

ファイナル通信

編集部責任編集

トシャイニング・フォース攻略の手引き

SEGA MEGADRIVE
**SHINING
FORCE**
THE LEGACY OF GREAT INTENTION



SHINING FORCE

アスキームック ASCII

CONTENTS

目次

INTRODUCTION —— 2

MAP&SCENARIO GUIDE —— 5

- MAP① 「城門の戦い」 —— 6
MAP② 「ガーディアナに帰還せよ!!」 —— 8
MAP③ 「アルタローンをめざして」 —— 10
MAP④ 「アルタローン市街戦」 —— 12
MAP⑤ 「砂漠を越えて……」 —— 14
MAP⑥ 「暗黒洞窟の宝」 —— 16
MAP⑦ 「サーカスの怪人たち」 —— 18
MAP⑧ 「滅びし教会の魔人」 —— 20
MAP⑨ 「採石場の戦い」 —— 22
MAP⑩ 「バストーク森林戦」 —— 24
MAP⑪ 「レーザーアイの罠」 —— 26
MAP⑫ 「大平原の戦い」 —— 28
MAP⑬ 「要塞に侵入せよ!!」 —— 30
MAP⑭ 「追撃!! バルバザーク」 —— 32
ちょっとひとこと: SF —— 34
MAP⑮ 「東大陸をめざして I」 —— 36
MAP⑯ 「海底洞窟の戦い」 —— 38
MAP⑰ 「東大陸をめざして II」 —— 40
MAP⑱ 「急げ!! ドラゴニアへ」 —— 42
MAP⑲ 「決戦!! SF対カイン」 —— 44
MAP⑳ 「悪魔の城への招待」 —— 46
MAP㉑ 「悪魔の城の戦い」 —— 48
MAP㉒ 「賢者たちを追って…」 —— 50
MAP㉓ 「古えの塔の戦い」 —— 52
MAP㉔ 「神々の国メタファー」 —— 54
MAP㉕ 「突入!! ルーンファウスト」 —— 56
MAP㉖ 「ルーンファウスト城の戦い」 —— 58
MAP㉗ 「魔人皇帝ラムラドゥ」 —— 60
MAP㉘ 「古えの守護者コロッサス」 —— 62
MAP㉙～㉚ 「決戦、そして…」 —— 64

CHARACTER GUIDE —— 65

- SFの精銳たち —— 66
ルーンファウストの猛者 —— 81
SFを影でささえる人たち —— 84
- ルーン大陸 —— 86
ガーディアナ王国 —— 88
アルタローン —— 90
リンドリンド —— 92
マナリナ —— 94
シェード —— 96
バストーク —— 98
バオ —— 100
ワーラル —— 102
ルドル —— 104
プロンプト —— 106
ルーンファウスト —— 108
古えの城 —— 110

DATA FILE —— 111

- SF軍キャラクターデータ —— 112
魔法データ —— 116
武器データ —— 117
アイテムデータ —— 118
モンスターデータ —— 119

ANOTHER STORY —— 123

- その後の「SF」 —— 124



シャイニング・フォースの世界

文●和智正喜(シャイニング・フォース シナリオ担当)

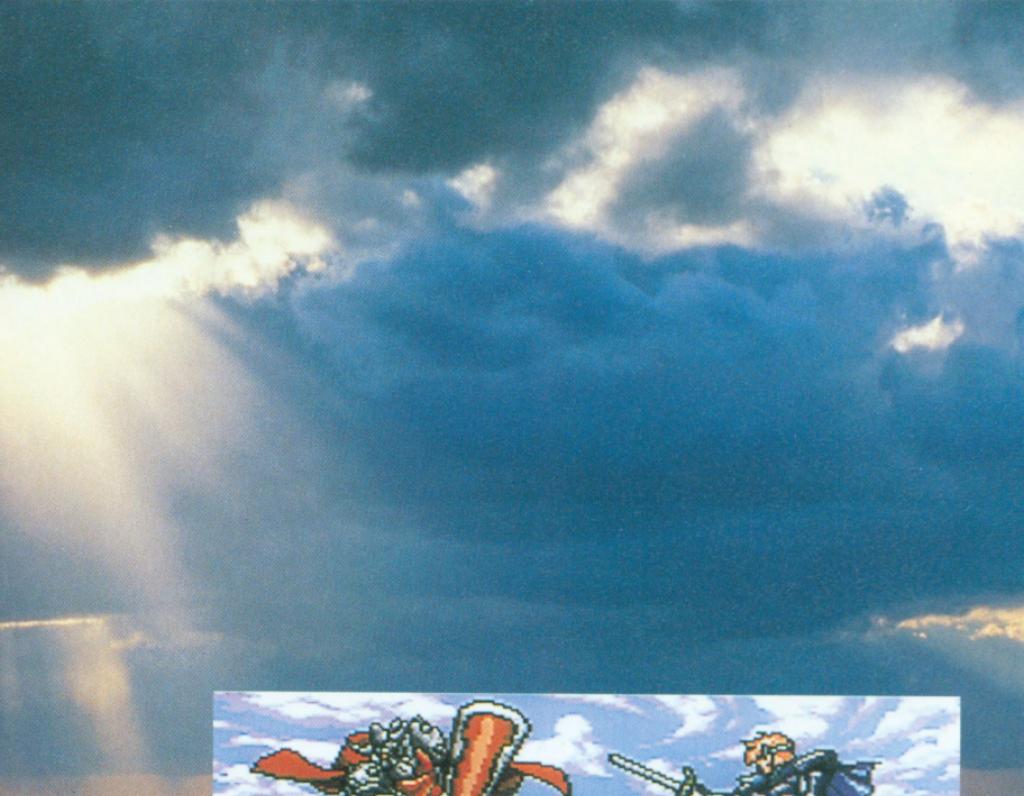


〈シャイニング・フォース〉の世界は〈ナンデモアリ!〉だ…

シャイニング・フォースのシナリオを書くにあたって、いくつか考えたことがあった。まずは前作(システム的には全然別のゲームだけど)〈シャイニング・アンド・ザ・ダクネス〉との関係。S&Dの世界をそのまま継承するか、まったく新しいものにするか……?

その決定を委ねられたことで、正直、かなり悩んでしまった。で、その結果がどうなったかというと……それは皆さんもご存知の通り。SFはS&Dとはかなり違う雰囲気を持つゲームになってしまった。

S&Dがかちりとしたファンタジー世界を舞台にしているのと対象的に、SFの世界はいわば「なんでもあり」の世界だ。騎士や魔法使いが重要な役割を占めていることは否定できないが、正体不明の生き物だの、背中にヘリコプターを装着したジイさんだのが暴れ回る、よくいえばバラエティに富んだ、悪くいえば目茶苦茶な世界……。それが受け入れられるか否か、かなり不安ではあった。しかし、それは杞憂に終わった。優秀なスタッフの手により現在の形になったシャイニング・フォースの世界は、多くの人に受け入れられる、ある種の「愛嬌のよさ」に化けてくれたと思う。



■ビジュアル性を全面に押し出した迫力の戦闘画面。シネスコタイプのレイアウトが斬新。



というわけで〈シャイニング・フォース〉ファン必携の本ができた…?

さて、今回このくアスキー/シャイニング・フォース 攻略の手引き>が作られるにあたって、編集部の方から、こういう申し出があった。

「従来の攻略本、ガイドブックとは少し趣を変えて、ゲームの中だけでは語りきれなかったくシャイニング・フォース>の世界をもっと楽しむような本を作りたい」……と。

そこで非力ながら、この僕も本の製作に関わらせて頂くことになった。ゲーム製作時に作った設定のみならず、この本のためだけにもかなりの設定や資料を作成することになった(本当

に人使いが荒くて……もう)。

だから、この本にはさまざまなことが載っている。戦闘の攻略は当然として、各国のGNPから紋章、種族比率の円グラフ、ガンツのステムスーツの作動原理、それにゴングが背負っているリュックサックの中身に至るまで……。

それらのエピソードは、ただゲームを終わらせるだけなら必要ないかもしれない。けれど、敵や味方のデータを集め、戦略を立てて敵を倒していくだけがゲームの遊び方じゃない……そう思っているユーザーの方々になら、この本はきっと楽しい読み物になると思う。シャイニング・フォースの世界が、皆さんの中でもっと広がってくれると嬉しい……そう思う。

今、光の軍勢が静かに動き始めた……

ここ、広大なルーン大陸には、大小さまざまなかつて人々の生活は平穏に続き、そして、時は緩やかに流れていった……。

長く続いた平和な日々は、東大陸の大國、ルーンファウストの侵攻によって終わりを告げる。強力な兵力と統率力を誇る軍事国のために、平和に慣れた国々はなすすべもない。ルーンファウスト軍の進路を妨げるものは何もなく、彼らは着実に目的地に達しようとしていた。遠く、西大陸の辺境に位置する、ガーディアナへ……！

ルーンファウスト軍が多大なる苦労を払ってまで、はるばるガーディアナを狙う目的とはいっていいなんなのか？ ともあれ、そんな恐ろしい運命が待ち受けているとも知らず、ガーディアナ王国の人々は、あいかわらずの日常を送っていた。——ガーディアナは小さい国ではあつ

たが、古い歴史を持つ豊かな王国である。

ルーンファウスト軍の突然の襲撃に対し王国を守る宮廷騎士たちは、もちろん勇敢に立ち向かった。が、圧倒的な兵力の違いはどうしようもなく、結果、ガーディアナ正規軍は全滅。王は殺害され、王国の宝は奪い去られてしまった。

壊滅的なダメージを受けたガーディアナ。しかし、ルーンファウスト軍に立ち向かった、ひとりの若者がいた！ 彼は生き残ったわずかばかりの同志たちとともに、はるかなるルーンファウストを目指して、進撃を開始する。彼が作り上げた小さな波はやがて、大陸全土に波紋を広げ、そして……。

のちに、闇の力、ルーンファウストに対抗し得る勢力を持つにいたった彼らに対し、人々は希望を託して、こう呼んだ。

光の軍勢、シャイニング・フォースと……。

ルーン大陸全図

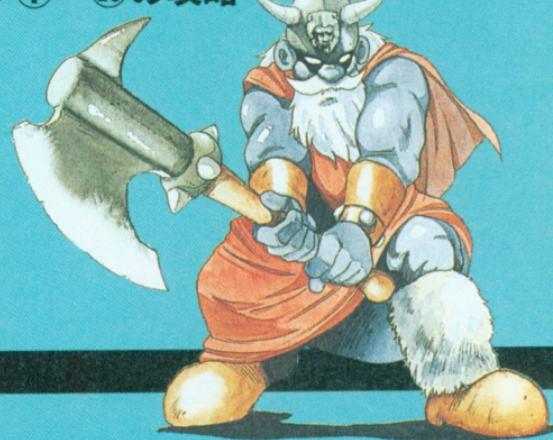




MAP & SCENARIO GUIDE

マップ&シナリオガイド

シャイニング・フォース(SF)軍の
進撃ルート:マップ①~⑧の攻略





城門の戦い

CHAPTER 1 MAP① 古えの城

古えの門……神々の時代よりルーン大陸にあり、その閉ざされた扉の奥には神々の遺産があるという。その運命の扉がいま、開かれる……！

敵はルーンファウスト! レベルアップに努めよう

マップ①は、ガーディアナ城のすぐ東にある古えの門が舞台となる。古えの門探索を国王に命じられた主人公と、時を同じくして古えの門を調べに来たルーンファウスト軍がばったり出会ってしまうところから始まるのだ。

敵モンスターの動きは、基本的に味方側に攻め込んでいく攻撃型ではなく、拠点を守ろうとする防衛型。つまり、敵は自分の攻撃圏に入らないかぎり、自分から攻めてこないわけだ。注意したいのは、敵は「この防衛ラインを突破したキャラがいたら、攻撃を開始する」という“防衛ライン”を持っていること。防衛ラインを知れば、戦略も楽に組み立てられるだろう。

マップ①での防衛ラインはふたつ。Ⓐのライ



◆古えの門に入ったとたん、謎の地割れが起る。まるで、これから始まる戦いを予感させるように……。

ンより先に味方のキャラが入り込むとドワーフとゴブリンが、Ⓑのラインまで入り込めばルーンナイトが襲って来る。ケンやハンスの間接攻撃をうまく使えば、1度か2度は攻撃を受けるかもしれないが、Ⓐのラインを守る敵は倒すことができるだろう。問題はルーンナイトだ。ラグやケンなどを盾にして突っ込み、タオのブレイズで倒す。主人公で倒そうなんて考えていると、逆に一撃で倒されることがあるぞ。

CHECK POINT

主人公と共に 戦う仲間たち

ゲームを始めてしばらくすると、ガーディアナ国王から城門探索の任を命じられるはず。しかし、いくら何でもひとりではキツイ。そこで、主人公をサポートする仲間たちの出番となるのだ。最初のメンバーは右に挙げた6人。各キャラの性格と特徴を知っておこう。



主人公
(マックス)

◆主人公。剣の腕前は騎士団長バリオスも保証済み。



ラグ

◆天真爛漫なガッツ後が楽しみなガッツ。



ケン

◆騎士団の最年少見習。秘かにマックスを尊敬する。



タオ

◆アントリ王女の侍女。魔法が使える数少ない仲間だ。



ハンス

◆遠距離攻撃を得意とするアーチャー。気弱な性格。



ロウ

◆ガーディアナ教会の僧侶見習い。主人公の親友だ。

CHECK POINT

戦闘の順番は“敏捷性”の順

戦闘シーン中、各キャラクターは職業や敵味方といった区別に関係なく、ぐちゃぐちゃな順番で動いているよう見える。でもじつはこれ、各キャラクターが持つ“敏捷性”的高い順番から動いているのだ。どのキャラクターがどの順番で動くのかを把握すれば、より戦略が立てやすくなるぞ。



MAP ①

勝利条件：ルーンナイトを倒す

退却地点：ガーディアナ

全滅再スタート地点：ガーディアナ

敵登場ユニット

ルーンナイト × 1

ゴブリン × 4

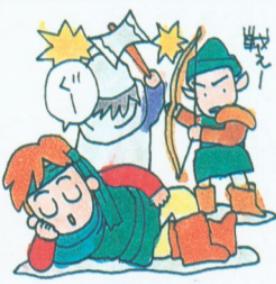
ドワーフ × 2

主人公の日記(1)

紅い雀の月23日

古えの城門に何か起こっているのか？ そんなこんなで王様に頼まれちゃったので、城門の様子を見に行くことになり、実際にやってみた。すると、そこにはルーンナイトなどが封印のカギを探していたのだ。まずはヤツらを城門から追い出さなくては……。

戦おうとする矢先に地震が発生。頭がクラクラするので、山小屋に逃げる。運がいいことに山小屋でゴングが仲間になってくれた。やった。これだけいれば実戦経験の乏しい俺でもなんとかなるだろう。城門に戻って戦闘再開だ。しかし、ドワーフの斧をふる姿がちと怖い。ここはやはりみんなにがんばってもらうしかないな。これだから指揮官はやめられねえぜ。ふつふつふ。



ガーディアナに帰還せ!!

CHAPTER 1 MAP ② 古えの城～ガーディアナ

ついに明らかにされたルーンファウストの大侵攻。そして、その魔手はガーディアナにも……。急げ、勇者たちよ！ 我らの故郷を救うのだ！

序盤の山岳地帯を効率良く進むには

古えの門に注意を引きつけておき、その隙にガーディアナを一気に攻め落とそうとする敵の作戦にまんまとはまってしまった主人公たち。古えの門で起きた地震により、西へ続く道は閉ざされた。進攻ルートは北東の山岳地帯を抜けて山沿いに大きく迂回するしかない。ガーディアナの騎士たちは、ルーンファウストの猛攻にいつまで耐えることができるのか……。

マップ②のポイントは、山岳地帯から北にある小さな平原地帯に抜けるまでの序盤戦。戦闘が始まるとすぐに北側の3匹のゴブリンか平原地帯に逃走するが、これを追撃するためには進ませたい自軍キャラの順番をしっかり考えなけ



◆山岳地帯を歩くなら、足の遅いゴング、ロウを南にいったん移動させ、ハンス、ラグを中心とした遊撃部隊にゴブリン退治をもらうのが一番だろう。

④地点が中盤の激戦地となるが、これが視界に入ると見張りのルーンナイト2体は橋向こうに移動し待機状態となる。ハンス、ケン、タオによる川越えの間接攻撃でしとめてやろう。

ちなみに、下で紹介しているゴングを仲間にすると、一度“退却”コマンドを使ってみること。マップ①から仲間にすることもできるぞ。

A DVICE

逃げるが勝ち!? 退却コマンドを有効に使おう

仲間が敵の猛攻に次々と倒れ、主人公もピンチになったとき、プレイヤーであるあなたは“退却”を選ぶ勇気が必要となるだろう。退却とは“現在行なっている戦闘を中断する”コマンドのこと。主人公がリターンの魔法を唱えるか、出発した町へ再び足を踏みいれれば、どんな状態でも退却することができます。これ以上先に進むのは無理だと思うなら、迷わず退却だ。



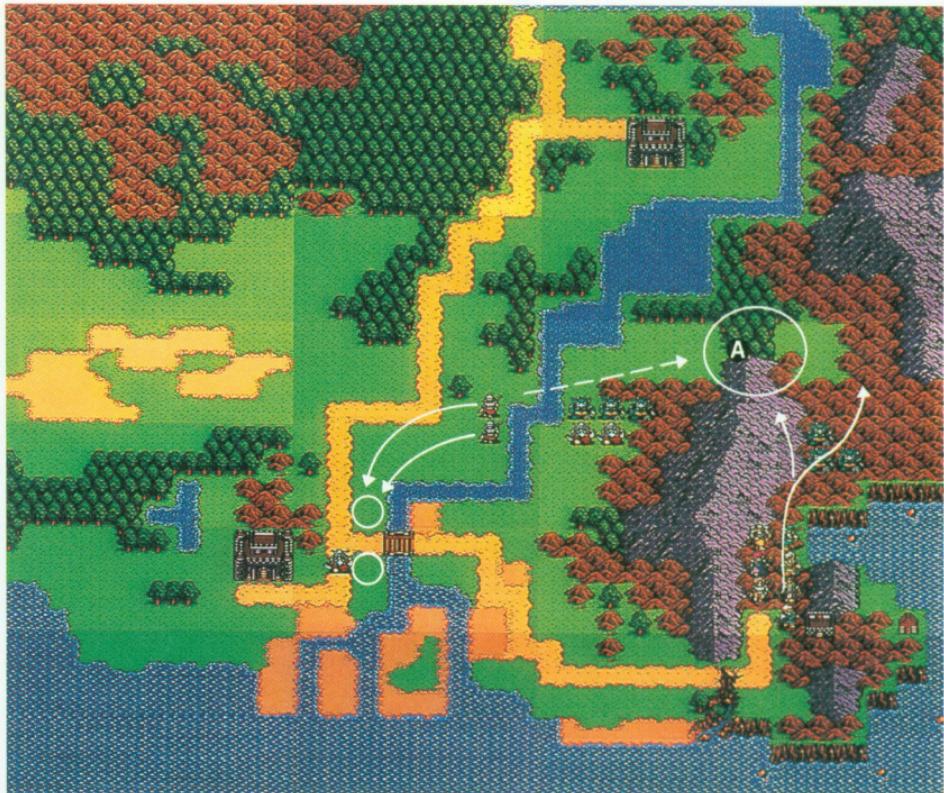
●全滅して持ち金が半分になるよりはマシだぞ。死んだキャラは復活できる。しかも安い。

新キャラクター



ゴング

◆僧侶と戦士の二役も可能な修行僧気長に育てよう。



MAP ②

勝利条件：ガーディアナ城に着く

退却地点：山小屋

全滅再スタート地点：山小屋

敵登場ユニット

ルーンナイト×2

ゴブリン×6

ドワーフ×3

主人公の日記(2)

紅い雀の月27日

ルーンナイトの言葉が気になって、古えの城門をとつと退散する。しかし、すでにガーディアナはルーンファウスト軍によって包囲されていた。イカン。王様が危ない。馬車を使って2秒でガーディアナに戻りたいけど、乗ってきたハズの馬車が見あたらな

い。なんてこった。こんなところで盗まれるなんてついてない。しかたなく、徒歩で戦いながら戻ることになる。でも、山岳地帯はツライ。戦う前に体力を使い果たしそうだ。案の定、ガーディアナ付近の橋を渡るころには、ロウやゴングの魔力が尽きていた。みんな疲れの色を隠せないようだ。あ、あれ？ ハンスだけは元気らしい。弓を引くだけだもんな。ちとズレイよ。





アルタローンをめざして

CHAPTER 3 MAP ③ ガーディアナ～アルタローン

憎っくきルーンファウスト将軍、カイン！ ガーディアナの人々の恨みをはらすため、ルーンファウスト討伐隊は一路、アルタローンへ……。

敵に向かっての進軍は慎重に行なうべし

マップ②と同じ地形だが、登場する敵キャラの強さがかなり違うことに注意。なにせ、マップ①でボスだったルーンナイトが5体も登場しているのだ。とはいっても、味方側のキャラも経験を積んでそこそこ強くなっている。普通にプレーしていれば、主力として活躍しているキャラなら2～3レベルぐらいまで成長しているはずだ。序盤の成長が著しいケンならば、ドwarfの集中攻撃ぐらい楽に耐えてしまうぞ。

めざす北東のアルタローンまではかなりの道のりがある。すぐにでも北東に進軍を開始したいところだが、最初はまず東にいるオオコウモリ2匹を倒さなければならない。このオオコウモリ、わずか2ターン目で味方のキャラを襲

える距離まで近づいてくる（飛行キャラは移動距離が長い！）駿足モンスターなので、逆にⒶ地点のあたりで迎え討ったほうが安全だ。

Ⓑ地点は中盤の戦場となる場所。ここで気を付けてほしいのは、ドワーフを早く倒そうと思うあまりに味方を北上させすぎて、ルーンナイトやオオコウモリの加勢を自ら呼んでしまうことだ。1匹ずつおびきだすつもりで戦おう。



◆地形に関係なく空を飛んでくるオオコウモリ。移動距離を計算しないと不意討ちに会うこともしばしばだ。

CHECK POINT

地形効果はダメージを減少

攻撃の際 左上にく地形効果(●%)といったウインドーが開かれる。これは戦闘時や移動時において、「戦闘の有利さ」や「移動量」に関するパラメーターなのだ。例えば味方を“もり”（地形効果30パーセント）の地形の上にのせて戦うと、敵から攻撃を受けたとき、ダ

ダメージが30パーセントぶん軽減されるようになっているわけ。移動量については後述（→24ページ）。

有利な地形の上で戦おう。



平地	15%
橋	0%
茂み	30%
森	30%
水	0%
山地	30%
砂地	0%

◆敵からの集中攻撃を受けるのなら、地形効果も考えて。

新キャラクター



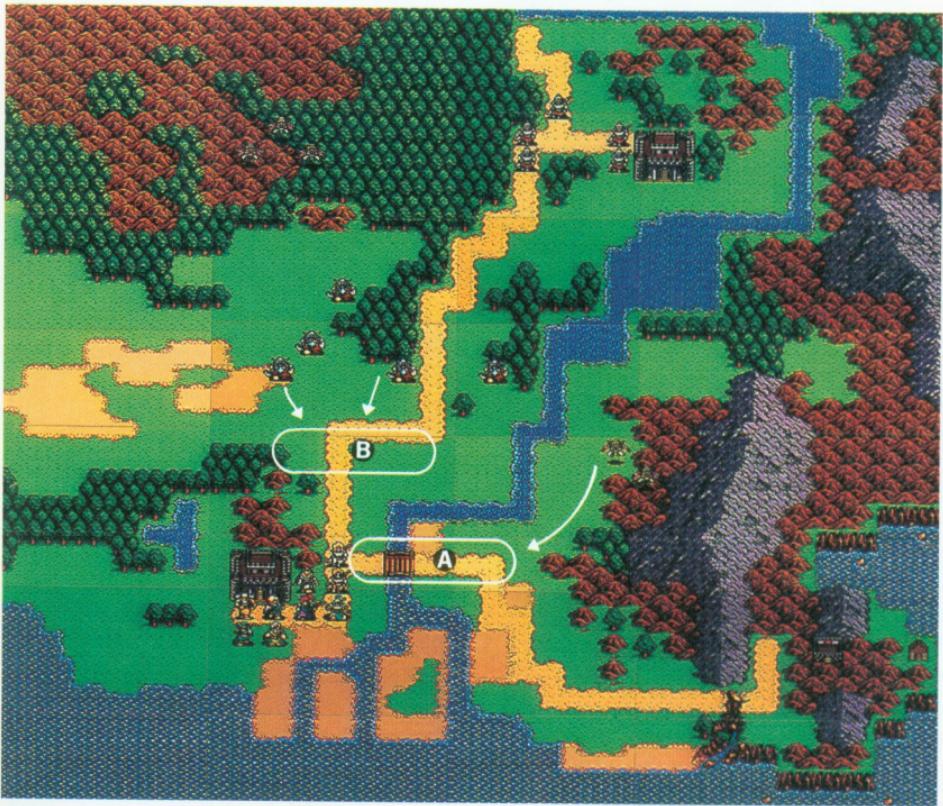
◆騎士団長バリオスのひとり娘。父オオコウモリ。

メイ



◆老戦士。昔は国一の実力者と言われていたが……。

ゴート



MAP③

勝利条件：アルタローンに着く

退却地点：ガーディアナ

全滅再スタート地点：ガーディアナ

敵登場ユニット

ルーンナイト×5

オオコウモリ×5

ドワーフ×5

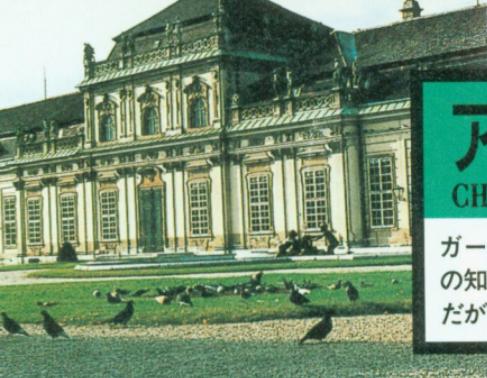
主人公の日記(3)

紅い雀の月35日

アルタローンに行ったカインを追っかける。今回からメイとゴートが同行することになった。ふたりともソコソコの強さを持っているので、ほっとひと息ってところだ。しかし、そのくつろぎ状態を邪魔するものがいた。オオコウモリである。敏捷さは高いわ、

移動速度はべらぼうだわ……。それだけでもナニなのに、攻撃されると牙から眠りの素が体に浸透し、熟睡な人になってしまう。そのため、立ちながら眠る仲間が続出。こんなことなら、ホテル・ガーディアナで一泊しておけばよかったですと思うぐらいだ。対抗策は、ケンのスピアでダメージを与え、とどめは自ら刺す。この信頼関係で築かれたコンビネーションが勝因に尽きるな。





アルタローン市街戦

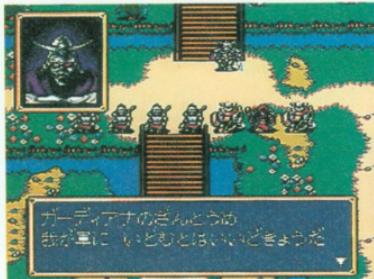
CHAPTER1 MAP④ アルタローン

ガーディアナ、陥落！ ルーンファウスト急襲の知らせを同盟国アルタローンに伝える討伐隊。だが、そこにはワナが待ち受けていた……！

初の市街戦マップ、分割された地形を活用

マップ④の進攻ルートは、東側の橋を通ってドwarf軍団と戦うか、中央の島をわたってルーンナイトに全面対決を挑むかの二つ。どちらのルートを通るかはプレーヤーの自由だけど、前者のルートの場合なら、Ⓐ地点の橋の上を通らないかぎりドwarfが攻め込まないことをチェックすべし。また橋の近くまで来るとオオコウモリが襲って来るけど、橋さえわたらなければドwarfを相手にせずにすむのだから、オオコウモリごときに負けるはずはないだろう。

後者のルートを通る場合は、Ⓑ地点でオオコウモリとルーンナイトを同時に相手にすることになるので序盤戦が少々つらい。そこで頼りになるのが、タオが唱えるブレイズレベル2だ。



◆ルーンファウストの将軍、カインが再び登場。ただし、主人公が実際に彼と剣を交えるのはずっと先の話。

ブレイズをはじめとする攻撃魔法は、相手の防御力に関係なく一律のダメージを与えてくれる。さらにレベルが上がると一度に複数の敵にダメージを与えてくれるはずだ。

さらに、ルーンナイトのように直接攻撃で倒しにくい敵キャラの攻略記事の場合は、タオを始めとする魔道士系のキャラにまかせておけばいい。ただし、敵キャラとの間を味方のキャラでカベを作ておくことを忘れずに。

メンバーの実力に自信があるのなら、自軍の勢力をふたてに分けて別々の進攻ルートから攻め込むのも可能だ。こうすれば敵の兵力も分散されるはずだ。

CHECK POINT

より多くの経験値を得るためにには？

敵を倒すと経験値が得られるが、これは敵と戦闘した際にあたえたダメージと、敵味方の強さのレベルを比べて計算されている。強いキャラか弱い敵を倒してもほとんど経験値をもらえないで、倒す場合は実力が同じくらいの相手を選んだほうがいいだろう。敵の倒しかたにもコツがあり、ある程度ダメージを与えて倒すほうがより経験値を稼げるのだ。



◆魔法などの遠隔攻撃や、ダメージを与えておくべし。



◆最後に弱いキャラでダメージを剥すと、経験値ももらえるのだ。

新キャラクター



チップ

◆アルタローンの尼僧つい育ててみたくなるタイプ。



MAP④

勝利条件：敵を全滅させる

退却地点：アルタローン

全滅再スタート地点：アルタローン

敵登場ユニット

ダークメイジ、スナイパー×2
ルーンナイト×4、オオコウモリ×4
ドワーフ×4

主人公の日記(4)
緑の燕の月7日

今までの戦いとはうって変わり、アルタローンの町中でルーンファウスト軍と戦ってしまう。戦闘後にいろんなゴミをかたづける人のことを考えると、ちょっと心は痛む。でも、戦っちゃったんだからしょうがない。そんなもんだ。
そうそう、この戦闘から献

身的な魔法使いのタオがレベル4に成長して、ブレイズレベル2が使えるようになった。これで一度にたくさんの敵を攻撃できるぞ。と思ってたら、タオが面白がってブレイズレベル2を使いまくっていた。燃える燃える。何がって敵も燃えれば地面も燃える。はたまた家まで燃えて火事になってしまった。人家じゃなかつたから救われたけど、今後は気をつけてもらわんと困るよ。



砂漠を越えて…

CHAPTER 2 MAP ⑤ リンドリンド～マナリナ

魔道士なら一度は訪れる魔法大国、マナリナ。このマナリナに王女アンリは留学中である。一刻も早く、彼女に国の現状を伝えねば……。

砂漠の進軍は慎重に行なおう

ガーディアナが襲撃されたいま、王族の血をひく者はマナリナにいるアンリ王女だけとなってしまった。しかし、マナリナへ行く道には魔道士たちが国を守るために操る護衛の怪物たちがいる。怪物たちをすべて倒しマナリナに到着することが、このマップのテーマだ。

まず橋向こうにいる3匹のドワーフを叩かなければならぬのだが、Ⓐの橋の上に進まないとドワーフたちは戻ってこない。橋をわたって一気に上か左にいるドワーフを集中的に攻撃して倒すこと。ぐずぐずしているとその突破口がふさがれてしまううえ、川向こうからオオコウモリが襲って来る。

問題は、中盤以降での砂漠の戦いだ。メンバーのほとんどが足をとられ、思うように進軍できない。敵と味方の移動距離のパラメーターを見比べ、移動コストを考えながら北上しよう。また、北西にいるダークメイジ部隊のゾンビはプレイズ以外の攻撃は効きにくい。タオのMPを終盤まで温存させることを第一に考えよう。



◆砂漠地帯に入ると、進軍が大幅に遅れてしまう。歩幅の遅いキャラに合わせて、集団で移動すること。

A DVICE

キャラを置く位置はモザイク模様がベストだ

MAP④から、敵軍に攻撃魔法を扱う者が登場する。基本的に、相手の使う攻撃魔法はプレイズレベル2のように複数の敵を攻撃できる広範囲のタイプ。混戦状態になると敵の攻撃魔法を受けるのはしょうがないのだが、このときに被害を最小限に抑えるため、キャラの配置を考えておく必要があるのだ。右の写真を見てほしい。配置ひとつとっても、これだけ有利不利が生まれてくるぞ。



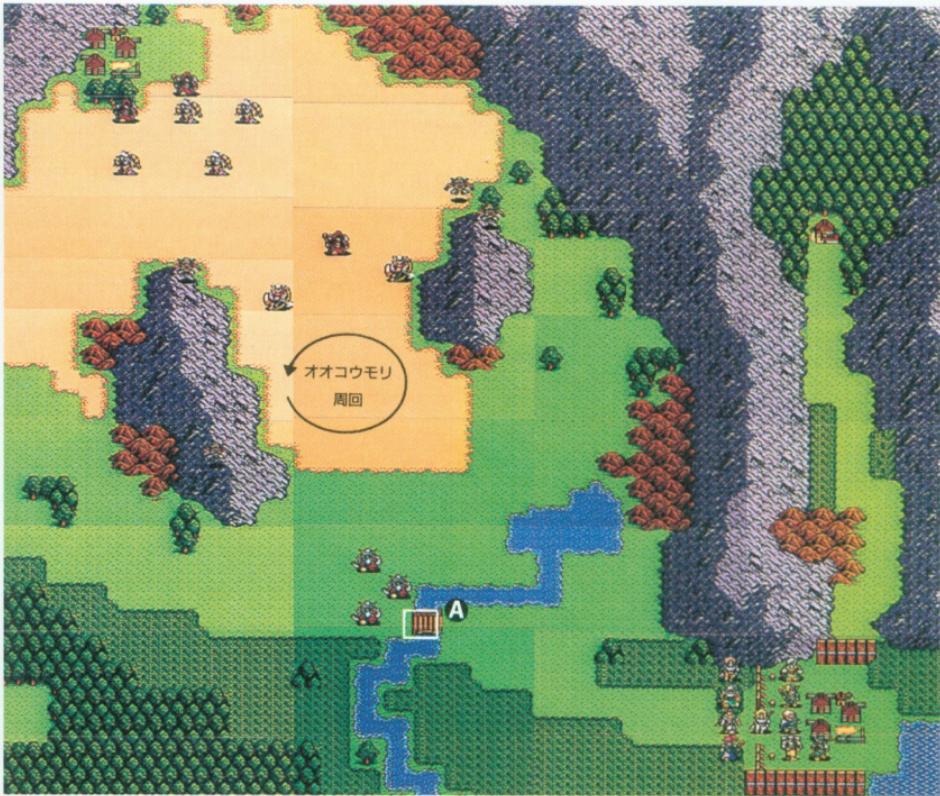
◆何も考えないので攻撃をしかけると……。



◆そこで、モザイク模様に配置してみる。

◆敵の攻撃魔法をまとめてくらってしまう。これは非常にマズイ例。

◆ほーら、魔法攻撃による被害は最小限に抑えられる。対魔法戦用。



MAP ⑤

勝利条件：マナリナに着く

退却地点：リンドリンド

全滅再スタート地点：リンドリンド

敵登場ユニット

ダークメイジ×3、スナイパー×2

ゾンビ×4、オコウモリ×4

ドワーフ×3

主人公の日記(5)

緑の燕の月15日

リンドリンドへ着いたばかりなのに、すぐマナリナへ出発する。だが目の前に広がっているのは、マナリナの町を守っている怪物たちと広い砂漠だった。距離としては、ガーディアナからアルタローンに行く程度。でも、砂漠では移動速度が結構落ちる。ヒ

イヒイ言って歩いているときに、ダークメイジのブレイズをかけられたら、熱いのなんの。出るものも出ない。無傷で突破しようなど、都合のいいことを考えても無理みたいだ。一度にたくさん仲間が蒸発しないように指示してやらなければ……。指揮官もツライよ。ノーバがそこまでやってくれればね。そういえば、乾燥した砂漠でゾンビは似合わないと思うけど？ どう？



暗黒洞窟の宝

CHAPTER 2 MAP 6 暗黒洞窟

マナリナの地下深くに眠る暗黒洞窟。そこには、神々の遺産の手がかりを知るために必要な“輝きの玉”が安置されている場所なのだ……。

洞窟内部は意外と狭いのだ

ここは光も差し込まない洞窟内部(“暗黒”洞窟と呼ばれるくらいだしね)。今までの戦いが太陽の下での戦いだったこともあってか、このマップはなんだか重苦しい感じを受けるはずだ。

ここでは、北東に置かれている宝箱に入った輝きの玉を取り戻すことが目的。最終的に宝箱の前にいるスケルトンを倒せば勝ちなんだけど、その宝箱を取るために中央の橋を絶対に渡らなければならない。結局、登場する敵のほとんどを倒さなければならないのだ。

序盤戦のポイントは、自軍のすぐ上にいる2体のゾンビだ。それほどすばやくはないので、彼らが動く前に倒すこと。アンリとタオの魔法



攻撃を積極的に使い、次に主力となる戦士や騎士でとどめを刺せばいい。北東の小部屋にいる5匹のオオコウモリはすぐに⑧の地点まで移動するが、それ以上は向かってこない。

ただし、④の防衛ラインを突破すると、橋向こうにいるオオコウモリやらゾンビ、スナイパーがわんぱくと襲ってくるはずだ。戦士・騎士系の仲間を成長させていないとここをしのぐのは

厳しい。仲間がやられ始めたら、さっさと退却して戦力を整えることも必要だ。宝箱付近のダークメイジは、タオの魔法で全員にダメージを与えるといい。

CHECK POINT

戦闘マップ内にある宝箱は取れる

町や城にある宝物が“しらべる”で中身を取ることは知っていると思うけど、“戦闘マップ内に点在する宝箱も戦闘中に取れる”ことは意外と忘れてしまう人が多い。取り方は町や城で取るときと同じくで、“しらべる”コマンドを使うこと。宝箱の前にに行けば“たいき”的代わりに“しらべる”コマンドが現われるから、注意していればすぐにわかるだろう。戦闘が終了し



ても宝箱がいつでも取れるとは限らないので、戦闘中か戦闘終了直後にはマップ内の宝箱はすべて開けてしまおう。“めぐみのあめ”など、かなり役に立つアイテムを手に入れることもある。

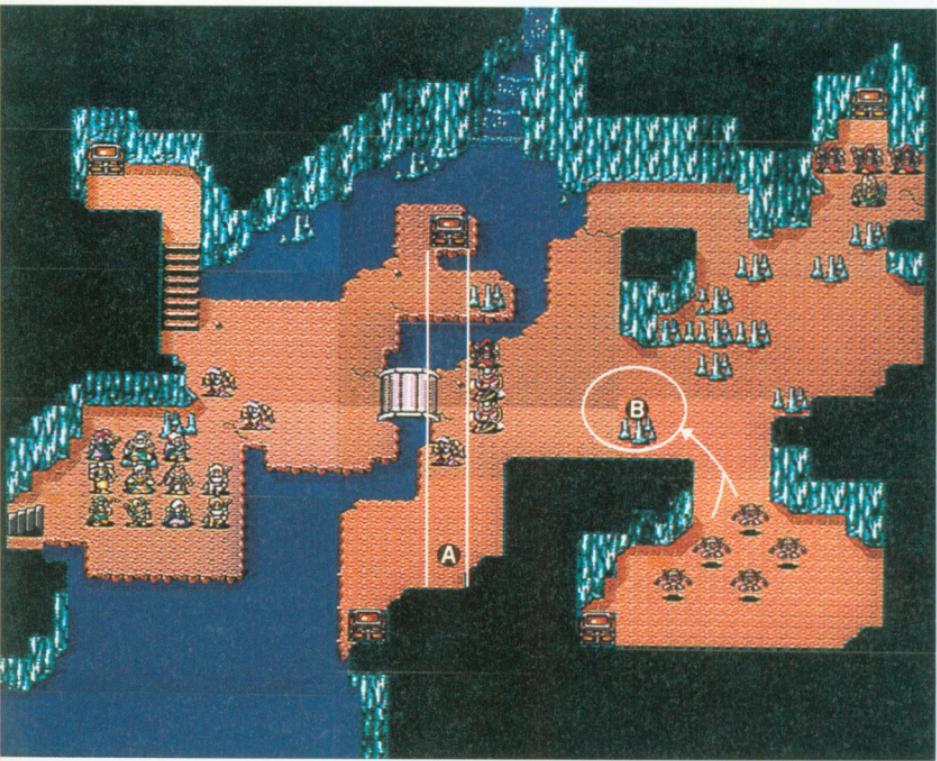
◆戦闘中に宝箱を取ろうと思ふのなら、移動距離が長いキャラにまかせる。

新キャラクター



◆フリース使いの王女様。戦闘でも使える。

アンリ



MAP⑥

勝利条件：スケルトンを倒す

退却地点：マナリナ

全滅再スタート地点：マナリナ

敵登場ユニット

ダークメイジ×4、スナイパー×2
ゾンビ×3、オオコウモリ×5
スケルトン

主人公の日記(6)
緑の森の月26日

マナリナでいちばん偉いと思われるオトラントに、暗黒洞窟へ挑戦してみよと言われる。先の見えない旅だから、ここで運命がわかるといいのだが……。それにガーディアナの王女、アンリが今回から一緒に戦ってくれる。俺のことをよく知らない彼女に、

俺という人間を知ってもらうためにも頑張らねば。

洞窟内は湿度が高い。そんな雰囲気にピッタリのゾンビたちがウヨウヨいる。まあ、ゾンビはブレイズを使いたがってウズウズしているタオにまかせよう。問題は輝きの玉が入っている(と思われる)宝箱を守るスケルトンだ。骨だけにカタそうだよな。とりあえずゴートでも行かせるか。みんなに活躍してもらおう。





サーカスの怪人たち

CHAPTER 2 MAP 7 リンドリンドサーカス

まばゆいライトに照らし出されたサーカスのステージ。そして、その上に立つ謎の占い師、ミシャエラ！ 彼女の分身がSFに襲いかかる！

強力な魔法を操るボスとの戦い！

以前、アルタローンの入り口で謎の女占い師に会ったことを覚えているだろうか。そう、主人公たちに不吉な予言を残して去っていったその彼女の名は、ミシャエラ。彼女の正体は、じつはルーンファウスト軍の遊撃隊を指揮する魔道士なのであった（！）。彼女はガーディアナの敗残兵を一掃するため、自分の分身であるミシャエラドールを残して去っていく……。

