

SORCERIAN

ソーサリアン

勇敢なる冒険者たちへ…
旅立つときはこの書を手に!

攻略
GUIDE
BOOK

CONTENTS

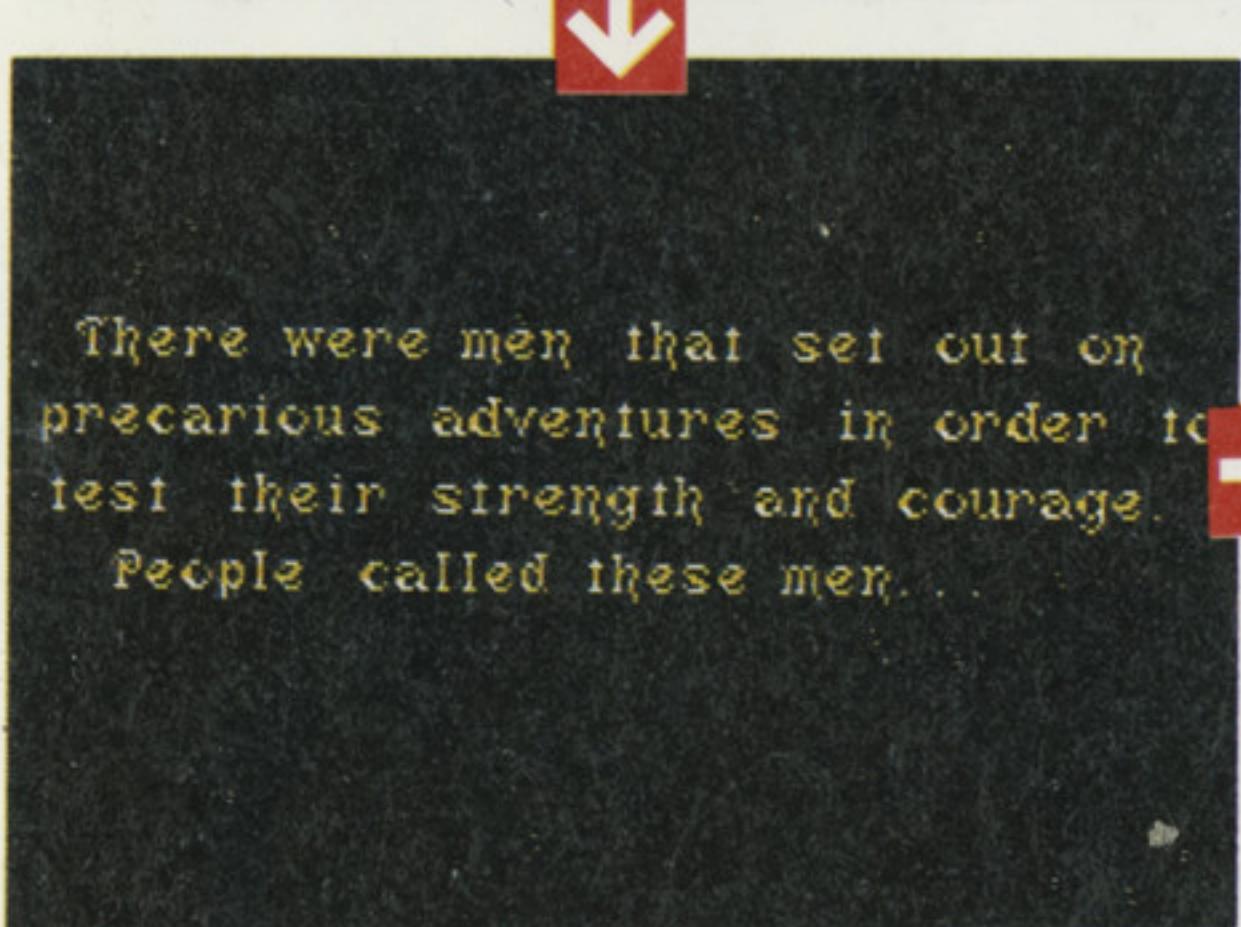
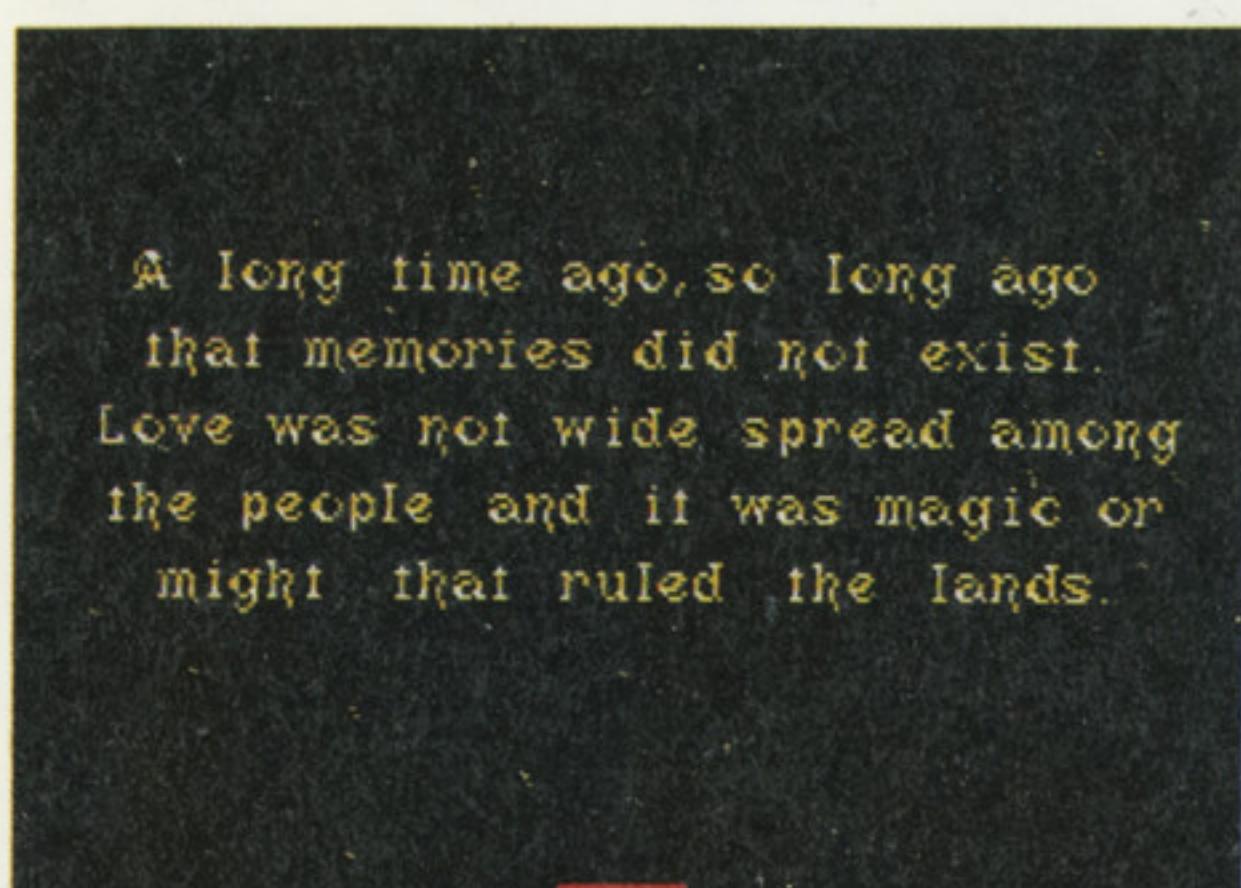
ソーサリアンの世界	3
キャラクタメイキング	4
キャラクタを作ったら町へ	6
冒険への出発!!	8
時間を進めたい時には?	10
ロード&セーブ	10
全10シナリオ、どこから始める?	11
灰色のダンジョン	12
常春の村	16
天空の滝	20
チャイニーズ・メディスン	24
ペトスの祭壇	28
魔法使いの弟子	29
ツイン・アイランズ	30
マリオネットの館	31
7つの星を組み合わせ、装備に魔法を	32

ソーサリアンの世界

追憶すらも及ばない、遙かなる過去…。地上は魔法と力によって支配され、愛はその大いなる手で人々をつつむことをしなかった。

そんな時代に、自らの力と勇気を試すため、過酷な冒険へと旅立つ者がいた。人々は彼らをこう呼んだ。『ソーサリアン』と…。

●ゆっくりと文字が浮かんでくる



●さらに、新しい文字が…



↑ソーサリアンの世界を思い浮かべせるような、ゆったりしたBGMが流れる

基本システム画面の見方

冒険への出発……8P

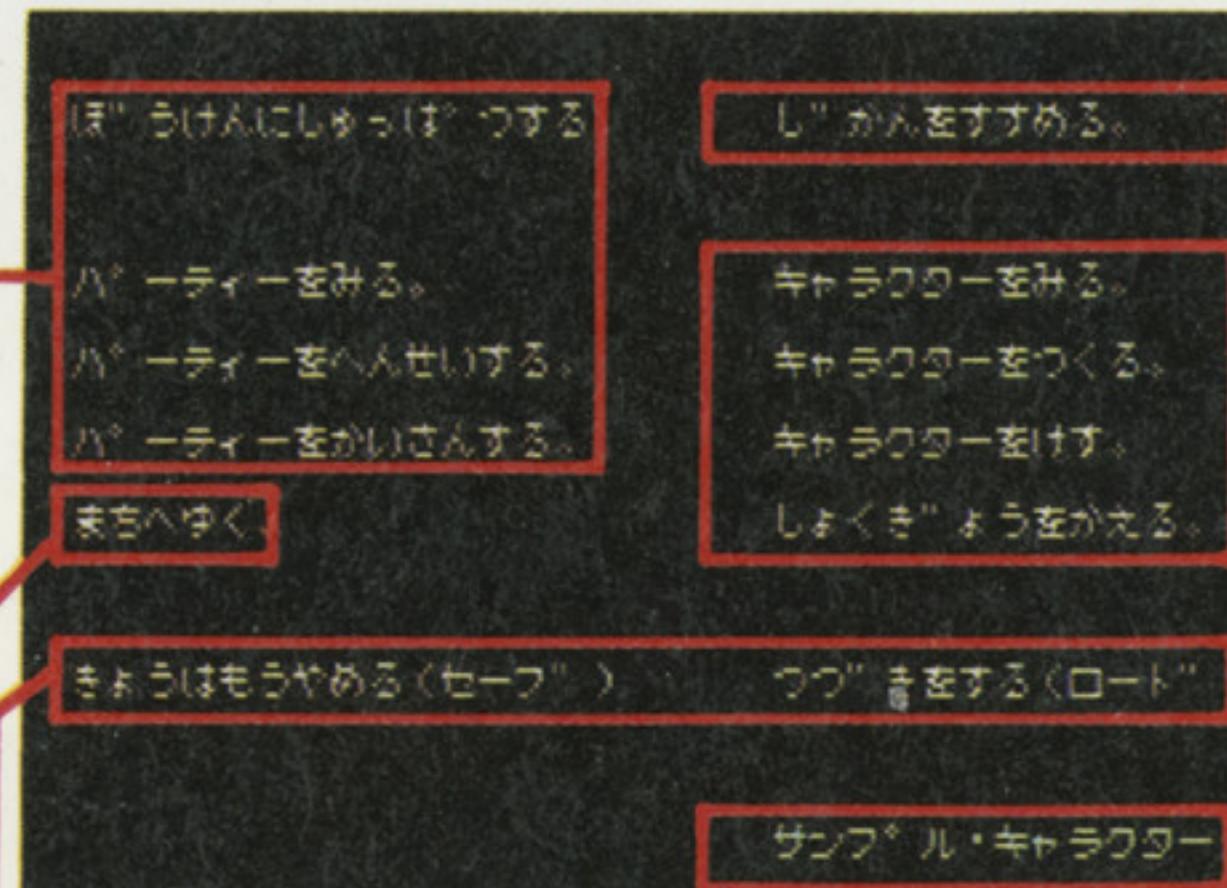
パーティを編成し、冒険に出発する場所がここ。パーティの能力に応じて冒険を選ぼう。

キャラクタを作ったら町へ…6P

冒険に必要なものを買う、魔法をかけてもらう、修業…など、重要な作業を行う場所が町だ。

ロード&セーブ……10P

ロードとセーブをするコマンド。冒険中はできないので、城に戻ってから行うこと。



サンプルキャラクタ

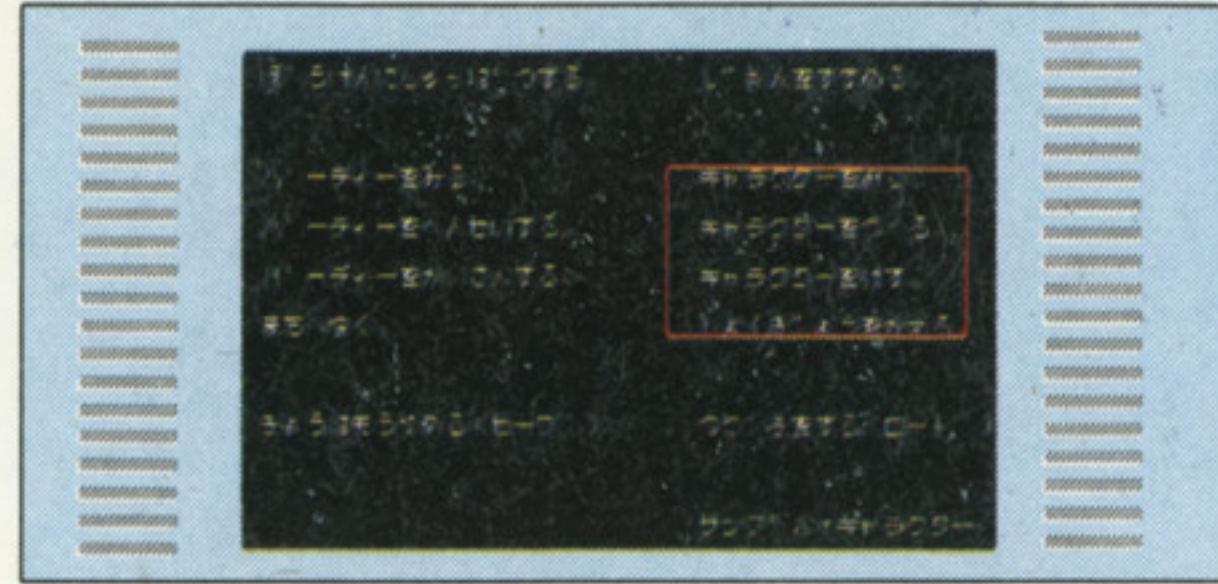
とにかく早く冒険を始めてしまいたいという人のために、すでにある程度の能力を持ったキャラクタが用意されている。せつかちな方はどうぞ…。

時間を進めたい時には?…10P

『ソーサリアンの世界』での時間は1年を単位として過ぎ去っていく。ここにあるコマンドは強制的に時間を1年間、進めてしまうものである。

キャラクタメイキング……4P

キャラクタの作成と職業の変更をする場所である。サンプルキャラクタというのもあるけど、やはり、じっくりとキャラクタを作っていただきたい。キャラに愛着がこもるからね。



ゲームを始めて、一番最初に行う作業がキャラクタメイキングである。どんな名前にしよう

キャラクタを作る

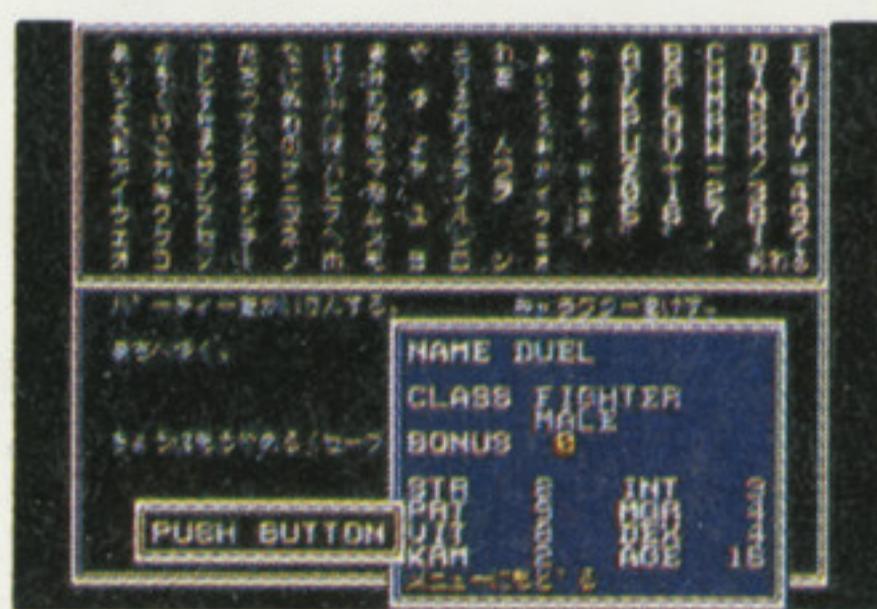
名前を入力して種族と性別を選ぶと初期ステータスが表示される。同時にボーナスポイントも表示されるので、それぞれのステータスに振り分けてやろう。

NAME CRYSTY	
CLASS	WIZARD
BONUS	3
STR	-4
PRT	5
VIT	5
KRM	4
INT	9
MGR	10
DEX	6
AGE	16

●これが、ボーナス
期ステータスである
を振り分ける前の初

キャラクタメイキング

か、種族は、性別は…。頭を悩ませるが、これから長い冒険を考えるとワクワクさせられるところもある。なお、キャラクタは最高10人まで作れる。



○これが名前入力用画面。かっこいい名前をつけよう

種族を構成する7種類のステータス

STR…	ストレンジス (強さ・攻撃力)	ストレンジスが0以下であると、武器を使って攻撃することができなくなる
INT…	インテリジェンス (知力・魔法の攻撃力)	インテリジェンスが0以下であると、装備に掛かっている魔法を使うことができなくなる
PRT…	プロテクション (防御力)	プロテクションが低ければ低いほど、通常の攻撃に対するダメージが大きくなる
MGR…	マジックレジスタンス (魔法に対する抵抗力)	マジックレジスタンスが低ければ低いほど、魔法の攻撃に対するダメージが高くなる
VIT…	バイタリティ (活力・体力)	バイタリティが高いほど、重い扉を開けることができるようになる
DEX…	デキスティリティ (器用さ)	デキスティリティが高いと、扉やアイテムに仕掛けられたトラップをはずすことができる
KRM…	カルマ (善惡の目安)	カルマがプラスだと良い人間であり、カリスマ性(魅力)もあるということになる

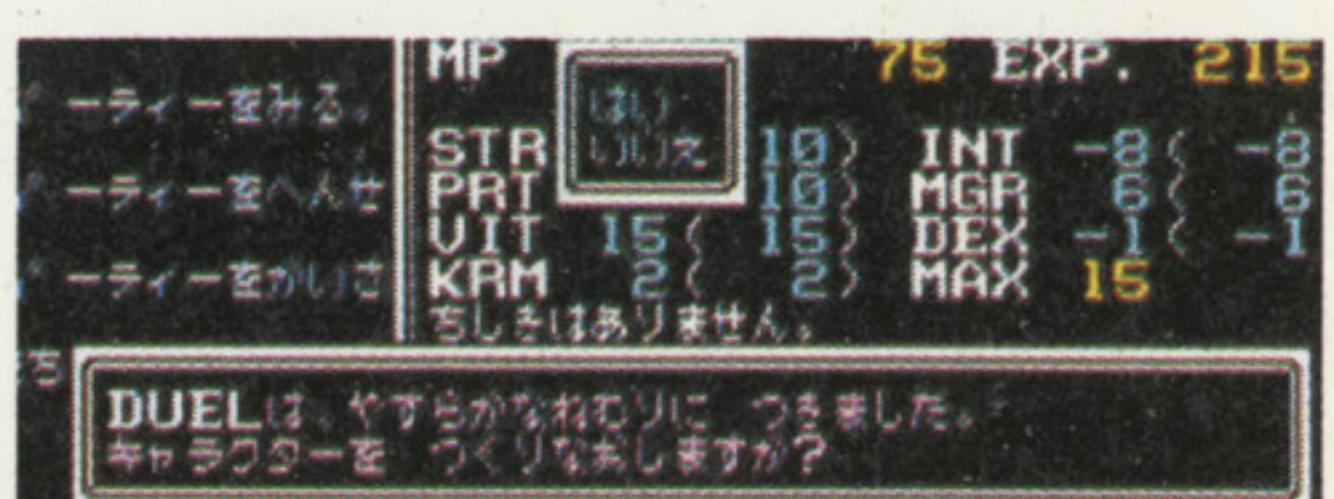
4種類の種族とそれぞれの初期ステータス

FIGHTER	WIZARD		DWARF		ELF			
	M(男)	F(女)	M(男)	F(女)	M(男)	F(女)		
性別	M(男)	F(女)	性別	M(男)	F(女)	性別	M(男)	F(女)
STR	8	7	STR	-3	-4	STR	10	9
INT	0	0	INT	10	9	INT	-10	-9
PRT	9	8	PRT	6	5	PRT	10	9
MGR	4	5	MGR	9	10	MGR	7	8
VIT	8	7	VIT	5	5	VIT	10	9
DEX	4	5	DEX	5	6	DEX	8	9
KRM	2	3	KRM	3	4	KRM	2	2
できればインテリジェンスを1以上に設定して、魔法を使えるようにしたい		ストレンジスが低く、このままでは武器を使って攻撃することができない		こいつらは体力のかたまりである。魔法を使えるようにするにはかなりの苦労が		ストレンジスを1以上に設定して武器を使えるようにしたいところだ		

年のとり方と世代交代

キャラクタは年をとるにつれて、若者、中年、老人と変化していく、寿命(種族によって異なる)になると老衰のために死ん

でしまう。しかし、死んでしまったとしてもアイテムや知識などを受け継いだ新しいキャラクタを作ることができる。ただし、レベルは0に戻されてしまう。



○遺産を相続した2代目キャラを作ろう

職業の変更

町で暮らすときには各キャラのパラメータによって60種類の職業のどれかに就職することができる。各職業ごとに年収が異なるのはもちろん、1年後のパラメータの増減も異なる。そこで、下の表を利用してパラメータの増減を書いておけばキャラ育成の失敗もグンと少なくなる。

転職するにも条件がある

キャラクタは好きな仕事を選んで転職できるが、誰もがすべての職業につけるわけではない。例えば、男の産婆というのは気味が悪いし、老人のひ弱な身体に闘士というのも無理がある。そのために、年齢や性別などで制約を設けているのである。

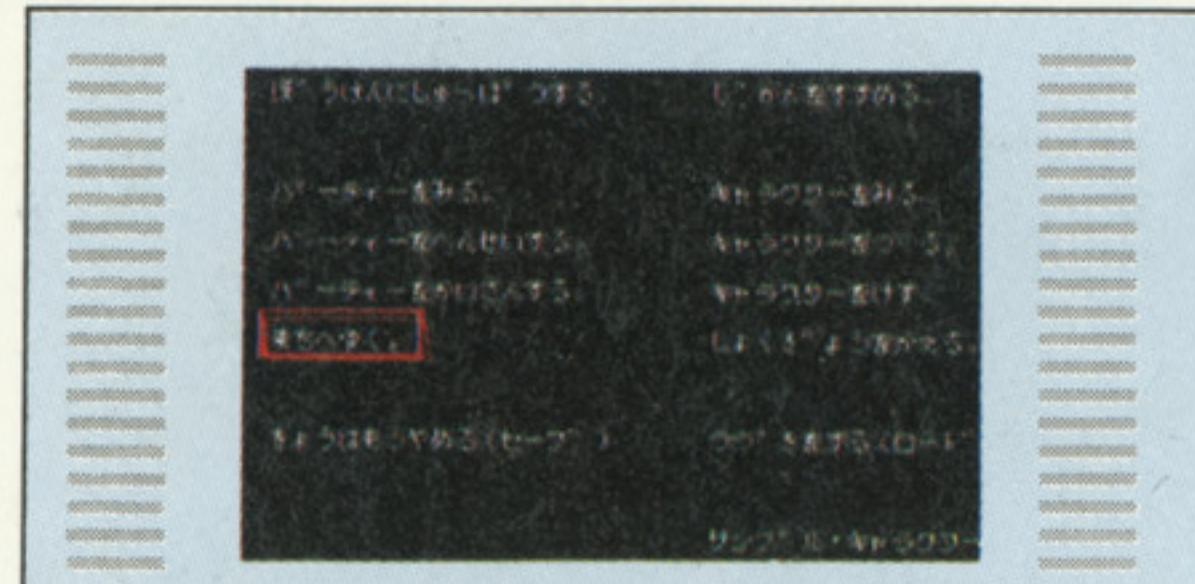
職業によって変化が違う

職業についているキャラクタは、1年たつとある程度の年収と経験値を得ることができる。また、各ステータスの増減も職業によって異なるのである。いくら年収がいいからといって泥棒などをやっていては、ソーサリアンの名が汚れてしまうぞ。

●職業一覧表●

名称	1年間に変化するステータス						EXP	年収	名称	1年間に変化するステータス						EXP	年収	
	STR	INT	PRT	MGR	VIT	DEX				STR	INT	PRT	MGR	VIT	DEX	KRM		
農夫							51	9	道化師								56	4
科学者							55	5	学者								55	5
漁師							53	7	鍵屋								55	5
レンジャー							53	7	鍛冶屋								43	7
大工							53	7	墓守								51	9
シャーマン							57	3	乞食								53	7
傭兵							53	7	木こり								55	5
彫刻家							48	14	写本家								51	9
詐欺師							47	14	調教師								51	9
占師							55	5	狩人								51	9
織子							56	4	高利貸し								43	19
弁護士							47	15	洗濯屋								55	5
炭鉱夫							51	9	祈禱師								46	14
モデル							51	9	家政婦								55	5
通訳							50	11	ばくち打ち								49	11
どろぼう							41	19	悪魔払い								51	9
コック							57	3	踊り子								53	7
薬剤師							54	7	靴屋								55	5
僧侶							54	1	宣教師								59	1
スパイ							41	19	花屋								57	3
骨細工師							49	11	遊び人								54	5
商人							50	11	医者								45	15
羊飼い							53	7	石屋								53	7
探検家							58	1	弓師								51	9
船乗り							53	7	看護婦								53	7
殺し屋							45	14	髪結								55	5
薬草採り							55	5	人足								54	5
闘士							46	14	パン屋								56	4
詩人							53	7	縫い子								52	9
葬儀屋							58	2	産婆								50	11

注：表中のEXPは1年間に得られる経験値



キャラクタメイキングが済んだら、町へ行ってみよう。冒険へ出るためには最低3つの装備品を買わなければならぬし、装備に魔法を掛けて魔力を宿してもらう場所もここにあるのだ。

武器と防具の店

ファイターとドワーフには武器とアーマー、シールドの3つを、ウィザードとエルフにはロッドとローブ、そしてリングを買い揃えてやろう。この店では品物の引き取りもやってくれる。

魔法使いの家

魔法使いに頼めば装備に魔力を宿してもらえる。また、死者の復活や冒険中にかけられた呪いを解いてもらうこともできる。

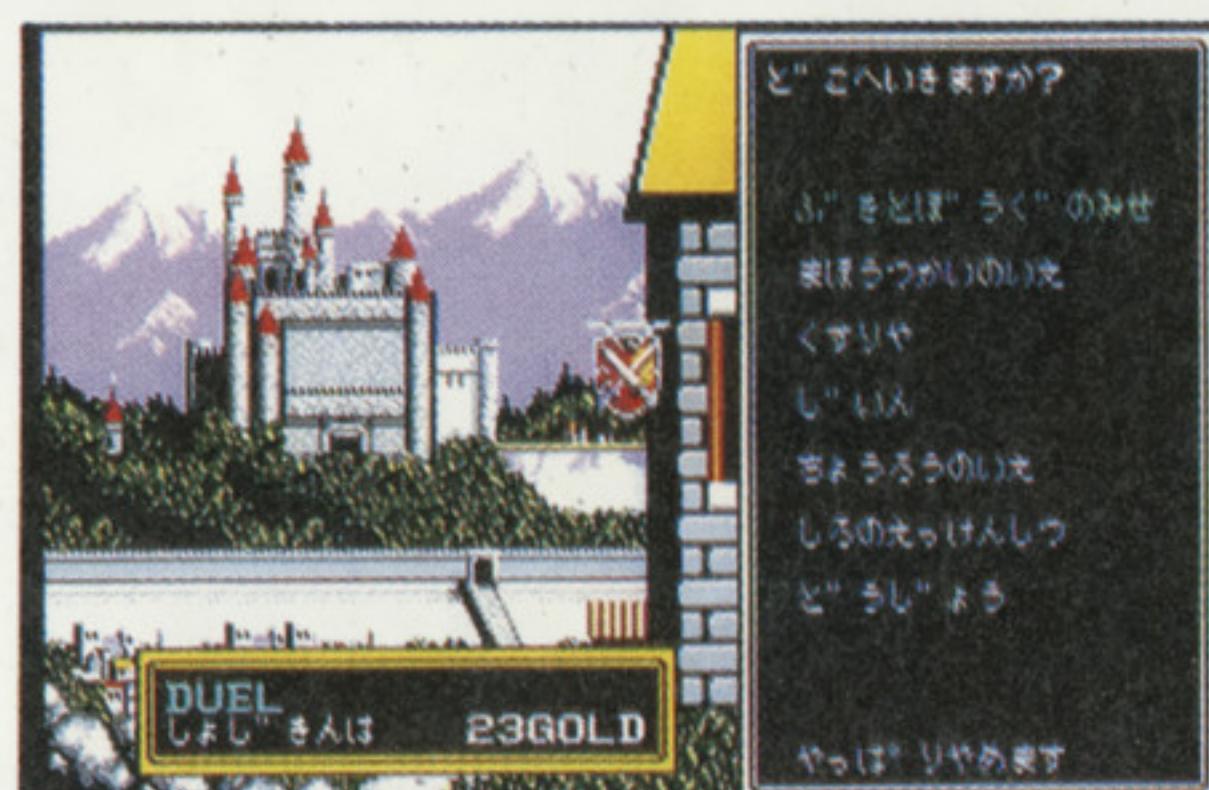
薬屋

レベルが低いうちの冒険には、かなりの危険が伴う。薬は必携アイテムである。HEALとCURE、できれば生き返りの薬、RESURRECTもほしいところだ。また、冒険中に手に入れた数々のハーブを調合して、いろいろな薬も作ってくれる。

寺院

信者達がざんげや祈りをささげにやってくる場所である。神の国に召された熱心な信者であれば無料でよみがえらせてくれる。また、パソコン版ではなかったが、キャラクタの名前の変更もこの寺院ができる。

キャラクタを作ったら町へ



●町に着くと、どのキャラクタが中に入るのか選択しなければならない

カルマを“0”に仮定

キャラクタのカルマが高ければ高いほど安く買い物ができる。これでは各店舗の値段を決定することができない。そこで今回はキャラクタのカルマを“0”に仮定して値段を調べてみたぞ。

名称	値段	備考
ARMS…アームズ	10G	品物には小型の剣と斧の2種類がある
ROD…ロッド	10G	魔法使用時だけでなく通常攻撃もOK
ARMOR…アーマー	10G	精巧な細工が施されたチエインメイル
ROBE…ローブ	10G	鎧を装備できない者が着るための衣
SHIELD…シールド	10G	皮張りで、鉄製の縁飾りが付いている
RING…リング	10G	盾を持てない者はこの指輪で身を守る

名称	値段	備考
魔法をかけてもらう	10G～	装備に星の魔法のどれかを宿してくれる
呪いを解いてもらう	10G	冒険で掛けられた呪いを解いてくれる
死人を生き返させてほしい	20G	冒険中に死んだキャラを復活してくれる
預けた物を返してほしい	0G	星を宿すために預けた物を返してくれる

名称	値段	効果
HEAL	20G	MAX HPの70%まで回復させる
RESURRECT	50G	死んでしまった仲間を、生き返らせる
CURE	20G	体内の毒を消し去る
MELT	20G	凍結した仲間を元に戻す
UN-CURSE	20G	かけられた呪いを、解くことができる
STONE FLESH	20G	石と化した仲間を元に戻す
SENILITY	10G	敵を老化させて、攻撃力を低下させる
NEGATE	100G	移動する敵の動きを、一定時間止める

名称	備考
ざんげをしたい	神の前で過去の罪科を悔い改め、神父に対してその旨を告白すれば、これからの生き方について光を見い出せるはずである
いのりをささげたい	心から尊敬する神に、自分の持てるすべての思いを惜しみなく投げ出せば、きっと何らかの恩恵が受けられるはずである
死人を生き返させたい	神の国に召された熱心な信者であればよみがえらせてくれる。そうでない場合は魔法使いの家でそれなりの金を払うしかない
名前を変えたい	キャラクタの名前を変えてくれる。入力はキャラクタメイキングと同じ方法なので問題はない。なお、手数料が10Gほどかかる

長老の家

ペンタウアでも一番の物知りである長老が装備に宿っている魔力について情報を提供してくれる。また、彼のいい伝えを聞けばある程度の魔法の組み合わせを知ることもできる。それからアイテムに秘められた力も彼にまかせれば引き出してくれる。

このまりょくをひきたせば
HEALのまほうをつかうことがで“きる。

●装備に秘められている魔法の力を見抜いて、それを引き出してくれる

ど“のもちものをしらべるかね？

このARMSをそうひ“したものはPRTが1アップする。

またHEALのまほうをつかうことが“で“きる。

ところで“わしはまほうについてのいるきいいつたえをいっているのた“が“きてみたいかね？

かせいとすいせいともくせいとが“まじわり1つとなるとき

FIRE STORMのまほうが“うまれる。

●宿つておる魔力と名称を教えてくれる

名 称 値 段 備 考

持ち物を調べてほしい	9G~	装備に宿つておる魔力を見抜いてくれる
魔力を引き出してほしい	30G~	装備に秘められた力を引き出してくれる

城の謁見室

冒険に出て一定の経験値を稼いだ後にここへ来ると、王様が次のレベルに必要な経験値を教えてくれる。もし、十分に経験

値があればレベルアップしてくれて、そのレベルでのヒットポイントの上限を教えてくれる。冒険から帰ってきたら、必ず王様に謁見しようね。

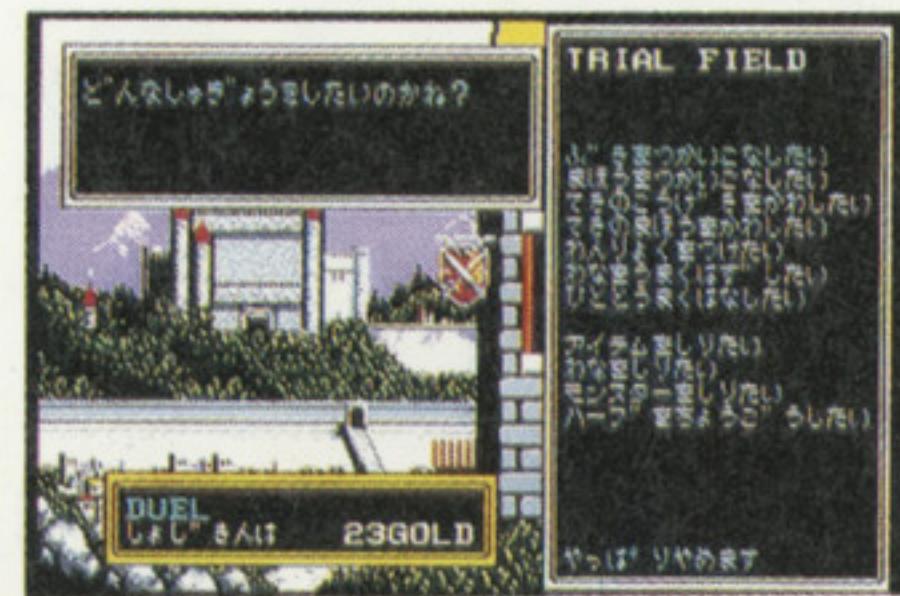
ほまれたかきゆうしゃよ。
そなたが“レヘ“ルアップ“するには
あと332EXPひつようじゃ。

●誉れ高き勇者とは、気分がいいぜ!!

道場

キャラクタのステータスを上げる修業と、冒険中必要になってくる能力の修業を行うことができる。修業メニューは全11項

目で、定められた期間内は道場で寝泊まりしなければならず、一度修業に入ってしまうとキャンセルがきかない。修業では各種族の特技を重点的に伸ばそう。



●武器よりも魔法を重点的に修業した方がいいかも?

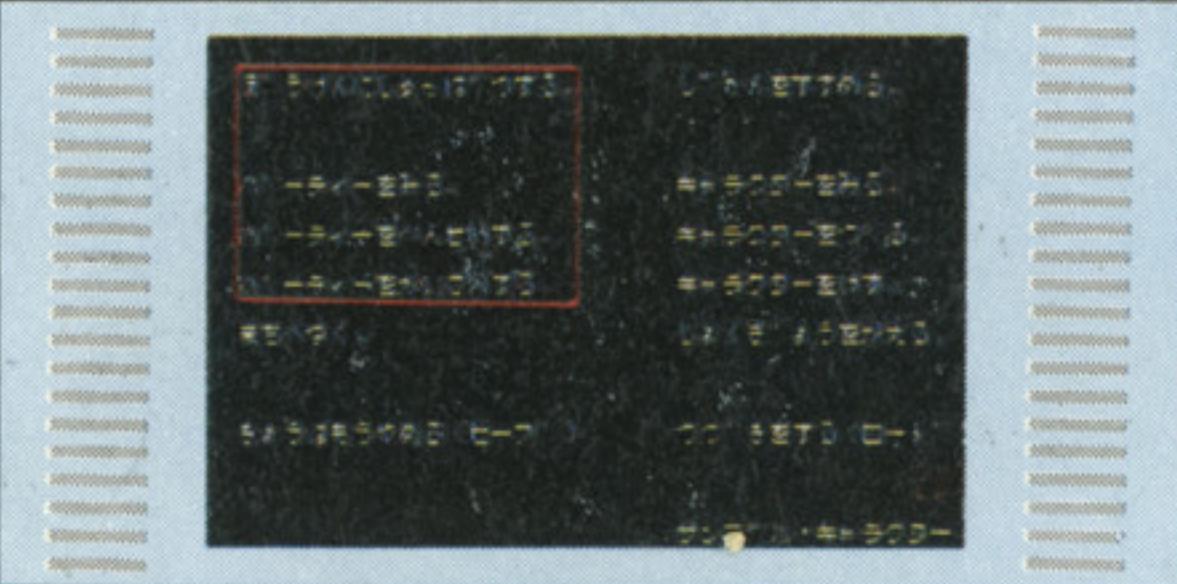
7種類のステータスを上げる修業

名 称	値 段	効 果
武器を使いこなしたい	20G	ストレングスがら上がり、0以上になれば武器を使って攻撃できるようになる
魔法を使いこなしたい	20G	インテリジェンスがら上がり、0以上になれば魔法を使って攻撃可能になる
敵の攻撃をかわしたい	20G	プロテクションがら上がり、敵の通常攻撃によるダメージが少なくなる
敵の魔法をかわしたい	20G	マジックレジスタンスがら上がり、敵の魔法攻撃によるダメージが少なくなる
腕をつけたい	20G	バイタリティがら上がり、さらに重い扉を開けることができるようになる
ワナをうまくはずしたい	20G	デキスティリティがら上がり扉やアイテムに仕掛けられたワナがはずし易くなる
人と上手に話したい	20G	カルマがら上がり、安く買い物ができるようになる。修業なども短い期間で済む

冒険中、必要になってくる能力(知識)の修業

名 称	値 段	効 果
モンスターを知りたい	20G	冒険中、その場所に出てくるモンスターの名称と特徴を知ることができる
アイテムを知りたい	20G	冒険を終えてアイテムを分配するとき、アイテムの鑑定をすることができる
ワナを知りたい	20G	ダンジョンに仕掛けられたトラップのうち、簡単なものはかわすことができる
薬を調合したい	20G	持っている薬を調合できるハーブを持っていれば、その後自動的に補充される

冒険への出発!!



すべての冒険には必ず目的というものがある。もちろん謎を解き明かし、目的を達成して帰

パーティの編成と解散

冒険へは、パーティを編成してからでないと出発することができない。たとえ1人で出かける場合でも『1人のパーティ』を

シナリオを選んで出発!!

