法

魔法を使うコマンドです。以下の手順で進めます。

1魔法を使うキャラクターを選択します。

2魔法の系統を選びます。場所や状況などによって使用できない魔法は表示されません。

3呪文を選びます。呪文の右側の数字は、消費するMPです。

4魔法の拡大を行う場合は、拡大数を✚ボタンの◀、▶ボタンを使って増減しAボタンで決定します。

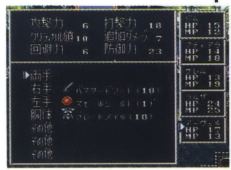
5魔晶石を使用する場合は、魔晶石の消費点を✚ボタンの◀、▶ボタンを使って増減させAボタンで決定します。

6魔法をかける相手を選びます。敵にかける場合はフィールドマップ上のキャラクターに、味方にかける場合はステータスウィンドウにカーソルを合わせます。Aボタンで決定すると、魔法がかけられ、その効果が表示されます。

◇装備変更

武器やヨロイは持っているだけでは何の役にも立ちません。また魔法の指輪、コモンルーンも装備して初めてその力を利用することができます。以下の手順で進めます。

1 装備するキャラクターを選択します。
2 装着する身体の場所を選びます。
3 装備品を選択します。

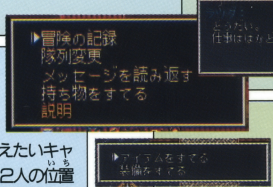


◇システム

このコマンドは5つのサブコマンドに分かれます。

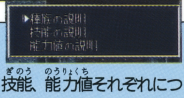
●冒険の記録…現在のゲームの状態をセーブします。いったんスーパーファミコン本体の電源を切っても、セーブした時の状態から再びゲームを始めることができます。ただし、戦闘中はこのコマンドを使用することはできません。

●隊列変更…カーソルでステータスウィンドウのキャラクターを1人選び、次に入れ替えたいキャラクターを選びます。2人の位置が入れ替わります。

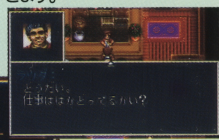




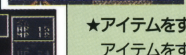
●説　明…種族、技能、能力値それぞれについての説明が表示されます。



●メッセージを読み返す…過去に表示されたメッセージや会話の内容を、ある程度遡って見ることができます。✚ボタンの▲、▼ボタンでメッセージを戻したり、先に送ったりできます。



●持ち物をすてる…さらにサブコマンドが2つに分かれます。



★アイテムをすてる

アイテムをすてます。アイテムのグラフィックが表示されますので、すてるアイテムを選択してください。なお、同一のアイテムが複数ある場合は、全部すてることになります。

★装備をすてる

不用になった武器や防具などをすてます。リストが表示されますので、すてる装備品を選択してください。

4.コマンドメニュー

◇ステータス

ステータスを見たいキャラクターにカーソルを合わせると、ステータスが表示されます。✚ボタンの▶ボタンを押すと、技能レベル表示に切り替

●ステータス表示の内容説明



能力値表示



〈キャラクターの基本的な能力の説明〉

①**能力値**：能力値と能力値ボーナスです。

②**性　別**：キャラクターの性別です。

③**種　族**：キャラクターの種族です。

④**レベル**：そのキャラクターの持つ技能のうち、もっともレベルが高いものと同じ値になります。ダメージ減少や、生命抵抗力、精神抵抗力に影響します。

⑤**生命抵抗力**：毒などに対する抵抗力を表します。この数字が大きいほど、毒物などの影響を受けにくいことになります。

⑥**精神抵抗力**：魔法に対する抵抗力を表します。この数字が大きいほど、魔法にかかりにくいことになります。

わります。+ボタンの◀ボタンを押すと、能力値表示に戻ります。なお、制限を受けている技能は黄色で表示されます。Bボタンを押すと、コマンドメニューに戻ります。なお、技能レベル表示には、そのキャラクターの現在の状態も表示されます。

⑦**経験点**：現在保有している経験点です。冒険者の店でこの点と引き替えに、技能や能力値を伸ばすことができます。

⑧**G**：パーティが持っているお金の金額です。単位はガメルです。

⑯**修得した技能とそのレベル**：そのキャラクターが修得している技能と、そのレベルの一覧です。プリースト技能を持っていれば、信仰している神の名前も表示されます。