リンドリンドサーカスのテント内部は、中央にステージがあるため動ける場所が意外と狭い。また、戦闘が始まるやいなや左側からバペットとドールが（①）、右側からオオコウモリが襲って来ることから（②）、迅速な行動が要求されるマップであることもわかる。

B O S S 最初の難関ボス、ミシャエラドール登場！

ミシャエラが人形に命を吹き込んで作ったミシャエラドールは、強力な冷気魔法・フリーズレベル3の使い手だ。この魔法は射程が長いため、うかつに近づくと集団でダメージを受けてしまう。ヒッ

トポイントが残り少ないキャラは、ステージの左右に退避させておこう。攻略のヒントとは「相手が魔法をかけられない場所」を探してみることだ。



●直接攻撃ができるヤツ
が、意外に使えたりする。

ミシャエラドール

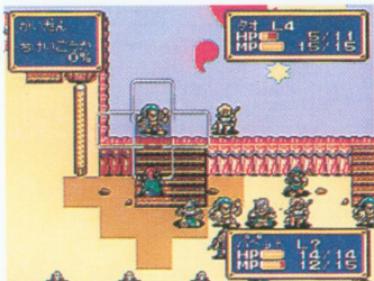


新キャラクター



アーサー

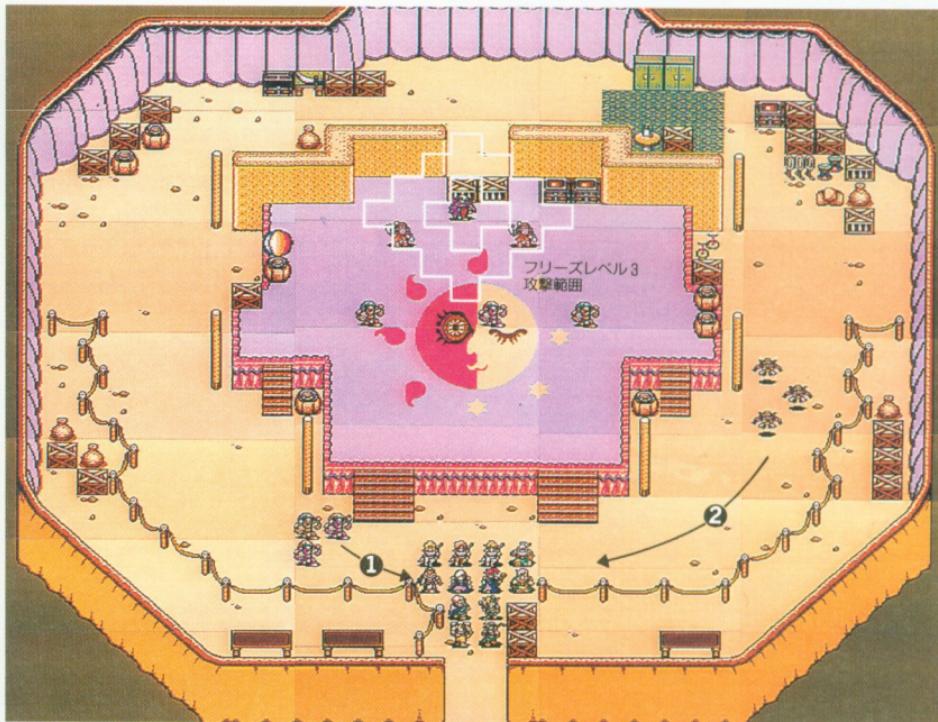
◆ステージの裏下から遠隔攻撃で
クチクとダメージを与える。防御力
の高い相手なら魔法攻撃がベスト。
ト。



序盤はこの2部隊から攻め込まれる形になっている。が、敵の動きをよく見れば②のオオコウモリ部隊のほうが、SF本隊を攻撃するタイミングがワンテンポ遅いことに気づくはず。1ターン目はバペットたちの処理に全力をそそぎ、オオコウモリは次のターンから相手にすればいい。そのほかのポイントとしては、左右からやって来る敵を全滅させるまでは、不用意にステージの上に登らないこと。いったん登ると、ス

テージ上にいる敵が次々と下に向かって攻めてくるぞ。ボスキャラのミシャエラドールを倒すためにも、無駄な消耗は極力さけよう。

◆円卓ばらぬ洗濯の騎士（？）。その能力は未知数だ。



MAP ⑦

勝利条件：ミシャエラドールを倒す

退却地点：リンドリンド

全滅再スタート地点：リンドリンド

敵登場ユニット

ミシャエラドール、ヘルピエロ×2

パペット×3、ドール×3

オオコウモリ×3

主人公の日記(7)

蒼き鹿の月2日

議長の孫を探してサークス小屋に潜入すると、そこにはアルタローンにいた占い師のお姉さんが立っている。なんと、彼女はルーンファウストの人らしい。俺に対して言いたいことさんざん言っておいて消えてしまう。残ったのは、彼女の分身のミシャエラドー

ルとサーカスな怪物だけ。まあよい。戦ってやろうじゃないの。しかし、ミシャエラドールのフリーズレベル3は寒すぎる。そんな呪文を使うから、サーカス小屋を支える支柱が凍ってしまった。そのため、天井が落ちてきそうで怖い。手始めにタオとアンリにブレイズを唱えてもらって焚火を作る。暖まってからじゃないと、戦闘意欲がでないもんな。ゴングは裸だしね。





滅びし教会の魔人

CHAPTER 2 MAP⑧ シェード教会

シェード教会……。その神父は、代々にわたって神々の遺産に関し、ある使命を受け継いできたという。しかし、神父の姿はすでにはない……。

SFの実力が問われる序盤のクライマックス

序盤戦の最難関マップ、シェード教会についてやってきた。ここまで一度も退却せずにやつてきたプレーヤーは、この難しさに頭を抱えてしまうかもしれない。こんな狭い場所にゾンビが6体もいること自体が、このマップの難しさを物語っていると言えるだろう。

ダークソルのワナにはめられた主人公は、SFの本隊から外れた祭壇の位置からスタートする。ここから取るべき道はふたつ。ひとつは主人公を祭壇のほうまで下げる、襲いかかって来るスケルトンを1体1体倒していくパターン(①)。もうひとつは、一度主人公を本隊に取り込んだのち、魔法を中心とした迎撃体勢に持ち込むパターン(②)。もちろんお勧めは、後者のほうだ。

どの戦闘でも言えることだけど、『主人公は前線に出し過ぎてはならない』。これはこのゲームの鉄則である。主人公はメンバーのなかでもそれなりに強いキャラではあるが、すべての敵に最優先で狙われるため、うかつに前に進ませると集中攻撃をあびて簡単に倒れてしまうのだ。今後の戦いに備えるためにも、主人公のレベルはせっせと上げておこう。



◆ダークソルと主人公が初めて出会うことによく知っているようだ…!?

CHECK POINT

その場その場にあったメンバー編成を考えよう

もしあなたがしっかり仲間をそろえていれば、次回から戦闘に参加するメンバーを本陣から選択しなければならない。というのは、1回の戦闘で味方のSFが使えるキャラクターの枠は12名までなのに對し、SFのメンバーは最大30名まで増えてしまうからだ(たぶん、次回から2名ほど戦闘に参加できないキャラが出て来るはず)。自分のSFを将来どんな部隊にするのかを考えて仲間を選ぼう。

	トーラ ギンニス カイ アーヴィ アレグリ コロモ	L. 1.0 L. 1.0 L. 1.0 L. 1.0 L. 1.0 L. 1.0
	なれが、歌うて、きんかしますかな?	

	コート ハル ツバ カホ コウ	L. 2.0 L. 2.0 L. 2.0 L. 2.0 L. 2.0
	では、おれが、はすねますかな?	

◆メンバーの交代は本陣で行なう。まず、ノーバに頼んで誰を入れたいのかを選んで……。

◆次に、現在メンバーにいる仲間を外す。ごめんね、ロウ。

◆本陣の赤じゅうたんは、次回の戦闘に参加予定のメンバーたちだ。

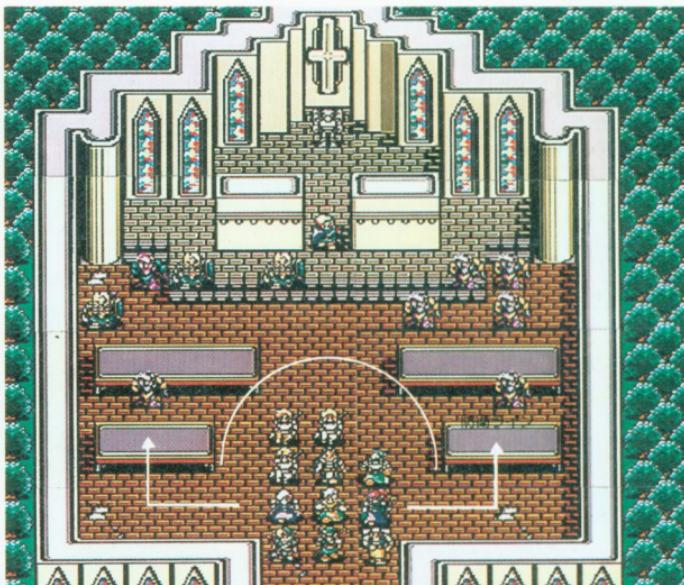




▼パターン①。祭壇の上に陣取って、次々と襲ってくるゾンビどもを返り討ちにしてしまえ。主人公はどんどん強くなるぞ。



▲普通はパターン②のように、主人公を教会の入り口で囮まっている仲間たちの中に逃がしてやる。安全策をとるならこれ。



B O S S

一番目立たない ボスキャラかも?

敵モンスターをサーチしてみると、左上にこのマップのボス、グールがいることがわかるだろう。でもコイツ、他の敵モン

クール



スターと比べても、そんなに強いわけじゃない。なんでボスなの？

MAP⑧

勝利条件：敵を全滅させる

退却地点：リンドリンド

全滅再スタート地点：リンドリンド

敵登場ユニット

グール
スケルトン×3
ゾンビ×6

主人公の日記(8)

蒼き鹿の月10日

ダークソルに初めて会う。よくわからぬことをしゃべつて去っていった。ふと気づくとゾンビたちに囲まれていた。石像状態のバルバロイが言ったワナとはのことだったのか。ひとまずリターンで脱出してもいいのだが、逃げるのは負けそうになったらでいい。

まあ、俺さえやらねきゃいいのだ。俺を信頼してくれる仲間に頑張ってもらおう。特にゾンビが多いため、タオとアンリはフル回転してもらわないとね。スケルトン相手は戦士のふたり。メイとケンもバシッと援護しろ。あれ？アーサーは何やってるんだ？おいおい。もう洗濯係じやないんだから洗濯はいいよ。戦ってくれたほうを助かるんだ。頼むよ。お願いだからさ……。



単戦力にならへよ。

採石場の戦い

CHAPTER 3 MAP 9 採石場

断崖絶壁に作られた採石場で、ルーンファウストが打倒SFのために掘り出したものとは？
バストークの民を救い、採石場を解放せよ！

鳥人をうまく使うことが軍師への第一歩だ

マップ⑨は、崖を切り崩してできた独特の地形が特徴だ。攻略ルートも、どう考へてもひとつしかない。ここで大活躍するのは、今回から仲間になったバルバロイとアモンの鳥人コンビ。鳥人は移動距離が大きいうえに、ほとんどの地形を飛ぶことができるのが強みだ。うまく使えば相手の動きをかく乱する斥候役として、また思わぬ場所から敵を攻撃する遊撃隊として期待どおりの役目を果たしてくれるだろう。

このマップに出て来る敵で特に注意したいのは、右上にいる2体のハンターエルフ。なかでもⒶのエリアはハンターエルフの攻撃圏内だから、味方のキャラは絶対にここに入り込まないようにしたい。なぜなら、ハンターエルフは間

A DVICE

飛行キャラは戦略ルートが大事！

今回から鳥人のバルバロイとアモンがSFのメンバーに加わってくれる。何しろ空中を飛んで移動するキャラだから、海上でも平地の上でも地形効果なんかおかまいなし。通常では進めないような場所でも進めるので、この長所を活かした戦略ルートを考えておこう。



◆鳥人たちの登場によって、今後の戦略に幅が出る。断崖絶壁の岩場でも待機することはできるし。ただ、山地だけは越えることができないぞ。



◆2体のハンターエルフの攻撃から仲間を守るには、Ⓐのエリアのすぐ下を通って進軍すればいいのだ。

接攻撃専門のキャラでありながら、今まで出てきた敵のなかでも最大の攻撃力(26!)を誇る最強の敵キャラ。スナイパーと同じくらいの強さだろうと思ってたかをくくっていると、強烈な一撃の手痛いしっぺ返しが待っているぞ。

ところが、鳥人をスタート地点から右へスクロール移動させていくと……(マップ参照)、防衛ラインを割られたと勘違いした右側のハンターエルフは、スケルトン部隊を護衛しようとして

右下に移動してしまうのだ。これによりハンターエルフの攻撃力も分散されるし、Ⓐ地点の進軍も楽になるしと、まさに一石二鳥な作戦と言えるだろう。

新キャラクター



◆シェード教会に幽閉されていた鳥人。斥候役に最適。

バルバロイ



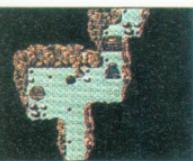
◆バルバロイの奥さん。夫婦そろってSF軍に参加だ。

アモン



◆実戦派の女性アーチャー。ハンスは2軍に降格か？

ディアーネ



リザードマンを倒せば、採石場内部に入ることができる。ここに置かれている宝箱の中身は、アレかな？

飛行キャラは戦術の幅を広げるには欠かせないメンバーである。ただ鳥人の成長はそれほど速くないから、バルバロイとアモン、どちらを育てるかを早めに決め、どちらを重点的に成長させたほうがいい。

終盤に登場するリザードマンは強烈な一撃をよく出す。直接攻撃は極力さけ、魔法でジワジワ痛めつけて一気に倒す戦法が有効だ。



MAP 9

勝利条件：敵を全滅させる

退却地点：バストーク

全滅再スタート地点：バストーク

敵登場ユニット

リザードマン、ハンターエルフ×2
スケルトン×6、ダークメイジ×3
ブリースト×4

主人公の日記(9)

蒼き鹿の月19日

とうとう本陣で休んでもらう人を決めなければならぬ。ノーバに尋ねても、「指揮官のあなた様が決めてください」との一点張り。新しく参加してくれたのは、アーチャーのディアーネ、鳥人のバルバロイとアモンの3人だ。どうしても3人お休みになってしまう。

まずは戦闘意欲のないハンスだな。ディアーネの方が強そうだしつ……。あとは王女のお尻を触った疑いのあるロウと洗濯係のアーサー。採石場は道が狭いので、飛べる人がいると攻撃に幅が広がるもんね。バルバロイとアモンに頑張ってもらおう。でも、せっかく夫婦で攻撃するんだから、夫婦ならではの特殊攻撃があるとおもしろい。夫婦善哉アタックとかね。やってほしいよ。



飛べるやつは便利だわ



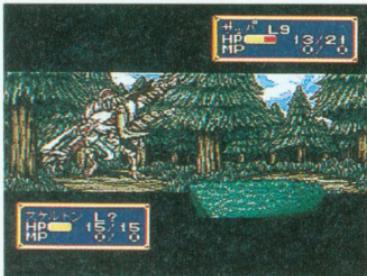
バストーク森林戦

CHAPTER 3 MAP⑩ バストーク地方

広大な森林地帯で繰り広げられる攻防戦。一本橋に行かせまいとするルーンファウスト軍の猛攻を抜け、舞台は中盤のクライマックスへ……。

ザッパ、大活躍 森林地帯を駆け抜けろ

前のマップで鳥人が大活躍したように、今回のマップも新しくSF軍の仲間に入ってきたザッパがメンバーになると活躍する。一見してもわかるように、マップ⑩は大きな森の中が舞台。目標地点である一本橋に向かうにも、そこまでの道のりが茂みや森でおおわれているため、結果的に進軍が大幅に遅れてしまうのだ。機動力を活かした戦い方が得意な騎士を重点的に使っていたプレーヤーにとっては、マップ⑩はかなりつらいものがあるかもしれない(なにせ、森のなかで騎士はたった2マスしか進めないのだから!)。おもな攻略法としては、防衛ラインⒶにわざと踏み込んでスケルトンをおびき出して倒し、さらにどんどん北上しながらⒷ地点のあた



ツバ。森の精霊として尊敬されているザッパ。戦いで経験を積めばあつといふ間に強くなる、というけど……。

りで待機するペガサスナイトをやっつけ、最後に一本橋に向かうといったパターンが一般的。とにかく、騎士系のキャラだと苦労するぞ。

その点、2本足であるく歩きタイプのキャラ(剣士、戦士、アーチャーなど)は、戦力の中核としてしっかり働いてくれる。なかでも森林での戦い得意とするザッパがすごい。森のなかだろうが茂みのなかだろうが、地形効果を無視しているかのような軽快に動いてくれるのだ。

問題は、こんな有能なメンバーであるザッパを1軍のメンバーに昇格させてしまった場合、誰を外すかってことだ……。

CHECK POINT

地形によって進軍 できる距離は変わる

地形効果は戦闘時に受けれるダメージを軽減する防御効果のほか、移動距離を制限する役割もある。森や山岳地帯を進もうとすると進軍が思うように進まないのはこのためだ。右の移動距離コスト表を参考にして、どこまでか移動できる範囲なのか、よく調べてみよう。



◆ 移動コストとは、ある地形に進入するためには必要な移動力のこと。通常1マスぶん動くには移動力を1を使うが、森林に進む場合なら移動力は2使われるのだ。

	平地	橋	茂み	森	水	山地	砂地
歩歩	1	1	2	2	0	2	2
騎馬	1	1	2	3	0	3	3
獣人	1	1	1	1	0	2	2
飛行	1	1	1	1	1	1	1

新キャラクター



◆ バストーク族長。白い牙と爪の手入れは欠かさない。

ザッパ



MAP ⑩

勝利条件：敵を全滅させる

退却地点：バストーク

全滅再スタート地点：バストーク

敵登場ユニット
ペガサスナイト×4、リザードマン×2
ハンターエルフ×2、スケルトン×5
ブリースト×2

主人公の日記(10)

蒼き鹿の月25日

バストークの族長ザッパが加わった。マナリナのオトラントか話を通してくれたらしい。やるな、オトラント。とりあえずアモンと交代させよう。ワーウルフの実力を見せていただきたいもんね。

バストークから一本橋へは森林地帯を通過する。ここで

もルーンファウストが邪魔をしてくる。今度はペガサスナイトという強敵を用意しているみたいだ。しかし、こっちにはザッパがいる。森のなかを自分の庭のように走り回るザッパ。速すぎて困るぐらいだから、他の人がまったくついてこれない。もちろん、俺もザッパがどの辺にいるのかわかるわけがない。指揮官として恥ずかしい限りだ。ちょっとだけ戻ってこないかなあ。



先に行かないでくれ



レーザーアイの罠

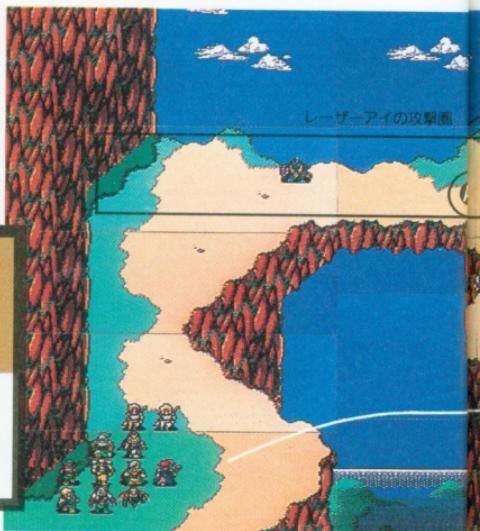
CHAPTER 3 MAP ⑪ 一本橋

採石場から運ばれた“目玉の怪物”、ルーンファウストの秘密兵器がついに投入された！SFはこの危機を乗り越えられるのか!?

「6…5…カウントダウン続行中……」

第3章“ルーンファウストの秘密兵器”的クライマックス。SFを倒すため、わざわざ採石場から掘り起こされた秘密兵器・レーザーアイとは何か？……ゲームの楽しみを奪ってしまうのもかわいそうなので、初めてこの一本橋にやって来たプレーヤーはここでこの本を読むのをちょっとやめて、実際にレーザーアイの正体を“体験”してほしい。なぜ一本橋にこの兵器が運ばれたのかが、数ターン後にわかるだろう。

当然マップ⑪の攻略のポイントは、“レーザー



アイの攻撃をいかにくらわずに東に移るか”につきる。ただ強引に突き進もうとしてもⒶ地点のあたりでオオモウモリ部隊に道をふさがれるため、あまり無理な進軍もできない。ここは安全策をとって、機動力のある騎士部隊を前線に移動させてオオコウモリをおびき出し、例の秘密兵器が攻撃する直前に味方を攻撃圏外に逃がす、という戦法をとってみてはどうだろうか。レーザーアイが攻撃する間隔は長いので(6ターン目ごと)、次のターンから全軍で一気に進めば東側にたどり着くことができるはず。橋中央のリザードマンくらいは軽く倒してほしい。

CHECK POINT

レーザーアイの カウントダウンに注意!!

レーザーアイはもともとルーンファウストが造った兵器ではなく、古代の遺産としてバストーク採石場から掘り起こされたものだ。そのためか、レーザーアイには敵味方を判別する能力はない。単純な機械でしかないのだ。さらに、6ターン目ごとに発射するレーザー



をのぞいては、これといった反撃もない。レーザーを発射したあとでスキをついて一気に近づけば、あとは何も恐れるものはないぞ。

◆敵味方問わずダメージを与える恐怖の兵器、レーザーアイ。攻撃のパターン自体は単純だが、その威力はやはりささまじいものが。



MAP 11

勝利条件：シルバーナイトを倒す

退却地点：バストーク

全滅再スタート地点：バストーク

敵登場ユニット

レーザーアイ、シルバーナイト×2
ハンターエルフ×3、リザードマン×5
ベガスナイト×3、ブリースト×2

またこれは裏技的な戦術だが、このマップはレーザーアイを利用してロウやチップといった僧侶系のキャラに多くの経験値を稼がせることもできる。危険な技ではあるが、普通にプレーしているだけではなかなか成長しない僧侶だけに一度はやってみる価値があるだろう。

やり方は、まずレーザーアイの攻撃にHP15前後の味方のキャラをわざと当ててHP1～3ぐら

いの瀕死の状態にし(レーザーアイの攻撃は平均12ダメージ)、そこを僧侶やモンクのヒールで回復するという、じつは結構強引なもの。でも、1回のヒールによって得られる経験値の効率を考えるとHP15前後のキャラを瀕死状態から回復させるのが一番効率がいいんだからしょうがない。「チップを強くしたい！」なんていうプレーヤー(たぶん多い)にお勧めするぞ。

主人公の日記(11)
蒼き鹿の月29日

一本橋に設置された目玉の機械。これがルーンファウストの秘密兵器、レーザーアイだ。採石場からどうやって運んだのかは不明。そんなことを考える前に破壊しよう。風の噂によれば、レーザーアイは律儀に10数えないと攻撃できないらしい。よし、突撃だ。

10数える前に倒そうとしたのだが、リザードマンやベガスナイトの激しい抵抗にあう。これは進めそうにもない。マズイ、と思った瞬間レーザーアイの目玉から光線が発射される。一本橋の上にいるすべての人間にダメージが走る。味方はもちろん敵のシルバーナイトまでもダメージを受けた。どうやらレーザーアイは無差別攻撃の兵器らしい。ひとつしかなくてよかったなあ。

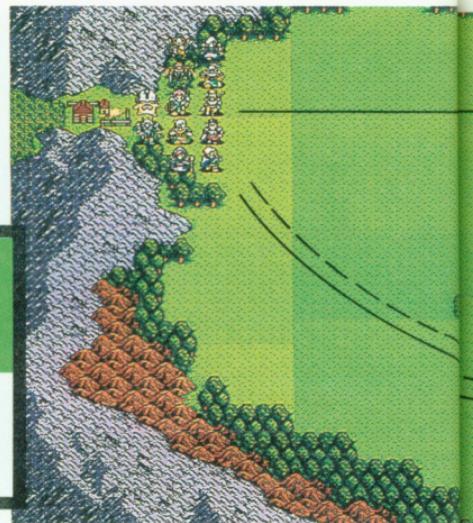




大平原の戦い

CHAPTER 4 MAP ⑫ バオ大平原

祖国の不義を知りながら、SFと戦わなければならぬ宿命の将軍エリオット。東西に大きく開けたこの大平原で、戦いが始まる！



地形効果は期待薄 力勝負の戦い

予想以上の活躍を見せるSFに、ルーンファウスト軍はしだいに危機感を抱き始めていた。なにせ、このバオ大平原を越されて港町ウランバートルまで行かれたら、ルーンファウストのある東大陸は目と鼻の先。ルーンファウスト軍は、ついにここバオで西大陸最大の布陣を敷き、ルーン大陸最強の武人と称されるエリオットの指揮する騎馬兵团を投入する……。

B O S S

エリオット公 との戦い

マップの東端でブローダー、ブリーストを護衛して陣取っているのがエリオット。彼の高い攻撃力と防御力、そして50もあるヒットポイントと、奇をてらわない正統派の剣士。それだけに、油断

ならない。完璧な包囲網を組んで一気に攻撃しよう。ちなみに種族はドラゴニュート。二ワトリじゃないぞ。

エリオット



新キャラクター



ペイール



バンガード



コーキチ



ヨーグルト

●大酒飲みの用心棒。騎士としての能力はかなり高い。

●SF軍中、最強のキャラ(うそ)…よくわからない。

マップ⑫は、東西に開かれた大平原が舞台。はっきり言って、隠れる場所なんかどこにもない！ 敵の主力部隊もリザードマン、ペガサスナイト、シルバーナイトと、肉弾戦に優れるものばかりで、SFのメンバーの持つ実力が問われるマップと言える。今までタオやアンリの攻撃魔法に頼った戦い方をしていた人は、何度も退却するハメになるかもしれないぞ。逆に言えば、ここがレベルアップのしどころだ。

戦略的には、バルバロイなど移動力のあるキ



MAP (12)

勝利条件：エリオット

退却地点：バオ1

全滅再スタート地点：バオ1

敵登場ユニット

エリオット、プラスローダー
リザードマン×5、シルバーナイト×4
ベガサスナイト×4、ブリースト×3

キャラを、本隊が進むコース（実線）とは反対のほう（点線）に進ませて敵をひきつけるなどの誘導作戦をとれば、敵の戦力が分散されて戦いが楽になる。ただし、これはあくまで一例。

ところで、ここまで来たプレイヤーならSFのメンバーにも“1軍”、“2軍”的差がはっきり現われてきたのでは。戦闘からはずされたメンバーは成長しないため、そのままほうっておくと

後半のマップになるほど使えないキャラ、いわゆる“万年2軍選手”となってしまう。また、大切に育ててきたキャラなのに、さらに強い仲間が入って来たため泣く泣くベンチウォーマーになった不遇のキャラもいることだろう。

いずれにせよ、選ぶのはあなた次第。機動力重視の騎馬部隊、ヘンなキャラばかり寄せ集めたイロモノ部隊……好きに選んでみてください。

主人公の日記(12)

黒き馬の月1日

ルーン大陸で知らない者はいないエリオット将軍。バオ列車内の対談の後、いよいよ戦うことになる。その前に騎士のペイルとバンガード、飛行機野郎のヨーグルト、謎の動物ヨーグルトが仲間になってくれた。ここではペイルとヨーグルトに参戦してもらい、

メイとラグに休んでもらう。

バオ大平原は、見渡しのいい場所だ。地形を利用する戦略はまったく使えない。正々堂々と突撃する。エリオットもそれを望んでいるハズだ。

それでもペイルは頼もしい。さすがに金で雇われていただけはある。ヨーグルトのほうは……。マスコット的な存在だな。よくわかんないでついてきたのだろう。きっとそうだ。そう思いたい。



要塞に侵入せよ!!

CHAPTER 4 MAP 13 ウランバートル要塞

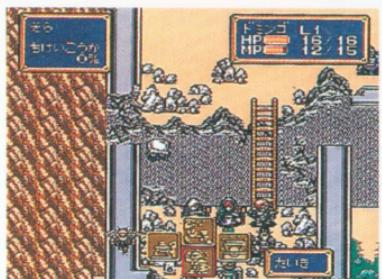
ルーンファウストが西大陸制覇のために建設した、ルーン大陸史上最大の規模を誇る要塞だ。SFはこの鉄壁の守りを突破できるのか……!?

ヘルハウンドの動きをマークしよう

山あいの自然の地形を利用して作られたこの要塞は、バルバロイ、アモン、コーキチなどの飛行ユニットをメンバーに入れておくことをお勧めする。またここから仲間になるガントとドミンゴ(人によっては、このふたりは仲間になってくれないかもしれないけどね)も、今まで活躍してきた1軍のメンバーを脅かすほど頼もしい力を発揮してくれる。その実力を確かめるためにも、ぜひメンバーに入れてあげたい。

要塞攻略は、すでに要塞に突入したアーネストを始めとする友軍が掛けたはしごを使って要塞内へ侵入するルートを使う。ただし、内部に乗り込んでから1マス前に進むとシルバーナイト、ベガサスナイト、ヘルハウンドが一気に襲

ってくるので、はしごを上がったら前には行かずに左隅に移動し、メンバーの隊形を建て直そう。はしごが1本しかかかっていないため、ひとりずつしか要塞内に入れないからだ。要塞の上にいる3体のシルバーナイトはいずれもプリーストをお供にして出入り口付近を守っている。(A)地点など、ハンスやディアーネといったアーチャー系の経験値の稼ぎどころではないかな。



●はしごの地点では大渋滞が起こる。
移動距離のあるものからさつさと上
がらせてしまったほうが早いぞ。

CHECK POINT

特殊攻撃を使う 敵キャラが登場

このマップから登場するヘルハウンドは、バラメーターだけを見ると平凡な敵キャラだ。がしかし、ヘルハウンドにはそんなバラメーターからはわからない必殺の武器、炎のプレス(プレイズレベル3とほぼ同じ威力)という特殊攻撃を持っている。この攻撃は魔法と同じく防御力に関係なく一律のダメージを与えてくるうえ、MPが尽きることもない。こういう危険なキャラは真っ先に倒すことだ。

通常



●通常の攻撃はかみつき。
ダメージも3前後と低い。

特殊



●なんと13前後のダメージ。プレイズ3と同じ?!

新キャラクター



●重装備のスチ
ムスードで身を包
む騎士。カタイ!

ガント



●最強の魔力を持
つ魔法生物。性格
は生意気でちゅよ。

ドミンゴ

C CHECK POINT

じつは、速攻で要塞を攻略する方法もある。飛行キャラを使えば、扉の前にいる敵は簡単に倒せるのだ。ただし、ペガサスナイトの動きには注意。



MAP ⑯

勝利条件

扉の前にいる敵2体を倒す

退却地点

バオ2

全滅再スタート地点

バオ2

敵登場ユニット

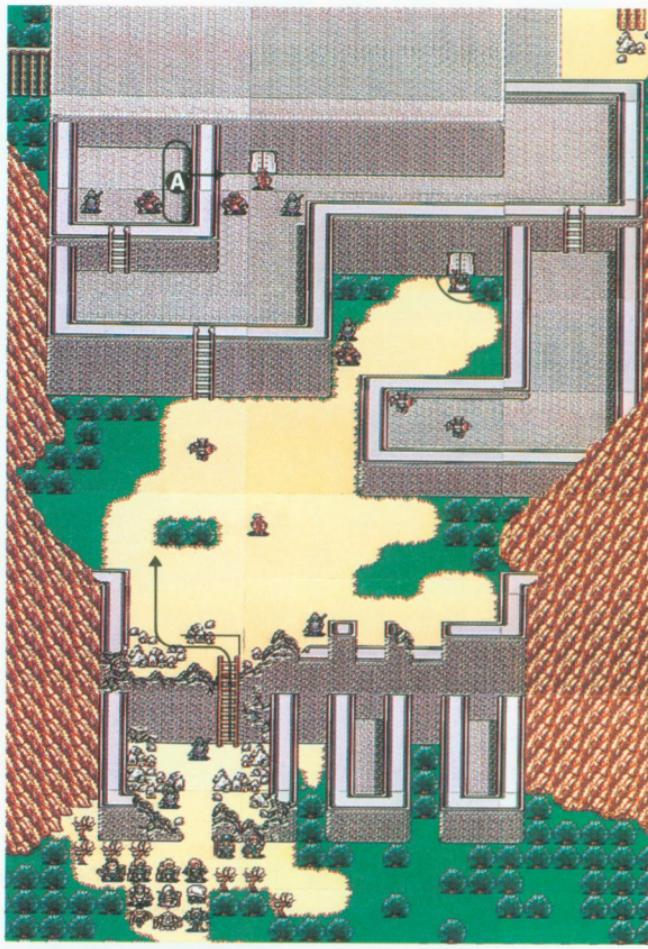
ヘルハウンド×2

プラスローダー

シルバーナイト×6

ペガサスナイト×3

ブリースト×3



主人公の日記(13)

黒き馬の月8日

難攻不落の要塞、ウランバートル。バオ列車にいたアーネストがすでに攻め入って、ダメージを与えたらしい。これに続いて突撃をかける。

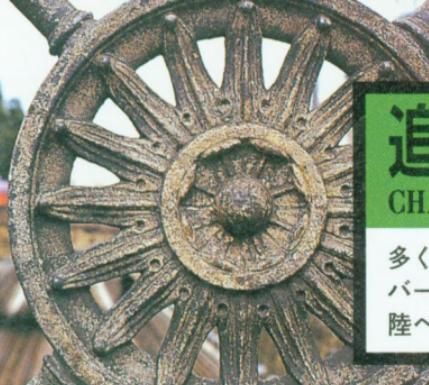
また仲間が増えた。リンクドリンクにいたガンツと卵から孵化したばかりのドミンゴだ。ガンツは到着したばかりなの

で休み。ドミンゴは生意気なヤツだから、実力のほどを見てやろう。バルバロイと交代。

ウランバートル要塞はすでに守りが手薄になっている。そこをドミンゴにばく進せろ。フリーズを連呼するドミンゴ。わりと強いヤツみたい。

仲間たちも見直したようだ。しかし、「こここの連中は知らないでちゅけど……」と、話し始めた。ああ、ダメだ。これじゃあ士気か下がるよ。





追撃!! バルバザーク

CHAPTER 4 MAP 14 ウランバートル港

多くの死闘を経て、ついにたどり着いたウランバートル港。バルバザーク将軍を倒せば、東大陸への道が開かれる。前半最後の大決戦だ!!

前半戦中、最難関のマップ。勝負は一瞬だ

西大陸での戦いもいよいよ大詰め。マップ⑯は、要塞が陥落したと知るや仲間を見捨てて東大陸へ逃げだそうとするバルバザーク将軍を、SFたちが射程に捕らえたところから始まる。

マップ⑧のシェード教会、いや、それ以上の難関マップだ。動ける範囲がとにかく狭いくせに、一度に攻めてくる敵の数がハンパじゃない。なかでも3門のプラスローダーとシーバットの処理が難しい。プラスローダーの間接攻撃は恐いが、もしこの3門を最初にⒶ地点まで呼ばないと、シルバーナイトとヘルハウンドが本隊内部に切り込んでくる。防御力17くらいの高いキャラを前に出してプラスローダーの的にさせ、後ろの敵がこちら側にやってこないようにする



◆プラスローダーの3連発はかなりキツイ。ドミンゴが盾となってくれ、役立つという話もあるが……。

こと。そして次のターンで一気にプラスローダー、ヘルハウンドを魔法攻撃で叩く。プラスローダーの3連続攻撃に耐えられないのなら、まず東側から来るシーバットの第1次攻撃をさけるため、本隊を左に移動させよう。シーバットは回避率も高くて倒しにくいが、第一に撃退するほうが先決。プラスローダーの死角を利用してみることも考えてみよう。消耗戦になることは必至なので、僧侶もメンバーに加えておくべし。前回のマップでドミニゴを育てておいた人は、ぜひ今回も使うこと。能力値もサクサク上がってとても役に立つぞ。

B O S S ルーンファウスト軍 指令官・バルバザーク

バルバザークの特徴は、毎ターンごとにHPが16ポイントづつ自動回復すること。倒すまでひと苦労する相手になるだろう。ただ、主人公が近づかない限り自分からは動こうとしないタイプもある



まわりを取り巻んでから全員で攻撃すれば楽勝。

ので、ひたすら仲間の間接攻撃でHPを減らす戦法が一番効く。このバルバザーク戦の裏技もすでに発見されている(→35ページ)。

バルバザーク

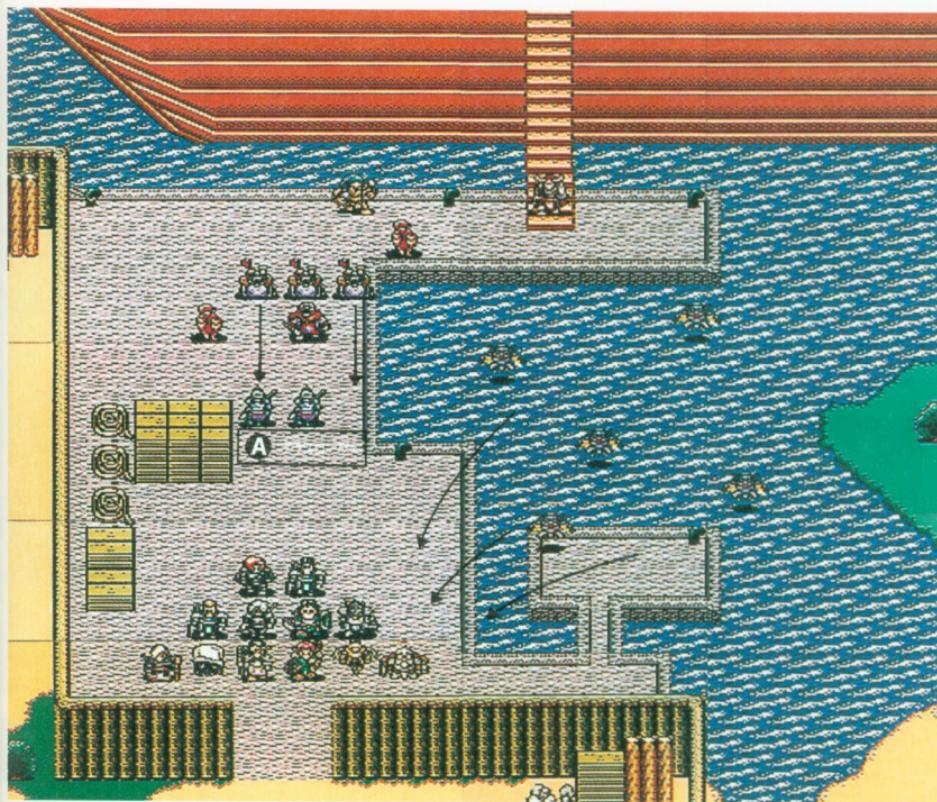


新キャラクター



アーネスト

◆部下を率いて單身要塞に乗り込んで、勇気ある騎士。



MAP ⑯

勝利条件：敵を全滅させる

退却地点：バオ 2

全滅再スタート地点：バオ 2

敵登場ユニット

バルバザーク、バベット、ブリースト
ヘルハウンド×2、シーバット×5
シルバーナイト×3、プラスローダー×3

主人公の日記(14)

黒き馬の月14日

ウランバートル要塞を突破。要塞の奥の港には船が止まっている。あれさえもえれば、東大陸に行けるかもしれない。こうなつたら、意地でも船を奪取する。行くぞ。

ルーンファウストに捕らえられていたアーネストを救出し、港のバルバザークと対峙

する。船に乗り込みたい衝動を押さえ、シーバッドやヘルハウンドなどを相手にする。自走砲のようなプラスローダーに囮まれないように気をつけて、ジワジワとバルバザークのところに接近。周囲のバベットなどは、ディアーネの弓攻撃で遠距離から駆除する。バルバザークも遠距離からチクチク攻撃し、弱ってきたところをアーネストに叩かせる。これで船は俺のものだ。うん。



ちょっとひとりき シャイニングフォース

戦闘中に敵からもらえるアイテムを何回ももらっちゃおう

戦っているとき、相手を倒すと武器がもらえることがたまにある。現在わかっているのが、パオ大平原にいるリザードマンのヒートアップス、ルーンファウスト城にいるプローバーのアトラスの斧、このふたつだ。普通にゲームを進めるといとつずつしかもらえない。しかし、戦って武器をもらい退却する。この繰り返しをすればいくらでも武器がもらえるのだ。ただし、斧関係は戦士しか装備できない。適度などころでやめておこう。

リザードマン
LV ? ごりき力 35
HP 7/20 ぼうぎょく 12
MP 0/0 いざなきより 6
EX ?? びんしょうさ 12
まほう おほえでない
おほえでない ヒートアップス あにつけでいる

ヒートアップスを



もらって



もらって

風呂に入っている間にレベルを上げる

ボス級のキャラクターで、主人公が近付かない限り動かないヤツがいる。なおかつ、自然回復すればソイツは自動レベルアップのイケニ工になるぞ。やりかたはボタンを押しっぱなしにして、間接攻撃するだけ。攻撃力の低いヤツほど長時間できるぞ。



使用前



数時間後



なんと.....

強化屋をするのは非常に力がいる。標的はバルバザーだ。

レベルがこれだけ高いと怖いものなしでも、しばらく成長しないけど。

あんなこと こんなこと

戦いで考えすぎた頭を休ませる。
休むなら寝るのがいちばんだけど、
ここでは知っていれば便利なことを集めてみたぞ。読みながら休め。

ムサシを仲間にする!

サムライのムサシはプロンプトにいる。プロンプトの城へ行ってから、下の写真のあたりを調べまくってみよう。きっとムサシを仲間にする手がかりがあるハズだ。見つけたら本陣に戻る。するとムサシがいるって寸法だ。



このアイテムを使うとどうなる?

とんでもない場所から発見されるアイテム。そんなアイテムはほとんどゲーム進行に関係ない。お遊びだ。みんなも見つけて遊ぼう。リストは巻末に……。

服とか	
LV: 10	こづけかわ
HP: 30/30	ほのかかわ
HD: 14/14	ひづきかわ
EX: 30	ひんじょかわ
	ひんじょかわ

◆きつい服。俗に言うボディコンだな。どうなるの?

ヨーグルト リングとは?

