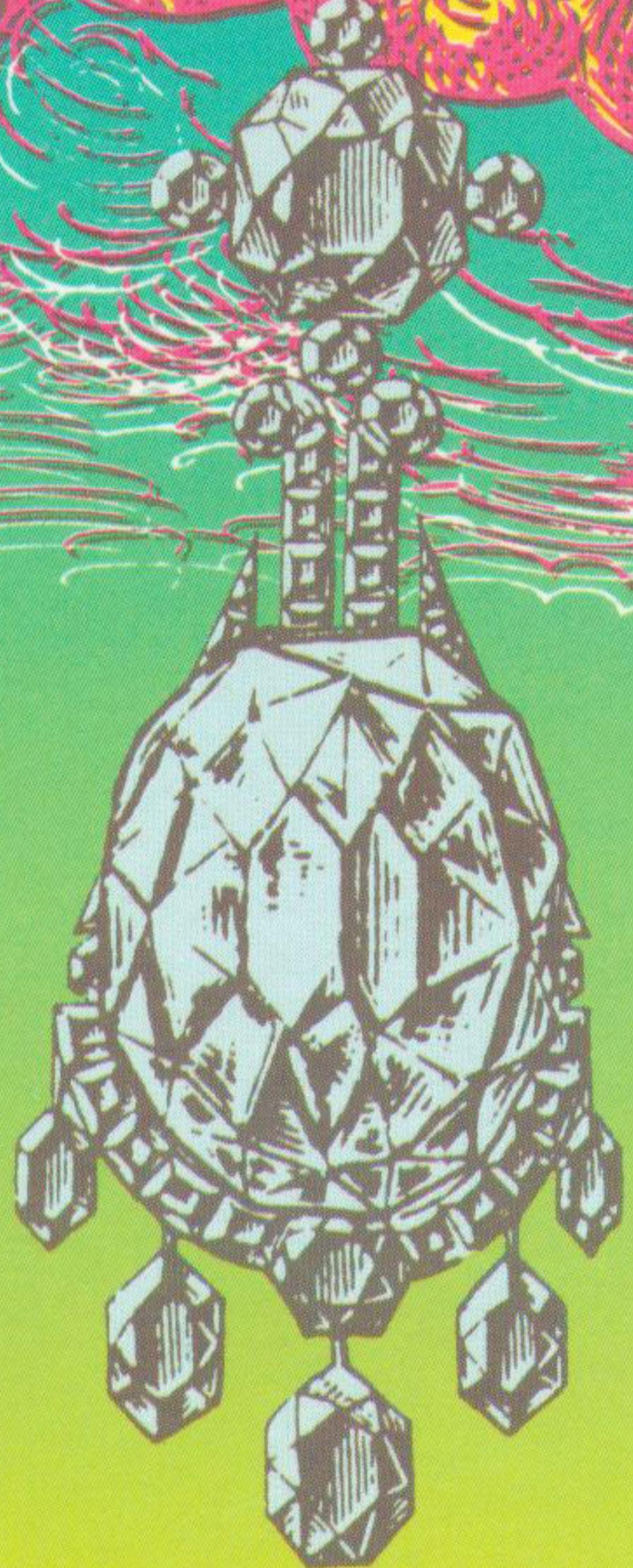


3D ACTION ROLE-PLAYING

ドラッケン HANDBOOK

ゲームハンドブック・シリーズⅣ

2



飯島一彦：著

3D ACTION ROLE-PLAYING

ドラッケン HANDBOOK

ゲームハンドブック・シリーズⅣ

②



飯島一彦著
株式会社ビー・エヌ・エヌ

読者のみなさんへ

この本を読んでくださる読者のみなさん、INFOGRAMES全員心から感謝いたします。みなさんにこのゲームの作られた目に見えない背景の一部でも解ってもらえたなら幸いです。

1987年の秋、フランスのリヨンで私達は友達とお酒を飲んだりルーレットで遊びながら、好きなコンピュータ・ゲームの話をしていました。リアル感のある、そしてすばらしいグラフィックス表現が精神を刺激するようなファンタジー・ロールプレイング・アドベンチャー (FRP) ゲームを作ることを夢見ていました。しかし、当時FRPタイプのゲームに3Dグラフィックスを使うのは不可能だったのでそれを諦めていました。なぜならこのタイプのゲームはシナリオに膨大な量のデータが必要であり、グラフィック環境やユーザーインターフェース用にはほとんどメモリ領域が残らなくなってしまうからです。そこで、私達は3Dゲームと同様に見える新しい技術の開発にチャレンジすることにしたのです、それはゲームのグラフィックス用データとメモリ領域を従来の3Dゲームの1/3にし、膨大なシナリオ用にメモリの空きを残すというものでした。

目標達成には9カ月かかりました。この段階が完成した時、この技術をゲームにしようと決心し、制作チームに一流のグラフィック・アーチストやシナリオライターの人達に参加してもらうことにしました。

オリジナル・ゲームの制作チームは8人でした。制作期間は合計で11.5年、138カ月、48,000時間もかかりました！

オリジナル・バージョン完成以後の新しいバージョンには大勢の人達が参加してくれました。今日、「ドラッケン」は8カ国語に翻訳され、9種類のシステムに対応し、世界21カ国で販売されています。

現在、私達は「ドラッケン2」の制作に取り掛かっています。この大規模な仕事を始めるに当たって、「ドラッケン」の信じられないような成功やプレイヤーのみなさんからのお便りにとても勇気付けられました。これからもみんなのご意見ご希望を反映させる仕事を続けて行く考えです、今後ともお便りをお待ちしています。

ミッシェル・ロイヤー (Michel Royer)、リチャード・ポッテ (Richard Bottet)、ローラン・サルメロン (Laurent Salmeron)、フランソワ・マーセラ (Francois Marcelat)、シャルル・カレー (Charles Calais)、ドミニク・ジル (Dominique Girou)、フレッド・メンゼン (Fred Mentzen)、ステファン・ボード (Stephane Baudet)、エリック・モテ (Eric Mottet)、フレッド・バスコ (Fred Bascou)、ベロ・ジェノ (Vero Genot)、ビーテ・バイル (Beatte Vialle)...



With special thanks to :

9801、X 6800 バージョン制作：戸田誠司、沖田泰志、倉田佳彦

包括的決定：高橋裕二、猪原徹也

協力：高橋秀樹、石川隆子、高岡冴子

目次

| | |
|---------------------------|----|
| 第1章 プロローグ | 7 |
| 第2章 イントロダクション | 13 |
| ゲームの開始 | 15 |
| キャラクタの作成 | 17 |
| チームの作り方 | 19 |
| Fighter・Amazon/Scout | 20 |
| Magician/Priest・Priestess | 21 |
| キャラクタについて | 22 |
| キャラクタの管理 | 25 |
| キャラクタ・シート上の操作 | 26 |
| アクション・コマンド | 28 |
| 移動モードとキャラクタモード | 30 |
| 第3章 冒険者への助言 | 31 |
| 冒険世界について | 33 |
| 地上マップ | 34 |
| マップ要素の解説 | 36 |
| 平原/道路 | 36 |
| 橋/十字路/森 | 37 |
| 沼/テレポートポイント/墓場 | 38 |
| 民家/酒場/武器屋 | 39 |
| 宮廷/炎の石/廃墟 | 40 |
| 寺院 | 41 |
| 最初の一歩 | 42 |
| 屋外での移動テクニック | 43 |
| 宮廷探索テクニック | 47 |
| 戦闘テクニック | 50 |
| その他のテクニック | 51 |

第4章 データファイル —————— 53

| | |
|------------------|-----|
| 武器・防具・アイテム..... | 55 |
| アイテム | 56 |
| 鎧 | 59 |
| ドレス | 63 |
| シューズ・グリーブ | 65 |
| 盾 | 68 |
| 兜 | 70 |
| 武器 | 72 |
| モンスター ファイル | 75 |
| 地球型生物系 | 76 |
| 四肢・2足歩行系 | 79 |
| 屋外・ジャイアント系 | 86 |
| フライングスネーク系 | 89 |
| 無定型・アーベバ系 | 94 |
| 野獣・人獣系 | 97 |
| 元祖ドラゴン系 | 100 |
| 宮廷の主たち | 103 |
| マジック ファイル | 111 |

第5章 攻略ガイド —————— 117

| | |
|-----------------------|-----|
| 攻略ガイドの使い方 | 119 |
| STEP 1 ホドケンの宮廷 | 120 |
| STEP 2 ホドカの宮廷 | 130 |
| STEP 3 アーケンの宮廷 | 132 |
| STEP 4 ナクトケンの宮廷 | 140 |
| STEP 5 ナクトカの宮廷 | 142 |
| STEP 6 アーカの宮廷 | 150 |
| STEP 7 ハズルカの宮廷 | 160 |
| STEP 8 ハズルケンの宮廷 | 168 |
| STEP 9 炎の石へ | 175 |

第1章
プロローグ

それは幾度となく太陽に焼かれ
それは幾度となく月光を浴びた

それは光の主

それは影の主

それは宇宙の主

それは父の涙

それは四

それは四

それは二かける四

それは八

それは八

それは二かける八

眠っているのか

それは死の眠り

姿似たるもの吐息より

幻覚が生まれたり

地を這うものの書より

酒場にて

ドラゴン月某日。宮廷の斜め向かいにある酒場「クロコジル」にはほとんど客が入っていなかった。かろうじて、奥まったテーブルに常連客の姿がちらほらと見える程度だ。この日のメンバーは、戦士にふさわしい頑強な体を持つ若者、青い瞳の美しい女性、こざっぱりとしたローブをはおった僧侶、悲しげな目つきをしている老魔法使いの4人である。彼らは不安な面もちでグラスを傾けつつ、最近の出来事を語り合っていた。



戦士「なんでも、どこかの武者が財宝を目当てにドラゴンを殺しちまつたらしいぞ。死ぬ直前に『アナク・ドラッケン・アグナイール・ハースト』とかなんとか叫んだというじゃないか。俺にはどういう意味だかよく分からんが」

魔法使い「ドラッケン……なんと不吉な響きを持つ言葉じゃ」

戦士「そいつがドラゴン王族、つまり『ドラッケン』の最後の生き残りだったらしい」

僧侶「伝説によると、ドラゴン王族はかつて数十万年の間すべての土地を支配し、我々人類は彼らの手によって創造されたという。それからしばらくしてドラゴン王族たちは長い眠りについた。そして目を覚ましたら、世界は自ら生み出した生物たちの世界になっていたのだ。ドラゴン王族は宮廷を追われて世界の果てや地の底に身を隠し、残されたドラゴンたちは人間の総攻撃によって残らず抹殺されてしまった。宇宙の宮廷からすべてを見守っていたドラゴン王族の父は哀れなドラゴンたちに向かって1つのメッセージを託した。それは『ドラゴンの栄光の時代!?新世界創世!?アナク・ドラッケン!』というものだ。このメッセージが発せられた瞬間に世界の運命は凍結し、まったく新しい時代が始まるとされている」

戦士「すると、最後のドラゴンが死ぬ間際に叫んだ言葉がこのメッセージだったということか」

僧侶「そういうことだ。似たようなことはハズル・メクトルの予言の一節にも記されている。『最後が倒れ、後が途絶えしとき、すべては変わり、変わらぬものなし』とな」

女性「冗談はよしてよ。ドラゴンなんて、とっくの昔に絶滅したはずじゃなかったの？」

戦士「いや、これまで秘密にされていたんだが、その1頭だけ特別に保護されていたらしい。それにしても、ドラゴンを殺そうとする無謀なやつがこの世にいるとはね」

女性「それでその武者はどうなったの？」

戦士「どうもこうも、帰る途中に海軍の連中にひっ捕らえられて、皇帝に絞首刑を言い渡されたそうだ。男の首は掃き溜めに投げ捨てられたというから哀れなもんさ。なあ、主人」

酒場の主人「そりゃそうだ。最後のドラゴンを殺しちまうなんて……。それがこの世にどんな災いをもたらすかを知らなかつたはずもないのに。おかげでこっちは商売あがつたりだ。はいよ、お酒追加だね」

女性「わたしもお願いするわ」

僧侶「ふん、己の身勝手な欲のために世界に反逆したヤカラには当然の報いだろう。ああ主人、すまんがわしにももう1杯」

魔法使い「たぶん、そいつがドラゴンを殺した日からだろうか、魔法がまったく使えなくなってしまったのじゃ。わしの仲間では絶望のあまり自らの命を絶つ者さえ出てきた。しかも、人々は世の災害をすべて魔法使いのせいにしてわしらを皆殺しにしようとしておる。魔法使いに恨みをもつ者が裏で糸を引いているようだが、もはや世も末じゃ」

僧侶「魔法使いばかりではない。我々僧侶も回復や治癒の呪文を唱えることができなくなってしまった。このままでは疫病が世界に蔓延して人類が滅んでしまうことになる」

女性「それって、古代のチンの詩に書かれてあったことが現実になってしまったということかしら。確か、『最後のドラゴンが消えると魔法は消える』だったと思うけど」

僧侶「先人様にはすべてお見通しだったわけだ。そういえば、行方不明になつて絶望視されていた帝国商艦シャダークが見るも無惨なボロ船になって港に戻ってきたのは聞いているだろう？」

魔法使い「わしは偶然港に居合わせておったんだが、それはそれはたいへんな歓迎ぶりじゃったぞ」

女性「私も知ってるわ。シャダークの魔法官が皇帝平陛下に謁見して航海日誌を献上したそうよ」

戦士「なんで魔法官が。船長はどうしたんだ」

女性「船長はその島に住む得体の知れない連中に殺されちゃったんだって。それで魔法官がかわりに指揮をとっていたらしいけど」

戦士「そいつがこの世の災いと何か関係があるのか」

女性「つまり、それも災いの1つということじゃないの？」

僧侶「いやいや、もっと重要な意味があるぞ。日誌の内容は公開されてはいないが、聞くところによるとシャダークは風向制御の呪文が効力を失ってから何日間も漂流したあげく、どこかの小島に座礁したらしい。その島には誰も見たことのないような未知の生物がウヨウヨしているものの人間は住んでいないと思われていた。ところがところが、内陸部を探索してみるといくつかの城が建てられているのを発見してな、しかも中からドラゴンの軍隊が出てきて多くの兵士が斬殺されてしまったというではないか。船長も、そいつらに殺されてしまったのだ」



女性「ドラゴンですって！」

戦士「ドラゴンの棲む島か……。ひょっとしたら、その奇妙な島が、今、全世界を揺さぶっている危機の元凶じゃないのか？」

魔法使い「かもしれん。シャダークが戻ってきてから何日かたって宮廷で会議が収集され、長い長い討議の末に世界を破滅から救うための秘密計画が立てられたのじゃ」

戦士「本当か。それってどんな計画なんだ」

魔法使い「詳しくは知らぬが、計画を実行するには4人の勇敢な人間が必要なのだそうじゃ。たぶん、その小島に行くことになるのじゃろうが……」

女性「ああ、どうりで。ほら、この酒場の近くにも募集のおふれが立ててあったでしょ。あれって、そのことだったのね」

戦士「うーむ。実は俺、応募しようかと思っていたんだ。4人必要となれば話は早い。美しいお嬢さん、なんなら一緒にどう？」

女性「おもしろそうね。でも、これって責任重大。名誉やお金を得るための冒険じゃないものね」

僧侶「もちろんだ。もしウワサが本当なら、その選ばれた4人が全人類の命運を握ることになる」

魔法使い「聞くところによると、その島に上陸してから再び魔法が使えるようになったというではないか。それならわしにもいくばくかの手助けできるじゃろう。どんなに恐ろしい危険が待ちかまえていようとも、ぜひとも行ってみたいものじゃ。このままじっとしていても、毎日のように迫害されるだけだからのう」

戦士「僧侶さん、あんたは？」

僧侶「それしか世界を救う方法がないのなら、行くしかないだろう。もし失敗したら決して生きては戻ってこれないだろうが……」

戦士「……」

女性「私たちのちっぽけな命が人類を滅亡から救うことができるのなら……」

魔法使い「わしは余命いくばくもないから別に後悔せんよ」

僧侶「そうとなれば、このへんで酒を切り上げるか」

◆

4人は最後の一滴を飲み干し、酒場を出て宮廷に向かって歩き始めた……。

第2章
イントロダクション

最後が倒れ、後が途絶えしとき
すべては変わり、変わらぬものなし
高慢と蛮行を
勇氣と自賛せる愚人
我が最後の息子を斬殺せん
その日こそ、森羅万象の終焉
理由なき混戦
戻る鞘なき剣
秩序は土くれのごときに価値を失い
風に舞わん

そこに至りて、いかなる希望ありや

アグナイール・ハースト
根源の父
“初源のドラゴン”

ゲームの開始

●ソフトの起動と設定

使用モニタに合わせて「ANALOG 16 COLOR」または「BLACK and WHITE 8 COLOR」から選択。通常は「ANALOG 16 COLOR」だが、ノート型パソコンを使用する場合は「BLACK and WHITE 8 COLOR」を選択。

●使用言語の選択

日本語、フランス語、英語、ドイツ語、イタリア語の5ヶ国語のなかからゲームで使用する言語を選ぶ。日本語表示なら「JAPANESE」を選択。

●ゲームの開始

既成のキャラですぐにゲームを始めたい場合、あるいはセーブした場面からゲームを再開する場合は「START GAME」を選択する。クリックすると0番にセーブされた内容が自動的にロードされてゲームが始まる。ここには、あらかじめ既成のキャラクタが登録されている。自分でキャラクタを作成して始めたい場合は「MAKING CHARACTERS」を選択。

●既成のキャラクタ

最初から用意されているキャラクタは以下の通りである。使用しない場合でも、自分のキャラクタ作りの参考にしたり、自分で作成したキャラクタが優秀であるかどうかの判断材料にはなるだろう。

| クラス | Amazon | 名前 | NIKKY | レベル | 1 | XP | 0 |
|----------|--------|-------|-------|-----|---|----|---|
| Hpt | 43 | Prot | 0 | | | | |
| Magic | 3 | | | | | | |
| Strgt | 18 | Const | 16 | | | | |
| Dext | 17 | Educ | 10 | | | | |
| Intel | 15 | Luck | 13 | | | | |
| Treasure | 11 | | | | | | |

| クラス | Magician | 名前 | MALIKA | レベル | 1 | XP | 0 |
|-----|----------|----|--------|-----|---|----|---|
|-----|----------|----|--------|-----|---|----|---|

| | | | |
|----------|----|-------|----|
| Hpt | 27 | Prot | 0 |
| Magic | 16 | | |
| Strgt | 15 | Const | 10 |
| Dext | 16 | Educ | 18 |
| Intel | 16 | Luck | 10 |
| Treasure | 8 | | |

| クラス | Scout | 名前 | ROMUALD | レベル | 1 | XP | 0 |
|-----|-------|----|---------|-----|---|----|---|
|-----|-------|----|---------|-----|---|----|---|

| | | | |
|----------|----|-------|----|
| Hpt | 46 | Prot | 0 |
| Magic | 5 | | |
| Strgt | 16 | Const | 14 |
| Dext | 14 | Educ | 13 |
| Intel | 13 | Luck | 15 |
| Treasure | 8 | | |

| クラス | Priest | 名前 | WILLOW | レベル | 1 | XP | 0 |
|-----|--------|----|--------|-----|---|----|---|
|-----|--------|----|--------|-----|---|----|---|

| | | | |
|----------|----|-------|----|
| Hpt | 35 | Prot | 0 |
| Magic | 24 | | |
| Strgt | 14 | Const | 14 |
| Dext | 15 | Educ | 17 |
| Intel | 15 | Luck | 17 |
| Treasure | 11 | | |

キャラクタの作成

●キャラクタセーブ用ディスクの準備

フロッピーディスクからゲームを起動する場合には、キャラクタセーブ用に2HDの空きディスクを1枚用意しておく。あらかじめフォーマットしておく必要はない。

●性別の選択

性別を「MAN」または「WOMAN」から選択。キャラクタのグラフィックは男女別に用意されている。女性だからといって、男性に比べて体力や魔力が劣っているわけではない。女性キャラクタの装備をすべて外したらどうなるのか……などという不遜な考えは頭から払拭するように！

●クラスの選択

そのキャラクタのクラス、つまり職業を次の4種類のなかから選択する（詳細は20~21ページを参照）。選択したクラスによって、そのキャラクタの身体的特徴が設定される。いったん決定したクラスは後で変更することができないので、慎重に選択すること。

- 1)Fighter（ファイター・男性）/Amazon（アマゾン・女性）
- 2)Scout（スカウト）
- 3)Magician（マジシャン）
- 4)Priest（プリースト・男性）/Priestess（プリーステス・女性）

●名前を付ける

アルファベットなら11文字まで、カタカナなら5文字までの名前を付ける。カタカナを入力するときは〔f・1〕キーを押してから〔カナ〕キーを押す。入力したら、最後にリターンキーを押す。1つのチームに同じ名前のキャラクタを2人作ることはできない。

●特性値の分配

各キャラクタごとに、Strgt（強さ）、Dext（敏捷性）、Const（体格）、Intel（知能）、Educ（知識）に特性値を割り振る。ただし、Luck（運勢）だけはランダムに自動設定される。

画面中央下に、チョークのようなもので書かれた5つの数値がズズッとせり上がりてくる。この数値を各特性値に割り振るのだ。特性値の設定はけっこうシビアで、数値が気に入らない場合でも2回だけしかやり直すことができない。つまり、3回目のやり直しはきかないのである。もし運悪く3回ともハズレでどうしても納得がいかなければ、あきらめてそのまま使うか、あるいはリセットをかけて最初から作り直すしかない。

数値の合計は、だいたい50～70ぐらいの範囲。1つの数値の最高値はおよそ18くらいだろう。どのクラスのキャラクタを作るかにもよるが、数値の合計が70近く出たら、そこで手を打ったほうが賢明だ。

数値がOKなら、そのなかから好きな数値にカーソルを合わせて左クリックしたまま、左側にある5つの特性値名の上まで持ってきてボタンを離せばよい。すると、その数字が特性値として設定される。

特性値をすべて分配すると、Life point（ヒットポイントのこと）とGold coinsが自動的に設定され、次のキャラクタ作成に進む。

●チームのセーブ

上記の操作を繰り返して4人分のキャラクタを作成し終えたら、キャラクタセーブ用のディスクにチームを登録する。セーブ箇所は10あるが、1枚のキャラクタセーブ用ディスクに登録できるのは1チームだけだ。他に複数のチームを作っておきたいときは、チームの数だけキャラクタセーブ用ディスクを用意しておく必要がある。

チームの作り方

クラスは4つしかないのでチーム編成に悩むことはないだろう。男女比をどうするかは好みの問題だが、同じ性別の同じクラスのキャラクタをひとつのチームのなかに作ることはできない。たとえばFighter2人とか、女性のMagicianが2人というのは不可。以下にいくつかのチーム編成例を紹介しておくので、キャラクタ作成の参考にしてほしい。

| Pattern A | 標準的なチーム |
|--------------------|--------------|
| Fighter | またはAmazon |
| Scout (女性または男性) | |
| Magician (女性または男性) | |
| Priest | またはPriestess |

*)もっともオーソドックス。

| Pattern B | 戦闘重視型① |
|------------|--------|
| Fighter | |
| Amazon | |
| Scout (女性) | |
| Scout (男性) | |

*)体力回復の魔法が使えない。

| Pattern C | 戦闘重視型② |
|-----------------|--------------|
| Fighter | |
| Amazon | |
| Scout (女性または男性) | |
| Priest | またはPriestess |

*)バランスのとれた強力編成。

| Pattern D | 生き残り最優先 |
|-----------------|-----------|
| Fighter | またはAmazon |
| Scout (女性または男性) | |
| Priest | |
| Priestess | |

*)レベルアップに苦労する。

| Pattern E | 禁断のチーム① |
|---------------|---------|
| Magician (男性) | |
| Magician (女性) | |
| Priest | |
| Priestess | |

*)これでクリアしたらスゴイ!!

| Pattern F | 禁断のチーム② |
|-----------|---------|
| Fighter | |
| Amazon | |
| Priest | |
| Priestess | |

*)クリア不可能。なぜなら……。

Fighter

Amazon

いわゆる戦士。RPGにおける定番クラスで、ゲーム攻略のためには絶対必要なキャラクタ。体は大きく力も強いが、魔法の知識はほとんどない。成長しても1~2の簡単な魔法を覚えるにすぎない。最優先特性値はStrength(強さ)だが最前列で戦うためにはConstitution(体格)も必要。最初の持ち物はshoes、jacket、buckler、sword。



Scout

戦士よりも力は弱いが動作が機敏で、建物に忍び込んだり偵察したりといったような作業を得意とする。いわば、盗賊的な役割を演じるキャラクタといえよう。魔法の能力もあるが、Fighter・Amazonに比べて少しはマシといった程度。最優先特性値はDexterity(敏捷性)。Strength(強さ)やConstitution(体格)も高ければそれにこしたことはない。最初の持ち物はshoes、leather、dagger。



Magician

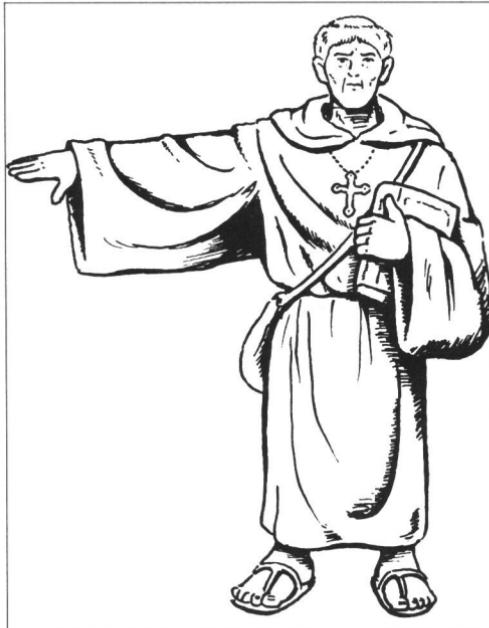
魔法を専門とするクラス。体力が極端に少ないため、全員参加の肉弾戦に突入すると真っ先に死んでしまう。復活のための治療費もバカにならず、序盤戦では足手まといとさえ感じてしまうこともある。そういうわけで、絶対に必要なクラスとはいえない。が、じっくりと育てていけば終盤戦あたりから大活躍するはずだ。最優先特性値は Education (知識)。最初の持ち物はshoes、dress、rod。



Priest

Priestess

魔法を専門とするクラスだが Magician とは修得する魔法の系統が異なっている。このクラスなしでもゲームクリアは可能だが、その場合は戦闘時に重宝する「ヒールメジャー」が使えない。体力も多少はあるので、戦闘補助要員としての役割も期待できる。最優先特性値は Intelligence (知能)。最初の持ち物はshoes、dress、blugeon。



キャラクタについて

キャラクタゾーンの中の任意のキャラクタにカーソルを合わせて右クリックするとキャラクタ・シートが開き、そのキャラクタのパラメータや持ち物が一覧表示される。以下では、それらが何を意味しているのかを解説する。

●名前

そのキャラクタの名称。

●クラス

そのキャラクタがどのクラス（職業）に属しているかを示す。

●レベル

最初はレベル1からスタート。クラスによって異なるが、たとえばFighterだと600XPほどでレベル2になる。1000を越えるとレベル3、2000を越えるとレベル4……というふうに上がっていく。レベルが上がるにしたがって、ヒットポイントやマジックポイントの最大値も増加する。

●XP（経験値）

モンスターを倒したり、特定のクエストやイベントをクリアすると数値が増え、一定の値に達するとレベルが上がる。戦闘で得る経験値は、どれだけその戦闘に寄与したかによって配分されるため、MagicianやPriest・Priestessといった後方支援組は経験値がなかなか増えてくれない。

●Hpt（ヒットポイント）

そのキャラクタの生命力を表す。レベルが上がるにしたがって最大値が増えしていく（増え方はクラスによって異なる）。キャラクタゾーンでは赤いグラフで表示される。攻撃でダメージを受けるとこの値が減っていき、ゼロになるとそのキャラクタは死亡する。時間が経つにつれ徐々に回復していくが、薬や魔法、寺院で治すこともできる。

●Magic(マジックポイント)

そのキャラクタの持つ、魔法を使うためのエネルギーを表す。レベルが上がるにしたがって最大値が増えていく（増え方はクラスによって異なる）。キャラクタゾーンでは青いグラフで表示される。魔法を使用するたびにこの値が減っていき、必要な値を割るとその魔法を使うことができなくなる。自然の回復を待つしかない。

●Prot(防御力)

そのキャラクタの防御力、すなはち敵の攻撃から身を守る力を表す。この値が大きければ大きいほど防御力は高い。防具を装備することによって値が変化する。キャラクタゾーンでは赤いグラフで表示される。

●Strgt(強さ)

そのキャラクタの腕力を表す。敵に与えるダメージの大きさに影響する。Fighter・AmazonやScoutに必要な能力。

●Const(体格)

そのキャラクタの頑丈さを表す。レベルアップ時のヒットポイントの増加量に影響を与える。Fighter・AmazonやScoutに必要な能力。

●Dext(敏捷性)

そのキャラクタの素早さを表す。一定時間内での攻撃や魔法の実行回数に影響を与える。すべてのクラスに必要な能力。

●Educ(知識)

そのキャラクタの持つ知識量を表す。Magicianに必要な能力。

●Intel(知能)

そのキャラクタの頭の良さを表す。Priest・Priestessに必要な能力。

●Luck(運勢)

そのキャラクタの運の強さを表す。ワナを避ける確率や、攻撃・魔法の成功率などに影響を与える。必要不可欠ではないが、すべてのクラスにあったほうがいい能力。

●Treasure(所持金)

そのキャラクタの持っているお金。通貨単位はジェイド。モンスターを倒して稼ぐ。

●持ち物

左側の列に武器と防具、右側の列にアイテムが表示される。それぞれ、最大8つまで持つことができる。この欄に空きがない場合、モンスターから武具などを奪い取ることができない。武器と防具は選択して右クリックすることにより装備の着脱を行い、他のアイテムは装備したり読んだり飲んだり使ったりする。

●井戸

不要になったアイテムを捨てる場所。いったん捨てたら拾い直すことはできないので注意。

●光の輪

所持しているジェム。全部で8つあるが、最初は何も持っていない状態（+印で表される）でスタートする。

●特殊能力

魔力を持つアイテムを装備すると、その効果が表示される。現在効果が続いている魔法もここに示される。

キャラクタの管理

●チームリーダーを決める

キャラクタゾーン中央の四角形が赤くなっているキャラクタが、そのチームのリーダーを表している。リーダーを変更したいときは、リーダーにしたいキャラクタを指している四角形をクリックすればよい。宮廷内では、リーダーが部屋から部屋へ移動すると他のキャラクタたちもついてくる。ただし、他のキャラクタが障害物に引っ掛かって動けなくなっている場合や、リーダーとの距離が2部屋以上ある場合はついてこれなくなる。そういうときは、個々のキャラクタをアクティブにして集合させる。

●アクティブ・キャラクタとは

キャラクタゾーンで赤い枠に囲まれたキャラクタがアクティブ・キャラクタを表している。アクティブ・キャラクタを変更したいときは、アクティブ・キャラクタにしたいキャラクタを左クリックする。移動操作やアクション・コマンドは、このアクティブ・キャラクタに対して行われる。アクティブ・キャラクタがリーダーなら宮廷内で移動すると他のキャラクタもついてくるが、リーダーでない場合は単独行動となる。アクティブ・キャラクタとリーダーをうまく切り替えることによって、宮廷内を複数のチームに分けて探索することが可能になる。

●死んだらどうなるか

運悪くキャラクタが死んでしまったら、寺院に行くカリサレクションの魔法をかけられれば復活させることができる。ただし、リサレクションを修得するのはずっと先のことだし、寺院ではそれなりの寄付を要求される（しかも本人が支払わなければならない！）。状況によって、直前にセーブした時点からやり直したほうがいいかどうかを判断すべきだろう。死んでもお金がなくなったり半分に減ったりすることはない。持ち物も自由に受け渡しできるし、武器屋での売買も可能だ。復活のための費用が不足しているのなら、品物の受け渡しと売買を通じて死亡したキャラクタにお金を集めるとよい。

キャラクタ・シート上の操作

●武器・防具を装備する

装備している武具は赤、装備していない武具は緑で表示される。装備の着脱は目的の武具名を右クリックすることによって行う。防具を装備した場合、その種類によってProt（防御力）の値が変化する。武器は1度に1つしか装備することができないが、防具は同じ種類のものでなければ複数個の装備が可能になっている。たとえば、shirt+jacket+cuirassといった重ね着もOK。

