

Wizardry®

CRUSADERS
of the
DARK SAVANT
Clue Book

ガイド編

LOCUS

— Wizardry —[®]

CRUSADERS
of the
DARK SAVANT
Clue Book

ガイド編



LOCUS

序 章

コズミック・フォージ

黒い雄羊を旗印に、諸国を蹂躪、無敵の力と勢力を誇ったドラキュラ王、別名〈災いの王〉と、その同盟者であった強力な魔法使い〈ゾーフィタス〉。二人はある戦いにおいて、邪教の神からコズミック・フォージについての情報を得た。そして二人は空飛ぶ獣を天の果てまで駆り、みごとコズミック・サークルからフォージを盗み出すことに成功したのであった。

コズミック・フォージとは、宇宙の事象をコントロールできる魔法のペンである。記したことはすべて現実となり、宇宙の法則として織り込まれる。ただし、このペンはサークル以外の場所で使用された場合、記したことが使用者にとって災いとなってふりかかると定められているのだ。

当然の結果として、ペンを行使した者に、悲劇がふりかかった。死の運命から逃れるべく王は永遠の命を願い、あろうことか吸血鬼へと変貌した。それを見たゾーフィタスは、冷静にフォージをコントロールすることをも考慮、すべての知識を望んだが例外ではなかった。世に存在するすべてのものには二面性があるという摂理に従い、すべてを知ると同時に善と悪に分かれ、その知識は分断されてしまった。そして、彼らを取り巻く者もペンをを使い、呪われた運命に身を投じることとなった。死しても歩み続ける王と、分裂してしまった魔法使いの出現と同時に王国は消え去り、城は廃墟と化した。

ゾーフィタスの良き精神は、本体の骨と共に洞窟へと閉じ込められ、

悪きゾーフィタスは肉体を持ち、王が設立した怪しげな宗教の寺院の支配者となった。王は悪魔の娘レベッカと共に、血によってのみ癒される餓えと苦しみの中で、永遠に続く時を、寺院の地下や自らの墓の中で過ごすこととなった。運命の者が現れるまで……。

120年の時が経ち、城を訪れる者があった。公に知られることはなかったが、世間ではさまざまな憶測と真実を伴い、伝説と化していた王とゾーフィタスの物語。その物語の中に現れる幻の秘宝、コズミック・フォージを求めて、冒険者は訪れたのだ。運命の手に操られて。

城から侵入した冒険者はさまざまな手がかりを基に知力を駆使し、勘をたよりに、いくつもの罠をかいくぐり、謎を解き明かし、フォージへと着実に近づいた。だが、それも当然といえることであった。彼らの出現は、遙か過去から定められていた運命であったのだ。

運命の使者、予言の者。新たなる冒険において、クルセーダーと呼ばれる冒険者の呼び名はさまざまである。その道程は人間の持つ野心、欲望、嫉妬が生み出した災いの遍歴であり、コズミック・フォージによってもたらされた災いの解放とも呼べるものであった。

王とゾーフィタス、そしてフォージに携わったすべての者の戒めを解き放った冒険者は、ついに寺院の地下深い社に、厳重に保管されているコズミック・フォージを目にした。神の力を秘めた魔法のペンを前に、ひとつの冒険は終わりを告げた。だがそれは、新たなる冒険への始まりであったのだ。

目次

序章	2
----	---

第1章	ニュー・ビギニング	7
-----	-----------	---

1. コズミック・フォージの果てに	7
2. アストラル・ドミナとフォーンザング	8
3. ロスト・ガーディアの発見	9
4. アストラル・ドミナをめぐり	9
5. 謎のダーク・フォース	10
6. ヴィ・ドミナ	11
7. ガーディアの地で	12

第2章	探索の手引き	22
-----	--------	----

1. まずはスタートラインへ	22
2. 扉	25
3. アイテム	27
4. 畏	28
5. モードの違い	30
6. NPC	30
7. 戦闘	32

第3章	キャラクター・ガイド	38
-----	------------	----

1. キャラクターをどうする?	38
2. BCFからのキャラクター移動	38
3. キャラクター・ステータス	39
1) 能力値	39
2) スキル	45
3) 種族と職業	49

第4章

呪文	68
----	----

1. 呪文について	68
2. 各領域呪文	71
火の呪文	71
水の呪文	73
気の呪文	76
地の呪文	79
精神の呪文	82
聖の呪文	86
召喚モンスター一覧	89

第5章

プラネット・オブ・ロスト・ガーディア	91
--------------------	----

1. ワイルダネス・ガイド	92
2. シティ&ダンジョン・ガイド	94
1) ニュー・シティ	97
2) オルコグレ城	104
3) ムンクハラマ	109
4) ニクタリス	116
5) ラツキンの廃墟	122
6) ディオニスセウス (グレートタワー)	129
7) アクパイル	136
8) スフィンクスの洞窟	141
9) 巨人の洞窟	143
10) 魔女の山	144
11) ドラゴン・マウンテン	146
12) 天空の都市"ハイガルディア"	148
13) 神秘の島	151

APPENDIX コマンドおよび関連訳一覧	158
-----------------------	-----

■メイン画面	158
■ゲーム中のキャラクター・ステータス画面におけるコマンド	158
■アイテムを選んだ場合のコマンド	159
■NPC遭遇コマンド その1	159
■NPC遭遇コマンド その2	159
■トレードコマンド選択によるコマンド	159

■ ドアの鍵を外す際のコマンド	159
鍵を外した際のメッセージ	159
■ 宝箱を開ける際のコマンド	160
■ 戦闘コマンド	160
■ 戦闘コマンド決定モード	160
■ 戦闘関連用語	160
身体箇所	160
攻撃法・行動	161
効果	161
■ 称号表	162
■ レベルアップ表	164

◇おもしろコラム

*所持アイテムが消える！	37
*呪文書のSCRIBE	70
*CDSサブストーリー：レワークスとシュリティス	81
*新たなCDS (IBM参考)	90
*WIZから幻想の世界は奪われてしまったのか？	90
*ブラザー・ツォーパーを殺すと	115
*悪魔のパーティー	121
*宝は何処に？	135
*WIZの言葉遊び	142

第1章

ニュー・ビギニング

1. コズミック・フォージの果てに

コズミック・フォージの物語は記憶に新しい。幾多の試練と謎を潜り抜けて知ったフォージの災いと、人間の邪悪な心が生み出した悲劇の物語。それらの災いからの開放の担い手となった冒険者、運命の者たちの話を思い出していただいたであろうか？そして、コズミック・フォージのことを……。

書き記したことが現実となる魔法のペン、コズミック・フォージ。コズミック・サークル、別名”聖なるサークル”において真価を発揮するように定められたペンは、サークル外で使用された場合「記したことが現実になると同時に、その内容は大きい災いとして使用者の身にふりかかる」という呪いともいえる規定があった。サークルとペンの管理を行い、ひいては宇宙の事象をコントロールする”コズミック・ロード”たちの目を逃れ、災いの王とゾーフィタスの手によってサークル外に持ち出されたフォージは、120年にも及ぶ時を経て、コズミック・ロードの一人アレスエイデスの手に戻る so った。

ところが、災いの王とゾーフィタスが自らの手によってまねいた悲劇とは別に、彼らの行為は全宇宙を揺るがすほどの事件に発展していた。

フォージがコズミック・サークルから盗まれたことによって、本来のあるべきペンの影響力が消失。コズミック・ロードは一時的に力を失い、宇宙の事象を掌握するどころか、制御、支配することもあたわなくなったのだ。フォージの力を使い、外界から巧みに隠蔽されていた<ガーディア>すらも例外ではなかった。

<失われしガーディアの惑星>(Planet of The Lost Gardia)……。宇宙を旅する者でその名を知らぬ者は存在しないといっても過言ではない。前1000年期にまでさかのぼる、<アストラル・ドミナの伝説>(The Legend of Astral Domina)は、それほどまでに銀河に広く響きわたっていたのだ。

2. アストラル・ドミナとフォーンザング

芸術家にして偉大な科学者、フォーンザング。すべての分野に精通し、人格者でもあった彼は、もっとも神に近いと噂され、驚異の知識と頭脳は宇宙史上並ぶものがないと断言されていた。フォーンザングは、その人知を超えた神秘性にだれもが疑問を抱き、しかも公然と存在しているにもかかわらず、まったく関心を寄せられることのない「生命と宇宙」についての研究を進めた。長い年月を経て、ついに生命と宇宙の起源に関する秘密を解き明かした。

魔法使いやアルケミストが創り出すような無粋な合成生物といったものの製造ではなく、純粋な生命の創造。ひとつの宇宙の創造、そして破壊を可能とする発見を成したのだった。膨大な空間と物体はもとより、生命をも左右するという神の諸行が、その発見によって万人の行いうるものとなった。まさにコズミック・フォージにも劣らぬ力が出現したのだ。

見つけ出した秘密は予想どおり、自らの手に余るものだと思ったフォーンザングは二者択一を迫られた。不埒な者の手に落ちないように自らの手で秘密を葬り去るか、いずれ現れるであろう真の使い方を心得る、正しき者に使われることを願っていずこへか隠すか。科学者にとって発見とは自らの生命を賭しても望むものである。宇宙の存亡にもかかわるこの選択は、当然のごとく後者が選択された。

こうしてフォーンザングは、その秘密を封じた天球儀<アストラル・ドミナ>を作り上げた。同時に神と並ぶ力を持った彼は、ひとつの世界の創造を行った。神秘の天球儀を隠蔽するにふさわしい場所、惑星<ガーディア>である。そして秘密を守る生物と物体が創造された。生き物たちは原始的で従順であるが、いずれ進化を遂げ、文明を築くであろうと予測し、またはそうなるように導き、本人たちにはわからぬようにアストラル・ドミナへの秘密を握らせた。謎の解明によってのみ、アストラル・ドミナの発見が成されるように。この時、さまざまな秘密の解明に関する品と共に、地図が作成された。アストラル・ドミナへの道程が、複雑な謎をもって記された地図である。この地図は11の断片に分けられ各地へと散りまかれたのである。



こうして、アストラル・ドミナの安全を確認したフォーンザングは、姿を消した。時空の彼方へ旅立ったとも、黄泉の国の門あるいは天国の門をくぐったともいわれる彼の、その後の消息はこうして跡絶え、永遠にこの世から姿を消し去った……。

3. ロスト・ガーディアの発見

宇宙にはさまざまな種族が存在し、星間航法は日常的な行為とされる者たちも存在していた。惑星間の交流がいつの時代から始まったかなどということは、単なるデータとして記録されているに過ぎず、人々は遠い昔から今日まで宇宙を駆け巡っていた。

コズミック・フォージの消失と時を同じくして、ある星域において宇宙海賊の襲撃を受けた宇宙船があった。航行装置に異常をきたした船は、宇宙海図に存在しない小さな惑星へと不時着した。宇宙海図に存在しない惑星、それは、あらゆる星域が探査され尽くした現在においては、銀河に存在し得ないことを意味していた。この不可思議な惑星の出現という事態に、科学や神秘学はもちろん、さまざまな分野のもとに、あらゆる角度からの討議が繰り返された。こうして、忽然と現れたと思えぬ惑星に対して、ある結論が導き出された。「伝説のフォーンザングの創り出した惑星、<ロスト・ガーディア>ではないか」と……。

人の噂の広がるのはなんと早いことであろうか！ 惑星の話は瞬く間に銀河の隅々まで知れわたり、<ロスト・ガーディア>のみならず、アストラル・ドミナの存在もまた信じられるようになっていった。さらに、その惑星が<ロスト・ガーディア>であることが確信されたのは、アンパニ、ティーラング、そしてダーク・サヴァントのその惑星への進出によるものであった。彼らの進出によって、惑星への旅立ちを断念した者もいたが、実際問題として彼ら以外に惑星に進出する能力と十分な軍や組織を持った者は、わずかであったのも事実である。

4. アストラル・ドミナをめぐる

広大な銀河には、いくつもの力が微妙なバランスのうえに存在している。その中で1、2を争う強大な力と勢力を持つ種族があった。宇宙最強の軍事国家を形成し、銀河中から高い信頼を得ている商人でもあるアンパニ族。最高の交易ネットワークを誇り、手広く商売をするティーラング族。公平さとモラルを重んじるアンパニと、無節操で目的のためなら手段を選ばないティーラング。この正反対の性質を持つ種族は、決して相容れない、互いに憎み合う敵対関係にあるのは当然のことといえた。ただし、この二者間には密約があった。2つの種族はいがみ合いながらも、銀河における互いの有利な位置と利益を不動のものとしておきたかったのだ。均衡を保つため、そして市場を独占するために、力を持った第三者の介入を恐れたのだ。独占を図れば、必ず

敵が現れる。だが、独占ではなく二者による寡占であればどうだ。両者が敵対している状況であれば、第三者が独占の弊害を打破するために介入する必然性は失われる。そうした利点を熟知したうえでの密約だった。

ところがガーディアの発見の噂によって、一気に均衡が破られた。アストラル・ドミナを手に入れば、宇宙を手に入れたも同然の力が得られる。腹黒いティーラングはアンパニを出し抜き、アストラル・ドミナを手にするため、ある者と同盟を結んだ。ダーク・サヴァントである。

アンパニにとって、この二者の動きを傍観することは、銀河に腐敗と闇の力が栄えること、さらには、一族がティーラングによって抹殺されることを意味する。彼らが動き出すのは、当然の成り行きであった。

5. 謎のダーク・フォース

アンパニ、ティーラングの影響を受けず、宇宙をさまよう存在があった。ダーク・サヴァントである。出生日時・場所、種族、幼年期……。何者であるかも知れぬ、この謎の旅人は、伝説の＜黒き船＞(BLACK SHIP)と呼ばれる宇宙船デグリエスを母船とし、宇宙の辺境を放浪、アンドロイドの私設軍隊、サヴァント師団を率い銀河のいたる所で悪名を轟かせ、数多くの恐怖の伝説を紡ぎ出していた。その知略に長けた無情な行為と力は銀河屈指のものと認められ、人々から恐れられていた。



死の使い、破壊の主、と噂されるダーク・サヴァントは、いつしか神を自称し、悪魔のごとき恐れを知らぬ野望を抱いていた。コズミック・サークルの打破が彼の宿願だったのだ。宇宙の事象をすべてコントロールできるコズミック・フォージと聖なるサークルを打ち破り、宇宙のすべての戒めを解き放ち、コズミック・ロードたちが隠しとおしてきた、天国の秘密を公然のものとする。そして、自らが覇権を握り、森羅万象を司る神になることを渴望した。

サークルを打ち破るため唯一、人が手にし、安全に使用し得ると思われる力、＜アストラル・ドミナ＞。フォージに匹敵する力を持った、幻の天球儀を使えばサークルの打破が可能となる。フォージの消失によってサークルの力は弱まった、いまがもっとも手薄な時。アストラル・ドミ

ナを手に入れ、可能であればフォージがコズミック・ロードに奪回される前に事を運ぶ。それが、もっとも労力を使わずに天国への扉を開くことができる道とサヴァントは思案していた。

そのためには、アストラル・ドミナの探索は早急に推し進められるべきもので、決して失敗することが許されぬ行動。彼は、こうした搜索においては、第三者の力も必要と判断した。汚い仕事を平然と受け入れるティーラングと手を組むことは、彼の意にそぐわぬことであったが、ティーラングからの申し出を今度ばかりは承諾した。彼は、ある程度のところまで第三者にアストラル・ドミナの搜索を行わせ、それを監視し、種々の情報を手に入れるのが効率良いと考えたのだ。すべてのものを手駒として有効に活用する洞察力、思考、計略に長けた存在である自分が、相手の一枚も二枚も上手であると信じ、アストラル・ドミナの力を協力者と分かちあう気などは毛頭ないのがあった。もっとも、これはティーラングの側も同様で、信頼性という言葉には無縁の同盟だった。

6. ヴィ・ドミナ

“サークルへの挑戦者”ダーク・サヴァントの船には、その庇護下におかれる一人の女性が搭乗している。ヴィ・ドミナである。ヴィットリアを略してヴィと呼ばれるこの女性は、活発そうな引き締まった凛々しい顔に短髪、男勝りの言葉遣い、右目にアイパッチ、左手に強力な武器ともなるパワーグローブをはめている。その戦士としての能力は恐るべきものであると評判であった。

彼女が船にいるのは、ある時現れたダーク・サヴァントに冒険へ旅立つことを誘われ、それに同意したからである。サヴァントがヴィットリアをブラックシップへと搭乗させたのは、戦士としての技量の高さからだけではない。彼女が、フォーンザングの子孫であるという噂の真偽をティーラングに調査させ、事実であることを確認、ヴィットリアはアストラル・ドミナを掴むための鍵を握っていると確信したからである。しかし、実のところ彼女自身は、アストラル・ドミナについてサヴァントから聞かされた以上のことを何も知らなかった。

ヴィは冒険心に溢れ、宇宙の旅を望んでいたゆえに搭乗したが、アストラル・ドミナに関する話には、さして関心を持ってはいなかった。彼女は、旅の間に新しきを見、新しきことを知った。ダーク・サヴァントと共に旅することで、以前にも増して多くの知識を得、世のあり方について多くを学んだのだ。だが、自らを神、皇帝と自称し、予言と運命の話に明け暮れるダーク・サヴァントが、日を追うごとに、アストラル・ドミナへの狂気じみた執着を深めていくことに、いつしか嫌悪とも哀れみともつかぬ感情を覚え、距離をとるようになっていた。

なぜサヴァントがアストラル・ドミナ、そして、コズミック・サークルの秘密を知り得たのか？ どれほどの学識があるのか？ それは、今のところはわからない。しかし、少なくとも、＜アストラル・ドミナ＞を手に入れるとの確固たる意志を持ち、＜アストラル・ドミナ＞を狙う者の中でもっとも深い知識を持ち、その秘密をもっともよく知る者であることは確かだ。

ひとついえること、それは、ダーク・サヴァント、ティーラング、この両者の手に＜アストラル・ドミナ＞が落ちることだけは避けなければならぬということである……。



7. ガーディアの地で

1) ロスト・ガーディアの地

宇宙の辺境に存在する深い緑の惑星、それがロスト・ガーディアである。小さな惑星であり、知的生命体の活動する地域は限定されているが、＜アストラル・ドミナ＞を探索するにはあまりにも広過ぎる世界であることは間違いない。四辺型をなす陽光にきらめくディープ・ブルーの海を取り囲むように陸地が存在している。北東から一本の川がこの海に注いでいる。街をつなぐ道にそって繁茂する木々は、陸地の外周部分に行くほど森の色を濃くし、ついには踏破不能の森林と山岳が広がり、道が閉ざされる。そこかしこに点在する街や遺跡は、かつては高い文明が築かれた痕跡がある。

ハイガルディと呼ばれる過去に存在した集団と、フォーンザングによってもたらされた技術によって築かれたものだ。現在それらの遺跡、都市、建造物には原住民や宇宙からの来訪者が住まっている。

海を中央に、北部、東部、西部の土地は、それぞれゴーン、ムンク、ダーンといった3つの種族の勢力地となっている。南部の土地は海を渡らなければたどり着けず、地形は険しい山岳であるため、そこへの登頂は不可能である。他の知的種族では、ヘラゾイド、ラツキンといった種族がいる。種々の情報や特殊なアイテムの入手などを通じ、彼らの存在は、＜アストラル・ドミナ＞の探索に大きな影響を及ぼす。

2) 揺れ動くガーディア

現在ガーディアでは、これまで小康状態を保ってきた種族間の争いが再び激化し、いたる所で戦いの火の手が上がっている。特にムンク族とダーン族の争いとゴーン族の内戦が激しくなっている。煽っているのはティーラングとも、ダーク・サヴァントともいわれているが真偽は不明である。

さまざまな勢力の微妙な関係に揺れ動く原住民は、空から落ちてきた船を皮切りに、惑星に踏み込んで異星からの旅人たちの出現に、ある思いを浮かべていた。原典を共通のものとする、彼らの教義の中には必ず「終末の予言」があるのだ。そして、彼らの多くが、「惑星の終焉」という過去から受け継がれた予言が現実にかかるのではなにかと恐れ、不安な日々を過ごしているのがあった。

3) 知的生命体

自然に溢れた、いやむしろ未開とも呼べるこの惑星には、先程も述べたように、それなりの文明を持った原住民がいる。もちろん、文明といっても、宇宙船を駆る者にとっては、原始的ともいえるレベルであるが、十分に知的な生命体である。ガーディアで遭遇する知的生命体はアンパニ、ティーラング、といった外来者と、フォーンザングの創造した5つの種族がほとんどである。これらの知的生命体からは、交渉を通じて、種々の情報やアイテムを手に入れることができる。アンドロイドであるサヴァントは交渉の余地などはまったくないので注意が必要だ。

Umpani
◆アンパニ



NPC

General Yamo

ヤモ将軍

Rodan LewarX

ロダン・レワークス

Tracker Rhallick

追跡者 ラハーリック

Lt. Gruntwrapper

グラントラッパー中尉

Rossarian

ロザリアン

灰色がかった厚い皮膚を持ち、幅広い体型と鼻先にある角がどことなくサイを想像させる。銀河系最大の軍事国家と組織を築き、強大な貿易ネットワークを持つアンパニ族。モラルと規律を重んじる彼らに寄せられる信頼は非常に高く、公正な商人として銀河で認められている。彼らのネットワークは宇宙の各所に広がり、宇宙貿易の大半を牛耳っているとの話もあるほどだ。

剣とマスカット銃を使う伝統的な軍隊は、ロスト・ガーディアにおいて、アクパイルの森の奥深くに隠蔽されたアクパイルの遺跡を改修、ヘッド・クォーターを設立している。ガーディアに駐屯している軍隊は、このアクパイルを拠点とし、＜アストラル・ドミナ＞の搜索を展開しているのだ。

大規模な戦闘においてその本領を発揮する優秀な軍人と軍隊は、ゲリラ戦は不得手なようだ。現在、ティーラングの闇討ちともいえるべき攻撃に、徐々にその数を失いつつある。規律に縛られた彼らの行動が、ゲリラ戦のように臨機応変な対応が求められる戦闘では、仇となっている可能性が高い。戦闘巡洋艦＜ホラサ＞が支援のため向かっており、すでに当星域内に進入しているが、到着にはまだ時間がかかるとのことである。

T' Rang
◆ティーラング



NPC

H' Jenn-Ra T' Rang

エイチジェン・ラ・ティーラング

Shritis T' Rang

シュリティス・ティーラング

K' Borra T' Rang

ケーボラ・ティーラング

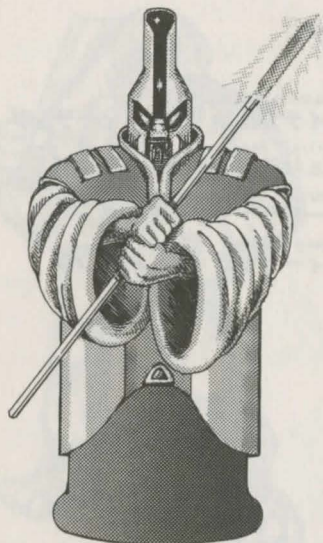
D' Rang T' Rang

ディーラング・ティーラング

口を囲むように生えた牙の間から、時折放たれる「ブウシィイイ」という奇怪な呼吸音。それと同時に放たれる無声音の多い言葉は、濁った汚水の滴りを想像させる忌まわしさを持つ。異様な匂いを身にまとい、長い4本ずつの手足を持ち、短い毛に覆われた姿は蜘蛛以外のなにものでもなく、見るものにおぞましさを抱かせる。その性質も醜悪、無節操なものである。しかし、彼らティーラング族は、アンパニと銀河を二分する勢力を保持する者である。

金さえ積みばいかなる汚い仕事であろうと請け負い、仕事を遂行するためにはどのような卑劣な行為さえも厭わない。そして、その仕事ぶりは完璧とのことだ。一部ではアンパニ以上の貿易ネットワークを所持しているともいわれており、事実、裏の世界での彼らの暗躍は目覚ましいもので、それを考慮すればアンパニ以上と断言できるであろう。魔法の杖と呪文を武器とする彼らは、ニクタリンスの遺跡を住処とし、ガーディアの搜索と同時に、この星域における植民地計画を推し進めるための拠点にすべく、事を運んでいる。大型輸送船＜ナルギスト＞によって、彼らの卵（彼らは卵生である）が大量に輸送されているのがその証拠であり、産卵者つまり女王的な役を果たす、エイチジェン・ラもすでに入植している。

Savant
◆サヴァント師団



NPC

なし

ダーク・サヴァント率いる、アンドロイドの私設軍隊。超高性能のサヴァント・クイ・サカを筆頭に、サヴァント・ガードとトルーパーの2種類の動きが目立つ。恐怖などの感情といった事柄とは無縁、指令を確実に遂行するためだけに存在する銀河屈指の軍団は、ニュー・シティーを拠点に活動をしている。

山のように伸びたヘルメットの正面には、縦一直線に黒い線が走り、シグナルを放つのが見える。これは指令を受信、行動をするためのアンテナであり、中枢部となるもっとも重要な部分であろう。機械的な無機質な声と動きは、人工的なものという印象を与え、体の奥に存在するおびただしい機械を想像することが容易である。一見ただでこれらサヴァントは、かなり高度な科学技術のもとに開発されたことがわかる。

レーザー・スピア、レーザーガンといった科学兵器を使用し、アストラル・ドミナ搜索の一環を担っている。監視、スパイ、重要拠点のガード、抗争の火付け、その役割は多岐にわたり、その指令はすべて衛星軌道上のブラック・シップから地上を中継して行われている。知略に長けたダーク・サヴァントと軍団の動きは、もっとも警戒すべきものといえよう。

Munk
◆ムンク



NPC

XEN XHENG

ゼン・ゼン

Brother Tshober

ブラザー・ツォーバー

Faster Rulae

ファースター・ルラエ

Brother Moser

ブラザー・モーザ

ずんぐりとした背丈を補うように、たくましく鍛え上げられた体を持つ。その体の礎となったのは、信仰や教義だけではない、生まれつきのマーシャルアーツの使い手であり、錬金術に秀でた種族性が大きく反映されている。鍛練された肉体と心の中に、夢とつつの世界を見出す、崇高な修行者がムンクである。

暗い森の東に位置する、聖なる都市ムンクハラマを拠点とする彼らは、二つの派閥に分かれており、正反対の生き方をしている。一方は"よい"集団とされる者たちである。五花術の達人マスター・ゼンの教えのもとに聖なる任務と伝説を保守しようとしている。また、冒瀆と偽りの信仰者ダーンに対して嫌悪の念を抱いている。そして、もう一団は"暗い森"の集団。名の示すとおり暗い森やムンクハラマの地下を住処とし、無法者同然の行為を働く。本来はムンクハラマの地下で、淀んだ生活を営んできた者ばかりだ。これら暗い森集団は、聖都市に対してよこしまな考えを抱き、ダーンと結託しているとの噂もある。

Dane
◆ダーン

NPC

Almagorte
アルマゴルテ
Magna Dane
マグナ・ダーン
Kymas Turan
カイマス・ツラン
Belcanzor
ベルカンゾ

ほっそりとした長身、ムンクと正反対の体格を有す修行僧ダーン。肌の色は青みがかり、その目は何処か白濁し、喜びといった感情とは縁遠そうな顔をしている。肉体的にも非常にか弱そうであり、それが不気味さを一層引き立てる。精神の内にある神秘性、魔法と洞察力の無限の可能性を信じ、彼らの教えを布教する姿は、ある種異様な雰囲気をもし出している。ディオニセウスのグレート・タワーを総本山とし、内部で入信テストをはじめ数々の儀式を執り行っている。

見るからに脆弱そうなダーンが、武器を手にする姿はあまり見られない。彼らの攻撃手段は主に魔法である。操る呪文の効果は強力であり、多くの者がディオニセウスの地へ踏み込むのをためらうのもそのためである。

Gorn
◆ゴーン

NPC

King Ulgar
ウルガー王
Lord Galiere
ガリエラ卿
Capt. Boerigard
ボエリガード大尉
Paluke
バルク
Murkatosu
ムラカトス

厚い胸板、広い肩幅、隆々たる筋肉。戦士と呼ぶに足らず、彼らを何と形容すればよいだろう。生まれつきの戦士、あらゆる武器の扱いに精通した、白兵戦のプロフェッショナル。それが、ガーディアの民の中で最強の軍事集団のゴーンである。

その徹底した忠誠心は強靱なもので、私生活や仲間のことは一切他言しない。特に、オルコグレの森深くにある、王の城に関しては機密事項として扱われ、一部の者しかその場所さえも知らずにいる。

現在、ダーンとムンクの争いが決定的な段階に至らずに済んでいるのは、領土の中央にゴーン領があるためである。しかしながら、王に反旗を翻す集団の出現に帝国は二分。今や存続の危機に瀕している。

Rattkin
◆ラツキン



NPC

Mick the Pick
ミック・ザ・ピック
Ratputin
ラツプティン
Blienmeis
ブラインドメイス
Bertie
バーティー
Professor Wnderland
ワンダーランド教授
Barlone
バルローン

影あるところラツキンの姿あり、といわれるほど彼らは何処にでも姿を現す。盗賊を生業とする種族である。物陰から、カモが来るのをじっと待ち伏せ、有り金と命を奪って行くのである。ネズミの親戚ともいうべき、いで立ちと運動能力。その痩せた体格は異常なまでの身の軽さを示している。手足は細長く、素早い動きと軽快なフットワークで、走り、飛び、懐に手を伸ばす。道徳心の欠如した彼らは、まさに、盗みやスパイをするために生まれてきたような種族である。

彼らの住処であるラツキンの廃墟には巨大な組織もあり、多くのラツキンを操っているとの話もある。

盗賊が使うような、小型の刃物や飛び道具を用いる。当然のことではあるが、飛び道具などには毒が含まれていることがよくある。そんな彼らが時として、盗品の売買を行ったりするのは有名な話である。

Helazoid
◆ヘラゾイド



NPC

Dame Ke-Li
ケ・リ
Jan-Elle
ジャン・エッテ

ブロードヘアーを風になびかせ、ぞくりとするほどの美しい女性がガーディアの空をフライヤーの小気味よいジェット音を響かせ駆け回っていれば、それは間違いなくヘラゾイドである。さらに彼女たちは、ホットパンツにハーフジャケットという色っぽいいで立ちをしている。

ドラゴンマウンテンの頂上、天空都市ハイガルディアを故郷とする彼女たちは、ガーディアの民でもっとも不思議な種族である。一般に、種族の性質や生活はもとより、何処に住んでいるのかさえも知られていないのは、その機動力たるフライヤーによって、空から舞い降り、そして空へと姿を消すためである。また彼女たちが重要な任務を背負うゆえ、世俗的な社会とは離れて生活していることも大きな原因である。天空都市の守護者であり、惑星の終焉を呼ぶ者、つまり<アストラル・ドミナ>を手にすべく訪れるはずである<クルセーダー>の到来を待っているのだ。

彼女たちの遠い祖先は、ハイガルディアと呼ばれた指導者であり、惑星の創造主フォーンザングと深いかわりを持っている。いわばフォーンザングにもっとも近い、選ばれた種族といえる。彼女たちの戦いは、フライヤーに乗り、フェザー銃などの光学兵器を使用して行われる。

第2章

探索の手引き

1. まずはスタートラインへ

1) ガーディアへの挑戦

ガーディアは、危険と浪漫、お宝と戦いに満ち溢れた、冒険心をくすぐる地である。ダンジョンや城の中でくすぶっていた冒険者は、今回からワイルダネス（野外）をも探索できるようになった。森を駆け抜け、崖崩れの発生する山を登り、川を飛び越え、180LBの装備で溺れそうになりながら海を渡る。月が沈み、日が昇る。うつろいゆく空を見つめ、風を肌に感じながらの探索は、以前とはまったく違う新鮮なものである。

ワイルダネスの各地に点在する街やダンジョン。種々の情報や重要なアイテムを持ったNPCとの遭遇によって発生する、話し合いや戦い、情報交換や品物の売買。そこかしこの建物をしらみつぶしに探索し、アイテムを物色。警備に見つかり、尋問されそうになれば、先手をとって襲いかかる！ ダンジョンの、モンスター虐待旅行も、また一興である。

ガーディアでの探索の旅は、まさに“クルセダー”の名にふさわしい壮絶な冒険行であることを約束しよう。

2) マルチスタート

ガーディアでの探索の始まりは、キャラクターの生い立ちによって異なる。CDS（CRUSADERS of the DARK SAVANTの略、以降CDSという）では、キャラクター・メイキングで新たにキャラクターを作成することに加え、BCF（BANE of the COSMIC FORGEの略、以降BCFという）のキャラクターをトランスフォームすることも可能だ。この場合、BCFのエンディングが3種類あるため、合計で4種類の設定が存在することになる。ちなみに、BCFのキャラクターで、エンディングを迎えていないキャラクターをトランスフォームした場合は、CDSで新たに作成した場合と同様のものとみなされる。

それぞれの生い立ちによる、スタート地点と設定は、以下のとおりである。

(1) アレスエイデス

BCF未終了：CDSで新たに作成したキャラクター（BCFを終了していないキャラクターも同様）

スタート地点：ニュー・シティーの西

設 定：宝と冒険を求め、寺院の深くに潜入した冒険者は、奇妙な社へとたどり着いた。コズミック・フォージの社だ。そこへ淡い光と共に現れたヒューマノイドの姿があった。コズミック・ロードの一人、アレスエイデスである。彼はフォージを取り返しにきたのだ。そして冒険者に、アストラル・ドミナがダーク・サヴァントの手に落ちる前に、手に入れて欲しいと依頼する。数カ月後、宇宙船はガーディアへ到着、アレスエイデスは冒険者を降ろすと、フォージをサークルへ返還すべく去ってしまう。

(2) コズミック・ロード

BCFエンディング：

コズミック・フォージを目前にして、コズミック・ロードの手に奪回される。

スタート地点：ディオニスセウスの北

設 定：冒険者はいままさに、コズミック・フォージを目の前にしていた。手を伸ばした冒険者を遮る声と共に、フォージは現れた虹色の影の手に引き寄せられた。光が消え、ヒューマノイドが姿を現した。それは、アレスエイデスと名乗る者であった。彼はフォージをサークルへ戻さねばならず、その間にダーク・サヴァントを初めとする、ティーラングとアンパニが狙うアストラル・ドミナの搜索を行って欲しいと依頼する。それから数カ月後、アレスエイデスの宇宙船はガーディアに到着。冒険者を置き去りにする。

(3) 宇宙船乗っ取り

BCFエンディング：

フォージの社の後方にある秘密通路からベラの元に行き殺害、さらに奥にある宇宙船に乗り込む。

スタート地点：ニクタリンスの南

設 定：コズミック・フォージの社の遙か奥にいるベラを殺し、鉄の獣、いや鳥へと乗り込んだ。すると、その鳥はひとりで動き出し、宇宙

へと飛び出した。数カ月放浪の後、鳥はダーク・サヴァントと名の謎の人物の船へと収容される。危険な香りが漂うダーク・サヴァントはアストラル・ドミナについての話をし、その搜索を手伝うことを冒険者に命じ、ティーラングと共に冒険者をガーディアの地へ降ろすのである。

(4) ベラと共に宇宙へ

BCFエンディング：

コズミック・ロードを追跡するため、ベラと共に宇宙船に乗り込む（ホール・オブ・デッドで妃からもらった十字架を、レベッカと会うまでに捨てるのが条件）。

スタート地点：アクパイルの北

設定：コズミック・フォージを手にはせず社の奥へ進むと、巨大なブラック・ドラゴン、ベラのいる王座へ至る。そこでベラはエネルギーを補充していた宇宙船にあった箱から、アストラル・ドミナやダーク・サヴァントについての情報が流れてきたことを話す。そして、フォージを取りに来たコズミック・ロードの後を追うのである。数カ月の追跡の後、コズミック・ロードはガーディアを通過、ベラはアストラル・ドミナの搜索を行うように告げると冒険者を地上に瞬間移動させ、コズミック・ロードの後を追って去って行った。

ここで気になるのは、どのキャラクターが一番有利ないしは面白いのかということだが、すべてスタート設定が異なるゆえに一概にはいえない。しかし、CDSがBCFの続編である以上、BCFのエンディングを迎えたキャラクターでスタートするのが、本来の楽しみ方であるのは間違いのないところだろう。CDSスタートの前に、BCFを終了させることを、ここではお勧めしておこう。

CDSで新たにキャラクターを作成してスタートする場合には、パーティー編成には十分気を付けるようにしたい。というのは、BCF同様にパーティーメンバーの交換は不可能であるからだ。いったんスタートするとエンディングまで、いやでもそのパーティーで探索行を行わなければならない。もっとも、パーティー編成は、各人の好みをもっとも強く反映されるものであるから、ねーちゃんだけの好き物パーティー、ドラゴンとリザードマンだけのいかつい腕力派パーティー、といった趣味も探索行において、どれだけの苦難を背負うかはわからないが、まあ、よいであろうろう。しかし、全員フェアリーといった、無謀な編成は避けるべきだ。

3) はじめに何をすればいいのか？

新規のパーティー、またはBCFを終了していないパーティーはスターター・ダンジョンに行くことをお勧めする。それ以外のパーティーは、新たな土地では、まずは街にたどり着くことが先決である。どのスタート地点でも手近かなところに街が存在しているので、まずは情報を手に入れるべきだろう。情報は、NPCとの会話を通じて手に入れるのが主な手段である。街についてや、サヴァントやドミナといったものや噂話など、おおよそ思い付くものすべてにわたって、NPCに問いかける。それらの問いかけに対するNPCの答えに、求める情報が潜んでいるのだ。

4) 泳げなければ、溺れ死ぬ

ガーディアには川や海があり、泳ぐには＜水泳＞^{SWIMMING}のスキルが必要である。スキルやレベルが低い者は溺れ死ぬことがあり、パーティー内に、眠っている者、麻痺や石化中の者がいた場合にも、その人間は即、溺れ死ぬので注意。

5) よく見ればあるじゃん！

通常のメッセージやイベントは、発生箇所にパーティーが移動することによって起こる。また、目にしたごみ箱や部屋の隅、気になった場所やものを詳しく調べたり、ボタンを押したりするために、「探す」^{SEARCH}というコマンドが用意されている。

だが広大な世界をいちいち調べながら歩くことができようか？ こうした際に役に立つのが、＜スカウト＞^{SCOUT}のスキルと“ディテクト・シークレット”の呪文である。ちょっとした敷石の変化や壁に張り付いたものなどを察知してくれる。もっとも、スキルの高さ、呪文のパワーレベルによって、発見能力が異なってくるので、100%の発見率があるわけではない。こまめに、壁などにボタンがないか、自分の目で確認しながら歩くのが一番だ。

2. 扉

1) 扉の種類

街や城、ダンジョンなどにある部屋の中には、秘密の何かを守るため、部外者を締め出すため、また、住民たちの安全のために扉がついていることがある。あなたの家の部屋に、扉があるのと同じだ。これらの扉を許可なく開けるのは、冒険者だからこそ行う行為である。これらを突破せずして探索は成り立たないのだから、当然のことといえる。

そしてそれらの扉には、木材でできたドアと、鉄格子でゲートと呼ばれるものの2種類がある。

2) 扉の開錠

まずドアの開け方について。

ドアは地方にもよるが、固めの材質の木を用い、蝶番を付けたものが一般的だ。これらのドアを開けようとする場合、次の4つの選択肢がある。

- 1) 盗賊など、^{SKULDUGGERY}「開錠」のスキルを持ったものが「鍵を外す」を試みる。
- 2) パーティーの力を合わせ^{FORCE}「力ずく」でドアをぶち破る。
- 3) 「ノック・ノック」という呪文を使い^{USE}ドアを開ける。
- 4) そして、扉に見合った鍵を「使用」するかである。

「鍵を外す」の場合、錠前の内部にある幾つかのパーツに分かれた掛け金をすべて外すことで鍵が外れる。その掛け金の数によって、3連錠、4連錠などと呼ぶ。BCFでは、一気に操作して外さなければならなかったが、今回からはパーツを一つずつ外していくようになった。

パーツの状態は、画面に表示され、赤が外れない、黄色が再試行可能、青が外れた状態を表す。全部の掛け金を外すことで鍵が開くが、あまり^{FAILURE}「失敗」を重ねると錠が^{JAMMED}「壊れる」こともある。