謎の動物ヨーグルト。彼が現われた理由として、全人類をヨーグルトに変えるためにやってきたヨーグルト星人という説がある。ヨーグルtringはそのための道具ということだが、ホントのことは誰も知らない。

ヨーグルト リング	
LV: 1	こづけかわ
HP: 10/10	ほのかかわ
HD: 1/1	ひづきかわ
EX: 0/0	ひんじょかわ
	ひんじょかわ

なに?

◆ヨーグルトは最初から
リングを持っていない。

水着とか	
LV: 10	こづけかわ
HP: 30/30	ほのかかわ
HD: 10/10	ひづきかわ
EX: 60/60	ひんじょかわ
	ひんじょかわ

◆こっちは水着。どちらも
女の用。見つけましょう。



この画面は?

通常では見られないサウンドテストの画面だ。今回嫌がる開発者にお願いして、特別に出させてもらった。肝心要の画面の出しかただが、残

念ながら教えてもらえたかった。でも、開発者さんはゲームを終わらせた人への楽しみと言っていたぞ。終わらないとダメらしい。ちえ。

東大陸をめざしてI

CHAPTER 5 MAP 15 ワーラル海上戦1

ウランバートルを出てから1週間。船旅も終わりに近づきかけたころ、SFは突然怪物たちの襲撃に会う。早く撃退しないと船が持たない！

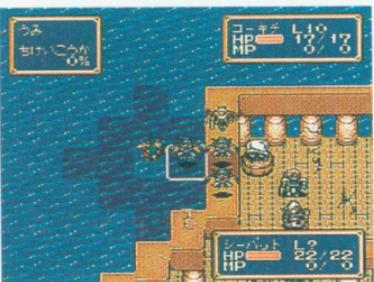
初の船上マップ 毒攻撃に注意

バルバザーク将軍を倒し、ウランバートルを解放することに成功したSFたち。一刻も早く東大陸へ渡り、ルーンファウストを目指さなければならぬ。しかし、船の行く手には黒々とした暗雲が立ちこめていた……。

海洋を航海中、突然海の怪物に襲撃にさらされるSF。初の海上戦が始まるわけだが、その前にひと言。マップ⑭のウランバートル港戦で、メンバーの誰かが倒れてしまっていないだろうか。もしいるのなら、船倉に戻って一度体勢を整えたほうがいいだろう。船倉には便利なことにメンバーを交代することができる本陣、復活治療を行なってくれる神父がいるぞ。

敵は北側からシーバットが、南側からはミサイルシェルが襲ってくる。つまり空と海から同時に攻めてくるわけだが、最初は飛行キャラのほうが本隊と接触するので、まず北の守りを固めること。さらに言えば本隊を2隊に分けて左右の敵に相対させたほうが、敵に背後を取られなくてすむ。空からの敵の対処法としては、ド

◆船の外から飛んでくるシーバットといい。同じ空を飛び仲間に戦わせると、ドミンゴがいると便利だぞ。



CHECK POINT

転職でパワーアップ! —転職のメリット

SFのメンバーは戦いの経験を積んでレベル10以上になると、教会により位の高い上級職に転職できるようになる。転職するといままで装備できなかつた強い武器を装備できるようになったり、バラーメーターの上昇率が転職前より大きくなるぞ。



◆転職できるキャラは、名前の前に“C”的文字が表示されるのだ。第3章あたりから転職できるキャラがぽちぽち出て来ることだろう。

剣士

英雄



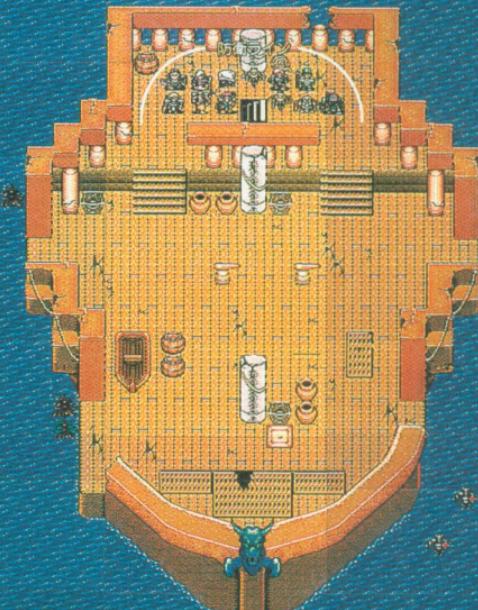
アーチャー

ボウマスター



ミンゴやバルバロイなどの飛行キャラがいる隊ならば、こちら側から討つて出ることもできる。飛行キャラが部隊にいない場合は、海上に出ることはできないため、船べりでアーチャー、魔道士などの連携プレーで倒すほうが安全だ。メンバーの振り分け方としては、飛行キャラは分散させず、左右の部隊どちらかに組み込むこと。

北側の敵をすべて倒すころには、南からミサイルシェルが本隊の近くまで来ているはず。ストームローパーの毒攻撃には(当たると毎ターン2ポイントずつHPを失う)、アンチドウテが唱えられるロウを連れて行けば大丈夫。



MAP ⑯

勝利条件：敵を全滅させる

退却地点：船内本陣

全滅再スタート地点：船内本陣

敵登場ユニット

ストームローパー×2、ミサイルシェル×3
ペガサスナイト×3、シーバット×4

主人公の日記(15)

黒き馬の月25日

ああ、船に乗っての航海。思えば、リンドリンドで船を燃やされてから何度も枕を濡らしたことか……。みんなも神妙な面持で海を眺めている。泳げないことを心配しているヤツや、潮風を嫌っているヤツなど反応はさまざまだ。ドミンゴだけはいつもと変わらず偉そうに語っているけどね。

のんきに揺られていると、ここでもルーンファウスト軍が追っかけてくる。ペガサスナイトなどの飛行部隊とズリズリ接近してくるサザエ野郎。人を攻撃するってよりも船を壊そうとしているみたい。どうにか食い止めないとお魚さんのエサになってしまふ。まだ船旅に慣れてないんだから、もうちょっと堪能させてくれてもいいと思う。ちょっとケチだな。



船旅もたまにはいい

海底洞窟の戦い

CHAPTER 5 MAP ⑯ 海底洞窟

「イーサル、カーサル、ホーサル。我的前に道を開け……」海底洞窟に響きわたる、不気味な詠唱。ついにメタファーへの道は開かれるのか!?

海底に眠る、古代人が残した遺産とは?

ルーン大陸の各地を旅してきたSFたちも、マップ⑯の海底洞窟がルーン大陸のいかなる場所とも雰囲気が違うことはわかるはず。見たこともないようなキカイがあちこちに置かれているし、そもそも海底の奥深くにこんな洞窟があること自体、謎だ。ここもまた、古代人の残した遺産のひとつなのだろうか……。

マップ上部の祭壇に行くには、大きくわけて3つの進攻ルートがある。メンバー構成に自信があるなら、ズバリ、①の中央強行突破がお勧めだ。防御力の強いキャラを中心とした陣形を組み、マップ中央に渡る橋の部分に進軍してみよう。するとウォーム→ヘルハウンド→スケル



◆ノーバが助言しているように、このマップは本隊をいくつかの部隊に分けて、敵をかく乱させるとよい。

トンの順で周りの敵がいっせいに襲ってくるはず。その集まってきた敵を、タオ、アンリ、ドミンゴによる高レベルの魔法の連続攻撃で一気にたたく。いわゆる短期決戦型だ。

安全策を取るなら、部隊をふたつに分けて左右の橋から渡り、中央で合流する②のパターンがお勧め。ボスのマスター・メイジの使うフリーズ2に注意さえていれば、勝利は目前だ。

C CHECK POINT

敵に狙われやすいキャラはこの順番だ

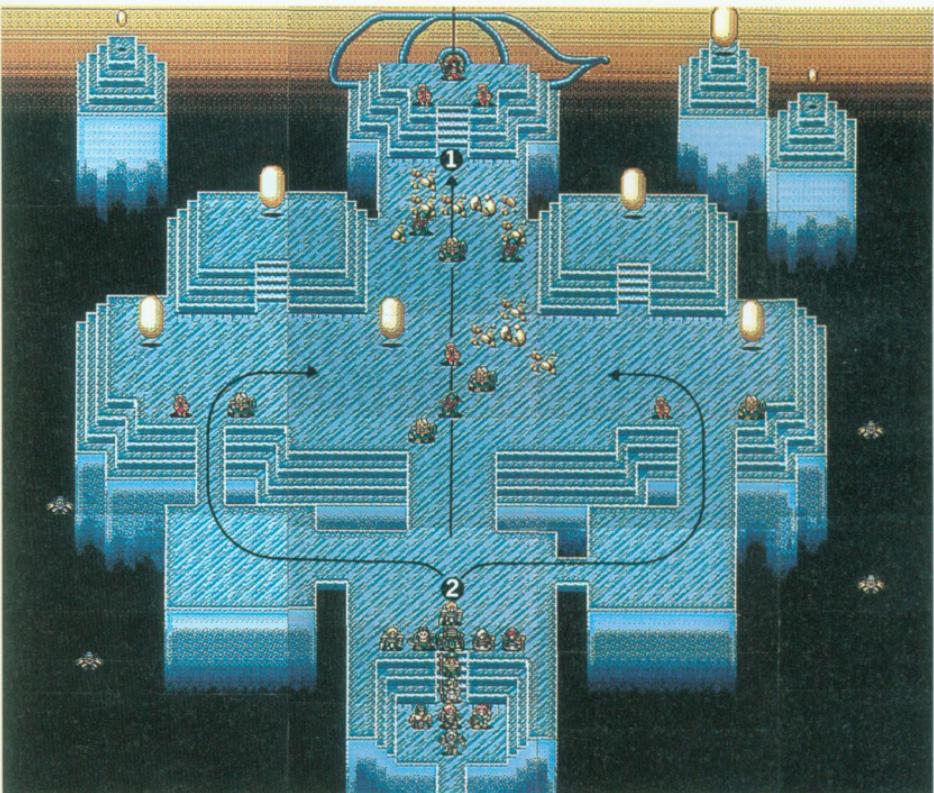
参考までに、敵はどういった基準でこちらのキャラを攻撃しているのかを解説しよう。敵が攻撃する味方の優先順位は右の表通り。主人公が最初に狙われるるのは当然として、以下は魔道士、僧侶……と、防御力の弱い順から狙われていくようになっているのだ。また、同じ職業の者が攻撃範囲にいた場合は、残っているHPが大きいものから

攻撃するようになっている。これは敵がSFの仲間を“倒す”的ではなく、SFの戦力を“消耗”させることに主眼が置かれているため。すぐ生き返るからか?



高 ↑ 優先順位 ↓ 低	
1	主人公
2	魔道士
3	僧侶
4	鳥人
5	アーチャー
6	騎士
7	戦士

◆「なぜ確実に殺せるキャラを無視して、強いキャラを攻撃するのか?」敵の攻撃アルゴリズムは不可解な部分が多い。これで意味がわかったでしょ。



MAP ⑯

勝利条件：マスター・メイジを倒す

退却地点：ワーラル

全滅再スタート地点：ワーラル

敵登場ユニット

マスター・メイジ、ウォーム×3
スケルトン×5、ヘルハウンド×5
シーパット×4

主人公の日記(16)

黒き馬の月32日

スケルトンの後をつけてみると、神秘的な場所にたどり着いた。そこでは、壁に向かって何か叫んでいるマスター・メイジが立っていた。よく耳を傾けてみると、「イーサル、カーサル、ホーサル」という謎の言語が聞こえてきたのだ。新手の呪文か？ 効果

は？ 謎か謎を呼び謎を呼ぶ。興味津々状態で接近すると、ルーンファウストに気づかれ、戦闘が始まってしまった。しかし、謎の呪文が怖くて誰も接近しようしない。このままでは負ける。そう思ってボウマスターに出世したディアーネをけしかけた。撃て！ ディアーネ！ 轟音とともにロビンの矢が放たれる。マスター・メイジは一発で昇天！ 呪文は？





東大陸をめざしてⅡ

CHAPTER 5 MAP 17 ワーラル海上戦2

ワーラルで怪物に傷つけられた船を修復してもいい、SFは再びルーンファウストへ舵をとる。だが、またしても海の怪物が彼らを襲う……！

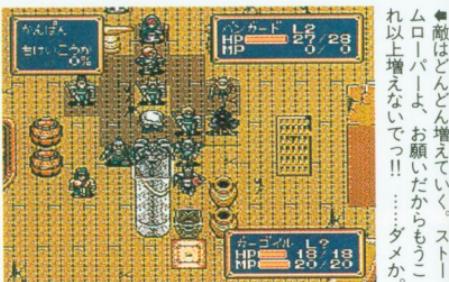
次々と湧きでてくる 海の怪物を倒せ

マップ⑯に続く、船上での戦い。今回の敵もルーンファウスト軍の手のものではなく、海にいる怪物が相手だ。本当はこんなやつらには構っていられないのだが、また船を壊されてしまってはたまらない。今回の襲撃は南側からだけなので、基本戦略としては階段中央下で陣形を張り、向かって来るシーバットとミサイルシェルを迎撃すればいい。こちらが動かなくとも敵はどんどん単体で攻め込んでくるので、簡単にⒶ地点のあたりで倒すことができる。

気をつけてほしいのは、このマップから戦闘中に敵の増援部隊が現われることだ。最初はやけに敵の数が少なく感じるけど、実際に戦ってみるとこれがとんでもない。戦闘中シーバット

が2匹、ストームローパーが4匹と続々出現するため、実際に戦ってみると次から次へと敵キャラが湧いてくるような錯覚を覚えるのだ。

敵キャラで注意したいのはストームローパー。特殊攻撃の毒はもちろん、色違いのミサイルシェルと比べると集団で来たときの強さが段違い。ボスのガーゴイルは、マストのまわりを取り囲むようにして倒せば簡単に倒せる。飛行キャラ



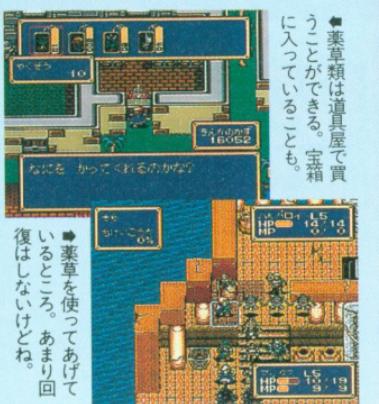
敵はどんどん増えていく。
ムローパーよ、お願ひだからもう二
度以上増えないでっつ！！
ダメか。

A DVICE

薬草・毒消し草などの アイテムは鳥人に 持たせよう

戦闘中にHPを回復するとき、普通はヒールやオーラなどの回復魔法を使うはず。ところが僧侶系のキャラは基本的に歩ける距離が短いため、戦士や騎士がHPを回復するにはその本人が前線から一度離れなければならないことが

多かった。これを防ぐため、薬草というアイテムがあるのだ。さて、そこで気になるのが、戦闘中に薬草を使うキャラの選択だ。このゲームは攻撃力のあるものが常に前線で戦うほうか効率がいいため、ドミンゴ、コーキチといった肉弾戦にも強い飛行キャラは味方を回復させるくらいなら、敵を攻撃したほうか効率が高いのだ。やはり鳥人で決まり。

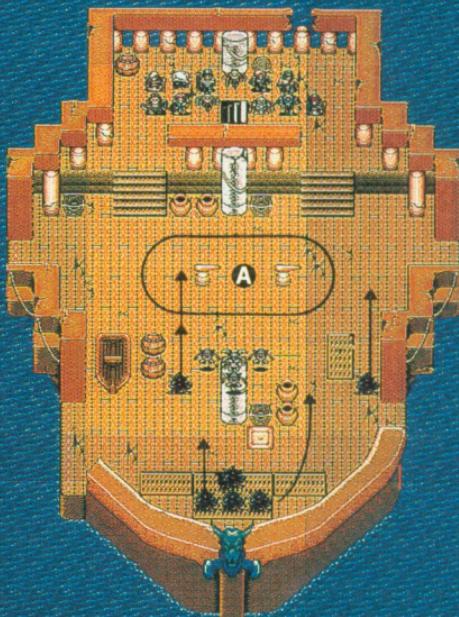


薬草類は道具屋で買
うことができる。宝箱
に入っていることも。

をメンバー内に入れておけば、マストの上から攻撃したりといった戦法も使える。

さて、戦闘が終わってもSFのピンチはまだ続く。悪い予感は続くもので、なんと今度も敵の攻撃で船の舵が壊れてしまうのである！ 舵を失った船は、潮に流されさまよい始めるのだった……。

また、船倉内に作られた本陣では、SFの仲間たちのメッセージが通常の本陣のメッセージとかなり変わっている。船酔いしているやつもいれば(あの人のコトです)、初めての航海に期待に胸をふくらませるやつもいる。全員に話を聞いてみると楽しいぞ。



MAP ⑯

勝利条件：敵を全滅させる

退却地点：船内本陣

全滅再スタート地点：船内本陣

敵登場ユニット

ガーゴイル、ストームローバー×(4)
ミサイルシェル×6、シーバット×3(2)
ペガサスナイト×2

主人公の日記(17)

赤銅の蛇の月 5 日

船を修復し、ワーラルから出航する。この前の船旅より、みんな元気がない。疲れか顔に出ている。見えるのは水平線ばかりだから、いい加減うんざりしてきたのだろう。そんなときに襲撃されたらマズイよな。そんなときに限って襲われるんだけど……。

船上での戦いは、飛べるヤツが有利らしい。ノーバが言ってるし、バルバロイも言っている。積極的に志願してくれるヤツを使ってやらないと、後で怨まれるかもしれない。バルバロイやコーキチを使って、制空権を取る。これしかないのでしょ。よし、行け！

戦っているうちにサザエが増えているような気がしてくる。気のせいだといいいんだけど、現実は厳しい。ちえ。



やっほり飛べるやつよ。

急げ!! ドラゴニアへ

CHAPTER 6 MAP 18 ルドル村へドラゴニア

神竜の地と呼ばれるドラゴニア。その地がいま、カインが指揮するルーンファウスト軍に脅かされているという。彼らの野望を打ち碎くのだ！

待ち受ける最凶のワナ、混戦は必至のエリア

初めてこのマップを攻略する人は、一度全体マップを開いて敵と味方の位置を確認して欲しい。右に載せたマップと、何かが違うことに気づくはず。このマップはプラスローダー隊、ウォーム・マスターイメージ混成隊、ゴーレム隊といった3重の防波堤が張られた敵の固い守りが特徴のはずなのに、実際にここに来てみると、①のゴーレム、②のウォーム、マスターイメージの姿はまったく見えない。彼らはどこに？

じつは、これがルーンファウストの罠。プラスローダーを倒し、さらに深い森へ本隊を進め行くと……。いきなり、②に敵の部隊が現われるのだ！ 味方を眠らせる特殊攻撃（スリープと同じ効果）を持つウォーム、フリーズ2の



◆中盤から終盤にかけて突然現われるマスターイメージ。本隊のまんなかに現われるというのが脅威である。

使い手・マスターイメージの奇襲は、油断しているSFにとってかなりつらい。集団で動くとフリーズレベル2で返り討ちにされるので、SFのなかでも精鋭を選び、確実にマスターイメージを倒せるようにはしておきたい。さらに山岳地帯に踏み込もうとすると、今度は①の場所にゴーレム部隊が出現。ただでさえ奇襲でボロボロにされているのに、ゴーレムの強力な攻撃にさらされではたまらない。ここはいったん西の平原に下がってHPを回復したりしながら体勢を整えよう。ボスのデュラハンも弓攻撃、魔法攻撃などの間接攻撃の連続で倒せる。

A DVICE

よりパワーアップしたアーチャー系に攻撃の幅を持たせよう…

攻撃の戦術の基本は“弓・魔法・スピアなどの間接攻撃→直接攻撃”だということは以前書いたと思うけど、このマップから、よりその基本戦術が重要なってくる。なぜかというと、いままでは間接攻撃の射程は2マス先が攻撃範囲内だったのが、



今回から仲間にしてくれるアサルトナイトのライル、ワーラルで手に入るアーチャー系武器のロビンの矢により、攻撃範囲内が3マス、ぶん先まで広がるからだ。アーチャーが強くなるぞ。

新キャラクター



ライル

◆重火力を操る騎士。長距離射程で敵をなぎ倒そう。



MAP ⑯

勝利条件：デュラハンを倒す

退却地点：ルドル

全滅再スタート地点：ルドル

敵登場ユニット

デュラハン、マスターメイジ×1(3)

ハイブリースト、プラスローダー×5

ゴーレム×(5)、ウォーム×(3)

主人公の日記(18)

赤銅の蛇の月11日

流れついたルドル村で、封印のカギについて知る。偶然とはいえ、運がよすぎるぞ。まあよい。ライルも加わったことだしね。ドラゴニアへ神竜の生き残りを探しに行こう。

ルドル村を出ると、はかつたようにルーンファウスト軍が待っている。なにやらドラ

ゴニアで画策しているみたい。しかし、邪魔するヤツらも數は少ない。ジャンジャン倒して、バキバキ進む。ライルの歩くのが遅いけど、口パクだからしゃあないわな。

もう簡単でピロピロ、ドラゴニアに着いたらうってときには突然ゴーレムが出現する。うう！ なんて場所に現われるんだ！ 体の柔らかい大魔道コンビがやられてしまう！ 初めから出てこいよ。卑怯だ。



1日歩 3日で3歩。

決戦!! SF対カイン

CHAPTER 6 MAP 19 ドラゴニア

「覚えているか、俺のことを？」ついにカインと対決する主人公。運命にもてあそばれるふたりの剣士、勝利の女神はどちらに微笑むのか？

ひたすら間接攻撃! 敵の強さも大幅アップ

さあ、いよいよ主人公のSFたちのライバル、カインとの決戦だ。マップ⑯のドラゴニアは物語の核心に触れる重要な場所。ここでカインと主人公、さらにはダークソルとの関係が明らかにされていくのだが、それはぜひ戦いを終えてから、あなただけの目で確かめてほしい。

マップの攻略としては、まず本隊のすぐ北にいる3匹のガーゴイルを倒し、その後にカインとその親衛隊がいる竜の神殿入り口まで進むルート！本しかない。空を飛んでくるガーゴイルを倒したら、あとは全軍でⒶ地点のゴーレムと全面対決することになる。

B O S S

SFのライバル カイン登場!!

ルーンファウスト軍最強のシルバーナイト隊隊長。ガーディアナ国王を殺害し、SFに何度も立ちはだかった

SFにとっての仇敵である。暗黒の剣を携えたその姿は不気味としかいいようがない。だが、彼の正体は……。攻撃力65、HP70という威嚇的な強さを誇り、魂を奪うソウルスチル

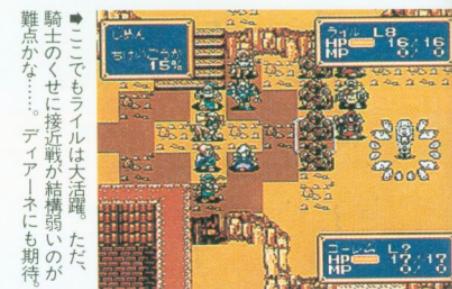
カイン



の魔法をも操る謎の男。大勢で一気に叩けば倒せる可能性がある。



ついにカインとの決着。終止符をうつときがきた。だが、彼の仮面の下にはどんな秘密が隠されているのか……？



●ここでもライルは大活躍。ただ、騎士のくせに接近戦が結構弱いのが難点かな……。ディアーネにも期待。

新キャラクター



パリュウ

●最後の神竜潜伏的な力はあるが、まだ子供た。



MAP ⑯

勝利条件：カインを倒す

退却地点：ルドル

全滅再スタート地点：ルドル

敵登場ユニット

カイン、デュラハン×2

ゴーレム×4、ガーゴイル×3

マスターメイジ×3、ハイブリースト×2

問題はカインだ。デュラハン2体という強力な護衛を連れていて、まともに戦おうとしたらその圧倒的な攻撃力により、仲間が次々と倒されてしまう。⑥地点のような崖の下でライル遠

距離攻撃ができるキャラを使い、ダークメイジとデュラハンを倒すのだ。魔法攻撃もあまり効かないでの(プレイズ3でも9ダメージ)、ゴトラ戦士、騎士系のがんばりに期待したい。

主人公の日記(19)
赤錆の蛇の月18日

バリュウが、勇気を出して一緒に戦ってくれることになった。やった！ と思う間もなくカインが戦いを求めてくる。ガーディアナの仇を討つため、攻撃力の高い戦士系を捕えて本陣を出発しよう。

タオがプレイズを唱え、アンリがフリーズを使う。弱っ

てきたところを自ら導き渡す。その結果、自分のレベルが上がる。いいパターンだな。

カインは暗黒の剣を自分の腕みたいに使いこなす達人だ。デュラハンや、ハイブリーストを倒しにいったペイルとディアーネがカインの一撃で去っていく。強い。強すぎる。こんなとき前衛に出たら間違いないく狙われるぞ。みんなの力をひとつにまとめて、カインを取り囲む。気力あるのみ。



あなたが私の…

悪魔の城への招待

CHAPTER 6 MAP 20 ルドル村へデーモンキャッスル

古代人の国・プロンプトを目指すSFに、ふたたびミシャエラが立ちはだかる。ガーディアナの宝である“光の剣”を求める、いざ悪魔の城へ！

山岳地帯の猛攻を切り抜けられるか？

ダークソルの策略にまんまとはまり、ドラゴニアにある竜の神殿で〈秘伝の書〉を奪われてしまった主人公とカイン。1000年の時を経て、ふたたび〈黒き竜〉は復活してしまうのだろうか？ 黒き竜封印のヒントを得るため、古代人の末裔が住むと言われるプロンプトに向かったSFたちを待つものは……。

マップ⑯と同じコンゴ地方を舞台とするマップ⑰。今回の進路は南に見えるドクロの形をした城“デーモンキャッスル”だ。ミシャエラによれば、彼女が作ったこの城にSFたちは必ず訪れてくれるはずだという。それもそのはず、この城には第1章の冒頭でガーディアナ王国がカインに奪われた宝、〈光の剣〉が安置されている

場所だからだっ！

まわりを山脈に囲まれているため、進攻ルートはひとつしかない。行軍が遅くなるのを悟りで、中央の山岳地帯を通らなければならないのだ。途中ボウライダーの弓攻撃(射程が長い!)、ベリアルのスパーク攻撃がある。避けて通ることはできないが、仲間を分散させるなど、被害を少しでもおさえる努力をしてみよう。



◆ カインを倒したら、今度はミシャエラがSFの邪魔をしてきた。終盤はボスキャラのオンパレードだ。

C CHECK POINT

転職してパワーアップ？ ——転職のデメリット

36ページで転職のメリットを述べてみたが、じつは、レベルが10に達したらすぐに転職したほうがいいわけではない。これは、転職するとレベルが1になると同時に各能力のパラメーター値が転職前の75パーセントの値に下げられてしまうため。つまり、攻撃力が20のキャラは、転職するといったん15以下

げられてしまうのである。さらに、レベル10で以降で急速にパラメーターの値が上昇する傾向を持つキャラクターもいるため、いちがいに転職したほうがいいと言えないのだ。

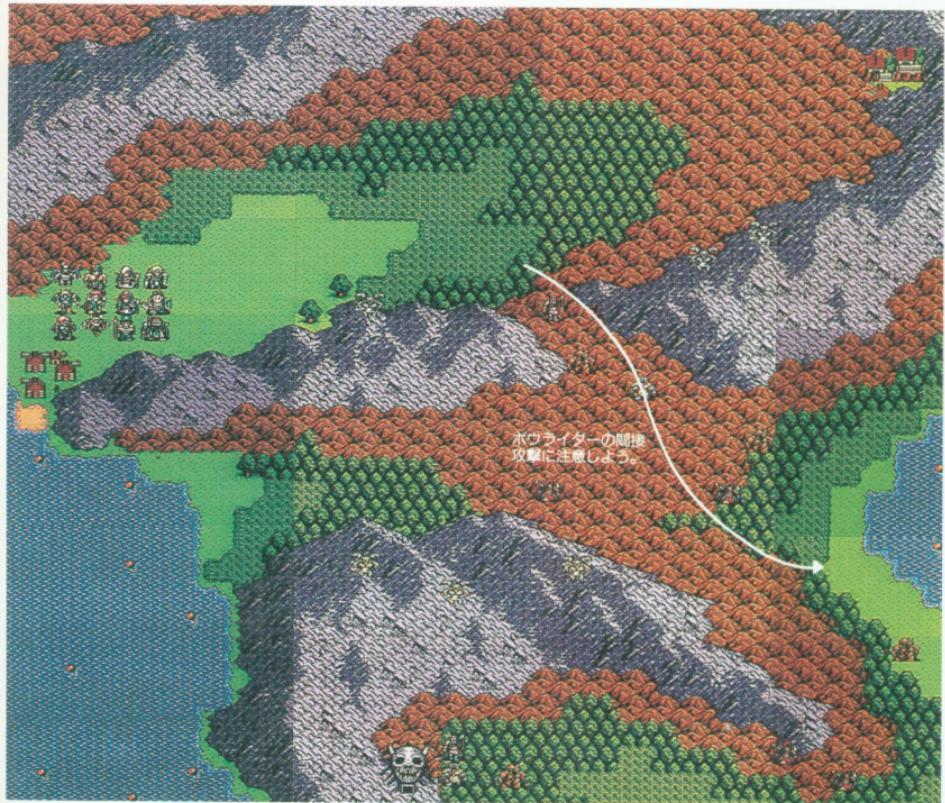
一番悲惨なのは、レベル10を過ぎてこれから伸びようとしているキャラを転職させてしまうことだ。ある程度強くさせてから転職しないと使えないキャラもいることに注意しよう。

ガルバモン・サンク	
LV.	10
HP	26/26
MP	0/0
EX	49
まとも	ちからめ
おたかめ	じゆうめいめい

ガルバモン・サンク	
LV.	1
HP	19/19
MP	0/0
EX	0
まとも	ちからめ
おたかめ	じゆうめいめい

◆ 転職例。ワーウルフのザッバを挙げてみた。

◆ 転職後。ウルフバロンだけと前よりも弱いぞ。



MAP ②0

勝利条件：敵を全滅させる

退却地点：ルドル

全滅再スタート地点：ルドル

敵登場ユニット

ベリアル×3、ボウライダー×3
 ガーゴイル×3、マスター・メイジ×4
 ゴーレム×3、ハイブリースト

主人公の日記(20)
赤銅の蛇の月25日

急展開についていけないまま、南のデーモンキャッスルに向かう。ミシャエラごときに言いたい放題言わればなしじゃ男が癪る。追い詰める。

ドラゴニアで仲間になったバリュウは、転職しても攻撃の威力が弱いぞ。こんなことでは、弱虫返上は無理なんじ

やないか？ ベリアルにスパークなんてかけられたら2秒で瀕死状態だ。我が軍は、余裕がないので人を育てるという行為は難しい。なんとか勝手にスクスク育ってほしいな。森関係はザッパ専門のハズだったのだが、ついついウルフバロンになってから冷遇してしまった。そのため、こんなときに一撃で始末できない。指揮官が悪いんだよな。指揮官が。あ、俺か。スマンよ。



悪魔の城の戦い

CHAPTER 6 MAP 21 デーモンキャッスル

『光の剣』を追い求め、デーモンキャッスルに入城するSFに、彼女は冷たく言い放つ。「おいでSF。ミシャエラをつかまえてごらん……！」

スパークを自由に操る 最強の魔道士

このゲームでも1、2を争う難関マップと噂されるマップ②、対ミシャエラ戦の始まりだ。エリオット、バルバザーク、カイン……。ルーンファウストの將軍を次々と倒してきたSFの精銳ですら、彼女を倒すのは至難のワザ。なにしろ、彼女は最強の攻撃呪文スパーク、その広範囲版である『レベル2』の術者なのだ……。

戦闘が始まると、すぐにミシャエラは中央上部にある魔法陣のなかに逃げ込もうとする。残念ながら、この動きを止めることはSFには不可能だ。それよりも本隊のすぐ左上にいる3匹の



ガーゴイルをどう処理すればいいのかがSFにとって問題となるだろう。対ミシャエラ戦のためにも魔法を温存しておきたいところだが、ここで魔法を使っていいものか……。それはあなたの戦略次第。『光の剣』以外にもアイテムが取れるので、他の宝箱もチェックしてみよう。

B O S S

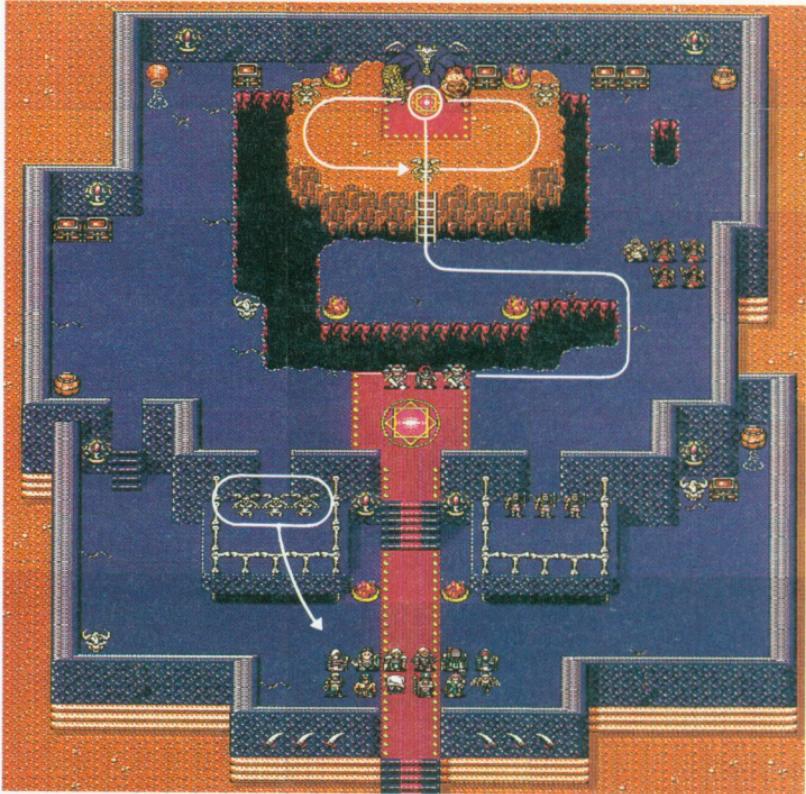
ルーンファウスト軍 最強の魔道士 ミシャエラを倒すには？

妖魔兵团指揮官として早くからSFの動きを監視していた女魔道士、それがミシャエラの真の姿だ。攻撃魔法・スパークレベル2の攻撃範囲は、右上の写真を見ればわかるように異様にデカイ。彼女が魔法陣に移動している最中(写真A)は攻撃できないけど、いったん魔法陣に入れれば自分からは動かなくなるので、まわりを囮んで(写真B)いっせいに間接攻撃を仕掛ければいい。この倒し方は地味だけど一番確実だぞ。



驚異のスパークレベル2!!





勝利条件：ミシャエラを倒す

退却地点：ルドル

全滅再スタート地点：ルドル

敵登場ユニット

ミシャエラ、デュラハン×2、ペリアル×3
ボウライダー×3、マスター・メイジ×4
ガーゴイル×3、ハイブリースト

MAP ②1

主人公の日記(21)
赤錆の蛇の月30日

とうとう来たぜ、デーモンキャッスル。とうとうと言つても先日見つけたばかりだけど……。警備するものもなく、いきなり侵入。わりと不用心なところだ。それに一部屋しかない。これて城とは笑わせてくれるぜ。はっはっは。

邪魔するマスター・メイジや

ペリアルを倒して、ミシャエラのいる玉座へ突進。デュラハンの守っている宝箱に光の剣が入ってるに違いない。まずはゴートにデュラハン退治をさせる。なかなかカタイ。援軍を向かわせよう。よし、デュラハンを倒した。次はミシャエラだ。と思ったらカシヤと魔法の範囲指定が仲間にちにかぶさる。なに? 次の瞬間スパークの嵐が……。冗談だろ? なんてこった。



光の命もあれば

賢者たちを追って……

CHAPTER 7 MAP 22 プロンプト～古えの塔

世界を滅ぼす黒き竜の復活を阻止するため、命を賭してダークソルと戦うふたりの賢者……。彼らとともにに戦うため、古えの塔に向かえ！

全員ボス並みの強さ？ 古代の遺産も登場

古代の賢者の末裔が住むというプロンプト、ここまで来れば物語もいよいよ佳境に入る。ダークソルは東にある古えの塔で、古代文明を滅ぼしたく黒き竜をふたたび復活させようとしている。この野望をくじくため、プロンプトの賢者アレフとトーラスが古えの塔に向かっているが、ダークソルの力はあまりにもすさまじかった。苦戦する彼らを助けるため、古えの塔へ向かうSFたちであったが……。

マップ②から、今まで見たこともない新手の敵が登場する。古代人の遺産……高度に進んだ文明が産んだ“キカイ”たちだ。第4章のマップ⑪に登場した兵器・レーザーアイもそのひと

つだが、ここで登場するのはレーザーを発射するトーチアイ、空を高速で飛び回るジェットの2種類。これにルーンファウストの精銳であるデュラハンとベリアルが一緒になって攻撃してくれるんだから、実際の展開はかなりつらい。Ⓐのエリアに敵がどんどん集まるので、戦術うんぬんよりも純粋な力勝負で勝敗が決まるのだ。



◆ベリアルの唱えるスパークにかかると、ほとんどのキャラはボロボロになってしまいます。強すぎるよ。

A DVICE

HPが低い者は
メンバーからはずして

序盤から中盤にかけては、まだ2軍のメンバーでも育て上げれば1軍に上げることができた。しかし、古代文明の“キカイ”が登場してしまったこのマップ以降、敵の攻撃力、防御力のレベルは格段に跳ね上がるため、おいそれとメンバーを入れ換えることはできないのだ。戦士や騎士も、HPが30前後に満たない者は残念だがメンバーからはずしたほうがいい。トーチアイの攻撃は平均20ダメージ、これに軽く耐えるくらいの強さはほしい。

ジェット



トーチアイ

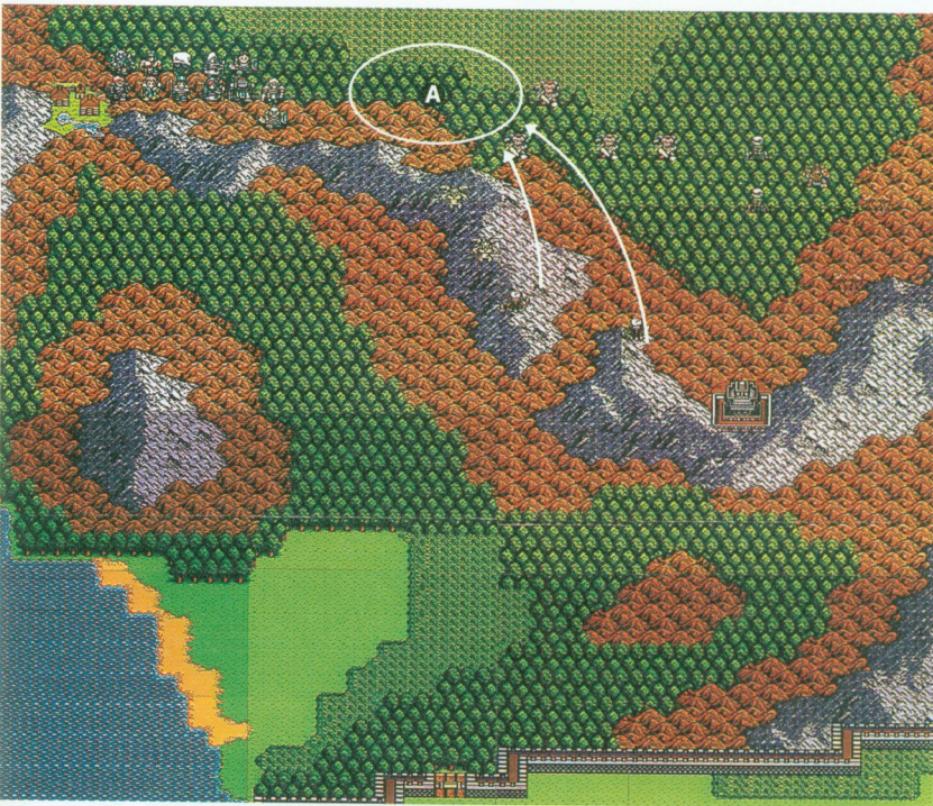


CHECK POINT

敵キャラを倒すと
アイテムがもらえることも

敵のステータスを見ていると、たまに他の敵と違う装備をしている者がいる。こういう敵は、倒したときにその武器をもらったりするのだ。





MAP 22

勝利条件：古えの塔に着く

退却地点：プロンプト

全滅再スタート地点：プロンプト

敵登場ユニット

トーチアイ×2、ワイヴァーン×2

アーマーウロス、ジェット×2

ペリアル×2、デュラハン×4

主人公の日記(22)

黄虎の月2日

プロンプトから古えの塔へ。またいつものように森のなかを抜けていかなければならない。相変わらずライルは遅れがちだ。2軍落ちさせてしまえばいいのだが、アサルトキヤノンの旨みも捨てられない。頑張って歩いてもらおう。

突如遭遇したルーンファウ

スト軍のなかに“キカイ”で出来たやつらがいた。体当たりしてくるやつ、ビームを撃つやつと、その種類は多彩。なかでもビームなほうは確実に20ポイントのダメージを与えてくる。痛いどころか、2発当たれば濒死の状況だ。そんなピンチを救ってくれたのが、プロンプトで仲間に加わったムサシだ。名刀の菊一文字で敵を一刀両断してくれる。頼もしいやつだ。





古えの塔の戦い

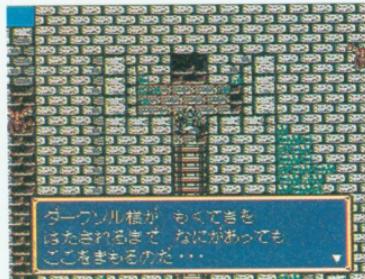
CHAPTER 7 MAP 23 古えの塔

見るから不吉な古えの塔……この塔の最上階に、すべての元凶であるダークソルがいる！ 神々の遺産を守るために、なみいる敵を撃ち崩せ!!

