



エメラルド ドラゴン

ガイドブック

エメラルド ドラゴン

ガイドブック

文・絵 青山雄一
口 絵 木村明広



SHUWA
SYSTEM
TRADING
CO.,LTD.



秀和システム

エメラルド・ドラゴンはストーリー、グラフィック、ミュージックの3拍子そろった近年まれにみるゲームソフトです。しかし、複雑な迷路の壁に阻まれ、最後までたどりつくのは涙もの。このゲームを探検する旅人はストーリー展開のすばらしさに感動する前に、疲れ果てて力つきてしまうことが多いようです。

そんな疲れた旅人に指針を与え、最後のエンディングまでをしっかりと道案内します。

エメラルド ドラゴン

ガイドブック

文・絵 青山雄一
口 絵 木村明広

SHUWA
SYSTEM
TRADING
CO.,LTD.

エメラルド ドラゴン

ガイドブック

文・絵 青山雄一
口 絵 木村明広



SHUWA
SYSTEM
TRADING
CO.,LTD.

■ アトルシャン



こういう格好をしていると
どこにでもいそうな軽い大
学生に見える。タムリンに
信頼される男になれるかど
うかは君しだいだ！

一見かわいい女の子のよう
だが、なかなか芯の強い性
格。仲間もびっくりするく
らいのとんでもなく強烈な
魔法が使えたりする。



□ タムリン

□ バギン

□ バルソム

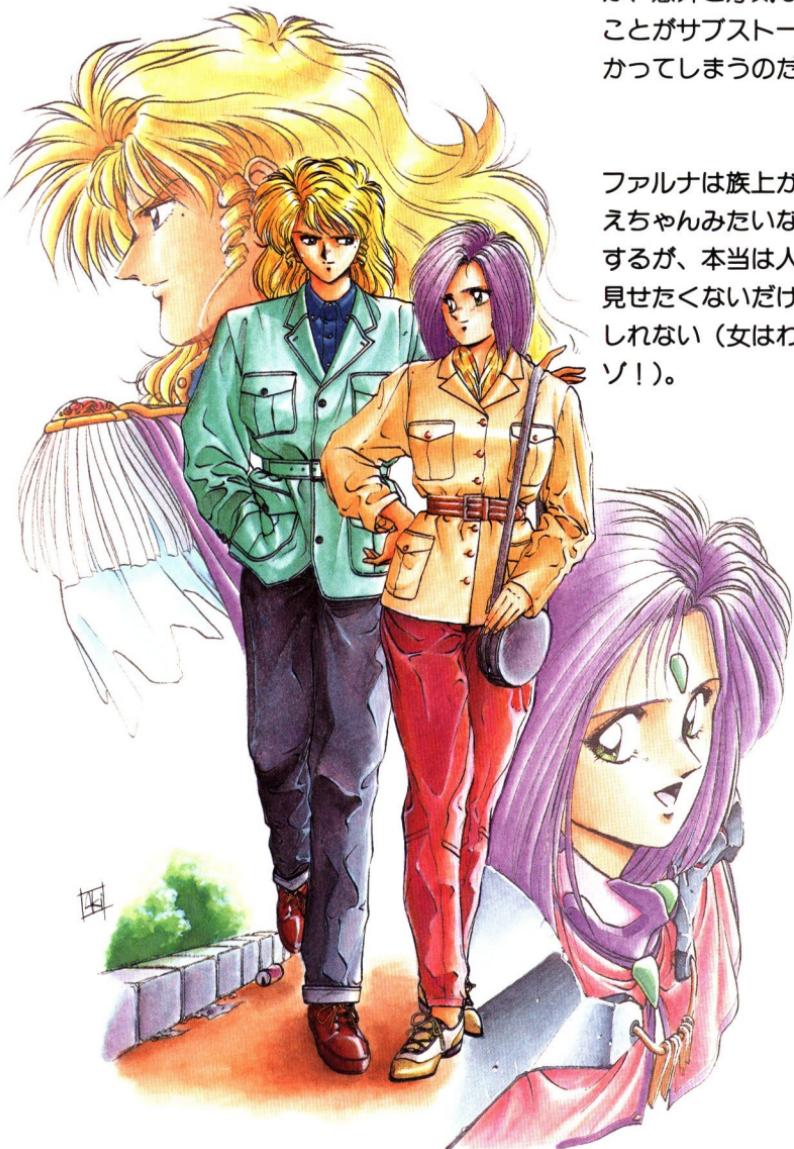


バルソムはエルバード王に仕えていたが、それがなければたんなるタレ目のおやじ。酒好き。

バギンはパーティーにとつて有効な魔法を駆使してくれるが、あたまのてりは見事だ。



ハスラム



ハスラムはファルナの恋人ということになっているが、意外と浮気な奴であることがサブストーリーでわかつてしまうのだ。

ファルナは族上がりのおねえちゃんみたいな話しか方をするが、本当は人に弱みを見せたくないだけなのかもしねい（女はわからないゾ！）。



ファルナ

■ ホスロウ

ホスロウはレジスタンスのリーダー。この絵ではサングラスをかけているが、ゲームでは右目に眼帯をしている。



■ カルシュワル

□ サオシュアント



□ ヤマン

サオシュアントは弓の名手。美形。かなりキザ。こういう奴がフシュルヌム仙人に怒られると気持ちがよかつたりする。

ヤマンは酋長の息子。正直ものが「インティアンうそつかない」みたいなしゃべり方なのでときどき意味不明に陥るかも知れない。

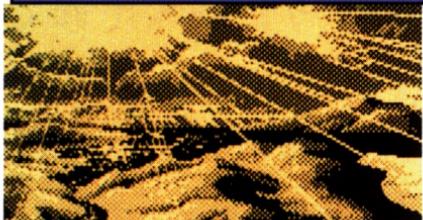
ゲーム前半に登場する悪役だが、結構かつて良かつたりする。しかし見た目の良さにだまされてはならない。



■ オストラコン

オープニング&ゲーム紹介

EMERALD DRAGON OPENING



ある日、次元の壁の隔たりのあるはずのドラゴン小国に、一隻の難破船が打ち上げられた。その中には一人の女の子が生存していた。めったに子供に恵まれる事のないドラゴン達は、子供の大切さを知っていた。その女の子はタムリンと名付けられ、同じ年頃のブルードラゴンと一緒に育てられることになった。

昔のアトルシャン

昔のタムリン

楽しい思い出は

夢のように過ぎてゆく



カワイイラシすぎる～



(アブネー)

出合いがあれば
別れもある！
泣くな！アトルシャン



12年が過ぎ去り、ここにも一つの別れがこようとしていた。ある日の夕暮れ、タムリンは、かつて難破船が打ち上げられた海岸を見渡せる丘に来ていた。

アトルシャン「どうしたんだい？ タムリン。」

タムリン「私は、人間の世界に戻ろうと思うの。ドラゴンはドラゴンの、人間は人間の世界で幸せを見つけたほうがいいと思うわ。」

ドラゴン小国にとどまってもらいたいアトルシャンだったが、タムリンの決心が固いとわかると、自分の角を折ってタムリンに渡した。アトルシャン「これで角笛を作って持って行くんだ。何か困った事があったら、この笛を吹くんだ。君がどこにいても、僕は飛んで行くからね。」

そして、タムリンはイシュ・バーンへと旅立って行った。



夕陽をバックの
ツーショット

えーっ！
イシュ・バーンに
帰っちゃうの？





イシュバーン
に突然魔軍が
現れた！

ところがその頃、イシュ・バーンは、どこからともなく現れた魔軍によって、破壊が繰り返されていた。イシュ・バーン唯一の王国、エルバードの軍隊と魔軍との戦いは、どちらとも甲乙つけがたく、長期戦となつていった。

タムリンがイシュ・バーンに戻ってから3年の月日が過ぎようとしていた。

つぎつぎと
エルバートの兵士が
倒されていく！



力の均衡を保っていた両軍であったが、魔将軍オストラコンの率いる新鋭部隊の出現によって、エルバード軍は、重要な拠点であるドゥルグワント城にて大敗北をしてしまい、その戦力の大半を失ってしまった。

イシュバーンが
あぶない！



サグ将軍の守る砦が落とされてしまえば、明日にでもエルバード城は魔軍に攻めこまれ、落とされてしまうだろう。そうすれば二度と、イシュ・バーンは、その輝きを取り戻すことはないだろう。

災難が女、子供にまでふりかかってくる今、タムリンは一人になっても魔軍と戦う決心をしていた。そして、ついにこの角笛を吹く時が来たと悟った。

たちこめる暗雲を吹き払うようにアトルシャンの角笛が鳴り響いた。



お願い！ 来て、
アトルシャン！



アトルシャンと タムリンの再会

タムリンの角笛を聞いたアトルシャンは、祈りの丘に降り立った。そして、ウルワンの町にあるタムリンの家にいった。そこで再会するのだが、銀の鱗の力を借りて人間の姿をしているアトルシャンではタムリンには一体誰なのか分からなかった。そこで、アトルシャンは、銀の鱗を外してドラゴンの姿に戻った。



イシュバーンに かけられた呪いに 倒れるアトルシャン



アニメーションで
ふり向く



「アトルシャン！」

と、タムリンは叫び、アトルシャンに駆け寄った。ところが、イシュ・バーンにかけられた忌まわしい呪いのために、アトルシャンは、床に膝まづいた。すぐさま、銀の鱗を身につけその呪いから逃れるしかなかった。なんとも悲しい事実だった。そして、アトルシャンはタムリンと共に戦う事を決意した。





町の風景。イシュ・バーンには、このような町や村が各地に点在する。町の人々からの情報は、よく聞いておこう！



敵との戦闘は、このような状態で行われる。
初期の状態では、戦闘はすべてオートで行われる。

道具屋

ルシャン	33
H・P	118
ハスラム	137
H・P	
ファルナ	82
H・P	
タムリン	31
H・P	



ツール専門店

いらっしゃいませ。
どんなものが、お入り用でどうか。

つかの間の安らぎ！

Shopping!

道具屋では、ヒールポーション、テントなどの冒険の必需品を売っている。その他にも破壊のルビーなどの攻撃アイテムも売っている。また、必要ななくなった武具を買い取ってくれたりと便利な店である。

武器屋

ルシャン	33
H・P	118
ハスラム	137
H・P	
ファルナ	82
H・P	
タムリン	31
H・P	



武器専門店

イシュ・バーンで一番品数の多い武器屋だよ
1)剣
2)大型武器
3)弓

何にしようか?

ねえ！まけてくんないか？

なんてこと言ったらなぐられそう。

はじめに

もうみなさん、このエメラルド・ドラゴンを実際にプレイしてみましたか？あの数多くのビジュアルシーンには、感動しましたねえ。そのほとんどがアニメーション処理というところがすごい。さらに、しっかりしたストーリー展開。そして、おまけの3つのサブシナリオといたれりつくせり。こんなゲームが今まであったでしょうか？このあたりに、エメラルド・ドラゴンの人気の秘密というものが、隠されているような気がします。

あと、今まで面倒だった戦闘モードのシンプル化なんかもその人気の秘密ですねえ。でも、この戦闘モードでは、困ってしまったこともしばしば。例えば、誰かのHPが少なくなってしまった時、体力回復の魔法を使ってくれない時がある間にあるんですよね。ファルナは結構使ってくれるんだけど、タムリンの場合、新しい攻撃魔法ばかり使って体力回復の呪文はあまり使ってくれない。なんていきなり細かい話ですが、ほかにもせっかく買った武器が身につけられなくてムッときたり、またとんでもない迷路が隠されていたりで途中でつまってしまった人も多いはず。でもこの本がしっかりガイドするから大丈夫。

それとカラーイラストはなんとオリジナルキャラクターデザイナーの木村明広氏が描いてくれているのでプレーし終わったあとでもちゃんと価値があるのだ。なんてしっかり宣伝しちゃってますが、この本をシナリオ、グラフィック、ミュージック3拍子揃ったエメラルド・ドラゴンを楽しむための增幅機として活用してください。

青山雄一

目 次

キャラクターイラスト

2

アトルシャン	2
タムリン	3
バルソム／バギン	4
ファルナ／ハスラム	5
ホスロウ／カルシュワル	6
サオシュアント／ヤマン	7
オストラコン	8

オープニング&ゲーム紹介

9

目次

19

ルール&操作法解説

21

エメラルド・ドラゴン

27

ウルワンの町	28
マジュレスの洞窟	30
エルバードの町	32
フラワルド男爵の館	34
エルバード城	36
サダの砦	38
ザーマの砦	40
キルデールの町	42
オヴィングストンの洞窟	44
スローシュの洞窟	46

キルデールの酒場	49
アーパスの砦 北館	50
ファウォーウィーの町	52
魔軍前線指令部	54
ファウォーウィー PART2	56
ダードワの村	57
ナナイの村	59
ゴーメズの巣	60
アーパスの砦 PART2	64
キルデールの町	66
ザーマ（西館）	68
エルバードの町 PART2	70
ダードワの森 PART2	72
ジエルメスの森	76
ミスラミフルの砦	82
ヘルロードの町	87
ヘルロードの洞窟	92
フシュルヌムの館	94
ドゥルグアント城	96
ドゥルグワント城 中心部	100
バージルの町	103
小カシャ島	106
遺跡の洞窟	108
大カシャ島	112
禁断の洞窟	114
古代の洞窟	116
マルギアナの町	120
山のミコの神殿	122
魔王殿	124
西の砂漠	131
ホルスの洞窟	133
湖の中の小島	135
ホルスの城塞都市	138
ホルスの大迷宮	142

アイテム

145

再重要アイテム	145
重要アイテム	146
その他のアイテム	148

ボスキャラ&イラスト

150

フラワルド／ファイアーアント	150
パラゴ／エルム／バシタ	151
キングスコーピオン	152
ゴーレム／ゴーメズ	153
ゴールドアーマー／シルバーアーマー	154
アークデーモン／ファランクスナイツ	155
ドラゴンゾンビ／ハデス・アイ	156
大鳥ラー／ザンディィグ	157
ティリダテス／魔王ガルシア	158
偽アトルシャン／マンイーター	159
アルテミスフローラ／クワガタ戦車	160

モンスター

161

武器・防具

185

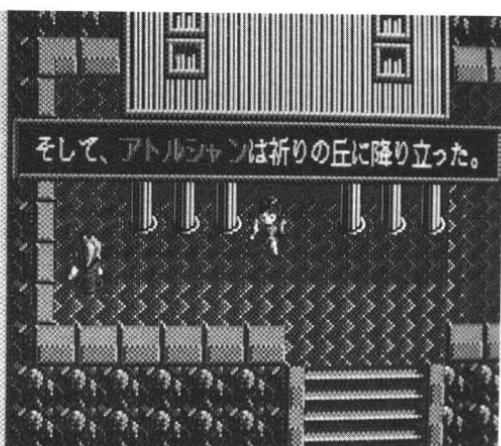
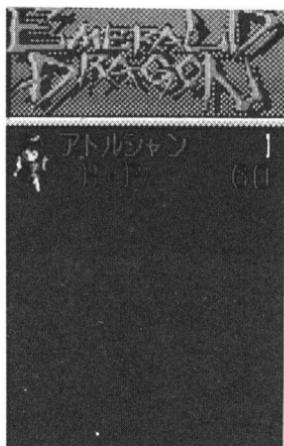
WEAPONS	186
SHIELDS	196
ARMORS	200

サイドストーリー

205

メリルウィードの章	206
ミスティーナの章	209
サギーの章	214

ルール&操作法解説



物語はここから始まるのだ!

アトルシャンが祈りの丘に降り立つ場面から、この物語は始まっていく。
最終目的は悪の帝王をやっつけるという RPG お決まりのパターンだが、味方のキャラが結構我がままだったり、森の中で迷子になって出られたときは涙ものだったり、仙人に教えを乞うために苦労して館にたどりついたのはいいけどその仙人が変人に近かったりとストーリーが起伏に富んでいる。**旅そのもの**を楽しんでほしいゲームなのだ。

このアイテムは何だ!

ESC → **1**

旅の途中で拾ったり、魔軍から奪い返したアイテムの使い方がわからないときは、**ESC** キーを押してメニュー画面を開き、**1** キー(アイテム説明)を選択しよう(以下このような操作を **ESC** → **1** というように略記する)。

ステータスだー！

ESC → 2

1) アイテム欄		2) ステータス	
3 アトルシャン		バ	
Int	41	41	
Str	223	170	
Def	186	111	
H.P	118	233	
Agl	56	57	
Point	20	20	
Lev	33		
Exp	18038		

キャラクターの状態を見るコマンドだ。このほかにも、現在の武装や持ち物を確かめることができる。

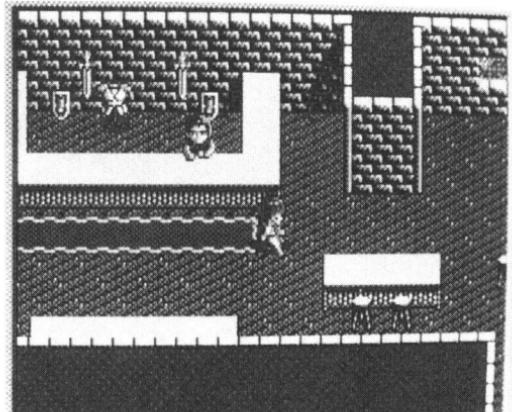
画面上に見えている Int や Def などのイミは下表の通り。

この表で一番気をつけなければいけないのは、なんといっても H.P である。通常の RPG では、仲間のうち 1 人が死んでも、誰かが生き残れば町に戻ってきて復活させることができるが、エメラルド・ドラゴンはその時点でゲームオーバーとなる。

記号	意味
Int	知力 (魔法の成功のしやすさ、失敗もあるのだ)
Str	攻撃力 (相手に与えるダメージの強烈さ)
Def	防御力 (攻撃されたときダメージを防ぐ力)
H.P	生命力 (仲間のうち 1 人でもこれが 0 になると負け)
Agl	敏捷さ (攻撃や防御の成功のしやすさ)
Point	行動ポイント (戦闘時、1ターンの行動力)
Lev	レベル (いわゆる成長具合だ。ただし成長できるのはアトルシャンとタムリンだけ)
Exp	経験値 (モンスターを倒すと得られ、一定以上になるとレベルアップする)

また、もう一度画面写真を見ていただきたい。Int 41 41のように同じような数字が 2 つ並んでいるが、右側の数字（カラー画面では青）は、武器や防具をマッタク装備していないときの値だ。この例でいうとアトルシャンの Str(攻撃力) は武装状態で 223 だが、武装をはずして素手だけになった時でも 170 あるということになる。逆に敏捷さ (Agl) は武装すると 57 から 56 になり、1 ポイント減少している点に着目！

さてお次は買い物だ！



防具屋のおじさんは
なかなかダンディー
なのだ！

防具屋に入ったアトルシャン。

イシュ・パーンには何種類もの武具が存在する。旅先の町では、必ずのぞいてみたほうが良いだろう。

買ったものはしっかり装備しよう！

ESC → **3**

せっかく高いお金をだして武器を買ったのにゼンゼン強くなっていない！なんていう人はちゃんとその武器が装備されているか確認しよう。けっこうあわてものが多いのだ。

武器、防具はその種類と、装備させようとするキャラクターの相性によって、装備できないものがある。武器防具編に詳しく載っているのでよく確かめてから買った方が良いだろう。

ESC → **3** → **1**：装備

ESC → **3** → **2**：わたす（仲間にわたす）

ESC → **3** → **3**：使う（ここで使えるのはテントなどで、ポーションや回復役は戦闘時にしか使えない）

ESC → **3** → **4**：捨てる（持ち物は8個までしか持てないのでそれ以上になったとき使う）

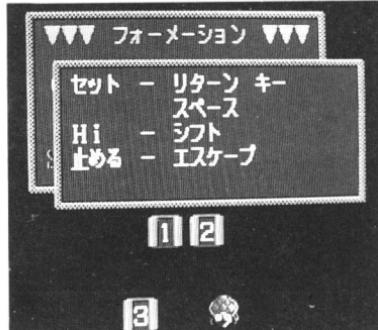
ESC → **3** → **5**：外す（装備の逆）

攻撃の順番にもイミがある! (隊列変更)

ESC → 4

隊列変更と次のフォーメーションは2つで1セットと考えた方が良いので、一緒に解説しよう。そのまえにエメラルド・ドラゴンというゲームは戦闘時だけはシミュレーションゲームであることを頭においてほしい。

シミュレーションゲームでは、戦闘時、まず遠距離攻撃をして相手を弱体化させてから、接近戦で倒すというのが基本原則だ。たとえばタムリンの攻撃魔法、サオシュアントの弓矢攻撃で敵が弱ったところに、アトルシャンやハスラムを差し向けるようにすれば、こちらの被害は少なく相手に大きなダメージを与えることができる。単に攻撃の順番を代えるだけではナイのだ! 各キャラクターや敵の特徴によって順番を設定してやると有利にゲームを進行させることができる。そんなときこの隊列変更コマンドを使うというワケだ。



隊列にあったフォーメーションを組もう!

(フォーメーション)

ESC → 5

せっかく隊列をうまく組んでも、防御力の弱いサオシュヤントやタムリンが前にいたら、敵に囲まれてなすすべもなくやられてしまうだろう。この2人はなるべく敵から離し、逆にアトルシャンやハスラムを前において敵に近いところから攻撃させるのが基本だ。この戦闘開始直後の各メンバーの位置を決めるのがフォーメーションコマンドである。

画面写真上で亀(亀を動かして位置を決定する)と一緒に1、2、3と見える数字が隊列コマンドで設定しておいた各メンバーに対応している。また、このフォーメーションパターンは8個まで登録できる。

困った時にはみんなで相談!!

[ESC] → [6]



ゲームに行き詰まってしまったり、次に何をしたら良いのかわからなくなってしまったときにこのコマンドを使うとヒントをくれる。

ゲームを終わらせるとき [ESC] → [7] → [2]

ゲームをセーブする場所は9箇所ある。[ESC] → [7] → [2]と打ち込んだあと、1～9のうちどこにセーブするかを決める。一番最初は1にセーブし、少し進んだら2、もう少し進んだら3というように使うと、好きなところからやり直せるのだ。

途中からゲームを始めるとき

[ESC] → [7] → [1]

[ESC] → [7] → [1]と打ち込んだあと前にセーブしておいた番号を打ち込む。

その他

[ESC] → [7] → [3] (戦闘時間表示) メッセージ表示時間の設定。メッセージが速すぎて読めないときや逆に遅すぎてかったるいときに使おう。

[ESC] → [7] → [4] (名前変更) アトルシャンの名前を変更。

[ESC] → [7] → [5] → [1] (Window) ウィンドウ表示時間の変更

[ESC] → [7] → [5] → [2] (ラムディスク) NEC 製 FM 音源ボード 2 使用時は処理速度が多少速くなる

[ESC] → [7] → [5] → [3] (武器情報) 武具の情報表示。重い武器は強い攻撃力をもつが、すばやさ (Agl) に影響するといった情報の表示する。

ただいま戦闘中!

敵との戦闘中、各メンバーは独自の判断で動くので、プレイヤーはわけがわからないうちに勝ってしまうことがある。しかし強敵と出会ったならひとたまりもない。ここでしっかり確認しておこう。戦闘中に [ESC] キーを押すと右のようなサブメニューが現れる。



1) **手動／自動**：これはアトルシャンの攻撃を手動にするか、自動にするかの設定だ。ここを手動にするとアトルシャンだけはプレイヤーの思いどおり動くようになる。ただし他のメンバーは相変わらず勝手に動く。逆にここを自動にすると、もうあとは殿様気分で何もせずただリターンキーを押すだけになる。

2) **攻撃命令**：これを使うと、今まで勝手に動いていた各メンバーを指定した敵に差し向けることができるというコマンドだ。ただしコマンドはアトルシャンを通して行われる。各メンバーはアトルシャンには逆らえないというワケだ。ヤクザの親分が子分に向かって“誰々をやってこい”というのと似ている。

[2][4][6][8] キーで亀のカーソルを上下左右に動かし、どの敵を攻撃するか決定する。この亀のカーソルと敵キャラはピッタリ重なっている必要はなくどこか一部分でもタッチしていればOK。

またその際、行動ポイントを 2だけ消費する。たとえば、アトルシャンの行動ポイントが12のとき、6回命令したらそのターンではほかに何もできなくなってしまう。

3) **道具を使う**：各種ポーションなどを使う。戦闘中 H.P が減少して危なくなったというのにタムリンが回復魔法をかけてくれないときなどに使おう。

4) **パス**：文字どおりパス。ただし、パスするのはアトルシャンだけで、ほかのメンバーは変わらず勝手に戦ってくれるのだ。

5) **逃げる**：これも文字どおり逃げるコマンドだ。敵が強そうなとき、こちらが弱っていてやられそうな時、戦うのがめんどくさい時は逃げてしまおう。ただし、逃げるのに失敗すると一方的に攻撃を食らってしまうので要注意！自分より強い敵からは逃げたいのが人情というものだが、悪いことに失敗する確率が大きくなっている。たかが”逃げる”が、いちかばちかの大勝負になるとある。

EMERALD DRAGON エメラルド ドラゴン

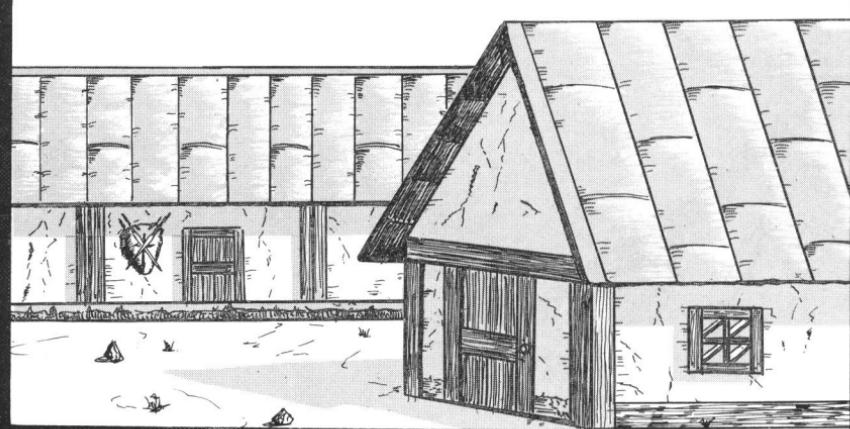
エメラルドドラゴン

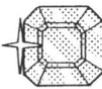
はーい！はじめまして、こんにちは
みんなはもうエメラルドドラゴンをプレイしたかな？
なにっ まだだって？
そういう人もこの本を読んでからのほうが、
よりいっそう楽しめますよ。
とまあ、前おきは短めに！
ということで、それではさっそく
エメラルドドラゴンの世界に
入っていきましょう。



ウルワンの町

新たなる旅立ち



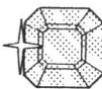


懐かしいタムリンとの再会

さて、タムリンの吹く角笛を聞いたアトルシャンは、祈りの丘に降りたちました。するとその近くに少女が一人立っている。その子に話しかけると、

「ウルワンの町は、ここから西よ。タムリンは、そこにいるわ。」

と教えてくれる。そーか、そこにタムリンがいるのか！と、まずはウルワンの町に…そして、タムリンとの感動の再会！この場面は、ビジュアルシーンで表示されて、さらに、アニメーション！アトルシャンがドラゴンに変身するところなんかは、結構、感動しちゃったりします。



お次は長老に御機嫌伺いだ

そんなわけでタムリンが仲間に加わります。これから冒険する前にとりあえずウルワンの長老にあいさつに行くことにしましょう。この長老に会わないと、どうなるか？そう！実は、この町にはもう一人仲間になってくれる人がいて、その人がパーティに加わってくれない！そんなことになったら大変だから、絶対に長老の所に行くように！そして、その人というのは、酒場にいるバルソムという剣士。彼を仲間にして情報を聞くと、

「噂話では、バギンという魔導士が、魔軍によって目覚めさせられた魔神ゴーレムを封じ込めるために、マジュレスの洞窟にこもっているらしい。」

なるほど！じゃあ彼に魔軍の事を聞けばいいわけですね。さっそく北西の山沿いにあるマジュレスの洞窟へ…

□ ウルワンの町で入手できるアイテム

武器	値段	防具	値段
ショートソード	100	レザーアーマー	200
スリング	120	ローブ	100
スタッフ	80	レザーシールド	30
ノーマルソード	200		

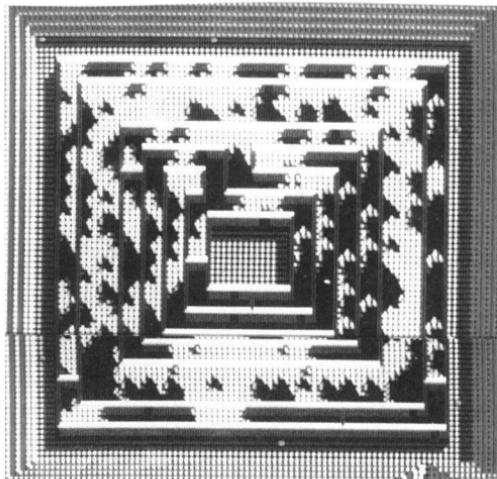
マジュレスの洞窟

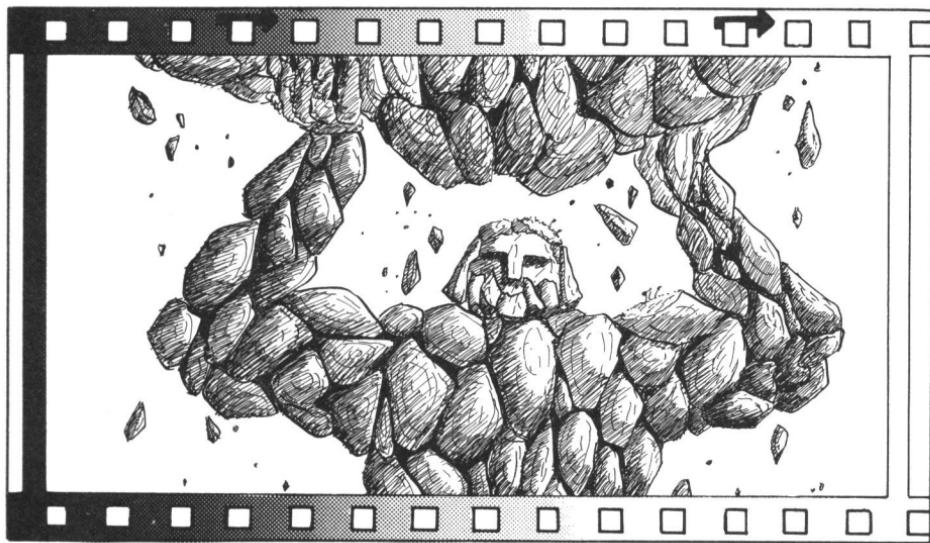
最初の洞窟



マジュレスの洞窟

このどこかにバギン
がいるのだ！





魔導士バギンとの出会い

この洞窟は、エメラルドドラゴンの中では、本当に小さい方。こてしらべのような感じの洞窟です。で、この洞窟の中にあるものなんだけど、お金、ヒール・ポーション、テントなど。まだあまりお金のない時期、このへんはのがさずに取っておきたいものですね。そんなわけで、洞窟の奥へ奥へと進んでいくと、老人が一人ぽつんと立っている。ムム！この人物こそ噂のバギンか？と話かけると、やはりその噂のバギンだった。

そして、なんと“破壊のルビー”というアイテムをくれる。このアイテムは戦闘中に使用できるアイテムで、敵全部にかなりのダメージを与えることができる。ゲームの後半からは、結構手に入れることができるけど、前半ではほとんどといっていいほど入手できない。慎重に使ったほうがいいでしょう。あと、あまり関係無いけど、お金の単位はパルスです。念の為。

めざせエルバード城

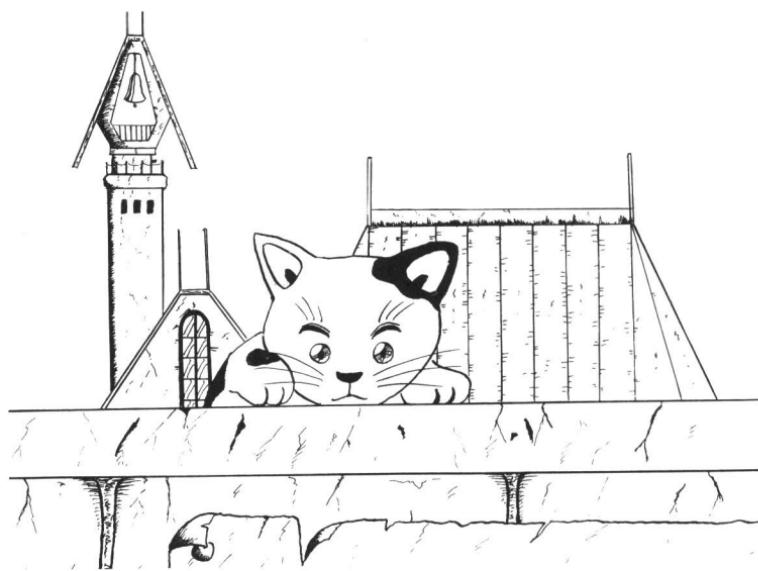
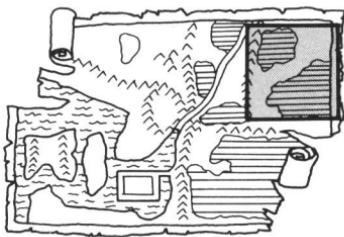
やっと4人になってパーティらしくなり、いざ！魔神ゴーレム倒しにっ！

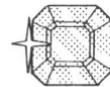
このゲームを始めて初の中ボスってことで緊張して行ったら・

あらら、それほど強くはない。意外とあっさりやっつけることができた！でもこれぐらいじゃないと、この先がつらいもんね。

エルバードの町

アイテムをそろえよう





バルソムの秘密

さて、エルバードの町に入ったアトルシャン達ですが、まずは情報収集。町を歩いている人や酒場の酔っぱらい達に話しかけましょう。すると、

「サダメの砦から山沿いに北西に行くとザーマの砦に着く」

とか

「10年程前に反乱を企てた近衛兵達がフラワルド男爵によってこの国から追放された。しかし、それ以来、男爵は王にとりいって国政を我がものにしてしまった。」

なんて話が聞ける。うーむ フラワルド男爵って奴は悪い奴なんだなあ。あとザーマの砦には、ぞくぞくと魔軍が集まっているらしい。

とりあえずはフラワルド男爵を倒すのが、次の使命らしい。でも、その前にちょっと酒場でひと休み。カウンターに行って座るとなんとバルソムが、今までの彼の過去を話してくれる。

……………(これはゲームをしてのお楽しみだよ)……………

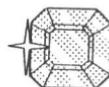
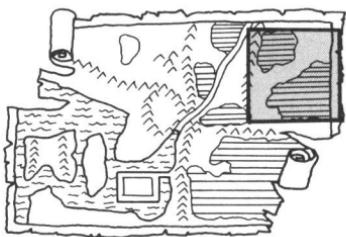
なるほど、そんなことがあったんですかバルソムさん！じゃあさっそくフラワルド男爵を倒しにいきましょう！

□ エルバードの町で入手できるアイテム

武器	値段	防具	値段
ノーマルソード	200	レザーアーマー	100
ロングソード	600	キルボアール	300
セルフボウ	300	レザーシールド	30
スタッフ	80	バックラー	150
		オープンヘルム	150

フラワルド男爵の館

エルバードの町なかにあるのだ



フラワルドなんてちょろいぞ!

