

ROLE-PLAYING GAME

ドラゴンスレイヤー英雄伝説II HAND BOOK

ドラゴンスレイヤー英雄伝説II

ハンドブック……やまとさき拓・著

ゲームハンドブック
シリーズ



やまとさき拓・著

Falcom®

日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

BNN
Big News Network

ROLE - PLAYING GAME

ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ
HAND BOOK

ROLE-PLAYING GAME

ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ HAND BOOK



やまさき拓：著

株式会社ビー・エヌ・エヌ

は じ め に

本書は、日本ファルコムのRPG『ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II』に関する各種の情報やデータを、すぐにプレイに役立つ形を考慮してまとめたものである。初步的な操作方法などはゲーム付属のマニュアルを読んで頃くとして、実際にゲームをプレイしている間に必要と思われる情報を解析したものであることをまず最初にお断りしておこう。

本書の内容は、おおむね次のような構成である。

- 序章……前作『英雄伝説』のメインストーリーと、今回の作品のメインキャラの紹介。
- 第1章……ゲームのシステムを中心とした解析。
- 第2章……ゲームに登場するすべてのアイテム紹介。
- 第3章……スライムから最終ボスまでの、登場モンスターの紹介。各種のデータも添付した。
- 第4章……誰もが戸惑う地下通路のマップを、わかりやすい形で公開。さらに難攻不落の（？）グロストス城のマップを、正面玄関から玉座の間の手前まで紹介した。
- 終章……その他、人物・呪文・ショップのデータをまとめて紹介、あるいは解析した。

——と、ゲームを意識して章を分けてみた（笑）。

シナリオの紹介については、プレイヤー諸君の手で楽しんでもらうことを意図し、本書ではその展開についていっさい触れないことにした。あらかじめご了承願いたい。

本書が「次世代の英雄」にとって、良きパートナーとなることを祈る。

「時代は新しい英雄を求めている。がんばれよ若者たち」

（大盗賊ゲイル談）

1992年 9月

やまざき 拓（オフィス・ティーツー）

目次

序章 復習編

7

英雄たちの足跡	8
そして父から子へ受け継がれる伝説	12
新たな冒険に旅立つ者たち	14
●英伝ザ・コラム①	16

第1章 システム研究編

17

1 『英伝II』はここが変わった	18
2 システムを上手に活かす	20
3 効果的に呪文を使う	24
4 絶対に負けない戦闘の心得	28
5 その他の攻略のヒント	34
●英伝ザ・コラム②	38

第2章 アイテム編

39

武器アイテム

いかづちの杖	40	騎士のやり	40
撃破のつるぎ	40	氷の杖	41
小型のつるぎ	41	正義のつるぎ	41
青銅のつるぎ	41	聖なる杖	42
聖なるつるぎ	42	戦士のつるぎ	42
大地のおの	42	太陽の聖剣	43
強者のやり	43	鉄球こんぼう	43
鉄のつるぎ	43	ドラゴンの剣	44
ナイフ	44	光の杖	44
必殺のつるぎ	44	炎のやり	45
勇者のつるぎ	45	理力のつるぎ	45

防具アイテム

いにしえのたて	46	回復のヨロイ	46
革のたて	46	革のヨロイ	47
希望のたて	47	自由のヨロイ	47
聖なるたて	47	聖なるヨロイ	48
鉄のたて	48	鉄のヨロイ	48
ドラゴンのたて	48	ドラゴンの鎧	49
布の服	49	はがねのたて	49
はがねのヨロイ	49	バトルスーツ	50
不死身のヨロイ	50	無敵のたて	50
理力のたて	50	理力のヨロイ	51

その他の道具

エリクサー	51	オプナのゆびわ	51
回復キノコ	52	気付けぐすり	52
切符	52	キノコの王様	52
ギルモアの星	53	銀のプレート	53
クイクのゆびわ	53	賢者のゆびわ	53
幸運のゆびわ	54	災害のお守り	54

親書	54	スペルのゆびわ	54
戦士の笛	55	たいまつ	55
通行証	55	杖のかけら	55
テュトのゆびわ	56	毒消し草	56
眠りタケ	56	バクヤク	56
ビスナの実	57	ビスのキノコ	57
マホウのゆびわ	57	密造酒	57
ヨシアの鏡	58	ヨシアの目	58
ランプ	58	竜の涙	58
レストナキノコ	59	レスの葉	59
ワブの翼	59		
●英伝ザ・コラム③	60		

