



ルナ ザ・シルバースター

# LUNAR

THE SILVER STAR

## ルナの世界と攻略ガイド

ルナ  
ザ・シルバースター

ルナの世界と攻略ガイド



テレビランドわんぱく No.138



SEGA MEGADRIVE

メガCD対応

ルナ ザ・シルバースター

# LUNAR

THE SILVER STAR

## ルナの世界と攻略ガイド





# LUNAR

THE SILVER STAR

ルナの世界と攻略ガイド



# LUNAR

## THE SILVER STAR

天空に浮かぶ大地を知る者は、いまや誰もいない。  
ただそこで輝くのみである。

夢の中では やさしくKISSをしたわ  
甘えたいときは 地球に祈りをかけ  
恋の魔法をあなたに伝えたいの  
愛していると 風よはやく届けて

おしえて 気持ちを

まだ こんなにも ふるえてるこの胸は  
きっと旅立った あなたのせい





あなただけを思うの 星の夜は  
その青い瞳 いつか見たまなざし  
こころ ひかれてゆくのは 偶然なの  
遠いむかしから 恋するさだめなの  
感じて テレパシー

ただ 星空の 流星をみつめてる  
恋 せつなくて あなたのせい

はげたけ

さあ 大空に 両手をひろげて  
風 舞い上がれ 永遠を一瞬に  
マジック 心は あなたの腕の中  
今 かけてきて だきしめて  
KISS ME

作詞：溝口 功



## ルナの世界と攻略ガイド

もくじ

<b>基礎データ集</b> .....	<b>7</b>	<b>攻略ガイド</b> .....	<b>49</b>
魔法世界LUNAR .....	8	ドラゴンマスターへの険しき道 .....	50
おもな登場キャラクター .....	14	I ホンメル島 .....	54
歌・魔法・技 .....	22	II カタリナ大陸 .....	62
武器・防具リスト .....	27	III マリウス地方 .....	78
アイテムリスト .....	33	IV スタジウス地方 .....	90
モンスターデータ .....	37	V 辺境 .....	100
		VI アルテナの女神 .....	108
		<b>LUNAR外伝</b> .....	<b>119</b>



# LUNAR

THE SILVER STAR



## 基礎データ集

清き心をうらやむ闇が、その輝きを奪おうとする。闇の力は強大だが、その暗闇から光を導くのも清き心である。

# LUNAR

天空に蒼き星の輝くアレスたちの世界、LUNAR。そこは我々の目から見ると、かなり奇妙な世界のように思える。それでは、魔法世界LUNARの過去から現在までのすべてをお見せしよう。

LUNARの大地は、かつて草木一本、いや空気すらない死の世界であったという。今や神話となったそんな昔、この世界に降臨された女神アルテナは、ここに人々の楽園を築こうと決意された。

女神の意を受けた初代ドラゴンマスターと4匹の竜は世界を駆けめぐった。死の大地は強力な女神アルテナの魔法力を受け、恵み多き緑の大地へと変わり、命があふれた。

女神アルテナは、美しく良き大地となったこの世界を祝福し、そこに住まわれた。

4匹の竜とドラゴンマスターは、女神に永遠の忠誠を誓い、この世界と女神アルテナを守り続けることとなった。

これが、この世界の始まりである。

(ヴェーンに残る伝承から)





# 1 世界の守護者、女神アルテナ

女神アルテナは、この魔法世界の中心にして、世界そのものを形造る魔法力の源である。女神アルテナは、人の容易に近づけぬ女神の塔に1人住い、転生を繰り返しながらこの世界の始まりから現在まで、ずっと人々と世界を見守り続けている。

村々では、美しい歌声をお持ちとされる女神アルテナを讃えるために、女神の祭の日には歌自慢の娘たちの美しい歌声を、女神アルテナに捧げるのが習わしである。

ただ、ここ何世代もの間、女神アルテナは人々の目の前にその姿を現しておらず、人々の中には、肉体を持った神様というよりは、神話の中の神様のように思っている者も多いようだ。



もし、女神アルテナの魔法力が衰えるような事があれば、この世界は再び死の世界に戻ってしまうのかもしれない。

◀女神の塔は高い山の頂上にあり、何者も近づくことはできない。女神の塔を周回する空中の島は、魔法都市ヴェーンである。



世界をつかさどる  
アルテナの女神さまを  
たたえるのが 女神の祭じゃ

▲この世界の住人たちはみな、女神アルテナを深く敬っており、毎年、「女神の祭」を行う習わしだ。



体を休めさせてください  
寄付させていただきます

アルテナの女神さまの力で  
あなたがたの体力と精神力を  
回復させましょう

▲各地にあるアルテナの神殿は、旅人たちが旅の疲れをいやす場所でもある。



## 2 最強の魔法生物、竜の一族

世界創造の原初の時より存在する竜の一族は、女神アルテナを守護する最強の魔法生物である。白竜、赤竜、青竜、黒竜のそれぞれが風、火、水、地の精霊の王であり、それらの魔法力が具現化した存在である。血や肉を持つ生物ではないため、老いたり死んだりする事はないとされる。

竜たちは、普段、女神の塔を中心として、東西南北に位置する洞くつの奥深くに眠っており、その力によって張られた強力な結界が、女神の塔を守っている。

ドラゴンマスターになろうとする者は、まずこの4匹の竜の洞くつをくぐり抜け、彼らの試練を突破しなければならない。



◀オープニングに登場する竜のレリーフより。竜の背に乗る人物は、ドラゴンマスターだろうか。

## 3 ドラゴンマスター

女神アルテナと、この世界を守護する役割をになう最強の魔法戦士。それがドラゴンマスターだ。魔法世界の頂点に立つ4匹の竜をも越える力を持ち、その勇気と情熱を4匹の竜に認められた者のみが、ドラゴンマスターになる事ができる。

竜に認められた証である5つの装備を身にまとい、最強の竜魔法を使いこなすその姿はまさに伝説の勇者そのものである。

魔法の才能がある者にとって、ドラゴンマスターはいつの時代でもあこがれであり、代々のドラゴンマスターの冒険談は、子供たちの子守歌がわりに、繰り返し繰り返し語り継がれている。

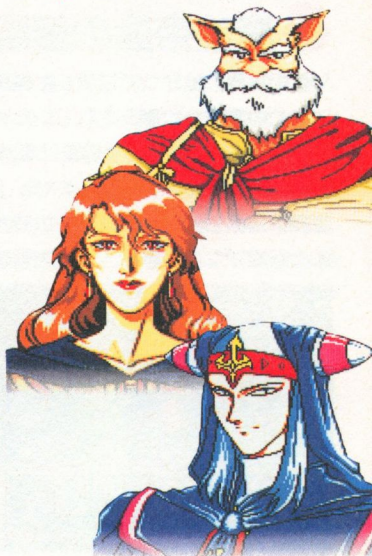
この物語の主人公アレス。冒険の旅に出たアレスはやがてドラゴンマスターへの道を歩む事になる。





## 4 世界を救った四英雄

子供たちがあこがれる冒険談のもっとも新しいものが、ドラゴンマスター・ダイン、メル、レミリア、ガレオンの四英雄の物語だ。ダインを除くほかの3人は現在も存命中である。彼らの冒険とは、年老いて魔法力の弱まった女神アルテナを倒そうとする邪悪な魔法使いが、封印されていた太古の魔神を復活させたところから始まる。ダインはその冒険の中でドラゴンマスターを継承し、ほかの3人や発明家のマイトの力を借りてこの魔神と魔法使いを倒し、世界に平和をもたらした。ただ、常に転生を繰り返すはずの女神がなぜ年老いたのか？ 一般に流布している伝説ではそれについて何も語られていない。



## 5 LUNAR世界における魔法

この世界では魔法はまったく当り前の日常的なもので、たいていの人間は能力に差こそあれ魔法を使う事ができる。それは、くしゃみを止める魔法といったしよものから、歌に魔法の力が込められているもの、そして戦闘で絶大な威力を発揮する攻撃魔法に至るまで、人によってさまざまな現れ方をする。この魔法の源は、空気や水などと同じように、大地や大気に充満している女神アルテナによってもたらされた魔法力である。



ところで、ごくわずかだが、生まれつきまったく魔法が使えない者もいる。彼らの中にはキカイの力によって魔法の代わりにしようと研究をする者もいるようである。ただ、このキカイなる代物は人々からはあまり信用されていない。

◀人には誰でも得意不得意があるように、魔法の能力の現れ方も人によって多種多様だ。



## 6 魔法帝国の伝説

この世界にはかつて君臨した魔法帝国の伝説がある。世界が現在よりもはるかに多くの魔法力で満たされていた時代、強力な魔法の力で世界を蹂躪しようとした帝国があった。その国の王は魔法皇帝と名乗り、女神アルテナにさえ逆らった。その行いはアルテナを悲しませ、7日7夜にわたって流された女神の涙によって世界は清められたという。その時から現在のヴェーンが空に浮かび、二度とそのような事がないように、魔法を管理するギルドが作られたという。



一部には、大陸の奥に広がる辺境地帯を、魔法帝国のあった場所だという者もいるが、真偽は定かではない。ただ、天空の蒼き星が輝かない大地がどこかに広がっており、そこが旧魔法帝国のあった場所であるという言い伝えも残っているようだ。

◀ 沢山の本が集められたヴェーンの魔法図書館。そのうちの何冊かに魔法帝国についての記述が見られる。

## 7 魔法都市ヴェーン

魔法都市ヴェーンは、この世界の魔法使いや、魔法の使用を統制している魔法ギルドの本拠地である。巨大な街ごと空中に浮かんでいる浮遊都市であり、アルテナの住まう女神の塔の周りを一定周期で公転している。この浮遊は1000年前の出来事であり、伝説の魔法帝国が関わっているらしいが、一切は謎である。

この1000年の間、ヴェーンは常に魔法の中枢であり、伝説に語られるような魔法使いやドラゴンマスターの多くは、このヴェーンの出身者であった。

現在の当主はかつての四英雄の1人、レミア・オーサ。また、同じく四英雄のガレオンが宰相を勤め、彼女を補佐している。

四英雄の2人までもがヴェーンを中心にいるという事で、人々は今がヴェーン最高の繁栄の時だと噂合っているようだ。



▲ 実際、ドラゴンマスターと4匹の竜をのぞけば、世界最高の魔法の力は、ここヴェーンに集まっているのだ。





## 8 LUNAR世界の種族構成



この世界に住む種族は、大きく人間と獣人とに分けられる。人間はおもに町や村などの居住地に住み、魔法を生活の道具として暮らしている。獣人たちは森や荒野に住み、あまり人間と交わろうとはしなかったが、近年になって交流は深まりつつある。この両者は結婚して子供を作る事が可能で、もとはひとつの種族だったとも言われるが、本当のところは分らない。ほかに、小さな妖精のような生き物や、言葉が歌になっている人たちなど、さまざまな種族が存在しており、姿形は違えども、みな女神アルテナに感謝と敬愛を示し、ともにこの大地に暮す者として仲良くしようとしている。ただ、魔族をのぞいては……。

## 9 辺境に追放された魔族たち

魔族は、黒い体にツノや羽根を持つ種族である。500年前、人々を苦しめていた彼らを女神アルテナは辺境と呼ばれる彼方の地へ追放した。

それは、彼らが醜い姿をしているからでは決してなく、その姿以上に醜い悪の心を持っていたからだと言われている。だが、追放された魔族は、激しく女神アルテナを憎み、いつしか自分たちが追放された地を支配者として取り戻したいと願っている。

一説によると、彼らは失われた古代の魔法帝国の末裔であるとか、または、帝国で作られされたものであるとか言われているが、本当の事は何も分っていない。



# おもな登場キャラクター

このゲームの見どころは数え切れないほどあるが、その中でも、もっとも大きな魅力の一つであると断言できるのが、個性豊かなキャラクターたちの存在だ。最後までプレイした人なら誰にでも「こいつだけは誰にもやらん!!」というお気に入りのキャラクターが1人や2人はいるのではないだろうか?

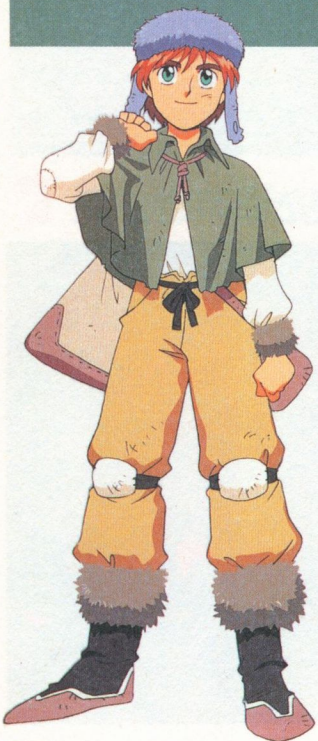


## アレス

北方の開拓農民の村、ブルグに生まれ育った赤い髪と緑の瞳の15歳の少年。やや優柔不断なところもあるが、性格は明るく、物事があるがままに受け止める柔軟な心を持っている。母親ゆずりの竖琴の腕前は抜群。ブルグの村は最後のドラゴンマスター・ダインが生まれた村であり、アレスはダインとその冒険に強いあこがれを抱いている。幼なじみのルーナの事が好きだが、積極的な性格の彼女の前では、少し気後れしてしまうようだ。

### 初期ステータス ——— レベル1

●強さ/最大HP	75	●装備/ぬのの服	
最大MP	22	アレスの琴	
攻撃力	12	●魔法/なし	
防御力	4		
すばやさ	8		
耐魔法力	14		
攻撃回数	2		
移動回数	3		





## ルーナ

アレスの幼なじみで、歌の上手な15歳の少女。孤児だったルーナはアレスの家に引き取られ、アレスの両親の手で我が子のように育てられた。実の子であるアレスの部屋よりもルーナの部屋のほうがはるかに立派だというのは有名な話。少し大人ぶる傾向があり、いつも同い年のアレスに対して姉貴分のようにふる舞っているが、これはルーナがアレスをほのかに恋している事の反動なのだろう。

女心は複雑である。

### 初期ステータス ——— レベル1

● 強さ / 最大HP	46	● 装備 / めのの服	
最大MP	38	● 魔法 / さわやかな歌	
攻撃力	6	みなぎりの歌	
防御力	4	あやかしの歌	
すばやさ	6	きよめの歌	
耐魔法力	55		
攻撃回数	1		
移動回数	2		



## ナル

一見すると羽根の生えた猫のようだが、本当のところはナル自身にも分からない奇妙な生き物。アレスとルーナとは兄弟同然に育てられ、アレスとは喧嘩友達だ。しかしナルもアレスもお互いが大好きなのである。思った事はすげすげと口に出して言う性格で、遠慮というものが無い。女の人に抱っこされるのを好む。





## ラムス・ファーマイン



ブルグの村の村長の息子。17歳。村でも評判の怠け者で、いつもブラブラしているが、いずれ大人物か大金持ちになろうと考えていて、体と同様夢も大きい。戦闘面では攻撃力・防御力ともにアレス以上のものを持ちながら、足が遅いのでほとんど役立たず。

## 初期ステータス レベル1

●強さ/最大HP	90	●装備/短剣	
最大MP	0	旅人の服	
攻撃力	20	てぶくろ	
防御力	10	ナベのふた	
すばやさ	3	●魔法/なし	
耐魔法力	11		
攻撃回数	1		
移動回数	2		

## 白竜のファイディ



最強の魔法生物、竜の一族の生き残り、ブルグの村近くの白竜の洞くつの奥深くに住んでいる。白竜のファイディが非常に高齢であることは間違いないが、竜はこの世界の始まりより生きているといわれ、その年齢は推しはかる事ができない。

竜を初めて見る者がその姿に恐れをなすのはしごく当然なことだが、実際に話を交わしてみると白竜ファイディはいたって性格温厚で、好々爺然とした印象である。

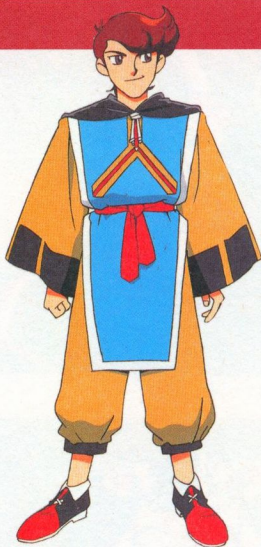


## ナッシュ・ルーマック

魔法都市ヴェーンの魔法使い見習い。17歳。エリートとしてのプライドが高く、キザでカッコつけ。一見、鼻持ちならないうぬぼれやだが根は気弱な性格で、また、友達が欲しいのか、案外人なつっこいところもある。意中の人はミア。

### 初期ステータス レベル11

●強さ/最大HP	133	●装備/杖	
最大MP	51		旅人の服
攻撃力	27	●魔法/電撃	
防御力	6		電撃波
すばやさ	9		
耐魔法力	50		
攻撃回数	2		
移動回数	2		



## ミア・オーサ

ヴェーンの魔法ギルドの当主、レミリアの娘。16歳。魔法の才能に長け、ヴェーンの人々からも慕われているが、本人は自分に自信が持てずにいる。その気弱でおっとりした性格からは想像もできないが、攻撃の魔法を得意としている。

### 初期ステータス レベル23

●強さ/最大HP	85	●装備/杖	
最大MP	149		マジックローブ
攻撃力	17	●魔法/やわらぎの祈り	
防御力	31		あやかしの呪法
すばやさ	10		ディプロテクト
耐魔法力	78		アイスアタック
攻撃回数	1		フレイム
移動回数	1		フルストーン





## ジェシカ・アルカーク

自由都市メリビアの提督、獣人メルスの娘。16歳。父の前では猫をかぶっておしとやかにふる舞っているが、本当は元海賊の父親譲りのジャジャ馬娘。だが、すでに亡くなっている母親からは優しい心も受け継いでいて、子供好きな一面もある。ミアの親友。

### 初期ステータス

### レベル21

●強さ/最大HP	153	●装備/クロー	
最大MP	96	ローブ	
攻撃力	53	サークレット	
防御力	14	●魔法/やわらぎの祈り	
すばやさ	16	きよめの祈り	
耐魔法力	43	やすらぎの祈り	
攻撃回数	2		
移動回数	3		



## キリー

ナンザスの関所を仕切る若き山賊の頭。18歳。ケンカっ早く、女好き。自信過剰さみで女はみんな自分に惚れるものだと思いに思っている。だが、幼なじみのジェシカにだけは弱い。両手で扱う大振り of 剣を好むため、盾は使わない。

### 初期ステータス

### レベル25

●強さ/最大HP	335	●装備/バスタードソード	
最大MP	0	かわの服	
攻撃力	120	バンダナ	
防御力	31	●魔法/早がけの術	
すばやさ	25	刃走りの術	
耐魔法力	12		
攻撃回数	2		
移動回数	4		

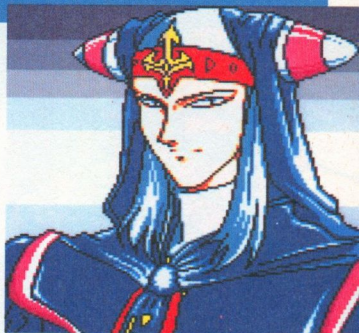


## ガレオン

ヴェーン魔法ギルドの宰相。かつての四英雄の1人。世界最高の魔法使いで、その魔法力は、今は亡きドラゴンマスター・ダインをしのぐとまで言われている。現在、魔法ギルドの運営はすべてガレオンの采配のもとにあり、ガレオンが実質的な指導者だ。

### 初期ステータス レベル99

●強さ/最大HP1600	●装備/杖
最大MP 500	マジックローブ
攻撃力 117	●魔法/絶雷撃
防御力 150	殺神炎
すばやさ 32	呪水牙
耐魔法力 85	天撃震
攻撃回数 2	無痛殺
移動回数 1	



## メル・デ・アルカーク

自由都市メリビアの提督。獣人。かつての四英雄の1人。かつてはメリビア周辺の海を荒らし回った海賊の親分で、その当時、まだドラゴンマスターになる前のダインと戦って引き分けたことがある。その後、人間の貴族の女性と結婚し、メリビアの提督となる。



## レミリア・オーサ

ヴェーン魔法ギルドの当主。かつての四英雄の1人。「四英雄の冒険」ののちに魔法ギルドの当主となり、女ながらも立派に魔法ギルドを運営してきた。その魔法の実力はドラゴンマスターに次ぐといわれている。若くはないが美人。





## レイク



自由気ままに旅を続けるさすらいの剣士。なぜか、アレスの行く先々に姿を現す。豪快な性格で、剣の腕前はかなりのものらしい。

### 初期ステータス

レベル95

●強さ/最大HP	580	●装備/シミター	
最大MP	40	旅人の服	
攻撃力	181	かわのこて	
防御力	100	●魔法/分身の術	
すばやさ	48	早がけの術	
耐魔法力	24	刃走りの術	
攻撃回数	4	必殺の技	
移動回数	4		



## テムジン

草原の民の族長の息子。アレス

と同年であるが、かなり大人びている。竹を割ったような性格で、危険をもかえりみない向こう見ずなところがある。既婚。

### 初期ステータス

レベル39

●強さ/最大HP	361	●装備/むち	
最大MP	22	かわの服	
攻撃力	155	かわのこて	
防御力	44	●魔法/見切りの技	
すばやさ	37	ねらい撃ちの技	
耐魔法力	40	乱れ撃ちの技	
攻撃回数	3		
移動回数	3		



## ピリア

テムジンの妻。炎のような激し

い気性を持つ草原の女で、テムジンのためならば自分の命など惜しくはないと考えている。鞭の名手でもある。



## マイト・ファーン

キカイの力で空を飛ぶ夢に取りつかれた発明家。この世界ではほとんどの事は魔法で用が足りるので、キカイの研究に没頭するマイトは変人扱いされている。また、ひどい人間嫌いでも有名。



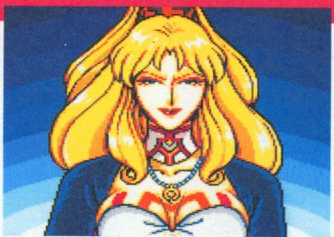
## バタネン

魔法皇帝のために兵器を造る悪の発明家。バタネンは蒸気機関を研究していたがとうとう誰からも認めてもらえず、自分を馬鹿にした連中への復讐を考えるまでになってしまった。



## 魔女ゼノビア

辺境に住む魔族の長。自分たち魔族を辺境に追放した女神アルテナをひどく憎んでいる。すべての魔族を従えて魔法皇帝に忠誠を誓い、その野望実現のために各地で暗躍する。



## 魔法皇帝

辺境を支配する謎の男。辺境を足掛かりにして世界の支配を企んでおり、そのための道具として女神アルテナの力を我が物にせんとする。この魔法皇帝こそ、アレスたちの最大の敵である。



「LUNAR」におけるMPとはメンタルポイントの略語であり、各キャラクターの持つ精神力の量を表わす。MPを消費して発揮される能力のもっともポピュラーなものは魔法であるが、キャラクターによっては、歌や技といった魔法以外の形で発揮される者もいる。

## 表の見方

レベル…覚えるレベル

MP……消費MP

対象……味1→味方1人

味全→味方全員

敵1→敵1体

敵全→敵全員



## アレス

初めは魔法を使う事ができないが、冒険の途中から魔法の能力が開放される。火の魔法を得意とし、竜の装備を手に入れると同時に竜魔法も習得していく。

名称	レベル	MP	対象	効果
炎	1	2	敵1	火の魔法/45ダメージ
さわやかな祈り	1	4	味1	HPを44ポイント回復
やわらぎの祈り	12	5	味1	HPを100ポイント回復
フレイム	14	4	敵全	火の魔法/40ダメージ
烈火	20	6	敵1	火の魔法/80ダメージ
やすらぎの祈り	24	9	味全	HPを80ポイント回復
フレイムボム	28	8	敵全	火の魔法/80ダメージ
白熱波	32	14	敵1	火の魔法/120ダメージ
光熱波	36	15	敵全	火の魔法/100ダメージ
撃走炎	40	23	敵1	火の魔法/160ダメージ
白熱光	44	30	敵全	火の魔法/160ダメージ
光弾雨	50	35	敵全	火の魔法/200ダメージ
雷竜の牙	—	40	敵全	風の魔法(雷)/180ダメージ
火竜の炎	—	60	敵全	火の魔法/240ダメージ
水竜の叫び	—	80	敵全	水の魔法(氷)/310ダメージ
地竜の怒り	—	100	敵全	地の魔法/400ダメージ
アルテナの光	—	120	敵全	精霊の魔法/敵全滅(ボスには510ダメージ)