さて、次はいよいよフラワルド男爵の館へ！門番を倒して中に入ると結構広い。外から見た時は、普通の家だったのに…うーん、これはミステリーだ！そして、この館の奥にフラワルドがいた！彼を倒すとフラワルドの密書を手に入れることができる。フムフム、密書によるとフラワルドは、魔軍の密偵だったのか！この密書を持って、南の谷合を東へ行った所にあるエルバード城へ。

ワンポイントアドバイス

闘技場でレベルアップ

フラワルド男爵を倒しに行く前にまだレベルの低い人達は町のはずれある闘

技場に行ってみましょう。そこでは、自分の強さに合わせて3種類の強さの敵と戦うことができるんです。ようするに、わざわざ歩きまわってモンスターを倒してEXPを得るよりも、てつとりばやい！

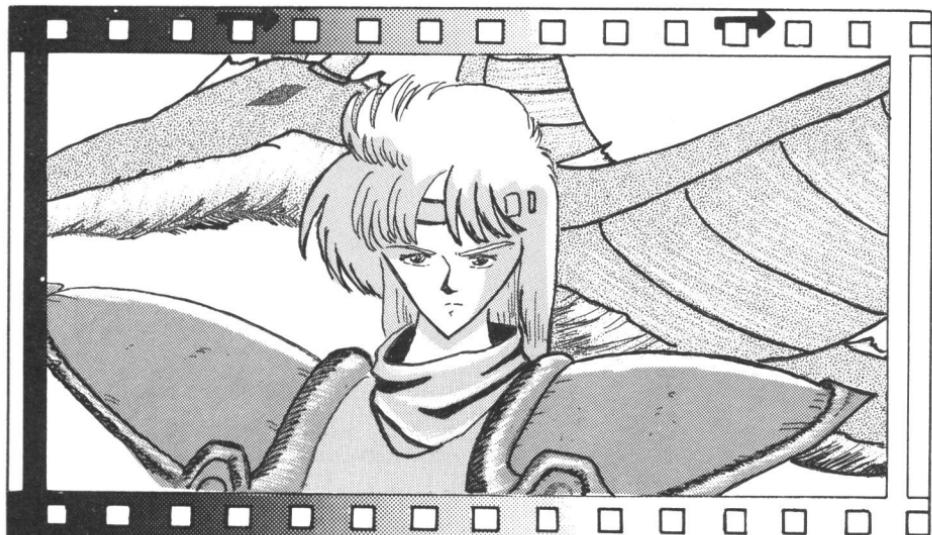
でもこの闘技場、プロはおことわり。一番強いレベルのモンスターを倒してしまうと500パルスの賞金をくれて次回からは、プロとみなされて2度とやらせてくれなくなってしまう。プロになるかならないかは、君しだい！ちゅう一こと。

ドラゴン小国について

コラム

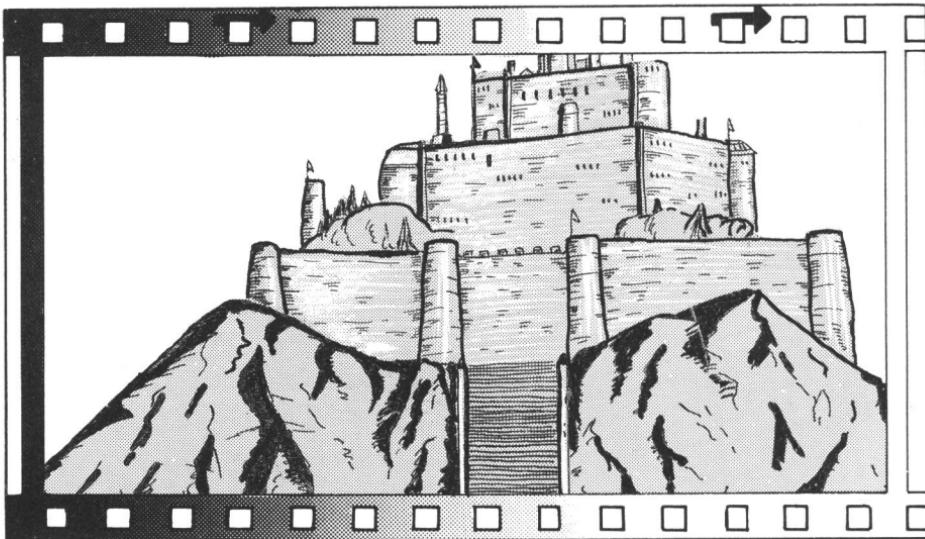
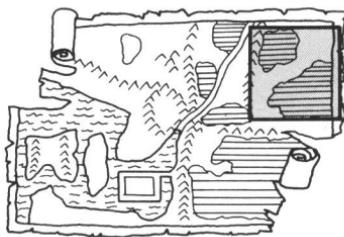
このゲームの設定で、アトルシャンはドラゴン小国の出身っていうことになっているんだけれど、このエメラルドドラゴンを制作したグローディアは、以前にテスタメント（一作目）とサバッシュ（二作目）というゲームを作ったところなんです。え？ そんなゲームは知らない？ こらこらっ！ なんてことを！ グローディアさんに失礼ですよ。

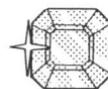
まあ冗談はともかく、そのサバッシュにドラゴン小国という地名をもった所があるんです。そして、そこにしっかりとエメラルドドラゴンがいるんです。このゲームのオープニングで次元を隔てたところにあるドラゴン小国とあつたけれど、こんなところにあったんですねえ。しかし、サバッシュをとくのは大変だった…



エルバード城

はじめまして！ エルバードの王様



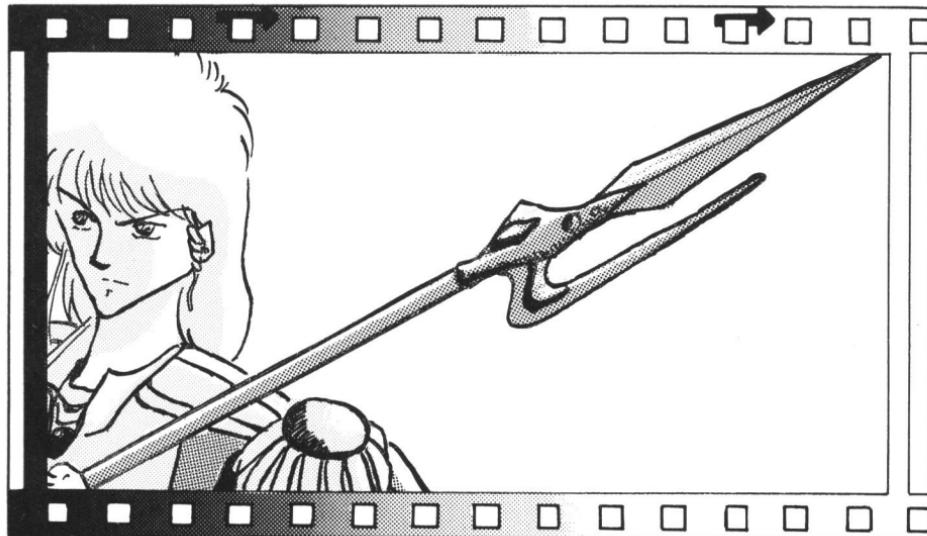


さよならバルソムさん

王に会ってフラワルドの密書を渡した。王が真実を知ると、な、なんと！バルソムが、王の兵隊として再就職してしまう！ゲゲ！装備してあげた武器まで持つて行ってしまった！

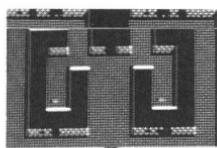
かっ、返してくれー！ といつてもムダ、いさぎよく諦めましょう。

バルソムがパーティから抜けたかわりに、エルバードの王子のハスラムとその側近のファルナという人が加わり、王からは、サダの砦に行って魔王討伐隊として単独行動をとつてもらいたい。なんてことを言われる。もっと味方をくれー！なんて言っている間に、アトルシャン達はさっきまで、入れてもらえたかったサダの砦に、着いてしまった。



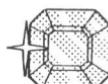
サダの砦

□ 摩軍退治の作戦会議だ



サダの砦

ここには強そうな兵隊がわんさかそろっています。実はこの砦にエルバード軍の軍資金がかくされているらしい。



サダ司令官との会議

先ほどは門前払いを食らったが、さすがに今度は中に入ってくれた。この兵隊達に情報を聞くと、

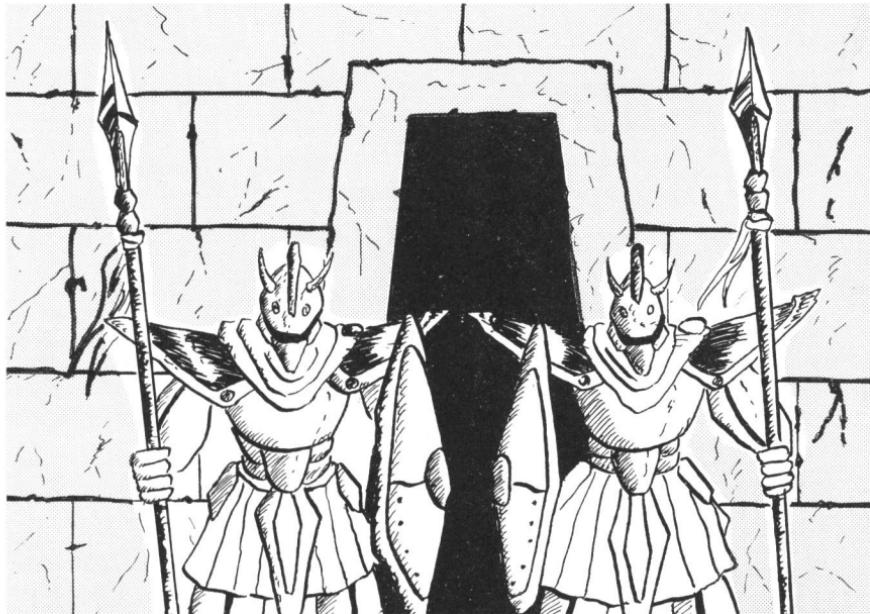
「魔将軍オストラコンの配下には、魔蛇鬼エルム、魔戦鬼バシタ、魔闘鬼パラゴという3匹の魔物がいる。」

「神弓と呼ばれし英雄サオシュヤントさえいてくれれば…」

なんて、弱音をはいでいる兵隊もいる。まったく、しょうがないなあ。

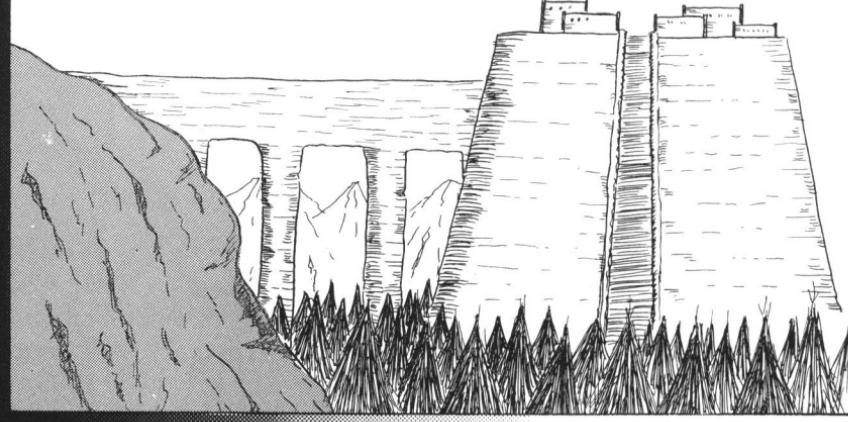
そんなわけで、サダ司令官との会議が始まるのであります。なんでも、彼の話では、どうやら反撃のチャンスが到来したらしい。というのは、オストラコンが率いる魔軍の主力部隊が、フウォーウィー周辺のレジスタンス軍を鎮圧するため、アーパスの砦へ南下したというのだ。

そこで、現在ザーマの砦を守る部隊は、魔軍の一個中隊のみであり、攻撃をかけるなら今しかない。といって、ザーマの砦攻撃を敢行した！でも、結局アトルシャン達とサダ軍とは、別行動をすることになった。ようするに、ザーマの砦から先はエルバード軍の力は借りられないことなんだって。えーん シクシク。



ザーマの砦

囚人の話にヒントあり



ザーマの砦



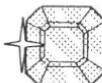
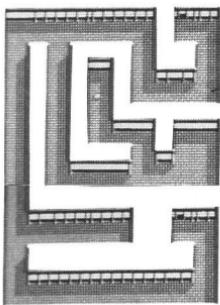
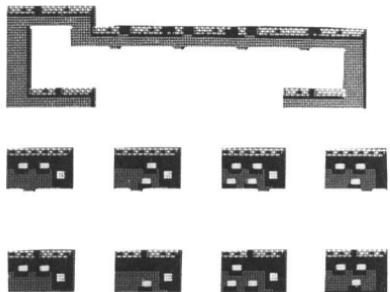
1F



ここが入口

中はそうとう複雑そうだぞ!!

B2



ザーマの鍵はいずこ?

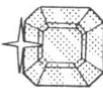
ザーマの砦に来てみると、反撃はどうやら成功したようだ。でもなになに？
通路の鍵がなくてサダが困っているって？

うーん。それで、サダ司令官に会うと敵のパラゴという指揮官がこの砦の出口の鍵を持っているのだが、囚人の中に紛れ込んでしまってどいつかわからなくなってしまったんだって？ しょうがないなあ。とりあえず、砦の中にはいっていって囚人の話をよく聞いてみよう。

キルデールの町

重要なアイテムを売っているのだ





地図はちゃんと買おうね

この町は、ザーマの砦を西に抜けて南に向かって歩いて行くとたどり着きます。ここでは、この辺りの地図を売ってくれる人がいるからかならず手に入れましょう。この町ではいる情報は、

「フウォーウィーのレジスタンスの指導者は、ホスロウという勇敢なる闘士」
「サオシュヤントは、オストラコンに奪われた弓を取り返えそうとしているようだ」

「魔蛇鬼エルムは、恐ろしい魔法を使うらしい」

「オヴィングストンの洞窟は、ザーマの砦の北にあるんですよ」

「オヴィングストンの洞窟は、入口が岩で埋もれてしまっているんですけど夜な夜な洞窟の奥深くから、不気味な声がひびいてくるらしいですよ」

「サオシュヤントは、仙神フシュルヌムに教えをうけたそうだ」

「南に広がるリベンジャーの森を東へ抜けるとスローシュの洞窟があって、また西へ抜けるとアーパスの砦がある」

「魔軍の兵隊達の噂では、魔軍の目的は、ダードワの森にあるらしい」

「このキルデールを占領していた魔軍は、ザーマの砦がエルバード軍におとされたことを知ると、アーパスの砦へ撤退した」

「この辺りのこととはタップじいさんに聞けばいい」

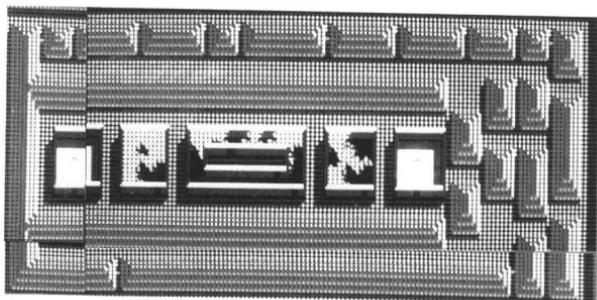
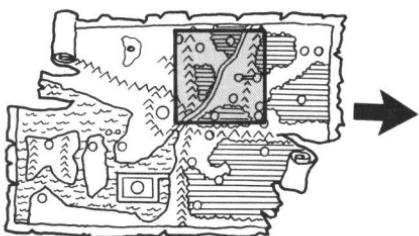
といろんな情報を聞くことができたけど、とりあえず手じかにタップじいさんのところへ道具屋で買ったブドウ酒をおみやげにもっていったんだけれど、ところがなんにも話してくれない。シクシク。しょうがないから、このおじいさんのことは後回し。

□ キルデールの町で入手できるアイテム

武器	値段	防具	値段
ショートソード	100	ギルボアール	300
ノーマルソード	200	チェインメイル	800
ロングソード	600	レザーシールド	30
セルフボウ	300	バックラー	150
スタッフ	80	オープンヘルム	150

オヴィングストンの洞窟

シルバードラゴン登場



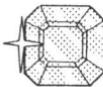
1F

オヴィングストンの洞窟

B1



シルバードラゴンはここにいる



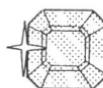
バギン、謎の失走

次はザーマの砦の北にあるオヴィングストンの洞窟へ。噂どうりに入口が岩でふさがれている。この岩は、バギンが魔法で吹き飛ばしてくれる。でも、洞窟に入ってすぐにバギンが少し疲れたといってパーティから抜けて、その場に残ってしまう。待っていてくださいねバギンさん。すぐ戻って来ますからね！と言い残しアトルシャン達は、洞窟の奥へ奥へとつき進んで行く。この洞窟には、お金、テント、それに金塊なんかがころがっている。金塊は、町の道具屋さんで売りとばすと、結構なお金になるんです。こういう物を拾いつつ進んで行くと、通路にガイコツがころがっている。

じゃまだからどかしてみると、フィトマと書いてあるブロンズの指輪が落ちている。とりあえずそれを拾って、さらに奥へ…

すると、とてつもなく大きな穴があいていて、な、なんと、アニメ処理でドラゴンがあらわれる！このドラゴンが、エメラルドドラゴンか？と思いまや、残念ながらシルバードラゴンだった。

バギンの待っている洞窟の入口に戻ってみると、なんと、バギンがいない！そして、バギンの杖だけが地面に突き刺さっていた！いったい彼は、どこへ行ってしまったんだろう？

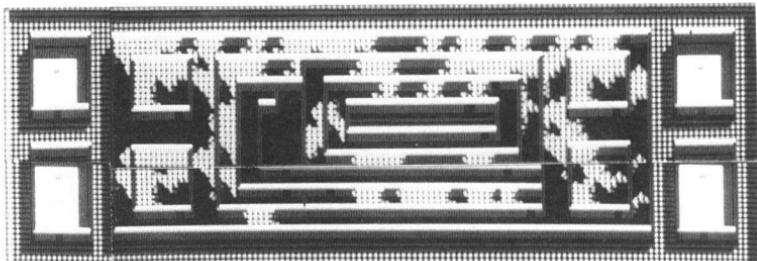
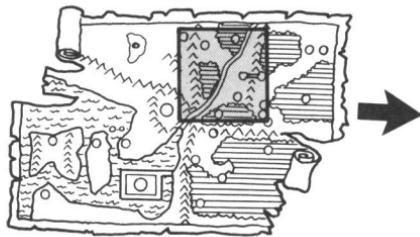


世の中謎だらけ！

数々の謎を残して結局また、キルデールの町へ。ここでも新しい情報を聞くことができます。しかし、いったいバギンさんは何を考えているんだろうか？ウーム謎は深まるばかりだなあー。と、南に広がるリベンジャーの森を東に抜けてスローシュの洞窟へと向かうアトルシャン達であった。

スローシュの洞窟

□ バギンの秘密がわかるのだ



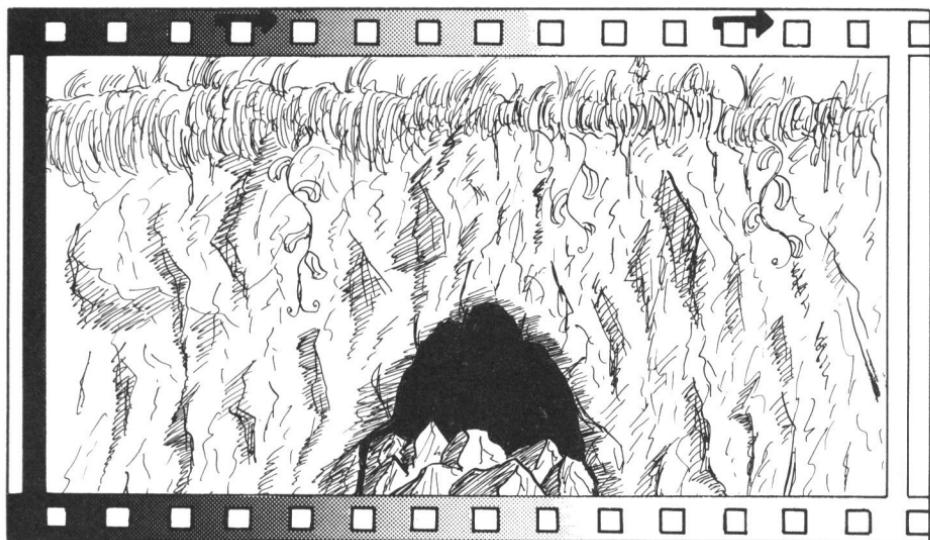
1F



スローシュの洞窟

B1

ここにバギンの手紙があるらしい



◆ バギンの過去

スローシュの洞窟も、入口が岩でふさがれているんだけど、今度はタムリングが魔法で吹き飛ばしてくれる。この洞窟にあるものは、お金、金塊、ハイパーーション、テントなどなど、あ、あとは、バギンの手紙。この手紙がいわば、この洞窟に落ちているもののメインとなるようなもので、洞窟の奥の祭壇の宝箱の中にはいっています。

で、この手紙の内容は要するに、バギンは以前、魔導を極めるために、オヴィングストンの銀龍がもつといわれているドラゴンオーブを求めて、オヴィングストンに友人ともぐった。しかし、友人がキラースコーピオンに殺され、バギンはその場を逃げだしてしまった。オヴィングストンの洞窟の中にあった白骨がそれであり、そこにあった指輪を通して洞窟内での一部始終をバギンはみていた。そして、銀龍はドラゴンオーブを持っていないことを知った時、スローシュの洞窟の秘宝こそそれだと知った。バギンはそれをもって、アーバスの砦をこえてダードワの森へ行き、ナナイの村を苦しめる魔獣ゴーメスを倒すつもりのようだ。そして、それを倒せばオーブは返すということだった。と、手紙を読み終えた時、ファルナがなぜか動搖していた。うーん。こりゃあなんかありそうだぞ！

ワンポイントアドバイス

隊列変更とフォーメーションについて

隊列変更とフォーメーションはこのゲームのルール中でもっともわかりにくいところだろう。隊列とは攻撃の順番であり、フォーメーションとは戦闘時の配置のことだ。攻撃は威力のあるものから行うという原則がある。レベルアップしたときのタムリンの魔法攻撃はかなりの威力があるので最初にもってこよう。これに対し、フォーメーションは防御力が強いものをまえに、弱いものを後ろにというのが原則だ。具体的にはアトルシャン、ハスラムは前に配置し、タムリン、バギンは後ろに置くようにしよう。



キルデールの酒場

□ キルデールの町の続編です



噂のタップじいさん登場!

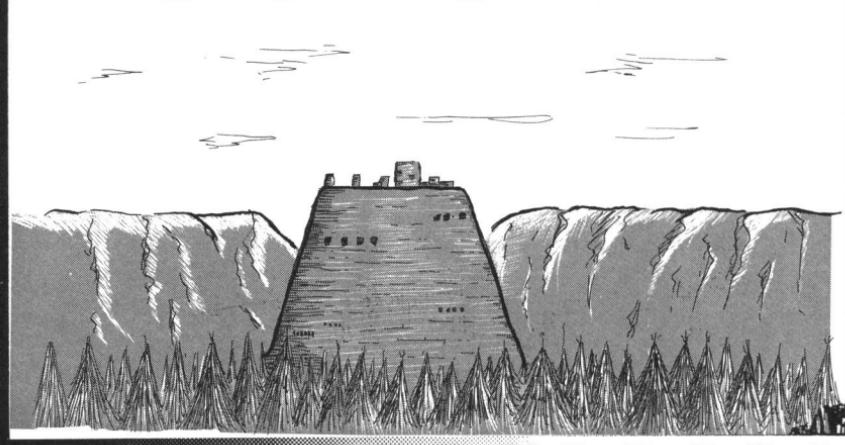
キルデールの町に戻ってきてしまった。酒場にでも行ってみますか。すると、またまた新しい情報が！フウォーウィーへ行くならアーパスの砦を通らなければならないっていうのと、なんでも、タップじいさんがレジスタンスの連絡員をしているらしい。で、2本目のブドウ酒を持って会ってみると、なになに？タップじいさんの頼み事だって？

と、まあタップじいさんのゆ一ことには、レジスタンスの連絡員をしていて、アーパスの砦をこえるのには、魔兵にでも変装するしかない？

そうだろうねえー。それでこの書簡をフウォーウィーの酒場にいるホスロウに届けてくれるなら魔軍兵士の鎧を貸してくれるよう道具屋の主人に頼んでやるって？よっしゃ、やりましょう！と、いうわけで道具屋へいって、魔軍兵士の鎧を借り、いざ！アーパスの砦へ！

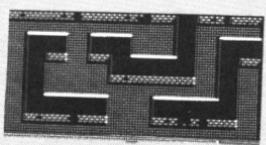
アーパスの砦北館

門番に見破られるか？



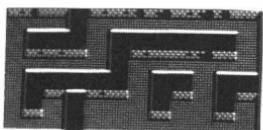
アーパスの砦（北館）

1F



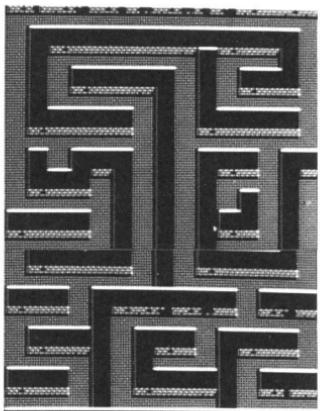
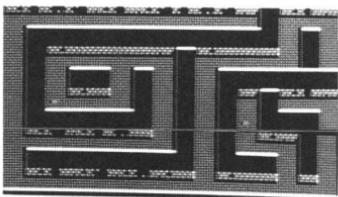
北館入口

アーパスの砦（南館）



南館入口

B1



B2

南館はPART 2
で出てくるのだ！

魔軍兵士の鎧を着けてアーパスの砦に行ってみると門番達が

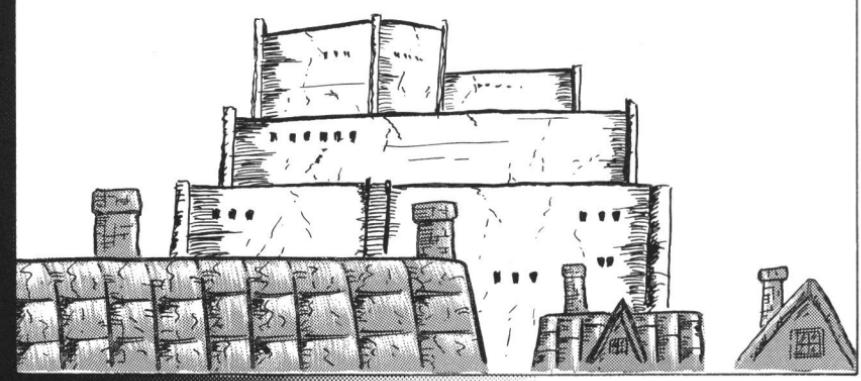
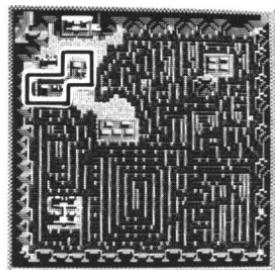
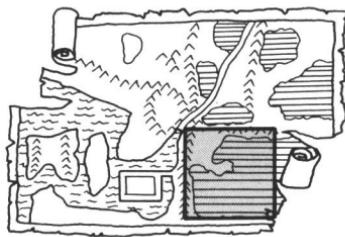
「なんだ、仲間じゃないか。」

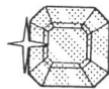
と言って素直にどいてくれた。ラッキー！

でも、もう少しで抜けるって所で、偽物の兵士とみやぶられてしまう。そして、戦闘シーンになって魔軍兵士の鎧が壊れてしまう。だけど、なんとかかんとか、やっとフォーウィーの町にたどりつきました。

フウォーウィーの町

強力な武器を売っているのだ





こころ強き味方！ レジスタンス

この町で、手に入る情報は、

「オストラコンは、レジスタンスの鎮圧のために町の外れに魔軍前線司令部をたてた」

「ここから南東にいくと、ダードワの村がある」

「ホスロウは、ダードワの酋長に気にいられている」

「オストラコンは、ダードワの酋長を捕まえて尋問している」

で、酒場のバーテンに話しかけてホスロウに、やっとこさっとこタップじいさんの書簡を届けることができた。そして、ダードワの森を行く方法をホスロウに聞くと酋長しか知らないという。

かくして、レジスタンスの陽動作戦で敵の主力をおびきだして、そのすきに酋長の救出作戦を決行することになった。そして、我々アトルシャンたちは、魔軍前線司令部へと乗り込むことになったわけです。ところで、このフウォーウィーの町の武器専門店でテンキーの9を押すと、ふだんは売っていないホーリーブレード、バトルアックス、コンポジットボウなどのすごい武器を売ってくれるんです。

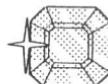
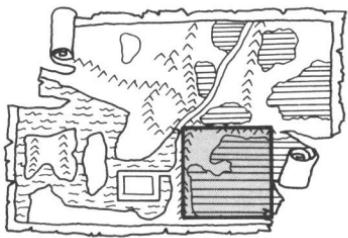
なんとラッキーな！でも、この武器の値段はさすがに高い。そして、装備を整えて、いざ魔軍前線司令部へ！

□ フウォーウィーの町で入手できるアイテム

武器	値段	防具	値段
ショートソード	100	チェンメイル	800
ノーマルソード	200	ブレストプレート	1800
ロングソード	600	プレートメイル	4200
ブロードソード	1500	アイアンシールド	500
スタッフ	80	サーリット	650
モーニングスター	1300	ウォーハンマー	3800
スリング	120	セルフボウ	300
ライトセルフボウ	700	ロングボウ	1300

魔軍前線指令部

□ オストラコンとの勝負



初めての対決!

敵を倒しつつ奥へ奥へと突き進んでいて、ついにオストラコンを発見！ところで、オストラコンとはファルナとハスラムにとっては、シュリアス将軍のかたきであった。彼は、半年前まで、ドゥルグワント城で指揮をとっていたエルバード軍の軍師であった。彼は、オストラコンの策略にかかって、魔蛇鬼バラゴにうちとられてエルバード軍は敗走したらしい。

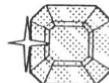
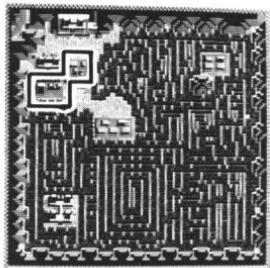
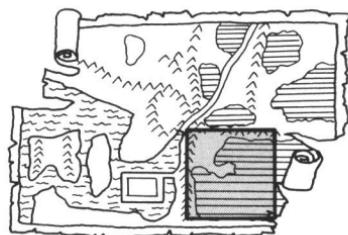
うーん、複雑な人間関係だなあ。と思うまもなく、オストラコンとの対決！いきなり、かんばついれずにアトルシャンがオストラコンに斬りかかって、その右腕を斬りおとした！そこで、魔蛇鬼エルムが襲いかかってくる。その結果、魔蛇鬼エルムは倒したのだが、オストラコンには逃げられてしまう。そして、ダードワの酋長を救いだしたがさっさとどこかにいってしまった。そして、誰もいなくなってしまった部屋に残ったアトルシャン達。うーん ムナシイ…



魔軍前線司令部でのオストラコンとの対決！アトルシャンはいきなりオストラコンに斬りかかり、その右腕を斬りおとした。

フウォーウィー PART2

BACK TO フウォーウィー



さよならハスラム

結局フウォーウィーの町に戻ってきて、レジスタンスのホスロウと話すと、なに？オストラコンはアーパスの砦へ逃げて行ったって？

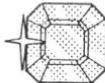
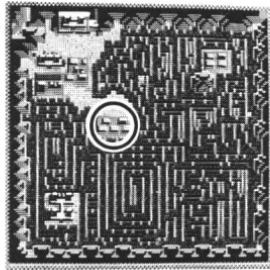
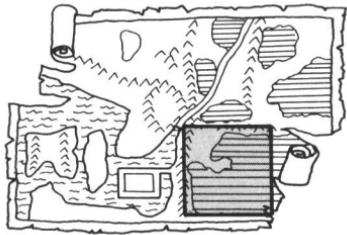
と、そんなことを話しているところに、突然一人のレジスタンスの戦士が逃げ込んできた。その人の情報によると、手負いのオストラコンが魔軍の主力部隊と共にエルバード城を攻撃しはじめた。そして、なんとあのサダ司令官が討ちとられて死んでしまったらしい！ザーマの砦が落とされるのも時間の問題だって？そこでエルバードの王子のハスラムはエルバード城に戻ってしまう。

あ！まっちくりー、俺もいくよーっていうたら、お前達はやることがあるだろう！エメラルドグレイスを探しだして、魔王を倒してくれ！ファルナ、あとはたのんだぞ！だって、カッチョイイ！

そして、我々は、ダードワの村へ！ホスロウの手紙を受け取って、これをダードワの酋長にみせれば、力になってくれる…はず？と言って、ホスロウは北東にあるアジトの洞窟へと去って行ってしまったわけである。

ダードワの村

□ ここは捷がきびしいのだ！ □



酋長の息子ヤマンとの出会い

このウォーウィーの町から南東に向かって歩き、ダードワの村へとたどりついた。ここの人達は、みんなインディアンのような

「酋長ウソ、ツカナイ」

みたいなのりで話しかけてくるんです。なんか、へんな村。そして、ダードワの酋長にホスロウの手紙をわたしたんだけれど、なんでもナナイの村は禁断の村らしくって、いくらホスロウの頼みでもだめだっていう。

えーそんな一せっかく、ここまで来たんだからいいでしょう！とかいってもダメ。

ここで、突然、酋長の息子のヤマンが登場！禁断の村なんていう、古くさい捷なんて正義のためならやぶってやる！と、ついには、ヤマンが仲間に加わって、ナナイの村まで案内してくれることになった。そして、ダードワの村の東

の外れにあるダードワの森の入口からナナイの村に向かって歩き始めた。すると、迷路の道の分岐点でヤマンが、

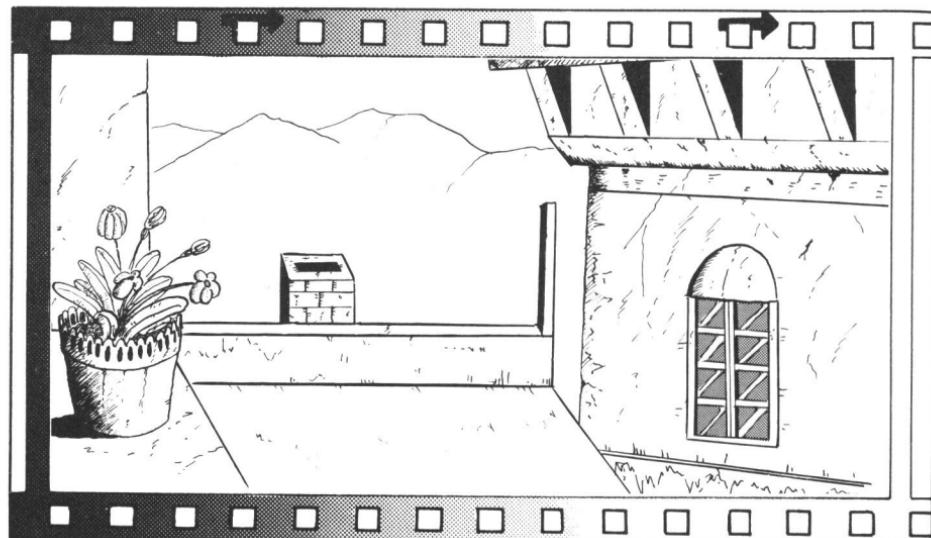
「ココ、東イク」

とか、

「ココ、南イク」

とか言った、抜け道の場所を教えてくれて、迷わずにすたすたと進んで行けた。まさにヤマンさまさまなんです。そして、ナナイの村に着く寸前に突然、ヤマンが話しかけてきた。それは、ダードワの村とナナイの村の歴史についてのことだった。ナナイが禁断の村になったのは、ヤマンが生まれた頃ちょうど魔王の軍隊が現れて、ナナイの村は魔獣ゴーメスに襲われた。その結果、ナナイの村はいけにえでしか生活ができなくなった。

しかし、ダードワの村の人々は戦いを好まないから、ナナイの村を見捨ててしまった。ヤマンがそのことを知ったとき、ゴーメスを倒してナナイの人々につぐないをしたかったということだった。な、なんて、暗い過去なんだ！

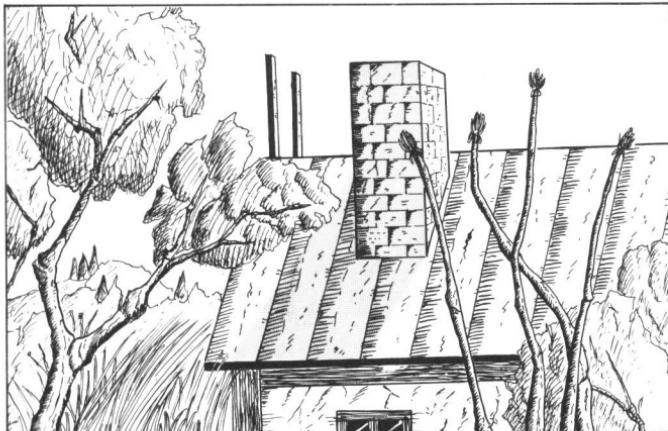


ナナイの村

謎を秘めた村なのだ

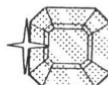
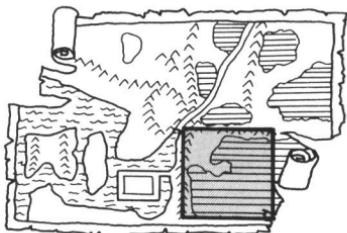


そして、やっとナナイの村へ。村人に話しかけてみると、なんでも、先日にも旅人が来たっていうじゃあないか？それって、もしかしてもしかしたらバギンじゃないか？それに、あと、かつて、いけにえがいやである人物がナナイの村から逃げだしたらしい。うんうん、その気持ちわかるなあ。



ゴーメズの巣

不気味なところだ



バギンの最期

期待半分、不安半分でナナイの村の南にあるゴーメスの巣へ！ここも結構、奥が深い。そしてワラムルの秘薬とか1000パルスがはいった宝箱とかが落ちている。そして、この洞窟の奥にやっぱりバギンがいた！しかし、バギンは死にかけていた！そして、彼は自分自身の過去についてたんたんと語りだした。

それによると…

ファルナの父、というより、育ての親はバギンだった。

20年前、バギンは魔王に仕えていた魔導士だった。

だが、ドゥルグワント城でエルバード軍と戦った時、負傷して死にかけてしまった。

このとき、ちょうどナナイの村から逃げだしてきたフィトマという人物に助けられた。

そして、フィトマが連れていた子がファルナだった。

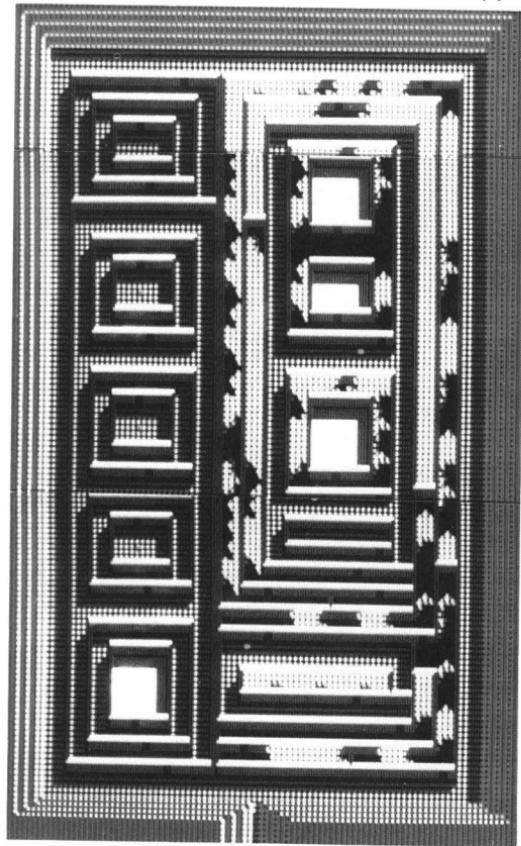
あとは、スローシュの洞窟にあったバギンの手紙のことが起こった。

あのオヴィングストンの洞窟にあった白骨がフィトマで、指輪もファルナの実の父フィトマの物であった。

そして、その指輪に向かってバギンが最後の力をふりしほって呪文を唱えた。

すると、指輪が光輝いた！エメラルドグレイスの1つドラゴンオープによってバギンのパワーが指輪に宿ったのだった。

1F

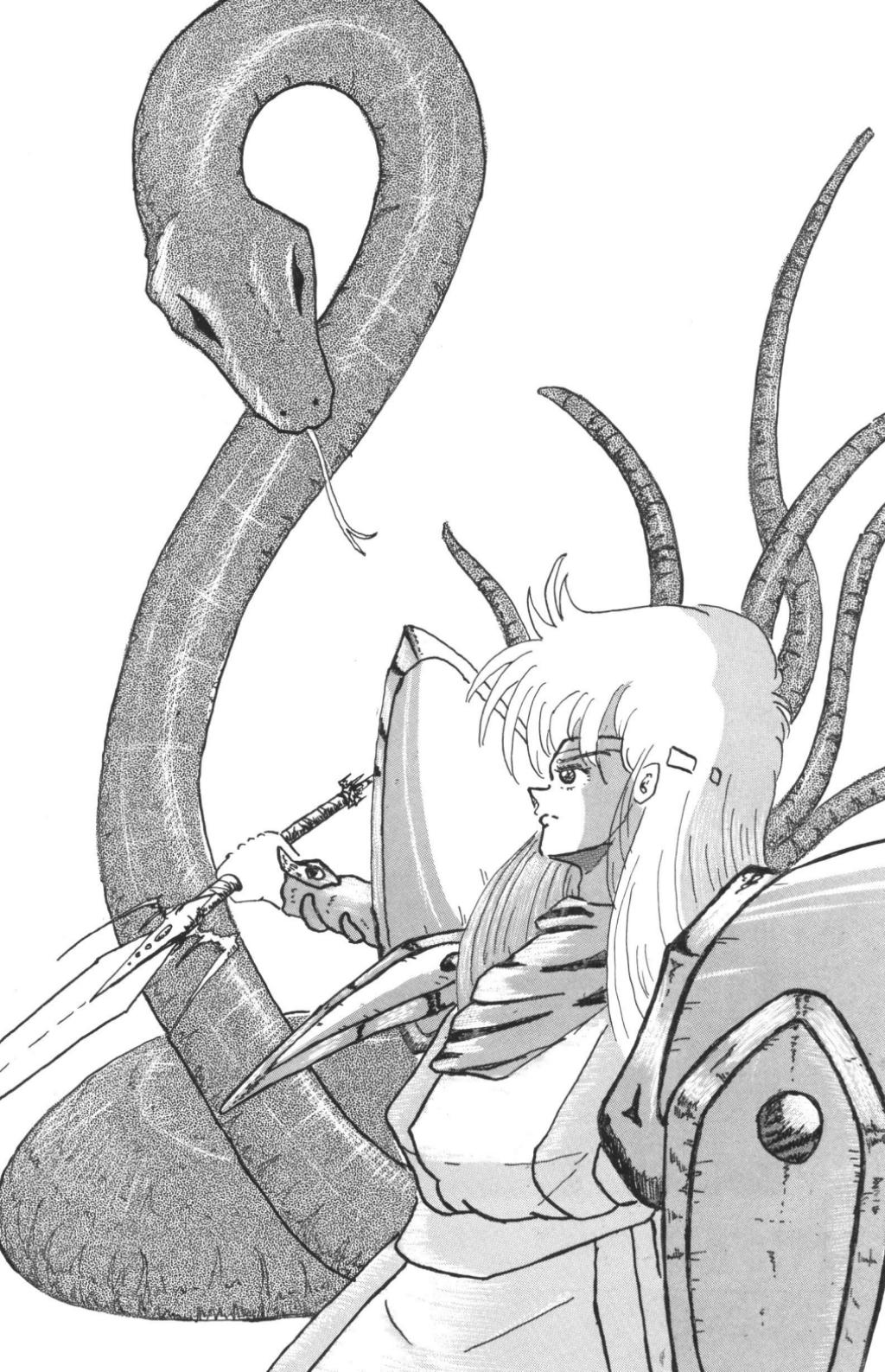


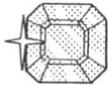
ゴーメスの巣



B1

ゴーメスはここにいるぞ！
たどりつけるかな？



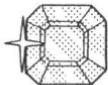


バギンのかたき討ちだ!