●アイテムを使う

武具の場合と同様に、使用中のアイテムは赤、未使用のアイテムは緑で表示される。目的のアイテム名を右クリックすることによって、使用する・しないの切り替えを行う。ringやsceptreを使用（装備）した場合、その種類によっては各特性値の値が変化することもある。なお、アイテムは1度に1つしか使用することができない。

●持ち物の受け渡し

目的の武器・防具・アイテムを左クリックしたまま、キャラクタゾーン内の渡す相手に運んでボタンを放す。相手の武具・アイテム欄がいっぱい受け取る余裕がないときは、自動的に元の位置に戻る。お金の受け渡しは不可。怪我的治療などでどうしても特定のキャラクタにお金を集中させたい場合は、持ち物の交換と売買を通じて調整するしかない。なお、宮廷内で別の部屋にいるキャラクタどうしでの持ち物交換はできない。

●持ち物を捨てる

目的の武器・防具・アイテムを左クリックしたまま井戸の上に運び、ボタンを放す。もちろん、捨てるより売り払ったほうがいいに決まっているが、金儲けばかりに精を出すと大事を取り逃すことにも……。

●spell bookを読む

目的のspell bookを左クリックすると、その内容が画面に表示される。知識不足で翻訳できないようだったら、ランゲージの魔法を唱えてから同様の操作を行う。

●phialの液体を入れる

宮廷内でプールを見つけたら、アイテム欄の空のボトル (phial empty) を左クリックしてからそのキャラクタをプールサイドに寄せる。うまく液体を汲み上げると、その旨のメッセージが表示されるはずだ。再度キャラクタ・シートを開いて見ると、液体の残り使用回数（最大6）と種類（ドラッケン文字）が表示されているので確認しておくこと。ごくたまに、モンスターを倒して液体を手に入れることもある。知らない間に液体がたまっている場合は、たいていこのケースだ。

●phialに液体を捨てる

液体の入ったphialを左クリックしたまま井戸に運んでボタンを放す。すると中の液体は捨てられ、空になったphialは元の位置に戻る。空のphialを井戸に運ぶと、phialそのものが捨て去られる。

●phialの液体を飲む

液体の入ったphialを右クリックする。1クリックごとにキャラクタは一口飲みほし、残り使用回数の数字が1減少する。

アクション・コマンド

●調査

アクティブ・キャラクタの周囲を念入りに調べるコマンド。武具やアイテムやスイッチ、メッセージなどを発見することができる。武具、アイテムを見つけてから続けて〔取る〕コマンドを実行すれば入手できる。スイッチなどを発見した場合は〔操作〕コマンドで操作する。何か手に入れたら、キャラクタ・シートを開いて実際に何を入手したのかをその場で確認すること。

●出る

宮廷の出口から外へ出るためのコマンド。外に通じるドアにアクティブ・キャラクタを押しつけるように誘導するとアイコンの周囲が黄色く縁どられるので、ここでクリックする。このキャラクタはリーダーでなくてもよい。

●ディスクコマンド

データのロード、セーブなどを行うファイル管理コマンド。選択すると、次の3つのメニューが表示される。

Save adventure：ゲームをセーブする。建物やダンジョン内では不可。

Load adventure：ゲームをロードする。どこでもOK。

Cansel：ディスクコマンドを中止してゲームに戻る。

終了：ゲームを終了する（ハードディスク使用時のみ）。

●取る

アクティブ・キャラクタの周囲にあるものを取るためのコマンド。持ち物欄に余裕がないで取り残しがある場合には「これ以上持てない」と表示されるので、アイテムを整理してから再度コマンドを実行するか、他の手の空いているキャラクタに取らなければよい。なお、モンスターとの戦いに勝って獲得する武具やアイテムは自動的に持ち物欄に追加されるので、〔調査〕や〔取る〕必要はない。

●戦闘

このアイコンをクリックするとアイコンの周囲が赤く縁どられ、モンスターに遭遇したとたんチーム全員で戦闘を始めるモード（チーム戦闘モード）になる。武器を装備しているキャラクタは先頭に立って武器で、魔法を装備しているキャラクタは後方に身を引いて魔法での攻撃を仕掛ける。ただし、戦ってはいけない重要な相手と出会ったときは自動的に解除される。その場合、解除されたままになっていることに気づかずそのまま冒険を続けてしまうことがあるので注意しよう。

●操作

アクティブ・キャラクタの周囲にあるスイッチ等を操作するときに使うコマンド。シークレットドアを開けたり罠を解除したりするときに使う。

●挨拶

相手に対して好意を表すコマンド。相手によってはこちらの友好的な態度に応えてくれることもあるが、向こうが返してくるのもやはり挨拶や憎まれ口程度。重要な情報はほとんど得られない。それでも戦闘を避けたい相手に対しては効果的なコマンドだ。このコマンドを実行するときは、チーム戦闘モードを解除しておかないと意味がない。

●質問

質問を発して相手の話しを聞くためのコマンド。オールドマンやボスキャラに出会ったときは、まずこのコマンドを試してみよう。また、宮廷内の誰もいない部屋で実行するとメッセージが表示されたり、誰から返事が返ってくることもある。

●威嚇

相手に戦意を表すコマンド。弱い敵は逃げ出していくこともあるが、逆に怒りをかってしまうことも。

移動モードとキャラクタモード

●キャラクタモード

ゲーム開始直後の状態をキャラクタモードという。画面上のキャラクタ操作やキャラクタ・シートの表示、アクション・コマンドの実行などはこのモードで行う。屋外にいるときにリターンキーを押すと画面からキャラクタが消えて移動モードに切り替わる。宮廷内ではキャラクタモードのみ。

●移動モード

屋外を移動するためのモード。移動モードではマウス操作は一切きかず、進行方向をカーソルキーで指示する。移動モード時にリターンキーを押すとキャラクタが出てきてキャラクタモードに切り替わるが、建物に接近したときやモンスターに遭遇したときは自動的にキャラクタモードになる。



第3章

冒険者への助言

世界は一日や七にして創られたものにあらずして、
滝のごとく噴きつける火炎によりて
すべての土地に
命と、知識と、権力が吐き散らかされたものなり

異端者カントレイスの言葉より

冒険世界について

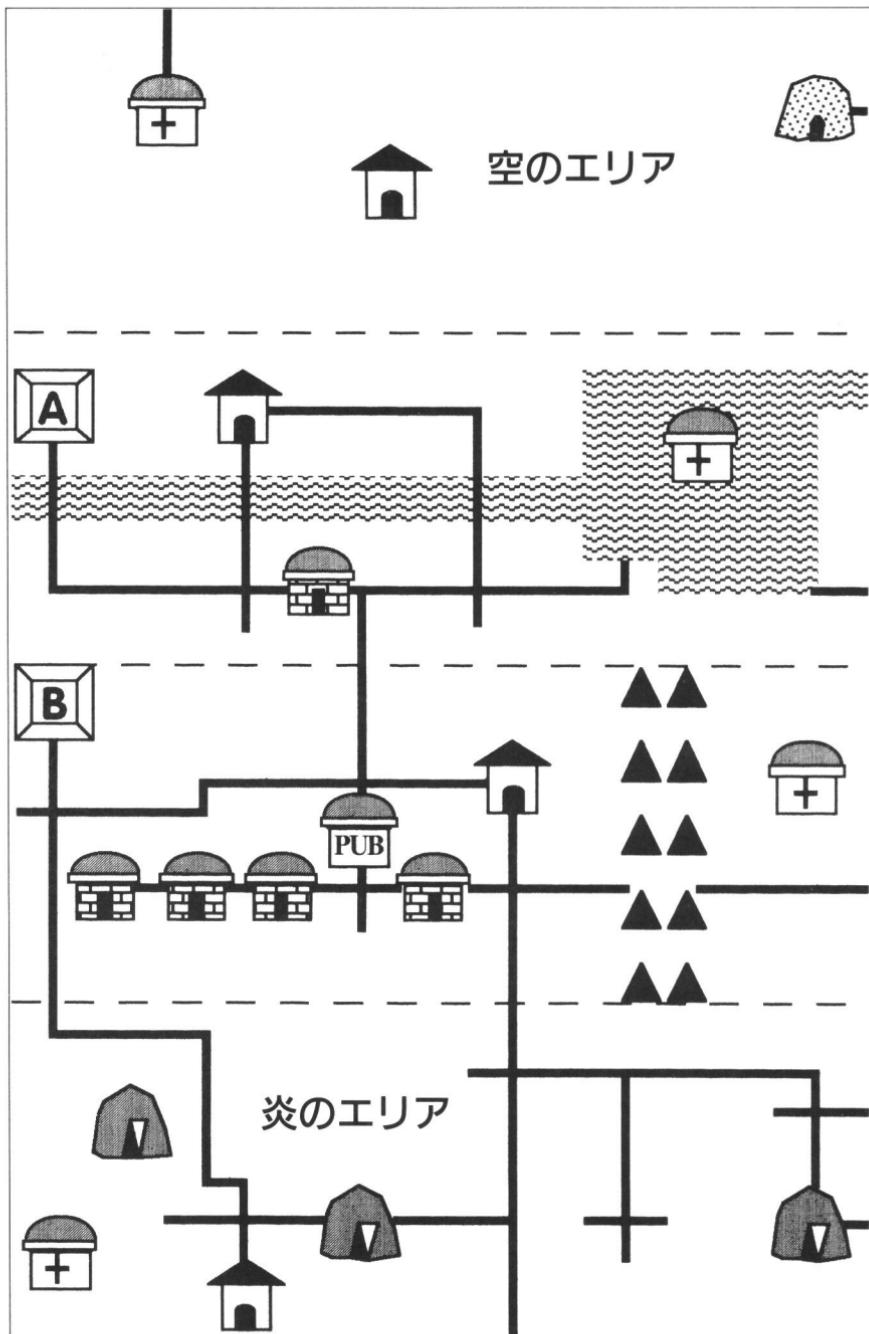
●時間の流れ

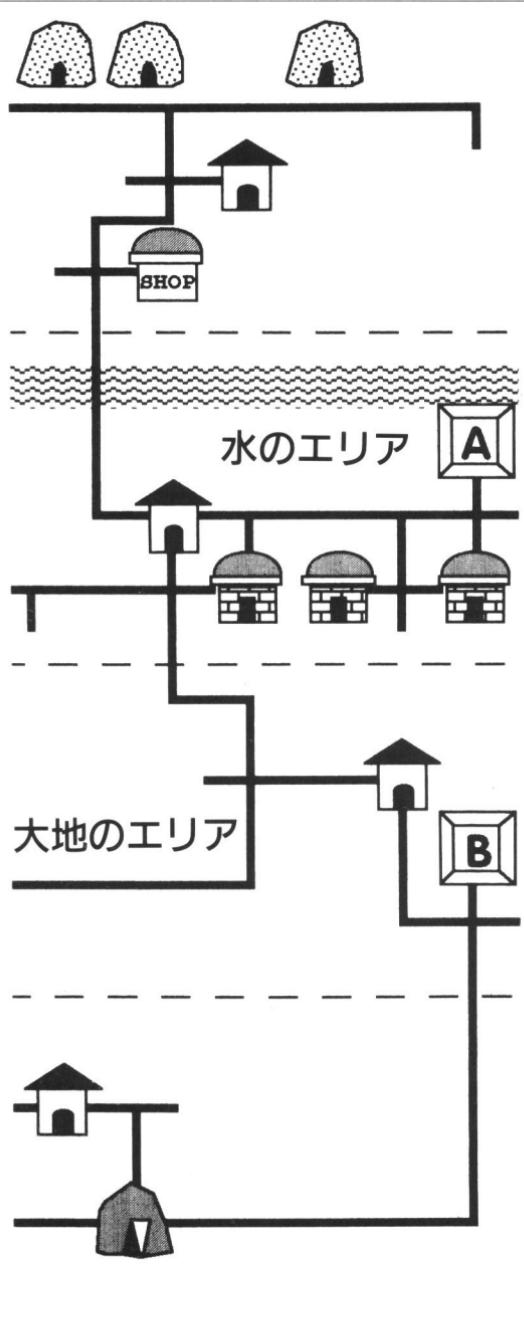
冒険の舞台では現実世界と同様にあらゆるものがリアルタイムで進行している。昼は現実時間でおおよそ11分、夜は4分。合計すると、だいたい15分ぐらいで1日が経過する。

●言語

この世界ではドラッケン文字という独特の言語を使用している。ドラッケン文字とアルファベットの対応は次表の通り。

| A | B | C | D | E | F | G |
|---|---|---|---|---|---|---|
| < | ∟ | □ | □ | ▽ | □ | □ |
| H | I | J | K | L | M | N |
| □ | △ | ● | ∟ | ∟ | □ | □ |
| O | P | Q | R | S | T | U |
| > | ∟ | △ | ∟ | □ | □ | ▽ |
| V | W | X | Y | Z | | |
| ▽ | △ | △ | △ | △ | | |





地上マップ

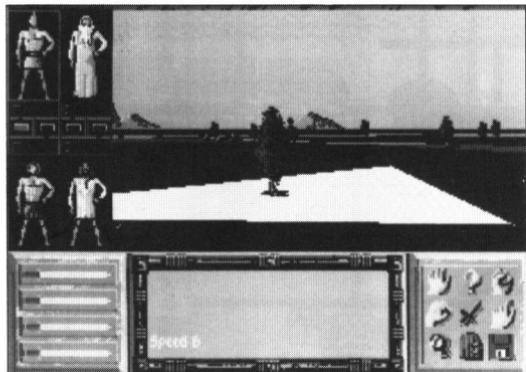
島の周囲は海に囲まれてお
り、他の世界から完全に孤
立している。テレポートポイ
ントは同じアルファベットどう
しで連結している。また、実際
の道路は多少曲がりくねって
いるが、マップでは直線で簡
略化させていただいた。

凡　例

| | |
|--|------------------------------|
| | 酒場 |
| | 民家 |
| | 寺院 |
| | 武器屋 |
| | 宮廷 |
| | 道路・橋 |
| | 川・沼 |
| | テレポートポイント ※他にまだあるというウワサも… |
| | 炎の石 |

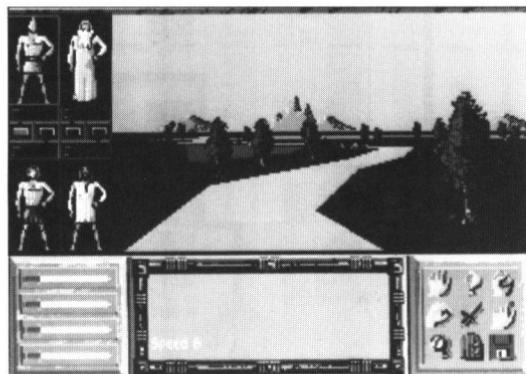
マップ要素の解説

ここでは、屋外にあるさまざまな地形・建築物の特徴や利用法などを解説している。前ページに掲載した地上マップと併せて、あなたの冒險に役立ててほしい。



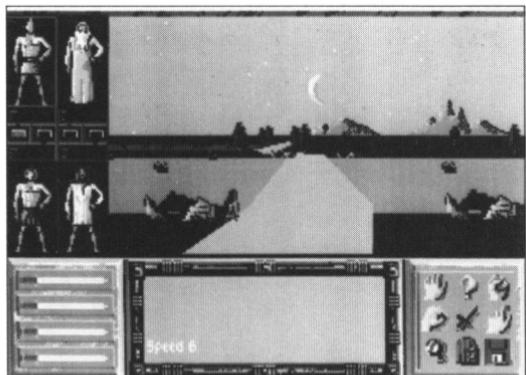
平原

標準的な地形である。エリアによっては、ここが砂漠地帯になったり大氷原だったりする。ところどころに三角形のガイドがしるされているので、これを参考にして進行方向を確認しよう。



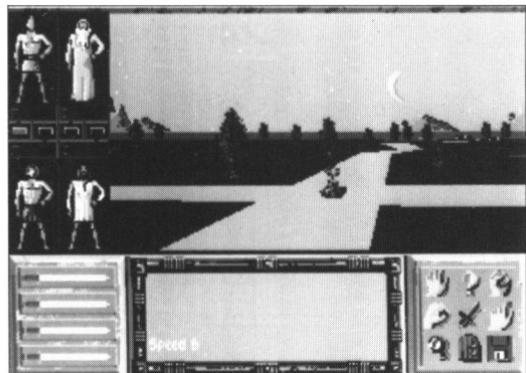
道路

上記の平原に敷設された歩行者用通路。道路に沿って進めば確実に目的地にたどり着ける（決して安全とはいえないが）。たまにオールドマンが出現し、いろいろと助言を与えてくれる。



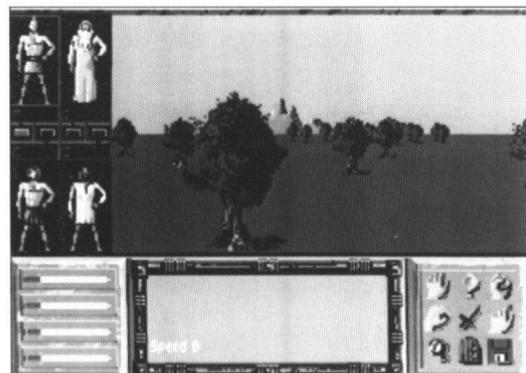
橋

橋がなければ川を渡ることができないかというと、そんなことはない。助走をつけて進めば、いとも簡単に突破することができる。なお、橋の上では決してキャラクターモードにしてはいけない。



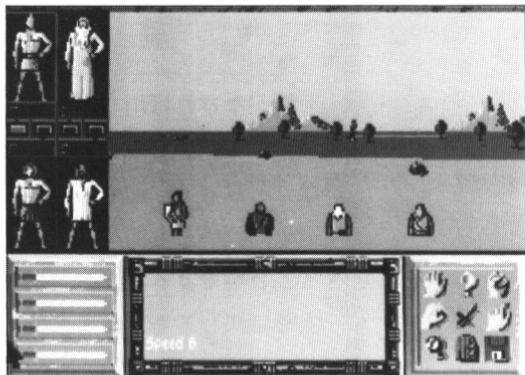
十字路

中央に設けられている墓は避けて通ること。よそ見しながら歩いているとぶつかってしまう。その結果どうなるかというと、低レベルだと全滅間違いないし。死者に対して礼を失すことなかれ。



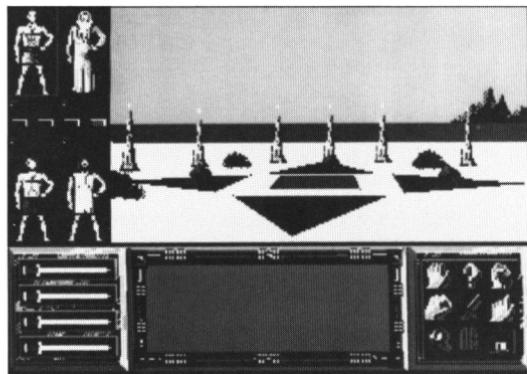
森

森は怖い。うっそうとした樹木の中を進んでいると方向感覚が狂ってしまい、夜になるとほとんど身動きがとれなくなってしまう。月あかりを頼りに慎重に進むか、明け方まで待つしかない。



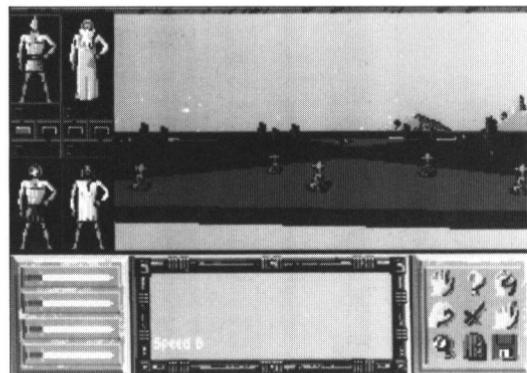
沼

水のエリアから大地のエリアにかけて数多くの沼が見られる。なかでも、クルス川の氾濫によってできた沼地がいちばん大きい。その中心付近に、救世派の僧侶が運営する寺院が建っている。



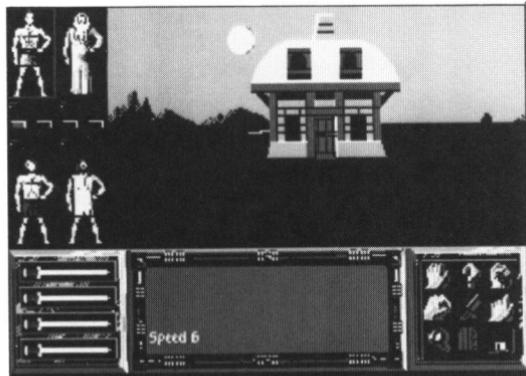
テレポートポイント

ここに入ると別のテレポートポイントに移動する。一瞬にしてワープするわけではなく、空を飛ぶようにして移動するため少々時間が必要。うまく利用すれば、移動時間を大幅に節約できるだろう。



墓場

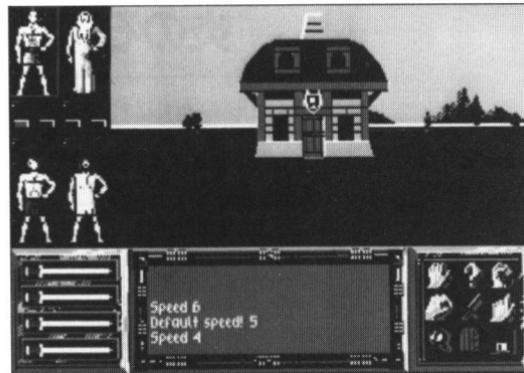
十字路にある墓と同じものがズラリと並んでいるやっかいな場所だ。ここを歩くのはできるだけ避けたい。ウワサによれば、墓場のどこかに偉大なる魔道士が埋葬されているという。



民家

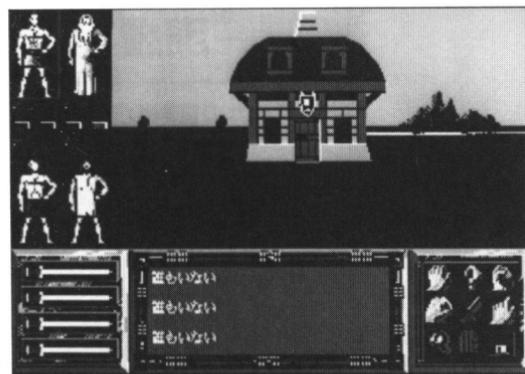
宮廷近くにある民家を訪れれば、その宮廷にまつわる様々な情報を教えてくれる。

[質問] コマンドで話を聞き出そう。なかには複数の情報を持つ者もいるので、質問は何度も繰り返すこと。



酒場

旅人たちの休息の場。中に入って [質問] コマンドを実行するといろいろなウワサ話を聞くことができる。ただし1回ごとに最低100ジェイドはふんだくられるので、金欠冒険者には辛いところだ。

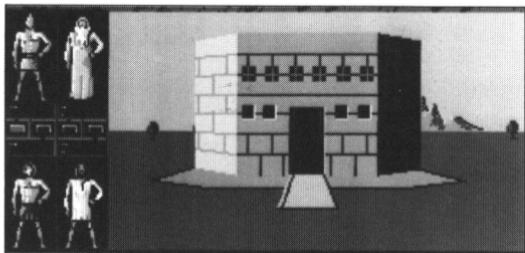


武器屋

武具やアイテムを売買する場所。定価のおおよそ6割で中古品を引き取ってくれる。ここで売り払った品物はそのまま在庫として残るので、ちょっとした有料保管場所としても利用できる。

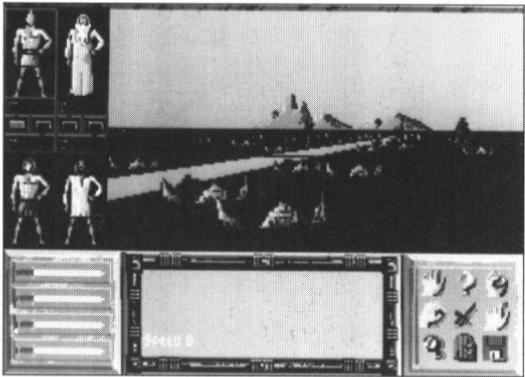
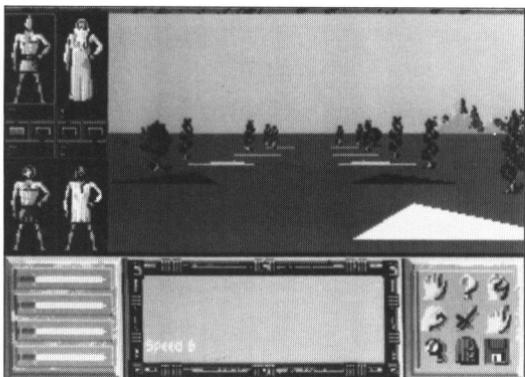
宮廷

ほとんどの宮廷はダンジョンになっているが、中には廃虚と化しているものも。いずれにせよ、宮廷探索はゲームクリアのために避けて通れない難関だ。同じ宮廷を2度3度と訪れることがある。



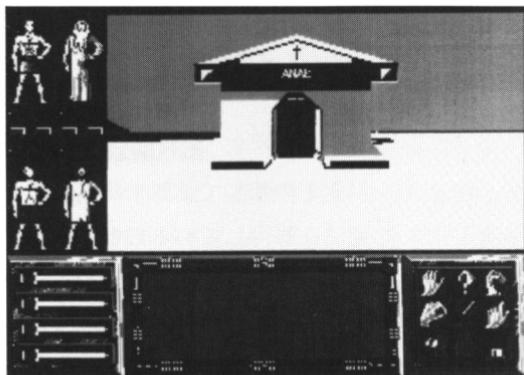
炎の石

三角形の石が2列に並んでいる神聖かつ危険な場所。夜になると、まるで滑走路のように美しく光が点滅する。その存在意味を知ることができるのは、ゲーム終盤にさしかかる頃になるだろう。



廃虚

アーカの宮殿の東側一帯に広がっている。かつてハガーと呼ばれた大きな町があつたらしいが、アーケンの手により跡形もなく破壊されたという。もはや誰も住むことのできない、死の町だ。



寺院

死んだり傷ついたキャラクタにカーソルを合わせて左クリックすると、治癒の魔法をかけてくれる。キャラクタの状態にもよるが、莫大なジェイドを要求されることもあるし、タダのときもある。



最初の一歩

●持ち物の確認と装備

ゲームスタート直後、すぐキャラクタ・シートを表示して武器や防具などを装備（右クリック）すること。また、どんな魔法を修得しているのかも確認しておく。MagicianかPriest・Priestessならヒール、ファイアーボール、シースルーグライは覚えているはずだ。準備が整ったらあまり屋外を歩き回らず、まずはホドケンの宮廷に向かうべし。

●宮廷入り口のワナ

たいていの宮廷の入り口にはワナが仕掛けられている。たとえばホドケンの宮廷では周囲の堀に凶暴なワニが飼われており、うかつに入ろうとすると一瞬にして食い殺されてしまう。サメが橋の下を通過した直後に入り口に向かえば安全に入ることができる。よくやるミスとして、暗闇の中、宮廷の前で休んでいるときにキャラクタ・シートを出そうと思って誤ってキャラクタを堀の中に誘導してしまうことがある。おかげに、それと気付かずセーブしてしまうと悲惨このうえない。くれぐれも注意するように。

●装備の拡充

ホドケンの宮廷に入ると、最初の部屋でbuckler(A)が見つかる。いったん宮廷の外に出て再び入り直すといくらでもbucklerが手に入る所以、何度も出入りすれば全員の分を確保することができる。装備したら、この部屋にあるエレメントのシンボルをわざと誤操作してモンスターを出現させ、経験値をタップリ稼いでおこう。ある程度レベルが上がり準備が整ったら、いよいよホドケンの宮廷を本格的に探索する。では、グッドラック！

屋外での移動テクニック

●建物の迂回方法

慣れないうちは、建物を目印に方向転換しようとすると建物に接近しすぎてキャラクタモードになってしまったり、方向感覚が狂ってとんでもない方向に進んでしまうことがある。よく見ると、建物の周囲には東西南北の方向に向かって三角形のガイドが置かれているはずだ。これを見ながら方向転換するとうまくいくだろう。なお、地域によっては三角形のガイドが水たまりになっている場所もあるので注意すること。方向を確認しようとして水のガイド上に立ち止まつたまま、知らないうちに溺れ死んだりすることもある。

●十字路のワナに注意

十字路や道路の脇に設けられているお墓にぶつかると、地面からマッドドックが出現する。レベルが低いうちは絶対に勝てない。必ず避けて通ること。また、十字路の脇に北側を指し示す小さな三角形のガイドが置かれていることも覚えておこう。

●危険な橋の上

橋には全員が横並びできるほどのスペースがない。したがって、ここでキャラクタモードに切り替えると悲惨なことになる。運悪くモンスターに遭遇すると確実に溺死者がでることだろう。橋に接近したら、途中で川に落ちないよううまくコースを調整しながら一気に通過することだ。

●軽快移動テク

[↑] キーを押されたまま [←] [→] キーを操作すればスムーズな屋外移動が可能。障害物をひょいひょい避けながら目的地に急ごう。また、キャラクタモード時に [f・9]、[f・10] キーを押すことによって移動スピードを1~7の範囲で変更することができる（7がもっとも速い）。初期設定は5だが、移動方法に慣れたら6~7ぐらいにスピードアップしておくとよい。

●最短距離を突っ走れ

未知の土地を冒険するときは必ず道沿いに歩くべし。地形に慣れた時点で最短距離を直進するようにしよう。途中にある沼や川は、そのまま無視して突っ切ってしまう。あらかじめ、キャラクタモード時に [f+9] キーで移動スピードを上げておくと万全だ。もし溺れそうになったら、すかさずリターンキーを連打して移動モードに戻すこと。ただし、橋の場合と同様に水の上でモンスターと遭遇してしまったら最悪。うまく逃げられればよいが、周囲を水に囲まれている状態で戦闘に突入するとお手上げだ。とくに、大陸中央にある広大な沼地を通過するときは十分な注意を要する。

●炎の石の通過方法

ホドケンの宮廷とホドカの宮廷の途中に、三角形の石（炎の石）が滑走路のように並んでいる場所がある。ここを通過しようとすると、空から強力なドラゴン（プレーンドラゴン、デザートドラゴン、スワンプドラゴン、アイスドラゴンのいずれか）が舞い降りてきて襲いかかってくる。こいつらから炎のひと吹きをくらうと100前後ものダメージを受けてしまうので、低レベルのチームではひとたまりもなく全滅してしまうだろう。ここを安全に通過する方法をいくつか紹介しておくので参考にしてほしい。

1. ドラゴンを倒す。低レベルチームでは絶望的だが、平均レベルが10以上になったらここでわざと立ち止まり、経験値やアイテム、ジェイドをタップリ稼ぐという手もある。
2. 助走をつけてそのまま突っかかる。[f+9] キーで移動スピードを上げておくと強行突破の成功率が高くなるようだ。
3. ドラゴンの影が見えてキャラクタモードになった瞬間、リターンキーをバシバシ押す。すると移動モードになって180度ぐるりと回転するので、そのまま一気にバックして通過する。タイミングさえ間違えなければ成功しやすい。
4. この地帯を避けてぐるりと回り込むという、安全確実な方法。南側を迂回したほうが近い。

●迷子になってしまったら

『ドラッケン』の屋外はきわめてリアルに表現されている。したがって、その分だけリアル(?)に道に迷ってしまいやすい。自分のいる場所や向いている方向が分からなくなったら次の方法で確認しよう。

1. 道路と地表の色で現在いるエリアを特定する (Analog RGBカラー表示でのみ有効)。

| エリア名 | 道路の色 | 地表の色 |
|------|---------|---------|
| 空 | グリーン | ライトブルー |
| 水 | ライトイエロー | ダークグリーン |
| 大地 | ライトブルー | グリーン |
| 炎 | ダークグリーン | ライトイエロー |

*) エリアが変わることに音楽も変化する。

2. 昼は太陽の位置で方向を確認。太陽は東から昇って西に沈む。明け方か夕方であれば確認しやすいだろう。
3. 夜は月の位置で方向を確認する。過去に起きた大災害のとき、月は魔法で軌道を塞がれて南に固定されたままになっている。
4. 建物の周囲や十字路の他、平原のいたるところに三角形のガイドが置かれている。目印になるような建物のない広大な砂漠地帯・氷原地帯を移動するときは、ガイド沿いに進めば迷子にならずにすむ。また、太陽や月を基準にして進行方向をえるときにも、このガイドを利用すれば正確な方向転換を行うことができる。
5. 宮廷や民家などの建築物で現在位置を確認し、そこを起点にして目的地に向かう。
6. 道を歩いているとオールドマンと遭遇することがある。前にも出会ったことがあるのなら、そのメッセージ内容をもとに現在位置を割り出すことができるだろう。