## ルーナ

冒険の序盤では魔法（歌）が使える唯一のキャラ。回復と戦闘補助の歌が得意で、レベルが上がると敵にダメージをあたえる攻撃型の歌も習得する。

名称	レベル	MP	対象	効果
さわやかなの歌	1	2	味全	HPを30ポイント回復
みなぎりの歌	1	2	味全	攻撃力16ポイントアップ
あやかしの歌	1	4	敵全	敵を混乱させる
きよめの歌	1	7	味全	毒を消す
いざないの歌	3	10	敵全	敵を眠らせる
波動の歌	5	12	敵全	精霊の魔法/20ダメージ
やすらぎの歌	8	15	味全	HPを75ポイント回復
撃破の歌	10	17	敵全	精霊の魔法/70ダメージ



## ナッシュ

雷の攻撃魔法が得意で、雷しばりの呪法のみ戦闘補助の魔法だ。余談だが、ナッシュの魔法の名前ははやこしいので、覚えるのが大変である。

名称	レベル	MP	対象	効果
雷撃	11	2	敵1	風の魔法（雷）/60ダメージ
雷撃破	11	4	敵全	風の魔法（雷）/40ダメージ
雷しばりの呪法	12	10	敵全	敵をマヒさせる
放雷玉	14	6	敵1	風の魔法（雷）/80ダメージ
放雷弾	15	8	敵全	風の魔法（雷）/55ダメージ
雷神牙	21	10	敵1	風の魔法（雷）/120ダメージ
雷神撃	24	12	敵全	風の魔法（雷）/85ダメージ
雷撃砲	28	14	敵全	風の魔法（雷）/110ダメージ
天雷砲	32	18	敵全	風の魔法（雷）/140ダメージ
超雷陣	41	20	敵全	風の魔法（雷）/160ダメージ



**ジェシカ** 回復と戦闘補助の魔法を使う。「守り」系の魔法はわずか1回のみの効果だが、ラスト近くでは重宝する場面も多いのではないだろうか。

名称	レベル	MP	対象	効果
やわらぎの祈り	21	5	味1	HPを100ポイント回復
きよめの祈り	21	5	味1	毒を消す
やすらぎの祈り	21	9	味全	HPを80ポイント回復
とかしの祈り	25	8	味1	マヒの回復
みなぎりの呪法	27	10	味1	攻撃力25ポイントアップ
めざめの祈り	28	12	味1	混乱、眠りの回復
いざないの呪法	30	14	敵全	敵を眠らせる
あやかしの呪法	32	16	敵1	敵を混乱させる
法円の守り	35	20	味1	敵の直接攻撃を無効にする(1回のみ)
いこいの祈り	37	10	味1	HPを200ポイント回復
魔法円の守り	39	25	味1	敵の魔法攻撃を無効にする(1回のみ)
なおりの祈り	41	20	味1	毒、混乱、マヒ、眠りをすべて回復
法陣の守り	44	30	味全	敵の直接攻撃を無効にする(1回のみ)
魔よけの守り	45	5		100歩の間、敵の出現率が2分の1になる
いやしの祈り	48	15	自分以外	HPを175ポイント回復
魔封じの呪法	50	7	敵1	敵のMPを255ポイント減らす
魔法陣の守り	51	25	味全	敵の魔法攻撃を無効にする(1回のみ)
アルテナの祈り	53	30	味全	HPを完全に回復、毒、混乱、マヒ、眠り回復



**ミア** 火・水・地・風とオールマイティーな魔法攻撃が可能。サイコキャリーは非常に便利だが、後半のダンジョンでは効き目がないので注意。

名称	レベル	MP	対象	効果
やわらぎの祈り	23	5	味1	HPを100ポイント回復
あやかしの呪法	23	16	敵1	敵を混乱させる
ディプロテクト	23	5	敵全	防御力20ポイントダウン





名称	レベル	MP	対象	効果
アイスアタック	23	6	敵全	水の魔法(氷)/60ダメージ
フレイム	23	4	敵全	火の魔法/40ダメージ
フルストーン	23	5	敵1	地の魔法/100ダメージ
フレイムボム	25	8	敵全	火の魔法/80ダメージ
サイコキャリー	26	10	味全	ダンジョンから脱出する
デヒール	29	10	敵1	敵のHPを52ポイント吸収
トルネード	31	8	敵1	風の魔法(龍巻)/120ダメージ
ウォーターラン	34	10	敵全	水の魔法/80ダメージ
スピルアタック	36	12	敵1	精霊の魔法/150ダメージ
アイスウォール	37	14	敵全	水の魔法(氷)/110ダメージ
スノーストーム	38	16	敵全	水の魔法(氷)/130ダメージ
スピルクライ	39	20	敵1	敵のHPを105ポイント吸収
ウィンティ	40	0	敵1	敵のMPを30ポイント吸収
サンドビラー	41	18	敵全	風の魔法(竜巻)/150ダメージ
デスバブル	43	20	敵全	水の魔法/170ダメージ
フレイムサーフ	45	25	敵全	火の魔法/180ダメージ
クエイク	48	30	敵全	地の魔法/200ダメージ
キルエア	50	40	敵1	風の魔法/250ダメージ



## キリー

打撃と自分専用の攻撃補助の技を使うが、MPは低いので使い放題というわけにもいかない。仲間になる時、技は覚えているのにMPが0だったりもする。

名称	レベル	MP	対象	効果
早がけの技	25	6	自分	移動回数が2倍になる
刃走りの技	25	7	自分	距離を無視して直接攻撃
かわしの術	31	8	自分	敵の直接攻撃を無効にする(1回のみ)
気合剣	40	10	自分	攻撃力30ポイントアップ
分身の術	49	30	自分	6人に分身し、攻撃力3倍(1回のみ)
光断剣	54	18	敵1	220ダメージ



**テムジン** 使える技はわずか3種類。MPは低い仲間になっている期間が短いので、できれば積極的に技を使わせて彼の実力を堪能しておきたい。

名称	レベル	MP	対象	効果
見切りの技	39	4	自分	敵の直接攻撃を無効にする(1回のみ)
ねらい撃ちの技	39	8	自分	攻撃力50ポイントアップ
乱れ撃ちの技	39	15	敵全	距離を無視して直接攻撃



**レイク** 必殺の技以外はキリーの技と同じもの。レイクもテムジン同様、一緒に戦える期間はごく短い。通常攻撃が十分強力だが、技を使う彼の姿も見ておきたい。

名称	レベル	MP	対象	効果
早がけの技	95	6	自分	移動回数が2倍になる
刃走りの技	95	7	自分	距離を無視して直接攻撃
かわしの術	95	8	自分	敵の直接攻撃を無効にする(1回のみ)
分身の術	95	30	自分	6人に分身し、攻撃力3倍(1回のみ)
必殺の技	95	18	自分	攻撃力255ポイントアップ



**ガレオン** 魔法の種類は意外と少ないが、いずれも壮絶な威力。テムジンやレイクと同じ理由で、見ておかなければ損である。MPはタププリあるので使い放題だ。

名称	レベル	MP	対象	効果
絶雷撃	99	20	敵全	風の魔法(雷)/120ダメージ
殺神炎	99	22	敵全	火の魔法/135ダメージ
呪水牙	99	25	敵全	水の魔法(氷)/160ダメージ
天撃震	99	30	敵全	地の魔法/195ダメージ
無痛殺	99	35	敵全	敵を吹き飛ばす(経験値とお金は残らない)



# 武器・防具リスト

## 竜の装備

5つの竜の装備は、ドラゴンマスターの資格を持つアレスだけが装備できる最強の武器と防具だ。竜の装備をすべて手に入れた時、アレスはドラゴンマスターとなるのだ。また、竜の装備のそれぞれには世界最強の竜魔法が宿っている。



### 白竜のつばさ

耐魔法力+5

一度たすねた町や村などに瞬間移動。入手時に「雷竜の牙」の魔法を習得。



### 赤竜のたて

防御力+30、耐魔法力+20

入手時に「火竜の炎」の魔法を習得。



### 青竜のかぶと

防御力+20、耐魔法力+20

入手時に「水竜の叫び」の魔法を習得。



### 黒竜のよろい

防御力+70、耐魔法力+30

入手時に「地竜の怒り」の魔法を習得。



### アルテナの剣

攻撃力+200

入手時に「アルテナの光」の魔法を習得。

## 武器

### はりせん

値段 2

- 攻撃力+1
- 特殊効果/なし
- 装備キャラ/アレス、ルーナ、ラムス、ナッシュ、ジェシカ、ミア、テムジン

### 短剣

値段 100

- 攻撃力+5
- 特殊効果/なし
- 装備キャラ/アレス、ルーナ、ラムス、ナッシュ、ジェシカ、ミア、テムジン

### ショートソード

値段 500

- 攻撃力+15
- 特殊効果/なし
- 装備キャラ/アレス、ラムス、ナッシュ、テムジン



<b>サーベル</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■攻撃力+30</li> <li>■特殊効果/なし</li> <li>■装備キャラ/アレス</li> </ul>
値段	2500	
<b>ロングソード</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■攻撃力+45</li> <li>■特殊効果/なし</li> <li>■装備キャラ/アレス</li> </ul>
値段	4500	
<b>シミター</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■攻撃力+53</li> <li>■特殊効果/なし</li> <li>■装備キャラ/アレス、レイク</li> </ul>
値段	5800	
<b>サムライブレード</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■攻撃力+90</li> <li>■特殊効果/電撃</li> <li>■装備キャラ/アレス</li> </ul>
値段	10000	
<b>ダインの剣</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■攻撃力+130</li> <li>■特殊効果/敵1に白熱光</li> <li>■装備キャラ/アレス</li> </ul>
値段	—	
<b>バスタードソード</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■攻撃力+65</li> <li>■特殊効果/なし</li> <li>■装備キャラ/キリー</li> </ul>
値段	—	
<b>グレートソード</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■攻撃力+100</li> <li>■特殊効果/なし</li> <li>■装備キャラ/キリー</li> </ul>
値段	12000	
<b>狂戦士の剣</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■攻撃力+150</li> <li>■特殊効果/味方1の攻撃力+15のみなぎりの呪法</li> <li>■装備キャラ/キリー</li> </ul>
値段	—	
<b>アクス</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■攻撃力+23</li> <li>■特殊効果/なし</li> <li>■装備キャラ/アレス、ラムス</li> </ul>
値段	1500	
<b>バトルアクス</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■攻撃力+70</li> <li>■特殊効果/なし</li> <li>■装備キャラ/アレス、ラムス</li> </ul>
値段	8600	
<b>クロー</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■攻撃力+20</li> <li>■特殊効果/なし</li> <li>■装備キャラ/アレス、ジェシカ、テムジン</li> </ul>
値段	1000	
<b>銀のつめ</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■攻撃力+100</li> <li>■特殊効果/なし</li> <li>■装備キャラ/アレス、ジェシカ</li> </ul>
値段	20000	
<b>杖</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■攻撃力+7</li> <li>■特殊効果/なし</li> <li>■装備キャラ/アレス、ルーナ、ラムス、ナッシュ、ジェシカ、ミア、ガレオン</li> </ul>
値段	300	





<b>フリーズの杖</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■攻撃力+18</li> <li>■特殊効果/敵1に40ダメージのアイスアタック</li> <li>■装備キャラ/アレス、ルーナ、ナッシュ、ジェシカ、ミア、ガレオン</li> </ul>
値段	1000	
<b>フレイムの杖</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■攻撃力+15</li> <li>■特殊効果/フレイム</li> <li>■装備キャラ/アレス、ルーナ、ナッシュ、ジェシカ、ミア</li> </ul>
値段	4000	
<b>回復の杖</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■攻撃力+22、耐魔法力+10</li> <li>■特殊効果/HP50回復のやわらぎの祈り</li> <li>■装備キャラ/ナッシュ、ジェシカ、ミア、ガレオン</li> </ul>
値段	—	
<b>大地の杖</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■攻撃力+33、耐魔法力+23</li> <li>■特殊効果/敵1に100ダメージのクエイク</li> <li>■装備キャラ/ナッシュ、ガレオン</li> </ul>
値段	—	
<b>賢者の杖</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■攻撃力+27、耐魔法力+20</li> <li>■特殊効果/ディプロテクト</li> <li>■装備キャラ/ナッシュ、ミア、ガレオン</li> </ul>
値段	—	
<b>女神の杖</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■攻撃力+35、耐魔法力+30</li> <li>■特殊効果/HP100回復のいこいの祈り</li> <li>■装備キャラ/ミア</li> </ul>
値段	—	
<b>メイス</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■攻撃力+40</li> <li>■特殊効果/なし</li> <li>■装備キャラ/アレス、ラムス、ジェシカ</li> </ul>
値段	3800	
<b>フレイル</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■攻撃力+65</li> <li>■特殊効果/なし</li> <li>■装備キャラ/アレス、ラムス、ジェシカ</li> </ul>
値段	7300	

## 長距離射程の武器

以下に紹介する武器は長距離の射程を持っており、離れた所からモンスターを攻撃することができる。これらの武器を装備した場合、武器の攻撃力がそのまま装備者の攻撃力となる。力の弱い者でも実力以上の攻撃力が得られるのだ。

<b>スリング</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■攻撃力12</li> <li>■特殊効果/なし</li> <li>■装備キャラ/アレス、ルーナ、ラムス、ナッシュ、ジェシカ、ミア</li> </ul>
値段	100	
<b>ダーツ</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■攻撃力20</li> <li>■特殊効果/なし</li> <li>■装備キャラ/アレス、ルーナ、ラムス、ナッシュ、ジェシカ、ミア</li> </ul>
値段	280	
<b>弓</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■攻撃力35</li> <li>■特殊効果/なし</li> <li>■装備キャラ/アレス、ナッシュ</li> </ul>
値段	700	



## クロスボウ

値段 2400

- 攻撃力65
- 特殊効果/なし
- 装備キャラ/アレス、ナッシュ

## ブーメラン

値段 5200

- 攻撃力83
- 特殊効果/なし
- 装備キャラ/アレス、ナッシュ

## ようせいの弓

値段 —

- 攻撃力150
- 特殊効果/なし
- 装備キャラ/ナッシュ、テムジン

## むち

値段 —

- 攻撃力100
- 特殊効果/なし
- 装備キャラ/テムジン

## ようせいのむち

値段 —

- 攻撃力170
- 特殊効果/なし
- 装備キャラ/テムジン

# 防 具

## ボロボロの服

値段 12

- 防御力+1
- 特殊効果/なし
- 装備キャラ/アレス、ルーナ、ラムス、ジェシカ、ミア、キリー

## ぬのの服

値段 90

- 防御力+3
- 特殊効果/なし
- 装備キャラ/全員

## 旅人の服

値段 230

- 防御力+5
- 特殊効果/なし
- 装備キャラ/全員

## かわの服

値段 550

- 防御力+8
- 特殊効果/なし
- 装備キャラ/全員

## かわのよろい

値段 1700

- 防御力+13
- 特殊効果/なし
- 装備キャラ/アレス、ラムス、ナッシュ、ジェシカ、キリー、テムジン

## こうらのよろい

値段 2700

- 防御力+18
- 特殊効果/なし
- 装備キャラ/アレス、ラムス、ナッシュ、ジェシカ、キリー、テムジン

## くさりかたびら

値段 3400

- 防御力+20
- 特殊効果/なし
- 装備キャラ/アレス、ラムス、ジェシカ、キリー、テムジン



<b>鉄のよろい</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+25</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/アレス、ラムス、ジェシカ、キリー、テムジン</li> </ul>
値段	5000	
<b>はがねのよろい</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+35</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/アレス、ラムス、キリー、テムジン</li> </ul>
値段	7600	
<b>狂戦士のよろい</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+55、耐魔法力+16</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/キリー</li> </ul>
値段	—	
<b>ローブ</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+10、耐魔法力+5</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/ルーナ、ラムス、ナッシュ、ジェシカ、ミア、テムジン、ガレオン</li> </ul>
値段	1000	
<b>マジックローブ</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+30、耐魔法力+5</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/ルーナ、ナッシュ、ジェシカ、ミア、テムジン、ガレオン</li> </ul>
値段	6200	
<b>賢者の服</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+40、耐魔法力+10</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/アレス、ルーナ、ラムス、ナッシュ、ジェシカ、ミア、テムジン、ガレオン</li> </ul>
値段	9200	
<b>聖者の服</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+58、耐魔法力+26</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/ジェシカ</li> </ul>
値段	—	
<b>精霊の服</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+63、耐魔法力+20</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/ナッシュ、ミア、ガレオン</li> </ul>
値段	—	
<b>ナベのふた</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+2</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/アレス、ラムス、ジェシカ</li> </ul>
値段	50	
<b>木のたて</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+5</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/アレス、ラムス、ジェシカ</li> </ul>
値段	230	
<b>鉄のたて</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+10</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/アレス、ラムス、ジェシカ</li> </ul>
値段	900	
<b>かがみのたて</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+15、耐魔法力+15</li> <li>■ 特殊効果/魔法陣の守り</li> <li>■ 装備キャラ/アレス、ラムス、ジェシカ、ガレオン</li> </ul>
値段	3000	
<b>はがねのたて</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+20</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/アレス、ラムス、ジェシカ</li> </ul>
値段	3400	



<b>聖なるたて</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+25、耐魔法力+10</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/アレス、ジェシカ</li> </ul>
値段	—	
<b>バンドナ</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+1</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/全員</li> </ul>
値段	12	
<b>サークレット</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+2、耐魔法力+5</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/ルーナ、ジェシカ、ミア</li> </ul>
値段	100	
<b>かぶと</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+4</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/アレス、キリー、テムジン</li> </ul>
値段	120	
<b>くさりかぶと</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+6</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/アレス、キリー、テムジン</li> </ul>
値段	350	
<b>鉄のかぶと</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+9</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/アレス、キリー</li> </ul>
値段	630	
<b>はがねのかぶと</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+12</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/アレス、キリー</li> </ul>
値段	1500	
<b>狂戦士のかぶと</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+15、耐魔法力+15</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/キリー</li> </ul>
値段	2700	
<b>てぶくろ</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+2</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/アレス、ルーナ、ラムス、ナッシュ、ジェシカ、ミア、キリー</li> </ul>
値段	50	
<b>かわのこて</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+3</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/アレス、ナッシュ、ジェシカ、キリー、テムジン、レイク</li> </ul>
値段	90	
<b>鉄のこて</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+7</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/アレス、キリー、テムジン</li> </ul>
値段	480	
<b>腕輪</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 防御力+5、耐魔法力+10</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/ルーナ、ジェシカ、ミア</li> </ul>
値段	300	
<b>お守り</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 耐魔法+10</li> <li>■ 特殊効果/なし</li> <li>■ 装備キャラ/全員</li> </ul>
値段	1000	



# アイテムリスト

これが「LUNAR」に登場するアイテムのすべてだ。イベントアイテムとその他のアイテムに分けて紹介する。

## イベントアイテム



### アレスの琴

アレスが最初から持っている。アレスだけが装備でき、移動中に使うと琴の調べを奏でる。ダモンの塔へ行く時のほか、ラストでも重要な役割が。



### 宝箱のカギ

アレスの家の地下室にある宝箱を開けるカギで、アレスの父親が持っている。宝箱の中身は短剣と旅人の服。



### 古い指輪

氷を溶かす魔法が封じ込められている指輪で、白竜の洞くつに入るために必要。ラムスの家のタンスの中にしまっている。



### 竜の指輪

白竜のファイティからアレスが授かる指輪。アレスだけが装備できる。この指輪はドラゴンマスターになれる可能性を持つ者に与えられる。



### 竜のダイヤ

白竜のファイティからラムスがもらったダイヤ。このダイヤがメリピアでの騒動の発端となる。実は、このダイヤは白竜ファイティのウ○コだ。



### キコリのオノ

キコリがゴートの森の小屋に忘れてきた物で、流された橋をなおすのに必要。アレスとラムスが武器として装備可能で、攻撃力10ポイントアップ。



### お父さんの手紙

アレスのお父さんが、サイズの港町の船宿の偏屈オヤジにあてて書いてくれた手紙。これを船宿のオヤジに渡さないとメリピア行きの船が出ない。



### 水流の杖

海図の入手に必要。アレス、ルーナ、ラムス、ナッシュが装備可能で、攻撃力10ポイントアップ。戦闘中に使うと敵1に20ダメージのアイスアタック。



### 海図

サイズの港町では船長が海図をなくしてしまい、メリピア行きの船が出ない。まず、魔法使いのバアさんが持っている海図が必要だ。



### 火打ち石

海図を手に入れても、今度はサイズの灯台の火が消えてしまい、またまた船が出ない。この火打ち石で灯台の火をつける必要がある。



## 牢屋のカギ

ヴェーンの地下牢を開けるカギでミアからもらう。牢屋を開けると中の囚人たちの話を聞くことができるが、開かない牢屋が1つだけある。



## アルテナの鏡

魔法都市ヴェーンの銀の塔の最上階に供えられている神器。このアルテナの鏡は悪を映し出し、あらゆる魔の真実の姿を見破るといわれる。



## 盗賊ギルドの証

リッツアの町のドロボウ市場に入るのに必要。酒場のすみに置いてある、カギの掛かった宝箱の中に入っている。



## 雨雲の精

赤竜の洞くつに入るために必要なアイテム。もと、イルクの村の老人のコレクションの1つだが、リッツアのドロボウ市場で500Sで売られている。



## 怪物の根っこ

イルクの村の東の砂漠に住むマンイーターという怪物の根っこで、イルクの村の発明家の気球を完成させるための材料。また、1つ500Sで売れる。



## ダモンの塔のカギ

ダモンの塔の最上階にある、ダモンの部屋の扉を開けるためのカギ。このダモンの塔のカギは、塔のB1の宝箱の中に隠されている。



## 女神の封印

草原地方を襲っている流行り病を治すために必要な不思議な石。草原の民にはこの女神の封印に触れてはならないというおきてがある。



## しんきろうの水

草原の村の井戸から取れる水で、魔法の力を持っている。スタジウス地方にある転送の泉を復活させるために必要。



## 勇者の証

辺境の黒竜の洞くつの中にいる老人から受け取るアイテム。これをマルクの村の長老に渡せば、村にある黒竜のほこらに入る許可が得られる。



## ルイドのカギ

ルイドの町を囲む壁の扉を開くカギ。ルイドの町から逃げてきた、草原の村の歌うたいの娘から受け取る。



## 塔のカギ

魔法皇帝の塔の9Fにある扉を開けるためのカギで、塔内の7Fの宝箱に隠されている。扉を抜けた先の10Fには魔法陣の部屋がある。



## その他のアイテム

アイテム名	値段	効果
さわやかな葉	80	味方1のHP回復45(さわやかなの祈り)
やわらぎの葉	50	味方1のHP回復100(やわらぎの祈り)
いこいの葉	100	味方1のHP回復200(いこいの祈り)
アルテナの葉	2300	味方全員のHP完全回復(アルテナの祈り)
おべんとう	30	味方全員のHP回復30(さわやかなの歌)/装備不可
スペシャルランチ	100	味方全員のHP回復80(やすらぎの祈り)/装備不可
くさった弁当	—	味方1に30ダメージ
みたまの笛	200	味方全員のHP回復200
魚のくんせい	4	味方1のHP回復5/装備不可
ニンニク	24	味方1のMP回復45(さわやかなの祈り)/装備不可
あやしいドリンク	220	味方1に60ダメージ
星の光	50	味方1のMP回復30
白銀の光	120	味方1のMP回復80
活力のもも	—	味方全員のHP回復255
活力のたね	4000	味方1のMP回復255
清めの水	10	毒を消す(清めの祈り)
気つけ薬	20	混乱、眠りの回復(めざめの祈り)
ミントの薬	30	マヒの回復(とかし祈り)
にじのしずく	500	味方1、敵の直接攻撃を無効にする(法円の守り)
雲のしずく	450	敵1の防御力10ダウンのディプロテクト



アイテム名	値段	効果
太陽のしずく	1300	敵1に60のダメージのフレーム
火の精のびん	680	炎で敵1に80ダメージ(烈火)
雷の精のびん	900	雷で敵全員に40ダメージ(雷撃破)
風の精のびん	1800	ダンジョンから脱出する(サイコキャリー)
力のバリア	1500	味方全員、敵の直接攻撃1回のみ無効(法陣の守り)
光のバリア	740	味方1、敵の魔法攻撃1回のみ無効(魔法円の守り)
みなぎりの指輪	650	味方全員の攻撃力16アップ(みなぎりの歌)
魔法弾	1800	炎で敵1に120ダメージ(白熱波)
マジックハンド	400	はなれた敵に5ダメージ/キリーのみ装備不可
力の実	—	ステータスの攻撃力3ポイントアップ(味方1)/装備不可
守りの実	—	ステータスの防御力3ポイントアップ(味方1)/装備不可
すばやさの実	—	ステータスのすばやさ3ポイントアップ(味方1)/装備不可
魔力の実	—	ステータスの耐魔法力3ポイントアップ(味方1)/装備不可
魔よけ	100	敵の出現率を下げる/装備不可
へびの指輪	2800	100歩の間、敵の出現率が2倍になる/装備不可
金の指輪	1000	使っても何も起きない売却専用アイテム
宝石	2000	使っても何も起きない売却専用アイテム
ダイヤの指輪	6000	使っても何も起きない売却専用アイテム
オルゴール	1500	使うと音楽をかなでる。ただそれだけの品物/装備不可
ミアのプロマイド	300	使っても何も起きないが、しゃれでナッシュに装備させてみる?
せっけん	250	せっけんといえば、お風呂。水浴びである/装備不可