飛行キャラの使いどころだぞ

古えの塔のマップは、前回のマップ②よりは難易度が低い。もちろん、敵の強さは相変わらずで、ジェットやトーチアイのほかにもブレインメタルなんて新メカも登場している。ただ、ここに登場する敵は拠点防衛用として戦力を分散して配置されているため、SF側が集団で戦えばそれほど怖くないのだ。

塔内はあちこちが壁で仕切られているため、空を飛べるキャラや間接攻撃専門のキャラがいると便利。他のメンバーも来たるべき最後の戦いに向けてガンガン成長させておこう。具体的には魔道士系はフリーズ、ブレイズ、ともにレベル3ぐらいは唱えられるほど成長させてあげ



◆古えの塔で何が行なわれているのか……。一刻も早くダークソルに会い、ヤツの野望を止めなくては！

たい。アーチャー(たぶん転職してボウマスターになっていると思うが)系も終盤は最強の支援部隊になる。ぜひ今のうちに強くしたい。

ボスのデモンマスターはフリーズレベル3を使うだけでなく、攻撃力も52となかなか強力。しかし、これぐらいの強さでは目立たないほど、敵全体の強さは上がっているのだ。最上階に上がったとき、あなたが見るのは……。

CHECK POINT

自軍の各キャラの役割 分担を把握しておこう

このゲームの陣形は、“防御力の高い戦士・騎士・剣士が前で直接攻撃、防御力の低いアーチャー・魔道士・僧侶は後ろで間接攻撃、最後に主人公”が基本である。いまさらなにをと思う人もいるだろうが、とりあえずここは復習ということで読んでくれ。

まず戦士や騎士は、防御力がある程度上がると敵から受

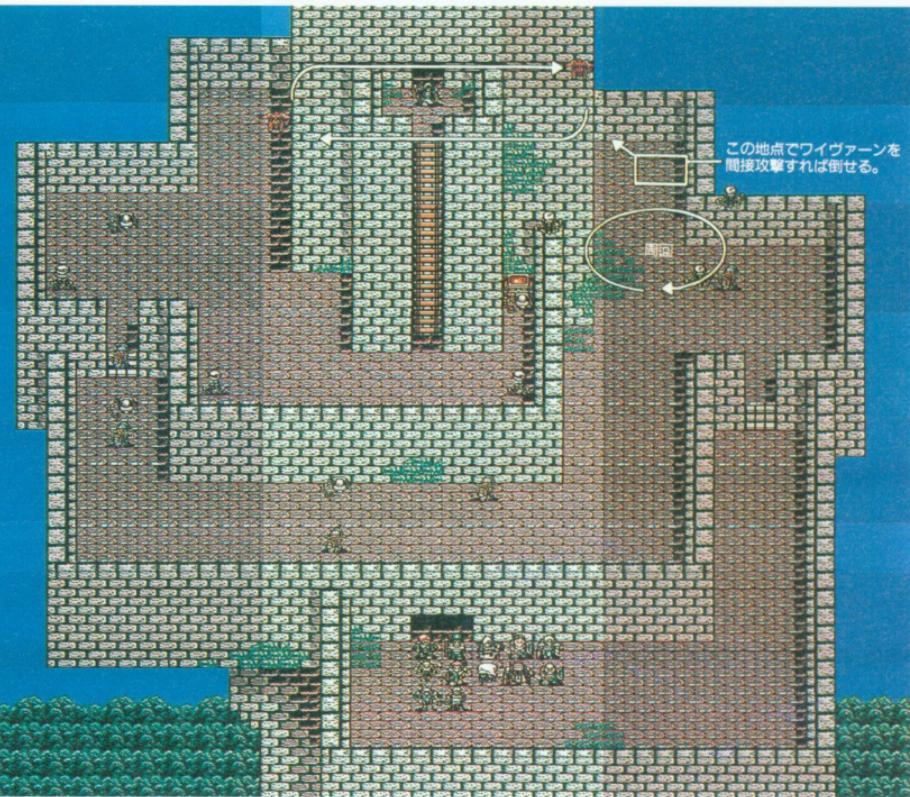
けるダメージが1～2と極端に下がる。これぐらいにまで育てれば、敵の本部隊に送りこんでやっても数ターンは耐えてくれる。問題は魔道士で、複数の敵にダメージを与えるときは“敵の本体に突っ込んで魔法をブッ放す！”くらいの覚悟がないとだめなのだ。

さらに言えば、魔道士が突っ込んだら、そのターン以内に他のキャラが敵を一掃するくらい強くなっている状態がベスト。極限まで鍛えろ。



基本フォーメーション

◆主人公がいつも本隊の影に隠れているというのは、正直言ってあまりカッコがよろしくない。やっぱりSFのリーダーたるもの、先頭をきって進軍させたいし、ボスとのどめもコイツにやらせたい。がしかし、それでもやはり主人公は後ろが一番。いざというときに使ってあげてね。



MAP ②3

勝利条件：デモンマスターを倒す

退却地点：プロンプト

全滅再スタート地点：プロンプト

敵登場ユニット

デモンマスター、ブレインメタル×4
イビルロープ×5、トーチアイ×3
ワイヴァーン×2、ジェット×3

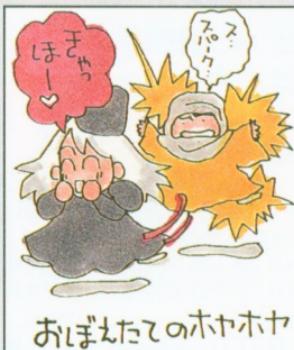
主人公の日記(23)

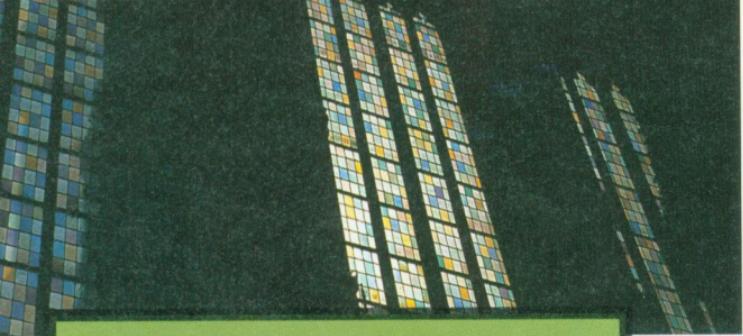
黄虎の月 8 日

アンリがスパークを覚えた。ペリアルやミシャエラがバキバキ使っていたあのスパークだ。くらつただけで死んだようにも思えるスパークを、今アンリが唱えられるのだ。これはもう使うしかない。トーチアイだろうが、ワイヴァーンだろうが、このスパークで粉

砕しよう。やりっしゅ。

古えの塔の一番上には、デモンマスターが立っている。新手な魔道士だが、ミシャエラに比べたら全然怖くない。彼女のような暗黒魔法の使い手がたくさんいたら、ニッチもサッチも進めないだろう。とにかく今はデモンマスターを倒すことを考えよう。宝箱のハルバードを取ってペイルに突撃させれば、一撃でビシビシだ。





神々の国メタファー

CHAPTER 7 MAP ②⁴ メタファー

「私の名前はアダム……あなたを助け、戦うために生まれた機械兵……」ついに光の道を抜けたSF。主人公の過去がここで明かされる！

「……ギギギ……」 アダムVSケイオス

戦闘が始まるといきなり敵の猛攻が始まるマップ④。このメタファーも、SF中最難関マップに数えられるひとつだ。しっかりした戦略を練らないと、すぐに全滅してしまう可能性が常にいる。攻略ルートとしては、まず中央にあるコントロールルーム廃墟(?)を中心に左まわりに進むか、右まわりに進むかといったふたつのパターンを考えられる。ただ右まわりのルート

■ 本来の心をなくし、暴走する機械兵ケイオス。彼もまたダークソルの手に。



はトーチアイを相手にしなければならないので、一見敵が多くて難しそうな左ルートのほうがじつは簡単だったりするのだ。

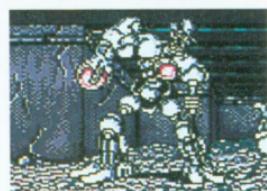
序盤のポイントは、右と上からやってくる4体のジェットの攻撃の受け流し方にある。派手に戦っている他の敵が気づいてどんどん加勢

B O S S

狂った機械兵 ケイオス

アダムが主人公を守るために造られたように、ケイオスもまたカインを守るために造られた機械兵である。ダークソルの悪の心中にそまり、SFと戦うことになるが……。

強さだけを考えれば、



◆ もともとはアダムと同じタイプの機械兵なのだ。

これぐらいの敵はすでにどこにでもいる。が、ケイオスはHP65という“耐久性”を持っている。まわりの敵を倒してから、攻めてきたところを集中攻撃で倒せ。

ケイオス



新キャラクター



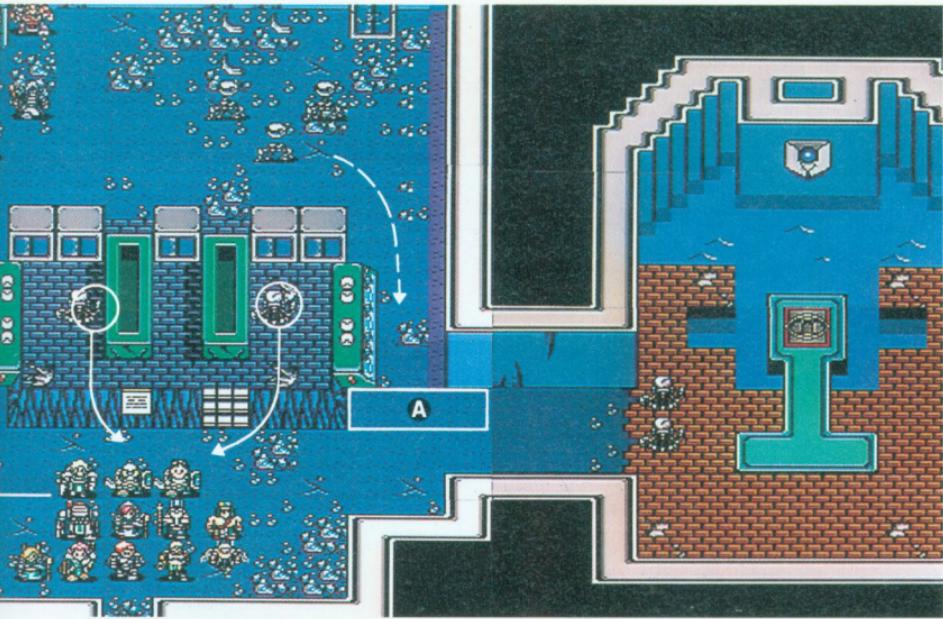
◆ スパークの魔法を操る魔道士。ブロンブートの賢者。

アレフ



◆ 高齢の傭兵。アレフと共に並ぶブロニアの賢者だ。

トーラス



MAP 24

勝利条件：ケイオスを倒す

退却地点：プロンプト

全滅再スタート地点：プロンプト

敵登場ユニット

ケイオス、デモンマスター×3
トーチアイ×3、イビルロープ×4
アーマーワロス×2、ジェット×4

に來るので、最小限の動きでジェット部隊を倒そう。とくにⒶのラインは右上にいる3体のトーチアイの防衛ラインなので絶対に踏み込まないようにして。どんな精鋭部隊でもジェット4体とトーチアイ3体の同時攻撃を受けて、無

事に済むわけがないのだから。

左ルートから進むときのポイントは、デモンマスターの対処の仕方。遠距離攻撃、またはスリーブで眠らせてしまうと一気に展開が楽になる。陣形を整え、ケイオスを一気に叩こう。

主人公の日記(24)

黄虎の月15日

突然現われたケイオスによってアダムが倒れる。なんだなんだ、と思っている間に戦闘が始まってしまう。狭い場所にトーチアイやジェットの機械野郎、実はその他大勢だったデモンマスターなどの大群が出現している。そして、いつもは突進してこないルー

ンファウスト軍が、ガンガンこちらに向かってくるのだ。

仲間たちが傷つき倒れいく。マズイ。マズすぎる。無念だが、リターンで一度撤退する。そして、蘇生させて古えの塔で仲間になったアレフとトーラスを加えて、再度挑戦。今度は順調に進めるみたいだ。そしてケイオスを倒さんとしたとき、ケイオスのビームが俺の心臓を捕らえた。うう、またやり直しだ。



うんして――。



突入!! ルーンファウスト

CHAPTER 7 MAP 25 プロンプト～ルーンファウスト

国の守りを堅め、最後の城壁を死守しようとす
るルーンファウスト軍。ここさえ突破すれば、
ダークソルのいる古えの城まではあと一步だ！

ルーンファウスト軍の 精鋭を突破できるか？

神々の国メタファーで、ついに伝説の剣力オ
スプレイカーを手にした主人公。ルーンファウ
スト討伐から始まったこの旅も、神々の遺産（＝
文明）から産まれた〈黒き竜〉復活を企むダーク
ソルとの対決でようやく終わりを告げようとし
ていた……。世界を破滅から救い、〈黒き竜〉の
復活を食い止められるのは、いまやSFをおいて
ほかにない！

マップ②は、プロンプトからルーンファウスト
の国境までの道のりを守る敵軍の最強部隊が
SFの相手となる。もちろんこの防衛最終ライン
を突破されることは事実上ルーンファウストの
敗北にもつながるため、当のルーンファウスト
軍はまさに背水の陣、全総力をあげての防戦体

勢となっている。なかでも特筆すべきは敵側の
守備バランスの良さで、肉弾戦専用のアーマー
ウロスと長距離攻撃専用のボウマスターで広い
攻撃圏をカバーし、さらにその穴をケルベロス
やブローバーが補うといった緻密な防御陣を敷
いているのだ。SF側は攻めの姿勢を崩さず、常
に先制攻撃を仕掛けるつもりで敵を1体1体確
実に倒していく。仲間たちにとってはつらい
戦いだが、道は必ず開けるはずだ。



城門を守っているブローバー。こ
いつだけうまく倒せる方法は、何か
ないものだろうか……。ウーム

CHECK POINT

特殊な武器を 戦闘中に使うと……

武器の一部には、戦闘中に使うことで
特殊な効果を発揮するものがある（→111
ページ以降のDATA FILE参照のこと）。
右に載せた“ヒートアックス”もそんな
特殊武器のひとつで、道具として戦闘中
に使うとブレイズと同じ効果を発揮して
くれるのだ。ただ、何度か使ううちに「も
うすぐ壊れそうです」といった警告メッ
セージが表示されたら、道具屋で修理し
てもらわないと壊れてしまうぞ。



●武器として使つても強
いヒートアックスだけど、
道具として使うと……。



●ブレイズ……!!
でもこれで魔法が使
えるようになるわけ
ですな。

新キャラクター



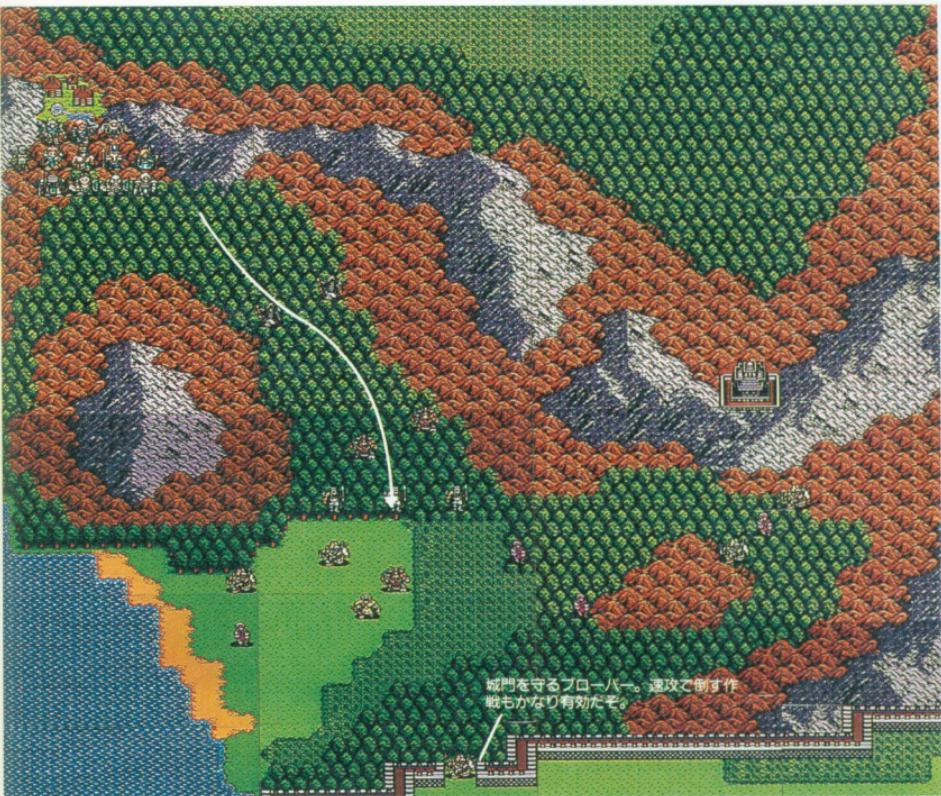
アダム



ムサン

●メタファーで再
会する。必殺のレ
ザーは超強力！

●東洋の國から來
た侍。仲間ででき
れば見つけもの。



MAP ②5

勝利条件：城門にいるプローバーを倒す

退却地点：プロンプト

全滅再スタート地点：プロンプト

敵登場ユニット

プローバー×5、ケルベロス×4
 デモンマスター×2、アーマーウロス×3
 ホースマン×3、ハイブリード

主人公の日記(25)

黄虎の月23日

いよいよ闇の軍勢の本拠地、ルーンファウストに向かう。もちろん簡単に進めることはない。ケルベロスやアーマーウロス、ボウライダーにプローバーなど異常な強さを誇る猛者が、我々の行く手を阻む。特にプローバー。ヤツは斧を両手に持って、器用に攻撃し

てくる。直接攻撃だけかと思ひきや、腹からビームのような不得体の知れないものを発射。間接攻撃までてくるワガママ野郎なのだ。燃える女、タオのブレイズレベル4で一気に炎上させる。そう考えて接近しようとしていると、今度はボウライダーの長距離間接攻撃が襲ってくるぞ。やるな、ルーンファウスト。そう感心している間に仲間たちが倒れていく。また撤退するのか？





ルーンファウスト城の懸

CHAPTER 8 MAP 26 ルーンファウスト城1

ついに敵の本拠地に突入したSF……が、そこで彼らが見たのは平和を喜ぶ町の人々の姿であった。本当の戦いは、いまから始まるのだ！

ルーンファウスト城内、キメラとどう戦う？

ルーンファウスト国に入ったSFたちは、賢者マハトからガーディアナとルーンファウストが昔兄弟国だったこと、ふたつの国がそれぞれ東と西の古えの門を守るために作られた国であったことなどを聞かされる。ガーディアナの古えの門が開かない今、ダークソルはこのルーンファウストのどこかにある古えの門を使い、古えの城へ渡ったに違いないのだが……。

ダークソルの姿を追い、新しく作られたルーンファウスト城に入ったSFたちを待っていたのは……なんとルーンファウスト皇帝、アーク・レイ・ラムラドウとその親衛隊。そう、マップ②6は対ラムラドウ戦、第1回目なのだ。

このマップの印象は、何と言っても初登場の



◆突然SFたちの前に姿を現わす皇帝ラムラドウ。ダークソルさえいなければ、ルーンファウストの人々から信頼、尊敬されていた皇帝であったものを……。



◆アーチャー系の遠隔攻撃を使えば、ノーダメージで倒すこともできちゃうのだ。直接攻撃はなるべく避けたほうがいい。はずれたときの仕返しが恐いぞ。

CHECK POINT

後半のアーチャー系の活躍に期待

ロビンの矢を入れたあたりから弓矢の攻撃範囲が広がっていくため、戦術上におけるアーチャーの重要性は増してきたことと思う。それでは、ロビンの矢以上のアーチャー系の武器は存在するのだろうか？ 答えは、存在する。それも、プロンプトやルーンファウストのお店で手軽に買ってしまうというのだから驚きた。上級職のボウマスターになると使えるバスター・ショットの威力を実際に装備してみてほしい。



◆アサルト・シェル、目標物に当たると燃え上がる。



◆バスター・ショット。その威力は水爆みなみか？



新キャラクター

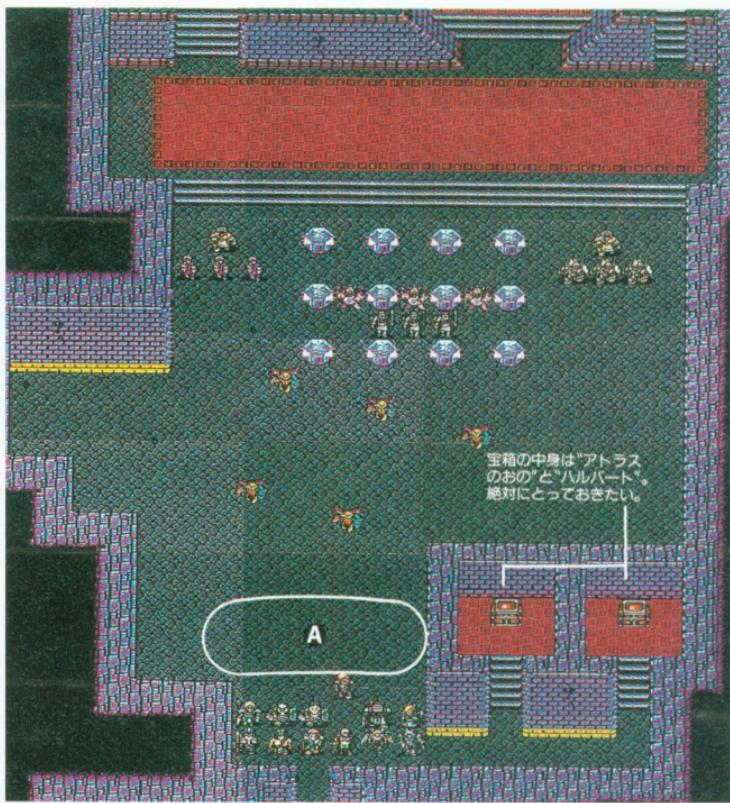
ハンゾウ

◆あらゆる体術をきわめたシノビ。どこにいるのか？

わけだから、当然攻撃力の高いものから優先的に倒さないとまずい。そういう意味で、このキメラだけはアントリやアレフのスパークで倒してもいいとすら言えるキャラだ。

Ⓐの地点におびきよせて計6匹のキメラを倒したら、城内奥に進んでケルベロス、ブローバー、ブルードラゴンをアチャー系の攻撃で弱らせ、とどめを成長させたいキャラにやらしてあげよう。

スタート地点手前右にある2個の宝箱はそれぞれアトラスの斧、ハルバートという強力な武器が入っている。取るべし。



MAP 26

勝利条件：敵を全滅させる

退却地点：ルーンファウスト

全滅再スタート地点：ルーンファウスト

敵登場ユニット

キメラ×5、ブローバー×3
ブルードラゴン×3、ケルベロス×3
ホースマン×3、ハイブリースト×3

主人公の日記(26)

黄虎の月33日

ルーンファウストに到着。しかし、町に軍の姿はない。マハトの話を聞き、ルーンファウスト軍を追撃することになった。新規に作られた城の前にダークソルが……。コイツか諸悪の根源らしい。一気に襲いかかろうとすると、城の奥に逃げ込み、代わりにル

ーンファウストの皇帝ラムラドウが出現。展開の速さにあたふたしている間にラムラドウも奥に引っ込み戦闘が始まると。うう、ついていけんよ。シノビのハンゾウが、この戦闘から俺たちに協力してくれる。一撃必殺の魔法、アンチドウテが使える強者だ。しかし、シノビは影。本陣で待機してもらおう。影の力を借りなくともダークソルを倒せるのだ。たぶんね。





魔人皇帝ラムラドウ

CHAPTER 8 MAP 27 ルーンファウスト城2

城内の敵を撃破したSF。しかし、ラムラドウの不敵な笑い声は止むことはなかった……。大量に戦線に投入された機械兵をどう処理する？

恐怖の機械兵团 突撃か、防戦か……

キメラの攻撃をなんとかかわし、城内の敵を倒したSFたち。そこにふたたび皇帝ラムラドウが現われる……。「本当のわしの力をじっくりと味わうがいい！」すると、今まで障害物だと思っていた塔を見る見るうちに機械兵へと変わっていくではないか！ しかも、トーチアイとブレインメタル、あわせて12体も……！

マップ②の攻略ルートはふたつある。ひとつは、機械兵を全滅させてからラムラドウを倒しにいくパターン②。この場合ははっきり言って先手必勝！ 敵にやられる前に、やれだ。スクレベル2を始めとした強力な魔法と、主力戦隊をすべて使い、1体でも敵の機械兵を減らすことを考えよう。味方の行動がひととおり終わ

ると後は一方的に攻撃されるだけだが、敵が少しでも減っていたら全滅はまぬがれるはずだ。

もうひとつは、さっさと皇帝ラムラドウを倒しに行くパターン①。敏捷性の低いキャラは機械兵の餌食に確実に合うが、その犠牲を無視すればこっちのほうが確実にクリアできる。自分のメンバーの力に自信がある人は、ぜひ前者のパターン②にチャレンジしてみてくれ。経験値もがっぽり稼げるしね。



味方が全滅させられたというの
か……。機械兵に気をつけろ。

B O S S 皇帝ラムラドウ 彼もまたダークソルに……

ルーンファウストの皇帝ラムラドウは、もともとは平和を愛する性格であったようだ。しかし、ダークソルの恐ろしい力によって心を変えられ、今では常人では考えられないような力を発揮する怪物

と化している……。

ラムラドウの武器は、鎖ガマを変形させたような特殊な武器。さらに毎ターンごとにHPを16ずつ回復したり、オーラの魔法でHPを回復することもできる。玉座に座った彼を四方

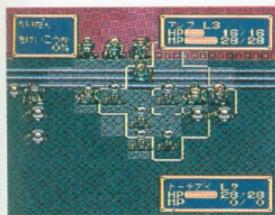


ラムラドウの放つ一撃
はかなり強烈、注意せよ。

八方から取り囲むようにして攻撃すれば、必ず倒すことはできる。また防御力の弱いキャラは、基本的に近づかないようにしておこう。



皇帝ラムラドゥを倒すと、やはり彼もダークソルに操られていたことがわかる。最後の戦いまではもうすぐだ。



強い魔法を何度も使える状態なら、機械兵といえども簡単に倒せる。いずれにせよ、勝負が長引くのは禁物。

MAP 27

勝利条件

ラムラドゥを倒す

退却地点

ルーンファウスト

全滅再スタート地点

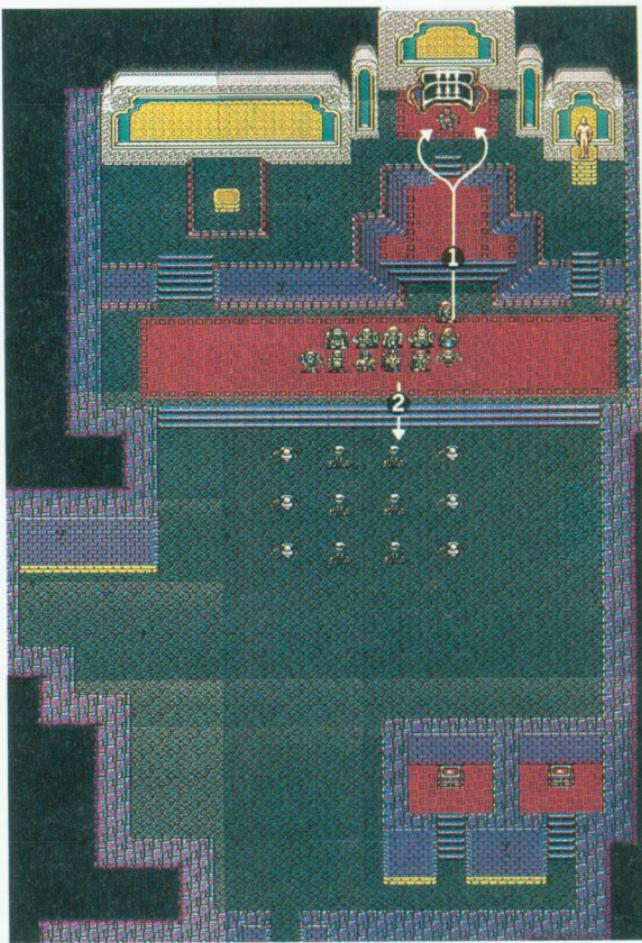
ルーンファウスト

敵登場ユニット

ラムラドゥ

トーチアイ × 6

ブレインメタル × 6



主人公の日記(27)

紫真珠の月4日

仲間たちの協力により、どうにかブルードラゴンとキメラなどの息吹きかけ怪物を倒すことができた。あとは、ラムラドゥに戦いを挑むだけ。トーチアイとブレインメタルが現われたけど、今の実力からいって敵ではない。敏捷さもこっちの方が高いので、先

手必勝でバキバキ機械野郎を破壊する。ラムラドゥは破壊しきった後にも相手をしてやろう。

残りはラムラドゥというとき、やっと彼は重い腰を上げた。そして、ペイルに近付いたかと思った瞬間、武器を遠心力で飛ばしてきた。あっ！ペイルが一撃で絶命。強い。強すぎる。よし、いつものタコ殴り作戦だ。みんながんばってくれ。応援はするぞ。



行くしかないみたい

古えの守護者コロッサス

CHAPTER 8 MAP 28 古えの城

正気に戻ったラムラドウの力を借り、ついにたどり着いた古えの城。しかし、城内では伝説のコロッサスがSFたちに狙いを合わせていた！

次々と襲って来る敵 どうかわせばいいのか!?

マップ②8はついに古えの城内部。ここでSFたちを最初に出迎えてくれるのが、古代人たちの監視システムであるコロッサスだ。コロッサスは3体に分かれしており、それぞれがフリーズレベル3、スパークレベル3(!)、ブレイズレベル3を使う難敵。ただ本音を言っちゃうと、この3体のコロッサスよりも、じつは途中にいるキメラとブルードラゴンの複合攻撃のほうがもっと恐い!! そこで、この序盤戦の切り抜け方の一例をここに紹介しておこう。

まず戦闘開始直後、左側にいる3匹のキメラと右側にいる1匹のブルードラゴンが本隊に攻め込んでくる。このまま何もしないと次のターンでキメラにボコボコにされてしまうけど、こ



◆コロッサスを見て「アワワ！」
驚きうろたえる軍師ノーバ。彼でも
うろたえる瞬間はあるんですね……。

こで1ターン目に味方キャラをできるだけ右側に寄せてみよう。すると、キメラはぎりぎりの距離で本隊を攻撃することができないのだ(その代わりブルードラゴンの攻撃にさらされるが、それでもキメラよりはマシ)。そして3ターン目は、アレフのスパークレベル2を使って強引に倒す。……これだけでも、序盤のⒶ地点での展開はきっと楽になるはずだ。コロッサスについては下のコラムを参照のこと。

B 0 S

生体コンピューター? コロッサスと戦う前に

上にも書いてあるとおり、マップ②8に登場するコロッサスは3体にわかつてそれがフリーズ、スパーク、ブレイズのレベル3の魔法を唱えるボス。一見強そうに見えるけど、じつはこのコロッサス、

『移動力が4と極端に遅い』ことに注目。一撃離脱攻撃ができる騎士やアーチャー系なら、意外なほど簡単に倒すことができるだろう。スパークレベル3を唱えるコロッサスも聞こえは強そうだけど、

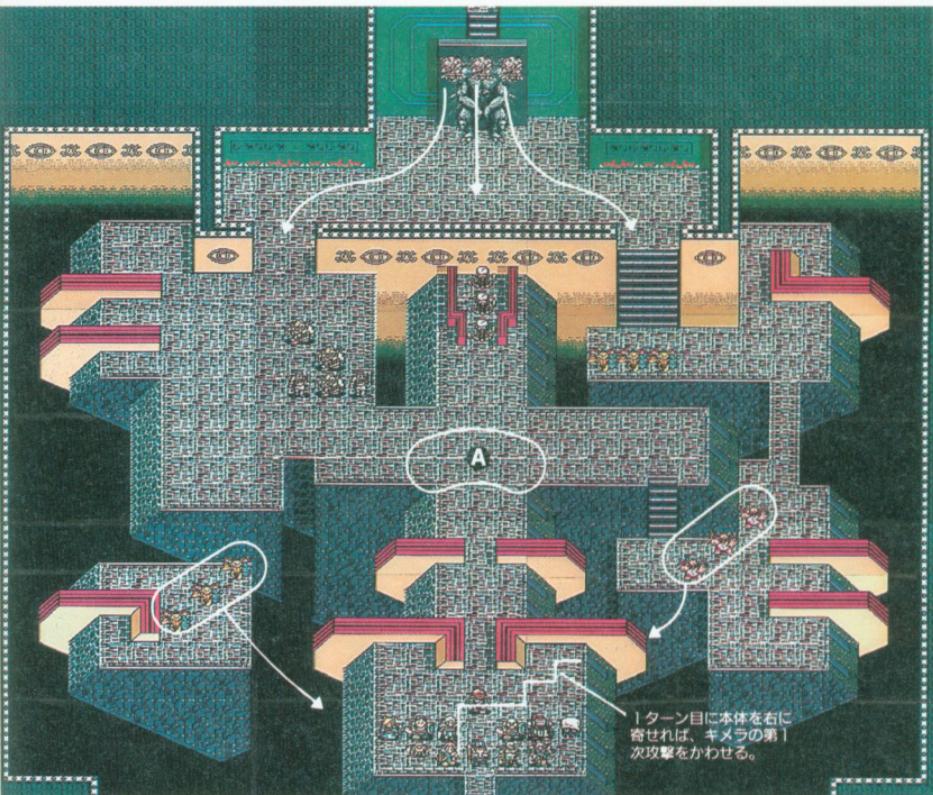


◆あまりその強さを美感させないタイプの敵だ

内部のパラメーター値はミシャエラよりちょっと上にすぎない。逆に言うと、これは自分たちがものすごく強くなってきたことの証明でもあるのだ。

コロッサス





MAP 28

勝利条件：コロッサスをすべて倒す

退却地点：ルーンファウスト

全滅再スタート地点：ルーンファウスト

敵登場ユニット

コロッサス×3、キメラ×6
 ブルードラゴン×3、ブローバー×3
 ジェット×3、ホースマン×2

主人公の日記(28)

紫真珠の月15日

古えの城に潜入。思えば長い道のりだった。いろいろなできごとが走馬燈のように脳裏に蘇る。いろいろ苦労してきたが、あとはダークソルを倒すだけ。奥に進もう。

城の内部にダークソルの姿はない。あれ？ どこに隠れているんだろう。いろいろ探

しているうちに怪物の気配がある。城の防御システムが作動したらしい。コロッサスが動き始め、キメラたちが襲ってくる。不意をつかれた我々だが、アンリのスパークとタオのブレイズレベル4、ディアナとライルのバスター・ショットでキメラとブルードラゴンのタッグを迎撃。残りはコロッサスだけとなった。1体ずつ囮んで倒す。あれ？ 無傷で倒しちゃった。弱いぜ。



決戦、そして……

古えの城・最後の間

古えの城内でコロッサスを倒したSF。彼らの行く手を待つものは、世界の秩序かそれとも混屯か……。ダークソルとの決戦、そして〈黒き竜〉ことダークドラゴンとの戦い。勝利は誰の手に？

ルーン大陸に巻き起こった戦乱の元凶、ダークソル。そのダークソルが〈黒き竜〉復活の野望を果たすために向かった場所が、この古えの城である。

古えの城にはどうすればたどり着けるのだ

ろうか？ これは、今までの冒険で主人公が聞いてきた話をよく思い出せばわかるはず。メタファーの記憶の泉で語ってくれた言葉を、もう一度よく思い出してほしい。

「……封印の鍵は奪われましたが、あなたにはカオスブレイカーがあります……」

この言葉をよくかみしめてもらえば、彼女（彼？）が何を言いたかったのかわかるだろう。

ダークソルは、古えの城にある“最後の間”で、いまにも〈黒き竜〉を目覚めさせようとしている。はたして主人公は光の世界を救うことができるのか？ その答えは、カオスブレイカーのみが知っているのだ。

■古えの城・最後の間。ダークソルの操るデーモブレスの呪文に気をつけよう。



■コロッサスを倒すと階段が現われる。ここを上がりれば、ダークソルとの最後の戦いが始まる。エンディングは近い！



主人公の日記(29)

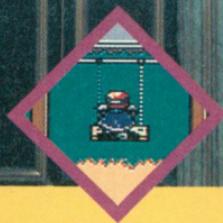
紫真珠の月20日

コロッサスを難なく串刺しにして、さらに奥へ侵入する。やっとダークソルを発見。最後の戦いを挑む。アンリとタオの魔法が光り、ゴートがアトラスの斧を振り回す。ディアーネとライルのバスター・ショットが火を吹き、バルバロイカ飛び回る。ペイルガーバル

キリーを投げ、チップとゴングが治療に駆け回る。ムサシが第一文字で一刀両断にすれば、ドミンゴが脳天気に浮いている。そして、俺がカオスブレイカーでとどめを刺す。最高のコンビネーションでダークソルを追い詰める。ヤツのデーモブレスは強力だが、我々のタコ殴り作戦にはかなわない。よし、ダークソルを討ち取った！ よかった、よかったです。



■このふたりに関する情報はほとんどない。デーモブレスの魔力は、自分で体験してみないとわからないだろう。



CHARACTER GUIDE

キャラクターガイド

『SF』の世界に登場する
魅力的なキャラクターたち



シャイニングフォースの精鋭たち

このページをよく読んだうえで、誰を戦いに投入するかを決めてほしい。彼らは単なる「戦力」ではなく



主人公 [人間]

職業

剣士→英雄

宿命に導かれ 戦いに臨む若き英雄

ゲーム後半で明かされるとおり、彼はルーンファウスト軍のカインの弟であり、兄弟揃ってダークドラゴンと戦うことを宿命づけられていた。

そのため、彼が「英雄」にクラスチェンジした後に着用している黒い鎧（強化服？）は、カインが着ている白い鎧と基本的には同じ設計のもの

本編の主人公にして、SFを率いる若き英雄。一年前、記憶を失い、ガーディアナ近くの海岸に倒れていたところをロウに救われる。それ以来、ガーディアナで剣の修業を続ける。その正体（？）はダークドラゴン封印の使命を帯びた一族の正当な後継者である。

である。鎧自体はガーディアナにいた時から荷物の中に入っていたらしいが、「英雄」となるまで、その装着方法がわからず、実戦に使用することができなかったという。

メイ [ケンタウロス]

職業

騎士→パラディン

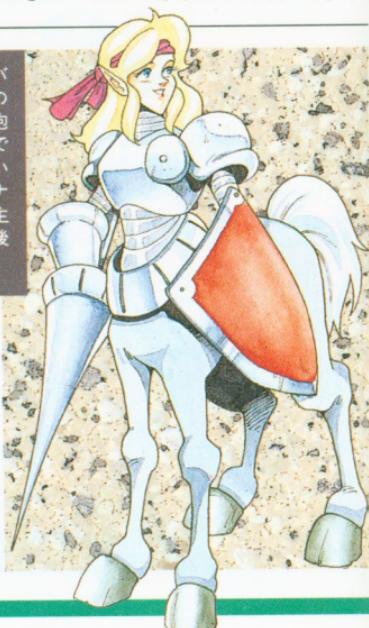
戦場を駆ける紅の闘志! SF軍の攻撃隊長!

ゲーム中ではバリオスのエピソードが中心となり、特に語られないが、メイには当然、母親もいる。名前をアーリアといい、若い頃はバリオスとともに戦った女騎士だった。しかし、メイが幼い頃、彼女は病気で

ガーディアナ騎士団長バリオスのひとり娘。自らの種族・職業に強い誇りを抱いている。当初はよそ者である主人公のことを羨ましいと思っていたが、ガーディアナ落城の際に使命を自覚、主人公に協力を誓い、その後はSFの主戦力となる。

死亡している。

一部で好評（？）の性格のきつさも、亡き母や父バリオスを想う気持ちから生れたもの。母と同じ騎士となり、バリオスを助けて戦うことが幼い頃からの彼女の夢だったのである。



30名紹介

あなたの大事なく仲間♪。それを忘れて戦っても勝利は得られないだろう。



ケン [ケンタウロス]

職業 騎士→バラディン

騎士団の未来を背負う少年騎士!

「(主人公を)尊敬しているんです！」と下手かつ調子のいい台詞を言っていたくせに、あっという間に主人公以上に強くなってしまうケンちゃん。そのまま使っていけば楽に戦いを進められるのだが、どうも途中で2軍落ちてしまうことが多いとか……。やはり絵

ガーディアナ騎士団の中では最年少。まだ見習い扱いで、正規の騎士としては認められていない。メイに弟分扱いされているが、その剣の腕前から主人公を密かに尊敬している。若さゆえの柔軟性の高さからか、実戦の中で驚くほどの成長を遂げる。

に描いたようなく性格のよさ♪が嫌われてしまうのだろうか？ 大人の男が多い騎士の中で生き残るには、まだまだ修業が必要なのかかもしれない。

アーサー [ケンタウロス]

職業 騎士→バラディン

底知れぬ可能性を秘めた騎士！

「足手まといになつたら、見捨ててくれても構わん」とカッコいい台詞で仲間入りしたもの、本当に足手まといなアーサーさん……。

登場した時のあまりの情けなさと、初期バラメーターのあまりの低さに評判は芳しくないが、それは彼の仮の姿である。戦場で十分

戦いを嫌い、マナリナに身を寄せていた。そこで主人公と出会い、再び戦場に身を投じることを決意する。

もともとは他大陸の出身で高貴な生まれらしい。成長すれば騎士の中でただひとり、魔法を使うことができるようになる。

に経験を積んだ暁には、彼に勝る力を持つ者はいないだろう(魔法も使えるようになるし)！ アーサーを男にできるのはあなただけだ！



ペイル [ケンタウロス]

職業 騎士→バラディン

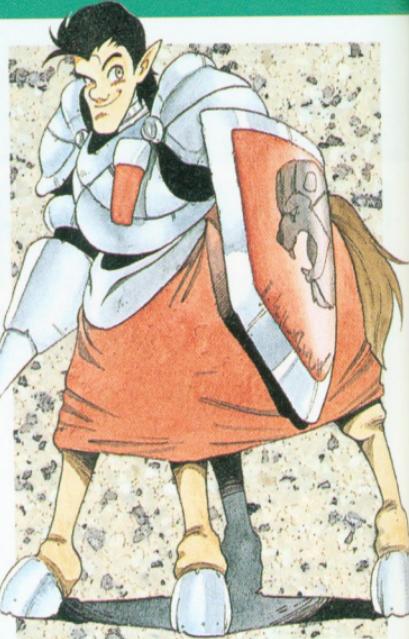
正義のために命をかける傭兵騎士!