その指輪を持って洞窟の奥へ。ゴーメスめ！ゆるさないぞ！

いたいた。バギンのいたところから少し奥に入ったところにゴーメスは巣くっていた。タコのような胴体にヘビの頭がくついたようなモンスターで結構、強かったりする。

ゴーメスをやっと倒して、バギンのかたきをとった。ナナイの村に戻ってみると、おー、おー、村のみなさんも、もういけにえを出さないでよくなって喜んでいるようだ。

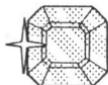


なにっ！ヤマンまで

バギンが死んでしまったのは悲しいけれど、やっぱり、良い事をした後は気持ちがいいなあ。アトルシャン達はナナイの村をあとにするのだった。とその時、ヤマンが、

「俺、ナナイノムラ ノ 人々ニ ツグナイスル。ダカラ ココ残ル。」

と言ってヤマンが仲間から抜けてしまった。うーん。それは、しょうがないなあ。じゃあがんばってね。といってヤマンと別れてダードワの森へと入っていった。



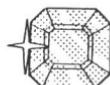
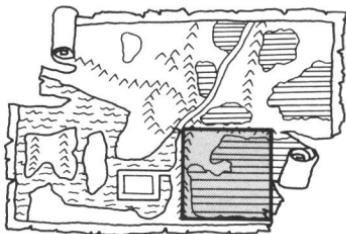
えーん 帰り道が分からない！

ところが、ん？ちょっとまてよ？行きはヤマンの案内のおかげでナナイの村まで来たんだけど、帰りは？…

ゲゲ！どこをどう行ったらダードワの森を抜けられるんだかわからない！ヤマンが抜けて戦力も下がっているっていうのに、こいつはヤバイぜ！まさに、いきはよいよい帰りはなんとやら。さっぱり道が分からなくなってしまったアトルシャン達。でも人生は、努力と根性です！さんざん迷ったあげくに、ようやくダードワの森を抜けてダードワの村へとたどりついた。いやー！よかった、よかった。

アーパスの砦 PART2

行きはよいよい カえりは広い



ホスロウとの再会

ダードワの森を抜けてフウォーウィーの町を経由してアーパスの砦を越そう
としてもムム！番兵がじゅまをして通してくれない。なんてこったい！
そうだ！

レジスタンスの隠れ家のホスロウのところにいってみよう。ここは、フウォーウィーの町から、北に歩いて行った所にあります。

そして、中に入つてみると。いたいた！ホスロウさん、ひさしぶりです。とか言って話してみると、

「オレもついていってやろう。でも、その前にアーパスの砦に残っている、魔戦鬼バシタの部隊をけちらしていこうぜ！」

とホスロウが言ってくれる。

あと、レジスタンス達の情報によると、どうやらザーマの砦が、敵の手におちたらしい。うーむ、さては、オストラコンの奴だな！倒しに行ってやるからまっていろよ！と、ホスロウを仲間に加えてアーパスの砦へ！

さっきまでは、倒しても倒しても、あとからあとから現れてきた番兵だったけれど、今回は、一度でいなくなつた。やっぱ、こうでなくちゃねえ。などという、わけの分からぬ納得をじつつ砦の中へ！

この砦は広すぎるっ！

この砦の中にあるのは、テント、リキュールポーション、ハイパーポーション、などなど。ところで、これらのポーション類すべて、体力回復のポーションっていうわけじゃないっていうことは、知っているかなあ？なに？知らなかつた？そういう人はワンポイントアドバイスをよんでね。

結構広いアーパスの砦を奥へと進んでいくアトルシャン達は、ついに、魔戦鬼バシタを発見！やっとの思いでコイツを倒すと、バシタが死ぬ寸前に

「オストラコン様は、魔王ガルシア様と同じような力を手に入れられた！」

と言い残して死んでいった。ということは、以前よりもはるかに強くなってしまったってこと？ゲゲ！なんてこったい！でも、とりあえずは、魔闘鬼パラゴ、魔蛇鬼エルム、魔戦鬼バシタ、の三人衆を倒したぞ！よかった、よかった。しかし、この迷宮は広かったなあー。

ポーションについて

コラム

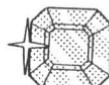
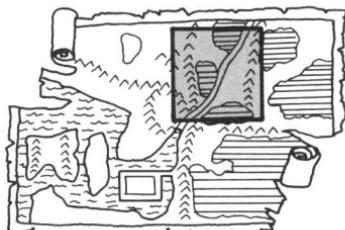
まず、体力回復剤じゃないポーションは、このリキュールポーションとジルポーションで、あのポーションは、体力回復剤。

で、リキュールポーションとは、例えば、魔法使いのタムリンとかが、敵のモンスターに魔法を封じられた時に使用すると、魔法が使えるようになる。

ジルポーションっていうのは、戦闘モードの時、敵のモンスターと接触している時に使うもので、使うと敵が真っ黒になって、しばらく攻撃してこなくなる。っていうものなんだけれど、戦闘状態をオートにしておいて戦う人には、ほとんどといっていいほど使う時がない！あんまり役にはたたないような気がしないでもないんですけど、みなさんはどうかな？

キルデールの町

グレートソードを手にいれよう

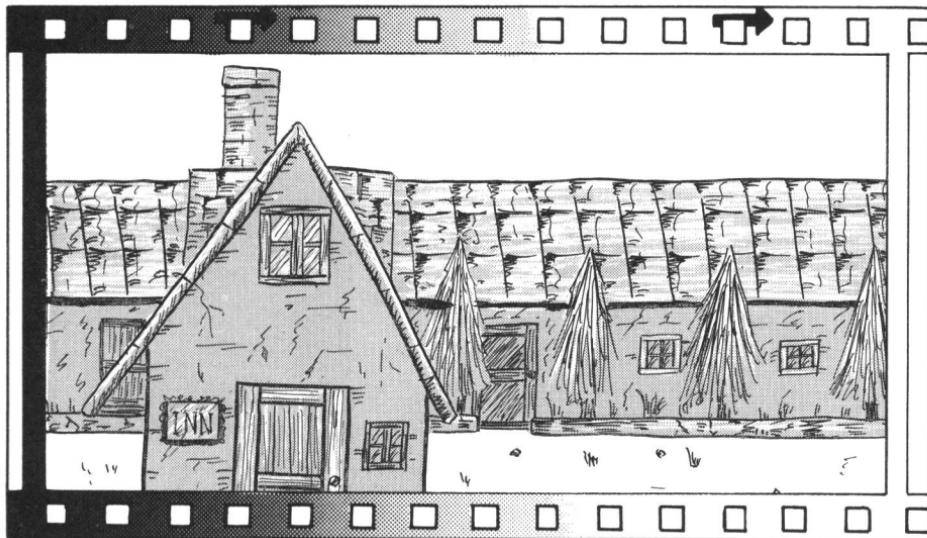


あのハスラムが死んじゃった!?

次はキルデールの町へとアトルシャン達は向かった。ところが、町に着いてみると、そこは、魔物が町のあちこちにてんてんと立っていて、すでに占領された死の町だった。一体どうすればいいんだ！手辺りしだいにやっつけでも、全然らちがあかない。すると、いっぴきだけ色の違う魔物がいる。一体なんなんだろう？と、戦ってみると、なに？キルデール指揮官？なーんだ、こんなところに指揮官が。このキルデール指揮官を倒せば、町を占領していた魔物達がいなくなって、町の人々が戻ってくる。この人達は、どこに行っていたのだろうか？なんて、よけいな詮索はおいといて、酒場にいってみると、なっなんと！エルバードの王子ハスラムが、戦死したという！

そんなばかな！もっと、詳しい情報を聞くために、アトルシャン達は、タップじいさんのところへといつてみた。タップじいさんの話だと、先日、ザーマの砦がオストラコンの手に落ちた。そのときに、ハスラムは、魔兵によって捕

らえられオストラコンの手によって処刑されたらしい。なんてこったい。どうやら、この情報は本当らしい。オストラコンめ！絶対にゆるさないぞ！ところで、この町の武器屋にいくと、グレートソードという新しい武器が売られているんです。これは、ラッキー！



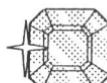
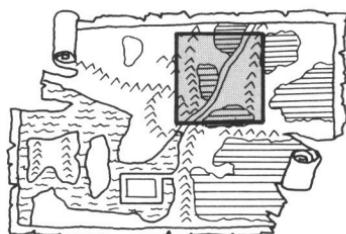
ワンポイントアドバイス

装備はケチらずに！

このゲームでは、後半の方はそうでもないんだけれど、前半では、迷宮とかダンジョンとかに武器が落ちていることはまずない。だから、お金があればどんどんと新しい武器だの防具だのを整えておいたほうがいい。パーティの中の誰か一人でも死んでしまうと、GAME OVER という結構シビアな面も持っていることだし、あんまりケチにならないほうがいいでしょう。でも、いい装備をつけた直後に、パーティから抜けられた時には、もう最悪！こんな悲劇をなくすには、こまめなセーブが必要。そして、誰かパーティから抜けちゃったら、その少し前まで一度戻してその人の装備をすべてはずしてから、抜けさせる。やっぱこの手が一番いいんじゃないかなあと思うんですけどどうですか？言われなくてもしているって？ならいいんです。シクシク。

ザーマ（西館）

西館の方なのだ



ザーマの砦を取り返せ！

さて、アトルシャン達は、一路、ザーマの砦へと向かった。そこは、町で耳にした情報どおりに魔物達の手に落ちていた。門番を倒してザーマの砦の中へとはいっていく。ザーマの砦の入口は2つあって、東館と西館に分かれている中でつながっている構造になっている。初めにサダ司令官と来た時は、東館だったが今度は西館に入していく。つまり、中の迷路はまったく違うということ。なんてめんどうなんでしょう。と泣き言をいってもはじまらない。とにかく歩き回らなくてはならない。階段を降りてもっと中へ。そして、やっと、指揮官らしき魔物を発見！戦ってみるとやはり、ザーマ指揮官だった。この指揮官を倒すと、

「い、命ばかりは、お助けを…」

と、泣きついてくる。しょうがない魔物だなあ、今回だけだぞっ！て助けてあげると、オストラコンについての情報を提供してくれる。それによると、オストラコンはフラワルド男爵の屋敷で待っているっていうことだった。うーむ、宿敵オストラコンはそんなところにいたのか！

はやく、フラワルド男爵の屋敷へ！ということで、牢屋のある通路をぬけてザーマの砦の東館の方にでて、そこから、なつかしのエルバードへ！

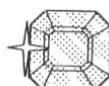
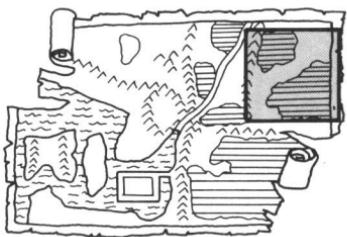
と、その前にサダの砦にいくと、以前まで軍資金を守っていたはずの兵士がいなくなって軍資金をとることができる。合計で、2000パルスが手に入る。でもこんなことをしてもいいのかなあ。もしかしてこれってドロボウなのではないだろうか？

ウーム？まあいいか。と結構軽いのりのアトルシャン達であった。



エルバードの町 PART2

またまた エルバードへ



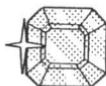
オストラコンのだした交換条件

エルバードの町に行ってみると、なんと、誰一人としていない死の町と化していた。やはり、フラワルド男爵の屋敷にオストラコンがいるせいなのかもしれない。そして、2度目のフラワルド男爵の屋敷へとはいっていった。ここの中は、他の砦とか洞窟とかにくらべるとはるかに単純でしかも狭くて以前にクリアしたことがあるから、なんなくオストラコンの所までたどり着けるでしょう。そして、宿命の対決！ところが！なんと出会ってみると、オストラコンの手は魔物と化し、そして、その手に握られているものはハスラムが封じ込まれた水晶球だった！ハスラムは死んではいなかった。でもハスラムは、オストラコンの魔物と化した手の中にいる。こいつは、最悪の事態だ！と思っていると、やはりオストラコンはハスラムの交換条件にとんでもないことを言ってきた。

「ハスラムを助けなければ、ダードワの森の古代神の力の象徴アヴェスタをさがせ！そして、そのアヴェスタをミスラ・ミフルの砦まで持ってこい！ハッハッハッハ！」



といって、またオストラコンは、どこかへと消えていってしまった。でも、ハスラムが生きていたことはうれしいことだけれど、アヴェスタを探してミスラ・ミフルの砦に持つて行った時、はたして、ハスラムをかえしてくれるのだろうか？オストラコンが素直にかえしてくれるとはおもえないけれどなあ。とにかく、ハスラムはオストラコンの手の中にあるんだからさからえない。

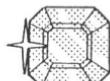


ゲゲッ またダードワの森？！

つぎはアヴェスタ探しだ！ 町に出てみると町の人々はもう戻っていた。不思議だ。ところで、アヴェスタがあるところは、ダードワの森？ ということは、ヤマンの案内が必要になるなあ。ヤマンってどこにいるんだっけ？ は！ もしかしてもしかしたらナナイの村に残ったんだっけ？ ということは、またあのダードワの森の中をさまよい歩かなければならないのかあ。コリヤエライコッチャ！

ダードワの森 PART2

□ 深一き深一き森なのだ □



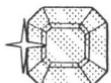
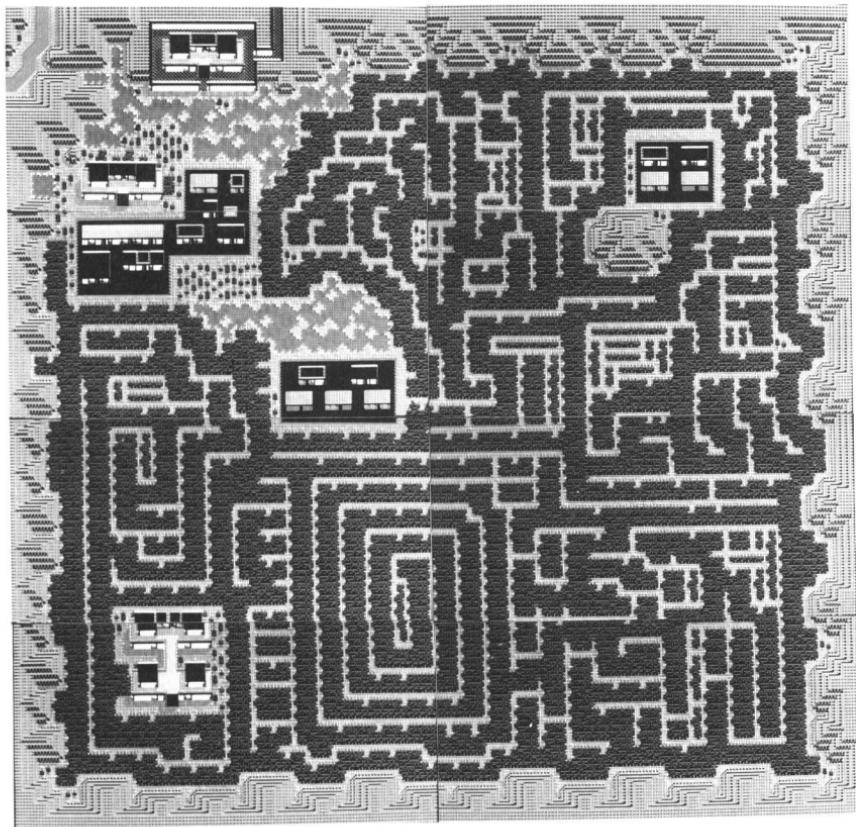
ヤマンはいすこ

ザーマの砦を抜けてキルデールの町へ。そこからアーパスの砦を抜けてフウォーウィーの町とダードワの村を経由してダードワの森の中に入っていくアトルシャン達だった。しかし、なんか行ったり来たりしているよう…そして、またもダードワの森でさんざんと迷ってしまった。あっちでもないこっちでもない。いったい、ナナイの村はどっちなんだよー！といつてもダメ。やっぱり、歩き回るしかない。

やっとの思いでナナイの村にたどりついた。でも、あれれ？ ヤマンがどこにもいない！なんてこったいどうすればいいんだようって、とにかく宿屋にでも泊まって明日探すことにしよう。森にかこまれたナナイの夜は、ちょっと怖かったりする。

次の日になって起きてみると、なんと、ヤマンは宿屋にいた！こんなところにいたのかあとアトルシャン達は、さっさと、宿屋にとまればよかったと思つ

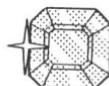
た。ヤマンは、そんなこととはつゆ知らず、そろそろくる頃だと思った。といっている。じゃあ村の入口で、でむかえていてくださいって。



森の地図を手にいれるのだ

ところが、せっかくダードワの森を抜けて会いに来たんだけど、実のところダードワの森の奥の事までは、さすがのヤマンでさえもよく分からぬといっている。それで結局ヤマンの父親のダードワの村の酋長がダードワの森の地図を持っているから、それをヤマンが説得して貸してもらうことになった。でも、ヤマンってこの前、アトルシャン達のパーティに加わった時ダードワの村の掟をやぶってまで禁断とされているナナイの村まできたんだったっけ。ということは、ヤマンのおとうさまである酋長は、かなり怒っているはず！素直にヤマンの説得でダードワの森の地図を貸してくれるのだろうか？ うーむ？

そして、またダードワの森の中へ。ヤマンがいるからダードワの村までは、案内してくれるんだろう。と思っていたけれど、世の中はそんなにあまくはない！まったくなんにも言ってくれないんですよ！このダードワの森は結構きているけれど、いつもさんざん迷ったあげくにたどりついているから、正しい道っていうものがよく分からない。うーん、またしても困った。ヤマンのいじわる！ とヤマンにあたってもしょうがない。とにかく歩いてダードワの村に着いた。

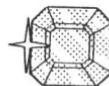


親子の対決！

そして酋長の家にいってヤマンの説得が始まった。かなり難航しそうだなあと思った説得は、意外にすんなりと進んでついにはダードワの森の地図を貸してくれることになった。地図は、本棚にあるからかってに持って行け。酋長はなかば諦めた様子。そして、2度と戻ってくるんじゃない！なんて、ヤマンにいっているし、いいのかなあ。

とにかく、酋長の許しがでたんだといって地図をもらってしまった。ヤマンはこの後どうなるんだろうか？なんてことはあまり気にしないアトルシャンであった。そして、外に出てダードワの森の地図を見てみると…な、なんだ！この広さは！このマップのほとんどが森しかない！ナナイの村なんか森の入口に近い方。その森の奥の奥の奥のはーにダードワの神殿らしき建物がたたずんでいる。そして、本当にうんざりするほどに複雑な迷路になっている。さらに、とどめとしてこのマップはとっても見づらい。

縦に通っている道はまだわかるんだけど、横に通っている道なんかはほとんどどこをどう通っていてどこが行き止まっているんだかさっぱり分からなーい！まったく、困ったもんだ。でもないよりはまし。



ダードワの神殿をめざせ！

はるかかなたのダードワの神殿をめざして旅だっていくことになったアトルシャン達。ヤマンの話だと、どうやら森の奥のダードワの神殿に続く道は、ナナイの村の南にあるゴーメスの巣の東側にあるらしい。

そして、またナナイの村に向かっていった。本当に行ったり来たりだなあ。よくわからないダードワの地図を見ながら奥へ奥へと。このダードワの森は、一見通れないような所でも、実は抜け道があって通れてしまうという所がなん箇所かあるんです。そうです、ナナイの村に来るまでにあったあれです。この先にも2箇所ほどあるんです。

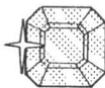


道なき道を行け!

地図で見て、なんだここ？道がつながってないじゃん！なーんてところは、きっと抜け道があるはずです。ちまちまと探してみてください。そんなわけで、やっとダードワの神殿にたどり着いて感動してしまったアトルシャン達。ここまででの道のりは遠かった。やっと、アヴェスタを手に入れる事ができるんだ！といきごんでダードワの神殿の中に入って行った。すると、その神殿の中にはダードワの妖精フワルが一人ポツリとたたずんでいた。話しかけてみると、

「私は、ダードワの神と、その神殿を司る妖精フワル。ダードワの神の導きにより、その真実を伝えるのが私の役目。」

と言っている。そして、アヴェスタのことを聞くと、2千年前に、ゴーラードラゴンによってジェルメスの森の奥深くに持ち去られたらしい。なんてこったい！アヴェスタはここには、もうすでにならないなんて！一体なんのためにダードワの森をさまよってきたんだあ！



ジェルメスの地図は手にいれたものの…

「オーマイゴット！」

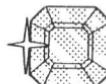
アトルシャン達が嘆いていると、ダードワの妖精フワルから、ジェルメスの森の地図をもらうことができた。まあしょうがない。そういうことなら、次はジェルメスの森へ向かおう。とダードワの妖精フワルに別れを告げてダードワの神殿を出た。目の前に広がるのは、広い広いダードワの森。あーあ、またダードワの森をさまようのかあ。とため息をついていると、どこからともなく妖精フワルの声が…

「ダードワの森の入口まで戻してあげましょう」

と言っている。そして一瞬にして、ダードワの村のすぐ近くの森の出口までワープした！なんて、ラッキーなんでしょう！と思いもかけなかつたでき事に感謝してアトルシャン達は、ジェルメスの森をめざして歩いて行った。

ジェルメスの森

□ ここはモンスターが強いぞ □



ところで、ジェルメスの森ってどこだっけ？

ヤマンが言うには

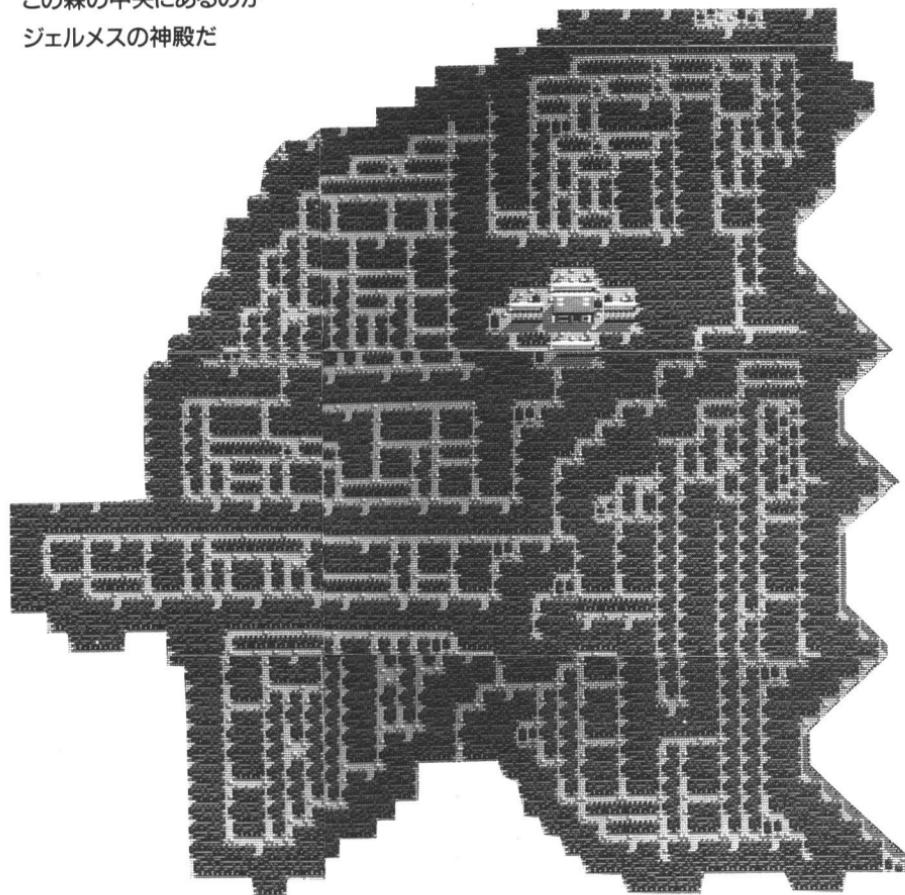
「ジェルメスノ森ノ入口、エルバード城ノ東ト地図カイテアル」

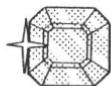
といっている。ん？ エルバード城？ ゲゲ！ そんなところまでいかなくっちゃいけないのかあ…とアトルシャン達は、テクテク、テクテクと歩いて行った。アーパスの砦を越えて、さらに、ザーマの砦を越えて歩いて行った。そして、エルバード城の近くまで来たところでジェルメスの森の地図を見てみると、うん、なんだここは！ ここのマップも森ばかり！ こんなことってないぜ！しかし、ここを行かなければアヴェスタを手に入れることはできない…ええーい！ しょうがない！ いってしまえー！ と、なかば開き直ってつき進んで行くアトルシャン達だった。

ジエルメスの森

この森の中央にあるのが

ジエルメスの神殿だ



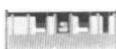
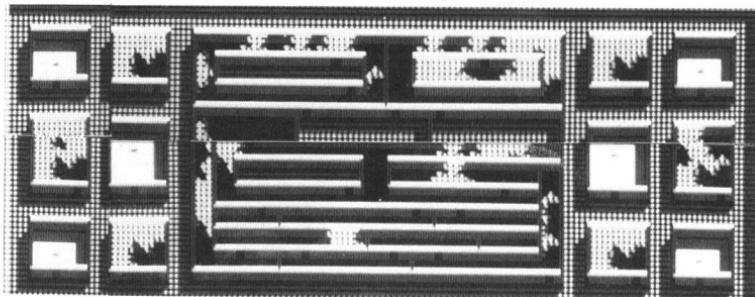


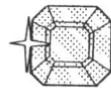
森の中の神殿

このジェルメスの森は、ダードワの森と比べると比較的やさしい。いじわるな抜け道もない、ただ広いだけの森。でも、問題は、敵のモンスターが結構強い事と森のまん中のジェルメスの神殿まで森をぐるっと回って行かなくてならないこと。近道はないのでアシカラズ。そう、誰もが通らなければならない道なんです。文句を言わずにテクテクと進んでいきましょう。

そして、やっとジェルメスの神殿に到着したアトルシャン達。中に入つてみると…ムム！へんな石像が一つあるだけで、階段も通路もなにもない。うう…一体、今までの苦労はなんだったんだろう。なんて、嘆いている場合じゃない！絶対に、何かがあるはずだ！と探し廻っていると、この部屋の奥の壁に隠し扉を発見！やっぱりなあ、思ったとおりだぜ！というアトルシャンの心の内は…ほっ、よかったよかった。あぶなかつたぜい！であった。

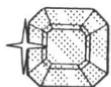
ジェルメスの神殿





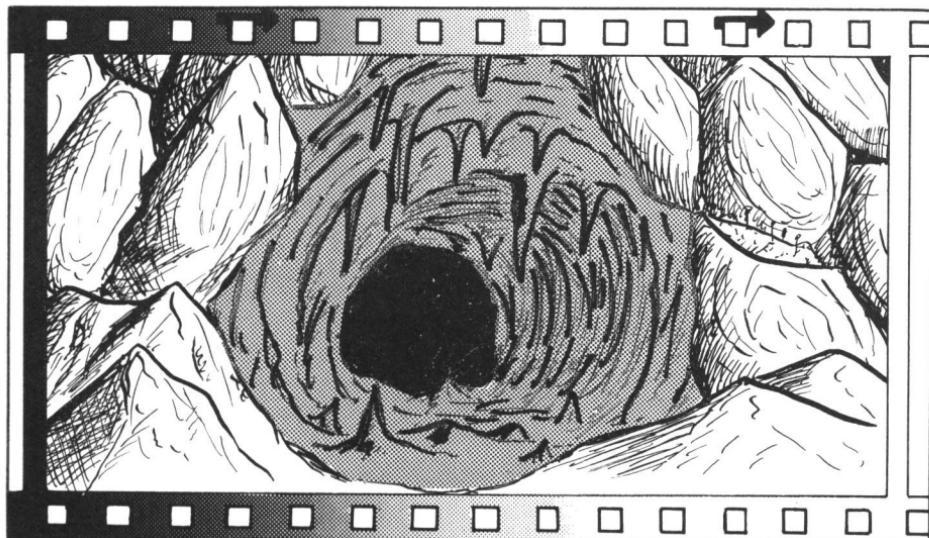
ジェルメス神殿の洞窟

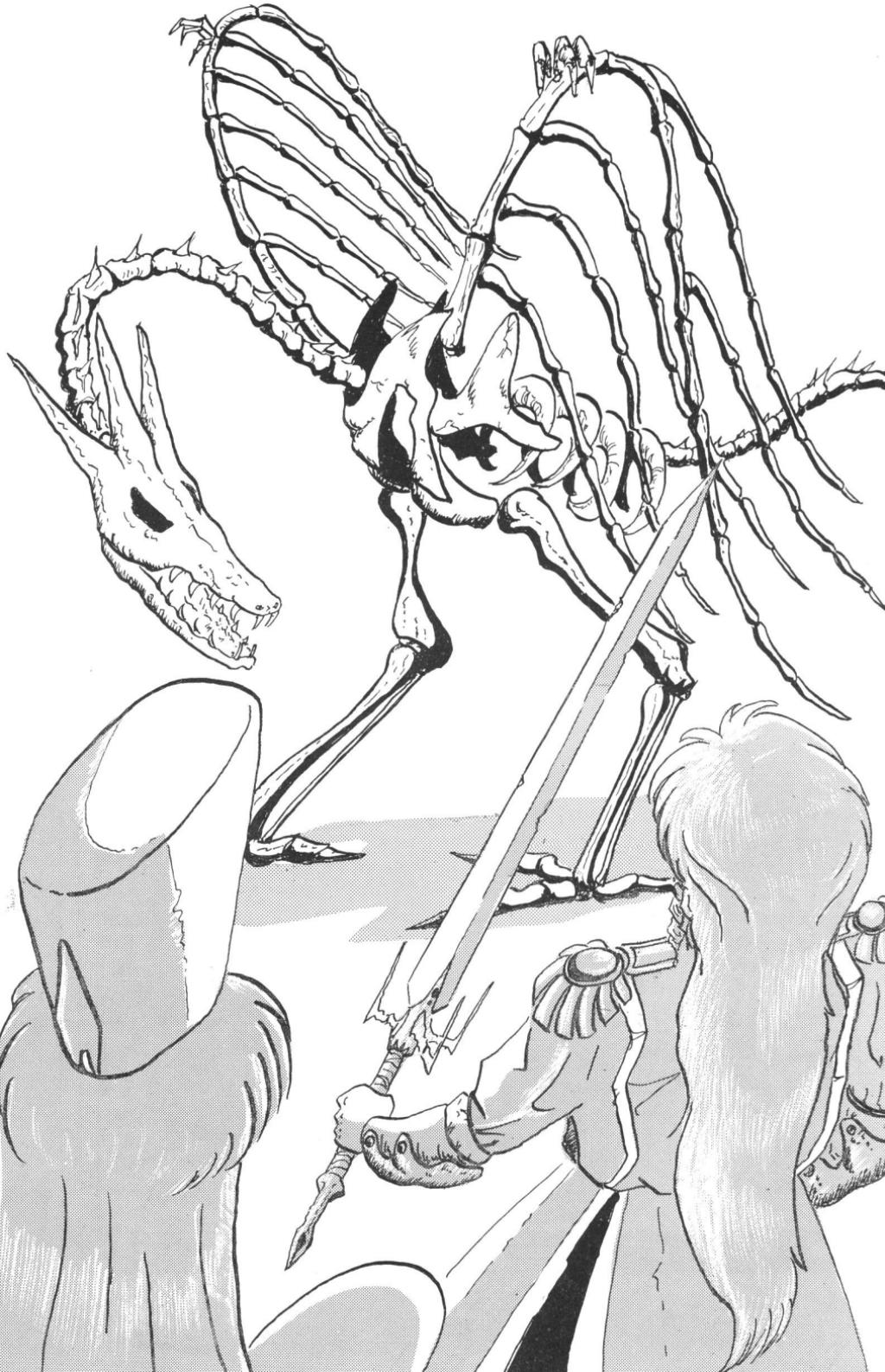
隠し扉を抜けるとジェルメスの神殿の洞窟だった。うーん、一難去ってまた一難だなあ。さてここの洞窟の宝箱はお金ばっかり。しかも、100パルスとか、200パルスとか、よくても600パルスだったりなんかする。苦労してきた割には、なんか救われないなあ。なんて思いつつ奥へ奥へと進んで行くと、なにやら祭壇のようなところに出て、宝箱が大事そうに祭られている。



ドラゴンゾンビあらわる

こ、これは！もしかしてもしかしたら、ダードワの森、ジェルメスの森とさんざん探ししまくって来た、あ、あのアヴェスタじゃないか！？と、その宝箱を開いた瞬間、突然、不気味な声と共にアヴェスタを守っていたと思われるドラゴンゾンビが出現した！そして、戦闘モードへとはいっていった。このドラゴンゾンビ、ドラゴンゾンビの回りを取り巻いているザコキャラはやっつけてもやっつけても、後から後から生まれてきてきりがない。こんなに仲間をふやすモンスターとでくわしてしまったらどうしたらよいのか？





ワンポイントアドバイス

ドラゴンゾンビ攻略法

それでは、ここでその必勝法を公開しましょう。まず、アトルシャンの戦闘状態をオートにしている人は、マニュアルにしてください。もうマニュアルになっている人は、そのままでいいです。そして、アトルシャンをドラゴンゾンビの真正面にもっていって攻撃してください。そうなんです。ドラゴンゾンビをはじめとする、仲間をふやすことのできるモンスターは、自分自身のまん前が少なくとも1キャラ分空いていないと、仲間をふやすことができないんです。その1キャラ分をアトルシャンでふさいでしまえば、もう仲間をふやすことはできません。これでもう、楽勝、楽勝。

ドラゴンゾンビの正体は

コラム

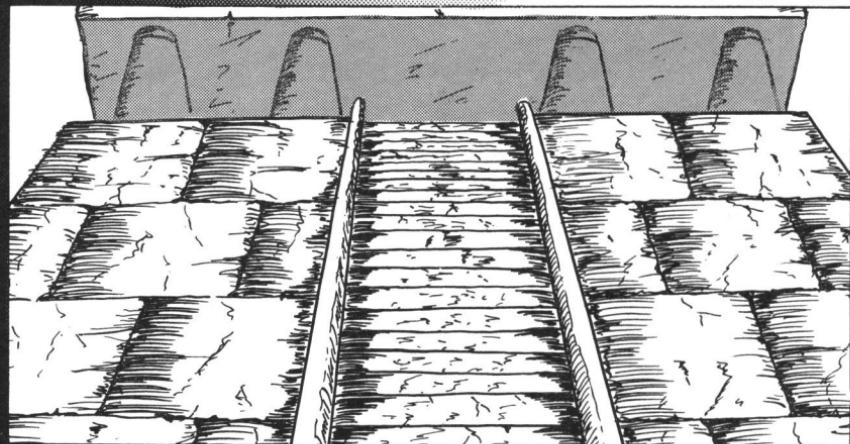
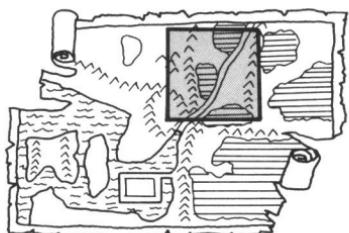
ドラゴンゾンビを倒すと、エメラルドグレイスの一つの黄金の牙が手に入る。もちろんアヴェスタも手に入れることができる。ところで、ダードワの妖精フルワルが言っていたことを憶えているかな？ そう、

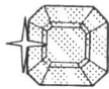
「アヴェスタはダードワの神殿からゴールドドラゴンがジェルメスの神殿へと持ち去った」

という言葉。もしかして、アヴェスタを持って行ったドラゴンゾンビとは、実は、ゴールドドラゴンのなれの子の姿なんではないでしょうか？もし、そうだとしたら、2千年も前から骨だけの姿になってしまってアヴェスタを守り続けていたなんて、怨念というか、執念というか、すさまじいものがありますねえ。

ミスラミフルの砦

□ ここもモンスターが強いぞ！ □

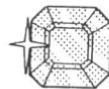




ザーマの砦を越えて 川沿いにずっと北上していくのだ

北上していくと橋があって一箇所だけ渡れるところがあり、そこを渡って少し西へ歩いていくとあるんです。でも、ミスラ・ミフルの砦に行く前には、必ずどこかの町でポーションを買っておきましょう。ポーションといつてもジルポーションとかじゃないよ。体力回復系のポーションですよ。それと、テントも必需品。え？ そんなことは、わかっているって？

それじゃあ、準備も万全！ミスラ・ミフルの砦に入って行くことにしましょうか。この砦に入って、ゲゲ、そりゃないぜ！と思うことは、敵のモンスターが強い、強い！ 本当に強いんですよ、これが。しかもここの迷路はよくわからないほどに複雑！階段が多くて登ったり降りたりと大変だし、壁の向こうの扉に行きたくとも、ぐるっと回って来なくてはならないなんてこともしばしばあるんです。とにかく、とっても難関であることはまちがいない。



洞窟で手にはいるもの

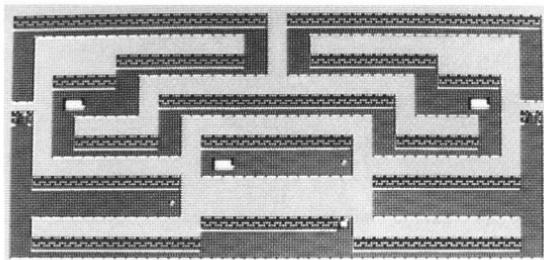
ここは宝箱も少なくて、手に入るものは大金塊とマジックロープぐらい。大金塊っていうのは、道具屋で金塊よりも高値で売ることができる。そして、マジックロープというのは、うれしいことに、タムリン専用のロープ。それまでのタムリン用の防具といったら、単なる普通のロープぐらいしかなくて、敵のモンスターに回り込まれて攻撃されるとやけにダメージが多くて、すぐに瀕死状態になってしまうなんていう経験がみんなにもあったはず。こんな、みんなの悩みを解消するものが、このマジックロープだ！なんてちょっと、おおげさになってしまったけれど、それぐらいにうれしいアイテムなんですよ、これが。まだマジックロープを取っていない人はすぐに取りにいくように。だけど、本当にどこの町にいってもタムリンが装備できる防具とか武器が少ないなあ。うーむ！？

そんなわけで、ミスラ・ミフルの砦の中をあっちこっちとさまよっているうちに、やっとオストラコンを見つけだすことができた。こんな時ってほんとに、ヤッタラーって思うんだよね。アヴェスタをさんざん苦労して探した甲斐があったっていうものですよ。そして、ハラハラドキドキしながらのアトルシャンとオストラコンとの因縁の対決が始まった。

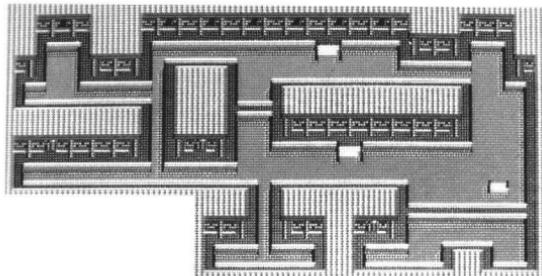
ミスラ・ミラルの砦

2F

めざせ！オストラコン!!