# モンスターデータ

「LUNAR」世界のモンスターは合計90種類以上。このデータを参考にすれば、それぞれのモンスターへの有効な対処法もおのずと見えてくるだろう。

	<p><b>ハニーデビル</b></p> <p>■経験値 7、シルバー 6</p> <p>■特殊攻撃/毒</p>	<p>最大HP……18</p> <p>最大MP…… 0</p> <p>攻撃力……20</p> <p>防御力……10</p>	<p>すばやさ…… 1</p> <p>耐魔法力…… 2</p> <p>攻撃回数…… 1</p> <p>移動回数…… 1</p>
	<p><b>ワスプ</b></p> <p>■経験値 5、シルバー 1</p> <p>■特殊攻撃/毒</p>	<p>最大HP……25</p> <p>最大MP…… 0</p> <p>攻撃力……20</p> <p>防御力…… 5</p>	<p>すばやさ……17</p> <p>耐魔法力…… 3</p> <p>攻撃回数…… 1</p> <p>移動回数…… 4</p>
	<p><b>ビートル</b></p> <p>■経験値 2、シルバー 3</p> <p>■特殊攻撃/なし</p>	<p>最大HP……15</p> <p>最大MP…… 1</p> <p>攻撃力……13</p> <p>防御力…… 4</p>	<p>すばやさ…… 3</p> <p>耐魔法力…… 1</p> <p>攻撃回数…… 1</p> <p>移動回数…… 2</p>
	<p><b>グレートレオン</b></p> <p>■経験値 8、シルバー 8</p> <p>■特殊攻撃/なし</p>	<p>最大HP……45</p> <p>最大MP…… 0</p> <p>攻撃力……32</p> <p>防御力…… 8</p>	<p>すばやさ…… 2</p> <p>耐魔法力…… 8</p> <p>攻撃回数…… 1</p> <p>移動回数…… 2</p>
	<p><b>サスカッチ</b></p> <p>■経験値 5、シルバー 4</p> <p>■特殊攻撃/なし</p>	<p>最大HP……25</p> <p>最大MP…… 0</p> <p>攻撃力……19</p> <p>防御力…… 2</p>	<p>すばやさ…… 2</p> <p>耐魔法力…… 1</p> <p>攻撃回数…… 1</p> <p>移動回数…… 2</p>
	<p><b>スライム</b></p> <p>■経験値 3、シルバー10</p> <p>■特殊攻撃/なし</p>	<p>最大HP……15</p> <p>最大MP…… 0</p> <p>攻撃力……19</p> <p>防御力…… 1</p>	<p>すばやさ…… 3</p> <p>耐魔法力……10</p> <p>攻撃回数…… 1</p> <p>移動回数…… 1</p>
	<p><b>エスカルゴ</b></p> <p>■経験値 5、シルバー 4</p> <p>■特殊攻撃/なし</p>	<p>最大HP……32</p> <p>最大MP……16</p> <p>攻撃力……23</p> <p>防御力…… 5</p>	<p>すばやさ…… 2</p> <p>耐魔法力…… 8</p> <p>攻撃回数…… 1</p> <p>移動回数…… 1</p>



## ゾンビ

- 経験値 8、シルバー12
- 特殊攻撃/なし

最大HP……36	すばやさ………1
最大MP……20	耐魔法力………20
攻撃力………25	攻撃回数………1
防御力………10	移動回数………1



## フライ

- 経験値 4、シルバー 2
- 特殊攻撃/なし

最大HP…… 3	すばやさ………15
最大MP…… 0	耐魔法力……… 5
攻撃力………16	攻撃回数……… 1
防御力……… 5	移動回数……… 4



## ポアゾン

- 経験値 7、シルバー14
- 特殊攻撃/毒

最大HP……20	すばやさ………26
最大MP…… 0	耐魔法力………10
攻撃力………32	攻撃回数……… 1
防御力………61	移動回数……… 3



## ファティスネック

- 経験値10、シルバー 9
- 特殊攻撃/なし

最大HP……20	すばやさ……… 4
最大MP……29	耐魔法力……… 7
攻撃力………37	攻撃回数……… 1
防御力………58	移動回数……… 1



## テスカラシン

- 経験値17、シルバー 8
- 特殊攻撃/なし

最大HP……30	すばやさ………15
最大MP…… 0	耐魔法力……… 3
攻撃力………50	攻撃回数……… 1
防御力………63	移動回数……… 6



## アクアリザード

- 経験値90、シルバー111
- 特殊攻撃/マヒ

最大HP ……250	すばやさ……… 1
最大MP…… 0	耐魔法力………12
攻撃力………48	攻撃回数……… 1
防御力 ……255	移動回数……… 0



## ファイアドード

- 経験値14、シルバー30
- 特殊攻撃/なし

最大HP……26	すばやさ………14
最大MP…… 0	耐魔法力………10
攻撃力………35	攻撃回数……… 1
防御力………10	移動回数……… 3



## ワイバーン

- 経験値27、シルバー36
- 特殊攻撃/なし

最大HP……55	すばやさ………15
最大MP…… 0	耐魔法力………20
攻撃力………43	攻撃回数……… 1
防御力……… 6	移動回数……… 4



	<p><b>デッドリーブッシュ</b></p> <p>■経験値13、シルバー 8</p> <p>■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP……40      すばやさ………2</p> <p>最大MP……23      耐魔法力………3</p> <p>攻撃力……55      攻撃回数………2</p> <p>防御力………1      移動回数………1</p>
	<p><b>ギガフライ</b></p> <p>■経験値18、シルバー16</p> <p>■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP……41      すばやさ………10</p> <p>最大MP………0      耐魔法力………9</p> <p>攻撃力……32      攻撃回数………1</p> <p>防御力………8      移動回数………3</p>
	<p><b>エレドータス</b></p> <p>■経験値11、シルバー18</p> <p>■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP……28      すばやさ………7</p> <p>最大MP………0      耐魔法力………5</p> <p>攻撃力……42      攻撃回数………1</p> <p>防御力………118      移動回数………2</p>
	<p><b>デッドボール</b></p> <p>■経験値20、シルバー20</p> <p>■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP……40      すばやさ………14</p> <p>最大MP……45      耐魔法力………7</p> <p>攻撃力……46      攻撃回数………1</p> <p>防御力………65      移動回数………1</p>
	<p><b>デスマッシュ</b></p> <p>■経験値10、シルバー20</p> <p>■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP……25      すばやさ………16</p> <p>最大MP………0      耐魔法力………2</p> <p>攻撃力……38      攻撃回数………1</p> <p>防御力………62      移動回数………1</p>
	<p><b>ブロンズドッグ</b></p> <p>■経験値41、シルバー35</p> <p>■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP……68      すばやさ………13</p> <p>最大MP………0      耐魔法力………1</p> <p>攻撃力……60      攻撃回数………1</p> <p>防御力………200      移動回数………1</p>
	<p><b>スパークマッシュ</b></p> <p>■経験値160、シルバー154</p> <p>■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP ……300      すばやさ………2</p> <p>最大MP………0      耐魔法力………1</p> <p>攻撃力……50      攻撃回数………3</p> <p>防御力………90      移動回数………1</p>
	<p><b>キラーアント</b></p> <p>■経験値30、シルバー14</p> <p>■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP……30      すばやさ………17</p> <p>最大MP………0      耐魔法力………18</p> <p>攻撃力……55      攻撃回数………1</p> <p>防御力………20      移動回数………2</p>



	<p><b>ラブーン</b></p> <p>■経験値45、シルバー13</p> <p>■特殊攻撃/なし</p>	<p>最大HP……70</p> <p>最大MP…… 0</p> <p>攻撃力……63</p> <p>防御力…… 3</p>	<p>すばやさ………13</p> <p>耐魔法力………15</p> <p>攻撃回数……… 1</p> <p>移動回数……… 3</p>
	<p><b>モノクロプス</b></p> <p>■経験値30、シルバー15</p> <p>■特殊攻撃/なし</p>	<p>最大HP……45</p> <p>最大MP…… 0</p> <p>攻撃力……67</p> <p>防御力……… 7</p>	<p>すばやさ……… 2</p> <p>耐魔法力………25</p> <p>攻撃回数……… 1</p> <p>移動回数……… 1</p>
	<p><b>リザード</b></p> <p>■経験値182、シルバー41</p> <p>■特殊攻撃/なし</p>	<p>最大HP ……230</p> <p>最大MP…… 0</p> <p>攻撃力………60</p> <p>防御力………10</p>	<p>すばやさ………13</p> <p>耐魔法力………20</p> <p>攻撃回数……… 1</p> <p>移動回数……… 3</p>
	<p><b>エアエレメンタル</b></p> <p>■経験値40、シルバー14</p> <p>■特殊攻撃/なし</p>	<p>最大HP……43</p> <p>最大MP…… 0</p> <p>攻撃力………53</p> <p>防御力……… 5</p>	<p>すばやさ………20</p> <p>耐魔法力……… 9</p> <p>攻撃回数……… 1</p> <p>移動回数……… 3</p>
	<p><b>ゴースト</b></p> <p>■経験値44、シルバー32</p> <p>■特殊攻撃/なし</p>	<p>最大HP……90</p> <p>最大MP…… 0</p> <p>攻撃力………73</p> <p>防御力……… 1</p>	<p>すばやさ……… 2</p> <p>耐魔法力……… 7</p> <p>攻撃回数……… 1</p> <p>移動回数……… 3</p>
	<p><b>ハミングバード</b></p> <p>■経験値40、シルバー28</p> <p>■特殊攻撃/フレイム</p>	<p>最大HP……45</p> <p>最大MP……30</p> <p>攻撃力………67</p> <p>防御力………34</p>	<p>すばやさ………14</p> <p>耐魔法力……… 8</p> <p>攻撃回数……… 1</p> <p>移動回数……… 3</p>
	<p><b>ハービー</b></p> <p>■経験値48、シルバー32</p> <p>■特殊攻撃/なし</p>	<p>最大HP……60</p> <p>最大MP…… 0</p> <p>攻撃力………75</p> <p>防御力……… 6</p>	<p>すばやさ……… 7</p> <p>耐魔法力………18</p> <p>攻撃回数……… 1</p> <p>移動回数……… 4</p>
	<p><b>パイパー</b></p> <p>■経験値330、シルバー42</p> <p>■特殊攻撃/なし</p>	<p>最大HP ……250</p> <p>最大MP…… 0</p> <p>攻撃力………46</p> <p>防御力………20</p>	<p>すばやさ………13</p> <p>耐魔法力………30</p> <p>攻撃回数……… 1</p> <p>移動回数……… 2</p>



	<p><b>ガーゴイル</b>                      ■経験値350、シルバー36                      ■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP ……400   すばやさ……………15                      最大MP………… 0   耐魔法力……………20                      攻撃力……………60   攻撃回数…………… 1                      防御力……………30   移動回数…………… 2</p>
	<p><b>ウルフ</b>                      ■経験値51、シルバー24                      ■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP…………34   すばやさ……………17                      最大MP………… 0   耐魔法力……………47                      攻撃力……………61   攻撃回数…………… 1                      防御力……………22   移動回数…………… 5</p>
	<p><b>アントラン</b>                      ■経験値58、シルバー42                      ■特殊攻撃／眠り</p>	<p>最大HP…………42   すばやさ……………18                      最大MP…………30   耐魔法力……………39                      攻撃力……………70   攻撃回数…………… 1                      防御力……………35   移動回数…………… 2</p>
	<p><b>ラーバウオーム</b>                      ■経験値61、シルバー39                      ■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP…………60   すばやさ…………… 6                      最大MP………… 0   耐魔法力……………43                      攻撃力……………65   攻撃回数…………… 1                      防御力……………20   移動回数…………… 1</p>
	<p><b>ゴリー</b>                      ■経験値65、シルバー24                      ■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP…………57   すばやさ…………… 2                      最大MP………… 0   耐魔法力…………… 2                      攻撃力……………70   攻撃回数…………… 1                      防御力……………35   移動回数…………… 1</p>
	<p><b>アーマーボア</b>                      ■経験値89、シルバー29                      ■特殊攻撃／マヒ</p>	<p>最大HP ……111   すばやさ……………12                      最大MP…………10   耐魔法力……………35                      攻撃力……………75   攻撃回数…………… 1                      防御力……………48   移動回数…………… 2</p>
	<p><b>マンイーター</b>                      ■経験値82、シルバー36                      ■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP ……100   すばやさ……………52                      最大MP………… 0   耐魔法力……………180                      攻撃力 ……120   攻撃回数…………… 1                      防御力……………25   移動回数…………… 0</p>
	<p><b>ヘルウオーム</b>                      ■経験値64、シルバー19                      ■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP ……338   すばやさ……………22                      最大MP………… 0   耐魔法力……………122                      攻撃力 ……100   攻撃回数…………… 1                      防御力……………15   移動回数…………… 1</p>



	<p><b>ヘルアネモネ</b></p> <p>■経験値78、シルバー27</p> <p>■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP……87   すばやさ………19</p> <p>最大MP…… 0   耐魔法力………16</p> <p>攻撃力………72   攻撃回数……… 1</p> <p>防御力………30   移動回数……… 1</p>
	<p><b>ヘルギガント</b></p> <p>■経験値90、シルバー33</p> <p>■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP ……135   すばやさ……… 3</p> <p>最大MP…… 0   耐魔法力………53</p> <p>攻撃力 ……130   攻撃回数……… 1</p> <p>防御力………48   移動回数……… 2</p>
	<p><b>カロン</b></p> <p>■経験値124、シルバー120</p> <p>■特殊攻撃／スピルアタック</p>	<p>最大HP……52   すばやさ………10</p> <p>最大MP……30   耐魔法力……… 4</p> <p>攻撃力………60   攻撃回数……… 1</p> <p>防御力 ……255   移動回数……… 2</p>
	<p><b>スカルフイッシュ</b></p> <p>■経験値70、シルバー18</p> <p>■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP……48   すばやさ………16</p> <p>最大MP…… 0   耐魔法力………30</p> <p>攻撃力………70   攻撃回数……… 3</p> <p>防御力………35   移動回数……… 2</p>
	<p><b>スコープオン</b></p> <p>■経験値92、シルバー52</p> <p>■特殊攻撃／毒</p>	<p>最大HP……94   すばやさ………21</p> <p>最大MP…… 0   耐魔法力……… 4</p> <p>攻撃力 ……120   攻撃回数……… 1</p> <p>防御力………55   移動回数……… 2</p>
	<p><b>ローリングビートル</b></p> <p>■経験値86、シルバー22</p> <p>■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP……49   すばやさ………22</p> <p>最大MP…… 0   耐魔法力………19</p> <p>攻撃力………82   攻撃回数……… 1</p> <p>防御力………19   移動回数……… 4</p>
	<p><b>アースエレメンタル</b></p> <p>■経験値100、シルバー38</p> <p>■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP ……262   すばやさ……… 3</p> <p>最大MP…… 0   耐魔法力……… 6</p> <p>攻撃力………83   攻撃回数……… 3</p> <p>防御力………42   移動回数……… 0</p>
	<p><b>バルーンボブリ</b></p> <p>■経験値105、シルバー15</p> <p>■特殊攻撃／眠り</p>	<p>最大HP……56   すばやさ………10</p> <p>最大MP……30   耐魔法力………12</p> <p>攻撃力………72   攻撃回数……… 1</p> <p>防御力……… 6   移動回数……… 2</p>



	<p><b>ゴブリン</b></p> <p>■経験値168、シルバー19</p> <p>■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP……80   すばやさ………16</p> <p>最大MP……56   耐魔法力………20</p> <p>攻撃力………85   攻撃回数………2</p> <p>防御力………20   移動回数………4</p>
	<p><b>フライングキラー</b></p> <p>■経験値100、シルバー24</p> <p>■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP……65   すばやさ………28</p> <p>最大MP…… 0   耐魔法力………25</p> <p>攻撃力………69   攻撃回数………1</p> <p>防御力………13   移動回数………5</p>
	<p><b>オーガー</b></p> <p>■経験値142、シルバー16</p> <p>■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP……98   すばやさ………16</p> <p>最大MP…… 0   耐魔法力………35</p> <p>攻撃力………78   攻撃回数………2</p> <p>防御力………36   移動回数………2</p>
	<p><b>メイジゴブリン</b></p> <p>■経験値160、シルバー62</p> <p>■特殊攻撃／雷しばりの呪法</p>	<p>最大HP ……102   すばやさ………10</p> <p>最大MP ……210   耐魔法力………72</p> <p>攻撃力………68   攻撃回数………1</p> <p>防御力………13   移動回数………1</p>
	<p><b>モンスターワズブ</b></p> <p>■経験値159、シルバー33</p> <p>■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP ……120   すばやさ………25</p> <p>最大MP…… 0   耐魔法力………35</p> <p>攻撃力………87   攻撃回数………1</p> <p>防御力………12   移動回数………3</p>
	<p><b>アクアエレメンタル</b></p> <p>■経験値137、シルバー38</p> <p>■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP ……115   すばやさ………19</p> <p>最大MP……94   耐魔法力 ……120</p> <p>攻撃力………94   攻撃回数………1</p> <p>防御力……… 2   移動回数………1</p>
	<p><b>カウルフィッシュ</b></p> <p>■経験値114、シルバー33</p> <p>■特殊攻撃／混乱</p>	<p>最大HP……62   すばやさ……… 1</p> <p>最大MP……60   耐魔法力………50</p> <p>攻撃力………76   攻撃回数………2</p> <p>防御力………12   移動回数………2</p>
	<p><b>デーモンフィッシュ</b></p> <p>■経験値143、シルバー33</p> <p>■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP……49   すばやさ………12</p> <p>最大MP……90   耐魔法力……… 1</p> <p>攻撃力………92   攻撃回数………2</p> <p>防御力 ……120   移動回数………2</p>



### ゾードブレイン

- 経験値1988、シルバー140
- 特殊攻撃/ウォーターラン

最大HP…2200	すばやさ……………18
最大MP…2200	耐魔法力……………40
攻撃力 ……110	攻撃回数……………3
防御力……………40	移動回数……………1



### テンタクル

- 経験値28、シルバー45
- 特殊攻撃/なし

最大HP ……112	すばやさ……………21
最大MP……………0	耐魔法力 ……112
攻撃力 ……108	攻撃回数……………1
防御力……………30	移動回数……………2



### ケイブラット

- 経験値14、シルバー14
- 特殊攻撃/なし

最大HP……………46	すばやさ……………32
最大MP……………0	耐魔法力……………20
攻撃力……………82	攻撃回数……………1
防御力……………23	移動回数……………6



### カースフェイス

- 経験値600、シルバー60
- 特殊攻撃/マヒ

最大HP ……600	すばやさ……………15
最大MP ……172	耐魔法力……………98
攻撃力 ……108	攻撃回数……………4
防御力……………42	移動回数……………0



### ボーンギガント

- 経験値331、シルバー21
- 特殊攻撃/なし

最大HP ……155	すばやさ……………26
最大MP……………0	耐魔法力……………31
攻撃力 ……102	攻撃回数……………1
防御力……………72	移動回数……………3



### スライスマッシュ

- 経験値294、シルバー50
- 特殊攻撃/なし

最大HP……………75	すばやさ……………40
最大MP……………0	耐魔法力……………3
攻撃力 ……142	攻撃回数……………1
防御力……………42	移動回数……………6



### カラル

- 経験値4000、シルバー157
- 特殊攻撃/なし

最大HP…1800	すばやさ……………36
最大MP……………0	耐魔法力……………40
攻撃力 ……111	攻撃回数……………4
防御力……………51	移動回数……………1



### スパイダークラブ

- 経験値371、シルバー32
- 特殊攻撃/なし

最大HP ……204	すばやさ……………36
最大MP……………0	耐魔法力……………30
攻撃力 ……111	攻撃回数……………1
防御力……………25	移動回数……………7



	<p><b>リザードマン</b>                  ■経験値410、シルバー91                  ■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP……99   すばやさ………18                  最大MP…… 0   耐魔法力……… 5                  攻撃力 ……129   攻撃回数……… 1                  防御力………64   移動回数……… 3</p>
	<p><b>ドッグマン</b>                  ■経験値444、シルバー70                  ■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP ……102   すばやさ………34                  最大MP…… 0   耐魔法力………32                  攻撃力 ……112   攻撃回数……… 1                  防御力………53   移動回数……… 4</p>
	<p><b>汽動戦車</b>                  ■経験値790、シルバー80                  ■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP ……150   すばやさ……… 3                  最大MP…… 0   耐魔法力……… 2                  攻撃力 ……141   攻撃回数……… 1                  防御力 ……112   移動回数……… 1</p>
	<p><b>バードマン</b>                  ■経験値451、シルバー95                  ■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP ……160   すばやさ………39                  最大MP…… 0   耐魔法力………21                  攻撃力 ……108   攻撃回数……… 1                  防御力……… 8   移動回数……… 5</p>
	<p><b>リザードヘッド</b>                  ■経験値551、シルバー42                  ■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP ……181   すばやさ………25                  最大MP…… 0   耐魔法力………67                  攻撃力 ……110   攻撃回数……… 1                  防御力………45   移動回数……… 3</p>
	<p><b>グール</b>                  ■経験値423、シルバー57                  ■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP ……158   すばやさ………21                  最大MP…… 0   耐魔法力………47                  攻撃力 ……125   攻撃回数……… 1                  防御力………28   移動回数……… 5</p>
	<p><b>ビッグハンド</b>                  ■経験値326、シルバー45                  ■特殊攻撃／なし</p>	<p>最大HP ……220   すばやさ………20                  最大MP…… 0   耐魔法力………56                  攻撃力 ……124   攻撃回数……… 2                  防御力………36   移動回数……… 3</p>
	<p><b>トードマン</b>                  ■経験値184、シルバー109                  ■特殊攻撃／毒</p>	<p>最大HP……75   すばやさ………19                  最大MP…… 0   耐魔法力………25                  攻撃力……96   攻撃回数……… 1                  防御力………10   移動回数……… 2</p>



	<p><b>カオステーモン</b></p> <p>■経験値1000、シルバー70</p> <p>■特殊攻撃/光熱波</p>	<p>最大HP …620   すばやさ………28</p> <p>最大MP …130   耐魔法力………3</p> <p>攻撃力 ……160   攻撃回数………2</p> <p>防御力………15   移動回数………1</p>
	<p><b>キャプテンウルフ</b></p> <p>■経験値5000、シルバー131</p> <p>■特殊攻撃/なし</p>	<p>最大HP…1122   すばやさ………47</p> <p>最大MP………0   耐魔法力………70</p> <p>攻撃力 ……200   攻撃回数………1</p> <p>防御力 ……106   移動回数………5</p>
	<p><b>竜戦車</b></p> <p>■経験値6000、シルバー372</p> <p>■特殊攻撃/なし</p>	<p>最大HP…1800   すばやさ………22</p> <p>最大MP………0   耐魔法力………2</p> <p>攻撃力 ……151   攻撃回数………3</p> <p>防御力 ……110   移動回数………3</p>
	<p><b>黒竜</b></p> <p>■経験値5000、シルバー519</p> <p>■特殊攻撃/ブレス</p>	<p>最大HP…3500   すばやさ………25</p> <p>最大MP …500   耐魔法力………60</p> <p>攻撃力 ……180   攻撃回数………2</p> <p>防御力………62   移動回数………1</p>
	<p><b>重汽戦車</b></p> <p>■経験値842、シルバー77</p> <p>■特殊攻撃/なし</p>	<p>最大HP …180   すばやさ………5</p> <p>最大MP………0   耐魔法力………3</p> <p>攻撃力 ……170   攻撃回数………2</p> <p>防御力 ……150   移動回数………3</p>
	<p><b>ヘルナイト</b></p> <p>■経験値942、シルバー99</p> <p>■特殊攻撃/なし</p>	<p>最大HP …320   すばやさ………63</p> <p>最大MP …300   耐魔法力………8</p> <p>攻撃力 ……120   攻撃回数………3</p> <p>防御力………52   移動回数………3</p>
	<p><b>戦車ゴーレム</b></p> <p>■経験値3750、シルバー311</p> <p>■特殊攻撃/なし</p>	<p>最大HP…1750   すばやさ………23</p> <p>最大MP………0   耐魔法力………30</p> <p>攻撃力 ……152   攻撃回数………2</p> <p>防御力 ……160   移動回数………2</p>
	<p><b>リッグホーン</b></p> <p>■経験値549、シルバー124</p> <p>■特殊攻撃/なし</p>	<p>最大HP …400   すばやさ………35</p> <p>最大MP………0   耐魔法力………52</p> <p>攻撃力 ……165   攻撃回数………1</p> <p>防御力………41   移動回数………1</p>





