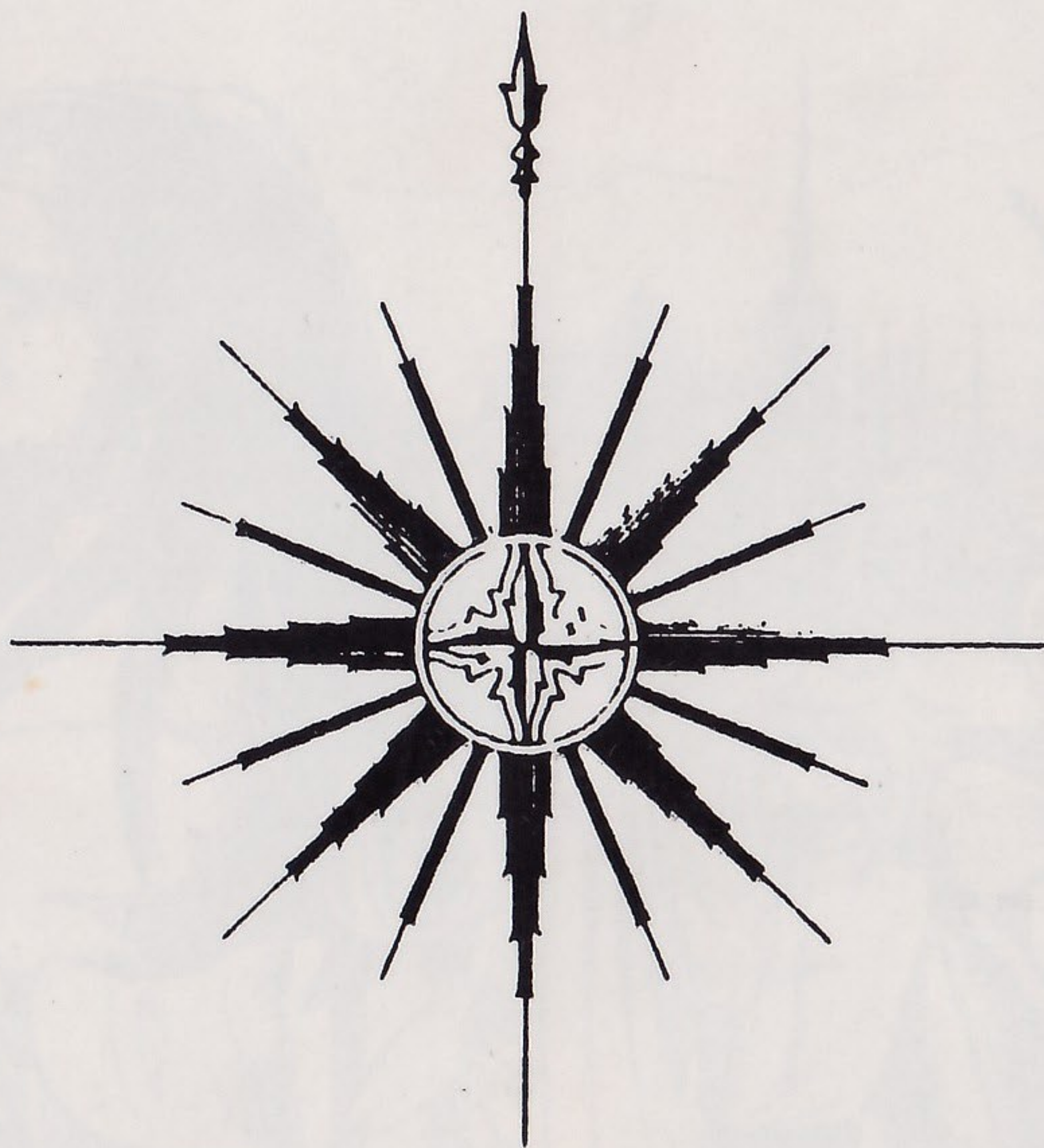


リングマスター

RING MASTER

ルールブック



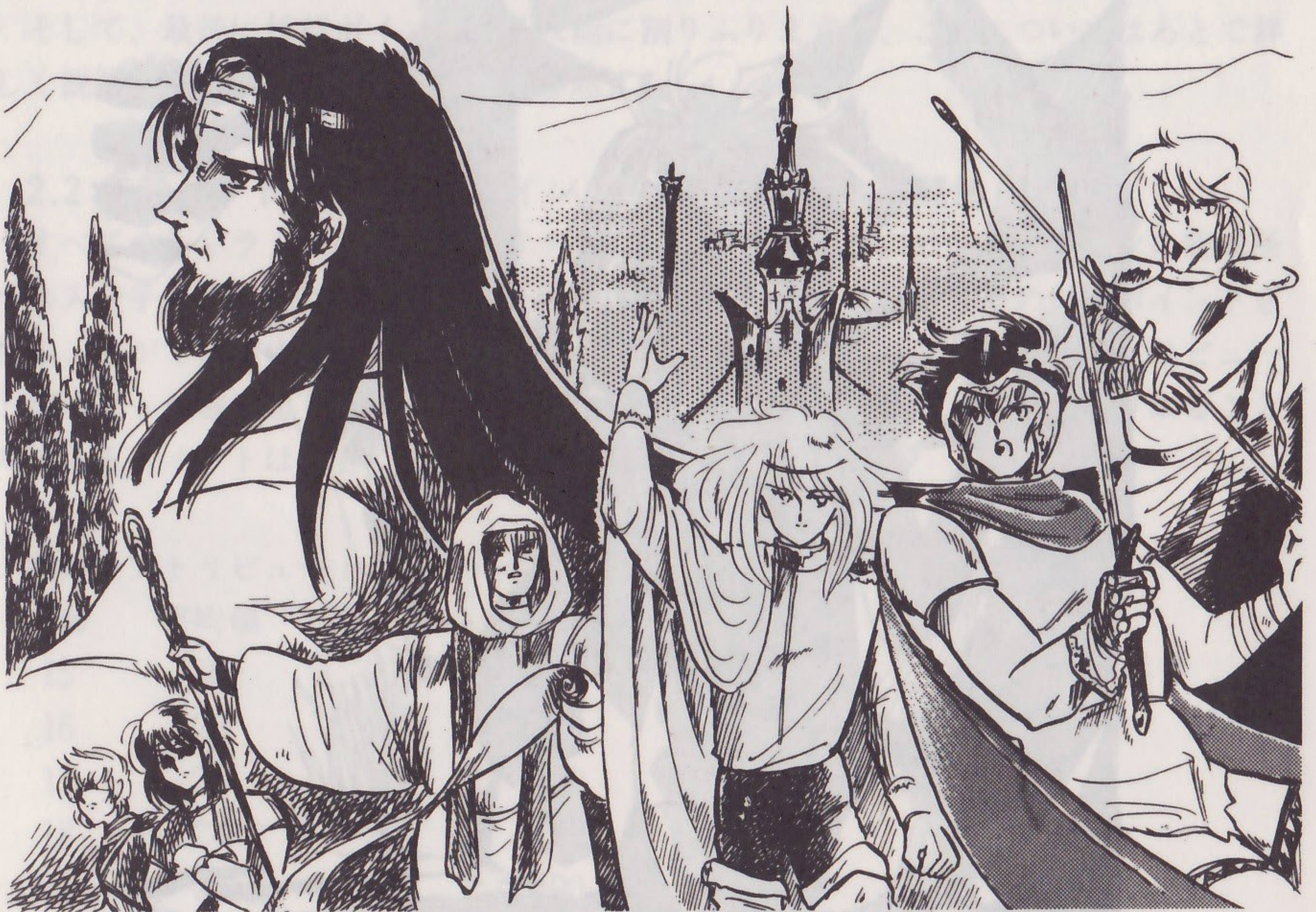


ようこそ、ゴドランタの世界へ！

このファンタジーロールプレイングゲームがあなたを新しい冒険の世界へと導いてくれるでしょう。今まで経験したことのない全く別の世界、まだ人間達が世界の盟主とはなっておらず、剣と不思議な魔法の力が支配する世界へ、です。

この本はゴドランタの世界へと旅立つのに絶対必要というわけではありません。しかし、分別と良識のある冒険者（あなたのことです）なら、最低限24ページからのゲームの開始方法だけは目を通しておいってください。なぜなら、この世界はいかなる冒険者も拒みませんが、最低限の礼儀作法を学んでおくのは決して損なこととはならないでしょうから。

では、この世界での生活と冒険を存分に楽しんでみてください。



第1章 序

洞窟にて

クレシーは焦っていた。彼女の母を殺したあの邪悪な魔法使いの住みかまであと一息というところなのに、けがわらしいゴブリンや洞窟をねぐらとするコウモリどもが行く手を阻むのである。さらに困ったことに北のゲートより帰還のさいに手に入れた“ドラゴン=ティース”と呼ばれる彼女の槍も戦闘の最中に折れてしまい役に立たなくなっていた。

しかし、ここまで来ておめおめと引き下がるわけには行かない—奴らの存在は許すことができないから。呼吸を整えながらゆっくりと歩く彼女の前にまたしても邪魔者——2匹の虎を従えたノールーが現われた。



彼女が求める魔法使いのところまであと一息なのであろう—しかし、今は目の前の邪魔者をかたずけなければならない。クレシーは荷物を投げ捨て、ノールをにらみつけると彼らに向かって走りだした。

第2章 キャラクター

この世界での生活を楽しむためには、まず、あなたの生まれ変わりとして行動を行なう友人を見つけなければいけません。あなたの体はディスクの中で生きていくのには少し大きすぎるようですから、

2.1 キャラクターの作成

何よりも一番大切なのはあなたの友人に名前をつけることです。あとのことはどうにでもなりますが、名前がなければ呼ぶこともできません。ただし、シャルル＝デミオットよりも長い名前では困ります。リング・ナイツの養成所のメンバー記録係は長い名前があまり好きではないからです。

つぎに、年齢を決めて、各能力（少しむずかしい言葉ですがアトリビュートといいます）にアトリビュートポイントを割りふるだけです。アトリビュートには体力、敏捷性、賢さ、カリスマの4つがあり、はじめの段階ではすべてのアトリビュートに10ポイントずつあります。

そして、最後に技能ポイントを各技能に割りふりますが、これについてはあとで詳しく説明します（2.2.2 技能の項を参照）。

2.2 年齢とアトリビュートポイント、技能ポイントの関係

すべてのキャラクターは15歳よりゲームを開始しますが、リング・ナイツの養成所への入会手続きの前に自分で訓練を積むことにより通常よりも多くの技能ポイントを得ることができます。ただし、年齢と共に肉体の能力が落ちてくるのでアトリビュートポイントが通常よりも少なくなります。ひとつのアトリビュートの割りふることのできるポイントは大きくなります。

年齢とアトリビュート、スキルポイントの関係

年齢	平均値	最大値	スキルポイント
15	30	20	150
16	28	21	160
17	26	22	170
18	24	23	180
19	22	24	190
20	20	25	200

2.2.1 アトリビュート

体力 (Strength) : 体力とはキャラクターの肉体的な能力を表したもので、手にした武器の破壊力や物を運ぶ力、物理的なダメージに耐えうる力などを数値で表したものです。この値は戦闘のダメージなどにより減少することがあります。体力が0以下になるとキャラクターは死んでしまいますが、薬や魔法の力によりダメージを回復することもできます。

敏捷性 (Dexterity) : この値は動作の早さとスピードを表し、主として戦闘における武器の命中率に影響します。

賢さ (Intelligence) : いままでに受けた教育や生活から得た知識を表しており、魔法の習得やさまざまな品物の鑑定などに影響します。

カリスマ (Charisma) : 外見や人柄などを表したもので、このアトリビュートの高い人は他者に“あいつはいい奴みたいだ”と思われるようです。もちろん“あばたまえくぼ”というようにこの値が低くてもすべての人からそっぽを向かれるわけではありません。特に商人達は代金さえ払ってくれば誰にでも品物を売ってくれるはずです。

& クレシーの場合

まず最初に“竜使い”クレシーの場合を見てみましょう。彼女は18歳でリング・ナイトの養成所に入会したため24ポイントのアトリビュートポイントをひとつにつき最大23ポイントまで割りふることができます。そこで、彼女は次のように割りふりました。

“竜使い”クレシー

体力	12 (+02ポイント)
敏捷性	20 (+10ポイント)
賢さ	12 (+02ポイント)
カリスマ	20 (+10ポイント)

彼女は体力こそ劣るものの、動きは素早く、大変に魅力的であり人から嫌われるということはまずないでしょう。



2.2.2 技能（スキル）

技能とはある特定の動作を行なうさい、その動作が成功したかどうかの判断の基準となるもので、キャラクターはその生まれや育ちにより、さまざまな技能を得ることができます。技能には以下のようなものがあります。カッコの中はリング・ナイトの養成所への入会時にすでに持っているポイントです。スキルポイントの割りふりは5ポイント単位です。

切る（05%）この技能は剣やナイフなどのような切りつける武器で戦闘を行なうさいに必要な技能です。この技能は遠距離から中距離での戦闘には役に立ちません。

殴る（10%）この技能は矛や斧などのような相手を打撃する武器で戦闘を行なうさいに必要な技能です。この技能も遠距離から中距離での戦闘には役に立ちません。

突く（0%）この技能は槍やパイクなどのように中距離から近距離で戦闘を行なうさいに必要な技能です。ただし、接近戦での命中率はあまりよくありません。

射つ（0%）この技能はスリングやボウ（弓）などのように遠距離での射撃兵器による戦闘に必要な技能です。この技能は中距離から近距離での戦闘にはあまり役に立ちません。

調べる（10%）この技能は隠された通路や扉などの発見や手に入れたものの鑑定などに関する技能です。

影歩き（05%）この技能は非公式な訪問のさいや、明らかに敵意を抱く相手のいる場所への侵入のさいに威力を発揮する技能です。

鑑定（05%）この技能はさまざまな品物の鑑定のさいに必要です。

泳ぎ（30%）この技能は水中を泳ぐさいに必要です。海や湖を泳ぐさいの成功率はこの値で決まります。失敗した場合、体力を1ポイント失います。

天の魔法（0%）

地の魔法（0%）

心の魔法（0%）

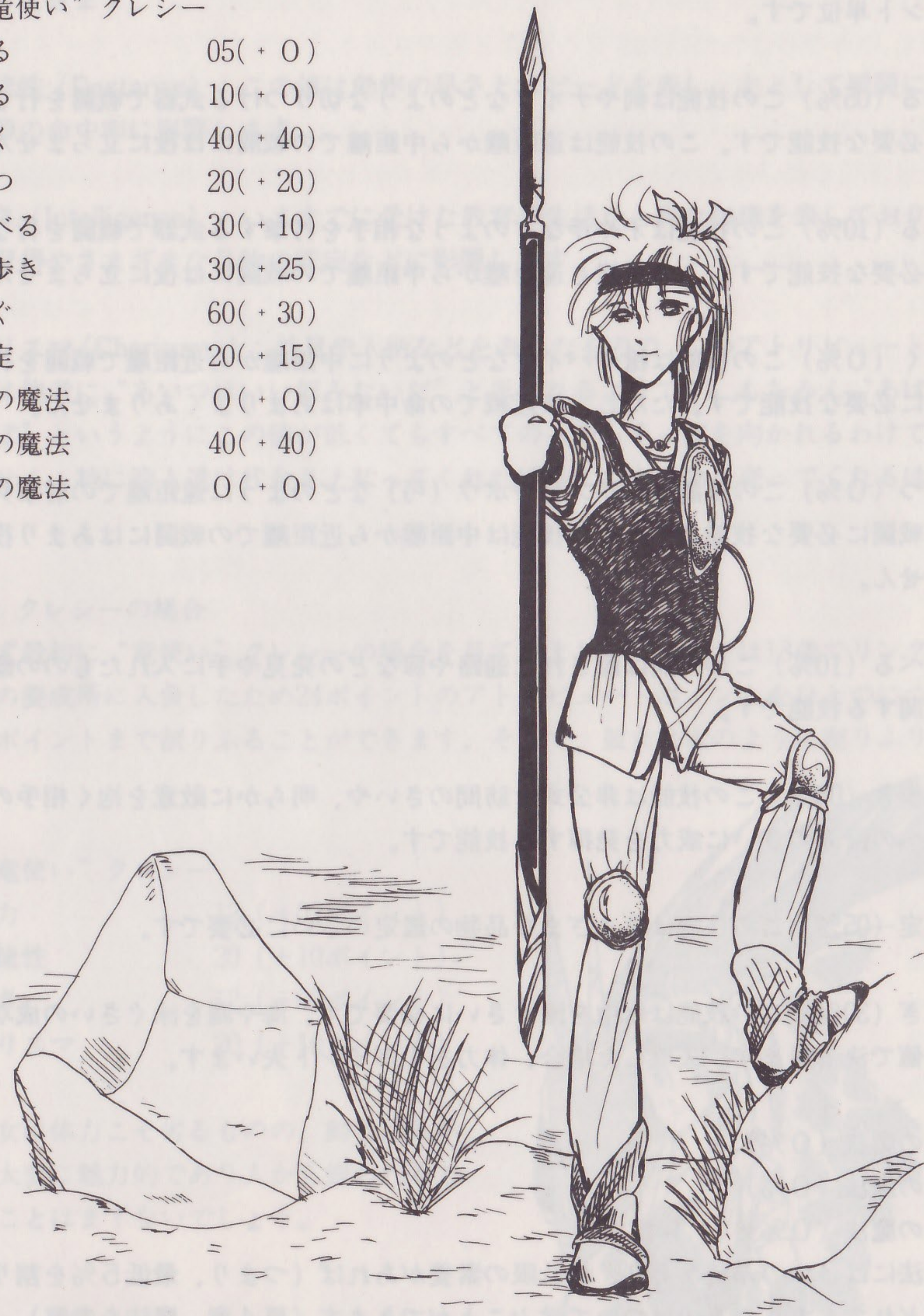
魔法には3つの系統があり、最低限の素養があれば（つまり、最低5%を割りふれば）どれでもすきなものについて学ぶことができます（第4章、魔法を参照）。

& クレシーの場合

前回に引続きクレシーの場合をみてみましょう。彼女は18歳でリング・ナイツの養成所に入会しましたので、180ポイントを割りふることができます。そこで彼女は以下のように割りふりました。

“竜使い” クレシー

切る	05(+ 0)
殴る	10(+ 0)
突く	40(+ 40)
射つ	20(+ 20)
調べる	30(+ 10)
影歩き	30(+ 25)
泳ぐ	60(+ 30)
鑑定	20(+ 15)
天の魔法	0(+ 0)
地の魔法	40(+ 40)
心の魔法	0(+ 0)



2.2.4 メンタルポイント

あなたの友人やその仲間達はいつでもあなたの思うとおりの行動をおこすとは限りません（特に、命をかけた戦闘においては）。これを表すのがメンタルポイントで、あなたの思うとおりの行動をとる平常状態を0とし-100～+100の値を取ります。

メンタルポイントは名前の色（青：恐怖、黒：平常、赤：興奮）で表示されます。

& クレシーの場合

ここで再び“竜使い”クレシーの場合を見てみましょう。リング・ナイツの養成所に入会したての彼女のメンタルポイントは0でしたが、魔物が棲むといわれる洞窟に侵入することにより、15ポイントマイナスされ-15になりました。洞窟の中で彼女は不運にもサラマンダーに遭遇してしまい（メンタルポイントが-20され、-55となる）戦闘を行なおうとするプレイヤーの意志にもかかわらず、逃げ出してしまいました。

