

SORCERIAN[®]



取扱説明書

SEGA[®]

このたびはメガドライブカートリッジ
「ソーサリアン」をお買い上げいただき、
誠にありがとうございました。ゲームを
始める前にこの取扱説明書をお読みいた
だきますと、より楽しく遊ぶことができます。

CONTENTS

ゲームを始める前に	3
ソーサリアンの世界	4
操作方法	6
ゲームの始め方	8
冒険の準備	9
キャラクターメイキング	11
転職します?	18
町へいこう!	20
●武器と防具の店	21
●魔法使いの家	24
●薬屋	26
●寺院	28
●長老の家	29
●城の謁見室	30
●道場	31
時の経つのも	33
セーブ&ロード	34
冒険に出発	35
いざ冒険へ!	37
旅先の知識 — 冒険の書 —	45
使用上のご注意	64

SOL

ゲームを始める前に

ぼくらはいつも感じていた。

どこかに果てなき旅があることを……。

ぼくらはいつも望んでいた。

血湧き胸踊る冒険に出ることを……。

目を閉じると見える冒険の数々。

天を裂く稲妻

ドラゴンの炎

巨大な王城

火を吹く山

これから始まるストーリー。

それはキミが見て感じること。

ようこそ、ソーサリアンの世界へ。

キミの冒険が、いま始まる。



ソーサリアンの世界

ぼうけんしゃ

まち

冒険者たちの町・ペンタウア

“ペンタウア”。

そこは、冒険者たちの集まる剣と魔法の町。

そこには、いろいろな種族の、いろいろな職業の者たちが集う。

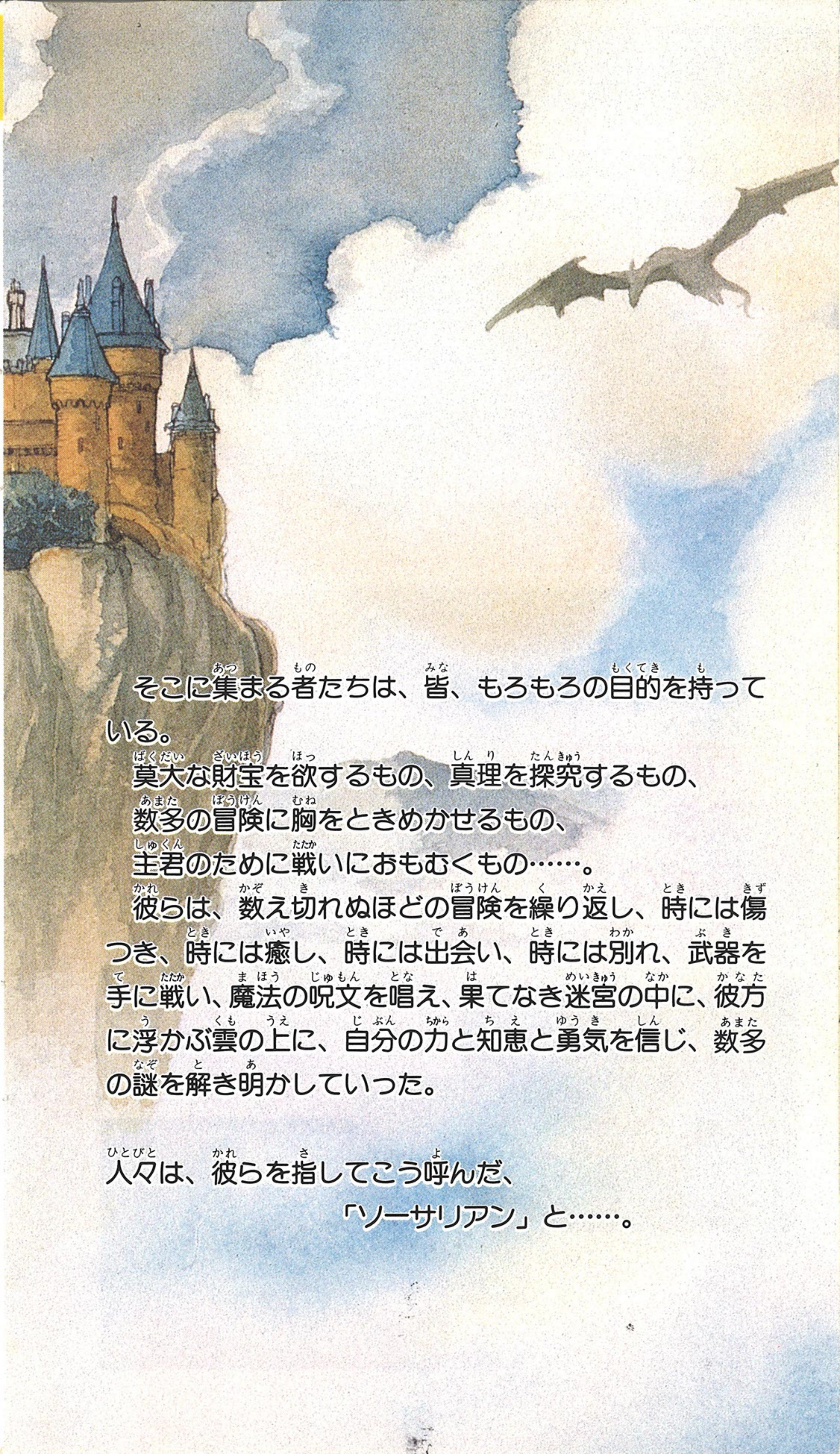
少し先の尖った耳を持ち、亜麻色の髪を風に流し、遠くを眺めているエルフの少女。

背が低く、顔中に髭を生やし、斧を枕に昼間っから酒をかつ食らっているドワーフの男。

自慢の占いの結果に文句を言われ、その客と口論をしているウィッチ（女性のウィザード）。

戦いのない平和な一時であっても、武具の手入れに余念のない、若くハンサムなファイター。





そこに集まる者たちは、皆、もろもろの目的を持って
いる。

莫大な財宝を欲するもの、真理を探究するもの、

数多の冒険に胸をときめかせるもの、

主君のために戦いにおもむくもの……。

彼らは、数え切れぬほどの冒険を繰り返し、時には傷
つき、時には癒し、時には出会い、時には別れ、武器を
手に戦い、魔法の呪文を唱え、果てなき迷宮の中に、彼方
に浮かぶ雲の上に、自分の力と知恵と勇気を信じ、数多
の謎を解き明かしていった。

人々は、彼らを指してこう呼んだ、

「ソーサリアン」と……。

操作方法

このゲームは1人用です。本体のコントロール端子1にコントロールパッドを接続してください。



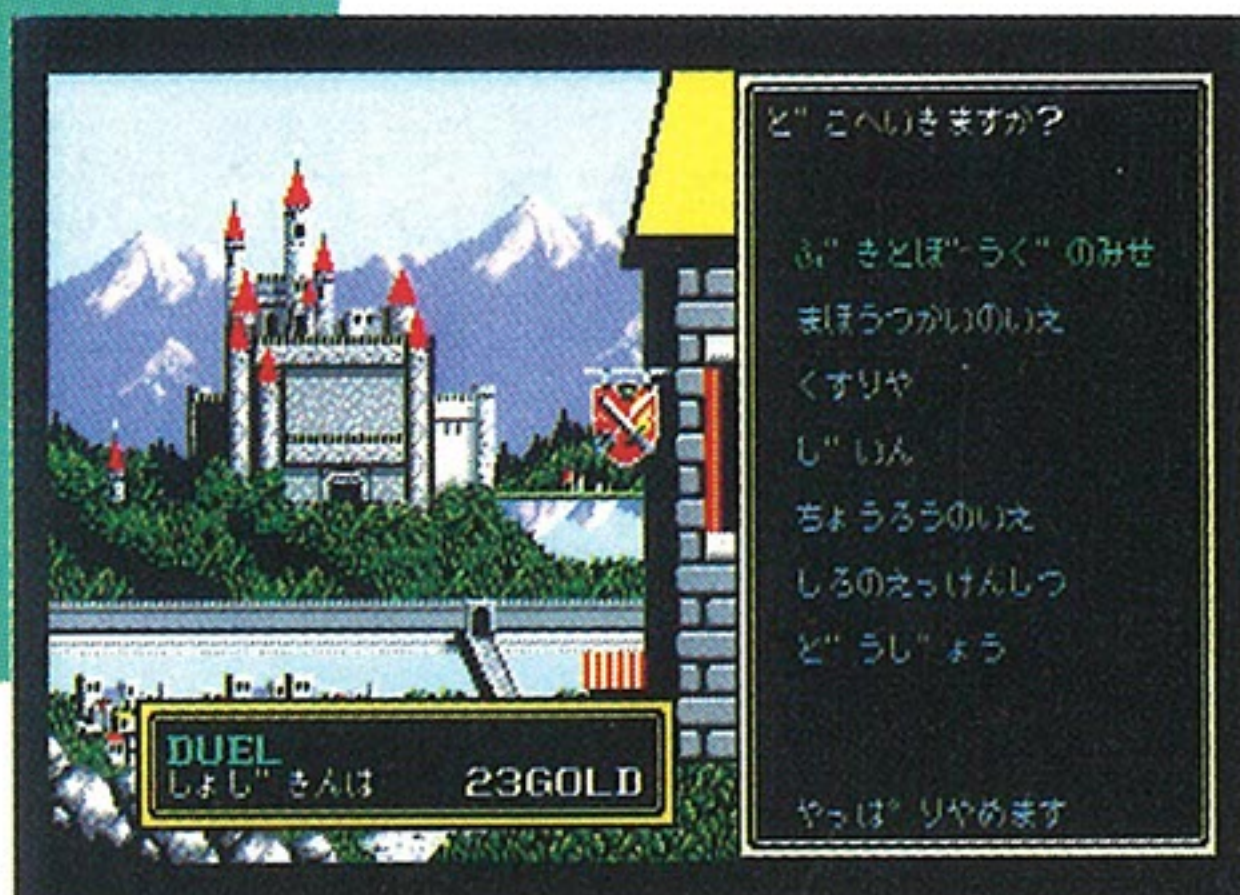
町や城での操作方法

方向ボタン ——— コマンドや文字の選択
 スタートボタン ——— ゲームスタート
 Bボタン ——— キャンセル
 Cボタン ——— 決定

ぼ" うけんにしゅ" つする。
 パ" ーティーをみる。
 パ" ーティーをへんせいする。
 パ" ーティーをかいさんする。
 まちへゆく。
 きょうはもうやめる(セーブ)
 し" かんをすすめる。
 キャラクターをみる。
 キャラクターをつくる。
 キャラクターをけす。
 しよくき" ようをかえる。
 つづ" きをする(ロード)
 サンプル・キャラクター

しろ
▲城

まち
▶町



ぼうけんちゅう そうさ ほうほう
冒険中の操作方法

ほうこう

方向ボタン

プレイヤーを動かす



うえ

ジャンプする
階段などを昇る

ドアを開ける

物を取る／置く

会話する

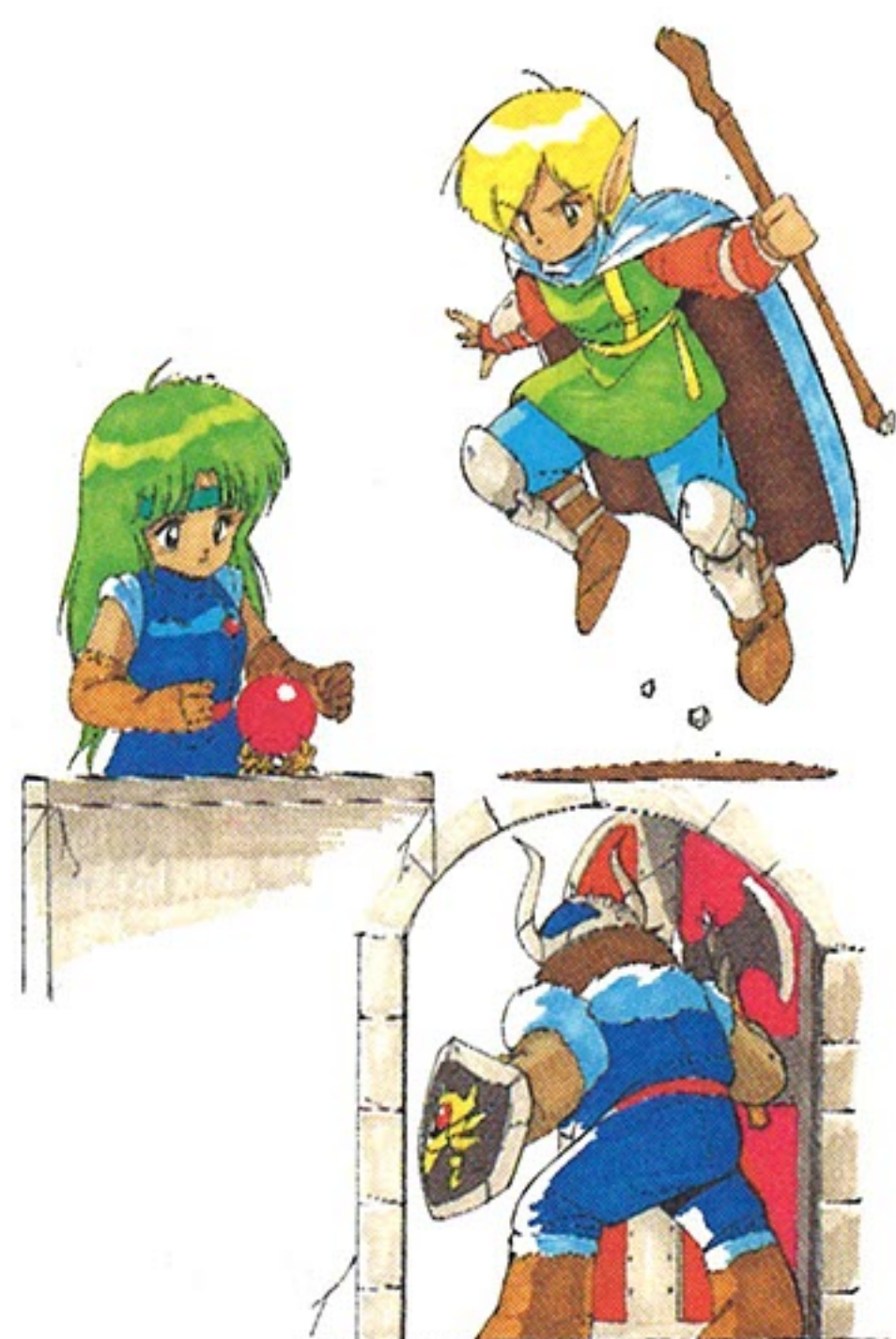
さゆう
左右

移動する

した
下

階段などを降りる

地面を踏みつける



スタート
ボタン

—コマンド
ウィンドウを
ひら
開く



コマンドウィンドウ

そうび
もちもの
ステータス
モンスター
スピード
ウィントウ

Aボタン

—並んでいる順番を変更する



Bボタン

—今装備している魔法を使う
コマンドキャンセル



Cボタン

—武器で攻撃する



コマンド決定

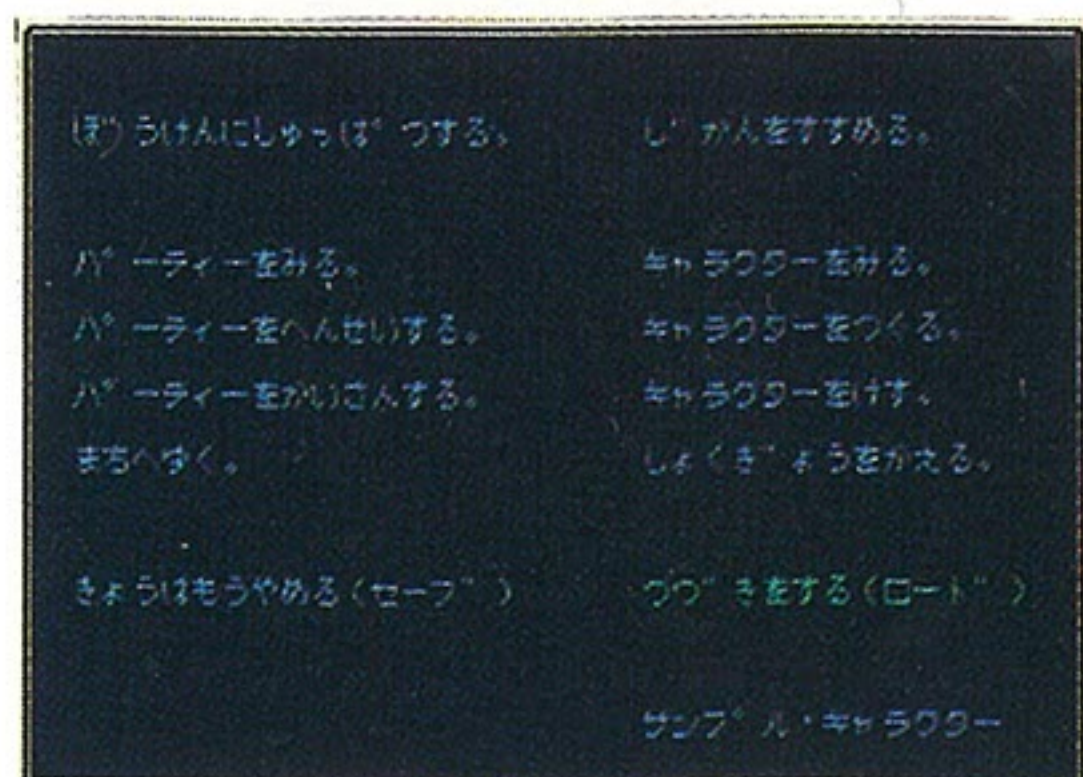
ゲームの始め方

タイトル画面のときにスタートボタンを押すとゲームが始まります。

タイトル画面▶

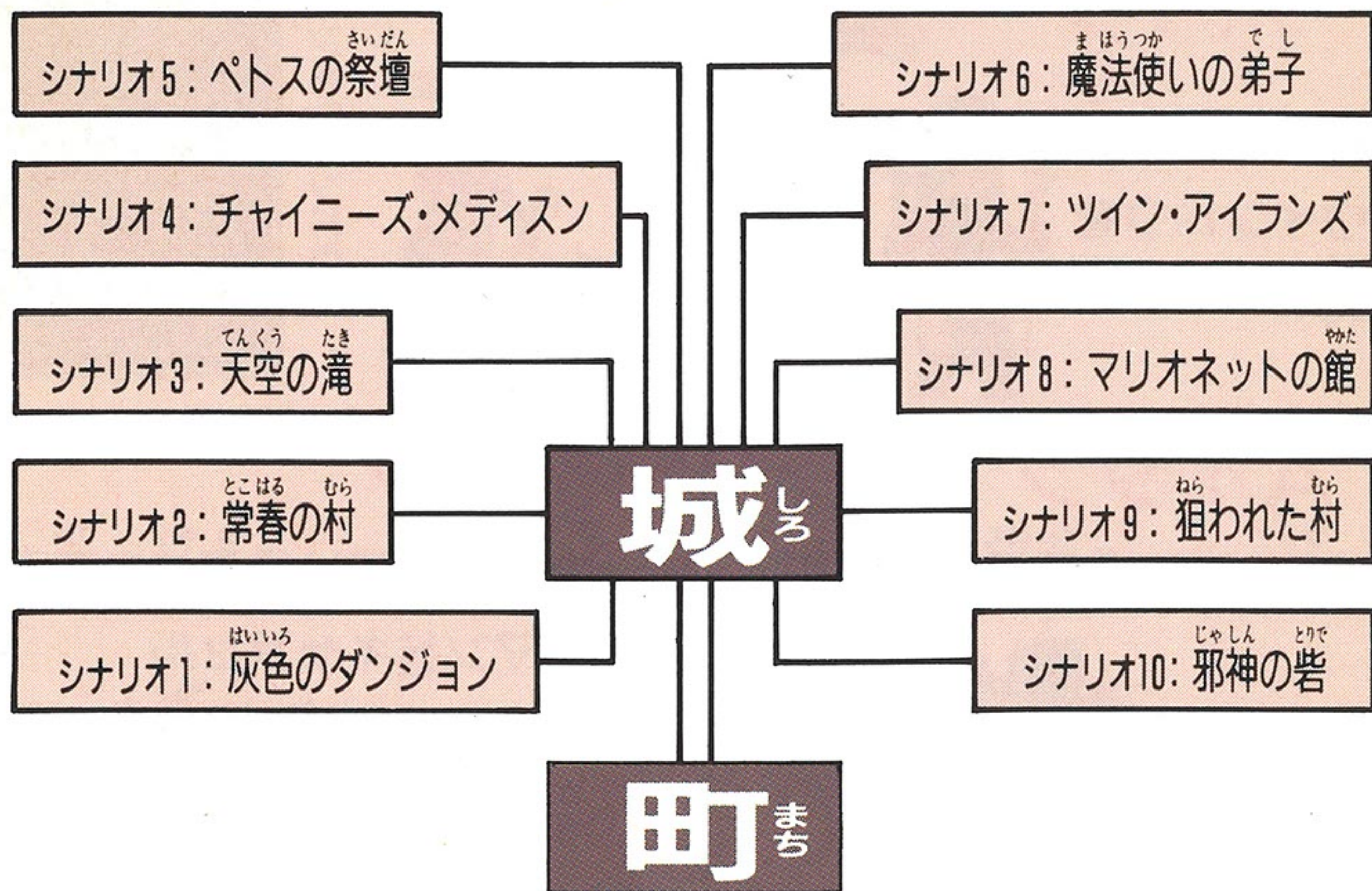


ゲームは、ペンタウアの王城から始まります。ここと、その周りにある城下町でいろいろな冒険の準備を行い、そして、旅立ちます。

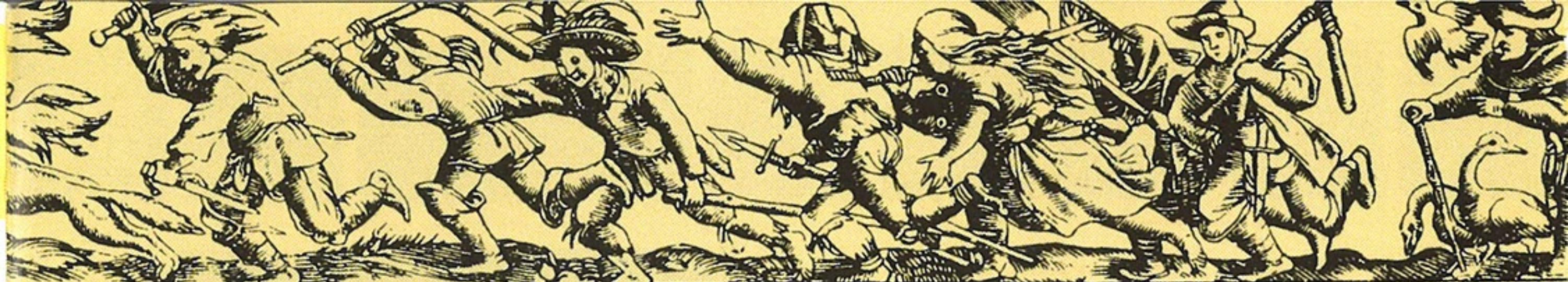


▲王城（メニュー画面）

すべての冒険は、ペンタウアの王城から始まります。冒険の数（シナリオ数）は全部で10本。最後の1本は、全ての冒険を終えた者だけ、その冒険に進むことができます。



それでは、これから冒険を始めるアナタに、期待と希望の心を入れて一言だけ送らせてください。
“GOOD LUCK!”



ぼう けん じゅん び 冒険の準備

キャラクターメイキング11

——「キャラクターをつく、みる、け
消す」——

——「サンプルキャラクター」——

てんしよく
転職します?18

——「しよくぎよう か
職業を変える」——

まち い
町へ行こう!20

——「まち い
町へ行く」——

とき た
時の経つのも33

——「じ かん すす
時間を進める」——

セーブ&ロード34

——「き ょう
今日はもうやめる (セーブ)」

——「つづ
続きをする (ロード)」

ぼうけん しゅっぱつ
冒険に出発!35

——「へんせい かいさん み
パーティーを編成する、解散する、見る」

——「ぼうけん しゅっぱつ
冒険に出発する」



ぼうけん じゅん び 冒険の準備

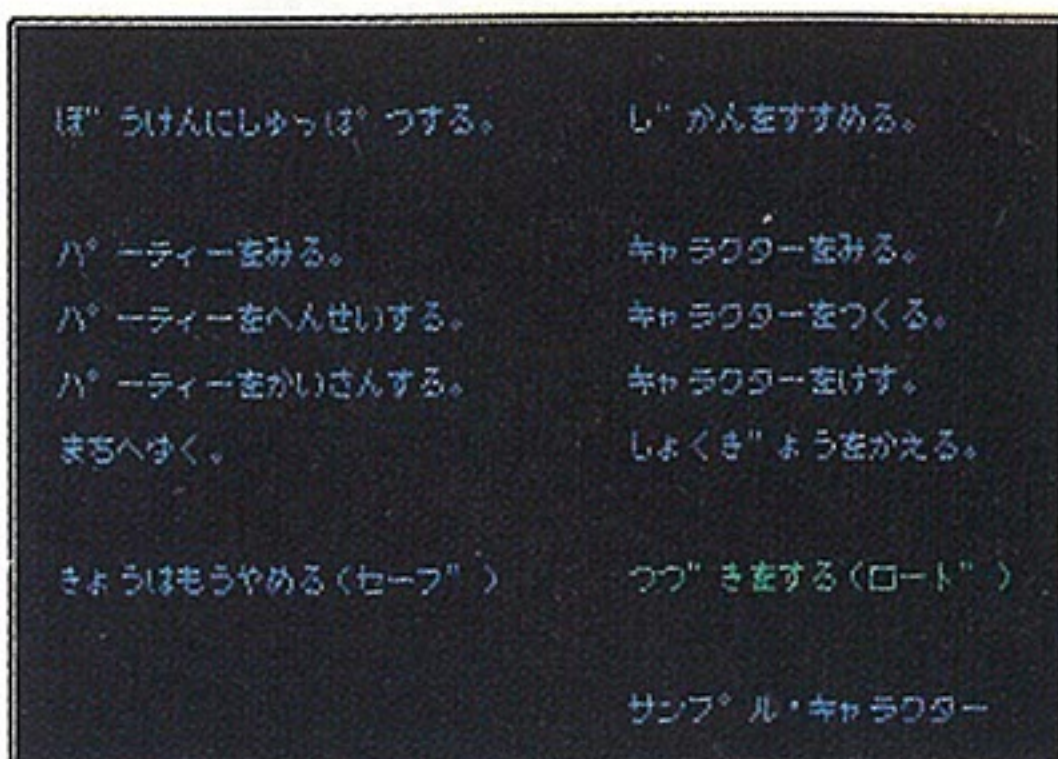
ゲームが始まると、あなたはペンタウアの王城にいます。初めての方は、最初にソーサリアン（冒険者）たちを作り、職業を決め、町に行き装備を整えてくだ

さい。（やり方は、「冒険の準備」をご覧ください）

キャラクターを作るのが面倒だ！ という方は、サンプルキャラクターを呼び出す（⇒P.17）こともできます。

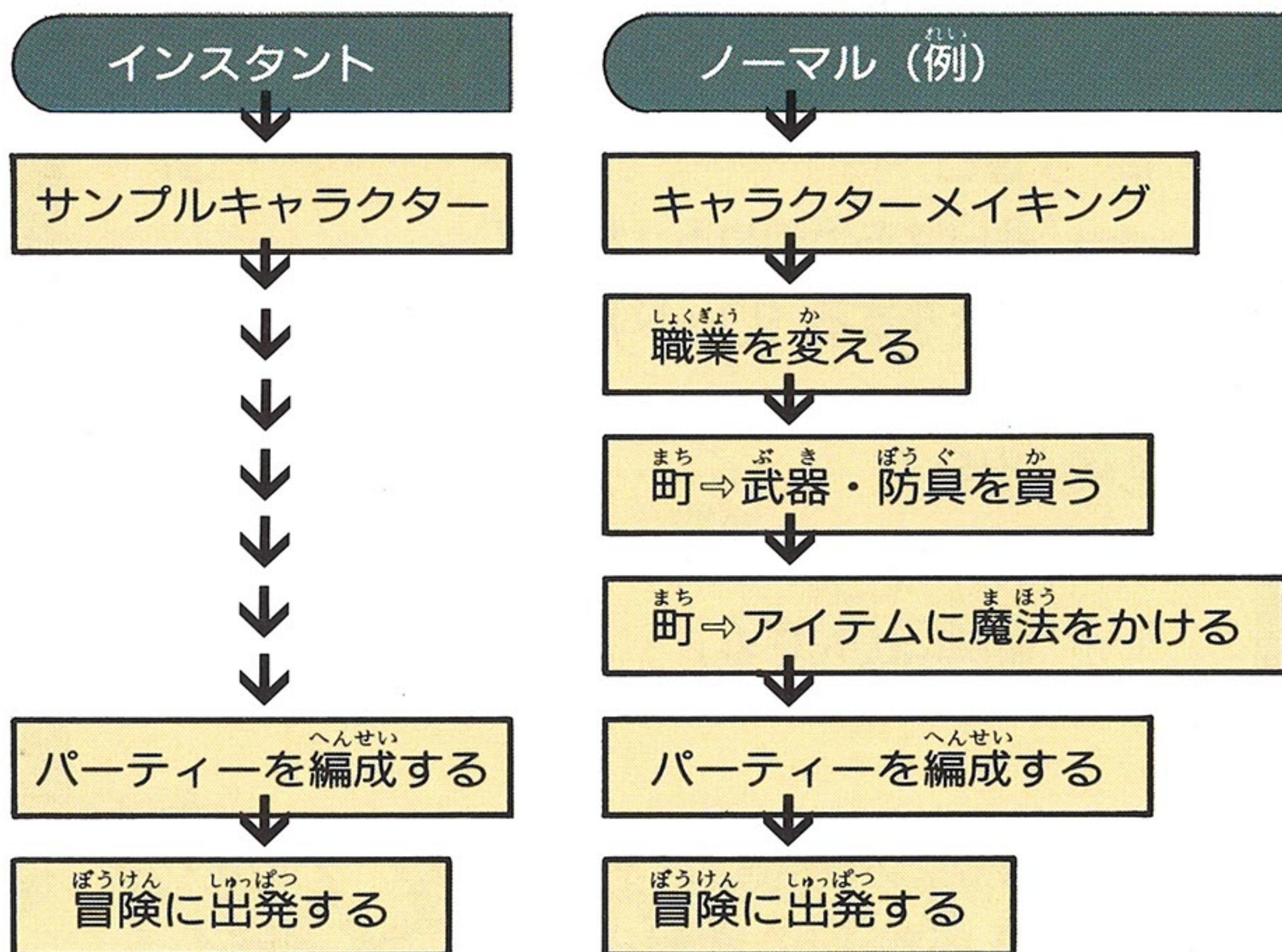
また、すでにキャラクターを作っている方は、ロード（⇒P.34）して始めてくださって構いません。

この後は、すぐにパーティーを組み冒険に出るもよし、町で修行を行い自分を鍛えるのもよし、さらに、持ち物に強力な魔法をかけてもらうのもいいでしょう。



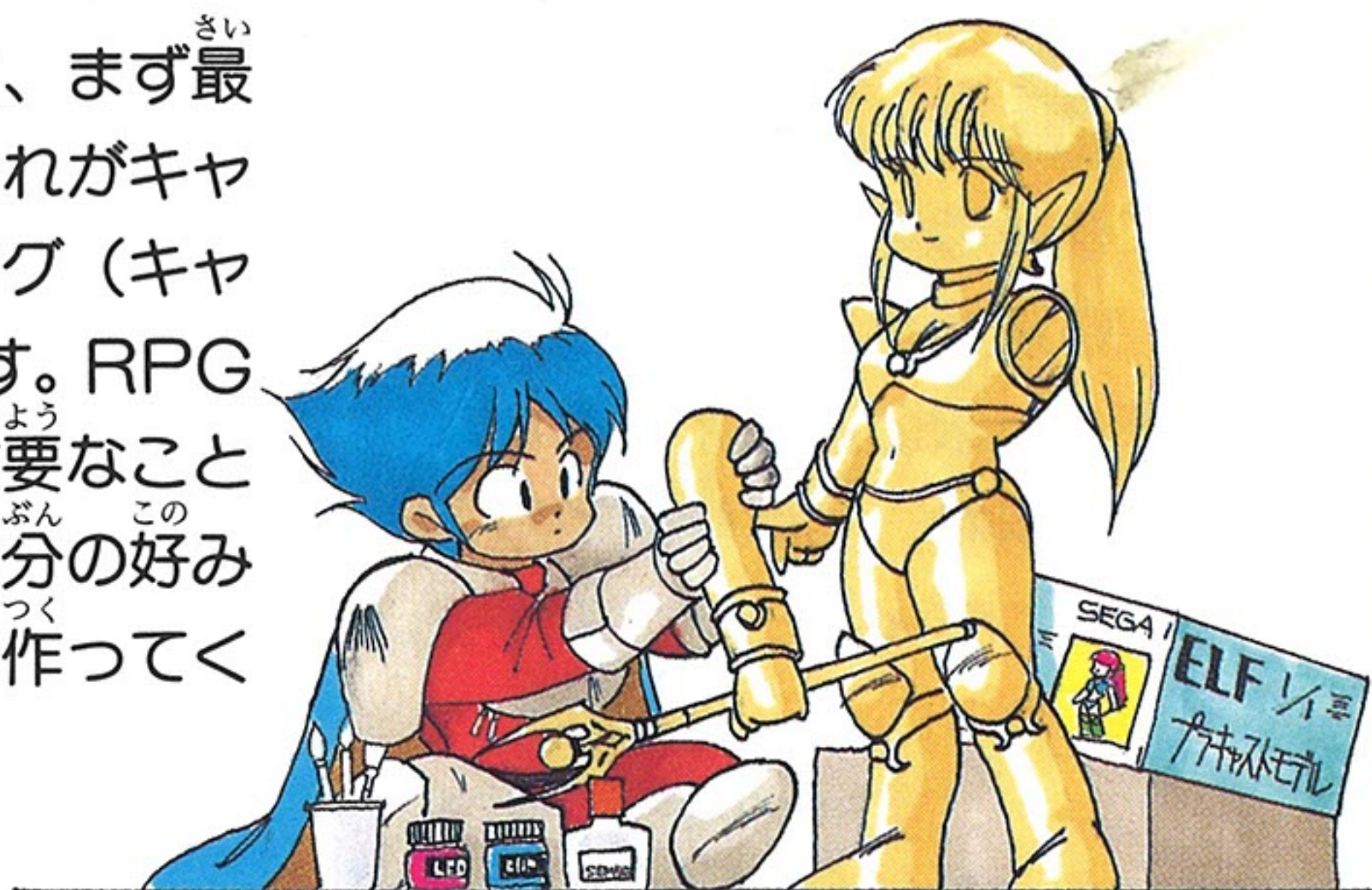
▲王城のメニュー画面

ゲームの始め方



I キャラクターメイキング

ゲームを始めて、まず最初に行うこと、それがキャラクターメイキング（キャラクター作成）です。RPGにおいては大変重要なことなので慎重に、自分の好みのキャラクターを作ってください。



キャラクターは最高10人まで作れます。

キャラクターを作る

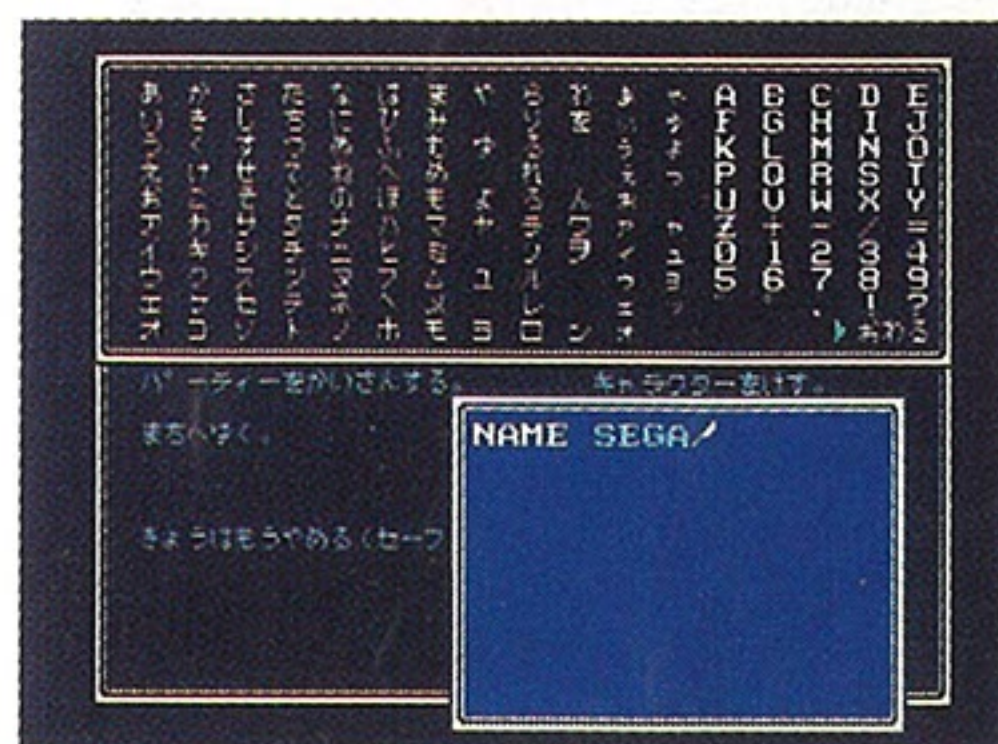
1.