⑰**状態**：キャラクターの現在の状態を表します。「状態」には次頁のものがあります。なお、その「状態」の治療方法も記載してあります。

〈戦闘に関する数値の説明〉

⑨**攻撃力**：武器による攻撃の命中判定の基準値です。大きい値ほど攻撃が命中しやすいことを表します。

⑩**打撃力**：攻撃のダメージを決める基準値です。大きい値ほど大きなダメージを与えることができます。

⑪**クリティカル値**：この値が小さいほど、クリティカルヒットが出やすくなります。

⑫**追加ダメージ**：打撃力によって決まったダメージ値に、追加されるダメージの量です。

⑬**回避力**：敵の攻撃をかわす時の判定基準値です。大きい値ほど、攻撃をかわしやすいことを表します。

⑭**防御力**：敵の攻撃を受けた場合、ヨロイが止めるダメージを決める基準になる値です。

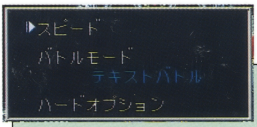
⑮**ダメージ減少**：この値の分だけ、受けたダメージを減らすことができます。

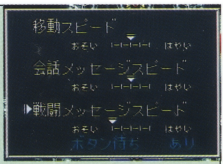
状態	治療方法
死亡	神殿で蘇生させてください。
行動不能	戦闘不能状態　戦闘が終了すれば復帰できます。
移動不能	戦闘中移動不可　戦闘が終了すれば復帰できます。
石化	神殿で石化を解除してください。
昏倒	HPまたはMPを補給するか、一晩宿泊すれば回復します。
睡眠	適当な時間が経過するか、攻撃を受けると目を覚ます。
マヒ	戦闘不能状態　原則的に戦闘が終了すれば復帰できます。復帰できないときもあります。
毒	毒に犯されると、その種類により、次のような様々な影響があります。キュアーポイズン、リフレッシュ、レストアヘルスの呪文で治療できます。 麻痺毒　体の自由が奪われ、身動きができなくなる。 生命毒　徐々に体力が奪われ、死に至る。 神経毒　視力や聴力が奪われ、行動にペナルティーが課せられる。 致死毒　即死する。
混乱	戦闘不能状態　戦闘が終了すれば復帰できます。
恐怖	恐怖にとらわれ、戦闘で思うように戦えない。戦闘が終了すれば復帰できます。
転倒	戦闘不能状態　戦闘が終了すれば復帰できます。
魔法不能	魔法が使えない状態　ミュートやシングによるものは戦闘が終了すれば復帰できます。呪いが原因の場合は、リムーブカースの呪文で回復します。
視力停止	戦闘能力にペナルティーが課せられる。
聴力停止	呪歌とバトルソングが聞けない。
凶暴	戦闘中に相手を見境なく攻撃する。戦闘が終了すれば復帰できます。
病気	病気にかかると、熱に苛まされ、行動にペナルティーが課せられる。パーティ内に病気のかかったキャラクターが存在すると、他のキャラクターに感染する恐れがある。キュアーディジーズ、リフレッシュ、レストアヘルスの呪文で治療できます。
呪い	呪いにかかると、かけられた部位によって様々な影響が生じます。リムーブカースの呪文でのみ、呪いから解放されます。 耳　聴力が奪われ、呪歌等が聴けなくなる。 脚　移動ができなくなり、行動にペナルティーが課せられる。 目　視力が奪われ、行動にペナルティーが課せられる。 口　発声ができなくなり、魔法や呪歌の使用が不可になる。 腕　筋力が衰え、装備の必要筋力に満たない分だけ、行動にペナルティーが課せられる。 頭　最も恐ろしい呪いで、この呪いにかかった者は何も能動的な行動がとれなくなり、敵からの攻撃や魔法にも無抵抗になる。

4.コマンドメニュー

◇オプション

このコマンドは3つのサブコマンドに分かれます。





●スピード

ゲームの各種スピードを設定します。

★移動スピード

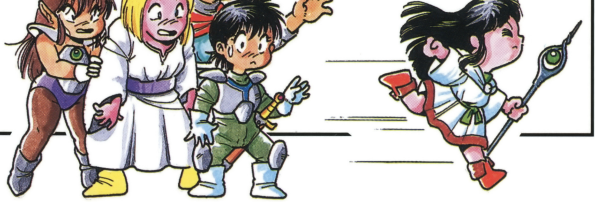
キャラクターが移動するスピードを変更します。移動が速すぎる、あるいは、遅すぎると思う場合は、✚ボタンの◀、▶ボタンでカーソルを動かして調節してください。

★会話メッセージスピード

キャラクターが会話する時のメッセージ表示スピードを変更します。表示が速すぎる、あるいは、遅すぎると思う場合は、✚ボタンの◀、▶ボタンでカーソルを動かして調節してください。

★戦闘メッセージスピード

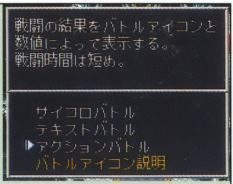
戦闘時のメッセージ表示スピードを変更します。表示が速すぎる、あるいは、遅すぎると思う場合は、✚ボタンの◀、▶ボタンでカーソルを動かして調節してください。なお、「アクションバトル」では戦闘メッセージは表示されません。また一番遅いモードに設定した時は、ボタンを押さないと次に進みません。



4.コマンドメニュー

●バトルモード

戦闘モードを設定します。標準の戦闘モードはテキストバトルに設定されています。なお、「アクションバトル」を選択した時は、バトルアイコン説明が表示されます。



★サイコロバトル

プレイヤーキャラクター（キャラクターメイキングで作ったキャラクター）の戦闘を、テーブルトークRPGの手法をそのままに、ひとつひとつサイコロを振って戦闘判定していきます。戦闘時間は長めになりますが、テーブルトークRPGの雰囲気を味わいたい方はこれを選びましょう。

★テキストバトル

戦闘の結果を文字で表示します。前作のソード・ワールドSFCと同じ戦闘モードで、戦闘時間は普通です。

★アクションバトル

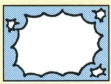
戦闘の結果をバトルアイコンと数値によって表示します。戦闘にあまり時間をかけたくない方や戦闘中の画面を迫力たっぷりに楽しみたい方に適しています。戦闘時間は短めになります。

