

 68000

 BRETAGNE LAIG



ロールプレイングゲーム
ブルトン・レイ

USER'S MANUAL



1. ゲームの志野

1-1. ゲーム開始までの準備

1-2. 基本の操作

1-3. アルティメイの志野

1-4. インターフェイスの基本操作



ゲームの志野は、今更なる進化を遂げた。トク・クイック、お楽しみでニヤヤ本、
 するリアのなこはる限定のす開こく
 の図はよここるあア人取りを一さムーヤ、お楽しみでニヤヤ本、
 の図はよここるあア人取りを一さムーヤ、お楽しみでニヤヤ本、
 の図はよここるあア人取りを一さムーヤ、お楽しみでニヤヤ本、

1. ゲームの起動

1-1. ゲーム開始までの手順

ブルトン・レイの起動 P.2



ユーザーディスクの作成 P.4



プレイシナリオの作成 P.5



キャラクターの作成 P.7



ゲームスタート P.10

1-2. 製品の内容

製品開封後、内容を確認してください。

- | | |
|---------------------|----|
| ●オープニングディスク | 1枚 |
| ●ゲームディスク1 | 1枚 |
| ●ゲームディスク2 | 1枚 |
| ●ユーザーズマニュアル | 1冊 |
| ●ガイドブック | 1冊 |
| ●アンケートはがき/ソフトウェア保証書 | 1枚 |

1-3. ブルトン・レイの起動

- ①周辺機器、本体の順に電源を入れます。
- ②ドライブA (0)にオープニングディスクをセットします。

CAUTION ● ご注意

- 新たに電源を入れてゲームを開始するために、ディスクをセットする場合、先に電源を入れてからディスクをセットしてください。
万一、ディスクを先にセットして電源を後で入れると、ディスクの内容が壊れることがありますので注意してください。
- 2MB以上のRAMを実装している機種を使用している場合は、RAMの内容のバックアップをとってから本製品を起動させてください。

- ③しばらくすると「ブルトン・レイ」が起動し、オープニングが始まります。
 - ④オープニング画面が終ると、ドライブA (0)にゲームディスク1をセットするようにメッセージが表示されます。
 - ⑤ドライブA (0)のオープニングディスクを抜き取り、ゲームディスク1をセットします。
しばらくすると初期メニューが表示されます。
- ◆2回目以降にゲームを起動する場合（オープニング画面を見る必要のない場合）は、初めからゲームディスク1をドライブA (0)にセットして起動させることもできます。

1-4. メニュー画面の基本操作

カーソル➡

《初期メニュー》

ゲームスタート

ユーティリティー

ゲーム終了

●項目の選択

「ブルトン・レイ」の基本的な操作は、上図の形態のメニュー画面でおこないます。

メニュー内の項目の選択は、カーソルをテンキー [2] [8] で目的の項目の上に合せ [Enter] キーを押します。本マニュアルで「～を選択」と表記された場合は、この操作をおこなってください。

●メニュー画面のキャンセル

メニュー画面を消して、通常の画面へ戻りたい場合は [ESC] キーを押してください。

2. ゲームの準備

2-1. ユーザーディスクの作成


ゲームを始めるためにはユーザーディスクが必要です。ユーザーディスクにはプレイシナリオを収めて、ゲームの途中経過を記録、保存する機能があります。



ユーザーディスクの作成手順はつぎの通りです。ここで新しい（または内容を失ってもいい）2HDタイプのフロッピーディスクをご用意ください。

◆本製品並びにシナリオ集Vol. 1、2で遊ぶためにユーザーディスクを作成する場合、製品別にユーザーディスクを作成してください。肖像グラフィックデータが正しく表示されない場合がありますので、異なる製品のプレイシナリオを1枚のユーザーディスクに作成しないでください。

- ①初期メニューから[ユーティリティ]を選択します。表示される[ユーティリティ]メニューから[ユーザーディスクの作成]を選択します。

《ユーティリティ》
プレイシナリオの一覧
プレイシナリオの作成
キャラクターの作成
キャラクターの転送
ユーザーディスクの作成
初期メニュー

- ②ドライブB(1)に新しいフロッピーディスクをセットします。作成してもいい場合は画面上の「はい」にテンキー[4][6]でカーソルを合わせて  キーを押します。中止したければ「いいえ」を選びます。

ドライブB: のディスクをフォーマットします。
よろしいですか?
 

- ③ユーザーディスクが作成されます。続けて何枚か作成する場合は②の操作を繰り返してください。

2-2. プレイシナリオの作成

本製品には7編のシナリオが収められていますが、そのままでは遊べません。シナリオを遊べる状態にするのがプレイシナリオの作成です。

まず、シナリオを収めているゲームディスク2から遊びたいシナリオを選択します。選択したシナリオの内容は、ユーザーディスクに移されます。シナリオの内容を移したユーザーディスクにはゲームの途中経過も記録します。

1枚のユーザーディスクには5編のシナリオを作成することができます。

プレイシナリオの作成はつぎの手順でおこなってください。

- ①初期メニューから「ユーティリティー」を選択します。選択するとユーティリティーメニューが表示されます。

《ユーティリティー》
プレイシナリオの一覧
プレイシナリオの作成
キャラクターの作成
キャラクターの転送
ユーザーディスクの作成
初期メニュー

- ②メニューから「プレイシナリオの作成」を選択します。
- ③表示されるメッセージにしたがって、ドライブA(0)のゲームディスク1を抜き取り、ゲームディスク2をセットします。ドライブB(1)にはユーザーディスクをセットしてください。

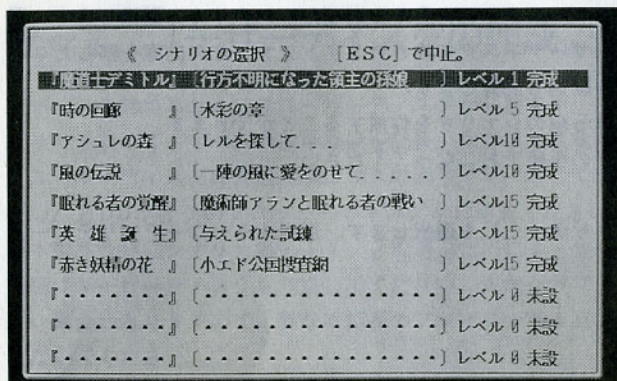
プレイシナリオを作成します。
ドライブA:に、ゲームディスク2を
ドライブB:に、ユーザーディスクを
入れてください。

■作成

終了・取り消し

この画面では「終了・取り消し」か「作成」を選択できます。プレイシナリオの作成を止めたければ「終了・取り消し」を、作成する場合は「作成」を選択します。カーソルはテンキー [2] [8] で移動します。

- ④「作成」を選択すると、ゲームディスク2に収められたシナリオの選択画面が表示されます。遊びたいシナリオをこの画面から選択してください。表示されている内容は左から、タイトル、シナリオのシチュエーション、そして難易度をレベルであらわしています。



- ⑤つぎに《作成スロット》の選択をおこないます。この作成スロットにシナリオの内容を移します。スロット1つにつきシナリオ1編を収めます。スロットは1枚のユーザーディスク(新品または内容を失ってもいいフロッピーディスク)に5つ設定されていて、この内のいずれかを選択します。
- ◆すでにシナリオとキャラクターが作成されているスロットを選択するとすでにシナリオが作成されていることを知らせるメッセージが表示されますので、消去してもいい内容であれば「はい」を選択して、新しいシナリオを作成してください。
- ⑥選択した作成スロットにシナリオの内容が移ります。この後、続けてシナリオを作成できますので、④⑤の操作を繰り返してください。作成作業を終らせるには画面から「終了・取り消し」を選択します。
- ⑦シナリオの作成を終えたら、表示されるメッセージにしたがって、ドライブA(0)のゲームディスク2を抜き取り、ゲームディスク1をセットします。ドライブB(1)のユーザーディスクはそのままにしておいてください。

2-3. キャラクターの作成

作成したプレイシナリオで、冒険を繰り広げるキャラクター（ユーザーが操作する主人公）を作成します。作成の手順はつぎの通りです。

- ①《初期メニュー》から《ユーティリティ》を選択してメニューを表示させます。メニュー内から [キャラクターの作成] を選択します。
- ②キャラクターを作成するシナリオのスロットを選択します。すでにキャラクターが作成されていて、レベルの後に「冒険中」又は「完結」と表示されているスロットは選べませんので注意してください。
- ③スロットを選択するとキャラクター選択画面が表示されます。



左端のキャラクターの肖像に水色の枠があります。この枠をテンキー [4] [6] で目的のキャラクターに合せ、キーを押します。

続いて、選んだキャラクターの名前と能力を設定します。

●変更の手順

- ①テンキー [2] [8] で目的の能力値にカーソルを合わせます。
- ②カーソルキー [↑] [↓] で数値が上がります。能力値の上は [BS] [DEL] で下げることができます。必要に応じて能力値を上げ下げしてください。
- ③ [INS] キーで名前を入力します。名前を消すには [DEL] キーを押します。
- ④ [INS] キーで名前を入力します。