その点「力ずく」の場合は失敗しても、錠を壊す確率が低い。力ずくはパーティーがドアに体当たりした際、^{DOOR STRENGTH}「ドアの耐久度」を^{PARTY STRENGTH}「パーティーの力」が上回っていることでドアを破るものである。パーティー全員のSTが高いほど成功率は高くなる。ただしスタミナがなければ本来の力は発揮されず、時間をかけてもスタミナを消費することになるので注意が必要である。

呪文の場合は、錠が何連であるか、パワーレベルが幾つであるかによって成功率は異なる。

通常はこの3つのうちどれかが成功すれば鍵がなくともドアは開くが、特定の鍵、暗証番号で開閉するものなどもある。その場合には、どれほどのスキルを持った盗賊が「鍵を外す」を行っても、むなしく掛け金がすべて赤になるだけで、まったく開けることができない。ただし、いかなるドアであろうとも、パーティーのSTとレベルがとてつもなく高ければ、「力ずく」で強引に開けることが可能だ。

鉄格子などでできたゲートは、何らかの特殊な鍵で開くか、固定されているため開かないかのどちらかである。開くか開かないかの判断は、状況や地図を考慮し、勘に頼るしかない。

3. アイテム

1) ?アイテムは鑑定が必要

拾ったアイテムの多くは、不確定名で表示される。正式名称は不明だが、その外見でどんな種類のアイテム（鎧、剣、ポーションなど）かだけはわかるわけだ。剣や鎧なら、装備してみるのも手だが、呪われていたりすると嫌だし、名前もわからないものを持つてるのは釈然としないものがある。そんな時には「アイデンティファイ」の呪文を掛けるか、^{ARTIFACTS}「工芸学」のスキルが高い者が、^{ASSAY}「鑑定」のコマンドを使うことで鑑定できる。「アイデンティファイ」の場合は、アイテムの能力なども正確に知ることもできるので便利だ。

2) 呪われたアイテム

アイテムの中には、呪われたアイテムが存在する。鑑定によって呪われているかどうか判断できるが、呪われているアイテムが悪いものとは限らない。例えばACが異常に高いものの、呪いの効果でヒットポイントを減少させるような防具の場合、リジェネレーション効果を生むアイテムを同時に着用することによって、呪いの効果を相殺できる。また、呪われているだけで、非常に有益な効果を得るものがあったりするのだ。しかし、こうして装着したアイテムを外す場合は、「リムーブ・カース」の呪文を唱えなければ脱着できないので、呪文を修得してかどうか注意しなければならない。

3) アイテムの組み合わせ

アイテムの中には、^{MERGE}「組み合わせ」コマンドを使えるものがある。名前の示すとおり「組み合わせ」の効果は、2本の250フィートのロープをつなげて1本の長いロープにしたり、同じ種類のポーションや弓矢などを1つのスロットにまとめる、といったものである。また、解析機を使って暗号を解読するときも、このコマンドを使用する。

4) アイテムとチャージ

アイテムの中には、呪文効果を封じ込めた魔法のアイテムもある。封じ込められている呪文の量は決まっており、すべて使いきるとアイテムは消滅するか、壊れてしまう。武器に関しては、呪文の量を増やすことはできないが、防御アイテムであれば、「チャージ」の呪文で補充することが可能である。あくまで呪文の回数を増すだけで、特殊能力の回数を増やすものではない。

5) 捨てるアイテムあれば、拾うアイテムあり

「こんなアイテムいらねえ!」といって捨てたものは、陸、海、川などの地形を問わず、だれかに持って行かれない限り、その場所から消え去ることはまれである。特に重要なアイテムは、決して消えることはない。画面の右下に、落ちているアイテムのアイコンが表示されるので、気を付けて歩いていれば発見できる。ということは、とりあえず必要のないアイテムを貯えておくことができるわけである。何処かにアイテム置き場を設け、そうしたアイテムを種類ごとに分けて置いておくことをお勧めする。

4. 罠

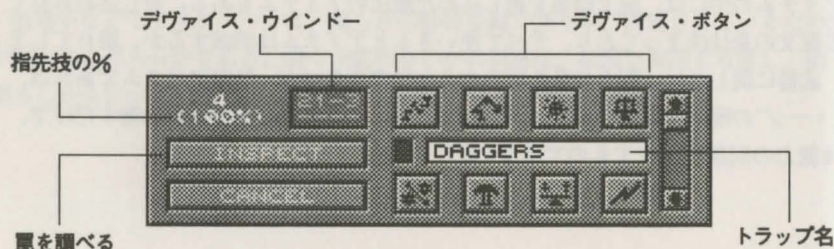
1) 罠の鑑定と解除

どこのだれが置いたかわからない宝箱を、喜び勇んでサクサクと開けてしまうのは、あまりに早計というものだろう。こうした宝箱には、当然、罠が仕掛けられていると考えなければならない。まずは、罠の解除を行うべきだ。同じ種類の罠でも強弱があり、複雑に仕掛けられ解除が困難なものもある。そしてすべての罠の効果には、マジックスクリーンはまったく用をなさない。

まずは、宝箱の正面に立つ。横や後ろから箱を開くことはできないのだ。宝箱を開ける意志があれば、「開ける」コマンドを使うことによって、どのような行動を取るか選択可能となる。「罠の除去」、「開ける」、「呪文」、アイテムなどを「使う」である。

罠の除去を選択すると、だれが罠を外すかを指定した後に、デバイス表が出てくる。これは罠の種類を調べ、外すための操作表である。

「罠の鑑定」を行うと、罠を解除できる可能性のあるデバイス・ボタンをデバイス・ウィンドーに* (罠である)、? (かもしれない)、- (可能性なし) のマークで表示するので、開錠に必要なデバイスを知ることができる。このデバイス・ボタンの位置をもとに、名前ごとに表示される罠のデバイス位置を鑑定によって得た情報と照らし合わせ、解除する罠を選択する。罠を選択する場合、デバイス・ウィンドーには数字が表示される。数字の若い順番に、デバイス・ウィンドーに対応したデバイス・ボタンを押すことで罠は解除される。



2) 罠の種類

MAGIC SPARKS

魔法の火花が激しく飛び散り、パーティー数人にダメージを与える。

POISON DARTS

毒を含んだ数本のダーツが発射され、パーティー数人にダメージを与える。猛毒の可能性もある。

GUARDIAN

異世界から悪魔の使いが召喚され、パーティー1人に攻撃ダメージを与える。

DAGGERS

仕掛けられた複数の短剣が射出され、パーティー数人にダメージを与える。

TOXIC GAS

緑色の有毒ガスが吹き出し、パーティー数人に吐き気を起こせ、ダメージを与える。

PSIONIC BOLT

精神機能を麻痺させる稲妻のような光が放たれ、パーティー数人にダメージを与えると同時に発狂させる。

SPECTRAL RAY

放たれる七色の光線は、パーティー数人にさまざまな効果を与える。ダメージ、眠り、盲目、石化、死などなど、およそ考えられるすべての悪影響を受けることになる。

FIREBALLS

封じ込めたファイヤー・ボールの呪文を解き放ち、炎によってダメージを与える。

BASILISK EYE

バジリスクの瞳と同等の効果を生み出す。つまり、不幸にもその影響を受けてしまった者は石化するのである。その効果は一度きりであり、犠牲者は1人である。

STUNNER

電撃にも似た強烈なショックが襲い、パーティー数人を気絶させる。

ANTI-MAGIC

強力なエメラルドグリーン之光が放射され、光を浴びた者はマジック・ポイントが減少してしまう。

LIFESTEALER

黒い疾風が駆け抜け、その影に魅入られた者は、HPをすべて奪い去られる。

KISS OF DEATH

死の接吻の名の表すごとく、放たれる艶めかしい赤光は、パーティー数名に即、死を与える。

5. モードの違い

CDSに用意されている3つのモード、イージー、ノーマル、エキスパートの違いは、戦闘の際出現する敵の数にある。名の示すとおり、イージーでは規定値より出現数が少なく、ノーマルでは規定数どおり、エキスパートでは規定数以上出現する。ゆえに本来1匹しか出現しないモンスターも、エキスパートでは2匹出てくるということになるのだ。

6. NPC

1) NPCとの遭遇

ガーディアの地には多くのNPCが存在する。彼らはただそこに住んでいるだけではない。冒険において有益な情報を何か持っているはずだ。交渉もせずに、むやみに襲いかかるのはよくない。相手の反応を見て冷静に行動しよう。

初めて会う人物YSは、以前にろくでもないことをしてきた者に対し、警戒心を抱かない者はいない。第一段階の敵か味方が不明な状態では、基本のコマンドとして、

「休戦」^{TRUCE}「戦う」^{LEAVE}「立ち去る」があり、休戦の状態でのみ交渉が行える。休戦の状態では、互いが半信半疑であり、一歩間違えば即、戦闘に陥る。交渉の手段として4つのコマンドがある。

- 1) 袖の下を掴ませる「賄賂」^{BRIBE}
- 2) 何かアイテムを贈る「贈答」^{GIVE}
- 3) 口先八寸と自分の魅力を頼みにする「平和交渉」^{PEACE}
- 4) "ぶち殺されたくなければ、おとなしく知ってることを吐きな!"といった冒険者がもっとも得意とする「脅迫交渉」^{FORECE}

こういった交渉には僧侶、ビショップ、ロードといった、外交術スキルが高いものがあたるのが効果的である。この交渉状態をクリアすれば、NPCはパーティーに対し友好的に対応するようになる。会話もすれば、お互いの持ち物の売買、情報の交換ができるようになるのだ。その際のコマンドは以下のものである。

- 1) いろいろな話を聞くための「話す」^{TALK}
- 2) お互いの情報を交換する「情報」^{LORE}
- 3) 売り物があった場合買うことが可能となる「買う」^{BUY}
- 4) 売りたいものがある場合の「売る」^{SELL}
- 5) 品物を渡す場合の「与える」^{GIVE}
- 6) 相手のポケット、店先から物をチョロまかす場合の「盗む」^{STEAL}

どちらの段階においても、「戦う」^{FIGHT}「分かれる」^{LEAVE}「呪文」^{SPELL}は選択可能である。

BCFの冒険において、NPCを虐殺してまわってもさしたる問題はなかったが、今回は殺してしまうとやっかいになる可能性もある。そのNPCが持っている情報が喪失されてしまう可能性があるからだ。とはいっても、殺してしまってもなんとなので、楽しい(?)シナリオをお望みの方は自分の意志のおもむくままに行動を。

2) NPCとの会話

日本語版での会話の入力は、単語や助詞などの間にはすべてスペースを開ける、分かち書きにすることが必要である。

例： あなた の なまえ を おしえて

このような書き方が分かち書きである。

しかし、こんなくどくどした会話は面倒で嫌いな方もいるだろう。そのような方のために、要点を押さえた会話法を述べよう。

通常NPCの返答には、1つのワードに対して最高4つの返答がなされる。ただし、特殊な意味を持つイベントワードは1つの答えしか返らないのが普通だ。以下に挙げる会話法で、ほとんどの情報を引き出すことが可能である。

RUMOR (+SAY)
ウワサ (+イエ)

ワード (聞きたいこと) 例：グレイスマイラー

*** + SAY
ワード + イエ 例：グレイスマイラー イエ

WHERE IS + ***
ワード + ドコ 例：グレイスマイラー ドコ

WHO IS + ***
ワード + ダレ 例：グレイスマイラー ダレ

ワードを知るために「噂」などについて聞くと50GPを要求される。情報がただで手に入るわけがないのだ。ただしこのワードは超能力者の「マインド・リード」の呪文によって得られる情報と同じである。

また、NPCとの会話における返答は、「^{YES}ハイ」か「^{NO}イエ」が多く、相手の質問によってはキーワードを入力する必要がある。

ちなみに、NPCとの会話を終了させたい場合には、「^{Bye}バイ」といえばよい。

3) NPCの搜索

店などの特定の場所に出現するNPCの他に、野外を歩き回っているNPCも存在する。彼らが何処にいるか知りたければ、「ファインド・パーソン」の呪文を唱えて調べるのが一番である。NPCからの情報を仕入れることも可能であるが、眉唾ものの情報が多い。

7. 戦闘

1) 戦闘の手引き

まず戦闘に陥った場合、戦うか、逃げるかの選択を迫られる。何らかの勝算があるのなら戦うのが定石だが、本当は戦いたくないのに戦闘にもつれ込んでしまったり、パーティーの状態が目も当てられない場合には逃走しなければならない。戦闘の場か

らの脱出を試みる者は臨戦体制になく、ACは激減しているため、先制攻撃を受けたり、脱出を阻まれた場合は手痛いダメージを被ることもあり得る。だが、脱出に成功すれば戦闘の場にはいないわけだから、敵からの攻撃は受けない。逃げる場合には、だれか1人が逃走に成功すれば、逃走経路を獲得したことを意味し、ターン終了時にパーティーの撤退が行われる。ただし、逃げ延びた先に敵が現れる可能性もある。ターンとは、ある一定の時間の間において、キャラクターの行動を指令、完了するまでのことを示す。各キャラクターが1ターンの間に受ける行動指令は、それぞれ1つである。

戦う場合には、武器を使つての物理的攻撃、呪文による攻撃、アイテムを使用する、といった行動選択することになるが、キャラクターによって防御を選択する場合がある。敵が弱いようであれば、武器を使つての力押しのみで、局面を打開する手もあるが、一般的には魔法と武器による複合攻撃が効果的である。

ちなみに敵が逃げた場合には経験値は加算されず、こちらが戦闘中に逃げた場合も同様である。

2) 隊列

戦闘におけるパーティーの隊列は、大きく前衛と後衛各3人に分かれる。前衛はショートレンジの武器を使つての攻撃、後衛はエクステンションまたはショットレンジの武器を使うか、あるいは魔法による支援、と考えるのが一般的である。

戦闘においてもっとも危険で重要な位置にいるのは、前衛の3人である。眼前の敵に対してショートレンジの武器による攻撃で大ダメージを与えられる代りに、敵からの攻撃も受けやすいからである。後衛はロングレンジの武器、または魔法による攻撃を受けるが、敵に隣接している前衛よりは、はるかに攻撃を受ける度合いは少ない。

ゆえに、前衛には、ファイター、ロード、侍といったファイター系のキャラクターを、後衛はHPなどの低い魔法使いや、バードといった魔法などによる支援を行うキャラクターを優先的に配置するのが好ましい。

3) 武器による攻撃

武器による攻撃は非常に重要である。魔法のようにMPの消費をせずに済み、熟練した剣士の攻撃は、時として一撃で敵を葬り去るからだ。ただし体を使う分スタミナの消費は大きい。武器は総合的ダメージと、期待値の大きさを見比べて選択することをお勧めする。

武器には片手持ち、両手持ちがある。片手持ちの場合、メイン・ウエポン、セカンダリー・ウエポンの2種類に分かれ、メインは利き手（キャラクターの右手）でしか扱えず、セカンダリーはどちらの手でも扱うことが可能だ。通常はメイン・ウエポン

のほうが強力なダメージを与える。

DEXや使用する武器のスキルが低い場合、片手でしか武器を扱うことができない。キャラクターがセカンダリー・ウエポンを扱えるようになったならば、シールドを武器にかえて、両手に武器を持って戦うことをお勧めする。若干、防御力を落としても、相手にダメージを与えてさっさと戦闘を片付けてしまうほうがよいからだ。

いかなる武器であろうとも、使用していればスキルは上昇するので、余裕のある戦いが行える場合には、スキルを上昇させるためにできるだけ武器を振るうのがよい。

以下に攻撃の方法と行動による修正表を記す。ダメージにST+とあるのはSTによるボーナスがあることを表す。

攻撃法	TO HIT 命中修正	TO PENETRATE 貫通	DAMAGE ダメージ
SWING 振る	NO	NO	NO
THRUST 突く	-2	+1	NO
BASH 叩く	NO	-2	ST+2
MELEE 乱闘	-4	-4	2倍
THROW 投げる	-1	+1	NO
PUNCH 殴る	+1	-1	NO
KICK 蹴る	-2	NO	ST+2
LASHING ムチ打つ	+2	-2	NO
SHOOT 射る	NO	+2	NO

SHORT RANGE WEAPON
短射程武器 (S) 前衛3人目までが、敵の1、2番目のグループを攻撃可能。

EXTENDED RANGE WEAPON
中射程武器 (E) パーティーのどの位置からでも、敵の1、2番目のグループを攻撃可能。

THROWN WEAPON
投げる武器 (T) パーティーのどの位置からでも、敵の1、2、3番目のグループを攻撃可能。

LONG RANGE WEAPON
長射程武器 (L) パーティーのどの位置からでも、すべての敵に攻撃可能。

4) 影に隠れてからの攻撃

戦闘時、HIDEに成功すれば、影に隠れてからのサブライズ・アタックが可能。サブライズ・アタックは、命中修正値が+4となり、ダメージに+2以上を与える。敵の背後、死角からの強襲になるので、どの射程の武器であろうと関係なく攻撃ができる。攻撃した相手を倒せば、そのまま影に隠れ続けることが可能である。

5) 攻撃回数と打撃回数

武器を使つての戦闘において、3レベル以降、SPDと使用武器のスキルが高ければ、ダブルハンドの攻撃が可能となる。さらに熟練度が上がると1ラウンドに最高、ブライマリー・ウエポン2回、セカンダリー・ウエポン2回の計4回の攻撃が可能となる。

またDEXが高い場合には、1回の攻撃で複数回の打撃を与えることができるようになり、熟練度次第では、4回の攻撃でそれぞれ2回の打撃を与えることが可能となる。1回のラウンドで合計8回の打撃を与えるようになるのは、大変なものかもしれない。

6) マスケットなどの火器

ガーディアの地では特殊な武器、“銃”が存在する。銃のタイプには大きく分けて2種類が存在する。火薬を必要とするマスケット銃とバッテリーを必要とするフェザー銃だ。マスケットはアンパニから買うことができ、比較的早期に入手可能だが、最高2連発であるため、こまめに弾を装填し直さなければならないという欠点がある。フェザー銃は天空の都市にあり、バッテリーを充填しなくてはならない。ただし装填数が10とかなりの回数がある。

7) 受け

敵を目の前にして、攻撃ではなく、防御に重点をおくための行動。後衛の者で武器による攻撃をできない者や、HPが残り少ない者が防御に徹する場合に使うのが一般的である。敵の攻撃を待ち受ける、息を整えるため休むなど、受けによって選択できる行動には次の4種類がある。

BLOCK
ブロック：盾によって敵の攻撃を防御する。盾を持っていないと行えないし、盾のスキルによっても、効果が異なってくる。

DODGE
かわす：敵の攻撃に合わせ、身を屈める防御法。

GUARD
ガード：敵が攻撃してきた場合に限り、反撃する防御法。

REST
休息：周りの状況を一切無視して休息し、息を整える。スタミナの回復などになる。

るが、ACが15になる非常に危険な行動である。海の上などで戦闘に入り、影に隠れて休むといった場合に選択するのが効果的である。

8) 戦闘時の呪文

戦闘時の呪文は大きく3つに分けられる。モンスターにダメージを与え抹殺を目的とする攻撃呪文。敵に何らかの障害、ハンディを与え、行動にある種の制限などを与える支援呪文。そしてパーティの防御を目的とする防御呪文である。

攻撃呪文の効果人数は、以下のように大きく3つに分類できる。

- 1) エナジー・ブラストのように消費が少ない単数の敵に効果を及ぼすもの。
- 2) ファイヤーボールのようにグループ複数に効果を及ぼすもの。
- 3) ニュークリアー・ブラストのように全員に効果を及ぼすもの。

いずれも、マジック・ポイントの残量と敵の数、強さを見て判断しなくてはならない。ダメージではなくアスフィジエーション、デス・ウィッシュなどのように、一撃のもとに全員を葬れる呪文はザコの一掃などに非常に便利だ。

以下、支援と防御方法を説明しよう。ただし、標的となるモンスターが魔法耐性を有している場合には、種類を問わず効果がないこともある。アーマーマルト、アンチ・マジックなど、効果の有無が明示されないものがある。それらは、戦闘中のデータによってしか、有無が判断できない。

(1) 敵を行動不能にする

眠らされたり、動きを封じられたモンスターは、かなり高いダメージを受けるのと同時に、効果が持続している限り一切の行動が取れない。したがって、こちら側は攻撃を一切受けない。BCFでは眠っている敵を呪文攻撃しても眠りから覚めることはなかったが、CDSでは魔法、武器による攻撃を問わず、ダメージを受けた者は目を覚ましてしまう。

ホールド・モンスターやウェブなどの束縛、麻痺は効力が持続している限り、何度でも攻撃できるが、MPの消費がばかにならない。安上がりなスリーブを使うのが合理的であろうが、耐性のあるモンスターが多いこともあり、どの呪文を掛けるべきかは相手によって異なる。

(2) 敵の弱体化を図る

ウェークン、スロウ、アーマーマルトなどで敵の攻撃力、防御力を弱め、攻撃を

行う。特にウェークンによる攻撃力の緩和は、強力な武器を持った敵や強打を与えてくる敵に対してかなり有効である。命中率が低い、ないしは防御の硬いモンスターへは、ACを下げるアーマーマルトがもっとも効果を発揮するだろう。

(3) 敵呪文からの対処

呪文を唱えてくる敵に対して、もっとも有効なのがサイレンスである。効けば確実に呪文を唱えられなくなるし、何人沈黙したかもわかる。グループに効果を及ぼすアンチマジックは遮断効果があるが、安定性に欠けるので二次的なものとして使うのがよいであろう。

マジックシールドや各ブレーンの対攻撃呪文のシールド呪文は、効果を半減させるが消滅させるのは難しい。しかしながら、防御するのとしめないのとは、ダメージに天地の開きがある。敵の呪文を見極め、それに見合ったシールドで防御すべきだ。

(4) パーティーの強化

防御力を上昇させるアーマーマプレートや、ダメージに修正がされるエンチャントドブレードは、キャンプ中に唱えることが基本である。ターンを消費してはもったいない。

また、ヘーストによる先制の獲得、プレスによる命中率の上昇もばかにできない効果がある。

おもしろコラム

*所持アイテムが消える！(英語・DOS/V版)

イベントにおいて、重要アイテムの受け渡しがある。その際キャラクターのアイテムスロットがすべて埋まっていた場合には、非重要アイテムの上に書きされてしまう。アイテムを失いたくない人は、アイテムのスロットは空けるようにしておくように心掛けよう。

また、こういうことで武器を失うこともある。戦闘中に利き手にダートなどのTHROW可能武器、片手に普段はTHROWできない武器(ソードなど)を装備して戦闘していた場合、勢い余ってセカンダリー・ウェポンを投げてしまうことがあるのだ。

キャラクター・ガイド

1. キャラクターをどうする？

何はともあれ、キャラクターがいなくてはゲームは始まらない。選択肢は2つ。BCFで、災いの王との邂逅をなし得たキャラクターを転送するか、新たにキャラクターを作成するかである。

BCFでキャラクターを新たに作り、CDSに転送するのもよい手だ。キャラクターを納得のいくように育て、取り損ねたアイテム（十字架を所持しないエンディングでレベッカに「I Love You愛している」といったかな？）を拾い、遭遇し損ねたモンスターを探しまわる（ティンカーベルの側に出るティラノサウルスとか）などして、BCFのストーリーを再確認したうえでCDSに臨めば、興奮度は増し、キャラクターへの愛着も沸くはず。時間のある方はぜひお試しを。

2. BCFからのキャラクター移動

BCFには、「フォージを奪われる」「宇宙船に乗り込む」「ベラと共に宇宙へ行く」の3つのエンディングがあり、ゲームを終了したキャラクターをCDSに転送すれば、それぞれのエンディングに見合ったスタートが用意されている。ゲームを終了させていない場合は、CDSでキャラクターを作ったスタートと同じになる。

BCFからキャラクター移動をした場合、以下のキャラクターの変化、規則がある。

- 1) レベル5以上の者は、5までレベルを落とされる。ただし5以下の者は、レベルに変化はない。
- 2) 能力値とスキルが減少する。能力値は大きく減少することは少ないが、スキルは半分以下となる。
- 3) 修得していた呪文は、レベルとスキルに見合った分を残してほとんど失う。
- 4) 所有アイテムは、武器や防具の強さによって転送される確率が異なり、中には転送不可能なものもある。

3. キャラクター・ステータス

1) 能力値

キャラクターのさまざまな能力を、具体的数値として表している。通常、上限値は18だが、魔法のアイテムなどを使えば最高20まで上昇する。通常の上限値が18であることから、一般人の平均的能力値は9であると判断できる。

◆能力値のボーナス・ポイント

能力値が各職業の規定値に達することで職業に就ける。能力値に振り分けるボーナス・ポイントはランダムに決定されるため、どの種族を選択しようとも14種の職業すべてを選べるというわけではない。限られたポイントでの選択可能な職業は、必然的に限られたものとなる。

職業決定後の貴重なボーナス・ポイントを次の転職を有利にするために使うのか、初期の戦闘に役立てるために振り分けるのが問題となる。キャラクターをどのように使うかにもよるが、基本的には、HPと打撃緩和に関係するVITにある程度振り分け、先手をとるためのSPDやDEXに残りをつぎ込むのがよいであろう。

BCFではキャラクターのHP基準値が低かったため、VITのアップがもっとも効果的だったが、今回はHPの基準値が高いので、先手を重視するほうがよいとも思える。SPがあれば早く行動を起こせ、攻撃を受ける前に先制攻撃で潰してしまうことが可能である。ただし、低レベルのキャラクターでは先制を取っても、当たらない可能性もあるのでVITも必要な要素であることに変わりはない。

STRENGTH(STR)：ストレンクス＝体力

肉体的な力の強さを表し、そのキャラクターが行う物理的な行動の効果に影響する。筋力の増強は、スタミナの上昇はもちろん、荷物の運搬力の上昇にもつながり、また、打撃系武器ではより高いダメージを与え、ドアをぶち破る確率にも影響してくる。

INTELLIGENCE(INT)：インテリジェンス＝知力

知能の高さ、記憶力、学習力などを表す。呪文を学び効果を発揮する能力や正確に異の種族を調べられるかどうかといったことに関係してくる。また、精神を侵す呪文に対する耐性にも深く影響する。

PIETY(PIE)：パイエティ＝信心

献身の度合い、学問などに対する集中度などを表す。呪文の修得、レベルが上が

った際の魔法のマジック・ポイントの上昇、休息によるマジック・ポイントの回復、スキル・ポイントの習得に関係してくる。パイエティが高ければ、インテリジェンスの低さを献身的集中によって埋め、ものごとを早く学ぶことも可能である。

VITALITY (VIT) : バイタリティ=生命力

生命力の高さ、身体の強靱さを表す。HP、スタミナの量に関係してくる。また、毒や麻痺など肉体的効果を及ぼすものに対する耐性にもかかわってくる。死、石化からの復活を行うと、そのたびに1ポイントずつ減少し、0になると復活は不可能となる。

DEXTERITY (DEX) : デクスタリティ=器用さ

器用さを表す。素早く身体を反応させる能力、すなわち反射神経の良し悪しのことと考えていただきたい。宝の罨を外す、飛び道具、武器攻撃の回避などに関係する。また、一回の攻撃で与えられる打撃数にも影響する。

SPEED (SPD) : スピード=早さ

素早さを表す。ある行動を行う場合の所要時間がどれほどかかるかを考えていただきたい。ACに影響し、戦闘時は1ラウンドに何回攻撃できるか、または敵の先手を取れるかということに関係してくる。

PERSONALITY (PER) : パーソナリティ=魅力

好感度を表す。パーソナリティーが高いほど、外向的で好感の持てる人物ということになる。NPCの反応に関係し、値が高ければNPCの反応が好意的なものになる。

KARMA (KAR) : カルマ=業

好運さを表す。すべての行動に関係しており、値が高ければそれだけ行動の結果がよい方向に転がる可能性が高い。

◆補助能力値とステータス

HIT POINT (HP) : ヒットポイント=生命力

死に至るまでに、どの程度のダメージに耐えられるかを具体的な数値で示したもの。レベルアップによって最高値 (MAX HP) が上昇する。ダメージを受けるとHPは減少し、休息や呪文によって回復する。

STAMINA (STM) : スタミナ

体力を表す。移動、戦闘、呪文を唱えるといった肉体を行使するとスタミナは減少する。スタミナが0になると、疲労回復のため眠りにつく。そのキャラクターが海や川などにいる場合には、溺れ死ぬことになる。休息や呪文によって回復する。

MAGIC POINT (MP) : マジックポイント=魔力

魔法の領域は6つに分かれており、ポイントは各領域に対しての数値を表す。詳しくは第4章「呪文」の項を参考に。

LEVEL (LVL) : レベル

成長の度合い、すなわち熟練度を表す。現在就いている職業について、どれだけ経験を積み、腕を上げたかの具体的な数値。高ければそれだけ熟練度が高く、道を極めているということになる。職業ごとに決められた経験値を獲得することによってレベルは上昇し、それに伴い能力値の上昇、スキル・ボーナスが得られる。

RANK (RNK) : 階級名

称号を表す。レベルを上げればそのレベルに見合った階級が新たに与えられる。

EXPERIENCE (EXP) : 経験値

経験値を表す。生死を賭した戦闘に勝ち残る、重要な手がかりやアイテムを見つける、謎を解く、といったことによって得られる。獲得した経験値が職業ごとに決められている基準値に達すればレベルが上がる。

MONSTER KILL STATISTIC (MKS) : 打倒数

武器、魔法、その方法を問わず、殺したモンスター数が加算される。

GOLD PIECES (GP) : GP

所持金を示す。GPは、この世界の貨幣単位である。物の売買や賄賂などに使用される。宝箱を開けたり、NPCから脅し取ったり、モンスターを倒して手に入れる。いくら所持していようと、重さは常に0である。

CARRYING CAPACITY (CC) : 重量

持っている荷物の重さを表す。持ち運べる荷物の重さは、種族によっても異なってくるが、一般にST、VITの値が高いほど、重い荷物を運ぶことができる。唯一、体の小さなフェアリー族だけは、いくらST、VITが高くても、重いものは運べな

い。荷物を持つての移動はその重さに応じてスタミナを消費する。また、あまりに重い荷物を持っていると、動きが鈍くなるためACや命中率が悪くなってしまう。重量の文字の色で、所持可能重量の何パーセントの荷物を持っているか確認できるようになっている。圧死しない程度に荷を持つとう。

所持可能重量値の%	命中率	アーマークラス	色
50%-66%	-5%	影響なし	グレー
67%-75%	-10%	+1	ライトブルー
76%-90%	-20%	+2	イエロー
91%-???	-25%~-40%	+4	レッド

ARMOR CLASS (AC) : アーマークラス

防具やマジックアイテムによる、武器、魔法などに対する防御力の数値である。+10が皮膚をむき出しにした傷つきやすい状態とすれば、-10の数値は鋼鉄の装甲をまとっているのと同様に堅固な状態にあると考えていただきたい。

防御力の数値は大きく3つの表示がなされている。全体的な防御力の基本AC、身体各部分を表した身体部分AC。そして、それらに対して、DEXやシールド、マジックアイテムの装備などによる修正値が加算される。

基本AC (NUTURAL AC) 防御力の基本値、基本AC (NUTURAL AC) は、総合的な防御力で、敵の攻撃をどれだけ回避できるかを表したものの。この基本値は、動きの素早さ、体の大きさなど、つまりSPDなどが影響する。

身体部分AC (BODY AC) 身体部分ACは、頭(HEAD)、胸(CHEST)、脚(LEGS)、手(HANDS)、足(FEET) の各5箇所の身体部分における、防御力の数値である。鎧を装備していれば、数値が水色に変化し、鎧がない場合は茶色で表示される。素早さは攻撃を避けやすいことにもつながるので、DEX によっても値は変化する。

AC修正値 (AC MODIFIER) ACに対しての修正値を表す。基本、身体共にこの数値によって修正された値が表示される。変化の要因とされるのは、重量によるペナルティー、防御力を持つ魔法のアイテム装備、シールドの有無、などで

ある。例外的に、モンクやニンジャはニンジュツ・スキルの上昇で、NUTURAL ACとすべてのBODY ACを上昇させることができる。

The CANDLE of LIFE : 命の蠟燭

生命力を表現した蠟燭。年を取るにつれて減少するヴァイタリティーに、蠟燭の長さは比例する。蠟燭をクリックすると3つのステータスが表示される。

*AGE : 年齢

キャラクターの年齢を表す。作りたてのキャラクターは、種族によって年齢が決まり、その年齢幅は18~23くらいである。一回の完全睡眠は8時間を必要とし、冒険を行い時間が経過すれば当然年を取っていく。

*LIFE : 復活

死から蘇った回数、正確には生命を与えられた数を表す。一度も死んでいない者は1で、不慮の事故で死亡し、生命を吹き込まれるごとに数字が1ずつ加算される。「俺は8回も死んだぜ」などとなるのは、凄いことのように思われるが、本来自慢になることではない。

*NEXT LVL : 次レベル

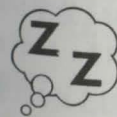
次のレベルアップまでに必要な経験値を表す。

CONDITION (CND) : 状態

キャラクターの状態を表す。健康な場合はOKになっているが、異状が生じた場合はその症状を示すアイコンが表示される。以下はその症状である。



AFRAID (恐慌) 恐怖に囚われ平常心を保てなくなった者は、武器を振るうことができなくなる。回復方法は、休息かキュア・レッサー・コディションの呪文。



ASLEEP (眠り) 眠りに落ちている者は攻撃することはもちろん、防御体制もとれない。攻撃方法を問わず、打撃を受ければ目覚める。ウオッチベルの呪文で目覚めさせることもできる。ACは15、攻撃された場合は2倍のダメージを受ける。



BLINDNESS (盲目) 視力を奪われた状態の者は、命中率が低下、防御力も落ち込む。時には味方を誤攻撃する可能性もある。キュア・レッサー・コンディションの呪文で回復する。



STONED (石化) 身体が石化してしまった者は、一切の行動が不可能となる。体が石と化してしまっただけで、生きてはいる。キュア・ストーンの呪文で回復できる。ただし、回復時には、VITが1ポイント減少する。攻撃された場合は2倍のダメージ。



POISONED (冒毒) 毒に冒された者は、戦闘時において本来の力が発揮されず、時間の経過と共にHPが減少する。毒の強さによって、HPの減少度は異なる。キュア・ポイズンの呪文で解毒することができる。



INSANITY (発狂) 精神崩壊を起こし発狂してしまった者は、まともな思考力を持たないため、正常な判断と行動を行えない。笑ったり、脅えたり、さらには敵味方問わず攻撃を行ったり、時には自分すらも傷つける。セーン・マインドの呪文で正気へ戻せる。



DEAD (死亡) その名のとおり、生命の終わりである。リザレクションの呪文や同効果のアイテムによって復活できるが、VITが1ポイント低下する。



IRRITATION (かゆみ) 不快なかゆみが体を蝕むと、集中力の低下から命中率が下がり、動きが緩慢になることからACが4悪くなる。キュア・レッサー・コンディションの呪文で回復できる。



NAUSEA (吐き気) 絶間ない吐き気に襲われた者は、通常の移動や行動が行えなくなり、攻撃を受けやすい状態になる。ACが4悪くなる。キュア・レッサー・コンディションの呪文によって回復できる。



PARALYZED (麻痺) 身体が麻痺した者は、行動不能となるため、絶好の標的となり、時として通常の2倍のダメージを受けることもある。顔色は青くなっている。キュア・バラライズで回復できる。



DISEASE (疾病) 病に冒された者は、休息においても体力の回復がおもわしくない。時が経つにつれて、病状が悪化して、麻痺、失明といった症状を起こすこともある。顔色が緑になったら、キュア・ディシーズの呪文で治療を。



CURSE (呪い) 呪いの掛かっているアイテムなどを装備した場合でなく、呪文などによって呪いを掛けられた場合、その状態が示される。キュアレス・コンディションの呪文で回復できる。

2) スキル

◆スキルとは？

スキルとはいわゆる、熟練度を具体的数値で表したものである。0～100までの数値で表示され、数値が高いほど熟練度が高いことを示す。ある能力を使うためには、それにふさわしいスキルを必要とする。例えば影に隠れるには忍術が必要で、値が低い場合には、成功率は低いものとされる。スキルには、冒険の最中にスキルに関連する能力を行使すると上昇するものもあれば、レベル・アップ時のボーナス・ポイントによってしか上昇しないものもある。

◆スキル・ボーナス・ポイント

ボーナス・ポイントの振り分けは、細かく1や2のポイント配分をするのでは、目に見える効果が出てこない場合がほとんどなので、必要なスキルに集中して6～10ポイント単位で振り分けのがよい。常に必要とするスキルには、すべてのボーナス・ポイントをつぎ込むぐらいがよいだろう。なおCDSでは、各関連スキルごとに、与えられるポイントは異なっているので、BCFのようにまとまった数値が与えられることは難しい。

◆スキルと能力とは？

スキルは能力を行使するために必要だが、スキルを持っているからといって、その

能力を使えるとは限らない。能力はスキルの修得によってだれでも行使できるものと、職業によって行使できないものがあるからだ。例えば戦士が錬金術のスキルを得ていても、レベルアップ時に呪文を覚えることはない。また、呪文を行使しても、失敗する率は高い。逆に忍術は、だれもが行使できる。どんな職業のキャラクターでも、その職業によって成功率が異なることは別として、影へ隠れることが可能となっている。

スキルを持ち能力を行使できても、最大限に発揮できるかどうかは、キャラクターの職業にかかってくる。忍術のスキルを持った戦士は、忍者ほど上手に隠れられず、楽器のスキルを持った忍者がリユートを使ってもそれほど効果が出ない、といった具合にだ。これは呪文にもいえることである。ものには本分があるものなのだ。

◆転職後のスキルの値は？

職業によって獲得可能なスキルの種類は異なってくるが、一度覚えたスキルは転職後も決して失うことはない。これは転職の際有利に働く。本来、その職業ではあまり意味はないスキルであったとしても、職業間での制約がないスキルを修得してから転職すれば、非常に有利だからである。例えば、忍術、キリジュツ。忍術があれば、いざという時は隠れられるし、戦闘においてキリジュツや工芸も役に立つ。逆に、神学や精神学といった呪文修得のためのスキルは、レベルアップ時に呪文を修得できなければ意味がなく、武器関連も職業規制が大きくなされている。

Weaponry Skills 武器関連スキル

武器をいかにうまく扱えるかを表す。武器関連のスキルはすべて、それぞれのスキルに対応した武器を戦闘において使用することで上昇する。

スキル名

WAND & DAGGER
ワンド&ダガー
SWORD
スオード
AXE
アックス
MACE & FLAIL
メイス&フレイル

POLE & STAFF
ポール&スタッフ

THROWING
投げる

効果

ダガー、ワンドといった小型の得物を戦闘で扱う能力。

剣刃の類を戦闘で扱う能力。

斧の類を戦闘で扱う能力。

フレイル、ハンマー、メイスといった中型から小型の打撃系の武器を戦闘で扱う能力。

ポールアーム、スタッフ、ハルバードなど棒状の武器を戦いで扱う能力。

戦闘において、ダガー、ワンド、ポーションなどを目標

へ投げる能力。

スリングでバレット（石）を目標へ飛ばすなど、投石武器を戦闘で扱う能力。

ボウやクロスボウなどの飛翔武器を戦闘で扱う能力。

盾による防御を行う能力。

キックやパンチを戦闘で扱う能力。

Physical Skills 運動関連スキル

肉体的な働き、体に関連した能力。

スキル名

SCOUT
スカウト
MUSIC
音楽
ORATORY
発声術

LEGERDEMAIN
早業
SKULDUGGERY
指先技

NINJUTSU
忍術
SWIMMING
水泳

CLIMBING
登山

効果

ボタン、隠し部屋、アイテムの存在を感知する能力。

楽器を演奏する能力。楽器を演奏していると上昇する。

呪文を正確に詠唱する能力。値が低いと呪文が逆流したり、効果が消滅する。呪文を唱えていれば上がる。

NPCから物をうまく盗む能力。

宝箱の罠の鑑定と解除、ドアの開錠に必要な能力。開錠、罠の解除に成功することによって上昇する。

影に隠れるのに必要な能力。成功を重ねれば上昇する。

川や海を泳ぐのに必要な能力。能力が低いと溺れ死ぬ。

泳ぎに成功すれば、少しずつ上昇する。

山を登るのに必要な能力。登頂に失敗すると、落下ダメージを受ける。登頂に成功すれば少しずつ上昇する。

Academia Skills 学術関連スキル

知識を求められ、頭脳を要するスキル。レベルアップ時、ボーナス・スキルにしか上昇しないスキルが多い。

スキル名

ARTIFACTS
工芸学

効果

武器や防具などの能力を開放するのに必要な能力。アイ

テムを使用することによって上昇する。
モンスターの正確な名前を識別するのに必要な能力。識別を行うことによって上昇する。
スクロールや本の呪文を使用するのに必要な能力。
錬金術の呪文を憶えるのに必要な能力。
僧侶の呪文を憶えるのに必要な能力。
超能力者の呪文を憶えるのに必要な能力。
魔法使いの呪文を憶えるのに必要な能力。
攻撃においてクリティカルの効果を生むのに必要な能力。
MAP KITに地図を記す能力。スキルの上昇によって、階段、木、ゲートといった細かい物体も記入できるようになる。ただし、マップキットがなければ、地図を描くことも、広げることもできない。
NPCとの交渉をスムーズに行うための能力。