◆バトルアイコン

アクションバトルでは以下のバトルアイコンを表示して戦闘の状況を表します。


自動的成功


自動的失敗

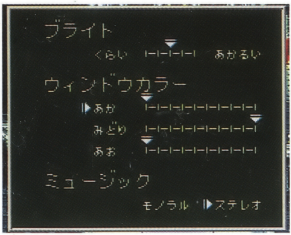

クリティカルヒット

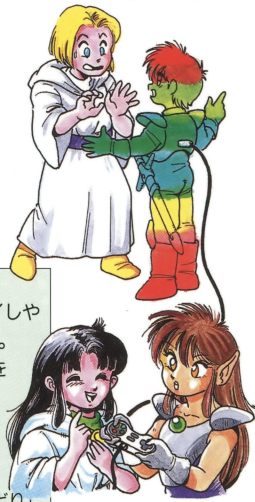

効果なし


毒


病気


呪い



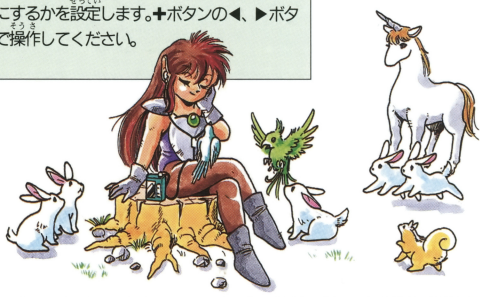


●ハードオプション　ゲームがプレイしやすいよう、TV画面を調節できます。✚ボタンの◀、▶ボタンでカーソルを動かして行ってください。

★ブライト　TV画面の明るさ（輝度）を調節します。

★ウィンドウカラー　メッセージウィンドウの背景色を調節します。「あか」、「みどり」、「あお」の3色を混ぜ合わせてお好みの色に調節してください。

★ミュージック　BGMをステレオまたはモノラルにするかを設定します。✚ボタンの◀、▶ボタンで操作してください。



5.街の中



街の中での移動

街の中では、現在行くことができる場所がメニューウィンドウに表示されます。その中から行きたい場所を選択してください。移動可能な場所はシナリオ進行に従って、増えたり減ったりしますので、注意してください。

「(街の名前)を出る」を選択すると、現在いる街を出て、他の街や村へ移動することができます。

建物の内部などでの移動

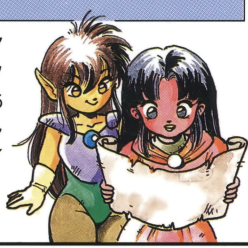


建物や洞窟などではスクロール画面になります。このフィールドマップ上では、パーティを✚ボタンで上下左右に移動させます。



オートマッピング

フィールドマップ上でYボタンを押すと、パーティが通ったことがある範囲のマップが表示されます。点滅しているところが現在地です。もう一度Yボタンを押すと元に戻ります。







会話

話したい相手の方を向き、Aボタンを押すと会話することができます。相手によっては、近づくだけで自動的に会話に入ることがあります。店の中ではカウンター越しに会話することができます。会話中に▼が表示された場合は、Aボタンを押してください。引き続き会話が表示されます。

前方を調べる



フィールドマップ上でAボタンを押すと、パーティ先頭キャラクターの一歩手前を調べます。おもに宝箱や鍵のかかった扉などを開ける場合に使いますが、かくし扉の発見などにも使います。

誰が調べるかを決めてから、実行します。カーソルの初期位置は、シーフ技能がもっとも高いキャラクターになっています。



6.店

街にはいろいろな店や施設があり、冒険の手助けをしてくれます。

冒険者の店

それぞれの街にある「〜〜亭」という店は、一般に冒険者の店と呼ばれているもので、冒険者たちのホームベースとなる場所です。

ここでは仲間になる冒険者を探す他に、店の主人と話すことで次の3つのコマンドが使えます。



●話をする

冒険者の店の主人から様々な情報を聞くことができます。また冒険者向けの仕事の仲介を行うこともあります。何か仕事がある場合、このコマンドを通じて仕事を斡旋してもらうことができます。



●宿泊する

1回宿泊すると、HPは数点、MPは完全に回復します。1回の宿泊でHPが全快しない場合は、その場で「もう一泊しますか?」と聞いてきますので「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。

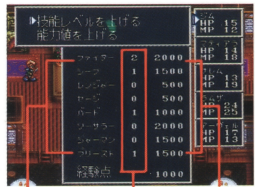


●レベルを上げる

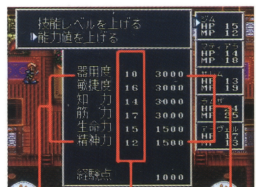
経験点を使って、技能や能力値を上げ、キャラクターを成長させることができます。

1 レベルを上げたいキャラクターを選択します。

2 技能レベルを上げたい場合、「技能レベルを上げる」を選び、次にアップしたい技能名を選択し、Aボタンで決定します。修得できない技能は表示されません。技能レベルの上限は10レベルまでで、それ以上上げることはできません。



3 能力値を上げたい場合、「能力値を上げる」を選び、次にアップしたい能力値名を選択します。能力値の上限は50までで、それ以上上げることはできません。



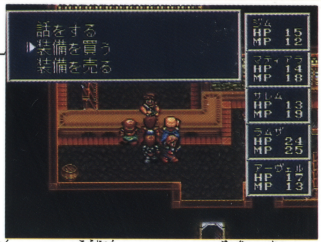
4 最後に本当にレベルアップしてよいかどうかを聞いてきますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。