冒険は全部で10種類。画面には冒険の題名とシナリオの説明が表示されているはずだ。自分の挑戦したい冒険を選んでシナ

冒険中の基本操作

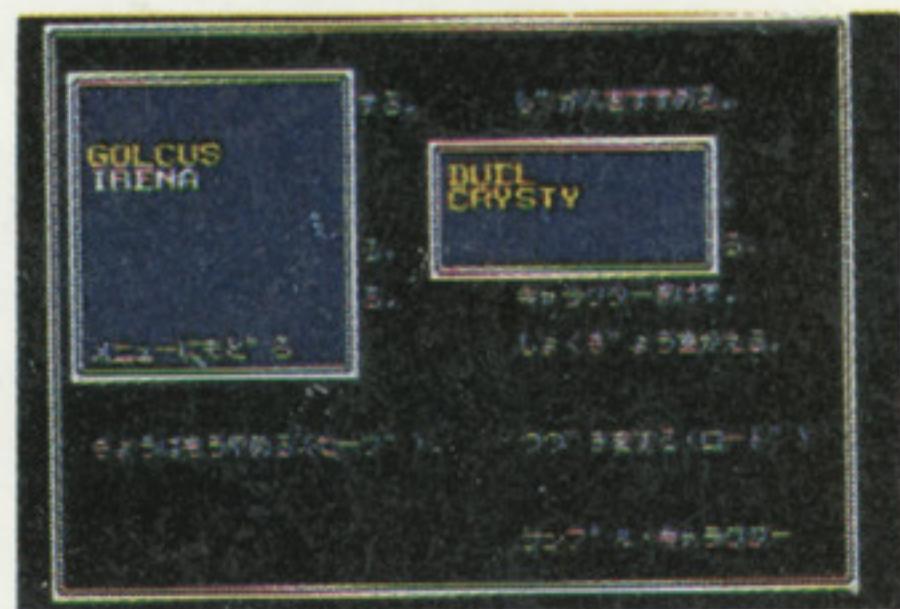
キャラクタの基本操作は動作、攻撃、隊列の変更の3種類だけなので、わずらわしさがなく、スピーディなゲーム展開を楽し

るのがベストだが、手強いモンスターにやられ、ボロボロになって帰ってくる場合もある。そのためにも万全の体制で出発しなければならないのだ。



●目的を達成して
いなくても、城に
戻ることができる

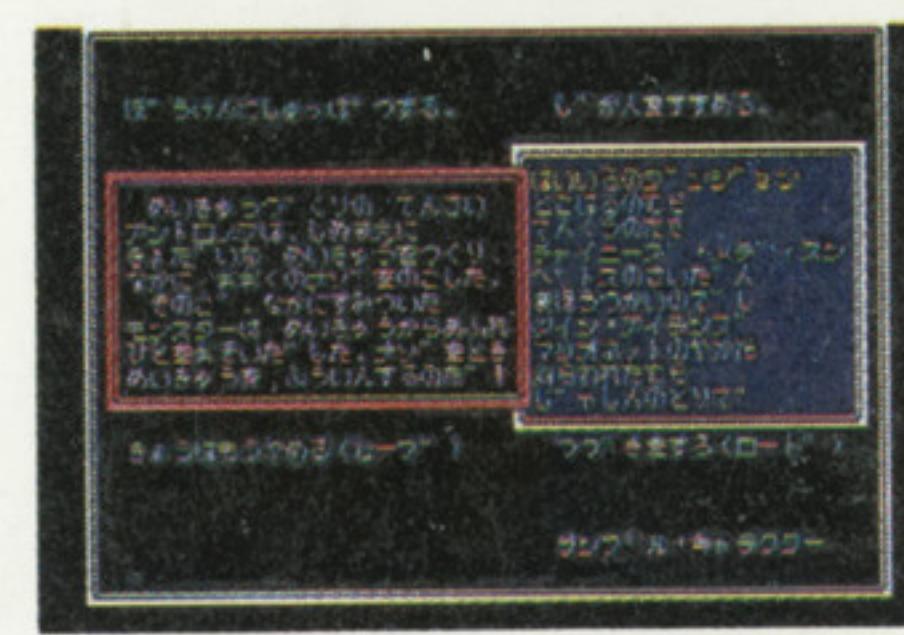
●パーティを編成
して、冒険への出
発に備えよう



編成しなければならない。

最高4人まで冒険に参加することが可能だが、シナリオによっては『3人まで』という制限もあるので指示に従うこと。

リオの説明を最後まで読み終わったら、いよいよ冒険の旅へ出発だ!! レベルが高くなればなるほどシナリオも困難になってくる。もうあと戻りはできない。



●まずはレベルの
一番低いシナリオ
に挑戦してみよう

むことができるぞ。また、冒険中、経験値を獲得するにはモンスターの1団体をすべて倒すか、シナリオのイベントをある程度クリアしなければならない。



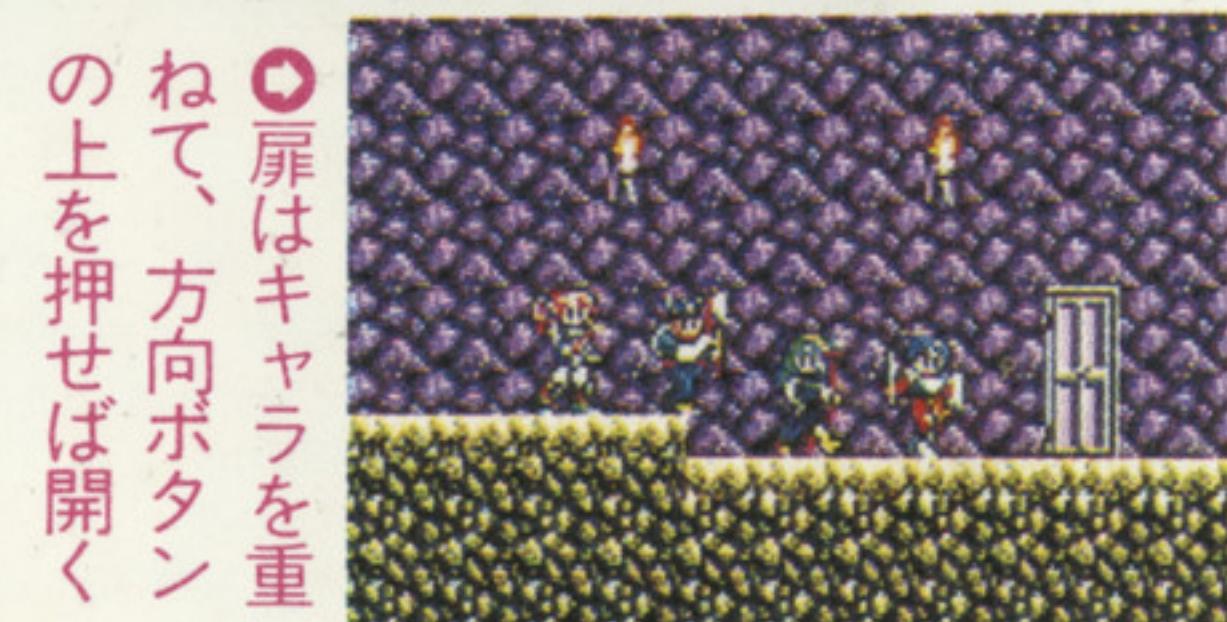
●モンスターの一
団体を倒すと、絏
験値を得られる

動作

キャラクタの動作は攻撃と隊列の変更以外、すべて方向ボタンで操作しなければならない。人と話す。アイテムを取る。ドアを開ける。ジャンプする。移動する…。など、これでもほんの一部なのだ。



●会話は話しかけてくる場合とそうでない場合がある



●扉はキャラを重ねて、方向ボタンの上を押せば開く

攻撃

攻撃には通常の武器を使うものと、魔法や薬を使うものの2種類がある。もちろん魔法と薬は攻撃だけでなく、防御や治癒といった自分のキャラのために使えるので、間違いないように…。



●一見すると、武器を振り降ろしているように見える



●強力な魔法が使えるようになれば、戦闘も楽になる

隊列の変更

アイテムを取る。ドアを開ける。ハーブを取る。これらは皆、先頭キャラが担当するので、能力のない者が一番前にいては話にならない。そんなときはⒶボタンを押そう。隊列を変更することができる。



●隊列を変更した場合は、Ⓐボタンを押そう



●パーティの先頭にいるキャラクターが一番後ろに回る

キャラクタの状態

冒険中、キャラクタの状態に変化が生じると、全身が1色になる。変化は全部で5種類あり、特に危険なのが石化と凍結。攻撃はおろか、動くことさえできなくなってしまうのだ。

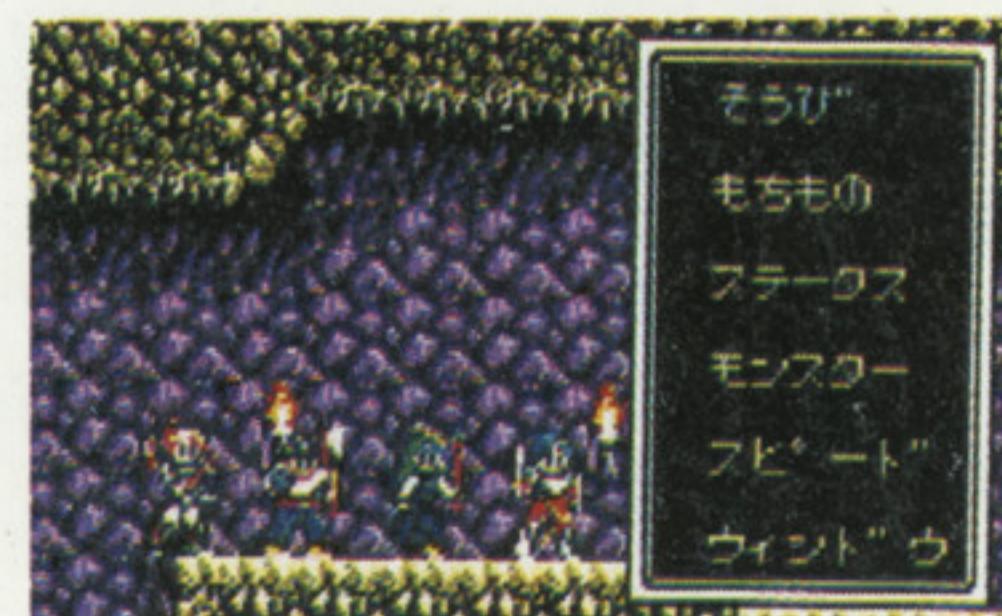
石化	凍結	毒	呪い	ダメージ

石化すると白くなる。すぐ石化解除を
凍結すると水色に…。すぐ凍結解除を
毒に冒されるとHPが回復しない
呪いにかかると、魔法が使えなくなるぞ
通常のダメージは、全身が黄色になる

情報の表示など

情報は、スタートボタンを押すことによって一覧表が表示され、その中から選択するようになっている。情報には装備、持

ち物、ステータス、モンスター、ウィンドウの5種類があり、この他にスピードというキャラクタの移動スピードの速さを調節するコマンドが用意されている。



●ポーズのかわり
にも使えるぞ!!

装 備

パーティ全員の装備を表示する。この一覧表は何の魔法を使うか、またはどの薬を使うのかを選択する場所である。具体的にいうと選んだ装備が魔力を宿していれば魔法の効果が得られるということだ。なお、薬の効果は必ず得られる。

DUEL ▶あるひ(つかない) こか(たのけん) きわ(よるい) こか(たのたて) HEAL RESURRECT	CRYSTY ▶あるひ(つかない) きのづき もめんのローブ かいじょう(ゆび)わ HEAL CURE	HEAL のどかに宿しておこう
GOLCUS ▶あるひ(つかない) こか(たのけん) きわ(よるい) こか(たのたて) HEAL MELT	IRENA ▶あるひ(つかない) きのづき もめんのローブ かいじょう(ゆび)わ HEAL STONE FLESH	

ス テ タ ス

パーティ全員のステータスを表示する。この一覧表は魔法を使える者、使えない者、武器を使って攻撃できる者、できない者、重い扉を開けられる者、開けられない者…。などなど、一目で全キャラの能力を判別することができる。

DUEL STR 10 INT -8 PRT 10 MGR 6 UIT 10 DEX 0 KRM 2	CRYSTY STR -10 INT 10 PRT 9 MGR 10 UIT 1 DEX 0 KRM 10
GOLCUS STR 10 INT -7 PRT 10 MGR 10 UIT 2 DEX 0 KRM 10	IRENA STR -4 INT 10 PRT 8 MGR 8 UIT 1 DEX 4 KRM 8

●ステータスを見ると…
冒険中加わった仲間の
どれかに宿しておこう

持 ち 物

冒険中、パーティが手に入れた持ち物、GOLD、経験値を表示する。ここで表示される持ち物は現在やっている冒険で手に入れた物なので、装備することはおろか、調べることさえできない。

●名称をしつかり確認しよう	INVENTORY あるひ(たゆび)わ きょうき(ひたて) あくむ(のよるい)
	GOLD 0 EXP. 82

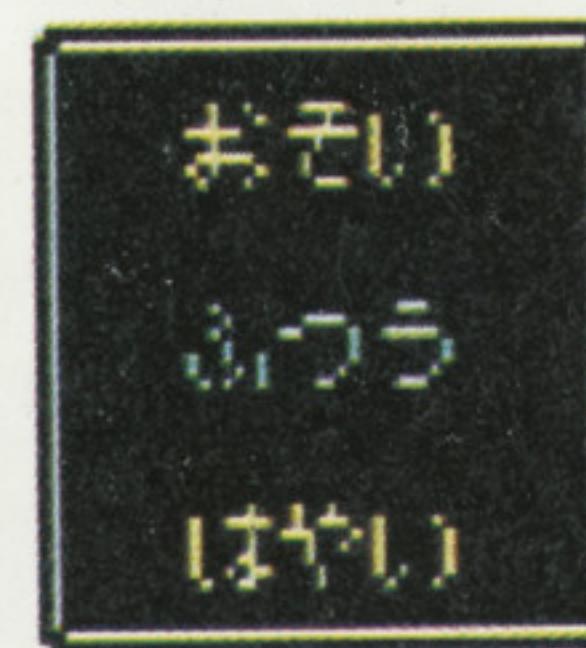
モ ン 斯 タ エ

『モンスターを知る』知識を持つたキャラクタがパーティの先頭にいるときのみ、モンスターの名前や情報を表示する。情報には特徴や攻撃方法、まれに弱点なども含まれている場合があるので、新しいモンスターと出会うたびに確認すれば、戦闘を有利に進めることができる。メモを取れば完璧だ。

●属性のヒントにもなるので、モンスターの修業を誰かにさせておこう

ス ピ ー ド

現在のゲームのスピードを表示する。遅い、普通、速いの3種類の中から好きな速さを選択することができる。遅いを選べば、レベルが低くても手強いモンスターの間にかいくぐって、ダンジョンの最深部まで突き進むことができるし、速いを選べば、すでにクリアしてしまったシナリオから、早く帰ることができます。



●普通のスピード
が一番いいだろう

ウ ィ ン ド ウ

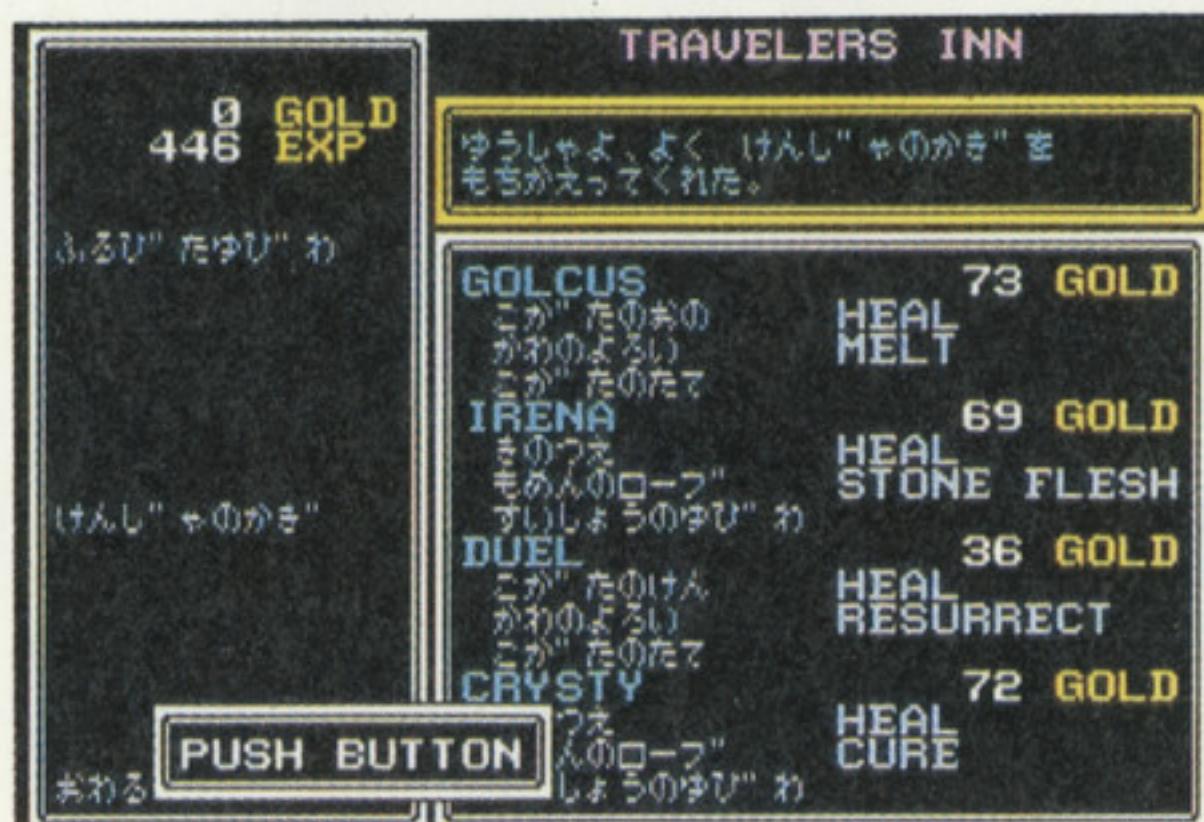
キャラクタの現在のヒットポイントとマジックポイントを表示する。マジックポイントは自然に回復するが、ヒットポイントは動かすにじつとしているので治癒の魔法が必要不可欠。

HIT. P	MAG. P
DUEL 200	75
CRYSTY 200	75
GOLCUS 100	50
IRENA 100	50

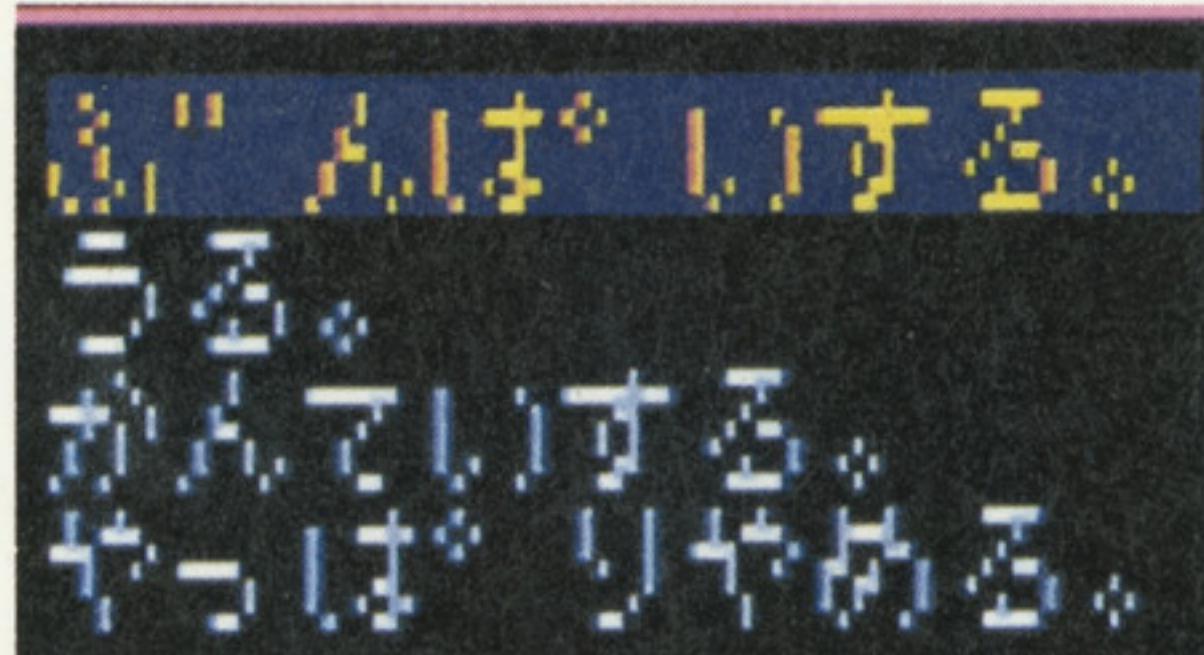
●常にキャラクタが隠れない
ように位置を変えて表示する

冒険の終了

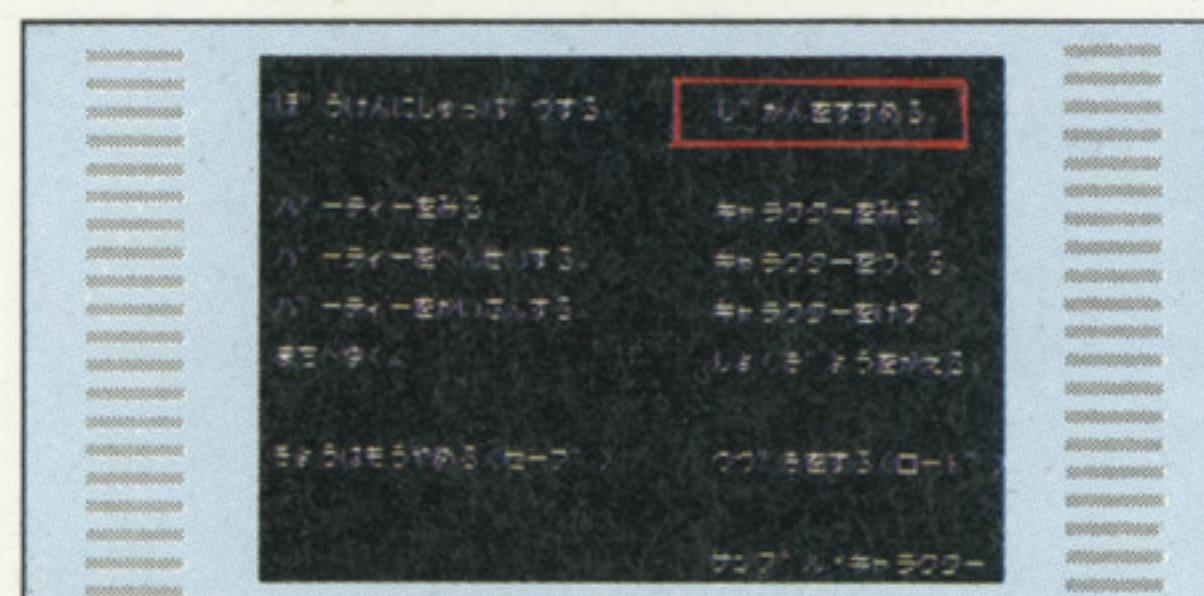
冒険の旅から城に帰ると、まず国王に謁見しなければならない。王様は冒険中に獲得した経験値を換金し、褒美のGOLD口として冒険者達に与えてくれる。その後に、冒険で得たアイテムを仲間と分配する。分配は鑑定する、分配する、アイテムを売る、おわりの4種類のコマンドを使って進めることができる。



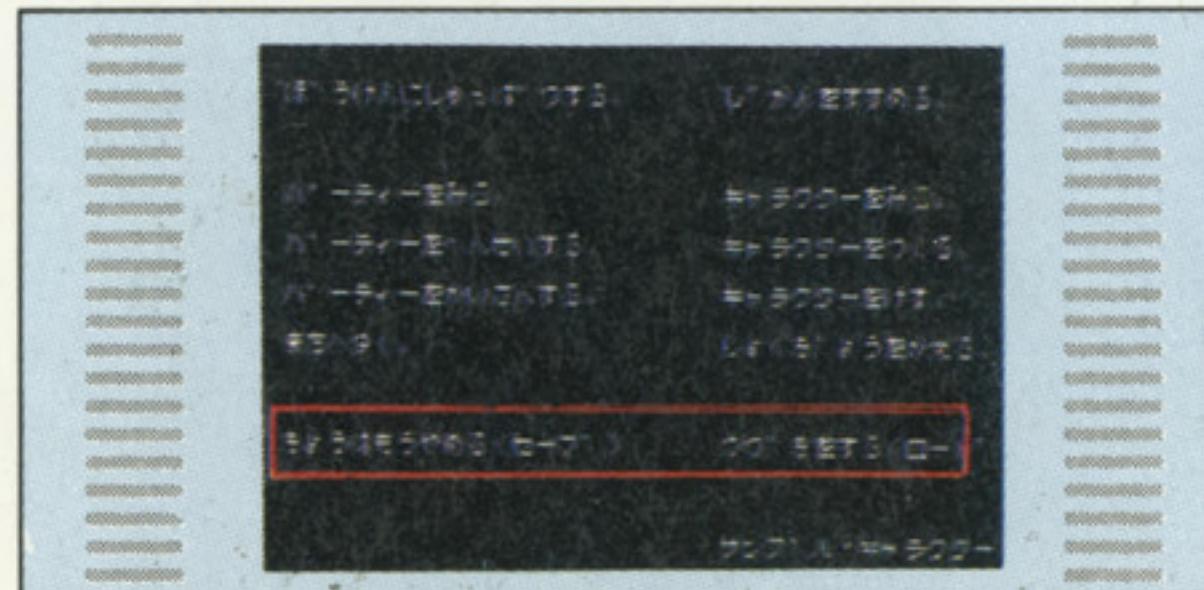
●冒険の目的を達成した証拠の品物があれば、王様に献上することができる。その場合はある程度の経験値をくれる



●分配はこの3つのコマンドを主に使う。おわりのコマンドは画面の左下だ



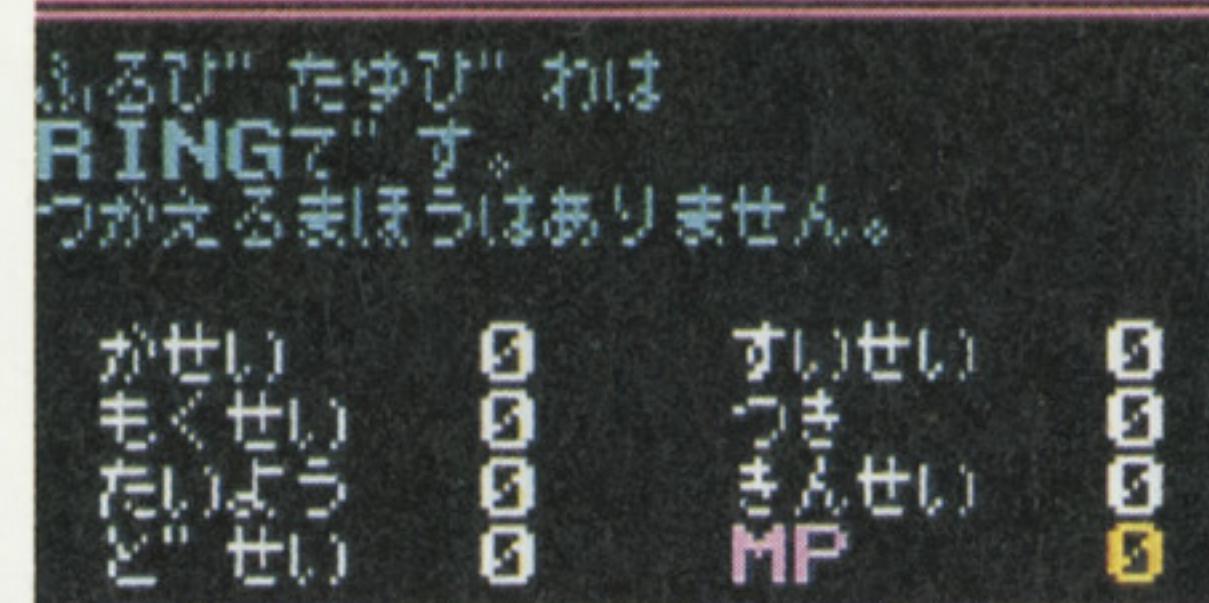
武器に魔力を宿してもらうのに、何年か進めてしまいたい。修行のため、何年か進めたい。



『今日はもうやめよう』、『冒険に出かける前にセーブしておこう』という場合はセーブを…。

鑑定する

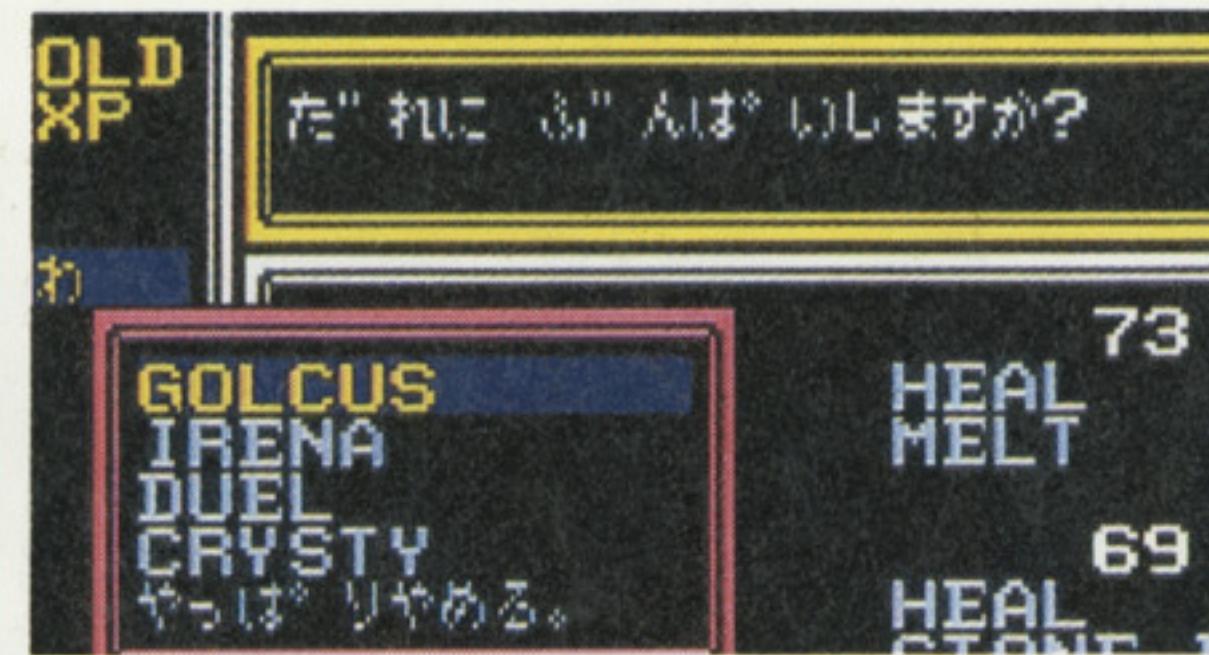
まず鑑定したいアイテムを選ぶ。次に誰が鑑定するのかを決める。道場で『アイテムを知る修業』を積んでいるキャラであれば、そのアイテムの情報を得ることができる。



●魔力を宿していても魔法が使えない場合は町の長老に引き出してもらおう

分配する

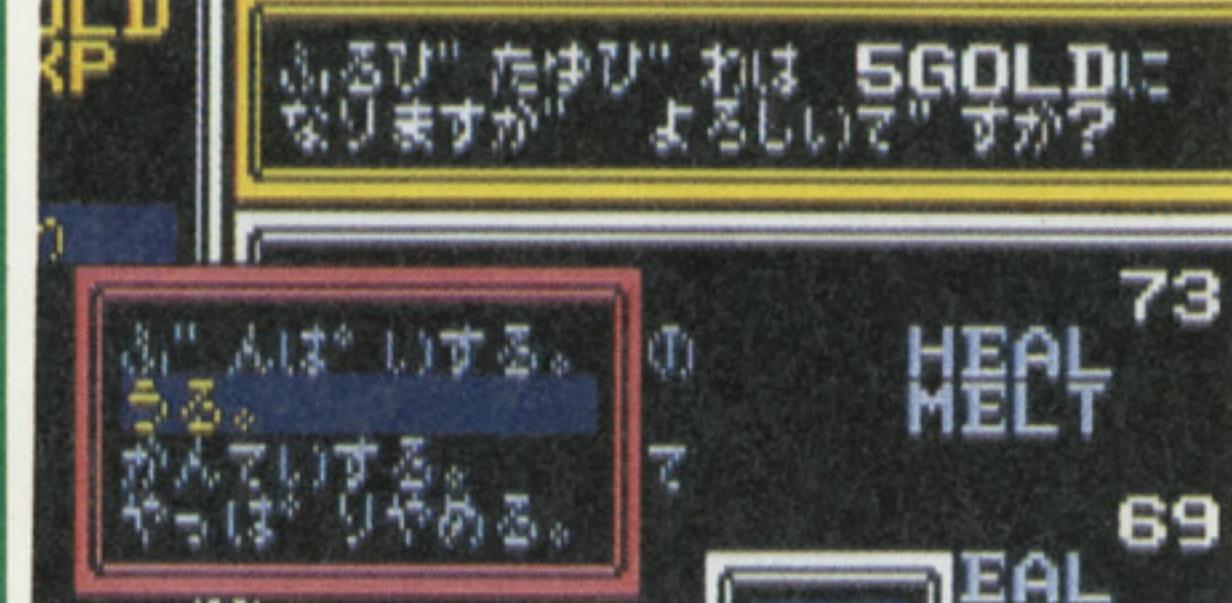
分配したいアイテムを選択して『ぶんぱいする』を選び、そのアイテムを持てるキャラクタに分配される。全員が持てる場合は、表示されている順番に分配される。



●装備が満杯の者に品物を持たせる場合は不要な装備を売ってから分配する

アイテムを売る

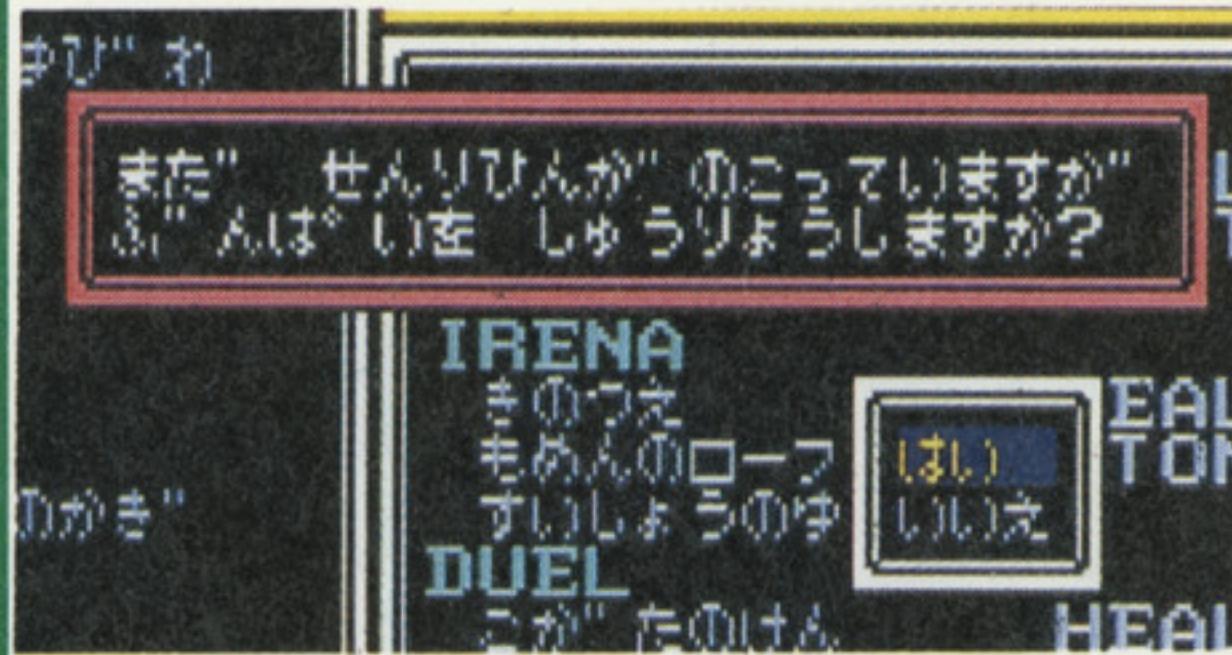
売ってしまいたいアイテム(以前から持っていたアイテムも含む)を選択して『アイテムを売る』を選び、いくらになるか教えてくれる。使えない物は売り扱う。



●アイテムは町の武器屋でも売ることができるのでここであせる必要はない

おわり

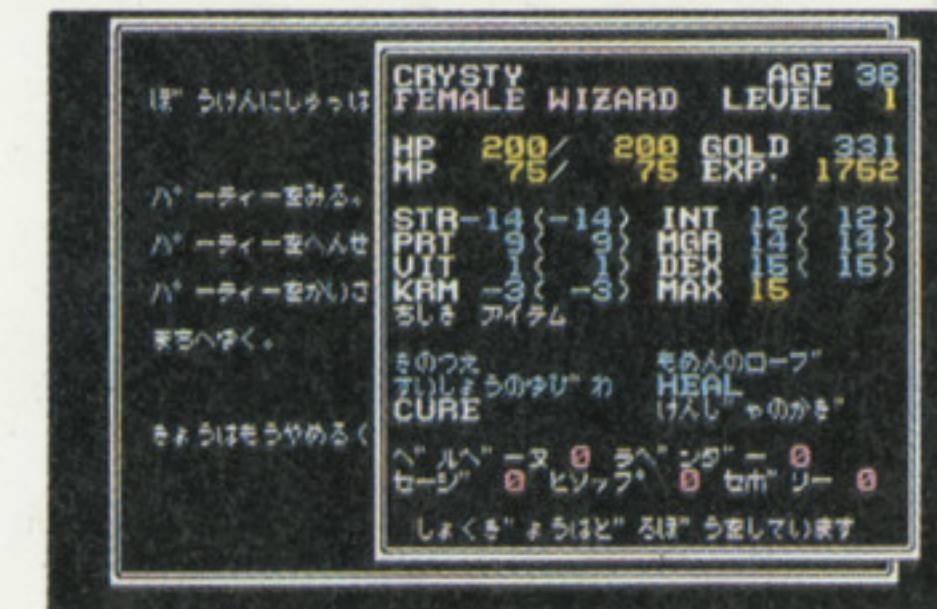
『おわり』を選択すると、アイテムが残っていても、強制的にメニュー画面に帰ることができる。このとき、残っていたアイテムはすべて捨てられてしまうので注意!!



●品物の価値がわかっている場合はおわりのコマンドで捨ててもいいだろう

時間を進めたい時には?

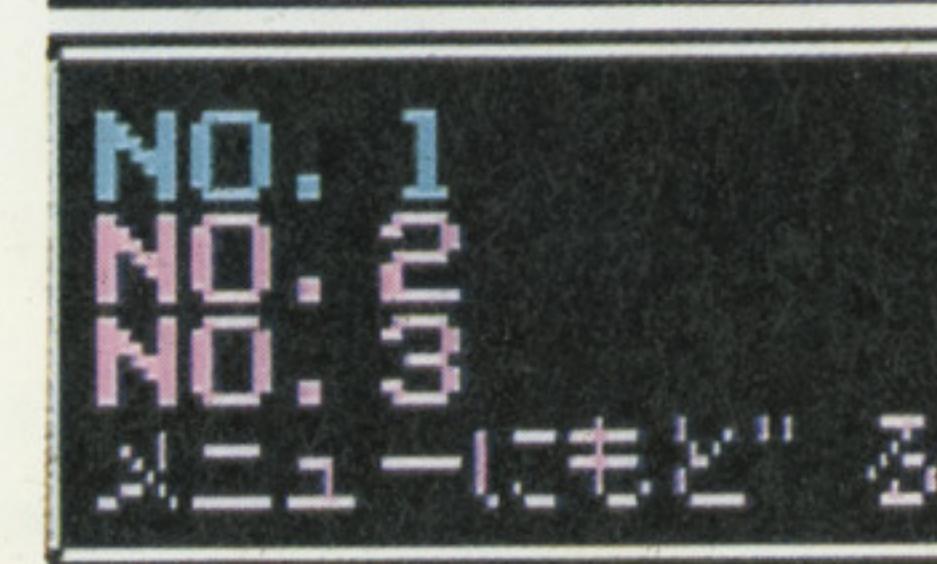
などなど、時間を進める必要が生じてくる。そんなときには、『じかんをすすめる』のコマンドが役に立つ。選択すれば、すべてのキャラが1歳ずつ年をとる。



各キャラが年をとり、ステータスが変化していく

ロード&セーブ

『この前の続きから始めよう』、『やっぱりさっきの続きをしよう』という場合はロードを…。なお、セーブポイントは全部で3か所。冒険中のセーブは不可。



メガのバツクアツプはめつたに消えないので安心だ

全10シナリオどこから始める?

用意されているシナリオは全部で10本だが、初めから自由にすべてを選べるわけではない。といつても選べるのはシナリオ10だけ。パソコン版には、『ドラゴンと戦う』という、プレイヤーをエンディングへ導くためのモードが存在したが、シナリオ10はちょうどそれにあたる。シ

ナリオ10に挑戦するためには、シナリオ9までをすべてクリアしなければならない。どちらにせよ、全シナリオをクリアしないとエンディングは挿めないので、最初から解していくのが1番よいのではないだろうか。シナリオ10に挑戦できるパーティが、順調に成長するはずだ。

(はいじるのタシナリオ)ヨン
どこはるのむら
さんくうのたま
チャニーズ・メデインズ
ペトスのさいたん
まほうつかいのアーリ
ツイン・アイランズ
マリオネットのやかた
ねられたむら

●自由にシナリオを選択しよう。人数制限などは、この時点で注意を受ける

①灰色のダンジョン12P	④チャニーズ・メデインズ24P	⑦ツイン・アイランズ30P
最初にしては、けっこうイジワルな謎が多い。ダンジョンのみのシナリオだ	いかにも中華な感じのグラフィックとサウンドが楽しい。いいシナリオだ	真夏の気分に浸れる、南の島のシナリオ。謎解きは鬼のような難易度だが…
②常春の村16P	⑤ペトスの祭壇28P	⑧マリオネットの館31P
のどかな村で起きたドラゴン騒動を解決する。クリア時間は最も短いだろう	シナリオ1と同じ、ダンジョンのみのシナリオだが、謎は格段に難しい	人形探しのシナリオだが、驚くべき展開が待っている。泣かせてくれるのだ
③天空の滝20P	⑥魔法使いの弟子29P	⑨ 狙われた村
初の、大きな目的のシナリオだ。ファルコン号のシーンが見ものである	魔法学校の中だけで展開するストーリー。戦闘よりも謎解きがメインとなる	最終シナリオへとつながっている。巨大な敵の存在を知ることに…

灰色のダンジョン

冒険の目的…迷宮造りの天才、アントロノフは、死ぬ前に巨大な迷宮を造り、中に多くのナゾを残した。その後、中に住みついたモンスターは迷宮からあふれ、人を襲いだした。ナゾを解き迷宮を封印するのだ。

シナリオナンバー	1
シナリオレベル	1
シナリオ参加人数	4
難易度	1 2 3 4 5

冒険の舞台は広大なダンジョン。最初のシナリオにしては、かなり複雑な造りになっていてトラップも多い。さらに、冒険はダンジョン内でのみ展開するので、プレイヤーと会話できる

キャラは1人しかいない。すべての謎を自力で解かねばならないのかと不安になるが、ただ1人の相談者は、このダンジョンについて非常に詳しい。彼の所へ通えば、道は開けるはずだ。

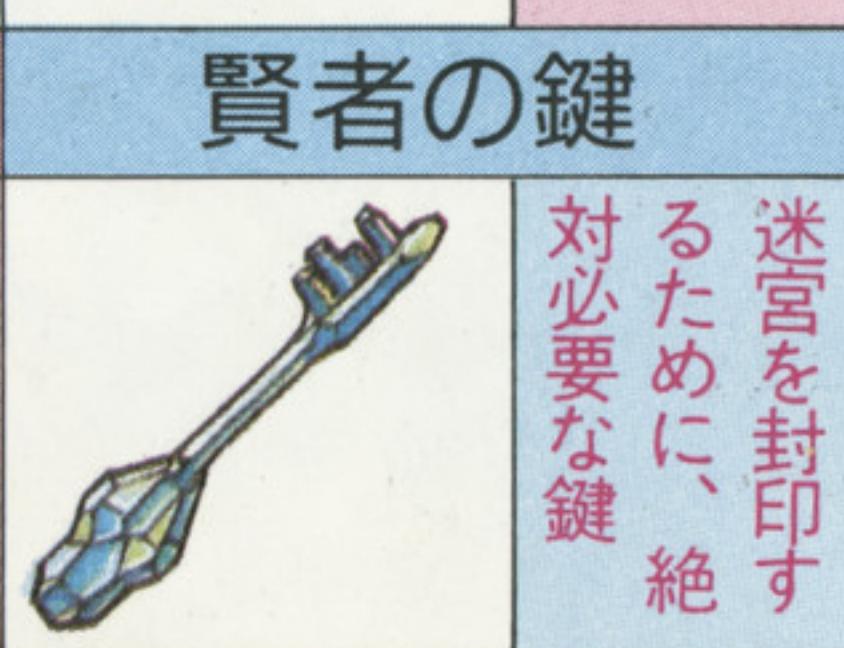
クリアに必要なアイテム



狂気の盾

悪夢の鎧	古びた指輪
邪悪なエネルギーを発する 悪しき鎧	迷宮製作者アントロノフの遺品である
魔性の剣	賢者の鍵

魔性の剣



賢者の鍵

登場モンスター



ゴーレム



ブリオツブ



ミミック

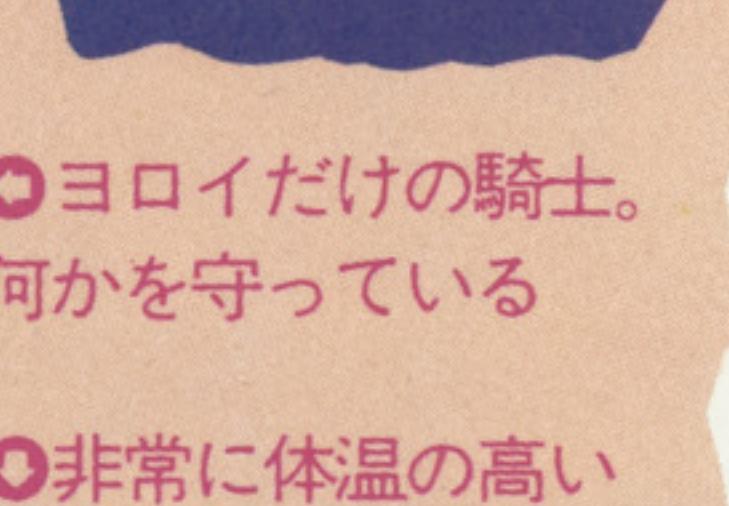


マーダーバット

ワンダリングアーマー



コボルド



ヨロイだけの騎士。
何かを守っている



フレイムリザード

水中だけに潜んでいる

宝箱のふりをして
待ち構えている魔物

ワンポイントアドバイス

その1 唯一の協力者を頼るのだ

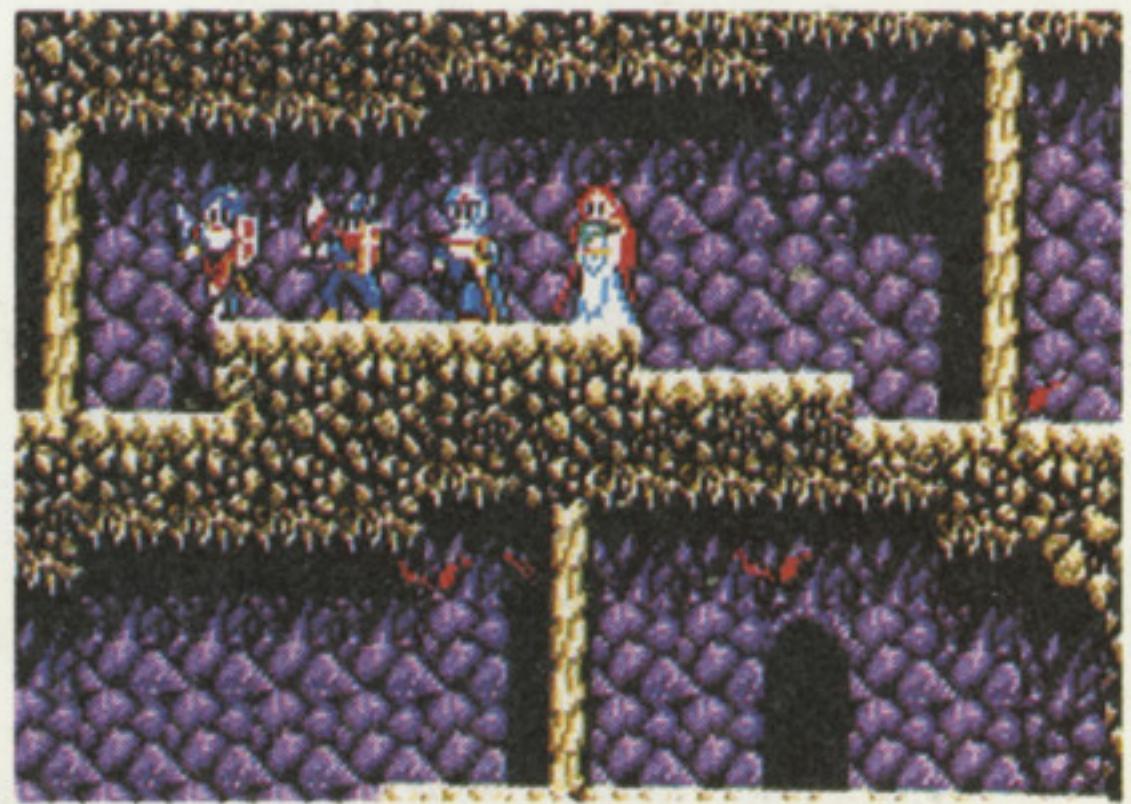
ウェッジという男は、製作者の孫だけあって、このダンジョンのトラップのかわし方をほとんど知っている。困ったことが起きたら、一度は彼に相談しよう。道は必ず開けるはずだ。



