

NAME / 名前

moria - a dungeon game

SYNOPSIS / 概要

moria [-o] [-r] [-s] [-S] [-n] [-w] [savefile]

DESCRIPTION / 説明

モリアは、君を使ってダンジョンゲームをする。キャラクタを作らせ、装備を買わせ、そして、底知れないダンジョンの中を、モンスターや同じ冒険者たちから攻撃され財宝を探し求めている間、ずっと彷徨わせる。「?」キーを入力すると、コマンドのリストが表示される。

究極の目的は、ダンジョンの地下50階（地下2,500フィート）に住むというバルログを倒すことだ。たいていのプレイヤーは、バルログのところに辿り着けさえしないし、そこまで辿り着き、生還してその話をできるものなど滅多にいない。

このゲームに関してのより詳しい説明については、「The Dungeons of Moria」のドキュメントを読むこと。

デフォルトで、ホームディレクトリにある「moria.save」というファイルに、モリアはセーブ・復元をする。もし、環境変数「MORIA_SAV」が定義されていれば、モリアはデフォルトの代わりにそのファイル名を用いる。もし、「MORIA_SAV」が完全なパス名でなければ、セーブファイルはカレントディレクトリに作成・復元される。コマンドラインでセーブファイルを明示することもできる。

「-n」オプションを使うと、セーブファイルが既に存在していても無視して、モリアは新しくゲームを始める。セーブファイル名をコマンドラインで指定すると、ゲームをセーブするとき、モリアがデフォルトのセーブファイルに上書きしようとする（もし既存ならば）のを防ぐ働きがある。

VMSスタイルの場合、テンキーを押すことで様々な方向に移動する。「-r」オプションを指定すると、Rogueと同じ方式で移動するようになる。VMSスタイルのコマンドセットを明示するために、「-o」オプションを指定することもできる。これらのオプションは、セーブファイルに保存され、デフォルトより優先して使われる。これらのオプションを複数回与えると、最後のものだけが効果を持つ。

「-s」オプションを指定すると、モリアはスコアファイルにあるスコアを全部表示して、そのまま終了する。マルチユーザのシステムの場合、「-S」を指定すると、自分のスコアだけを表示して、終了する。

「-w」オプションを指定すると、モリアはウィザードモードで起動する。ゲーム開始時にこのオプションを用いて、死んでしまったキャラクタを復活させることができる。復活したキャラクタは、街にテレポートさせられ、ヒットポイントが0になる。ウィザードモードは、ゲームのデバッグや、新機能を試すのを目的としている。これ以外の使用は、不正行為とみなされる。ウィザードモードでのゲームプレイは、スコアに記録されない。

AUTHORS / 著者

The original version of Moria was written in VMS/Pascal by Robert Alan Koeneke, Jimmey Wayne Todd, Gary McAdoo, and others at the University of Oklahoma. This version was written by Jim Wilson at the University of California,

Berkeley, and released with minor revisions by David Grabiner at Harvard University.

BUGS / バグ

A suspended game that gets a hangup signal will die without creating a save file.

Rerolling with a % at the class prompt not implemented.

For a more comprehensive list, see the ERRORS file in the source distribution.

The Dungeons of Moria

Robert Alan Koeneke
James E. Wilson
David J. Grabiner

Umorea is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later version.

Umorea is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with Umorea. If not, see <http://www.gnu.org/licenses/>.

October 13, 2008

The Dungeons of Moria

Robert Alan Koeneke
James E. Wilson
David J. Grabiner

1. Introduction / 導入

モリアというゲームは、一人用のダンジョンシミュレーションである。プレイヤーは、キャラクタをつくる際、多くの種族やクラスを選べる。そして、深いダンジョンの奥底に待ち受けるバルログを打ち破って勝利者となるために、日々、何週間、あるいは何ヶ月もの間キャラクタを「冒険」させるのだ。

プレイヤーは、様々な店の店主たちと日用品、武器、アーマー（鎧）、そして魔法のアイテムなどを物々交換で得たりできる街の階層（地上階）から、冒険を始めることになるだろう。冒険の準備ができれば、ファンタスティックな冒険が待ち受けているモリアのダンジョンの中に降りていくことになる！

最初の冒険を始める前に、この文書を注意深く読んでおくべきだ。モリアのゲームは複雑なもので、勝利するためにはゲームに専念しなければならないだろう。

2. The Character / キャラクタ

総てのキャラクタは、元々持っている基本能力を修正した、6つの主な属性を持っている。これら6つの属性（STATSと呼ぶ）は、strength / STR/腕力、intelligence / INT/知能、wisdom / WIS/賢さ、dexterity / DEX/器用、constitution / CON/耐久、そしてcharisma / CHR/魅力である。STATSは、最小3から最大18まで変化する。最高レベルにおいては、STATSは更に0から100までの数で能力が与えられ、実際の最高の値は18/100となる。18/100の値は19と、18/0（実際にはあり得ない値だが）は18と同じ値と考えられる。モリアのSTATSの平均は13であるが、冒険者の興味は、平均的なキャラクタより、よい値の方に向かう傾向があるので、更に種族やクラスによって調整がなされる。後で示されるように、当然ながら、いくつかの種族は特定のクラスに向いている。

目に見えているSTATSに加えて、個々のキャラクタのそれぞれの能力、主に種族、クラス、レベルで決定されるのだが、持っているSTATSはこれらを再修正したりもするのだ。能力とは、fighting / 戦闘、throwing/bows / 飛び道具、saving throw / 抵抗判定、stealth / ステルス、disarming / 畏解除、magical devices / 魔法の道具、perception / 知覚、searching / 探索、そしてinfravision / 熱視覚。

キャラクタは、所持金と初期状態、歴史を元にした社会的クラスを割り当てられる。最初の所持金は、歴史、カリスマ、そしてキャラクタのSTATSの平均の下で割り当てられる。平均以下のSTATSのキャラクタは、初期の冒険で生き延びるためにいくらか多くお金を受け取れる。

個々のキャラクタは、種族や身長、体重、性別などの物理的な属性を持ち、物理的な記述がなされている。体重を除き、プレイヤーがキャラクタに対する「フィーリング」を与える以外、何も効果は無い。体重は、運べるものの許容量計算の際と、ぶん殴る力に影響する。

最終的に、個々のキャラクタは、種族、クラス、CON/耐久に基づいたヒットポイントを与えられる。スペルを唱えるものは、スペルを唱えるときに費やすマナを受け取る。マナは、Priest / プリーストの場合はWIS/賢さ、Mage / メイジの場合はINT/知能によって決まる。

2.1. Character Stats / キャラクタのSTATS

Strength / STR/腕力

STR/腕力は武器で戦うときや素手で戦うときに重要だ。高いSTR/腕力は、打撃のチャンスを増やし、個々の打撃のダメージの量を増やすことができる。弱いSTR/腕力のキャラクタは、ペナルティを受けられるかもしれない。STR/腕力は、トンネルを掘るとき、体やシールド(盾)でぶん殴るとき、重いものを運ぶときにも有効だ。

Intelligence / INT/知能

INT/知能は、メイジや魔術師の一番大事なSTATだ。高いINT/知能は、メイジのスペルを覚える機会を増やすとともに、メイジの持つマナの量を増加させる。INT/知能が8より少ないメイジは、何の呪文も学べない。INT/知能は、キャラクタの畏解除、鍵を開ける、魔法の道具を使うなどの能力も補正する。

Wisdom / WIS/賢さ

WIS/賢さは、プリーストの一番大事なSTATだ。高いWIS/賢さは、プリーストの神から新しい呪文を受け取るチャンスを増やし、プリーストの持つマナの量を増加させる。WIS/賢さが8より少ないプリーストは、何の呪文も学べない。WIS/賢さは、キャラクタに唱えられた魔法のスペルに耐えるチャンスの度合いをも補正する。

Dexterity / DEX/器用

DEX/器用は、機敏さと素早さの組み合わせたものだ。高いDEX/器用は、キャラクタが軽い武器の場合に複数回攻撃できることで攻撃力を非常に大きくしたり、どんな武器でも打撃のチャンスを増やしたり、敵からの攻撃を交わしたりできるようになったりする。DEX/器用は、鍵を開けたり、畏を解除したり、ポケットからものをすられないようにしたりする場合にも有効だ。

Constitution / CON/耐久

CON/耐久は、体へのダメージに対する耐える能力や、受けたダメージからの回復の能力だ。それ故、高いCON/耐久のキャラクタはより多いヒットポイントを与えられるし、毒への耐性も高い。

Charisma / CHR/魅力

CHR/魅力は、物理的な見た目だけでなく、キャラクタの個性を表現する。CHR/魅力の高いキャラクタは、店主からより安い価格で物を売ってもらえるだろうし、CHR/魅力の非常に低いキャラクタは、襲われるかもしれない。高いCHR/魅力は、キャラクタがより多い所持金でゲームを開始できることを意味している。

2.2. Character Sex / キャラクタの性別

キャラクタには、男性と女性を選ぶことができる。キャラクタの性別は、身長と体重にだけ影響が出る。女性のキャラクタは男性よりもいくらか小さく軽い傾向がある。性別で、STATSや能力が調節されることはない。女性のキャラクタは、男性の体重が重く有利であることを埋め合わせるため、僅かに多い所持金で始めることができる。

2.3. Character Abilities / キャラクタの能力

キャラクタは、自分自身が生き残るために、9つの異なる能力を持っている。キャラクタの最初の能力は、種族とクラスに基づいて設定される。能力は、STATSの高い低いにより調整されるし、キャラクタのレベルが上がるに従って増加していく。

Fighting / 戦闘

戦闘は、武器や拳で打撃を加えダメージを与えることだ。通常、キャラクタはどんな武器でも1ターンに1回の打撃を加えられるが、もしDEX/器用やSTR/腕力が十分に高ければ、軽い武器を使って1ターンに複数回の攻撃を行える。STR/腕力とDEX/器用の両方が、敵に打撃を加える能力を修正する。このスキルは、キャラクタのレベルとともに増加する。

Throwing/Bows / 飛び道具

ミサイルのような飛び道具を使う場合や、何かのものを投げつける場合が、この能力に関係している。異なるSTATSは異なる武器に適用されるが、この能力は、投げたり添加された物体の飛ぶ距離や、与えたダメージの量、そして生き物に対する打撃の能力を修正する。このスキルは、キャラクタのレベルとともに増加する。

Saving Throw / 抵抗判定 (セービングスロー)

抵抗判定は、防具では防げない別の人や生き物から唱えられたスペルの効果を防ぐ能力だ。これは、プレイヤーが自分自身のミスで自分にかけてしまったスペル、例えば飲んではいけないポーションを飲んでしまった等は、含まれない。この能力はキャラクタのレベルとともに増加するのではあるが、多くの高いレベルの生き物は大変良いスペルを唱える能力を持つため、それ故レベルによる増加は殆ど感じられないかもしれない。高いWIS/賢さは、この能力を増す。

Stealth / ステルス

この物音を立てずに行動できる能力は、非常に有用である。良いステルス能力を持つキャラクタは、いつも敵を驚かせることができるので、最初の一発が有利になる。同様に、生き物はステルス能力の高いキャラクタに気付くのを完全に失敗するかもしれないし、プレイヤーが戦闘を避けたがっているのを許してしまうかもしれない。このスキルは種族とクラスに基づいて設定されている。そして、魔法以外では増加したりしない。

Disarming / 罨解除

罨解除は、(安全に)罨を解除できる能力であり、罨やドアの鍵を開ける能力をも含んでいる。罨解除に成功すると、キャラクタはいくらかの経験値を得る。罨は解除する前に見つけておかなければならない。DEX/器用とINT/知能の両方が罨解除の能力を修正する。この能力はキャラクタのレベルとともに増加する。

Using Magical Devices / 魔法の道具を使う

ワンド(杖)やスタッフ(棒)のような魔法の道具を使うには、経験と知識が必要だ。メイジやプリーストのようなスペル使いは、それ故ウォーリアー(戦士)といった者よりもずっとよく魔法の道具を使うことができる。このスキルはINT/知能で修正され、キャラクタのレベルとともに増加する。

Perception / 知覚

知覚は、特に積極的に探索したりすること無しに、何かに気がつく能力である。このスキルは完全に種族やクラスに基づいており、魔法以外で増加したりはしない。

Searching / 探索

探索は、秘密のドアや床のトラップ、箱に仕掛けられたトラップを積極的に探すことである。ローグは最も探索に長けているが、メイジやレンジャー、そしてプリーストもそれなりに上手くやることのできる。このスキルは完全に種族やクラスに基づいており、魔法以外で増加したりはしない。

Infravision / 熱視覚

熱視覚は、熱源を見ることが出来る能力である。大部分のダンジョンは涼しいか寒いくらいなので、熱視覚でプレイヤーが壁や物体をみることはできない。熱視覚は、ある距離を隔てても、あらゆる温血動物を見ることが出来る。この能力は、光源があろうと無かろうと、全く同じように働く。モリアに美食う大多数の生き物は冷血動物なので、光源によって明るくされなければ見つけられないだろう。すべての人間以外の種族は生まれつき熱視覚の能力を持つ。人間は魔法によってのみ熱視覚の能力を得ることが出来る。

2.4. Choosing A Race / 種族の選択

モリアにおいては8つの異なる種族を選択することができる。いくつかの種族は、なることのできる職業に関して制限があり、それぞれの種族は自分自身のキャラクタのSTATSや能力の補正が設定されている。

Human / 人間

人間は基本のキャラクタで、全ての他の種族は人間との比較で説明される。人間はあらゆるクラスを選択でき、そして全てに渡って平均的である。人間は、他の種族よりも一生が短いため、速くレベルが上がる傾向がある。人間を選ぶとキャラクタの種族補正は一切起らない。

Half-Elf / ハーフエルフ

ハーフエルフは、人間よりも利口で素早い、力は弱い傾向がある。ハーフエルフは、探索、畏解除、知覚、ステルス、そして魔法に長けているが、武器の扱いは苦手である。ハーフエルフは、どんなクラスを選ぶこともできる。

Elf / エルフ

エルフは、人間よりも良い魔法使いになれるが、戦闘は下手である。彼らは、人間やハーフエルフよりも賢く素早い傾向があり、同様にWIS/賢さも良い。エルフは、探索、畏解除、知覚、ステルス、そして魔法に長けているが、武器の扱いは苦手である。エルフは、パラディン以外のすべてのクラスを選ぶことができる。

Halfling / ハーフリング

ハーフリングやホビットは、弓を射るとか物を投げるのが得意で、良い抵抗判定を持っている。彼らは、探索、畏解除、知覚、そしてステルスも同様に得意である。それで、彼らは優秀なこそ泥になれる（しかし、強盗と呼ばれる方を好んでいる……）。彼らは人間よりもずっと弱く、ぶん殴るのが下手だ。ハーフリングは良い熱視覚を持っているので、少し離れたところから温血生物を発見することができる。ハーフリングは、ウォーリアー（戦士）、メイジ、あるいはローグの内からなるものを選ぶ。