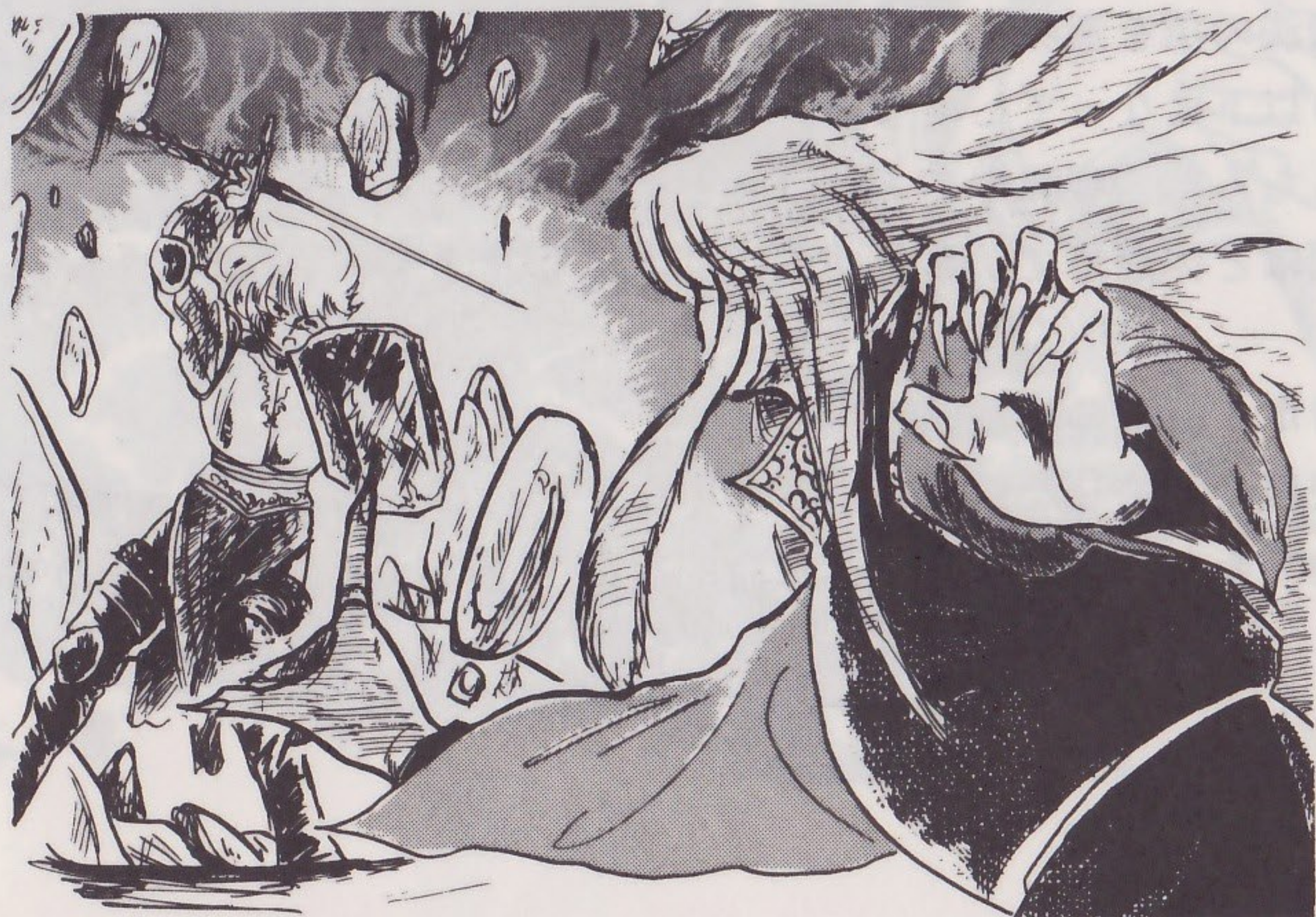
2.2.5 左手の能力

フィリアスのキャラクターはほとんどの場合、右利きです。そして、武器を右手に、盾を左手に持つわけですが、盾の代りにパワーのある両手で使う武器や両手にひとつずつ武器を持つこともできます。

このさい重要なのが左手の能力で、30～150%の間で右手の能力と関係づけられます。この値は左手に武器を持ち戦闘を行なうことにより経験を積みば150%まで上昇させることができます（つまり、左手が利き腕となるということです）。

また、ごく稀にですが魔法やわななどのダメージにより左手の能力が減少する場合もあります。もちろん、逆の場合もありますが、良いことばかりを期待するのは賢明な判断とはいえません。

もし、左手の能力が0%になると、盾は使えますが、両手用の武器や左手で武器を扱うことはできなくなります。



2.2.6 疲労ポイント(Fatigue Point)

あなたの友人はどの程度行動を続けることができるか、ということを表すために疲労ポイント（以下F Pと略します）と呼ばれるポイントを持ちます。

体力(Strength)を2倍したものがリング・ナイツの養成所に入会時のF Pとなります。F Pは日常生活のような通常の行動を取っているさいには消費しませんが、戦闘のさいには非常に重要な要素となります（3章：戦闘を参照）。

F Pの回復

F Pは1 ラウンド休むことにより3ポイント回復します。

F Pの消費

重装備での1 エリアの移動には1ポイント消費します。攻撃には重装備の場合は2ポイント、それ以外の時には1ポイント消費します。また、戦闘からの逃亡のさい、2ポイントを失います。

戦闘によりダメージを受けた場合、ダメージポイントと同じだけのF Pを失います。しかし、体力は魔法や、薬により回復することができますが、F Pを回復することはできません。そのためには休息が必要なのです。

疲労の段階

最大F Pの0～25%を消費	Aレベル（バーの色が水色）
最大F Pの26～50%を消費	Bレベル（バーの色が緑）
最大F Pの51～75%を消費	Cレベル（バーの色が紫）
最大F Pの76%以上を消費	Dレベル（バーの色が赤）

この4段階が戦闘および魔法を唱えるときにかかわってきます（3章：戦闘、および4章：魔法の項を参照）。

F Pが0以下になってしまうとあなたの友人は意識を失い、自動的に休息状態になります。もちろん、戦闘中であればとどめをさされてしまいますし、それ以外の場合には1時間ほど休息してから気がつくことになります。

最大疲労ポイントの増減

魔法の使用や手にした武器により命中などを行なうごとにある確率でF Pが増加します。また、わなにかかったり、致命的な命中を受けるごとにF Pが減少します。

2.2.7 アスペクト（運命星の相）

キャラクターの生まれた時の星の位置は生きていくうえでは些細なことかも知れませんが、決して無視することはできないものであり、この種の運命星はキャラクターの一生にとって良くも悪くも作用することでしょう。

アスペクトはリング・ナイツの候補生として選抜されたときの年齢とゴドランタに古くから伝わる占いカード、クロトウ・アーサルにより決定されます。あなたの友人が養成所で登録手续をするさいに8枚あるクロトウ・アーサルを1枚引いてその名前を教えてください。以下の8種類よりあなたのアスペクトが決定されるでしょう。

冬の星（ウインタースターズ）

春の星（バーネルスターズ）

夏の星（サマースターズ）

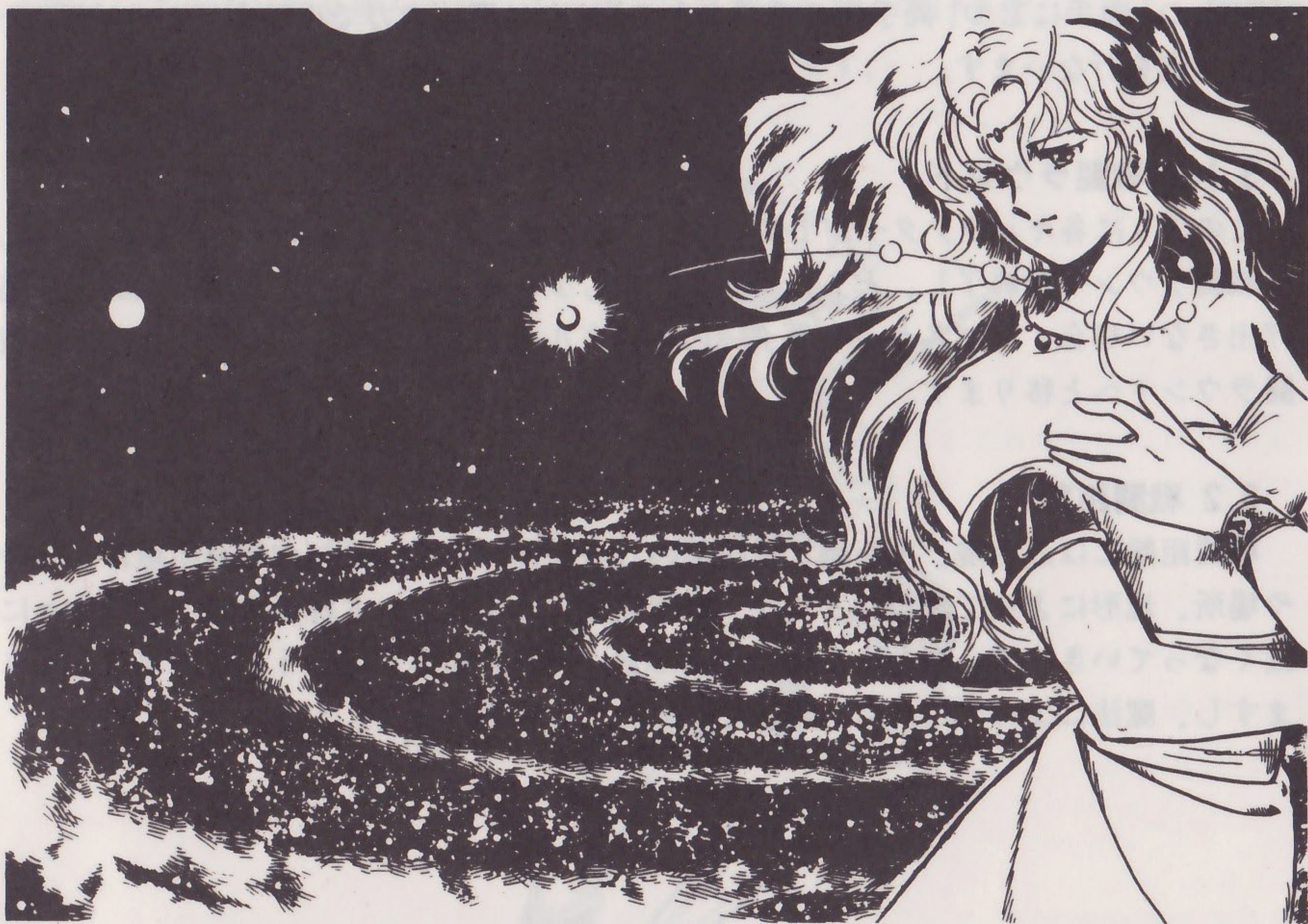
秋の星（オータムスターズ）

太陽（ソル）

月（ルナ）

生命（ライフ）

死（デス）



第3章 戦闘

戦闘はできれば避けるにこしたことはありませんが、多くの生き物はそのような判断が行なえないようであり（人間といえど例外ではありません）、さらにまずいことには、彼らがあなたの抹殺を目的としている場合もあります。その時のために、このプログラムが戦闘を解決する手順を以下に示します。

しかし、憶えておいてください。逃げことは決して恥ずかしいことではありません。そして、一人の勇者が倒した1匹のドラゴンのために多くの—それこそ数え切れないくらいの一犠牲者がいるのだということを。

3.1 戦闘の手順

敵対する2つのグループ間での戦闘は攻撃に参加するキャラクターの多い優勢側が攻撃に参加するキャラクターの少ない劣勢側にたいして最高1人につき9人ずつのグループに分れて攻撃を解決します。

3.1.1 戦闘グループ

個人対個人または複数のキャラクターにより行なわれる戦闘グループでの戦闘の解決は通常、敏捷性 (Dexterity) の高いキャラクターから順に手にかまえている武器 (片手に1つ、両手に2つ、両手用の武器を1つ) または魔法の力で攻撃を行ない、ダメージの判定を行ないます。

3.1.2 戦闘ラウンド

このように各キャラクターが1度ずつ攻撃を行なうことを戦闘ラウンドとよびます。1戦闘ラウンドが終了し、どちらのグループも少なくとも1人が生き残り戦闘より逃げ出さない場合、再び各キャラクターの戦闘グループへの割りふりが行なわれ次の戦闘ラウンドへと移ります。

3.2 戦闘距離

戦闘距離には近距離、中距離、遠距離の3つがあります。最初の戦闘距離は、相手や場所、地形によって異なりますが、戦闘開始より1ラウンド経過するごとに徐々に近くなっていきます。またある種の生物は常に一定の距離を保とうとする場合もありますし、魔法によってこれらの距離をかえることもできるでしょう。

3.3 武器による命中率

手にかまえた武器により攻撃の成否にはたくさんの要素を考慮に入れなければ入れません。以下にその計算方法を示します。

A. 基本命中値：この値はキャラクターに固有のもので敏捷性の値です（つまり、敏捷性が20のキャラクターは $A=20$ ということです）。

B. 使用する武器に対する習熟度：この値はキャラクターの技能ポイントの割りぶりによって決まりますが、訓練により上がる場合があります。

使用する武器は“切る”、“殴る”、“突く”、“射つ”の4つのカテゴリーに分類され、キャラクターはそれぞれの武器に対して習熟することによりこの習熟度を上げることができます。

C. 使用する武器の難易度：戦闘に使用する武器の難易度の基本命中値に加えられます。つまり、いい品質の武器ほど高い命中率をもつということです。

D. 着用する防具による修正：防具はあなたが敵から受けるダメージを軽減もしくは無効にしてくれますが、あなたの敵に対する攻撃の成功率も下げてしまいます。盾や鎧にはそれぞれ難易度があり、その値だけ基本命中値を下げます。しかし、防具に対して習熟すればそれを無視して戦えるようになります。



E. 疲労度による修正：Aレベルのキャラクターは不利な修正を受けませんが、疲労度の大きいキャラクターは命中率が下がります。Bレベルのキャラクターは命中率が7/8に、Cレベルのキャラクターは5/8に、Dレベルのキャラクターは3/5になります。

F. 装備の状態による修正：重装備のキャラクターは基本命中率が3/4になります。通常装備のパーティは命中率が7/8になります。軽装備のキャラクターはこのような不利な修正を被りません（つまり、戦闘の前には余分な荷物を手放したほうが良いということです）。

G. 距離による修正：相手との距離も戦闘には重要な要素です。戦闘距離には剣や斧など手にかまえた武器で狙える近距離、槍やパイクなどの武器で狙う中距離、スリングや弓などの射撃兵器でしか狙えない遠距離があります。戦闘に使用する武器は“切る”、“殴る”、“突く”、“射つ”の4つのカテゴリーに分類され、各距離での修正は以下のとおりです。

	近距離	中距離	遠距離
切る	×1	不可	不可
殴る	×1	不可	不可
突く	×3/4	×1	不可
射つ	×5/8	×7/8	×1

H. 目標の命中率修正：目標の命中率修正とは、相手の大きさ（もちろん大きいほうが命中を得られやすいものです）、外見（不可視の薬品を飲んでいて見えにくい）などの要素による修正のことです。

I. アスペクトによる修正：太陽のアスペクトを持つキャラクターは南中時刻の前後1時間は命中率が5/4になります。月のアスペクトを持つキャラクターは真夜中の前後1時間は命中率が5/4になります。

以上のことより

基本命中率（％）＝A＋B＋C＋D

命中率（％）＝（基本命中率）×E×F×G×H×I

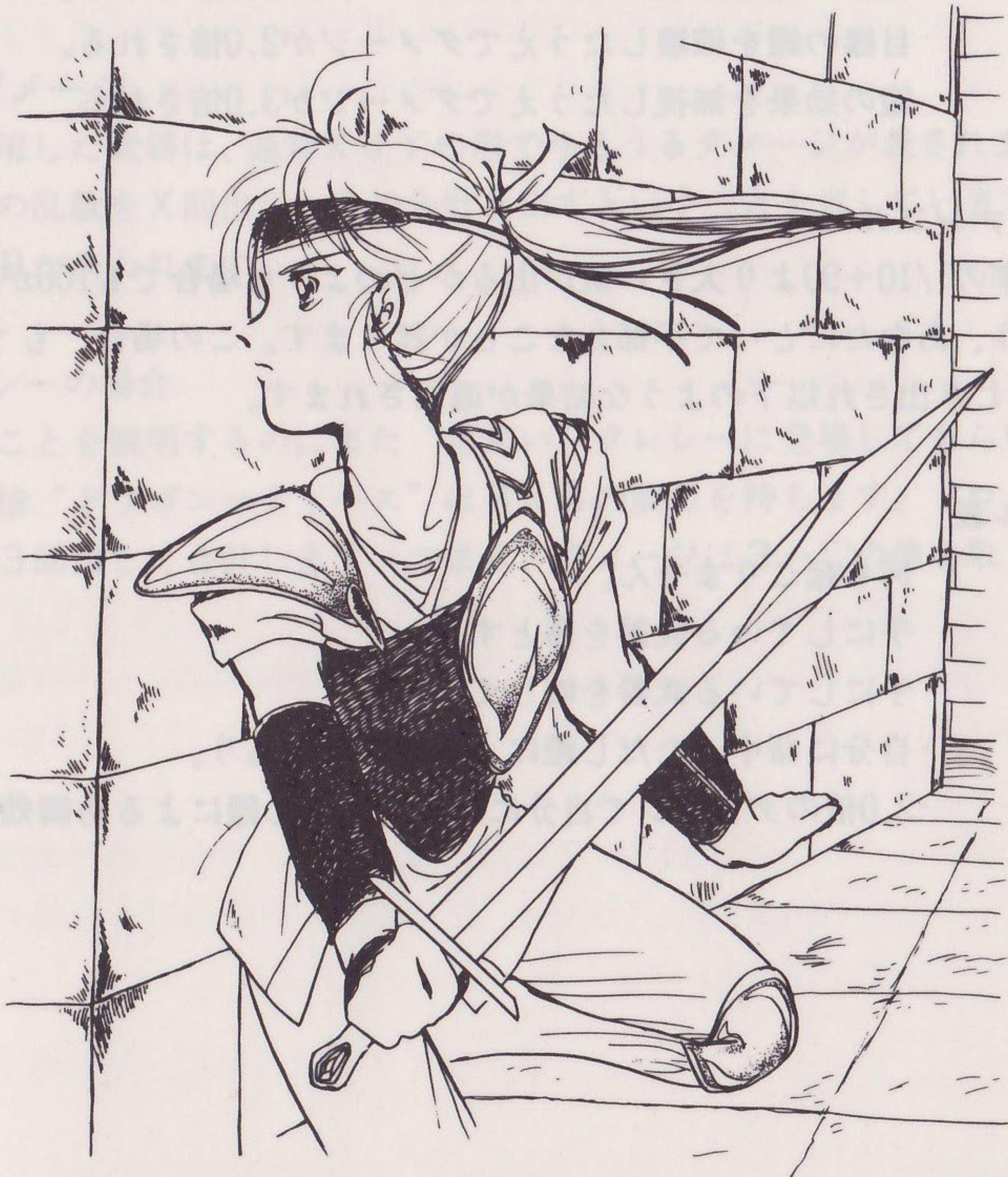
が定まります。

& クレシーの場合

概念だけの説明では難しいと思いますので、実例をあげて説明するためにまた“竜使い”クレシーの場合を見てみましょう。

いま、クレシーはトロウルと近距離で戦闘を行なっているとします。彼女の着ている鎧は皮製で-10%の難易度、盾はかまえておらず右手に難易度+15%のバスタードソードをかまえています。また、彼女は鎧に対して15%の習熟度を持ち、バスタードソード（つまり、“切る”武器に対しては）05%習熟しており、疲労度はAレベル、装備は通常装備であり、トロウルの命中率修正は（その図体の大きさのために）5/4であったとします。また彼女のアスペクトは冬の星であり、今回の戦闘には関係がないとします。

彼女の敏捷性（20）+武器の習熟度（05）+武器の難易度（15）+防具の難易度に対する修正値（彼女は皮の鎧に慣れているので0です。なぜなら、防具の習熟度は防具の難易度をキャンセルすることができるからです。しかし、これにより基本命中率が上がることはありません。習熟度はあくまでも防具の難易度をキャンセルするためにあるのです。）により合計40%、これが基本命中率となります。