6. 店

武具の店



武器や防具を売っています。不用になった装備品の買い取りもしてくれます。

●話をする

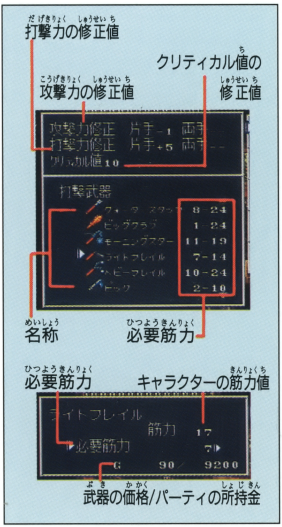
店の主人と会話をします。

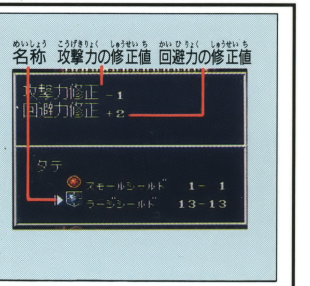
●装備を買う

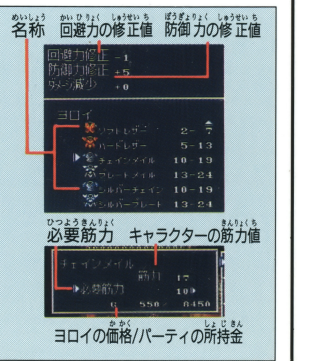
まず、買うキャラクターを選択してから購入します。なお武具を買った時は、最後に「装備しますか?」と聞いてきますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。

★武器を買う

武器の種類を選択します。Aボタンで決定すると、その種類の武器のリストが表示されますので、欲しい武器を選んでください。購入したい武器の必要筋力は、✚ボタンの◀、▶ボタンで選べます。すべての武器には必要筋力が定められています。自分の筋力値を越える武器を装備することもできますが、必要筋力が1点大きいごとに攻撃力が1減らされます。武器の必要筋力値が高いものほど、敵に与えるダメージは大きくなりますが、その分価格が高くなります。最後に、本当に買うかどうかを聞いてきますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。







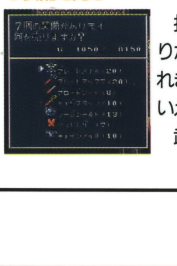
★タテを買う

「武器を買う」と同様の手順で進めます。タテのリストが表示されますので、欲しいタテを選んでください。タテにも必要筋力がありますが、武器やヨロイのように、必要筋力が細かく分かれていません。

★ヨロイを買う

「武器を買う」と同様の手順で進めます。ヨロイのリストが表示されますので、欲しいヨロイを選んでください。ヨロイにも武器と同じように、必要筋力が定められています。買いたいヨロイの必要筋力は、✚ボタンの◀、▶ボタンで選べます。自分の筋力値を越えるヨロイを装備することもできますが、必要筋力が1点大きいごとに回避力が1減らされます。必要筋力の高いものほど、価格が高くなります。最後に、本当に買うかどうかを聞いてきますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。

●装備を売る

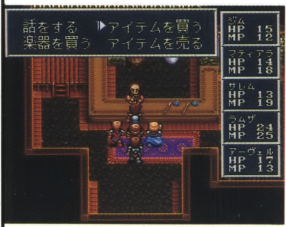


持っている装備品のリストが表示されますので、売りたい物を選択してください。買い取り価格が表示されますので、売るなら「はい」を、売らないなら「いいえ」を選んでください。

武具の店で売ることができるのは装備品だけです。

6. 店

奇跡の店



オランにある、変わった品物を扱う店です。呪歌の演奏に必要な楽器もここで売っています。また、冒険で手に入れた宝物などを買い取ってくれます。品物の売り買いでは、表示されるアイテムまたは楽器のグラフィックを選択してください。

●話をする

店の主人と会話をします。

●アイテムを買う

買いたいアイテムにカーソルを合わせると、アイテムの効果の説明が表示されます。Aボタンを押すと、本当に買うかどうかを聞いてきますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。



●アイテムを売る

売りたいアイテムにカーソルを合わせます。同じアイテムを複数持っている場合は、売りたいアイテムの数量を✚ボタンの◀、▶ボタンで決定します。買い取り価格が表示されますので、売るなら「はい」を、売らないなら「いいえ」を選んでください。



●楽器を買う

買いたい楽器にカーソルを合わせAボタンを押します。本当に買うかどうかを聞いてきますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。





魔術師ギルド

魔術師ギルドでは魔法の品物やコモンルーンを売っています。

●話をする

魔術師ギルドの受付と会話をします。



●マジックアイテムを買う

買いたいマジックアイテムにカーソルを合わせAボタンを押します。本当に買うかどうかを聞いてきますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。

●メイジスタッフを買う

武具の店での「武器を買う」と同様の手順で進めます。

●コモンルーンを買う

買いたいコモンルーンにカーソルを合わせAボタンを押します。本当に買うかどうかを聞いてきますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。コモンルーンの内容については、P.43の「コモンルーン」のページをご覧ください。



盗賊ギルド

裏の世界を支配するもの、それが盗賊ギルドです。

●話をする

盗賊ギルドでは様々な情報を入手できますが、それなりの代償が必要です。また、体がすばやくなるアイテムを売っていることもあります。



6. 店

神殿



街によっては、各宗派の神殿があるところもあります。神殿は、神の奇跡によって冒険者たちを助けてくれます。

●話をする

神官と会話をします。

●回　復

キャラクターのHPとMPを回復させることができます。所持金がまったくない場合は、無料で治療してくれます。

★生命力（HP）の回復

HPを回復したいキャラクターを選択すると、回復に必要な金額が示されますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。

