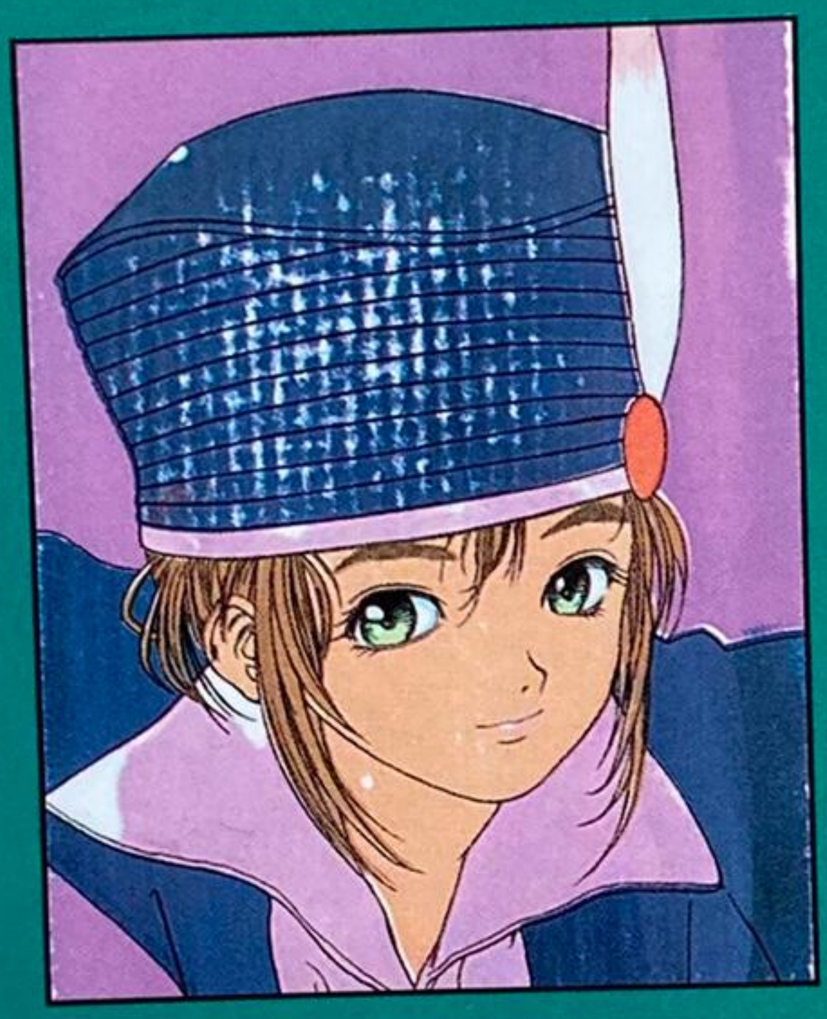
# ソード&ソーサリー

公式ガイドブック



覇王マガジン



定価980円 (本体951円)

9784063292626

雑誌 66181-62

ISBN4-06-329262-2

C9476 P980E (0)

1919476009808

講談社／定価980円(本体951円)

©MICROCABIN CORP

# 覇王ゲームスペシャル
# 必勝攻略本シリーズ

- スーパードンキーコング2
  ディクシー&ディディー ドンキー救出大作戦
- バーチャファイター2
  ファイターズバイブル
- QUOVADIS THE REAL
- MOBILE SUIT GUNDAM
  OPERATION GUIDE BOOK
- 第4次スーパーロボット大戦S
  攻略データブック
- 機動戦士Zガンダム 完全攻略ガイドブック
- POLICENAUTS
  OFFICIAL VISUAL DATABOOK
- スーパーロボット大戦外伝
  魔装機神 戦略大全
- ストリートファイターZERO
  ザ・コンプリート2 コンボマスター
- 新機動戦記ガンダムW ファイティング・マニュアル
- ファイヤープロレスリング
  アイアンスラム'96 必勝マニュアル
- Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!
  ベストオーナーへの道

ルシオンは、大魔導師コッキンドールのもとで修行をしている小さな女の子。お師匠さまの留守の間に、ちょっとした暇つぶしの旅に出た。狼男のエルゴート、モールベアのミミナガなど、奇妙なようで味のある仲間たちを引き連れ、いつの間にか世界を救うことに。軽快なセリフまわしが楽しい、3DRPGの元祖を完全攻略。



カバーイラスト・カット／中北晃二

SS
3DO

ソード&ソーサリー

公式ガイドブック

覇王ゲームスペシャル

62

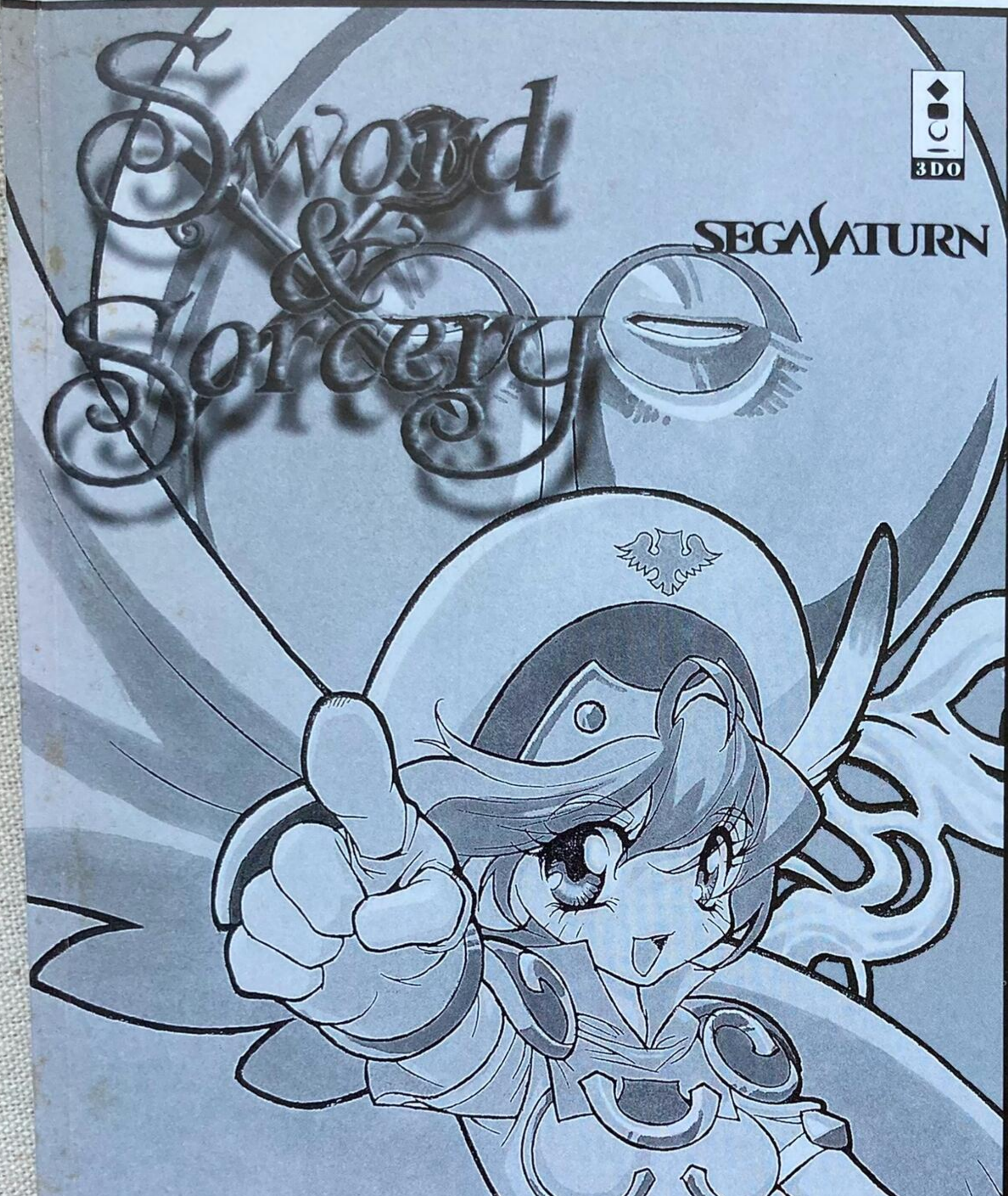
講談社

ソード&ソーサリー

公式ガイドブック

覇王ゲームスペシャル62

講談社




# ソーサリー

## 公式ガイドブック




今とは違う時代、
我々の知らない世界での物語を集めた伝説。
人はそれを、
ソード＆ソーサリーと呼ぶ。
これは後に、
小さな魔法使いルシオンと
その仲間たちの冒険
として知られるようになる物語である。

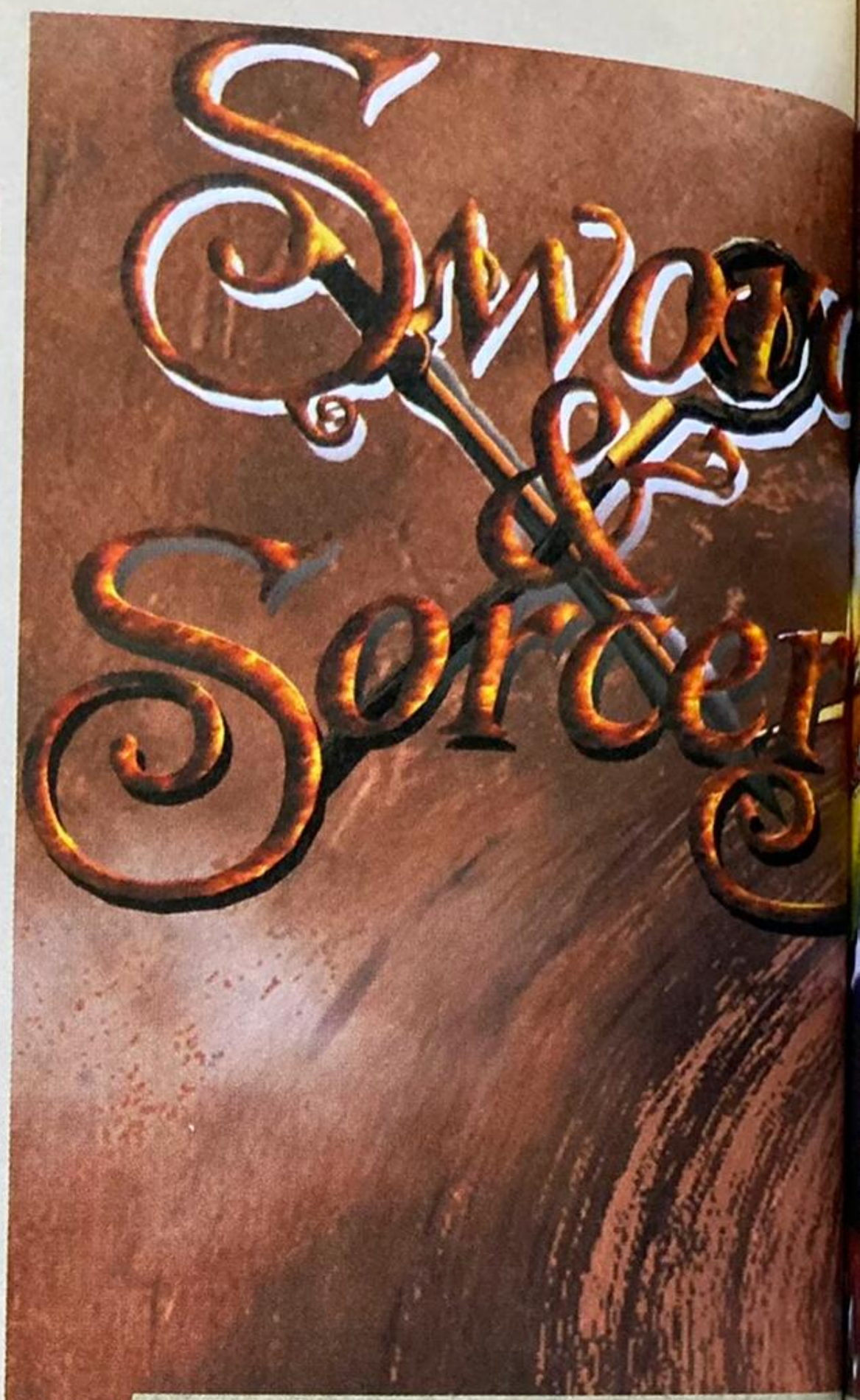
# Sword & Sorcery

## 公式ガイドブック

この冒険譚は、ソード＆ソーサリーという物語の中の一編。小さな魔法使いルシオンが、仲間たちと運命的な出会いをし、大いなる悪を打ち破る物語だ。

本書では、この物語を4つの項目に分けて解説していく。マップだけを見ても、エンディングを迎えることはできる。しかし、よく読んでみると思わぬ発見もあるだろう。細かいデータも要確認。




## CONTENTS

サターン版と3DO版の違い …6

●キャラクター編●

ルシオン……8
エルゴート……10
ミミナガ……12
カネヨン……14
ビオメルダー……16
ゴーレム……18

●戦術編●

戦うか？　逃げるか？……20
障害物は敵か味方か？……22
どの位置から何で攻撃する？……24

●マップ編●

ルシオンたちの住む世界……26
1　ピナコテイクの塔……28




2　開拓村 ……29
3　ババチョップ村 ……30
4　チチボラの洞窟 ……32
5　ミラドール ……36
6　レギオンタワー ……38
7　ウィルダネス ……42
8　廃坑 ……44
9　オーケンシールド ……48
10　虫食いの穴 ……50
11　クラーケンベルグ ……54
12　エッツナー号 ……56
13　ポートアモン ……60
14　ラスアルダス ……62
15　カミナルフュー鉱山 ……64
16　ビルカバンバ ……68
17　エルカホン遺跡 ……70
異世界へ、そして魔法障壁内へ ……72
18　エルコラゾン城 ……73
19　インティワタナ ……74
20　エルドラド城 ……78
21　チチカカ ……80
22　ビリケントンネル ……84
23　ブラス ……86
24　ウズウズプリン ……88
25　コールドドラッケ ……90
26　フィンデサイクル城 ……92


## ●データ編●


モンスターガイド ……100
魔法ガイド ……108
魔神ガイド ……110
武器ガイド ……112
防具ガイド ……115
アイテムガイド ……118
街・村販売物リスト ……119
ルートガイド ……122


## ●特別編●


オープニングアニメ用設定資料集…124

# サターン版と3DO版の違い

『ソード＆ソーサリー』は、もとは3DO用として発売され、サターンに移植された3DRPGだ。だが、この2つには大きな違いはなく、ゲーム性は共通である。

従って本書では、この2つをとくに分けて解説していない。若干の違いがある部分のみ、機種ごとの解説を加えている。なお、本書で扱っている写真は、とくに断りがないかぎり、サターン版である。

## マップ自体はほとんど同じ

マップについては、岩や木などの質感が若干違うものの、形自体は同じである。ごく一部に地形的な違いがあるが、その部分についてはマップ編の中で解説している。宝箱の中身なども同じだ。




◀3DO版は、ちょっと角張った部分が目立つ。しかし、形自体は同じなので、共通のマップを使って解説している。

## キャラクターCGがちょっと違う

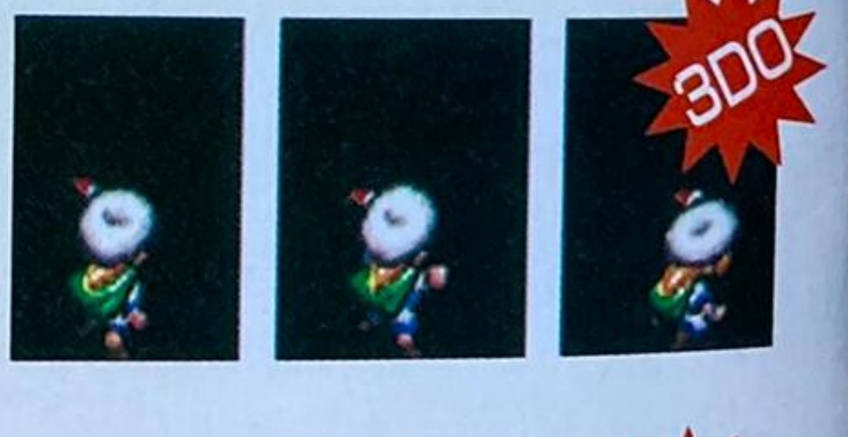
キャラクターのグラフィックはだいぶ変わっている。モンスターは、両機種でまったく違ったデザインになっている場合もあるので、データ編に両方の写真を掲載した。しかし、能力的にはまったく同じ。最後のボスだけ多少強くなった。




▶モンスターは、ものによってはまったく違うデザインになった。




◀サターン版のキャラクター。ルシオンのアニメパターンだ。




▶同じルシオンのパターンだが、サターン版とはかなり違う。




▲サターン版で新たに加わった3D視点。




▲ノーマル視点などは基本的に両機種共通。



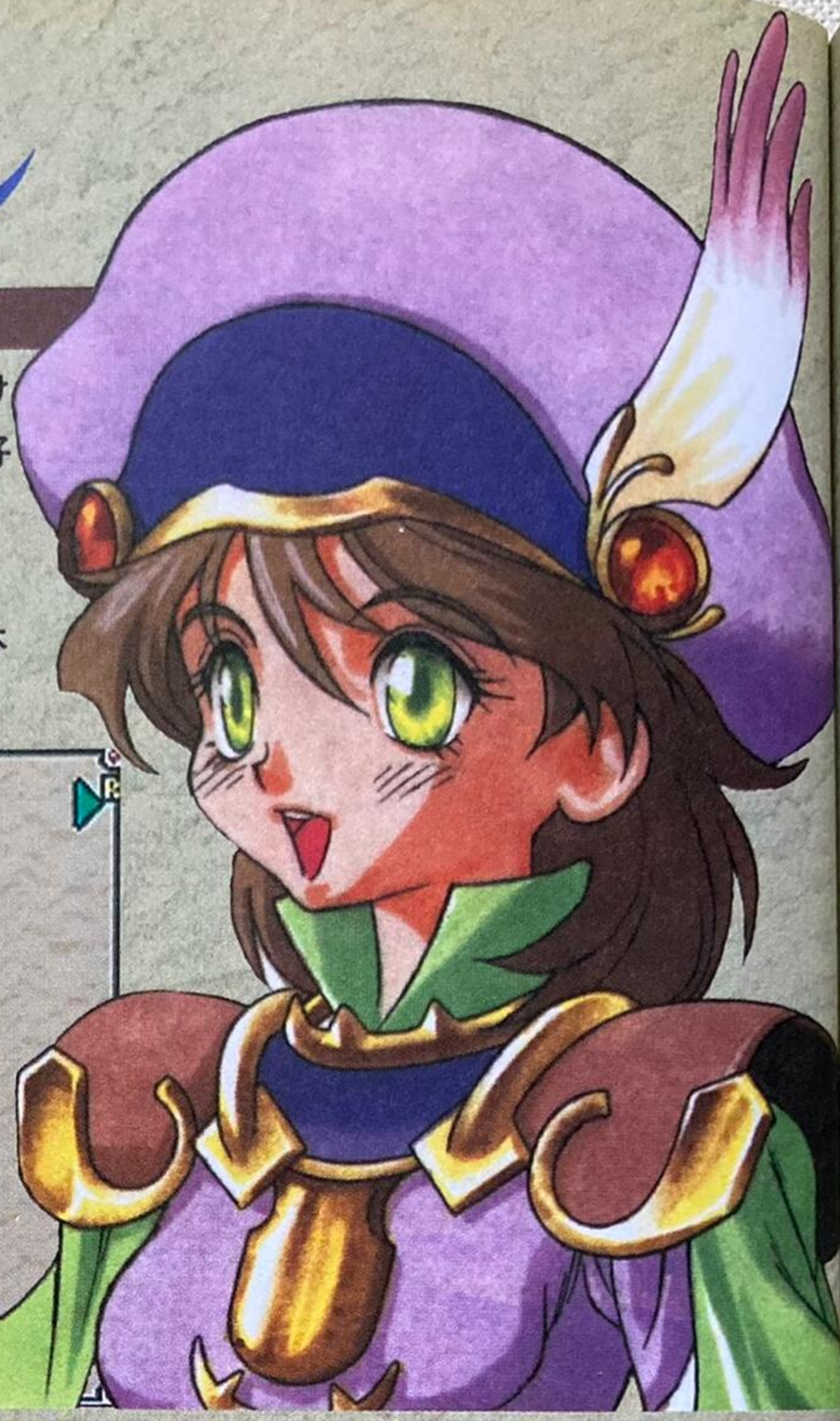
# キャラクター編

『ソード＆ソーサリー』に登場するパーティの仲間は５人。それぞれ特徴的な能力を持っているので、十分に活用しよう。また、第６の仲間とも言われるゴーレムについても解説を加えておく。

# ルシオン

## 魔法使いの弟子

このゲームの主人公ルシオン。小さいけれど、活発で正義感の強い女の子だ。好奇心旺盛で、なんにでも首を突っ込む。ちょっと抜けているところが欠点だが、これでも立派な魔法使い。その小さな体の中に、大きな魔力が秘められている。



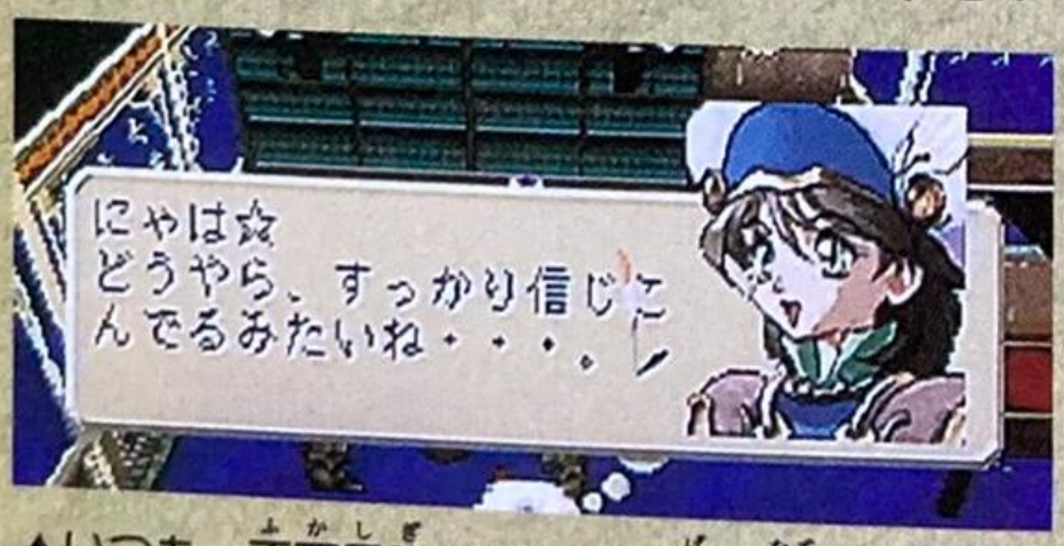


| 総合能力 | |
|---|---|
| レベル | 47 |
| HP | 367/367 |
| MP | 191/711 |
| 攻撃力 | 97 |
| 命中力 | 7 |
| 防御力 | 89 |
| 魔法力 | 77 |
| クリティカル率 | 5 % |
| 回避率 | 11 % |
| 経験値 | 1929/ 3290 |
| 所持金 | 420ゴールド |

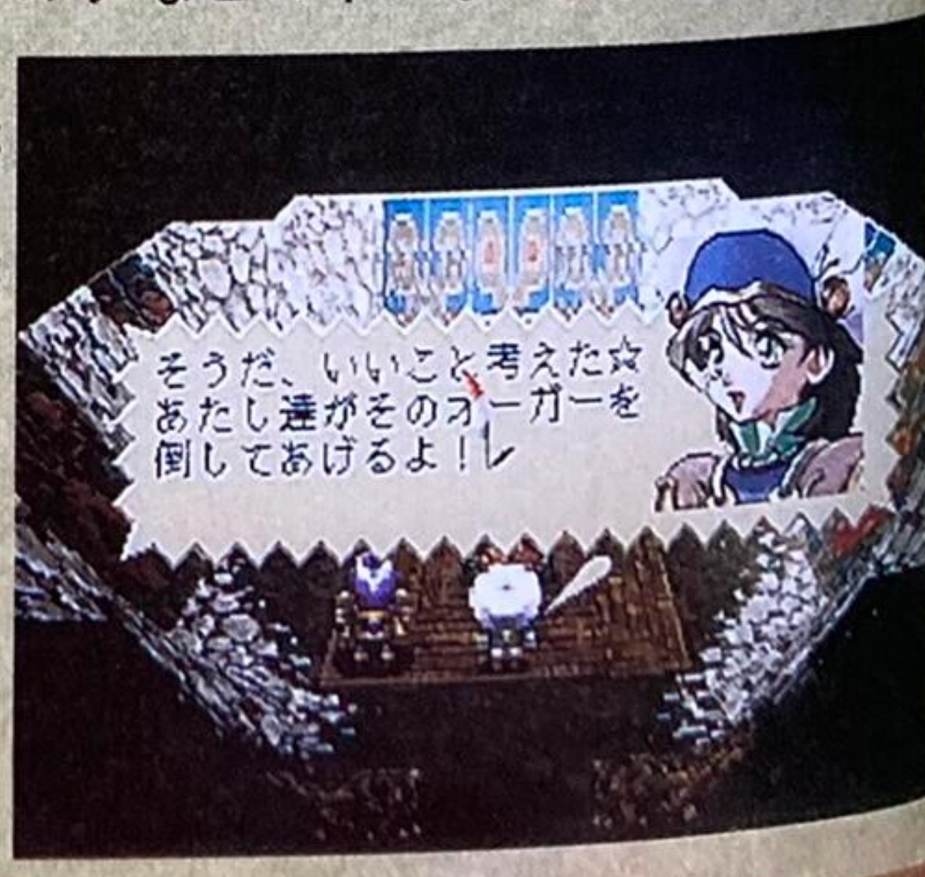
## ちょっと脳天気なパーティ唯一の魔法使い

ルシオンは、パーティの中で唯一の魔法使い。主人公なのだけれども、プレイヤー自身がルシオンになりきり……というタイプのＲＰＧではない。どちらかというと、ルシオンを見守りながら旅をしているような気分になるだろう。

ルシオンは、魔法を使いパーティをサポートし、特にボス戦においては大きな戦力となる。見かけとは裏腹に強力な攻撃魔法が使えるし、回復系の魔法はダンジョンの探索時には欠かせないはず。また、弓やナイフはもちろん、ハンマー系の武器まで装備できる。意外なほど活躍できるマルチなヒロインなのだ。



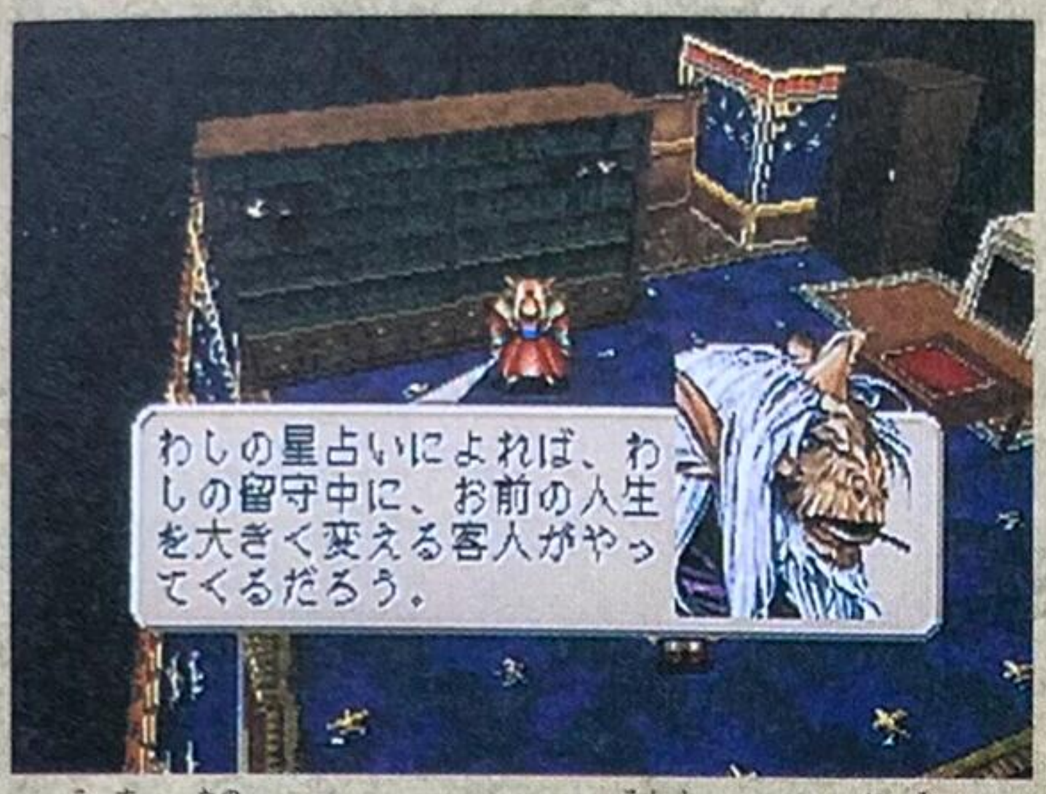

▲いつも、不可思議なギャグで場を和ませてくれるのだが……。絶妙な間を心得ているらしい？




▶小さな女の子なのに、なぜかリーダーシップが身についている。ほっとけないタイプだ。

## ●お留守番のはずが●

ルシオンが旅立ついきさつは、エルゴートとの出会いに始まる。留守番に退屈していたところに現れたエルゴートをダシに、無理やり旅を始めたのだ。まさか、世界を救うことになるとも知らずに。




▲留守を頼むコッキンドール尊師だが、意味ありげな忠告を残していく。それが現実になる。

## ●魔法ならおまかせ●

ルシオンの特殊能力はもちろん魔法。自由に魔法を使えるのは彼女だけ。魔法力はかなり高い。魔法は、旅の先々で事件を解決すればもらえるシステムだ。



◀最初から強力な攻撃魔法ファイアボールを持っている。ボス戦には有効だ。

## ルシオンだけは死なせないで

ルシオンが戦闘中に死んでしまうと、とっても辛い。回復は薬に頼ることになるので、薬が尽きるともうおしまい。また、序盤のボス戦は、ルシオンの攻撃魔法なしではなかなか勝てない。常にルシオンだけは死なせないように注意しておこう。

## ●後衛で魔法攻撃●

戦闘時のルシオンの位置は、後衛が適している。しかも、なるべく防御力の高い戦士系キャラクターの後ろに配置する。

ルシオンの戦闘での役目は、後方から攻撃魔法をかけたり、仲間をサポートしたりすること。余裕があるならば、ある程度強力な武器で物理攻撃も可能。




◀ボスにたどり着くまでMPは温存。そして、最大級の魔法を惜しみなく使え!




▶ザコ相手に魔法はもったいない。ある程度力が付いたら、通常の戦闘は物理攻撃でもOK!



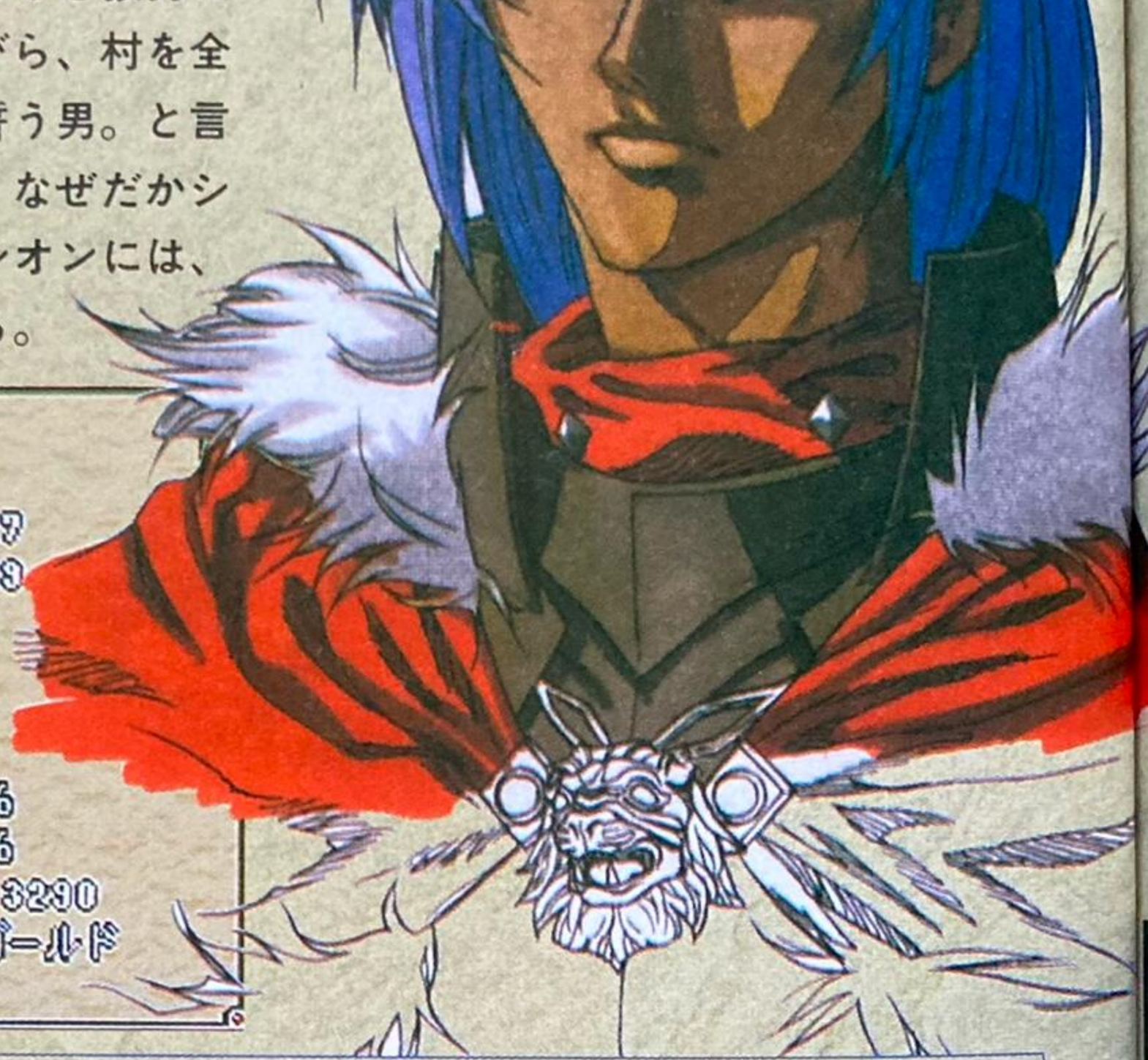
# エルゴート

## 半獣人の戦士

しゃべらなければいい男……？　と評判のこのゲーム唯一のヒューマン系男性キャラクター。夜になると狼男に変身する獣人病に冒されながら、村を全滅させた獣人族への復讐を誓う男。と言えば暗い設定に聞こえるが、なぜだかシリアスになりきれない。ルシオンには、いつも調子を狂わされている。



| 総合能力 | |
|---|---|
| レベル | 47 |
| HP | 517/517 |
| MP | 259/259 |
| 攻撃力 | 119 |
| 魔法力 | 7 |
| 防御力 | 94 |
| 抵抗力 | 27 |
| 物理命中率 | 5 % |
| 回避率 | 5 % |
| 経験値 | 431/ 3290 |
| 所持金 | 420ゴールド |



## 夜に強い広範囲武器の使い手

夜には強いエルゴート。なにしろ、夜になると狼男に変身するのだ。攻撃力が増大し、まさしく野獣状態。でも、本当はそんな体質を改善すべくピナコテイクの塔を訪ねたはずだったのだが……。

基本的には、ソード系の武器を扱える戦士タイプ。序盤では戦闘の要になり、多数の敵に一度に攻撃できる。

アーヤとのラブロマンスの行方は、サターン版で明らかにされているとか？




▲昼間はごく普通のお兄さん。善良そうな人に見えるのだが……。

▲夜になると、突然狼男に変身する。結局、男はみんな獣なのよ？




▲会話の節々に、彼の笑える要素が感じられる。

## ●ルシオンと出会ったのが運の尽き●

ゲームに最初に登場するのは、エルゴートだ。コッキンドールが留守だったために、ルシオンにつかまってしまう。この物語の発端なのだ。




▶このとき、コッキンドールが在宅だったならば？これも運命なんでしょう。

## ●獣人化となぎ払い●

特殊能力は夜間の獣人化。また、サイズなどの柄に刃物が付いた武器を扱うことができ、なぎ払う攻撃で一気に多数の敵にダメージを与える。メンバーが少ない間は非常に使える能力だ。



◀最も頼りになるのが夜のなぎ払い攻撃。遠吠えしながら敵に向かっていくこともあるようだ……。

## ●中央突破で戦え！●

戦闘時の彼の位置は、前衛の中央が一番。彼は真っ先に敵の懐へ飛び込み、多くの敵にダメージを与える役割なのだ。弱った敵は、他の仲間が各個撃破する。夜ならば威力倍増で一気に片がつく。




◀通常の戦闘においてはこの位置がよいだろう。ボス戦ではちょっと弱く感じられるものの、障害物もなぎ払う効果が有効だ。




▲敵の奥深くに確実に突っ込むこと。序盤では本当にありがたい味方だ。

## 序盤は夜になったら大攻勢！

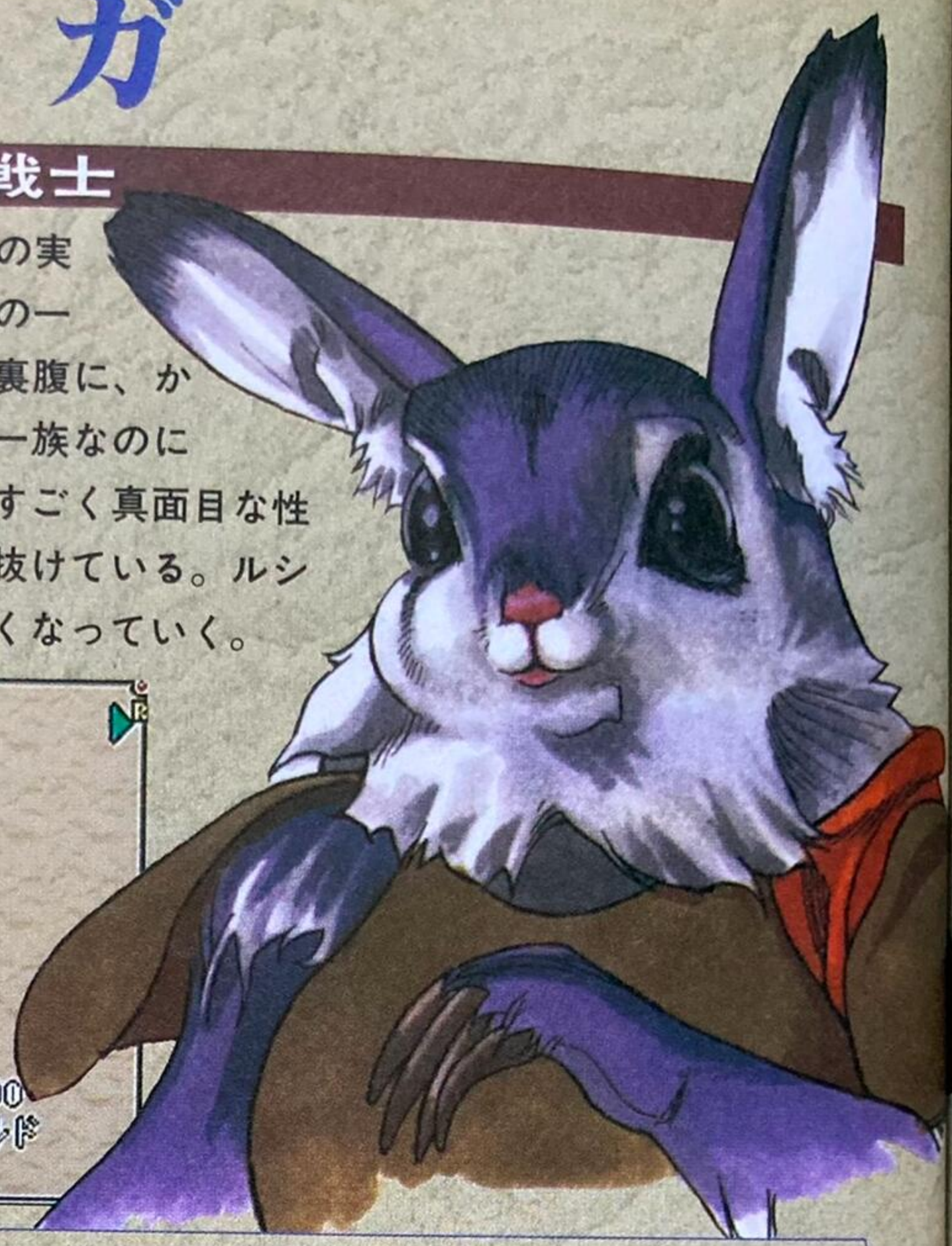
最初のうちは、ルシオンと2人だけのパーティだ。さすがにこの状態ではきついのだが、夜になると戦闘は多少楽だ。従って、序盤は昼間の戦闘は避け、夜に戦うようにしよう。休息を取ると朝になってしまうので、休息を取るのは夜が明けてからにするべきだ。



# ミミナガ

## モールベアの戦士

一見するとうさぎ？　しかしその実体は、モールベアというモグラの一種らしい。その愛らしい姿とは裏腹に、かなりの力持ち。しかし、戦士の一族なのにミミナガはかなり臆病な性格。すごく真面目な性格なのだが、やっぱりどこかが抜けている。ルシオンとの旅によって成長し、強くなっていく。





| 総合能力 | |
|---|---|
| レベル | 47 |
| HP | 376/376 |
| MP | 289/289 |
| 攻撃力 | 133 |
| 物理力 | 7 |
| 防御力 | 76 |
| 魔法力 | 29 |
| クリティカル率 | 5 % |
| 回避率 | 5 % |
| 経験値 | 2238/ 3290 |
| 所持金 | 420ゴールド |

## 育てれば強くなる臆病な戦士!?

ミミナガは、シナリオの上ではすごく臆病で頼りないのだが、実際はかなり活躍できる。ハンマーやアックスなどの大ダメージを与えられる武器を使いこなし、終盤ではエルゴート以上の攻撃力を備えることになる。序盤の成長していない間は、ちょっと物足りなく感じるかもしれない。しかし彼は、強い武器が手に入るようになってから真価を発揮する。仲間が増えたら戦闘から外すことになるかもしれないが、しばらくした後で使ってみると、意外なほど成長しているはずだ。




▲最初はまったく頼りないやつなのだが、気付いてみると、大ダメージを与える戦士になっている。




◀突然死んだふりをされると、唖然としてしまう……。この状態でもまだ戦えるのだ。



## ●ルシオンの色仕掛けで●

かたくなに戦いを拒んでいたミミナガを決心させたのは、ルシオンの色気だった……？　結局、いやいやながらオーガー退治に付いていくことになるのだが、これが彼の運命を変える結果になる。




▲まあ、なんというか、想像の世界なのだが……。

## ●アースクエイクと死んだフリ●

ミミナガの得意技は、死んだフリ。HPが減ってくると、死んだフリをして攻撃を避ける……。さらに、モールベアなはではのアースクエイクがあり、MPを消費せずに地の魔法効果を使える。




◀アースクエイクを使うときのセリフがまたおもしろい。何度も使ってみよう。

## ●斧系武器で大打撃●

戦闘時は、前衛でも後衛でもよい。ただ、序盤は防御力が低いので、後衛でサポートに当たったほうがいいかも。

敵単体に対する攻撃力は大きいので、序盤はエルゴートの広範囲攻撃と連係し、無駄なく敵を倒していったほうがよい。




▲カネヨンが仲間になったら、後ろに下げてもいい。前衛が3人のほうが、都合がいい場合がある。

### アースクエイクは便利便利

地面を揺らし、敵全体にダメージを与えるアースクエイクは、とても便利。といっても、攻撃用魔法としてではない。画面上の障害物を一掃するという点でだ。うまく活用すれば、戦闘は有利になる。



◀障害物がなくなると、敵も味方も攻撃しやすくなる。

# カネヨン

## リザードマンの戦士

ちょっと見ると、魚のようにも見えるが、れっきとしたリザードマンだ。すなわち、トカゲ男。好戦的な彼は、何事にも負けず嫌い。ビオメルダーとも競い合い、強くなっていく。さっぱりした性格で頼りになる仲間だ。



| 総合能力 | |
|---|---|
| レベル | 51 |
| HP | 510/510 |
| MP | 286/286 |
| 攻撃力 | 199 |
| 物理力 | 7 |
| 防御力 | 80 |
| 魔法力 | 28 |
| 命中率 | 35 % |
| 回避率 | 5 % |
| 経験値 | 1712/ 3570 |
| 所持金 | 420ゴールド |



## だれよりも強くありたい好戦的なお兄さん

おじさんと呼ぶと怒る。実際の年齢は不明。長剣の扱いに手慣れており、二刀流が与える破壊力はパーティのなかでもずば抜けている。仲間になったときから強いが、強力な武器を得てさらに強くなる。二刀流は、防御が弱くなるのが欠点。

### ●戦いこそ我が生き方●

リザードマンの天敵、カツオノエボシに麻痺状態にされていたところを、ルシオンたちに救われる。武者修行もかねて、ルシオンに同行することになる。

終盤は、ビオメルダーといいコンビで場を盛り上げてくれる。




◀無敵の戦士カネヨンも、天敵の前では力が出せないということか。




◀さらにもっと強くなりたいということで、仲間に加わる。

## ●火を吐き、二刀流で攻撃●

二刀流に尽きる。２つの武器による攻撃は、一撃でもビオメルダーの1.5倍ほどに達する。終盤の攻撃の主力はカネヨンなのだ。また、火を吐くという特殊能力があり、複数の敵に火炎攻撃をしかけることも可能。火に弱い敵には有効だ。



▶見ているだけでもかっこいい二刀流の戦闘シーン。3DO版はちょっと違う。



◀火を吐く。しかも、MPを消費しないので、何度でも使えるのが便利なところ。

## ●攻撃重視で突っ込め●

防御は薄いとしても、二刀流を選択すべし。ともかく、先に倒してしまえば反撃を食らうことはないのだ。戦闘時は、カネヨンの攻撃をメインに考えてコンビネーションを組み立てよう。



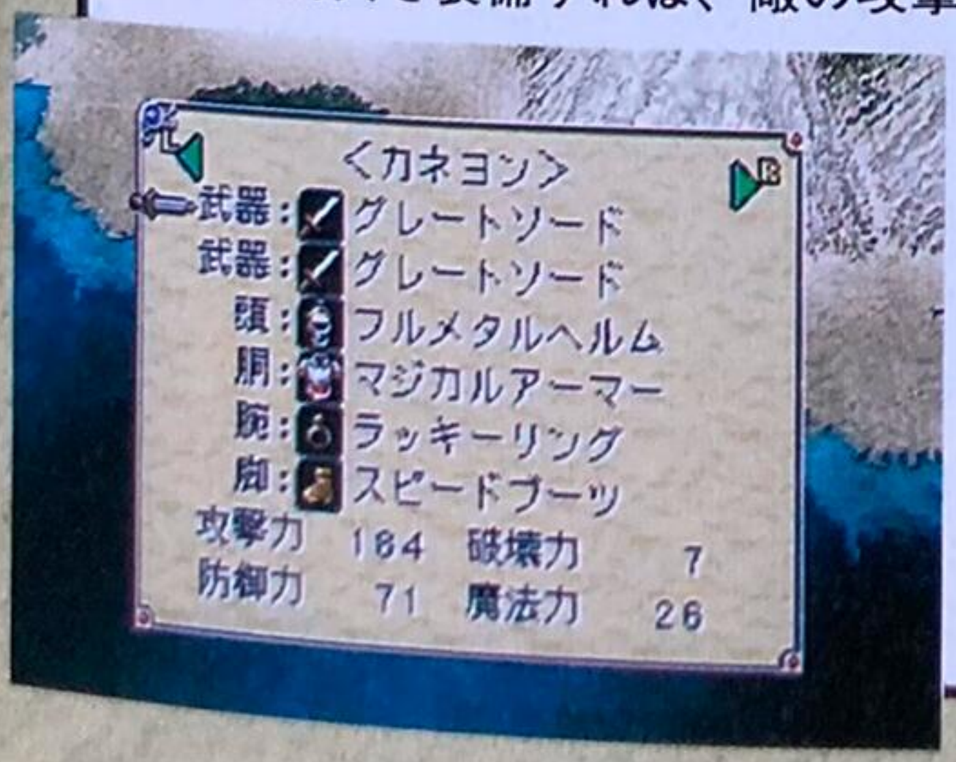
◀ザクッと敵を攻撃し、大ダメージ。敵を確実に１体ずつ倒していくのがポイント。反撃を食らわないように注意するのだ。




▲終盤は、本当にカネヨンに尽きる。パーティからは絶対外せないメンバーと言えるだろう。

## 攻撃力は高いが受けるダメージはデカい

カネヨンの薄い防御を、いかにして強化するかが問題だ。その時々の最強の鎧や兜をカネヨンに優先的に与えるのが基本だ。また、防具には特殊な効果を持ったものもあるので、それを活用してもよい。回避率アップの防具を装備すれば、敵の攻撃を避けられる可能性が増える。しかし、おすすめは、ラッキーリングの装備だ。これには、クリティカル率アップの効果がある。さらに大ダメージを与えて、短時間で戦闘の決着をつけるという戦法だ。すなわち、攻撃は最大の防御ということ。




◀どんなによい防具を装備しても、これでは足りない。




◀やられる前にやれ！　カネヨンにはこれしかない。

# ビオメルダー

## 甲殻人の戦士

一瞬、敵かな？　と思わせるような容貌のクリーチャー。しかし、外観とは裏腹に、穏やかな性格のいいおじさん。その堅い骨格を生かし、ルシオンの盾となってくれるだろう。また、怪しげな投擲の技を持ち、「柱投げのビオメルダー」という異名も持っている。





総合能力
レベル　54
HP　613/613
MP　234/234
攻撃力　137
破壊力　7
防御力
魔法力
クリティ
回避率　5　%
経験値　327/　3780
所持金　420ゴールド

## 防具不要のとっても頼りになるおじさん

カネヨンが攻撃のエキスパートなら、ビオメルダーは防御のエキスパートだ。堅い外殻は、防具なしでも常人のフル装備状態より防御力がある。また、攻撃に関しても槍系の武器で強烈な貫通ダメージを与えることができる。攻守ともに優れているのだ。それゆえに戦士の中の戦士として、カネヨンにも尊敬されている。

彼は、終盤の強力な敵が登場する状況で非常に頼りになる。みんなが倒れても、彼だけがなんとか踏ん張ってくれる。その間に回復し、危ないところを救われる場面が、しばしばあるだろう。



◀槍系の武器が得意。攻守ともに優れた仲間の存在は大きい。




◀ほかのメンバーなら3桁のダメージを食らうはずなのに、こんなもので済んでしまう。

## ●戦闘の一族だが●

甲殻人トラメックは、定期的に甲殻を削らないと、身動きできなくなるのだ。削岩の採掘場所をモンスターに押さえられていたところをルシオンに救われる。



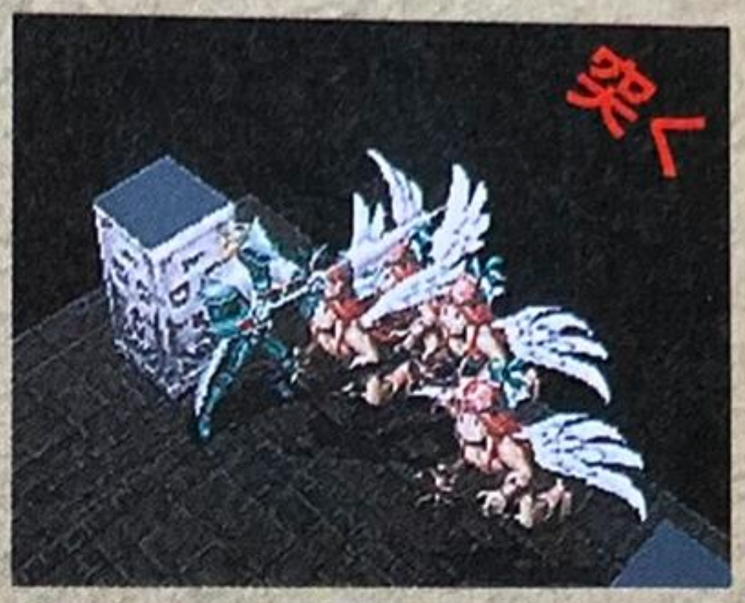

▲最初に会ったときは、身動きがとれないでいた。

## ●投げまくって武器いらず●

ビオメルダーの最大の技は、「投げる」だ。なにを投げるかというと、画面内の破壊可能な障害物。とにかく、木でも柱でもなんでも投げるから武器いらずだ。

## ●突くか投げるか？●

ビオメルダーは、槍系の武器による貫通攻撃も可能だ。状況に応じて使い分けるべきだが、投げる場合、障害物はお構いなしに後衛の敵にでもダメージを与えられる。他のメンバーの攻撃位置を確保する目的でも使える攻撃法だ。




▶敵が縦に連なっているならば、槍での攻撃が有効。一気に前後の敵にダメージを与えることができる。




◀なんといってもお楽しみはこれ。障害物がなくなって、しかも相手にダメージを与えられるのだ。

## 恐怖の必殺技！「投げる」の秘密

ともかく「投げる」は、一度使ったらクセになる。なんの意味もなく、「投げる」を使ってみたりする。そのうち、投げるものがなくなってしまうのだが、そうするとどうなるのだろう？　そう、仲間を投げるのだ……。しかし、投げられた仲間はダメージを受けることはない。だからこの技は、積極的に使ってよいのだ。

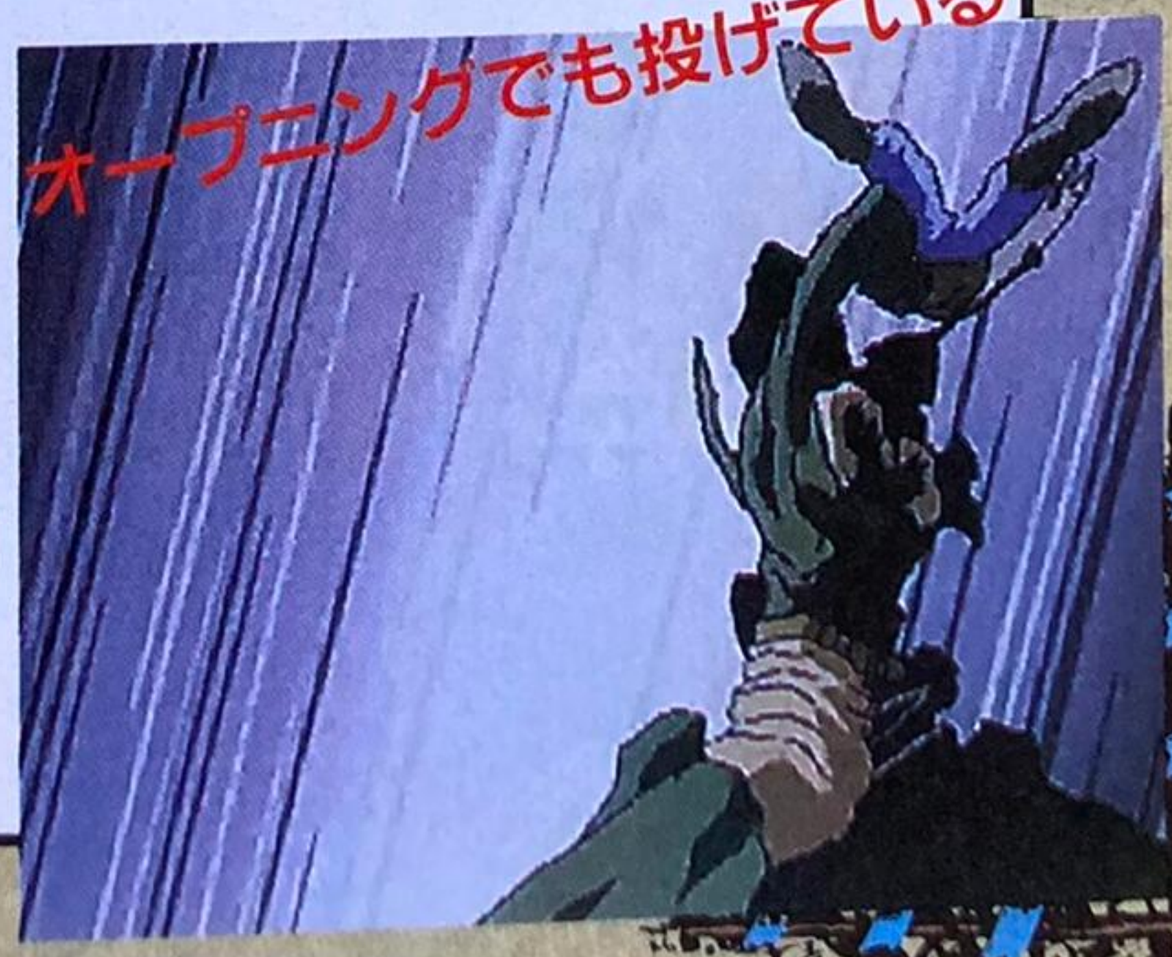
しかし、投げるはずの仲間が死んでいると、その攻撃は失敗になるので注意。



▼圧巻は柱投げ。なんでも投げて、周囲を無にする……。



▲木なんかは、まあ軽いですね。ほぼいつと投げられる。



# ゴーレム

## 魔法より生まれしもの

『ソード＆ソーサリー』のメインキャラクターは5人。だが、本誌ではあえてゴーレムも紹介しておく。ゴーレムなくして中盤は乗り切れないからだ。

セリフはまったくなく、ひたすらみんなのために戦ってくれる彼。彼こそは、第6の仲間といっても過言ではないはず。



| | |
|---|---|
| 総合能力 | |
| レベル | 47 |
| HP | 493/493 |
| MP | 0/ 0 |
| 攻撃力 | 82 |
| 物理力 | 7 |
| 防御力 | 53 |
| 魔法力 | 0 |
| クリティカル率 | 5 % |
| 回避率 | 5 % |
| 経験値 | 2475/ 3290 |
| 所持金 | 420ゴールド |

## いざというときにありがたい第6の仲間

アーヤから魔法をもらったら、すぐに召喚しよう。ゴーレムは、いつでも仲間に加えることができる。しかも、メインキャラクターと同じように、レベルアップもするのだ。攻撃力もそれなりだぞ。




◀ゴーレムの命は、はかない。せっかく登場しても、自爆すれば砕け散ってしまう。しかし、またすぐに再生できるけどね……。

### ●盾となって戦え●

基本は、前衛で盾になること。さらに、頭突き攻撃もできる。自爆は、攻撃力が大きいが、存在そのものがなくなってしまうので、最後の手段に取っておけ。



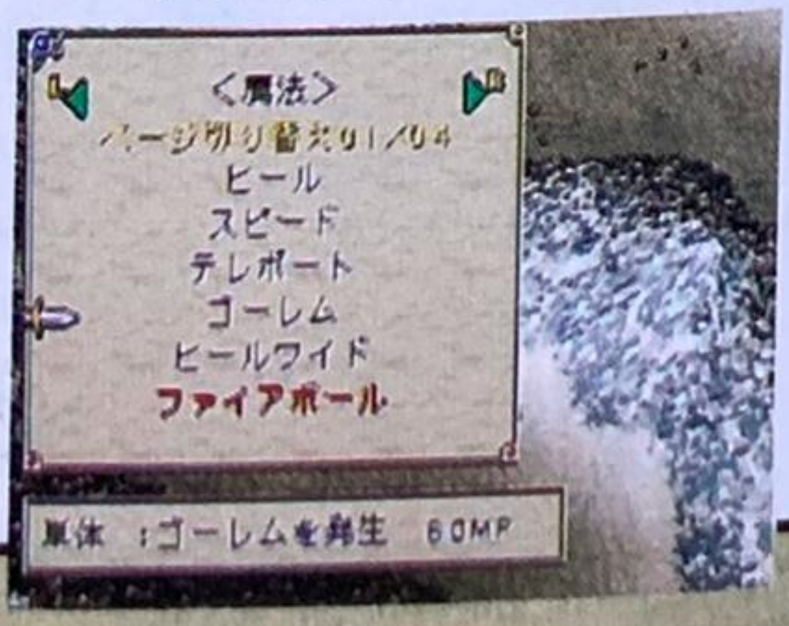
◀ミミナガがいなくなったときなどは、役に立つはずだ。忘れず召喚しておこう。

## ゴーレムの回復はやっぱりゴーレムの魔法

ゴーレムには、ヒールの魔法や回復薬は役に立たない。ゴーレムのＨＰを回復させるには、さらにゴーレムの魔法をかけるのだ。もちろん、ＭＰはそのたびに消費する。従って、宿屋に泊まるときにはまずゴーレムの魔法を使うのが定石なのだ。




▶戦闘に疲れ果てたゴーレムはボロボロ。でも、回復薬はきかない。




◀ゴーレムの魔法で再生するが、あまり経済的ではないのかも？

# 戦術編



『ソード&ソーサリー』でのメインのひとつは戦闘だ。独特の箱庭のような空間で行われる戦闘システムは、ディオラマバトルと呼ばれている。ここでは、高度な戦略が必要なバトルで勝ち残るための、個々の戦術を解説していく。

• BATTLE1 •

# 戦うか？　逃げるか？



歩いていたら、突然モンスターと遭遇！
まず考えることは、戦うか？　逃げるか？
適切な選択を、ケース別に考えてみよう。

## 戦ってもいいけど逃げてもいいんだ

『ソード＆ソーサリー』の戦闘は、立体の箱庭のようなフィールド上で展開するシステム。ディオラマバトルと称するこのシステムは、なにしろ３Ｄなので障害物の存在が戦況に大きく影響してくる。

従来のＲＰＧのように、敵の強さと味方の強さをはかりにかけるだけではだめなのだ。戦力的に優位でも、戦場の地形によっては逃げたほうがよい場合もある。




▲RPGの戦闘の常識を大きく変えたディオラマバトル。障害物のために、戦略性が要求される。

### ✳戦場をよく観察する

戦闘シーンに突入したときに、ダンジョン内であれば、周囲の地形がそのままバトルフィールドとなる。フィールドマップ上の場合、移動中の地形に応じてバトルフィールドが構成される。

このときに、まず考えるべきことは、戦うことが得であるか、損であるかだ。戦いたい理由と戦いたくない理由は、おおむね下記の表のようになるだろう。地形をよく観察し、有利不利、戦闘時間の予測を立てて、戦うかどうかを決定する。



◀ダンジョン内では、広い場所で必ず敵が登場する。

| 戦いたい理由 |
| --- |
| ①経験値がほしい |
| ②お金がほしい |
| ③早く決着がつきそうだから |
| ④戦うのが好きだから |

| 戦いたくない理由 |
| --- |
| ①勝てそうもない |
| ②時間がかかりそうだ |
| ③ＭＰを温存したい |
| ④勝っても得るものがない |

## ✳こんなときは戦え

戦いたい理由が戦いたくない理由に勝ったときが戦い時だ。では、どのような場合に戦闘に応じるべきなのだろうか？実際は、戦いたくない理由がないときには必ず戦うことになるだろう。

### ［初めての土地でレベルアップ］



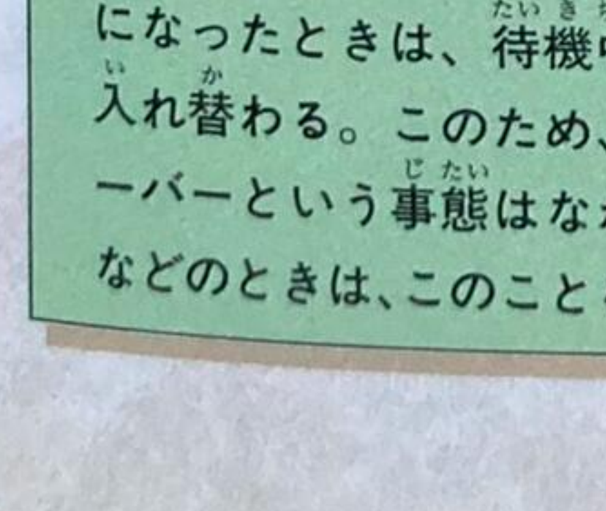

◀事件を解決し次の街へ着いたら、周囲のフィールドでレベルアップしよう。いつでも宿屋には帰れるのだから問題ない。

### ［フィールド上での戦闘］



◀フィールド上では、休息で回復できるので、魔法は温存することができる。MPを吸収するモンスターがいなければ戦え。

### ［物理攻撃で勝てるとき］




◀パーティの戦闘力が圧倒的なときは、戦ってよい。味方がダメージを受ける前に敵を全滅させられれば、MPは温存できる。

## ✳こんなときは戦うな

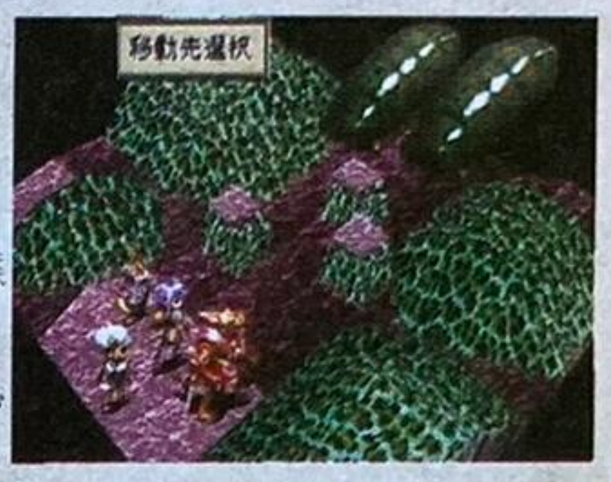
逃げることは、恥でもなんでもない。勝てる戦いを戦い、勝てない戦いには背を向けることこそ兵法の極意だ。実際は、戦闘時間が長引きそうな場合や、戦うと被害が大きい場合は逃げたほうがよい。

### ［戦場が障害物だらけ］




◀障害物だらけだと、物理攻撃は辛い。アースクエイク等で全部破壊すると、敵から先に攻撃されたりするリスクを伴う。

### ［ボス戦に向けての行軍中］




◀ボスとの戦いに向かっているときは、MPを温存しなければならない。無駄な戦いは避け、ダメージを回避しよう。

### ［敵に魔法をつかうヤツがいるとき］




◀ルシオンの魔法が強力なように、敵の魔法も強力だ。敵に魔法使いがいる場合、短時間で決着がつかないようなら逃げろ。

## 全滅することは少ない

戦闘に参加できるのは、パーティの中の4人だけ。もしもそれよりも人数が多い場合そのほかの人は、戦場外で待機しているのだ。バトルフィールドでだれかの体力が0になったときは、待機中の仲間と自動的に入れ替わる。このため、全滅してゲームオーバーという事態はなかなかない。ボス戦などのときは、このことをよく覚えておこう。




◀倒れた仲間は入れ替わる。戦闘後もこの陣形が維持されるので注意。

• BATTLE2 •

# 障害物は敵か味方か?



戦うと決めたら、いかにして敵を全滅させるかを検討する。問題は、障害物の存在。障害物を利用できるようになれば一人前だ。

## 障害物をよく観察して戦術を考える

戦場には必ずと言ってよいほど障害物が存在している。戦闘コマンドを指示しても、敵に行き着く前に障害物にぶつかるとダメージを与えられない。

障害物を気にしないで攻撃できる武器や魔法もあるが、通常は障害物を避けて戦闘時の進路を確保することになる。

### 障害物の種類と対処法

障害物にもいくつかの種類がある。大別すると右の3種類だ。現在の戦場にある障害物が、どれに属するかをよく観察すること。これらを逆に利用することによって、苦境を乗り切ることもできる。




▶まずは戦場をよく観察。誰が道を切り開くか、役割の分担を検討しよう。




◀障害物がすごく多い場合などは、かなり長時間に及ぶ戦闘が予測される。魔法で全部壊すか、いっそ逃げるか……。

いっそ逃げろ!