ゆえに、最終的な命中率は、基本命中率×疲労のランク（1/1）×装備状態による修正（7/8）×戦闘距離による修正（1/1）×目標の命中率修正（5/4）より43.75%となります。

3.4 命中判定

最終的な命中率が出るとプログラムは1 d 100の乱数をひとつはじき出し、命中判定を行ないます。この値が命中率より小さければ攻撃成功となり、相手に対してダメージ判定（3.5 ダメージ判定を参照）を行ないます。同時にプログラムは、致命的な命中となったか、またはファンブルしたかどうかを判定します。

3.4.1 致命的命中

もし命中率の1/10より小さい値が出るか、どのような場合でも1が出ると、致命的な一撃となり、通常より多くの損害を目標に与えられます。この場合、もう一度1 d 100の乱数がはじき出され以下のような結果が適用されます。

致命的命中表

01—50	鎧の効果を無視したうえでダメージが1.5倍される。
51—80	鎧の効果を無視したうえでダメージが2.0倍される。
81—90	目標の鎧を破壊したうえでダメージが1.5倍される。
91—97	目標の鎧を破壊したうえでダメージが2.0倍される。
98—100	鎧の効果を無視したうえでダメージが3.0倍される。

3.4.2 ファンブル

もし命中率の1/10+90より大きい値が出るかどのような場合でも100が出ると、ファンブルとなり、あなたにとって不都合なことが起ります。この場合、もう一度1 d 100の乱数がはじき出され以下のような結果が適用されます。

ファンブル表

01—30	何も起こりません。
31—55	手にしている武器を落とす。
56—65	手にしている武器を壊してしまう。
66—85	自分に命中、ただし鎧による防御効果あり。
86—100	2.0倍のダメージで自分に命中、ただし鎧による防御効果あり。

3.5 受け流し

受け流しの技能は戦闘を行なうことによってのみ学ぶことができる能力です。受け流しが成功するとそのキャラクターが受けるダメージは0となります（たとえ、致命的な一撃を受けていてもです）。受け流しが成功する確率は敏捷性の値に受け流しの能力を加えたものです。

受け流しに成功したキャラクターは

$200 / \text{現在の戦闘ラウンド数} (\%)$

で受け流しの能力が1%上昇します。ただし、この能力は60%を越えることはありません。

3.6 攻撃のダメージ判定

攻撃が命中し、相手が受け流しに失敗した場合、目標に与えたダメージを判定します。これは体力およびMPの減少を意味し、体力が0になってしまったキャラクターは死亡します。この判定は以下の手順により行なわれます。

3.6.1 ダメージ

攻撃に使用した武器は、通常 $X \text{ d } Y$ の形で与えるダメージが表されます。これは、1～Yまでの乱数をX回出し、その合計を出すということを表しています。この値だけ体力とMPが失われます。

& クレシーの場合

これらのことを説明するのにまた“竜使い”クレシーに登場してもらいましょう。彼女の持つ槍“ドラゴン＝ティース”は $3 \text{ d } 4$ の威力を持ちます。プログラムは1～4の乱数を3回出して合計します（つまり、ダメージは3～12の値を取ります）。

3.6.2 命中部位

攻撃の命中部位には頭部、腹部、腕部、そして脚部の4か所があります。それぞれの部位に命中する確率およびその部位の防具に命中する確率は以下のとおりです。もちろん該当する部位に防具を装備していない場合にはダメージはすべてそのキャラクターの体力の減少に割りふられます。

部位	命中確率	防具に命中する確率
頭部	10%	80%
腹部	50%	70%
腕部	30%	50%
脚部	10%	50%

3.6.3 防具の効果

防具には4種類ありそれぞれが各部位への攻撃の命中によるダメージを軽減します。しかし、気をつけていただきたいのは、防具にも耐久力があり、いつかは壊れてしまうということです。魔法により守られた防具なら壊れないとも言えますが、フィリアスの鍛冶屋には売っていません。各部位とその部位を守る防具は以下のとおりです。

部位	防 具
頭部	ヘルメット (兜)
腹部	アーマー (鎧)
腕部	シールド (盾)
脚部	ブーツ (靴)

& クレシーの場合

また、クレシーの例に戻ると、

トロウルの防具である皮の鎧は20ポイントの耐久力と1ポイントの防御力を持っていますが、盾はあと1ポイントの耐久力しか残っていません。

クレシーがトロウルに槍を命中させ、ダメージを5ポイント与えました。もし、槍が腹部の鎧に命中していれば、鎧の耐久力は19ポイントになりトロウルへは4ポイントのダメージしか与えられません。しかし、槍が腕部の盾に命中した場合、ダメージが盾に吸収され盾が壊れます。

3.7 戦闘からの離脱

実戦の経験のないキャラクターは往々にして不必要な戦闘を行ない命を落としがちです。このような過ちを犯さない方法はただひとつ、形勢が不利になったなら迷わず逃げることです。

3.7.1 自主的な離脱

形勢が不利になった場合の自主的な離脱についてはいつでも好きなときに行なうことができます。成功の確率は

$\text{影歩きの技能} \times 4 - \text{現在のMP} (\%)$

で決まります。

この場合、敵対するキャラクターがあなたたちを追いかけてくる確率(%)は、

$\text{相手のMP} - \text{影歩きの技能} (\%)$

です。

3.7.2 強制的な離脱

MPがマイナスのキャラクターはプレイヤーの自殺的な戦闘を防止するために戦闘ラウンドごとに逃亡の可能性があります。その確率(%)は

$\text{現在のMPの値} (1 \text{ d } 100) (\%)$

です。

3.8 戦闘により学べること

実戦により学べることはたくさんあります。まず第1に学べることは戦闘を行なうさいの駆け引きです。これはどのような戦闘の手引書にも載っていることですが、どのように戦い、いつ魔法を使い、退くかといったタイミングは自分で戦闘を行ない覚えるのが一番です。また、その他にも以下のような技能を学ぶことができます。

3.8.1 武器の習熟度

使用している武器に対する習熟度もまた戦闘により1%ずつ上昇していきます。相手に命中を与える度にこの可能性があり、その確率(%)は

$(100 - \text{習熟度}) / \text{現在の戦闘ラウンド数} (\%)$

です。

3.8.2 防具に対する習熟度

防具に対する習熟度は現在、着用している防具が基本命中率を下げている場合に限って有効なものとして1%ずつ上昇していきます。相手の命中を防具で防ぐたびにこの可能性があり、その確率は(%)は

$$800 / \text{現在の戦闘ラウンド数} (\%)$$

です。これが第2のもの。

3.8.3 疲労ポイント

第3にはFPの上昇があります。これは相手に攻撃を命中させるごとに

$$\text{与えたダメージポイント} \times 8 / \text{戦闘ラウンド数} (\%)$$

で1ポイント上昇します。

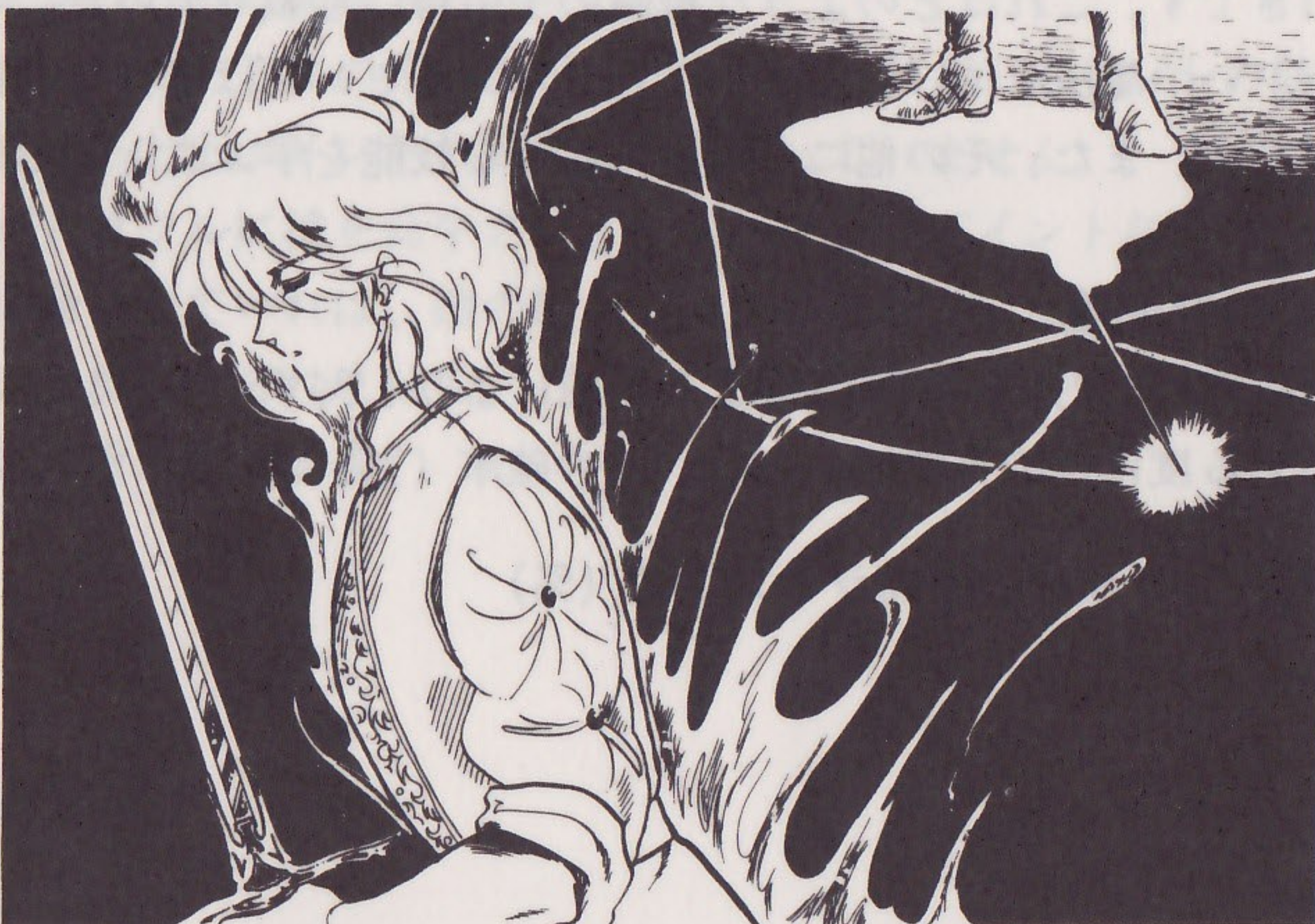
3.8.4 左手の能力

左手にかまえた武器（両手用の武器は除く）によって命中を与えた場合、左手の能力が1%上昇する可能性があります。その確率(%)は

$$(\text{知性} + \text{敏捷性}) / 2 (\%)$$

です。

あなたは仲間の命中率や戦闘による習熟度の上昇などについてはわかりません。しかし、致命的命中やファンブル、武器を落としたり、壊したりということについては表示されます。



第4章 魔法

魔法は2つの種類に分けられます。ひとつはこのフィリアスの世界において発見されリングマスターや魔道師たちにより系統立てて研究されている魔法、そしてもうひとつはそのような研究のなされていない魔法です。

4.1 魔法の系列

フィリアスの世界でも特に研究の進んだ魔法の系列には3つあり、それぞれに〈天の魔法〉、〈地の魔法〉、〈心の魔法〉と呼ばれておりリング・ナイツの候補生達は自分の好みやアспект、占い師の予言などにしたがってこれらの魔法の研究をしています。

4.1.1 魔法をかけるのに必要なもの

一般に魔法と呼ばれるものの根幹をなすのは知識と信仰心であり、その成功率は各系列とも

賢さ + その系列の魔法のスキル / 2 (%)

です。ただし、ある種の魔法は特殊なアイテムを必要とする場合があります。

4.1.2 魔法をかけると失うもの

魔法の使用には多くの疲労ポイントを消費しますし、ときには魔法をかけるさいに必要な知識さえも奪ってしまいます。

それぞれの魔法にはどの位のFPを失うかが記されており(4.2 魔法の解説を参照) 加えて各魔法は

$(100 - \text{成功率}) / 4$ (%)

で該当する魔法のスキルを1%奪います。

4.1.3 魔法の習得

もし、魔法をかけることに成功すると該当する魔法の知識は1%上昇します。また、

$(1 - (0.9)^{\text{魔法に使用したFP}}) \times 100$ (%)

で、最大FPが1ポイント上昇します。

4.2 魔法の種類

以下に記す魔法は街のマジックギルドで習うことができます。カッコ内は失う疲労ポイントです。

4.2.1 天の魔法

アイレス (5)

敵の1人に向かって冷気の塊をぶつけます。ダメージは1 d 5ポイントです。

エルミ (5)

味方の1人がかまえている武器の破壊力を増大します。

タナトウ (10)

味方の1人が受けたダメージを1 d 5ポイント回復します。

リーム (10)

敵の1人を金縛りにかけ、動きを鈍くします。

4.2.2 地の魔法

ガルト (5)

味方の1人が受けたダメージを1 d 5ポイント回復します。

アウグス (5)

相手の1人が身に付けている鎧の防御力を1 d 3ポイント下げます。

ダル (10)

味方の1人が受けたダメージを2 d 5ポイント回復します。

4.2.3 心の魔法

アグリック (5)

すべての魔法の成功率を上昇させます。

エッダー (5)

メンタルポイントを1 d 5ポイント回復します。

エイッド (10)

自分の敏捷性を一時的に2倍にします。

イッグ (10)

カリスマを一時的に2倍にします。他のキャラクターとの交渉に有効となります。

第5章 街での取引および他者との交渉

キャラクターがフィリアスの住民と取引をする場合の交渉はたいてい街の中で行なわれます。これらの取引により武器を購入したり、魔法を習ったりできます。街での取引では、戦闘などはほとんどありません。

しかし、冒険の最中にはいろいろな生物（妖精、ドワーフ、他のモンスターなど）に出会い、彼らに対して幾つかの選択をして行動することになります。

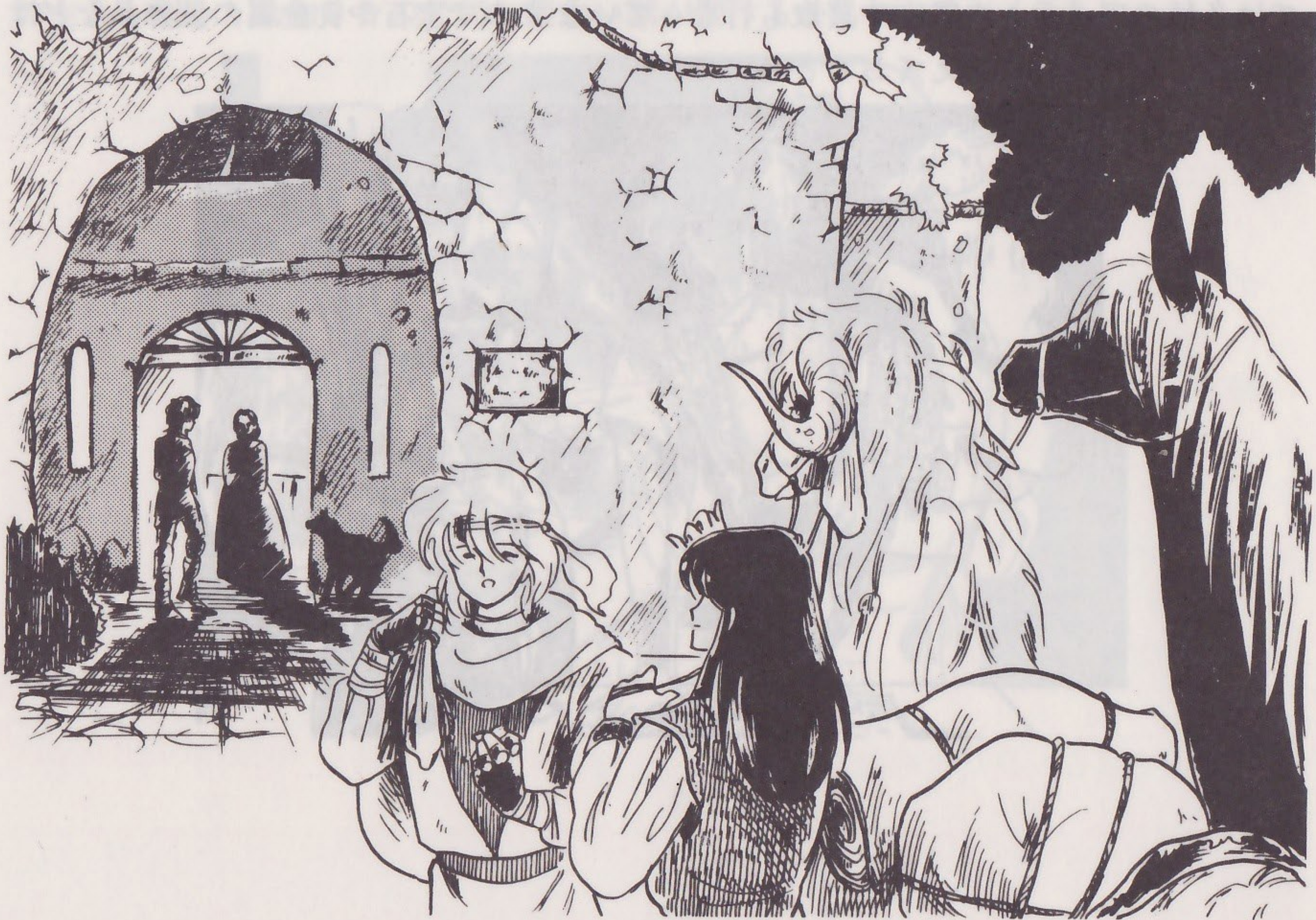
5.1 街での取引

街には以下に述べるような施設がありだれでも利用することができます。ただし注意していただきたいのは街中ではたいていの場合、武器と魔法の使用は厳禁であるということです。いくら剣と魔法の力に支配されている世界とはいってもそれなりの節度を守って行動してください。