第3章 モンスター編

61

ザコキャラ

スライム	62	ヨークスライム	62
赤スライム	62	チャンタラー	63
デスバード	63	カイザー	63
トンキィ	63	ルンバット	64
サンリーフ	64	レイチョウ	64
パワーアングル	64	炎の騎士	65
羽竜	65	アシカサゴ	65
邪心の仮面	65	インクラブ	66
ビジョー	66	リンコー	66
砂もぐら	66	コラド	67
アースワーム	67	ワームマスター	67
レミングプラス	67	スプラッシュャー	68
トータスマン	68	リザードマン	68
冷血ガメ	68	ゴールド	69
バカラ	69	木人	69
ビルタラ	69	サボン	70
猛毒ナメクジ	70	トブス	70
怪魚	70	ひげくじら	71
鋼鉄アリ	71	ホーボ	71
毒カゾラ	71	魔界僧	72
触手妖虫	72	イグナの使者	72
バレート	72	ブラムナドッグ	73
ハンタークロー	73	杖使い	73
ダグニア	73	ガード	74
ガード（城内）	74	雷娘	74
ブードゥー	74	シャンシャン	75
クラック	75	ギュード	75
モーンガー	75	陸クラゲ	76
デ・オクト	76	ブランナ	76
レッドラット	76	ゾリアード	77
ダンキ	77	ロングアージ	77

ゴーリキュ	77	ポイズンガード	78
ダークリア	78	気功うさぎ	78
ヌカッチ	78	甲速虫	79
スラッシュ兵	79	ワームド	79
バッファー	79	妖魔火砲	80
ザコン	80	音操り	80
ジー・ヘッド	80	ドラウン	81
甲殻亜人	81	ガンス	81
ニュート	81	ニュートハニー	82
暗黒ガス	82	エビューン	82
ブラムナクイーン	82	護衛	83
くぐつ戦士	83	ホログナ	83
ホログナ（変身後）	83	グロル	84
ワッパ	84	ヒューゲス	84
ドラスト	84	ドラストゴースト	85
ウィーバー	85	リーガル	85
浮遊王	85	毒鉱石	86
ファンクス	86	ドルナー	86
バイオレッド	86	メタルスチーム	87
海王騎士	87	紅牙戦士	87
ザンオー	87	サイレントロード	88
ストライプツ	88	ユアーン	88
ドオミイ	88	ハイ・ドール	89
ダダルカ	89	アクトス	89
装甲スライム	89		
複合パターン集	90		
中ボス・章ボス			
ブルダーム	99	グロッグガード	100
ダリス	100	ギャノア	101
カザズーム	101	ディゲンス	102
ブラックナイツ	102	ガービィ	103
皇帝ゴドウィン2世	103		
●英伝ザ・コラム④	104		
第4章 マップ解析編		105	
1 イセルハーサ地上マップ	106		
2 ファーゲスタ帝国地下交通図	108		
3 グロストス城マップ	123		
終章 各種データ編		139	
DATA・その1／『英伝II』登場人物相互関係図	140		
DATA・その2／呪文の書	148		
DATA・その3／ショップで買えるアイテム一覧	156		

序章
復習編

英雄たちの足跡

イセルハーサを襲ったモンスター達

はるか昔、いや、もしかしたら
遠い未来のことかもしれない。

青く美しい海に囲まれた、イセルハーサと呼ばれる世界があった。この世界のちょうど中心に位置するのが、ファーレーン王国。ロンウォールとサースアイの2つの島からなる国である。

これといった特産物もなく、決して裕福な国とはいえないが、心優しきアスエル王のもと、人々は平和に暮らしていた。

ところがある夜、予期せぬ事件が首都ルディアを襲った。モンスターが大挙して城に攻め込んできたのである。

見たこともない敵に兵士たちは戸惑いながらも、懸命に戦った。攻防は日の出近くまで続き、モンスターはしだいにその数を減らしついには完全に撃退するに至る。

人々からは安堵の声がもれた。しかし、その安息は間もなく深い悲しみへと変わる。

国王・アスエルの死……。

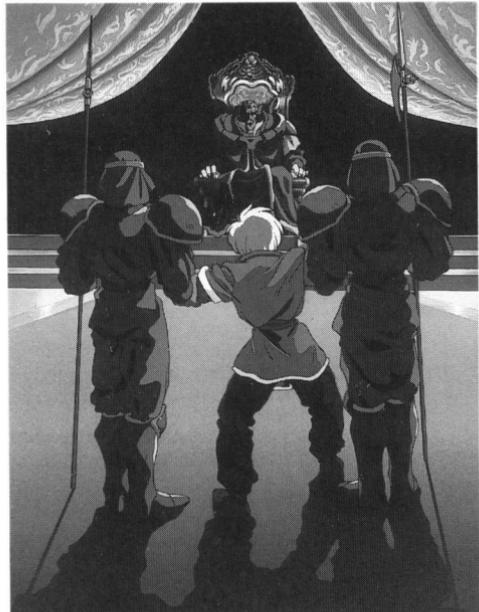


アクダムの野望、セリオスの誓い

すべては、アスエルの側近アクダムの策略であった。

アクダムは世界を手中にすべくモンスターを操り、まずその手始めとしてアスエルを殺害したのである。この時、世継ぎのセリオス王子はわずか6歳。アクダムは摄政を名乗り、セリオス王位継承の暇で政務を行なうと宣言した。