1. 名前の設定

キャラクターに名前を付けてください。文字は漢字、英字、ひらがな、カタカナを使用できます。

●英字入力 → [F8] キーを押します。

●カタカナ入力 → [F9] キーを押します。

●ひらがな入力 → [F10] キーを押します。

●漢字入力

入力状態をひらがな、またはカタカナにします。漢字変換機能は単漢字変換仕様ですので、漢字入力では音読みのかな（ひらがな、カタカナどちらでも変換できます。）を漢字1文字分ずつ入力、変換をおこなってください。

■入力例

① ぶ

変換したい文字を入力します。[XF3] キーを押します。

② 侮 撫 武 舞 荀 蕪 部

画面下に同じ読み漢字が表示されます。目的の漢字にカーソルをカーソルキー[→][←]で合せ[↵]キーを押します。

●その他のキー操作

[SPACE] キー 1文字空き

[BS] キー カーソル位置の前の文字を消去します。

[DEL] キー カーソル位置の文字を消去します。

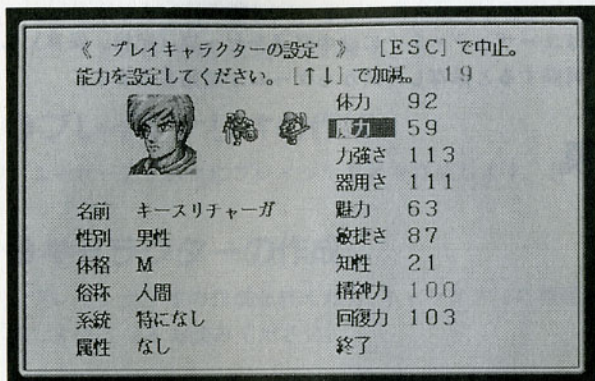
[INS] キー 通常、挿入になっている文字入力を上書にします。上書にすると、文字訂正する場合カーソル位置の文字を消去して新しく入力した文字が入られます。挿入方式に戻すにはもう一度 [INS] キーを押します。

2. 能力設定

キャラクターには、体力や魔力といった能力値が設定されています。この数値はそれぞれのキャラクターによって異なり、キャラクター同志の能力差を表現しています。

ここでは、キャラクターの能力値の変更をおこないます。緑色で表示されている決められた一定の数値を割り振ることができます。ただし、赤色で表示されている精神力は変更できません。

変更が終わったら「終了」を選択してシナリオの作成スロット画面に戻ります。さらに[ESC]キーを押すと初期画面に戻ります。



●変更の手順

- ①テンキー [2] [8] で目的の能力値にカーソルを合せます。
- ②カーソルキー [↑] [↓] で数値が上下します。能力値の上に表示されている一定ポイント分しか変更できません。必要な能力値にそのポイントを振り分けてください。

2-4. ゲームの開始

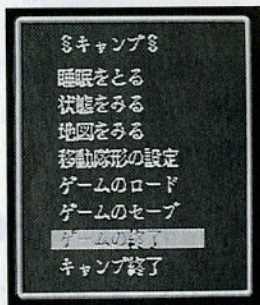
プレイシナリオ、キャラクターの作成が終わったら、いよいよゲームを開始します。

- ①初期メニューの「ゲームスタート」を選択します。
- ②ユーザーディスクのシナリオが表示されます。遊びたいシナリオを選択します。
- ③しばらくするとゲーム画面が表示されます。

2-5. ゲームの中断と再開

ゲームを中断、終了する場合はユーザーディスクに途中経過をセーブ（記録、保存）した後、ゲームを終了させます。再開すると保存した所からゲームが開始されます。

●ゲーム終了の手順



- ①ゲームの終了はキャンプメニュー（P.22）に「ゲームの終了」の項目がありますのでこれをメニューから選択します。
- ②つぎに初期メニューが表示されますので、「ゲーム終了」を選択します。

2-6. ユーティリティ

《初期メニュー》中の《ユーティリティ》では、プレイシナリオ、キャラクターの作成などおもにゲーム前の準備をおこないます。

ユーティリティの内容はつぎの通りです。

●プレイシナリオの一覧

ユーザーディスクに収められているシナリオの一覧を表示します。すでにゲームを開始しているシナリオは「冒険中」、まだ始められていないシナリオには「未踏」、ゲームを終了したシナリオは「完結」と表示されます。

●プレイシナリオの作成

ユーザーディスクにプレイシナリオを作成します。詳しくはP.5をお読みください。

●キャラクターの作成

プレイシナリオの作成を終えたら、キャラクターの作成をおこない主人公を設定します。詳しくはP.7をお読みください。

●キャラクターの転送

1本のシナリオの冒険を終えた主人公キャラクターを、他のシナリオへ転送して冒険させることができます。(完結したシナリオからキャラクターの転送をおこないます。)

1本のシナリオを終えると主人公はかなり成長しますので、同じキャラクターを使いたい場合はこのキャラクターの転送をおこなってください。

[キャラクターの転送]の操作手順はつぎの通りです。

- ① [ユーティリティー] から [キャラクターの転送] を選択します。

《初期メニュー》

ゲームスタート

ユーティリティー

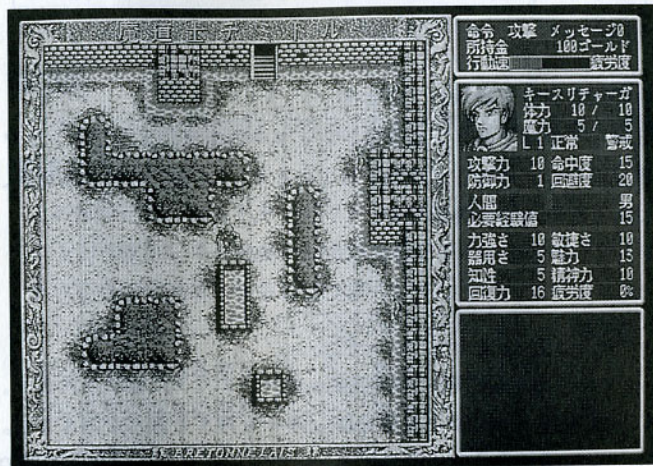
ゲーム終了

- ② ユーザーディスクに作成されているシナリオのスロットが表示されますので、転送した主人公キャラクターのいる、すでに終了(「完結」と表示されているスロット)しているスロットを選択します。
- ③ キャラクターの転送先となるプレイシナリオの作成されているユーザーディスクをドライブB(1)にセットします。
- ④ ユーザーディスクに作成されているシナリオのスロットが表示されますので、転送先のスロットを選択します。
- ⑤ 以上でキャラクターが転送されます。転送先のシナリオは転送したキャラクターで遊ぶことができます。

3. ゲーム画面

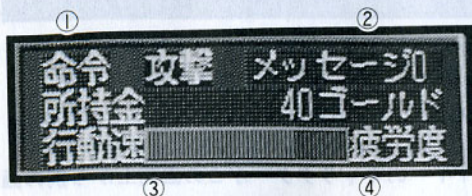
3-1. メインスクリーン

ゲームはこの画面で進められます。プレイヤーのキャラクターがこの画面上から別の画面に移動すると、移動先の画面に切り替わります。



画面上にはキャラクターが踏みこめない障害物があることもあります。移動にはこの障害物の存在も頭に入れておかななくてはなりません。

3-2. 情報表示部



キャラクターの行動状態の表示その他主要な情報が表示されます。

①行動命令

キャラクターの行動命令の設定状態を表示しています。

“命令”と“自動”の2種類の表示があり、通常はプレイヤーの指示によってキャラクターは動きますからこの表示部分は“命令”と表示されています。“自動”の表示は戦闘、移動などの処理を自動的におこなう場合の表示です。

4-8. 戦闘→P. 27

②情報表示速度

ゲーム進行中、主にプレイヤーに必要な情報が画面のメッセージエリアに表示されます。この内メッセージの最後に[Enter]キーのマークがある場合は[Enter]キーを押すと表示が消えます。[Enter]キーマークのないメッセージは情報表示速の設定により自動で消されます。表示時間の設定状態は、数値が小さいと速く消え、大きく設定すると遅く消えます。設定には[=]キーを押します。

③行動速度

キャラクターの画面上の移動速度の設定状態を表わします。あまり速く移動するように設定すると疲労度が溜まります。

設定した行動速度はインジケーターに表示されます。

行動速度→P. 20

④疲労度

主人公のキャラクターの疲労度を表わします。上記の行動速度と同じインジケーターを使用してお互いに影響を与えています。疲労が溜まるとインジケーターの右側からカラーレベルが上がっていきます。このレベルに対して行動速度の設定条件が決まります。

3-3. キャラクター表示部

このキャラクター表示部には主人公の状態、能力などが表示されます。ゲームを進行中、仲間ができてパーティーを組んだ場合は仲間の情報も表示されます。

主人公が1人しかいない場合は、そのキャラクターのすべての情報が表示されます。しかし仲間がいる場合は人数分（パーティーは最大3人まで可能です。）省略した形で表示されます。このためキャラクター個別の情報を見る機能も用意してあります。