城で「キャラクターをつくる」というコマンドを選びます。

2.

まずは、名前を決めます。

方向ボタンで移動させ、Cボタン入力して行きます。Bボタンで1文字削除できます。



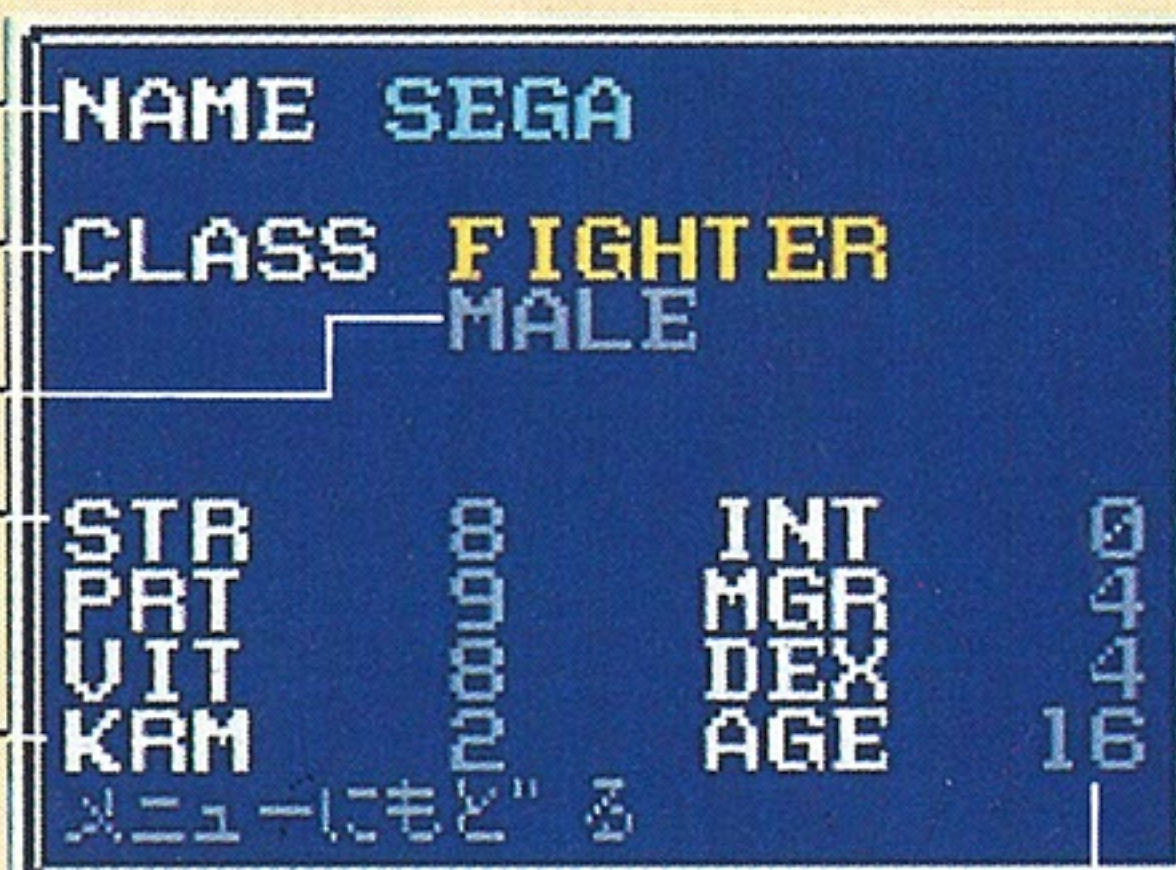
名前は11文字まで入力できます。入力が終了したら、「おわる」を選びCボタンを押してください。名前が入力が終了します。

3.

名前
種族
性別

能力値

年齢



名前が決まると、左のようなウィンドウ（小画面）が現れます。各能力値は種族と性別によって変わります。

4.

つぎに、種族と性別を決めます。

ほうこう じょうげ しゅぞく せいべつ き か さ ゆう
方向ボタンの上下で種族と性別の切り換え、左右

で種類の変更です。

性別は男と女の2種類で

す。一般に男は体力、攻撃

力に優れ、女は機敏で魅力的だと言えます。種族は、ファイター、ウィザード、エルフ、ドワーフの4種類です。

MALE ———— 男

FEMALE ———— 女

しゅぞく
種族



ファイター

せんし
戦士のことです。ほんの少し知性 (INT) が低い程度で能力としては平均的です。もっともボーナスを知性に振り分ければ、魔法も使えます。



ウィザード

ぞく い まほうつか
俗に言う魔法使いのことです。最初から知性が非常に高いのですが、その分、攻撃力と体力がないので、肉弾戦には向きません。





ドワーフ

ちい わり
小さい割にが
からだ
っしりした体で、
ひげ かお おお
髭が顔を覆っています。
ち せい さいてい ひく
知性は最低、カルマも低
いのですが、他の値は非
じょう たか せんとう じ まっさき つ
常に高く戦闘時には、真先に突
っ込んでゆくことでしょう。

エルフ

あ まいろ かみ さき すこ
亜麻色の髪に先の少し
とが みみ も だんじょ
尖った耳を持ち、男女と
もに美しい容姿を持って
います。とは言っ
ても能力は、ファ
イターに似て平均
てき
的です。



基本能力値

		STR	PRT	VIT	KRM	INT	MGR	DEX
ファイター	男	8	9	8	2	0	4	4
	女	7	8	7	3	0	5	5
ウィザード	男	-3	6	5	3	10	9	5
	女	-4	5	5	4	9	10	6
ドワーフ	男	10	10	10	2	-10	7	8
	女	9	9	9	2	-9	8	9
エルフ	男	0	7	6	5	4	6	7
	女	-1	6	5	6	5	7	7

5.

種族と性別を決めたらCボタンを押してください。
ボーナスポイントが表示されます。

6.

ボーナスを振り分けます。
方向ボタンで能力値を選び、Aボタンでその能力値を増やし、Bボタンで減らします。

ボーナス

NAME	SEGA		
CLASS	FIGHTER		
	MALE		
BONUS	5		
STR	8	INT	0
PRT	9	MGR	4
VIT	8	DEX	4
KRM	2	AGE	16
メニューにもどる			

能力ポイント

- STR**——力強さ。攻撃力の元である。これが0以下だと武器を使って攻撃することができない。
- INT**——知力。魔力の源である。この値が0以下だと魔法を使うことができない。
- PRT**——防御力。これが低いと武器などで攻撃されたとき、受けるダメージが大きい。
- MGR**——魔法抵抗。この値が低いと、魔法による攻撃を受けたときのダメージが大きい。
- VIT**——体力。この値が小さいと、重い扉などは開けることができない。
- DEX**——器用さ。この値が低いと、アイテムや扉にかかったトラップ（罠）にかかりやすくなる。
- KRM**——カルマ。この値が高いと、良い人間だという証拠であり、魅力があるということである。

ボーナス&能力ポイント

基本的に、能力値を1増やすとボーナスが1減ります。反対に能力値を減らし、ボーナスを増やすこともできます。
ただし、最初に表示された基本能力値以下にする場合は、ボーナスを1増やすのに対して、能力値が2減ります。
このとき、能力値を0以下にすることはできません。

ボーナスポイント & 年齢

また、年齢 (AGE) を上げることによってボーナスを増やすことができます。ただし、増え方は種族によって変わります。人間 (ファイターとウィザード) が2才上げるごとにボーナス1が増えるのに対し、ドワーフは4才で、エルフにいたっては9才で1ポイントしか上がりません。

なお、年齢は16才以下にはできません。

年齢

— AGE —

このゲームでは年齢は大きな要素を占めています。

年を取ることによって、就ける職業が変わったり、各能力値が変化したり、経験値が増えたりします。

年齢は、メニュー (王城) 画面で「じかんをすすめる」を選ぶと1年だけ時間が進み、年をとります。

また、冒険を1つ終えてペンタウアの町に戻るたびに、1年の時間がたっています。

寿命と老衰

キャラクターは年をとるにつれ、若者、中年、老人と変化します。寿命は、エルフ、ドワーフ、人間 (ファイターとウィザード) の順で長命です。また、年齢には上限があり、あまり年をとると老衰で死んでしまいます。老衰で死んだ場合、

「**は安らかな眠りについた。キャラクターを作り直しますか？」と表示されますので、「はい」を選ぶと作り直すことができます。このとき、新しく作ったキャラクターは前のキャラクターの基本能力や、職業を引き継いでいます。



7. すべてのボーナスポイントを割り振り終わったら、「メニューにもどる」を選んでください。メニュー (王城) 画面に戻ります。

これで、あなたのキャラクターができました。

キャラクターを見る

キャラクターの各能力や、状態、持ち物を見ます。

- 1 メニュー（王城）画面で「キャラクターを見る」のコマンドを選びます。
- 2 キャラクターの一覧が表示されるので、目的のキャラクター名を選んでください。



性別	名前	種族	年齢	
体力/体力の上限	DUEL	MALE	FIGHTER	AGE 19
魔力/魔力の上限	HP 200	MP 75	GOLD 23	EXP. 60
能力値	STR 10	PRT 10	VIT 10	KAM 2
()内は、アイテムを装備したときの値	INT -8	MGR 6	DEX 0	MAX 15
知っている知識	ちしきはありません。	こが" たのけん	こが" たのたて	かわのよろい
持ち物	ヘルベ"ーヌ	ラベ"ンダ"ー	セージ"	ヒソッパ" セホ"リー
持っているハーブ	しよくき" ようはのうふをえています			

※知っている知識——町の道場で身につけた能力。

※持ち物——キャラクターは、それぞれ装備するもの（武器かロッド、鎧かローブ、盾かリング）3つ、薬、それ以外の予備に持てるもの2つの合計6アイテムを持つことができます。

※情報——現在の職業は何か、修行中かどうか、またそのキャラクターが死んでいた場合は、死後何年経っているか、などのキャラクターの状態に関する情報です。

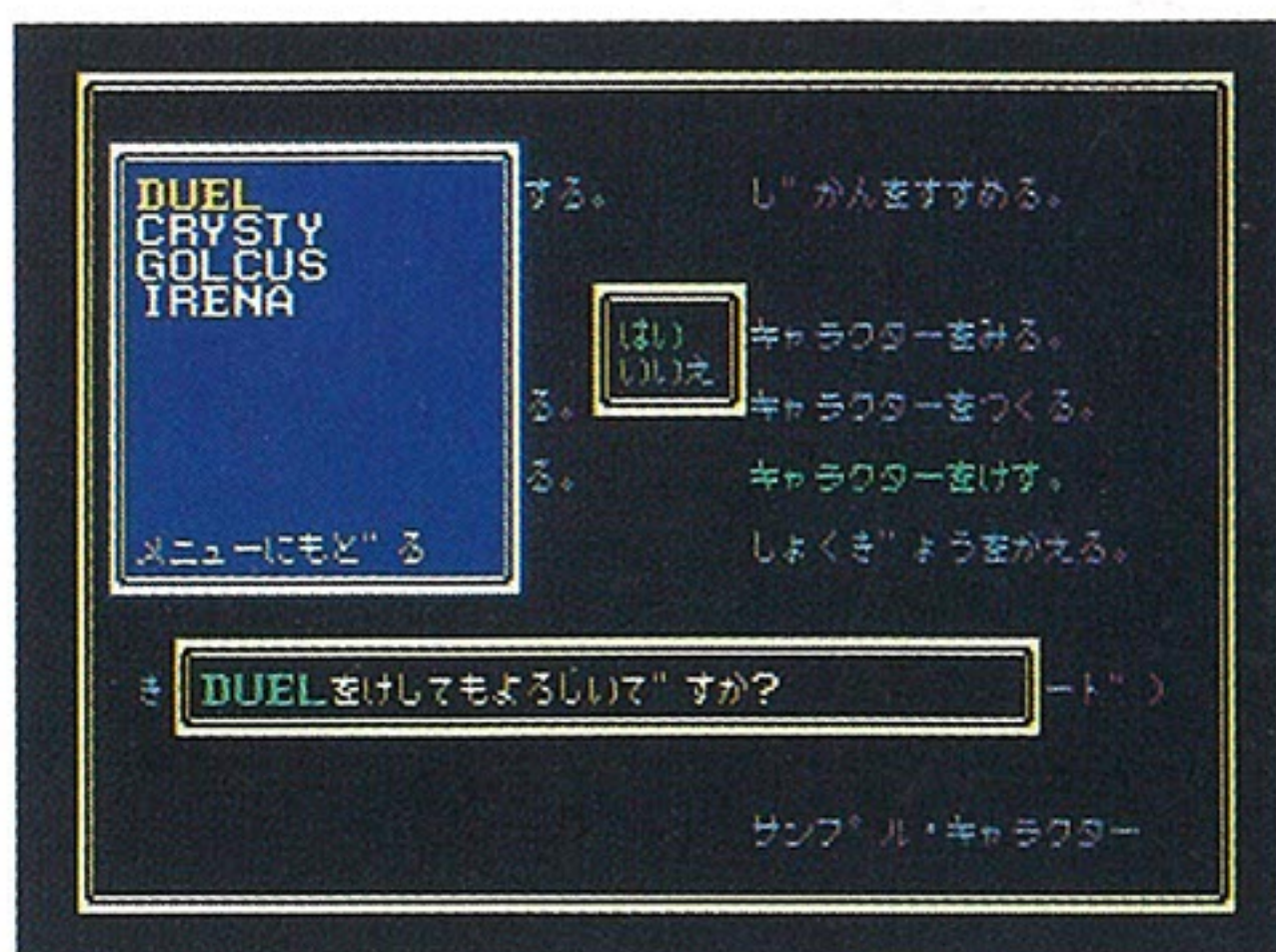
キャラクターを消す^け

キャラクター^{つく}作りに失敗^{しっぱい}してしまった場合や、新しいキャラクター^つを作りたいのに定員一杯のため、誰か^{だれ}を削除^{さくじょ}したいときに使います。

① メニュー（王城）画面^{めん}で「キャラクターをけす」のコマンドを選びます。

② キャラクターの一覧^{いちらん}が表示されるので、消すキャラクター名^{めい}を選んでください。

③ 「**をけしてもよろしいですか？」と表示されるので、削除しても良ければ「はい」を選び、削除しないのなら「いいえ」を選んでください。「いいえ」を選ぶと、再びキャラクターの一覧に戻る^{もど}るので、メニューに戻る場合は「メニューにもどる」を選んでください。



サンプルキャラクター

キャラクターメイキングなんて面倒^{めんどろ}くさい。とにかく冒険^{ぼうけん}に出かけさせてくれ！ と言う人^{ひと}のために、インスタントパーティーが用意^{ようい}してあります。

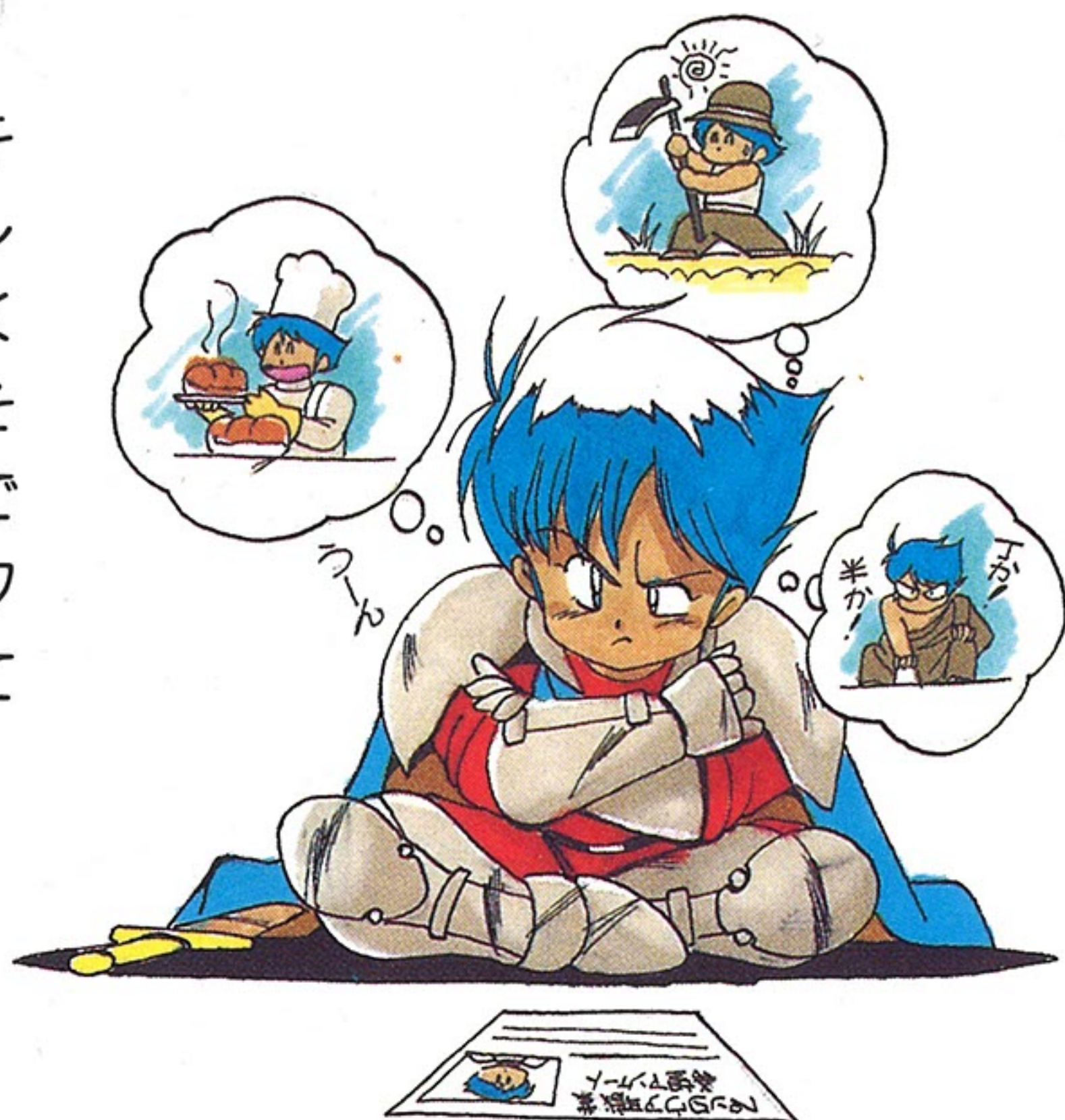
とりあえず、このキャラクターたちを呼び出せば、すぐにパーティーを組^くんで冒険^{ぼうけん}に出られます。

① メニュー（王城）画面^{めん}で、「サンプルキャラクター」のコマンドを選びます。

② 「よろしいですか？」と表示されるので、サンプルキャラクターのロード^{じっこう}を実行するなら「はい」、中止^{ちゅうし}するなら「いいえ」を選んでください。

てんしょく II 転職しますか?

この世界では、キャラクターは何かしらの職業につかなくてはなりません。そして、就職しだいであなたのキャラクターの運命も変わってきます。



しゅうしょく じょうけん 就職の条件は……?

作ったばかりのキャラクターは「農夫」をやっています。職業は全部で60種（!）もありますが、誰もが何にでもなれるわけではありません。なれる職業は、種族と年齢、性別、そして各能力値によって決まります。

せいちょう き て しゅうしょく 成長の決め手は就職!?

一年経つごとに、年収と経験値が入り、各能力値が変化します。自分の伸ばしたい能力や、年収の増え方は職業によって大きく変わってきます。

しゅうしょく か 職業を変える



- 1 転職するときは、メニュー画面で「しゅうしょくをかえる」のコマンドを選びます。
- 2 キャラクターの一覧が表示されるので、転職するキャラクターを選んでください。
- 3 変更したいキャラクターを選ぶと、画面に就職先の一覧がでます。

てんしょく が めん 転職画面

カーソルが
しめ
示している
しよくぎょう ねんしゅう
職業の年収



しろ しよくぎょう てんしょく
白い職業が転職できるところです。

- 4 青いカーソルで転職先を選んでください。中止したい場合はBボタンを押してください。再び、キャラクターの一覧が表示されますので、他に転職させたいキャラクターがある場合は同様に選んでください。ない場合は、Bボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

しゅうしょくさき いちらん 就職先一覧

のう ふ
農夫
かがくしゃ
科学者
りょう し
漁師
レンジャー
大工
シャーマン
ようへい
傭兵
ちようこく か
彫刻家
さぎ し
詐欺師
うない し
占師
おこ
織り子
べんご し
弁護士

たんこう ふ
炭鉱夫
モデル
つうやく
通訳
どろぼう
泥棒
コック
やくざい し
薬剤師
そうりょ
僧侶
スパイ
ほねさいく し
骨細工師
しょうにん
商人
ひつじ か
羊飼
たんけんか
探検家

ふなの
船乗り
ころや
殺し屋
やくそう と
薬草取り
とうし
闘士
しじん
詩人
そうぎ や
葬儀屋
どうけ し
道化師
がくしゃ
学者
かぎや
鍵屋
かじ や
鍛冶屋
はかもり
墓守
こじき
乞食

きこり
しゃほん か
写本家
ちようきょう し
調教師
かりゅうど
狩人
こうり が
高利貸し
せんたく や
洗濯屋
きとうし
祈禱師
かせい ふ
家政婦
ばくち う
博打打ち
あくま ばら
悪魔払い
おどこ
踊り子
くつや
靴屋

せんきょう し
宣教師
はな や
花屋
あそ にん
遊び人
いしゃ
医者
せつこう
石工
ゆみ し
弓師
かんご ふ
看護婦
かみゆい
髪結
にんそく
人足
や
パン屋
ぬこ
縫い子
さんば
産婆

まちへ行こう!



王城の周りに広がるソーサリアンの町、ペンタウア。

ここでは、冒険に必要な武器や薬を買ったり、アイテムに魔法をかけてもらったり、修行をしたり、と非常に重要な作業を行います。

- 1 町に行くときは、メニュー（王城）画面で「まちへゆく」のコマンドを選びます。
- 2 キャラクターの一覧が表示されるので、町へ行くキャラクターを選んでください。町にある店の一覧が表示されます。また「しろにもどる」を選ぶと、メニュー（王城）画面に戻ります。
- 3 次に入りたい店を選びます。お店から出るときは、「そとにでる」のコマンドを選ぶか、Bボタンを押してください。

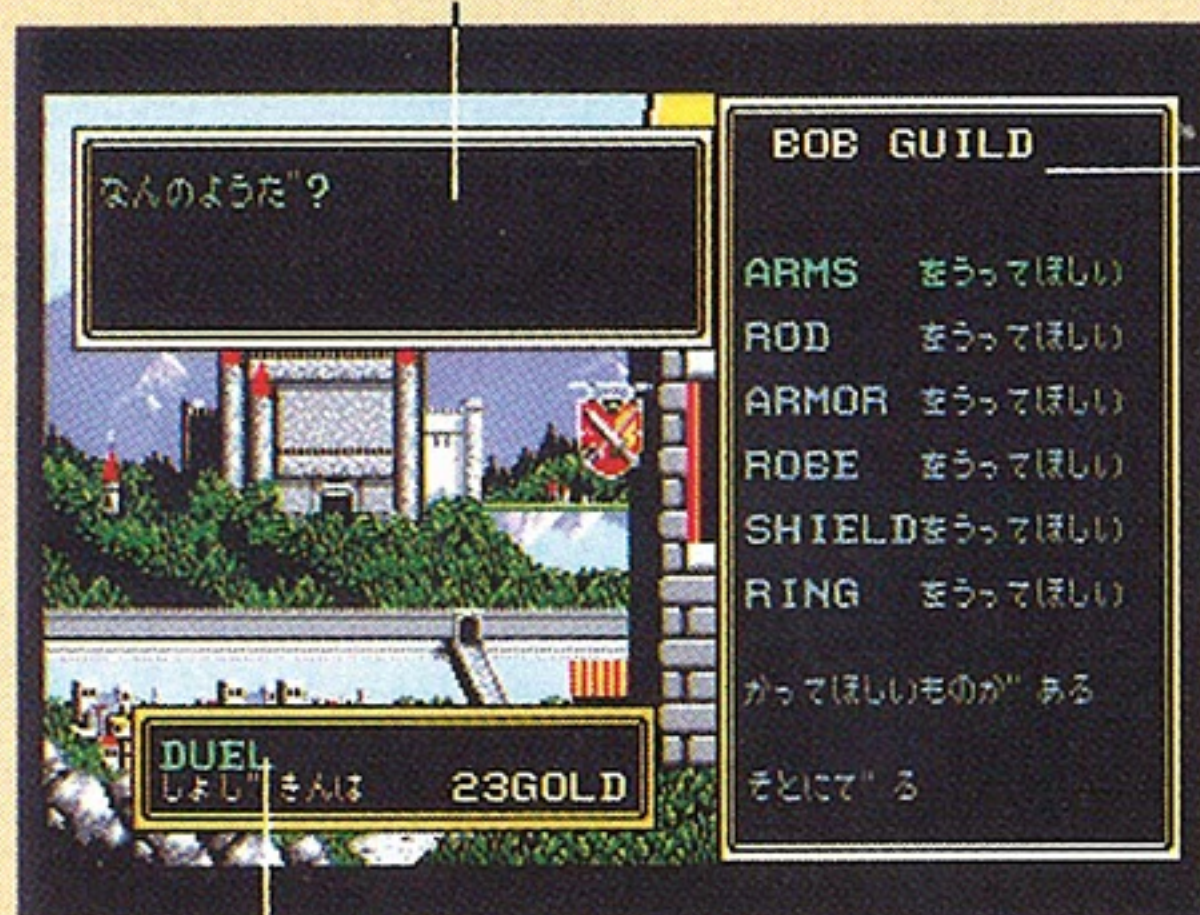
だ" れが" いきまうか?

DUEL
CRYSTY
GOLCUS
IRENA

しろにもど" る

お店の画面

メッセージウインドウ：お店の人の言葉を表示する。



選択ウインドウ
ここに、できる
ことや買う物が
表示される。

所持金：いま持っている金額が表示される。

まち 町にあるお店 みせ

みせいちらん お店一覧

- 武器と防具の店
武器・防具を買う

- ・ アイテムを売る

- 魔法使いの館

- ・ アイテムに魔法をかける

- ・ 呪いを解く

- ・ 死者を生き返らす

- 薬屋

- ・ 薬を作ってもらう

- ・ 薬を売ってもらう

- 寺院

- ・ 懺悔する

- ・ 祈りを捧げる

- ・ 死者を生き返らす

- ・ 名前を変える

- 長老の家

- ・ 持ち物を調べる

- 城の謁見室

- ・ レベルを上げる

- 道場

- ・ 修行する

ぶ き ぼう ぐ みせ 武器と防具の店

—BOB GUILD—



BOB GUILD

ARMS をうってほしい

ROD をうってほしい

ARMOR をうってほしい

ROBE をうってほしい

SHIELDをうってほしい

RING をうってほしい

かってほしいものが" ある

そとにて" る

よう、オレが店主のボブだ、よろしくな！

こういっちゃ何だけど、オレの店で扱っているモンは武器も防具も一流品だぜ。買って損はしないって！ 何、お勧め品？ そいつは、なんつったって、ロッド・ローブ・リングの3点セットさ。こいつはタダの代物じゃないぜ！

…を売ってほしい

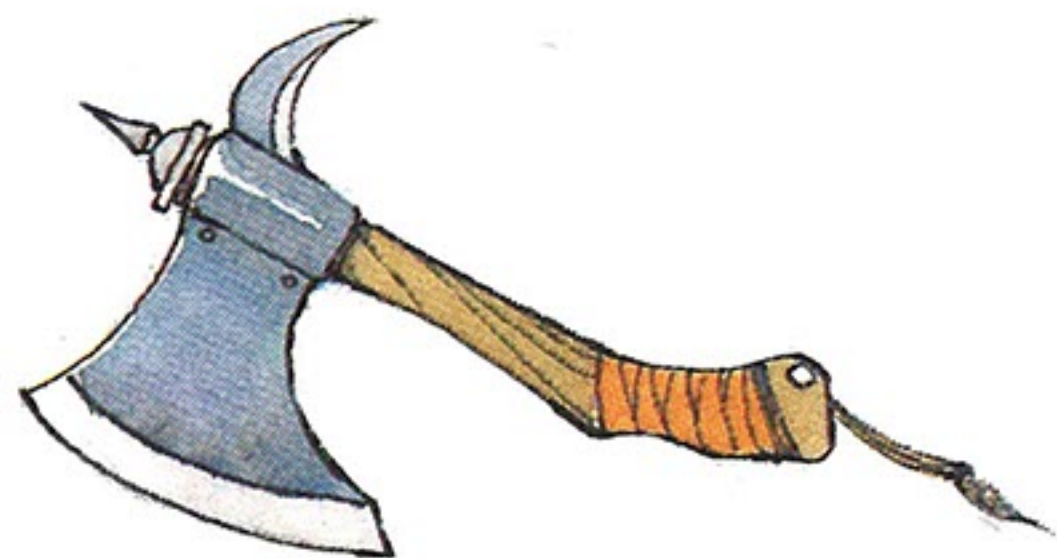
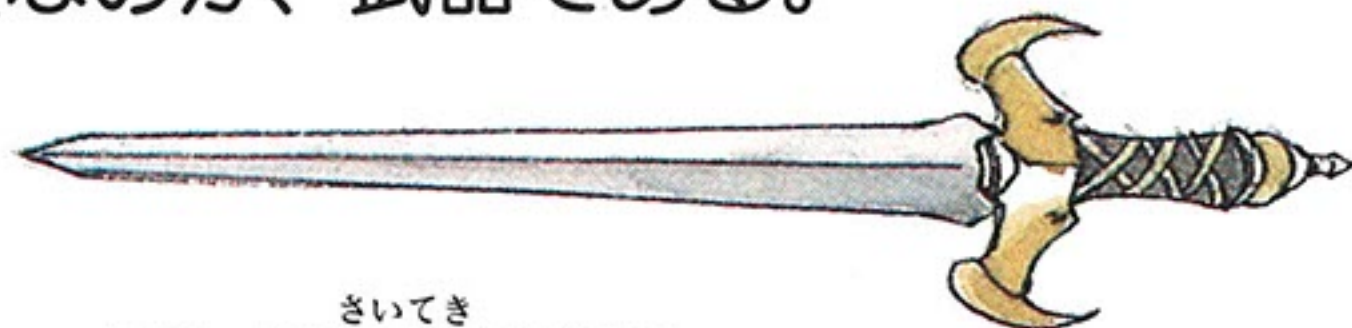
武器や、防具を持っていないと、冒険に出て行くことはできません。必ず町で揃えてください。また、種族によって身につけられる武器が異なります。ファイター、ドワーフは、ARMS、ARMOR、SHIELD、ウィザード、エルフは、ROD、ROBE、RINGを持つことができます。

ARMS — 武器 —

戦うために絶対必要なのが、武器である。

小型の剣

小振りで見やすく、ファイターに最適である。



小型の斧

剣に比べてずいぶん重い破壊力も大きい。力のあるドワーフにしか使いこなせない。

ROD — ロッド —

エルフやウィザードなど、重い武器を持たない者が使う。

木の杖

一見すると貧弱な木の杖だが、エルフやウィザードはこの杖には、特別な力が秘められている。

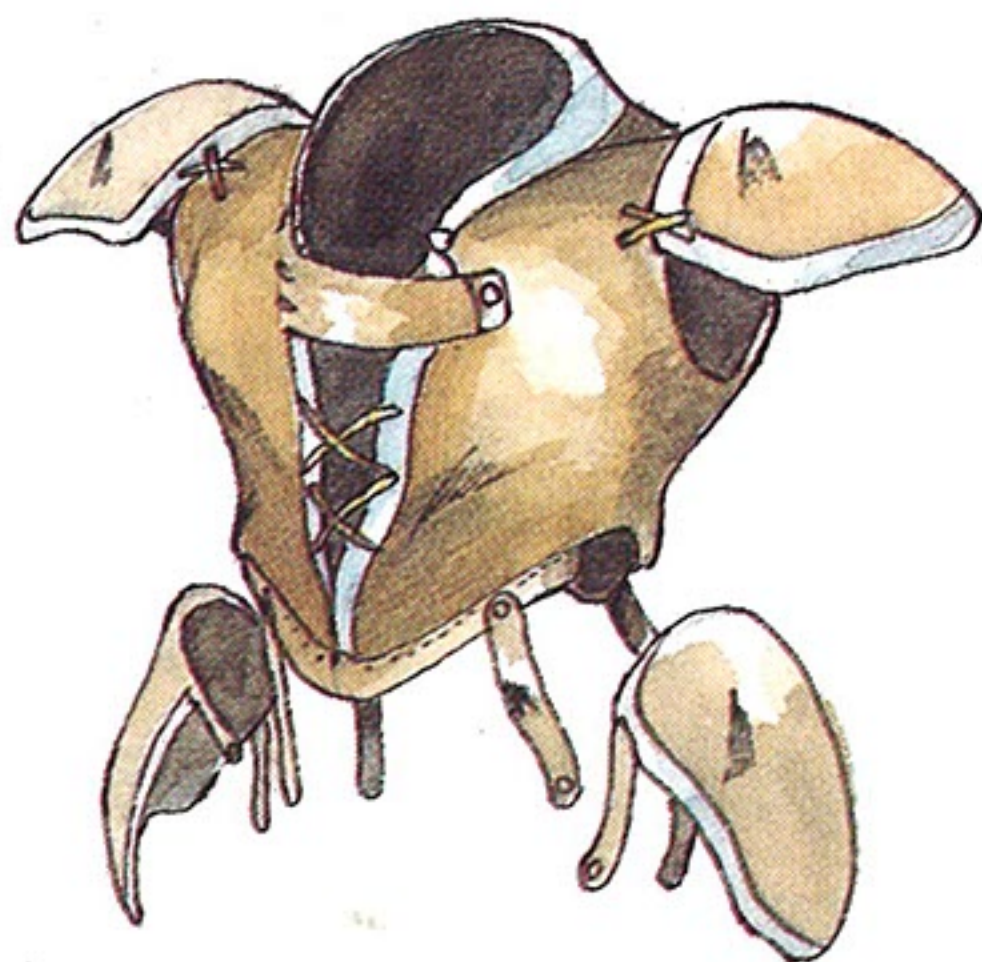


ARMOR — 鎧 —

常に戦闘の正面に立つ、ファイターとドワーフにとって命を預ける防具の中心だ。

革の鎧

牛や馬などの皮をていねいに「なめし」て作った鎧。見た目以上に丈夫である。



ROBE — ローブ —

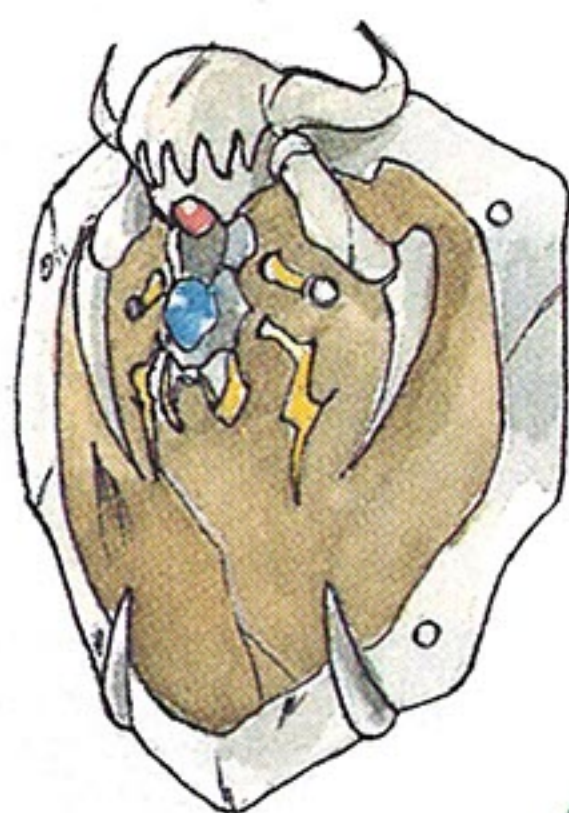
エルフ、ウィザードは、^{おも}重く^{うご}動きづら
い^{よろい}鎧を嫌い、^{きら}防御力が低くとも^{かる}軽く^{うご}動き
やすい^{あいよう}ローブを愛用する。