○この男がウェッジだ。本当に何でも知っているので頼りになる

その2 マーダーバットは無視しよう

このシナリオに登場するモンスターは、種類は多いがそれほど強いヤツはない。ただ、マーダーバットはいくら倒しても現れるし、背景と見分けにくいので、逃げてしまう方がいい。



○小さくてよく見えないので、知らない間にダメージを受けている

盾・鎧・剣を集め、賢者の鍵を手に入れろ！

ウェッジと出会う

マーダーバットの飛び交う洞窟を駆け抜けると、1人の男に呼び止められる。彼の名はウェッジ。このダンジョンを造ったアントロノフの孫である。ダンジョンを封鎖するためにやって来たのだが、モンスターが多すぎ

きてこれ以上進めないという。封鎖するには賢者の鍵が必要で、鍵を手に入れるためには狂気の盾、悪夢の鎧、魔性の剣を見つけなければならない。閉ざされた扉を開く古びた指輪をウェッジから受け取ったら、さっそく3つの武具を求めて出発だ。

トラップに護られた盾

古びた指輪を持っていれば、これまで開かなかった扉を通過することができる。モンスターどもを蹴散らしながら奥へ進むと、周りと色の違う地面が…。いかにも意味ありげだ。いろいろ試して強く踏みつけてみると地面が沈み込んだ。しかし、何の変化も起きない。一度戻ってウェッジに聞いてみると、2か

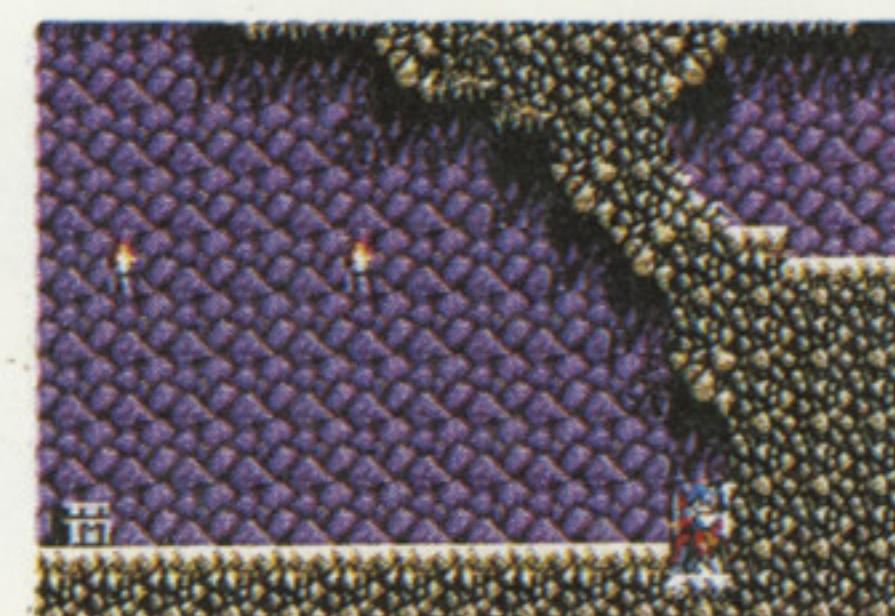


○壁際の地面が白い

所ある、色の違う部分を両方とも踏めばいいと分かった。再び戻ってその通りにすると、壁の一部が崩れて狂気の盾を見つけることができた。



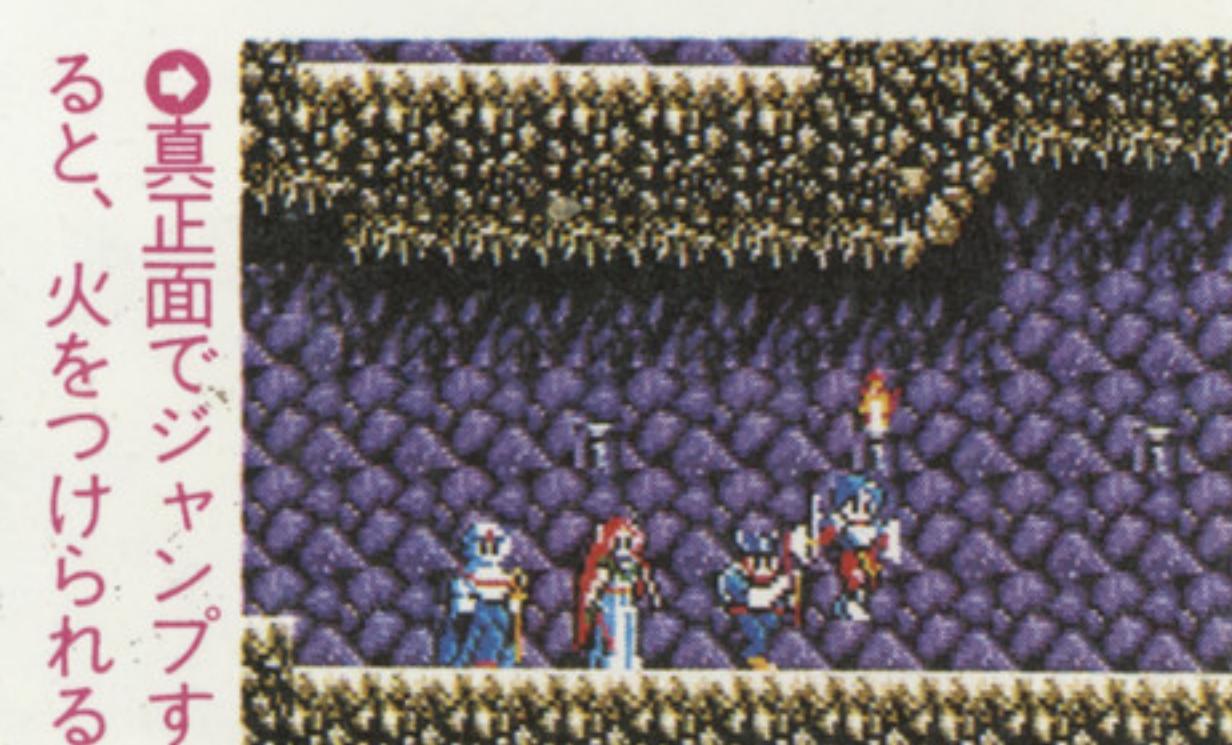
○忘れずに指輪をもらっておこう。
先に進めなくなってしまう



○方向キーを下に
入れると、地面が
沈み込むのだ



○何度か往復しないと
盾の部屋には入れない



○真正面でジャンプする
と、火をつけられる



○悪夢の鎧入手。な
かなかカツコイイ鎧だ



さらに奥へと進むと、触ると火がつく「しょく台」がある通路に出た。ウェッジから聞いた数字通りに正しく火をつけると、悪夢の鎧の部屋へとワープ！

レリーフの秘密

狂気の盾が隠されていた部屋には扉があった。扉を通り、さらに奥へ進む。だが、突き当たりの部屋にあったのは、狂気の盾がレリーフになっている石板のみ。盾をかざしても何も起きない。ウェッジなら何か知っているはず、と聞いてみたが彼も詳しくは分からぬらしい。ただ、「2」と「5」という2つの数字を聞き出すことができた。

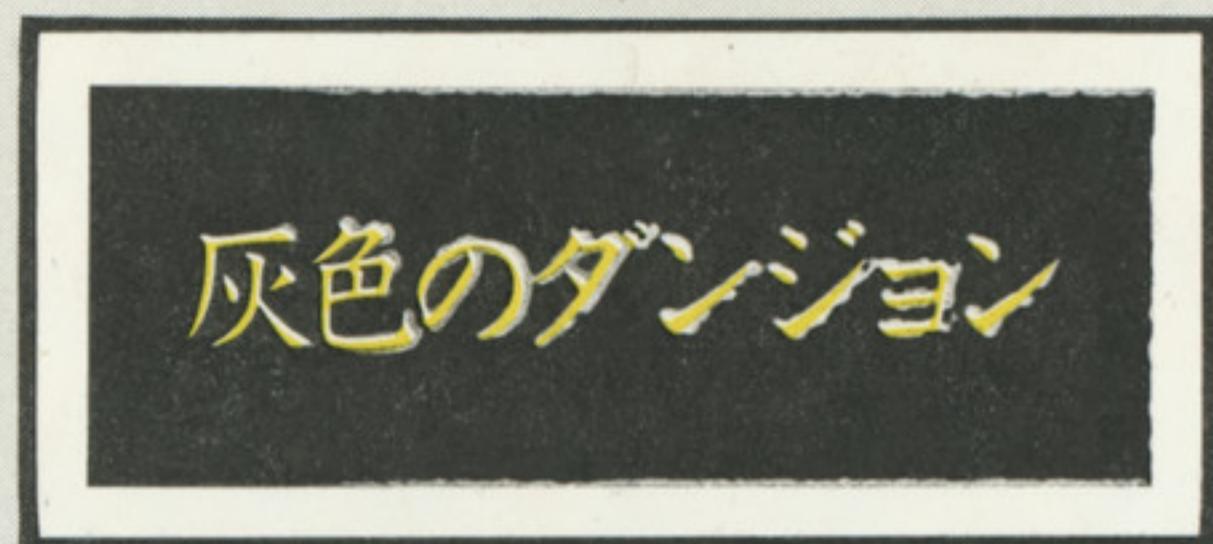
重要なアイテムほど、強力なトラップに守られていることは間違いないのだ。魔性の剣さえ見つけることができれば、賢者の鍵は手に入れたも同然。知恵を振り絞りトラップに立ち向かえ。

残るは剣、そして鍵

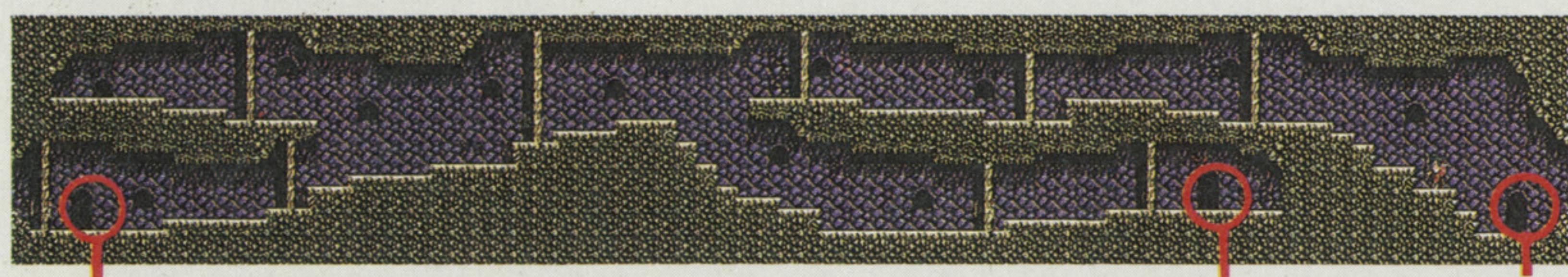
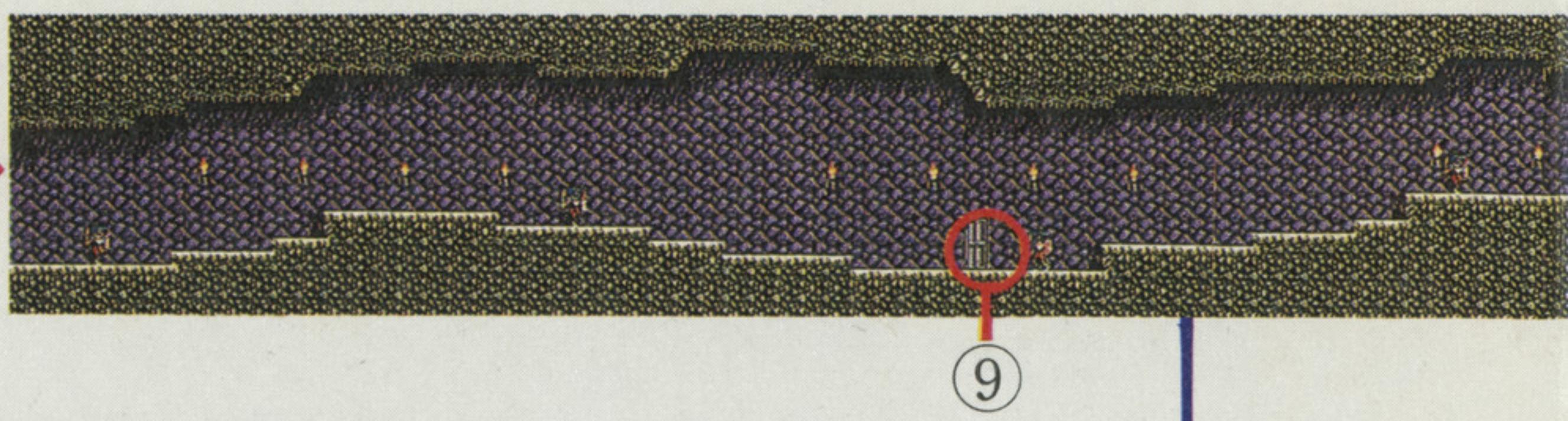
首尾よく悪夢の鎧を手に入れることに成功すれば、残るはただ1つ。賢者の鍵入手に必要なものは、魔性の剣のみとなった。しかし、気を緩めてはいけない。



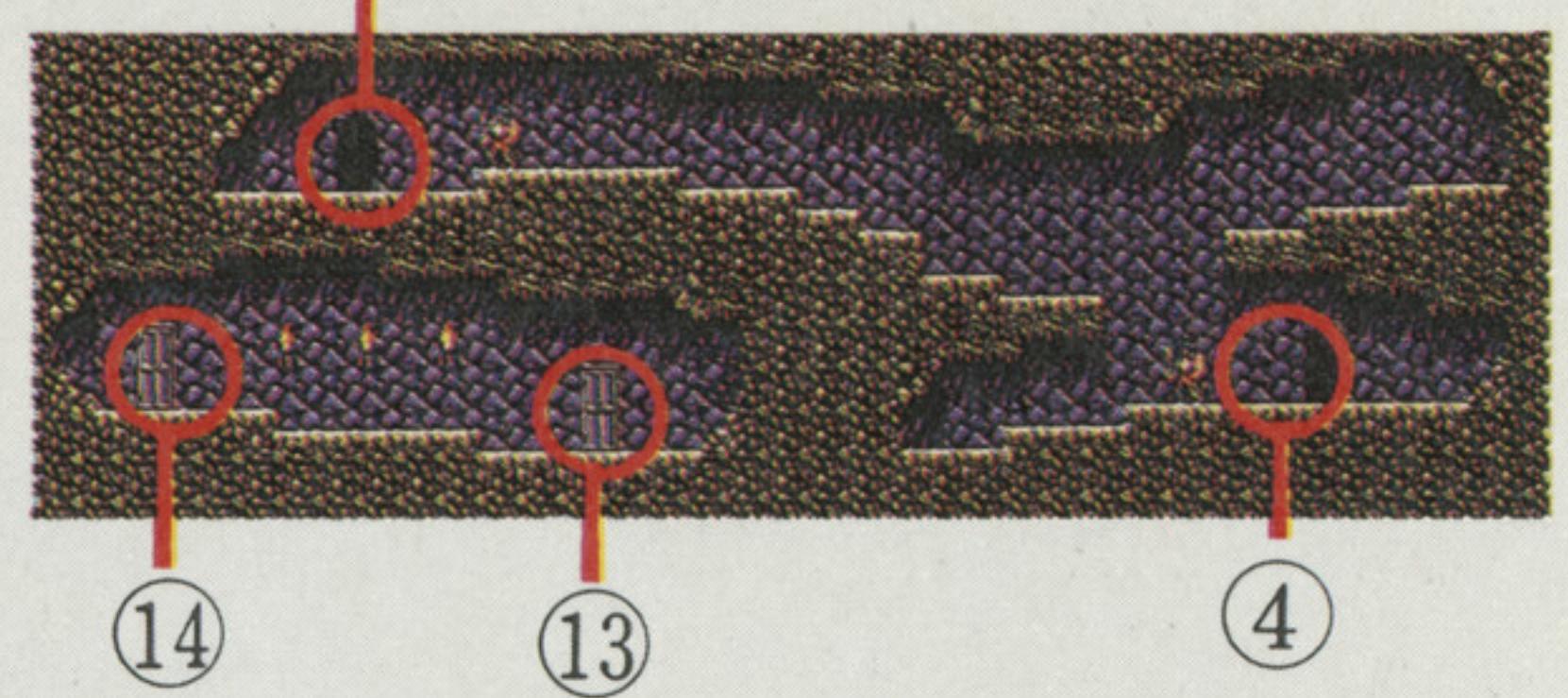
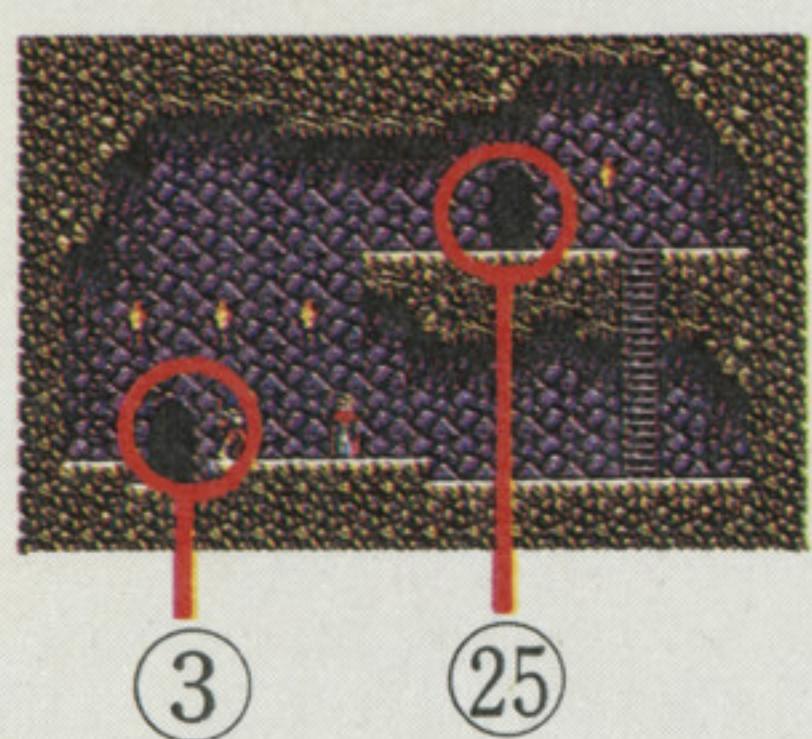
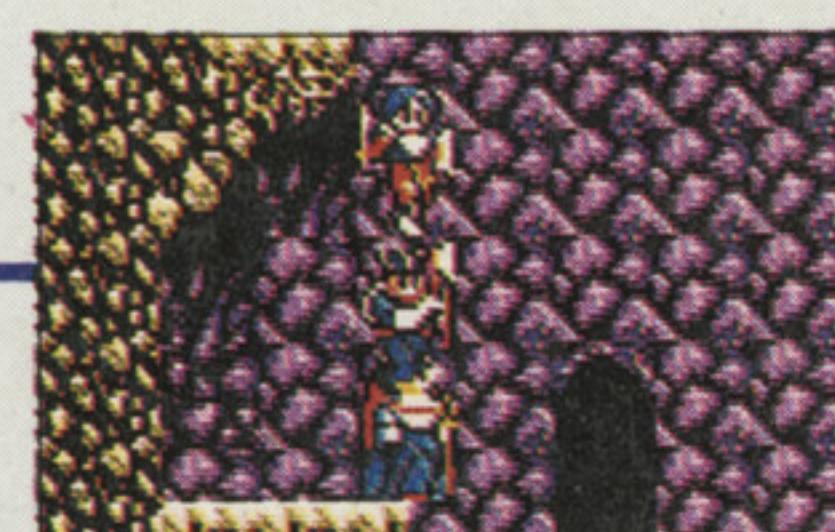
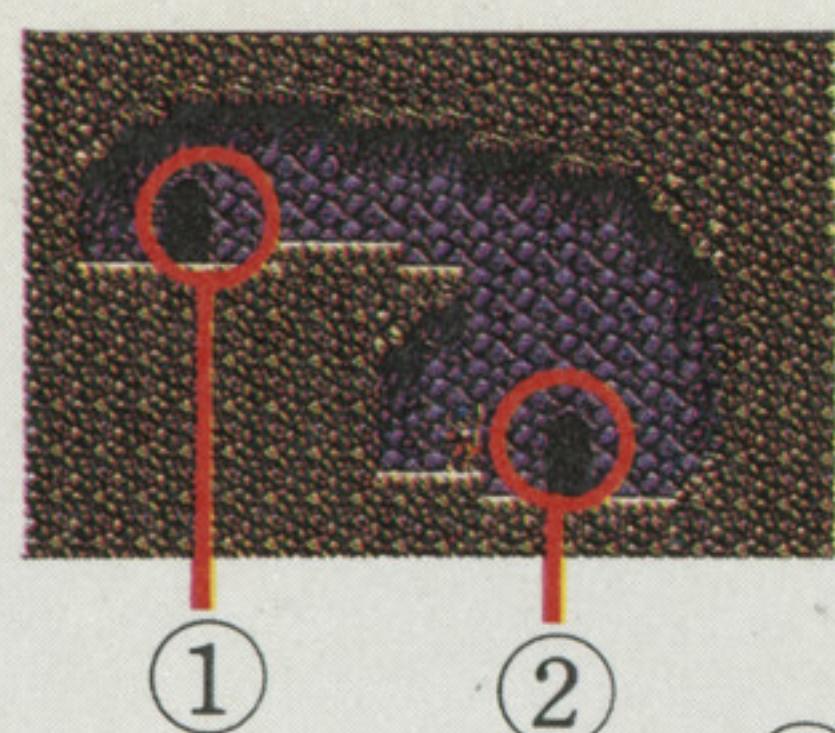
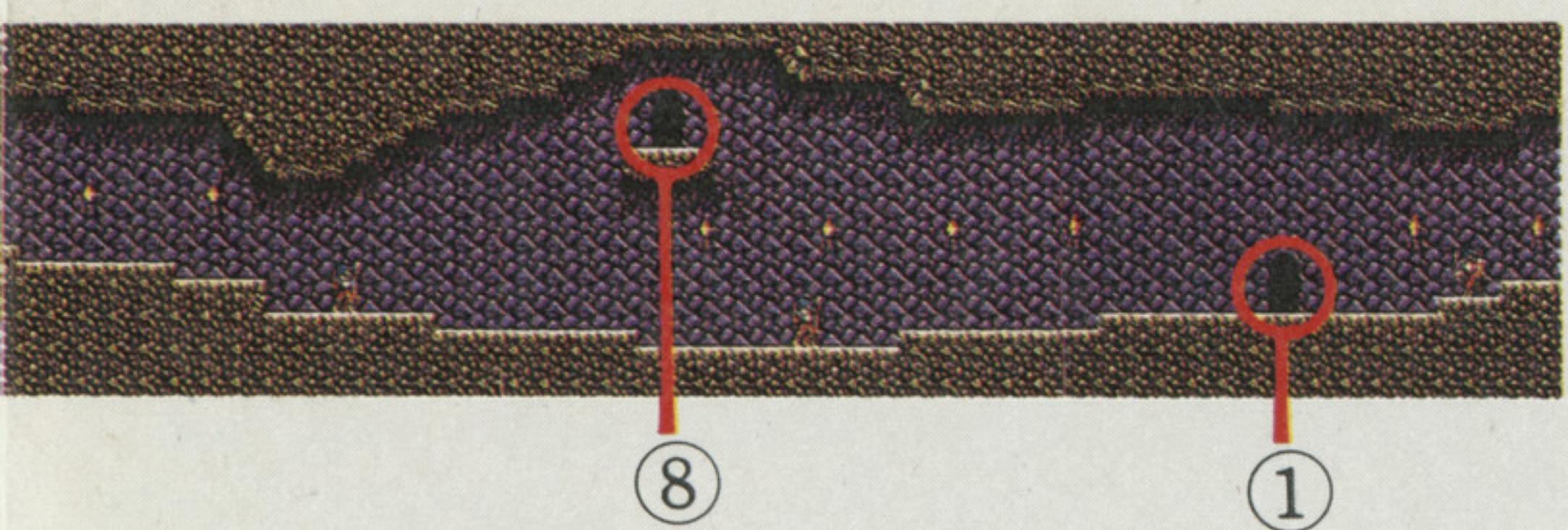
○この先に、剣と鍵があるはずだ



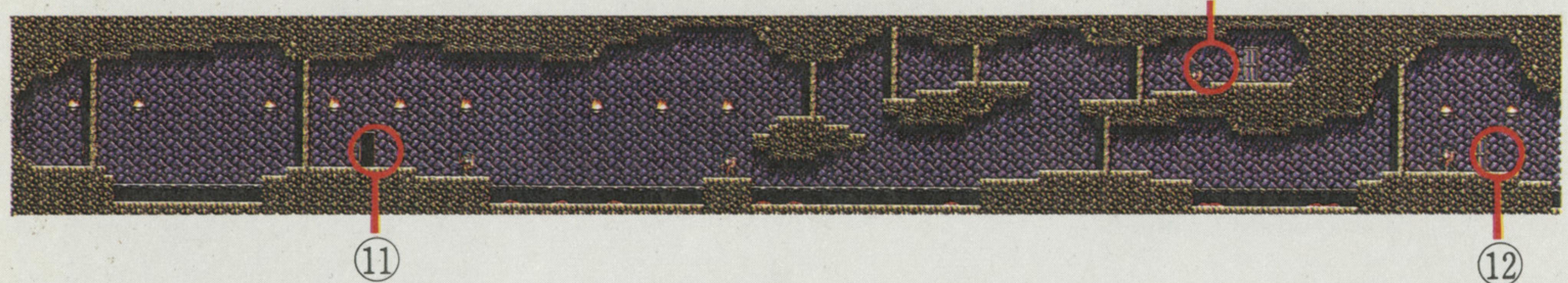
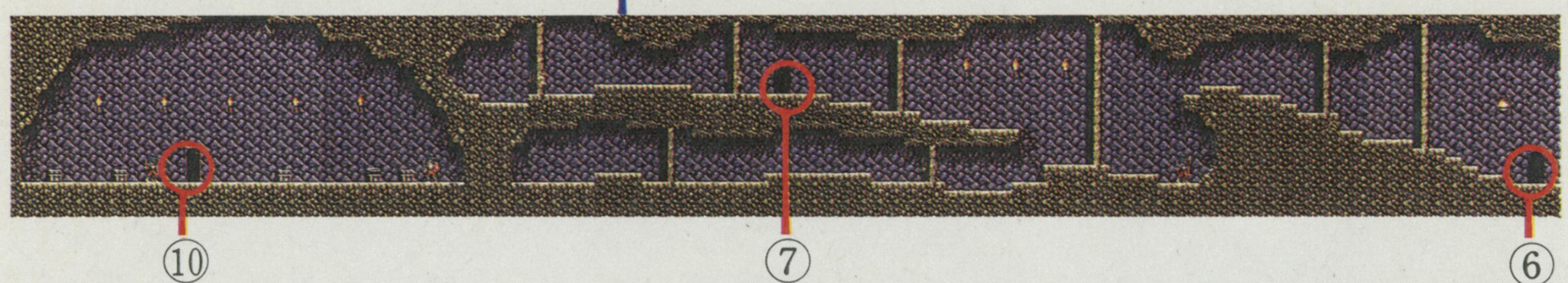
START



一度右へ降り
たら、左へは戻
れなくなる



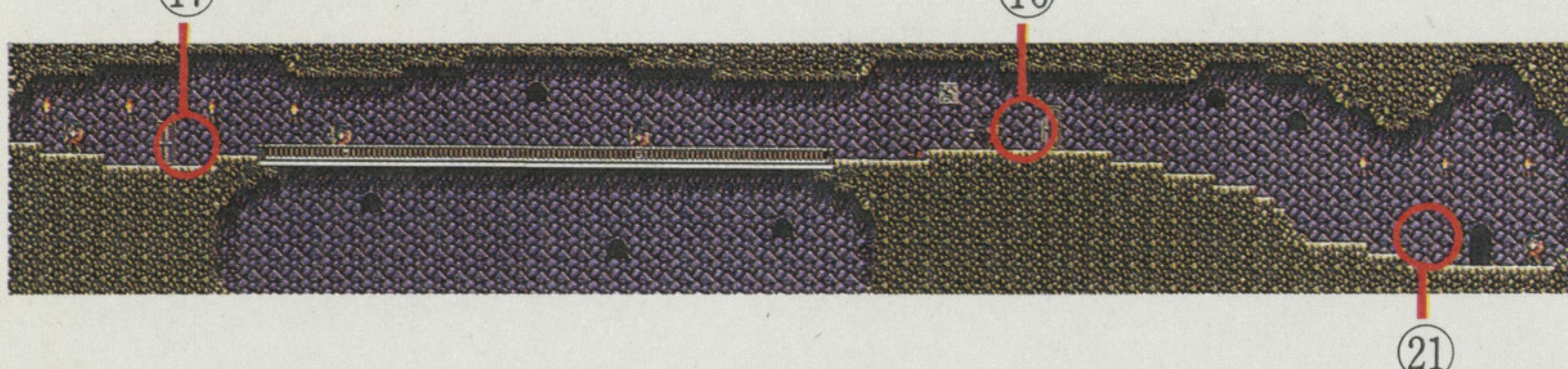
壁を挟んで色
違いの場所が



16

16

12



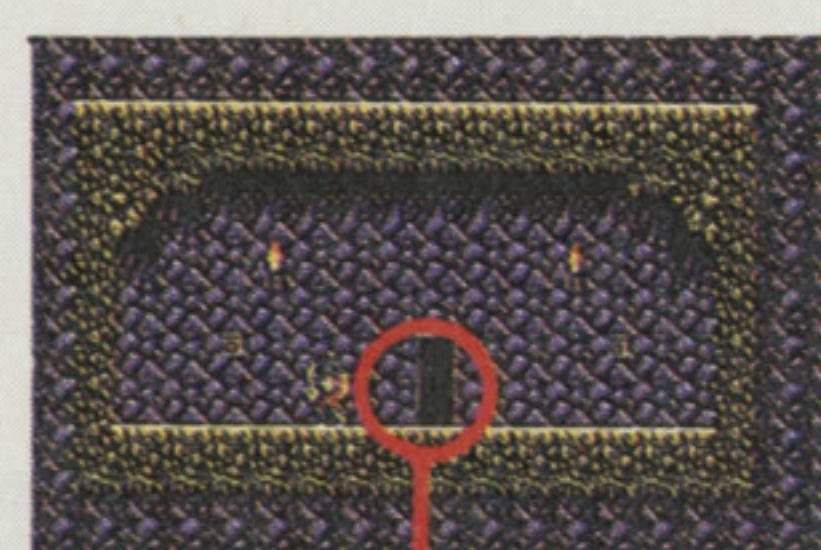
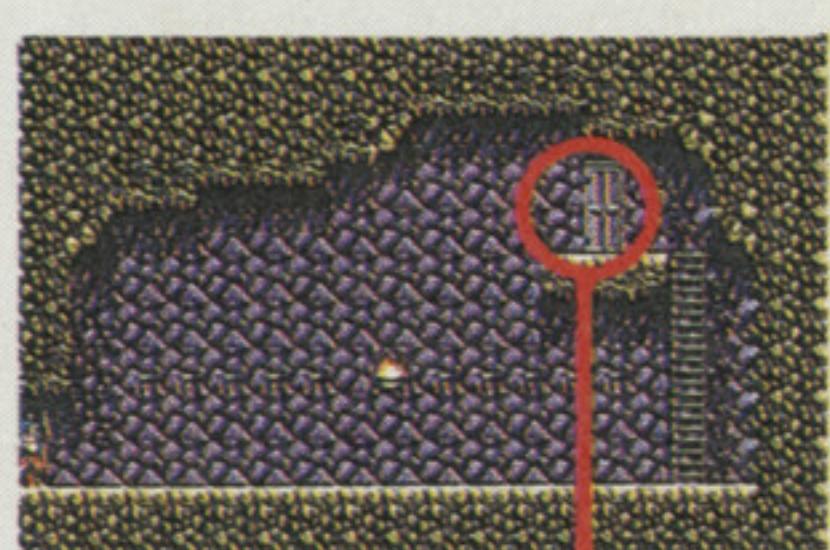
21



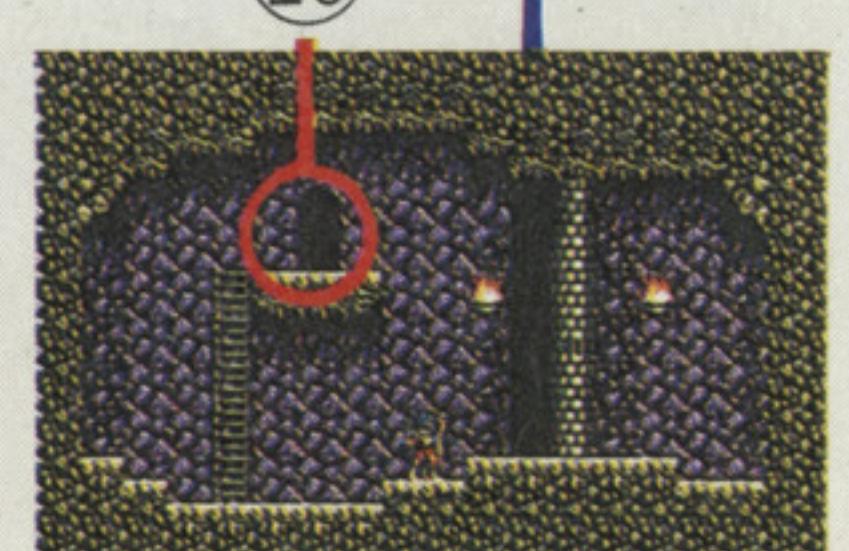
18



賢者の鍵を差
し込む鍵穴



19 17 18



常春の村

冒険の目的…ある村の洞窟にドラゴンが住みついた。洞窟の中には大切な守り神があるという。ドラゴンに見つかる前に守り神を運び出してほしいと頼まれたのだが…。

シナリオクリアのために絶対必要なアイテムは3つ、出現するモンスターは3種類、と他のシナリオに比べてかなり少ない。クリアに要する時間も、1番短いようである。村人達と、しっかり会話さえしておけば、行き詰まることはほとんどないはずだ。ただ、最後のボスキャラだけは手強い。心してかかろう。



●雪の中にある村が暖かいのは、昔から伝わる女神像のおかげだ

●フリース村は、ドラゴンのいる岩場の薬草を売って生計を立てている



●岩場へと通じる橋の前に、警告の立て札が。この先にドラゴンがいるのは間違いない。注意して進もう

クリアに必要なアイテム

カンテラ	マント	女神像

登場モンスター

ダートルiewーム	大型の吸血コウモリ	ハンターフィッシュ

●近付くと、飛び跳ねる

マットバンパイア

●水中に落ちたプレイヤーを確実に狙う

シナリオナンバー	2
シナリオレベル	1
シナリオ参加人数	3
難易度	1 2 3 4 5

ワンポイントアドバイス

その1

一方通行に注意しよう

ダンジョンの構造はシナリオ1に比べてそれほど複雑ではない。いつたりきたりしていれば、自然に覚えてしまうはず。ただ、自分の位置を見失いやすい一方通行の通路には気をつけよう。



●壁に開いている穴は出口専用で、この穴に入ることはできない

その2

ハンターフィッシュは逃げるが勝ち

シナリオ後半の地底湖に出現するハンターフィッシュは、ピラニアのようなものだ。とにかく攻撃力が高い。水中ではプレイヤーの動きが制限されるのでさらに厄介。逃げるが勝ちだ。



●動きはそれほど速くないが水中ではプレイヤーの動きも遅くなる

ドラゴンの洞窟から女神像を運び出せ！

長老に事情を聞く

フリース村に到着したら、まず村の長老から詳しい事情を聞かないといけない。周囲の寒さから村を守っている女神像のあ

る洞窟にドラゴンが住みついたので、女神像を安全に運び出して欲しいと頼まれるのだ。洞窟内はまくらなので、長老に力ンテラをもらうことを忘れずに。



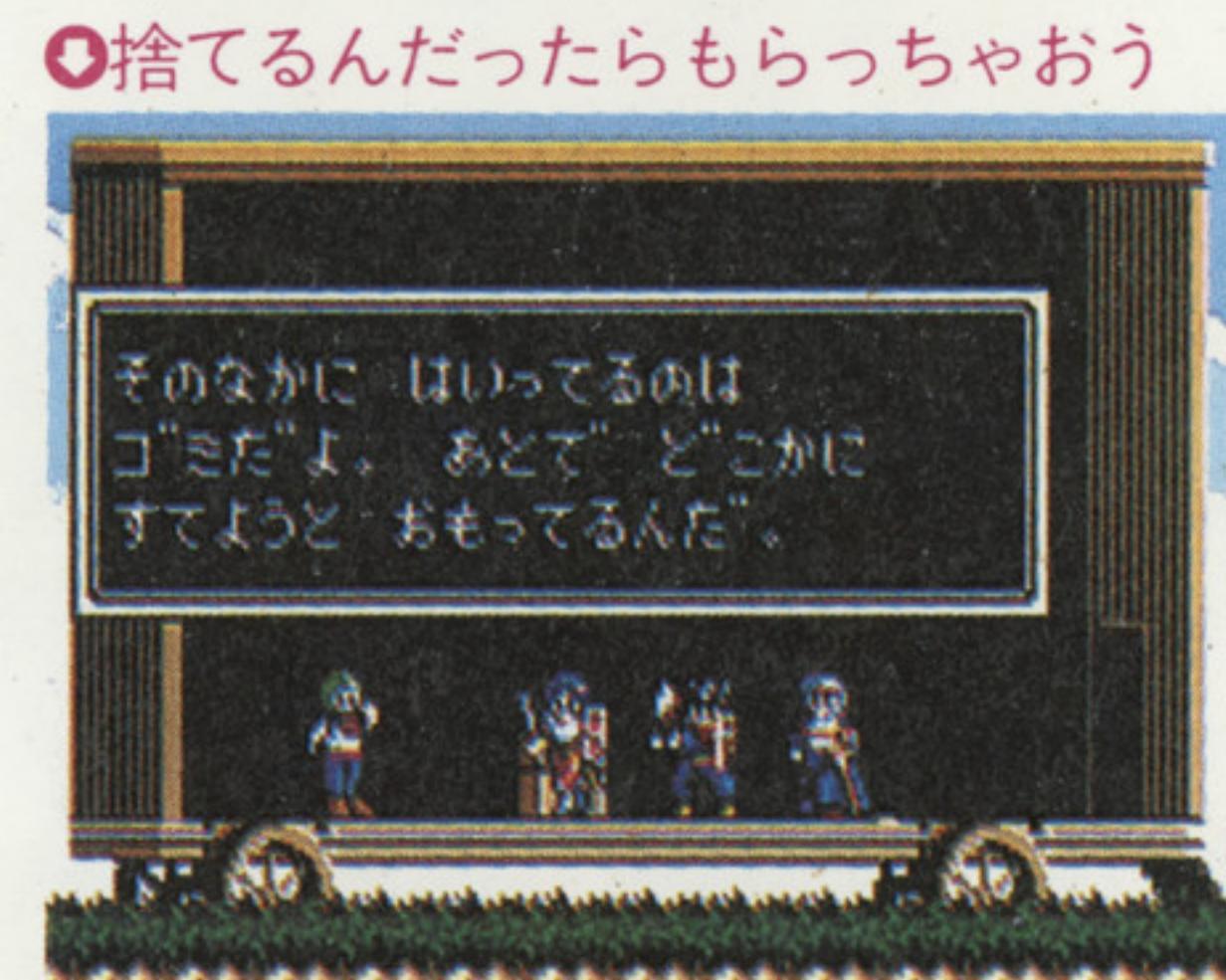
●村一番の事情通

村人達から情報収集

村にはいろいろな人がいる。村人だけでなく、馬車が壊れて帰れなくなった人達もいるので、残らず話をしてみて、情報を集めた方がよさそうだ。関係ないようなことでも、重大なヒントが隠された話を聞くことができるかもしれない。また、行方不明になっている息子を捜してくれ、というおばさんの頼みは聞いてあげよう。目的は女神像捜しだが、困った人を放つておけないのがソーサリアンなのだ。



●なぜドラゴンが?