4-3. キャンプメニュー《状態をみる》→P. 22

■名前

《キャラクターの作成》で作成したキャラクターの名前が表示されます。

■体力

この体力がなくなるとキャラクターは死んでしまいます。おもに戦闘において、その戦闘による被害としての数値が元の体力の数値から引かれていきます。

失った体力を回復させるにはつぎのいくつかの方法があります。

(1) 睡眠をとる。 4-3. キャンプメニュー《睡眠をとる》→P. 22

(2) 回復の魔法を使う。 4-5. 魔法メニュー→P. 24

(3) 薬ほか道具の使用。 4-6. 道具メニュー→P. 25

(4) 診療所で治療する。

(5) 宿屋に泊る

■魔力

魔法を使用する時はこの魔力を消費します。魔法の用途は基本的に4種類にわかれ、その中でまた数種類の魔法にわかれています。それぞれの魔法で確実性や効果が違っていて、消費する魔力もこれにより違ってきます。

消費した魔力を回復させるにはつぎのいくつかの方法があります。

- (1) 道具を使う。(シナリオによってはこの回復するための道具がない場合があります。)
- (2) 魔法(魔力吸引)を使用する。 4-5. 魔法メニュー → P. 24
- (3) 宿屋に泊る。

■L (レベル)

キャラクターのレベルを表わします。

キャラクターのレベルはさまざまな経験を重ねることによって上がっていきます。

レベルは高いほど戦闘、魔法において高い効果を期待できます。

■状態

キャラクターの身体の状態を表わしていて、つぎの各状態があります。

正常/これが通常の状態です。どのような行動にも支障はおきません。

病毒/毒物が体内にある状態です。放っておくと体力が減り、死に至るでしょう。

麻痺/戦闘はできませんが、魔法は使用できます。

睡眠/眠りについてます。

パーティーを組んでいる場合は、魔法によって睡眠状態になったキャラクターをその場に残して動くことができます。

魅惑/魔法により敵に引き寄せられています。防御能力に影響はありませんがカーソルキーによる移動ができなくなります。

錯乱/自我を無くし、敵味方の区別なく攻撃をしてしまいます。

石化/敵の魔法により石になっています。動けません。防御力がプラスされます。石化したキャラクターは完全に動くことができなくなり、石化した地点で止ったままの状態になります。パーティーを組んでいる場合は石化したキャラクターをその場に残して動くことができます。

沈黙/声を出すことができず、魔法が使えません。

これらの状態は時間の経過で、徐々に回復していきます。また、魔法でも回復させることができます。

■ 態勢

キャラクターの行動を表わします。行動にはつぎの種類があります。

攻撃/敵を攻撃しています。

防御/敵の攻撃を防御しています。この時、防御力にプラス α されます。

魔法/魔法を使用しています。

道具/道具を使用しています。

離脱/カーソルキーで指定したつぎの面への自動移動をおこなっています。

睡眠/眠っています。

警戒/周りに気を使い、敵に対する警戒をおこなっています。

■ 攻撃力

戦闘において、敵に与えることのできるダメージを左右する能力です。

キャラクターの攻撃の命中回数が多くても、この数値が低いと与えるダメージは少なくなり、数値が高いと攻撃回数は少なくてすむことになります。

■ 命中度

戦闘において、攻撃を命中させることができる能力です。

敵を攻撃してもこの数値が低いと敵に避けられてしまいます。

■ 防御力

戦闘において、敵からの攻撃を防御する能力です。

敵の攻撃を受けても、防御力が高ければダメージは少なくてすみます。

■ 回避度

戦闘において、攻撃を避けることができる能力です。防御力が小さくても、回避度が高ければ敵の攻撃を受けなくてすみます。

■ 種族

キャラクターの種族です。

■ 系統

キャラクターの系統を表示します。ゲーム中には、妖精・妖魔、アンデッド、悪魔・死神、野獣・魔獣、植物・昆虫、無気質、変形生物などといった系統のキャラクターが登場します。このほかにも、普通の人間や系統に当てはまらないキャラクターも登場します。

■ 性別

キャラクターの性別を表示します。

■必要経験値

つぎのレベルに上がるために必要な経験値を表わします。

■力強さ

キャラクターは、武器や防具などの装備を身に付けることで、攻撃力や防御力を高めて戦闘に備えます。装備には重さがあって、力のないキャラクターに重い装備を持たせると戦闘能力が低下してしまいます。力強さはおもに装備の許容重量を表わしています。

■敏捷性

敏捷性はおもに戦闘において発揮されます。この能力は、より速く動き敵の攻撃を回避する回避度につながります。

■器用さ

器用さはどんな武器でも器用に扱うことができる能力です。これにより命中度が決定します。

■魅力

キャラクターの魅力の高さは、なにも外見がいいだけではありません。人格そのものの魅力の高さを表わしています。

■知性

知性の高いキャラクターほど魔法を多く憶える能力に優れます。

■精神力

魔法を使用する上で必要な能力です。数ある魔法の中には、この精神力を消費するものもあります。

■回復力

冒険中にはさまざまなアクシデントに遭遇し、体力を消耗したり、身体がウイルスに侵されたり、麻痺した状態になったりすることでしょう。これらは歩いているだけである程度回復させることができます。この場合の回復のスピードは、回復力の大きさに左右されます。

■疲労度

疲労の状態を％で表示します。

4. ゲームの操作

4-1. 操作メッセージ

ゲームを進めていくと、操作に関するメッセージと使用キーが表示されます。このメッセージにしたがいゲームの操作を進めていきます。

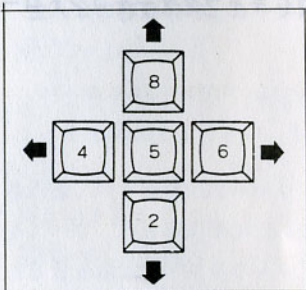
□ : 選択 □ : 決定
□ : 中止・終了

4-2. 移動

● 画面内の移動・テンキー

探索やほかのキャラクターと話をするためにはまず歩かなくてはなりません。

画面の中を移動するにはテンキーを使用し移動します。



- [2][4][6][8] で各方向に移動できます。
- [5] その場で停止します。[5] キーを押したままの状態ではゲーム上の時間が進みます。キーを押していないとプログラムは一時停止した状態になります。

●自動移動・カーソルキー

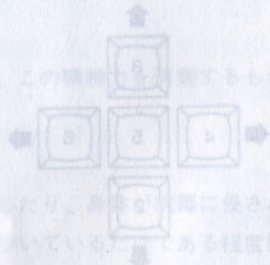
テンキーを使った移動のほかに、カーソルキーを使って、自動的に移動する方法があります。テンキーではキャラクターを進めたい方向のキーを押し続ける必要がありますが、カーソルキーで移動方向を指定すると、その方向が障害物でふさがれていなければ自動的に移動します。カーソルキーで移動した場合、キャラクターの情報表示部分の行動命令の表示が“自動”になります。

●移動隊形

主人公のキャラクターに仲間ができて、パーティーを組んだ場合、移動時の移動隊形(フォーメーション)を設定することができます。設定方法は4-4、キャンプメニューをご覧ください。

●行動速度 [ROLL UP] [ROLL DOWN]

必要な場合、キャラクターの移動速度を調整することができます。移動速度を速く設定すると疲労が溜まりますが、レベルが低い時に戦いたくない敵と出会った時や、速く戦闘状態から逃れたい時など移動速度が速いとそれだけ思うようにキャラクターをコントロールできます。



4-3. ジョイスティックでの操作


本製品は一部の動作を除き、ジョイスティックで操作することができます。キーとの対応はつぎの通りです。

対応外のキー操作に関してはキーボードで操作をおこなってください。

●十字ボタン

テンキー [2] [4] [6] [8] に対応しています。主人公を動かしたり、メニュー項目のカーソルの移動をおこないます。

●Aボタン

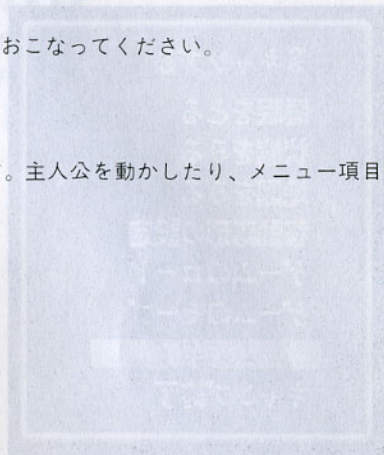
 キーに対応しています。

●Bボタン

[ESC] キーに対応しています。

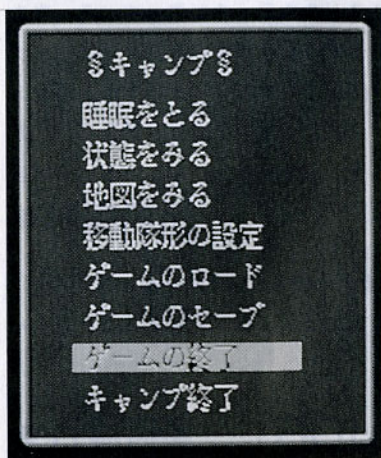
●十字ボタン+Bボタン

主人公の移動の時、カーソルキーを押したのと同様の動作をします。



4-4. キャンプメニュー

■使用キー/ [HOME CLR]




キャンプメニューを終了するには“キャンプ終了”を選ぶか [ESC] キーを押します。パーティーを組んでいる場合、同じ画面の中に全員揃っていないと、キャンプメニューを使うことはできません。またモンスターがいる場合にもキャンプができません。