^{も めん}木綿のローブ

^{かる}軽く^{じょうぶ}丈夫な^{も めん}木綿を^{ざいりょう}材料にしたローブ。^{ぼうぎょりょく}防御力
はイマイチだが、^{ほうふ}豊富な^{うれ}デザインが嬉しい。



SHIELD — ^{たて}盾 —



^{よろい}鎧とともに^{ぼうぎょ}防御の^{かなめ}要となる^{たて}盾。

^{こ がた}小型の^{たて}盾

^き木の板に^{いた}革を^{かわ}何^{なんじゅう}重にも^は張りつけ、それに^{きんぞくわく}金属枠
をつけたもの。^{かる}軽いがかなり^{じょうぶ}丈夫だ。

RING — ^{ゆび わ}指輪 —

^{ゆび}指にはめるだけで、^{おお}大きな^{ぼうぎょりょく}防御力を得られる。^{ゆび わ}指輪によっ
ては他の^{ほか}魔力を^{まりょく}秘めて^ひいるものもある。

^{すいしょう}水晶の^{ゆび わ}指輪

^{いっけん}一見するとただの^{ゆび わ}指輪だが、^{じつ こ}実は小
型の^{がた}盾と同じく^{たて}らいの^{おな}力がある。また、
この^{ゆび わ}指輪には^{おお}大いなる^{ちから}力が……。

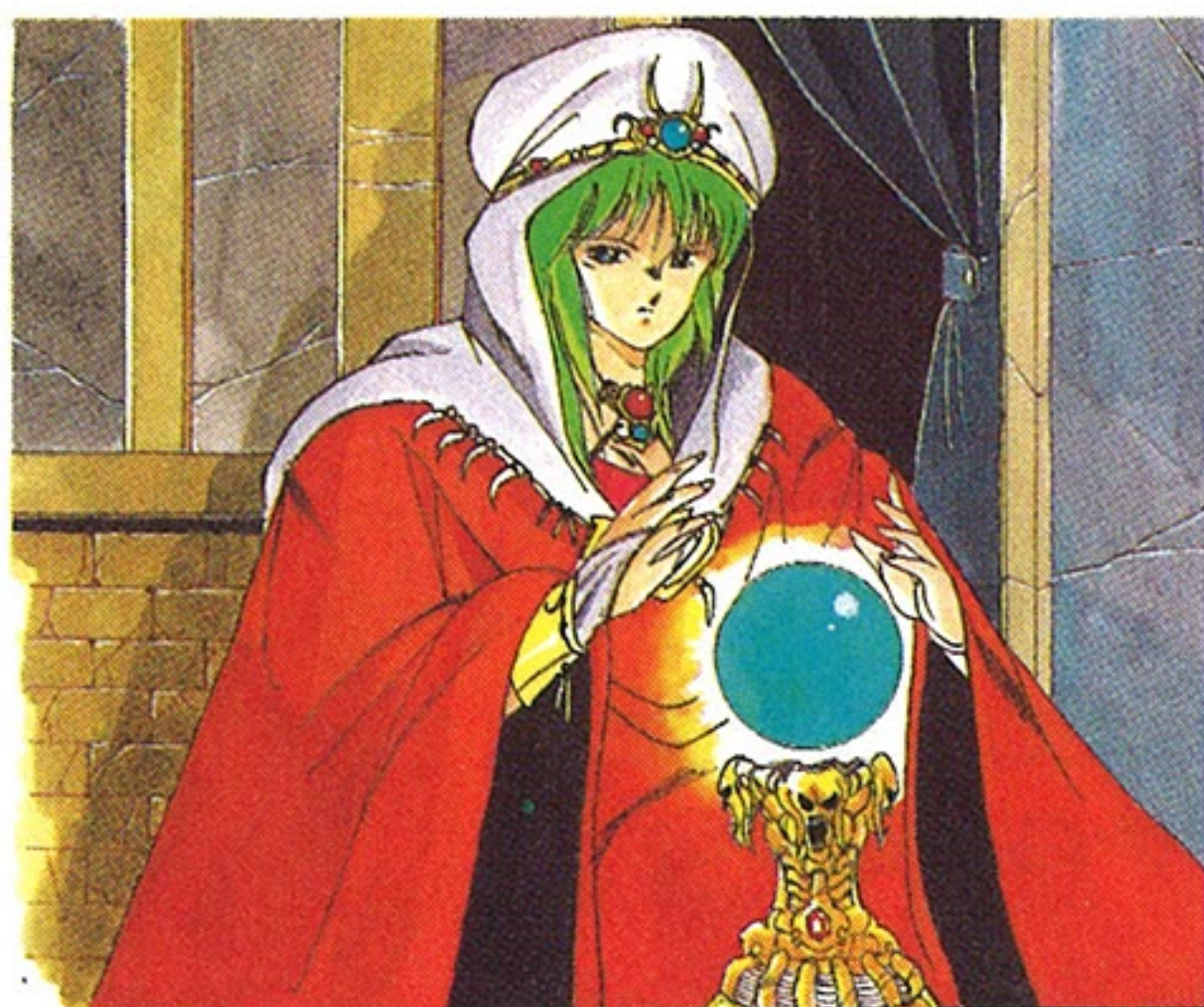


^か買ってほしいものがある

この店では、^{みせ}旅の^{たび}途中で^{とちゅう}拾った^{ひろ}アイテムや^{ぶ き}武器はおろか、
^{じぶん}自分で^{ちょうごう}調合した^{くすり}薬なんかも^か買い^と取ってくれます。

- ① ^う売りたいものを^{えら}選ぶと、^{ね だん}値段を^{てい じ}提示してきます。
- ② ^う売る場合は「^{おねがい}お願いします」を選び、^{えら}値段が^{ね だん}気に入ら
なければ「^{えら}やっぱりやめます」を選んでください。

まほうつか いえ 魔法使いの家 —ESTHERS CABIN—



ESTHERS CABIN

まほうを掛けてほしい
のろいをといてほしい
しにんをいきかえらせてほしい
あず"けものをかえしてほしい

そとにて"る

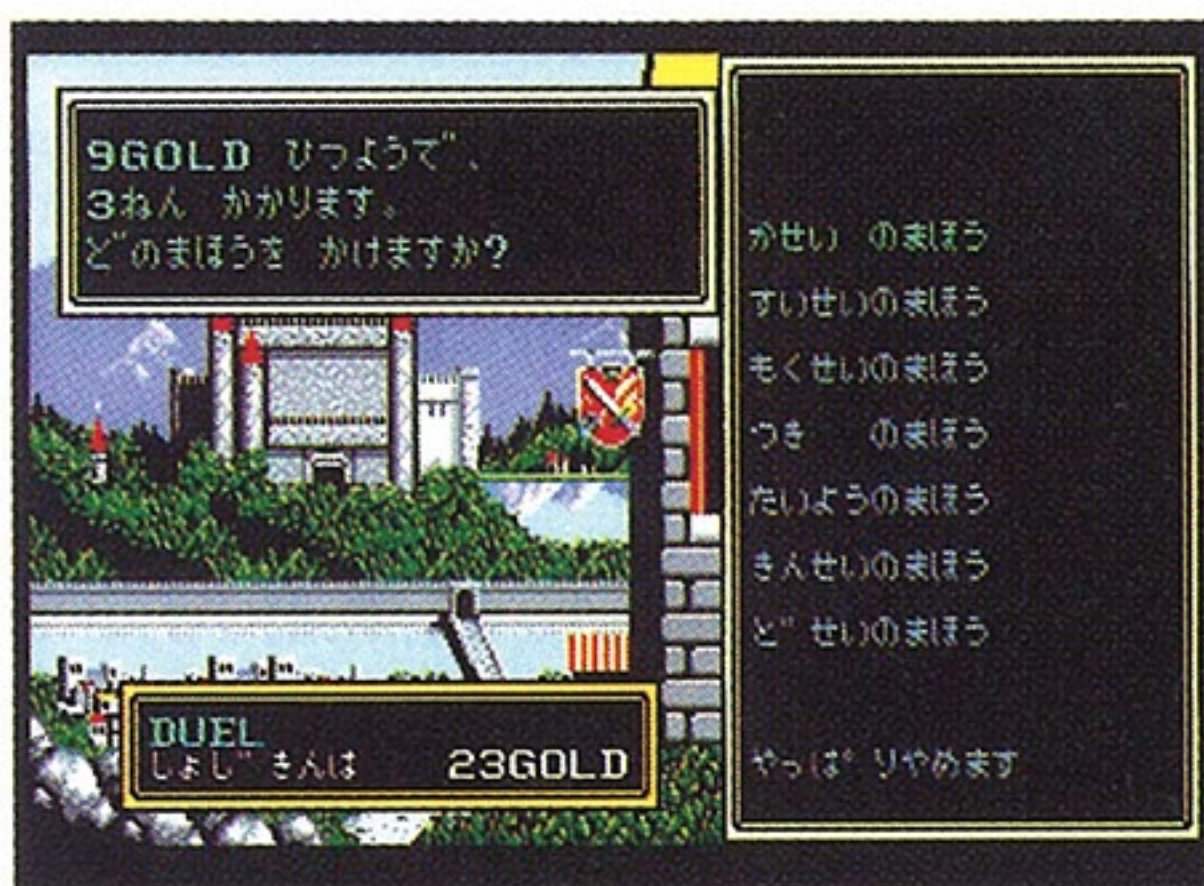
わたし まほうつか まほう
私は魔法使いのエスター。魔法のエキスパートです。

アイテムに魔法をかけるなんて初歩の初歩。お金さえ頂ければ死人を生き返らせることさえできますわ。もちろん、呪いだって解けます。でも本当は、呪いをかける方が得意だったりして。えっ、何の呪いかですって？ もちろん、恋の呪いですわ。

まほう 魔法をかけてほしい

ここでは、彼女に頼んで持ち物に魔法をかけてもらうことができます。魔法は、7つの星の組み合わせによってできます。(⇒別紙・魔法一覧表) どの組み合わせがどんな魔法になるかは自分で探し出してください。

- 1 「まほうをかけてほしい」を選ぶと、自分の持っているアイテムの一覧が表示されます。
- 2 魔法をかけるアイテムを選びます。(薬〔POTION〕には、魔法をかけられません。)
- 3 かける魔法を選びます。(メッセージウインドウに、かけるのにかかる金額と時間(何年)が表示されます。)
- 4 魔法をかけたら、そのアイテムは、エスター(魔法使い)に預けられます。



魔法をかけるときの制限

- 魔法をかける順番は、大きな意味を持っています。
順番が違うと全く違った魔法がかかる場合があります。
- 魔法がかかるには、それ相応の年月を必要とします。
- 1人で預けられるアイテムは、1つまでです。

7つの星

星にはそれぞれ意味があり、魔法の要素となるだけでなく、魔法のかかったアイテムを装備すると、そのアイテムにかかった分だけ能力値が加算されます。

火星：STR／水星：INT／木星：PRM
月：MGR／太陽：VIT／金星：DEX／土星：KRM

呪いを解いてほしい

旅先で怪物にかけられた呪いや、ドアなどに仕掛けられた呪いのトラップにかかってしまったときは、ここにすれば呪いを解いてもらえます。もちろん有料ですが。

死人を生き返らせてほしい

不幸にも冒険の途中であえない最後をとげてしまった冒険者を有料で、復活させてくれます。復活の成功率は、死後の時間が経つほど低くなります。失敗すると、そのキャラクターは灰となり、跡形もなくなってしまいます。

また、魔法が強力すぎるため、復活に成功しても様々な副作用がでる場合もあります。

預けたものを返してもらおう

魔法をかけてもらうため預けていたアイテムを、返してもらいます。魔法がかかりきる前に返してもらうこともできますが、お金は返りません。

くすり や 薬屋

—CHEMISTS SHOP—



CHEMISTS SHOP

くすりをつくってほしい

くすりをうってほしい

そとにでる

なに 何かようかえ。わしの店は薬屋じゃ。やくそう つく くすり
売っておるのじゃ。へたな魔法なんかよりよっぽど効くぞ。

なんなら、おぬしが旅先で見つけた薬草を調合してやってもよいぞ。もちろん手数料はもらうがのお。ひっひっひっ。

まほう 魔法をあまり知らない最初の内は、やくそう じゅうよう 薬は重要なアイテム
です。シナリオに入る前に薬を手に入れておきましょう。
こまった時には必ず役に立つことでしょう。

くすり つく 薬を作ってほしい

ここでは、も 持っているハーブ(薬草)を渡し
て、やくそう わた 薬を作ってもらえ
ます。ハーブには5種
類あり、持っているハ
ーブの種類によって、
できる薬の種類が決ま
ります。

【ハーブ】

ハーブは町では買うことができません。ぼうけん とちゅう み
冒険の途中で見
つけてください。ハーブや、その組みあわせについて詳しいこ
とは別紙の薬草一覧表をご覧ください。

CHEMISTS SHOP

ベルベーン

ラベンダー

セージ

ヒソップ

セボリー

おねがいします

やっはりやめます



ハーブの調合方法

- ① 「ハーブをちょうごうしてほしい」を選ぶと、いま持っているハーブの一覧を表示します。
- ② 調合してもらおうハーブを選んだら「おねがいします」を選んでください。(1種類だけを選んででもいいですし、一度に持っている全種類を選んでかまいません。)
- ③ あなたが組み合わせた調合で、何の薬ができるかを表示します。この薬でよければ「おねがいします」を気に入らないのなら「やっぱりやめます」を選んでください。

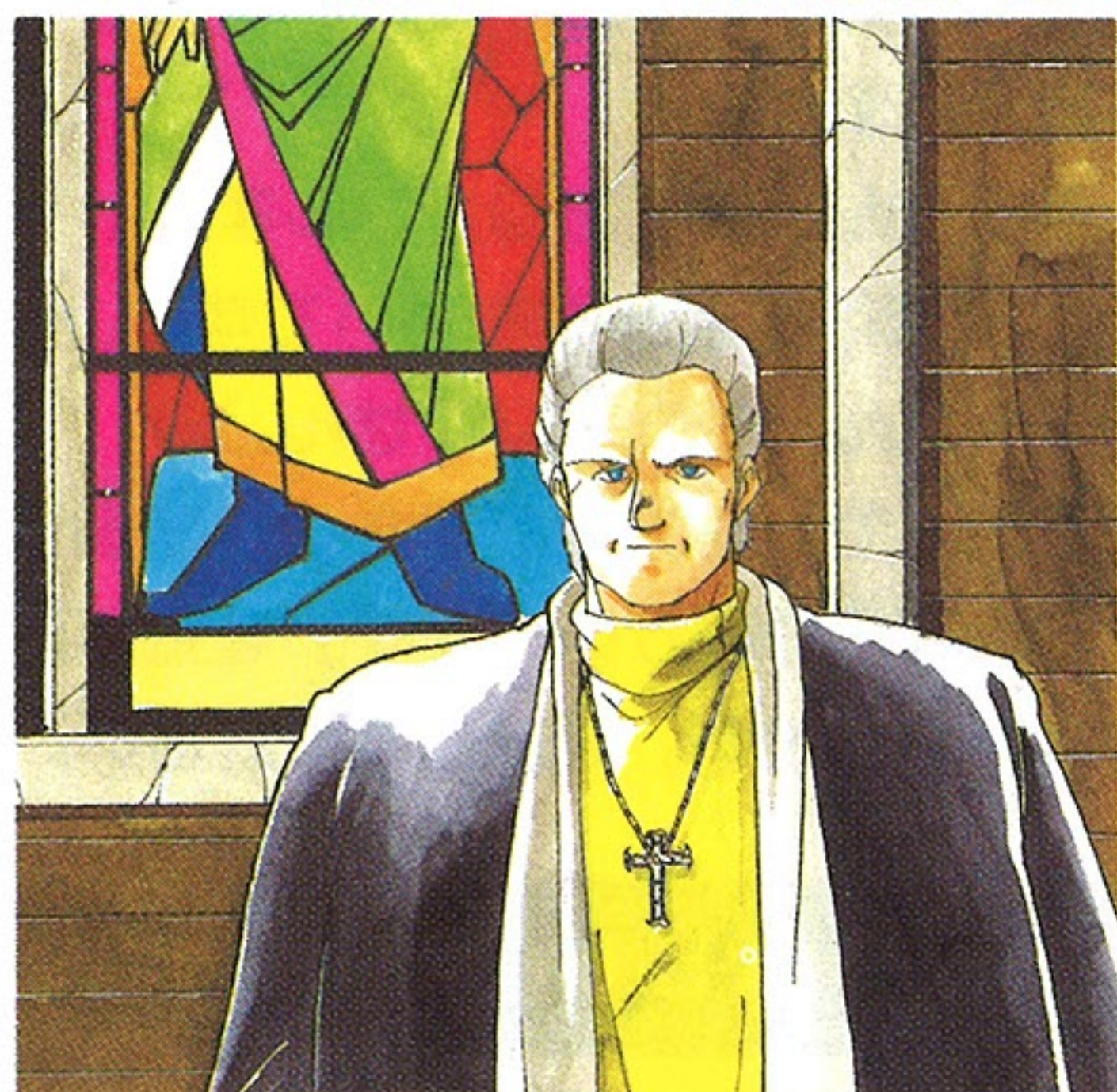
薬を売ってほしい

この店で売っている薬は、何十とある種類の内のほんの一部だけです。それでは、その薬の説明を少しだけしておきましょう。詳しくの説明は、別紙をご覧ください。

HEAL	体力 (HP) を回復します。
RESURRECT	死んだ仲間を復活させます。
CURE	毒に冒された体を回復します。
MELT	凍結させられた仲間を溶かします。
UN-CURSE	呪いを解きます。
STON-FLESH	石化を解除します。
SENILITY	モンスターを老化させます。
NEGATE	一定時間、回りの時間を止めます。

各キャラクターは“予備アイテム”を2つまで持つことができますが、薬屋に行くときだけは、1つしか持たない方が良いでしょう。なぜなら、この店のとても欲深いお婆さんは、“装備できる予備アイテム”を2つ持っている、「ずいぶんと持っておるのう。1つワシがもらっておこう。」とか言って、アイテムを取ってしまうからです。アイテムを取られると二度と返してくれません。注意してください。

じ いん 寺 院 —ORDERS TEMPLE—



ORDERS TEMPLE

ざ" ん(げ) をしたい
いのりをささげ" たい
しにんをいきがえらせたい
なまえをがえたい

そとにて" る

オー、コレハコレハ^{ゆうしゃ}勇者ドノ。ワガ^{じ いん}寺院へ、イカナルゴヨ
ウケンデショウカ？ ザンゲデスカ？ イノリデスカ？ ソ
レトモ、カミノ^{せ かい}世界ニイルアナタノ^{なか ま}仲間ヲ、復活^{ふっかつ}サセテアゲ
マショウカ？ コレハ^{ひ みつ}秘密デスガ、アナタノ^{な まえ}名前モカエラレ
マース。ゴヨウノトキハワスレズニ！

^{ざん げ}懺悔をしたい

^{なんじ} 汝、^く 悔い改めよ。^{ざん げ} 懺悔をしたい人は^{ひと} 心^{こころ} ゆくまで、^{おこな} ここで行
ってください。

^{いの} 祈りを^{ささ} 捧げたい

あなたは^{かみ} 神を^{しん} 信じますか？ もし、^{しん} 信じているのなら、^{まい} 毎
^{とし} 年、^{まいとし} 毎年、^わ 我が^{じ いん} 寺院に^{いの} 祈りを^{ささ} 捧げなさい。あなたの^{み らい} 未来に、
^{かみ} 神の^{しゅくふく} 祝福が^{おとず} 訪れるでしょう。

^{し にん} 死人を^い 生き返^{かえ} らせたい

^{ぼうけん} 冒険で^し 死んだ^{なか ま} 仲間を^{たす} 助けたい。あなたの^{いの} そんな^{かみ} 祈りが^な 神の
^{もと} 元へ^{とど} 届いたとき、^{なか ま} 仲間は^{ふっかつ} 復活するでしょう。ただし、その^{なか} 仲
^ま 間が^{せいぜん} 生前から、^{かみ} 神を^{しん} 信じていればですが……。

名前を変えたい

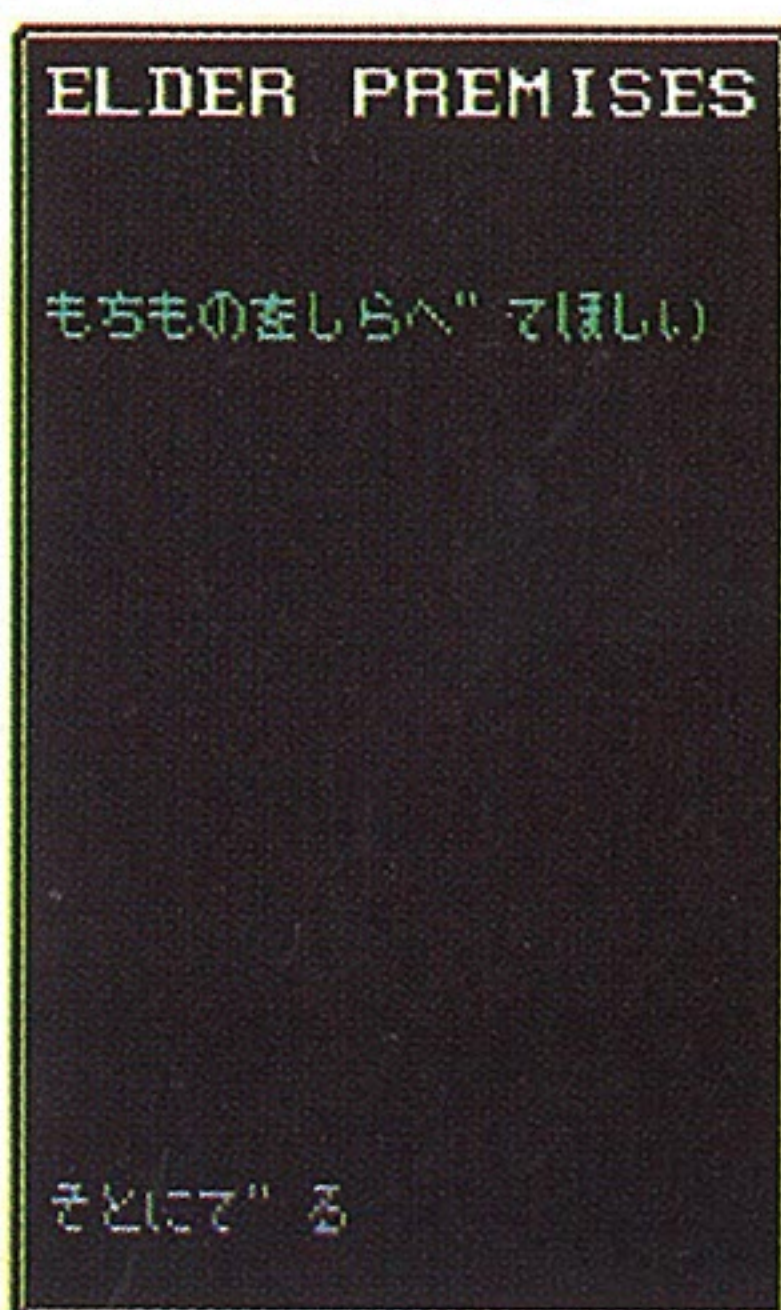
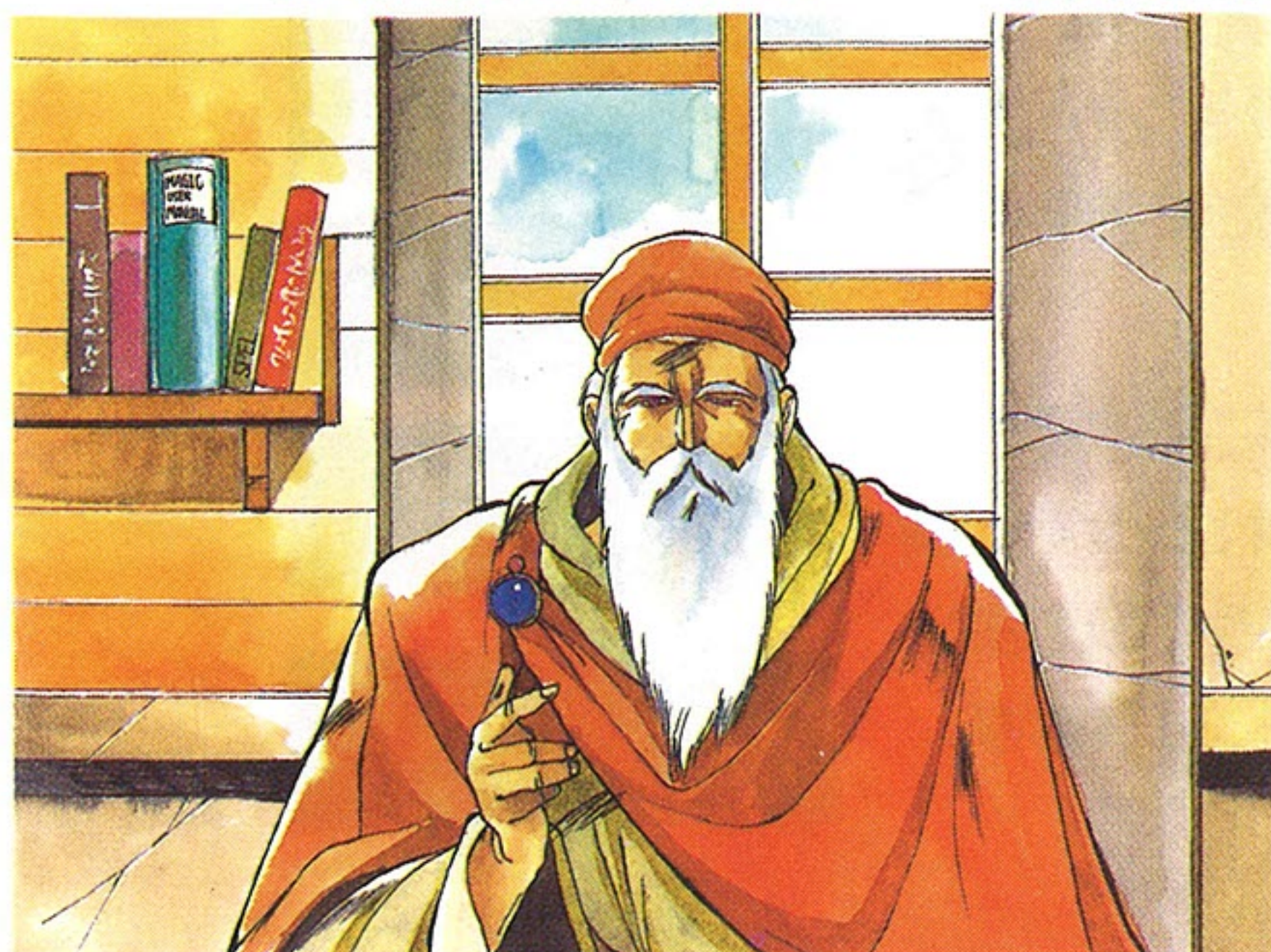
本来なら、生まれ持った名前を変えるなどといった不届きなことは許されませんが、神のもとにきたあなたのために、特別に格安で変更してあげましょう。

名前の変え方は、キャラクターを作るときと同じです。

ただし、文字は必ず1文字以上入れてください。

名前の入力が終わったら、「おわり」を選んでください。

長老の家 — ELDER PREMISES —



ふむ、いかにも、わしがこの長老じゃ。長いこと生きた分だけ、色々なことを知っておるわい。おぬしの持ち物にどんな魔法がかかっているかを見るぐらいは、お手の物じゃ。

ほれ、遠慮せずに見せてみい。

持ち物を調べて欲しい

あなたの持っているアイテムにどんな魔法がかかっており、どんな力が秘められているかを教えてください。調べるときに、多少お金を取られますが、その代わりにもっと良いことを教えてください。また、星はかかっているのに、魔法が引き出されていないアイテムの場合、その魔法を引き出してくれます。(相当に高価ですが……。)

① 「もちものをしらべてほしい」を選
ぶと、あなたの所持品の一覧を表
示しますので、見てもらいたいア
イテムを選んでください。(薬は調
べられません。)

② アイテムを選ぶと、調べるのにか
かる金額を提示してきます。良け
れば、「おねがいします」を選んで
ください。アイテムにかけられて
いる魔法の数を表示します。

③ 続けて、メッセージウインドウで、
アイテムに秘められた力を教えて
くれます。

④ 長老はこの後、魔法に関する古き
言い伝えを話してくれるので、興
味があれば、聞いておくのも良い
でしょう。きっと役に立ちます。

しよし" ひん
こが" たのけん
かわのよろい
こが" たのたて
HEAL
RESURRECT
やっば" りやめます

かけられているまほうのかず"
かせい のまほう 2
すいせい のまほう 2
もくせい のまほう 0
つき のまほう 0
たいよう のまほう 0
まぐさ のまほう 0
ど" せい のまほう 0

このARMSをそうび"したものは
STRが"2アップ"する。

このARMSをそうび"したものは
INTが"2アップ"する。

またSTORMのまほうを
つかうことが"できる。

ところで" おしは まほうについての
ふるまいのつたえをしっているのた"が
きいてみたいかね?

しろ えっ けん しつ 城の謁見室 —AUDIENCE ROOM—



勇者よ、よくぞ参った。おぬしの今までの功績に対し、い
まこそ新なる力、新なるレベルを与えてしんぜよう。

そう、ここではお主の経験値によってレベルを上げたり、
次のレベルになるのに必要な経験値を教える場である!