### モアイ

- 経験値754、シルバー189
- 特殊攻撃／なし

最大HP ……600  
 最大MP …… 0  
 攻撃力 ……155  
 防御力 ……18  
 すばやさ ……42  
 耐魔法力 ……72  
 攻撃回数 …… 1  
 移動回数 …… 5



### 竜天使

- 経験値2000、シルバー401
- 特殊攻撃／超雷陣

最大HP ……1800  
 最大MP …… 0  
 攻撃力 ……180  
 防御力 ……200  
 すばやさ ……35  
 耐魔法力 ……60  
 攻撃回数 …… 1  
 移動回数 …… 1



### キングデーモン

- 経験値1531、シルバー158
- 特殊攻撃／撃走炎

最大HP ……360  
 最大MP ……60  
 攻撃力 ……169  
 防御力 ……80  
 すばやさ ……18  
 耐魔法力 ……30  
 攻撃回数 …… 2  
 移動回数 …… 2



### ナーガ

- 経験値1095、シルバー111
- 特殊攻撃／なし

最大HP ……200  
 最大MP …… 0  
 攻撃力 ……15  
 防御力 ……75  
 すばやさ ……35  
 耐魔法力 ……90  
 攻撃回数 …… 1  
 移動回数 …… 2



### ミノタウルス

- 経験値1043、シルバー158
- 特殊攻撃／なし

最大HP ……190  
 最大MP …… 0  
 攻撃力 ……141  
 防御力 ……90  
 すばやさ ……40  
 耐魔法力 ……24  
 攻撃回数 …… 1  
 移動回数 …… 3



### アスモデウス

- 経験値910、シルバー140
- 特殊攻撃／なし

最大HP ……230  
 最大MP …… 0  
 攻撃力 ……149  
 防御力 ……72  
 すばやさ ……21  
 耐魔法力 ……26  
 攻撃回数 …… 1  
 移動回数 …… 3



### ファイアエレメンタル

- 経験値2500、シルバー558
- 特殊攻撃／なし

最大HP ……2800  
 最大MP …… 0  
 攻撃力 ……152  
 防御力 ……155  
 すばやさ ……40  
 耐魔法力 ……62  
 攻撃回数 …… 1  
 移動回数 …… 5



### ゲリュオン

- 経験値1976、シルバー129
- 特殊攻撃／混乱

最大HP ……330  
 最大MP ……30  
 攻撃力 ……150  
 防御力 ……90  
 すばやさ ……10  
 耐魔法力 ……32  
 攻撃回数 …… 1  
 移動回数 …… 3



## グレートデーモン

■経験値2470、シルバー194

■特殊攻撃／雷神撃

最大HP …580	すばやさ……13
最大MP …300	耐魔法力……52
攻撃力 ……168	攻撃回数……2
防御力 ……100	移動回数……1



## ゼノビア

■経験値15000、シルバー0

■特殊攻撃／混乱、呪水牙

最大HP…3100	すばやさ……26
最大MP …200	耐魔法力……65
攻撃力 ……152	攻撃回数……4
防御力 ……100	移動回数……1



## 魔法皇帝

■経験値？、シルバー？

■特殊攻撃／？

最大HP……？	すばやさ……？
最大MP……？	耐魔法力……？
攻撃力………？	攻撃回数……？
防御力………？	移動回数……？

■戦闘終了後に入手できるアイテム 以下の場所で、特定のモンスターのグループを倒した時、8分の1の確率でアイテムが手に入ることがある。

場所	アイテム
ゴートの森	ボロボロの服
メリビアの地下水路	スリング
カタリナ大陸	やわらぎの葉、いこいの葉
クリスタルの塔	サークレット
ナンザスの洞くつ	やわらぎの葉
マリウス地方の砂漠	怪物の根っこ
ダモンの塔	かわのこて、金の指輪
赤竜の洞くつ	気づけ薬
黒竜の洞くつ	サーベル、いこいの葉、雲のしずく
マイトの塔	杖
悪鬼の洞くつ	ミントの葉、太陽のしずく
辺境の洞くつ	ミントの葉
辺境	いこいの葉、守りの実、魔力の実
タロン鉱山	魔法弾
バタネンの塔	雲のしずく、魔法弾
カタリナ大陸 (暗くなったあと)	守りの実、魔力の実
機械城動力部	雲のしずく、魔法弾
魔法皇帝の塔	賢者の杖、いこいの葉、守りの実



# LUNAR

THE SILVER STAR



## 攻略ガイド

ドラゴンマスターの出現は、限りなく小さな光明である。ドラゴンマスターは、信じられぬほど強大な2つの影と戦うであろう。

# ドラゴンマスターへの険しき道

## ■山盛りの会話をしぼりつくす

「LUNAR」の特徴の1つとしてあげられるのは、まずその会話メッセージの豊富さであろう。実際、豊富などという表現ではなまやさしい位で、この会話メッセージ量は尋常ではない。人に話しかけると、2通り3通りの受け答えをしてくれるのは当たり前。さらに、何かが起こればそれにつれて会話の内容も変化していく。せっかくお金を出して手に入れたゲーム、すみからすみまで楽しまなければ損だぞ。



▲人の話はしつこいくらいに聞いて回ろう。面白い会話をたくさん聞くことができるはず。中には、ほとんど幻に近いメッセージもある。

## ■HPとMPの回復

このゲームには宿屋というものは存在せず、そのために、特に冒険の序盤では苦勞させられる事が多い。町や村に戻ればHPは自然回復するからいいとして、問題なのはMPだ。手近な場所にMPを回復できる施設などが無い場合、MPがカラッポのまま次の目的地に向かわざるを得ないこともあるだろう。しかし、それも白竜のつばさを使えるようになるまでの辛抱だ。ポロポロになって次の町や村に転がり込んでも、いったんアルテナの大神殿やヴェーン（入り口に回復ジイサンがいる）に飛んでフル回復したあと、また簡単に戻ることができる。



▲各地のアルテナの神殿では、無料でHPとMPを回復してくれる。また町や村などにも、回復してくれる人がいる場合もある。



▲近づいてAボタンを押すとHPが回復する石塔。フィールド上によたらと沢山あるので、HP回復には不自由しない。



▲ストーンサークルの場合は、触れると自動的にMPが回復。これをフィールドで見つけないと思わずホッとすると数が少ない。





## ■陣形——強い者は仲間の盾となれ!!

戦闘時は、先頭に近い仲間ほどモンスターの通常攻撃の標的になりやすいので、移動中に「ナル」のコマンドで行える陣形の変更は、最大HPと防御力の高い仲間を前に出すのが基本だ。すばやいモンスターの先制攻撃や、一気に接近してくる移動回数の多いモンスターの攻撃をぐっと耐えてもらうわけである。

方向ボタンの左右で、選んだキャラクターが前に入る。



方向ボタンの上下で入れ替えたい仲間を選び、Aボタンを押すと入れ替えが実行される。

ごくまれにモンスターに囲まれた状態から戦闘が開始される事もあるが、こんな時は後方の弱い仲間をうまくかばいながら戦おう。また、誰かが仲間に加わった時は、陣形のチェックを忘れないように。

## ■AIによる戦闘

戦闘中の「AI」のコマンドは、自動的に一番近くにいるモンスターに対して通常攻撃を加えるもので、弱いモンスターが相手の時は便利だ。また、移動時の「AI」コマンドでは、戦闘中に魔法や道具を使ったあと、残りの攻撃回数をすべて使って、自動的に通常攻撃を行う(=「魔法または道具のあとAI」)か、残りの攻撃回数は使わずにその場で待機する(=「そのまま」)かを設定しておくことができる。この移動時のAI設定は戦闘中は変更できないので、特に、強いモンスターが出現するエリアでは「そのまま」に設定しておいたほうが無難だろう。



▲移動時のAI設定。敵が強い地方やダンジョンの中などでは、「そのまま」に設定しておこう。



## ■アイテムには、いつでもアキを作っておけ

宝箱からアイテムを見つけたが、手持ちがいっぱいでもう持てない。どれか1つ捨てろといわれてももったいない。でも、見つけた物をあきらめたらもう手に入らない。こんな事にならないように、アイテムには必ずアキを用意しておきたい。まず、装備できるアイテムは、戦闘中役に立ちそうな物を選んで仲間に持たせておけば一石二鳥だ。効果の低い回復アイテムは惜しまず使い、荷物を軽くしよう。そして町や村に戻った時は、不要な物や、あまり使いでない物を店で売り払う。売ってもほとんどお金にならない物なら、見つけたそばからどんどん捨ててしまえばよい。気がつくともつまらない物を大事に持っていたりするものだ。



▲こんな時、捨てても惜しくないアイテムを持っているなら悩まなくてすむのだが……。貧乏性だといざという時に困ってしまう。

## ■見つけてウレシイ隠し宝箱

町や村の建物の裏、ダンジョンの壁のカゲなどには、宝箱がこっそり隠されている事があるので、それらしい場所は一通り調べるクセをつけよう。アレスたちの体がすっかり隠れてしまうような場所は、いかにもそれらしい。隠し宝箱には



▲隠し宝箱がありそうな場所を見つけたら、ひたすらAボタンを押しまくる。見つかるとうれしいけど何もなかったりと空しいものがある。

力の実などの能力アップのアイテムや、金の指輪など金目の物が入っているので見逃せないぞ。隠し宝箱を見つけるには、物カゲでAボタンを押しまくりながら、少しずつ歩いてみるしかない。最初のうちはイジワルにも思えるが、隠し宝箱に十分近ければあとはアレスたちが勝手に見つけてくれるから、それほど大変な作業ではない。ただし、ない所にはいくら探してもあるわけがないので、徒労に終わる場合ももちろんある。





## ■未熟者も、これでめきめきレベルが上がる

新しい仲間が加わったのはいいが、どうもなんだか頼りない。そんな時は戦闘時の「退却」のコマンドを利用して、その仲間をビシビシ鍛えてやるのもいいだろう。モンスターを倒して得られる経験値は、戦闘終了まで頑張った仲間に等分される。つまり、未熟者1人だけを残して、ほかの仲間を全員退却させてやれば、未熟者はその戦闘で得られる経験値を独り占めにできるわけだ。しかし、仲間がごっそり退却したあげくに、未熟者が袋叩きにされて倒されてしまったのでは元も子もない。未熟者がモンスターを倒しやすいうように、1ターン目では仲間全員でモンスターに適当にダメージを与えておくといった温かい配慮は必要だろう。



▲仲間が退却したあと、攻撃魔法で敵を一網打尽にできる未熟者などに特に有効。神殿やストーンサークルの近くでやれば、もう怖いものは何もない。

## ■サヨナラのその前に……身ぐるみ置いてけ!!

ここで楽しくお金を手に入れる方法を1つ。いつでも、誰がとはあえて言わないが、このゲームには、パーティから抜けるとそれっきりになってしまう仲間が何人かいる。そんな仲間との別れを予感したら、別れる直前でタイミングよく



▲四英雄の1人にしてヴェーンの宰相。かの偉大な大賢者ガレオン様といえども、この身ぐるみはがし作戦の前にはなすすべもない?

武器や防具を装備から外してしまい、それを店に売り飛ばせばお金が儲かるという寸法だ。しかし、アレスならきっとそんな事はしないと思うぞ。でも、やっぱり試してみたいのが人情で、一度最後まで真面目にクリアしたあと、二度目に遊ぶ時ならやってみてもいいかな? また、それっきり型の仲間にアイテムを持たせておくと、別れる時に持ち逃げされるので、これは要注意。

# I ホンメル島

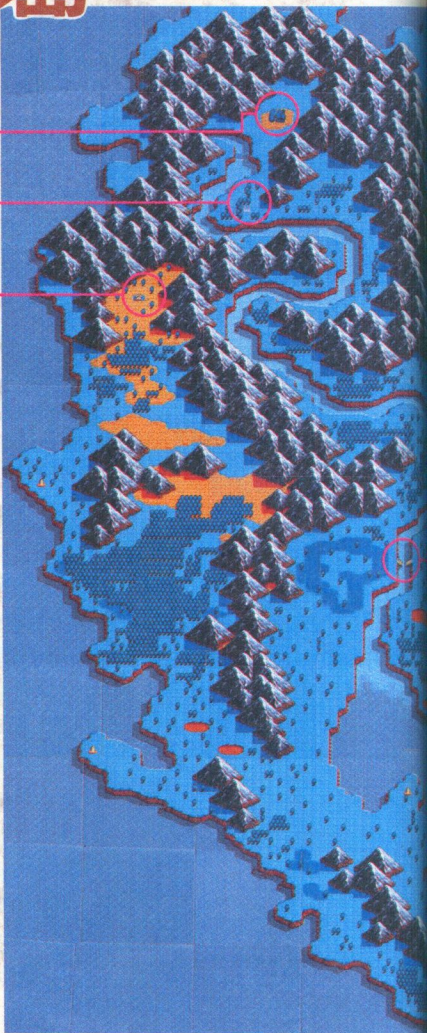
ゴートの森

ストーンサークル

魔法使いバアさんの家

ちょっとだけワクワクしてみたい、お金儲けがしたい、幼なじみで実はホレちゃってる男の子が心配、アレスが行くならオレも行く……。ま、冒険に出るきっかけなんてそんなものかもしれない。

このホンメル島での冒険は、アレスたちのそんな気分にぴったりの小さな冒険の連続である。それぞれのイベントにはなんとなくホノボノとしたものがあり、お弁当なんぞを用意して歩き回れば、気分はもうピクニック。(もちろん、冷や汗をかかされるのは一度や二度ではすまないだろうが)









# ①ダインの墓〜ブルグの村

いい若いモンのくせに日課が墓参りとは、アレスも奇妙な少年である。ま、ドラゴンマスター・ダインへのあこがれがそれほど強いつてことだな。そこへナルがやって来て仲間になり、続いて村長の息子ラムスが登場。ごく軽〜いノリでアレスを竜の洞くつへの冒険に誘うわけだ。こうして物語は始まる。



いけねっ、ルーナと歌の練習の約束をしていたのを忘れてた。村の自分の家に帰るとルーナが泉にいることを母親が教えてくれる。家の地下室にある宝箱にはカギが掛かっているので、今のところは保留にしよう。ルーナを捜しに泉に行く前に、村の人達の話も一通り聞いて回れ。

ルーナの部屋では、Aボタンを押すとタンズとベッドが調べられる。ルーナが一緒のときにこれをやると、アレスはボロクソに言われてしまうのだが、これではあんまりだ。アレスはちっとも悪くないんだよな。サイテーでエッチなのは、プレイヤーの諸君のほうだろう?

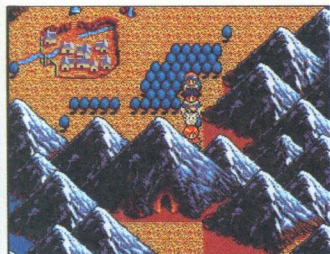


村を出るとブルグの泉は目と鼻の先。泉のほとりでルーナのブーケを見つけると、いよいよヒロインの登場である。さっそく歌の練習をはじめると人だが、竜の洞くつ行きなのが気になるアレスはうわの空。そのことを知ったルーナは、自分も一緒に行くと言いだすんだな、これがなんと。女は強いね。



## ② 白竜の洞くつへ

ルーナは地下室の宝箱に、古い剣と防具が入っていると言う。さっそく宝箱を調べに戻るが、やはりカギが必要。宝箱のカギは父親と話せば手に入る。宝箱の中身はセコイけどタダだから文句は言いません。ここまで話が進むと、村の鍛冶屋が商売（武器屋）を始める。スキヤクワじゃなくてよかったぜ。



宝箱の中身を入手後、ラムスの支度もやっと終る。村の入り口で合流だ。ラムスの盾がナベのふたつてのが冒険ゴッコみたいで妙にイカス。村の南にある山の向こう側に白竜の洞くつの入り口が見えるが、グルリと回り込まなければならない。レベル1の洞くつ探検隊にとっては結構な道のりである。

普通ならこのまま白竜の洞くつに行く。ところが中に入れないので、一度ブルグの村に戻ることに。これは無理なくレベルアップさせようという温か〜い心配りであろう。ところが意地汚い奴は少し違う。ラムスと合流後、いきなりラムスの家に戻ってダンスを調べ、古い指輪を手に入れてしまう奴もいる。



白竜の洞くつの手前には、ありがたいことにアルテナの神殿がある。ここへ来ればHPとMPは回復し放題。経験値稼ぎには絶好の場所だ。また、神殿での寄付は行きたんびにちびちびやっても何も起きない。お金に余裕ができたなら10回連続してドーンと寄付してみよう。しめて100Sの無駄使い。

### ③ 白竜のファイディ

白竜の洞くつのB3には部屋が2つある。まず最初の部屋だが、石段の頂上にヘンな石がふわふわ浮いていて、いかにも何か秘密がありそうである。今はまだ何も分からないが、この部屋の謎はいつかきっと自然に解ける日が来ると信じよう。たいていのロープレとはそういうもんだ。



2つめの部屋では、アレスが白竜のファイディから竜の指輪を授かる。オマケにHPとMPまで回復してくれるので、地上までの帰り道は安心だが、ここで帰ってしまっただけはいけな。このイベントは竜の指輪と竜のダイヤでワンセット。マシンガンのようにファイディに話しかけて、竜のダイヤももらえ。

竜のダイヤの正体は、実は白竜ファイディのウ○コなのである。しかし、さすが最強の魔法生物、人間とは出すモノが違うぜ。このダイヤは立派すぎてブルグの村の雑貨屋では買い取ってもらえないのだ（まさか雑貨屋がウ○コだと気づいたなんてことはないよな）。竜のダイヤを売るならメリビアだ!!



白竜の洞くつから戻ると、ブルグの村は橋が流されたという話で持ちきり。橋が渡れないと、メリビア行きの船が出ているサイズの港町へ行けないのだ。近くに住むキコリなら橋を直せそうなので、キコリの家を訪ねるべし。キコリの家での情報収集をさぼると一生かかってもキコリのオノは発見できない。





## 4 ゴートの森

ゴートの森はキコリの家のす〜っと北。その途中にあるストーンサークルでルーナの歌を併用すれば全員フル回復だ。キコリの忘れ物のオノはゴートの森の奥の小屋の中に。このキコリのオノはイベントアイテムでありながら立派な武器だ。キコリに渡すまでの間アレスに装備させない手はないぞ。



ゴートの森でアレスたちはレイクと名乗る男と出会う。この笑う謎のオッサンは、これからもたびたび会うことになる重要人物だ。ところでこの森にあるカギが掛かった宝箱は、今はまだ開けることができない。森のどこかに隠し宝箱が1つあるがこれもカギ付きである。

さて、キコリのオノを渡せば橋がすぐに直るかという、事はそうスムーズではない。キコリは橋を直すと言って家を出るのだが、橋を見に行くとちっとも直ってない。なんとこのオヤジはいつの間にか家に帰って休んでいるのである。橋が直るまでの間ブルグの村でやることがありそうだ。



親の許しを得ずに遠い所へ行っちゃあかん。あのラムスでさえ大陸行きのことを一言オヤジに話してくるって言うんだから、アレスたちも見習うべし。母親からの餞別500Sには思わずホロリ。父親からサイスの船宿のオヤジあての手紙を受取り、村の入り口でラムスと合流すれば、ほら橋が直った。

# 5 サイスの港町

橋を渡り、サイスの港町へ到着したアレスたち一行。ところが船長が海図をなくしてしまったとかで、船はお休みなのである。船長は博打の天才クライサとの勝負に負けて、そのカタに海図を取られたらしいけど、クライサってのはイカサマ野郎みたいだな。クライサとはいずれご対面できる。



海図のことは船宿に行けば詳しい話が聞ける。船が出なくて困っているメリビアの商人の話では、島の北西の山奥に住む魔法使いのおバアさんが海図を持っているそう。この船宿の偏屈おヤジにはお父さんの手紙が効き目満点だが、これはあとで船に乗るための条件の1つになっていたりする。

船宿には、大賢者ガレオンの弟子であるナッシュも長期滞在中。1人では海図を取りに行けないくせに、口だけは達者な生意気小僧だ。メリビアの商人の話聞いたあとならナッシュが仲間になってくれるはず。さあ君たち!! この水流の杖を持って海図を取りに行こうじゃないか。



サイスのすぐ近くに灯台があるが、今はまだ上の階に進むことはできない。しかし、ここにいる人に話しかけるとHPとMPがフル回復。これで全員ベストな状態で海図を取りに行けるってもんだ。ところで水流の杖はキコリのオノと同じく装備が可能。戦闘中に使えばアイスアタックもどきの効果だ。



## 6 魔法使いのバアさんの家～サイズ of 灯台

魔法使いのバアさんの家までは結構歩かされるので、ルーナとナッシュのMPの残量には気をつけよう。ここはひとつナッシュの魔力拜見といったところか。バアさんが2000Sでも売らなかったという海図も、水流の杖と交換にあっさり入手。バアさんはこの杖を、ハンティングに使うつもりだと。



海図が手に入り、これでやっと船が出る……かと思うとそうでもない。サイズではまたまた厄介事が起きていたりする。船長に海図を渡すと、今度は灯台の火が消えてしまって船が出せないそうだ。この火打石で灯台の火をつけてきてくれとは、なんてアナタまかせな船長さん。も～いいかげんにしてくれ。

灯台内部はひたすら上に昇るだけの単純構造。モンスターはフライにエスカルゴと、この程度の連中ならもう安心して戦える。ズンズン昇って最上階の中央で火打石を使え。これでサイズに戻れば船に乗れるが、その前に船宿にいるメリビアの商人と話をしておくように。お礼の100Sがオイシイ。



灯台の火がともったことを船長に伝えると、船を出すので棧橋の先に来てくれてさ（ここまで船宿のオヤジを無視し続けた場合は、ちょっとだけ違う）。ここでルーナとは別れることになるが、別れのピジュアルシーンは思い切り盛り上がるぞ。盛り上がったままアレスを乗せた船はカタリナ大陸へ!!

# II

# カタリナ大陸

アルテナの神殿

リザードの洞くつ

ランの村

ストーンサークル





ここまで進むと、そろそろ冒険も本格化。ホンワカ……じゃなくてホンメル島みたいな具合にはいかなくなってくる。アレスが魔法を覚えるのはめでたいが、最初のうちはMPが雀の涙だ。地下水路と試練の迷宮がこらえどころかな？



# ①自由都市メリビア

メリビアに着くと、さっそくナッシュが別れる。まったく勝手放題な奴だ。さて、ラムスは早くダイヤを売りとくてウズウズしているが、ここはまずメリビア見物である。店の品揃えはいいし、踊り子のいる酒場もある。10Sめぐんでくれなんて男もいるが、コイツはただのタカリだ。



この街のメルの館では、メルで本人と面会できる。四英雄の1人で、しかも獣人というからどんなオッサンかと思うと、これがただの親馬鹿。メルが死ぬほど可愛がっている一人娘のジェシカは、アルテナの大神殿で神官になる修業中である。メルの館の2階が気になるところだが、今は入れません。

魔法使いの住む黒バラ通りを覗いてみると、魔法が使えないアレスたちはもう馬鹿にされまくる。ナッシュがよく顔を出すという魔法屋では、50Sで魔法の力を身に付けさせてくれるというのだが、これは1回試せばもう十分。何回やっても結果は同じで、なんだかインチキ商売っぽいんだよな。



宝石商のドロスは商売上のトラブルが多いなんて話も聞くが、竜のダイヤを売れそうなのはここだけ。4000Sで買い取ってくれるというのでダイヤを渡したまでにはいい。でも店の奥に引っ込んだドロスはいくら待っても戻らない。このためだけにメリビアまで来たラムス君、ご愁傷様です。





## ② 地下水路

ドロスを追いかけて店の奥に進むと、そこは地下水路。この奥にドロスのアジトがあるらしい。見張りの兵士が、ここの怪物は魔法でなければ倒せないと教えてくれるが、そんなこと言われたって困るよな。魔法といえば思い出すあの生意気なナッシュ。困ったときのナッシュ頼みだ。



街にはメルに相談しろという人もいるが、冒険小僧が大好きなメルは「自分たちで解決せよ!!」と、結構スパルタ。ここはやはりナッシュである。黒バラ通りの魔法屋に行くと今度こそナッシュがいた。ナッシュの知り合いとわかれば魔法屋のおっさんの祈りにも気合いが入る。ラムスには効かないけど。

地下水路ではアレスの魔法だけが頼り。まだMPが少ないので魔法の無駄使いは禁物だ。退却戦法ならMPを節約できるが、アジトの入り口でアクアリザードとの対決が控えていることを考えると、ある程度のレベルアップは必要かも。また、水路の向う側に誰かいたりするが、ここもいずれ行ける。



ドロスから取り返せるダイヤの代金は最高3000S。あんまりボカボカゲシゲシするのはさすがに可哀相なので、適当なところで許してやってくれ。ところで、このアジトや店から入ってすぐの通路には隠し宝箱がいくつかある。地下水路の今歩ける部分はいずれ閉鎖されてしまうので、探すなら今のうち。

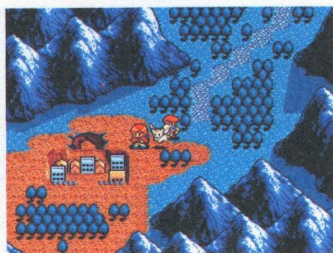
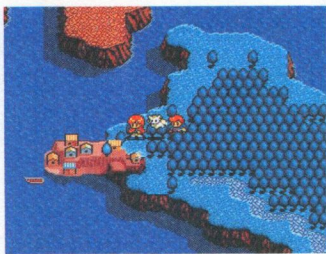
### 3 魔法都市ヴェーンへ

地下水路から戻ると、ドロスの店にナッシュの姿が。アレスはナッシュの勧めで魔法都市ヴェーンへ行くことになるが、ラムスとはここでお別れだ。魔法の才能がないからって気を落とすなラムス!! 頑張れよ。メリビアを出ると東にはアルテナの大神殿。ここではジェシカが休業中のはずだが……?