### 破壊できるもの

一般的な木箱、茂み、岩などは破壊できる場合が多い。それぞれに設定されている破壊力をもった武器が必要となる。



### 破壊できないもの

壁や巨大な岩などは破壊できない。しかし、壁の一部が破壊できる柱などで構成されている場合もあるので注意しよう。



### 破壊すると危険なもの

破壊すると爆発する木箱、毒をもった敵キノコなどが存在する。危険なので、破壊させるか、弓などで壊そう。



# 戦うと決めたときの障害物の壊し方

壊せる障害物でも、一定の破壊力をもった武器でないと壊せないことがある。それぞれの武器に設定された破壊力の数値をよく確認しておくこと。しかし、手当たり次第に障害物を破壊するのはよくない。




▲戦略を間違えると、大きなダメージを受ける。

## 自分で壊す

自分で壊すのは基本だ。しかし、障害物を壊すということは、その間敵にダメージを与えられないわけだ。自分で壊す場合は、タイミングをよく考えること。



◀次に確実に味方が攻撃できると判断したら、道を切り開いて進路を確保。

## 敵に壊させる

とりあえず、味方は防御などをして、敵に壊させるのもよい。前が開けた次の瞬間に、こちらから攻撃をするのだ。



◀敵はけっこう頭が悪いので、なんの意味もなく障害物を攻撃することがある。

## 魔法で壊す

アースイーターやトルネードなど、広範囲に影響を与える魔法ならば、戦場の障害物を一掃することができる。しかし、ＭＰを消費するので、状況を考えること。



▲アースイーターなどは、ついでに敵にもダメージを与えられて便利。序盤ではよく利用する。

## 攻撃にも破壊力は影響する

通常、木箱などを壊す場合には、武器の破壊力がそれを壊せるだけの破壊力をもっていなければならない。戦闘中も、武器の破壊力は影響を及ぼす。武器の破壊力が足りないと障害物の位置までしかとどかず、戦況にまるで影響しない。



◀序盤の戦闘は、破壊力の小さな武器しかなくて不利。

• BATTLE3 •

# どの位置から何で攻撃する?



戦闘の基本は物理攻撃だ。なにしろ、ルシオン以外は基本的に魔法が使えない。誰が、どの武器で、どの位置から攻撃するかが問題だ。

## それぞれの武器のベストポジションから攻撃

飛び道具以外の武器で攻撃する場合は、敵のそばまで近づいてから攻撃をすることになる。実際は、攻撃する対象を指示し、コマンドを実行した位置から直線的に移動する。迂回はできないので、自分が移動する位置と敵の位置とを正確に把握すること。




◀最初はとまどうこの攻撃システム。しかし、慣れれば戦術性が高いシステムだと分かるだろう。

### 貫通攻撃武器

弓や槍などは、モンスターを貫通して前後の敵にダメージを与える。このため、なるべく直線上に敵が重なる位置に移動して、攻撃をしかけること。ただし、槍は進路上に障害物があるとだめ。弓も、貫通できない障害物があると到達しない。



▶貫通する直線上に敵がいないと意味がない。目標指定がポイント。

### 単体攻撃武器

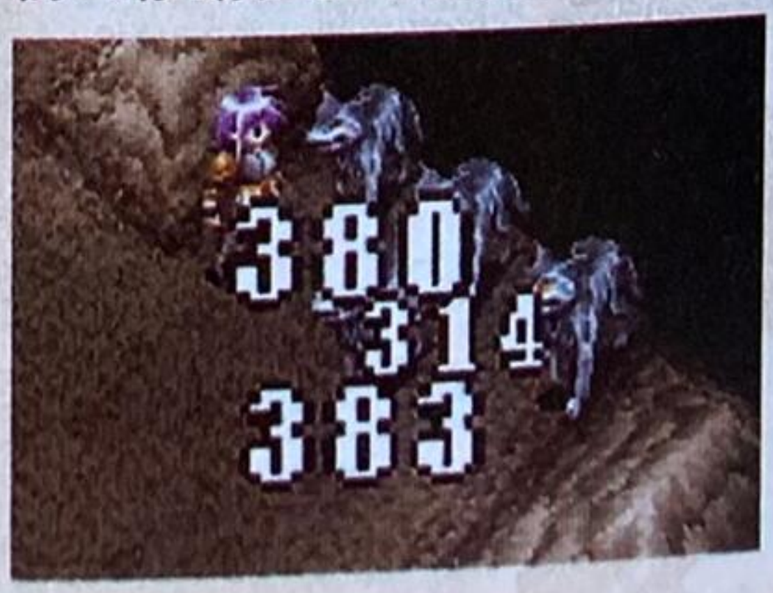
ソードやハンマーなど、敵単体にしかダメージを与えられない武器は、とりあえず敵までの進路を確保できればよい。ただし、前衛の敵のみしか攻撃できないので、攻撃対象の指示には注意する。




◀敵にさえ到達できればよい。単体にしかダメージを与えないが、大きな攻撃力をもつ武器が多い。

### 広範囲攻撃武器

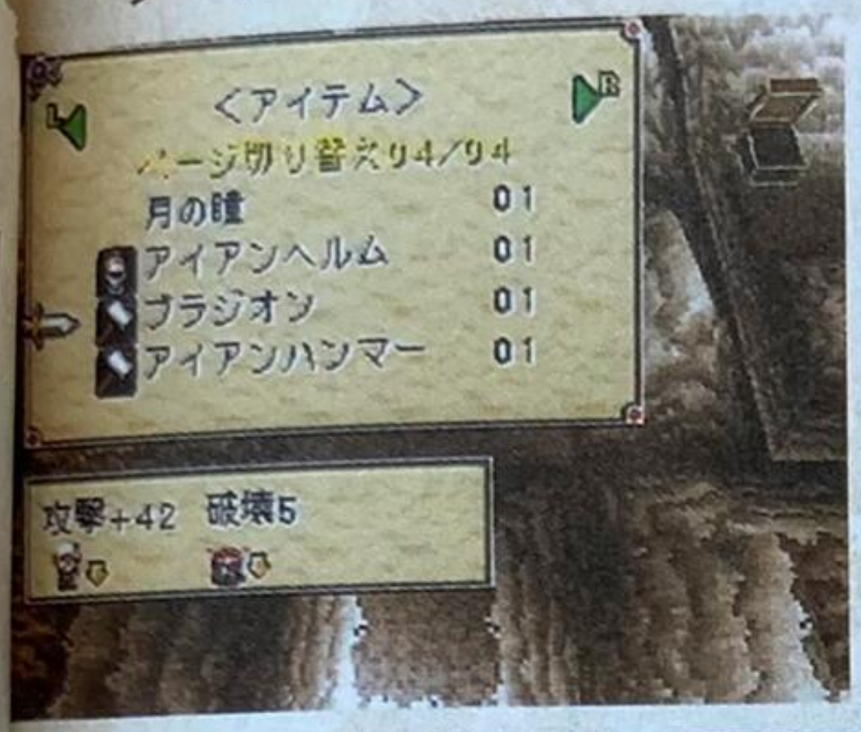
エルゴートが装備できるサイズなどの武器は、最終的な到達位置の周囲にダメージを与える。このため、なるべく敵がならんでいる位置に到達できるように、最初の移動位置を設定するべきだ。




◀最大で5体の敵に同時にダメージを与えられる。攻撃力は小さいが、仲間が各個撃破してくれる。

# キャラクター別おすすめ武器リスト

それぞれのキャラクターには、得意とする武器がある。何種類かの系統の武器を扱えるのだが、なるべくそのキャラクターだけが装備できる武器を選択しよう。




◀装備できるキャラクターとできないキャラクターがいる。武器屋で買うときは注意。アイテム欄で確認できる。

## ミミナガ／斧（単体）

すべての武器の中で、最も大きな攻撃力を有している。終盤、強力な斧が手に入るようになったならば、ミミナガに装備させよう。ボス戦では役に立つ。



- ハンドアックス
- トマホーク
- 雷鳴の斧
- バトルアックス
- ブロードアックス
- グレートアックス

## ルシオン／弓（貫通）

ルシオンは、意外にも多くの種類の武器を装備可能だ。弓は、他のキャラクターでも扱えるが、専門とする仲間がいないので、ルシオンに与えておこう。

- ボウ
- ロングボウ
- クロスボウ
- 氷の弓
- 炎の弓
- 古トネリコの弓



## カネヨン／刀（単体）

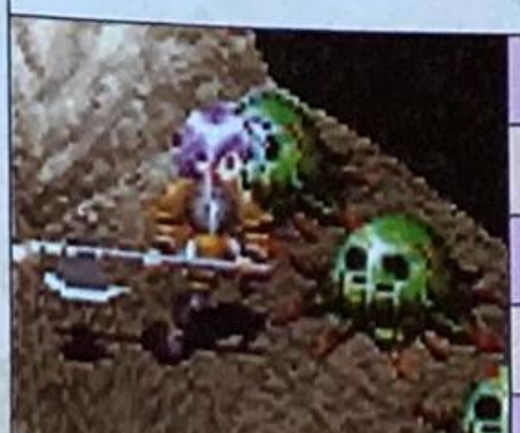
何種類かの武器を装備できるカネヨンだが、両手にソードを持たせよう。片手に盾を持たせるよりは、特長を生かした二刀流を有効に活用できるようにする。

- ショートソード
- グラディウス
- ウインドカットラス
- ブロードソード
- グレートソード
- フレイムソード



## エルゴート／長刀（広範囲）

長刀というか、いわゆる「ナギナタ」系の武器だ。広範囲にダメージを与えるこの系統の武器の使い手はエルゴートのみ。ザコとの戦いに大いに役立つ。



- サイズ
- ナギナタ
- パルチザン
- グレイブ
- デーモンサイズ
- ハルバート

## ビオメルダー／槍（貫通）

槍の使い手は、ビオメルダーだ。特殊能力に「投げる」というのがあるので、あまり強い武器は必要としない。しかし、槍の貫通攻撃も見逃せない。



- スピア
- ジャベリン
- トライデント
- ランス
- アイスランス
- トルネードランス

# マップ編



## ルシオンたちの住む世界

### ①ピナコテイクの塔〜⑰エルカホン遺跡

ピナコテイクの塔で退屈な日常を送っていたルシオンのもとをひとりの客人が訪れた。そこからすべての物語は始まる。ルシオン達が住む大陸はかなり広く、ゲーム中に訪れる村や街、ダンジョンの大部分が存在する。しかし、すべてが平面的につながっているわけではなく、トンネルを通って山を越えたり、船でわたらないと行けない場所もある。事件を解決し、道を切り開いていくのだ。

❶ピナコテイクの塔
❷開拓村
❸ババチョップ村
❹チチボラの洞窟
❺ミラドール
❻レギオンタワー
❼ウィルダネス

『ソード＆ソーサリー』の世界は意外にも広い。とくにダンジョンは、ポリゴンによる立体表現なので、かなり広く、そして複雑に感じる。そこでマップ編では、すべての村や街、ダンジョンをマップで解説。３Ｄダンジョンも、平面に置き換えて見ると分かりやすい。村や街で売られているもののリストも掲載しておく。



## ワールドマップ①　大陸図




⑧廃坑
⑨オーケンシールド
⑩虫食いの穴
⑪クラーケンベルク
⑫エッツナー号
⑬ポートアモン
⑭ラスアルダス
⑮カミナルフュー鉱山
⑯ビルカバンバ
⑰エルカホン遺跡

# 1 ピナコテイクの塔



すべての発端はここから。エルゴートが訪ねてきたのが始まり。

## エルゴートとの出会い・そして旅立ち

大魔導師コッキンドールが、弟子のルシオンと共に住むピナコテイクの塔。ちょうど、コッキンドールが留守のときに、運悪くエルゴートはやってきたのだ。

留守番に飽きていたルシオンは、怪しげな占いで獣人の村ミラドールへ行くようにすすめる。エルゴートとルシオンの旅は、やがて大きな事件を解決することになるのだが、今はなにも知らない。




▼留守番中のルシオンと出会う。最初の会話で彼女の性格がよく分かるだろう



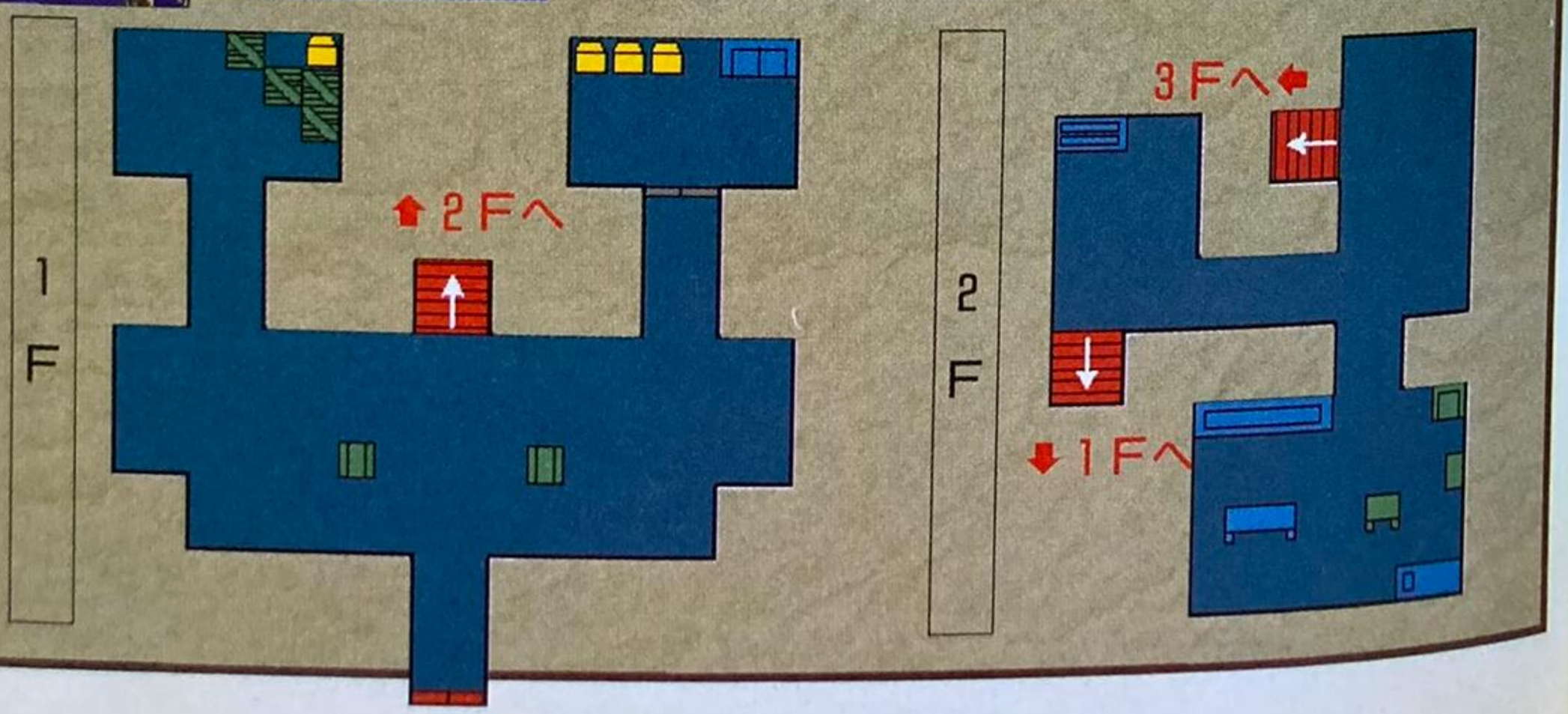

▲いきなり登場のエルゴート。終盤は影が薄いが、彼こそがこのゲームの発端だったのだ。

## ピナコテイクの塔内部

### 今は取れない宝箱

ここにグラディウスという武器があるのだが、今は取れない。ババチョップ村で武器を手に入れたら戻ってみよう。





# 2 開拓村

ピナコテイクの塔とババチョップ村の間にある村でちょっと一服。

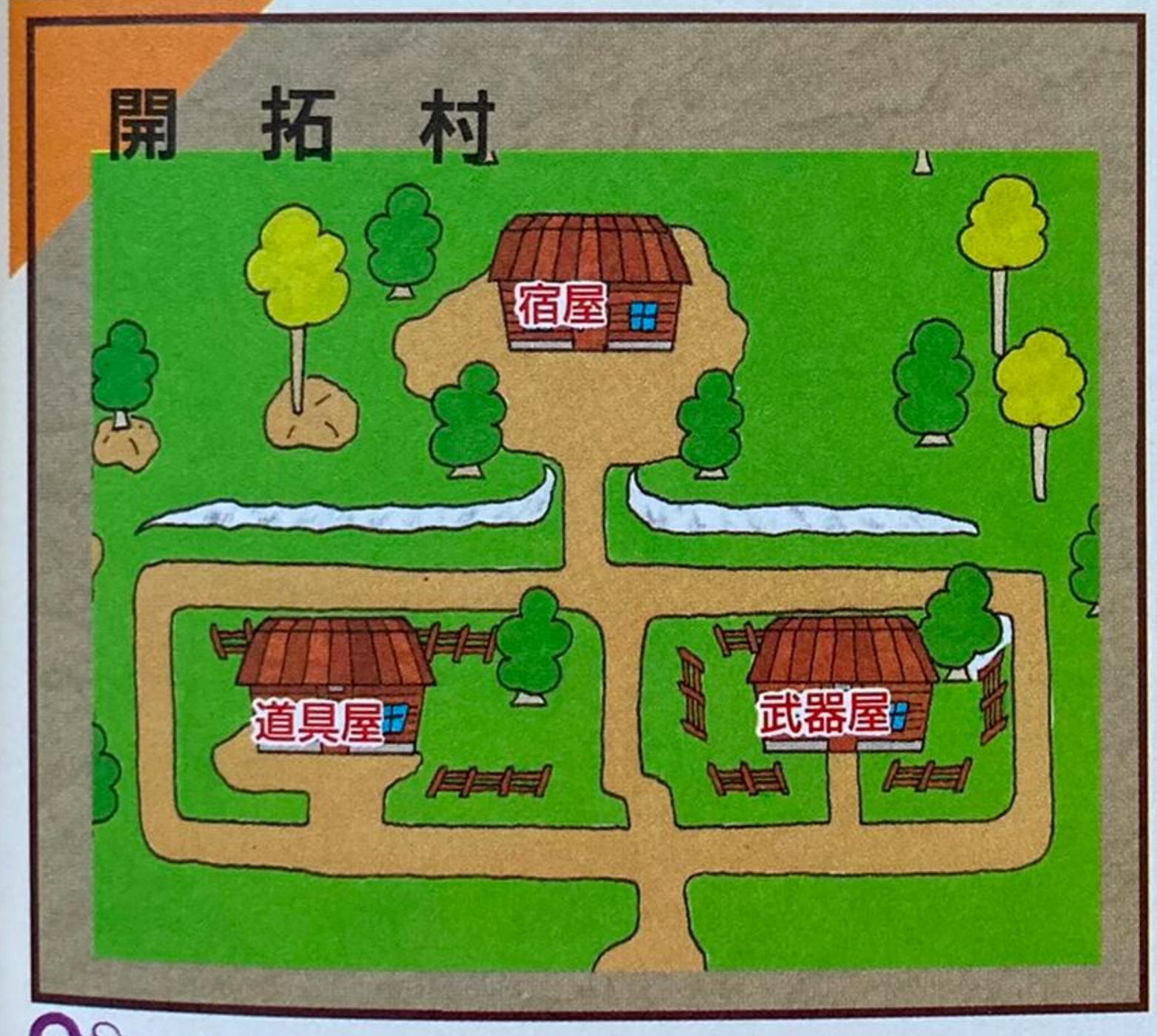


## 最初の村で装備を調えておこう

この村では、これといった事件は起こらない。最初のレベル上げのための休息基地といったところだ。武器や防具も売っているし、薬も買えるので、心配ならば装備を調えていこう。最初の目的地ババチョップ村はここからさらに東。旅をしながらある程度レベルを上げておこう。



◀店が3軒あるだけの小さな村。でも、一通りの武器や防具がそろっている。宿屋もあるので安心。



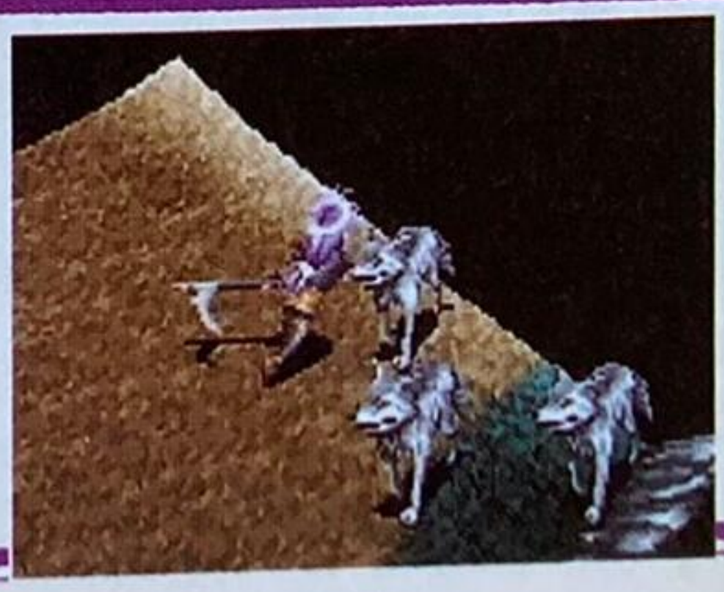

| 武器屋 | |
|---|---|
| ナイフ | 60 |
| ダガー | 200 |
| スピア | 110 |
| サイズ | 150 |
| ボウ | 80 |
| ショートソード | 100 |

| 道具屋 | |
|---|---|
| ＨＰ回復薬＋100 | 30 |
| ＭＰ回復薬＋50 | 300 |
| サンダル | 50 |
| レザーブーツ | 100 |
| レザーキャップ | 60 |
| レザーヘルム | 180 |

◀ここでサイズを買うのが基本中の基本。ババチョップ村には売ってないのだ。

## エルゴート用武器・サイズ

エルゴート専用の武器・サイズが売られている。攻撃力は低いものの、パーティの人数が少ない間は役に立つ武器だ。夜ならば、ウルフを一撃でまとめて倒すことも可能。



# 3 ババチョップ村



地下に家があるちょっと変わった村。迷路みたいになっている。

## 穴の中に住むモールベア族は戦争中だった

柵に囲まれた村の地下には、宿屋や武器屋もちゃんとそろっている。ここでクラブを買っておけば、木箱が破壊できる。岩も破壊できるので、絶対に必要だ。



◀村には家らしきものは見えないのだが……。と思ったら、なんと穴の中が住まいだった。

### ●戦士の一族ミミナガが仲間に

族長の家に行くと、その息子ミミナガに出会う。臆病な彼は戦いを拒むが、ルシオンの色仕掛けに陥落。チチボラの洞窟までついていくことになるが……。






▶ミミナガ、いいのかキミはそれで？　きっかけはともあれ、臆病なミミナガが戦士として成長するのだ。

### ●オーガー族と交戦状態に

ミラドールへ行くには、チチボラの洞窟を通らなければならないが、戦争中のオーガー族によってふさがれている。



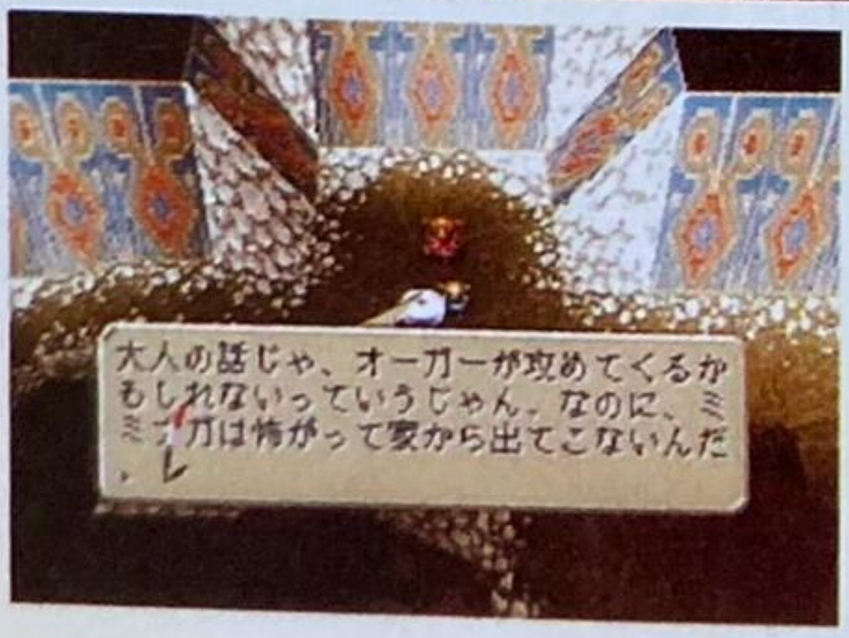

▶話を聞いてみると、モールベア族とオーガー族は戦争中とのこと。これじゃあミラドールへ行けないぞ。

### ●事件解決後シャーマンの家へ

村のずっと奥にシャーマンが住んでいるのに気付いただろうか？　事件解決後に行ってみると、魔法を授けてくれるぞ。




◀最初はなんのことか意味が分からないかもしれないが、事件解決後に戻ってみよう。

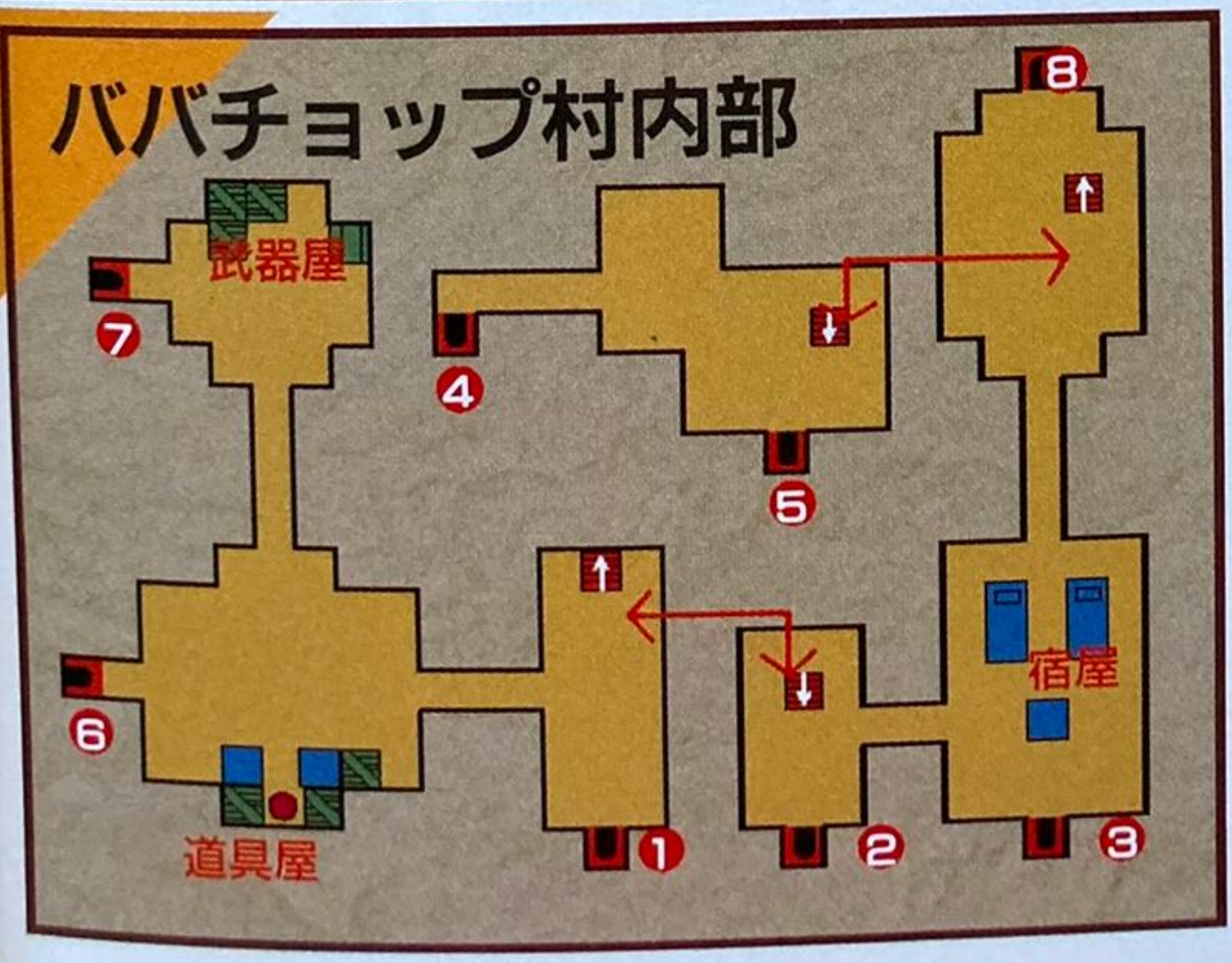



◀どうやら、戦況はモールベア旅に不利らしい。戦士の息子がなにかいわくありげ。

## ババチョップ村




## ババチョップ村内部




| 武　器　屋 | |
|---|---|
| クラブ | 200 |
| ハンドアックス | 200 |

| 道　具　屋 | |
|---|---|
| ＨＰ回復薬＋100 | 30 |
| ＭＰ回復薬＋50 | 300 |
| サンダル | 50 |
| レザーブーツ | 100 |
| レザーキャップ | 60 |
| レザーヘルム | 180 |
| レザーシールド | 100 |
| スモールシールド | 400 |

# 4 チチボラの洞窟



いよいよ最初のダンジョンだ。出現するモンスターも強くなる。

## 強敵が登場する初めてのダンジョン

ミミナガは、チチボラの洞窟までの案内のはずが、結局いっしょに来てくれる。3人パーティだが、まだまだ力不足。出現モンスターは強くなっているので、戦略を考えないと辛い。ダンジョン内では休息もとれないので、レベルが上がるまではボスを目指さないほうがよい。




◀入り口で引き返そうとするミミナガ。しかし、引き返す勇気すらなかった。

### チチボラの洞窟①




※宝箱の中身：HP回復薬＋400／MP回復薬＋50／ガー／300G／チェインメイル／腕力の薬／土の魔神

## ●壊せる岩と壊せない岩

ここに来て、しまったと思う人もいることだろう。そう、岩を壊すにはレベル4以上の武器が必要なのだ。先が紫色の岩は、さらに1レベル上の武器が必要。それがブラシオンだ。ブラシオンは、オーガーヘッドを倒さなければ手に入らない。それまではミラドールへは行けない。




▲小さい岩は、クラブで壊すことができる。



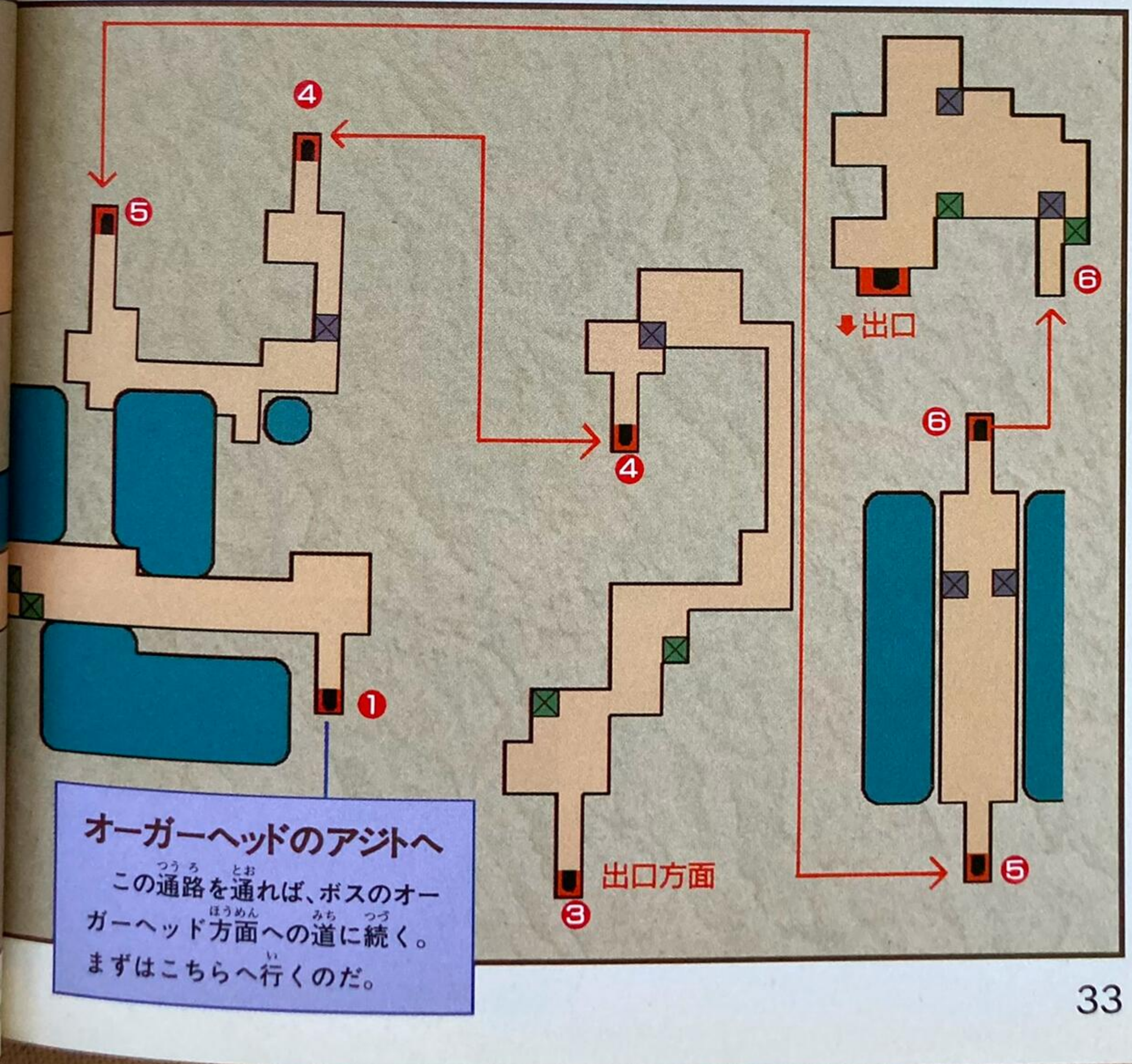

▲この岩は壊せない。ブラシオンが必要。

## ●レベルを上げる絶好の場所

この洞窟は、強いモンスターが出現するが、彼らを倒してもらえる経験値も多い。岩を壊しまくっていれば、楽も出てくるし、レベル上げにはもってこい。



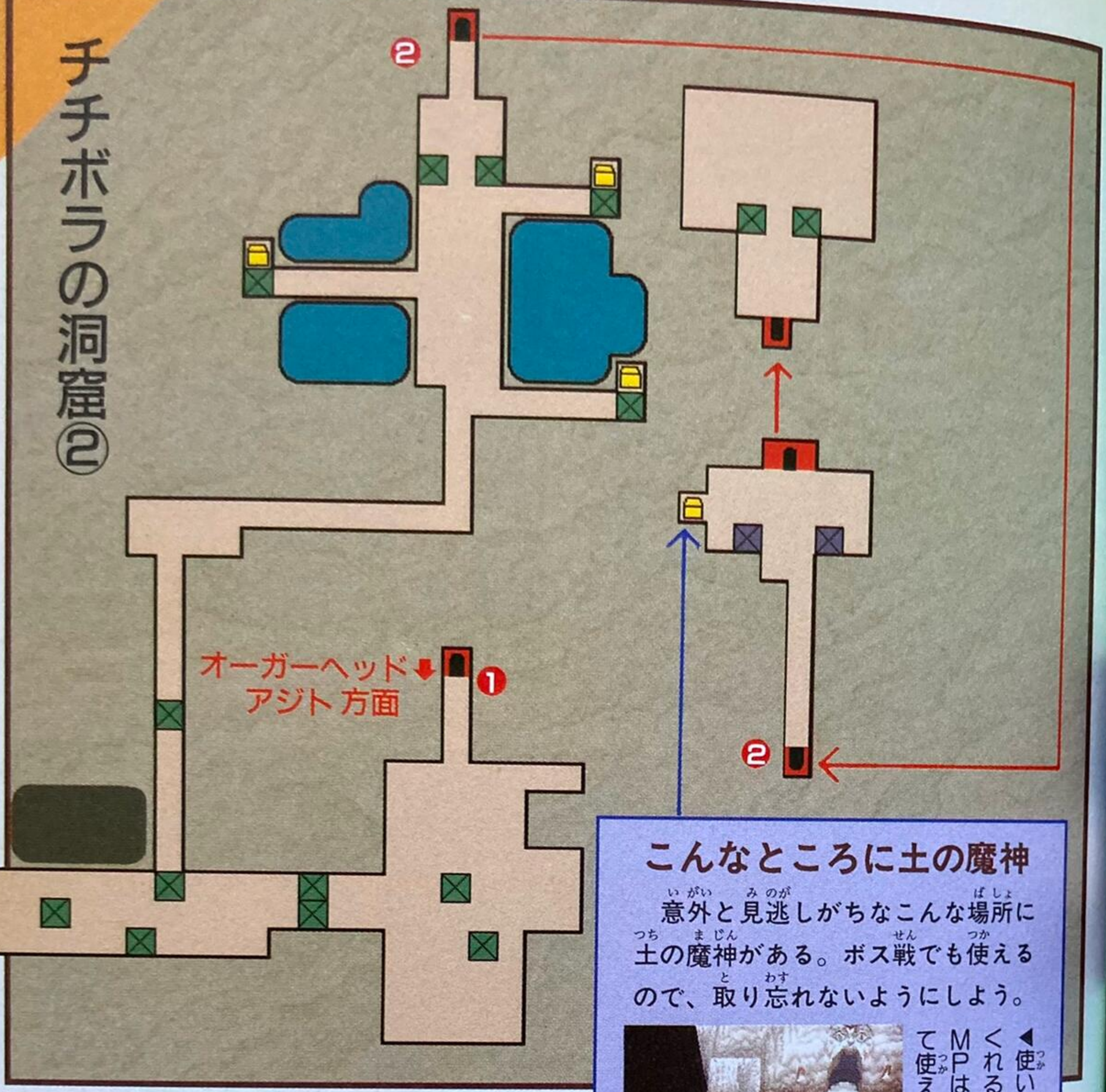

▲見たこともない敵も出てくるけれど、このぐらいで手こずるようではボスは倒せない。




### オーガーヘッドのアジトへ

この通路を通れば、ボスのオーガーヘッド方面への道に続く。まずはこちらへ行くのだ。

## チチボラの洞窟②




### こんなところに土の魔神

意外と見逃しがちなこんな場所に土の魔神がある。ボス戦でも使えるので、取り忘れないようにしよう。




◀使い方も解説してくれる。でも、消費MPは100。はたして使えるのか？

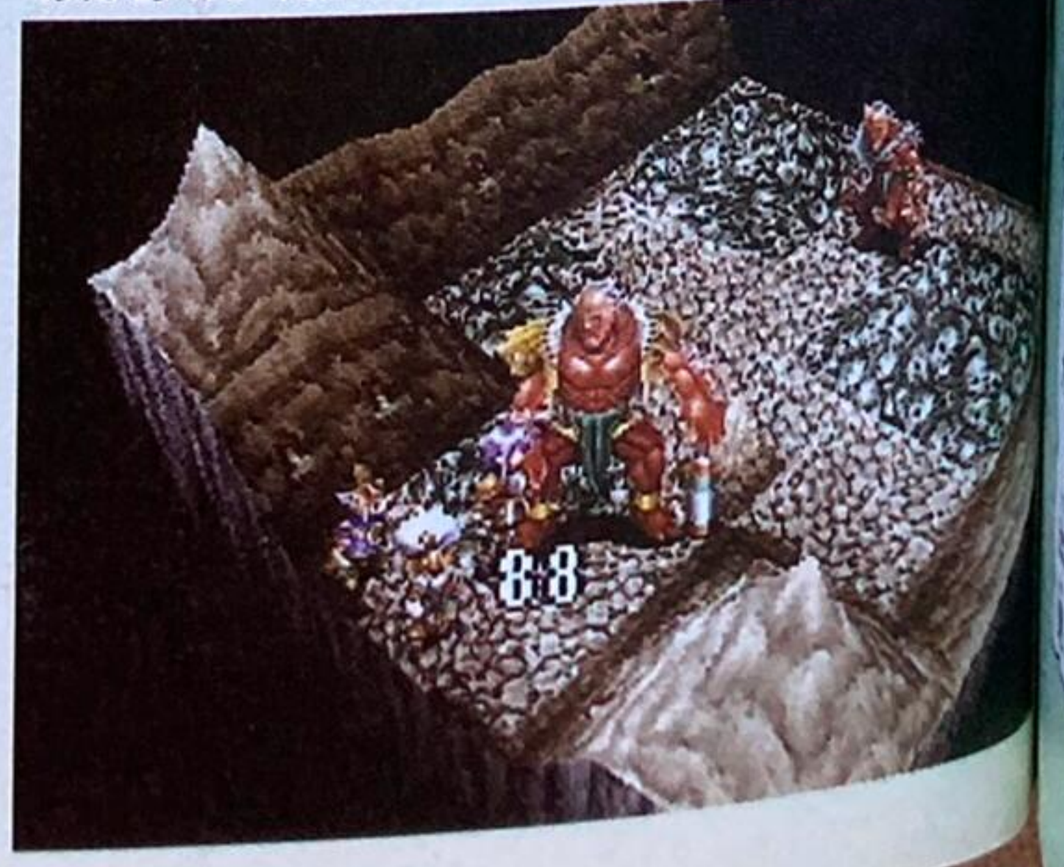
## BOSS ボス オーガーヘッド

オーガーヘッドは、物理攻撃が激しいので、うっかりすると全滅もありうる。回復をしつつ、オーガー2匹を先に倒す。オーガーヘッドは魔法に弱いので、最大レベルのファイアボールを打ち込め！



◀最大レベルのファイアボールを3～4発食らわせれば倒せるはずなのだが。

▼オーガーヘッドの物理攻撃は、想像を絶するものがある。魔法も惜しまず使ったほうがよい。



# 事件解決後

オーガーヘッドを倒せば事件は解決。ブラシオンを手に入れて、ババチョップ村へ戻ろう。取り残した宝箱があるならば、取っておいたほうがよい。このダンジョンには、土の魔神もあるのでこれだけは忘れないように。

## 一度ババチョップ村に戻る

ババチョップ村へ戻るには、来た道を戻ってもよいが、テレポートの魔法で一瞬にして戻ることも可能。レベルを上げたい人は、普通に歩いて戻ろう。

ババチョップ村でシャーマンと会い、魔法をもらうことを忘れずに。




## 「洞窟の奥からミラドールへ」

◀敵の親玉をたった3人で倒したのだからすごい。英雄だね。

## ブラシオンで道を開く

ブラシオンがあるので、今まで壊せなかった岩も壊せるようになる。さっそくチチボラの洞窟へ戻り、使ってみよう。これまで通れなかった道が開けるはず。奥へ奥へと進めば、ミラドール方面への出口に出るはずなのだが、意外とこの道のりは長い。







▲奥へ奥へと進み、出口へ。ここから、ミラドールへの道につながっているはずなのだが。

### もらえる魔法

ストーンブラスト
アースイーター
ウォール

## ミラドールへの道

チチボラの洞窟までは、テレポートで行けるが、そこからは徒歩だ。チチボラの洞窟には、相変わらずモンスターも登場するので、心配ならばババチョップ村で防具をそろえておいたほうがよい。洞窟の出口までは長いのだが、出口まで行けばそこからは近い。

洞窟から出たら、休息を取ることが可能だ。出口から西の方角へ少し歩いていけば、村が見えるだろう。そこが目的のミラドールだ。



▲新しいフィールドには新しい敵も出現。とりあえず、ミラドールまで行くのだ。

# 5 ミラドール



獣人たちが住むこの村に、エルゴートの獣人化を治すカギがある。

## 武器を調達してレギオンタワーへゴー!

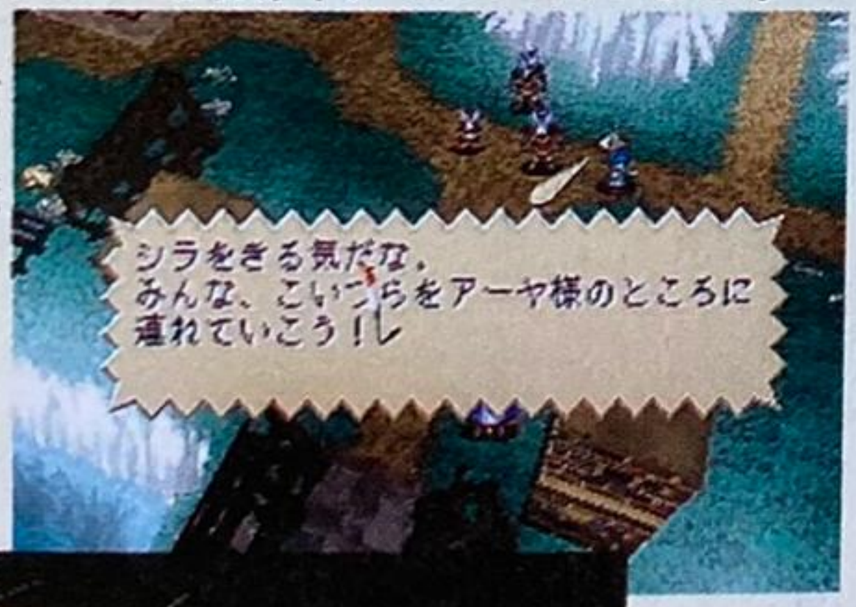
ようやくたどり着いた当初の目的地ミラドール。ここならば、エルゴートの獣人化を治す方法が分かるはず。

本来なら、事の発端であるエルゴートの悩みを解決し、ここで旅は終わる予定だったのだが、事態は思わぬ方向へ……。

### いきなり拘束されて

村に入ると、いきなり村人に逮捕監禁されてしまう。この村の代表アーヤの家に連れてこられた一行は、エルゴートの獣人化の意外な秘密を知ることになる。

そして、子供たちを人質に取り、村人に悪事を強要しているブラックウォーリアから子供たちを救出することになる。




▶村に入ったら、いきなり言いがかりをつけられた。なんなんだ?




◀アーヤの家で、エルゴートのことと、この村の今の状況が分かる。深い事情があるのだ。

### 武器と防具が重要だ

この村の店は、品揃えが豊富だ。ババチョップ村には、特殊な武器しか売られていなかったが、ここには各キャラクター用の強めの武器がある。

ここでは、エルゴート用にナギナタを買っておこう。長刀系の武器は威力が低めなので、優先的に買い替えるべきだ。




◀さっそくエルゴート用武器の第2段階のものが登場。次の戦いには欠かせない武器だ。

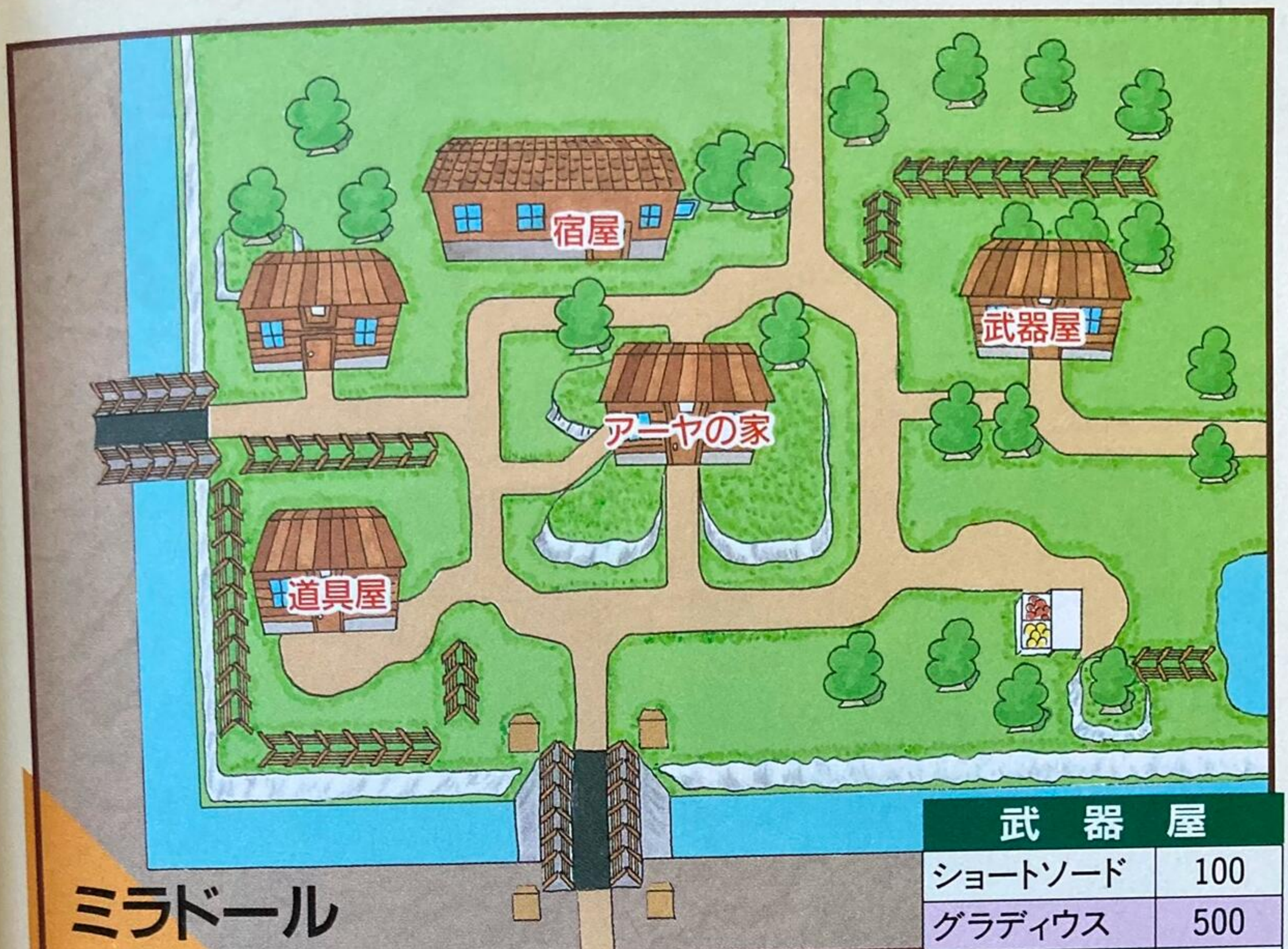
### 村の西からレギオンタワーへ

子供たちのいるレギオンタワーへは、村の西側の橋から行ける。村を出てすぐ山北の橋をわたると見えてくる。だが、山沿いをぐるりと回って行く必要がある。



◀西側のこの橋を通らないと、ちゃんと目的の方向へ出られない。

レギオンタワーへ




# ミラドール

| 武　器　屋 | |
|---|---|
| ショートソード | 100 |
| グラディウス | 500 |
| クラブ | 200 |
| サイズ | 150 |
| ナギナタ | 580 |
| スピア | 110 |
| ジャベリン | 500 |
| ハンドアックス | 200 |
| トマホーク | 800 |
| ボウ | 80 |
| ロングボウ | 300 |

| 道　具　屋 | |
|---|---|
| ＨＰ回復薬+100 | 30 |
| ＨＰ回復薬+400 | 300 |
| ＭＰ回復薬+50 | 300 |
| レザーアーマー | 150 |
| チェインメイル | 600 |
| レザーキャップ | 60 |
| レザーヘルム | 180 |
| レザーシールド | 100 |
| スモールシールド | 400 |

## エルゴートを獣人にしたアーヤの真意?

エルゴートを獣人にしたのはアーヤだった。しかし、伝染病から彼を救うには他に方法がなかったのだ。じつはアーヤは、エルゴートに好意を抱いている。




◀エルゴートは怒りに燃えていたのだが……。




▲そんな事情があったとは……。エルゴートは素直になれないが。

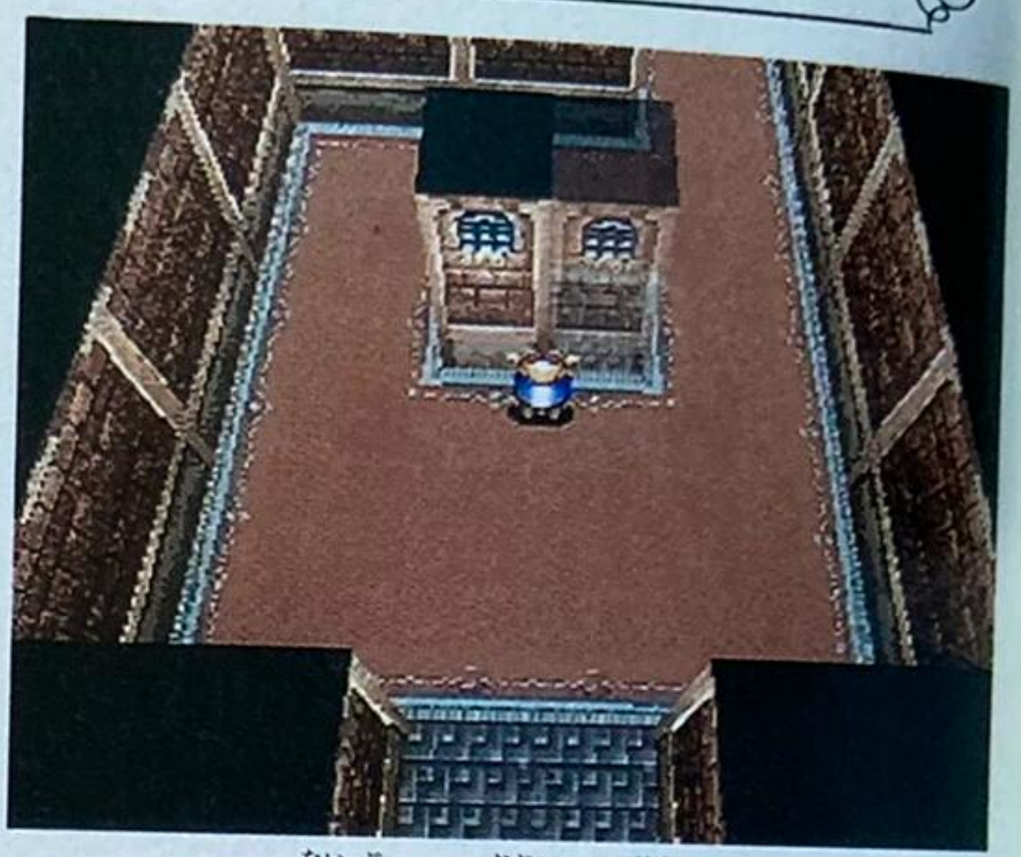
# 6 レギオンタワー



最上階にいるブラックウォーリアを倒し、子供たちを助け出せ！

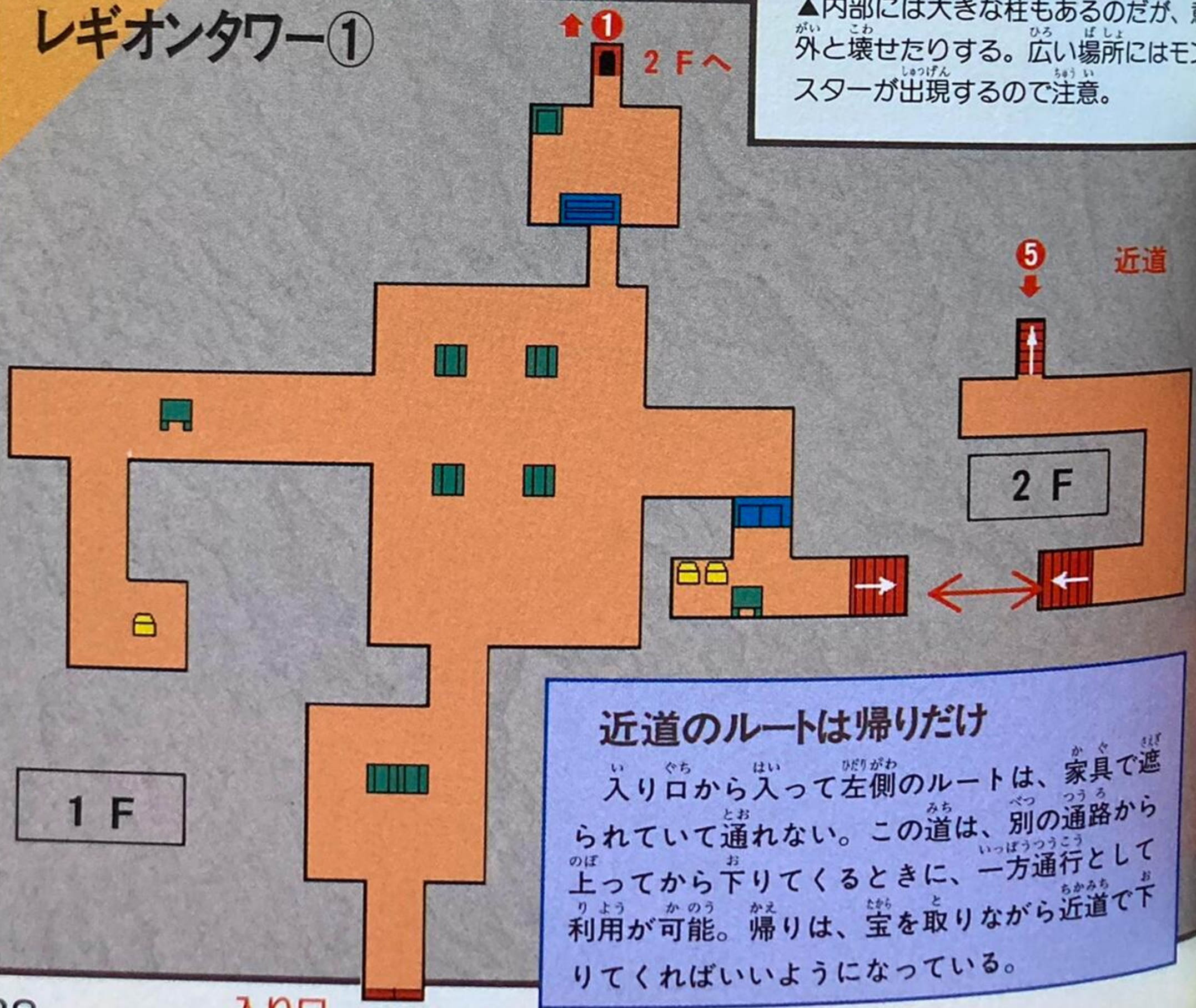
## 4階建ての建物の内部はかなり複雑

この塔は、4階建てなのだが、内部は意外と複雑だ。隠し扉のように家具でふさがれているところもあるので、なんでも破壊しながら探索を進めよう。中には、壊すことはできなくても押して移動できる家具などもあるので、いろいろ試してみよう。また、行き止まりの方向にも、ありがたいアイテムの入った宝箱がある。すべてを手に入れておくのだ。



▲内部には大きな柱もあるのだが、意外と壊せたりする。広い場所にはモンスターが出現するので注意。

### レギオンタワー①




### 近道のルートは帰りだけ

入り口から入って左側のルートは、家具で遮られていて通れない。この道は、別の通路から上ってから下りてくるときに、一方通行として利用が可能。帰りは、宝を取りながら近道で下りてくればいいようになっている。

## 魔法を使う敵に注意

塔の中ではさらに強力なモンスターが登場する。ソーサラーは、フレイムなどの魔法攻撃で襲ってくる。また、カラドリウスはＭＰ吸収攻撃をするので、速攻で倒さないとボロボロにされる。




◀単独行動が多いソーサラーだが、スリープの魔法まで使ってくる。



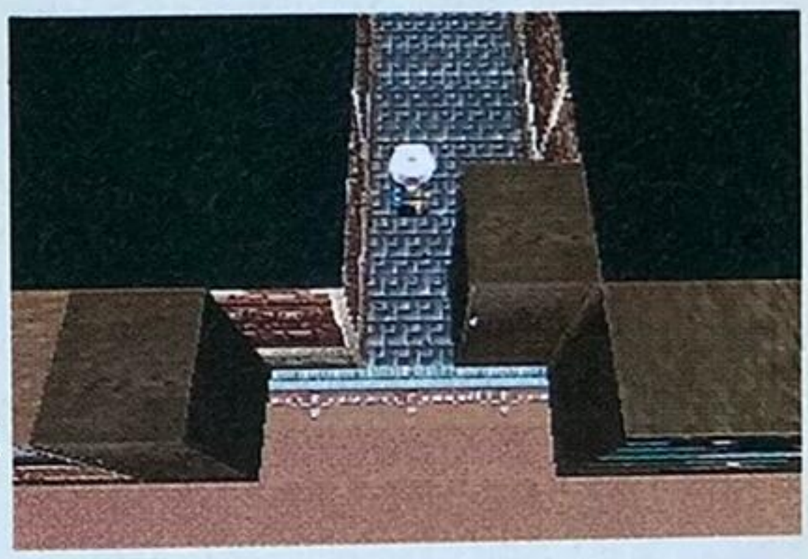

▶とってもいやな攻撃をしてくるカラドリウス。

## 壊せるものは壊して進め

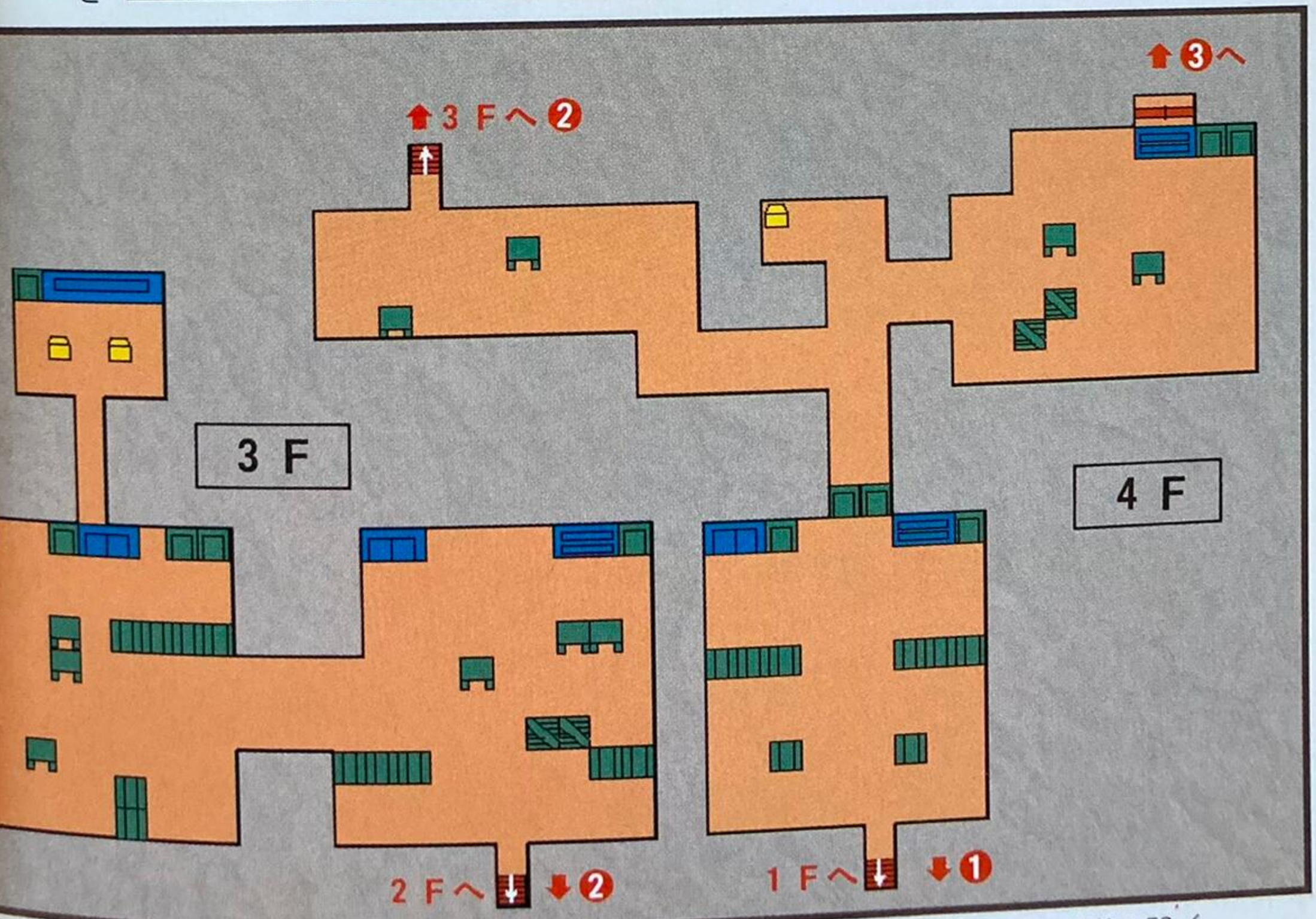
家具で道をふさがれている場所が数ヵ所あるので、ぶっ壊して通る！　障害物を壊していれば、成長薬も手に入るので、一石二鳥というものだ。破壊し尽くし、レベルを上げながら上の階へと進め。



◀あからさまに怪しげな行き止まり。破壊力の高い武器もあるので壊してしまえ。



▶やっぱりこれで通れるじゃないか。こうして道を切り開いていく。



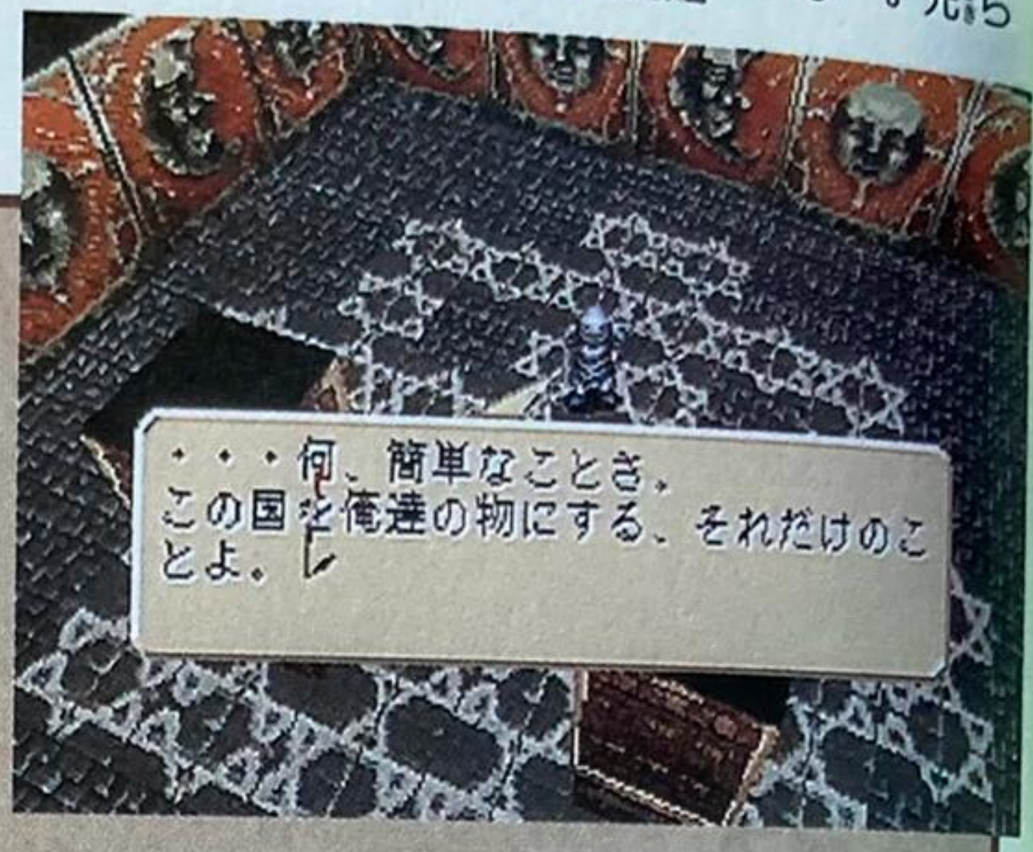

※宝箱の中身：クリスナイフ／レッグサポート／HP回復薬＋400／MP回復薬＋50／500G／素早さの薬／風の魔神

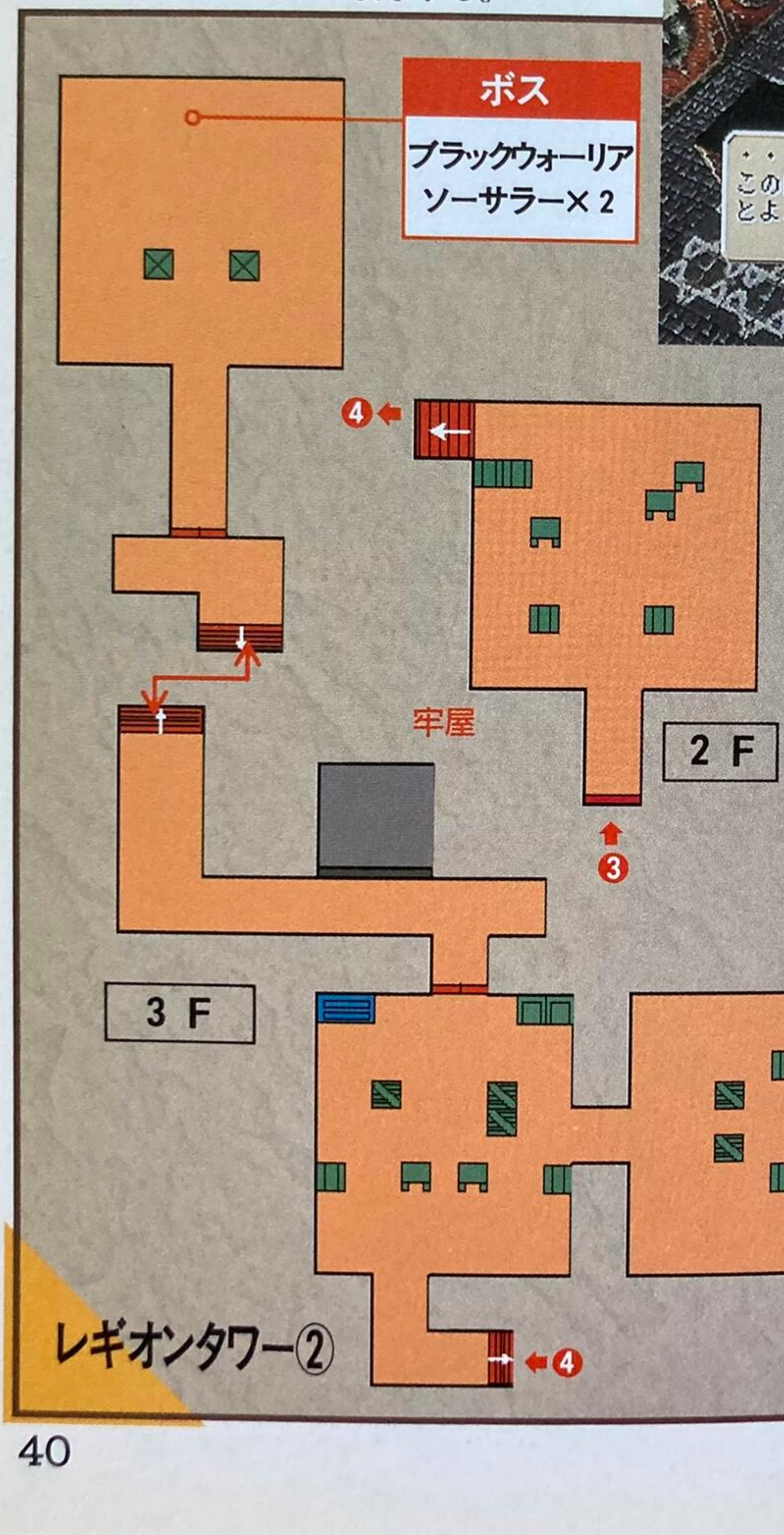
# BOSS ボス ブラックウォーリア

ブラックウォーリアは、物理攻撃が激しいが、魔法による攻撃は少ない。しかし、随行しているソーサラー２体がくせもの。カネヨンとエルゴートの物理攻撃を集中させ、各個撃破だ。ルシオンは、パーティのＨＰに注意しながら最大レベルのファイアボールで攻撃する。



◀▶スリープで眠らされないように、先にソーサラーを倒せ。物理攻撃が効果的なので、集中攻撃する。




## ここに風の魔神が

ここに風の魔神が眠っている。攻撃系の魔神なので、ボス戦でも役に立ってくれるだろう。



# 事件解決後「やぎの穴からウィルダネスへ」

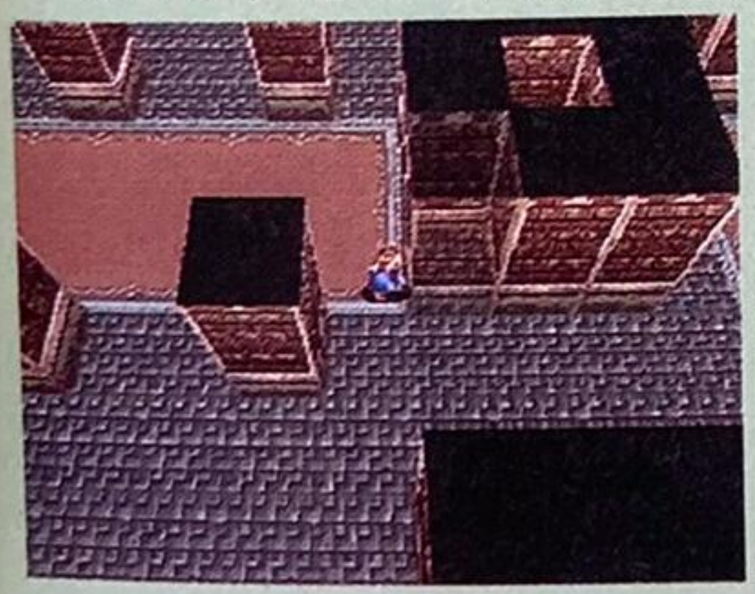
ブラックウォーリアを倒したら、事件は解決。捕まっていた子供たちは、牢屋の封印が解けたので脱出し、先に村に帰っている。このままテレポートで帰ってもよいが、肝心な宝箱があるので、くまなく探しておこう。




▲子供たちは牢屋から無事に脱出したようだ。これで、村人達の誤解は解けるだろう。

## 風の魔神を取り忘れるな!

3階の東側方面には、木箱がぎっしりならんでいる場所がある。この箱の壁の中には、なんと風の魔神が眠っているのだ。忘れずに取っておけ。

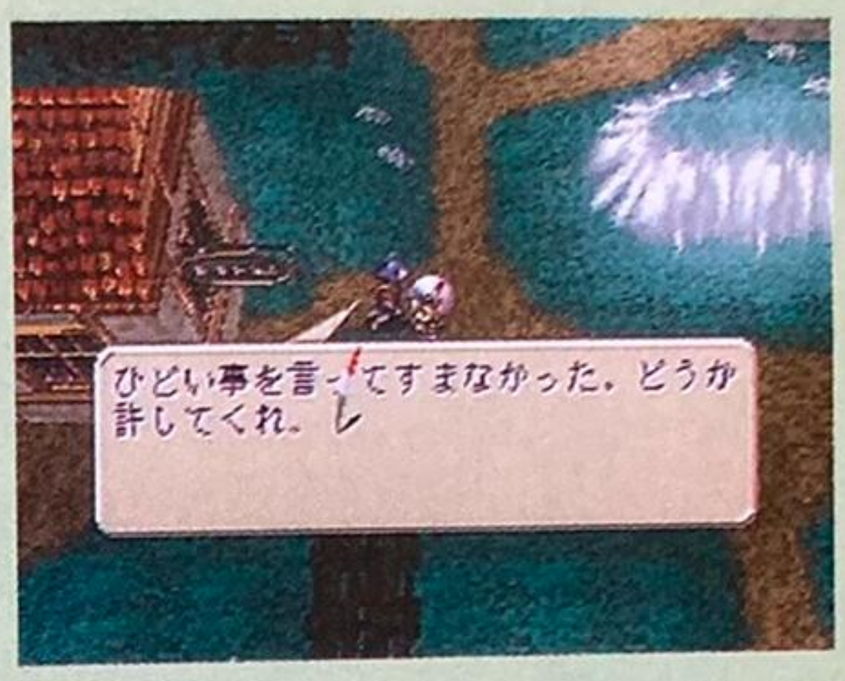


◀この位置にあるとはなかなか気付かない。なんでも壊すのがこのゲームの基本。

## 一度ミラドールへ戻ろう

とりあえず、宝箱さえ全部取っていれば、ミラドールへ帰ってもOK！

村に帰ると村人の態度が一変。子供たちを助けたことに感謝してくれる。アーヤの家へ戻れば、魔法を授けてくれるので、新たな目的に向かって出発だ。




◀これまでの態度とはえらく違うようなんだけど……。




▶この事件の陰にはデスシャドウの存在が？　そんな悪いやつは、みんなで倒しちゃおう！

新たな決意で!