どうじょう 道場

—TRIAL FIELD—



TRIAL FIELD

しゅき"ようをさせてほしい

そとにて"る

なに、^{しゅぎょう}修業にきたと。ほーう、それは^{かんしん}感心。それではわし^{じきじき}が直々に^{あいて}相手をしてやろう。いやとは^い言わせんぞ。その代わり、お前の^{まえ}技量が^{ぎりょう}上がることは^あ間違いなしじゃ。

^{しゅぎょう}修行させてほしい

キャラクターの^{のうりょく}能力を^あ上げるには、^{ほうほう}2つの方法があります。1つは^{しゅぎょう}職業^{えら}を選び、^{ねん}1年ごとに^あ上げる方法。

もう1つは、^{しゅぎょう}修行による^{ほうほう}方法です。
修行に入ると、^{しゅぎょう}修行が^{はい}終わるまで^{しゅぎょう}修行が^お終わるまで
^{なに}は何もできませんが、その^{ぶんのうりょく}分能力値^{おお}が大きく^{じょうしょう}上昇します。

TRIAL FIELD

ふ"きをつかいたい
まほうをつかいたい
てきのこうげ"きをかわしたい
てきのまほうをかわしたい
わんりよくをつけたい
おなをうまくはす"したい
ひととうまくはなしたい

アイテムをしりたい
おなをしりたい
モンスターをしりたい
ハーフ"をちょうこ"うしたい

やっぱ"りやめます

^{ぎりょう}技量を^あ上げたい

^{のうりょく}能力値を^あ上げる修行は^{しゅぎょう}7種類あります。それぞれ、^あ上がる^{のうりょく}能力の^{しゅるい}種類が^{ちが}違います。

^ぶ武器を^{つか}使いこなしたい：STR

^ま魔法を^{つか}使いこなしたい：INT

^{てき}敵の^{こうげき}攻撃をかわしたい：PRT

^ま魔法をかわしたい：MGR

^{わんりよく}腕力をつけたい：VIT

^{わな}罾を^{はず}うまく外したい：DEX

^{ひと}人とうまく^{はな}話したい：KRM

知識を増やしたい

直接キャラクターを強くしたりはしませんが、冒険の途中で必要な知識を身につけられます。この修行は一度すれば充分でしょう。

アイテムを知りたい——冒険を終えて、アイテムを分配するとき、アイテムの鑑定ができる。

罠を知りたい——罠にかかり難くなる。

モンスターを知りたい——冒険中に「モンスター」のコマンドを選ぶと周りにいるモンスターの特徴が判る。

ハーブを調合したい——冒険中に、プレイヤーが薬を持っていた場合、その薬を使っても自動的に補給してくれる。(ただし、材料となるハーブを持っていなければならない)



とき IV 時のたつのも……



このゲームでは、時間は重要な意味を持っています。
 時間が経つとキャラクターは年をとります。そして、キャラクターの能力値も職業と年齢によって変化します。
 アイテムに魔法をかけてもらうにも、修行を行うにも、全て時間がかかります。
 それなのに時間を進める方法が、冒険に出ることしかないと大変に不便です。そんなときは、「じかんをすすめる」のコマンドを使ってください。1年間だけ時間が進みます。

じかんをすすめる 時間を進める

- ① 「じかんをすすめる」のコマンドを選びます。
- ② 1年間だけ時間が進み、生きているキャラクターは全員1才、年をとります。

ほろけんにしゅっぱつする。	じかんをすすめる。
パーティーをみる。	キャラクターをみる。
パーティーをへんせいする。	キャラクターをつくる。
パーティーをかいでんする。	キャラクターをけす。
まじへずく。	じょくきょうをえぐる。
さようばもうやめる(セーブ)	つつきをする(ロード)
	げんぱん・ル・キャラクター

※死んでいるキャラクターはそのままの状態^{じょうたい}で時間が経って行きます。時間が経てば経つほど生き返る可能性は低くなります。

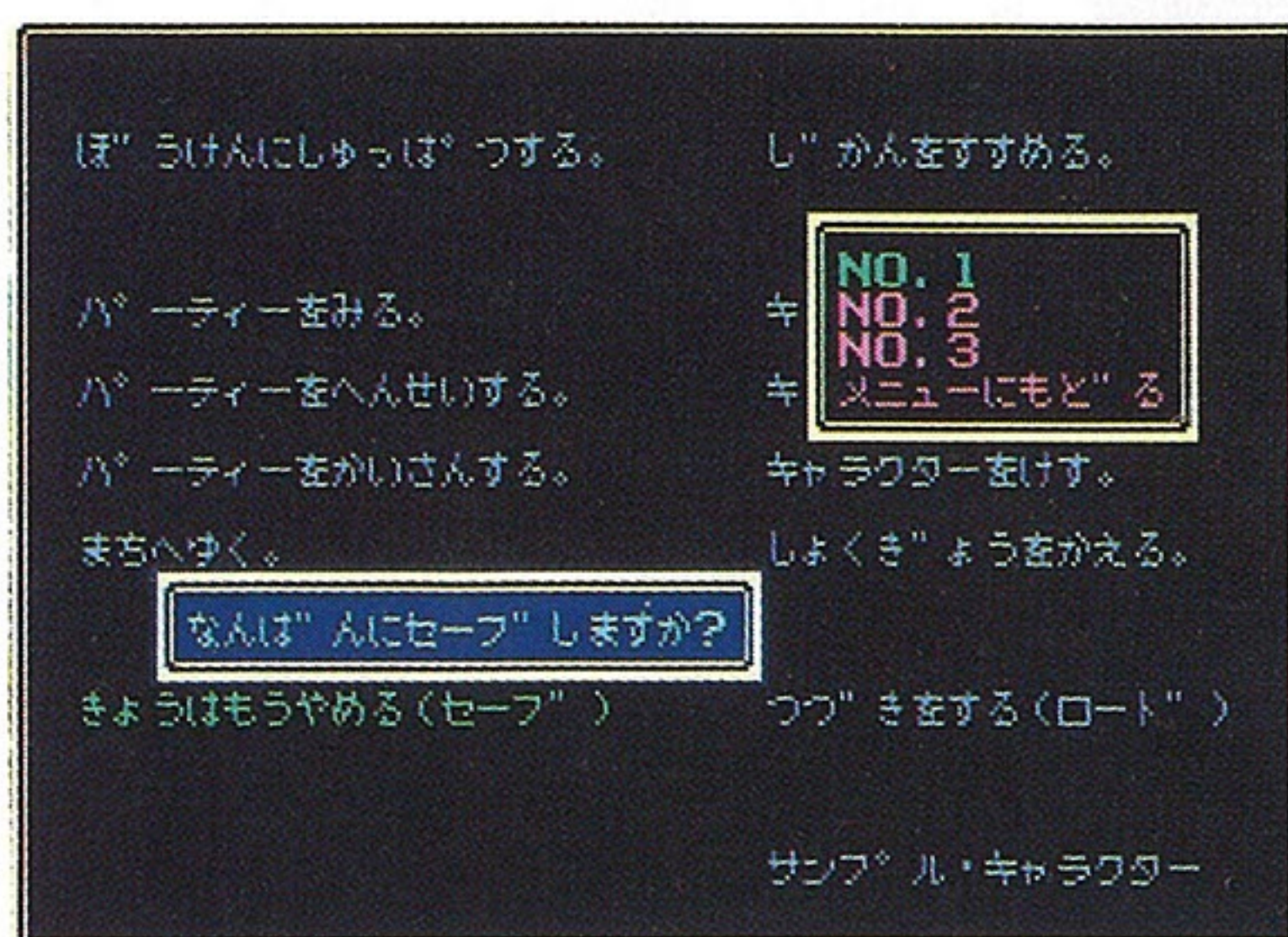
Vセーブ&ロード

セーブ（中断）とロード（再開）は、冒険中にはできません。王城に戻ったとき行ってください。

今日はもうやめる（セーブ）

このゲームでは、全部で3組までキャラクターを保存しておくことができます。ゲームをやめる前に、また、冒険に出発する前などには、セーブをしておきましょう。

- 1 「きょうはもうやめる（セーブ）」を選びます。



- 2 セーブできる番号が表示されるので、3つの内から選びます。セーブしないときは、「メニューにもどる」を選びます。
- 3 番号を選ぶと、「セーブしてもよろしいですか？」と表示されます。セーブをする場合は「はい」を。しない場合は「いいえ」を選んでください。

つづきをする（ロード）

以前セーブしておいた続きを呼び出します。

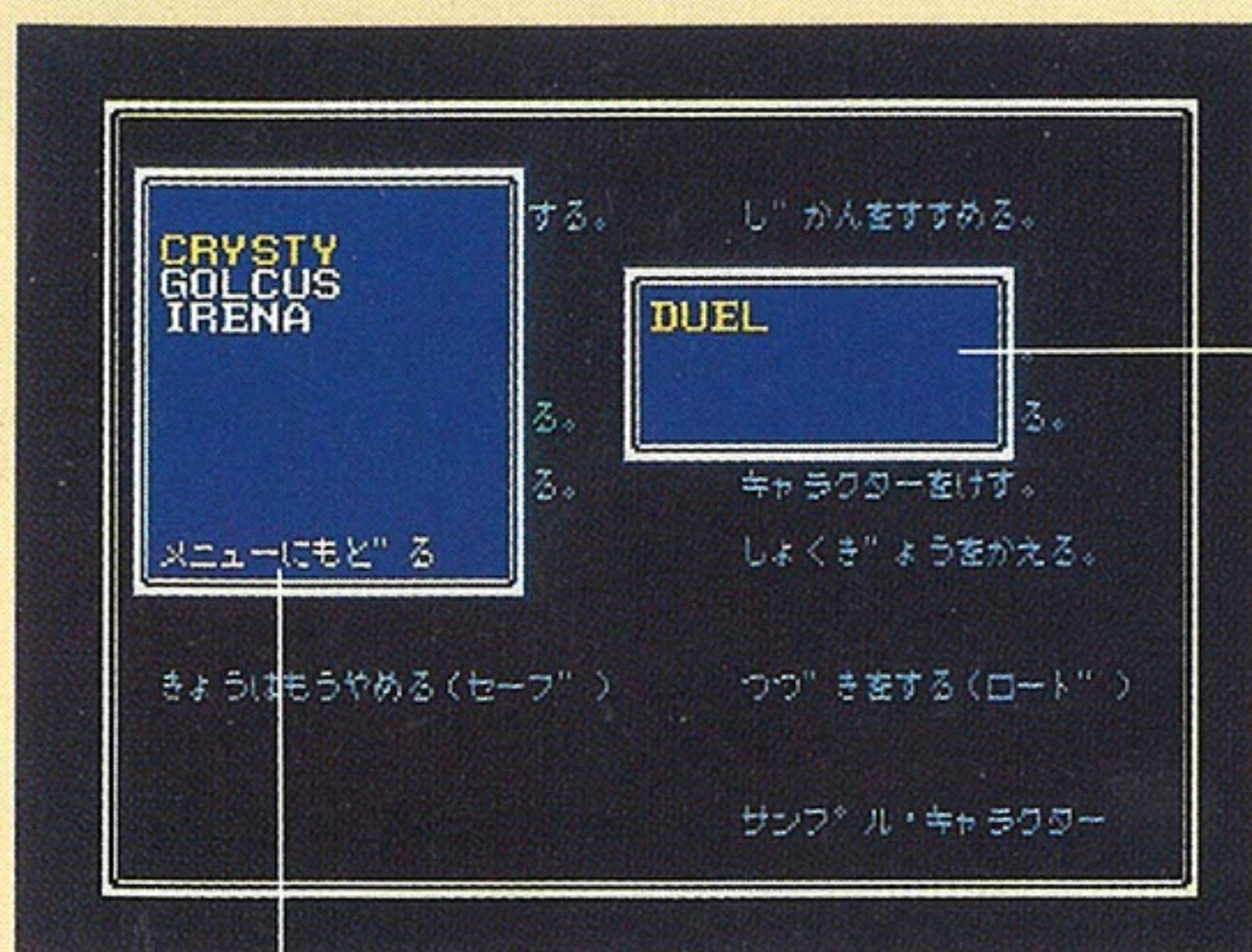
- 1 「つづきをする（ロード）」を選ぶ。
- 2 ロードする番号を選びます。
- 3 「ロードがしゅうりょうしました」と表示されたら、何かボタンを押してください。キャラクターをロードします。

VI 冒険に出発!

これで、準備は整ったことでしょう。いよいよ冒険に出発します。と、その前に、ここでもう少しだけ付き合ってください。冒険に行く前に最後の準備があります。

それはパーティーを組むことです。冒険に行くためには、パーティーを組まなくてはなりません。たとえ1人で行くときでも、パーティーを組む必要があります。

パーティーを編成する



パーティー
のメンバー

パーティーをまだ組んでいないメンバー

- 1 「パーティーをへんせいする」を選びます。
- 2 パーティーを組むメンバーを左の枠から選びます。パーティーは最大4人まで組めます。(シナリオによっては3人までしかいけないものもあります。)
- 3 メンバーを決めたら、「メニューにもどる」を選んでください。王城の画面に戻ります。

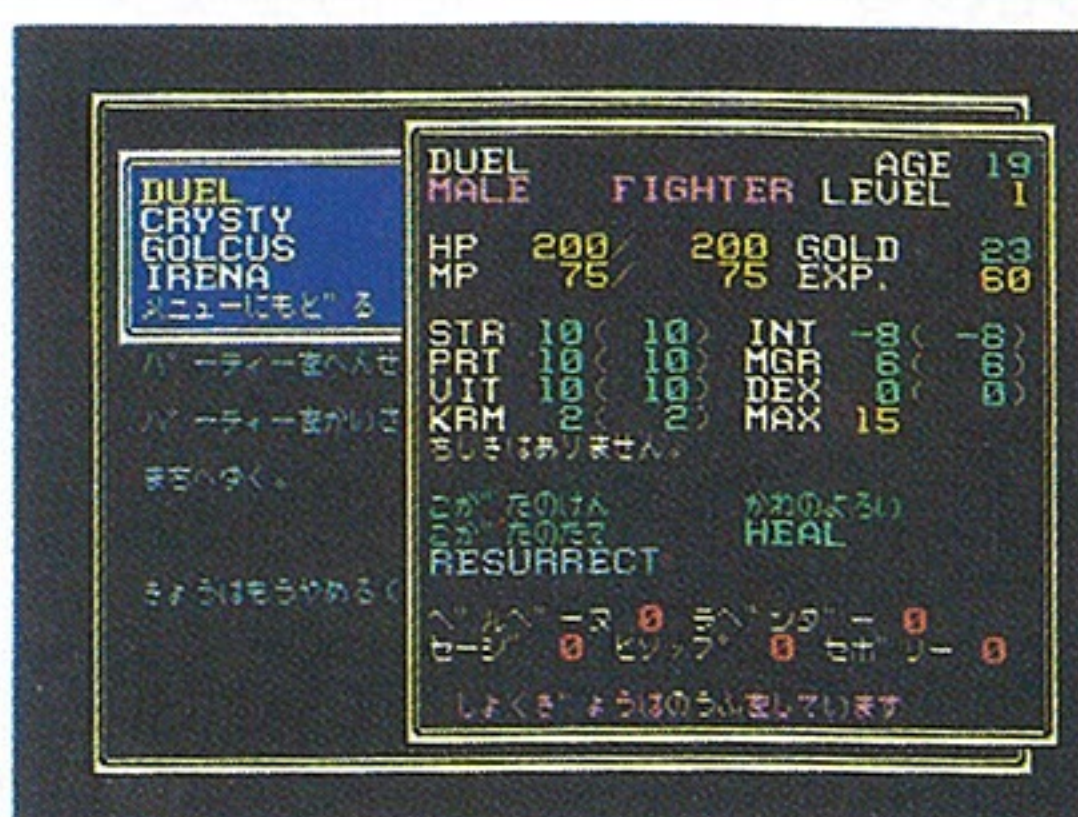
パーティーを解散する

冒険から戻ってきても、パーティーを組んだままでは町にも行けませんし、セーブもできません。

そんなときは「パーティーをかいさんする」を選んでください。パーティーを解散します。

パーティーを見る

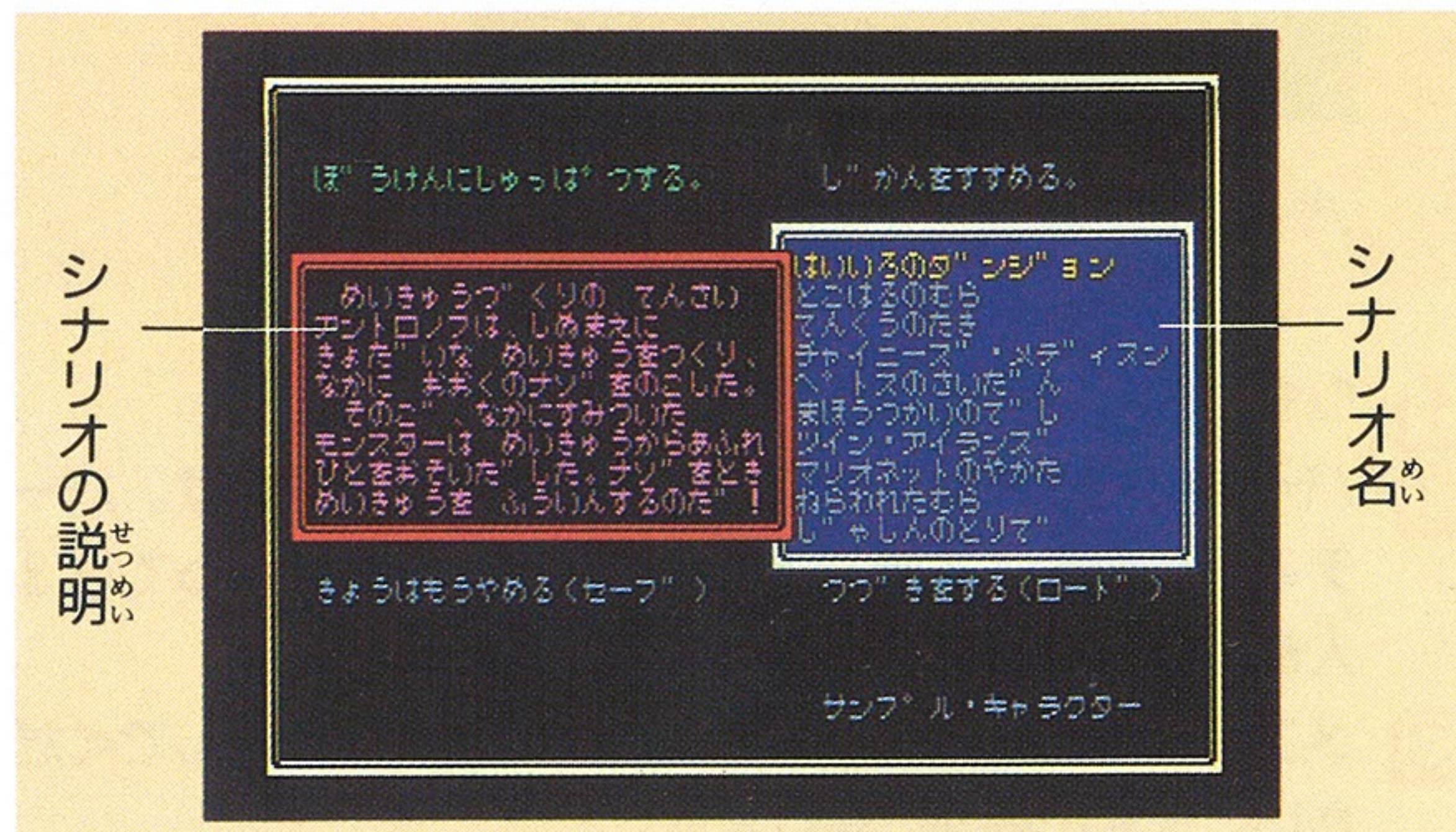
パーティーのメンバーを見たいときは「パーティーを見る」を選んでください。画面の見方は「キャラクターを見る」(⇒P.16)をご覧ください。



冒険に出発する

今度こそ、本当に旅立のときがやってきました。パーティーは組みましたか？装備は持ちましたか？魔法は？薬は？みんなOKですね！それでは、シナリオを選んで冒険に出発しましょう。

シナリオを選ぶ



シナリオは全部で10本。上から順番に、やさしくできていきます。好きなシナリオから始められますが、できれば、順番に解いていく方法をお勧めします。(シナリオ⇒P.45)
※ただし、10本目のシナリオだけは、全てのシナリオを解かないと進むことはできません。

それでは、「いざ、冒険へ！」で会いましょう。



ぼう けん いざ冒険へ!

せん し
戦士たちよ

あつ むね たか かぜ す こ
熱き胸に、戦いの風を吸い込んだとき
つるぎ て せい ぎ やいば まじ
剣を手に、正義の刃を交えよ……

けん じゃ
賢者たちよ

やみ なか まぶし ひかり み
闇の中に、眩い光を見つけたとき
すべ すべ もち え
全ての術を用いて、それを得よ……

ゆう しゃ
勇者たちよ

みみ たび かね ね き
その耳に、旅だちの鐘の音を聞くととき
あら せ かい ある はじ
新たなる世界へ、歩き始めよ……

ぼう けん が めん
冒険画面……………38

コマンドウインドウ……………39

——「^{そう び}装備」——39

——「^{も もの}持ち物」——41

——「ステータス」——41

——「モンスター」——41

——「スピード」——41

——「ウインドウ」——41

ぼう けん き かん
冒険からの帰還……………42



冒険に出たあなたの目の前には、数限りないすばらしいできごとが待っていることでしょう。そこは、天使や、人魚のたわむれる楽園かもしれません。しかし同時に、数々の危険も待ち受けています。モンスターが闊歩する、無法地帯に足を踏み入れ、戦わなければならないことも多くあるでしょう。さあ、これからがあなたの力を見せるところです。



ぼうけんがめん 冒険画面

ぼうけんちゅう がめんひょうじ
冒険中の画面表示です。



HPウィンドウ

名前	HIT. P	MAG. P
DUEL	200	75
CRYSTY	200	75
GOLCUS	100	50
IRENA	100	50

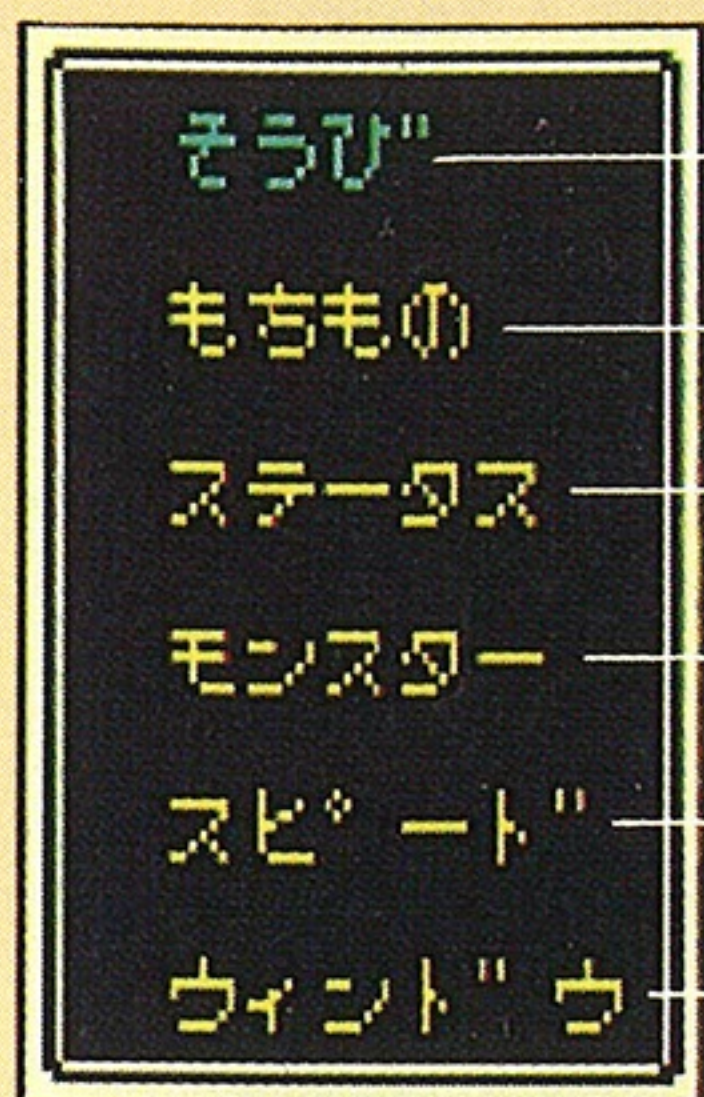
マジックポイント

- 名前——そのキャラクターの名前。
- ヒットポイント——体力のこと。これがなくなるとそのキャラクターは死んでしまう。
- マジックポイント——魔力のこと。この数値分の魔法を使うことができる。

※ヒットポイントとマジックポイントは、その場にじっとしていると、自然に回復します。

コマンドウインドウ

冒険中にスタートボタンを押すとコマンドウインドウが現れます。Bボタンを押すと、コマンドウインドウは解除されます。



魔法を使うアイテムを装備する

手に入れた持ち物を見る

全員の能力を見る

近くにいるモンスター名とその情報を表示する。※

移動スピードを変える

HPウインドウ表示のON/OFF

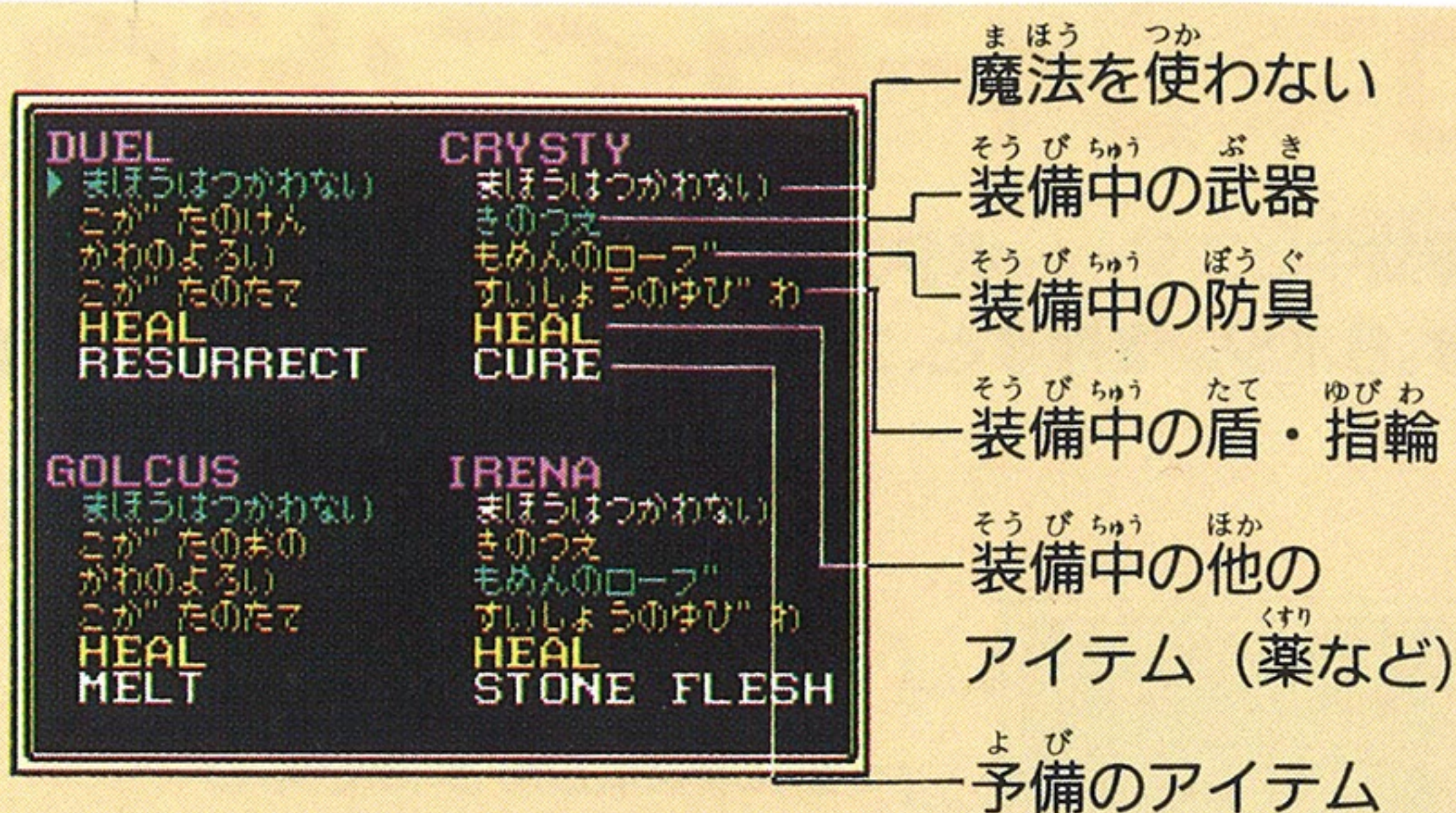
※このコマンドを使うときは、「モンスター」の知識を持っている者を先頭にしてください。(⇒P.32)

装備 (そうび)

装備の変更

アイテムを装備することによって、そのアイテムに秘められた力を解放し、各能力値に加算します。装備は最大6つまで持てます。また、冒険の途中で手に入れたアイテムは、冒険が終わり、トラベラーズイン(⇒P.42)で分配するまで装備することはできません。





げんざいそうび
現在装備しているアイテム

よび
予備のアイテム

まほうつか
魔法を使うアイテム

(オレンジ色)

(白色)

(緑色)

魔法を使うアイテムの変更

アイテムにかかった魔法を使うためには、ここで、そのアイテムを指定しないと使えません。

- カーソルを魔法を使うアイテムの左に移動させ、Cボタンを押します。(魔法を使わない場合は「まほうはつかわない」を選びます。)
- 選んだアイテムが緑色で表示され、魔法が使えるようになります。

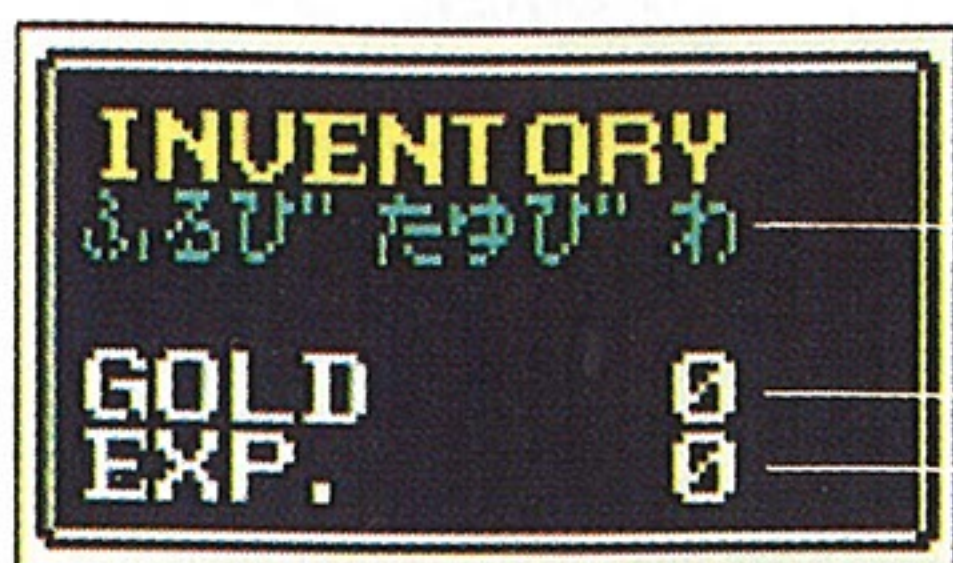
装備の変更

予備のアイテムの中に交換できるものがあれば、装備を変えることができます。装備中のアイテムにかかっている星の魔法の数だけ、各能力値がアップします。

- 変更する装備の左にカーソルを移動させ、Cボタンを2回押します。もし、変わりの装備(武器を変えようとした場合は、予備のアイテムの中に武器を持っていないか)があれば、今までの装備と入れ代わりに、装備されます。

持ち物（もちもの）

冒険中に得たアイテムや、お金、経験値を表示します。



冒険中に手に入れたアイテム

冒険中に得たお金

冒険中に得た経験値

ステータス

パーティーメンバーの、現在の能力値を表示します。

DUEL			CRYSTY		
STR	10		STR	-10	
INT	-8		INT	10	
PRT	10		PRT	9	
MGR	10		MGR	10	
VIT	10		VIT	10	
DEX	0		DEX	10	
KRM	2		KRM	10	
GOLCUS			IRENA		
STR	10		STR	-4	
INT	-7		INT	10	
PRT	10		PRT	8	
MGR	10		MGR	8	
VIT	2		VIT	14	
DEX	0		DEX	4	
KRM	10		KRM	8	

モンスター

モンスターの名前や、特徴を知ることができます。

ただし、「モンスターを知る」の知識を持ったキャラクターが先頭にいないてはなりません。

マードーバット
どうくつにすむきゅうけつこうもり。
ちいさいめで ころげきしにくい。

スピード

移動するスピードを変更できます。

おそい
ふつう
はやい

ウインドウ

ゲーム中のHPウインドウの、表示／非表示の切り換えを決められます。



HPウインドウを表示する

HPウインドウを表示しない

HPウインドウ

ぼう けん き かん 冒険からの帰還

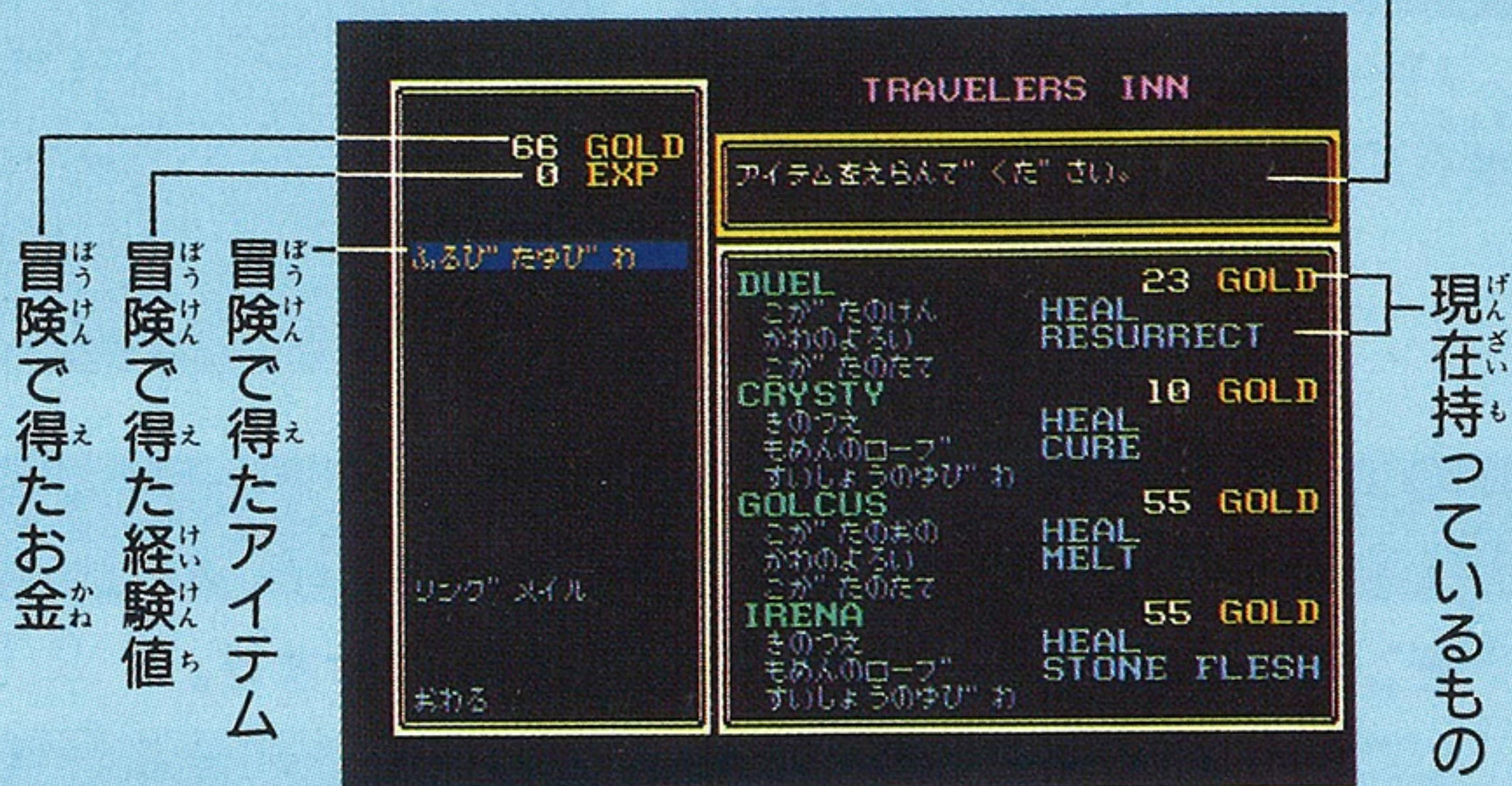
つら くる ぼうけん お つ たび
辛く、苦しかった冒険も終わりを告げ、あなたたちは旅の
と ちゅう え かずかず ざいほう て おうじょう
途中で得た数々のアイテムや財宝を手に、王城にあるトラベ
ラーズイン（冒険者たちの館）に戻ってきました。

ここでは、たび せい か ざいほう ぶんぱい
旅の成果であるアイテムや財宝を分配します。

- 1 ぼうけん もど つぎ が めん か
冒険から戻ると、次の画面に変わります。

トラベラーズイン

メッセージウインドウ



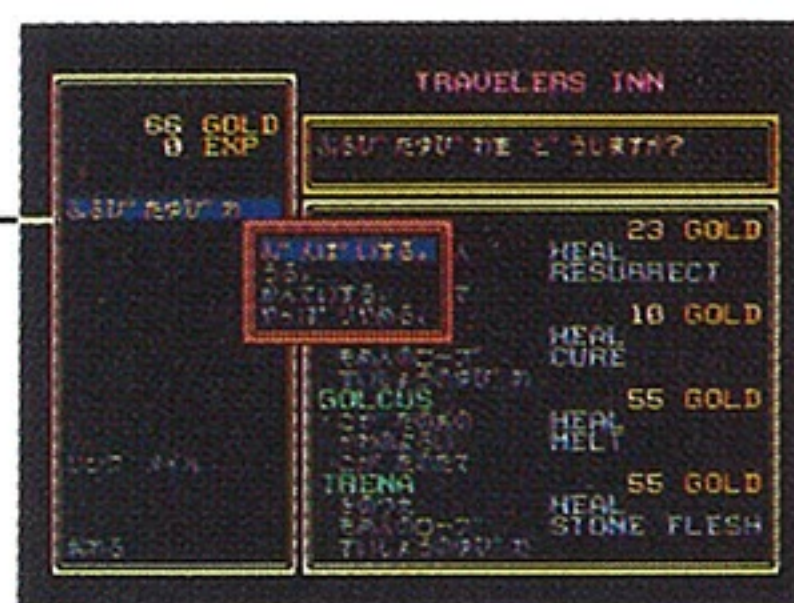
※アイテムによっては冒険中と形が変わるものがあります。

- 2 なに お ぼうけんちゅう かくとく けいけん ち
何かボタンを押すと、冒険中に獲得した経験値によって、
おうさま かね
王様より、お金がもらえます。
かんきんりつ けいけん ち たい
換金率は経験値 (EXP.) 10 に対し、1 GOLD をもらえ
ます。