絶対に死んだな……という状態からの奇跡の生還。仲間に加わった時の彼の勇姿とその正義感は、忘れることができない。

さて、SFと同じく、ルーンファウスト軍でも兵力の中心はケンタウロスによって構成される騎士団である。皇帝ラムラドゥがルーン大陸制覇を決意した時、大々的な軍備の充実が図られた。すでに攻め滅ぼした

放良の傭兵騎士。どこの国で生まれたのがは、本人もよく覚えていない。ルーンファウスト騎士団に籍を置いていたがく一本橋¹における作戦行動中、その卑劣なやり方に憤慨して軍を離反。以後、SFの仲間となる。長い頬がチャームポイント。

小国の騎士たちを徴兵し、それに加えて、各地を放良する傭兵騎士の多くが雇い入れられたという。もともと彼もその中のひとりだった。



バンガード [ケンタウロス]

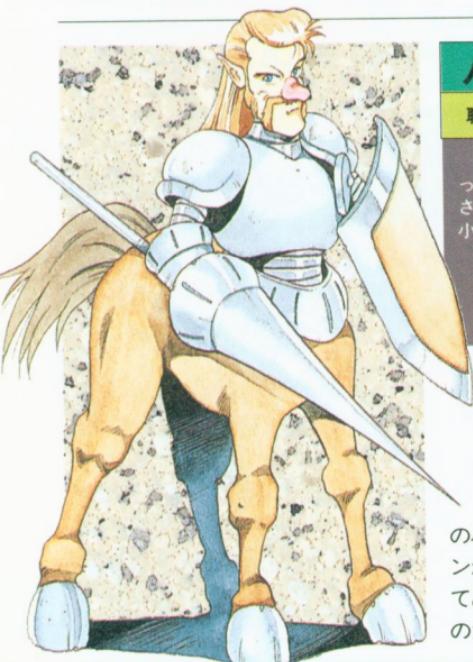
職業 騎士→バラディン

昔は大国の騎士だったが、酔っ払って大臣を足蹴に。死刑にされる寸前に逃げ出し、以後は小さな村などの用心棒をしながら放良の旅を続ける。バオの用心棒の口にありついたところ、族長コロンの命令でSFの加勢することになる。

頼りになる男・SFの用心棒!

意外に仲間にし損ねる確率が高いのが、このバンガード。バオトレインが発動した後を歩き回ってみれば、何の問題もないのだが……。

推定年齢40代半ばということで、彼は騎士の中ではいちばんの年長者。その立場に剛胆な性格が加わり、下手をすると主人公にも指示をする始末とか。当然、
誇り高きガーディアナ騎士団長の娘>=メイとしてはおもしろくなく、ふたりはとても仲が悪い。今回の冒険が終わるまでの間にふたりがしたく果たし合いは、合計39回を数える。その巻き添えをくらい、ロウが24回ほど踏み潰されている。



アーネスト [ケンタウロス]

職業 騎士→バラディン

ルーンファウストにはほど近い小国・サーマルの王族の血を引く騎士。故国をバルバザークに滅ぼされ、復讐を誓い旅に出る。パオトレインに乗り込み、戦士を集める旅を続けていた。ランバートル要塞で主人公に救われ、以後SFOの仲間となる。

復讐のために戦い続ける孤高の騎士

<陰のある男>、<訳ありな感じ>、<宿命の男>などのおいしいニックネームを独り占めする男。同じ騎士なのに<洗濯係>のアーサーとはえらい違いである

……。

アーネストの故国サーマルはルーンファウスト北東の森林地帯に位置する小国である。ダークソルの命令により、バルバザーク配下の魔獣部隊の攻撃を受け1年前に壊滅した。ルーンファウストはガーディアナに攻め込む以前に、このように近隣の小国を滅ぼし、軍備の拡張を図った。サーマルはその最初の被害に遭った国である。



CHARACTER GUIDE

ラグ [ドワーフ]

職業 戦士→魔戦士

風を切り裂き、戦斧が唸る!

最初の戦闘から仲間にになってくれる頼もしい戦士。序盤の肉弾戦ではケンと並ぶ実力の持ち主だ。とはいって、見た目があまりカッコ良くないためか(鼻が丸いし……)、実力のわりには2軍落ちしやすいキャラクターではある。ちなみに彼が戦士になったのはドワーフ族の伝説的戦

ガーディアナ国戦士団の正式な団員。騎士団が戦力の中心であるガーディアナにおいて、卑屈になることなく、常に明かるく振る舞う彼はみんなの人気者である。しかし、いざ戦いになれば、そのファイトの激しさは誰にも負けない。

士ゴートに憧れてのこと。彼がガーディアナの戦士団に入った時、すでにゴートは引退した後だったので、一緒に戦った経験はない。ゴートが再び戦う決意を固めた時、いちばん喜んだのがラグだということは、みんなが知っている事実。





ゴート [ドワーフ]

職業 戦士→魔戦士

駆け抜けた戦場は 星の数ほど……

女の子が少ないので比べ
ジイさんやオヤジ、それに
変な生き物が多いとウワサ
のSF。そのSFのシルバー組
を代表するのが、このゴー
ト。意外と仲間にし忘れる
ことがあるので、注意して
おきたい。

すでに相当な高齢のはず
だが、その体力、戦いのセ
ンスは若者にまったくひ
けをとらない。年寄りだ
から成長も頭打ち……

その昔はガーディアナでいち
ばんの戦士として知られる。

すでに引退していたが、戦い
が忘れられず、酒場でグチと思
い出話にふける毎日を過ごす。
ルーンファウスト軍の襲撃の際、
娘を殺され、再び戦う決意を固
める。

などということではなく、き
ちんと能力を伸ばしていく
ので心配はいらない。才能
ある者は死ぬまで成長する
という、いい例なのかもしれない。
ちなみに昔はあの
バリオスと一緒に戦ったこ
ともあるという。

ハンス [エルフ]

職業 アーチャー→ボウマスター

平和を愛する 心優しき弓兵

覇気のない台詞が目立つ
せいか、役立たずのように
思われがちだが、決してそ
んなことはない。半年に一
度開催されるトーナメン
トの弓術部門で、彼はな
んと3期連続の優勝を成し
遂げているのだ。

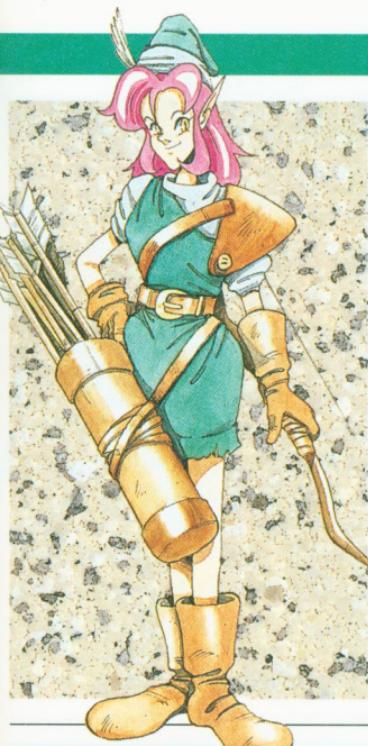
このハンスといい、タ
オ・ケン・ラグといったく
城門探索メンバー=SF
初期メンバーは、バリオス
が直々に選抜した、一種の

ガーディアナ軍の正規の弓兵。
国王の命令により、古えの城門
探索に参加、結果的にSFの最初
のメンバーとなる。

弓の腕前は確かなのだが、戦
いを好み、心優しき男。その
ため、城の仲間たちからは軽ん
じられていた。

エキスパート部隊なのであ
る。いまとなっては想像す
るしかないが、バリオスは
ガーディアナ落城をある程
度予想し、主人公とともに
使命を果たすことができる
者たちを選び、わざと城か
ら遠ざけたのかもしれない
……。





ディアーネ [エルフ]

職業

アーチャー→ボウマスター

森を駆け巡る 紅い髪の狙撃手!

ルーンファウストのバストーク制圧軍(主力はペガサスナイト騎兵团)に対し、彼女とザッパのふたりは森林を舞台にゲリラ戦を展開した。彼女が森の中から狙撃し、敵が傷つき地上に降りてきたところをザッパがとどめを刺す。この戦法により3個中隊(54名)のペガサスナイトが撃墜されたとい

山の国・バストークで生まれ育つ。幼い頃から山で狩りをし、弓の腕前は生活中で磨かれたもの。だが、なにか異変が起きた場合に備えての戦闘訓練も十分に積んでいる。國の男たちを助けてもらったことを恩に感じ、ザッパとともにSFに加わる。

う記録が残っている。それに怖れをなし、ルーンファウストはザッパの獸性化を企むこととなった。

SF軍には珍しい女性キャラクターであり、ハンスが2軍落ちした場合、その犯人は間違なく彼女である……。

ライル [ケンタウロス亜種]

職業

アサルトナイト→バスターナイト

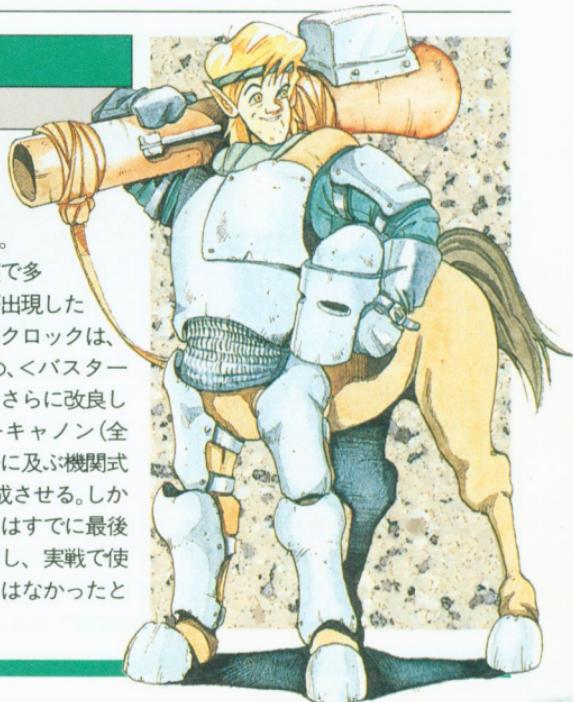
リンドリンド出身。発明家クロックの弟子のひとり。一応ケンタウロスだが、機動力の低い亜種のため(ロバに近い?)、正規の騎士にはなれなかった。クロックの発明した機関式弓矢を携え、SF軍に参加する。方向音痴で有名らしい。

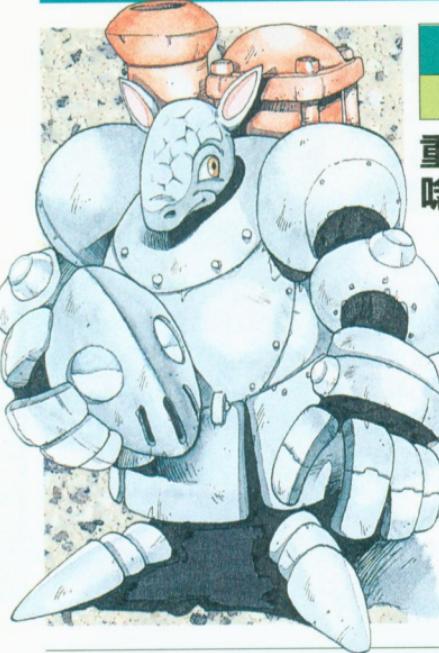
重火力で突き進む 迫撃の名手

本人の台詞にもあるように、本来であればウランバートル要塞攻略戦から参加するはずだった。ところが生まれついての方向音痴が災いし、結局仲間になった

のは東大陸に渡ってからになってしまう。

冒険の終盤で多数の機械兵が出現したことを見たクロックは、ライルのため、「バスター・キャノン」をさらに改良した「ハイパー・キャノン(全長2メートルに及ぶ機関式弓矢)」を完成させる。しかし、完成時にはすでに最後の戦いが終了し、実戦で使用されることはないといった。





ガンツ [アルマジロ?]

職業

スチームナイト→スチームバロン

重装動力鎧が 唸りを上げる!

ガンツが背負っているエンジンは、ただのスチームエンジンではない。火炎魔法を封じ込めた触媒石で熱を発生させる仕組みで、非常に効率のよいエネルギー転換を行なうことが可能である。また、<スチームバロン>に転職後に着用する<スチームスーツ MK2>のローラーダッシュには、魔法

リンドリンド出身。発明家クロックの弟子のひとり。クロックの製作したスチームスーツに身を包み、要塞攻略戦からSFに参加する。

ごつつい体格に似合わず手先が器用。クロックを助け、いくつの発明品を生み出してきた。

超電導モーターが使用されている。触媒石から供給される冷気魔法が作り出す極低温で電気抵抗を0とした状態で、同じく触媒石から供給される電撃魔法の電力をエネルギーとして駆動されるモーターである。まさに天才の発明品である。

タオ [エルフ]

職業

魔道士→大魔道士

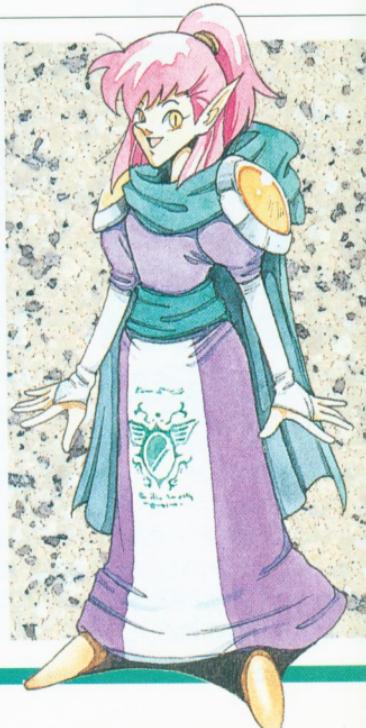
炎の魔法を操る エルフの少女

ガーディアナ城でただひとりの魔導士である彼女は、城の若い兵士たちの人気の的でもある。メイも人気があるのだが、一般受けという点ではタオの方に分があるというのに、大方の意見だ。かつて彼女に強引に言い寄った騎士が、鎧ごとブレイズで蒸し焼きにされたという噂がある。もっとも、そのことで意外に気が強いと知れ渡ってからの方が、

もとはガーディアナ城の侍女。魔法の才能を見出され、アンリ姫とともに修業を積む。アンリがマナリナに留学した後は、城でただひとりの魔導士として訓練を続ける。<城門探索>の時から主人公の仲間となる。ブレイズ(火炎)系魔法が得意。

よけいに人気が出たというが……。

さて、右のイラストでタオが着用しているのは、ガーディアナ魔道士団(といっても彼女ひとりだが)の正式なコスチューム。白地に緑で書かれているのが、魔道士団の紋章である。





アンリ [人間]

職業

魔道士→大魔道

冷気を武器に戦う ガーディアナ王女

ガーディアナの民には珍しく魔法の才能を持つ。母親であるガーディアナ国の王女は彼女を産み落とすとすぐに死亡。国王の子供は彼女ひとりであり、将来はガーディアナ国を統治する運命が待っている。

彼女が着ている青紫の服は、留学の記念にマナリナのオトラントから授かったものである。彼女やタオ、それにアレフが両肩につけ

ガーディアナ国の王女。第一王位継承権を持つ。

本人の希望でマナリナに留学し、魔法の修業をしていた。しかしマナリナを訪れた主人公からガーディアナ落城を知らされ、SFIに参加する。フリーズ(冷気)系の魔法が得意。

ている大きな宝石は飾りではない。<魔道石>と呼ばれ、空中に漂うマーナ(魔法元素)を集め、魔力の源に変え、また、魔法の発現時にはそれをコントロールする働きを持つものである。<魔道石>なしに高度な魔法を使うのは困難である。

ドミンゴ [魔法生物]

職業 魔法生物

マナリナの魔法科学で生み出された人工の生命体。分類としては<魔道士>である。

飛行能力、体力の高さ……最大MPが低いことを除けば、最強の魔法使いではある。卵生でありくドミンゴタマゴ<と呼ばれる卵から誕生する。

正体不明だけど とっても強い奴!

このドミンゴ、実はマナリナの魔道士が商品化を考えて生み出したものらしい。我々の世界で言うところの<番犬>のような仕事をさせるための生き物として、

売り出す魂胆だったらしい。

ところが卵生のドミンゴは孵化させるのが難しく、結局商品化は断念されたのである。

ドミンゴの大きさだが、全長は60センチあまり。意外に小さいのだ。また、我々が目にしているのはドミンゴの<幼虫>であり、<成虫>に脱皮した際は山脈よりも巨大な姿になる……という噂があるが、マナリナの魔道士の話なので、多分嘘である。



アレフ [フォックススリング]

職業

魔道士→大魔道

雷撃魔法で敵を
灼き尽くす!

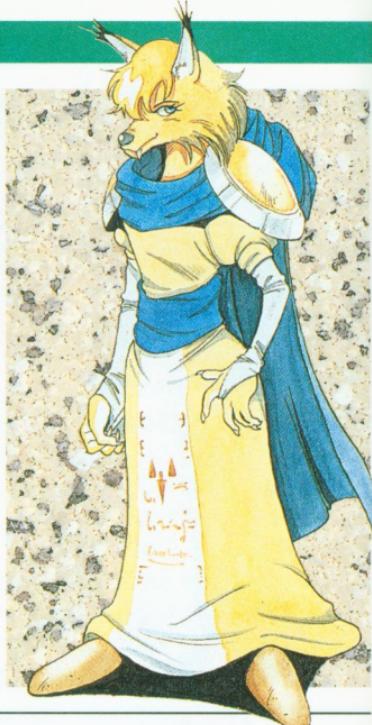
高位の魔道士は何種類かの魔法を使い分けるが、大概の場合、得意な魔法の系統はひとつである。タオ=ブレイズ、アンリ&ドミニゴ=フリーズ、そしてこのアレフの場合はスパークである。

通常、スパークはマーナ(魔法元素)を利用して空中放電を行なう魔法である。非常に攻撃力の高い魔法だが、大量のマーナをいちど

古代人の末裔の国・プロンプトの賢者。

もともとはルーンファウストに侵略された小国の出身だったが、ダークソルの野望を知りプロンプトに助けを求める。それ以来プロンプトに居着くことに。雷撃(スパーク)系魔法が得意。

に消費するため、制御が難しい。ところが彼女の場合は、体内の生体電気を增幅する発電機能を備えている特殊体質である。そこで発生した電力を補助的に使い、少ないマーナの消費でスパークを使うことが可能なのである。



ロウ [ホビット]

職業

僧侶→大僧正

主人公を守るため
回復魔法を唱える

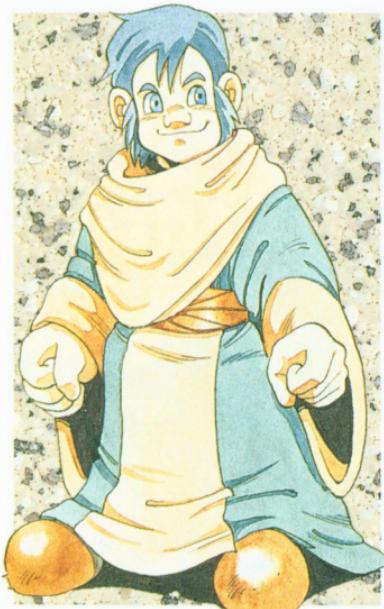
魔道士が少しずつしか仲間にならないの対して、僧侶は早い時期(第1章)で3人もそろってしまう。

ロウの不幸はそこから始まる。回復能力、戦闘能力(武器さえ持てばゴングより強い)にはなんの問題もないのだが、可愛さでチップに負け強そうなイメージではゴングに負けと、2軍落ちの危険が常に口を開いて彼を待ち受けているのだ。

ガーディアナの教会で見習い僧侶をしていた。海岸に倒れていた主人公を救ったのは彼であり、それ以来の親友。

主人公が古えの城門に行くことを知り、自分から探索に参加することを希望。以降、SFのメンバーとなる。

本陣でも、あまりいい評判は聞かれず(特に女性陣の)、さながらく不良になったうっかり八兵衛>という感じだ。こんな親友を持って、主人公はかなり困っているのではないだろうか?まあ2軍に落とさなければいいのではあるが……。



チップ [キャントール]

職業 僧侶→大僧正

アルタローンでお姫様付きの
<お手当係>(医者のこと)をし
ていた。

ルーンファウスト軍の陰謀か
ら主人公を助け、SFの仲間とな
る。お姫様にいじめられていた
ためか、内向的な性格になっていたが、本当は明るい。

傷ついた仲間を 優しい心で治す

アルタローンで登場した
時の雰囲気のためか、どう
もか弱い印象がある彼女。

実際、仲間になった当初
は各能力も低く、お荷物に
なる感も否めな

い。しかし十分に成長させ、
いい武器を持たせれば、魔
法だけでなく戦闘力はかな
りのものになる。トーチア
イあたりに平気でとどめを
さしてしまうし……。

やはりチップは、おろお
ろしながら逃げ回るのが可
愛い、というファンには、
この変身には少しばかり寂
しい感じかもしれない。ま
あ、転職後もひとりだけ可
愛い衣裳なので、細かいこ
とは我慢するようにしよう
(なにを?)。



トーラス [ホビット]

職業 僧侶→大僧正

集団回復魔法の エキスパート

冒険の終盤に登場するキ
ャラクターなので、印象は
かなり薄いかもしれない。

だが、他のキャラクター
では覚えにくいオーラの魔
法を、比較的楽に習得して
くれるので、育てて損のな
いキャラクターではある。

主人公と同じく、古代人
の直系の末裔、しかもその
中心的家系の出である。ダ
ークドラゴン封印の使命を
与えられた主人公たちを助

プロンプトの賢者。アレフと
ともにダークソルに立ち向かう
が、力及ばず。主人公に助けられ
れる。

高齢であるが、僧侶としての
能力は非常に高く、集団回復魔
法=<オーラ>を使わせれば、
彼の右に出る者はいない。

けるため、長年に渡る厳し
い修業を積んできた。他の
者が扱いかねるオーラの魔
法を操れるのも、その修業
の成果といえるだろう。

SFのメンバーになって
からは後ろ姿からロウと間
違われることが多く、本人
は大変憤慨しているとか。





ゴング [巨人族]

職業

モンク→マスター・モンク

鍛え上げた肉体が最大の武器だ!

戦いの進め方によっては最初の〈城門の戦い〉から仲間になってくれる、このゴング。

彼の外見上のいちばんの特徴は、背負っている大きなリュックだ。彼にはナイショだが、その中には以下の物が入っているという。

〈寝袋〉(どこで野宿しても大丈夫)・〈保存食料〉(小さな丸薬状。1日1個で活躍できる)・〈予備の下着〉

旅の修行僧。己の精神と肉体を鍛えるため、ひとりで旅を続ける。

その旅の途中、主人公の噂を聞き、SFに加わることになった。本職の僧侶と比べると魔法は劣るが、体力・攻撃力は高く、前線に出て戦うことができる。

手ぬぐい(彼はきれい好きなのだ)・〈軟膏〉(いくら鍛えた体でも素手で戦っていて捻挫することもある)などなど。

そしてリュックのいちばん底には、彼の母が送ってよこした手紙が1通、大切にしまわれているという。

バルバロイ [鳥人]

職業

鳥人→バードラー

ルーン大陸の大空を支配している鳥人族のひとり。その力を恐れたルーンファウスト軍の奇襲を受け、鳥人族は壊滅。彼も傷を負うが、シェードの神父に救われる。神父とともにシェードを襲ったダークソルと戦うが……。アモンの夫。

風よりも疾い 大空の勇者!

さまざまな種族が棲むルーン大陸とはいえ、やはり空を飛べる種族は少ない。このバルバロイたち鳥人族・ペガサス族、そして神竜族くらいのものである。

〈飛行〉という点だけに絞れば、スピード・後続距離・機動性、どれをとっても鳥人族がいちばん。しかし、彼らはもともと戦いを好まぬ性格であり、基本的には攻撃力もあまり高くない。

そのため、飛行能力では明らかに劣るもの、力に勝るペガサスナイトの集団攻撃の前には、なすすべもなく破れ去ったのである。果たして鳥人族の逆襲は成功するか?





アモン [鳥人]

職業 鳥人→バードラー

大空を舞う 青き稻妻!

このアモンやバルバロイたち鳥人族は、もともと東大陸の住人である。

ルーンファウストの攻撃を受けるまでは、〈古えの塔〉近くの岩山の頂上に彼らの巣があったが、ペガサスナイトの攻撃により、すべて燃え落ちてしまった。

鳥人族は常に旅をすることを好み、生まれた巣にも子供(卵から生まれる)を産み育てる時にしか戻らない。

傷を負い、行方不明になっていた夫・バルバロイを探して旅をしていた。

バルバロイの危機を知り、主人公たちSFIに救いを求める。バルバロイと並ぶ、数少ない航空戦力。旦那さんに負けない力を持つ、頼もしい奥さん(?)。

ただのキャッチフレーズではなく、ルーン大陸の空のすべてが彼らの庭なのだ。

ルーンファウスト軍は彼らの繁殖の時期を突き止め、巣に一斉攻撃をかけた。多くの鳥人が、卵をかばって命を落としたという。

コーキチ [人間]

職業 ウイングナイト→スカイロード

空を飛ぶことに 人生を賭けた男

当初は羽ばたき式の飛行機械を使っていたが、〈スカイロード〉を名乗ってからは、小型ヘリコプターに装備も一新。このヘリコプターの動力には例の魔法超電導モーター(ガンツの項を参照のこと)が使用されている。

ルーンファウストでも、コーキチのものと同じ飛行機械の研究が進められている形跡がある。

バストークに住む老人。空を飛ぶことを夢見て、50年も研究を続けてきた努力と根性の人。

完成した羽ばたき式飛行機械を装着し、SFIに参加する。動機は当然、正義を守るためにある!

そのうちの数機が完成し、〈飛空兵〉と名付けられてエリオット将軍の支配下に入った。彼らはパオ大平原での戦闘に投入されるはずだったが、全機にエンジントラブルが発生、戦場に到達する前に墜落事故を起こしたという。



バリュウ [神竜]

職業

ドラゴン→ドラゴンマスター

**神竜の怒りの炎が
邪悪を打ち碎く!**

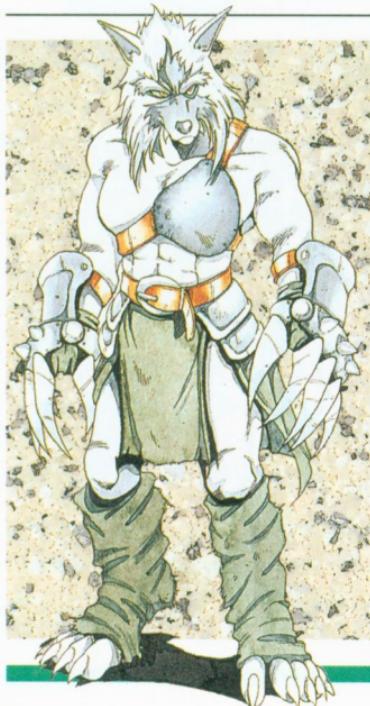
ルーン大陸には「ドラゴン」と呼ばれる生き物が数多く棲息している。敵として登場するブルードラゴンや、ゲーム中には登場しないが、地下のマグマの中に住むレッドドラゴン、複数の首を持つヒュドラ、ごくまれに騎士が乗る騎乗用の小型ドラゴンなど。

神竜はその頂点に位置する最強にして絶対の存在である……はずなのだが、バ

古代より「秘伝の書」と呼ばれる宝を守護する神竜一族の末裔である。

神竜は強大な力を持っているが、その繁殖力は極めて低く、バリュウが最後の1匹となる。ルドル村の子どもたちの励ましを受け、SFに加わる。

リュウ君はそこまでは強くない。真の力を発揮するまでは、もっと長い時間を必要とするようである。

**ザッパ** [ウルフリング]

職業

ワーウルフ→ウルフボロン

バストークの族長。山の民の王、森の精靈として人々の尊敬を集めている。

オトラントの依頼でSFに加わる用意をしていた。しかし、ルーンファウスト軍の陰謀で野獣化してしまい、自ら牢の中に閉じこもってしまう……。

**森林を疾走する
百獣の王者!**

SFには意外に高貴な生まれの者が多いため、ザッパにはかなわない。なにしろバストークの王様なのだから。

バストークの政治の仕組みは少し複雑だ。国の運営

には(原始的ではあるが)議会制民主主義が機能している。ザッパはあくまでもオブザーバーにしか過ぎない。住人たちが必要以上に森を荒らしたりしないかどうかを、「森の精靈」の立場からチェックする役目をおびているのである。

その生活のすべてを森や山の資源(木材や石や狩りの対象になる動物)に頼っている、山の国バストークならではの政治の仕組みと言えるだろう。

アダム [機械人]

職業 機械兵→機械

鋼鉄製のボディが未来を切り拓く!

アダムは機械なのに、どうしてクラスチェンジで姿が変わるのが?

実はアダムは通常時・戦闘時に応じて2種類の形態をとることが可能なのである!

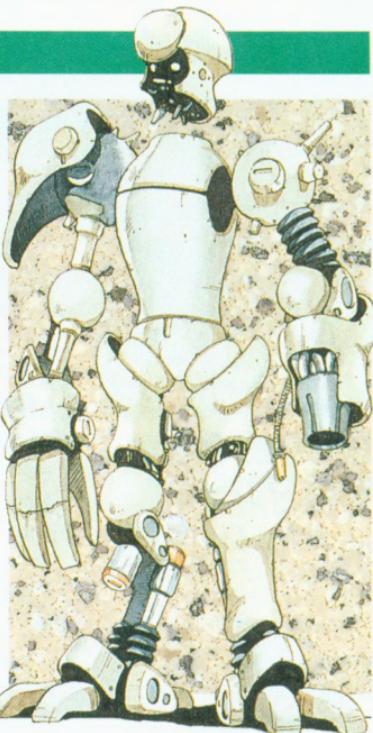
主人公と出会ったばかりの頃は、プログラムデータの破損がひどく、戦闘形態をとることが不可能だった。

だが、戦闘を重ねるうちに自らデータを修復し、戦

ダークドラゴン封印の使命を持つ英雄のため、古代人が製作した2台のロボットのうちの1台(もう1台はケイオス)。

ダークソルによるメタファー襲撃のため、主人公と離れ離れになり、アダム自身もその時に機体に大きなダメージを受けた。

闘形態への変形を可能にしたのである。ただし左手のビーム砲の制御プログラムだけは完全に復元できず、たまたま回路が正常に作動した場合(必殺の一撃時)のみ、ビーム砲による射撃が可能ということになってしまった。



ムサシ [人間]

職業 サムライ

東の国からきた謎の超戦士!

ムサシという名前以外はその正体は誰も知らない。

本陣においても鎧はおろか、面当さえもとらないので、素顔を見た者もいない。意外に可愛らしい顔をしているのでは? という噂もあるが、当然、確認は不可能である。

ルーン大陸では見かけない形の剣を使っている。本人の説明によると「二ホントー」という種類の剣であ

遙か東の国から武者修行のため、このルーン大陸にやってきた。そこでくるーんふあうすど>という物の怪たちが人々を苦しめていることを知り、SFへの参加を求める。

名刀<「菊一文字」>を振るい、その衝撃波は空気さえ揺るがす。

るらしい。その切れ味は伝説の<「光の剣」>に迫るというから驚かされる。

前後して仲間になるシンビのハンゾウとはなにかの因縁があるらしく、ふたりが本陣に揃っている時は異様なまでの緊張が漂い、周囲の者を困惑させるという。

ハンゾウ [人間]

職業

シノビ

東方の国ではムサシと、二を争う武芸者だった。ムサシがルーン大陸に渡ったことを知り、どちらかが真の武芸者か雌雄を決するため、自分もその後を追った。剣を逆手に持つ、彼独自の剣法は敵を恐れさせている。

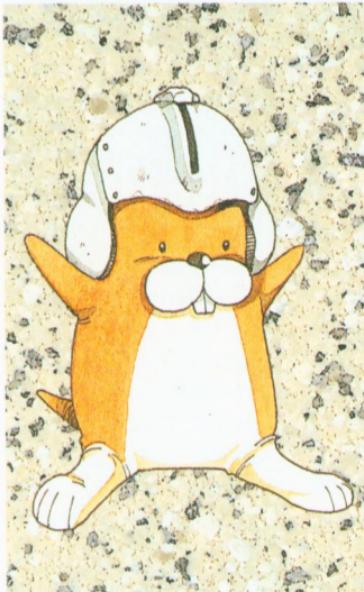
東の国からきた戦闘マシーン！

いったい、どこで仲間になるのか？ と世間を騒がせているハンゾウさん。

その場所はさておき、彼が単身、ルーンファウスト軍に戦い挑む気だったと

いうことが、最近になって明らかにされた。彼が仲間になるくあの場所に潜んでいたことからも、ルーンファウストの本拠を調べていた確率は高い。うかうかしていたら、ラムラドウもダークソルも××××も、みんなハンゾウが倒しているかも……？

戦いが終った後、ルーン大陸のどこかでムサシとの果たし合いが行なわれたというが、どちらか勝利を収めたのか知る者はいない



ヨーグルト [ヨーグルト]

職業

ヨーグルト→ヨーグルト

どこからきてどこへ行くのか？

仲間にするのは結構、難しくせに、いざ戦わせると本当に役立たず……こいつはいったい、何者？

西大陸のほとんどの町に出没するらしいが、そのすべてを確認するのは至難の技だろう。

それにしても、彼(男なのか？)はなにか目的があつてSFに同行しているのだろうか？ 目的があるとしたら、それはなんのために

SFの行く先々にたびたび出没する謎の生物。出身、目的、女性関係、金銭の流れ、そのすべてが謎である。

はっきりしているのは、本物は役立たずということ。なにか変な期待をしていると裏切られるので、念のため。

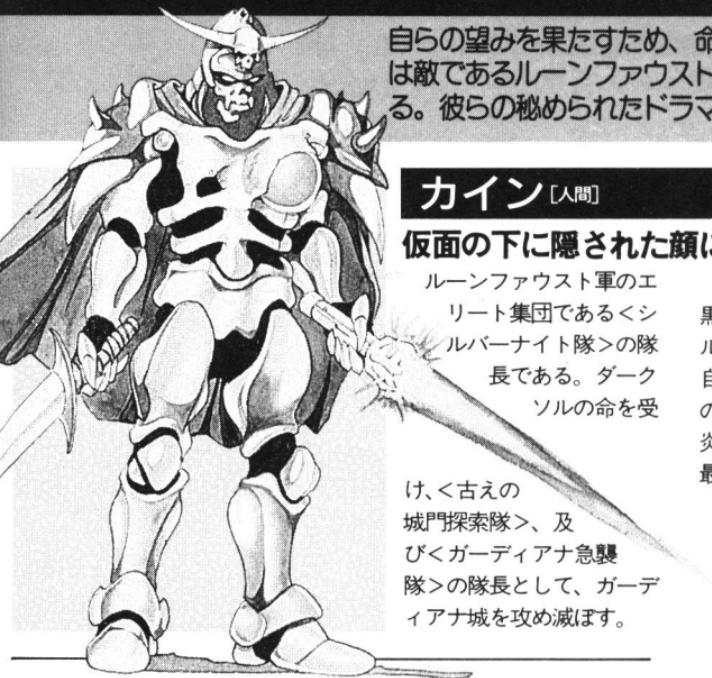
？ 正義のため？ 誰かに復讐を果たすため？ まさか肉親との再会を夢みて？

ひょっとしてルーンファウストのスパイなのでは？

当然、ただの旅行好きという可能性もあるが……。

うーん、謎は深まる一方である。

ルーンファウストの猛者全9名



自らの望みを果たすため、命をかけて戦う。それは敵であるルーンファウストの者たちも同じである。彼らの秘められたドラマを紹介しよう。

Cain [人間]

仮面の下に隠された顔には……？

ルーンファウスト軍のエリート集団であるくシリバーナイト隊>の隊長である。ダークソルの命を受

け、く古えの城門探索隊>、及びくガーディアナ急襲隊>の隊長として、ガーディアナ城を攻め滅ぼす。

彼の武器である魔剣く暗黒の剣>はくソウルスチル>の魔力を帯び、カイン自身の能力を加えてく地獄の炎>と呼ばれる灼熱の火炎をまき散らす。主人公の最大のライバルである。

ミシャエラ [ダークエルフ]

妖魔を従えるダークエルフの魔女

くドールマスター>。命なき者を操るく呪操魔法>を武器とし、呪われた人形や魔獣を操る

ルーンファウストの魔女。ダークソルの命令により、情報収集のため主人公たちの前に現われる。分身であるミシャエラドールを倒された恨みから、主人公をつげ狙う。



ミシャエラドール [?]

呪われた生き人形

製作されて数百年を経て魂を持った人形に、ミシャエラが自分の細胞の一部を与えて怪物としたもの。ミ



シャエラは文字どおり自分の分身として、可愛がっていた。高レベルの冷気魔法を武器としている。

エリオット [ドラゴニュート]

己の正義のために戦う竜人将軍

〈西大陸制圧軍〉の最高責任者。古くからルーンファウストに伝える竜人（ドラゴンニュート）一族の長である。

現在のルーンファウストに義がないと知りつつも、自分の領地の

民をダークソルに人質にとられ、やむなく出陣。主人公を伝説の英雄と信じ、その力を試すため、パオ大平原でS Fに戦いを挑むことになる。



ラムラドゥ [人間]

ルーンファウスト軍の魔人皇帝

アーク・レイ・ラムラドゥ六世。ルーンファウストの皇帝。最高権威者である。

かつては善政を施す賢王として知られていたが、1年ほど前に姿を現わした軍師ダーク

ソルに大陸制覇の野望を吹き込まれ、その後は悪の道へと走る。

若い頃は自ら戦場に出て勇猛に戦ったことで知られる。その力は現在でも、まったく衰えていない。

バルバザーク [人間]

大要塞を指揮する鋼鉄の将軍

エリオットとともに西大陸を制圧するため送られた将軍。西大陸制圧の拠点、ウランバートル要塞の司令官である。

もとは名もない兵士だったが、ダークソル

の人体実験の被験者となり強化された肉体を与えられる。

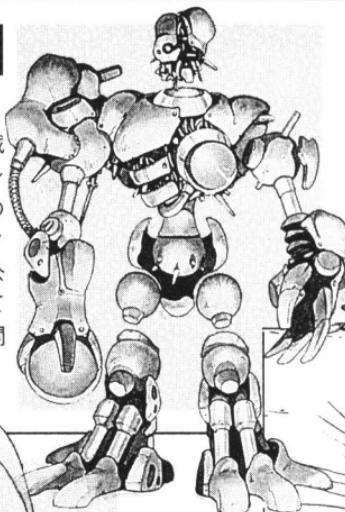
エリオットとは対照的にずる賢く、小心な男である。S Fの要塞突入を知った途端、すぐに逃亡を企てる。



ケイオス [機械兵]

狂気の殺人機械

古代科学で作られた機械兵。本来はダークドラゴン封印の英雄を助けるためのロボットだったが、ダークソルの魔力により、主人公を狙う悪魔の機械と化してしまう。アダムとは兄弟関係にあたるロボットだが、戦闘能力ははるかに高い。



コロッサス [?]

古えの城の守護者

ダークドラゴンが封印されている古えの城の防御システム。古代人の手により作られた。

正規の手続きを踏まずに城に侵入したものは、彼らの手により排除されてしまう。



ダークソル [?]

暗黒の世界より現われし破壊の魔王

ルーンファウスト軍の実権を握る軍師。皇帝のラムラドゥでさえ、彼によって操られている。

その正体は完全に謎である。ダー

クドラゴンを復活させ、この世界を征服することを夢見ているらしい。

ダークドラゴン [?]