●スピードについて

[CAPS] キーをONになるとスピード抑制モードになる。抑制モードは、386/33MHzや486/25MHzなどの高速マシンでプレイするときに使うと最適だ。

●夜空を見つめると…

太陽が沈んで夜のとばりに包まれる頃、美しい星々がイルミネーションのように満天の夜空を飾る。そのすばらしさに見とれていると、なんと星座がモンスターとなって襲いかかってくる！ 星がモニョモニョと動き始めたら、もはや逃げることはできない。きたるべき激戦に備えて心の準備をせよ。出現するモンスターのタイプはフライングスネーク系だ。



宮廷探索テクニック

●移動の基本

部屋から部屋への移動はリーダーを先頭にして行うと便利。残り3人のキャラクタも後を追ってくる（ただし、リーダーと他のキャラクタが2部屋以上離れている場合は不可）。その際、先に移動したキャラクタは後から来るキャラクタのために道を空けておくこと。ドア近辺にタムロしていると他のキャラクタが入ってこれなくなるからだ。もし来ないようだったら、そのキャラクタをアクティブにして様子を見てみるとよい。たいてい、家具や柱などの障害物に引っかかって動けなくなっているはずだ。そうとは知らず置いてきぼりにしてしまうと、孤立したキャラクタはあわれモンスターの餌食に。部屋を移動するごとに、全員そろっているかどうかを確認しながら進むこと。

●チーム戦闘モードの自動解除

友好的なモンスター や宮廷の主（ボスキャラ）のいる部屋に入ると、チーム攻撃モードが自動的に解除される。したがって、こちらの意図に反して攻撃してしまうことはない。ただ、解除されたことに気付かないまま冒険を進めて痛い目に合うこともあるので注意してほしい。

●セーブのタイミング

宮廷内ではセーブすることができない。出たり入ったりしてこまめにセーブする必要があるが、とくに次のようなタイミングでセーブしておくことをお勧めする。えてして、「あとちょっと」が全滅の原因。

1. 貴重な武器・防具・アイテムを見つけた。
2. レベルが上がった。
3. クエストを受けた、あるいは達成した。
4. 強敵を倒した。
5. 体力やマジックポイントが残り少なくなった。

●宮廷の主がいない！

やっと支配者の部屋にたどり着いたというのに、肝心の主が不在で困惑してしまうことがある。たとえばホドケンの命令に従ってアーケンの宮廷を訪ねても、アーケンに会うことができない。「何か条件が足りないのだろうか……」と不安になってしまうが、心配することはない。正しいルートで冒険を進めていけば、いずれ会える時がやってくる。

●暗闇対処法

地下を探索する前にはtorchをタップリ用意しておいたほうがよい。手持ちがなくても地下に降りてから何本か手に入れることはできるが、ちょっと心許ない。もしtorchが燃え尽き、暗闇のなかで位置が分からなくなったらどうすればよいか。

1. ライトの魔法を覚えてないうちは、ファイアーボールを使えば一瞬だが部屋の中を明るく照らし出すことができる。
2. 地下室などの明かりの乏しい場所ではモニタのコントラストやブライトを最大限に調整するとよい。完璧な対処法とはいえないが、少しは見やすくなるだろう。
3. 98ユーザーのための究極のワザとして、200ライン・デジタルRGBモニタ（いわゆる88専用モニタ）またはマルチスキャンモニタに接続し、ディップスイッチのSW1-0をOFFにしてゲーム開始時に「BLACK and WHITE 8 COLOR」を選択するという手もある。さあ、これで暗闇のない世界へ……。

●武具・アイテム取り放題

部屋に備えられている武器・防具・アイテムは、[取る] コマンドで入手した後いったん宮廷の外に出ればリセット（再配置）される。貴重な品物は何度か出入りして必要な分だけ確保しよう。お金に困ったときなど、目いっぱい品物を手に入れて武器屋で売り払うという手もある。鍵の掛かったドアもリセットの対象になるが、keyもそのつど手に入るので問題ないだろう。ただし、keyの置かれていらない宮廷の場合はアンロックの魔法が必要となる。

●宮廷内のモンスター

部屋に配置されているモンスターは、一部の例外を除き、いったん倒したらアイテムのようにリセットされることはない。何もない部屋でも、1ヶ所にじっと留まっているとモンスターに遭遇する危険がある。モンスターは部屋から部屋へと移動するので、モンスターの巣窟から逃れられたといって安心していられない。戦いに勝たないかぎり後をしつこく追いかけ回されることになる。なかには情報を教えてくれる友好的なモンスターもいるが、移動にジャマだと感じたら情け容赦なく殺してしまってもかまわない。

●回復の水の補給法

ホドケンの宮廷地下には回復の水をたたえたプールがあるが、ホドケンから言い渡された使命を達成する前に回復の水を汲みに行こうとするとホドケンの怒りをかってしまう。こういう場合は、部屋に入る直前にシースルーの魔法をかけてホドケンをうまくかわしながら地下に向かうとよい。その間、残りのキャラクタはシークレットドアのハンドルを操作しに行くのだ。

●ヘルドア判別法

隣に部屋がないにもかかわらずドアがある場合、それはヘルドアである可能性が高い。その部屋を探索する際、キャラクタをドアに近づけないよう、うまく誘導すること。

戦闘テクニック

●弱いキャラクタを守る

敵味方入り乱れての肉弾戦ともなると、体力のないキャラクタはまっ先に殺されてしまう。防御というコマンドがないため、弱いキャラクタをいかにして守るかが重要なポイントとなる（あまりに過保護だとなかなかレベルアップしないが……）。以下に、その方法を紹介しよう。

1. 魔法を準備したりarchなどの飛び道具を装備しておけば、そのキャラクタは安全圏に身を引いて攻撃を仕掛ける。
2. 戦闘から避けておきたいキャラクタをアクティブにして、モンスターから無理矢理引き離す。
3. 屋外ではできないが、宮廷の中なら弱いキャラクタを別の部屋に逃がすという手もある。ただし、そのキャラクタがリーダーだと全員が移動しようとするので注意すること。
4. あらかじめ隣の部屋にモンスターがいると分かっているのなら、戦闘に参加させたくない弱いキャラクタをリーダーにして、強いキャラクタだけを単独でモンスターのいる部屋に送り込めばよい。

●屋外での逃げ方

屋外でモンスターに遭遇しそうになつたら—具体的に言うと、移動モードからキャラクタモードに切り替わった瞬間—リターンキーを押す。すると移動モードに戻ってぐるりと180度回転するので、そのまま逃げてしまおう。

●魔法のかけ方

戦闘が始まると、魔法を準備しているキャラクタは一心不乱に魔法をかけまくり、あつといふ間にマジックポイントが尽きてしまう。なにかと忙しい戦闘中にアクティブ・キャラクタを切り替えたり、適切な魔法を準備して特定の相手にかけたりするのは実に難しい。こればかりは戦闘経験を積んで慣れるしかなが、少なくともパワーキーだけは頭の中にしっかりと叩き込んでおくこと。

その他のテクニック

●経験値を稼ごう

『ドラッケン』では、戦闘での貢献度に基づいて各キャラクタに経験値が配分されるシステムになっている。その結果、攻撃力のあるFighter・AmazonやScoutが実績を積む一方、他のクラスのキャラクタはオロオロするばかりでなかなか経験値を稼ぐことができない。そこで、次のような方法を試してみてはどうだろうか。

1. 宮廷のエントランスホールにあるエレメントのシンボルをわざと誤操作してモンスターを誘き出す。モンスターはたいてい右側から出てくるので、経験を積ませたいキャラクタをあらかじめ右寄りに移動させておくとよい。
2. モンスターの巣くっている部屋に単独で突入させる。ただし、それなりのレベルとまともな武具を装備していないければ返り討ちにあうだろう。ホドケンの宮廷の地上2階・room 2にいるモンスターはリセットされないので、この方法を試すのに最適の場所といえる。
3. FighterやScoutを戦闘に参加させないようチーム戦闘モードを解除して、ひたすら攻撃用魔法をかけまくる。マジックポイントがなくなったらタップリと休息をとり、再び戦いに赴く。時間はかかるが、これを繰り返すのがもっとも堅実なレベルアップ方法だ。
4. 戦闘以外でも、様々な局面で経験値をもらえることがある。たとえばゲーム序盤の時点できなりアーカの宮廷に入ると、条件によってはその時のアクティブ・キャラクタに500もの経験値が加算される。普段からMagicianやPriestをアクティブにしておけば、思わぬところでトクをするかもしれない。

●ポーズのかけ方

ディスクコマンドのメニュー やキャラクタ・シートを表示している間は時間が進まない。メッセージをメモしたり、ちょっとトイレに……といったようなときには、この方法で。

●安全な休憩場所

建物に接近すると自動的にキャラクタモードに切り替わるが、この状態だと決してモンスターは襲ってこない。体力やマジックポイントが最大値に回復するまで放っておいても大丈夫だ。

●死者にも使い途がある

宮廷内では別々の部屋にいるキャラクタ間での持ち物交換はできないが、死んだキャラクタとは自由に交換できる。この死者を経由すれば、離れたキャラクタどうしでも持ち物の受け渡しが可能になる。また、武器屋では死者も取引することができるので、高価なring入手してもすぐ換金せずにギリギリまでとっておき、イザというときに売り払って復活のための費用を確保すること。

●持ち物欄の整理整頓

キャラクタ・シートの持ち物欄に余裕がないと武具やアイテムを見つけても取ることができないし、モンスターとの戦闘に打ち勝っても戦利品が手に入らない。よく考えてみると、shirtやjacketは合わせて防御力が3しかないのに武器・防具欄を2つ分も占領している。ゲーム後半になったら、こういった効率の悪い武具は思い切って捨てるか売り払ってしまおう。

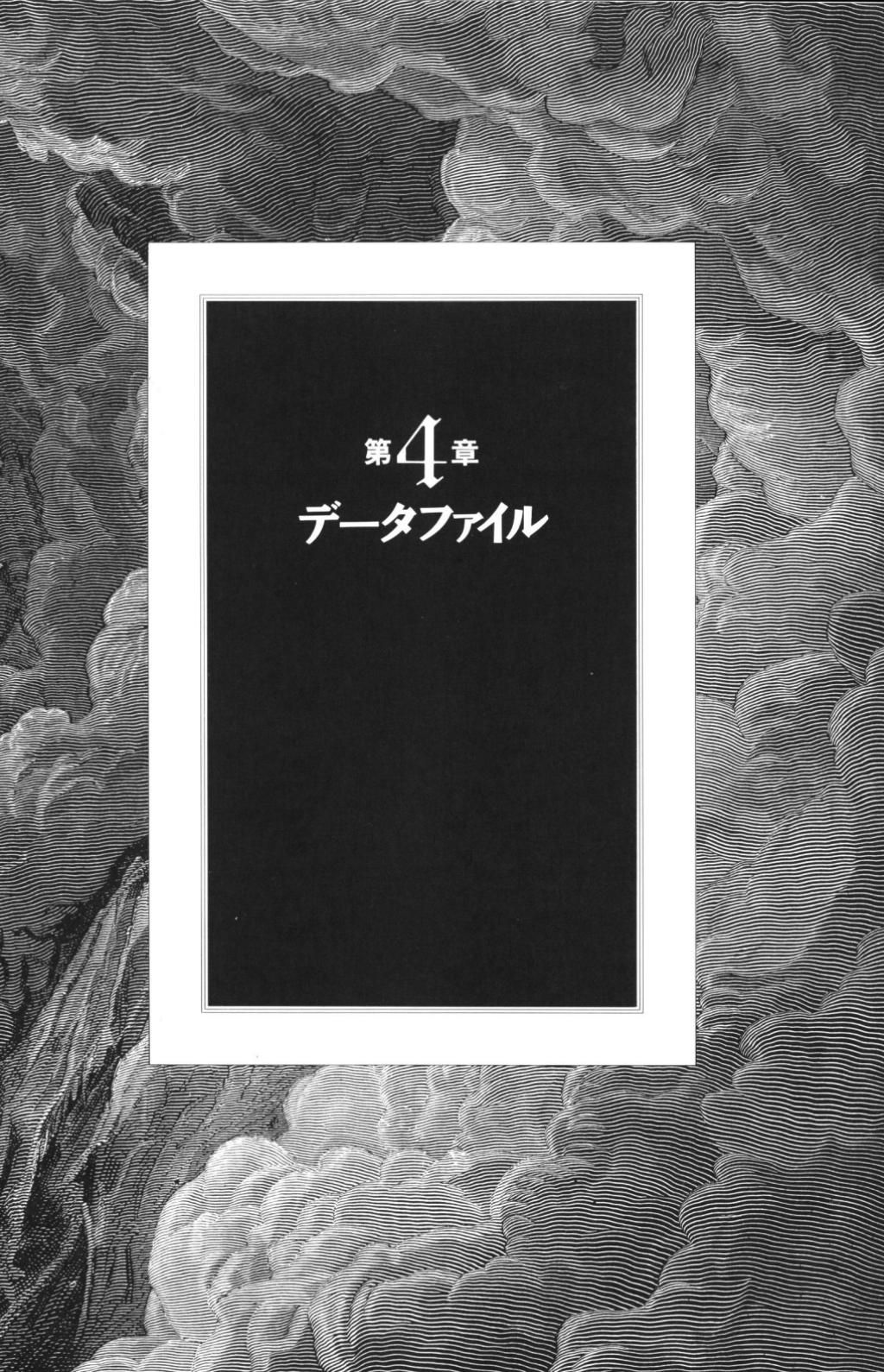
●ハードディスクの利用者へ（98版）

『ドラッケン』はメモリに500KBほどの空きがないと動作しないため、FEPなどのいろいろな常駐プログラムを入れているシステムでは立ち上がらない。そういうときは、起動用ディスクを1枚用意しておくと便利だ。MS-DOS3.1以上で/Sオプションを付けてフロッピーをフォーマットし、次のautoexec.batを作つておけばよい。

c: ハードディスクに。

cd drakken ドラッケンの入っているサブディレクトリに。

play play.batを実行。



第4章

データファイル

大蛇が大蛇を食い尽くさぬかぎり
彼はドラゴンにはなれぬ

古代の格言

武器・防具・アイテムファイル

●名称

その武器・防具・アイテムの名称。防具名の最後に記されている(A)、(B)などのアルファベットは分類の便宜上本書で勝手に付けたもので、実際のゲーム画面では表示されない。

●初期在庫

最初から武器屋にあるものは「○」、そうでないものは「×」と表記。

●クラス

その武器・防具・アイテムを装備できるクラス（FSMP）を示している。

F)ighter/Amazon

S)cout

M)agician

P)riest/Priestess

●タイプ（武器・防具のみ）

その武器・防具のグレードを標準品から+3までの4種類に分類。

●店頭価格（武器・防具のみ）

定価。武器屋では、この価格の6～7割で買い取ってくれる。

●防御力（防具のみ）

数値は、その防具を単独で装備した場合のProtの増加値を表している。

●攻撃力（武器のみ）

その武器の攻撃力を★の数で表記（「★」が最低で「★★★★★★★」が最高）。

※表内のー印は「不明」または「ない」ことを表す。

アイテム

ここで紹介するアイテムとは、キャラクターシートの持ち物覧の右側に表示されるものをいう（ただし、jemは井戸の左隣にあるキラキラと輝く8つの点の輪に表示される）。いずれも武器屋では売られていないが、宮廷内を探索したりモンスターとの戦いに勝つことによって獲得することができる。



spell book

初期在庫：× クラス：F S M P

難解な言語で記述されたドラッケン族の通信録。ランゲージの魔法をかけてから右クリックすると内容を読むことができる。読んだら武器屋に売り払おう。



phial

初期在庫：× クラス：F S M P

液体保管用の器。宮廷内のプールのそばで装備すると自動的に中身が満たされる。武器屋での売却価格は液体の種類と残量によって異なる（空は7ジェイド）。



sceptre



初期在庫：× クラス：F S M P

装備するとキャラクタの特性値がアップしたり、回復、透明、通訳、防御などの特殊効果を持つものがある。武器屋では800ジェイド前後で引き取ってくれる。



ring



初期在庫：× クラス：F S M P

装備効果はsceptreと同じ。しかし、売却時の価格が2000前後とたいへん高くなっている。すぐに換金せず、イザというときのためにとっておいたほうがよい。



torch



初期在庫：× クラス：F S M P

松明。装備した時点で火がともり、周囲を明るく照らし出してくれる。節約のため、明るいところでは使わないように。武器屋では買い取ってくれない。



key

初期在庫：× クラス：F S M P

施錠されたドアの鍵を外す。1回かぎりの使い捨て。宮廷を出るたびに鍵が掛け直されるので、常に多めに持っておくこと。武器屋では買い取ってくれない。



jem

各宮廷の主が持つといわれる宝石。全部で8つある。ゲームを始めてからしばらくの間はまったく縁のないアイテムだが、冒險を続けているとその秘密が徐々に解き明かされてくるはず。これすべて集めると何かが起こる？



鎧

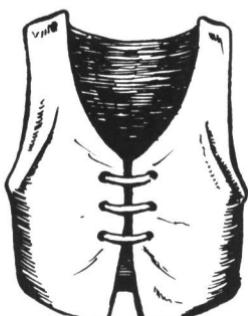
ここでは主に上半身を守るための着物や鎧をまとめている。ある程度の重ね着も可能だ。たとえばshirt+jacket+cuirassといった装備もOK。shirtなどの安価なものは最初から武器屋で取り扱っているが、より強力な鎧は敵から勝ち取るしかない。



shirt

初期在庫：○ クラス：F S M P

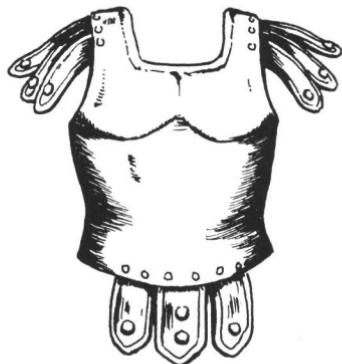
| タイプ | 店頭価格 | 防御率 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 10 | 1 |
| + 1 | — | — |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



jacket

初期在庫：○ クラス：F S M P

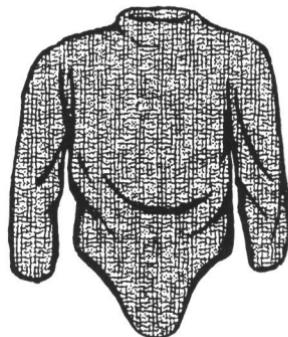
| タイプ | 店頭価格 | 防御率 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 20 | 2 |
| + 1 | — | — |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



leather

初期在庫：○ クラス：F S M P

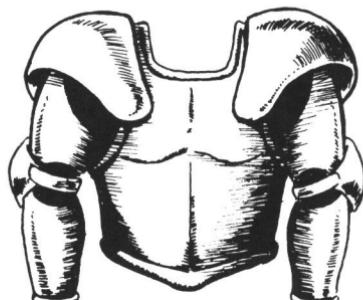
| タイプ | 店頭価格 | 防御率 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 30 | 4 |
| + 1 | — | — |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



mail coat

初期在庫：○ クラス：F S M P

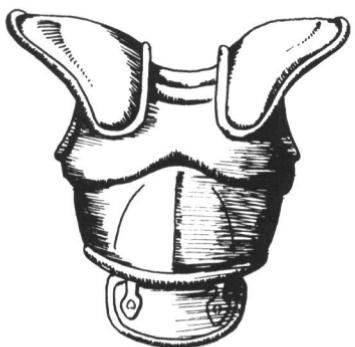
| タイプ | 店頭価格 | 防御率 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 70 | 6 |
| + 1 | — | — |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



cuirass(A)

初期在庫：× クラス：F S --

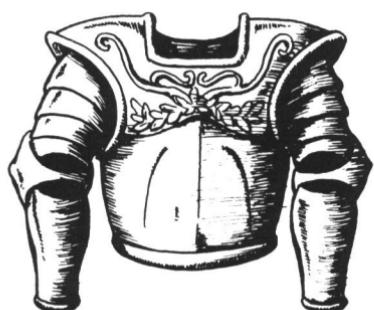
| タイプ | 店頭価格 | 防御率 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 110 | 10 |
| + 1 | — | — |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



cuirass (B)

初期在庫：× クラス：F S --

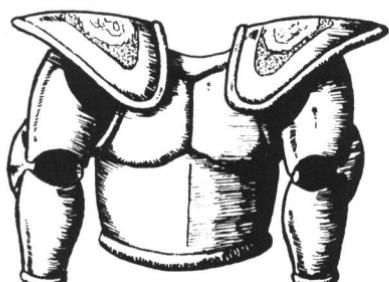
| タイプ | 店頭価格 | 防御率 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 200 | 14 |
| + 1 | 800 | 15 |
| + 2 | 1800 | 16 |
| + 3 | — | — |



cuirass (C)

初期在庫：× クラス：F S M P

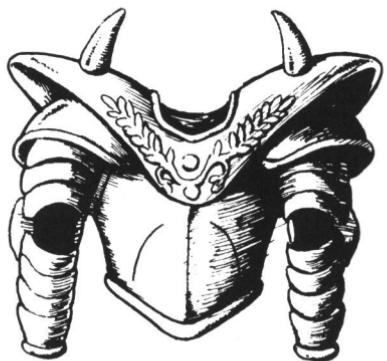
| タイプ | 店頭価格 | 防御率 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 400 | 20 |
| + 1 | 1600 | 21 |
| + 2 | — | — |
| + 3 | 6400 | 23 |



cuirass (D)

初期在庫：× クラス：F S - P

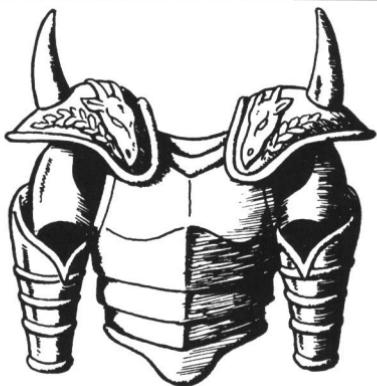
| タイプ | 店頭価格 | 防御率 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 800 | 30 |
| + 1 | 3200 | 31 |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



cuirass(E)

初期在庫：× クラス：F S --

| タイプ | 店頭価格 | 防御率 |
|-----|-------|-----|
| 標準品 | 1200 | 35 |
| + 1 | — | — |
| + 2 | 10800 | 37 |
| + 3 | 19200 | 38 |



cuirass(F)

初期在庫：× クラス：F S --

| タイプ | 店頭価格 | 防御率 |
|-----|-------|-----|
| 標準品 | 2200 | 40 |
| + 1 | 8800 | 41 |
| + 2 | — | — |
| + 3 | 35200 | 43 |

ドレス

全身を包むローブのような着衣で、MagicianまたはPriest・Priestess専用の防具。防御効果は薄いが、何も着けていないよりはマシだろう。条件が許せばcuirassやgreaveと同時に着用できるので試してみてほしい。ここに紹介するドレスがすべてではない、というウワサもあるが……。



dress(A)

初期在庫：○ クラス：---P

| タイプ | 店頭価格 | 防御率 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 20 | 4 |
| + 1 | — | — |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



dress(B)

初期在庫：○ クラス：--M-

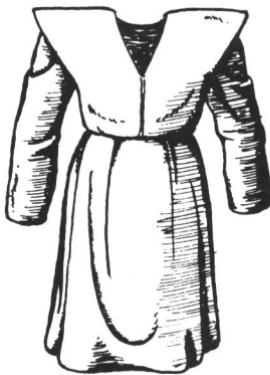
| タイプ | 店頭価格 | 防御率 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 20 | 4 |
| + 1 | — | — |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



dress(C)

初期在庫：× クラス：-- M --

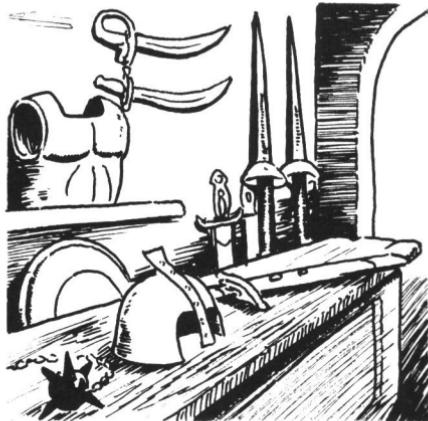
| タイプ | 店頭価格 | 防御率 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 90 | 8 |
| + 1 | 360 | 9 |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



dress(D)

初期在庫：○ クラス：--- P ---

| タイプ | 店頭価格 | 防御率 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 120 | 8 |
| + 1 | — | — |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



シューズ・グリーブ

ここでは主に下半身を守るための靴や鎧をまとめている。重々しいgreaveはFighter・Amazon、Scout専用の防具のように感じるが、MagicianやPriestなどの非力なクラスでも装備可能なものもある。なかでも、greave(E)は全クラスで装備可能という魅力的な逸品。ぜひとも手に入れておきたい。



shoes

初期在庫：○ クラス：F S M P

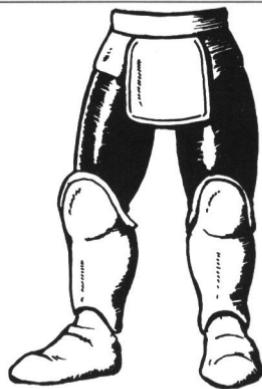
| タイプ | 店頭価格 | 防御率 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 10 | 1 |
| + 1 | — | — |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



boots

初期在庫：○ クラス：F S M P

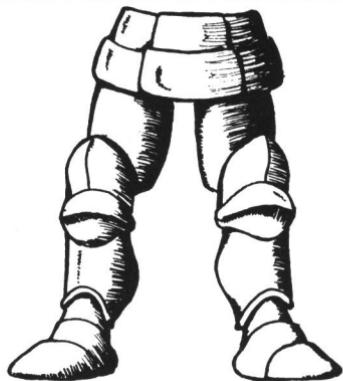
| タイプ | 店頭価格 | 防御率 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 20 | 2 |
| + 1 | — | — |
| + 2 | 180 | 4 |
| + 3 | 320 | 5 |



greave(A)

初期在庫：× クラス：F S - P

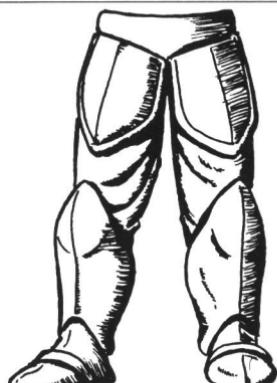
| タイプ | 店頭価格 | 防御率 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 70 | 10 |
| + 1 | — | — |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



greave(B)

初期在庫：× クラス：F S - P

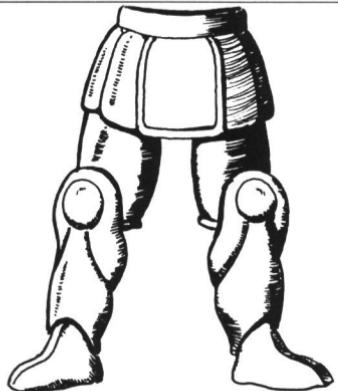
| タイプ | 店頭価格 | 防御率 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | — | — |
| + 1 | 760 | 15 |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



greave(C)

初期在庫：× クラス：F S M -

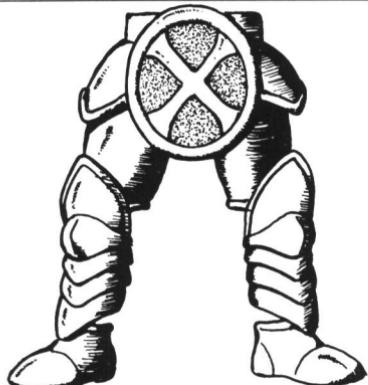
| タイプ | 店頭価格 | 防御率 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 300 | 20 |
| + 1 | — | — |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



greave(D)

初期在庫：× クラス：F S --

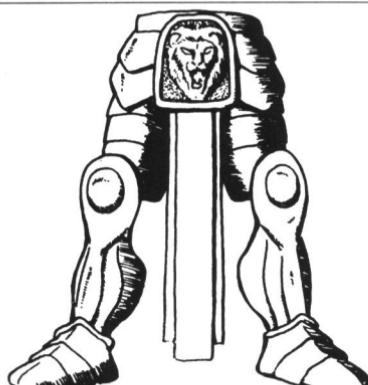
| タイプ | 店頭価格 | 防御力 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 500 | 30 |
| + 1 | 2000 | 31 |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



greave(E)

初期在庫：× クラス：F S M P

| タイプ | 店頭価格 | 防御力 |
|-----|-------|-----|
| 標準品 | 1200 | 35 |
| + 1 | 4800 | 36 |
| + 2 | 10800 | 37 |
| + 3 | — | — |



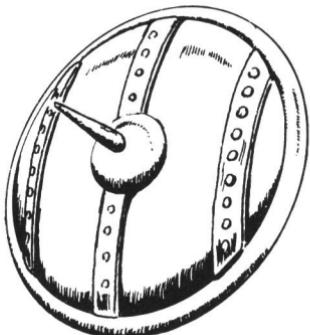
greave(F)

初期在庫：× クラス：F S --

| タイプ | 店頭価格 | 防御力 |
|-----|-------|-----|
| 標準品 | 1800 | 40 |
| + 1 | 7200 | 41 |
| + 2 | 16200 | 42 |
| + 3 | — | — |

盾

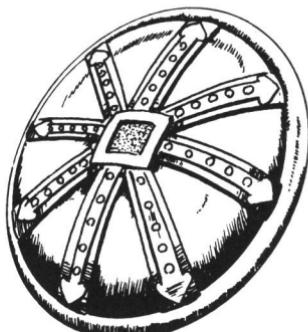
クラスを問わず、誰でも装備できる便利な防具。bucklerとshieldの2種類があるが、どちらも盾ということにかわりはない。武器屋の初期在庫もかなり充実しており、とくにbuckler(C)とshield(A)は武器屋以外ではなかなか手に入らない珍品との評判だ（そのためか、在庫は1つだけ）。



buckler(A)

初期在庫：○ クラス：F S M P

| タイプ | 店頭価格 | 防御力 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 20 | 5 |
| + 1 | — | — |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



buckler(B)

初期在庫：○ クラス：F S M P

| タイプ | 店頭価格 | 防御力 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 40 | 6 |
| + 1 | 160 | 7 |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



buckler(C)

初期在庫：○ クラス：F S M P

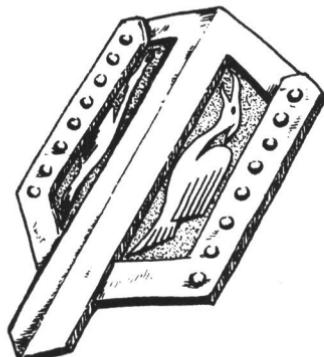
| タイプ | 店頭価格 | 防御力 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 90 | 8 |
| + 1 | — | — |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



shield(A)

初期在庫：○ クラス：F S M P

| タイプ | 店頭価格 | 防御力 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 170 | 8 |
| + 1 | — | — |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



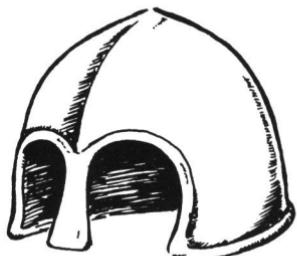
shield(B)

初期在庫：× クラス：F S M P

| タイプ | 店頭価格 | 防御力 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 800 | 20 |
| + 1 | — | — |
| + 2 | 7200 | 22 |
| + 3 | — | — |

兜

頭部を守るための兜（ヘルメット）。致命的なダメージをやわらげるための防具だ。見た目よりかなり重量があるため、Fighter・Amazon、Scout以外のクラスは装備することができない。helm(C)までは武器屋で買えるが(D)や(E)を手にするのはずへっと先、ゲーム中盤以降になる。



helm(A)

初期在庫：○ クラス：F S --

| タイプ | 店頭価格 | 防御力 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 30 | 6 |
| + 1 | — | — |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



helm(B)

初期在庫：○ クラス：F S --

| タイプ | 店頭価格 | 防御力 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 70 | 8 |
| + 1 | — | — |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



helm(C)