Gnome / ノーム

ノームはドワーフよりも小さいが、ハーフリングよりは大きい。彼らはハーフリングに似てはいるのだが、地上では、穴のような家に住んでいる。ノームは悪戯者なので、もしユーモラスな方法で何か殺すことができるなら、よりうまくやるだろう。ノームは素晴らしいメイジになれるし、良い抵抗判定も持っている。彼らは、探索、畏解除、知覚、そしてステルスに長けている。彼らは人間よりも低いSTR/腕力なので、手持ちの武器を使っても戦いはあまり得意ではない。ノームは良い熱視覚を持っているので、少し離れたところから温血生物を発見することができる。ノームは、ウォーリアー、メイジ、プリースト、そしてローグの内からなるものを選ぶ。

Dwarf / ドワーフ

ドワーフは頑固な鉱夫であり、また伝説のウォーリアーでもある。ダンジョンはドワーフの天性の本拠地であるので、彼らがウォーリアーやプリーストになるのは素晴らしい選択である。ドワーフは強く、高いCON/耐久値を持つ傾向があるが、人間よりも遅く、知性も劣る。彼らは非常に頑固でいくらかの知性を持つので、彼らに対し

で唱えられたスペルに対して耐性を持っている。ドワーフは、地底に住んでいるので、良い熱視覚を持っている。彼らは1つ大きな欠点を持っている。ドワーフは、大声で歌ったり、何も良いこともないのに自分たちについて論じてみたり、空想上の敵に対して悲鳴を上げてみたり、声高で高慢である。言い換えるなら、ドワーフは全くステルスの能力がない。

Half-Orc / ハーフオーク

ハーフオークは、優秀なウォーリアーになれるし、上品なプリーストにもなれる。しかし、その魔法はひどいものだ。彼らはステルスにおいてドワーフ並みに悪いし、探索、畏解除、そして知覚がひどい。ハーフオークは、醜いので、お面でもつけたほうが良い。彼らは街で商品にお金を払いすぎる傾向がある。ハーフオークは、高いCON/耐久値やヒットポイントを持つ傾向があるという単純な理由で、良いプリーストやローグになれる。

Half-Troll / ハーフトロル

ハーフトロルは信じられないほど強く、全てのキャラクタの種族の中で最も高いヒットポイントを持つ。彼らは非常に愚かで遅い。彼らはウォーリアーか、ちょっと疑わしいがプリーストになれる。彼らは探索、畏解除、知覚、そしてステルスが下手である。彼らは非常に醜いので、ハーフオークが見つけるとしかめっ面をする。彼らも、喜んで突然走りだしたりもするのだが……。

2.4.1. Race Versus Skills and Stats / 種族vs.スキルとSTATS

STAT、さいころ、そしてレベルアップに必要な経験値の種族の差による補正値は、次の表にリストアップされている。

	Str 腕力	Int 知能	Wis 賢さ	Dex 器用	Con 耐久	Chr 魅力	Hit Dice ヒットダイス	Rqd Exp/level 必要EXP/レベル
Human	0	0	0	0	0	0	10	+0%
Half-Elf	-1	+1	0	+1	-1	+1	9	+10%
Elf	-1	+2	+1	+1	-2	+1	8	+20%
Halfling	-2	+2	+1	+3	+1	+1	6	+10%
Gnome	-1	+2	0	+2	+1	-2	7	+25%
Dwarf	+2	-3	+1	-2	+2	-3	9	+20%
Half-Orc	+2	-1	0	0	+1	-4	10	+10%
Half-Troll	+4	-4	-2	-4	+3	-6	12	+20%

種族の能力を互いに比較したものは、1が最低、最悪で、10が最高、最良として、次の表にリストアップされている。

	Disarm 畏解除	Search 探索	Stealth ステルス	Percep 知覚	Fight 戦闘	Bows 飛び道具	Save 抵抗判定	Infra 熱視覚
Human	5	5	5	5	5	5	5	None
Half-Elf	6	7	7	6	4	6	6	20 feet
Elf	8	9	7	7	3	9	7	30 feet
Halfling	10	10	10	10	1	10	10	40 feet
Gnome	9	7	9	9	2	8	9	30 feet
Dwarf	6	8	3	5	9	5	8	50 feet
Half-Orc	3	5	3	2	8	3	3	30 feet
Half-Troll	1	1	1	1	10	1	1	30 feet

2.5. Choosing A Class / クラスの選択

種族の選択がすんだら、次はクラスの選択だ。ある特定の種族はいくつか選択できないクラスがある。例えば、ハーフトロルはパラディンになることができない。君がまだ初心者であるなら、最初の何回か冒険には、

ウォーリアーかローグを選ぶのが良い。スペルを唱えることは、生存のためのテクニックをよく知っている、より経験を積んだプレイヤーであることが、一般的には要求される。

Warrior / ウォーリアー (戦士)

ウォーリアーは、難敵を粉々にぶった切ることで解決するような戦闘とスラッシュのキャラクタであるが、時には魔法の道具に頼ることもある。ウォーリアーの主要なSTATSは、STR/腕力とCON/耐久で、時にはDEX/器用にかなり助けられることもある。ウォーリアーは、戦闘と飛び道具に長けているが、他のスキルは概して良くない。

Mage / メイジ (魔法使い)

メイジは、機知のキャラクタである。戦闘によってダンジョンで生き延びることはできないので、それ故に、打破、騙し、混乱、そして逃亡などの魔法を使わなければならない。メイジは、スペルを使うことに加えて、魔法の道具を取り合わせて使うことをしないと、本当に生きていけない。他の誰よりもはるかに容易く魔法の道具を高い水準でマスターすることができ、自分にかけてきたスペルの効果に耐える抵抗判定も最高である。INT/知能とDEX/器用が主要なSTATSである。メイジが良いウォーリアーになることは不可能だが、スペルは本当に専門領域である。

Priest / プリースト (僧侶)

プリーストは、神聖なる献身のキャラクタである。ダンジョンの中で待ち伏せる悪い奴等のみやつつけて探検していく。そして、もしうまく財宝が偶然彼の荷物に収まることになれば、さらに寺院の繁栄がもたらされる！ プリーストは神からスペルを受け取るので、それ故、学ぶスペルをどれにするかを選ばない。魔法の道具を神の道具と呼び、それについてよく知っているのだが、メイジが使うほどうまく使える訳ではない。プリーストは良い抵抗判定を持つので、刃のついたものよりは切れぬ武器を好むような、上品なウォーリアーになるだろう。WIS/賢さとCHR/魅力が、プリーストの主要なSTATである。

Rogue / ローグ (ならず者)

ローグは、悪知恵で生きているキャラクタであるが、狭い場所での戦闘には長けている。罫や鍵のマスターであり、ローグに解除できない道具をつくるのは不可能である。ローグは、高いステルスを持っているので、周りにはいる多くの生き物たちと戦わずにこっそり行動できるし、こっそり近づいて最初の一撃を食らわせることができる。ローグの知覚は他のどんなクラスよりも高いので、特に探索せずとも、何度も罫や隠されたドアに気付くだろう。ローグは、ウォーリアーやパラディンよりは魔法の道具をうまく扱えるが、それでもまだその効果を信頼できるレベルではない。ローグは、多少のスペルを覚えることができるが、メイジが使えるような強力な攻撃のスペルなどは覚えられない。ローグの主要なSTATSはINT/知能とDEX/器用である。

Ranger / レンジャー (魔法戦士)

レンジャーは、ウォーリアー/メイジである。良いウォーリアーとして、クラスの中で弓のような飛び道具には最も長けている。レンジャーは、メイジよりも更にゆっくりではあるが、スペルを覚えることもできる。しかし、強力なスペルは殆ど覚えられない。レンジャーは本当にデュアルクラスのキャラクタであるので、レベルを上げるためにより多くの経験が要求される。レンジャーは、良いステルス、良い知覚、良い探索、良い抵抗判定を持ち、魔法の道具の扱いもうまい。主要なSTATSはINT/知能とDEX/器用である。

Paladin / パラディン (僧侶戦士)

パラディンは、ウォーリアー/プリーストである。非常に良いウォーリアーで、ウォーリアークラスでは2番目に良いが、飛び道具はあまり得意ではない。プリーストよりは遅いが祈りを受けることができ、最終的にすべての祈りを受けることができる。パラディンは本当にデュアルクラスのキャラクタであるので、レベルを上げるためにより多くの経験が要求される。パラディンは、能力値の多くが低

い。ステルス、知覚、探索、そして魔法の道具について特に低い。神々を味方につけることによるますますの抵抗判定を持っている。主要なSTATSはSTR/腕力とCHR/魅力である。

2.5.1. Race Versus Class / 種族vs.クラス

	Warrior	Mage	Priest	Rogue	Ranger	Paladin
Human	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Half-Elf	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Elf	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	No
Halfling	Yes	Yes	No	Yes	No	No
Gnome	Yes	Yes	Yes	Yes	No	No
Dwarf	Yes	No	Yes	No	No	No
Half-Orc	Yes	No	Yes	Yes	No	No
Half-Troll	Yes	No	Yes	No	No	No

2.5.2. Class Versus Skills / クラスvs.スキル

クラスの能力を互いに比較したものは、1が最低、最悪で、10が最高、最良として、次の表にリストアップされている。

	Fight 戦闘	Bows 飛び 道具	Save Throw 抵抗 判定	Steal- lth ステルス	Disarm 畏解除	Magic Device 魔法の 道具	Percep 知覚	Search 探索	Extra Exp/lev 必要EXP /レベル
Warrior	10	6	3	2	4	3	2	2	+0%
Mage	2	1	10	5	6	10	8	5	+30%
Priest	4	3	6	5	3	8	4	4	+20%
Rogue	8	9	7	10	10	6	10	10	+0%
Ranger	6	10	8	7	6	7	6	6	+40%
Paladin	9	5	4	2	2	4	2	2	+35%

3. Adventuring / 冒険

キャラクタを作成したら、モリアの冒険に出る。スクリーン上のシンボルは、ダンジョンの壁、床、物体、特徴的なもの、そして待ち伏せている生き物たちを表現している。冒険中、キャラクタに指示するには、1文字のコマンドを使う。

モリアのシンボルとコマンドは、各々、内容の理解を助ける文字を含んでいる。冒険に出る前に、これらの説明部分を読んでおくべきだ。最後には、街の階層（地上階）と冒険に関してのいくつかの一般的なヘルプが含まれている。

4. Symbols On Your Map / マップ上のシンボル

マップ上のシンボルは3つのカテゴリに分けることができる： ダンジョンの壁、床、ドア、そして畏などの特徴的なもの； 宝、武器、魔法の道具等の拾い上げられる物体； そしてダンジョンにいて動いたり動かなかったりする生き物、概ねキャラクタがうまくやっていくには概ね有害なもの、である。いくつかのシンボルは2つ以上のカテゴリに入る。財宝は壁の中に埋め込まれているかもしれないし、拾い出すには壁を取り除かなければならないことも覚えておく必要がある。

全てのシンボルとその意味を覚えておく必要まではないだろう。単に「/」コマンドで、マップ上出現した文字が何であるか識別できる。更なる手助けとして、コマンドのセクションを掲げておく。

Features / 特色

.	A floor space, or hidden trap 床の空間、もしくは隠された罠	1	Entrance to General Store 雑貨屋の入り口
#	A wall 壁	2	Entrance to Armory 防具屋の入り口
'	An open door 開いているドア	3	Entrance to Weapon Smith ウェポンsmithの店の入り口
+	A closed door 閉じているドア	4	Entrance to Temple 寺院の入り口
^	A trap 罠	5	Entrance to Alchemy Shop 錬金術師の店の入り口
<	A staircase up 上り階段	6	Entrance to Magic Shop マジックユーザの店の入り口
>	A staircase down 下り階段	:	Obstructing rubble 邪魔な碎石
;	A loose floor stone 動かせる床石		An open pit (Blank) 開いた穴 (空白)
%	A mineral vein 鉱脈	@	The character キャラクタ (プレイヤー)

Objects / もの (オブジェクト)

!	A flask or potion フラスコ、ポーション	?	A scroll スクロール
"	An amulet アミュレット (お守り)	[Hard armor ハードアーマー (重鎧)
\$	Money (Can be embedded) 金銭 (埋蔵も可)	\	A hafted weapon 柄の付いた武器
&	A chest チェスト (箱)]	Misc. armor 様々なアーマー (鎧)
(Soft armor ソフトアーマー (軽鎧)	-	A staff スタッフ (棒)
)	A shield シールド (盾)	{	Missile (arrow, bolt, pebble) 弾 (矢、ボルト、小石)
*	Gems (Can be embedded) 宝石 (埋蔵?)		Sword or dagger 剣またはダガー (短剣)
-	A wand ワンド (杖)	}	Missile arm (Bow, X-bow, sling) 飛び道具 (弓、クロスボウ、スリング)
/	A pole-arm 棒の武器	~	Misc 雑多なもの
=	A ring 指輪	,	Food 食料
s	A skeleton 骸骨		

Creatures / 生き物

a	Giant Ant	A	Giant Ant Lion
b	Giant Bat	B	The Balrog
c	Giant Centipede	C	Gelatinous Cube
d	Dragon	D	Ancient Dragon
e	Floating Eye	E	Elemental
f	Giant Frog	F	Fly
g	Golem	G	Ghost
h	Harpy	H	Hobgoblin
i	Icky-Thing	I	
j	Jackal	J	Jelly
k	Kobold	K	Killer Beetle
l	Giant Louse	L	Lich
m	Mold	M	Mummy
n	Naga	N	
o	Orc or Ogre	O	Ooze
p	Human(oid)	P	Giant Human(oid)
q	Quasit	Q	Quylthulg
r	Rodent	R	Reptile
s	Skeleton	S	Scorpion
t	Giant Tick	T	Troll
u		U	Umber Hulk
v		V	Vampire
w	Worm or Worm Mass	W	Wight or Wraith
x		X	Xorn
y	Yeek	Y	Yeti
z	Zombie	Z	
\$	Creeping Coins	,	Mushroom Patch

5. Commands / コマンド

全てのコマンドは1つのキーを押すことで入力できる。いくつかのコマンドは大文字やコントロール文字であるので、[Shift]キーや[Ctrl]キーを押しながら、キーを押す必要がある。特別な機能として、[Ctrl]キーは、1ストロークで入力することもできるが、「^」を先に押してから押すことで2ストロークで入力することもできる。