1000年の眠りから目覚めるか？

前文明を崩壊させたとい
う究極の戦闘生物。古代の
人々の手により、古えの城

に封印されたが、長い眠り
から目覚めつつある。SF
の最後の敵となる。



シャイニングフォース を陰でささえる人たち

長い旅の途中でいろんな人がシャイニングフォースを助けてくれるぞ。



ノーバ

シャイニングフォースの軍師。戦いには参加せず、主人公にさまざまな助言を与え、シャイニングフォースを陰で支える。

元はガーディアナの軍師であったが、*城門探索*に同行したこと、以後、シャイニングフ

ォースの参謀役を務めることになった。種族は竜人(ドラゴニュート)であり、すでに200年を生きている。*(ノーバ)*という名前は代々の軍師・参謀に受け継がれた名前であり、ルーン大陸の古代語で*賢き者*という意味を持っている。

ガーディアナ国王

古えの城門を守る使命の国、ガーディアナ。そのガーディアナの国王を務めている。主人公たちに大きな使命を託す。アンリの父。

ウォード

ガーディアナ軍の戦士団長。威張っているわりには小心者で、カインの襲撃の際もひとり逃げ出し、主人公に助けを求めた。

議長

リンドリンドの商人たちの代表者。当初は中立の立場をとり、カインたちに多数の船を売り渡した。その後主人公に協力してくれる。

オトラント

魔道士の国・マナリナの責任者。額にある第三の目で、過去と未来のできごとを透視できる。主人公たちに試練を与え、その資質を試す。

カリン

子供たちばかりの村、ルドル村のリーダーを務めている女の子。神竜の子供・バリュウのことで悩んでいる。クリンはカリンの妹である。

バリオス

主人公の剣の才能を見出し、個人的に稽古をつけていた。このバリオスの進言により、主人公は*城門探索*の責任者となる。メイの父。

アルタローン国王

ガーディアナの同盟国であるアルタローンの国王。隠し部屋や秘密通路などを作るのが趣味だ。町の人々から嫌われているらしい。

クロック

リンドリンドに住む発明家。ガントとライルを弟子とし、日夜発明に励んでいた。主人公たちを支援するため、新兵器を続々と開発。

コロン

バオの族長で予言者。まだ幼い女の子だが、聖獣バオバブと心を通わせることができる。エリオット将軍に頼まれ、主人公を助ける。

マハト

ルーンファウストの元賢者。ダークソルの陰謀により、城を追い出される。冒険の最後で、主人公たちに大きな手助けをしてくれる。



COUNTRY GUIDE

カントリーガイド

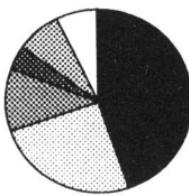
『SF』に登場する11ヵ国の
紹介・イベントを解説



ルーン大陸

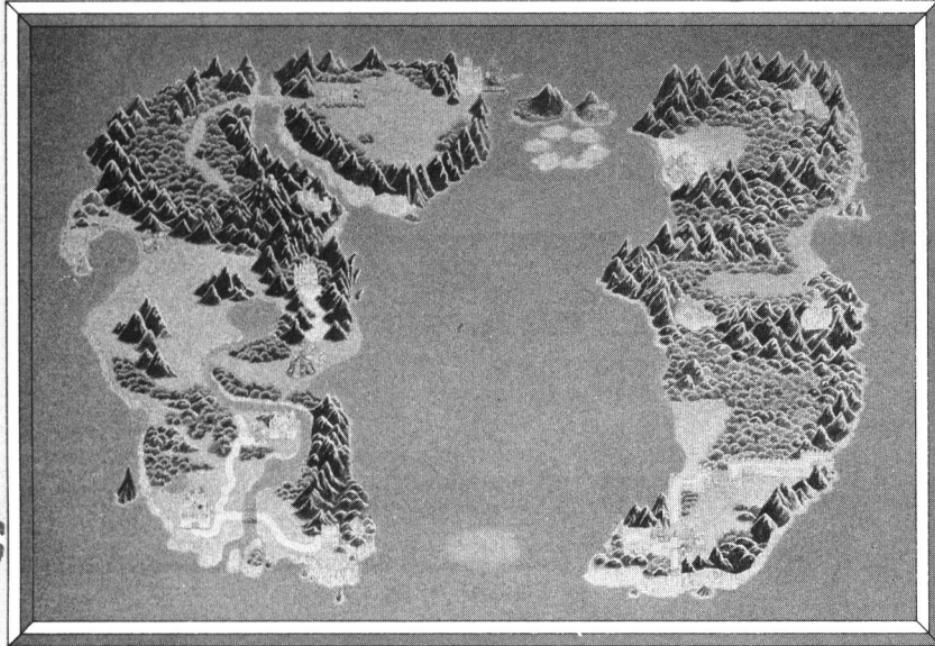
冒険の舞台となるルーン大陸について、おもに地勢的な側面と歴史的な側面から分析、解説してみよう。

種族構成比



人口/26580人
平均気温/26.5°C

人間	45%
ケンタウロス	25%
エルフ	11%
ドワーフ	4%
ホビット	8%
その他	7%



ルーン大陸の地理的特徴に関する解説

上記の地図からも明らかなように、ルーン大陸は内海を挟んで東西に対称な、極めて特異な形状をしている。現在進められている古代史研究によれば、前文明全盛の時代、ルーン大陸の形状は現在のそれとは大きく違っていたといわれる。ダークドラゴンの破壊力により、いくつもの半島が姿を消し、小規模ながら地盤の移動まで引き起こされた形跡がある。

地勢学的な見地からすると、東西大陸の差異には興味深いものがある。比較的平野部が多い

西大陸に比べ、東大陸には険しい山岳地帯が多い。その地理的環境の差は、この世界の主幹産業である農業の発展の差に如実に現われている。また、平野部が多い西大陸では国と国との移動も容易であり、国同士の貿易も生まれやすい土壤にある。厳しい自然の中、辛い生活を強いられた東大陸の国々(ルーンファウストを始めとする)に、西大陸制覇の野望が常に胸中にあつたとしても、それを一概に糾弾することはできないだろう。

現在までの成り立ち

現在のルーン大陸に残された記録は、そのほとんどが過去1000年以内のものである。ダークドラゴンにより崩壊した前文明についての記録はほとんどが失われ、残ったものはプロンプト及びマナリアに保管され、研究解説が進められている。

過去1000年のおもな出来事は右の年表の通りである。ダークドラゴンによって前文明が崩壊した年を元年とするルーン歴は、ルーン大陸のほぼ全域で使われている暦である。各国内ではその国の元首の統治を現わす元号制（ガーディアナでいえば、ルーン歴999年はアレクシス王政下28年になる）を採用しているところも多いが、国と国との条約文書などではルーン歴が用いられる。

過去1000年の歴史の中で、国同士の大規模な戦は起こっていない。それは望んで手にいれた平和な共存ではなく、度々襲い来る魔獣の群れ、

ルーン歴	ルーン大陸年表
0年	ダークドラゴンにより前文明崩壊。
199年	ガーディアナ、建国。
203年	ルーンファウスト、建国。
399年	ガーディアナにワイバーン来襲。
501年	シェードの地に教会が建立される。
504年	バストーク、建国。
710年	ルドル村、建村。
797年	鉱石採掘基地としてアルタローンに町ができる。
798年	リンドリンド、建国。
838年	ワーラル、建国。
842年	バオトレイン、完成。
894年	アルタローン、建国。
999年	ガーディアナ、ルーンファウストの攻撃を受ける。（ゲームスタート）

天変地異などへの対処にどの国も忙殺されていたからである。今回の冒険で再度のダークドラゴン封印が叶った時こそ、ルーン大陸の人々の本当の生き方が問われる時代が来るのだろう。

ルーンファウスト軍

ガーディアナ侵攻までのルート

まずは右の図表を見て欲しい。ルーンファウストの基本的な戦略が理解できることだろう。

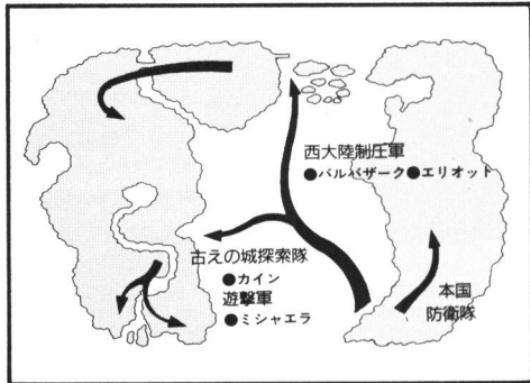
ルーンファウスト軍はまずバオの地に＜西大陸制圧軍＞を派遣した。指揮官はエリオット将軍とバルバザーク将軍の両名である。

＜西大陸制圧軍＞がその準備を進めている間に、カイン率いる＜ガーディアナ急襲隊＞及び＜城門探索隊＞がリンドリンドとアルタローンの中間地点から密かに上陸。＜遊撃隊＞の指揮官であるミシャエラの手引を受け、ガーディアナ城を目指した。

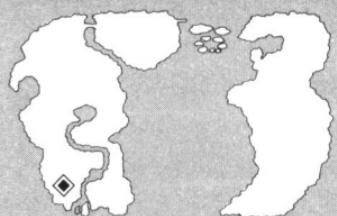
西大陸で軍を展開させつつ、ル

ーンファウストは本国の防衛ラインを固めることも怠らなかった。

以上は軍師ダークソルによる完璧な作戦であった。だが、予想外の因子であるSFが出現。そのために戦力の分散が裏目に出る結果となるのである。



▲ルーンファウストの戦力は、大きく3つのラインに分けられていたことがわかる。

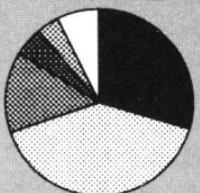


ガーディアナ王国



人口●3000人 GNP●金貨3500枚

■種族構成比■



迷走する騎士の国とのんまつは？

西大陸の南端部に位置する小国。およそ800年前に古えの城門警備の目的で、プロンプトから騎士階級を中心とした大規模な移民が行なわれ建国された。アリストート・ウォン・ガーディアナⅡ世王の治世にワバーンの大群が襲来し、その際の大炎で多くの記録が消失、建国当時、あるいはそれ以前の記録は存在しない。

主な産業は農業。ボーヌ川(マナリナ南東のマール湖を源流とする)の肥沃な三角州に集約農業が定着した。特産物の“ガーディアナ人参”を始め、多品種の農作物を生産、基本的に国内需要100パーセントの自給自足が成立している。また小規模だが、モノストーン半島の近海では漁業も行なわれており、この地域では半農半漁の生活が営まれている。国土の大半を平野部が占めるため、鉱物資源は乏しく、工業の発展も立ち後れている。現在のところ、これといった輸出品目を持たないため、他国との貿易は発展

していない。自立型農業がガーディアナ経済の命脈と言えるだろう。

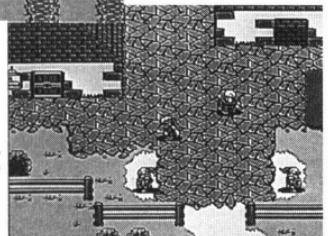
歴史的に騎士階級を建国の祖に持つため、武芸を尊ぶ国民性が見受けられる。かといつていたらしく好戦

的なわけではなく、教育水準も比較的高い。文化的にも独自の騎士道精神を継承しており、「文武両道」の生活信条が浸透している。

半年に一度収穫期に開催される「武芸トーナメント」では、騎士も市民も日頃鍛えた武芸を競い、城内から市街地まで盛大な祭典がとり行われる。ガーディアナ文化の最も顕著な発露といえよう。



◆街道を西に進むと、古えの城門と山小屋が。南西に伸びる街道は、唯一交流のあるアルタローンと結ばれている。城と町が一緒にになった城下町が、ガーディアナの基本だ。アルタローンのモデルにもなっている。



◆にぎわう町並みは平和に溢れている。そのため、武器屋の商店が成り立たず、店の主人は隠居を決め込んでいるらしい。ガーディアナでただひとつ宿屋、ガーディアナホテルは連日閉店鳥が鳴いている。旅行を楽しむ人が少なくなったようだ。

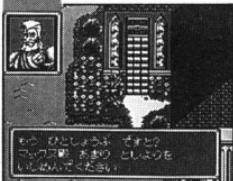
ここで買うならこんなもの

平和なころのガーディアナでは、道具屋で薬草と回復の実、それに天使の羽根しか売っていない。しかし、ルーンファウストの襲撃をうけた後には武器屋が開店する。買うべきものはハンドアックス。だが、次の町アルタローンでミドルソードが入手できるのだから、強いて買う必要はない。金貨に余裕があれば、ラグに持たせよう。

城の宝箱には、金貨の他にちからやワインや守りのミルクなどがある。道具屋で売られているアイテムも宝箱に入っているので、道具屋で買い物をする必要はほとんどない。

町内

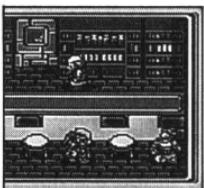
1 主人公の日常——その暮らしぶり



その物語は1年前、ガーディアナ近辺の海岸で倒れていたひとりの青年を僧侶見習いのロウが発見するとから始まった。その青年——主人公は記憶喪失のままだが、剣の腕前を騎士団長バリオスに認められている。

2 酒場には、新しい仲間が……？

アルタローン酒場は、町の男どもの憩いの場所でもある。ここにはかつてガーディアナ一族の戦士とうたわれたゴートがよく来ているようだ。酒場に行ったら彼とぜひ話をしよう。



ガーディアナ王国の舞台は町内と城内の2カ所に大きく分かれており、さらにここで起るイベントもルーンファウスト軍の襲撃前、襲撃後のふたつに分けることができる。平和だった町並みがルーンファウストに襲撃され廃墟と化す姿は、プレイヤーならずとも心が痛むだろう。

3 ルーンファウスト軍襲撃後の町なみ

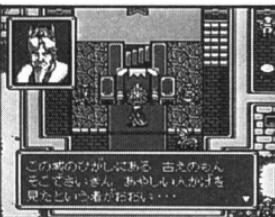
ガーディアナ王国に命じられて古えの門探索から帰ってきた主人公たちは、ルーンファウストに襲撃された町の惨状を見ることになる。敵将カインとの対峙、騎士団長バリオスの死、そして国王の死……。悲しい出来事が続くのだ。

城内

1 古えの門を探せよ！ 主人公、探索隊の指揮官に任命

ガーディアナ王国から東に進んだところにある古えの門で、最近怪しい人物をよく見かけるとの噂が広まっている。この噂の出所を確かめるため、主人公はバリオスの推薦によって古えの門探索隊の指揮官に任命

されるのだが……。伝統あるガーディアナ騎士団の連中にとっては(バリオスのひとり娘、メイですら)、“よそもの”が自分たちの活躍の場を奪ったと思っているようだった。結構迷惑な話かもしれない。



2 王室襲撃！カインとの出会い

襲撃後のガーディアナ城を訪れるとき、敵将カインと騎士団長バリオスがいままさに戦わんとしている場面から始まる。結果はカインの圧勝に終わり、王国の宝である〈光の剣〉は持ち去られてしまう。以後、カインはSFにライバル視される存在に。今後の彼の動きに注目しよう。



★王室に直接乗り込んできたりと、大胆不敵な行動を取るカイン。彼はいったい何者なのか？

3 主人公の仲間たち

古えの門探索隊に任命された主人公と一緒に活動することになるメンバーは、ラグ、ケン、タオ、ハンス、そしてロウと主人公の合わせて6人だ。旅を続けていくとさらに仲間は増えていくようになっている。町の襲撃後にはゴング、ゴート、メイの3人が仲間になる。



アルタローン

人口●5000人 GNP●金貨27000枚



金権腐敗文化に妙薬なし

西大陸中央部の山岳地帯に位置する新興国。およそ200年前、北東の鉱山での鉱石採掘のため町が興ったが、短期間に人口が急激に増加したため、市政が乱れ、安定した都市国家を形成することができなかった。その後ガーディアナの調停で代官が派遣され、99年間の期限で租借地として、政治的支配を受けることになった。100年前独立が認められ、ガーディアナからの代官が王位につき立憲君主制をひく近代国家として現在に至っている。

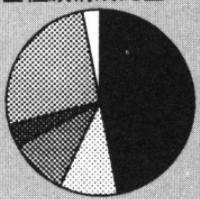
主な産業は豊富な鉱物資源を利した鉄鋼業。武器防具などの加工品の生産量も年々増加している。また、建国100周年の記念行事で開かれた新鉱山から非常に硬度の高い鉱石（ミスリルか？）が発見され、輸出の伸びは前年比180パーセントと著しい。わずか1年で一躍貿易立国となつた。現王シャルル・グラトナート・クルブラング・ドンⅣ世の徹底した重工主義政策が「アル

タローンの奇跡」と呼ばれる経済復興をもたらした。

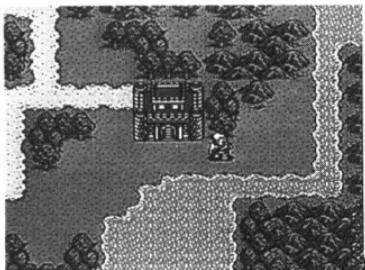
国民性は温厚で平和主義の傾向が強い。元来、山間部の痩せた土地柄のため質素儉約の生活を送っていたが、近年の急激な

生活水準の向上はむしろ生活文化の偏執化（成金趣味）を助長している。中でもリンドリンドなどで美術品を買い漁るアルタローン・マナーの横暴は、諸外国の反感を買っている。その一方で、近隣のガーディアナなどはアルタローンの経済援助抜きに自国の経済復興を推進できないこともあり、さらに複雑な国際問題に発展しつつある。

■種族構成比■



鉱山からの採掘物でなりたっている国だけに、腕っばしの強いドワーフが多い。また、ケンタウロスの数が著しく少ない。このデータから、アルタローンの軍備の手薄さが見えるだろう。



◆森の中に囲まれた城下町。ガーディアナとは援助物資輸送のため、街道が整かれている。多いときは1日で5往復も馬車での物資輸送があるらしい。ガーディアナの復興はアルタローンにかかっている。



王家や町人たちは貧乏から急激にお金持ちへ変わった。そのため、金の使いかたがよくわかっていない。果てはリンドリンドから素性の知らない美術品を買い漁るなどの成金行為に夢中である。娯楽らしい娯楽はこれといってない。

ここで買うならこんなもの

道具屋はガーディアナと同じ物が3品。武器屋も存在するが、買う必要なあるものはない。城や町に置いてある宝箱から拾ってくるほうか断然うまみがある。宝箱から拾っておきたいのは、ミドルソードが2本。ラグとゴートの戦士コンビに与えて強くなつてもらおう。そして、ちからワインと元気のパンと守りのミルクだ。強化支援アイテムの類は、クラスチェンジ後に使うのがベスト。ブロンズランスをケンのために捨てやるものいいかもしれない。ほかは、どれも店で買えるものばかりだ。タダだから拾い集めておこう。

EVENT CHECK POINT

町内

1 占い師ミシャエラの不吉な予言

アルタローンの入り口のところに美人の女占い師、ミシャエラがいる。さっそく今後の旅を占ってもらう主人公たちだけど、はっきり言ってこの占い、ロクな結果がでない。彼女の正体は後でわかるだろう。



2 情報収集は酒場が一番!

アルタローンに着いたら、まずは酒場に行って人々の話を聞いてみることだ。ガーディアナ陥落の噂を耳にしている人を探してみよう。噂が人々の間で広まれば、ようやくアルタローン城に入れようになるぞ。

3 金銭感覚がマヒしている人々

貴重な鉱石が掘り出されるようになって以来、アルタローンは西大陸中もっとも富んだ国となっている。ただ、人々はこの大量のお金の使い方をよくわかってないみたいだ。



城内

突然の来訪に驚きあわてる兵士。そこにいるのは誰?



2 気になる宝の中身

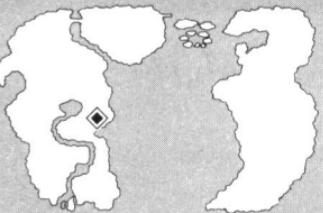
町の人なら誰でも知っていることだけれど、アルタローンの王様は宝物がとっても大好き。お城のあちこちに宝を隠しているともっぱらの評判である。基本的に城や町のなかにある宝箱は取っても別に怒られはないので、どんどん取ってしまったほうがいい。武器屋、道具屋で買うよりもいい装備やアイテムを見つけることがあるぞ。

3 城内に隠されたその他の秘密

噂によると、城内には宝箱のほかにも大きな仕掛けが隠されているという。未確認情報ではあるが、“抜け道”的なものではないかと言われているが……。また、最近になってこの城のどこかで謎の生物“ヨーグルト”を見たという人が増えているとのこと。でも、そんなの本当にいるの?



確かにアヤシイ場所。ま、王様から教えてもらわないとわからないいような場所に違いない。

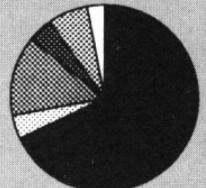


リンドリンド



人口●3000人 GNP●金貨6250枚

■種族構成比■



自由主義経済の盟主は貿易立国

三方を山に囲まれ、残る一方を海に面した西大陸東部に位置する建国200年を迎えて間もない商業国家。ガーディアナ南東部の漁村からの移民が中心に国を興した。彼らが海路で最初に上陸した地方を「コスタ・デ・アレクシス」と呼ぶのはガーディアナ王家の名に由来する。当初、主な産業は漁業であったが、やがて造船、操船の技術向上に伴い海洋国家としての傾向を強めていった。現在は東西大陸を股に掛けた間接貿易、内陸部との通商が経済を支えている。

政治的には議会民主制が敷かれているが、実権は選挙民の大多数が加盟する商業ギルドが握っている。現議長のモッハ・ドッタ氏は10期(任期は3年)連続で当選を果たし支持率も高い。彼の推進する重商主義政策は発展途上国から経済成長の規範として高い評価を得ているが、一方で東大陸諸国では彼を「西の金庫番」とややする向きもある。

移民国家の特徴
どうりにリベラルな気風が浸透し、西大陸の玄関口として異文化との接触も盛んである。教育水準も高く、豪商たちの保護の下、科学技術者や芸術家の育成にも

力が注がれている。今世紀最も優秀な科学者とされたクロックの研究室も、ザッハ・ドッタ氏(議長の娘婿)の援助で設立された。また最近内需拡大の目的もあり観光事業計画が発表された。都市部の再開発、活性化にもつながると、議会でも賛成派が過半数を占めている。第一弾として考えられているのは、テーマパークの建設だ。未発表のため、詳しい内容は不明。



◆リンドリンドは西大陸の貿易中心地だ。なかでもマナリナ、アルタローンと多くの交易がある。港からは、ルーン大陸以外の大島との交易ルートが設けられている。まさに無人の海原を往く貿易立国だ。

◆特産物は、他の大陸から輸入される珍しい品々だ。町の人気が好んでいる娯楽は、常設のリンドリンド座(芝居小屋)。そして、年に1回まわってくるサークัส公演が娯楽の王様的存在になっている。しかし、今年は諸事情のため、開催されなかった。



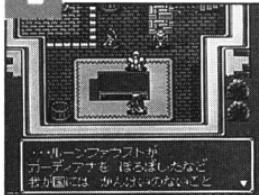
ここで買うならこんなもの

ここから先にある道具屋は、薬草、回復の実、毒消し草、天使の羽根の4品が必ずおかれている。ルーン大陸全土共通なので覚えておこう。武器屋では、僧侶と魔法使いの必須武器パワースティックがある。最低ふたつは買え。ロウカ戦いに参加しなければ買い与える必要はないからだ。

宝箱は建物のなかにひとつある。中身は疾風のリングだ。絶対に取ろう。なかなかお目にかかるない代物だからね。サーカス小屋には宝箱が3つ転がっている。鋼の矢と守りのミルクはもちろん、すべて拾っておくのが当たり前だ。タダもんな。

EVENT CHECK POINT

1 議長の変わり身にボーゼン



●“お客様は神サマ”？ お金
があるほうにつくなんて、ヒドイ。

ルーンファウスト軍と大きな取り引きが成功し、アルタローンの議長さんは非常に満足している御様子。逆に、お金をくれないガーディアナ軍にはとっても冷たい。ところが！ 自分の孫が誘拐されたあとだと……。調子の良さと変わり身の早さは、さすが商売人か。

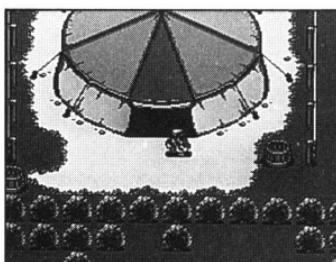
“お金てくれるほうが正義”をモットーに(?)、今日もせっせと商売にいそしむリンドリンドの商人たち。芝居小屋あり、サークスありと、娯楽施設はルーン大陸のなかでも群を抜いて充実している。戦いに疲れたら、お芝居でも観て心を休めよう。あ、芝居の内容にもよるけどね。

2 クロック博士の奇妙な実験？

自称天才のクロック博士。彼は現在、助手のガンツに手伝ってもらしながら鉄の鎧、“スチームスーツ”を開発している最中だ。ところが、彼の実験はこのところ失敗ばかり続いている。「議長のヤツが開発用の資金を貸してくれないからじゃ！」とは博士の弁。「はてさて、スチームスーツが出来るのはいつのことなんでしょうか……」とは、ガンツの弁。

4 リンドリンド最大の娯楽、サークスの開演間近？

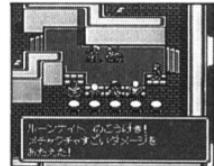
芝居小屋はいつでも観ることはできるけど、それよりも町ぐるみでお祭り騒ぎになるのが、各シーズンごとにリンドリンドに訪れるサークス。つい最近テントも建ち、あとはサークス開演を待つのみとなっている。ただ、今年のサークスはいつもの雰囲気とちょっと違うようだ。今回は何か悪いことが起こりそうな気配があるんだけど……。



●ある程度物語が進むと、リンドリンドの町の中にテンントが建つ。さつそく入ってみると……。

3 巷で人気の芝居小屋？

連日満員御礼のお札がかかる芝居小屋。特に、今回の見せ物は一見の価値ありと言われるほどおもしろいそうな。どれど、この芝居のタイトルは……なにいー！ そんなバカな、とほほ。



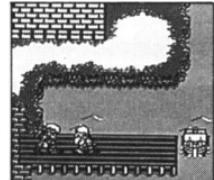
●芝居の内容は「……」を感じ。そこまで金持ちにコピなくてもいいのに。

5 冒険家ボーケン、旅立つ！

リンドリンドを歩き回っていると、ボーケンという名の青年に会うことができるはず。ボーケンは、世界中のあらゆる不思議なものを自分の目で見たいという、少年なら誰しもが思う夢を持っていた。そして、彼はこの夢を実現させようと思い立ったのだ！ ボーケンの今後の活躍に、期待しよう(ほんと？)。

6 船は貸せません。ケチ！

ルーンファウストのある東大陸に向かうには、船を使わなくてはならない。ところが、ほんの少しの差でカインか残りの船をすべて買い占めてしまったらしいのだ。せめて議長の船を借りたいところなんだけど……。



●船が見えるのに、議長は乗せてくれない。うう、ちょっとの間だけでも貸してくれてもいいのに。



マナリナ

人口●200人 GNP●不明



宗教的理想的は共産主義のもとに

西大陸の中西部の海岸線は典型的な海洋性気候で、年間2000ミリを越す降水量と温暖な気候によって、豊かな森林が形成されている。その森林地帯から中部山岳地帯を領土とする宗教国家がマナリナである。

歴史は古く「創世記」には、およそ3000年前に初代のオトラント（現在のオトラントは34代目、本名はオトラント・アイズマン、別名「千の目の守護者」）がこの地に魔法の修行のために庵を作ったのが国の起りだと記されている。その後、歴代のオトラントの魔力を慕って各地から魔道士達が入植、一種のコミューンを作成していく。言わば魔力の優劣のみが緩やかな宗教的階級を持った、原始共産主義国家であった。現在も国家としての成り立ちは曖昧で、オトラントの権威だけが存続している。国民は公共事業費の納税義務だけを負い、参加すべき国政はない。

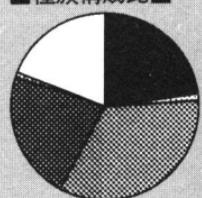


◆マナリナは、継ぎはぎ式建築の館が1軒あるだけ。マナリナに住みたいと思ったら、まず自分の部屋を作ることから始めなければならない。しばらく留守にしていると、部屋を乗っ取られるなんてことも日常茶飯事だ。

◆マナリナに娯楽はない。みんな厳しい修業をしているから、というわけではない。変わった研究ばかりしているので、退屈するヒマがないからだ。資本を有効に使っているといえるが、そう立派なことではないみたいだ。変わり者ばかりらしい。



■種族構成比■



魔法の国ということで、エルフの占める割合が多く、ケンタウロスやドワーフといった魔法の才能が低い種族の割合は低い。19パーセントを占める「その他」は、ほとんど種族不明の怪物たちだ。

経済活動はリンクドリンの商業ギルドに委託され、通貨もリンクドリンに準じている。国民の多くが魔法関係の原料、加工品によってのみ生計を立てているのが現状だ。

宗教上の戒律が厳しいマナリナでは質素儉約が美德とされている。徹底したストイシズムが思想として人々に浸透しているため、娯楽はまったくない。魔法世界のカーストの頂点にたつ国民だけに他国民からは大いに尊敬されており、同様な宗教国家傾向をもつ「シェード」では、マナリナの国民を「経典の民」と呼んで敬意を表しているほどだ。

マナリナに店はない

産業は魔法主体。戦士の武器に魔力を与えたり、番犬代わりのゴーレム、量産型ドミニゴを製作販売して生計をたてている。しかし、実際の取引はリンクドリンの商業ギルドに委託されているため、マナリナでの直接販売はしていない。特産物のドミニゴタマゴに関しても同じだ。魔法使いとつながくなれば、もらうことならできるかもしれないが……。

地下の暗黒洞窟にある宝箱は、輝きの玉以外にも力のリングやパワースティックなどが入っている。力のリングは軽装備のゴングに、パワースティックはロウのために必ず拾え。

EVENT CHECK POINT

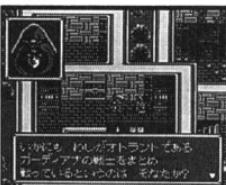
1 まずはアンリに報告だ



魔道士の国マナリナには、ガーディアナ王女のアンリが留学している。彼女は祖国がルーンファウスト軍に襲われたこと、父である国王が亡くなったことを、まだ知らない……。彼女に真実を伝えるのは辛いことだが、それがリーダーたるあなたの役目なのだ。

2 オトラント様はなんでも知ってる

マナリナの長、オトラント様に会う主人公たち。オトラントは主人公たちに『暗黒洞窟』への道を開いてあげるだけでなく、以後いろいろと主人公を助けてくれたりする。



3 何かいいモノもらえるぞ



マナリナに着いたら、いろんな人々に話を聞いてみよう。彼らは研究熱心なあまりに、人づきあいがへタ。話しかけてあげると、感激して大切なものをくれるかもね。

4 洗濯屋アーサー登場

マナリナの建物の屋上で、ひとり洗濯物をぼして悦に入っている騎士がいる。その騎士の名は、アーサー。戦いから逃れ、いま

ではこんな辺境の地でひつそりと暮らしているが、彼は高い潜在能力を持つ騎士のひとり。ぜひ仲間にしてあげたいものだが……。

5 暗黒洞窟・記憶の泉と主人公

暗黒洞窟に入った目的は、記憶の泉を動かすために必要なアイテム“かがやきのたま”を手に入れるのことだった。では、この記

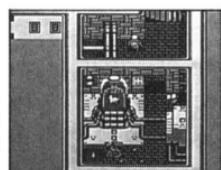
憶の泉はもともとどんな目的で作られたのだろうか？

主人公の秘密や物語の力を握る重要な場所であることは確かなんだけど……。

マナリナは国家よりも、巨大な“魔法研究所”といった感じを受ける場所だ。建物の中には膨大な数の資料が眠っており、その数はマナリナに住む者でもはっきりとした数をつかめていないらしい。お人よしの主人公なら、次々とヘンな実験に巻き込まれていくはず。

6 名物実験バーサン

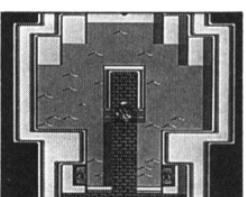
マナリナ名物(?)、実験バーサン。彼女の実験を手伝うと、とんでもないことになると言われているが……本当はどうなんでしょうか。変身願望のある方にお勧めします。



- ◆コケケーツ！
- コケーツコッケ
- ツコ釣：「わーっ！」ニワトリになっちゃったー！！」

7 恐怖!! 召還オジサン

実験バーサンに次いでヘンな研究……いや、恐ろしい研究をしているのが、マナリナの地下室で夜な夜な恐ろしい実験をしている召還オジサンだ。彼は世に恐ろしい“モノ”を呼び出すため日夜研究を行なっている。そして、その結果がもうすぐ実を結ぼうとしているのだ……！



◆古代から存在する記憶の泉。かがやきのたまを使うことにより、古代からのおとぎの話がやきのたま、おとぎの話の世界に現れる。そこから多くのメッセージを得ることができるという。



シェード



人口●20人 GNP●不明

王権失墜は聖地に影を落とすか

リンドリンの北東に延びるサラストーン半島部に位置する小国。ガーディアナ建国当時、領土拡大のため騎士団が幾度となく遠征に派遣されたが、その北限がこの半島部で、以来シェードは聖域として王家の直轄地となった。アリスソート・ウォン・ガーディアナⅡ世王時代のワイヴァーン襲来後、その戦いで亡くなつた騎士達の靈を鎮めるためこの地に教会が建てられ、アリスソート・ウォン・ガーディアナⅡ世王の第3王子が出家し司祭としておもむいた。以来ガーディアナ正教を西大陸全土に広める拠点となるが、徐々に教会を中心に門前町が形成され、およそ500年前ガーディアナ王家保護の下、司祭を元首とする宗教都市国家として認められた。

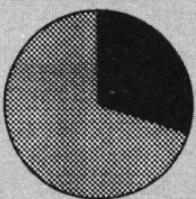
シェードの人口は司祭を含めてわずか20人。すべて聖職者で布教と古文書の研究に従事している。三権のうち行政はガーディアナが行ない、司法と立法は司祭の管轄となる。基本的に永世

中立だが、教会への弾圧等には防衛の措置を認められている。

歴代の司祭達はかつて消失、散逸した古えの城の記録を収集し続け、大陸の各地から発見された他言語の

古書をも解説を進め、古代人や旧文明の実像に迫る研究成果を挙げていたようだ。中でも現司祭のカーンは過去の研究の集大成として「ルーン前史」を編纂中で、今後の彼の文献解説次第では、謎に包まれた古えの城の秘密が解き明かされるのではないかと内外の注目が集まっている。惜しまるくは彼自身が大変高齢で、また研究の後継者が少ないことを嘆く声も多い。

■種族構成比■



シェードは、国というより村に近い。教会とそれに属する家屋があるだけだ。そのため、人口は20人と少ない。種族構成は教会で働く人族以外は、ほとんどがエルフ。山道の案内人を仕事にしている。



◆教会のみがクローズアップされるシェード。しかし、教会の裏手には小さな村があり、旅の案内を商売している小屋がいくつか集まっている。バストークへ向かう人は、ここで案内人を雇わなければ道に迷ってしまうぞ。



◆シェードの鐘は朝夕、それぞれ1回ずつ鳴らされる。朝は三刻(午前6時)、夕方は九刻(午後6時)。日の始まりと終わりを告げるその鐘は、リンドリンドはもちろんのこと、アルタローンにまで聞こえる日もあったといわれている。

カーン司祭対ダークソル

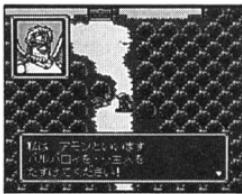
ダークソルは司祭に化け、主人公の前に初めて姿を見せる。本物の司祭はなぜ殺されてしまったのか? 現司祭のカーンは、ダークソルという男がダークドラゴンの復活を企んでいることを知る。その事実と、代々の司祭が調べ上げたことをガーディアナに伝えようとしたところを、逆にダークソルに感づかれてしまう。

主人公が暗黒洞窟で輝きの玉を手に入れたころ、ダークソルはシェード教会に現われ、司祭を襲う。カーン司祭は敗れたが、ダークソルに深い傷を負わせた。彼が主人公を前に姿を消したのはそのためであった。

EVENT CHECK POINT

1 バルバロイとアモンの鳥人カップル

バルバロイとアモンは、シェードから登場することになる主人公たちの仲間だ。ただし、SFのメンバーとして活躍するのはこのイベントをクリアしてからの話。最初はアモンに頼まれて、石にされたバルバロイを救わなければならぬ。シェードのイベント終了後、彼らの案内でバストークへ向かうことになる。空を飛べる貴重な仲間たちだ。



◆最初にアモンから「主人を助けてください！」と頼まれたとき、この“主人”というのは主従関係の意味だと思っていた（本当は“大”という意味）。

礼拝堂のワナには誰もが驚かされるはず。シェード自体が大きなイベントとなっているので、初めてここに来たプレーヤーはその異様な雰囲気に圧倒されてしまうだろう。また、他の国のイベントと違ってひたすらシリアルな展開が続くのもシェードならではの特徴だ。はっきり言って、かなり“恐い”。辺境の教会で起こった事件とは……。

2 静かなる罠・村人の様子に注意しろ



シェードに入って人々と話をするとき、何かこう、異様な雰囲気を感じなかつたかな？ まず、シェードの雰囲気 자체が怪しい。人々の話題はまるで何年も前から時間が止まっていたかのような古いものばかりだし、第一人々から生気が感じられないのだ。さらに恐いことには、墓という墓がみな掘り起こされていること。まるで、死者がこの地によみがえったとしか考えられない……。礼拝堂に行けば、これらの謎がすべてはつきりするはずだ。



◆アンリ王女が生まれたのは、もう20年近くも前のこと。それなのに……



◆なぜ靈安室にいる謎の男は死体がまつたくないの？

◆ここはここはどこだ…おれはここにいるんだ…

3 シェード教会の歴史

シェードの人々からは話をほとんど聞くことはできないが、図書室の本棚に置かれた『教会の歴史』と名付けられた3冊の書物からある程度のことがわかるだろう。その内容とは、シェード教会が“いつの日にか現われるふたりの若者に大いなる使命を伝える”ために作られたこと、神々の遺産の危険性などについて記されているのだ。

ただ、神々の遺産の正体に

ついで記された部分はやぶり取られているため、詳細はわからない。シェード教会に秘められた謎は多い。



◆図書室を調べると、教会の歴史について語られた本があった。

4 鐘つき堂の番人

SFたちが来る寸前に、この教会で“何か”が起ったのは確かだ。鐘つき堂の番人はシェードの唯一の生き残り。彼に話を聞けば、なぜこんなことが起きたのかがわかるだろう。ガーディアナの血をひく神父の話も聞けるはず。





バストーク

人口●800人 GNP●金貨2900枚



高地民族に訪れた近代化の臨界点

西大陸北部边境の多民族国家。山間部の森林地帯を中心に狩猟民族が定住化。数多くの部族に分かれ小規模の抗争を繰り返していた。もともとこの地域は魔獣の類が多く、危険極まりない土地柄であったが、およそ500年前青狼王と名乗るウルフリングの英雄(ザッパの祖先)が魔獣を討伐、各部族を統合し建国の祖となつたと伝えられる。

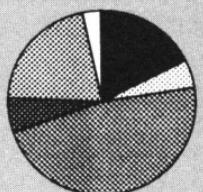
多民族国家であるがゆえ王権は強大でなければならず、現王ザッパ・ドゥーン・マンスター(この地方の方言で山の王・ザッパの意)も啓蒙的ではあるが専制君主である。

自給自足の狩猟経済が成立しているので貿易は決してさかんではないが、南西部で産出される大理石、黒曜石は建築材として珍重されている。ただし採石技術が低いため生産効率が悪く、リンドリンドの商業ギルドとの合弁事業で、近代的採石機械の導入も計画されている。また、

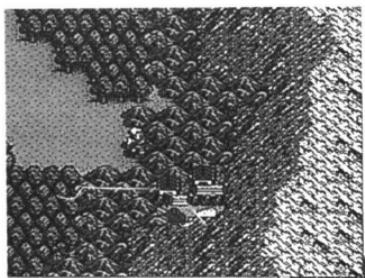
かつて魔獣も好んで食べ、ジュースにするとうまいといわれている「バストークノイチゴ」は乱獲のため一時数が激減し、現在は採集を王家が独占し対外輸出も禁止されている。

生活文化の面で最大の特徴は、やはり独特的横穴式住居だ。土着の信仰として森林を崇拜するため、木の伐採を禁じたこと、なおかつ平地の少ない地形のため自然発的にこの様式が完成された。山地で高度もあるため、湿度も少ない。夏涼しく冬温かい機能的設計だが、他国からは「穴居人」、「原始人」などと陰口を叩かれることがある。

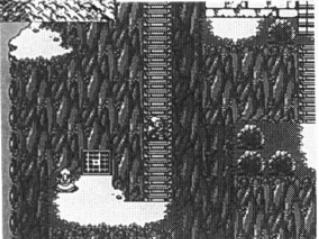
■種族構成比■



国土が広いわけではないが、人口は思った以上に多い。種族構成は、森林地帯だけあって、エルフの占める割合が高くなっている。18パーセントを占める人族は、亜人との混血が多い。



◆切り立った崖に町を作った感じのバストーク。周囲を森と採石場に囲まれ、生活環境に問題はないらしい。町の一一番高いところからは、一本橋はもちろん、雲ひとつない晴れた日にはパオ大平原まで見渡せる。



◆バストーク名物のバンジージャンプ。成人を迎えるとき、ロープ1本だけを頼りに絶壁から飛び降りなければならない。バストークに生まれた男の子には昔からの伝統だ。近年は、観光客も興味本意で楽しんでいるそうだ。

ここで買うならこんなもの

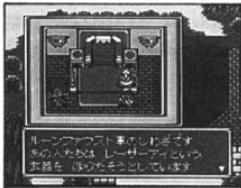
バストークの武器屋でさんせんと輝くのはパワースピアなるもの。騎士の装備可能な間接攻撃用の武器だ。いってみれば、スピアのパワーアップバージョン。ブロンズランスよりも攻撃力が高いので、騎士3人ともに買い与えてやるのが得策だろう。間接攻撃もできるしね。鋼の矢は、サーカス小屋で拾つてあるはずなので、ここで買う必要はないだろう。いざというときのためにも金貨は残しておいたほうがいい。

道具屋は、いつもの4点セット。掘り出し物も、自分が珍品を売らない限り陳列されない。知つておこう。

EVENT CHECK POINT

1 族長に会って悩みを聞こう

ルーンファウストによって國中の男衆が採石場にかりだされ、万性的な労働力不足に悩まされているバストーク。困っている人々の頼みは必ず聞いてあげることだ。また、ザッパのためにあるアイテムを取つてこなければならぬ。ディアーネを仲間にすることも忘れずに。



◆ディアーネ登場！ ハンスの立場が怪しくなってきたぞ。

2 ザッパを救うには

ルーンファウストの罠にはまり、ケモノの心を次第に押さえられなくなっているザッパ。彼の心の中で暴れている“獣性”を押さえることができればいいんだけど……。



◆ザッパも仲間にできる。

5 採石場解放！ 活気づく町並み

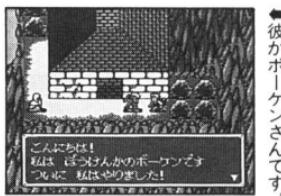
SFたちが採石場にいるルーンファウスト軍を倒すと、バストークの男衆が帰つて来る。妻や子供たちの喜ぶ



◆選択を迫られる主人公。どちらにするかはあなた次第。その答えは？

3 ボーケン、山登る

崖の頂上は見晴らしが最高にいい。一本橋のあたりでルーンファウストが何やらやっていることもわかるのだ。さて、それではボーケンはどこにいるのだろうか……。



◆彼がボーケンさんです。

4 薬作りの名人

ここバストークには、「薬を作つて40年！」が伝文句の薬作りの名人、ステトラがいる。彼だけがザッパの病を治す薬を作れるというのだが……。材料はこちら持ち。

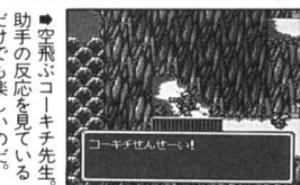


◆ザッパの病を治すには、こうせきが必要。

6 コーキチ先生の部屋

顔を見れば、苦労した甲斐もあったというものだ。もちろん、ザッパの病も治してあげること。彼はSFたちに感謝して、仲間となってくれるだろう。ザッパは最初からかなり使える強力なキャラだ。町の人々のなかにも、私をSFの仲間にほしいう声が後を断たない。まあ、実際に仲間にできるかどうかは疑わしいんだけど……。

空を飛ぶことを夢みるコーキチじいさん。新型の飛行メカを作つては壊し、壊しては作り……の毎日に明け暮れている。今回のフライトは、かなりいいセンまでいってたんだけど……。何度墜落してもあきらめない根性がいい。



◆空飛ぶコーキチ先生。助手の反応を見ているだけでも楽しいのだ。

コーキチせんせい！



パオ

人口●130人 GNP●金貨2300枚



草原の民が手にした流通革命

平均海拔1500メートルの高地の広がるパオ大平原。この西大陸北部の大半を占める広大な地域がすべて遊牧民国家パオの領土だ。およそ2500年前、東大陸からウランバートル列島を島伝いに大規模な民族移動が行なわれた。このときの一部が何世代かに渡って大平原まで入り込み、徐々に人口増加。やがて複数の種族（民族的には単一）に分裂、遊牧の移動生活の中で集散を繰り返していたが、およそ2000年前南東部に有力な種族が出現、他の種族を平定した（以来王位は世襲）。

