

魔法門

目 錄

□ 迷失的冒險者.....	3
□ 關於本書.....	4
第一章 冒險前的準備.....	5
一、 備份遊戲磁片.....	5
二、 開始遊戲.....	5
第二章 主功能選擇頁.....	7
一、 創造新人物.....	8
二、 檢視所有人物.....	15
三、 進入城鎮.....	17
第三章 冒險開始.....	19
一、 移動和地圖的繪製.....	19
二、 行進中的遊戲指令.....	24
第四章 危急狀況.....	30
一、 遭遇指令.....	31
二、 戰鬥.....	37
三、 遊戲結束.....	38

第五章	冒險入門指南	
一、	關於這個世界.....	38
二、	你的人物.....	40
三、	武器和裝備.....	41
四、	怪物.....	42
五、	冒險.....	42
六、	咒語.....	43
附錄A	人物狀況.....	44
附錄B	咒語.....	46
附錄C	王城地圖.....	78
附錄D	咒語簡表.....	85

魔 法 門

□ 迷失的冒險者

走在這古老的城鎮中，心中充滿了太多不可理解的疑惑，這裏的一切看來是那樣的詭譎，而我又是怎麼來到這個地方的呢？過去的日子似乎是那麼的遙遠，以致於我完全沒辦法想起從前的我到底過著什麼樣的生活？

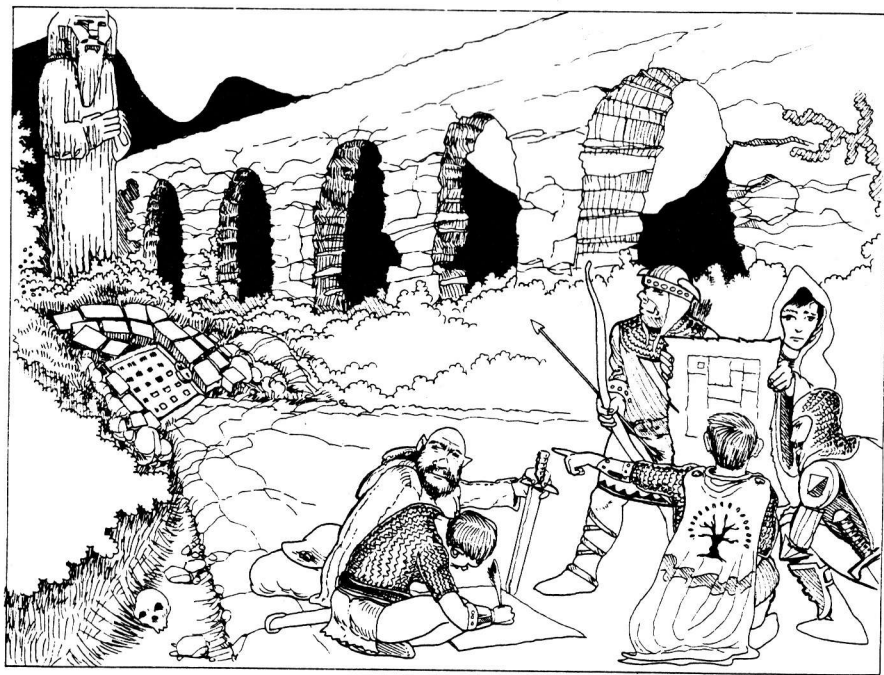
問起旅店老闆爲何我會在這裏出現，他總是神秘的笑而不說話，在這裏似乎還有不少人和我是一樣的。生活了這麼一段時間之後，總算對這個世界有點了解，這裏並不是一個和平的世界，到處充滿了暴力與魔法，也充滿了危險與財富。野外是無數怪物出沒的地方，某些怪物具有高度的危險性，也有些是十分友善的。即使在城內，也充斥著盜賊，只有強大的自我才是生存下去的條件。

那些與我一起在這裏的年輕人，似乎都有同樣的目的，那就是精神聖地之旅，我想，既來之則安之，我也不妨試試看。或許，可以讓我找回從前的日子。

這些日子以來，我找到了幾位志同道合的朋友，大家一起爲生存而奮鬥，雖然成功還有一段遙遠的距離，但我相信，那一天總會來到的。

□關於本書

這是一個可以持續到上千個小時的冒險旅程。當你開始時，讓這本書的1～4章指導你進入旅程的第一步。如果你是神話冒險遊戲的新手，第5章將幫助你認識這新世界的術語和習慣等。等到你讀得差不多了，就由電腦來指導你、最後，你將在這本書的附錄中，得到更重要的資料，或是遊戲功能和法術等。



第一章 冒險前的準備

一、備份遊戲磁片

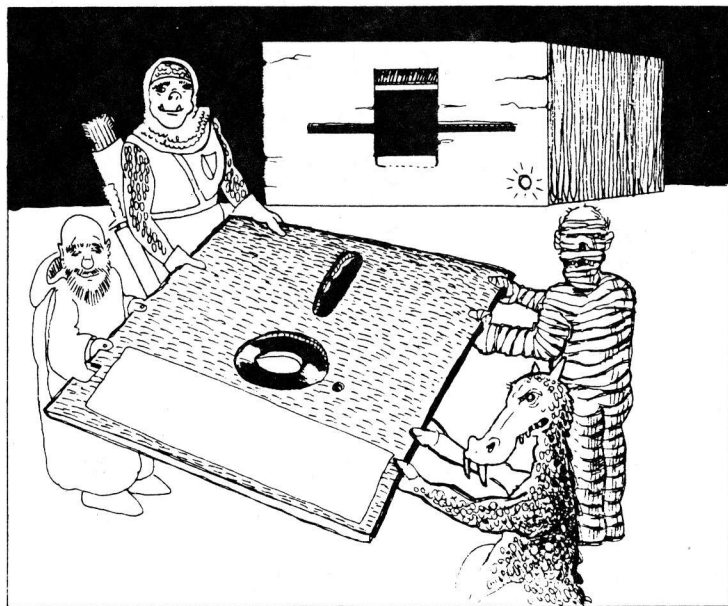
你的 **Might and Magic** 遊戲磁片是防寫的，在遊戲進行中，你必須寫入一些資料到遊戲磁片上，也就是說，你至少必須備份 **SIDE B** 到一片可以寫入資料的磁片上。我們建議你將遊戲磁片的 **C** 面及 **D** 面也備份下來，因為這兩面在遊戲的進行中也會經常的使用到。而 **SIDE A**，僅用來開始遊戲，是唯一被保護的磁片。要備份 **B.C.D** 面的磁片，只要使用 **DOS 3.3** 的 **COPYA** 或是任何的 **COPY** 程式即可。

二、開始遊戲

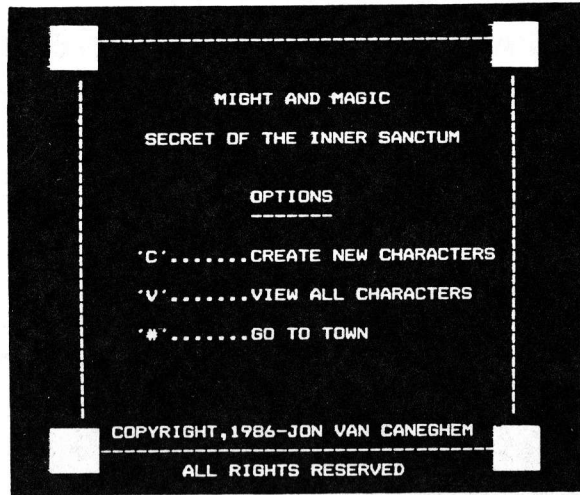
將磁片 **A** 面放入第一台磁碟機，打開電腦螢幕和主機的電源。一會兒，遊戲的擡頭畫面出現，這時：

- 按下 **SPACE BAR** 可以立刻看看遊戲的示範畫面。
- 按下 **ESC** 鍵可以結束示範畫面並進入遊戲。

當你按下 **ESC** 鍵之後，將 **SIDE A** 取出來，放入你剛才備份下來的 **SIDE B**，如果你有兩部磁碟機，可以按 **D** 鍵來切換 1 或 2 台磁碟機。接著按下 **RETURN** 鍵，磁碟機轉動一陣以後，遊戲的主功能選擇頁就會出現在螢幕上。在遊戲進行中，一旦有任何需要時，電腦便會在螢幕上指示你該將那一片磁片放入那一台磁碟機中。



第二章 主功能選擇頁



主功能能選擇頁提供了下面三項選擇：

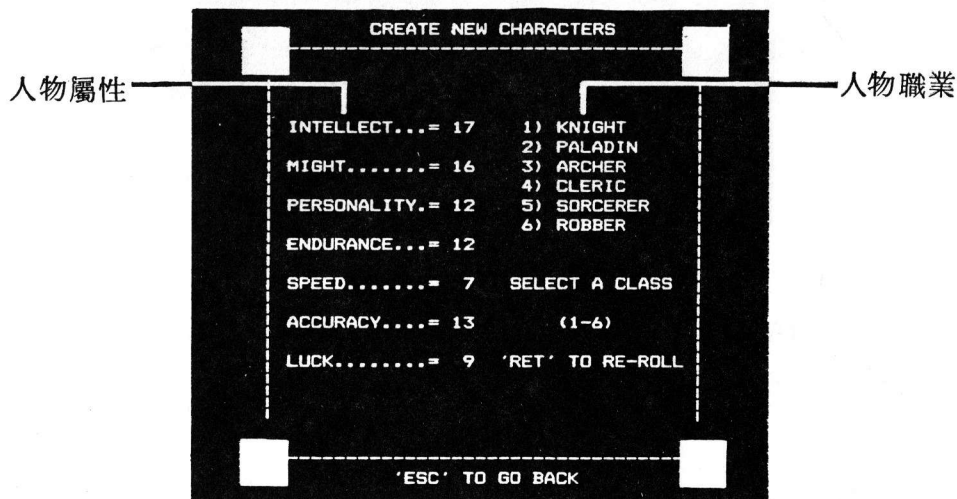
- **CREATE NEW CHARACTERS** — 創造新人物。你必須在進入遊戲之前先創造人物，除非你打算用程式已經預存在 **DISK SIDE B** 內的人物。按下 **C** 鍵可以選擇此功能。
- **VIEW ALL CHARACTERS** — 按下 **V** 鍵，可以顯示出所有存在磁片上的人物（包括程式內所預設的人物）。在人物目錄中你還可以按下人物的代號以看看該位仁兄的一切資料。
- **GO TO TOWN** — 按下 **1** ~ **5** 號數字鍵可以到 5 個城去，以便設定冒險旅程。

一、創造新人物

如果你決定用程式內預設的六位人物，那麼你便可以跳過這一節。

神話冒險遊戲最大的樂趣，就是創出能夠和你共同生存在冒險中的人物。如果你是第一次創造人物，請仔細的把這一節讀完，這可以幫助你創出一位較有變化而有趣的人物，能夠在冒險中有較大的生存機會。

按下 **C** 鍵，讓我們開始創造人物。



進入人物創造畫面時，左半部就是七種屬性（STATISTICS），由亂數在3到18之間產生，而這些屬性，也將會影響到人物職業，分別是：

1. **INTELLECT**: 智能，任何人物的一般智能。此項對巫師和弓箭手特別重要，因為這會影響到巫師的法力點數。
2. **MIGHT** : 力量。對鬥士和遊俠特別重要，因為這會影響到他們在戰鬥中所能對敵方造成傷害的大小。
3. **PERSONALITY** : 人格。對遊俠和牧師特別重要，因為這會影響到牧師的神力點數。
4. **ENDURANCE**: 耐力，人物在戰鬥中的精力。因為影響到生命點數 (Hit Point) ，所以對鬥士及遊俠特別重要。
5. **SPEED** : 速度，人物行動的快速和敏捷度。較高的速度也會提高防護點數 (Armor Class) 。速度還決定了戰鬥中行動的先後順序，速度快的人便能夠搶得先機。
6. **ACCURACY** : 準確性，在戰鬥中正確擊中敵人的能力。對弓箭手特別重要。
7. **LUCK** : 運氣。當其他的一切都失敗之後，這是最後成功的機會，一股冥冥中無人可預知的力量。



每一項屬性都是電腦經由亂數產生，位於 3 到 18 之間。在遊戲中，人物的行動、物品的發現，或戰鬥都可能影響到屬性，特別的咒語還可以使屬性超過正常的極大值 18，但屬性若降到 0，結果就是死亡。

畫面的右半部是在你目前的屬性下所能擔任的職業，如果你不滿意，可以按下 RETURN 鍵，電腦會重新設定一組亂數；如果你覺得可以了，就按下代表的數字鍵以選擇職業。職業有六種，分別說明如下，其中生命點數代表每增高一級經驗等級時所能提高的生命點數。

1 KNIGHT: 鬥士 重要屬性：力量

生命點數：1 — 12

施咒能力：無

一名鬥士開始時有最高的生命點數和最好的戰鬥技巧，可以使用任何的武器和護甲，除非是陣線不對或是其他職業所專用。在較高的經驗等級中還可以增加許多的戰鬥攻擊技能。

2 PALADIN：遊俠 重要屬性：力量，人格，耐力

生命點數：1 — 10

施咒能力：高階級時有神術能力。

遊俠和鬥士一樣，都可以使用除了特別限制以外的任何武器及護甲、物品等。一般的戰鬥技能和弓箭手差不多，但在近身肉搏時不能使用遠射程武器。

3. ARCHER：弓箭手 重要屬性：智能，準確性。

生命點數：1 — 10

施咒能力：高階級時有巫術能力。

一名弓箭手在特別限制之外可以使用任何武器，但只能穿 **chain mail** 或是更輕的護甲，並且不能使用盾牌。他可以使用任何的長射程武器，即使是在近身肉搏時。