- 3 つぎ ぶんぱい うつ
次にアイテムの分配に移ります。

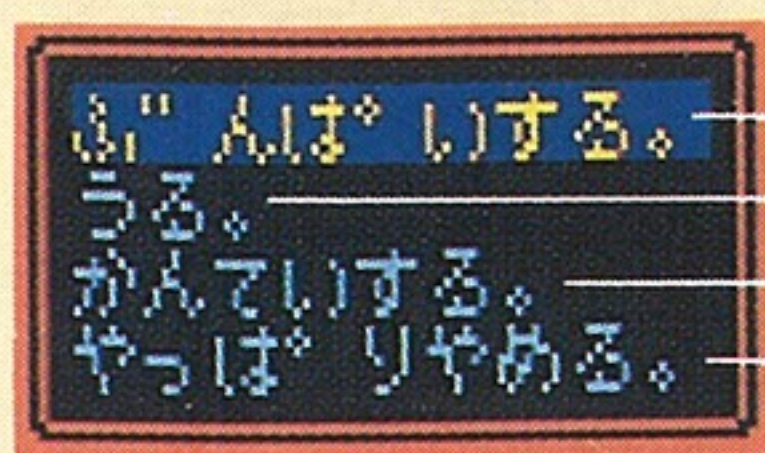
カーソルを移動させ、アイテムを選んでください。

が めんちゅうおう
画面中央にアイテムウインドウが現れます。



このとき「おわる」を選ぶと、アイテムが残っている
もメニュー（王城）画面に戻ります。また、残っていた
アイテムは捨てられたことになります。

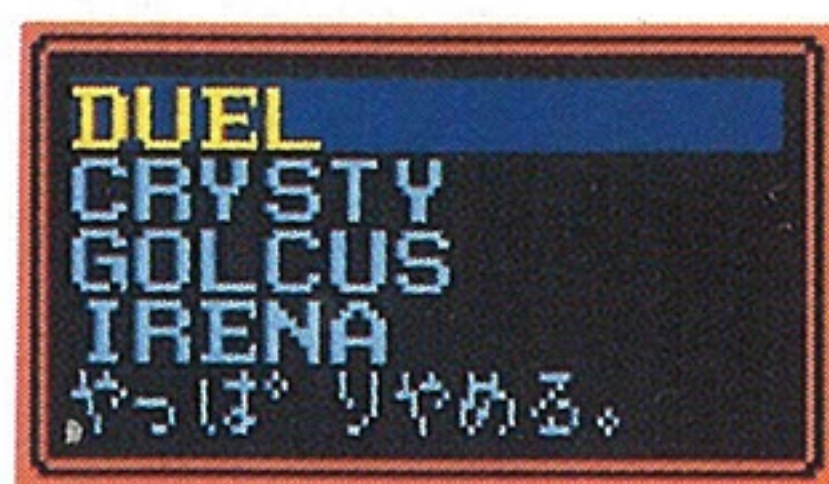
アイテムウインドウ



- キャラクターの誰かに持たせる
- 王様お抱えの武器屋に売る
- アイテムを鑑定する
- アイテムウインドウを消す

ぶんぱい 分配する

冒険で得たアイテムを分配し、自分の持ち物にします。
 ただし、アイテムによっては装備できないのもあります。
 「ぶんぱいする」を選んだら、次に誰に分配するかを選びます。
 分配を中止するときは、「やっぱりやめる」を選んでください。



う 売る

アイテムを売ります。
 メッセージウインドウに値段が表示されます。売るのなら「はい」、売らないのなら「いいえ」を選んでください。

かんてい 鑑定する

パーティーの中に「アイテムを知る」の知識を持ったものがいれば、いちいち長老に頼まなくても鑑定することができます。

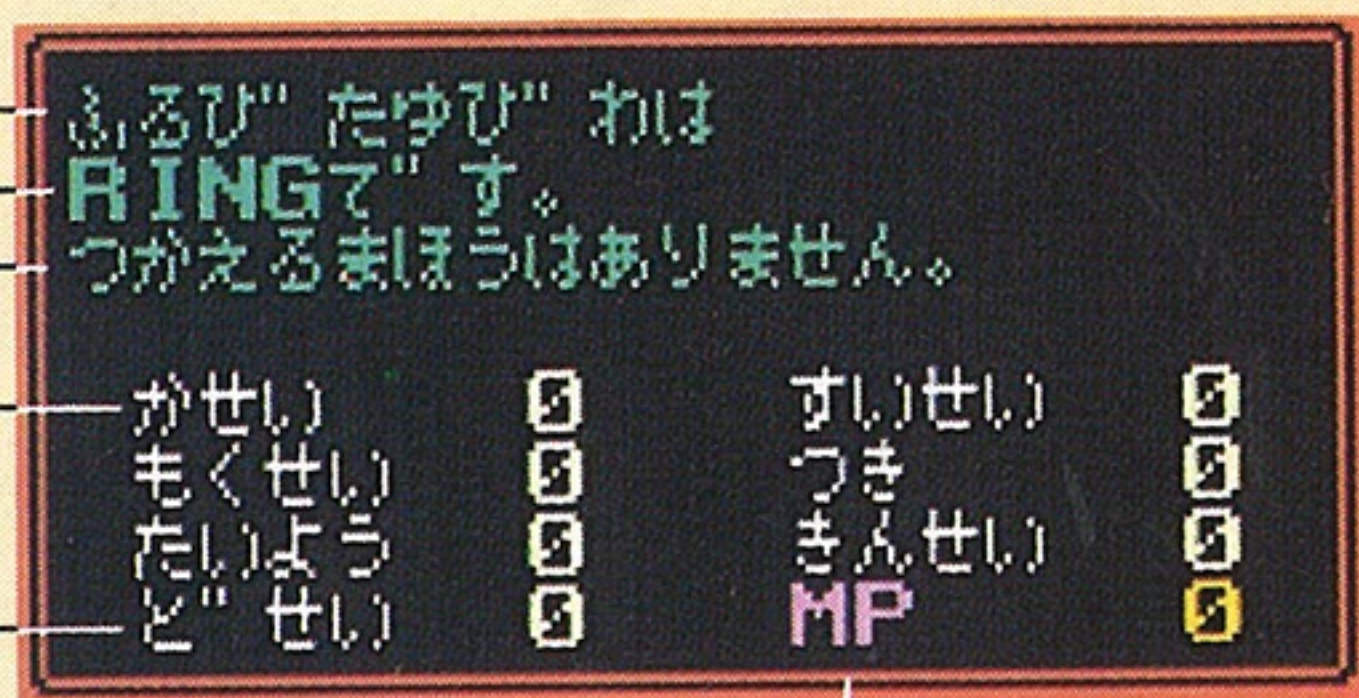
かんてい が めん 鑑定画面

アイテム名

アイテムの種類

つかえる魔法の種類

かかっている星の種類と数



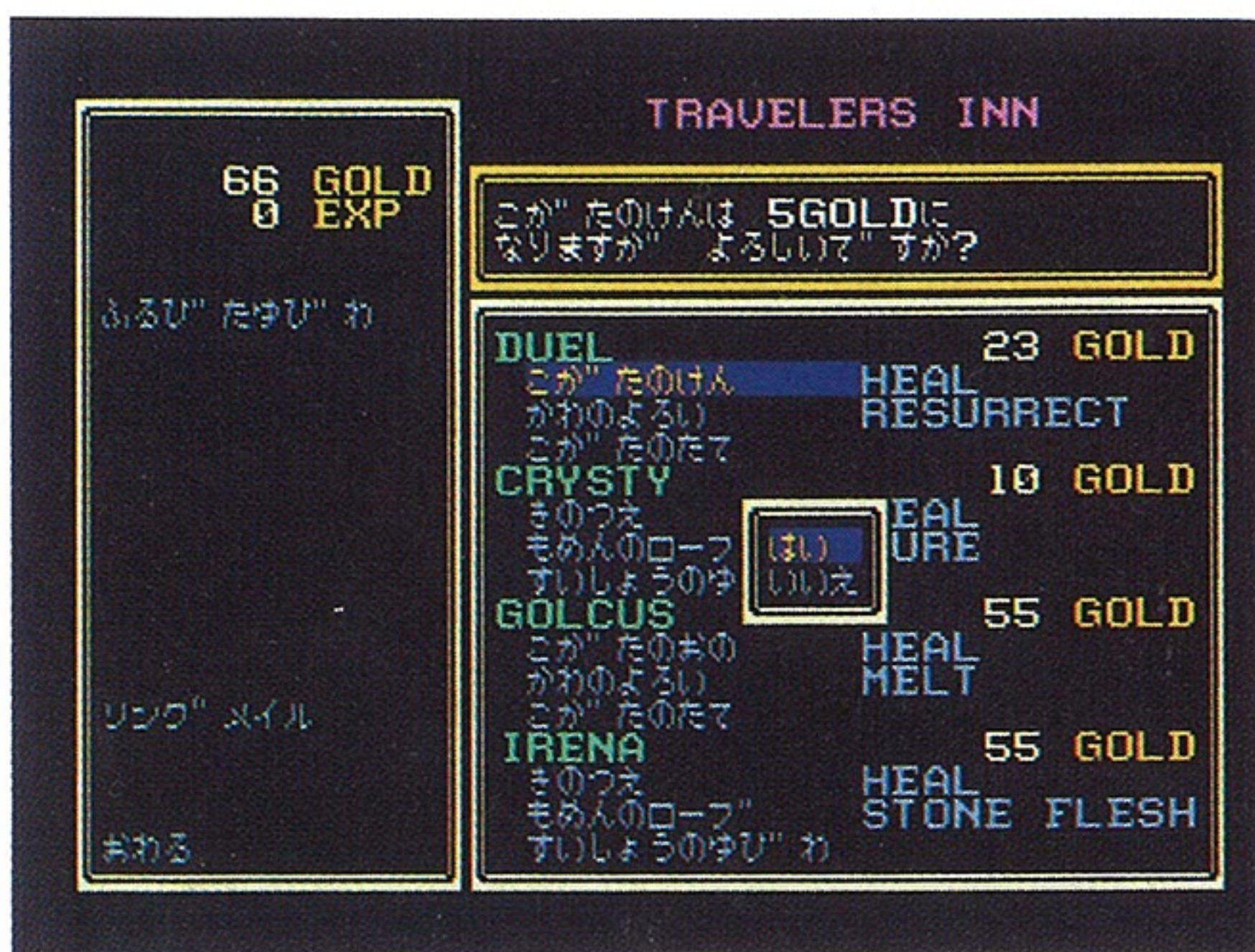
かかっている魔法を1回使うのにかかるMP

やっぱりやめる

アイテムウィンドウを消して、アイテムの選択に^け戻ります。^{せんたく}^{もど}

- ④ もし、手持ちアイテムがいっぱいで、これ以上持つことができない場合は、いま持っているアイテムを売ることができます。

手持ちのアイテムを売る場合は、カーソルを売りたいアイテムの所まで移動させ、Cボタンを押してください。



メッセージウインドウに値段が表示されます。売らな
ら「はい」、売らないのなら「いいえ」を選んでください。

- 5 全てのアイテムの分配が終了すると、自動的にお金が分配され、メニュー（王城）画面になります。



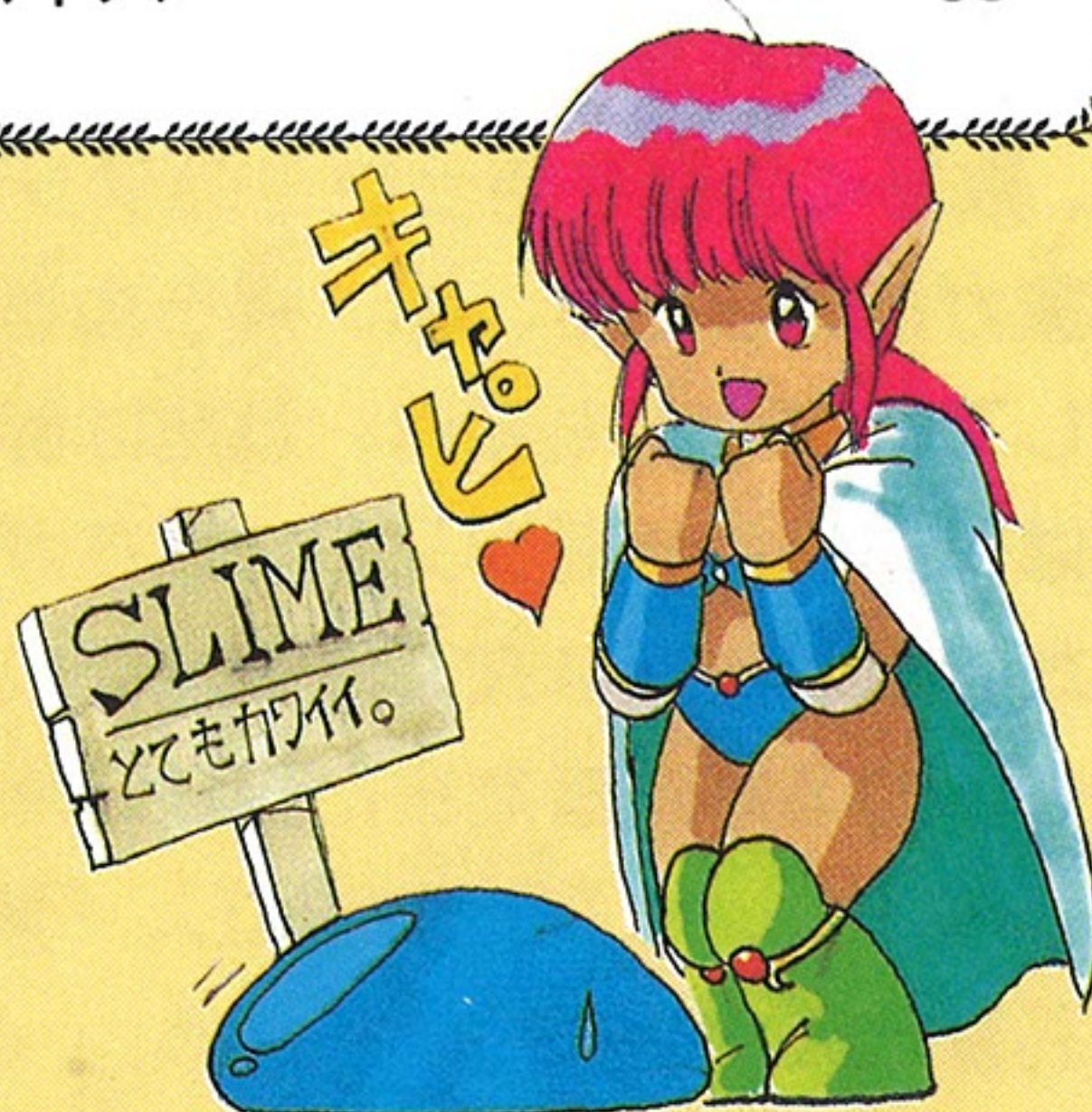


たび さき ち しき 旅先の知識

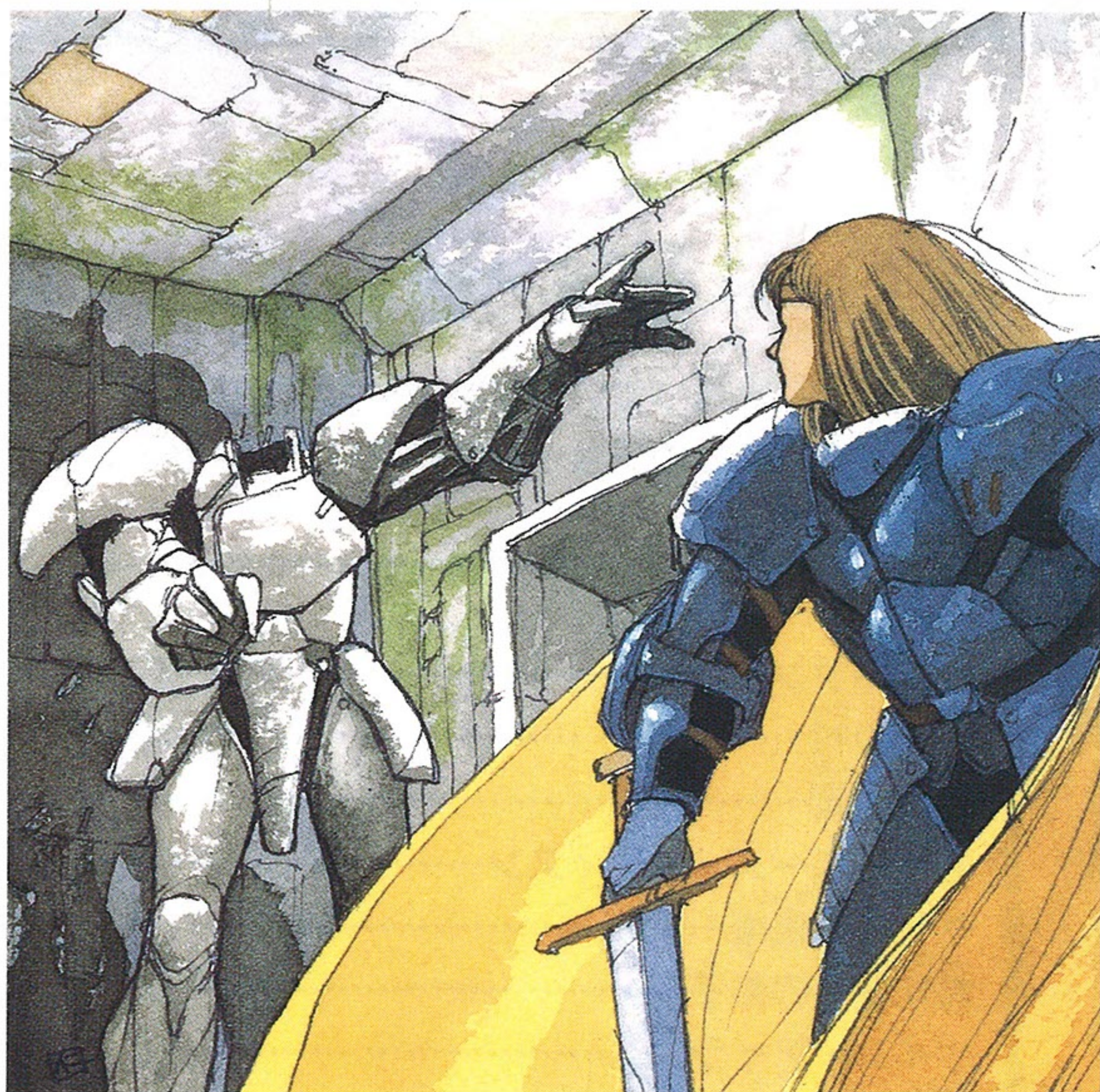
ぼうけん しょ —冒険の書—

このゲームに入っている10本のシナリオの紹介と、最後にほんのチョットだけアドバイスを載せてあります。

はいいろ 灰色のダンジョン.....	46
とこはる むら 常春の村.....	48
てんくう たき 天空の滝.....	50
チャイニーズ・メディスン.....	52
さいだん ペトスの祭壇.....	54
ま ほうつか で し 魔法使いの弟子.....	56
ツイン・アイランズ.....	58
やかた マリオネットの館.....	60
ねら むら 狙われた村.....	62
じゃしん とりで 邪神の砦.....	62
1 ポイントアドバイス.....	63



はいいろ 灰色のダンジョン



ペンタウアの西のはずれに横たわる大洞窟「灰色の迷宮」。
そこは、かつて迷宮建築の第一人者アントロノフが生涯を
かけて完成した作品であった。様々な仕掛とモンスターが配置
され、数多くの謎を持ったこのダンジョンに、多くの探検家、
冒険家が挑戦したが、皆、帰らぬ者となった。

そして近づく者も減り、洞窟は静けさを取り戻した最近、
今度は洞窟内からモンスターたちがあふれだし、人々を襲い
だした。大がかりな探索隊が組まれ、何度となく迷宮に向か
ったが、他の冒険者たちと同様に帰る者はなかった。

国王は、ついに「迷宮を封じ、『賢者の鍵』を持ち帰りし者
には名誉と莫大な財宝を与える。」というお布令をだした。

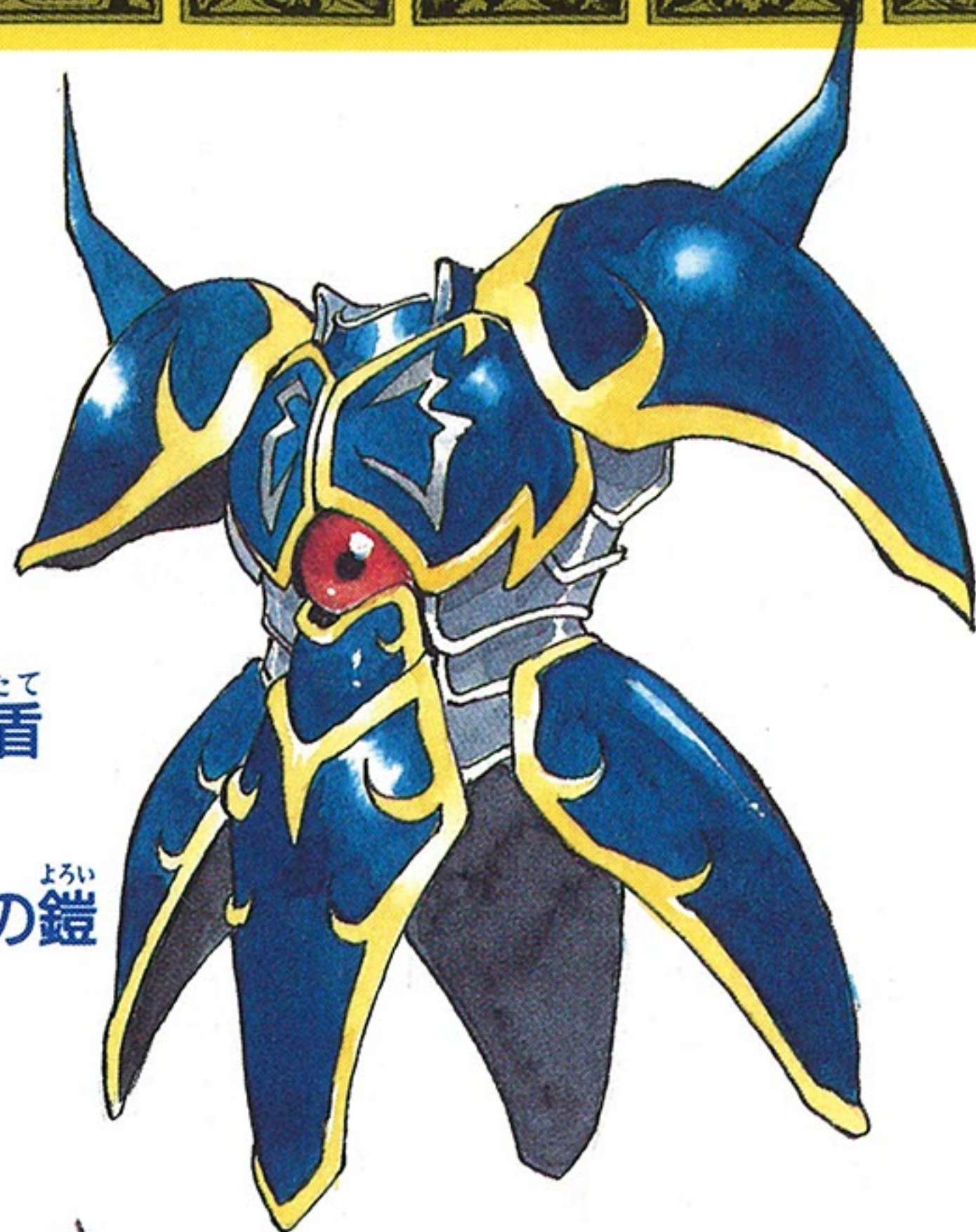
ソーサリアンたちも現地へと向かったが……。

さんだい ま どう き
三大魔道器

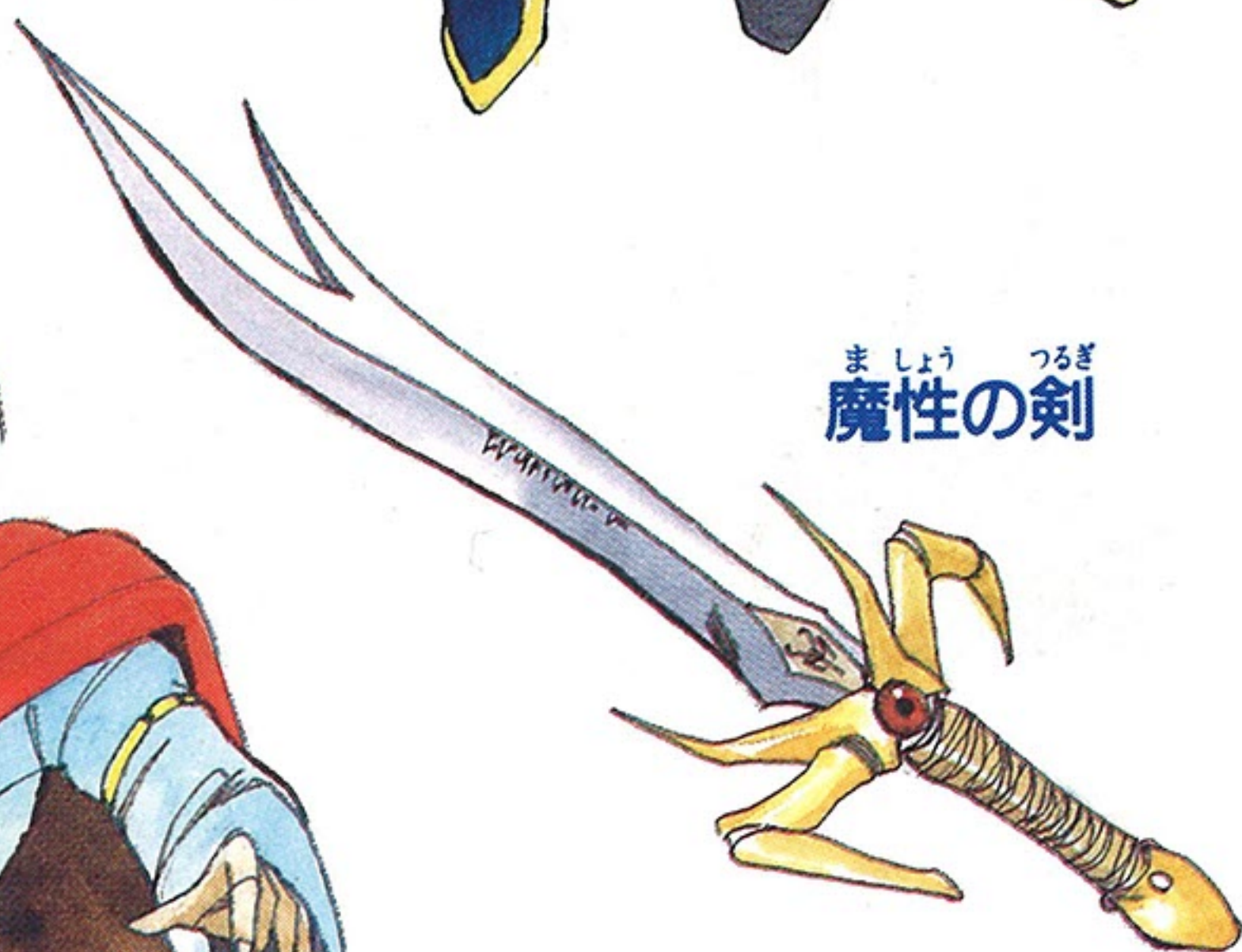


きょう き たて
狂気の盾

あく む よろい
悪夢の鎧



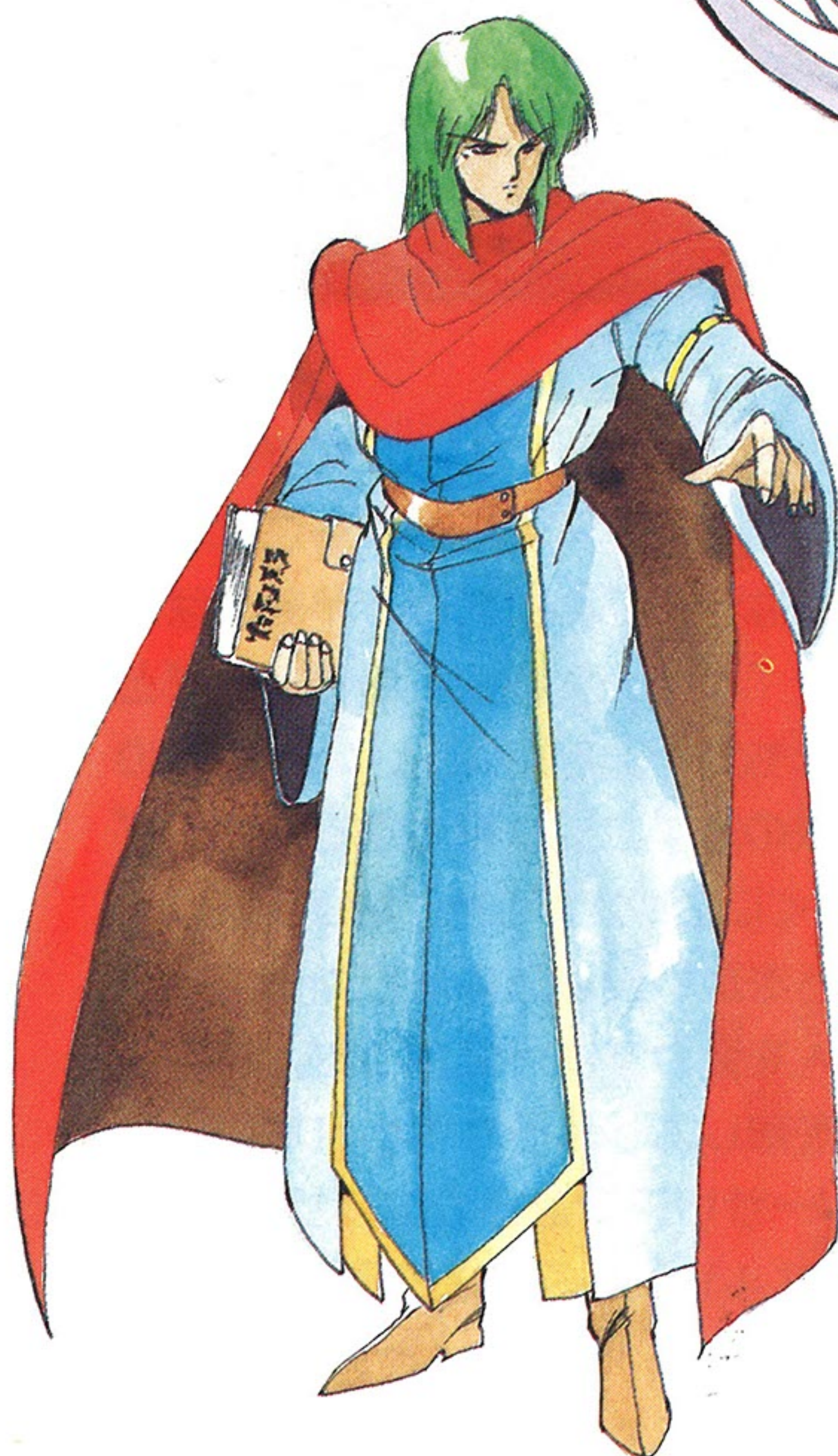
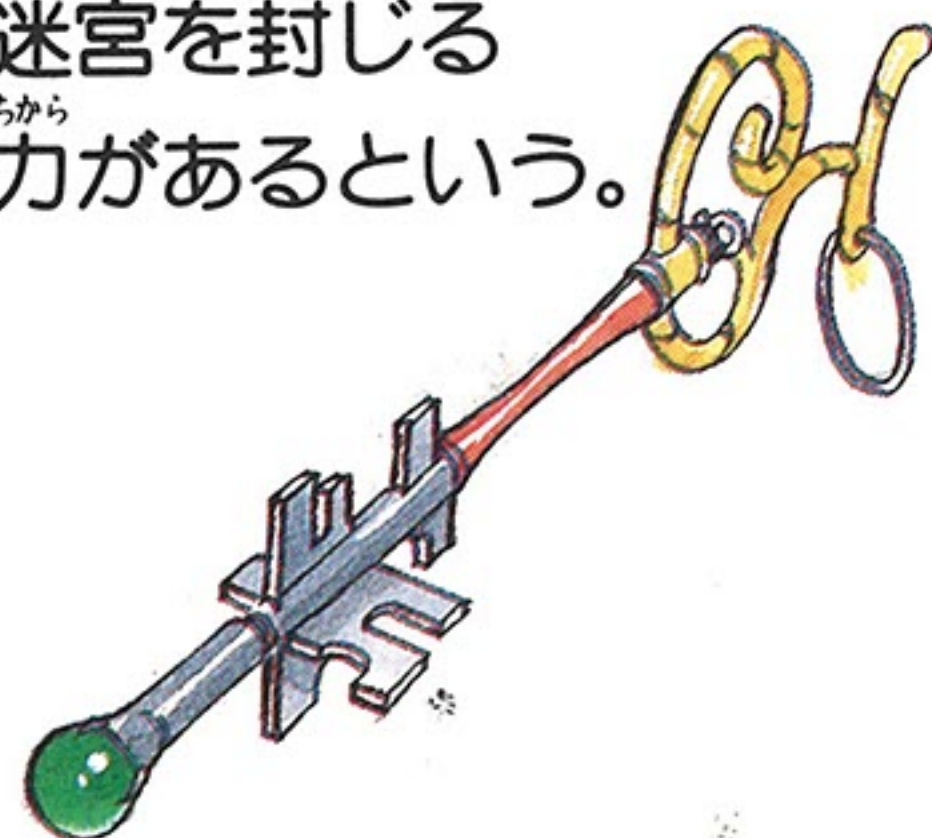
ま しょう つるぎ
魔性の剣