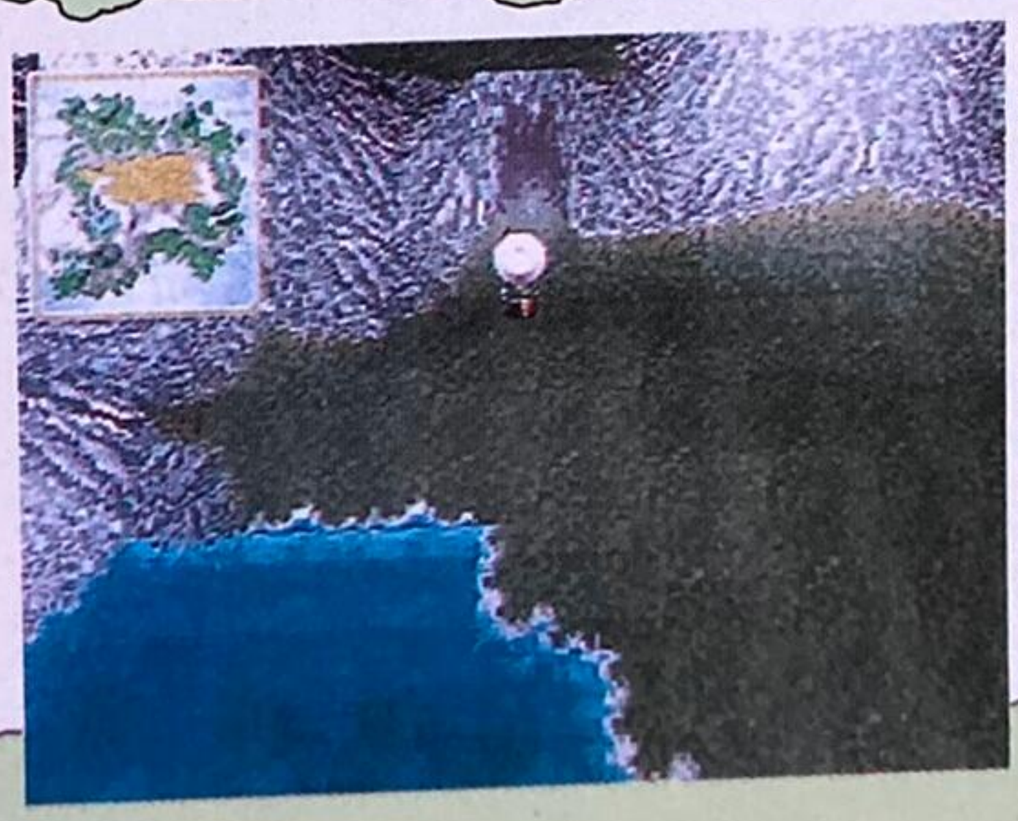
### もらえる魔法

エアスラッシュ
トルネード
ゴーレム

## ウィルダネスへの道

真の敵デスシャドウを倒すために、さらなる旅を続けるルシオン一行。

次の目的地ウィルダネスへは、やはりミラドールの西から北方向へと進む。途中まではレギオンタワーへの道と同じだが、山を迂回して3つ目の橋をわたり、北の穴へと向かう。



◀この穴の向こう側の砂漠の中に、ウィルダネスがある。

# 7 ウィルダネス




砂漠の中のこの街では、人身売買が許されているらしいのだが？

## 人身売買が許された砂漠の街

やぎの穴を出て東へ歩いていると、砂漠の中に街が見えてくる。そこがウィルダネスだ。壁に囲まれているが、比較的大きな街だ。店の位置などはよく覚えておかないと、遠回りすることになるぞ。

### ミミナガは偵察に

とりあえず偵察に、と先に街に入ったミミナガが戻ってこない。この後、ミミナガは行方不明になるので、ブラシオンはルシオンが装備しておこう。



◀街の近くに来たら、勝手に行ってしまうので、その前に装備をはぎ取っておけ。

### ミミナガは売られていた

ミミナガは、街で売られていた……。なんと、この街では人身売買が横行していたのだ。ミミナガを連れていったのは、どうやらデスシャドウの手下らしい。



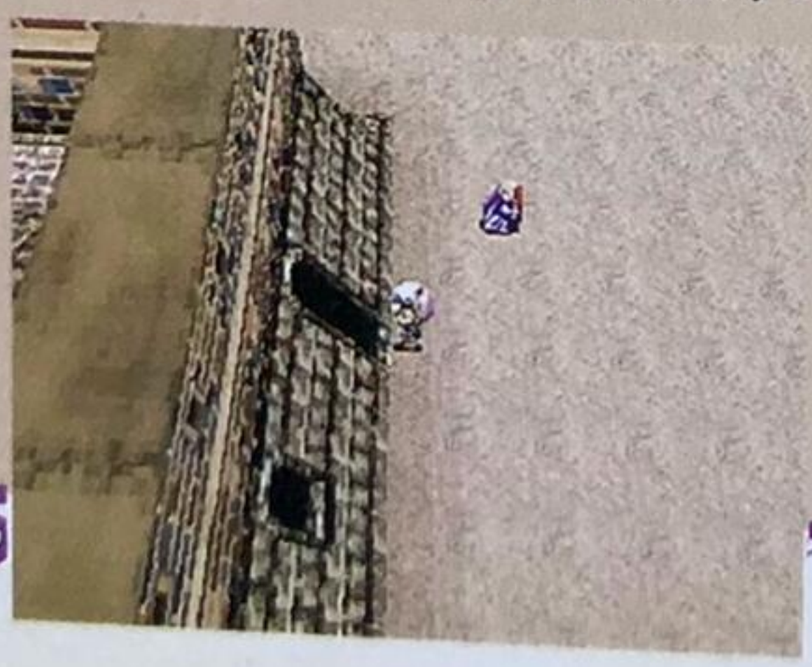

◀心配して捜しにいってみると、広場に人が集まっている。なにか売ってるの？




▶こんなことがあるなんて、なんだかすごい街だぞ、ここは。

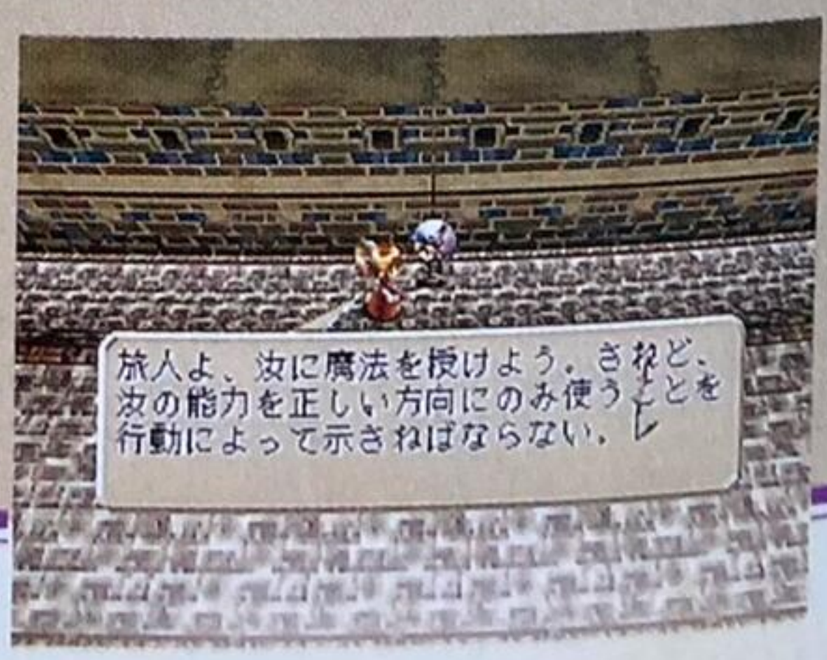
## この街には隠された場所がある

この街は、壁に囲まれているが、壁の外もちょっとだけ歩ける。東側の入り口を壁沿いに北へ行くと、隠された入り口がある。

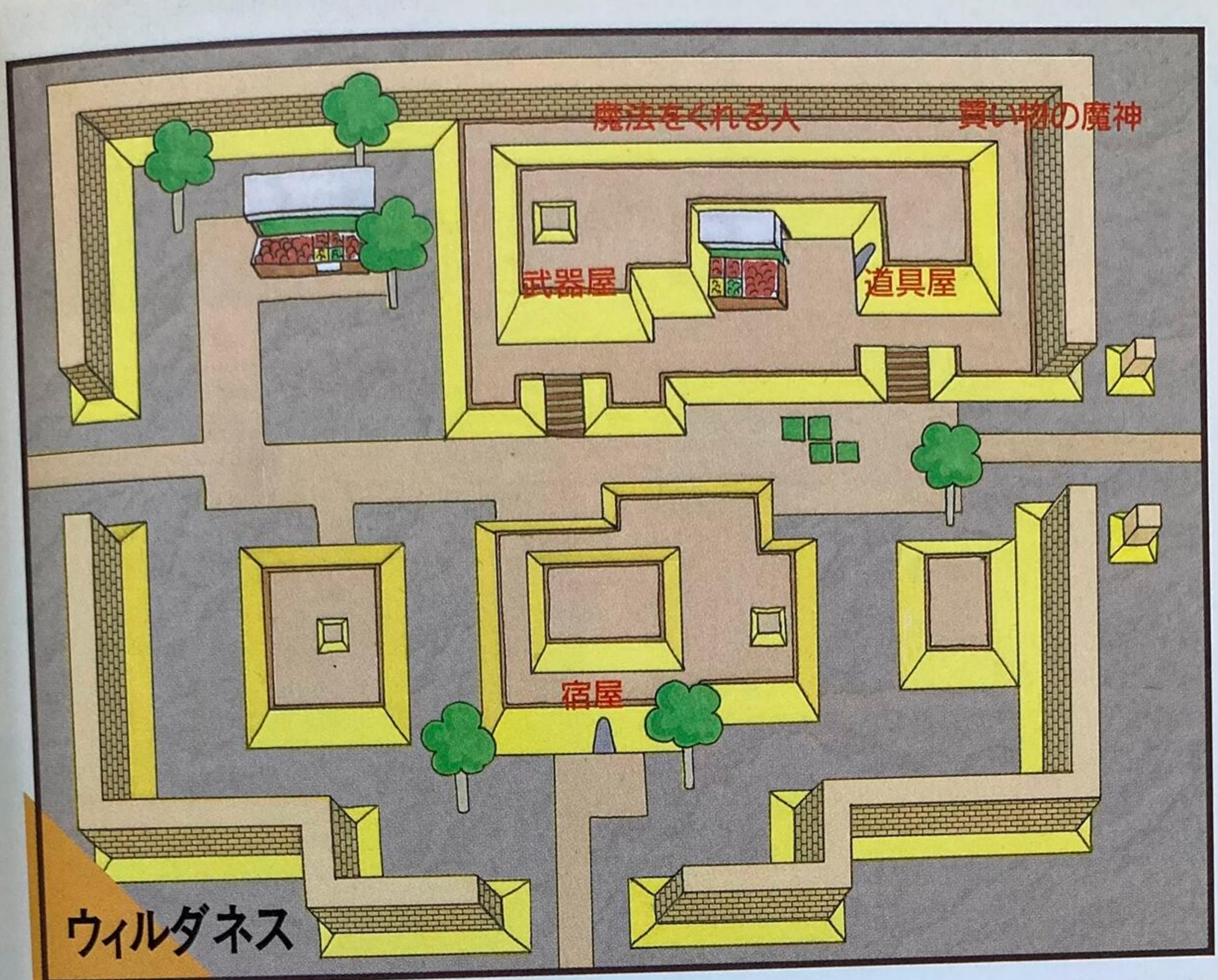


◀ここが、魔神をくれる人の家。なかなか気付かない場所だ。

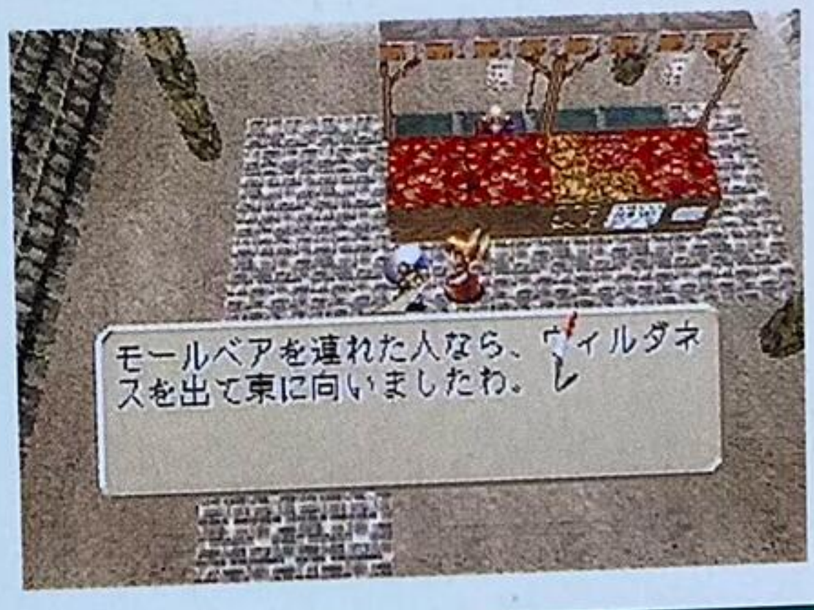
事件解決後に行けば買い物の魔神をくれる。また、武器屋と道具屋の裏側には魔法をくれる人が隠れている。探してみよう。




◀魔法をくれるお姉さん。わざわざ隠れてなくてもいいのに。




◀砂漠に出て、廃坑まで行くことになる。パーティは2人＋ゴーレムのみだ。




## ミミナガの行方を求めて

街で情報を集めてみると、ミミナガは廃坑のほうへ連れていかれたらしい。連れていった人物もなにやら怪しいので、なんとしても救出しなければならない。

廃坑は、ウィルダネスの南東。廃坑まで行ってから、もう一度街に戻って装備を調えたほうがよい。




▲なんて世話が焼けるんだ……。戦力も少なくなっちゃったじゃないか。

| 武器屋 | |
|---|---|
| ショートソード | 100 |
| グラディウス | 500 |
| サイズ | 150 |
| ナギナタ | 580 |
| スピア | 110 |
| ジャベリン | 500 |
| ハンドアックス | 200 |
| トマホーク | 800 |
| ロングボウ | 300 |
| クロスボウ | 1000 |

| 道具屋 | |
|---|---|
| HP回復薬+100 | 30 |
| HP回復薬+400 | 300 |
| MP回復薬+50 | 300 |
| レザーブーツ | 100 |
| レッグサポート | 200 |
| レザーアーマー | 150 |
| チェインメイル | 600 |
| スモールシールド | 400 |
| ラウンドシールド | 800 |

# 8 廃坑

ダメージ床や爆弾の箱がある、デンジャラスなダンジョンだ。



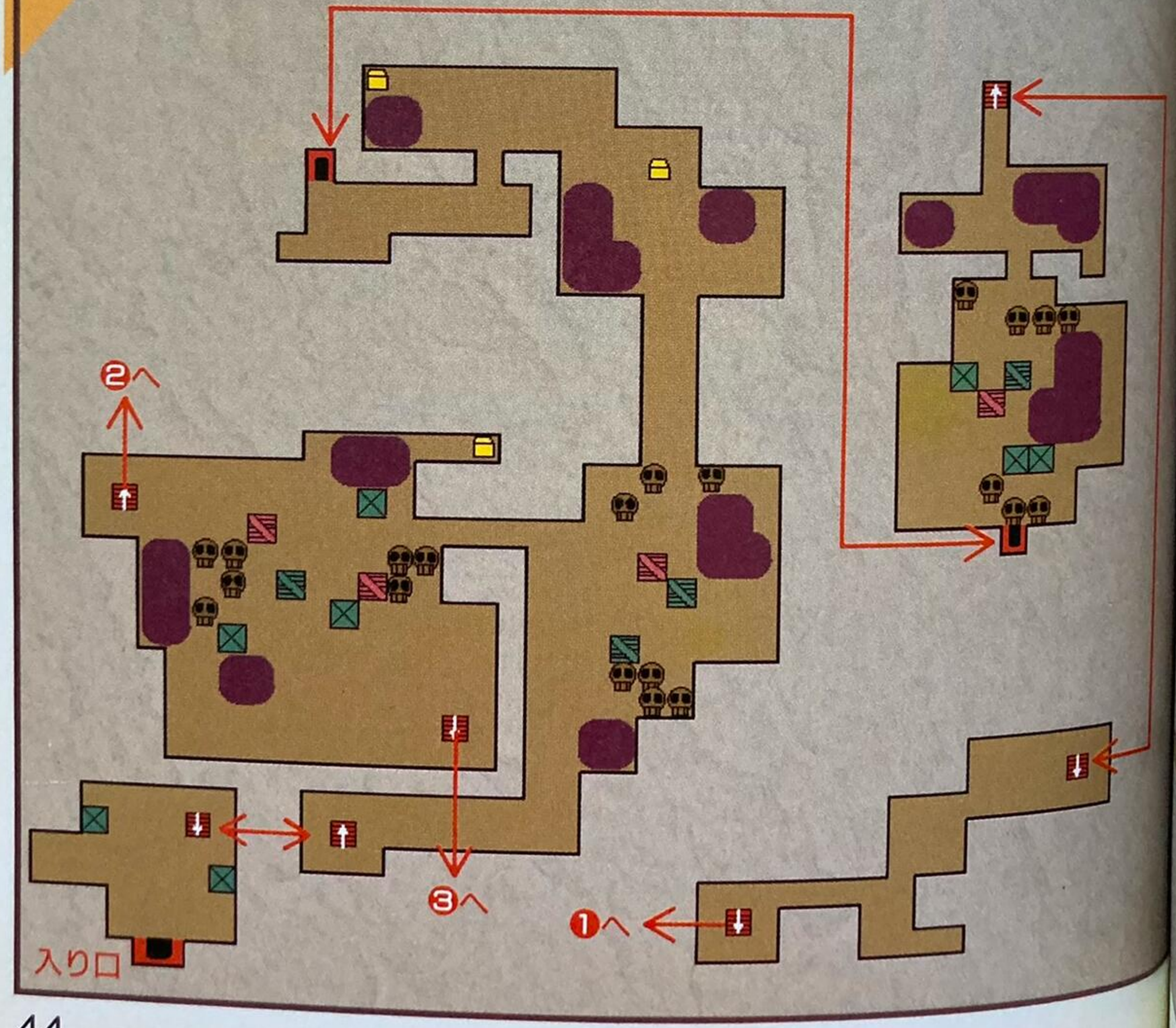
## 広く見えるマップはじつはつながっている

廃坑に来てみると、敵の親玉らしき人物が話をしている。オーガー族とモールベア族との戦争が終わったことは知らないらしい。ばれる前にミミナガを助け出さなければならない。



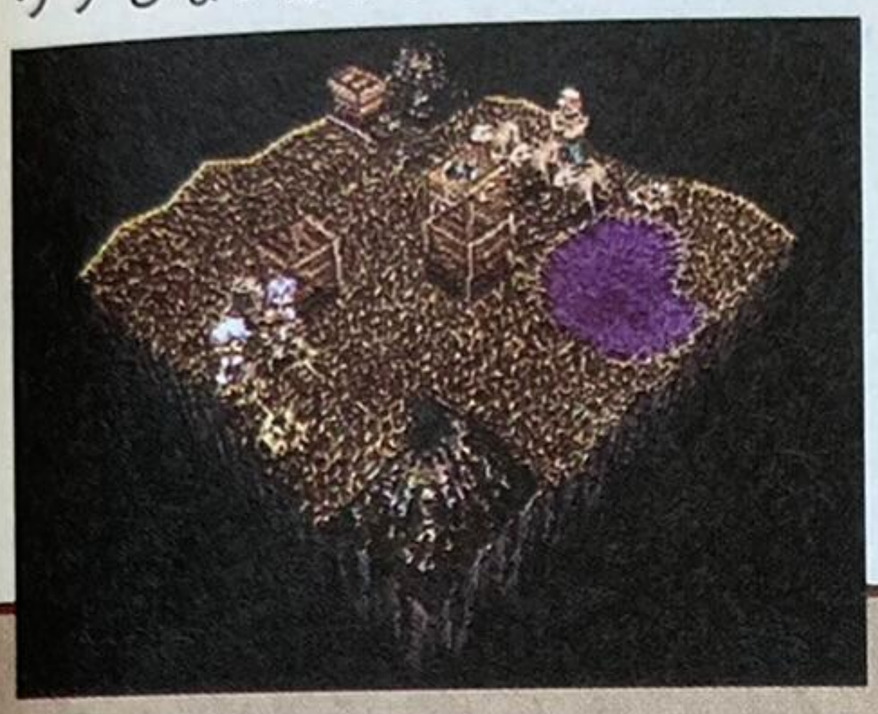

◀なにやら怪しい雰囲気の会話。どうやら時間がなさそうだ。

### 廃坑①



## ミミナガ抜きでの戦い

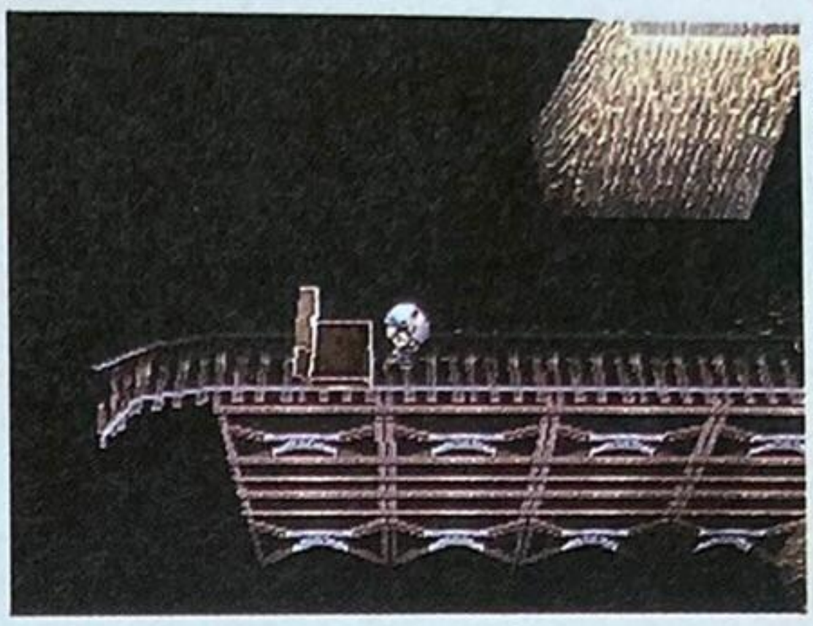
ミミナガがいないパーティで、大いに役に立つのはゴーレムだ。ゴーレムなしでこのダンジョンをクリアするのは辛いぞ。しかし、それでもまだ戦力的には乏しい。ここでは、ルシオンも魔法をケチしないほうがよいだろう。



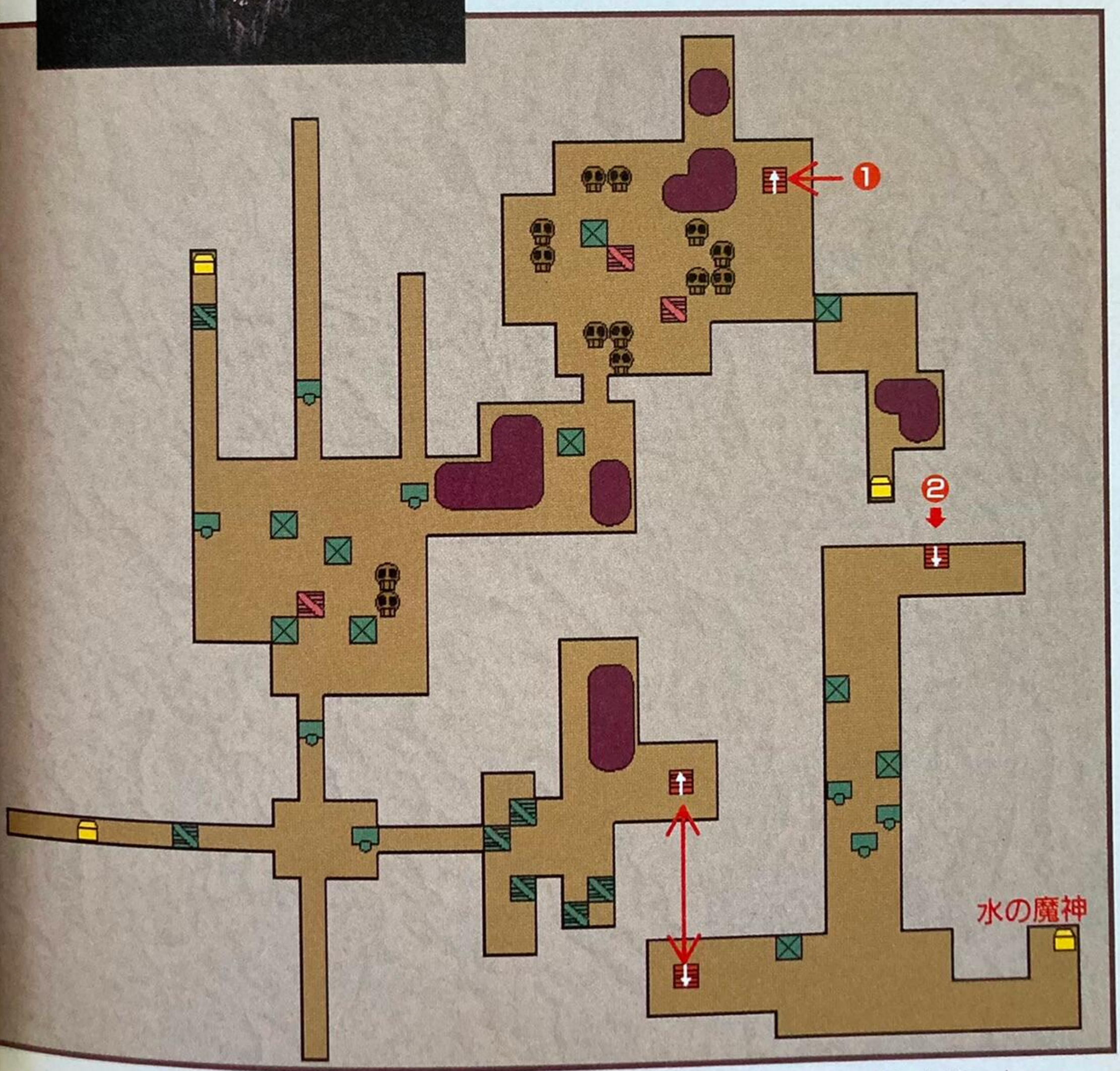
◀ゴーレムとエルゴートが前衛。ルシオンが後ろ。

## アイアンハンマーを入手

廃坑の中にはトロッコが道をふさいでいる場所がある。しかし、これを破壊するには破壊力6以上の武器が必要だ。ウィルダネスには破壊力6以上の武器はなく、廃坑でアイアンハンマーを入手する。



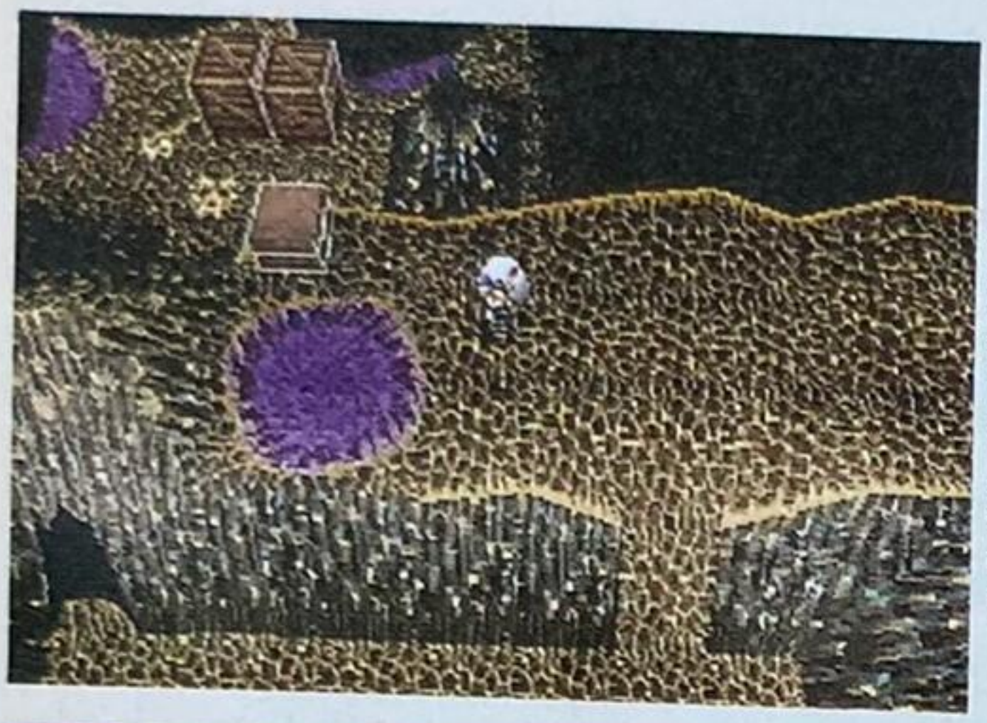
◀移動することはできるのだが、破壊しなければ取れない宝箱などがあるのだ。



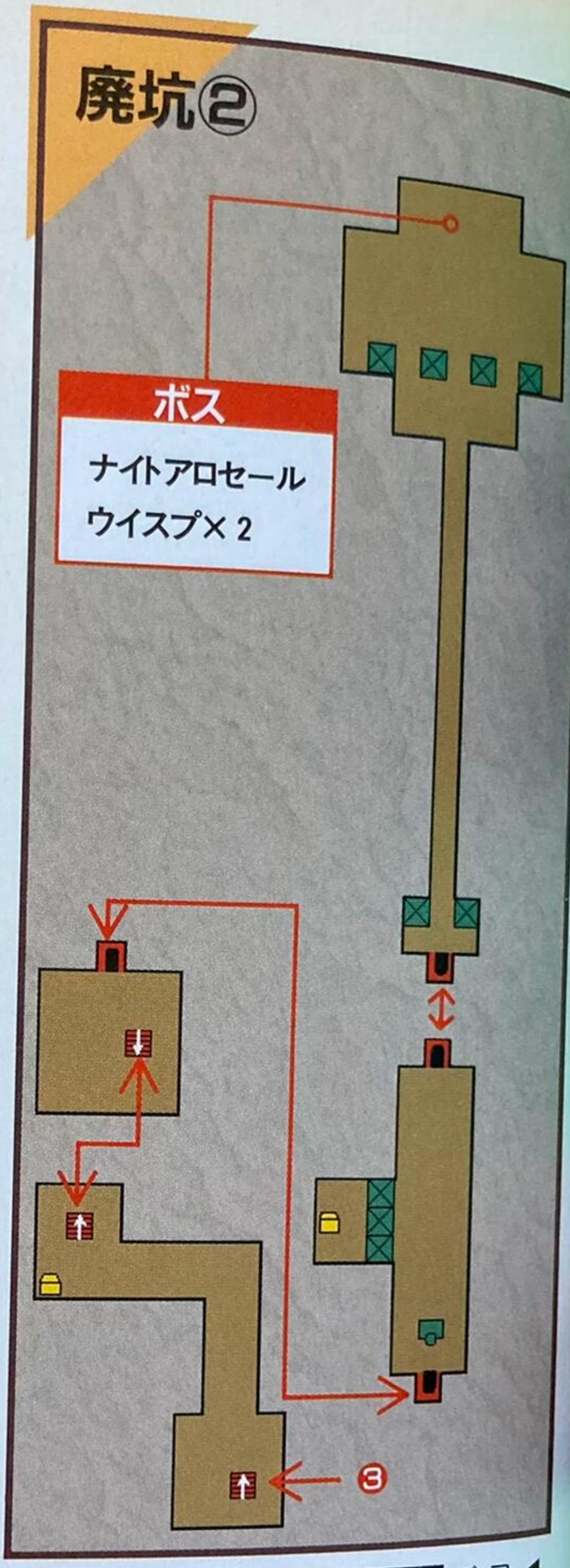

※宝箱の中身：HP回復薬＋400／MP回復薬＋50／MP回復薬＋200／アミュレット／精神の薬／アイアンハンマー／1000G／ほむらの杖／水の魔神

## 本命の道は１本

ものすごく広いように感じるダンジョンだが、じつは同じ場所につながっていたりして、本命の道は１つだけ。マップ上の③のハシゴを下りて行くのだ。正しい道さえ分かってしまえば、ボスのいる場所まではそう遠くはない。



◀似たような地形が多いので、マップで確認してみよう。




## BOSS ボス ナイトアロセール

ナイトアロセールは、「突く」攻撃をしてくる。そこで、なるべく縦に２人ならばないような陣形を取ろう。

ゴーレムもいるが、基本的にエルゴートの物理攻撃とルシオンの魔法攻撃がメイン。ゴーレムは、アイテムを使うことができるので、回復薬などを使う役目を負わせてもよいだろう。




▲ナイトアロセールの一撃はものすごく痛い。エルゴートが攻撃をし、ルシオンとゴーレムでフォローするべきだろう。



◀ウイスプを倒したら、最大級のファイアボールをぶつけろ。エルゴートはソード系のほうがよい。

# 事件解決後「かめの穴からオーケンシールドへ」

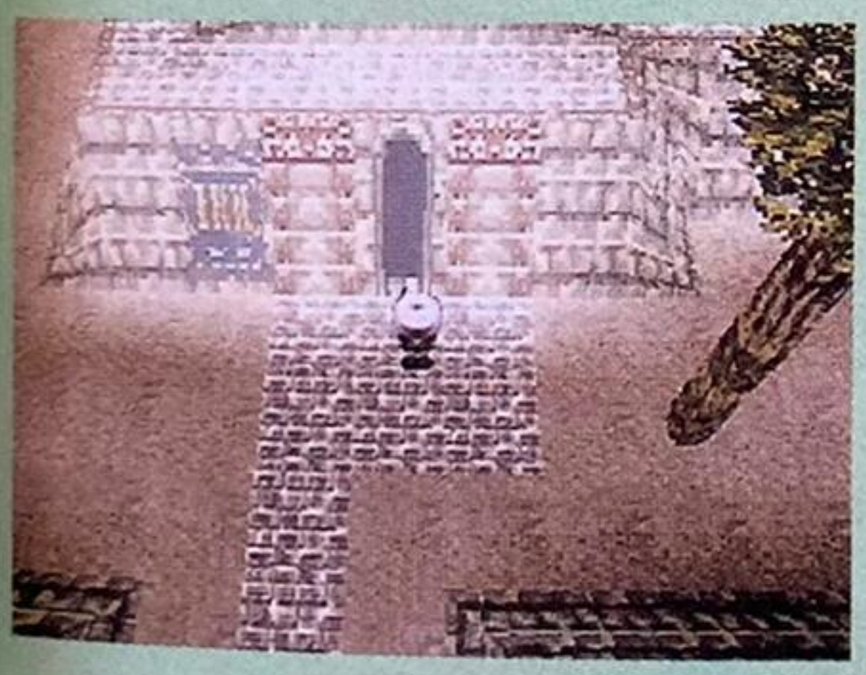
ミミナガ抜きでの戦いはかなり辛いものがあった。しかし、とりあえずは撃破でき、これでまた3人とゴーレムというパーティに戻ることができる。しかし、ミミナガ救出を知った敵シャドウクイーンは、次なる罠を仕掛けるべく先回りするのだった。




◀ミミナガを救出した後に、怪しい影が。

## ウィルダネスで次の準備

とりあえずは、ウィルダネスに戻ろう。街に戻り、ミミナガの装備をもう一度調えておいたほうがよい。この後は、船の情報を得るためにオーケンシールドへと向かう必要があるのだ。



◀ちょっと辛い戦いだったので、ウィルダネスで一息つこう。お金も貯まっているはず。

## 買い物の魔神を入手

ウィルダネスでは、忘れずに魔神をもらいにいこう。街の壁の外側の、隠された部屋の中でもらえる。

買い物の魔神が売っている武器や防具は、かなり高価なので、今は買えないが、最後には必要となるのだ。




▲薬をいつでもどこでも買えるのはよいが、そのたびにMPを100消費するんだよな。

## 魔法を入手

武器屋の裏側で、魔法をもらえる。このときにもらえる魔法は補助系のものばかり。使い方しだいで戦局はかなり有利になる。

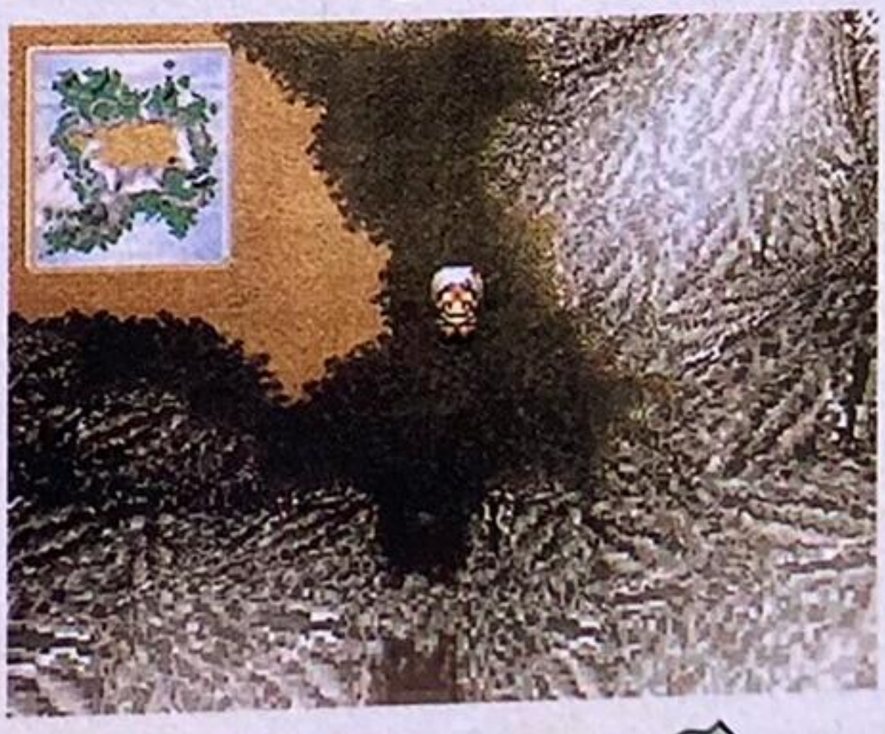
**もらえる魔法**

シールド
マジックイーター
スロウ

## オーケンシールドへの道

廃坑からさらに東南のかめの穴を通る。ちょっと遠いのだが、廃坑までテレポートしても、結局回り道になってしまう。ミミナガも戻って来たことだし、ここはレベル上げもかねて徒歩で行こう。

かめの穴を出たら、東方向へ行く。オーケンシールドの目印は、大きな木だ。



◀廃坑からもけっこう遠いかめの穴。それなりの装備が必要だ。

# 9 オーケンシールド



リザードマンたちが木の中に住んでいるこの村にも怪しい異変が？

## 大木に住みついたリザードマンの村

この村は、非常に小さい。店や宿屋は、すべて木の中にある。ここでも、エルゴート用の武器を優先的に買っておけ。

村の北には、巨大な木があって、入り口があるのだが、これが虫食いの穴だ。



▲なにやら変わった村だ。家は全部木。木の中がリザードマンの住みかなのだ。

### シャドウクイーンが暗躍

ルシオンたちが村に入ったとたんに起きた地震。土の変化に敏感なミミナガによると、この地震は普通のものではないらしい。それは、シャドウクイーンが、この村に放った災いだったのだ。




◀シャドウクイーンの悪だくみ。今度はリザードマンを巻き添えにしてしまう。

### 村の中は大騒ぎ

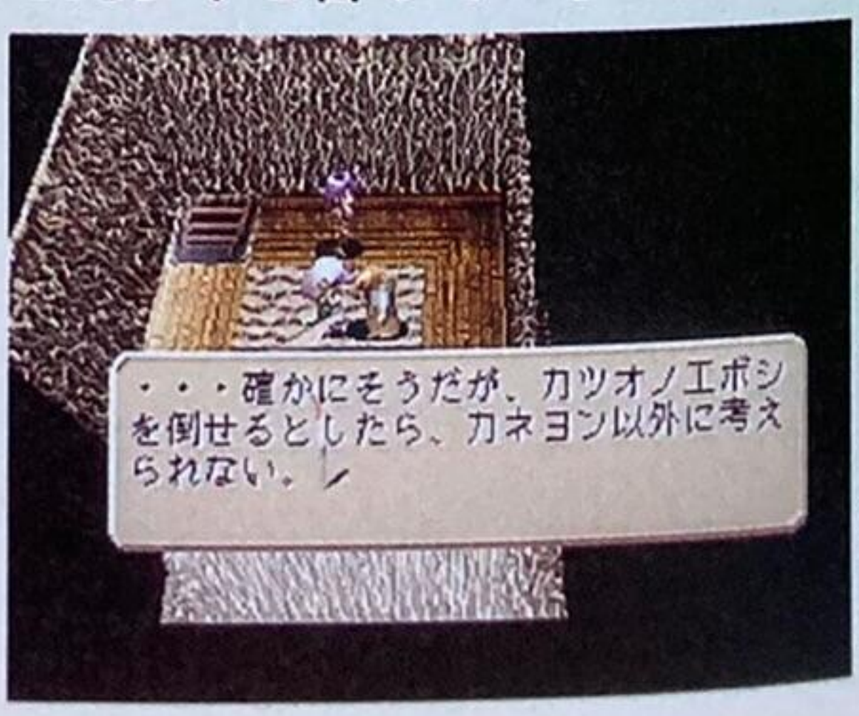
村の人に話しかけてみると、様子が変だ。なにやら、奥の巨木にリザードマンの天敵カツオノエボシが住みついたらしい。このままでは木を枯らされ、村は全滅？　しかし、リザードマン自身はカツオノエボシとは戦えないのだ。




◀みんな慌てている。カツオノエボシっていうのは、昆虫の親玉みたいなやつなんだけど。

### カネヨンってだれ?

カツオノエボシを退治するために、勇敢な戦士が虫食いの穴に入ったらしい。彼の名はカネヨン。しかし、いかに勇敢な男でも、天敵には苦戦するだろう。この村の領主は、とりあえず１日だけ様子を見ようと言っているのだが……。




◀領主の家に行くと、ちょうとした会話の後で強制的に宿屋へ。とりあえず1日待つか。

## 一夜明けたら虫食いの穴へ

結局、一夜明けてもカネヨンは戻ってこない。そこで領主は、リザードマンではないルシオンたちにカネヨンの救出を頼むのだった。

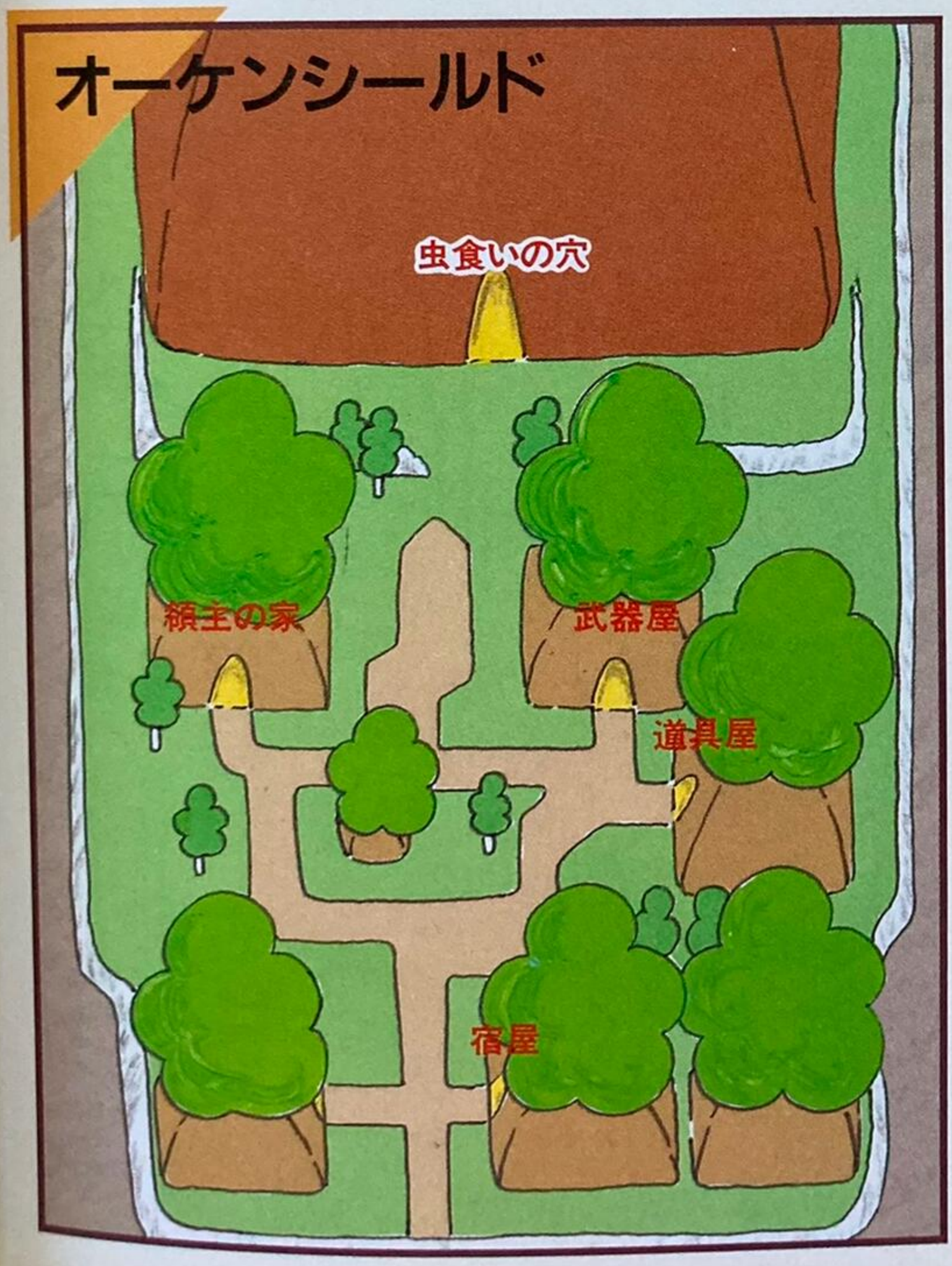
次のダンジョンは、村の北にある巨木の中だ。領主と会い、一晩宿屋に泊まれば虫食いの穴に入れてくれるようになる。すぐに突入してもよいが、虫食いの穴の中にはかなりＨＰの高いモンスターが登場する。うっかりすると全滅もある。ここでは、武器よりも防具に気を付け、装備を調えておいたほうがよいだろう。



▲これで、虫食いの穴にも入れるようになった。これもちょっと変わったダンジョンだ。




▲長老に正式に依頼されるルシオンたち一行。まかしといてちょうだい。




| 武　器　屋 | |
|---|---|
| ダガー | 200 |
| クリスナイフ | 800 |
| ウィンドカットラス | 800 |
| ジャベリン | 500 |
| トライデント | 1000 |
| トマホーク | 800 |
| 雷鳴の斧 | 2000 |
| ナギナタ | 500 |
| パルチザン | 1200 |
| ロングボウ | 300 |
| クロスボウ | 1000 |

| 道　具　屋 | |
|---|---|
| ＨＰ回復薬＋100 | 30 |
| ＨＰ回復薬＋400 | 300 |
| ＭＰ回復薬＋50 | 300 |
| ＭＰ回復薬＋200 | 1000 |
| レザーブーツ | 100 |
| レッグサポート | 200 |
| レザーヘルム | 180 |
| ヘッドギア | 800 |
| チェインメイル | 600 |
| リングアーマー | 1200 |
| スモールシールド | 400 |
| ラウンドシールド | 800 |

# 10 虫食いの穴

木の中のダンジョンは、立体的。
中は広いけど、くまなく歩こう。



## 巨木の中のダンジョンを上へ上へと進む

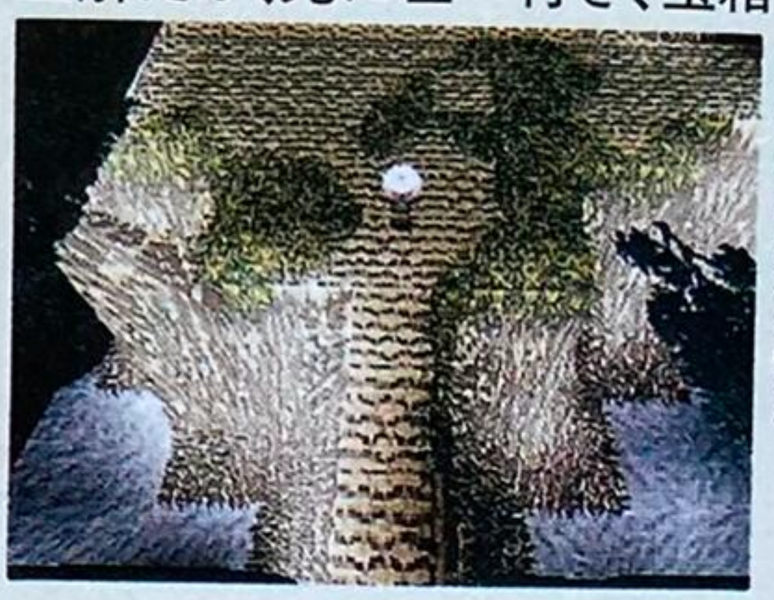
このダンジョンの中は複雑ではないが、細い道の奥の奥に入り口があったりする。すべての宝箱を確保するためには回り道することになる。



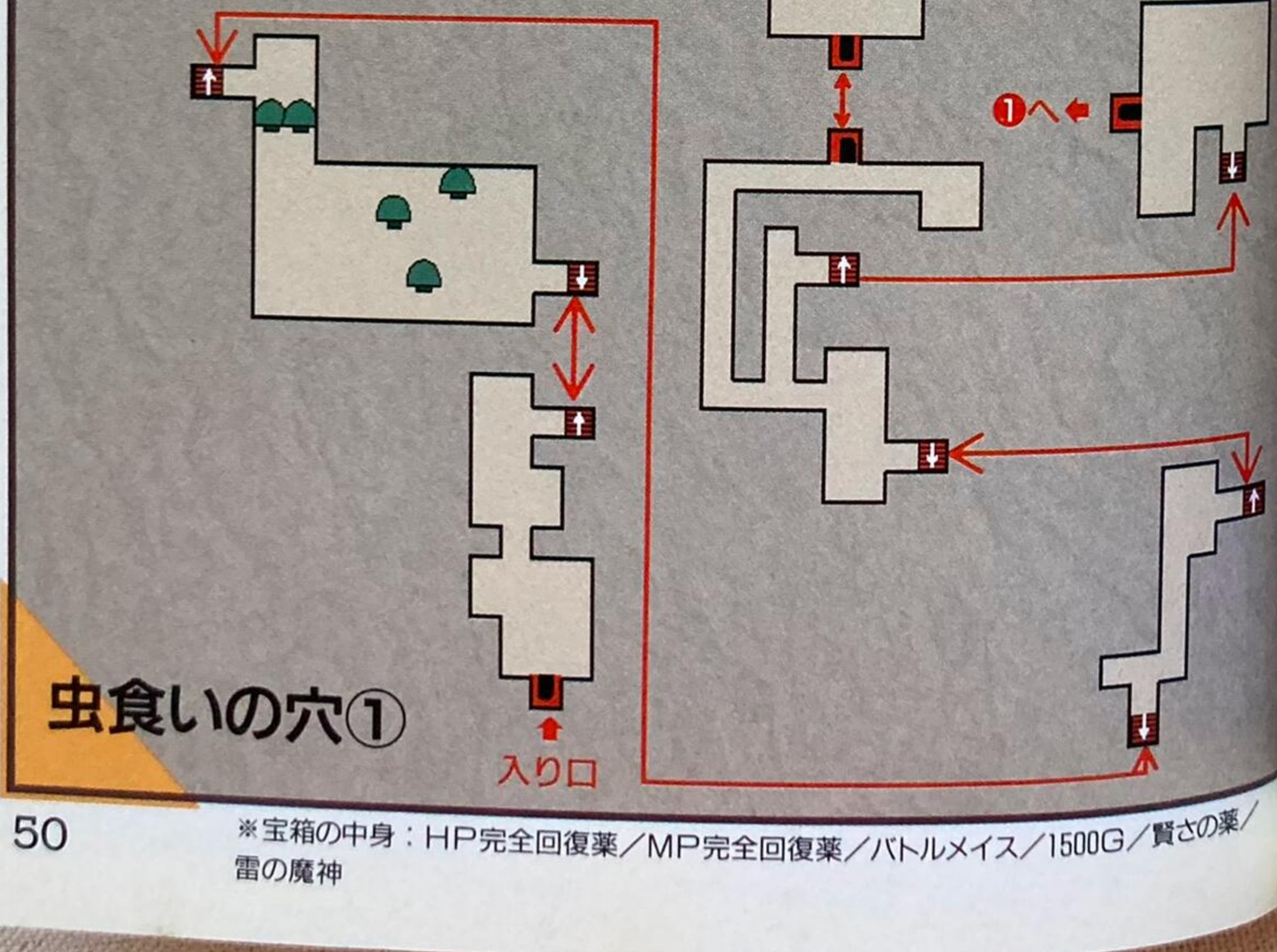
◀なんとも変わったダンジョン。モンスターはかなりHPが高いものが多い。

### 細い道は2つに分かれる

中に入って上へ上へと行くと、広い場所があり道が2つに分かれている。右が正解だが、先に左へ行き、宝箱を取ろう。



◀ここが分かれ道。左に行くと、行き止まりのところに宝箱がある。それから引き返すのた。




虫食いの穴①

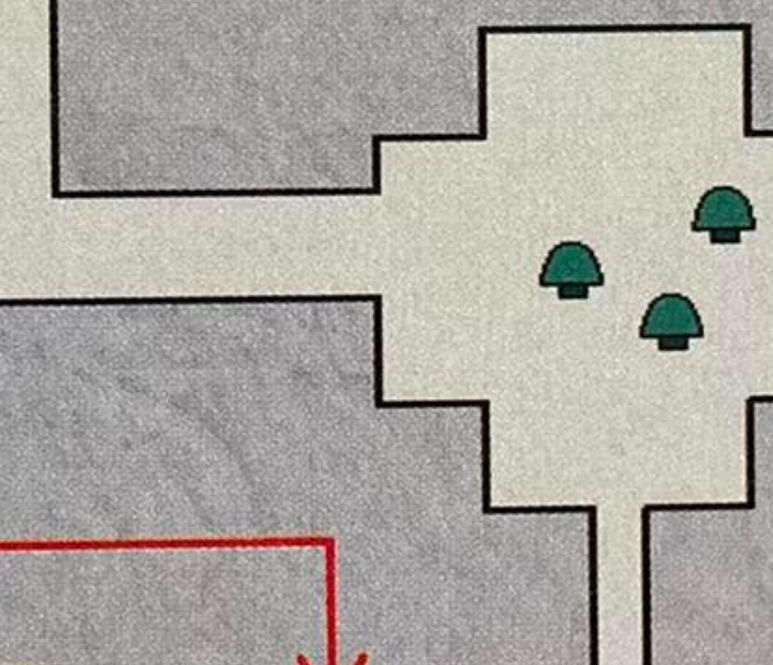
※宝箱の中身：HP完全回復薬／MP完全回復薬／バトルメイス／1500G／賢さの薬／雷の魔神

2へ

1へ

## 別の道はお宝への道

ボスとは逆の道を行くと、最終的に宝箱にたどり着く。中にはミミナガ用の武器であるバトルメイスが入っている。強力なので、すぐに装備だ。



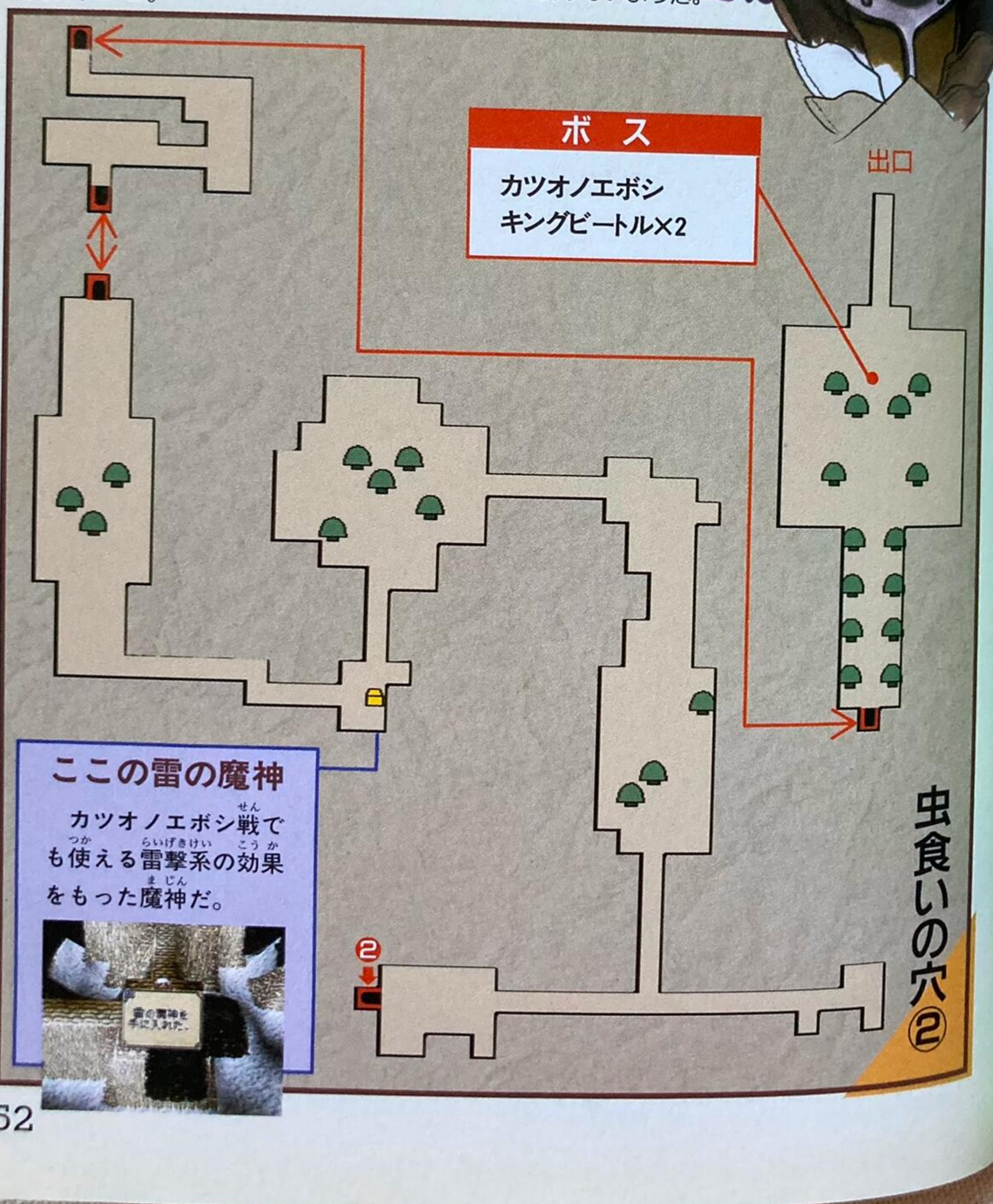
◀ここまでは遠いが無駄足ではない。

## カネヨンは戦えない

ボスのエリアまで行くと、カネヨンがいるんだけど、彼は戦えない。カツオノエボシが出す独特の臭いによって身動きができなくなっているのだ。４人のパーティで戦うことになるので、このダンジョンで見つけた武器などは、あらかじめ装備しておくこと。



▲この人がカネヨン？　どうやらカツオノエボシの前では動けないようだ。




### ここの雷の魔神

カツオノエボシ戦でも使える雷撃系の効果をもった魔神だ。

## BOSS ボス カツオノエボシ

カツオノエボシは、ＨＰが高いので、戦いは長引く。さらに、地震系の全体魔法も使うので、パーティのＨＰをこまめに回復しながら少しずつ攻撃すること。



◀ＨＰはかなり高い。魔法でダメージを与えるのが効果的だ。



▶仲間がダメージを受けたらヒールを惜しまずに使い、早急に回復させる。

## SS ビートル２体がこわい

サターン版にはキングビートル２体のおまけが付く。こいつは、硬いうえにジャンプして攻撃してくるので、後衛のルシオンが物理攻撃を受けることもある。この２体を撃破するまでは、カツオノエボシのことは放っておこう。



◀キングビートルは魔法には極端に弱い。

## 事件解決後「虫食いの穴からクラーケンベルグへ」

カツオノエボシを倒せば、強制的に村に戻される。しかし、この後クラーケンベルグへ行くときには、再びここへ戻ってくることになる。カツオノエボシがいた場所の向こうに出口があるので、覚えておこう。

### 忘れずに魔法をもらえ

領主の家まで戻ってくると、そこでカネヨンは仲間になってくれる。そして、クラーケンベルグへと向かうのだが、ここで忘れずに魔法をもらうこと。

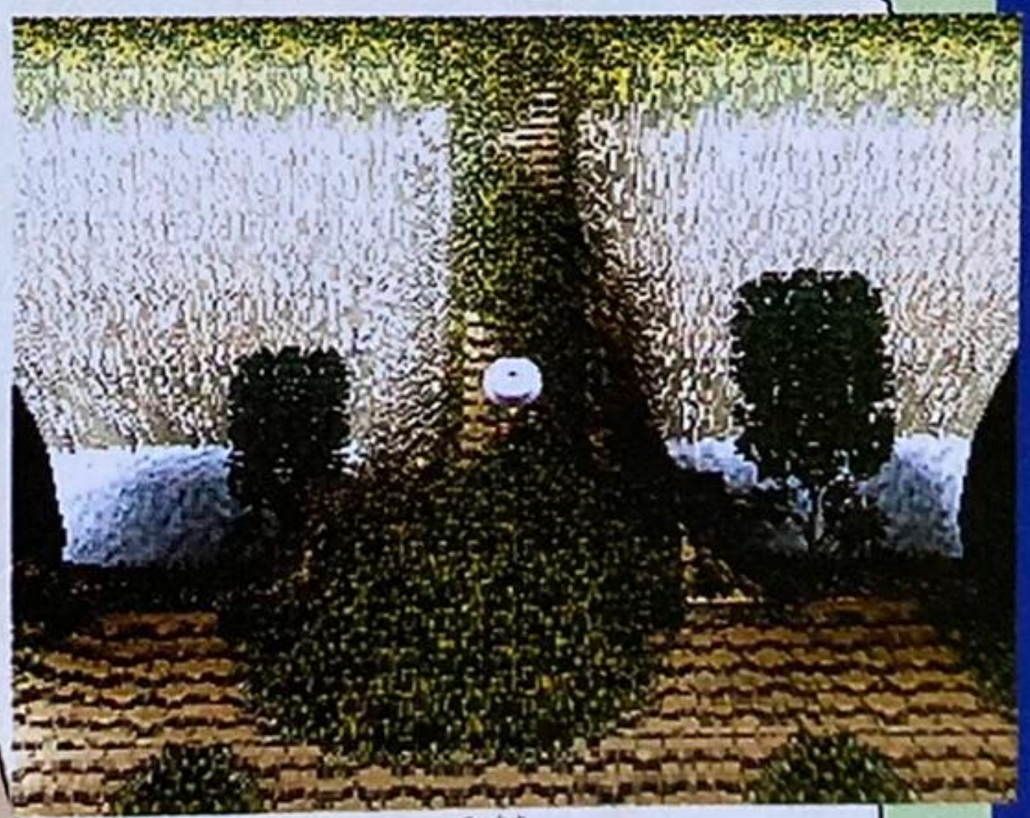
領主の家の地下にいる人が魔法をくれるので、木箱をぶっ壊して会いに行こう。強力な雷撃系の攻撃魔法と広範囲用の火の魔法が手に入る。

**もらえる魔法**

ライトニングボルト
プラズマバースト
フレイム

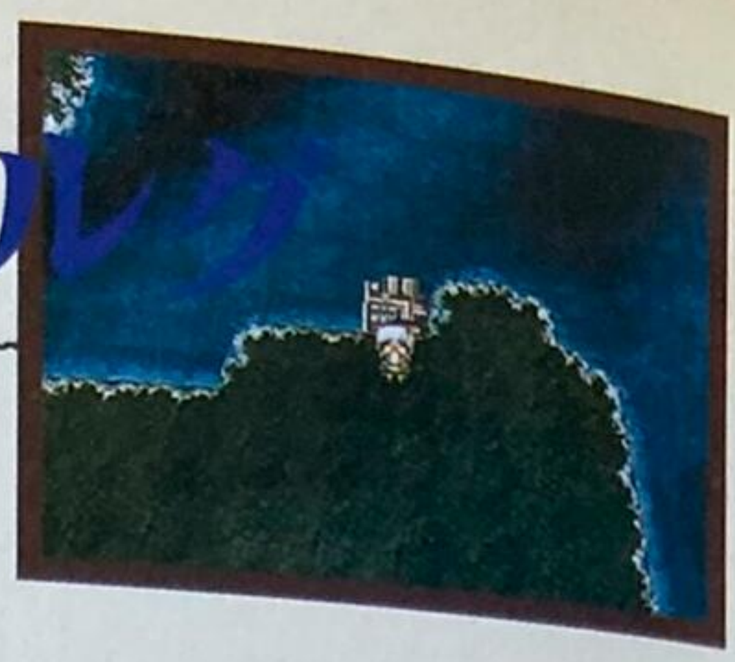
### クラーケンベルグへの道

クラーケンベルグへ行くためには、もう一度虫食いの穴に入ってボスの場所まで戻る。その奥から外へ出ると、新たなフィールドが広がっている。ずっと北へ行ったところにある港街がクラーケンベルグだ。ここで船が手に入るはずなのだが……。シャドウクイーンがまた暗躍している。



▲こんなところに出口があろうとは。もう一度戦いながらここまで来るのだ。

# 11 クラーケンベル



シャドウクイーンに先回りされ、
船はモンスターに押さえられた！

## やっと着いた港街なのに船は出せない

にぎやかな街だけに、店の品揃えはこれまでになくよくなっている。武器は宝箱から入手したもので十分なので、ここでは防具を揃えておくべきだ。



▲港街はなんだかにぎやか。でも、露店ではなにも買えない。話を聞くことはできるけどね。

## エッツナー号が乗っ取られた?

買い物も終わったし、船に……と思っていたところだが、なにやら港が騒がしい。どうやら、港に停泊していた船をモンスターが占拠しているらしい。陸路では次の目的地へは行けない。モンスターを追い払って船を出さなければならない。




◀街の人に話を聞くと、たいへんなことが起きたらしい。船が乗っ取られた?