それから10年。サースアイ島のエルアスタの町で王位継承の日を待つセリオスに、アクダムの野望が牙をむく。セリオスを城の地下牢に閉じ込めたアクダムは、ファーレーンの王位を奪ったのだった。



すばらしき仲間、悲願の達成

レジスタンスの修道士リュナンに助けられ、打倒アクダムを誓うセリオス。彼らと協力して、アクダムの手からルディアの城を奪還はしたが、アクダムにはあと一歩の所で逃げられてしまう。

セリオスの周りには、志と共に心強い仲間が集まった。遊び人のロー、大盗賊の孫のゲイル、レジスタンスの女闘士ソニア。そして、アクダムを追う旅の中で、彼らは世界の歴史にまつわる数々の謎を知ることになる。

バズヌーンの城にアクダムを追いつめたセリオスたち。もはや、アクダムの操る邪悪な呪文の前にひるむことはなかった。死闘の末セリオスはついにアクダムを討つ。



悪神アグニージャの復活

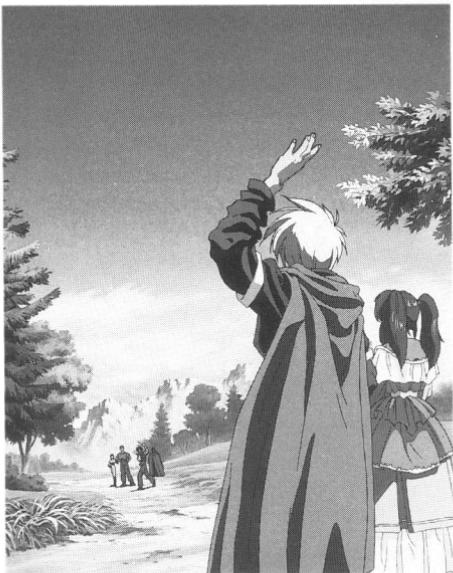


しかし、セリオスたちの旅はこれで終わったわけではなかった。かつて業火で世界を破滅に陥れた悪神アグニージャが復活を遂げていたのだ。

世界の運命は4人に託された。アグニージャに立ち向かうことのできる唯一の武器「光の剣」を手にし、セリオスたちは戦いに望む。自分たちを支えてくれた、多くの人々の期待を背に。

4人の英雄たちの活躍で、悪神アグニージャはついに倒れ、イセルハーサには平和が戻る。

セリオスはソルディスのディーナ姫と結婚し、ファーレーンの王となった。そして、仲間たちはそれぞれの故郷へ帰っていった。



そして父から子



セリオスとディーナの間には、ほどなく待望の王子が誕生した。王子はアトラスと名づけられ、フアーレーンはセリオスとアトラスという2つの太陽に守られ、繁栄の一途をたどることとなる。

ある日、イセルハーサ全土を大地震が襲った。古い建造物は倒壊し、各地に深刻な被害が及ぶ。それでも人々は力を合わせ復旧に努め、そのかいあってイセルハーサは間もなく元通りになった。

……かのように、見えた。

それは新たなる災いの前兆ではなかったのか……そんなことは誰一人として考えも及ばなかった。

大地震の後、イセルハーサ各地で竜の卵が出現するという珍現象が起こる。そして、ある場所には新しく洞窟が口を開けていた。

2人の男がおそるおそる様子を伺いに来ると、洞窟から5体の奇妙な影が姿を現す。



へ受け継がれる伝説

その5体の姿は、明らかに「彼らとは違って」いた。男たちは洞窟から出てきた影をモンスターと思いこみ、剣を手に襲いかかる。相手はいともたやすく倒れた。しかし、最後の1体が懐から見たこともない武器を取り出し、次の瞬間男の1人がその武器の前に倒れ、動かなくなる。

抜けるような青空の中を、悠然と滑空するドラゴン。その眼下には、無残にも「5人の死体」が転がっていた……。



前作で残された謎とは?

前作をプレイしていく「何だこりや」と思ったものはいくつもあるが、その筆頭がやはり「竜の卵」。この奇妙な建造物、イセルハーサの各地に存在しており、無意味なものとは到底考えられない。また、それに絡んで出てきた「フレイア」「ヨシュア」といった「神」の名前も気になる。

そして、水晶の塔やギルモアの遺跡に代表される古代文明。それにちなんだアイテム。解くべき謎は実に多いのだ。



▲水晶の塔の施設。これはどう見ても「ハイテク技術」にしか見えないのだが……

新たな冒険に旅立つ

アトラス ATLAS



ランドー RANDO



15歳、ファーレーン
王国出身。父セリオス
と同じ立派な国王とな
るために教育を受ける
ため、サースアイ島の
エルアスタの町で養育
を受けていた。

机に向かうのが嫌い
で、呪文の勉強が大の
苦手。好物はビーフシ
チュー、趣味はスライ
ムいじめと、何から何
まで父親そっくり。

初期ステータス

レベル	1
HP	30
強さ	6
かしこさ	2
すばやさ	2
運の良さ	2
攻撃力	9
防御力	5
呪文能力	40

32歳、ウォンリーク
公国出身。呪文使いは
ひ弱で青白いという世
間一般的なイメージを嫌
い、呪文の勉強に励む
かたわら、体力作りに
も精進した結果、世に
も珍しい（？）筋肉質
の身体を持つ呪文使い
となった。自分はまだ
若いと自負しており、
「オヤジ」などの言葉は
彼の前では禁句。