また、夕方5時までにはほとんどの店はしまってしまうので、何か必要なものがあれば早めに街に戻ってきて用事を済ませてください。

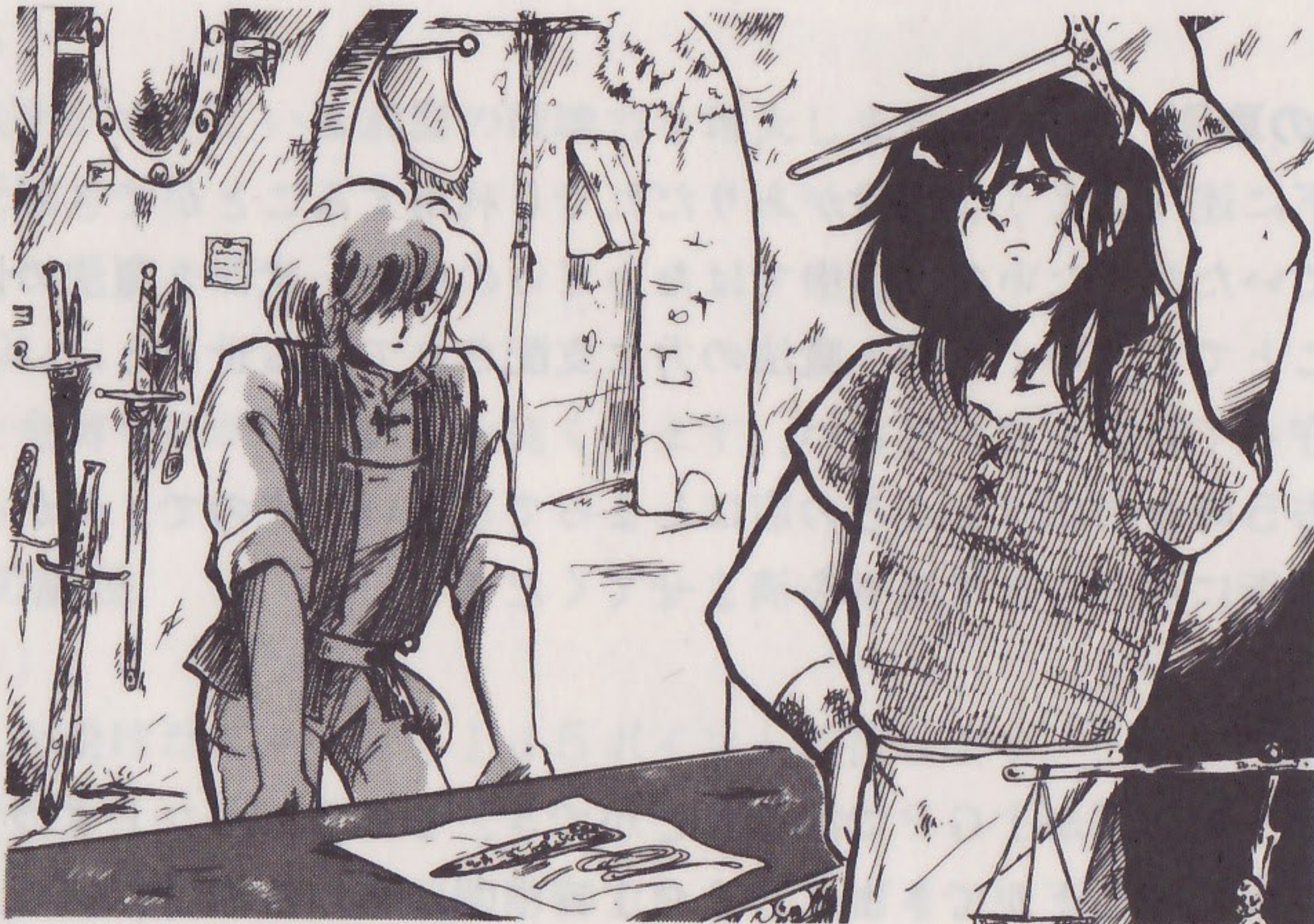
5.1.1 宿屋

街の宿屋は一晩わずか1GPで泊ることができ、1日1ポイントずつですが戦闘で受けた傷も回復することができます。また1日中開いているので、いつでも好きなときに利用することができます。ただし、起こされるのは翌日の午前8時ですから注意してください。



5.1.2 鍛冶屋

ここでは各種の武器や鎧などの防具を買うことができます。武器は10種類が用意されていますが、それぞれ必要な金額やタイプが異なるのでガイドブックで確認してください。他にも5種類の鎧と2種類の盾、そして兜と靴が1種類ずつあります。鍛冶屋は街のギルドと提携しているので魔法の武器や防具の買取もしてくれますが、1度売ってしまったこれらのマジックアイテムは2度と買い戻すことができないので注意してください。



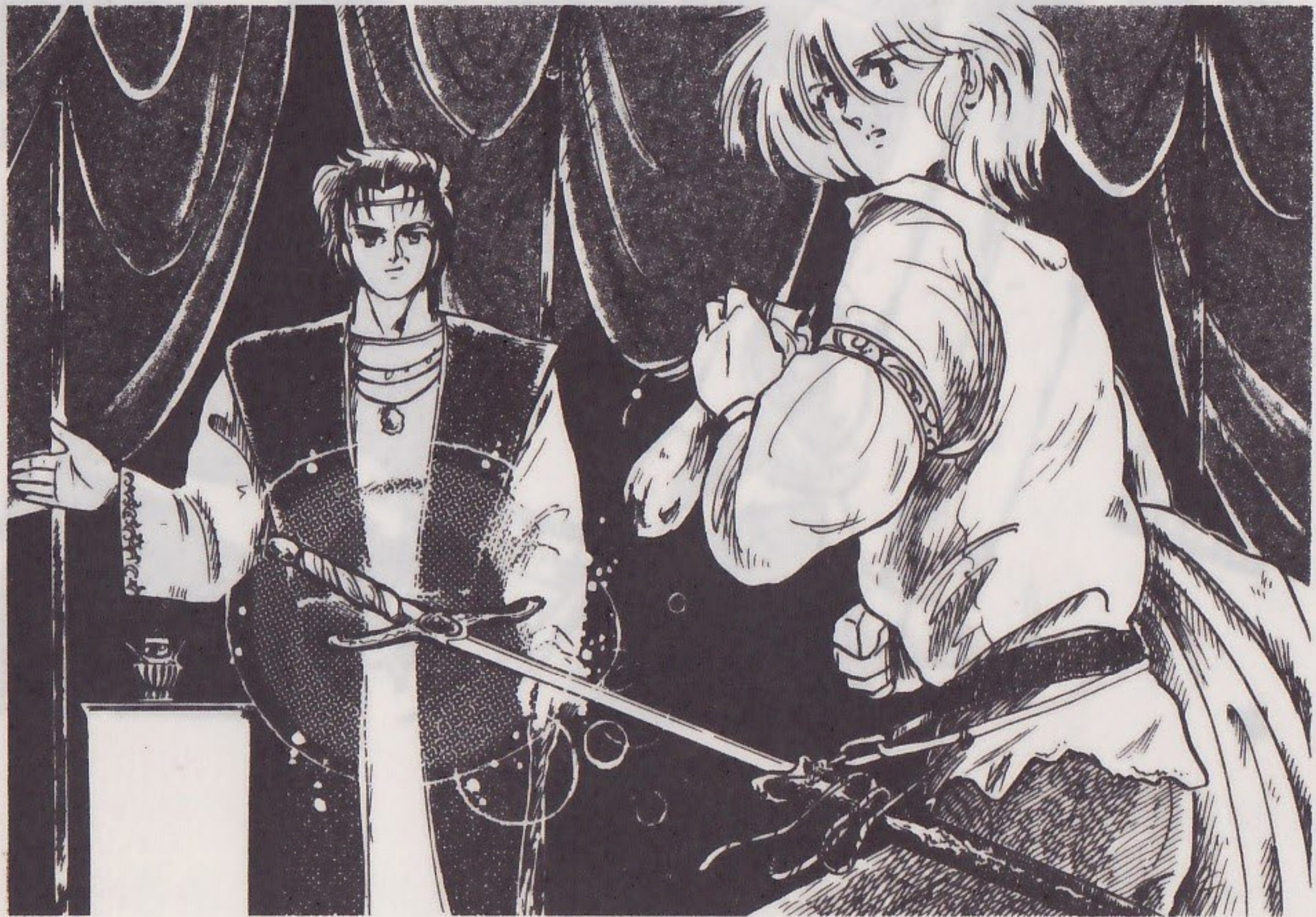
5.1.3 雑貨屋

ここでは闇を照すトーチからロープ、バックパックなどを売っています。またここでは各種のアイテムの鑑定や買取も行なっていますので宝石や貴金属の装飾品などは必要に応じて現金に換えておくとい良いでしょう。



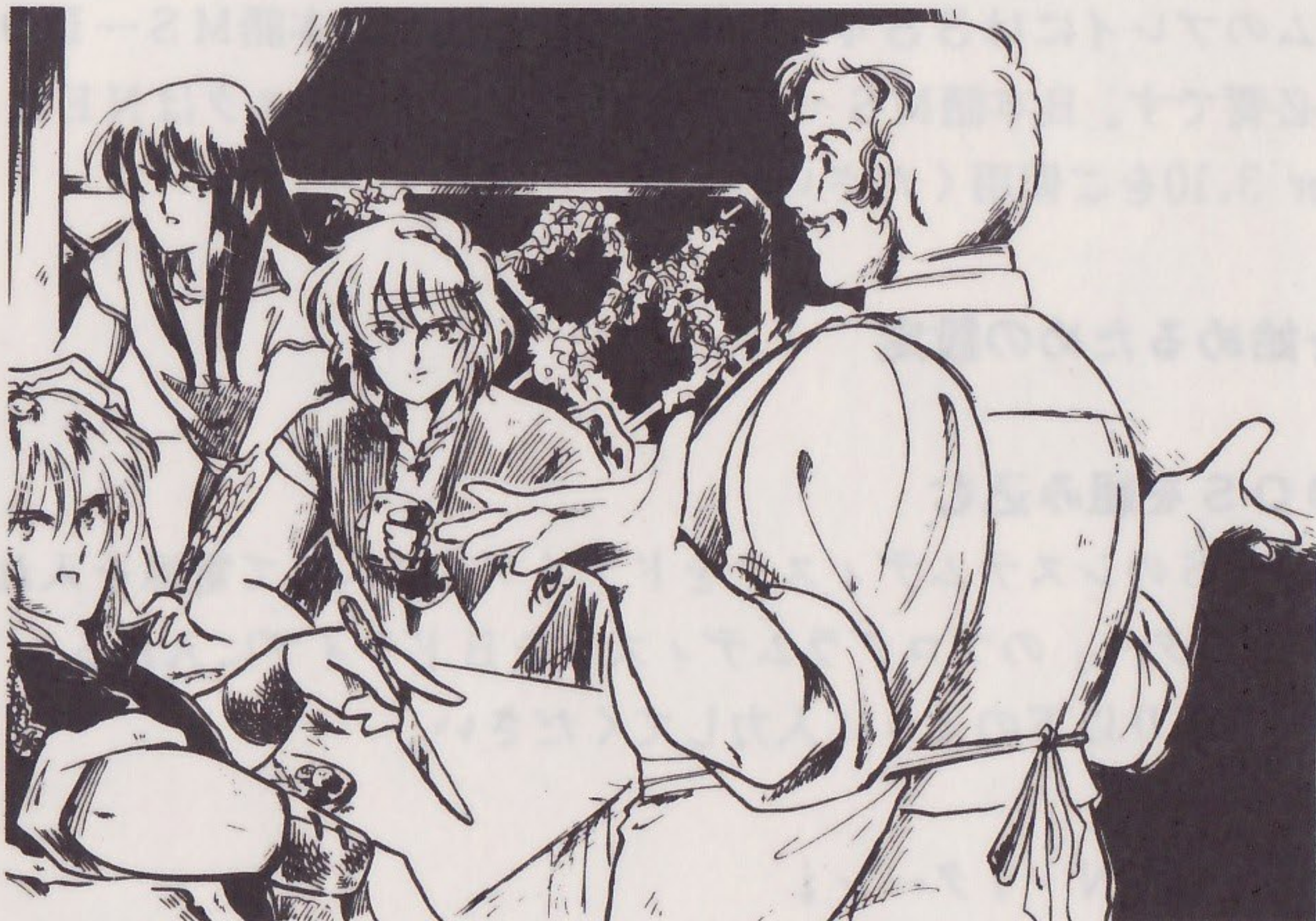
5.1.4 マジックギルド

魔法の使用は街中では禁止されていますが、言葉の通じない相手との命をかけた戦闘のさいにはそんな悠長なことは言うてはいられません。そこで、このギルドではかつての勇者達が前途有望な若者のためにもてる秘術を伝授してくれます。これらの魔法は天、地、心の3つの系列に分れており、僅かでも素養を認められれば（つまり、スキルが5%以上であれば）規定の額を払うことにより伝授されます。習得のための授業料は特に決ってはいません。



5.1.5 酒場

冒険のあいまにちょっと一息といったぐらいにしか思いつかないでしょうが、酒場の主人も割合と物知りなので何か面白い話が聞けるかも知れません。



5.1.6 寺院

ここでは魔除けの護符や数々の薬草を調合して作られる薬（ポーション）を売っています。ヒールポーションは失われた体力を回復し、ファーストポーションは敏捷性を一時的に2倍にします。



第6章 ゲームの開始

ゲームに必要な装備

このゲームのプレイには384KB以上のメモリと日本語MS-DOSのシステムディスクが必要です。日本語MS-DOSのシステムディスクはNEC純正のVer 2.11またはVer 3.10をご使用ください。

ゲームを始めるための設定

MS-DOSを組み込む

1. MS-DOSのシステムディスクをドライブAに入れて電源を入れる。
2. 「リングマスター」のプログラムディスクをBドライブに入れる。
3. キーボードより以下のように入力してください。
A>b:リターン↓
B>SYSTEM ON リターン↓
4. 以上でMS-DOSの組み込みは終了しました。

データディスクのコピー

MS-DOSのディスクコピーでデータディスクのコピーを作ってください。

データディスクは常時書換えが行なわれますので、必ずコピーを作ってからそちらの方をお使い下さい。

メモリスイッチ

メモリスイッチは384KB以上に設定してください。サウンドボードをお使いになる場合は割り込みスイッチをサウンドボードユーザーズマニュアル<メモリスイッチの設定>の通りにそれぞれ設定してください。

6.1 スタート

システムディスクをドライブ1へ、コピーしたデータディスクをドライブ2に入れて電源を入れてください。オープニング・タイトルが流れ始めます。スキップする場合にはスペースキーを押してください。

6.2 プレイ用のデータディスクとキャラクターの作成

新しいキャラクターで始めるときはデータディスクをドライブ2にに入れてください。その後、プログラムの指示に従ってあなたの分身を作成してください。詳しくは第2章を参照してください。選択はカーソルキーで行ない、決定はリターンキーです。

6.3 プレイの開始

さて、いよいよゴドランタの世界へ旅立つときです。このセットは1人のキャラクターでプレイします。初めてゴドランタの世界を訪れることになるあなたは200ゴールドをもってプレイを開始しますので、とりあえず酒場で一杯やるか鍛冶屋にでも行って身支度を整えるとよいでしょう。ゴドランタの世界については付属のガイドブックを参照してください。

6.4 プレイの中断と終了

ゴドランタの世界の探索に飽きたときやこちらの世界での用事を思い出したときはいつでもプレイを中断／終了できます。カーソルキーで終了コマンドを選択するとその時点での全情報がセーブ用のデータディスクに書き込まれプレイを終了できます。

注意：終了コマンドを選ばないでディスクを抜くと、データが壊れます。必ず終了コマンド終了して下さい。

6.5 プレイの再開

システムディスクをドライブ1、セーブしたデータディスクをドライブ2に入れてブートすると前回セーブした場所からプレイを再開することができます。

6.6 コマンド

ゲームの進行はあなたが行ないたいと思うコマンドを選択することにより行ないます。コマンドの選択はカーソルキィとリターンキィで行ない移動はテンキィで行ないます。ウィンドウが必要に応じて開きますが、前のウィンドウに戻るにはホームクリアキィ(HOME CLR)を使います。

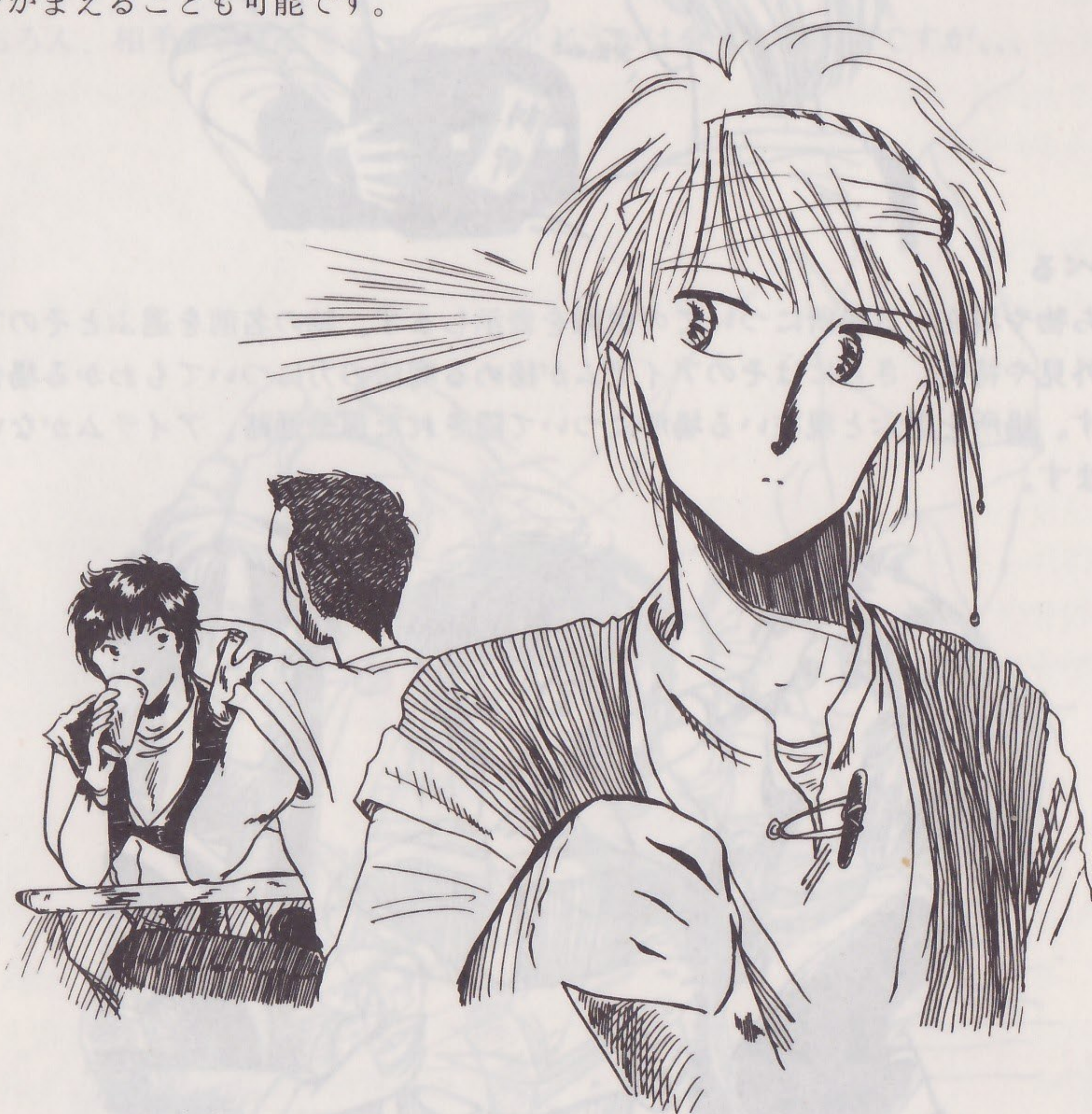
コマンド一覧

移動

4で左、6で右を向き、8で前進です。階段などの上り下りは／と＊キィで行ないます。なお画面上のコンパスが現在向いている方向を示してくれます。

装備する

武器や防具を装備します。装備するキャラクターを指定すると武器と防具の一覧が画面に出ますのでカーソルキィで選んでください。両手用の武器をかまえると盾をかまえることはできません。武器の場合はかまえる手を聞いてきますので再びカーソルキィで選んでください。通常は右手に武器、左手に盾をかまえますが、両手に2つの武器をかまえることも可能です。



状態

個人の装備や状態を表示します。

もちもの

パーティの持物を武器や防具、アイテムを問わずすべて表示します。持ち物の重さの合計がパーティのメンバーの体力の合計値以下のときは軽装備、2倍以下のときは通常装備、5倍以下のときは重装備となります。