Personal Skills

パーソナル・スキル

パーソナル・スキルはロスト・ガーディアの地にて初めて得られる能力である。スキルの修得は、だれかに教えてもらうか、アイテムを使うことで得られる。

スキル名 FIREARMS 銃器

REFLEXION リフレクション

SNAKE SPEED スネーク・スピード

EAGLE EYE イーグル・アイ

POWER STRIKE パワー・ストライク

効果

銃火器を扱うのに必要な能力。銃を扱っていると上昇する、いわば武器関連に属すタイプ。アンパニの射撃場で修得可。
残像によって敵の目をくらませ、攻撃を回避する能力。
ACが向上する。Ring of Reflexionが必要。
いついかなる時でも、雷の如き素早さで動き、SPDを増す能力。ムンクハラマのジーン・ゼンからポーシヨンの作り方が伝授可能。
武器や呪文を使用して攻撃する際、鷲のごとく正確に素早く敵を捉える能力。命中に影響する。
Helazoid Pendantが必要。
攻撃の際に瞬間的に力を増大させる能力。通常以上のダメージを敵に与える。Gem of Powerが必要。

MIND CONTROL
マインド・コントロール 精神のコントロールを可能とするスキルで、眠りや超能力者の呪文に強い耐性を持てるようになる。

3) 種族と職業

◆キャラクター作成の手順

11種類の種族、14種類の職業がある。キャラクター作成は、名前を決定後、種族を選び、与えられたボーナス・ポイントによって就業可能な職業を選択、余ったポイントを任意に振り分け、スキル・ボーナスを振り分ける、というような手順で行われる。アメリカ版では、名前を入力しキャラクター作成を始めてしまうと、途中でやめることはできないが、日本版では、数値の振り分け時にESCキーを押すとキャラクター作成を中止できる。

◆パーティー構成

パーティー構成は冒険をするうえで重要である。「どの種族がどの職業に向いているか?」を考え、各メンバーがどのような能力を持ち、「何をする者が必要なか」ということを把握しておかなくてはならない。そして、メンバーの順列をも考慮しなくてはならない。

以下に基本コンセプトを述べよう。

- (1) 白兵戦を得意とし、武器を扱える者
一戦闘能力が高い、戦士、侍、忍者、モンクなど。
- (2) 罫をはずし、扉を開ける能力を持った者
一盗賊がもっとも能力が高く、バード、忍者、レンジャーの順序で能力が高い。
- (3) 回復系呪文を唱えられる者
一僧侶の呪文を修得できる者。錬金術師、超能力者をベアとしてもよい。
- (4) 攻撃系呪文を唱えられる者
一魔法使いがもっともよく、錬金術師、超能力者の順番で多くの呪文が使える。

さらに細かい条件も列挙すると、戦闘においてクリティカルを出せるか、スカウト能力があるかといったものも出てくるが、もっとも必要とされるのは上記の4点である。以上のことを踏まえた、具体的な編成例を以下に挙げる。

1 基本型

戦士
戦士(またはロード、侍)
盗賊
バード
僧侶
魔法使い

2 攻撃力重視安定型

戦士
戦士
戦士
盗賊(またはバード)
僧侶
魔法使い

3 バランス重視型

戦士
侍
ヴァルキリー(またはロード)
盗賊(またはバード)
僧侶
魔法使い

序盤においては、高い生存率が求められる。素早く成長することは、高いHPと攻撃力を早く獲得できることを意味する、ゆえにエリート職業(忍者、ピショップなど)ではなく、早くレベルアップする基本職業(戦士、魔法使いなど)で構成するのがよい。後衛のバードのリユートに支援され(フェアリーで作った場合には持っていない)、僧侶、魔法使いの呪文によって、攻撃、治療の呪文に関することは完全にまかなえる。ゆえに前衛の攻撃陣営をどうするかが問題となる。

バードを盗賊として扱う場合、指先技が16以上なければ使いものにならないので、注意していただきたい。ボーナス・スキルが分野ごとになったため、BCFのようにまとめた数値を入れることが困難で、なかなかスキルが向上しないのである(BCFでバードが盗賊として機能できなかったとの苦情があったのは、スキルをすべて指先技に振り分けなかったためであろう)。

全員がレベル6~8以上に達したならば、スキルと値を増やすために転職を勧める。BCFではあまり転職を行わなくとも冒険を行えたが、CDSはかなりの苦戦を強いられることになるので、数名のスキルの強化は絶対的に必要な要素となる。特に呪文を使う者の強化が必要である。

後半においては、手にする武器やどのように育ててきたかによって、選択の幅が広がる。そのため、一概にこの組み合わせがいいとはいえないが、一応バランスのよいパーティーの例を挙げる。

戦士	(武器全般を扱え、戦闘力が高い+育ちが早い)
侍	(戦闘能力が高い+キリジュツ)
忍者	(戦闘能力が高い+キリジュツ+開錠+錬金術師の呪文)
モンク	(戦闘能力が高い+キリジュツ+超能力者呪文)
ヴァルキリー	(戦闘能力が高い+ロングレンジの武器+僧侶の治療呪文)
魔法使い	(魔法使いの強力な攻撃呪文)

あくまでこれらは参考例である。人それぞれにプレイの仕方が異なり、使い勝手が

悪く感じることがあるかもしれない。

◆転職の利点

転職は転職先の必要能力値を満たしている場合にのみ可能である。キャンプ時に、PROFESSION「転職」コマンドを選択した際、現在転職可能な職業が表示され、望むものを選択することで転職が行える。

転職するとレベルは1となり、能力値も種族の基本値に職業の最低必要能力値を満たした値となる。前職業のスキル、HP、MP、はすべて引き継がれる。

転職後のレベル・アップに関しては、レベル10前後の中堅の仲間に守られ、凶悪な敵をなぎ倒せば、あっという間に5、6のレベルになる。この高速レベルアップの過程でのスキル・ボーナス、HPの上昇、呪文の修得を利用できるのは、大きなメリットだ。

また、低レベルでの転職を繰り返すことで、多くのスキルとボーナス・ポイントを獲得できる。HPもそれに合わせて増大し、魔法修得能力があるものであれば、呪文を増やせると同時にマジック・ポイントも上昇する。一石二鳥どころか、三鳥、四鳥の世界だ。ただし、高レベルへの道は厳しくなる。レベルの上昇による魔法への耐性、敵へのダメージの増大、魔法の効果の拡大といった職業ごとの能力をアップすることは、冒険において重要なので十分に考慮することが大切だ。

転職は先の先を見越して、レベルアップにおける能力値の上昇と種族の基本値、職業の基準値との関係を把握し、どの程度のレベルと能力値のアップで転職すべきか、十分に考慮して計画的に行うべきだろう。例えば、フェアリーのバードがロード→忍者→侍→バードといったように、高能力値が必要なものから若干のレベルアップで能力値を獲得できる職業へ転職して行くといった具合にだ。こうした場合にも、ある程度能力を手に入れたら、一つの道を極める方向へと進んで行くのがいいであろう。

以上、転職の勧めを説いてきたが、転職は絶対的に行わなければならないことではない。確かに、転職はキャラクター強化に有効な方法ではある。しかし、CDSは、ひたすらにキャラクターを強くし、素早くエンディングに至るだけのゲームであろうか? 否。時には転職をまったく行わず、例え遠回りになっても、情緒的に一つの道を地道に極めるゲームプレイも味があつてよいものである。

◆男女の違い

男女の違いは、具体的な能力値の差として現れる。能力値の基準は男になっているが、女性のキャラクターにした場合、如何なる種族であろうと、ST-2、PER+1、KAR+2となる。女性のほうが力はないが、魅力と運があるということだ。

RACES 種 族

HUMAN : 人間

STR	9	就業必要ポイント	男/女
INT	8	FIG 3/5 PSI	14/15
PIE	8	MAG 4/4 VAL	*/12
VIT	9	PRI 4/4 BIS	14/14
DEX	9	THI 3/3 SAM	15/17
SPD	8	RAN 4/6 MON	15/17
PER	8	ALC 9/9 NIN	17/19
KAR	0	BAR 9/8 LOR	18/19

抵抗力：石化、デス

もっとも平均的能力を持つのが、人間である。長所も短所もなく、あまりに平均的過ぎるのが弱みともいえる。大概の職業に就くことができるが、レンジャーにもっとも適性を持つ。

ELF : エルフ

STR	7	就業必要ポイント	男/女
INT	10	FIG 5/7 PSI	16/17
PIE	10	MAG 2/2 VAL	*/12
VIT	7	PRI 2/2 BIS	10/10
DEX	9	THI 3/3 SAM	16/18
SPD	9	RAN 8/10 MON	14/16
PER	8	ALC 7/7 NIN	16/18
KAR	0	BAR 7/6 LOR	18/19

抵抗力：発狂、眠りに関する呪文

スリムな体に人間よりやや高い身長、切れ長の目と尖った耳が特徴的な種族。多くの知識と賢明さを持ち、魔法を使う職業に適しているが、ST, VITが低いため、戦士系には向かない。

DWARF : ドワーフ

STR	11	就業必要ポイント	男/女
INT	6	FIG 1/3 PSI	13/12
PIE	10	MAG 6/6 VAL	*/9
VIT	12	PRI 3/2 BIS	15/14
DEX	7	THI 6/6 SAM	19/20
SPD	7	RAN 7/8 MON	17/18
PER	7	ALC 13/13 NIN	15/17
KAR	0	BAR 15/14 LOR	17/18

抵抗力：毒、聖の呪文

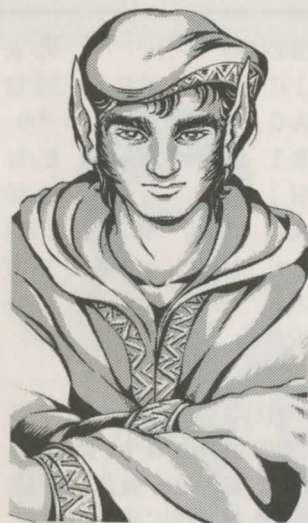
4フィートほどの身長に、太くがっちりとした体つき、長い髭が特徴的な種族。素早い動きは得意としないが、強靱な肉体と強い腕力、高い集中力がそれを補う。戦士、僧侶に適正を持つ。

GNOME : ノーム

STR	10	就業必要ポイント	男/女
INT	7	FIG 2/4 PSI	15/16
PIE	13	MAG 5/5 VAL	*/11
VIT	10	PRI 2/1 BIS	12/11
DEX	8	THI 6/6 SAM	20/21
SPD	6	RAN 8/9 MON	15/16
PER	6	ALC 11/11 NIN	17/19
KAR	0	BAR 15/14 LOR	18/19

抵抗力：聖の呪文、毒

地下深くに住まう、地の精。小柄ではあるが頑丈な体に、年寄りのような顔、大きな鷲鼻が特徴的である。向学心が旺盛で、日夜、実験や勉強に勤しんでいる。大変信心深く、戦士や僧侶に適している。



HOBBIT: ホビット

STR	8	就業必要ポイント	男/女
INT	7	FIG 4/6 PSI	14/16
PIE	6	MAG 5/5 VAL	*/14
VIT	9	PRI 6/6 BIS	17/17
DEX	10	THI 3/3 SAM	17/19
SPD	7	RAN 8/10 MON	19/21
PER	13	ALC 9/9 NIN	21/23
KAR	0	BAR 6/6 LOR	18/19

抵抗力: 聖の呪文、毒

人間の子供のような顔、背丈をしており、大きな手足が特徴的な種族。どういふわけか足の裏には毛が生えている。素早い動きを得意とし、生まれつき幸運に恵まれている。シーフに適している。



FAERIE: フェアリー

STR	5	就業必要ポイント	男/女
INT	11	FIG 7/9 PSI	16/18
PIE	6	MAG 1/1 VAL	*/17
VIT	6	PRI 6/6 BIS	13/13
DEX	10	THI 2/2 SAM	12/14
SPD	14	RAN 12/14 MON	15/17
PER	12	ALC 5/5 NIN	19/21
KAR	0	BAR 2/2 LOR	21/22

抵抗力: 聖の呪文、地の呪文、精神の呪文

1.5フィートほどの妖精。体が小さいため、HPが低く、装備することができない武器や防具が多い。小さな体と俊敏さと素早い動きが功を奏し、DEXの上昇と共にACが上昇する。魔法使いかバード、シーフに適性を持つ。



LIZARDMAN: リザードマン

STR	12	就業必要ポイント	男/女
INT	5	FIG 0/2 PSI	16/15
PIE	5	MAG 7/7 VAL	*/13
VIT	14	PRI 12/11 BIS	25/24
DEX	8	THI 4/4 SAM	19/20
SPD	10	RAN 13/12 MON	22/23
PER	3	ALC 13/13 NIN	16/18
KAR	0	BAR 18/17 LOR	23/24

抵抗力: 心の呪文、酸のダメージ、寒さに弱い

トカゲから進化したこの種族は、ざらざらした肌に爬虫類そのものの顔つきをしている。知性や向学心は感じられないが、生れついで驚異的筋力と恵まれた体格、素早い動きは、戦士として申し分ないものだ。



DRAGON: ドラゴン

STR	10	就業必要ポイント	男/女
INT	7	FIG 2/4 PSI	13/14
PIE	6	MAG 5/5 VAL	*/11
VIT	12	PRI 8/7 BIS	19/18
DEX	10	THI 2/2 SAM	16/17
SPD	8	RAN 5/6 MON	18/19
PER	6	ALC 9/9 NIN	15/17
KAR	0	BAR 11/10 LOR	19/20

耐性: 心の呪文、酸のダメージ、寒さに弱い

ドラゴンと人間のハーフ。硬質の肌には腹部を除いて鱗が生えている。リザードマンに引けを取らない体格で、俊敏な動作を得意とする。酸性ブレスを吐く能力をも持つ。戦士系に向き、特に忍者に適性を持つ。



FELPURR : フェルプール

STR	7	就業必要ポイント	男/女
INT	10	FIG 5/7 PSI	14/16
PIE	7	MAG 2/2 VAL	*/13
VIT	7	PRI 5/5 BIS	13/13
DEX	10	THI 2/2 SAM	12/14
SPD	12	RAN 8/10 MON	13/15
PER	10	ALC 6/6 NIN	15/17
KAR	0	BAR 4/3 LOR	19/20

抵抗力：麻痺、地の呪文、寒さのダメージ

猫から進化した種族。知的な顔立ちは気品があり、その素早く俊敏な動きには、洗礼された美しさを感じられる。すまじやといわれるが、実際に高貴な精神を持つ。細身で力がありなが、モンク、忍者、バード、シーフ、侍に適性を持つ。



RAWULF : ラウルフ

STR	8	就業必要ポイント	男/女
INT	6	FIG 4/6 PSI	14/16
PIE	12	MAG 6/6 VAL	*/10
VIT	10	PRI 0/0 BIS	12/12
DEX	8	THI 4/4 SAM	19/21
SPD	8	RAN 7/9 MON	15/17
PER	10	ALC 12/12 NIN	18/20
KAR	0	BAR 10/9 LOR	15/16

抵抗力：地の呪文、まひ

狼から進化した種族。力と身体的動きに際立ったものはないが、体格は比較的がっちりしている。ずば抜けた信仰心や集中力を持ち、僧侶には一切のボーナス・ポイントなしに就業可能である。



MOOK : ムーク

STR	10	就業必要ポイント	男/女
INT	10	FIG 2/4 PSI	9/10
PIE	6	MAG 2/2 VAL	*/10
VIT	10	PRI 6/6 BIS	14/14
DEX	7	THI 6/6 SAM	15/17
SPD	7	RAN 7/9 MON	19/21
PER	9	ALC 9/9 NIN	18/20
KAR	0	BAR 9/8 LOR	19/20

抵抗力：聖の呪文、寒さのダメージ

厚い毛に覆われた、謎の種族。魔法生物とも宇宙から来たともいわれているが、正体は定かではない。物静かで知的な雰囲気をもつ。6フィート以上の力強い体が醸し出している。戦士系や魔法使いに適している。



FIGHTER (FIG) : 戦士

STR 12 スキル
INT - 武器関連：ワンド&ダガー、ソード
PIE - アックス、メイス&フレイル、投げる
VIT - ボール&スタッフ、スリング、弓、盾
DEX - 運動関連：水泳、登山、スカウト
SPD - 学術関連：工芸学、神話学、地図、書術
PER -

呪文書：ナシ

メインスキル：なし

戦士はすべての武器、防具の扱いに長けた、戦闘のプロフェッショナルである。力押しの武器を使った攻撃にすべてをかけるこの職業は、強靱な肉体と力を要求される。体が資本であるだけに、高いHPを誇る。



MAGE (MAG) : 魔法使い

STR - 武器関連：ワンド&ダガー、投げる
INT 12 ボール&スタッフ、スリング、弓
PIE - 運動関連：水泳、登山、スカウト、発声術
VIT - 学術関連：工芸学、神話学、地図、書術
DEX - 魔術
SPD -
PER -

呪文書：魔法使い

メインスキル：魔術

高い知性を必要とする魔法使い。すべての術者の中で、一番の攻撃呪文の使い手であり、パーティーに1人は必要となる職業。魔法使いの呪文の研究に、すべての力を注ぎ込んでいるため、呪文の修得速度は早い、肉体の鍛練を行わないので、HPは低い。



PRIEST (PRI) : 僧侶

STR - 武器関連：メイス&フレイル
INT - ボール&スタッフ、スリング、盾
PIE 12 運動関連：水泳、登山、スカウト、発声術
VIT - 学術関連：工芸学、神話学、地図、書術
DEX - 外交術、神学
SPD -
PER 8

呪文書：僧侶

メインスキル：神学

神を信仰し、祈りを捧げることによって治癒の力を発揮する。その献身的行いは、人々の好意を受けるものである。僧侶の呪文の研究に、力をつぎ込んでいるため、呪文の修得速度は早い。身を守るすべをも学んでいるため、HPが高く、簡単な武器と鎧は使える。



THIEF (THI) : 盗賊

STR - 武器関連：ワンド&ダガー、ソード
INT - アックス、メイス&フレイル、投げる
PIE - ボール&スタッフ、スリング、弓、盾
VIT - 運動関連：水泳、登山、スカウト
DEX 12 発声術、早業、指先技、忍術
SPD 8 学術関連：工芸学、神話学、地図、書術
PER -

呪文書：指先技

メインスキル：指先技

盗賊家業一筋に生きる、闇の専門職業。罠の解除、開錠、盗みにおいて、この職業の右に出るものはいない。影に隠れて、敵を背後から襲うバックスタブは、戦士の攻撃力にも引けをとらないほどのものである。



RANGER (RAN) : レンジャー

STR 10 武器関連：ワンド&ダガー、スオード
INT 8 アックス、メイス&フレイル、投げる
PIE 8 ボール&スタッフ、スリング、弓、盾
VIT 11 運動関連：水泳、登山、スカウト
DEX 10 早業、指先技、忍術
SPD 8 学術関連：工芸学、神話学、地図、書術
PER 8 錬金術

呪文書：錬金術

メインスキル：スカウト

野伏りと呼ばれる者。自然を愛し、森の生活を好む彼らは、動物の痕跡や微妙な変化を一目で見極める、鋭い洞察力と、獲物に気付かれないよう姿を隠す技を持つ。弓矢の名手でもあり、3レベル以降、錬金術師の呪文が修得可能となる。



ALCHEMISTS (ALC) : 錬金術師

STR — 武器関連：ワンド&ダガー
INT 13 メイス&フレイル、ボール&スタッフ
PIE — 投げる
VIT — 運動関連：水泳、登山、スカウト、発声
DEX 13 学術関連：工芸学、神話学、地図、書術
SPD — 錬金術
PER —

呪文書：錬金術

メインスキル：錬金術

宇宙の法則に反し、おのが力によってすべてを作り出そうとする者。薬物や科学物質に精通しており、それらを調合したポジションを呪文とするので、戦闘において呪文を使用する際は、発声の必要はなく、サイレンスなどの効果をまったく受けない。



BARD (BAR) : バード

STR — 武器関連：ワンド&ダガー、スオード
INT 10 アックス、メイス&フレイル、投げる
PIE — ボール&スタッフ、スリング、弓、盾
VIT — 運動関連：水泳、登山、スカウト
DEX 12 音楽、発声術、早業、指先技、忍術
SPD 8 学術関連：工芸学、神話学、地図、書術
PER 12 魔術

呪文書：魔法使い

メインスキル：音楽

吟遊詩人。歌と冒険をこよなく愛する彼らは、常に魔法の楽器を携え、魔法の能力と同等の効果を持つ歌を際限なく奏でることができる。盗賊の能力も備えており、レベル3以降、魔法使いの呪文を修得可能。



PSIONIC (PSI) : 超能力者

STR 10 武器関連：ワンド&ダガー
INT 14 メイス&フレイル、ボール&スタッフ
PIE — 投げる、スリング
VIT 14 運動関連：水泳、登山、スカウト
DEX — 学術関連：工芸学、神話学、地図、書術
SPD — 超能力者
PER 10

呪文書：超能力者

メインスキル：超能力者

精神構造学を学び、心の領域を極めんとする。己の精神力をも消耗する、精神に関与した呪文を唱えるため、知力と同時に体力が必要となる。攻撃系の呪文が高レベルにならないと使えないのが残念である。

VALKYRIE (VAL) : ヴァルキリー



STR 10 武器関連：ワンド&ダガー、ソード
INT — アックス、メイス&フレイル、投げる
PIE 11 ボール&スタッフ、スリング、弓、盾
VIT 11 運動関連：水泳、登山、スカウト、発声術
DEX 10 学術関連：工芸学、神話学、地図、書術
SPD 11 神学
PER 8

呪文書：僧侶

メインスキル：ボール&スタッフ

女性だけがなれる、女戦士。戦いの神を崇拝しているため、3レベル以降僧侶の呪文修得が可能となる。すべての武器の扱いに長けているが、ランスや槍などの武器を得意とする。

LORD (LOR) : ロード



STR 12 武器関連：ワンド&ダガー、ソード
INT 9 アックス、メイス&フレイル、投げる
PIE 12 ボール&スタッフ、スリング、弓、盾
VIT 12 運動関連：水泳、登山、スカウト、発声術
DEX 9
SPD 9 学術関連：工芸学、神話学、地図、書術
PER 14 外交術、キリジュツ、神学

呪文書：僧侶

メインスキル：外交術

聖騎士といった存在である。神聖な道を歩む者で、その強い信念と信仰心は、剣士としての能力にも大きく反映している。レベル3以降に僧侶の呪文を修得することが、可能となる。

BISHOP (BIS) : ビショップ



STR — 武器関連：メイス&フレイル
INT 15 ボール&スタッフ、スリング、盾
PIE 15
VIT — 運動関連：水泳、登山、スカウト、発声術
DEX — 学術関連：工芸学、神話学、地図、書術
SPD — 外交術、神学、魔術
PER 8

呪文書：僧侶、魔法使い

メインスキル：神学、魔術

司祭。古代の研究に身を捧げる者で、高い知能、強い信仰心と集中力を持ち、知識の探求に飽くことを知らない。魔法使いと僧侶の呪文を唱えられるが、交互に憶えるため、修得に倍の時間がかかる。

SAMURAI (SAM) : 侍



STR 12 武器関連：ワンド&ダガー、ソード
INT 11 アックス、メイス&フレイル、投げる
PIE — ボール&スタッフ、スリング、弓、盾
VIT 9 運動関連：水泳、登山、スカウト、発声術
DEX 12
SPD 14 学術関連：工芸学、神話学、地図、書術
PER 8 魔術、キリジュツ

呪文書：魔法使い

メインスキル：ソード

武士道を探求する剣士。両手に武器を持つてのその剣技たるや、強烈にして正確無比、必殺のクリティカルを放つ驚異の技である。3レベル以降は魔法使いの呪文修得が可能となる。



MONK (MON) : 修道士

STR 13 武器関連：ワンド&ダガー
 INT 8 メイス&フレイル、ポール&スタッフ
 PIE 13 スリング、弓、盾、手と足
 VIT - 運動関連：水泳、登山、スカウト、早業、指技
 DEX 10 発声術、忍術
 SPD 13 学術関連：工芸学、神話学、地図、書術
 PER 8 精神、キリジュツ

呪文書：超能力者

メインスキル：手と足、精神

肉体の鍛錬によって、卓越した精神を持つ修行者。肉体構造を熟知した彼らは、敵を一撃で葬り去る方法を心得ており、手足による攻撃を得意とする。鍛え上げられた精神によってレベル3以降超能力者の呪文修得が可能となる。

NINJA (NIN) : 忍者



STR 12 武器関連：ワンド&ダガー、ソード
 INT 10 アックス、メイス&フレイル、投げる
 PIE 10 ポール&スタッフ、スリング、弓、盾
 VIT 12 手と足
 DEX 12 運動関連：水泳、登山、スカウト、早業、指先技、忍術
 SPD 12 学術関連：工芸学、神話学、地図、書術
 PER - 錬金術、キリジュツ

呪文書：錬金術師

メインスキル：忍術、手と足

忍者は、敵をいかに迅速に倒せるかを研究する暗殺者である。彼らは手足での攻撃を得意とし、戦闘において冷酷無比の殺人マシーンと化す。毒の研究にも余念がなく、5レベル以降、錬金術師の呪文修得が可能となる。

■各職業の初期装備

戦士 武器 : LONG SWORD
 防具 : LEATHER CUIRASS

FUR LEGGING
 SANDALS
 BUCKLERS

魔法使い 武器 : STAFF
 防具 : ROBUES (U)
 ROBUES (L)
 SANDALS
 スクロール : MAGIC MISSILE SCROLL

僧侶 武器 : QUARTERSTAFF
 防具 : ROBES (U)
 ROBES (L)
 SANDALS
 ポーション : LT. HEAL POTIONS × 3

盗賊 武器 : CUTLASS
 BITE DAGGERS (6)
 防具 : CLOTH THIRT
 CLOTH PANTS
 BUNSKINS

レンジャー 武器 : SHORT BOW
 WILLOW ARROWS (100)
 防具 : SUEDE DOUBLET
 SUEDE PANTS
 BUNSKINS

錬金術師 武器 : STAFF
 CHERRY BOMB POTION × 1

帽具 : ROBES (U)
ROBES (L)
SANDALS

バード 武器 : SLING
BULLET STONE (25)
防具 : CLOTH THIRT
CLOTH PANTS
楽器 : POET'S LUTE

超能力者 武器 : DAGGER
防具 : ROBES (U)
ROBES (L)
SANDALS
SHADOW CLOAK

ヴァルキリー 武器 : SPEAR
防具 : LEATHER HELM
FUR HALTER
CHAMOIS SKIRT
SANDALS

ビショップ 武器 : QUARTERSTAFF
防具 : ROBES (U)
ROBES (L)
SANDALS
MITRE

ロード 武器 : BROADSWORD
防具 : QUILT TUNIC
QUILT LEGGING
BUNSKINS
STEEL HELM

侍 武器 : KATANA
WAKIZASHI
防具 : ROBES (U)
ROBES (L)
SANDALS

モンク 武器 : BO
SHURIKENS (15)
防具 : ROBES (U)
ROBES (L)
SANDALS

忍者 武器 : SHURIKENS (15)
防具 : NINJA COWL
NINJA GARB (U)
NINJA GARB (L)
TABI BOOTS

*唯一フェアリーの場合のみ、どの職業を選ぼうとも以下の装備である。

武器 : FAERIE STICK
防具 : GOSSAMER GOWN (U)
GOSSAMER GOWN
ポーション : LT. HEAL × 3
パウダー : FAERIE DUST

呪文

1. 呪文について

ある特定の言葉には、それぞれ意味と力が秘められている。呪文とは「力を秘めた特殊な言葉の組み合わせ」である。呪文に秘められた力が、6つの領域のいずれかへ働きかけ、俗にいわれる魔法の効果を発生させるのである。通常の呪文は、リズムカルに発声されるもので、淀みなく流れる川のようにあり、一つの芸術的世界と呼ぶにふさわしい響きがある。効果が正しく発揮されるには、呪文の詠唱の際の微妙な発音を間違ってはならない。仮に正しく発声できないようなことがあれば、運がよくて効果が消滅、へたをすれば自らに呪文の効果が逆流してくることもあり得る。炎の呪文など逆流しようものなら、危険極まりない。モンスター1体を襲うべきエネルギー弾が、パーティー全員を襲うこともあるからだ。呪文の詠唱は、細心の注意を払わなければならない、危険と隣り合わせのものなのだ。

MAGIC POINT

魔力：

呪文を唱えるだけで、術者は肉体的疲労を伴うと共に、各領域へ働きかけ、制御するための力、＜魔力＞と呼ばれる力を失う。魔力とはいわば精神力の一部でもあり、各領域を制御、操作する力の表れである。魔力なくして術者は呪文を詠唱することはできないのだ。魔力はステータス画面と呪文を唱える際に表示される。

REALMS

魔法領域：

冒険において使用可能な6つの領域へ働きかける呪文は、現在のところ96ある。領域ごとの呪文数は、火の領域(11)、水の領域(15)、空の領域(17)、地の領域(14)、心の領域(21)、聖の領域(18)となっており、それぞれの領域にふさわしい効果が発揮される。

自然界を構成する、火、水、空、地の四元素の領域は、精霊の助力を得ることによって、魔法の効果を発揮する。心は精神力を源とし精神に働きかける効果を生み、

聖は純粋な魔力によってのみ形成される効果を生み出す。ここでひとつ述べておかななくてはならないのは、BCFで「魔法領域」と呼ばれていたものが、CDSでは「神聖領域」となったことだ。呼び名は変わったが、内容に変化はない。自然界を構成する4元素は、人間の体内にも必要要素として含まれ、精神がこの4つの元素のコントロールをなしている。その5つを取り巻くのが、純粋な力の領域「魔力」である。このことから、すべての領域が人の内にあるものと必然的に理解できるはず。人間の生命と摂理が、各領域に凝縮されていると術者の多くは言い、生命の調和と均衡にかかわる興味深い問題とされている。これらは、神秘学に深く関与するものであり、思想派閥が幾つにも分かれており、諸説は多々存在する。

SPELL BOOK

呪文書：

存在する呪文が、すべての術者に扱えるわけではない。呪文体系が4種類存在し、修得可能な呪文が分かれ、それぞれ専用の呪文書を必要とする。呪文の修得は学識(各スキル)の深さに影響される。呪文を修得するには、各呪文を修得するのに必要な学識を持ち合わせていなくてはならず、さらに1つの呪文を修得するには1レベルアップに該当する経験が必要である。

- | | |
|---------|--|
| ・魔法使いの書 | —攻撃系の呪文が多い。 |
| ・僧侶の書 | —治療に関係する呪文が多く、逆に攻撃系の呪文は少ない。 |
| ・錬金術師の書 | —薬品などを使い化学反応によって呪文効果を得る。攻撃とほどほどの治療の呪文がある。 |
| ・超能力者の書 | —発声と同時にESP能力を使用することによって、超精神的な効果を生み出す。攻撃とほどほどの治療の呪文がある。 |

魔法使いの書、僧侶の書、超能力者の書は、詠唱によって効果を発揮させるものであるため、サイレンスによって封じることができるが、薬品や何らかの媒体を軸に呪文を事前に詠唱し効果を発揮させる錬金術師の呪文書はその特殊性から、戦闘中にサイレンスの効果を受けることはない。

SPELL LEVEL

呪文レベル：

呪文の難易度。どれだけ高度な呪文なのかということを示す値。高レベルになると、高いスキルを必要とする。つまり、各レベルごとに必要なスキルの値が定められているのだ。

基本コスト:

呪文を唱えるのに使用される魔力の基本値。パワーレベル×コストと計算される。

AFFECTS

効果範囲:

呪文の影響する範囲。

CAST WHEN

使用形式:

呪文の正常な効果を得るために必要な状態。“戦闘”は戦闘の時、“キャンプ”は移動中またはキャンプ中、“常時”は戦闘、移動時を問わずいつでも使える。

SPELL TYPE

呪文形式:

呪文が生み出す効果を一言で表したもの。

CASTING POWER LEVEL

パワーレベル:

使用する呪文の強さ。基本が1パワーレベルで、最高が7レベルである。残留効果を持つ雲などは、1パワーレベルにつき1ラウンドずつ残留時間が伸びる。

おもしろコラム

*呪文書のSCRIBE

呪文が書かれた、スクロールと本。どちらも魔法の効果を発揮する、たのしい品だ。スクロールの使用回数は1回、呪文の成功有無にかかわらず消えてしまう。本に記載された呪文が、未修得の呪文であった場合、キャラクターはその呪文を呪文書に書き写すことができる。レベルが上がらずとも呪文が得られるのだ。ただし、マジック・ポイントの上限は変化しない。また、その呪文を修得可能な職業に就いていることが必要だ。

2. 各領域呪文



FIRE SPELLS

火の呪文

ENERGY BLAST (エナジー・ブラスト)

呪文書: 魔法使い 使用形式: 戦闘 呪文レベル: 1
効果範囲: 1 モンスター 呪文形式: 攻撃 基本コスト: 2
説明: 指先に収束した電気エネルギー弾を敵へと撃ち放つ。スパークする弾は、電熱効果によって1パワーレベルにつき、1~7のダメージを与える。

BLINDING FLASH (ブリンディング・フラッシュ)

呪文書: 錬金術師 使用形式: 戦闘 呪文レベル: 1
効果範囲: 1 モンスター+パワーレベル 呪文形式: 盲目 基本コスト: 2
説明: 敵の眼前に光球を出現させ、目を晦ますほどの強烈な閃光を発生させる。成功すれば、敵は一時的な盲目状態に陥る。

PSIONIC FIRE (サイオニック・ファイヤー)

呪文書: 超能力者 使用形式: 戦闘 呪文レベル: 2
効果範囲: 2 モンスター+パワーレベル 呪文形式: 攻撃 基本コスト: 4
説明: 精神力による爆発を生み出し、1パワーレベルにつき、1~8の炎によるダメージを与える。

FIREBALL (ファイヤーボール)

呪文書: 魔法使い 使用形式: 戦闘 呪文レベル: 3
効果範囲: 3 モンスター+パワーレベル 呪文形式: 攻撃 基本コスト: 6
説明: 放たれる火の玉は、猛火のうなりを上げ、敵を焼き焦がす。1パワーレベルにつき2~10の炎によるダメージを与える。

FIRE SHIELD (ファイヤー・シールド)

呪文書: 魔法使い 使用形式: 戦闘 呪文レベル: 3
効果範囲: パーティー 呪文形式: 防御 基本コスト: 8
説明: パーティーの周囲に炎の呪文の攻撃効果を弱める透明の盾を出現させる。効果と時間はパワーレベルに比例する。

DAZZLING LIGHTS (ダジリング・ライツ)

呪文書：超能力者 使用形式：戦闘 呪文レベル：3
効果範囲：1 モンスター+パワーレベル 呪文形式：攻撃 基本コスト：6
説明：紡ぎ出される幻惑の光は、深層意識に働きかけ、病的な悪影響を与える。

FIRE BOMB (ファイヤー・ボム)

呪文書：錬金術師 使用形式：戦闘 呪文レベル：4
効果範囲：4 モンスター+パワーレベル 呪文形式：攻撃 基本コスト：8
解説：爆発性の赤色球体を敵へと撃ち込む。強烈な爆発と共に広がる炎は、1 パワーレベルにつき、3～9のダメージを与える。

LIGHTNING (ライトニング)

呪文書：僧侶 使用形式：戦闘 呪文レベル：5
効果範囲：3 モンスター+パワーレベル 呪文形式：攻撃 基本コスト：8
説明：目標の頭上に電気エネルギーを作り出し、雷撃を撃ち落とす。1 パワーレベルにつき、1～10の電気性ダメージを与える。

PRISMIC MISSILE (プリズミック・ミサイル)

呪文書：魔法使い 使用形式：戦闘 呪文レベル：5
効果範囲：3 モンスター+パワーレベル 呪文形式：攻撃 基本コスト：9
説明：放たれる虹色の光彩は、別名レインボー・レイ、ダンシング・ライトともいわれる。生み出す効果は、石化、睡眠、かゆみ、ダメージ、死とさまざまである。

FIRESTORM (ファイヤーストーム)

呪文書：魔法使い 使用形式：戦闘 呪文レベル：6
効果範囲：雲状1 グループ 呪文形式：攻撃 基本コスト：12
説明：広範囲に広がる、燃え盛る雲を発生させ、数ラウンドにわたり地を炎の絨毯へと変える。持続時間とダメージは、パワーレベルに比例する。

NUCLEAR BLAST (ニュークリアー・ブラスト)

呪文書：魔法使い 使用形式：戦闘 呪文レベル：7
効果範囲：すべてのモンスター 呪文形式：攻撃 基本コスト：16
解説：核分裂性エネルギー弾を敵の真っ只中へと撃ち込み、核の炎で敵を焼き尽くす。1 パワーレベルにつき、5～25の炎によるダメージを与える。



WATER SPELLS

水の呪文

CHILLING TOUCH (チリング・タッチ)

呪文書：魔法使い 使用形式：戦闘 呪文レベル：1
効果範囲：1 モンスター 呪文形式：攻撃 基本コスト：2
解説：目標の周囲に寒風を巻き起こし、凍りつかせる。1 パワーレベルにつき、1～6ポイントのダメージを与える。

STAMINA (スタミナ)

呪文書：僧侶、錬金術師、超能力者 使用形式：常時 呪文レベル：1
効果範囲：1 キャラクター 呪文形式：ST回復 基本コスト：2
解説：失われたスタミナを回復させる。回復量はパワーレベルに比例する。

TERROR (テラー)

呪文書：魔法使い、超能力者 使用形式：戦闘 呪文レベル：1
効果範囲：1 グループ 呪文形式：恐慌 基本コスト：3
説明：敵の心に恐怖心を起こさせる。恐慌に陥った者は、武器の扱いが思うようにいかず攻撃不能となり、逃走へと駆り立てられる。

WEAKEN (ウイークン)

呪文書：魔法使い、超能力者 使用形式：戦闘 呪文レベル：2
効果範囲：3 モンスター+パワーレベル 呪文形式：弱体化 基本コスト：4
解説：敵の肉体的な力を弱めて、物理攻撃の打撃力を低下させる。同時に魔法に対する抵抗力も弱体化させる。

SLOW (スロー)

呪文書：僧侶、超能力者 使用形式：戦闘 呪文レベル：2
効果範囲：3 モンスター+パワーレベル 呪文形式：弱体化 基本コスト：4
解説：敵の動きを緩慢なものにさせ、戦闘における速度を下げる。モンスターの攻撃が避けやすくなり、パーティーの攻撃は当たるようになる。

HASTE (ヘースト)

呪文書：僧侶、超能力者 使用形式：戦闘 呪文レベル：3
効果範囲：パーティー 呪文形式：強化 基本コスト：5
説明：パーティーの行動速度を上昇させる。先制をとりやすくなり、スローの効果なども打ち消せる。

CURE PARALYZE (キュア・パラライズ)

呪文書：僧侶、錬金術師、超能力者 使用形式：常時 呪文レベル：3
効果範囲：1キャラクター 呪文形式：回復 基本コスト：6
説明：麻痺し、行動不能に陥ったキャラクターを回復させる。回復力はパワーレベルに比例する。