方角的にはメリビアのほぼ真南に、女神アルテナが住むという女神の塔がある。そして女神の塔を周回する巨大な島が、噂の魔法都市ヴェーンだ。空に浮いてるんじゃ直接徒歩で行けるわけがないやね。ヴェーンに入るためには大陸の南西にある転送の泉を使うのだ。

女神の塔の北西、大きな湖のほとりにはランの村がある。今はさしあたってランの村を訪ねる必要もないのだが、気が向いた人は足を伸ばしてみてもバチは当たらない。この村長さんは何か悩んでいることがあるらしいんだな。また、この村には歌姫が1人いる。あと、漁村の魚屋ってのは笑える。



女神の塔の南にはナンザスの関所がある。ここの頭のキリーのところ、ジェシカが遊びに来ているって話を聞いたけど、関所のどこにも2人の姿は見当たらない。ムム? ふ〜む。そのかわりというわけでもないが、ここではあのワッハッハおじさん、レイクにまた会うことができるぞ。





## 4 試練の迷路

転送の泉の魔法陣が、魔法都市ヴェーンへの入り口だ。ヴェーンへの入門希望者は、まずその魔法の力を試される。ナッシュは1人で先に行ってしまうので、アレスは1人で試練の迷宮を通り抜けなければならない、こいつは結構きびしいものがある。ところでここにいる赤毛の戦士、どこかで見たような？



魔法陣の転送先はヴェーンの地下に設けられた試練の迷宮のB3。魔法の力を試すという触れ込み通り、ここのモンスターは魔法でなけりゃ倒せない。迷宮の入り口の老人がHPとMPをフル回復させてくれるので、まずここを拠点にしてレベルアップだ。最低でもフレ임までは習得しておきたい。

試練の迷宮ではボスとの戦闘が2回ある。初めにB2のブロンズドッグ4匹、そしてB1のスパークマッシュだ。いずれもMPが続かなければ勝ち目は無い。試練の迷宮の宝箱からは星の光や白銀の光がいくつか手に入るの、これはいざというときに備えてなるべく大事にとっておけ。



試練の迷宮をクリアすると、転送の泉とヴェーンの魔法陣は直通となる。魔法陣のそばの老人はHP・MPフル回復のありがたい人で、このジイさんは結構重宝するぞ。ヴェーンには各種の店、魔法図書館、学問所、魔法ギルドなど、見るべきところが沢山ある。腰をすえてヴェーン見物だ。





# 5 魔法ギルド

ヴェーンで魔法を学ぶ者は、学問所に弟子入りし、魔法ギルドに入会するのがキマリ。魔法ギルドに入会するには、ギルドの当主であるレミリアの許可が必要なんだが、ど〜すりレミリアに会えるの？ ギルドの入り口にいるオジサンは、レミリアに会いたきゃ中に入れてって言ったのにな。ウソツキ……。



ヴェーンのシンボル、銀の塔とクリスタルの塔。離れ小島のクリスタルの塔はほっといて、入っちゃいかんと言われた銀の塔に押し入ってみる。おおっ、白竜の指輪がピカリときたぜ。そして、そこにいる少女こそレミリアの娘、ミアちゃんだ。「仲良くしましょうね」だってさ。するよ、するする!!

ヴェーンの入り口で別れたナッシュは、最初はギルドのガレオンの部屋の中にいるが、「学問所で弟子入りを断られる」または「ミアに会う」のいずれかでいったん姿を消す。この2つの事を済ませると、再び教室に戻ってくるから、困ったよ〜と言って泣きつけ。キザだけど面倒見のいい奴だ。



ナッシュの口利きで大賢者ガレオン様とのご対面である。「よ〜うこそ、アレス君」なんて言われて思わず鳥肌モンだが、魔法ギルド入会の件はガレオンがレミリアに交渉してくれるそうだ。ただし、アレスの魔法の力を証明するという条件付きで。試練の迷宮をクリアしただけじゃ足りないっての？



## ★ 6 ランの村〜リザードの洞くつ

ガレオンの試練とは、ランの村をいじめるドラゴンマスターのにせ者（実は悪〜い魔法使い）退治だ。この事でこの村長さんは頭を痛めていたわけ。魔法使いを相手に漁師が網や釣り竿で戦うわけにもいかないから、さぞやお困りのことと思う。ま、ナッシュも一緒に来てくれたんだ。なんとかなるさ。



なんと村長の家に噂のジェシカがいた。馬鹿な男と喧嘩しちゃったっていうのは多分キリーの事だ。でも、その気晴らしに悪者退治の冒険とはなんておしとやかなお嬢様。ジェシカを仲間に加え、船頭を脅して湖の島に行く船に乗ろう。この時の脅し文句がスゴイ。そのセリフ、メルが聞いたら泣くぞ。

湖の島にはリザードの洞くつの入り口があるが、その近くにストーンサークルもあり、非常にいい案配。ここで全員フル回復させたらいざ洞くつの中へ。ここには隠し通路があって少タイジワルだが、宝箱に釣られてフラフラ近寄っていくと、ちゃんとそれらしい場所が分かるようになっている。



隠し通路を通ればにせドラゴンマスターがいる場所まで行ける。こいつはリザード4匹を差し向けてくるので、話しかける前に回復アイテムを使い、仲間全員をベストな状態に。このイベントをクリアすればランの村は再び平和になるのだが、なぜか歌姫の姿が消えてしまっているぞ?

# 7 レミリア・オーサ

にセドラゴンマスターを退治した事をガレオンに報告すると、やっと大広間でレミリアに会える。優しく美しく、その魔法の力も素晴らしい四英雄ただ1人の女性。ところがこれが鬼ババのような女である。薄汚い少年とはひどい言いようだが、確かにアレスは冒険に出て以来、風呂にも入っていなかった。



わたくしが 魔法ギルドの当主  
レミリア・オーサです



アレス みそこなったぞ！

かわいそうじゃないか

助けてあげろよ！！

ミアからもらった牢屋のカギを使って囚人たちの話を聞いてみると、いよいよレミリアの振る舞いに対する疑惑百倍。カギの合わない牢屋の中にも女が1人閉じ込められているのだが……。壁越しに耳を澄ますと女囚人の独り言が聞こえる。「ここはどこ？ 私は誰？」



なぜ私は牢にいるのかしら？

自分がだれなのかも

わからないのに……



ミアさま……

私は、ねむっています

グウグウグウ グウグウグウ

新しい仲間が加わると人々との会話の内容が変わる。ミアちゃんの場合も、彼女が仲間になったあとヴェーンの住人たちの話を聞くと、いかにミアちゃんがみんなから慕われているかがよ〜く分かる。ミアを連れてもう一度ヴェーンを一回りする価値はあるぞ。店も割り引きしてくれるといいのにな。



## 8 銀の塔～クリスタルの塔

レミリアの性格豹変の原因としては、悪い精霊説が有力。レミリアを正気に戻すのに必要な神器が、アルテナの結界で封印された銀の塔の最上階にある。アレスの竜の指輪の力を借りて結界を開放するミア。気が弱いとか、おとなしすぎるとかいう噂もあるが、さすがオーサの血筋、ギルドの次期当主だ。



銀の塔内部には1ランク上の化け物がウジャウジャいるけど、ミアが思ったより強いので大丈夫。フレイムを使うハミングバードには激怒モンだが、こっちも魔法を使ってんだから文句は言えない。最上階の壁の石版にはアルテナの鏡の效能書き。そして部屋の奥の宝箱の中からアルテナの鏡を手入だ。

レミリアは、ガレオンや魔法使いたちとともにクリスタルの塔へ行ったらしい。クリスタルの塔へは、試練の迷宮B3にあった謎の扉を通して行けるのだ。この扉も、ミアが封印を解いてくれる。B3には回復ジイサンがいるから、ここまでは魔法は使い放題。あとはしっかりMP節約という作戦でいこう。



クリスタルの塔の島では、ナッシュがアレスたちを待っている。ミアの決意を知り、自分もクリスタルの塔へ同行するつもりだ。レミリアに逆らえば死罪。男ナッシュ、掟破りの決死の恋路である。やるな、おぬし。ところで話は変わるが、ヴェーンの何力所かに隠し宝箱があったりするの知ってた?

# ★ 9 星宮の間

クリスタルの塔最上階の星宮の間は、ヴェーンの魔法の力を操る所、ヴェーンの中枢とも言える場所だ。ここでレミリアはいったい何をしようというのか？ 許しを得ずに星宮の間に入ったミアたちの姿を見てレミリアは激怒、娘といえども情けはかけぬなどと、こいつは普通じゃないぜ。



アルテナの鏡の光がレミリアを照らすと、そこにいるのは魔女ゼノビアと名乗る魔族の女。儀式を邪魔されたゼノビアは手下の魔族を残して姿を消し、有無をも言わず戦闘突入だ。やばい雰囲気だと思って、あらかじめHPとMPを回復させておいた人は用意がいいぞ。

魔族の女がレミリアに化けていたとは一大事。ガレオンほどの人物がこれに気づかなかったのか？ ガレオンはこの一件で白竜ファイディに会いたいと言うので案内役を引き受けよう。ホンメル島に帰ればルーナにも会えるしね。ミアとナッシュはヴェーンに残って本物のレミリアを捜すつもりみたい。



クリスタルの塔からの帰りは、塔内の転送オジサンがヴェーンの入りにくまで転送してくれる。まさか1人で歩いて帰る奴もいないだろう。レミリアがにせ者だったという話はすでにヴェーン中に広まっている。ゼノビアたち魔族の主、魔法皇帝とは何者で、そして何を企んでいるのか。



## 10 メリビア

先にヴェーンを出たガレオンを追ってメリビアへ。メリビアではドロスの宝石店のあとに新しい店ができています。この店主は若いながらも商才に優れ、メルに気に入られてこの店を出したとか。売り子には可愛いオンナの口を起用し、その色気で迷わせておいて物売ってしまうのである。



ガレオンの古い友人とはもちろん四英雄仲間のメルのこと。今度はメルの館の2階に上がれるが、いきなり危ないカップルがいたりして。ま、あまりしつこく追いかけて回すのは野暮ってmond。メルの部屋に行くとガレオンとジェシカがいる。おしとやかなジェシカお嬢様、苦労してます。

メルの館の2階は地下水路のこれまで行けなかったエリアに通じ、そこにはあの博打の天才クライサが。戦闘BGMでのブラックジャックはやけに燃えるが、こちらが勝ち逃げしようとするとなはすべての儲けを賭けた勝負を挑んできて、これに応じると必ずイカサマ。負けを認めないから20年間不敗……？



メルの館で一泊した翌日。メルの親馬鹿ぶりを再確認し、ジェシカの似合わないセリフに髪の毛を逆立てつつ、アレスはメルの館を辞してガレオンの待つ船着き場へと向かう。……しかし、これからホンメル島に帰ってルーナに会えるという時に、妙な夢を見てしまったものだ。

# 11 ホンメル島

大賢者ガレオン様はレベル99の強者で、イヤというほど育ち切っておられる。サイズ みんなにガレオン様を自慢して回ろう。魔法使いのバアさんの家なんかも行ってみたいぞ。戦闘はもちろんガレオン様にすっかりお任せ。「おお～、すげえ」などと言いながらブルグの村へと向かうのであった。



ブルグの村ではオンナのコが1人いなくなっている。都会にあこがれてメリビアへ行っただけなのだが、今度メリビアへ行ったら捜してみるか。また、ラムスのオヤジの村長はブツブツ言いながらもやっぱり人の親。ラムスの事が心配でしょうがないんだな。親不孝者のラムスよ、お前は今どこ?

村のみんなはガレオンがダインの墓参りに来たと思っているみたい。ささ、どうぞこちらへガレオン様、これがダイン様のお墓です。だがダインの墓前に立ったガレオンは、こんな墓など下らんと一言。ダインのいない世界は許せない? ガレオンにとってダインはそれほど大きな存在だったのか……。



ラムスのオヤジさんの事を思うと、自分だけ両親と会えたのはちょっと気がひけるな。アレスの父親も厳しいふりしてやはり人の親。強がる父ちゃんがいとおいしい。母親と話すルーナは泉にいるそう。それ行けアレス!! ところでガレオン先生、何か言いかけて止めるなんて気になるんですけど。





## 12 魔法皇帝

もうアレスはかなり強いし、ガレオンはもっと強い。そして敵はすごく弱い。最初は白竜の洞くつまで来るのにさえヒイヒイ言ったのが、まるで嘘みたいである。さて、白竜の部屋に入ると、ガレオンが難しそうなことを話し始める。世界は最も力のある者の手に委ねられるべき……なのだろうか？



ここで、ズンズンズンと来て「うっそ〜!!」とか「やっばし!!」とかいう展開になるのだが、知らない人もいと困るので割愛。とにかくアレスは竜の装備を手にする資格を白竜ファイディから授かった!! 竜の装備その1は、例の謎の部屋にある白竜のつばさだ。さらに雷竜の牙の魔法まで覚えてしまう。

えらい事になった。とりあえず白竜の洞くつから道なりに戻ると、最初にたどり着くのがブルグの泉。いつの間にか泉の水は枯れ、助けを求めるルーナの叫び声が……。そして、そこにいるのは魔女ゼノビアだ。ゼノビアとお話したあと、パイパーとガーゴイルが相手の戦闘になるが、雷竜の牙ってスゴイ。



ルーナは連れ去られ、なぜかアレスは白竜のつばさが使えるようになった。つまり、ドラゴンマスターとしての自覚ができたって事か？ ブルグの村に帰ると村人たちの姿はなく、アレスの両親だけが残っている。ここもMPがないとツライぞ。ダインの墓にも異変アリなので行ってみる。そしてサイズかな。

# 13 メリビア

サイズで得た情報では、魔族たちはメリビアのほうへ飛んでいったらしい。サイズの船長はピビッて船を出してくれないが、白竜のつばさを使えばあっという間にメリビア到着だ。だが、今度のメリビアは一味違う。BGMがすでに暗いのである。メリビアは魔族たちに襲われたのだ。



どん底気分のメリビアの街でただ1カ所、あの新しい店の中だけがミョーに明るい。店員が1人増えているが、彼女が例のブルグのオンナのコ。いや〜、いいタイミングで村を出たもんだ。このコがここで働くことにしたわけは、フフフッ……とか笑って教えてもらえない。気になるけど今に分かるって。



酒場では踊り子が魔族にさらわれてしまっている。魔族に命じては歌のうまい娘たちをさらわせ、魔法皇帝は何をしようというのか。エッチな商売などでは断じてありえない。また、知恵の番人ダモンの名はこれまでも何度か耳にした事があるが、ダモンならゼノビアの行方を知っているかも……？



魔族の襲撃で命を落とした方々には申し訳ないが、メリビアで最大のショックはやはり獣人メル石化。四英雄の1人であるメルを石にするとは、魔女ゼノビアの実力はかなりのものだ。ジェシカの涙は初めて見るが、元氣娘は立ち直りも早い。打倒ゼノビア!! まずは回復も兼ねて、大神殿で情報収集である。





# 14 ナンザスの関所～ナンザスの洞くつ

魔法皇帝の登場とともに物語はあわただしい展開を見せる。ヴェーンでは行方不明のレミリアが記憶を失った状態で発見されていた。レミリアの記憶を取り戻すため戦いを決意するミア。ルーナがさらわれたのは自分の責任だと言い、悔いるナッシュ。目指すはカタリナ大陸の奥地である。



ナンザスの関所には大陸の奥地へ抜ける洞くつがある。ジェシカ、ミア、ナッシュの3人と一緒にナンザスを訪ね、キリーに会おう。耐魔法力はないに等しいが頼りになる奴だ。ちなみにジェシカが仲間になったあと、ヴェーンには寄りずいきなり訪ねて来ても「あのタコ」だったりするぞ。

ところでリザードの洞くつ（あ～懐かし）をクリアしたあとなら、キリーには会うことができるのだが、この時の奴はとんでもないムチャクチャを言うのである。1億Sなんて大金見たこともありませ～ん。オンナの口にほったたをはたかれたからって、八つ当たりは勘弁して欲しいよな。



キリーが仲間になるとナンザスの洞くつはフリーパス。でもさ、キリーはこの洞くつの地理に詳しいはずだよな。それなのに迷っちゃうなんて納得いかないぜ。道を教えてちょうだいよ、キリーちゃん。洞くつにはキリーの手下や旅人もいるが、結構キリーって正義の山賊してたりするわけだ。

# III

# ★ マリウス地方

イルクの村

ダモンの塔をはじめとする重要なポイントが目白押しのフィールドだが、特筆すべきはアルテナの泉の存在であろう。でも、「ボク」たちにはちょっと刺激が強すぎる？ ところで、用もないのに勝手に砂漠へ行くと、ヘルウォームという虫の化け物が出没するそうである。

ナンザスの洞くつ出口

ストーンサークル

赤竜の洞くつ

アルテナの神殿

ダモンの塔





### III マリウス地方



ミロードの村

東の砂漠

アルテナの泉

リッツァの町

アルテナの神殿



# ① イルクの村

ナンザスの洞くつを出て東に進むとイルクの村がある。この地方の事は来たばかりで何も知らないから、まずこの村でネタを仕入れておこう。ここは変人の村と呼ばれているが、村人全員が変人というわけじゃない。変人1号は変なものばかり集めているジイさん。このジイさん、何かなくしたようだぞ。



変人2号は発明家のマイトの弟子。彼は今気球を作っているそうだが、村の奥の柵の向こうにそれらしい物が置いてある。海に落ちるキカイを造って溺れた事もあるという、まだまだ修業不足のヒヨッコ発明家。気球が完成したら乗らないかって言うけど、出来のほうは大丈夫？

さて、変人3号がとんでもない奴だったりする。知の番人ダモンなどと名乗っているが、これが真っ赤な大嘘である。村の人の話だと、本物のダモンは南の山の奥の塔に住んでいるそう。本物のダモンに会えたら、もう一度こいつに会いに来てみるといい。嘘がばれても思い切り強がるんだ、これが。



イルクの村で聞く事を聞いて、見る物を見たら、南東の方角にあるというリッツアの町を目指してテクテク歩く事に。ナンザスの洞くつでMPがスッカランになっていたるときは、イルクの南のほうにあるアルテナの神殿に寄ったほうがいいかもしれない。赤竜の洞くつの話も聞けるし。





## 2 リッツアの町

リッツアではいきなり大事な物を盗まれるが、まあゆっくりと人の話でも聞いて回れ。あのドロスがこの町で変な店を出していて、ラムスの消息を教えてくれる。さっそくラムスに会いに行こ……しまった、白竜のつばさがない。「預かりつばなし」は安い品物で遊んでみるといいが、貴重品はダメなんだと。



白竜のつばさを盗んだ奴が酒場に逃げ込んだらしいってんで行ってみると、レイクがいた。レイクの話ではイルクの村の変な物を集めているジイさんが赤竜の洞くつへの入り方を知っていると。だが、まず白竜のつばさが先だ。しかし、キリーの手下がいったいなぜあんなことを……。

酒場のオヤジの孫娘のリラは、歌がうまいばかりに部屋から出してもらえず、欲求不満である。しかし、魔族にさらわれるよりはましだと思うね。2階の奥にはドロポウ市場の入り口があるが、盗賊ギルドの人間以外はオフリット。酒場のオヤジが盗賊ギルドの長らしいから相談してみたら？



さて、ここでキリーの特殊能力が判明する。キリーはなんと、カギの掛かった宝箱を開けることができるのだ。山賊は盗賊の親戚みたいな商売だから、当り前と言えは当り前か。カギの掛かった宝箱は確かゴートの森にあったし、メル館にもあった。白竜のつばさがあれば楽勝で取りに行けるんだけど。



### ③ ドロボウ市場

盗賊ギルドの証を手に入れ、晴れて盗賊ギルドの一員となったアレスたち。白竜のつばさを盗んだキリーの手下はきっとドロボウ市場に逃げ込んでいるに違いない。だって2階にはほかに逃げ道なかったし。それで結局、この一件は魔女ゼノビアの嫌がらせだったわけだが、魔族の長もやるのがセコイ。



ドロボウ市場には、ダモンの塔に行きたければイルクの村の発明家に頼めと教えてくれる人がいる。今度イルクの村へ行ったら発明家の家にも寄ってみるとしよう。ところで、でっかいブツを扱っている男の所にはいずれ何か入荷するはずだが、これがスゴイ代物。期待していいぞ。

ドロボウ市場の店ではいろいろとわけの分からないものまで売られているが、武器や防具は外の店よりいい品物を置いていたりする。手頃な値段で装備できる物があればここで手に入れておくといいんじゃないかな。しかし、こちらのアイテムは買い取らないっていうのがとことんどロボウ市場だ。



リツァの町の東に世俗のアカで汚れた体を清めるアルテナの泉が。この泉に入るのに必要なせっけんってのは確かドロボウ市場で売ってたぞ。高いモンじゃないから一度は試してみるべきだが、どうだサッパリしたか? 女神アルテナの幸運がお前たちを包むだろうって、そう願いたいよホント。



## 4 イルクの村～東の砂漠

レイクの助言でイルクの村のジイさんに会いに行くと、赤竜の洞くつに入るには雨雲の精が必要だって事が分かる。雨雲の精は紛失してしまったらしいが、それらしいモノがリッツアのドロボウ市場にあったような気がしないか？ 雨雲の精を持ってくれば、ジイさんがその具体的使用法を教えてくれる。



イルクに来たついでと言ってはなんだが、例の発明家の家も訪ねてみる事にする。気球には乗せてくれるそうだが、実はまだ未完成。気球を完成させるには東の半島の砂漠に住む怪物の根っこが必要なのだ。しょうがないな。気球に乗れないと困るから砂漠までひとっ走り行ってくるとするか。

砂漠の怪物ってのはマンイーターの事。こいつらと戦っていれば怪物の根っこは必ず手に入る。魔法は効かないが移動回数がなんと0。遠くから飛び道具で攻撃すりゃ無傷で勝てるぞ。飛び道具がなければアレスとキリーに頑張ってもらうしかないが、ダメージが強烈だからジェシカも回復で頑張れ。



怪物の根っこを発明家に渡すと気球はすぐ完成する。「君たち、体は丈夫だよ」という念押しが気になるが、ここまで来たらもう乗るしかないでしょ。気球のそばの少年が、リッツアの先のミロードの村には、ダモンの塔へ行った男がいるらしい、と教えてくれるけど、この話はしっかり覚えておこう。

## 5 ミロードの村

アレスたちを乗せた気球は空に舞い上がりイルクの南の山を越える。あそこに見えるのは赤竜の洞くつのある火山。そしてこちらに見えるのがダモンの塔である。しかし、いつか必ず落ちる落ちると思っていたこの気球、やっぱり落ちた。どうせならダモンの塔の近くにでも落ちて欲しかったぞ。



気球が墜落した先はリツツアの町。そばを歩いていた男がガハハと笑いながら、またまたミロードの村の男の事を教えてくれる。どうやら次の目的地はミロードの村に決定だな。せっかくリツツアの町に来た……いや、落ちたんだから、ドロボウ市場にも足を運んで雨雲の精を買っておけ。

ず〜っと北のミロードの村は、マリウス地方とスタジウス地方の境界にある。川に掛かっている橋は腐っているみたいだが、そんなコト言われたら渡ってみたくなっちゃうぞ。しかし、橋を渡る前後で人との会話内容が変わる事を予感したヒネクレ者は、その前に一通り話を聞いて回ったりするのである。



ダモンの塔へ行った事のある男は、酒場によく顔を出すらしいな。でも今はいないみたいだから、またあとで来てみるのがよさそうである。しかし、ここの踊り子の歌は絶品だぜ。絶品だと知りつつも、話しかけるたびに思わず「はい」と返事をしてしまい、何度も何度も聞いてしまうのはなぜなんだ!!