★精神力（MP）の回復

MPを回復したいキャラクターを選択すると、回復に必要な金額が示されますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。

●石化解除

石化を解除したいキャラクターを選択すると、解除に必要な金額が示されますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。必要な金額はパーティの所持金の約5割です（最大2000ガメル）。所持金がまったくない場合は、無料で石化を解除してくれます。



●復活

死んでしまったキャラクターを選択すると、復活に必要な金額が示されますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。必要な金額はパーティの所持金の約6割です(最大2000ガメル)。所持金がまったくない場合は、無料で復活させてくれます。

●アイテム購入

神殿では、アンデッドにダメージを与える聖水や、神殿ごとに違った種類の能力値増加アイテムを売っています。

買いたいアイテムにカーソルを合わせAボタンを押します。本当に買うかどうかを聞いてきますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。

●セイントの呪文をかける(ファリス神殿のみ)

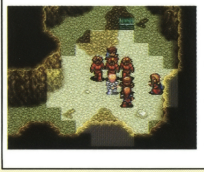
何かの仕事を行っている最中に、この呪文をかけてもらうと、その仕事が終了するまで、キャラクターの攻撃力、追加ダメージ、回避力がそれぞれ2増えます。ステータスは仕事を完了した時点で元に戻ります。

セイントの呪文をかけてもらえるのはファリス信者だけです。呪文をかけてほしいキャラクターをステータスウィンドウから選択すると、必要な金額が示されますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。

7.戦闘

パーティがモンスターなどにある程度接近すると、自動的に戦闘が始まります。戦闘は敏捷度の高いものから順番に行動し、全員の行動が終われば、また敏捷度の高いものから順に…という手順を踏みます。この手順1回分を「1ラウンド」と呼びます。キャラクターは、1ラウンドに移動と1回の攻撃か、または魔法やアイテムの使用ができます。戦闘はどちらかが全滅するか、または逃げ出すまで続きます。

白く点滅しているキャラクターが戦闘行動のできるメンバーです。明るくなっている部分が、そのキャラクターが一度に移動できる範囲となります。なお、戦闘中に画面外に移動してしまうと、そのキャラクターは戦闘から逃げ出したとみなされ、再びその戦闘には参加できなくなります。また、敵に出会った時にその画面にいなかったキャラクターも戦闘に参加できません。



白く点滅しているキャラクターが戦闘行動します。

戦闘中の移動は通常時の移動と同様に、✚ボタンの操作で行います。

戦闘中に使えるコマンド

Xボタンもしくは Aボタンでコマンドメニューを表示させ、それぞれコマンドを選んで決定してください。Bボタンでコマンドを取り消すことができます。





●**攻撃** 装備している武器を使って敵を攻撃します。このコマンドを選ぶと、武器の攻撃圏内が明るくなります。✚ボタンで照準カーソル▼を動かし、攻撃したい相手に合わせてAボタンを押して

ください。攻撃対象は、暗い色に変わります。

いったん照準を合わせると、その相手が倒れるまで照準カーソル▼は自動的にその相手を示します。もちろん✚ボタンで攻撃する相手を変更することもできます。攻撃を行うと、次のキャラクターに順番が移ります。

●**魔法**　魔法や呪歌を使います。移動を行った同じラウンド中に、魔法を使うことはできません。移動した後で魔法を使おうとすると、自動的に元の位置に戻されます。魔法の対象は暗い色に変わります。魔法を使うと、次のキャラクターに順番が移ります。

●**アイテム**　アイテムを使います。アイテムの使い方は、通常時と同じです。アイテムを使うと、次のキャラクターに順番が移ります。

●**ステータス**　パーティキャラクターのステータスを表示します。ステータスを見ても、次のキャラクターに順番は移りません。

●**装備変更**　装備している武器を変更することができます。ヨロイを着替えることはできません。装備変更を行うと、次のキャラクターに順番が移ります。

●**待機**　その場で何も行動せずに、次のキャラクターに順番を移します。ただし、その場でキャラクターは自衛手段をとります。「回避に専念」または「抵抗に専念」のどちらかを選択してください。

回避に専念：敵の攻撃をかわすことに専念する。
抵抗に専念：敵の攻撃を跳ね返すことに専念する。

8.自動的成功と自動的失敗

どのような行動にも常に、成功する可能性と失敗する可能性があります。これを「自動的成功」と「自動的失敗」と呼びます。「自動的失敗」を起こした場合は、その失敗から何か学ぶものがあったとして、経験点に10点加算されます。



9.魔法

魔法には3つの系統があります。それぞれ対応する技能のレベル分までの呪文を使うことができます。

呪文を使うとMPを消費しますが、同じ呪文でもレベルが上がると、消費するMPの量は減少します。



魔法の拡大

古代語魔法、精霊魔法、神聖魔法は、目標の数、持続時間、魔法のかかりやすさを拡大することができます。拡大できる項目は、その呪文ごとに決まっています。

魔法を拡大すると、消費するMPの量もその分増加します。

●目標の拡大　一度に複数の目標に、同じ呪文をかけることができます。

●ダメージの確実性　ダメージチェックの回数を増やし、その中でもっとも大きな値をダメージとして採用します。

●達成値の上昇　達成値を大きくした分だけ、呪文がかかりやすくなります。

●持続時間の延長　通常、一定ラウンド持続する魔法を、もっと長いラウンドの間持続するようにします。

古代語魔法　古代王国時代に開発された魔法です。ソーサラー技能が必要です。

レベル	呪文名	効果
1	アンロック	鍵を開ける。魔法で封じられた鍵を開けることもできる。
	エネルギーボルト	エネルギーの矢を放つ。障害物にぶつかると消える。
	エンチャントウェポン	武器の打撃力を一時的にアップ。魔法の武器でしかダメージを与えられないモンスターにもダメージを与える。