## 自治会長の依頼で

自治会長の家へ行けば、正式にエッツナー号の奪回を依頼される。エッツナー号を奪回すれば、ポートアモンまでの船を出してくれるという約束だ。




◀港を解放しなければ、船は出せない。やってあげよう。

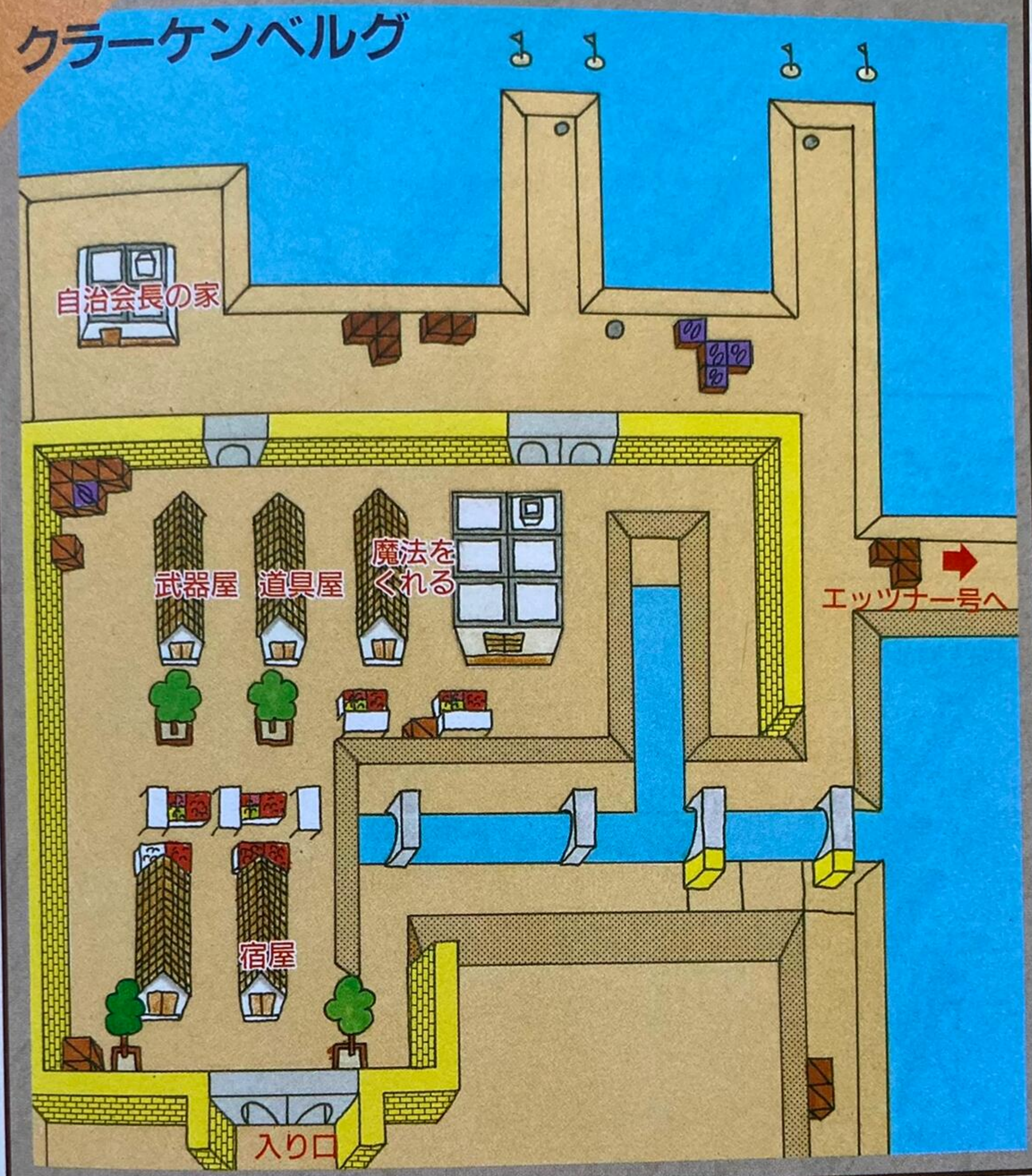
## 船着き場でいきなり戦闘

街の東の道から船着き場へ行けるのだが、画面が切り替わるといきなり戦闘になる。そして次のダンジョンということなので、セーブをしておくこと。




▲準備もせずにうっかりこっちに来ると大失敗。ちゃんと戦う用意をしておかなければ苦戦するぞ。

# クラーケンベルグ




| 武　器　屋 | |
|---|---|
| クリスナイフ | 800 |
| グラディウス | 500 |
| ポイズンニードル | 2000 |
| ウインドカットラス | 1000 |
| ジャベリン | 500 |
| トライデント | 1000 |
| トマホーク | 800 |
| 雷鳴の斧 | 2000 |
| ナギナタ | 580 |
| パルチザン | 1200 |
| ロングボウ | 300 |
| クロスボウ | 1000 |

| 道　具　屋 | |
|---|---|
| ＨＰ回復薬＋100 | 30 |
| ＨＰ回復薬＋400 | 300 |
| ＭＰ回復薬＋50 | 300 |
| ＭＰ回復薬＋200 | 1000 |
| レザーブーツ | 100 |
| レッグサポート | 200 |
| レザーヘルム | 180 |
| ヘッドギア | 800 |
| チェインメイル | 600 |
| リングアーマー | 1200 |
| スモールシールド | 400 |
| ラウンドシールド | 800 |

# 12 エッツナー号

一風変わった船のダンジョン。強めのモンスターが守っている。



## 船のダンジョンの奥にシャドウクィーンが

最初は丸太の足場をつたってエッツナー号へ。モンスターも登場するので油断できない。船は狭いものの、その分強めのモンスターが続出する。ゲーム中盤の山場となる難所だ。



◀最初は海上の不安定な足場をつたっていく。ちょっと戸惑うかもしれないが、エッツナー号はこの先だ。

## フリーズ系の魔法に注意

ウィスプマスターやハヴマンといった、魔法を使うモンスターが続々登場する。とくに、ハヴマンが強敵。フリーズやフロストブロウといった氷系の魔法を使われると全員が行動不能になる場合もある。集中攻撃による速攻で倒すべし。




◀ハヴマンと出会ったら、戦術をよく考える必要がある。うっかりすると全滅もある。




▶こういうこともよくある。ルシオンがディスペルをかければすぐに回復できる。

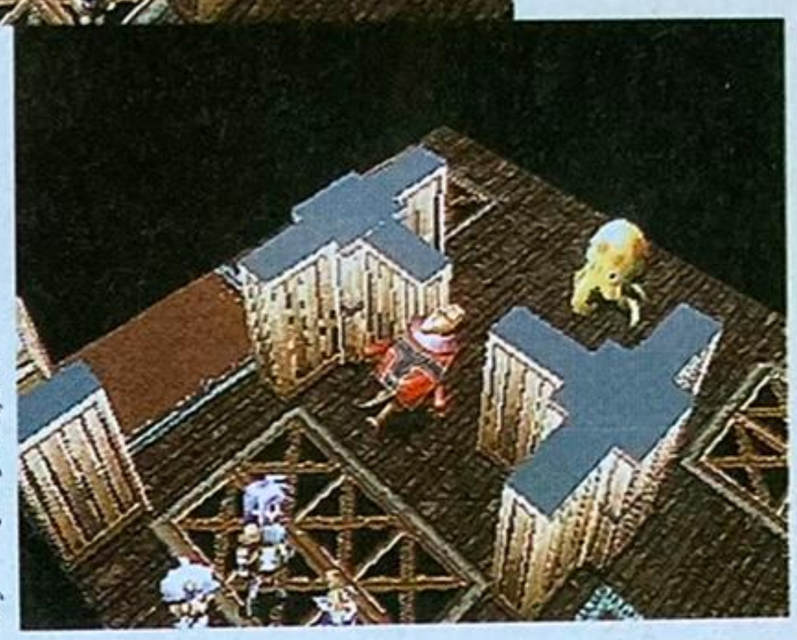
## 扉越しの戦いは不利?

ここでの戦いは、ことごとく扉ごしで対峙することになる。アースクエイク等で一掃するというのも手だが、ある程度敵に破壊させてから、敵が行動を終了した直後に打ってでる戦法もある。

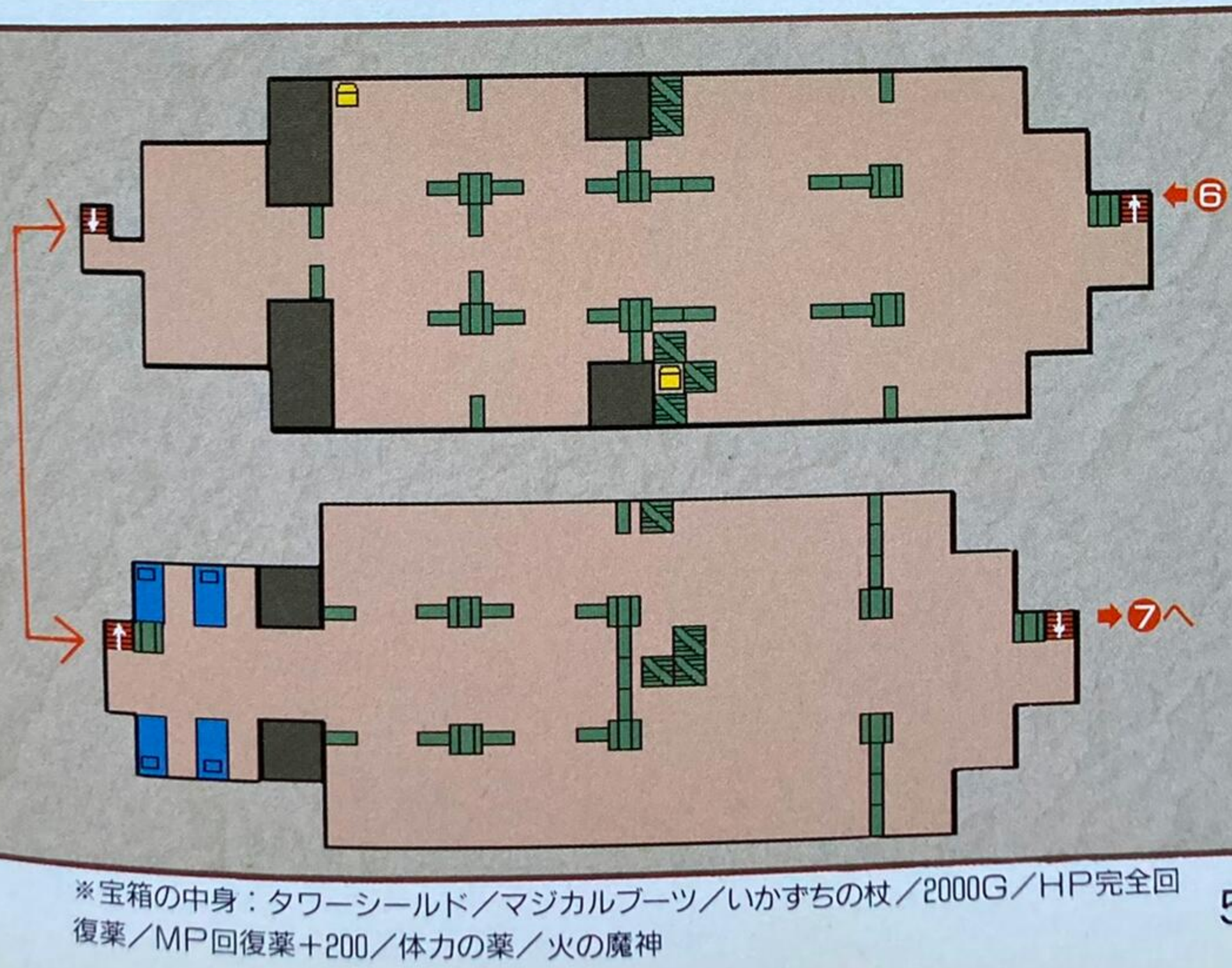
攻撃に転じるタイミング次第では、まったくダメージを受けない場合もある。




◀障害物が多いので、壊していくと時間がかかる。魔法は考えもの。



▶うまいこと攻撃位置を確保できれば、ダメージなく勝てる場合も多い。




※宝箱の中身：タワーシールド／マジカルブーツ／いかずちの杖／2000G／HP完全回復薬／MP回復薬＋200／体力の薬／火の魔神

## BOSS ボス シャドウクイーン

シャドウクイーンは、スリープやフロストブロウといった魔法で攻撃してくる。さらに、魔法に対する耐性もかなり高いので、ルシオンの魔法攻撃も効果が薄い。

そこで、基本は物理攻撃。ルシオンはディスペルなどでフォローする。唯一シャドウクイーンには、土系魔法が効果を発揮する。





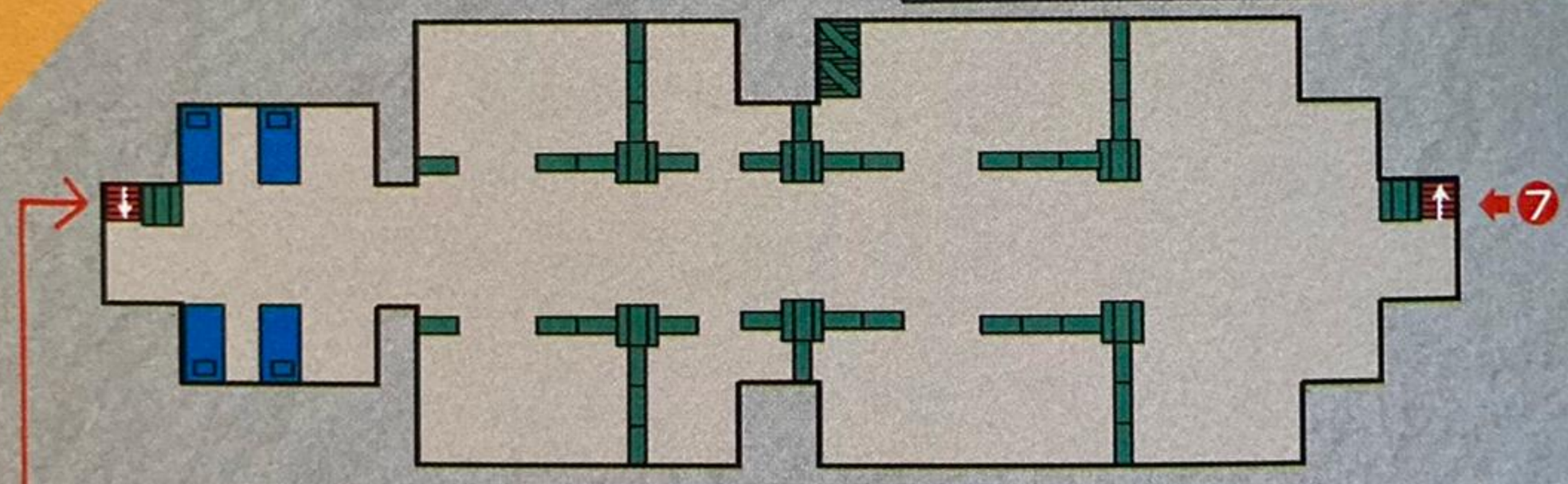

◀サターン版では護衛付きで登場。全員が魔法を使えるので、難易度はかなりのものだ。

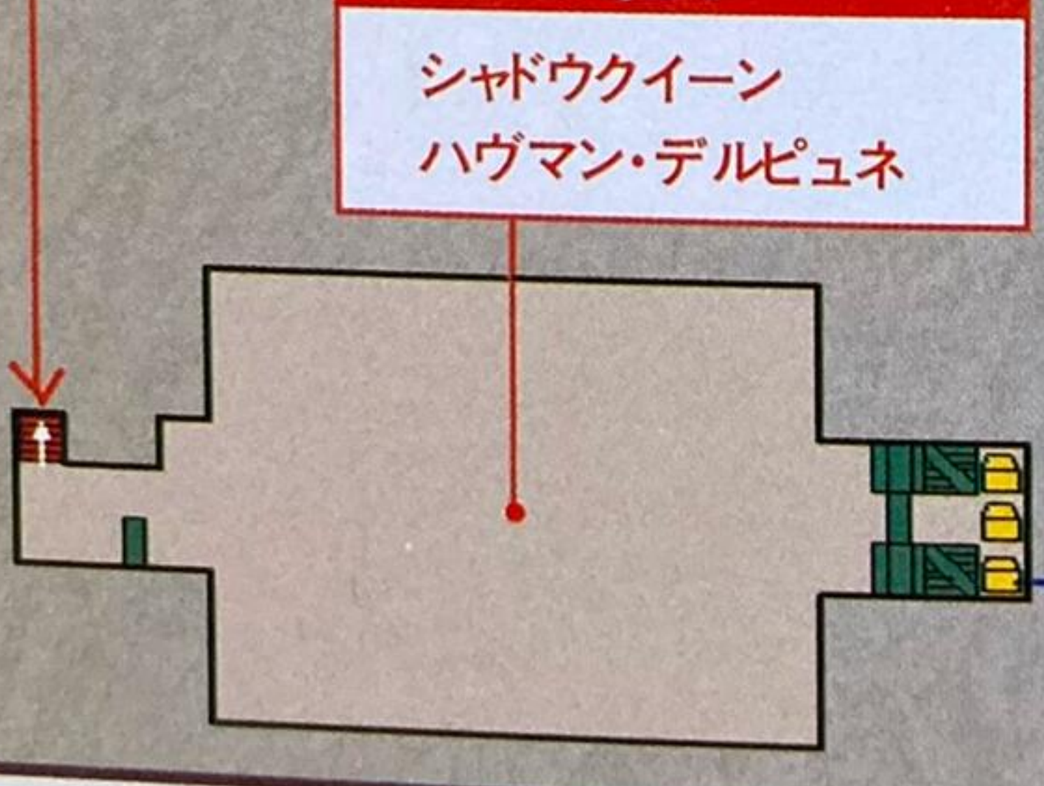


◀土系魔法だけが頼り。土の魔神も使え。ディスペル!

◀とんでもない。全員凍りつく。マジックイーターは使っても無駄だ。

## エッツナー号②




### 火の魔神がここに

この魔神は、ボス戦後に手に入る。火炎で焼き尽くす攻撃系の魔神は、これから役に立つだろう。



# 事件解決後

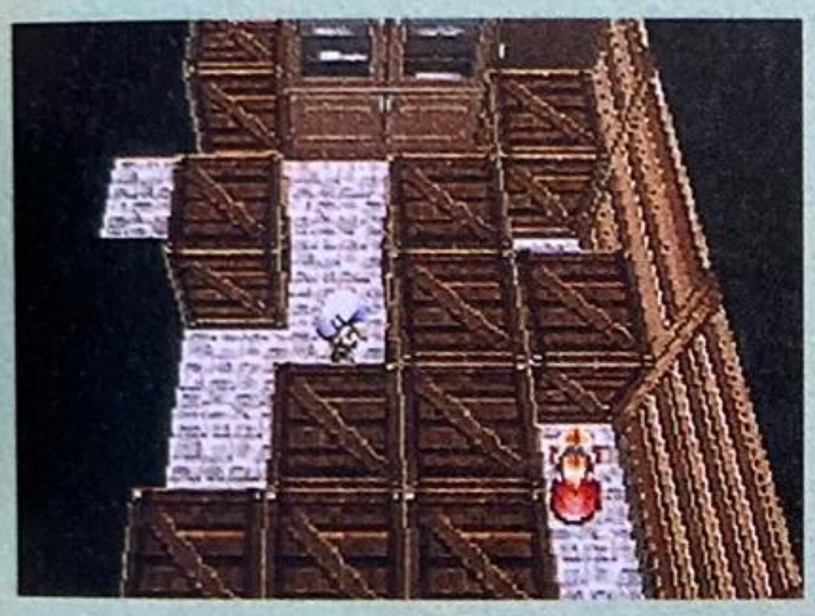
## 「エッツナー号で大陸の奥へ」

シャドウクィーンを倒しても、さっさと街に戻っちゃだめ。船の奥には宝が眠っているのだ。宝箱の中には火の魔神があるので、絶対に取り忘れちゃだめ。うっかり船から出てしまうと、二度と手に入らなくなる。宝さえ手に入れたら、テレポートで帰る。

### 有力な魔法を入手

街には、魔法をくれる人がいる。事件解決後に行けば、授けてくれる。

ここで手に入る魔法は役に立つ。敵を行動不能にするフリーズ系の魔法も使えるし、ヒールワイドはありがたい。



◀こういった場所にはかならず重要な人が隠れている。これで戦いが楽になる。

**もらえる魔法**

ヒールワイド
フロストブロウ
フリーズ

### エッツナー号で海へ

万事準備が整ったならば、自治会長の家へ行ってみよう。快くエッツナー号を提供してくれる。船に乗ったら、自動的に出航し、船旅だ。

一行は、ポートアモンまでの海路で不思議なものを見る。オーロラのような魔法障壁だ。



◀船着き場に行けば、エッツナー号が待機している。いつでも出航OKだ。




▲船で海をすいすい。なんだか美しい光景だけど、この奥にデスシャドウがいるんだな。

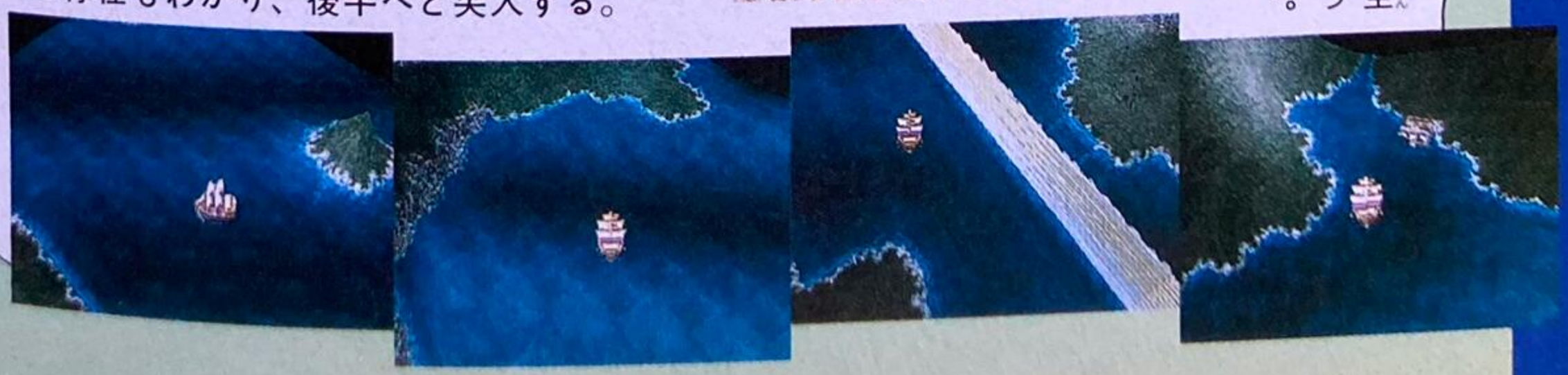
### 着いた所がポートアモン

ポートアモンへは船に乗っていれば着いてしまう。船着き場から南へ歩いて行けば、クラーケンベルグと似たような港街がある。

ゲームは、このあたりでちょうど道程の半分程度。最終目的地フィンデサイクル城の存在もわかり、後半へと突入する。



◀とくに戦うこともなく安全に到着。船着き場からちょっと歩かないと街へ出られない。



# 13 ポートアモン



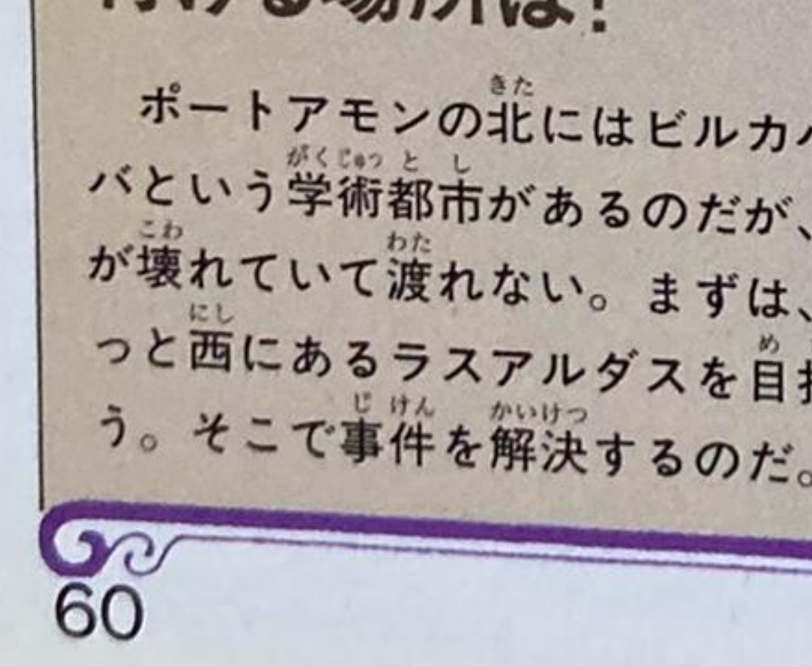
ここではいろいろな情報が手に入る。当面のベースキャンプだ。

## 港街で手に入るフィンデサイクル城の情報

あっさりと次の街に着いて拍子抜けかもしれない。この街は、位置的に今後の道程の中間地点にあたる。武器や防具の揃えもよいので、節目節目で装備を買っておこう。じつは、街の中に氷の魔神も隠されているので探してみよう。

### 敵の本拠地がわかった

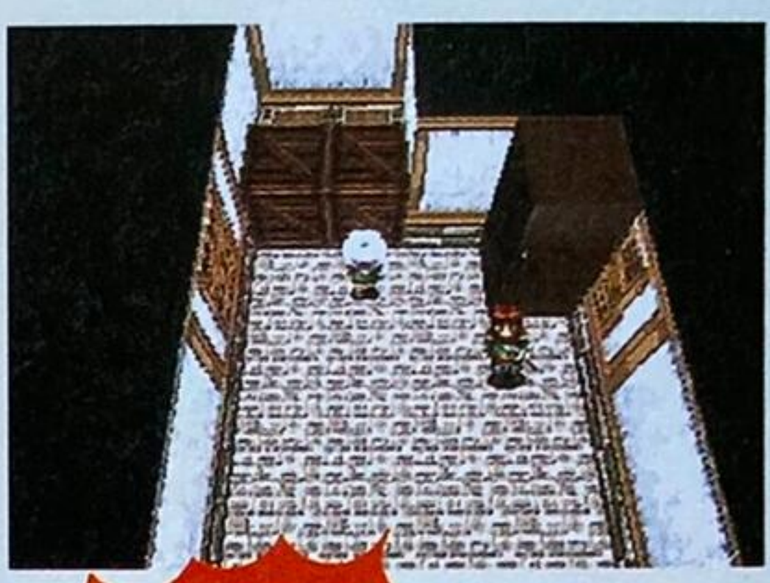
敵の本拠地はフィンデサイクル城らしい。しかし、そこへ行くためには、あの魔法障壁を通過しなければならない。学術都市のビルカバンバにその手がかりがあるのだが、今は行けない。




◀魔法障壁を越える方法を見つけなきゃいけない。ビルカバンバにそのカギが？

### 宝箱が転がっている

街の北には、無造作に宝箱が置かれている。開けてみると、氷の魔神が……。とても役に立つフローズン系の攻撃魔神がこんなにあっさり手に入るなんて……。



◀街の中に宝箱？　いったいだれが？　悪いことは知りながら、開けてしまうのがRPGの鉄則。

**なんと氷の魔神**




▶便利な氷の魔法を全員が使えるということになる。

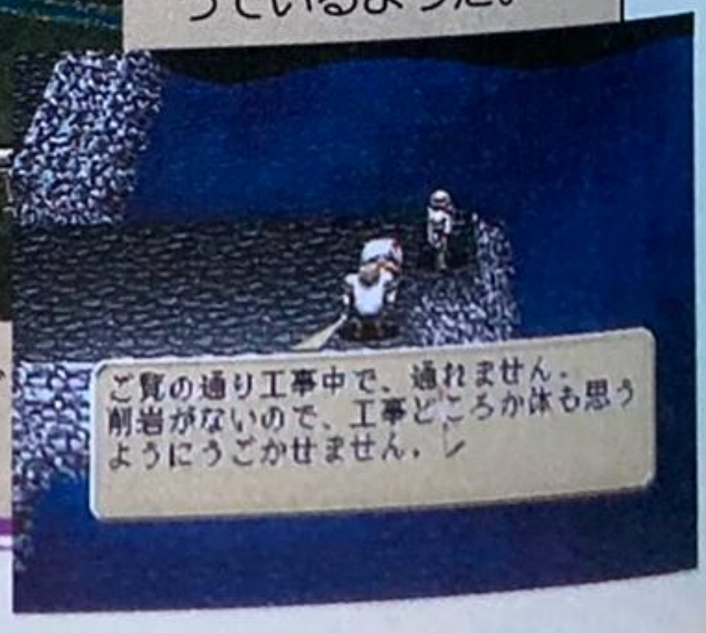
### 新しいフィールドから行ける場所は？

ポートアモンの北にはビルカバンバという学術都市があるのだが、橋が壊れていて渡れない。まずは、ずっと西にあるラスアルダスを目指そう。そこで事件を解決するのだ。

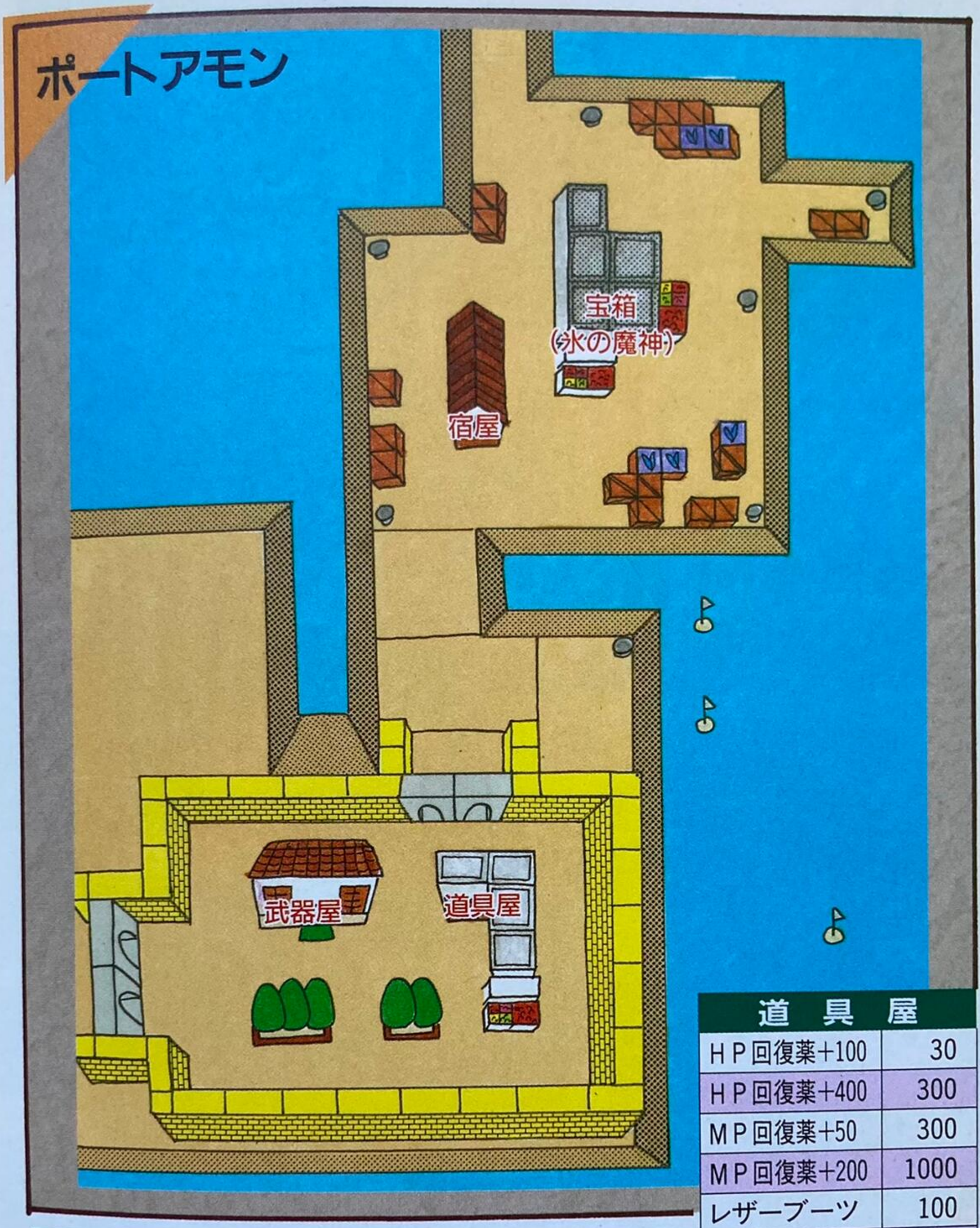


▲ビルカバンバは街のすぐ北。見えているのだが……。

▼橋を修理しに来た甲殻人が動けずに困っているようだ。



# ポートアモン




| 道　具　屋 | |
|---|---|
| ＨＰ回復薬+100 | 30 |
| ＨＰ回復薬+400 | 300 |
| ＭＰ回復薬+50 | 300 |
| ＭＰ回復薬+200 | 1000 |
| レザーブーツ | 100 |
| レッグサポート | 200 |
| レザーヘルム | 120 |
| ヘッドギア | 800 |
| チェインメイル | 600 |
| リングアーマー | 1200 |
| スモールシールド | 400 |
| ラウンドシールド | 800 |

| 武　器　屋 | | | |
|---|---|---|---|
| クリスナイフ | 800 | トマホーク | 800 |
| グラディウス | 500 | 雷鳴の斧 | 2000 |
| ポイズンニードル | 2000 | ナギナタ | 500 |
| ウインドカットラス | 800 | パルチザン | 1200 |
| ジャベリン | 500 | ロングボウ | 300 |
| トライデント | 1000 | クロスボウ | 1000 |

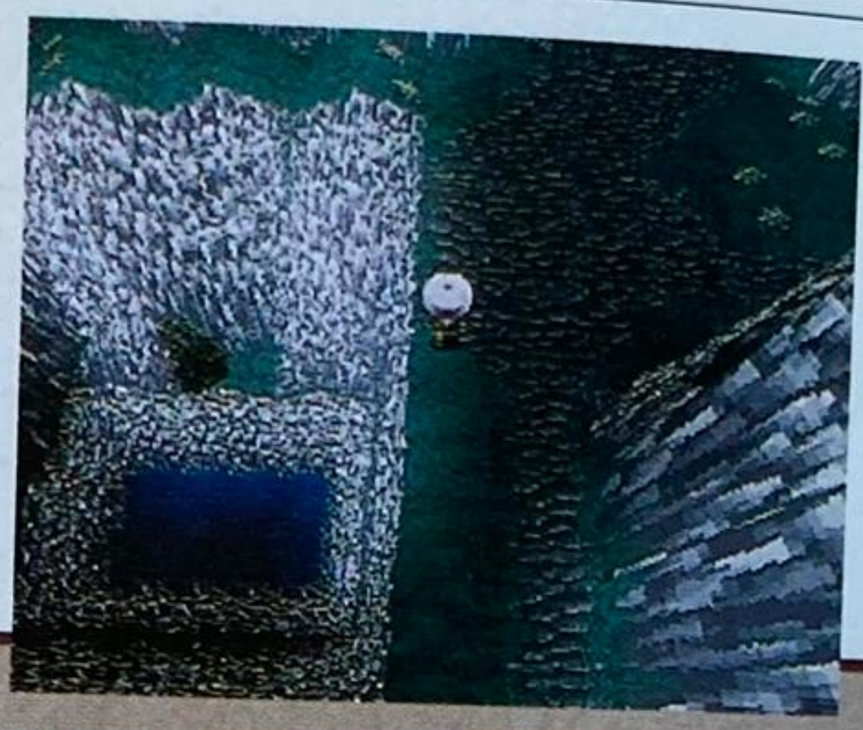
# 14 ラスアルダス



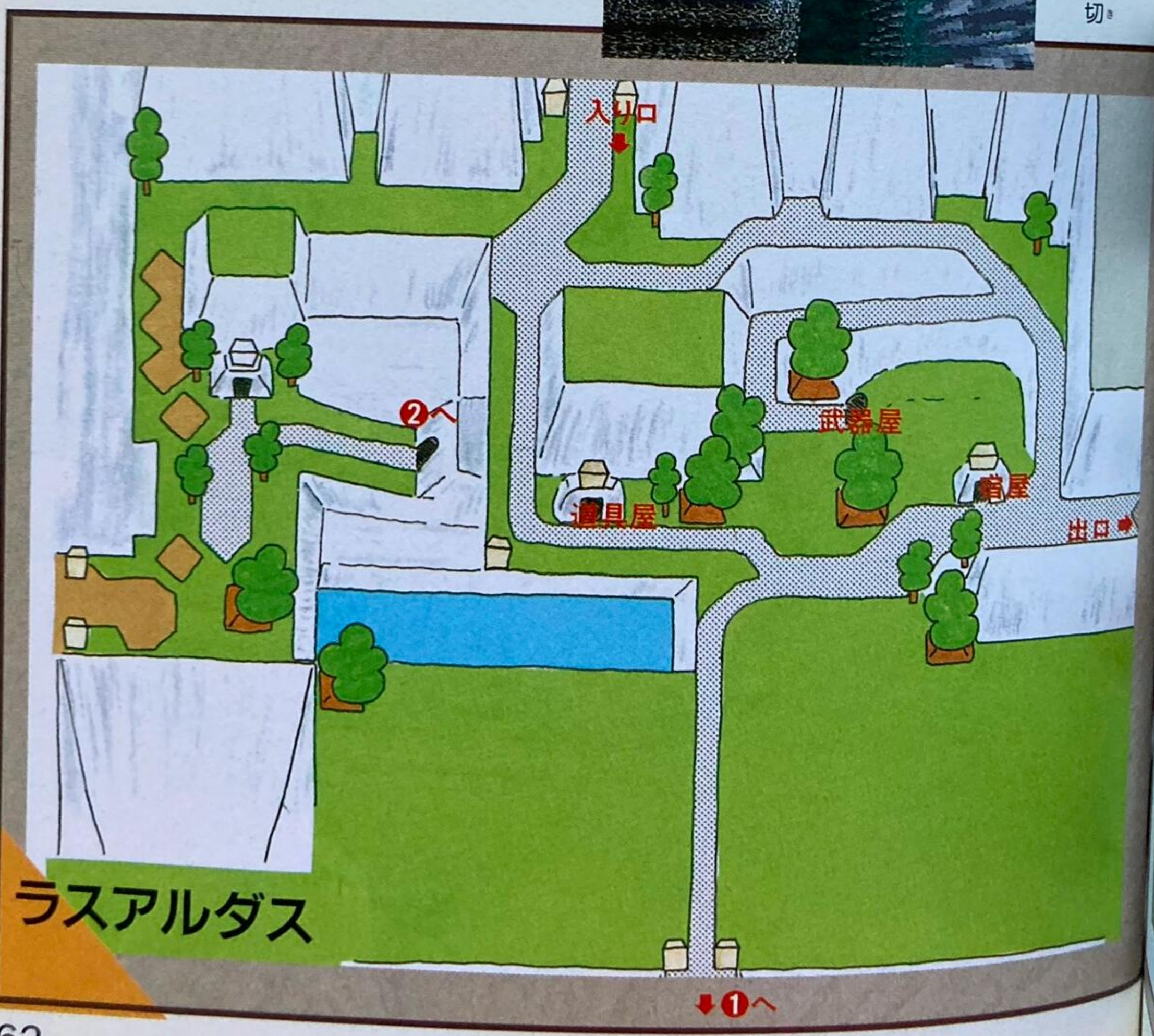
3ＤＲＰＧならではの、岩の中の街。内部も立体的になっている。

## 岩の中に複雑に入り組んだ街

高低差が非常に激しいこの街は、岩の中を通っていけば近道できることもある。ここで売られている装備は少ないので、場合によってはポートアモンで装備を買っておく必要がある。



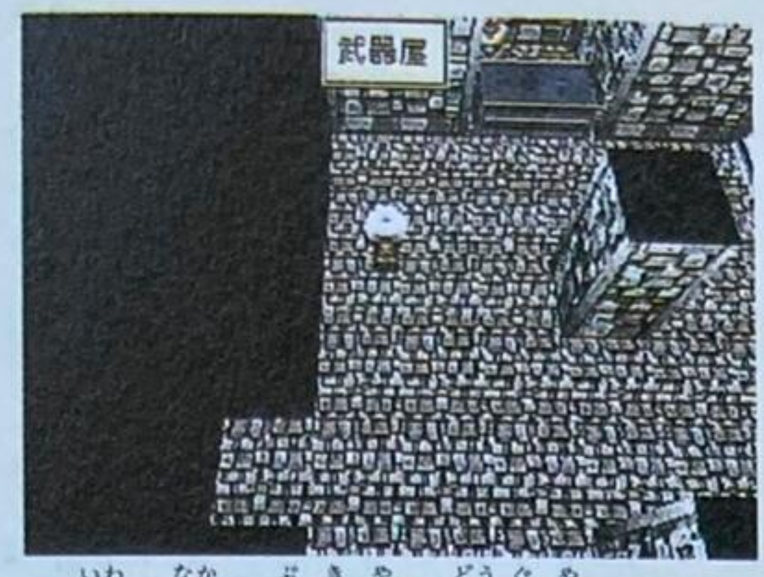
◀街に入ってびっくり。切り立った山の中なのだ。



## 内部をつたって移動

内部を移動していると、ひとりの甲殻人の戦士と出会う。ビオメルダーだ。しかし、彼は外殻を削る削岩がなくて身動きできないでいる。

削岩を取るためのカミナルフュー鉱山内は、モンスターに占拠されてしまっているのだ。橋をなおしてもらうためにも、削岩を取りに行かねばならない。



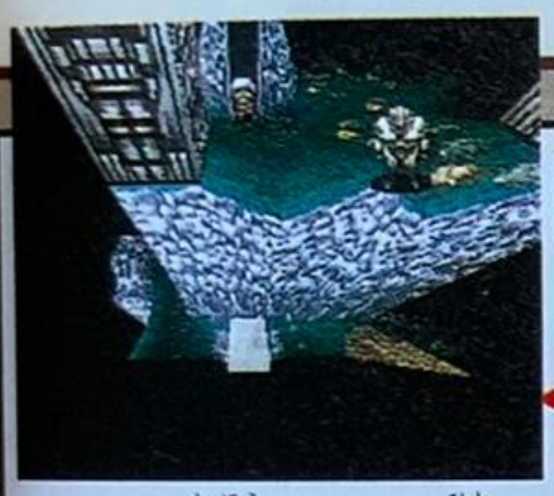

▲岩の中に武器屋や道具屋もある。さらに通路は奥へと広がっている。




◀いかに強い甲殻人でも、外殻が成長しすぎては動けないのだ。

| 武器屋 | |
|---|---|
| トライデント | 1000 |
| ランス | 1600 |
| 雷鳴の斧 | 2000 |
| バトルアックス | 4500 |

| 道具屋 | |
|---|---|
| ＨＰ回復薬+100 | 30 |
| ＨＰ回復薬+400 | 300 |
| ＭＰ回復薬+50 | 300 |
| ＭＰ回復薬+200 | 1000 |
| ヘッドギア | 800 |
| アイアンヘルム | 1800 |
| タワーシールド | 2000 |
| メタルシールド | 4000 |
| レザーブーツ | 100 |
| レッグサポート | 200 |



▲魔法をくれる人はここ。見逃しがち。






◀ここにはなんと刃の魔神が。攻撃系の魔神として役立ってくれる。

※宝箱の中身：HP完全回復薬／MP回復薬+200／MP完全回復薬／ヒールリング／ブロードソード／マジカルブーツ／素早さの薬／2500G／金の魔神

# 15 カミナルフュー鉱山

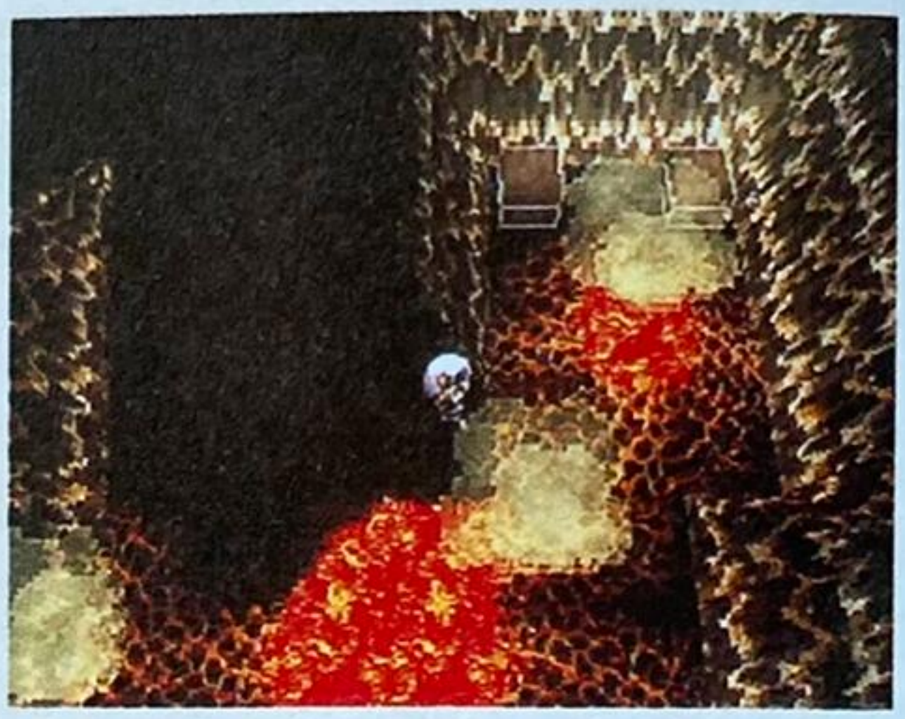


溶岩まで湧いている非常に危険な鉱山。ここに削岩があるのだ。

## 炎の鉱山には危険がいっぱい

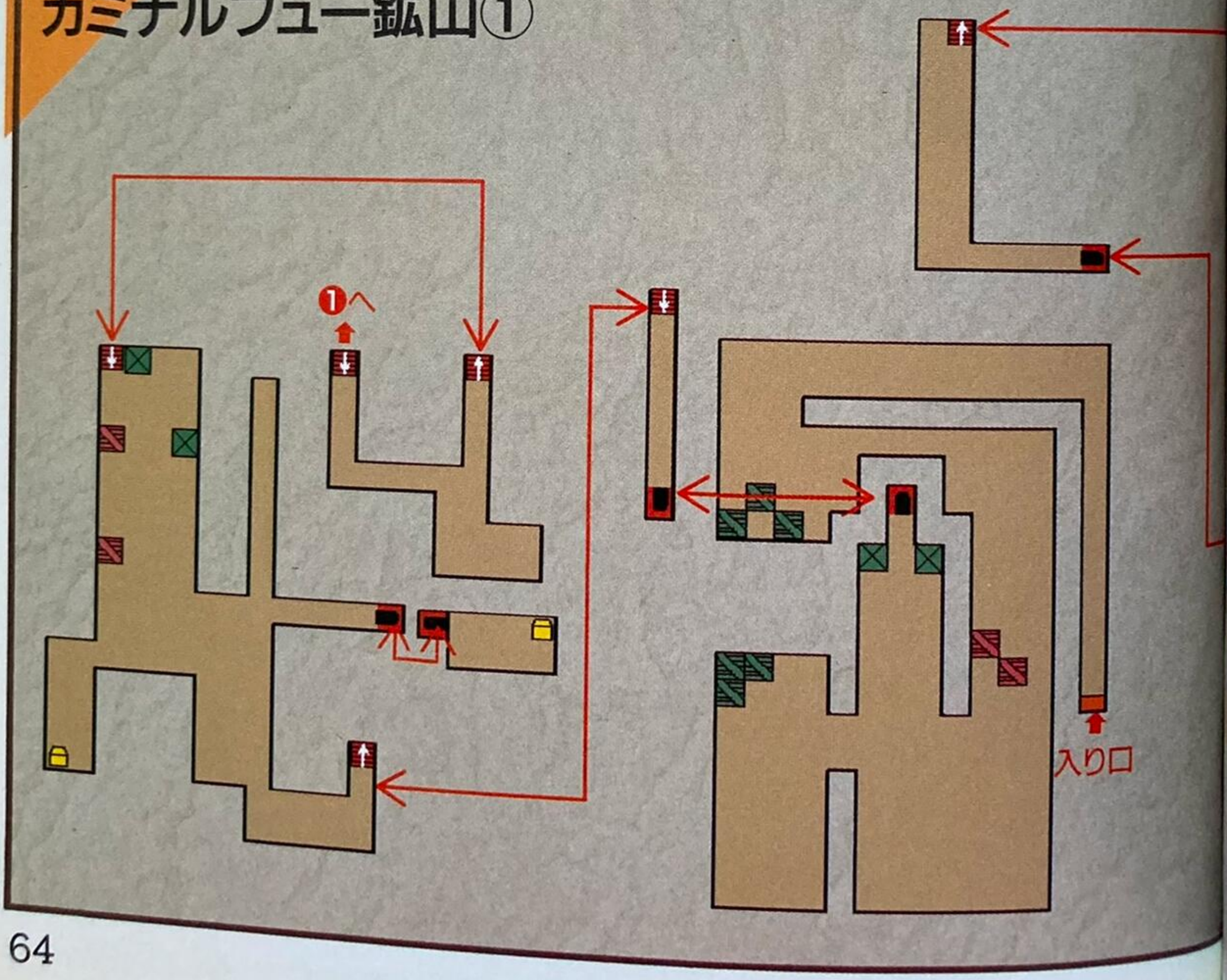
ラスアルダスからやぎの穴を通り、やってきたのがこの鉱山。山の鉱山なので、溶岩でダメージを受ける場所もある。

全体の大きさとしては広く感じるが、道自体はそう複雑ではない。壁沿いにたどって行っても抜けられるタイプのダンジョンだ。ただし、最終目的地に行くためには、危険な場所も通らなければならない。



◀こんな煮えたぎる溶岩のダンジョンを通らねばならない。

### カミナルフュー鉱山①



## ダメージを受ける地面

赤い溶岩の部分は、ダメージを受ける。これは、一部避けられない場所もあるので、あきらめるしかない。しかし、それほど大ダメージを受けるというわけではない。さっさと通り過ぎればよいのだ。



◀ダメージを受ける場所は、見れば分かる。そんな場所で戦闘に突入すると悲惨だ。



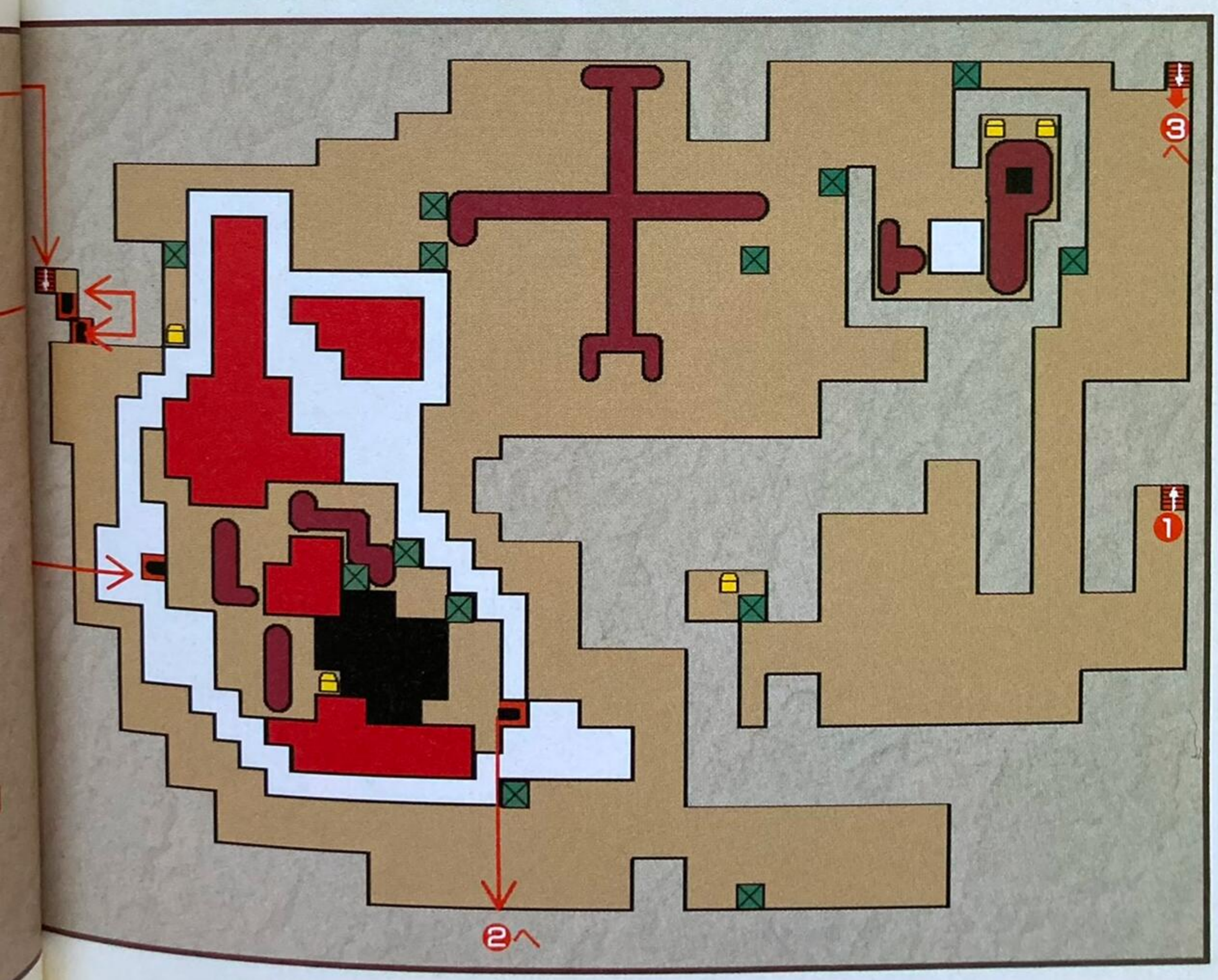

▶苦労した先に宝箱が。取ったらすぐに移動しよう。いたるところに危険があるのだ。

## 回復しながら宝箱を取る

危険な場所の先には宝箱があるというのがＲＰＧの鉄則。ときどきＨＰを回復しながら進むことになる。気を付けないといけないのは、戦闘に参加しない仲間もダメージを受けているということだ。




▲ゴーレムを回復させるかどうかという問題もあるが、無視してもよい。ほかの仲間は回復させる。



## BOSS ボス　チェヌー

危険な道を抜けた先にボスが待っている。ここに来るまでにはけっこうＨＰを消耗しているだろうから、回復しておく。

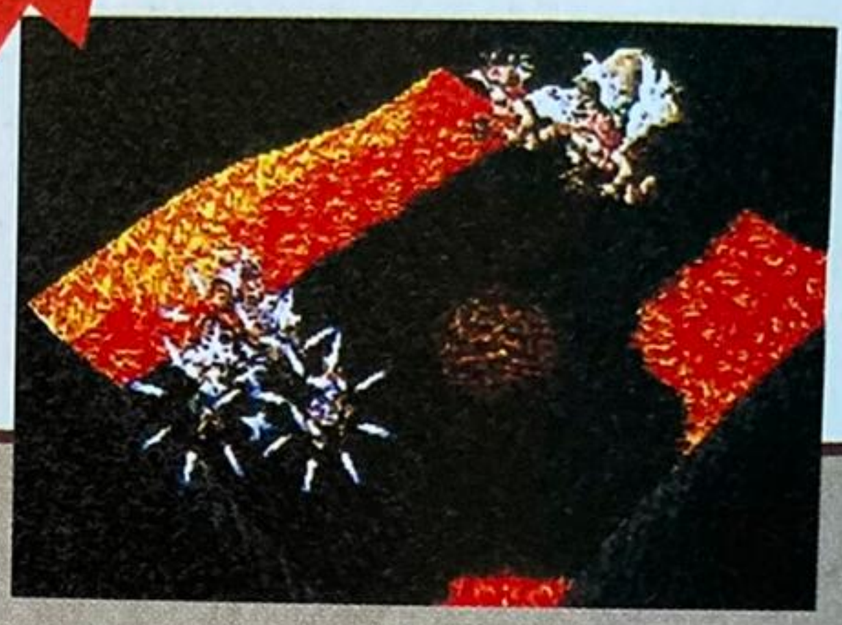
サターン版の場合は護衛のモンスターが付きもので、ここでもアリォーシェが２体いる。しかし、フリーズなどの魔法で凍らせてしまえば条件は同じ。チェヌーだけを集中攻撃すればよい。

チェヌーは、アースクエイクなどの魔法を使い攻撃してくる。全体にダメージを与えるので、ヒールワイドなどで回復しよう。アリオーシェが復活したら、またフリーズをかけてやろう。




▲カネヨンを中心に、チェヌーに直接ダメージを与えよう。

物理攻撃で押しまくれ!