ICE SHIELD (アイス・シールド)

呪文書：魔法使い 使用形式：戦闘 呪文レベル：3
効果範囲：パーティー 呪文形式：防御 基本コスト：8
説明：パーティーの周囲に、水の呪文による攻撃効果を弱める透明の盾を出現させる。効果と時間はパワーレベルに比例する。

RESTFULL (レストフル)

呪文書：僧侶 使用形式：常時 呪文レベル：3
効果範囲：パーティー 呪文形式：回復 基本コスト：8
説明：パーティー全員の失われたスタミナを補充する。回復の度合いはパワーレベルに比例する。

ICEBALLS (アイスボール)

呪文書：魔法使い 使用形式：戦闘 呪文レベル：4
効果範囲：4 モンスター+パワーレバル 呪文形式：攻撃 基本コスト：8
説明：敵の周囲の水分を氷のつぶてへと変え、同時に嵐を巻き起こす。1パワーレベルにつき、3～12のダメージを与える。

PARALYZE (パラライズ)

呪文書：僧侶、超能力者 使用形式：戦闘 呪文レベル：4
効果範囲：1 モンスター 呪文形式：呪縛 基本コスト：5
説明：循環器系を流れる水分を麻痺成分に変化させる。成功の率、持続時間はパワーレベルとモンスターの耐性による。

SUPERMAN (スーパーマン)

呪文書：僧侶 使用形式：戦闘 呪文レベル：4
効果範囲：1キャラクター 呪文形式：強化 基本コスト：7
説明：英雄のごとき力を与え、命中、攻撃力を上げる。

DEEP FREEZE (ディープ・フリーズ)

呪文書：魔法使い 使用形式：戦闘 呪文レベル：5
効果範囲：1 モンスター 呪文形式：攻撃 基本コスト：6
説明：目標となった敵を強烈な寒気の渦で包み込む。1パワーレベルにつき、3～30のダメージを与える。

DRAINING CLOUD (ドレイニング・クラウド)

呪文書：錬金術師 使用形式：戦闘 呪文レベル：5
効果範囲：雲状1グループ 呪文形式：弱体化 基本コスト：8
説明：体力を低下させる成分を含んだ雲を作り出し、敵のスタミナを減少させる。持続時間と力はパワーレベルに比例する。

CURE DISEASE (キュア・ディーズ)

呪文書：僧侶、錬金術師 使用形式：常時 呪文レベル：5
効果範囲：1キャラクター 呪文形式：回復 基本コスト：12
説明：体を蝕む病原体を駆逐する。病に冒された者が回復する率は、病気の重さと、パワーレベルによる。



AER SPELLS
気の呪文

POISON (ポイズン)

呪文書：錬金術師 使用形式：戦闘 呪文レベル：1
効果範囲：1 モンスター 呪文形式：攻撃 基本コスト：2
説明：わずかな間、目標となった敵周囲の空気を毒の成分に変え、毒で敵を冒す。1 パワーレベルにつき、1～5 のダメージを与え、毒の強さもパワーレベルに比例する。

MISSILE SHIELD (ミサイル・シールド)

呪文書：魔法使い 使用形式：戦闘 呪文レベル：2
効果範囲：パーティー 呪文形式：防御 基本コスト：5
説明：パーティーの周囲の空気を硬質化させ、矢、石、ミサイルなどの飛翔物に抵抗を与えることによって威力を弱める。

SHRILL SOUND (シェリル・サウンド)

呪文書：魔法使い、超能力者 使用形式：戦闘 呪文レベル：2
効果範囲：1 グループ 呪文形式：攻撃 基本コスト：3
説明：空気を圧迫することによって発生した高周波は、ソニックブームを生み出し、敵を襲う。1 パワーレベルにつき、1～5 のダメージを与える。

STINK BOMB (スティンク・ボム)

呪文書：魔法使い、錬金術師 使用形式：戦闘 呪文レベル：3
効果範囲：1 グループ 呪文形式：攻撃&弱体 基本コスト：4
説明：吐き気を催すほどの悪臭の雲を発生させる。1 パワーレベルにつき、1～6 のダメージを与え、さらに敵が攻撃に集中できないようにする。

AIR POCKET (エア・ポケット)

呪文書：魔法使い、錬金術師 使用形式：戦闘 呪文レベル：3
効果範囲：パーティー 呪文形式：空気浄化 基本コスト：8
説明：パーティー周辺を清潔な空気で包み、悪臭や窒息といった気の呪文の効果弱める。持続時間と強さはパワーレベルに比例する。

SILENCE (サイレンス)

呪文書：僧侶、超能力者 使用形式：戦闘 呪文レベル：3
効果範囲：3 モンスター+パワーレベル 呪文形式：沈黙 基本コスト：4
説明：敵周囲の空気中に消音効果を発生させ、呪文の詠唱を妨げる。持続時間はパワーレベルに比例する。

POISON GAS (ポイズン・ガス)

呪文書：錬金術師 使用形式：戦闘 呪文レベル：4
効果範囲：雲状1 グループ 呪文形式：攻撃 基本コスト：7
説明：持続性のある毒性の雲で敵を包む。毒の強さと与えるダメージ、持続時間はパワーレベルに比例する。

CURE POISON (キュア・ポイズン)

呪文書：僧侶、錬金術師 使用形式：常時 呪文レベル：4
効果範囲：1 キャラクター 呪文形式：解毒 基本コスト：8
説明：体内へ混入し血液中を流れる毒物を浄化する。浄化作用はパワーレベルに比例する。

WHIRLWIND (ホイールウインド)

呪文書：僧侶 使用形式：戦闘 呪文レベル：4
効果範囲：3 モンスター+パワーレベル 呪文形式：攻撃 基本コスト：8
説明：外皮を切り裂く強烈な竜巻を巻き起こし、1 パワーレベルにつき1～7 ポイントのダメージを与える。

PURIFY AIR (ピューリファイ・エア)

呪文書：僧侶、錬金術師 使用形式：戦闘 呪文レベル：5
効果範囲：パーティー 呪文形式：防御 基本コスト：10
説明：POISON GAS、FIRESTORMなどの雲状の残留気体を除去する効果がある。除去率はパワーレベルと残留気体の強さによる。

DEADLY POISON (デッドリー・ポイズン)

呪文書：錬金術師 使用形式：戦闘 呪文レベル：5
効果範囲：1 モンスター 呪文形式：攻撃 基本コスト：8
説明：即死することもあり得る強烈な毒を敵に見舞う。1 パワーレベルにつき、3～15 のダメージないしは即死。

LEVITATE (レビティト)

呪文書：魔法使い 使用形式：キャンプ 呪文レベル：5
効果範囲：パーティー 呪文形式：浮遊 基本コスト：12
説明：パーティーを床から数cm浮上させ、落下によるダメージを防止する。
持続時間はパワーレベルに比例する。飛ぶことや水の上を歩くことはできない。

TOXIC VAPORS (トクシク・ベーパー)

呪文書：錬金術師 使用形式：戦闘 呪文レベル：6
効果範囲：雲状1グループ 呪文形式：攻撃 基本コスト：8
説明：悪臭を放つ雲を発生させる。1パワーレベルにつき2～6のダメージを与え、持続時間はパワーレベルに比例する。

NOXIOUS FUMES (ノクシャス・フューム)

呪文書：魔法使い、錬金術師 使用形式：戦闘 呪文レベル：6
効果範囲：3モンスター+パワーレベル 呪文形式：攻撃 基本コスト：10
説明：吐き気を催す強烈な臭気で敵を包み込む。1パワーレベルにつき、1～6のダメージを与える。

ASPHYXIATION (アスフィジエーション)

呪文書：魔法使い、錬金術師 使用形式：戦闘 呪文レベル：6
効果範囲：すべてのモンスター 呪文形式：窒息 基本コスト：12
説明：敵の存在する周囲の空気を瞬時に消滅させ、窒息による死を与える。生き残るか、死ぬかのどちらかで、強さはパワーレベルに比例する。

DEADLY AIR (デッドリー・エア)

呪文書：錬金術師 使用形式：戦闘 呪文レベル：7
効果範囲：すべてのモンスター 呪文形式：攻撃 基本コスト：16
説明：敵の存在する周囲の空気を科学反応によって、呼吸困難なものへと変える。1パワーレベルにつき4～16のダメージを与える。

DEATH CLOUD (デス・クラウド)

呪文書：錬金術師 使用形式：戦闘 呪文レベル：7
効果範囲：雲状1グループ 呪文形式：即死 基本コスト：20
説明：黒く淀んだ雲が発生し、中にいるものを窒息させる。



EARTH SPELLS 地の呪文

ACID SPLASH (アシッド・スプラッシュ)

呪文書：錬金術師 使用形式：戦闘 呪文レベル：1
効果範囲：1モンスター 呪文形式：攻撃 基本コスト：2
説明：目標となった敵に強酸を浴びせ、1パワーレベルにつき、1～7のダメージを与える。

ITCHING SKIN (イッチング・スキン)

呪文書：錬金術師 使用形式：戦闘 呪文レベル：1
効果範囲：2モンスター+パワーレベル 呪文形式：弱体化 基本コスト：2
説明：敵の皮膚にパウダーを吹き付け、耐えがたいかゆみを引き起こす。攻撃に集中できなくなり、防御力も低下する。

ARMOR SHIELD (アーマー・シールド)

呪文書：魔法使い 使用形式：戦闘 呪文レベル：1
効果範囲：1キャラクター 呪文形式：防御 基本コスト：2
説明：パーティーの正面に魔法の盾を形成し、全員のACを下げる。1パワーレベルにつき、ACが1下がる。

DIRECTION (ディレクション)

呪文書：魔法使い 使用形式：キャンプ 呪文レベル：1
効果範囲：パーティー 呪文形式：コンパス 基本コスト：3
説明：パーティが東西南北のどちらを向いているか、画面の上部にコンパスとして表示される。持続時間はパワーレベルに比例する。

KNOCK-KNOCK (ノック・ノック)

呪文書：魔法使い、超能力者 使用形式：キャンプ 呪文レベル：2
効果範囲：鍵の掛かった扉、宝箱 呪文形式：開錠 基本コスト：6
説明：鍵の掛かった扉や罫の掛かった宝箱を開ける。宝箱の罫は解除後に開けられる。パワーレベルが足りないとは扉は開かず、宝箱の罫が作動したりする。

BLADES (ブレード)

呪文書：僧侶、超能力者 使用形式：戦闘 呪文レベル：3
効果範囲：3 モンスター+パワーレベル 呪文形式：攻撃 基本コスト：6
説明：空を飛ぶ鋭利な刃を作り出し、敵に切りつける。1 パワーレベルにつき、2～8のダメージを与える。

ARMORPLATE (アーマープレート)

呪文書：僧侶 使用形式：常時 呪文レベル：3
効果範囲：1 モンスター・グループ 呪文形式：防御 基本コスト：6
説明：パーティーメンバーの周囲に、目に見えない魔法の防具を作り出し、全員のACを下げる。持続時間はパワーレベルによる。

WEB (ウェブ)

呪文書：魔法使い、錬金術師 使用形式：常時 呪文レベル：3
効果範囲：1 モンスター 呪文形式：行動不能 基本コスト：7
説明：蜘蛛の巣のようにネバつく網で敵をからめ、束縛する。強度と持続時間はパワーレベルに比例する。

WHIPPING ROCKS (ホイッピング・ロック)

呪文書：魔法使い、錬金術師 使用形式：戦闘 呪文レベル：3
効果範囲：1 モンスター・グループ 呪文形式：攻撃 基本コスト：7
説明：飛び跳ねる岩で敵を蹂躪する。1 パワーレベルにつき、1～6のダメージを与える。

ACID BOMB (アシッド・ボム)

呪文書：錬金術師 使用形式：戦闘 呪文レベル：4
効果範囲：雲状1 グループ 呪文形式：攻撃 基本コスト：5
説明：強酸の雲を作り出し、敵を包み込む。与えるダメージ、持続時間、効果及ばず敵の数は、パワーレベルに比例する。

ARMORMELT (アーマーメルト)

呪文書：魔法使い 使用形式：戦闘 呪文レベル：4
効果範囲：1 モンスター・グループ 呪文形式：弱体化 基本コスト：8
説明：敵の鎧、外皮を柔らかくし、ACを上げる。ACの上がる率は、パワーレベルによって異なる。

CRUSH (クラッシュ)

呪文書：魔法使い、錬金術師 使用形式： 呪文レベル：4
効果範囲：1 モンスター 呪文形式： 基本コスト：9
説明：巨大な石を目標の頭上に出現、落下させ、敵を押し潰す。最高200ポイントのダメージを与える。

CREATE LIFE (クリエート・ライフ)

呪文書：錬金術師 使用形式：戦闘 呪文レベル：5
効果範囲：パーティー 呪文形式：召喚 基本コスト：10
説明：肉体を持つモンスターを1 グループ召喚する。モンスターの数と強さは、パワーレベルによる。

CURE STONE (キュア・ストーン)

呪文書：僧侶、錬金術師 使用形式：常時 呪文レベル：6
効果範囲：1 キャラクター 呪文形式：治療 基本コスト：18
説明：石化したキャラクターを元に戻す。成功するかどうかは、石化の度合いとパワーレベルによる。復活すると、VITが1下がる。

おもしろコラム

*CDSサブストーリー：レワークスとシュリティス

アンパニのハンター<ロダン・レワークス>、ティーラングの暗殺者<シュリティス・ティーラング>。双方並々ならぬ、手腕の持ち主である。ロダンは父を殺したシュリティスはもちろん、ティーラング族への復讐に燃えている。一方、シュリティスはそんなロダンに対しある種の怯えともいえる感情を抱いている。

いずれ冒険者は、この2人に会おうであろう。その時、敵討ちに一役買うか、賞金目当てにロダンの首を狩るか？ 復讐という純粋な動機の世界は、いかなる方向へと向かうか？ 是非その目で確かめていただきたい。
ちなみに、レワークスを倒すと、GOLD MEDALIONを手に入れることができる。このメダルをシュリティスに見せると、その度に金貨をくれる。ティーラングはかなりの太っ腹のようだ。



MENTAL SPELLS 精神の呪文

MENTAL ATTACK (メンタル・アタック)

呪文書：超能力者 使用形式：戦闘 呪文レベル：1
効果範囲：1 モンスター 呪文形式：攻撃 基本コスト：3
説明：精神波を頭脳に直接送り込み、1 パワーレベルにつき、1～7ポイントのダメージを与える。時として精神が崩壊し、発狂させることもある。

SLEEP (スリープ)

呪文書：魔法使い、錬金術師、超能力者 使用形式：戦闘 呪文レベル：1
効果範囲：3 モンスター+パワーレベル 呪文形式：行動不能 基本コスト：3
説明：敵を眠り込ませる。成功するか否かは敵の強さとパワーレベルによる。

BLESS (ブレス)

呪文書：僧侶、超能力者 使用形式：戦闘 呪文レベル：1
効果範囲：パーティー 呪文形式：強化 基本コスト：4
説明：魔力によってパーティーのACを下げ、さらに敵への攻撃の命中率を上げる。

CHARM (チャーム)

呪文書：僧侶、超能力者、錬金術師 使用形式：戦闘、交渉 呪文レベル：1
効果範囲：1 モンスター、NPC 呪文形式：魅了 基本コスト：5
説明：敵を魅了して、攻撃を仕掛けてこないようにする。NPCに用いた場合は、反応が友好的になる。

CURE LESSER CND. (キュア・レッサー・コンディション)

呪文書：僧侶、超能力者、錬金術師 使用形式：常時 呪文レベル：2
効果範囲：1 キャラクター 呪文形式：治療 基本コスト：4
説明：恐慌、睡眠、盲目、不快感、吐き気などの状態を治療する。回復するかどうかは、症状の度合いとパワーレベルによる。

DIVINE TRAP (ディバイン・トラップ)

呪文書：僧侶、超能力者 使用形式：宝箱の前 呪文レベル：2
効果範囲：本人 呪文形式：罠の確認 基本コスト：4
説明：宝箱に掛かっている罠を識別する。罠の強さとパワーレベルによって、識別に成功する確率は異なる。

DETECT SECRET (ディテクト・シークレット)

呪文書：魔法使い、超能力者 使用形式：常時 呪文レベル：2
効果範囲：本人 呪文形式：感知 基本コスト：5
説明：ボタンやアイテムなどの存在を感知し、画面の目が瞬き知らせる。持続時間はパワーレベルに比例する。スカウト・スキルと同じ働きをする。

IDENTIF (アイデンティファイ)

呪文書：僧侶、超能力者 使用形式：常時 呪文レベル：2
効果範囲：1 モンスター、1 アイテム 呪文形式：鑑定 基本コスト：8
説明：モンスターの正体を識別し、アイテムの効果や呪いの有無を知る。識別の成功率はモンスター、アイテムの強さと、パワーレベルによる。

CONFUSION (コンフュージョン)

呪文書：錬金術師、超能力者 使用形式：戦闘時 呪文レベル：2
効果範囲：1 モンスター・グループ 呪文形式：混乱 基本コスト：6
説明：精神に悪影響を与えることで、思考を混乱させる。混乱に陥った者は、怯え、逃走、同士討ち、といった行動をとる。

WATCHBELLS (ウォッチベル)

呪文書：魔法使い、超能力者 使用形式：常時 呪文レベル：2
効果範囲：パーティー 呪文形式：覚醒 基本コスト：5
説明：睡眠状態にあるメンバーの心に、精神的危機感を与え、警告すると同時に目覚めさせる。成功するかどうかは、眠りの深さ、疲労度によって異なる。

HOLD MONSTERS (ホールド・モンスターズ)

呪文書：僧侶、超能力者 使用形式：戦闘時 呪文レベル：3
効果範囲：3 モンスター+パワーレベル 呪文形式：呪縛 基本コスト：6
説明：敵に麻痺したと思込ませ、動きを止める。成功するかどうかは、モンスターの強さとパワーレベルによる。

MINDREAD (マインドリード)

呪文書：超能力者 使用形式：交渉 呪文レベル：3
効果範囲：本人 呪文形式：ヒント 基本コスト：8
説明：NPCの心を読み、会話に必要なキーワードを得る。

SANE MIND (セーン・マインド)

呪文書：僧侶、超能力者 使用形式：常時 呪文レベル：3
効果範囲：1キャラクター 呪文形式：治療 基本コスト：10
説明：発狂したキャラクターを正常に戻す。成功の確率は、症状とパワーレベルによる。

PSIONIC BLAST (サイオニック・ブラスト)

呪文書：超能力者 使用形式：戦闘 呪文レベル：4
効果範囲：3モンスター+パワーレベル 呪文形式：攻撃 基本コスト：8
説明：精神エネルギーで敵の脳を攻撃、精神を破壊する。1パワーレベルにつき、1～7ポイントのダメージを与え、発狂させる。

ILLUSION (イリュージョン)

呪文書：超能力者 使用形式：戦闘 呪文レベル：4
効果範囲：パーティー 呪文形式：召喚 基本コスト：10
説明：幻覚のモンスター1グループを作り出し、敵を攻撃させる。強さと出現数はパワーレベルによって異なる。

WIZARD'S EYE (ウィザーズ・アイ)

呪文書：魔法使い、超能力者 使用形式：探索 呪文レベル：4
効果範囲：本人 呪文形式：地図 基本コスト：10
説明：パーティーの周囲を映し出す。パワーレベルによって、映し出される範囲とその正確さが次のように定められている。

- (1) 現在地のみ
- (2) 3×3エリアの障害物内
- (3) 3×3エリアすべて
- (4) 5×5エリアの床のみ
- (5) 5×5エリアの障害物内
- (6) 5×5エリアすべて

SPOOKS (スクープ)

呪文書：魔法使い、超能力者 使用形式：戦闘時 呪文レベル：？
効果範囲：すべてのモンスター 呪文形式：怯え 基本コスト：7
説明：見るもおぞましい、恐怖の幻影を紡ぎ出し、敵をおびえさせ逃走の道へと走らせる。恐怖に囚われた者は、戦闘能力が低下する。

DEATH (デス)

呪文書：僧侶、超能力者 使用形式：戦闘 呪文レベル：5
効果範囲：1モンスター 呪文形式：攻撃 基本コスト：10
説明：目標になったモンスターを絶命させる。モンスターの強さとパワーレベルによって成功の確率は異なる。

LOCATE OBJECT (ロケート・オブジェクト)

呪文書：僧侶、超能力者 使用形式：キャンプ 呪文レベル：6
効果範囲：本人 呪文形式：探索 基本コスト：8
説明：周囲に存在するアイテムを感知し、マップに投影する。

MIND FLAY (マインド・フレイ)

呪文書：超能力者 使用形式：戦闘 呪文レベル：7
効果範囲：すべてのモンスター 呪文形式：攻撃 基本コスト：18
説明：敵全員に精神波による攻撃を行い、1パワーレベルにつき、4～16のダメージを与え、さらに発狂に陥れる。

LOCATE PERSON (ロケート・パーソン)

呪文書：僧侶、超能力者 使用形式：キャンプ 呪文レベル：7
効果範囲：本人 呪文形式：探索 基本コスト：16
説明：ガーディアにいる、主なNPCの位置を表す。



DIVINE SPELLS 聖の呪文

HEAL WOUNDS (ヒール・ウーンズ)

呪文書：僧侶、超能力者、錬金術師 使用形式：常時 呪文レベル：1
効果範囲：1キャラクター 呪文形式：回復 基本コスト：4
説明：傷ついたキャラクターのHPを、1パワーレベルにつき、1～8ポイント回復させる。死者には効果がない。

MAKE WOUNDS (メイク・ウーンズ)

呪文書：僧侶 使用形式：戦闘 呪文レベル：1
効果範囲：1モンスター 呪文形式：攻撃 基本コスト：3
説明：目標となった敵に肉体的な苦痛を与え、1パワーレベルにつき、1～8のダメージを与える。

MAGIC MISSLE (マジック・ミサイル)

呪文書：魔法使い 使用形式：戦闘 呪文レベル：2
効果範囲：1モンスター+パワーレベル 呪文形式：攻撃 基本コスト：4
説明：金色の魔法の矢を作り出し、敵に撃ち放つ。1パワーレベルにつき、1～8ポイントのダメージを与える。

DISPELL UNDEAD (ディスペル・アンデッド)

呪文書：僧侶 使用形式：戦闘 呪文レベル：2
効果範囲：1パワーレベル=1モンスター 呪文形式：破壊 基本コスト：7
説明：アンデッドタイプのモンスターを退散、破壊させる。

ENCHANTED BLADE (エンチャント・ブレード)

呪文書：僧侶 使用形式：常時 呪文レベル：2
効果範囲：パーティー 呪文形式：強化 基本コスト：4
説明：パーティーの使用武器の威力を魔力で増強し、命中率、貫通率を上げる。持続時間はパワーレベルに比例する。

BLINK (ブリンク)

呪文書：魔法使い、超能力者 使用形式：戦闘 呪文レベル：3
効果範囲：本人 呪文形式：防御 基本コスト：7
説明：戦闘中に姿を消せるようになる。攻撃や呪文の詠唱をする場合には、姿を現す。消えている間は、攻撃されない。

MAGIC SCREEN (マジック・スクリーン)

呪文書：魔法使い 使用形式：常時 呪文レベル：4
効果範囲：パーティー 呪文形式：防御 基本コスト：8
説明：パーティーの周囲に対魔法の障壁を張り巡らせ、パーティーを襲う呪文の効果軽減する。軽減度合いはパワーレベルに比例。

CONJURATION (コンジュレイション)

呪文書：魔法使い、僧侶 使用形式：戦闘 呪文レベル：4
効果範囲：パーティー 呪文形式：召喚 基本コスト：10
説明：異世界から、モンスターを召喚する。モンスターの数と強さは、パワーレベルによって異なる。

ANTI-MAGIC (アンチ・マジック)

呪文書：魔法使い 使用形式：戦闘 呪文レベル：5
効果範囲：1モンスター・グループ 呪文形式：呪文障壁 基本コスト：7
説明：敵の周囲に対魔法の障壁を張り巡らせ、呪文を無効化させる。障壁の影響はかなり弱く、呪文をカットできないことが多い。

REMOVE CURSE (リムーブ・カース)

呪文書：僧侶 使用形式：常時 呪文レベル：5
効果範囲：1アイテム 呪文形式：解呪 基本コスト：10
説明：アイテムの呪いを解呪し、キャラクターの装備から取り外せるようにする。

HEALFULL (ヒールフル)

呪文書：僧侶 使用形式： 呪文レベル：5
効果範囲：パーティー 呪文形式：複数回復 基本コスト：12
説明：強力な治療呪文によって、パーティー全員のHPを回復させる。ヒールウーンズの全員版と考えていただきたい。

LIFESTEAL (ライフスティール)

呪文書：僧侶、超能力者 使用形式：戦闘時 呪文レベル：6
 効果範囲：1 モンスターと本人 呪文形式：攻撃 基本コスト：8
 説明：敵の生命力を奪い、術者のHPを回復させる。1 パワーレベルにつき、4～16×術者のレベル、が敵のダメージポイントになる。

ASTRAL GATE (アストラル・ゲート)

呪文書：魔法使い、僧侶 使用形式：戦闘時 呪文レベル：6
 効果範囲：1 パワーレベル=1 モンスター 呪文形式：消滅 基本コスト：8
 説明：異次元へのゲートを作り出し、デーモン・タイプのモンスターをもといた次元へ送り返す。

ZAP UNDEAD (ザップ・アンデット)

呪文書：魔法使い 使用形式：戦闘時 呪文レベル：6
 効果範囲：1 モンスター 呪文形式：消滅 基本コスト：15
 説明：アンデッド・モンスターを包むように魔力を集中、最高1000ポイントのダメージを与える。

RECHARGE (リチャージ)

呪文書：魔法使い、僧侶 使用形式：キャンプ 呪文レベル：7
 効果範囲：1 アイテム 呪文形式：チャージ 基本コスト：15
 説明：呪文効果を封じ込めたアイテムにエネルギーを注入、使用回数を増やす。使用回数0のものには効果はなく、失敗した場合にはアイテムが破壊される。武器には効果がない。

WORD OF DEATH (ワード・オブ・デス)

呪文書：僧侶 使用形式：戦闘時 呪文レベル：7
 効果範囲：すべてのモンスター 呪文形式：攻撃 基本コスト：18
 説明：唱えられた呪文は死の言葉となり、敵の耳に響きわたる。1 パワーレベルにつき、4～16ポイントのダメージを与える。

RESSURECTION (レザレクション)

呪文書：魔法使い、僧侶、超能力者 使用形式：常時 呪文レベル：7
 効果範囲：1 キャラクター 呪文形式：復活 基本コスト：20
 説明：死んだキャラクターを蘇らせる。蘇生に成功したキャラクターはVITを1ポイント失う。

DEATH WISH (デス・ウィッシュ)

呪文書：僧侶 使用形式：戦闘時 呪文レベル：7
 効果範囲：すべてのモンスター 呪文形式：絶命 基本コスト：20
 説明：すべてのモンスターの生命活動を停止させ、瞬時に絶命させる。成功するかどうかは、モンスターの強さとパワーレベルによる。

召喚モンスター一覧

	CONJURATION	ILLIOSON	CREATE LIFE
1	SPECTRAL MOTH VULTURE	SPECTRA MOTH	BORING BEETOLE
2	SKELETON EARTH GOLM	SKELETON	GASEOUS OOZE
3	SPIRIT EARTH GOLM	FAERIE WICHE	DINKLE WISP
4	FROST GIANT SKELETON LORD	TRICKERTREE	BANT
5	BLACK DRAGON POISON DRAGON	WRAITH	BLOODWYRM
6	FIERO MYXLMYNX	FANTASMAGORA WRITH	GODZYLII
7	MYXLMYNX FIERO	FANTASMAGORA WRITH	GODZYLII

* 基本的に召喚されるモンスターの数は、パワーレベルに見合った場合は一匹のみ召喚され、本来のパワーレベル以上の場合には数匹現れる。

*新たなCDS (IBM参考)

1981年に発売されて以来、高い人気を誇るWIZARDRY。特に日本での人気は、本場アメリカよりも根強い。6作目より、新たなWIZの世界を構築したデヴィッド・W・ブラッドリー。TRPGで培われた経験と才能は、ゲームに大きく反映している。システムはもちろん、特にシナリオにおいてその力は発揮されている。

BCFの容量は2Mバイトであった。それがCDSにおいては、7Mバイト近くの巨大なゲームとなっている。マップは、野外が歩けるようになったことによって、BCFの6倍の広さになっていると見受けられる。メッセージの量も前回の比ではない。なんと英語で440Kバイト、日本語においても400Kという膨大な量なのだ。A4にプリントアウトした場合、200枚以上にもなる。その中には、30人を越すNPCの会話も含まれているのだ。

これらのことから、CDSのスケールがいかに広がったかが、おわかりいただけるはず。ただ、広がっただけではない。マウス操作の向上、コンフィグの設定など、機能面でもアップ。外見も、EGA16色からVGA256色の美しいグラフィックへと、劇的な変化を遂げた。またモンスターの声や野外の鳥のさえずり、虫の音といった、サンプリング音も増え、多彩な演出効果の一環を担っている。

時代の流れと共に、WIZも進化しているのだ。












*WIZから幻想の世界は奪われてしまったのか？

BCF以降、ワイヤーフレームによる処理は消えた。一部のファンの方々から不満の声が上がった。それまではワイヤーフレームのダンジョンと、同一グラフィックによる複数のモンスター表示によって、様々な想像を思い描くことができた。それがWIZの魅力の一つとも言えたのだ。

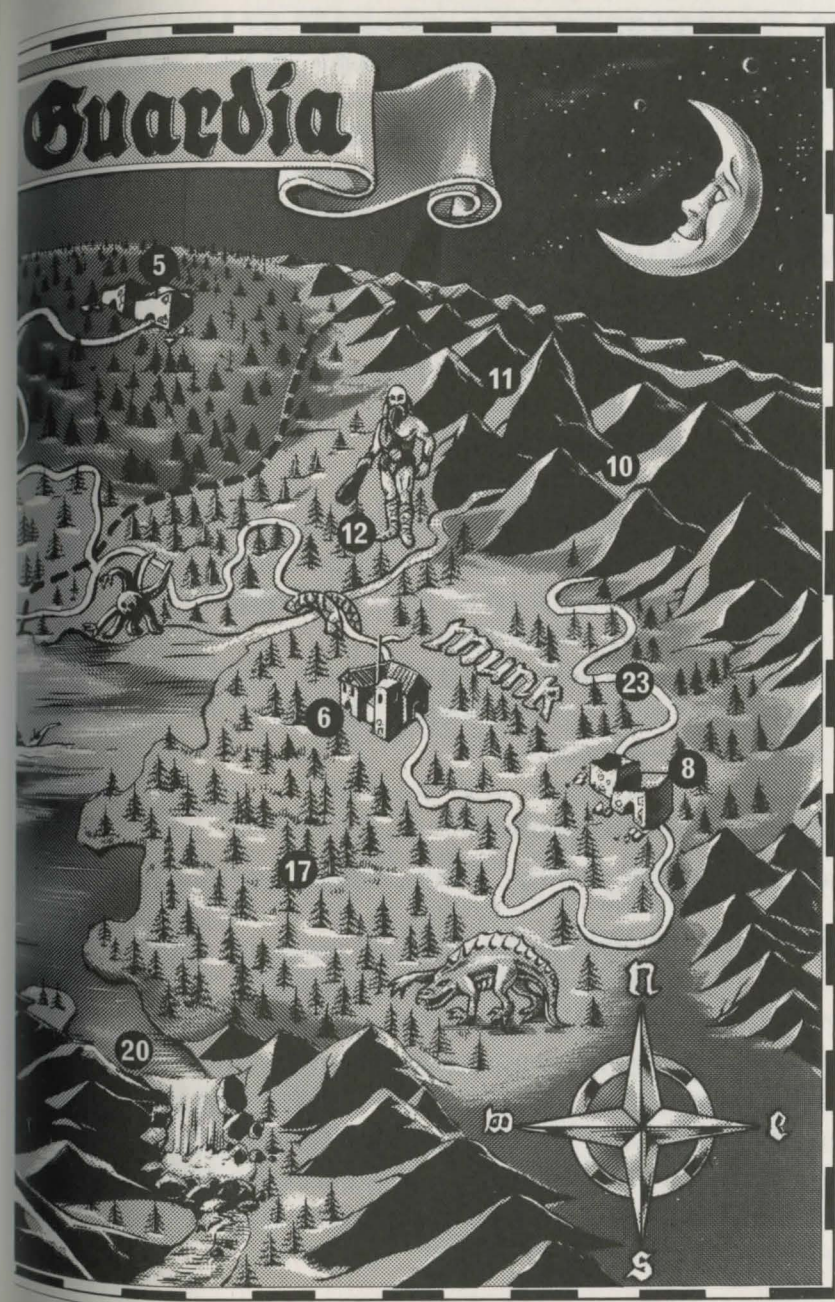
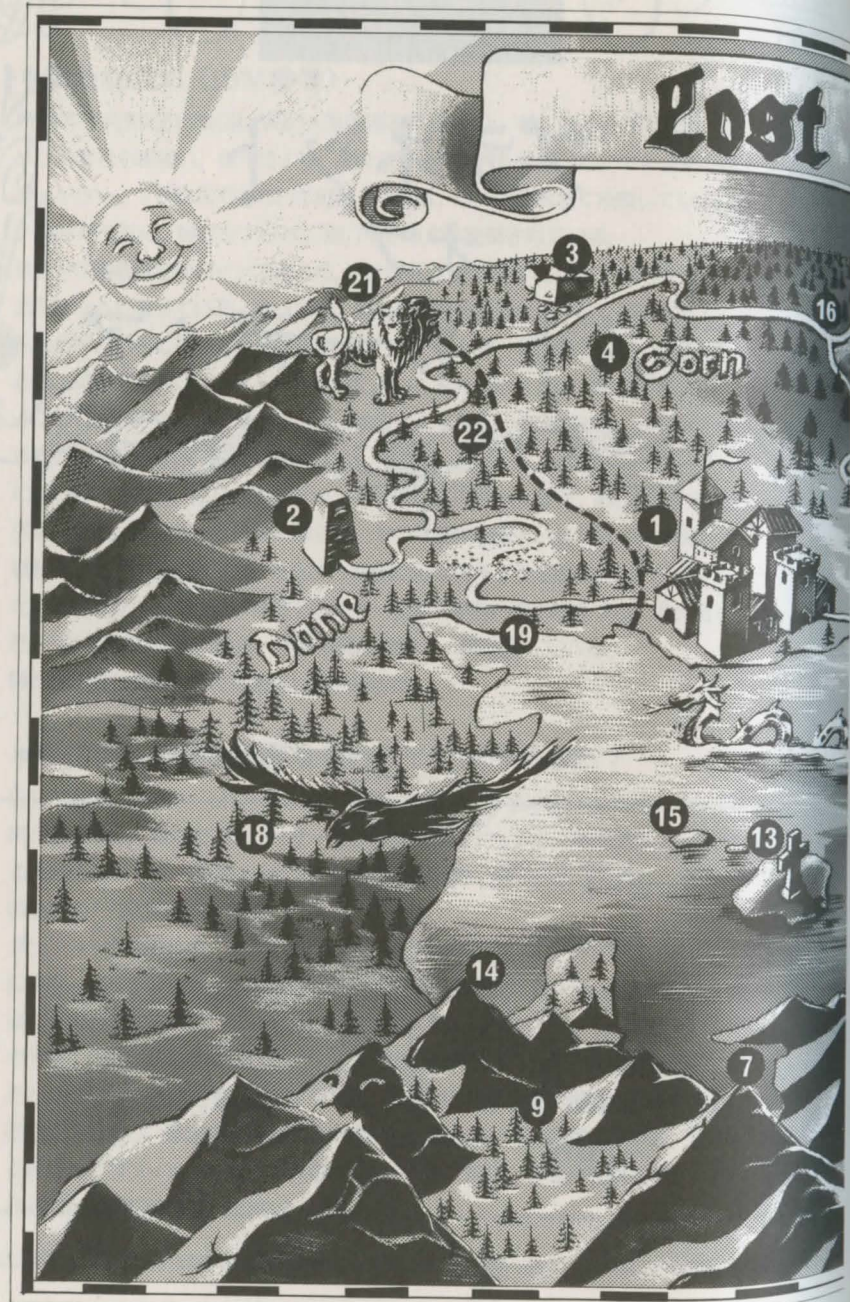
グラフィックの強化は、時代の流れからいって当然のことだ。ビジュアルの具現化により、オリジナリティーの重さが強く強調されるようになった。それは個人の想い描く世界観の喪失へとつながった。大多数の人間にとって。しかし、もう一度画面をのぞきこみ、自らの編成したパーティーの歩む世界をみつめなおしていただきたい。たとえば平凡に続く木々、まっすぐな道。見ていれば、木々の翳りも、木々の種類、枝振りの異なり、隆起する道が微妙に曲がりくねっているのが見えて来る。たとえある程度のグラフィックが乗ったとはいえWIZは昔と同じ、想像力を駆立てるゲームであることにはかわりはないと気付くはず。

プラネット オブ ロスト・ガーディア

凡 例

	ゲート		アーチ
	ボタン、穴		レバー
	ドア		鍵の掛かっているドア
	水		ダーク・ゾーン
	上階段、はしご		下階段、はしご
	一方通行		

1. ワイルダネス・ガイド



2. シティー&ダンジョン・ガイド

今回は、アラムの地を離れ、新たなる地、銀河の辺境に存在するロスト・ガーディアが舞台となる。ここで街やダンジョンの説明をする前に、搜索についての具体的な目的を少しお話ししよう。

1) 伝説の地図の搜索

宇宙創造すらも可能といわれるアストラル・ドミナの搜索にあたり、重要となるアイテムは多々存在する。その中でフォーンザングの残した地図にはアストラル・ドミナを発見するための手掛かり、罫や謎を解くヒントが記されている。そのマップは以下の11の地図であり、それらの搜索がすべての道をつなげているといっても過言ではない。まず、この地図を探すことだ。それがすべての謎の解明へつながるのだ。

Temple	ーオルコグレ城地下
Crypt	ームンクハラマの地下聖堂
Boat	ーラツキンの廃墟（オールドファンハウス）
Fools	ーラツキンの廃墟のドン・バルローン所有
Serpent	ーニクタリンス地下、ビレットカネベの墓
Crystal	ーディオニセウスの塔
Dragon	ーニュー・シティー地下、オールド・シティー
Legend	ーニュー・シティーの地下、寺院の奥
Sphinx	ー魔女の山
Globe	ー天空の都市、スターシップの中
Star	ー神秘の島の地下

*LEGEND MAP以外USEすることはなく、ただ読んで情報を得るだけのものである。

これらの地図なくして、冒険の成功はありえない。なぜならば、何処で何をすればいいか、謎となる事項の多くが地図の中に記されているからだ。

ただしこの地図、うかうかしていると、どこかのNPCが持って行ったりしてしまう。世界は常に動いているのだ。アストラル・ドミナを探す来訪者と、終末の予言に翻弄される原住民の民の行動は、決して止めることはできない。NPCに出会ったら、情報交換(LORE)をこまめにし、何処で何が起き、だれが地図を持っているか確認するのがよいであろう。ただしこの情報、ガセネタも含まれているので注意が必要だ。

また、運よく地図を所有しているNPCを見つけた場合、買い取るか、死体にして奪うかのどちらかになる。

2) 都市とダンジョンとワイルダネス

ガーディアには各種族の勢力地が存在し、来訪者、原住民の民の都市(街)をかまえている。重要イベント、アイテムなどのほとんどは街やダンジョンにあり、ワイルダネスで起こることはほとんどない。ワイルダネスで重要となるのはアクパイル山とマンドリン諸島、ラツキンの廃墟の東にある森、である。

魔女の山、ブロムパディアンの入江は共に迷路またはダンジョンの様相をしており、事実上、ワイルダネスで発生するイベントは数少ない。以下に街、ダンジョン、ワイルダネスにおいてアストラル・ドミナの搜索で避けては通れない場所を記す。