初期ステータス

レベル	3
HP	44
強さ	10
かしこさ	10
すばやさ	4
運の良さ	4
攻撃力	12
防御力	5
呪文能力	60

者たち

舞台は前作の20年後。新しい「英雄伝説」を築く4人のメンバーを紹介しよう。

フローラ FLORA

シンディ CINDY



14歳、ラヌーラ王国出身。裕福な家に生まれ、世間にあまり触れることなく「箱入り娘」として大切に育てられた。とても心の優しい娘で、世間の苦しんでいる人々をせめて呪文ですくってあげようと、回復の呪文を習得。ある日女神フレイアの夢を見、それが旅に出るきっかけとなる。

初期ステータス

レベル	7
H P	75
強さ	10
かしこさ	21
すばやさ	9
運の良さ	8
攻撃力	11
防御力	5
呪文能力	110

20歳、ソルディス王国出身。いつも仮面をかぶった謎の人物で、過去の記憶をいっさい失っている。かわいい名前とはおよそ不釣り合いな巨体と筋肉の持ち主で、戦闘では頼りになる存在。ふだんはおとなしくて口数も少なく、ときどき何を考えているのかわからなくなることもある。

初期ステータス

レベル	9
H P	165
強さ	30
かしこさ	6
すばやさ	10
運の良さ	14
攻撃力	24
防御力	5
呪文能力	70

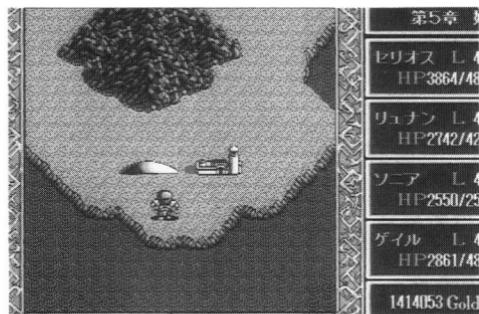
前作プレイのすすめ

『英雄伝説II』は『英雄伝説』の続編だが、前作を知らなくてもゲームは十分楽しめる。しかし筆者としては、この機会に前作をプレイしておくことを強くおすすめしたい。

まず、今回の作品では「前作で残された数々の謎」が解明される仕組みになっており、その謎が何であるのかぜひ知つておいて頂きたいこと。イセルハーサの剣と魔法の文明と、地下世界の科学文明が交錯し、世界の謎に至るまでのシナリオの感動が味わえることだろう。

そして、前作から20年の歳月を経た今回の作品の中で、前作に続いて登場した人物がどうなっているのか。これもまた、意外な感動が味わえることだろう。

他にも理由はいくつかあるが、やはり「謎」なくしてこのゲームは語れないと思うのである。



◀イセルハーサ各地にある龍の卵は何を意味するのか？



▶女神フレイア、そしてヨシュア。
その由来はいったい……？

第1章

システム研究編

1

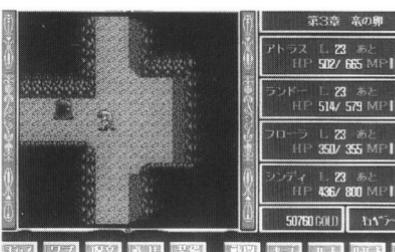
『英伝II』は ここが 変わった

シナリオから登場人物、そしてシステムまで、さまざまな面で新しい要素が加わった『英雄伝説II』。まずは前作と比べて変わった大きなポイントを5つピックアップしてみたい。



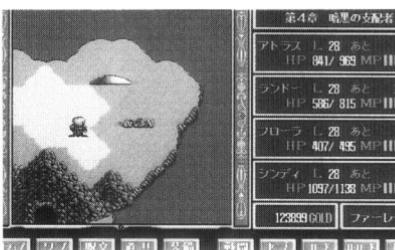
① 地下世界の登場

前作の舞台はイセルハーサの地上だけだったが、今回は地下の世界・ファーゲスタ帝国の登場により、行動範囲が一気に倍以上に広がっている。しかも地下の町から町への通路や、敵の拠点となるグロストス城など、マップの複雑さも前作をしのぐものとなっている。



② 地上世界の変化

IIの世界は、イセルハーサに起こった大地震の後という設定から始まる。このため、前作で登場した塔はすべて倒壊してなくなってしまい、洞窟もいくつか封鎖された。また、前作から20年後という設定もあり、シリカやセレ、セダルなどの新しい町や村がお目見えしている。