◀アースクエイクはけっこうきくので回復だ。

## カミナルフュー鉱山②

# 事件解決後

チェヌーを倒せば、削岩が手に入る。また、カミナルフュー鉱山には金の魔神も眠っている。もしも手に入れていなければ、入手しておくと、最後の最後で役に立つ。

帰り道は、レベルを上げたければ徒歩でもよいが、ダメージを受けてしまうので、あまりおすすめしない。

## 力強い仲間ビオメルダー

街に戻り、ビオメルダーに会おう。削岩で殻を削ってあげれば、仲間になってくれる。これで仲間は5人全員揃った。戦闘時のパーティは、4人なので1人外すことになるが、ビオメルダーとカネヨンは外せないだろう。

## 「最後の仲間、最後の魔法を入手」



◀削岩が手に入った。これで甲殻人たちも元気に動けるようになる。




▶戦士の中でも最強といわれるトラメック族がいれば心強いぞ。

## すべての魔法が揃う

ラスアルダスの迷路のような内部を上へ上へと上っていけば、魔法をくれる人がいる。事件解決後ならば、最後の魔法を2つ授けてくれる。これで、魔法はすべて揃い、ルシオンの魔法攻撃の選択の幅が広がる。魔神も全部揃っているので、ラスアルダス以降はそれらを探しても無駄だ。

すべてを手に入れたら、次の目的地へと向かおう。学術都市ビルカバンバへ行き、魔法障壁の謎を解明するのだ。



### もらえる魔法

マジックバルカン
グレネード

## 橋をわたってビルカバンバへ

ビルカバンバへ行くには、ポートアモン北の橋まで戻らなければならない。テレポートでポートアモンまで行き、そこから北へ向かうのが近道だが、レベルを上げたければ徒歩で帰ってもよい。橋は修理されて通れるようになっている。ビルカバンバは、そこから見えているのですぐに分かるはず。学者たちの街がそこにある。




▲歩いて行くとけっこう遠い。テレポートで戻っても問題ないでしょう。

# 16 ビルカバンバ



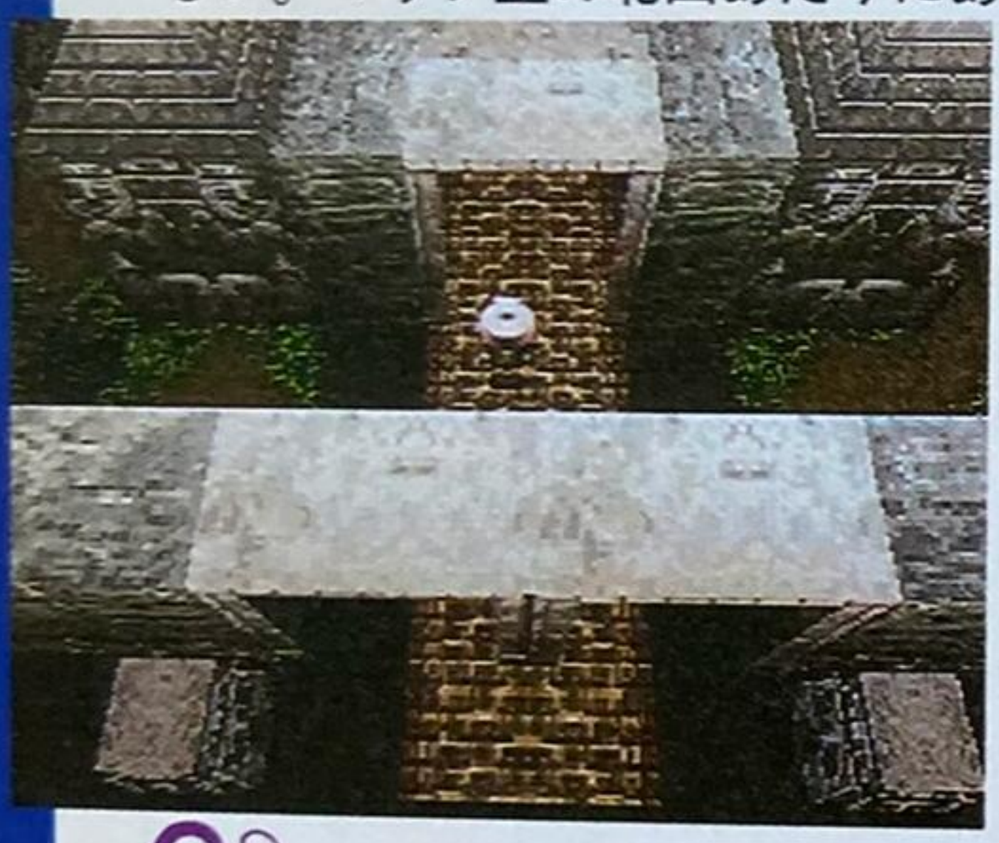
目的地は分かった。あとは、魔法障壁を越えて行くだけだが……。

## 魔法を研究している街には重大なヒントが

ポートアモンとは目と鼻の先にある都市。魔法を研究している人たちが住んでいるちょっと変わった街だ。一応、武器屋や道具屋、宿屋なども揃っている。

### ●魔総研を探そう

まずは情報集め。なにやら、この街の中でもとくに熱心に魔法を研究している魔導総合研究所というものが存在するらしい。マップ上の北西あたりにある。



◀この建物が魔導総合研究所。ここならば魔法障壁の秘密が分かるはず。

### ●魔法障壁内へ行く方法

これですんなり魔法障壁内へ入れるかと思っていたら、甘かった。魔法障壁を越える方法は分かったが、「星の鏡」と「月の瞳」というアイテムが必要なのだ。異世界へ行かなければならないようだ。




◀所長が親切に調べてくれる。かなり難しいことらしい。

▶ようするに、異世界って所へ行かないとだめなのか。

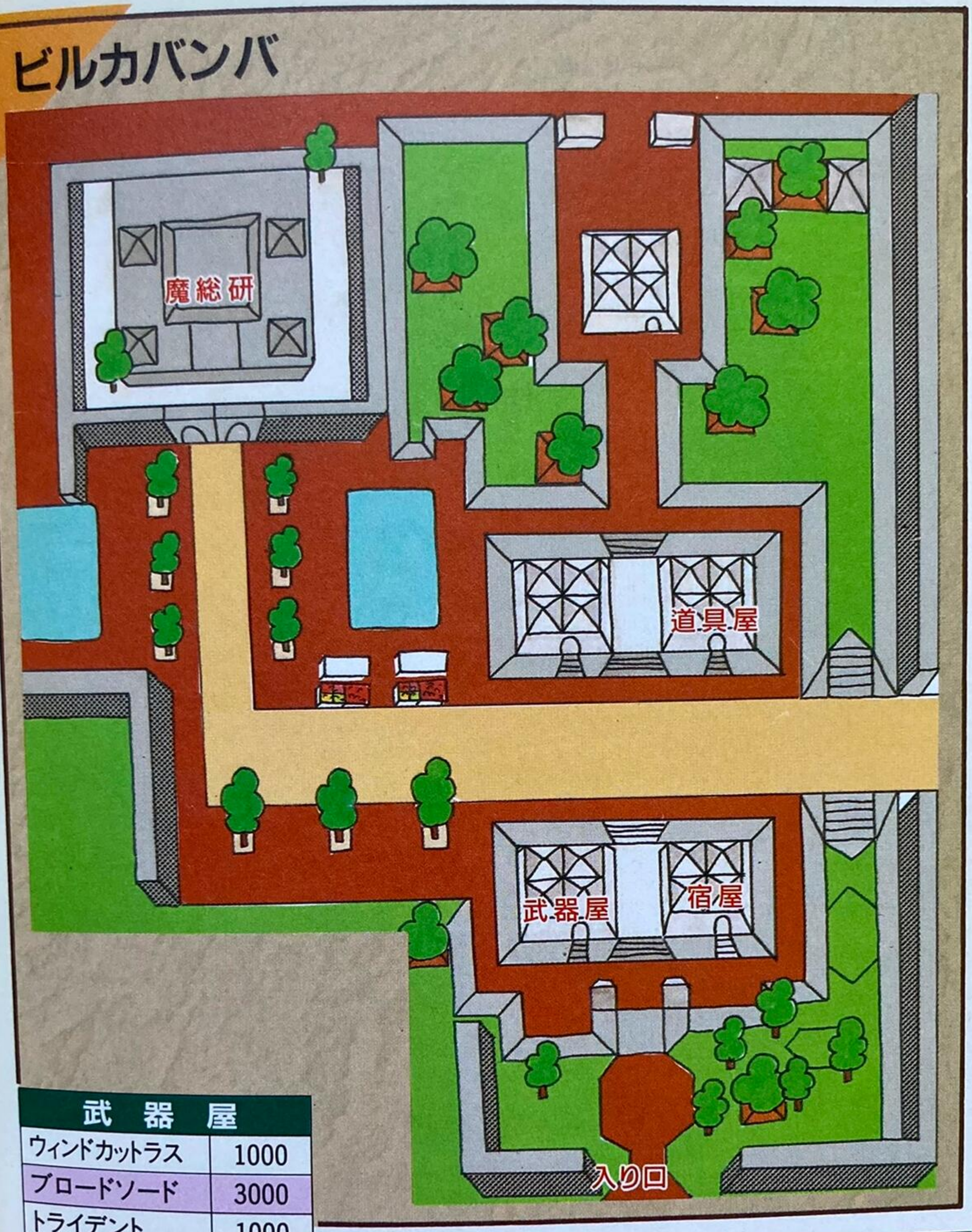
## これからの敵に備えて

ビルカバンバからは、異世界に行くためにエルカホン遺跡を通らなければならない。しばらくは戦いの連続になるので、この街で装備をしっかりと調えておくこと。このあたりからは、防具を中心とした装備の強化が有効だ。なるべく最強の防具類を全員分購入しておこう。




◀今後は強敵揃い。戦いに次ぐ戦いの中で、薬なども不足する。

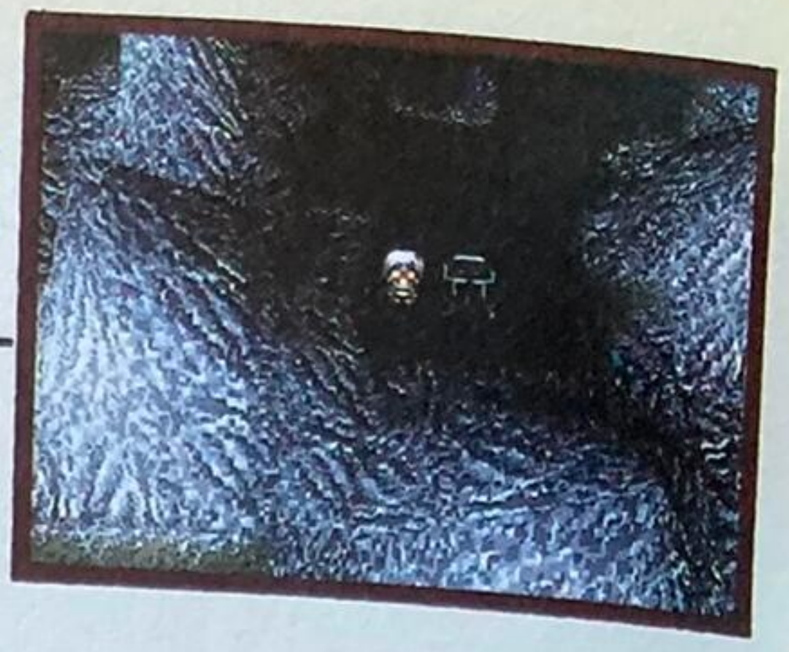
# ビルカバンバ




| 武　器　屋 | |
|---|---|
| ウィンドカットラス | 1000 |
| ブロードソード | 3000 |
| トライデント | 1000 |
| ランス | 1600 |
| 雷鳴の斧 | 2000 |
| バトルアックス | 4500 |
| パルチザン | 1200 |
| グレイブ | 3000 |
| クロスボウ | 1000 |
| 氷の弓 | 3000 |

| 道　具　屋 | | | |
|---|---|---|---|
| ＨＰ回復薬＋100 | 30 | ヘッドギア | 800 |
| ＨＰ回復薬＋400 | 300 | アイアンヘルム | 1800 |
| ＭＰ回復薬＋50 | 300 | リングアーマー | 1200 |
| ＭＰ回復薬＋200 | 1000 | プレートメイル | 3000 |
| レザーブーツ | 100 | タワーシールド | 2000 |
| レッグサポート | 200 | メタルシールド | 4000 |

# 17 エルカホン遺跡



この遺跡のなかのどこかに、異世界へと通じる道があるはずだ。

## 遺跡の奥には異世界への入り口が

ビルカバンバから東へしばらく行った所に目指す古代遺跡がある。ここは、見かけはビルカバンバと同じような都市なのだが、人は住んでいない。モンスターがはびこる危険な場所なのだ。

### 進路を切り開く2つの仕掛け

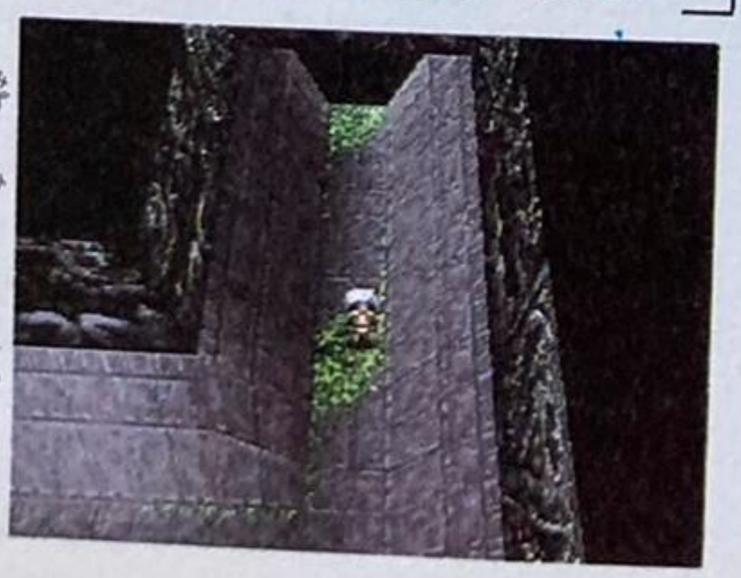
遺跡に入ったら、どんどん奥へと進んでいこう。マップ中の記号Aの場所のスイッチを押せば、脇の通路が開く。この奥の扉は、記号Bの宝箱のカギで開く。さらに奥へ行くためには、Cのスイッチを押し、水路の水を落とす必要がある。

［ スイッチで 奥へ 進む ］




◀怪しいスイッチがあるので、とにかく押す。とくにトラップなどはない。

［ 水が引いて通れるように ］

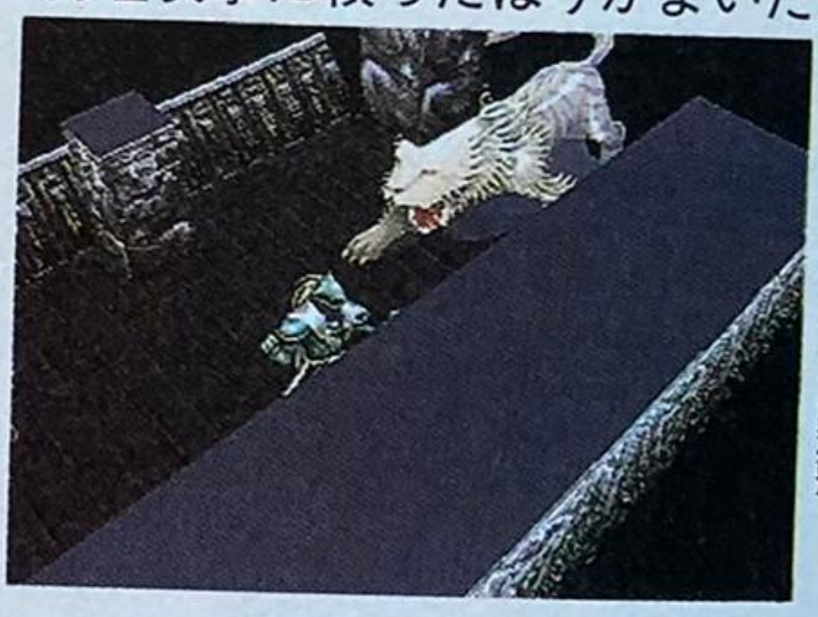


▶水が引けば、水路だった所が歩ける。今まで通れなかった方向へ行ける。

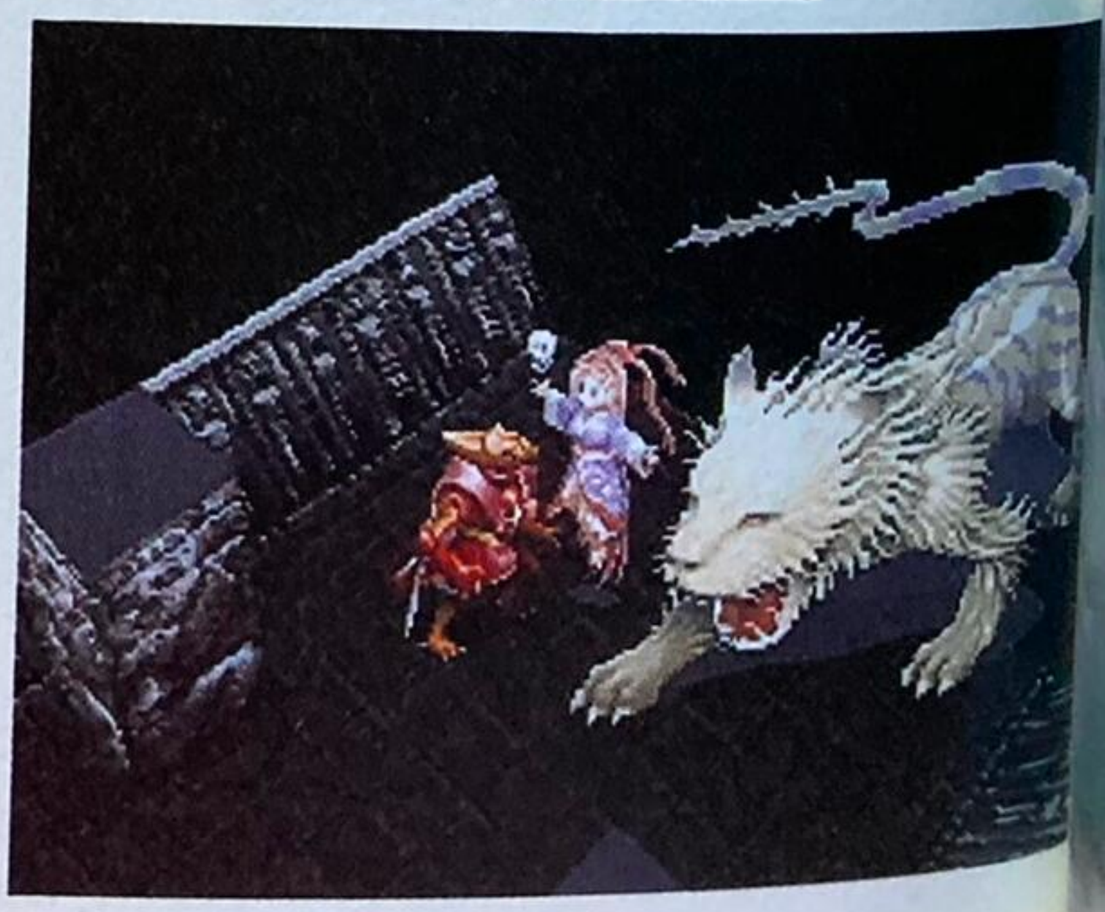
### BOSS ボス エンシェントビースト

サターン版の場合、イエナリ2体が魔法をかけてくる。フリーズ系の魔法で凍らせてもよいが、先に倒すのが無難。

エンシェントビーストは、炎系の攻撃を得意とする強力なクリーチャーだ。魔法への耐性が強く、風と土以外の魔法は効果がない。カネヨンとビオメルダーの物理攻撃に頼ったほうがよいだろう。

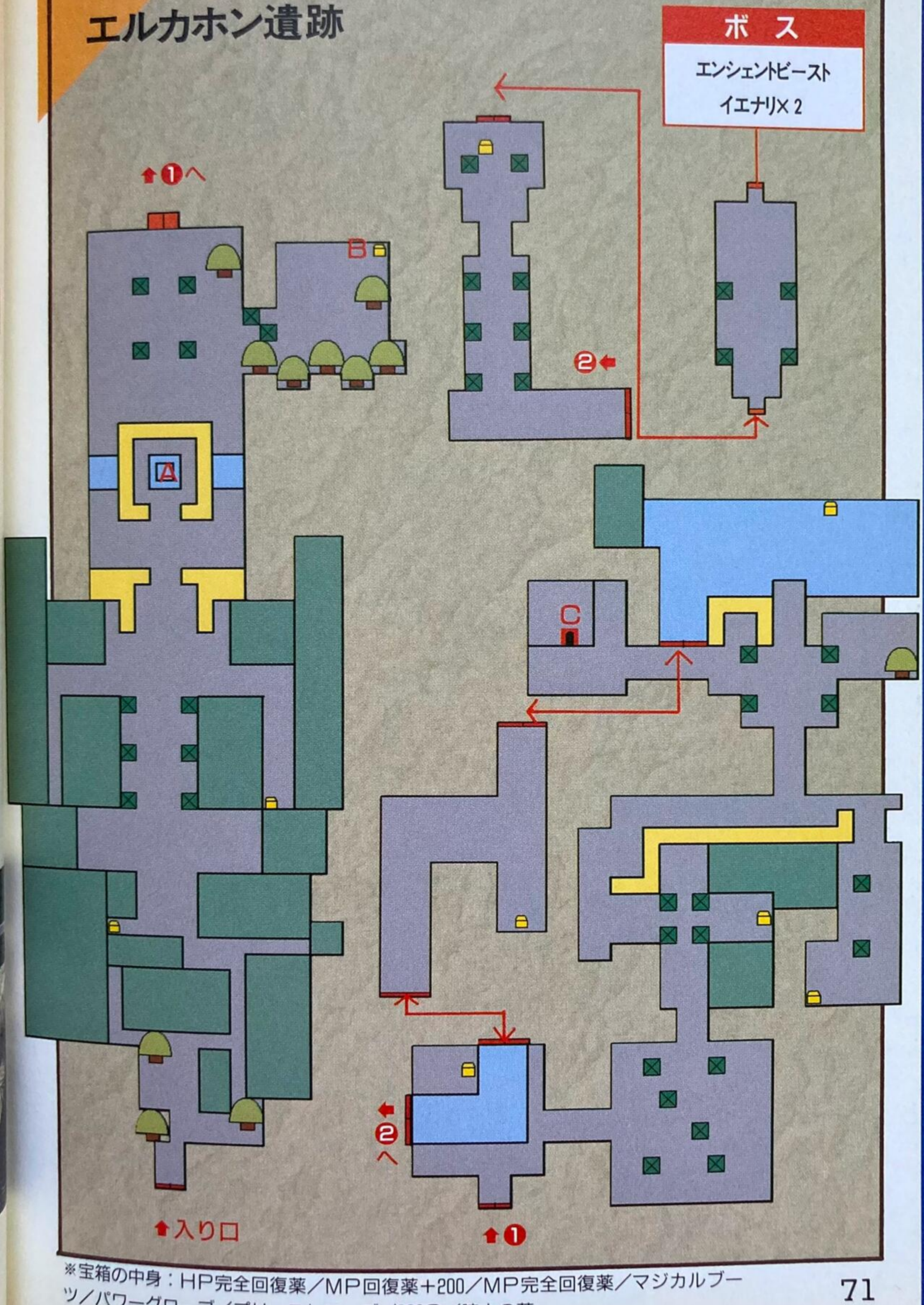


◀障害物は、ビオメルダーが投げて消し去る。開いた所からカネヨンが突撃。



▲風の魔神、土の魔神を多用。ルシオンは、しばらくは回復呪文でサポートすることになる。

# エルカホン遺跡




※宝箱の中身：HP完全回復薬／MP回復薬＋200／MP完全回復薬／マジカルブーツ／パワーグローブ／プリーストローブ／300G／腕力の薬

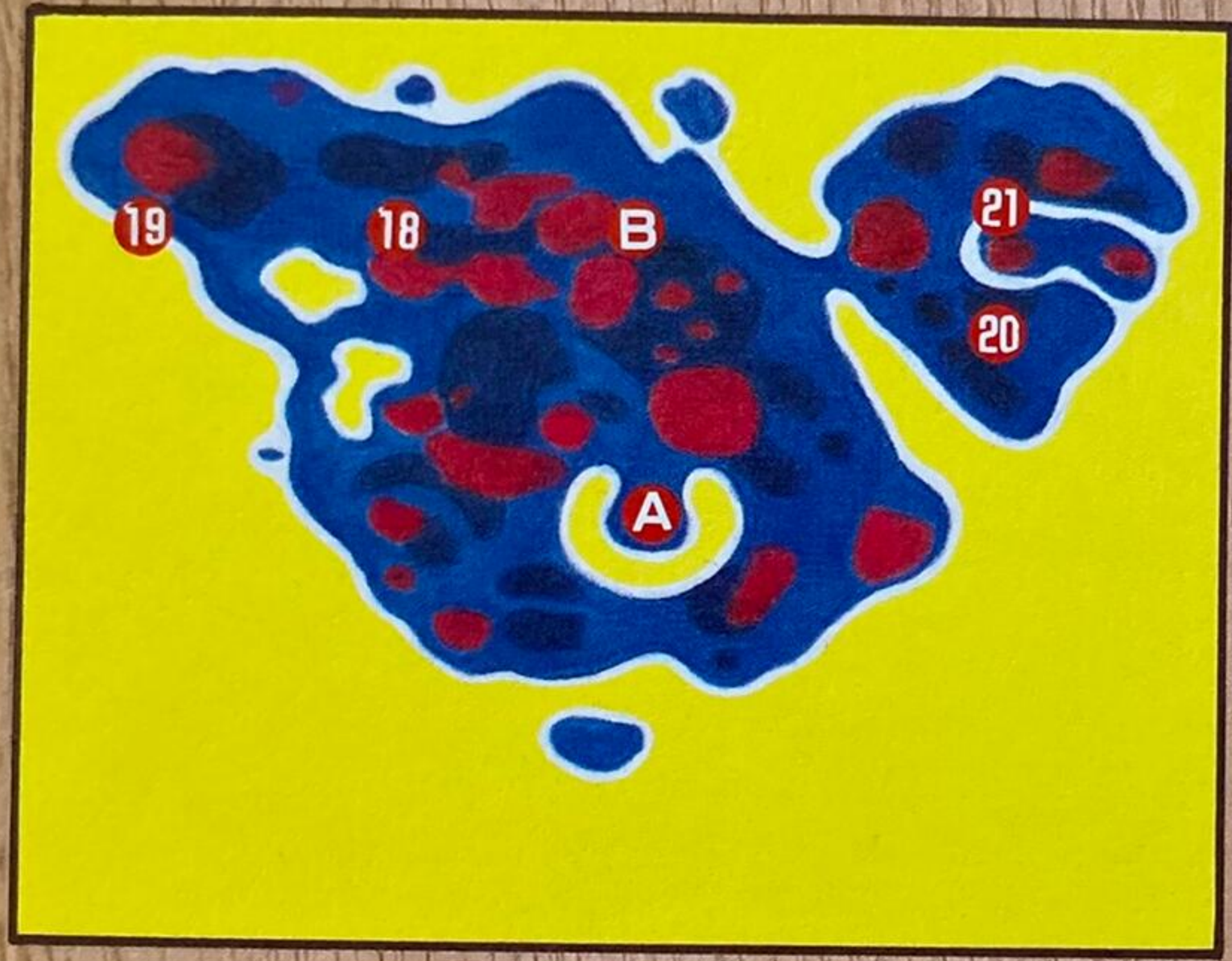
# 異世界へ、そして魔法障壁内へ

## ⑱エルコラゾン城〜㉖フィンデサイクル城

エルカホン遺跡から異世界へと進んだら、いよいよ終盤に突入だ。この後は、異世界でいくつかのイベントを終え、ビルカバンバに一度戻ってから、魔法障壁内へと進むことになる。

異世界は、そう広くはないが、強力なモンスターが続出する。エルカホン遺跡からの出口の位置もよく確認しておこう。また、エルドラド城は移動するが、最初はⒷの位置へ向かえばよい。

魔法障壁内へは、ビルカバンバのどこまでもドアを通り、ビリケントンネルの近くに出現する。その後ビリケントンネルを越え、ブラスを目指さなければならない。さらに、大陸の北側へは、砂漠を越えなくてはならない。




### ワールドマップ② 異世界

⑱エルコラゾン城
⑲インティワタナ
⑳エルドラド城
㉑チチカカ

Ⓐ出現地点
Ⓑエルドラド城
初期位置

### ワールドマップ③ 魔法障壁内

㉒ビリケントンネル
㉓ブラス
㉔ウズウズプリン
㉕コールドドラッケ
㉖フィンデサイクル城



# 18 エルコラゾン城

妖精女王がいるという美しい城。女王の信頼を得ることが必要になる。



## 星の鏡を求めて妖精女王の城へ

異世界へのワープ地点から北へ行けば、城が見えてくる。

妖精女王から「星の鏡」を借りるためには、試練を受けなければならなくなる。インティワタナの魔物を倒すことだ。

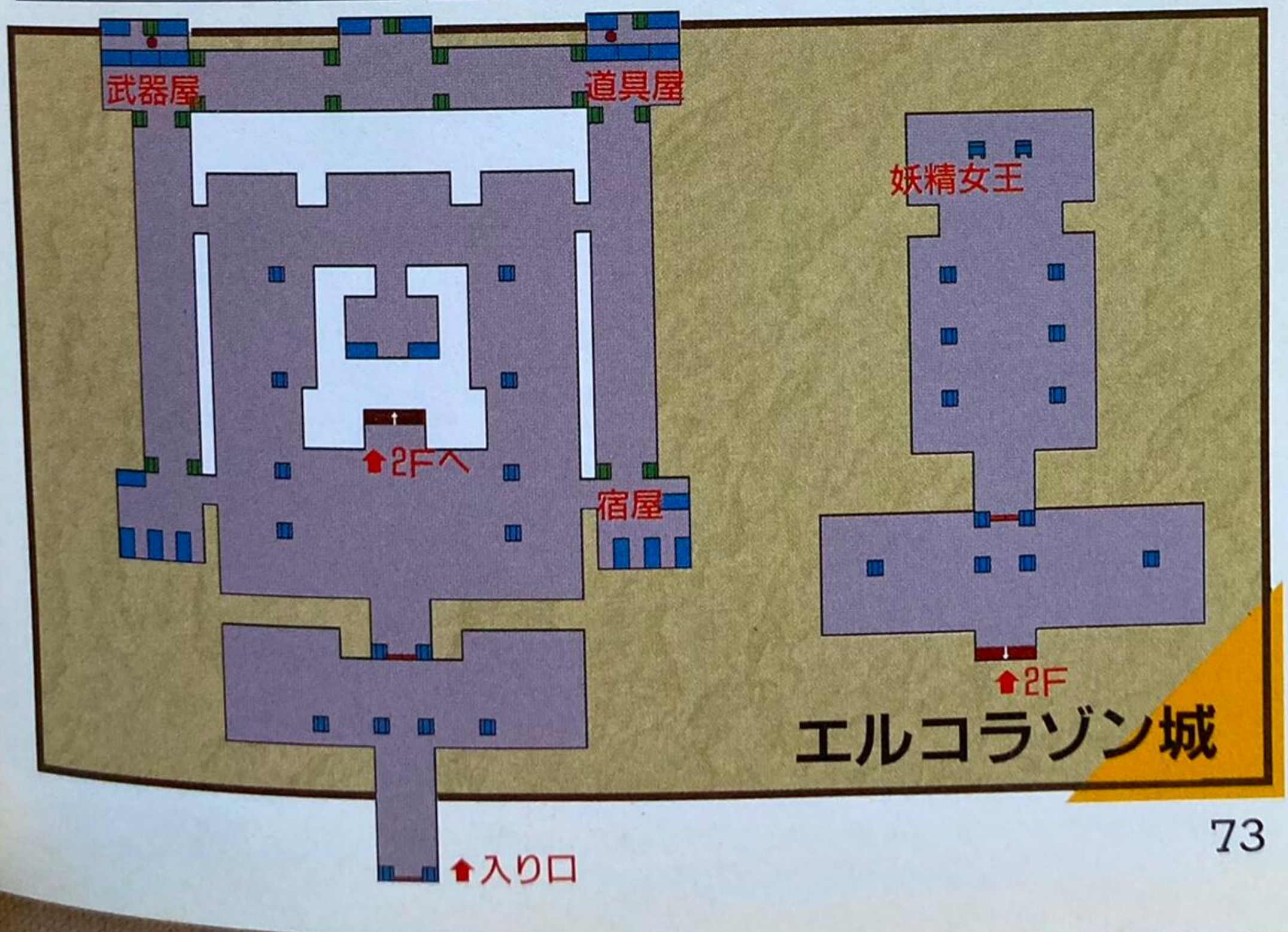



▲城の奥に妖精女王がいる。

| 武器屋 | |
|---|---|
| ポイズンニードル | 2000 |
| アサシンダガー | 4000 |
| ウインドカットラス | 800 |
| ブロードソード | 3000 |
| トライデント | 1000 |
| ランス | 1600 |

| | |
|---|---|
| 雷鳴の斧 | 2000 |
| バトルアックス | 4500 |
| パルチザン | 1200 |
| グレイブ | 3000 |
| 氷の弓 | 3000 |
| 炎の弓 | 5000 |

| 道具屋 | |
|---|---|
| ＨＰ回復薬＋400 | 300 |
| ＨＰ完全回復薬 | 1000 |
| ＭＰ回復薬＋200 | 1000 |
| ＭＰ完全回復薬 | 3000 |
| レザーブーツ | 100 |
| レッグサポート | 200 |
| アイアンヘルム | 1800 |
| 理力のかぶと | 3600 |
| マジカルアーマー | 5000 |
| 理力の鎧 | 8000 |
| マジカルシールド | 4000 |
| 理力の盾 | 6000 |



# 19 インティワタナ

氷のような白いダンジョンの中に、
怪花が口を開けて待っている。



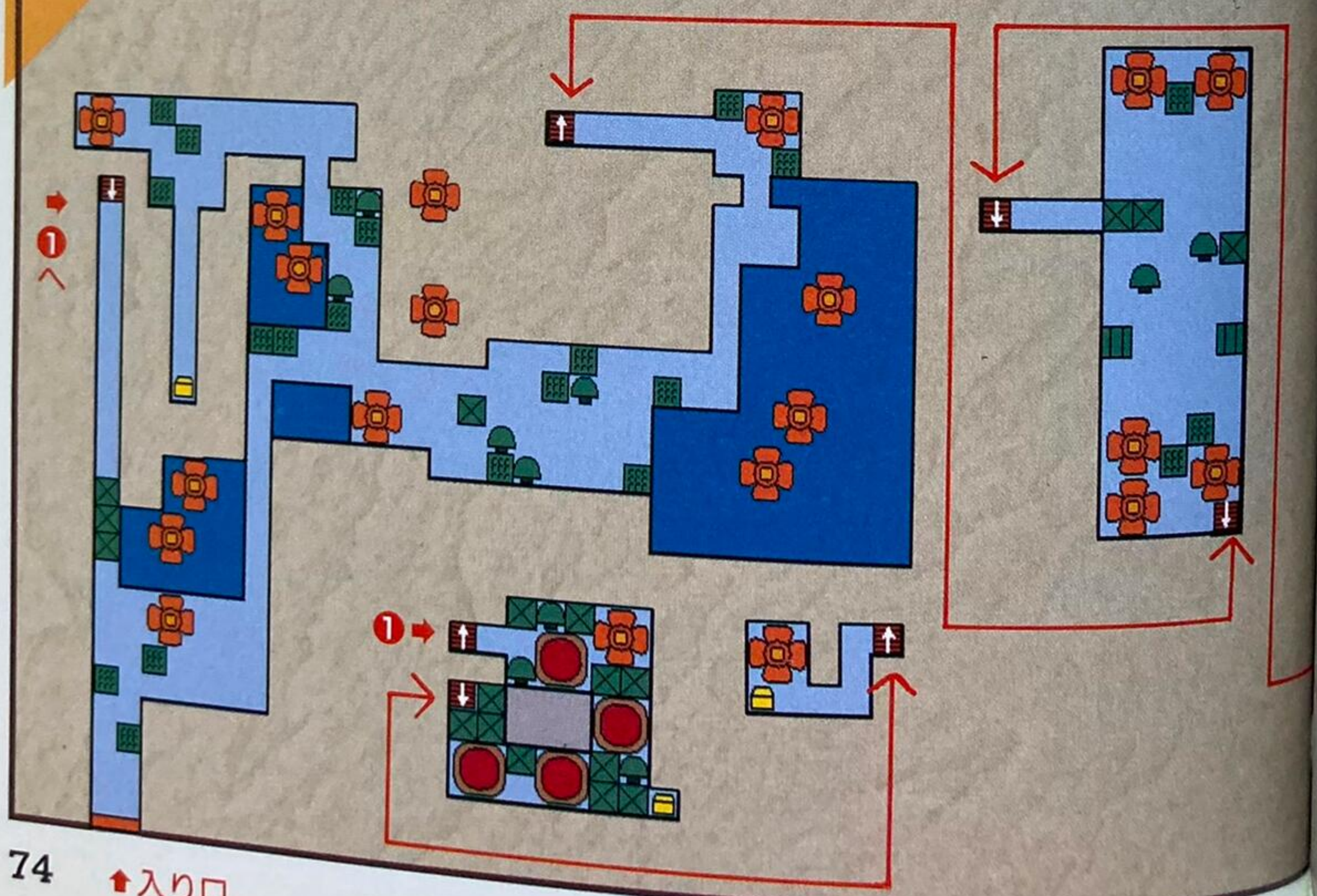
## 人食い植物たちの生息するダンジョン

中に入ると、いきなり道が分かれている。入り口付近の人の話のとおり右が妖精女王に反対するモンスターの住みかで、左は宝物庫。もちろん、左の宝物庫に先に行ってしまおう。デーモンサイズとマジカルシールドが手に入る。デーモンサイズはエルゴート専用。マジカルシールドは、盾以外の防具を装備できないビオメルダーが装備する。これだけでも戦いはかなり楽になるはずだ。




▶どう見ても怪しい立て札だよね。

### インティワタナ①



## 魔法を使う強敵が続々

ここのモンスターは、一筋縄ではいかないものばかり。とくに、ブックスピリッツには要注意。ＨＰは低いものの、スリープの魔法を多用する。物理攻撃は、ほとんど回避されるので、魔法で倒せ。



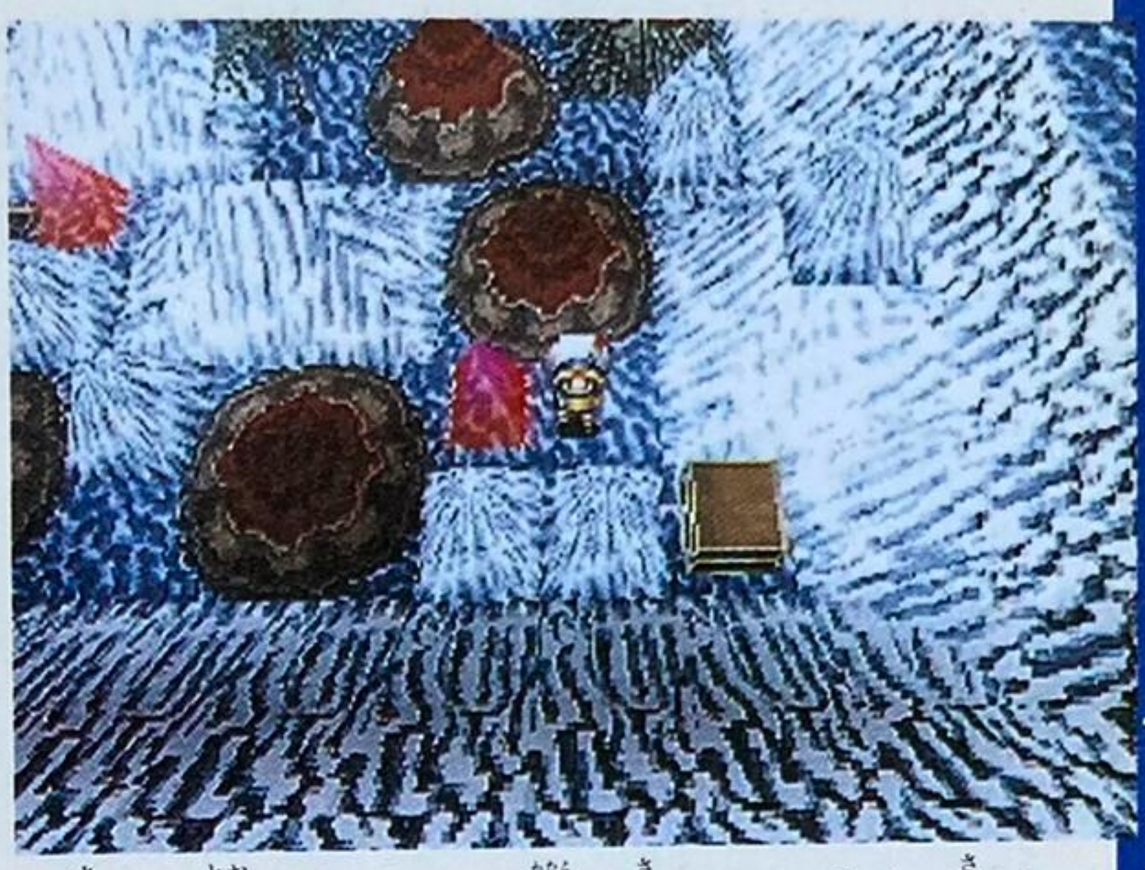
▶ブックスピリッツには、魔法で対抗。カネヨンも炎を吐いて攻撃したほうが有効。眠らされたらあきらめるしかない。



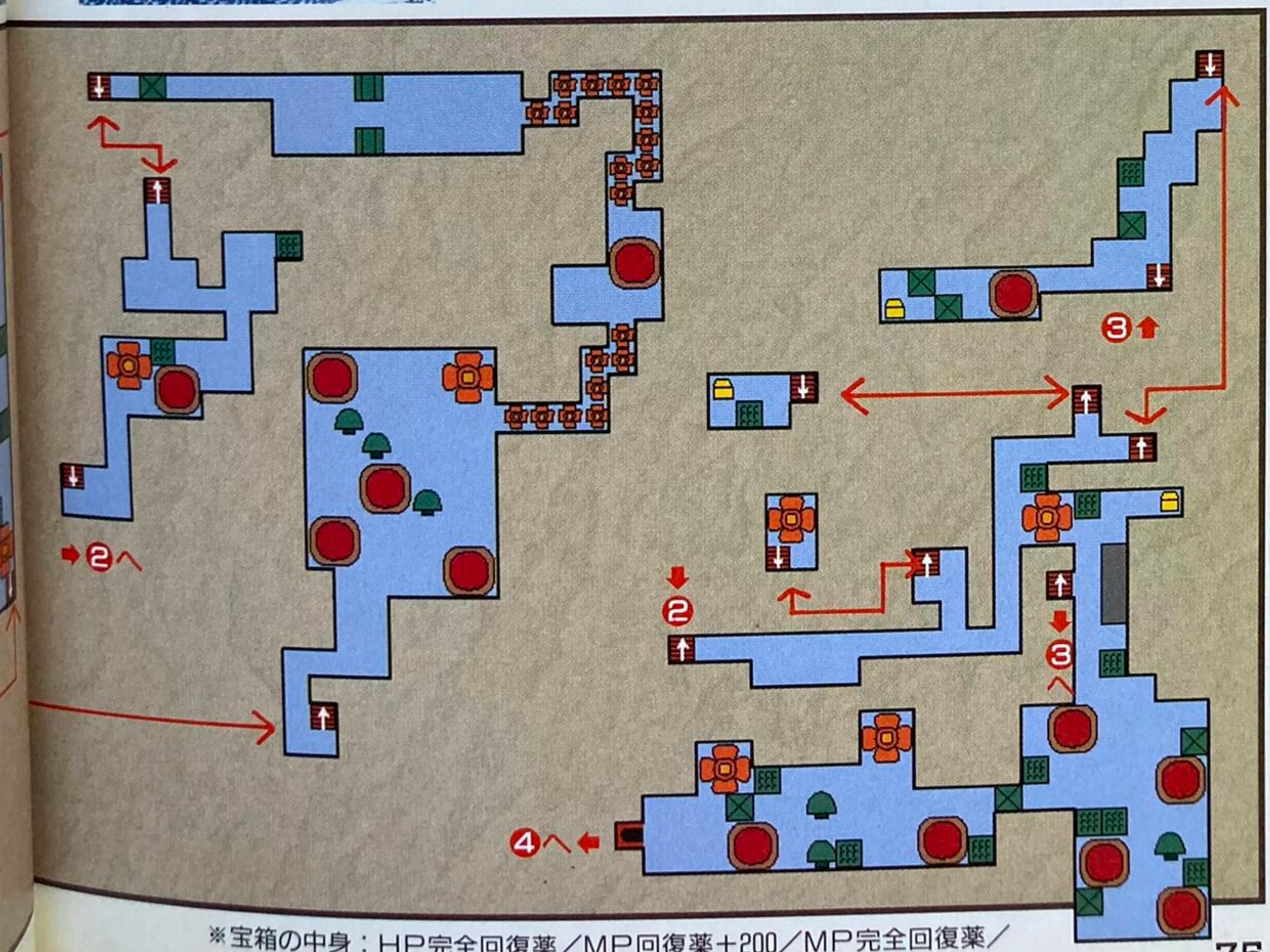
◀放っておくと、巨大化して自爆してしまうドレインボトル。ゴブリンといっしょに登場するが、ドレインボトルから倒せ。

## 人食い花はなるべく避けて

あちこちで口を開いている人食い花は、パーティ全員にダメージを与える。しかし、どうしても踏み越えないと行けないような場所にあったりするのだ。踏み越えてさっさと移動すること。戦闘終了後の地面の状態にも要注意だ。



▲避けて通れるときは、必ず避ける。だが、避けられない場所の奥にはきっとよいものがあるのだ。



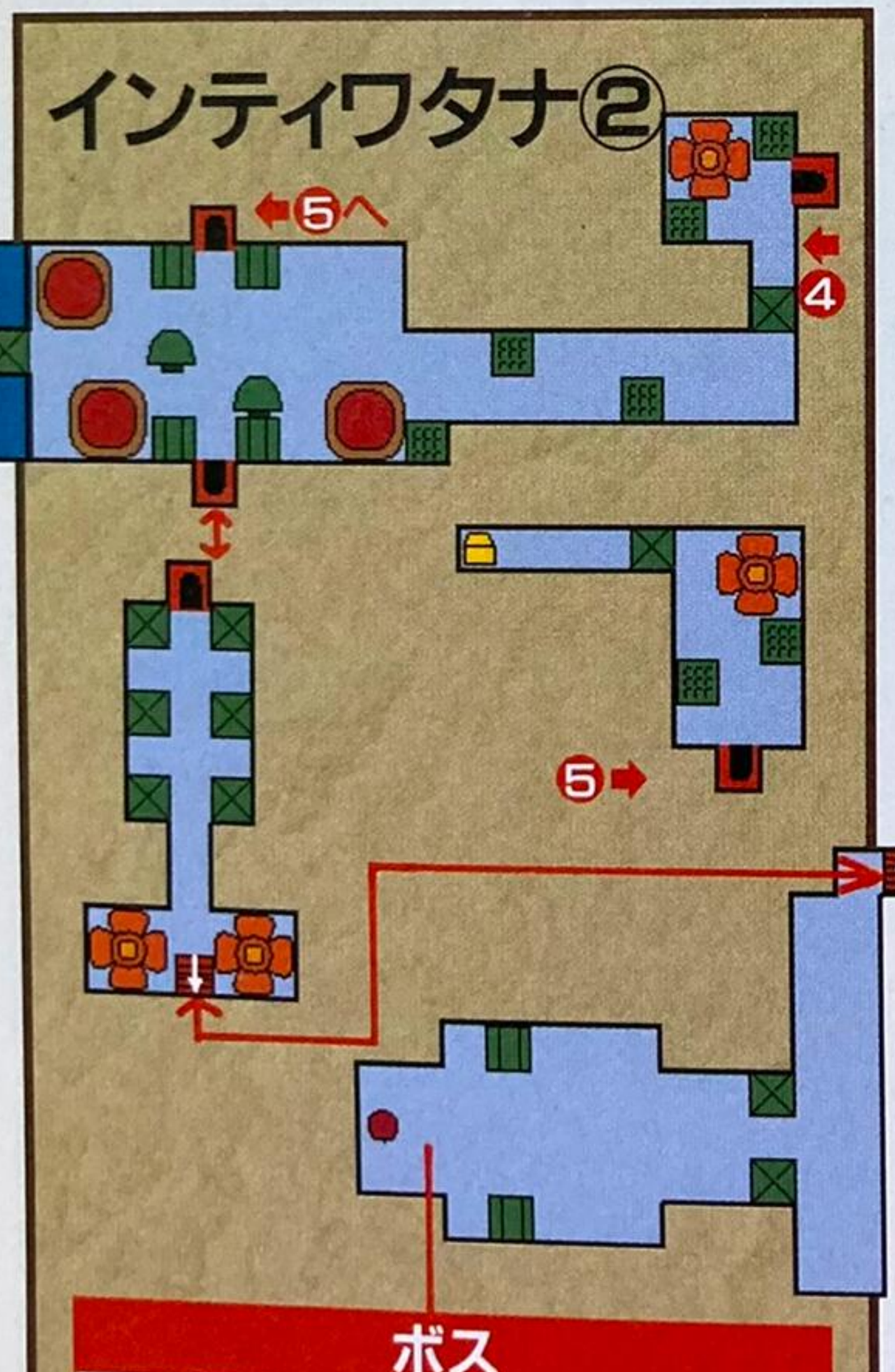

※宝箱の中身：HP完全回復薬／MP回復薬＋200／MP完全回復薬／デーモンサイズ／マジカルシールド／ウォーハンマー／3500G／精神の楽

## アイテムを入手してからボスへ

ここには、宝物庫以外にもさまざまなアイテムが落ちている。とくに、ＭＰ完全回復薬は役に立つ。ルシオンのＭＰさえ残っていれば、薬を使わずに回復が可能なので、ＨＰ回復薬よりもかなり価値が高い。また、武器のウォールハンマーもある。ミミナガに装備させよう。



▲マップを見れば、すべての宝箱の位置が分かる。




## BOSS ボス アブサラ

アブサラは、これまでになくＨＰの高いボスだ。しかも、防御力は異様に高い。魔法に対する耐性は、攻撃系の魔法すべてが平均的に効く。毒に対する耐性がやや低いので、ポイズン系の効果をもつ武器があれば使ってもよい。

アブサラの攻撃では、「なめる」という特殊な攻撃に注意。行動不能になるので、ルシオンは必ず後ろにいよう。



▲物理攻撃と魔法攻撃で、地道にダメージを与える。特殊攻撃はこわいが、難しい相手ではない。

## SS イーブルスピリッツが強敵

通常はどうということがないイーブルスピリッツだが、ボスの護衛に付かれるとやっかいだ。スリープをかけられると、いかなルシオンでも眠ってしまうことがある。そうなるとどうにもならない。そうなる前に凍らせてしまうのが手だ。



◀普段は比較的倒しやすい相手なのだが、集団になると手強い相手に。

事件解決後

アブサラを倒したら、妖精女王から課せられた試練はクリアしたことになる。徒歩か、テレポートでエルコラゾン城へ戻ろう。妖精女王に会えば、魔法障壁内へ行くためのカギのひとつ「星の鏡」がもらえる。あとは、妖精王が持つという「月の瞳」だ。




▲星の鏡をもらい、妖精王の情報も聞けてしまう。

## 「妖精女王から星の鏡をもらおう」



## 月の瞳はエルドラド城に

次は、妖精王が住むエルドラド城へ行くことになる。エルドラド城までの道には、けっこう強いモンスターが登場するので、心配ならば装備を買っておくこと。エルコラゾン城のなかには、武器屋や道具屋、宿屋が揃っており、街としての機能をもっている。

理力のかぶとや理力の鎧などをルシオンが装備していれば、魔法の効果が上がるので、ぜひ欲しいところだ。




◀城のなかには店もある。宿屋もあるので休んでMPを回復しよう。




▲次は、月の瞳。妖精王はエルドラド城に住んでいるのか。でも、気難しそうな人だぞ。

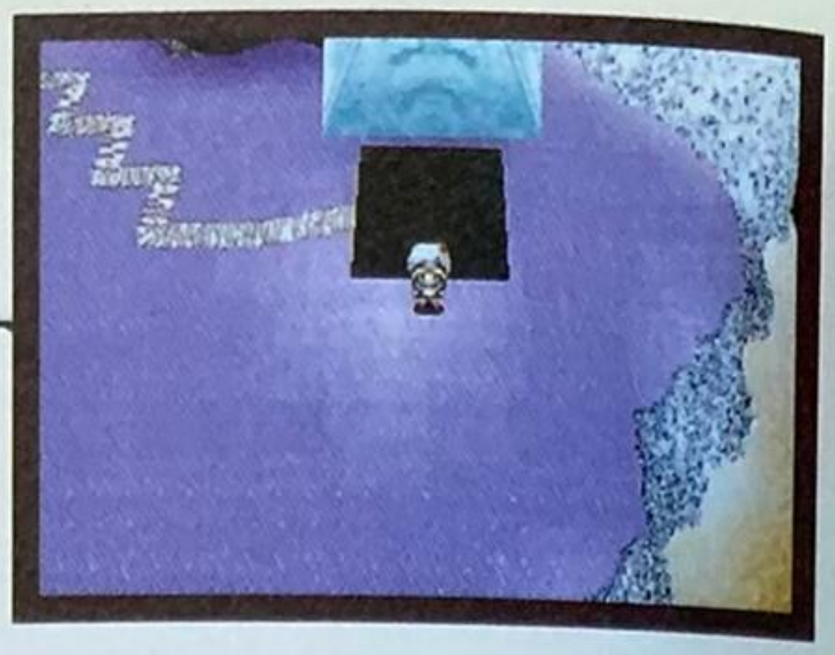
## エルドラド城への道

エルドラド城へ行くには、南から東へぐるりと迂回しなければならない。街道を通っていれば、モンスターとは出会わないが、道が途切れている場所では、ほぼ確実にモンスターが現れる。



◀街道上といっても、途中で途切れている。じつはけっこう危険なのだ。

# 20 エルドラド城



荘厳な造りの城の主は妖精王。妖精女王とのロマンスも聞ける？

## 空飛ぶ城で次のダンジョンへ移動

城の造りは、エルコラゾン城によく似ている。店や宿屋も備えているところもいっしょ。妖精王は3階にいるので、まずは会って話をしてみよう。

### やっぱりここで試練が

パターンとしては、妖精女王の場合と同じく試練を受けるというやつ。今度はなんとドラゴン退治を依頼される。




▶3階に妖精王が。いかにもキングといった感じの人だけど、美人の妖精女王とは不釣り合いなような気も……。




◀ようするに、今度も試練を受ければいいわけね。今度の相手は、ドラゴンということだけど、なんだか大変そうだな。

### 空を飛んでチチカカへ

ドラゴンが住むというチチカカは、離れた場所にあるという。どうやって行くかというと、城が空を飛んで移動する。さらに、着いたところから北へ歩く。




◀いや、あの、発進ってどういうこと？　城ごと移動してダンジョンの近くまで行こうっていうの？



▲本当に空を飛んでいる。浮遊感がたまらない。

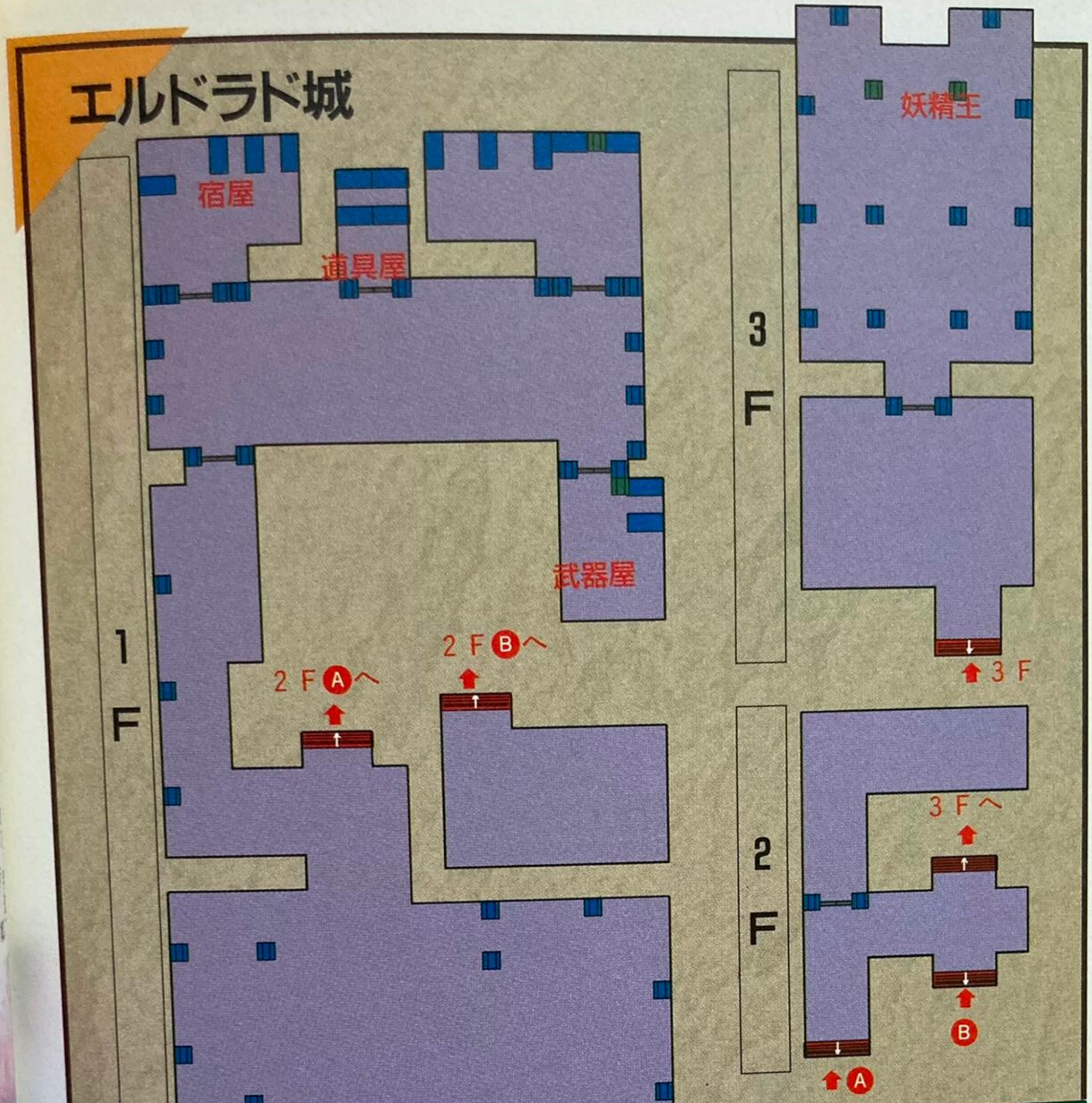
### 城の内部構造

エルドラド城は、3階建てになっている。1階には、武器屋や道具屋などがあり、装備を買うことができる。しかし、目先のことばかり考えていると、店の存在を知らずに終わることも……。広いけど歩きまわれ。



◀かなり広く感じるけど、街だと思えば納得。なんでも揃っているぞ。

# エルドラド城




| 道具屋 | |
|---|---|
| ＨＰ回復薬＋400 | 300 |
| ＨＰ完全回復薬 | 1000 |
| ＭＰ回復薬＋200 | 1000 |
| ＭＰ完全回復薬 | 3000 |
| レッグサポート | 200 |
| レッグガード | 2000 |
| アイアンヘルム | 1800 |
| 理力のかぶと | 3600 |
| プレートメイル | 5000 |
| 理力の鎧 | 8000 |
| メタルシールド | 4000 |
| 理力の盾 | 6000 |

| 武器屋 | | | |
|---|---|---|---|
| ポイズンニードル | 2000 | バトルアックス | 4500 |
| アサシンダガー | 4000 | ブロードアックス | 7000 |
| ブロードソード | 3000 | パルチザン | 1200 |
| グレートソード | 6000 | グレイブ | 3000 |
| ランス | 1600 | 氷の弓 | 3000 |
| アイスランス | 4000 | 炎の弓 | 5000 |

# 21 チチカカ



これまでになく複雑なダンジョン。
仕掛けも多くて非常に危険。

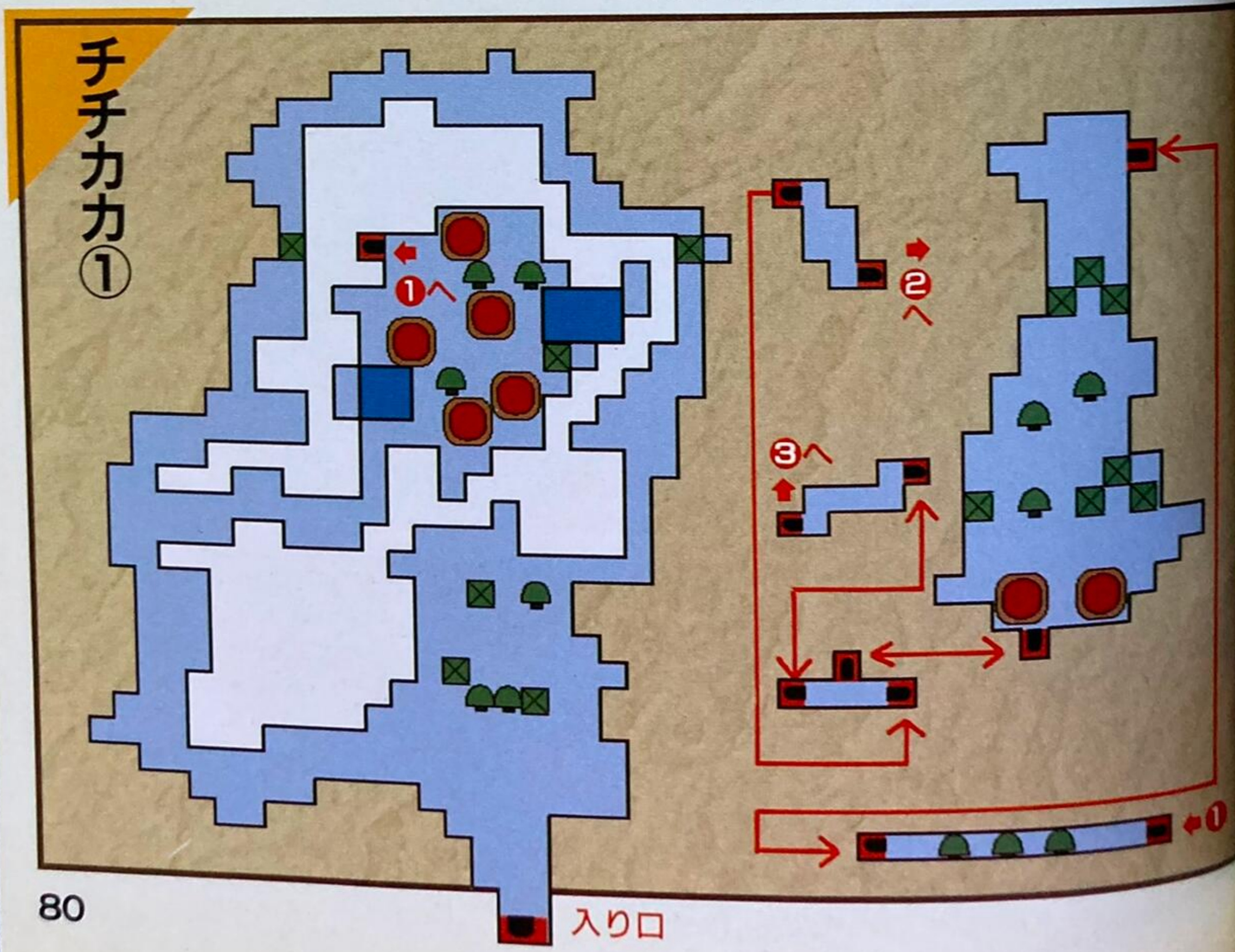
## ドラゴンもどきが住む広いダンジョン

見た目はインティワタナに似ているが、こちらのほうがはるかに危険。広くて危険なので、ＭＰの配分が重要になってくる。どうしても魔法を使わなければならない機会も多いので、ここではＭＰ完全回復薬を１つぐらい使うつもりでいよう。

人食い花によるダメージはここでも強大で、戦闘時でも花の上にいるとダメージを食らってしまう。障害物などで位置的に不利な戦いも多いので戦略を考えろ。



▲マップを見て現在地を確認しながら進もう。






※宝箱の中身：HP完全回復薬／MP完全回復薬／大地の盾／スピードブーツ／
呪いのナイフ／4000G／賢さの薬

## 中間地点までたどり着け

ここには、サラマンダーやクレイジーペガサスといった強敵が揃っている。クレイジーペガサスの物理攻撃は強力。魔法は欠かせないので、惜しまずに使おう。

このダンジョンはかなり広いので、ボス戦の手前でセーブできる中間地点が存在する。とりあえず、ここまでルシオンのＭＰはもたせておこう。



◀ここまでこられれば状況は有利。セーブさえしておけば、またここから始めることができる。

## BOSS ボス レッサードラゴン

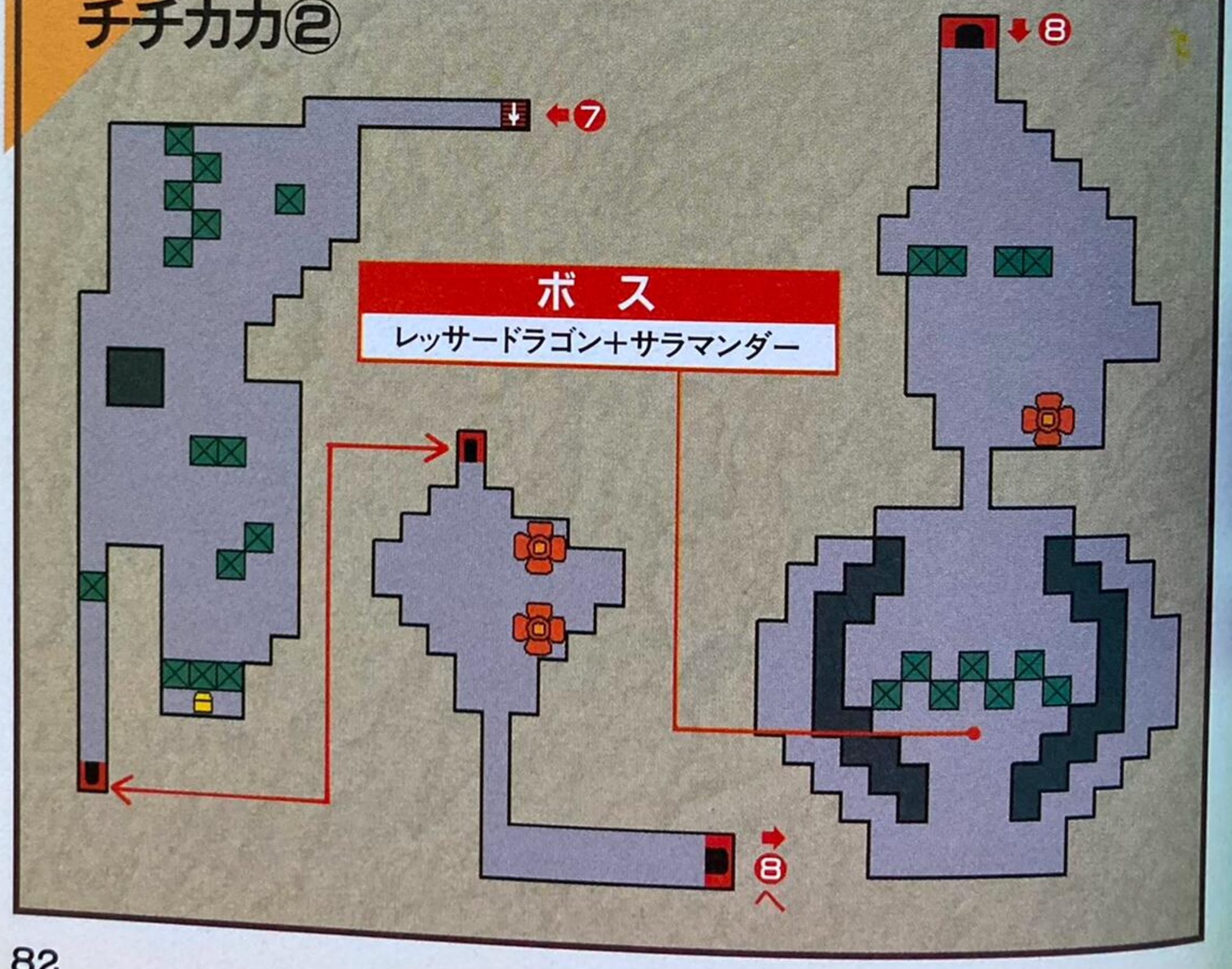
サターン版では護衛にサラマンダーがいるので、フロストブロウで凍らせる。

レッサードラゴンは、風の魔法に弱いので、風の魔神や風系の魔法で戦え。ＨＰはかなりあるので、どちらかというとルシオンは後方支援に徹したほうがよい。



▲カネヨンとビオメルダーの攻撃があれば勝てる。

## チチカカ②



ボスを倒せばもうチチカカに用はない。エルドラド城は、飛行して着いた先に待機しているので、テレポートで帰れる。今後はエルドラド城はこの場所に固定される。

城に戻ったら、妖精王に会おう。

## 妖精王から月の瞳を

これで、妖精王からは「月の瞳」をもらえる。2つのアイテムが揃ったので、異世界でなすべき事はすべて終わった。買い物をしたらビルカバンバへ。




◀妖精王もこれで守るべきアイテムがなくなって、自由に妖精女王と会えるらしい。大団円なのか？

# 事件解決後

## 「月の瞳を手に入れて戻れ」

## ビルカバンバへ戻れ

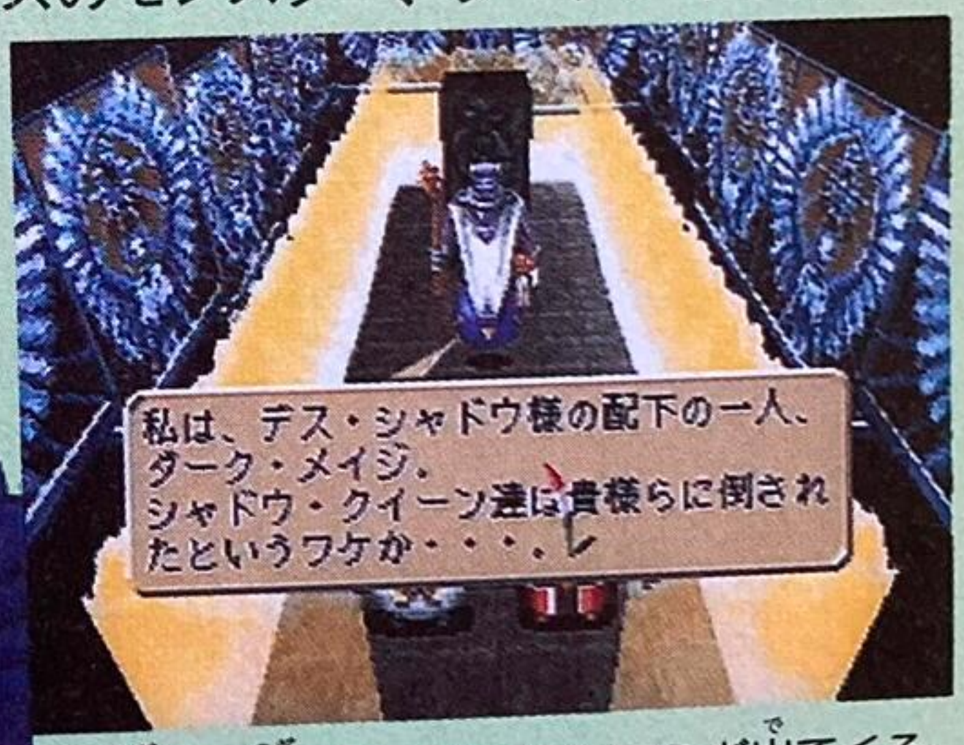
ビルカバンバへは、テレポートで戻れるので、戻ったら魔総研の所長の所へ行こう。魔法障壁内へ行ける「どこまでもドア」を出してくれる。これで敵の本拠地へ行けるようになるのだ。




◀これで魔法障壁内へ行けるダス。この怪しげな名前のドアで空間がつながっている。

## 通路の中で戦いが

意気揚々とどこまでもドアの中に入るルシオンたちだったが、目的地までの異空間の中に敵が現れる。ルシオンたちの行動を阻止せんとする幹部クラスのモンスター、ダークメイジだ。

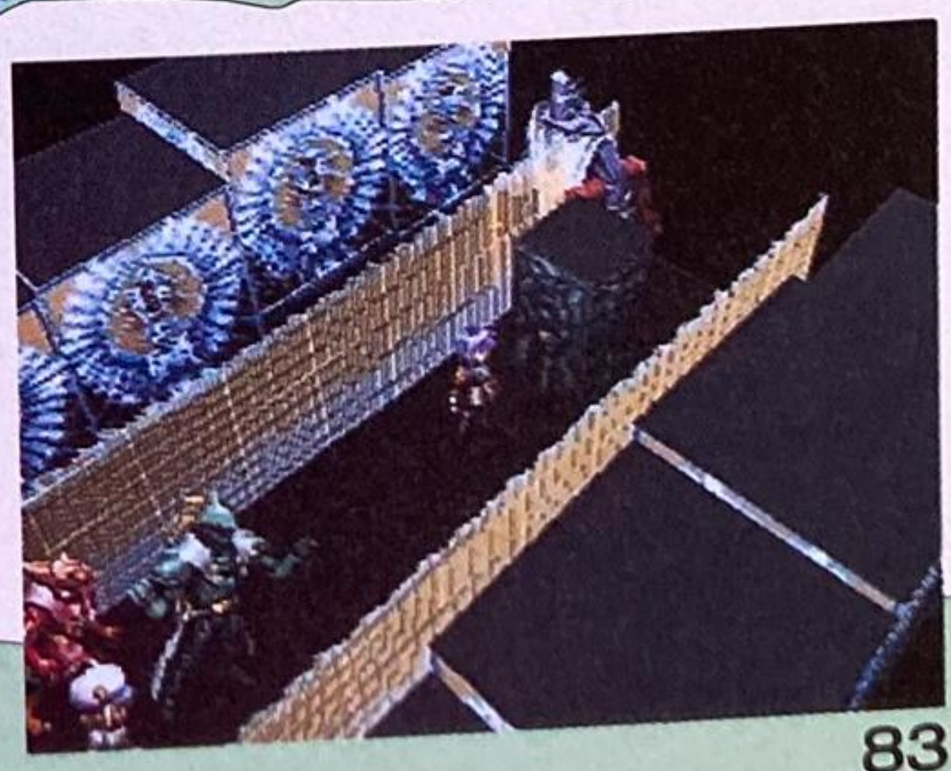



▲次から次にじゃまするやつらが出てくる。でもこいつは今までのやつとは違うようだ。

BOSS ボス

## ダークメイジ

ここでの大きな問題は、戦場の中央にある柱。この柱は破壊不可能なので、柱の陰から出てくるまでは物理攻撃は不可能。ビオメルダーの「投げる」でしのぎながら味方のＨＰをつなぎとめておこう。