◇街、および建造物

① New City ニュー・シティー

ー中立都市に見えるが、サヴァント師団のコントロールルームが存在する。地下にオールド・シティーの廃墟がある

② Dionysceus ディオニセウス

ーダーンの塔

③ Niclalinh ニクタリンス

ーティーラングのヘッドクォーター

④ Orkoge Castle オルコグレ城

ーゴーン王の城

⑤ Rattkin Ruins ラツキンの廃墟

ーラツキンの住む廃墟。ファンハウスがある

⑥ Munkharama ムンクハラマ

ームンクの聖都市

⑦ City of Sky 天空の都市

ーヘラゾイドの街

⑧ Ukpri アクパイル

ーアンパニのヘッドクォーター

◇洞窟、ダンジョン

⑨ Dragon Mountains ドラゴン・マウンテン

ーBrombadian Bayから特別な方法で入るダンジョン。City of Skyの入り口

⑩ Ukpri Mountain アクパイル山

ースフィンクスの洞窟がある

⑪ Witchi Mountain 魔女の山

ー4人の魔女の洞窟がある。数層に分かれた山

⑫ Giant Cave ジャイアントの洞窟

ー巨人の徘徊する洞窟

⑬ Isle of Crypts 神秘の島

ー悲しみの海にある、謎に満ちた神秘の島

◇ワイルダネスイベント地点

⑭ Brombadian Bay ブロムパディアンの入江

ードラゴン・マウンテンへの入り口

⑮ Mandolian Isles マンダリアン島

ーアイテムを取るためのワープ場所

⑯ North Forest 北の森

ーラツキンの廃墟から西の森にある。ラツキンの廃墟へ入るのに必要なイベントあり

◇その他の非重要地域

17 Lesser Wilds
レッサー・ワイルド

18 Greater Wilds
グレーター・ワイルド

19 Starter Dungeon
スターター・ダンジョン

20 Devil Fall
デヴィルス・フォール

21 Red Mountains
レッド・マウンテン

22 Red Forest
レッド・フォレスト

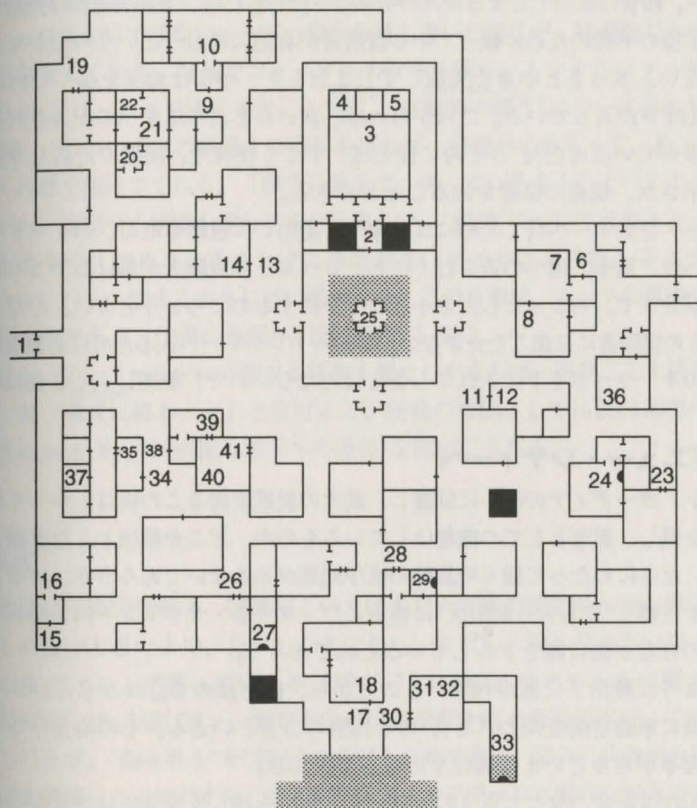
23 Tramontain Forest
トラモンテンの森

- ー西に位置する未開の荒野。ヴァルチャーやモスなどのモンスターが徘徊する危険な区域。特殊なイベントなどは一切ない。怪しげな区域があるが、単なる遺跡であると思われる。
- ー東に位置する未開の荒野。インセクト系もモンスターが多い危険な区域。特殊なイベントは一切発生しない。怪しいと思える区域があるが、単なる遺跡と思われる。
- ー地下2層のダンジョン。レベル1の冒険者のためにあるダンジョン。
- ー海の果てにある巨大な滝という設定。ゲーム上ではただの入り江にしかすぎず、特別なイベントが発生することもない。
- ーバンタリなど2ヘッド・ライオンが多く棲む山。イベントなどは一切ない。
- ーニクタリンスを南下したところにある森。道沿いの広場では、ティーラングに襲われるヘラゾイドを助けるか否かのイベントが発生する。
- ー森といわれているが、事実上はジャングルである。森に眠るアクパイルの遺跡を利用して作られたのが、アンパニのヘッドクォーター、アクパイルである。街の北でティーラング搜索のイベントあり（フラグが立っていないければ発生しない）。

1

NEW CITY

ニュー・シティー



▲ニュー・シティー

■ニュー・シティー周辺

ニュー・シティー西部には、ケシの粉が漂うオーチャード・ワイルドがある。不用意に立ち入った者を、眠りへと誘う危険な原っぱ。常識ある者なら、麻薬であるケシの粉がふわふわと漂っているところへ足を踏み入れるだろうか？ むろん、好きな人も……つとつと！ と、とにかく、新しく作ったキャラクターはこの南側に現れる

ので、気を付けなければならない。ラリってしまった後では遅いのだ！ レベルが5、6で、マジック・スクリーンを唱えていれば、その催眠効果を弱めることができるが、探索しても何もないので、通り抜けるだけにするのがベストだ。

ケシの原っぱの南、森の中を進み、入り江に出ると、浜には骸骨<SKULL BONE>（意味はない品）と、宝箱がある。その辺りに所有者は見当たらない。落ちてる物は俺のモノ。骸骨になってしまった人のモノだったとしたら、まあ所有権は無効だろう。第一、宇宙の平和のために戦っている冒険者が有効に使おうというのだから、かまうことはない。さっさと中身を失敬してしまおう！ 中には地図を描くために必要な<MAP KIT>が入っている。これがあれば、歩いたところはすべて記入されるので、「どこ歩いているんだ？」って時に使えば、すごく便利だ。周囲で走破した部分が画面に表示され、現在の位置を知ることができる。

ニュー・シティーへ行くためには、東へと道沿いに進路を取る。スターター・ダンジョンへは、途中、南への道に行くこと。レベル1の冒険者が歩ける手ごろな難易度のダンジョンで、ちょっとしたお小遣いを手にするのにちょうどよい。ただし、レベル5、6の冒険者には歯ごたえがない。ニュー・シティーへ入るために必要な情報「バルク」のキーワードを手に入れてしまえば用はないので、無理に入る必要はない。

■いざニュー・シティーへ

ロスト・ガーディアの中心に位置し、最大の規模を誇るこの街は、かつての繁栄のなごりを残し、都市としての機能はしているものの、どこか殺伐とした雰囲気が漂っている。永きにわたって続く種族間の抗争問題があるせいであろうか。いや、真の理由は街を占拠し「立ち入り制限区」に指定した、ダーク・サヴァントの手勢、サヴァント師団の存在が街に帷を下ろしているためであろう。

このように統治下に置かれていることから、街を初めて訪れるものがサヴァントの警備員に来訪目的を問われる(1)のも当然のことといえる。その場合、「^{PALACE}バルクの店」に用事があるといえれば通行を許可してくれる。

街に入れば安全、などと思うのは甘い！ 街中も決して安全とはいえない状態だ。サヴァントが自らの計画に障害を与える者以外は、特段排除を行わないためか、冒険者が他の者たちにとって危なく見えるせいか、とにかく、刃物片手にうろつき、隙を見ては襲い掛かってくる輩がうようよいる。おまけに街の要所を固め、警備にあたるアンドロイドの態度也非常に厳しく、挙動不審な者や従わないものには容赦なく襲い掛かってくる。街中といえども、決して気を許してはならない。

この街を歩くとわかるのだが、すべての種族が集う中立的な状態にある。治安維持にあたるサヴァントをさすがと関心すべきなのか、街の持つ魅力ゆえのことなのか……。

まあ、いろいろ考えていても、始まらない。街の中を歩くとさまざまな建物、景色が目に入るはず。いろいろと建物を見て回ろう。

The Minster Abbey ◇セズミンスター修道院(2)

神聖な雰囲気とはややかけ離れた、庶民的な感じのところだ。別に、貧しいといってるわけではない。一応、静かな落ち着いた感じが、修道院だという確信を与えてくれる。院長でファーザーの称号を持つ、ムンクのファーザー・^{Healing Guidance}ラエ(3)は、ここを訪れる者に、“癒し”と“精神の導き”について尋ねてくる。“癒し”について彼の納得する返答を返せば、慈悲の心をもって、地下の泉(4)への扉を開けてくれる。「勝手に飲んで、休んでいきな！」ということであるから、遠慮なく何度も使わせもらうとよい。“精神”について尋ねると、「聞かざるもの、切ることあたわず」の言葉を、アイラン川の渡し守ブラザー・^{Sacrament}ツォーバーへ伝えるように言い渡される。この言葉は、ムンクの奥義への道の第一歩であり、伝説の地図への道でもあるのだ。

もし、ムンクハラマにて聖なる任務を果たしたならば、再びここを訪れ、開口一発「儀式は終わった」と告げると、任務の報酬として伝説の地図の一部<*Legend Map*>の眠る地下への道(5)を開いてくれる。

Library ◇図書館(6)

知識の宝庫図書館！ 図書館といえば本だ。惑星の歴史なんかも探れるかもしれないと思いきや、たいした本はない。ただし、死んだように突っ立っているサヴァントが護っている本は別だ(7)。その本のタイトルは魔女の物語<BOOK OF FABLES>。魔女の山の伝説が書かれた童話の本だ。この本が欲しければ、“盗み取る”か“戦う”かのどちらかである。盗みに失敗すれば、いやでも戦闘になるのだから、まずは指先をチョロチョロと動かしてみることをお勧めする。

奥の部屋に行くと、ラツキン族のワンダーランド教授(8)が、^{Old City}オールド・シティーについての研究をしている。教授に「オールド・シティー」について質問をすると、延々とあくびがでるほど語ってくれる。一度だけ聞くと分にはよいが、二度目は苦痛、三度目は拷問となるので話をするときには、何度も質問しないことだ。彼は、牢獄の奥に入り口があるオールド・シティーの鍵<OLD CITY ACCESS KEY>を持っており、^{Archive}「古文書館」と聞くとよい。伝説の地図があるのだ。素直に出さなければ、痛めつけてでも手に入れるべき鍵だ。

The Conqueror Inn & Tavern
◇コンクエラー・イン(9)

薄汚れた宿屋は、ムンクの店主ダンゴアー(10)が経営している。外よりは安全だが、50GPも支払って泊まる必要はない。

ARMS OF ARGS
◇アーガスの武器店(11)

アンパニのロザリアン(12)が経営するアーガスの武器店で武器を入手するのは、いささか面倒だ。商売っ気たっぷりのおやじは、裏の世界から手に入れた品物を揃え、普通に話しかけても、何も売ってくれはしないのだ。ただし、店主の耳元で「闇市場」のことをそっと告げれば、店の奥へ案内して武器を譲ってくれる。

Paluke's Armory, Mail & Fine Leathers
◇パルク防具店(13)

ゴーンのパルク(14)が経営する鎧の店。調子のよいおやじが、数少ない在庫を処分しようと、棚からいろいろな品を出す、たいしたものはない。

BELCANZOR'S Magic Emporium
◇ベルカンゾアの魔法百貨店(15)

ダーンのベルカンゾア(16)が経営する夜間営業のマジックショップである。ポーションやスクロールといったものが手に入る。ニュー・シティーの店はいわば支店で、昼間は、ディオニセウスのグレートタワー内の店にいる。

New City Dock & Marina
◇ニュー・シティー・ドックと波止場(17)

いわばマリーナの管理所、ボートハウスといった店なのだが、船のすべてを、海の怪物に壊された店主ソグヘイム(18)が寂しく経営している。彼に海について尋ねれば、海の悪魔ブロムバデグの情報を得ることができる。ブロムバデグは、悲しみの海に出現する幻の怪物で、満月の夜に姿をよく現し、船もろとも船員を青き地獄の底へと引きずり込むと伝えられている。その姿は、美しい女性とも、おぞましい触手を持った化け物ともいわれているが、ブロムバデグを目にして生きながらえた者は存在せず、ただの伝説に過ぎない。

T' RSHICHES HOUSE
◇ティーラッシュエッチ・ハウス(19)

＜ティーラング帝国所有地、立ち入り禁止＞と記された建物に外扉から入ることは、ほぼ不可能である。中にはニクタリンスとの間の転送装置アンストラキャックス(20)があり、一度内側から開けてしまえば、自由に出入りできるが、そのためにはニクタリンスに行く必要がある。この建物には、かのシュリティス・ティーラング(21)がおり、エイチジェン・ラからの伝言

「殺せ」を伝え、アンパニ攻撃への手助けをするか、ティーラングを敵に回すかの選択を迫られる。彼をうまくあしらえたら、箱(22)の中にあるサーバントの死骸からコントロール・カード<Control Card>を入手できる。

IMPANI DETACHE
◇アンパニ派遣隊(23)

アクパイルとの間をつなぐ転送装置がある重要な建物である。アンパニ軍の指令以外、ヤモ將軍の手紙<YAMO'S DISPATCH>を持たずにここを訪れることは、スパイであると判断され、攻撃されることを意味する。アンパニ軍屈指のハンター、ロダンレワークスRODAN LEWARKがおり、彼を敵に回して低レベルの者が生き残る確率は、1265分の1である(…ことはないが、低いことは確か)。ゆえに、彼に喧嘩を売ったりすることは避けたいところだ。

仰々しい扉に、3×3の数字が表示されたボタンがある。I.U.Fセキュリティ・キーパッド(24)と書かれたボタンの番号は“1 6 1 2 4 2 8”。奥には小さな箱のような機械コムリンク・デバイス<COMM-LINK DEVICE>が保存されている。これは何に使うのかというと、サヴァントのコントロール・ルームのコンピューター(40)を使用するためのものなのだ。一つ言い忘れたが、この建物にはアクパイルから転送装置を使わないと、入ることはまず不可能だ。

FATHER PHOONZANG
◇ファザー・フォーンザングの像(25)

街の中央には、憩いの場所といえる落ち着いた雰囲気の中庭がある。静かに波紋を広げる湖、その中央に立つあずまやには威厳のある彫像が置かれている。錆びた金属プレートの下には“ファザー・フォーンザング”の文字があるではないか！ 像をよく調べると金属版に、ムーン・ストーン<Moon Stone>が隠されているのを発見できる。石はムンクハラマの像の前で使用する。

CONDEMNED AREA
◇死刑囚の監獄(26)

枯れ葉が落ちていくだけの殺伐とした建物。扉を開け、狭い通路を進んだ奥には、かすれた文字の看板(27)がある。何が書いてあるのか、目をこらして見ても《ドシィ》しか判別できない。かなりの時代もののようだ。この言葉でピンとくるのは唯一、オールド・シティー。まさにここが、オールド・シティーへの入り口なのである。

ワンダーランド教授の持つ、<OLD CITY ACCES KEY>を差し込むと地下への階段が現れる。地下はちょっとしたダンジョンになっており、注意して進むようにしよう。

祝祭日は休み、と看板にはあるが、短めに見積もっても、ここ数年は開店していないことが伺える。銀行の奥、金庫室(29)に行くと、壁にはさまった一枚の銅貨<Copper Penny>が見つかるだけである。銀行のくせに、しけている。

CURIO MUSEUM
◇骨董美術館 (30)

入り口に飾られた道化師の滑稽な顔(*_*)はただの飾りではない。入館料を徴収するものである。ピロピロと弾力のある舌に、銀行で見つけた銅貨<Copper Penny>をいれると、飲み込まれ、扉が開くという寸法だ。

中に入るといろいろな品が目につく。<触るな! 魔法の杖>(31)と看板があるのは、大理石の上に浮く、ピラミッドを形どる4つのボールと、その内部に浮く杖である。触れるなど言われれば触れたいのが人情。ピラミッドの中に手を入れてみよう。透明の虫が手の上を這いまわるような不気味な感覚があるが、かまわず、手を奥へと入れる。すると、<RUBUS EGGE>を手に入れることができる。

左手にあるのは、奇怪な悪魔たちの像である。ただしこれらの像は、角度によって2つの顔を持っている。(32)

Scared Imp Angry Demon Laughing Devil Silent Devil Surprised Imp
脅えるインプ、怒ったデーモン、笑うデビル、静かなデビル、驚いたインプ、
Happy Demon
幸福なデーモン、の順番で押すと壁が崩れ通路が現れる。

通路を進むと、係留場にウイクン・ボート(33)が繋がれている。ボートを動かすにはムンクハラマの地下に眠る、ウイクン動力球体<WIKUM'S POWER GLOBE>が必要である。

New City CONSTABULA
◇ニュー・シティ治安事務所 (34)

入り口には、レッド、ブルー、イエローのボタン式のロック(35)で施錠されている。街の東側の廃屋(36)に落ちているカードを見ると、"ブルー、イエロー、イエロー、レッド"の順番で押せばよいとわかる。奥に進むと監獄があり、ゴーンのボエリガー大尉(37)が囚われている。スパイによってサヴァントークイ・サカに囚われた大尉は、ゴーン王への密命を君たちに依頼する。受諾すれば、ゴーンの領土へ安全に入るための、手紙<LETTER of BOERIGARD>と王への伝言「データエン同盟は破られた」を受け取る。

FORBIDDEN ZONE
◇立ち入り禁止区域<コントロール・ルーム>(38)

ドアに取り付けられた金属の装置(39)の底には、薄い板が通るように溝がついている。ティーラッシュエッチ・ハウスの宝箱に隠されたコントロール・カード

<Control Card>を通すと、中に入ることができる。コントロール・カードなしには、立ち入ることはまず不可能だ。

ここは、サヴァントの重要拠点で、部屋の奥にはブラック・シップとのコンピューターと通信するための、通信機が鎮座(40)している。コムリンク・デヴァイス<COMM-LINK DEVICE>を使用する、または宿屋で売っているエールなどを流し込んでショートさせることによって、通信が可能な状態となるが、コンピューターの情報を引き出すには、アクセス・コードが必要だ。サーバー："0 2 3 @ 4 1 A 2"、コマンドが"ブラック・シップ・コマン"である。

さすがはダーク・サヴァントの船だけあって、コンピューターにはさまざまなデータが入力されており、船やガーディアにおける重要な人物についての検索が可能となっている。ここで、個人データを検索する際、"ヴィ・ドミナ"についてアクセスすると、本人が現れることになる。

部屋の反対側には扉(41)がある。この扉のロックは、セキュリティ・システムによって管理されており、コンピューターを使って開けるようになっている。セキュリティ・システムを切るためには、サーバー："0 1 8 @ 6 7 C"、ホスト："セントラル・セキュリティ"に侵入し"セキュリティ・セル"をOFFにすればよい。

◇ 歴史 ◇

プロフェッサー・ワールドから聞いた、ニュー・シティの歴史を簡略化してお話しよう。

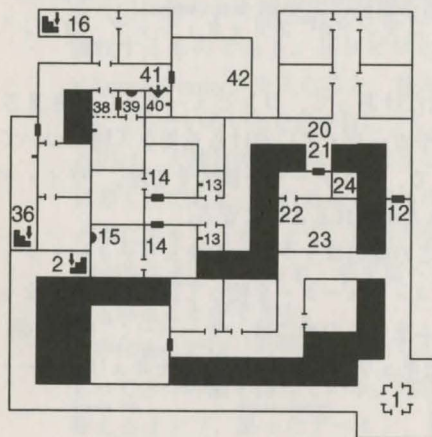
ニュー・シティはオールド・シティの上に建設されたものである。ガーディアの創世期には、<オールド・シティ>は、ほとんどの種族が住まう地であった。そこには、フォーンザングの残した石、サークリット・ストーンの守護を目的とし、すべての種族が居住していたのだ。だが、時と共に石に刻まれた言葉をめぐる種族間の解釈の相違が生まれ、抗争へと発展、各種族は独自の聖なる石と教義を背負い街を捨てた。

こうして、ゴーン、ラツキン、ダーン、ムンクの勢力分裂が起きた。一度捨てた都市に人々の関心を寄せさせたのは、ハイガルディと名乗る集団、今というヘラゾイドの祖先の出現である。彼らはさまざまな驚異的科学知識を他の種族へと分かち、現れた時と同じように突然消えた。こうして新たな希望と知識を求め移住した者たちによって再建されたのが<ニュー・シティ>である。

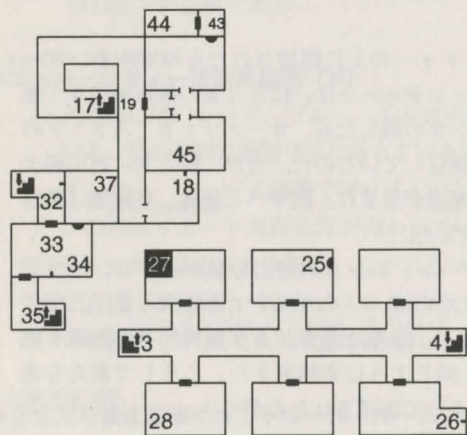
2

ORKOGRE CASTLE

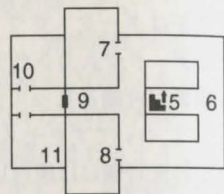
オルコグレ城



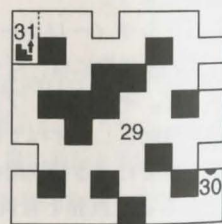
▲オルコグレ城 (F1)



▲オルコグレ城 (F2)



▲オルコグレ城 (F3)



▲オルコグレ城 (F3)

■オルコグレの森に行こう

ニュー・シティーに囚われていたボエリガードの頼みも含め、王への伝言を届けにゴーン城へ行こう。ニュー・シティーから東へ抜け、リヴァー・ロードの三差路に出たところを北上すると、ゴーン領へと入る。ボーダーラインではゴーン王に仕えるガリエア卿がじきじきに警備にあたっており、ボエリガードの書簡<LETTER of BOERIGARD>がなければ、領土内への侵入を許してはくれない。警告を無視し、力ずくで進むという手もあるが、なるべく避けたいところだ。ガリエア卿が強いというのが一番の理由であるが、いまにも崩壊しそうな王国に尽くすその精神と姿勢は見上げたものであり、殺すには惜しい逸材だからだ。もっとも、力試しをしたい者にとっては絶好の相手ではある。

南から領内に入り、しばらく北上する。比較的大きな森が西のほうに見えるはず。それがオルコグレの森だ。内戦が激化しているゴーン領内は、非常に危険である。ゴーンといえば、ガーディアの原住民の民の中でもっとも武器の扱いに長けた種族。職業でいえば、レンジャーか戦士といったところだ。装備は万全の構えで、行動はくれぐれも慎重に。

森の西側、もっとも奥深くに、ゴーンの地下城<オルコグレ城>への入り口がある。周りの木々と同化するかのように、伸びる通路はいつしか城の中(1)へとつながっているの、さっさと入ってしまおう。口の堅いゴーンが秘密とする城なら安全……と思いきや、なにが秘密のオルコグレの城だ。ゴーン族の全員がその場所を知っているのではないかと、思いたくなるほど、そこで戦いが行われてる。これでは、王なんて生きてるかどうかわからないものだ。

■オルコグレ城内

3層構成の地下城、オルコグレ城。かなりの敵が侵入して（といっても同族ではあるが）いるが、要所にはしっかりとゲートがあり、中枢部への侵入は許してはいない。とにかく、城の奥へと進むためには、ゲートを開けるための鍵が必要だ。まず、地下2階への階段(2)を降りよう。地下1階とをつなぐ階段(3)へ出る。通路の左右に牢獄があるが、今は無視。それらを横目にしながら、地下3階への階段(4)を降りよう。地下2階とをつなぐ階段(5)へと出る。

◇ガード・バラック (F3) (6)

地下3階にある通路を挟んで2つの兵舎には、ゴーンの一団がそれぞれたむろっており、だれか来ないかと、手ぐすね引いて待ち構えている。それぞれの集団は鍵を持っており、一方(7)は<Armory Key>、反対側(8)では<Crown

Key>が手に入る。

Orkogle Armory & Supply
◇オルコグレ武器庫と貯蔵庫 (F 3) (9)

バラックの間の通路を進むと、武器庫と食料保存庫の2つの部屋がある。何の変哲もない武器庫(10)には、鎧や武器がある。もう一方の貯蔵庫は、吐き気を催すほどの臭いに包まれた部屋である。あろうことか、樽の中はムンク塩漬肉、ムンクの腸<MUNK'S INNARDS>(11)が入っている。ゴーンの王は、人肉を食べるといふ噂は本当であろうか？ うむ、会いに行くのが不安になる。勇気があれば、樽の中のもの食べてみるのも一興。なに？ 食べたい？ では肉のほうを……(モグモグ)……ぐええ……どうやら、我々の胃には刺激が強過ぎるようだ。合掌。

◇Crown Key のゲート (F 1) (12)

一階に戻り、入り口から北にあるゲート(12)に<Crown Key>を差し込む。ゲートが開き、てくてく奥へ進むと、ゲートの詰め所がある。レバー(13)を引くと、ゲート(14)が開く。さらに通路を進むと部屋に出て、行き止まりになったように思える。だが壁をよく調べると、ボタン(15)で壁が動くではないか！

◇ゴーン王と女王の私室 (F 3)

階段(16)を使い、地下二階の(17)へ抜ける。通路沿いに進み、奥の部屋にあるレバーを引く(18)。するとどうだ、ゲート(19)が開き、女王と王の部屋へと行けるのだ。女王の部屋にあるボロボロのマットレス(45)を調べると、光を反射するほどきれいなプレート<POLISHED STEELPLATE>と骨の櫛<BONE COMBS & BRUSH.>が手に入る。王の部屋は、ゴーン王から鍵をもらわないと行けないので後回しにしよう。

◇血の染みがある床 (F 2) (20)

うす気味悪い血の跡がある通路。だれかがここで殺されたのであろう。調べると床石に、天井から落ちてきた水か何かで、穴が穿たれているのがわかる。天井を見れば、案の定、小さな日の光が見えるではないか。地下2階で拾ったプレート<POLISHED STEELPLATE>を南に見えるゲート(21)に向けてみよう。日の光を確認してすぐにだ。ほら、ゲートが開いた。さすがは魔法使い、味な仕掛けである。だが、曇りの日は彼はどうやって入ったのであろうか。

MURKATOS OUTER SANCTUM
◇ムラカトスの書斎 (F 2) (22)

書斎というよりは、瞑想室といった面もちの部屋。床に描かれた模様、部屋を薄く照らす蠟燭、紫色のクッション(23)がある。調べてみるとボタンがあり、押すと、ゴミを押し込んだ隠し簞笥(24)を広げてくれる。ゴミを漁ると、監獄の鍵の束<Ring of Steel Keys>と、この部屋で最後を迎えたムラカトスが、王国を裏切った代償として、自らも裏切りにあったことを記したムラカトスの遺書<Murkatos Last Words>が見つかる。

◇監獄ピット (F 2)

鍵の束を持って、いざ監獄へ。この監獄、ムラカトスの秘密の書斎へ行くための隠し通路、いや、隠し穴があるのだ。安全装置のボタン(25)を押し、開閉装置のレバー(26)を引くと、落とし穴(27)が口を広げる。落とし穴は地下3階(29)につながっているの、レビテートでも唱えて降りないと怪我をする。おっと、牢獄の一室には食料が入った袋(28)がある。バナナ・チップ<BUNCH OF BANANAS>が入っているの、忘れずに取っておくこと。これはウルコンガへの大事なお土産だ。

◇落とし穴 (F 3)

監獄から落ちてきた地点(29)から南東の袋小路のボタンは、壁のスライドボタンで、2階への階段(30)への道を開いてくれる。登り先は(31)の階段である。

MURKATOS INNER SANCTUM
◇ムラカトスの奥の書斎 (F 2) (32)

落とし穴を使い、入れる秘密の書斎。ここにはムラカトスの霊(33)がおり、ニクタリンスのビレット・カネベの墓から地下へ行けることを教えてくれる。亡霊となってまでここにいるとは、よほど裏切りを苦にしていたのであろう。

部屋の隅をみると(34)、盆栽ツリー<BONSAI TREE>をはじめ多くのアイテムがある。盆栽は、ニュー・シティーとニクタリンスからの合流地点を廃墟のほうへ移動したところの北のほうにある、森人間が集うサークルで使うことで、ラツキンの廃墟へ通じる道を開いてくれる。

壁のボタンを押し、隠し部屋に行く。宝箱の中には魔法使いにふさわしい品々、衣装やアイテム、1階のマジックポイントが回復する泉への前にあるゲートの鍵(37)、<Key of Azure>が入っている。

部屋の奥の上への階段(35)は、一階の西の階段(36)につながる。

GORKUNGA The Killer Ape
◇殺人猿 ゴルクンガ(F1)(38)

城の見世物としての生活に満足している巨大な猿は、牢屋や、ニュー・シ
ティの宿屋で売っているバナナ・チップ<BUNCH of BANANAS>を見せる
と、それ欲しさに、喜んで扉を開けてくれる。檻の奥にあるボタン(39)を押す
と、王座の間のゲート(41)を開けるためのレバーがある隠し部屋(40)の入り口
が開く。

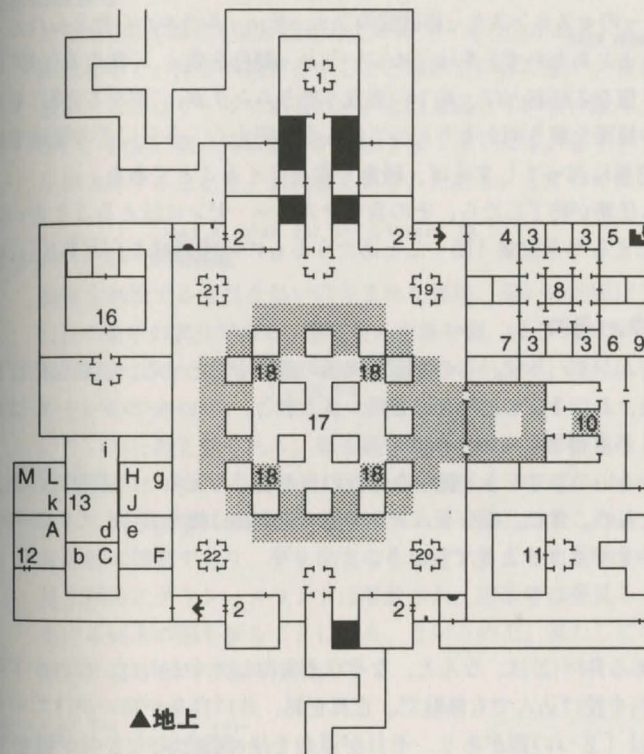
THRONE ROOM
◇王座の間(F1)(41)

欲望と裏切り、内戦……同族間の血みどろの争い。一度に襲ってきた数多く
の問題をかかえ、失意の中に埋もれた王(42)は、偽りの王座で、ただ時を過ご
している。星からの来訪者によってもたらされた混乱。それが今、遙か彼方
の世界からの冒険者によって報告がなされるとは、なんたる悲劇か。^{DARTAEEN}
“データ
エン同盟はやぶられた”の言葉に王は、予言された終末の時の到来と王国を救
うべく最後の行動を起こすのである。彼を支持するか否か？ 返答によって
は襲い掛かってくる。うむう、恐ろしい王だ。どちらにしても、王から<Key
of the Gorn King>を手に入れ、F3の王の部屋の隠し壁を開き、ゲート(43)
に鍵を差し込み開けよう。そして、宝箱(44)から、寺院の地図<*TEMPLE*>
を頂戴するのだ。地図さえ手に入れば用はない。王国がどうなろうと知った
ことかあ！

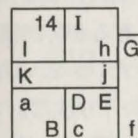
3

MUNKHARAMA

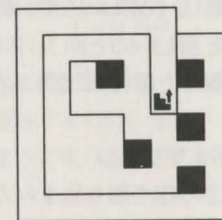
ムンクハラマ



▲地上



▲宮殿地下



▲スロット・マシンの地下

■アイラン川のブラザー・ツォーバー

ムンクハラマの北、ニュー・シティー—ムンクハラマ間の道の途中にはアイラン川があるのだが、橋がかかっていない。泳ぎが達者でなく、溺れてしまうような者が川を渡るには、渡し守をしている、ブラザー・ツォーバーの助けが必要だ。彼はいつも、道と川の境におり、耳を塞ぎたくなるような歌声を響かせ、酒臭い息を吐きつつ、ひょっこり顔を出す。

ニュー・シティーのセスミンスター修道院のファーザー・ルラエから教えられる「聞かざるもの^{SLAY NOT HE THAT CANNOT HEAR} 切ることあたわず」をはじめにいうと、顔色を変え、「聖なる任務」に就くか尋ねてくる。聖なる任務とは、地下に巣食う悪きムンクが、「聖なる寺院」を地下深くに隠し、その秘密を解き明かそうとしているのを阻止し、さらにその秘密を解き明かすことだ。簡単に言ってしまうと、経典を取ってくることである。

そして、聖なる任務が終了したら、その旨をマスター・ゼンに伝えることをいい渡される。ゼンに伝えるべき言葉「聞くことあたうものに感謝せよ^{BE THANKFUL YE THE HATH AN EAR}」と共に。

■聖都市ムンクハラマ

ムンクの聖都市ムンクハラマ。心の平安と肉体の鍛練を旨とする、崇高な修行者ムンクの街。ただし、ムンクにも正しき心を持つ良き者と、ニュー・シティーをはじめ各所で悪さを働く不心得者とに分かれている。

街の中央を流れる川のささやきと健全な修行の音が響く、安らいだ雰囲気のある街。だがそれは表面的なもの。常に、心なきムンクの黒い影が街に帷をおろしているのである。では、街の中をサクサクと見て行こう。

◇井戸とコイン

街の北にある井戸(2)は、なんと、なぜぞを出してくるのだ。だれか下にいるかと、石を投げ込んでも無駄だ。正真正銘、井戸自身が問いかけているのだ。質問は「2つの面があり、それが運命を決めるというものが何か？」^{COIN} 答えは簡単である、「コイン」だ。正解すると、井戸の底から井戸のコイン<WELL COIN>が出て来る。投げ込むことはよくあるが、出て来るとは、なんと珍しいことか！ コインは、お布施をちょうだい、といわんばかりに盃を掛けた扉(2)に放り込む。すると、扉が開くという寸法だ。

◇スロット・マシン

魔法の印を彫り込まれた小さな豆が、4つの部屋(3)に一つずつある。この豆、スロット・マシンを動かすのに必要なのだ。豆を規定どおりに皿に入れ、スロットを回し、すべての目を黒にするのが目的である。(4)―<Been of

Wands>、(5)―<Been of Pentacles>、(6)―<Been of Swords>、(7)―<Been of Cups>が正しい順序だ。豆を入れ、スロット・マシン(8)のレバーを引くと、壁(9)が崩壊する。泳ぎが達者な者なら街の中央を流れる川を泳いで、奥へと行ける。

WANDING AREA ◇泳ぎの練習場

とてつもなく冷たい水が注がれているプール(10)がある。入るだけで凍えそうな水の中で、泳ぎの練習をすることは非常に体に悪い。普通に川を泳ぐのとは違い、ここはプールであるため、よほど弱っていない限り、溺れ死ぬことはない。非常に寒く体に悪いが、泳ぎはうまくなる。必ずや、SWIMINGのスキルが上昇することを、お約束しよう。ただし、1ずつではあるが……。

Brother Moser's APOTHECARY ◇ブラザー・モーザの薬屋

涙腺を刺激する強烈な臭いに包まれた部屋、臭いの元凶はブラザー・モーザ(11)の薬草の調合である。棚に並んだ瓶や壺、ほこりっぽい箱の中には、どれほど奇怪なモノが入っているのか想像もつかない。彼には「夢^{Dream}」のことを聞くといいであろう。「グラン・メランジ^{Gran Melange}」のことを口にすれば、夢についていろいろと教えてくれる。夢を過ぎた者、つまり夢を見なくなった者「生ける死者^{Living Dead}」についても。夢とは心の中に潜む、グラン・メランジなる怪物によって紡ぎ出される。グラン・メランジを探し出すことは、いわば、自分自身の夢の探索であり、夢を現実のものとすることを意味する。ただし夢の発見と同時にグラン・メランジは解放され、探索者は夢見ることがなくなり、生ける死者の国を歩むことになる、というのだ。果たして生ける死者の国とはいかなるものであろうか。

Palace of The Gran Melange ◇グラン・メランジの宮殿

夢め見る者の心に住まう、夢を創り出す怪物グラン・メランジと出会える、夢の宮殿である。入り口では、門番(12)の質問に答えねばならない。宮殿に入る目的は「ゆめ^{Dream}」であり、夢の世界を歩めぬ者は「生ける死者^{Living Dead}」である。宮殿において、パイプ<SMOKING PIPE>(13)と草<MYSTERIOUS PASTILLS>(14)を取らずして、黒いドアをくぐることは死を意味する(15)。黒いドアの向こうは生と死の狭間にある、永遠の狂気の回廊。まさに生ける死者の国なのだ。2つの品なくしては永遠に出ることはできない。パイプに草を詰めて、一歩ごとに吸い、進むことで道は開ける。なぜなら、それがグラン・メランジを呼び覚ます方法なのだから。

グラン・メランジの宮殿を抜けることで、初めて目にすることができるのが、ジーン・ゼン(16)のいる道場である。「聞^{BE}くことあた^{THANKFUL}うるもの^{YE}に感謝^{THE}せよ^{HATH}」この言葉を告げると、聖なる任務を遂行することを依頼される。ムンクハラマの地下聖堂から経典を持って来るとい^{AN}う任務を終了させた後、再度ここを訪れなければならない。その時こそ聖なる任務を遂行すべきかの選択を迫られる。これはスネーク・スキルのポーションを得るために必要な任務なので、必要と判断した場合のみ受ければよい。ニュー・シティーのファザー・ルラエへに「儀式はおわった」と忘れずに伝えるように言われる。この言葉は、伝説の地図の入手にかかわる大切なものだ。

◇フォーンザングの像と四つの社

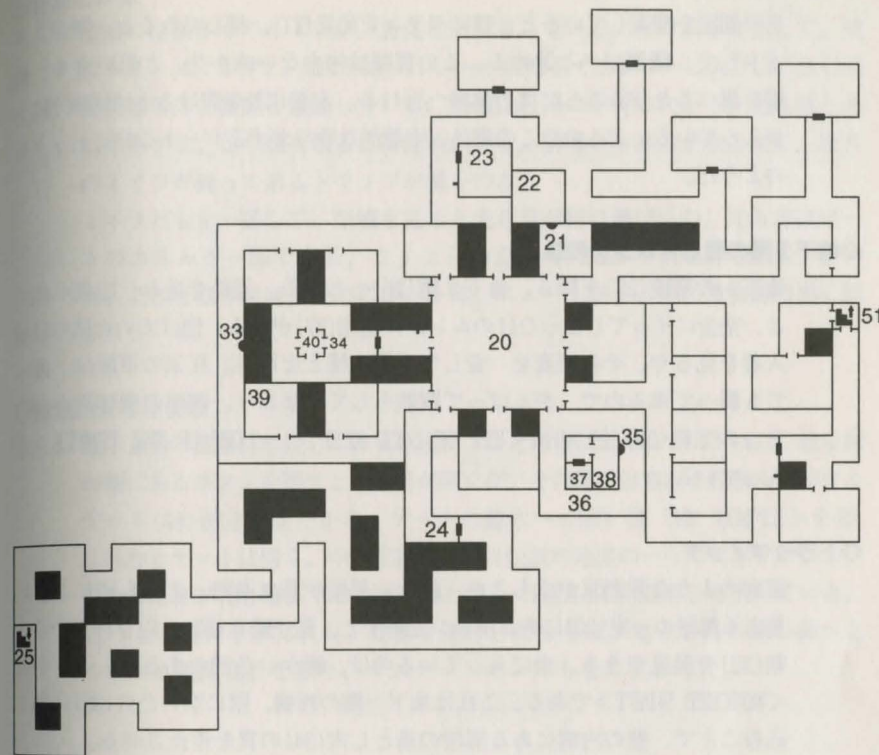
街の中央を流れる川の中程には、聖堂がありフォーンザングの像(17)が存在する。ニュー・シティーのフォーンザングの像にあるムーン・ストーン<MOON STONE>に反応し地下への道が開けるのだが、その前にしておかなければならないことがある。