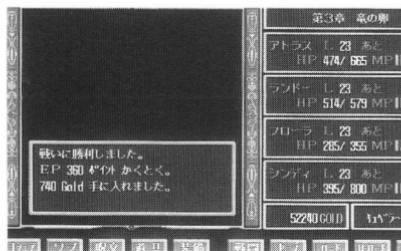
3 新しい呪文システム

呪文のMPは前作のような数値制から、カプセルのゲージをためて使うという方式に変わった。また呪文は賢者に教えてもらうのではなく、呪文屋で呪文の書を買って覚える。新しい呪文も加わり、前作とは違った戦略の立て方が問われる。



4 戦闘と経験値のシステム

オートバトルが前作にも増して賢くなり、より効率的に戦闘が展開できるようになった。またこちらのレベルが上がると、それまで戦っていたモンスターからもらえる経験値とゴールドが減るしくみになっており、ゲームを進める目安となる半面、同じ場所での長時間の「稼ぎ」はできなくなっている。



5 移動手段の変化

ワープの呪文がなくなった代りに、ワープの翼がどこでも無制限に使えるようになったこと（もちろん、行ったことのある場所へしか行けないが）。また船による移動は有料となり、港で切符を買わなければならなくなっている。もっとも、そう頻繁に船を使う機会はないのだが。



2 システムを上手に活かす

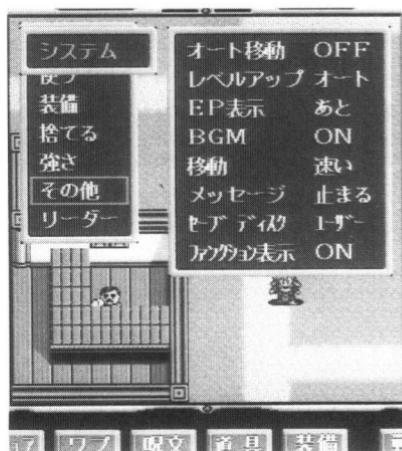
ここでは、プレイ中に設定できるいろいろな環境条件について研究してみよう。また、パーティのレベルアップについても合わせて考えてみたい。



自分流の条件を設定する

まず「システム」にどんな項目があるのかチェックしてみよう。

- オート移動……ON/OFFのいずれかに設定可能。ONにすると、障害物を自動的に避けて移動する。
- レベルアップ……オート/マニュアルのいずれかに設定可能。
- EP表示……「あと」か「EP」のいずれかに設定できる。前者は次のレベルに必要な経験値、後者は現在の経験値。
- BGM……ON/OFFを選べる。
- 移動……普通/速い/遅いの3段階。
- メッセージ……普通/速い/止まる/遅いの4段階に設定可能。
- セーブディスク……システム（プログラムディスクにセーブ）か、ユーザーディスクにするかを選べる。
- ファンクション……ONでファンクションキーの機能一覧を画面表示できる。



▲自分に合った機能を選択しよう。プレイ中にイライラしないための心がけの第一歩だ

使いやすい条件を考えてみると?

前のページではざっとシステムのメニューを紹介したが、では次におもな項目について考察してみよう。

●オート移動

通常はONで大丈夫。ただし障害物を押して入口を見つけるなどのアクションを行なう場合OFFにする必要がある。

●EP表示

しばり「あと」の方が何かと便利。

●移動

モンスターの密集している場面で戦闘を極力避けて進みたい場合（たとえば、3章の竜の卵の中など）は、スピードを「遅い」にして慎重に進むとよい。その他の場面では「普通」か「速い」でOK。

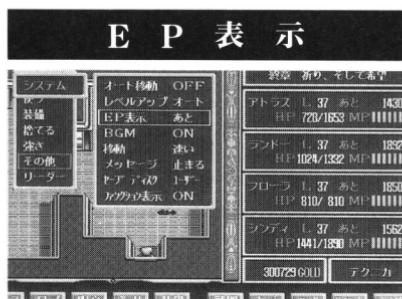
●メッセージ

戦闘中などにメッセージを早送りしたい場合、「速い」よりも「止まる」にしてキーを連打した方が早い。その他の場面では、好みに合わせて。

●セーブディスク

プログラムディスクにセーブできるのは10か所。それ以上セーブしたい場合はユーザーディスクを作るとよいが、データ処理のたびにディスクを入れ換えなければならないのが難点。

——上記を参考に、自分が最も快適にプレイできる環境を設定してほしい。



▲戦闘回数の計算による計画も立てられる



▲普通にプレイする分には「システム」で支障ない

レベルアップへのこだわり

オート

安定したパーティの成長

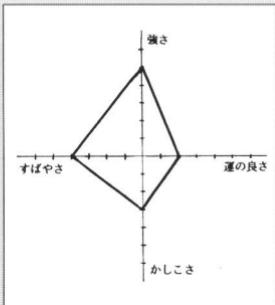
レベルアップのシステムにはオートとマニュアルの2種類があるが、オートは多くのコンピュータRPGでもおなじみの方式。キャラがそれぞれのタイプ別にバランス良く育ってくれるので、オーソドックスに樂