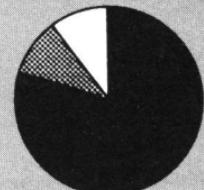
パオバブはこの地方に野性に生息していたが、元来がおとなしい動物なので遊牧には大変適していた。主産業は牧畜、パオバブの乳から作る乳製品、体毛から作る毛織物などが特産品だ。特に毛織物は毎年各国の商人が集まり、競りを行なって買い付けていくほど評判が高い。基本的に経済は物々交換で成立し、積極的な外貨

獲得政策は採られていない。

冒險心、開拓者精神に富むパオの国民性がこの地に建国を成し得たと言える。歴史的にパオバブに依存した生活を続けてきたので、パオバブ

を聖獸として厚く信仰し、その肉は食用にはしない。約150年前に前文明の遺跡から偶然にも巨大エンジンが発見され、パオトレインが敷設。経済的には流通機構が激変する。生活文化も近代化が進んでいる。併せて、燃焼効率のよいパオバブの糞を燃料に用いるパオトレインはエネルギー革命をもたらした。今パオは大きな変革期を迎えている。

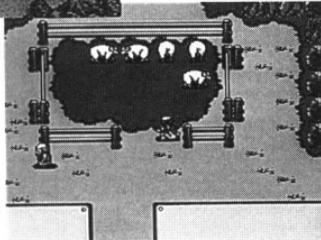
■種族構成比■



パオの一族は130人だけだが、お客様を乗せていることが多いので、人口は常に変動がある。ほとんどが人族のは、パオの民は血縁関係によって成り立っている単一民族のためだ。



◆ぱっと見るとただの村に見える。しかし、これがパオ列車の止まった状態のパオである。パオバブの糞1キログラムで巨大な列車を約20キロメートル走らせることが可能。パオトレインの設定は全長が300メートルに及ぶ。



◆パオバブの鳴き声は非常に美しい。カラッコ（インドのシタールに似た楽器）で伴奏をつけてやると、パオバブはその音階に合わせて（正確には1オクターブ高い音で）鳴き声を発する。その切なげな響きは旅する者の心に深い感銘を与えるという。

ここで買うならこんなもの

武器屋に並ぶロングソード。主人公に初めて武器を買ひ換えるチャンスが訪れた。しかし、ちょっと待て。その前に町中の宝箱を確認しよう。いくつか放置してある宝箱を開けると、ロングソードとはやてのチキンと元気のパンが見つかる。武器屋で買うロングソードは、鳥人夫婦に与えて、主人公には拾ったロングソードを装備させよう。拾い物には福があるという迷信もあるね。

2度目に出会うパオの武器屋には、掘り出し物としてヒートアックスが並んでいた。今までの戦いのなかで手にしてなかったら必ず買え。

EVENT CHECK POINT

パオ 1

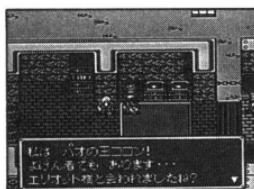
1 敵将エリオットとの出会い

ルーンファウストの將軍、エリオットが隠密に主人公に会いにきているという噂がある。彼はルーンファウスト側が悪いことを知っているながらも、国のために働くまじめな男。ぜひとも話を聞いてあげよう。



2 パオの国王に会う

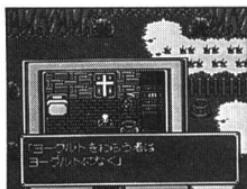
パオと呼ばれる動物と心が通じあう人物のみが、パオの国王になれるという。現国王、コロンもそのひとりだ。彼女と話すと、パオトレインの出発準備が終了するぞ。



◆コロンは子供なのだ。

3 謎のヨーグルト

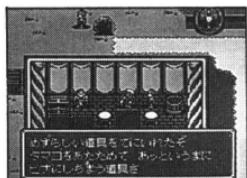
どこから来て、どこに行くのか……。ヨーグルトは、とにかく謎の多いキャラだ。噂では、ここパオ 1 で仲間になってくれるとも、くれないとも言われているが……？



◆さて、どこにいるの？

1 次なる戦いにむけて

パオ大平原でエリオット指揮するルーンファウスト軍を破ったSFたち。さっそくウランバートル要塞へ……！ といきたいところだけど、まず装備を整えることを忘れないように。パオ 2 ではちょっと変わった道具もそろっているから、しっかりチェックしよう。



◆ドミンゴタマゴを持っているか？ もし持っているのなら、さっそく彼にタマゴを預けてしまえ。タマゴからかえったものは……。

パオキャンプでのイベントは移動前のパオ 1、移動後のパオ 2 に分けることができる。もともと特殊な国そのためか、さまざまな情報がここに流れ込んでくるようだ。パオで起こるイベントの数はかなりある。隠しイベントをあなたは発見することができるかな？

4 新しい仲間たち

パオトレインが出発したあと、しばらく列車があった場所をうろついてみよう。もしかしたら、新しい仲間に出会えるかもしれない。



◆大酒飲みのバンガードなど……。



◆ウイングナイトのコーキチ先生も参加する。

パオ 2

2 さらに新しい仲間たち

パオは新しい仲間がガンガン入ってくる場所だ。パオ 1 とパオ 2 でふたりずつ、つまり計4人もSFのメンバーとして参加してくれる。パオ 2 ではドミニゴとガントツといったイロモノ系のキャラが仲間になってくれるはず。

3 パオパパが恐がるものって？

パオ 2 に着くと、オリの中に入っていたパオパパがみんな逃げだしている。どうやら、オリの中に恐ろしいものがいるためらしい。原因を探ってみよう。





ワーラル

人口●300人 GNP●金貨5600枚



人魚の楽園に迷い込んだ海の民

ルナティック海の北に浮かぶ小さな島国。高温多湿の熱帯雨林気候で海洋資源も豊富である。島の南岸部は北上する暖流と、南下する寒流の交差する海域で「海神の大釜」と呼ばれ、海難事故の頻発することで有名である。今からおよそ150年前、この海域でリンドリンドの漁船が難破し、ワーラルに漂着、建国の祖となった。当時はまだリンドリンドが漁業を営んでいた頃で、ワーラル西岸の遠浅の海「人魚の円卓」は彼らの主な漁場であった。

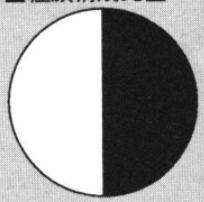
漂着民はそのまま島に定着し、以後リンドリンドは商業国へと変質を遂げて行ったので、西の漁場は彼らの独占的なものになって行った。現在も主な産業は漁業であり国民の7割は漁師で、その他は造船技術者と人々この海域で生活していた人魚ぐらいである。

建国当時、人魚との共存共栄は小さな島の大好きな社会問題だった。しかし、王家のハレンゲ

ツツ・チャップチャップⅡ世が人魚との婚姻関係を持ったことから両者の歩み寄りが見られ、現在にいたっている。後世の歴史家の中にはこれを政略的な婚姻であると非難する向きもある。

不幸な事故を契機に興された国だが、温暖な気候と豊富な海洋資源に支えられ底抜けに明かるい国民性が特徴的だ。GNP金貨5600枚はリンドリンドについてルーン大陸第3位。近年計画された観光事業も順調に伸びるようであれば、東西大陸間の要所として地勢学的にも注目せねばならない国家といえるだろう。

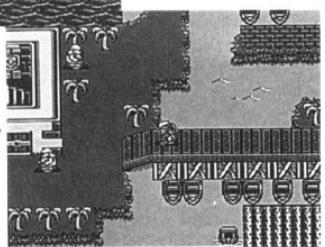
■種族構成比■



海上の小さな島々で構成されているワーラル。種族構成の50パーセントを占める“その他”は、すべて人魚だ。ゲーム中には出てこないが、実際には男の人魚もたくさん暮らしているらしい。



●非常に小さな島だが、海洋資源と温暖な気候に恵まれている。そのため、暮らしやすさではルーン大陸でいちばんかもしれない。主な産業は漁業だが、網をしかけておけば勝手に魚が取れるので、働いている者は少ない。



●王様みずから南の島のバラディスと言っているだけあり、ワーラルでは生活そのものが娯楽。海水浴、釣り、磯遊びなど、ヒマをつぶす手段にはことかかない。それでも退屈した人々は、あくまで自分たちの趣味として観光事業を計画している。

ここで買うならこんなもの

道具屋と武器屋は、王様が主人を務める国営店だ。品揃えもよく、スチールソードやロビンの矢は必ず買おう。余裕があれば、スチールランプも購入するといいかもしだいが、その後でまた買いたくなるので注意。この国営店だが、王様が出入りする通路からカウンター内に進入することができる。そのため、店の宝箱をなんなくもらってしまうことが可能ってわけ。いたでんリングや恵みの雨、他の強化支援アイテムもサクッと頂いておこう。ただでもらって申し訳ない気持ちでいっぱいだ。

EVENT CHECK POINT

1 人魚ファミリー大集合!

人魚のシェルの案内により、ここワーラルまでたどり着いた主人公たち。この国をちょっと散歩してみれば、人魚があちこちにいることがわかるだろう。シェルの家族はみんな主人公に声をかけてくれるけど、全員の名前が似ていて覚えにくいのが難点。



▲人魚はあちこちにいるけど、シエラだけは簡単に会えないかも。

バストークと同じく、ここワーラルにはユニークなイベントが満載されている。さすがは観光地を目指すワーラルならではといったところか。人魚が多く住んでいることもワーラルの特徴。遊覧船に乗りながら、人魚たちとの楽しい話に一日中明け暮れてみるのも一興だ。

2 名物フライパンリーフ

観光地としてワーラルを知らしめたのが、このフライパンリーフ。海洋の水が終始流れ込んでいるというのに、満杯になることはまずないと言われている。もしルーン大陸の7不思議をあげるとしたら、必ずそのなかのひとつに入るだろう。ただ、最近は潮の流れがきついために、観光に訪れる人はほとんどないと聞く。



5 小船に乗ってドンブラコ

ワーラルは周囲を海に囲まれた小島。よって、どうしても島と島の移動手段は船に限られてくるようだ。もちろん、主人公たちも船に乗ることはできる。船でしか行けない場所も結構あるから、まめに動いてみるといいんじゃないかな。

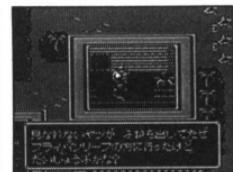
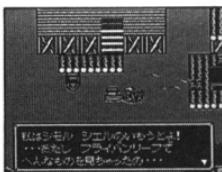
3 ユニークな王様?



ワーラルの国王はとってもアクティブ(行動的)な人だ。道具屋と武器屋の主人もじつはこの王様なのだ。

4 ボーケンまたまた登場

SFの行く先々に現われる冒險家、ボーケン。まるでSFの進撃ルートを知っているかのようにについてくるぞ。



▲船にゆられる長旅も悪くないかな、とか思ってしまう。

6 ふたりの神父……

ワーラルには、なぜか神父がふたりいる。そしてこのうちのひとりが、ガーディアナの血をひくシェード教会の神父の兄弟なのだ。彼は、兄弟が亡くなったことを知っているのだろうか……。



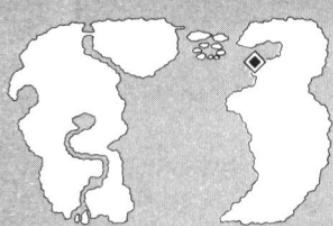
▲ひっそりと暮らしているもうひとりの神父さま。主人公たちを一度だけ助けてくれるのだ。

7 船の修理にや金かかる?

国王に頼んで船を直してもらったSF。さっそく次なる戦いへ出発しなければならないんだけど……。その前に、やっぱり船の修理代は払わなきやマズイんでしょーか。気になります。



▲信じられないくらいほど多額の修理費を要求する王様。いくらなんでもこんなには払えません。



ルドル

人口●40人 GNP●金貨1700枚



過疎化の進む神竜信仰の山村

ドラゴニア山塊の西側斜面は非常に急峻で、その自然の障壁がキプロ海に落ちる地域は、前を海、後ろを山に挟まれた非常に細長く狭い海岸線を形成している。この東大陸北西岸に位置するのがルドル村だ。

300年ほど前、当時絶滅の危機に瀕していた神竜保護のためガーディアナ王家の発案で各国から入植活動が行なわれ、開村された。当初は成果をあげた神竜保護活動だったが、徐々に行き詰まりを見せ、近年は「神竜絶滅説」の流布も手伝って離村する者が急増している。

この過疎化の問題はやや複雑な動向を見せており、現在村の人口は約40人。ところがすべて11才以下の子供たちだと伝えられる。大人たちはプロンプトの少し北にある村へ移動したらしい。大人たちが改宗してしまった神竜信仰が、子供たちの間ではまだ根強く残っており、この村の分裂は一種の宗教的断絶であると考え

る社会学者もいる。子供たちはカリンと言う少女をリーダーに、小規模ではあるが農業や漁業が再開され、従来の自給自足生活も回復された。さらに、かつての勢力範囲を越えドラゴニア山塊中腹まで進出し、狩猟活動も行なっているようだ。

村の分裂以前には穏やかなキプロ海での漁業が盛んで、海流によって発達した南北ふたつの砂州に囲まれた内海は格好の漁場であった事もあり、今後、分裂が解消すればルドルの経済復興は比較的容易に成されるのではないかと考えられている。

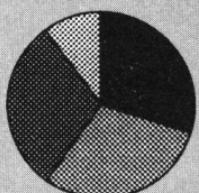


◆周囲を海と平野に囲まれている恵まれた風土を持つルドル村。話だけ聞いてみると、この村が過疎化に悩まされているなんて信じられない。ルドル村から東に行くと、神竜の生き残りがいるというドラゴニアがある。

◆10歳前後の子供たちはばかりが集まっているので、村はとてもにぎやかだ。遊んでいるわけではなく、それぞれが自分の仕事(炊事当番や洗濯係など)で、むしろ忙しく働いている。とはいっても村全体が、子供たちの遊び場という感じである。



■種族構成比■



ルドルもマナリナと同じように外見からは国に見えない。ゲームで言わせるとおり、村そのものである。種族構成はケンタウロスを除く各種族が平均的に集まっている。神竜の元に集まつたのだろう。

ここで買うならこんなもの

子供たちが店をやってるのかと思えば、いつもどおりの店主が待っている。どこにでも出現するリンドリンドの商人。たくましい商魂だ。

ここ、ルドルでの必須買い物アイテムは守りの杖だ。大魔道のふたりに装備させてやりたい。彼女たちにとっては最強の武器となるからだ。ランス系は、金貨状況に余裕があれば……、という程度。ドラゴニアの宝箱にハルバートがある以上、買う必要はないといえるだろう。

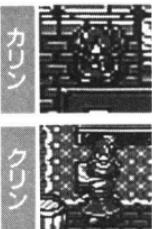
ドラゴニアには道具屋がある。買い物に行くことはないが、町中の宝箱内に恵みの雨があるので取るべし。

EVENT CHECK POINT

町内

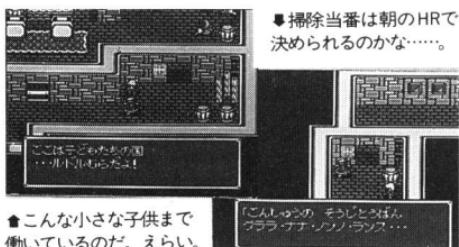
1 子供たちだけの村なのだ

ルドル村の運営は、現在ほとんど子供たちだけで行なわれている（ほとんど小学校のノリではあるが）。これはひとえに、リーダーであるカリン、クリン姉妹の統率力の高さにあるようだ。妹のクリンは、図書室で神々の遺産に関する情報も独自に調査中のこと。



ほとんど子供たちだけしかいないのに、なぜか暮らしが成り立っているというルドル村。ここで起るイベントは、村の東に位置する神竜の住むドラゴニアを含めたものが多い。ドラゴニアには人が住んでいないので、ここではルドル村のイベントのひとつとして紹介してみた。

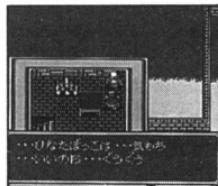
■掃除当番は朝のHRで決められるのかな……。



「こんじゅうの そうじとくばん。 グララ・ナナ・ソノ・ランプス…」

2 おとなはいないの？

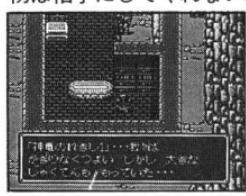
若者の姿はまったくない。ただ「子供たちだけではやっぱり心配じゃ」という理由から、おじいさんが数人残っているようだ。



1 バリュウを探してみよう

神竜の最後の生き残り、バリュウはドラゴニアのどこかに隠れている。もともと臆病な性格の子なので、主人公たちがやってきても最初は相手にしてくれないのだ。ただ、カリンの

ような子供たちの言うことはよく聞いているらしい。やっぱり、子供は子供どうしのほうがうちとけやすいのかも。



3 カインと主人公、運命のふたりダークソルの策略とは

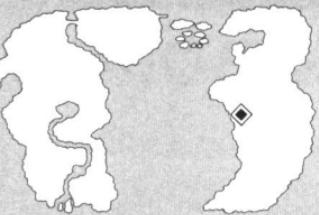
物語の序盤から中盤にかけて主人公の良きライバルとなったカインだが、ついにドラゴニアでSFとの決戦が行なわれることになる。カインを倒したそのとき、仮面の下から現われた本当の素顔は……。じつは、もともとカインと主人公は同じ使命を持ってこの世に送り込まれてきた剣士なのである。本来ならふたりが力を合わせてダークソルを倒すはずだったのだ……。

2 ボーケン、ついに迷う

またもや世界を旅する冒険家、ボーケンの登場だ。でも、なんで毎回こんな場所で登場するんでしょうか？ 次に現われるのはどこか？



◆竜の神殿はドラゴニアにある。この神殿の奥に眠るはふたりを裏にはめたのである。竜の神殿…やがてあらわれるふたりのえいゆうによりそのとびらはひらかれて道をしめす



プロンプト



人口●1000人 GNP●不明

勇者の血脉を伝える文明発祥の国家

東大陸の中南部、いわゆる「旧大陸」に広がる大国。建国は古く、およそ1000年前と伝えられている。前文明崩壊と同時に生き残ったわずかな人々によって興されたが、建国の目的として「創世記」に記された「黒き竜封印の使命を帯びた英雄の継承」。史実か否かは不明。歴史家達の研究は行き詰まっている。

現在は死火山だが、シガラス山の火山活動はこの地に幾度も災害をもたらした。完成間近であったプロンプト城が地中に埋没したのも大地震によるものだった。余談だがコンガ盆地も約7000年前の噴火によるカルデラである。

南西海岸に浮かぶメタファーとは建国以来宗教的交流が盛んだったが、近年頻繁に起きているダークソルの弾圧により国交は断たれたままである。前文明に関する古文書の多くはメタファーに残されたままだ。一連のダークソル事件に最も憤りを感じているのはプロンプトの歴史

家たちであろう。

高度科学文明を持っていたと伝えられる、古代人の末裔である彼らの文化水準は非常に高いものであったが、むしろそのことを隠すように質素な生活を営んで

いる。前文明の崩壊が科学技術の暴走によるものであるとする学説が定着して以来、その傾向は助長され、原始的ともいえる生活水準の衰退が見られる。現王グランド・ズッサ12世の発布した候約令にも一因があると考えられている。

主な産業は農業と狩り。ただし、土地が悪いためか収穫率は低い。食生活は、あまり豊かといえないだろう。

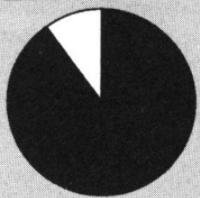


◆ジャングルの奥に位置し、ルーンファウストも正確な場所をつかんでない。ダークソルに見つけられていたら、さすがのプロンプトもいまのまではすまなかつたろう。ダークソルは火山より厄介な存在かも……。



◆プロンプトの人々は、概してスマートな体格をしているという。なんと、あの町の人々の姿(ヒゲ面上半身は裸)は変装用のスーツ! ……という囁もある。眞偽のほどは定かではない。しかし、あの姿からスマートなイメージは想像しにくい。失礼。

■種族構成比■



プロンプトは古代人の直系の末裔の国だ。そのため、人族が人口のほとんどを占めている。その他の種族は、判別不能。資料がないため、よくわかっていない。前文明のころから血筋を残しているという。

ここで買うならこんなもの

プロンプトはルーンファウストに攻め込まれていないため、強力な武器が並んでいる。鳥人にはブロードソード、戦士にはグレートアックスを与えてやること。大僧正には聖者の杖を……。これでまだ余裕があるようだったら、アサルトシェルまで手を伸ばそう。ただし、次のルーンファウストでバスター・ショットが買えることを忘れずにね。主人公は、プロンプトに着いた時点で光の剣を装備し、プロンプトを最後に出発するときはカオスブレイカーを持っているはずだ。もう、主人公に金貨をかけてやる必要はまったくないぞ。

EVENT CHECK POINT

町内

1 オラたちイナカモンだズラ



“古代人の末裔が住む国”だと思って来てみると、ガッカリするはず。なにしろ彼らの話す話題ときたら、「今日の晩メシは何ズラかねえ」と、食べ物の話ばかりなのだ。ただ、必ずボロを出している人もいるけどね。

あるイベントを境に、主人公に対するプロンプトの人々の対応ががらっと変わる。これは、プロンプトの人々が敵(ダークソルのこと)を欺くための“演技”をしていたため。古代人の末裔である彼らは、本来は素晴らしい知識とそれを活かす頭脳を持っている。物語も大詰め。

城内

1 国王クスコとそのまわり

プロンプトの国王、クスコにダークソルのことを話してみよう。すると、クスコはいきなり主人公を怪しいヤツだと決めつけて牢屋に入れてしまうのだ。でも、じつはこれには裏がある。クスコの真意を汲んであげよう。



◆プロンプトの城は地下にある。長い年月が城を地下に埋めてしまったのだ。

2 ポーケン、最後の大活躍！



やはりここにもポーケンが登場するぞ。今回は、主人公を助けてくれたりと大活躍。初めて役立ったな……。



●むむむ、この顔はどこかで見た顔だぞ！もしかして、彼は……。

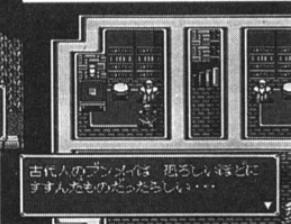
4 光の道メタファー、アダムとの出会い

城の一番奥には、メタファーに通じる「光の道」が用意されている。メタファーに到着したSFを待つものとは？主人公はアダム、ケイオスと出会い、記憶の泉からこの戦いの意味を聞かされるだろう。そして、自分の取るべき道を理解するはずだ。すべての悪を碎くために生まれた伝説の剣、“カオスブレイカー”とともに……！



◆「光の道」。たぶん、古代の文明が生んだ物質転送装置のようなものなのだろう。

●“神々の遺産”という言葉には、いろいろな意味が含まれている。もちろん古代文明もそのひとつ。



古代人の「光の道」は恐ろしいほどにすばんだものだったらしい……

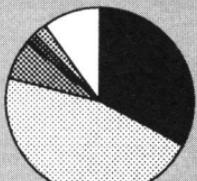


ルーンファウスト



人口●2000人 GNP●金貨3450枚

■種族構成比■



暴走する国際緊張の元凶国家

建国は約800年前、東大陸の南端にガーディアナ同様古えの城門警備の目的で興された。中心になったのはプロンプトの騎士階級であるが、この地にはもともと原始的な小国や蛮族が多く(ダークドラゴンによって完全に文明を破壊された者たち)、建国は難航を極めた。本国から再三にわたって騎士隊を増援したあと、ついに周辺の諸国を平定した。

政治的には立憲君主制を敷くが、騎士階級の発言力が非常に強く、徐々に王権は弱体化していった。現王アーク・レイ・ラムラドウVII世も、宰相ダークソルの強権をむしろ容認する政治姿勢を採っている。近年は特に著しい軍拡が推進され、周囲の小国を次々に軍事支配下に置き属領として吸收。領土も前王の治世から3倍以上に膨れ上がり一躍軍事大国に発展した。

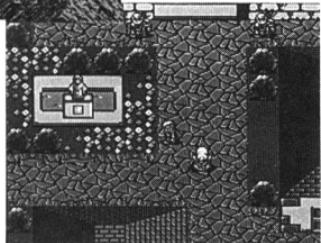
一方で從来の農業経済は崩壊し、かつて同じ時期に同じ目的で建国されたガーディアナとは

極端に異なる国家に変貌した。現在の経済を支えているのは属領からの搾取に他ならず、さらに侵略を続けるルーンファウスト軍の横暴は、ルナティック海を挟んだ西大陸諸国にまで驚異を与えている。

かつては武芸を尊ぶ騎士道精神の盟主として他国の尊敬を集めていたが、いつしか傭兵の移民が進み、ただ単に好戦的な民族性を持つに至った。以前からいた騎士たちは処刑されたらしい。暴走する軍拡思想に歯止めを掛けられる国内的要因は現在のところルーンファウストにはない。



◆少し前までは近隣にいくつもの小国があった。しかし、すべて滅ぼされ、ルーンファウストに統合されてしまった。万里の長城ばかりの城壁が張り巡らされ、軍事大国の威を感じさせる。それにしても立派すぎる。



◆ダークソル出現以前の平和な時代は、兄弟国のガーディアナと同様に最大の娯楽は騎士による武芸トーナメントだった。ガーディアナ以上にストイックな気風の国であったため、それ以外に娯楽と呼べるようなものはなかった。

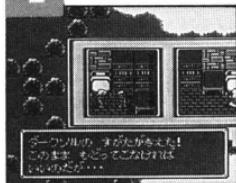
ここで買うならこんなもの

主人公たちがルーンファウストについたときは、ダークソルや兵士の姿はなかった。ということは自由に買い物ができるってことだ。とりあえずはめでたい話だぞ。しかし、ここまでくれば、ほとんど強力な装備は整っているし、新しい武器も宝箱から入手することのほうが多い。武器屋で武器を買うこともなくなってきたのだ。とりあえず、ディアーネたちにバスター・ショットを買ったら、ここで買うものは他にない。金貨が残っていても、不慮の事故のためのお布施に残しておいたほうが身のためだろう。

EVENT CHECK POINT

町内

1 敵地に乗り込んだのはいいが……



町に入った瞬間から戦闘が始まるのかと思いつつ、町内の雰囲気はおっとりしたもの。人々はSFたちを歓迎してくれているようだ。これは、軍の中枢部の大半がすでに国を脱出してしまったためのようだ。

いろいろな苦労を重ねて、やっとルーンファウストまでやってきた。しかし、町の様子は敵地に乗り込んだという気がしてこないほど戦争当事国のムードはない。皇帝ラムラドゥやダークソルは、すでに違う場所へ城を建設している。ルーンファウストは、もう平和な町なのだ。

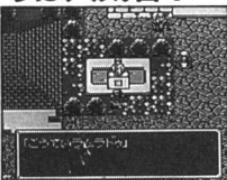
城内 1

1 旧ルーンファウスト城は

今まで皇帝が控えていた城。軍事国家の城というと、豪華絢爛な宮殿や立ち並ぶ武器の数々を想像させる。しかし、この城にはそのような姿はない。質素も質素。ガーディアナより質素なのではなかろうか？ ラムラドゥやダークソルがいなくなった後は、賢者のマハトが城を管理している。行く先がわからなくなったら、彼に悩みを聞いてもらおう。

2 皇帝ラムラドゥは人気者？

今でこそ軍事国家を爆進しているが、以前はのんびりした農業国だったルーンファウスト。皇帝ラムラドゥもそのころは立派な王様だったのだ。宰相になるダークソルさえ来なければ……。



▲ルーンファウストの町の中央には、ラムラドゥの銅像が立っているのだ。

城内 2

1 新規開設ルーンファウスト城！

のっけからダークソルと対面する。しかし、すぐに対戦できるわけではない。ダークソルが奥に引っ込むと、今度はラムラドゥが出現するのだ。宰相の前に皇帝が相手をする。ああ、すべてダークソルが悪いのか？



▲アンタに友達とか言わたくないっすよ。ホント。

対決！ 皇帝ラムラドゥ！

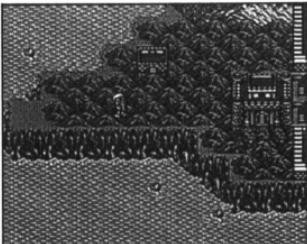
ルーンファウスト城では、厄介な障害物を倒してから、皇帝ラムラドゥとの戦いが待っている。城内に入ればすぐに戦える、という早急な展開にはならない。キメラやブルードラゴンなどの

古えの城

1 どうやって入るの？

皇帝ラムラドゥを倒し、ダークソルを追いかけるSF。しかし、古えの城門は開かない。ここからしか古えの城へは入れないはずだ。いったい、どうやったら城内に入れるのか？ わからないことがあったら、賢者マハトに聞いてみることだ。

カ
オ
ス
オ
ス
ブ
レ
イ
カ
ー



最後の決戦の場所になる

古えの城とは こんなところだ

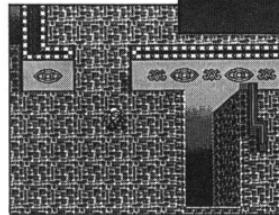
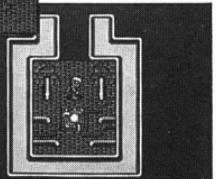
悪魔の城か、神の聖域か？

ダークドラゴンが封印された場所。本来は海底資源採掘プラントとして、古代人によって設計製作されたものである。直径10キロを越える巨大建造物であり、古代科学をもってしても製作から完成までには20年の歳月を要した。半永久的に海底で使用されることを想定しており、1000気圧以上の圧力に耐えられるように設計され、特殊合金の骨組みにセラミックコーティングされた外装部を持つ。

文明崩壊の危機を迎えた古代人たちは、この海底プラントをダークドラゴン封印の目的に転用、<コロッサス>に代表される防衛システムを施した後に海底深くにしづめた。後に<秘伝の書>と呼ばれる一枚の金属片のみに、この施設のコントロールを可能とするマニュアルが書き込まれた。「SF」最後の舞台である。

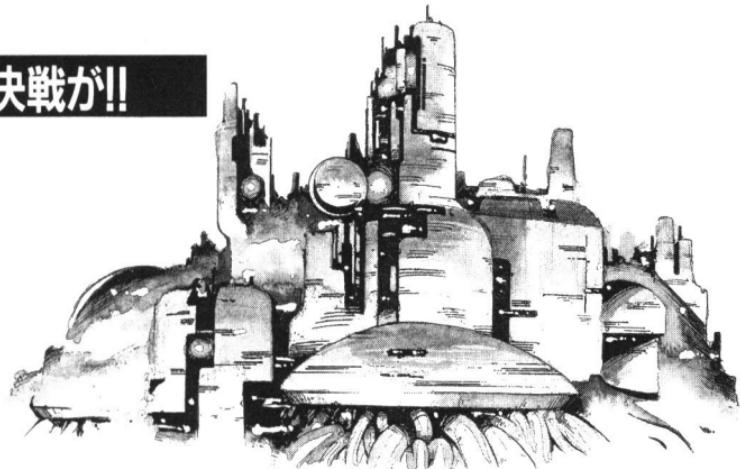


◆古えの城門。ガーディアナ王国の西にもあったが、これはルーンファウストの東にあるものだ。この奥に城へ通するスイッチがある。



◆城門からワープしてきたところ。機械がふんだんに使われている。古代文明のパワーを感じさせる。

ここで決戦が!!





DATA FILE

データファイル

『SF』に関する
データを詳しく掲載



シャイニングフォース軍 キャラクターデーター覧

各キャラクターの特性を理解し 転職するタイミングを考えよう

レベルアップ時にパラメーターが上昇する数値にも特徴がある。たとえば、レベルが低いときは1回のレベルアップで大幅に数値がアップするが、後半になるとその数値が減少していく減速型、そしてその逆の加速型、毎回一定の数値で上昇する平均型などがある。これらを把握し損のない転職をしよう。

表の見方

- HP…体力
- MP…魔力
- AP…攻撃力
- DP…防御力
- MV…移動力
- AG…敏捷性

成長例

主人公

英雄に転職してさらにパワーアップ。一騎当千の強さ。

LV	HP	MP	AP	DP	MV	AG
1	24	24	24	24	24	24
2	24	24	24	24	24	24
3	24	24	24	24	24	24
4	24	24	24	24	24	24
5	24	24	24	24	24	24
6	24	24	24	24	24	24
7	24	24	24	24	24	24
8	24	24	24	24	24	24
9	24	24	24	24	24	24
10	24	24	24	24	24	24
11	24	24	24	24	24	24
12	24	24	24	24	24	24
13	24	24	24	24	24	24
14	24	24	24	24	24	24
15	24	24	24	24	24	24
16	24	24	24	24	24	24
17	24	24	24	24	24	24
18	24	24	24	24	24	24
19	24	24	24	24	24	24
20	24	24	24	24	24	24

ゴート

肉弾戦のエキスパート。近く敵を一撃で粉砕するぜ。

LV	HP	MP	AP	DP	MV	AG
1	10	10	10	10	10	10
2	10	10	10	10	10	10
3	10	10	10	10	10	10
4	10	10	10	10	10	10
5	10	10	10	10	10	10
6	10	10	10	10	10	10
7	10	10	10	10	10	10
8	10	10	10	10	10	10
9	10	10	10	10	10	10
10	10	10	10	10	10	10
11	10	10	10	10	10	10
12	10	10	10	10	10	10
13	10	10	10	10	10	10
14	10	10	10	10	10	10
15	10	10	10	10	10	10
16	10	10	10	10	10	10
17	10	10	10	10	10	10
18	10	10	10	10	10	10
19	10	10	10	10	10	10
20	10	10	10	10	10	10

タオ

プレイズレベル4の使い手。唱えられる魔法も多彩だぞ。

LV	HP	MP	AP	DP	MV	AG
1	20	20	20	20	20	20
2	20	20	20	20	20	20
3	20	20	20	20	20	20
4	20	20	20	20	20	20
5	20	20	20	20	20	20
6	20	20	20	20	20	20
7	20	20	20	20	20	20
8	20	20	20	20	20	20
9	20	20	20	20	20	20
10	20	20	20	20	20	20
11	20	20	20	20	20	20
12	20	20	20	20	20	20
13	20	20	20	20	20	20
14	20	20	20	20	20	20
15	20	20	20	20	20	20
16	20	20	20	20	20	20
17	20	20	20	20	20	20
18	20	20	20	20	20	20
19	20	20	20	20	20	20
20	20	20	20	20	20	20

主人公

LV1 ●HP12 ●MP8 ●AP14
●DP4 ●MV6 ●AG4

種族 人間

職業 剣士→英雄

持ち物/ミドルソード 魔法/リターン

ケン

LV1 ●HP8 ●MP0 ●AP13
●DP8 ●MV7 ●AG5

種族 ケンタロウス

職業 騎士→バラディン

持ち物/スピア 魔法/なし

バラディンになると攻撃力の上昇が平均型から加速型に変わる。騎士のときにある程度攻撃力をアップしてから転職するほうが、大きな戦力として期待できそうである。HPがどんどん増えるのが特徴。

メイ

LV2 ●HP12 ●MP0 ●AP14
●DP7 ●MV7 ●AG7

種族 ケンタロウス 職業 騎士→バラディン

持ち物/ブロンズランス 魔法/なし

騎士のときにはHPの上昇が加速型。つまり、あせって転職すると、バラディンになったときに序盤はHPが少なくて苦労することに。メイなら騎士のときはHPが35まで増加する。覚えておこう。

アーサー

LV4 ●HP9 ●MP0 ●AP15
●DP6 ●MV7 ●AG7

種族 ケンタロウス 職業 騎士→バラディン

持ち物/ブロンズランス 魔法/今はなし

騎士、バラディンどちらのときも各パラメーターの上昇が加速型。最初はレベル15を過ぎたあたりからの急成長には目を見張るものがある。展形的な大器型のキャラクターと言えるであろう。

ペイル

LV8 ●HP19 ●MP0 ●AP24
●DP20 ●MV7 ●AG15

種族 ケンタロウス

職業 騎士→バラディン

持ち物/ブロンズランス 魔法/なし

ペイルの場合は敏捷性の上昇パターンが騎士のときには減速型、バラディンのときには加速型と異なっている。このキャラクターも早めの転職が望ましい。どのレベルで見切りをつけるかが問題。

バンガード

LV8 ●HP30 ●MP0 ●AP20
●DP12 ●MV7 ●AG11

種族 ケンタロウス 職業 騎士→バラディン

持ち物/ブロンズランス 魔法/なし

仲間になってすぐに転職チャンスがくるキャラクターだ。転職前と後であまりパラメーターの上昇パターンが変わらない。ここはあまり気にせずにすぐに転職した方があとと楽かもしれない。

*各キャラクターのデーターは仲間になった時点のもの。ただし数値は乱数が含まれているので、上の表のとおりになるとはかぎらない。

アーネスト

LV 8 ●HP20 ●MP 0 ●AP23
●DP17 ●MV 7 ●AG14

種族 ケンタロウス 職業 騎士→バラディン

持ち物/ブロンズランス 魔法/なし

このキャラクターも転職してもバラメーターの上昇パターンがあまり変わらないタイプ。しかし、転職直後の能力の低下が心配なら、ある程度レベルアップさせてからでもいいだろう。

ゴート

LV 2 ●HP12 ●MP 0 ●AP16
●DP 8 ●MV 6 ●AG 4

種族 ドワーフ 職業 戦士→魔戦士

持ち物/ハンドアックス 魔法/なし

ほとんどのバラメーターが平均して上昇する。転職後も同じ。ということはプレーヤーの狙いによって、転職のタイミングは変わってくる。HPが最大の28になってからが一番得かもしれない。

ディアーネ

LV 6 ●HP15 ●MP 0 ●AP22
●DP 7 ●MV 5 ●AG12

種族 エルフ 職業 アーチャー→ボウマスター

持ち物/はがねのや 魔法/なし

転職後は唯一減速型だった敏捷性も他のバラメーターと同じように平均型の上昇パターンになる。レベルアップ時に敏捷性の上昇する数値が低くなったら、転職するべきタイミングなのかも。

ガンツ

LV 8 ●HP14 ●MP 0 ●AP24
●DP16 ●MV 4 ●AG13

種族 アルマジロ 職業 スチームナイト→スチームバロン

持ち物/ブロンズランス 魔法/なし

スチームバロンに転職させたあとは敏捷性、HP、必殺の一撃を出す確率など、ほとんどが減速型へ。ということは転職直後の能力の低いときに数値がガシガシあがってくれて助かる、ということだ。

アンリ

LV 3 ●HP10 ●MP13 ●AP16
●DP 4 ●MV 5 ●AG 8

種族 人間 職業 魔道士→大魔道

持ち物/バースティック 魔法/ブレイズ

転職前はMPの上昇パターンが減速型、大魔道になると平均型に変わる。だからMPが最大値になる前に転職してしまったほうが、時間的にムダのないキャラクターの育てかたといえるかも。

ラグ

LV 1 ●HP 8 ●MP 0 ●AP15
●DP 7 ●MV 6 ●AG 4

種族 ドワーフ 職業 戦士→魔戦士

持ち物/ショートソード 魔法/なし

戦士の特徴はその高い攻撃力と防御力。対してHPはそんなに高くならない。このキャラの場合はレベル10まで達したらすぐ転職させるべき。戦士では減速型だった上昇パターンが平均型に変わらるからだ。

ハンス

LV 1 ●HP12 ●MP 0 ●AP14
●DP 5 ●MV 5 ●AG 6

種族 エルフ 職業 アーチャー→ボウマスター

持ち物/きのや 魔法/なし

アーチャーのときは攻撃力、守備力などが後半のレベルになるほど加速的に上昇していく。ここはあせって転職させる前にじっくりと育てたいところだ。戦士たちの援護射撃などにどんどん参加させよう。

ライル

LV 8 ●HP14 ●MP 0 ●AP30
●DP 9 ●MV 7 ●AG 8

種族 ケンタロウス亞種 職業 アサルトナイト→バスターナイト

持ち物/ロビンのや 魔法/なし

アサルトナイトのときもバスターナイトのときも、バラメーターはすべて平均型の上昇パターンで数値が増加していく。使うべき武器が手に入ったときなどに転職させる、そのぐらいの気構えでいいだろう。

タオ

LV 1 ●HP11 ●MP 7 ●AP 8
●DP 4 ●MV 5 ●AG 6

種族 エルフ 職業 魔道士→大魔道

持ち物/きのつえ 魔法/ブレイズ

魔道士のときはすべてのバラメーターが平均的に上昇する。ただ転職するとHPの上昇パターンが加速型になってしまふ。大魔道になったばかりのときは、他のキャラクターの護衛が必要になってくるかも。

ドミンゴ

LV 1 ●HP24 ●MP15 ●AP10
●DP16 ●MV 4 ●AG13

種族 魔法生物 職業 魔法生物

持ち物/なし 魔法/フリーズ

バラメーターはすべて平均型の上昇パターン。転職はなし。レベルアップあまり気にすることはない。ただ、仲間になったときはレベル1なので、積極的に戦闘に参加させて早く一人前にしてやろう。

アレフ

LV15 ●HP16 ●MP29 ●AP22
●DP11 ●MV5 ●AG19

種族 フォックスリング 職業 魔道士→大魔道

持ち物/パワースティック 魔法/ブレイズ2 フリーズ2 スパーク1

このキャラクターの場合、仲間になった時点で転職するかどうかが選択可能なのだ。魔道士、大魔道ともにパラメーターの上昇パターンはほとんど平均型。転職時の能力の低下をフォローできるなら転職だ。

チップ

LV2 ●HP11 ●MP10 ●AP10
●DP5 ●MV5 ●AG4

種族 キャントール 職業 僧侶→大僧正

持ち物/きのつえ 魔法/ヒール1

僧侶のときも大僧正のときもパラメーターの上昇パターンはほとんど平均型である。レベル10に成長したたらすんなり転職させててもいいのではないかだろうか。序盤の数少ない僧侶。大事に育てたい。

ゴング

LV1 ●HP11 ●MP8 ●AP11
●DP4 ●MV5 ●AG6

種族 巨人 職業 モンク→マスターモンク

持ち物/なし 魔法/ヒール1

転職しようか躊躇しているプレーヤーがいたら、いますぐには転職を進めたい。マスターモンクとなったあとは必殺の一撃を出す確率が加速度的に高くなっていくからである。これは非常に大きい。