4. CLERIC：牧師 重要屬性：人格。

生命點數：1 — 8

施咒能力：神術（防禦性、治療性）。

牧師只能穿到 **chain mail** 的護甲，可以持用盾牌。武器只允許用 **club**, **mace**，**flail**，**staff** 或是到 **great hammer**，不能使用長射程武器。經驗等級提高時，可以學會使用高等級的神術。

5. SORCERER：巫師 重要屬性：智能

生命點數：1 — 6

施咒能力：巫術（攻擊性，戰鬥性）。

一名巫師只能穿著 **padded armor**，並且不能使用盾牌。武器則限制在 **club**，**dagger**，或者到 **staff**。巫師等級增加時可以學到更高級且更有力的巫術。

6. ROBBER：盜賊 重要屬性：無

生命點數：1 — 8

施咒能力：無

盜賊的護具到 ring mail 和盾牌。武器包括 sling，crossbow 和所有單手用的武器，如 short sword 或 dagger。盜賊的等級提高時，可以增加開鎖和解除陷阱的能力，其一般戰鬥技能和牧師一樣。

在選擇人物時，筆者建議你最好是每種職業的人物各一位，盜賊能力雖然差，但是開鎖時絕對少不了他，六種職業的組合才是真正分工合作的好搭擋。

選定人物職業之後，電腦會要你輸入人物的種族，每個種族都有它的優缺點，也就是說，當你選擇種族以後，你的各項屬性會有些許的改變，改變的數值請參考附表一。在選擇好種族後，如果你覺得不滿意或後悔了，那麼按下 ESC 鍵可以讓你回到選擇職業的那一部分，而且屬性也會回復到先前的數值。另外，各種族也有一些隱藏的力量，分別說明如下：

HUMAN：人類，對畏懼有很強的抵抗力，對睡眠法術也有一點抵抗力。

ELF：小精靈，對畏懼有很強的抵抗力。

DWARF：矮人，對中毒有一些抵抗力。

GNOME：地精，對魔法有一點抵抗力。

HALF — ORC：半獸人，對睡眠法術有相當的抵抗力。

這些能力在遊戲進行中雖然看不見，但在敵人施法時卻有很大的影響，混合各種族組隊是個好主意。

附表一：種族屬性變化表

MUMAN	不 變
ELF	INTELLECT + 1 MIGHT - 1 ENDURANCE - 1 ACCURACY + 1
DWARF	INTELLECT - 1 ENOURANCE + 1 SPEED - 1 LUCK + 1
GNOME	SPEED - 1 ACCURACY - 1 LUCK + 2
HALF-ORC	INTELLECT - 1 MIGHT + 1 PERSONALITY - 1 ENDURANCE + 1 LUCK - 1



接下來要選擇陣線（**Alignment**）。在這個世界裏每個人都必須要有自己的歸依，你必須決定自己將是善良（**GOOD**），或是中立（**NEUTRAL**），或者是邪惡（**EVIL**）。當然，這邪惡和善良並不是絕對的，只是在面對未知的一切時人物的傾向而已。陣線可以因為行為和特定的法術而被改變。

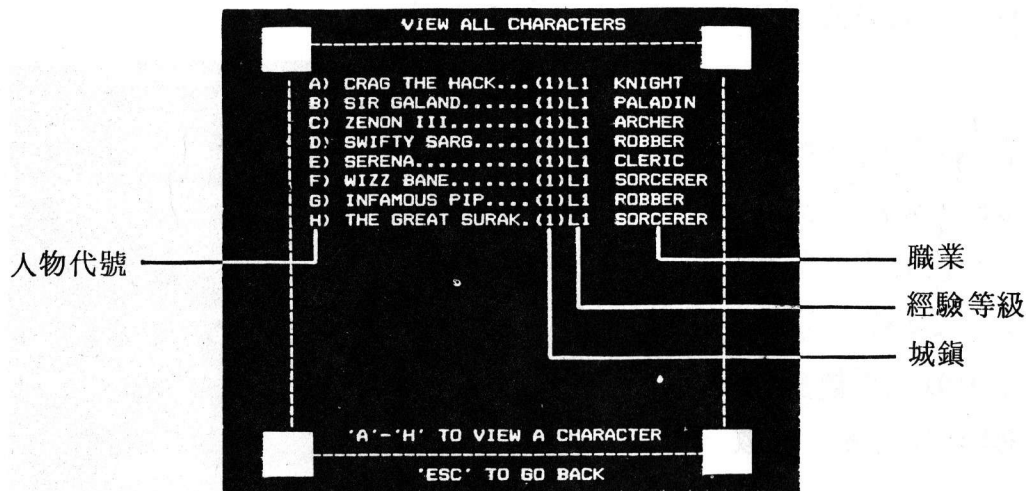
許多特定的地點、物品或武器等，都設定為善良或邪惡，其相反陣線的人物便無法進入或使用。中立的人物可以進入各地區，但卻不能使用善良或邪惡陣線的物品或武器。

最後一項是性別，不是男性便是女性，性別不會影響到屬性，但在冒險旅途中可能會有極大的影響，最好是各有一半。舉例來說，在**TOWN 2 PORTSMITH**，走到十字路口時每個男性的生命點數都會減半。當然，別的地方也可能對女性有特別的限制。

完成了全部的設定後，便要為此號人物取個名字，名字不能超過15個字母，任何時候按下 **[ESC]** 鍵可以跳回選擇職業的部分。名字輸入完畢後按下 **[RETURN]** 鍵，電腦會問你是否要存下人物（**SAVE CHAR Y / N**），按 **[N]** 可以再以相同的屬性重新選擇職業，按 **[Y]** 則將存下人物，並開始創造一個新的人物。在選擇職業時按下 **[ESC]** 鍵可以回到主功能選擇頁。一片備份的 **DISK SIDE B** 可以存放18位人物（包括程式預存的6個人在內）。

二、檢視所有人物

在主功能選擇頁按 **V** 可以檢視各人物的目錄，這目錄包括：



- 人物代號
- 名字
- 該人物所在的城鎮
- 人物目前的經驗等級
- 人物的職業

在目錄顯示時按下人物的代號字母可以看看該人物的詳細資料。

1 人物資料顯示：

此顯示幕可以讓你了解這個人物的一切資料狀況，包括各項屬性、健康狀況等。通常是如下的畫面

LEVEL 代表經驗等級

SP 代表法力點數

HP 代表生命點數

AC 代表防護等級

COND 代表健康狀況

EXP 代表經驗點數

```
CRAG THE HACK : M NEUT HUMAN KNIGHT

INT=8   LEVEL=1   AGE=18   EXP=0
MGT=17
PER=8   SP=0     /0     (0) GEMS=0
END=15
SPD=13  HP=14    /14
ACY=15
LUC=10  AC=1
                                FOOD=10

COND= GOOD

-----<EQUIPPED>-----<BACK PACK>-----
1)                                     A) CLUB
2)                                     B)
3)                                     C)
4)                                     D)
5)                                     E)
6)                                     F)

(CTRL)-'N' RE-NAME CHARACTER
(CTRL)-'D' DELETE CHARACTER

'ESC' TO GO BACK
```

2 除去一名人物：

在檢閱這名人物時，如果你想把他除去，那麼按住 CONTROL (**CTRL**) 鍵不放，再按下 **D** 鍵，電腦會要你確認一次，按下 **Y** 鍵之後這個人物就再也不見了。

3 爲人物改變名字：

檢閱時按住 CONTROL 和 **N** 鍵，然後就可以輸入一個15個字母以內的名字，按下 **RETURN** 鍵，人物的名字就會被改變。

三、進入城鎮

每次你要進入**Might and Magic**的冒險旅程，你的遊戲是從1～5號城之一的旅店內開始。每個人物初創時（包括程式預設的六個人物）都是存在第一個城鎮。因此，當你第一次進入遊戲，只能從1號城鎮開始。

在主畫面選擇頁，利用[1]～[5]的數字鍵可以選擇到各城鎮的旅店去組織你的隊伍。螢幕會列出該城鎮中的人物目錄，如果該城鎮中沒有人物可供組隊，則會得到**No Available Characters**（沒有可用的人物）的訊息。

在城鎮中的人物目錄表上，可以按人物代號的字母鍵以檢視該名人物，也可以按 **[ESC]** 鍵回到主功能選擇頁，當然，還可以設定你的隊伍。

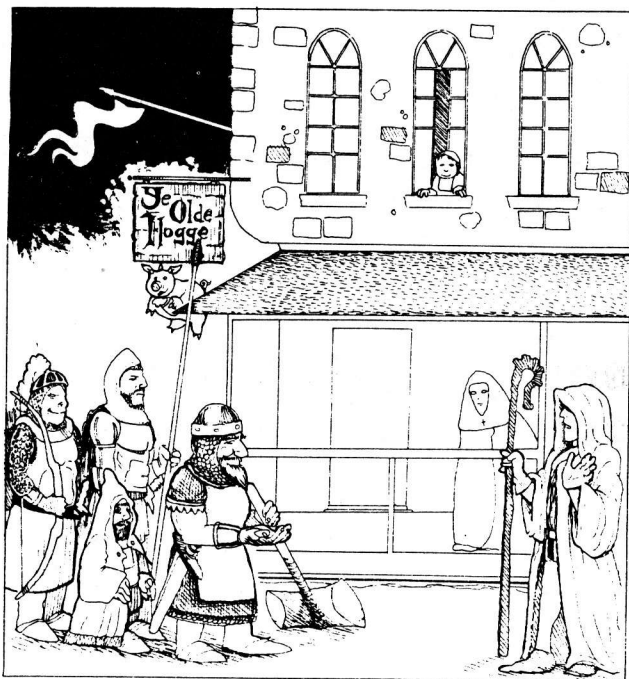
□設定隊伍

要增加人員到你的隊伍中，先按住 **[CTRL]** 鍵，然後再按人物的英文代號。這時，該位人物的名字前面會出現一個“@”的符號，表示該位人物已經是你隊伍中的一員。

一支冒險隊伍可以容許1～6位人物進行遊戲，當你的隊伍已有六人時，螢幕底下會出現**Party Is Full**（隊伍已滿）的訊息。若你想再加入其他的人物，則必須先從隊伍中移去其他的人物。

移去人物的方法如同增加人員的方法，只要你按下 **[CTRL]** 鍵和人物的代號之後，前面的“@”符號就會消失，表示這名人物已不在隊伍中了。

當你開始設定人物以後，螢幕上將會出現一個新的指令—X (Exit) 離去，按下X鍵後，你便進入三度空間的立體畫面，開始這一趟冒險的旅程。
注意：要結束遊戲並存下資料，必須帶著你的隊伍回到五座城鎮之一的旅店中才行。



第三章 冒險開始

一、移動和地圖的繪製

當你下了☒的指令以後，便正式進入了Might and Magic 的世界，你可以看到呈現在面前的是三度空間的立體圖。螢幕的右方有一列可用的指令目錄。底下則是人物排列的順序和名單。如果人物的名字前面有一個*符號，就表示這個人目前的健康狀況NO GOOD。由於顯示在螢幕上的畫面是代表你隊伍的前視圖，所以，你沒有辦法看到自己隊伍中的隊員。

你開始於旅店中，迴轉一圈就可以再進入旅店。否則，便前進離開旅店，踏上旅程。要移動你的隊伍，可使用下列的指令

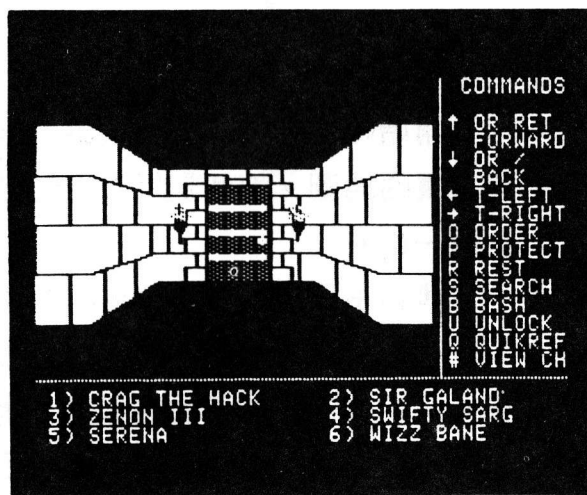
↑或 **RETURN** 前進

↓或☒ 退後

☐ 左轉

☐ 右轉

當你按下前進或後退的移動鍵時，隊伍便會前進或後退一格，☐或☐鍵則可以使你旋轉 90° 的方向。



沒有鎖的門在你移動前進的時候便會自動打開。如果這個門是鎖著的，那麼你就得用到開鎖或撞門的指令，或是找一條路繞過去。（警告：許多鎖著的門在你嘗試去打開或是撞開它的時候，都可能有一些陷阱會傷害到你）