この聖堂の四隅のプール(18)には4枚のコインが沈んでおり、街の四隅に立てられた社の壺に、正しくコインを入れなければならない。エメラルド・コイン<EMERALD COIN>は緑の壺(19)、ダイヤモンド・コイン<DIAMOND COIN>は白銀の壺(20)、アンバー・コイン<AMBER COIN>は黄金の壺(21)、ルビー・コイン<RUBY COIN>は銅の壺(22)、が正しい順番だ。ここから、地下へ行けるが、いわば空いた穴に落ちてしまうようなものなので、万全の心構えと装備が必要で潜るのは危険である。

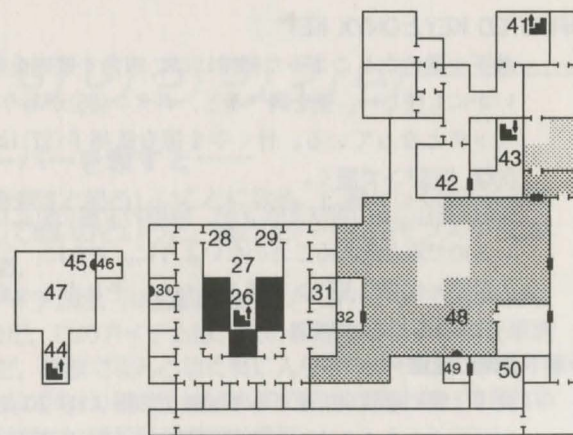
■ムンクハラマの地下聖堂

◇地下の広間

フォーンザングの像から地下へ行くと、かなりの広さをもった場所に出る(20)。ムンクハラマの地下はいわばゴミ貯めである。さすがは、ろくでなしのムンク共が、沸い出て来るにふさわしく、汚い、臭い、広い、と三拍子揃っている。広いといっても、複雑に入り組んではいないので迷うことは少なく、これはよしとしよう。だが臭いのは我慢できない！ 百歩譲って汚いのも勘弁してやろう、だが臭いのは嫌だ。こんなところは行きたくないが、行か^{Guidance}ずば話が進まない。ズル…うお～、滑ってしまった、なんだ、このヌルヌルするものは。石鹸はないのかあ～！



▲地下1階



▲地下1階/地下3階

◇MUNK KEYを手に入れろ

臭い部屋を探索していると、壁にボタンを発見(21)。押してみると、壁がスライドして、隣部屋へと進める。この部屋は何もないのか? と思いきや、蠟燭を調べると(22)さらに奥の部屋へ行ける。宝箱(23)を開けると<MUNK KEY>が入っている。どうやらこの鍵は、宗教的な香りがするゲート(24)にピッタリようだ。

◇地下2階の悪しきムンクの砦

地下への階段(25)を降り、地下2階(26)へと出る。通路を進み、広間へ出ると、完全にイってしまった目のムンクの集団(27)がいる。惚けていた彼らは侵入者を見るや、その態度を一変して攻撃の構えを取る。狂気の軍隊は、謝っても襲って来るので、がんばって蹴散らしてしまおう。部屋の隅に置かれた2つの宝箱(28)(29)には<KEY OF GOOD KEEP>、<KEY OF THE TEMPLE>が入っている。

◇トラップノッチ

霊廟のような雰囲気立ちこめ、細かい部屋が並ぶ通路。どれも同じように見える部屋の一室(30)にあるボタンを押すと、壁が動き(31)、隠されている宝箱(32)を発見できる。中に入っているのは、細かい凸凹のある棒、ノッチ棒<NOTCHED SHAFT>である。これは地下一階の西側、壁に空いた穴(33)に差し込むことで、壁の内側にある部屋の落とし穴(34)の罠を停止させる。

◇RUSTED KEYとONYX KEY

地下1階のかしこまった部屋には、四角く壁面を構成する区画が存在する。いかにも怪しい。壁を調べると、ボタン(35)があり、壁の(36)のスライド・スイッチとなっている。行く手を阻む鉄格子(37)は地下2階(28)の<KEY OF GOOD KEEP>で開く。

宝箱(38)には<ONYX KEY>が、同階の宝箱(39)には<RUSTED KEY>が入っているので取り忘れることのないように。さらに、この部屋に入った時に遭遇した敵が<GORRO KEY>を落としたら、それをしっかり持っていよう。

◇地下3階の霊廟へ

地下1階の階段(40)を下ると、地下2階(41)へ出る。通路沿いに進むとゲート(42)にぶちあたるが、<ONYX KEY>を使って開けることができる。奥へ進むと下への階段(43)があり、地下3階(44)へ出る。

◇霊廟と祭壇

霊廟には数多くのミイラが、蒼然と立ち並んでいる。その間を失礼して、壁のボタン(45)を押し、隠し部屋のレバー(46)を引く。レバーは入り口、さらには祭壇の浮上機能と連動している。祭壇は広間の中央の穴から、光る球と共に浮上する。この球を取るには覚悟がいる。祭壇からガスが吹き出し、周りのミイラが襲って来るトラップが働くのだ。

ミイラどもを一掃して、祭壇を見ると光る球が目飛び込む。光る球はポートのエネルギー源である、ウィクン動力球<WIKEM'S POWER GLOBE>なのだ。これを取り付ける肝心のポートは、ニュー・シティーの博物館の奥に隠されている。

◇聖堂と聖なる任務

地下2階の聖堂は水没し、カビと埃、ゴミと汚物にまみれていた(47)。教皇席の側にあるボタンを押すと(48)壁が開くが、その奥には聖なる任務を封印するゲート(49)が立ちはだかる。ゲートの鍵穴へ<KEY OF THE TEMPLE>を差し込むとゲートは開く。中の宝箱(50)には伝説の地図の一片<*CRYPT*>と、聖なる任務が花と関係することを匂わせる<HOLY COVENANT>が入っている。こうして経典を手に入れ、任務を遂行したならば、地下1階の闇の森へとつながる階段(51)を登り、マスター・ゼンのもとに戻るのだ。

おもしろコラム

*ブラザーツォーバーを殺すと……

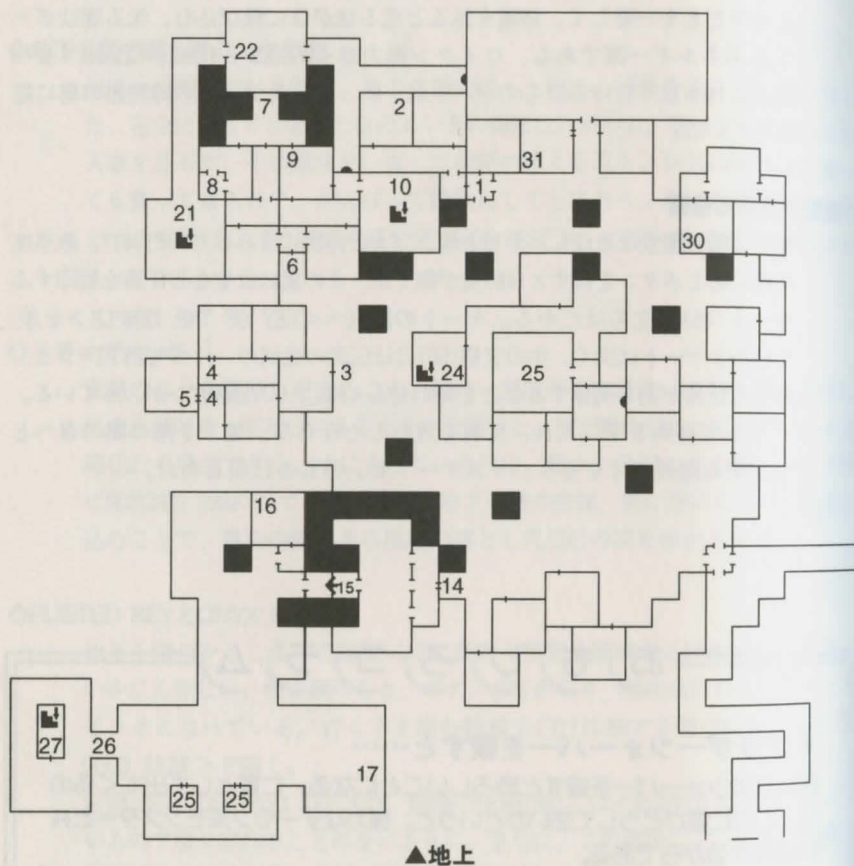
渡し守のツォーバーを殺すと恐ろしいことになる。亡霊として出てくるのだ。この亡霊がどうして恐いかというと、強力なデーモン系モンスターと共に出現するからである。

彼を倒して手に入るアイテムは、川を渡るためのケーブル・トロック<CABLE TROLLY>と少々のものだ。このアイテムは、彼の質問で聖なる任務を承諾すれば、手に入るのだ。酒飲でなんとなく気に入らないからといって、川へ浮かべてしまうのはよくない。また、他のNPCにも亡霊となって現れる者がいるので、無益な殺生はほどほどにすべきだ。

4

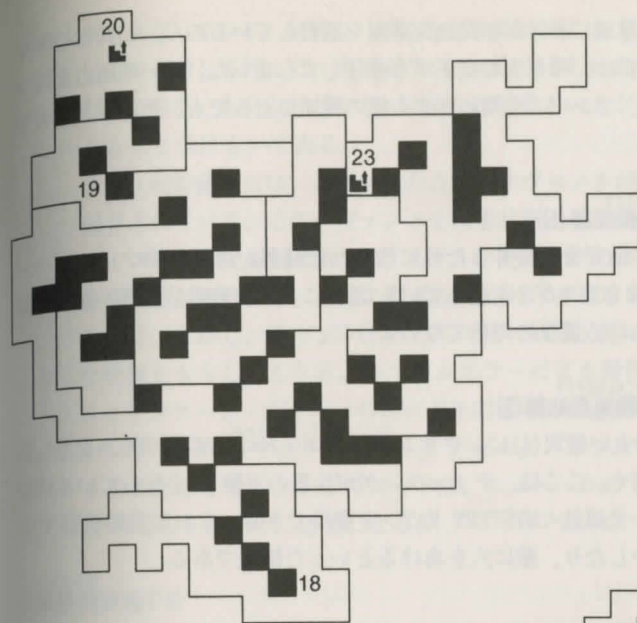
NYCTALINTH

ニクタリンス

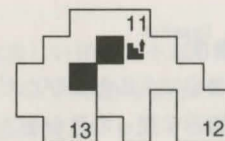


■ニクタリンスの廃墟

ガーディアの北に位置するニクタリンス。かつては、美と神聖な雰囲気とが共に息づいていた北の都は、今では壮絶な様相を呈している。四つの足を巧みに動かし、異様なリズムで体や頭を揺り動かしながら横に移動する巨体。悪臭と茶色の粘液質の筋



▲地下洞窟



▲貯蔵庫



▲ビレットカネベの墓

をつけて歩むティーラングの姿を見た瞬間、おぞましさはもとより、怒りすらを覚える者がいるであろう。なぜなら、いまやこの北の都は、無節操な異邦者、ティーラングのまき散らす汚物によって、真の廃墟、雑草と瓦礫の山が続く不浄なる没落の都と化してるからである。ティーラングの感性は、我々のものとは根本的に違うことが一目瞭然である。

この街を制圧したティーラングの目的は、アストラル・ドミナの搜索だけではない。

ここを拠点とし、この星域における植民地化計画を進行しているのだ。かれらの卵を運びこみ、そしてさらには、卵を生む女王すら移住してしまった。強い増殖力を持つティーラングの進出は、アンパニを初めとする他の種族にとっても、恐るべきものである。

T' Rang Empire. SECURITY ◇ティーラング帝国 保安部(1)

ニクタリンスの治安を維持するために作られた部署。透明な棒フィンガー・ロッド<FINGER ROD>が2本落ちている(2)。これは、戦術兵站部、家畜部屋の扉を開けるのに必要なので捨てないように。

T' Rang Empire. TACTICAL DEPOT ◇ティーラング帝国 戦術兵站部(3)

指が入る程度の丸い鍵穴(4)に、フィンガー・ロッド<FINGER ROD>を差し込むことで扉が開く。ここは、ティーラングが兵器の実験(5)を行っている部屋で、ミステリー光線銃<MYSTERY RAY>を獲得できる。これは殺傷兵器ではなく、氷を溶かしたり、壁に穴をあけるといった機械である。

IMPERIAL CHAMBER ◇皇帝御所(6)

執務室に入るとおびただしい数のティーラングが警戒にあたっている。彼らの指示に従って進むと、皇帝御所へとたどり着く。そこはガーディアにおけるティーラングの女王、エイチジェン・ラ・ティーラングの謁見場所(7)なのだ。彼女(彼?)は窓越しに、パーティーに対して、2つの命令を与える。1つ目は、ニュー・シティーにいる、シュリティス・ティーラングに「殺せ(Strike)」の言葉を伝えること。ニュー・シティーまでの道は遠いので、アンスラキヤスク(8)の使用許可が降りる。2つ目は、ラツキンの廃墟に行き、ボートの地図を取って来いというものだ。

素直に命令に従うか、とりあえず命令に従うふりをして、その場を切り抜けるかは、自由である。正当な冒険者は、醜く、怪しいものに対してであれば、どんなに卑劣と思える行動をとってもすべて正当化されるので、後者のほうを勧める。

◇貯蔵庫

執務室の扉をくぐると、餌となる虫をすり潰しているティーラング(9)に出くわす。彼らは、<FINGER ROD>を持っているので、力づくでも奪うこと。東の扉をくぐると、薄汚れた部屋の中央に地下への梯子(10)がある。梯子を使い地下へ降りると(11)、そこは冷たい空気に満たされた、天然の冷

蔵庫となっている。洞窟の一面に桶(12)があるが、これは開けてはいけない。虫をすり潰して作った、ティーラングのおぞましい食料が詰まっているからだ。この臭いを嗅いだけで、屈強な冒険者といえども、一気に気分が悪くなること請け合いである。

また、同貯蔵庫には、冷凍された3体のサヴァントが機能を停止したまま、保存されている。このサヴァントを冷凍状態から元に戻すには、兵站部にあるミステリー光線銃<MYSTERY RAY>を使わなければならない。もっとも、冷凍状態が解けても、正常に機能が働くわけではない。すぐに狂ってしまうのだ。しかし、サヴァントのうち一体(13)は、狂いはじめる前に、貴重な情報をもらしてくれる。システムエラーによる警告なのだろうが、ホストとリンケージ・サーバーのコードを口走るのだ。その内容は、「ホスト：セントラル・セキュリティ・アクセス」 「リンケージ・サーバー：018@67C1」。このコードは、ニュー・シティーから、コンピューター端末を使う時に必要になる。

LIVESTOCK ◇家畜飼育場(14)

壁には、消えかけた壁画が見える。かつては美しい建物、それも神聖な場所であったはずの教会も、薄汚い家畜とティーラングの愚劣な行いによって汚されていた。建物の持つ意味、さらに美や芸術性といったものは、彼らにとってはなんの意味もない。建物は単に、住居、家畜や物資の保存場所といったように、実用的な用途を通じてのみ意味を持つものなのだ。種族の性格が伺える場所の一つである。部屋の奥では(15)、亡霊が手招きし、壁の向こうへ消える。後を追うと、壁を突き抜けられるではないか！ 壁を通り抜けたその向こうに広がるのは、墓場である。

◇古の墓地の墓から地下へ

いったん墓地に入ると、地下に潜らなければ脱出はできない。納屋にある箱から(16)<LONGSTEM SPADE>を取り出し、「IN RUITIS PYR NORERM FUMI」の墓石(17)で穴を掘り、地下へ抜けるのだ。穴に落ちることになるので、レビテートをお忘れなく。

◇地下洞窟

墓から落ちると、(18)へ着地する。地下の洞窟は、そこかしこから毒性のガスが吹き出し、危険きわまりない。

奥へ進むと、なんとしたことか！ 粘液質にまみれた卵(19)が眼前一杯に広が

るのが見える。強引に進もうとしても粘液が邪魔で、進むことができない。ここを突破するには、あるアイテムを使用するのだ。

アンパニ軍の指令をクリアして、ヤモ将軍からもらえる、バイナッブル爆弾<THERMAL PINEAPPLE>を放りこむと、卵と共に粘液は消え、奥へ進むことができるようになる。その先には女王の部屋へ行ける梯子(20)がある。また、洞窟の北東側の梯子(23)を登ると、地上の基地内(24)へ出られる。

◇女王の部屋

地下洞窟から出ると、悪臭立ちこめる部屋へ出る(21)。通路を進むとその奥で、巨大なエイチジェン・ラ・ティーラング(22)と遭遇する。下半身は半透明の芋虫のような房になっており、その腹部とも尻尾ともつかぬふくらみには数千個の卵が詰まっている。女王は侵入者の存在を決して許さない。この醜悪な巨大な生物との戦いは、その耐久力から壮絶なものとなるだろう。

Statue of THE CREATOR

◇創造者の像

地下墓地から建物内に出る(24)。いくつかの建物を通り抜けると、そこには創造者の像が鎮座している。像の足元を<LONGSTEM SPADE>で掘ると、エミタイヤの人形<TYDNAB EMYT>が出てくる。この人形は墓地の(25)の幽霊のものであり、この人形を渡すと、今まで遊んでいた宝石の杖<JWELED STAFF>を手放してくれる。杖は呪われているが、バリア(26)を通過できる能力を持っている。装備しなくてはこの能力の恩恵は受けられないので、ここは装備するしかない。

Tomb of VILET KANEBE

◇ビレットカネベの墓

バリアを越えると、地下堂への階段(27)がある。地下(28)へ降りると、陰鬱な部屋に古めかしい宝箱(29)があるのが目に入る。宝箱の中には<*SERPENT*>の地図が入っている。

OBSERVATION CONTROL CENTER

◇観察制御センター

サヴァントが制御するセンターには、幾つもの不可思議な機械が並んでいるが、侵入者があると同時にその機能をすべて停止してしまう。唯一手に入るのは、TX一解読機<TX CORDER>である。これによって、ティーラングの記録日誌<T'RANG POTRATE>が解読できる。

■赤の草原

ニクタリンスの南部の道を歩いていると、草原でティーラングの団に襲われている、ヘラゾイドのおねーさんを見つけることになる。彼女は何事か言っているが遠くでわからない。ここで、「うおお、ねーちゃん、今助けてやっぜ！」と勇敢な者らしく戦いに参加するか、「よけいなことして怪我しちやたまねーぜ。だいいち、ねーちゃんが正しいとは限らん」と思い、傍観しているかは自由である。

助ければわかるのだが、彼女はジャン・エッテという名で、クルセーダーを探している一人なのだ。救出のあかつきには、勇敢な行いの証しとして、ヘラゾイドの紋章<HELAZOID'S BANNER>をもらえる。天空の都市にいるケ・リ女王に渡すと、謝礼がわりにペンダントをもらえる。……だれじゃ？　そこで「体でお礼してくれるんじゃないの？」といってるのは！　どこぞの星にある小さな島国の、××マシーンで脳をやられておるぞ。ほれ、セーン・マイドで直したほうがよいぞ。

おもしろコラム

*悪魔のパーティー

「あんなところに、ちぢいがいるぜ」リザードマンがチロリと舌を出して言った。にこやかに手を振っているNPCへと近付く6人の顔に、妖しい笑いが浮かびあがる。欲望にギラついた瞳が、大きく開かれる。

「ケッケッケケ、儲かってまっかあ？」ドラゴンが下卑た笑いと共に尋ねる。

「わからない……」

「聞きてえことがあるんだよがよお。名前、仕事、ルーン、石……おっと、これはゲームが違うぜ。まあ、どうでもいいけどよお、とにかく知ってることを全部吐きな。俺達は、とっとと冒険終わらせて帰りたいんだよお、アアアン？」

「わからない……」

「おめえ脳味噌あるのか？　会話テーブル以外の質問は受け付けねえってのか？」

「喋れねえならしかたねえ。なんか持ってんだろ？　出せば命までは取らねえよ。おらとっとと出しやがれ！　コンニャロオー、チョーパン食らわすゾ」

短気なファイターがろくな情報を喋らないNPCへと、アイテム略奪の近道、タコ殴りの刑を執行した。哀れNPCは骸と化した。

「何もってるかなあ、ルンルン……フェアリーダスト、お茶……シケてるなあ、いらねえ」ポケットから出てきたものを、道端へ放り投げる。物のありがたみはおろか、命というものの認識も欠如している。

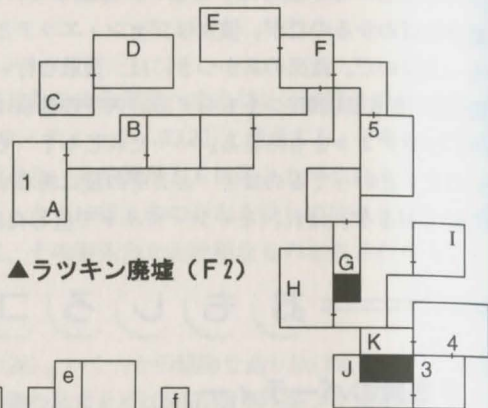
「そうだな捨てちまおうぜ。まったく経験値もねえし、一銭もいらねえ野郎だったな。戦って損したぜ。かあへ、べっ！」

死体にツバする悪逆非道なパーティー。彼らの冥府魔道の旅は続くのであった……。

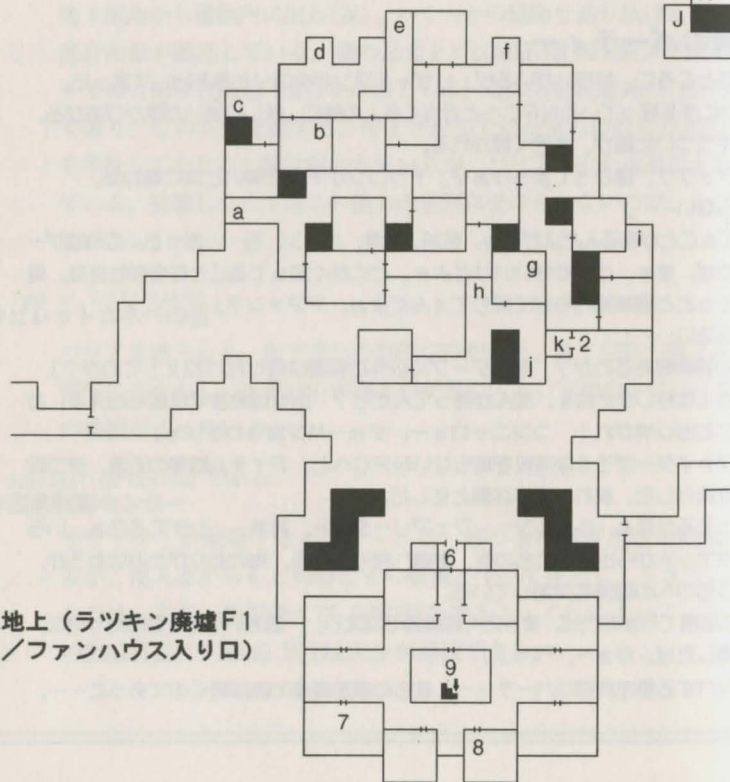
5

RATTKIN RUINS

ラツキンの廃墟



▲ラツキン廃墟 (F2)



▲地上 (ラツキン廃墟F1 / ファンハウス入り口)

■ラツキンの廃墟へ

鬱蒼とした森の奥深く、道さえ判別できぬほどに荒れ果てた、巨大な廃墟が存在する。それこそが、盗賊を生業とする、生れついで盗人ラツキンのアジトである。彼らは、大きく2つの派閥に分かれている。巨大な廃屋を拠点とする盗賊ギルドの集団と、地下の4層にも及ぶ巨大なカラクリ屋敷、ファンハウスの奥に住まうラズカー家だ。この廃墟内に、これら2つの建物がある。

四方を樹木と街の城壁で囲まれた廃墟へ入るには、廃墟の手前で街道を北へはずれたところ (壁があるので注意していれば発見できる) にある森のサークルで、ゴーンの城は「ムラカントスの奥の書斎」に眠る、盆栽ツリー<BONSAI TREE>を使い、木の精霊を呼び覚まし、その助力を得なければならない。精霊の助力を得られれば、廃墟の壁際に覆い茂る樹木が、廃墟の内側へと冒険者を招き入れてくれる(1)。これらの木々は、精霊の助力、つまり盆栽ツリーがなければ、ただの邪魔な木でしかない。廃墟から外に出るには、廃墟内に最初に出た地点に立てばよい。

◇盲目のブラインドメイス

廃墟の一階、くぼみに杖をつき、黒い眼鏡をかけたラツキンがいる(2)。いかにも哀れそうな老人に施しを与えるかどうかは自由である。だが、施すような心の持ち主であろうとも、彼のポケットから、指輪をクヌねなければならない。なぜならその指輪なくして、ギルドに入ることはできないからである。盲目の老人から、スリを働くのに抵抗があるかもしれないが、一流の盗賊といえども彼に気付かれずに指輪を盗み取ることは不可能である。彼こそ、ギルドの主にして、ラツキン一士の素早さを誇るブラインドメイスその人のだから。

◇Ratskell's Thieves Guild ラツケルの盗賊ギルド

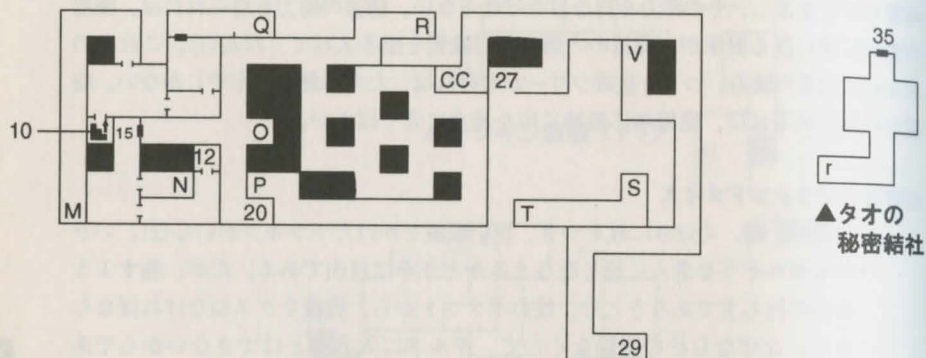
廃墟の上層の南に位置するギルド。ギルドとはいわば盗賊の組合のようなもので、だれでも立ち入れるわけではない。ギルドに入るだけの資格があることを、示さなくてはならない。盗賊の証しを示すため、小窓(3)に手を入れる。この時、ブラインドメイスから盗んだ指輪をはめると、真の盗賊として認められ中へ入れてくれる。

そして、中に入ると驚いたことにブラインドメイス(4)がおり、先程の盗みの評価をしてくれる。まあ、彼にかかれば、一流の盗賊も、二流はおろか五流ぐらいにしか見えないだろうから、その結果たるや散々である。ファンハウスのことを尋ねると、1000GPと引き換えに、ピエロの鼻のごとき、赤いゴムボール<RED RUBBER BALL>をもらえる。

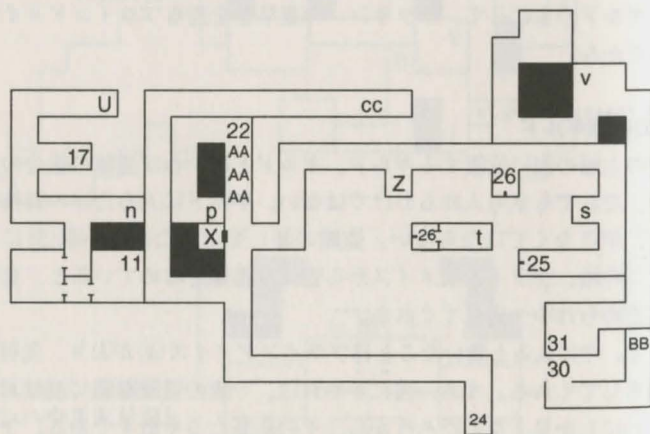
◇パーティーズ・パンガロー

たどたどしい言葉で陽気に話す、弓職人のパーティー(5)。彼の精神衛生上よくない口調にプチ切れる前に、羽のポーション<FEATHER WEIGHT>を買って、さっさとファン・ハウスへ向かおう。このポーションは名の如く、羽のように体を軽くする効果がある。

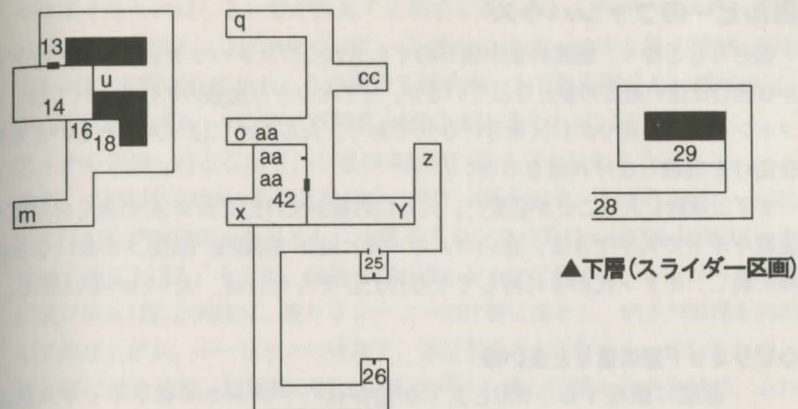
ファンハウス



▲上層

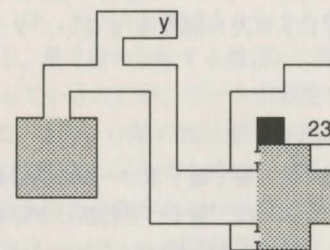


▲中層

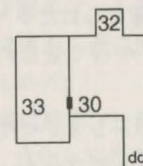


▲下層

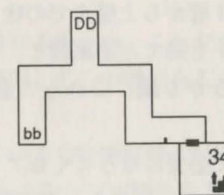
▲下層(スライダー区画)



▲最下層(地下プール)



▲上層(6つの槍の区画)



▲最上層(6つの槍の区画)

■ルビーのファンハウス

雨ざらしとなり、蜘蛛の巣が張りめぐらされたファンハウス。サーカスなどの艶やかな興行は遠い過去の夢となっているが、そのビックリ屋敷の名は失われてはいない。ファンハウスは幾つかに区画分けされており、入るためにはパズルともいえる難解な仕掛けを突破しなければならない。

まずは建物に入ることが必要だ。入り口の鼻が欠けたピエロ(6)に鼻を付けてやる。盗賊ギルドで入手できる、赤いゴムボール<RED RUBBER BALL>が鼻になるので、棒に刺し、ボタン代わりに押してやるのだ。そうすれば、入り口の扉は開く。

◇ピラミッド型の重りと長い棒

部屋に鎮座する、200と文字が描かれたブラック・ピラミッド<BLACK PYRAMID>(7)。上部はフックとなっており、吊るせる仕組みになっている。持ち上げて見れば、なんと200LBもあるではないか！ こんな重い物をだれが運ぼうというのだ！

他に、この階層で拾うべきものは宝箱の(8)木の門<WOODEN DOWEL>である。この2つを手に入れたら階段(9)を使い、ファンハウスの上層へと(10)降りるのだ。

◇びっくり屋敷の仕掛け

上層、中層、下層、の3層と地下水プールのある最下層、最上層の合計5層に分かれたファンハウスには、驚くべき仕掛けが存在する。ファンハウスは、からくり屋敷であり、幾つかの区画に行くためには、その仕掛けを突破しなければならないのだ。そして、その仕組みには、おもわず頭が痛くなってしまう。まず初めの難関は、上層の東の区画に行くことだ。地上からの階段を伝って降りた西の区画から、東の区画の上層に登る階段は用意されていない。ただ、下層から上層までの吹き抜けがあるだけだ。

ゲートを隔てた扇風機と、下層の穴の下に備えられたシーソーと、その片側につながる鎖。これらの道具立てで、どうやって登るのか想像できるだろうか。

ここで必要になってくるアイテムは、羽のポーション<FEATHER WEIGHT>、ブラック・ピラミッド<BLACK PYRAMID>、スプール・ハンドル<SPOOL HANDL>、ゴム・バンド<RUBER BAND>である。最初の2つは、ファンハウスまでに入手しているはずだが(持っていない場合には、取りに行くこと)、他の2つは、ファンハウス内で入手しなければならない。

死体置き場とおぼしき、骨が散乱する部屋を調べると、スプール・ハンドル<SPOOL HANDLE>(11)が見つかる。瓦礫の山には、錆びた鍵<TRANISHED KEY>(12)が隠されており、この鍵で下層のゲート(13)を開ける。部屋の宝箱(14)には、ゴム・バンド<RUBER BAND>がしまわれている。

アイテムが揃ったところで、上層の東区画へ行くことにしよう。

まず、<RUBER BAND>を扇風機(15)に付け、羽を回す。下層のシーソー(16)に<BLACK PYRAMID>を吊るし、中層のクランク(17)に<SPOOL HANDLE>を付けて持ち上げる。そこで、体重を羽のポジションで軽くし、シーソーの片側に飛び乗る(18)と同時に、重りをシーソーの片側に落とし、槌子の原理を利用して飛び上がる。ポジションの効果で、体は羽のように軽くなっているため、最上層に出た途端、扇風機が起こす風がゲート越しに横から吹き付け、ふわふわと移動し、無事上層の東区画にたどり着けるというわけだ。

◇ボールと的

お次の仕掛けは、中層の東区画へ行く際の仕掛けである。ゲートと連動している的にボールをぶつけ、ゲートを開けるというものだ。

それでは行動に移ろう。最上階の回転する桶(20)に潜り込むと、中層(X)に降りて行けるようになっているのだが、ゲートが邪魔して通路には入れず、一気に下層(x)へ落ちてしまう。中層の東区画への通路に出るためには、このゲートを開けなければならない。そのために、上層の東区画から行ける中層的(22)に、ボールをあてる必要があるわけだ。うーん、ややこしい。的にぶつけるためのカラー・ボール<PAINTED BALL>(21)は、桶から落ちた先の下層で手に入れることができる。ちなみに、ボールが的をはずれると、穴(aa)に落ちてしまうので、また取りに行かなくてはならない。

◇ウォーター・スライダー

上層から最下層のプールまで一気に滑り降りる滑り台。これがウォーター・スライダーである。水に流される勢いを利用して、中層にある通路へと滑り込むためのものだ。

まず、滑る前に地下プールへ行き、落ちている(23)棒付紐<BAR & ROPE>を手に入れ、穴から下のスライダーの水路へとロープが降りるように(24)はめ込む。次に水の流れをコントロールするためのレバーを調整する。(25)のレバーは上向き、(26)のレバーを下向きにする。この作業を行ってから、上層のプール入り口(27)から一気に水へ飛び込むのだ。滑り降りる勢いを殺さずに、そのままロープを掴まえ、一気に穴の上を滑り抜け、通路(28)へ飛び込む。

通路の奥には、オーガーの頭と同じくらい大きく歪なブラック・ボール<BLACK BOOL>と、上からチューブがつながっている台がある。このボールはいわば重りで、目の前のバネを作動させるのに必要である。上層に戻り、穴のあいたチューブ(29)にボールを入れ、再びボールを取った場所に戻ると、足元のスイッチが入り、上からボールが落下。パーティーをバネの力で上層(30)に飛ばしてくれる。そこが、エイチジェン・ラ・ティーラングがいた<6つの槍の間>の区画だ。ただし、木の門<WOODEN DOWEL>を穴(31)に差し込んでいないと、掴まるところがなく落下することになる。

SIX SPEARS ◇6つの槍

<BOAT>の地図が隠されたゲートの扉(31)を開けるには、6つの槍(32)を規定どおりに動かさなければならない。その順番は"5 3 4 2 6 1"である。こうして、宝箱(33)に納められた、<BOAT>の地図を手にすることができる。ちなみにその一つ上の階層にある、登り階段(34)はジャイアント・ランド、魔女の山の近くに出る。

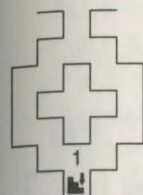
BARLONE ORDER OF TAW ◇バルローン タオの結社

胡乱な者が放つ、殺気と懐疑の念が入り乱れる薄暗い部屋(33)。威厳をたたえ、もの憂げな表情のラツキンが椅子に深く腰を下ろしている。彼こそ、ラツキンの暗黒街のボス。タオの結社を仕切るバルローンである。永年にわたる経験から得られた、その貫禄、用心深さ、判断力。そして、一つの組織をまとめる能力を考えると、必ずしも彼の出す提案が悪いものとは思われない。

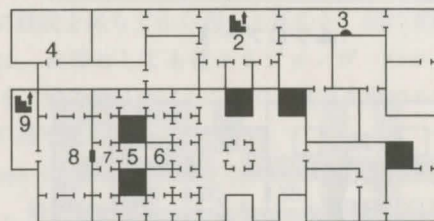
バルローンは予言にある世界の崩壊を逃れるためか、純粋に外の世界へ出たいためか、ニクタリンスのティーラングの宇宙船の到着時間を知りたがっているのだ。これは、ニクタリンスで入手可能な2つの品によって知ることができる。TX-解読機<TX-CODER>でティーラング記録口誌<T' RANG PORTBOOK>を解読すればよいのだ。"0 8 8 : 5 3"がその時間だ。これを伝えれば、ニュー・シティのワンダーランド教授がオールド・シティの鍵を持っていることを教えてくれる。また彼は、この地を離れるにあたり、彼の所有する膨大な宝を売りたいがっている。

6

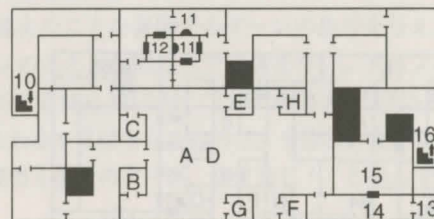
DIONYSCEUS ディオニスセウス (グレートタワー)



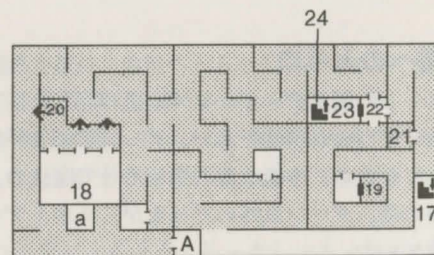
▲地上



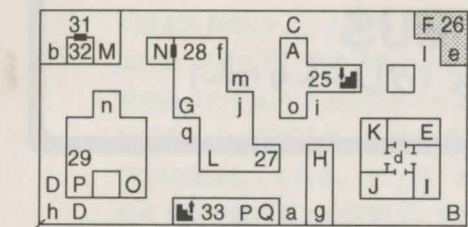
▲フロアー地下1階



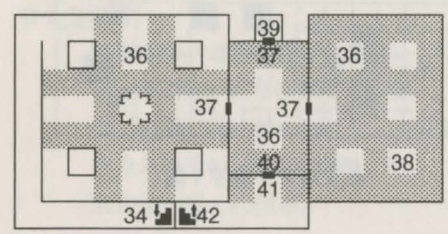
▲フロアー1



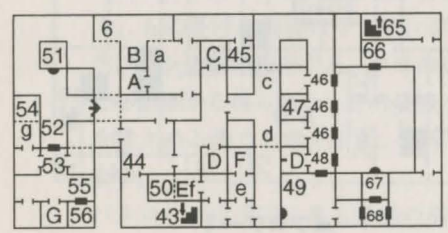
▲フロアー2



▲フロアー3



▲フロアー4



▲フロアー5

■塔への入り口

ダーンの領土ディオニセスに建つ巨大な塔“グレートタワー”は、各層に試練の間を設けた巨大な寺院であり、ダーンの家と呼ばれている。惑星の歴史に匹敵するような古さ、冷徹な雰囲気、そして魔法の力を感じさせる不気味に天高く聳える不浄の塔。ダーン以外のだれもが、ミルミデオンの森に暗き影を落とす偽りの象徴と見ていた。