1F



B1



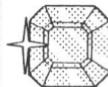
アトルシャンとオストラコン 宿命の対決

「さあ、アヴェスタを渡してもらおうか！」

と言うオストラコンに向かってアトルシャンはアヴェスタを宙に投げた。そして、オストラコンがそのアヴェスタに気をとられた。チャンスだ！このチャンスを逃したらだめだ！今しかない。アトルシャンはそう思った。いきなり、アトルシャンはオストラコンに斬りかかっていった。スローモーションのように時間は流れていった。アトルシャンの突然の行動にオストラコンは焦った。刃先が迫ってくる。普通の人間ならばよけられないであろうと思われるその剣を、オストラコンは紙一重でよけた。それは、アークデーモンにその魂を売り渡し悪魔の肉体だからこそなせる技なのかもしれない。しかし、そんなオストラコンですら、アトルシャンの剣をよけるのには精一杯であった。ハスラムの封じ込まれた黒水晶までは、注意がまわらなかった。黒水晶は、オストラコンの手を離れ宙を舞った。そしてそれは、ゆっくりとゆっくりと確実に床に向かって落ちていった。そこにいたすべての人の動きが止まった。一瞬の静寂。黒水晶は、かわいた音と共に碎け散り、無数の光の粉になっていった。次の瞬間ファルナは絶叫した。オストラコンは、不気味な笑みを浮かべてながめていた。まさに、悪魔の微笑みだった。そして、その手にはアヴェスタが握られていた。オストラコンにとっては、アヴェスタ意外の物は別にどうなろうと知ったことではなかったのだ。ただ、ハスラムを殺す手間がはぶけただけのことであった。アトルシャンは雄叫びをあげると再びオストラコンに向かって斬りかかっていった。

オストラコンめ！こいつだけはゆるせないぜ！

とまあ、かなりシリアルになっているアトルシャン達。オストラコンとの3回目の対戦は、こんな具合に始まった。さすがオストラコン、やはりその強さには一目置くものがあるなあと思わせるほどのしぶとさ！なかなか死んでくれない。しかし、アトルシャンはオストラコンと出会うと、突然、斬りかかっていくことが多いなあ。今まで3回オストラコンと出会って、そのうち2回は斬りかかっていったからなあ。おっと、過去の思い出にひたっている場合じゃなかった。ハスラムのかたき、にくくきオストラコンを倒さなければ！ そして、やっとの思いであと、もう少しで倒せるって時、なんと！またまたオストラコンに逃げられてしまった。



意外な展開へ！

「俺様と戦いたければ、ドゥルグワント城へ来い！貴様らのはらわたを、喰い尽くしてくれる！」

と笑い声も高らかに去って行った。なんてこったい！　ハスラムを殺され、しかも、アヴェスターまで奪われて逃げられてしまい、一体どうすればいいんだ！とにかく、オストラコンを追いかける事にしよう。ドゥルグワント城、オストラコンはここにいることにまちがいない。と、アトルシャンたちは、ミスラ・ミフルの砦を後にするのだった。

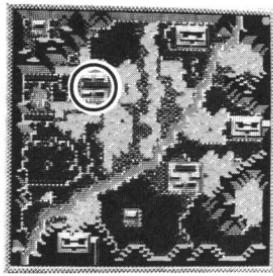
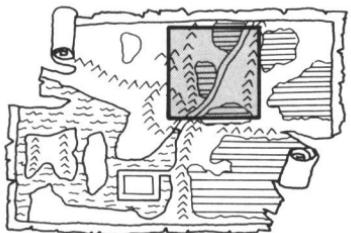
しかし、砦を出たアトルシャン達は意外な展開をかいまみるのであった。砦の入口に一人の男の人が立っていた。彼の名は、カルシュワル、彼はレジスタンス最強の男でホスロウの知合いだった。ホスロウは、ドゥルグワント城を攻める準備をするためにパーティを抜けた。そういえば、ホスロウってレジスタンスの指導者みたいな人だったんだっけ、結構忙しい人だったんだなあ、なんて思いつつカルシュワルが仲間になった。しかし、その直後に突然ファルナが

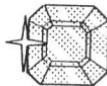
「私は、もう戦えそうにないわ。」

と言い出してしまった。そうか、育ての親のバギンが死んで、そして、ハスラムも…これでは、落ち込むのもしょうがない。また元気がでたら一緒に戦おうぜい。さようならファルナ、ホスロウ。と2人はエルバードの方へと去って行った。

ヘルロードの町

単なる隊長が強いのだ





魔物に占領されていた

後に残ったアトルシャン達は、カルシュワルの

「まずは、ヘルロードの町に向かった方がいいだろう」

という言葉どうりに、ヘルロードの町に向かった。ここは、ミスラ・ミフルの砦から南西に少し歩くとある町なんです。

ひさしぶりに休息の時間が取れるぜ！と思っていたアトルシャン達でしたが、なんと、このヘルロードの町もすでに占領されていた！隊長を探しだして戦いを挑んで行くと、ムムム！ここの隊長はなかなかやるなんてもんじゃない。強すぎる！オストラコンよりも強いんじゃないかな？ってほどなんです。アイテムとか使い果してしまった人は、一度キルデールの町あたりまで戻った方がよいでしょう。

そして、苦闘の末にやっと隊長を倒すことができたアトルシャン達を待っていたのは、お祭りだったりする。もう飲めや歌えの大騒ぎ！ひさしぶりの心休まる時間にみんながくつろいだ。

□ ヘルロードの町で入手できるアイテム

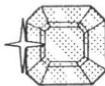
武器	値段	防具	値段
ホーリーブレード	7000	プレートメイル	4200
マジックプレート	10000	バトルアックス	6200
ヒーテルシールド	4200	アーバレスト	4900
クロースヘルム	30000		

エメラルドドラゴンの町について

コラム

このゲームに出てくる町っていうのは、今までのゲームと違って普通のフィールドから画面の切り替えなしに町に入って行くことができるんです。ドラクエみたいなゲームだと町の印のようなものにぶつかると、画面が切り替わって町の画面になるけれど、この方法だと初めて行く場所の場合に町を見つけるのに、結構時間がかかるてしまうんです。でも、このゲームだとそんなめんどくさいことは、しなくて済んでしまう。初めはちょっと違和感があったけれ

ど、なれてしまうとこんなに便利なことはないって思ってしまいます。さすがグローディアさん！っていうところでしょう。



ヤマンの死／サオシュアントとの出会い

しかし、平和な時間はそう長く続くものではなかった。どこからともなく飛んで来た一本の矢が、なんと、ことともあろうにヤマンの胸を貫いた！倒れかけるヤマンを一人の旅人が受け止めた。そして、カルシュワルが犯人を追って走りだして行った。しばらくして、村人に化けた魔物の首を持ってカルシュワルが戻ってきた。ヤマンは死んだ。愕然とするアトルシャン達、

「おしい男をなくしたな。」

ヤマンが倒れるのを受け止めた旅人が言った。

「あなたは？」



と聞くアトルシャンに、彼はサオシュヤントと答えた。吟遊詩人サオシュヤント。彼こそ、イシュバーンのあちこちでその噂を耳にする伝説的な人物、その人である。彼はかつてオストラコンに奪われた、仙神フシュルヌムから授かった弓を探しに旅をしているところだった。翌日、アトルシャン達は、ヤマンの葬式を済ませた。そして新たにサオシュヤントという力強い仲間が加わっていたのだった。

ヘルマンド山への旅立ち

いつまでも悲しんではいられない。宿敵オストラコンを倒しに行かなければならないと思うアトルシャンではあった。しかし、レジスタンス達のドゥルグワント城攻めの準備もまだ時間がかかることもあって、サオシュヤントの勧めで彼が教えを受けたヘルマンド山にいる仙神、フシュルヌムのもとへと旅立つことになった。でも、とりあえず町に出て、情報収集をしなくては。

「魔軍の主力は、南西の谷を抜けた所にあるドゥルグワント城に集結しつつある」

「ヘルマンド山に登るには町の北西にあるヘルロードの洞窟を通るしかない」

「ヘルロードの洞窟には、巨大なサソリがいるらしい」

「西にある泉で彼女にあげるバースディプレゼントを落としてしまった」

などなどだ。

ちょっと寄り道

ヘルロードの洞窟へ向かう前に、埋めてある名剣とバースディプレゼントを探しに行こう、ということになった。アトルシャン達は、南西に広がる森へと向かった。情報通り森の中央に開けた所があったら、掘ってみよう。ざくざく、ザクザク、ZAKUZAKU、と、しばらく掘り進んでいくとデーモンスレイヤーという剣を発見した。この剣は、アトルシャンしか装備することができない剣なんだけれど、結構威力はなくて、なかなか嬉しい武器なんです。そこから、今度は、北に向かってバースディプレゼントについて見つけていこう。と行ってみると、泉の南側に首飾りが落ちていた。これを持ってヘルロードの町に戻って、若者に渡してあげると

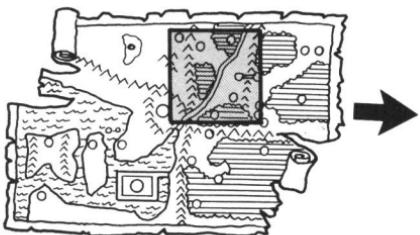
「ありがとう！これが、落ちていた場所に僕のへそくりが埋めてあるんだ。それを君にあげるよ。」

といってくれる。そこで、また泉に行って首飾りのあったところを探してみると、3000パルスが埋めてあった。こんなにもらっちゃっていいのかなあ？まあ、くれるっていうんだからいいんだろう。ラッキー！



ヘルロードの洞窟

ワープ地獄のヘルロードの洞窟



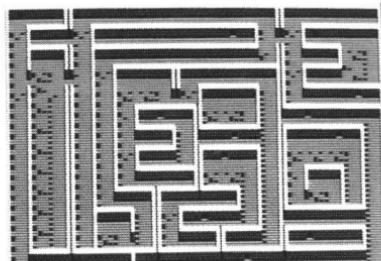
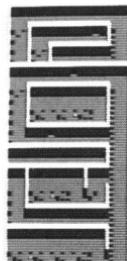
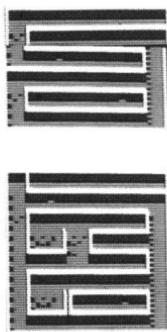
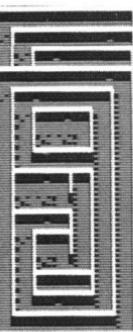
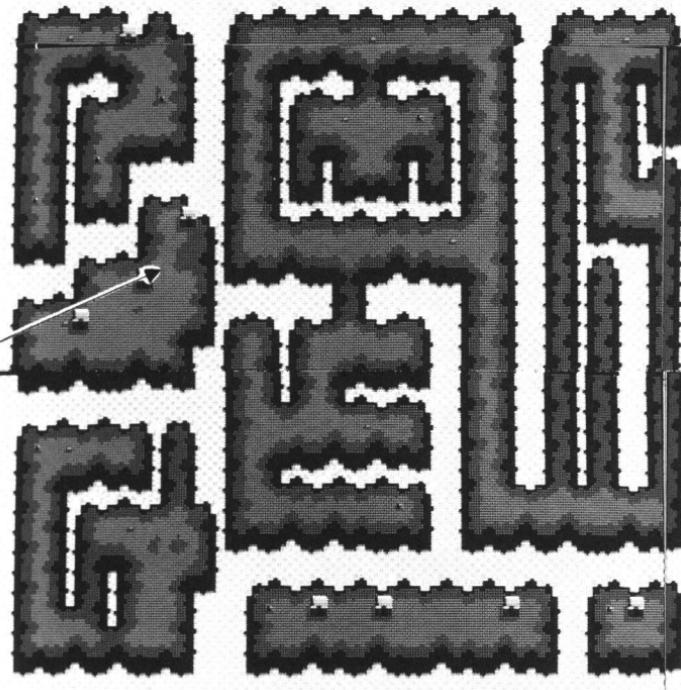
そんなわけで、買物も済ませて町を後にしたアトルシャン達は、一路、北西のヘルロードの洞窟へと向かって行った。中に入るとそこは溶岩地帯だった。他の砦ほどそのつくりは複雑じゃないけれど、困ったことにワープが結構あつたりして悩んでしまったりしちゃいます。細い通路がちょっと見えにくい所にあつたりするひっかけちらほら。気を引き締めないと同じ場所を行ったり来たりとはまってしまって悲惨な状態になってしまいます。あと、ここにあるお楽しみの宝箱は、お金ばっかり。役に立つアイテムもぜんぜんなくてがっかりです。そんなわけで、どんどん奥へ奥へと入って行くと、なにやら、地下神殿のような場所に出ることができます。

ここは、迷路が結構複雑だったりします。そして、奥の方にいくと、突然、巨大なサソリのキングスコーピオンが3匹出て来ます。1匹じゃなくて3匹もですよ！もうびっくり！なんて思っていても、このモンスターはそれほど強くなくて意外と簡単に倒すことができます。この辺りまで来て思う事は、ファルナがいないと結構辛いということ！今までの体力回復は、ほとんどファルナがしてくれていたんだけれど、いざいなくなってしまうと、タムリンは攻撃呪文しか使わなくって体力回復は、ほとんど、ポーションやテントにたよってしまう。うーん、なんとも困ったもんだ。タムリンもいいけどファルナも好きだー。(危ない性格)

ヘルロードの洞窟
3匹の巨大サソリには注意!

1F

入口



2F

3F

フシュルヌムの館

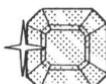
不思議な仙人！



ここから少し歩いて行くと、やっと出口にたどり着くことができた。おー、ここがヘルマンド山の山頂かあ。ヤッホー！などとしてから、フシュルヌムの館を発見。さっそく中に入ってみると彼に会うことができた。すると、いきなり、サオシュヤントが

「オストラコンに弓を奪われおってまったく困った奴だ。」

なんて、フシュルヌムに怒られている。結構、恐い人なのかもしれない。



仙人フシュルヌムの話

フシュルヌムに話を聞くと

「ホルスとは、イシュバーンにドラゴンよりも以前から栄えていた種族で、…
(中略：ここはゲームをやってのお楽しみだよ)」

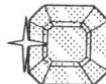
と、イシュバーンの今までの歴史や、エメラルドドラゴンについての事とか話

してくれてフムフム！なーるほどねえ。そうだったのかーなんてみんなも思ったことでしょう。そういうえば、今まで何かを集めるとか、打倒！オストラコンが目的で、ほとんどわけも分からず行動していたけれど、フシュルヌムに会ってようやく真の意味っていうのが分かったような気がしますねえ。

あとそれに、もっと耳よりな情報がアトルシャン達を待っていた。それは、な、なんと！あの死んでしまったと思われていたハスラムが、実は、生きている！ということだった。あのミスラ・ミフルの砦で割れてしまった黒水晶は偽物で、本物はオストラコンが持っているらしい。その中から、ハスラムを助ける方法は、ワラムルという人物が知っているらしい。ワラムルとは、名医で彼はバージルの町に住んでいるのだが、最近、足を悪くして薬草が調達できずに困っているらしい。いやー、ハスラムが生きていたなんてほんと、信じられないなあ。このことをファルナが聞いたらきっと大喜びするに違いない。しかし、この仙神フシュルヌムは、1つの事を聞くたびに館のどこかに

「おっと、すまんが用事を思いだした。」

と言って、ワープしてしまう。まったくしょうがない人だなあ。そして、全ての事を聞く事ができたアトルシャン達は、ヘルマンド山を後にすることになった。もしかしたら、ダードワの神殿の妖精フワルのようにフシュルヌムがヘルマンド山の入口まで戻してくれるんじゃないかという淡い期待を持っていたアトルシャン達ではあったが、世の中はそれほど甘くはなかった。泣く泣くヘルマンド山を降りることになったんだけど、登る時に苦しめられたワープを利用すると、これが意外と簡単にふもとまで戻ることができるんだ。



新たな仲間が待っていた

結構、うまくできているんだなあ。と洞窟の入口で思っていると、そこに、1人の若者がやってきた。彼の話によると、なんと、あのホスロウが、ヘルロードの町で待っているという。急いでヘルロードの町に帰って酒場に行ってみると、お！いたいた、ホスロウさん！ひさしぶりですねえ。

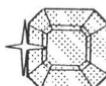
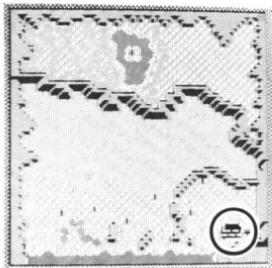
「あっこのは、吟遊詩人のサオシュヤントさんっていうんです。あと、あのヤマンさんが殺されちゃったんですよー。」

と今までのいきさつを話したりして、今度はホスロウの話になった。

彼の話によると、どうやら、レジスタンス達はドゥルグワント城に攻め込む準備が整ったらしい。また、ドゥルグワント城には2つの塔があって、そのてっぺんにオストラコンがなにやら、奇妙な装置を取り付けたらしい。うーん、オストラコンの奴め！一体何を考えているんだろう？

ドゥルグワント城

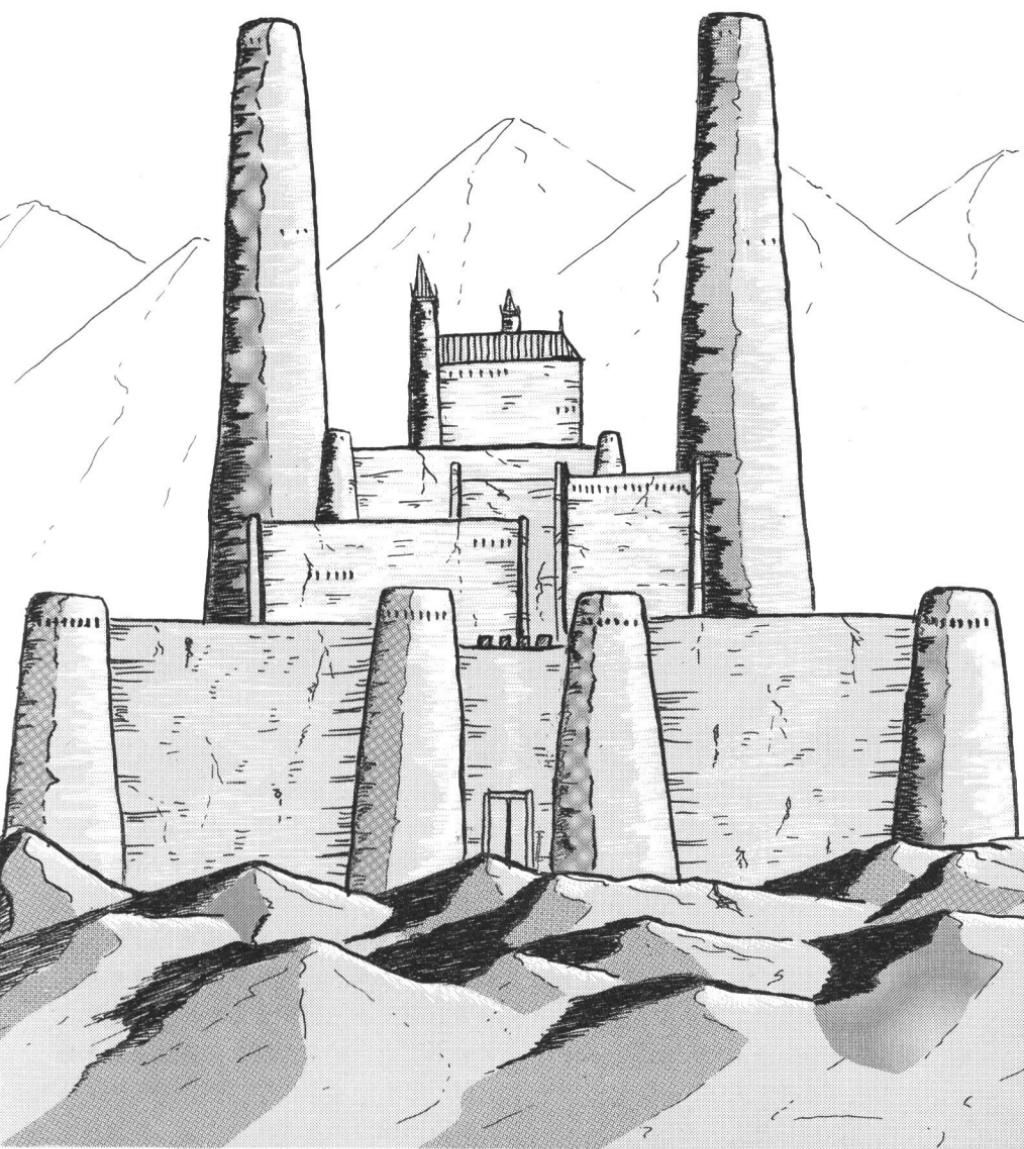
すさまじい罠なのだ



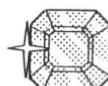
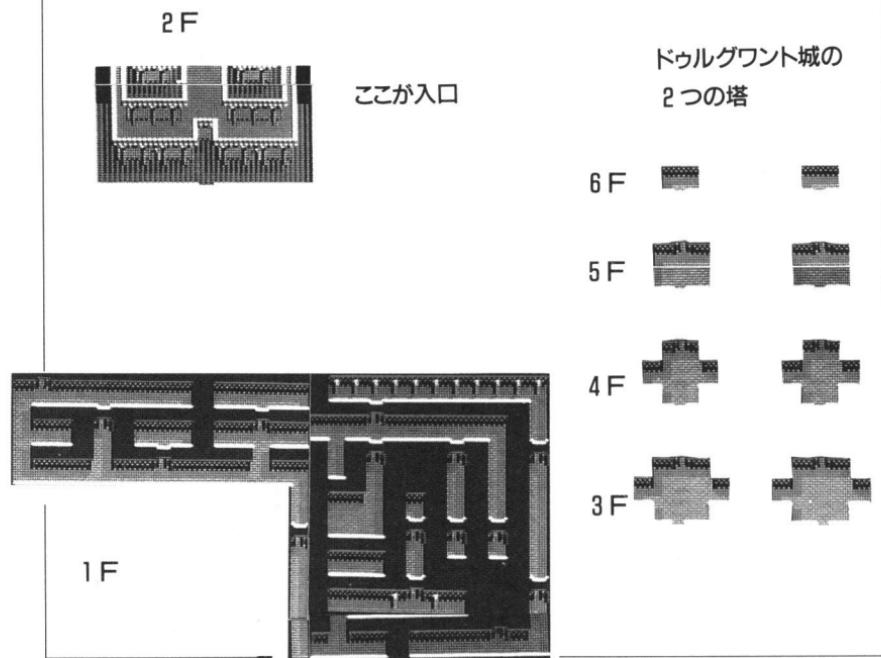
ドゥルグワント城はどこだ！

新たにホスロウがパーティに加わったアトルシャン達は、ドゥルグワント城がある南西の谷を目指すことになったんだけれど、地図で見る限りでは一体どこにそんな道があるんだろう？と、ほとんどの人が思うことでしょう。それもそのはず。この通路は、ヘルロードの町からずっと川沿いに下って行った所にある本当に狭い通路で、しかもまったく別の土地につながっている通路なんです。それで、ここを抜けるとすぐに発見することができるのが、ドゥルグワント城というわけなんです。ムム！この城の中にあの宿敵オストラコンがいるわけか！考えてみれば、3回目のミスラ・ミフルの砦での対戦までも逃げられてしまって、このドゥルグワント城で4回目の対戦となつたわけだ。今回こそはぜひともオストラコンをやっつけてみんなの恨みを晴らしてあげたい！そして、ハスマムも救出しなければならない！

いざ！ドゥルグワント城へ！



ドゥルグアント城



悪夢のトラップ攻撃

中に入ると…うーん。さすがに、オストラコンのいる城だけあって敵のモンスターは相当強くなってきてる。こまめなSAVEを、忘れずに！

次にこの城の間取りは、結構ガランとした部屋が1つあって、その左右に上に登って行ける階段が1つずつあるだけ。なんともシンプルな構造になっている。複雑怪奇な迷宮を想像していた人は、フェイント攻撃をされてしまったんじゃないかな？ もしかしたら、今回こそは楽にクリアできるかもしれないと思うアトルシャン達ではあったが、その心の内は、絶対そんなことはあるわけがないぜ！でした。

そんなことはさておき、とりあえず左の階段を登って行くと、どうやら、ここはドゥルグワント城の塔らしい。上へ上へと登る階段が続いている。そして、

やっとその最上階に着いてみると、ホスロウの情報どおりに、なにやらへんな装置が取り付けられていた。その装置には、3本のレバーがついていて動かすことができるようになっている。うーん、と悩んでいてもしょうがない。順番に動かしていくしかなさそうだ！と思ったアトルシャン達、まずは、右のレバーから恐る恐る動かしてみると…なんだ。何も起こらない。じゃあ次はまん中のレバーを動かしてみよう、ドキドキ。

すると突然警報が鳴りだして、傭兵が現れて戦闘状態になってしまった。ゲゲ！と思いつつもようやく傭兵達をやっつけて左のレバーを動かすと、かすかな手ごたえを感じることができた。それじゃあ次は右の塔に行ってみようと、左の塔を降りて右の塔に登ってみると…やはり、ここにも左の塔と同じ3本のレバーのついた装置があった。

そして、また右のレバーから動かしてみると…ゲゲゲ！ トランプだ！ な、なんと！突然ガスが出てきてアトルシャン達は、全滅してしまった！ リセットボタンを押して下さい。なんてでている！そりやあないぜ！と、アトルシャン達は天国に登りつつそう思っていた。

このトランプはやってくれます。以前にSAVEした所がヘルロードの町を出た所だったあー！なんていう人には、結構痛いトランプだと思います。やはり、こまめなSAVEはしておいたほうがいいなあと思い直したのではないでしょうか？

鋭い一撃をくらったアトルシャン達は、再び右の塔の装置の前にきたわけであります。そして、次はまん中のレバーだ！と動かしてみると…ありやりや、まったく反応はなし。それじゃあ、もう左のレバーしかない！ってことで、気合いを込めて動かしてみるとヤッターア！ かすかな手ごたえを感じることができた！

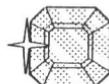
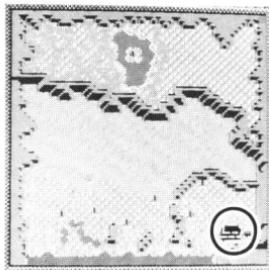
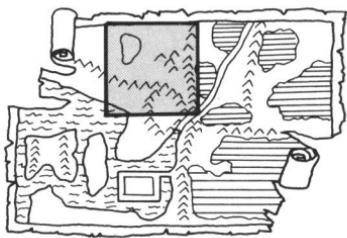
これで新たな展開が待っているに違いない。と下の広間に降りて行ったアトルシャン達であったけれど…あれれ？ 何も変わっているところがない！ おかしい？ 2つの装置とも、かすかな手ごたえを感じることができたっていうのに、一体これはどうしたことだ？ うーん。さっきもあの悲惨なトランプがあったことだし、きっとなにかのひっかけがあるに違いない。

とりあえず、また、最初に登った左の塔に行ってみよう。と、また左の塔に行き、さっき手ごたえがあった左のレバーを動かしてみると、なんと、塔の下から低い地鳴りが聞こえてきた！やはり！こういう仕掛けだったんだ！ とまた下の広間に歩いてみると、今まででは、左右に1つずつの階段しかなかったんだけど、新たにその中央に階段が現れていた！ さっきの地鳴りはこれがでてきたものだったのか！

アトルシャン達はそこからドゥルグワント城の中心部へと入って行った。

ドルグワント城 中心部

特大の大迷宮なのだ



オストラコンとの最期の戦い

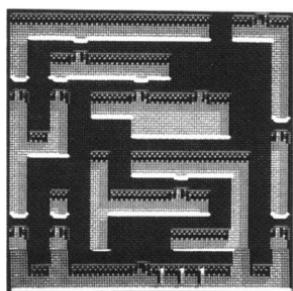
中に入ると、やはり、思ったとおりの大迷宮だった。さすが、オストラコンのいるドルグワント城！はんぱな広さじやありません。それに、敵のモンスターも強いし…ブツブツ。あと、宝箱もジルポーションとかテントとか、特別なアイテムもない！ そういえば、嬉しいアイテムがあったのはミスラ・ミフルの砦にあったタムリン専用のマジックロープ以来、全然ないなあ。ヘルロードの洞窟はお金ばっかりだったし…ブツブツ。とやけに愚痴っぽくなってしまったアトルシャンであった。

でも、ドルグワント城の奥でやっとこさっこつこオストラコンを発見することができた。

「オストラコンめ！ミスラ・ミフルの砦では、よくも偽物の黒水晶でだましてくれたな！さあハスマムを返せ！」

と言っていると、みんなも口々にオストラコンへの恨みつらみを言い始めた。

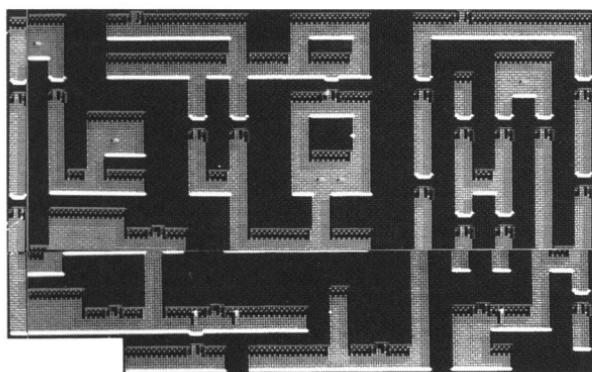
ドルグワント城



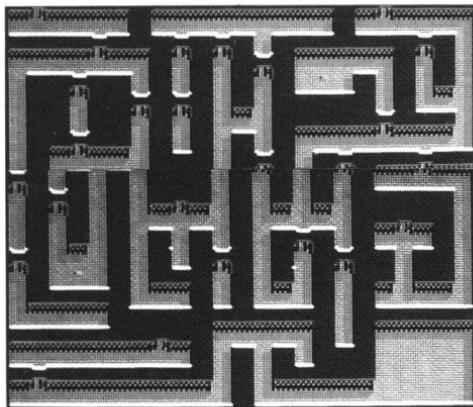
B1

う~ん
広すぎる

B2



B3



このどこかに
オストラコンがいる！

ホスロウは、12年前に妻と息子をオストラコンに殺されていた。カルシュワルは、父、将軍シュリアスのかたきだった。

「よくもまあ、それだけ集まつたものだな。」

と、オストラコンは、余裕の表情。ムム！さすが魔将軍と言われているだけのことはあるかもしれない。なんて、感心している場合じゃない。覚悟、オストラコン！と第4回戦の戦いが始まっていった。オストラコンを取り巻いていたザコキャラは、結構、簡単にやっつけることができたんだけど、さすがオストラコン、強いというか卑怯というかしぶといというか、危なくなるとすぐに体力回復の呪文を使ってしまってなかなか倒すことができない。

アトルシャンの必殺の一撃！そしてようやく、魔将軍とまで言われたオストラコンも地に伏せる時が来た。

オストラコンの呪い

しかし、その時

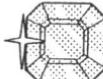
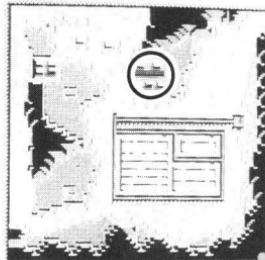
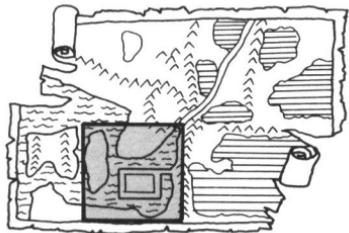
「アークデーモンよ今こそ、我に力を与えよ。我に恥辱を与えし者どもに死の洗礼を…」

とオストラコンが虫の息でつぶやいた。最期の呪文を聞いたのは、カルシュワルだけだった。彼は間に合わないとあってオストラコンに突っ込んでいった。そして、その呪文をまともに体で受け止めて散っていった。すると、そのすぐ後にオストラコンの体に取り付いていたアークデーモンとの対決が始まった。さすがに真の悪魔だけあって、その強さは並み大抵のものではなかった。しかも、こちら側はカルシュワルという力強い仲間を失ってしまっている。それは、辛く苦しい戦いだった。

アークデーモンを倒すとサオシュヤントがかつて、オストラコンによって奪われた弓と、ハスラムが封じ込められている黒水晶を手に入れることができた。うーん、感動！ウルウル。やったね！と、感動にばかりひたっている場合じゃない。黒水晶の中から、ハスラムを助けるためにバージルの町にいる名医ワラムルの所へ行かなければならない。ところで、バージルの町ってどこにあるんだろう。

バージルの町

ハスラムはよみがえるか



ワラムルさんハスラムを助けてください

ドゥルグワント城を出てさまよってみると、城を南下した山の所に南に通じる通路を見発見することができた。ムム！これは、あやしいぞ！と、その道沿いに南下することになったアトルシャン達。しばらく歩いて行くと、バージルの町にたどり着くことができた。町の中を歩いていると、一家だけ数人の人々が並んでいる所がある。その人達に話かけてみると、やはり名医ワラムルの家だった。

「ちゃんと、並ばないと診察してくれないよ。」

つていわれたけれど、こっちは、急ぎの急患だい！と名医ワラムルの家に飛び込んでいくと、

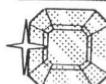
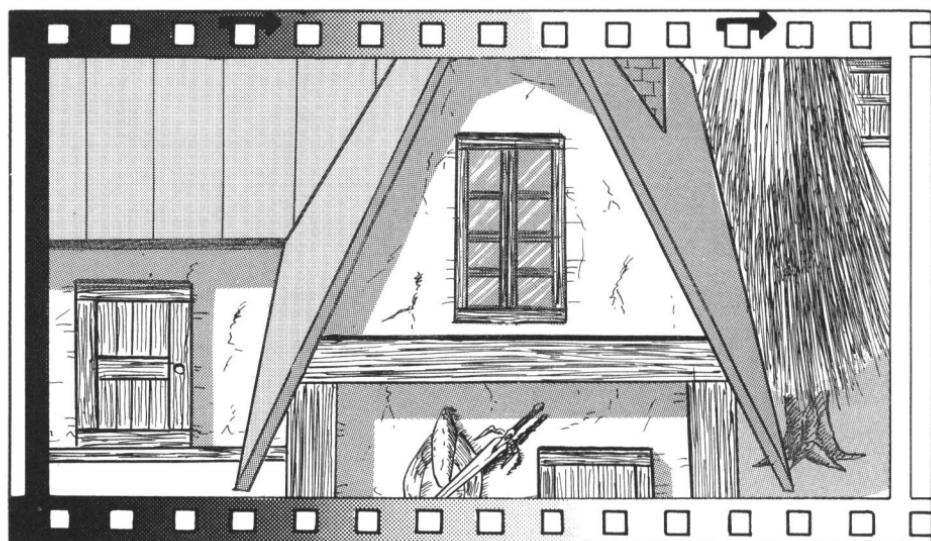
「こらこら、困るじゃないか。順番を守ってくれなきゃ診察してあげないよ。」

って言っている。そんなーお願いしますよー。ってアトルシャンがいっていると、後ろから

「おいおいワラムルっ、急患なんだ。そんなこと言わずに診てやってくれ。」
ってサオシュヤントが言っている。

「お！なんだサオシュヤントじゃないか。ひさしぶりだなあ。」

名医ワラムルとサオシュヤントは知り合いだった。で、結局サオシュヤントのおかげでハスラムを診察してもらうことになった。やっぱり持つべきものは友達だなあとつくづく思ったアトルシャンであった。そして、ワラムルは、診察室の奥からなにやら薬を持ってきて、ハスラムの封じ込められた黒水晶にそれをかけた。しばらくして薬が効いてくると、水晶の中からハスラムが無事脱出することができた。水晶からでてきたハスラムは、やけに強くなっていた。



新たなる冒険は船の旅だぜ

ハスラムが仲間に加わったアトルシャン達は、バージルの町に出て情報収集をすることになった。

「ウォウルカシャ湾には、2つの島と無数の洞窟がある」

「バージルの町からなら、小カシャ島へ船で渡れる」

「パールシーの町は、バージルの町とは交流の盛んな町である」

「2つの島の東の島を小カシャ島といい西の島を大カシャ島と呼ばれている」

「魔王殿は、ウォルカシャ湾のまん中にそびえている」

「ドゥルグワント城より西のサバクには、足をふみいれないほうがよい」

「小カシャ島へ渡るなら、町の西にある船つき場のじいさんに頼めばよい」。

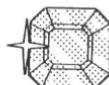
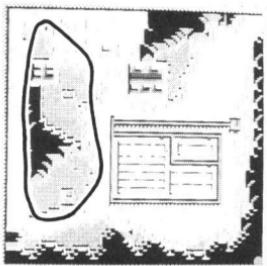
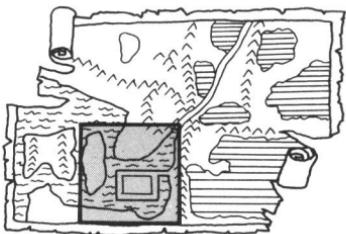
なるほど！つまり、まずは船で小カシャ島へと渡って行けばいいというわけなんだ。さっそく酒場で売っていた船のチケットを買って船つき場へ。でもその前に、この町では、結構、強力な武器や防具が揃っている。お金のある限り買っておいたほうが、後々楽になる。でも、ここの値段はさすがに高い。あと、ポーション類やテントを買うのも忘れずに。

□ バージルの町で入手できるアイテム

武器	値段	防具	値段
デーモンスレイヤー	9800	マジックプレート	10000
ナイトレイピア	7000	ミスリルチェイン	13000
トライデント	8000	ヒーテルシールド	4200
		ミスリルバックラー	6500
		ミスリルヘルム	7500

小カシャ島

パールシーの船つき場



本命は大力シャ島？

準備も整ったところで、いよいよ町の西にある船つき場へ行ってみると、情報通りにおじいさんが一人いた。それでこのおじいさんにチケットを見せると、一瞬にして小カシャ島のパールシーの船つき場にたどり着くことができた。ここからパールシーの町にいくには、船つき場の近くにある橋を渡ってから、南西の方向へと歩いて行くとたどり着くことができるんです。しかしこの辺りの木は、葉っぱの色が赤くて、なんか変な感じだなあ。

とまあ、そんなことはどうでもいいんですけど、やっとアトルシャン達はパールシーの町へとたどり着くことができた。ここで手に入る情報は、

「大力シャ島には海に神殿があって、そこには海のミコが住んでいる」

「海もミコは古代神の末裔であり、もしかしたら、仲間になってくれるかもしれない」

なるほど！もしそうだとしたら、力強い仲間になるなあ。あと、大カシャ島には、船もでていないそうだ。じゃあ、一体どうすればいいんだろうか？他の情報は、

「南の森には、妖魔が住んでいる」

「町から南に行くと、遺跡の洞窟がある。古代神の伝説が残っている」

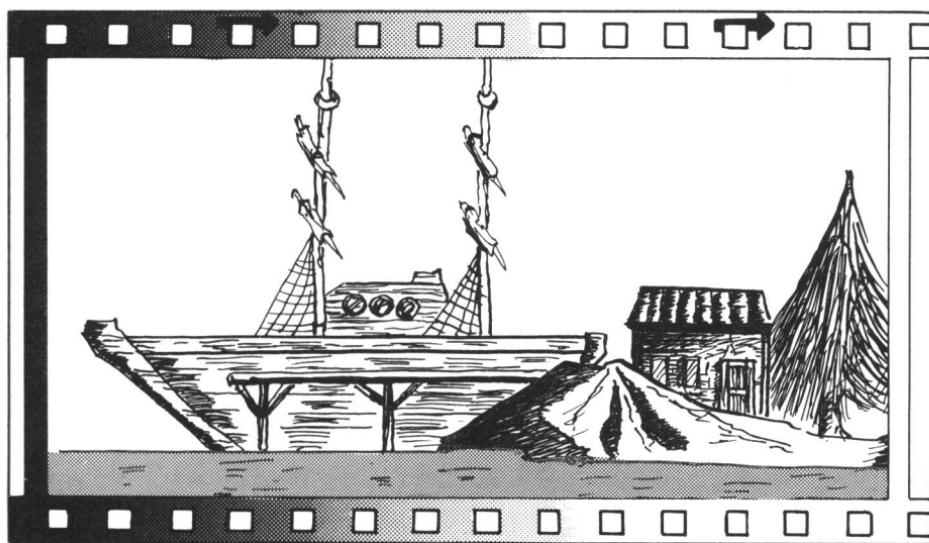
「イシュバーンでも数少ない洞窟の一つである」

「遺跡の洞窟は、大カシャ島とつながっているらしい」

「夜の闇に紛れてフローラの森に住む魔女が妖魔を引き連れて舞いきたる」

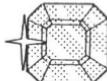
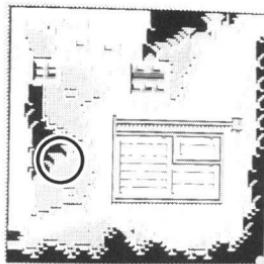
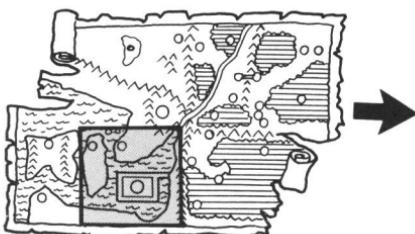
「ウォルカシャっていうのは、“たくさんの入江”を意味するそうだ」