●捨てるんだったらもらっちゃおう



●行方不明になっている息子キムは、ペンダントをしているそうだ



●ソーサリアンは有名人

ドラゴンを追え

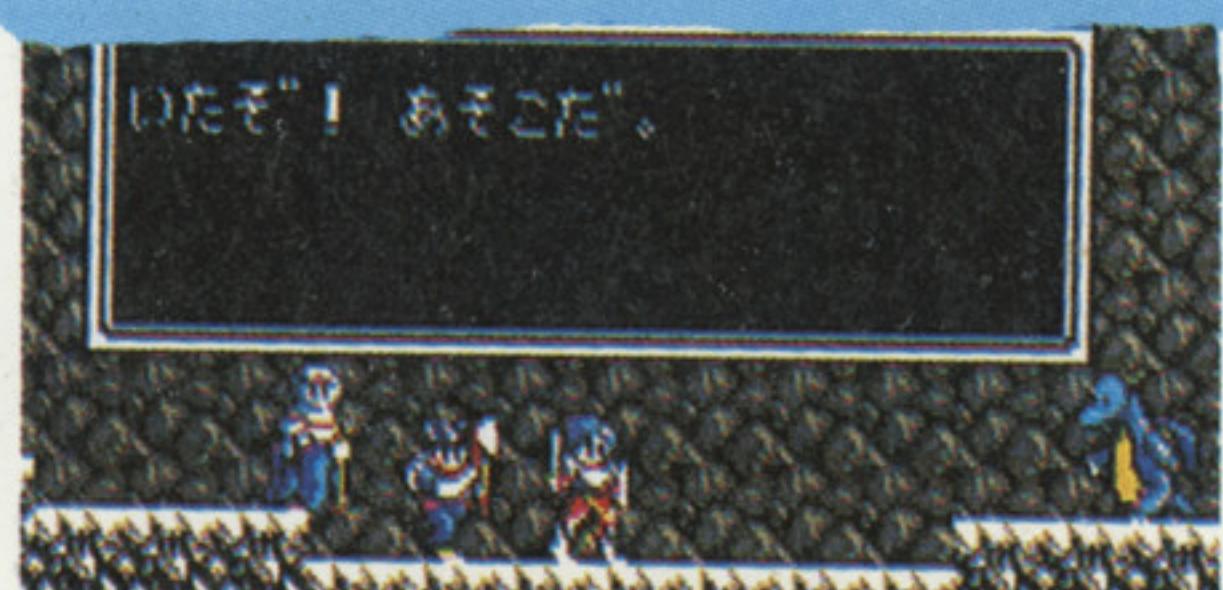
“キケン！ ドラゴンができるぞ”という警告の看板をしり目に洞窟の入り口へ向かうと、ノコノコと外に出てきているドラゴンを発見。近づく暇もなく、ドラゴンは驚くほどのスピードで逃げだした。後を追って洞窟へ飛び込むと、足跡が点々と奥へ続いている。それほど多くないモンスターを相手にしながら足跡をたどっていくと、壁を背にしたドラゴンを発見。



●この穴から、奥へ逃げたようだ



●足跡を追つて奥へと進んでいく



●ドラゴンの背後は壁になっている。逃げ道はない。今度こそ追いつめた

ドラゴンの謎

とうとうドラゴンを追い詰めたわけだが、どうも様子がおかしい。最初のように逃げ出すわけでもなく、かといって襲いか

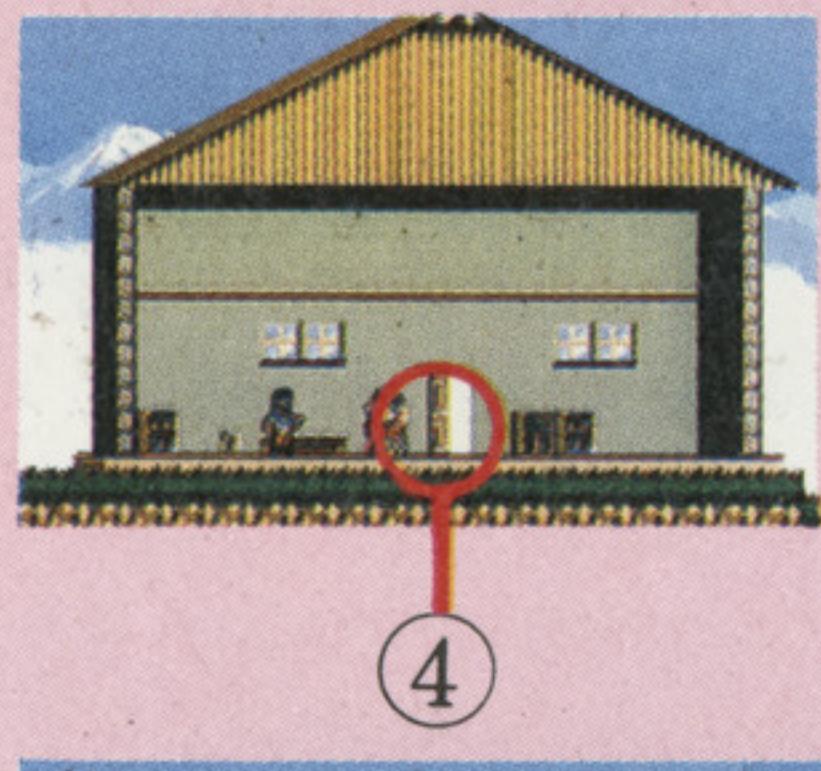
かってくる様子もない。ここへはドラゴンを退治するためにやってきたのではないので、いきなり戦いを挑むようなことはやめよう。話が通じるかも。



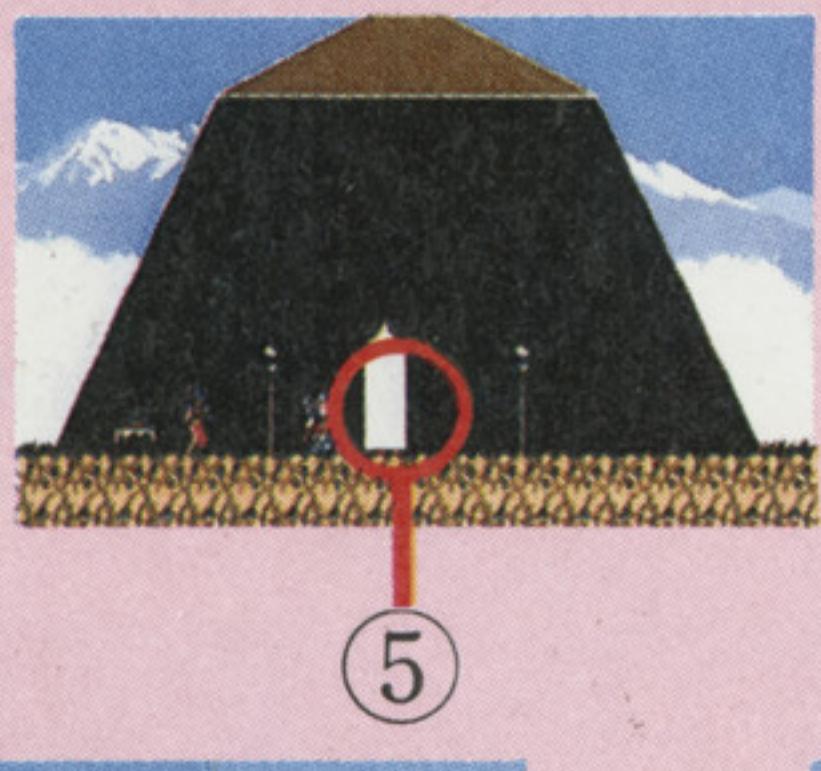
●何かワケがある

常春の村

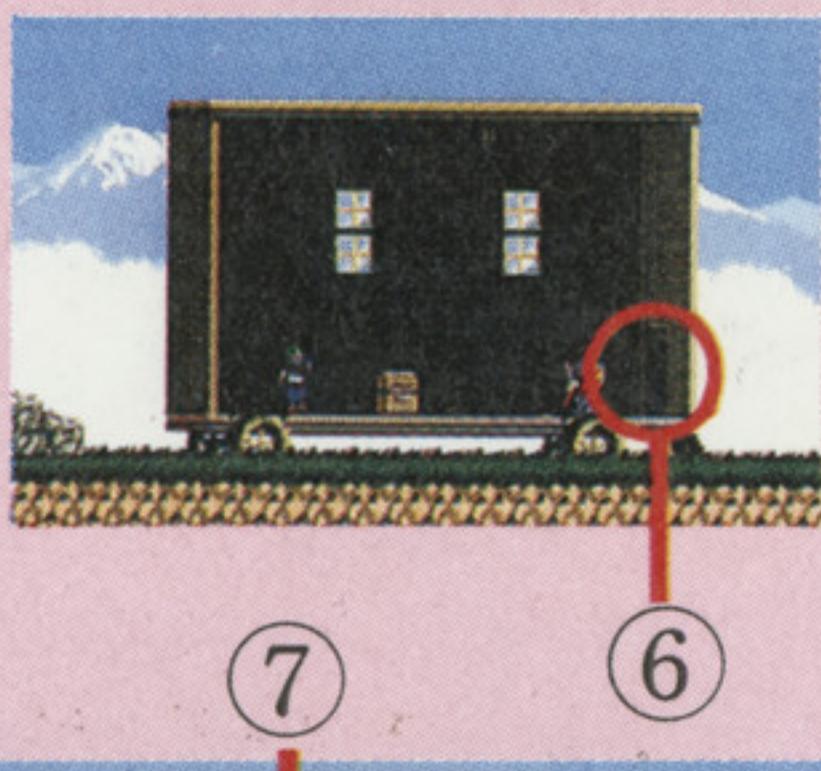
START



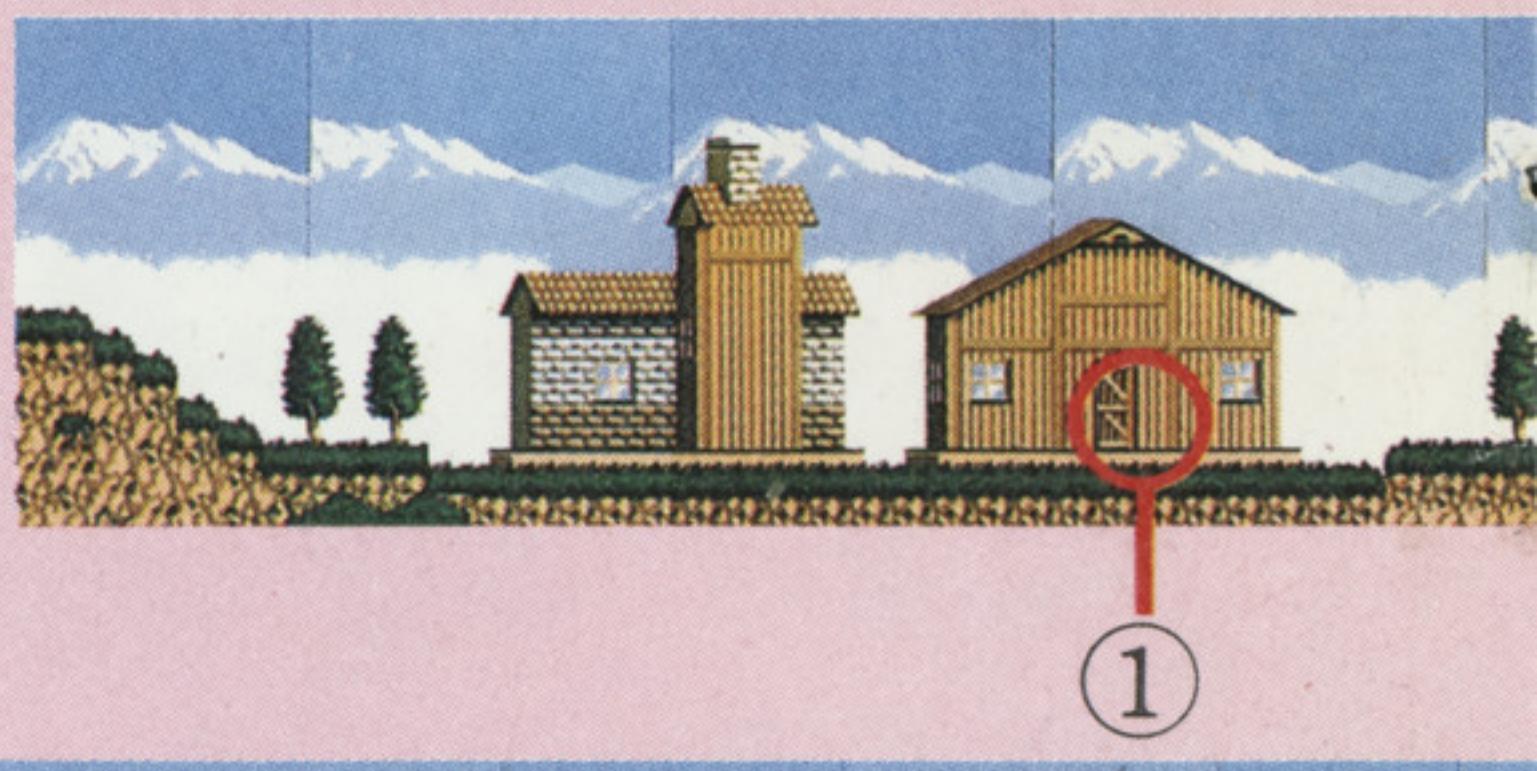
④



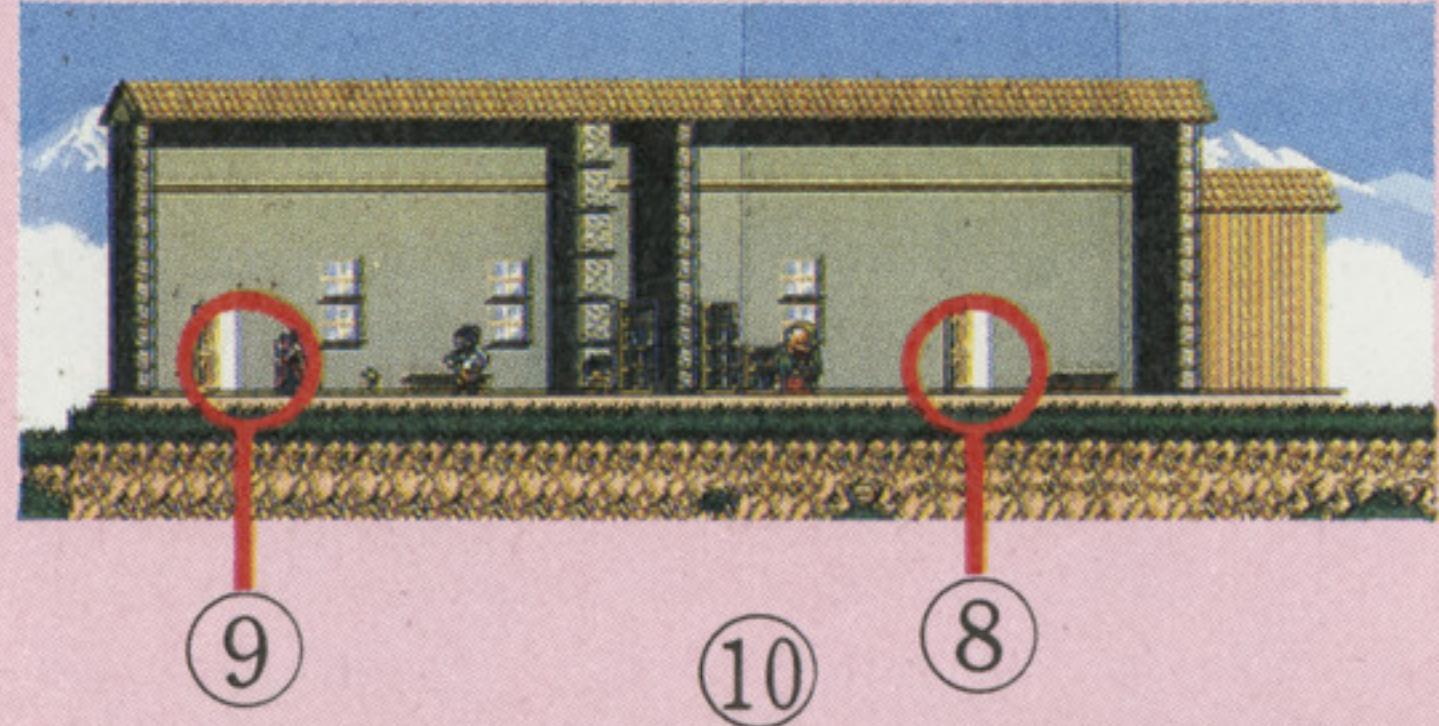
⑤



⑥ ⑦



①

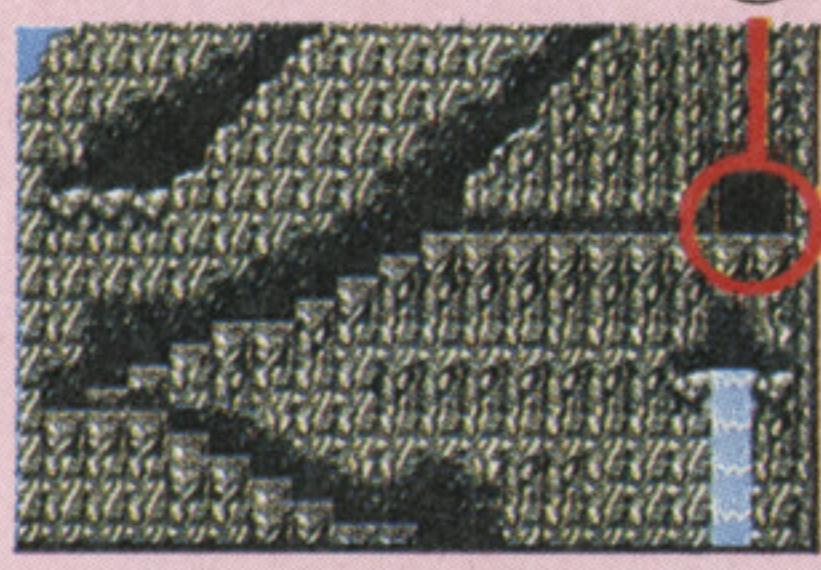


⑨

⑩

⑧

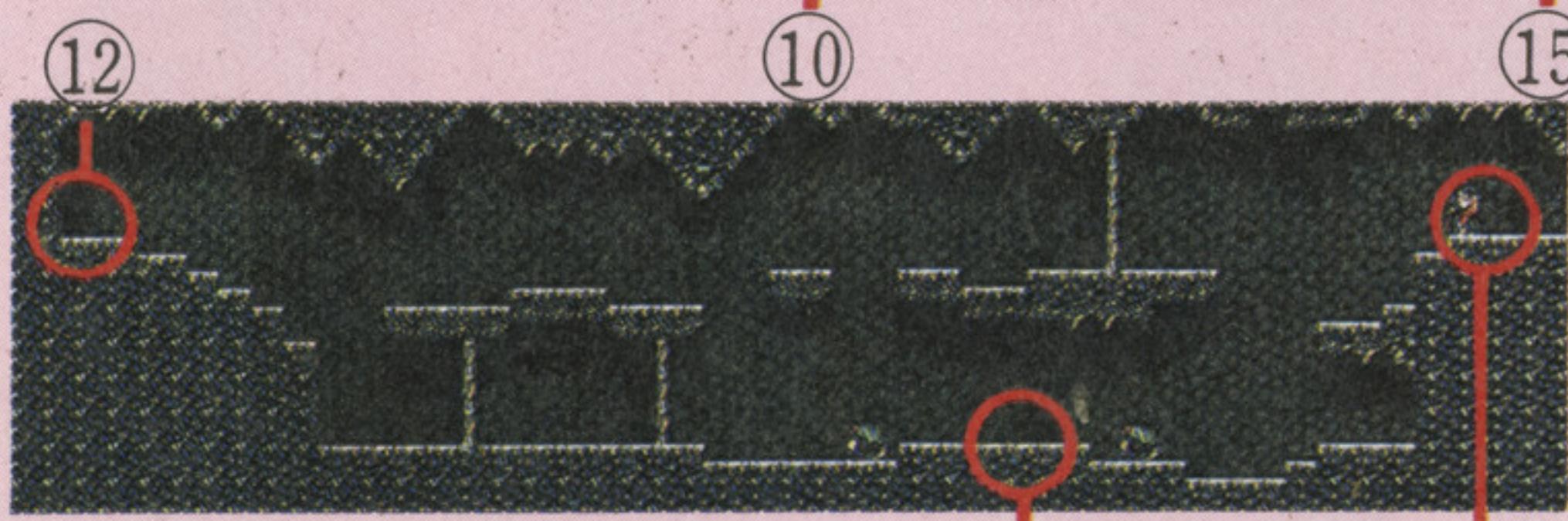
⑨



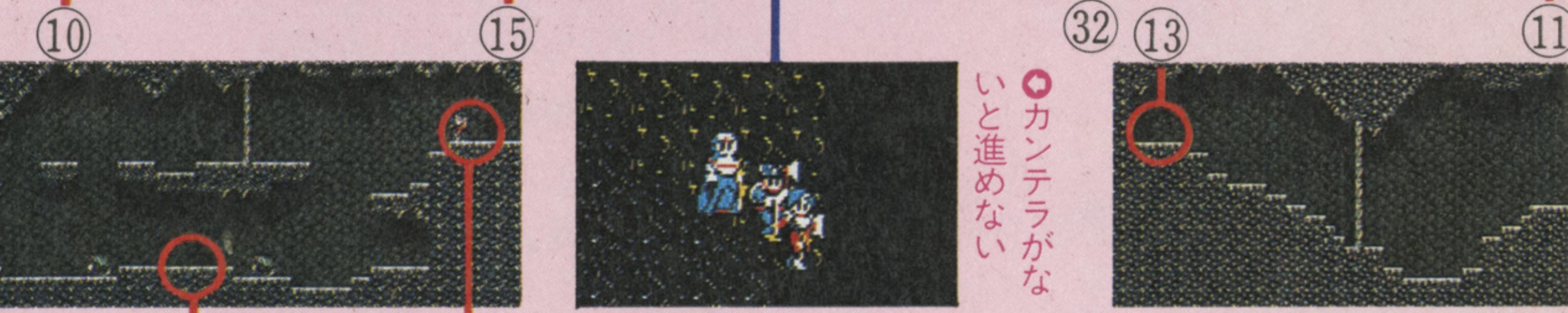
⑩

⑬

⑪



⑫



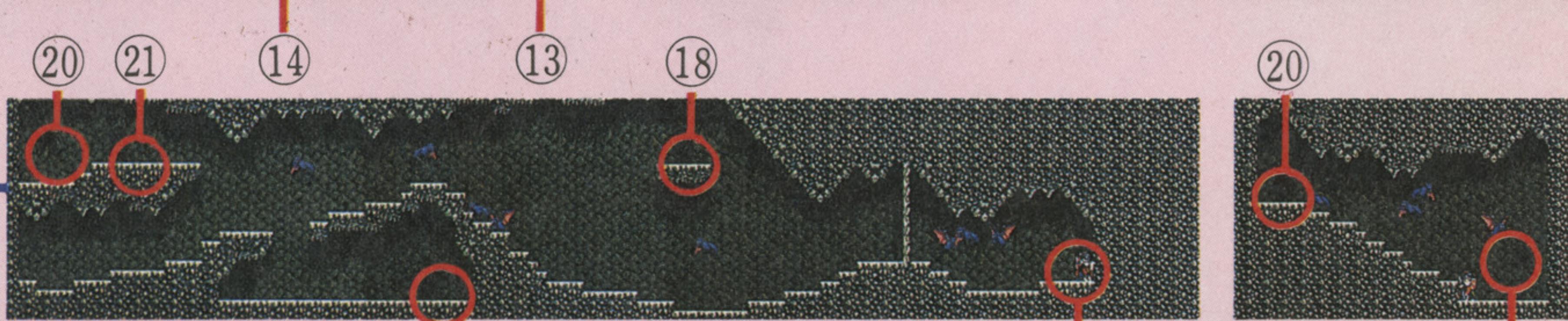
⑯



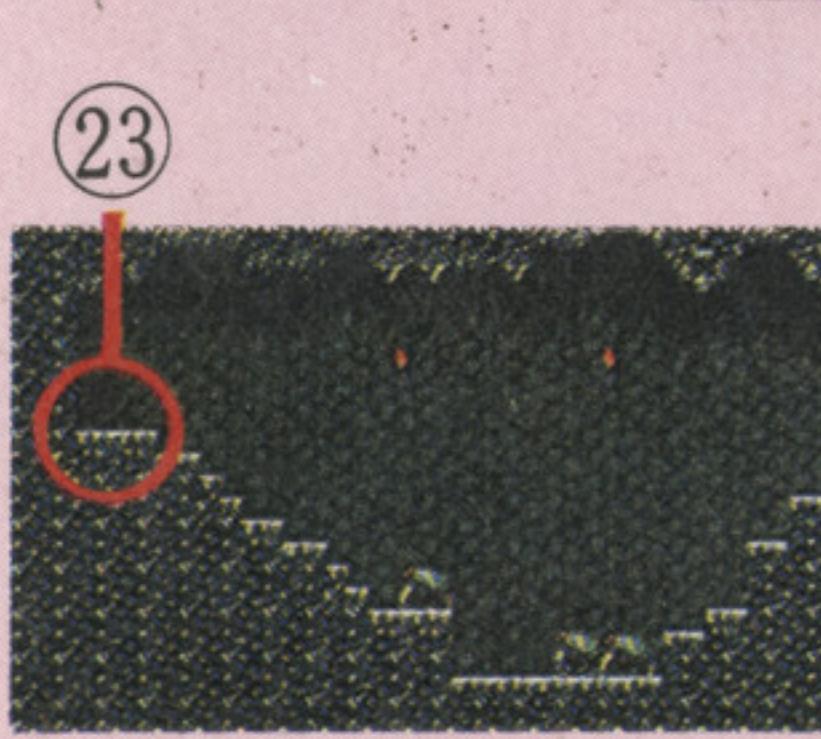
⑭



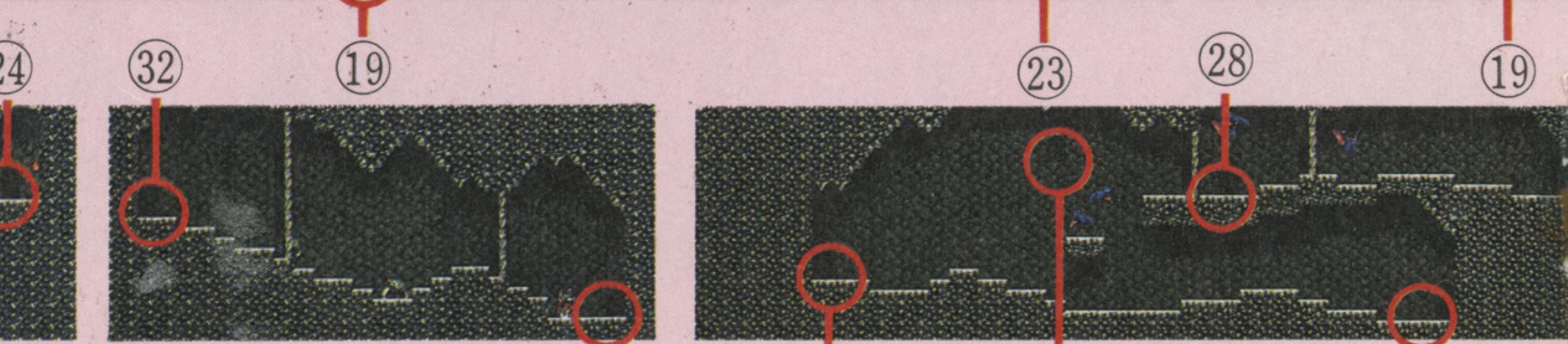
●届きそうで無理



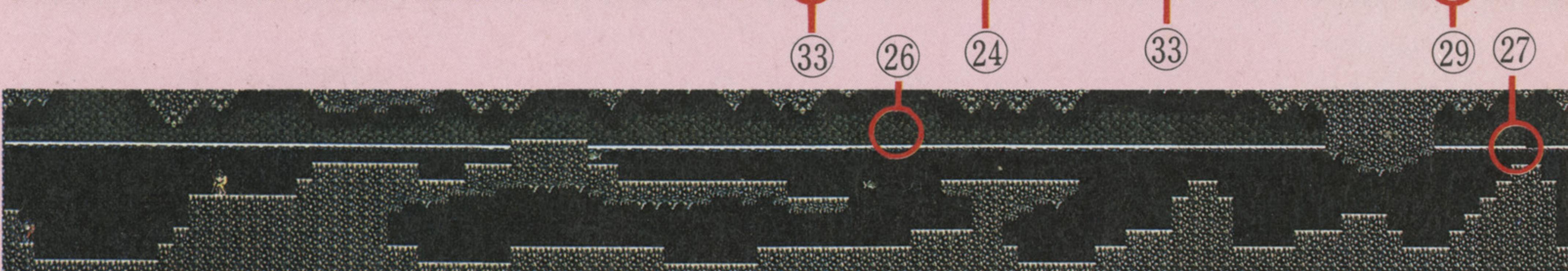
⑮



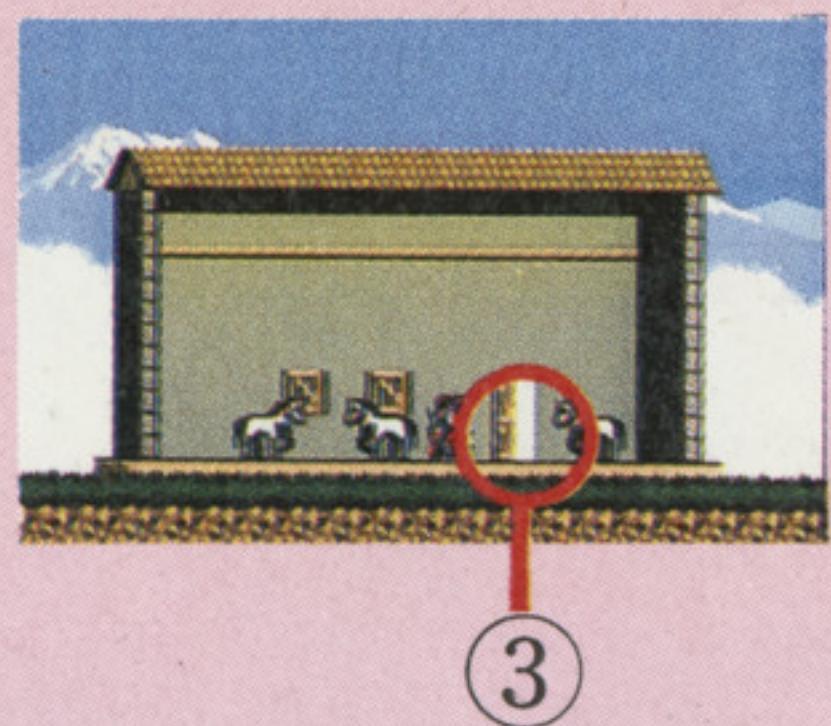
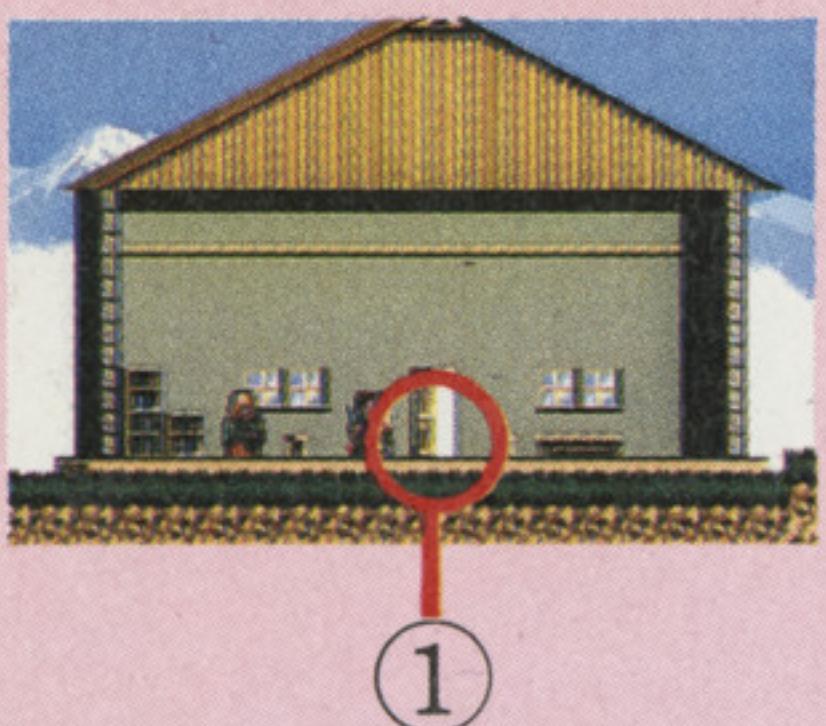
⑯



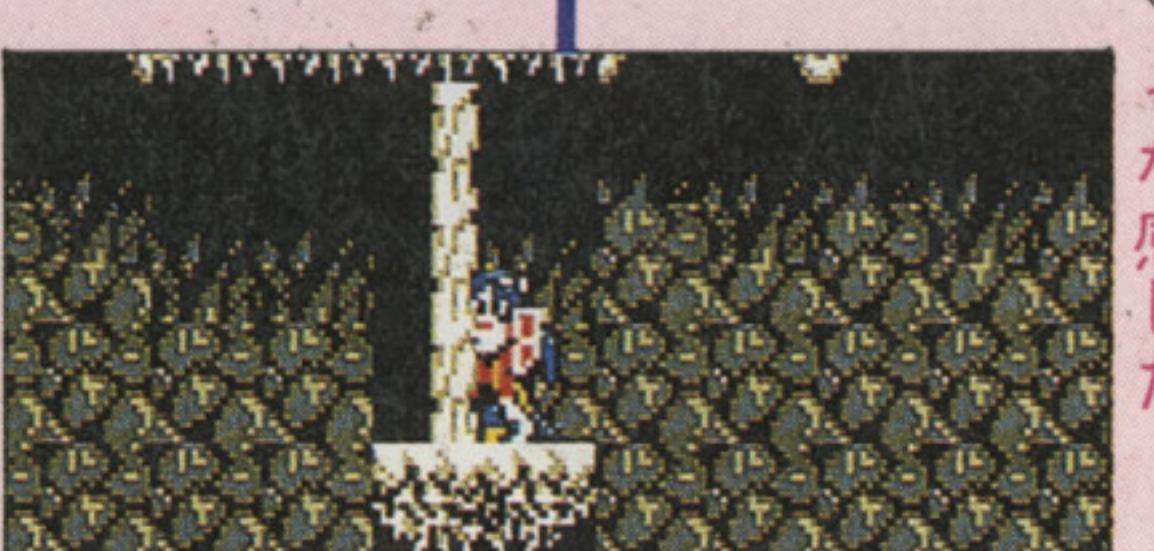
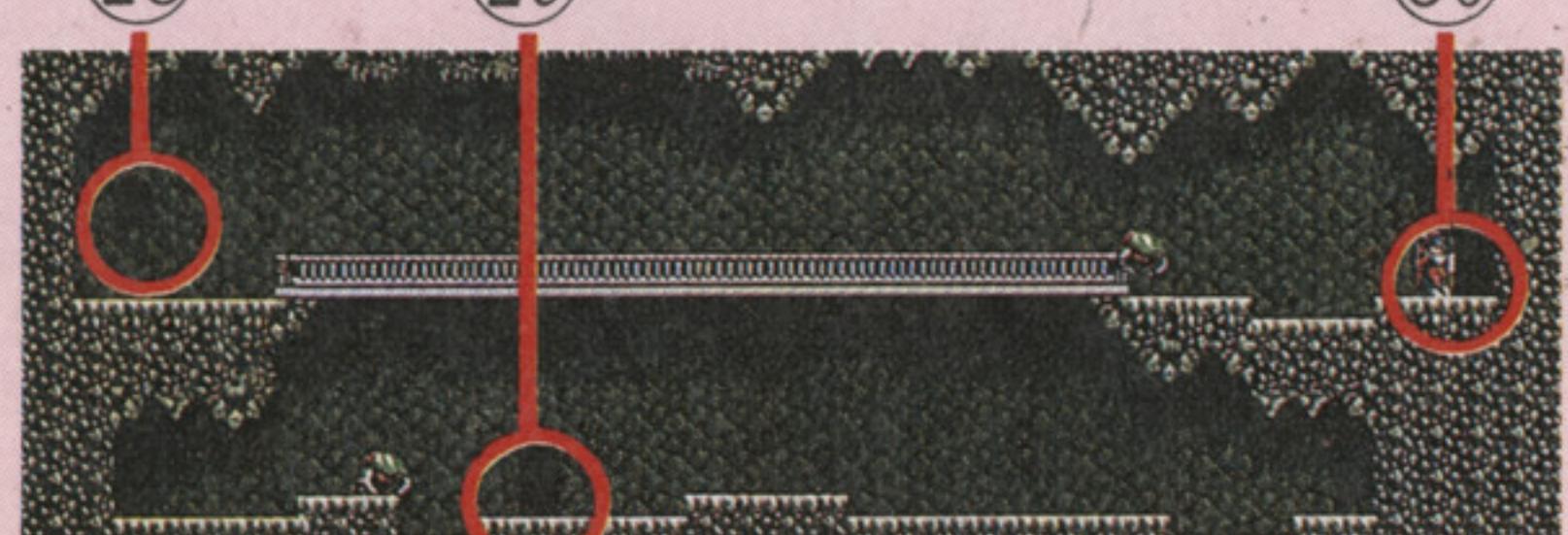
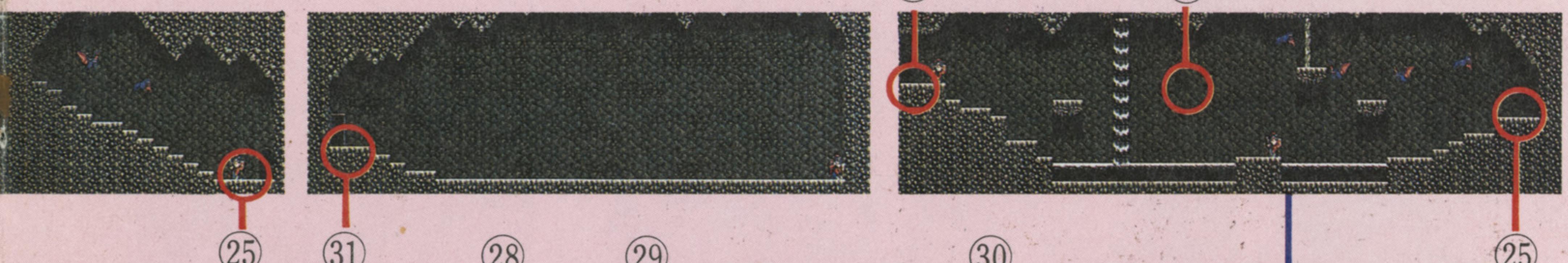
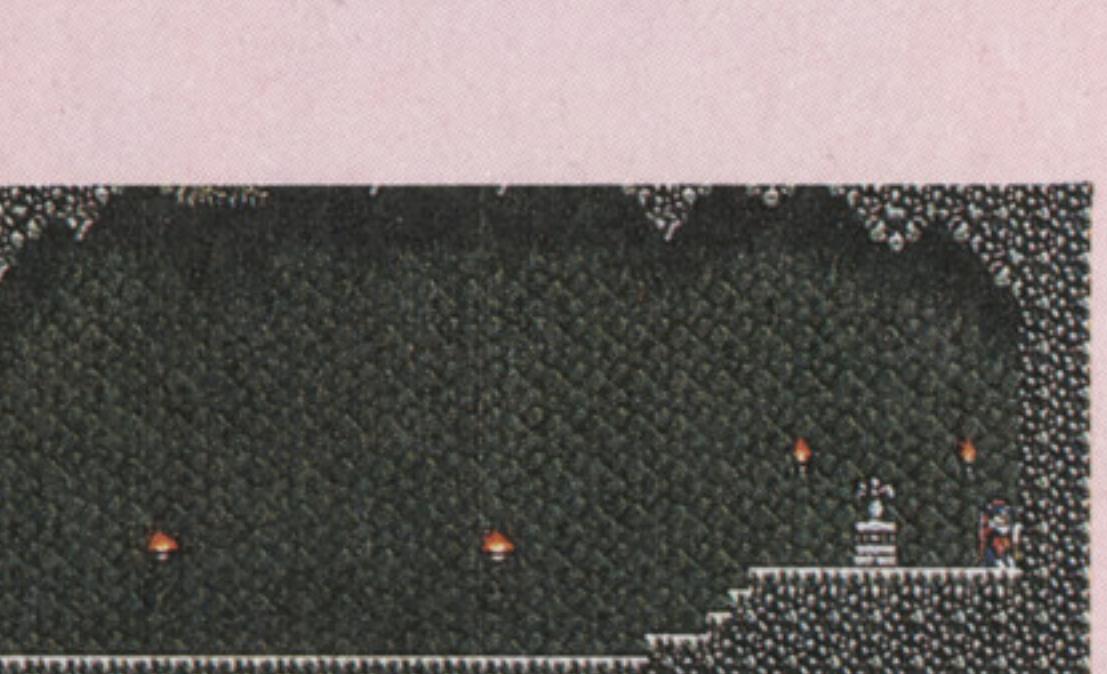
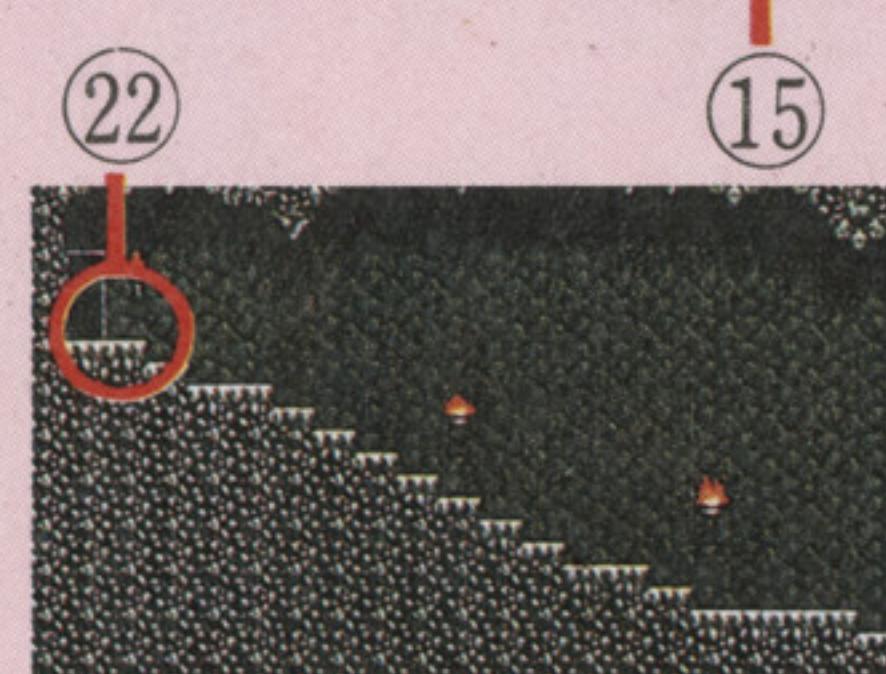
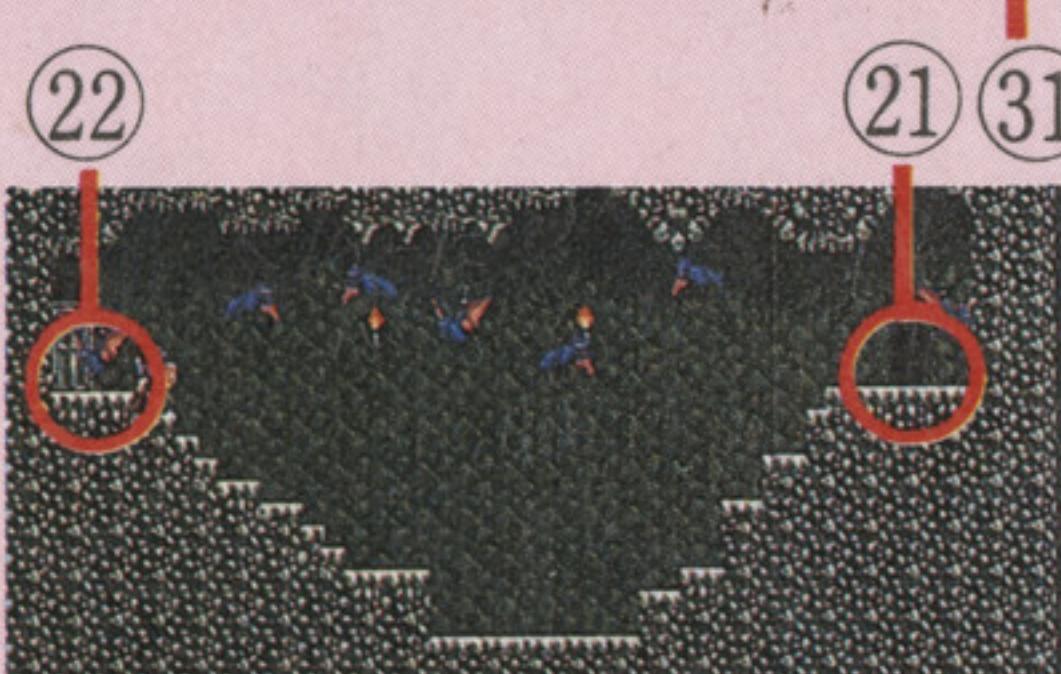
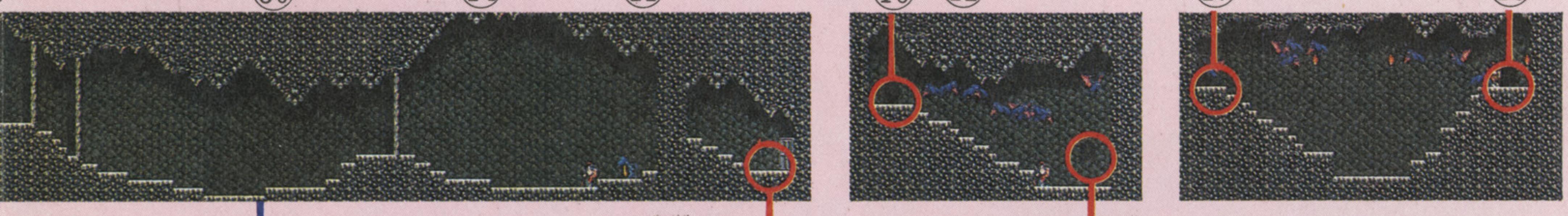
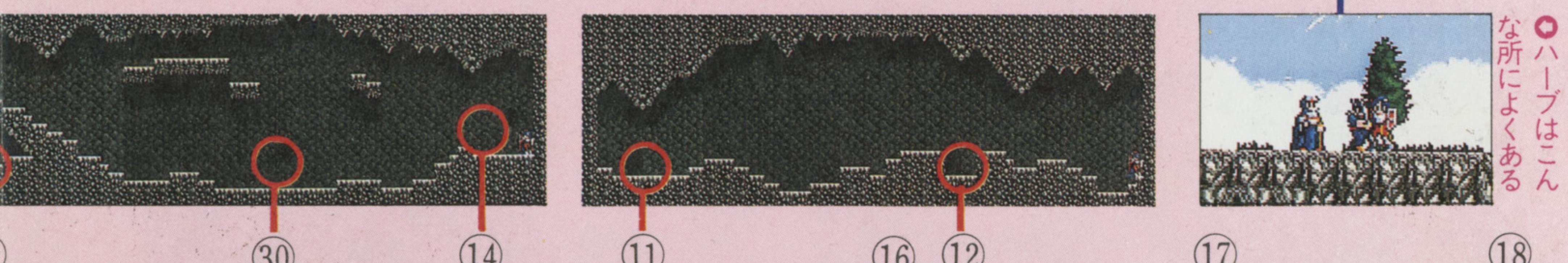
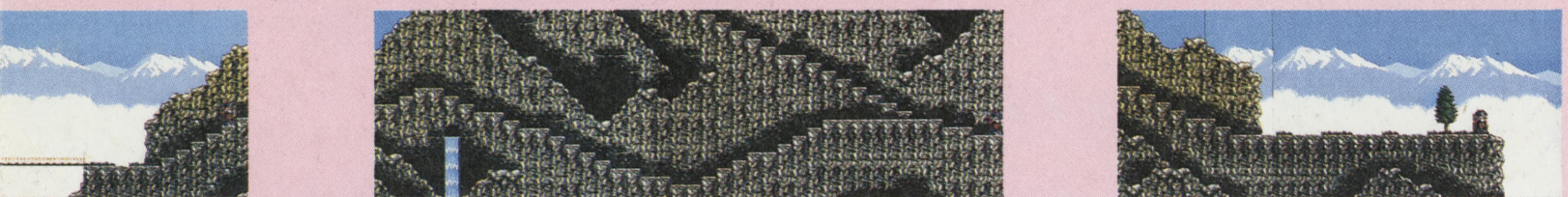
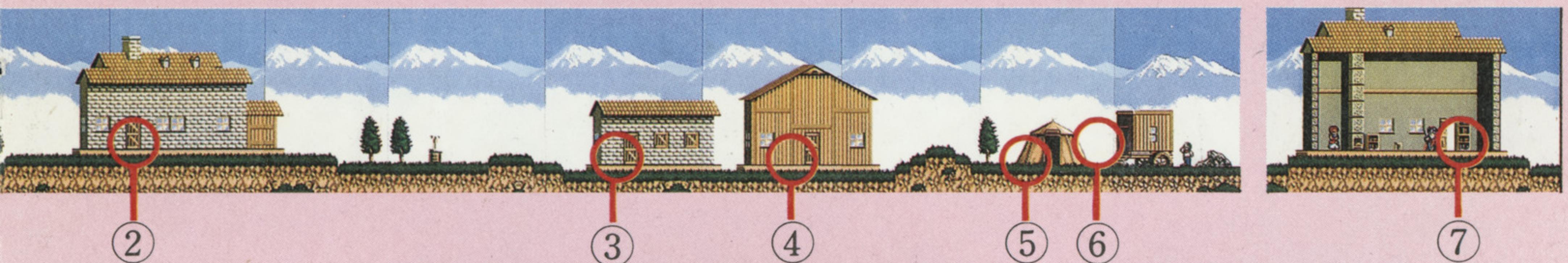
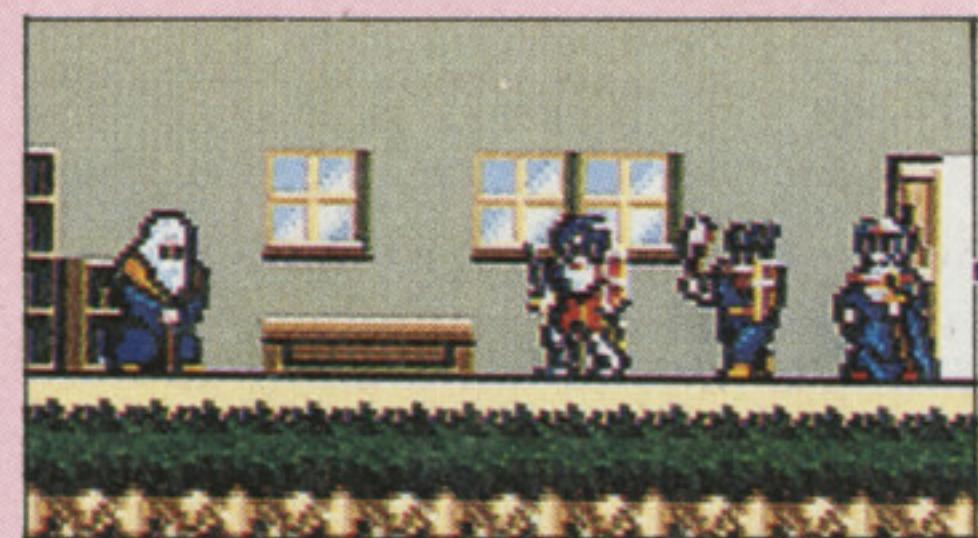
⑰