初期在庫：○ クラス：F S--

| タイプ | 店頭価格 | 防御力 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 130 | 10 |
| + 1 | 520 | 11 |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



helm(D)

初期在庫：× クラス：F S--

| タイプ | 店頭価格 | 防御力 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 200 | 14 |
| + 1 | — | — |
| + 2 | 1800 | 16 |
| + 3 | — | — |



helm(E)

初期在庫：× クラス：F S--

| タイプ | 店頭価格 | 防御力 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 400 | 20 |
| + 1 | 1600 | 21 |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |

武器

武器は全部で8種類。武器を装備しても、防御力のように明確な数値で「攻撃力」が表示されることはない。表の★マークを参考にしてうまく持ち替えてほしい。最初は非力な武器で戦うしかないが、冒険を続けているうちにより強力な武器を獲得することができるだろう。



dagger

初期在庫：○ クラス：F S M P

| タイプ | 店頭価格 | 攻撃力 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 20 | ★ |
| + 1 | — | — |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



bludgeon

初期在庫：○ クラス：F S M P

| タイプ | 店頭価格 | 攻撃力 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 10 | ★ |
| + 1 | — | — |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



rod

初期在庫：○ クラス：F S M P

| タイプ | 店頭価格 | 攻撃力 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 10 | ★ |
| + 1 | 40 | ★ |
| + 2 | 90 | ★ |
| + 3 | 160 | ★★ |



arch

初期在庫：○ クラス：F S M P

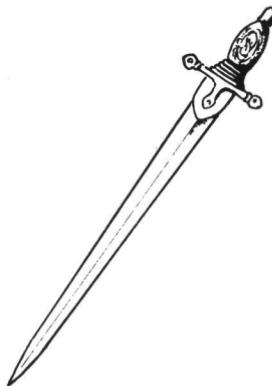
| タイプ | 店頭価格 | 攻撃力 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 80 | ★ |
| + 1 | — | — |
| + 2 | — | — |
| + 3 | — | — |



sword

初期在庫：○ クラス：F S M P

| タイプ | 店頭価格 | 攻撃力 |
|-----|------|-----|
| 標準品 | 40 | ★★ |
| + 1 | 160 | ★★ |
| + 2 | 360 | ★★★ |
| + 3 | — | — |



sword lg

初期在庫：○ クラス：F S M P

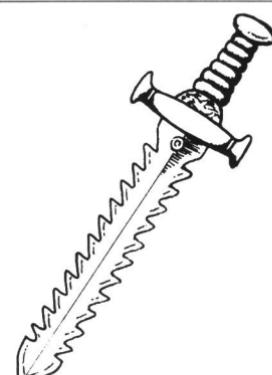
| タイプ | 店頭価格 | 攻撃力 |
|-----|------|-------|
| 標準品 | 70 | ★★ |
| + 1 | 280 | ★★★ |
| + 2 | 630 | ★★★★ |
| + 3 | 1120 | ★★★★★ |



saber

初期在庫：× クラス：F S M P

| タイプ | 店頭価格 | 攻撃力 |
|-----|------|--------|
| 標準品 | 200 | ★★★★ |
| + 1 | 800 | ★★★★★ |
| + 2 | 1800 | ★★★★★★ |
| + 3 | 3200 | ★★★★★★ |



drags

初期在庫：× クラス：F S M P

| タイプ | 店頭価格 | 攻撃力 |
|-----|------|---------|
| 標準品 | 1000 | ★★★★★★ |
| + 1 | — | — |
| + 2 | 9000 | ★★★★★★★ |
| + 3 | — | — |

モンスター ファイル

●名称

モンスターの名称。画面には表示されないので、遭遇したモンスターを特定するときは次の「タイプ」を参考にすること。——冒険者たるもの、敵の実力を知らずして戦うことなけれ。

●タイプ

モンスターの外見に基づいて下記の7種類に分類表記し、各系統ごとに五十一音順に並べている。戦う相手の正体が分からぬときは、この分類を目安にファイルを探してほしい。なお、ボスキャラは「宮廷の主たち」として102ページ以降にまとめて紹介してある。

地球型生物系……………地球に現存する生物群。

四肢・2足歩行系…………立って歩く人間型のモンスター群。

屋外・ジャイアント系…屋外で遭遇する巨大モンスター群。

フライングスネーク系…空を飛ぶヘビ型のモンスター群。

無定型・アーバ系……形の定まっていないモンスター群。

野獣・人獣系……………4足で歩行する動物型モンスター群。

元祖ドラゴン系…………古典的なドラゴン。

●経験値

そのモンスターを倒して得られる経験値。戦闘貢献度に基づいて各キャラクタに振り分けられる。

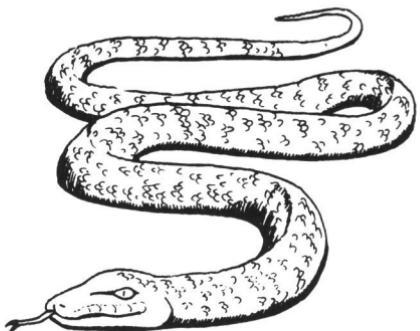
●戦利品リスト

そのモンスターを倒して得られる戦利品の代表例を紹介。したがって、ここに掲載されていない武具やアイテムを獲得できる場合もあるし、予想以上のジエイドを稼ぐこともある。戦闘でもっとも活躍したキャラクタが戦利品を獲得することが多いが、そのキャラクタの持ち物欄に余裕が必要だ。

アスピック

タイプ：地球型生物系

経験値：90



戦利品リスト

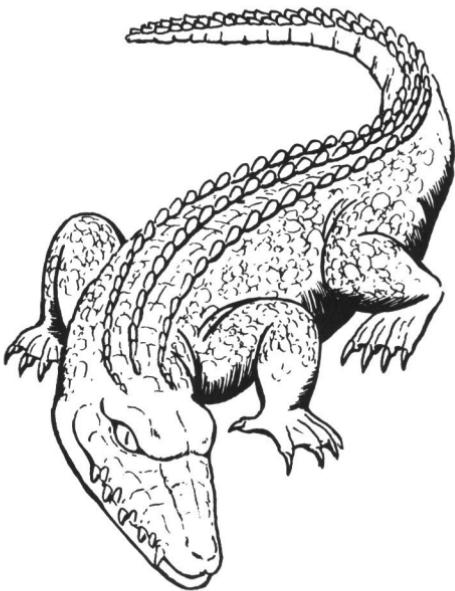
| | |
|------|---|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | — |

小型のヘビ。あらゆるモンスターのなかで、もっとも弱い部類に属する。宮廷地下の暗くてジメジメした部屋の片隅に潜んでいることが多い。

クロコダイル

タイプ：地球型生物系

経験値：200



戦利品リスト

| | |
|------|-----------------|
| 武器 | sword,sword lg… |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | — |

いわゆるワニ。沼や川などの水際でよく見かける。意外とすばしっこいため、狙いを定めるのに苦労するだろう。ごくまれに宮廷内で見かけることも。

サーペント

タイプ：地球型生物系

経験値：190

戦利品リスト

| | |
|------|---|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | — |

アスピックより一回り大きなヘビ。屋内外を問わず、広い地域に分布している。たまに毒攻撃を仕掛けてくるので戦況メッセージに注意すること。

スパイダー

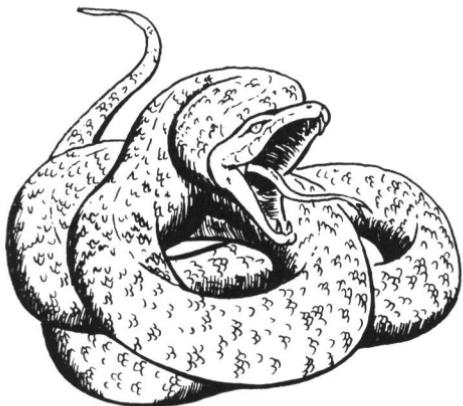
タイプ：地球型生物系

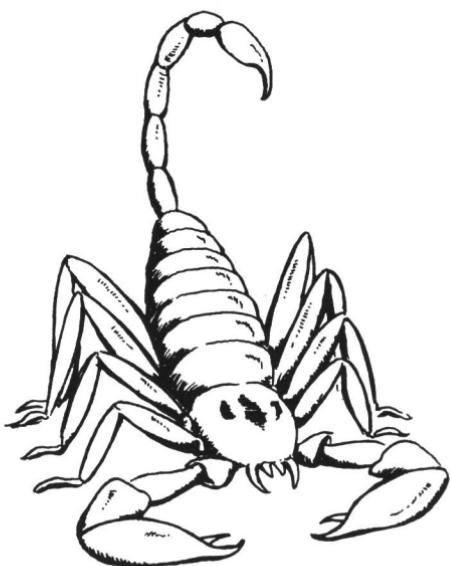
経験値：200

戦利品リスト

| | |
|------|-------|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | あり |
| ジェイド | 10~20 |

巨大な毒グモ。色が黒いため夜や地下室で遭遇すると手を焼くことだろう。戦利品として液体を手に入れることもある。たいていの場合、それは毒だ。





スコーピオン

タイプ：地球型生物系

経験値：300

戦利品リスト

| | |
|------|-----------------|
| 武器 | dagger、blugeon… |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | 10～20 |

シャカシャカと不気味な音を鳴らしながら攻撃を仕掛けてくる。たいして強くないが、毒にやられるとやっかいだ。一撃必殺で退治しよう。



バット

タイプ：地球型生物系

経験値：40

戦利品リスト

| | |
|------|---|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | — |

1匹だけならたんなるザコだが、甘くみてはいけない。バットの巣窟に踏み込むと次から次へと襲いかかってくる。レベルが低ければ全滅のおそれあり。



ラット

タイプ：地球型生物系

経験値：20

戦利品リスト

| | |
|------|---|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | — |

ごくフツーのネズミだ。ジメジメとした地下室や水際に好んで生息している。倒すのに手こずっていると悪い病気を移されることもある。

ウェアレオニン

タイプ：四肢・2足歩行系

経験値：3400

戦利品リスト

| | |
|------|-------------------|
| 武器 | — |
| 防具 | boots、cuirass(D)… |
| アイテム | — |
| ジェイド | 900～1000 |

ライオンと人間の合の子だといわれているが、ほとんどインディアンのような風貌。主に屋外で遭遇する。戦利品には上記の他にもdress(D)などある。





ウォーリア

タイプ：四肢・2足歩行系

経験値：150

戦利品リスト

| | |
|------|--------------------|
| 武器 | dagger, rod... |
| 防具 | jacket, buckler(B) |
| アイテム | — |
| ジェイド | 10~20 |

ドラゴンの戦士（宮廷を守るドラッケンの一昧）。レベル3ぐらいになるまでは、こいつを相手にして経験値を稼ごう。部下はドワードで上司はナイト。



オールドマン

タイプ：四肢・2足歩行系

経験値：100

戦利品リスト

| | |
|------|---|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | 3 |

お助けじいさん。さまざまな場所に出没して有益な助言を与えてくれる。手を出すと強力な魔法で反撃してくる。労多くして実り少なし。



ゴブリン

タイプ：四肢・2足歩行系

経験値：50

| 戦利品リスト | |
|--------|--------------|
| 武器 | dagger, rod… |
| 防具 | buckler(A)… |
| アイテム | — |
| ジェイド | 5前後 |

ドラッケンに洗脳され、主に宮廷内で下働きをしている哀れな種族。お金はたいして持っていないが基本的な武具が手に入る。序盤戦での得意様だ。



ゾンビ

タイプ：四肢・2足歩行系

経験値：2000

| 戦利品リスト | |
|--------|----------------|
| 武器 | sword lg, rod… |
| 防具 | — |
| アイテム | あり |
| ジェイド | — |

魔法使いのゾンビ、といった感じ。レベルが低い段階でまともに戦うのはかなり危険だ。アンデッドの魔法を唱えて退散させよう。



ディアプロ

タイプ：四肢・2足歩行系

経験値：7600

戦利品リスト

| | |
|------|-------------------|
| 武器 | — |
| 防具 | greave(E)、helm(D) |
| アイテム | — |
| ジェイド | 1000～2000 |

レベル10以下だと、ひとたまりもなくダウン。手ごわい相手だけに勝つと報酬もデカイ。上記の他、cuirass(E)やshield(B)を獲得することもある。



トロール

タイプ：四肢・2足歩行系

経験値：900

戦利品リスト

| | |
|------|---------------|
| 武器 | sword lg,rod… |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | 300～600 |

終盤近くに訪れる宮廷で遭遇する。その強さからいって、衛兵のボス格。こいつを相手にする場合、dragsを持っていないとかなりキツイ。



ドワード

タイプ：四肢・2足歩行系

経験値：40

| 戦利品リスト | |
|--------|-------------------|
| 武器 | dagger, rod… |
| 防具 | shirt, buckler(A) |
| アイテム | — |
| ジェイド | 5～10 |

ドラゴンの歩兵（宮廷を守るドラッケンの一昧）。強さや得られる戦利品はゴブリンとほぼ同じ。序盤戦でのカモだ。上司はウォーリア。



ナイト

タイプ：四肢・2足歩行系

経験値：250

| 戦利品リスト | |
|--------|------------------|
| 武器 | sword, sword lg… |
| 防具 | shoes, helm(B)… |
| アイテム | あり |
| ジェイド | 100～200 |

ドラゴンの騎士（宮廷を守るドラッケンの一昧）。レベル3ぐらいになったら、こいつを倒して武具を充実させるべし。部下はナイトで上司はロードだ。



ハーピー

タイプ：四肢・2足歩行系

経験値：770

戦利品リスト

| | |
|------|----------|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | あり |
| ジェイド | 800～1600 |

人間と鳥の合の子。屋外を歩いていると突如として空から舞い降りて攻撃してくる。一見天使のように優しげな風貌をしているが、その実きわめて凶暴。



マディー

タイプ：四肢・2足歩行系

経験値：1350

戦利品リスト

| | |
|------|------------------|
| 武器 | — |
| 防具 | cuirass(D)、boots |
| アイテム | — |
| ジェイド | 300～600 |

岩でできた巨人。かなりタフなので、魔法の力を借りないとなかなか倒せないだろう。ごくまれに、dress(C)+3なんてものを手に入れことがある。



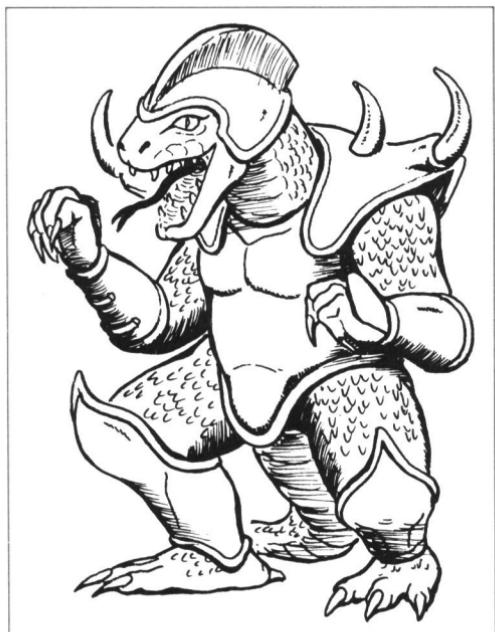
マミー

タイプ：四肢・2足歩行系

経験値：440

| 戦利品リスト | |
|--------|--------|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | 60～120 |

ご存知、ミイラ男。死人のくせに異様にすばしっこいのが特徴だ。右に左に忙しく動きまわり、防御力の低いキャラクタを狙い打ちにしてくる。



ロード

タイプ：四肢・2足歩行系

経験値：700

| 戦利品リスト | |
|--------|-----------------|
| 武器 | sword lg、saber… |
| 防具 | helm(C)、boots… |
| アイテム | あり |
| ジェイド | 800～1200 |

ドラゴンの領主（宮廷を守るドラッケンの一昧）。宮廷を探索していると、突如姿を現して魔法攻撃を仕掛けてくる。かなりの強敵だ。部下はナイト。



イーグル

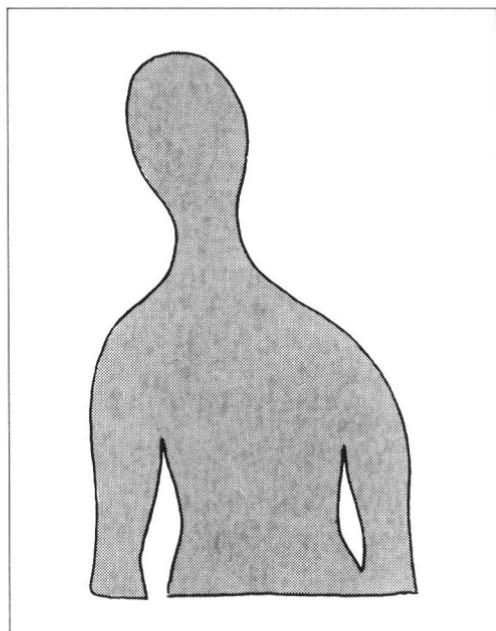
タイプ：屋外・ジャイアント系

経験値：—

戦利品リスト

| | |
|------|---|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | — |

空の彼方より飛来してキャラクタをさらっていく。しばらくすると、さらわれたキャラクタは空から降ってくる。なぜかマジシャンが標的にされやすい。



イリュージョン

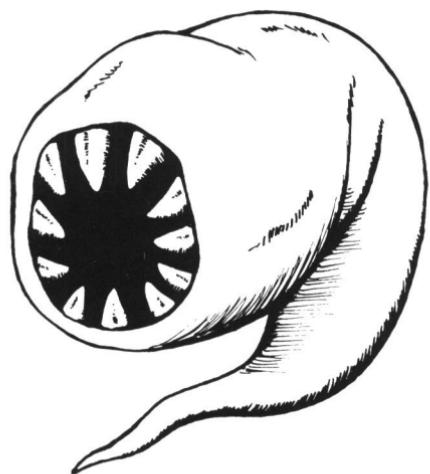
タイプ：屋外・ジャイアント系

経験値：300

戦利品リスト

| | |
|------|---------|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | 100～200 |

地上からヌッと現れ、軽快な音楽とともにクネクネと悩ましげなポーズをとる。見とれていると敵の思うツボ。一方的にダメージを受けてしまう。

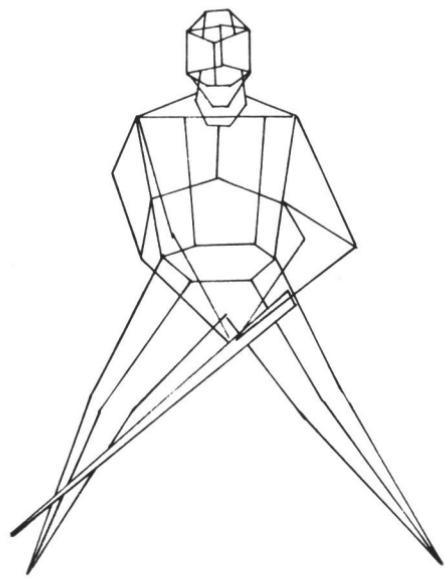


ウォーム

タイプ：屋外・ジャイアント系
経験値：850

| 戦利品リスト | |
|--------|----|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | あり |
| ジェイド | — |

見るからに異様で不気味なモンスターだ。鋭いキバを剝いて襲いかかり、体力を吸い取ってしまう。弱いキャラクタは後方から支援するように。

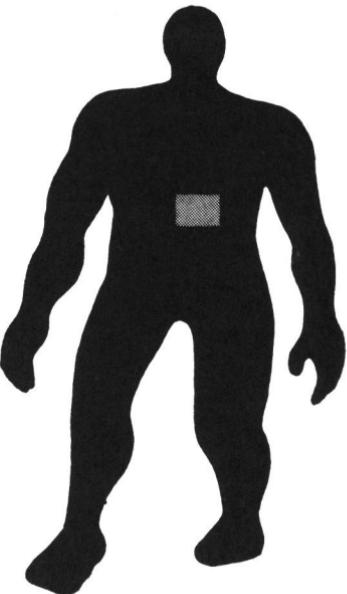


サムライ

タイプ：屋外・ジャイアント系
経験値：430

| 戦利品リスト | |
|--------|-----------------|
| 武器 | sword,sword lg… |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | — |

風変わりなワイアーフレームの戦士。巨大な剣をブンブン振り回して攻撃てくる。倒して武器を手に入れると、なんのことはないただのsword。



ジャイアント

タイプ：屋外・ジャイアント系
経験値：390

戦利品リスト

| | |
|------|---|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | — |

イリュージョンの男性版といったところ。胸から放たれる鋭い光線を浴びると体力が大幅にダウンする。が、その図体のわりに案外もろい。



マッドドック

タイプ：屋外・ジャイアント系
経験値：0

戦利品リスト

| | |
|------|---|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | — |

巨大な犬の頭。十字路や墓場にある墓碑にぶつかったとたん地面からニヨキニヨキと顔を出してくる。いくら戦っても経験値は稼げない。



ステラウォーム

タイプ：フライングスネーク系

経験値：2560

| 戦利品リスト | |
|--------|---|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | — |

顔はベビーフェイスかつノックペラボウで胴体はイモムシ。口から緑色の液体(毒?)を垂らしつつ、がっと口を開いく姿は迫力満点。怯むと負けだ。



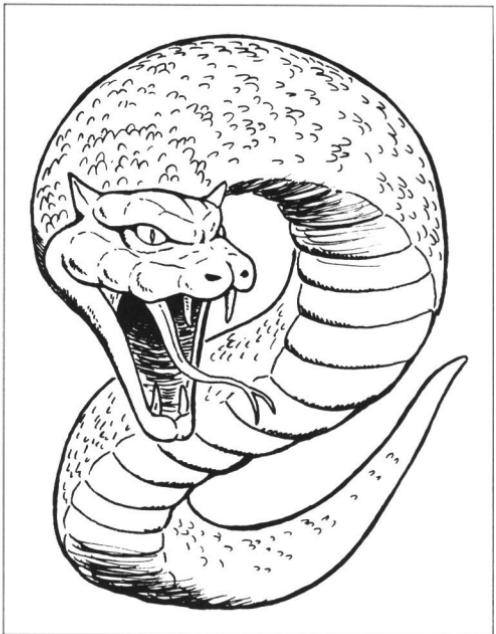
ステラコーパス

タイプ：フライングスネーク系

経験値：520

| 戦利品リスト | |
|--------|---|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | — |

顔はカラスをひしゃげたような感じで胴体は骨。口をカバカバさせて襲いかかってくる。地上すれすれに降りてきたときが攻撃のチャンス！



ステラサーパント

タイプ：フライングスネーク系
経験値：2350

| 戦利品リスト | |
|--------|------------------|
| 武器 | — |
| 防具 | helm(C)、dress(D) |
| アイテム | — |
| ジェイド | — |

いわゆる空飛ぶヘビ。フライングスネーク系モンスターの元祖的存在だ。倒すと防具が手に入るが、まれにcuirass(D)を獲得することもある。



ステラドラゴン

タイプ：フライングスネーク系
経験値：320

| 戦利品リスト | |
|--------|----|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | あり |
| ジェイド | — |

全身フサフサとした毛で覆われており、顔はドラゴンというより犬に近い。口の回りに血がこびりついている。やや動作が鈍いので攻撃は容易だろう。



ステラバルバス

タイプ：フライングスネーク系

経験値：2870

| 戦利品リスト | |
|--------|---|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | — |

独特のキバを持つ強敵。上空に舞い上がり、口から矢のような光線を発射する。空を飛べないもどかしさを感じつつ、ひたすら攻撃のチャンスを待て。



ステラファンガス

タイプ：フライングスネーク系

経験値：340

| 戦利品リスト | |
|--------|---|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | — |

顔はレイトドラゴンとよく似ているが、耳と胴体の形が異なっているので見分けがつく。うかつに近づくと目から殺人光線が放たれるので注意。



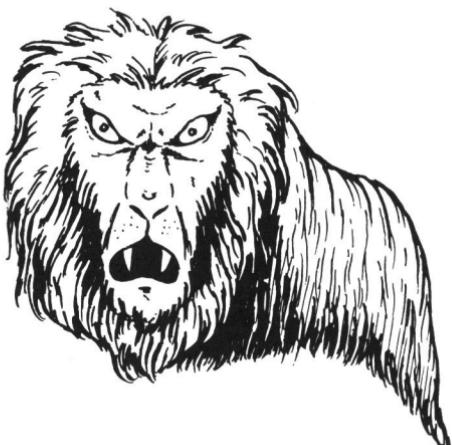
ステラファリッド

タイプ：フライングスネーク系
経験値：1200

戦利品リスト

| | |
|------|--------------|
| 武器 | drags,saber… |
| 防具 | — |
| アイテム | あり |
| ジェイド | — |

昆虫と悪魔を足して2で割ったような醜い顔をしている。このタイプのモンスターのなかでもっとも物持ちだ。運がよければdragsを獲得！



ステラレオニン

タイプ：フライングスネーク系
経験値：3100

戦利品リスト

| | |
|------|---|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | — |

口から炎を吐く空飛ぶライオン。戦利品はないけれど、得られる経験値がデカイ。もっともその分、倒すのに苦労するのは当然だが。

スネーク

タイプ：フライングスネーク系
経験値：2100

| 戦利品リスト | |
|--------|----|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | あり |
| ジェイド | — |

スネーク、といつても顔はほとんど昆虫のたぐい。倒せば経験値がけっこう稼げる。それに加えて高価なringを手に入れれば儲けもの。

ネクロフィダス

タイプ：フライングスネーク系
経験値：420

| 戦利品リスト | |
|--------|---|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | — |

空飛ぶ骸骨。稻妻を放って威嚇してくるが、大きなダメージを受けることはないのでビビらないように。見かけ倒しの感が強く、案外と弱い。

レイトドラゴン

タイプ：フライングスネーク系
経験値：360



戦利品リスト

| | |
|------|---|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | — |

見るからに恐ろしい悪人（悪魔？）顔をしている。相手に恐怖感を与えるのも武器のひとつといえるが、1度戦えばすぐボロが出る。恐れることはない。

ウェーブ

タイプ：無定型・アメーバ系
経験値：290



戦利品リスト

| | |
|------|---|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | — |

どこからともなく水たまりが近づいてきて、中から大きな波が立ち上る。これは、水の王子アーケンが考案した拷問用具の一種とされている。



スモーキー

タイプ：無定型・アメーバ系

経験値：480

| 戦利品リスト | |
|--------|----|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | あり |
| ジェイド | — |

煙の塊。不思議なことにアイテムを持っている。めったに遭遇しないが、倒すとringがよく出る。お金が足りないときに登場してほしいモンスターだ。



スライム

タイプ：無定型・アメーバ系

経験値：340

| 戦利品リスト | |
|--------|---|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | — |

RPGの定番モンスター。上からベタッと落ちてくる。アメーバのように伸縮してすばしつこく動き回るため、捕まえるのに時間がかかるだろう。



ファイアー

タイプ：無定型・アメーバ系

経験値：570

戦利品リスト

| | |
|------|----|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | あり |
| ジェイド | — |

人間の手によって殺されたモンスターたちの怨念が火の玉となって復活したもの。その怨念のなせるわざか、執拗に攻撃を仕掛けてくる。



フレーム

タイプ：無定型・アメーバ系

経験値：270

戦利品リスト

| | |
|------|---|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | — |

燃え盛る火柱だ。うかつに近づこうとすると大やけどを負ってしまう。宮廷のどこかに、フレームが次々と湧いて出てくる恐ろしげな暖炉があるという。



エレレオニン

タイプ：野獣・人獣系

経験値：900

| 戦利品リスト | |
|--------|----------|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | あり |
| ジェイド | 800～1600 |

翼を持つライオン。空から舞い降りて襲いかかってくる。比較的簡単に倒せるわりに大量のジェイドを稼げるという、ボーナス的モンスター。



ケンタウルス

タイプ：野獣・人獣系

経験値：1400

| 戦利品リスト | |
|--------|--------------------|
| 武器 | sword, sword lg... |
| 防具 | — |
| アイテム | あり |
| ジェイド | 600～1200 |

よく知られている人獣だ。行動速度がきわめて速く、おまけにファイアーボールの魔法を操るという難敵。長期戦にもつれ込むとこちらに不利になる。



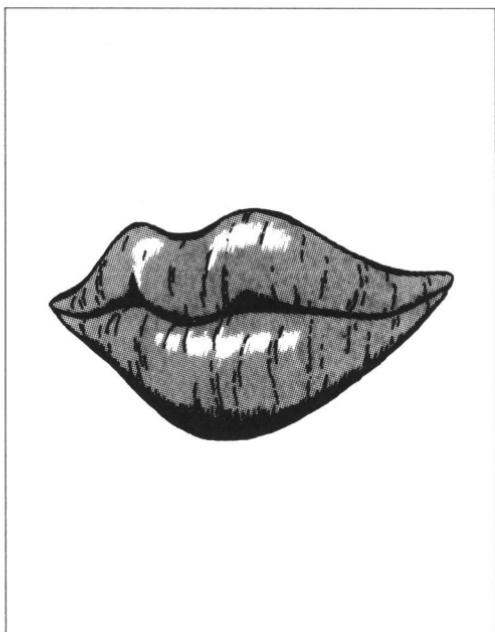
バラ

タイプ：野獣・人獣系

経験値：9990

| 戦利品リスト | |
|--------|-------------------|
| 武器 | — |
| 防具 | greave(E)、helm(D) |
| アイテム | あり |
| ジェイド | 5000～10000 |

ドラゴン系モンスターに匹敵する強敵。その分、倒すと魅力的な戦利品を獲得できる。上記の他、cuirass(E)やshield(B)などを手に入れることも。



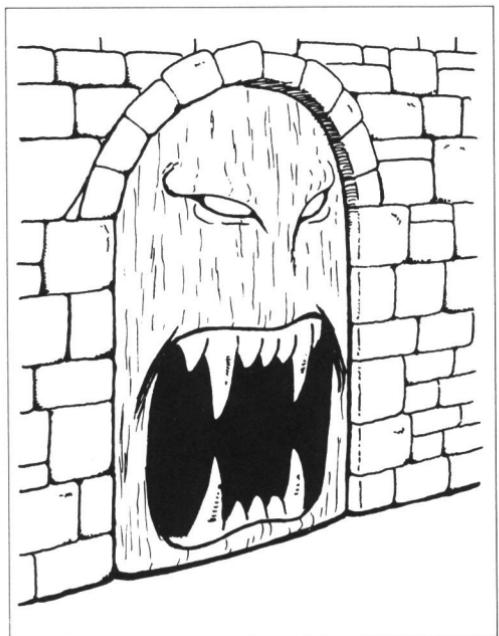
ビッグマウス

タイプ：野獣・人獣系

経験値：—

| 戦利品リスト | |
|--------|---|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | — |

ある宮廷の暖炉に潜む口の化け物。何らかの情報を教えてくれるが、冒険者をワナにかけようとするヤツもいるので油断禁物。倒すことはできない。



ヘルドア

タイプ：野獣・人獣系

経験値：300

| 戦利品リスト | |
|--------|----|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | あり |
| ジェイド | — |

宮廷の壁に張り付いてドアのように見せかけているが、キャラクタが近づくとガッと口を閉じて食べようとする。魔法でしか倒すことができない。



ユニコーン

タイプ：野獣・人獣系

経験値：6000

| 戦利品リスト | |
|--------|---|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | — |

どこかの宮廷で飼われているという一角獣。こいつと初めて遭遇したときの実力では、ほとんど勝負にならないだろう。死にたくなければ手を出さな。



アイスドラゴン

タイプ：元祖ドラゴン系

経験値：15000

| 戦利品リスト | |
|--------|-------------------|
| 武器 | saber、sword lg… |
| 防具 | greave(F)、helm(E) |
| アイテム | あり |
| ジェイド | 10000～20000 |

つややかで力強い筋肉を持つドラゴン。その強力なパワーで攻撃されたら、並のレベルだと30秒もたないだろう。逃げ損なったら全滅を覚悟せよ。



スワンプドラゴン

タイプ：元祖ドラゴン系

経験値：19000

| 戦利品リスト | |
|--------|-------------------|
| 武器 | saber、sword lg… |
| 防具 | greave(F)、helm(E) |
| アイテム | あり |
| ジェイド | 10000～20000 |

胸元に鎧のような堅い皮膚がある。力のほうも相当なものでおそるべき破壊力を持つ。jemを7つほど集めた時点なら、なんとか勝負になるかも…。



デザートドラゴン

タイプ：元祖ドラゴン系

経験値：20000

| 戦利品リスト | |
|--------|-----------------|
| 武器 | saber、sword lg… |
| 防具 | cuirass(F)… |
| アイテム | あり |
| ジェイド | 10000～20000 |