■睡眠をとる

睡眠は、建物の中以外であればどこでも取ることができます。

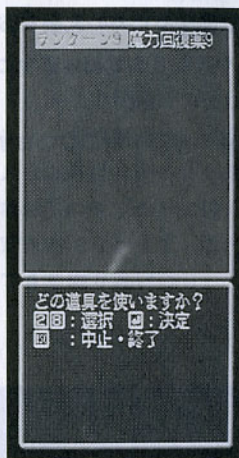
■状態をみる

プレイ中のキャラクターが主人公1人の場合、そのキャラクターの状態はすべて表示されますが、2人3人と仲間が増えるていくと状態表示は省略した形で表示され、すべてを見ることができません。“状態をみる”は、このような場合にキャラクターの状態を見るためのコマンドです。

パーティーを組んでいる場合は、状態を見るキャラクターを選ぶ必要があります。キャラクターを選ぶには、テンキーで表示されるカーソルを動かして  キーで決定します。

4-6. 道具メニュー

■使用キー/ [-] キー



キャラクターは様々な道具を持つことができます。道具自体の入手方法はいくつかありますが使用するには道具メニューを表示させその中から使う道具を指定します。

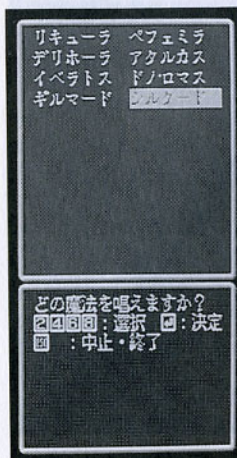
1. テンキー部の [-] キーを押します。
2. 主人公のキャラクターのほかに仲間がいる場合、キャラクター表示部にキャラクター選択のためのカーソルが表示されます。このカーソルをカーソルキーで動かしてキャラクターを指定します。ここで キーを押すと、使用できる道具の一覧が表示されます。
3. 使いたい道具にカーソルを合せ キーを押します。

道具にはそれぞれ使用できる回数が決まっています。これは各道具名の横に表示された数字が使用回数を表わします。∞(無限大)マークのある道具は使用回数の制限がありません。

- ◆自動戦闘中、道具メニューを使う場合には、テンキーの [0] を押し、いったん画面を停止させて、[-] キーを押します。

4-5. 魔法メニュー

■使用キー/ [+] キー

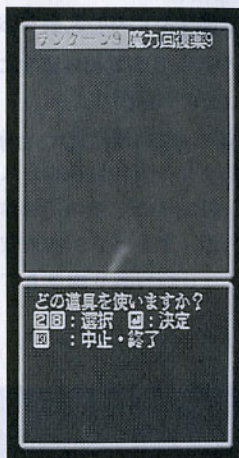


主人公はその知性と精神力に応じて魔法を使用できます。
使用方はつぎのとおりです。

1. [+] キーを押します。
 2. 主人公が1人の場合、表示される魔法の中からカーソルで指定し、[Enter]キーで決定します。
 3. パーティーを組んでいる場合、まずキャラクターを選びます。
主人公以外のキャラクターは魔法の使用頻度の設定しかできません。表示される魔法の横の数字を、0から9の間で数値を設定することで必要な時に必要な魔法を自動的にかけることになります。設定する数値は高いほど魔法をかける頻度は高くなります。
 4. 魔法によっては、魔法をかける相手をカーソルキーで指定し、[Enter]キーで決定します。
魔法メニューを終了するには [ESC] キーを押します。
- ◆自動戦闘中に魔法メニューを使う場合には、テンキーの [0] を押し、いったん画面を停止させて、[+] キーを押します。

4-6. 道具メニュー

■使用キー/ [-] キー



キャラクターは様々な道具を持つことができます。道具自体の入手方法はいくつかありますが使用するには道具メニューを表示させその中から使う道具を指定します。

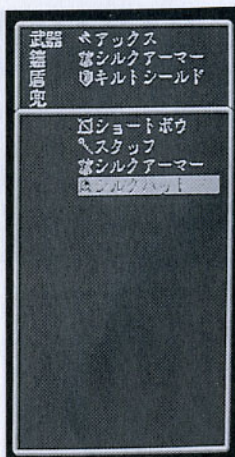
1. テンキー部の [-] キーを押します。
2. 主人公のキャラクターのほかに仲間がいる場合、キャラクター表示部にキャラクター選択のためのカーソルが表示されます。このカーソルをカーソルキーで動かしてキャラクターを指定します。ここで キーを押すと、使用できる道具の一覧が表示されます。
3. 使いたい道具にカーソルを合せ キーを押します。

道具にはそれぞれ使用できる回数が決まっています。これは各道具名の横に表示された数字が使用回数を表わします。∞(無限大)マークのある道具は使用回数の制限がありません。

- ◆自動戦闘中、道具メニューを使う場合には、テンキーの [0] を押し、いったん画面を停止させて、[-] キーを押します。

4-7. 装備メニュー

■使用キー/[/] キー



装備メニューでは、キャラクターが戦闘するための武装をおこないます。身体を守る鎧や盾、短剣や斧などの武器は冒険には欠かせないものです。

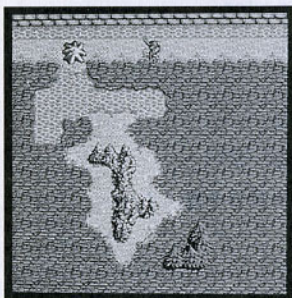
装備メニューでの操作で各種装備の着脱や確認をおこないます。

1. テンキー部の [/] キーを押します。
 2. 主人公のキャラクターのほか仲間がいる場合、キャラクター表示部にキャラクター選択のためのカーソルが表示されます。このカーソルをテンキーで動かしてキャラクターを指定します。ここで [〇] キーを押すと、選んだキャラクターの現在の戦闘能力と身に付けている装備と装着されていない装備一覧が表示されます。
 3. すでに装着しているものをはずしたい場合は、装備をテンキーで指定し、[〇] キーを押します。はずされた装備は装備一覧に加えられます。
 4. 装備一覧から装備を選ぶには3と同様にカーソルキーと [〇] キーで決定します。
 5. 装備を着脱していくと、キャラクターの戦闘能力の各数値が上下します。装備を選ぶ上での参考にしてください。
- ◆自動戦闘中、装備メニューを使う場合には、テンキーの [0] を押し、いったん画面を停止させて、[/] キーを押します。

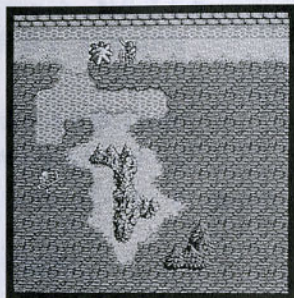
4-8. 戦闘

- 使用キー
- 攻撃 [SPACE] キー
 - 行動形態の設定 [*] キー
 - 戦闘の中止 [O] キー (テンキー)

主人公の戦闘の方法は2種類あります。1つは指示をプレイヤーが与える方法です。テンキーで移動させ、[SPACE] キーで攻撃します。この場合、パーティーを組んでいると主人公以外は自動的に処理されます。自動的に処理される仲間はその行動形態を”防御”か”攻撃”のいずれかに設定しておきます。戦闘に入る前に[*] キーで”防御””攻撃”の設定をおこないます。主人公を動かすと仲間は設定された行動状態で動きます。”防御”ではできる限り逃げ回り、”攻撃”では積極的に戦闘をおこないます。



●テンキーで移動させます。



●敵の方向にテンキーを押して[SPACE] キーを押します。

もう1つの方法は、主人公も仲間のよう自動的に戦闘を処理させる方法です。行動形態は[*] キーで設定します。

戦闘中にテンキーの[O] キーを押すと戦闘は一時中断されます。損害状況を見て行動形態の設定変更をおこなうこともできます。

68000

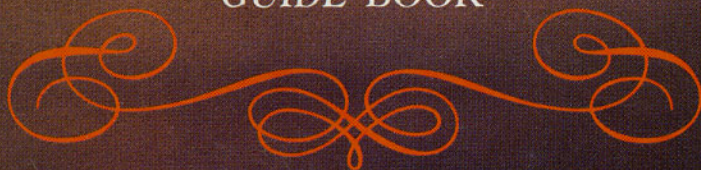
BRETONNE-LAYS



ロールプレイングゲーム

ブルトン・レイ

GUIDE BOOK



はじめに

■ ロールプレイングゲームとは

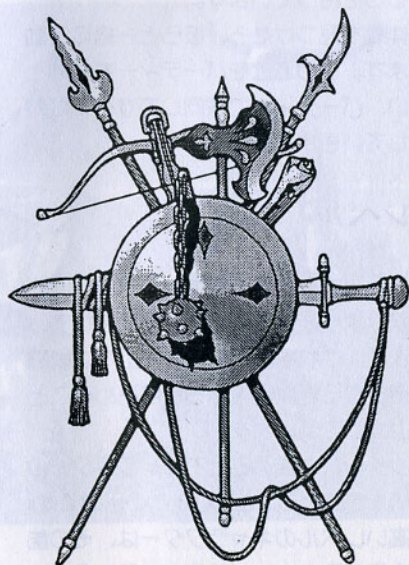
ロールプレイングゲームとは元々、テーブルトークという形態で進められる、多人数での役割分担ゲームでした。