當你撞上障礙物，像是牆壁或是山等，將會出現 **SOLID** 或是 **IMPASSABLE** 等的訊息。這些訊息在穿行於黑暗之中或測試秘密通道時特別有用。

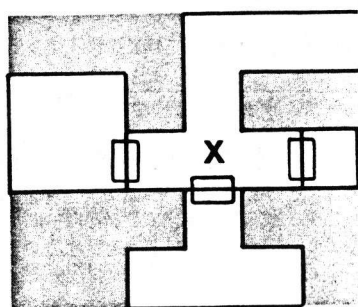
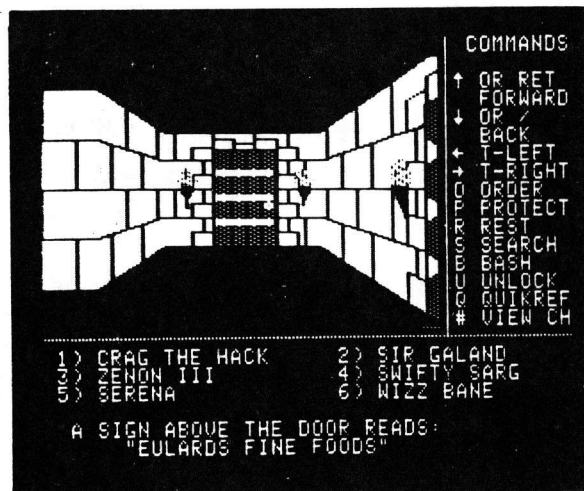
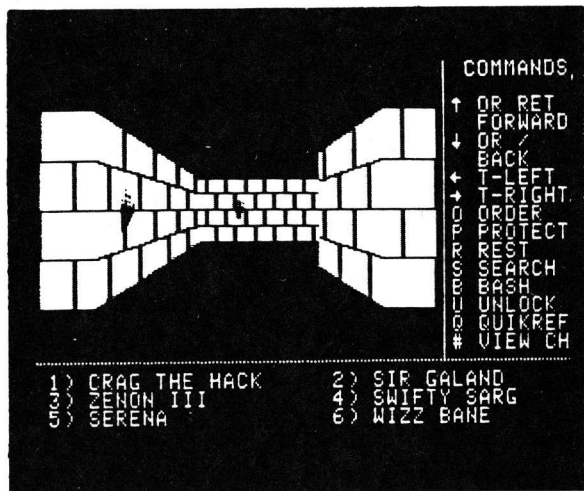
謹記你現在是處於一個魔法和危險的世界，沒有任何地方是和這裏相似的。門可能在你面前鎖起來，河水可能泛濫，道路可能被山擋住。某些地區可能因為法術而黑暗，需要你發覺尋找出穿越的道路。特定的地點可能將你傳送到遙遠而未知的地方，當然，任何地方都可能包含寶藏或怪物。

1 地圖繪製指南

開始時花點時間去探索第一座城鎮，爲了幫助你的隊伍，在書末已附上第一座城鎮的地圖。地圖是以方格的形式表示，你每按一次移動鍵，隊伍便在地圖上前進一格。

地圖上已經標出了城鎮的角落、通道、牆和門等，並且點出出售物品的商店，能治療或拯救人物的神殿，能增加你人物經驗等級的訓練所，以及旅店。但地圖上並沒有告訴你怪物在那裏、寶藏和其他遭遇的機會又在何處。

一開始就跟著地圖走，並注意螢幕上的立體畫面。螢幕上你可以看到 3 格寬 4 格深的區域，除非是有牆或是其他的實物擋住了你的視線。



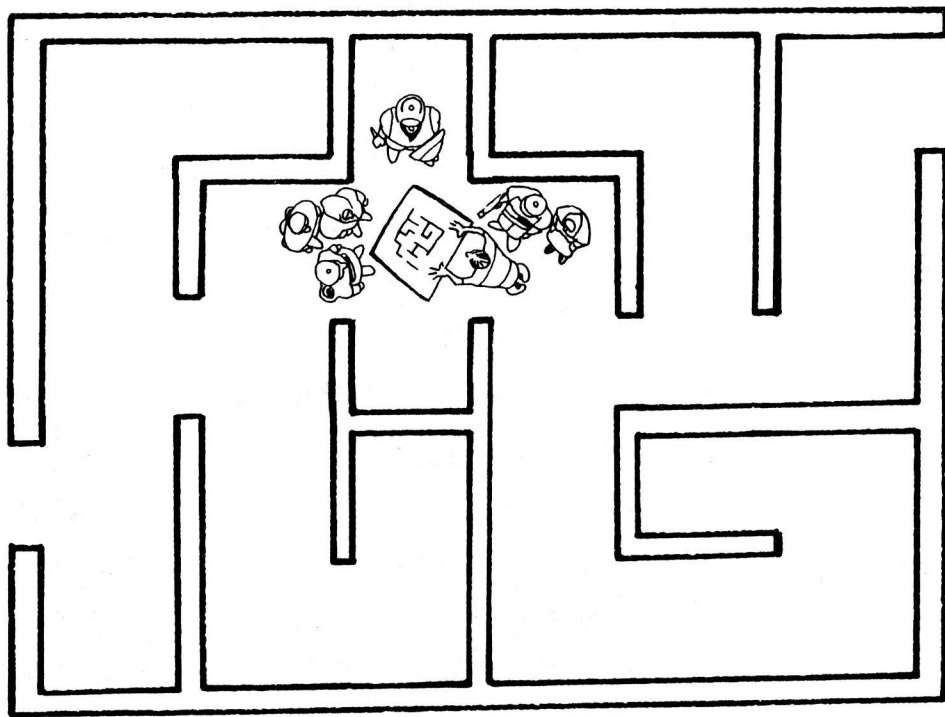
- X表示你現在所站的位置，左上圖為向北看所得的圖形，左下圖則為向東看所得之螢幕畫面，你可以在此發現一食物店。

跟著地圖去探索第一個城鎮，你將很快的熟悉三度空間立體前視圖的表現方式，並且學會如何自己畫地圖。當你離開第一個城之後，你將需要自己繪製出其他城鎮、野外區域以及地下洞穴的地圖。

2 地圖繪製時的注意事項

- 影印並使用附在書後的空白地圖，每張地圖都是 16×16 的方格區域。連接那些點可以標示出牆或是其他的障礙，接著通道便會明顯的顯現出來。此外，在圖上空白的部分註明該地圖所在的區域和層數。
- 要記得三度空間畫面總是代表你的隊伍所看到的景象，每向前走一步，便要讓你的隊伍停下來，將你面前所看到的情況畫下來。
- 如果你的方向感不好，無法揣想各種方位，那麼，當你的隊伍向右轉時，也將你的地圖向左旋轉 90° 。然後在你繼續前進之前，把螢幕上所見的景象先畫下來。
- 標出被鎖的門、秘密通道、黑暗區域、特別情況（尤其是在野外），以及各種訊息等。

- 標示出你確定必然會遭遇到怪物的地點（如龍穴），但別把你遇到怪物的每一個地方都標出來，因為那可能是機會造成的，那種遭遇下次可能發生在不同的地方。
- 爲了正確的點出隊伍的位置，常用巫師的 LOCATION 這個咒語。



二、行進中的遊戲指令

當你的隊伍穿行於這個世界時，你可以使用列在螢幕右方的一排指令，前面的字母就是指令的按鍵。如果見到#的符號時，你就得從螢幕下方的人物目錄選一個人物的數字代碼按下。

指令	按 鍵	說 明
前進	↑ 或 RETURN	移動整個隊伍前進一格
後退	↓ 或 ▾	移動整個隊伍退後一格
左轉	←	隊伍整個左轉 90°
右轉	→	隊伍整個右轉 90°
順序	0	重新安排隊伍中人物的位置，只要輸入你想為他們安排的新順序。例如：

NEW 1 2 3 4 5 6

OLD 3 5 6 2 1 4

代表將原來代號是 3 的人物移到 1 等等。

保護	P	顯示目前正作用在隊伍上的法術。照明法術也將會被顯示，括號內的數字是目前還可用的光亮單位數。每一個光亮單元用來點亮一個黑暗區域，當你的隊伍走上一塊黑暗區域，光亮單位就會自動被使用。
----	----------	---

休息 R

隊伍休息一夜是很重要的，休息可以恢復所有隊員的生命點數和法力點數，除非是受到特別的健康狀況所影響。休息時每位隊員都必須耗去一份食物，所有的保護法術在睡眠時會自行消失，必須在醒來之後重新施法才行。

隊伍在休息中也可能遭遇到怪物，這個時候有些隊員就可能在睡眠中進入戰鬥。如果這個地區實在太危險，那麼隊伍將不被允許在這裏休息。

搜尋 S

在隊伍所在的區域尋找隱藏的寶藏或物品。在你打敗怪物即將離去之際，習慣上你總是搜查一下看看是否有什麼剩下來的。當然，並不是要你在戰鬥之後就立刻搜尋，你也可以先治傷，或休息等等。

撞擊 B

嘗試去撞開一扇鎖著的門，如果成功了，隊伍將會越門而過；如果失敗了，隊伍便無法移動，在許多情況下，撞門可能引發陷阱導致受傷。

開鎖 U

可以讓隊伍中的任一人嘗試去解開門上的鎖，只有盜賊才有真正成功的機會。一旦成功，隊伍便可通行，而且陷阱也會同時被解除；如果不幸失敗了，那麼陷阱就會被引發，受傷是意料中的事了。

簡報 Q

簡單的檢視一下隊伍中人員的狀況。包括生命點數、法力點數、防護等級等。這時，你可以按下人物的代號以檢閱該名人物，或是按下 **ESC** 鍵回到遊戲畫面。

檢閱 #

顯示該名人物的側寫。詳細說明請見附錄 A，同時螢幕的底部會出現許多可以使用的指令，簡述如下：

C) ast — 施法，施展非戰鬥類的法術。當然，這名人物必須要會該項法術，有足夠的法術點力及魔法寶石才行。法術請參考附錄 B。

D) iscard — 永久的拋棄人物背包裏的物品。

E) quip — 持用物品，將物品從背包裏換到手可以持用的地方，如此這件物品才能被使用。一個人只能同時持用六種物品，當然，並非是所有的東西都得被持用才能使用，像藥劑就可以在背包裏直接使用。

必須持用的物品包括護甲和其他的衣服、武器、盾牌等，當然，這還得受到邏輯的限制。例如，一個人只能穿一件護甲；一件肉搏用的武器和長射程的武器。盾牌不能和雙手用的武器同時持用。

G) ather — 聚集，將隊伍所有的金錢、寶石、食物等全部收集到這位人物身上，直到他所能攜帶的最大值。

R) emove — 將物品從持用狀態放回背包。

S) hare — 將所有的金錢、食物、寶石等平均分配給所有的隊員。

T) rade — 將寶石、金錢、食物或物品的一部分傳給其他的隊員，依照螢幕指示即可。

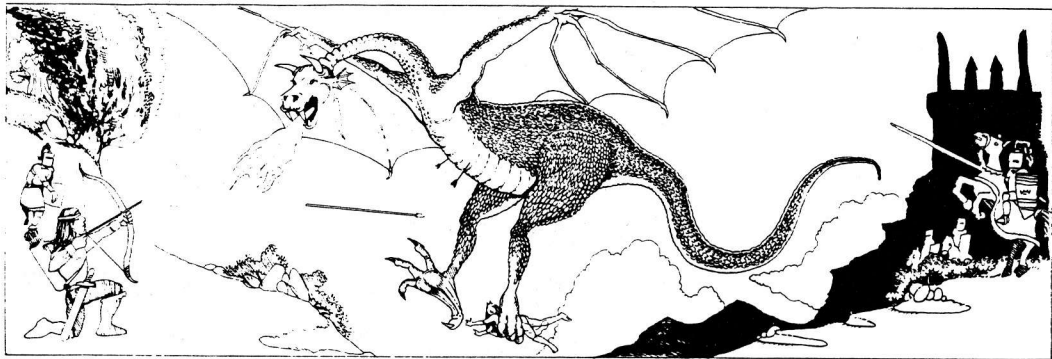
U) se — 使用有特殊力量的物品。有些物品必須先持用之後才能夠使用，有些則不必，如藥劑等。如果物品的力量有次數的限制，那麼可以用法術檢查出它的力量還剩多少。（參考附錄B的法術說明）

可以將遊戲的聲音打開或關掉。這個指令並沒有列在螢幕右方的指令表中。

聲音

Ⅴ

第四章 危急狀況



在探險的過程中，你的隊伍將會遭遇許多動物、怪獸、人物等。這些遭遇通常充滿了危險，但如果你要增加經驗點數，這也是必要的。也就是說，遭遇是無可避免的。但是，當你遇到應付不了的事件，爲了生存，什麼事都可以做，例如逃跑、賄賂、投降等。