⑲



●何度も話しかけないとダメ



天空の滝

冒険の目的…ペンタウア周辺に、黒く厚い雲がたちこめ、地上には光がささなくなった。予言者ヤンがこのことを予言していたが、誰もそのときは信じなかった。ペンタウアの空から雲を追い払い、光を取り戻せ！

かなり、行動範囲の広いシナリオである。空の上から地の底まで駆け回らなければならない。しかも、何度も往復を繰り返さなければ、クリアすることはできないのだ。くじけず歩くこと

が大切。特に、後半の金鉱は非常にややこしいつながり方をしているので、慣れるまでは大変だろう。モンスターも強力になってきている。低レベルのパーティでは、全滅しかねない。

クリアに必要なアイテム



つるはし	金の歯車
鉱山を掘るために使うつるはしだ	金で作られていない、非常に小さい歯車
金のかけら	大理石の壺
今なら、けつなるだらう	大理石でできつたツボ。フタつきだ

登場モンスター

ハーピー

●鳥の翼と下半身を持つ



リーパー

●木が意志を持って動き出したモンスター



クラウドフリイ

●天空で出現する、ノミのようなモンスター



●巨大なカタツムリのモンスター。毒を持つ



ジャイアントスネイル



グリフォン



●頭はワシ、体はライオン
●牙は鋭いが、毒は持っていない

シナリオナンバー	3
シナリオレベル	2
シナリオ参加人数	4
難易度	1 2 3 4 5

ワンポイントアドバイス

その1 ある職業のキャラが必要

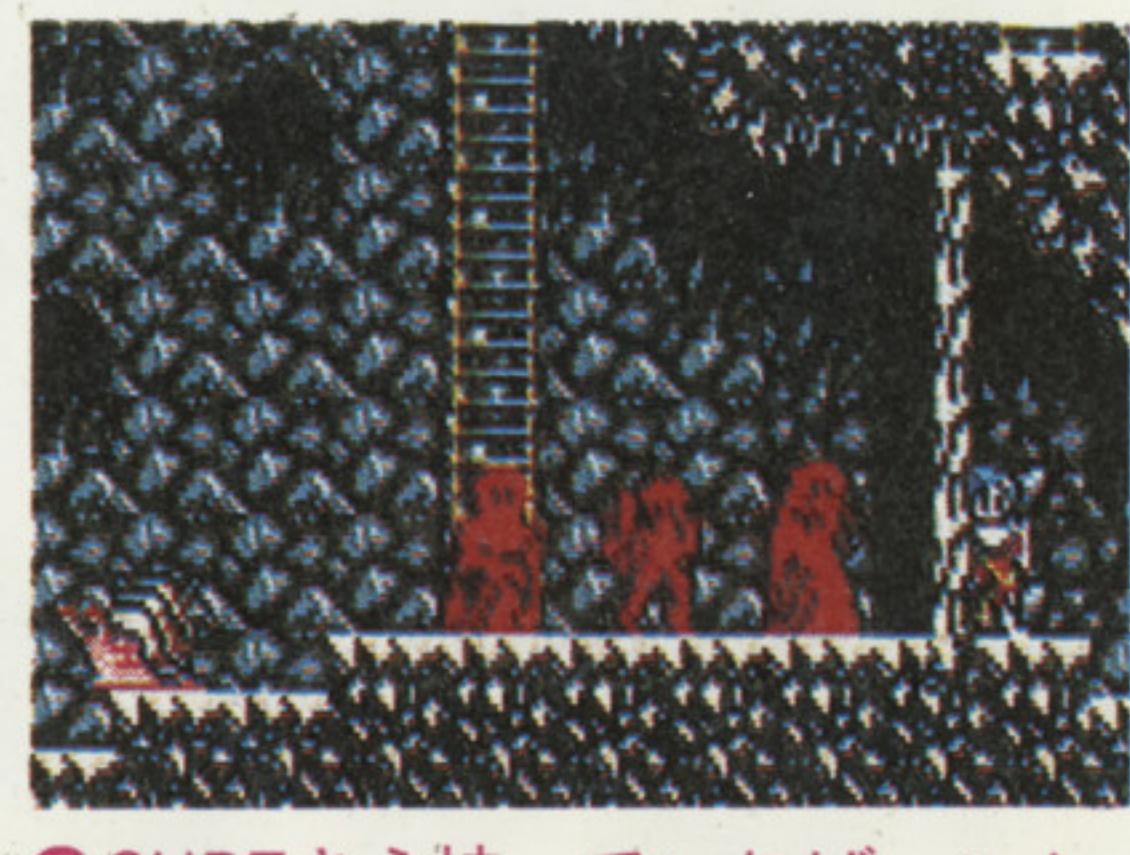
パソコン版でもあつたが、実はこのシナリオ、ある職業のキャラクターがパーティにいないと、クリアは絶対に不可能なのだ。そのキャラが必要なときは、パーティの先頭に立たせよう。

たんごうみ	や
モテル	や
つらぐ	り
どるぼう	き
コック	り
やくさいし	ほん
そうちよ	うき
スマ	かりゅう

一度プレイしてみれば、どんな職に就かないといけないか分かる

その2 CUREの魔法を持っていく

ジャイアントスネイルに触ると、毒を受けてしまう。注意して攻撃すれば毒は受けないが、やはり用心のため解毒魔法のCUREは用意しておこう。パーティの誰かが持つていればOK。



CUREさえ持つていれば、こんな目にあうことはないのだ

厚く立ち込める暗雲を吹き払え！

ファルコン号で天空へ

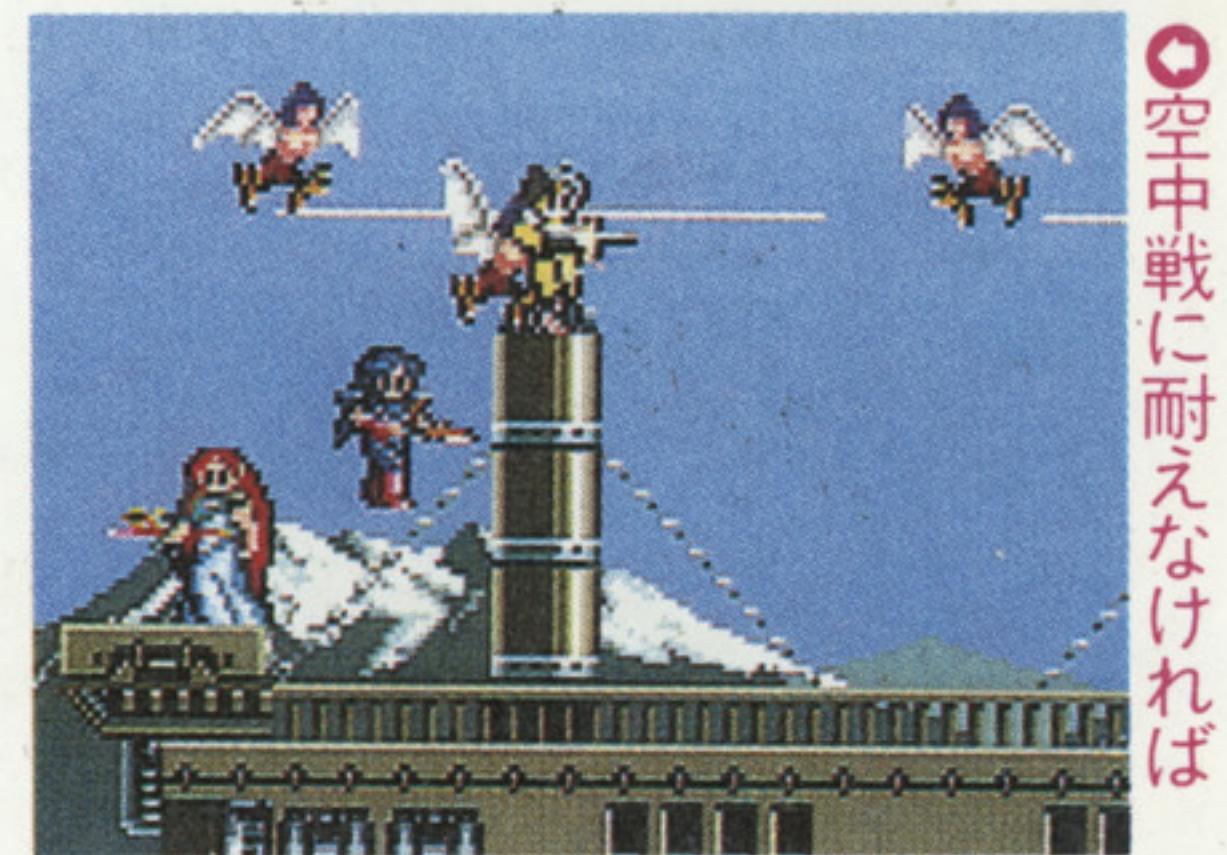
予言者のヤンを訪ねてやって来ると、1軒の家が目に入る。情報を仕入れようと立ち寄ってみたが、職人らしい男に追い返された。腕はいいようだが愛想



●とりあえず、ヤンの言葉に耳を傾けてみよう

は悪い。その先にヤンの家があった。話を聞くと、雲を生み出しているという天空の滝に異変が生じ、雲が止まらなくなったり。ヤンに依頼され、ヤンの建造した天驅ける船、ファルコン号に乗り込み、いざ天空へ。飛行中、ハーピーの襲撃を受けて苦戦するが、しばらく攻撃に耐えていると、天空の滝に到着する。本格的な調査開始だ。

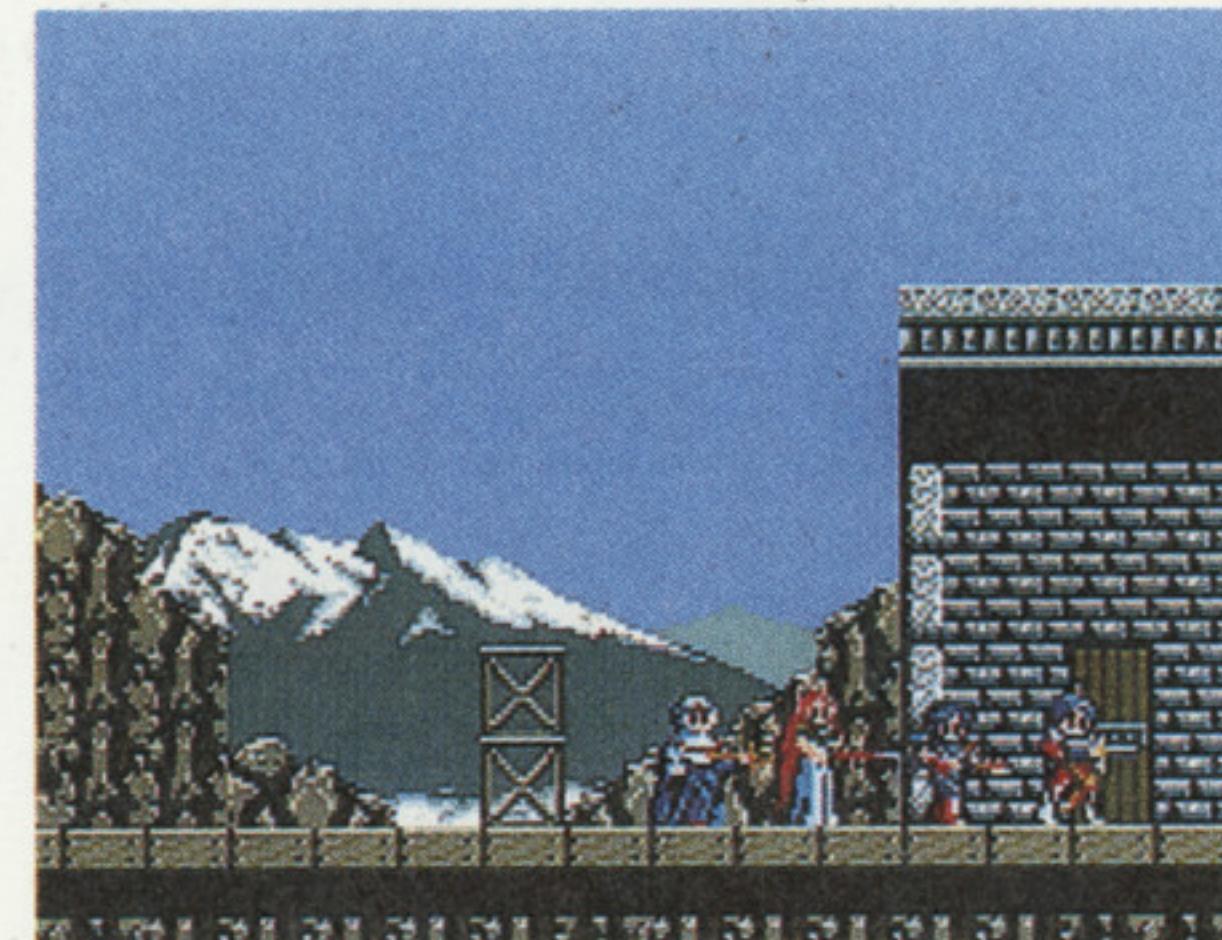
家の屋上に
号は、ヤンの
●ファルコン



●空中戦に耐えなければ

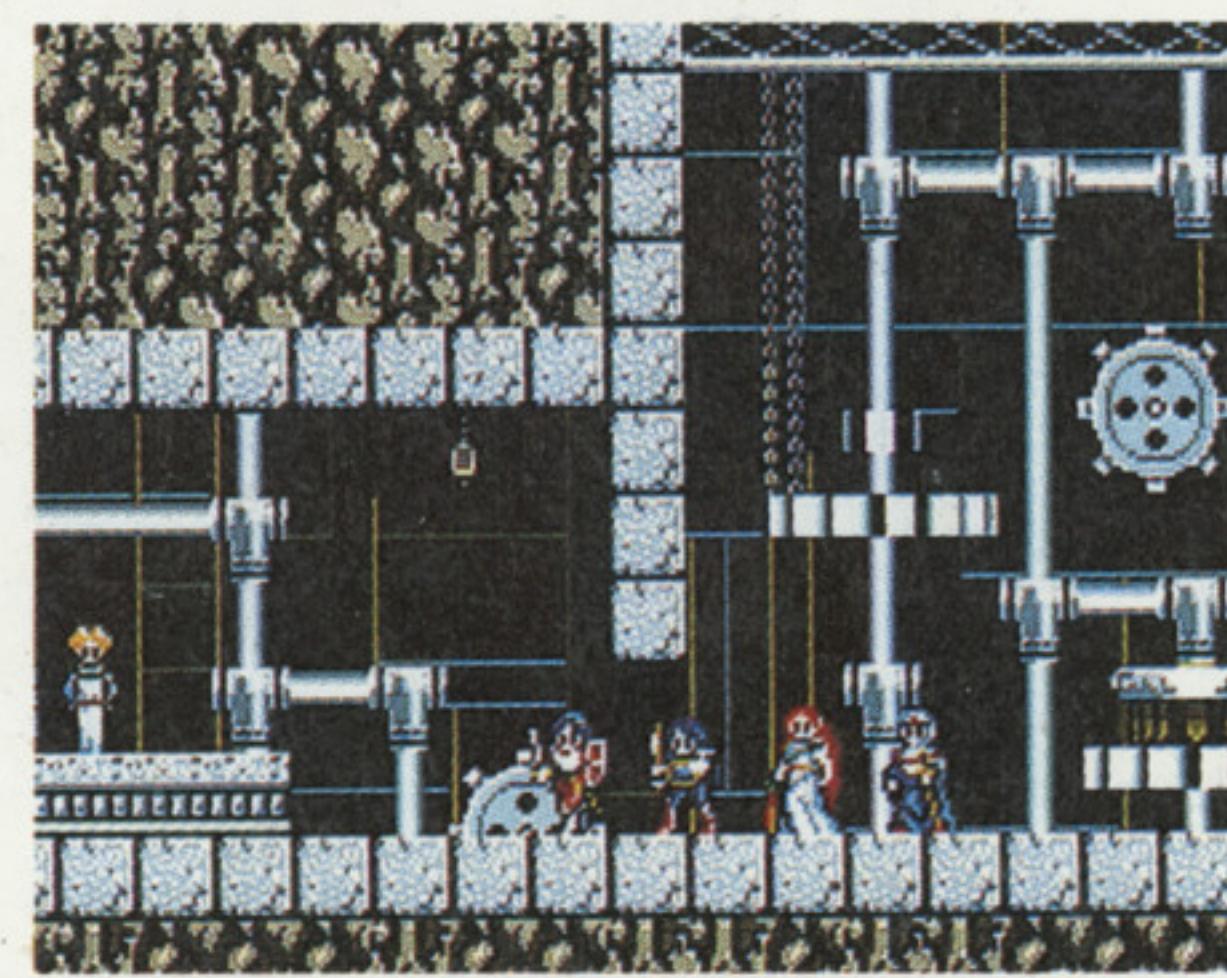
天空の滝の管理人

ファルコン号から降りると、目の前を巨大な滝が流れている。滝からは大量の雲が生まれ、ペントワの方角へと広がっていた。この滝が異常現象の原因であることは間違いない。ノミのように湧き出てくるモンスターを振り切り、滝の最上部へ登りつめると管理人の小屋があった。



●天空の滝の近くに管理小屋が…
神様に認められた人間が管理人になれる。何食って生きてるんだろう？

●小屋にはだれもいないようだが、よく調べるとミケロが現れる。小屋を壊した犯人が来たと思ったらしい



歯車を求め地上へ

初めは隠れていた天空の滝の管理人、ミケロ。彼によると、“嵐のようなやつ”が飛び込んできて、小屋でメチャクチャに暴れ回り、雲の流れを調節する機械を壊してしまったそうだ。そのとき、小さな金の歯車が1つ、地上へ転がり落ちてしまい、調節機械が修理できないという。



金の歯車を見つけなければ、雲の流れを止めることはできない。神様に天空の滝の管理人をクビにされる、とミケロに泣きつかれ歯車を探しに再び地上へ。



●地上に落ちた歯車を探すため、すごすごと地上へ戻るソーサリアン。帰りはハーピーが現れないで楽だ

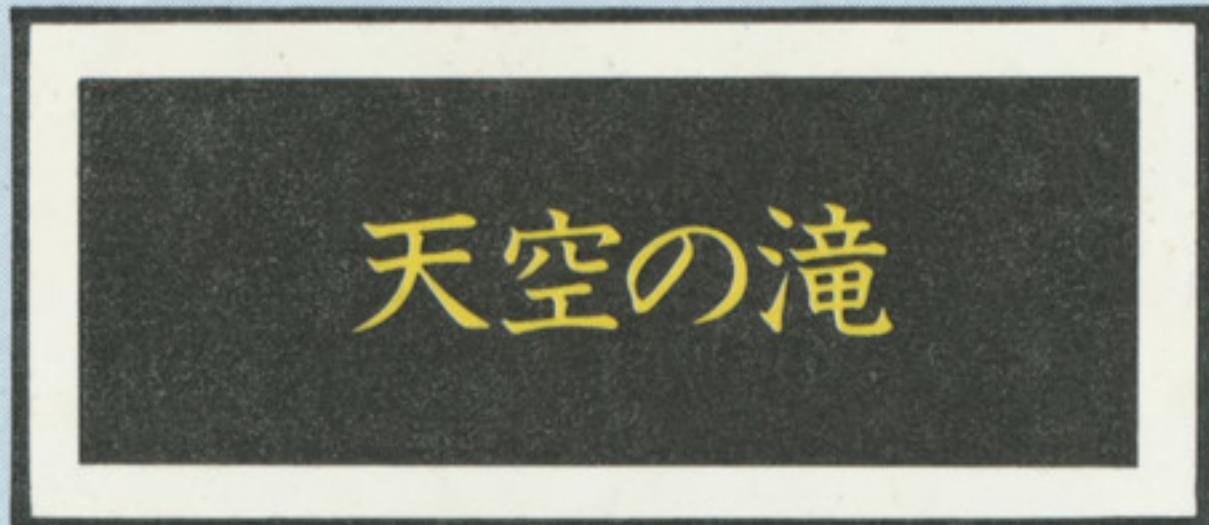
タルタル村へ急げ

地上へ降り立ったら、さっそくヤンに相談してみよう。彼の計算によると、天空の滝の真下にあるのはタルタル村とでた。タルタル村へ急行したいところ

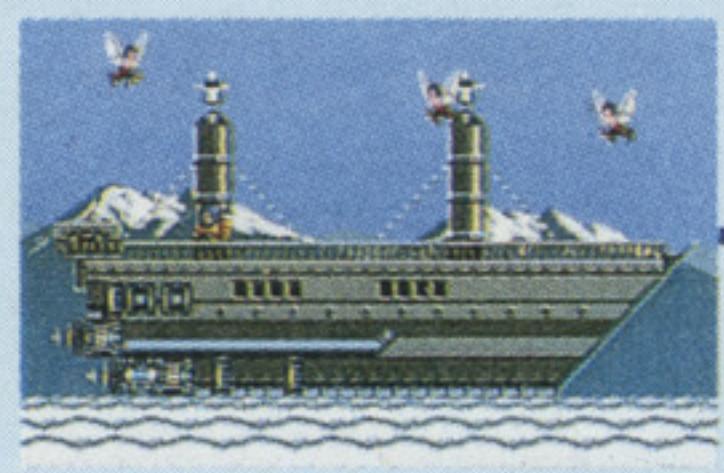
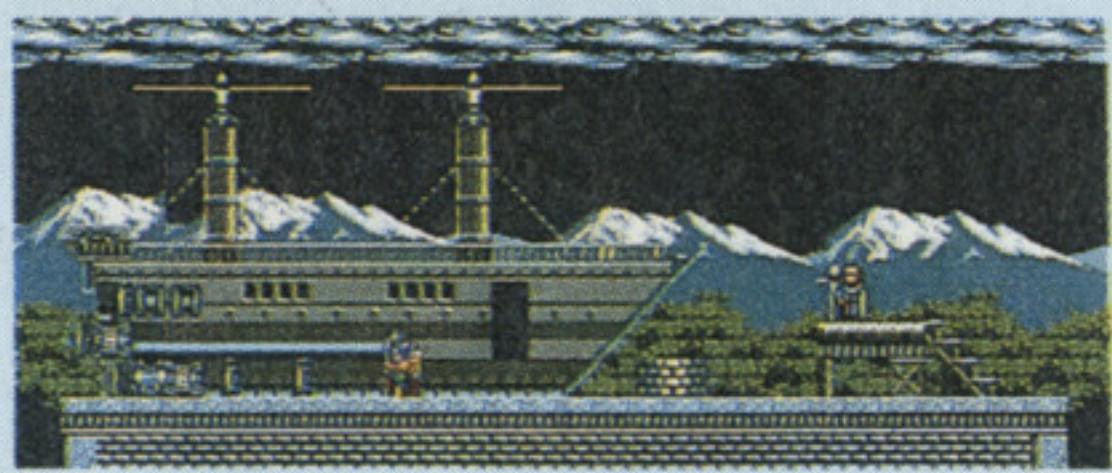
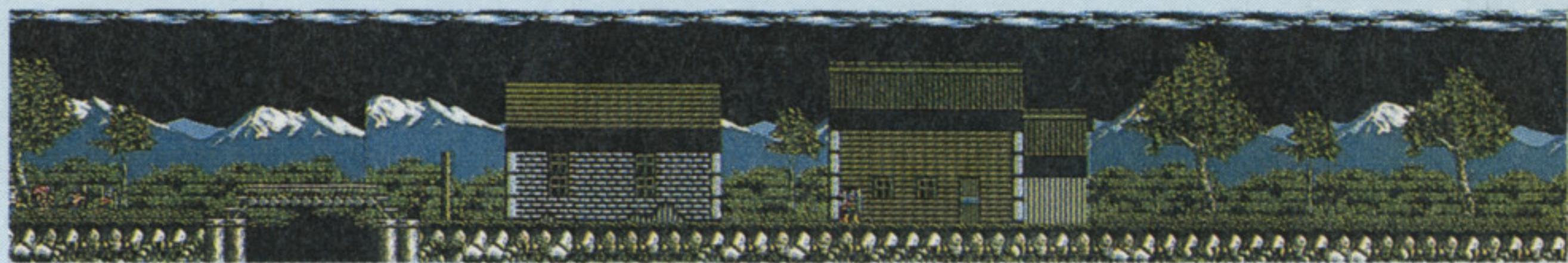
だが、途中の山道には人食いトロールが出没するという。トロールごとに後れを取るソーサリアンではないが、注意するにこしたことはない。一刻も早く、タルタル村へ急がなければ。



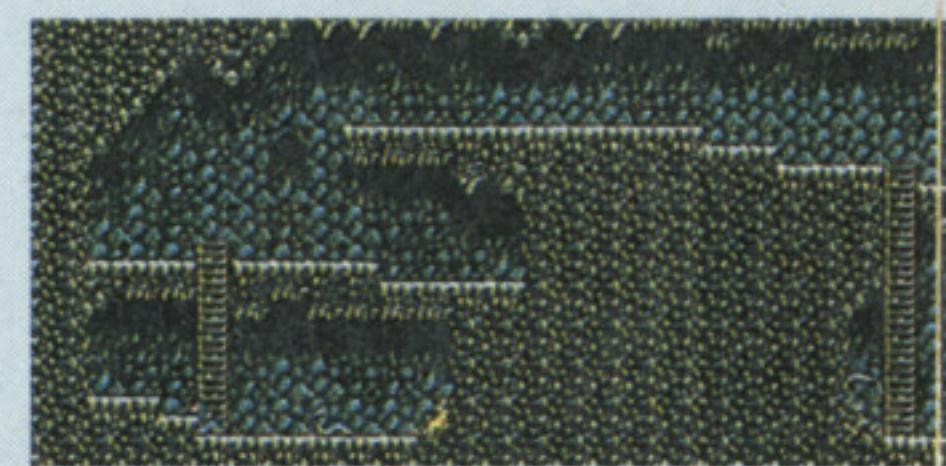
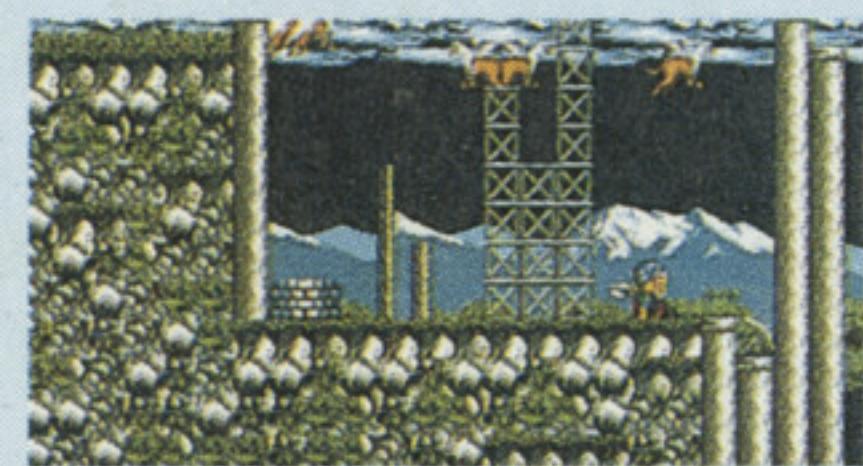
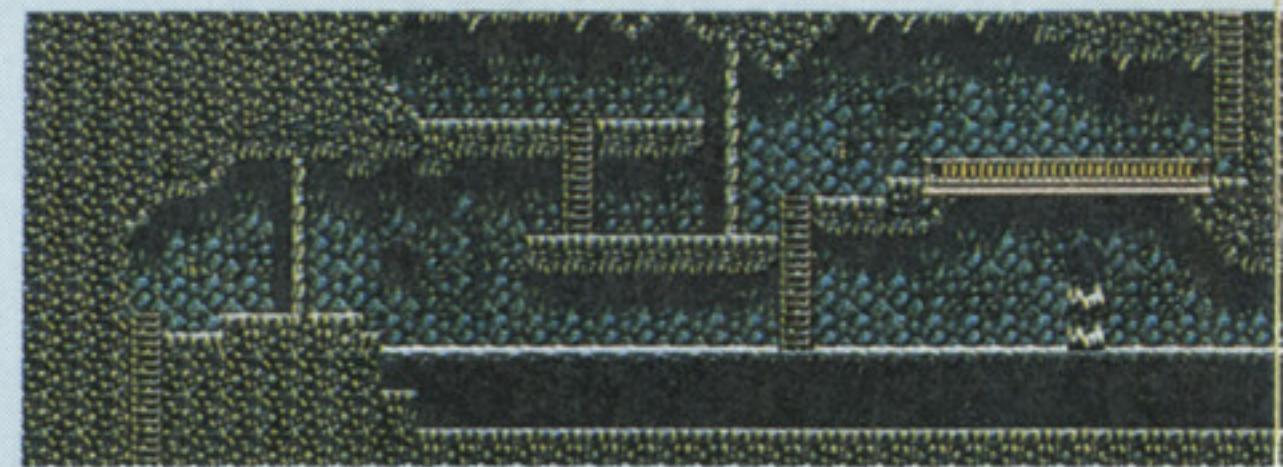
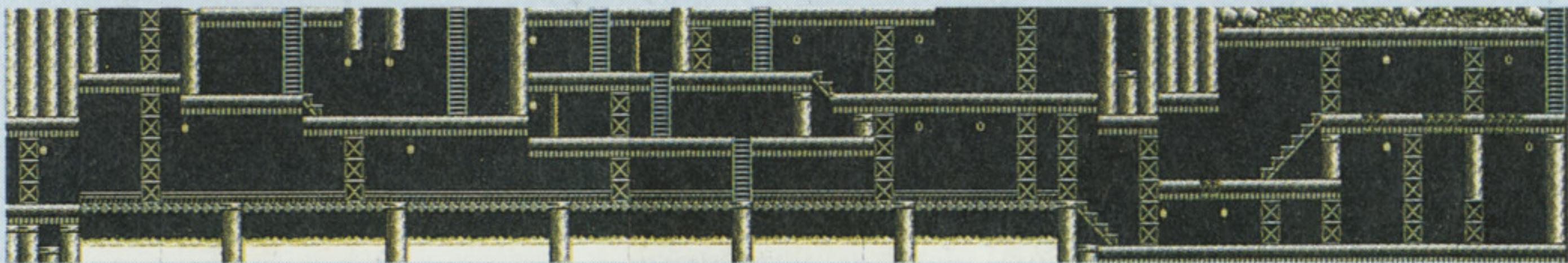
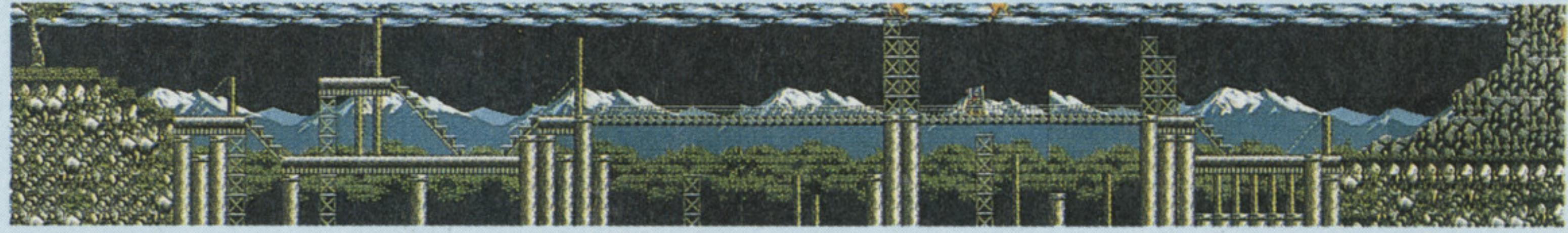
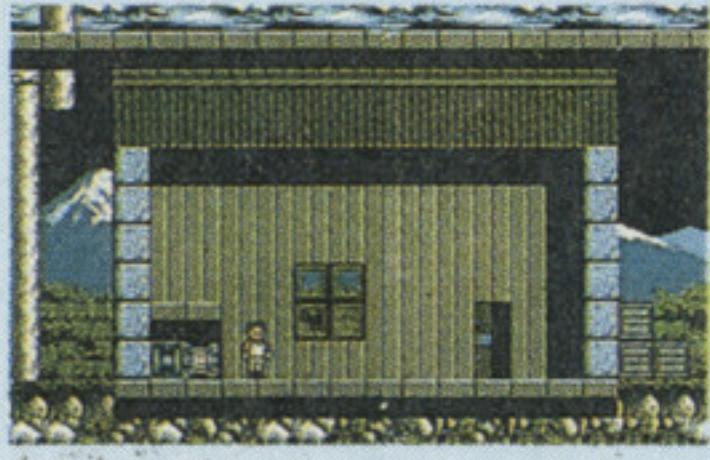
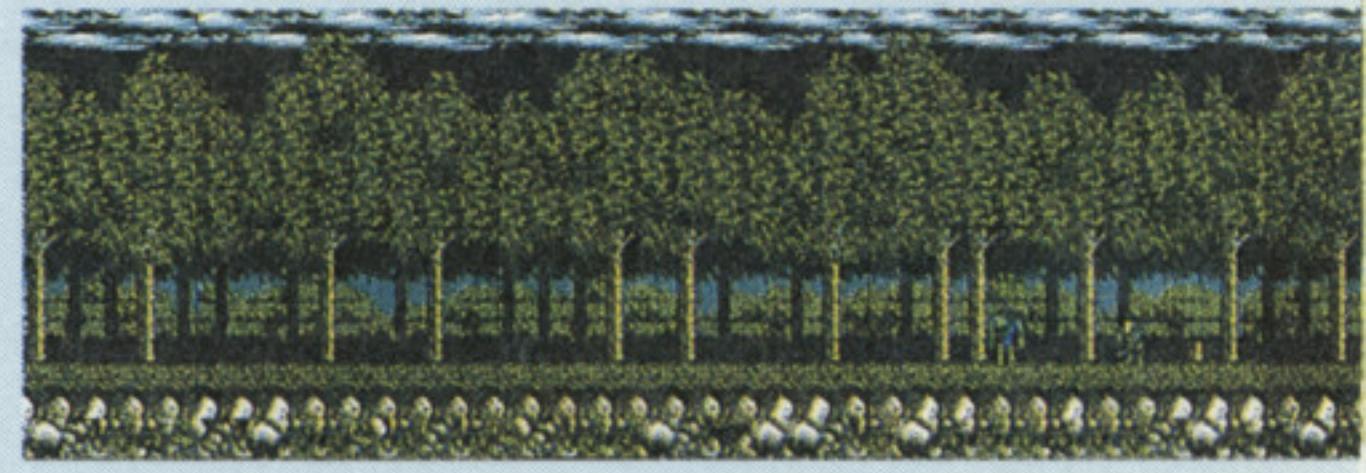
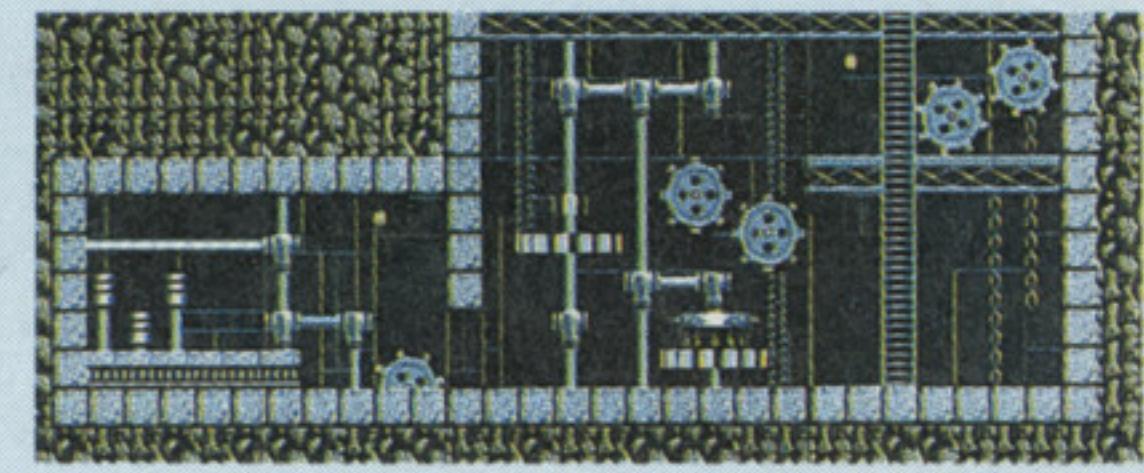
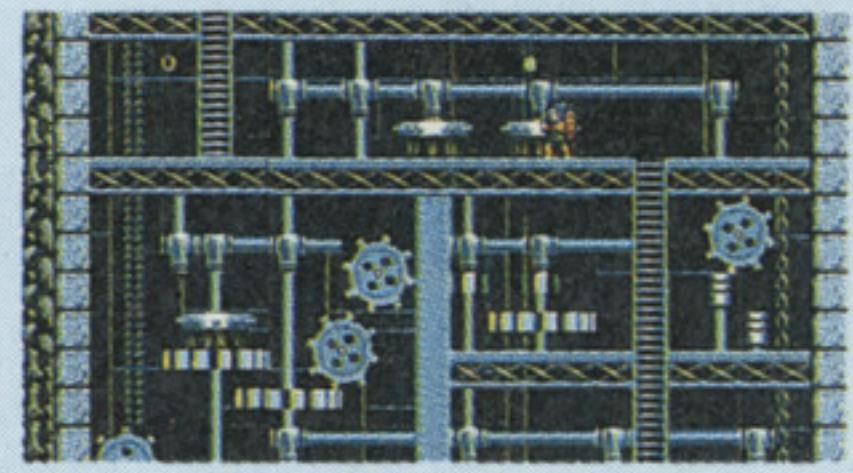
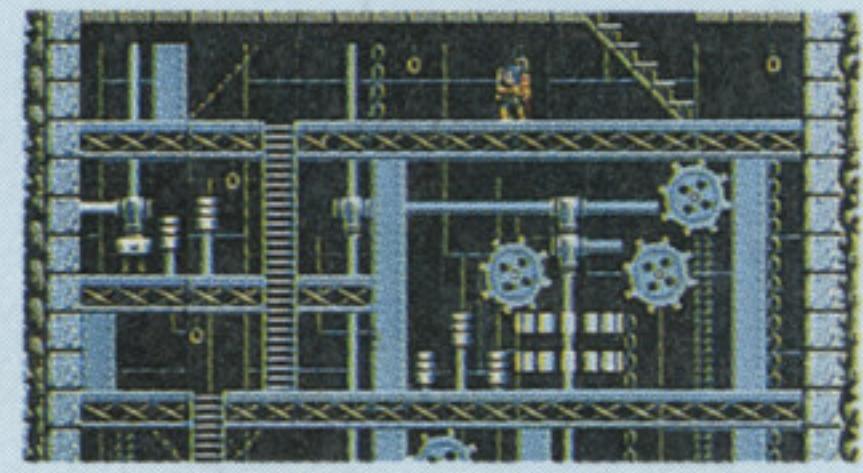
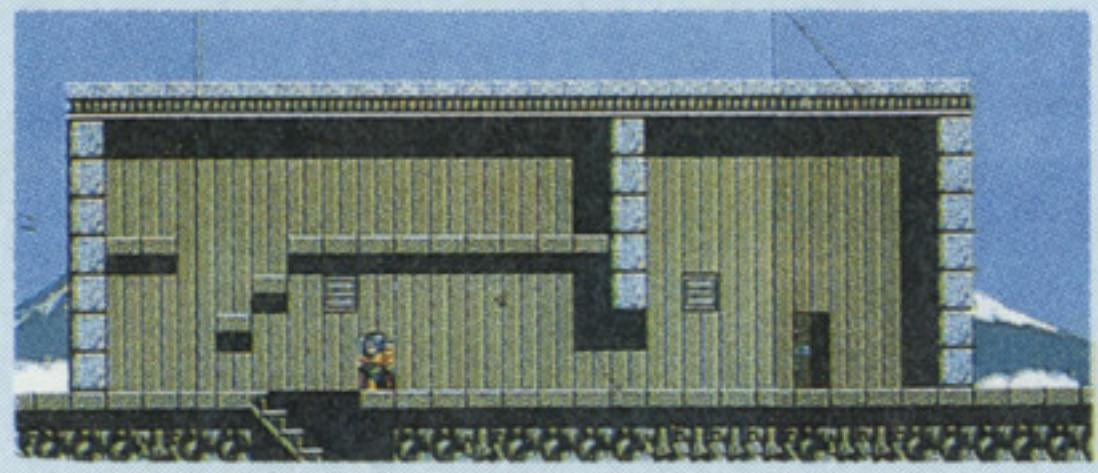
●トロールが出た！ どうする？