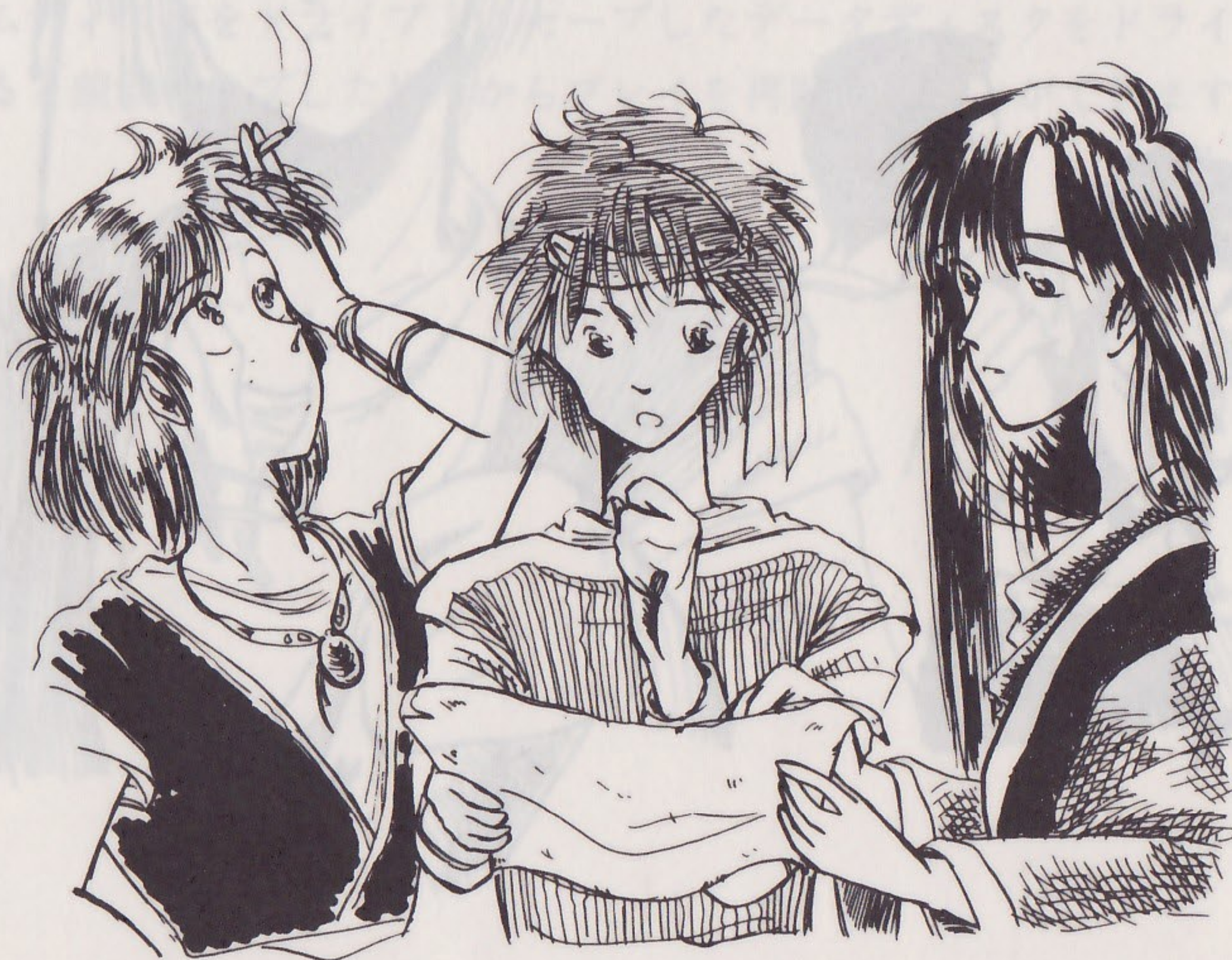
落とす

持ち物を落とすことです。現在持っているものの一覧が出ますのでひとつを選んでください。



調べる

持ち物や現在いる場所についての情報を表示します。物の名前を選ぶとそのアイテムの外見や特徴、さらにはそのアイテムが秘める魔法の力についてもわかる場合があります。場所を選ぶと現在いる場所について隠された扉や通路、アイテムがないかを調べます。



攻撃

手にかまえている武器で相手を攻撃します。ただし、動物や擬人類などとは見分けがつきにくいので特定の個体を（大きいほうの狼だとか、左のオークなどのように）指定することができません。

また、あまりないとは思いますが、あなたに対して外見だけとはしても攻撃のそぶりを見せてはいない相手を攻撃するのは得策ではありません。なぜなら、その途端に相手が本心をあらわし攻撃してくるかも知れませんし、あなたの行動に愛想をつかした仲間に見捨てられるかも知れないからです。

魔法

魔法をかけます。使える魔法の一覧が出ますのでひとつを選んでください。さらに魔法の対象を選択することが必要な場合もあります。

逃げる

敵のいる現在の場所からの逃走を試みます。がむしゃらに走って逃げますので逃げる方向については決定できませんが、“逃走”の技能と同じ確率でどの方向に走っているのかを知ることができます。

もちろん、相手があなたを追ってくるかどうかは全くの別問題ですが、、、



取る

現在いる場所にあるものを手にします。品物には重さがありますが、体力の許す範囲ならどんなに重いもの（銅像や意識不明になった仲間など）でも大丈夫です。ただし、ある種の魔法のアイテムは手にした瞬間に不思議なことが起きるかも知れません。

使用する

現在あるものを使用します。このコマンドは使用するアイテムによりさまざまな働きをします（本を読む、鍵を開ける等）。持ち物が上下のカーソルキィで選択できますので、目的のアイテムを選んでください。

話す

その場にいるものと会話を交わします。ドラゴンやドワーフ、精霊が封じ込まれている彫像など相手は何も人間だけとは限りません。会話はカナ入力（カナキィをオンにする）とローマ字カナ変換（カナキィをオフにする）の2つの方法で行なうことができますが、言葉の区切りには必ずスペースを開けてください。

休む

息を整え休息します。FPは1ラウンド休むことにより3ポイント回復し、移動や行なうさいにも1ポイント回復します。

終了する

現在までのデータをディスクに記録します。



〈前奏〉

彼がコンピューターゲームなるものに初めて手を触れたのは、高校2年の時友人宅でアップル版スタトレをプレイした時でした。彼は大学生になり、ついにアップルコンパチを手にいれました。そして、最初にとりくんだゲームがウィザードリイとウルティマIIだったのです。ちょうどゲーセンではゼビウスが一大旋風を巻き起こしていた頃。コンピューターゲーム界が、まだ産声をあげてまもない時期でした。

ウィザードリイを終えるまでちょうど6ヵ月。終わった時の感動といたらもうそれは筆舌に尽くしがたいものがありました。

かくして彼はH Jに入社し、H J編集部で仕事の日々に明け暮れていました。その間、星の数ほどのRPGと名付けられたゲームが出現しました。そしてそれらのゲームは、星のように瞬いては消え、そしてまた現れました。そして彼は不満と、わずかないだちを感じていました。RPGがいまひとつ面白くなかったのです。プレイ中の感動も、終了後の満足感も少なく、なにか物足りない。コンピューターRPGとは所詮こんなものだったのでしょうか。

昔の感動はもう蘇らないのでしょうか。

これが発端です。結末は今、あなたが手にしているディスクの中にあるのです。

〈主題と展開〉

リングマスターの企画は、かくいう問題意識の上に展開されました。

なぜ主人公は戦いをするのか。なぜ主人公はダンジョンに入るのか。なぜコウモリやスライムは宝箱を持っているのか。なぜすべてのダンジョンは人工物なのか。などなど考えれば不思議な点はきりがありません。

すべてのRPGがパターン化しているとしか思えない現状、パターン打破、即ちコンピューターRPGとしてのゲーム作りを避け、真実のRPGとしてのゲーム作り、世界観に密着したある種のリアリズムの追求こそが、本当の面白さを生むのではないのでしょうか。(人それを目新しさによぶ…かもしれないけれど)

別に方法論として、パターンの追求を否定しているわけではないのです。パターンをパターンとして割り切ってしまうと、その枠内で限界を極めるというのは確かに一つの手です。(本当はそっちのほうに逃げたかった…)しかし、後発メーカーの弱味があるうえ、いやしくもH J (ボード版RPG, ボード版シミュレーションの老舗として)の看板をしょっているために敢えてマニアック路線に挑戦しなければならなかったわけなのです…

〈コード〉

…で、こんなゲームになってしまったわけです。

はっきりいって、シナリオをコンピューター上に“載せる”っていうことが、こんなにしんどいとは思わなかった。やっぱりRPGは作るのが難しい。シナリオ上の不都合な点はすべて私の責任です。容赦なく罵倒してください。もち論、面白かったらはっきり面白かったと言ってほしいですけど。次はもっと恐るべきゲームを作りたいですね。ふっふっふ、実は腹案があるんですがね…

リングマスター（フィリアスの暗雲）

（要領）

制作： (株)ホビージャパン

プログラム： (株)ウエンスデイ

プロデュース： 工藤雅之

ゲームデザイン： 深谷晃一

システムデザイン： 神谷忠夫

グラフィックデザイン： 亀田有人

プログラミング： 神谷忠夫
小笠原佳人

音楽： 長嶋哲

川瀬真由美

イラストレーション： 弘志（AIM・WIN）

碓三津子

MAY

KEI

曲者

佐藤緒美

瀬理菜俊

安多洋

女美由寿

光岡玲子

CHUNCHAN

K・K

糸島雅彦

沢本択二

パッケージイラストレーション： 竜騎兵





Hobby
JAPAN

株式会社ホビージャパン

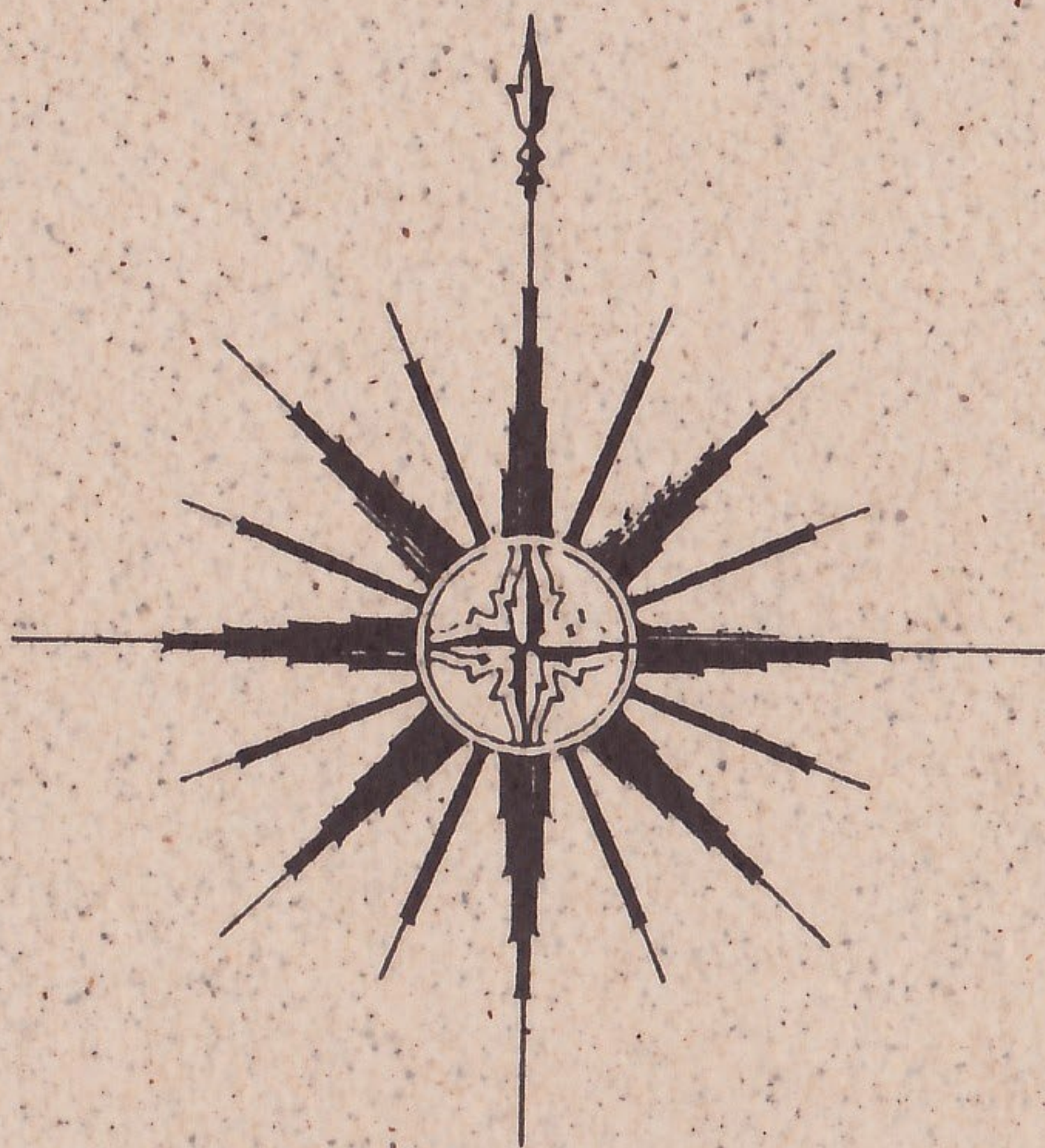
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5
電話：(03)-354-9341

HOBBY JAPAN Co., Ltd. 5-26-5, Sendagaya, Shibuya-ku Tokyo JAPAN

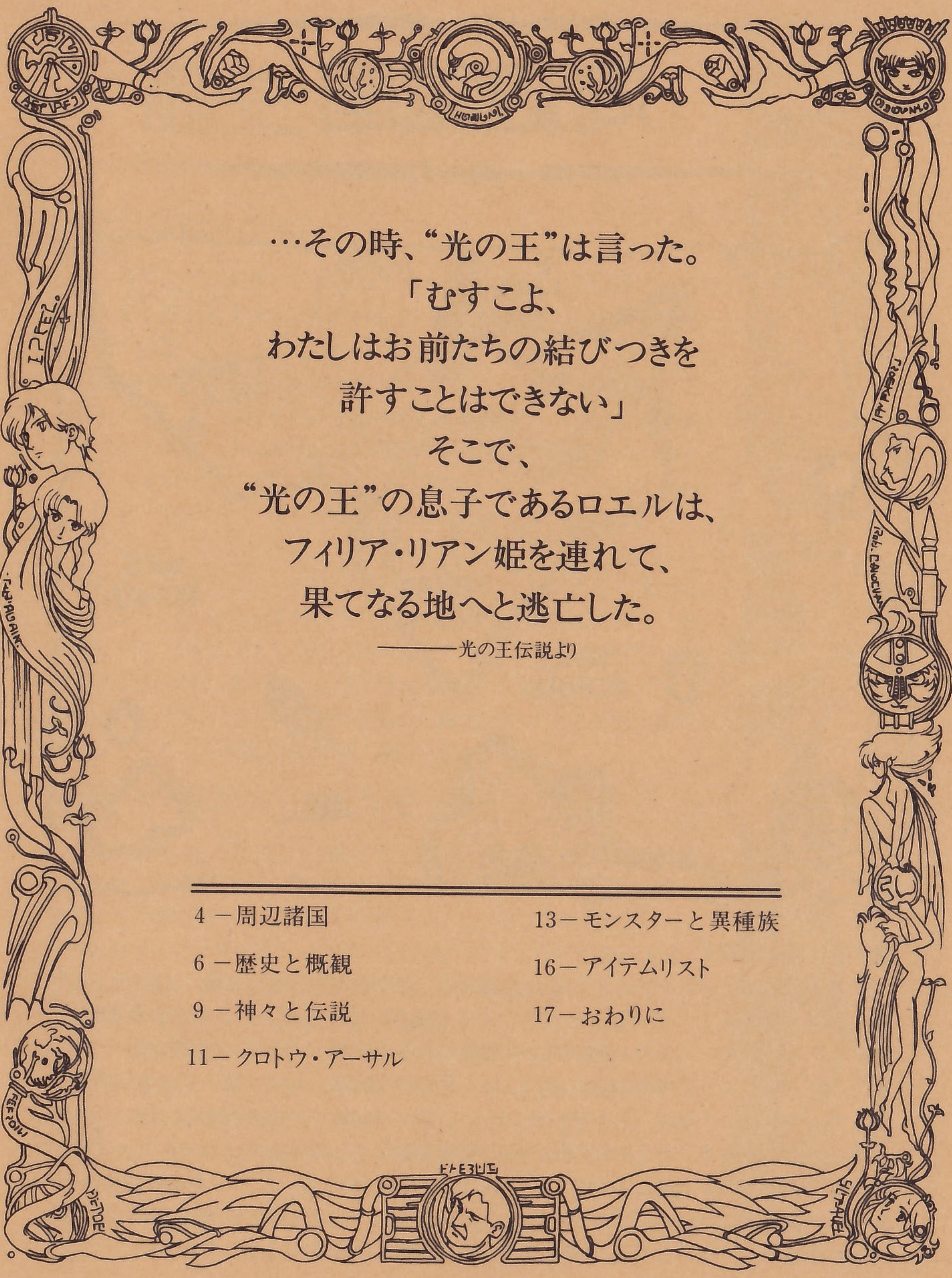
THE COMPLETE GUIDE OF EARSALD: BOOK

ALLAS NOCTIS

リングパレス記録書院・著



※リングナイト以外の閲覧を禁ず



…その時、“光の王”は言った。

「むすこよ、
わたしはお前たちの結びつきを
許すことはできない」

そこで、
“光の王”の息子であるロエルは、
フィリア・リアン姫を連れて、
果てなる地へと逃亡した。

——光の王伝説より

4－周辺諸国

13－モンスターと異種族

6－歴史と概観

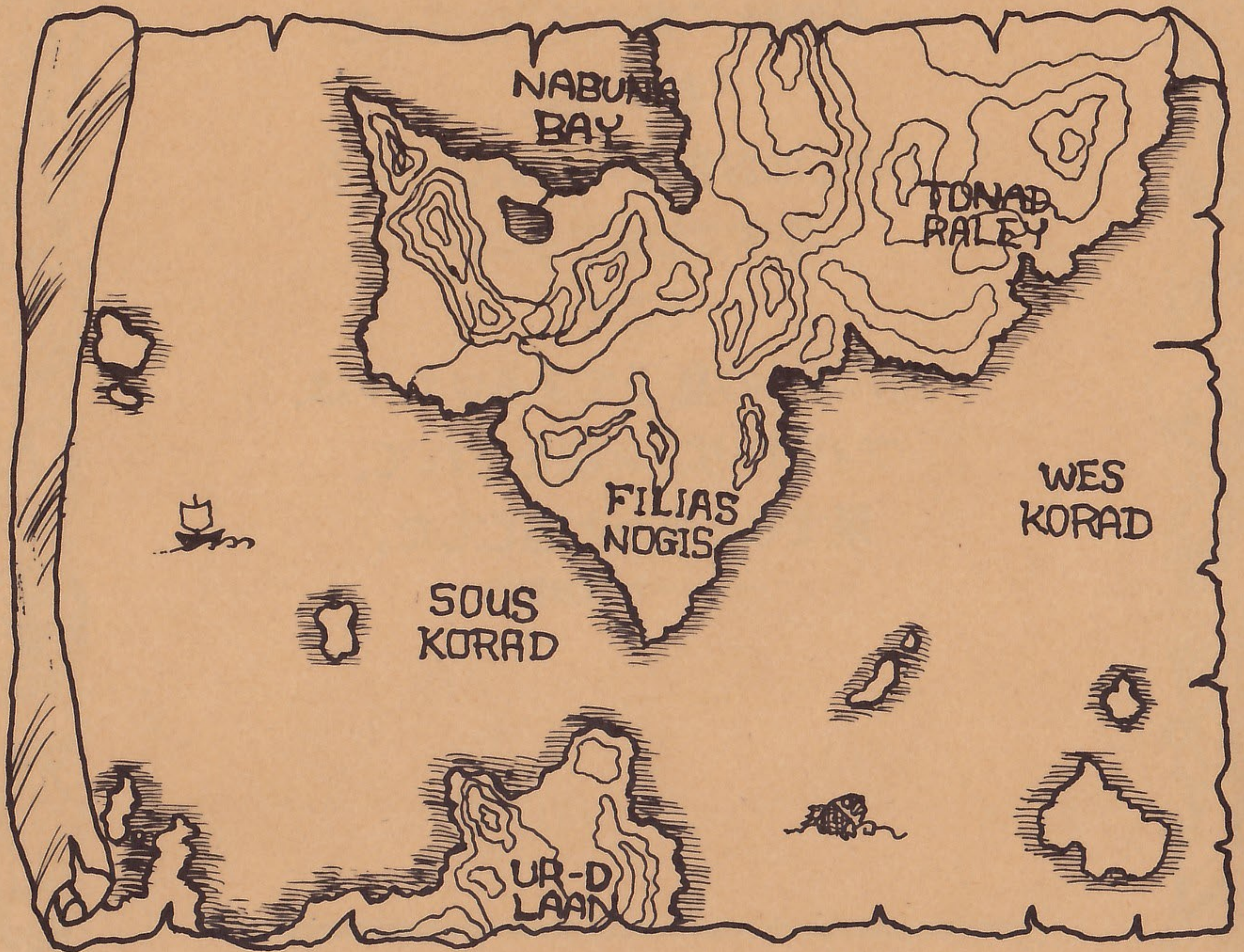
16－アイテムリスト

9－神々と伝説

17－おわりに

11－クロトウ・アーサル

周辺諸国



■ゴドランタの国々

ゴドランタはアーサルドの北半球の大部分と、南半球の半分近くを覆う大陸で、南半球にはフィリアス・ノギスとトナデ・ラレイがあり、フィリアス・ノギスの北東には、現在はフィリアス・ノギスと比較的友好関係にある小国家、ムルソン大公国があります。また、フィリアス・ノギスの北には、これも友好的な国家、ユーニス・アルドがあります。フィリアス・ノギス、トナデ・ラレイそしてユーニス・アルドの間には険しいエルクホーン山脈があり、それぞれの国の間の交流を難しくしています。ユーニス・アルドの位置は赤道上のすぐ南にあたり、その北にはナブラフ・ノ・アグレ（叫びの砂漠）があり、砂漠の北にはジャングルがあることが確認されていますが、その他の事は良く分かっていません。噂によると、複数の国家が北半球には存在するようですが…