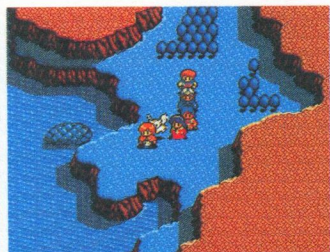


## 6 ダモンの塔

さて、人の話ばかり聞いていても状況が変化しそうなないので、いよいよ腐った橋を渡ってみる。橋が落ちるところまでは予想していたが、おかげで仲間がバラバラだ。落ちた橋は村一番の大工のジイさんがさっそく直してくれるそうだけど、モウロクしてるって噂も聞かぬぞ。大丈夫かな。



橋が落ちたあとで酒場へ行ってみると、お目当ての男が来ている。さっそく話しかけてダモンの塔への行き方を教えてもらえ。男の話では、リツアの南の山の向こうの水辺に緑の浮き島があり、そこで美しい音楽を流せばいいらしい。音楽の鳴るアイテムは2つしかないからそのどっちかだな。



仲間たちを捜す時は、セーブを利用して仲間を見つける順番をいろいろと試してみよう。ミアとナッシュ、ジェシカとキリーの両カップルが、いかにもという感じの会話を聞かせてくれる。ちなみに仲間を全員見つけるまではオジサンに通せんぼで村から出られず、ナルも白竜のつばさを使わせてくれない。

アレスたちは頭がいいから、重要なポイントの近くでAボタンを押すだけで、必要なアイテムを勝手に選んで使ってくれる。少しぐらい場所がずれていても機転を利かせてサッと駆け寄る便利さだ。今まで空しくポロロンポロロンと鳴らして遊んでいたアレスの琴。よかったな、やっと出番が来たぞ。

## ★ 7 知の番人ダモン

ダモンの塔の敵はどうせ強いに決まっている。塔へ入る前に東にあるアルテナの神殿に寄り道してフル回復だ。塔内部にも読むとフル回復できる魔法の本があり、これは正直者にのみ効果がある。お互い惚れているのに素直になれない連中や、心に秘密を持つ奴は誰だ？ その辺には隠し宝箱もあるぞ。



塔の最上階まで昇るとダモンの部屋があり、なんとカギが掛かっている。ダモンの塔のカギはこのB1の一番奥にあるのだ。すでに手に入れてきた人はもちろん問題ないが、まだの人はせっかく昇って来た塔をもう一度降りてまた昇り直しである。ダモンの塔ではまず最初にカギを手に入れるべし。

ダモンの塔のB1は普通の通路のほかに、壁の上も歩けるという二重構造だ。大きな扉が何カ所かにあり、少しはなれた壁にそれぞれの開閉スイッチがある。通路を歩く時は扉を開けなければ通れず、壁の上を歩く時は扉が閉じていないと進めない。カギは思い切り奥にあるからかなり歩くぞ。



ダモンはなんでも知っている。ダモン様から魔女ゼノビアの事を教えてもらおう。ダモンの部屋や下の階の予言書はなんだか難しすぎてよく分からない。ほとんどもうナゾナゾの領域!? でも冒険を続けるうちに思い当たる事もある。この中で最初に当たる予言は、「弟子を取らずに生涯を終える」だ。





## 8 赤竜の洞くつ

ダモンの塔を訪ねたその足で行っておくべき場所がもう一カ所ある。火山のふもとの赤竜の洞くつだ。赤竜の洞くつまではかなりの距離だが、洞くつまでたどり着けば近くにあるストーンサークルで一休みできる。白竜のつばさはダモンの塔も指定できるから、出発前のアイテムの買い出しも楽チン。



赤竜の洞くつの入り口は溶岩でふさがれている。ここで役に立つのがかつてドラゴンマスター・ダインが使ったという由緒ある品、雨雲の精だ。……ん？ 雨雲の精を使ったら、なくなってしまったぞ。ダインが使った時はなくならなかったはずなのに。そうか!! 使用回数が切れたんだ、きっと。

赤竜の洞くつの最下層には白竜の洞くつにあったのと同じような造りの部屋がある。石段を昇っていくと、突然、赤竜の魂が現れ、アレスに語りかける。竜の一族の肉体は滅びようともその心は不滅。さあ、力を受け継ぐのだ、アレス!! HPとMPフル回復のオマケもついちゃうぞ。



赤竜のたてを手に入れ、火竜の炎の魔法も習得。これでアレスはまた一歩ドラゴンマスターへと近づいた。さあ、次なる目的地はといえばやっぱりリツツアの町しかないでしょ。赤竜の洞くつに別れを告げるアレスと4人と1匹の仲間たち。白竜のつばさでリツツアの町へ直行だ。



# 9 魔女ゼノビア

リッツアの町ではある異変が起きている。なんと、墜落した気球がどこにもない？ これはもしかすると例によって魔女ゼノビアのしわざ……なわけないか。気球を持っていった奴はあんなモノをいったいどうするつもりなのか。気球はこのリッツアの町のどこかにある。



あんたたちの乗っていた  
変なものなら とっくに  
持っていかれちゃっただよ!!



そういや 見えない女が  
2階へ上がっていったぜ

知の番人ダモンはゼノビアがリッツアに現れると教えてくれた。そして、ゼノビアはリラという名の少女を狙っている？ 酒場へ行き、人の出入りに詳しい案内兄さんに聞いてみると、見慣れない女が2階へ上がっていったらしい。酒場のオヤジさん、アンタの孫娘が危ないぞ。

アレスたちが2階に上がるとすでにBGMがヤバイ。ズンズンズンと来たらこれはもう悪い奴らのテーマミュージック。面白い所へ連れて行ってくれるって言うからついて行こうかなんて、駄目だよリラちゃん。そいつは魔族の女なんだぜ。だが、リラをさらったゼノビアはまんまと逃げた。



このお姉さんが  
面白いところへ  
連れてってくれるって



なに!? フシの孫娘のリラが  
魔女ゼノビアにさらわれた?

リラがさらわれたことを知り、怒髪天を衝く酒場のオヤジ。盗賊ギルドは絶対に魔法皇帝を許さねえ!! ゼノビアは逃げる前に娘たちを返して欲しければ辺境へ来い、と言っていた。しかし辺境への行き方なんてまだ誰からも教えてもらってないぞ。それを探るのがこれからのポイントになりそうだ。



## 10 スタジウス地方へ

赤竜のたてを手に入れ、リツツアでゼノビアに逃げられたあと、再びミロードの村を訪れると橋はすっかり直っている。橋の向こう側にある武器屋の品揃えはグレードも高いが値段も高い。この辺にいるオジサン 의견、魔族たちは辺境から出入りしてんだから何か方法があるはずってのはごもっとも。



ミロードの村を東に抜けると、そこはスタジウス地方。道なりに北へ進んでいくとほどなくアルテナの泉がある。またかよ、どうしよう。ミロードの雑貨屋でなぜかせっけんを売っていたのはここで使えて事なのだろう。でも、リツツアの東の泉とおんなじだったりしたら、もう怒っちゃうかね。

美しい泉に若鮎のごとき娘たちが戯れる、良きかな、良きかな。ダモン様の予言はすべて真実である。泉へ入る前にセーブしておけば、何度でも好きなだけロードして良きかな、良きかな。アルテナの泉はいずれ枯れてしまうので見るなら今のうちである。でもナルはいいよな、人間じゃないから。



アルテナの泉からさらに道なりに北へ進むと、山の間はどこかで見たようなモノが。おおっ、これはまさしく転送の泉。しかし、魔法陣の中央に立っても何も起こる気配はない。この役立たずの転送の泉はすでに10年以上も放置されており、今はホームレスのオジサンの寝ぐらとして活躍中なのである。

# IV スタジウス地方

ストーンサークル

青竜の洞くつ

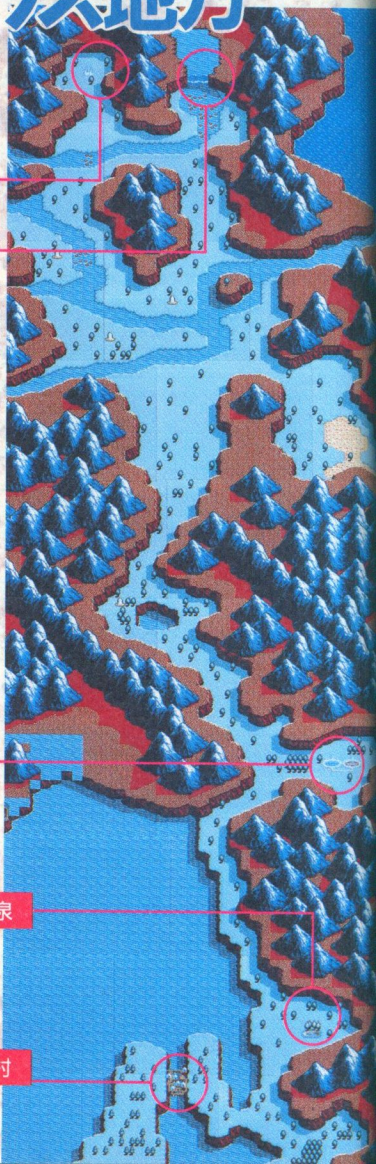
なにがなんでも辺境へ行こう!! ……というのが、このフィールドの最大の目的。やはりそのためにはせっかく見つけた物を持ち逃げされたり、謎のおちゃんレイクと危ない冒険をしたり、テムジンとちょっとだけ仲間になったりと、なかなか一筋縄ではいかないものだ。

そして、特筆すべきはアルテナの泉の存在であろう。でも、「ボク」たちにはちょっと刺激が弱すぎる?

転送の泉

アルテナの泉

ミロードの村





# IV スタジウス地方



草原の洞くつ

アルテナの神殿

悪鬼の洞くつ

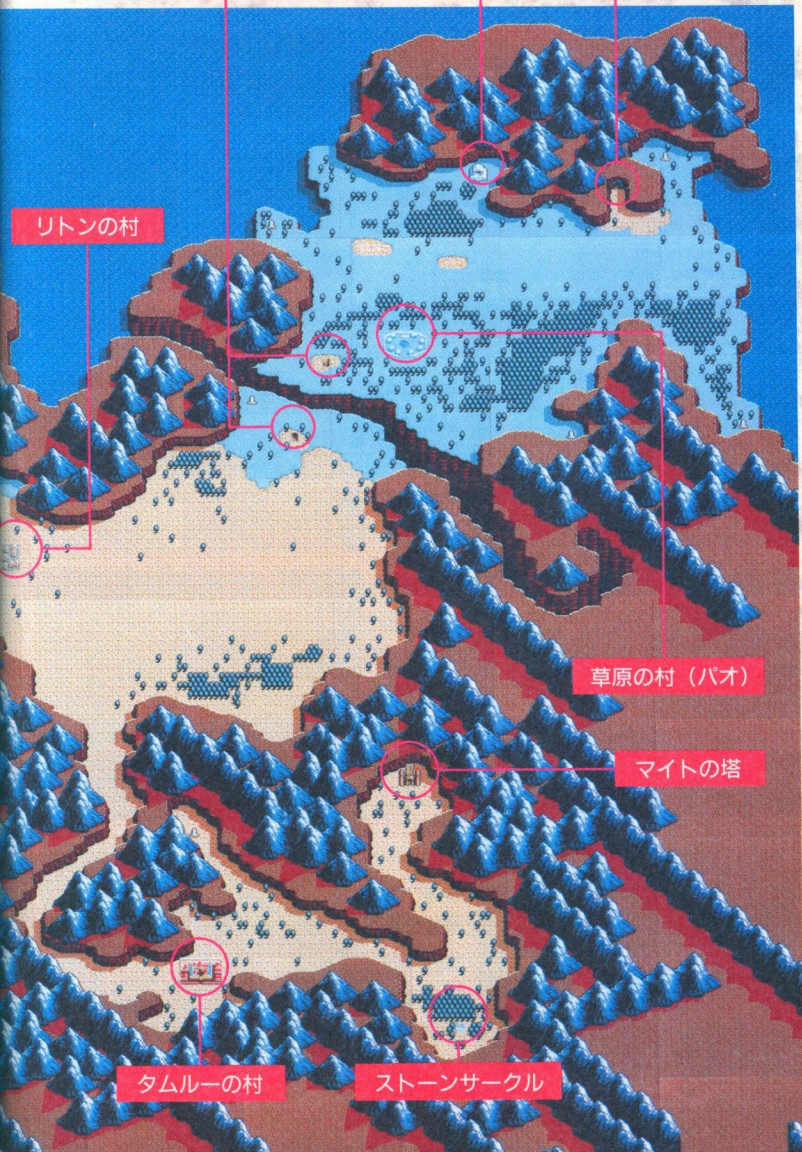
リトンの村

草原の村 (バオ)

マイトの塔

タムルーの村

ストーンサークル



# ① リトンの村

山沿いに歩いてたどり着いたリトンの村には、変わった種族が住んでいた。子供のように体が小さく、歌が大好き。日常会話まで歌でこなすという徹底ぶりである。この村ではダインの最後の冒険について詳しく知ることができる。また、ここでもやはり魔族にさらわれた娘がいるようだぞ。



かつてのドラゴンマスター・ダインは、リトンの村の近くの川を渡り、青竜の洞くつへ行ったという話も聞く。その川には用のない人間が渡れないようにマジナイがかけられているらしい。そして、この村に住むマジナイ師は、ドラゴンマスターになろうとする者が訪れるのを待っている。

リトンの村の東には狂った黒竜が引き裂いた大地の裂け目がある。その手前にある洞くつは、裂け目の向こうの草原地方へと通じているのだ。しかし草原地方では今、悪い病気が流行っているらしい。病気が広がるのを防ぐため、草原の民が洞くつ内の跳ね橋を上げてしまい、通行ができないようにしている。



また、リトンの村のずっと南のほうにはタムルーの村がある。今はまだこの村へ行く必要も理由もないが、ここにはまたしてもあのレイクがいるのだ。リトンの村からいきなりこの辺りまで来てしまった場合は、「青竜の洞くつへ行ってから、もう一度来い」なんて言われちゃうよん。





## ② 青竜の洞くつ

そんなわけで、スタジウス地方でとりあえず出来そうな事は青竜の洞くつ行きしかなさそうである。レイクもああ言ってんだから間違いない。リトンの村のマジナイ師と話したあとで村の北西の川へ行ってみると、さっき通った時はなかった浅瀬ができています。さあ、ダインの真似して浅瀬を渡るぞ。



リトンの村で聞いたとおり、青竜の洞くつの入り口は浅瀬を渡った所の滝の裏にある。滝の近くにはストーンサークルがあるから、洞くつへ入る前にここでフル回復しておくのが常套手段である。また、川のそばには石塔もたくさんあり、経験値稼ぎにはバッチリな場所でもあるぞ。

青竜の洞くつは階と階のつながりがシンプルなので、迷う心配はまずないだろう。青竜の部屋はB5の奥にあるのだが、その手前にはボス敵のソードブレインが待ち構えている。攻撃回数が3回もある上に、ウォーターランの魔法も使うので、対魔法力の低いキリーのHPには気を付けよう。



ソードブレインを倒して青竜の部屋に入れば、石段のてっぺんで青竜のかぶとが手に入る。これで竜の装備が3つ揃ったわけだ。水竜の叫びの魔法も覚えたし、この洞くつでやる事は済んだから、さあ帰ろう。そう思って石段を降りかけた時、ほうら、またズンズンと来たぞ。そ、そんなあ〜。

### ③ タムルーの村

とんでもない事になってしまったが、とにかく青竜の洞くつへはちゃんと行ってきた。これでレイクに会えばお話が進むってものだ。レイクはアレスをマイトの塔へ行かないかと誘う。だが、発明家のマイトは人間嫌いらしいので、ほかの仲間3人にはこのタムルーの村で待っていてもらうのであった。



マイトは タムルーの近くに  
住んでいるんだが おれと  
マイトの塔へ行かないか？



おれはテムジン 草原の民だ!!  
こいつはおれの女 ピリアだ

タムルーの村には2人の若い草原の民が来ている。テムジンとピリアだ。まずテムジンに話しかけてみると、テムジンはアレスに力試しを挑んでくる。それでまあ、勝負は引き分けてとこかな。アレスはテムジンが戦った中で2番目に強いとか。そして1番強かったのはレイクのオッチャンだそうな。

テムジンは、そのうちにアレスたちの力を貸してもらうかもしれないと言うのだが、その理由はピリアが教えてくれる。草原地方に広がっている病気から草原の民を救うには、強い戦士たちが必要なのだ。テムジンとピリアは、強い戦士を捜すためにはるばる草原からやってきたのだ。



はやり病から  
草原の民を救うには  
強い戦士たちが必要よ



アレス... 若いうちから  
楽しんでばかりでは いかんぞ  
さあ 歩いた 歩いた!!

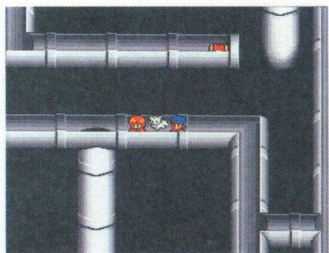
マイトの塔はタムルーの村の北東の方角だ。マイトの塔へ行く途中にもストーンサークルがあるぞ。ところで、レイクと一緒にのときに白竜のつばさを使おうとすると、「若いもんがそんな無精な事ではいかん」とか言って使わせてくれないのだ。この神出鬼没な謎のオッチャン、なかなか厳しい。





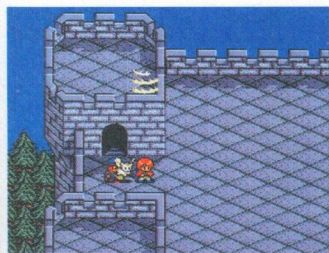
## 4 マイトの塔

ちなみに、レイクの誘いを断ってアレスたちだけでマイトの塔に来てみるとどうなるか？ マイトの塔の入り口にはリトンの村人がいて中に入れてもらえないのだ。ま、普通はレイクの誘いを断ったりはしないと思うけど。そして、レイクと2人だけで来ると、この村人はいなくなっているわけだ。



マイトの塔のダンジョンは結構ムズイ。パイプのあちこちに開いている穴は、1Fへ直行なので要注意。かといって先に進むための穴もあったりするからややコシイぞ。たった2人だけってのは少しキツイが、レイクは攻撃・移動回数ともに4というすごさ。敵のレベルも低めだし、なんとかなるって。

パイプ地獄をやっと抜けると、そこがマイトの研究室である。マイトに話しかけてみるとどうやらレイクとは知り合いみたい。マイトはブツブツ文句を言いながらも飛行船を造ってくれると約束してくれるので、まずは一安心だ。そういやここにはメガドライブなんかも置いてあったりして。



研究所の上は塔の屋上になっている。何かあるのかなと思って歩き出すと、ズンズンズン……。懐かしい(?) お方との再会である。しかし、ゲームをクリアしてから考えると、ここでアレスをやっつけておけばよかったのに。いずれ大きな脅威となるのは分かっているはずだし、今なら絶対に勝てるもん。

# 5 草原へ

マイトの塔から帰るときは1Fへ直行する穴にわざと落ちれば楽勝だ。タムルーの村へも白竜のつばさが使えれば楽なんだが、レイクと一緒に歩いて帰るしかない。タムルーでは仲間たちがアレスを待っている。マイトの飛行船のほうは完成したらレイクが教えてくれるそうなので心配ない。



再び仲間たちと合流したアレス。だが、この心のかたすみの空しさはなぜだ。……と、そこへポロボロになったナッシュが戻ってきた。ナッシュは辺境へ行く方法の手掛かりを探り出してきてくれたらしい。ナッシュのHPとMPを調べてみると、ほんともうポロボロ。よしよし、よく頑張ったぞ。



これで今度こそ仲間全員が揃い、青竜のかぶとも無事取り戻した。さあ、次の目的地は草原だ。レイクに別れを告げて外に出るとテムジンとピリアの姿が消えている。そこにいる女の子に尋ねると、2人は急いで帰っていったという。どうやらピリアまでが流行り病に冒されてしまったらしい。



いつの間にか草原に帰ってしまったテムジンとピリア。でも、この2人を最初からずっと無視し続けていれば、ピリアが発病する瞬間を目撃する事ができる。マイトの塔から戻って、ナッシュが仲間になったあとで話しかけると、ピリアの具合が急に悪くなり、テムジンたちは急いで走り去っていくぞ。







## ⑥ 草原の民の村、パオ

タムルーの村からテムジンたちがいなくなったあとは、草原の洞くつの橋が降りていて草原の村に行けるようになる。草原の村でも、ゼノビアと魔族によって歌うたいの少女が1人さらわれていた。ピリアは村の奥のテントのなかで病の床に伏しているが、テムジンの姿が見えない。



魔女ゼノビアのしわざで  
悪い病気が はやっている  
帰ったほうがいいぞ



ウウ…… く 苦しい……  
ン？ しんきろうの水？

ナッシュのおかげで、リトンの村とミロードの村の間にある転送の泉を使うには、しんきろうの水が必要だということが分かった。ここの村の長老がしんきろうの水の事を知っているらしいのだが、長老もまた病に冒されており、これではとても話を聞けるような状態ではない。

草原の村がこの病に襲われたのは、ゼノビアが太古の悪鬼を復活させたせいだ。村の巫女の話では、この流行り病を治すのに必要な女神の封印が悪鬼の洞くつにあるという。だが草原の民は女神の封印に触れることを固く禁じられているのだ。そんな話を聞いているうちに、なんとミアの具合が……。



ミア！ どうしたの!!