レベル	呪文名	効果
1	カウンターマジック	魔法に対する抵抗力を強くする。
	プロテクション	防御膜を張り、受けるダメージを少なくする。
	スリープクラウド	生き物を眠らせるガスを作り出す。眠った者は、攻撃を受けると目を覚ます。
	ディスペルマジック	味方にかけられたすべての呪文の効果を消す。
	センスマジック	持ち物の中の魔力を持った品物を見つけ出す。
2	ファイアウェポン	武器の打撃力を大きくし、魔法の武器でないとダメージを与えられないモンスターにもダメージを与える。火に弱いモンスターには、より多くのダメージを与える。
3	フィジカルエンチャント	能力値を一時的に上げ下げできる6つの呪文。人間、妖精、妖魔のみに効果がある。 シャープネス：器用度を6上げる。　ダルネス：器用度を6下げる。 ストレンクス：筋力を6上げる。　ウィークネス：筋力を6下げる。 クイックネス：敏捷度を6上げる。　スロウネス：敏捷度を6下げる。
	ライトニング	電撃を放つ。壁にぶつかるまで一直線に飛んでいき、途中にいる者すべてにダメージを与える。
4	コンシールセルフ	精神集中の間、自分の姿を他者から見えなくする。この間は敵の攻撃の直接の目標にされない。
	センスオーラ	シャーマンの特殊能力のセンスオーラと同じ。
	ファイアボール	空間のある一点を中心に爆発を起こす。効果範囲内にいる味方も巻き込んでしまう。
	パラライズ	精神集中の間、相手の動きを完全に封じ込めることができる。
5	ブリザード	空間のある一点を中心に小石ほどの氷を含んだ嵐を起こし、ダメージを与える。
	サプレスエレメンタル	大地、水、火、風の精霊力の1つを一時的に打ち消す。一度に消せる精霊力は1種類だけで、呪文を複数使っても同時に2つ以上を打ち消すことはできない。
	アポート	自分の所有物を手元に移動させる。

9.魔法

レベル	呪文名	効果
6	アシッドクラウド	効果範囲内の空気を強い酸に変え、ダメージを与える。
	スロー	目標物の敏捷度を半分にする。
	ヘイスト	目標物の敏捷度を2倍にする。
	ルーンロープ	見えないロープで目標物を動けなくする。
7	フルポテンシャル	筋力、器用度、敏捷度をそれぞれ6上げる。
	ブレードネット	魔法の網で相手の動きを封じ込め、行動を起こすとダメージを与える。
8	スタンクラウド	マヒの雲を作り出す。
	フォースフィールド	見えない壁で物理的な攻撃を回避する。
	ライトニングバウンド	電撃の網で絡め採り、毎ラウンドダメージを与える。
9	ディスインテグレート	目標物を分解し、消滅させる。
	ペトリフィケーション	目標物を石化させる。
	ルーンシールド	魔法をさえぎる壁を造り回避する。
10	デスクラウド	空気を変化させ、効果範囲内の生き物を即死させる。
	メテオストライク	上空から隕石を落下させ、大爆発を起こさせる。

精霊魔法

精霊魔法は精霊がつかさどる力を引き出してかける魔法で、シャーマン技能が必要です。精霊魔法は対応する精霊が存在する場所でないと、使うことができません。呪文名の後ろの（ ）が必要な精霊力です。その場に存在する精霊は、センスオーラの能力で調べることができます。

レベル	呪文名	効果
1	スネア（大地の精霊）	相手を転倒させる。倒れると攻撃が命中しやすくなる。
	デストラクション（精神の精霊）	相手の精神集中を乱し、次のラウンドに呪文を唱えられず、攻撃力や回避力にペナルティーを受ける。ただし、効果は1ラウンドしか続かない。
	ファイアボルト（炎の精霊）	目標に向かって炎を飛ばす。

レベル	呪文名	効果
2	ウィルオーウィスプ（光の精霊）	相手に光の精霊をぶつける。シェイド（闇の精霊）にぶつかると、互いに消滅する。
	ウォータースクリーン（水の精霊）	体の表面に薄い水の膜を張り、炎によるダメージを減らす。
	コンフュージョン（精神の精霊）	相手を混乱させ、戦闘などの積極的な行動を取れなくする。ただし、仕掛けられた攻撃には正常に反応する。
	シェイド（闇の精霊）	相手に闇の精霊をぶつけ、MPにダメージを与える。ウィルオーウィスプ（光の精霊）にぶつかると、互いに消滅する。
	ファナティシズム（精神の精霊）	攻撃力がアップするが、回避力が下がる。呪文は男性しか使用できないが、女性にかけることはできる。
	ホールド（大地の精霊）	敵の移動を封じる。魔法にかかると移動できなくなり、攻撃力や回避力にペナルティーを受ける。
3	インビジビリティ（その他の精霊）	精神集中の間、自分の姿を他者から見えなくする。この間は敵の攻撃の直接の目標にされない。
	バインディング（植物の精霊）	相手の動きを完全に封じる。ホールドの呪文と違い、一切の行動が取れなくなる。
	ヒーリング（生命の精霊）	HPを完全に回復させる。呪文は女性しか使用できないが、男性にかけることはできる。
	ミュート（風の精霊）	相手が発する音や声を消す。呪文をかけられた相手は魔法を使うことができなくなる。
	ストーンブラスト（大地の精霊）	地中から飛び出した石のつぶが敵に襲いかかる攻撃呪文。
4	スリープ（精神の精霊）	呪文をかけられると、魔法によって効果が解除されないかぎり永遠に眠り続ける。
	フィア（闇の精霊）	呪文をかけられると、底知れぬ恐怖を感じ、できる限り遠くへ逃げようとする。この状態で戦闘を行うと攻撃力や回避力にペナルティーを受ける。