いろいろと聞くことができたけど、どうやら次は遺跡の洞窟を通って、大カシャ島へと渡らなければならないようだ。そんなわけでアトルシャン達はパールシーの町から南へ南へと下っていくと…あった！洞窟がぱっかりと暗黒の口を開いてアトルシャン達を待っているようだ。このゲームもこのあたりまでくると、いよいよ後半戦となっていくわけで…ん？ なになに、もうすぐ終わりじゃないのかって？ それはどうかな。ここまでページ数とこれからのページ数から推測してくれいっ。



遺跡の洞窟

重要アイテムがいっぱい

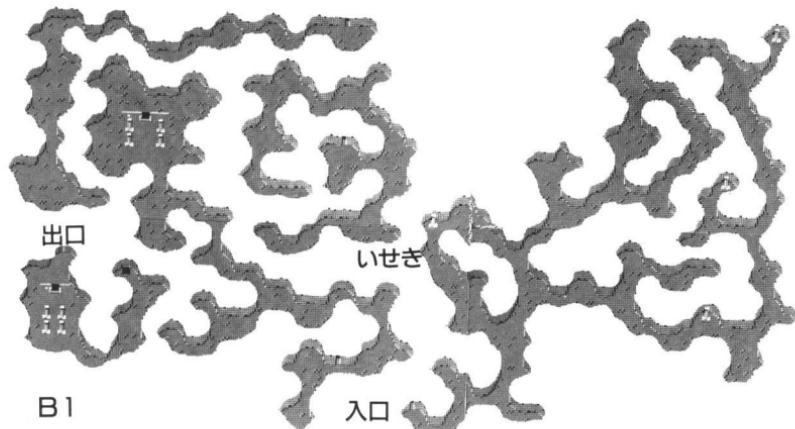


この洞窟は結構大変だぜ

ここまで来ると少々バテぎみですが、がんばってこの洞窟に入っていきましょう。この洞窟は、やはり遺跡の洞窟だった。入ってみると、中はやけに白っぽい壁で囲まれていて今までの洞窟とはまったくうって変わった洞窟で、いつみればイースの廃坑のような所。でも、イースの廃坑と違う所は、暗闇の中にはっきりと明りの灯ったスポット処理じゃなくて、どこまで行っても明るい親切設計。やっぱり、洞窟とはいってもこうでなくっちゃ。とアトルシャンは思っていた。

しかし、いくらこの中が明るいとはいっても、やけに広い。そして、この洞窟のところどころに石でできた柱が立っている。これが、遺跡の洞窟と呼ばれているゆえんかもしれないなあ。などと思いつつこの柱に触ってみると、なんと、この柱が地面の中にズズっとめり込んでいってしまう。うーん、一体なんの仕掛けなんだろう？と思っていると、ややっ！

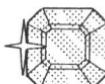
遺跡の洞窟



こっちにも、柱が立っている。ウーム！ そうか！ この柱をすべてめり込ませれば、なにか新しい展開が待っているっていうわけなのではないだろうか？ と、さまよっていると、ウォウルカシャ湾の地図を見つけることができた。ものが地図だけに、絶対に見つけておかなくては後が大変！ そして、4本目の柱をめり込ませると、画面がピカピカとフラッシュする。うーん？ 一体これはなんなんだろうか？ とアトルシャン達は思いながら、またさまよっていると、なんと、今まで何もなかった場所に下に降りる階段が現れた。

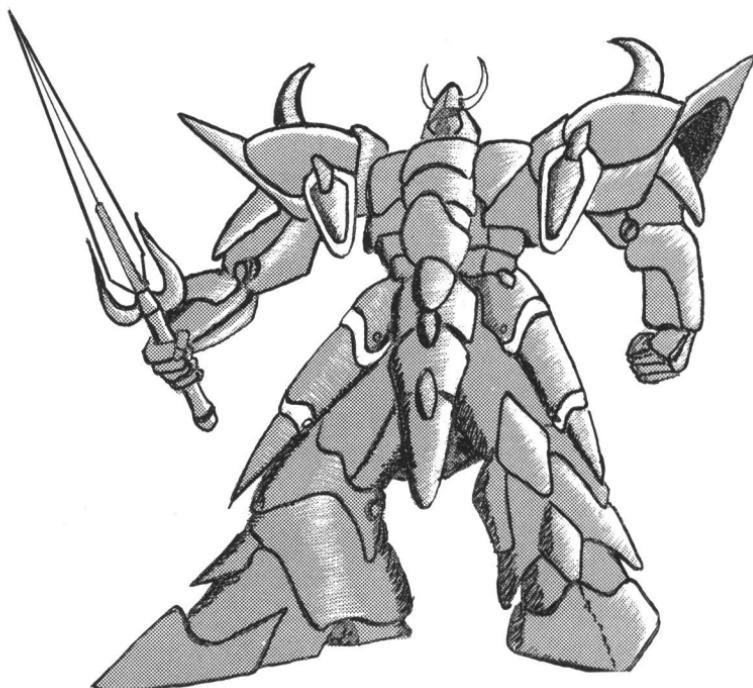
大カシャ島にもうすぐ着くのかな？ と思っていたアトルシャン達。しかし、その考えは甘かった。またも、同じような洞窟が続いているもううんざりしてしまう。しかも、別の階段も結構あったりなんかしちゃって、上のフロアと比べるとさらに複雑化している。まったく困ったもんだ。そんなわけで、出口はもうすぐさ！ と励まし合いながら進んで行くアトルシャン達なんですけど、やはり、出口は遠いなあ。気の遠くなるほどの洞窟なんです。

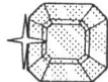
でも、そんなことを言ってはいられない！魔将軍オストラコンを倒したといつてもまだ、魔王が残っている。早くこの洞窟をクリアしなければ！と気合いを入れてさまよっていると、突然、狭く細かった道が開けて神殿のような所に出てしまった。そして、その地下神殿の中心に、お墓のような大きな黒い石がぽつんと一つ立っていた。一体これはなんだろう？と気軽に触ってみると…



シルバーアーマーって意外とかっこいいなあ

なんと、突然！シルバーアーマーという巨大な鎧を着たモンスターが現れた。こいつが、結構強くて、しかも、敵ながら意外とかっこいい！本当に仲間にしちゃいたいくらいです。しかし、やはり敵は敵。早く倒してしまわなくては、こっちが危ない。さんざんの苦闘の末に、やっとこのシルバーアーマーを倒すことができた。すると、紅の古文書というアイテムを手に入れることができた。でも、一体このアイテムは何に使うんだろうか？まあ、持っていればそのうち役に立つことがあるだろう。





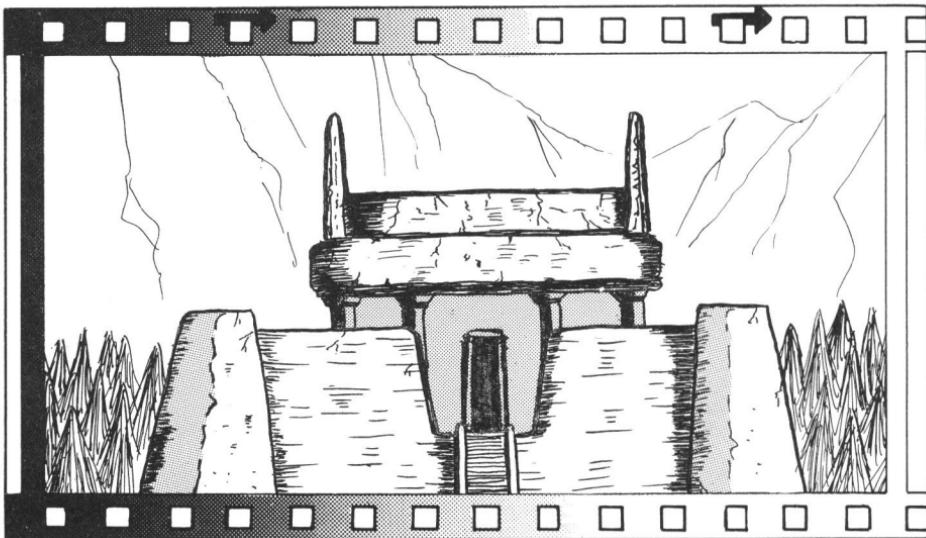
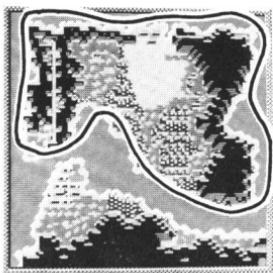
遺跡の洞窟ってアイテムの宝庫だね

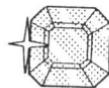
紅の古文書を手にして、洞窟の出口を探してさまよっていると、今度は、大カシャ島の地図を手に入れることができた。この遺跡の洞窟の中には、地図をはじめとする重要アイテムがわんさかと眠っているから、あとでゲゲ！そんなアイテム持っていないよー！ってまたこの洞窟をさまようことのないように、しっかりと探していく方がいいよ。それに、この洞窟は他の洞窟や神殿に比べると、かなり宝箱の数が多い、その中身は、お金をはじめとしてワラムルの秘薬、テント、大金塊、リキュールポーション、ウォウルカシャ湾の地図、大カシャ島の地図などなど。こんなアイテムを拾いつつ、奥へ奥へと入っていくと、さつきシルバーアーマーがでてきた時にあった、あの黒い大きな石がまたあつた。こりゃあ、またでてくるのかな？と思って、しっかりと SAVE をしてから触ってみると…

なんだ！今度は同じような黒い石へのワープだった。まさに、フェイント攻撃！しばらくさまよっていると、2つ目の地下神殿にたどり着いた。でも、今度はさつきのようなモンスターはでてこなかった。うーん、これはどうやらダメのようだ。も一紛らわしいなぁー、と思うアトルシャン達であった。そして、ようやくあの念願の出口の大カシャ島にたどり着くことができた。

大力シャ島

□ 海のミコがある神殿なのだ





海のミコのさだめ

やったー！ うーん、ひさしぶりに外にでることができたアトルシャン達。太陽がこんなにまぶしかったなんて初めて知ったぜ！ と感動するくらいにこれは嬉しいことです。そして、洞窟の中で発見した大カシヤ島の地図をさっそく広げて見てみると、北の方に家が幾つか建っているのがわかる。とりあえず、そこに行ってみようと、てくてく歩いて行った。

着いてみると、今までにあった町とは全然違って、ひっそりと数件の家がたたずんでいるだけだった。なんか、さびれた所だなあと思いつつ家の中に入つて話を聞いてみると、

「100年に一度だけ実をつける2本の木がある。その実は、この世のものとは思えないほどのおいしさだとか。」

ふーん、なるほどなるほど。といったように、ここではあまりたいした情報を聞くことができなかった。そして、結局アトルシャン達は海のミコの神殿を目指して歩いて行った。

海のミコの神殿は、ここから、山沿いに南下して行った所にあるんです。そして、中に入って海のミコと話してみると、

「紅の古文書を持つ者を導くのが私のさだめ。」

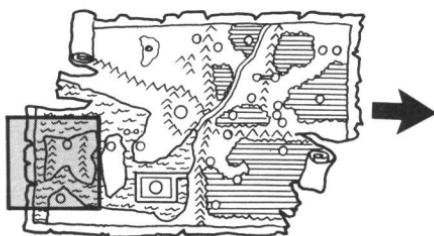
と言っている。そうか！ 遺跡の洞窟でシルバーアーマーを倒して手にいれた紅の古文書は、ここで必要になるアイテムだったのかぁ！ そして、さらに海のミコの話は続く。

「魔王を討つ為には、山のミコの助けが必要です。彼女の助力を得るには、島の南東にある禁断の洞窟へ行き、青白き古文書を手にいれなさい。」

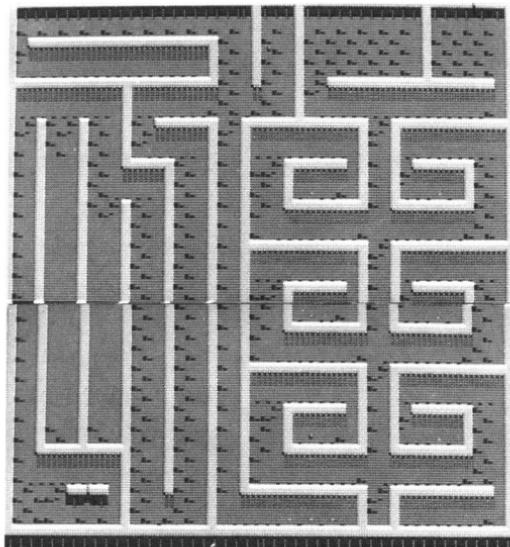
と言っている。ゲゲ！ また洞窟かあ。といったってはじまらない。しょうがなくしぶしぶと洞窟に向かって歩いて行くアトルシャン達であった。

禁断の洞窟

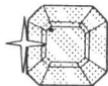
□ 青白き古文書は手に入るのか □



禁断の洞窟



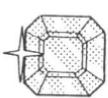
ここは意外とやさし
そうな洞窟だよ



ウーム、ここって洞窟ばっかだなあ

禁断の洞窟は、さっき通ってきた遺跡の洞窟を出てずっと南に下がっていった所にあるのです。洞窟といつても、入ってみると神殿のような感じの所です。で、さすがに禁断と言われているだけにトラップの多いこと、多いこと。宝箱の近くにいくと突然、床から針が飛び出してきてダメージを受けたり、通路を歩いていると、ダメージを受けることはないけれど、突然アトルシャンの姿が透明になって見えなくなってしまったりと、今までの洞窟や神殿と比べるとそのトラップの数と質が上がっていると言ってもいいんじゃないかな？あと、宝箱のトラップを回避する方法だけれど、つねに壁ぎわを歩いていればダメージを受けずにすむんだ。

でも、宝箱を開ける時にはどうしてもダメージを受けてしまう。これは、しようがないですねえ。いさぎよく諦めましょう。



ゴールドアーマーに要注意! シルバーアーマーとは兄弟なのかなあ

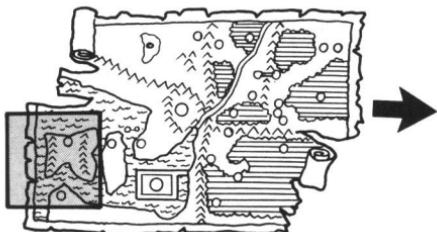
ま、そんなわけで泣く泣く冒険を続けているアトルシャン達、結構つらいものがあるかもしれない。そんなことを思いながら歩いて行くと、突然ゴールドアーマーと出くわしてしまった。こいつの姿、形は、遺跡の洞窟のシルバーアーマーとまったく同じ。もしかしたら兄弟なのかもしれないなあ。ただ、シルバーアーマーは色が青っぽかったけど、ゴールドアーマーはその名の通りに金一色。動く大金塊というようなきれいさ。まさか、メッキじゃないよなあ。とよだれを垂らしながら思うアトルシャンであった。

そんなことはさておき、いざ戦ってみるとやけに強い。これが兄の貫禄ってやつなのかなと思わせる強さなんです。何度かヤバイな、こりゃ死ぬかもしれないと思いつつも、ようやく、倒すことができてホッと胸をなで下ろしていると、ついにこの禁断の洞窟に来ることになった原因の青白き古文書を手に入れることができた！

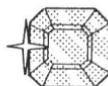
海のミコの話の通りだと、これで山のミコの助力を得ることができるはずである。そして、ゴールドアーマーを倒せば金の塊がでてくるんじゃないかな？と淡い期待を持っていたアトルシャン達であった。それと、ここにある宝箱は、お金ばっかり。でも、そのすべての金額を合わせると結構な額になるから、後々の為にしっかりと取っておいた方がいいでしょう。

古代の洞窟

ミヨーにせまいぞ！？



禁断の洞窟を後にして再び海のミコの神殿へと向かって行った。そして、海のミコにこの青白き古文書を見せるとどうしても必要になる秘宝がこの北の洞窟にあるという。それを、取って来なさいということだった。しかし、本当にここは洞窟ばっかりだなあ。でも、行かないわけにはいかないから、神殿を出て北へとアトルシャン達は向かって行った。ここまできてみなさんも疲れたでしょうが、アトルシャンも疲れ気味であります。ユンケル飲んでがんばろう。

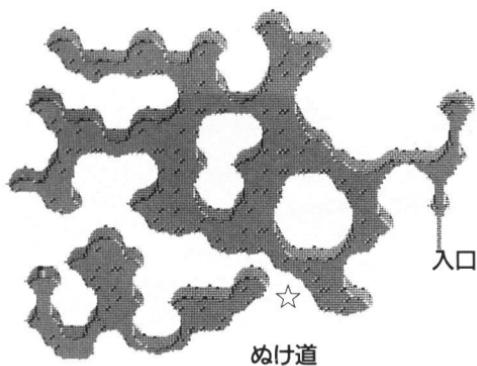


タムリンと海のミコの秘密の話。
ウーン、気になるのだ。

トロッコかなにかの線路がひいてある所に出た。しかし、もう今は使っていないのか、荒れ放題となっている。その先に、海のミコが言った通りに、洞窟がぽっかりと開いていた。そこは古代の洞窟と呼ばれている洞窟で、中の感じは白っぽく、なんだか遺跡の洞窟によく似ている。そんなわけで、また洞窟を

ここはマルギアナへの道だ！

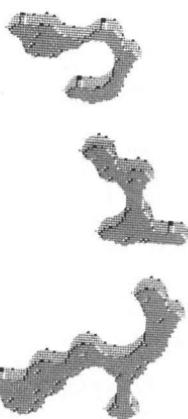
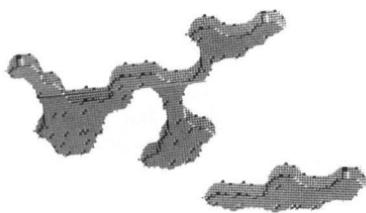
古代の洞窟



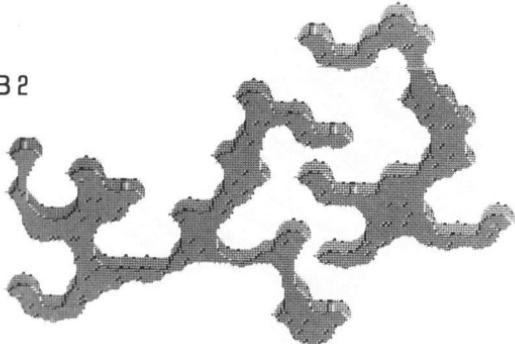
ぬけ道

B1

出口



B2



さまようことになったアトルシャン達。でも意外や意外！結構狭い洞窟で、すぐにテレポスタというアイテムを発見することができた。こんなに楽に手に入れちゃっていいんだろうか？ラッキー！なんて思いつつ、また海のミコの神殿に行ってみると、突然

「タムリン、ちょっとお話があります。こちらへいらっしゃい。」

と言って、奥の方へ行ってしまった。そして、なにやらヒソヒソとしゃべっている。小学校の時、女の子だけ呼ばれて先生となにやら話をしていたことを思い出すなあー（エッチ）。

しばらくすると戻ってきた。一体、何を話していたんだろうか？タムリンに聞いても教えてくれないし、気になるなあ。

そして、海のミコは

「古代の洞窟に抜け道を開けておきました。そこから、マルギアナの町に抜けられるはずです。さあ、早く行きなさい。」

と言った。

超難関 マルギアナへの洞窟

やっぱり、狭すぎる洞窟だったから、何があると思ったよ。また古代の洞窟に戻って行ったアトルシャン達でしたが、あれ？いくら探し回ってみても、新しく現れた抜け道を発見することができない。なにか、手違いがあったのかもしれない。って海のミコの神殿に戻って行っても

「早く、行きなさい。」

と言われてしまう。ううっ！つ、ついに、はまってしまったのか？もう冒険はここで終ってしまうのか？と愕然してしまうアトルシャン達。みんなと相談してみても、

「マルギアナの町は、武器で有名な町だ。新しい武器を揃えることができるぞ。」

なんてことを言っている。

そんなことより、ここの洞窟の抜け道を見つけなくっちゃどうしようもないだろー！なんて、怒ってみても全然ダメ！一体、これはどうしたことだ、なんてこったい！と、もうヤケを起こしてしまったアトルシャンは、ガツガツと洞

窟の壁に向かって当たって行くと、な、なんと！突然アトルシャンの体が、壁にめり込んで見えなくなつて、今まで行ったことのない新しい通路へとでた。絶句！こんなのひどすぎるよー！わかんないぜー！グローディアのバカヤローと喚くアトルシャンだったけど、本当に見つかってよかったと思ったのは、言うまでもない。そして、やっとの思いで古代の洞窟を抜けると、そこはマルギアナの町の家の中だった。しかし、テレポスタをみつけた時はめずらしく単純な洞窟だぜ！なんて思っていたけれど、大間違い。なかなか手ごたえのある洞窟だった。

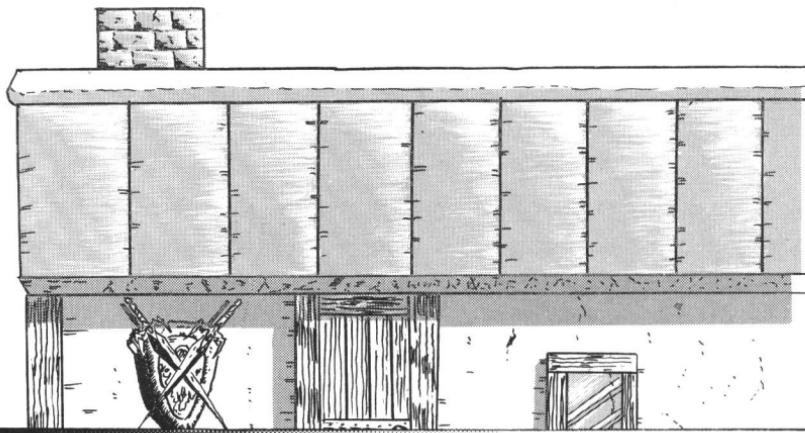
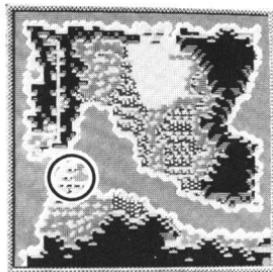
ワンポイントアドバイス

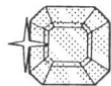
洞窟の抜け道

この抜け道は、もう反則だよね。ここまでせっかく面白いストーリー展開を楽しめてたのにここで一歩も進めなくなつた人も多いはず。メーカーの人もちょっとむづかしすぎたかなーと反省しておりました。洞窟マップで星印のついたあたりの壁にぶつかって見てください。マルギアナへ出られます。

マルギアナの町

□ ここはサブストーリーへの入口 □





ここではすごい武器を売ってるぜ!

早速、町で情報を集めることにした。

「山のミコは、魔王にその力を封印されてしまった。しかし、青白き古文書があれば、その封印を解くことができるらしい」

「魔王殿には、恐ろしい仕掛けたくさんあるらしい」

などなど。

ようするに町の人達の話では、魔王はとんでもない力を持っているらしい。また、ある家に入ると、サギーという少年がいて、こんなことを言ってきた。

「僕は、ハダル博士の甥でサギーという者なんですけれど、叔父の研究によると、この世界はいずれ消滅してしまうらしい。それを防ぐには、失われたヴィームの文明を見つけ出し、そのエネルギーを利用するしか方法はないそうだ。」

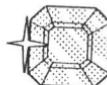
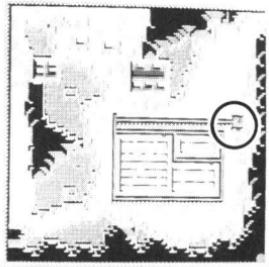
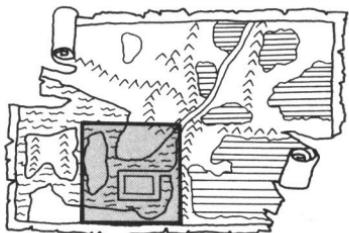
ひえー！い、一体この少年は何を言っているんだろうか？そんなのなしだよー！って思っている人、安心してください。実は、これはサイドストーリーのシナリオのためのセリフなんです。え？サイドストーリー！なんだって？えーと、それはですねえ、このゲームを素直に解いて行く上では関係のない話のことなんだけれど、ある条件を満たしているときに、ある特定の人物に話しかけると始まっていくお話のことなんです。みんなも、ここまでたどりつくまでに、疑問に思ったセリフが幾つかでてきたはず。例えば、パールシーの町での南の森の妖魔の伝説とかがその一つです。どうやら、このサイドストーリーが3つほどこのゲームの中に入っているようです。気が向いた人はチャレンジしてみるのもいいんじゃないかと思うんですけど、どうですか？

□ マルギアナの町で入手できるアイテム

武器	値段	防具	値段
ファイヤーブレード	14980	ドラゴンメイル	19800
サンダーブリンガー	35000	ミスリルプレート	32000
オアラディンレイピア	16000	ミスリルバックラー	6500
ゲイルレイピア	40000	ドラゴンシールド	9700
ハルバード	32000	ミスリルヘルム	7500

山のミコの神殿

□ 山のミコさん守ってください



でたあー魔王ガルシア

さあ、山のミコの神殿へ！っと、いやいや、その前に強力な武器を手にいれておかなくては、この先を行くことはたぶん相当困難になるに違いありません！ここは、あまりけちにならないで買い揃えた方が良いでしょう。そしてアトルシャン達は、山のミコの神殿を目指してマルギアナの町を旅立っていくのだった。しかし、この辺りはさすがに敵が強い！まだレベルの低い人達は、マルギアナの町の近くでレベルを上げてからにしたほうが無難！そんなわけで、東へ東へと進んで行くとある所で突然、あの魔王ガルシアが出て来てしまう。そして、

「俺が知らぬ顔をしていたのをいいことに暴れまわりおって、我が力を思い知らせてくれようぞ。」

とアトルシャン達に語りかけてくる。初めて見る魔王ガルシアの顔は…

恐ろしいー！ こいつは、やばいぜ！ まだ心の準備が…なんて、思っていると、どこからともなく美しい声が潮風にのって響きわたってきた。それは、海のミコの声だった。

「ガルシア、貴方の思いどおりにはさせませんよ。」

さすが、海のミコ。アトルシャン達をいつも見守っていてくれてるんだなあ、と感謝していると、

「おのれー、我が力を封じ込めてしまうというのか。しかし、その程度の力では、我が魔力を完全に封じ込めることはできぬ。さあ、死ぬのだ！」

と言って戦闘モードへと突入してしまう。しかし、もう魔王ガルシアと戦えてしまうなんて、なんという展開の早さ。なんて感動ばかりしてはいられない。とにかく、魔王ガルシアを倒さなくては。戦ってみると、それほど圧倒的な強さでもない。やはり海のミコがガルシアの魔力を封じ込めてくれたおかげだなあ、と多少苦労をしつつも、ようやくやっつけることができた。

すると、ガルシアは魔王殿で待っている。といって、魔王殿へと逃げて行ってしまう。今回は海のミコのおかげでやっつけることができたけど、魔王殿で戦う時はガルシアも、持っている全ての力を駆使して戦いに望んでくるに違いない。果して、魔王ガルシアを討ち崩すことはできるのだろうか？ 少少の不安を残してアトルシャン達は、山のミコの神殿を目指して歩いて行った。しかし、果てしなく遠いなあ。てくてく、てくてく…そして、やっと山のミコの神殿にアトルシャン達はたどり着いた。

海のミコと山のミコも姉妹なのかなあー

「青白き古文書を持つ者を導くのが私のさだめ。魔王殿へと導く前にサオシュヤント、貴方に渡す物があります。」

山のミコが取り出した物は、血に染まったレザーアーマーだった。

「この真紅のレザーがあれば、貴方の弓の本来の力が使えるようになります。」と言って、そのレザーアーマーを渡してくれた。しかし、そんな山のミコの脇腹には血がにじんでいた。山のミコは、陰腹を切っていたのだった。ヒエー！ ところが、山のミコは、

「気にすることはありません。これが私のさだめなのです。遅かれ早かれ、ガルシアに命を奪われる身のですから。」

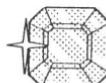
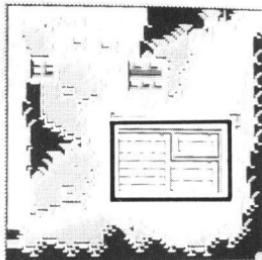
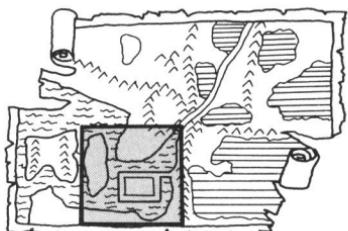
と言って、魔王殿に通じる扉を開けてくれた。そのとき、突然魔王ガルシアの声が聞こえてきた。

「山のミコ！ 貴様、裏切ったなっ。死ね！」

と同時に、落雷が山のミコを襲った。そして山のミコは死んでいった。

魔王殿

物語のヤマなのだ



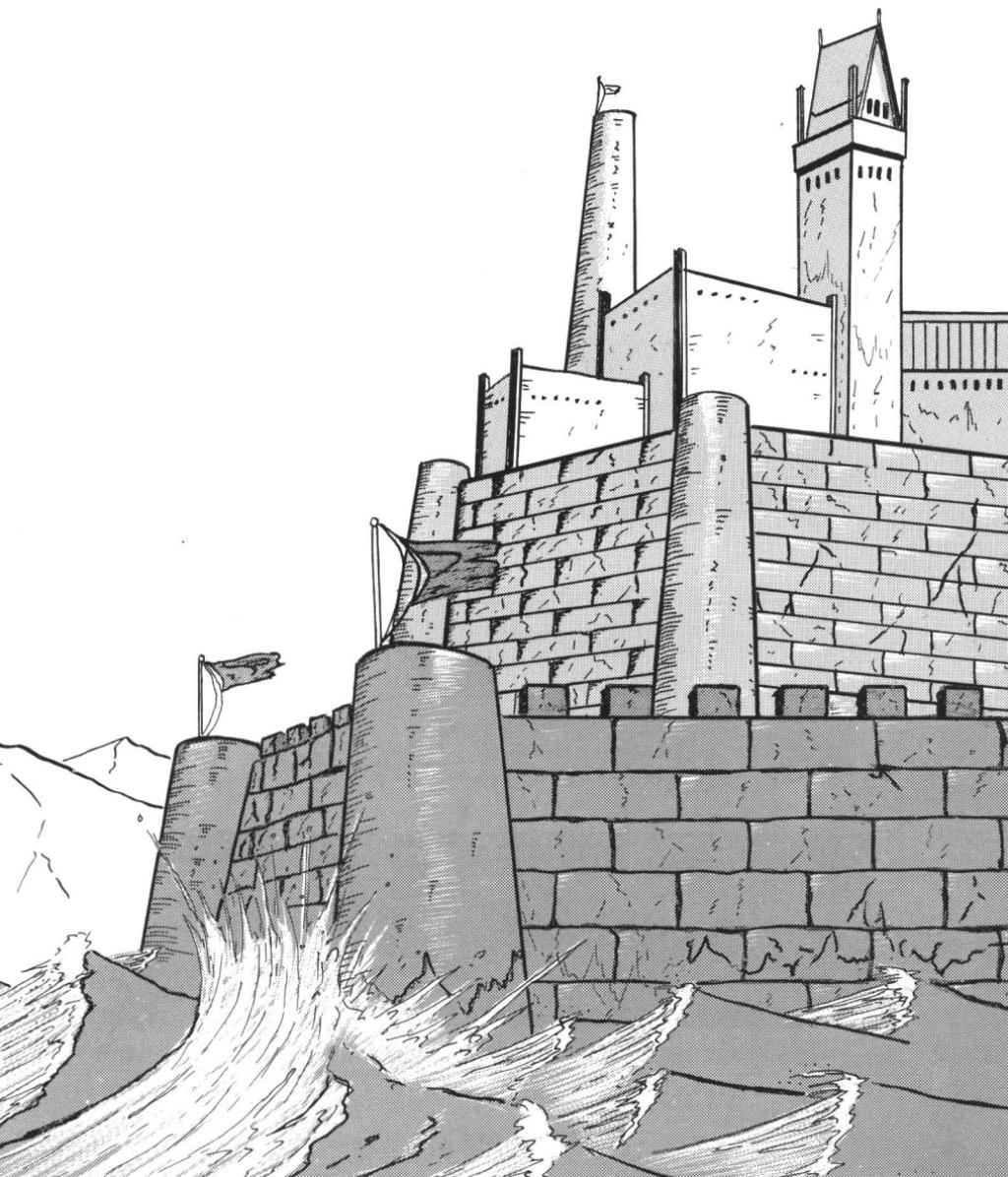
ここも大変すぎるっ！

「くそー！ガルシアの奴めゆるさないぞ！」と意気込んでいざ魔王殿へ！中に入るとさすがに、魔物がウヨウヨといたるところでウゴメいている。そして、通路を塞ぐ形で魔王軍の中隊長達がアチコチに立っている。魔軍近衛兵隊隊長バッキを初めとして、魔軍空域司令官ヒッテル、魔軍司令官バウー、魔餓鬼ビュレン、魔妖鬼ゴリアスなどなど、アトルシャン達の行く手を阻んでいる。しかし、この魔王殿は広いなあ。

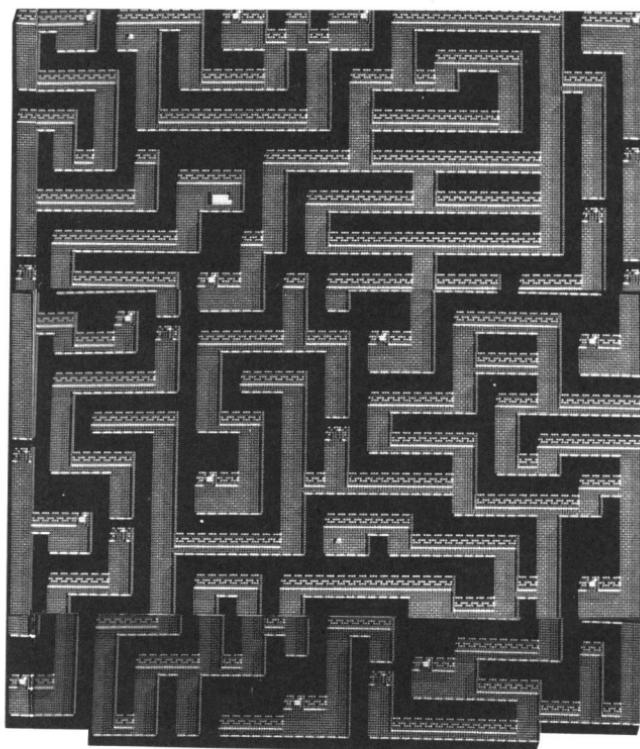
あのオストラコンがいたドゥルグワント城なんて全然比べものにならないくらいなんです。あと、トラップも凝っていて、通路を歩いていると壁から槍が出てきたり、宝箱を開けると、それは、デモンズボックスというモンスターだったりというにぎやかさ。本物の宝箱の中身は、ワラムルの秘薬がほとんどをしめている。アイテム類は、あまり必要以上には使わないで、できるだけ取つておいたほうがいいよ。後で、一体どんなことが起こるかわかったもんじゃないし、先は果てしなく長い。しかし、ガルシアの奴め、こんな大迷宮をつくっ

ちゃって、味方のモンスターまで迷っちゃうんじゃないのかなあ？などと、わけのわかんない心配をしている場合じゃない。こっちは、完璧に迷っているっていうのに。

そんなわけで、適当に歩いているとほとんど偶然にして魔王ガルシアを発見することができたアトルシャン達。うーん、なんてついているんだ。

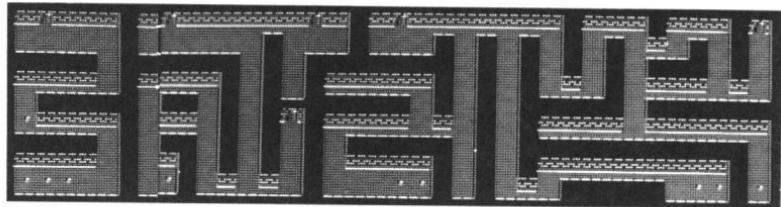
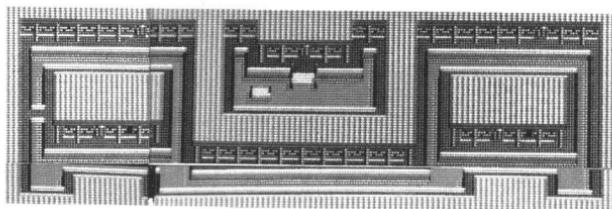


魔王殿

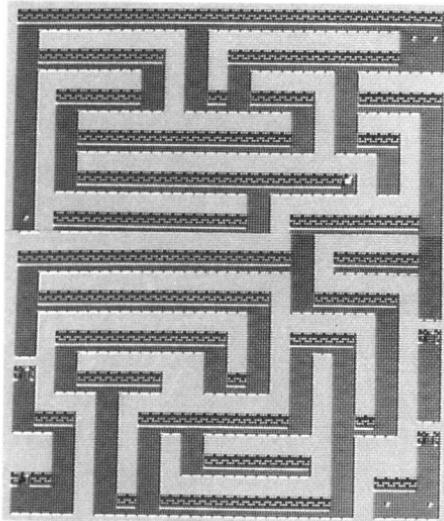


1F

B2



魔王殿つづき



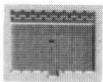
B3



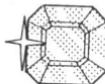
B4



B5



B6



今明かされるトンでもない真実!
(くさいタイトルでごめんなさい)

「さあガルシア！アヴェスターを返してもらおうか！お前に世界征服なんてさせないぞ！」

「アヴェスター？世界征服？一体、何を勘違いしているんだ？アヴェスターは、木

ルス達との古の契約によって俺が探しただけのこと。アヴェスタを探しているんだったら、とんだおかど違いもいいところだ。」

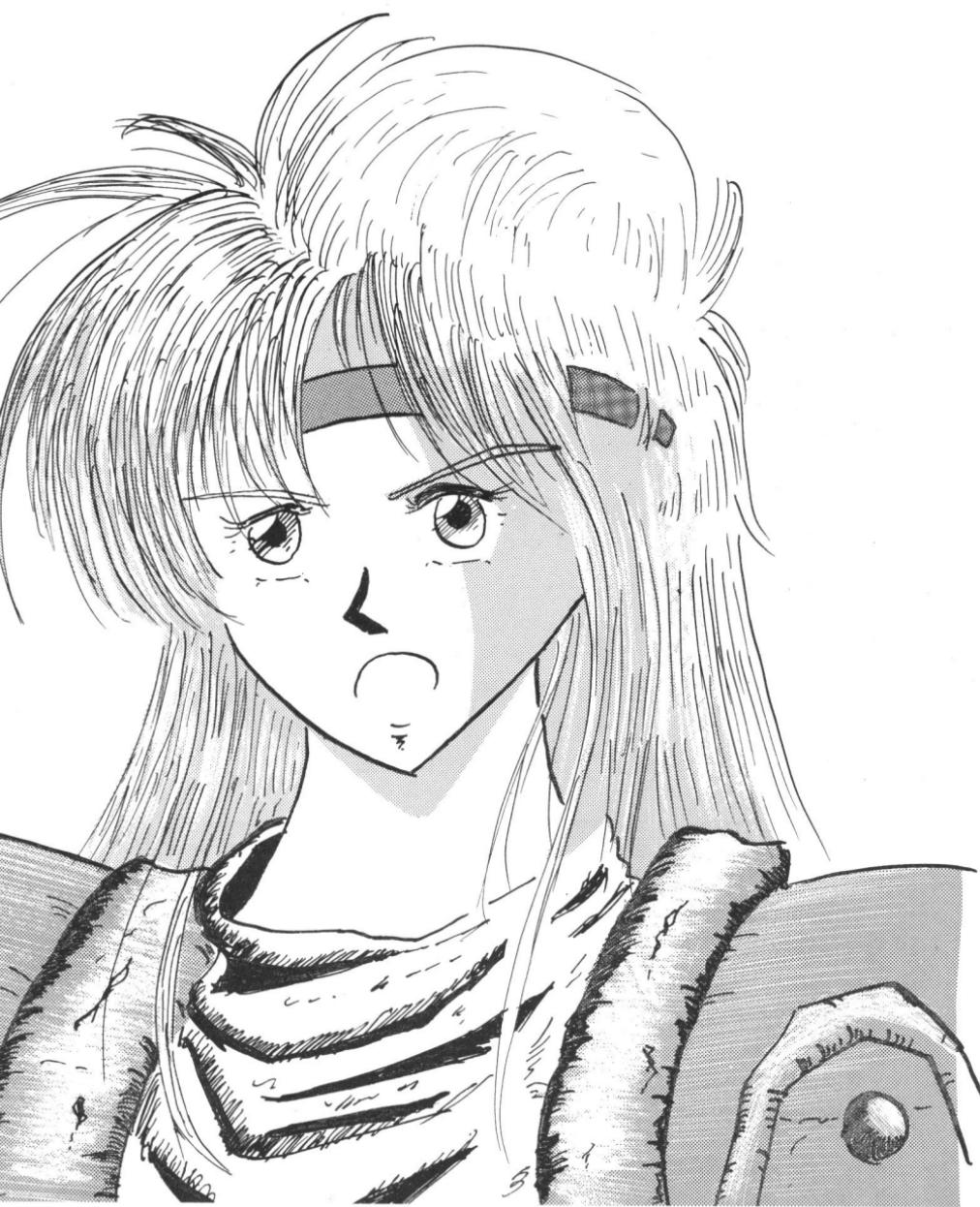
「ゲゲゲゲゲっのゲ！なんてこったい。あのアヴェスタをほしがっていたのは、ガルシアではなくホルスだったなんて！そして、ガルシアが教えてくれた情報だと、古代神と呼ばれているホルス達は、今もヘルマンド山中に生き続いているということだった。どうやら、すべての元凶はホルス達にあるらしい。ガルシアは、ここまでしゃべると、

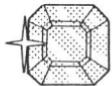
「お前達には地獄へ堕ちてもらう。」

と言って襲ってきた。さすが、魔王だけあって強いのなんの！そりゃあ、半端じゃありません。破壊のルビーを持っている人は、これをビシバシ使って、まずガルシアの回りにいるザコキャラをすぐに倒すと、いくらか楽に戦えることができるけど、破壊のルビーを持っていない人はかなり苦戦するんじゃないかな？ どうしても、強すぎてガルシアを倒すことができない人は、めんどうくさいけど、もう一度マルギアナの町まで戻って、破壊のルビーを大量に買い込んできたほうがいいでしょう。

そうすれば、レベルも上がるし一石二鳥。悪戦苦闘の末、どうにか魔王ガルシアを倒すことができたアトルシャン達。ガルシアは、黒竜の爪というアイテムを残して消えていった。

その直後に、なんと、大地震が起こった。床が、天井が崩れてきた。ムムムッ！もうダメだ！こんなんじゃ魔王殿から逃げ出すことはできない！と、半ば諦めて、なすすべもなく立ちつくしていると、タムリンが古代の洞窟で見つけたテレポスタに念を集中し始めた。巨大な岩がアトルシャン達に向かって落下してきた。次の瞬間、我々は意識を失っていた。





タムリンの秘密

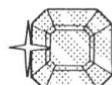
どれくらいの時間が流れていったのだろう？

気が付いてみると、アトルシャン達は、バージルの町の近くの砂浜にいた。海を隔てた所にある魔王殿は空を赤く染めながら崩れていった。助かったんだ！ そう思ったアトルシャン達だったが、一体、なぜ助かったんだろう？ という疑問が残っていた。

しかし、タムリンだけは違った。そのすべてを知っていた。タムリンは静かに話し始めた。その話によると、タムリンは自分自身の出生の秘密を知るためにアトルシャン達と旅を続けていたのだった。そして、海のミコの神殿で海のミコから、タムリンはホルス一族であることを知らされていた。そして、ホルスだけがテレポスタを使うことができることもだった。

タムリンがホルスだったとは…！？！

しかし、ホルスであろうとなかろうと、タムリンはタムリン。仲間であることにかわりはない。また、今までどうりに一緒に戦っていこう。そして、魔王ガルシアを倒すことのできたアトルシャン達の次の使命は、魔王を召喚してこの大地イシュバーンを狙っているホルス達を倒すこと。でもその前に、アトルシャン達はこのことを報告するために、一路エルバード城へと向かうことになった。しかし、ホスロウだけは魔王殿脱出の時の負傷が原因で、バージルの町に残ることになった。ホスロウさん、今まで一緒に戦ってくれてありがとう。とホスロウに別れを告げて、エルバード城を目指して歩いていった。



束の間の喜び　えっ！ 戦いはまだつづくの？！

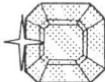
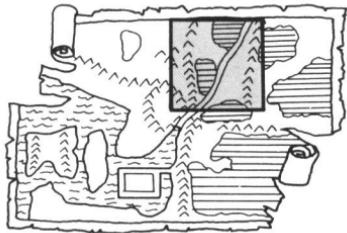
城に着くと、おー、みんな大喜びをしている。そりやあそうだろうなあ。今までの辛く長かった魔王軍との戦いがやっと終ったんだから。とりあえず、ホルス達のことは内緒にしておこう。そんなわけで、エルバードの王様にお誉めの言葉を頂いたアトルシャン達。そこへ、あのバルソムがやって来て、

「ファルナがこの地図を持って、西のサバクのオアシスに来るようになって言っていたぜ。」

と言ってきた。そして、西のサバクの地図を手に入れた。ふむふむ。ホルスがいるのは、西のサバクかあ。

西の砂漠

西の砂漠を～はある～ばるとお～



ファルナと出会って最強パーティーの完成だ!