キリンのような長い首を持つドラゴン。元祖ドラゴン系のなかでもっとも強い。戦利品には他のドラゴンと同様、greave(F)やhelm(E)もある。



プレンドラゴン

タイプ：元祖ドラゴン系

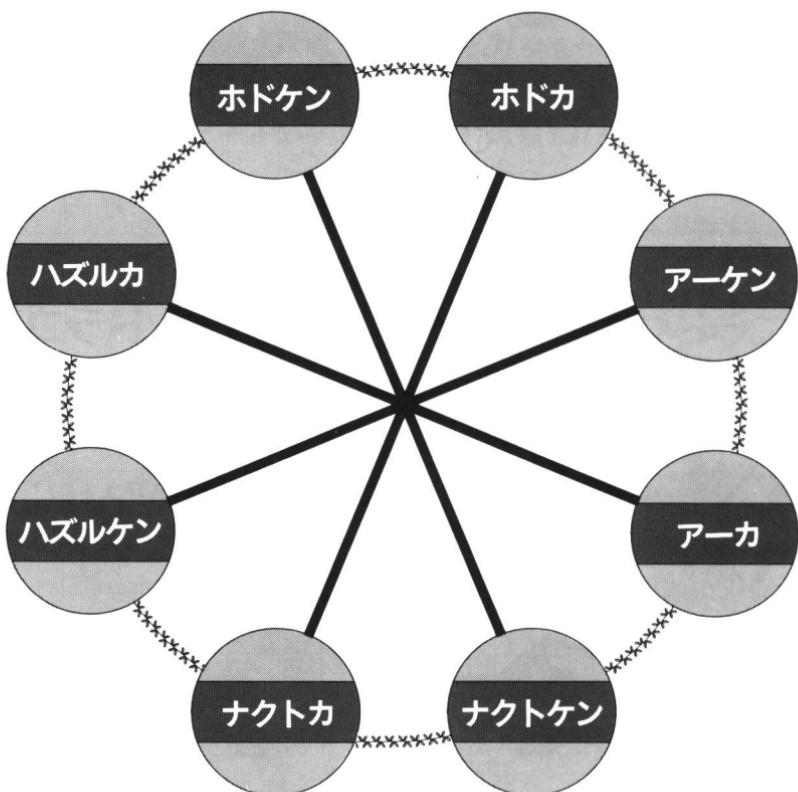
経験値：18000

| 戦利品リスト | |
|--------|-----------------|
| 武器 | saber、sword lg… |
| 防具 | cuirass(E)… |
| アイテム | あり |
| ジェイド | 10000～20000 |

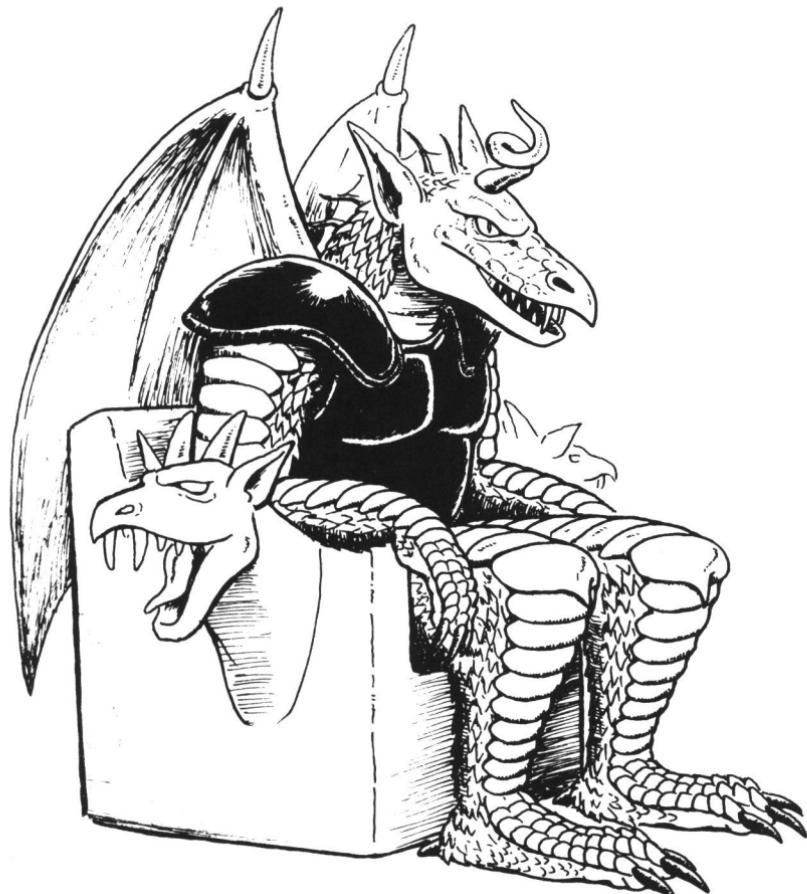
大魔道士メスラトンが生け捕りにし、宮廷のどこかに捕らえているというウワサもある。もし見つけたら、ヘタに助けようとせず無視すること。

宮廷の主たち

以降では、8つの宮廷を支配するボスキャラたちをまとめて紹介している。彼らが持つjemをすべて手に入れることができゲームクリアのための必須条件だ(下図参照)。基本的には戦って奪い取るしかないが、あなたの側に立つ救世派からは、特定の働きをすれば感謝のしるしとしてプレゼントしてもらえることもあるだろう。



アーテン



戦利品リスト

経験値：12000

水の王子。炎の連合に属する。ゾンビを呼び出して部屋を歩かせたり捕らえた者を拷問にかけるのが好きという、恐ろしい性格の持ち主だ。ナクトカ王女のいとこにあたり、ホドカをさらった張本人でもある。

| | |
|------|--------------------|
| 武器 | saber、sword lg… |
| 防具 | greave(E)、helm(D)… |
| アイテム | あり |
| ジェイド | 5000～15000 |

アーカ



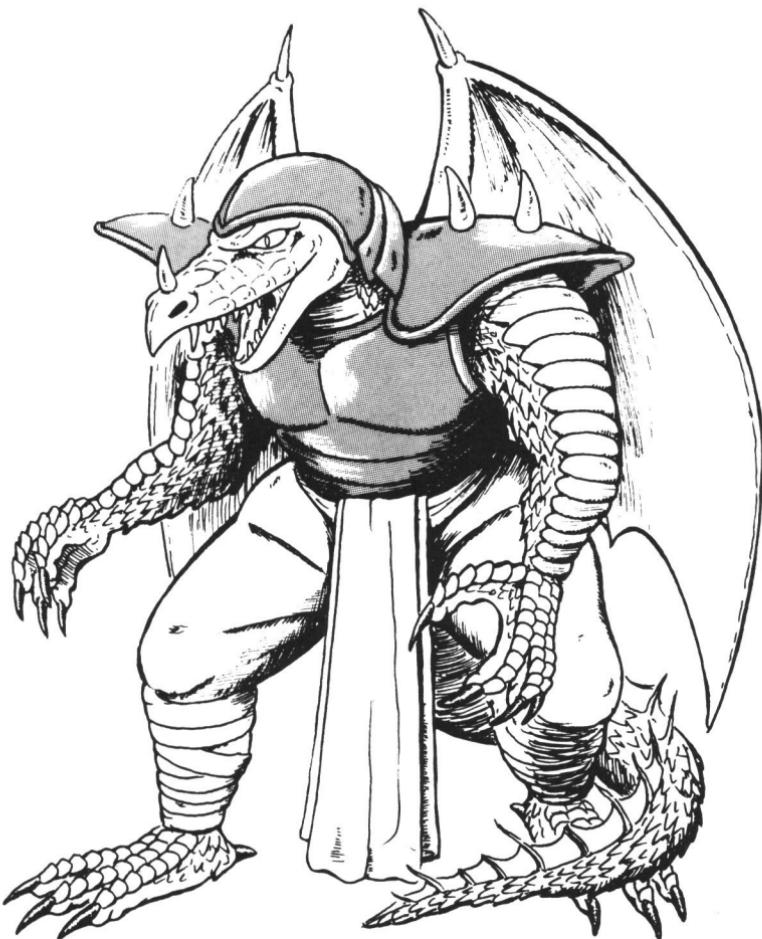
戦利品リスト

経験値：9890

| | |
|------|--------------------|
| 武器 | saber、sword lg… |
| 防具 | greave(E)、helm(D)… |
| アイテム | あり |
| ジェイド | 5000～15000 |

水の王女。救世派のリーダー。冒険者の強い味方だ。はじめて謁見したときにはばらしい武具をプレゼントしてもらえるチャンスがある。その際、アクティブ・キャラクタの持ち物欄に余裕をもたせておくこと。

ホドケン



戦利品リスト

| | |
|------|----------------------|
| 武器 | dagger, sword lg... |
| 防具 | greave(D)、cuirass(D) |
| アイテム | あり |
| ジェイド | 3000~6000 |

経験値 : 9100

大地の王子。炎の連合に参加しようとしている。会うといくつかの使命を強要されることになるが、最初のうちはおとなしく従っていたほうが身のためだ。いずれ、対決の時がやってくる。

ホドカ



戦利品リスト

| | |
|------|---------------|
| 武器 | dagger、saber… |
| 防具 | helm(C)… |
| アイテム | あり |
| ジェイド | 3000～6000 |

経験値：7500

大地の王女で、ホドケンの姉にあたる。第9の涙を信じる救世派のひとり。アーケンの差し向けた軍隊に宮廷を破壊され、自身もいざこかに連れ去られてしまう。それを救出するのは、もちろんあなただ。

ナクトケン



戦利品リスト

| | |
|------|--------------------|
| 武器 | saber、sword lg... |
| 防具 | helm(D)、cuirass(E) |
| アイテム | あり |
| ジェイド | 5000～10000 |

経験値：9700

空の王子。救世派に属しているが、皮肉なことに姉のナクトカは炎の連合の主力メンバー。姉の謀略から逃れるために宮廷を捨て去り、反撃のチャンスを伺っているという。いずれ、どこかで落ち合うことになる。

ナクトカ



戦利品リスト

経験値：8800

| | |
|------|--------------------|
| 武器 | saber、sword lg… |
| 防具 | greave(E)、helm(D)… |
| アイテム | あり |
| ジェイド | 5000～10000 |

空の王女。炎の連合に属する。邪悪な根源の神にホドカと弟ナクトケンを生贊として捧げようと画策しているらしい。もしそうなつたら、2つのjemは永遠に失われてしまうことになるだろう。

ハズルケン



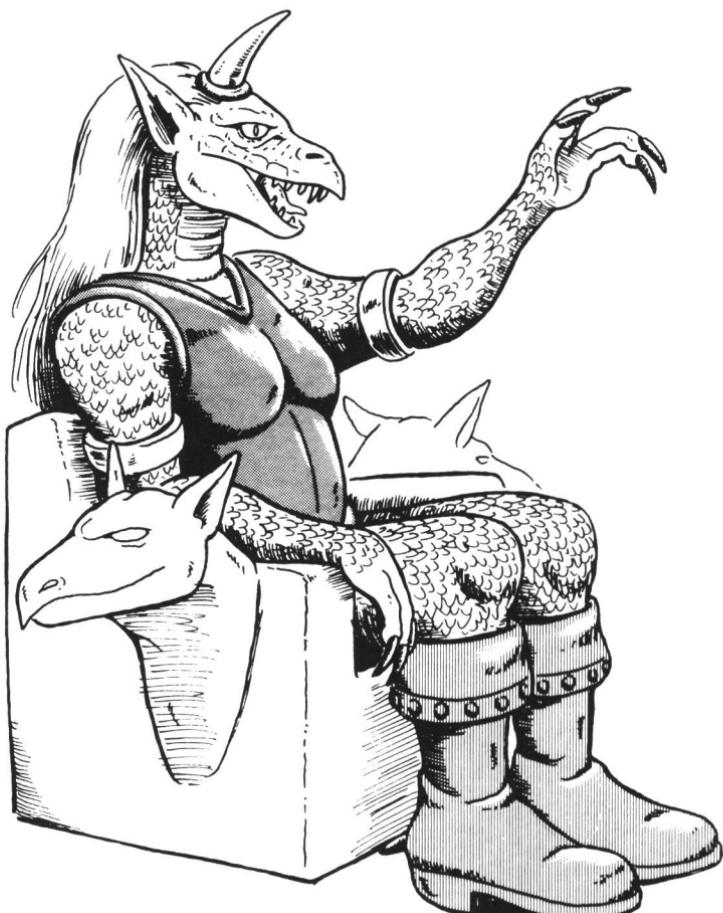
戦利品リスト

経験値：18300

| | |
|------|---|
| 武器 | — |
| 防具 | — |
| アイテム | — |
| ジェイド | — |

炎の王子。炎の連合のリーダー的存在で死の王子とも呼ばれている。冒險の最後に戦う相手だが、誰一人として彼の宮廷に足を踏み入れることはできないとか。威勢はいいけど意外にモロイ、という噂もチラホラ。

ハズルカ



戦利品リスト

経験値：50000

| | |
|------|--------------------|
| 武器 | saber、sword lg… |
| 防具 | greave(E)、helm(E)… |
| アイテム | あり |
| ジェイド | 10000～20000 |

炎の王女だが、救世派のリーダー・アーカにハズルケンや炎の連合に関する様々な情報を流して協力している。しかし、途中で連絡が途絶えて生死不明となってしまう。ナクトケンが救出に向かうが…。

マジックファイル

●パワーキー

魔法名の左側に記された英数字は、その魔法が割り当てられているキーを表している。

●魔法の種類

その魔法の及ぼす効果について、次の5種類に分類表記している。なお、「戦闘」以外の種類でも戦闘中に使用することができる。

自分…唱えた本人だけに作用するもの。

他人…自分以外のキャラクタ1人に作用するもの。

戦闘…主に戦闘中で使用するもの。

全員…チーム全員に作用するもの。

場所…場所に作用するもの。

●消費MP

その魔法を唱えるために必要とされるマジックポイント。高レベルの魔法ほど多くのMPを消費する。

●学習クラス

その魔法を修得するクラス。本書ではおよそ13レベル前後のキャラクタをモデルケースにしている。したがって、極端な高レベルキャラクタについてはこのかぎりでない。

●効果

その魔法の持つ効力。魔法の効力が持続している間は、唱えた魔法ごとに独特のグラフィックが表示される。



H ヒール HEAL MINOR

魔法の種類：他人

消費MP：4

学習クラス：-- MP

効果：自分以外のキャラクタ1名のヒットポイントを4ポイント回復する。序盤戦でもっともお世話になる魔法だ。



1 ファイアーボール LIGHTNING

魔法の種類：戦闘

消費MP：4

学習クラス：-- MP

効果：敵に火の玉を投げつける攻撃用魔法。レベルが上がるにしたがって威力も増大していく。ビシバシ唱えて経験値を稼ごう。



I シースルー INVISIBLE

魔法の種類：自分

消費MP：11

学習クラス：FSMP

効果：自分の姿を消す。手ごわいモンスターのいる部屋をそっと通過したいときなどに使う。レベルが上がるにしたがって成功率もアップしていく。



C キュア CURE

魔法の種類：全員

消費MP：4

学習クラス：--- P

効果：毒や病に冒されたキャラクタ全員を一発で治療する。MP節約のため、戦闘終了後に唱えるように。



L ライト LIGHT

魔法の種類：場所

消費MP：1

学習クラス：-- MP

効果：暗闇を魔法の灯で照らし出す。レベルが低いとtorchより暗くて持続時間も短いが、レベルが上がるにしたがって効果もアップしていく。



2 パワー STRENGTH

魔法の種類：自分

消費MP：10

学習クラス：F SMP

効果：一時的に自分の強さを増す。強敵と戦う直前に唱えておくとよい。レベルが上がるにしたがって効果もアップしていく。



S ディフェンス SHIELD

魔法の種類：自分

消費MP：6

学習クラス：-- MP

効果：一時的に自分の防御力を増す。「パワー」の魔法とセットで使えばより効果的だ。レベルが上がるにしたがって効果もアップしていく。



B ラングージ LANGUAGES

魔法の種類：自分

消費MP：12

学習クラス：-- MP

効果：すべての方言や言語が理解できるようになる魔法。この魔法を唱えてからspell bookを右クリックすると内容を解読することができる。



J ヒールメジャー HEAL MAJOR

魔法の種類：全員

消費MP：20

学習クラス：--- P

効果：全員のヒットポイントを回復する。レベルにもよるが、「ヒール」の魔法よりも効果が大きい。全魔法中、もっとも使用頻度の高い魔法だろう。



U アンロック UNLOCK

魔法の種類：場所

消費MP：8

学習クラス：- SM -

効果：ドアの鍵を開ける。1つの部屋に施錠されたドアが複数ある場合、この魔法を唱えると同時にすべてのドアを開けることができるのでkeyよりも便利。



3 アンティッド *ANTIMATTER*

魔法の種類：戦闘

消費MP：5

学習クラス：--M--

効果：ゾンビなどの悪霊系モンスターに対して強力なダメージを与える。そうでないモンスターに対しては、まったく効果がない。



4 パラライズ *PARALYSIS*

魔法の種類：戦闘

消費MP：10

学習クラス：--M--

効果：敵1体の体を麻痺させ、動きを封じる。持続時間は魔法を唱えたキャラクタの体力に依存する。



5 ロック *LOCK*

魔法の種類：場所

消費MP：10

学習クラス：--M--

効果：「アンロック」とは逆に、ドアに鍵を掛けてしまう。モンスターの追跡を断ち切りたいときに使おう。



6 ディスペル *DISPELL*

魔法の種類：戦闘

消費MP：30

学習クラス：---P---

効果：強力なエネルギー波で敵を退散させる魔法。たいていのモンスターは、これ一発での世行きだ。



6 コンフューズ *CONFUSION*

魔法の種類：戦闘

消費MP：4

学習クラス：--M--

効果：敵の心に強い不安感を植え付けて攻撃意欲を減退させる。が、必ずしも成功するとはかぎらない。レベルが上がるにしたがって効果もアップしていく。



8 スピード SPEED

魔法の種類：自分

消費MP：18

学習クラス：-- MP

効果：自分の体の動きを一時的に速めることにより、一定時間内の移動速度や攻撃回数を増やす。レベルが上がるにしたがって効果もアップしていく。



7 アイソレーション ISOLATION

魔法の種類：自分

消費MP：20

学習クラス：--- P

効果：敵の目から自分の姿を隠す。「シースルー」に比べて隠ぺい度が高く、効果の持続時間も長い。



R リストアー RESTORE

魔法の種類：全員

消費MP：40

学習クラス：--- P

効果：失われたレベルを復活する魔法。主に戦闘中で使用する。モンスターのなかにはキャラクタのレベルを奪ってしまう陰険なヤツもいるのだ。



9 アンチマジック ANTI-MAGIC

魔法の種類：場所

消費MP：40

学習クラス：-- M -

効果：敵の放った魔法から身を守る。消費するMP量のわりには短時間しか効果が続かない。レベルが上がるにしたがって持続時間や効果もアップしていく。



X リサレクション RESURRECTION

魔法の種類：全員

消費MP：50

学習クラス：--- P

効果：死者を復活させる魔法。復活した直後のキャラクタは体力がほとんど残っていないため、戦闘中に使うときは「ヒール」などのフォローが必要だ。



ブリンドネス BLINDNESS

魔法の種類：戦闘 消費MP：25 学習クラス：--M--
効果：敵の視力を奪って攻撃成功率を低下させる。攻撃補助用の魔法なので、これだけでモンスターを倒すことはできない。



テレポート TELEPORT

魔法の種類：全員 消費MP：30 学習クラス：---P---
効果：瞬時に異なる場所ヘテレポートする。屋内外を問わず有効だが、宮廷内では唱えた本人だけが別の部屋にテレポートする。宮廷の前では使えない。



ドラゴンパワー DRAGONPOWER

魔法の種類：自分 消費MP：？ 学習クラス：？
効果：本人の特性値の1つを一時的にアップする。が、たいていの場合はこれを修得する前にゲームをクリアしてしまうだろう。

第5章
攻略ガイド

4つのエレメントが宇宙を構成し
2つの極が
4つのエレメントを支配する
8つの原理が全体より派生し
全体は不死身である

大魔道士メスラトン

攻略ガイドの使い方

この章では、ゲーム開始から終了までの冒険過程を9つのステップに分け、それぞれに詳細な解説を行っている。「本書の解説にしたがってゲームを進めていけば確実にエンディングにたどり着ける！」という保証はできないが、あなたの冒険の良き手引きとして大いに活用してもらえるはずだ。各ステップは下記のような構成になっている。なお、特定のステップでは部屋のある宮廷がないため、「宮廷マップ」と「宮廷内のイベント紹介」が省かれている。

●行動エリアマップ

そのステップでのマップ上の行動範囲を示す。マップ上に記されたアルファベットは、次の「エリア・インフォメーション」の解説に対応している。

●エリア・インフォメーション

地上で得られる情報や発生イベントなどを解説している。ただし、その内容をすべて公開しているわけではないので注意。ここに掲載されている情報だけに頼らず、実際に自分で聞いて正確なメッセージを読んでおくこと。

●宮廷マップ

各宮廷内の見取り図を掲載。ルームナンバーは、次の「宮廷内のイベント紹介」の解説に対応している。

●宮廷内のイベント紹介

各部屋で得られるアイテム類や遭遇するモンスター、発生イベントなどを解説。ここではルームナンバー順ではなく、おおむねエントランスホールから最終目的地（王子・王女の部屋）までの順路に沿って記述している。

●その他のイベント紹介

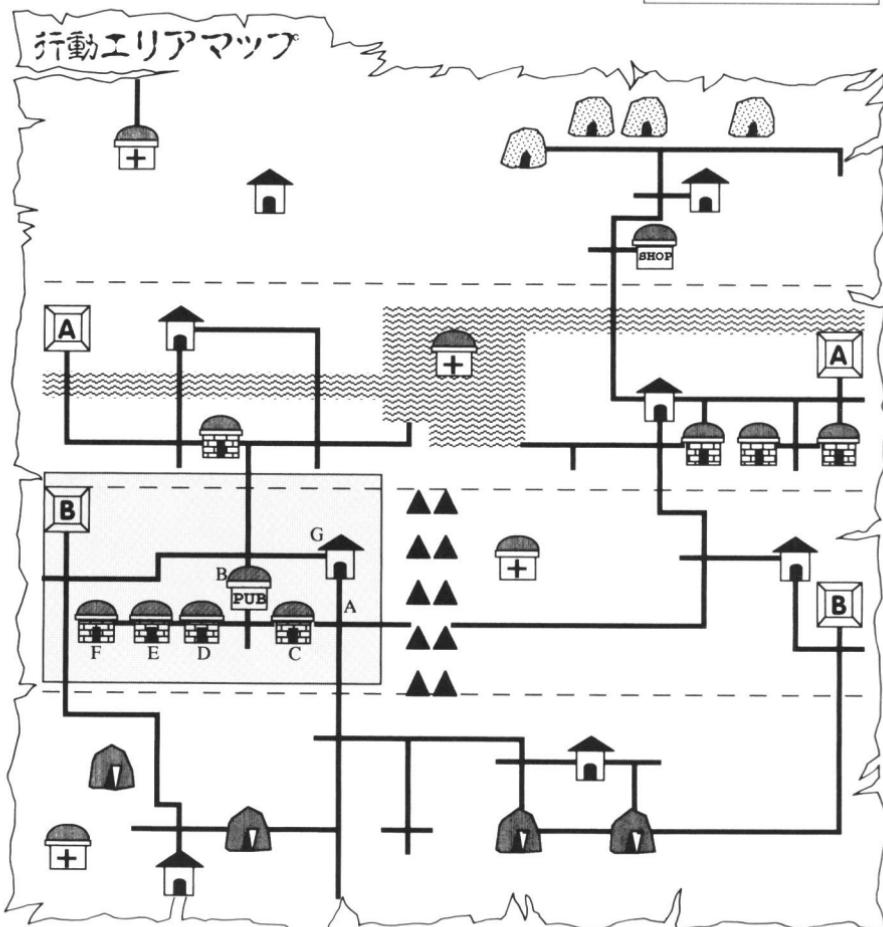
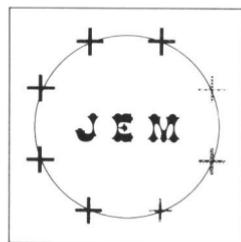
宮廷をクリアした後、各ステップを終了するために必要な行動などを解説している。



ホドケンの宫廷

STEP1開始時のレベル/所持しているjem→

- | | | |
|--------------|-------|---|
| ファイター・アマゾン | | 1 |
| スカウト | | 1 |
| マジシャン | | 1 |
| プリースト・プリーステス | | 1 |



エリア・インフォメーション

A) オールドマン

「へえ、あんた、見たのかい！ クルス川でも、誰も見たことがないっていうが。ホドケン王子は巧くお守りになられたもんだ」。

B) 酒場

お金を払えば、有用・無用の様々な情報を得ることができる。その一部を紹介しておく。「ドラゴン王子たちはそれぞれの宮廷に住まわれている」「アナク・ホドケン王子はホントにイヤな野郎だよ」「王子たちはエレメントをコントロールされているんだ」「僧侶は傷ついた旅人の治療もなさっている」「王女はすばらしい方だ」……etc。

C) 民家

「ウソじゃない！ 秘密と宮廷には深い関係があるんだ」「東の十字路に王子の塔が建っている。でも、気を付けてな。そこから帰ってきた者はおらんからな」。

D) 民家

「ダメだダメだ、出て行ってくれ！ さもないとホドケン王子の衛兵を呼ぶぞ。王子は、このすぐそばの六角形の塔にお住いなんだ」。

E) 民家

「ああ、乱暴はしないでください！ ちゃんと税金は払います。本当に払いますから！」「あんたたち、おカミの遣いじゃないのかい？ ワシャ関係ないね。さあ、行った行った。面倒はごめんだ！」。

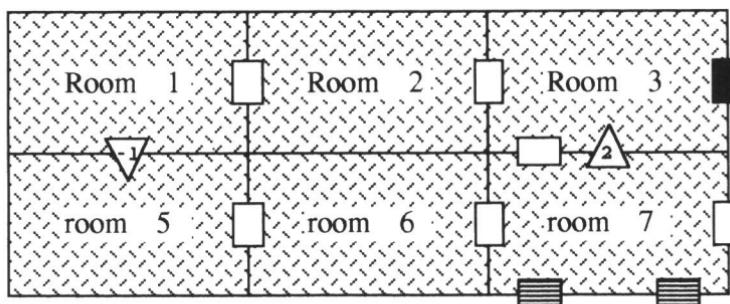
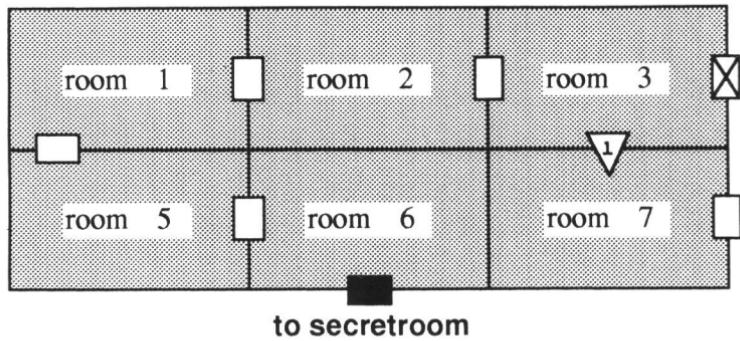
F) 民家

「よく來たな。ワシに何かできることはあるかな？ いやいや、涙の秘密については何も知らん。だが、このことは覚えておくがいい……」。

G) ホドケンの宮廷

堀に凶暴なサメが放たれている。サメが橋の下を通り過ぎた直後にアクティプキャラクタを宮廷内に誘導すること。タイミングを誤るとサメに食べられてしまう。こいつは絶対に撃退できない。

ホドケンの宮廷マップ



floor 1

floor 2

floor -1

secretroom

entrance

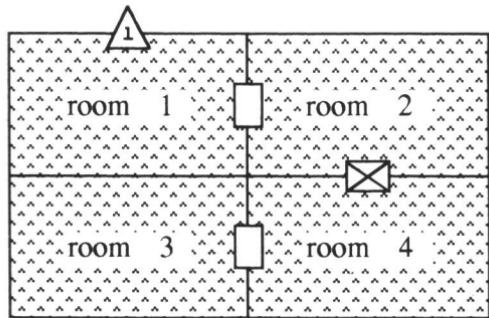
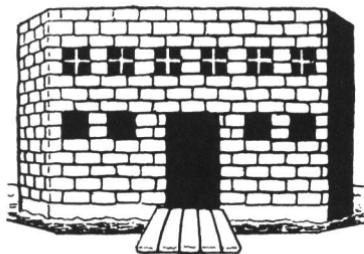
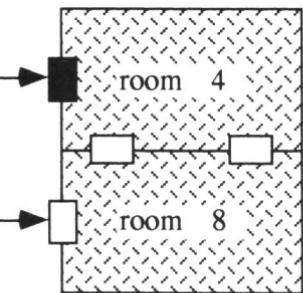
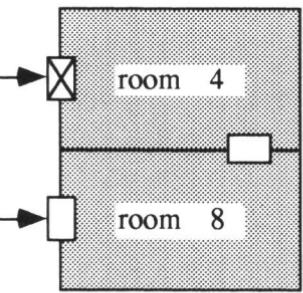
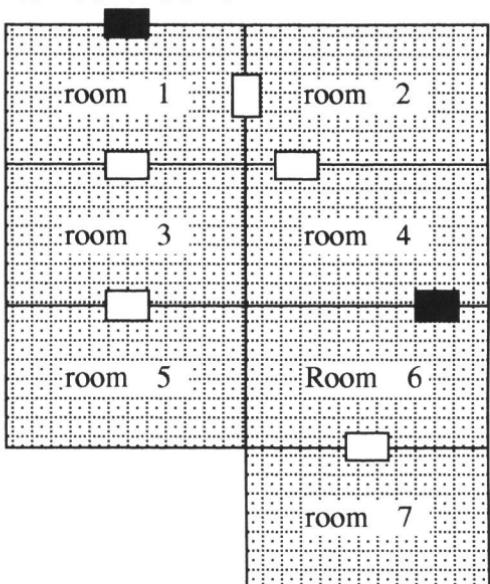
door

upstairs

lockeddoor

downstairs

to floor2-room6



floor 1 (地上1階)

[room7]

エントランスホール。出入口を除くすべての通路に魔法のエネルギーフィールドがかけられている。触れてもダメージを受けることはないが、通り抜けることもできない。このフィールドを消すには、左から2番目のエレメントのシンボルを操作すればよい。それ以外のシンボルを操作すると、ゴブリンが2匹出現する。いったんフィールドを消した後であれば、他のシンボルを誤って操作してもモンスターは登場しない。

[room8]

アイテムがたくさん置かれている宝物庫。2匹のドワードが見張っている。ここではrodやtorch、buckler(A)、swordなどといった数多くの基本グッズを手に入れることができる。アイテムは宮廷の外に出るつどリセットされるので、何度か出入りしてswordとbucklerを全員に装備させておこう。torchも夜間の移動や地下室を探検するための必需品だ。torchは取るごとに部屋が暗くなっていくが、壁に掛けられているかぎり燃え尽きることはない。

[room4]

この部屋ではswordとphialが手に入る。phialは地下に行く前に必ず確保しておきたいアイテムだ。ちょっと見つけにくいかもしれないが、部屋中央からやや右寄りの床の上を捜してみるとよい。目を凝らして見ると、小さな瓶を発見することができるだろう。

[room3]

右側の壁に掛けられているタペストリーは秘密の通路になっている。room4への近道という以外、たいして意味のないシークレットドアだ。

[room2]

ゴブリンが食事の準備で忙しく働いている。そのせいか、襲いかかってくる気配はないようだ。体力に自信がなければ、部屋に入る前にチーム戦闘モードを解除しておく。

[room1]

手前に地下1階へと続く階段がある。地下に降りたからといって突如強力な

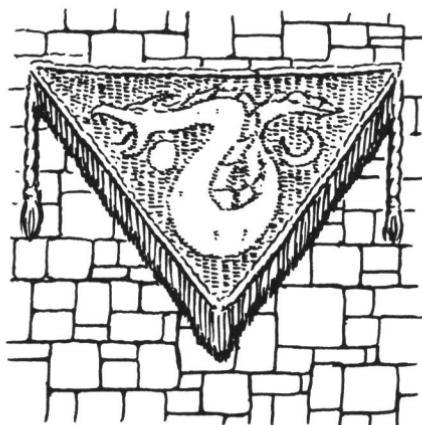
モンスターに遭遇するわけではない。が、部屋が暗いため移動や調査に不都合が出る。もし地下室を探検するのなら、その前にtorchをタップリと用意しておくことを忘れないように。