ウェッジ
アントロノフの孫。

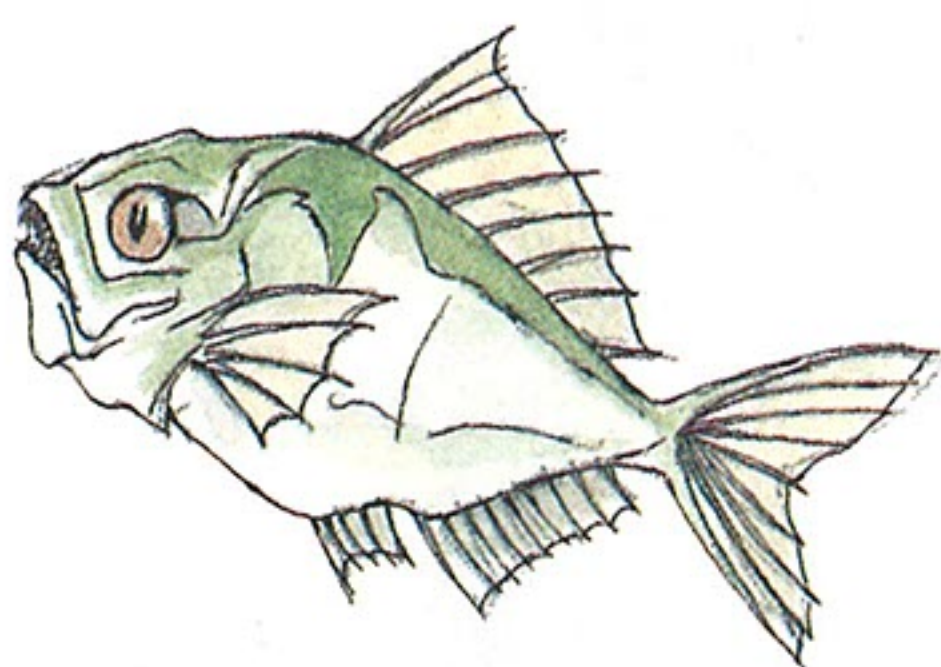
けんじゃ かぎ
賢者の鍵

めいきゅう ふう
迷宮を封じる
ちから
力があるという。



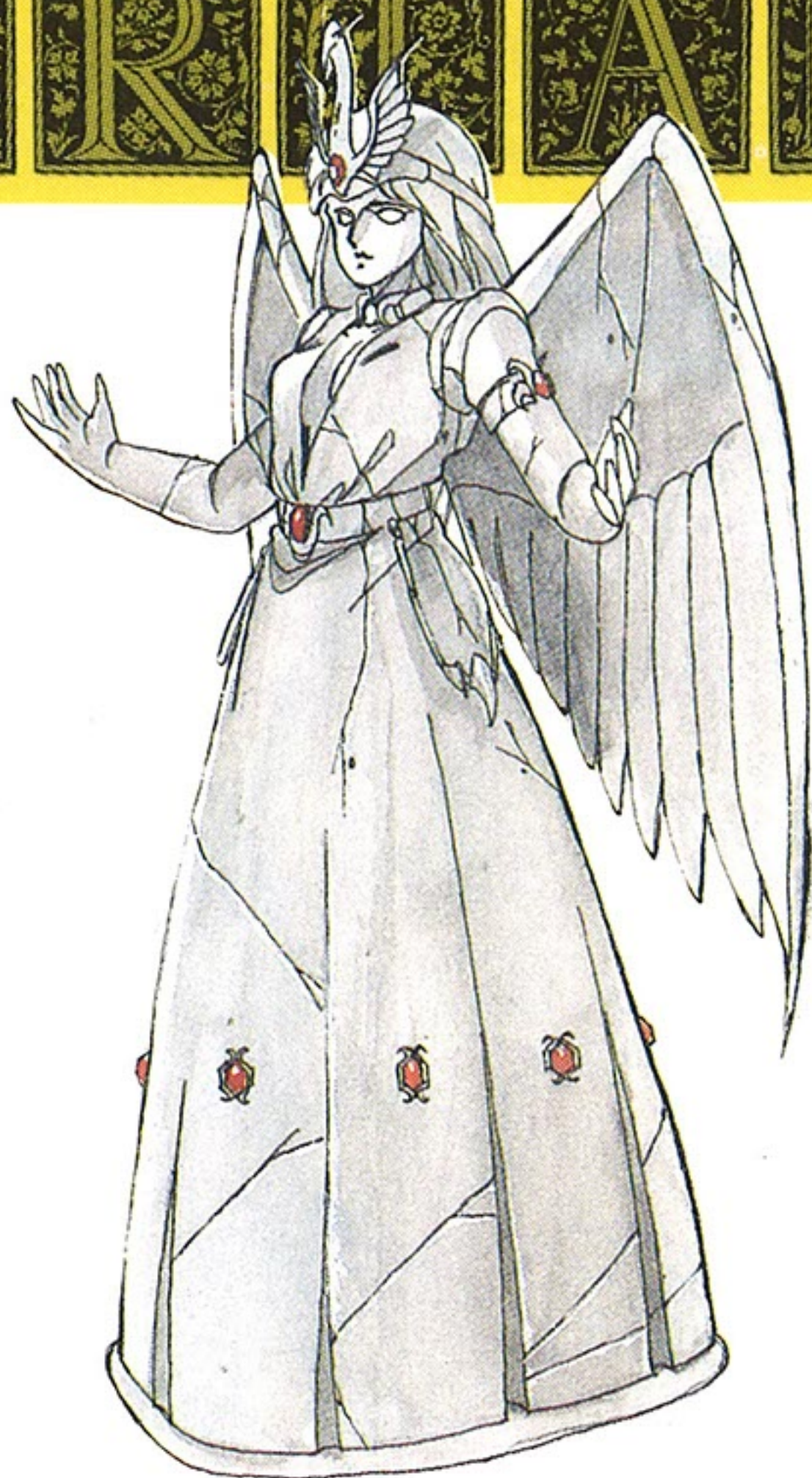


フリース村。山岳地帯にある小さな村である。だが、万年
雪を頂くような高山に囲まれてるにも関わらず、そこは、一
年中春のように暖かかった。なぜ、この村だけが？それは、
村のはずれの洞窟に奉られた「黄金の女神像」のおかげだと
言われていた。そして、今年も女神像を讃えて、年に1度の
感謝祭が行われた。今年は旅の途中に立ち寄ったというジブ
シー一座も加わり、いつになくにぎやかだった。だが、祭りも
終わり、村もいつもの静けさを取り戻したあたりから、洞窟
にドラゴンが住みつき、村人を驚かすようになった。このま
までは、ドラゴンが女神像を壊してしまうかもしれないと心
配した村長は、行商人からソーサリアンたちのウワサを聞き、
彼らに女神像を運び出して欲しいと頼んできたのだが……。



ハンターフィッシュ

どうもう にくしょくせい さかな
 獰猛な肉食性の魚。



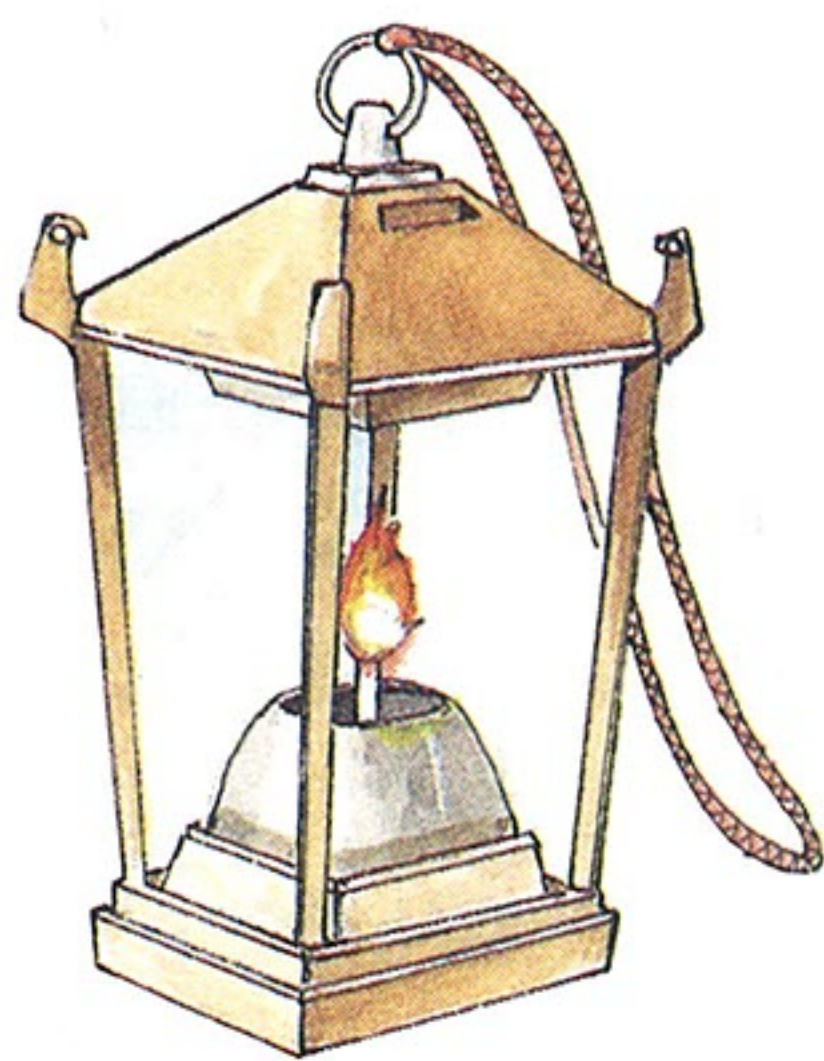
マッドバンパイア

にんげん おお
 人間ほどもある大コウモリ。



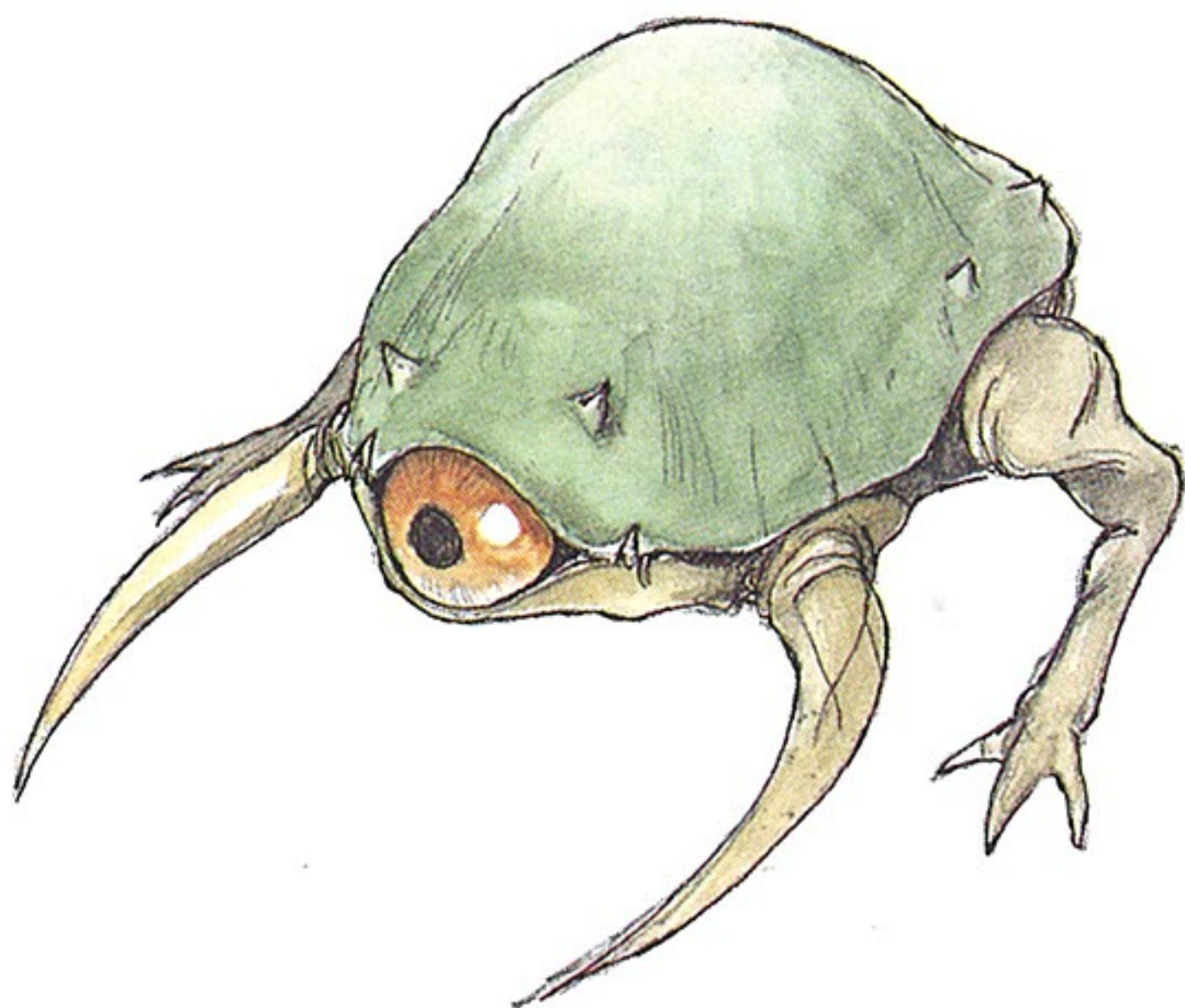
め がみぞう 女神像

むら まも がみ
 村の守り神。



タートルウォーム

ちか と
 近づくと飛びかかってくる。



カンテラ

どうくつ なか
 洞窟の中など
くらやみ て
 暗闇を照らす
どうぐ
 道具。



はるか^{てん}天の^{たか}高き^{ところ}所に^{くも}雲を^う生み^だ出す^{きょだい}巨大な^{たき}滝があるという。
そこから^う生まれた^{くも}雲は、^{とお}遠くの^{むら}村や^{まち}町へ^{なが}流れ、^{あめ}雨や^{ゆき}雪を^ふ降らせ、
^{ひとびと}人々の^{せいかつ}生活に^{おお}大きく^{かか}関わっていた。

ところが、ここしばらくの間、^{あいだ}雲が^{くも}異様に^{いよう}多くなり、^{おお}太陽^{たいよう}
が^ち地を^て照らすことが^{きょたん}極端に^{すく}少なくなっていた。^{よげんしゃ}予言者であり、
^{かがくしゃ}科学者である^いヤンは、^{へん}異変に^{はや}いち早く^{きづ}気づき、このことを^{まち}町
の^{ひとびと}人々に^{はな}話した。だが^{ひとびと}人々は、その^{はなし}話を^{まった}全く^{しん}信じなかった。

その^{うち}内に^{くも}雲はますます^{あつ}厚くなり、^ひ陽は^{まった}全く^さ射さなくなり、
^{ばしょ}場所によっては^{おおあめ}大雨が^ふ降り^{つづ}続いて^{こうずい}洪水を^お起こして^{さくもつ}いた。作物
は^{そだ}育たなくなり、^た食べ物^{もの}が^ね値上^あがり、^{ひと}人も^{かちく}家畜も^{びょうき}病気が^ちちに
な^{まち}った。この^{ぜんめつ}ままでは^{まち}町が^{いじょう}全滅^{きしゅう}してしまう。この^{いじょう}異常気象の
^{げんいん}原因を^{きょうめい}究明すべく、^{もと}ソーサリアン^むたちは^{もと}ヤンの^む元へ向かった。



グリフォン

じょうはんしん わし かはんしん
上半身が鷲、下半身が
ライオンの怪物。

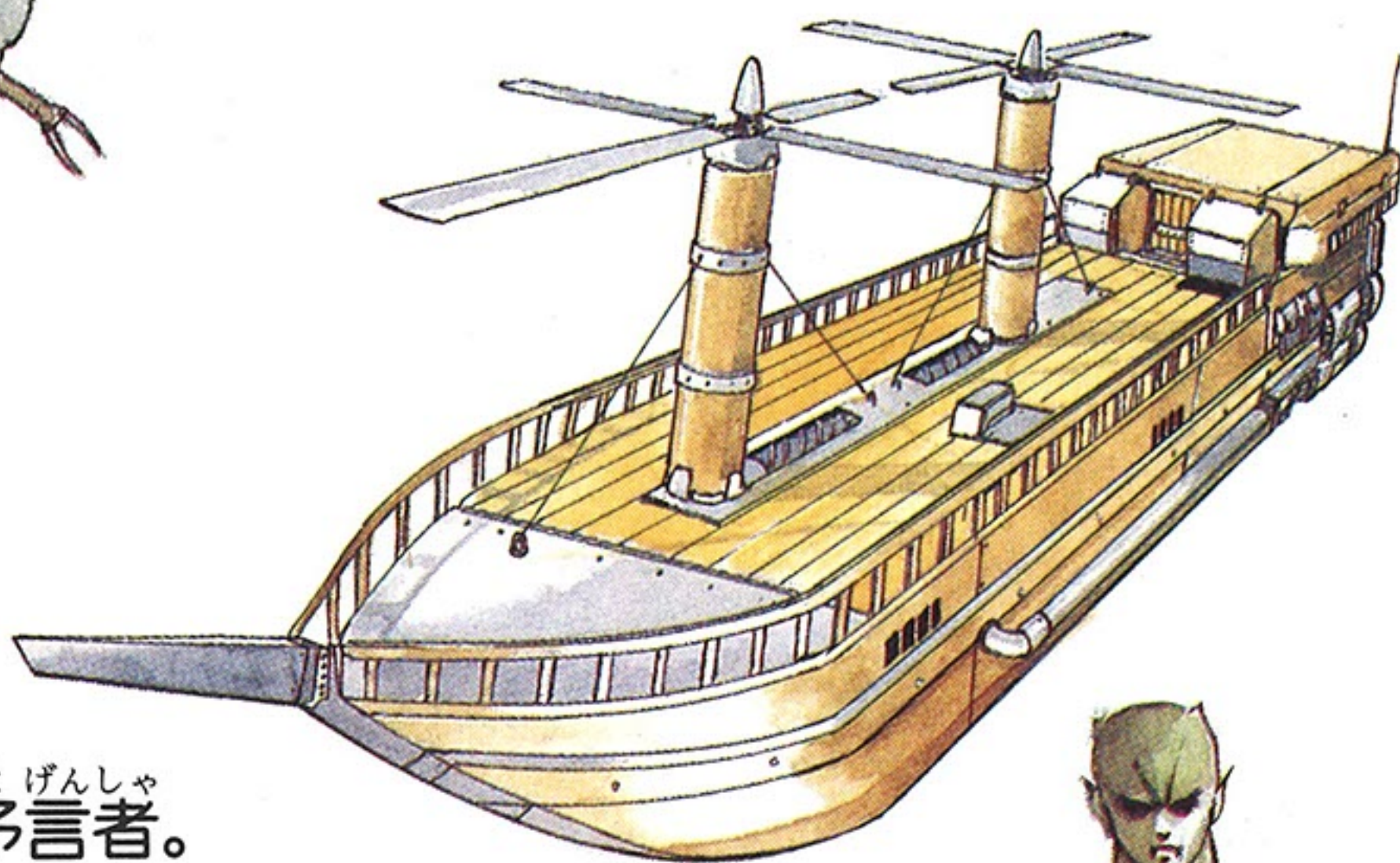
クラウド フリィ

てんかい
天界にいるノミ。
おおがた きょうぼう
大型で凶暴。



ファルコン号

つく ばんのう ひくうてい
ヤンの作った万能飛空艇？



ヤン

いち
ペンタウアー
かがくしゃ よげんしゃ
の科学者アンド预言者。



トロール

さいきんにんげん か りゅう
最近人間化が流
こう 行だそうで、結
こんしき 婚式なんかも人
げんしき 間式になったと
か。神に仕える
ひと いっしょ
人を、一緒に連
れていくと何か
よいことありそ
うな……。



チャイニーズ・メディスン



かんぽう くに ちゅうごく
漢方の国、中国。そこでは昔から様々な薬が作られ、それ
らにまつわる伝説も多い。ここペンタウアにも漢方薬のウワ
サが届き、あたらしいものが好きがそろっている町の人たちの間では、
すぐに漢方薬がブームとなってしまった。王様の耳にもこの
話は届き、最近、体力の衰えを感じている王様は、大臣に若
返りの薬がないか尋ねた。大臣もそのウワサは聞いていたが、
どこにあるかは知るはずもない。そこで王様は、使者を中国
まで捜しに行かせた。だが、広大な中国のこと、なかなか見
つからず、結局「桂林地方のスーホアという小さな町にある
らしい」ということしか分からなかった。王様は、あきらめ
きれず、今度はソーサリアンに依頼をした。直ちに、ソーサ
リアンたちは、薬を求めて、はるか中国へと旅立っていった。

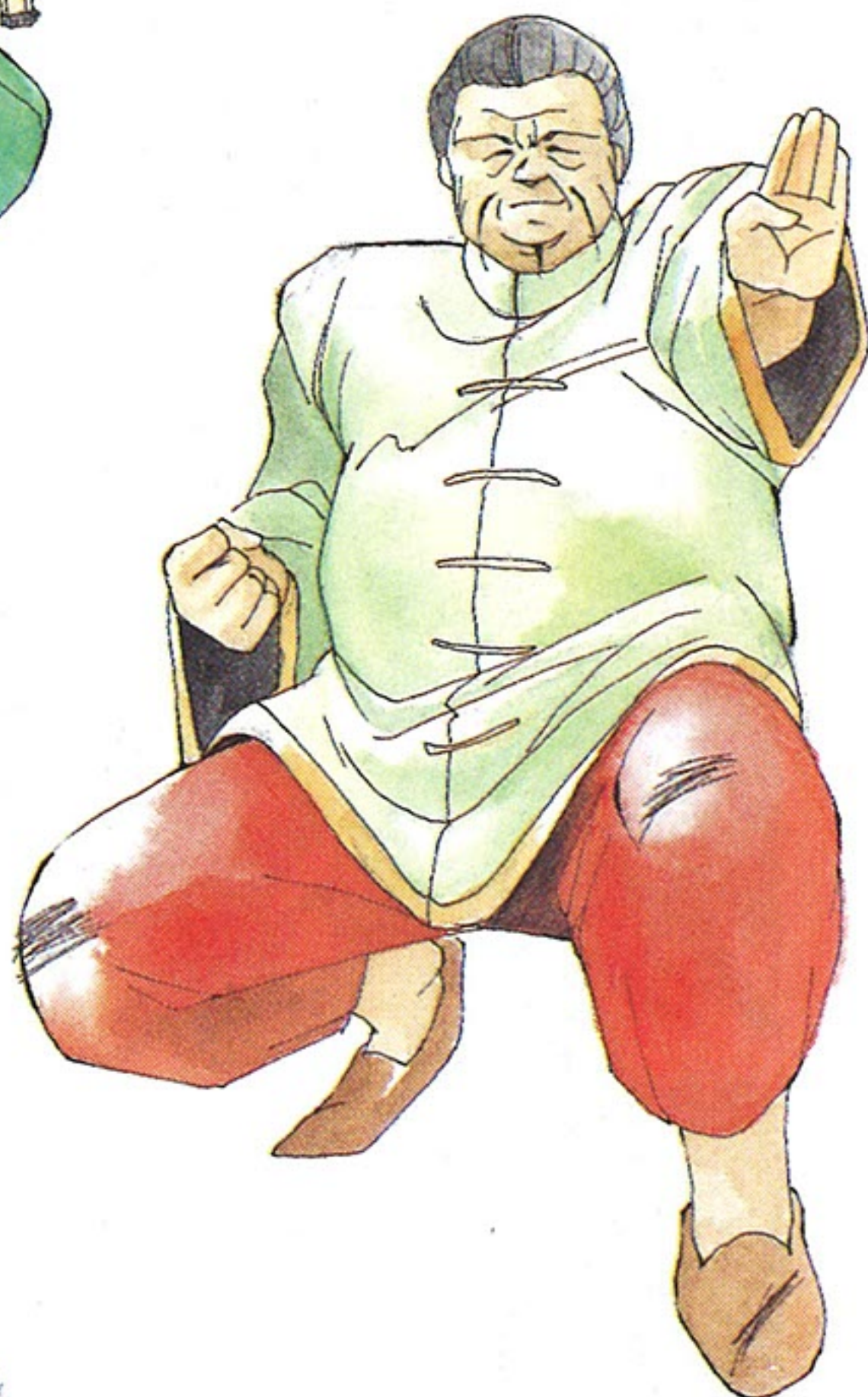
リンリン
鈴鈴

あたし、
リンリンいう。
どぞヨロシク
のコト。



リンリン
鈴鈴のじいちゃん

クンフーの名人。
とても偉い人のコト。



あば
暴れザル

トテモ悪い
サルのコト。
皆、困ッテ
イルノコトヨ。



てんによさま
天女様

見たことないケド、
きっと きれいな人。



ミンミン
明明

あたしの
チヨット
遠い親戚
のコト。



ペトスの祭壇



ペンタウアの^{まち}町に、^{げんいん ふ めい}原因不明の^{こうねつ}高熱を出す病が^だ大流行した。
 町の^{まち}医者では^い熱を下^{しや}げることすらできず、病は^{ねつ}広がる一方
 であった。ついに^{おうさま}王様まで^{なお}倒れ、このままではペンタウアは
 遠^{とお}から^{ほろ}滅ぶものと思^{おも}われた。宮廷医^{きやうてい い}の話では「ペンタウア
 の北^{きた}にある^{さん}レムス山の^{どうくつ}洞窟には、^{こおり}氷でできた^き樹『^みチルド』が
 生^はえ、^{すうねん}数年に^{どうくつ}1度^み美しい^み実をつ^{たいへん}ける。その^み実には、^{ねつ}大^さ変な
 解^げ熱^{ねつ}作用^{さよう}があり、その^み実を^た食べれば^{ねつ}どんな^さ熱でも^さ下がるであ
 るう。」ということであ^かった。も^かともと、^かレムスは^{かみ}鍛冶^{かみ}の神の
 ペトスを^{まつ}奉^{やま}っていた^{どうくつ}山であり、^{むかし}洞窟も昔は^{しんでん}神^い殿であ^いったと言
 われる。だが、いつの^{ころ}頃^{あつ}から^{こおり}か^{おお}厚い^お氷で^お覆^おわれて^おしまい、い
 までは、そこを^{おとず}訪^{もの}れた^{だれ}者^{もど}は^ま誰も^{やま}戻^{おそ}らぬ^{おそ}魔^{おそ}の^{おそ}山^{おそ}として^{おそ}恐^{おそ}れられ
 ていた。ソーサリアンは^{もと}チルドを^ま求^{やま}め、^む魔^むの^む山^むへ^む向^むかった。



イエティ

ひょうがき あらわ
氷河期に現れた
えんじん いっしゅ
猿人の一種。

フロストジャイアント

さむ この きょじんぞく
寒さを好む巨人族。
たいへんちから つよ
大変力が強い。



チルドの実

チルドの木の
実。どんな熱
でもさます。



ジナス

アザラシとアシカと
トドの合成怪物。

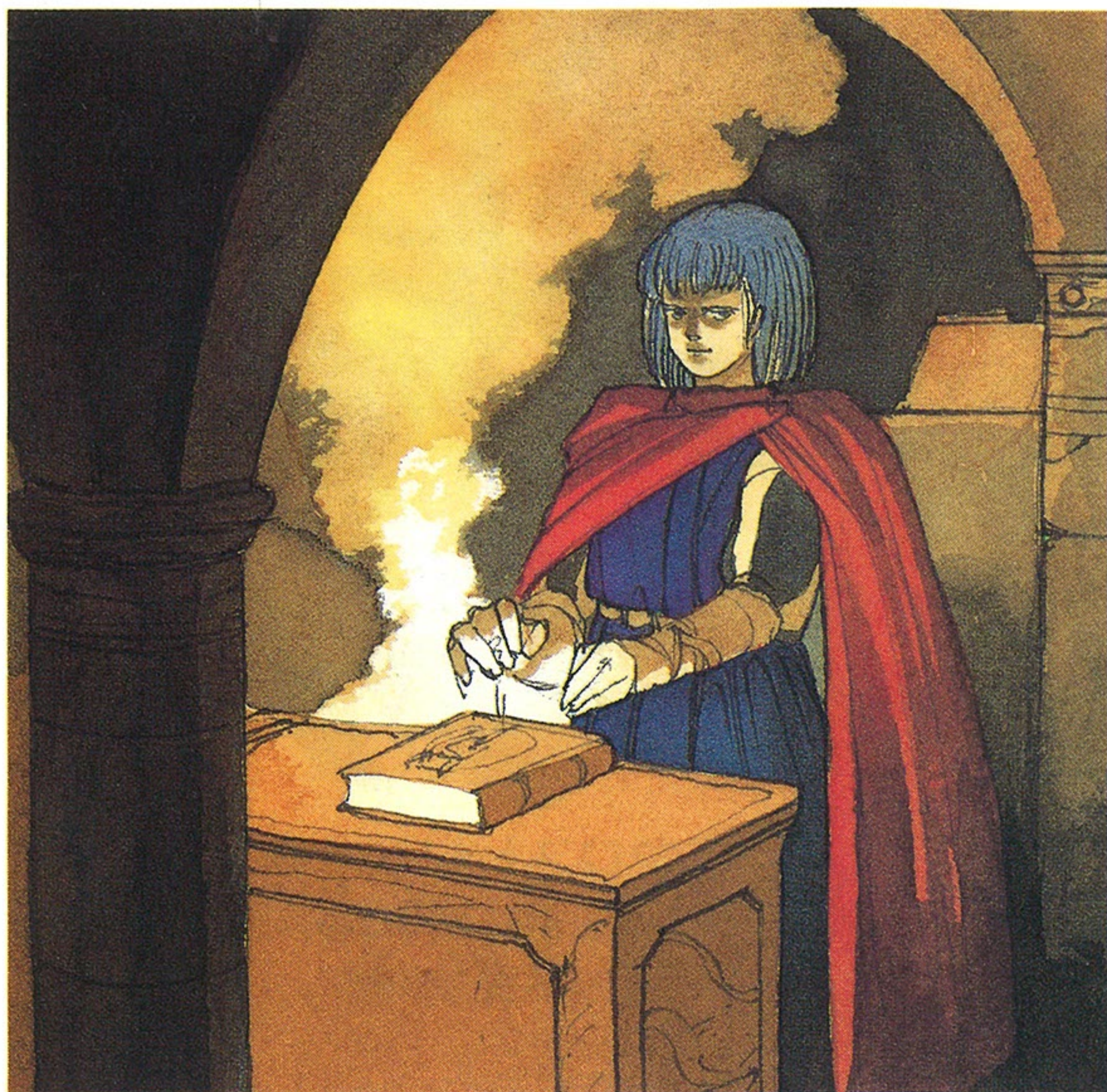


炎の種

鍛冶の神ペトスが育てた
炎の木の实だと
言われている。



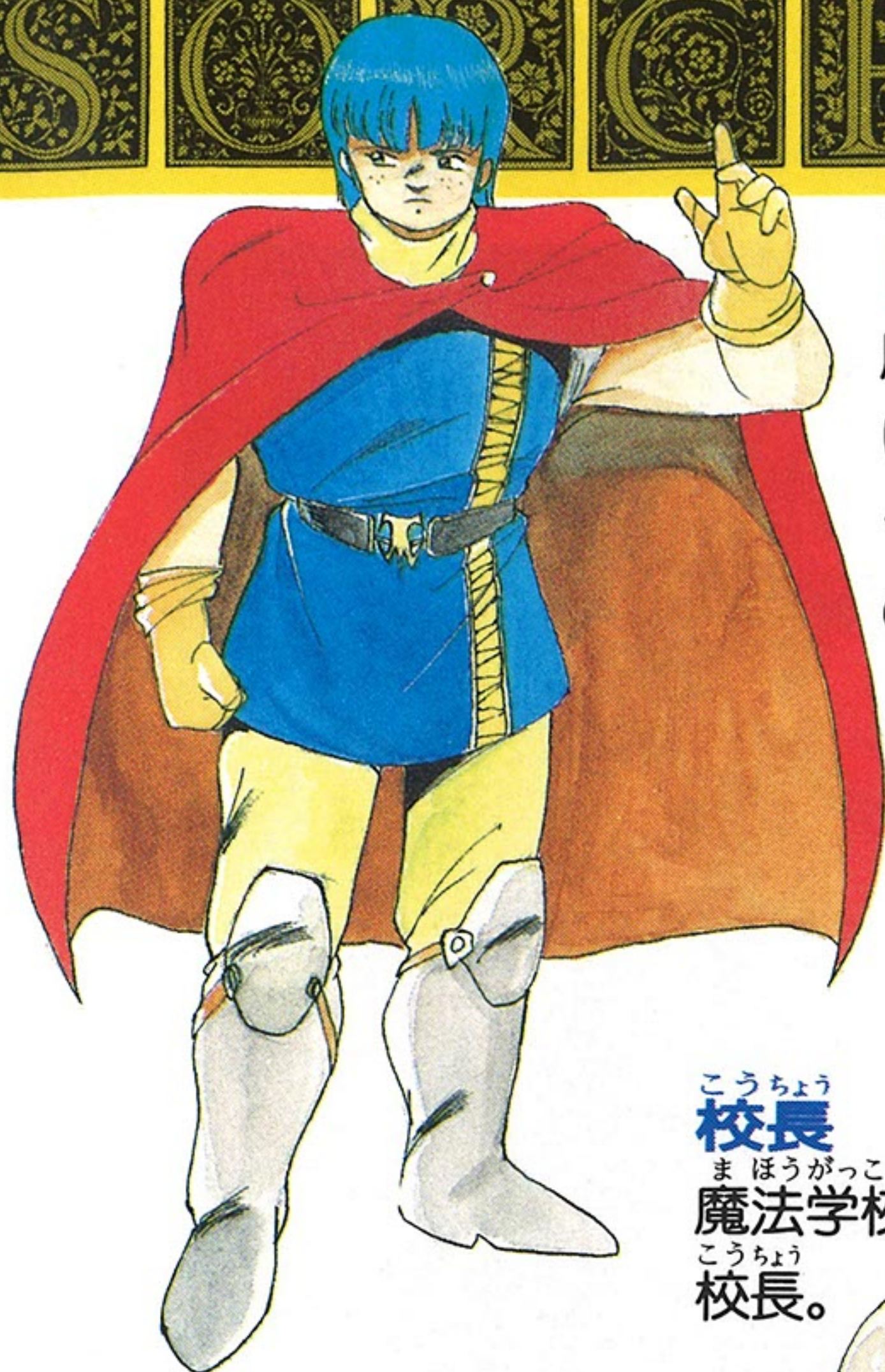
魔法使いの弟子



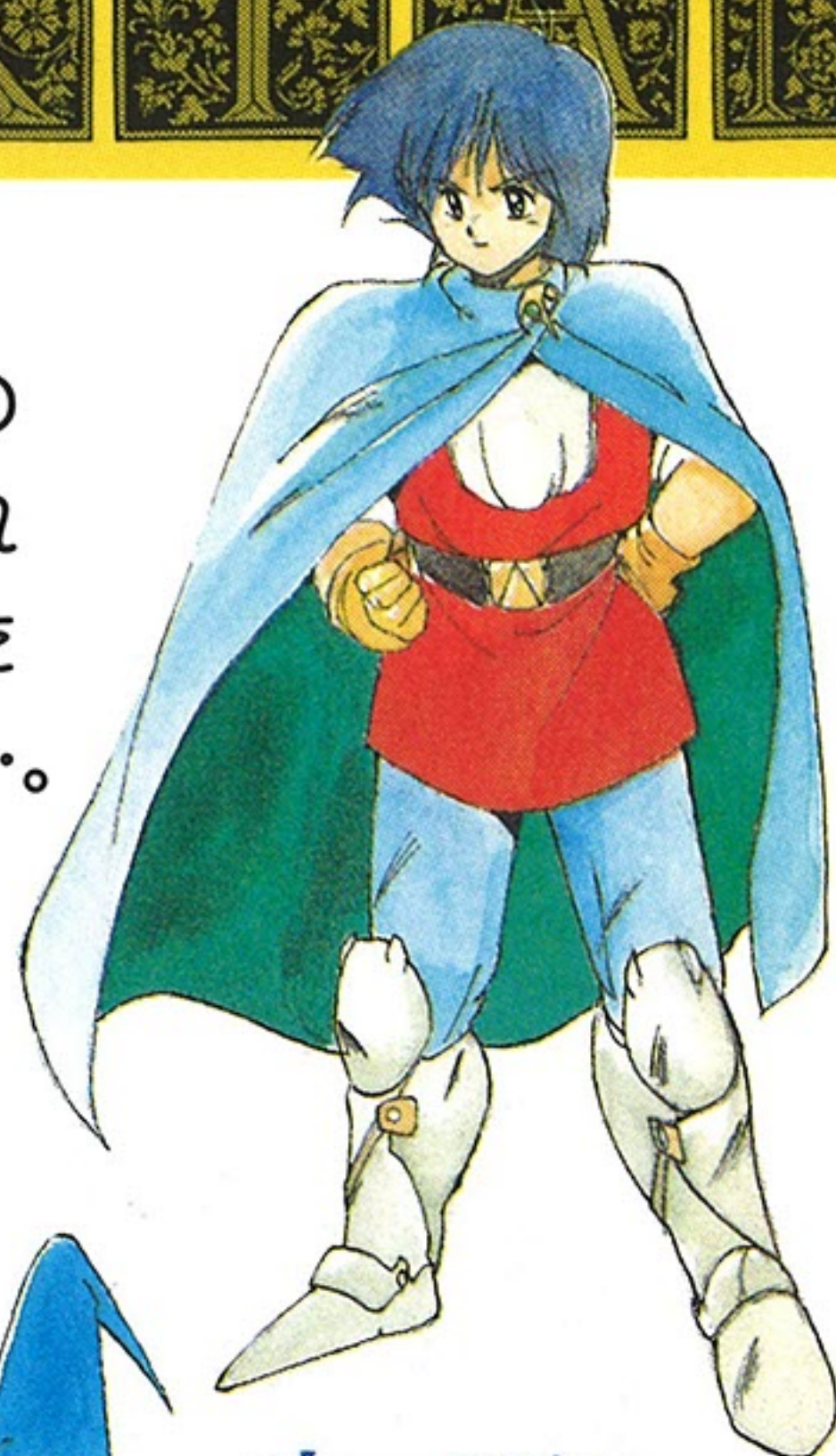
「お願いです。校内からモンスターどもを追い払ってください。」ソーサリアンたちは、魔法学校の校長から突然の依頼を受けた。ペンタウアの町はずれにある魔法学校は、一流のウィザードを育てるための名門魔法学校であった。そして校長自身、諸国にまで名の知れている高名なウィザードで、一時期、王様のお抱え魔術師として仕えていたこともあった。