パーソナルコンピュータの普及に伴ない、いろいろなコンピュータゲームが出現しましたが、コンピュータによるロールプレイングゲームは、その内容、ゲームの進行方法など本来の姿を一扫して私たちの前に現われ、ゲームのジャンルとしては確立されたものになっていて、さらに斬新なゲームシステムを求める傾向にあるようです。

■ シナリオ

ロールプレイングゲームでは、実際私たちの住む世界ではない、特殊な環境を設定してある場合がほとんどです。これはゲームの性格上もっとも重要な部分で、設定された状況を元にさらにシナリオが作られ、プレイヤーはそのシナリオの登場人物（主人公）になり、ゲームを進めていきます。

シナリオには結末が用意されていて、プレイヤーがそれに至るには、いくつかの解決すべきことがシナリオに盛り込まれています。これをイベントといい、ゲーム上、舞台となる世界やその住人たちとの会話あるいは戦闘により情報を収拾したり、事件を解決していきます。



■ キャラクター

登場するキャラクターは体力、攻撃力、防御力、敏捷性といった基本的な能力が設定されています。この能力はいくつもの項目に分けられ細かく設定されていて、各項目をパラメーターと呼んでいます。

キャラクターはパラメーターの数値によって、大まかな特徴や役割りを判断することができます。しかし、そのキャラクターにプレイヤーの意志を伝えてゲーム上で動かすので、キャラクターの性格はプレイヤーの性格といってもいいでしょう。

■ パーティー

イベントのひとつに仲間の出現があります。主人公と一緒に冒険をする仲間です。彼らは町のどこかに居て、主人公が来るのを待っています。

仲間を見つけたら、彼らと一緒に行動します。このことをパーティーを組むといい、パーティーで共同してすべてに対処していきます。

■ レベル

シナリオを冒険するキャラクターは、冒険により経験を積むことで成長していきます。これを表わす“レベル”は戦闘で得られる経験値をある程度高めることで上がっていきます。

シナリオを進める上でキャラクターのレベルを高めることもひとつの目的です。

高いレベルのキャラクターは、その能力を高く引き出し、手ごわいモンスターたちを倒していくことでしょう。

このようにロールプレイングゲームは、ゲームを進めることによって、あなたが物語を創っていくことなのです。したがって、この「プルトン・レイ」は、単なるスケッチブックに過ぎません。絵筆を持つのはあなたなのです。

「ブルトン・レイ」とは

CONTENTS

「ブルトン・レイ」は、ブルトン人のレイ (Lai)、ブルトン人とは、フランス西部のイギリス海峡に大きく突き出た半島、ブルターニュ地方に住んでいた人々のことで、彼らの大多数は、イギリスからの移住者で、後のウェールズ人と元を同じにしています。レイとは、ケルト、ウェールズ人たちと同じように、民間信仰、伝承を語る吟遊詩人たちの小物語詩のことです。

彼らブルターニュの詩人たちは、騎士や貴婦人たちの恋物語や冒険譚を語り歌いました。そのほとんどに、特殊な能力を持った人間や、超常現象、妖精や小人が登場します。物語に登場する人々は、人間の世界と妖精たちの世界とを、自由に行き来することもしばしばで、その度に現実の世界との境目は、登場人物にとっても、聞き手にとってもあいまいなものになっていきます。これらのエピソードの多くは、物語全体に象徴的な意味合いをこめたもので、十二世紀のアーサー王伝説にも影響を与えたともいわれています。

多くのブルターニュ人たちの詩歌は、フランスの女流詩人、マリ・ド・フランスの手によってフランス語の韻文に訳され、それをイングランドの王、ヘンリー三世に献上したことによって、イギリスで広まりさらに装飾を施され浸透していったようです。

「ブルトン・レイ」は、はるか昔、まだ人々が、妖精たちとの対話を忘れていないころの物語です。あなたがこの物語に触れることで、さらに新たなブルトン・レイが生れるのです。



参考文献

親書館 井村君江著 妖精の系譜

思想社 トマス・カイトリー著 市場泰男訳 妖精の誕生－フェアリー神話学－

1. 「ブルトン・レイ」の世界

「ブルトン・レイ」の住人たち

「ブルトン・レイ」は剣と魔法、人間と妖精の世界を舞台としています。

この世界では、あるものは剣技に優れ、あるものは魔法に長けています。

あなたはこの世界の登場キャラクターになりきり冒険をしていくわけですが、どのようなキャラクターを冒険させるかは、キャラクターの作成時にある程度決めることができます。

キャラクターの作成では、5人のキャラクターから選んで決めますが、力強さや魔力などの能力値は、5人とも違うデータが用意されています。この違いはそのキャラクターの特性とも言えるもので、力の強いキャラクター、魔力の高いキャラクターなど後々この特性ははっきりしていきます。

	キースリチャード
	体力 10 / 10
	魔力 5 / 5
	L1 正常 警戒
攻撃力	10 命中率 15
防御力	1 回避度 20
人間	男
必要経験値	15
力強さ	10 敏捷さ 10
器用さ	5 魅力 13
知性	5 精神力 10
回復力	16 疲労度 0%

冒険のはじまり

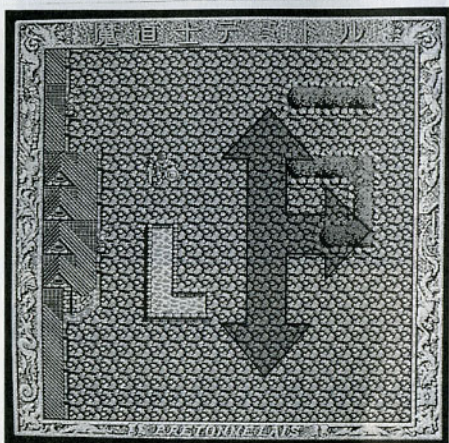
主要舞台には“町”や“草原”“ダンジョン”などがあります。

町には、城があり、武器商店や酒場、診療所など様々な場所があります。

町ではすでに事件が起こっていることが多く、あなたは情報をできるだけ多く集める必要があります。

町を歩く

町の中はまるで迷路のようです。単純なので、なれると迷うことはなくなるでしょう。なれない内は、簡単な地図を作ってもよいでしょう。

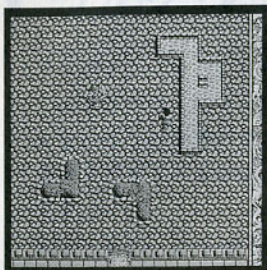


- 矢印の方向に進むことができます。
進めない方向にカーソルキーを押し
ても進めません。

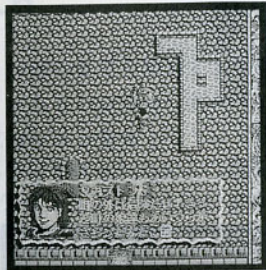
町のなかにはいくつかの出入口があります。冒険の手始めは情報収拾です。人のいそうな所を見つけましょう。

人がいたら近づいてみましょう。なにか話が聞けるかもしれません。

●人を見つけてなにか聞きたい場合は、その人に近づいてみましょう。近づいたら話を聞きたい人の方向のキーを押します。



●とにかく近づいてみよう。



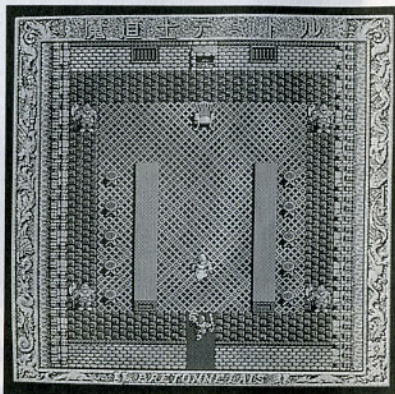
●どんな話が聞けるか、わからない。

城

町を治めている領主がこの城にいます。

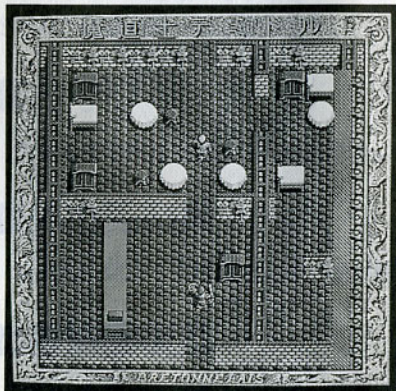
ここはとても大事な場所です。あなたの目的はほとんどの場合、この場所で知ることができるのです。

城の中はいくつもの部屋で仕切られています。領主以外にも事情を知っている人がいるかもしれません。ひとつひとつ丹念に調べていくことが大切です。



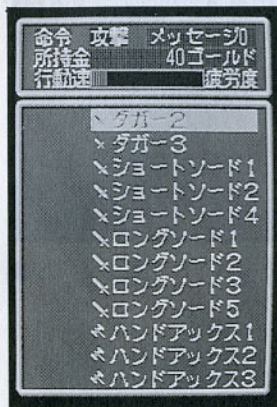
武器と防具の店

一步町から出ると、あなたの周りは危険でいっぱい。おそろしいモンスターたちがたくさんいるのです。もちろんモンスター以外にも敵はいます。これらの敵に立ち向かうためには、自分の力だけで、無傷でいられるわけはありません。それなりの武器や防具が必要なのです。



■ 装備の購入

ゲームを始めたばかりの状態では、あなたのキャラクターはなんの装備も身につけていません。この武器と防具の店ではあなたの必要としている装備一式をそろえることができます。ただし装備はすべて現金交換。最初は少ない予算をやり繰りして装備をそろえる必要があります。