しみたい人はこのモードにしてもらって全く問題ない。

下図で4人のキャラのパラメータがどのような比率で上昇していくかをグラフで表示してみた。なお、目盛はだいたいの比率の目安である。

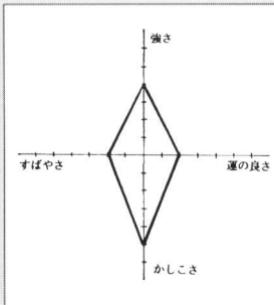
オート成長のステータスグラフ

アトラス



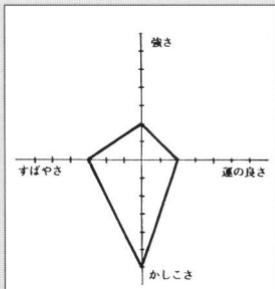
主人公にはやはり派手に活躍してもなかなかでは……というわけで、強さとすればやさに重点を置いた成長のしかただ

ランドー



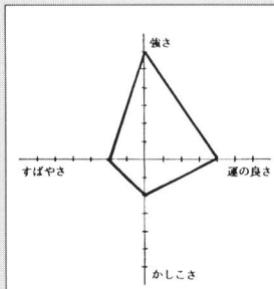
▲強さとかしこさが平均して成長する。
肉弾戦も呪文もOKのオールラウンド型
だが、決め手に欠けるのが難点？

フローラ



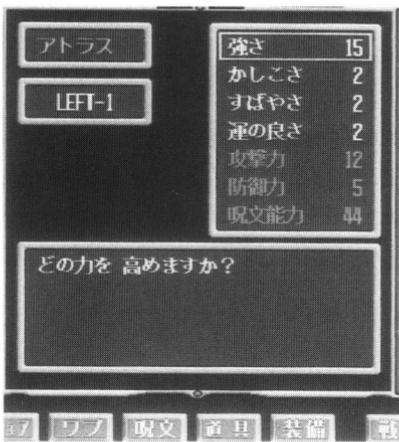
かしこさに重視的重點が置かれ、次いではばやさ。強さが低くHPが上がりにくいので、防御を充実させたい

シンディ



▲強さは4人中ダントツ。運の良さもかなり高くなる。かしこさがマイナチなので、呪文は呪文能力に関係しないものを

オートでの成長のしかたは左で述べた通りだが、それでは物足りない、もっと違った成長をさせたいという人にオススメなのが、マニュアル式のレベルアップ。5~7ポイントのボーナスを、キャラの4つのステータスに配分する。HPを上げ、肉弾戦に強いキャラにしたいなら「強さ」の、呪文能力をアップさせたいなら「かしこさ」のパラメータを上げるといいだろう。「すばやさ」や「運の良さ」を重点に置いても、面白いキャラができるかも。



▲これでは筋肉バカである。偏りすぎないように

レベルアップのタイプ例

肉弾戦 タイプ

すべてのメンバーの「強さ」を重点的に上げ、呪文は二の次といったタイプ。ある程度「すばやさ」に数値を配分しておくと、かなり有利になる。

呪文使い タイプ

「かしこさ」を重点的に上げ、呪文を使いまくるタイプに成長させる。「運の良さ」にある程度数値を配分し、敵の攻撃をかわす配慮をしておくといいだろう。

役割分担 タイプ

肉弾戦と呪文使い、それぞれの役目を各キャラにきっちり割り当てるタイプ。基本的にはオートに近いものになるが、自分流でやりたい人はマニュアルで。

3

効果的に呪文を使う



呪文のシステムが変われば、使用上の注意も変わってくる。ここでは呪文のシステムから、それぞれの呪文の特徴について研究しよう。なお詳しい呪文の種類は148ページを参照されたい。

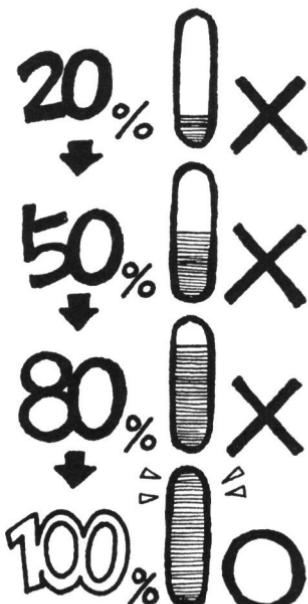
力プセル制の特徴を知ろう

まず、今回の呪文のシステムについてもう一度簡単におさらいしてみよう。

各キャラのウインドウには7つのカプセルが並んでおり、これは非戦闘中に少しづつ回復していく。カプセルが満タンになると、そのカプセルに覚えた呪文を1回唱えることができる。

繰り返すようだが、呪文はカプセルのMPが満たされないと唱えられない。つまり目盛が10%でも、90%でも「使えない」という点では同じなのである。これは意外とプレイ中に錯覚を起こしやすいので、注意が必要だ。