2組のコマンドセットがある：オリジナルのセットでデフォルトのもの、そしてローグ風コマンドのセットだ。ローグ風コマンドは、特にテンキーのないPCを使っている場合、一般的に便利だろう。

次の表は、2種類のコマンドセットの要約である。いくつかのコマンドはオプションのカウントを先に入れてから入力することもできるし、またあるコマンドは続いて方向を指示してやらなければならない。これらは、先にカウントが付けられるものについては左に「@」を、後で方向を指示する必要があるものには右に「~」を付けることで示している。もし特別なコマンドが更に追加のキー入力を必要とする場合は、後でそのための入力プロンプトが出る。

Original command summary.
オリジナルコマンドの要約

a	Aim and fire a wand ワンドで狙って撃つ	@ B ~	Bash (object/creature) ぶん殴る (もの/生き物)
b	Browse a book 本の閲覧	C	Change name 名前の変更
c ~	Close a door ドアを閉める	@ D ~	Disarm a trap/chest 罠/箱の罠解除
d	Drop an item アイテムを落とす	E	Eat some food 食事を取る
e	Equipment list 装備品リスト	F	Fill lamp with oil ランプにオイルを充填
f	Fire/Throw an item アイテムを撃つ/投げる	G	Gain new magic spells 新魔法スペルを獲得
i	Inventory list 持ち物リスト	L	Locate with map マップ上の位置
@ j ~	Jam a door with spike 大釘でドアを塞ぐ	M	Map shown reduced size 縮小マップ表示
l ~	Look given direction 指定方向を見る	@ R	Rest for a period 一定期間休憩
m	Magic spell casting 魔法のスペルをとる	S	Search Mode 探索モード
@ o ~	Open a door/chest ドア/箱を開ける	@ T ~	Tunnel in a direction 指定方向にトンネルを掘る
p	Pray 祈る	V	View scoreboard スコアボードを見る
q	Quaff a potion ポーションを飲む	=	Set options オプションを設定
r	Read a scroll スクロールを読む	?	Command quick reference コマンドクイック リファレンス
@ s	Search for trap or door 罠やドアを探索	{	Inscribe an object ものに銘を刻む
t	Take off an item アイテムを脱ぐ	@ - ~	Move without pickup 拾わずに移動
u	Use a staff スタッフを使う	. ~	Run in direction 指定方向に走る
v	Version, credits and manual バージョン、クレジット、マニュアル	/	Identify a character 文字を識別
w	Wear/Wield an item アイテムを着る/装備する	CTRL-K	Quit the game ゲームを終了
x	Exchange weapon 武器を交換	@ CTRL-P	Repeat the last message 直前のメッセージを繰り返す
<	Go up an up staircase 上り階段を登る	CTRL-X	Save character and quit キャラクタをセーブして終了
>	Go down a down staircase 下り階段を降りる	@ ~	for movement 移動用

Rogue like command summary.
 ローグ風コマンドの要約

c ~	Close a door ドアを閉める	C	Character description キャラクタの説明
d	Drop an item アイテムを捨てる	@ D ~	Disarm a trap/chest 罠/箱の罠解除
e	Equipment list 装備品リスト	E	Eat some food 食事を取る
@ f ~	Force/bash item/monster 力/ぶん殴る アイテム/怪物	F	Fill lamp with oil ランプにオイルを充填
i	Inventory list 持ち物リスト	G	Gain new magic spells 新魔法スペルを獲得
m	magic spell casting 魔法のスペルをとる	M	Map shown reduced size 縮小マップ表示
@ o ~	Open a door/chest ドア/箱を開ける	P	Peruse a book 本を読む
p	Pray 祈る	Q	Quit the game ゲームを終了
q	Quaff a potion ポーションを飲む	@ R	Rest for a period 一定期間休養
r	Read a scroll スクロールを読む	@ S ~	Spike a door ドアを大釘で打ち付ける
@ s	Search for trap or door 罠やドアの探索	T	Take off an item アイテムを脱ぐ
t	Throw an item アイテムを投げる	V	View scores スコアを見る
v	Version, and manual バージョン、マニュアル	W	Where: locate self どこ：自分の位置
w	Wear/Wield an item アイテムを着る/装備する	X	Exchange weapon 武器を交換
x ~	Examine surroundings 辺りを調べる	Z	Zap a staff スタッフを撃つ
z	Zap a wand ワンドを撃つ	#	Search Mode 探索モード
=	Set options オプションを設定	<	Go up an up staircase 上り階段を登る
/	Identify a character 文字を識別	>	Go down a down stair 下り階段を降りる
@ CTRL-P	Previous message review 直前のメッセージを見る	{	Inscribe an object ものに銘を刻む
@ - ~	Move without pickup 拾わずに移動	?	Type this page このページを表示
@ CTRL ~	Tunnel in a direction 指定方向にトンネルを掘る	CTRL-X	Save game and exit ゲームをセーブ終了
@ SHFT ~	Run in direction 指定方向に走る	@ ~	for movement 移動用

5.1. Special keys. / 特別なキー

ある特別なコマンドはいつでも入力可能だ。それは[Ctrl]-[R]で、一度入力すると、（プログラムの不備などで画面表示が乱れているときなどに）スクリーンを再表示してくれる。これはどんな入力待ちの状態でも使えるが、それ以外では無視される。

UNIXや類似のシステムで実行している場合、モリアで、いくつか追加の特別な文字を使うことができる。特別な文字[Ctrl]-[C]は、モリアを中断し、本当にキャラクタを殺害してゲームを中断しても良いかどうか訪ねてくる。もし死なない方を選べば、休憩、走る、リピートカウント付きのコマンドなどは強制的に終了させられる以外、モリアは単に以前の続きをするだけである。[Ctrl]-[Z]でゲームを中断し、オリジナルのコマンドシェルに行ける。この場合、モリアは終了しないし、いつでもシェルから再出発することもできる。また、通常のコマンドを実行できる特別なコマンド「!」が使える。終了次第、モリアは再スタートする。

要求や参照のための多くの入力において、[Esc]キーでコマンドを中止することができる。「-more-」プロンプトに対しては、メッセージを読み終わったら、スペースキー、[Esc]キー、[Enter]キー（[Ctrl]-[M]）、またはラインフィード（[Ctrl]-[J]）で、続けることができる。

コントロール文字の代わりに、「^」に続けて適切なアルファベット文字を打つことでコマンドを入力することも可能である。これは、外部プロセスやOSによってコントロール文字が横取りされてしまうような環境でモリアを実行する場合に有効である。

5.2. Direction. / 方向

オリジナルのコマンドセットの場合、方向は、テンキーの適切な方向の数字で指示する。ローグ風コマンドセットの場合は、方向は「hykulnjb」のうちの1文字で指示する。また、キーボード上の相対的なキーの位置は、方向に関しての手がかりとなる。オリジナルコマンドセットの数字の「5」、そしてローグ風コマンドの「.」は、方向を指示しない。これは、移動命令（一箇所にとどまる）とか見るコマンド（すべての方向を見る）場合にのみ使える。

Original Directions
オリジナルの方向

```
  \   |   /  
   7   8   9  
 - 4           6 -  
   1   2   3  
  /   |   \  
     |
```

Rogue-like Directions
ローグ風の方向

```
  \   |   /   \   /  
   y   k       u   y   u  
 -  h           l - - h   j   k   l -  
     |  
   b   j       n   b   n  
  /   |       \  
     |
```

移動は、方向を指示するだけである。生き物がいたり閉じられたドアのような邪魔をするものがない限り、床の上に乗ったり通ったりできる。

他のコマンドは、方向を入力するプロンプトを出す。

キャラクタを一度に1歩ずつ進めるのは、時間が掛かるしうんざりする。だから、より速く済ませる方法が用意されている。オリジナルのコマンドセットの場合、「.」コマンドで走ることができ、何か意味のあることが起こるまでその方向に進み続けることができる。例えば、「.」キーを押した後で方向「8」を入力すると、キャラクタはスクリーンを上方向に動き続け、何か1つでも条件を満足する状況が生まれた時に初めて停止する。ローグ風コマンドセットの場合は、[Shift]キーを押しながら方向のキーを押すことで、何かがあるまで指定の方向に移動し続ける。止まる条件は、下記のrun/走るコマンドの説明の中で、より完全なものを掲げている。

5.3. Command counts. / コマンドカウント

いくつかのコマンドは、カウントで前に指定された固定的な回数だけ繰り返す。

返し実行できる。カウントの付けられたコマンドは、カウント分の繰り返しが終わるか、何かの文字を押すか、攻撃されたとか何か意味深いことの起こるまで繰り返される。このように、カウントの付けられたコマンドは、他の生き物に攻撃されるとそこで終わる。コマンドが繰り返され続けている間は、画面最下部のコマンドライン上に、後何回繰り返しが残っているかが表示され続ける。

ログ風モードでコマンドにカウントを付けるには、回数を示す数字を入力した後コマンドを入力する。カウントに0を入れると、デフォルトのカウント99に扱われる。

オリジナルモードでコマンドにカウントを付けるには、まず「#」を入力した後でその回数数字を入れる。移動命令にカウントを付ける（移動命令自体も数字である）には、回数その後でスペースキーを押すと、コマンドを入れるためのプロンプトが出るので入力する。

カウントの付けられたコマンドは、成功し終えたり何者かに攻撃されたりすると自動的に停止するので、探索やトンネルを掘るなどの場合に非常に有用である。いずれかのキーで、カウントの付けられた命令やrun/走るコマンドを、強制的に終了させることもできる。この（停止させるのに使った）文字は無視されるが、スペースキーや[Esc]キーはコマンドとしてはいつも無視されるので、これらのキーで止めるのがより安全である。

5.4. Selection of objects. / ものの選択

使用するものを特定するためにプロンプトを出すコマンドは、たくさんある。例えば、read a scroll/スクロールを読むコマンドは、持っているスクロールの中で、読みたいのはどれかを聞いてくる。そのような場合は、アルファベットの文字を入力することで選べる；もし自分の荷物の中から選ぶ場合、数字の銘が付いているアイテムは同様に数字で入力できる。プロンプトには選べる文字の一覧が出るし、「*」キーで利用できるオプションの全てをリストアップさせることもできる。

特別なものは、大文字と小文字で選択しても良い。小文字や数字を使うと、選択するとすぐに反応する。大文字を使うと、特別なオプションが表示され、選択を確認して受け入れるか撤回するかを選択することができる。大文字での選択はこのように安全ではあるが、余分なキー入力が必要になる。

5.5. Command descriptions / コマンドの記述

以下のコマンドの記述は、オリジナルのキー割付によるものである。ログ風のコマンドがそれと異なる場合は、コマンド名に続く { } の中に記述している。

B <Dir> - Bash. / ぶん殴る {f - force / 力}

bash/ぶん殴るコマンドは、ドアや箱をぶち壊して開けたり、敵をぶん殴ったりするものだ。ぶん殴る能力は、体重とSTR/腕力とともに増加する。その上、敵をぶん殴るときは、体でぶんの殴るか、シールドを使っているならシールドでより効果的にぶん殴るかのいずれかを行う。

ドアをぶん殴るとバランスを失って倒れてしまうかもしれないが、これは通常問題はないだろう。大釘で閉じられて開かないドアは、ぶん殴ることによってのみ開けることができる。鍵のかかったドアも同様にぶん殴って開けられるかもしれない。ドアをぶん殴って開けると、永久に壊れたままになってしまう。

生き物をぶん殴ると、自分と敵の両方に影響が出る。DEX/器用によっては、敵に自由な行動を許してしまい、バランスを失って投げつけられるようなことが起こったり起こらなかつたりする。ぶん殴るのに成功すると、敵はバランスを崩してぶん投げられてしまい、自分に更に打撃を加えたり走って逃げたりできる機会が生まれてく

る。ancient dragons/古代ドラゴンのような巨大な生き物に対して、うまくぶん殴ることは、難しいか不可能かのどちらかである。

プレイヤーは、シールドを持っているなら、自動的に体ではなくシールドでぶん殴るようになる。シールドでぶん殴ると、シールドの分のダメージを加えられるので、より効果的になる。サイズと材質の両方が、シールドによるダメージに影響する。

カウントをこの命令に適用することもできるが、バランスを崩して投げられてしまうと、カウントはすぐにリセットされてしまうだろう。

- C - Print character (to screen or file). / (スクリーンやファイルに) キャラクタを表示
このコマンドで、プレイヤーは、キャラクタを端末のスクリーン上に表示するか、キャラクタの全情報リストをファイルに書きだすことができる。ファイルの方を選ぶと、キャラクタの歴史、装備、そして持ち物リストも含まれる。
- D <Dir> - Disarm a trap. / 罠解除
床の上の罠や、罠の仕掛けられた箱の、罠の解除を試すことができる。もし罠の解除に失敗すると、ヘマをやって罠を作動させてしまうかもしれない。search/探索コマンドで発見した後でのみ、箱の罠を解除することができる。このコマンドはカウントを使うことができる。
- E - Eat some food. / 食事を取る
キャラクタは、生きていくために、時折ものを食べなければならない。キャラクタの腹が減ってくると、スクリーンの最下段に「Hungry / 空腹」というメッセージが現れる。もしキャラクタが十分長い間空腹のまましていると、「weak / 衰弱」して、結局「faint / 瀕死」になり、そして最後には飢餓により「die / 死」んでしまう。
- F - Fill a lamp or lantern with oil. / ランプやランタンにオイルを補充
もしキャラクタが灯りにランプを使っていて、持ち物にオイルの入ったフラスコがあるのなら、この命令を使って補給することができる。ランプには最大15000ターン分光っている容量があり、個々のフラスコには7500ターンのオイルが入っている。
- G - Gain new spells. / 新しいスペルを獲得
実際に新しいスペルを学ぶ際、このコマンドを使う必要がある。いくつかのスペルを学ぶことのできる時、スクリーンの最下段のステータスラインに「Study / 学習」の文字が出る。メイジ、ローグ、そしてレンジャーは、学ぶことのできる新しいスペルの載っている魔法の本を持っていなければならない。プリーストとパラディンは、自分たちの神によって祈りを得られ、祈りを学ぶ前にその載っている聖書を必要としない。ただし、祈りを使うためには、その本が必要となる。
- L - Location on map. / マップ上の配置 {W - where / どこにいるか} location/マップ上の配置コマンドで、現在いるダンジョンの階のすべての部分を見ることができる。表示されたダンジョンのビューは、現在の位置をできるだけ中心に近い所に持ってくるように、ずらされている。表示されたマップを8方向にずらすこともできる。個々の移動は、スクリーンの半分だけ見えている部分をずらす。一番上の行には、それぞれのスクリーンの半分の高さを持つている、マップのセクション番号が表示され、現在の位置からどの方向の部分を表示しているかを示している。ディスプレイ上に自分が表示されていない状態でこのコマンドを抜けると、再び中央に表示されるようになる。
- M - Map shown reduced size. / 縮小マップ表示
このコマンドは、スクリーン上に9分の1に縮小した全体マップを表