■ 鑑定

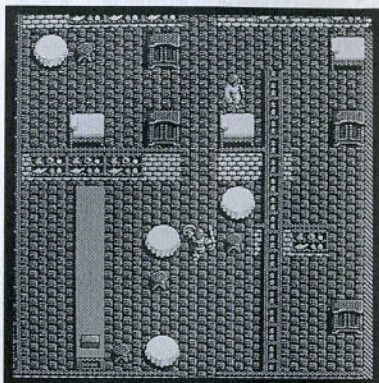
ここでは装備一式を売るほかにも、いらぬ装備を買ってくれたり、拾った装備の鑑定をしてくれます。鑑定では、その武器、防具の具体的な効果や価値を有料で教えてくれます。

◆ 武器屋に置いてある武器と防具の一覧はP. 24~28に掲載しています。

■ 道具屋

道具屋には、冒険の旅を進めていく上で便利な道具が色々そろっています。

これらの道具は、さまざまな場面で役にたってくれます。これも装備と同様すべてここで買わなくてははいけません。



◆ 道具の代表的なものを紹介します。

■ ランプ

夜になると周りの風景が暗くなります。これに伴い、モンスターも発見しにくくなります。このとき役にたってくれるのがランプです。ランプを使うと、夜でも昼の様な明るさを約束してくれます。

■ 松明 (たいまつ)

これもランプ同様の働きをしてくれますが、ランプに比べ、そう長くは使えません。ただし、値段が安いのが魅力です。

■ お守り

あなたを危険から守ってくれるかも。信仰は大事なものです。

■ 体力回復薬

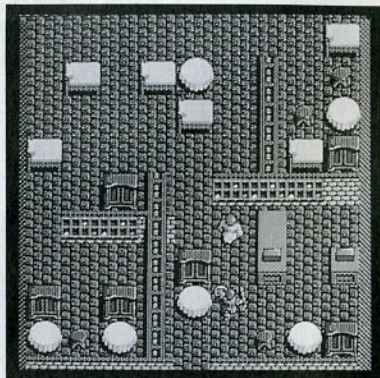
消耗した体力を回復させます。使用回数を数字で表わします。

■ 魔法回復薬

消耗した魔力を回復させます。使用回数を数字で表わします。

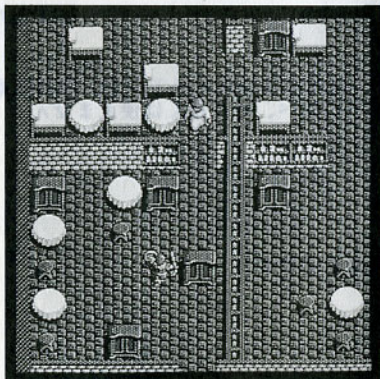
宿屋

宿屋に泊るにはもちろんいくらのお金が必要です。しかしお金を払うだけの価値はあるでしょう。ここに泊ることで、疲れた身体を休めることができます。減少した体力や魔力を回復することができます。



診療所

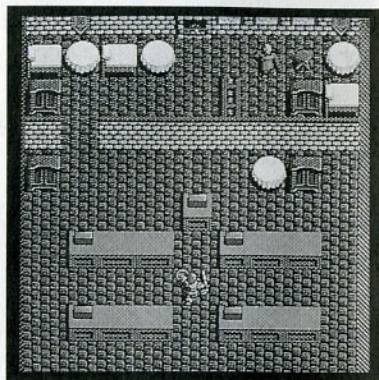
この診療所には優秀な医師がいて、あなたの体力の回復や病毒、麻痺、疲労の治療など、傷ついた身体の手当をしてくれます。あらゆる治療にはやはりお金が必要ですが、金額は少なくていいようです。ただし魔力の回復はできません。



寺院

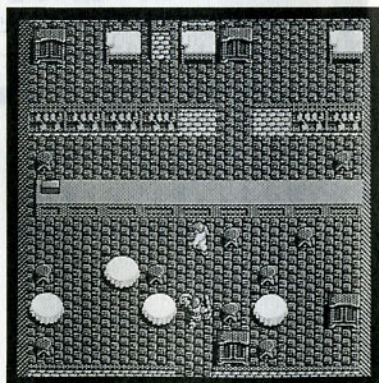
神聖なるこの場所では、あなたや仲間たちに振りかかった石化、沈黙、睡眠、攪乱、魅了などの魔法をすべて取り除いてくれます。

また、冒険の途中、不慮の死をとげてしまったあなたの仲間を生き返らせることができます。仲間の復活を望むなら、この場所へおもむくことを薦めます。



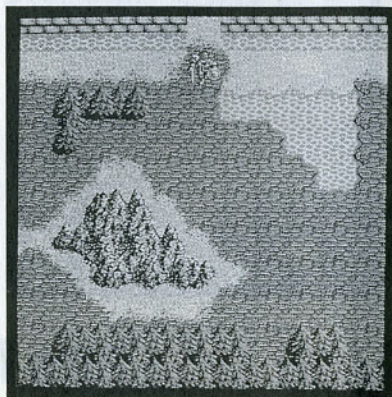
盛り場

町の人々や旅人の憩いの場所です。お酒をだすこの店では、重要な情報が聞けるかもしれません。また、旅人の中に、一緒に冒険してくれる人を見つけることができるかもしれません。



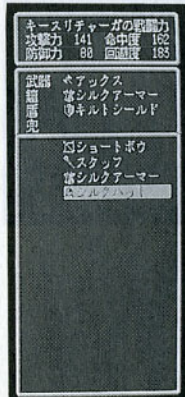
2. 町の外に出る

町では有用な情報を得られましたか？いくつかの情報を手にしたなら、すぐ行動に移しましょう。また、装備を買って、持っているお金を使い果たした人もいるでしょう。レベルもまだまだ低いので、レベルアップのために経験値を獲得する必要もあるでしょう。冒険を進めるためにも町から出る必要がありますね。



■ 装備を身に付ける

町の外を探索していくと、モンスターたちと遭遇することでしょう。この場合、戦闘して経験値を獲得するのも、やりすごして逃げるのもすべてあなたの判断で決めてください。ここでひとつ大事なことは、購入した武器、防具を身に付けること。町の武器と防具の店で購入したままの状態では、買った装備はただ持っているだけなのです。装備メニューで武器と防具の装備をおこないます。



●同じ種類の武器、防具を持った場合、装備されていない武器、防具にカーソルを合せて[Q]キーを押すとそれと同じ種類の武器、防具が装備から外されて交換されます。

装備メニュー上で武器と防具を身に付けていくと、画面上で戦闘能力を表わす、攻撃力、防御力などの数値が、装備した武器によって変化します。ここであなたのキャラクターの戦闘能力を確認しておきましょう。

■ 装備の選び方

キャラクターの戦闘能力は、攻撃力、命中率、防御力、回避度の4要素からなっています。これらの能力は、使用する武器、防具によってかなり上下します。

武器、防具は値段が高くなる程そのグレードも高くなっていますが、キャラクターのレベルや能力に合ったものを使わないと、その武器、防具の力を引き出せないばかりか、キャラクターの戦闘能力に悪影響を与えかねません。

戦闘能力で大事なことは、4要素のバランスです。例えば、ロングソードは打撃力にすぐれ、一見使えそうですが、レベルの低いキャラクターには、その重さが防御、回避といった能力にマイナスに影響します。また完璧な防御を望むためチェーンメイルを購入したとすれば、確かに防御は高くなるでしょうが、重すぎて動けないため、回避できなくなることも考えられます。最初は手軽な（値段的にも）装備を使用することが賢明でしょう。

■ 装備の重さ

戦闘能力以外にも武器、防具を装備する上で大事なことが、装備の許容重量です。キャラクターの能力に力強さがあります。これにより武器や防具といった装備をどのくらい持てるかが決ってきます。

打撃力のある剣、斧などは、大きく重いものです。また、防御力の高い防具もその重量は重くなります。これら重い装備を使いこなすには、力強さはもちろん、ある程度の経験も必要になります。

経験値

草原の中には、様々なモンスターがいます。草原のどこかに冒険の目的があるならモンスターとの戦闘は必要になってきます。戦闘では経験値を得ることができます。この経験値が一定の数になると、レベルが上がり、より強いキャラクターへと成長することができます。また、シナリオ中のかなり重要な部分に触れた時、経験値が得られる場合もあります。

◆つぎのレベルに上がるための必要経験値を確認できます。

魔法を確認しよう

まず、魔法メニューを開いてみましょう。

どの位魔法を憶えていますか？なかには魔法を憶えていなくて、魔法メニューが開けなかった人もいます。

魔法を憶えるのは、あなたのキャラクターの魔力、知性、精神力に関わっています。魔法は魔力を消費して効力を発揮しますので、魔力が高くないと魔力を多く消費する必要がある魔法が使えませんし、知性がないと魔法を憶えることが難しくなります。また、実際に魔法を使っても、それが確実に効くとは限りません。魔法の確実性は精神力の高さによります。


このように魔法を憶えたり、使ったりするには、基本能力の部分が大きく関わっています。しかしこの段階で魔法を使えなくても、素養があって、経験を積んでレベルが上げれば色々な魔法を憶えることができるでしょう。