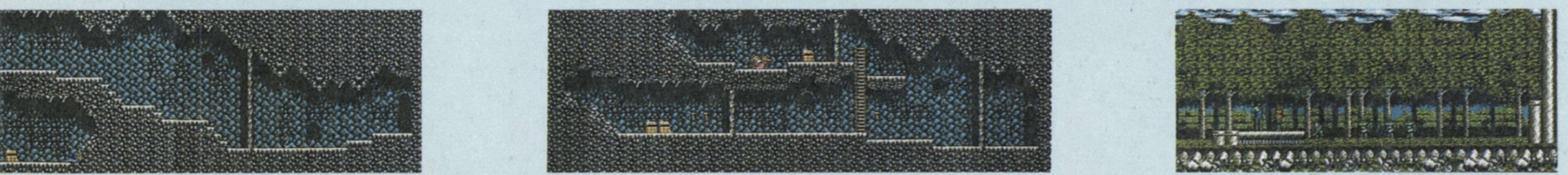
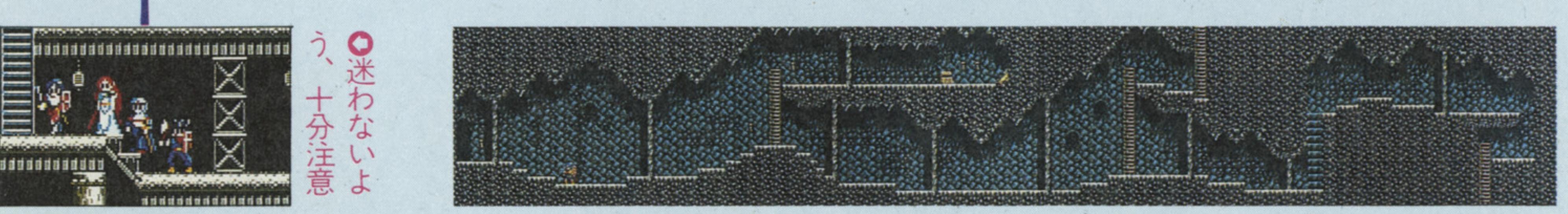
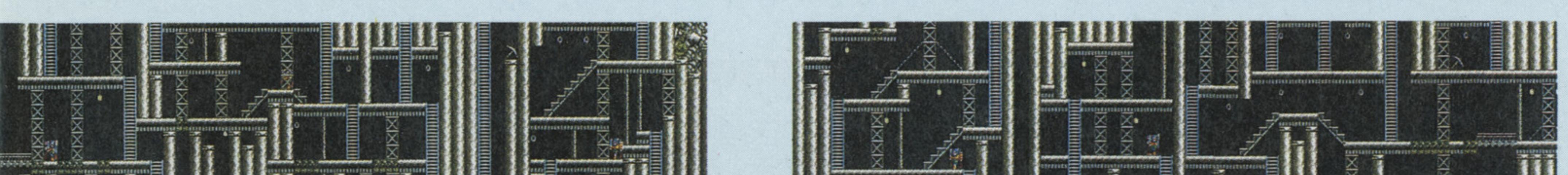
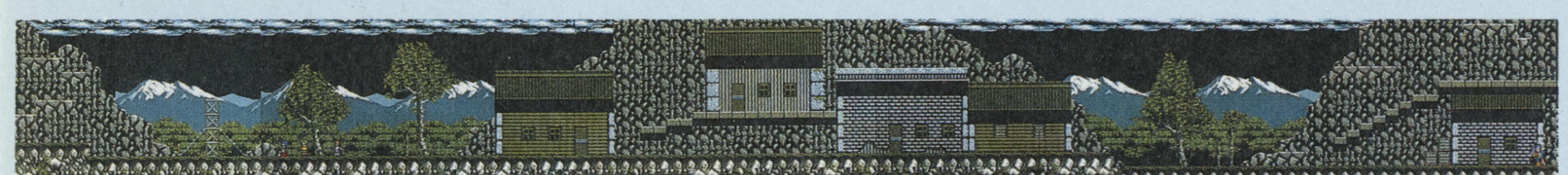
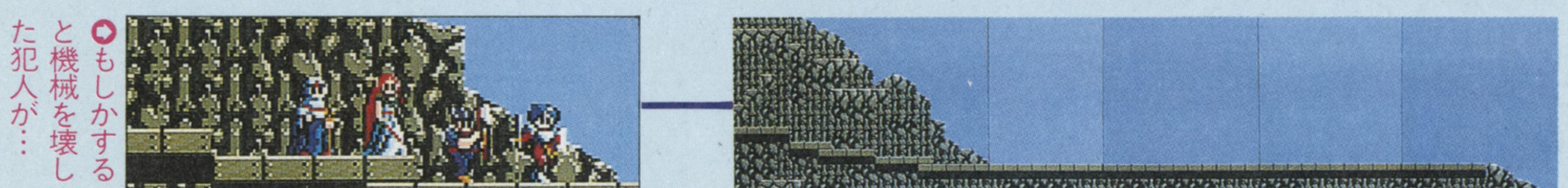
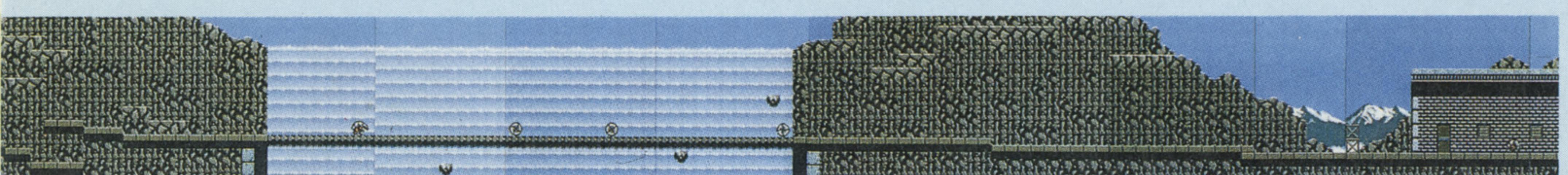
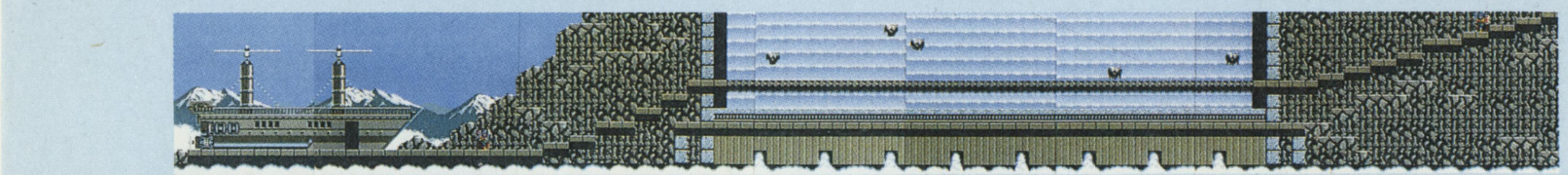


START



●初めての空
中戦。気合を
入れよう





マップのつながりは自分で書きこもう

チャイニーズ・メディスン

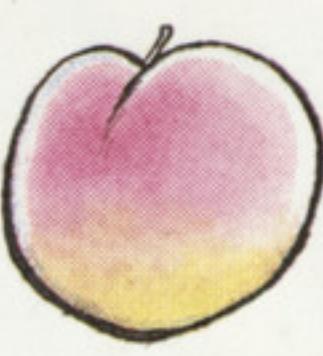
冒険の目的…漢方の国、中国。そこには素晴らしい効果を持つ、若返りの薬があるという。薬を求め、はるばる中国へと渡ったソーサリアン。中国でも有名な薬の産地、スーホアの町を訪れたのだが…。

シナリオナンバー	4
シナリオレベル	2
シナリオ参加人数	3
難易度	1 2 3 4 5

中国である。若返りの薬が欲しいという、私利私欲のために遠路はるばるやって来たソーサリアン。背景も目的も、ソーサリアンらしからぬシナリオでおもしろい。このシナリオにも、

当然ダンジョンは存在するが、他のシナリオのように重要ではなく、通路のようなものだ。ダンジョンで苦しむことは少ないが、かわりに会話が大切になる。情報収集で苦しむことに。

クリアに必要なアイテム

レイシ	水蜜桃	消える薬
		
ハツカ	羽衣	サルノコシカケ
		
南京豆	シソ	若返りの薬
		

登場モンスター



ワンポイントアドバイス

何か起きたらおじいさんの所へ

リンリンのおじいさんはワンフーの達人で、かなり偉い人だそう。なんでもよく知っているので、ことあるごとに、通つてみよう。頼りになる。シナリオ1のウェッジのような存在だ。



● 各シナリオには、だいたい物知りキャラが1人いる。ここでは彼

その2 タイガーロードは素直に強い

竹林で現れるタイガーロードは、攻撃力、防御力ともに高くはつきりといって強い。かなり強力な魔法をぶつけても、一撃で倒すことは難しい。シナリオ4での、要注意モンスターだ。



● 逃げようと思っても、しつこく追いかけてくるのがつらいところ

若返りの薬を求め中国へやって来たが…

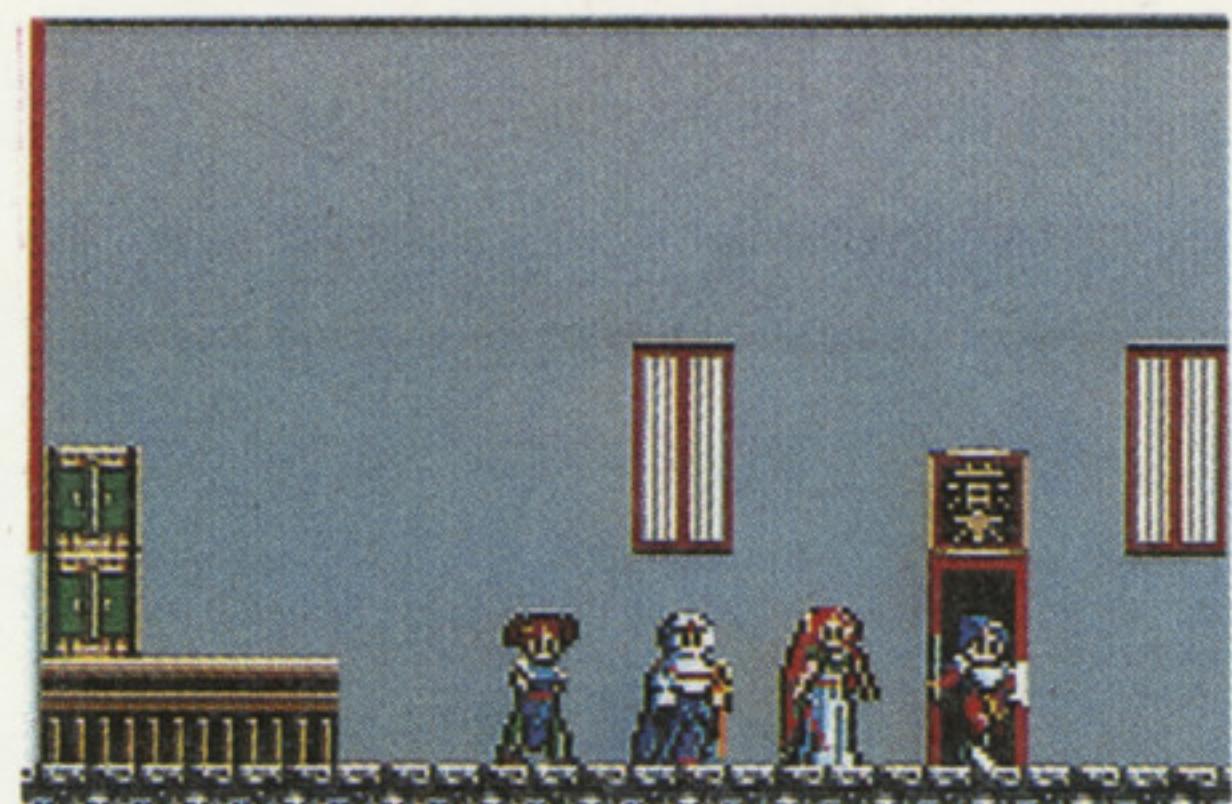
リンリンが仲間に

中国でも有名な薬の産地、スーホア。村人はどうも協力的でない。薬屋の娘、リンリンに頼まれ、町を荒らしているサルを退治すると、リンリンが仲間になってくれる。よそ者を嫌う村人も、これで協力してくれる。



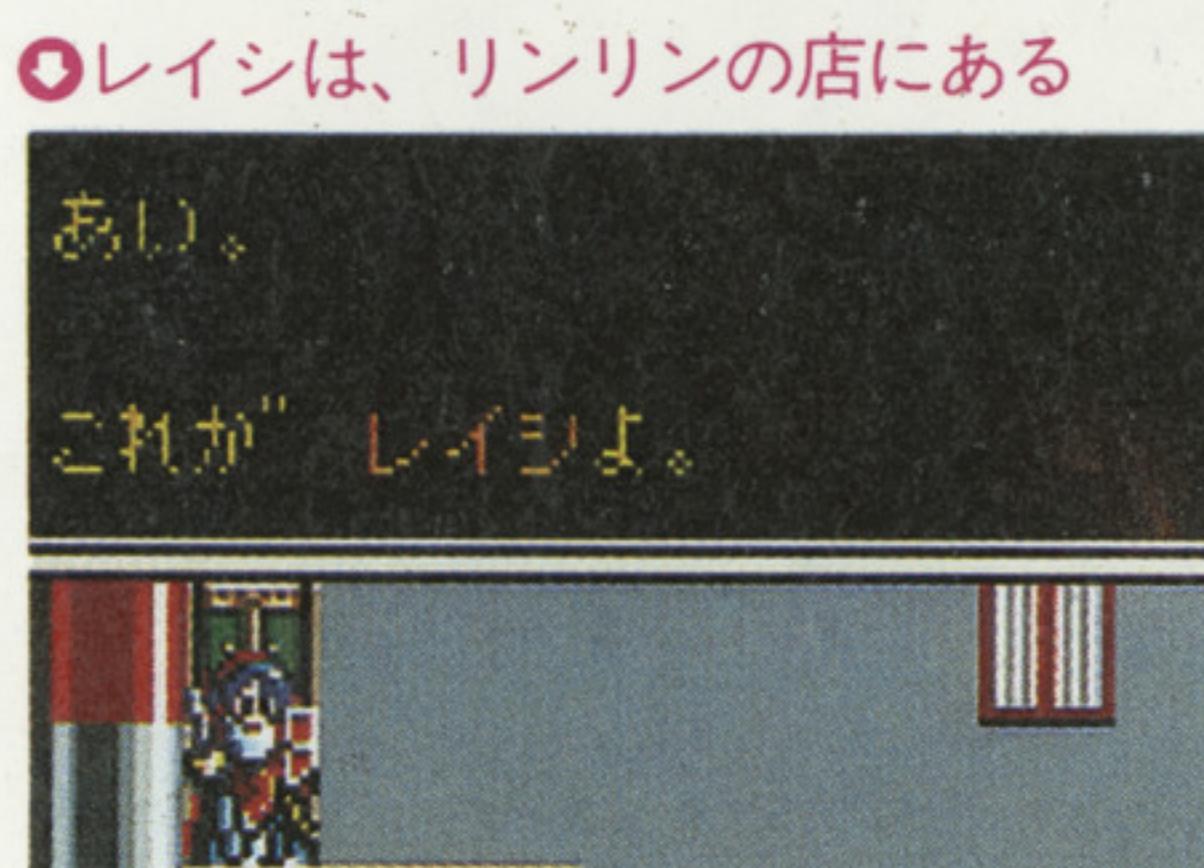
●ウジャウジャいるサルを退治だ

○薬屋の娘さん、リンリンちゃんが仲間になる。クンフーを使うのだ



薬の材料は3つ

3つの材料をそろえれば、リンリンのおじいさんが若返りの薬を調合してくれる。レイシとハッカの2つはスーホアで手に入るが、サルノコシカケは隣村で聞かないと分からぬそうだ。



●レイシは、リンリンの店にある

わたしの「たのみだ」といって
きんじょまわるといいアル。



●リンリンのおじいさんの頼みだと
いえば、店の人も協力してくれる

1つはハオルン村に

リンリンに案内されて分かった抜け道を通り、迷わないように注意しながら、ハエでいっぱいの地下道を進む。やっと着いたハオルン村でサルノコシカケの情報が得られるはずだったが。



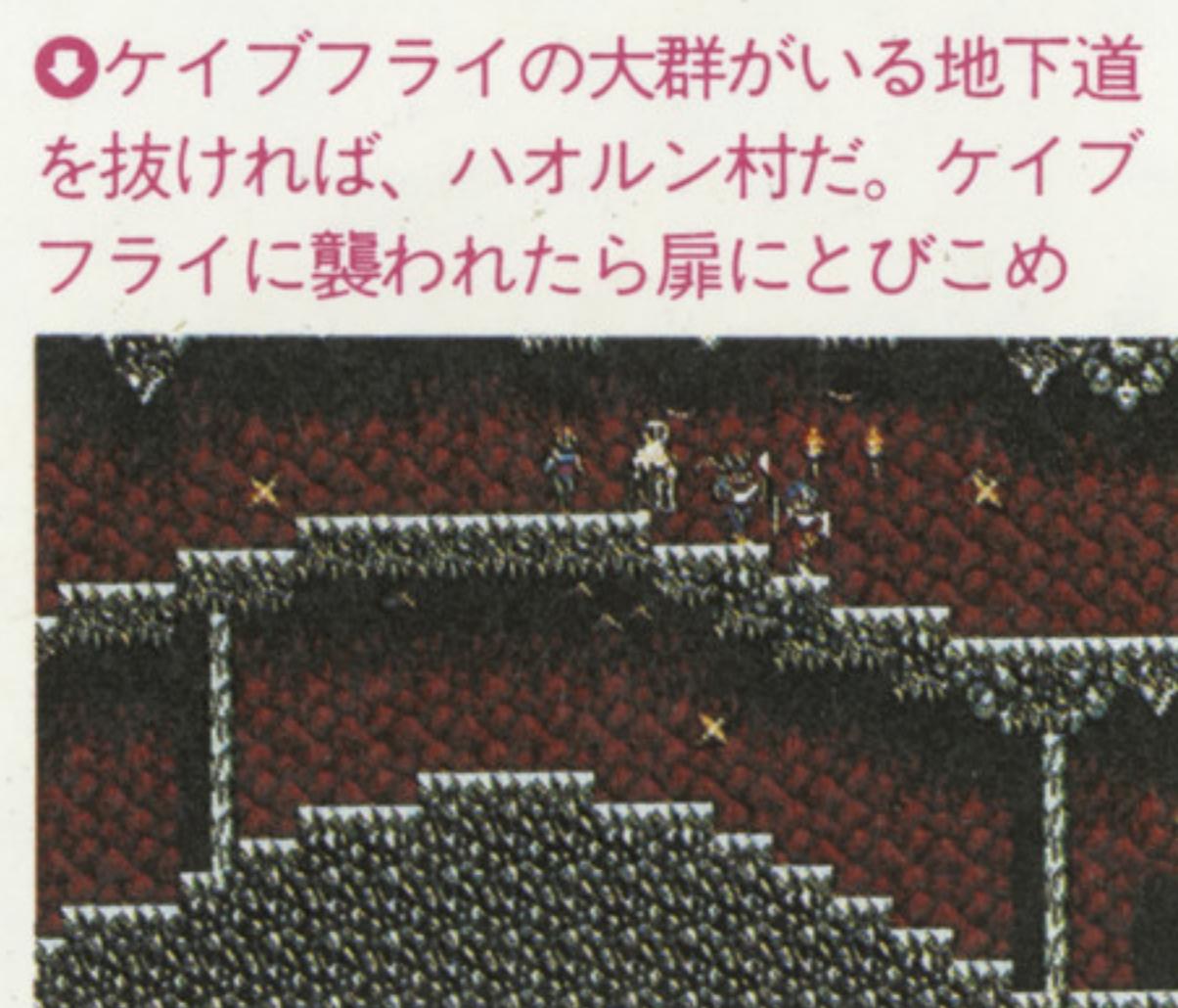
●こんな所に地下道への入口があつた。教えてもらわないと分からない



●ここが「ちかど」への「りく」ち
のこと。

ハオルン村の異変

どうもおかしい。ハオルン村の人達の様子が変だ。何もせずに家の中で寝転んでいるだけで、すっかり怠け者になってしまっている。これでは、サルノコシカケ探しどころではない。村人を助けることが先決だ。



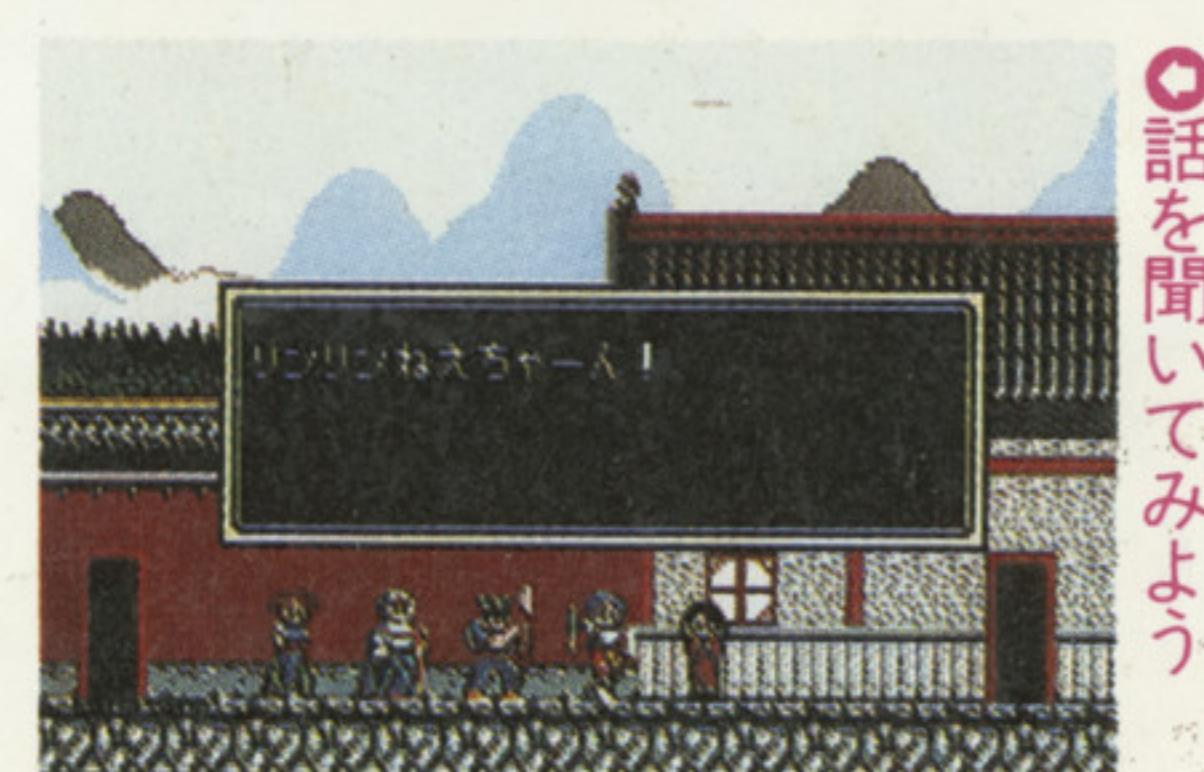
なまけものめ



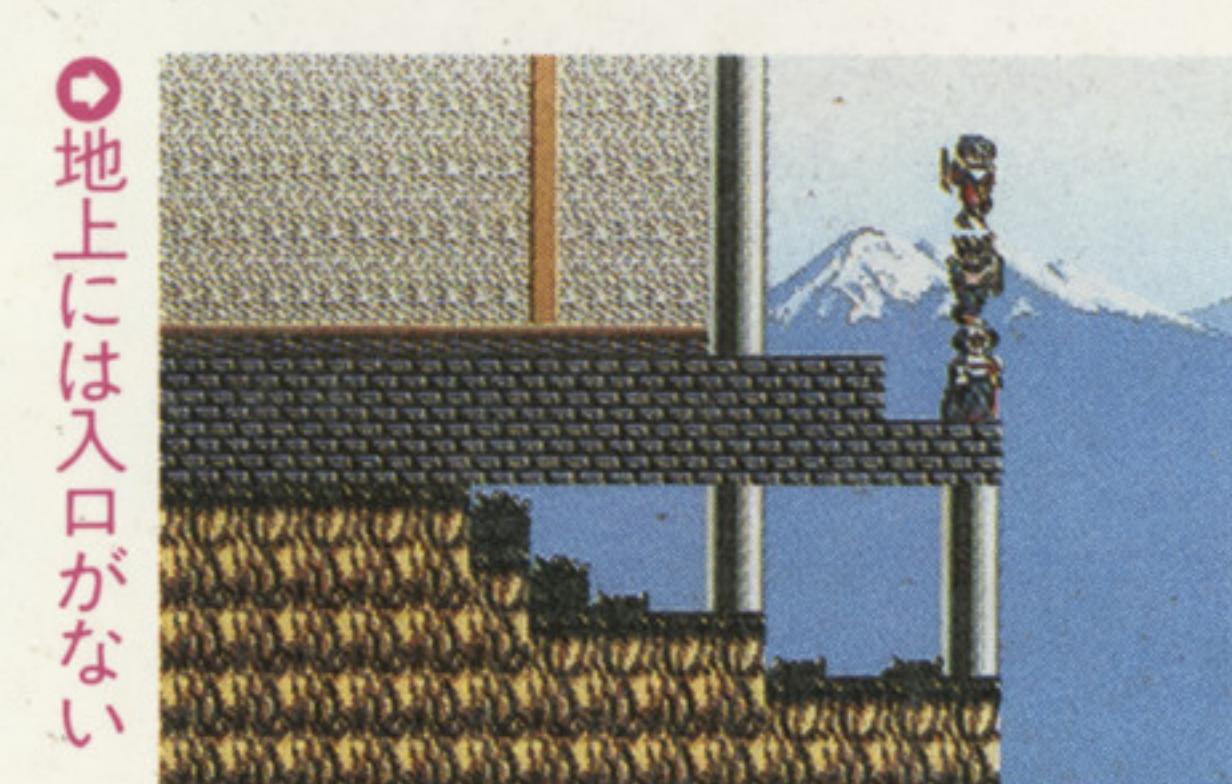
●すっかりフヌケだ。しっかりせい

異変の原因は?

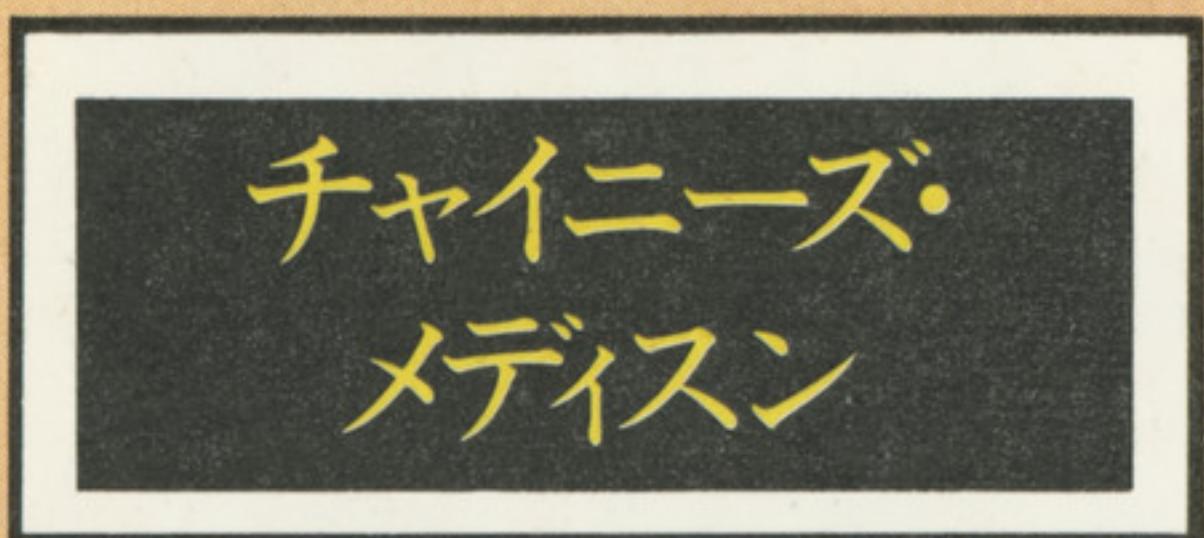
リンリンのいとこであるミンミンだけは無事だった。事情を聞くと、仙人にもらった薬を飲んでフヌケになったという。とにかく、仙人に会わなければ。



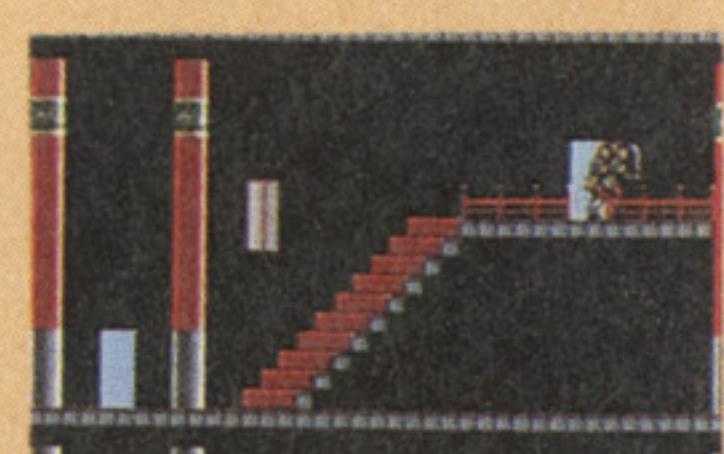
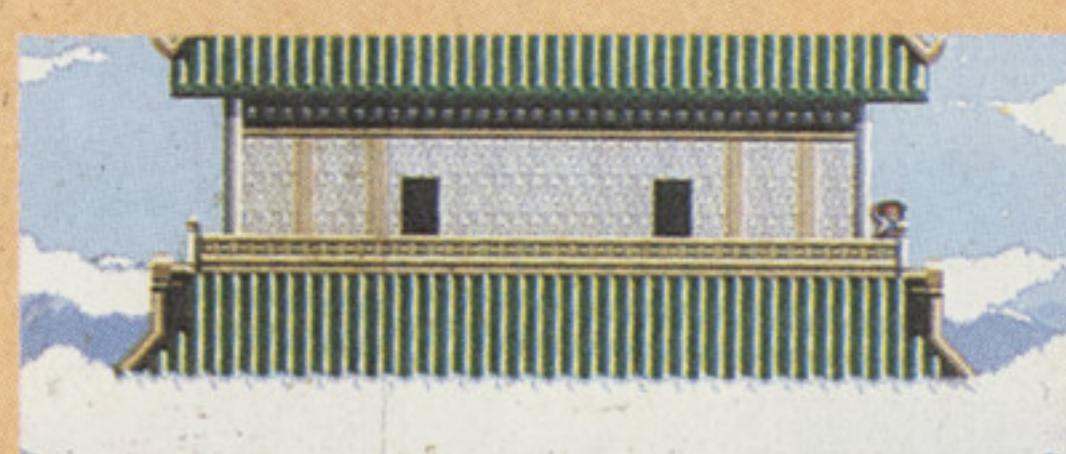
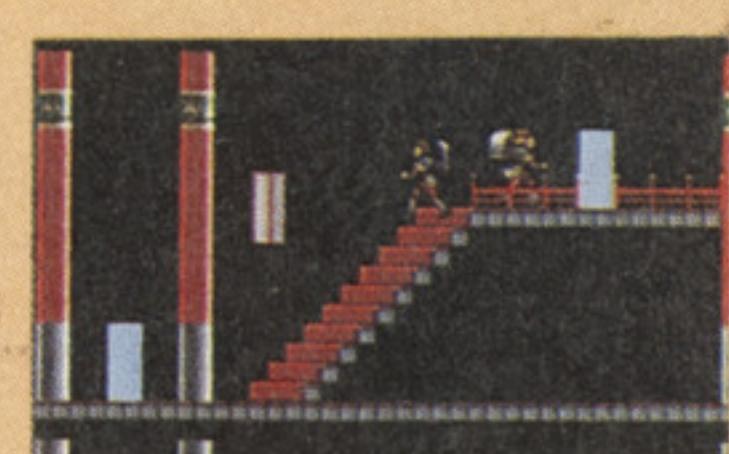
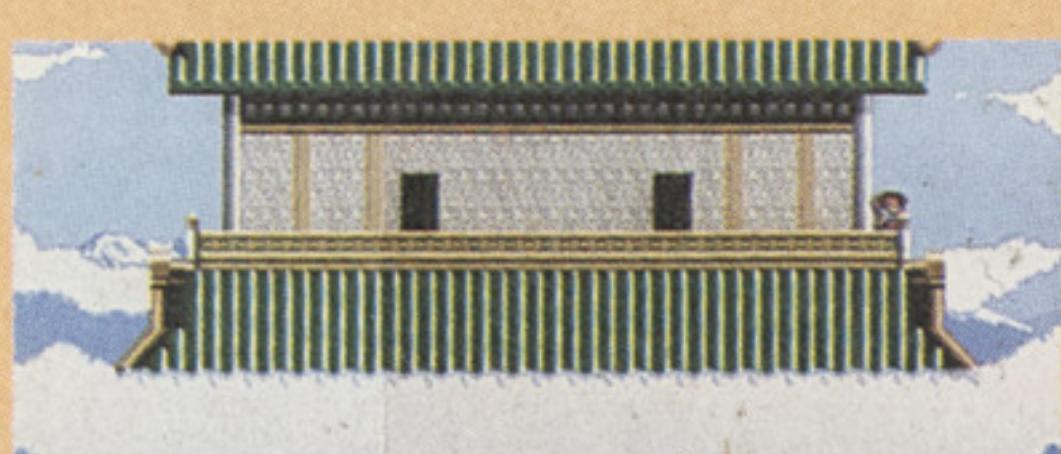
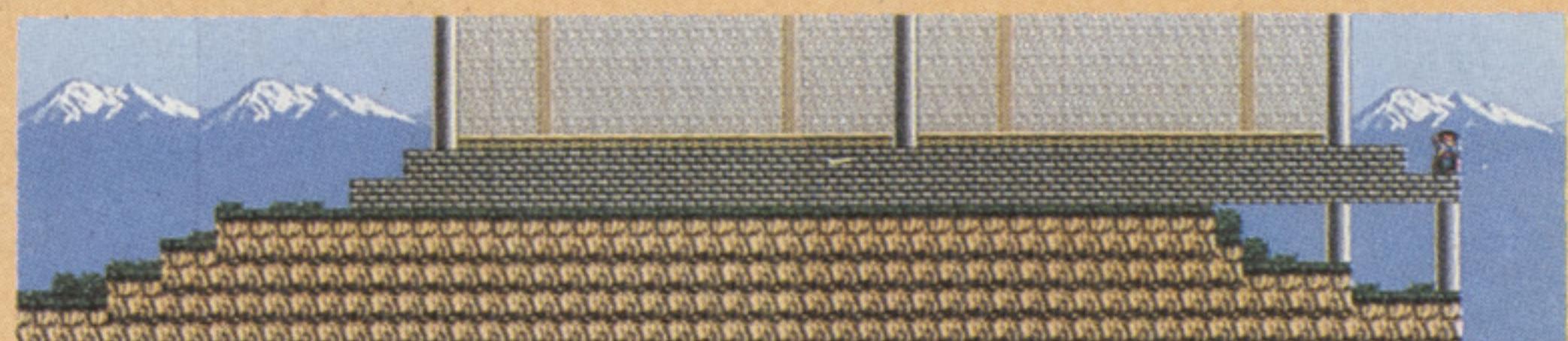
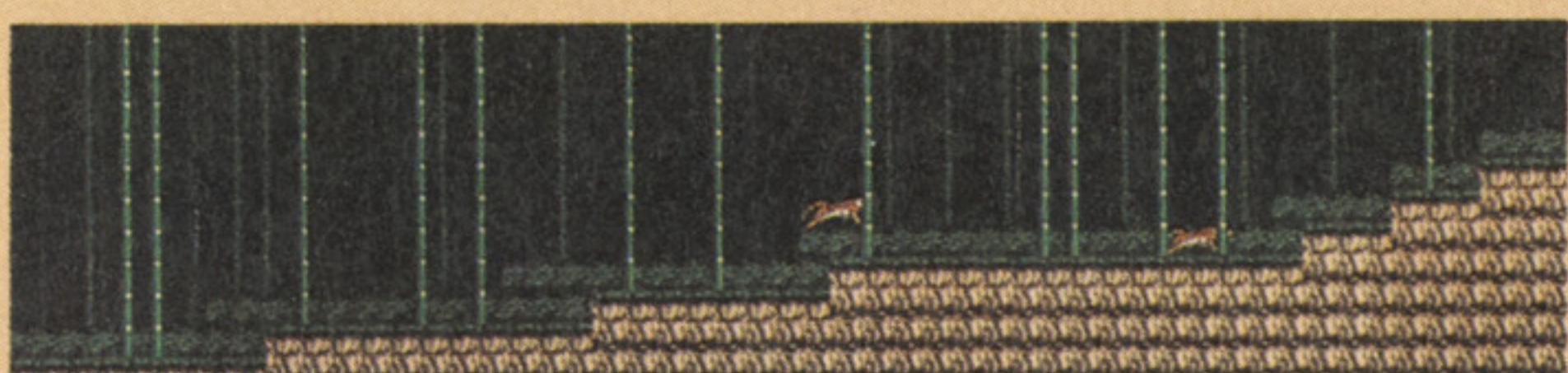
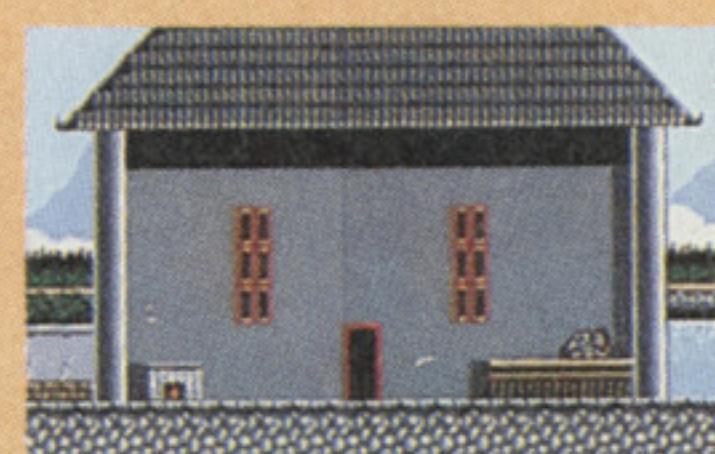
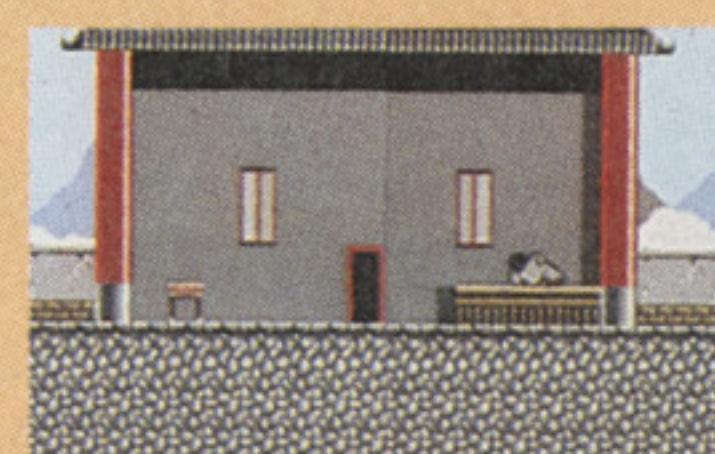
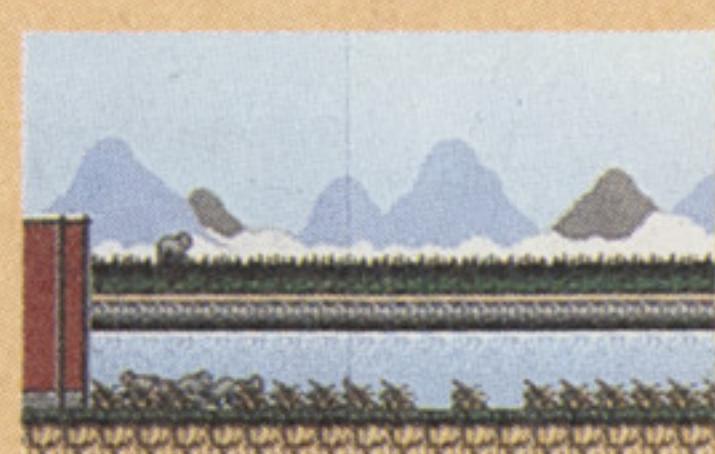
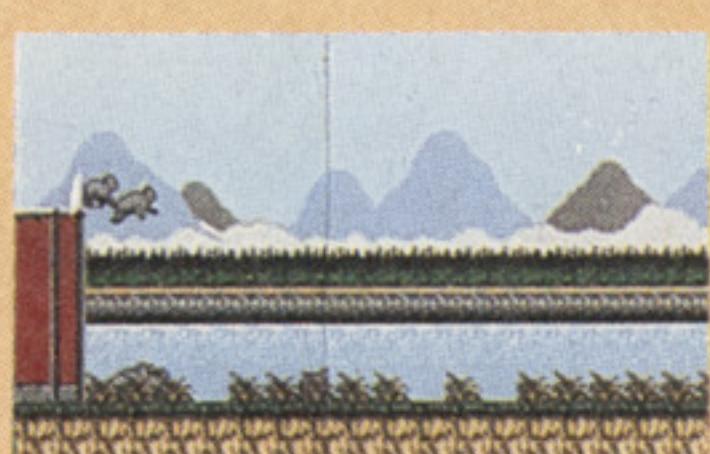
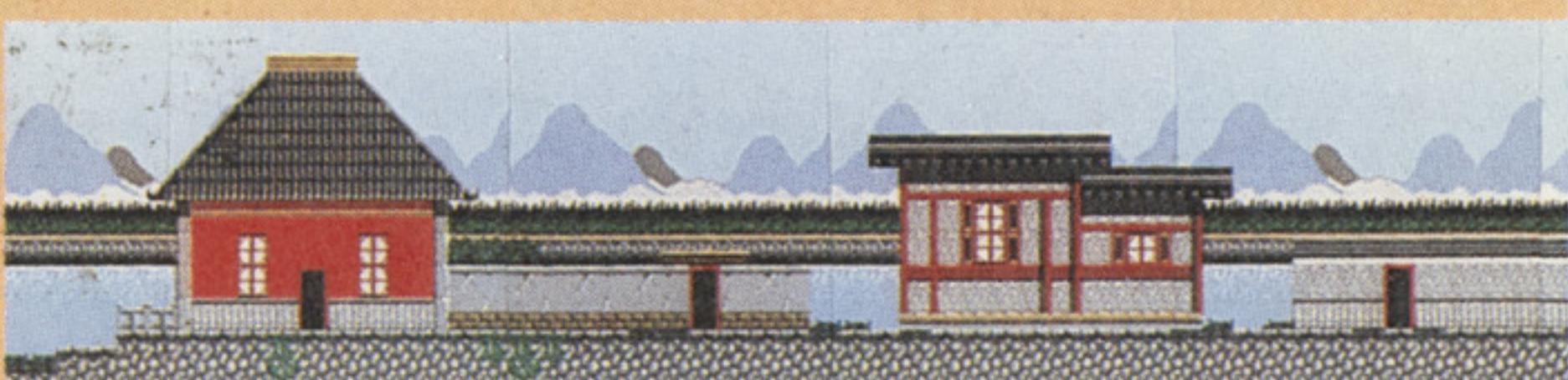
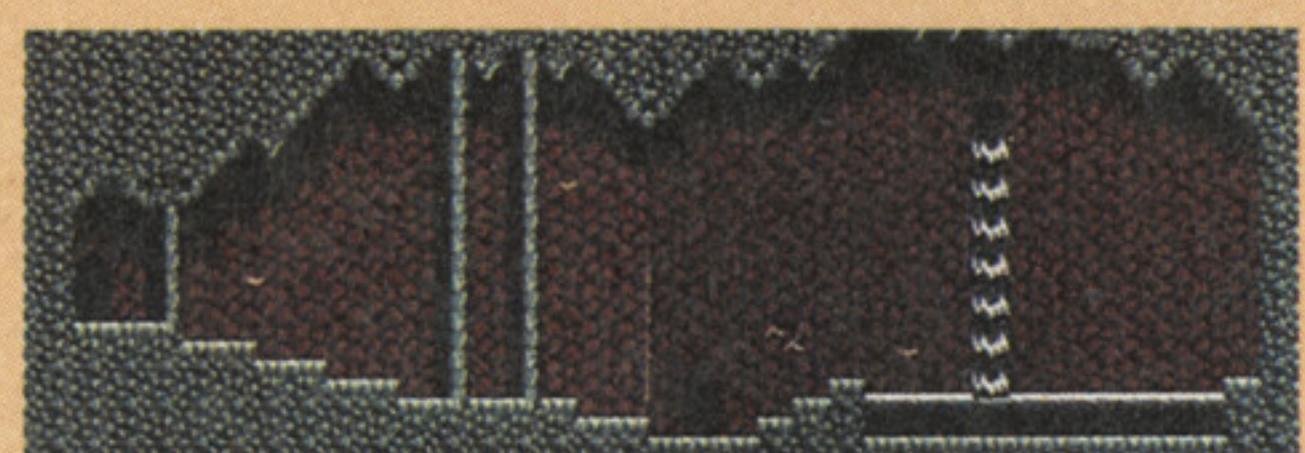
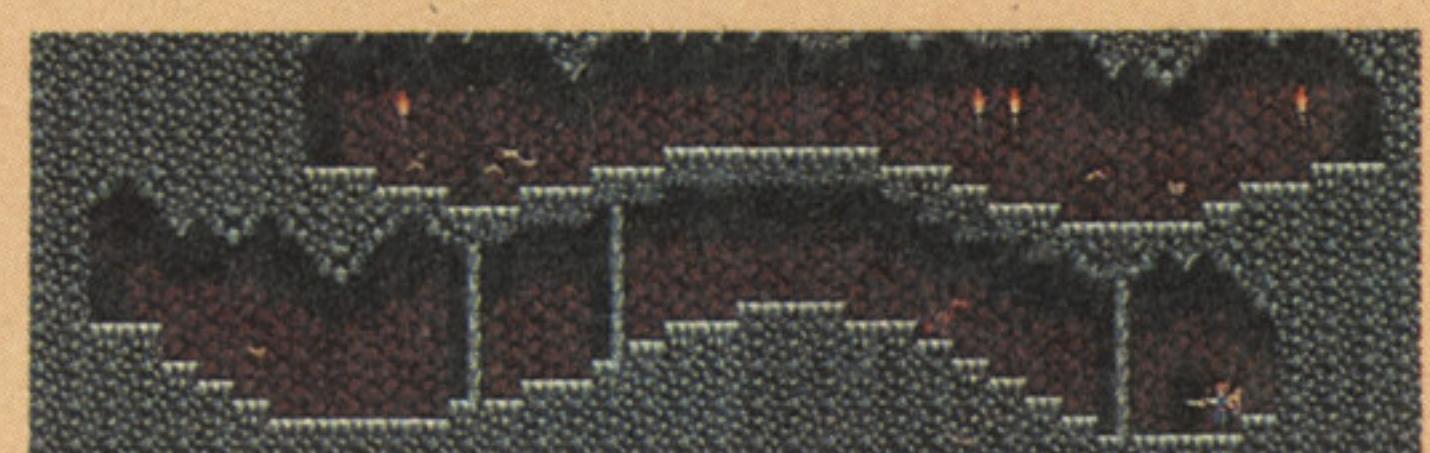
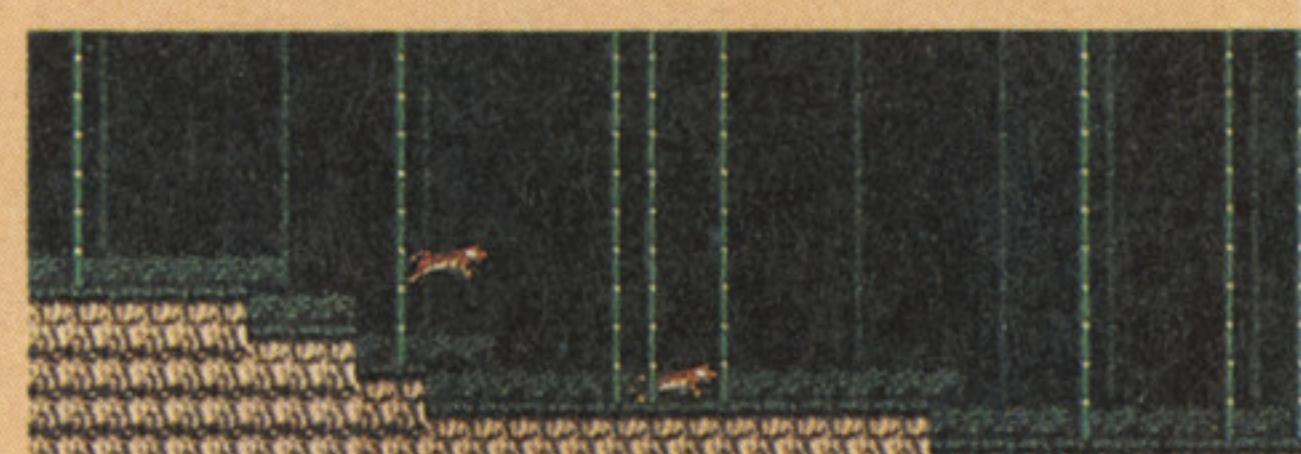
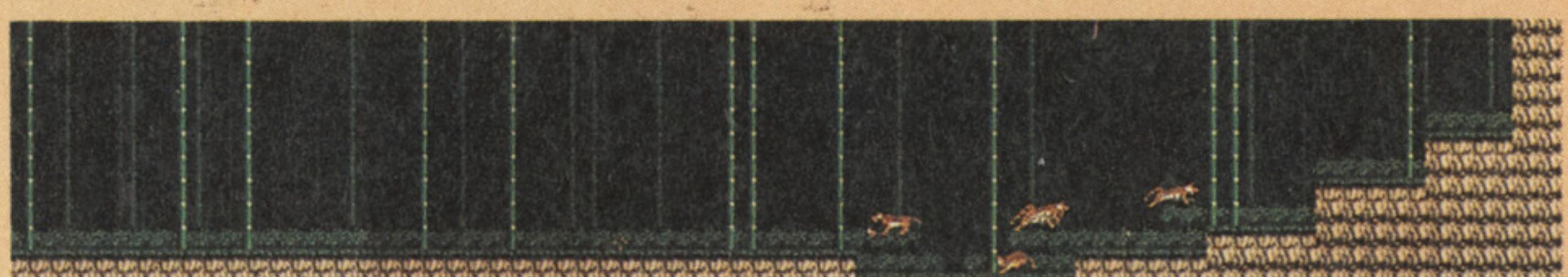
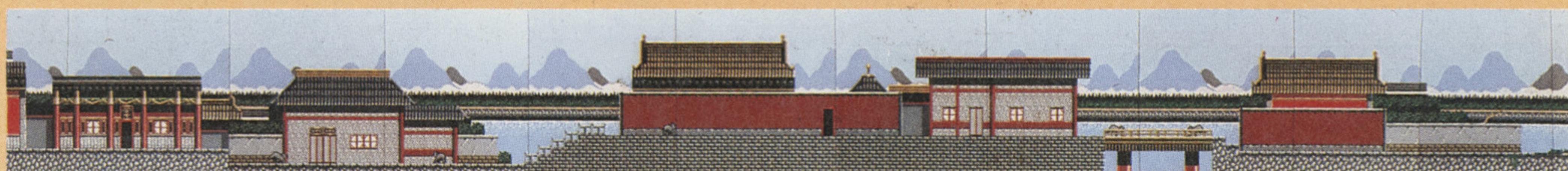
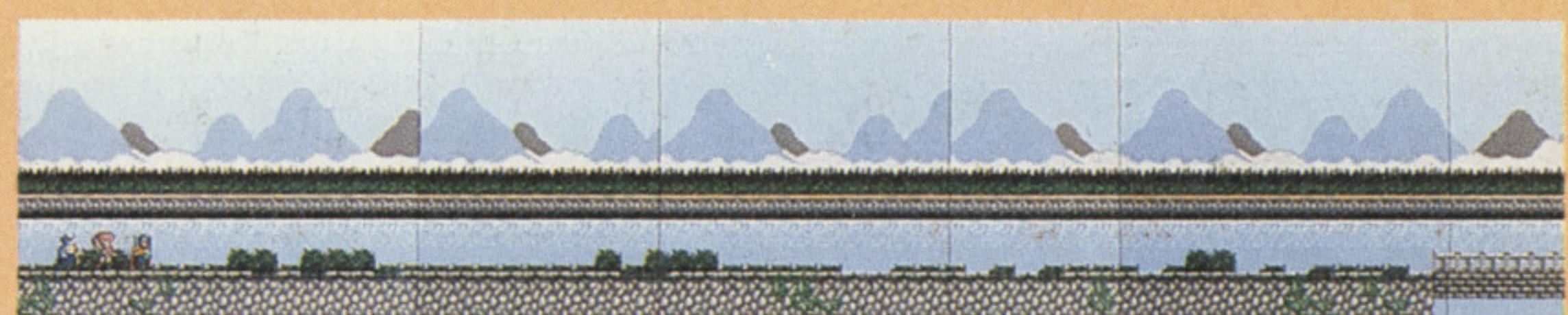
●話を聞いてみよう