示する。9つの場所のマップのすべての文字をスクリーンに入れるので、ダンジョンの主要な特徴だけしか見ることはできない。現在の位置に対して、どこに階段があるかを見つけるために、特に有効な機能である。また、まだ探検していないエリアがどこであるかを見つけるのにも有効である。

- R - Rest for a number of turns. / 何ターンか休憩
移動できない方向への移動コマンドで、1ターンの間休むことができる。より長い期間休むためには、キャラクタを休ませたいターン数を入力した後、Rest/休憩コマンドを使うと良い。Restコマンドは、指定の期間が終わるか、キャラクタが何かさまよう生き物とかに起こされるとか、または空腹になったとか、盲目になっている期間が終わったとか、そういったことが起こるまで続けられる。くたびれたキャラクタにいくらかのヒットポイントを取り戻すために休むのは良い方法であるが、頻繁に休むとたくさんの食料が必要になることも知っておく必要がある。

もし、偶然、長すぎる期間のrestをしてしまったとか、restの期間を変更したくなったというような場合、適当なキーを押してキャラクタを起こすこともできる。スペースキーがもっとも良い。もし何かのキーを押す直前にrestコマンドが終了してしまっていたとしても、スペースキーはコマンドとしては無視されるからだ。

カウントを先に入力しておいてrestコマンドを実行するのが可能であると同様、Restコマンドと移動できない方向への無効な移動コマンドのどちらを使うのも可能である。

もしrestカウントに「*」を入力すると、キャラクタはヒットポイントとマナの両方が最大値になるまでrestし続ける。これも前述のとおり、何か意味のあることが起こったら直ちにrestを辞めるので問題はない。

- S - Search mode toggle. / 探索のトグル {#}
Searching toggle/探索のトグルは、探索モードに入ったり出たりできる。最初にキーを押すと、スクリーンの最下段に「Serching / 探索中」というメッセージが出る。この状態では、個々のコマンドに2ターン掛かるようになる。1ターンはそれぞれのコマンドで、もう1ターンは探索にかかるからである。これは、ダンジョンで行動に2倍の時間がかかることを意味しているので、食べ物も2倍消費してしまう。もし生き物が突然攻撃してきたような場合、自動的に探索モードから抜けるようになっている。もう一度「S」 {あるいは#} を押すことで、探索モードを抜けることもできる。

- T <Dir> - Tunnel through rock. / 岩にトンネルを掘る
{control-<Dir>}
Tunneling (Mining)/トンネルを掘る(採掘する)のは、非常に有用な技術である。モリアのダンジョンには、4種類の岩がある：
Permanent Rock/永遠の岩、Granite Rock/花崗岩、Magma Intrusion/マグマの貫入、そしてQuartz Veins/水晶の鉱脈である。
Permanent Rock/永遠の岩は、本当に永遠のものである。Granite/花崗岩は、非常に硬いので、掘り抜くのが非常に困難である上、高価な貴金属類を含んではいない。Magma/マグマやQuartz veins/水晶の鉱脈は、より柔らかく、時折、「\$」や「*」で表示される、高価な貴金属類や宝石類を含んでいることもある。貴金属や宝石が壁の中に埋まっているかどうか知るには、壁を壊したりして動かすと良い。もし、壁を壊したり動かしたりできないのであれば、掘り出すしか無い。マグマや水晶を他の岩の種類とは別の表示にするオプションもある。

Tunneling/トンネルを掘るのを、素手でするのは *非常に* 難しいので、シャベルかピック(つるはし)を使って掘ると良い。普通に掘るよりもずっと速く掘れ、力も要らないという魔法のシャベルやピックを見つけることもできる。

Tunneling/トンネルを掘るのは、カウントを使うこともできる。

- V - View scoreboard. / スコアボードを見る
このコマンドは、スクリーン上のスコアボードに、内容を表示する。マルチユーザシステムの場合、最初に「V」を押すと自分のスコアだけを、もう一度「V」を押すと全てのユーザのスコアを表示する。
- a <Dir> - Aim a wand. / ワンドで狙う {z - zap/撃つ}
ワンドは、撃つ方向を狙わなければならない。ワンドは、魔法の道具であり、プレイヤーの魔法の道具能力を消費する。効果は2種類あり、最初に当たった生き物や物体だけに効果があるか、ワンドで狙った方向にあるものなんでも全てに影響するかのいずれかである。ドアや壁のような障害物があると、ワンドから撃たれた効果は、一般的にはそれより遠くに届かない。
- b - Browse a book. / 本の閲覧 {P - peruse / 読む}
自分の領域の本だけを読むことができる。それ故、魔法使いは、魔法の本は読むことができるが、聖書は読めない。ウォーリアーは、どちらの種類の本も読めない。browse/閲覧コマンドを使うと、総てのスペルや祈りが表示され、レベルや唱えるのに消費するマナの量、そのスペルや祈りを知っているかなどの情報が表示される。4冊の本に31の異なる魔法のスペルが、別の4冊には31の異なる祈りが載っている。
- c <Dir> - Close a door. / ドアを閉める
知性がないか、ある特定の生き物は、ドアを開けることができない。それ故、ドアを閉めておくことと襲われずに済む。開いているドアのすぐ側でしか閉めることはできないし、また壊れているドアは閉められない。ドアをぶん殴って開けると、壊れてしまうだろう。
- d - Drop an object from your inventory. / 持ち物を捨てる
床の何も無い所に、持っているものを捨てることができる。ドアや罫は、ある意味、ものと考えられるので、そこにも捨てることはできない。同じ種類のをいくつか持っている場合、1つだけ捨てるのか、全部なのかのプロンプトが出る。装備しているものや着ているものを直接捨てることも可能である。
- e - Display a list of equipment being used. / 使用中の装備のリストを表示する
Equipment/使用中装備リストコマンドを使うと、キャラクタがそのとき使っている装備類のリストを表示する。個々の装備は付けられる場所が決まっており、指輪が左右それぞれの手に合計2つ装備できる以外は、それぞれのタイプの中では同時に1つだけしか使うことはできない。
- f <Dir> - Fire/Throw an object/use a missile weapon. / 点火/物を投げつける/飛び道具を使う {t - throw / 投げつける}
キャラクタは、持っているものを投げつけることができる。そのものの重さによっては、部屋の外へ飛んでいくかもしれないし、すぐ側に落ちてしまうかもしれない。矢のようなものを投げつける場合、一度には1つしか使えない。

生き物に投げつける場合には、生き物に攻撃できるチャンスは、攻撃のプラス、投げつける能力、そして投げつけるものの攻撃のプラスによって決まる。一旦生き物を攻撃すると、その投げつけられたものが何かのダメージを与えることもある（与えないこともある）。ダンジョンの中のある種の物体は、投げつけると非常に大きなダメージを与えることができるのだが、それが何であるのか、はっきりと確定するのは難しい。オイルの入ったフラスコは、投げつけられる前に火を付けられると思われる。それ故、生き物に当たると、炎のダメージが与えられる。

弓を使って矢を射るには、単に弓を装備して、矢を投げつけられれば良い。適当な武器を装備して、それに対応する弾薬を投げつけると、ダメージや攻撃にエクストラプラスが付く。例えば、重いクロスボ

ウでクロスボウボルトを撃てば、それは殺人者になってしまう……。

- i - Display a list of objects being carried. / 持っているもののリストを表示
このコマンドは持っているすべてのもののリストを表示するが、現在使用中のものは除外される。異なる種類のものを22種類まで持ち運ぶことができるが、それには装備リストにあるものは含まれない。STR/腕力により重量制限が決まり、そのぎりぎりまでの量のものを運ぶことができる。
- j <Dir> - Jam a door with an iron spike. / 鉄の大釘（スパイク）でドアを塞ぐ {S - spike / 大釘（スパイク）}
ほとんどのヒューマノイドや多くの賢い生き物は、閉じられたドアを簡単に開けることができるし、鍵のかかったドアでも最終的には通り抜けることができってしまう。それ故、ドアを塞ぐために大釘を使うのが良い。ドアに打たれた個々の大釘で塞ぐ力は増すが、大釘をもっと追加したからといって、塞ぐ力はそれを程増加するわけでもない。ドアを塞いでしまうのは非常に簡単なことなので、キャラクタがぶん殴られないように、賢明に大釘を打ち付けておくほうが良い。大きな生き物ほど、よりたやすくドアをぶち壊してしまう。それ故、ゴブールの足止めをするだけなら1つ大釘があれば良いが、ドラゴンの足止めをするには20かそこらの大釘が必要になる。このコマンドは、カウントを使うことができる。
- l <Dir> - Look in a direction. / ある方向を見る {x - examine / 調べる}
Look/見るコマンドは、スクリーンに表示されたものや生き物の正確な種類を識別するのに有効である。同様に、もし、ものの上に生き物が乗っているなら、look/見るコマンドはその両方を表示する。200フィート（20コマ）離れた所にある生き物やものまで見ることができる。Look/見るコマンドは、生き物が自分に擦り寄ってこなくても、自由に使うことができる。

ある特定の方向をLooking/見ると、2つの隣接した方向の円錐が丁度オーバーラップするような、円錐形の視野の中のあらゆるものが記述される。方向を指示しない「5」（または「.」）のLooking/見るが、そこで見られるすべてのものを表示する。

このコマンドは、モンスターの記憶にアクセスすることもできる。生き物を見た時、その生き物の経験についての簡単な情報を見たいかどうかのプロンプトが出る。being attacked/被攻撃の章も参照のこと。
- m - Cast a magic spell. / 魔法のスペルを唱える
スペルを唱えるには、キャラクタが前もってスペルを学んでいなければならないし、またその唱えたいスペルの載っている魔法の本を持っていなければならない。個々のスペルの失敗の確率はかなり大きい。キャラクタのレベルが上がるに従って減少していく。もしキャラクタが十分なマナを持っていないなら、失敗する確率は大幅に増え、CON/耐久のポイントを失うかどうかの賭けをしなければならぬ。十分なマナのないときには、スペルを唱える際、確認のプロンプトが出る。キャラクタはスペルを本から読まなければならないので、スペルを唱える際、盲目や混乱の状態であってはならないし、幾らかの明かりが必要にもなる。
- o <Dir> - Open a door, chest, or lock. / ドア、箱、鍵を開ける
ドアや箱のようなものを空けるには、Open/開けるコマンドを使わなければならない。もし鍵がかかっているなら、罫解除の能力をもとに、Open/開けるコマンドで鍵を開ける試みがなされる。もし罫が仕掛けられているものを開けようとすると、罫が発動する。このコマンドはカウントを使うことができるから、鍵のかかったドアや箱を開けるのに何回か必要な回数やってみると良いだろう。
- p - Read a prayer. / 祈りを唱える
祈りを有効にするには、キャラクタが既に祈りを学んでいなければ

ならないし、唱えるべき祈りの載っている聖書を持っていないければならない。個々の祈りの失敗の確率はかなり大きい、キャラクタのレベルが上がるに従って減少していく。もしキャラクタが十分なマナを持っていないなら、失敗する確率は大幅に増え、CON/耐久のポイントを失うかどうかの賭けをしなければならない。十分なマナのないときには、スペルを唱える際、確認のプロンプトが出る。キャラクタはスペルを本から読まなければならないので、スペルを唱える際、盲目や混乱の状態であってはならないし、幾らかの明かりが必要でもある。

- q - Quaff a potion. / ポーションを飲む
ポーションを飲むにはQuaff/飲むコマンドを使う。ポーションは、いくつかの方法でプレイヤーに影響を与える。ポーションの効果は直ちに気がつくようなものかもしれないし、微妙であったり、全く気が付かなかつたりするかもしれない。
- r - Read a scroll. / スクロールを読む
スクロールを読むにはRead/読むコマンドを使う。ほとんどのスクロールにあるスペルは、プレイヤーかプレイヤーのまわりのある範囲に影響する；まれに、identify scrolls/識別のスクロールのように、他のものに作用するものもある。identify scroll/識別のスクロールとrecharge scroll/再チャージのスクロールの2つは、今使わずに将来のために[Esc]キーでキャンセルするという、読みかけても発動させない方法がある。
- s - Search general area one turn. / 1ターン、周りを探索
Search/探索コマンドは、プレイヤーの周りの隠された罠や秘密のドアを見つけるために用いる。殆どの場合、1ターン以上探索することが必要になる。箱は一般的に罠が掛けられていることが多いので、開けようとする前に、常にsearch/探索すべきだ。このコマンドはカウントを使えるので、結局それが何であるのかの確証を得たいのなら非常に有用である。
- t - Take off a piece of equipment. / 1つの装備を脱ぐ {T}
Take Off/脱ぐコマンドは、使用中の装備を脱いで、持ち物に戻す。時折、脱ぐことのできない呪われたアイテムに出くわすことがあるだろう。呪われたアイテムは常に悪のもので、呪いを解いてからでないと脱ぐことができない。
- u - Use a staff. / スタッフを使う {Z - Zap / 撃つ}
Use/使うコマンドは、スタッフを発動させる。スクロールのように、大部分のスタッフはある範囲に効果がある。一般的にスタッフは他のアイテムよりもより強力であるので、思い通りに正しく使うのは難しい。
- v - Display current version of game. / ゲームのバージョンを表示
Version/バージョンコマンドで、モリアの現在のバージョンのクレジットを表示する。
- w - Wear or wield an item being carried. / 持っているアイテムを着るまたは装備する
持っているものを着たり装備したりするには、Wear/Wield/着る/装備コマンドを使う。もし既に同じ機能の別のものを身に着けている場合は、先に自動的に取り外す；もし既に2つの指輪をしているなら、どちらを取り外すのか選ばなければならない。
- x - Exchange primary and secondary weapons. / 武器の第1と第2を交換 {X}
第2の武器とは、時々必要になる任意の武器である。持ち物の中をあちこち探す代わりに、武器を使用準備ができたままにしておくためにexchange/交換コマンドを使うことができる。例えば、通常は弓を使い続けたいが、接近戦だけソードを使いたいというような場合、ソードを装備して、exchange/交換コマンドでそれを第2武器に回し、そして弓を装備する。もし突然ソードが必要になったら、単にexchange/交換コマンドを使うことで、弓とソードを持ち替えること

ができる。

- / - Identify a character shown on screen. / スクリーン上の文字を識別
識別コマンドを使うと、スクリーン上に表示されている文字が何を表しているかが分かる。例えば、「/。」と入力すると、「。」が表示しているのが1区画の床であることが分かる。生き物に対して使った場合、識別コマンドは、生き物を特定するわけではなく、どんなクラスの生き物かということしか分からない； それ故、こういった詳細な情報のためにはlook/見るコマンドが必要である。