アトルシャン達は、ザーマの砦を抜けてなつかしのドゥルグワント城のある西のサバクに着いた。地図を見てみると、ドゥルグワント城の北西の方向に、小さなオアシスがあるのがわかる。ここに、ファルナがいるのかあ。しかし、なんでエルバード城にいなくて、こんなサバクのまん中に彼女はいるのだろうか？

素朴な疑問を抱きつつも、オアシスを目指してアトルシャン達は歩いて行った。しかし、この辺りの敵は強いなあ。魔王ガルシアが死んでしまったというのに、なんでモンスターがでてくるんだろうか？うーん疑問がいっぱい。

などと考えているうちに、やっとファルナと会うことができた。死んでしまったと思われていたハスラムと会うことができてすごく嬉しそうだ。でも、そこは、さすが気の強いファルナだけあってあまり表情にはださない。でも、そ

んなところがファルナの魅力なんでしょうねえ、やっぱり。そして、これでやっと敵と戦う時に体力回復の心配をしなくともよくなる。最強のパーティが完成したというわけですね。そして、ファルナがフュルヌムから聞いた情報によると、エメラルドドラゴンの魂だか精神だかが封じ込められた剣が西のサバクの北にある山腹にあるらしい。そして、そこに行くには、サバクの北東の山際に潜むサバクの守護神、大怪鳥ラーを倒すことで、サバクのどこかに洞窟の入口が開くらしい。なるほど！じゃあとりあえず大怪鳥ラーを倒しに行こう。

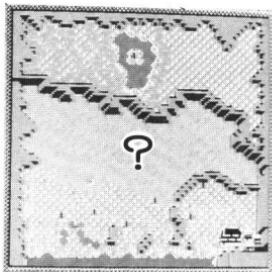
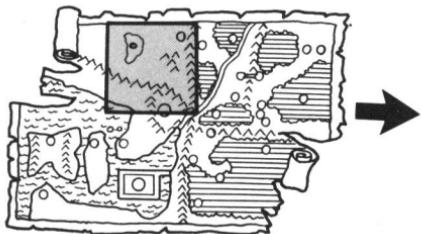
大怪鳥ラーは突然舞い降りて来る

アトルシャン達は北東の山脈地帯を山沿いにてくてく歩いて行った。ところで、やっぱりファルナがいると戦闘の時に楽だなあ。ポーションの節約にもなるし。などとそんなことを考えていると、突然、アトルシャン達の回りだけ薄暗くなってしまった。ん？一体、これはどうしたことだ？ と、頭上に妙な気配が…ムム！嫌な予感！ふと、上を見上げてみると、なんとそこには、大怪鳥ラーが飛んでいて、アトルシャン達をめがけて舞い降りて来た。そして、戦闘モードへと入って行った。でも、大怪鳥ラーはそれほど強くはなくて、すぐに倒すことができる。結構楽勝なモンスターなんです。そして、こいつを倒せば、そう、ヘルマンド山の洞窟の入口が開くはず。山沿いに西へ西へと歩いていると洞窟を発見することができた。



ホルスの洞窟

□ 棺桶をアケねばならないなんて！ □

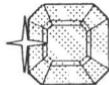


予想通り結構深いのだ

ここは“ホルスの洞窟”と呼ばれている。奥の深そうな洞窟だなあ、と思いつつ進んで行くアトルシャン達。この中には結構宝箱があるんだけどその中にはなかなかおいしいアイテムが入っている。

でもこのところ、宝箱の中に武器や防具が入っていることってまずないなあ、とブツブツ歩き回っていると、祭壇のような所があって、そこでいきなりファイアーアントのいう巨大な蟻のモンスターがでてくる。このモンスターは、その名の通りに火柱を景気よくはいてくる。これにさえ当たらなければ、それほどまでの強敵じゃないんじゃないかな。

ファイアーアントを倒したアトルシャン達は、祭壇の奥に扉を見つけることができた。なにげなくその扉を開けてみると、すごい勢いで祭壇の中に吸い込まれてしまった。しっ、しまったぁ！一トラップか！と思ってビビッていると、単なるワープだった…ただのワープにそんなに凝らないでほしいと、内心ホツとしているアトルシャン達であった。



ついにそろったぞ エメラルドグレイス

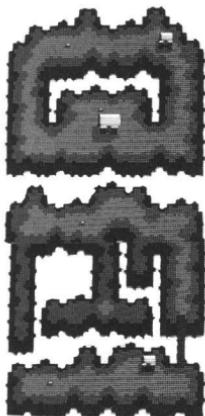
そして、気を取り直して洞窟を進んでいると、今度は地下神殿のような場所に出ることができた。うーん、何かありそうだ。と思っていると…やっぱり。固く閉ざされて開かない扉があった。押してもだめなら引いてみな。なんて、ことをやっても一向に開こうとはしない。これは、何か仕掛けがあるに違いない。と思ったアトルシャン達は、この開かずの扉のことは後にして先へと進んで行くことにした。すると、なんか棺桶みたいな物が置いてある。こんな神殿のどまん中に、なんで棺桶なんかがあるんだろう？でも、こいつは怪しい、絶対何かありそうだぞ。そんなわけで、恐る恐る蓋を開けてみると…

ゲゲ！やっぱり！この棺桶の中身は、ハデスアイというモンスターだった。このモンスターは目玉の怪物で、ちょうど一人分、2匹出てくる。そして、目を閉じたり開いたりパチパチしながら襲ってくる。うーむ、なんか見つめられているみたいで嫌だなあ、とそんなことを思いながら意外と楽にハデスアイを倒すことができた。

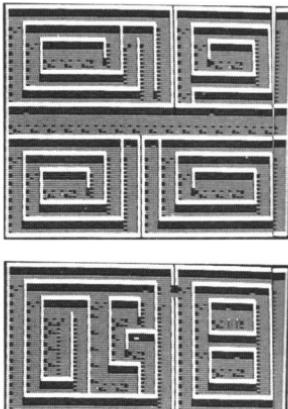
すると、なんとエメラルドグレイスの最期の一つ、赤龍の角をみつけることができた。そうだ！これを持ってさっきの開かずの扉の所にいってみれば、なにか良いことがあるかもしれない

ホルスの洞窟

1F

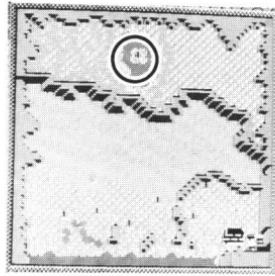
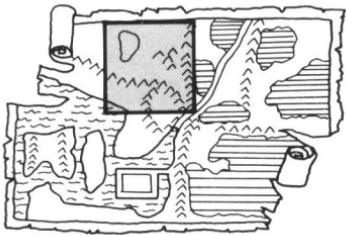


2F



湖の中の小島

いよいよクライマックスに近づいてきたゾ



ヴェンディダードの眠る湖

地図を見てみると、アトルシャン達のすぐそばに大きな湖があることがわかる。そして、この湖のまん中に島が一つ浮かんでいる。フシュルヌムからの情報だと、そこにエメラルドドラゴンの精神が封じ込められている剣が眠っているはずである。

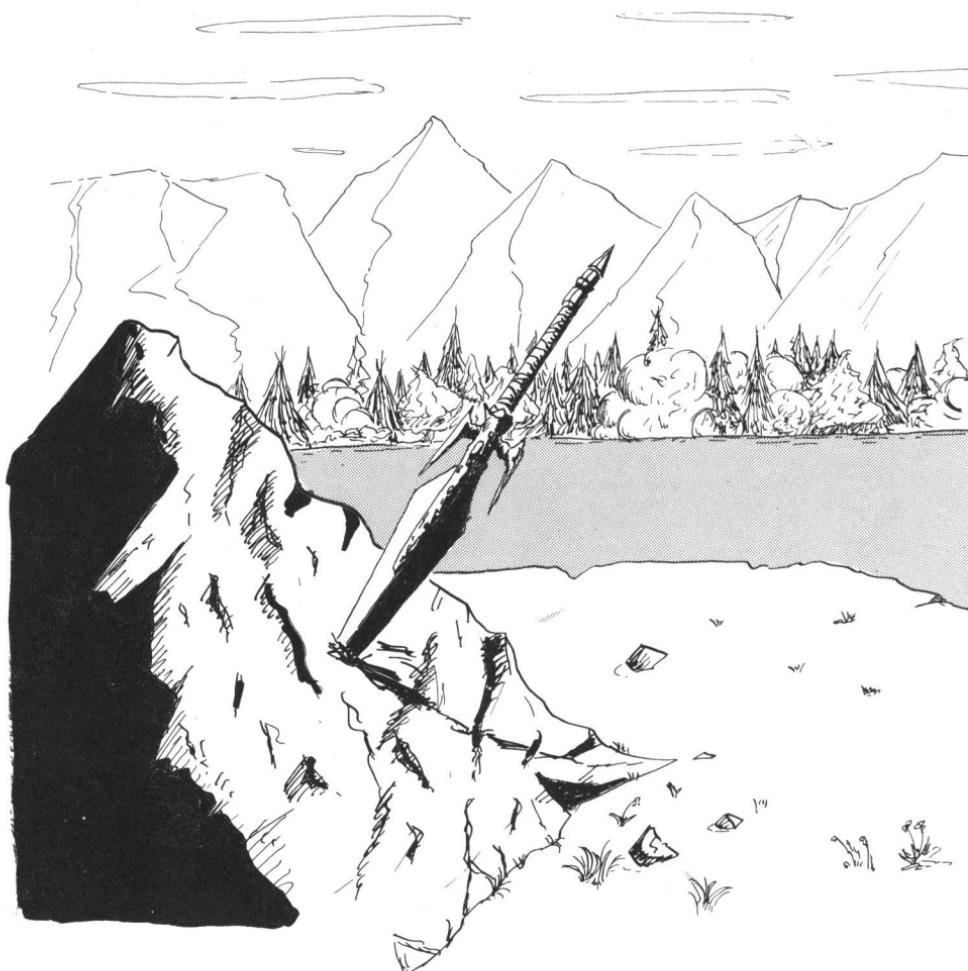
でも、地図を見る限りでは、橋や小カシャ島にあったような船つき場はなさそうだ。うーん。一体これはどうしたらしいんだろうか？ とりあえず地図を見ているばかりじやあどうしようもないから、アトルシャン達は湖に行ってみた。なんか、ハイキングに来たような気がしちゃうなあ。まあ、いいか。湖のまわりを歩いてみていると、突然どこからともなく、低く響く声が聞こえてきた。

「おお！ この時をどれほど待ったことか、さあ、我がもとへと来るがよい。そして、その手で我をつかみ取るのだ！」。

次の瞬間アトルシャン達は湖のまん中に浮かぶ島にワープした。そこには、

岩に突き刺さった一本の剣があった。長い年月、風雨にさらされて来たはずなのに、その剣には不思議なことに傷が一つもなかった。まさに、魂を宿している剣。

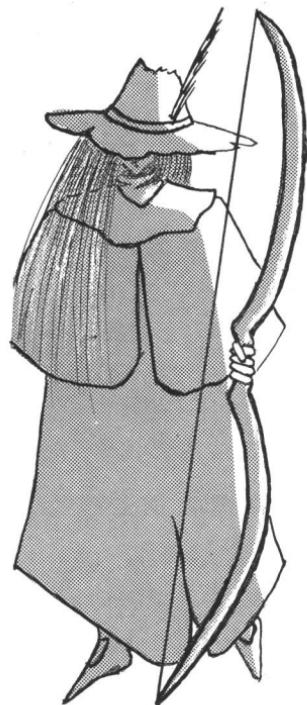
「よくぞ來た！我こそはエメラルドドラゴンの精神を司る物、しかし、我はエメラルドドラゴンにあらず。存在とは、その精神と共に肉体が伴わなければならぬ。すなわち、エメラルドドラゴンは今だ目覚めるに至っていない。そして、お前の集めしエメラルドグレイスこそ、エメラルドドラゴンの肉体と成るべき物。我とそして、5つのエメラルドグレイスがそろった今、エメラルドドラゴンを復活させることができるであろう。しかし、それは同時にアヴェスターの解放を意味する。なぜなら、その身と引き換えにエメラルドドラゴンは、アヴェ



スタを封印したからである。しかし、封印とは時と共に解かれる物。その時のためにエメラルドドラゴンは、自らの精神を我の中に納めたのである。時は迫っている。急ぐのだ！ホルスの城塞都市へ！ホルスの道は、東の山麓にひらかれた。」

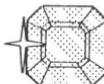
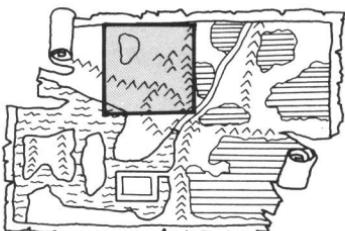
と、魔剣ヴェンディダードは長々とアトルシャン達にエメラルドドラゴンとの関係について語ってくれたけど、ようするに、早くアヴェスタをどうにかしなくっちゃやばい！ってこと。ところで、ここをサバクに変えてしまったのも、アヴェスタの力によるもの。もしかして、アヴェスタの力が再び解放されることになってしまったら…。

ヒエエー！こりや、かなりやばいことになってきてしまった。しかし、この魔剣ヴェンディダードってのはよくしゃべる剣だなあ、とそんなことを思っている場合じゃないって！はやく、ホルスの城塞都市に行かなくては。アトルシャン達は、東の山の方を目指して歩いて行った。すると、一つの洞窟を発見した。それは、間違いなくホルスの城塞都市へと続くホルスの道だった。



ホルスの城塞都市

ティリダスとはどんな奴だ?



兵隊に見つかってしまった!

いよいよ、最期の決戦が近づいてきたなあ、と思っているアトルシャン達は、勢いよくホルスの城塞都市へと乗り込んでいった。しかし、そんなアトルシャン達を待ち受けていたのは、何百という鎧で身を包んだホルスの兵隊達だった。なんと、待ち伏せをされてしまったのだった。

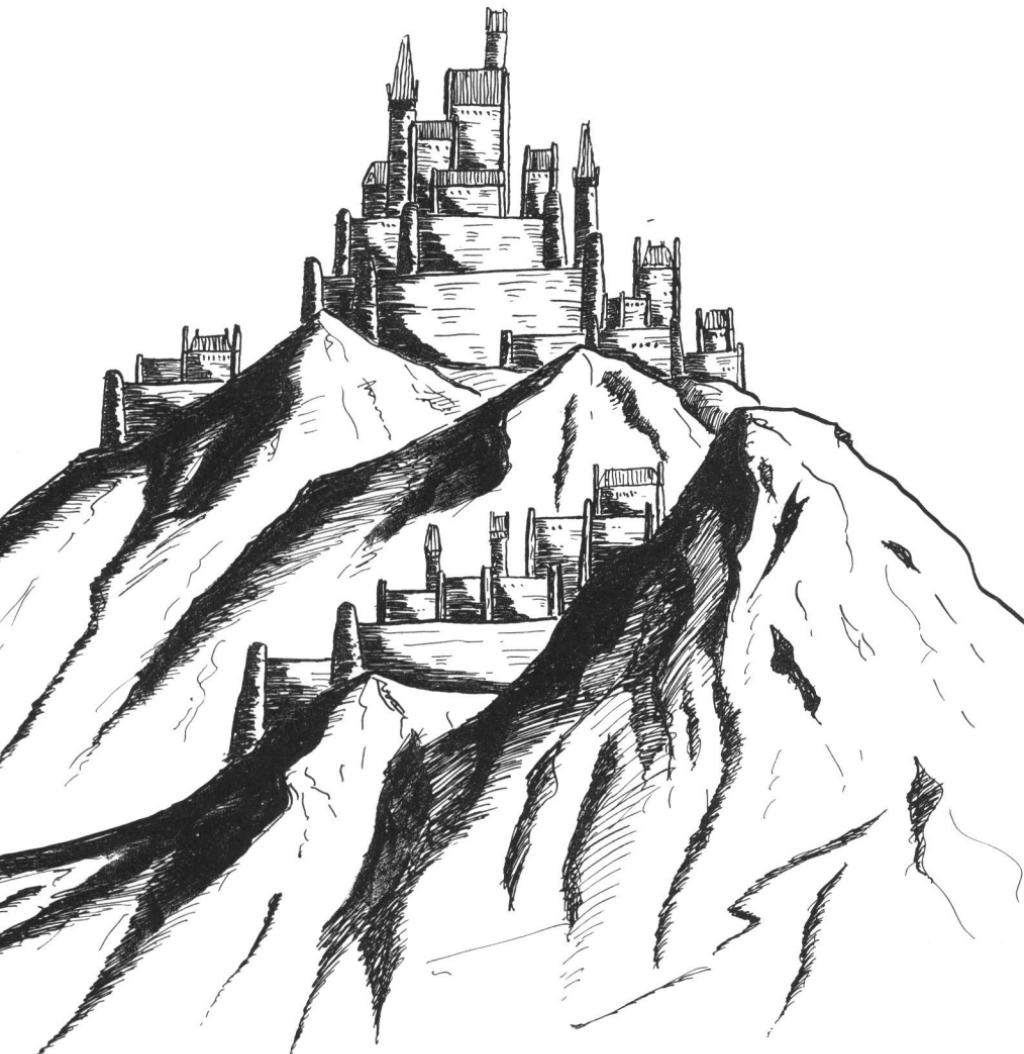
「君達は、完全に包囲されている。武器を捨てておとなしくしなさい。」

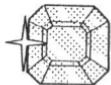
と警察みたいなことを言う。ホルスの兵隊の言葉なんてきけないね。結局、アトルシャン達とホルスの兵隊達は大乱闘になってしまった。そして、兵隊達ともみ合っているうちに、タムリンの袖が破れてしまい腕にあった紋章があらわになった。この紋章をホルスの兵隊達が見ると、みんなの動きが止まり、驚き戸惑った。そして、しばらく沈黙が続いてから明かに指導者と思われる人物が現れた。彼の名はティリダテスといった。彼は、タムリンに向かって

「ようこそ、フィアル・ビム・ストラティ様」

と言っている。な、なんだ？こりゃ？どうなっているんだ？と錯乱しているアトルシャン達。

しかし、ティリダテスの話によると次のことがわかった。どうやら、タムリンは、かつてホルスの王位継承者であった。しかし、ある時タムリンが乗った船が転覆してしまい、タムリンは死んでしまったものとばかり思われていたらしかった。そして、今に至っているわけである。王位継承者であるタムリンは、どこかに連れ去られてしまい、アトルシャン達は、牢屋へと連れて行かれた。





ホルスの牢屋からの脱出

タムリンとは離れ離れになってしまったし、鉄格子は頑丈でここからは抜けられそうにもない。一体、どうすればいいんだ！と、アトルシャン達は絶望のどん底ににいた。そして、みんなが諦めかけていた時、どこからともなく

「だいじょうぶよ。」

というタムリンの声が聞こえてきた。は！っと声がした方に振り返ってみると、なんと、そこにはタムリンが立っていた。タムリンは牢屋の番兵を倒して、牢屋の鍵を開けてくれたのだった。おお！タムリンどうしてこんな所に…と聞くと。

「隙を見て、逃げてきたの。」

と言っている。うーん、さすがタムリン！そんなわけで、牢屋を抜け出すことができたアトルシャン達。タムリンの情報だと、ティリダテスはこの城塞都市の奥深くにいるらしい。俺達を牢屋なんかに閉じ込めてゆるせない奴め！待つていろよ！

牢屋から通路に出ると、他にも牢屋が幾つかある。他に誰か捕まっている人はいないのかな？と思って確かめてみると…

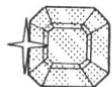
別に誰もいない。なんだあ。無駄足だったか。と思っている人は、まだまだ甘いぞ！実はここの牢屋の一つに机があって、その上になにやらごちゃごちゃ置いてある部屋がある。その机を調べてみると、なんと回復薬を見つけることができる。しかも、幾つでも取れることができるんだ。なんて、ラッキーな！と、この回復薬をたんまり取ってから外に出てみると、そこはホルスの町だった。

ここが牢屋

ホルスの牢屋



ホルスの町へとつづいている



異様に広いぞ ホルスの町

とりあえず、情報収集をすることになったアトルシャン達。結構いろいろなことを聞くことができた。

「ティリダ特斯の親衛隊に勝つためには、今の装備では不十分でしょう」

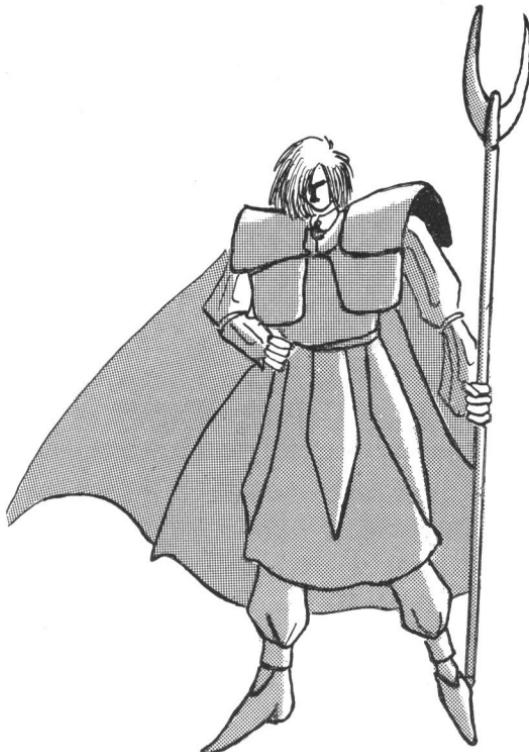
「北へ行くと城塞の地下迷宮がある。そこには、秘蔵の武具が隠されている」

「ティリダ特斯がアヴェスタを創りだした張本人である」

「ティリダ特斯は、アヴェスタを使って、なにかとてつもない物を生み出そうとしているらしい」

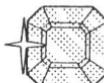
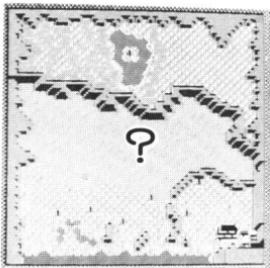
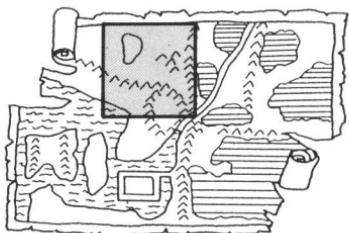
とこんな感じの情報だ。ホルスは悪い人という先入観があったけれども結構良い人達もいるんです。しかし、この町はすごく広い。今までの町の数倍はあるんじゃないかと思われるほどです。

さて、そろそろ地下迷宮に行きますか。とアトルシャン達は北へ北へと歩いて行った。



ホルスの大迷宮

□ 最後の苦労は自分の手で！ □



いよいよ最後の大迷宮

中に入つてみるとビックリ！とてつもなく広い！

あの、とんでもないと思っていた魔王殿なんて比べ物にならないくらいなんです。でも、ここでうれしいことは、新しい武器が宝箱の中にわんさかと眠っていること、例えば、ローヤルレイピア、アルテミトプレート、ネクロクラッシャーなどなど。あと、もちろんポーション類やテントなど。いたれりつくせりなんです。でも、こんな時に発生する悩みがあります。それは、持ちきれなくなってしまうこと。特に牢屋で回復薬をめいっぱい取ってしまった人がそうでしょう。いらなくなつた武器は捨ててしまうこと。今はただ持つてあるだけの武器よりも、ハイパー・ポーションとか破壊のルビーのほうが絶対に大切です。もったいないなんて言ってないで、いらぬ物はとっとと捨ててしまいましょう。でも、捨てたあとで拾つたのがジルポーションだった！なんてこともあるから注意しようね。

最期の対決の時

「ティリダテス！覚悟しろ！」

アトルシャンが叫んでも、余裕の表情。なんてふてぶてしい奴。そして、ホルスの今までの歴史について話だした。ホルスと、竜族がこの地の覇権を争っていた頃、ティリダテスはタムリンの祖父にあたるストラティ2世に仕えていた。しかし、王は最後の戦いで竜族の王プラティナドラゴンと、差し違えて死んでしまった。

その後を継いだのが、タムリンの父であるストラティ3世だった。彼は、ホルスの王としては経験も浅く器も小さい人だった。……おっとここはプレーをしてのお楽しみ。

でもティリダテスは最後の敵にしてはちょっと弱すぎるような……。

もうイヤッ！ ザンディーグとの対決

ヤッター、ついにこの冒険をコンプリートできるぞ！と喜んでいると、ティリダテスは、死にかけながら何かを思いだしたようだった。それは、2000年前エメラルドドラゴンに封印されたアヴェスターの記憶だった。

なんてこったい。やはり、こんなどんぐり返しがあったなんて。ティリダテスと戦った時にアイテムをあまり使わなかった人はいいけど、破壊のルビーを使いきってしまったっていう人は、ほとんど勝つ見込みはありません。でも、本当にザンディーグの強さってのは半端じゃありませんよ。がんばってザンディーグを倒してやって下さい。

ワンポイントアドバイス

ザンディーグ攻略法

どうしても勝てないという人のためにヒントをあげましょう。なにもったいぶらずに早く教えろって？ ハイハイ

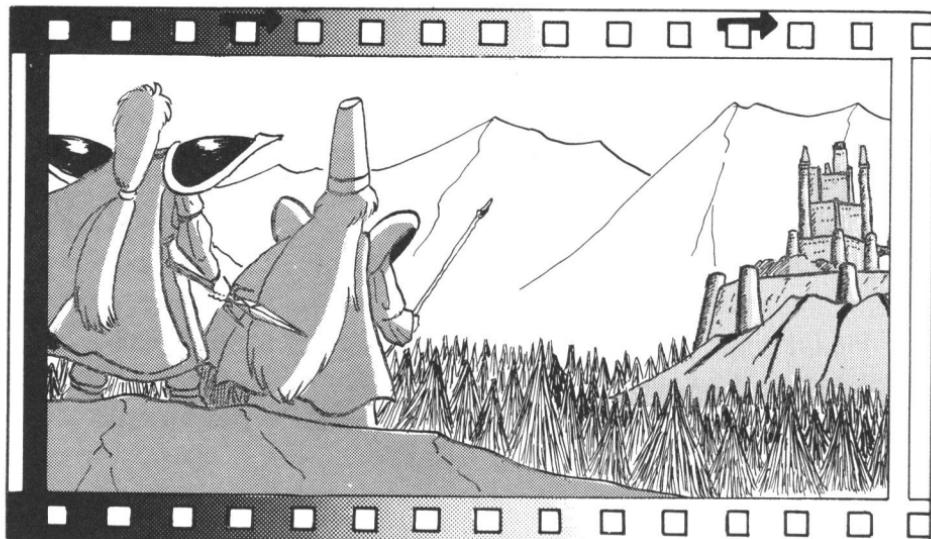
ザンディーグの一番恐ろしい攻撃は、口から一直線に吹き出す炎だね。これ

にあたると激しくHPを消耗してしまう。防御力の弱いサオシュアントがこいつに当たると、ハイッやり直しということになるよね。ところがこの炎には死角があって、ザンディーグの蟹のようにのびた足、及び足の下のところへは広がらないので。つまりフォーメーションでサオシュアントを画面の端に移動しておけば良いのだ。また、各メンバーも足のところに取り付いて攻撃すれば、勝てるぞ。

戦い終って大感涙

ザンディーグを倒せば、ついに感動のエンディングを見ることができるんです。ザンディーグに何度もやられてはまた挑戦してやぶれ、最後はほとんど目がうつろになっていた筆者は、もう、涙もんでした。ということで、長い間読んでくれてありがとう。

まあ、このエメラルドドラゴンっていうゲームは、今までの経験値稼ぎのRPGとちがって、ストーリー展開だけでも楽しめ、ハラハラドキドキの連続であります。また、美しいグラフィックとミュージックはエメラルドドラゴンの世界へぐいぐい僕らを引っ張ってくれる。そして、その世界の一人としておもわずのめり込んでしまう。そんなところが受けている秘密じゃないかなと思います。では。



最重要アイテム

□ これがエメラルドグレースだ！

エメラルド・ドラゴンの肉体となるべき物だとされているが、その真相は謎に包まれている。全部で5つあり、これを集めることがアトルシャンの使命なのだ。このエメラルドグレース（略してエメグレ）はゲームの進行上なくてはならないものだが、だれもが机の引き出しの奥の奥になにげなくころがしているような物もあるよね。”いまいち金目のものはねえな”なんて思った不届き者はどこのどいつだつ！（あれか…）



黒き爪



黄金の牙

赤龍の角



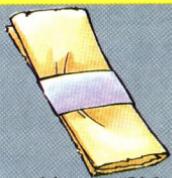
銀の鱗



アトルシャンの角笛

その他の重要アイテム

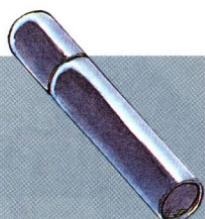
■ 取りまくれ！集めまくれ！拾いまくれ！



バキンの手紙



フィトマの指輪



レジスタンスの筒書



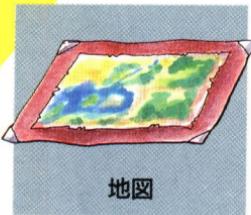
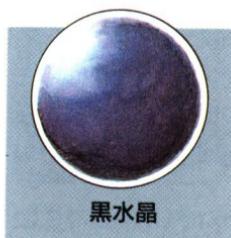
フラワルドの密書



ザーマの鍵



アトルシャン達が冒険の中で発見できる様々なアイテム類である。そのどれもが重要な役割を持っているので見逃せない。たまに洞窟の奥の奥深くに隠されていることがあるので気をつけよう。



恐怖！こわおもて大会



普通のアイテム

■ 金さえ出せば買えるものだ！

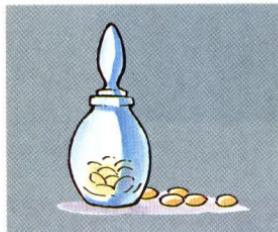


ハイパー
/ヒール
ポーション

弱い体力回復薬で、値段は安い。おじさんが飲んでるウンケルみたいなものね。ポーション類はいざというとき役にたつが、持ちすぎるとほかの武器が持てなくなるのが欠点だ。

タムリンやファルナが魔物に魔法を封じ込められた時に、それを治す薬である。パーティのレベルが低い時にたまに必要になるが、あまり使われない。

リキュール
ポーション



ワラムル
の秘薬

名医ワラムルが作った体力回復薬で、かなり強力な効果がある。冒険者達にとっては、なくてはならない旅の必需品である。海外旅行にやセイロガンなんかも役にたつんだよね。

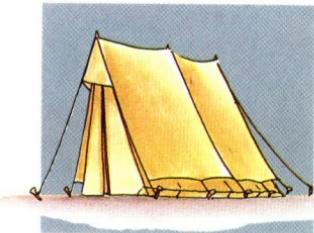
体力回復薬の一種であり、その効果はワラムルの秘薬に匹敵するほどである。強いモンスターのいるところでは重要だ。薬のんじゃ戦って、やられたらまた薬飲んでつて感じで、ウーム中毒になりそう。

回復薬



フウォーウィーの町の道具屋だけに売っている物で、アトルシャン達は飲むことができない。タップじいさんへの贈り物として使用する。タップじいさんが公務員なら賄賂になってしまふところだぜ。

ワイン

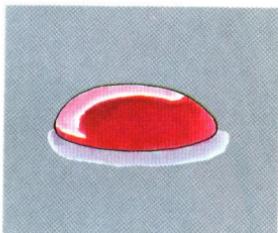


テント

パーティ全員の体力を回復させることができるアイテムであり、冒険に出るとき最低1つは持っておく必要がある。夏は蚊取り線香なんかも焚いているのだ（ホンマカイナ）。

強力な攻撃用アイテムであり、戦闘モード時以外は使用することができない。また、その強い攻撃力ゆえに値段は高額である。あまり使うと環境破壊につながるんじゃないかなという心配はとりあえずゲームなので無用だ。

破壊のルビー

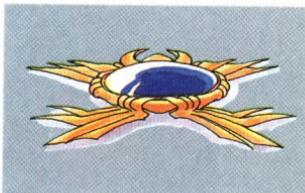


ジルポーション

戦闘モード時に使用できるアイテムであり、敵と隣合ったときに使用すると、敵が黒くなつてしまらくの間、攻撃してこなくなる。どうして黒くなるのかを考え出すと何だかそらあそろしいのだ。

究極のアイテム＝アヴェスター

ホルス達が作ったとされているが、それが一体どういう物なのかは謎である。しかし、恐ろしくとんでもないパワーを持っている事だけは確かである。



■ ボスキャライラスト集

フラワルド
(前)
ファイアーアント
(後)



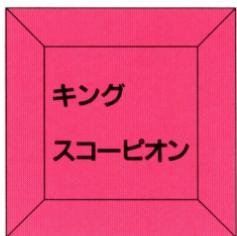
バラゴ（左）

エルム（中）

バシタ（右）

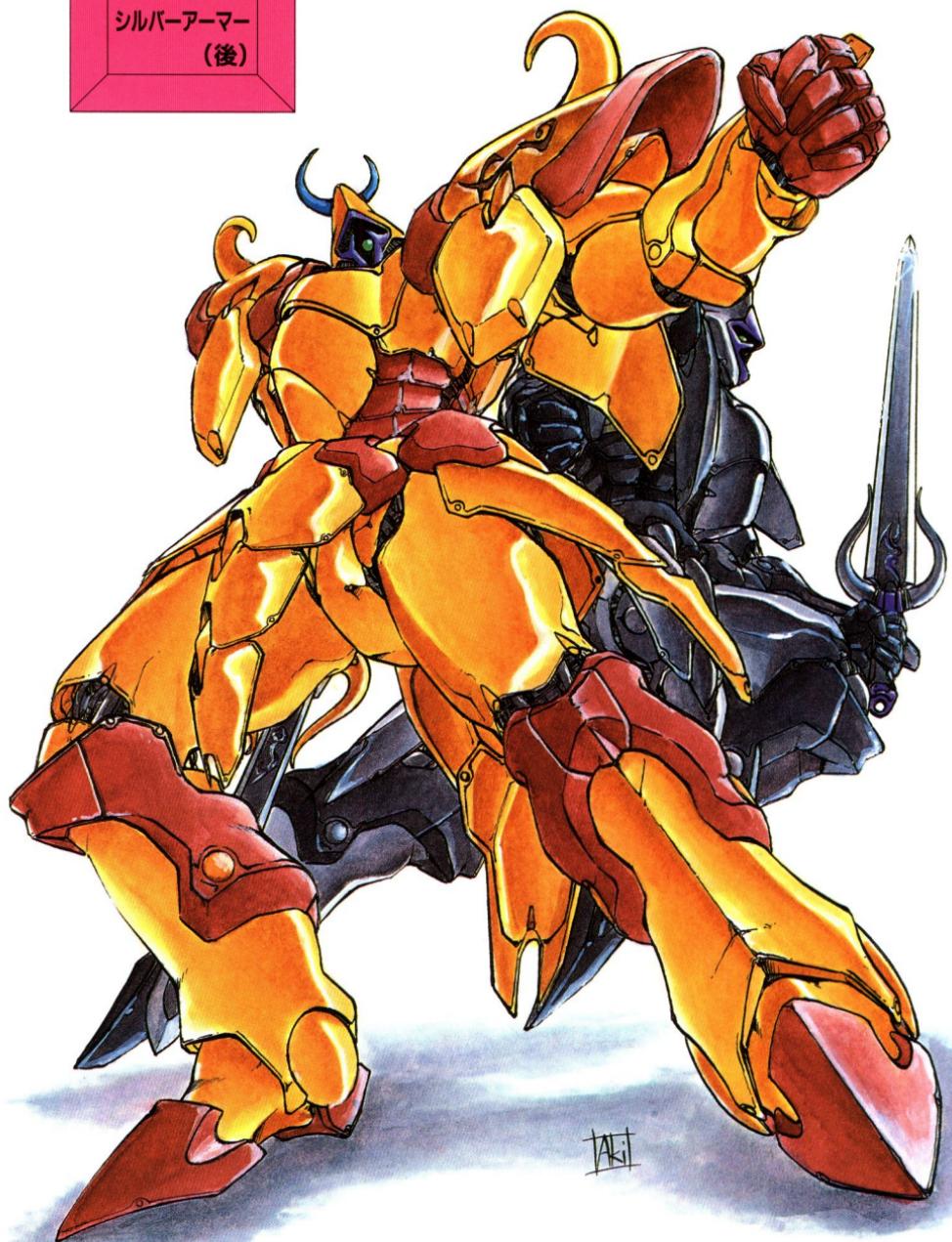
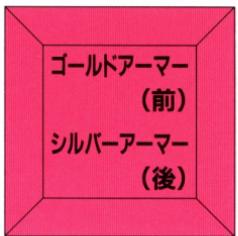