# 22 ビリケントンネル

敵地へやっとたどり着いた。ブラスの街へのトンネルを抜けろ。



## トンネルを越えてブラスの街へ向かう

どこまでもドアでつながれた空間から出た先は新たな大陸だった。ここからブラスの街へ行くためには、西のビリケントンネルを抜けなければならない。

### ●鉱山のような地形のトンネル

ここは、地形的には鉱山のようなタイプのダンジョン。ボスはとくに存在しないので、心おきなく魔法が使える。魔法さえ贅沢に使えれば、ザコのモンスターなどこわくない。宝箱を取りながら、落ち着いて抜ければよい。



◀大陸に着いたら西へ。次の街へ行くまでにトンネルを通過する。




▶トンネル内に出没するモンスターも、今となってはザコ。ヒールも使い放題。

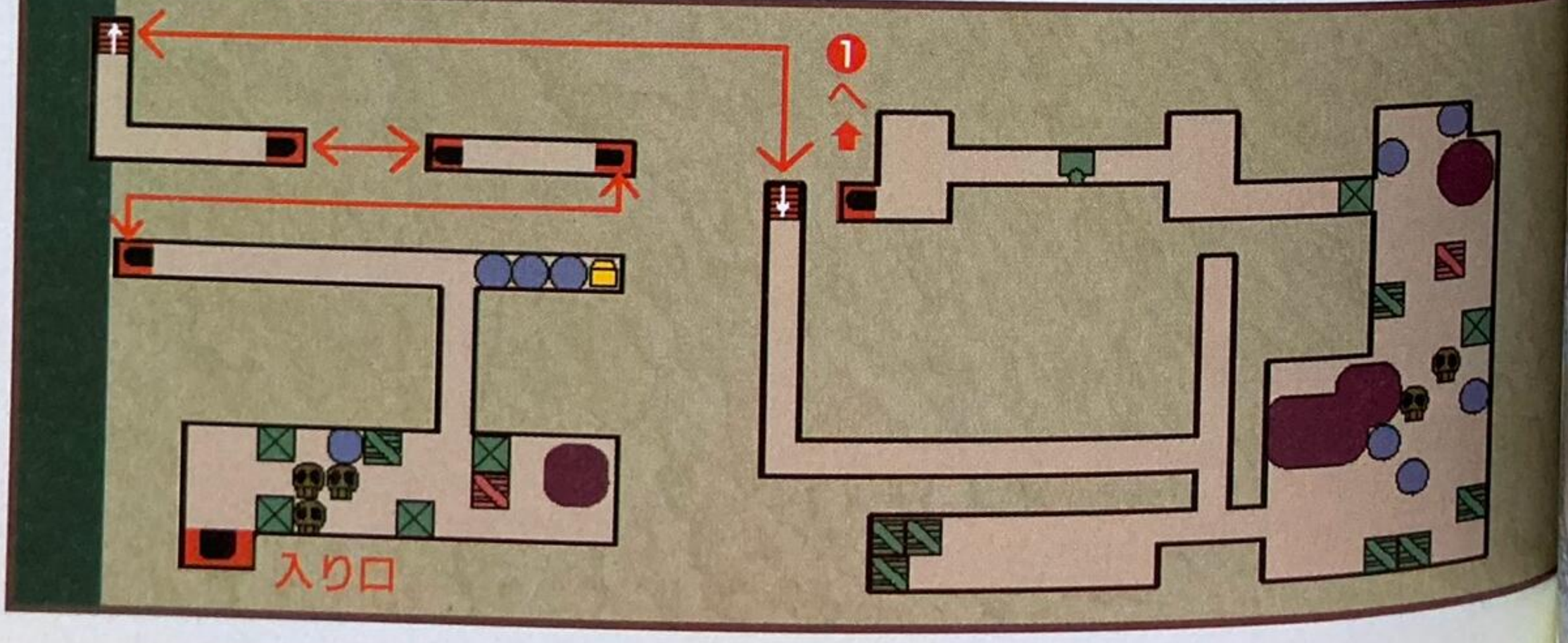
3DO

## マップが一部サターン版と違う

３ＤＯ版も、基本的には同じなのだが、ダメージ床が多い。３ＤＯ版でプレイする人はＨＰの消耗に気を付ける必要がある。



◀３ＤＯ版の画面。ダメージ床以外はすべてサターン版と同じ地形だ。



# ビリケントンネル

出口

中間地点

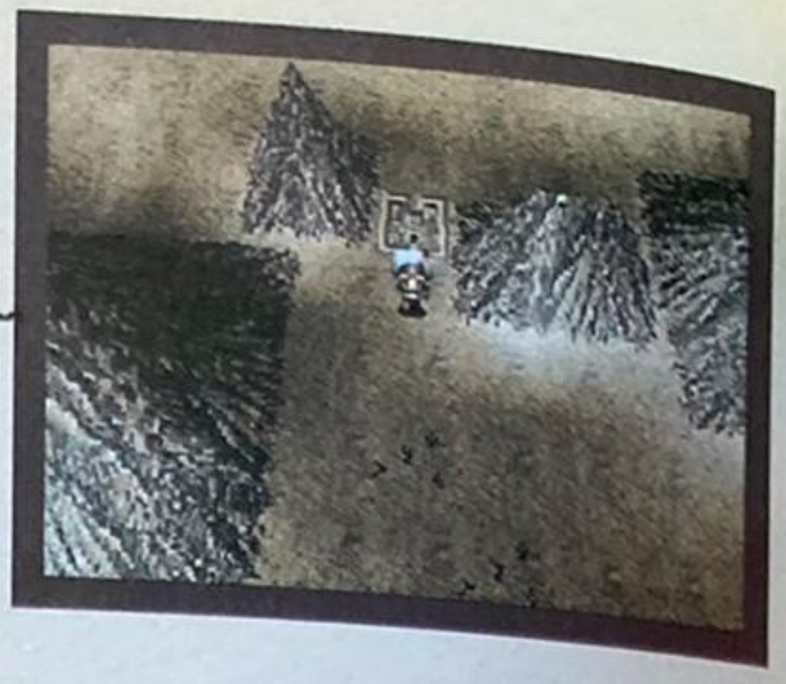
1

中間地点



※宝箱の中身：300G／他はすべて空

# 23 ブラス



敵地の大陸にも街があった。この街で本拠地の情報を集めよう。

## 魔法障壁内最初の街で情報を集める

ビリケントンネルからさらに西へ行けば、ブラスの街がある。この街は、フィンデサイクル城と同じ大陸にあるにもかかわらず、まだ敵の手には落ちていない。人々は好意的に情報を提供してくれる。

### 一息ついて装備を購入

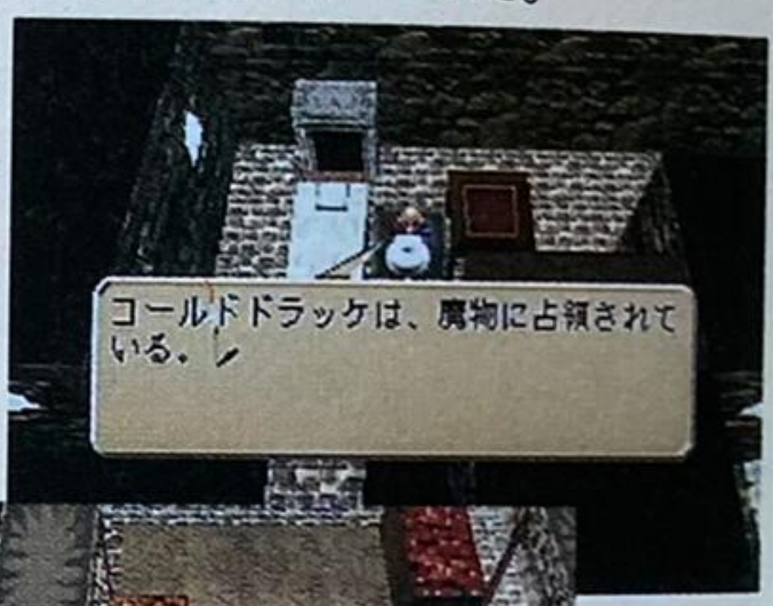
ダークメイジとの戦い以来ＭＰを回復するチャンスがなかったが、この街で休める。武器・防具も究極的なものが売られている。いよいよ終盤だ。



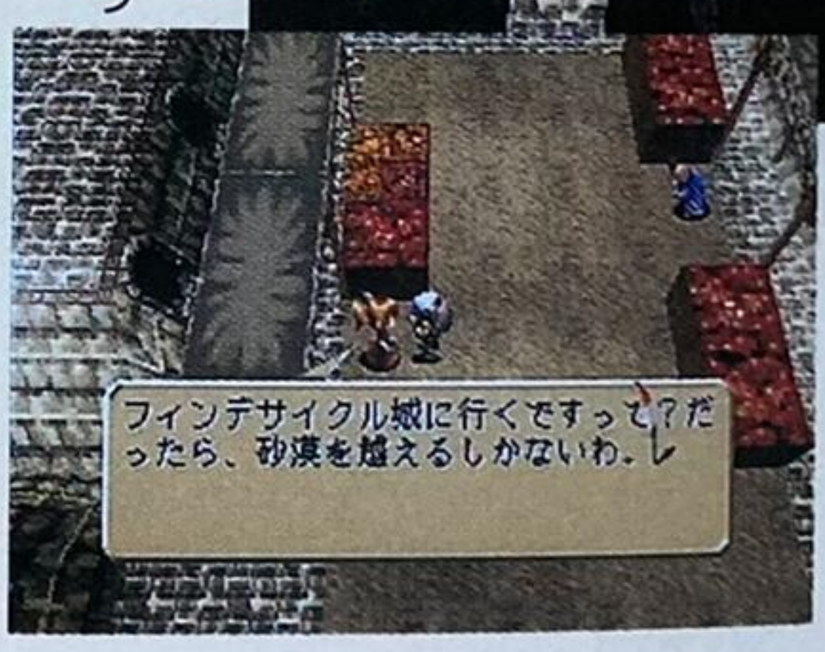
◀いたって平穏な街。とてもフィンデサイクル城と同じ大陸にあるとは思えない。一休みしてから情報収集だ。

### フィンデサイクル城の情報収集

敵の本拠地フィンデサイクル城は、この大陸の反対側だ。しかし、向こう側に渡るには砂漠を越えなければならない。砂漠は今はまだ渡れないのだ。




▶街の人たちも親切。これまで得られなかった情報を集める。




◀フィンデサイクル城のだいたいの場所はここで聞くことができる。

## 同じ場所を回っている?

街の北から砂漠へ出られるのだが、どうも様子がおかしい。行けども行けども向こう側へは到達しない。それどころか、同じ砂場所に戻ってきているようだ。やはり、走りという動物がいないとここは越えられないらしい。街へ戻って出直しだ。



▶ここから砂漠が広がっている。ずっと真っ直ぐ行けば、大陸の端へ行けるはず。



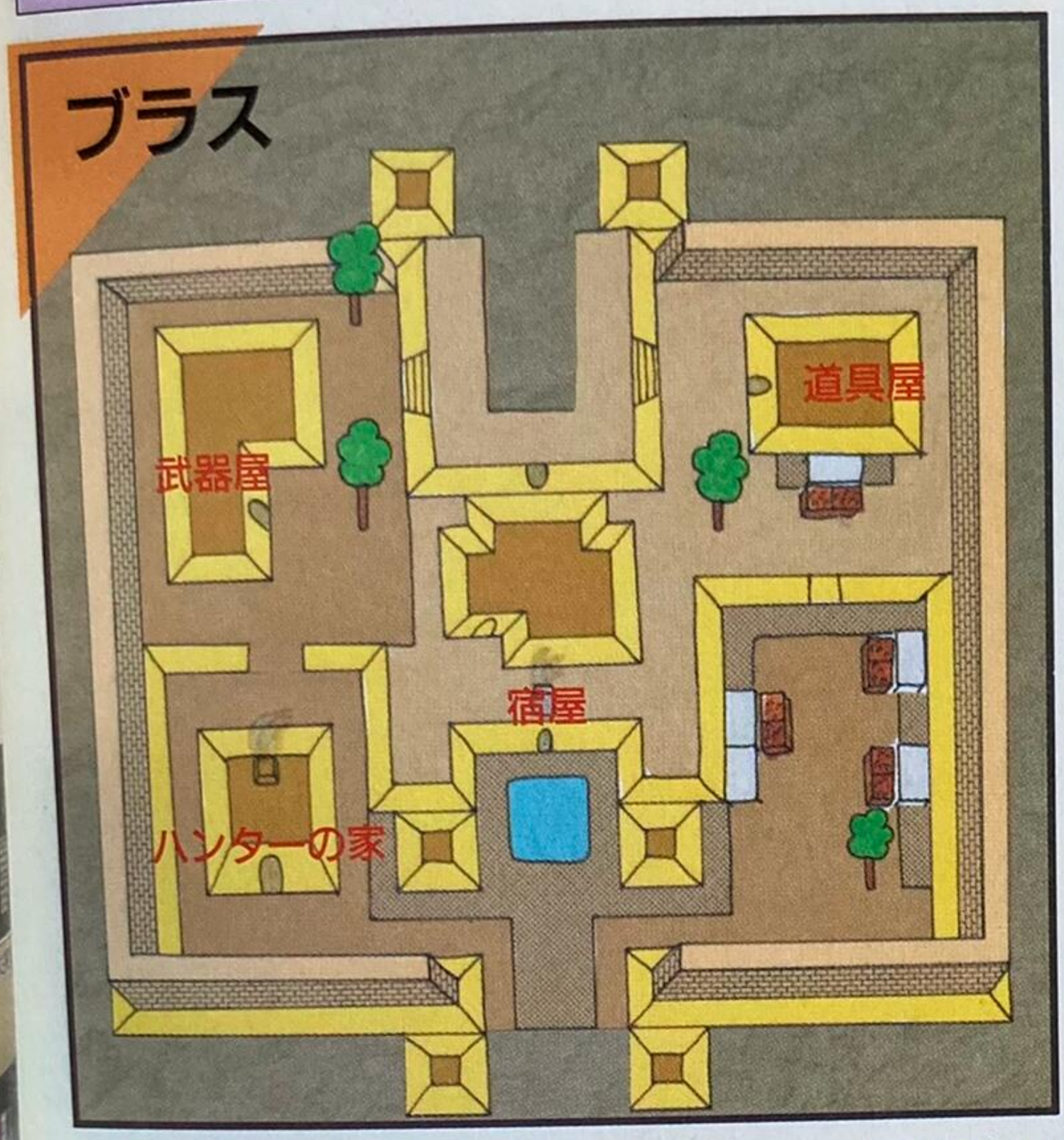
◀このように、どこまで行っても同じ場所をぐるぐる回る。どうなってるの?

## 武　器　屋

| | |
|---|---|
| アサシンダガー | 4000 |
| 呪いのナイフ | 8000 |
| ブロードソード | 3000 |
| グレートソード | 6000 |
| バトルアックス | 4500 |
| ブロードアックス | 7000 |
| グレイブ | 3000 |
| ハルバート | 7000 |
| 氷の弓 | 3000 |
| 炎の弓 | 5000 |

## 道　具　屋

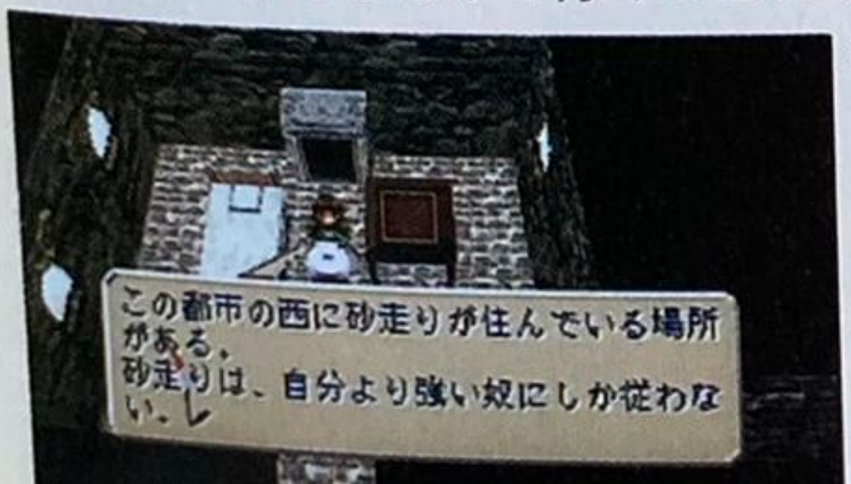
| | |
|---|---|
| ＨＰ回復薬＋400 | 300 |
| ＨＰ完全回復薬 | 1000 |
| ＭＰ回復薬＋200 | 1000 |
| ＭＰ完全回復薬 | 3000 |
| レッグサポート | 200 |
| レッグガード | 2000 |
| 理力のかぶと | 3600 |
| フルメタルヘルム | 6000 |
| マジカルアーマー | 5000 |
| 理力の鎧 | 8000 |
| マジカルシールド | 4000 |
| 理力の盾 | 6000 |




## 砂走りってなに?

なんとしても砂漠を越えなければならないのだが、それには砂走りという動物を使う以外にないらしい。砂走りに関する情報は、この街のハンターから聞ける。

砂走りは、自分よりも強い相手にしか従わないので、住みかまで行って戦う必要がある。ハンターはけがで同行できないので、自分たちだけで行くことになる。




◀砂走りという動物がいるのか？　いったいどんなの？

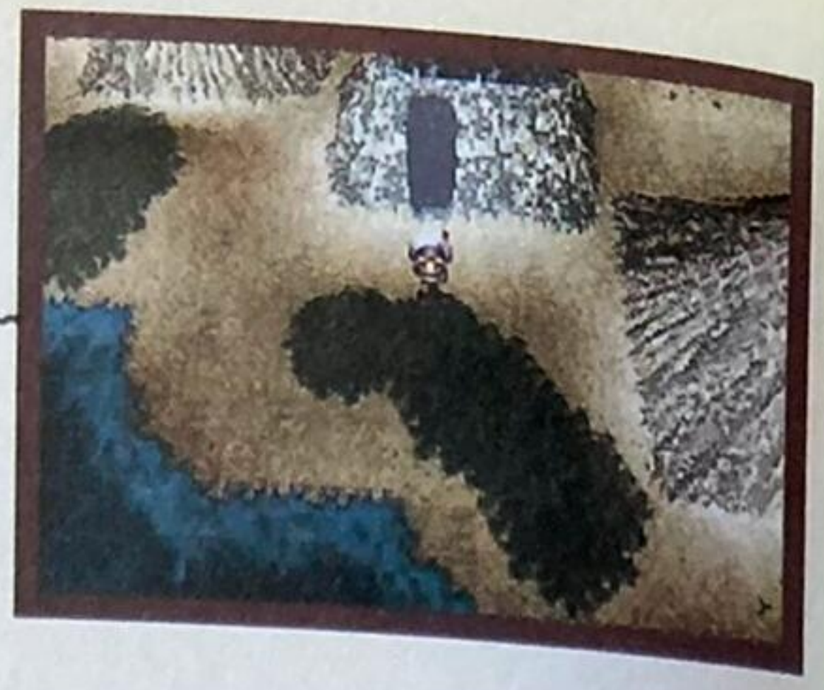
## ウズウズプリンへ

砂走りの住みかであるウズウズプリンは、ブラスからさらに西。ちょっと遠く感じるので、一度行ってからブラスへ戻り、回復して再びテレポートしてもよい。



▲街を出て西へ。ここは、北の砂漠と違って自由に行き来できる。この先にウズウズプリンがある。

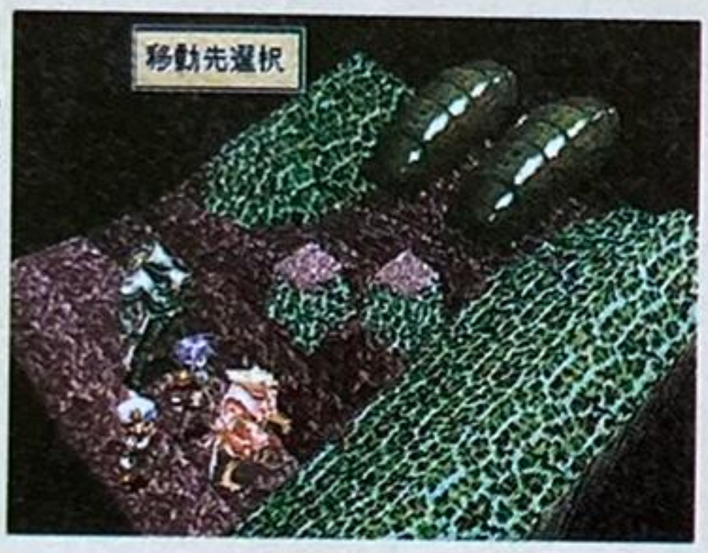
# 24 ウズウズプリン



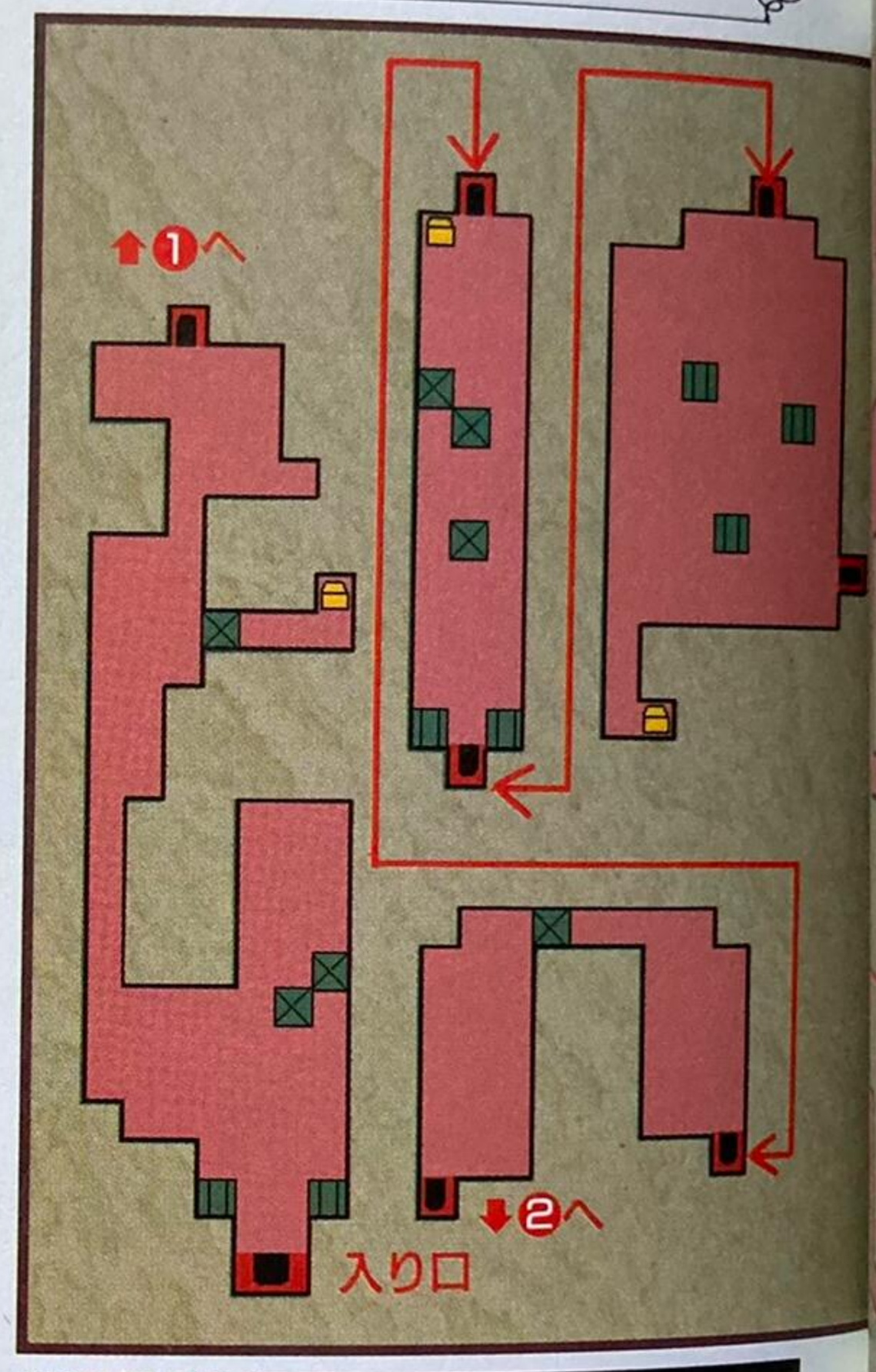
名前も怪しいダンジョンだが、中はさらに怪しい幻想的な世界。

## ウネウネした怪しげなダンジョン

地面が揺れていて、一瞬難しそうに感じるダンジョンだが、じつはそれほど複雑ではない。一部の隠し通路的な所においしいアイテムがあるので、これを取ったらボスへ一直線。そのボスこそが、砂走りのはずなのだが……。




▶最初に見たときは、呆気に取られる不思議な空間。それほど広くはないので、魔法を多用した戦闘が行える。




## BOSS ボス デザートランナー

サターン版は、メリジーヌ２体が護衛に付くので、これは物理攻撃で倒す。

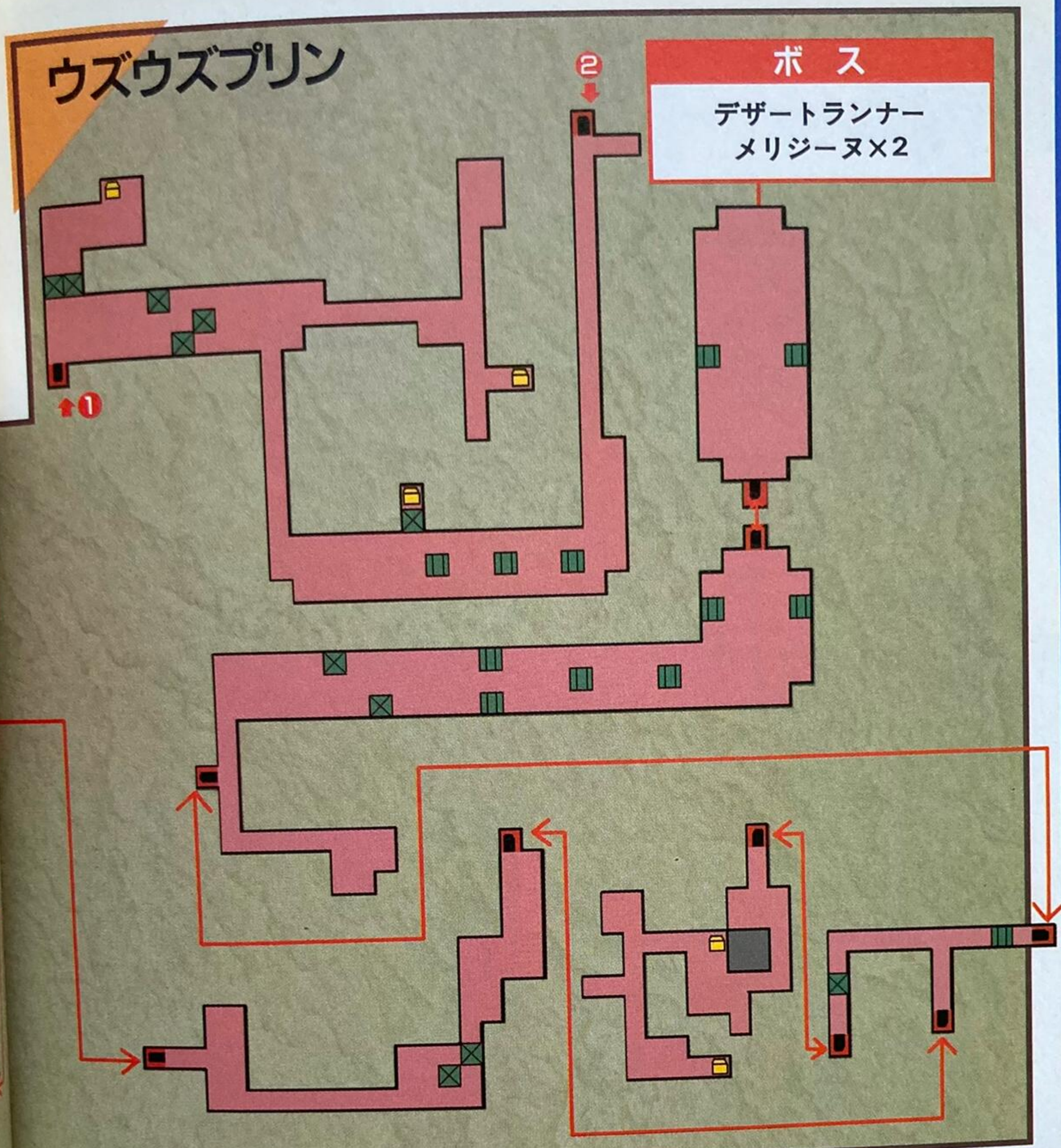
デザートランナーのＨＰは、尋常じゃないぐらい高いが、とくにやっかいな魔法などを使ってくることはない。ルシオンが背後でＨＰを回復しつつ、攻撃はカネヨンたちにまかせておけばよい。




◀ボスらしく見えないかもしれないが、ボスです……。回復しつつ戦う長期戦となる。



▲護衛を倒せば３ＤＯ版もサターン版もいっしょ。




## 砂走りで砂漠をわたれ

これで、デザートランナーはおとなしい砂走りとして協力してくれる。ブラスに戻ってハンターと会ったら、街の北へ行ってみよう。砂走りが待機している。

ここからは、ちょっとしたお楽しみ。砂走りに乗って砂漠の旅を楽しめる。鳴き声は、3DO版とサターン版では違う。



◀この視点で走りまわる。大陸の端で降りるのがもったいない。

※宝箱の中身：HP完全回復薬／MP回復薬＋200／MP完全回復薬／フルメタルシールド／トルネードランス／アースメイス／4500G／体力の薬

# 25 コールドドラッケ



大陸の反対側は寒かった。氷に閉ざされた街にはモンスターが。

## モンスター支配下の街を解放しよう

ほこらを通って出た先は、大陸の反対側。そこから北西へ行った所に街がある。

ここは、デスシャドウの支配下にあり、モンスターが駐留している。したがって、ここから、モンスターを追い払わなければ街としての機能は回復しない。




◀すっかり凍り付いている街。最初に木を破壊しないと中へは入れない。入るとすぐに戦いが待っているので準備しよう。

### 屋根を伝って移動

屋根の上には、宝箱があったりする。家の中から上れる場合がある。ボスは、宿屋の建物の屋上。最初は入り口が閉鎖されているので、裏から回れ。

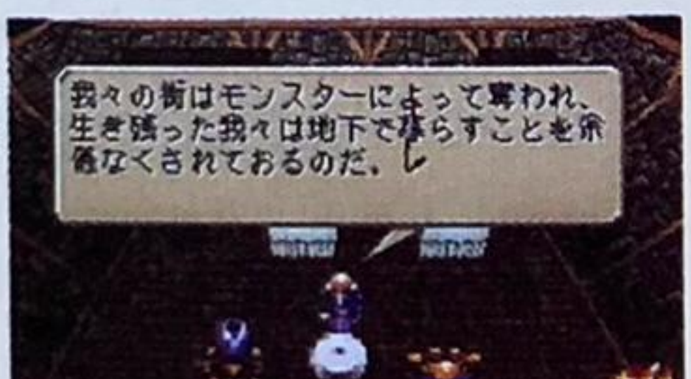



◀武器屋の屋根の上にはアイテムがある。ボスと戦う前に入手しておくと、戦いが有利に運ぶだろう。

### 住民のアジトがあった

木を破壊して街へ入ると、モンスターとの戦いになる。最初のモンスターを倒せば、村人が現れてアジトへと導いてくれるのだ。隠れて暮らさなければならない彼らのために、モンスターを倒すのだ。

ボスを倒さないかぎり、この街からモンスターが姿を消すことはない。



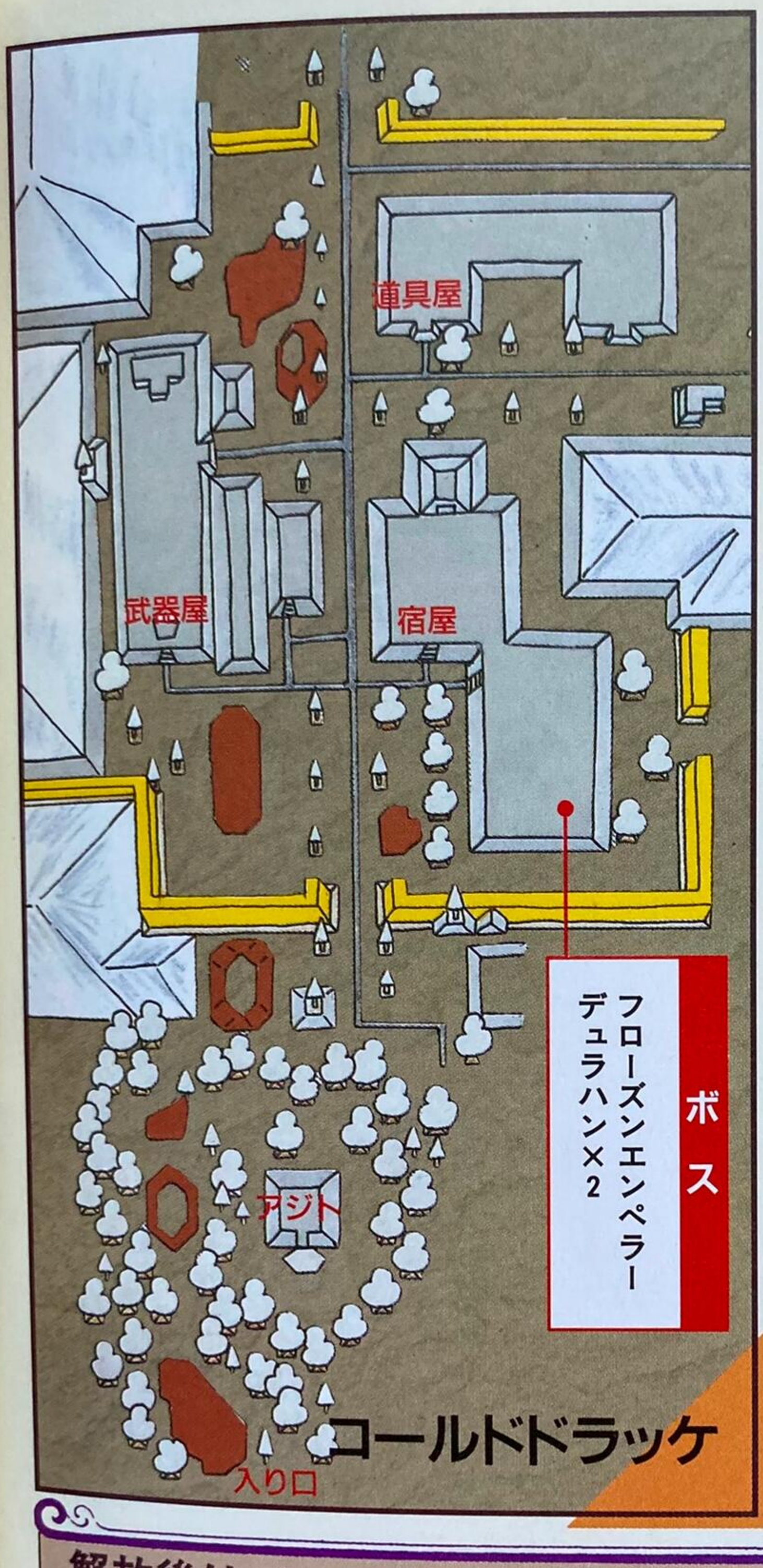

▶最初のモンスターを倒したところで、アジトに案内される。宿屋は仮営業しているので、本格的な戦いの前に利用しよう。

### BOSS ボス フローズンエンペラー

氷の固まりのようなボスには、当然フリーズ系の魔法は効かない。逆に火の魔法が有効だ。ＨＰはかなり高いので長期戦になるが、今回はエルゴートたちが回復役にまわるとよい。ルシオンはファイアボールで、カネヨンは炎で戦う。

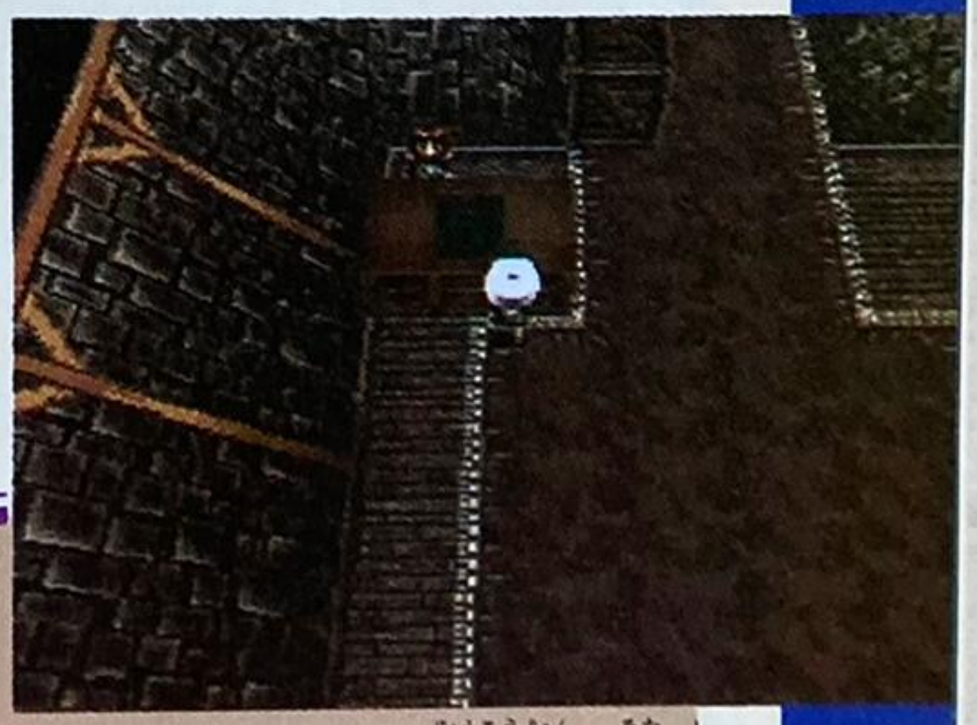


▲フローズンエンペラーは、ダメージを受けるごとに溶け出すので、目安にはなるだろう。




| 武　器　屋 | |
|---|---|
| アサシンダガー | 4000 |
| 呪いのナイフ | 8000 |
| ブロードソード | 3000 |
| グレートソード | 6000 |
| ランス | 1600 |
| アイスランス | 4000 |
| バトルアックス | 4500 |
| ブロードアックス | 7000 |
| グレイブ | 3000 |
| ハルバート | 7000 |
| 氷の弓 | 3000 |
| 炎の弓 | 5000 |

| 道　具　屋 | |
|---|---|
| ＨＰ回復薬＋400 | 300 |
| ＨＰ完全回復薬 | 1000 |
| ＭＰ回復薬＋200 | 1000 |
| ＭＰ完全回復薬 | 3000 |
| レッグサポート | 200 |
| レッグガード | 2000 |
| 理力のかぶと | 3600 |
| フルメタルヘルム | 6000 |
| 理力の鎧 | 8000 |
| フルメタルプレート | 10000 |
| 理力の盾 | 6000 |
| フルメタルシールド | 8000 |



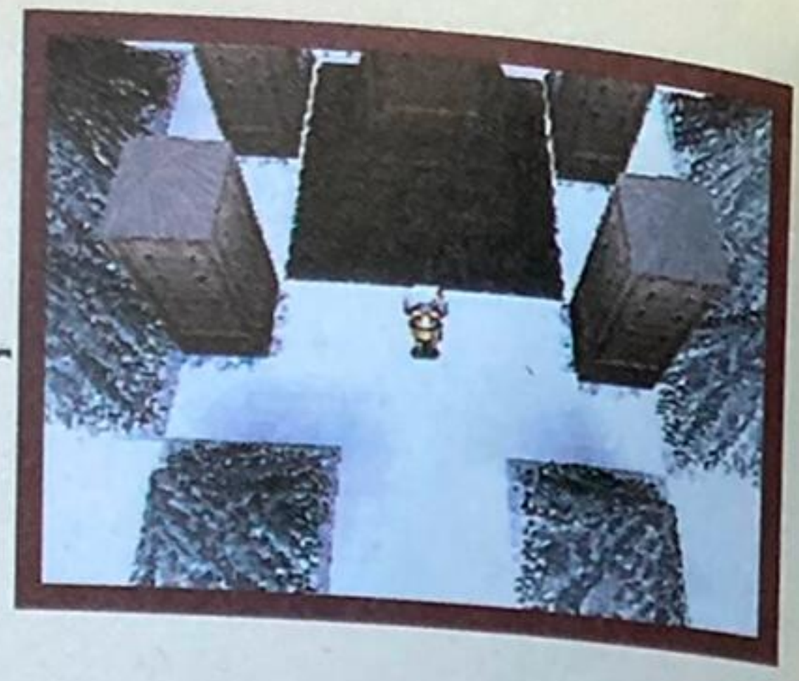
▲フィンデサイクル城攻略に備えて最後の装備をしておこう。

## 解放後はベースキャンプに

街は、ボスを倒すことで機能を回復する。これで、武器屋や道具屋を利用できるのだ。なにしろここは、フィンデサイクル城までの最後の街。ここの装備は最高のもの。

※宝箱の中身：HP完全回復／MP完全回復薬＋200／MP完全回復薬／フレイムソード／古トネリコの弓／賢さの薬／50000G

# 26 フィンデサイクル城



敵の本拠地へ突入！　永遠の夜の城の中には意外な人物がいた。

## 巨大な城の奥にデスシャドウを追いつめろ

ここが最後のダンジョン。この城の奥にデスシャドウが控えているのだ。城の中は広く複雑。セーブポイントはないので、突入前に装備を調えておこう。



▶コールドドラッケの北からずっとずっと北に回り込んだ場所に不思議な城があった。なにやら巨大な空間だ。



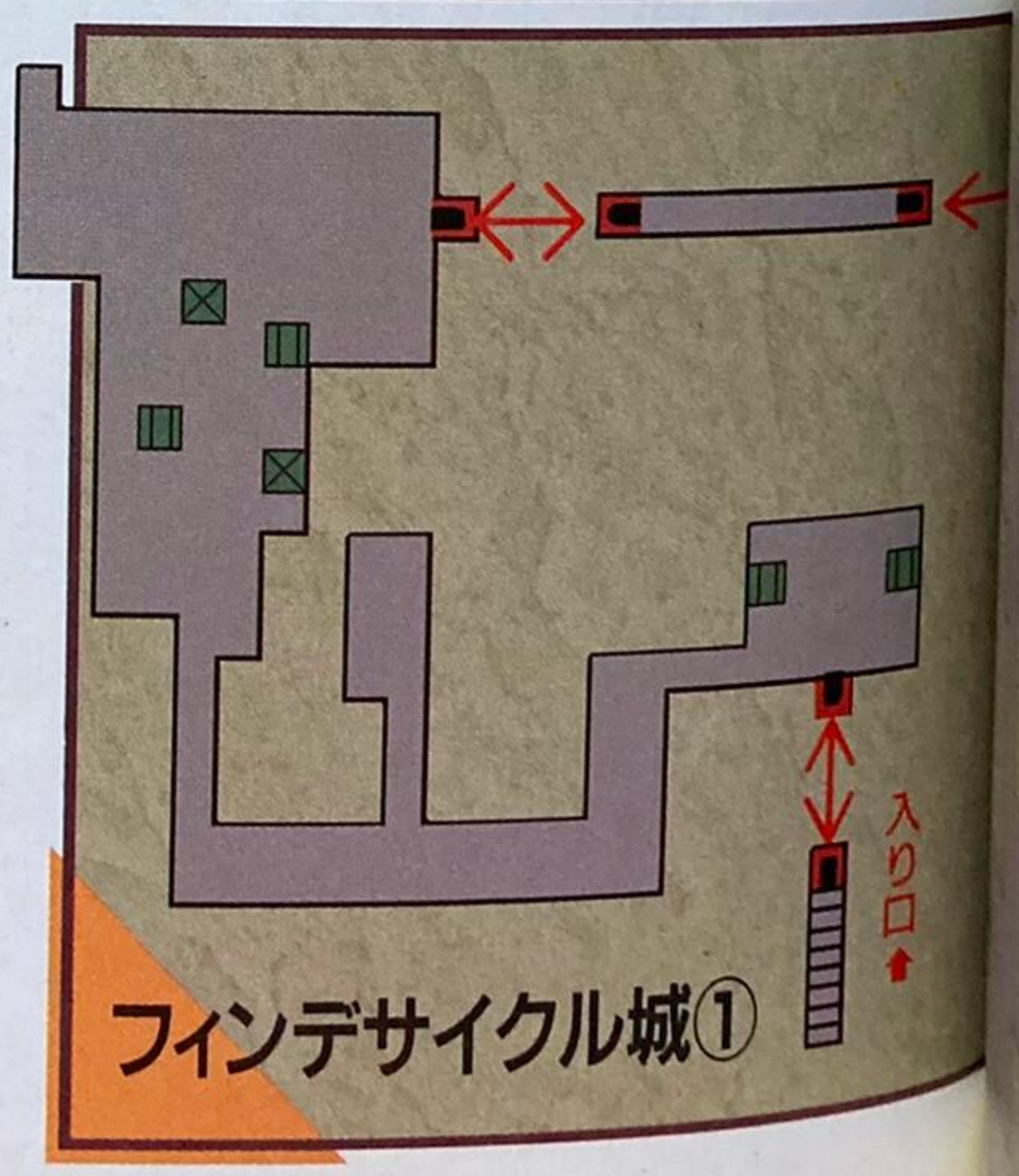
◀城の中は、何層にも分かれている。デスシャドウの部屋へ到達するまでにはかなりの時間を要する。戦闘回数も半端じゃないのだ。

### ボス級モンスター続出

ここには、かつてボスとして登場したモンスターが多数登場する。強さなどはそのままだが、ここで手こずるようならまだレベル不足。もっと経験値を稼げ。




◀ボスだったやつが2体同時に！




### 魔法はケチケチするな

この城で最後なので、通常の戦闘でも魔法をばんばん使おう。ＭＰ完全回復薬は、ボス戦までに１個残しておけばよい。



◀敵の苦手な属性を考えて、最強の魔法を繰り出せ。魔法を使わないと手間取る。

## 壁を壊して進め

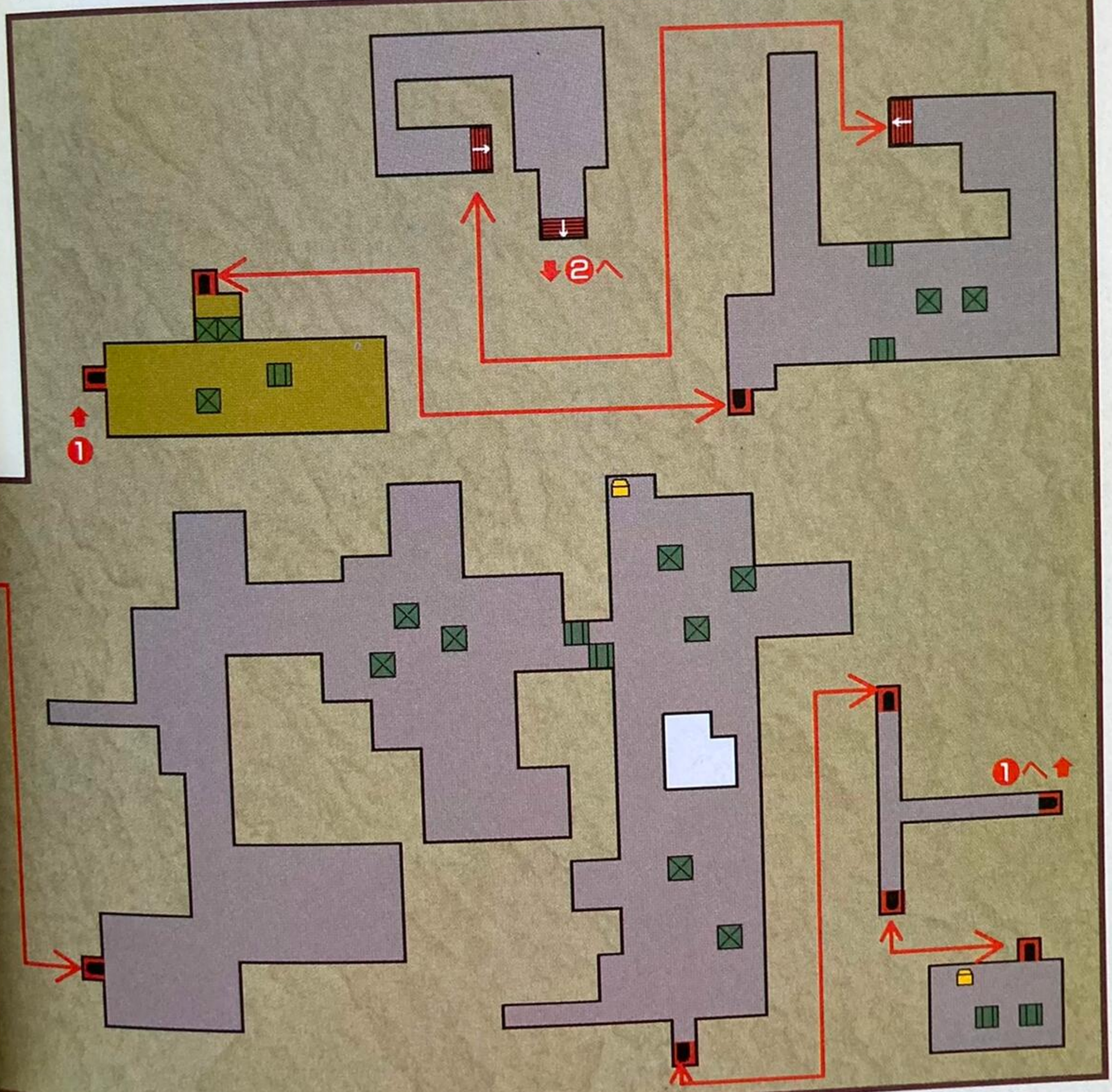
奥へどんどん進んでいくと、行き止まりになっている場所がある。そういったエリアには、必ず何かの仕掛けがあるはずだ。壁に見えていても、じつは破壊できる柱で構成されていたりする。柱は側面の模様などで見分けられるので、怪しい壁は破壊を試みてみるべきだ。

また、一部には隠し部屋なども存在する。宝箱が見えているのに行けないような怪しい場所は、見分けにくい壁で隠された道があったりする。調査してみよう。



◀向こう側が見えているのになぜ道がない？この柱が怪しいぞ。

▶柱をザクっと破壊すればあっさりと通れるようになる。このぐらいの仕掛けは、まだまだ簡単に分かる部類。




※宝箱の中身：HP完全回復薬／MP完全回復薬／ドラゴンメイル／グレートアックス／10000G／腕力の薬／精神の薬／素早さの薬

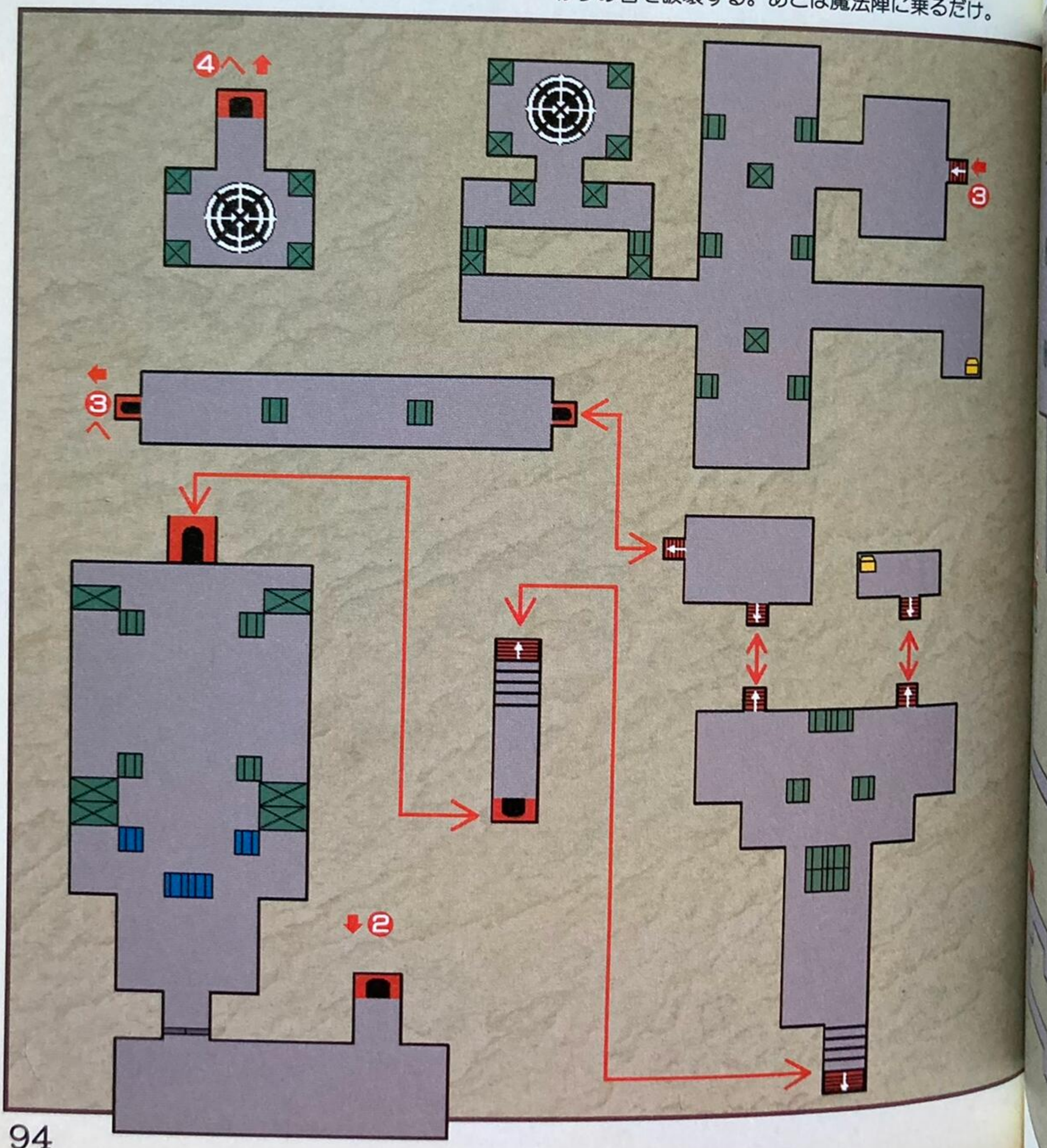
## ●魔法陣でワープ

さらに奥へと進むと、障害物によって隠された部屋の中に魔法陣を発見する。この部屋には、出口らしきものが見当たらないが、魔法陣に乗ればワープして別の空間に出る。なんのことはない、魔法陣同士がつながっているのだ。

ここでもまだ全行程の半分程度。デスシャドウの部屋までは、さらに不思議な空間を通り抜けていくことになる。



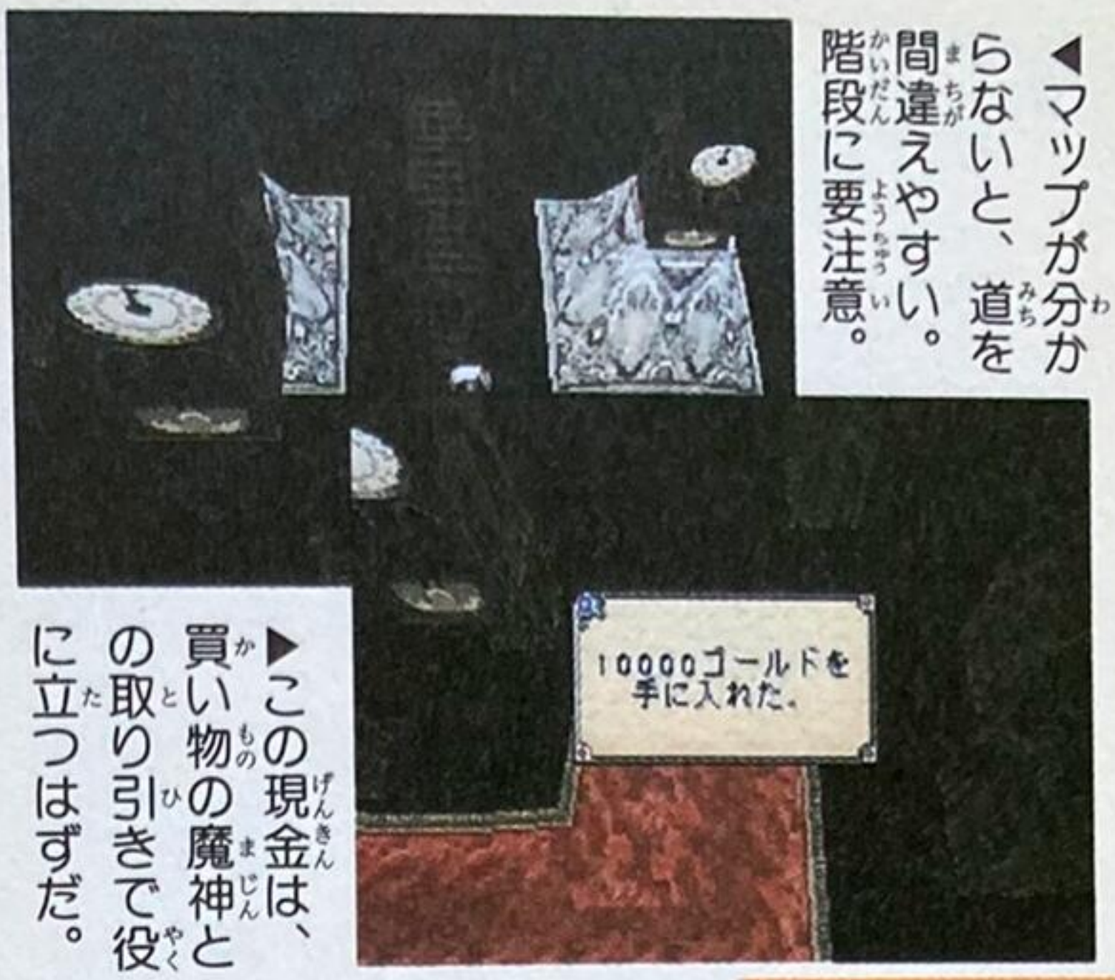
▲この場所に来るためには、ふさがれている壁がわりの岩を破壊する。あとは魔法陣に乗るだけ。



## 不思議な空間の出口

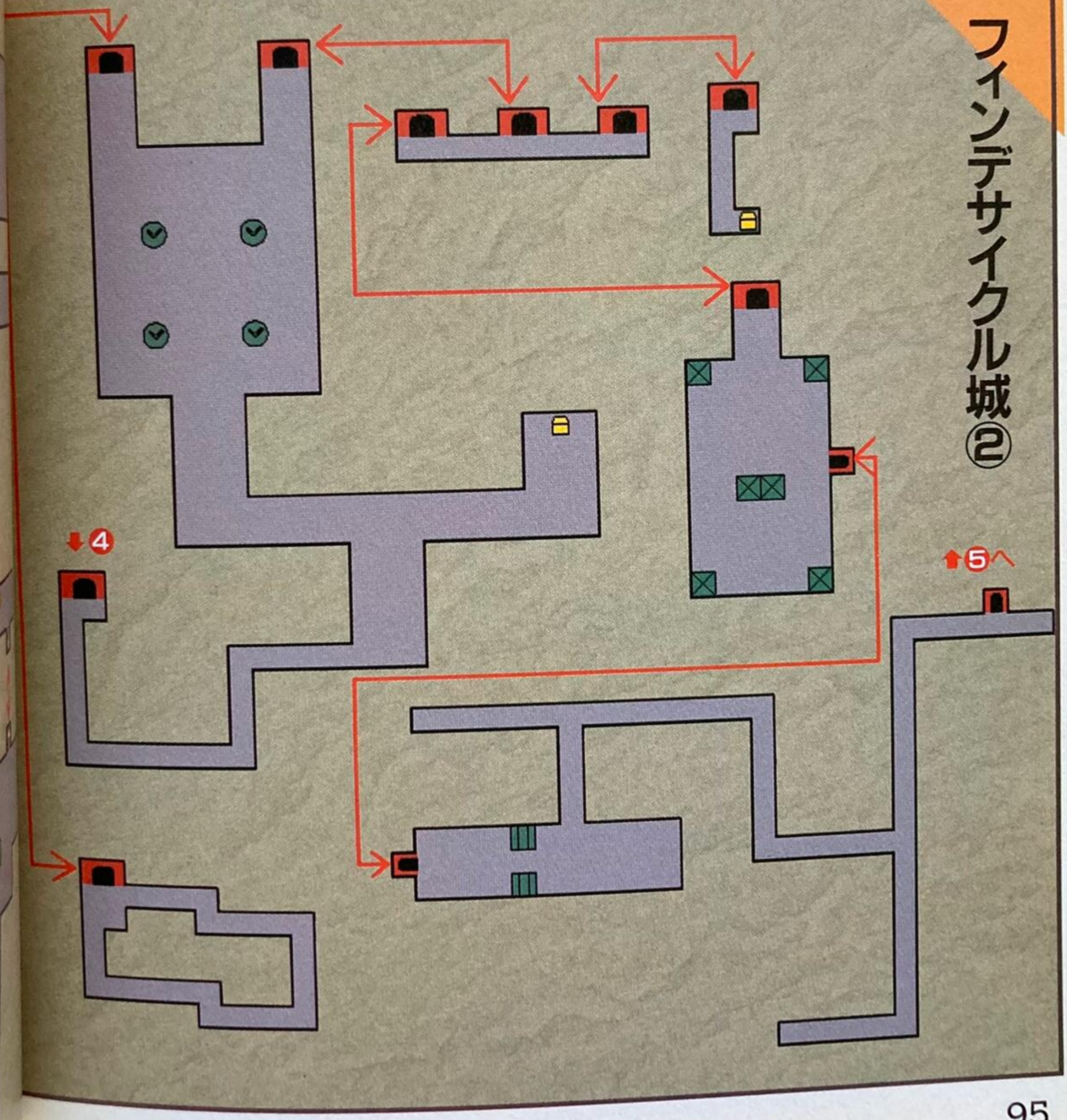
やがてパーティは、時計が浮かんでいる怪しい空間に出る。ここは、道が細く階段によって高低差があったりする。このため、一見複雑そうに見えるのだが、実際は階段を平面に置き換えて考えれば非常に狭い空間なのだ。

あちこちに宝箱が配置してあるので、それらをすべて回収してから次のエリアへと進むようにしよう。




◀マップが分からないと、道を間違えやすい。階段に要注意。

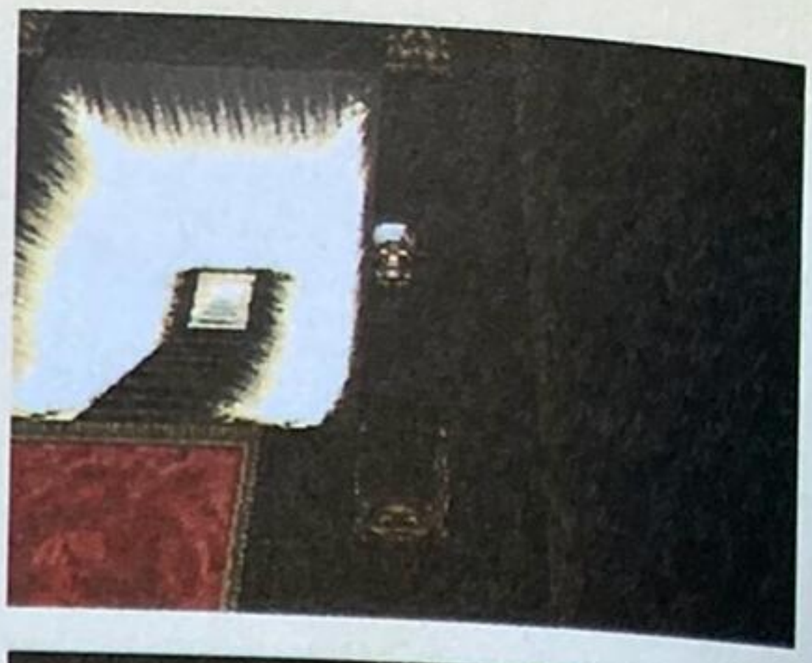
▶この現金は、買い物の魔神との取り引きで役に立つはずだ。



## ●スイッチを押してさらに奥へ

さらに奥へと進み、大きな壁を押し込めるスイッチを押すと、最終エリアへと続く階段が登場する。階段の下の光の入り口を通れば、目指すデスシャドウの部屋まであと一歩。今度は、対ボス戦を考えた準備が必要になってくる。

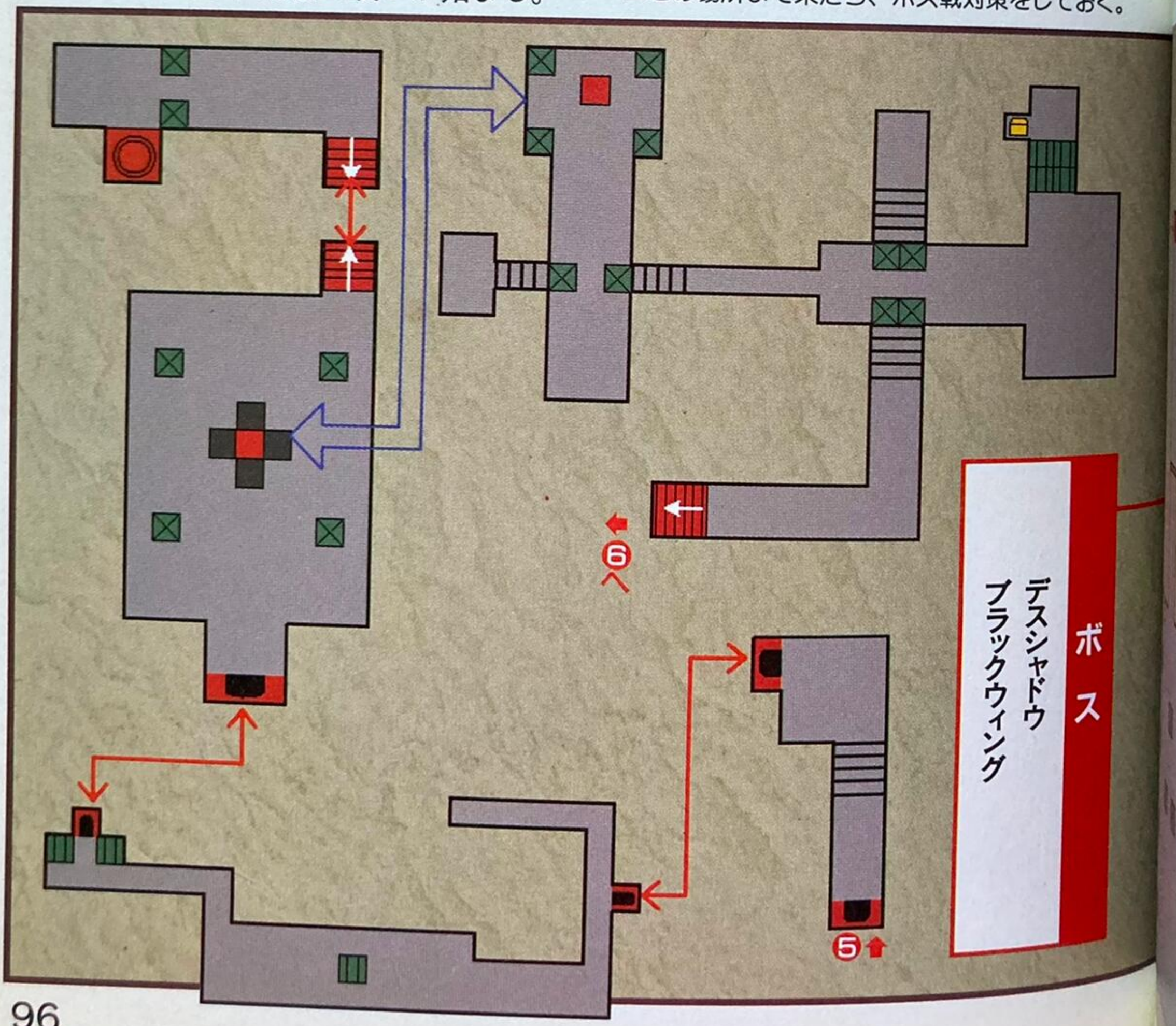
最後の通路の門をくぐったら、ボスのイベント直前なので、パーティ全員のHPを回復しておくこと。また、ルシオンのMPもMP回復薬によって回復しておく。さらに、金の魔神から借りられるだけお金を借りて、買い物の魔神から強力な防具と高価な薬を買えるだけ買っておく。準備が調ったところで、最後の入り口へ突入すれば、最後の戦いが始まる。