もし、モンスターの記憶の中に既にその生き物の文字があれば、その文字の識別されている生き物の情報の一文を見るかどうかのプロンプトが出る。このように、いくつかの生き物たちは、同一視されてしまうことがある。何らかの生き物の説明が出た所で[Esc]キーを押すと、表示を中止してコマンド待ちに戻る。being attacked/被攻撃の章も参照のこと。

- ? - Display a list of commands. / コマンドリストの表示
?コマンドは、スクリーンにクイックリファレンスヘルプページを表示する。
- - Move without pickup. / 拾わずに移動
これに続けて移動コマンドを入力すると、どんなものが落ちていても、拾わずに移動する。この命令はカウントを組み合わせることができる。
- = - Set options. / オプションを設定
モリアの様々なオプションを自由に設定する。設定できるオプションは：
- (1) Cut known corners when running. / 走っている間、知っている曲がり角を45° にショートカット これはデフォルトでオンだ。探索モードがオンになっていて、すべての曲がり角ですべての方向に隠しドアが無いかどうか探すようになっているのを、探索しないようにする。
 - (2) Examine potential corners when running. / 走っている間、曲がり角があるか調査する これはデフォルトでオンだ。行ったこともない廊下の曲がり角でも、それにそって走るようになる。しかしながら、生き物から逃げるために走っている場合、このオプションはオフにしたほうが良いかもしれない。生き物は曲がり角を調査しないので、速いからだ。
 - (3) Print self during a run. / 走っている間もスクリーンを更新する これはデフォルトでオフだ。スクリーンの更新が速くなるからだ。
 - (4) Stop when map sector changes. / マップがスクロールすると停止 これはデフォルトでオフだ。しかし、オンに切り替えると、視界にダンジョンの新しい部分が見えたとき、いつも走るのを止めるようにできる。
 - (5) Treat open doors as empty space while running. / 走っている間、開いているドアを単なる空間として扱う これはデフォルトはオフで、開いているドアに駆け寄るといつも、走るのをやめる。
 - (6) Prompt to pick up objects. / 物を拾うときにプロンプトを出す これはデフォルトはオフで、歩いて行くところにもんがある自動的拾い上げていく。このオプションをオンにすると、全ての場合、そのものの記述が出て、本当にそれを拾いたいかどうか確かめるプロンプトが出るようになる。
 - (7) Rogue like command set. / ローグ風コマンドセット このオプションは使用するコマンドセットを設定する。デフォルトでオフに

なっている。

- (8) Show weights in inventory. / 持ち物リストに重さも表示 これはデフォルトでオフだ。スイッチをオンにすると、持ち物リストや装備リストに、全てのものの重さが含まれるようになる。持ち物が既に非常に重い場合には、これを知ることが有効であるかもしれない。
- (9) Highlight and notice mineral seams. / 鉱物の含む地層をハイライト表示 これはデフォルトでオフだ。スイッチをオンにすると、水晶やマグマが「#」の代わりに「%」で表示されるようになる； 同様に、look/見るコマンドも、これらを意味のあるものとして扱うようになる。これは、採掘をする場合に便利だ。このオプションは、その後で表示されるものを除いて、直ちにすべての鉱物をハイライトするものではない。全ての鉱物を表示するには、「Locate/配置」（もしくは「Where/どこにいるか」）コマンドで、丁度マップを全部回れるようにちょっとずつ動かせば良い。
- (10) Beep for invalid character. / 無効な文字にビーブ音 これはデフォルトでオンだ。オンにすると、まだ学んでいないスペルを選んだ場合など、プログラムは大部分の無効な文字の入力に対してビーブ音を鳴らす。オフにすると、一切ビーブ音はならない。
- (11) Display rest/repeat counts. / 休憩/繰り返しのカウントを表示 これはデフォルトでオンだ。オンにすると、プログラムは休憩や繰り返しコマンドの残りのターン数を随時表示し続ける。2400bpsかそれ以下の接続で遊ぶとか、非常に遅いマイクロコンピュータで遊ぶ場合には、これをオフにすると休憩や繰り返しコマンドが非常に速くなるだろう。

これらすべてのオプション設定は、あなたが死んだ後でさえも、セーブファイルの中に残っていく。

- ^P - Previous message. / 直前のメッセージ
[Ctrl]-[P]コマンドは、スクリーンの最上部に、最後に表示したメッセージを再表示する。再度[Ctrl]-[P]で、保存されているメッセージすべてを表示する。いくつ前までのメッセージを表示するか指定するのに、カウントを指定することもできる。ある時点において、直前のたった22のメッセージだけが保存されている。
- ^K - Quit the game without saving. / 保存せずに終了 {Q}
[Ctrl]-[K]コマンドは、キャラクタを保存せずにゲームを終了する（すなわち、彼/彼女を殺すことだ）。一旦この方法で終了してしまうと、キャラクタを復活させるのは不可能である。
- ^X - Save your character and exit the game. / キャラクタをセーブしてゲーム終了
後で再スタートできるようにゲームをセーブしておくには、[Ctrl]-[X]コマンドを使う。システムエラーのためにゲームがクラッシュした場合も、セーブファイルは同様に生成される。死んでしまうと、モンスターの記憶とオプション設定だけしか含まれないセーブファイルが生成される。
- { - Inscribe an object. / ものに銘を刻む
このコマンドは、ものに短い文字列で銘を刻むために使われる。銘は12文字が限界だ。銘はある特定の一つのものだけに刻まれ、全ての同種のもの全部に自動的に刻まれていくわけではない。ある環境のもとで、モリアは自分で銘を刻む： 呪われているとか魔法がかけられているとかがわかっている場合や、識別されていないのに試してみたとか。この最後の場合、モリアは実際、すべてのそのような項目を注意深く銘に刻む。

もし1文字の数字をアイテムの銘として刻むなら、その数字は荷物から出してそれを使ったり、着たり、或いは装備したりするときに、それを参照する数字として使える。例えば、荷物に入っているピッ

クに1という銘を刻むと、全部のもち物リストからどれがピックの項目であるか調べたりすること無しに、項目1を装備するだけでピックに切り替えられる。

- ! - Shell out of game. / ゲームからシェルに抜ける
シェルコマンド「!」を使うと、UNIXやMSDOSのコマンドを実行するために、一時的にゲームから抜ける。exitと入力すると、シェル用のプロセスを終了して、再びゲームに戻る。Macintoshバージョンには実装されていない。
- < - Go up an up staircase. / 上り階段を登る
上り階段のところに来たなら、「<」コマンドで階段を1階分登れる。街の階層を除くすべての階に、常に1つ、上り階段が存在する（たやすく見つかるというわけではない）。階段を登ると、常に新しいダンジョンが生成される（その都度、マップが変わる）。街の階層だけは、キャラクタが活着している限りずっと同じ物が継続されていく。
- > - Go down a down staircase. / 下り階段を降りる
下り階段の一番上にいるなら、「>」コマンドで階段を1階分降りられる。街の階層を除く全ての階に、常に2つか3つの下り階段が存在する。街の階層だけは、下り階段は常に1つだけである。階段を降りると、常に新しいダンジョンが生成される（その都度、マップが変わる）。
- . <Dir> - Run in direction. / ある方向に走る {shift<Dir>}
走るコマンドは、2方向のどちらへ進むか選択しなければならないとか、何か意味のあることが起こるかするまで、指定の方向に走り続ける。これには、曲がり角やスクリーンの境界部分でどういう挙動をするか決めるオプションがある。より正確な、走るのを止めるための条件は、次のとおりである：
 - (1) スクリーン上、生き物が移動先にすでにいる場合や、生き物から攻撃されたりスペルを唱えられた。
 - (2) 何かの物体、またはドア、罠などの隣に来た。
 - (3) 広い部屋の端、通路の終点、通路の交差点、または壁に空いた穴に出くわした。
 - (4) 走っている間に、いずれかのキーを押すと、走るのを止める。その止めるときに使ったキーは無視される。キーを押す直前に走り終わるといけないので、止めるのに使うキーは、コマンドとしては無視されるスペースキーを使うのが最善である。
 - (5) 恐れからの回復とかヒロイズムの喪失など、様々な状態変化で、走るのを止める。

曲がり角は、かなり複雑だ。曲がり角では、直角に曲がる方法と、角を斜め45°にカットして行く方法がある。斜めに行くほうが速いのだが、より確実に見て行きたいのであれば、「cut corners / 曲がり角をカットする」オプションで動作を決められる。オプションをセットすると、曲がり角を斜め45°にカットして移動するようになる。これで最大限のスピードで移動できる（隠れた生き物から逃げているようなときに良い）。しかし他方では、より注意深く辺りを探っていくときには、2ターン使って角を移動するように、オプションをセットすべきではない（何かを探索しているようなときなど）。

まだ直角に曲がった先が見えていない曲がり角では、「examine corners / 曲がり角を調査する」オプションの使用が考えられる。オンにすると、まっすぐに曲がり角まで行って、全ての道を見渡した上で、どちらに行くかを決定するようになる。これにより、曲がり角に続く、まだ見たことのない新しい通路に進むことができるようになる。このオプションをセットしないと、そこで一旦止まる。

これにより、選択可能な点では全て一旦停止するようになるので、最大限、用心深い移動ができるようになる。

走っている間にスクリーンの端まで行ってしまうと、画面が切り替わって、ダンジョンの新しい部分が表示されるが、それでも走るのは止まらない。しかしながら、「stop when map changes / マップが切り替わったら停止」オプションをセットしておく、止まるようになる。また、これは神経質なプレイヤーのためのオプションでもある；つまり、画面が切り替わったらドラゴンがいるかもしれない、というような気がしてならない人のためだ。

6. The Town Level / 街の階層（地上階）

街の階層は、冒険の始まる場所である。街は、入口のある6つの建物、何人かの街の住民たち、そして街を取り囲む壁でできている。最初、街に行ったときは昼間であろうが、暗闇に落ちることもある。（いくつかのスペルが、街の階層では、異なる振る舞いをするかもしれない）

6.1. Townspeople / 街の住民

街には、何種類もの住民たちがいる。お金のために冒険者を取り囲んで襲い、興奮すると木造の家からわらわら出てくる小さい子供、浮浪児がいる。

泣きじゃくっている愚か者は、いつも迷惑なものではあるが、特に害はない。呑んでくれは、歌いながら街をぶらついているだけで、誰の脅威にもならない。卑劣なならず者は、カモにできそうな犠牲者がいないか探しながら、うろついている。そして、面白半分に怒らせたりイライラさせたりする半分呑んでくれたウォーリアーたちの一軍をもって、この街の構成メンバーは終わりだ。

店から店へぶらぶらするときには、大部分の街の住民たちとは、可能な限りの遠い距離を開けるべきだ。それでも戦闘は勃発する。だから、準備をしておく必要がある。キャラクタはこの陰謀の世界で育ってきたので、街の階層で殺害しても経験値とはならない。

6.2. Supplies / 日用品

キャラクタは、既にいくつかの日用品をもった状態で冒険を始める。持っている日用品を確かめるためには、持ち物の「i」コマンドを使う。ダンジョンへ入る前に他の日用品を買わねばならないので、個々の店に入る必要がある。

6.3. Town Buildings / 街の建物

開いている店に入ることができるし、持っていきそうなアイテムを店主（オーナー）と物々交換することもできる。物々交換をする際、そのものに対して支払っても良い（或いは、受け入れても良い）値段を入力する。金額そのものを入力しても良いし、プラスまたはマイナスをつけた数値で直前の申し出に対しての差で入力しても良い。もし直前に増加量または減少量を入力していた場合、[Enter]キーだけ押すことで、プログラムはその直前の増加量を使うようになる。しかし、店主は簡単に侮辱されたと感じるし、しばしば侮辱するような行為を行うと、店主に暫くの間放り出されてしまうかもしれないので、気を付けておくこと。店に入るには、単に1から6の数字で示された入り口のところに行くだけでいい。

もし、店で一貫してうまい交渉をし続けると、うまい交渉とはほとんどいつも最終的な付け値にまで達することができる意味だが、店主は素晴らしい値切りをできる商人だと認識し、値切り交渉もせずに直接最終的な付け値を示すだろう。10ゴールド以下のアイテムは数えないので、これらの値切り交渉は、非常に容易いか、全く不可能かのどちらかである。

一旦店に入ると、店の商品目録が、キャラクタのオプションのセットとともに、スクリーン上に表示される。店の商品リストがディスプレイ上1画面に収まらない場合は閲覧しても良いし、その商品リストに物売りつけても良いし、アイテムを買っても良い。持っているものを調べるために、inventory / 持ち物とequipment / 装備コマンドを使うことができる。オプションの簡略表示をしていると、wear / 着る、take off / 脱ぐ、そしてexchange / 交換コマンドは表示はされないものの、機能する。

店は、常にすべての商品をストックしているわけではない。ゲームが進むにつれて、店に新しいアイテムが入荷することもあるので、時々チェックする必要がある。同様に、店にアイテムを売った場合、自分が冒険をしている間に、店主が別の客にそれを売ってしまうかもしれないので、店に売ったもの全てが買い戻せるとは思わないことだ。

店主たちは、有害なものや役に立たないものは買わない。識別していないもの場合、その基準価格を支払う。一旦買い取ると直ちに識別する。それが価値のあるものであれば、商品リストに入れる。それが有害な代物なら、単に捨ててしまう。いずれにせよ、もう同種の別のアイテムに出会った場合、そのアイテムについての多少の知識を得ることができる。

The General Store / 雑貨屋

雑貨屋は、食料、飲料、衣服、トーチ、ランプ、オイル、シャベル、ピック、そして大釘を売っている。これらとその他のアイテムは、雑貨屋で売られており、お金で買える。雑貨屋の入り口は、「1」である。

The Armory / 防具屋

街の防具製作所が、防具屋だ。すべての種類の防具の売買ができる。防具屋の入り口は、「2」である。

The Weaponsmith's Shop / ウェポンスミスの店

街の武器製作所が、ウェポンスミスの店だ。矢、ボルト、そしてショットに加えて、手持ちの武器や飛び道具の売買ができる。ウェポンスミスの店の入り口は、「3」である。

The Temple / 寺院

寺院では、治癒と回復のポーションと同様、祝福のスクロール、呼び戻すことばのスクロール、いくつかのプリーストにも許された武器、などを扱う。寺院の入り口は、「4」である。