DAI



ゴーレム
(上)
ゴーメズ
(下)





アークテーモン
(上)
ファンクス
ナイツ(下)





ドラゴンゾンビ
(上)
バテス・アイ
(下)



大鳥ラー
(前)
ザンディーグ
(後)



ディリダテス
(前)

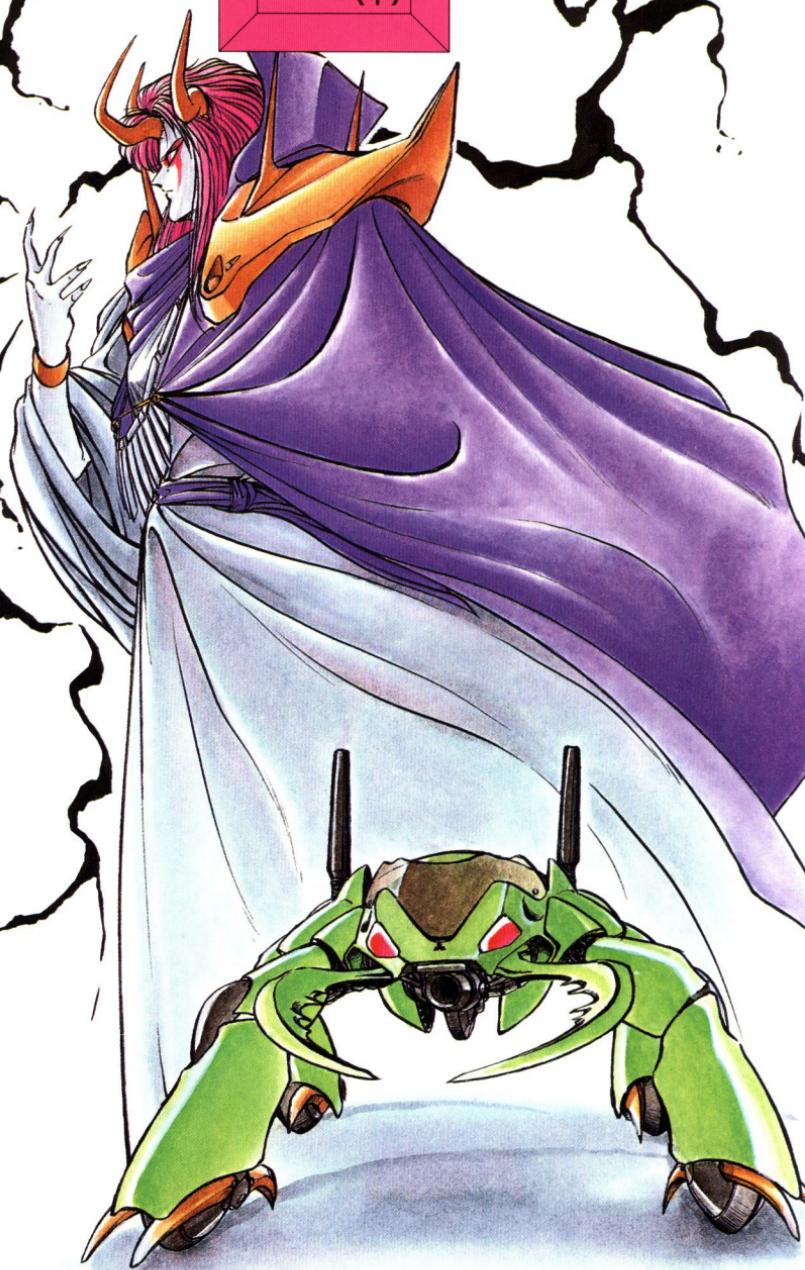
魔王ガルシア
(後)



偽アトルシャン
(前)
マン・イーター
(後)

TAKI

アルテミス
フローラ(上)
クワガタ戦車
(下)



TAIT

MONSTER

モンスター

RPGではモンスターというのは倒さるために生まれてきたかわいそうな存在なのだ。

しかし、彼らを倒さないと経験値は増えないわ、お金は入らないわで、結局やっつけてしまうのだ。

映画でいえば斬られ役。

ボスキャラならまだ雑誌やその他で取り上げられ

注目されることもあるのだが、

ザコモンスターはもうかんべきに日陰の存在だ。

なにっ？ ザコモンスターというのは差別用語だって？！

すいません。それならB級モンスターと呼びます。

とそんなことはどうでもいいけど

B級モンスターたちをここで一挙に紹介しよう。

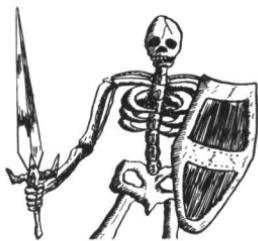


ゾンビ



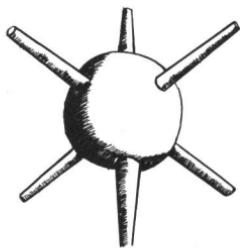
かつては、町で暮らしていた人達であったが、魔物に殺されてその死体に邪惡な魔法がかけられ、魔物の手先となった。魔物としては弱い。

スケルトン



イシュ・バーンを冒險していた者達の白骨に呪いがかけられ、邪惡なモンスターとなった。ゾンビと比べると比較的強いので注意が必要。

ビーンボール



丸い体から6本の触手を伸ばしたモンスター。目や耳などではなく、棒のような触手がそのすべての機能を持っている。ふわふわと宙を浮き回転しながら襲ってくる。

ケイブマン



人間型のモンスターであり、棍棒を持っている。人間とよく似ているが、その力は比べものにはならないほど強い。しかし、防具は持っていないので防御力は弱い。

オーク



家畜の豚が邪悪な魔法により知能を持ち魔物の手先になった。人間を見ると襲いかかって来る。また、バトルアックスの切れ味はすさまじく、まともにくらうと致命傷にもなりかねない。

コボルト



オークと同様に邪悪な魔法によりモンスターになった。剣と盾を持ち、かなり手ごわい。町と町を行き交う商人などから恐れられている。

ゴースト



魔軍の魔導士の中では、一番下級レベル。よってそれほど強くはないのだが、他の魔物とパーティを組むとバックアップ的な存在となるので注意が必要である。単独でいることは、あまりない。

ロウデビル



魔王の力により魔界から呼び寄せられた下級悪魔である。ゴーストと同様に魔法攻撃を主に行う。防御力はあまりないので、接近戦には弱い。

ヘッドレスマン



その名の通り、首のないモンスター。どのように敵を判別するのか、などはあまりよく解っていない。しかし、その鍛えられた肉体から繰り出される力はすさまじく、接近戦を得意とする。

キラースコーピオン



邪悪な魔法によって、サソリが巨大化したものである。人間を見つけると、とたんに襲いかかってくる。尻尾には猛毒の針を持っており、確実に敵を死に至らしめることができる。

バルチャー



鷲のモンスターであり、鋭い口ばしと爪を持っている。空から旅人を見つけると、急降下をして致命傷を与える。その不意をついた攻撃のために今まで多くの人々が殺されている。

キャリオンクローラ



いも虫が巨大化したモンスターであり、その表皮は固く多少の攻撃なら跳ね返してしまう。さらに、自爆して冒險者をその爆発に巻き込んで殺してしまうという攻撃もしばしば見られる。

グール



毛むくじゃらで雪男を連想させるようなモンスターである。武具などはまったく身につけていないのだが、攻撃力は強いのであなどってはいけない。

キラースネーク



猛毒を持った巨大な蛇であり、その大きさは人間をその毒で殺して丸飲みにしてしまうほどのものである。敵と出会うと頭を持ち上げ、敵を威嚇する。

エイプマン



グールとよく似ているが、種類はちがう。グールよりも高い知能を持っていて武具を身につける。目が大きいので視力は遙かかなたのものまで見える。

フライングアロー



魔物を貫き殺した矢に、殺された魔物の執念と恨みがつき、矢が命を宿したらしい。旅人を見つけると、その心臓をめがけて飛んでくるので注意しなければならない。

リビングスタチュー



鎧を身にまとった戦士型のモンスターである。しかし、武器は持っていない。鋭い爪によって敵を切り刻み、致命傷をあたえる。また、皮膚は固く身にまとっている鎧に匹敵するものがある。

イビルソルジャー



魔軍の部隊の中では、下級兵士に位地する。鎧と鉄の盾を装備しており、剣は持っていない。それゆえ、攻撃力はあまりないのだが、集団で襲ってくると手ごわい。

ウォルオーウィスプ



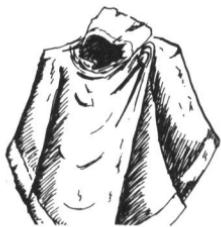
激しく燃え盛る火の玉のモンスターである。その炎は燃え尽きることがない。また、攻撃の仕方は、敵に体当たりをして焼き殺すというものである。かなりの高温なので要注意だ。

イビルナイト



完全な戦士型のモンスターであり、鎧、盾、剣の全てを装備している。攻撃力はイビルソルジャーよりもかなり強く、比べものにならないほどである。かなりの強敵であることは間違いない。

ファントム



黄色いローブを身にまとった魔導士である。火の玉を飛ばす魔法を頻繁に使って攻撃してくる。防御力はほとんど無く、遠距離攻撃を得意とする。

ライフスティーラ



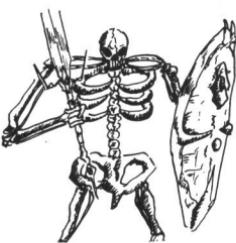
魔軍との戦いで死んでいった魔導士の白骨に邪悪な魔法がかけられて蘇ったモンスター。戦いは主に遠距離攻撃を行うが、時には肉弾戦もする。大鎌の切れ味は鋭く、致命傷になることも。

ミノタウルス



牛の頭と人間の体を持ち合わせたモンスターであり、接近戦を得意とする。持っている大鎌はライフスティーラの物と同型の物であるので注意をしてほしい。

ウォースケルトン



レベルの高かった剣士の白骨に呪いがかけられた時、ウォースケルトンとして蘇る。理性などは持たず、ただ殺りくを繰り返すだけである。また、もともと剣士だっただけにかなり強い。

マンティコア



邪悪な魔力によって狼が羽を持ったものである。しかしその羽で空を飛ぶことはできないので実は無意味だ。足が速く攻撃力もあり喉元をめがけて飛びついて来る。

リビングデッド



頭は腐って骸骨となっているが、肉体は完全なものである。具武などは装備していないのだが、鍛えぬかれた肉体のために防御力はかなりのものである。

イビルファイター



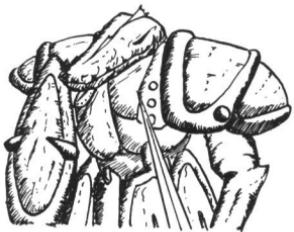
レザーアーマーのような物を身につけ、長い棒を振り回して襲ってくる。攻撃力も防御力もかなり高い値を示しているので注意が必要である。

スチールマン



その名の通りにスチール製のフルアーマーで身を包み、防御力はたかい。しかし、その防具の重さが災いし、移動ポイントが低く動きも鈍い。そのため敏速な攻撃に弱い。

リザードマン



ワニの頭と人間型の肉体を持っているが、全身鱗に覆われている。鎧、盾、剣と装備しているので、攻撃力、防御力共に高い。また、気性も激しくかなり手ごわいモンスターだ。

コカトライス



もともとは家畜の鶏が邪惡な魔力によって魔物になった。鶏だけに攻撃力も防御力も低いのだが、自分の分身を作る魔法を覚えてしまい、次から次へと増えていくので始末におえない。

イビルシャーマン



魔導士の中でもかなりレベルが高く、高級な魔法を使って攻撃してくれる。クリスタルが先端についた杖は自分自身の魔力を增幅させるための物であり、接近戦時の武器ではない。

コブリン



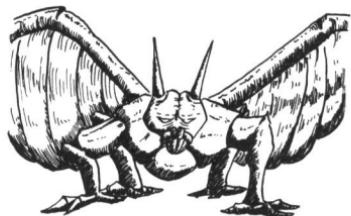
鬼を思わせるような顔を持ち、性格は荒く凶暴である。接近戦を得意とするタイプのモンスターである。武器は棍棒だけなのだが、まとまに受けるとダメージは大きい。

パンプキンヘッド



邪悪な魔力によってカボチャに悪の魂が宿り人間を襲うようになった。ふわふわと宙を浮いて移動する。たかがカボチャの魔物のくせに大きく固いので、体当りだけでもダメージは大きい。

ガーゴイル



邪悪な魔力によって魔界より呼び寄せられた魔物で2本の角、鋭い爪、翼を持ち合わせており、その姿は悪魔そのものである。魔法を使って攻撃してくるのが普通で接近戦はあまりしない。

ヘルイーグル



鋭く大きな爪を持っていて、翼を広げたその姿は3メートルを越すほどの大きさがある。鋭い爪で敵を切り裂くか、または、獲物を掴み上空まで引き上げて、地上にたたき落とすなどを行う。

ダークソルジャー



魔軍の兵士の中では上級レベルの戦士である。知能も高く、その剣さばきはかなりのものであることは言うまでもない。魔物のパーティの中ではリーダー的な存在である。

スノーマン



雪だるまを思わせるこのモンスターはかつてヘルマンド山の高地に生息していた種族であり温厚な性格であったが、邪悪な力により魔軍の手先となった。暑さに弱いのが弱点である。

ヘルアロー



フライングアローが殺りくを繰り返してレベルが上がるとヘルアローとなる。その破壊力はすさまじく、鎧を身にまとった戦士でも、一撃でその心臓を貫かれてしまう。

ウォーオーク



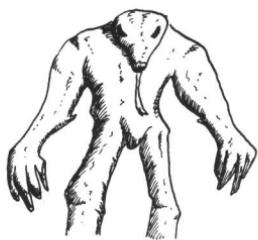
オーク族の中でもとび抜けて戦いの才能にたけた者がウォーオークと呼ばれる。武器はバトルアックスを使用しているので、当り所がわるければ致命傷にもなりかねないので注意が必要。

ビッグフット



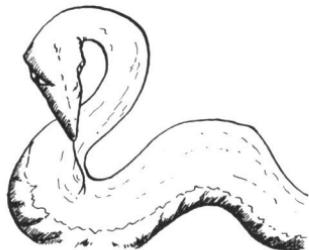
エイプマンとは同じ種族であるが彼らと比べると、その体は一回り以上大きい。なぜか武器は使わない。その毛で覆われた厚い皮膚と屈強な腕が武器である。

ナイトメア



爬虫類を思わせるその体はぬめぬめと光っている。しかし、見かけよりも知的で、各種の魔法で攻撃していく。ときには分身の魔法も使い戦闘をこなす。

ポイズンスネーク



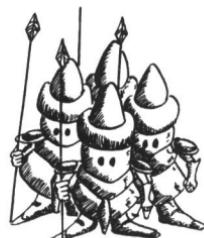
その毒はキラースネークの比ではなく、わずかでもそれが体内に入れれば、体が腐敗し死んでしまうことは間違いない。そして、その体長は10メートルあまりにもなる。

プリミティブマン



平均身長2メートルあまり。本来、温厚な性格の種族であったが、やはり、他の種族と同様に邪悪な力により魔軍の手先となった。その巨体から繰り出す力は大きな岩も一撃で破壊できる。

ピクシーズ



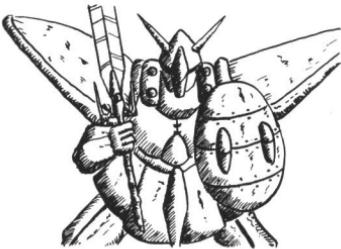
人の目にふれることなく森の奥地で暮らしてきた種族だったが、邪悪な力により小悪魔となってしまった。彼らは身長40センチと小さく、4人が一組となって攻撃していく。

インプ



魔王の力により魔界から呼び寄せられた中級悪魔である。攻撃は魔法攻撃を主とするのだが、接近戦用の3つ股の槍も持っている。頭についている2本の角は触角の役割をするらしい。

ダークナイト



魔軍のなかでは士官的な地位をしめている兵士であり、その攻撃力、防御力はダークソルジャーを遙かにしのぐとさえいわれている。かなり強いため注意しなければならない。

ツジギリ



剣を2本持っているという特有なスタイルをしている。身を軽くするために、鎧や盾などの重量のある装備は身につけない。速力を武器とし、一撃必殺の攻撃をしてくる。

ストーンハンター



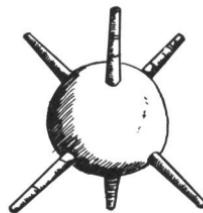
岩石に邪惡な魂が宿ったモンスターである。武具などは身につけておらず、その体自体が武器である。力が強く、防御力も高い。しかし、その体の重さが災いして、移動能力は極めて低い。

ヘルキャタピラー



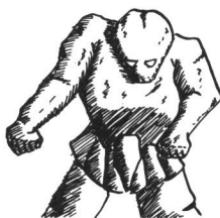
いも虫型のモンスターであるのだが、同型のキャリオンクローラと比べるとその表皮は硬い殻で覆われていて、高い防御力を誇る。基本的な攻撃パターンはキャリオンクローラと同じである。

リビングシュエル



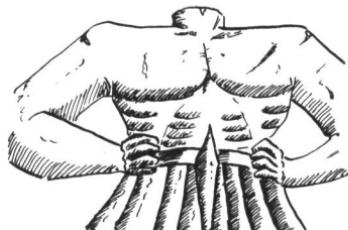
姿、形、攻撃パターンなどはビーンボールと同じである。だが、本体のカラーはオレンジであり、ビーンボールと区別することができる。もちろん、攻撃力、防御力などは高い。

ガキ



悪魔の子供のような姿をしているが、大人の悪魔である。攻撃は主に魔法攻撃を行う。身長は1メートル前後と小柄ではあるが、強力な魔法を使ってくる。

ハイヘッドレス



このモンスターはヘッドレスのレベルが上がった時、ハイヘッドレスとなる。ヘッドレスと比べると、一回り大きく力も強い。そのパンチをまともに受けると、かなりのダメージを受ける。

メトロワーム



普段は砂の中に潜んでいるが、獲物が近づくと突然出てきて不意を付く攻撃をする。先端に付いている牙には毒が仕込まれているらしい。砂漠や海岸のような砂地に生息している。

サンドインセクト



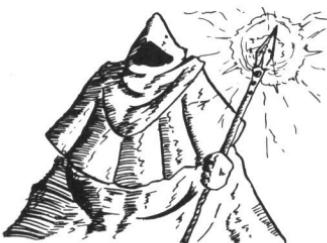
メトロワームと同様に砂地に生息している。ゼリー状の体をしていて、その中心に固い頭を持ち合わせている。2本の角は触角の役割をするが、接近戦では武器にもなる。

レッサーデーモン



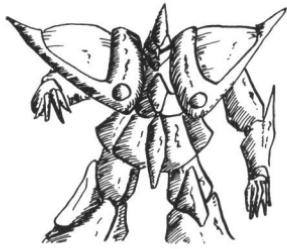
ロウデビルやインプと同様に魔王の邪悪な魔力によって魔界から来た悪魔であり、強力な魔法を使って攻撃てくる。悪魔の中では高いレベルにランクされる。

ダークメイジ



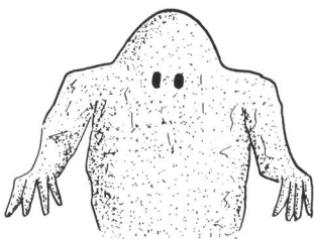
レッサーデーモンと同様に高いレベルの魔導士である。体力回復系の呪文などを頻繁に使いパーティのバックアップをする。戦闘では厄介な敵である。

ヘヴィメタル



フルアーマーの完全な武装をしているのだが、剣は持っていない。しかし、攻撃力はダークナイトをしのぐ強さである。もちろん防御力も高いので注意してもらいたい。

サンドマン



メトローム、サンドインセクトと同様に、砂地に生息しているモンスター。冒険で死んだ人の血が砂に吸い込まれた時、その砂に魂が宿ってサンドマンとなる。武具などは装備していない。

サンダーバード



他のどんな鳥よりも速く飛ぶ事ができる、この名がついたらしい。攻撃はその鋭い口ばしによって行われる。攻撃力はあるが、防御力はあまりない。敵に一撃を与えて飛び去るという攻撃を行う。

ウェアウルフ



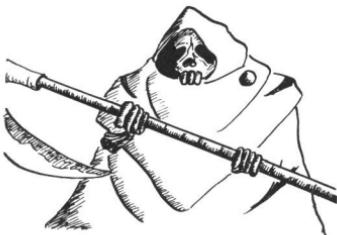
コボルトの仲間にあたるが一回り以上大きい。盾と剣を持っているが、鎧は装備していない。素早さをいかした接近戦を得意としている。攻撃力があるので注意してもらいたい。

バブルスライム



攻撃力の強いスライムである。その、絶え間なく出ている泡は呼吸のために出ているらしい。攻撃の方法は敵の口を塞いで窒息しをさせるというものである。

リッチ



魔導士なので魔法攻撃を主にするのだが、その持っている大鎌で、接近戦をすることもしばしばある。その大鎌の切れ味は鋭く、一振りで体を断ち切られてしまうだろう。

ヘルタウルス



人間の体に牛の頭がついたモンスターであり、ミノタウルスのレベルが上がったものがヘルタウルスと言われている。接近戦を得意としており、持っている大鎌はリッチと同型のものである。

オニビ



戦闘で倒れた死者の怨念が、集まり蒼い炎の玉になった。俗に言うひとだまである。ふわふわと宙を浮いて移動し、体当りをして攻撃する。

ファイヤースライム



赤色に燃えているスライムであり、その温度は数千度にまで達すると言われている。敵に接触することによって敵を燃やし尽くすという攻撃を行なう。

バンパイア



ロープのようなものを身にまとい、魔法攻撃をかけてくる。その主なものに、他のモンスターを創り出すという魔法をしばしば使用する。防御力が弱いので接近戦はしない。

ダークブラウンーズ



種族はピクシーズと同類であり、4人組で攻撃してくる。小人といっても攻撃力、防御力は他のモンスターと変わることないので注意してもらいたい。

ヘルソルジャー



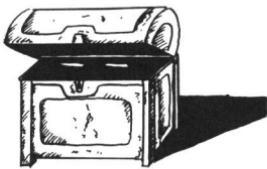
戦士型のモンスターであり、接近戦で攻撃を行ってくる。攻撃力も防御力も強いので注意が必要である。魔法攻撃は行わない。

ハーピー



鳥と人間をかけあわせたようなモンスターであり、その翼で飛び上がり空中から攻撃を行ってくる。アーマーなどは装備しておらず防御力は弱い。

デモンズボックス



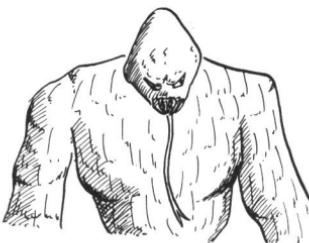
宝箱に魂が宿ったモンスターで、魔軍の建物の中にしばしば見られる。トラップ的な存在である。その蓋が開くまではなにもしないが、開いたと同時に襲いかかって来る。

ヘルナイト



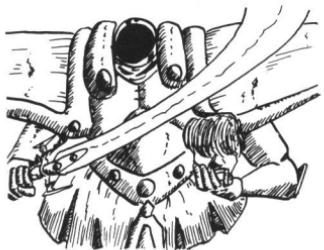
魔軍の戦士の中ではかなり高いレベルの戦士である。攻撃力、防御力共に高い値を示しているので注意が必要である。魔法は使わず接近戦で攻撃を行う。

ラルヴァ



ナイトメアと同種であり、全身がぬめぬめと光っている。何も身につけておらず防御力は弱い。魔法攻撃を得意としていて、自分の分身を生み出すという魔法を使用する。

デュラハン



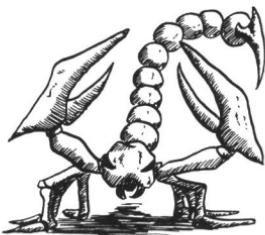
首を切り落とされた戦士が死にきれず、その怨念で再び蘇ってしまったモンスターである。フルアーマーを装備しているので防御力は高い。弱点は手にもっている頭である。

デザートビートル



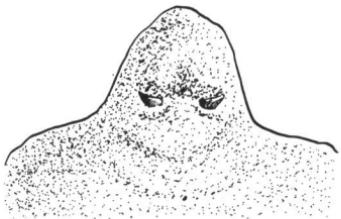
サンドインセクトの同類であり、砂地に生息している。スライムとよくにているが、頭が硬い殻でできている。魔法などは使用しない。

ヘルスコーピオン



巨大なサソリのモンスターであり、その尻尾には猛毒が仕込まれている。敵に接近して、巨大なはさみで抑え込んでとどめをさす、という攻撃をしてくる。

サンドデーモン



砂から生まれたモンスターであり、武具などは身につけていない。体長は2メートルを越す巨体である。攻撃は接近戦で行われる。攻撃力、防御力、共に高い。

スフィンクス



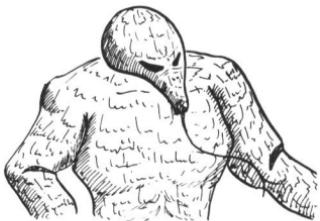
ライオンに翼がついたようなモンスターであり、肉食で気が荒い。背中の翼で飛ぶことができるが、あまり長距離は飛べない。攻撃はその鋭い牙と爪で接近戦を行う。

サイクロプス



人間型のモンスターではあるが、その頭は昆虫を思わせるような姿である。鎧などの装備は身につけておらず、棍棒だけである。しかし、その鍛えられた肉体であるだけに攻撃力は高い。

フィング



爬虫類型のモンスターであり、ぬめぬめと光った肌をもつ。口から頻繁に出し入れしている舌は熱センサー的な役割をしており、それで敵の位置を知る。魔法攻撃が得意である。

クレイジーファイター



鎧などは装備していないが、鍛えられた肉体のためにその防御力は高い。また、剣を2本装備しているので攻撃力も高い。注意が必要である。

アイアンガーゴイル



その名の通りに、鉄のような固さの肉体を持っているので防御力は高い。背中に付いている翼で空を飛び、魔法攻撃をかけてくる。頭についた角は接近戦の時の武器にもなる。

ホルスソルジャー



ホルスの城塞の中にいる兵士である。魔法は使わず接近戦での戦闘を行う。長い槍を持っているので、中距離からの攻撃を得意としている。盾は持っていない。

バーサーカー



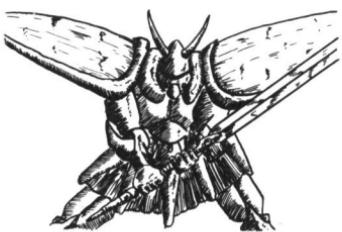
フルアーマーを装備した戦士であり、戦闘能力は優れている。剣と盾を駆使して襲いかかってくるので、注意が必要である。

バンパイアロード



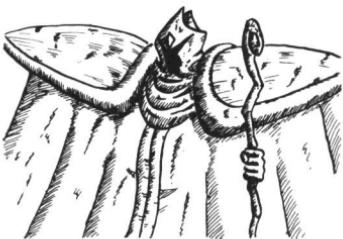
主に魔法攻撃を行い、接近戦は行わない。他の魔物を生み出す魔法をよく使う。防御力はたいしてないのだが、いつもパーティの後方にいるために厄介な存在である。

ホルスナイト



ホルスの城塞を守っている戦士の一人であり、盾は持っていない。そのため重量が軽く、素早い身のこなし
が可能である。攻撃力、防御力共に高い。

ネクロマンサー



強力な魔導士であり、パンパイアロードをはるかにしのぐ攻撃力を持つとされている。その手に持っている杖は魔力を増幅させるのに使われる。

ナイトストーカー



ホルスの城塞の中で最強の戦士である。接近戦を得意とし、その盾の先端についている刃先も武器になる。注意が必要であることは言うまでもない。

魔法についてちょっと



タムリンは（これをワープロで変換したら多無鉛とでてきたのだ。関係ないですけど…）新しい魔法を覚えると、今まで使っていた魔法を使ってくれなくなってしまいます。しょうがないですよね。でも、タムリンの全身からビームが出て来る魔法と、破壊のルビーと同じ威力を持つ魔法なんかは、役に立ちましたよね。ところで、こういう魔法を使う時って、その魔法の名前がでないっていうのは、ちょっと寂しいような気がします。

あ、もちろん名前の表示される魔法もありますよ。でも、ほとんどの人は、戦闘の時の表示速度をめいっぱい速くしてるので、どんな名前なのかよく分からんんじゃないかな。では、そんな人達のために基本的な魔法の名前と、その効果をあげてみましょう。

名前	効果	対象
ディフィングル	防御力アップ	全員
ディンナップ	〃	1人
ジェストラップ	攻撃力アップ	全員
ストラップ	〃	1人
バルフィナップ	行動力アップ	全員

タムリンやファルナはこれらの魔法を攻撃の1パターンの中で、数個唱えることができるんです。そして、その魔力(MP)は尽きることがないんです。そのあたりは、とっても便利なところですよね。

武器・防具

エメドラにはいろいろな武器が登場するが、使いこなせるキャラクターはそれぞれ決まっているのだ。

装備の貧弱なタムリンやファルナに高価な武器や防具を買ってあげたのに「こんなのイヤッ」といわれて「むっ」ときた経験が君にもあるだろう。

この章で誰が何を装備できるかをしっかりと確認してから武器や防具を買ってください！



表の見方

					名前
					武器や防具の値段 ただし、☆印のものは町や村では 購入できない。
値段	攻撃力				1回の攻撃で相手に与えるダメー ジの大きさ
					この武器を使用したときの消費ボ イント
消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT	弓や槍などの飛び道具の有効射程 距離。敵に届かない距離から長い 射程の武器で攻撃するかが理想 だ。
装備できるキャラクター					装備による影響
アトル シャン	タムリン	バルシム	バギン	ハスラム	この武器を使用したときでなく装 備しただけで、INT(知性)やAGL (敏捷さ)は影響を受ける。この影 響の度合いを表す。ルール解説の 部分で説明したがもう一度整理し てみよう。
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシュ ヤント	

INT (知性)	魔法の成功のしやすさ。低いとよく失敗する。
AGL (敏捷さ)	攻撃や防御の成功のしやすさ。
POINT (行動力)	戦闘時1ターンの行動力。

武器(WEAPONS)

ショート・ソード

値段 100 攻撃力 15



装備による影響

消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
3	1	0	0	0

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

ノーマル・ソード

値段 200 攻撃力 32



装備による影響

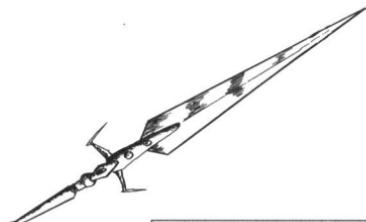
消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
4	1	0	0	0

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

ロング・ソード

値段 600 攻撃力 53



装備による影響

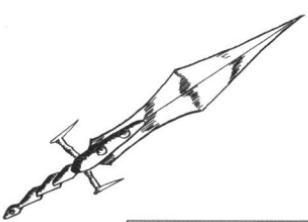
消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
4	1	0	-1	0

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

ブロード・ソード

値段 1500 攻撃力 78



装備による影響

消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
4	1	0	-2	-1

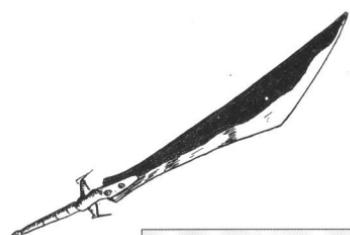
装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

武器(WEAPONS)

グレード・ソード

値段 4000 攻撃力 112



装備による影響

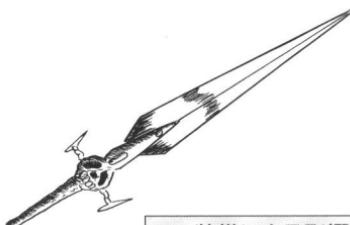
消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
5	1	0	-5	-2

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシュ ヤント

デーモン・スレイヤー

値段 9800 攻撃力 217



装備による影響

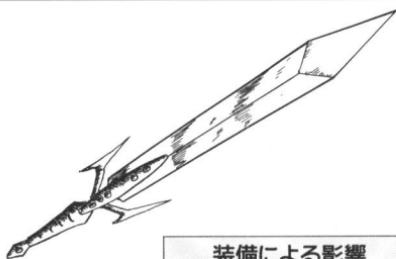
消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
6	1	10	5	0

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシュ ヤント

ホーリー・ブレード

値段 7000 攻撃力 146



装備による影響

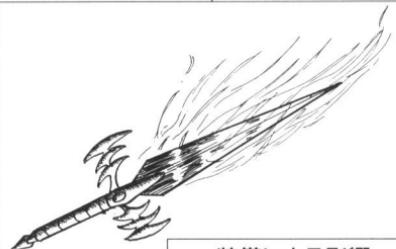
消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
5	1	25	0	0

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシュ ヤント

ファイヤー・ブレード

値段 14980 攻撃力 320



装備による影響

消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
7	1	5	5	0

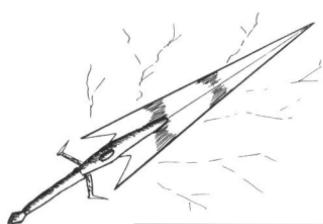
装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシュ ヤント

武器(WEAPONS)

サンダー・ブリンガー

値段 35000 攻撃力 510



装備による影響

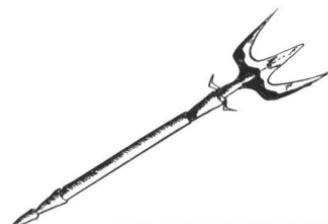
消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
7	1	0	0	0

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

ナイト・レイピア

値段 7000 攻撃力 196



装備による影響

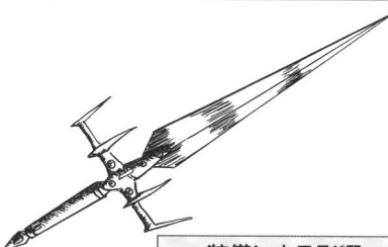
消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
4	1	2	11	0

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

ヴェンディダード

値段 ☆ 攻撃力 999



装備による影響

消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
8	1	72	0	0

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

パラディン・レイピア

値段 16000 攻撃力 390



装備による影響

消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
4	1	7	21	0

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

武器(WEAPONS)

ゲイル・レイピア

値段 40000 攻撃力 630



装備による影響

消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
4	1	13	25	4

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

モーニング・スター

値段 1300 攻撃力 65



装備による影響

消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
5	3	0	0	0

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

ローヤル・レイピア

値段 ☆ 攻撃力 900



装備による影響

消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
5	1	28	48	5

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

ウォー・ハンマー

値段 3800 攻撃力 108



装備による影響

消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
6	3	0	0	0

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

武器(WEAPONS)

バトル・アックス

値段 6200 攻撃力 169



装備による影響

消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
6	3	0	6	0

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

ハルバード

値段 32000 攻撃力 680



装備による影響

消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
7	4	8	42	2

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

トライデント

値段 8000 攻撃力 380



装備による影響

消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
6	3	3	23	4

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

ネクロクラッシャー

値段 ☆ 攻撃力 870



装備による影響

消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
7	4	43	44	4

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

武器(WEAPONS)

スリング

値段 120 攻撃力 7



装備による影響

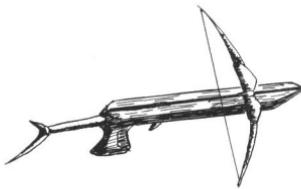
消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
4	11	0	0	0

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

ライト・クロス・ボウ

値段 700 攻撃力 94



装備による影響

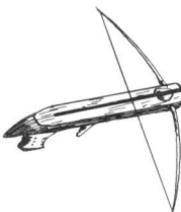
消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
7	12	0	0	0

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

セルフ・ボウ

値段 300 攻撃力 40



装備による影響

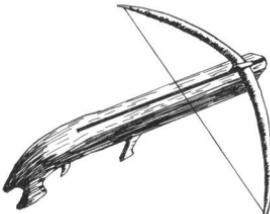
消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
6	12	0	0	0

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

ロング・ボウ

値段 1300 攻撃力 132



装備による影響

消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
8	13	0	-2	0

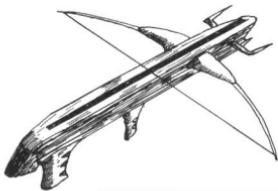
装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

武器(WEAPONS)

コンポジット・ボウ

値段	3000	攻撃力	207
----	------	-----	-----



装備による影響

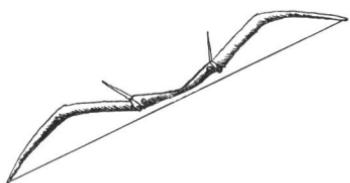
消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
9	14	0	-3	-1

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

サオシユヤントの弓

値段	☆	攻撃力	850
----	---	-----	-----



装備による影響

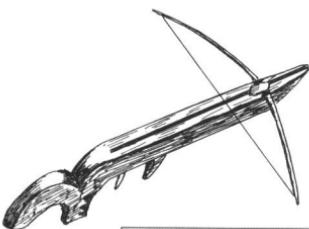
消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
10	22	12	20	-10

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

アーバレスト

値段	4900	攻撃力	450
----	------	-----	-----



装備による影響

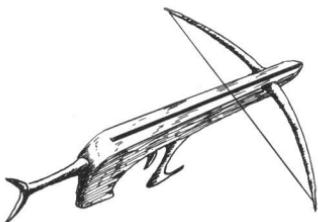
消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
12	15	0	-10	-2

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

S.カスタム・ボウ

値段	☆	攻撃力	1200
----	---	-----	------



装備による影響

消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
10	18	15	20	-7

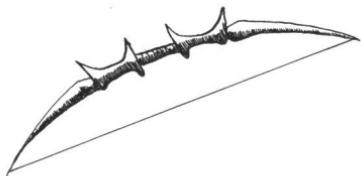
装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

武器(WEAPONS)

サジタリス・アロー

値段 ☆ 攻撃力 2200



装備による影響

消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
20	20	20	25	0

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

ワンド・オブ・アテナ

値段 ☆ 攻撃力 0



装備による影響

消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
5	1	30	0	0

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

バギンの杖

値段 ☆ 攻撃力 25



装備による影響

消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
5	2	10	7	4

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

スタッフ

値段 80 攻撃力 10



装備による影響

消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
4	2	0	0	0

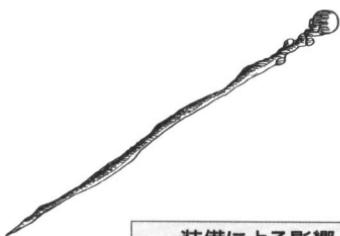
装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