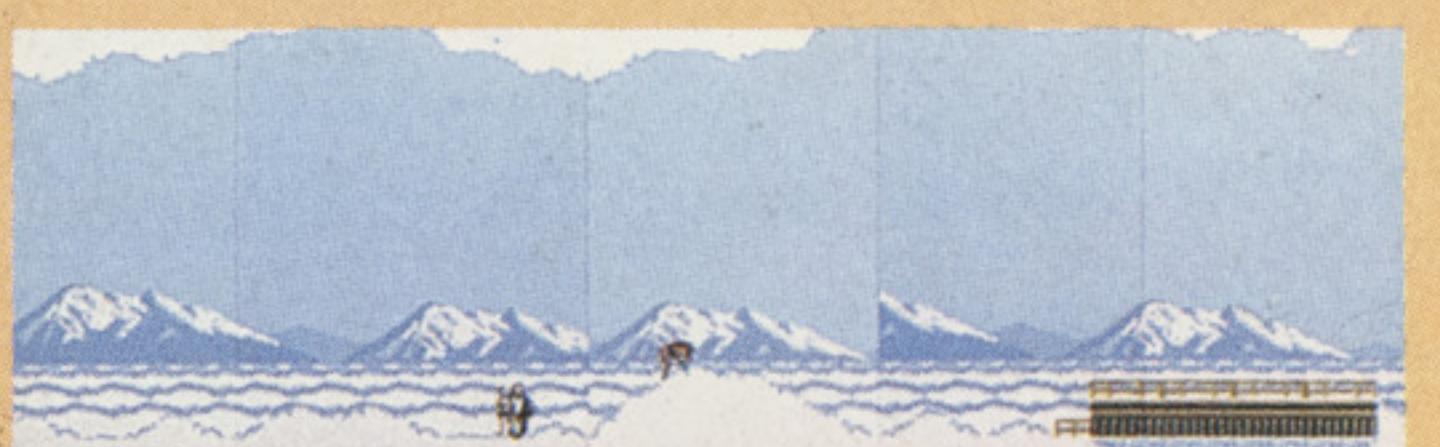
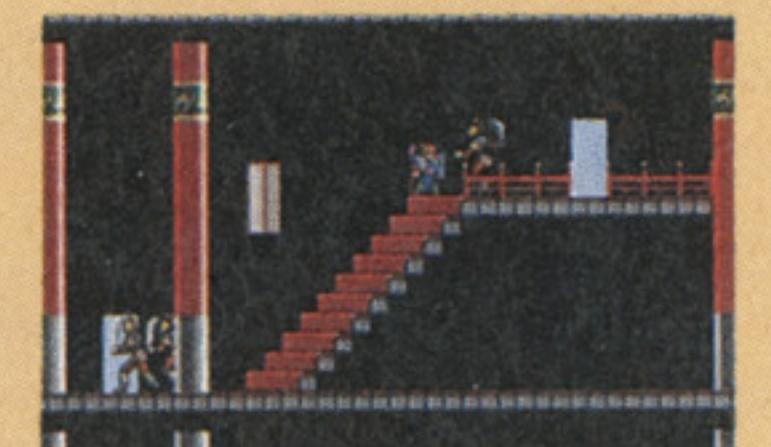
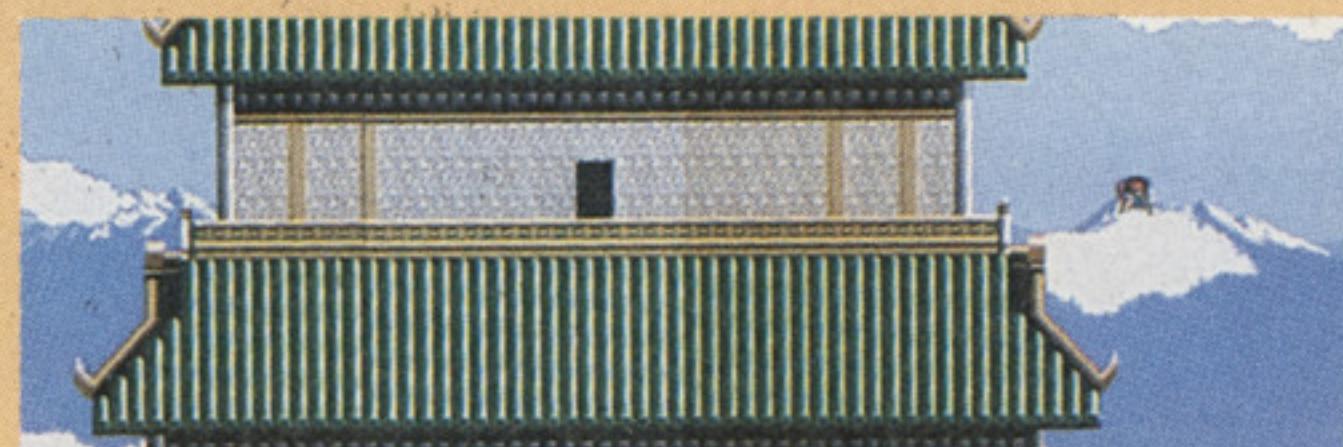
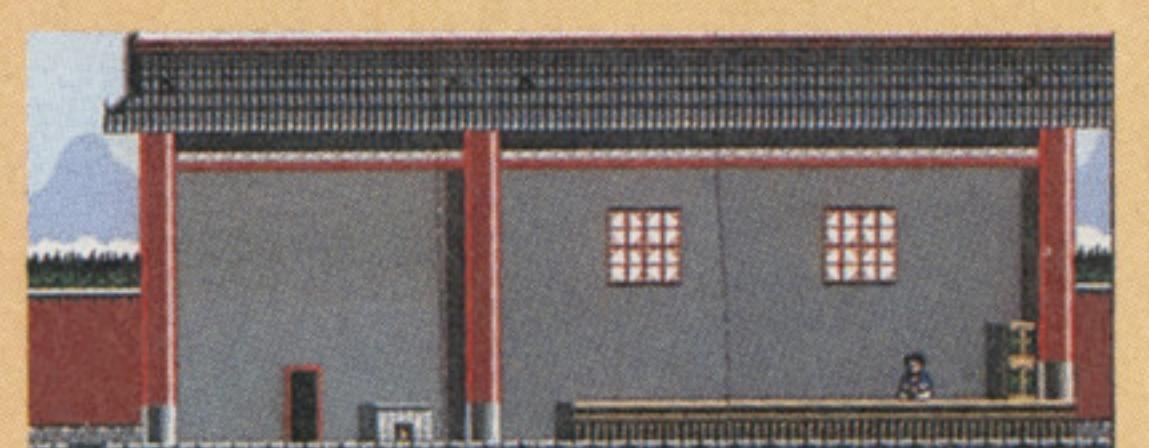
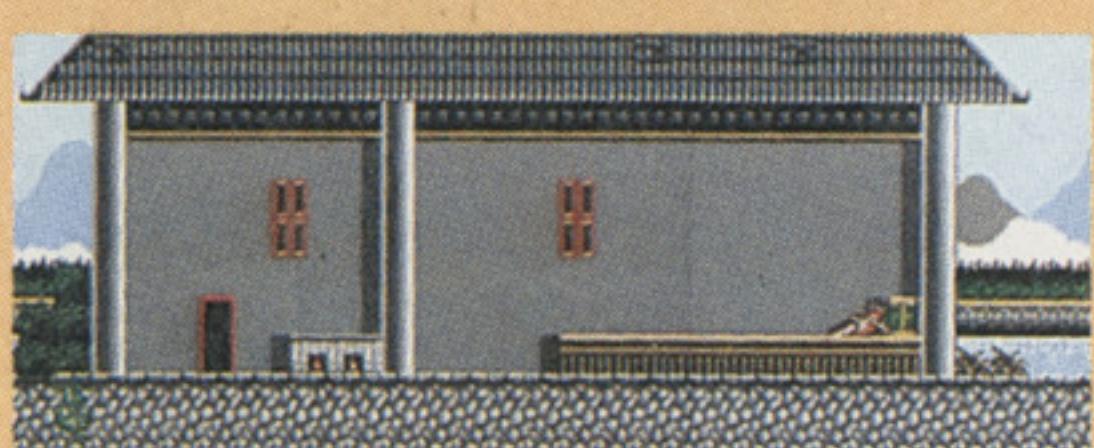
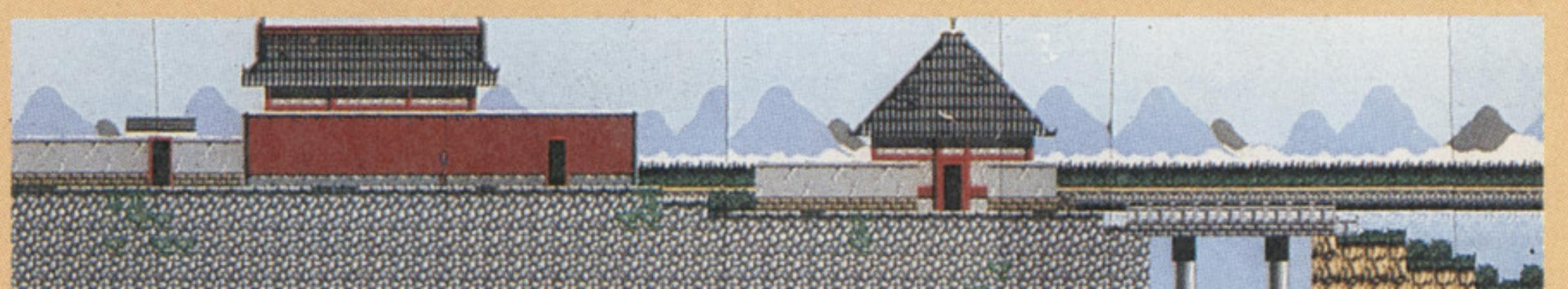
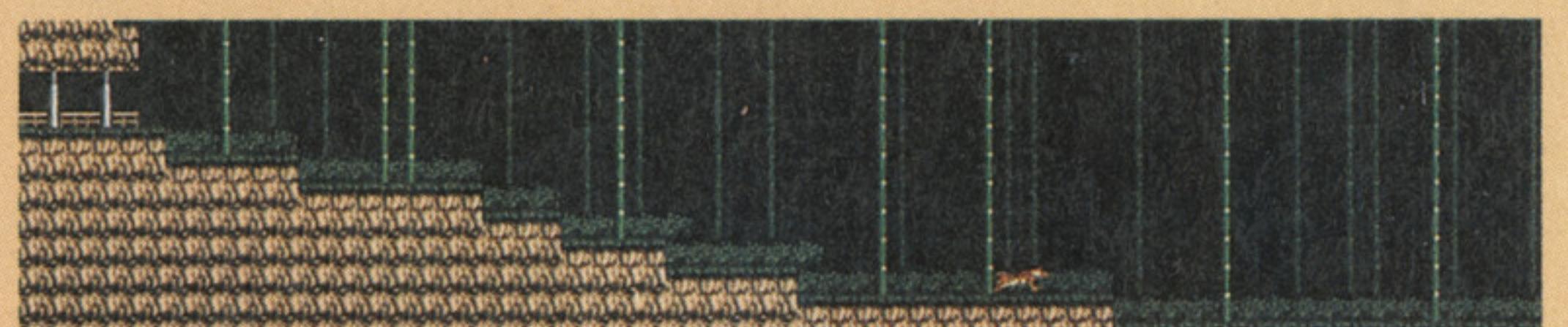
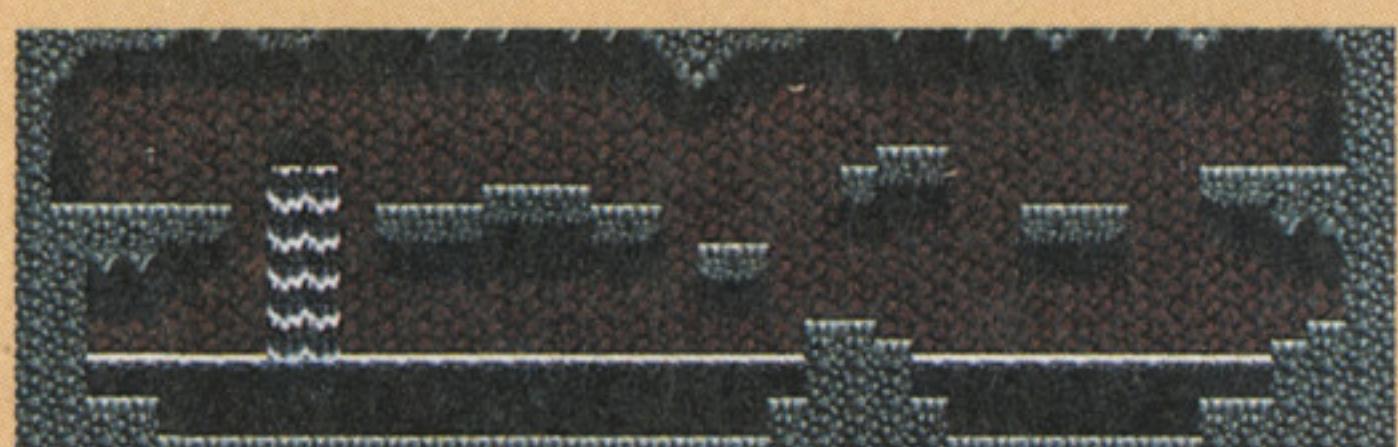
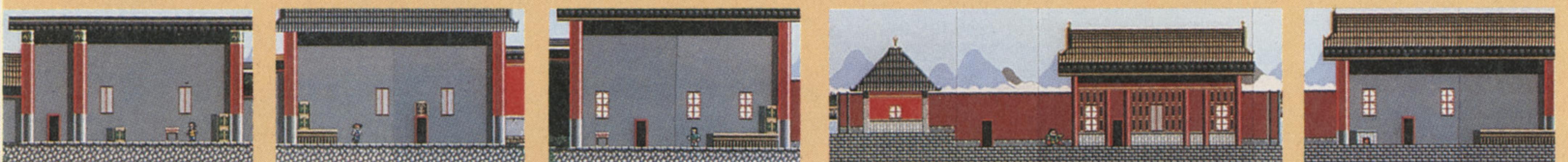
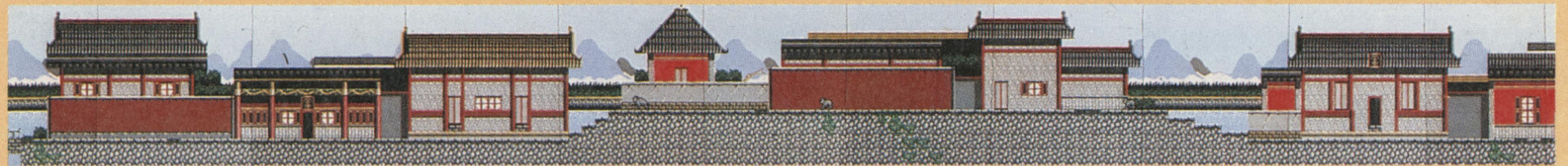


●地上には入口がない



START





マップのつながりは自分で書きこもう

ペトスの祭壇

冒険の目的…王様が恐ろしい熱病にかかってしまった。この熱を下げるには凍りついた神殿にあるチルドの実しかないという。凍りついた神殿の謎を解き明かし、チルドの実を手にいれろ！

シナリオナンバー	5
シナリオレベル	2
シナリオ参加人数	4
難易度	1 2 3 4 5

シナリオ1と同じく、冒険はダンジョンの中でのみ進行する。しかし、相談にのってくれるウェッジのようなキャラクタは1人も存在しない。自分の力だけが頼りとなるので、さらに苦しいシナリオといえる。モンスターも、ここから段違いに強くなる。順調にレベルアップを繰り返してきたパーティでもてこずるかも知れない。行動は慎重に。

極寒のダンジョンの中、チルドの実を求めて

凍らない湖の秘密

ダンジョン内を探索すると、いくつかの湖を見つけることができる。凍てついたダンジョンだから、当然、湖も凍っているが、中に1つだけ凍っていない湖が存在する。近くにある、ペトスの紋章が刻まれた箱の中から、暖かい空気が流れ出しているのだ。箱の中には炎の種が。

ペトスの祭壇への道

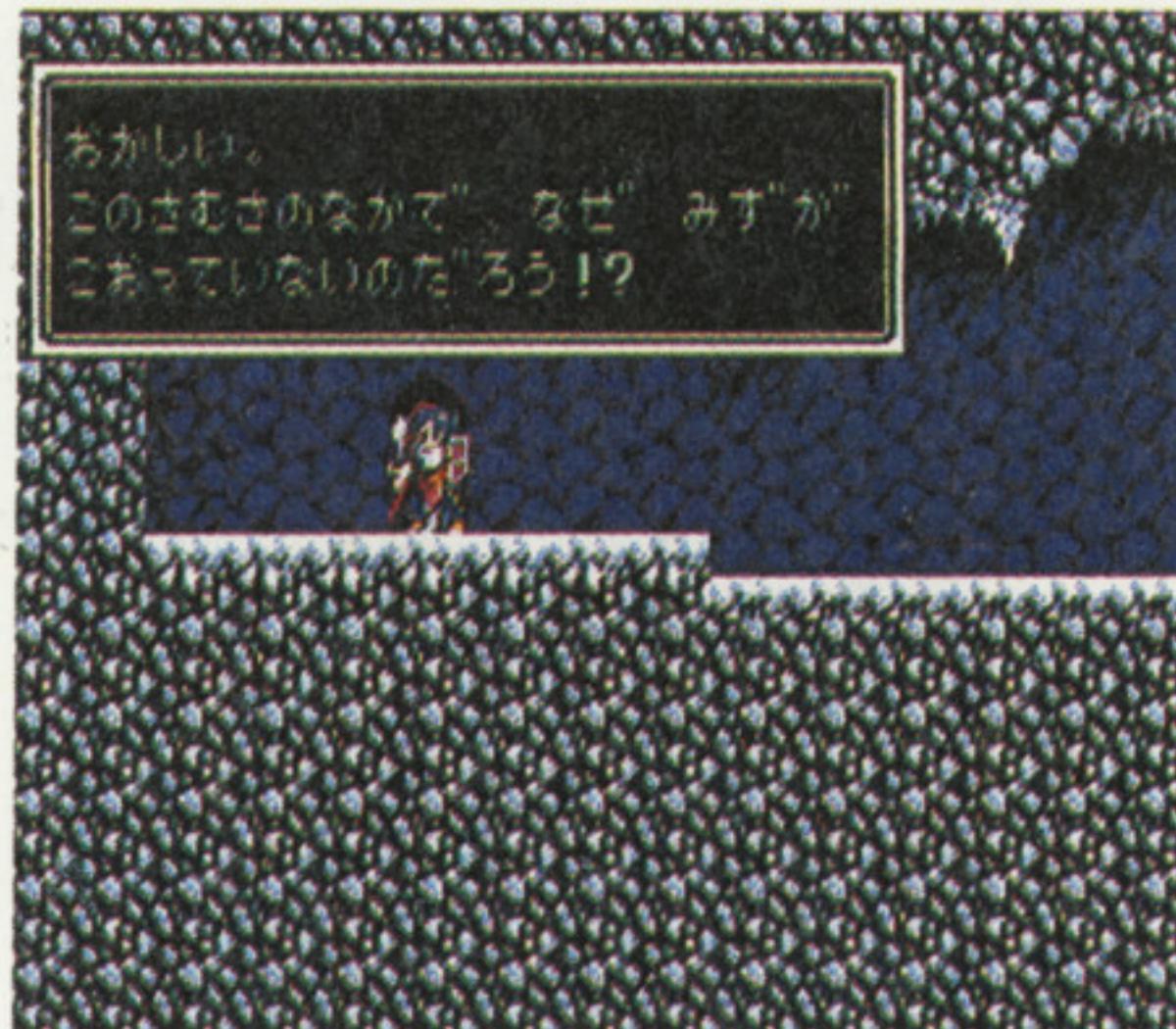
ある部屋にいるモンスターを全滅させると、ペトスの紋章が手に入る。これで箱を開き、炎の種を手に入れよう。炎の種は凍った扉を解かすこともできる。一度使ったら、必ず取り直しておくように。炎の種を空の箱に入れるごとに、その近くの湖を解くことができる。水中の扉から奥へ進むとペトスの祭壇だ。

MELTの魔法は 必要不可欠

凍りついたダンジョンが舞台なだけあって、凍結のトラップがあちこちに待ち構えている。触れると凍結してしまうモンスターもいるので、凍結治癒の魔法、MELTは、絶対に必要だ。



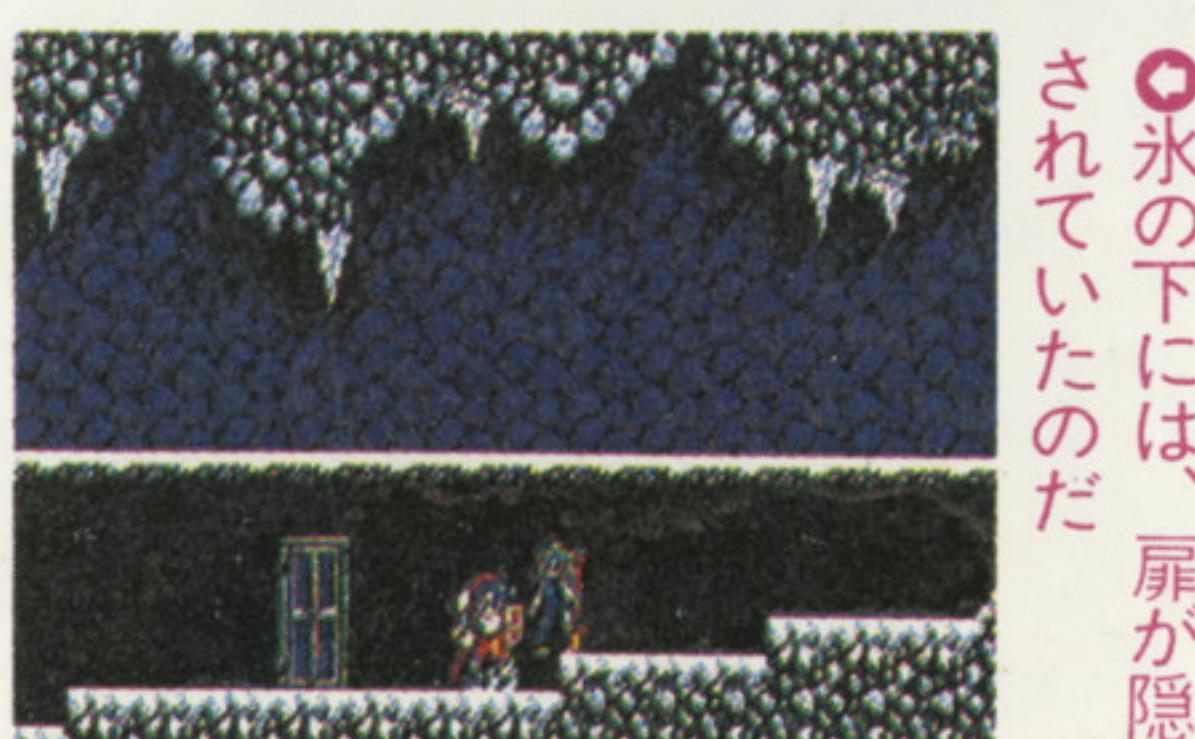
○このモンスターに触ると凍結する。剣だけをうまく当てよう



○湖はたくさんあるが、凍っていないのはここだけ。秘密があるはず



○コイツだけは、全滅させておこう
○この箱の中から、暖かい空気が流れてくる



○氷の下には、扉が隠されていたのだ



○やっとペトスの祭壇を見つけることができた。ここでは、神が飲んだといわれる黄金の酒が手に入る

魔法使いの弟子

冒険の目的…静かな魔法学校にモンスターが現れた。生徒達が襲われ、皆、恐怖に脅えていた。モンスターが現れた原因をつきとめ、学校に平和を取り戻せ！

シナリオナンバー	6
シナリオレベル	3
シナリオ参加人数	3
難易度	1 2 3 4 5

ミステリアードベンチャーのようなタッチのシナリオ。目的は、モンスターを呼び出した犯人を捜すことだ。学校の造りは複雑ではないが、非常に広く部屋数も多い。この中で、実際に足を使って情報を集め、犯人を推理していかなければならない。犯人の目星は簡単につくのだが、証拠をそろえるのが難しい。後半にはモンスターも登場する。

魔法学校に出現したモンスター。原因を探れ！

聞き込み捜査開始

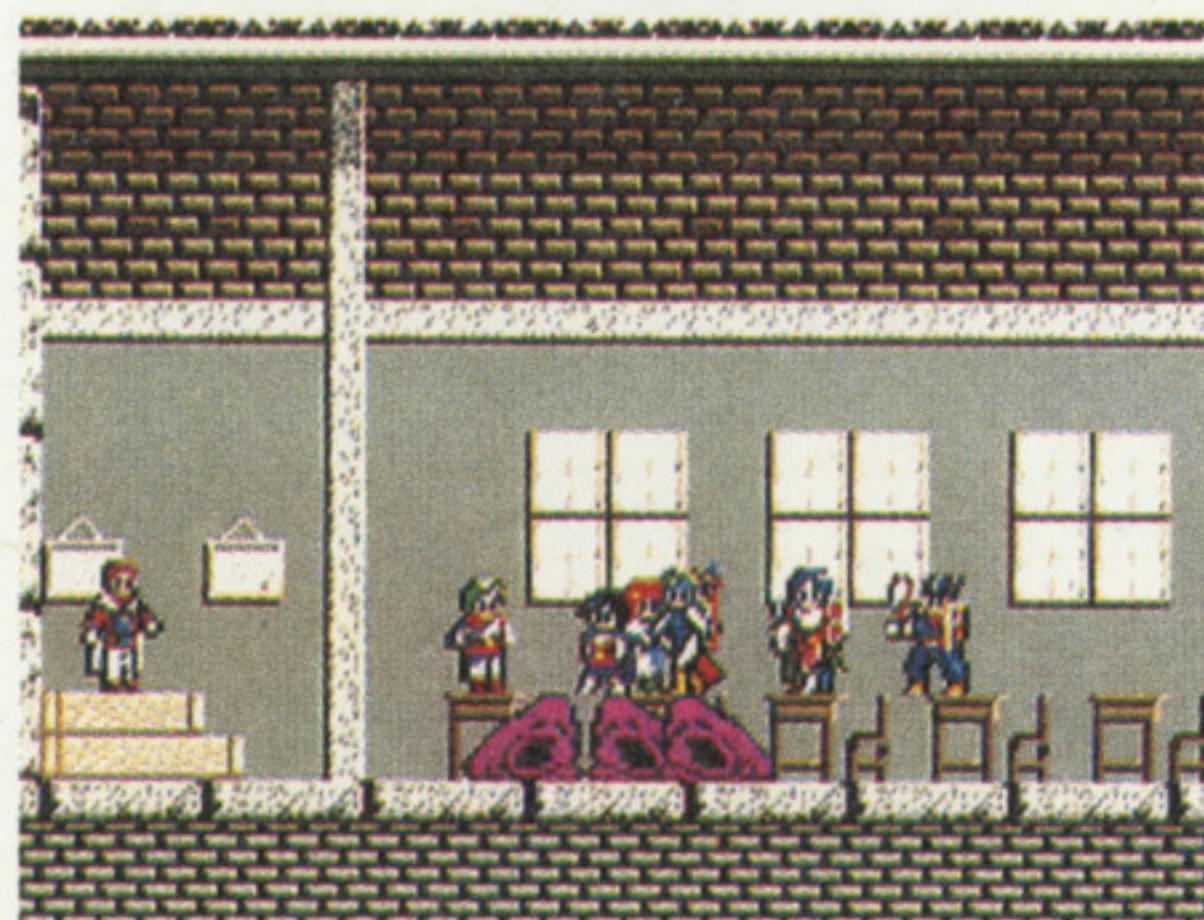
魔法学校に入ったらまず初めに、ソーサリアンを呼び出した校長を訪ねよう。詳しい状況を説明される。それから、各教室を回って先生や生徒から情報を集める。まさに聞き込み調査だ。

犯人はトート？

聞き込みを進めるうち、トートという少年があやしいと分かる。しかし、トートの犯行を信じない生徒もいた。トートの親友だというオーエンだ。オーエンはトートの無実を信じてパーティに加わる。用務員に寮で鍵をもらいトートの部屋を調べるとハーブのあきビンや、日記などの証拠品が見つかる。それでも、オーエンや校長は信じようとしない。さらに捜査を進めるうち、ついにモンスターが…。



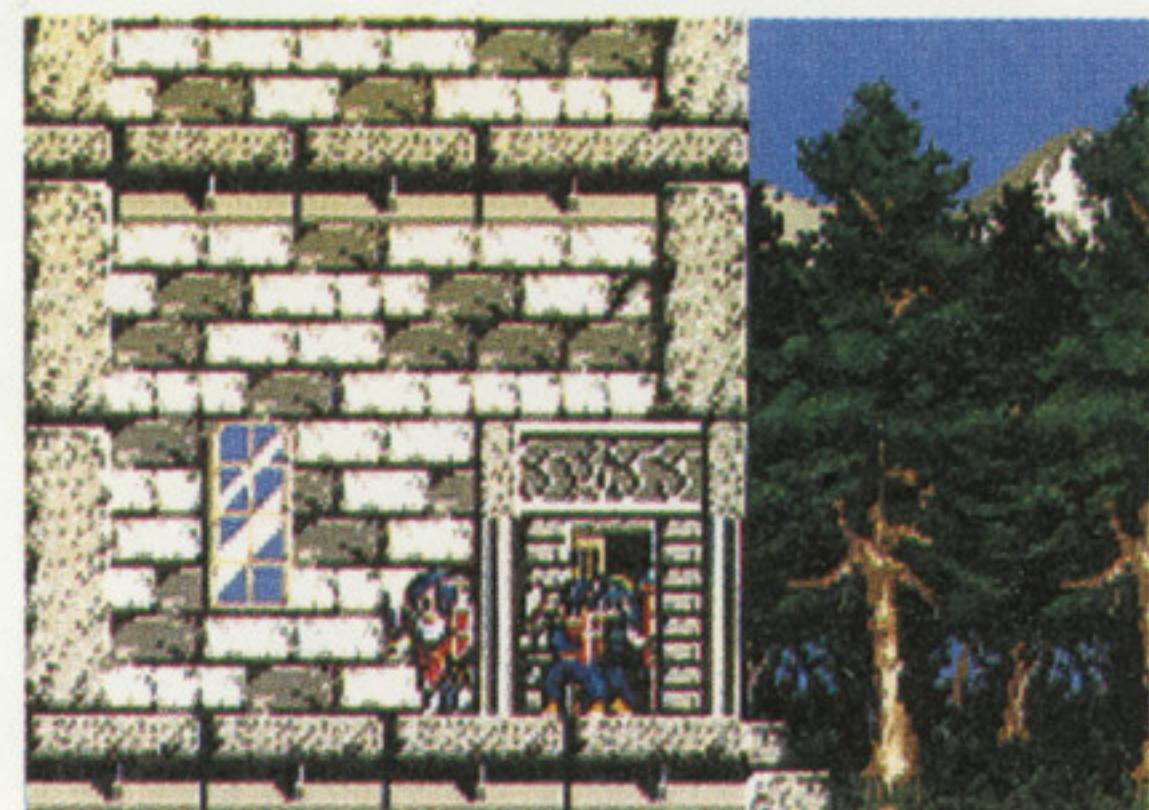
○魔法学校の校長だというわりには、オロオロするばかりで少し情けない



○決定的な証拠をつかむとついにモンスターが出現する。生徒が危ない

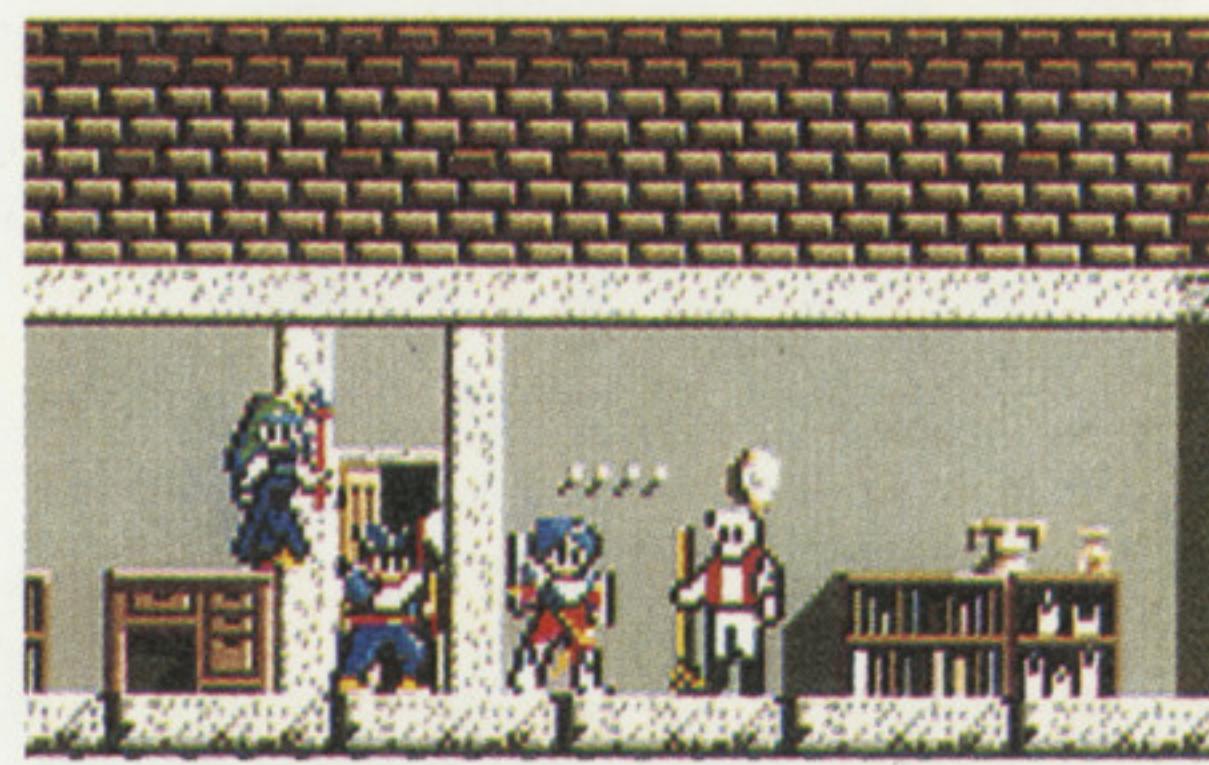
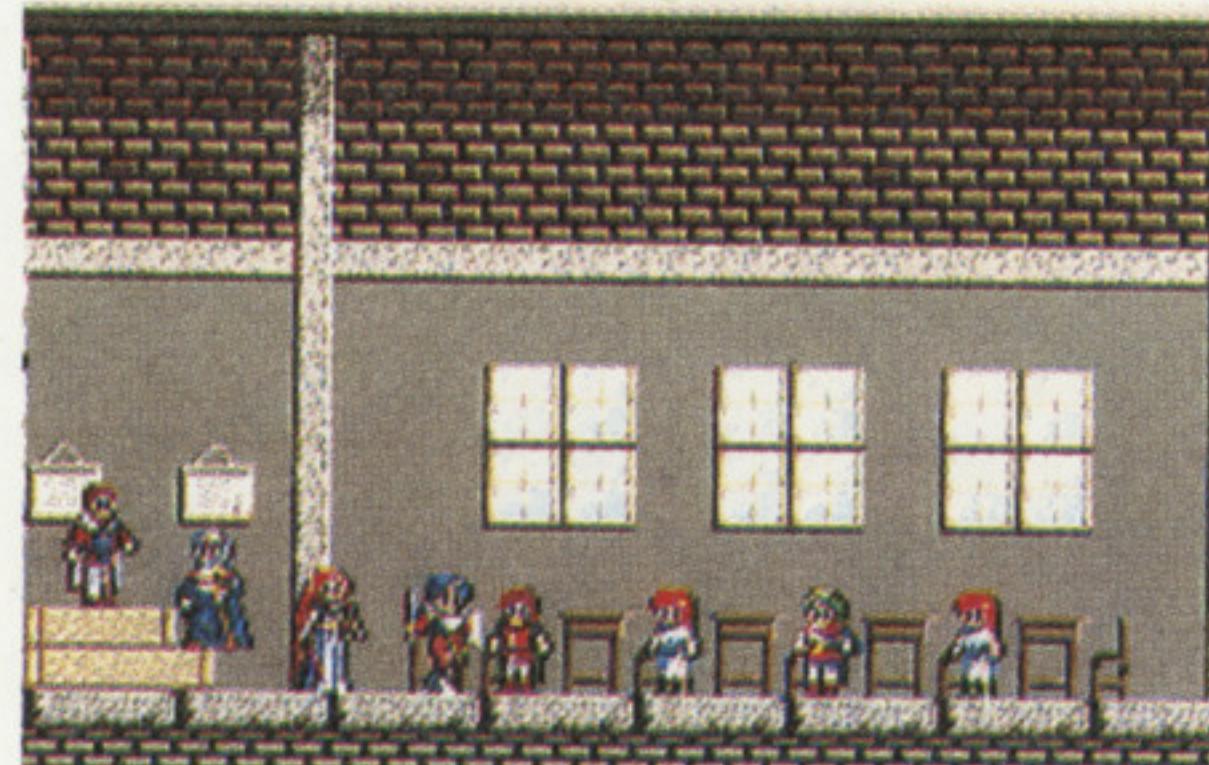