The Alchemy Shop / 錬金術師の店

錬金術師の店は、あらゆる種類のポーションとスクロールを扱う。錬金術師の店の入り口は、「5」である。

The Magic User's Shop / マジックユーザの店

マジックユーザの店は、全ての店の中で最も高価である。全種類の指輪、ワンド、お守り、スティーフを取り扱っている。マジックの店の入り口は、「6」である。

7. Within The Dungeon / ダンジョンの中

キャラクタが、食料、光源、防具、そして武器を十分に用意できたら、ダンジョンに入る準備はできている。「>」の文字の上に移動し、「>」コマンドで下へ降りる。キャラクタは、階段に続く迷路に入り、最後に一方通行のドアを抜ける。そこがダンジョンの最初のレベル（地下1階、または50フィート）、そして、散りばめられた宝を見つけるため、多くの恐ろしく挑戦的なエンカウンター（遭遇戦）を生き残らねばならない。

ダンジョンには2種類の光源がある： 部屋に魔法で置かれた永久的な灯りと、プレイヤーが持ち込んだ灯りだ。どちらもない場合、キャラクタは地図も作ることも、攻撃者を見つけることもできないだろう。光がないと、探索、鍵開け、そして罠解除に影響する。

キャラクタが自分で灯りを用意するには、トーチかランプを装置しなければ

ばならない。トーチやランプが燃え尽きるまでに50ターンかそこらになると、「Your light is growing faint / 灯りがかすかになってきた」という表示が、ランダムな間隔で表示される。一旦トーチが燃え尽きると、もう使えないので捨てるしか無い。ランプやランタンは、「F」コマンドでオイルを再充填することができる。もちろんではあるが、ランタンに詰替えるためのオイルを持ちあわせていなければならない。

8. Attacking and Being Attacked / 攻撃と被攻撃

モリアで、攻撃は単純である。生き物のところへ移動すれば、それが攻撃となる。離れたところからでも、飛び道具を発射したり、ワンドの狙いを定めるなど魔法の手段を使うなどして、攻撃できる。生き物も同じ方法である； 生き物がのしかかってきたら、それが攻撃だ。いくつかの生き物は離れたところからスペルを唱えるし、また他の幾つかは離れたところから発砲したり悪いことを仕掛けてくる。

壁の影に隠れている生き物が、ワンドで攻撃してくることはないし、他の魔法の攻撃も通常、壁で遮断される。キャラクタは、その生き物のいる壁の場所に移動しようとすることで、通常壁の影の生き物を壁を通して攻撃できる。しかしながら、壁の影で見えない生き物を攻撃するためには、その生き物のいる壁にトンネルを掘っていかなければならない。壁の中へ進んでいこうとすると、頭がぶつかり、全くバカバカしく見えるだろう。

もし武器を装備しているのなら、生き物を攻撃した時に、その武器のダメージが使われる。武器を装備していなければ、拳で素早く2回、攻撃できる。非常に強い生き物は、拳でも非常にたくさんのダメージを与えることができる……。第1の武器と第2の武器とを、すぐに持ち替えて使えるように、ベルトや肩に担いだりして持っているのも良い。exchange/交換コマンドで、第1と第2の武器を交換できる。戦うときには、適切な武器を使う必要がある。弓で頭越しにドラゴンを攻撃するなど、単に凶暴にしてしまうだけで、結局キャラクタは殺されてしまうだろう。

飛び道具（弓のような）を装備し、適切な弾（弓の場合は矢）を、空間を飛び越えて的に当てることができる。弾は適当な飛び道具なしに使うこともできるが、一緒に使うほうがはるかに広い範囲に大きなダメージを与えることができる。

攻撃の命中と失敗は、hit/ヒット能力とarmor class/アーマークラスによって決定される。ヒットは幾らかのダメージを与えた一撃である； ミスは実際目標に届いたかもしれないが、ダメージを全く与えられなかったことを示す。高いarmor classes/アーマークラスだと、ダメージを与えにくいし、ミスを招きやすい。

8.1. Monster Memories / モンスターの記憶

モリアの鉱山には、何百もの異なる生き物がいる。その多くは、スクリーン上、同じものに見えてしまう。生き物の正確な種類は、それをlooking/見ることで見つけることができる。色々な生き物の能力の経過を追うことも、非常に難しい。プレイヤーに記録を強制するよりもむしろ、モリアは自動的に特定の生き物に関するプレイヤーの経験を記録していく。これは、モンスターの記憶と呼ばれる。モンスターの記憶は、苦しめられたそれぞれのモンスターに対する詳細な攻撃の記録だけでなく、増殖したとか不規則に動いたとか、財宝を落としたとか、その他多くの特性を思い出すこともできる。

特定の生き物を十分な量を殺したとか、十分な量の攻撃を受けた場合、モンスターの記憶を呼び起こすと、他に利用しようもないような情報まで出てくるかもしれない。例えば、アーマークラスとか、ヒットダイス（さいころの出目）など。これらの詳細は説明されないが、個々の生き物の相対的な危険性を知るのに有用かもしれない。この記憶は、キャラクタが死んだ後でさえ、死ぬことで内容の減少したセーブファイルを通して、新しいキャラクタに引き継がれる。

8.2. Your Weapon / 武器

武器をリュックに入れて運んでいても、良いことはない。戦闘に使うには、武器を装備しなければならない。第2の武器を装備して準備しておき、exchange/交換コマンドで持ち替えて使うこともできる。第2の武器は、必要なら現在の武器と持ち替えられるように、単に準備だけして使わない。

武器には、射撃能力とダメージを与える能力の、2つの主な特性があり、「(+#,+#)」の形で表すことにする。通常の武器は、「(+0,+0)」のはずだ。モリアの多くの武器は、射撃かつ/またはダメージに、魔法のボーナスが付く。いくつかの武器は呪われており、プレイヤーを傷つけるようなペナルティがある。呪われた武器は、呪いを解かれるまで、装備を外すことができない。

モリアは、ダンジョンの近くの過酷な環境の下での成長期、異なる武器の相対的な長所を学んだと仮定して、その説明の一部として、能力を定義するダメージダイス(さいころ)を示す。ダメージを与える能力は、武器のダイスロール(さいころを転がす)が加えられる。所定の武器のために用いられるさいころは、「#d#」と表示される。最初の数字はいくつのダイスを転がすか示しており、2つ目はいくつの面があるさいころか(1からその2つ目の数まで出る可能性がある)を示している。「2d6」の武器は(2つの(1から)6まで目があるさいころ、の意味なので)2から12のダメージを与え、更に何らかのダメージのボーナスを加算する。武器の重量も考慮される。重い武器は、打撃もヘビーだろうが、使うのもヘビーだろう。STR/腕力と武器の重さによって、1ターンの内に何回かの攻撃ができるかもしれない。

適切な武器/弾の組み合わせを用いると、弓のように弾を撃つ武器は、使われる弾の特徴を更に加える能力を持っている。また、これらの武器は、武器の強さに応じて、基本の弾のダメージを2倍から4倍にも引き上げる。この乗数は「(x#)」の形で表される。

未確認の武器でも、装備しているとそれの持っている魔法のボーナスが加算されるのだが、キャラクターシートのto-hitとto-damの表示値には加算されない。実際に使われている値が表示値に反映されるには、武器を識別しなければならない。

最後に、いくつかのレアな武器には、特殊な能力がある。これらはエゴ武器と呼ばれていて、猛者にも意気地なしにも恐れられている。エゴソードは、装備されて初めて、その能力の恩恵を与える。

特別な武器は、下記の省略形で示される：

DF - Defender. / ディフェンダー (守備)

魔法の武器は、装備した本人が身を守るのにととも役に立つ。このように、彼/彼女のアーマークラスを上げ、炎、氷、酸、稲妻、そして瀧などからのダメージに対して彼/彼女を守る。この武器はステルス能力も増加させ、見えない生き物に見えるようにし、攻撃を受けることによって起こる麻痺から守り、ヒットポイントやマナの回復を速くするのに役立つ。このような武器を装備していると、再生能力が上昇するため、結果として通常よりも速く食料を使い果たしてしまう。

FB - Frost Brand. / フロストブランド (氷の剣)

冷気を吹き出す氷魔法の武器で、熱の生き物に対して、極めて重大な意味を持つ。熱の生き物に対して使うと、通常の1.5倍のダメージを与える。

FT - Flame Tongue. / フレームトング (炎の舌)

熱を吹き出す炎魔法の武器は、冷気の生き物に対して、極めて重大な意味を持つ。冷気や燃えやすい生き物に対して使うと、通常の1.5倍のダメージを与える。

- HA - Holy Avenger. / ホーリーアベンジャー (聖なる復讐者)
 ホーリーアベンジャーは、最も強力な武器の一つだ。ホーリーアベンジャーは、STR/腕力とアーマークラスを上げる。この武器は、悪と不死の生き物に対して用いるとダメージを倍加し、見えない敵に対して用いるとそれを見る能力を授ける。
- SA - Slay Animal. / スレイアニマル (動物殺し)
 スレイアニマルは、世界中の危険な動物を滅ぼすためだけに存在する、特別な武器だ。動物とは、世界中の自然に存在するすべての動物のことだ。したがって、オークは動物ではないが、ジャイアントスネークは動物である。動物に対して使われると、通常の2倍のダメージを与える。
- SD - Slay Dragon. / スレイドラゴン (ドラゴン殺し)
 スレイドラゴンは、ドラゴンのたぐいの滅ぼすためだけに存在する、特別な武器だ。したがって、ドラゴンに対して用いると、通常の4倍のダメージを与える。
- SE - Slay Evil. / スレイイビル (悪殺し)
 スレイイビルは、全ての悪の種を滅ぼすためだけに存在する、特別な武器だ。生きていても不死のもので、悪の生き物に対して用いると、通常の2倍のダメージを与える。
- SU - Slay Undead. / スレイアンデッド (不死殺し)
 スレイアンデッドは、すべての不死の種を滅ぼすためだけに存在する、特別な武器だ。この武器は、知性を持つアンデッドに嫌われ、そして恐れられている。1回攻撃を受けると、通常の3倍のダメージを受けるからだ。この武器は見えない生き物を見る能力をも与える。これは、アンデッドに対して特に有効である。アンデッドの多くは通常不可視であるからだ。

8.3. Body and Shield Bashes / 体やシールドでぶん殴る

体重は、何かをぶん殴ることができる能力の、最大の要素である。しかし、STR/腕力もその役割を持つ。ぶん殴った後、キャラクタはDEX/器用の値によって、数ターンの間平衡感覚を失っているかもしれない。

ドアは、ぶん殴って壊すことができる。一旦ドアをぶん殴って開けると、それは閉じなくなって、永久に使い物にならない。

箱もぶん殴って開けることができるかもしれないが、気を付けて壊さないと、中の物まで壊してしまうことがよくある。箱をぶん殴っても、箱に仕掛けられているかもしれない罠のどんなものを解除することもできないが、中に何かがあるか無理矢理見ることぐらいはできる。

最終的に、生き物はぶん殴られるかもしれない。シールドを身に着けていると、単にぶん殴るだけで、シールドでぶん殴ったことになり、与えるダメージが増す。いずれにせよ、敵をぶん殴ると何ターンかの間平衡感覚を失うかもしれないので、その間、敵に何回かプレイヤーを自由に殴らせてやることになる。プレイヤーが投げられてバランスを失った場合も、その間に敵は自由に殴ってくるだろう。これは、リスクのある攻撃だ。

8.4. Your Armor Class / アーマークラス

アーマークラスは、着ているアーマー (鎧) の質と量を記述する数値である。アーマークラスは、一般に0から60の値をとるが、稀にマイナスや60を超えることがある。

アーマークラスが大きいと、より防御力が大きいことを示す。マイナスのアーマークラスは、殴られる力を増してしまう。アーマーは、3つの保護を与える。1つ目は、ダメージをもたらす攻撃を受けにくくすることだ。攻撃されても全くダメージを受けないなら、それはミスしたのと同じだ。2つ目に、良いアーマーはキャラクタの受けたダメージを吸収すること

だ。アーマークラスが30の場合、受けたダメージの15%を吸収してしまう。3つ目は、アーマーを着ていることで酸によるダメージを減らせることだ。モリアの最下層で生き延びるには、高いアーマークラスが必要不可欠だ。

アーマーの個々のパーツは、アーマークラスを調整し、魔法のボーナスを持っていたりする。街で売っているアーマーは、こういった価値の説明が付けられている。ダンジョンの中で見つかるアーマーは、価値が表示されていないので、識別しなければならない。すべてのアーマーは、基本となるアーマークラスが表示されており、それにボーナスが加算される。いずれにしても、表示されたアーマークラスの効果を見ることで、常に、見つけ出すことは可能である。

アーマークラスの数値は、常にカギカッコの1組に挟まれた「[#]」や「[#,+#]」の形で表示される。最初の数値は、そのアイテムのアーマークラスである。2つ目の数値は、そのアイテムの魔法のボーナスで、分かっている時だけ表示される。表示は常に符号を伴う。「[#]」の形が使われることも多少あり、アーマークラスを持っておらず、着た時に魔法のアーマーボーナスだけ加算されることを意味している。ボディーアーマーは、カッコで表された「(-#)」形式で表示されるかもしれない；アーマーが大きすぎて自由に武器を振り回しにくくなっているため、それによる攻撃のペナルティを示している。

いくつかのアーマーは、以下の省略形で示される、特別な能力を持っている：

- RA - Resist Acid. / 酸耐性
キャラクタは、それを使っていると、酸による攻撃を受けた場合、通常の3分の1しかダメージを受けなくなる。その上、魔法をかけられたアーマーは、酸の効力に耐え、ダメージを受けない。
- RC - Resist Cold. / 寒冷耐性
キャラクタは、寒冷耐性のアーマーを使っていると、氷や寒冷のダメージを3分の1しか受けなくなる。
- RF - Resist Fire. / 炎耐性
キャラクタは、炎耐性のアーマーを使っていると、熱や炎のダメージを3分の1しか受けなくなる。
- RL - Resist Lightning. / 光耐性
キャラクタは、光耐性のアーマーを使っていると、電撃のダメージを3分の1しか受けなくなる。
- R - Resistance. / 耐性
キャラクタが、この能力のあるアーマーを着ていると、既に個々の部分で説明されているように、酸、寒冷、炎、そして電撃に耐える。

8.5. Crowns / クラウン (冠)

いくつかのクラウンにも、戦闘中、チャンスを広げる魔法の能力を持っているものがある。

Crown of Might / マイトのクラウン (力の冠)
これは、ウォーリアーにとっては重要なクラウンだ。かぶっていると、STR/腕力、DEX/器用、そしてCON/耐久が増加し、敵が彼/彼女を減速や麻痺させようとするのに対して免疫がつく。

Crown of the Magi / マギのクラウン (魔法使いの冠)
これは、魔法使いにとっては重要なクラウンだ。かぶっていると、INT/知能が増加し、炎、酸、そして電撃に対して耐性がつく。