9.魔法

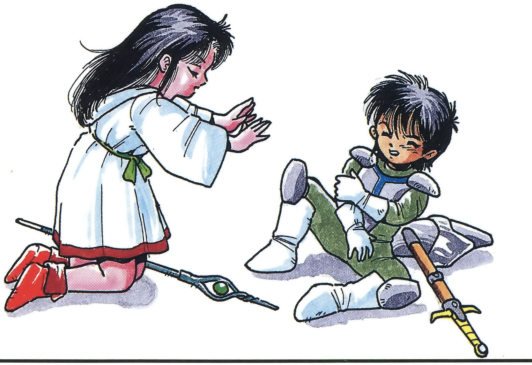
レベル	呪文名	効果
4	レストアヘルス（生命の精霊）	体内の病気、毒物などをすべて消して健康な状態に戻す。呪文は女性しか使用できないが、男性にかけることはできる。
5	バルキリージャベリン（精神の精霊）	光の投げ槍をぶつける。呪文は男性しか使用できない。
	シュートアロー（風の精霊）	呪文を使うには矢（アロー、クォーレル）が必要。持っている矢を風の精霊に運ばせることで、目標に必ず命中する。
	ミサイルプロテクション（風の精霊）	効果範囲内の者を飛び道具から守る。
6	コントロールサウンド（風の精霊）	呪歌の効果を味方の有利なように音をあやつる。
7	ウィンドストーム（風の精霊）	竜巻で、効果範囲内の目標物を転倒させ、ダメージを与える。
	バルキリーブレッシング（精神の精霊）	防具にエネルギーのシールドを施す。
8	アイスストーム（氷の精霊）	氷の嵐で、効果範囲内の目標物にダメージを与える。
	ファイアストーム（火の精霊）	炎の嵐で、効果範囲内の目標物にダメージを与える。
9	アースクエイク（大地の精霊）	地震を起こし、効果範囲内の目標物を転倒させ、ダメージを与える。
	フリーズ（氷の精霊）	目標物を冷凍し、即死させる。

神聖魔法

神の力を借り、奇跡を起こす呪文です。プリースト技能が必要です。

レベル	呪文名	効果
1	キュアーウーンズ	傷を直す呪文。
	トランスファー	術者のMPを他者に譲り渡す呪文。MPが0で昏倒した者も回復させることができる。
	ターンアンデッド	アンデッドに対してさまざまな悪い影響を与える。

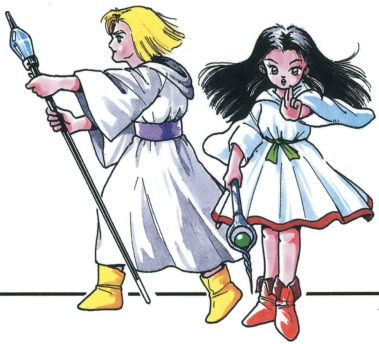
レベル	呪文名	効果
1	サニティ	魔法によって平静を失った者の精神状態を元に戻す。
2	ホーリーウェポン	呪文をかけられた武器は、アンデッドに対する打撃力がアップする。
	フォース	相手に衝撃波をぶつける。障害物にぶつかると消える。
	キュアーブラインドネス	魔法によって失った視力を回復する。
	キュアーデフネス	魔法によって失った聴力を回復する。
3	キュアーポイズン	体内の毒物をすべて消し去る。
	ホーリーライト	アンデッドに対して有害な光を放射し、ダメージを与える。
4	キュアーディジーズ	かかっている病気をすべて治す。
	ヒートプロテクティブ	パーティ全体を熱や炎から守り、ダメージを減らす。
	コールドプロテクティブ	パーティ全体を氷や冷気から守り、ダメージを減らす。
5	リムーブカース	呪いの呪文から解放する。
7	フォースイクスプロージョン	自分を中心に爆発を起こし、無差別にダメージを与える。
8	リフレッシュ	目標物を完全に健康な状態にする。
9	リザレクション	死者をよみがえさせる。