なお、MP回復の早さは呪文の種類によって違う。これについては148ページ以降に詳しく示してあるので、そちらを参考してほしい。

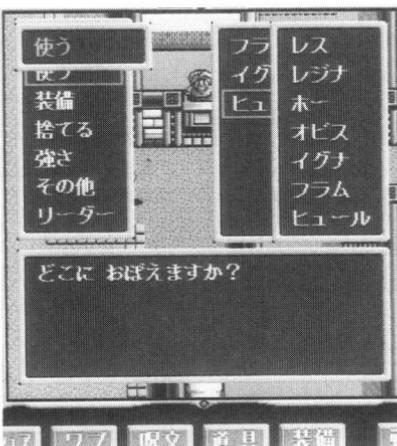


「7種類」ではなく「7回」使える

1つのカプセルに覚えた呪文は、戦闘中には基本的に1回しか使えない。戦闘中にMPを回復するアイテムもあるにはあるが、希少価値が高いのであまりアテにできないのが実際の所である。

言い換えれば、1人のキャラは戦闘中には7回しか呪文が使えないということだ。たとえば右の写真のような場合、フレムとイグナとヒュールはそれぞれ1回ずつ使ってオシマイということになってしまう。

多数の呪文をバラバラに持つより、数種類の呪文を選んで複数持ち歩く方が効果的な場合が多いのだ。



▲このような持ち方はあまり勧められない

■ 連続バトルは危険!

前に述べたことを繰り返すようだが、呪文を使うにはとにかくカプセルが満たされていないと話にならない。

たとえば呪文を多く使う敵との戦闘が続く場合、いったん戦闘が終了して、呪文が使用できる状態になっていないうちに次の敵との戦闘に入ってしまうと、ボロボロにやられる危険性がある。特に、レスなどがまともに使える状態にないと致命的である。

勢いに任せて、何も考えずに戦闘を連続させるということは、このゲームでは危険だということを覚えておこう。



▲こうなってからでは遅すぎるぞ

呪文の持ち歩き方を研究する

7つのスペースに23種類の呪文をどうコーディネイトするかは、プレイヤーのお好みしだい。かといって墓穴を掘るような持ち歩き方は避けたいものである。

普通の敵と戦う分には、極端な話、全部レスにしておいても問題はない。しかし手強い特殊攻撃や呪文を使う敵が相手の場合、それに対抗する呪文を持ち歩いておいた方がいいのは言うまでもないだろう。

そこで、いくつかの呪文の持ち歩き方のサンプルを下に紹介してみた。どの場合も、非常時に備えてレスはいくつか持っていたほうがいいだろう。ポーカーや麻雀の役を作る感覚で（例が悪いかな？）持ち歩く呪文の組合せを考えてみるのも、なかなか楽しいものだ。

必要な場合はいくつかの呪文の書を持ち歩き、フィールドで書き換えるというのも手の1つだろう。

●回復専門モード

サンプル

攻撃は剣や杖などの直接攻撃に任せ、呪文を回復専用に使う。まさかの時に備え、レジナやリーフも持ち歩いておくとよい。

レス
レス
レス
レス
レス
レジナ
リーフ

●バトル重視モード

サンプル

攻撃呪文に焦点を合わせた持ち歩き方。現在歩いているフィールドに出現する敵に合わせて呪文を揃えるようにする。

フラム
フラム
フラム
イグナ
イグナ
レス
レス

●攻撃補助モード

サンプル

攻撃呪文が通じない、あるいは限定される、ボスなどの戦闘に有効。こちらに有利になるような呪文を揃える。

ダナム
ヘベタル
インパス
インパス
セラ
レス
レス

●多種多様モード

サンプル

前記の3種類を混合した形。ともすれば乱雑になりやすいので、状況を良く考えた持ち歩き方を計画すべきだろう。

プラムナ
ヒュドナ
オビス
リパーク
ホー
サイレス
レス

■ 当りハズレのある呪文もある

呪文の威力はほとんどがキャラの呪文能力によって左右されるが、それ以外にも唱えても何も起こらない場合のあるもの、呪文能力に関係なく必ず決まった効力を發揮するものもある。