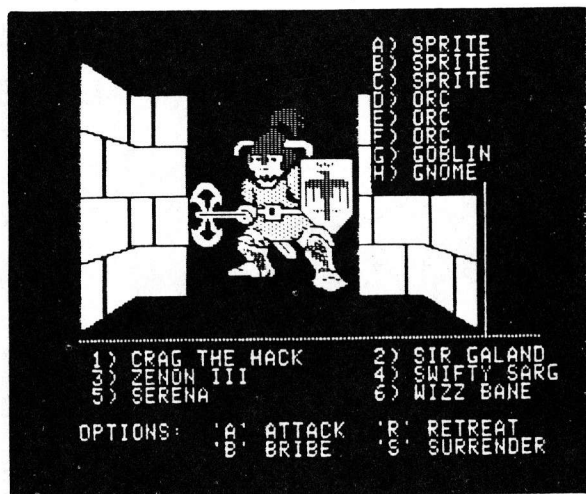
大部份你所遭遇到的都是怪獸、牠們通常成群結隊，可能高達15隻，也可能是由許多不同種類的怪物所組成。

這裏有將近兩百餘種不同的怪物，有些很怯弱，有些則有高度的危險性。每種怪物都有不同的力量和特性，你必須在戰鬥中學習了解各種不同怪物的特點，這是生存下去的要件。

當遭遇到怪物時，畫面會立刻改變，右邊的指令列被一串怪物名字所取代，一幅怪物的圖像出現在立體視窗的中央，一串指令就列示在人物目錄的下方。

指令的情況要視遭遇情形而定：

1. 如果怪物發現了你，那麼你只能進入戰鬥狀況，別無選擇，攻擊就此展開。
2. 如果你的隊伍發現怪物，你可以決定迎向前去或是避開。如果避開，遭遇就算結束；如果迎向前去，同樣會得到遭遇時的指令。
3. 如果雙方互相被對方發現，便得到一些遭遇指令，注意這些指令的選擇可能會影響你人物的陣線。



一 遭遇指令

指令	按鍵	影 響
攻擊	A	進入戰鬥。
賄賂	B	嘗試用金錢去收買怪物。如果牠們拒絕，戰鬥就此開始；如果牠們接受了，怪物可能會要你全部的金錢、食物、寶石等。
逃走	R	嘗試逃離這些怪物。如果成功，你的隊伍會移到這 16 × 16 範圍內最安全的地方。如果失敗了，一場戰鬥就此展開。
投降	S	你的隊伍也可以高舉白旗投降。如果怪物接受了，你的隊伍會被移到一個更危險的地方，你的金錢、食物和寶石都可能會被沒收。投降成功的機會比逃走大，但是如果失敗了，你仍然得面對戰鬥。投降有時候是個必要的策略，可以藉此抵達特別的地點。（如監牢或是藏寶室）



二、戰鬥

戰鬥是**Might and Magic**的重心所在，你要靠擊敗怪物和其他的生物以增加經驗點數，並且取得牠們所攜帶的珍寶，這些都能提高你的經驗和能力。

戰鬥是以回合來計算的，在每個回合中健康狀況尚可的人物（或怪物）都可以行動一次，行動的先後順序就依速度而定。

戰鬥時畫面會一轉而成爲戰鬥畫面。戰鬥中人物的安排全是以數字顯示在**ROUND**的下方。怪物和人物的代號前若有“十”號就代表牠是處於肉搏戰狀態中，正在肉搏的人物無法使用遠射程武器，除非他是弓箭手。當某個人物或怪獸的代號是反白時，則表示目前輪到他行動。

```
COMBAT      +A) GNOME..... (WOUNDED)
ROUND #1    +B) GNOME
            +C) GNOME
            +D) GNOME
            +E) GNOME
            +F) GNOME
            +G) GNOME

            +1 +2
            +3 +4
            5  6

D DELAY
P PROTECT
Q QUICKREF
# VIEW CH

HANDICAP
MONSTER +3

-----
1) CRAG THE HACK      2) SIR GALAND
3) ZENON III          4) SWIFTY SARG
5) SERENA              6) WIZZ BANE

OPTIONS FOR:  'A' ATTACK(A)  'S' SHOOT
               'F' FIGHT(+)  'C' CAST
               'E' EXCHANGE  'U' USE
               'R' RETREAT   'B' BLOCK

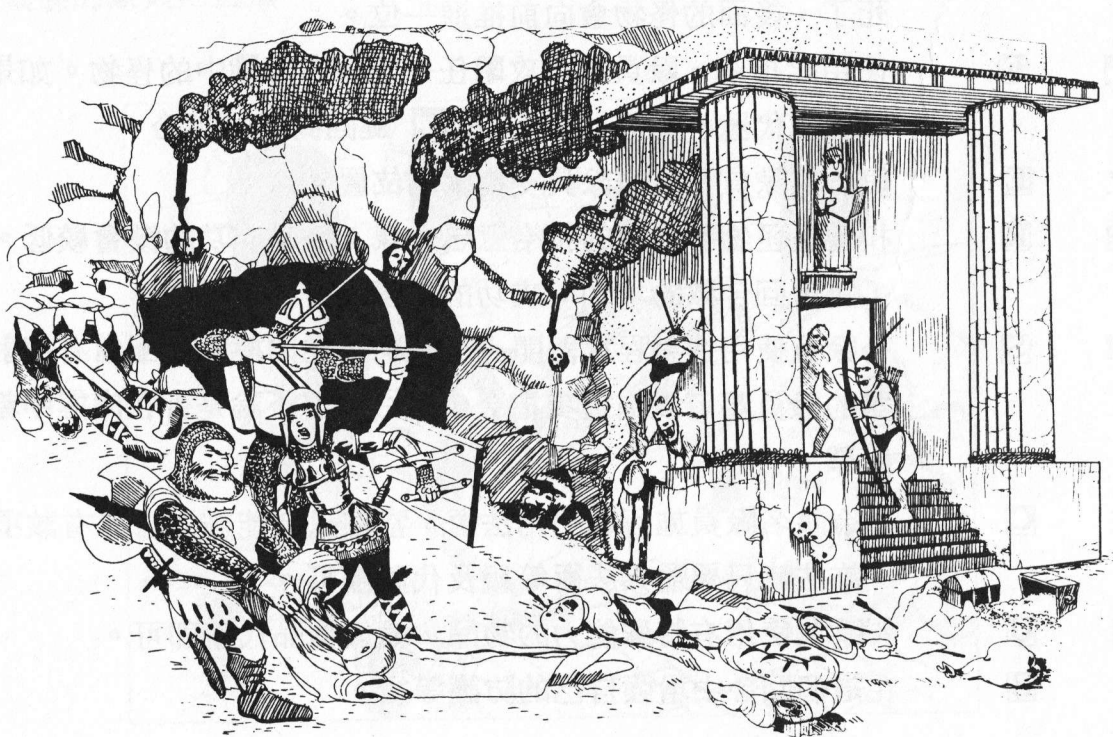
ZENON III
```


□非戰鬥指令

指令	按鍵	說明
延遲	D	可以設定螢幕上訊息停留的時間長短。0 表示時間最短，5 是程式內部預定的數值。
保護	P	顯示目前施在隊伍中用以保護的法術。
簡報	Q	顯示隊伍人物的狀況表，包括生命點數（Hit Points）、法力點數（Spell Points）、防護等級（Armor Class）和健康狀況（Condition），在快速視查時你可以隨時按下人物代號以檢閱該名人物，或是按下 ESC 鍵回到先前的畫面。
檢閱	H	按下人物代號以檢閱該名人物，這時仍可以按 Q 鍵作快速視查或 ESC 鍵脫離。

□障礙 (Handicap)

這裏提示了這個回合怪物或隊員所受行動的阻礙，如果顯示MONSTER+某數，就表示怪物的速度增加多少點；如果是PARTY +某數，則表示隊員的速度快了多少；若是都沒有增加，就顯示“EVEN”。



□戰鬥指令

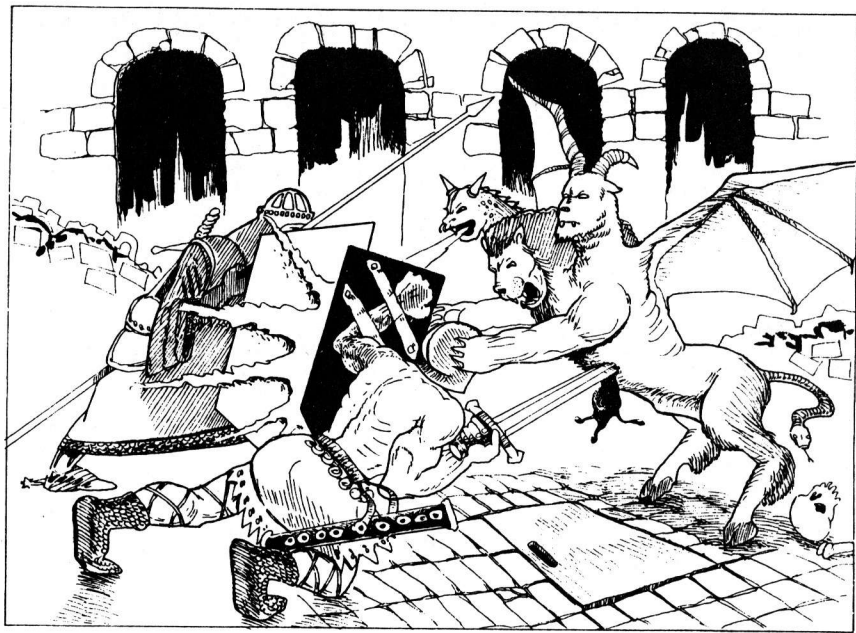
戰鬥中輪到一名人物行動時，該名人物所能使用的指令會列在螢幕右下方，總共有八種指令。一旦你完成一個戰鬥指令，行動的結果會立即顯示在螢幕底部。

指令	按鍵	說明
攻擊	A	隊員使用目前持有的武器去攻擊 A 位的怪物，如果在 A 位的怪物死了，後面的怪物會向前推進一位。
戰鬥	F	使用此指令，隊員可以攻擊任一隻在肉搏戰中的怪物。如果不選擇怪物代號，則可以按下 ESC 鍵回到戰鬥指令。
换位	E	使該位隊員和其他隊員交換戰鬥位置。
逃跑	R	和遭遇怪物時逃跑的指令意思一樣，但是成功的機會較低。不過，隨著回合數的增加，成功的機率也會再度提高。
射擊	S	令隊員使用遠射程武器開火，任何不在肉搏戰且配備有遠射程武器的隊員都可以有這項指令，但弓箭手不論是否在肉搏中都可以射擊。
魔法	C	命令該名隊員施行戰鬥用法術，當然只有能魔法者方有該項指令。魔法時只要輸入法術等級及代號即可。
使用	U	要隊員使用有特殊能力的物品，輸入物品代號即可。
抵擋	B	在這個回合中增強自己的防護等級。

□給高級玩家

如果要加速戰鬥，同時按住 **CTRL** 和 **A** 鍵，隊員們就會依下列指示行動：

- 在肉搏戰中的隊員均自動攻擊處於 A 位的怪物。
- 不在肉搏戰中的隊員若配有遠射程武器，會自動射擊 A 位的怪物。
- 其餘的隊員則抵擋。



□戰鬥結束

戰鬥一直持續到有一方逃走或是完全被毀滅。戰鬥結束之後螢幕底部會有一個訊息，列出每位生存下來的冒險者可得到多少經驗，但是死亡（**DEAD**）、根除（**ERADICATED**）和石化（**TURNED TO STONE**）的隊員則得不到任何經驗。戰鬥結束後，畫面會回到三度空間圖，繼續你的旅程。

重要事項：在戰鬥結束後離開這個方格之前，一定要先搜尋留在這一格區域內的寶藏。當然你也可以先行休息、治傷等等。在戰鬥中交換位置的隊員，這時也會恢復原來的順序。

三、遊戲結束

如果你要中止遊戲並存下你所獲得的經驗、寶藏等，那麼將你的隊伍帶到五座城鎮中任何一個旅店裏，進入旅店時電腦就會自動將你目前的人物狀況存在磁片中。



第五章 冒險入門指南

冒險遊戲的主題就是遊戲的本身，而不是一個特定的目標。在遊戲中，你扮演了隊伍人物的角色，分享他們的行動和冒險。

大部分的冒險遊戲都有一些特定的慣例，這些慣例就是這一章的主題。

一關於這個世界

在開始時，對於你和你的人物來說，這個未知的**Might and Magic**是一片陌生的，這表示在你將來旅行其中時必須靠自己來畫出它的地圖。

這個世界被分為城鎮（共有五座）、地底世界、洞穴、地下城、開放地形、河流、海洋、山區等。一般來說，越危險的地方就有越多的寶藏，當然，先決條件是只要你能活著去發現它們。