ダーンはいわば、階級制度を取り入れた生活をしている宗教団体である。常に教義に沿った生き方をし、彼らの教義に従わないもの、特に敵対宗教には徹底した攻撃に

出る、とんでもない奴らである。しかも、清貧さとは縁もゆかりもなく、金によって信仰の厚さを計ったりもする、がめつさも持っているのだ。

塔の周辺には高い石垣が張り巡らされ、塔の入り口は南側にある。階段(1)は入信者の寺院(B1)へとつながる。

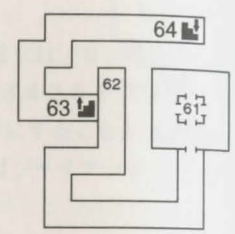
◇入信者の寺院 (フロアーB1)

地上からの階段(2)を降り、東へ進み、壁のボタン(3)を押すと壁が動き、奥へ進めるようになる。ちなみに階段を降りてから西へと進むと、塔の案内人アルマゴルテ(4)がいる。彼は、お香としても使えるジョンガ・パウダー<JONGA POWDER>を売っている。金の壺にかけることで、悪霊を鎮める効果を持っている。各階層、神秘的の島で使用する。

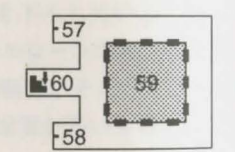
さて、壁の奥へ進むと、<Ashes of Diam>を持ったダーンの亡霊に守られた宝箱(5)がある。その中には、顔がないダーンをかたどった彫像<GOLDEN IDOL>が入っている。同階層の祭壇(6)にその彫像を置くことによって、ゲート(7)が開く。彫像を祭壇へ供えたと、ゲートが開くというからくりは、この塔のすべての階層で共通である。彫像を入手し、それを供えることが、寺院の試練に無事耐えたことを意味するのだ。

ゲートをくぐると試練を乗り越えたことを証明するダーンの称号を与えられる。しかし、がめついダーンのこと、当然ただでは済まない。ダーンの称号と引き換えに、税を要求してくる(8)。ここは、“はい”と答え、支払いに応じよう。この税は、各階層で払わなくてはならないので、十分なお金がないとすべての階層を回れない。業突く張りのダーン、許すまじ！ といっても対抗手段は何もないのだが。

税を払えば入会者の資格を得、上層への階段(9)を登ることができるようになる。



▲フロアー6



▲フロアー7

◇聖なる秩序の寺院 (フロアー1)

地下一階への下り階段(10)。通路を抜け、寺院へ入るとそこにはおびただしい数の落とし穴が存在している。穴の開閉は、床のスイッチで行える。穴とスイッチの関連を理解し、正しい順序で踏んでいけば、無事に通過できる。

A,B,C,D,C,C,B,E,F,B,C,G,C,H がその順番。ほとんどダンジョ*・マスターの世界である。

続いて、彫像<GOLDEN IDOL>を手に入れよう。シークレット・ウォールのボタン(11)を押すと宝箱(12)が現れる。その中にお目当ての彫像が入っている。これを祭壇(13)に供えたと、ゲート(14)が開く。

試練を乗り越えると同時に、聖なる会員の証しとして、税の支払いを求められる(15)。“はい”と答えよう。かくして、上層への階段(16)へたどり着く。

Temple of Eternal Night
◇永遠の夜の寺院(フロアー2)

下層からの階段(17)を登ってくると、そこには、暗闇に閉ざされた空間が、迷路のごとく続いている。ここは、その名のごとく永遠の夜の世界が支配する寺院。

ここでは、まず精神と宇宙についての講釈をする階層の主(18)に会おう。彼は、テレポーター(A→a)で移動した先にいる。

<Key of The Beast>と共に彼が与える試練は、“獣の住処”(19)に行き、獣が発する言葉を探すことである。ところが、獣が発するのは“モオー”という言葉だけである。意味不明な言葉としか思えないが、実は大きな意味があるのだ。

Meditating on the Word
部屋へ戻り(18)言葉について“瞑想”する。だんだん目蓋が重くなり、眠くなって……目が醒めても、まったく何の変化もない。騙されたとおもいきや、マインド・コントロールのスキルを身に付けているのではないか。こんな言葉で覚醒するとは……マントラとは、実に奥が深いものだ。

さて、肝心の彫像は、闇の中(20)を探すと発見できる。この像を供えるべき祭壇は、寺院の東(21)にある。像を供えようと、ゲート(22)が開く。その奥には、ダーンがおり(23)、司祭の称号と引き換えに、税を求めてくる。“はい”と答えて、支払いに同意しよう。そうすれば上層への登り階段(24)に進める。ちなみに、一度試練を乗り越えてしまうと、瞑想はできないので注意。

Temple of Aerial Whimsy
◇気まぐれの大気の寺院(フロアー3)

下層からの階段(25)を登ると、「気まぐれ」という言葉にふさわしく、冒険者を弄ぶように、そこかしこにテレポーターが存在する(このテレポーターは、大文字から小文字のアルファベットにテレポートする。例：A→a C, Kは(23)に出る)。

テレポーターを使い、さ迷ううちに、奇妙な光に囲まれ昏倒してしまう。目を覚ますと闇の中に光を見つける(26)。それは、水晶のように美しく光る球体が発する光である。球体は台と共に床へと沈んでいく。と、突然現れた、アイパッチをした若い女性が、球体の消えたところで何かをしているのが見えた。だがその映像は、現れた時と同様に突然かき消えてしまう。映像は、何を象徴するのか。遠い未来を映し出したものなのか？ それとも、大気が気まぐれに映し出した幻なのだろうか。いずれにしても、非常に気になる映像だ。大切な

手掛かりとなるやもしれぬ。

映像が消えた後には、彫像が残る。この彫像を祭壇(27)に供えることによって、ゲート(28)が開く。ご多分にもれず、徴税者(29)がいるので、“はい”と答えて税を納めよう。

ここで忘れてはいけないことがある。宝箱(30)に入った<Key of The Stone>を使いゲート(31)を開け、小部屋に入る。その小部屋の宝箱(32)の中にディアムの灰<Ashes of Diam>が入っている。この灰は、最上階で悪魔を呼び出すために使用するから、必ず手に入れるべきだ。灰を手に入れたら、次の上層への階段(33)を使って上へ行こう。

Temple of Deadly Coffers
◇驚異の倉の寺院(フロアー4)

下層からの階段(34)を登って、通路を進んで行くと、広いホールが目に入る。この階層は水で満たされているのだ。ところどころ、島のようになったところがある。ここは、驚異の倉の寺院。その名にふさわしく、死の棺桶が島のそこかしこに置かれている。この棺桶は、人が正面に立って開けようとすると、即座に罠が作動する。ほとんどの棺桶に<Coffer Key>(36)が入っているが、使用するのは3本であり、これ以上取っても意味はない。その3本は3箇所

のゲート(37)で使用する。彫像(38)を取り、祭壇(39)に供えようと、ゲート(40)が開く。奥には、徴税者(41)がおり、税を納めなければ、登り階段(42)にはたどり着けない。

Temple of the Wanderer's
◇放浪者の寺院(フロアー5)

このフロアーの壁は床のスイッチによって、消えたり現れたりする。先程まで壁がなかったところに壁が出現するので、冒険者を混乱させ、自信を喪失させるものだ。たちが悪いことに、壁のスイッチは踏んでも音がせず、気が付くことは難しい。また2つスイッチが連動しており、片方を開けると、片方の壁が閉まってしまうといったものがある(cとdがそうだ)。壁の出現、消滅は、寺院を歩む者を困惑させ、迷路の中をさまよわせるに十分なからくりである。

このフロアーにはもう一つ、マグナ・ダーンの寺院もあるが、それは順を追って、後でお話ししよう。

下層からの階段(43)を登り、進んだ先にある部屋(44)は、冒険者の位置を時計回りに移動させる。つまり気が付かないうちに、向きが変わってしまうわけで、どちらに向かって歩いていたのか、大いに混乱することになる。

宝箱(45)に入っている<Chrome Key>を手に入れたならば、向かうは(46)炎

の洗礼の場となる通路だ。快楽を謳歌する狂えるダーンの叫びと共に、ゲートの向こうから炎を送り込んでくる。一步進むごとに、大きなダメージを受けるので、何らかの手段で回復しなければ、焼け死んでしまうことは間違いのない。通路には、待避場所(47)に見せかけた小部屋があるが、上層の落とし穴からの出口になっている。

炎の通路の奥まで進むと、部屋との間を隔てるゲート(48)が立ちふさがっているが、<Chrome Key>で開く。炎の恐怖から逃れるべく、開けると同時に入るのは早計である。部屋には、炎を煽っていたダーンが待ち構えているのだ。心して入らなければ、炎以上の手痛い攻撃を受けることになる。この部屋の宝箱(49)には、魔法の品々と一緒に不死者の書<BOOK of IMMORTALS>が入っている。この本は最上層で悪魔を呼び出す際に必要なことが書いてあるので、取っておこう。

宝箱(50)に入っている彫像を祭壇(51)に供えることで、ゲート(52)が開く。徴税者(53)がいるので“はい”と答えて金を払う。宝箱(54)から<KEY of ASCENSION>を取り、ゲート(55)に差し込むと、2階層上の最上階へのエレベーターへ(56)入れる。

PIT OF THE DEMONS SPAIN ◇最上階・増殖する悪魔の落とし穴(フロアー7)

放浪者の寺院からのエレベーター(56)によって、(57)に着地する。見渡すと、塔の最上階らしく、今までの階層に比べると狭い。大きく見えても3/1の広さもないであろう。それでも、部屋の中ほどには檻で囲われたプールがあり、その中央には、直径数メートルにも及ぶ井戸がある。転送レバー(58)を引くと、鉄格子に囲まれたプールの中央にある井戸(59)へ瞬時に移動できる。ここで、ゴーンの城にあったムンクの腸<MUNK INARD>、ディアムの灰<ASHES of DIAM>、門の石<STONE of GATES>を順番に使用すると井戸の底から悪魔が現れる。現れた悪魔を倒すと、悪魔の角が折れ、井戸の底に落ちる。角はマグナ・ダーンの寺院の奥で使う大切なものであるから、追いかけて井戸へと飛び込む必要がある。落下のショックをやわらげるために、レピテートの呪文を掛けておく必要があろう。

マグナ・ダーンの寺院へ行くための下り階段(60)もある。

◇井戸の底(フロアー6)

井戸の底には、悪魔の角笛<CORNU of DEMONSPAIN>(61)が落ちている。通路を進み、落とし穴(62)に落ちると、放浪者の寺院に出る。

登り階段(63)は最上層へと続くもので、通路の先にはマグナ・ダーンの寺院

への下り階段(64)がある。

Temple of The Magna Dane ◇マグナ・ダーンの寺院(フロアー5)

上層からの階段(65)を降りると、そこはマグナ・ダーンの寺院。放浪者の寺院の階層には、マグナ・ダーンの寺院も存在しているのだ。マグナ・ダーンの地位にいるトーケサーデは、強力なビジョップであり、悪魔の角を求めている。彼は、「ダーン以外はハイ・ファザーの位に就けないが、悪魔の角を持ってくれば、その位を与える」などと話を持ちかけてくる。が、しかし、そこは偽りの使者ダーンの親王。約束など守りはしない。悪魔の角を持ち帰っても、ゲートの前で囲まれる(66)羽目に陥ることになる。戦うしか生き残る道はない。そいつらを葬ったら、冒険者らしく死体を調べ、指にはめられた指輪<RING of DEMONS>を取り、扉へ掲げるのだ。指輪にゲートが反応して開くシステムになっている。かくして寺院へ入ることができる。寺院の内部は広々としているが、異様なオカルトめいた雰囲気満ちている。壁の泉は、回復と石化の2種類がある。間違えて石化のほうを飲まないように。

ざっと見渡しても何も無いが、トーケサーデほどの人物が何も持っていないわけではない。シークレット・ルームを隔てるゲート(67)は、<CORUNU of DEMONSPAIN>で悪魔の風を吹き起こすことで開かれる。シークレット・ルーム(68)に鎮座する宝箱には、ブロムバディアンの入江で使う、蛇がより合わさったような形の蛇の杖<CIOL of THE SERPENT>という重要アイテムが入っている。

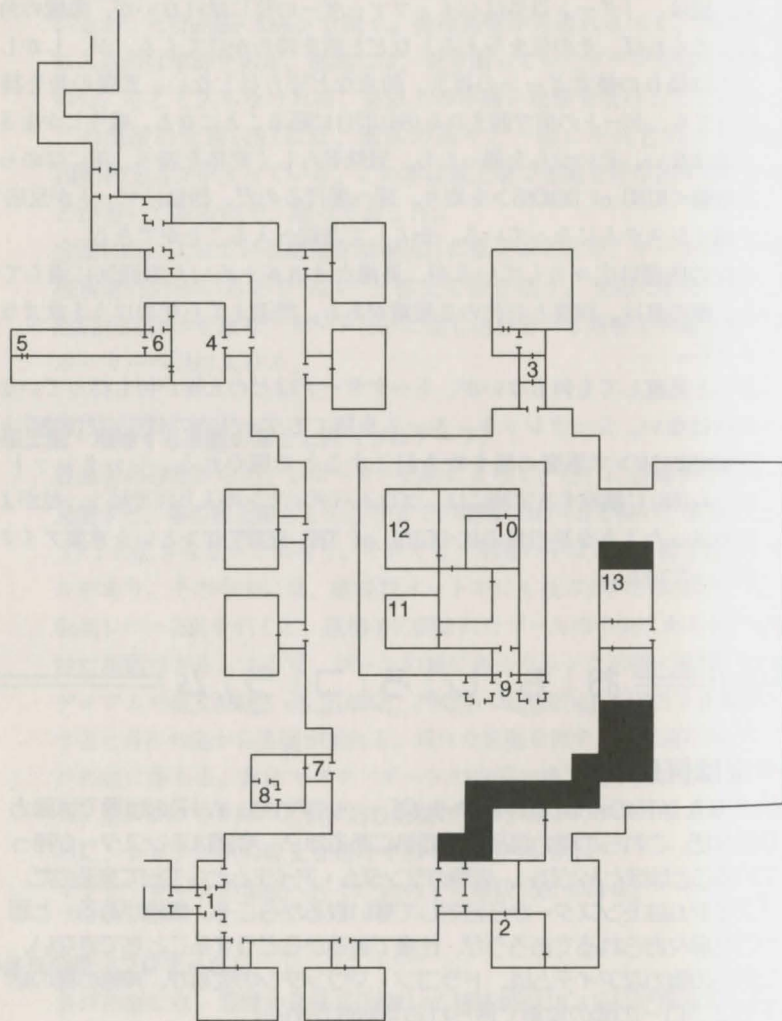
おもしろコラム

*宝は何処に？

EXORIBER, ZATOICHI-BO, MURAMASA-BLADE……いずれも、WIZの世界では強力な品々だ。これらの強力な品々はどこにあるか？ 今回はモンスターが持っていることはほとんどない。宝箱のランダム・アイテムとして出て来るのだ。「アイテムはモンスターから苦労して奪い取るからこそ、情緒がある」と思う方も多々おられるであろうが、仕様であるからどうすることもできない。これらの強力なアイテムは、ドラゴン・マウンテンの宝箱か、神秘の島の地下B2ゴローの間の宝箱で得られる可能性がある。

7

UKPYR アクパイル



■栄光の街アクパイルへ

鬱蒼と樹木が生い茂るジャングルの奥深く、人目に触れることなく存在する街がある。廃墟に大掛かりな増築工事を加え、見る者に感嘆の念を抱かせるほどに仕上げられたアンパニ軍のヘッドクォーター。それがアクパイルだ。「アクパイル 栄光の街」と街の入り口に掲げられた看板には偽りなしだ。栄光が……うむ、アンパニの気質に合っている。古風で見栄っぱりで、頑固一徹、融通のきかない種族にはちょうどよい言葉かもしれない。

街の入り口(1)では警備兵が目を光らせている。アンパニ帝国の統治下にある街へ、一般人は立ち入ることはできないのだ。だが、アンパニ軍への志願兵なら大丈夫だ。警備兵が「志願者か？」と聞いてきたら、「はい」と答えると入場を許してくれる。街中で、だれかに呼び止められたら「しがんしゃ」と答えるように、という忠告もしてくれるはずだ。

このように友好的に街に入らず、無理に入り込んだり、さらには警備兵を虐殺して、侵入したりすると、激しい攻撃を街のそこかしこで受けることになる。この街には、あくまで友好的に入ることが賢明だ。

そして、もうひとつ。BCFを終え、ベラにこの惑星へと運んでもらった者は、街から北に位置するところが出発地点となるので、街をめざし道沿いに南へ進んでもらいたい。この辺りは、レベル5程度ではきついかもしれないが、そこは気合を入れて勝ち抜いてもらいたい。

◇募兵局へ行こう

ここは、入隊者受けの建物。中に入って初めに目につくのは、たくましいアンパニの馬鹿デカイ顔が印刷されたポスターである。「しみったれた生活とはおさらば！ 軍隊はかっこよくて、実入りがいいぞ」と、いかにもという感じの募兵ポスターを見ると、軍に入隊するのもいいぞ、と思う反面、軍に入って失うものも多いだろうとも考えてしまう。だが、冒険者は躊躇してはいけない。受けのオヤジに、迷わず入隊届けを出そう。

受付で入隊届けを受け取ったバルブラク軍曹(2)が、STF(特殊戦術部隊)入隊後の、直属の上司となる(軍曹は、受付も兼任していたようだ)。身分証明バッジ<IUFSTFNEPS BADGE>を渡され、ミッション(指令)が言い渡される。

ミッション1は兵站部へ行き装備を整えること。ミッション2が基礎訓練。銃の扱い方等について訓練を受ける。ミッション3が訓練終了の報告のため、ここに戻るのだ。これらの基礎訓練が終了した後に、正式な任務をい

い渡されることになる。

ミッション4は、いよいよ本番。偵察任務である。アクバイヤの北、トラモンテンの森に謎の侵入者があるとの報告の真偽を確かめることだ。道沿いに北へ行けば、報告どおり、ティーラングの一团と遭遇する。スパイ活動をする彼らは、アンパニの船の座標を知りたがっており、スパイの話をもちかけられる。受ければ金になるが、きな臭いヤバイ仕事だ。断れば戦闘になるが、ここはやはり、勇敢に戦うのが良識ある冒険者の取る道だ。

ティーラング撃破の報告をすると、ミッション5の指令書<I.U.F. #5 ORDER>を渡される。指令の内容は、ヤモ将軍の書簡<YAMO'S DISPATCH>をニュー・シティーのロダン・レワークスに届けるというものだ。ニュー・シティーは遙か彼方。ゆえに転送装置のハンパワーマーの使用を許可され、施設へのパスカード<HUMPA CARD>が手に入る。これで、アクバイル・ニュー・シティー間の移動はかなり楽になる。

ロダンへ手紙を届ける任務が完了すると、次はミッション6。ヤモ将軍へロダンの様子を報告することを命ずる指令書<I.U.F. #6 ORDER>を渡される。このミッションで、アクバイルすべき仕事はすべて終了だ。

Supply Depot ◇兵站部

兵站部では、カボム軍曹(3)のところに指令書<I.U.F. #1 ORDER>を持参し、必要な装備を整える。装備は自前で買わねばならず、8000GPの出費を覚悟しなくてはならない。志願兵なんだから装備ぐらいくれたっていいじゃないか、と思うのも当然であるが、決まりならしかたがない。もっとも、価格は普通に買うより断然安いので、怒りもだいぶ薄らぐ。

一撃必殺の武器、マスケット銃も、どこよりも安く手に入る。ただし、このマスケット銃は1回撃ったら、再度弾を装填しなければならないという欠点を持っている。財布が軽い人には、ちょっと安めの7500GPの装備もあるが、少々質が落ちる。やはり装備はいいものを揃えたいものだ。装備を買ったら、射撃場へ行くように指令される。

Fire Range ◇射撃場

カボム軍曹から受け取った指令書<I.U.F. #2 ORDER>を携え、射撃場(4)へ行く。そうすれば、グロモ中尉が、銃の扱いを教えてくれる。火薬を入れて弾を込めて、照準を合わせ、引き金を引く。こうした手順を教わることになる。訓練終了後は、その旨、募兵局のバルブラク軍曹へ報告するようにとの指令書<I.U.F. #3 ORDER>を受ける。

基礎訓練を終了しても、実際に撃ってみないと銃の扱いは身に付かない。グロモ中尉からの弾の6個セットを7500GPで買い、射撃場に入ろう。ターゲット<Target Card>を掛け(5)、赤いライン(6)まで下がって銃に火薬を詰めて、的をねらって撃つ。

FIRE SKILL
この練習なくして射撃スキルは修得できない。また、的の真ん中に3発すべて命中させると、TUSFに昇格でき、その証しとして<IUFSTUFS BADGE>が手に入る。TUSFになると、兵站部で2連発のマスケット銃を14500GPで手に入れることができるようになる。

HUMPAW HAMMER ◇ハンパワーマー・ステーション

ハンパワーマーとはアンパニが使う転送装置のことである。ステーションの入り口には、光が点滅する箱(7)があり、ミッション5の指令を受けた際にもらえる<HUMPA CARD>をこの箱に差し込まなければ扉は開かない。この転送装置(8)を使うと、ニュー・シティーの“アンパニ派遣隊”の建物の内部へ一瞬の内に移動できる。

I. U. F. HEADQUARTERS ◇IUF司令部

アクバイルにおける総指令本部であり、機密部署も存在する重要な建物である。入り口(9)には、当然のことながら警備兵がおり、ヤモ将軍への指令書<I.U.F. #6 ORDER>なくして立ち入ることはできない。無理に入ろうとすると、警備兵と一戦交えることになってしまう。

CICIUF General Yamo ◇CICIUFヤモ将軍

レワークスの報告をすべく部屋に入ると、ヤモ将軍(10)は手紙を読んでいる。なんとなく重苦しい雰囲気がかすむ。どうやら、ティーラングの卵の存在を確認したらしい。鼠算式に増殖するティーラングが、植民地化計画を実施しているとすると、これはこの星域レベルの最大の脅威である。ティーラングの卵と卵を産む女王は、北のニクタリンスにいる。報告などそっちのけで、将軍は卵を焼き尽くす強力な武器<THERMAL PINEAPPLE>を手渡し、卵の焼却と女王の暗殺を指令する。その指令は口頭によるものではあるが、アンパニ帝国と銀河の平和をパーティーにゆだねる重要なものである。というのは、この直後アクバイルは、ティーラングによる破壊活動によって、廃墟と化してしまうからである。

Security Station
◇保安部詰め所

指令部内の詰所には、報告書類などが山のように積み上げられている。これらの書類は、そのほとんどがさして重要なものではないが、ただひとつ、ニュー・シティーにあるアンパニ派遣隊ステーションについての書類(11)にだけは、目を通しておこう。その書類には、セキュリティの番号"2 7 2 3 5 3 9"と記されている。

Map Room
◇地図室

司令部内の地図室にはガーディアの地図が広げられ、アンパニが制圧した都市と各勢力の勢力分布が記されている。地図の中央を埋める海の真っ只中に島が浮かび、そこには"?"の文字が記されているのが目に入る。これはいったい何のマークだろうか。

Spaceport Authority
◇スペースポート事務局

広大な星域を表した地図には、数多くの惑星と無数の数字が書き込まれている。地図の隅には、アンパニのスペースシップの座標がある。"ホラサ 追尾中 S:18.49 D:34.82+17"

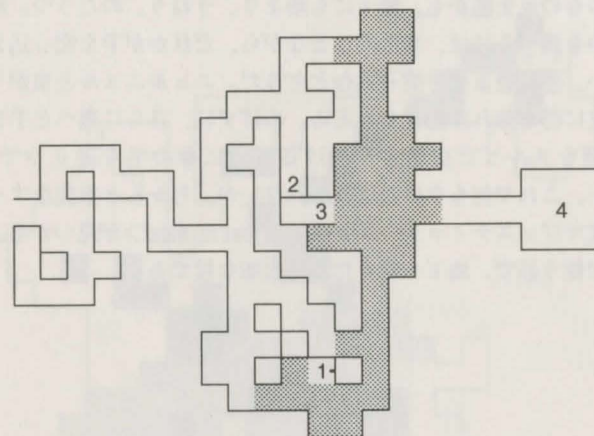
■アンパニ軍部隊一覧

IUF	Imperial UNPANI Federation、アンパニ帝国軍偵察隊
STF	Special Tactical Forces、特殊部隊
NEPS	NEW Enlistments Personal Station、新入隊者個人兵舎
TUFS	Trained Umpani Force Scouts、訓練済みアンパニ軍

8

SPHINX CAVE

スフィンクスの洞窟



■スフィンクスの洞窟へ

アクパイヤの街から、遙か北、トラモンテンの森を越えたところにあるのがスフィンクスの洞窟である。入り口に立つと、奥から波の音が響く。同時に潮の香も。だが、こんなところに海があるとは考えられない、塩湖があるのだらう。奥へ進むと湿気を含んだ、冷やかな空気が満ちている。どうやら湖の水はかなり冷たいようだ。

◇卵とスフィンクス

川を泳ぎ、島に渡ると、不自然にもレバー(1)が突き出ている。実はこのレバーを引くと壁(2)が崩れるのだ。この崩れた壁の奥には、波の打ち寄せる岸辺がある。急な流れの向こうに、轟音を響かせ、逆巻く水を見れば、泳ぎ渡ることが不可能だと知れるだろう。ものは試しと、水に入ると、あっという間に波に飲まれ、肺いっぱい水を吸い込み、もがき苦しみ、溺死してしまう。

スフィンクスのマップを読んだ者なら、塩の山と化した岸(3)に、ニュー・シティーの博物館でみつけた卵<REBUS EGGE>を埋めることを思い付くは

ず。卵を埋めて待つこと数十秒、生まれてきたスフィンクスが虹の橋を掛けてくれ、流れを渡ることが可能となる。

◇マジスティック・ワンド

荒れ狂う湖を越えると、ちょっとした広場へと出る。広場の中央には、穴(4)が空いており、中をのぞくと、黒い虫がうごめいている。細長い黒い生き物は幾つもの足を動かし、幾十にも絡まり、うねり、のたうつ。巣とおぼしき穴の中を調べるには、当然のことながら、だれかが手を突っ込まなければならない。恐る恐る手を突っ込むとどうだ。ニユルニユルと虫がうごめき、腕の表皮に得も知れぬ感覚を与える。めげずに、さらに奥へと手を入れると、指の間をヌルリと虫がすり抜ける感覚に身の毛も逆立つであろう……ヒィー。これで何もなければ救われないが、ちゃんと重要なアイテム、金属製の杖マジスティック・ワンド<Majestik Wand>が見つかる。これは神秘的の島で使う品で、地下へ行くための大切な杖である。

おもしろコラム

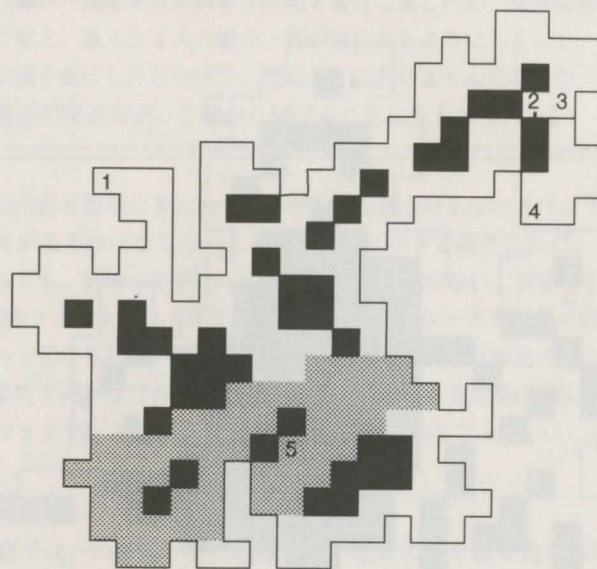
*WIZの言葉遊び

WIZの言葉遊びは、TREBORの逆さ読みがROBERTであることをはじめとし、数多くある。CDSにおいても、SHOBERのTを頭にもってきたTSHOBERのように、スタッフの名前をもじって作られたモンスター(NPC)が登場する。

9

GIANT CAVE

巨人の洞窟



■巨人の洞窟

アイラン・リバーを遡り、北側の道沿いに進むと、溪谷へ続く急な下り坂がある。足を滑らさないように注意して下ると、洞窟の入り口(1)がはっきりと口をあけている。入り口を見た瞬間、ここの住人は巨大な生き物であると予想できるはずだ。

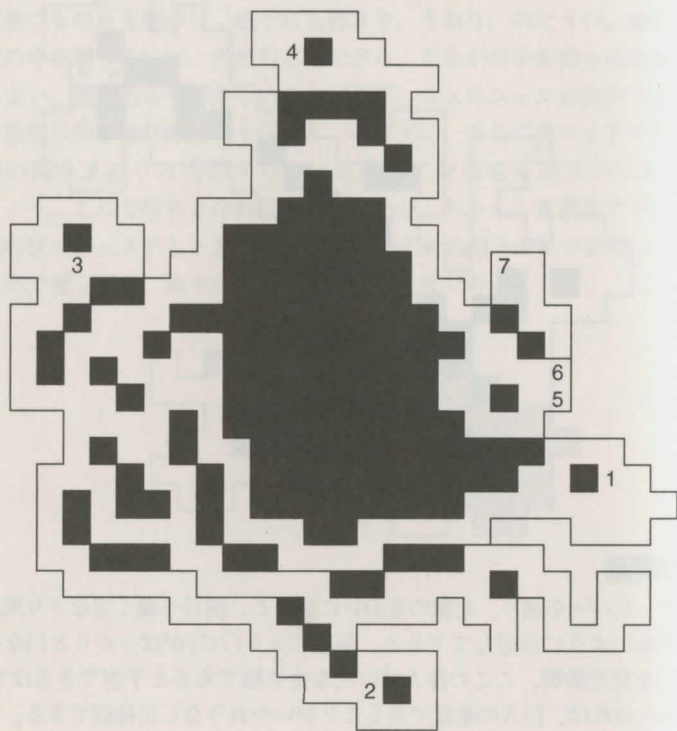
足を踏み入れれば、巨人の巣窟であることがいやおうなしに確信できる。なにせ、冒険者を、食料、靴、おもちゃ程度にしか見ていない巨人どもが、襲い掛かってくるのだ。「ええい、何者だ貴様あー。人をジェリービーンズ扱いしやがって!」と、ちょっとオツムの足りないような巨人をはり倒し、奥へと進むと、壁にレバー(2)があるのが見つかる。このレバー、ちょっと見つけにくいから気を付けよう。このレバーは隠された洞窟への入り口(3)を開くもので、その洞窟にはちょっと手強い恐竜、スポットが閉じ込められている。ここで手に入れなければならないのは、亡霊看破のレンズがはめられた<NECROMATIC HELM>(4)である。ヘルムによって、東西南北の魔女の真の名前を、魔女の山の麓で知ることができる。

マスター・ゼンの使命で花を探している冒険者は、バラの花<RED ROSIS>(5)を手にすることができる。

10

WITCH MOUNTAIN

魔女の山



■魔女の物語

ここは、巨人の洞窟の北東に位置する魔女の山。魔女の物語<BOOK of FABLES>に記されたハイリンドと4人の姉妹の住まう地である。ここではほんの少し、この本の内容に触れよう。

『昔、むかしのその昔に、めったなことでは授からない、予知能力を持った魔女ハイリンドがいました。彼女は容姿端麗にして、心のやさしい、

よき魔女でした。ところが、彼女の4人の姉妹は、彼女の美しさ、能力、良き行いに対して、嫉妬、憎しみを持っていました。姉妹はハイリンドと同じ洞窟に住み、常に彼女の良き行いの邪魔をしようとしたが、彼女の予知能力で防がれていました。ある時四人の姉妹は、ハイリンドの顔の一部をそれぞれ奪う計画を実行しましたが、彼女は自分の顔を金に変え、奪った4人の顔の一部が金になるようにしました。ハイリンドは顔を金にしたおかげで、死ぬことはありませんでしたが、姉妹の霊に復活の時までずっと襲われ続けることになりました。』

以上が本の内容を簡単にまとめたものだ。今も彼女たちはハイリンドを苦しめ続けている。我々が為さねばならないことは、ハイリンドを救うことだ。

洞窟に行っても、姉妹の名を知っていなくては意味がない。洞窟に至る途中で、岸壁に生えた250フィートのツタをより合わせ、1000フィートのツタ<VAIN 1000FT>にして、ロープ代わりに使い裾野へと降りる。そこで、東西南北の魔女の真の名を、亡霊の集う場所で聞かなければならない。霊を可視できる<NECROMATIC HELM>が必要なので、ジャイアントの洞窟で、忘れずに拾っておくことだ。

■魔女の洞窟

魔女の洞窟では、ハイリンドの姉妹から、彼女の顔を取り返さねばならない。その方法は彼女たちの真の名を唱え、1000GPを与え、冒険者にとって深いかわりを持つ者のイメージを打破しなければならない。東の魔女^{BARBARA}"バーバーナ"(1)は黄金の目<GOLDEN EYES>、南の魔女^{XANDASA}"ザンダサ"(2)は黄金の歯<GOLDEN TEETH>、西の魔女^{CARMELA}"カーメラ"(4)は黄金の鼻<GOLDEN NOSE>、北の魔女^{NARALDA}"ナラルダ"(4)は黄金の耳<GOLDEN EARS>を持っている。

(5)の台には黄金の輝く頭が乗っている。顔のない黄金の頭、それはまさしく<BOOK of FABLES>に記されたハイリンドである。東西南北の魔女から取り返した、目口鼻耳を顔に付けると、生前の美しいハイリンドへと変貌し、頂上に目が付いた黒いピラミッドの彫像エリシアド<ELYSIAD of DIVINITY>を与えてくれ、隠された部屋への道(6)を開けてくれる。その部屋には宝箱(7)に納められた、伝説の地図<*SPHINX*>がある。エリミアドは最後の戦いで能力を解放できる。

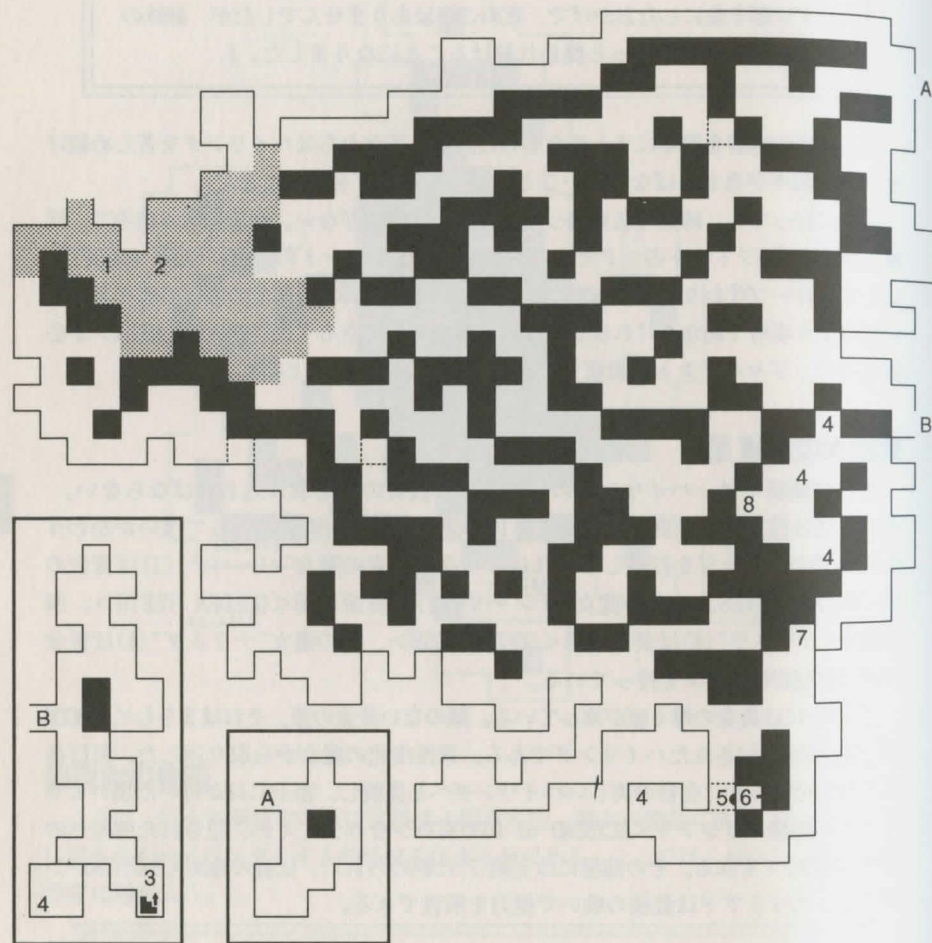
5

アラネット・オブ・ロスト・ガーディアン

11

DRAGON MOUNTAIN

ドラゴン・マウンテン



■ドラゴン・マウンテンへの扉

深い霧に包まれた、ブロムバディアンの入江。さざめく波は岩礁にうち当たり、海のささやきを残し、消え去る。視界のほとんど効かない海を、座礁しないように慎重に進むと、荒涼としたドラゴン・マウンテンの絶壁が視界を埋める。夜ならば、光を発する岩に向けてヘビの杖<COIL of THE SERPENT>を振ることで、入り口が見つかる。

BROMBADEG

◇ブロンバデグ

洞窟内は奇妙な静けさに包まれていた。いわばそれは、死を予感させる暗い静けさだ。ボートを進ませると、歌声が聞こえる(1)。美しい女性の声。だれもが聞き惚れてしまうようなソプラノ。水際に女性がいるのだ。だが、なぜこんなところに、と思うまもなく、おぞましい化け物が、水柱を跳ね上げ、触手を伸ばし襲い掛かってくる。

巨大なオーム貝と緑色のタコを掛け合わせ、美しい女性の上半身を持つ海の悪魔、ブロムバデグ。入り江に陣取る、この化け物(2)を倒さずして、奥へ進むことはできない。相手は船を沈めてしまうほどの巨体。そして、どこの世界でも、海の生物は強いことが多いことを考えると、苦戦は必至である。しかし、この怪物は是が非でも倒さねばならないのだ。

◇天空の都市へ

傾斜の激しい洞窟は広く、入り組んでいる。ひたすら奥へ奥へと進むと、天空都市への道が(3)、はるか頭上へと続いているのが見つかる。

◇DRAGON KEYとトレジャー

ドラゴン・マウンテンの名は伊達ではなく、ドラゴンもうようよしている。ドラゴンに付きものなのが宝物だ。ここには、海賊やドラゴンの宝(4)が眠っている。海賊の宝の側(5)のボタンを押し、奥のレバー(6)を引くと(7)の壁が開き、ドラゴンの秘密の洞窟へと入れる。ここには神秘の島で使う重要なアイテム<DRAGON KEY>(8)があるので取り忘れないように。

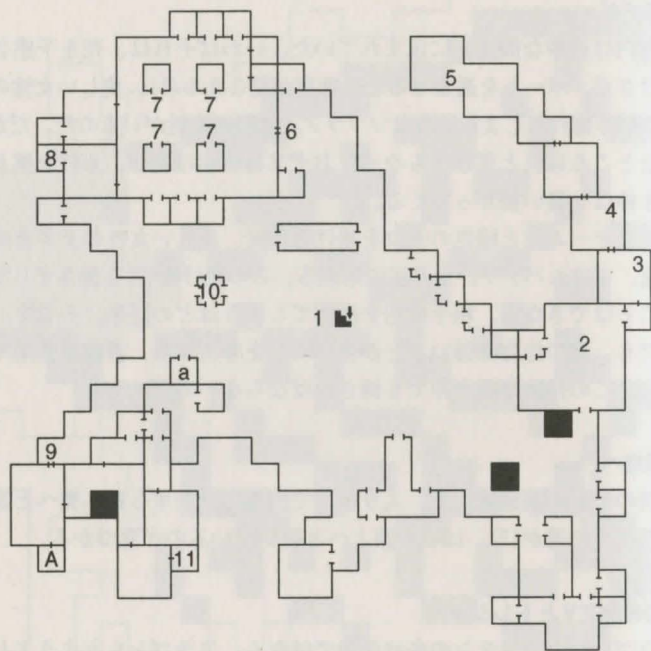
5

フナネット・オブ・ロスト・ガーディアン

12

CITY OF SKY "HIGLDIA"