[room6]

この部屋には何もないが、隣の部屋から変な音が聞こえてくるようだ。はたして、災難の前兆か？

[room5]

オールドマンが忽然と姿を現し、ホドカ姫へメッセージを伝えてほしいと頼まれる。さて、その内容は……。



floor-1 (地下1階)

[room1]

宫廷のキッチンだ。この部屋に入ったとたん、料理担当(?)のドワードが怒り狂って襲いかかってくる。今夜の料理の材料にされたくなれば、戦って勝つしかない。首尾よく倒したら、食器棚の近辺をよ～く調べてみよう。keyが見つかるはずだ。

[room2]

この部屋のドワードはホドケン王子や炎の同盟などに関する重要な情報を持っている。いきなり襲いかかったりせず丁重に挨拶し、質問してみること。殺すのは、それからでも遅くない。手前のドアには鍵が掛けられているが、room1で見つけたkeyを使えば簡単に開けることができる。

[room4]

何もない部屋。

[room3]

アスピックが1匹棲みついている暗い部屋。軽く一蹴したら、樽のそばに置かれているphialを取っておく。



floor 2 (地上2階)

[room3]

1階から上がってきたとたん、「立ち入り禁止だ！」と叫んでドワードが襲いかかってくる。正面のタペストリーにはメッセージが記されているので必ず読んでおくこと。

[room2]

ホドケン王子を守るウォーリアーが待ちかまえている。こいつはbuckler(B)を持っていることが多い。ここで盾のアップグレードをはかろう。また、部屋の中央で2冊のspell bookも手に入れておく。レベルが低いうちは内容を読むことはできないが、ランゲージの魔法を覚えて翻訳することができるようになるまで大切に保管しておこう。

[room1]

ベッドの右側にある机を調べるとkeyが手に入る。keyも他のアイテムと同様に建物から出るとリセットされるので、再度この部屋を訪れた際は予備として取っておくことをお勧めする。さて、左側を見ると隣に部屋はないはずなのになぜかドアがある。これは、つまり……。

[room4]

無人の礼拝堂。机がズラリと並んでいるため、移動するのに時間がかかるでしょうがない。

[room8]

強力なナイトが待ち受けている。レベル1～2程度のチームでは、まず全滅の憂き目にあうこと間違いないし。ここにはroom6の部屋の手前側にあるシークレットドアを開けるためのハンドルがある。それは机の上にあるのだが、操作するには多少の手順が必要だ。左右のペンタグラムの上に立ってそれぞれのメッセージを読んだ後、中央のドクロにカーソルを合わせてクリックし、アクティブキャラクタを机の真後ろにピッタリとくっつけるような感じで立たせるように誘導しよう。ここで操作して成功すれば「頭が軽く回った」というメッセージが表示される。なお、正面の壁の左側にphialが2つあるので、ついでにとつておこう。

[room5]

ホドケン王子の部屋だ。人間嫌いの彼は襲いかかろうとするが、挑発に乗って戦ってはならない。それは自殺行為だし、まだ対決する時期ではない。とりあえず【挨拶】や【質問】コマンドでひたすら機嫌をとる作戦に出よう。すると、ある約束と引換に命を助けてくれる。その約束とは、ホドケンの姉であるホドカ姫に伝言を伝え、その返事を聞いて戻ってくることだ。ホドカ姫は、この宮廷の東の方に住んでいるという。→STEP1のクエスト達成

正面の壁の右側にはメッセージとgreave(A)、cuirass(A)が置かれてある。room1から入ってきた状態だと、ホドケンがジャマでなかなか取ることができないが、いったんroom6に入ってからこの部屋に戻ると、ホドケンは部屋の中央付近に移動しているので楽に取れるはずだ。なお、隣りのroom6に入る際は決してホドケンに話しかけず、そっと忍び足でドアに向かうこと。

[room7]

スコーピオンが2匹棲み付いている他、何もない部屋。

[room6]

右側の棚の近くでkeyが見つかる。あらかじめroom8でハンドルを操作すれば、手前にシークレットドアが現れているはず。もし何もなければ、チームのうち誰か1~2人をroom8に戻してもう一度操作すればよい。残りのキャラクタをこの部屋に残しておくことによって、ハンドル操作に成功したかどうかが一目で確認できる。



secretroom（隠し部屋）

[room1]

torchがなければ何も見えない、真っ暗な部屋。

[room3]

嫌な匂いの黄色い液体が満たされたプールがある。実はこれ、ヒールの効果がある薬。phialを持っているなら容器を満たしておこう。

[room5]

中央のペンタクルにキャラクタを乗せると、room4の手前側にシークレットドアが現れる。成功した場合は「足元で、何か仕掛けが作動した……」というメッセージが表示される。ただし、シークレットドアを通るには誰か1人をこのペンタクルの上に乗せたままにしておかなければならない。

[room2]

こちらのペンタクルは……乗ってみれば分かる。

[room4]

ラットの棲みつく薄暗い部屋。手前にシークレットドアあり（room5参照）。

[room6]

それぞれの石の上にメッセージが記されてある。

[room7]

ウォーリアーのたまり場。次から次へ際限なく出てくる。体力回復のペンタクルもあり、経験値稼ぎにはもってこいの場所だ。



ホドカの宫廷

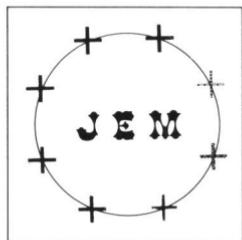
STEP2開始時のレベル/所持しているjem→

ファイター・アマゾン 3~4

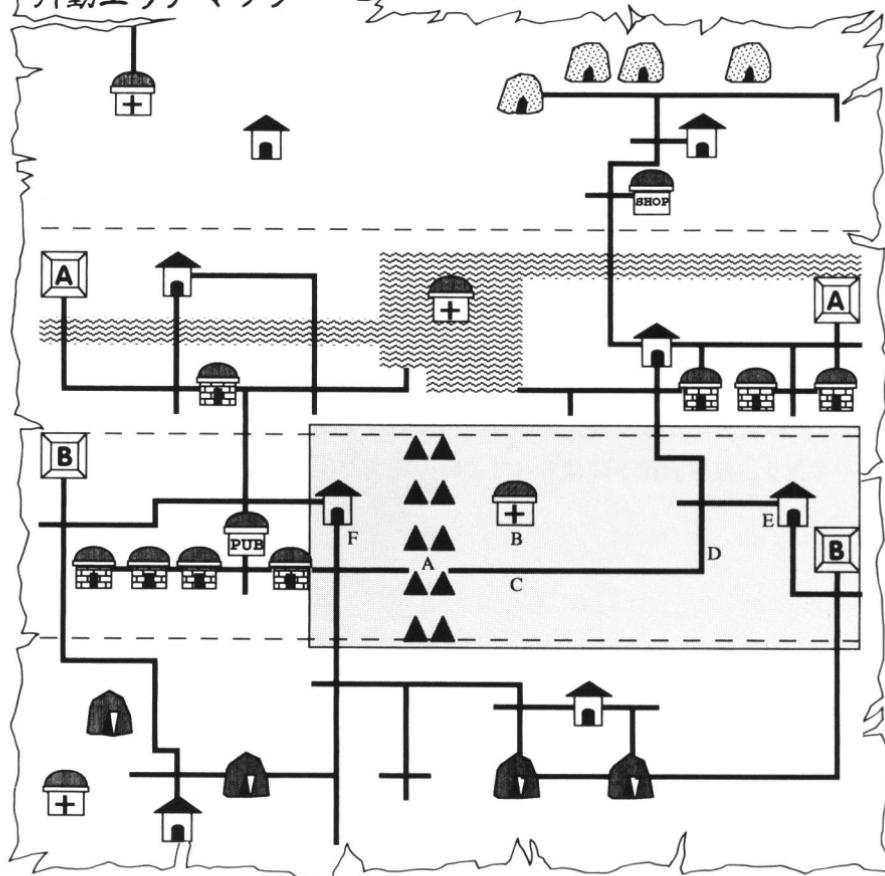
スカウト 2~3

マジシャン 1~2

プリースト・プリーステス 1~2



行動エリアマップ



エリア・インフォメーション

A) 炎の石

様々な色の三角形（炎の石）が滑走路のようにズラリと並んでいる場所を通過しようとすると、ドラゴンが空から舞い降りてきて攻撃してくる。ここをいかにして通過するかは44ページを参照のこと。

B) 寺院

質問すると、「目を開けずに行く者。物知らずして……」「時間の法則が書き換えられ、宇宙に道が作られた。弧を……」。心して拝聴するように。

C) オールドマン

「この森から抜け出せるなんて、夢にも思わなかった。そうそう、北のほうには、痛みを消してくれるお坊様がいらっしゃるそうだ……」。このオールドマンの出現位置から北に向かってしばらく進むと寺院がある。

D) オールドマン

ホドカの宮廷に関する意外な事実を知らせてくれる。「それはそれはむごい事件だった。北の平原から何百という軍隊が押し寄せてきて、情けも何もありやしない。何もかも打ち壊して、ホドカ様の宮廷でさえも……」。

E) ホドカの宮廷

外観はホドケンの宮廷と同じだが、堀にサメは飼われていないので安心して入ることができる。中に入ると、老人が1人。「なんと、城の扉がすべて開け放たれて……ホールには足の踏み場もないほどの死体が……あなたは大地のドラゴン王子の印を持っているね……このことを王子に知らせてください」。この情報を得た後、ホドケンの宮廷に戻ってホドケン王子に再度謁見する。

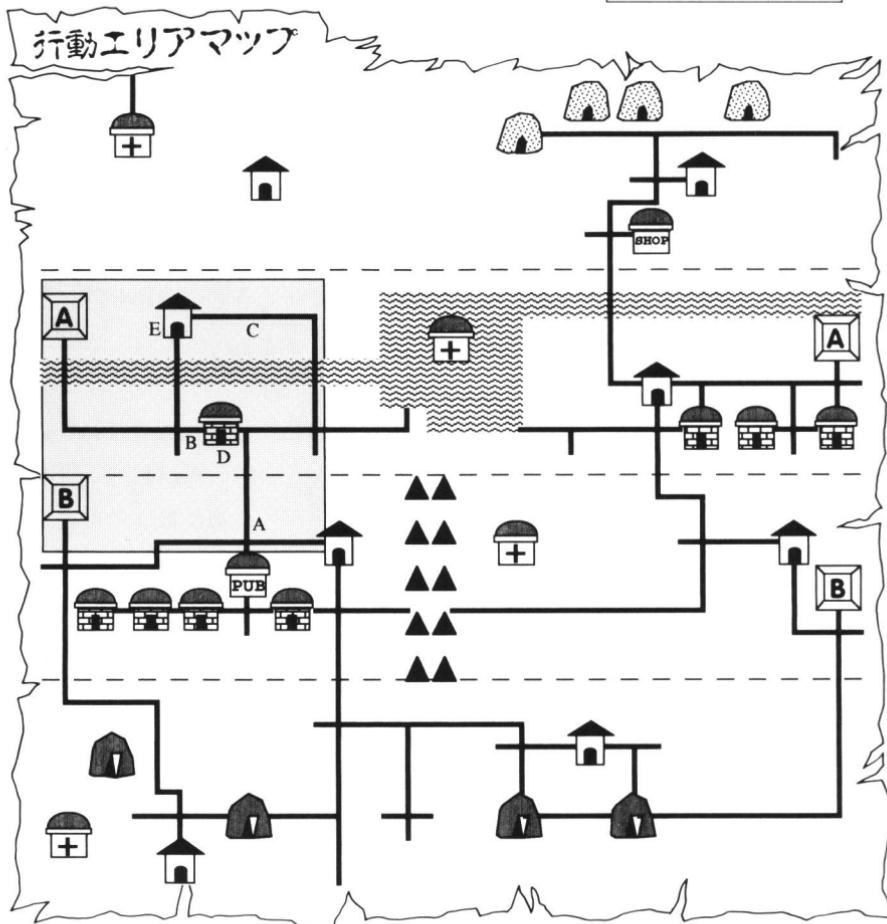
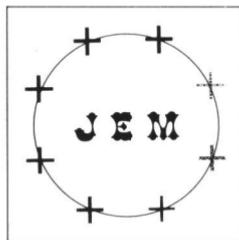
F) ホドケンの宮廷

返事を聞くと王子は怒りを爆発させ、今すぐアーケンのところへ行けと命じる。聞くと、彼はとても狂暴な男で、この北方の城に住んでいるという。この使命を達成しないうちに戻ると、情け容赦のない攻撃を仕掛けられる。→STEP2のクエスト達成



アークエンの宫廷

STEP3開始時のレベル/所持しているjem→
 ファイター・アマゾン 4~5
 スカウト 3~4
 マジシャン 2~3
 プリースト・プリーステス 2~3



エリア・インフォメーション

A) オールドマン

ヨッパライのオールドマンだ。「いよお、大将。酒場へおいでのつてばよ。あそこの酒は、最低……あん？ なーに言ってんだオレは。最高だつてーの。新しい酒場がね、南にさ、あの、ほれ、なんだ十字路の南にあつから……」。

B) オールドマン

「よう、よそもん。アーケン様の国を歩くにはそれなりの覚悟が必要だぞ。アーケン様の宮廷は、西の十字路を北に行ったところにある」。

C) オールドマン

廃墟と化した町の中央付近で出会う。「ここには以前、ハガーという大きな町があった。ひとりの住人が脱獄犯の人間をかくまつたとかで、こんなにされちまつた。もう誰も住めやしない。ワシはアーケンの復讐から逃れられた唯一の生き残りさ」。

D) 民家

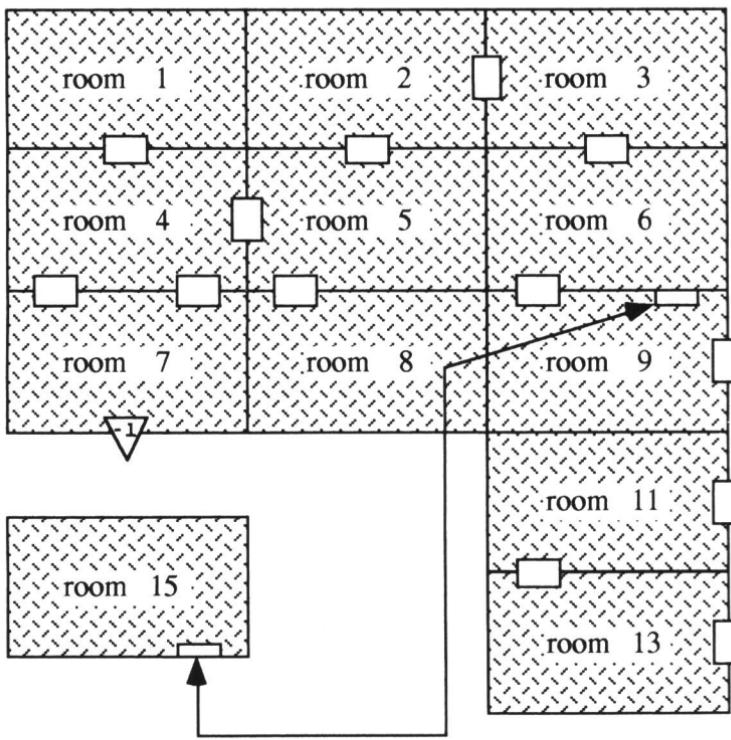
ここでは数多くの情報を仕入れることができる。しつこく〔質問〕を繰り返すこと。その一部は次のような内容だ。「……は炎の王子の軍隊を差し向けたのです。連中はあらゆる土地をくまなくあらし回って行きました」「……が唯一の鍵となります」「……は、最も忠実な部下であったこの私を面白半分に追放したのです。だから、私はあなたにアーケン王子の宮廷の鍵の秘密を話す気になったんです。いいですか……」「西の方の、ごろつきが集まる汚い場所に憩と情報があります……」「水の主は涙の主。水の主は侵入者を……」「夜には目があります！ 夜には目があるんです！ 夜の手下に気を付けて。その牙にかかるぬよう」「シッ！ 墓場はおしゃべりでいっぱいですよ。さあ、行ってください。誰か来ます」……etc。

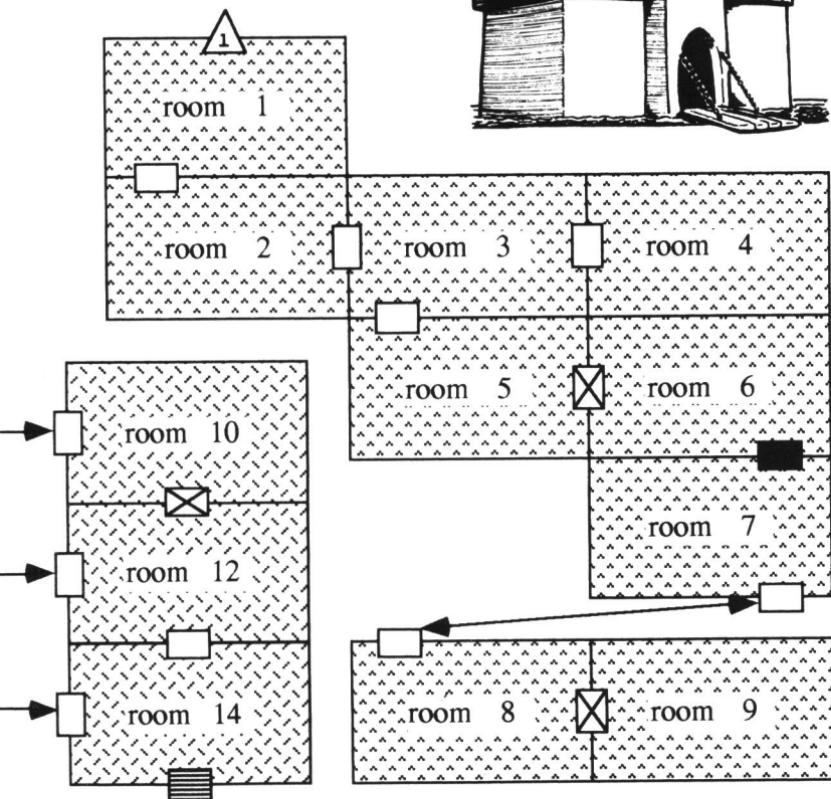
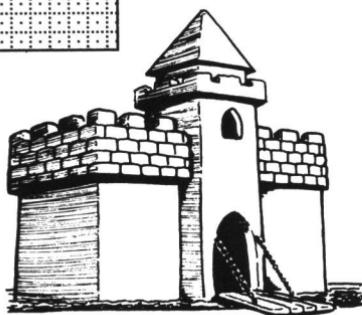
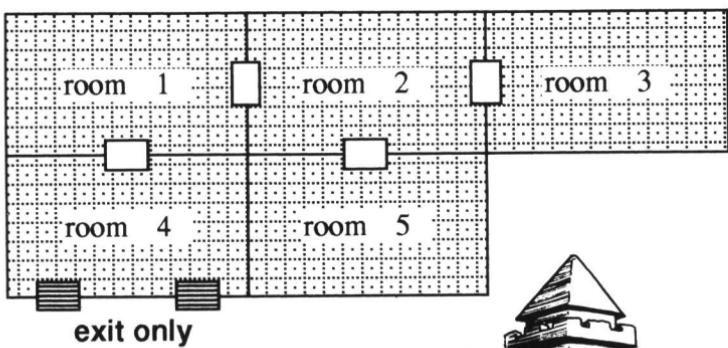
E) アーケンの宮廷

不用意に入ろうとすると、はね橋が上がって殺されてしまう。安全に入る方法は民家で教えてくれる。ヒントは「魔法」。ここに突入する前に、ホドケンの宮廷で回復の水やtorch、keyなどを十分に仕入れておくこと。

アーケンの宮廷マップ

| | |
|--|------------|
| | floor 1 |
| | floor-1 |
| | secretroom |
| | entrance |
| | door |
| | secretdoor |
| | lockeddoor |
| | upstairs |
| | downstairs |





floor 1 (地上1階)

[room14]

エントランスホール。エネルギー・フィールドを消すには、正面の壁に並んでいる4つのエレメントのシンボルうち、右端のものを操作する。それ以外のシンボルを操作するとウォーリアが2匹出現。

[room13]

何もない薄暗い部屋。

[room11]

ナイトとウォーリアがいる。思いのほかタフなので注意すること。

[room12]

部屋に入ると「希望の色はいいしるしとは限らない」というメッセージ。正面のドアには鍵が掛けられている。

[room10]

正面のタペストリーにメッセージが記されている（重要！）。ここには体力回復のペンタグラムがある。傷ついたキャラクタを何回か上に乗せてヒットポイントを最大値にまで回復しておこう。

[room9]

Sc、Snというサインのついた2つのドアがあり、Scのほうは鍵が掛けられている。Scに入ると、room15にテレポート。

[room15]

ウォーリアを倒してbuckler(A)とbuckler(A)+1を手に入れよう。手前のドアを抜けると、room9へ戻る。

[room6]

batの巣窟。小さいわりにかなり手ごわい。おまけに、この部屋にいるだけでヒットポイントがどんどん減っていく。チーム戦闘モードを解除してさっさと通り抜けるべし。

[room3]

見晴らしのいい部屋で思わずホッと一息。が、room6からbatが追いかけてくることがあるので油断禁物。左側の机を調べるとspell bookが見つかる。

[room2]

この部屋でもspell bookが見つかる。ランゲージの魔法が使えるのなら、内容を読んでメモを取ってから処分してしまおう。

[room5]

ウォーリアが2匹。この部屋の近辺でじっとしていると、アーケンを守る強力なロードが登場しやすい。

[room8]

何もない部屋。

[room4]

中央の机の上でspell bookとringが見つかる。机に近づくと「空気が淀むとき空が暗くなる。雷鳴が轟き……」のメッセージ。

[room1]

アーケンの部屋だが、不在。現時点ではまだ会うことはできない。ここではbuckler(A)+1とsceptre（左の棚）が手に入る。

[room7]

暖炉に潜むマジックマウスのセリフに誘われてうっかり近づくと、どういうことが起こるのか？ まあ、はっきり言ってロクなことにはならない。ものは試し、暖炉に近づいてみれば分かる。全員がいっせいにこの部屋に入ると誤って暖炉に触れてしまうおそれがあるので、1人ずつ通過して行ったほうが安全かもしれない（アクティブでないキャラクタが触れても大丈夫）。手前の鍵の掛けたドアは地下1階につながっている。



floor-1 (地下1階)

[room1]

何もない部屋。

[room2]

こここの暖炉にもマジックマウスが潜んでいる。近づくと、room6にシークレットドアが現れる。

[room3]

ドワードが1匹見張りについている。

[room4]

何もない部屋。

[room5]

ratの巣窟。たかがネズミだからといって甘く見てはいけない。部屋が暗いため敵の姿を確認するのが難しく、知らないうちに攻撃を受けてヒットポイントがどんどん減っていくのに気づかないこともある。チーム戦闘モードにしておくこと。

[room6]

樽の後ろからアスピックやドワードが襲いかかってくる。片づけた後、樽に隠されているphialを取っておく。

[room7]

何らかの魔力を持つ水をたたえるプール。どんな効果があるかはphialを満タンにしてドラッケン文字を解読するか、実際に飲んで身をもって実験してみればよい。

[room8]

何もない部屋。右端のドアには鍵が掛けられている。

[room9]

真っ暗な部屋だ。明かりがなければどうにもならない。中央のプールに接して調査すると、隠し部屋のroom3にテレポートする。通常の移動と異なり、リーダーが先に行って他のキャラクタはついてこないので注意。あらかじめ、全員をプールのそばに集結させておくと便利だ。

secretroom (隠し部屋)

[room3]

ウェーブが数かぎりなく出現する水びたしの部屋。これがウワサの拷問部屋だ。初めてここを訪れたチームにとって、かなりの難関といえるだろう。もはや後戻りすることはできないので、チーム戦闘モードを解除して強行突破するしかない。その際、ドアに直進しようとウェーブが進路を塞いでしまうことがある。うまく誘導して血路を切り開こう。ここにはgreave(B)+1とcuirass(B)、rod+1が置かれている。たいへん魅力的なアイテムだが、体力に自信がないのなら無理して取るのはあきらめたほうがいい。

[room2]

この部屋で質問すると、助けを求める囚人の声が聞こえてくる。「ここから出してくれ。どっちみちアーケン王子に拷問されるんだ」「ハンドルはあそこだ……」「王子は残忍……魔法にも凝っている……出してくれたら、いいことを教えてやるぞ」「エレメントに気を付けろ……」。牢屋を開けるハンドルは右端のドアの側にある小さな赤い点。近くにキャラクタを誘導して操作しよう。ボヤボヤしていると隣の部屋からウェーブがとめどもなくあふれ出てくる。囚人を助け出した時点で、→STEP3のクエスト達成

[room1]

ゾンビが1匹襲いかかってくる。倒したら、いったんroom4に移って体力のあるキャラクタだけでこの部屋を訪れるようにする。ここには高圧電流が不定期に流れしており、電流が流れている間は放電によってヒットポイントが急激に低下するからだ。ここまできて全滅してしまうと目も当てられない。少なくとも石の上のメッセージはすばやく読んでおくこと。正面の壁にはgreave(B)+1とcuirass(B)+1が置かれているが、やはり無理は禁物だ。

[room5]

何もない部屋。が、ここにもウェーブが出現するので安心できない。

[room4]

クロコダイルがウロチョロしている。手前のドアは出口だ。外に出たらすぐにセーブしておくこと。



ナクトケンの宫廷

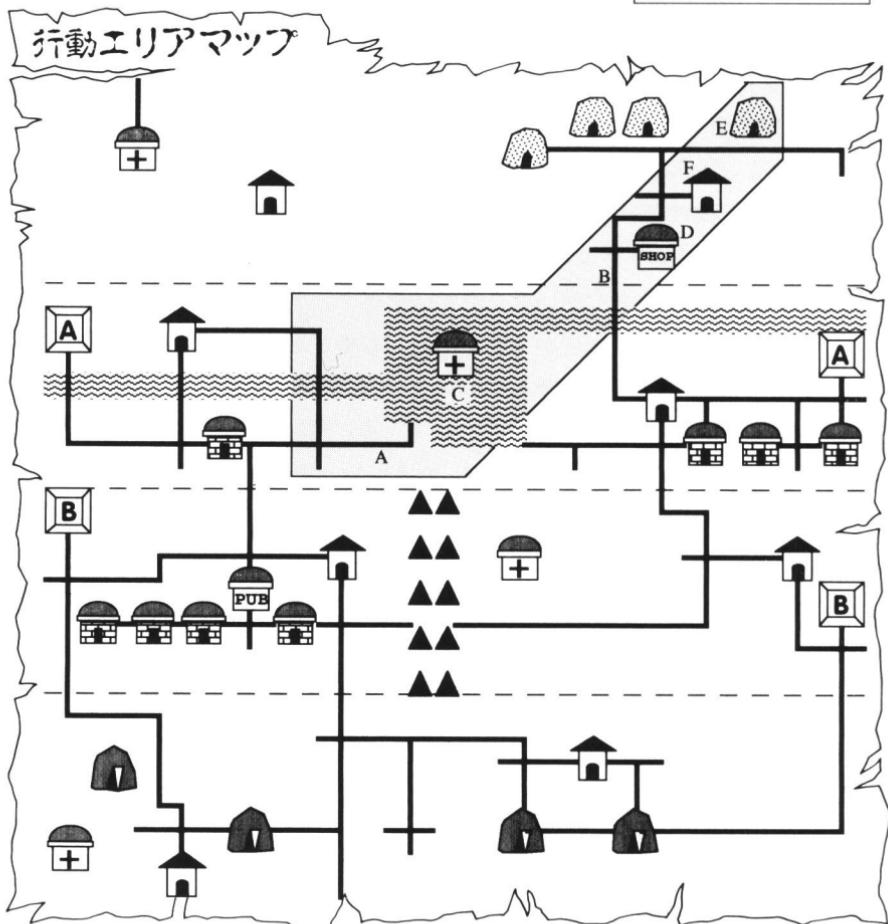
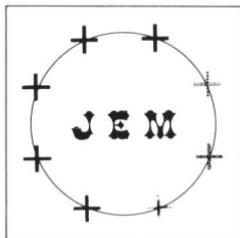
STEP4開始時のレベル/所持しているjem→

ファイター・アマゾン 6~8

スカウト 5~7

マジシャン 3~4

プリースト・プリーステス 4~5



エリア・インフォメーション

A) オールドマン

「この道は僧侶の寺院がある北に通じていたのだが度重なるクルス川の氾濫によってここ一帯が広い沼地になってしまった。でも、寺院は今でも沼の中央に建っているという話だ」。

B) オールドマン

「この道が商人たちで賑わっていた頃が、懐かしいよ。この地域に定住した者もおった。しかし、世の中がこんなになって今では武器職人以外は食っていくのが難しくなった」。

C) 寺院

クルス川の氾濫によってできた大きな沼地の中心付近にある。リターンキーを連打しながら沼地を突っ切れ！

D) 武器屋

武器だけではなく、防具やアイテムの売買も行っている。不要なアイテム類はここで売り払おう。

E) 民家

「自分で自分の恰好を見てみろ、……武器屋へ行け。南へ真っ直ぐだ。ちょうどここと沼の中間にある」。

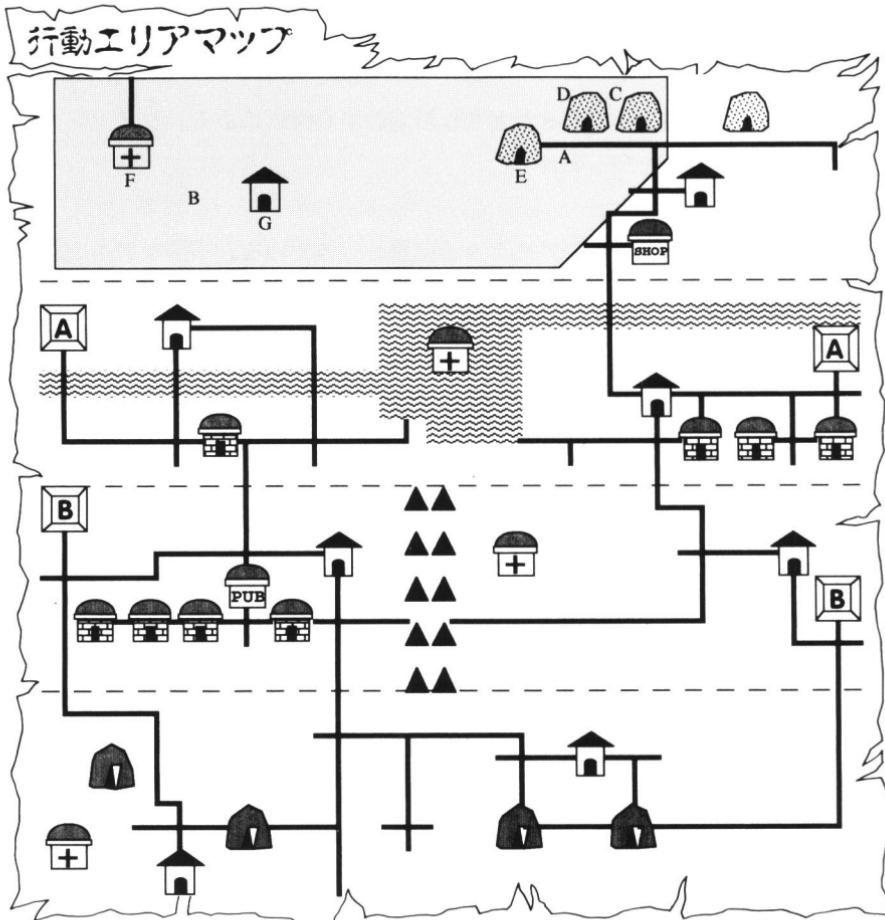
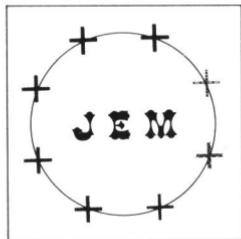
F) ナクトケンの宮廷