ミアは流行り病にかかってしまい、ジェシカも村に残ってミアに付き添う事になった。そして、悪鬼の洞くつへと向かうアレスたち。はっきり言ってパーティのバランスはもうガタガタである。きっと、ミアとジェシカのありがたみが身にしみるぞ。特に、回復ジェシカがいなくてのがツライです。

# 7 悪鬼の洞くつ

悪鬼の洞くつのB1で、先に来ていたテムジンが仲間になるぞ。キリーと同じような力まかせのタイプだ。B1の宝箱から強力なようせいの弓とようせいのむちが見つかるが、むちはテムジン専用、弓のほうはナッシュに装備させるといいだろう。これでナッシュも男が上がるというものだ。



ボス敵カラルがいる場所の手前の宝箱にキリー専用の狂戦士の剣が入っている。こいつは戦闘中に道具として使えば、みなぎりの呪文（もどき）の効果があるスグレ物である。カラルは攻撃回数が4回もあるので、すでに竜の装備で、防御力がかなり上がっているアレスを主力として戦おう。

カラルを倒して女神の封印を入手して戻ってみると、草原の村はこの世のものとも思えぬヒサンなありさまと化していた。もう村中の人間が病にやられてバタバタと倒れている。一刻も早く長老のテントにいる巫女のもとへ女神の封印を届けて、みんなの命を助けなくては。



長老のテントに入ると、ジェシカまでもが病に倒れてしまっている。しかし、巫女に女神の封印を渡せば病はたちどころに治る。長老が元気になればしんきろうの水の事も教えてもらうことができるだろう。まずミアとジェシカを仲間にしないと、いつまでも長老はうなったまんまだぞ。





## 8 辺境の洞くつ

禁断の女神の封印に触れてしまったため、テムジンはおきてを破った罰を受けなければならない。だがテムジンには罰を受ける前にぜひとも会いたい人がいる。アレスたちがピリアのテントへ行ってみると、うひゃ～、2人の熱いこと。テムジンはこの借りは必ず返すって言うけど、いいって、いいって。



しんきろうの水が手に入ったら、ミロードの村とリトンの村の間にある転送の泉へ。ホームレスのオジサンは寝ぐらがなくなるから止めてくれて言うけど、アレスたちはどうしても辺境へ行かなければならないのだ。そのかわりといっではなんだが、復活した泉はお風呂のかわりにでも使ってくれ。

転送の泉の魔法陣に踏み込むと、アレスたちの体は辺境の洞くつのB4に運ばれる。ここから地上を目指して上へと昇って行くのだ。しかし、テムジンのむちさばきもなかなかの腕前だったけど、やっぱりこの戦い慣れたメンバーがほっとする。野郎だけのパーティで戦うなんて、もうこりごりだぜ。



迷いながらもやっとたどり着いた地上。ここが噂に聞く辺境の地だ。アルテナの女神の光が届かないせいか、見るからに殺伐とした感じの荒れ果てた土地である。辺境の洞くつの出口から南西の方角にガディンの村がある。まず、このガディンの村を訪ねて人々の話を聞こう。

# V 辺境

辺境の洞くつ出口

マルクの村

黒竜の洞くつ

ガティンの村

ストーンサークル







ついに魔法皇帝の本拠地である辺境に到着だ。町や村の間の距離がかなりあるし、敵はそれなりに手強いしで結構シンドイ。目指すは辺境の奥地にあるルイドの町。そこでは魔法皇帝の切り札(のひとつ)、機械城の完成にリーチがかかっている。



ルイドの町

ストーンサークル

タロンの町

タロン鉱山出口

# ① ガディンの村～黒竜の洞くつ

生きるだけで精いっぱいという辺境の地。魔法皇帝が辺境を支配するようになってからこのガディンの村の暮らしはますます厳しさを増している。魔法皇帝が辺境の奥地につくったルイドの町では、悪の発明家バタネンが巨大な城を建造中らしい。さらわれた娘たちはそのルイドの町へ集められているようだ。



ガディンの南東にある鉱山の町タロンでは、バタネンのキカイを造るのに必要な鉄や石炭が採掘されているという。ガディンの村で一番強い男が魔法皇帝に協力して、タロン鉱山で大勢の人たちを無理やり働かしているらしいが、そのかわりにこのガディンの村には手を出さない約束になっているらしい。

ガディンの村では、この近くに黒竜の洞くつがあるという話も聞くことができる。黒竜の洞くつは、ドラゴンマスター・ダインの最後の戦いの場所。親友ガレオンとともに黒竜退治に向かったダインは、二度と帰らなかったという、いろいろといわくのある場所だが、とにかく実際に行ってみなければ。



黒竜の洞くつはB3で行き止まりだが、まだこの先にも広がっているようだ。行き止まりにいる老人から、勇者の証を受け取るアレス。そして宝箱の中からは、なんとダインの剣が!! でも、どうしてこれがダインの剣だと分ったんだろ? 「1ねん3くみ だいいいちろう」とか名前が書いてあったりして。





## ② タロン鉱山

タロン鉱山で採れた鉄と石炭は、すべてルイドの町に送られている。その量が尋常ではないらしい。それほど沢山の鉄と石炭を必要とするとは、バタネンとはとてもない物を造り上げようとしているに違いない。このタロン鉱山には、村ごとさらわれてきた人たちもいるらしいが、その村の名前は……。



タロン鉱山内には宝箱がいくつもあるが、その中身がもう最低。ポロポロの服、手袋、そしてくさった弁当だ!! ここでの労働の苛酷さが、ピシピシと伝わってくる。そして、懐かしいブルグの村の人たち。もちろん、アレスの両親もここにいる。アレスの父親が、意外な事実を語ってくれるぞ。

タロン鉱山の先には、マルクの村とルイドの町がある。だが鉱山の出口は、タロンを仕切る兵士長によって通せんぼされていた。この兵士長こそ、ガディン最強の男だ。彼がこの鉱山で人々を無理やり働かせているのも、愛しい息子と妻を守るため。あの子供のことを考えると、戦いたくないんだけどな。



おとなしく帰れば見逃してくれるというが、そうもいかないんだよな。あの子供のセリフが頭をよぎる。「お父さんはとっても優しいんだ」 ええい、ちくしょう。心を鬼にして、キャプテンウルフと戦うぜ。おおっ、やっつけたけど、殺しちゃったんじゃないかってよかった……と思ったら、お次は竜戦車だ!!

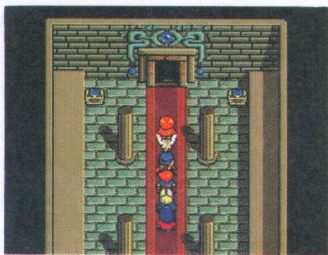
### ③ マルクの村～黒竜の洞くつ

マルクの村は、女神アルテナとドラゴンマスターを信じる村。この村はそのためにかなり迫害されているらしい。また、この村の男たちはルイドの町に連れていかれて、死ぬまでこき使われているようだ。ドラゴンマスターの最後の装備である剣は、竜がいないと手に入らないという話も聞くことができる。



村の中央にある黒竜のほこらは、黒竜の洞くつへ通じているという。しかし、村の長老の許可がなければ、ほこらの中に入ることはできない。長老に会い、勇者の証を手渡そう。ところで、勇者の証を持たないでこの村まで来てしまった場合はどうなるんだろ。そんな奴いないと思うけど。

長老の許しをもらったら、いよいよ黒竜のほこらを通して黒竜の洞くつの残りのエリアへ行くことができる。黒竜のほこらの入り口にいる人に話しかけると、HPとMPがフル回復するという、至れり尽くせりの心遣いがありがたい。黒竜のほこらの中に置かれている宝箱には、ほうら、いい物が入った。



ヒイコラ言いながら黒竜の洞くつの最下層にたどり着いたアレスたち。奥へ進んでいくと、いきなり地面が激しく揺れ始め、なんと黒竜が目の前に立ちはだかった。ま、大変だけどやっつけろ。だが、黒竜を倒したアレスたちをあざ笑う声が洞くつに響く。最後の竜が死んでしまったという事はつまり……。





## 4 ルイドの町へ

黒竜のよろいを手に入れ、地竜の怒りの魔法を覚えたのはいいけど、これでこの世界には竜が1匹もいなくなってしまう。ドラゴンマスターになるには竜の協力が必要だというのに……。洞くつから戻ると黒竜のほこらの入り口にいる人が、ルイドの町から少女が逃げてきたという事を教えてくれるぞ。



その少女はアレスの名前を知っているようだ。もしかしてルーナでは？ だが、長老の家を訪ねてみると、その少女というのは草原の村の歌うたいの娘である。少女の話では、ルーナは今、ルイドの町でつくられている城につかまっているという。これでやっとルーナの居場所が分かった。

マルクの村からルイドの町まではかなりの距離がある。白竜のつばさで一度ヴェーンがアルテナの大神殿に飛んで、HPとMPを回復しておいたほうがいい。マルクの村のほこらの人はもう回復させてくれないからね。ルイドの町の近くまでたどり着けば、町の手前にストーンサークルがある。



工場の町ルイド。もうもうたる煙が工場から立ちのぼり、重苦しい機械の音が絶え間なく響きわたる。10年前、この辺境の果てにルイドの町をつくった魔法皇帝は、今、悪の発明家バタネンに命じて巨大な城をつくらせている。そして、その城の中ではルーナがアレスの助けを待っているのだ。

## ⑤ バタネンの塔

草原の村の少女から受け取ったルイドのカギを使って、アレスたちは町の中に入った。しかし、この町の警備はなっていない。目の前で変なガキどもが勝手に扉を開けているのに、見張りの兵士はいったい何をしているのだ。町の中をうろついていても別に捕まる気配もないし。十分、不審人物だと思うぞ。



ルイドの町にある工場の中では沢山の男たちが無理やり働かされている。働けなくなった人間は新しい兵器の実験台にされるなんて、とんでもない話である。誰かさんがハ〇かどうかはいずれ実際に見る機会があるが、まさかカツラじゃないよな。〇ル〇〇トってのは文句なく当たりだろう。

建造中の魔法皇帝の城へは、城を造るために建てられたバタネンの塔から行けるらしい。重汽戦車やヘルナイトにバシバシ叩かれながら塔を昇りつめると、そこには噂の悪の発明家、バタネンの姿。でも、このジイさん、人に馬鹿にされまくって性格が歪んじゃったなんて、ちょっと同情しないでもないな。



魔法皇帝様の手をわずらわせる必要もないとわめくバタネン。おおっ、ジイ、まさかお前が自ら戦うつもりじゃあるまいな? ジイさんと戦って勝っても、自慢にはならないもんな〜。しかし、その心配は無用。バタネンはちゃんと戦車ゴーレム3台を差し向けてきた。





## 6 機械城始動

戦車ゴーレムは撃破したが、バタネンの造った機械城はすでに完成していた。バタネンの塔の外に出ると町の奥にあったでっかいキャタピラが消えている。ルイドの町の外には機械城のキャタピラの跡が残っているぞ。しかしキャタピラの跡は途中でふつりと途絶えている。



機械城はいったいどこへ行ってしまったのだ。マルクの村に戻ってみると、機械城が山の中をタロンの町のほうへ進んでいくのを見たという人がいる。よし、白竜のつばさを使えば楽勝だ。ところで、この村に逃げてきていた少女は草原の村に帰っていったらしいぞ。

タロンの町はもう大変なことになっていった。機械城に踏みつぶされて町が半分なくなってしまっているのだ。鉱山が開放されてせっかく平和になったばかりだというのに、もう踏んだり蹴ったり。機械城が去ったのは、ほんの少し前だという。きっとまだこの近くにいるはずだ。



タロンの町の外に出ると、巨大な機械城がその威容を現した。魔法皇帝はすでに女神を目覚めさせることに成功している。機械城から放たれた女神の光がヴェーンを撃つ!! 悪の発明家バタネンが難攻不落と豪語していたこの機械城。だが、この中にルーナがいるのだ。機械城に突入せよ!!

# VI アルテナの女神

## ① リッツァの町

機械城へ突入しようとしたアレスたち。だが、機械城を守る女神の光は何者をも寄せつけない。最後の竜が死に、ドラゴンマスターへの道が閉ざされた今、この世界に希望は残されているのか。



アレスはリッツァのドロポウ市場で目覚めた。機械城へ突入しようとしたところまでは覚えているが、あれから7日間も意識を失っていたのか……。その間、アレスが魔法皇帝に見つからないように、盗賊ギルドがドロポウ市場にかくまってくれたのだ。魔法皇帝は大陸全土で即位を宣言したという。

機械城突入に失敗したあと、ドロポウ市場の店の品揃えが変わるので、一通り覗いておこう。酒場の2Fに上がるとミアとジェシカがベッドで寝ている。2人ともかなりのダメージを受けていて、まだ起き上がれないようだ。ナッシュとキリーは下の酒場にいるらしい。



酒場ではキリーが酒を食らっていた。ナッシュは壁を向いていた。おいおい、勝ち目がないだの、もう降りるだの、そんな事いうのは止めてくれ。こりゃあ、いくら話してみても無駄みたいだな。しょうがないからミアとジェシカを呼んできて、このダメ男2人に活を入れてもらえ。





## ② マイトの塔～女神の塔

……と、そこへ現れたのはレイクのオッチャン。レイクはマイトの飛行船が完成したことを知らせに来てくれたのである。まだ戦うかと聞かれて、もちろん戦うに決まっているけど、一応「いいえ」と答えてみたりするアレスたち。えっ、俺のあとを継いでドラゴンマスターになれ……だって？



リツツアで目覚めたあと、地上は暗くなっていて、人との会話も変わる。一通りあちこち訪ねてからマイトの塔へ向かうのがゆとりのある冒険ってもんだ。絶対行っておきたいところは、ブルグ、メリビア、黒バラ通り、あとはヴェーンかな？ で、マイトの塔。完成した飛行船は屋上にあるぞ。

いやあ、まいったな。マイトの塔の屋上ではズンズンズンだったし、飛行船に乗って女神の塔に到着……と思ったらいきなりビシッだもんな。女神の塔へは着けたけど、おかげで飛行船は一発でオシャカ。マイトのジイさん、怒るだろうな。あとで謝りに行ってみるとするか。

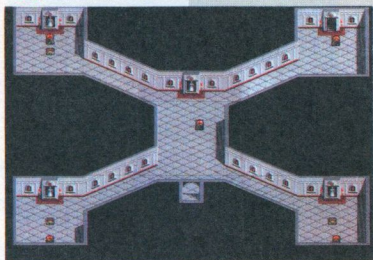


女神の塔の最上階には、女神アルテナの絵がある。でも、この絵は誰かにそっくり。そして2人の竜天使おんみずから、アレスのドラゴンマスターたる資質を試そうとする。頼れるのは自分だけ。ここは活力のたねかなんかを装備しといて、地竜の怒りを連発するしかないでしょう。

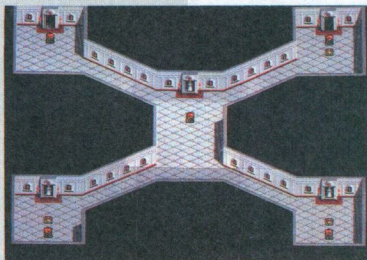


# 女神の塔

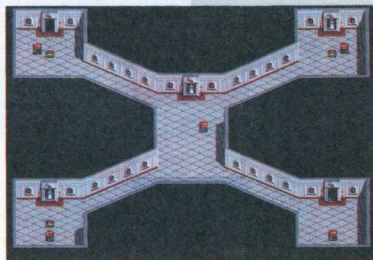
1F 宝箱×3



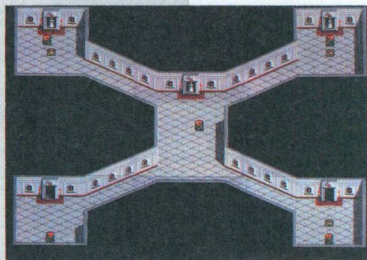
2F 宝箱×3



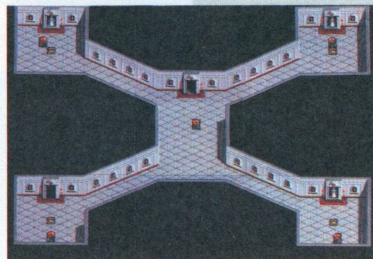
3F 宝箱×3



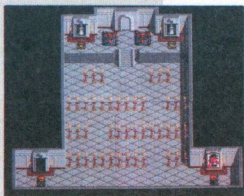
4F 宝箱×3



5F 宝箱×3



6F 宝箱×2





### ③ 機械城突入

最後の竜の装備、アルテナの剣を手に入れ、ついにドラゴンマスターとなったアレス。いよいよ機械城に再度挑戦である。機械城はメリピアの近くまで来ているらしいが、これがほんの目と鼻の先。でっかい図体して山のかけに隠れたって駄目だぞ。頭隠して尻隠さずとはお前のことだ。



竜の装備をすべて身に付けていれば、機械城を包むアルテナの結界を破る事ができる。機械城の中は大変そうなので、ラムスの店でアルテナの葉やら何やらをもらっていく事にする。もらった物をその場で売れば大儲けできる事に気づいたりするが、いまさらお金なんか必要ないので空しいだけだ。

ちなみに、竜の装備を1つでも身に付けずに機械城へ入ろうとすると、アレスたちはアルテナの大神殿に飛ばされる。また、いったん機械城の中に入ると、滅多なことではこれまでの町に戻ることはないから、機械城に入る前にあちこち訪ねて、ドラゴンマスターになった事を自慢して回るのもいいかもしれない。

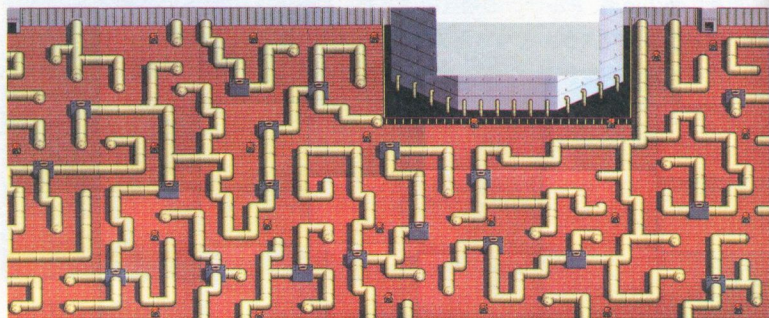


機械城の中はかなり広い。でも、次のページにマップが載っているから迷う事だけはないはず。もうここまで来たら戦闘はアレス1人に任せて、ほかの仲間はヘタに戦わないほうがいい。後方で戦闘のサポートに専念させよう。5Fの動力炉ではボス敵ファイアエレメンタルとの対決が待っているぞ。

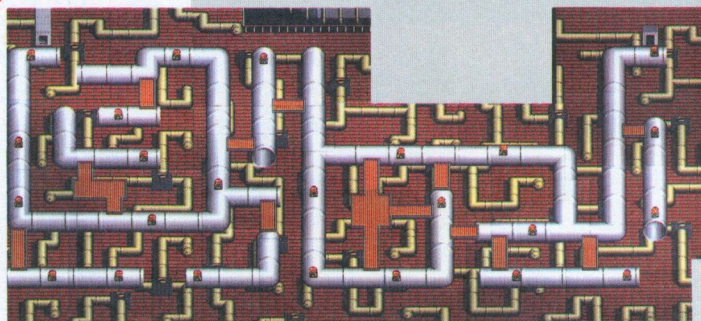


機械城

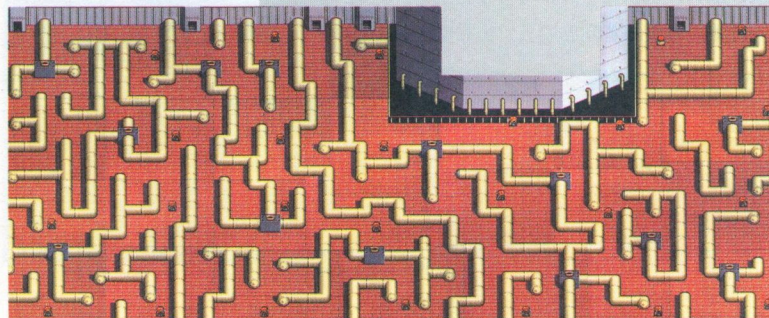
1F



2F

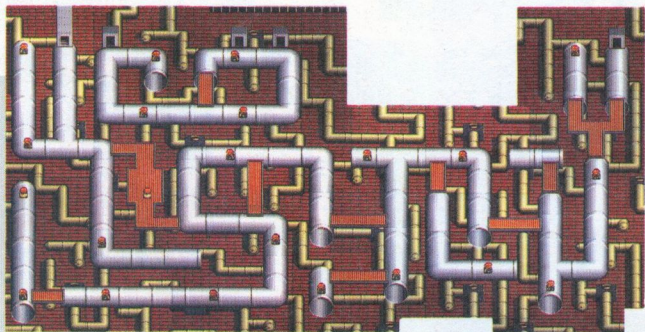


3F

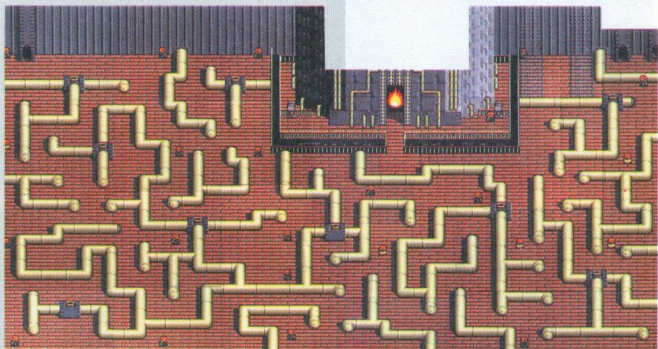




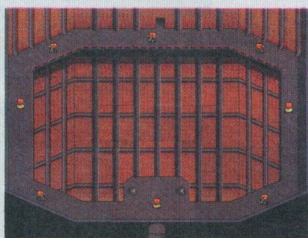
4F



5F①



5F②



5F①の右上には、その上の空中庭園に通じる階段があるが、ここはパイプで囲まれているのでそのままでは利用できない。まず5F①の動力炉でファイアエレメンタルを倒そう。そして、そこから5F②の奥の出口を抜ければよい。



# 4 空中庭園

空中庭園の入り口では、階段を上ろうとするたびにトードマンの集団が出現し、なかなか先に進めない。こんな弱い連中と何度も戦わされてもうウンザリである。こりゃきりがないぞ……と思っていると、強い助っ人が来てくれた。でも、ファイアエレメンタルの時に来てくれりゃよかったのになあ。



トードマンの事はテムジンとピリアに任せ、空中庭園に上がると、そこはまるでウソのような場所である。ここは本当に機械城のてっぺんなのか？ 魔法皇帝様は機械城で町や村を踏みつぶすのや、自分に逆らう連中を殺すのに飽きると、この庭園を散歩して息抜きをされるらしい。

空中庭園には見慣れぬ妖精たちの姿もあった。辺境で絶滅の危機に瀕していたこの妖精たちは、魔法皇帝によって救われたのだという。花や草木を愛し、か弱き種族に救いの手を差し伸べる心優しき魔法皇帝。しかしその一方では、人間世界を激しく憎んでいたりもする、フクザツな人なのである。



ルーナをはじめ、各地からさらわれた娘たちは、空中庭園の奥の塔の中にいるという。魔法皇帝の野郎も塔の最上階にいるらしい。空中庭園のはずれにいる妖精に話しかけると、HPとMPはフル回復。これで仲間は元気いっぱい、魔法皇帝の塔に乗り込む前の準備は完了だ。





## 5 魔法皇帝の塔

塔内の戦闘では基本的にアレス1人に戦ってもらい、ほかの仲間は賢者の杖、女神の杖、狂戦士の剣なんかを毎ターン使って、アレスを援護してやれ。時間はかかるがこの戦法が一番消耗が少ない。アレスよりも格段に防御力が劣るキリーを前に出して戦わせても、HP回復の手間が増えるだけだ。



塔の8FにはHP・MP回復の泉があるので、ここを通る時は必ず寄っておくといい。特にレベルアップで増えた分のMPを補充できる事に意味がある。当然、経験値稼ぎの拠点として利用できるわけだが、全員がそれぞれの魔法をすべて覚えてしまっている位なら、もうほとんど十分だろう。

塔内の各所にさらわれてきた娘たちがいるので、ルーナの事を聞いて回れ。魔法皇帝が歌のうまい娘たちをさらったのは、女神の生まれ変わりの少女を捜すためだ。そして魔法皇帝はついにその少女を見つけ、女神の力を世界支配の野望の道具に使うつもりだ。女神の生まれ変わりの少女、その名は……。



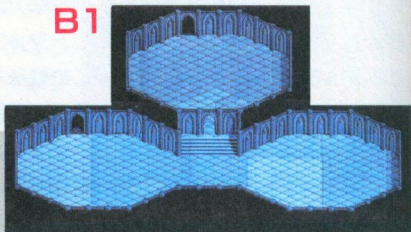
塔の中にいる娘たちの話では、魔法皇帝はルーナをこの塔の上のほうへ連れて行ったらしい。魔法皇帝の塔の最上階を目指すアレスたち。だが、昇った先の9Fにはカギの掛かった扉がある。最上階の10Fへ進むためには、この塔のどこかに隠されているカギを手に入れなければならない。



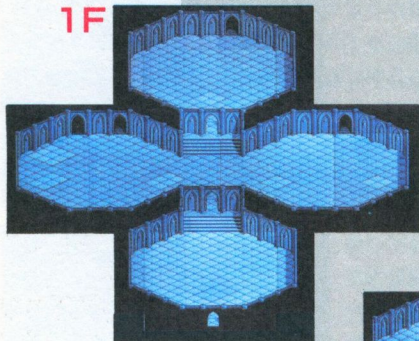
## 魔法皇帝の塔

B2の宝箱の中には、活力のたねとアルテナの葉が入っている。いずれも、いざという時に「持ってホントによかった」タイプの頼れるアイテム。ストックの残りが心細くなってきているなら、少し寄り道になるが必ず手に入れておこう。