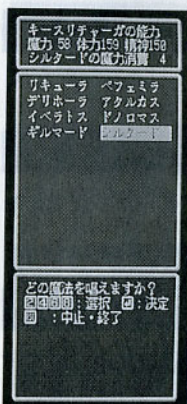
魔法を使う

去来動回

魔法は大別して回復、状態、攻撃支援、攻撃の4つに別れます。それぞれに対象が決められていて、魔法によって操作が多少異なります。また、仲間がいる場合は、魔法メニューを開いたら、まずだれが魔法を使うかを決めます。つぎに対象を決定する操作をおこないます。

◆対象が多数の場合は、対象に関する操作はおこないません。

■対象が1人（敵、仲間）の場合は、表示されるカーソルをテンキーの[2][8]で動かし、目標のキャラクター上に合せ  キーを押します。



■回復魔法

回復魔法は、主に疲労、体力や睡眠、石化などの状態を正常な状態へと回復させる魔法です。回復は魔法を使わなくても、時間の経過や町の施設での回復が望めますので、状況をよく見極めて使ったほうがいいでしょう。

リキユーラ / 対象・主人公（仲間）1人

疲労度の回復をおこないます。

ペフェミラ / 対象・主人公（仲間）1人

減少した体力を回復します。

ベセムーラ / 対象・敵1人から主人公（仲間）1人

この魔法は特殊な魔法で、体力を消費して敵の魔力を持ったキャラクターから、魔力を奪い取ることができます。

デリホーラ / 対象・主人公（仲間）1人

戦闘中、麻痺や病毒といった状態になった時使うと、その状態から回復させることができます。

キュマルラ / 対象・主人公（仲間）1人

石化、沈黙の状態からの回復に使用します。

ホナミーラ / 対象・主人公（仲間）全員

睡眠や錯乱、魅了の状態からの回復に使用します。

■状態魔法

ゲーム上に登場するキャラクターはすべてあなたのキャラクターと同じ様に能力設定がありパラメーターを持っていると考えてください。状態魔法は敵キャラクターの状態に影響する魔法です。

ミュドレア / 対象・敵全員

敵を魅惑し、戦闘させないようにしてしまいます。

ネパタリア / 対象・敵全員

敵を錯乱状態に落とし入れ、敵も味方も分らない状態にしてしまいます。

ティキリア / 対象・敵全員

モンスターの内、アンデッドの系統モンスターを消し去ります。

ホレストア / 対象・敵全員

敵を眠らせます。

カチブレア / 対象・敵全員

敵を石にします。

ジュナルア / 対象・敵全員

敵の口をきけなくして、沈黙の状態にします。この状態では魔法を使用することはできなくなるのです。

■ 攻撃支援、防御魔法

攻撃支援魔法は敵のキャラクターの戦闘能力に影響を与える魔法です。

アタルカス / 対象・敵全員

敵の攻撃命中度を下げます。

オフエロス / 対象・敵全員

敵の攻撃力を下げます。

イベラトス / 対象・敵全員

敵の回避度を下げます。

ディフェス / 対象・敵全員

敵の防御力を下げます。

ドノロマス / 対象・敵全員

敵の敏捷性を下げます。

ルナメデス / 対象・主人公（仲間全員）

この魔法を使うことで、防御力とは関係なく、魔法の力で敵からの魔法攻撃を防ぎます。

■攻撃魔法

攻撃魔法は戦闘時に使用する魔法です。ほかの魔法と違い画面上の敵すべてに対して使われます。

ギルマード／対象・敵全員

敵を炎で焼いてしまいます。

シルタード／対象・敵1人

水流で敵を攻撃します。

メリタード／対象・敵全員

鎌いたちを起こして敵を攻撃します。

コリキルド／対象・敵1人

冷気で敵を攻撃します。

ルグネード／対象・敵全員

敵めがけて雷を落とします。

キルフアド／対象・敵1人

敵を一撃で即死させることができます。

3. モンスターとの遭遇

草原やダンジョンの中には、数々のモンスターがいます。そのどれもがあなたの敵だとは限りませんが、ほとんどのモンスターは敵だと思っていいでしょう。

自動戦闘でのキャラクターの動き

テンキーの [0] キーを押すと、戦闘処理が自動でおこなわれます。自動戦闘では、画面上のすべての敵モンスターに攻撃をおこない、全滅させるまで戦闘を続けます。

移動速度の設定

[ROLL UP] [ROLL DOWN] で移動速度の設定がおこなえますが、移動速度を速くすればするほど疲労の度合いが大きくなっていきます。移動速度は、ほかのモンスターやキャラクターなどとの相対速度の設定ですので、通常は [ROLL UP] を押して移動速度を最低に設定しておいても問題ありません。



設定移動速度 ↑ ↑ 疲労度

移動速度は、疲労度の表示の上限までしか設定できません。

アイテムの発見

倒したモンスターは、なんらかのアイテム（武器、防具や、道具など）を持っていることもあります。ほとんどは町でも買えるものですが、中にはシナリオの展開に必要なアイテムもあるので。

モンスターを倒してアイテムを持っていた場合、アイテムがメッセージエリアに表示されます。これを手に入れたいなら [F] キーを、いらないなら [ESC] キーを押します。

敵からの攻撃による状態の変化

画面のキャラクター表示部にはキャラクターの状態を表わしていますが、戦闘で状態に影響を及ぼすモンスターと戦闘した場合、病毒、麻痺、睡眠、魅惑、錯乱、石化、沈黙の各状態になる可能性も考えられます。

これらの状態を正常に戻すには、回復の魔法を使用したり、診療所へ行って治療してもらえます。

状態の内容に関しては、操作マニュアルで説明してあります。

攻撃魔法を使う

戦闘で魔法を使いたい場合は、必ず戦闘状態に入る前に魔法メニューを開きます。戦闘中に使用する場合は、いったんテンキーの [0] を押して、命令待ちの状態にします。この状態でなにもキーを押さないと画面は停止していますから、この時魔法メニューを開いて魔法を選びます。

レベルアップ

経験値を獲得して一定数まで達すると、レベルが上がります。これによりそのキャラクターのすべての能力が上がると考えていいでしょう。

4. 武器と防具

武器、防具は冒険を進める上で重要な要素です。これらの装備はキャラクターの能力パラメーターの内のどれかが作用して攻撃力、防御力などが決まります。

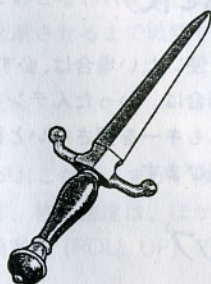
値段で同じくらいするものでも、使用するキャラクターの能力によってその性能は大きく変わります。武器の鑑定をおこなうとどのパラメーターが影響しているのかわかります。

ダガー（短剣）

極めて基本的な殺傷効果がある武器で、おもに刺すことに重点が置かれている。刀剣類の中でも、長さが15cmから50cmというものがダガーと呼ばれている。

構造および材質は千差万別だが、そのほとんどは金属性で、全体に装飾を施したものも多い。

投射武器としての使用も考えられるが、一般的には手持ちの片手武器として使用する。



▲ダガー

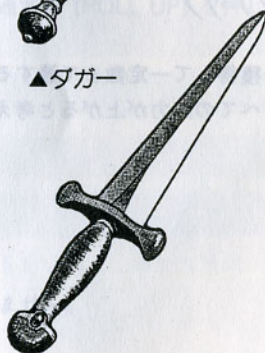
ショートソード（小剣）

ロングソード（長剣）

2ハンドeddソード（大剣）

一般に刀剣類に分類される手持ち武器で、切ること、突くことを目的としている。おもに青銅や鉄で作られていて、ここでは、大別して3種類に分けている

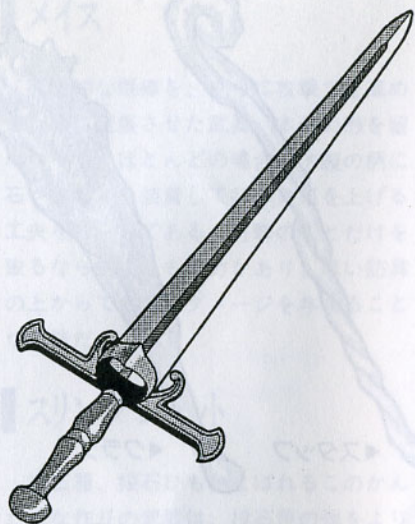
ショートソードは、経験の少ない者でも扱いやすいが、当然威力は少ない。ロングソードはさらに攻撃力を高めたもので、全長が長いので取り回しには経験を要する。レベルの低い内は、威力は少な



▲ショートソード



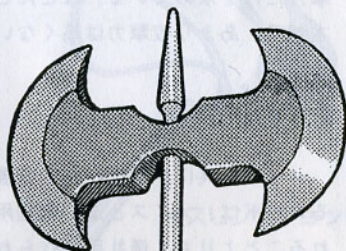
◀ロングソード



▲2ハンドデッドソード

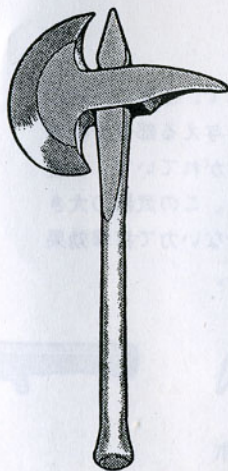
くてもショートソードを使用することをすすめる。ロングソードよりさらに長く大きな剣が2ハンドデッドソードで、威力は確かにあるが、打撃力だけにウェイトを置くこの両手持ち剣（2ハンドデッド・ソード）は、盾を持っていないため防御は両立しない。