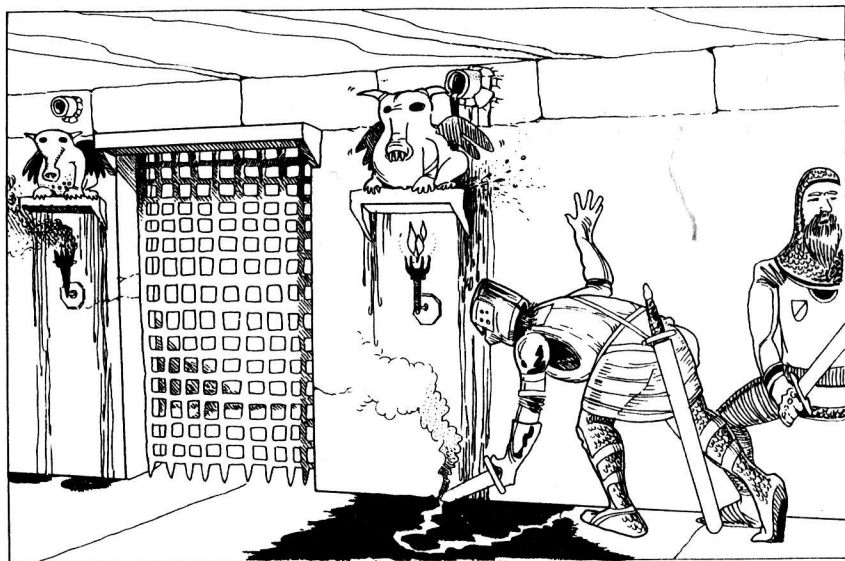
城鎮是十分重要的，因為它包含了：

- 商店，是食物、武器、護甲和其他裝備的供應站。
- 神殿，是人物受傷和生病時的醫治場所。
- 訓練所，只要人物有足夠的經驗點數，便可以在這裏提高經驗等級。
- 旅店，隊伍所能抵達最安全的地方，也是遊戲開始、結束與存取的地方。

地下洞穴和地下城都包含許多層數，越低層越危險。在山區和水路上通常都只有一條通道，而且會有更具危險性的怪物看守。

當然，你手邊上的詳圖可以提供給你一定程度的保證，但並無法保證你絕對的安全。不論何時怪物都有可能在你剛才自由通過的地方出現。魔術門（MAGICAL PORTAL）也可能隨時消失或出現在你的面前。

落石會成爲山路的阻塞，春天的急流也可能泛濫河旁的淺灘。依循著地圖前進，並且要隨時準備繪製新圖。



二、你的人

任何一位你所造出來的人物，不論是人種、職業、陣線或性別，都從18歲的第一經驗等級開始。

一名人物的經驗等級代表了他的力量和各項能力，經驗由該名人物冒險或戰鬥中所獲得，以經驗點數（**EXPERIENCE POINTS**）來表示所得的多寡。在較高的經驗等級時，可以施行較高等級的法術，在戰鬥中便能施予敵人更重大的打擊，而且可以承受更多肉體上的打擊。人物在得到足夠的經驗點數之後，便可以到訓練所尋求提高經驗等級。

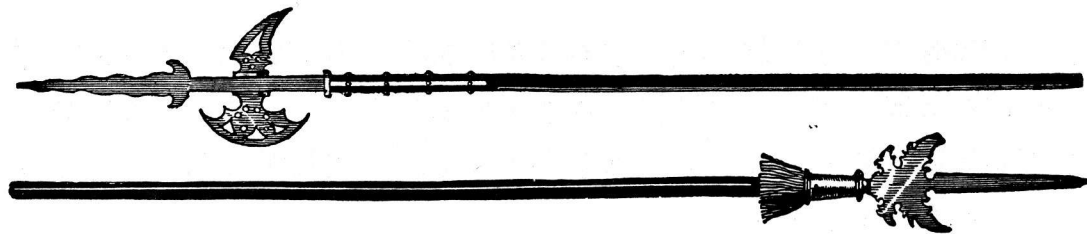
人物的組成是職業（**CLASS**）、人種（**RACE**）、陣線（**ALIGNMENT**）、和性別（**SEX**），其中職業是最重要緊的。職業由個人七項基本屬性的前三項決定。關於人物的一些狀況，在附錄A中還會有說明。

三、武器和裝備

不同職業的人物穿著不同形式的護甲和使用不同的武器，例如牧師只能使用 CLUB，MACE，FLAIL，STAFF 或 GREAT HAMMER，並攜帶一個盾牌（SHIELD）。

其他的一些裝備，可能在城中買到或在路上拾到，但不論如何，都要小心使用。

每一名人物有一個背包，裏面可存放六項物品。除了背包之外，還可以在手上持用六項物品準備使用。有很多東西都必須先持用左手上方能使用，否則一旦進入戰鬥，就來不及持用了。



四怪物

“怪物”這個名詞代表著危險與邪惡。在 *Might and Magic* 的世界裏，大約有兩百種的怪物，每種都各不相同。有些是具有高度危險性並且難以擊敗，有些是可以賄賂，有些一碰到你就逃，有些則可以幫助你。

一般來說，遭遇並擊敗這些怪物以取得經驗點數是增進經驗等級的好方法。當你的人物提高了等級，他們將會遭遇更危險的怪物。許多寶物都由怪物看守著，所以只有更高等的冒險者才有較多增加財富的機會。

五冒險

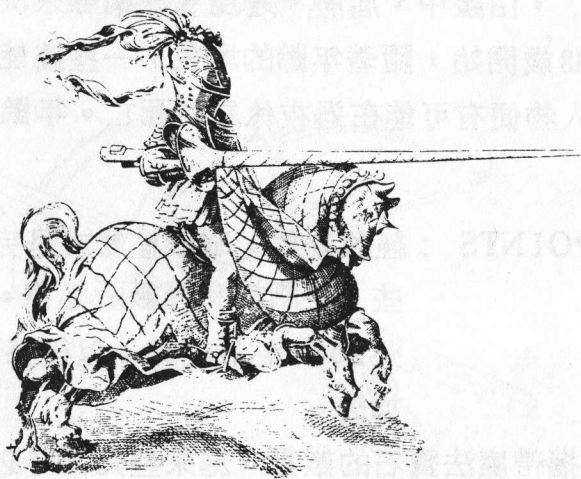
在旅行的途中，你會遇到各式各樣不同的居民，他們會要你去冒險，或是需要你協助他們的冒險，你可以決定是否接受。如果你接受了，那麼必需完成這個任務以增加經驗點數，若是中途放棄，那麼你將會失去一些點數，除非你有其他的遭遇或是以法術來除去這任務。

六咒語

只有特定職業的人物才能施行咒語。在這裏共有九十四種不同的咒語，區分為牧師和巫師兩種系統，其下又再各分為七個等級。能施牧師咒語的人物，絕對無法施展巫師的咒語，反過來也一樣。

人物所能施行的咒語等級依經驗等級而定。當你剛開始時，施術者只會施行第一級的咒語。每一個咒語都要耗去一定的法力點數，有些還要使用某個數量的寶石，寶石只有在路上才找得到。還有些則依你的經驗等級決定必須耗掉的法力點數。

所有的咒語均在附錄 B 中詳述。



附錄 A：人物狀況

LEVEL：人物目前的經驗等級。等級提高時，人物的能力會增強。

SPELL POINTS：法力點數。施咒時必須消耗一定的點數，通常和咒語的等級相同。“ / ”左邊的數字是目前的值，右邊則是最大值。

HIT POINTS：生命點數。降到 0 時就變為昏迷 (UNCONSCIOUSNESS)。這時再受到任何的傷害就會死亡。同樣的，“ / ”左邊是現值，右邊是極大值。

ARMOR CLASS：防護級數。級數越高，受傷的機會就越少，正常值是從 0 ~ 30，由護甲、盾牌、速度、法術等來決定。

AGE：年齡。由 18 歲開始，隨著年齡的增長，一些技能也會慢慢衰退。年齡一旦過了 80，人物便有可能在過夜休息時死亡。年齡可以經由法術來回復或延遲。

EXPERIENCE POINTS：經驗點數。擊敗怪物或是完成一些任務時可以得到一些，是訓練和晉級所必需。由第一級晉到第二級大約要 2000 點的經驗。以後每晉一級所需的點數會一直加倍。

GEMS：人物所攜帶魔法寶石的數量。施某些咒語時必須用到，只能在路上尋獲。

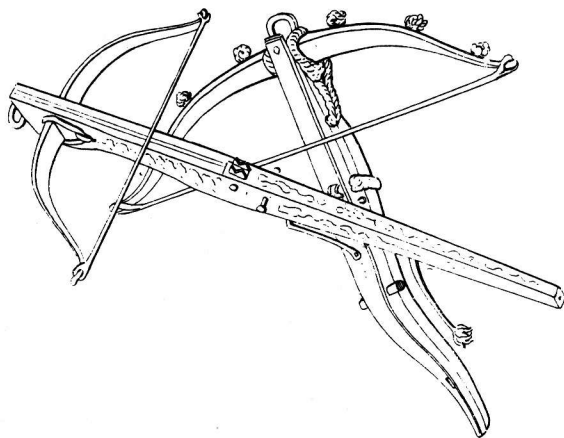
GOLD：身上攜帶的黃金數目。有了黃金才能進行購物和醫療。

FOOD : 目前所攜帶食物的數量。休息時要有食物方能恢復生命和法力，每個人開始時只有10份食物，最多可以帶40份食物。

CONDITION: 人物的整體狀態。例如說：良好（**GOOD**）、中毒（**POISONED**）、睡眠（**ASLEEP**）、昏迷（**UNCONSCIOUS**）、死亡（**DEAD**）等等，有時一個人會同時有兩種上述的狀態存在。

EQUIPPED : 將人物目前要使用的物品裝備起來。像武器、護甲、斗篷等等。一個人只能同時持用6項物品，而且必須符合邏輯，例如，雙手用的武器不能和盾牌同時持用。

BACK PACK : 背包。可以再攜帶6項物品。



附錄 B：咒語

這裏共有九十四個咒語，其中四十七個是屬於牧師的，另外四十七個為法師的，各分為七個等級。施術者在施行咒語時只要輸入咒語的等級和代號即可。

咒語在這裏以如下的方式說明：

NUMBER：該咒語的代號，電腦要你輸入咒語的 NUMBER 時，就是輸入這個代號。

NAME：簡單的描述該咒語的功能，在此以英文說明。

COST：施咒時所要耗去的法力點數（SP），有時候還需要寶石。

TYPE：咒語施行的時、地限制，有些只能在戰鬥中使用，有些則只能在非戰鬥時使用，還有些則標明了只能在室內或戶外使用。

OBJECT：將受到此咒語影響的目標。

DESCRIPTION：關於該咒語的說明。

注意：有些怪物擁有抵抗某些法術的能力，誰也不能保證法術一定會成功，或是對敵人產生如你所想那麼大的傷害。有些法術的力量持續到戰鬥結束，每回合一過，怪物就會嘗試去壓制你所施予牠的咒語，而且極可能會成功。或是有些怪物會施展 *Dispell*，使目前作用在隊伍身上和敵方身上的法術全部失去效用。

□ Clerical Spells 牧師咒語

• LEVEL 1

1 NAME : Awaken

COST : 1 SP

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 隊伍中正在睡眠的隊員

DESCRIPTION : 將隊伍中所有睡著的隊員叫醒。

2 NAME : Bless

COST : 1 SP

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 增加隊員攻擊的準確性，效力持續到戰鬥結束。

3 NAME : Blind

COST : 1 SP

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 一隻怪物

DESCRIPTION : 使一隻怪物瞎眼，強迫牠去依賴其他的感官，效力持續到戰鬥結束或是牠壓倒了法術。

4. NAME : First Aid

COST : 1 SP

TYPE : 無時、地限制

OBJECT : 一名隊員

DESCRIPTION : 治療小傷，爲他恢復 8 點的生命點力。

5. NAME : Light

COST : 1 SP

TYPE : 非戰鬥用

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 給隊伍一個亮光單位，一個亮光單元可以點亮一塊黑暗區域，這法術是有累積性的。

6. NAME : Power Cure

COST : 每經驗等級 1 SP 再加 1 GEM

TYPE : 無限制

OBJECT : 一名隊員

DESCRIPTION : 依施法者經驗等級治療 1 ~ 10 點的生命點數。

7. NAME : Protection From Fear

COST : 1 SP

TYPE : 無限制

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 增加隊員抵抗害怕和恐嚇法術的能力，效果依施法者等級而定，效力可維持一天。

8. NAME : Turn Undead

COST : 1 SP

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 所有不死的怪物

DESCRIPTION : 摧毀一些或是全部不死的怪物，成功率依施法者的等級和怪物的等級而定。

• LEVEL 2

1. NAME : Cure Wounds

COST : 2 SP

TYPE : 無限制

OBJECT : 一名隊員

DESCRIPTION : 治療較嚴重的傷，恢復受術者 15 點的 HP 。

2 NAME : Heroism

COST : 2 SP + 1 GEM

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 一名和施術者同陣線的隊員

DESCRIPTION : 給予他額外的 6 點 HP , 並且暫時提高他 2 個經驗等級 , 效力持續到戰鬥結束。

3 NAME : Pain

COST : 2 SP

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 一隻非不死的怪物

DESCRIPTION : 使怪物痛苦殘廢 , 使牠受 2 ~ 12 點的傷害 , 除非牠不怕痛苦。

4 NAME : Protection From Cold

COST : 2 SP

TYPE : 無限制

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 增加隊員抗寒或對冰凍法術的抗力 , 效果視施術者的經驗等級而定 , 效用持續一天。

5. NAME : Protection From Fire

COST : 2 SP

TYPE : 無限制

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 增加隊員抗火或是對熱性法術的抗力，效果依施術者的等級而定，效力持續一天。

6. NAME : Protection From Poison

COST : 2 SP

TYPE : 無限制

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 增加隊員對毒藥或毒性法術的抗力，效果依施術者的等級而定，效力持續一天。