天空の都市“ハイガルディア”



■天空の都市ハイガルディアへ

ドラゴン・マウンテンの頂上に浮かぶ、天空都市〈ハイガルディア〉。惑星の管理者ハイガルディアが、守護者ヘラゾイドと共に、文化の礎を築き上げた、惑星の要塞にして、首都である。

入り口(1)にたどり着くためには、ドラゴン・マウンテンの洞窟から伸びる、階段を見つけ出す以外にない。

都市に足を踏み入れたならば、まずその光景に圧倒されるであろう。宝玉ですべて

ができてると錯覚してしまうほどに、美しく太陽の光を反射させ、虹色に辺りが輝いている。そのきらめきの原因は、そこかしこに乱立している、ガラスのように透明な金属の壁にある。柔らかく柔軟であるが、この世の何より堅いのではと思われる堅固さを誇っている。都市の基盤となっているのは、この透明な壁であろう。所によっては一方通行となっており、非常に歩きづらいのを除けば、ハイガルディアは天空の都市と語るにふさわしい。

ただし、驚くべきことにここにはサヴァント師団の精鋭、サヴァント・クイ・サカがいるのだ。天空の都市にまで伸びたダーク・サヴァントの力、アストラル・ドミナの搜索がかなり進行しているのは間違いない……。恐るべきことだ。

都市の住人ヘラゾイドは、害をなさない限り、何者にも手を出さず、助けることもない。すべてをあるがままに任せているのだ。

◇ハイガルディアの守護者ケ・リ

中庭に、不動の姿勢で並ぶヘラゾイド。頭の華麗な羽飾り、羽織った真紅のマントが風になびく。中央に立つ、勇猛な人物こそ、ヘラゾイド女王ケ・リ(2)(DAMEは称号である)である。引き締まった美しい顔に、毅然とした雰囲気は、この天空都市を治めるのにふさわしい。おまけに服装がすごい、ハイグレ……いや、ハイレグである。色っぽいが、どこか堅い雰囲気が、女性としての魅力を押し殺している。残念だ。冒険者にとって有益な多くのアイテムを持ち、保存の殿堂へ入るために必要なクレジット・カード<CREDIT CARD>も持っている。

彼女から、ヘラゾイドがどのような役目を担っているか聞くことができる。そうすれば、クルセダーとは何か、どのような役目をするための者かがわかるはずだ。

クルセダーの到来は、ハイガルディアと大いなる作り手の帰還をも意味するというのだ。そして、任務を終えた彼女たちは、祖先と再会すること、天国へ導かれ永遠の生命を得るというのだ……。ただし、予言の真偽、クルセダーの資格を確かめるための試練があり、ケ・リは冒険者を試練へと導いてくれる。

ジャン・エツテを助けた場合にもらえる、ヘラゾイドの紋章<HELAZOID'S BANNER>を渡すと、その勇気ある行動に敬意を込めて、<HELAZOID PENDANT>が進呈される。

HALL of THE CRUSADER
◇クルセダーの殿堂

クルセダーの殿堂には、クルセダーの資格を計る3つのテストが用意さ

れている。アストラル・ドミナの鍵を手にするのに相応しいかを探るテストである。第一の試練(3)はこの世界の創造者の名を聞かれる。答えは“フォーンザング”である。第二の試練(4)は世界を表すルーン文字のボタンの順番を解き明かすことが目的で、＜*STAR*＞の地図にその答えが記されている。

Pyramid Cross Serpent Dragon Word Skull Gate Star
 “金字塔、十字、ヘビ、ドラゴン、杖、骸骨、門、星”が順番である。第三は、ロボットとの戦いである。このロボットを倒すことができないようでは、力不足ということになる。

試練をクリアしたら、必然的に奥にある、フォーンザングが残したスターシップ(5)へとたどり着ける。“フォーンザング”と船に叫ぶと、船内へ入れるようになっている。

時代物の船内には最後の鍵の一部、球体の指輪＜Ring of Globe＞と＜*GLOBE*＞の地図があるので、根気よく何度も調べるのだ。

THE HALL of PRESERVATION ◇保存の殿堂

ハイガルディの遺産を保管しているのが、この保存の殿堂である。入り口で(6)入場料としてクレジット・カード＜CREDIT CARD＞をスロットへ入れると、扉が開くようになっている。入館料を取るだけのことはあり、中には優れた品々が納められている。

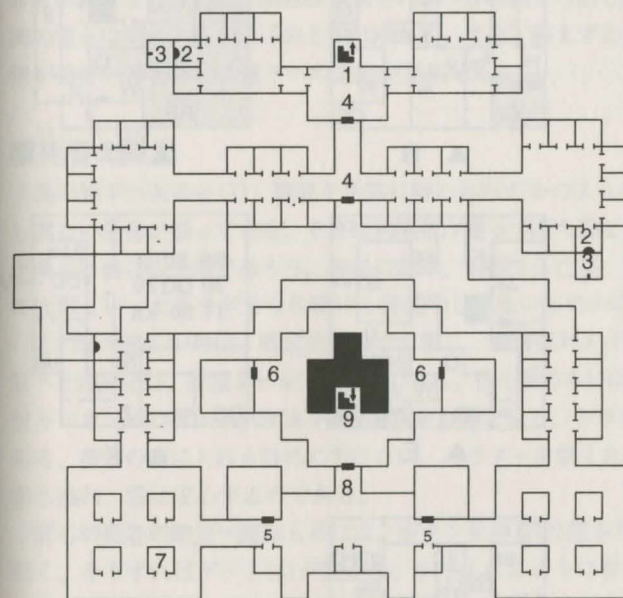
美しい広間には、わずかではあるが、芸術品ともいえるハイガルディの遺産、フェーザー銃、パワーグローブといった驚異の品(7)が静かな眠りにについている。過去の記録をとどめるためか、遠い昔の絵画すらも飾られているではないか。この品々は強力なバリアによって守られている。ガード装置を切るには、＜STORAGE KEY＞(8)を手に入れ、この鍵を使い倉庫(9)へ入り、テレポーターを使い移動(A→a)、あずまやに置かれた(10)光り輝く鍵＜KEY of LIGHT＞を手に入れなければならない。だが、この鍵は一回しか使えない。一つのバリアしか解除できないのだ！……ただし、BCFにおいて＜DIAMOND RING＞を手に入れた者が、今もそれを所持しているならば、さらに貴重なこれらの武器を手にすることが可能である。ダイヤモンドでバリアに穴を開けるのだ！

また、やや離れた区画の倉庫にある自動販売機(11)では、クレジットと引き換えにフェーザー銃＜FRONTIER PHASER＞のバッテリー＜PAWERPAK＞を売っている。フェーザー銃を手にした者はぜひとも購入すべきであろう。

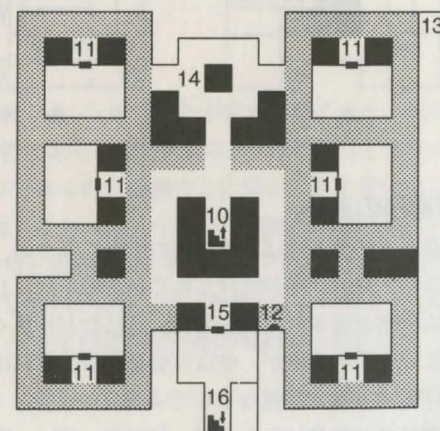
13

ISLE OF CRYPTS

神秘の島

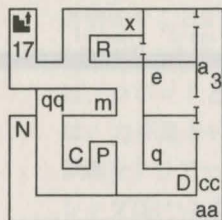


▲死者の殿堂

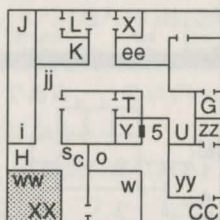


▲ゴローの間

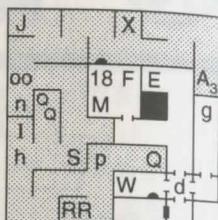
過去の殿堂



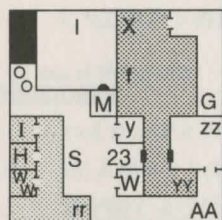
▲ A



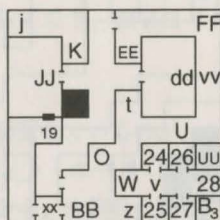
▲ B



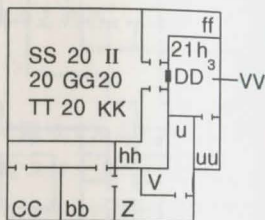
▲ C



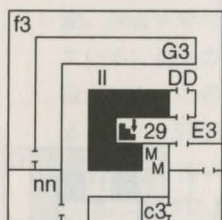
▲ D



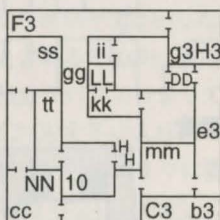
▲ E



▲ F



▲ G



▲ H

■神秘の島へ

悲しみの海と呼ばれる大海の中央に浮かぶ、神秘の島。アクパイルの街を探索した者なら、島に？印が付けられているのを目にしたことであろう。この島にこそ、大いなる秘密が隠されているのだ。島にたどり着くには、ニュー・シティーから泳いで来るといふ手もあるが、やはり船を使わなければ厳しい。また船なくしてはこれから先の探索は非常に困難なものであるといえる。

島にたどり着いたならば、壁面の一画に、壁に取り込まれたとしか思えないような

不思議な生き物の彫刻を目にする。クジャクのごとき羽を持ち、ネコとも蜥蜴ともつかぬ、女性的雰囲気を持った奇妙な生き物の彫刻。この彫刻を見て連想するものは、アクパイルの北の洞窟で目にしたスフィンクスである。その洞窟で手に入るマジスティック・ワンド<MAJESTIK WAND>を振るえば、驚いたことに彫刻が壁から抜け出し、質問してくる。スフィンクスはその外見ではなく、言動も奇妙である。過去と未来を倒錯しているのか、本来は未来でいべき事柄から話し始めるのだ。これでは質問の答えは明白。答えは「おとこ」である。また、答えずともスフィンクスは去り、壁が砕け、神秘の島の地下への通路が見出せる。

Hall of Dead ■死者の殿堂

島の地下へ入ると(1)、背筋を悪霊に触れたかのような強烈な寒気と、得体のしれない恐怖が襲ってくる。それは冒険者が養ってきた勘というよりは、生者であるがゆえに感じる恐怖であろう。神秘の島は、徘徊する亡霊、毘、悪霊エビルスピークの攻撃といったさまざまな仕掛けと得体のしれないものの存在が溢れている。

この層で恐いのは、特定の場所で出現し、強烈なダメージを与えたり、麻痺、発狂へと追い込む、悪霊エビルスピークである。彼を鎮めるには、アルマゴルテが持つ、ジョンガ・パウダー<JONGA POWDER>をお香として、ドラゴンのゲート前の祭壇にある、黄金の壺に入れる以外に手はない。パウダーを供えれば、霊廟に平安の香りが満ち溢れ、霊は安心するのである。

肝心の死者の殿堂へ踏み入るには、ボタンを押し(2)隠された小部屋のレバー(3)を引く。そうすればゲート(4)が開かれ、中へ入れるようになる。

霊廟には幾つかのゲートがある。(5)のゲートは<KEY of CRYPT>、(6)のゲートは<KEY of GORRORS>で開門可能である。

◇ゴーンの女王

立ち並ぶ納骨堂。墓(7)の一つに、ゴーンのミイラが安置されている。体型と周囲に安置された装飾品から女性であると推察されるが、その顔はこの世のものとは思えぬ、おぞましいものであった。徘徊する亡霊のことを思い出し、ミイラの手にもオルコグレ城の地下にあった、<BONE COMBS & BRUSHES>を握らせる。すると、ミイラは女神と見紛うばかりの美しい少女となる。口元には笑みさえ浮かべる。どのような呪いが掛けられ、あるいはこの世にどんなに残りがあったのかは不明だが、平安を得た少女の魂は呪縛から解放され、二度とさまようことはなくなる。

◇ドラゴンのゲート

ゲート(8)には、細長いブラック・ドラゴンの彫刻が格子の間を巧みに潜りぬけ、門縁に添うように絡み付いている。歯をむき出しにした、狂暴な顔がゲートの上から威嚇するように睨みつける。このドラゴンが、動かないのが不思議なほどだ。

ドラゴン・マウンテンの竜の洞窟に眠る宝箱の中にある<KEY of DRAGON>で、このゲートは開く。ゲートをくぐると広間があり、中央には地下への階段(9)が口をあけている。

Hall of GORRORS

■ゴローの間

死者の殿堂への登り階段(10)。死者の殿堂の地下には、さまざまな化け物が眠る墓がある。区画整理された水路が、暗闇の中で海水をたたえている。その中に点在する巨大なゲート(11)には、それぞれ怪物の名が記され、その奥には怪物が棲んでいる。<KEY OF GORRORS>で、すべてのゲートを開けることができるが、通常のスピリットの持ち主であれば、それらの怪物と一戦交えようなどと考えはしない。その強さ、耐久力が尋常ではないものもいるのだ。だが、宝を求める冒険者は、あえて戦うであろう。ここで得る可能性のある宝は、エクスカリバーを初めとする、驚異の品々であるからだ。

◇太陽の宝石

ボタン(12)を押し、崩れた壁の奥へ進むと、宝箱(13)がある。開けると、目も眩む輝きが溢れ出す。それが太陽の宝石<JWELE of SUN>の放つものとわかり手を伸ばすと、宝石の輝きは失せてしまう。この宝石は神秘の島の側、マンドリアン諸島で使うものである。

The GAELIN STONE

◇ゲールの石

華麗で神秘的なルーン文字と印に埋め尽くされた石の支柱。調べると石柱の四面には、伝説の地図にすることが彫り込まれているではないか。その一面(14)を<*LEGEND*>のマップを通して見ると、<KEY of SKULLS>を発見できる。この鍵は、アーチの上に漆黒の鵝を掲げた、“過去の殿堂”へのゲート(15)に差し込むものである。ゲートをくぐると、ワーブ・ゾーンの乱立する迷宮への下り階段(16)が伸びている。

MANDOLIAN ISLES

■マンドリアン諸島

ゴローの間で<JWELE of SUN>を手に入れたならば、一度、島を出なければならな

い。神秘の島から西に浮かぶ2つの島、マンドリアン諸島。ここにはそれぞれ、家ほどもある巨大な石柱がある。実はこの石柱の中は空洞であり、壁の一片は幻影なのである。つまり通り抜けられるのだ。壁には、金色のエンブレムが描かれている。その図柄は、角を円形に取り巻く骨。角の中央に、<JWELE of SUN>をはめ込むと、テレポーターが作動し、もう1つの壁が予言者の像のそばへ、冒険者たちを飛ばしてくれる。

像を調べるとサファイヤの首飾り<LOCKET of THE TOMB>が像のプレートから見つかる。同時にフォーンザングの残留思念と思える声が、像から発せられ、アストラ・ドミナを導き出すための鍵についての話をしてくれるのだ。

Hall of Past

■過去の殿堂

ゴローの間に続く登り階段(17)。過去の殿堂は、ワーブ・ゾーンがそこかしこにあり、ダークゾーンすらもある、迷宮と呼ぶにふさわしい場所である。

◇KEY of THE WATER

宝箱(18)に納められた<KEY of THE WATER>は、魔力を回復させる泉へ続くゲート(19)を開くためのものである。激しい戦いが行われる迷宮内で時を過ごすものには、必要な場所になるかもしれない。

◇星の地図

まずは、地図を手に入れるための道順を示そう。

C-U-Z-FF-20-GG-H3-21-DD-O-22-Y-23

強制移動が行われる(20)の地点は、左、右、前、どちらに進むかはまったくランダムである。ゆえにGGへ一発で移動するとは限らない。宝箱(21)には<KEY of GATE>が入っている。これはゲート(22)を開くのに必要である。ゲートの奥には幾世代も人目に触れられることのなかった宝箱(23)がある。宝箱を開けると、伝説の地図の一部、<*STAR*>の地図が手に入る。

◇ペンタグラム

入り口からペンタグラムへの移動経路を示すと、C-U-V-ペンタグラム、地図を手にした直後なら、CがWとなる。この手順で行くべきは、ペンタグラムがある部屋である。その区画には、印を刻んだクリスタルが納められた部屋が、以下のように通路を隔て対称に2つずつ並んでいる。

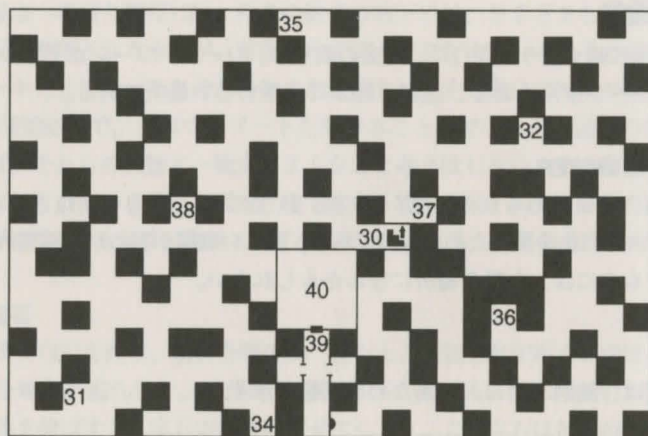
ドラゴンと骸骨のクリスタル(24)。

卵と月のクリスタル(25)。

太陽と星のクリスタル(26)。

十字と塔のクリスタル(27)。

DORAGON TOWER MOON CROSS SUN SKULL STAR EGG
"ドラゴン、塔、月、十字架、太陽、骸骨、星、卵"の順番でクリスタルに触れ、魔法陣(28)に立つと、南の壁が開く。B3-C3とテレポーターを使用すれば、いよいよ最下層への階段(29)へたどり着ける。



▲アストラル・ドミナの墓

TOMB of ASTRAL DOMINA ■アストラル・ドミナの墓

島の最下層からの登り階段(30)。神秘的な雰囲気立ちこめる、不思議な世界。冷たい空気の中に、生命の気配は感じられない。そこにいるのは、鉄の守護者である。銅の体を持った守護者は、恐ろしいほど硬く、耐久性があり、雷の光を放つ銃を持つ。まともに相手をしていたら、命が幾つあっても足りない。目的の物を見つけさっさと引き上げるのが懸命だ。

壁には、7つの象徴、すなわち、*寺院*(31)、*ボート*(32)、*ヘビ*(33)、*ドラゴン*(34)、*スフィンクス*(35)、*神秘*(36)、*星*(37)、*クリスタル*(38)の印が刻ま

れている。これらをすべて目にすることなくして、*アストラル・ドミナの墓*のゲート(39)を開くことはできない。

ASTRAL DOMINA ◇アストラル・ドミナ

床に描かれた金の環、ゴールデン・サークル。書かれた文字は、間違いなくこう読める。*アストラル・ドミナ*……。

床を調べれば、髪の毛ほどの隙間が窺える。どうやら秘密の扉のようだ。だが、その開け方は？ そう、彼女を呼び出すのだ、フォーンザングの子孫を。

ニュー・シティーのコントロール・ルームでドミナから受け取れる

<VITALIA'S DEVICE>で呼び出すと、まばゆい光彩と共に彼女は現れる。

マンドリン島から、テレポーターを使い手に入れた<LOCKET of THE TOMB>、そして天空の都市から手に入れた<Ring of Globe>を彼女の手に渡す。サファイアの首飾を掌に納めたドミナが、サークルに手を向けると、球体を乗せた台が上昇してくる。

アストラル・ドミナである。

だが、それを待ちかねていたように、部屋に光彩が走る。

サヴァント師団の精鋭、クイ・サカを従えた、ダーク・サヴァントが現れたのだ。

サークルの挑戦者はドミナに一撃を加え、行動不能に陥れるや、アストラル・ドミナを手にとろうと球体へ手を伸ばす。だがどうしたことか！

フォーンザングの鍵はいまだその機能を正常に果たし、球体は台より離れない。球体を目の前にして、それを手にできない怒りは、眼前にいる異世界の住人へと向けられる。

宇宙屈指の実力者との戦いは、避けることのできない運命なのだ！

仮にこの戦いにおいて勝利を収めることができたとして、どのようにしてこの星から脱出するのか？ 天空の都市の宇宙船を使うか？ ニュー・シティーのコントロール・ルームで待ち合わせ、ドミナに助けてもらうのか？ いずれにしろ、眼前に迫る恐ろしい敵を滅ばさぬ限り、いかなる選択も取りようがない。冒険者にとって、勝利する以外の道はないのだ……。

語れるのは、ここまでだ。運命の選択は、数えるほどとなった今、迷うことはない。物語は佳境である。自分の思う道を進むのだ。冒険者諸君、運命を白らの手で選ぶのだ。クルセーダーの諸君よ……。

APPENDIX

コマンドおよび関連訳一覧

■メイン画面

CHARACTER MENU
キャラクター・メニュー

ADD CHARACTER
冒険に参加するキャラクター

REVIEW MEMBER
パーティーのメンバーを見る

DISMISS MEMBER
メンバーからはずす

START NEW GAME
冒険に旅立つ

LOAD SAVEGAME
ロードする

CONFIGURATION
コンフィグレーション

IMPORT BANE
ベーンからのキャラクター移動

QUIT GAME
ゲームを終了する

* CHARACTER MENU選択におけるコマンド

CREATE
キャラクターを作る

REVIEW
キャラクターを見る

DELETE
キャラクターを消す

RENAME
名前変更

PICTURE
肖像画の変更

EXIT
モードから抜ける

■ゲーム中のキャラクター・ステータス画面におけるコマンド

(Eキー)	(Sキー)
RENAME 名前の変更	WEAPONRY 武器関連スキル
PICTURE 肖像変更	PHYSICAL 運動関連スキル
PROFESSION 職業変更	PERSONAL 個人関連スキル
EXIT 終了	ACADEMIA 学術関連スキル

■アイテムを選んだ場合のコマンド

USE 使う	DRINK 飲む	ASSAY 鑑定	MERGE 組み合わせる	DROP 捨てる
-----------	-------------	-------------	-----------------	-------------

* (E) キーで武器、防具などは装備可能。マウスの場合はAC表示へとアイテムを移動する。

■NPC遭遇コマンド その1

TRUCE 休戦	SPELL 呪文	FIGHT 戦闘
STEAL 盗む	USE 使う	LEAVE 立ち去る

休戦コマンド選択によるコマンド

PEACE 平和的	GIVE 贈答
BRIBE 賄賂	POOL 集める
FORCE 脅迫	EXIT 終了

■NPC遭遇コマンド その2

TALK 話す	TRADE 取り引き	SPELL 呪文	FIGHT 戦闘
LORE 情報交換	STEAL 盗む	USE 使う	LEAVE 立ち去る

■トレードコマンド選択によるコマンド

BUY 買う	POOL お金を集める
SELL 売る	EXIT 終了
GIVE あげる	

■ドアの鍵を外す際のコマンド (Open)

PICK
鍵を外す

FORCE
力づく

EXIT
やめる

鍵をは外した際のメッセージ

SUCCESS	成功
FAILURE	失敗!
JAMMED	壊れた!

■宝箱を開ける際のコマンド

DISARM	罣をはずす (調べる)
SPELL	呪文
OPEN	開ける
USE	物を使う
LEAVE	やめる

■戦闘コマンド

FIGHT 戦闘	SPELL 呪文	RUN 逃げる	BACKUP 一人前に戻す
PARRY 受け	USE 使う	MOVE 移動	CANCEL キャンセル
HIDE 隠れる	BREATH ブレス	EQUIP 装備	

* 影に隠れる、ブレスのコマンドは実行能力がない者には表示されない。

■戦闘コマンド決定モード

START FIGHTING
戦闘開始
BACKUP TO PREV
一人前に戻す
TERMINATE GAME
パーティーを全滅させる

■戦闘関連用語

<身体箇所>

BACK	背中
BASE	基盤
BRANCH	枝
BODY	胴
FOOT	足
HAND	手
HEAD	頭
LEG	脚
LIMB	大枝

ROOT	根
REAR	後部
MAIN C.P.U	メインCPU
POD	収納庫
SERVO	サーボ (制御装置)
STABILIZER	スタビライザー
TAIL	尻尾
TENTACLE	触手
TORSO	胴

TRUNK	幹、胴体
TURRET	砲塔
VINE	つる

VISOR	バイザー
WING	翼

<攻撃法・行動>

advance	前進してきた
ACID SPRAY	酸のスプレー
BITES	噛みついた
BURNING POLLEN	燃える花粉
BREATHES	ブレスを吐いた
BACKSTAB	後ろから攻撃した
BASHES	叩いた
calls for help	助けを呼んだ
CASTS	呪文を唱えた
DEMON POWER	悪魔の力
CLAWS	ひっかいた
CRIES	泣いた
EMITS	放射した
FIRE	ファイヤー
FIRES	撃った
FLIES	飛び上がった
GRABS	掴んだ
HIDES	身を隠した
HORRID BILE	恐るべき汚水
ICY FROST	寒撃の冷波
INVOKES	呼び出した

KICKS	蹴りかかった
LASHES	ムチ打った
GLOWING AURA	白熱のオーラ
MELEES	乱闘を仕掛けた
PUNCHES	殴りかかった
PUTRID BILE	不浄の汚水
POISON	毒
THROWS	投げつけた
THRUSTS	突いた
TOUCHES	触った
SWINGS	振るった
SPITS	吹いた
SQUIRTS	噴出した
SHOOTS	射った
STINGS	刺した
SPRAYS	吹いた
SCREAMS	金切り声を上げた
SURPRISE	不意を突いた
STOMPS	のしかかって来た
VOMITS	吐いた

<効果>

AWAY	去った
BEHOLDEN	見られた
BLINKS IN	現れた
BLINKS OUT	消えた
BLINDED	盲目になった
BLOCKED	防御した
CAPTURED	捕らえられた
CRITICAL	致命傷を受けた
CURSED	呪われた
DIED	死んだ
DIES	死亡
DISPELLED	解呪

DISEASED	病気にかかった
FRIGHTENED	恐慌をおこした
FAILED	失敗した
FALLS ASLEEP	眠りに落ちた
FALLS UNCONSCIOUS	意識を失った
GOES INSANE	正気を失った
HELD	拘束
IRRITATED	不快になった
NAUSEOUS	吐き気に襲われた
PARALYZED	麻痺した
POISONED	毒に冒された
RETREATS	受け流した

RUNS	逃げた
SHADOWS	影へと隠れた
SILENCED	沈黙に陥った
SLAIN	抹殺した
SLOWED	遅くなった
SUFFOCATED	窒息した
URNS TO STONE	石化
UNAFFECTED	効果がない
VANISHES	消えた
WEAKENED	弱まった
WHITHERS AND DIES	そして死んだ

■称号表

戦士	魔法使い	僧侶
LVL 2 JOURNEYMAN	LVL 2 MAGICIAN	LVL 2 ACOLYTE
LVL 4 WARRIOR	LVL 4 CONJURER	LVL 4 HEALER
LVL 7 MARAUDER	LVL 7 WARLOCK	LVL 7 CURATE
LVL 10 GLADIATOR	LVL 10 SORCERER	LVL 10 DRUID
LVL 14 SWORDSMAN	LVL 14 NECROMANCER	LVL 14 HIGHPRIEST
LVL 18 WARLORD	LVL 18 WIZARD	LVL 18 PATRIARCH
LVL 24 CONQUERER	LVL 24 MAGUS	LVL 24 SAINT
盗賊	レンジャー	錬金術師
LVL 2 ROGUE	LVL 2 WOODSMAN	LVL 2 HERBALIST
LVL 4 TRICKSTER	LVL 4 SCOUT	LVL 4 PHYSICIAN
LVL 7 HIWAYMAN	LVL 7 ARCHER	LVL 7 ADEPT
LVL 10 BUSHWACKER	LVL 10 PATHFINDER	LVL 10 SHAMAN
LVL 14 PIRATE	LVL 14 WEAPONER	LVL 14 EVOCATUR
LVL 18 MS.SHADOWS	LVL 18 QUTRIDER	LVL 18 MS.ELIXERS
LVL 24 GUILDMASTE	LVL 24 RANGERLORD	LVL 24 ENCHANTER

バード	超能力者	ヴァルキリー
LVL 2 MINSTREL	LVL 2 PSYCHIC	LVL 2 LANCER
LVL 4 CANTOR	LVL 4 SOOTHSAYER	LVL 4 WARRIOR
LVL 7 SONNETEER	LVL 7 VISIONIST	LVL 7 CAVALIER
LVL 10 TROUBADOR	LVL 10 ILLUSIONST	LVL 10 CHEVALIER
LVL 14 POET	LVL 14 MYSTIC	LVL 14 CHAMPION
LVL 18 MS.LUTES	LVL 18 ORACLE	LVL 18 HEROINE
LVL 24 MUSE	LVL 24 PROPHET	LVL 24 OLYMPIAN
ビショップ	ロード	侍
LVL 2 FRIAR	LVL 2 SQUIRE	LVL 2 BLADESMAN
LVL 4 VICAR	LVL 4 GALLANT	LVL 4 SHUGENJA
LVL 7 CANON	LVL 7 KNIGHT	LVL 7 HATAMOTO
LVL 10 MAGISTRATE	LVL 10 CHEVALIER	LVL 10 DAISHOMASTE
LVL 14 DIOCESAN	LVL 14 PALADIN	LVL 14 DAIMYO
LVL 18 CARDINAL	LVL 18 CRUSADER	LVL 18 WARLORD
LVL 24 PONTIFF	LVL 24 MONARCH	LVL 24 SHOGUN
モンク	忍者	
LVL 2 INITIATE	LVL 2 GENIN	
LVL 4 BROTHER	LVL 4 EXECUTIONER	
LVL 7 DISCIPLE	LVL 7 ASSASSIN	
LVL 10 APOSTLE	LVL 10 CHUNIN	
LVL 14 MASTER	LVL 14 MASTER	
LVL 18 IMMACULATE	LVL 18 JONIN	
LVL 24 GRANDMASTER	LVL 24 GRANDFATHER	

■レベルアップ表

	盗賊	戦士	僧侶	バルキリー	錬金術師
LEV 1	900	1000	1100	1150	1150
LEV 2	1800	2000	2200	2300	2300
LEV 3	3600	4000	4400	4600	4600
LEV 4	7200	8000	8800	9200	9200
LEV 5	14400	16000	17600	18400	18400
LEV 6	28800	32000	35200	36800	36800
LEV 7	57600	64000	70400	73600	73600
LEV 8	115200	128000	140800	147200	147200
LEV 9	230400	256000	281600	294400	294400
LEV 10	460800	512000	563200	588800	588800
LEV 11	685800	768000	8752000	913800	913800
LEV 12	1085800	1168000	1275200	1313800	1313800
LEV 13	1485800	1568000	1675200	1713800	1713800
LEV 14	1885800	968000	2075200	2113800	2113800
LEV 15	2285800	2368000	2475200	2513800	2513800
LEV 16	2885800	2968000	3075200	3113800	3113800

	魔法使い	バード	超能力者	ロード	レンジャー
LEV 1	1250	1250	1250	1300	1300
LEV 2	2500	2500	2500	2600	2600
LEV 3	5000	5000	5000	5200	5200
LEV 4	10000	10000	10000	10400	10400
LEV 5	20000	20000	20000	20800	20800
LEV 6	40000	40000	40000	41600	41600
LEV 7	80000	80000	80000	83200	83200
LEV 8	160000	160000	160000	166400	166400
LEV 9	320000	320000	320000	332800	332800
LEV 10	640000	640000	640000	665600	665600
LEV 11	1015000	1015000	1015000	1065600	1065600
LEV 12	1415000	1415000	1415000	1465600	1465600
LEV 13	1815000	1815000	1815000	1865600	1865600
LEV 14	2215000	2215000	2215000	2265600	2265600
LEV 15	2615000	2615000	2615000	2665600	2665600
LEV 16	3215000	3215000	3215000	3265600	3265600

	侍	モンク	忍者	ビショップ
LEV 1	1400	1400	1500	1500
LEV 2	2800	2800	3000	3000
LEV 3	5600	5600	6000	6000
LEV 4	11200	11200	12000	12000
LEV 5	22400	22400	24000	24000
LEV 6	44800	44800	48000	48000
LEV 7	89600	89600	96000	96000
LEV 8	179200	179200	192000	192000
LEV 9	358400	358400	384000	384000
LEV 10	716800	716800	768000	768000
LEV 11	1131800	1131800	1213000	1213000
LEV 12	1531800	1531800	1658000	1658000
LEV 13	1931800	1931800	2013000	2013000
LEV 14	2331800	2331800	2413000	2413000
LEV 15	2731800	2731800	2813000	2813000
LEV 16	3331800	3331800	3413000	3413000

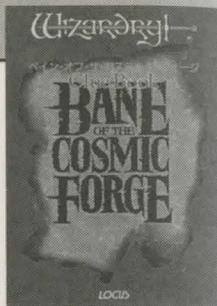
好評発売中

ウィザードリイ (BANE OF THE COSMIC FORGE) クルーブック

すべてが新しく生まれ変わったバイン・オブ・ザ・コズミック・フォージの世界。
そのすべてを、既存のデータに頼らず、一步一步徹底的に解析して作り上げた緻密なデータ。使いやすいと大好評！

定価1,800円(本体1,748円)
発行/株式会社 ローカス 発売/株式会社 星雲社
ISBN4-7952-7626-9 C0076 P1800E

"Wizardry"
Copyright ©1992 Sir-Tech Software, Inc.
All rights reserved.
"Wizardry" is a registered trademark of Sir-Tech Software, Inc.

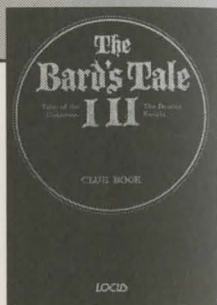


バーステイルI・II 完璧攻略 クルーブック

アメリカでベストセラーRPGのバーステイル・シリーズ。
I・II同時の徹底解析と完全攻略で、ダンジョンとメッセージに、もうまどわされることはない。

The Bard's Tale I
Package Art
©1985 ELECTRONIC ARTS
©1986, 1987 ELECTRONIC ARTS
©1986, 1987 Interplay Productions, Inc.
©1990 PONY CANYON INC.
The Bard's Tale II
©1986 ELECTRONIC ARTS
©1986 Interplay Productions, Inc.
©1990 PONY CANYON INC.

定価1,800円(本体1,748円)
発行/株式会社 ローカス 発売/株式会社 星雲社
ISBN4-7952-7624-2 C0076 P1800E

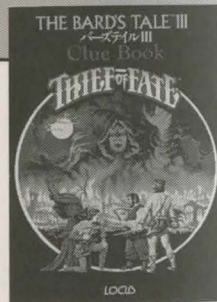


バーステイルIII (THIEF of FATE) クルーブック

マッピングがめんどくさい！
友達よりも早く解きたい！
そんなあなたの声に応える、完璧攻略クルーブック！

定価1,800円(本体1,748円)
発行/株式会社 ローカス 発売/株式会社 星雲社
ISBN4-7952-7627-7 C0076 P1800E

©1990 ELECTRONIC ARTS
©1990 Interplay Productions, Inc.
©1992 PONY CANYON INC.

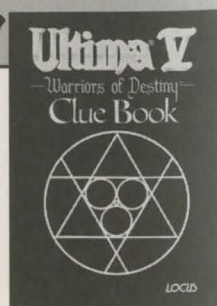


ウルティマV (Warriors of Destiny) クルーブック

オリジン、ロード・プリティッシュの協力を得てウルティマ・フリークが贈る渾身の完璧攻略クルーブック！
ロード・プリティッシュのサイン入り認定書がもらえる。

定価1,800円(本体1,748円)
発行/株式会社 ローカス 発売/株式会社 星雲社
ISBN4-7952-7621-8 C0076 P1800E

ULTIMA and LORD BRITISH are REGISTERED TRADEMARKS of RICHARD GARRIOTT.
© 1988 by LORD BRITISH and ORIGIN Systems, Inc.
© 1989 PONY CANYON INC.



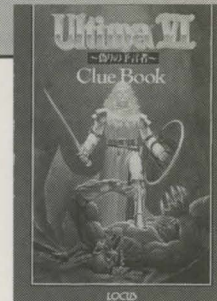
好評発売中

ウルティマVI (The False Prophet) クルーブック

ブリタニア全土を行脚し、精密な地図を描き上げた。地上のみならず、ダンジョンや洞窟の詳細地図なくして、ガーゴイル討伐の旅には出られぬ。日本語版制作担当の、(株)ローカスが贈る真実の書。

定価1,800円(本体1,748円)
発行/株式会社 ローカス 発売/株式会社 星雲社
ISBN4-7952-7625-0 C0076 P1800E

ULTIMA and LORD BRITISH are REGISTERED TRADEMARKS of RICHARD GARRIOTT.
© 1990 by LORD BRITISH and ORIGIN Systems, Inc.
© 1991 PONY CANYON INC.

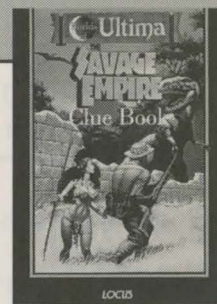


ウルティマ (THE SAVAGE EMPIRE) クルーブック

痛快冒険PRGサベージエンパイアの完全攻略本がついに完成！
ラフキン教授の体験を基に、イーオドンの谷でどう行動すればよいか、詳細マップとともにその"カギ"をおとどけよう。

定価1,800円(本体1,748円)
発行/株式会社 ローカス 発売/株式会社 星雲社
ISBN4-7952-7629-3 C0076 P1800E

ULTIMA and LORD BRITISH are REGISTERED TRADEMARKS of RICHARD GARRIOTT.
© 1990 by LORD BRITISH and ORIGIN Systems, Inc.
© 1991 PONY CANYON INC.



ウルティマ (Underworld) クルーブック

緻密なマップは 물론、秘密の呪文、マントラ、御符や鍵の場所、さらにはトカゲ人語会話等々、至れり尽くせりの詳細データはキミの冒険行を、いっそう密度の濃いものに！

定価1,800円(本体1,748円)
発行/株式会社 ローカス 発売/株式会社 星雲社
ISBN4-7952-7630-7 C0076 P1800E

© 1992 ORIGIN Systems, Inc.
© 1992 Looking Glass Technologies.
© 1993 ELECTRONIC ARTS.

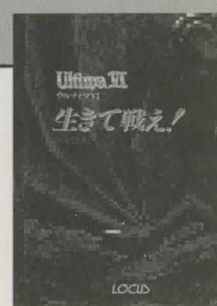


ローカス ノベライズ ウルティマVI 生きて戦え！

"死ぬ"ことに慣れてしまった英雄アバターが、本当の「死」に直面して、新たな自分を見い出していく……。ちょっとメンタルな、ファンタジー戦争物語。

定価1,000円(本体971円)
発行/株式会社 ローカス 発売/株式会社 星雲社
ISBN4-7952-7628-5 C0076 P1000E

ULTIMA and LORD BRITISH are REGISTERED TRADEMARKS of RICHARD GARRIOTT.
© 1990 by LORD BRITISH and ORIGIN Systems, Inc.
© 1991 PONY CANYON INC.



"Wizardry"

Copyright ©1993 Sir-Tech Software, Inc. All rights reserved.

"Wizardry" is a registered trademark of Sir-Tech Software, Inc.

ウィザードリィ クループック

CRUSADERS of the DARK SAVANT

1994 年 8 月 20 日 第1版 第1刷 発行

発行人 市川公士
発行所 株式会社 ローカス
東京都千代田区外神田6-1-4 神田ノーザンビル4F
〒101 電話 03-3837-8030(代表)
発売 株式会社 星雲社
東京都文京区小石川5-19-25
〒112 電話 03-3947-1021(代表)

印刷・製本 日本印刷株式会社

著者 鈴木常信
作画 有限会社 グラフィティ・ラボ
田原京子

●定価はカバーに表示してあります。

●不良品はお買上げ店でお取替えいたします。また、株式会社ローカスへお送りくだされば、送料小社負担でお取替えいたします。

●本書の内容についてのご質問は、株式会社ローカスへお願いいたします。

●Sir-Tech Software, Inc.ならびに株式会社アスキーは、オリジナルゲームとの整合性については責任は負いません。

ISBN4-7952-7631-5 C0076 P1800E