歴史と概観

気候と産物

フィリアス・ノギスは、ゴドランタの南方に存する小国家で、亜熱帯性の乾燥気候です。丘陵地帯が多く、湿度が低いため一年中すごしやすくなっています。

主な特産物は、北部丘陵地帯で生産されているスター・グレープ（星ぶどう）で、これを熟成させて得られる黒ワインは、その品質の高さから南ゴドランタ中に知れ渡っています。そのわずかにダーク・レッドがかった漆黒の色合いは、“魅惑の宝石”“フィリアスの宝”などと賛美され、各王朝から手厚い保護をうけています。

フィリアス・ノギスの南、ゴドランタとウルド・ランの間を占める南カラード海では、チャザムと呼ばれる体長5センチ位の魚が収穫されます。チャザムはその体の割には驚くほど栄養価が高く“海のゲピレス”（ゲピレスとはマメ科の植物でどこにでも栽培でき、その小さな実は味は淡泊だが栄養があります）とも呼ばれています。

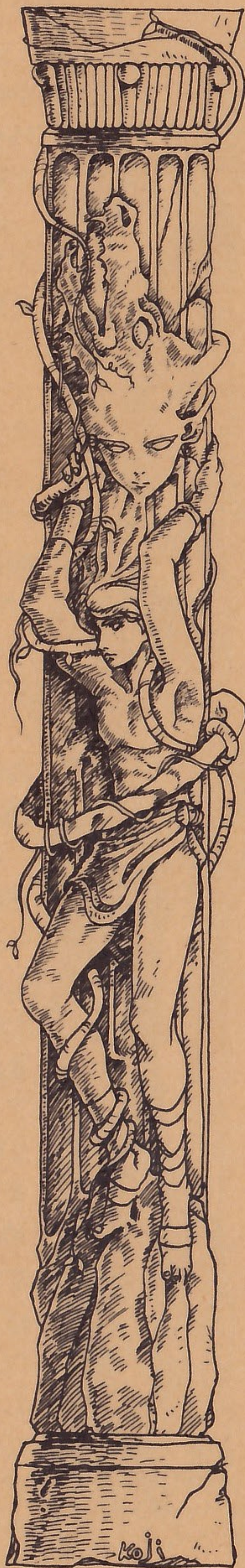
他にフィリアス・ノギスの中央部から南方にかけての平原地帯では、ガモトという家畜が食肉用に飼育されています。

フィリアス・ノギス史

伝説によると、“光の王”の息子のひとり、ロエル・アル・ラグーン王子が、別世界の姫、フィリア・リアンを見そめ、王たちの怒りを避けるため天下り、降り立った地がフィリアス・ノギスだといわれています。フィリアス・ノギスとは古語で『フィリアの憩える地』という意味で、ロエル王子が命名したといえます。

ロエルとフィリアのその後の話はほとんど知られていません。いくつかの異論や地方伝承などがありますが、だいたいの話をまとめると、2人の間には子供ができなかったらしく、王国は忠臣のクレイ・エルダートに受け継がれ、発展していったようです。（メイドク異本などには娘の存在が記されているようですが）

クレイ・エルダートも生涯結婚はしませんでした。存命中に養子を取り、王位はその養子のヤスター・エルダートに受け継がれました。



ヤスター・エルダートは養子というハンデを背負いながらも、なかなかの才覚をみせ、現在のフィリアス・ノギスの基礎を築き上げました。外交、内柔ともに手堅く、ここにフィリアス・ノギスの第一期黄金時代が幕を開きます。

北と東を山々に、南と西を海原に囲まれ、自然の要害に守られたフィリアス・ノギスの国は、自然の恵みを精一杯受けながら、順調に拡大して行きます。

この頃、赤道付近から南下してきた種族が、北東の山脈の懷に国をつくります。現在のトナデ・ラレイの前身です。彼らはさらに南下しようとして、東の国境線上で四六時中小競り合いを起こします。

以下、フィリアス・ノギスの王室は、メイン・ノイセ・エルダート、ハヤマ・エルダートと順調に続くのですが、ハヤマ・エルダートが流行病により急死したのち、タウ、サトク、ビトーの三王子が王権を狙って対決、国は三つに分裂しました。

その後戦さが続き、国土は荒廃し、国力は衰弱します。そこを狙ってトナデ・ラレイはフィリアス・ノギスに対し、再び戦争を仕掛けました。

トナデ・ラレイ軍の大將は、ホマズ・ハガイ。フィリアス・ノギス軍の大將はサトク・シチョウがとりあえず務めました。戦争の最中でも議論は絶えることはなかったのです。

戦争は、有名な『バルク峡谷の虐殺』を境に、フィリアス軍にとっては不利な展開が続く事となりました。ホマズは戦さがうまく、また冷酷なまでに無慈悲でした。ある証言によると、ホマズはフィリアス・ノギスを憎んでいた、しかし憎む以上に欲していた、といいます。一説によると、それはホマズの幼児体験に原因があるそうですが、筆者としては、実はホマズはフィリアスにあこがれていたのだ、その思慕が狂気によって反転したのだ、という説を採りたいところです。(ホマズの狂気は有名な史実です。彼はしばしば狂気の発作を起こし、その場にあるものをかたっぱしから破壊しまくるそう



ですが、その時の表情は凄じく、口から緑色の泡を吹き、目は奇妙にうつろで、恐ろしい顔になるそうです)

戦争は、サトクの戦死後、急速に和平へと向かいます。かくしてフィリアス史上唯一の、他国の王による政治が開始されるのです。

ホマズは、“破壊王”とあだ名されるように、建設よりは破壊を、平和よりは戦争を好む王でした。また、フィリアスに抱く複雑な感情や、その狂気の発作などから、ただでさえ戦火で疲弊していたこの国土や国民が、さらに荒廃の度を深めることになるのは歴史的必然でした。言葉を換えて言えば、要するにホマズは名将ではありませんでしたが、名君ではなかったのです。彼は暴君だったのです。

以下十数年にわたり、ホマズの恐怖政治は続くのですが、次第に国民の不満が鬱積して来て、遂にハヤマ・エルダートの遠い血縁者エイクス・リアビイが兵をたて、反乱を蜂起しました。

エイクスはまず王宮を急襲、ホマズを切り倒した後王宮に火を放ち、ホマズの臣下達を焼き殺しました。ついで彼は国民に呼びかけ、兵を召集し、来たるべきトナデ・ラレイとの戦いに備えました。

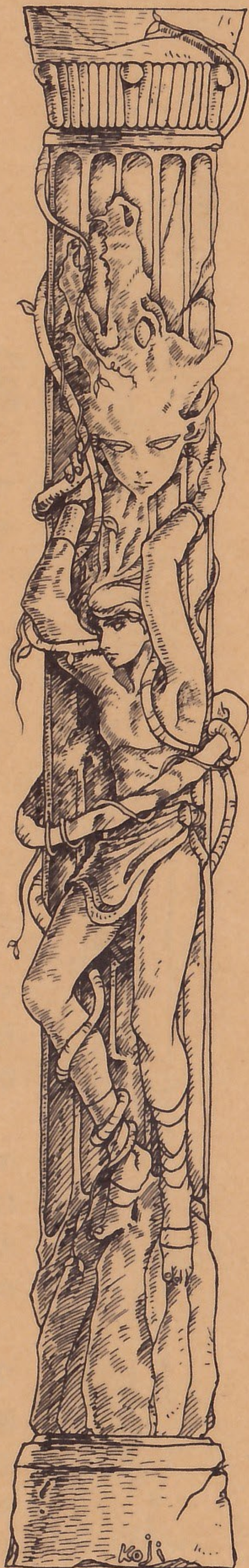
エイクスに力を貸したのが、ファブリス・ウル・フォーブリンです。(ウルは大魔道師の意) 地方で生き延びていたエイクスを探し、彼を反乱軍の旗主にすえたのは彼の功績でした。また彼はその手にしたリングを扱い、魔法の力で戦場に於いていかに力をつまきました。トナデ・ラレイの兵たちが戦場で最も恐れた事は、ファブリスと出会う事でした。それほど彼の力は恐れられていたのです。

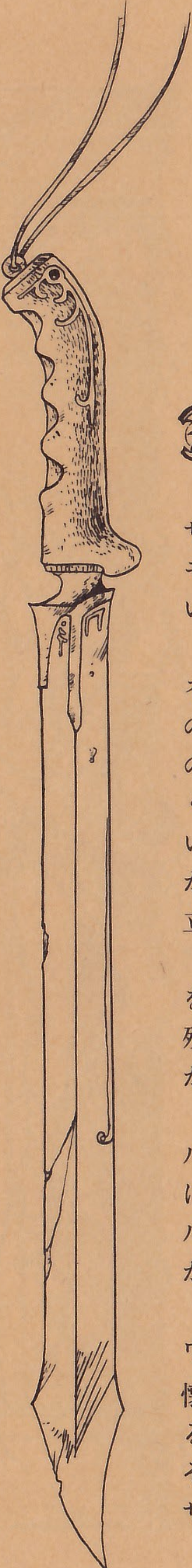
ナブラン・フレイ、フィリア・リル、レディグル、ザラニスの四つの大きな戦いの後、遂にトナデ・ラレイは兵を退きました。フィリアス・ノギスに再びフィリアス人の王が立つ事となったのです。

そうして“獅子の心を持つ王”“勢王”と呼ばれたエイクス王の御世が始まったのです。彼の元で、フィリアス・ノギスは失った国土をとりもどし、また、度重なるトナデ・ラレイの侵攻にも耐え、第二期黄金時代を築き上げました。ファブリスは彼に仕え、王は彼に今までの功績を報いて宮殿を下賜されました。ファブリスはその宮殿を『リングパレス』と名付けました。そして王の為に、リングパレス内で、特殊な能力を持つ『リングナイト』を育てることにしました。つまり、これを読んでいるあなたのような人達です。

エイクス王の御世は、エイクス王の力と、ファブリスの助力により、大いに栄えました。それはフィリアスに再び訪れた春の時代でした。しかし、エイクス王とて歳月には勝てませんでした。

エイクス王の死後、王位はいとこのヘイリス・ハズルカ継ぐ事になりました。これがフィリアス・ノギスの現在の王様です。





神話〈イ・リガス〉抄

アーサルド(Earsald)のはじまり

むかし、8人の神々があった。ドウエインDweint、バーネルVernal、サルードSulude、フォレスタFollestaの4兄妹と、アールルArrlulu、モーンスレイMornslay、ウェイアドWaad、ラグサルRagthrの4人のいとこたちであった。

かれら8主神は力を合わせてこの世界をつくった。ドウエイン、バーネル、サルード、フォレスタはアーサルドの“時”を編み上げた。4つの“時”はそれぞれの創造主の性格を反映した。即ち、長男ドウエインの厳しく、冷静な性格は“時”を冬の季節に変え、長女バーネルの明るく優しい性格は“時”に春の季節を与え、次男サルードの派手で、逞しい性格は“時”を夏の季節にし、また次女フォレスタの優美な、おだやかな性格は“時”を秋の性格に変えた。これがアーサルドの四季の成り立ちである。

さて、“時”がアーサルドの上にとどまったのち、アールルは昼の時間を、太陽と大空や、雲などを作った。そしてモーンスレイはアールルの残したものを裏返して、夜の時間を、二つの月と星々とを作った。これがアーサルドの昼と夜の成り立ちである。

アーサルドの上に昼と夜が巡り来るようになったので、ついでラグサルは大地を作った。ラグサルは寸暇を惜しみ、昼も夜も仕事をしたために、4日のうちにすべての大地を作り上げてしまった。しかし、ラグサルはある夜に自分が闇のかたまりと一緒にこねあげてしまったことに気がつかなかった。

ウェイアドはラグサルの許しを得て、ラグサルのもとに海をつくった。ウェイアドの仕事は少なかったために、彼女はさらに生命の種を自分の懷に作った。やがてそれは、ウェイアドの手をはなれ、自由に歩き回るようになった。それぞれの神は、彼らの中で一番若いウェイアドの、その創造物に対し、彼らのうちを歩き回ることをゆるした。これがアーサルドにおける生命のはじまりである。

悪神と属神

さて、ラグサルが間違えて地の底に封じてしまった闇のかたまりが、時が過ぎるに連れ次第に大きくなっていった。まだ若い“世界”は、闇に反抗する力を持たず、また8神は“世界”を作った後ゆえ力つき眠っていた。生命の種は成長し、地上においてつつましく暮らしていた。

やがて闇は8つに分裂し、それぞれ悪神のかたちをとり、地面のからを破って地上に現われた。アイルドAildo、ネルビルNervil、エルガーErgraw、タードムTurdum、ネルドNerdt、ロゾラグLozorag、イスリーEslee、そして名なしの神、“恐怖”である。

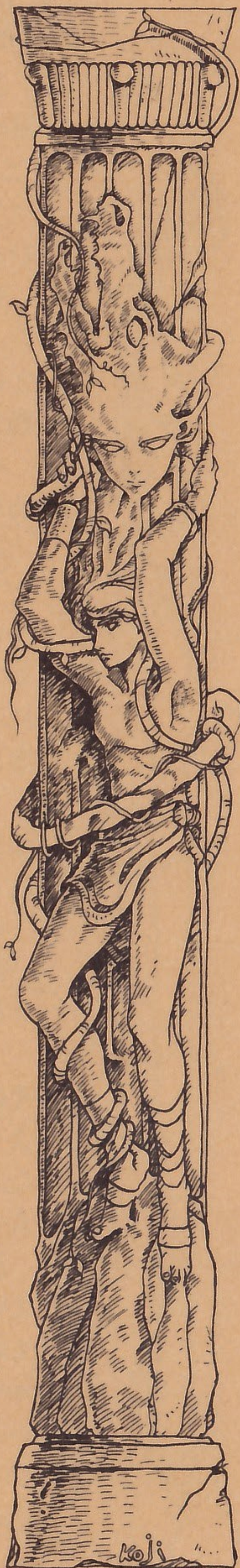
彼らは死と、腐敗と、闇をアーサルド上にばらまいた。彼らは人々の心に矯慢と欲望の種を植付け、人々の苦しみと、飢えと、病を養分として育った。彼らの楽しみは、人々が裏切り、恐怖する光景を眺めることであった。そうしてしばらくのあいだ、地は悪神の物となり、人々はおびえ、うめき、恐怖に身を震わせた。

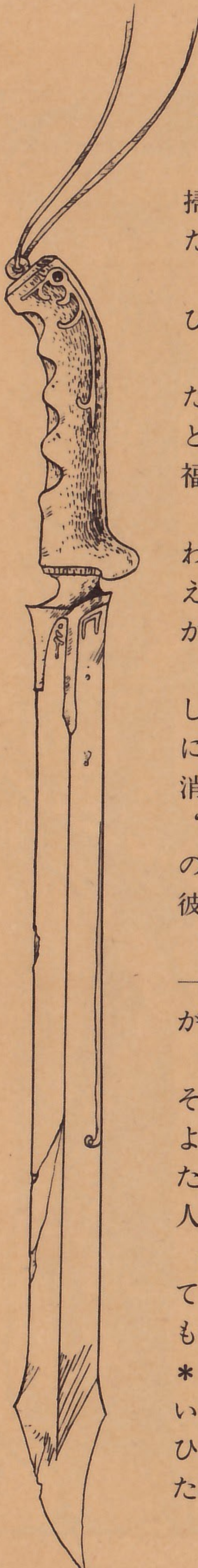
やがて8主神は、地上の異変に気づき、永の眠りから醒めた。8悪神は地上において覇を唱え、8主神を阻もうとした。かくて神々の戦いが始まった。

闇の溜まった地上で力をつけた悪神と、いましがた目覚めたばかりの8主神との間で力は均衡していた。戦いは大激戦となった。天と地は震え、加えられた力のあまりの大きさに耐えかねて、アーサルドのたったひとつの大陸はひびわれ、三つにちぎれてその形を変えた。湖はほされ、なくなり、そして違った場所に出現した。柔らかな曲線は荒々しい直線に変化した。

しばしの戦いの末、8主神は勝った。だが、悪神たちの爪跡は、地に、人々の上に、はっきりと印されていた。かくしてこの世にひとびとの『罪』が生まれることとなったのである。

さて、地に溜まった闇は一掃され、また8悪神は8主神のちからによって、そのかたちを変えられた。8主神が8悪神をひとつづつ殴るたび、闇と暗黒の性質が追出された。しあげに8主神が思いっきり叩きすぎたために、最後の闇が追出されたのと同時に、彼らの体も裏返ってしまった。かくして、良い性質だけが残ったかれらは、裏返った名前を持って、8属神として主神に仕える事となった。叩き出された闇は、再び地の底にたまり、地上に這い上がる夢を見ながら眠りについた。大地の神ラグサルは、8悪神に対する責任を問われ、闇と死を司どる不名誉な仕事を課せられる事となった。





“光の王”

神々の戦いが終わり、再び大地には平和が戻ったように見えた。地は掃かれ、空は清められ、人々の生活は安定した。神々は再び眠りについた。(一説によると、属神を従え、神々の地へ戻っていったともいう)

“光の王”は、それからしばらく時が過ぎゆきた後に、天の果てからひとり、またひとりと現われた。

彼らは光が一直線に落ちてくるように、アーサルドの各地に舞い降りた。彼らが最も多く降りた地はゴドランタであったという。ゴドランタという名前の由来は彼ら“光の王”の来訪にちなんだもので、『神々に祝福された地』の意味である。

そして彼らはそれぞれの地に『光の門』(一般には“ゲート”と呼び習わされている)を開き、それを使い、あまたの世界と行き来した。言伝えによれば、彼らの為したリングを手にした者は、ゲートをくぐる事ができ、神々の世界へと旅立てるという。

かくして“光の王”はひととき、地上に於いてわれらと混ざって暮らし、実質的にアーサルドの支配者として在った。が、永住はせず、最初にこの地に現われたと同じ様に、ひとり、またひとりとゲートの果てに消えていった。ある日、人々は彼らの“王”の姿が見えない事に気づいた。

“光の王”らの姿は全くアーサルドの上から消えてしまっていた。“光の王”は去ったが、“光の王”の従者たちの一部はこの地にとどまった。彼らはやがて『デミ・ゴッド』と呼ばれるようになった。