だが、その校長自ら依頼にくるとは？校長の話によると、平和だった校内に突然モンスターが現れ始めたのだという。

最初は大ネズミぐらいだったのが、スライムが現れ、最近はこの世のものとも思えないようなものさえ現われるようになったという。生徒たちの中には、襲われて重傷を負う者も現れた。ソーサリアンたちは急ぎ、学校へと向かった。

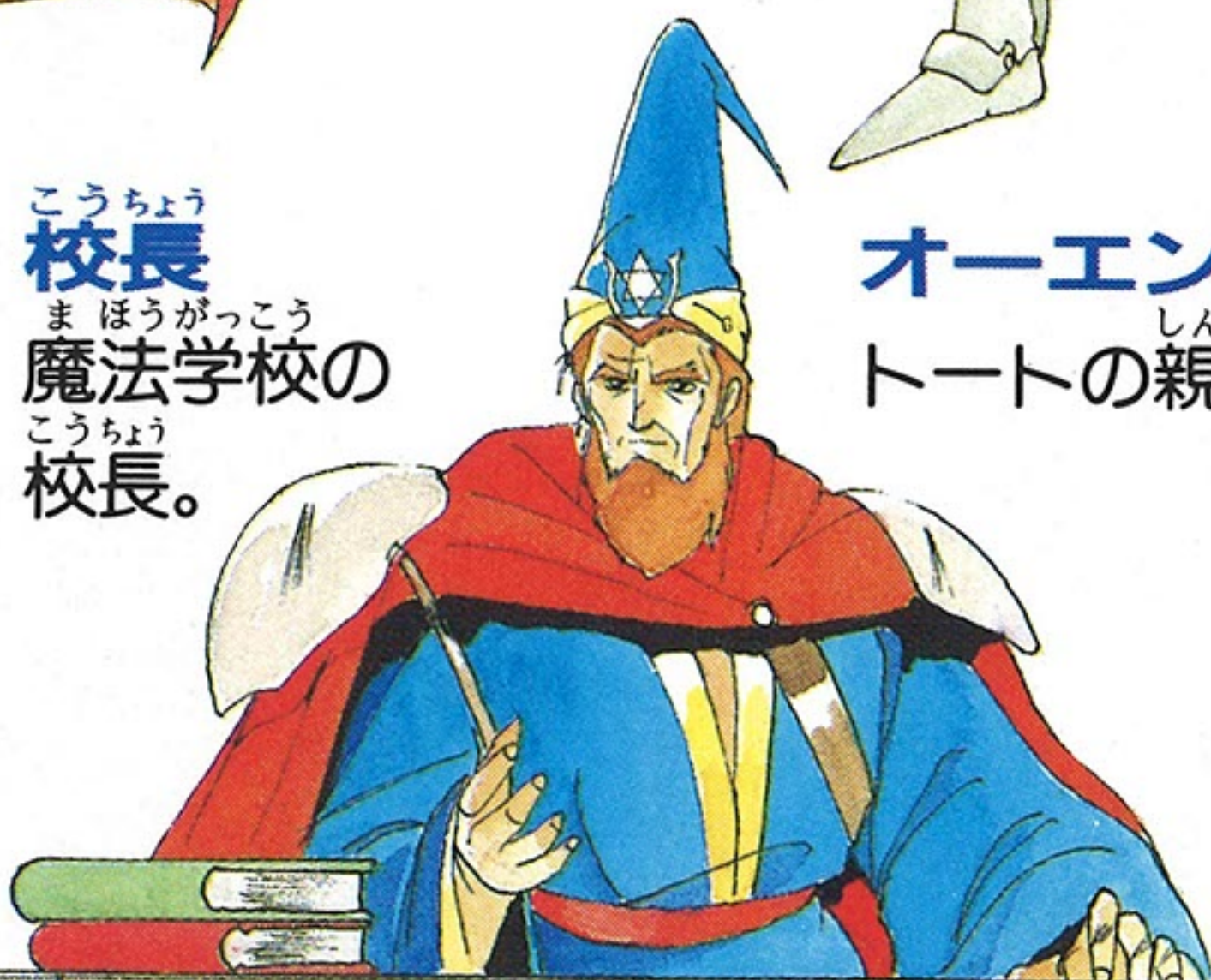


トート
まほうがっこう
魔法学校の
いじめられ
こ
っ子だった
のだが……。

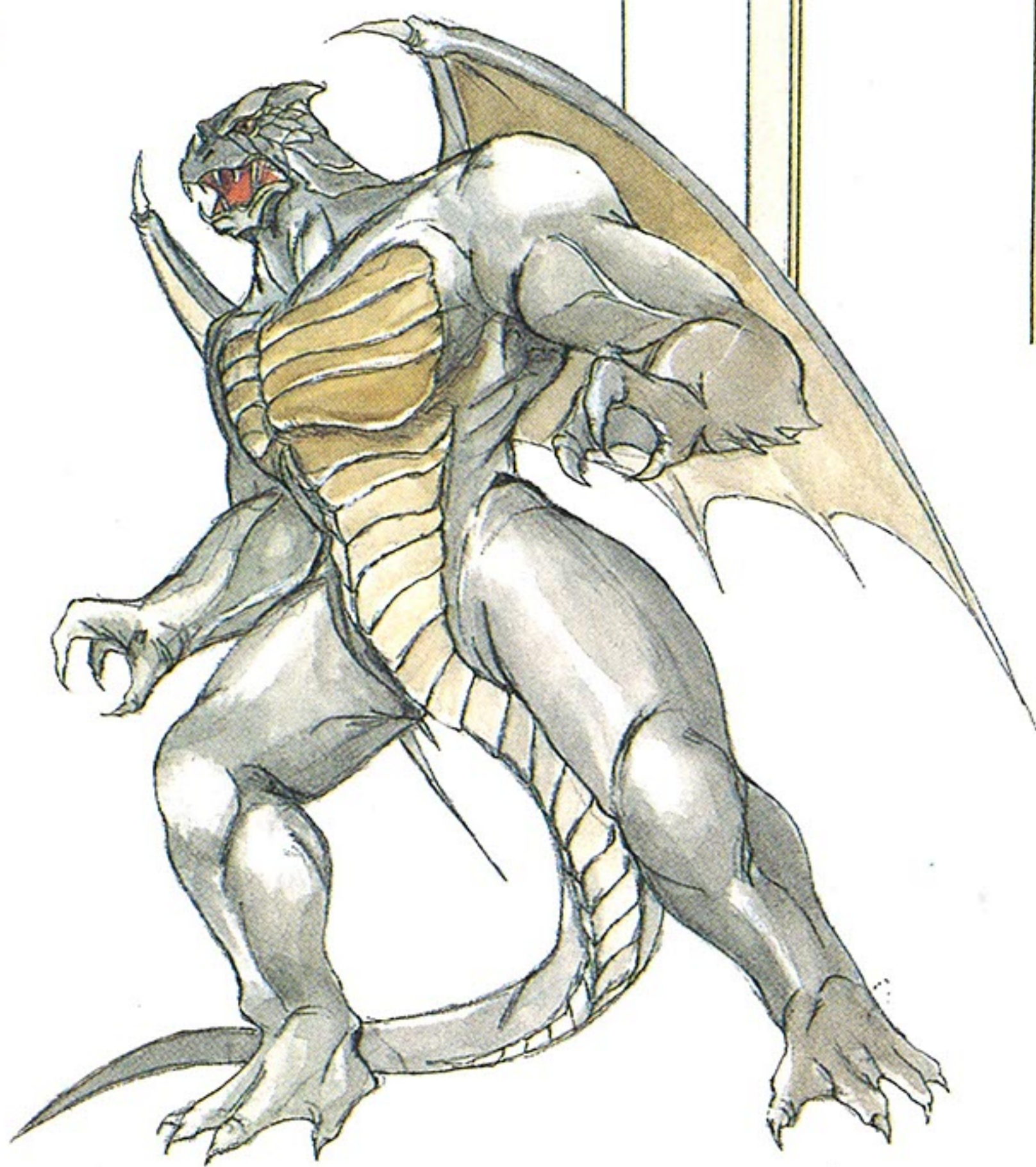


オーエン
しんゆう
トートの親友。

こうちょう
校長
まほうがっこう
魔法学校の
こうちょう
校長。



ドラゴノイド
に
ドラゴンに似た
かいぶつ ちから
怪物。力がある。



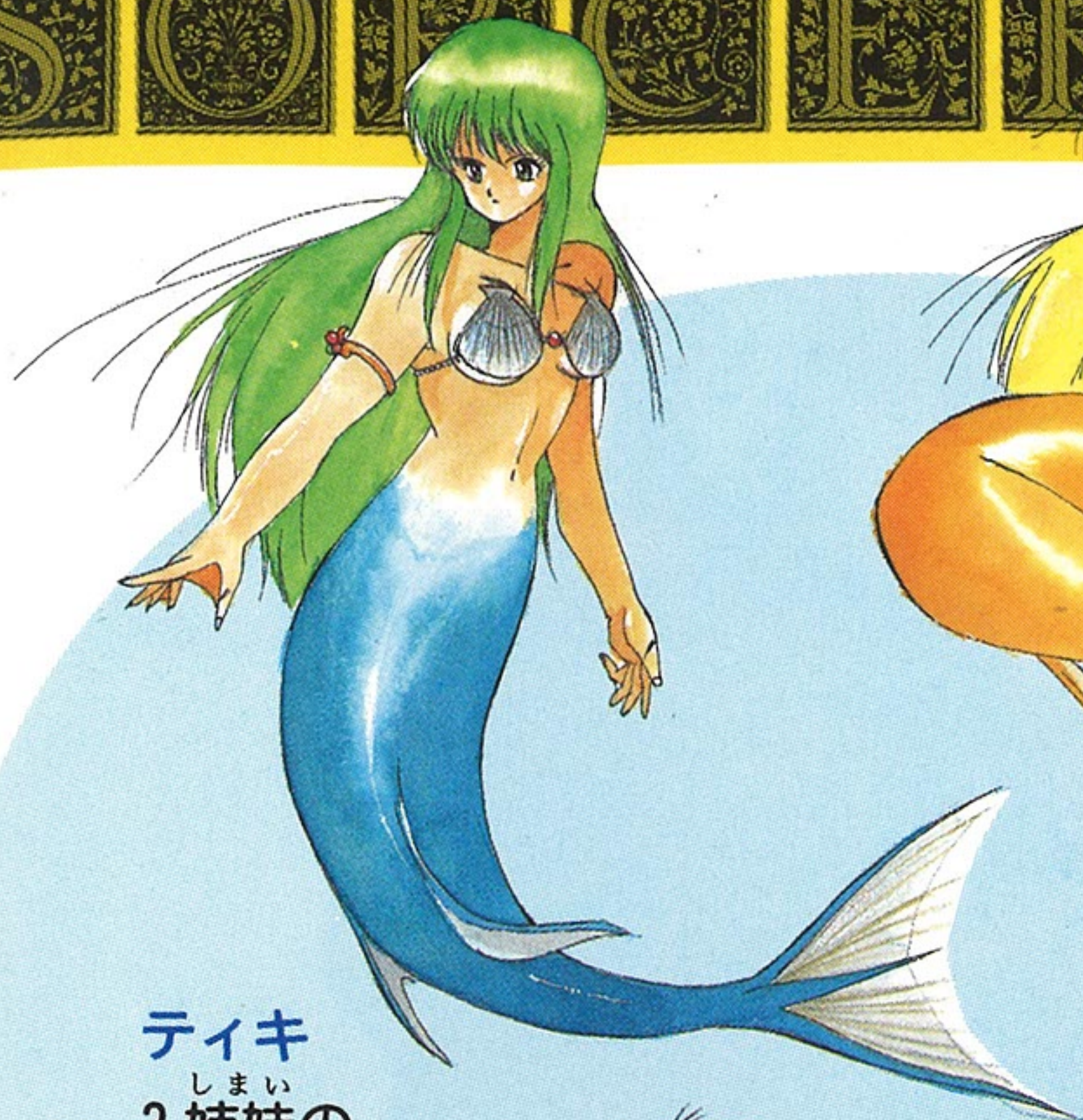
マデイスライム
ヌルヌルしたスライム
じょう かいぶつ
状の怪物。



インホア島と、アウタム島は南海にのんびりと浮かぶ平和な双子の島でした。インホア島は、農業が盛んでした。なぜなら、インホア島には、「妖精の竖琴」と呼ばれる美しい音色を奏でる岬があり、その音色のおかげで農作物が良く育つと信じられていたからです。アウタム島は、漁業が盛んでした。それは、島の周りには、魚を島に導く「人魚」がいると信じていたからです。2つの島の間には橋が渡され、島民はお互いに仲良く助け合って暮らしていました。

ところがある日、妖精の竖琴が突然歌を止め、人魚も魚も島から姿を消しました。島民たちの間には、疑惑が現れ、嫌悪さえもでてきました。ちょうど、この地に観光で来ていたソーサリアンは、双方を説得しようと乗り出したのですが…

…。



ティキ
しまい
 3 姉妹の
まんなか むすめ
 真中の娘。



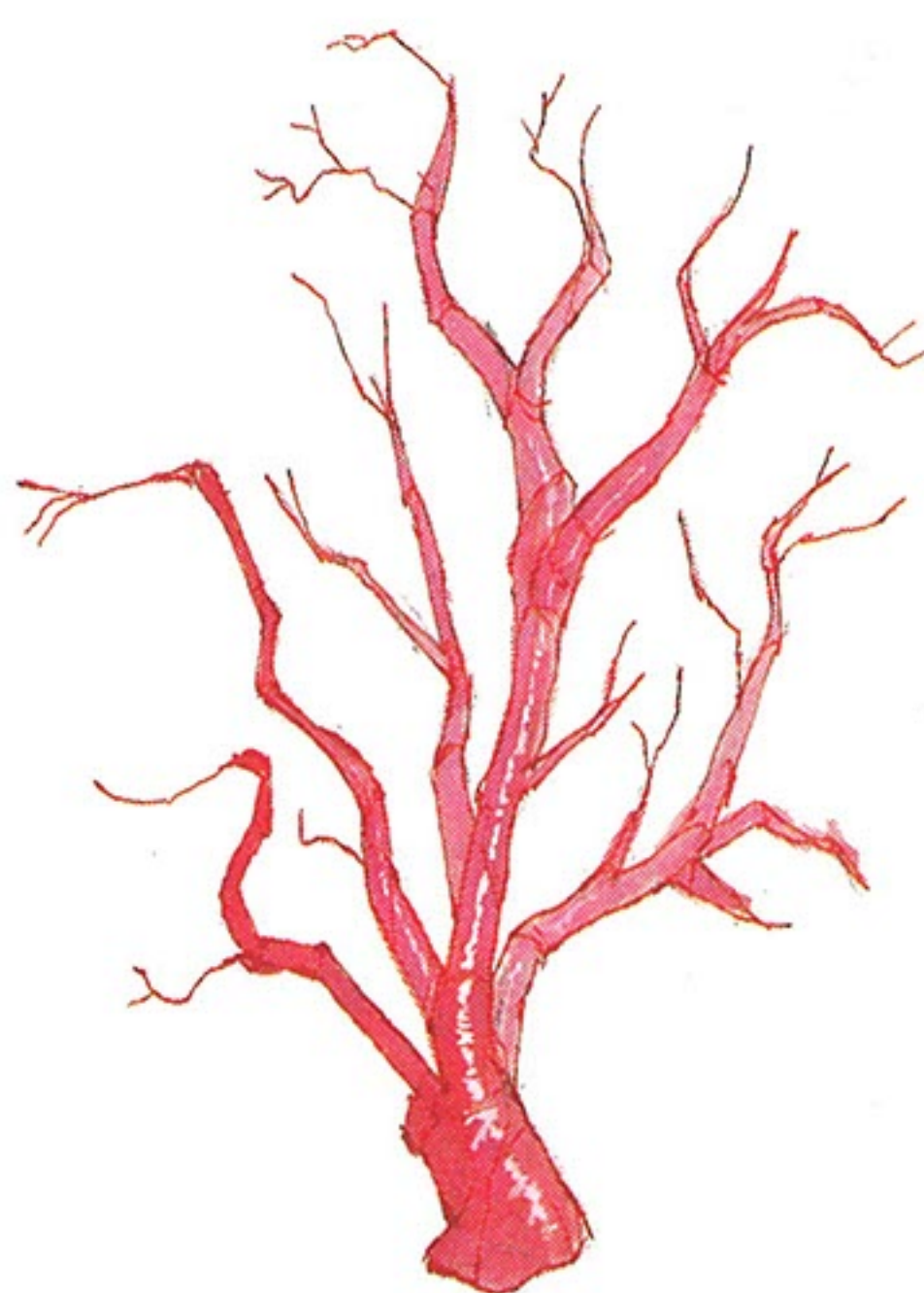
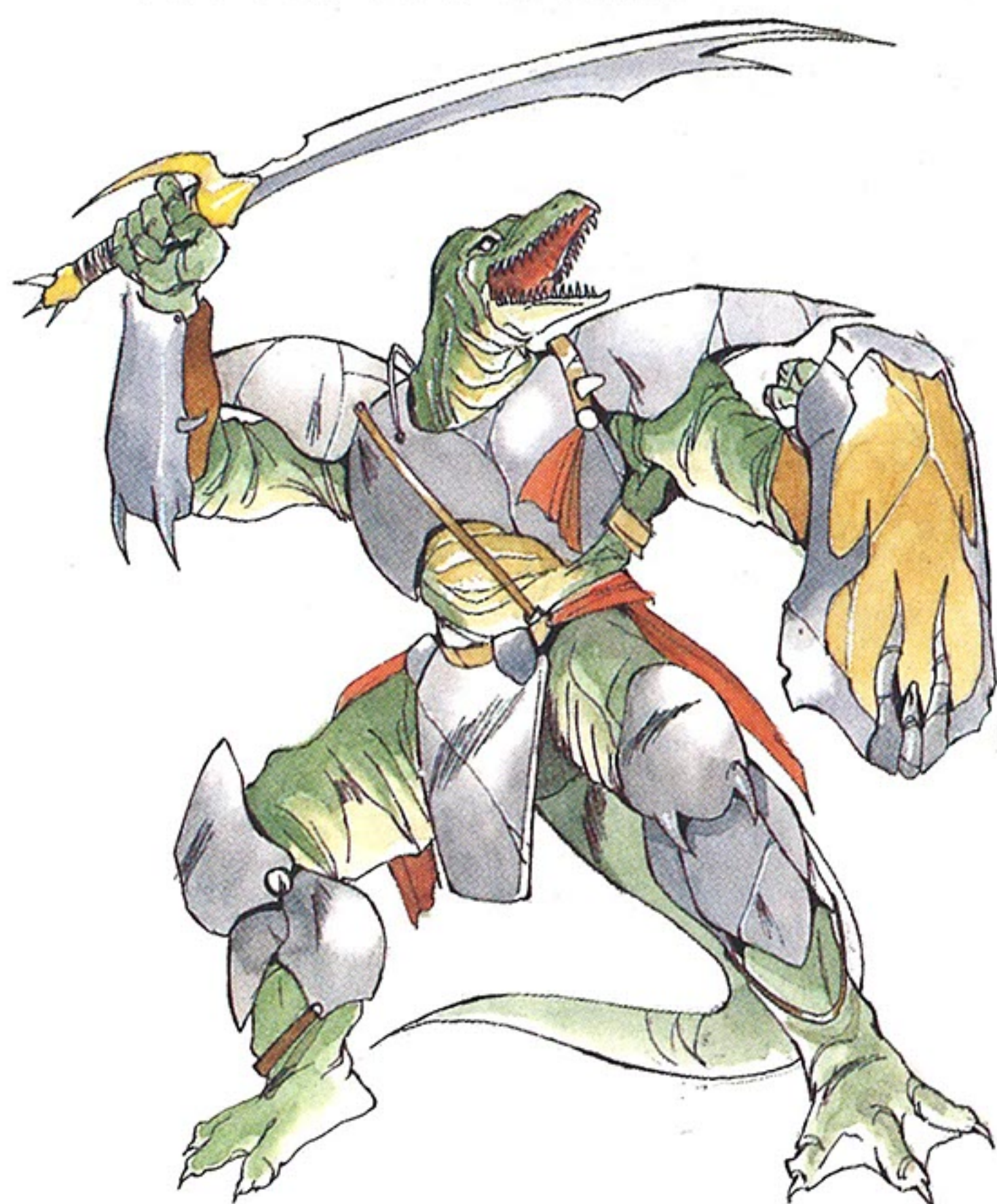
サリア
にんぎょ しまい ちょうじょ
 人魚 3 姉妹の長女。
もの
 しっかり者です。



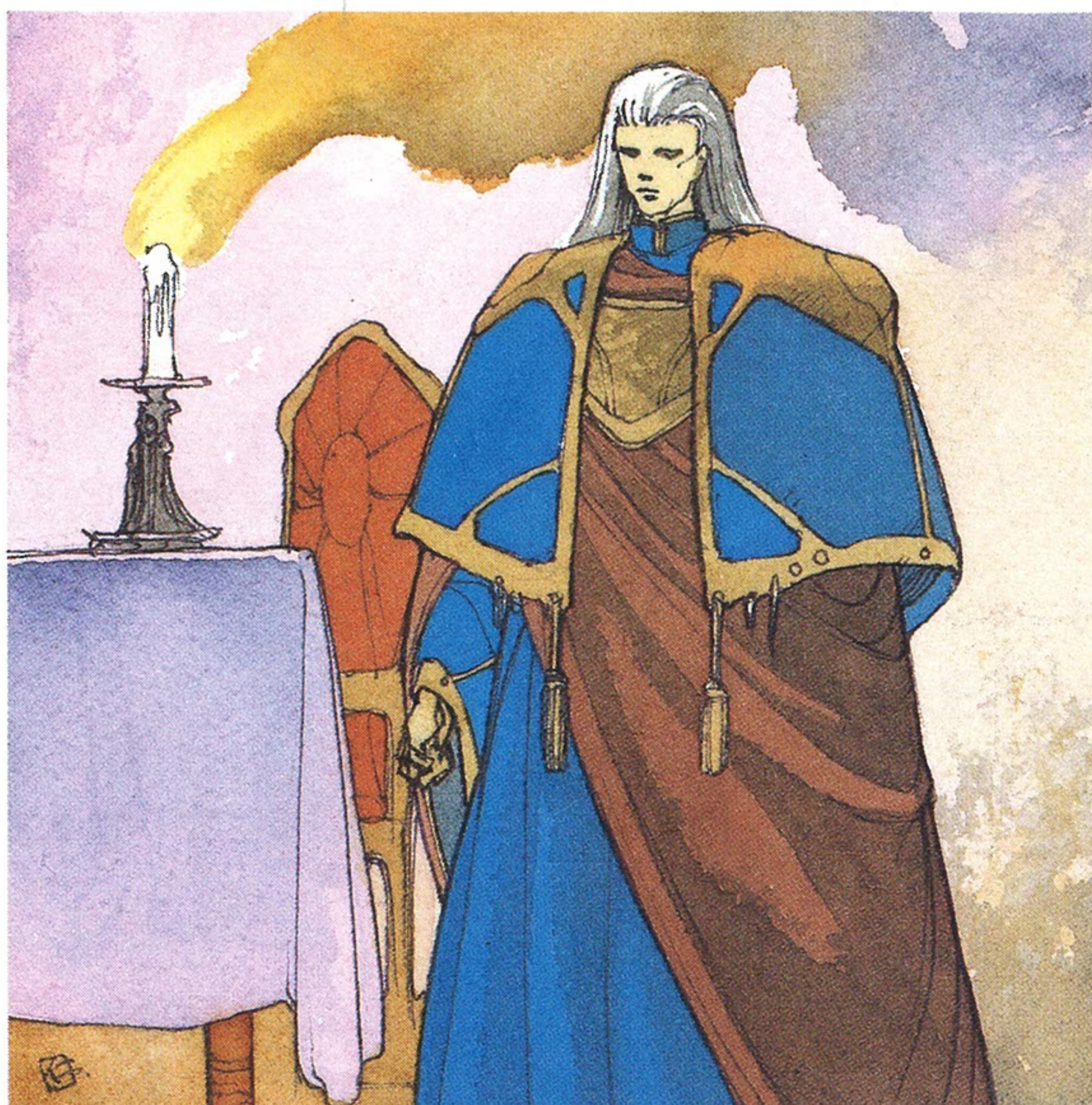
ミュール しまい すえむすめ 3 姉妹の末娘。
すこ ぎ よわ
 少し、気が弱いかな？

にんぎょ しまい
人魚 3 姉妹

リザードマン
にんげん ちか ちのう
 人間に近い知能を
も かいぶつ
 持ったトカゲの怪物。



サンゴの木
き がいけん うつく
 たじかに外見も美しい
 のですが……。



人形^{にんぎょう}の町^{まち}として有名^{ゆうめい}なパペッテ。町^{まち}のあちこちに様々^{さまざま}な人形^{にんぎょう}の店^{みせ}があり、路上^{ろじょう}では人形^{にんぎょう}使い^{つか}が見事^{みごと}な芸^{げい}を披露^{ひろう}していた。

ソーサリアンたちも、きょうは人形^{にんぎょう}を見^みにこの町^{まち}にやってきていた。と、その街角^{まちかど}で、泣^ないている女^{おんな}の子^こを見つ^みつけた。「どうしたの？」優^{やさ}しくそう聞^きくと、女^{おんな}の子^こは涙^{なみだ}で顔^{かお}をくしゃくしゃにしながら、「ミンナのお人形^{にんぎょう}が今朝^{けさ}から見^みつからないの。いつもミンナのそばにいたのに、どこにもないのお。」「よしよし、泣^なかないで。そうだ！ 捜^{さが}すのを手伝^{てつだ}ってあげる。だから……ね！ もう泣^なかないで。」「ほんと^お？」「うん、ほんと^う。」「ありがと^お、ミンナうれいし！」女^{おんな}の子^こは涙^{なみだ}を拭^ふき、にっこりと笑^{わら}った。『まっいいか。』そんな気持^{きもち}ちのソーサリアン^{きんかい}だったが、それが今^{こんかい}回の冒険^{ぼうけん}の始^{はじ}まりだった。



ミンナ

さが
ピエタを捜して
みます。見た方は
おし
教えてあげて！

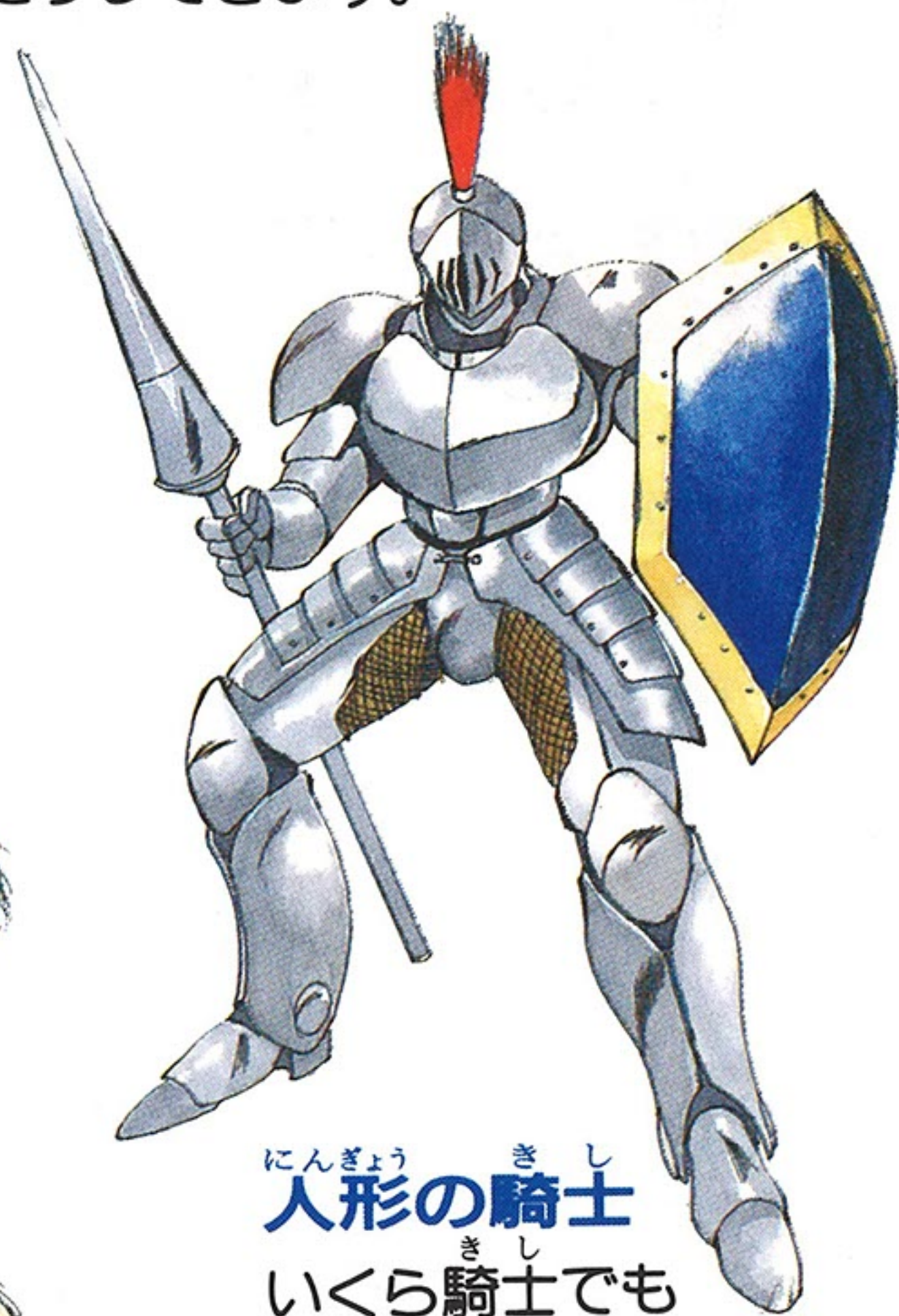
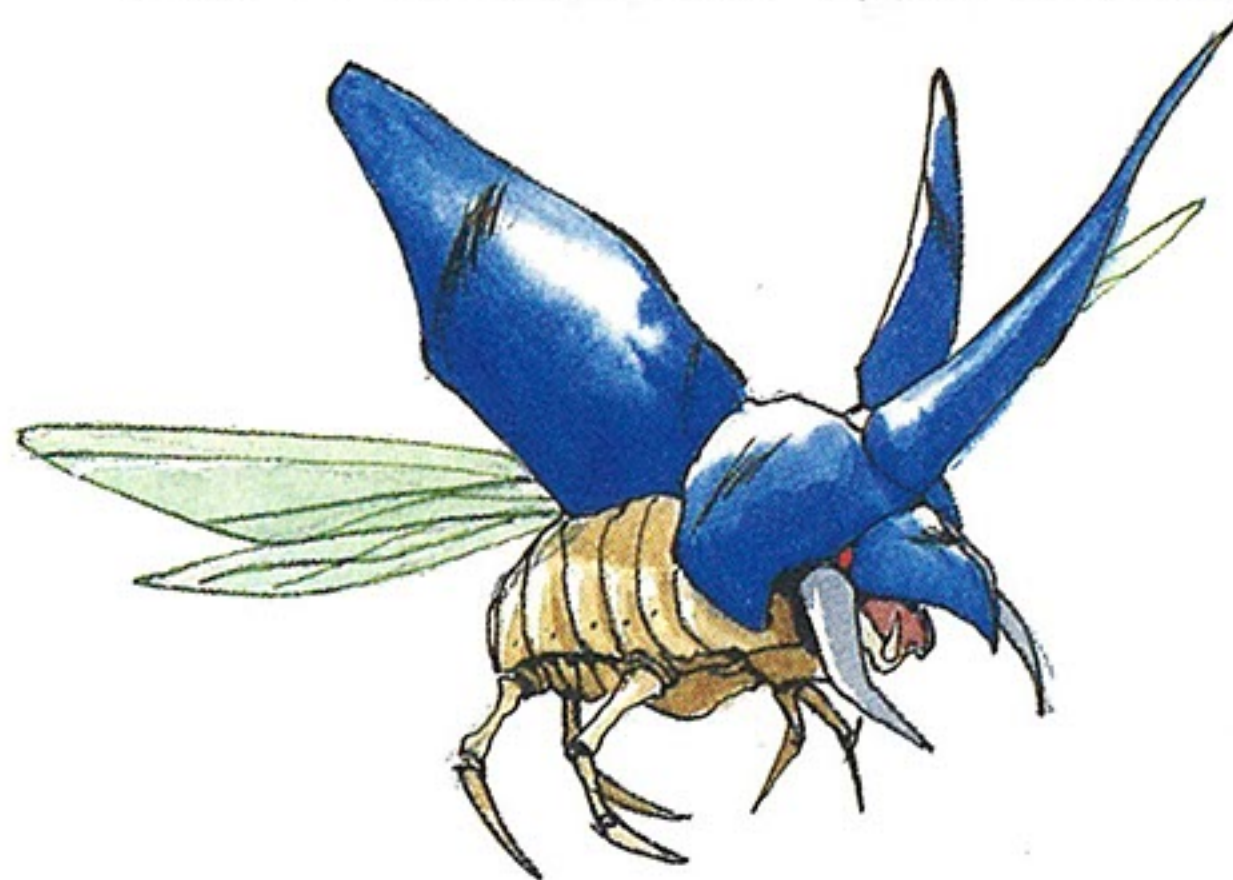
ピエタ

ミンナがなく
したピエロの
にんぎょう
人形。



ライノソロスビートル

かた こうら も と たい あ
固い甲羅を持ち、飛んで体当たりしてきます。



にんぎょう 人形の騎士

いくら騎士でも
にんぎょう
人形ならこわくない！
……はず？

ワーウルフ

いっばん い
一般に言うところの
おおみおとこ
狼男ですね。



このゲームにはあと2本のシナリオが入っています。
この2本に関しては、できればそれまでのシナリオを解いてから始めた方がよいでしょう。

特に、最後のシナリオである「邪神の砦」は、それまでの9本を解いてないと進めません。

狙われた村

平和で温暖な気候の村、シャノア。村人もまじめでたくさんの農作物を育て、それを生活の糧としていた。

ところがそのシャノア村で、最近、若い娘が何人も行方不明になっているという。神隠しにあうのは双子の娘たちばかりで、新月の晩ごとに姉が、そして妹がといった具合にいなくなるという。この真相を確かめるため、ソーサリアンはシャノア村へと急ぎ向かった。