B1

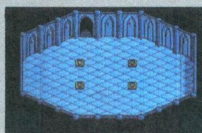


1F

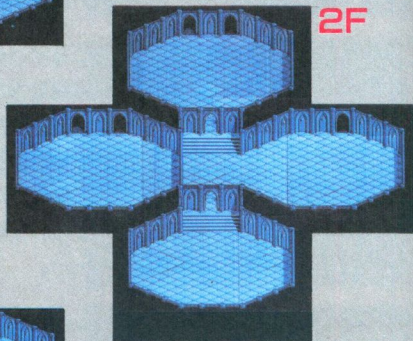


B2

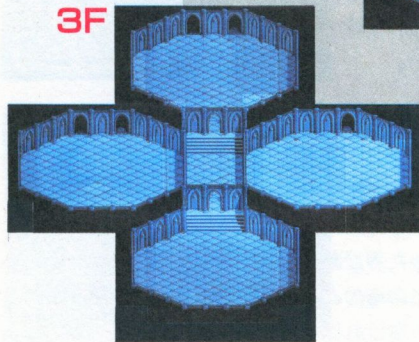
宝箱×4



2F



3F

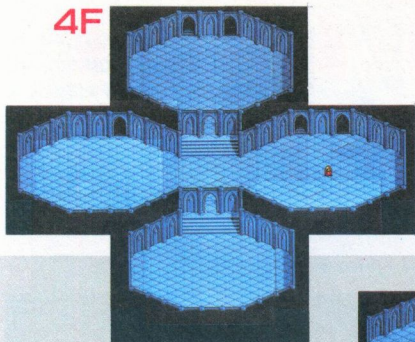


魔法皇帝のダンジョンは一見シンプルなようであるが、階と階とのつながりがかなりややこしい。セーブのコマンドで現在いる階を確認しながら探索しよう。

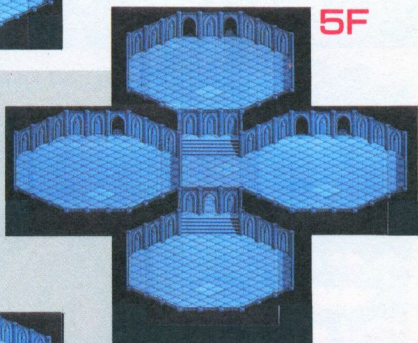


## ★ VI アルテナの女神

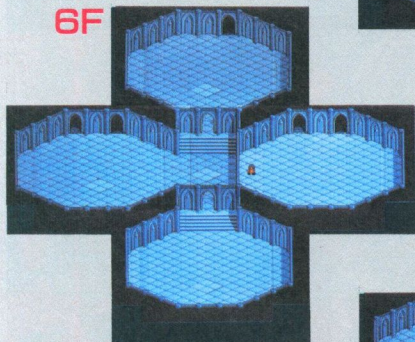
4F



5F

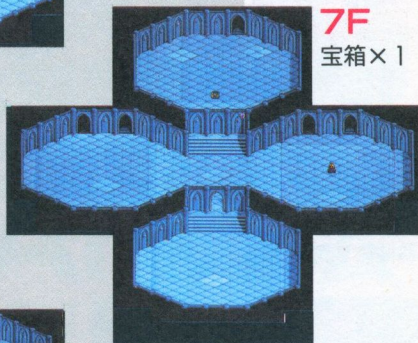


6F

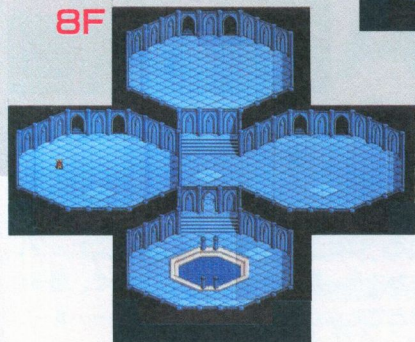


7F

宝箱×1



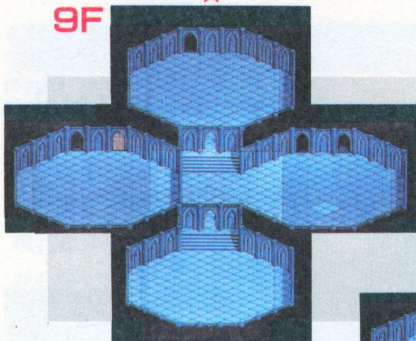
8F



塔のカギは7Fの宝箱の中にあるが、そこへ行くためには一度9Fまで昇らなければならない。カギを取りに行く途中8FにはHP・MPフル回復の泉がある。



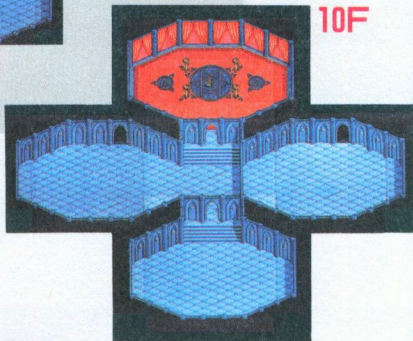
9F



塔のカギを使って10Fに進むと、奥に魔法陣の部屋がある。そして、そこにはルーナの姿が……。ついにアレスの冒険もクライマックスだ。

たとえカギが必要と知っていても、とりあえず、9Fの扉の所まで行ってみて、すぐすことカギを探しに戻るのがオツ。何も分らないまま、いきなりカギを使ってしまうなんてヘンだぞ。

10F



## ⑥ 死闘!! 魔法皇帝との対決

艱難辛苦を乗り越えて、ついにアレスはルーナとの再会を果たす。思い起こせばいろんな事がありました。しかし、このルーナはなんだかヘン? せっかくこんな所まで助けに来たのに帰れだなんて、そりゃないよ。はい、私はにせ者です。



宿敵、魔女ゼノビアを倒すと、アレスたちは自動的に魔法陣に進み、魔法皇帝の部屋へ転送される。ここから先はセーブができないので、にセルーナに話しかける前にセーブしておこう。魔法皇帝は確かに強いが、思ったほどでもなかったりする。しかし……!!



# LUNAR

THE SILVER STAR



## LUNAR外伝

～知られざるLUNAR～

このパートでは「LUNAR」のシナリオを担当した重馬敬氏の協力を得て、ちょっとした話や、ゲーム中ではあまり詳しく触れられていなかった興味津々の話などエピソードを紹介しよう。これでアンタも「ルナ通」!?

# 1 人間、魔法だけじゃアカン

出番は少ないけどラストでどーんとポイント稼いだ  
アレスの琴。でも、アレスの琴ってなんだったんだ？

ヒロインのルーナは、アレスの弾く琴の音  
が大好き。アレスの琴に合わせて歌うと、自  
分の歌がすごくうまくなったように感じる  
し、とても気持ちが安らくなる……。

それはルーナが、アレスの琴の音色の意味  
をちゃんと理解しているから……。だってこ  
の世界は魔法の世界。上手な音楽が欲しいだ  
けなら、そういった楽器を弾く魔法を持って  
いる人にはかなうわけがない。

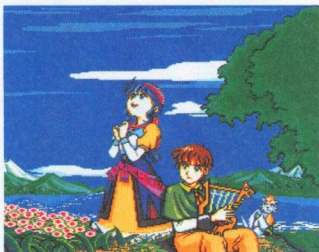
アレスの琴が素晴らしいのは、それが彼の努力の結晶だからだ。

村のみんなと違い、魔法の力を持たないアレス。でも、彼の胸の中には、果て  
しない冒険の旅へのあこがれがあります。だから、きつと剣の練習をこっそりや  
ったりするんでしょ。

そして、歌うことの大好きなルーナのために、一生懸命琴の練習もする。



▲たとえばヴェーンの魔法ギルドには、こ  
んな事を言ってる人もいましたねえ。



▲アレスは努力の人。だからこその音色も  
光る!! (この時はたぶんガタガタけど)

魔法世界では、普通の人間はそんな無駄な  
事はしません。でも、アレスは違う。彼は決  
してあきらめない。

そんな彼の姿勢が、ルーナはとても好きなの  
だと思います。



# 2

## 冒険者くずれのアレスの親父

自分の父親が、かつてダインと一緒に冒険をしていたなんてビックリ!! 父ちゃんってスゴイ!!

子供にとって父親ってのは謎の存在だ。

会社員だったりしたらなおさら、昼間は家にいないし、どんな仕事をしているのかも分からない。

ましてや、その人が自分と同じように若い時があって、同じような情熱や苦しみを抱いていた時期があったなんて、なかなか想像できることではない。

アレスにとっても同じこと。ダインにあこがれて旅に出ようとする自分の、その父親が、まさかダインとともに冒険の旅に出ていたなんて!?

今は偏屈なオヤジで通っている、サイスの船宿の主人とアレスの父親が、アレスが見たこともない地方を旅し、想像もできないことに出会っていたとは。

しかし、残念ながらアレスの父親や船宿のオヤジは、その冒険の途中からダインと別れてしまったけれど、意外な父さんの素顔を知ったアレスにとって、これも1つの成長のきっかけになっているのではないだろうか?



▲自分の父親が冒険に出ていたなんて!! かなり絶対に父親を見る目が変わるよ、ウン。



▲船宿の偏屈オヤジも昔は冒険者。いったいどんな冒険をしたんだろうね?

# 3 血まみれメルの海賊時代

親馬鹿のチャンピオン、でも昔はすごい海賊。  
かつてのメルの海賊生活に迫る!!

メリビアは昔から港町として栄えてきた。  
(もっとも当時は別の名前でしたが)

その周辺の海域には無数の諸島群があり、  
それぞれの島が珍しい品物を産出していた。  
そして、それらの貿易の中心地がメリビアで  
あった。

その富は当然のことながら、甘い蜜のよう  
に、お宝を狙う盗賊やよからぬ輩を引き寄せ  
る。

メル・アルカークは、その中でも最大の規模を誇る海賊船団の親分だった。その勇猛果敢さは遠くの国々にまで鳴り響き、「血まみれメル」などというあだ名まで頂戴していたほどなのだ。

ただ、彼は無抵抗な者を殺したり、貧乏人から金を巻き上げたりといった悪らつな事は決してしなかった。本人は「正義の海賊」などとうそぶいていたようだが、さすがにこれには、被害にあった商人などからは異論が出そうだけだね。

それはともかく、大商人やメリビアの貴族たちは、何度も海賊退治の討伐隊を出したが、そのどれもがコテンパンにやられてすすごと逃げ帰るという体たらく。メルはほとんど向かうところ敵なしという状態だったのだ。

そして、何回目かの討伐隊の編成。今度はメリビアとサイスの両方の港から船団を出して、メルの船を包囲しようという作戦だ。そのサイス側の船の一隻に、若き日のダインの姿があったのだ。



▲親馬鹿もここまでくれば立派なもの。でも、豪気なところは昔のままだ。



▲7日間の戦いねえ。こいつらなら絶対飲まず食わず、24時間戦ったんだぜ。



ひとつその乱暴な海賊の親玉を懲らしめてやろう、という感じでこの作戦に参加したダイン。

結果は7日間に渡るメルとの大激戦の末、引き分け。これでメルとダインはすっかり意気投合してしまい、これ以降メルはあまり暴れなくなった。

そして、ダインはメルに送られて大陸へ。さらなる冒険の旅に出たのだった。

その後、ダインは白竜の装備を手に入れるためにホンメル島に渡る事になり、2人は再会した。

メルの船でサイスへと向かう2人。でも、この2人が一緒にいて、平和な航海が長く続くはずがない。

2人は、メリビアの富をめぐる巨大な陰謀に巻き込まれてしまうのだった。その事件でメルは、のちのジェシカの母親である1人の少女と出会うのだが、これはまたあとでお話しましょう。



▲メルは冒険する小僧が大好きである。そして、冒険小僧に対してはトコトンきびしい。

やがてドラゴンマスターとなったダインとともに、メルは世界を救うための戦いに参加し、のちに四英雄と呼ばれるまでの人物になるのだ。どうもこうしてみると、若い頃のメルって、女性関係以外はキリーとよく似ているような気がする。

う〜ん、ジェシカがキリーに惚れるのも当たり前……かな？

◀親馬鹿なトーチャンにファザコン娘。なんともミヨーな親子ではある。もう勝手にしてくれ。



## 4 メルとその奥方様の大恋愛

メリビア中がでんぐり返ったというメルと奥方様のご結婚。獣人メルはこうしてメリビアの提督になったの巻。

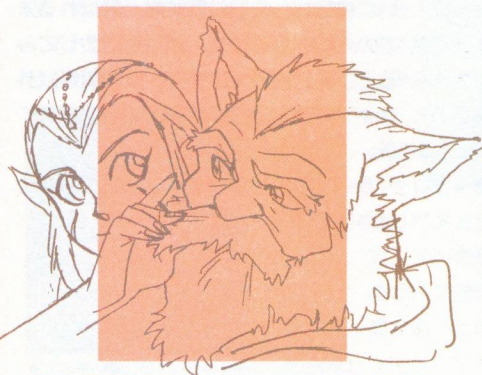
メリビアの住人だけでなく、近隣のすべての町、村の人々を驚かせ、しばらくの間うわさのタネになったというのが、この大事件（失礼）だった。こともあろうにメリビアの総督で大貴族である人物の1人娘と、いくら勇敢とはいえ海賊の親分で、しかも獣人であるメルとの結婚なんて、長いLUNARの歴史の中でもそうそうありえないことなのだから。

2人の出会いのきっかけは、メルが白竜の洞くつへ向かうダインを乗せ、サイスへ向かう船旅の途中で起こった。メルの縄張りの中を不審な船が、メリビアの海軍と交戦しながら逃げていく。やがて海軍は全滅。おかしな船は、入り江に隠れるように去っていく。まあ、ほっといてもよかったのだが退屈しのぎで捕まえてみると、乗っているのは見たこともない異国の船乗り。そして、船倉には美しい娘が1人捕らえられていたのだ。実はこれこそが、メリビアを舞台にした、権力と富を狙う醜い陰謀の発端だったのだ。

メルとダインは、あれよあれよという間に事件に巻き込まれ、結局、お姫様を助けるナイトの役割を引き受けることになってしまった。最初はメルを恐れていた

娘も、やがて彼の勇気や男らしさ、そして意外な優しさに引かれていった。

そして、すべての事件が解決した時、ふたりの間には身分を越えた確かな愛が育っていったのだ。やがて、メルは娘と結婚しメル・デ・アルカークとなり、この街の総督兼提督となった。それを機に街の名前もメリビアへと改められたのだった。めでたし、めでたし。



▲奥さんの忘れ形見のジェシカは、メルにとってはかけがえのない娘だ。もう可愛くって可愛くってしょうがないんだろうね。



# 5 レミリア様に突撃インタビュー!!

魔法ギルドに潜入した突撃レポーター。ヘタをすれば命はない。フレームで蒸し焼きか？ それとも電撃か？

女の細腕ひとつでヴェーンを担い、一人娘のミア様をしっかりと育て上げるお美しきレミリア様。しかし、そこには大きな謎がある。そう、いったいミア様の父親は誰なのであろうか？ 過去においてレミリア様が結婚されていたという話も聞かないし……。我々LUNAR突撃レポーターは、この問題を追求すべく、魔法ギルドに潜入、ついにレミリア様の単独インタビューに成功したのだ！

「すみません、レミリア様。あのお、ミア様のお父上のことでちょっと……」

「……………」

レポーター、この一言を言っただけでレミリア様ににらまれる。でも、我々はめげない。

「あの、ヴェーンの人に聞いても誰も知らないんですが、このことが明らかにされていないのは、大きな意味があるのでしょうか？」

「……………」

「うわさによると、ミア様の魔法の才能がずば抜けていることもあり、四英雄の中のダイン様、あるいはガレオン様との間に、何か関係があったのではないかという……」

「ノーコメント！」

結局、我々取材陣は何も聞き出すことはできなかった。だが我々はあきらめない。きっと隠された真実をつかみだし、お茶の間の皆様にお伝えることをお約束しましょう！ それではさようなら！ またの機会に！



▲ゲーム中、ミアちゃんの父親についてはまったく語られることがなかった。真相はすべてレミリア様の胸の内である。



## 6 2クテナシ小僧の冒険

当り前だがキリーにも子供だった時代があった!!

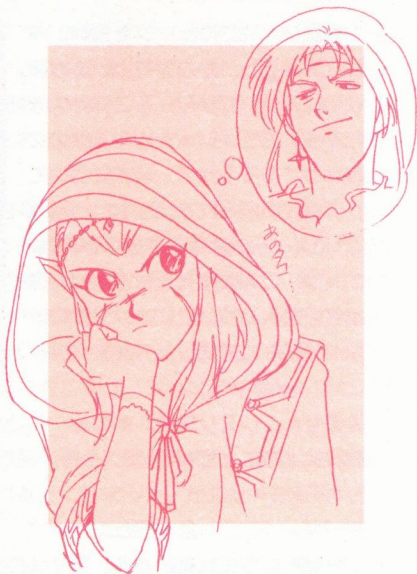
男1匹、タレ目の兄ちゃん。今日も女が俺に惚れるぜ。

物心ついた頃から天涯孤独の身の上であったキリー。小さい頃から、生きるためにはいろいろな苦労があったと思う。その彼が12歳くらいの時のこと。その頃にはもうすっかりいっぱしで、大人に負けないと自負していたキリーは、お宝を求めてメリビアへとやって来た。

船乗り相手の酒場などがあるうさん臭い一角で、キリーは1人のガキと知り合う。このガキ、とにかく薄汚れていて、しかも小さいくせにキリー以上に鼻っばしらが強く、生意気で乱暴。最初はいがみ合っていたキリーもなんとなく仲良くなって、親分風を吹かせて連れ歩いたりしていた。

ある日、キリーはこのガキに重大な秘密を打ち明ける。彼が狙っているのは、なんとこの街の英雄、メル提督のお屋敷の財宝だったのだ。ただメルの屋敷は警戒が厳しく、さしものキリーも手を出しかねていた。ところが、その話を聞いたガキは、どこからか屋敷の見取り図と地下水路からの侵入経路図をもって来たのだ。盗みに入る時は一緒に連れてってくれというガキと、もちろんだと約束したキリー。

しかし、そんな約束は、はなから守る気はない。その夜、ガキがどこかへ行っている際にキリーはメルの屋敷に入り込む。(ま、好意的に解釈すれば、命がなくなるような場所へ連れて行きたくなかったのかもしれませんが……)



▲どっちもどっち、素直じゃない連中。でも、結局はうまくいったみたいだから、よかったよかった。





▲今も昔も無邪気で清らかで可愛いらしいキリー。ジェシカに言わせりゃ「タコ」だ!!

人娘、ジェシカ嬢にほかならない。ジェシカの悲鳴に屋敷中の衛兵がすっとんできて、彼はたちまちお縄に。

怒り狂うメル。しかし、ジェシカの嘆願と、少しも悪びれることのないこの小僧の度胸とにメルは心動かされ、キリーを縄で縛り上げると楼閣に吊るし、まいったというまでそのままにしておくことにした。

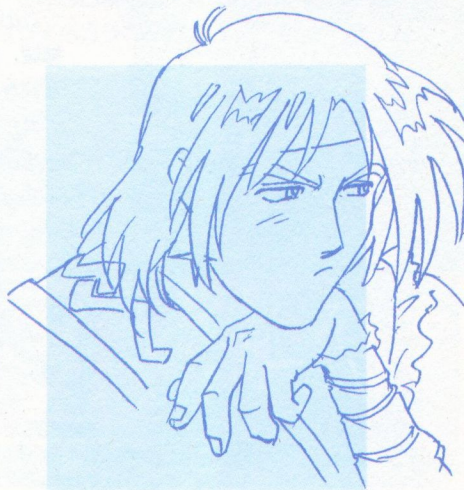
しかし、キリーはしぶとい。1日が過ぎ、2日がたち、3日目になっても悪態のつき放題。メルが下に来るとしよんべんをひっかける始末。この元気の良さをひそかに気に入ったメルは、キリーに条件を出す。ナンザスという山に巣くった山賊を退治できれば、罪を許してやろうと……。

こうしてわずか12歳の子供、キリーは、恐ろしい山賊がたむろするというナンザスにたった1人で向かうことになった。いえ、正確にはもう1人。途中でこっそりついてきたジェシカを入れて2人きりの大冒険だ。

はたしてキリーはナンザスの山賊をやっつけることができるのか？ 山賊キリーは今、ナンザスの頭……ですよね？

さて、なんとか無事忍び込んだキリーは、あちこちの部屋を物色する。そして、ひときわ豪華な部屋へと行き当たった。そこへ忍び込んだキリーは、とんでもない人物と対面してしまった。豪華な寝台に横たわっていたのは……なんと、あのガキでした。

しかも、きれいな服に清潔な体、いや、もっと驚いたのは、そのガキは女の子だったのだ。そう、そのガキこそメル提督の最愛の一

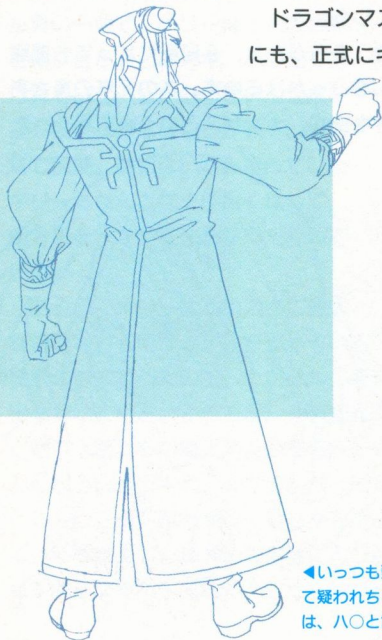


# 7 機械城は、でっかいオモチャ?

登場キャラの中で一番複雑屈折した心理の人、  
大賢者ガレオン様は大きいのが好き?

星宮の間は、空中浮遊するヴェーンのすべての魔法力が集まり、そしてそれを制御することのできる場所だ。ここは代々の魔法ギルドの当主しか入ることを許されず、きわめて神聖な場所とされてきた。

レミリアに化けたゼノピアは、本来レミリア本人にしか操れないこの場所の機能を、自分で操れるようにし、そのすべてをガレオンに渡そうとしていたのではないだろうか?



ドラゴンマスターにも匹敵する魔法力を持つガレオンにも、正式にギルドの当主となった者にしか操れない、ヴェーンそのものを手に入れることはなかなか難しいことだっただろう。

このヴェーンを手に入れば、地の機械城、空のヴェーンと、ともに動く巨大な城を手に入れることができる。

ガレオンは、でっかくて動くものがよっぽど好きみたいだね。

案外子供っぽいかもしれないなあ。



▲「私はかまわんが……」な～んでこと言っちゃって、ガレオン様ったらシラジラシインだからもう。

◀いつも頭にかぶりものをしてるから、ハ○だなんて疑われちゃうんじゃないのかな。しかし、最後の姿は、ハ○と言えば言えるかもしれない?



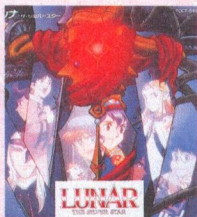
# 外伝 番外

## みんなも知ってるLUNAR

見よ、これがドラゴンマスターを目指す者が手に入るべき竜の装備 (LUNARグッズ) であるぞ!!

### ■ナル人形

白竜のナルを手に入れて、君もドラゴンマスターになるための旅に出る。ナル人形はセガのUFOキャッチャーの中に住みついている。100円で1ゲーム。ナル人形の難易度は低い。首根っこをうまく狙えば、きっと取れる。白竜の洞くつ (ゲーセン) に走れ!!



### ■CD

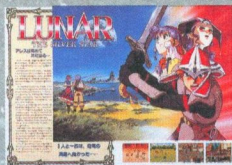
お次は赤竜のCDだ。これを聞かなければドラゴンマスターにはなれないぞ。東芝EMIから税込み定価2500円で発売中だ。赤竜の洞くつ (レコード屋さん) を訪ね、このCDを手に入れろ。全15曲収録、うち2曲はオリジナルカラオケだ。

### ■宣伝グッズ

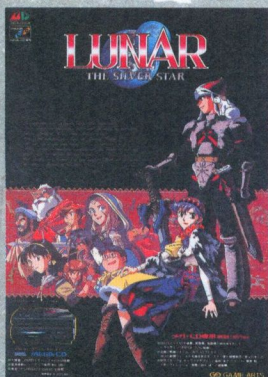
仕上げは青竜のシール、黒竜のチラシ、アルテナのポスターだ!! 青竜、黒竜の洞くつ、女神の塔 (いずれもオモチャ屋さんなど) でもらえるが、もう入手は困難かもしれぬ。



▲シール



▲チラシ



▲ポスター

テレビランドわんぱくNo.138

SEGA MEGADRIVE

# LUNAR

THE SILVER STAR

## ルナの世界と攻略ガイド

企画・編集/メディアミックス

カバー/水野敏雄

レイアウト/水野敏雄、水野紀之、水野康子、吉岡聖乃、安藤博幸

イラスト/窪岡俊之

構成・文/夏井 潤

協力/ゲームアーツ スタジオアレックス

重馬 敬

セガ・エンタープライゼス

©1992 GAME ARTS/STUDIO ALEX

ゲームに関する一切の質問は受け付けておりません。本書へのお問い合わせは下記の住所までハガキでおよせ下さい。

〒150 東京都港区新橋3-13-2 新共ビル4F

メディアミックス

「LUNAR」攻略ガイド係

発行人/山平松夫

発行/株式会社徳間書店

〒150-55 東京都港区新橋4-10-1

印刷/図書印刷株式会社

■本書掲載の記事、図版の無断転載を禁じます。©徳間書店





徳間書店

テレビランドわんぱく<sup>®</sup>138  
**ルナザ・シルバースター**  
**ルナの世界と攻略ガイド**

発行人／山平松夫

発行所／徳間書店

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

(03)3433-6231(代)

印刷所／図書印刷株式会社

1992年9月20日初版

---

もし落丁、乱丁がありました  
ときは、おとりかえします。





徳間書店

定価**880**円(本体854円)



T1066596800881

雑誌66596-80