7. NAME : Silence

COST : 2 SP

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 一隻怪物

DESCRIPTION : 使怪物無法施法，除非牠能壓倒這法術。

8. NAME : Suggestion

COST : 2 SP

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 一隻怪物

DESCRIPTION : 強迫怪物停止攻擊行動，直到牠自己遭到攻擊或是壓過了這項法術。

● LEVEL 3

1. NAME : Create Food

COST : 3 SP + 1 GEM

TYPE : 非戰鬥用

OBJECT : 施法者

DESCRIPTION : 為施法者增加6單位的食物，如果他願意，可以將食物分給其他的人。

2. NAME : Cure Blindness

COST : 3 SP

TYPE : 無限制

OBJECT : 一名隊員

DESCRIPTION : 恢復受術者的視覺，立即除去瞎眼。

3. NAME : Cure Paralysis

COST : 3 SP

TYPE : 無限制

OBJECT : 一名隊員

DESCRIPTION : 恢復受術者的行動能力，立即除去麻痺。

4. NAME : Lasting Light

COST : 3 SP

TYPE : 非戰鬥用

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 產生20個光亮單元，用以解除黑暗。

5. NAME : Produce Flame

COST : 3 SP

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 一隻怪物

DESCRIPTION : 噴出火球攻擊怪物，可以有3～18點的傷害，除非怪物對火免疫。

6. NAME : Produce Frost

COST : 3 SP

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 一隻怪物

DESCRIPTION : 對怪物施加嚴重的凍傷，產生 3 ~ 18 點的傷害，除非牠對寒冷免疫。

7. NAME : Remove Quest

COST : 3 SP

TYPE : 非戰鬥用

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 解除別人委任的冒險任務。

8. NAME : Walk On Water

COST : 3 SP + 1 GEM

TYPE : 非戰鬥用

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 在隊伍所踏的地方製造一塊浮動的沙丘，效力持續一天。

• LEVEL 4

1 NAME : Cure Disease

COST : 4 SP

TYPE : 非戰鬥用

OBJECT : 一名隊員

DESCRIPTON : 爲生病的人恢復健康，立即除去疾病。

2 NAME : Neutralize Poison

SOST : 4 SP

TYPE : 非戰鬥用

OBJECT : 一名隊員

DESCRPTION : 將毒質從該隊員系統中逐出，立即除去中毒。

3 NAME : Protection From Acid

COST : 4 SP

TYPE : 無限制

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 增加隊員抗酸的能力，效果視施術者的等級而定，效力維持一天。

4. NAME : Protection From Electricity

COST : 4 SP

TYPE : 無限制

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 增加隊員抵抗電擊的能力，效果依施術者的等級而定，效力維持一天。

5. NAME : Restore Aligment

COST : 4 SP + 2

TYPE : 非戰鬥用

OBJECT : 一名隊員

DESCRIPTION : 恢復他原來正常的陣線。

6. NAME : Summon Lighting

COST : 4 SP

TYPE : 戰鬥用、戶外用

OBJECT : 不在肉搏戰中的怪物最多可以攻擊3隻

DESCRIPTION : 以閃電箭矢打擊怪物，造成4~32點的傷害，除非敵人對電擊免疫。

7. NAME : Super Heroism

COST : 4 SP + 2 GEMS

TYPE：戰鬥用

OBJECT：一名隊員

DESCRIPTION：臨時增加10點的HP，並提高3個經驗等級，直到戰鬥結束為止。

8. NAME：Surface

COST：4 SP + 2 GEMS

TYPE：非戰鬥用

OBJECT：全體隊員

DESCRIPTION：立即將整個隊伍從地底下傳送到地表。

● LEVEL 5

1 NAME：Deadly Swarm

COST：5 SP

TYPE：戶外戰鬥用

OBJECT：全部怪物

DESCRIPTION：送出一大群殺人昆蟲到怪物中，對所有的敵人造或2～20點的傷害。

2 NAME：Dispell Magic

COST：5 SP

TYPE：無限制

OBJECT：所有的隊員和怪物

DESCRIPTION：將目前所有作用在隊員和怪物身上的任何法術解除。

3 NAME：Paralyze

COST：5 SP

TYPE：戰鬥用

OBJECT：所有在肉搏戰中的怪物

DESCRIPTION：嘗試使所有的怪物無法行動和戰鬥，但可能只有一部分成功。

4 NAME：Remove Condition

COST：5 SP + 3 GEMS

TYPE：無限制

OBJECT：一名隊員

DESCRIPTION：恢復隊員的健康，除非是死亡（Dead）、石化（Stoned）、根除（Eradicated）。

5 NAME：Restore Energy

COST：5 SP + 3 GEMS

TYPE：無限制

OBJECT：一名隊員

DESCRIPTION：恢復失去或被吸走的1～5個經驗等級，當然不能超過你原來的等級。

● LEVEL 6

1 NAME : Moon Ray

COST : 6 SP + 4 GEMS

TYPE : 戶外戰鬥用

OBJECT : 所有的隊員及怪物

DESCRIPTION : 以一道柔和的光線罩住全部的人，增加每一名隊員 3 ~ 30 點的 HP，將所怪物的 HP 移去 3 ~ 30 點。

2 NAME : Raise Dead

COST : 6 SP + 4 GEMS

TYPE : 無限制

OBJECT : 一名隊員

DESCRIPTION : 恢復一名隊員的生命，有些時候法術可能會失敗，甚至於有可能使他變為根除 (Eradicated) 。

3 NAME : Rejuvenate

COST : 6 SP + 4 GEMS

TYPE : 非戰鬥用

OBJECT : 一名隊員

DESCRIPTION : 一股年輕的泉水，灌注到該名隊員的生命中，使他年輕 1 ~ 10 歲，恢復他年輕時的能力。注意，這法術有時會產生反效果。

4. NAME : Stone To Flesh

COST : 6 SP + 4 GEMS

TYPE : 無限制

OBJECT : 一名隊員

DESCRIPTION : 將被石化的隊員恢復正常，除去石化。

5. NAME : Town Portal

COST : 5 SP + 4 GEMS

TYPE : 非戰鬥用

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 開啓一個通往各城鎮的魔法傳送門。送隊員到想去的城鎮。

• LEVEL 7

1 NAME : Divine Intervention

COST : 7 SP + 10 GEMS

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 以超自然的力量恢復全體隊員的健康及生命點數，除非是根除 (Eradicated) 。

2 NAME : Holy Word

COST : 7 SP + 5 GEMS

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 所有不死的怪物

DESCRIPTION : 祈禱一個具摧毀力量的字，完全的摧毀所有不死的怪物。

3 NAME : Protection From Elements

COST : 7 SP + 5 GEMS

TYPE : 無限制

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 增加全體隊員對害怕 (Fear)、寒冷 (Cold)、火焰 (Fire)、中毒 (Poison)、酸 (Acid)、和電擊 (Electricity) 等的抵抗能力。效果依施術者的等級而定，效力維持一天。

4 NAME : Resurrection

COST : 7 SP + 5 GEMS

TYPE : 非戰鬥用

OBJECT : 一名隊員

DESCRIPTION : 將被根除 (Eradicated) 的隊員從地獄中抓回來，但會增加他十年的歲月，並且減少一點的體質 (Endurance)。
。咒語還會有失敗的機會。

5. NAME : Sun Pay

COST : 7 SP + 5 GEMS

TYPE : 戶外戰鬥用

OBJECT : 一隻怪物

DESCRIPTION : 以死亡光線集射在怪物身上，灼傷牠 50 ~ 100 點的生命。

SORCERER SPELLS 巫師咒語

● LENE L 1

1 NAME : Awaken

COST : 1 SP

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 所有睡眠中的隊友

DESCRIPTION : 叫醒目前正在睡夢中的隊員。

2 NAME : Detect Magic

COST : 1 SP

TYPE : 非戰鬥用

OBJECT : 施術者

DESCRIPTION : 顯示施術者背包中物品的魔法，並標明尚有幾次魔法效能。
● 甚至還可以檢查出箱子或皮囊中是否有魔法物品或陷阱。

3. NAME : Energy Blast

COST : 每經驗等級 1 SP 再加 1 GEMS

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 一隻怪物

DESCRIPTION : 以一股純能源球在敵人身邊爆炸，造成牠 1 ~ 4 點再乘以施術者經驗等級的傷害。

4. NAME : Flame Arrow

COST : 1 SP

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 一隻怪物

DESCRIPTION : 射出一顆燃燒的火球打擊怪物，造成 1 ~ 6 點的傷害，除非怪物對火免疫。

5. NAME : Leather Skin

LOST : 1 SP

TYPE : 無限制

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 強化全體隊員的皮膚，使得怪物的攻擊被擋開而非命中。

6. NAME : Light

COST : 1 SP

TYPE : 非戰鬥用

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 給予隊伍一個光亮單元，以照亮一塊黑暗區域，此法術具有累積性。

7. NAME : Location

COST : 1 SP

TYPE : 非戰鬥用

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 取得隊伍所在位置的正確訊息。這個咒語是地圖繪製成功與否的關鍵，尤其在你被傳送而迷失方向時特別重要。

8. NAME : Sleep

COST : 1 SP

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 最多到 5 隻怪物

DESCRIPTION : 施術使怪物沈睡，令牠們無法攻擊。效用可一直維持到牠們受傷或是壓過了此項咒語。

● LEVEL 2

1 NAME : Electric Arrow

COST : 2 SP

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 一隻怪物

DESCRIPTION : 電殛一隻怪物，造成 2 ~ 12 點的傷害，除非牠不怕電。

2 NAME : Hypnotize

COST : 2 SP

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 一隻怪物

DESCRIPTION : 以精神的力量使怪物無法攻擊，效力一直持續到怪物受傷或是牠壓過了這項咒語。

3 NAME : Identify Monster

COST : 2 SP + 1 GEMS

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 一隻怪物

DESCRIPTION : 告知施術者目前任何一隻怪物的狀況。

4 NAME : Jump

COST : 2 SP

TYPE：非戰鬥用

DESCRIPTION：給全體隊員超人的力量以跳過前方的方格區域，除非有力牆或石頭擋住去路。

5. NAME：Lavitate

COST：2 SP

TYPE：非戰鬥用

OBJECT：全體隊員

DESCRIPTION：使隊員們腳離開地面，以避開許多危險。

6. NAME：Power

COST：2 SP

TYPE：戰鬥用

OBJECT：一名隊員

DESCRIPTION：在戰鬥中增加受術者1～4點的力量，以增加攻擊時的傷害。

7. NAME：Quickness

COST：2 SP

TYPE：戰鬥用

OBJECT：一名隊員

DESCRIPTION：在戰鬥中增加受術者1～4點的速度，以便迅速向前進行戰鬥。

8. NAME : Scare

COST : 2 SP

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 一隻怪物

DESCRIPTION : 將畏懼打入怪物的心裏，降低牠作戰的技能。

● LEVEL 3

1. NAME : Fire Ball

COST : 每經驗等級 1 SP 再加 1 GEMS

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 未進入肉搏的怪物最多 5 隻

DESCRIPTION : 轉出一顆死亡火球到怪物堆中，造成 1 ~ 6 點乘以施術者經驗等級的傷害。

2. NAME : Fly

COST : 3 SP

TYPE : 戶外非戰鬥用

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 以魔法使全體隊員飛行，讓整支隊伍飛到任何一個戶外的區域。到該區時隊伍會降落在該區最安全的地方。

3. NAME : Invisibility

COST : 3 SP + 1 GEMS

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 以一件隱身斗蓬罩住整個隊伍，大大的降低被敵人擊中的機會。

4. NAME : Lightning Bolt

COST : 每經驗等級 1 SP 再加 1 GEMS

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 1 ~ 3 隻怪物

DESCRIPTION : 以巨大的閃電箭矢攻擊敵人造成 1 ~ 6 點再乘以施術者經驗等級的傷害。

5. NAME : Make Room

COST : 3 SP

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 在戰鬥中製造出一個窄小的空間使隊伍的前五名隊員都進入肉搏戰中。

6. NAME : Slow

COST : 3 SP

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 全部的怪物

DESCRIPTION : 在怪物的腳下放置一片看不見的力牆，使牠們平常的速度減半。

7. NAME : Weaken

COST : 3 SP + 1 GEM

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 全部怪物

DESCRIPTION : 吸走全怪物的能量，降低牠們 2 點的生命和 1 點的防護級數。

8. NAME : Web

COST : 3 SP

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 一到五隻不在肉搏戰中的怪物。

DESCRIPTION : 將 1 ~ 5 隻怪物纏入超自然的蜘蛛網中，使牠們無法戰鬥，直到逃離為止。

● LEVEL 4

1 NAME : Acid Arrow

COST : 4 SP

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 一隻怪物

DESCRIPTION : 以腐蝕性的酸對怪物造成 3 ~ 30 點的傷害，除非這怪物是不怕酸的。

2 NAME : Cold Bean

COST : 4 SP

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 一隻怪物

DESCRIPTION : 用強烈的冰凍波透入敵人的心中，造成 4 ~ 40 點的傷害，除非牠不怕寒冷，否則必會受傷。

3 NAME : Feeble Mind

COST : 4 SP + 2 GEMS

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 一隻怪物

DESCRIPTION : 使用消耗戰除去怪物的腦力和能力，直到牠壓制住這咒語為止。

4. NAME : Freeze

COST : 4 SP

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 一隻怪物

DESCRIPTION : 牽絆住怪物，使牠無法移動攻擊。怪物壓制過這咒語的機會很小。

5. NAME : Guard Dog

COST : 4 SP

TYPE : 非戰鬥用

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 拉一個具有超自然力的警衛入隊，以防在這一天的內遭到偷襲。