この宮廷には、STEP3までのクエストを達成した後に1回だけ入ることができる。ここで老人からナクトカの宮廷に入るためのリングをもらうが、リングは持ち物として表示されないので注意。質問すると、次のようなメッセージが表示される。「破壊されたダンジョンは、凍てついた血の海に沈んでしまいました。来るのが遅すぎましたね。泥沼のような戦いでした。襲撃の間、私は身を隠していたんです。このリングを持っていきなさい。これがあればナクトカ王女のところへ行けます。さあ早く！ ……涙を石に変えさせてはいけません。創世はなんとしても成功させなければ！」。→STEP4のクエスト達成



ナクトカの宫廷

STEP5開始時のレベル/所持しているjem→
 ファイター・アマゾン 7~8
 スカウト 6~8
 マジシャン 3~4
 プリースト・プリーステス 4~5



エリア・インフォメーション

A) オールドマン

「し、城は、すぐにわかる。東へ進み、十字路を南。次の十字路を東」。城とは、ナクトカの宮廷のこと。

B) オールドマン

「ははあ、あんたらもワシと同じ迷子だな。ワシはこの寒い荒野を何日間もさまよい歩いているんだ。この目が開きさえすれば、夜の月が見えるのだがのう。あの大災害のとき、お月さんは空で軌道を塞がれてしまったのだよ」。

C) 民家

「お前ら、ワシの畠にいた連中だな。なら話すことなどない。あっちへ行けチンピラどもめ！」「どうだ、ワシの腕もなかなかじゃろう。氷の上でこれだけ立派に野菜を育てたんだ」。

D) 民家

「悪いが、急いでいるんだよ。大鎌を研ぎに出さなければならんのでな」。

E) 民家

ここでは複数の情報を得ることができる。ねばってすべての情報を聞き出すべし。「悲しいかな、空の主は手の届かぬところだ」「……が、炎の軍隊を差し向けて空の主をさらい、城を破壊してしまった」「……ははるか西のグレート・アイス・バリアーの上にお住まいになっておられる」。

F) 寺院

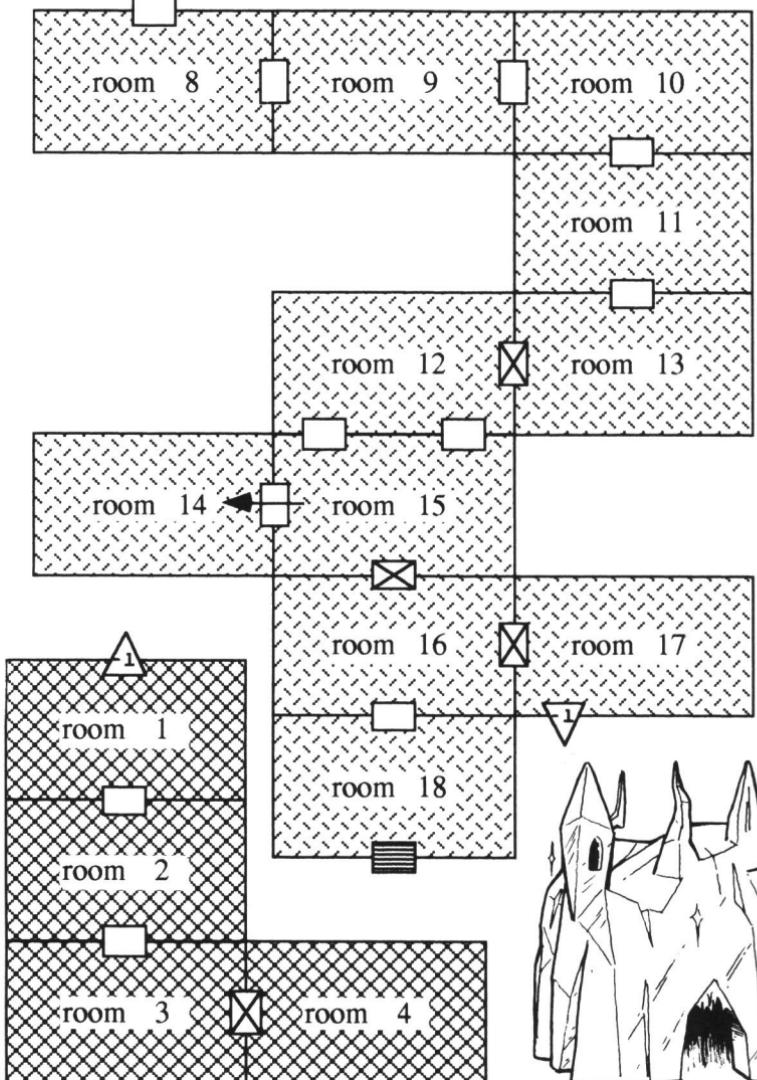
宮廷から少し西に進むと怪我を治療してくれる寺院がある。質問すると「聖なる館へようこそ……」。ナクトカの宮廷での戦闘で死んだり傷を負ったりしたときは、ここで治療を受けよう。

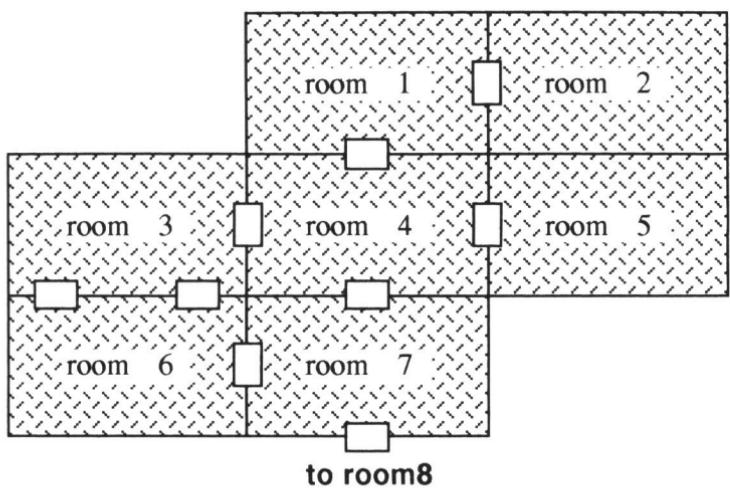
G) ナクトカの宮廷

STEP4まで進んでいなければ中に入ることはできない。この宮廷は氷でできているためか、あらゆる部屋に光が差し込んでいて冒険しやすい。が、地下にはロードやナイトがウヨウヨしているので、ナメてかかってはいけない。

ナクトカの宮廷マップ

to room7





to room8

floor 1

floor-1

floor-2

entrance

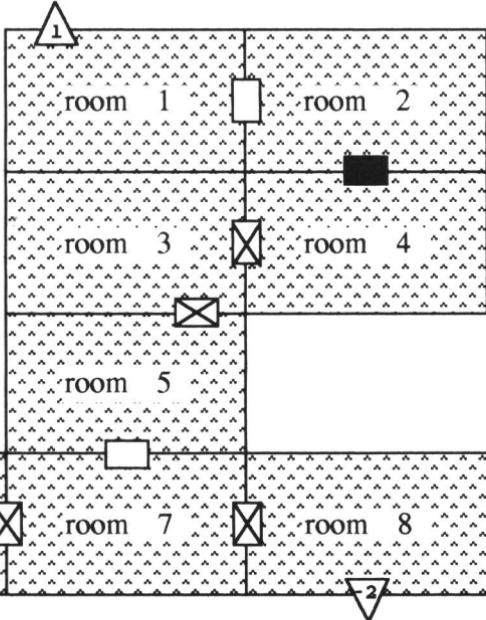
door

secretdoor

lockeddoor

upstairs

downstairs



floor 1 (地上1階)

[room18]

エントランスホール。例によって魔法のエネルギー・フィールドで遮られているが、右から2番目のエレメントのシンボルを操作することによって解除することができる。それ以外のシンボルに触れるとナイトが2匹出現する。

[room16]

ナイトが1匹。正面と右端のドアには鍵が掛けられている。複数のドアが施錠されている場合、各ドアごとにkeyを使って開けるより、魔法のアンロックを唱えて同時に開けたほうが効率的だ。

[room17]

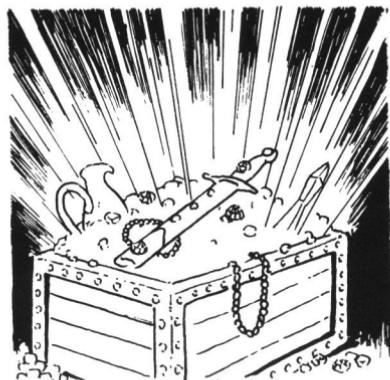
魅力的な武器や防具が所狭しと置かれている宝物庫。部屋中をくまなく探すと、greave(C)、cuirass(C)、cuirass(C)+1、rod、buckler(B)、sword2本、sword+1が手に入るだろう。ここで装備を揃えたら、いったん外に出てセーブしておくことをお勧めする。手前には地下へ続く階段がある。

[room15]

何もない部屋。左のドアは一方通行。よほどの物好きでなければ、入らないほうが身のためだ。

[room14]

部屋に入ったとたん、背後のドアが閉まって出られなくなってしまう。残りのキャラクタをroom10に急行させてドアのワナを解除せよ。



[room12]

何もない部屋。

[room13]

部屋に入る前にチーム戦闘モードを解除しておくこと。オールドマンが現れて次のようなヒントを教えてくれる。「ひとたび語られれば秘密はもはや秘密ではなくなる。秘密自身が持てる秘密の他に秘密なし」。

[room11]

何もない部屋。

[room10]

壁にスイッチが2つ備え付けられている。左のスイッチはroom14のドアを開けるためのもので、右のスイッチは……。

[room9]

何もない通路。

[room8]

何もない部屋。

[room7]

ナイトが2匹徘徊している。

[room6]

書庫。spell bookが手に入る。

[room3]

何もない部屋。

[room4]

ナクトカ王女の部屋だが、王女は不在（対決は後に行われる）。机を調べるとsceptreが見つかる。

[room1]

正面の棚にringが隠されている。

[room2]

ロードの部屋。ここにはあえて入らなくてもよい。

[room5]

何もない部屋。

floor-1 (地下1階)

[room1]

ナイトが2匹。このへんはラクに戦えるはず。

[room2]

ロードが待ちかまえている。初めてこの宮廷を訪れたレベルでは、ここと隣のroom4のロード2連発は相当にキツイ戦いになるだろう。倒したら、すかさず外に出てセーブするべし。

[room4]

ロードとウォーリアが行く手を遮る。なにやら慌ただしい雰囲気だ。「閣下！ 大変です。賊が押し入り、王女が連れ去られました」。まずはウォーリアをroom2に誘き出してクロ叩きにし、それからゆっくりとロードを調理しよう。左側のドアは鍵が掛けられているが、先に進む前にまずセーブしておくこと。

[room3]

ナイト2匹。手前のドアにはカギが掛けられている。

[room5]

壁に重要メッセージが記されているので、必ず読んでおくように。「謎の中に隠された魔法の歌をさせ。それは……」。

[room7]

温泉のようなプールのある部屋。残念ながら、中には人喰い魚がウヨウヨしていて汲み上げることができない。

[room6]

ドワードが1匹。姿なきドラッケンの声がこだまする。「テーブルの上に横になりなさい。マッサージしてさしあげよう」と言われても、横になることはできないが……。

[room8]

何もない部屋。手前のドアは地下2階へ続く。

floor-2 (地下2階)

[room1]

batが2匹襲いかかってくるだけで、他には何もない。

[room2]

左右の石に刻まれたメッセージを読んでおく。ここではマディーとの遭遇率が高い。さっさと読んで隣の部屋に移ろう。

[room3]

何もない部屋だが、隣の部屋から変な物音が聞こえてくる。

[room4]

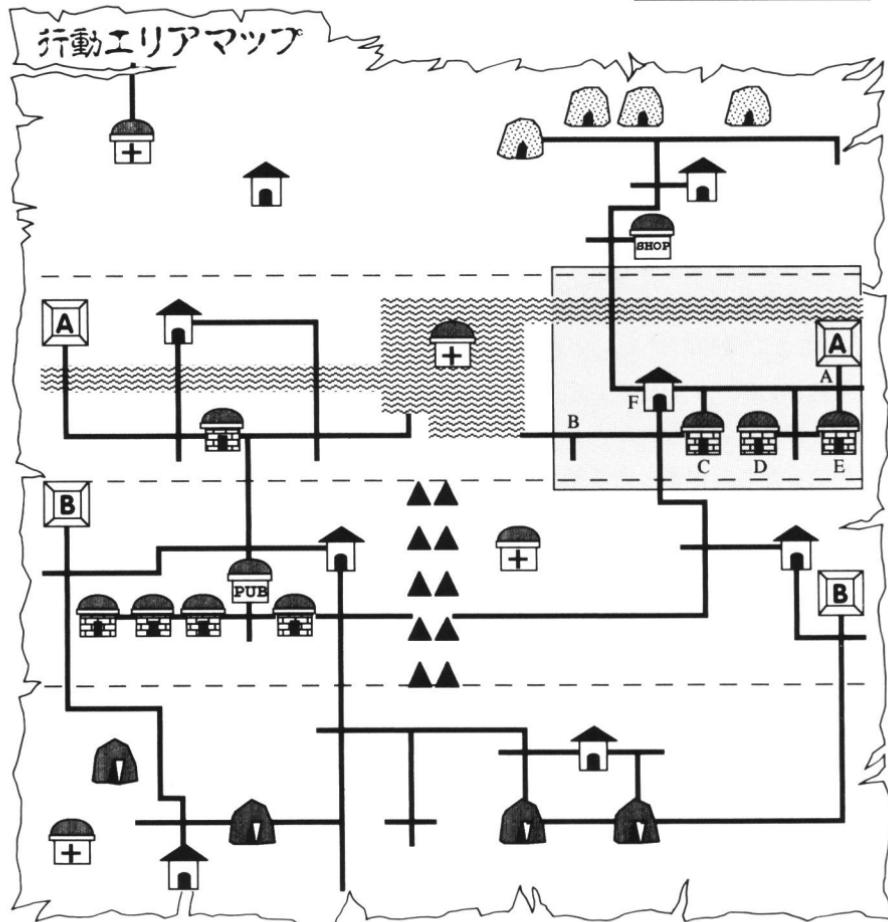
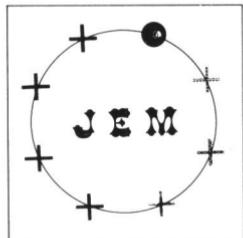
この部屋で捕らわれの……を発見。決して戦いを挑むべからず！ 「よくやつてくれました。いいですか、時間がありません」「人間。私を助けてくれたことに感謝します。私は……第9の涙を信じる救世派のひとりです。ひとつお教えしましょう。あなたがたが探している涙とはドラゴン王子たちが額に着けているジェムつまり宝石のことです。根源の神を呼び出す大連合を組織するには……私を救ってくれたお礼に、あなたがたに私のジェムを差し上げましょう」。ここで最初のジェムを手に入れ、新たなクエストを授かる。「私はアーカの元へテレポートします。あなたがたも、そこへ急ぎなさい。なぜなら、空の王女と戦うにはあなたがたはまだ力が足りないからです。アーカは水の王女です。困ったことがあったら沼の中央まで行きなさい。そこには救世派の僧侶が住んでいます」。→STEP5のクエスト達成





アーカの宫廷

STEP6開始時のレベル/所持しているjem→
 ファイター・アマゾン 8~10
 スカウト 8~9
 マジシャン 4~5
 プリースト・プリーステス 5~7



エリア・インフォメーション

A) オールドマン

「ワシは、この魔法の国の監視をしているのだよ。裏切者アーケンのスパイが、この戦線を通り抜けて好き勝手に略奪行為を行なっているからな」。

B) オールドマン

重要なヒントを教えてくれる。「我らがアーカ様のご領地は過去に何度も攻撃を受けている。当時の敵は……だが、気を付けるのだぞ。死んでいるからといって、甘く見てはいかん」。ナクトカの宮廷（地下1階のroom5）で仕入れた情報と合わせれば、どう解釈すべきかは自ずと分かるはずだ。宮廷に入る前に、この謎を解いておきたい。

C) 民家

「皆さあさあ、中に入って楽にしてください。お食事はいかがなさいますか？　ここでは食事も宿泊も自由にしていただいて結構」。

D) 民家

「怪我をしているのなら沼のお坊様が診てくださる」「沼に向かってクルス川に沿って行けば寺院に出る」。

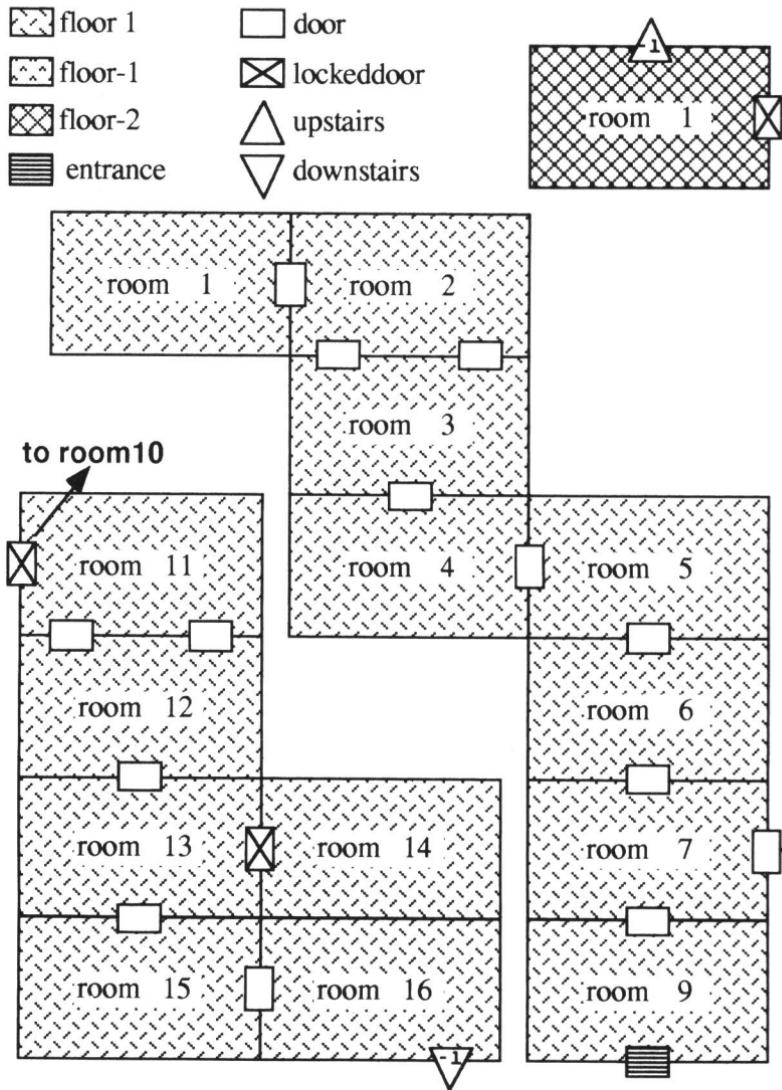
E) 民家

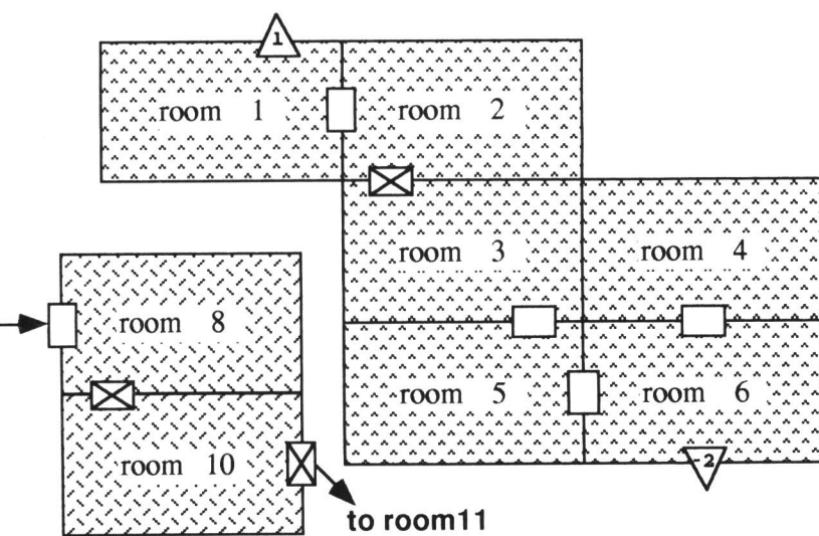
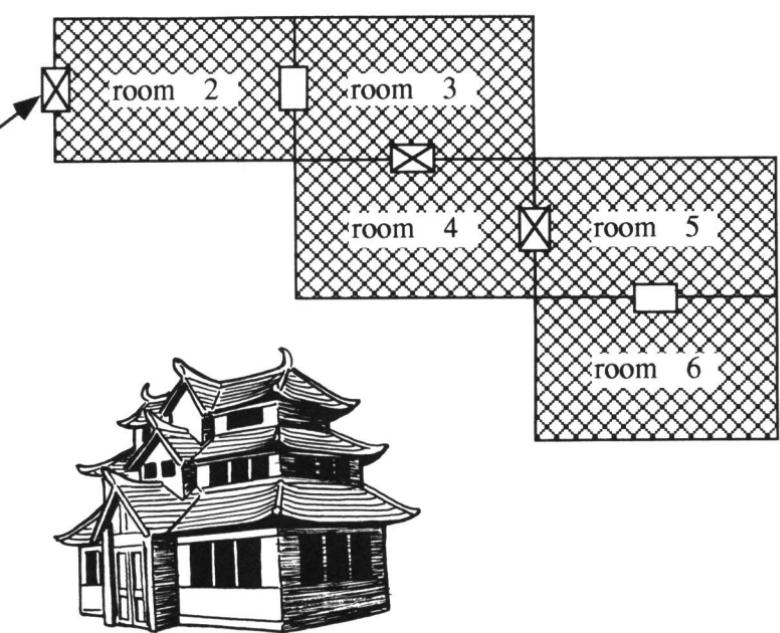
「気を付けてな、人間。炎の手下どもがお前たちを捜しているからな」。炎の手下とは、炎の連合のことか？

F) アーカの宮廷

友好的な雰囲気の宮廷。地下室を除けば、チーム戦闘モードを解除して探索しても大丈夫だろう。ただ、しつこく追い回されることがある。邪魔だと感じたら遠慮なくあの世へ送ってやろう。この宮廷の探索は比較的容易だが、トロールには苦戦することだろう。

アーカの宫廷マップ





floor 1 (地上1階)

[room9]

エントランスホール。右側のエレメントのシンボルを操作すればエネルギー・フィールドは消える。左側のシンボルを操作するとトロールが出現。ナクトカの宮廷でのクエストを達成しなくとも入ることはできるが、その場合はどちらのシンボルに触ってもトロールが出てくる。ここは大きな柱が邪魔で戦いにくい。トロールは右側から出てくるので、経験値を稼ぐつもりなら戦闘要員をあらかじめ右端に寄せておいたほうがいい。弱いキャラクタを右端に置いておくと集中攻撃を受けてしまう。

[room7]

ナイトが「よく來たな。人間」と出迎えてくれる。

[room6]

ここにもナイトが。「お前たちが來たことはすでにアーカ様にお伝えしてある。王女様は王座の間でお前たちをお待ちかねだ」。この部屋のナイトは倒しても建物を出るとリセットされる。

[room5]

何もない部屋。

[room4]

何もない部屋。

[room3]

プールのある部屋。ナイトが見張りについている。はたして水を汲み上げることができるか？

[room2]

何もない部屋。

[room1]

ここがアーカ王女の部屋だ。「家来から聞いてはいましたが、お前、私の従兄弟たちを悩ませている栄光の戦士というわけですね」「よく来ましたね、人間たちよ。私はアナク・ブラック・アーカ。水を支配しています。また、救世派と呼ばれる組織のリーダーも務めています。先日……が来て、あなたたちのことを話していました。あなたたちの力になれることを嬉しく思います。あなたの世界と創世を脅かしている問題は、実に深刻です。今こそ全員で立ち上がって……と戦うことが望まれているのです」「あなたがたの力をお借りします。ホドケンの宮廷に行き、……を抹殺してくるのです。彼は炎の連合に加盟しようとしています。そして、彼は私に軍隊を差し向けてました。なんとか私に対する攻撃を阻止しなければなりません。彼のジェムを奪い再びここへ帰ってきてください。第9の涙の軍隊が援護します。この武器をあなたに差し上げましょう。上手に使ってください。またお会いできることを、お祈りしています」。

ここでdrags+2やcuirass(C)+3などの武具をプレゼントされる。cuirassはともかく、もし運悪くdrags+2をもらえなかったら再ロードして新たに訪ね直すこと。この武器がないと、これから先の冒険が困難になる。なお、王女に謁見する際、アクティピキャラクタの武器・防具欄に余裕がないと武具を受け取ることができないので、この部屋に入る前に持ち物を確認・整理しておいたほうがよい。クエスト達成前にここへ戻ってきても危害を加えられることはないので安心してほしい。

[room8]

厩。ここでは2匹のユニコーンが飼われている。チーム攻撃モードを解除してから入ろう。奥にいるほうは気が向くとヒットポイントを回復してくれることもあるが、もう1匹のほうに接触すると強烈なダメージを受けてしまう。全員で通ろうとするとかなり危険なので、1~2人づつ慎重に移動しよう。ユニコーンの位置が悪くて隣の部屋に行けそうもない場合は、いったん宮廷の外に出てから再度入り直す。ここから先の部屋をある程度探索してからいったん建物の外に出て入り直すと、もうユニコーンは出現しなくなる。

[room10]

何もない部屋。

[room11]

友好的なナイトだ。「すばらしい天気だが、それを楽しむ時間がないのは気の毒だ」。

[room12]

何もない部屋。room13での激戦に備えて準備を整えておきたい。drags+2がないと、ここから先の探索はかなり辛いものになる。

[room13]

強力なトロールが行く手を阻む。かなり手強いモンスターなので要注意。全員で総攻撃を仕掛けるよりも、むしろdrags+2を持つファイター1人で戦ったほうが無駄な血を流さなくてすむかもしれない。その際、リーダーをファイター以外のキャラクタに設定しておくこと。なんとか倒すことができたら、必ず外に出てセーブしておこう。

[room14]

ナイトが1匹。

[room15]

何もない部屋。

[room16]

ドワードが1匹。手前のドアは地下1階へ続く。

floor-1 (地下1階)

[room1]

ドワードが1匹。

[room2]

何もない部屋。手前のドアには鍵が掛けられている。

[room3]

ドワードが1匹いて、次のように警告する。「ここを探検することは非常に危険なことです」。どうやら、この宮廷の核心部分に近づきつつあるようだ。

[room5]

何もない部屋。

[room6]

不思議な空気の漂う部屋。手前に地下2階へ降りる階段があるが、ドアには鍵が掛けられている。

[room4]

ロード1匹。この宮廷に到達するほどのレベルなら、簡単にやっつけられるはず。



floor-2 (地下2階)

[room1]

何もない部屋だが、ぐずぐずしているとトロールが出現しやすい。さっさと通り過ぎよう。

[room2]

ナイトが阻止。「止まれ！　ここから先は誰も通すわけにはいかん」と叫んで襲いかかってくる。

[room3]

何もない部屋。

[room4]

正面の壁に4本のレバーが並んでおり、壁には「伝説の大魔道士メスラトンの古文書に記されたことを思い出せ」と記されている（思い出したかな？）。ヒントは「墓場」と「魔法」。どうしても分からなければ、これまでに得た情報を整理してじっくり読み返してみることをお勧めする。ここでは、レバーを操作してある数字の組み合わせに設定すると右側のドアの鍵が外れるようになっているのだ。まあ、根性と時間がタップリあるのなら試行錯誤で開けてみるのもいいだろう。

[room5]

この部屋には大魔道士メスラトンの協力によって生け捕りにされた野生のドラゴン（プレーンドラゴン）が捕らわれている。かなりの恐怖を感じるが、ちょっとかいさえ出さなければ危害を加えられることはない（腕と体力に自信があるのなら、試しに戦ってみては？）。攻撃的なモンスターと遭遇しないことを祈りつつ、1~2人づつ忍び足で通過しよう。ユニコーンの場合と同じく、ここから先の部屋を探索して建物外へ出た後ここに戻ってくると、ドラゴンは何処へか消え去っている。

[room6]

魅惑の宝物庫だ。greave(D)+1、ring、cuirass(D)+1などが手に入る。何度か出入りして必要な分だけ確保しておこう。

宿命の対決

アーカ王女からクエストを授かり宮廷の探索を一通り終えたら、さっそくホドケンの宮廷へ向かおう。到着したら、宮廷に入る前に休息をたっぷり取っていったんセーブしておくこと。くどいようだが、宮廷に入るときにはサメに気をつけて！

前列で戦うキャラクタの実力はレベル10ぐらいあったほうが望ましい。もし足りないようだったら、どこか適当な宮廷のエントランスホールで修行を積んでレベルアップさせておく。武器はdragsでキマリ。これがないと絶望的だ。また、防御力も80前後ないとかなり不安。武器と防具はアーカの宮廷の地下2階に何度か出入りして必要な分だけ揃えておくこと。対決の際、弱いキャラクタを別の部屋に待機させておくのも手だ。激戦を経て勝利の栄冠を手にすると、2つめのジェムが手に入る。

使命を達成したら、アーカの宮廷へ報告しに戻ろう。すると、そこで次のクエストと3つめのジェムを授かることに。

アーカ王女。「やりましたね。おめでとう！ ところで、我々の連合のメンバーである炎の王女ハズルカからの知らせが、途絶えてしまったのです。彼女の宮廷へ行き、安否を確かめてきてはくれませんか？ そこであなたは、ナクトケン王子と落ち合うことになっています。王子は私の軍隊を率いて砂漠にあります。宮廷はここから南西の方角にあります。そのお礼として私のジェムを差し上げます。成功を祈ります。またすぐに再会できますよう」。→STEP6のクエスト達成



ハズルカの宫廷

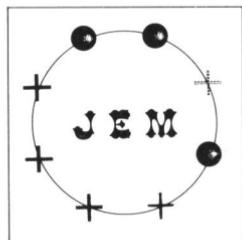
STEP7開始時のレベル/所持しているjem→

ファイター・アマゾン 10~11

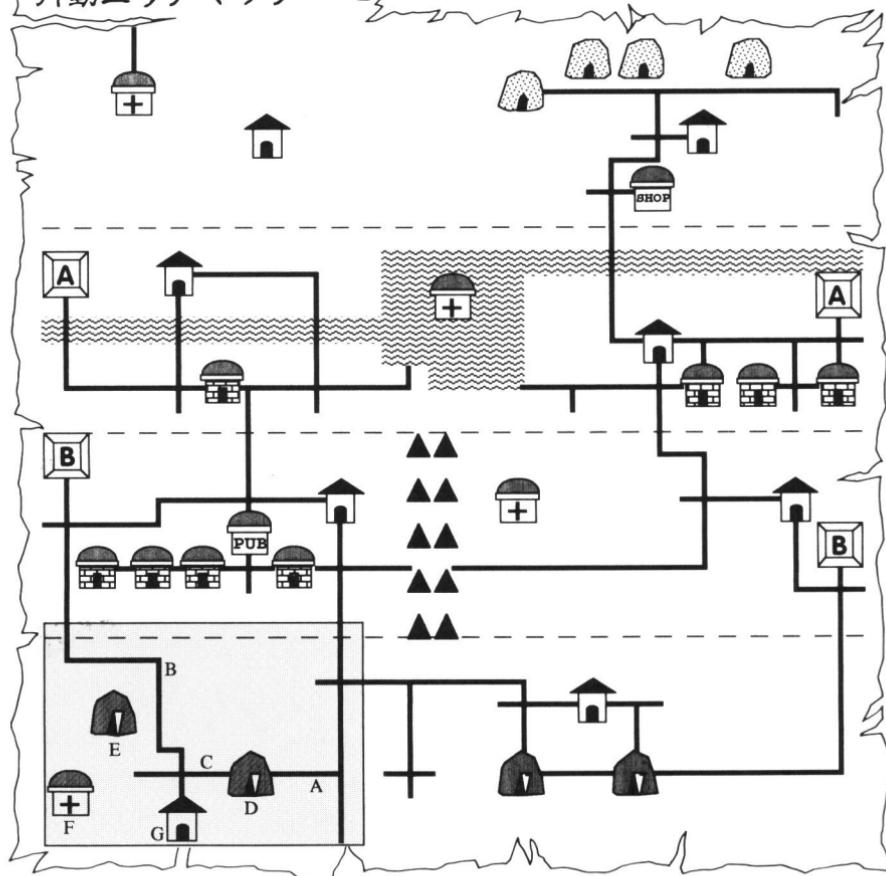
スカウト 9~10

マジシャン 5~7

プリースト・プリーステス 7~8



行動エリアマップ



エリア・インフォメーション

A) オールドマン

「宫廷の新たな謎が暴かれるとき星が災害の到来を知らせる。そして、長く太陽を見つめると目が見えなくなる」。

B) オールドマン

「なるほど、人間か。あれ以来、初めて見るわい」。

C) オールドマン

「大変だよ、あんた。塔が悪い連中の攻撃にさらされているんだ。あれはワシらの文化の結晶なんじゃ」。塔とはハズルカの宫廷を指す。何やら、のっぴきならない状態らしいが……。