▲スイッチを押せば、今まではなかった階段が出現。いよいよ最後のエリアだ。

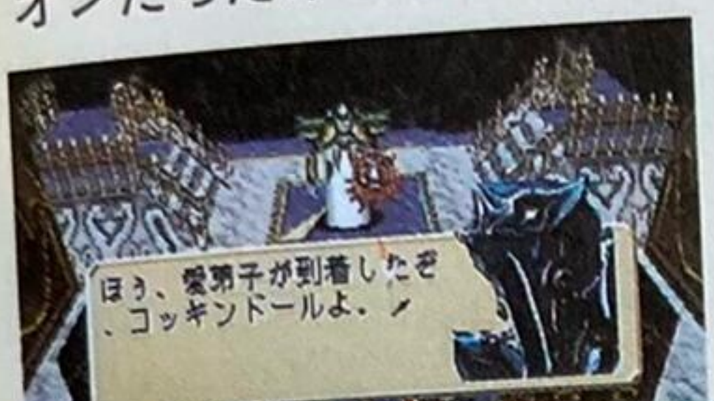


▲この場所まで来たら、ボス戦対策をしておく。



## ●コッキンドールがいた

そこには、デスシャドウとコッキンドールとが対峙していた。しかしコッキンドールは、不覚にも敵の術に落ち、ルシオンたちだけが最後の希望となった。

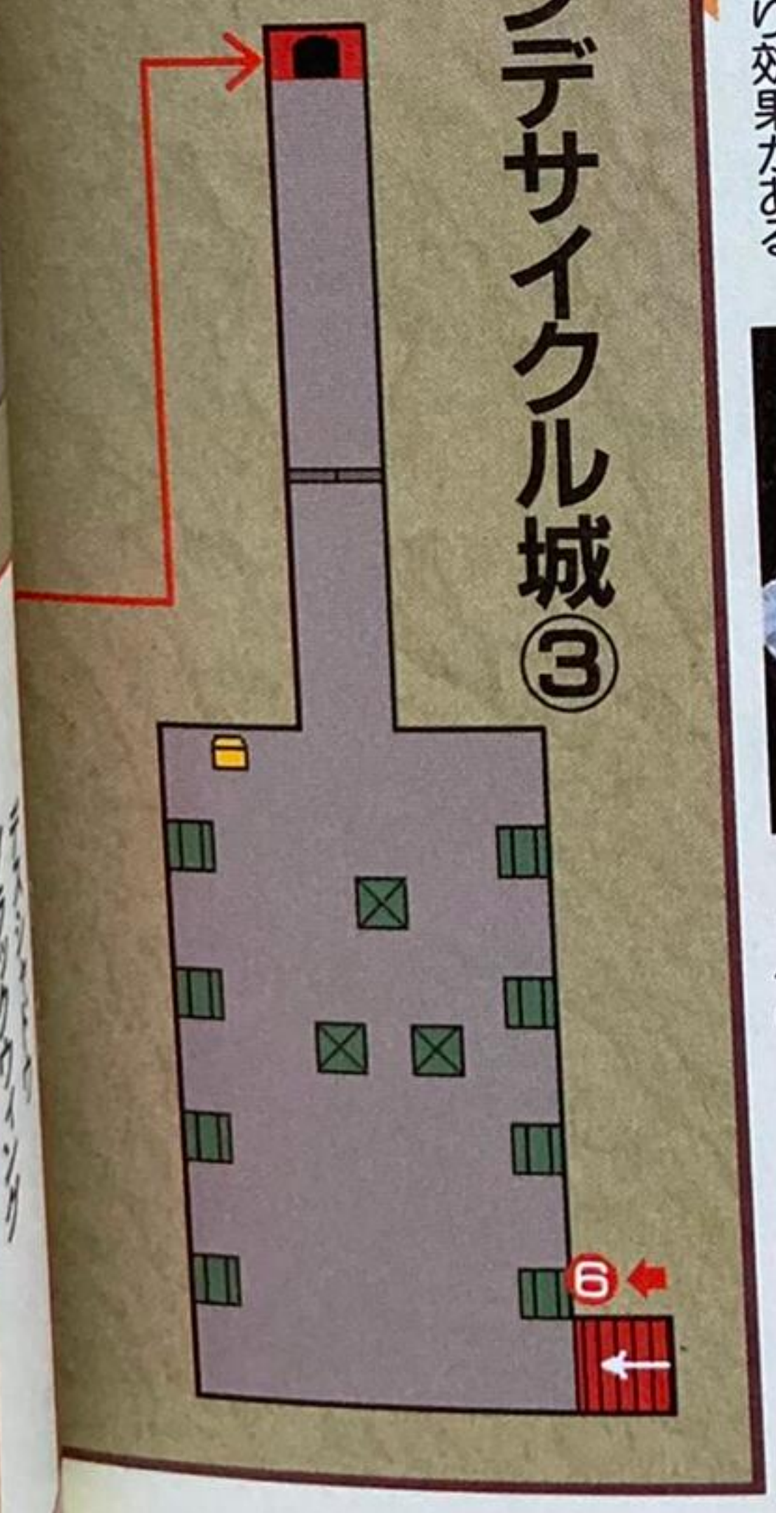



◀なんとコッキンドール尊師が。かれもデスシャドウを止めに来たのだ。




▶怒りに燃えるルシオンたち一行。最後の決戦がついに始まる。

## フィンデサイクル城③



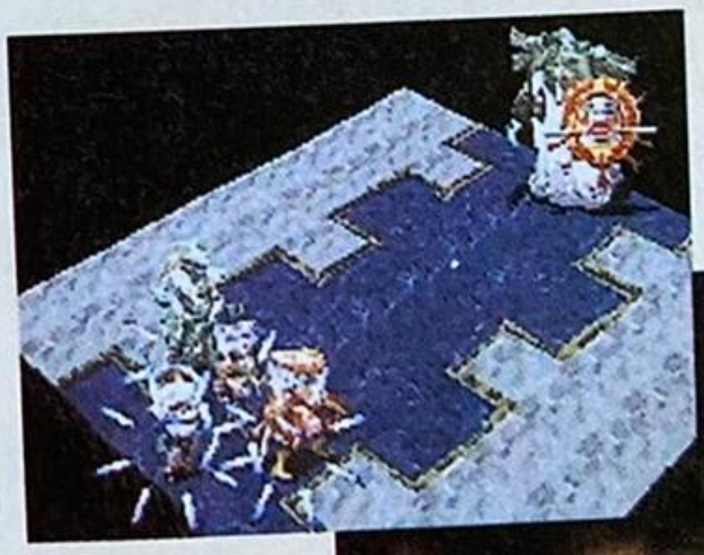

## BOSS ボス デスシャドウ

デスシャドウは、ジェノサイドなど、これまで見たことのないような全体攻撃魔法で攻撃してくる。また、持っている盾から怪しいクリーチャーを出現させ、攻撃させる。このクリーチャーからの攻撃によるダメージはほとんどないが、攻撃を受けたほうは混乱の状態になる。

戦い方としては、これまでのボス戦のパターンを踏襲していればよい。味方のＨＰがなくならないように管理しながら、カネヨンとビオメルダーの攻撃に頼る。混乱の状態に陥った仲間は、すかさずディスペルすれば支障はない。



◀全滅しないように気を付けていれば、意外とあっさりと倒せるだろう。しかし、やつにはまだ奥の手が……。





▶デスシャドウは、最後の手段として、己を竜と同化させた。この世で最も邪悪なブラックウィングだ。

LAST

# BOSS ボス ブラックウィング

ブラックウィングは、膨大なＨＰを誇る魔の獣だ。しかも、パーティ全体に対する攻撃方法を多数もっており、どれも強力。単体攻撃に至っては、カネヨンでさえ一撃で倒されることもあるほど。

そこで今回は、全員がＨＰの回復に協力しなければならない。水の魔神を使えば、誰でも全体の回復ができる。極端にＨＰが減っているものがいれば、主力攻撃メンバーであっても回復薬を使え。少しずつダメージを与えながら、とにかく死なないようにするのだ。




▲とにかく死なないこと。なるべくシールドやスピードもかけ、ダメージを減らそう。

◀カネヨンとヒオメルダーが攻撃の主力。魔法も平均して効果があるので、ルシオンも隙を見て攻撃に参加するようにしよう。

## ブラックウィングの多彩な技



### ファイアブレス

炎の攻撃で、前衛のメンバーが攻撃を受ける。ダメージも大きい。



### ヘルストーム

炎＋風で全体を攻撃。２つの属性のブレスで同時攻撃されるのは辛い。



### メテオシャワー

最もダメージを受ける全体攻撃。２発連続でくらうと全滅も……。

## 感動のエンディング、そしてそれぞれのその後

ブラックウィングは滅び、世界の危機は去った。これで感動のエンディングとなるのだが、サターン版には密かに後日談のミニドラマが収録されている。エンディング終了後５分ほど何も操作せずに待つのだ。３ＤＯ版には残念ながら収録されていない。




▶ついにブラックウィングを倒した。最初はこんな大事件だとは思ってなかったのに……。



◀サターンユーザーだけのお楽しみ。音声だけだけど、あのメンバーのその後が分かる。

# データ編



『ソード&ソーサリー』に登場するモンスターや武器、防具などのアイテムをすべて網羅。データを見ることによって、モンスターの弱点やアイテム類の特殊機能が分かるはずだ。

# モンスターガイド



登場モンスターのデータを細かく紹介。弱点を知って、実際の戦闘に役立てよう。

## モンスター全56体の詳細データ

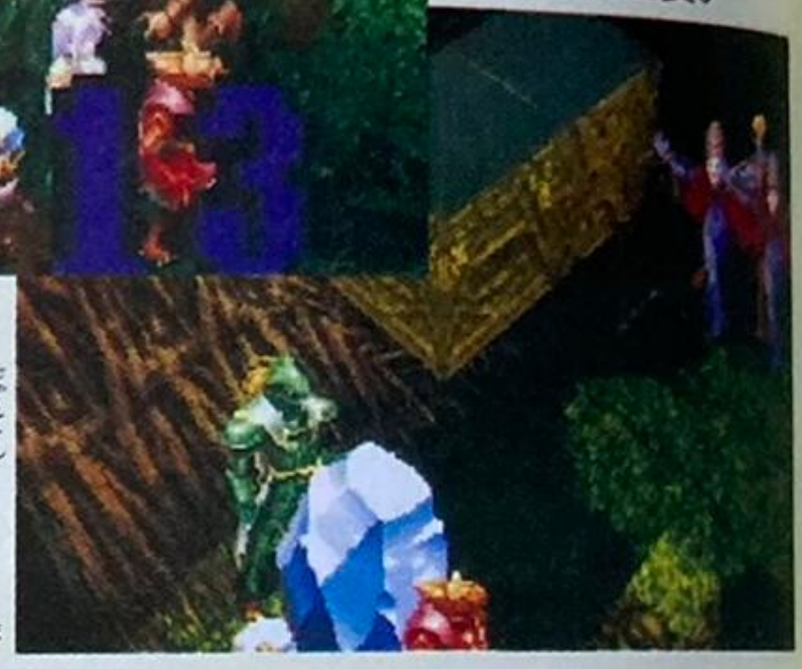
このゲームに登場するモンスターは全部で56体。序盤の弱いモンスターから最後のボスまで、それぞれに特徴がある。

特に、魔法などに対する耐性が大きな影響を及ぼす。表中の耐性欄の数値は、その属性に対してどれだけの耐性をもつかを示す。すなわち、この数値が小さい属性が、そのモンスターの弱点だ。

弱点となる魔法やその効果を生み出す武器で、集中的に攻撃すれば戦いは楽だ。



◀まずは敵の正体をよく確認することが重要。



▶弱点となる魔法を選択しよう。属性によってかなり違う。

### データの見方




❶サターン版の写真
❷3DO版の写真
❸モンスターの名前　❹レベル
❺モンスターの基本能力値。クリティカル率と回避率はそれぞれの確率を示す
❻属性に対する耐性。Nは、その属性からの影響を受けないことを意味する

## モンスターリスト LIST

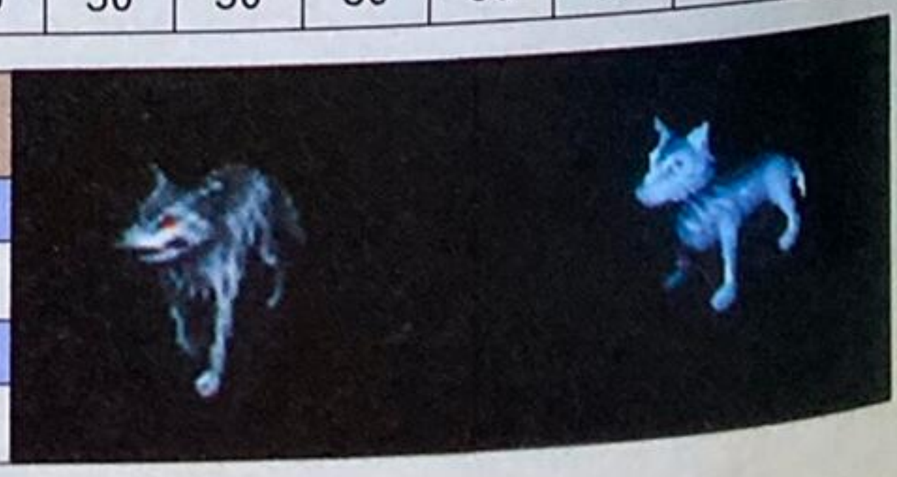


### デッドドロドロ　LV.1

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 50 | 0 | 28 | 3 | 0 | 16 | 5 | 3% | 3% | 14 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 |

### ウルフ　LV.1

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 60 | 0 | 30 | 1 | 0 | 22 | 8 | 3% | 3% | 22 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 |





## オーガー　LV.4

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 100 | 0 | 40 | 5 | 0 | 28 | 16 | 3% | 3% | 11 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 |

## ハウンド　LV.6

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 120 | 0 | 45 | 3 | 0 | 32 | 20 | 3% | 3% | 25 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 |





## ワーウルフ　LV.6

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 120 | 0 | 45 | 3 | 0 | 32 | 20 | 3% | 3% | 25 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 |

## ガラドリウス　LV.8

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 120 | 100 | 10 | 1 | 10 | 30 | 35 | 3% | 3% | 30 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 30 | 30 | 30 | 30 |



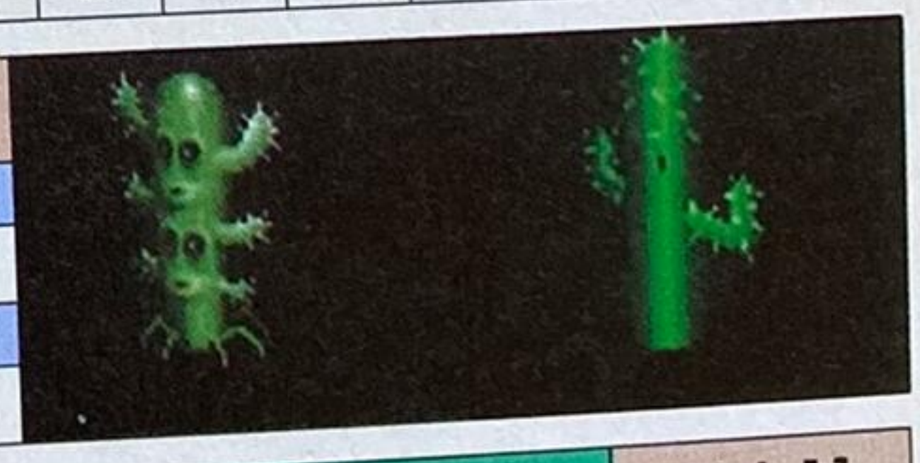


## オーガーヘッド　LV.10

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 220 | 30 | 50 | 5 | 4 | 34 | 50 | 3% | 3% | 13 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 80 | 30 | 30 | 30 | 30 |

## サボッテン　LV.11

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 130 | 0 | 48 | 5 | 0 | 28 | 55 | 3% | 3% | 16 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 |



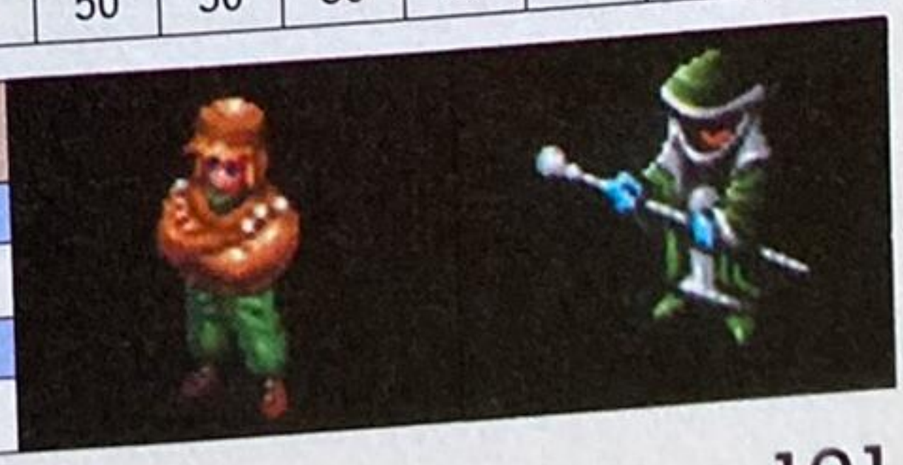


## ソーサラー　LV.11

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 140 | 120 | 20 | 1 | 18 | 30 | 55 | 3% | 3% | 20 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 |

## ハウンドマスター　LV.12

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 140 | 160 | 30 | 1 | 16 | 30 | 60 | 3% | 3% | 22 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 |





## ウイスプ　LV.14

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 160 | 0 | 50 | 7 | 0 | 10 | 70 | 3% | 20% | 34 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| N | N | N | N | N | N | N | N | N | N |

## モットドロドロ　LV.15

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 300 | 0 | 40 | 5 | 0 | 22 | 80 | 3% | 3% | 18 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 |





## アサシン　LV.16

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 300 | 0 | 48 | 5 | 0 | 28 | 90 | 18% | 18% | 30 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 |

## ジャイアントスラッグ　LV.16

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 480 | 0 | 60 | 1 | 0 | 20 | 80 | 3% | 3% | 20 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |





## ダークナイト　LV.18

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 200 | 60 | 68 | 5 | 10 | 38 | 90 | 3% | 3% | 40 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 |

## キラービー　LV.18

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 200 | 0 | 48 | 1 | 0 | 20 | 90 | 2% | 2% | 50 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 10 | 10 | 10 | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |



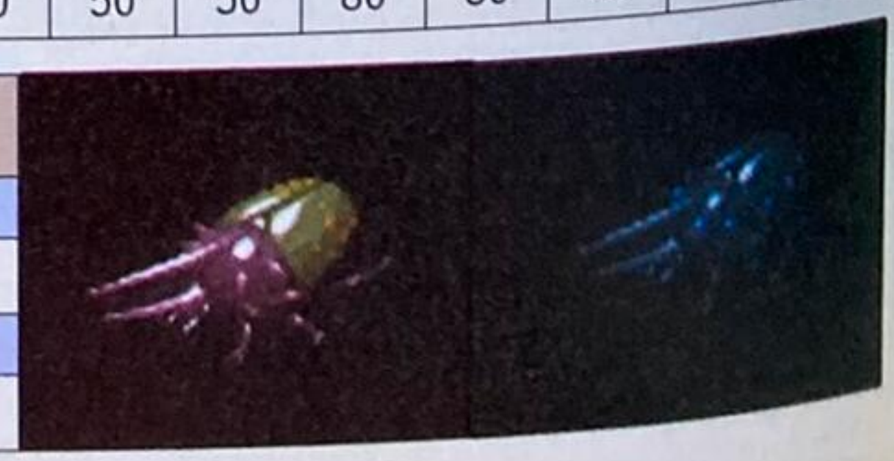


## ブラックウォーリア　LV.20

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 360 | 60 | 54 | 5 | 10 | 38 | 110 | 3% | 3% | 40 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 |

## キングビートル　LV.22

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 380 | 0 | 66 | 5 | 0 | 48 | 120 | 3% | 3% | 38 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |





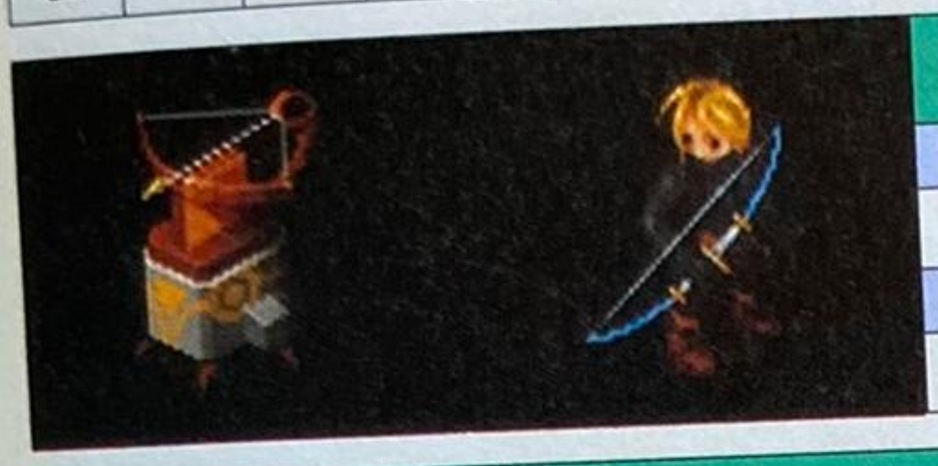
## ナイトアロセール　LV.24

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 380 | 80 | 62 | 7 | 14 | 40 | 130 | 3% | 3% | 46 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 |



## デルピュネ　LV.26

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 390 | 80 | 80 | 5 | 10 | 38 | 140 | 3% | 3% | 52 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 |



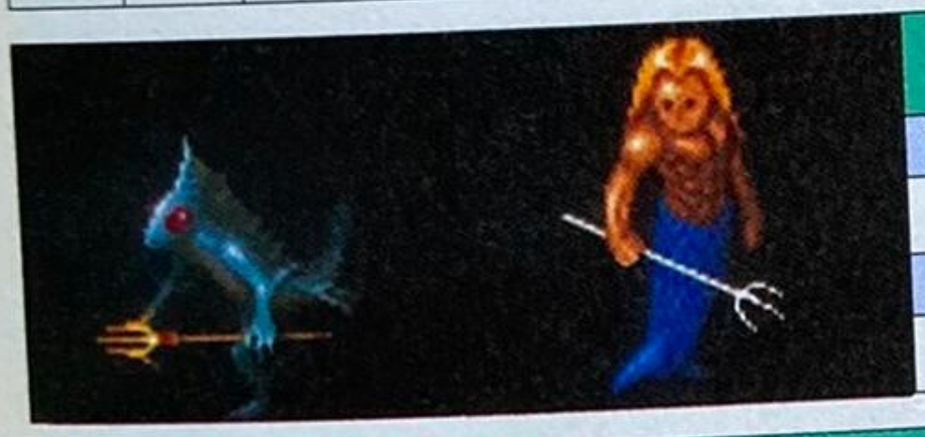
## アーチャー　LV.27

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 320 | 0 | 80 | 5 | 0 | 38 | 145 | 3% | 3% | 32 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 |



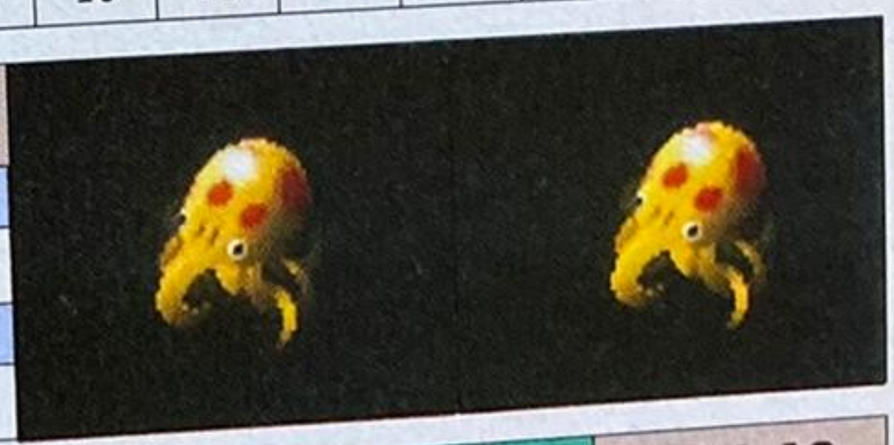
## ウイスプマスター　LV.27

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 320 | 200 | 20 | 3 | 26 | 32 | 145 | 3% | 3% | 44 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 |



## ハヴマン　LV.28

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 360 | 100 | 72 | 5 | 22 | 36 | 150 | 3% | 3% | 48 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 10 | N | 10 | 10 | 10 | N | N | N | N | N |



## タコキバンダ　LV.29

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 380 | 80 | 84 | 5 | 14 | 40 | 155 | 3% | 3% | 28 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 |



## カツオノエボシ　LV.16

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 420 | 0 | 88 | 7 | 20 | 42 | 160 | 3% | 3% | 46 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 10 | N | N | N | N | N | N | N | N | N |



## アリオーシェ　LV.32

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 380 | 0 | 65 | 7 | 0 | 32 | 170 | 3% | 20% | 64 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 50 | 50 | 50 | N | 0 | N | N | N | N | N |



## イエナリ　LV.34

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 340 | 240 | 22 | 3 | 32 | 36 | 180 | 3% | 3% | 54 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 |

## シャドウクイーン　LV.36

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 300 | 380 | 0 | 0 | 36 | 60 | 190 | 3% | 3% | 88 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 90 | 90 | 90 | 10 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 |





## マミー　LV.38

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 480 | 100 | 96 | 7 | 0 | 44 | 200 | 3% | 3% | 44 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 10 | N | 50 | 50 | 10 | N | N | N | N | N |

## デンジャラスロック　LV.40

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 560 | 0 | 102 | 7 | 0 | 46 | 210 | 3% | 20% | 68 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 50 | 50 | 50 | N | 50 | N | N | N | N | N |





## ミミック　LV.42

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 160 | 300 | 108 | 7 | 44 | 58 | 220 | 3% | 3% | 80 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| N | N | N | N | N | N | N | N | N | N |

## チェヌー　LV.44

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 620 | 0 | 112 | 7 | 0 | 44 | 230 | 3% | 3% | 55 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | N | N | N | N | N |



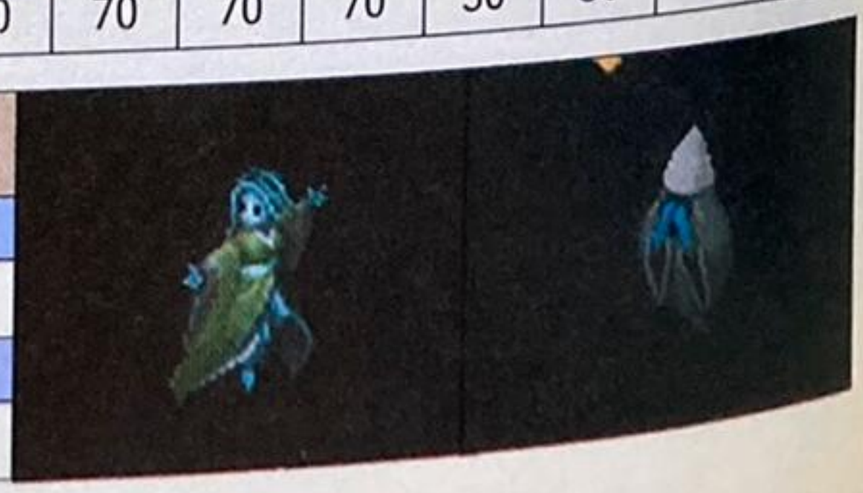


## ゴブリン　LV.46

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 520 | 100 | 115 | 7 | 34 | 46 | 240 | 3% | 3% | 58 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 70 | 70 | 70 | 70 | 70 | 70 | 50 | 50 | 50 | 50 |

## ゴースト　LV.48

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 360 | 100 | 108 | 0 | 32 | N | 250 | 3% | 100% | 50 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 50 | 50 | 50 | N | 50 | N | N | N | N | N |



※ゴーストは物理攻撃を受けつけません



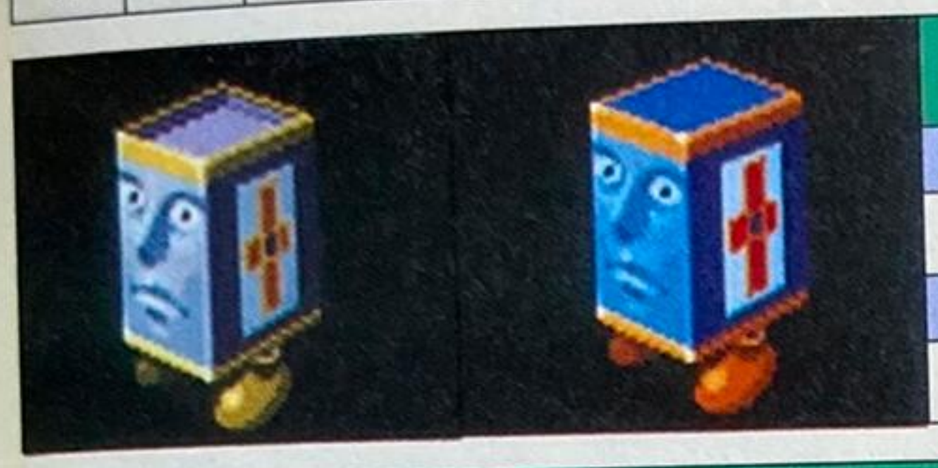
## ドレインボトル　LV.52

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 100 | 50 | 0 | 0 | 48 | 100 | 260 | 3% | 0% | 10 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| N | N | N | N | N | N | N | N | N | N |

## エンシェントビースト　LV.54

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 680 | 130 | 120 | 7 | 33 | 58 | 270 | 3% | 3% | 46 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| N | N | 50 | 50 | N | N | N | N | N | N |





## イービルスピリッツ　LV.56

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 400 | 320 | 0 | 1 | 48 | 72 | 280 | 3% | 30% | 55 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 10 | 50 | 10 | 50 | 50 | N | N | N | N | N |

## ブックスピリッツ　LV.58

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 280 | 380 | 0 | 1 | 48 | 60 | 290 | 3% | 50% | 60 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 10 | 50 | 10 | 50 | 50 | N | N | N | N | N |





## ホブゴブリン　LV.60

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 720 | 180 | 115 | 7 | 34 | 62 | 300 | 3% | 3% | 58 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 70 | 70 | 70 | 70 | 70 | 70 | 50 | 50 | 50 | 50 |

## クレイジーペガサス　LV.62

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 740 | 240 | 118 | 7 | 48 | 68 | 310 | 3% | 3% | 58 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 10 | 10 | 10 | N | 10 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 |





## サラマンダ　LV.50

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 780 | 0 | 128 | 7 | 24 | 66 | 320 | 3% | 3% | 60 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| N | N | 80 | 80 | 80 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 |

## リビングデッド　LV.66

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 820 | 0 | 130 | 7 | 22 | 55 | 330 | 3% | 3% | 48 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 10 | 60 | 60 | 60 | 10 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 |





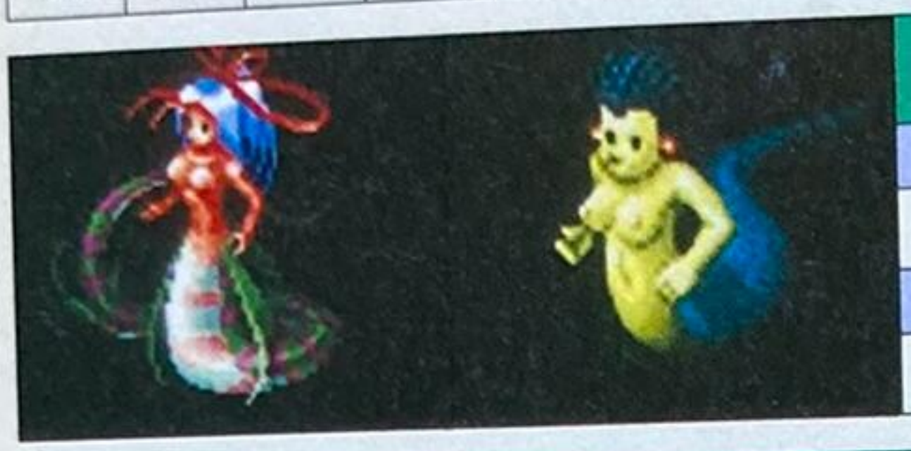
## ホースナイト　LV.68

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 840 | 0 | 132 | 7 | 26 | 64 | 340 | 3% | 3% | 62 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 |

## スコーピオン　LV.70

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 460 | 0 | 134 | 7 | 10 | 88 | 350 | 3% | 3% | 44 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | N | N | N | N | N |



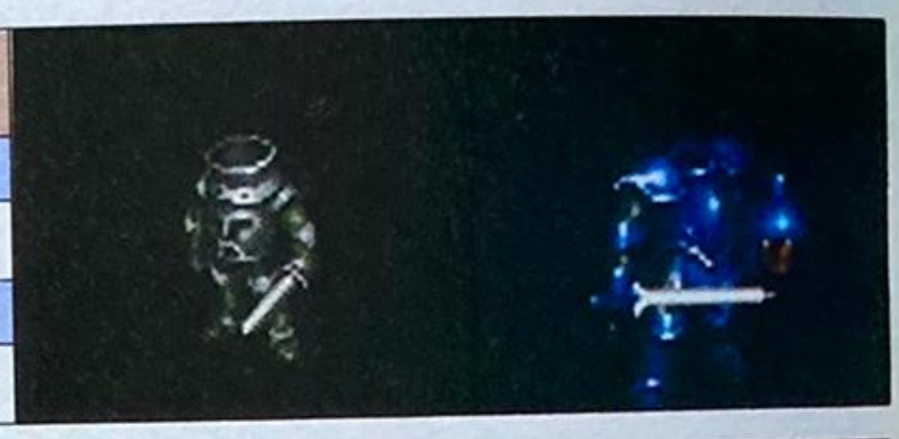


## メリジーヌ　LV.72

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 640 | 500 | 100 | 8 | 60 | 66 | 360 | 3% | 3% | 55 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| N | N | N | N | N | N | N | N | N | N |

## デュラハン　LV.74

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 880 | 0 | 100 | 7 | 50 | 58 | 370 | 33% | 3% | 66 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 10 | 80 | 80 | 80 | 10 | N | N | N | N | N |



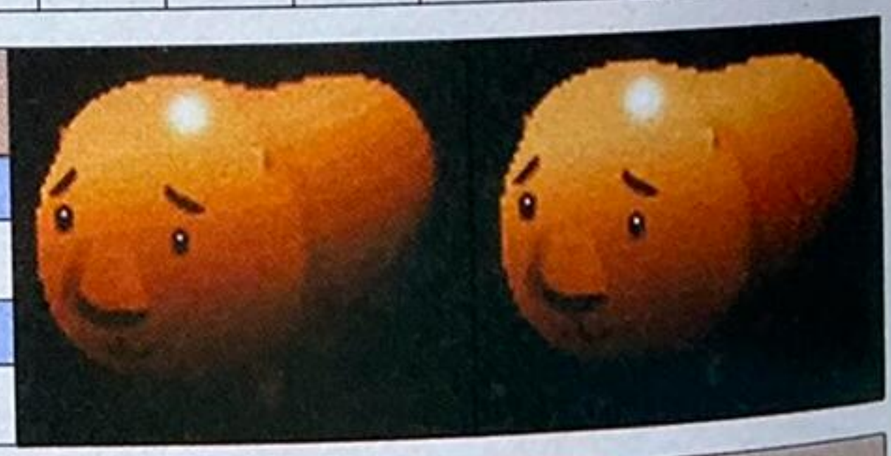


## ヘッドレスホース　LV.76

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 920 | 0 | 136 | 7 | 44 | 55 | 380 | 3% | 3% | 50 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 70 | 70 | 70 | 70 | 70 | N | N | N | N | N |

## デザートランナー　LV.80

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 960 | 0 | 140 | 7 | 38 | 88 | 400 | 3% | 3% | 82 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| N | N | N | N | N | 50 | N | N | N | N |



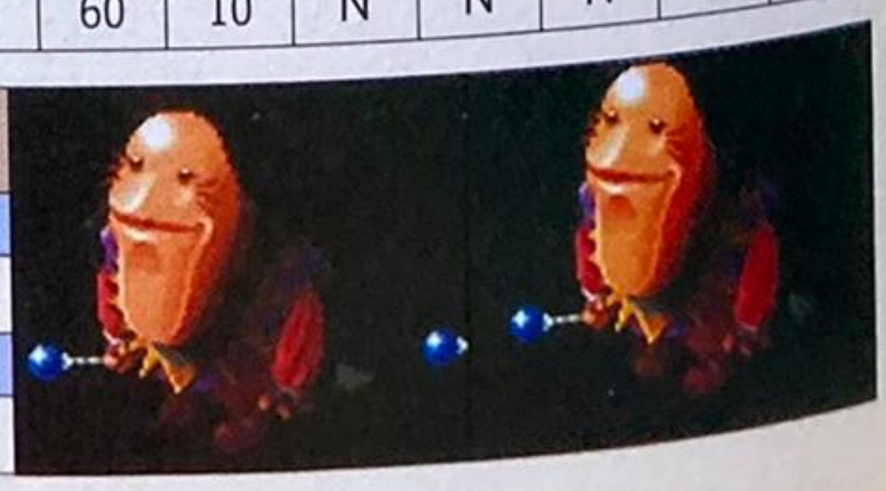


## ヒーリングマシン　LV.82

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 300 | 100 | 0 | 0 | 50 | 88 | 410 | 3% | 3% | 30 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 60 | 60 | 60 | 60 | 10 | N | N | N | N | N |

## アプサラ　LV.84

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1000 | 200 | 110 | 7 | 44 | 90 | 420 | 3% | 3% | 57 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 70 | 70 | 70 | 70 | 70 |





## レッサードラゴン　LV.64

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1200 | 120 | 140 | 7 | 36 | 92 | 430 | 3% | 3% | 30 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 80 | 80 | 10 | 80 | 80 | N | N | N | N | N |

## ダークメイジ　LV.85

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1000 | 400 | 100 | 4 | 58 | 72 | 0 | 3% | 3% | 55 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | N | N | N | N | N |





## バーサーカー　LV.88

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1400 | 0 | 150 | 7 | 0 | 92 | 440 | 3% | 3% | 40 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 80 | 10 | 80 | 80 | 80 | N | N | N | N | N |

## フローズンエンペラー　LV.90

| HP | MP | 攻 | 破 | 魔 | 防 | EXP | クリ | 回 | 早 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1500 | 900 | 100 | 5 | 64 | 60 | 450 | 3% | 0% | 50 |
| 火 | 冷 | 風 | 土 | 雷 | 眠 | 毒 | 麻 | 恐 | 混 |
| 30 | 99 | 70 | 70 | 70 | N | N | N | N | N |



## デスシャドウ



モンスターを使って世界を我がものにしようとしている魔導師。その魔力は強大で、ルシオンの師であるコッキンドールと互角？　戦闘では強力な魔法を使う。

## ブラックウィング

デスシャドウガ、竜と合体した姿。魔力はデスシャドウから引きつぎ、体力などは竜の強さをもつ。戦闘では、魔法に物理攻撃をおりまぜた強力な戦法をとる。



# 魔法ガイド



ルシオンの魔法は、戦闘に欠かせない。魔法の特性を考えて、有効に活用しよう。

## 効果範囲によって2系統の魔法

ルシオンの魔法は、旅を続けるうちに新しいものがどんどん増えていく。

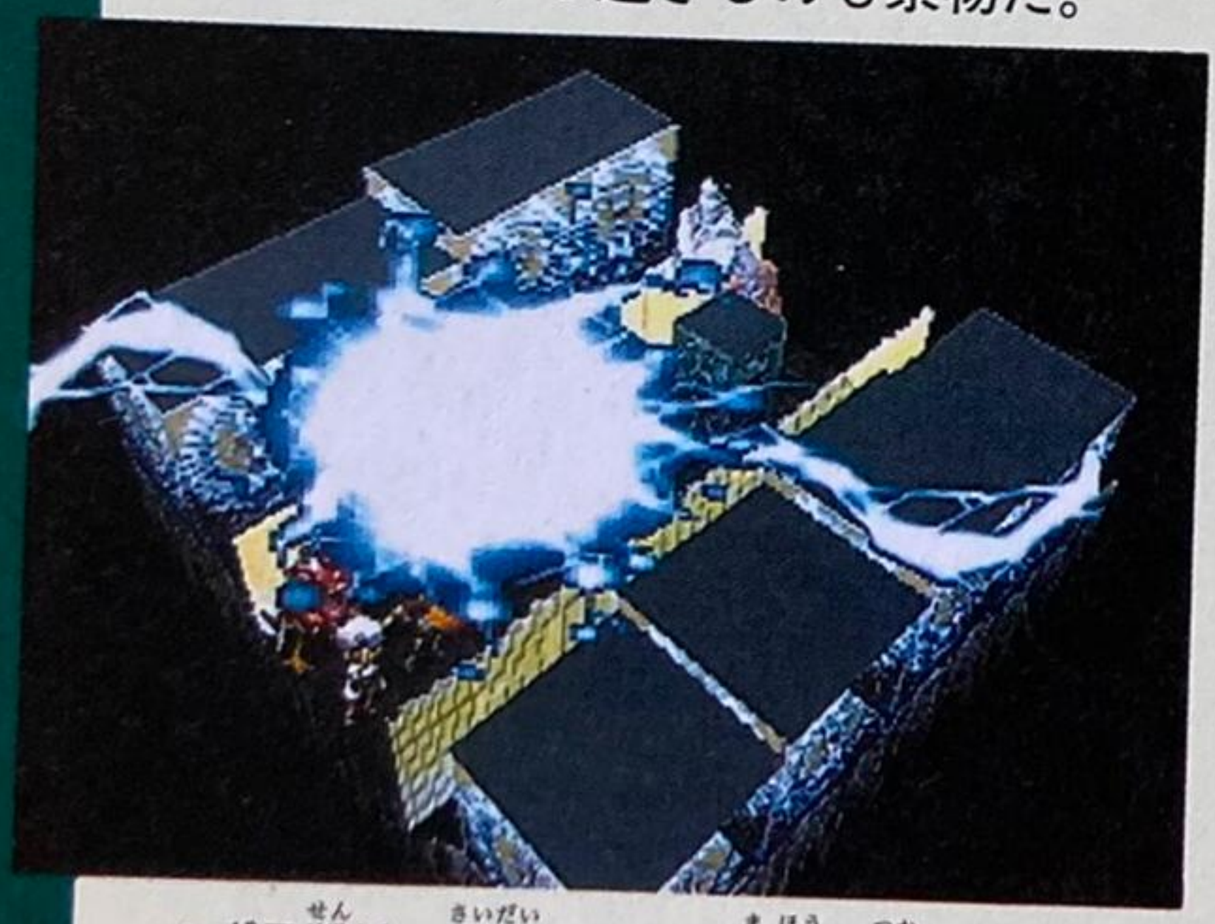
魔法には、単体に効果があるものと、広範囲に効果があるものとがある。状況に応じて両方を使い分けよう。



◀ルシオンの魔法は頼りになる。特に序盤は積極的に魔法を使って切り抜けよう。

### ✳単体魔法

単体魔法は、5段階の強さを指示することができる。敵のHPに見合ったレベルの魔法を使い、確実に倒すようにしよう。ケチケチし過ぎるのも禁物だ。



▲ボス戦は、最大レベルの魔法を使え！

### ✳広範囲魔法

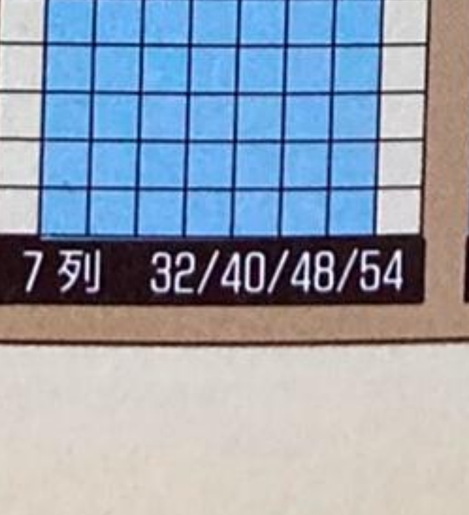
広範囲に効果を及ぼす魔法は、その範囲によって使用MPが変化する。ルシオンを対象が存在する列に移動させ、3列程度を指定するのが基本。広範囲魔法1列分のほうが、単体魔法のレベル1よりも効果が大きいので活用しよう。

#### 効果範囲と消費MP

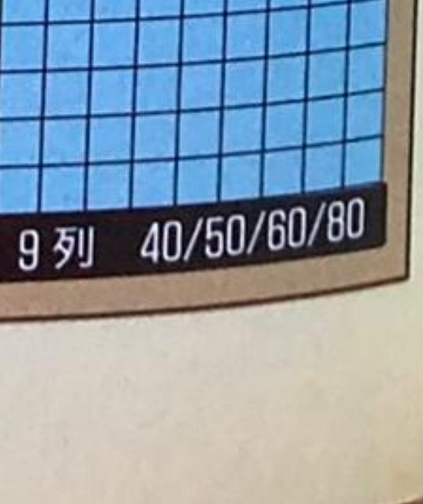
列単位の消費MPは、このようになっている。その列上に障害物があると効果を与えられない魔法もある。



1列　8/10/12/16



3列　16/20/24/32



5列　24/30/36/48



7列　32/40/48/54



9列　40/50/60/80

## 魔法リスト

| 魔法名 | 消費ＭＰ | | 対象 | 効果 |
|---|---|---|---|---|
| | バトル時 | キャンプ時 | | |
| フレイム | 8～40 | 使用不可 | 敵１列～全体 | 火炎放射による魔法攻撃 |
| ファイアボール | 8～40 | 使用不可 | 敵単体 | 火の玉による魔法攻撃 |
| フリーズ | 8～40 | 使用不可 | 敵１列～全体 | 敵を凍らせる魔法攻撃 |
| フロストブロウ | 8～40 | 使用不可 | 敵単体 | 吹雪による魔法攻撃 |
| トルネード | 8～40 | 使用不可 | 敵１列～全体 | 竜巻による魔法攻撃 |
| エアスラッシュ | 8～40 | 使用不可 | 敵単体 | かまいたちによる魔法攻撃 |
| アースイーター | 8～40 | 使用不可 | 敵１列～全体 | 敵を大地の精に飲み込ませる |
| ストーンブラスト | 8～40 | 使用不可 | 敵単体 | 地面が爆発捨て敵を攻撃 |
| ライトニングボルト | 8～40 | 使用不可 | 敵１列～全体 | 電光による魔法攻撃 |
| プラズマバースト | 8～40 | 使用不可 | 敵単体 | 落雷による魔法攻撃 |
| マジックバルカン | 8～40 | 使用不可 | 敵１列～全体 | 魔法の弾丸による攻撃 |
| グレネード | 8～40 | 使用不可 | 敵単体 | 魔法の爆弾による攻撃 |
| ウォール | 12～40 | 使用不可 | 自１列～全体 | 防御壁を作る |
| シールド | 16～80 | 使用不可 | 自１列～全体 | 魔法防御力を高める |
| マジックイーター | 10～50 | 使用不可 | 敵１列～全体 | 敵の魔法を封じる |
| スリープ | 12～60 | 使用不可 | 敵１列～全体 | 敵を眠らせる |
| スロウ | 8～40 | 使用不可 | 敵１列～全体 | 敵の素早さを下げる |
| スピード | 8～40 | 24 | 自１列～全体 | 味方の素早さを上げる |
| ディスペル | 12～60 | 使用不可 | 自１列～全体 | 眠り、毒、麻痺などの解除 |
| テレポート | 40 | 40 | 自全体 | 瞬間移動（バトル中は戦闘から逃げ出す） |
| ゴーレム | 60 | 60 | 単体 | ゴーレムを発生させる |
| ヒール | 10～50 | 10 | 自単体 | 味方１人のＨＰ回復 |
| ヒールワイド | 12～60 | 36 | 自１列～全体 | 効果範囲内の味方のＨＰ回復 |

## 魔法入手先リスト

| 最初から持っている魔法 | ヒール、スピード、テレポート、ファイアボール、スリープ、ディスペル |
|---|---|
| ババチョップ村 | ウォール、ストーンブラスト、アースイーター |
| ミラドール | エアスラッシュ、トルネード、ゴーレム |
| ウィルダネス | シールド、マジックイーター、スロウ |
| オーケンシールド | ライトニングボルト、プラズマバースト、フレイム |
| クラーケンベルグ | ヒールワイド、フロストブロウ、フリーズ |
| ラスアルダス | マジックバルカン、グレネード |

# 魔神ガイド



魔神は、ルシオン以外でも呼び出して使える。頼りになる魔神の特徴を解説する。

## いざというときに役に立つ強力な助っ人

意外とその存在が忘れられている魔神たち。たしかに、魔神なしでも十分戦えるし、1回の消費ＭＰが100というのはちょっと使いにくい。でも、ルシオンが戦闘中に倒れてしまったりしたときは、思い出してほしい。ルシオンと同じように強力な攻撃、回復能力で助けてくれる。特に、魔法に弱いボスとの戦いには役に立つ。いざ使うそのときのために、魔神の使用効果を知っておこう。



▶魔神の登場シーンは一見の価値あり。







### 火の魔神

手に入る場所：エッツナー号

火の魔神が現れ、敵を焼き尽くす。攻撃系の強力な魔神で、冷気系の魔法を使う敵に効果が大きい。火に弱い敵は多いので、使用する場面は多い。

### 水の魔神

手に入る場所：廃坑

水の魔神が現れ、味方全員のＨＰを回復してくれる。魔神の中で唯一回復能力を持つ魔神なので、本当にいざというときに役に立つ。













### 風の魔神

手に入る場所：レギオンタワー

風の魔神が現れ、敵を吹き飛ばす。破壊可能な障害物も取り除いてくれるので、状況によっては非常に役に立つ。攻撃力も大きいので、かなり使える。

## 土の魔神

手に入る場所：チチボラの洞窟

土の魔神が現れ、敵を攻撃する。敵全体に効果のある土系魔法のようなもの。アースクエイクの強化版ともいえるかも。土の耐性が弱い敵に使おう。







## 雷の魔神

手に入る場所：虫食いの穴

雷の魔神が現れて敵を攻撃する。これも、敵全体に効果のある雷撃系呪文として便利。ライトニングボルトの強化版といったところ。

## 氷の魔神

手に入る場所：ポートアモン

氷の魔神が現れ、敵を凍らせる。なにかと便利な冷気系の効果を持つ。敵は氷化状態になり、以後ダメージを受ける。中盤ではかなりお得な魔神だ。







## 刃の魔神

手に入る場所：ラスアルダス

刃の魔神が現れ、敵を切り裂く。これは火や冷気と違い、物理攻撃系の効果を持つ。魔法の効果が低い敵にも大きなダメージを与えられる場合がある。

## 金の魔神

手に入る場所：カミナルフュー鉱山

金の魔神が現れ、ゴールドを貸してくれる。しかし、利息は10%。しかも、戦闘後に入手できるお金の80%を強制的に取り立てられるというシステム。







## 買い物の魔神

手に入る場所：ウィルダネス

買い物の魔神が現れ、アイテムの売買ができる。薬は一通りそろっているし、武器や防具は特殊な効果があるものばかり。終盤でけっこう役に立つ。

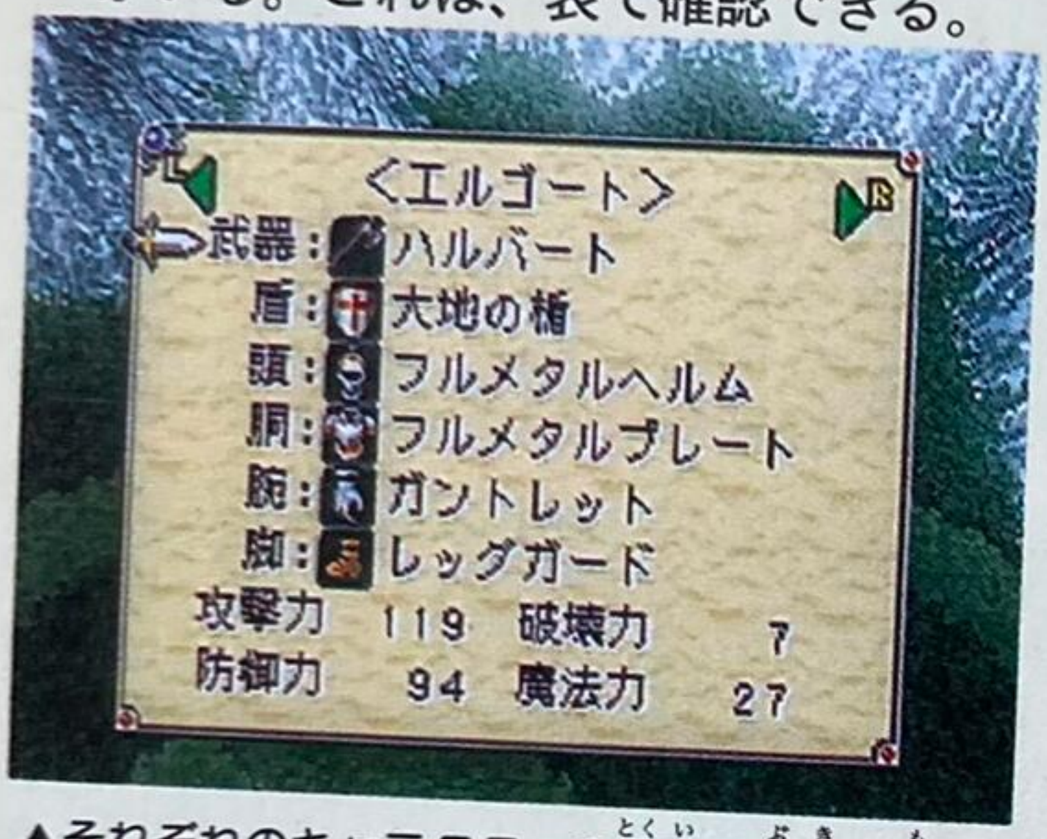
# 武器ガイド



魔法と同じように、大きな攻撃力をもたらす、武器。すべての武器をここに大公開。

## 単体攻撃武器と複数攻撃武器

武器は、攻撃できる範囲によっていくつかのグループに分けることができる。それぞれ、グループごとに、装備できるキャラクターと装備できないキャラクターがいる。これは、表で確認できる。




▲それぞれのキャラクターの得意な武器を持たせよう。作戦上の役割分担も考えて装備すること。

### ✳突く武器

前衛の敵を貫き、その真後ろの敵にもダメージを与える。最大2体の敵にダメージを与えられるわけだ。しかし、攻撃線上に障害物があると、まったくダメージを与えられない。



◀敵が2体縦にならんでいるときがチャンス。特に、ビオメルダーが得意とする傾向の武器だ。

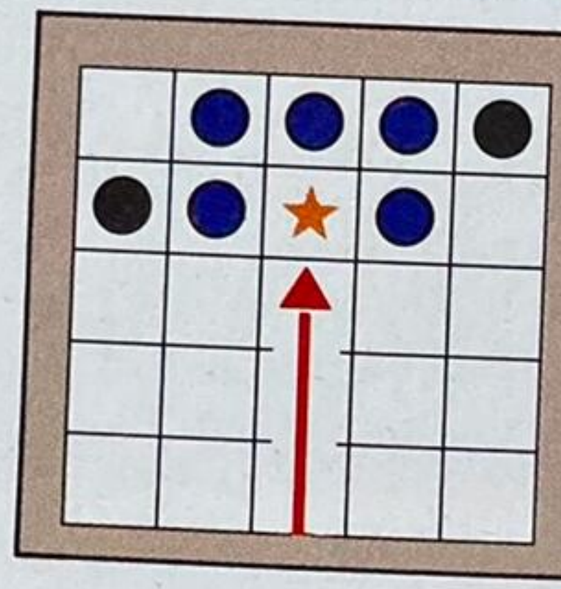
### ✳なぎ払う武器

もっとも広範囲の攻撃が可能。実際に武器を使う位置と隣接する範囲の敵すべてにダメージを与えることができる。




◀なぎなたのような、柄の先に刃物を付けたような武器がこれにあたる。与えるダメージは小さいが役に立つ。

**攻撃範囲**



★の位置まで進み、攻撃を加えた場合、●の範囲の敵は被害を受ける。●は範囲外。

### ✳射る武器

一直線に敵めがけて矢などを射る。障害物も、武器がもつ破壊力で粉砕可能ならば貫通し、敵にダメージを与える。しかし、障害物を破壊できない場合、攻撃が敵に届くことはない。



▲弓などの、矢を放つ武器がこれにあたる。持たせるとしたらルシオンが最適だろう。

# 武器リスト

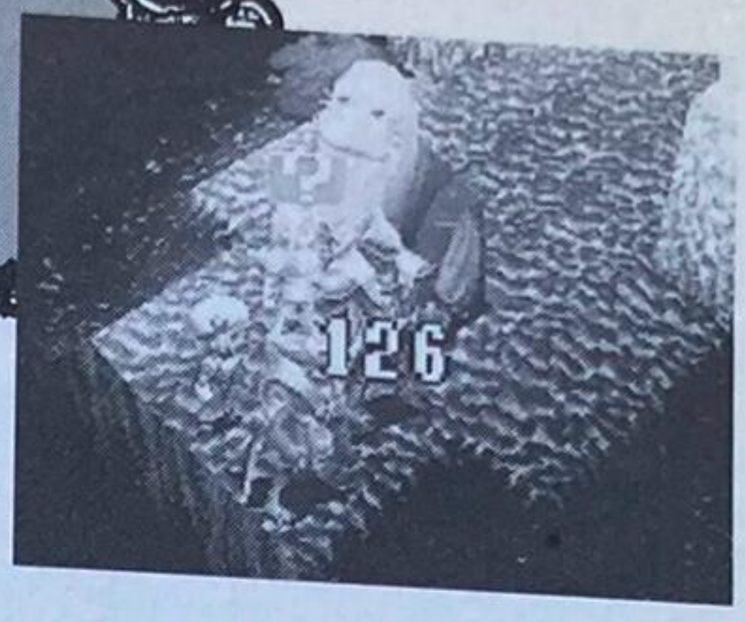
| 武器名 | 値段 | 能力 | ル | エ | ミ | カ | ビ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ナイフ | 60 | 攻撃力＋18・破壊力1 | ○ | ○ | × | × | × |
| ダガー | 200 | 攻撃力＋28・破壊力1 | ○ | ○ | × | × | × |
| クリスナイフ | 800 | 攻撃力＋38・破壊力1 | ○ | ○ | × | × | × |
| ポイズンニードル | 2000 | 攻撃力＋48・破壊力2・毒追加 | ○ | ○ | × | × | × |
| アサシンダガー | 4000 | 攻撃力＋28・破壊力3・クリティカル率＋100% | ○ | ○ | × | × | × |
| 呪いのナイフ | 8000 | 攻撃力＋68・破壊力3・麻痺追加 | ○ | ○ | × | × | × |
| ショートソード | 100 | 攻撃力＋22・破壊力3 | ○ | ○ | × | ○ | ○ |
| グラディウス | 500 | 攻撃力＋34・破壊力4 | ○ | ○ | × | ○ | ○ |
| ウインドカットラス | 1000 | 攻撃力＋46・破壊力5 | ○ | ○ | × | ○ | ○ |
| ブロードソード | 3000 | 攻撃力＋58・破壊力6 | × | ○ | × | ○ | ○ |
| グレートソード | 6000 | 攻撃力＋70・破壊力7 | × | × | ○ | ○ | ○ |
| フレイムソード | 10000 | 攻撃力＋82・破壊力7・フレイム | × | × | ○ | ○ | ○ |
| クラブ | 200 | 攻撃力＋30・破壊力4 | ○ | × | ○ | × | × |
| ブラジオン | 非売品 | 攻撃力＋42・破壊力5 | ○ | × | ○ | × | × |
| アイアンハンマー | 非売品 | 攻撃力＋54・破壊力6 | ○ | × | ○ | × | × |
| バトルメイス | 3400 | 攻撃力＋66・破壊力7 | × | × | ○ | × | × |
| ウォールハンマー | 7000 | 攻撃力＋78・破壊力7・ウォール | × | × | ○ | × | × |
| アースメイス | 9000 | 攻撃力＋84・破壊力7・アースイーター | × | × | ○ | × | × |
| スピア | 110 | 攻撃力＋24・破壊力2 | ○ | × | × | × | ○ |
| ジャベリン | 500 | 攻撃力＋36・破壊力3 | ○ | × | × | × | ○ |
| トライデント | 1000 | 攻撃力＋48・破壊力4 | ○ | × | × | × | ○ |
| ランス | 1600 | 攻撃力＋60・破壊力5 | × | × | × | × | ○ |
| アイスランス | 4000 | 攻撃力＋72・破壊力6・フリーズ | × | × | × | × | ○ |

※表中の記号：ル＝ルシオン／エ＝エルゴート／ミ＝ミミナガ／カ＝カネヨン／ビ＝ビオメルダー

# 武器リスト

| 武器名 | 値段 | 能力 | ル | エ | ミ | カ | ビ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| トルネードランス | 6000 | 攻撃力＋84・破壊力7・トルネード | × | × | × | × | ○ |
| ハンドアックス | 200 | 攻撃力＋30・破壊力4 | ○ | × | ○ | × | ○ |
| トマホーク | 800 | 攻撃力＋43・破壊力5 | ○ | × | ○ | × | ○ |
| 雷鳴の斧 | 2000 | 攻撃力＋56・破壊力5・ライトニングボルト | ○ | × | ○ | × | ○ |
| バトルアックス | 4500 | 攻撃力＋69・破壊力6 | × | × | ○ | × | ○ |
| ブロードアックス | 7000 | 攻撃力＋82・破壊力7 | × | × | ○ | × | ○ |
| グレートアックス | 11000 | 攻撃力＋95・破壊力7 | × | × | ○ | × | ○ |
| ボウ | 80 | 攻撃力＋20・破壊力2 | ○ | ○ | ○ | × | × |
| ロングボウ | 300 | 攻撃力＋30・破壊力3 | ○ | ○ | ○ | × | × |
| クロスボウ | 1000 | 攻撃力＋40・破壊力4 | ○ | ○ | ○ | × | × |
| 氷の弓 | 3000 | 攻撃力＋50・破壊力5・フリーズ | ○ | ○ | ○ | × | × |
| 炎の弓 | 5000 | 攻撃力＋60・破壊力6・フレイム | ○ | ○ | ○ | × | × |
| 古トネリコの弓 | 10000 | 攻撃力＋70・破壊力7 | ○ | ○ | ○ | × | × |
| サイズ | 150 | 攻撃力＋20・破壊力3 | × | ○ | × | × | × |
| ナギナタ | 580 | 攻撃力＋31・破壊力4 | × | ○ | × | × | × |
| パルチザン | 1200 | 攻撃力＋42・破壊力5 | × | ○ | × | × | × |
| グレイブ | 3000 | 攻撃力＋53・破壊力6 | × | ○ | × | × | × |
| デーモンサイズ | 5000 | 攻撃力＋64・破壊力7 | × | ○ | × | × | × |
| ハルバード | 7000 | 攻撃力＋75・破壊力7 | × | ○ | × | × | × |
| ほむらの杖 | 2000 | 精神＋8・フレイム | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| いかずちの杖 | 2000 | 精神＋8・ライトニングボルト | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| スリーピィホーン | 2000 | 精神＋8・スリープ・マジックイーター | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| 賢者の杖 | 15000 | 精神＋8・ヒールワイド・マジックバルカン | ○ | ○ | ○ | × | ○ |

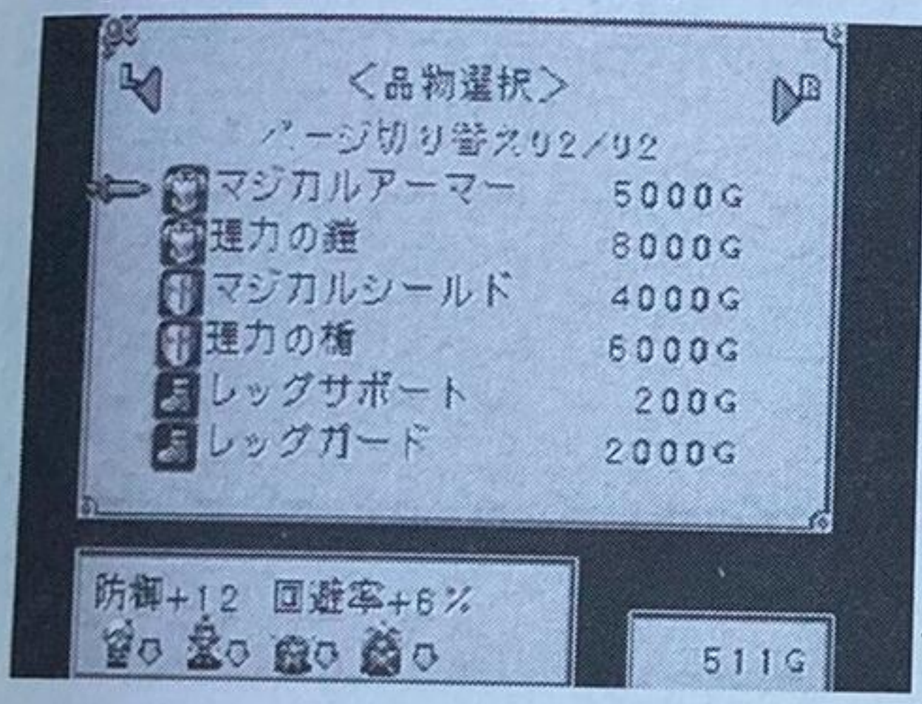
# 防具ガイド



意外と重要なのが防具の装備。ボス戦の前には最強の防具を身につけておこう。

## 特殊能力を持つ防具が存在する

防具は、基本的にはどれだけの防御力を持つかが重要だ。しかし、中には特殊な能力を持ち、とても役に立つ場合もある。状況に応じて選ぼう。



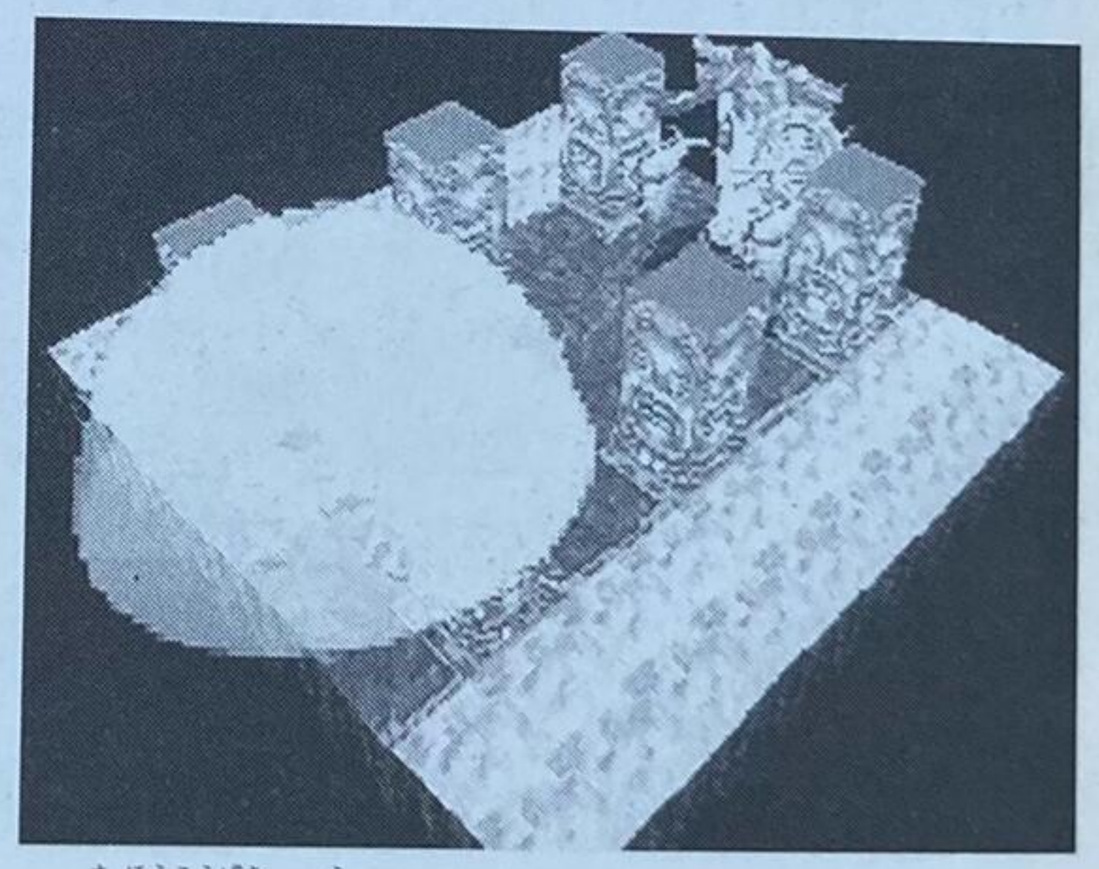

◀装備できないキャラクターもいるので、買うときには注意。

### 能力を上げる防具

防具には、賢さや素早さといった基本的な能力値を向上させるものがある。また、攻撃力までも上げてしまうものもあり、キャラクターの役割に応じてさまざまなチョイスが可能。武器とのコンビネーションが大事なので、よく考えよう。