いったい“光の王”たちはどのようなものであったのであろうか？一説によると彼らは8主神の息子であったとも、また、8主神の生み手が別の時空で作りに上げたものたちだったともいわれている。

“光の王”の名前の由来は、彼らの力が“光”に依る力であり、またその言動のかがやきが神にも等しきものであったことからそう呼ばれるようになったと伝えられる。しかし彼らは“神々”の称号を持たなかった。なぜなら彼らは天の上に立つものたちではなく、人間に混じって、人々の上に立つ者であったからである。

彼らは我々人間にいくつかの謎めいた遺産を残していった。各地に残っているゲートの遺跡と、リングである。これらの使い方をマスターしたものは、真理の光を見る事が出来る、と言われている。

*リングパレス記録書院による注釈 リングについては研究が重ねられ、いろいろな事実が知られてきた。例えば、リングは意識の変革／拡大をひきおこす。これはリングが自意識に対し、結晶・焦点化作用を及ぼすためらしい。リングに関しては次巻以降で詳細な分析を展開する。

クロトウ・アーサル

(付属カードについて)

クロトウ・アーサルKroto Earsalは、その起源を“光の王”の時代以前にもつと言われる占い専用のカードである。内訳は、8枚の主神カード、8枚の属神カード、8枚の民衆カード、8枚の事象カードの計32枚からなり、地方によってはさらに8枚の悪神カード、8枚の貴神カードを追加し、計48枚として使用する所もある。

主神カード

神話上に最初に現われる神々をモチーフにしたこれら8枚のカードは、クロトウ・アーサルのなかで最も重要なカードである。占いに於いてはそばにあるカードの意味すら変更してしまうほど強い意味を持つため、リーディングにおいて重要視される。

[時の4神]

冬の神 ドウエイン Dweint

正位置・長男、1、始まり、謹厳、陰しい、困難の入口、第一歩。

逆位置・終わり、0、苦難からの脱出、人生の黄昏、自衛。

春の神 バーネル Vernal

正位置・長女、2、喜び、あでやかさ、希望、上り坂、新鮮さ。

逆位置・苦痛、失望、腐敗、悲しみ、外見上の派手さ。

夏の神 サルード Sulude

正位置・次男、3、力強さ、放埒、華々しい成功、情熱、逞しさ。

逆位置・転落、破滅、事業などの失敗、精神の虚弱さ、傲慢。

秋の神 フォレスタ Follesta

正位置・次女、4、優美さ、変化、自己の発見、回帰、豊穡。

逆位置・返り咲き、弱さ、深い悲しみ、自己を見失う。

[原の4神]

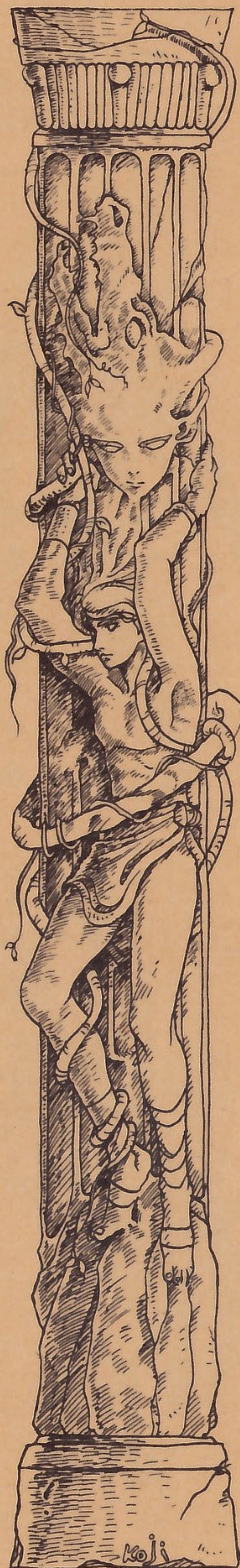
大気的神 アールル Arrlulu (象徴・太陽)

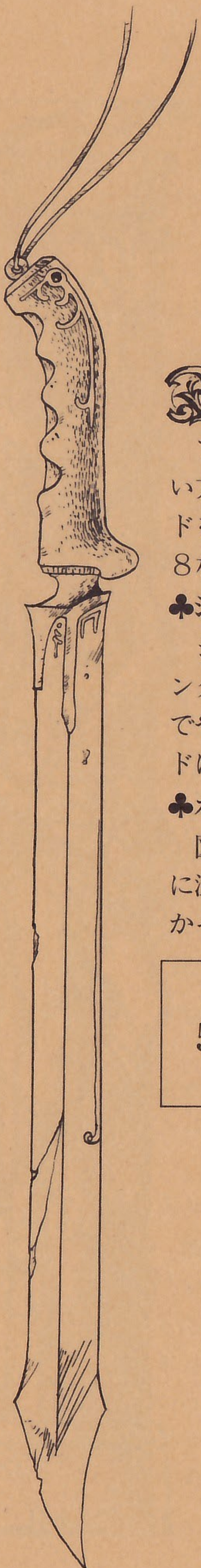
正位置・社交的な男性、元気さ、透明さ、動き、遠方からの便り。

逆位置・浮気者、無駄な動き、不透明、不安、閉塞状態。

天空の神 モーンスレイ Mornslay (象徴・月)

正位置・双子、類似、協力、主従、カリスマ、未知、静けさ。





逆位置・反目、反乱、不統一、争い、もうひとりの敵。

海洋の神 ウエイアド Waad (象徴・波型)

正位置・母、年上の女性、生命、深遠さ、知識、ゆるやかな流れ。

逆位置・絶望、浅薄さ、旅立ち、上からの圧力、別れ。

大地の神 ラグサル Ragthr

正位置・父、年上の男性、安定、不変、落ち着き、余裕、確定。

逆位置・動揺、(悪い方への)変化、死、終結、余裕のなさ。

クラン・フィリアス

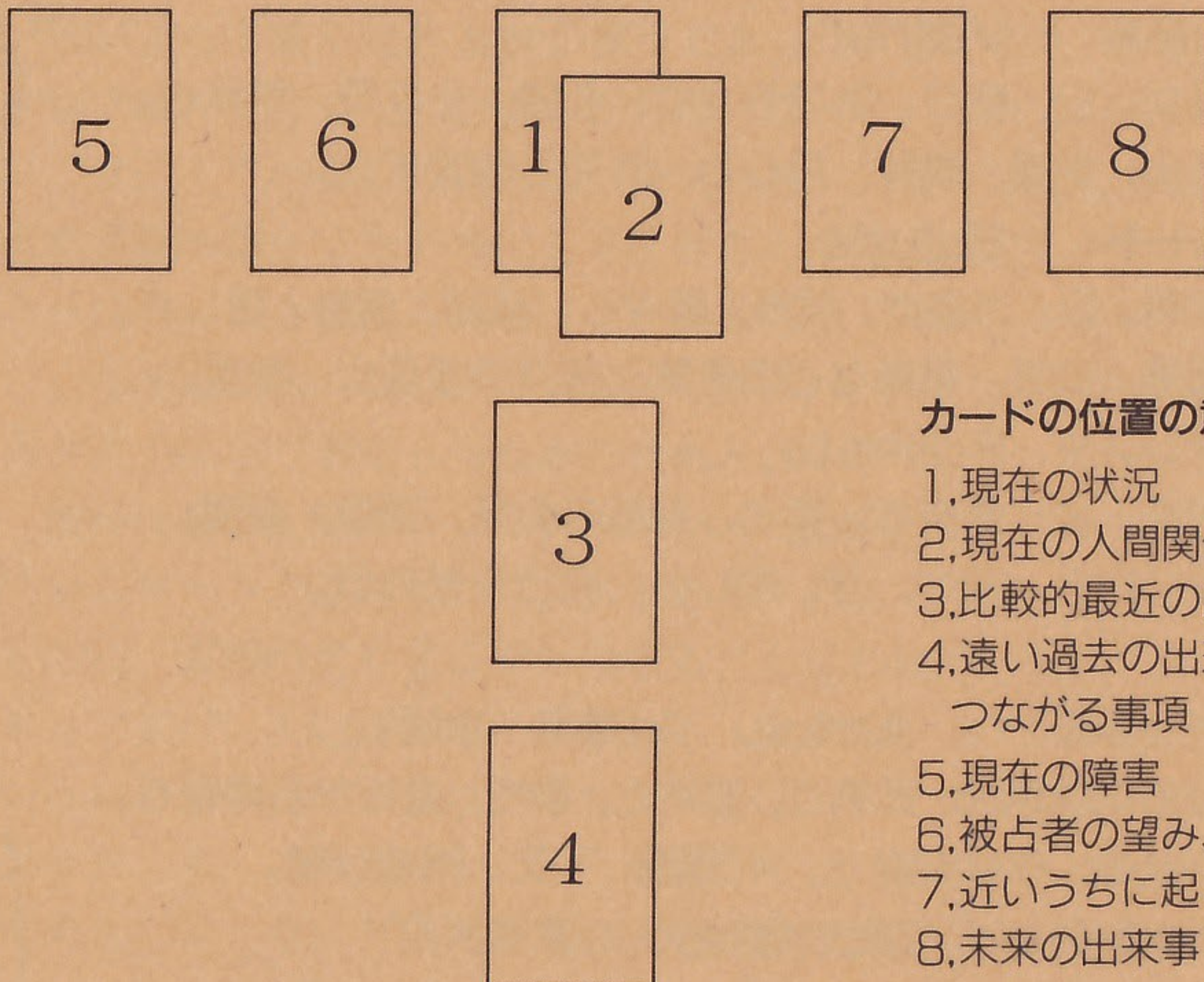
フィリアス・ノギスにおいて一般にクロトウ・アーサルを使用する占い方法が、クラン・フィリアスである。クラン・フィリアスは24枚のカードをスプレッドする『カルディナティ』のいわばミニ版と言える物で、8枚のカードを使用する。

♣ シャッフリング

シャッフリングには通常両手を使用する。占いたい者はまず左手でランダムにかきまぜ、次に右手を使ってカットする。カットは気の済むまでやること。(左利きの人は逆)占者は被占者のカットが終了するまでカードに触れない事。

♣ カードの並べ方(スプレッド)

図の数字の順番にカードをスプレッドする。カードの正位置、逆位置に注意。カードの位置の正逆は被占者の位置を基準にする。被占者に向かって正しい向きが正位置、逆さまの向きが逆位置である。



カードの位置の意味

- 1,現在の状況
- 2,現在の人間関係
- 3,比較的最近の出来事
- 4,遠い過去の出来事で現在につながる事項
- 5,現在の障害
- 6,被占者の望み、内的欲求。
- 7,近いうちに起こりえる障害
- 8,未来の出来事