D) 民家

「この王国の、薔薇の香りは灰の香り。愚か者が、何人たりとも近づけぬ者に対面しようと試みる。……だけがお前を死から救ってくれることを心せよ。忘れるでないぞ。お前の血は、……と共に、瞬く間に枯れてしまう」。これが何を意味するのかを、よ～く考えてみること。

E) 民家

行きづらい場所にある割には、たいした情報を持っていない。略奪から逃れてここに身を潜めていたのだろう。「むごいことです。軍隊がやってきて何もかも奪っていってしました。女子供まで殺して」。

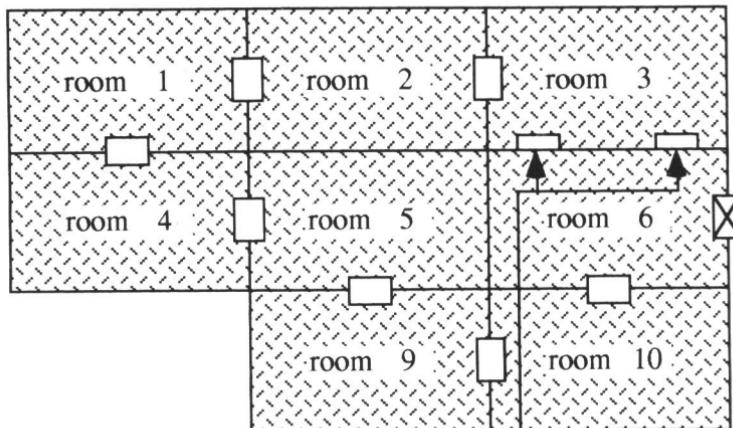
F) 寺院

質問すると、「運命の星に導かれよ……」。宫廷の近くにあるので便利。なにかと重宝する。

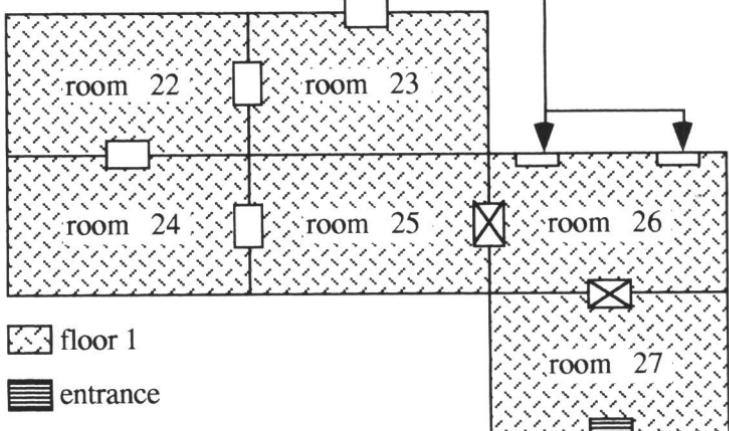
G) ハズルカの宫廷

入ろうとすると、上から鉄製の扉が降りてきて圧死してしまうことがあるので注意しよう。安全に入るためのヒントは民家で聞くことができる。中に突入する前に、念のため必ずセーブしておく。この宫廷はモンスターとの遭遇率が割合に低い。ほとんどの部屋は略奪で荒らされており、アイテム類は盗まれてしまっている。そういうわけで、何もない部屋が多い。

ハズルカの宮廷マップ



to room 21



▨ floor 1

▨ entrance

□ door

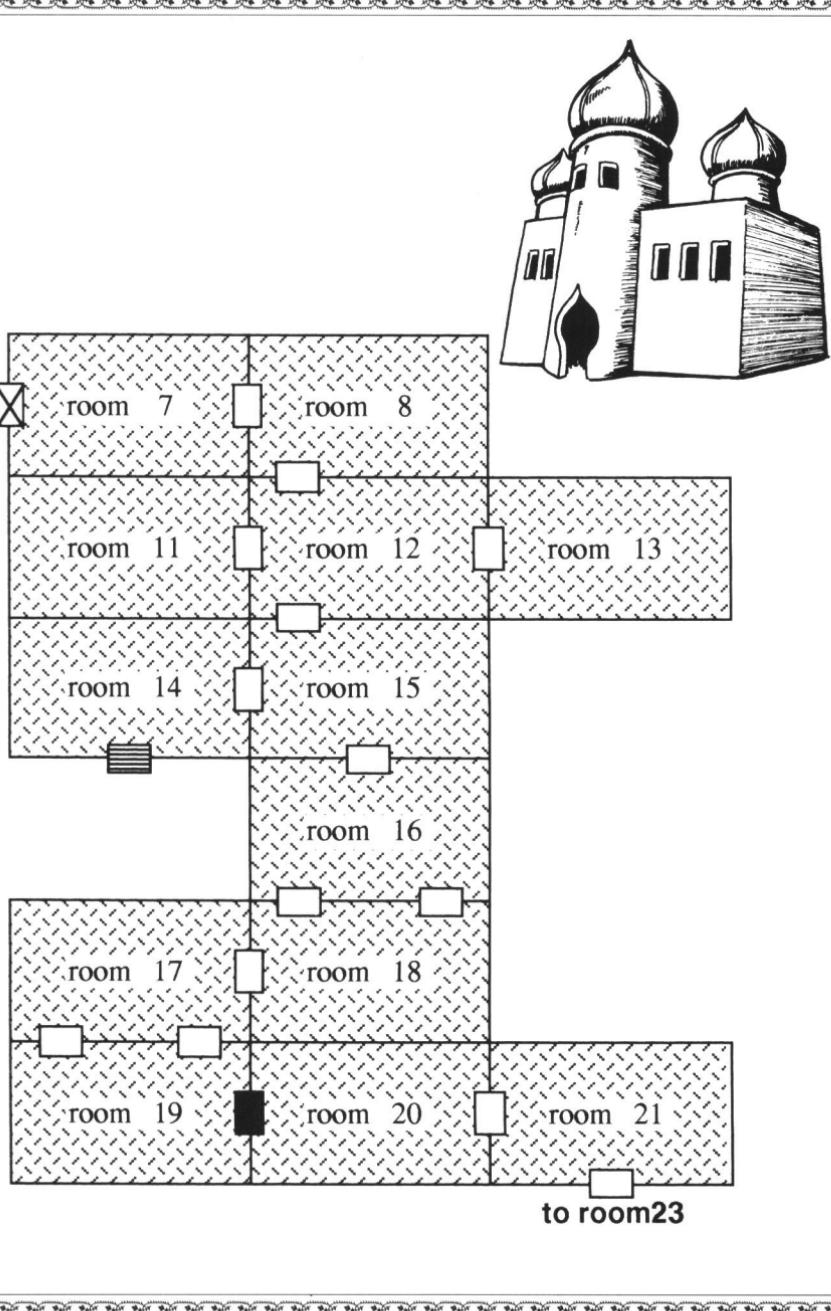
☒ lockeddoor

△ upstairs

■ secretdoor

▽ downstairs

exit only



floor 1 (地上1階)

[room14]

血塗られたエントランスホール。エネルギー・フィールド装置も破壊されており、自由に出入りできる。メッセージ「この部屋は、壁中が血に染り足の踏み場もないほどに多くの死体が散乱している。これらは、炎の王子と空の王女の手の者たちだ。炎の王子と空の王女の手の者たちの死体が散乱している」「ハズルカ王女の兵隊は果敢に戦ったが膨大な数の兵力にひとひねりにされてしまった」。

[room11]

もともと宝物庫だったらしいが、さんざん荒らされた後で何ひとつ残されていない。残念。

[room12]

メッセージ「気をつけろ。ここには、どんな怪物が潜んでいるか誰も知らないのだ」。本書では最初に上半分のroom1～13を回り、次に残りの部屋を探索するコースをとることにする。急いでいるのなら、まっしぐらにroom26へ向かってもかまわない。

[room13]

何もない部屋。

[room7]

凄惨な殺戮現場。メッセージ「王女の部屋の前には部屋を守っていた騎士の無残な死体が折り重なっている。王女に命を捧げた者たちだ」。左のドアには鍵が掛けられている。

[room6]

何もない部屋。

[room10]

何もない部屋。

[room8,9]

何もない部屋。

[room5]

何もない部屋。

[room4]

メッセージ「ここに隠れていた召し使いたちの惨殺死体があたりに散らばっている」。

[room1]

この部屋には気味の悪いウジ虫がのたくっている汚いプールがある。気味が悪いので汲み上げるのにちょっと勇気がいるけど、この水にはシースルーの魔法が宿っているのだ。せっかくだから、空いているphialがあれば満タンにしておこう。

[room2]

メッセージ「寺院は破壊され神の像の足元に僧侶の首が転がっている。壁はドラゴンの血で染っている」。

[room3]

手前のドアを通るとroom26にテレポート。行くと宮廷での目的を一挙に果たせるが、本書ではここでいったんroom14に戻り（ついでにセーブも）、続けて下半分の部屋を探索する。

[room15]

何もない部屋。

[room16,17]

何もない部屋。

[room18]

何もない部屋。

[room19]

右側のタペストリーに近づいてみると、かすかに動いているのが分かる。実は、room20へのシークレットドアになっている。

[room20]

何もない部屋。

[room21]

何もない部屋。

[room23]

メッセージが「炎が燃える音がする。コントロールが利かなくなつたエレメントが近付いてくる」と警告する。こんな場所でじつとしていると、ロクな目に会わない。

[room22]

何もない部屋。

[room24]

何もない部屋。

[room25]

何もない部屋。右側のドアには鍵が掛けられている。

[room26]

ハズルカ王女の部屋だ。が、少々来るのが遅かったようだ。王女の胸には槍が深々と突き刺さっており、額のジェムも消えてなくなっている。耳を澄ますと、隣の部屋からドラッケンの声とともに駆け足の足音が……。手前のドアには鍵が掛けられており、正面のドアはroom3につながっている。装備をチェックしたらroom27に向かおう。その際、チーム戦闘モードは解除したままにしておくこと。よく観察すると分かるが、ハズルカ王女は完全に生き絶えているわけではない。だからといって最後のとどめをさしてやろう、なんて残酷なことは考えないように。

[room27]

部屋に入ったら、ドラッケンの騎士が2匹飛びかかるてくる。すばやくチーム戦闘モードに切り替えて戦おう。彼らはハズルカ王女から奪ったジェムを持っている。ドラッケンの騎士といつても、その正体はごくフツーのナイトだ。この宮廷を探索できるほどの実力があるのなら、あっという間に打ちのめすことができるはず。戦闘終了後、遅ればせながらナクトケン王子が登場する。「遅かったか。ハズルカ王女を救えず無念だ。彼女のかたきは、きっと討つ」「卑劣なる盗賊ナクトカの宮廷へ行きナクトカの命を奪うのだ。そこでまた落ち合おう」。メッセージを読み終え、4つめのジェムを手に入れたことを確認したら手前のドアから外へ脱出してすぐセーブ。これで、ハズルカの宮廷での目的は達成したことになる。

怒濤のジェム3連発入手

ハズルカの宮廷を後にしてナクトカの宮廷へ向かう。最初に訪れたときは不在だったが、ナクトカ王女はroom4に戻っている。「お前たちが来てくれるとは嬉しい限りだ。私の結婚式の食事に招待してやろう。メインの料理はもちろん、お前たちだ！」戦っていると護衛のモンスターが次々と現れるので、なかなか集中して攻撃できない。倒すと、5つめのジェムを入手。ついでに、戦利品としてかなり強力な防具も獲得する。

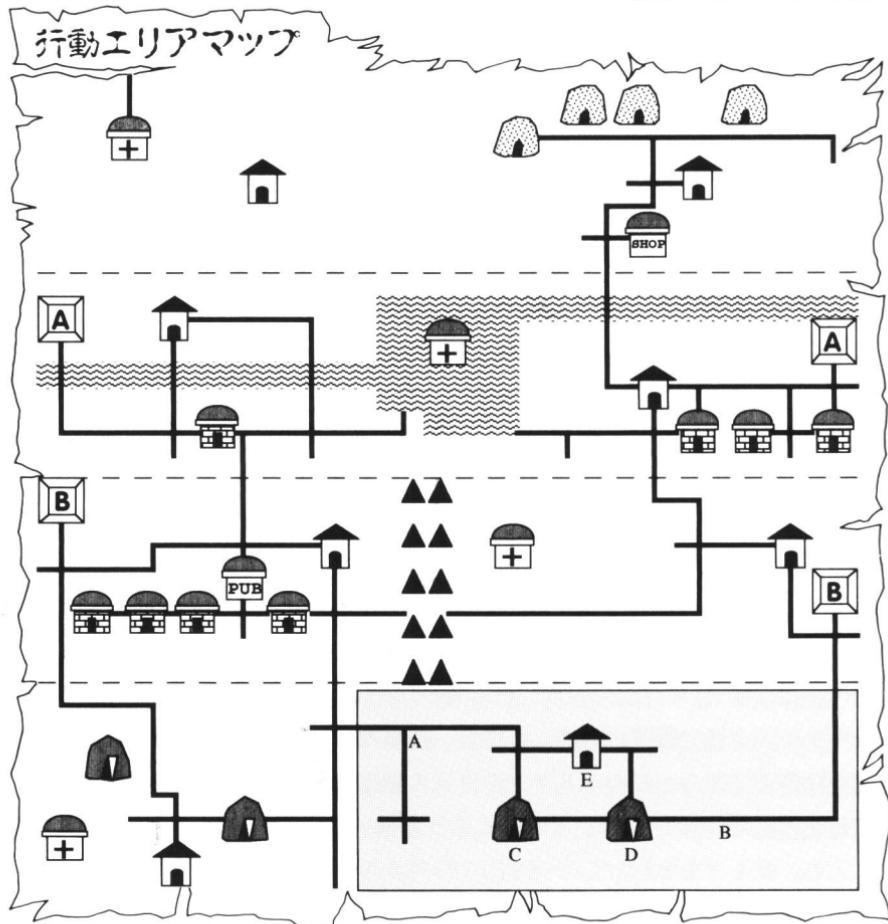
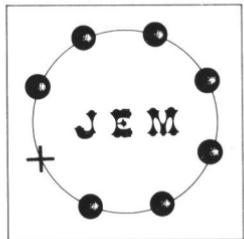
帰路、エントランスホールでナクトケン王子と出会う。「ここでお前たちに会うということは我が姉君が死んだということだな。よくやってくれた。私はどうしてもできなかったからな」「創世の同盟に勝利は近い。ハズルケン王子は自分の城に幽閉されている」「行け。お前たちのほうが私より速い。アーケン王子のジェムはまだ手に入れていないであろう。さあ、行って奪ってくれがよい」「私に万一のことがあるといけないから、私のジェムを渡しておこう。ハズルケン王子と対決するときに必要になるはずだ」。そして6つめのジェムとgreave(D)を手に入れる。

次の目的地は、アーケンの宮廷だ。こちらもroom1に戻ってきている。アーケン王子に質問すると、「これはこれは、また会ったな人間。ここで話合いがしたいと？　それは申し訳ない。どの部屋もふさがっていてな」「……ちょうどいい場所がある。下水がよく見渡せて、お前らのようなドブねずみにはピッタリだ！」「降参しろ。アーケン様のゾンビのコレクションに加えてもらいたいのか？」「この手でズタズタに引き裂いてくれるわ。野良犬めが！」などとさかんに脅しをかけてくる。が、メッセージに気を取られていてはいけない。その間にもどんどん攻撃を仕掛けてくるぞ。この段階でのキャラクタの実力はレベル12前後といったところだろう。勝てなくはないが、はっきり言ってかなりキツイ。全員で戦闘に参加した場合、死者なしで勝利するのは至難の技だ。戦いに備えてあらかじめホドケンの宮廷の地下でヒールの水を10本以上確保し、宮廷突入前に休息を十分とておくこと。戦いに勝つと、7つめのジェムが手に入る。残るはあと1つだ。→STEP7のクエスト達成



ハズルケンの宫廷

STEP8開始時のレベル/所持しているjem→
 ファイター・アマゾン 12~14
 スカウト 11~13
 マジシャン 8~10
 プリースト・プリーステス 9~11



エリア・インフォメーション

A) オールドマン

「聞くがいい。この道は、ハズルカが自分専用に奴隸を使って作った道なのだ。ここに行くのは危険だぞ」。

B) オールドマン

「知識に渴きあてもなく旅をしているのならばピラミッドの謎を知れ。ドラゴンの目を見つめれば答えが得られよう。ただし、お前の視力がその代償とならん」。

C) 民家

「衛兵！ 卫兵！ 人間だ！ 人間がいるぞ！」。

D) 民家

「虫けらに死を！ アナク・ドラッケン万歳！ 炎連合万歳！……」。このあたりの住民は何かにおびえているせいか、はたまた洗脳されたためか、きわめて非協力的だ。

E) ハズルケンの宮廷

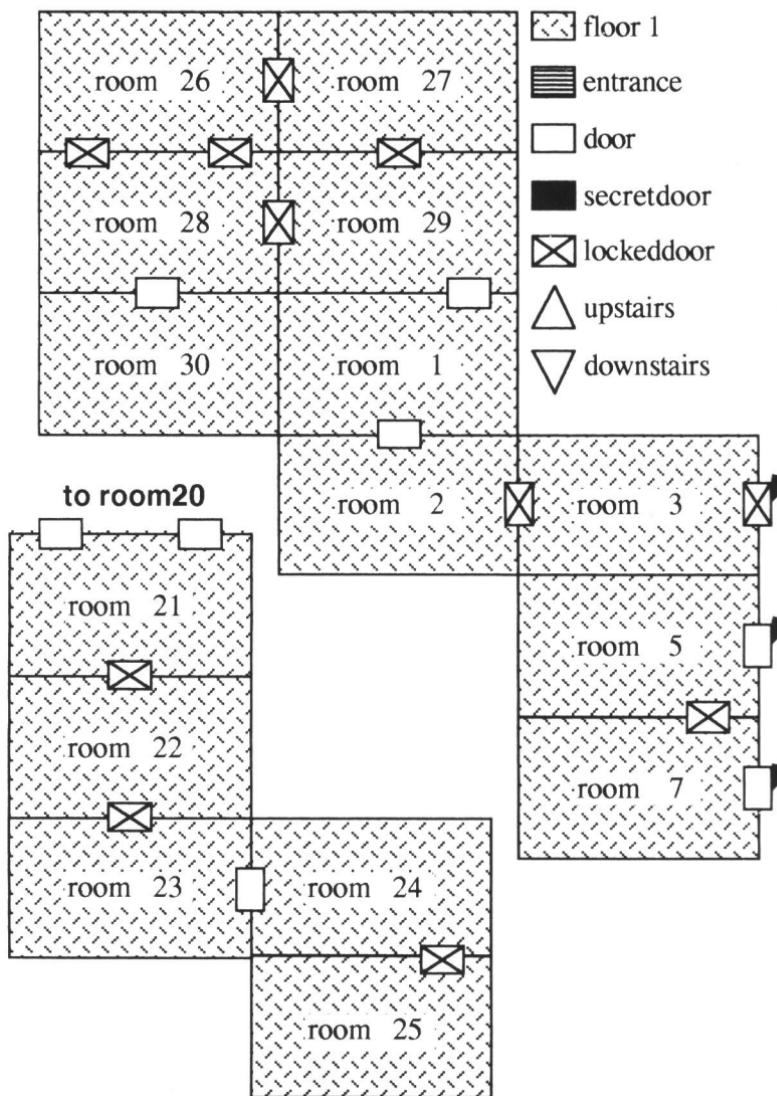
ハズルケンの宮廷へは、ある条件が整っていないと決して入ることができない。はたしてその条件とは？ 実は、本書ではせめて最後の宮廷の謎ぐらい自力で解いてほしいという願いを込めて、ピラミッドのトリックに関する情報はわざと省いてあるのだ。が、どうしても入る方法が分からぬという人のために、下記にそのヒントの一部を公開しておくので参考にしてほしい。カンが鋭ければ、これだけでピンとくるはずだが……。

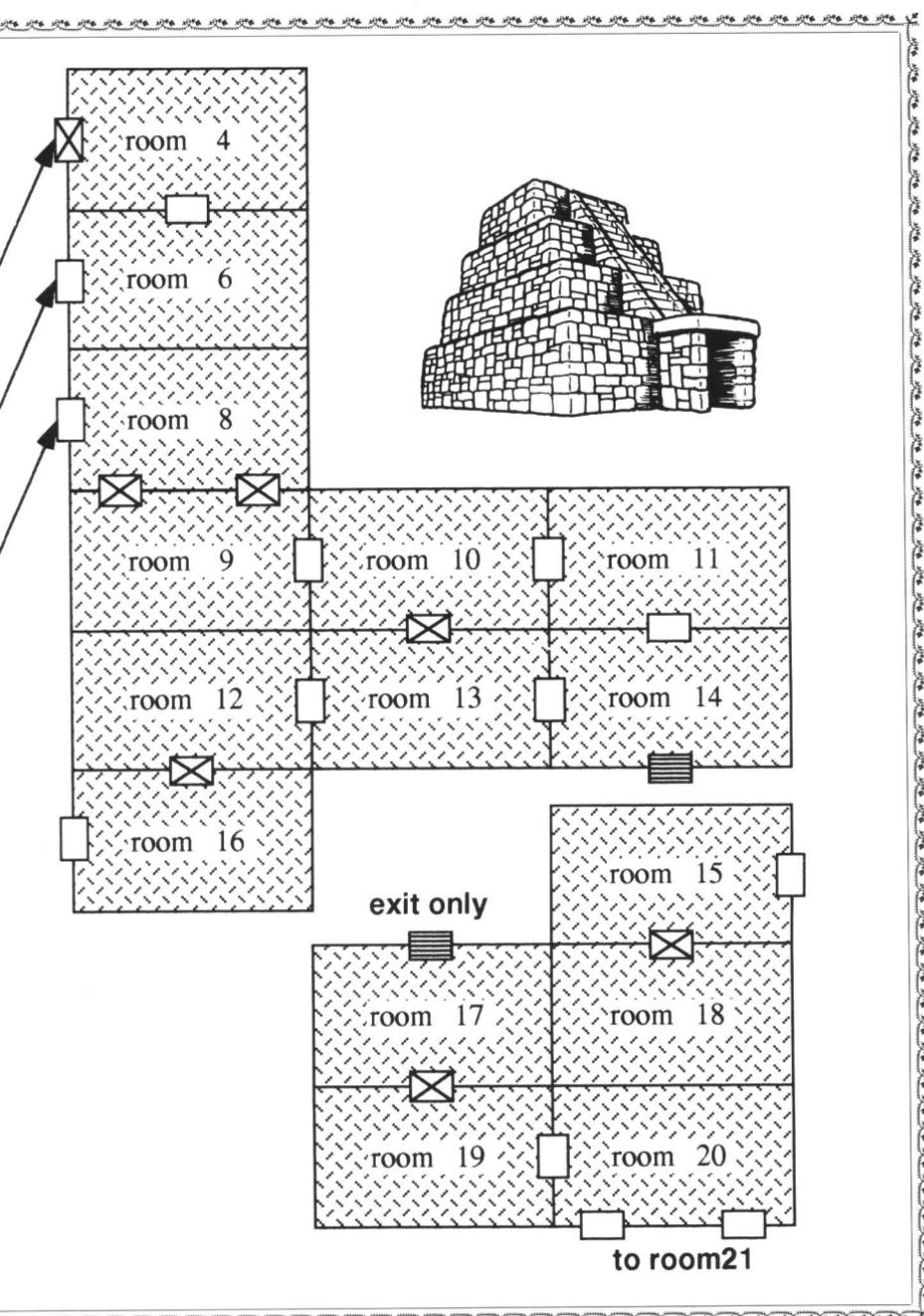
- ・「ピラミッドの神聖なる最深部には、ドラゴンの正面に立とうとせぬ者には決して入ることができん。よいか。最強の者は、臆病者の攻撃にひれ伏すのだ」

- ・「炎のピラミッドはドラゴンが影を引き裂き大小の熊が低く身を沈めるときにだけ……」。

- ・「ピラミッドのドラゴンの鍵は……より生まれ……を開ける」

ハズルケンの宫廷マップ





floor 1 (地上1階)

[room14]

エントランスホール。エネルギー・フィールドを解除するには左から2番目のエレメントのシンボルを操作すること。それ以外のシンボルを操作するとフレームが2匹出現する。最初はroom25の宝物庫を目指して装備を整え、それからハズルケンのいるroom27へ向かうのがベストコース。

[room13]

トロールが2匹。「お尋ね者の人間どもだ。捕まえろ！」と叫びながら攻撃してくれる。

[room12]

何もない部屋。手前のドアには鍵が掛かっている。

[room16]

以前、アーカ王女の宮廷で会ったことのあるロードだ。どうやらこちらの味方らしい。「私は侵入に成功しハズルケン王子の信頼を得ることができた。炎の連合の最後も遠くないぞ」「昼にプラインドホールという所で何か重要な行事があるらしい。それ以上のことはわからない」「ここで別れなければならぬ。任務を果たさなければな。アーカ王女に栄光あれ」。

[room15]

ここにも味方のオールドマンが潜入している。手前のドアには鍵が掛かっている。

[room18]

何もない部屋。

[room17]

ナイトが2匹。「人間の匂いがする」などと言うからには、味方ではなさそうだ。正面のドアから外に出ることができる。room25でアイテム類を手に入れたら、ここから脱出してセーブしておくこと。

[room19]

この部屋ではtorchが2本手に入る。今さら……という感じだが、取っておいて損はないだろう。

[room20]

ドワード。「大丈夫だ。人間。騒ぐことはない」「私は侵入に成功し……」ということで、味方。こちらの進路妨害をするようだったら、遠慮なく叩き切ってやれ。

[room21]

何もない部屋。手前のドアには鍵が掛けられている。

[room22]

石に刻まれた2つのメッセージを読んでおく。手前のドアには鍵が掛けられている。

[room23]

この部屋のプールから水を汲み上げることはできるのだろうか？

[room24]

ファイアーが2匹どこからともなく現れて襲いかかってくる。手前のドアには鍵が掛けられている。

[room25]

宝物庫。phial、cuirass(F)+1、greave+1(F)が手に入る。この部屋はモンスターとの遭遇率が高い。さっさと取ってroom17に戻り、いったん外に出てすぐセーブしておこう。これを何回か繰り返して、全員の武具をアップグレードするのだ。

[room11]

トロールが2匹。こいつらは敵だ。

[room10]

何もない部屋。

[room9]

何もない部屋。正面のドアには鍵が掛けられている。

[room8]

この部屋にもプールがある。こちらも汲めない。水を得るのに何か条件が必要なのだろうか。

[room7]

執事のゴブリンが2匹いる。「御主人様は忙しいのだ。邪魔だ」。正面のドアには鍵が掛かっている。

[room5]

何もない部屋。

[room6]

何もない部屋。

[room4]

何もない部屋。左のドアには鍵が掛けられている。

[room3]

ロードが2匹。「報酬はお前の頭にある。それを頂こう」。左のドアには鍵が掛けられている。

[room2]

ナイトが1匹。「人間だ！ 衛兵！」。

[room1]

何もない部屋。

[room29]

何もない部屋。正面と左のドアは鍵が掛けられている。アンロックの魔法を使って両方いっぺんに開けよう。

[room28]

マディーが2匹。「いい人間と呼べるのは死人だけだ。お前らも、いい人間になれ」と言って戦いを挑んでくる。倒すと、運が良ければdress(D)+3を獲得することも。正面のドアには鍵が掛けられている。

[room30]

何もない部屋。

[room26]

ロードが2匹。右のドアには鍵が掛けられている。

[room27]

ハズルケンの部屋だ。会うと、「大変だったな。ここまでシラミのように地を這ってきたのか」「ジェムを持っているのか。それはご苦労。よく届けてくれたな。これさえあればもう怖いものなしだ」……等々、不敵なセリフを吐くが戦うと意外にモロく、あっけなく死んでしまう。そして、ついに最後のジェムを獲得。→STEP8のクエスト達成



炎の石へ...

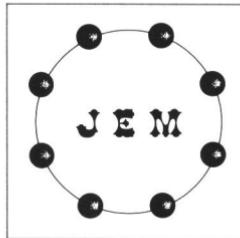
STEP9開始時のレベル/所持しているjem→

ファイター・アマゾン 13~

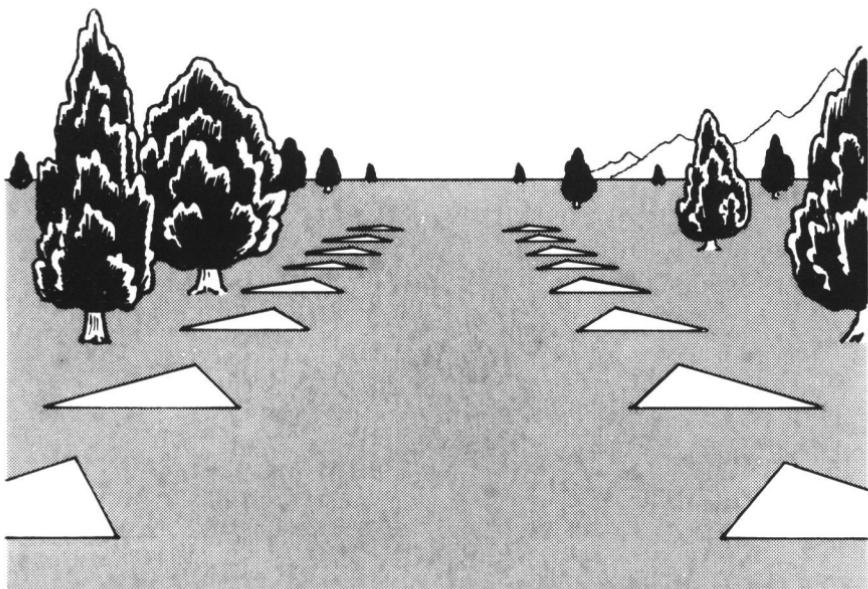
スカウト 12~

マジシャン 9~

プリースト・プリーステス 10~



これですべてのジェムが揃った。長く辛かった冒険も、いよいよエンディングを迎える時がやってきたようだ。さあ、武器・防具・アイテムのすべてを捨て去って、炎の石に向かおう。すると……。



ご注意

- (1) 本書はPC-9801版に基づいて作成しております。
- (2) 本書の一部または全部について個人で使用するほかは、著作権上、(株)ビー・エヌ・エヌの承諾を得ずには無断で複写、複製することは禁じられております。
- (3) 本文中の誤りや不備な点につきましては(株)ビー・エヌ・エヌがその責を負うものであり、CBS・ソニーグループ、EPIC・ソニー・レコードが関与するものではありません。

●乱丁、落丁本はご面倒ですが弊社営業部に御送付ください。送料弊社負担にてお取替えいたします。

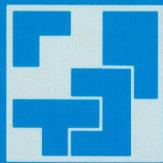
ドッケンハンドブック

発行 1991年6月10日 初版発行

著者 飯島一彦
装丁 宇治晶
本文イラスト 大西さとる
本文デザイン 甲賀美佐子

発行人 山本陽一
発行所 株式会社ビー・エヌ・エヌ
〒102 東京都千代田区麹町4-5紀尾井町レジデンス5F
電話 営業部：03-3238-1323, 1622(ダイヤルイン)
印刷所 図書印刷株式会社

ISBN4-89369-135-X ©KAZUHIKO IIJIMA 1991 Printed in Japan.



PUZZLE

頭の
エアロビクス



ROLE-PLAYING

キャラは育てて
こそ華



ACTION

ボスキャラに
向って撃て



SIMULATION

机の上は
戦場だった

BNN
Bug News Network



ADVENTURE

私は解けぬ
謎はない

株式会社ビー・エヌ・エヌ

ISBN4-89369-135-X C3055 P1600E

定価1,600円 [本体1,553円]