アモン

LV5 ●HP16 ●MP0 ●AP16
●DP7 ●MV7 ●AG10

種族 鳥人 職業 鳥人→バードラー

持ち物/ミドルソード 魔法/なし

夫のバーバロイと違ってこちらは各パラメーターが平均的に上昇する。仲間にしてから転職可能なレベルになるまでは、ある程度余裕があるので鳥人として最大値まで育てるかどうか判断しよう。

バリュウ

LV9 ●HP18 ●MP0 ●AP28
●DP17 ●MV5 ●AG10

種族 神竜 職業 ドラゴン→ドラゴンマスター

持ち物/なし 魔法/なし

注目すべきは攻撃力。ドラゴンマスターに転職後はさらに高くなっていく。自分のパーティに頼りになる肉弾戦専用のキャラクターがいなかつたら、思い切ってレベル10で転職するのも悪くない手だ。

ロウ

LV1 ●HP11 ●MP10 ●AP10
●DP5 ●MV5 ●AG5

種族 ホビット 職業 僧侶→大僧正

持ち物/きのつえ 魔法/ヒール1

大僧正に転職したあとは、HPの他は平均的にパラメーターが上昇していく。HPだけは途中で上昇する数値が減少ていき、またその数値が増加していくという変わったパターンを持っているのだ。

トーラス

LV16 ●HP23 ●MP25 ●AP24
●DP12 ●MV5 ●AG15

種族 ホビット 職業 僧侶→大僧正

持ち物/パワースティック 魔法/ヒール2 オーラ1 スペルウォル アンチドウテ

アレフ同様、仲間になる時点でレベルが15とかなり高い。やはりここでも間髪いれずに転職させるべきだろう。HPは僧侶のときの最大値に近いものがあるし、あまり悩む必要もないはずだ。

バルバロイ

LV5 ●HP15 ●MP0 ●AP17
●DP12 ●MV7 ●AG11

種族 鳥人 職業 鳥人→バードラー

持ち物/ミドルソード 魔法/なし

全体的にパラメーターは減速型に設定されている。転職時のリスクを少なくするために、鳥人としての能力の限界までレベルアップさせるのは時間的にムダといえる。レベル10にならバードラーへ転職。

コーキチ

LV7 ●HP14 ●MP0 ●AP21
●DP10 ●MV8 ●AG12

種族 人間 職業 ウイングナイト→スカイロード

持ち物/ブロンズランス 魔法/なし

攻撃力や敏捷性などの戦闘面は減速型、それに対してHPやMPは加速型の上昇パターンに設定されている。十分な攻撃力を得たらすぐ転職するか、それでもHPがある程度増えるまで待つか悩むところ。

ザッパ

LV9 ●HP23 ●MP0 ●AP27
●DP14 ●MV7 ●AG12

種族 ウルフリング 職業 ワーウルフ→ウルフバロン

持ち物/なし 魔法/なし

転職開始のレベルで仲間になるキャラクターだ。しかし、ここで焦ってウルフバロンに転職するよりは、その高い攻撃力をワーウルフの限界値まで成長させてからのほうが得策かもしれない。

アダム

LV10 ●HP35 ●MP0 ●AP23
 ●DP24 ●MV4 ●AG12

種族 ロボット 職業 機械兵→機神

持ち物/なし 魔法/なし

もともと攻撃力やHPなどが高く設定されているので、能力が大幅に低下する転職直後も仲間の足を引っ張ることなく戦闘に参加できるだろう。機神になるタイミングはプレーヤーしだいといえる。

ハンゾウ

LV1 ●HP23 ●MP10 ●AP41
 ●DP16 ●MV7 ●AG21

種族 人間 職業 シノビ

持ち物/ひっさつのつるぎ 魔法/スリープ1

このキャラクターも転職しない。上昇パターンはムサシ同様すべて平均型。といっても、仲間になった時点でかなりの攻撃力をH Pを持っているので、レベルアップに気を使うことはないだろう。

魔法を覚えるレベル

たとえ同じ職業でも、キャラクターによって覚える魔法の種類や、その魔法を覚えるレベルも違う。

LV	アンリ	アレフ	タオ	ロウ	チップ	トーラス	ゴンク	トミンゴ	アーサー	ハンゾウ
1	ブレイズ1	ブレイズ1	ブレイズ1	ヒール1	ヒール1	ヒール1	ヒール1	フリーズ1		スリープ1
2										
3		フリーズ1								
4			ブレイズ2	アンチドウテ1		アンチドウテ1		フリーズ2		アンチスペル1
5	フリーズ1				ヒール2					
6		ブレイズ2				ヒール2				
7				ヒール2		ヒール2		イリュート1		ソウルスチル1
8	ブレイズ2		スリープ1		スロウ1		ヒール2			
9		フリーズ2								
10	イリュート1			スロウ1						
11										
12		スパーク1	ブレイズ3		クイック1	スペルウォル1				
13	フリーズ2			クイック1				フリーズ3		
14										
15									ブレイズ1	スペルウォル1
16	フリーズ3		アンチスペル1	ヒール3	ヒール3	オーラ1	ヒール3			
17		スパーク2								ソウルスチル1
18										
19	スパーク1			スロウ2						
20			ブレイズ4		オーラ1	オーラ2		アタック1	フリーズ1	
21					ヒール4					
22		スパーク3		ヒール4						
23	フリーズ4					オーラ3	ヒール4			
24										
25				クイック2					スパーク1	ソウルスチル2
26	スパーク2	ソウルスチル1								
27			アタック1					フリーズ4		
28					オーラ2	オーラ4				
29										
30		スパーク4					オーラ1			

ムサシ

LV1 ●HP28 ●MP0 ●AP49
 ●DP18 ●MV5 ●AG16

種族 人間 職業 サムライ

持ち物/きくいちもんじ 魔法/なし

転職しない特別なキャラクター。バラメーターの上昇パターンはすべて平均型。このキャラクターで注目したいのは必殺の一撃を出す確率が非常に高いこと。HPの高い敵が相手のときは一番最初に攻撃だ。

ヨーグルト

LV1 ●HP1 ●MP1 ●AP1
 ●DP1 ●MV1 ●AG1

種族 ヨーグルト 職業 ヨーグルト

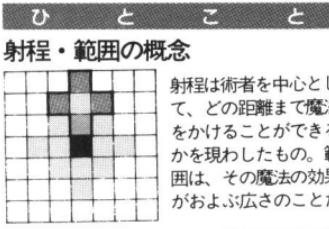
持ち物/なし 魔法/なし

各バラメーターの最大値が1という豪傑。ほとんどお笑いキャラクターなので、戦闘に役立てようなどとは思ってはいけない。まあ、こんな能力なら誰も進んで使おうとはしないだろうが……。

魔法一覧

M A G I C

魔法の大部分は何段階かにレベルアップする。威力の方はもちろん、複数のキャラクターに同時に唱えることも可能になってくるのだ。魔道士や僧侶のレベルアップははなにかとおろそかになりがちだが、それでは勝利は遠い。



ひとこと
射程・範囲の概念

名称	LV	射程	範囲	効果範囲	使用効果	消費MP
攻撃魔法	フレイズ	1	2	1	敵1 最大8のダメージ	2
	フレイズ	2	2	2	敵全 最大10のダメージ	5
	フレイズ	3	2	2	敵全 最大15のダメージ	8
	フレイズ	4	2	1	敵1 最大40のダメージ	8
スパーク	フリーズ	1	2	1	敵1 最大10のダメージ	3
	フリーズ	2	2	2	敵全 最大12のダメージ	7
	スパーク	3	3	2	敵全 最大18のダメージ	10
	スパーク	4	4	1	敵1 最大50のダメージ	10
ソウルスチル	スパーク	1	2	2	敵全 最大14のダメージ	8
	スパーク	2	3	3	敵全 最大16のダメージ	15
	スパーク	3	3	3	敵全 最大25のダメージ	20
	ソウルスチル	4	3	1	敵1 最大60のダメージ	20
回復魔法	ソウルスチル	1	2	1	敵1 一定の確率で死を与える	8
	ソウルスチル	2	2	2	敵全 //	15
	ヒール	1	1	1	味1 HPを最大15ポイント回復	3
	ヒール	2	2	1	味1 HPを最大15ポイント回復	6
間接魔法	ヒール	3	3	1	味1 HPを最大30ポイント回復	10
	ヒール	4	1	1	味1 HPを完全に回復	20
	オーラ	1	3	2	味全 HPを最大15ポイント回復	7
	オーラ	2	3	3	味全 HPを最大15ポイント回復	11
他	オーラ	3	3	3	味全 HPを最大30ポイント回復	15
	オーラ	4	3	全	味全 HPを完全に回復	18
	アンチドウテ	1	1	1	毒を消す	9
	スペルウォル	1	2	1	味1 一定の確率で魔法の攻撃を防ぐ	5
アントスペル	1	2	1	敵全 一定の確率で魔法を使えなくなる	5	
イリュート	1	2	1	敵全 一定の確率で命中率を下げる	6	
アタック	1	3	1	味1 攻撃力を約15ポイント上げる	15	
クイック	1	1	1	味1 敏捷性を約15ポイント上げる	5	
	2	2	2	味全 敏捷性を約15ポイント上げる	16	
スロウ	1	2	1	敵1 敏捷性を約15ポイント下げる	5	
	2	2	2	敵全 敏捷性を約15ポイント下げる	20	
スリープ	1	2	1	敵1 眠らせる	6	
リターン	1	主	主	味全 戦闘を放棄し最寄りの町に撤退	8	

*武器・魔法ともにダメージの数値には乱数が含まれており、上の表のとおりになるとは限らない。

武器一覧

WEAPONS

序盤は武器屋でしか手に入らない武器類だが、後半に登場する強力な武器などは、宝箱の中にあることが多いのだ。なかには道具として使うと必殺の一撃が出やすくなったり、魔法と同じ効果のある変わったものもある。それと強い武器を装備するのもいいが、装備する本人の攻撃力もしっかりあげておくようにしよう。

名称	価格	威力	特殊効果	呪	装備可能な職業
ショートソード	100	攻撃力+5			主NC・戦NC・鳥NC
ミドルソード	250	攻撃力+8			主NC・戦NC・鳥NC
ロングソード	750	攻撃力+12			主NC・鳥NC
スチールソード	2500	攻撃力+16			主C・鳥C・忍・侍
ブロードソード	4800	攻撃力+20			主C・鳥C・忍・侍
ひっさつのけん	7200	攻撃力+25	1/16の確率で即死		主C・鳥C・忍・侍
きくいちもんじ	12000	攻撃力+30	必殺の確率UP		主C・鳥C・忍・侍
ひかりのけん		攻撃力+?	スパーク2の効果		主C
あんこくのけん		攻撃力+?	ソウルチルの効果	○	主C・鳥C
カオスブレイカー		攻撃力+?	フリーズ3の効果		主C

きのや	320	攻撃力+8・射程2		弓NC
はがねのや	1200	攻撃力+13・射程2		弓NC
ロビンのや	3200	攻撃力+18・射程2~3	1/8の確率で即死	弓NC
アサルトシェル	4500	攻撃力+27・射程2~3		弓C
バスター・ショット	12400	攻撃力+?		弓C

ラ	ブロンズランス	300	攻撃力+9		騎NC
ン	スチールランス	3000	攻撃力+18		騎C
ス	クロムランス	4500	攻撃力+22		騎C
ス	ハルバード	8500	攻撃力+25		騎C
ス	デビルランス	?	攻撃+?	スペルウォルの効果	○ 騎C

スピア	150	攻撃力+6・射程1~2		騎NC	
スピア	900	攻撃力+15・射程1~2		騎NC	
ア	バルキリー	?	攻撃力+?・射程1~2	毎ターンごとにHP3回復	騎C

斧	ハンドアックス	200	攻撃力+7		戦NC
	ミドルアックス	800	攻撃力+11		戦NC
	バトルアックス	2600	攻撃力+16		戦C
	ヒートアックス	6500	攻撃力+22	ブレイズ2の効果	戦C
	グレートアックス	10000	攻撃力+26		戦C
	アトラスのおの	?	攻撃力+?	ブレイズ2の効果	戦C

杖	きのつえ	80	攻撃力+4		魔NC・僧NC
	パワースティック	500	攻撃力+12		魔NC・僧NC
	まもりのつえ	3200	攻撃力+18・守備力+18		魔C・僧C
	せいじやのつえ	8000	攻撃力+28	毎ターンにHP3回復	僧C
	デーモンロッド	?	攻撃力+?	敵または味方のMP吸収	○ 魔C・僧C

*騎士にはスチームナイト、ワイングナイトが含まれる。Nは戦闘前、Cは戦闘後を表す。

アイテム一覧

ITEMS

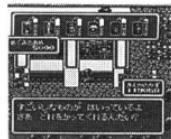
注目すべきは能力アップ①のリング類である。このアイテムは装備するとパラメーターがアップするだけではなく、そのまま道具として使っても魔法と同じ効果を發揮するのだ。しかし、道具として二度も使うと壊れてなくなってしまうのが難点。そこで、一度使ってヒビが入った状態のときに道具屋で修理してもらうようにする。こうすれば町に戻るまでは一度しか使えないが、ずっとリングを装備することができるぞ。

	名称	価格	使用効果	備考	呪
通常	やくそう	10	HPを10ポイント回復	一度使うとなくなる	
	かいふくのみ	200	HPを20ポイント回復	一度使うとなくなる	
	どくけしそう	20	毒の治療	一度使うとなくなる	
	てんしのはね	40	戦闘を放棄し最寄りの町へ撤退	一度使うとなくなる	
	めぐみのあめ	5000	味方全員のHPを最大45回復	一度使うとなくなる	
能力アップ①	ちからのリング	1000	攻撃力4ポイントアップ	戦闘中に使うとアタック1の効果	
	まもりのリング	1000	守備力4ポイントアップ	戦闘中に使うとアタック1の効果	
	はやてのリング	1200	すばやき4ポイントアップ	戦闘中に使うとリターンの効果	
	いたてんリング	1000	移動力が2アップ		
	しろのリング	2000	守備力6ポイントアップ	戦闘中に使うとオーラ2の効果	
	くろのリング	8500	攻撃力6ポイントアップ	戦闘中に使うとブレイズ2の効果	○
	イビルリング	15000	攻撃力8ポイントアップ	戦闘中に使うとスパーク3の効果	○
能力アップ②	ヨーグルトリング	?	?	?	?
	ちからのワイン	500	攻撃力1~2ポイントアップ	一度使うとなくなる	
	まもりのミルク	500	守備力2ポイントアップ	一度使うとなくなる	
	はやてのチキン	500	すばやき1~2ポイントアップ	一度使うとなくなる	
	いたてんビーマン	1500	最大HPが1~2アップ	一度使うとなくなる	
イベント・その他	げんきのパン	500	最大HPが1~2アップ	一度使うとなくなる	
	かがやきのたま	-	イベントアイテム	店に売れない	
	げっこうのせき	-	イベントアイテム	店に売れない	
	つきのしづく	-	イベントアイテム	店に売れない	
	ドミンゴたまご	2000	イベントアイテム	店に売れる	
	すごいみずき	?	隠れアイテム	?	
	きついふく	?	隠れアイテム	?	
	けんじ	?	隠れアイテム	?	
	てっぽう	?	隠れアイテム	?	
	かくちゃん	?	隠れアイテム	?	
	ようじ	?	隠れアイテム	?	

ひとこと

武器・アイテムの"ほりだしもの"はアイテムの預かり所に持っていく

ゲームも後半になって、武器やアイテムが余りだしてきたら、それらを道具屋か武器屋に持っていくってみよう。店主が珍しいものと判断した場合に限り、店のラインナップに加わっていくことになるのだ。強力な武器などが並ぶさまは



なかなか壮观なものがある。もちろん、一度売った武器でも買い戻すことができる。これって質屋と同じじゃない?

ルーンファウスト軍 キャラクターデータ一覧

ルーンファウスト軍のなかには魔法を使うキャラクターも多いが、どの敵がどんな魔法を使うのかを戦闘のまえにチェック

表の見方

HP : 体力
MP : 魔力
AP : 攻撃力
DP : 防御力
MV : 移動力
AG : 敏捷性



ゴブリン

HP : 12
MP : 0
AP : 9
DP : 6
MV : 5
AG : 5

第1章、ガーディアナに登場する小鬼。ショートソードを装備している。一番弱いザコキャラ。



ドワーフ

HP : 12
MP : 0
AP : 12
DP : 8
MV : 4
AG : 5

第1章の一ディアナに出現。ハンドアックスを装備していて、ゴブリンよりは少しだけ手ごわい。



ルーンナイト

HP : 14
MP : 0
AP : 16
DP : 7
MV : 7
AG : 7

第1章から登場するルーンファウスト国の騎士。ブロンズランスによる攻撃の威力はあなどれない。



オオコウモリ

HP : 14
MP : -
AP : 11
DP : 6
MV : 7
AG : 9

第1章、ガーディアナ地方から登場する。魔法は使わないが、特殊攻撃によって眠らされることもある。



スナイパー

HP : 13
MP : 15
AP : 5
DP : 5
MV : 5
AG : 7

第1章のアルタローン市街戦から登場する。木の矢によって遠隔攻撃をしかけてくる。



ダークメイジ

HP : 13
MP : 26
AP : 10
DP : 6
MV : 5
AG : 9

第1章のアルタローンから登場。木の杖と守りのリングを装備しており、レベル2のブレイズを使う。



ゾンビ

HP : 15
MP : -
AP : 8
DP : 13
MV : 5
AG : 7

第2章のリンドリンド地方から登場する。こいつに攻撃されると毒に冒されることもある。



スケルトン

HP : 15
MP : -
AP : 21
DP : 16
MV : 8
AG : 7

第2章の暗黒洞窟から登場する。ロングソード、ミドルソード、守りのリングを装備している。



ヘルビエロ

HP : 15
MP : -
AP : 18
DP : 11
MV : 5
AG : 7

第2章のサーカスで登場する。ミシャエラドールの護衛談衛をしているが、それほど恐ろしくない。



パペット

HP : 14
MP : 15
AP : 14
DP : 10
MV : 5
AG : 7

第2章のサーカスで登場する。フリーズを操るほか、不気味な呪文で相手のMPを奪う。



ドール

HP : 16
MP : -
AP : 16
DP : 10
MV : 5
AG : 8

第2章のサーカスで登場する邪悪な操り人形。魔法は使わないが、毒を持っている。



ミシャエラドール

HP : 35
MP : 1
AP : 25
DP : 13
MV : 6
AG : 13

第2章のサーカスで、登場する。レベル3のフリーズで攻撃していく。HP自然回復あり。



グール

HP : 25
MP : -
AP : 23
DP : 14
MV : 6
AG : 9

第2章のシェード教会のボス。攻撃力が高くあなどれない敵ではあるが、ボスにしては弱いだろう。



リザードマン

HP : 20
MP : -
AP : 24
DP : 12
MV : 6
AG : 12

第3章の採石場から登場するトカゲ男。必殺の一撃をよく出すので、防御力の弱いキャラは注意しよう。



プリースト

HP : 16
MP : -
AP : 21
DP : 9
MV : 5
AG : 10

第3章の採石場から登場する。ヒールの呪文を使い、味方のHPを回復させようとする。



ハンターエルフ

HP : 16
MP : -
AP : 26
DP : 8
MV : 6
AG : 10

第3章の採石場から登場する。鋼の矢を装備しており、遠隔攻撃が得意。射程範囲に入らないように。



ペガサスナイト

HP : 18
MP : -
AP : 21
DP : 16
MV : 7
AG : 12

第3章のバストーク地方から登場。空を飛ぶキャラなので、地形効果に係なく移動ができるのだ。



シルバーナイト

HP : 16
MP : -
AP : 18
DP : 12
MV : 7
AG : 11

第3章の一本橋から登場する。ブロンズランスを装備しているが、ペガサスナイトよりはやや弱い。



レーザーアイ

HP : 30
MP : -
AP : 14
DP : 19
MV : -
AG : 27

第3章の一本橋で登場する古代の秘密兵器。一定の間をおいて巨大なレーザーが発射される。強力!!



エリオット

HP : 60
MP : -
AP : 32
DP : 17
MV : 5
AG : 16

第4章のパオ大平原に登場するボス。彼から繰り出されるロングソードは要注意。HP自然回復あり。



ヘルハウンド

HP : 19
MP : -
AP : 10
DP : 13
MV : 7
AG : 13

第4章のウランバートル要塞から登場する狂犬。特殊攻撃として炎のプレスを噴く強敵だ。



プラスローダー

HP : 14
MP : -
AP : 24
DP : 15
MV : 4
AG : 14

第4章のパオ大平原から登場。移動距離は短いが、攻撃時の射程が非常に長い。やっかいな相手だ。



シーバット

HP : 22
MP : -
AP : 20
DP : 14
MV : 7
AG : 14

第4章のウランバートル港戦から登場する。最初はとってもカタイ敵だ。集団でやってくる傾向あり。



バルバーアク

HP : 65
MP : -
AP : 34
DP : 18
MV : 5
AG : 20

第4章のウランバートル港戦のボス。各ターンごとに自然にHPが一定量回復するので、手強いぞ。



ミサイルシェル

HP : 21
MP : -
AP : 20
DP : 15
MV : 8
AG : 16

第5章のワーラル海域での船上戦のみ登場する。いわゆるザコだが、数が多いので油断はならない。



ストームローバー

HP : 25
MP : -
AP : 13
DP : 16
MV : 6
AG : 23

第5章のワーラル海域での船上戦のみ登場する。毒による特殊攻撃のほか、高い防御力が特徴だ。



ウォーム

HP : 17
MP : -
AP : 20
DP : 16
MV : 4
AG : 16

第5章のワーラル海底洞窟に登場する。特殊攻撃のねむりに注意。攻撃力もそこそこあるのだ。

マスター・メイジ



HP : 22
MP : 32
AP : 33
DP : 13
MV : 5
AG : 26

第5章ワーラル海底洞窟のボス。フリーズレベル2を使うから注意しよう。HP自然回復あり。

ガーゴイル



HP : 18
MP : 20
AP : 26
DP : 15
MV : 6
AG : 20

第5章、ワーラル海での2度目の船上戦から登場する。ねむりの特殊攻撃を使う飛行タイプのキャラ。

デュラハン



HP : 22
MP : -
AP : 38
DP : 28
MV : 5
AG : 13

第6章のドラゴニア地方で登場。プロードソードによる直接攻撃は脅威。ねむりの特殊攻撃もあり。

ハイブリスト



HP : 20
MP : 33
AP : 13
DP : 14
MV : 6
AG : 13

第6章のドラゴニア地方から登場する僧侶。ヒールレベル4を使うが、それ以外は特徴もない相手だ。

ゴーレム



HP : 17
MP : -
AP : 28
DP : 28
MV : 4
AG : 16

第6章のドラゴニア地方から登場する。防御力が異常に高いので、魔法攻撃でバシバシと倒せ。

カイン



HP : 70
MP : 24
AP : 65
DP : 30
MV : 6
AG : 29

第6章、ドラゴニアのボス。暗黒の剣とプロードソードの使い手で、ソウルスチルを使う強敵。

ポウライダー



HP : 18
MP : -
AP : 40
DP : 11
MV : 7
AG : 14

第6章のドラゴニア地方から登場するアーチャー。移動力と攻撃力があるので気をつけよう。

ベリアル



HP : 21
MP : 35
AP : 26
DP : 20
MV : 6
AG : 22

第6章のドラゴニア地方で登場する飛行キャラ。スパークレベル1を唱えてくる強敵なのだ。

ミシャエラ



HP : 85
MP : ?
AP : 42
DP : 30
MV : 6
AG : 35

第6章、デーモンキャッスルのボス。必殺のスパークレベル2で攻撃してくる。HP自然回復あり。

トーチアイ



HP : 28
MP : -
AP : 42
DP : 32
MV : 6
AG : 27

第7章でプロンプトから古えの塔に向かう途中で出現。レーザー攻撃に泣かされた人も多いだろう。

ワイヴァーン



HP : 32
MP : -
AP : 39
DP : 30
MV : 7
AG : 31

第7章でプロンプトから古えの塔に向かう途中で出現する。炎のブレスを噴くこともある。

プレインメタル



HP : 25
MP : -
AP : 43
DP : 31
MV : 5
AG : 31

第7章でプロンプトから古えの塔に向かう途中で出現する。ほぼトーチアイと同じ強さの敵だ。

アーマーウロス



HP : 31
MP : -
AP : 46
DP : 30
MV : 5
AG : 31

第7章でプロンプトから古えの塔に向かう途中で出現する。肉弾戦得意とし、その一撃は強烈。

ジェット



HP : 28
MP : -
AP : 45
DP : 32
MV : 7
AG : 38

第7章でプロンプトから古えの塔に向かう途中で出現する。移動力と敏捷性が高いので注意が必要。

イビルロープ



HP : 30
MP : 12
AP : 40
DP : 25
MV : 5
AG : 26

第7章の古えの塔で登場する。そこそこの攻撃力があるうえに、フリーズレベル3を使う。

デモンマスター



HP : 27
MP : 46
AP : 52
DP : 24
MV : 6
AG : 50

第7章の古えの塔を守るボス。デーモンロッドを持ち、フリーズレベル3でS.F.たちを攻撃してくる。

ケイオス



HP : 85
MP : -
AP : 50
DP : 35
MV : 6
AG : 32

第7章、メタファーで登場する狂った機械兵。必殺の一撃のときに出すレーザーが超強力なのだ。

ブローバー



HP : 36
MP : -
AP : 62
DP : 33
MV : 5
AG : 32

第7章、プロンプトヘルーンファウスト間に登場する。直接攻撃、間接攻撃ともに強くいやな敵だ。

ケルベロス



HP : 27
MP : -
AP : 42
DP : 26
MV : 7
AG : 38

第7章、プロンプトヘルーンファウスト間に登場する。冷気のプレス（フリーズ系か？）を吐く。

ホースマン



HP : 24
MP : -
AP : 53
DP : 16
MV : 7
AG : 17

第7章、プロンプトヘルーンファウスト間に登場。バスター・ショットを武器とするやっかいな相手。

ブルードラゴン



HP : 50
MP : -
AP : 63
DP : 32
MV : 5
AG : 42

第8章、ルーンファウスト城の最初の戦いから登場する。ブレイズ3に匹敵する冷気のプレスを吐く。

キメラ



HP : 56
MP : -
AP : 65
DP : 30
MV : 6
AG : 40

第8章、ルーンファウスト城での最初の戦いから登場する。炎のブレス、直接攻撃ともに強いキャラ。

ラムラドウ



HP : 99
MP : ?
AP : 93
DP : 40
MV : 6
AG : 49

第8章、ルーンファウスト城、後半の戦いのボス。オーラレベル3の使い手。HP自然回復あり。

コロッサス1



HP : 65
MP : ?
AP : 50
DP : 40
MV : 4
AG : 37

第8章の古えの城の中庭を守る3体のコロッサスのうちのひとつ。フリーズレベル3を使う。

コロッサス2



HP : 85
MP : ?
AP : 50
DP : 40
MV : 4
AG : 37

第8章の古えの城の中庭を守る3体のコロッサスのうちのひとつ。スパークレベル3を使う。

コロッサス3



HP : 85
MP : ?
AP : 50
DP : 40
MV : 4
AG : 37

第8章の古えの城の中庭を守る3体のコロッサスのうちのひとつ。ブレイズレベル3を使う。

ダークソル



HP : ???
MP : ???
AP : ???
DP : ???
MV : ???
AG : ???

第8章の古えの城の最後の間に登場。必殺の魔法、"デーモンプレス"の使い手だ。もちろん強い。

ダークドラゴン1



HP : ???
MP : ???
AP : ???
DP : ???
MV : ???
AG : ???

第8章、古えの城の最後の間に登場する。ダークドラゴンの3本の首のうちのひとつである。

ダークドラゴン2



HP : ???
MP : ???
AP : ???
DP : ???
MV : ???
AG : ???

第8章に登場するダークドラゴンの2本めの首。最後の敵だけあって、その強さは並みじゃないぞ。

ダークドラゴン3



HP : ???
MP : ???
AP : ???
DP : ???
MV : ???
AG : ???

ダークドラゴンの最後の首。この3本目を倒したとき、すべての戦闘が終わることになる。

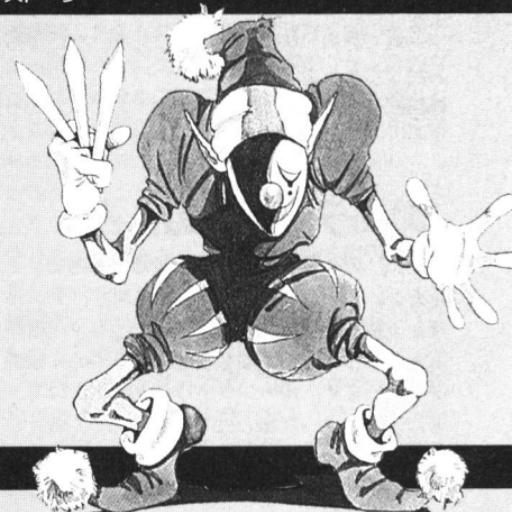


ANOTHER

S T O R Y

アナザーストーリー

知られざる
SFたちのその後



ノーバの語る その後のシャイニング・フォース

シャイニング・フォースとルーンファウストの戦いにも終止符が打たれ、ルーン大陸にも平和が戻ってきました。あれから、もう随分時間が流れてしましましたが、気になるのはシャイニング・フォースの面々のその後の生活ですね。

そこで我が編集部では、ゲーム中では語られなかったシャイニングフォースのその後を明らかにすべく、遠くガーディアナまで取材に赴きました。取材に協力してくれたのは、あの有名な助言ジジイこと、軍師ノーバさんです。



編集部 まずはおめでとうございます。ルーンファウストとの戦いは大変でしたね。ノーバさんもご苦労が多かったでしょう？

ノーバ いやいや、それがしは助言していただけですから。戦いに勝てたのは、みんなの力があつたればこそです。

編集部 さて、今日お邪魔したのは、シャイニングフォースのその後をお伺いするためなんですが……。

ノーバ おお、そうありましたな。なにからお話ししましょう？

編集部 まずは最近のガーディアナのことからでも……。

〈ガーディアナの人々〉

ノーバ ガーディアナ王国は無事に再建できましたぞ。亡くなられた王様の後を継ぎ、アンリ様が王位に就かれたのです。騎士団もメイ殿が隊長になられ、ケン殿などの若者を中心に警備をしています。ルーンファウストのおかげで、まだモンスターが国近くをうろついておりませんからな！ おお、それからアンリ様の願い通り、ガーディアナに魔法の学校が作られました

ぞ。校長先生にはタオ殿がなされました。子供から老人まで生徒が詰めかけましてな。朝から晩まで「プレイズレベル1！」だの「フリーズレベル1！」だの、少々うるさいほどで。なかには身のほど知らずに「スパークレベル4！」などと喚いている者もおりますよ。

編集部 それ以外のガーディアナ出身の方々は、なにをしているんですか？

ノーバ ゴート殿とラグ殿が組んで、学校を始めました。

編集部 学校？ なんの学校ですか？

ノーバ 斧の学校です。

編集部 オノ？

ノーバ どうやらアンリ様の魔法学校に対抗したようですね。斧の使い方を教える学校です。「卒業すれば、君も空中回転斬りができる！」というのがうたい文句だったのですが、生徒なんか集まりやしません。3日で閉校になりました。ゴート殿はそのまま隠居に戻られまして……。まあ、ラグ殿がいつも遊びに行っているようなので、以前のように酒ばかり飲んでいる、というようなことはありませんよ。

編集部 見かけによらず、ラグさんは優しい性格なんですね。

シャイニングフォース製作関係者の

私はコイツが好きだ

ゲーム内で活躍する魅力的なキャラクターの数々。ここでは製作関係者13人の好きなキャラクターについてアンケートをとった。

いちばん人気があるのはザッパで、4人が挙げている。理由として、最後まで育てれば使えるしクラスチェンジ後のグラフィックがお気に入り(平下さん)、個人的に戦人が好きだし武器を使わないところ(玉木さん)、かっこいいから(宮崎さん、角坂さん)など。とにかくかっこよさが人気の秘密みたいだ。

次点は3人が推薦する僧侶のチップだ。理由は、杖を降り下ろした瞬間の右手から右足へのラインがかわいい(内藤さん)、下手な戦士より強い(田口さん)、白い服がまぶしい(中嶋さん)など、理由は様々。実際に使っている人も多い。

肝心の主人公を推薦する人は、意外と少なくふたりしかいない。理由も初めて書いたキャラだから(角坂さん)と強さを指摘する人は少ない。

わりと珍しい話だ。

その他ではタオのふたり、とにかく前半使えて燃えて燃えて燃えまくりついた仇名がズバリ“炎の御学友”でしょう(吉田さん)。ガンツの男はやっぱりエンジンでしょう(和智さん)。

コーチはいい味出している(高橋

さん)。変わっている者好き(折茂さん)とヨーダの名前が挙げられている。変わったところでは、バルバザークは自分に顔が似ているから(田川さん)、ワーラルの王様は足が速いから(小寺さん)、ミシャエラ(高橋さん)など。



ノーバ いやいや、あれは単なるエロガキですよ。どうも、ゴート殿の孫娘さんに惚れてるらしいのですよ。欲得ずくの家庭訪問ですな。なにしろヤツは鼻が丸いですから！

編集部 ……。アーチャーのハンスさんは？

ノーバ ハンス殿は戦いが終わった後、ますます気弱な性格になりましたな。同じアーチャーのディアーネ殿のほうがなにかと人気が高かったようで、落ち込んでしまったのです。

編集部 それはかわいそうに……。同じ職業では、やはりかわいい女の子のほうが優遇されるようですね。

ノーバ うむ、それは確かに。ロウ殿も落ち込んでおります。旅の間はチップ殿に人気を奪われて、ガーディアナに帰れば、また見習い僧侶に逆戻りになったりと、踏んだり蹴ったりでしたからな。

編集部 ううむ。

〈コーチ、ロケットナイトになる?〉

編集部 自分らの国に戻られた方も多いそうで。

ノーバ うむ。まずはザッパ殿ですな。あの方はバストークの王ですから、ディアーネ殿とともに自分の国に戻られました。自ら森の中を走り回って、狩りをして暮らしているのでしょうか。ガンツ殿とライル殿もリンドリンドに戻されました。おふたりは発明家のクロック先生のお弟子さんですからな。クロック先生を助けて、発明品を作っているのでしょうか。

編集部 コーチさんも、今はリンドリンドにいらっしゃるとか？

ノーバ おお、そうです。なんでもコーチ殿はクロック先生と気が合ったようで。クロック先生の隣に自分の研究所を作られて、空を飛ぶ研究をしているようですな。なんでもこんどは



ロケットナイトになるんだとか……。

編集部 ロケットナイト？

ノーバ よくわかりませんが、背中にロケットという花火のオバケを背負いましてな、ルーン大陸のどんな場所でも一瞬で行けるということです。まあ、コーキチ殿の言うことは話半分で聞いておいたほうがいいでしょう。アーネスト殿も自分の国に帰られましたぞ。なんでもルーンファウストの近くの小さな国だと。バルバザークへの復讐を遂げ、ようやく国を建て直す気持ちになられたようです。

〈アーサー、洗濯屋を始める?〉

編集部 戦いが終わった後、新たな旅に出た方も多いとか。

ノーバ うーむ、そうなのです。なにしろ冒険が好きな方が多かったですからな。(少し淋しげな顔で)みな、それぞれの希望を探しに旅立ったのですよ。バリュウ殿は神竜の生き残りを探す旅に出ました。ドラゴニアで泣いていたときと比べると、本当にたくましくなったものです。

バルバロイ・アモンの御夫妻も旅に出られました。ルーンファウスト軍のため、鳥人族もほとんど滅ぼされてしまいましたが、どこかに生き残りがいるのではと……。バリュウ殿と同じことを考えられたようですね。それからペイル殿とバンガード殿、騎士のおふたりはコンビで傭兵に戻られたとか。今ごろもどこかの土地で戦いを続けているのでしょうか。

編集部 アーサーさんが洗濯屋を始めたという

シャイニングフォース製作関係者の

私はコイツが嫌いだ

好きなキャラクターを挙げてもらったら今度はやっぱり嫌いなキャラクターを挙げてもらわないとね。ふかいないって意味も含めて……。

いちばん嫌われているのは、予想通りといつたら失礼だがドミンゴだった。3人が挙げてい

る。理由は、強すぎるから(田川さん)、なんだかよくわからないから(玉木さん)、強くなりすぎて可愛げがない(和智さん)など、強さを指摘されている。

ほかには、アダムをふたりが挙げている。理由は、期

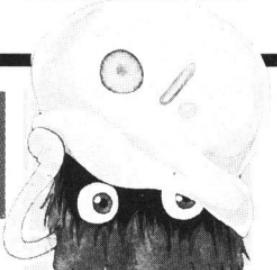
待してたのに……。

(折茂さん)、使ったとき役に立たなかつた(角坂さん)

など手厳しいものが並んでいる。

嫌いなキャラクターをルーンファウスト側から挙げる人が多い。ルーンファウスト側で嫌われているのは、ゴーレムだ。山岳地帯で出ると最悪(平下さん)、岩のくせに態度がでかいから(宮崎さん)など評判が悪い。そしてキメラとブルードラゴン。いつかいじめてやる(田口さん)、みんながヤダと言っているから(高橋さん)など、こちらも嫌われているみたい。その他の嫌われ者は、ケルベロスは自分が遊ぶときに限ってプレスを吐くから(吉田さん)、ジェットはおいしくなさそうだから(中嶋さん)。変わったところは、アルタローンの釣り人(小寺さん)

●ゴーレム



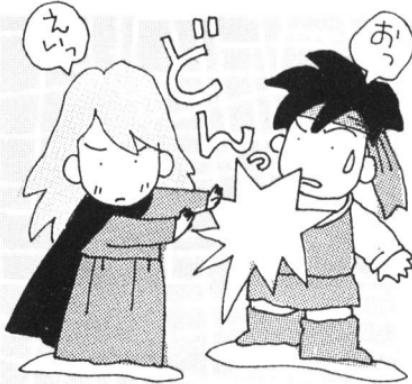
●ドミンゴ

じゃまだマックス!!

感動シーンの後、なぜ主人公はつきとばされる？

旅を進めていくと、一緒に戦ってくれる人の出会いがある。出会って、仲間になってくれるまでのくだりは、感動モノで思わず涙がこぼれることも……。そんな感動のシーンの後で、今仲間になってくれると言ったばかりの人に主人公はつきとばされる。どういうことなのか？

開発者に聞いてみたところ、理由は性格的なことでなく、技術的なことらしい。従来のRPGでは、キャラクターが重なるという現実にはありえないことが行なわれていた。しかし、それを避けたばかりに仲間の進む場所がなく、主人公がつきとばされることにならざるを得ないそうだ。ちょっと安心したな。ほんと。



嗚が……。

ノーバ (きっぱりと) それはデマです。アーサー殿は武者修行の旅に出られました。己を鍛え直すと言っておられましたよ。バストークの近くで姿を見たという者がおりますが、それ以来、消息はお聞きしません。

編集部 チップさんはどうしていますか？

ノーバ おお、チップ殿ですか。彼女も旅立されました。パオに行かれたのですよ。あの一帯は広大な土地のわりに、僧侶や医者などが不足しているのです。旅の途中でそれを知ったチップ殿は、パオで人々の役に立とうと決心されたようです。

編集部 パオまでひとり旅ですか？ 大丈夫なんですか？

ノーバ それなら心配ありません。用心棒としてドミンゴをつけましたから。あのコンビであれば、下手な騎士団よりもよほど強力でしょう。それに先日、チップ殿からは手紙を頂きました。パオトレインに乗り込み、平原に点在する村の病人の治療に励んでいるそうです。まことに立派な娘さんです。

〈アレフ・トーラス、悪魔の実験を始める〉

編集部 その他の方はどうしてのでしょうか？

ノーバ プロンプトのおふたり、アレフ殿とトーラス殿はマナリナにいらっしゃいますよ。なんでも魔法の修行をやり直すとか。魔法には自信があったのに、若い魔道士たちほど活躍できなかったので、自信を失われたらしいのです。

編集部 それでマナリナで厳しい修行を？

ノーバ 最初はそのつもりだったのでしょうか。マナリナに行ってひと月もしないうちに、すっかりあの国のノリに染まってしまいましてな。他の魔道士をニワトリに変えたり、わけのわからないモノを召喚したり、大活躍！ ……おほん。困ったことをしておると、オトラント殿も嘆いておりました。

編集部 あの国に行くと、みんな変になってしまうんですかね。ああ、そうだ。ムサシさんとハンゾウさんはどうしてます？ 見たことがないという人も多いんですが。

ノーバ あのおふたりは、なにも言わずに立ち



去りました。いったい、どうして加勢してくれたのかも謎でしたし、最後まで正体のわからぬ方たちでしたな。

編集部 正体不明といえば、ヨーグルトは？

ノーバ ……(5分ほど沈黙が続く)なんですか、それは？

編集部 あの変な生き物ですよ、ヘルメットをかぶった。

ノーバ (またもや5分ほど沈黙)記憶にありませんな。どんな活躍をした者ですか？得意な武器や魔法は？

編集部 ……。

〈そして主人公の運命は？〉

編集部 それでは最後にお聞きしたいのですが、の方——シャイニングフォースを率いて戦った、あの若者はどうしたのですか？最後の戦いで死んでしまったという噂もあるのですが。

ノーバ ……の方ですか。の方がいなければ、このルーン大陸、いやこの世界は闇に飲まれていたでしょうな。の方の行方は我々も懸命に探したのですが……。といえば、機械兵のアダムも最後の戦いの後、急に姿を消しましてな……。の方を助けに海のなかに飛び込んだ——のかもしれません。しかし、我々は少しも疑っていませんぞ。の方はどこかで必ず生きている。そう信じているのです。

(文責：和智正喜)

■ご質問に関するお願い：本書に関するご質問は電話では受け付けておりません。往復はがきに、ご質問なさりたいことを具体的に書いて、右の住所宛にお送りください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
シャイニング・フォース 攻略の手引き・質問係

ASCII MOOK

**シャイニング・フォース
攻略の手引き**

©SEGA 1992

監修 和智正喜
編著者 ファミコン通信編集部
構成 小林仁/梶原智/MSXマガジン編集部
イラスト 玉木美孝(表紙)/二木志乃(本文)
制作協力 井沢利昭/辻秀和
写真提供 梶原製作所
レイアウト 松井淳(Plus Plan)



ファミコン通信

株式会社アスキードットコム

発行人 藤井章生 発行 1992年4月27日

アスキームック ASCII

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル TEL(03)3486-1977(ダイヤルイン)

定価750円

雑誌営業部 TEL.(03)3486-1977(ダイヤルイン)

Printed in Japan 大日本印刷株

(本体728円)

T1063596180753

雑誌63596-18