Crown of Lordliness / 横柄さのクラウン
これは、プリーストにとっては重要なクラウンだ。かぶっている

と、WIS/賢さとCHR/魅力が増加する。

Crown of Seeing / 視覚のクラウン

これは、ローグにとっては重要なクラウンだ。かぶっていると、見えない生き物でさえ見えるようになり、しかも、罨や秘密のドアを見つける能力が増加する。

Crown of Regeneration / 復活のクラウン

このクラウンは、ヒットポイントやマナを通常よりもずっと速く復活させるので、休む必要が出てくるまでにずっと長く戦うことができるようになる。復活の効果のため、このクラウンをかぶっている間は、通常よりも速く食料を消費してしまう。

Crown of Beauty / 美のクラウン

このクラウンは印象的で、CHR/魅力を増すが、それ以外の役には立たない。

9. Objects Found In The Dungeon / ダンジョンで見つかるもの

鉱山には、拾われたり使われたりするのを待っているものいっぱいだ。そういうアイテムは、どうやってそこに行ったのか？ まあ、役に立つアイテムの主な出処は、先にダンジョンに入っていった愚か者の冒険者なのだ。彼らが死ぬと、役に立つ生き物たちが、ダンジョン中いたるところに、様々な財宝をばらまくのだ。大部分の呪われたアイテムは、悪い魔法使いたちが、楽しげにそこに置いていったものだ。そして、それでプレイヤーが死んだときに、そのグッドジョークを楽しむのだ。

落ちているものの上に移動すると、それを拾える。色んな物を着たり装備している中で、リュックに22の異なるアイテムを入れて運ぶことができる。22の異なるアイテムが最大限なのだが、個々の種類のアイテムを複数個持っているかもしれないので、キャラクタの運べる重量で制限がつけられている。重量の制限は、STR/腕力で決定される。1つのものだけで、床の1箇所を占領する。生き物はそこにいてもいなくても関係ない。ドア、罨、そして階段は、この場合、ものと考えられる。

重量制限以上のものを運ぼうとすると、超過分を何処かに置くまで、通常よりも移動が遅くなる。ある物を拾うと重量制限を超えてしまう場合は、それを本当に拾うのかどうか尋ねられるだろう。怪物から逃げているのなら、そのものを置き去りにするのは良い考えだ。

ダンジョンで見つかる多くのものには、使うための特別なコマンドがある。ワンドはAimed/狙わなければならないし、スタッフはUsed/使わなければならない。スクロールはRead/読まれなければならないし、ポーションはQuaffed/飲まれなければならない。いずれにせよ、最初、使う前にできることは、それを運ぶことができるに違いない。あるもの、例えば箱などは、非常に複雑だ。箱には他のものが入っていたり、罨が仕掛けられていたり、かつ/または鍵がかかっていたりする。箱を更によく理解するためには、プレイヤーコマンドのリストを注意深く読むことだ。

ある一つのアイテムについて、特別に、ここで述べておく。

「Word-of-Recall / 呼び戻すことば」のスクロールは、ダンジョンでも見つけられるし、街の寺院で買うこともできる。それは、どこで読むかによって、2つの効果がある。ダンジョンの中で読むと、街へとテレポートする。街で読むと、かつてキャラクタがたどり着いた最も深いダンジョンの階層までテレポートする。モリアの一番奥底から戻れるので、そのスクロールは非常に有用なものとなる。ただし、一旦スクロールを読んでも、スペルが効果を表すにはしばらくかかるので、これで危険な状態から助かるとは思わないことだ。

このゲームは、プレイヤーの財産の状態が常に分かるように、自動的に銘を刻む。空であることが分かっているワンドやスティーフは、「empty / 空」という銘が刻まれる。少なくとも1回使っては見たが、まだ識別できていないものには「tried / 試用中」が刻まれる。呪われたものは「damned / 呪われた」が刻まれる。また、時折、持ち物や装備品リスト

のうちの何かが、どうも不思議な魔力を持っているように気付くかもしれない。ハイレベルのキャラクタは、ビギナーよりもずっとこういった気付きが多くなる。こういった気付きがあると、その謎のアイテムには「magik」の銘が刻まれる。

そして最後に、究極の警告： 全てのものが、見た通りのものであるわけではない。静かにダンジョンに散らかっているスケルトンは、起き上がってくる可能性があるのが知られている……。

9.1. Cursed Objects / 呪われたもの

あるもの、主にアーマーと武器なのだが、呪いがかかっていることがある。これらの恐ろしいものは、他のどの通常のアイテムと同じように見えるのだが、着たり装備するとキャラクタのstatsや能力を損なうのだ。また、呪いが完全に解かれるまで、取り外すこともできない。

もし呪われたアイテムを着たり装備したりしてしまったら、直ちになにか悪いことに気付くだろう。アイテムには「damned / 呪われた」の銘が刻まれる。

9.2. Mining / 採掘

ダンジョンの中にある財宝は、壁の中から採掘することによってのみ、見つけられる。各階層に多くの豊かな掘り出せる財宝があるが、見つけて採掘しなければならない。水晶の鉱脈は最も豊かで、大部分の金属や宝石類を産出するが、マグマの鉱脈は中に隠れた僅かなものしか含まない。

採掘は、ピックやシャベルなしには、実質的に不可能だ。ピックとシャベルは、「(+ #)」で表現される、魔法の能力を付け加える。数字が大きいと、道具の魔法の採掘能力が大きくなる。ピックやシャベルも攻撃やダメージを与えられるので、武器として使うこともできる。

水晶の鉱脈やマグマが発見されたら、キャラクタはピックやシャベルを装備して、その場所を掘り始めなければならない。その場所が掘れたら、また鉱脈の別の場所を発見して、同じことを繰り返す。花崗岩は掘り抜くのが非常に難しいので、鉱脈に正確に添って花崗岩の周りを掘るのがより速い方法だ。マグマと水晶だけをハイライトするオプションがある。

もしキャラクタがtreasure location/宝の場所のスクロールかスタッフを持っているなら、スクリーンに表示されている鉱脈に含まれている掘り出せる財宝を、直ちに見つけることができる。これは採掘を、もっと簡単に利益の出るものにする。

ダンジョンの中で、魔法のスペルやアイテムでキャラクタを罠にかけることも、時には可能である。それで、財宝のためにトンネルを掘る計画がなくても、何がしかの掘る道具を常に持ち運ぶのは、良い方法である。

9.3. Staircases, Secret Doors, Passages, and Rooms / 階段、秘密のドア、通路、そして部屋

階段は、ダンジョンのもっと深いところに行く方法、またはダンジョンから這い出る方法である。上り階段、下り階段のシンボルは、これを使うコマンドと同じだ。「<」は上り階段を表し、そして「>」は下り階段を表す。階段を使うには、階段の所にキャラクタを移動しておかなければならない。

それぞれの階には最低1つの上り階段があり、そして最低2つの下り階段がある。このルールに、例外はない。秘密のドアを見付けるのに手間取ってしまうかもしれないが、それでも階段は各階に絶対にあるのだ。

愚かな冒険家たちがドアに入れないと混乱してうろたえるように、多くの秘密のドアがダンジョンの中に存在している。しかし、少しの運と、たく

さんの集中力で、これらの秘密のドアを見つけることはできる。秘密のドアは、時々、部屋や通路、またはダンジョンの階全体を隠してしまう。時には、単に小さな空のクローゼットや行き止まりだけ隠す。

ダンジョンの生き物たちは、通常、これら秘密のドアを知っていて、使っている。もし、秘密のドアが生き物たちによって開けられていれば、プレイヤーはそこを通過して行くことができる。もし、生き物たちが通った後で秘密のドアを閉じれば、プレイヤーはまず取っ手を探さなければならなくなる。一旦プレイヤーにより発見された秘密のドアは、既知のドアとして表示され、再度探索する必要はない。

10. Winning The Game / ゲームの勝利者

キャラクターが、ドラゴンを意地悪く一瞥し指をパチンと鳴らすだけで倒して進めるようになると、バルログを相手にできるようなレベルに達しているかもしれない。バルログは、49階の下の最下階に現れる。対戦する準備ができるまで、そこに降りていってはならない。

バルログは、通常の生き物に対して使われるような簡単な方法で殺されはしない。バルログは悪賢いので、破壊のスペルなどが唱えられたりすると、別の階層へとテレポートしていってしまうだろうし、バルログはポリモーフ（変身）、睡眠、混乱、ジェノサイド（大量虐殺）などを受けさせられはしない。coldball/氷の球のような魔法のスペルは、武器であるかのように、バルログに対して効果的だ。しかし、バルログを殺すのは難しく、別の階層へ逃すとそこで回復してしまう。

プレイヤーが本当にバルログを殺して生き残れば、WINNER/勝利者の資格を得る。キャラクターは、生きて最もタフな生き物を打ち破ったので、引退することができる。セーブはなされない。ゲームを止めた時、キャラクターは驚くほどのボーナススコアを得る。

11. Upon Death and Dying / 死、死ぬこと

キャラクターのヒットポイントが0以下になると、死んでしまい、回復することはできない。キャラクターについての情報を示す墓石が、表示されるだろう。キャラクターのすべての記録、全ての装備（識別された）を、スクリーン上でもファイルでも書きだすことができる。

キャラクターは、モンスターの記憶とオプション選択情報だけ残してキャラクターそのものの情報の抜けた、内容の減少したセーブファイルを残す。そのモンスターの記憶は蘇るかもしれない。その場合には、まるでファイルがそこにはないように、新しいキャラクターは作成される。しかし、新しいプレイヤーはモンスターの記憶が、過去のキャラクターのすべての経験を含んでいるのを発見するだろう。

12. Wizards / ウィザード

モリアには、Wizards/ウィザードモードがあるという噂だ。うまく使えば、初心者には複雑怪奇に見えるモリアのゲームについて、詳細を説明してくれるだろう。

Proposed Contribution. Written by Mike Marcelais
North Carolina School of
Science And Math
mrm@odin.ncssm.edu
games@odin.ncssm.edu

1. Experience / 経験値

すべてのキャラクタは、ゲームを通して、経験値を受け取る。経験値は、レベルを決定する。レベルとは、ヒットポイント、マナポイント、スペル、能力などを決定するものだ。レベルを上げるには、基本値（下記参照）に加えて、種族やクラスによるペナルティを加えた経験値量が要求される。

1.1 Calculating Experience Levels / 経験値、レベルの計算

Base Experience / 基本経験値

Lv	Exp to Adv	Lv	Exp to Adv	Lv	Exp to Adv
1	10	14	1,400	27	35,000
2	25	15	1,800	28	50,000
3	45	16	2,300	29	75,000
4	70	17	2,900	30	100,000
5	100	18	3,600	31	150,000
6	140	19	4,400	32	200,000
7	200	20	5,400	33	300,000
8	280	21	6,800	34	400,000
9	380	22	8,400	35	500,000
10	500	23	10,200	36	750,000
11	650	24	12,500	37	1,500,000
12	850	25	17,500	38	2,500,000
13	1,100	26	25,000	39	5,000,000

最大レベルは40で、最大経験値は9,999,999である。

様々な種族やクラスに対するペナルティのパーセントが、それらの差を補うためにある。下記の表は、すべてのペナルティを掲げたものだ。

Human	0%	Warrior	0%
Half-Elf	10%	Mage	30%
Elf	20%	Priest	20%
Halfling	10%	Rogue	0%
Gnome	25%	Ranger	40%
Dwarf	20%	Paladin	35%
Half-Orc	10%		
Half-Troll	20%		

例えば： レベル10のGnomish Mage / ノームのメイジがレベル11になるのに必要：

$$500 * 1.25 * 1.30 = 812.5$$

(base) (gnome) (mage)
(基本) (ノーム)(メイジ)

注意： 最悪のケース (Gnomish Ranger / ノームのレンジャー) でさえ、レベル40に達することは可能である。(5,000,000*1.25*1.40=8,750,000 経験値)

このプログラムは、経験値をスクリーン上整数部分しか表示しないが、内部的には小数点以下4桁まで保存している。

1.2 Getting Experience / 経験値を得る

経験値を得るには様々な方法がある。少しリストアップしておく。

1. 怪物をやっつけたとき
2. 畏を解除したとき
3. 鍵を開けたとき
4. スクロール、ポーション、スタッフ、ワンド、ロッドを初めて使って、それが何であるか発見したとき
5. スペルを唱えて最初に成功したとき
6. ポーションを飲んで、経験値やレベルを上げた時