邪神の砦

このシナリオは他の全シナリオをクリアした者のみが進めるものです。全てのシナリオを終わらせた者だけでパーティーを組まないと冒険にでられません。

また、シナリオの内容は、やってみてのお楽しみです。



1ポイントアドバイス

とにかく話そう！

このゲームを進めるときポイントとしては、人と良く話す、何か物を取ったり置いたりする、敵と戦って勝つ、などがあります。このうち、誰かと話すということは特に重要！「一度話したから、もういや。」なんてことは、絶対にありません。とにかく人を見つけたら、何回か話しかけてみることです。また、話し方にも2種類あります。1つは、ただ近づいていだけで話してくれる場合。もう1つは、その人に重ねてジャンプ（方向ボタン：上）して話す場合です。

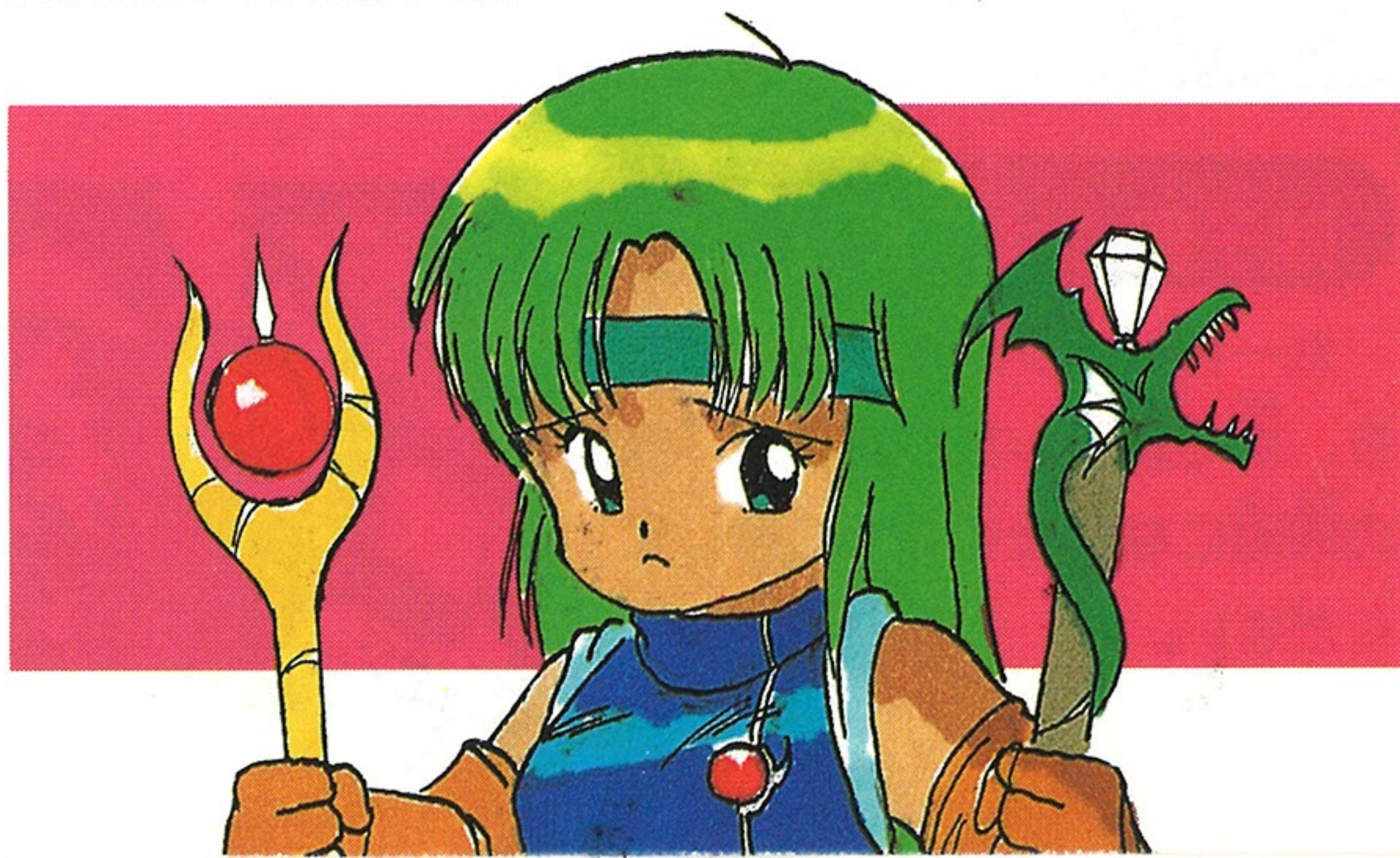
どんなところでもジャンプ！

ジャンプは、ただ上に登るだけではありません。ドアの開け閉め、会話、物を取る置く、その場所を調べるなど。このジャンプも、いたるところでやって、かまいません。いいえ、やった方が良いでしょう。何かを見つけるかもしれませんし、とんでもない重要なことに気付くかもしれません。

こま困った時にはBボタン！

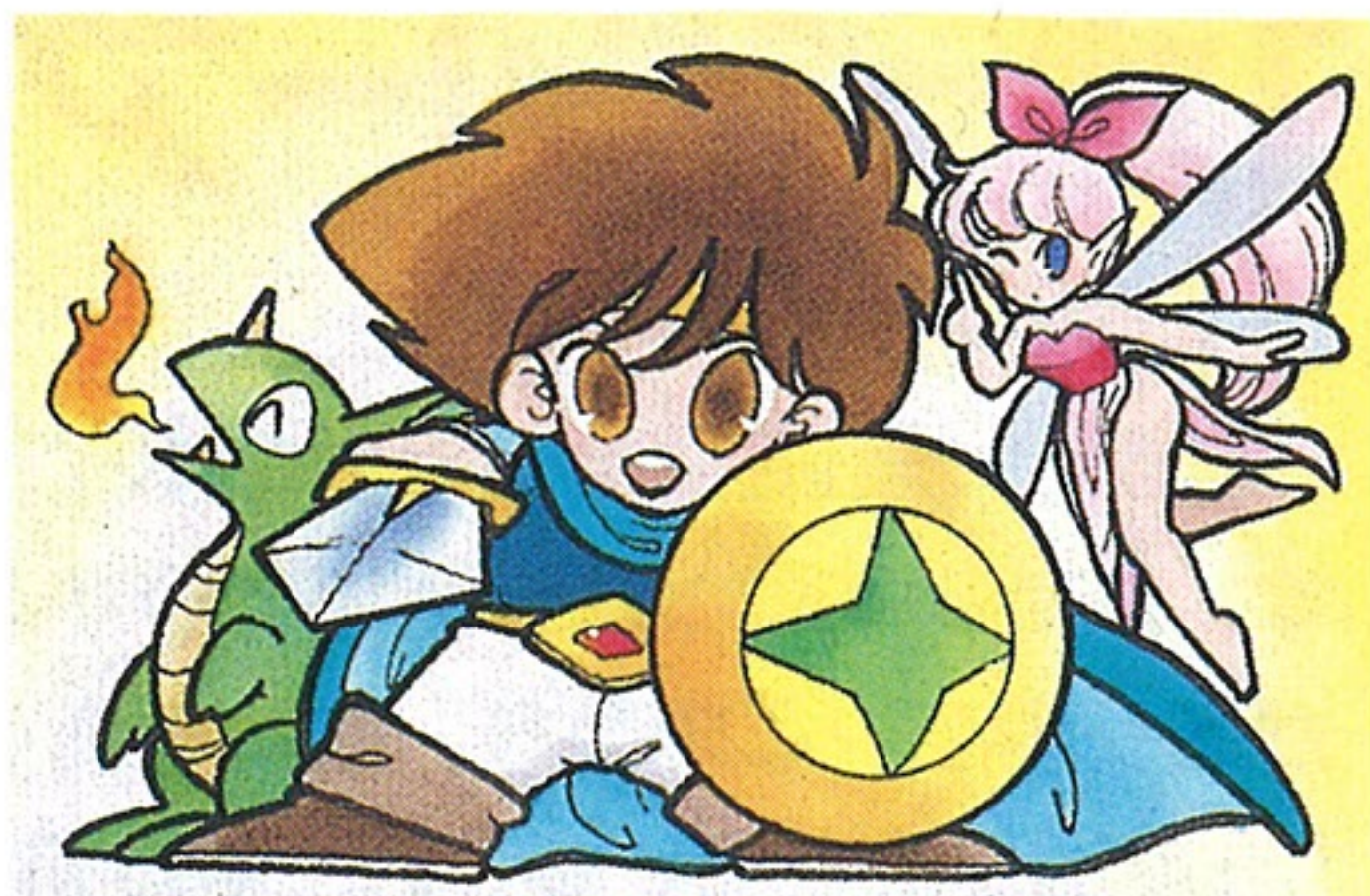
メニュー画面中に、ボタンをまちがって押してしまった！こんなときは、あわてずにBボタンを押してください。ほとんどのコマンドはこれによって解除されます。

ただしコマンドによっては、解除されないものもありますし、冒険画面では魔法を使ってしまうので注意してください。



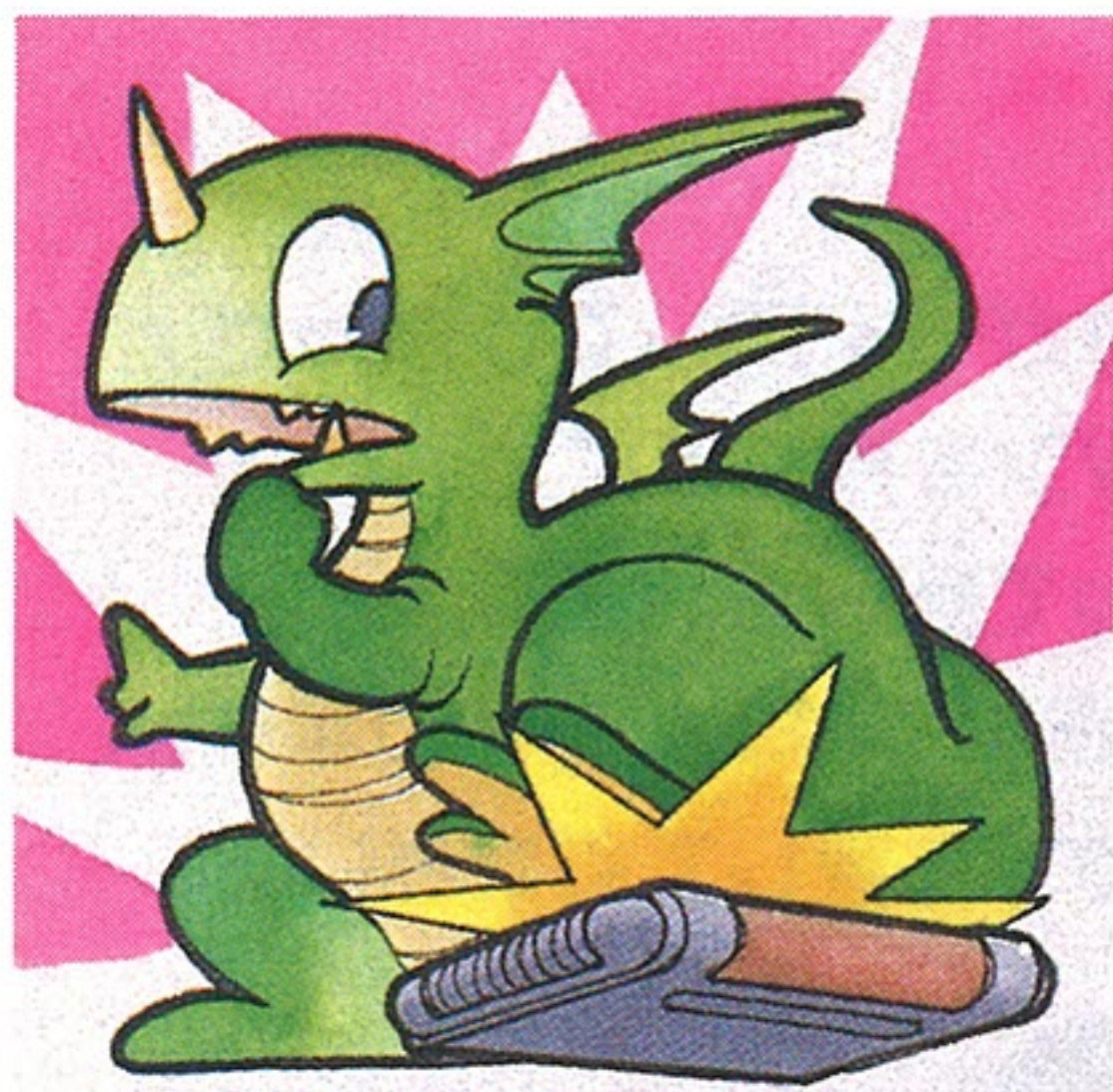
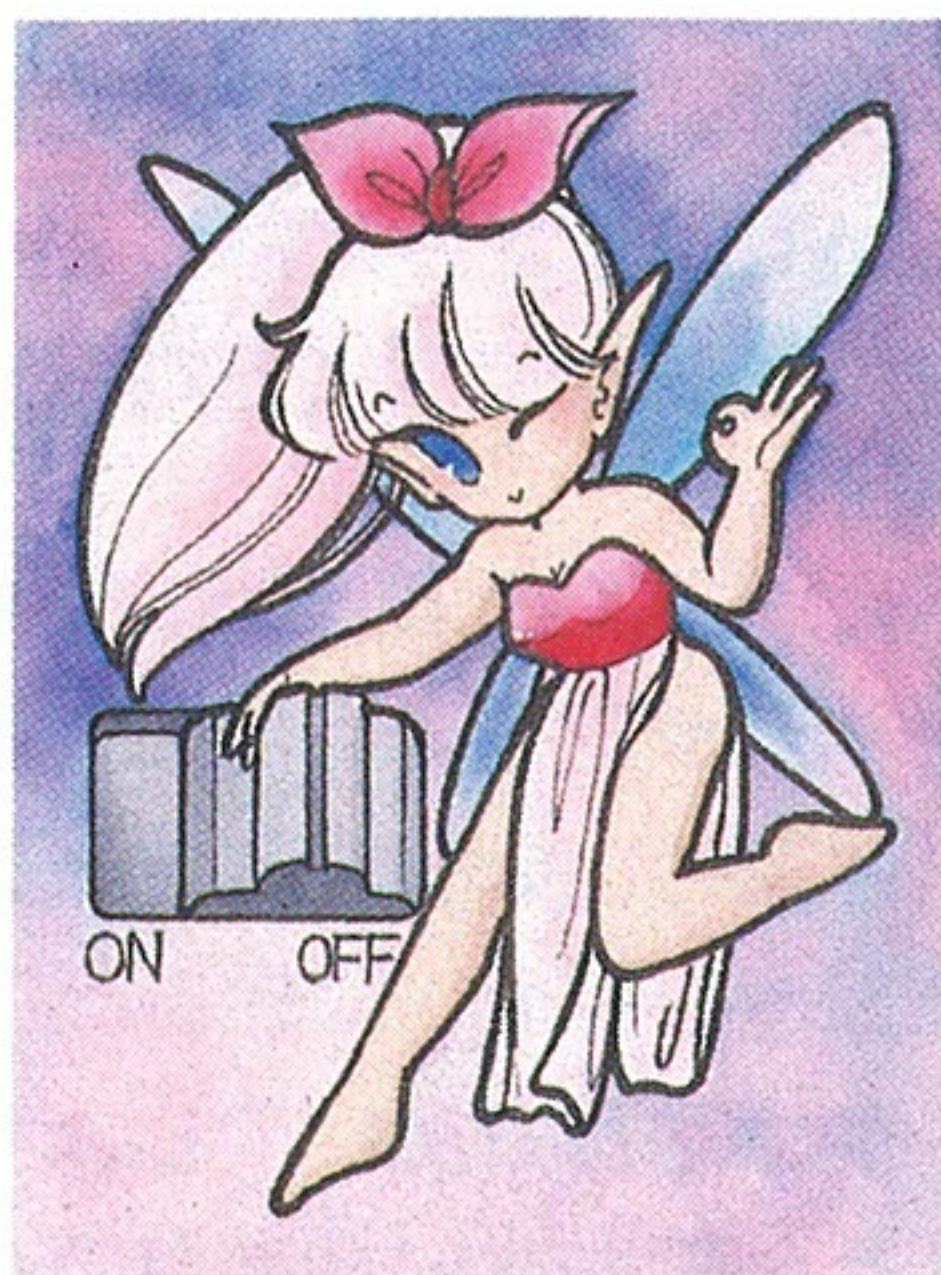
使用上のご注意

カートリッジは精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。



電源OFFをまず確認！

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。



カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり、踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。

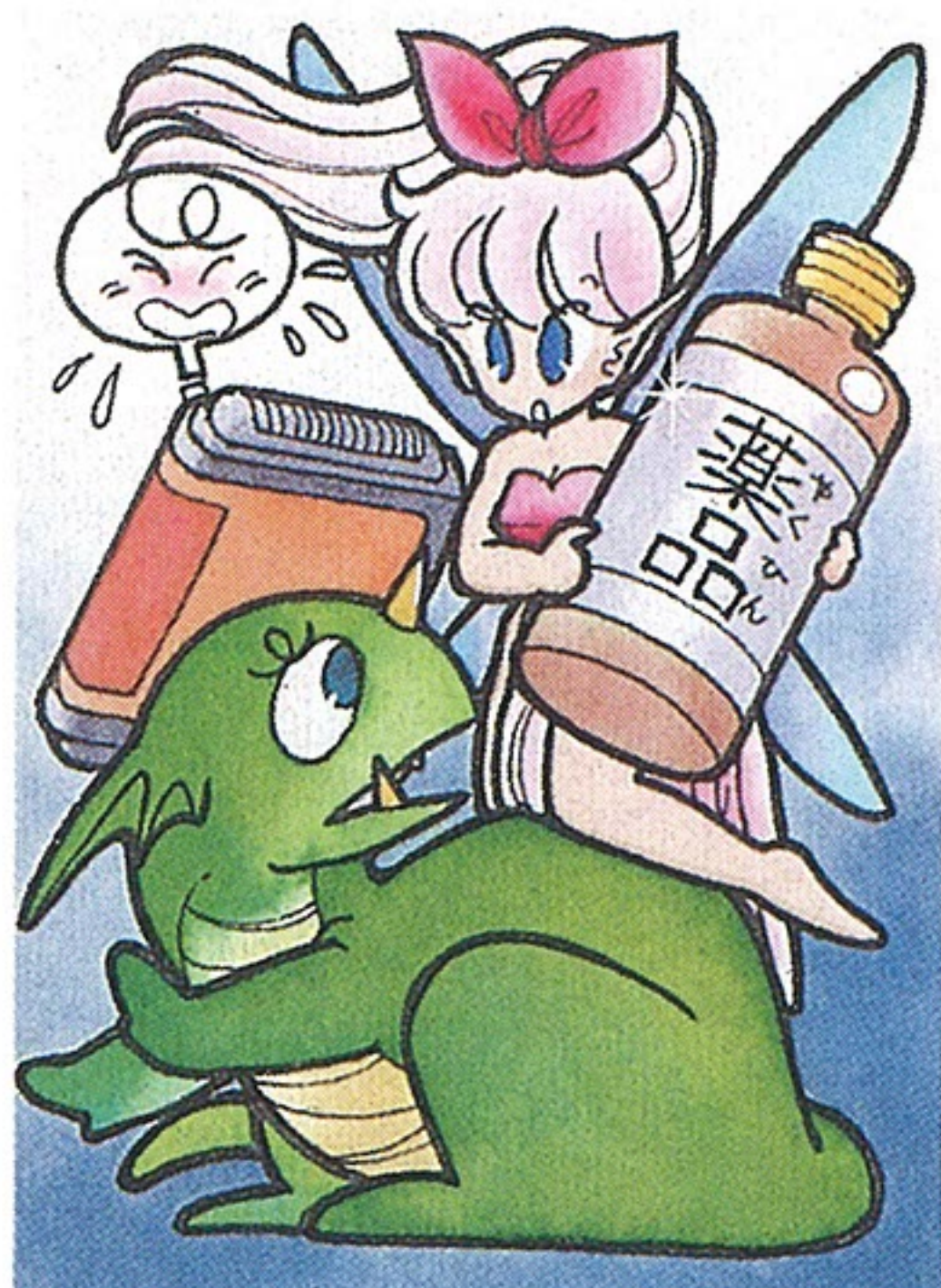
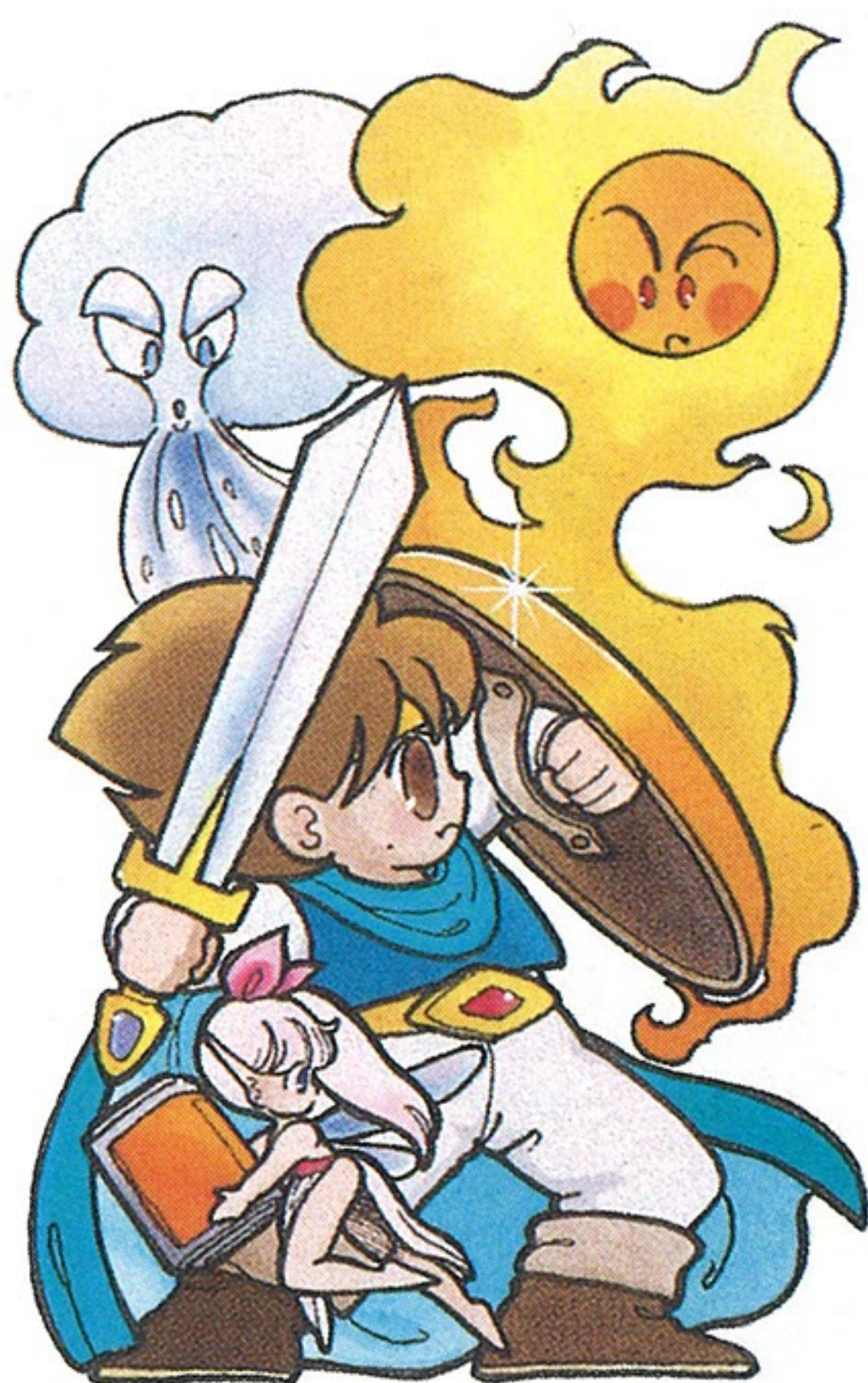
端子部には触れないで

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。



保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、**極端に暑いところ**や**寒いところ**を避けてください。**直射日光**の当たるところや**ストーブの近く**、**湿気の多いところ**なども**禁物**です。

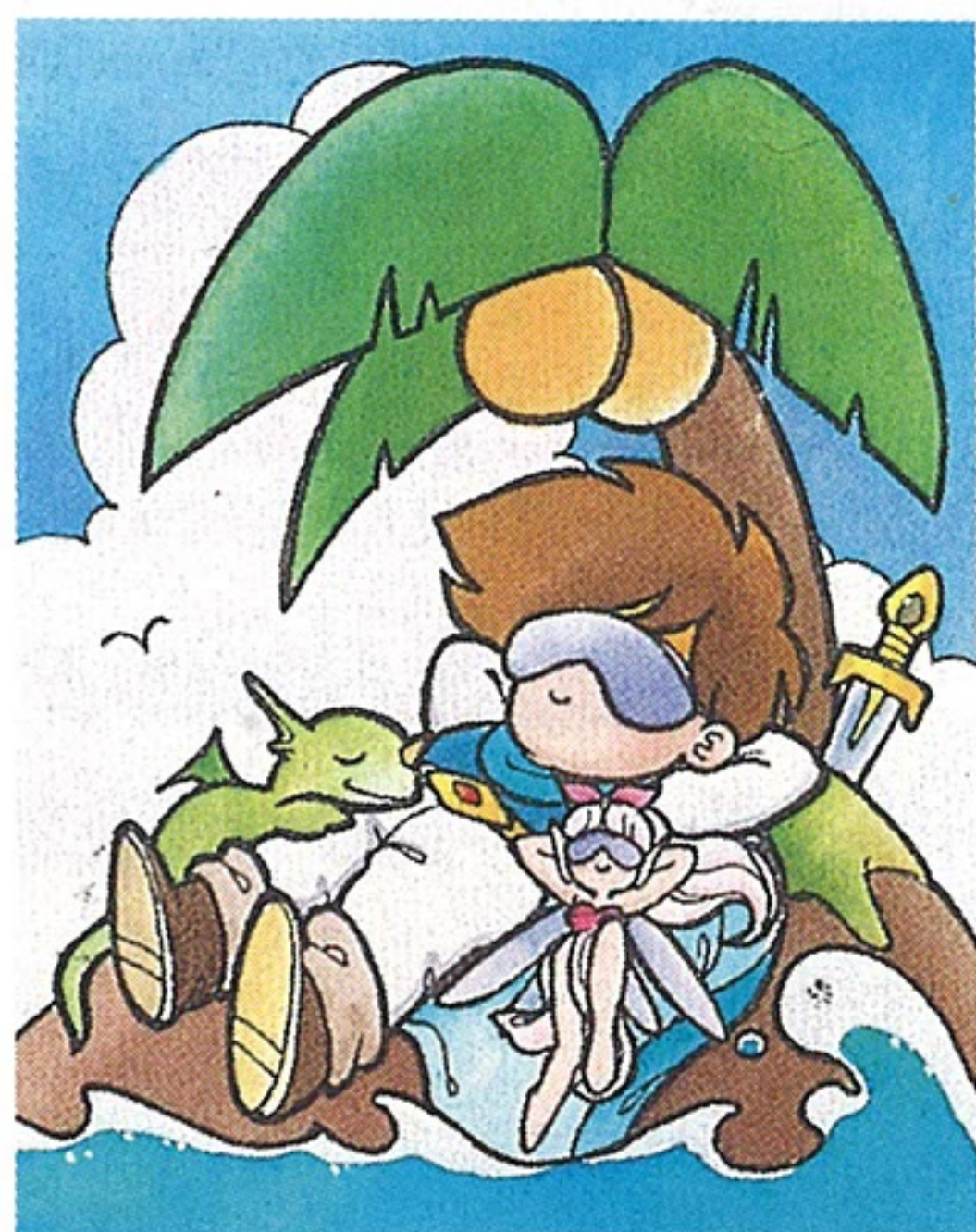


薬品を使って拭かないで

カートリッジの**汚れ**を拭くときに、**シンナー**や**ベンジン**などの**薬品**を使わないでください。

ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると、**目が疲れます**。ゲームで遊ぶときは**健康のため**、**1時間ごとに10～20分の休憩**をとってください。また、**テレビ画面**からなるべく**離れて**ゲームをしてください。



MEGA DRIVE NEW LINE UP!

新発売!

ズーム

宇宙感覚のニュータイプパズルゲーム!

極悪パズラー軍団が、
地球を侵略にやってきた!
ゆくぞ、スーパーパズルロボットスマート!!
魔法陣をぬりつぶし、
ファントムたちをやっつける!!!



© DISCOVERY SOFTWARE 1988 INTERNATIONAL, INC.
ALL RIGHTS RESERVED. © SEGA 1989

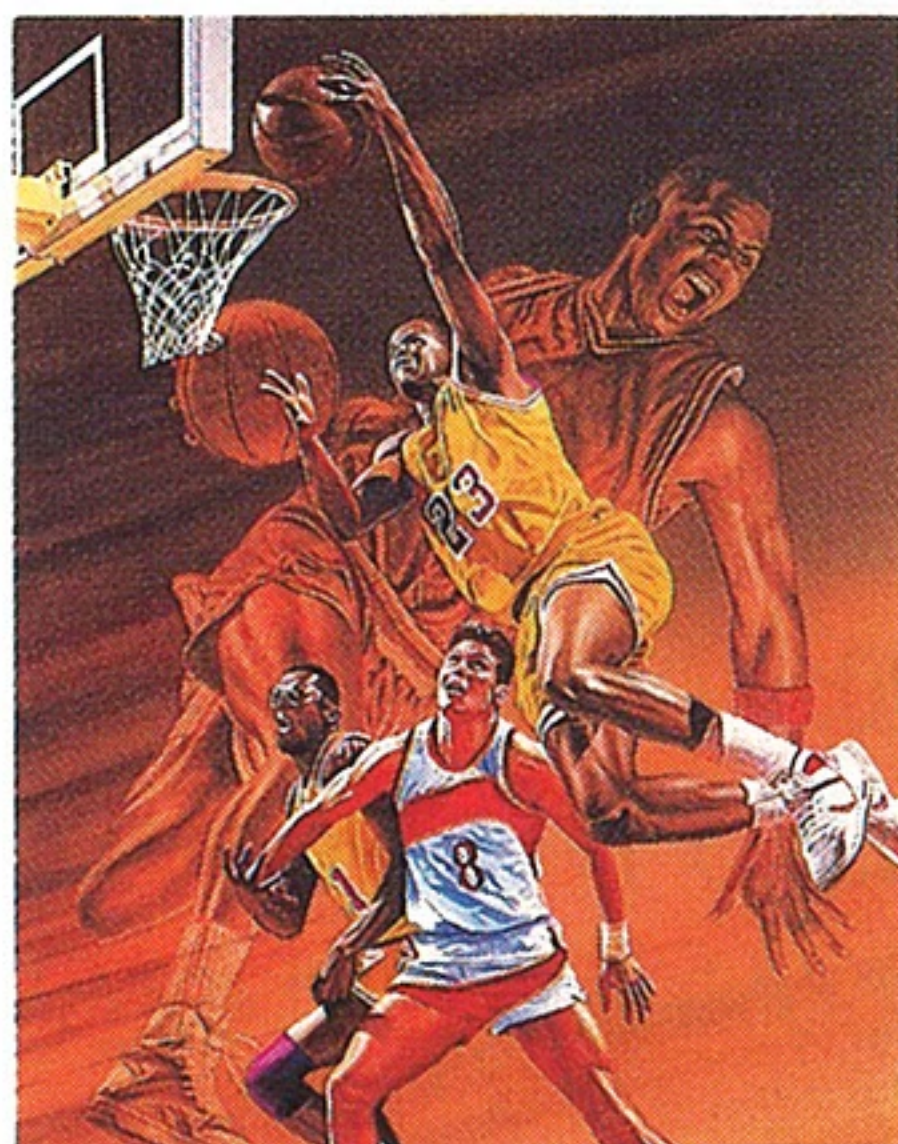
標準小売価格 5,500円

SuperReal BASKETBALL™

スーパーリアルバスケットボール

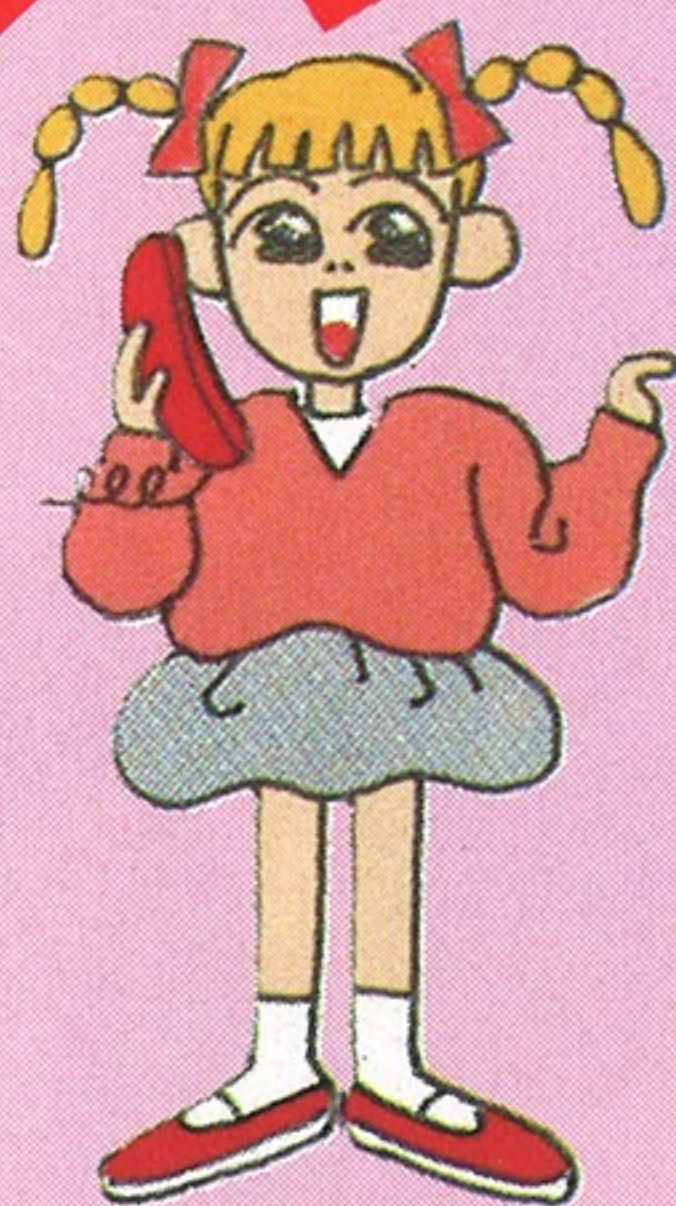
リアルな画面! 迫力のダンクシュート!
スーパースターの栄光を、キミに!!

標準小売価格 6,000円



記載価格には消費税は含まれません。

セガジョイジョイ テレフォン



セガからのホット
ライン。新作ゲームソフト
や楽しい情報を、どんどん
お知らせしています。

さっぽろ

札幌

011-832-2733

とうきょう

東京

03-236-2999

おおさか

大阪

06-333-8181

ふくおか

福岡

092-521-8181

☆電話番号をよく確かめて、正しくかけてください。

メガドライブカートリッジ



このゲームに対するご意見や感想を下記までお寄せください。なお、ゲーム
の進め方に関するお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12
お客様サービスセンター
☎03(742)7068(直通)

禁無断転載

©Falcom 1987
REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1990





G-4504

672-0174

株式会社 **セガ**・エンタープライゼス