モンスターと異種族

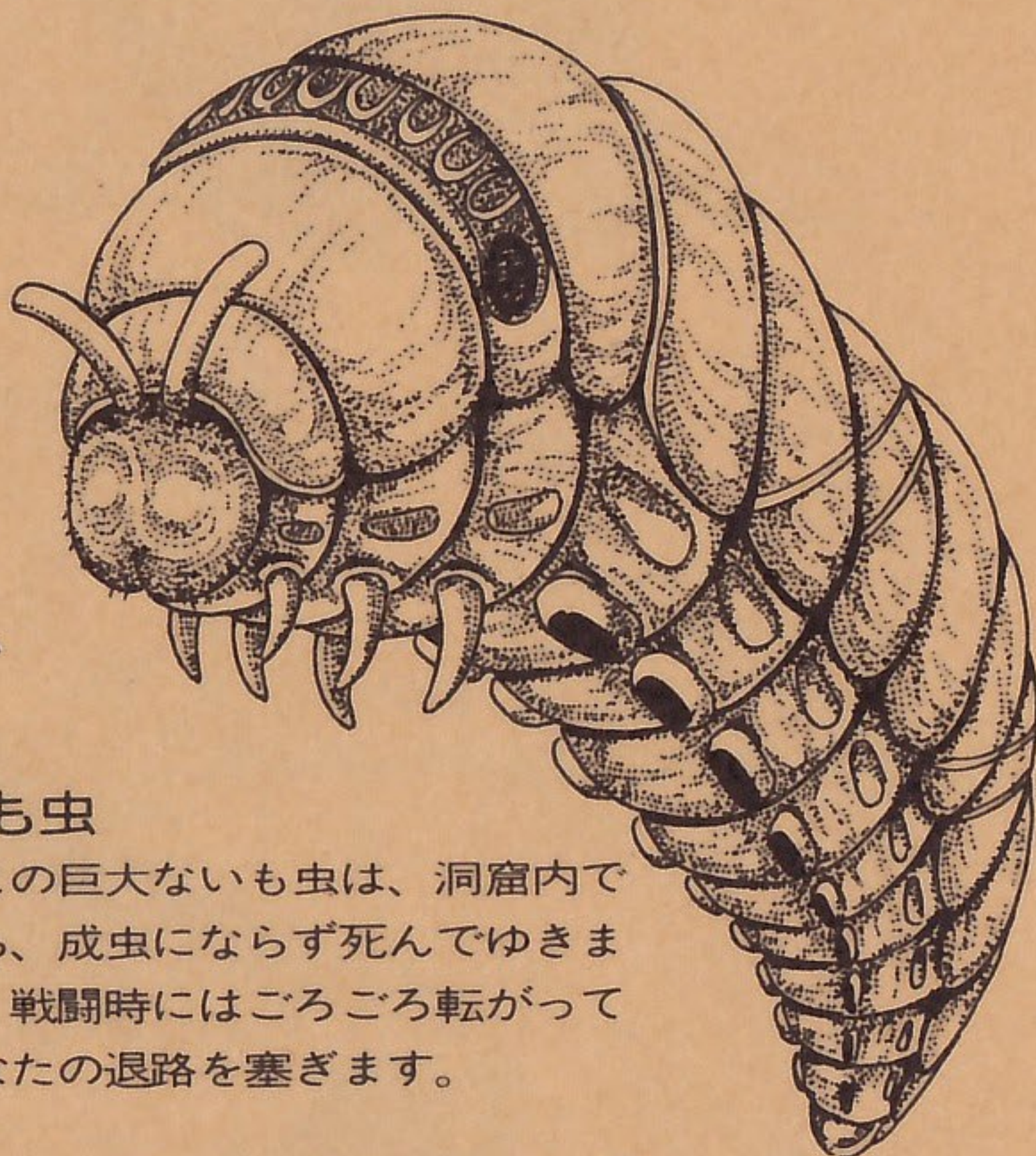
こうもり

洞窟内でごく普通に見受けられるのがこのこうもりです。力はそれほど無いのですが敏捷な為倒すには少々やっかいな代物です。



オオカミ

見かけほど強くありません。常に飢餓状態にあるようで、いろいろなところをうろついて、エサを漁っているようです。



いも虫

この巨大ないも虫は、洞窟内で育ち、成虫にならず死んでゆきます。戦闘時にはごろごろ転がってあなたの退路を塞ぎます。



びっくりモンスター

これは単純に人間を威かす事に生きがいを感じているモンスターです。害はありませんが、精神上あまり良くないです。

トカゲウマ

このウマとトカゲの合いのこのようなモンスターは飼い馴らして運搬用として使いますが野生のものは怖いです。



デミヒューマン

ロエルとフィリアが、フィリアス・ノギスを開く前から山間部に点在してたのが彼ら。基本的に愚鈍で臆病です。

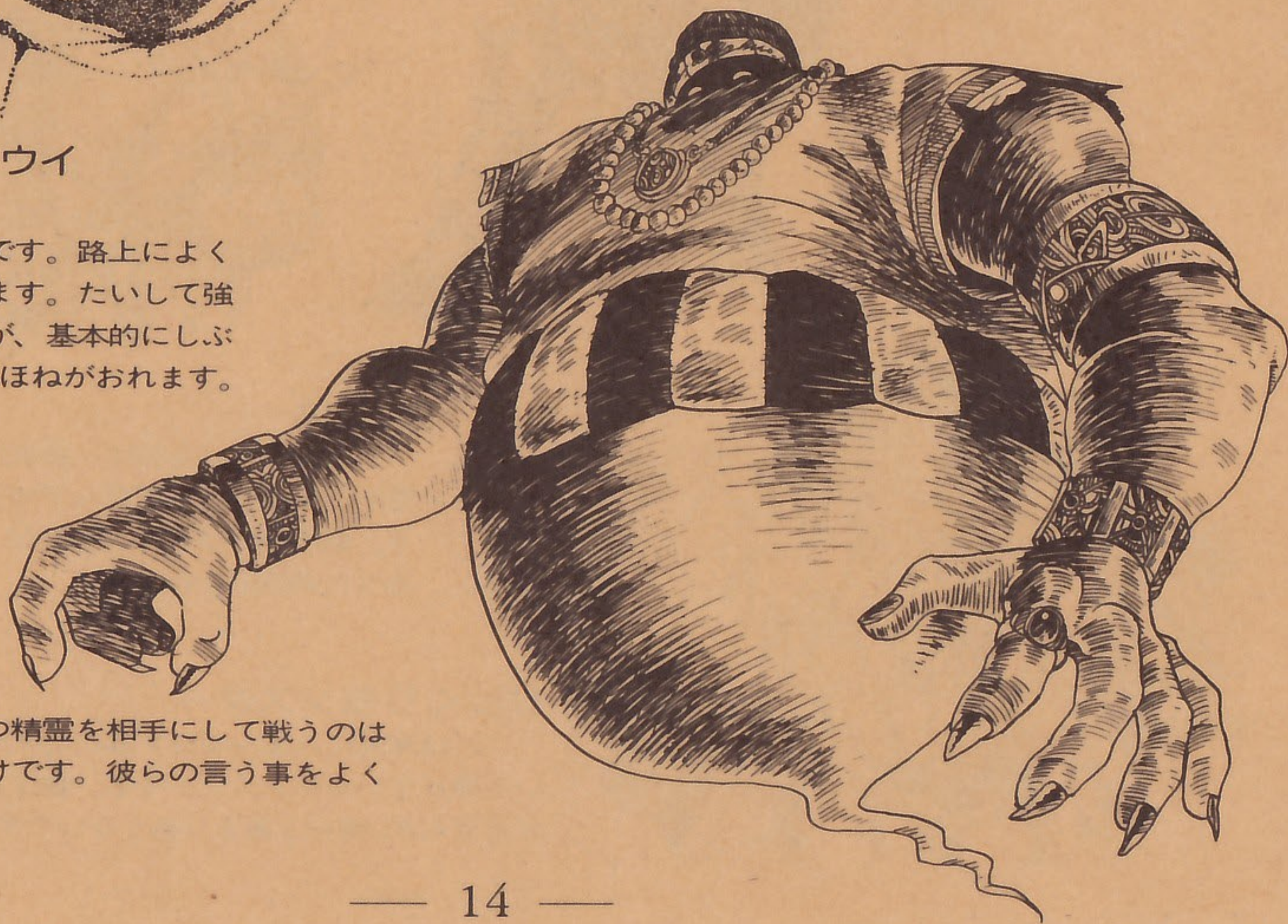


ウィル・オー・ウィ スプ

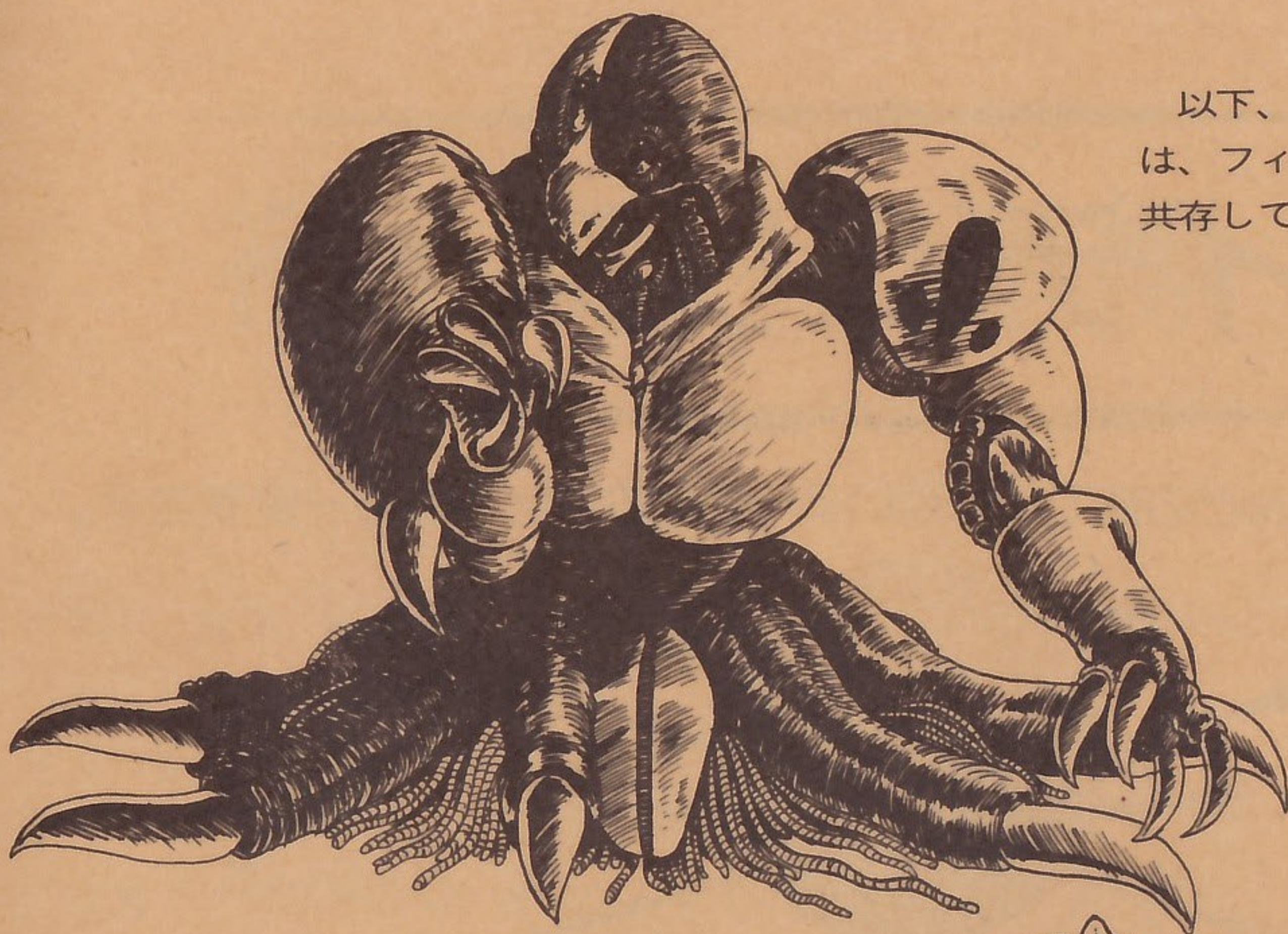
いわゆる人魂です。路上によくその姿を現わします。たいして強くはないのですが、基本的にしぶとく、倒すのにはほねがおれます。

精霊

強大な力をもつ精霊を相手にして戦うのは知恵の無い者だけです。彼らの言う事をよくお聞きなさい。



以下、このページのモンスターは、フィリアス・ノギスで人間と共存している平和な異種族です。



リームマン

リームマンの種族としての起源は分っていません。一説には彼らは“光の王”の創造した者だと言われてます。

ドワーフ

フィリアス・ノギスのドワーフは、他の土地に比べ人間と仲が良いようです。これはフィリアスの土地柄によるもののようです。



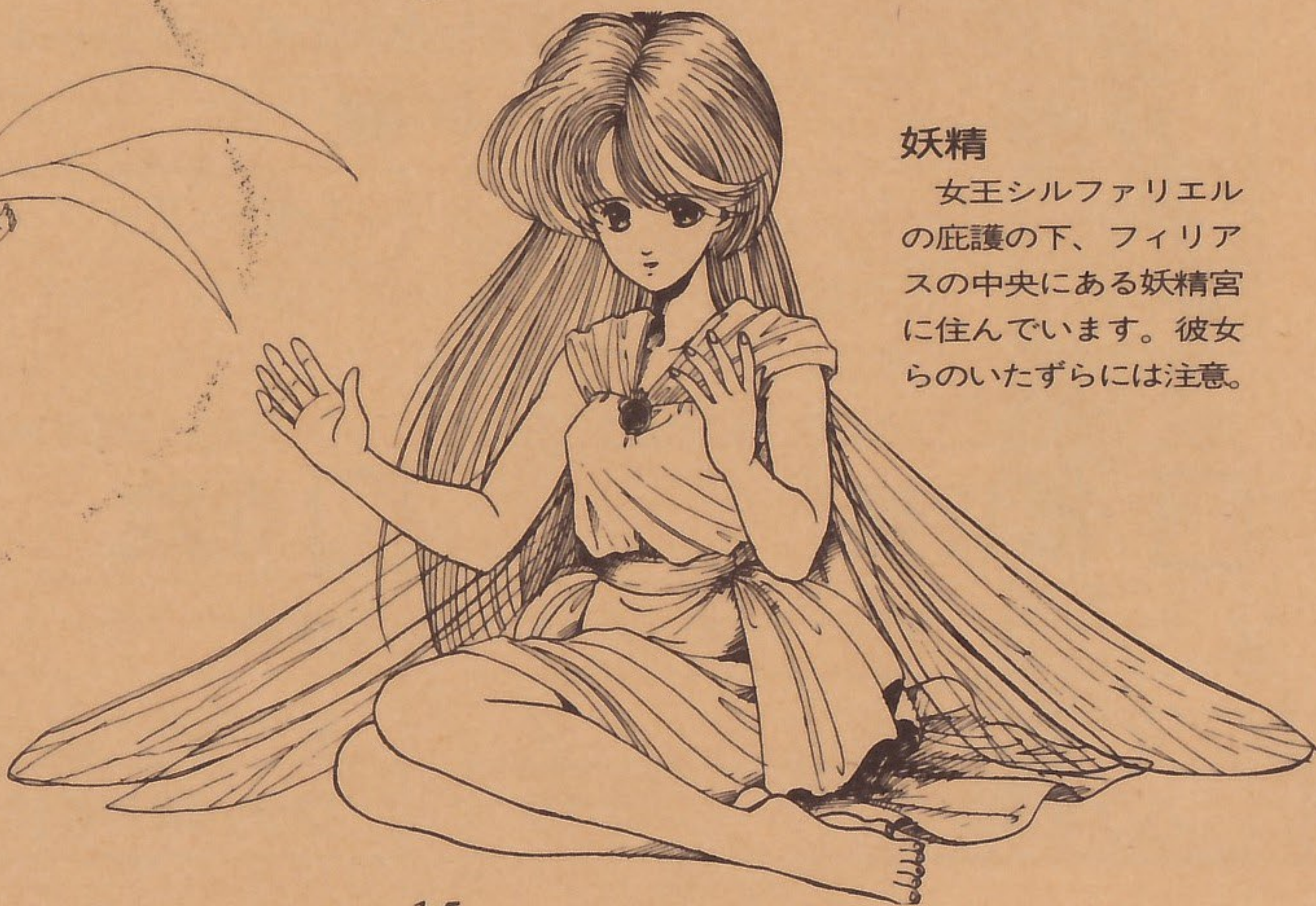
妖精

女王シルファリエルの庇護の下、フィリアスの中央にある妖精宮に住んでいます。彼女らのいたずらには注意。



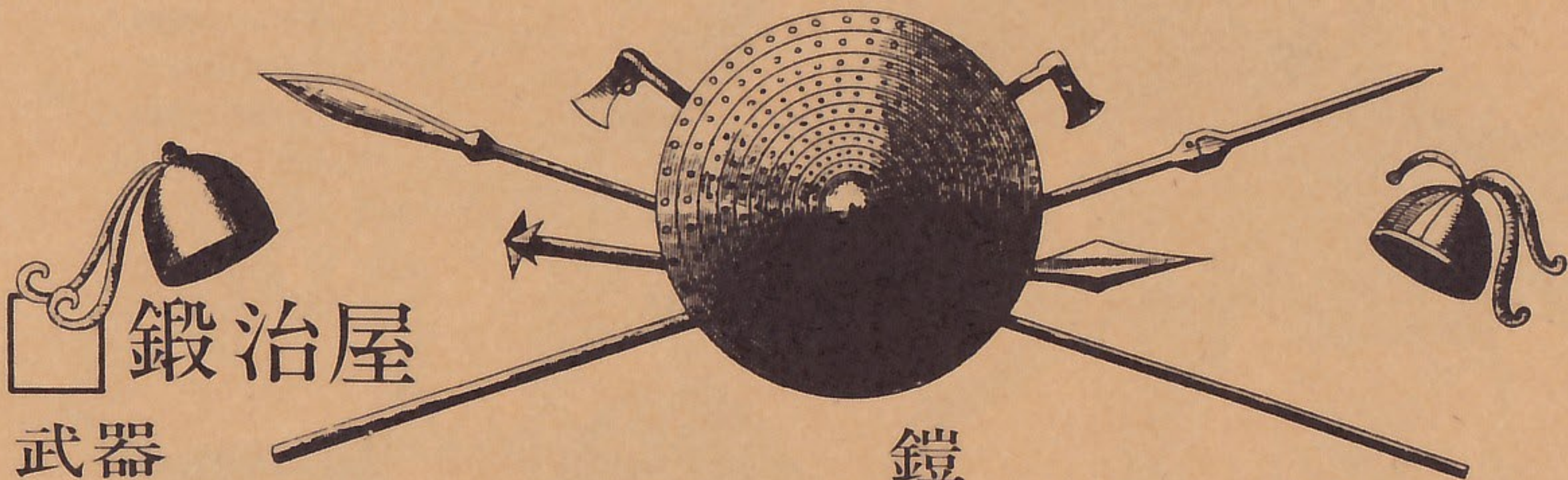
小妖精

妖精のひなである彼女らは、とくに茶目っ気たっぷり。しかし耳を澄ましているといろいろな事を囁きます。



アイテムリスト

以下のリストはほとんどの街で手にはいる一般的なアイテムの一覧表です。



鍛冶屋

武器

スリング	20
クロスボウ	50
バイク	20
スピア	40
クラブ	15
メイス	20
アックス	30
ショートソード	30
ロングソード	50
ブロードソード	70

鎧

レザーアーマー	50
チェインメール	75
スプリントメール	100
スケールメール	150
プレートメール	200

盾

ラウンドシールド	30
スモールシールド	80

靴

レザーブーツ	50
--------	----

兜

ヘルメット	20
-------	----

雑貨屋

カンテラ	5
ロープ	2
バケツ	10

寺院

護符	1
ヒールポーション	30
ファーストポジション	30

初心者への道標

* 体力、疲労、メンタルポイントの上下には常に注意を払おう。不注意は死につながる！ 旅の途中ではたやすく元には戻れない。

* 自分に合った武器を選ぼう！ どんなに優れている武器でも、器が未熟だと使いこなせず、かえって自分を傷つけ殺してしまうだろう。自身の技量アップに応じて、武器を換えるべし。まあ当たればダメージが大きいのは魅力だろうが、ファンブルして自分に命中したときの事を考えればいいだろう。

* 会話においては、相手は**無脳**だということを忘れずにおこう。当然、一番相手に伝わりやすい話し方は、単語だけの会話である。

* 会話の終了の言葉は“こんい”であるが、これはカナキーがロックされている時の“bye”に相当する。

* 仲間は一人でも多い方がいいので、貪欲に探すべし。

* カンテラは絶対に必要である。

* 必ず死体は調べておくこと。役にたつアイテムを持っている事がある。

* 無駄な戦闘は時間を食うばかりか、死ぬ確率も上がる事になる。また、大事な情報を持った人間を殺してしまったら、取返しのつかないことになるかもしれないことを、肝に命じておくように。戦闘は、相手を選べ。

* コンパスがあると、マッピングはかなり楽になる。

* 妖精宮では、小妖精たちのメッセージに注意。

* 占い師の予言は、当たる事が多い。

* 値引交渉はほどほどに。カリスマのポイントに常に注意を払おう。

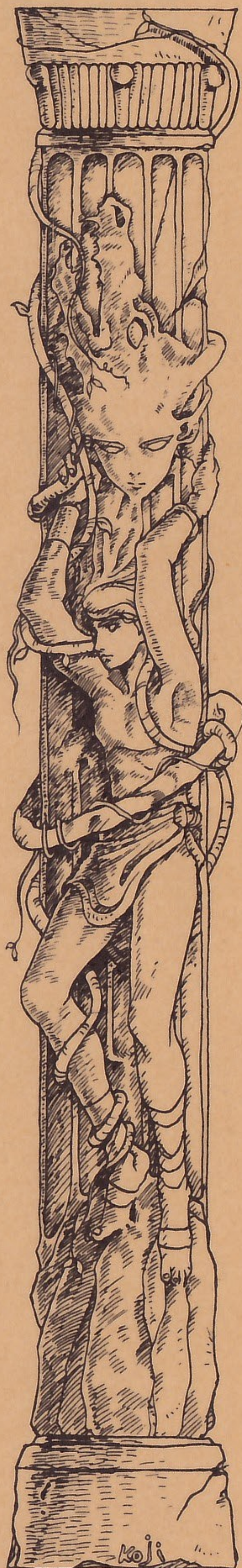
* ある程度この世界の“歴史”を把握していると、ストーリーの展開がわかりやすいかもしれない。このガイドブックはヒントブックにもなる。特に人名、地名等の固有名詞は把握してほしい。会話においてはヒントの導入にもなる。

* 手に入ったアイテムは、必ず調べ、使ってみること。

* アスペクトの違いにより若干データが変更されるので、他人からの情報はそのまま信じるな。

* 最初の洞窟では、選ぶ剣に注意。

* とにかく、雰囲気浸ってやりましょう。



MEMO



Hobby ホビー
JAPAN

株式会社ホビージャパン 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5
電話：(03)-354-9341

HOBBY JAPAN Co., Ltd. 5-26-5, Sendagaya, Shibuya-ku Tokyo JAPAN

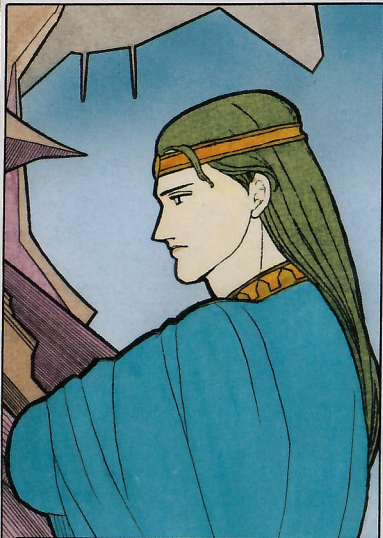
RING MASTER



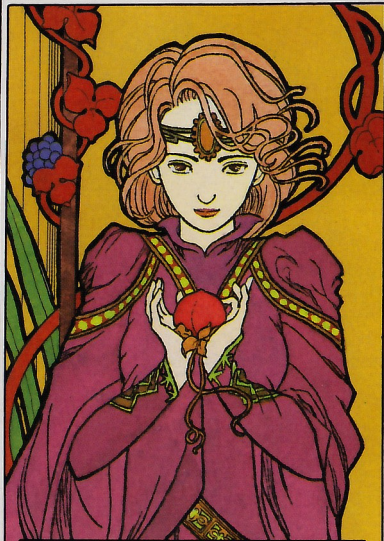
Filias Nogis



VERNAL



DWEINT



FOLLESTA



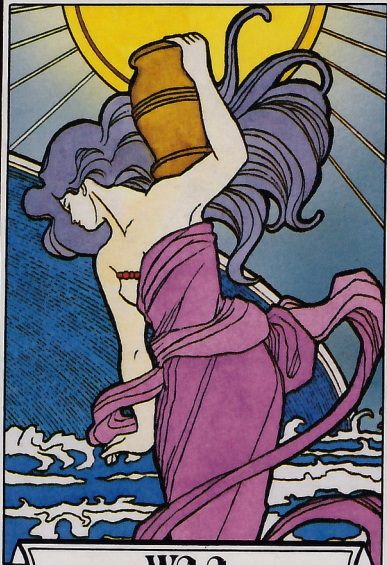
SULUÐE



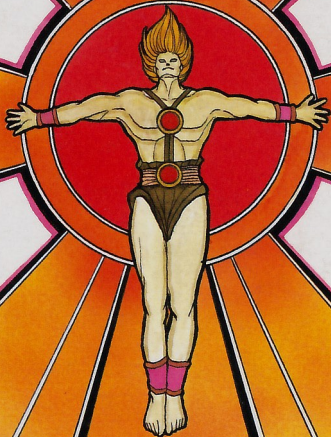
RAGTHR



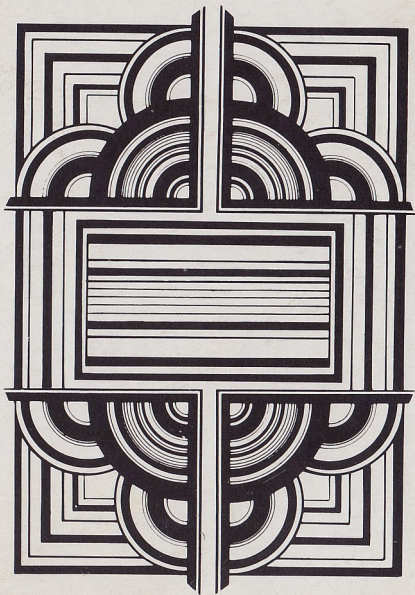
MORNSLAY



WAA



ARRLULU







RING MASTER
データ・ディスク

Computer Entertainment Industry

Hobby
JAPAN

For extended media life— here's how to take care of your flexible disk



[Caution]

●曲げたりクリップなどではさまないこと



[Never]

●磁石を近づけないこと



[Never]

●磁性面は絶対さわらないこと



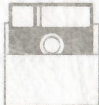
[Insert Carefully]

●セットは正しく行うこと



[10℃ -52℃]

●上記の範囲内で使用すること



[Store it in envelope]

●エンベロープへ入れること

●品質には万全を期しておりますが、万一製造上の原因による品質不良がありました場合は、お取りかえします。それ以外の責任はご容赦ください。

MADE IN JAPAN

株式会社ホビージャパン

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5
TEL (03) 354-9341 FAX (03) 354-8528

Hobby Japan Co.,Ltd.

5-26-5 Sendagaya, Shibuya-ku, Tokyo 151 Japan



FUJI FILM

MINI FLOPPY DISK

Certified and Tested 100% Error Free • Fuji Film quality for reliability and error free operation. Super High Randomization Coating.

Super **HR**



磁性面に手を触れたり、ふいたりしないでください。

Do not touch or wipe exposed areas of magnetic disk.



ジャケットの上から直接硬い物で書き込まないでください。

Do not write on disk with hard-pointed implement.



クリップで止めたり、曲げたりしないでください。

Do not bend or clip disk.



磁気を帯びているものは近づけないでください。

Keep away from magnetic fields.



4℃から52℃の間でお使いください。

Withstands temperatures between 40°F and 125°F.



使用しない時は必ずエンベロープに入れてください。

Return disk to envelope after use.

NOTICE

If this product is found faulty due to defect in our manufacturing or packaging, it will be replaced with a new one. This is the full extent of our warranty.

MADE IN JAPAN
by FUJI PHOTO FILM CO., LTD.
TOKYO 106.

品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による品質不良がありました場合は、お手数でも不良の内容およびご使用のシステム、ドライブ名をお書き添えの上弊社までお送りください。同数の新しいフロッピーディスクとお取り替えます。それ以外の責はご容赦いただきます。

富士写真フイルム株式会社
磁気材料事業本部FD部

〒106 東京都港区浜松町2-26-30 TEL.(03)406-2327