1.3 Titles / タイトル

個々の経験値レベルは、名前とクラスが表示されている下に表示される、タイトルを持っている。下記の表は、個々のレベルやクラスに対するすべてのタイトルを掲げたものだ。

	Warrior	Mage	Priest	Rogue	Ranger	Paladin
1	Rookie	Novice	Believer	Vagabond	Runner(1st)	Gallant
2	Private	Apprentice	Acolyte(1st)	Footpad	Runner(2nd)	Keeper(1st)
3	Soldier	Trickster-1	Acolyte(2nd)	Cutpurse	Runner(3rd)	Keeper(2nd)
4	Mercenary	Trickster-2	Acolyte(3rd)	Robber	Strider(1st)	Keeper(3rd)
5	Veteran(1st)	Trickster-3	Adept(1st)	Burglar	Strider(2nd)	Keeper(4th)
6	Veteran(2nd)	Cabalist-1	Adept(2nd)	Filcher	Strider(3rd)	Keeper(5th)
7	Veteran(3rd)	Cabalist-2	Adept(3rd)	Sharper	Scout(1st)	Keeper(6th)
8	Warrior(1st)	Cabalist-3	Priest(1st)	Magsman	Scout(2nd)	Keeper(7th)
9	Warrior(2nd)	Visionist	Priest(2nd)	Common Rogue	Scout(3rd)	Keeper(8th)
10	Warrior(3rd)	Phantasmist	Priest(3rd)	Rogue(1st)	Scout(4th)	Keeper(9th)
11	Warrior(4th)	Shadowist	Priest(4th)	Rogue(2nd)	Scout(5th)	Protector-1
12	Swordsman-1	Spellbinder	Priest(5th)	Rogue(3rd)	Courser(1st)	Protector-2
13	Swordsman-2	Illusionist	Priest(6th)	Rogue(4th)	Courser(2nd)	Protector-3
14	Swordsman-3	Evoker(1st)	Priest(7th)	Rogue(5th)	Courser(3rd)	Protector-4
15	Hero	Evoker(2nd)	Priest(8th)	Rogue(6th)	Courser(4th)	Protector-5
16	Swashbuckler	Evoker(3rd)	Priest(9th)	Rogue(7th)	Courser(5th)	Protector-6
17	Myrmidon	Evoker(4th)	Curate(1st)	Rogue(8th)	Tracker(1st)	Protector-7
18	Champion-1	Conjurer	Curate(2nd)	Rogue(9th)	Tracker(2nd)	Protector-8
19	Champion-2	Theurgist	Curate(3rd)	Master Rogue	Tracker(3rd)	Defender-1
20	Champion-3	Thaumaturge	Curate(4th)	Expert Rogue	Tracker(4th)	Defender-2
21	Superhero	Magician	Curate(5th)	Senior Rogue	Tracker(5th)	Defender-3
22	Knight	Enchanter	Curate(6th)	Chief Rogue	Tracker(6th)	Defender-4
23	Superior Knt	Warlock	Curate(7th)	Prime Rogue	Tracker(7th)	Defender-5
24	Gallant Knt	Sorcerer	Curate(8th)	Low Thief	Tracker(8th)	Defender-6
25	Knt Errant	Necromancer	Curate(9th)	Thief(1st)	Tracker(9th)	Defender-7
26	Guardian Knt	Mage(1st)	Canon(1st)	Thief(2nd)	Guide(1st)	Defender-8
27	Baron	Mage(2nd)	Canon(2nd)	Thief(3rd)	Guide(2nd)	Warder(1st)
28	Duke	Mage(3rd)	Canon(3rd)	Thief(4th)	Guide(3rd)	Warder(2nd)
29	Lord(1st)	Mage(4th)	Canon(4th)	Thief(5th)	Guide(4th)	Warder(3rd)
30	Lord(2nd)	Mage(5th)	Canon(5th)	Thief(6th)	Guide(5th)	Warder(4th)
31	Lord(3rd)	Wizard(1st)	Low Lama	Thief(7th)	Guide(6th)	Warder(5th)
32	Lord(4th)	Wizard(2nd)	Lama-1	Thief(8th)	Guide(7th)	Warder(6th)
33	Lord(5th)	Wizard(3rd)	Lama-2	Thief(9th)	Guide(8th)	Warder(7th)
34	Lord(6th)	Wizard(4th)	Lama-3	High Thief	Guide(9th)	Warder(8th)
35	Lord(7th)	Wizard(5th)	High Lama	Master Thief	Pathfinder-1	Warder(9th)
36	Lord(8th)	Wizard(6th)	Great Lama	Executioner	Pathfinder-2	Guardian
37	Lord(9th)	Wizard(7th)	Patriarch	Low Assassin	Pathfinder-3	Chevalier
38	Lord Gallant	Wizard(8th)	High Priest	Assassin	Ranger	Justiciar
39	Lord Keeper	Wizard(9th)	Great Priest	High Assassin	High Ranger	Paladin
40	Lord Noble	Wizard Lord	Noble Priest	Guildmaster	Ranger Lord	High Lord

Addendum to the manual for Moria.

Proposed contribution written by Mike Marcelais
North Carolina School of
Science And Math
mrm@odin.ncssm.edu
games@odin.ncssm.edu

1. Magic Spells / 魔法のスペル

ウォーリアー以外のすべてのプレイヤーキャラクタは、何らかの魔法のスペルを学ぶことができる。魔法には2つの種類がある。メイジ、ローグ、そしてレンジャーが獲得できる魔法のスペルと、プリースト、パラディンが持つ祈りだ。個々のスペルは、学ぶのに必要な最低レベル、スペルを唱えるために必要なマナポイントのスコア、失敗するパーセントが決まっている。

マナポイントは、経験レベルと、鍵となるstatのレベルで決定される。メイジ、ローグ、そしてレンジャーにとって、その鍵となるstatはintelligence / INT/ 知能であり、プリーストとパラディンの鍵となるstatはwisdom / WIS/ 賢さである。鍵となるstatの影響は、下記の表で示される。

Stat Level	Factor
3-7	0
8-17	1
18-18/49	3/2
18/50-18/69	2
18/70-18/89	5/2
18/90-18/99	3
18/100	4

マナスコアは、Factorに経験レベルを掛けて1足したものだ。鍵となるstatが7以下の場合、マナスコアは0となり（1ではない）、いずれのスペルも使えないだろう。もし、持っているマナよりも多くのマナを要求するようなスペルを唱えようとすると、通常よりも失敗する確率は非常に大きくなり、数ターンの間気絶し、健康上の悪影響を及ぼす。

1.1 Priest Spells / プリーストのスペル

プリーストのスペルは、そのキャラクタの神から受け取ったものだ。新しいスペルを学ぶために「G」コマンドを押すと、唱えることのできるスペルの内からランダムにスペルが選ばれる。神が授けるのであるから、その学ぶスペルの載っている本を持っている必要はない。しかし、スペルを唱えるときにはその本が必要になる。失敗のパーセントとスペルの効果は、プリーストとパラディンのWisdom / WIS/ 賢さに基づく。

1.1.1 Priest spell levels and Mana / プリーストのスペルのレベルとマナ

この表は、プリーストとパラディンのマナと達成できるレベルを付けてある、すべてのスペル一覧だ。

(Beginner's Handbook)	Priest		Paladin	
	Lv	Mana	Lv	Mana
A Detect Evil	1	1	1	1
B Cure Light Wounds	1	2	2	2
C Bless	1	2	3	3
D Remove Fear	1	2	5	3
E Call Light	3	2	5	4
F Find Traps	3	3	7	5
G Detect Doors/Stairs	3	3	7	5
H Slow Poison	3	3	9	7
(Words of Wisdom)				
A Blind Creature	5	4	9	7
B Portal	5	4	9	8
C Cure Medium Wounds	5	4	11	9

D Chant	5	5	11	10
E Sanctuary	7	5	11	10
F Create Food	7	5	13	10
G Remove Curse	7	6	13	11
H Resist Heat and Cold	7	7	15	13

(Chants and Blessings)

A Neutralize Poison	9	6	15	15
B Orb of Draining	9	7	17	15
C Cure Serious Wounds	9	7	17	15
D Sense Invisible	11	8	19	15
E Protection from Evil	11	8	19	15
F Earthquake	11	9	21	17
G Sense Surroundings	13	10	23	17
H Cure Critical Wounds	13	11	25	20
I Turn Undead	15	12	27	21

(Exorcisms and Dispellings)

A Prayer	15	14	29	22
B Dispel Undead	17	14	31	24
C Heal	21	16	33	28
D Dispel Evil	25	20	35	32
E Glyph of Warding	33	24	37	36
F Holy Word	39	32	39	38

1.1.2 Priest Spell Descriptions / プリーストのスペルの説明

これは個々のスペルを、アルファベット順に、簡単に説明したものだ。

- Bless - 短い間、アーマークラスと戦闘能力をアップする。
- Blind Creature - 少しの間、生き物を盲目にする。
- Call Light - そのエリアを明るく照らす。
- Chant - 中位の間、アーマークラスと戦闘能力をアップする。
- Create Food - 足元に食料が落ちてくるようにする。
- Cure Critical Wounds - 治療で非常に多くのヒットポイントを回復する。
- Cure Light Wounds - 治療で少しヒットポイントを回復する。
- Cure Medium Wounds - 治療でヒットポイントを回復する。
- Cure Serious Wounds - 治療で多くのヒットポイントを回復する。
- Detect Doors/Stairs - スクリーン上すべてのドアと階段を見つける。
- Detect Evil - スクリーン上すべての邪悪な生き物を見つける。
- Dispel Evil - すべての邪悪な生き物を滅ぼす。
- Dispel Undead - すべての不死の生き物を滅ぼす。
- Earthquake - ランダムに壁と通路を切り替える。
- Find Traps - スクリーン上全ての罠を見つける。
- Glyph of Warding - 怪物が通れない「Glyph/シンボル」を置く。
- Heal - ヒットポイントを200回復する。
- Holy Word - 悪を追い払い、恐れを取り除き、毒を治療し、1000ヒットポイント回復し、すべてのstatsを回復し、3ターン不死身にする。
- Neutralize Poison - 毒を治療する。
- Orb of Draining - 怪物のレベルを抜き取る攻撃的スペル。
- Portal - 近くにテレポートする。
- Prayer - 長い間、アーマークラスと戦闘能力をアップする。
- Protection from Evil - 悪の生き物からのダメージを少なくする。
- Remove Curse - 装備している【呪われた】ものを解除する。
- Remove Fear - 敵からの恐れを取り除く。
- Resist Heat and Cold - 熱や寒冷の攻撃で受けるダメージを減らす。
- Sanctuary - 近くの怪物を少しの間眠らせる。
- Sense Invisible - スクリーン上のすべての不可視の生き物を見つける。
- Sense Surroundings - スクリーン上にダンジョンのマップを表示する。
- Slow Poison - 毒により減らされるヒットポイントの割合を減らす。
- Turn Undead - 不死の生き物が逃げていくようにする。

1.2 Mage Spells / メイジのスペル

メイジのスペルは、プリーストのスペルに比べ、本質的にずっとパワフルで攻撃

的だ。これは、魔法使いが一般的に他のどんなクラスよりも弱いという事実を相殺するものだ。メイジのスペルは、学習するのではなく、神から受け取るものであるので、正しい魔法の本を持ちながらスペルを唱えなければならない。複数のスペルを学ぶことも可能だ。例えば： Magic Missile/マジックミサイルを学んだレベル2のメイジは、更にもう一つ別のスペルを学ぶことができるが、そこで、Detect Monsters/怪物発見、Phase Door/フェーズドア、Light Area/あたりを照らすのスペルを、学ばないようにする。レベル3になるまで待って、そこでCure Light Wounds/治癒の光とStinking Cloud/臭い雲という2つのレベル3のスペルを学ぶ。スペルの失敗や有効性は、メイジ、レンジャー、そしてローグのintelligence / INT/知能に基づいている。レンジャーは、最も強力な攻撃のスペルを除いて、ほとんどのスペルを学ぶことができる。レンジャーは、どんな攻撃のスペルも学ぶことはできない。

1.2.1 Mage Spell levels and Mana / メイジのスペルのレベルとマナ

	Mage		Ranger		Rogue	
	Lv	Mana	Lv	Mana	Lv	Mana
(Beginners-Magik)						
A Magic Missile	1	1	3	1	--	--
B Detect Monsters	1	1	3	2	5	1
C Phase Door	1	2	3	2	7	2
D Light Area	1	2	5	3	9	3
E Cure Light Wounds	3	3	5	3	11	4
F Find Hidden Traps/Doors	3	3	5	4	13	5
G Stinking Cloud	3	3	7	5	--	--
(Magik I)						
A Confusion	3	4	7	6	15	6
B Lightning Bolt	5	4	9	7	--	--
C Trap/Door Destruction	5	5	9	8	17	7
D Sleep I	5	5	11	8	19	8
E Cure Poison	5	5	11	9	21	9
F Teleport Self	7	6	13	10	--	--
G Remove Curse	7	6	13	11	23	10
H Frost Bolt	7	6	15	12	--	--
I Turn Stone to Mud	9	7	15	13	--	--
(Magik II)						
A Create Food	9	7	17	17	25	12
B Recharge Item I	9	7	17	17	27	15
C Sleep II	9	7	21	17	--	--
D Polymorph Other	11	7	21	19	--	--
E Identify	11	7	23	25	29	18
F Sleep III	13	7	23	20	--	--
G Fire Bolt	15	9	25	20	--	--
H Slow Monster	17	9	25	21	--	--
(Mages Guide to Power)						
A Frost Ball	19	12	27	21	--	--
B Recharge Item II	21	12	29	23	--	--
C Teleport Other	23	12	31	25	--	--
D Haste Self	25	12	33	25	--	--
E Fire Ball	29	18	35	25	--	--
F Word of Destruction	33	21	37	30	--	--
G Genocide	37	25	--	--	--	--

注意： レンジャーはレベル3になるまで、ローグはレベル5になるまで、スペルを学ばない。

1.2.2 Mage Spell Descriptions / メイジのスペルの説明

Confusion - 短い間、怪物を混乱させる。
 Create Food - 足元に食料が落ちてくるようにする。
 Cure Light Wounds - 治療で少しヒットポイントを回復する。
 Cure Poison - 血管を回る毒を中和する。
 Detect Monsters - スクリーン上のすべての怪物を表示する。

Find Hidden Traps/Doors - 隠された罠やドアをすべて見つける。
Fire Ball - 怪物の方へ火の玉を撃つ。
Fire Bolt - 怪物の方へ電光を放射する。
Frost Ball - 怪物の方へ氷の球を撃つ。
Frost Bolt - 怪物の方へ氷のボルトを撃つ。
Genocide - その階の特定の怪物を全て滅ぼす。
Haste Self - 一時的に速く動けるようにする。
Identify - 持ち物の中の未確定なものを識別する。
Light Area - いる場所を光で照らす。
Lightning Bolt - 敵に稲妻を放つ。
Magic Missile - 伝統的なマジックボルトで敵にダメージを与える。
Phase Door - 近くにテレポートする。
Polymorph Other - 怪物を別の生き物に変身させる。
Recharge Item I and II - スタッフ、ロッド、ワンドを再充填する。
Remove Curse - {呪われた} アイテムを未装備にする。
Sleep I - 選択した怪物を眠らせる。
Sleep II - 近くにいる怪物を眠らせる。
Sleep III - 範囲内のすべての怪物を眠らせる。
Slow Monster - 怪物の動きを遅らせる。
Stinking Cloud - ダメージを与えるために毒の霧の球を撃つ。
Teleport Self - 同じ階の別の場所へテレポートする。
Teleport Other - 同じ階の別の場所へ怪物をテレポートする。
Trap/Door Destruction - すべての近くのドアや罠を破壊留守。
Turn Stone to Mud - 壁（または石でできたもの）を溶かす。
Word of Destruction - スクリーン全体を破壊する。

番号バージョン付き (Sleep I、II、III、等) のスペルは、番号が大きいほうが、より高い効果を持つ。しかし、スペルが失敗したときの影響も大きいし、必要なマナも多くなる。

1.3 Using Offensive Spells Against Monsters / 怪物に攻撃のスペルを使う

プレイヤーに、怪物のスペルからダメージを受けないようにするチャンスがあるように、怪物にも、攻撃のスペルからのダメージを受けないようにするチャンスがある。このチャンスは、高いレベルの怪物のほうが、低いレベルの怪物よりずっと多くなる。しかも、キャラクタのレベルよりも高い怪物に対しては、いくつかのスペルは絶対に効かない。

多くの怪物は、ある種の攻撃に対して免疫があり、そういった攻撃に対してはダメージをほとんど受けない。例えば、火を吐くドラゴンは、fire ball/火の玉のダメージはほとんど受けないが、frost ball/氷の球からは大きなダメージを受ける。同様に、Undead/不死の生き物は、決して眠らないので、sleep/眠りのスペルに影響されないだろう。