武器(WEAPONS)

アースの杖

値段 1000 攻撃力 110



装備による影響

消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
6	3	3	10	6

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

フシュルヌルの杖

値段 10 攻撃力 590



装備による影響

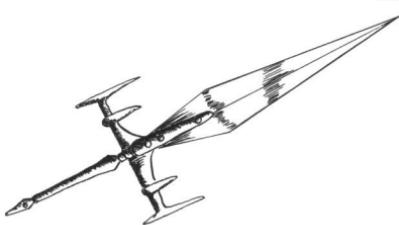
消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
6	3	37	28	4

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

名剣ガラティン

値段 10000 攻撃力 252



装備による影響

消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
10	1	5	9	20

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

粒子カッター

値段 ☆ 攻撃力 777



装備による影響

消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
5	20	0	40	0

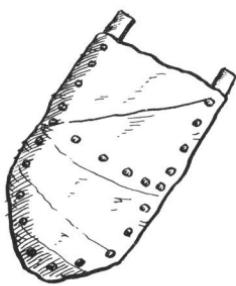
装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

シールド&ヘルメット

レザー・シールド

値段 30 攻撃力 10

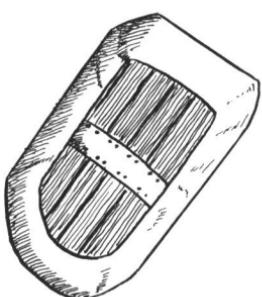


装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

バックラー

値段 150 攻撃力 20

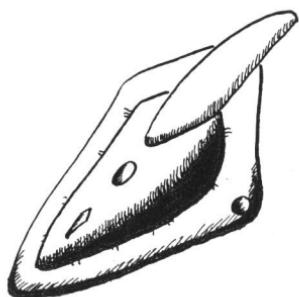


装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

アイアン・シールド

値段 500 攻撃力 60

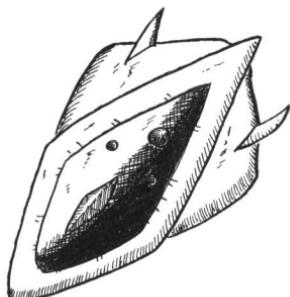


装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

ナイト・シールド

値段 2000 攻撃力 160



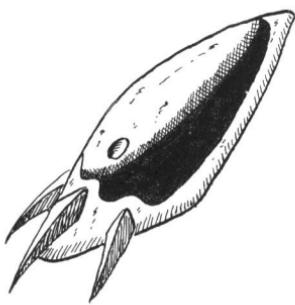
装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

シールド&ヘルメット

ヒーテル・シールド

値段 4200 攻撃力 350



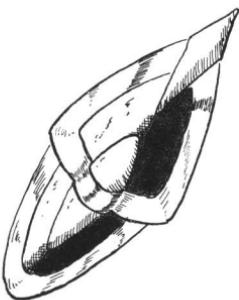
装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
------------	------	------	-----	------

ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント
------	------	-----	------------	-------------

ミスリル・バックラー

値段 6500 攻撃力 520



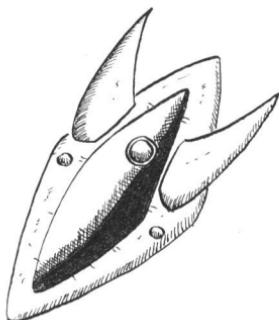
装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
------------	------	------	-----	------

ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント
------	------	-----	------------	-------------

ドラゴン・シールド

値段 9700 攻撃力 920



装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
------------	------	------	-----	------

ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント
------	------	-----	------------	-------------

サイクロ・シールド

値段 500000 攻撃力 1200



装備できるキャラクター

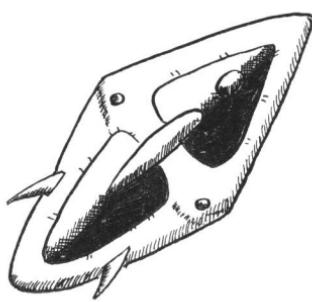
アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
------------	------	------	-----	------

ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント
------	------	-----	------------	-------------

シールド&ヘルメット

シルバー・リング

値段	400000	攻撃力	810
----	--------	-----	-----



装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
------------	------	------	-----	------

ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント
------	------	-----	------------	-------------

オープン・ヘルム

値段	150	攻撃力	15
----	-----	-----	----



装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
------------	------	------	-----	------

ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント
------	------	-----	------------	-------------

サーリット

値段	650	攻撃力	75
----	-----	-----	----



装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
------------	------	------	-----	------

ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント
------	------	-----	------------	-------------

クロス・ヘルム

値段	3000	攻撃力	710
----	------	-----	-----



装備できるキャラクター

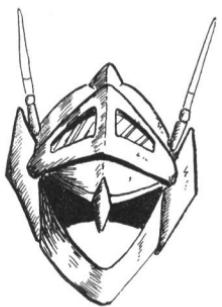
アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
------------	------	------	-----	------

ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント
------	------	-----	------------	-------------

シールド&ヘルメット

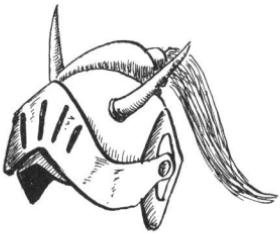
ミスリル・ヘルム

値段 7500 攻撃力 700



ドラゴン・ヘルム

値段 550000 攻撃力 940



装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
------------	------	------	-----	------

ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント
------	------	-----	------------	-------------

装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
------------	------	------	-----	------

ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント
------	------	-----	------------	-------------

マジック・ボンネット

値段 1000 攻撃力 100



装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
------------	------	------	-----	------

ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント
------	------	-----	------------	-------------

アーマー(ARMORS)

レザー・アーマー

値段 100 攻撃力 20

装備による影響

INT

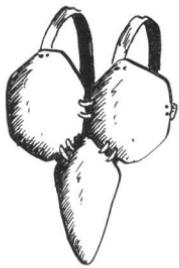
0

AGL

0

POINT

0



装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

チェイン・メイル

値段 800 攻撃力 90

装備による影響

INT

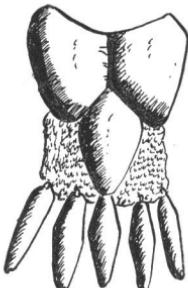
0

AGL

0

POINT

0



装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

キルボアール

値段 300 攻撃力 40

装備による影響

INT

0

AGL

0

POINT

0



装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

ブレスト・プレート

値段 1800 攻撃力 190

装備による影響

INT

0

AGL

-2

POINT

-1



装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント

アーマー(ARMORS)

プレート・メイル

値段 4200 攻撃力 480

装備による影響

INT

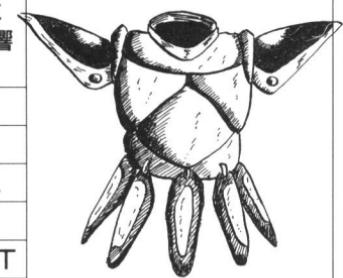
0

AGL

-4

POINT

-2



装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
------------	------	------	-----	------

ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント
------	------	-----	------------	-------------

マジック・プレート

値段 10000 攻撃力 950

装備による影響

INT

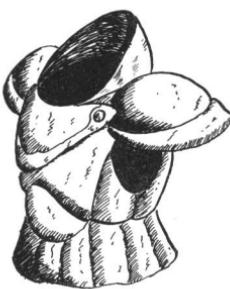
5

AGL

-2

POINT

-1



装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
------------	------	------	-----	------

ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント
------	------	-----	------------	-------------

ミスリル・チェイン

値段 13000 攻撃力 1280

装備による影響

INT

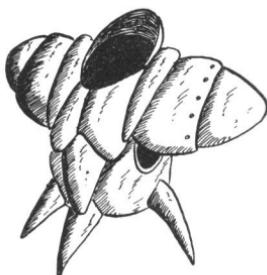
0

AGL

0

POINT

0



装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
------------	------	------	-----	------

ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント
------	------	-----	------------	-------------

ドラゴン・メイル

値段 19800 攻撃力 1950

装備による影響

INT

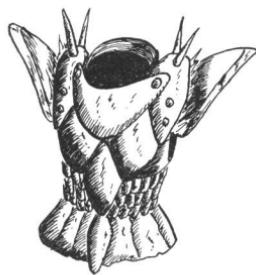
0

AGL

0

POINT

0



装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
------------	------	------	-----	------

ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシユ ヤント
------	------	-----	------------	-------------

アーマー(ARMORS)

ミスリル・プレート

値段 32000 攻撃力 2400

装備による影響

INT

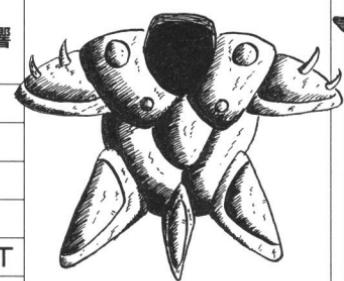
0

AGL

0

POINT

0



装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシュ ヤント

クリスタル・ロープ

値段 300000 攻撃力 2300

装備による影響

INT

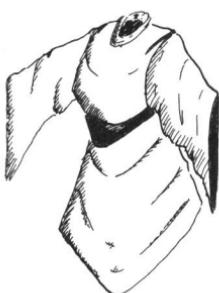
0

AGL

30

POINT

0



装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシュ ヤント

アルテミト・プレート

値段 650000 攻撃力 3000

装備による影響

INT

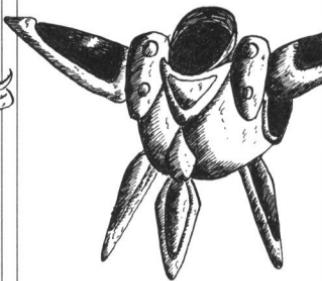
0

AGL

0

POINT

0



装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシュ ヤント

ロープ

値段 50 攻撃力 18

装備による影響

INT

0

AGL

0

POINT

0



装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシュ ヤント

アーマー(ARMORS)

真紅のレーザー

値段 30 攻撃力 860

装備による影響

INT

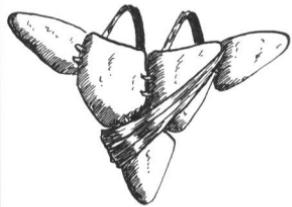
16

AGL

21

POINT

10・



装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシュ ヤント

マジック・ローブ

値段 2000 攻撃力 340

装備による影響

INT

0

AGL

28

POINT

0



装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシュ ヤント

サジタリス・パッド

値段 600000 攻撃力 2600

装備による影響

INT

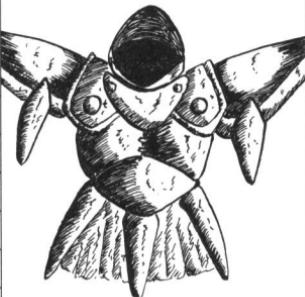
38

AGL

35

POINT

30



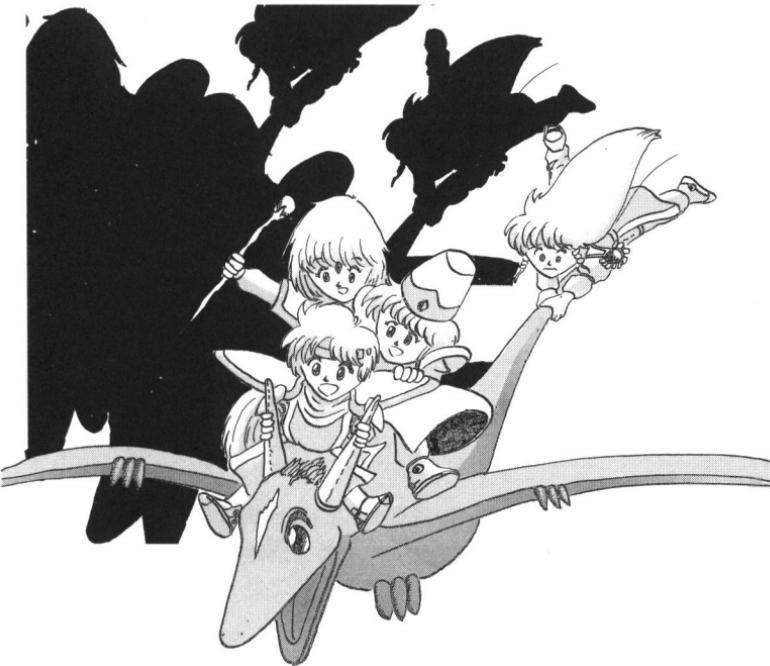
装備できるキャラクター

アトル シャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム
ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシ ュワル	サオシュ ヤント



SIDE STORY

サイドストーリー



はーい！ やってきました。
サイドストーリーのコーナーです。
このゲームは途中にいろいろな伏線が張ってあって
ゲームコンプリートした人でも
何となくやり残しているようなことがあるような
気がしましたか？
そう、エメラルドドラゴンの中には、
ある条件を満たしている時にある人物に話しかけると
本編の内容とはまったく関係の無いストーリーが
展開していくんです。
このような話は3つあって、それぞれおもしろいし、
クリアするとすごい武器が手に入ったりします。
そりやもうおきやくはん
サイドストーリープレーせなんだら
お金、半分どぶにすてるようなもんでっせ
てなわけで（どんなわけじゃ！）
さっそく潜入してみましょう。

メリル・ウイードの章

舞台	登場人物
フウォーウィーの町 マンドラゴラの森	メリル ウイード夫人 魔法使い 斜め向いのおばあさん

★潜入条件

オストラコンを倒した後、ハスラムを黒水晶から救い出す前にフウォーウィーの町にいるメリルの家に行くと、このお話を始まっていくんです。

メリルはどこだーい！

メリルは病気のお母さんを、ずっと看病していたとっても良い子なんです。ところが、家の中にはメリルの姿が見えない。あれ？おかしいなあ。一体どこへ行ってしまったんだろう？と、お母さんのウイード夫人に話しかけてみると、「昨日から、メリルの姿が見えないんだけど、どこへ行ってしまったのかしら…」

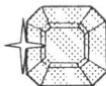
と、メリルは、どこかへいなくなってしまっている。これは、大変なことになってしまった！

マン德拉ゴラの森

なんと！ メリルちゃんは一人でマン德拉ゴラの森に行ってしまったって？速く助けにいかなくっちゃ！ あれ？ところで、マン德拉ゴラの森ってどこにあるんだろう？…古い記憶をさかのぼっていくと…そういえばウルワンの町の旅人が、

「南の森はジェルメス、西の森はマン德拉ゴラと呼ばれている」

って言ってたっけ。そんなとこまで行ってしまったの？メリルちゃん！ と、そんなわけで、気を引き締めてマン德拉ゴラの森の奥地へと向かっていこう。

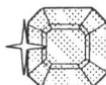
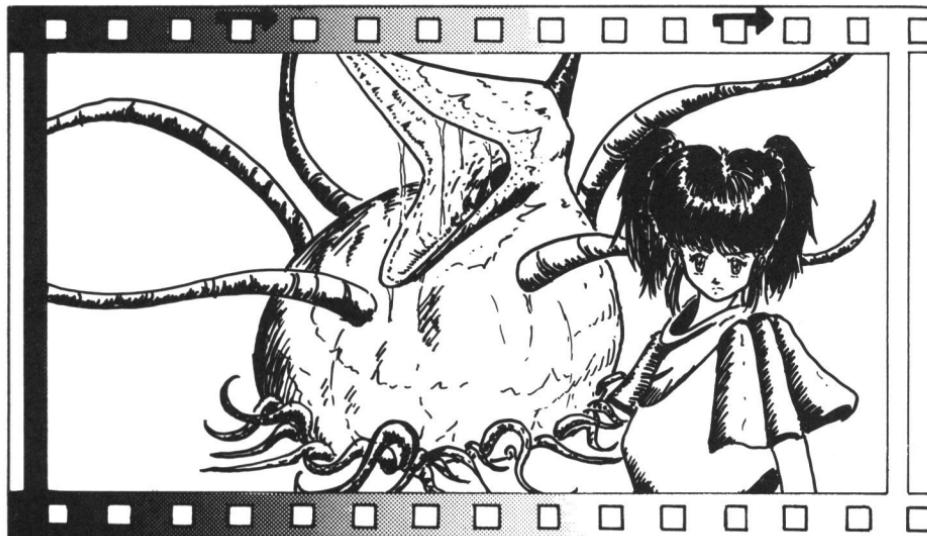


きよっきようふ 植物怪物マン・イーター

地図を見てみると、森の中心に家が一軒建っているのがわかる。まずは、そこに向かって歩いて行こう。その家の中には、魔法使いが一人いて話しかけてみると、

「フーム、女の子ねえ。いや、わしの所にはまだ来ておらんが。」
とつれない返事。しょうがなく、どこにいるの？メリルちゃん？と、マンドラゴラの森を西へ東へと歩き回っていると、突然、マン・イーターという植物モンスターが出現してくる。このモンスターが結構強い！

マン・イーターを倒すと中からメリルちゃんが出てきた。マン・イーターに食べられていたんだね。メリルちゃん。



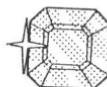
メリルちゃんはけっこう気が強い

「お母さんの病気を治す薬草を探しに来て迷った所をさっきの化物に襲われちゃったの。」

「君がメリルか、僕達は、君のお母さんに頼まれて君を探しに来たんだよ。さあ、お母さんの所に帰ろう。」
と言うアトルシャンだったけど、

「いやよ！ お母さんの病気を治せる薬草が、この森にあるんだもの。私は、帰らないわ！」

と、強情だ！ なんか、性格がファルナに似ているような…まあ、そんなことは、さておき、しょうがないから、一緒に薬草を探すことになった。そして、メリルが仲間に加わった。でも、一体薬草なんてどこにあるんだろう？あの魔法使いが何か知っているかもしれない。行ってみると、母の病気を治すための薬草がほしいなら、魔法使いの実験台になれとのこと。アブナイ予感がするなあ。



実験台になったのはいいけど…

薬草のためだ。やってやりましょう。と、アトルシャンがその鏡をのぞみ込むと、その中からもう一人のアトルシャンが出てきて襲いかかってきた。

えー！ こんなのがりー？！

うーん、あの魔法使い、はめたなー！

と、そんなことを言っている間に、にせアトルシャンの攻撃！

うう、結構強い。とにかく戦うしかない。

なんか自分自身を倒すなんて変な気持ち。魔法使いはというと、いやー！ 愉快、愉快。と喜んでいる。かってな奴だなあ。とにかく、これでようやく薬草マンドラゴラを手に入れることができた。そして、フウォーウィーの町に戻って、メリルちゃんのお母さんのウィード夫人に、マンドラゴラを飲ませると、とたんに元気になった。メリルちゃんも喜んでいる。そして、ウィード夫人から、夫の形見の剣の名剣ガラティンをもらった。というわけで、めでたし、めでたし。

ミスティーナの章

舞台	登場人物
小カシャ島	ミスティーナ アルテミス・フローラ パールシー長老

★潜入条件

魔王ガルシアを倒した後に、ファルナと再会する前に、小カシャ島へ行くと始まるサイドストーリーです。でも、その前に、バージルの町の名医ワラムルの所に行ってみよう。

ハスラムがパワーアップ

ワラムルに会うと

「ハスラム君、黒水晶から出してあげたのに、調子悪そうだねえ。この薬を飲むかい?」

と聞いてくる。栄養剤か何かかな?と飲んでみると、体の奥から力が湧いてくるといって、画面がフラッシュする。ハスラムのステータスを見てみると、HPはもちろんSTR、DEF、INT、AGL、POINTがすべて上がっている。ラッキー! 絶対にここに来た方が得ですよ。まだ来ていない人は行った方が良いでしょう。そんなわけで、バージルの船つき場から船に乗って小カシャ島へ。

謎の少女ミスティーナ

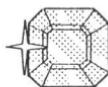
そして、南へ南へと下って行くと、一人の少女が海を見てたそがれている。

「おっ! カわいい女の子がいるじゃん!」

と、アトルシャンが言うと、

「ちょっと待てよ、アトルシャン。ここは俺にまかせるもんだろう。か一のじよ、こんな所でじっとしていると力せひくよ。」

と、ハスラムがでしゃばってきた。浮気なんかしていると、今度、ファルナに言っちゃうよ。



少女は風とともに去りぬ

なんと少女は、

「フフ…」

とにっこり笑うと、ペンダントを残して風と共に消えてしまった。な、なんだー！ 一体？ すると、ハスラムは落ち着いて、

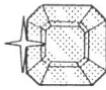
「こういう場合は、長老を訪ねるのがパターンだよな。」

なんてことを言っている。

ところで、ここでまた相談コマンドを見てみましょう。例の舞台設定が表示されている。うーん、知らない間にもうサブストーリーに入っていたんだなあ。とそんなことを思いながら、パールシーの村に行って長老に話かけてみると、

「そうか、あの娘をみなさったか、そのペンダントの紋章は南の森に潜むアルテミス・フローラという妖魔のものじや。」





3世代にもわたる複雑な人間模様があつたのだ

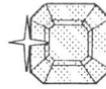
すると、ハスラムが何かを思いだしたように話し始めた。

「その名前、聞いた事があるな。昔、エルバードにフローラという名前の魔女が仕えていたような…」

すると、長老が、

「そう、その魔女の名をヴィナス・フローラという。その昔、エルバードが他国と抗争した時、当時のエルバード王が敵国の策略にかかってしまい、それがもとでヴィナスは、裏切り者としてエルバードの牢獄に捕らえられ、処刑されてしまったのじゃ。当時、幼少だったアルテミスは母の死を恨み、ある日、突然エルバードから姿を消した。そして、妖魔としてこの島の森に帰って来たのじゃ。あの娘はアルテミスの娘で、名をミスティーナという。いつも、悲しそうに海を見つめるとるわい。ちょうど、今頃になるとフローラの迷宮が南の森に浮かび上がるのじゃ。」

うーん、複雑な背景だなあ。



突如フローラの迷宮が出現

とりあえず、もう一度さっきミスティーナがいた場所に行ってみよう。アトルシャン達は歩いて行った。すると、やはり、ミスティーナがいた。早速、話しかけてみると、

「ねえ、お願い。私のお母さんを助けて。お母さんは妖魔にとりつかれているの。」

すると、ハスラムが、

「じゃあ、アルテミス…いや、君のお母さんはエルバードに恨みを持って、この森に帰って來たんじゃないのか？」

「いいえ、お母さんは、エルバードに対して恨みなんか感じちゃいないわ。」と、ミスティーナが言うと、ハスラムは、

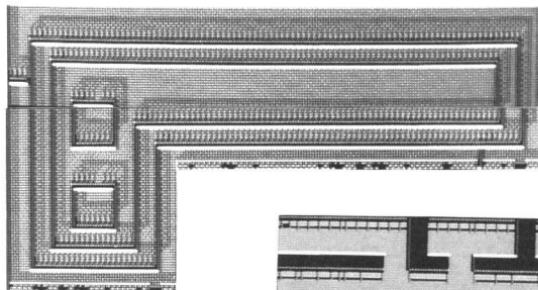
「わかった、俺にまかせておきな。君のお母さんを助けてやるよ！」

と言って、ミスティーナが仲間に加わった。そして、地図を見てみると、今まで何もなかったはずの森に、突然、建物が現れた。もしかしてこれがフローラの迷宮か？と行ってみると、まさしくそこは、フローラの迷宮だった。

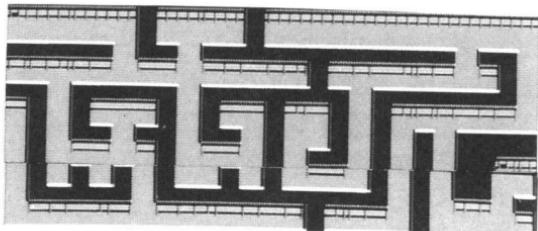
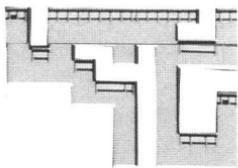
フローラの大迷宮

1F

柱の影に要注意!!

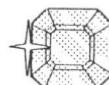


B2



B3

B4



アルテミス・フローラの正体は

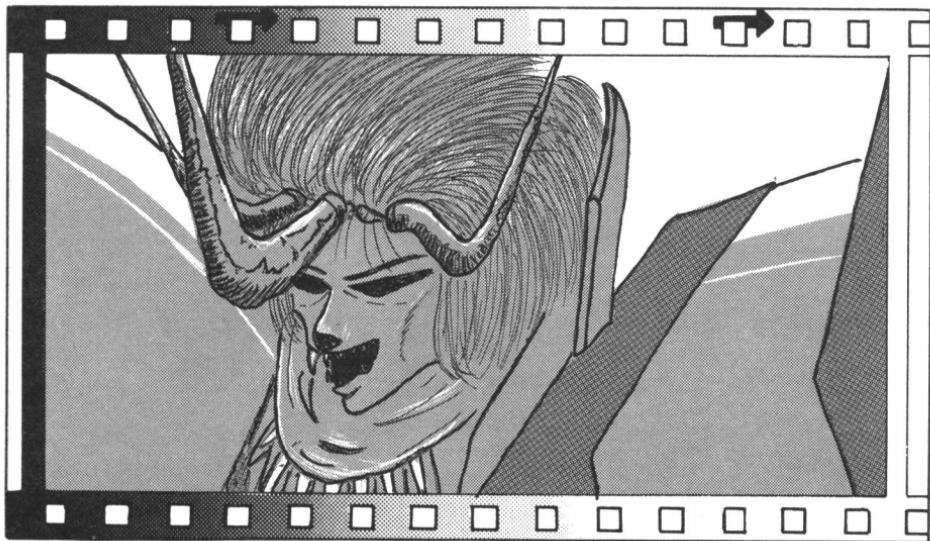
さっそく中に入ってみると、アトルシャン達の腰くらいまで水がきている状態だった。これは、ひどい床上浸水だなあ。なんて、思いつつ奥へ進んで行こうとすると…なんと！ 奥へ続いている通路がない！ 行き止まりだー！ どうしよう。と思っていると、アトルシャン達は、あることに気が付いた。

ここの通路は柱によって区切られていて、その影が床に落ちているんだけど、よく見ると影が抜けている場所がある。ということは、そこに柱がないということだ！

通ってみると…うまく通り抜けられた。やったー！ そんなわけで、奥へ奥へと進むことができたアトルシャン達は、水のない神殿のような所にでた。そして、階段があって下へ下へと降りて行くと…女人人が一人たたずんでいた。もしかしたら、アルテミス・フローラかな？と近づいてみると、突然、妖魔が襲ってきた。

こいつがなんか、やけに強い！ 魔法をバンバン使ってきて、破壊のルビーを使ってもなかなかダメージを受けてくれない。その強さは、もしかして魔王

ガルシアよりも強いんじゃないかと思う位なんだ。ここは、気合いと根性で妖魔を倒すしかない！



結局ハスラムはふられてしまうのだった

すると、妖魔にとりつかれていたアルテミス・フローラが正気に戻った。

「ああ、私は今まで何をしていたのか…すさんだ心を妖魔につけ込まれ、私は…ミスティーナ！ 私のかわいい娘。」

「ハスラム、ありがとう。私は…」

と、ミスティーナが言いかけると、アルテミスが、

「さあ、ミスティーナ、行きましょう。私達はここで暮らすには、様々な事がありすぎました。」

「はい、お母様。ハスラム本当にありがとう。お礼にこれを受け取って…」

と、ミスティーナはハスラムにローヤルレイピアをくれた。そして、2人はどこかへ行ってしまった。

アトルシャン達は、ふられてしまったハスラムに、

「ハスラムには、ファルナがいるじゃないか。」

と励ましつつ、広すぎるフローラの迷宮を後にした。めでたし、めでたし。

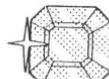
サギーの章

舞台	登場人物
マルギアナの町	サギー
ギアナの洞窟	ハダル博士
エンヴィームの洞窟	ジゴラ博士

★潜入条件

このストーリーに入る為の条件は、ミスティーナの章と同じで、魔王ガルシアを倒した後で、ファルナと再会する前なんです。そして、この時に、マルギアナの町のサギーに話しかけると始まります。

ただ、マルギアナの町まで行くのが大変なんです。なんていったって、遺跡の洞窟、太古の洞窟と抜けてようやくマルギアナの町に戻れるんです。でも「世界が消滅してしまう」などと訳のわからないことをいっていたサギー少年の謎が解けるんですよ。そんなわけで、てくてく歩いてマルギアナの町にいってみましょう。



ヴィームの文明を探して

サギーに話しかけると、

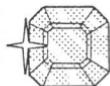
「俺は、ハダル博士の甥で、名をサギーという。叔父の研究によると、この世界は幾ばくもなく消滅してしまうらしい。それを防ぐ為には、失われしヴィームの文明を見つけ出し、そのエネルギーを利用するしか方法がないそうだ。」

と言っている。そして、サギーの家の奥には、噂のハダル博士がいた。もっと詳しい話を聞いてみようと話しかけてみると、

「君達を勇者と見込んで頼みがある。先日の魔王殿が水没した時の振動で、東の入り江沿いに2つの洞窟が出現したのだ。サギーと一緒に調べてもらえないだろうか?」

もちろん、やりましょう。そして、サギーの章が始まった。



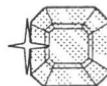


エンヴィームの洞窟へ

とりあえず、マルギアナの町から東に向かってしばらく歩いて行くと、ハダル博士が言った通りにギアナの洞窟があった。中は、それほどまで複雑じゃない。そして、粒子カッター、ジルポーション、ヴィームの書を見つけた。粒子カッターは、サギーが装備出来る武器なんです。そんなわけで、これらを持ってハダル博士の所に持つて行ってみると、

「こんな物、役にたたん。」

と言われてしまう。うーん、せっかく見つけてきたのにひどいぜ！ と、アトルシャン達は次なる洞窟、エンヴィームの洞窟へと旅だつていった。ここの洞窟は、ギアナの洞窟よりももっと東へと行った所で、中に入ると、柱がある。おお！ この仕掛けは遺跡の洞窟と同じなんじゃないのかな？ と、その柱に触ってみると地面にめり込んで画面がフラッシュする。これでどこかに階段が現れたはずだ、と探してみると、やはり、下へと降りて行く階段が現れていた。そして、またしばらく歩き回っていると、今度は黒い大きな石があって、別の黒い石にワープしたりする。なんか、本当に遺跡の洞窟とそっくりだなあ。なんてことを思いつつ奥へ奥へと進んで行くと、今度は、地下都市のような所に出てしまった。すると、そこに木の化物のような人がたたずんでいた。こんな所に一体だれなんだろう？



ヴィーム文明の遺産

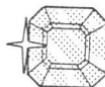
謎の人物に話しかけてみると、

「私の名は、ドクトル・ジゴラ。この洞窟は、失われしエンヴィームの地底都市の遺跡なのだが、ヴィームの文明は、人間達のエゴと慢心の為に自滅の道をたどり、今では影も形もない。私は、木人に記憶を刷り込むことで、こうして生きながらえてきたが、死ぬこともままならなくなってしまった。ヴィームの文明最後の遺産がこの奥の大きな宝箱の中に入っている。その力を人類の為に使うならその鍵のありかを教えよう。鍵は、ギアナの洞窟の一番奥の宝箱に入っている。」

と言っている。

なんてこったい。また、ギアナの洞窟まで戻らなくっちゃいけないのか。でもその前に、この辺りを詮索してみますか、ということで歩き回っていると、また黒い石を見つめた。それに触ってみると、なんとヴィームの文明に関する事項が記されていた。その中に粒子カッターの正しい使用方法も書かれていた。そして、サギーはパワーアップした。ところで、この粒子カッターという武器

はすごい！ 戦闘になると、ビームが放射状に広がって敵を倒してくれる。絶対に手に入れておきたい武器の一つでっせ（なぜか大阪弁）。



なんと！ 急転直下の物語展開だ

とまあ、とにかくもう一度、ギアナの洞窟の奥深くに入ってみると、ようやく、カメの鍵を手にいれた。そして、アトルシャン達は、またすぐに、エンヴィームの洞窟へと戻っていった。そして、このカメの鍵を使って巨大な宝箱を開けてみると…なんと、そこには巨大な兵器が入っていた。ヴィームの戦車だった。

「よくやってくれた。礼を言うよ、サギー。」

いつの間にか、ハダル博士がアトルシャン達の背後に立っていた。「叔父さん、これで時空の歪みを正しく修正することができ…うわ！」

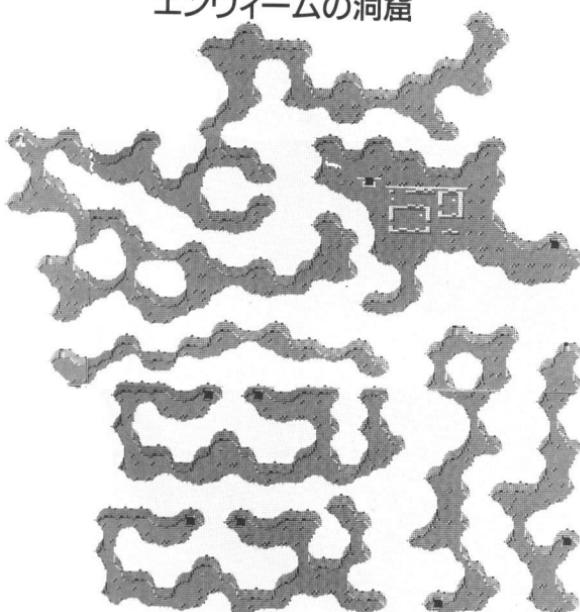
なんと、そう言いかけて、ハダル博士のもとにかけ寄ったサギーの胸に短剣が突き刺さっていた。

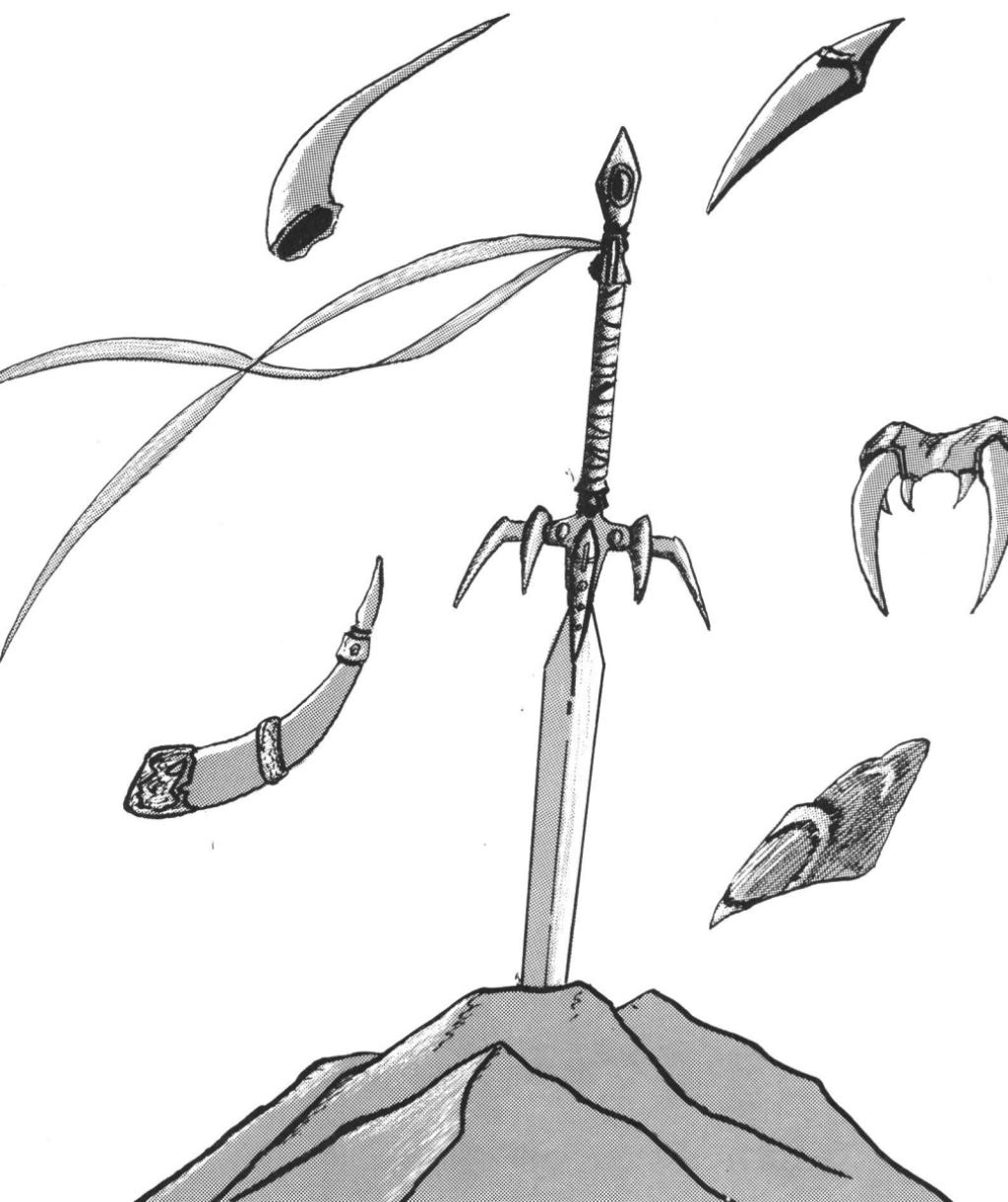
このあとはゲームをしてのお楽しみにとっておいた方がいいような気がする。おっとびっくりするようなストーリー展開になっているぞ。

ギアナの洞窟



エンヴィームの洞窟





本書は、弊社開発の電子組版支援システム
「暁Ver.3」を使用しました。

エメラルド・ドラゴン ガイドブック

発行日 1990・8・8 初版第 1 刷発行

著 者 青山雄一
あおやまゆういち
口 絵 木村明広
きむらあきひろ



発行者 牧谷秀昭

発行所 秀和システムトレーディング株式会社
東京都港区赤坂8-5-29 チェッカービル TEL107
03-470-4941

印刷所 日東プリテック株式会社

製本所 大宮製本株式会社 Printed in Japan

ISBN4-87966-208-9 C3055

定価はカバーに表示しております。

落丁本・乱丁本はお取り替え致します。なお、本書に関するご質問
は小社編集部宛、ご質問の主旨、住所、氏名、電話番号等明記の上、
書面にてお願い致します。



秀和システムトレーディング株式会社

ISBN4-87966-208-9 C3055

秀和 ゲームブックシリーズ

キャンペーン版大戦略II ガイドブック

キャンペーン版大戦略IIのおもしろさをとことん追求した本です。大戦略ファンに向けて、戦略のたてかたや、細かな戦術を中心に解説しました。ユニットの組み合わせ方や部隊の展開のさせかた、パズルゲームのようなトリッキーなテクニック、さらに大戦略の根本に流れる戦略的な考え方のすべてを解説します。

付録 短期決戦マップ集

大戦略はおもしろいのだが、時間がかかりすぎるという声が多い。忙しいビジネスマンでも楽しめるように、ショートターンで終わるマップをつけました。短いといっても、短編小説のようなピリッとしたおもしろさを味わえます。このマップはなめてかかると簡単には勝てませんぞ。

角藤陽一郎 監修
A5版 226頁 5"2HDフロッピー付き
定価2,200円(本体 2,136円)

ダンジョンマスター ガイドブック

8月中旬発売予定

ダンジョンマスターは欧米で数々の賞をとった人気ゲームです。しかし、迷宮のいたるところに仕掛けられた難解なパズルや謎解きに詰まって一步も進めなくなってしまうこともしばしばです。この本にはトリッキーなパズルの解き方、パーティーの育て方、魔法、モンスター攻略法などが詳しく書いてあります。ただ、すぐに答を知ってしまうとかえってつまらないというイキなゲームのために本文はヒント、答えは袋とじと2段構成にしました。

付録 ダンジョンマップの白地図

自分で定規を使って線を引いてマップを作るのは面倒くさい、という人のために白地図マップを用意しました。このマップに必要なところを書き込んで行けば、わずらわしさに悩まされることなくゲームに集中できます。

永田浩史・小林健志 共著
A5版 200頁 予価1,600円

送料各350円



秀和システムトレーディング株式会社 定価1,500円(本体1,456円)

ISBN4-87966-208-9 C3055 P1500E