### 耐性を持つ防具

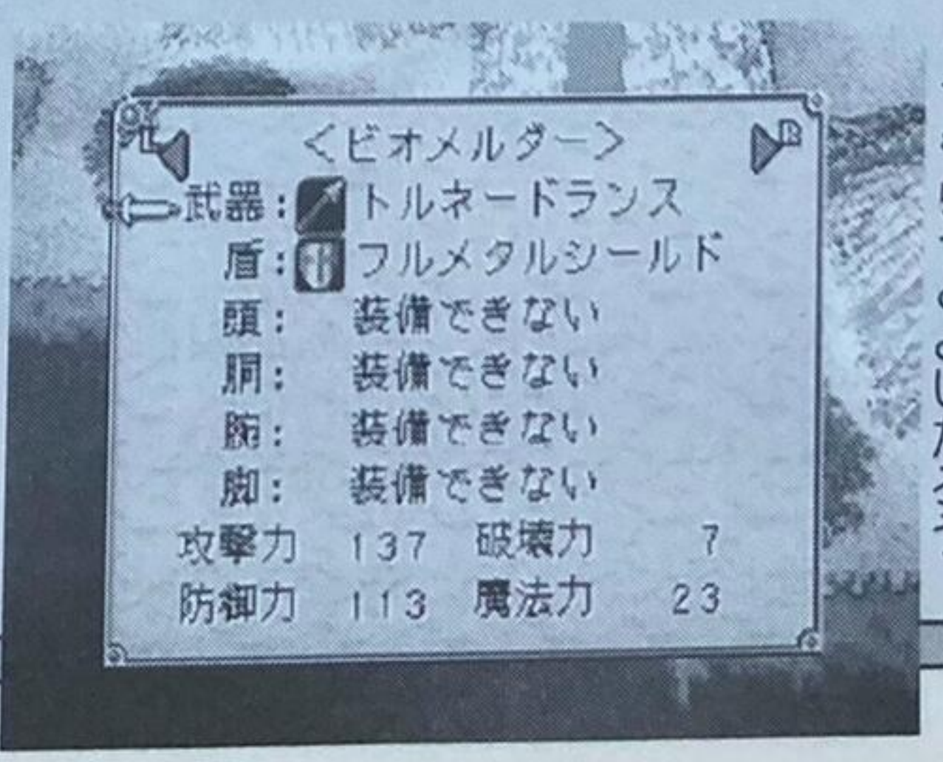
防御に加え、火や冷気といった基本的な属性に対する耐性を上げてくれるものがある。これは、出現するモンスターの傾向に応じて場所ごとに装備すれば効果的。また、ボス戦の前にはそのボスの攻撃方法を考慮して装備し直そう。武器を強化するよりも有効な場合がある。



▲魔法攻撃を受けてもへっちゃらだったりするので、場所ごとに装備を見直すとよいだろう。

### ビオメルダーは防具不要

甲殻人のビオメルダーに、防具は必要ない。というよりも、装備できないのだ。しかし、ビオメルダーはもともと堅い外殻を持ち、その防御力は鎧なみ。フル装備のカネヨンなどよりも防御力が高い場合がある。




◀盾となってルシオンを守ってもらうとよいだろう。

# 防具リスト

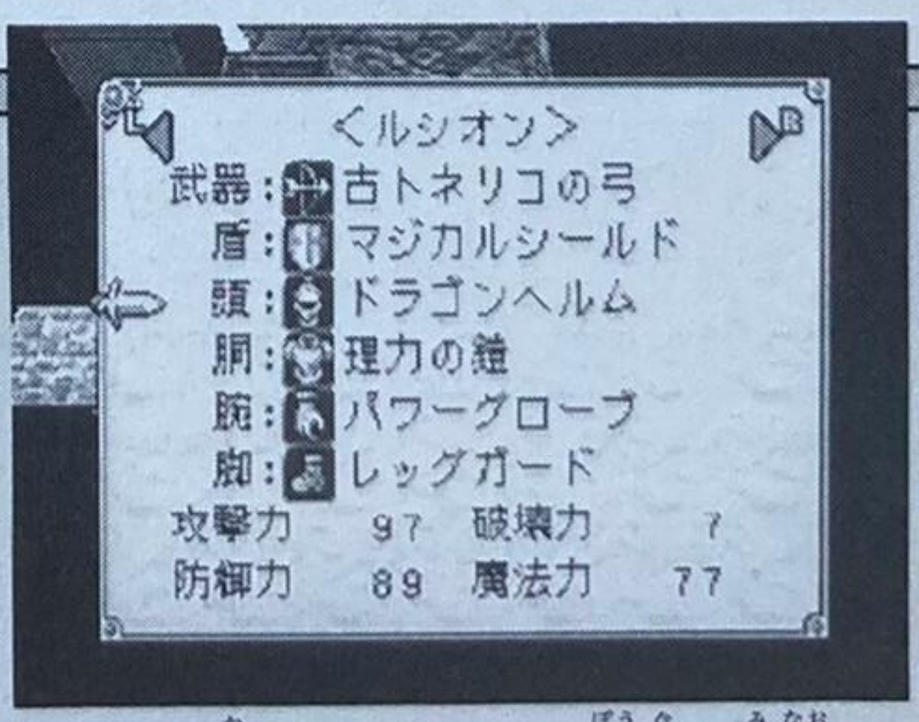
| 防具名 | 値段 | 能力 | ル | エ | ミ | カ | ヒ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| レザーキャップ | 60 | 防御力+2 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| レザーヘルム | 180 | 防御力+4 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| ヘッドギア | 800 | 防御力+6 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| アイアンヘルム | 1800 | 防御力+8 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| 理力のかぶと | 3600 | 防御力+10・賢さ+5 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| フルメタルヘルム | 6000 | 防御力+12 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| ドラゴンヘルム | 25000 | 防御力+13・雷、風の耐性+20% | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| レザーグローブ | 80 | 防御力+2 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| ヒールリング | 2000 | 自動回復 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| ラッキーリング | 2000 | クリティカル率+30% | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| アミュレット | 2000 | 攻撃回避率+30% | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| ガントレット | 2000 | 防御力+5 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| パワーグローブ | 2000 | 防御力+2 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| ポイズンリング | 2000 | 防御力+2・攻撃力+8・破壊力+5 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| レザーシールド | 100 | 防御力+4 | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| スモールシールド | 400 | 防御力+6 | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| ラウンドシールド | 800 | 防御力+8 | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| タワーシールド | 2000 | 防御力+10 | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| メタルシールド | 4000 | 防御力+12 | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| マジカルシールド | 4000 | 防御力+12・回避率+6% | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| 理力の盾 | 6000 | 防御力+13・賢さ+4 | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| 大地の盾 | 8000 | 防御力+14・地の耐性+20% | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| フルメタルシールド | 8000 | 防御力+15 | ○ | ○ | ○ | × | ○ |

| 防具名 | 値段 | 能力 | ル | エ | ミ | カ | ビ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ドラゴンシールド | 30000 | 防御力＋16・ブレス能力 | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| レザーアーマー | 150 | 防御力＋4 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| チェインメイル | 600 | 防御力＋6 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| リングアーマー | 1200 | 防御力＋8 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| プレートメイル | 3000 | 防御力＋10 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| マジカルアーマー | 5000 | 防御力＋12・回避率＋6% | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| プリーストローブ | 6000 | 防御力＋11・自動回復 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| 理力の鎧 | 8000 | 防御力＋14・賢さ＋4 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| フルメタルプレート | 10000 | 防御力＋16 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| ドラゴンメイル | 40000 | 防御力＋18・炎、氷の耐性＋20% | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| サンダル | 60 | 防御力＋1 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| レザーブーツ | 100 | 防御力＋2 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| レッグサポート | 200 | 防御力＋3 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| マジカルブーツ | 800 | 防御力＋4 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| レッグガード | 2000 | 防御力＋5 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| スピードブーツ | 4000 | 防御力＋4・素早さ＋8 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| ジャンプブーツ | 20000 | 防御力＋3・ジャンプ能力 | ○ | ○ | ○ | ○ | × |

## 防具購入のタイミング

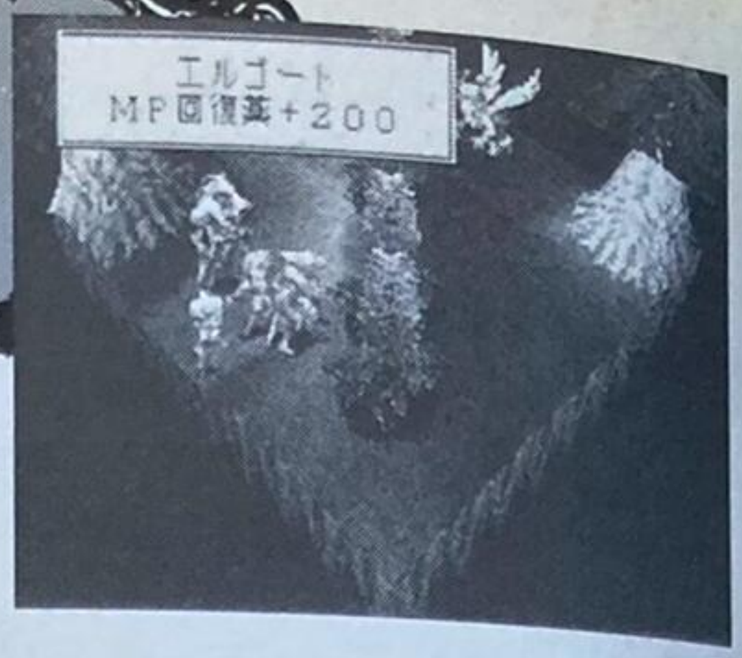
防具は、手、頭、胴、腕、脚の5ヵ所に装備できる。そのため、ひとつひとつの防御力はそう高くはない。別々の防具を常に最新のものにするのは、かなり面倒なのだ。

かといって、軽視することもできない。そこで、防具については、強力なボスとの戦いの前など、節目節目で強化しよう。




▲ボスに勝てないときは、防具を見直してみよう。これはかなり重要な要素なのだ。

# アイテムガイド



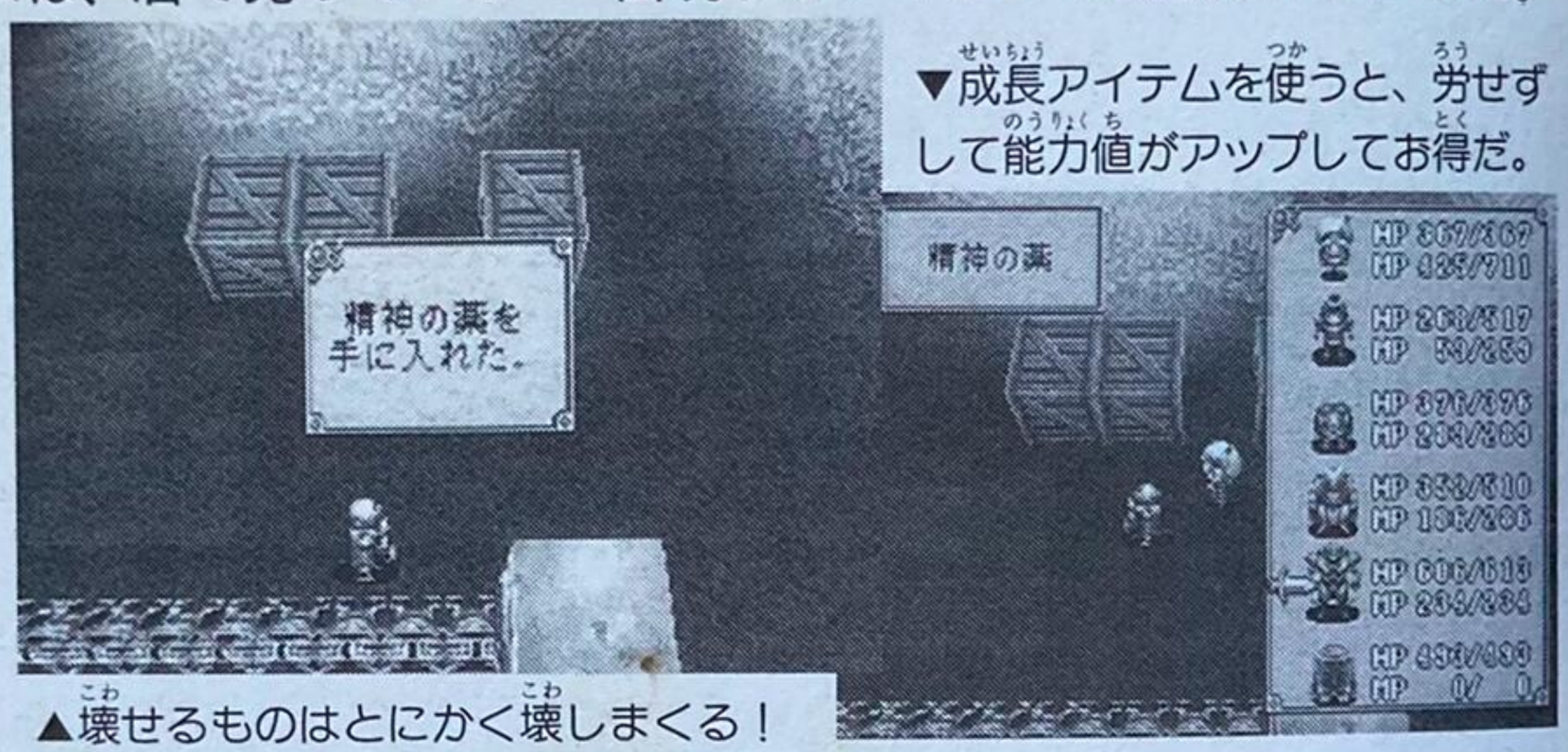

武器・防具以外のアイテムで、重要なのは薬。薬の入手法や使い方を覚えておこう。

## 回復、成長薬の使い方

薬には、大別して2種類ある。ひとつは、HPやMPを回復させる回復系。そして、もうひとつは基本能力値を向上させる成長系の薬だ。

回復系のアイテムは、店で売っているので自由に買うことができる。MP回復薬は高いが、ルシオンのMPが回復すれば、魔法でHPも回復できるのだから当然。

成長系のアイテムは、店には売っていない。宝箱の中に入っていることもあるが、障害物を壊して入手することもある。木箱や岩を壊していると、だいたい、10～20個破壊するごとに出現する。出現するアイテムの種類はランダムだ。




▲壊せるものはとにかく壊しまくる！

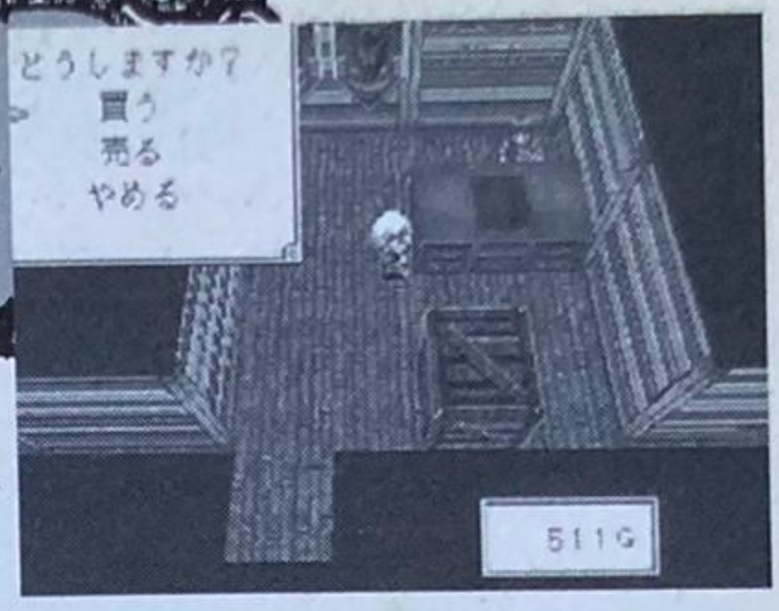
▼成長アイテムを使うと、労せずして能力値がアップしてお得だ。

## アイテムリスト

| アイテム名称 | 値段 | 使用できる場所 | | 効果 |
|---|---|---|---|---|
| | | バトル | キャンプ | |
| HP回復薬+100 | 30 | ○ | ○ | HPを100回復 |
| HP回復薬+400 | 300 | ○ | ○ | HPを400回復 |
| HP完全回復薬 | 1000 | ○ | ○ | HPを完全に回復 |
| MP回復薬+50 | 300 | ○ | ○ | MPを50回復 |
| MP回復薬+200 | 1000 | ○ | ○ | MPを200回復 |
| MP完全回復薬 | 3000 | ○ | ○ | MPを完全に回復 |
| 腕力の薬 | 非売品 | × | ○ | 腕力が1増える |
| 素早さの薬 | 非売品 | × | ○ | 素早さが1増える |
| 賢さの薬 | 非売品 | × | ○ | 賢さが1増える |
| 精神の薬 | 非売品 | × | ○ | 精神が1増える |
| 体力の薬 | 非売品 | × | ○ | 体力が1増える |

注意：HP回復薬は、毒、麻痺、混乱の状態も治せる。HP＝0の場合はHP回復量は1/4になる。

# 街・村販売物リスト




武器や防具、薬などが必要になったときは、この表を見てワープ先を決めよう。

## ほしいアイテムがどこに売られているかが分かる

お金が貯まったので、装備を買いに行きたいというときに、どこに売られていたかを思い出すのは大変。そこで、どのアイテムが、どこの街や村に売られているかをまとめたので、活用してほしい。




◀だいたい覚えていても、特殊な武器などは一部でしか売られていなかったりするから注意。

### この表の見方

表中の番号は、以下の街や村に対応している。この番号は、マップガイドの番号にも対応しているので、店の配置などはそちらを参照してほしい。

- ②開拓村
- ③ババチョップ村
- ⑤ミラドール
- ⑦ウィルダネス
- ⑨オーケンシールド
- ⑪クラーケンベルグ
- ⑬ポートアモン
- ⑭ラスアルダス
- ⑯ビルカバンバ
- ⑱エルコラゾン城
- ⑳エルドラド城
- ㉓ブラス
- ㉕ゴールドドラッケ

| 分類 | アイテム名 | ② | ③ | ⑤ | ⑦ | ⑨ | ⑪ | ⑬ | ⑭ | ⑯ | ⑱ | ⑳ | ㉓ | ㉕ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 防具／頭 | レザーキャップ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | |
| 防具／頭 | レザーヘルム | ○ | ○ | | | ○ | ○ | ○ | | | | | | |
| 防具／頭 | ヘッドギア | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | |
| 防具／頭 | アイアンヘルム | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | | |
| 防具／頭 | 理力のかぶと | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 防具／頭 | フルメタルヘルム | | | | | | | | | | | | ○ | ○ |
| 防具／頭 | ドラゴンヘルム | 買い物の魔神から入手 | | | | | | | | | | | | |
| 防具／腕 | レザーグローブ | 初期装備 | | | | | | | | | | | | |
| 防具／腕 | ヒールリング | カミナルフュー鉱山 | | | | | | | | | | | | |
| 防具／腕 | ラッキーリング | シャドウクイーンとの戦闘後入手 | | | | | | | | | | | | |
| 防具／腕 | アミュレット | 廃坑 | | | | | | | | | | | | |
| 防具／腕 | ガントレット | ブラックウォーリアとの戦闘後入手 | | | | | | | | | | | | |
| 防具／腕 | パワーグローブ | エルカホン遺跡 | | | | | | | | | | | | |
| 防具／腕 | ポイズンリング | 買い物の魔神から入手 | | | | | | | | | | | | |

| 分　類 | アイテム名 | ② | ③ | ⑤ | ⑦ | ⑨ | ⑪ | ⑬ | ⑭ | ⑯ | ⑱ | ⑳ | ㉓ | ㉕ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 防具／盾 | レザーシールド | | ○ | | | | | | | | | | | |
| 防具／盾 | スモールシールド | | ○ | | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | |
| 防具／盾 | ラウンドシールド | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | |
| 防具／盾 | タワーシールド | | | | | | | | ○ | ○ | | | | |
| 防具／盾 | メタルシールド | | | | | | | | ○ | ○ | | ○ | | |
| 防具／盾 | マジカルシールド | | | | | | | | | | ○ | | ○ | |
| 防具／盾 | 理力の盾 | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | |
| 防具／盾 | 大地の盾 | チチカカ | | | | | | | | | | | | |
| 防具／盾 | フルメタルシールド | | | | | | | | | | | | | ○ |
| 防具／盾 | ドラゴンシールド | 買い物の魔神から入手 | | | | | | | | | | | | |
| 防具／胴 | レザーアーマー | | | | ○ | | | | | | | | | |
| 防具／胴 | チェインメイル | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | |
| 防具／胴 | リングアーマー | | | | | ○ | ○ | ○ | | ○ | | | | |
| 防具／胴 | プレートメイル | | | | | | | | | ○ | | ○ | | |
| 防具／胴 | マジカルアーマー | | | | | | | | | | ○ | | ○ | |
| 防具／胴 | プリーストローブ | エルカホン遺跡 | | | | | | | | | | | | |
| 防具／胴 | 理力の鎧 | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 防具／胴 | フルメタルプレート | | | | | | | | | | | | | ○ |
| 防具／胴 | ドラゴンメイル | フィンデサイクル城 | | | | | | | | | | | | |
| 防具／脚 | サンダル | ○ | ○ | | | | | | | | | | | |
| 防具／脚 | レザーブーツ | ○ | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | |
| 防具／脚 | レッグサポート | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 防具／脚 | マジカルブーツ | エッツナー号／エルカホン遺跡 | | | | | | | | | | | | |
| 防具／脚 | レッグガード | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 防具／脚 | スピードブーツ | チチカカ | | | | | | | | | | | | |
| 防具／脚 | ジャンプブーツ | 買い物の魔神から入手 | | | | | | | | | | | | |
| 武器 | ナイフ | ○ | | | | | | | | | | | | |
| 武器 | ダガー | ○ | | | | ○ | | | | | | | | |
| 武器 | クリスナイフ | | | | | ○ | ○ | ○ | | | | | | |
| 武器 | ポイズンニードル | | | | | | ○ | ○ | | | ○ | ○ | | |
| 武器 | アサシンダガー | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 武器 | 呪いのナイフ | | | | | | | | | | | | ○ | ○ |
| 武器 | ショートソード | ○ | | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| 武器 | グラディウス | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | |
| 武器 | ウインドカットラス | | | | | ○ | ○ | ○ | | ○ | ○ | | | |
| 武器 | ブロードソード | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |

| 分　類 | アイテム名 | ② | ③ | ⑤ | ⑦ | ⑨ | ⑪ | ⑬ | ⑭ | ⑯ | ⑱ | ⑳ | ㉓ | ㉕ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器 | グレートソード | | | | | | | | | | | | | |
| 武器 | フレイムソード | コールドドラッケ（街解放前） | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 武器 | グラブ | | ○ | ○ | | | | | | | | | | |
| 武器 | ブラジオン | オーガーヘッドとの戦闘後入手 | | | | | | | | | | | | |
| 武器 | アイアンハンマー | 廃坑 | | | | | | | | | | | | |
| 武器 | バトルメイス | 虫食いの穴 | | | | | | | | | | | | |
| 武器 | ウォールハンマー | インティワタナ | | | | | | | | | | | | |
| 武器 | アースメイス | ウズウズプリン | | | | | | | | | | | | |
| 武器 | スピア | ○ | | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| 武器 | ジャベリン | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | |
| 武器 | トライデント | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | |
| 武器 | ランス | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | | ○ |
| 武器 | アイスランス | | | | | | | | | | | ○ | | ○ |
| 武器 | トルネードランス | ウズウズプリン | | | | | | | | | | | | |
| 武器 | ハンドアックス | | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| 武器 | トマホーク | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | |
| 武器 | 雷鳴の斧 | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | |
| 武器 | バトルアックス | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 武器 | ブロードアックス | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 武器 | グレートアックス | フィンデサイクル城 | | | | | | | | | | | | |
| 武器 | ボウ | ○ | | ○ | | | | | | | | | | |
| 武器 | ロングボウ | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | |
| 武器 | クロスボウ | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | |
| 武器 | 氷の弓 | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 武器 | 炎の弓 | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 武器 | 古トネリコの弓 | コールドドラッケ（街解放前） | | | | | | | | | | | | |
| 武器 | サイズ | ○ | | ○ | ○ | | | | | | | | | |
| 武器 | ナギナタ | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | |
| 武器 | パルチザン | | | | | ○ | ○ | ○ | | ○ | ○ | ○ | | |
| 武器 | グレイブ | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 武器 | デーモンサイズ | インティワタナ | | | | | | | | | | | | |
| 武器 | ハルバード | | | | | | | | | | | | ○ | ○ |
| 武器 | ほむらの杖 | 廃坑 | | | | | | | | | | | | |
| 武器 | いかづちの杖 | エッツナー号 | | | | | | | | | | | | |
| 武器 | スリーピィホーン | カツオノエボシとの戦闘後入手 | | | | | | | | | | | | |
| 武器 | 賢者の杖 | 買い物の魔神から入手 | | | | | | | | | | | | |

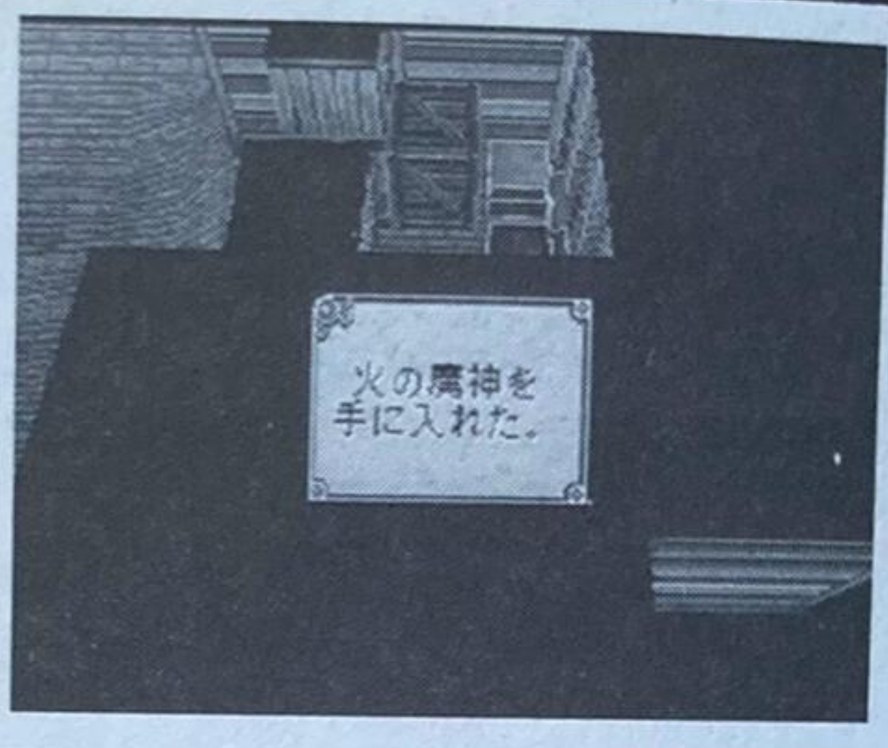
# ルートガイド



ワールドマップ上の村や街の位置関係と、
進行ルートを解説する。

## 街やダンジョンで入手できるものを確認

『ソード＆ソーサリー』は、いじわるな謎解きなどがなく、スムーズなゲーム進行が可能だ。しかし、万一どこかで迷っている人は、以下のチャートで現状を確認しよう。基本的に、村や街で起こる事件を解決すれば、次の場所への道が開かれる。魔法や魔神などのアイテムを忘れずに入手しながら進もう。




◀意外な所に意外なものが落ちているので、じっくりまわれ。

## ルシオン達の進路と入手魔法・魔神

① ピナコテイクの塔
エルゴートとの出会い・旅立ち

② 開拓村
装備を整えてレベルアップ

③ ババチョップ村
ミミナガが仲間に
魔法：ストーンブラスト／アースイーター／ウォール

④ チチボラの洞窟
ブラシオンを入手
ボス：オーガーヘッド
魔神：土の魔神

⑤ ミラドール
アーヤとの会見
魔法：エアスラッシュ／トルネード／ゴーレム

⑥ レギオンタワー
子供たちを解放
ボス：ブラックウォーリア
魔神：風の魔神

⑦ ウィルダネス
ミミナガがさらわれる
魔法：シールド／マジックイーター／スロウ
魔神：買い物の魔神

⑧ 廃坑
ミミナガを救出
ボス：ナイトアロセール
魔神：水の魔神

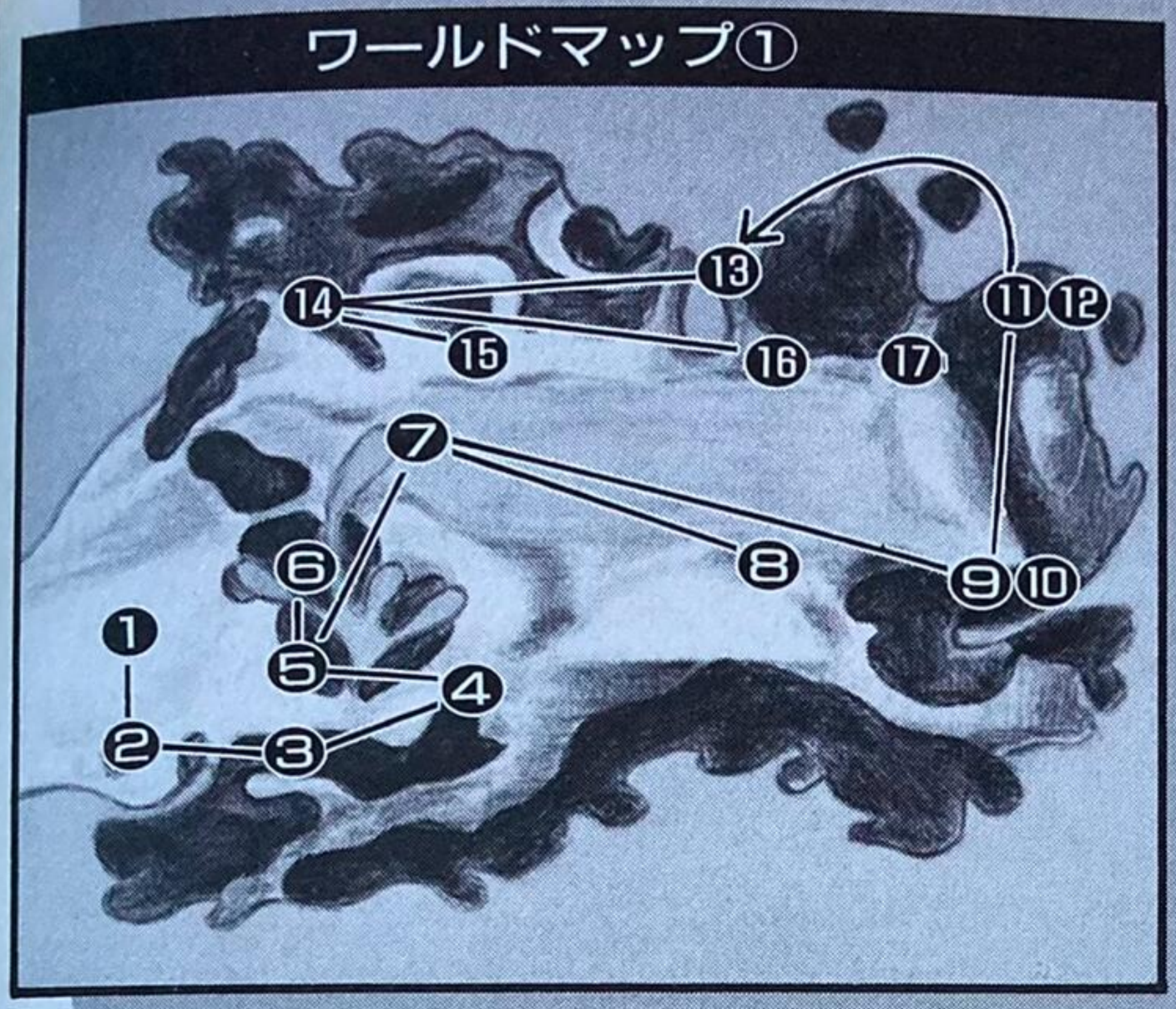
⑨ オーケンシールド
カツオノエボシが襲来
魔法：ライトニングボルト／プラズマバースト／フレイム

⑩ 虫食いの穴
カネヨンを救出し、仲間に
ボス：カツオノエボシ
魔神：雷の魔神

⑪ クラーケンベルグ
船を求めて
魔法：ヒールワイド／フロストブロウ／フリーズ

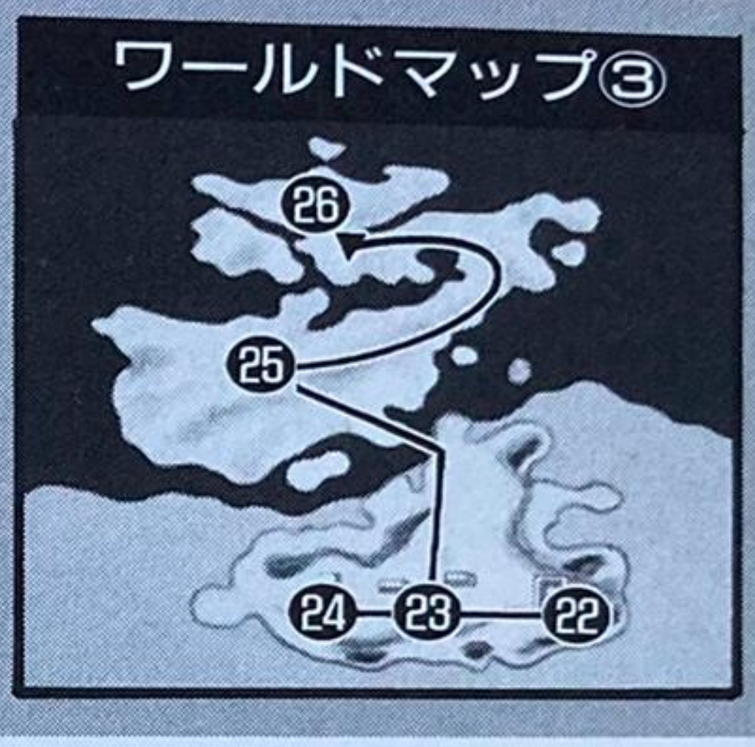
⑫ エッツナー号

# 進行ルート全体図










エッツナー号の解放
ボス：シャドウクイーン
魔神：火の魔神

⑬ ポートアモン
魔法障壁の情報を入手
魔神：氷の魔神

⑭ ラスアルダス
橋をわたる方法をさがしに
魔法：マジックバルカン／グレネード
(魔法を完全習得)
魔神：刃の魔神

⑮ カミナルフュー鉱山
削岩を求めて
ボス：チェヌー
魔神：金の魔神(魔神を完全入手)

⑯ ビルカバンバ
魔法障壁内への進入方法を入手

⑰ エルカホン遺跡
異世界への入り口
ボス：エンシェントビースト
星の鏡と月の瞳を手に入れるために異世界へ

⑱ エルコラゾン城
妖精女王から星の鏡を入手

⑲ インティワタナ
妖精女王の試練
ボス：アブサラ

⑳ エルドラド城
妖精王から月の瞳を入手

㉑ チチカカ
妖精王の試練
ボス：レッサードラゴン
ビルカバンバへ戻り、魔法障壁内への通路でボスと遭遇
ボス：ダークメイジ

㉒ ビリケントンネル
ブラスへの抜け道

㉓ ブラス
フィンデサイクル城の情報入手

㉔ ウズウズプリン
砂走りを手なずける
ボス：デザートランナー

㉕ コールドドラッケ
モンスターから街を解放
ボス：フローズンエンペラー

㉖ フィンデサイクル城
最後の大決戦
ボス：デスシャドウ／ブラックウィング

# 特別編

本邦初公開!?

オープニングアニメ用

設定資料集



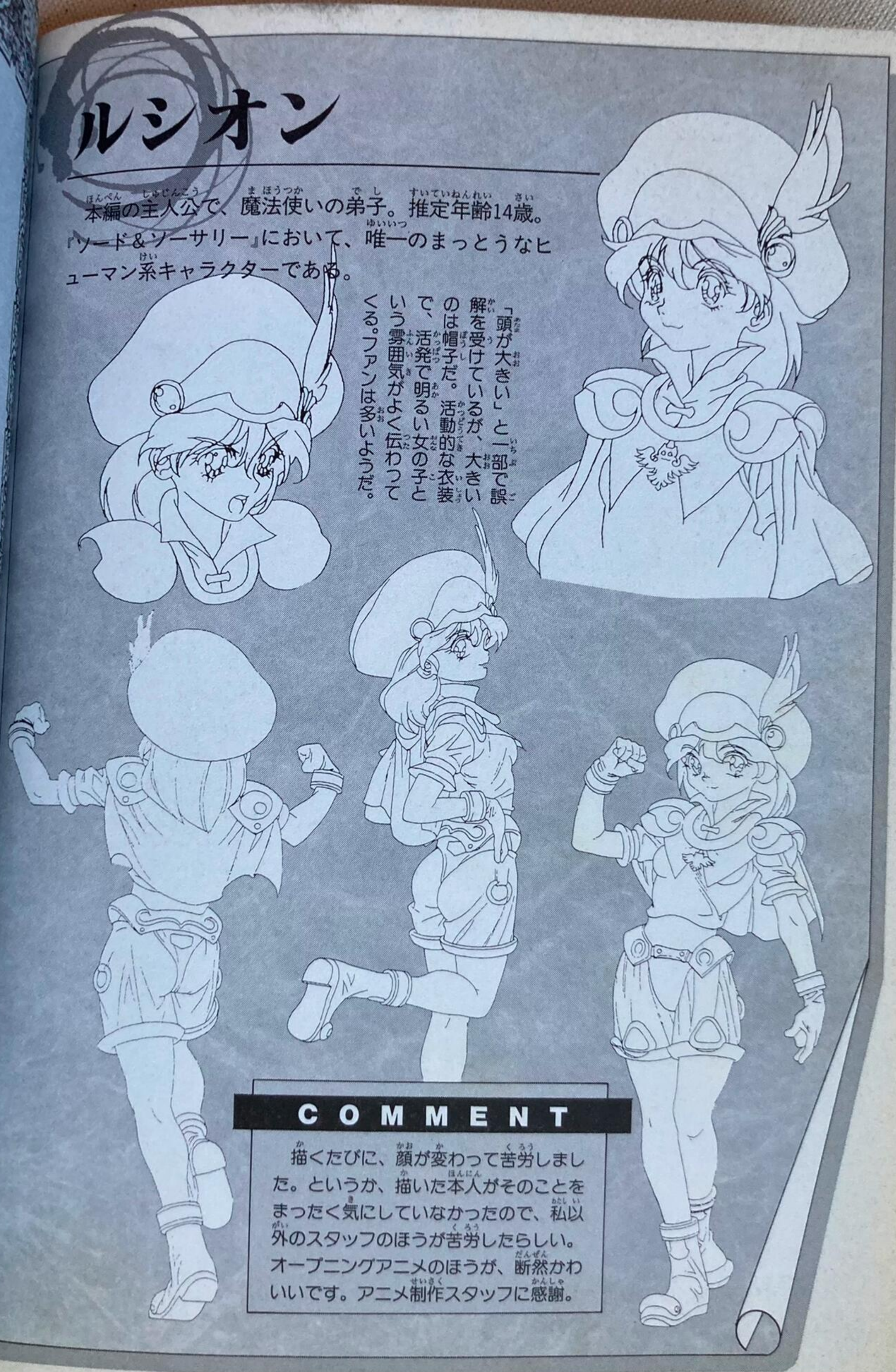
デザイナー中北晃二氏のコメント付き



# ルシオン

本編の主人公で、魔法使いの弟子。推定年齢14歳。『ソード＆ソーサリー』において、唯一のまっとうなヒューマン系キャラクターである。

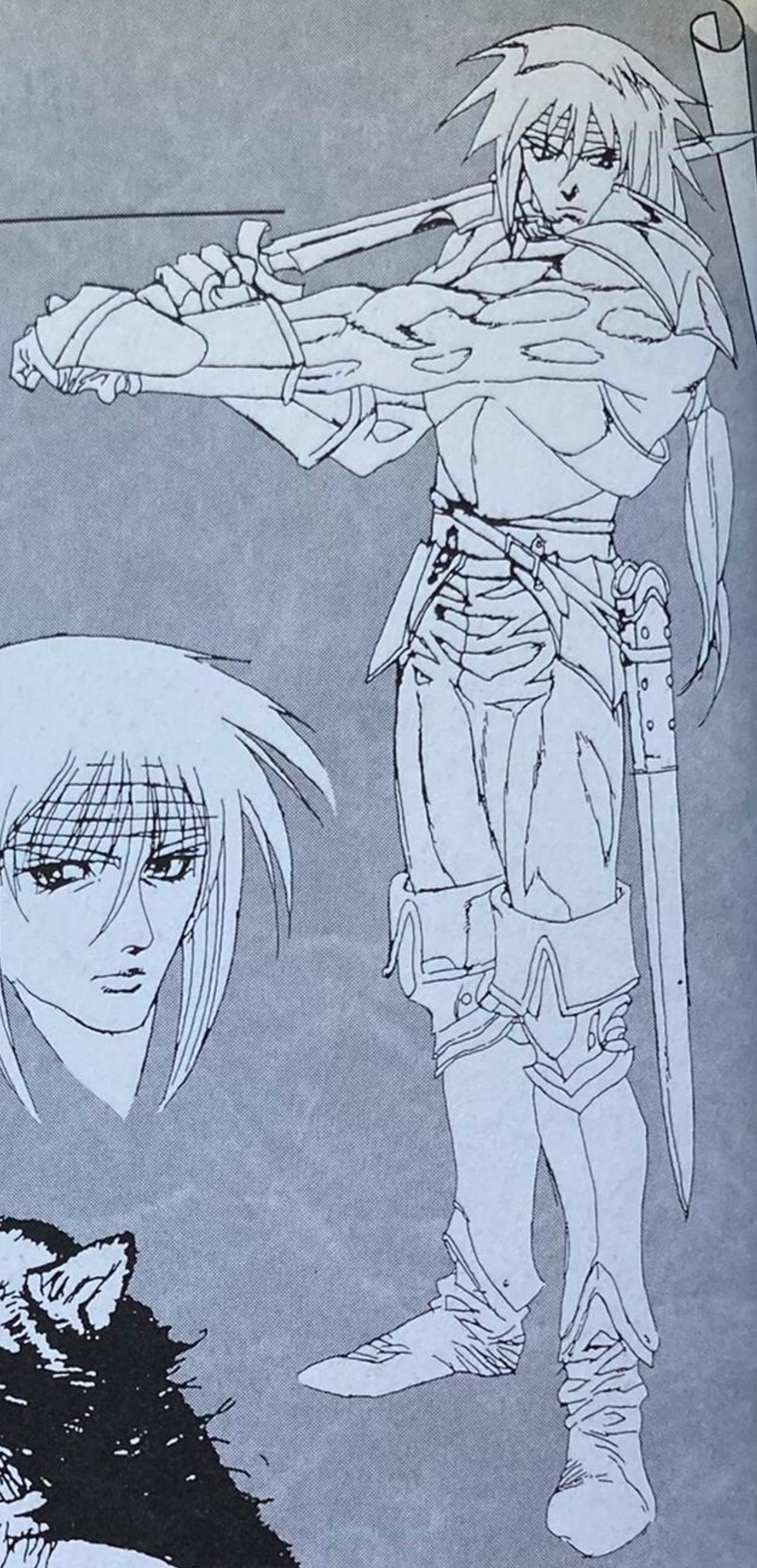
「頭が大きい」と一部で誤解を受けているが、大きいのは帽子だ。活動的な衣装で、活発で明るい女の子という雰囲気がよく伝わってくる。ファンは多いようだ。



## COMMENT

描くたびに、顔が変わって苦労しました。というか、描いた本人がそのことをまったく気にしていなかったので、私以外のスタッフのほうが苦労したらしい。オープニングアニメのほうが、断然かわいいです。アニメ制作スタッフに感謝。

# エルゴート



一見すると、凛々しいヒューマン系の二枚目だ。しかし、夜戦士で、けっこう狼に変身するという奇病に冒されると、その治療法を探している。ゲーム中では、見かけとは裏腹に、ちょっと抜けた部分も見受けられる。



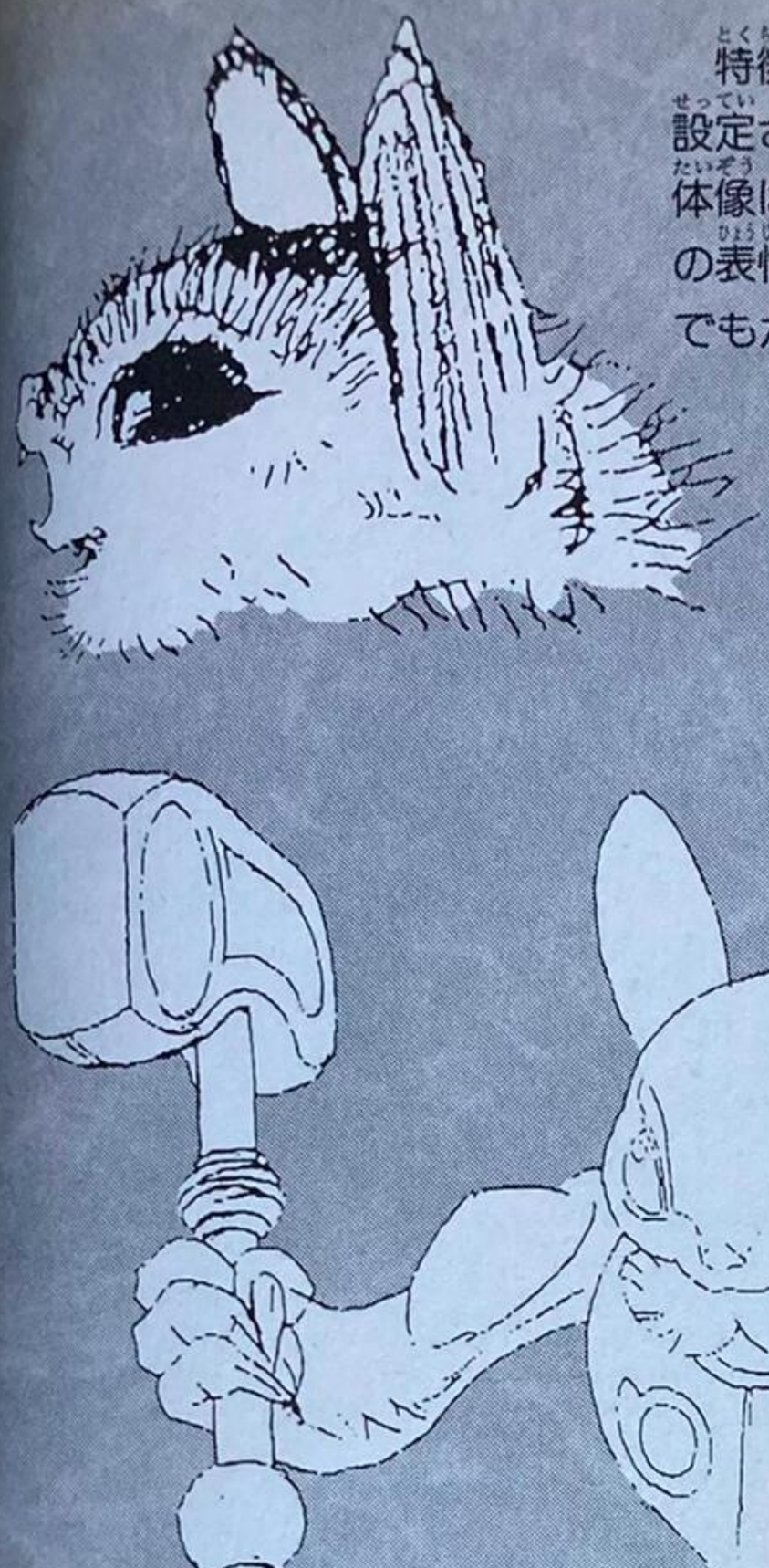




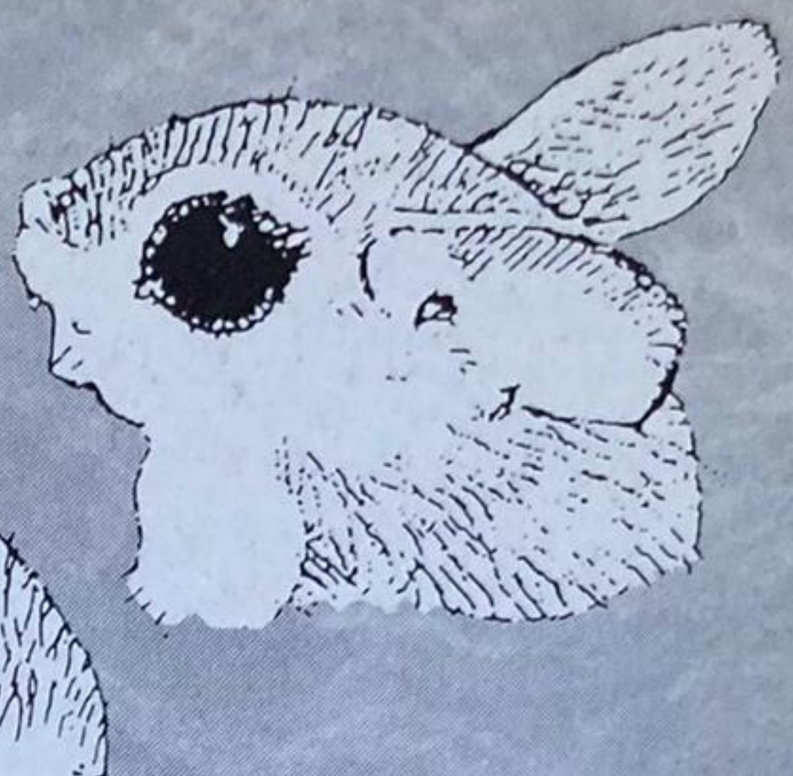
## COMMENT

アニメの制作期間がかなり短かったので、気を遣って鎧の装飾等を一切入れなかった。それに合わせて顔の造作などもシンプルにしたつもりだったが、あがってきた原画を見ると、「濃い」とコメントされていた。むう……。

左は、あくまでも、作画参考用イメージ。夜にはいつもこの姿に変わるのかと思うと、ちょっとこわい気もする。上のアニメ用設定を見ても分かるとおり、オープニングアニメでは、かなりかっこよく描かれている。本編での軽い一面が反映されていないのは、ちょっと残念かも?



特徴である長い耳や、長い爪まで設定されている。アニメ用設定の全体像はちょっとこわいが、作画参考の表情集はすごくかわいい。アニメでもかわいく仕上がっている。







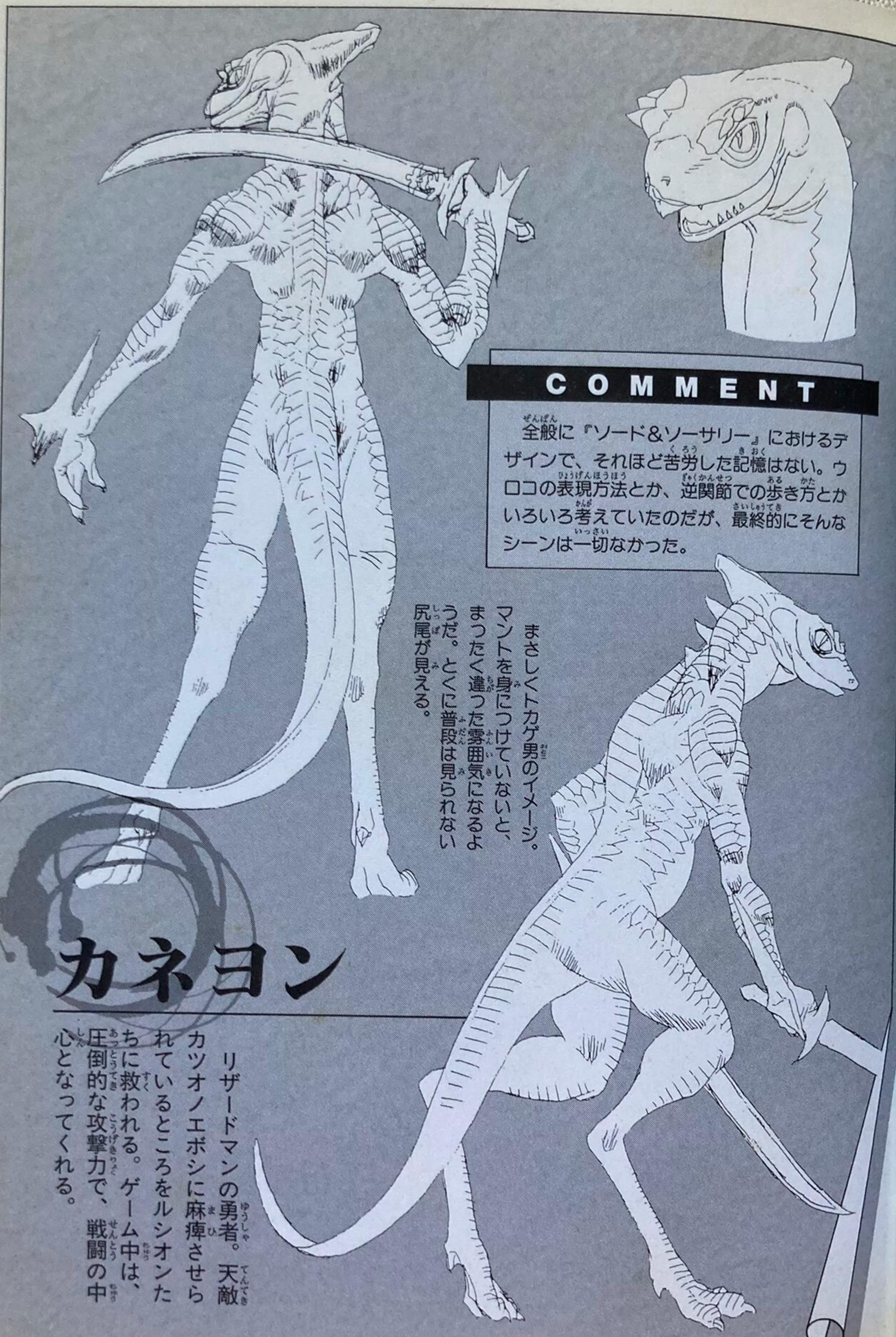
## COMMENT

パッケージやアニメ、顔のCGも水色のカラーリングだが、なぜかゲーム本編の彼は茶色い。原因は私にあるのだが、とりあえずこのゲームの七不思議のひとつとでもしておこうか。ちなみに、イメージソースはウサギと思われるだろうが、じつはエゾモモンガである。



# ミミナガ

土の中に住み、土の扱いに長けたモールベア族の少年。戦士の家系に生まれながら、臆病で戦いを拒んでいた。しかし、ルシオンと出会うことで、戦士として成長していく。3DO版とはだいぶイメージが変わっているようだ。



## COMMENT

全般に『ソード＆ソーサリー』におけるデザインで、それほど苦労した記憶はない。ウロコの表現方法とか、逆関節での歩き方とかいろいろ考えていたのだが、最終的にそんなシーンは一切なかった。

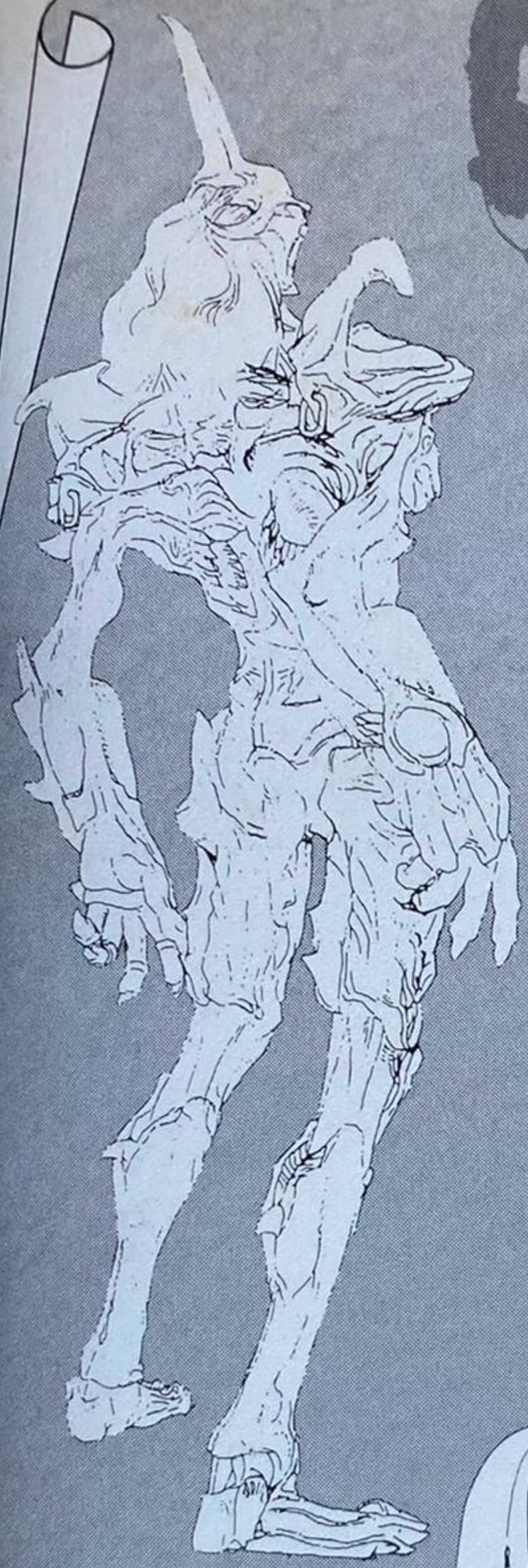
まさしくトカゲ男のイメージ。マントを身につけていないと、まったく違った雰囲気になるようだ。とくに普段は見られない尻尾が見える。

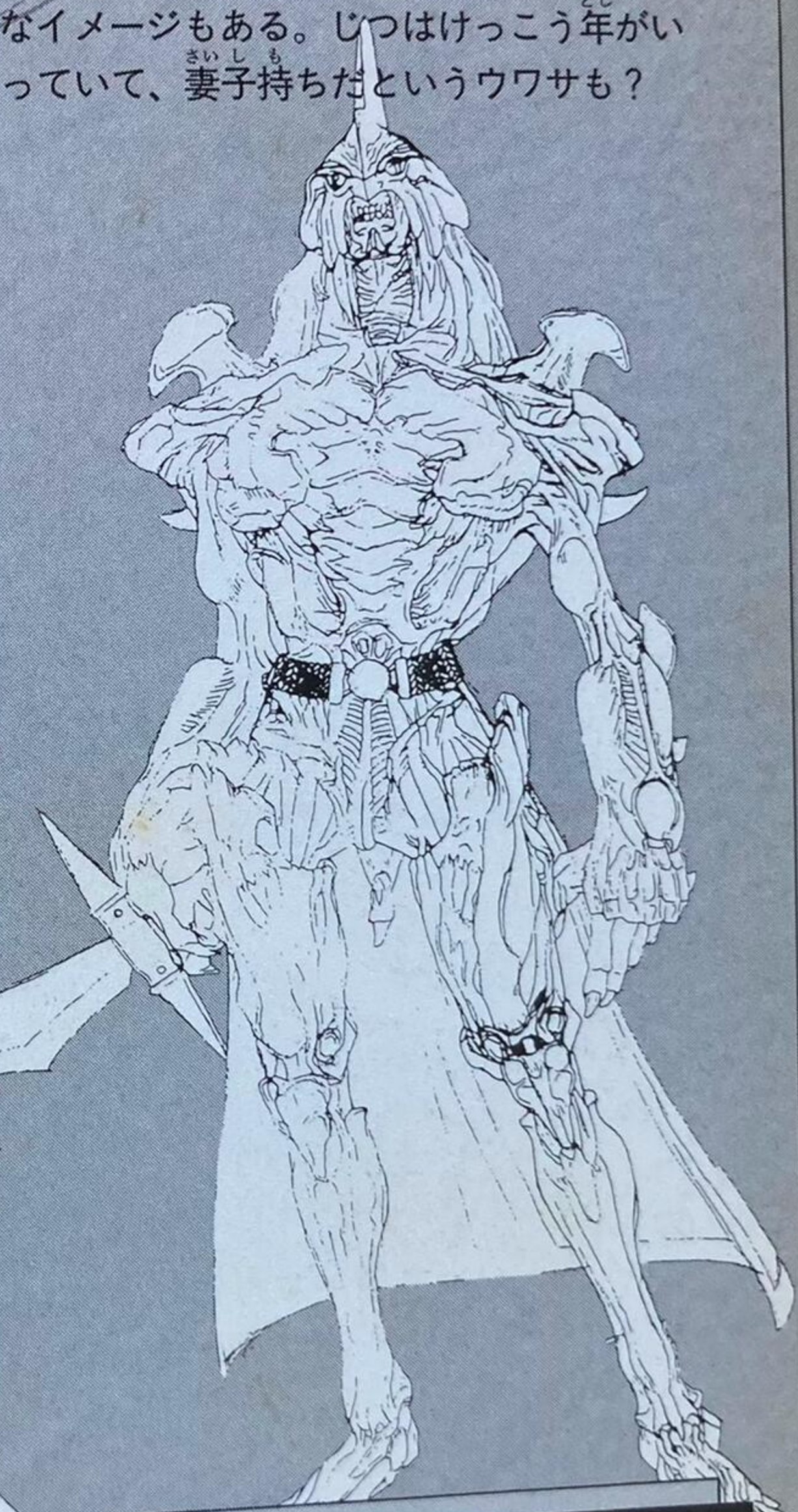
# カネヨン

リザードマンの勇者。天敵カツオノエボシに麻痺させられているところをルシオンたちに救われる。ゲーム中は、圧倒的な攻撃力で、戦闘の中心となってくれる。

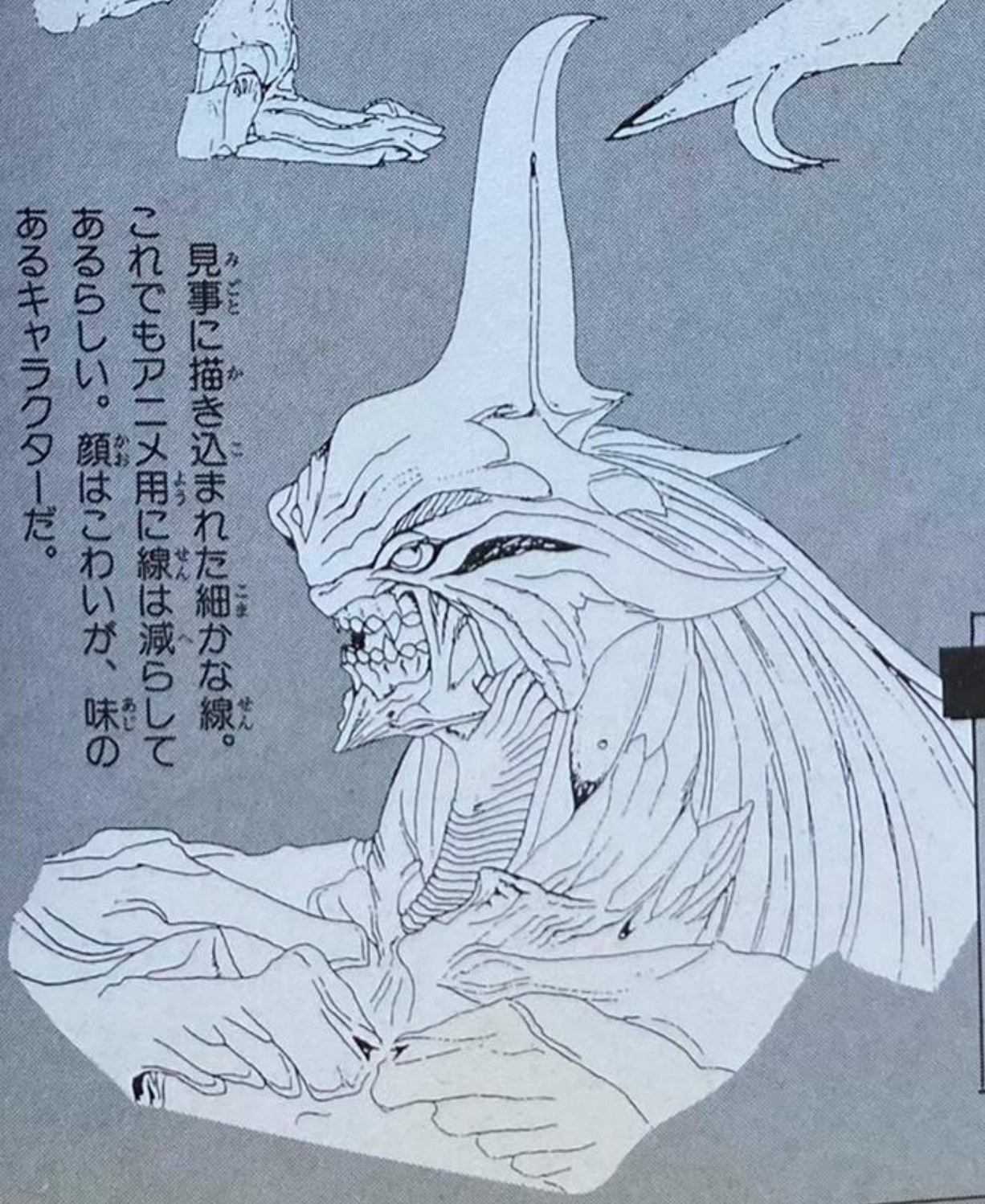
# ビオメルダー

甲殻人トラメックの戦士。すごく強い一族なのだが、おごらずルシオンのような小さな女の子とも対等に話をしてくれる。義理堅かったり、口調などは日本の侍のようなイメージもある。じつはけっこう年がいっていて、妻子持ちだというウワサも？





見事に描き込まれた細かな線。これでもアニメ用に線は減らしてあるらしい。顔はこわいが、味のあるキャラクターだ。



## COMMENT

一番気合いの入ったキャラクター。その分、無節操に線が多くなり、あまりに形状が複雑なため、作画参考用にフィギュアまで制作してしまった。アニメスタッフによる「疲れました」というコメントが、妙に印象的だった。さもありなん。

この本の内容についてのお問い合わせは、講談社覇王マガジン編集部あてに官製ハガキにてお願いします。
なお、勝手ながら、お電話によるお問い合わせには応じられません。

〈あて先〉 〒112-01 東京都文京区音羽2-12-21 講談社
覇王マガジン編集部「ソード&ソーサリー」係

---

構成／福永ひさし
カバー・本文レイアウト／木下友秀・鈴木祐子(Have a Nice Day)
カバーイラスト・カット／中北晃二
マップイラスト／野中アキコ
協力／株式会社マイクロキャビン
©MICRO CABIN CORP.

---

覇王ゲームスペシャル62

# ソード&(アンド)ソーサリー
## 公式(こうしき)ガイドブック

(定価はカバーに表示してあります)

発　行　1996年8月26日　第1刷
発行者　野間佐和子
発行所　株式会社　講談社
〒112-01 東京都文京区音羽2-12-21
電話　東京　(03)5395-3466(編集部)
(03)5395-3605(販売部)

印刷所　凸版印刷株式会社
製本所　株式会社国宝社

---

©KODANSHA 1996 Printed in Japan

★落丁本・乱丁本は、小社雑誌業務部宛にお送りください。送料小社負担にてお取り替えいたします。
(電話03-5395-3603)
★本書の無断複写(コピー)は、著作権法上での例外を除き、禁じられています。
ISBN4-06-329262-2（はお）


MICROCABIN