6. NAME : Psychic Protection

COST : 4 SP + 2 GEMS

TYPE : 無限制

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 在這一天的內增強對影響心靈法術的免疫力。

7. NAME : Shield

COST : 4 SP + 2 GEMS

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 創造一個隱形的護盾，圍繞在隊伍的四周，使隊伍在戰鬥中不受到遠射武器的攻擊。

8. **NAME** : Time Distortion

COST : 4 SP + 2 GEMS

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 扭曲時間的流逝速度，使隊伍能安全的逃離戰鬥。

● **LEVEL 5**

1. **NAME** : Acid Rain

COST : 5 SP

TYPE : 戶外戰鬥用

OBJECT : 所有未進入肉搏戰的怪物

DESCRIPTION : 放出酸性的傾盆大雨，造成敵人 5 ~ 50 點的傷害，除非它對酸免疫，否則必會受傷。

2. **NAME** : Pispell Magic

COST : 5 SP

TYPE : 無限制

OBJECT：所有的隊員和怪物

DESCRPTION：解除所有目前作用在隊員和怪物身上的法術。

3 NAME：Finger of Death

COST：5 SP + 3 GEMS

TYPE：戰鬥用

OBJECT：使一隻怪物致命而亡。

DESCRIPTION：集中所有死去巫師的古老力量，造成施術者手指所指到的怪物死亡。

4 NAME：Shelter

COST：5 SP + 3 GEMS

TYPE：非戰鬥用

OBJECT：全體隊員

DESCRIPTION：使夜裏能安穩入睡而無需顧慮會遭遇危險。

5 NAME：Teleport

COST：5 SP + 3 GEMS

TYPE：非戰鬥用

OBJECT：全體隊員

DESCRIPTION：瞬間將隊伍移到一個新的地方，在任何方向最多可以移動9格。

● LEVEL 6

1 NAME : Dancing Sword

COST : 6 SP + 4 GEMS

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 全部的怪物

DESCRIPTION : 以閃電般的速度飛出一把魔劍，造成每隻怪物 1 ~ 30 點的傷害；這把劍是無法避開的，但傷害可以減到最低。

2 NAME : Disintegration

COST : 6 SP + 4 GEMS

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 一隻怪物

DESCRIPTION : 將一隻怪物徹底摧毀變成灰。

3 NAME : Etherealize

COST : 6 SP + 4 GEMS

TYPE : 非戰鬥用

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 祈禱所有隊員的分子結構暫時散開，以便向前穿行一格，通過任何特殊的阻礙。

4. NAME : Protection From Magic

COST : 6 SP + 4 GEMS

TYPE : 無限制

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 增加全體隊員對魔法的抵抗力，效果視施術者的等級而定，效力可持續一天。

5. NAME : Recharge Item

COST : 6 SP + 4 GEMS

TYPE : 非戰鬥用

OBJECT : 施術者

DESCRIPTION : 恢復施術者背包裏魔法物品的施法次數1～4次，當然這個物品至少還得有一次以上的施術能力。注意，法術有可能失敗並摧毀該項物品。

● LEVEL 7

1 NAME : Astral Spell

COST : 7 SP + 5 GEMS

TYPE : 非戰鬥用

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 傳送全體隊員到靈界——一個有高度危險性且不可預知的地方，除此之外無其他方法可以到達。

2 NAME : Duplication

COST : 7 SP + 100 GEMS

TYPE : 非戰鬥用

OBJECT : 施術者

DESCRIPTION : 在魔法者的背包中精確地複製一件物品，當然背包中還得有空間放新的物品。此外，有些微小的機會將會導致原來的物品被摧毀。

3 NAME : Meteor Shower

COST : 7 SP + 5 GEMS

TYPE : 戶外戰鬥用

OBJECT : 全部的怪物

DESCRIPTION : 以冰雹般的殞石埋葬這些怪物，並造成 1 ~ 120 點的傷害。

4 NAME : Power Shield

COSS : 7 SP + 5 GEMS

TYPE : 戰鬥用

OBJECT : 全體隊員

DESCRIPTION : 將隊員所受的所有傷害全部降為二分之一，效力一直維持到戰鬥結束。

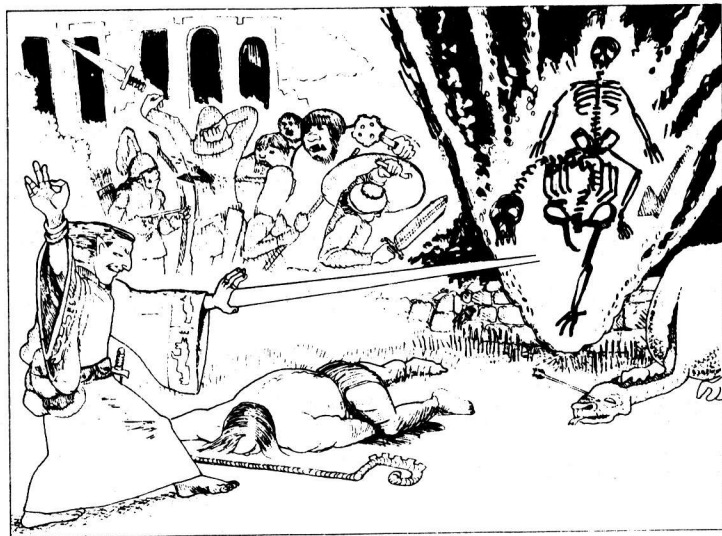
5. NAME : Prismatic Light

COST : 7 SP + 5 GEMS

TYPE : 戰鬥用

BOJECT : 全部怪物

DESCRIPTION : 一個最有力，但卻不穩定的法術，對所有的怪物產生未知的影響。



附錄C：城鎮地圖

在英文的說明書當中，末頁只附了第一個城——SORPIGAL 以及四張空白的地圖，爲了讀者在遊戲進行時的方便，筆者將二、三、四、五號城的地圖同時附上（這四張圖並不詳盡，請讀者自行練習將各種訊息及狀況標示出來），另外再加一張空白的地圖供讀者影印（以A4大小的紙影印，右面空白的部分可作爲記錄之用）。當然，你得先要有心理準備，你所將面臨的挑戰，可能是六十張，或是更多的地圖。

遊戲開始後，儘快的讓自己在五個城鎮之間自由的通行，這對你將來人物的晉級與訓練會有很大的幫助。城與城之間有傳送門可以通達，傳送門若不在城內，就是在城底下！另外再提示一點，注意SORPIGAL(12,3)旁邊的牆！

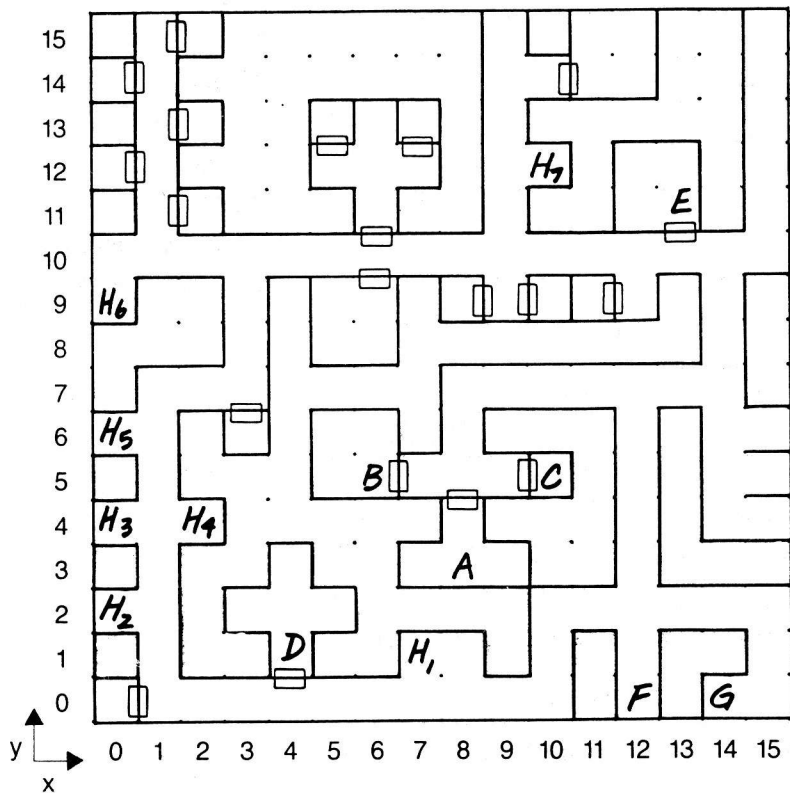
畫地圖時。務必將區域標示清楚，記錄應如巫師第一級的Location咒語所示：位置（LOCATION）如IN TOWN或CAVE或20' UNDER等；地圖區（MAP SECTOR）是指在野外的區域，第一個字母和第二個數字分別表示彩色地圖的橫座標和縱座標；地面位置（SURFACE）則表示在前一區的座標，若在地下城或城內則還有內部位置（INSIDE）來表示內部的座標。

倘若各位玩家在玩魔法門時有些什麼發現或心得，歡迎來信指教，來信請寄台北市重慶北路一段22號6 F 精訊圖書有限公司收。

Mapping Page

NOTES:

- A : 旅店—遊戲存取
- B : 鐵匠鋪—買賣物品
- C : 食物店—購買糧食
- D : 神殿—醫療協助
- E : 訓練所—訓練等級
- F : 通往野外的
- G : 通往地穴的樓梯
- H : 雕像 (1 — 7)



AREA:

1 號城鎮 SORPIGAL

地圖區 C - 2

地面座標 $x = 10$, $y = 10$

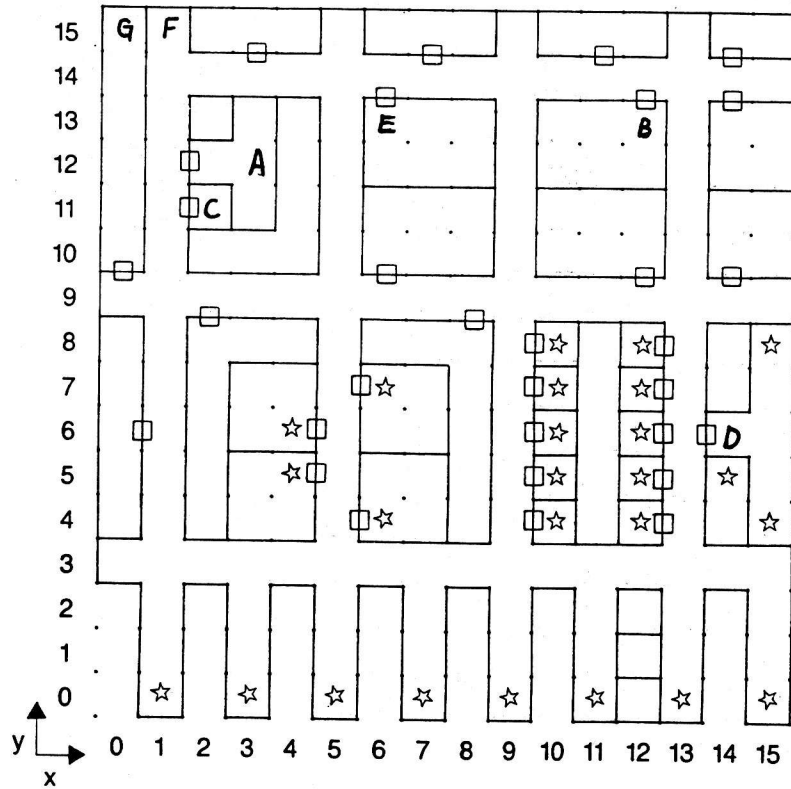
說明：

— 牆

⊞ 門

■ 石壁

Mapping Page



NOTES:

- A : 旅店
- B : 物品店
- C : 食物店
- D : 神殿
- E : 訓練所
- F : 通往野外的道路
- G : 通往地穴的樓梯



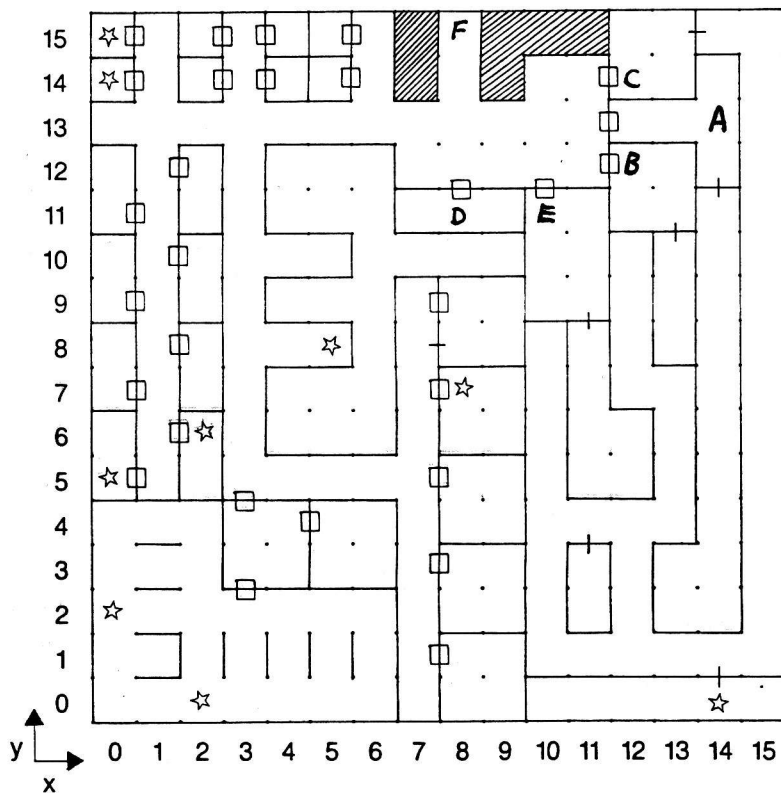
AREA:

2 號城鎮 PORTSMITH

地圖區 B-3

地面座標 $x = 3$, $Y = 3$

Mapping Page



NOTES:

- A : 旅店
- B : 物品店
- C : 食物店
- D : 神殿
- E : 訓練所
- F : 通往野外的道路

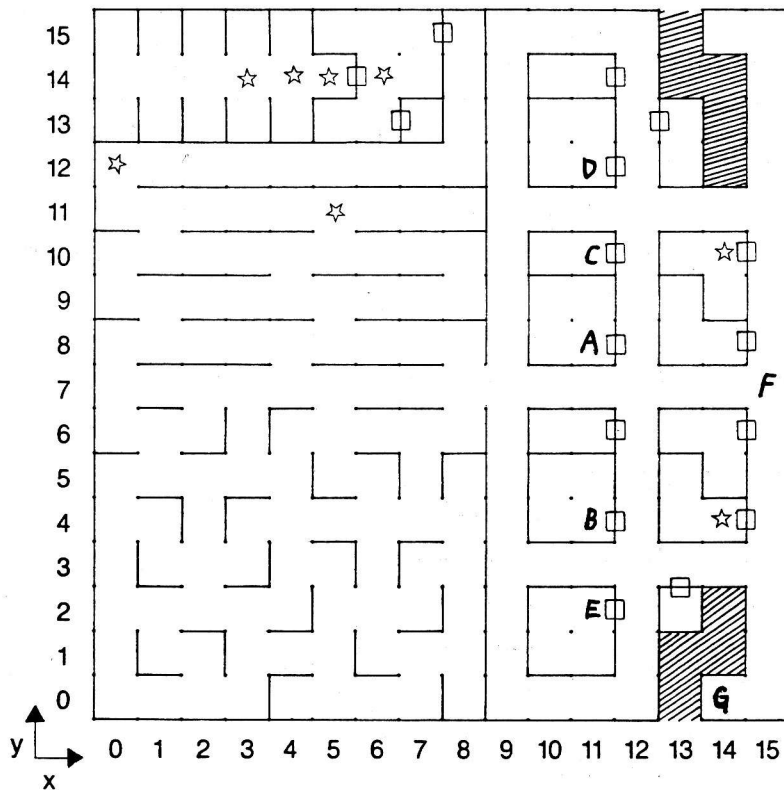
AREA:

3 號城鎮 ALGARY

地圖區 D-4

地面座標 $x = 7$, $y = 7$

Mapping Page



NOTES:

- A : 旅店
- B : 物品店
- C : 食物店
- D : 神殿
- E : 訓練所
- F : 通往野外的道路
- G : 通往地穴的樓梯

AREA:

4 號城鎮 DUSK

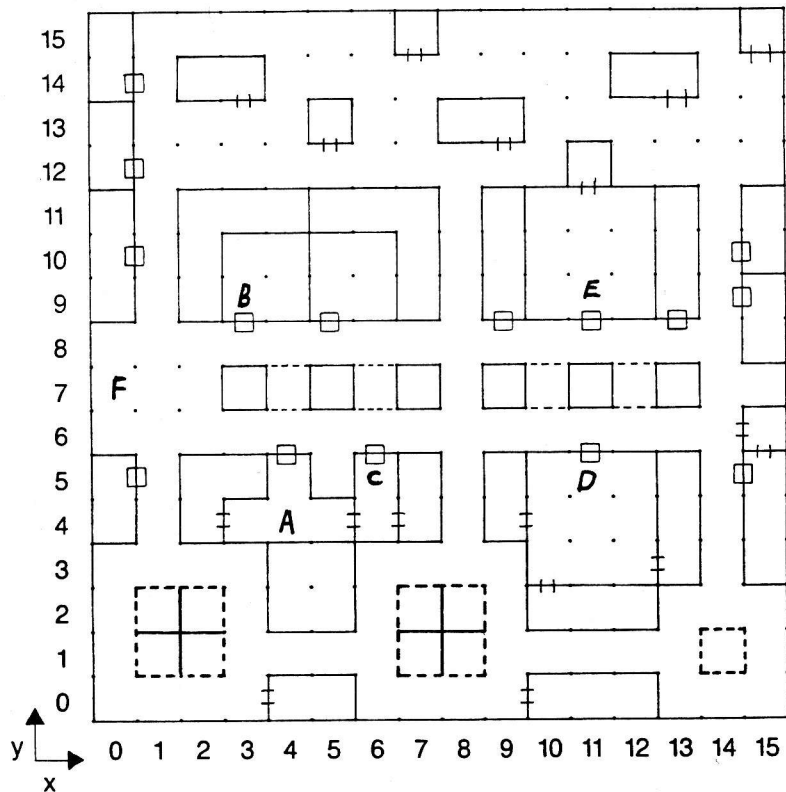
地圖區 E - 1

地面座標 $x = 9$, $y = 11$

Mapping Page

NOTES:

- A : 旅店
- B : 物品店
- C : 食物店
- D : 神殿
- E : 訓練所
- F : 通往野外的道路



AREA:

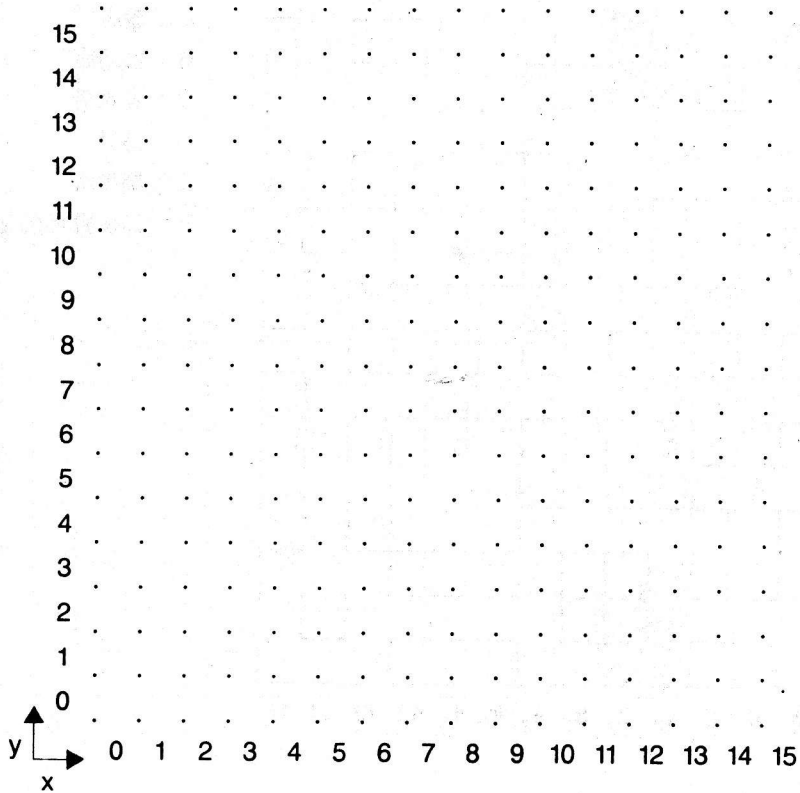
5 號城鎮 ERLIQUIN

地圖區 B - 1

地面位置 $x = 13$, $y = 1$

Mapping Page

NOTES:



AREA:

Spell Tables

Clerical Spells

Level 1

	SPELL POINTS
1 Awaken	1
2 Bless	1
3 Blind	1
4 First Aid	1
5 Light	1
6 Power Cure	1*+1 Gem
7 Protection From Fear	1
8 Turn Undead	1

Level 2

1 Cure Wounds	2
2 Heroism	2+1 Gem
3 Pain	2
4 Protection From Cold	2
5 Protection From Fire	2
6 Protection From Poison	2
7 Silence	2
8 Suggestion	2

Level 3

1 Create Food	3+1 Gem
2 Cure Blindness	3
3 Cure Paralysis	3
4 Lasting Light	3
5 Produce Flame	3
6 Produce Frost	3
7 Remove Quest	3
8 Walk On Water	3+1 Gem

Sorcerer Spells

Level 1

	SPELL POINTS
1 Awaken	1
2 Detect Magic	1
3 Energy Blast	1*+1 Gem
4 Flame Arrow	1
5 Leather Skin	1
6 Light	1
7 Location	1
8 Sleep	1

Level 2

1 Electric Arrow	2
2 Hypnotize	2
3 Identify Monster	2+1 Gem
4 Jump	2
5 Levitate	2
6 Power	2
7 Quickness	2
8 Scare	2

Level 3

1 Fire Ball	1*+1 Gem
2 Fly	3
3 Invisibility	3+1 Gem
4 Lightning Bolt	1*+1 Gem
5 Make Room	3
6 Slow	3
7 Weaken	3+1 Gem
8 Web	3

Level 4

1 Cure Disease	4
2 Neutralize Poison	4
3 Protection From Acid	4
4 Protection From Electricity	4
5 Restore Alignment	4+2 Gems
6 Summon Lightning	4
7 Super Heroism	4+2 Gems
8 Surface	4+2 Gems

Level 5

1 Deadly Swarm	5
2 Dispell Magic	5
3 Paralyze	5
4 Remove Condition	5+3 Gems
5 Restore Energy	5+3 Gems

Level 6

1 Moon Ray	6+4 Gems
2 Raise Dead	6+4 Gems
3 Rejuvenate	6+4 Gems
4 Stone To Flesh	6+4 Gems
5 Town Portal	6+4 Gems

Level 7

1 Divine Intervention	7+10 Gems
2 Holy Word	7+5 Gems
3 Protection From Elements	7+5 Gems
4 Resurrection	7+5 Gems
5 Sun Ray	7+5 Gems

Level 4

1 Acid Arrow	4
2 Cold Beam	4
3 Feeble Mind	4+2 Gems
4 Freeze	4
5 Guard Dog	4
6 Psychic Protection	4+2 Gems
7 Shield	4+2 Gems
8 Time Distortion	4+2 Gems

Level 5

1 Acid Rain	5
2 Dispell Magic	5
3 Finger of Death	5+3 Gems
4 Shelter	5+3 Gems
5 Teleport	5+3 Gems

Level 6

1 Dancing Sword	6+4 Gems
2 Disintegration	6+4 Gems
3 Etherealize	6+4 Gems
4 Protection From Magic	6+4 Gems
5 Recharge Item	6+4 Gems

Level 7

1 Astral Spell	7+5 Gems
2 Duplication	7+100 Gems
3 Meteor Shower	7+5 Gems
4 Power Shield	7+5 Gems
5 Prismatic Light	7+5 Gems

* 註：請自行查閱附錄 B，將上述各咒語的類別標示出來，以方便日後查對。

著 作 人：鄭 明 輝

發 行 人：李 培 民

發 行 所：精訊圖書有限公司

登 記 證：局版台業字第 3872 號

地 址：台北市重慶北路一段 22 號 6 樓

郵政劃撥：0797234 - 8 號

電 話：5114012 • 5713657

印 刷 所：鴻欣印刷有限公司

地 址：台北市承德路 57 巷 2 之 2 號

發 行 日 期：中華民國七十六年五月初版

定 價：新台幣 90 元

• 版權所有 不准翻印 •

精神聖地之秘？

我們很樂意告訴各位玩家，要揭曉這個令人驚奇的秘密，答案就在這兒——魔法門。

首先，你必須先發現聖地所在，它既不在地圖上，也不是一塊實體的土地。你得跋山涉水，搜遍城堡與地下城，全部都是三度空間的彩色立體透視圖。另外，你將能使用九十四種不同的法術，和超過二百五十種的魔法物品，去對付二百種以上各式各樣難以形容的怪物。

你可能花費一半的時間在戰鬥，或方自一場艱困戰事中脫身，慶幸可稍事休息之際，驀然發現還有更危險的事物正等著你呢！

不！我們不能洩漏精神聖地之秘，但我們可以保證你不會在尋訪的過程中感到疲倦。「魔法門」展現給每一個玩家的內容都不一樣：沒有兩個人是相同的，也沒有兩趟聖地之旅是一樣的。當然，在你玩過「魔法門」數千次之後，你或許能將它拼湊出一幅全貌。

但，精神聖地之秘仍是不為人知！