大きい剣ほど使いこなすのに技術と経験を必要とするため、大剣は力の象徴となっている。



▶バトルアックス

▼ハンドアックス



ハンドアックス

バトルアックス

形状、大きさは様々だが、ごく一般的な斧のことだ。単なる道具の域を越えないものでも、充分殺傷能力がある。

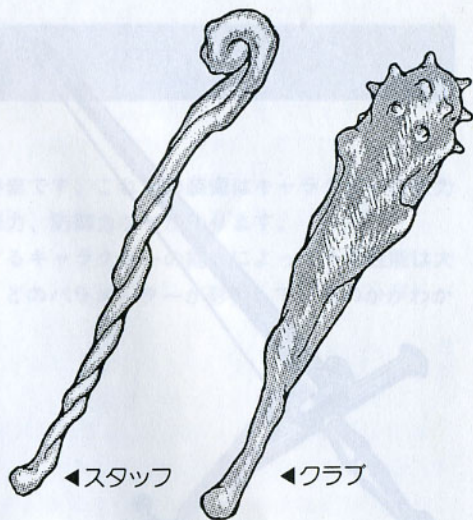
ハンドアックスは比較的手軽な武器だが、バトルアックスは攻撃力はあるが両手武器なので防御ができないという難点もある。

スタッフ

杖をスタッフと呼んでいる。おもにマジックユーザー（魔法使い）が使用し、実際の殺傷効果はあまり期待できない。魔法使いたちはこの棒さきをもち、精神力を高めるのだろうか。

クラブ

ごく原始的な棍棒のことで、単純に打撃力だけを求めている。ほとんどの場合木製で、あまり攻撃力は高くない。

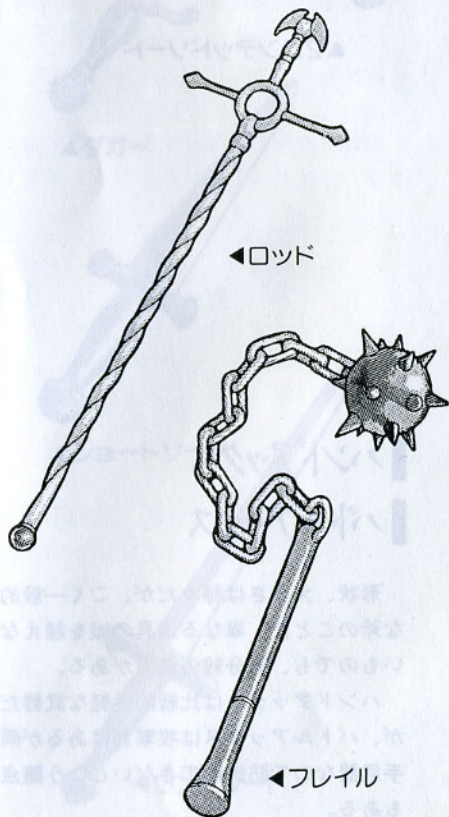


ロッド

メイスと共にクラブからの発展形であるロッドは、メイスと違い戦闘用に使用されることよりも、儀礼用に作られた武器だといえよう。あらゆる神聖な、また公的な儀式では、それを司る主たる人物がロッドを持ち、権力の象徴としていた。

フレイル

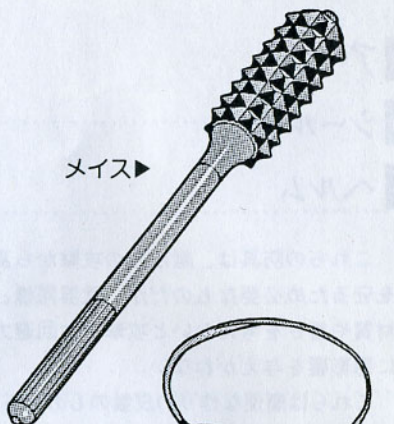
元は農作業用の道具で、棍棒の系統に入る打撃武器。打撃を与える部分が柄の部分と継手や鎖でつながれていて、自在に動かすことができる。この武器の大きな特徴はこの点で、少ない力で打撃効果を上げることができる。



■メイス

原始的な棍棒を、さらに攻撃力を高めるために発展させた武器。本来の形を留めつつも、ほとんどの場合、木製の柄に石や鉄などを装着して打撃効果を上げる工夫をこらしてある。打撃のことだけを取るなら剣よりも威力があり、厚い防具の上からでも敵にダメージを与えることが可能だ。

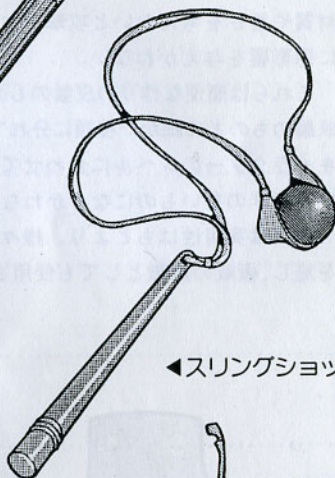
メイス▶



■スリングショット

投石器、投石ひもとよばれるこのかんたんな作りの武器は、投石用の弾をより遠くへ、そして確実に飛ばすための工夫がこらされた結果であり、実際に高い効果を示すことだろう。

◀スリングショット

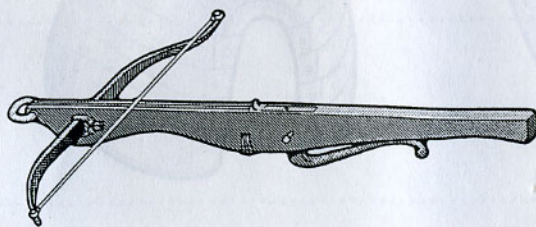


■ボウ

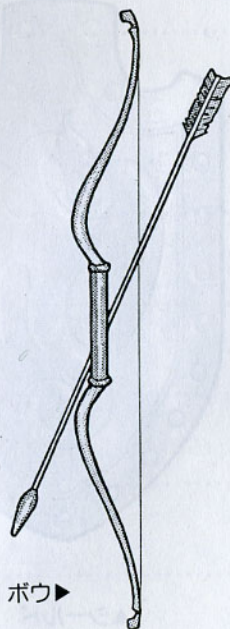
■クロスボウ

正確な攻撃をおこなえる投射武器は支援攻撃に大きな威力を発揮する。クロスボウは高価だが、ごく普通の弓より強力な効果的な攻撃が可能になる。ただし、投射武器全体に言えることだが、目標に当てるには、器用さが要求される。

▲クロスボウ



ボウ▶



■アーマー

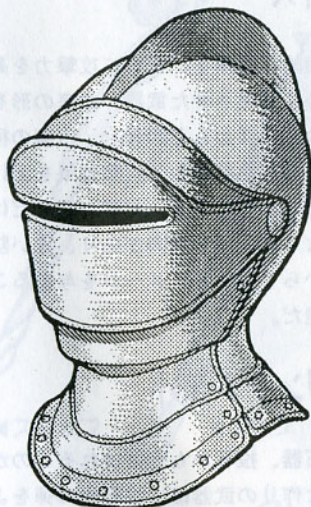
■シールド

■ヘルム

これらの防具は、敵からの攻撃から身を守るため必要なものだが、武器同様、材質や重さを考えないと攻撃力や回避力に悪影響を与えかねない。

これらは簡便な作りの皮製のものから、鉄製のものまで細かい種類に分れていて、キャラクターのレベルに合わせて選ばないと意味のないものになりかねない。

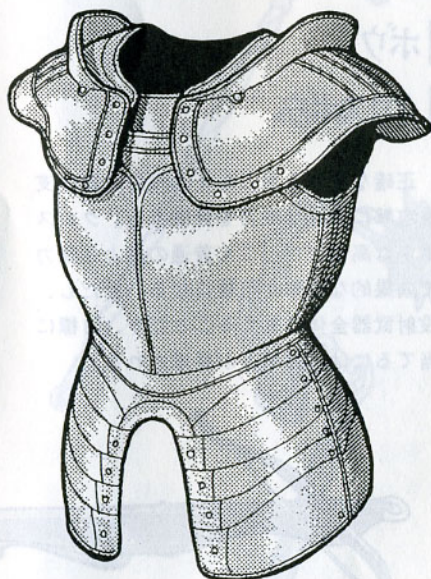
防具は実用性はもとより、様々な装飾を施し、権威の象徴としても使用される。



▲ヘルム



▲シールド



▲アーマー

STAFF

Original Programmer *N.Taketani*

Programmer *K.Mitani*

Music Programmer *S.Iwane*

Music Composer *M.Sibata*

Synthe Manipulator *Y.Kobayashi*

C.G.Artist *Youko.K*

Manual Coordination *K.Sawae*

Manual Illustration *N.Shimazu*

Illustration *N.Taketani*

Others

T.Hara

M.Tsuruta

J.Kamitani

Producer

K.Higata

Y.Nakayama

1990年11月初版



SystemSoft

株式会社 システムソフト