○オーエンは子供だが魔法が使える



○教室だけでなく、食堂や屋上、裏庭などにも足を運んでみよう

○教室は、1部屋残らず回らないと



○用務員さんは、校長より頼れる



○オーエンは否定するのだが…

ツイン・アイランズ

冒険の目的…南国に浮かぶ、美しいふたつの島。島には橋が渡され、島民は仲良く助け合って暮らしていたが、ある異変を境に、けんかを始めてしまったのだ。異変の原因をつきとめ、島に平和を取り戻せ！

シナリオナンバー	7
シナリオレベル	4
シナリオ参加人数	4
難易度	1 2 3 4 5

南国の雰囲気たっぷりのシナリオ。特に、抜けるような青空に、純白の雲のコントラストが美しい。見ていると目がつぶれそうなほどだ。前半はこの美しいグラフィックをバックに、会話中心の、のどかなストーリーが進む。しかし、後半のダンジョン部分では地獄を見ることがある。謎解きの得意な諸君は、楽しみにしていて欲しい…。

南の島で起きた大ゲンカ。原因を突き止めろ

島を行ったり来たり

農業を営むインホア島と、漁業を営むアウタム島。仲のいい島民達は、互いの島をつなぐ橋をかけていた。その橋を見るために、わざわざペントワから船でやって来たソーサリアン。しかし、2つの島の間では大ゲンカが起こっていた。互いの島にとってなくてはならない『妖精の豊饒』の音楽が止まってしまったのだ。島の人々はそれを相手の仕業だと思っているのだ。

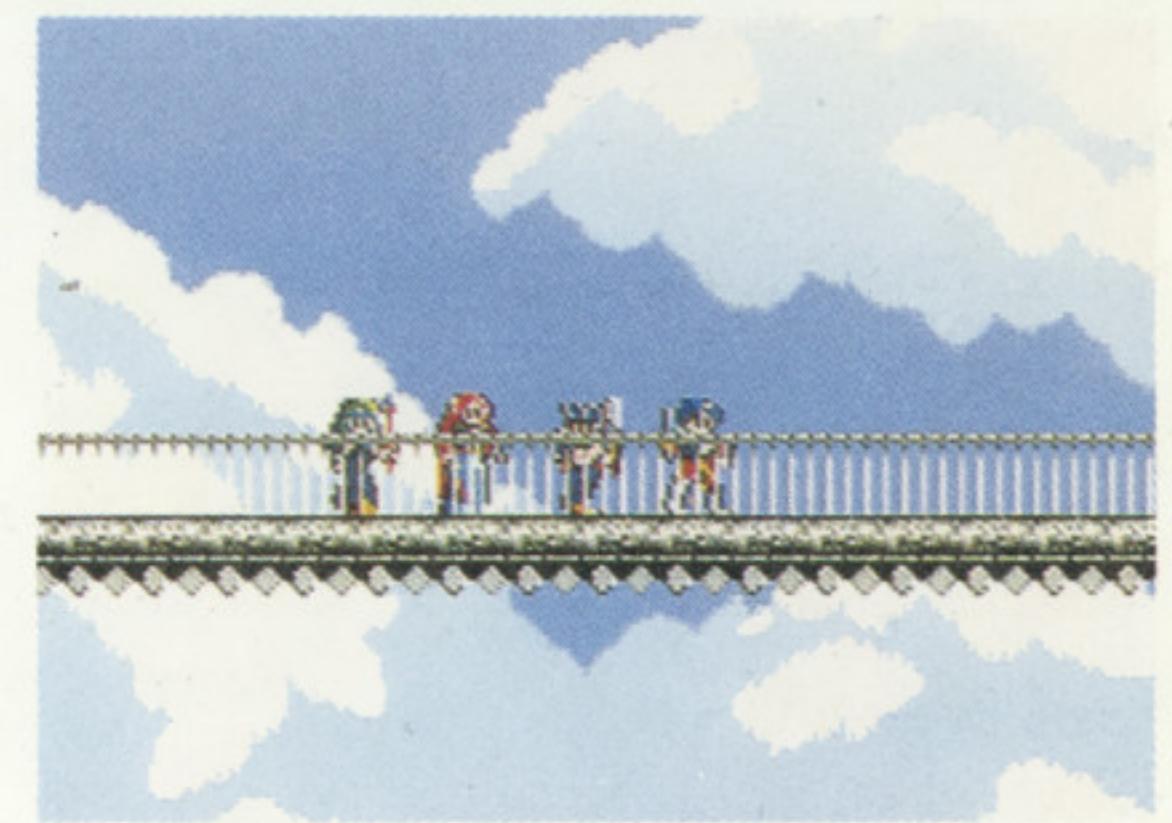
妖精の豊饒が原因

妖精の豊饒とは、インホアの岬から聞こえてくる美しい音色のこと。その音を聴くと不思議に元気が湧き、作物の育ちもよくなるという。音色が止まってしまうからは作物は腐り、魚も獲れなくなってしまった。これは調査が必要だ。

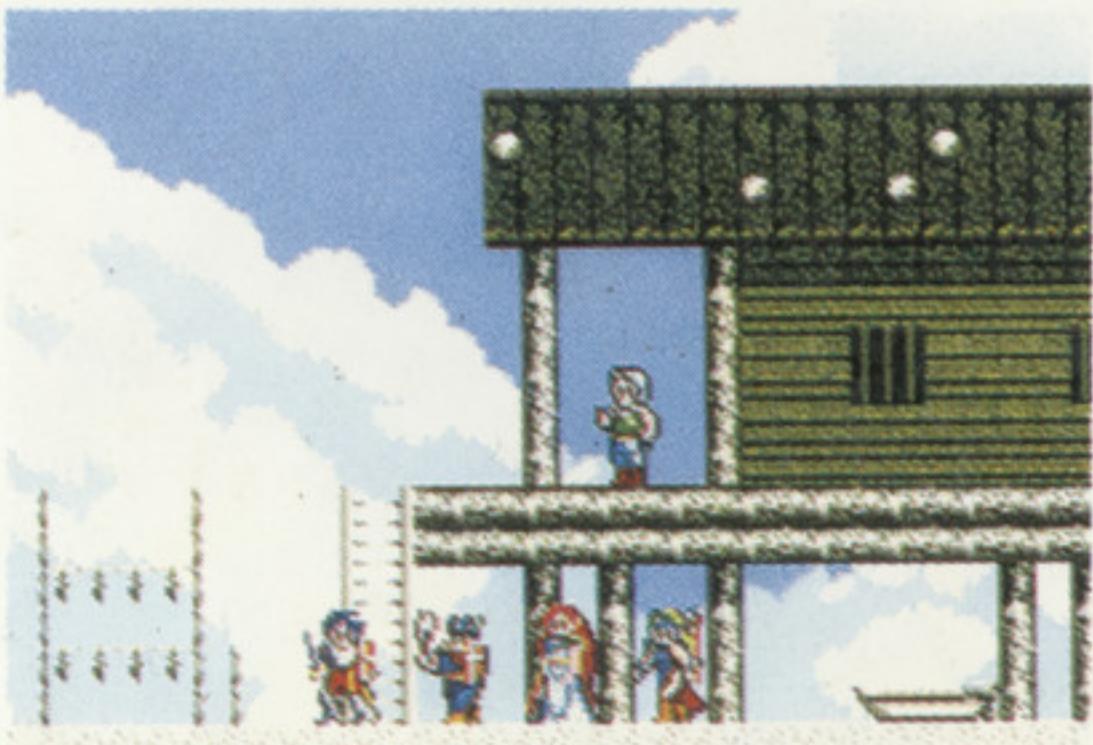
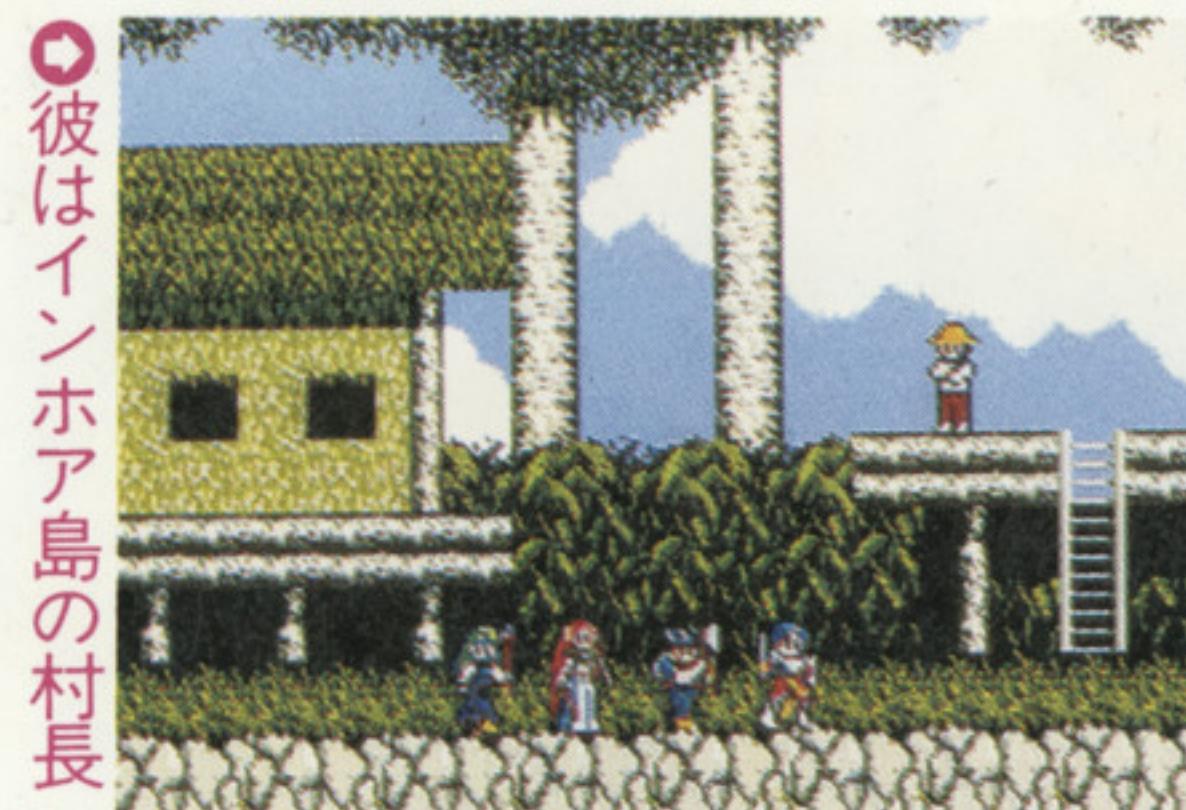
ワンポイントアドバイス

2つの島はしつこく往復しよう

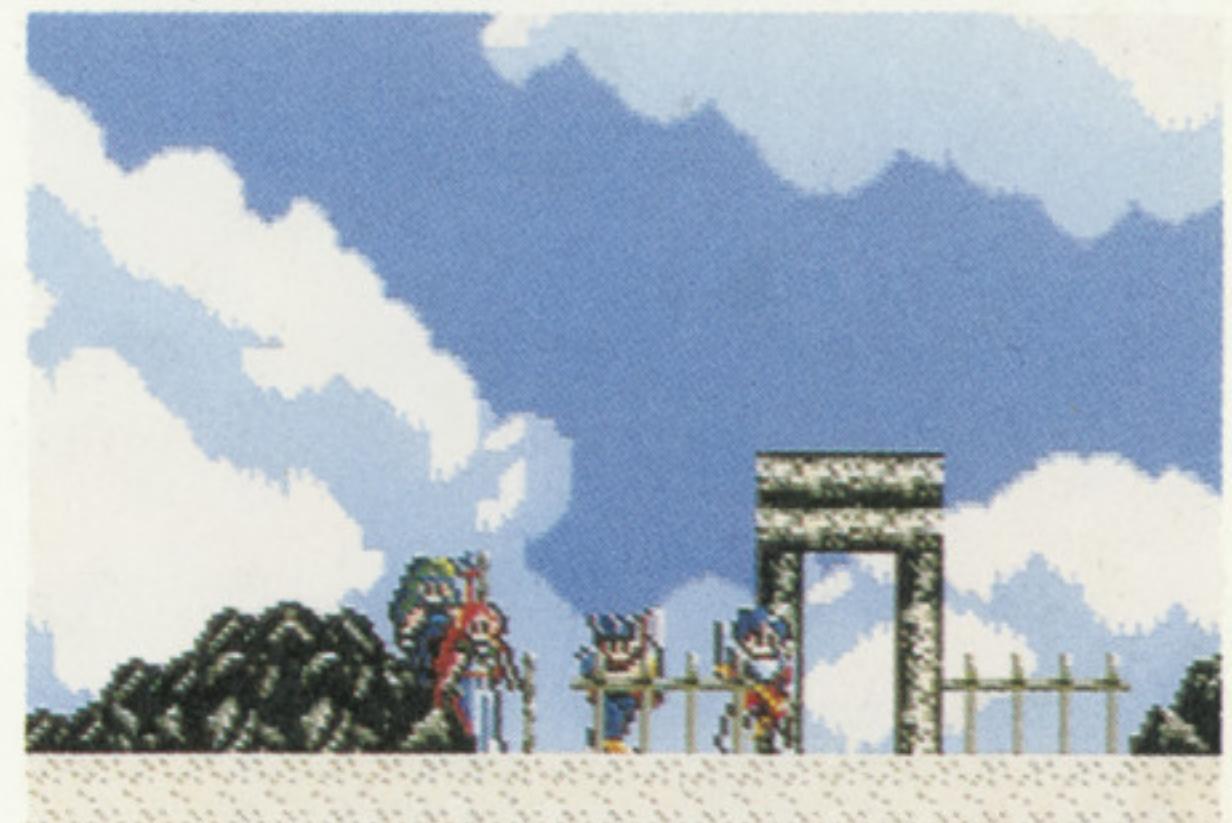
シナリオの前半は、とにかくインホア島とアウタム島を行ったり来たりしていかなければならない。互いの島の村長の伝言を伝える、連絡係をさせられてしまう。腹を立てず、じっと我慢。



●2つの島は、それほど離れているわけではないので助かる



●ここが妖精の豊饒の聞こえてくる岬だが、うなるような音がするだけ



●アウタムの村の入口。話を聞こう



●互いの島民の見張りをしているらしい



●2つの島をつなぐ橋が切り落とされることに決まってしまった

マリオネットの館

冒険の目的…人形の町パヘッテで出会った女の子、ミンナ。大切にしていた人形が、ミンナの元から消えてしまったというのだ。人形探しを頼まれ、館を訪れたソーサリアン。そこに待ち受けていたものは…。

シナリオナンバー	8
シナリオレベル	4
シナリオ参加人数	4
難易度	1 2 3 4 5

淡い色調のグラフィックとサウンドが、やさしくほのぼのとした気分にさせてくれる。人形探しという、小さなことでもコツコツやるのがソーサリアンだが、それだけですまないのもソーサリアンなのだ。中盤以降の展開には、本当にビックリするだろう。ここで紹介している範囲では、詰まることはまずない。この先を楽しみにして欲しい。

消えた女の子の人形。その陰には……

ピエロの人形を探せ

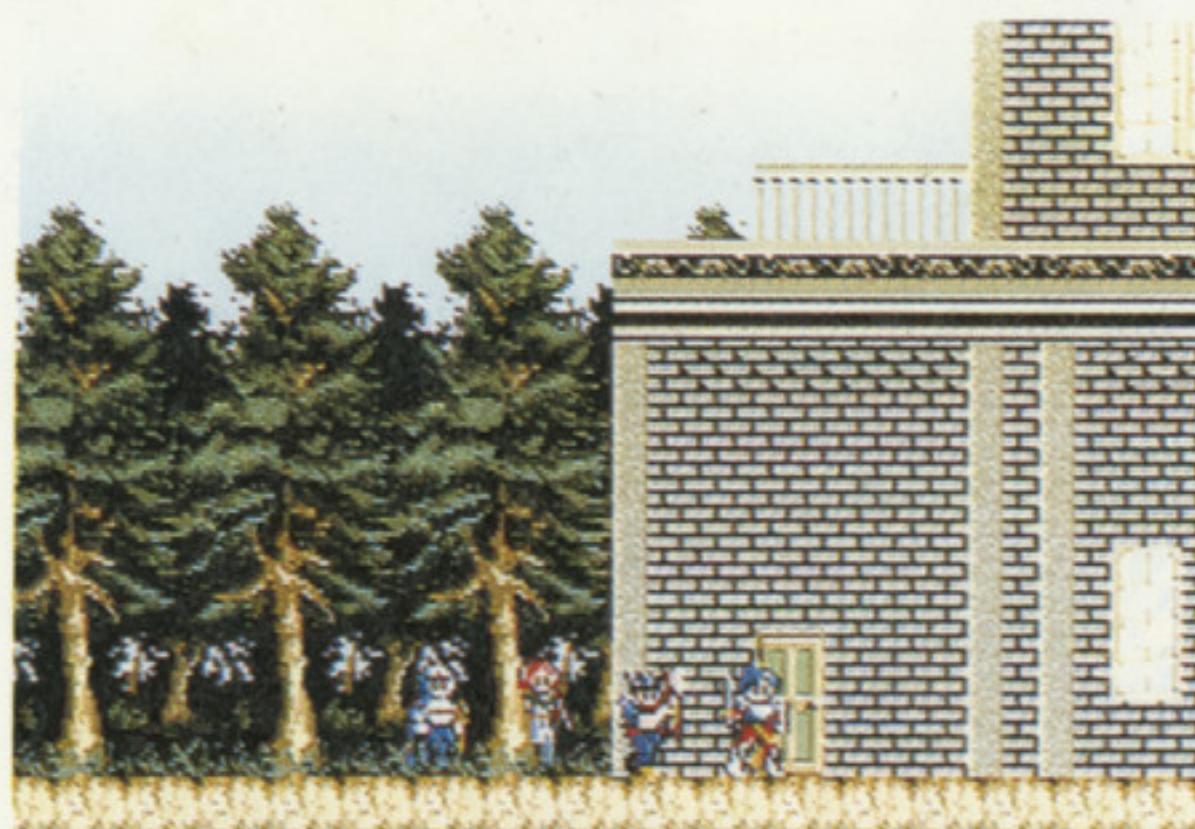
パペッテへとやって来たソーサリアン。いろんな人形の店が立ち並ぶ、人形の町である。その町はずれで、1人の少女、ミンナが泣いていた。ミンナは、赤い帽子のピエロの人形、ピエタがいなくなってしまったという。

ダール伯爵邸へ

ピエタ探しを2つ返事で引き受けたソーサリアン。さっそく町の人から情報を集めると、人形コレクターのダール伯爵が持っている可能性が高いとてた。森を抜け、ダール伯爵邸へ向かう。しかし、ここでもピエタは見つからない。そうこうしているうち夜になってしまった。帰り道ではワーウルフに襲われるうえ、道にも迷ってしまう。伯爵邸に泊まることになったが…。



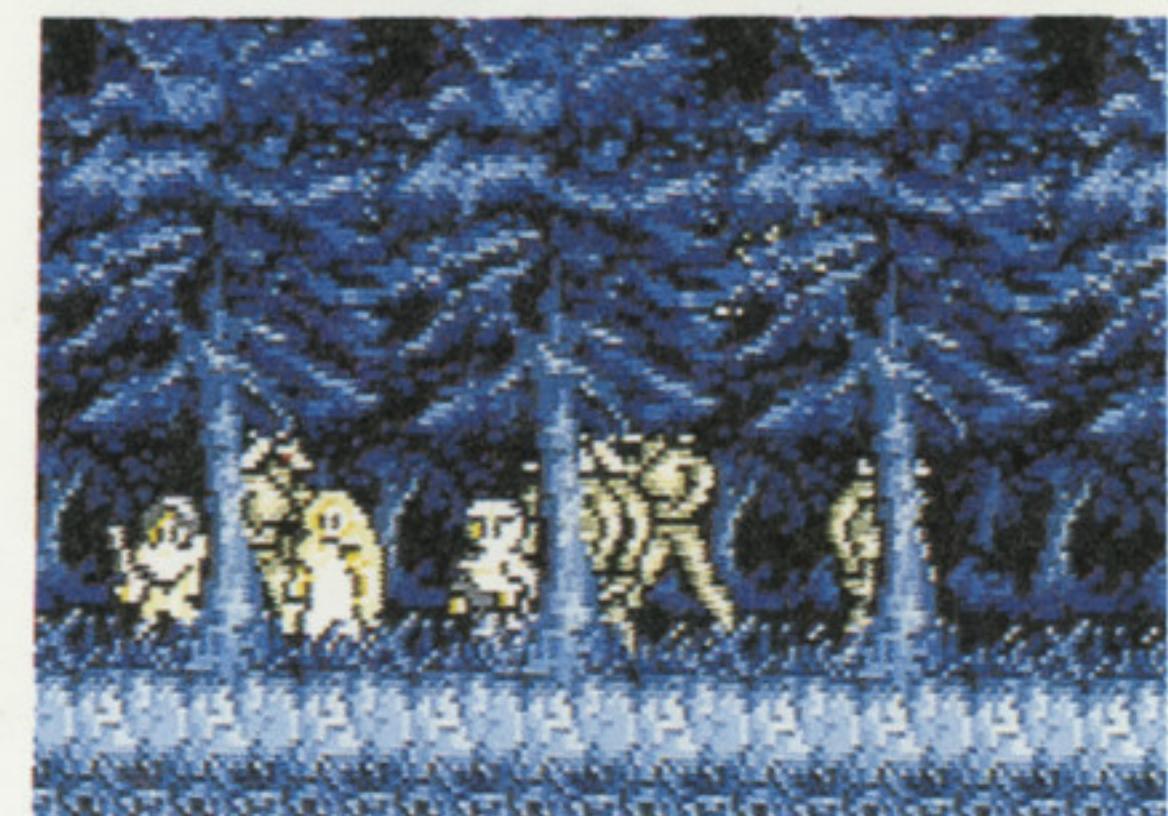
●人形の町だけあって、外で人形劇をしている。見物人に話を聞こう



●ダール伯爵邸へとやって来た

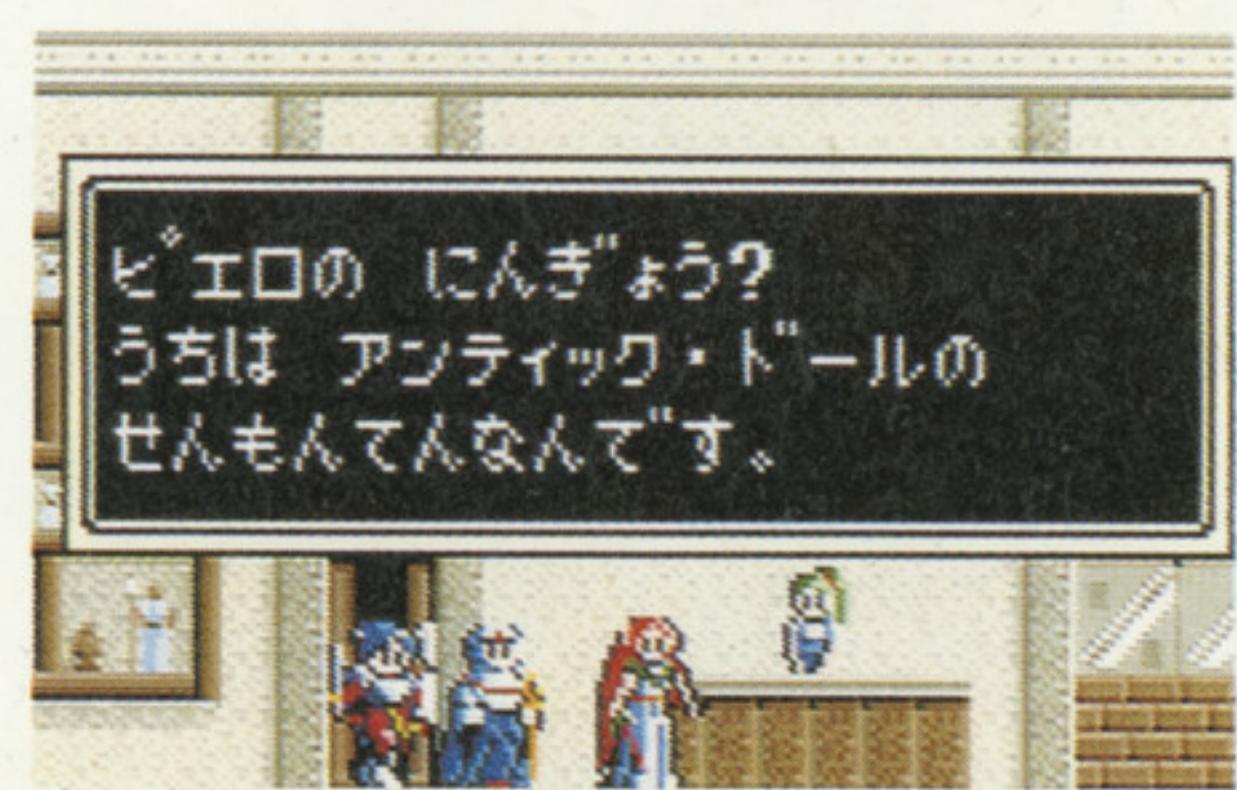


●人形コレクターの
ダール伯爵に聞こう

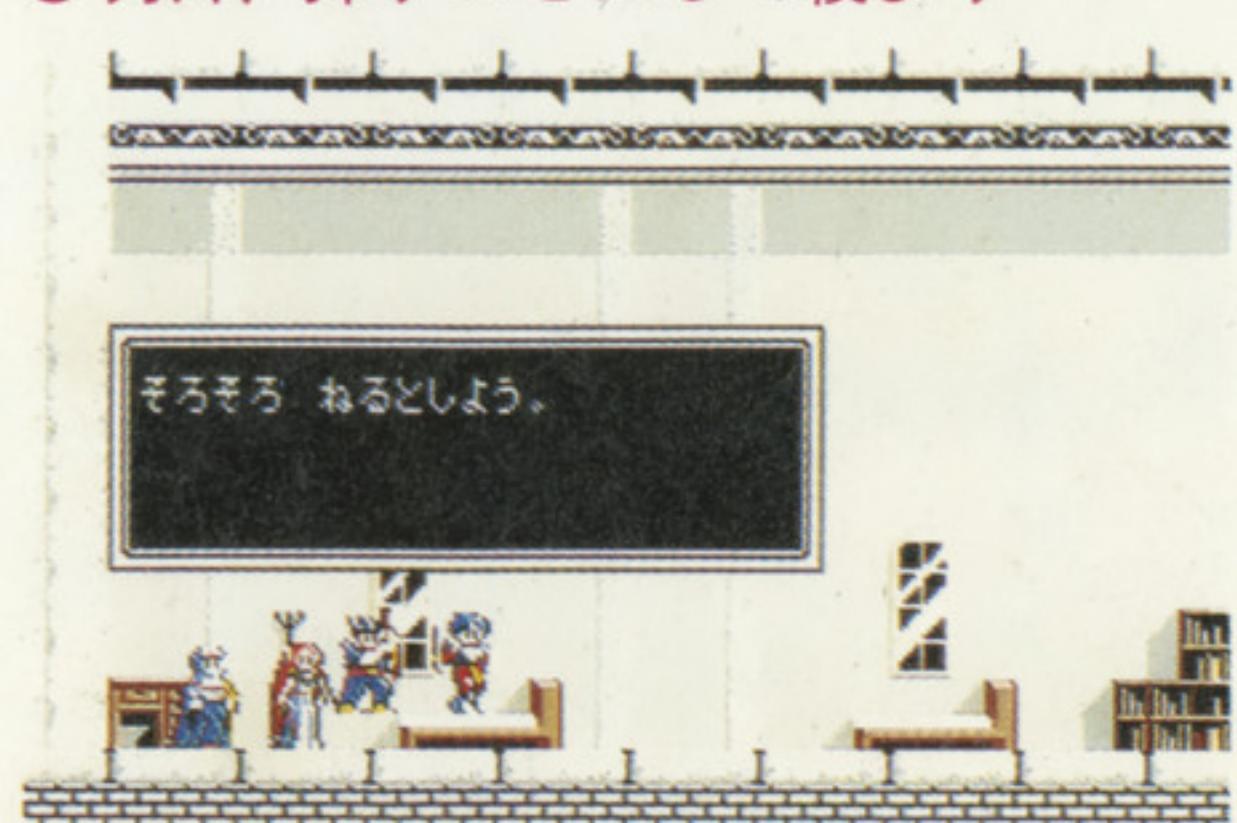


●同じ所を通った気がしたら、すぐに伯爵邸へ引き返そう

●アンティックドールの専門店に、ピエロの人形があるわけないか



●どうしても、森から抜けられない



●明日、探すことにして寝よう

7つの星を組み合わせ、装備に魔法を…

ソーサリアンの一番の面白さはなんといっても魔法作り。いくつかの魔法をかけ合わせるにしてもその順番まで関係していくから組み合わせは無限に近い。

7つの星

7つの星、それらは7惑星を守護する神々の力である。この魔力を召喚して装備に宿せる者は、魔法使いの家のエスターしかいない。また、神々の力にはそれぞれ個性があるので、魔力を組み合わせるときのヒントにもなるのだ。右の表を参考に…。

組み合わせの法則

互いの力を相殺したり、違う星に変えてしまったり…と、7つの星の間には、力関係の法則が働いている。そんなときは右の表を参考にしてほしい。これを見れば、宿す星の順番を解明することができる。あとは宿す星の種類を探し出せば、どんな魔法でも作り出すことができる。



○魔法使いの家で魔力を宿してもらう。星を宿す順番と種類に注意しながらね

書き込もう

町の長老に聞けば、魔法の名前と必要な星の種類を教えてくれるので、魔法表に書き込む。そして、上の法則表を参考に宿



○これがファイア
一系の魔法。水の
モンスターに有効

○雷撃をくらわす
サンダー系の魔法。
なかなか使えるぞ

魔法を構成する7つの星の要素

太陽	生命力、活力、創造性、再生の力を司る。あらゆる魔法の基本要素
月	闇の力への抵抗力の源。水系、もしくは霊系魔法の構成要素
水星	知識、知性、言語、コミュニケーションを司る。風系魔法の構成要素
金星	導き、調和、均等、平和、浄化を司る。変換、治癒系魔法の構成要素
火星	戦いを司る。攻撃魔法の源。火炎系、もしくは攻撃系魔法の構成要素
木星	幸運、英知、神々への祈りなどを司る。治癒、防御系魔法の構成要素
土星	死、暗黒、束縛を司る。不吉、もしくは破滅的な強力魔法の構成要素

		これからかける魔法						
		火星	水星	木星	月	太陽	金星	土星
現在かかっている魔法	火星	火+2	火+1 水+1	木+2	火+1 月+1	太+2	火+1 金+1	火+1 土+1
	水星	土+2	水+2	水+1 木+1	月+2	水+1 太+1		水+1 土+1
	木星	木+1 火+1	木+1 火+1	木+2	木+1 月+1	木+1 太+1	木+1 金+1	
	月		月+1 水+1	月+1 木+1	月+2	金+1 太+1	月+1 金+1	月+1 土+1
	太陽	太+1 火+1	金+1 水+1	太+1 木+1	太+1 月+1	太+2	太+1 木+1	太+1 土+1
	金星	火+2	金+1 水+1	月+1 木+1	月+1 金+1	金+1 太+1	金+2	火+1 土+1
	土星	土+2	土+1 水+1	土+1 木+1	土+1 月+1	土+1 太+1	土+1 金+1	土+2

す順番を解き明かすのだ。魔法ができたら実際に使ってみて、消費するマジックポイントも書き込もう。なお、例を3つほど記載しておいたのであしからず。

名称	組み合わせ順
HEAL	木星→太陽
SHIELD	太陽→月
FLAME	太陽→火星

・魔法一覧表・

名 称	組み合わせ順	効 果	MP
攻撃の魔法			
ABSORB		生命を持つたモンスターのHPを奪い取る	
AIR SLASH		真空の渦を投げつけて、敵を切り裂く	
ASCENSION		靈に属するモンスターを、成仏させてやる	
ASTRAL FIRE		靈に属するモンスターを焼き滅ぼす炎を放つ	
ASTRAL WAVE		前後の靈に属すモンスターを同時に滅ぼす	
BLAST BLADE		鋭い風の刃を飛ばし、前後の敵を貫通する	
BLIZZARD		極低温の氷の嵐を発生させ、敵に吹きつける	
BOMBARD		光球が地面を這い進み敵に当たると破裂する	
BURNING		自身を灼熱させ、体当たりによって敵を倒す	
CRACKER		炎の弾を拡散させて放ち、広範囲の敵を襲う	
CORROSION		敵モンスターの身体を腐らせる弾を放つ	
CRUSH DOWN		回転する波動をもって、敵の身体を押し潰す	
D-CORROSION		身体を腐食させる弾が、敵を追いかける	
DEATH		死を与える炎を放つ。生物にしか効果はない	
DEG-DEATH		死を与える炎が、敵を追いかけていく	
DEG-DELUGE		敵を滅ぼす聖なる水が、追尾していく	
DEG-FIRE		炎の球体が、どこまでも敵を追いかけ回す	
DEG-FREEZE		一瞬にして凍結させる弾が、敵を追いかける	
DEG-NEEDLE		短い聖なる針が、敵を追いかけ刺し殺す	
DEG-POISON		触れたものに毒を与える弾が、敵を追う	
DEG-THUNDER		いかずちをもつてパーティの前後に壁を作る	
DELUGE		水の奔流を発生させ、敵を溺れさせる	
DESTROY A.		風に属するモンスターを、一瞬で全滅させる	
DESTROY E.		地に属するモンスターを、一瞬で全滅させる	
DESTROY F.		火に属するモンスターを、一瞬で全滅させる	
DESTROY S.		靈に属するモンスターを、一瞬で全滅させる	
DESTROY W.		水に属するモンスターを、一瞬で全滅させる	
DISRUPTION		火花が頭上で分裂し、敵の頭上に降り注ぐ	
ENERGY BOLT		敵を貫通する、聖なる光に包まれた矢を放つ	
ERADICATION		青い弾が降り注ぐ。あらゆる敵に対し、有効	
EXPLOSION		爆弾を引き起こす弾を、放物線状に飛ばす	
EXTRUSION		足元から火柱が噴き上げて、敵を襲う	
F.BOOMERANG		3つの炎が敵に襲いかかり、再び戻ってくる	
FIRE STORM		炎の嵐を巻き起こし、敵を焼きつくす	
FIRE STREAM		4つの火球が渦巻状に飛び、敵を追いかける	
FLAME		火炎の球によって、敵モンスターを焼き払う	
FLAME BOLT		敵モンスターの身体を貫通する強力な火炎弾	
FLAME BURST		8方向に火炎を飛び散らし、敵を焼き払う	
FLARE BOMB		8方向に、爆裂する弾を放つ	
FREEZE		触れると凍結する弾が、頭上から降り注ぐ	
GAS SPOUT		上下に振幅するガスの波を、敵に吹きつける	

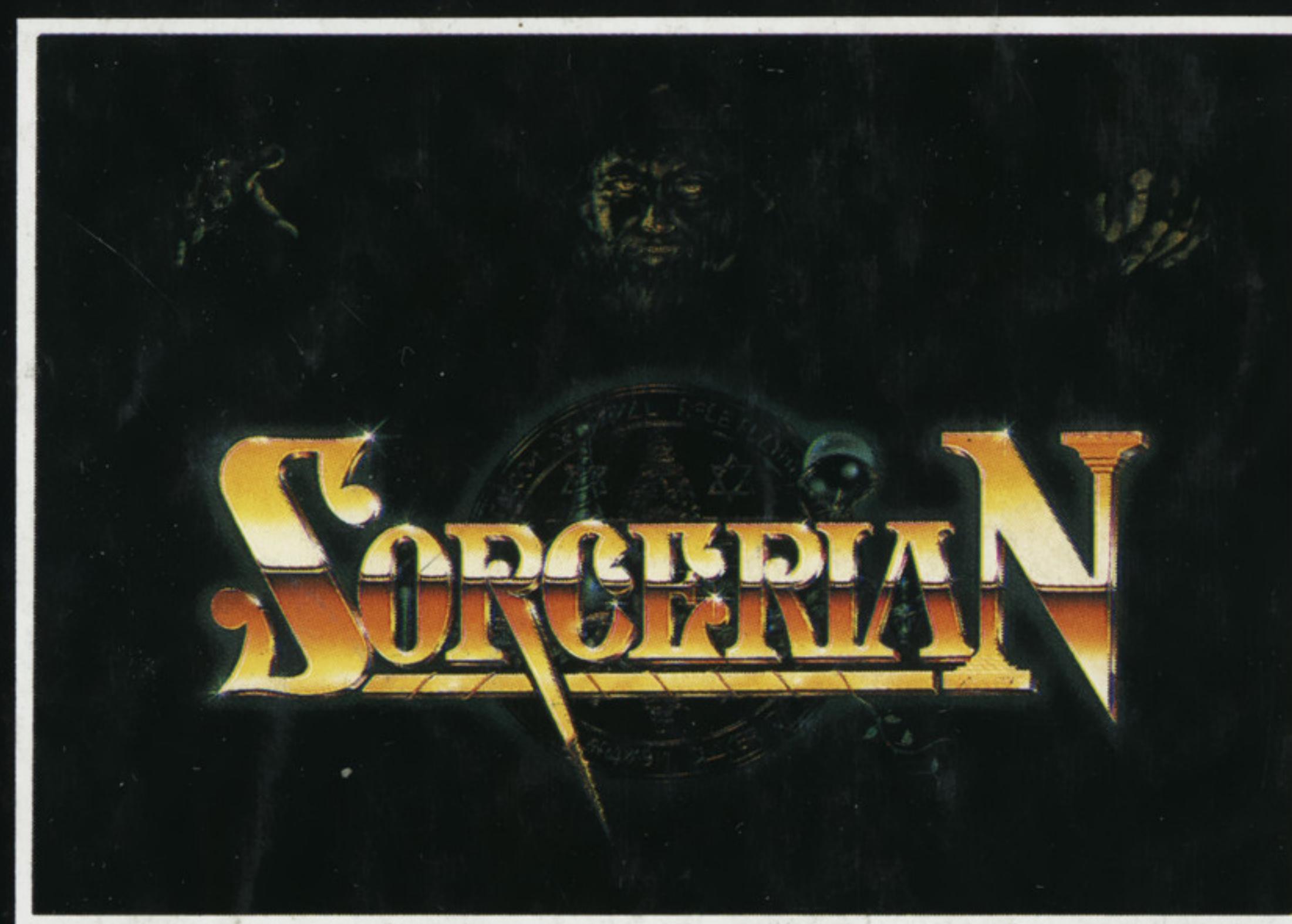
注：表中のMPは魔法使用時に消費するマジックポイント

名 称	組み合わせ順	効 果	MP
攻撃の魔法			
GOD THUNDER		神の力に値する稻妻で前方の敵をなぎはらう	
HEAT ARROW		高熱の矢を5本飛ばし、敵を貫通させる	
HEAT WAVE		高熱の振動波を発生させ、敵を貫通させる	
ICE BLADE		氷でできた刃を、敵の頭上に落とさせる	
IGNITION		弾を落とし、落下点に炎を発生させる	
INDIGNATION		画面上にいるすべての敵にダメージを与える	
JET STORM		嵐を起こし、触れたモンスターを吹き飛ばす	
LIGHT ARROW		光の矢を5本飛ばし、敵を貫通させる	
LIGHT CROSS		光の十字架を飛ばし、敵を追尾させる	
LIGHT WAVE		光の振動波を発生させ、敵を貫通させる	
METEOR		天から流星を呼び、敵の頭上に降り注ぐ	
NAPALM		炎のプレスを噴き出し、前方の敵を焼く	
NEEDLE		短い針を1本ずつ前方へ飛ばし、敵を貫く	
POISON		弾を前方に飛ばし、触れた敵を毒に侵させる	
SAINT FIRE		聖なる炎を呼び、敵の頭上に降り注ぐ	
SALAMANDER		炎の蛇を出現させ、敵を追尾させる	
SPARK FLASH		前方に、短い電撃を放って攻撃する	
STAR BLADE		レーザーのような光線を飛ばし、敵を貫く	
STAR DUST		大量の隕石を落とし、敵の頭上に降り注ぐ	
STAR FLARE		8方向に火の球を飛び散らし、敵を焼く	
STONE TOUCH		触ると石化する弾を、頭上で分裂させる	
STORM		渦巻を発生させて、前方に放ち攻撃する	
SUFFOCATE		触ると窒息する弾を撃つ。生物にのみ有効	
SUN RAY		太陽光線を操って、頭上から敵を貫く	
SUPersonic		超音波の衝撃を発し、前方の敵を貫通する	
THUNDER		天に雷を呼び起こし、敵に電撃を与える	
TORNADO		竜巻を発生させ、敵にぶつけて攻撃	
TOUCH DEATH		敵を死に追いやる球体を回転させる	
VACUA		4つの渦を、さらに渦巻状に飛ばす	
VORTEX		真空の刃となる渦が、どこまでも敵を追う	
WILL-O-WISP		ゆらゆら飛ぶ鬼火を呼び出し、敵を焼く	
?		入手を夢見ぬ者はいないという、究極の魔法	
防御の魔法			
ANTI-MAGIC		敵が発しようとしている魔法を止める	
BARRIER		パーティの前後に、防御バリアを張る	
BLIND		敵の目をつぶすことにより、錯乱させる	
CHAIN		地に属するモンスターの動きを止める	
CONFUSION		敵の精神状態を、混乱させるための魔法	
D-HYPNOTIZE		催眠弾が、敵をどこまでも追いかける	
DISPEL		敵が使った魔法を消滅させ、無力化する	
EXOCISM		靈に属するモンスターを、弾き飛ばす	

注：表中のMPは魔法使用時に消費するマジックポイント

名 称	組み合わせ順	効 果	MP
攻撃の魔法			
FIRE WALL		パーティの前後に、炎の壁を出現させる	
FOG BANK		霧を発生させて、敵の攻撃力を弱める	
GO MAD		敵を発狂させて、行動不能に陥れる	
HOLY WATER		靈に属するモンスターの攻撃力を弱める	
HYPNOTIZE		靈以外のすべての敵を、一定の時間眠らせる	
ICE WALL		パーティの前後に、氷の壁を出現させる	
ILLUSION		幻覚を見ることにより、敵を惑わせる	
INVINCIBLE		敵の攻撃力を、完全に消し去ってしまう	
MIND BLAST		敵の精神構造を破壊し、狂わせてしまう	
NEGATE		時間を止め、敵の動きをストップさせる	
PARALYZE		麻痺させることにより、敵の動きを止める	
PEACE		受ける攻撃力を 0 にし敵の攻撃を無効にする	
PROTECT		パーティの前後に、堅固な盾を出現させる	
S.CHAIN		靈に属するモンスターの動きを止める	
SAND STORM		敵の動きを妨げる、砂嵐を発生させる	
SCARE		敵の精神に恐怖を与え、逃げ出させる	
SENILITY		敵を急激に老化させ、その攻撃力を奪い去る	
SHIELD		パーティの前後に盾を作り、敵の攻撃を防ぐ	
SLOW		あらゆる属性の敵の移動速度を鈍らせる	
SPELL BOUND		敵を、意志の力よりも強い呪縛に陥れる	
STILL AIR		風に属するモンスターの動きを止める	
STILL FIRE		火に属するモンスターの動きを止める	
STILL WATER		水に属するモンスターの動きを止める	
TIMIDITY		敵を臆病にさせ、逃げ出すように仕向ける	
TURN SPELL		敵の放った魔法を、逆にはね返してしまう	
TURN UNDEAD		靈に属するモンスターを改心させ退散させる	
WEEKNESS		敵の持つ攻撃力の値を低下させてしまう	
治癒の魔法			
ADD TO LIFE		一時的に、HPの最大値を倍に引き上げる	
CURE		毒に侵された、すべてのキャラを治療する	
GIVE VIGOR		敵モンスターのHPを倍にしてしまう	
HEAL		最大HPの70%を回復。パーティ全員に有効	
MELT		凍結してしまった仲間すべてを治療する	
REJUVENATE		パーティの先頭にいるキャラが、1歳若返る	
RESURRECT		あえなく死んでしまった仲間を生き返らせる	
STONE FLESH		石と化した、すべてのキャラを治療する	
変換の魔法			
CHANGE AIR		自身を、空気と化して透明になり敵をあざむく	
CHANGE IDOL		自身を石化してしまう。おそらく自殺行為	
EXIT		冒険中、どこにいてもペンタウアに帰還する	
REDUCE LIFE		パーティ全員のHPを半分に落としてしまう	

注：表中の M P は魔法使用時に消費するマジックポイント



攻略GUIDE BOOK

メガドライブ
FAN

3月号別冊付録