9.魔　法

神聖魔法には、ある特定の神の信者にしか使えない特殊な呪文があります。

レベル・呪文名	効　果
ウィークポイント 〈ラーダ　3レベル〉	敵の弱点を明らかにする。敵に対する攻撃は、クリティカル値が1減らされる。
ラック 〈チャ・ザ　1レベル〉	呪文をかけておくと、生命抵抗などで失敗した場合、一度だけ幸運が術者を守る。
ピース 〈マーファ　3レベル〉	お互いの心の中の憎悪の念を取り払う。呪文の影響を受けた者は、敵意を失って去っていく。
バトルソング 〈マイリー　5レベル〉	歌声の届く範囲にいる者の攻撃力をアップし、精神に影響を及ぼす呪文を無力化する。
ディバイン・アーマー 〈マイリー　7レベル〉	防御力30のヨロイの力場を作る。
ディバイン・ウェポン 〈マイリー　7レベル〉	打撃力30の武器の力場を作る。
バニッシュ 〈ファリス　8レベル〉	自然ならざる存在を消し去る。
ジハド 〈ファリス　10レベル〉	ファリスの信者に大きな戦いの能力を与える。



呪歌

魔法の力を持った唄です。楽器がないと歌えません。演奏してもMPは消費しませんが、演奏中は他の行動が一切取れません。
また、他の魔法と違い、聴いた者すべてに影響します。アンデッドやゴーレムなどの、精神のない者に対しては効果がありません。

モラル	攻撃力を上げる。
ピース	攻撃力を下げる。
レジスタンス	生命抵抗力、精神抵抗力を上げる。
ララバイ	眠りに落とす。効果が現れる4ラウンドまで演奏を続けなければならない。
シング	唄に合わせて歌い始める。歌っている間は魔法が使えない。
ダンス	唄に合わせて踊り始める。踊っている間は攻撃力や回避力にペナルティーを受け、古代語魔法と精霊魔法が使えない。
レクイエム	死者の霊を弔う曲で、アンデッドの敵対的な意志を弱める。効果が現れる4ラウンドまで演奏を続けなければならない。

コモンルーン

コモンルーンは、簡単な古代語魔法のいくつかを、誰でも使えるように魔法の指輪に封じたものです。この指輪を装備していれば、ソーサラー技能を持っていない者でも、その指輪に封じられた呪文を使うことができます。
コモンルーンには次の3種類があり、魔術師ギルドで売っています。

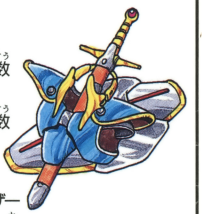
呪付のルーン	エンチャントウェポンの呪文が使えます。
魔除のルーン	カウンターマジックの呪文が使えます。
防御のルーン	プロテクションの呪文が使えます。

10. よりよき冒険へのアドバイス

いよいよ冒険の始まりだ。でも、ちょっと待って。冒険者たるもの、出発の前にはくれぐれも準備を確かめなければならないのだ。

●まずは身だしなみから

まずは、身を守るための武器や防具を買いに行こう。技能によっては、持てる武器や防具に制限があるので気をつけてほしい。



- ファイター、セージ、バード、プリースト→制限なし
- レンジャー→必要筋力が、自分の筋力の半分以下（端数切り上げ）の非金属製のヨロイ
- シーフ→必要筋力が、自分の筋力の半分以下（端数切り上げ）の武器と非金属製のヨロイ
- シャーマン→非金属製のヨロイと片手用の武器
- ソーサラー→メイジスタッフと、クロースかソフトレザー

以上が、技能による武器と防具の制限だ。使えない武具を買おうとすると、店の主人が注意してくれる。

●仲間を見つけてパーティ結成!!

装備を整えたら“冒険者の店”へ行って冒険の仲間を見つけよう。

“冒険者の店”には君と同じような冒険者たちがいるから、気に入った相手とパーティを組もう。

でも、女の子ばかりで戦闘能力のないパーティや、戦士ばかりで魔法の使えないパーティを作ると、冒険の最中に困ったことになりかねない。バランスの取れたパーティ構成を心がけてほしい。

●情報を収集しよう

パーティを組んだら、まずは“冒険者の店”の主人と話をしよう。また仕事の仲介をしてくれるときもあるので、こまめに通ってみるといいだろう。

●報酬を忘れずに

引き受けた仕事を終えたら、報酬と経験点を忘れずに受け取ろう。「経験点を得た」とのコメントが出るまで、冒険は終了していない。

では、存分にアレクラスト大陸での冒険を楽しんでくれたまえ
幸運を祈る。

アンケートカードご返送のお願い

本製品に入っています「アンケートカード」をぜひ当社までご返送ください。当社の今後のソフト開発の参考とさせていただきます。

ご注意

1. このソフトウェアおよび取扱説明書は、株式会社ティーアンドイーソフトの著作物です。その一部または全部を、株式会社ティーアンドイーソフトの許諾なく、複写、複製すること、およびレンタル業、もしくはそれに類似する行為に使用することは、法律(著作権法など)で禁止されています。
2. ゲーム内容などに関するご質問、攻略法等については、誠に勝手ながらお答えできませんのでご了承ください。
3. 製品には万全を期しておりますが、万一、株式会社ティーアンドイーソフトの責に帰する不都合が生じましたら、ご面倒とは思いますが、「株式会社ティーアンドイーソフト　ユーザーサポート係」までご連絡くださいますようお願い申し上げます。

株式会社 ティーアンドイーソフト

〒465 名古屋市名東区照が丘10番地

ユーザーサポート専用テレフォン：052-773-7757

受付時間：月～金9:00～12:00,13:00～17:00（除く祝日）

発売日やゲーム内容の情報満載の

テレフォンサービス：052-776-8500

AUDIO VISUAL、PROGRAMMED & SCENARIO:

©1994 T&E SOFT/グループSNE

PRINTED IN JAPAN

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

T&ESOFT

株式会社ティーアンドイーソフト

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。