前者の場合は、敵のステータス（防御力や運の良さ）に左右される部分が大きい。また後者は、呪文能力の低いキャラに持たせておくのが賢い選択と言えるだろう。

右にそれらの呪文を紹介してみたので参考にしてほしい。

確率が絡まる呪文

オビス、プアゾ、ホー、
パペピア、シレント

呪文能力に無関係の呪文

サイレス、リパーク、
レジナ、リーフ

■ 杖で代用できる呪文

武器アイテムの中に何種類かの「杖」があるが、これらはそれぞれ使うと特定の呪文の効果がある。しかも通常の呪文と違い、戦闘中に何度も使える。

この利点を利用して手はなく、杖で代用できる呪文は極力杖に任せれば、呪文のカプセルの節約にもなる。

ただし杖によっては、ゲームが進むにつれて効力が低下してしまうものもあるので、適当に見切りをつけて売ってしまうといいだろう。

右記に杖の種類と対応する呪文、入手してから使用できる章をまとめて示した。（炎のやりも杖の一種としてある）

杖と呪文、使える章一覧

杖	呪文	章
炎のやり	フラム	1
いかづちの杖	イグナ	2
聖なる杖	ホー	2
氷の杖	ヒュール	3
光の杖	オビス	4

4 絶対に負けない戦闘の心得



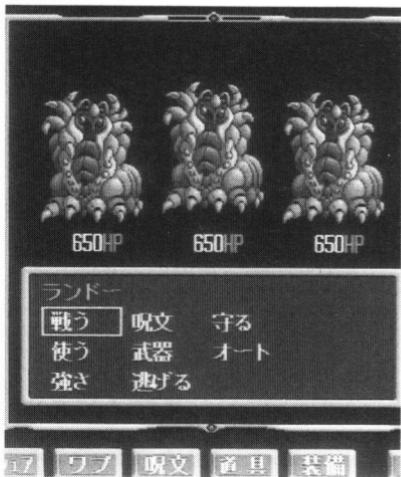
前作にも増して多種多彩、さまざまな攻撃をしかけてくるモンスター軍団。それぞれの紹介は第3章を見て頂くとして、ここでは戦闘に入った時の戦い方を研究していくことにしよう。

■ オートか、マニュアルか？

戦闘にはオート、マニュアルの2種類のモードが用意されている。特にオートバトルはこのゲームのセールスポイントの1つでもあり、これを活用しない手はないだろう。

オートバトルの学習機能は前作に比べて格段にアップしており、たとえばある敵との戦闘で呪文を使ってそれが効かなかつたとすると、その敵の次からの戦闘ではその呪文を使わなくなる。また、2種類の敵が出現した場合、どちらを先に倒した方がより戦いが有利になるかを計算して、戦闘を進めてくれるのだ。

もっとスリリングに、あるいは自分の頭で戦闘を組み立てたいという人には、マニュアルバトルがお薦めである。またボス相手にはマニュアルで戦うのが確実だろう。



▲戦略を立てることも戦闘の楽しみだ

戦闘設定を工夫して戦う

戦闘設定は戦闘中はもちろん、そうでない場合でも変えることができる。

オートバトルをONにすると、攻撃も回復もすべてオートになる。さらに戦いの呪文、回復の呪文、回復アイテムをそれぞれ使うかどうか設定することができる。回復の呪文は「使う」にしておくのが望ましいが、アイテムは貴重なものでも惜し気もなく使ってしまうことがあるので、それが困るという人は「使わない」にしておくといい。

攻撃をマニュアルで、回復だけをオート、あるいは攻撃も回復もマニュアルにすることもできる。また、それぞれのキャラについて個別の設定をすることもできるので、キャラの性格に合わせて条件を設定するのも賢いやり方だ。



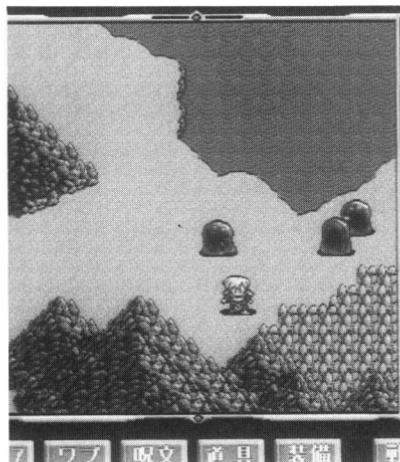
▲直接攻撃専門のキャラはオートバトル、呪文を扱うキャラはマニュアルに……という手もある

「逃げる」のも作戦のうち

無謀な戦いは決して賢いとは言えない。時には敵の群れの中をかいくぐって逃げながら進むことも重要である。

例えばボスが間近に迫っている場合、HPやアイテムはできるだけ温存して進みたい所。フィールドをモンスターを交わしながら進むキー操作のテクニックは、鍛えておいて損することはない。

ただしあまり逃げてばかりいても、いつまでたってもレベルが上がらないことは確かである。



賢いオートを賢く使う

ザコはまかせて大丈夫

『英伝II』のオートバトルは、たいていのザコキャラに対してなら問題なく働くてくれる。そればかりか、登場した敵に対して最も効果的と思われる攻め方を開してくれるのでから、プレイヤーは思いきり楽ができるというもの。メッセージを読み進めながらモニターを見ているだけで、ほとんど勝負がついてしまう。

ただし、HPやMPは常に十分な状態にしておかないと、敵につけ込まれて負けてしまうこともあるので油断は禁物。



▲敵のアクションもじっくり見られる？

落し穴——ハマリへの招待

上記で述べたように、便利で賢いオートバトルだが、まれにエアポケットに落ちてしまうことがある。

右図はブランナとデ・オクトとの戦闘の例だが、ブランナが姿を消してしまうと、直接攻撃しかできないキャラは姿を消したブランナに向かって空振りを続けるだけになり、戦闘が進展しなくなる。

他にも必要不可欠な呪文を欠いたまま戦闘に入ってしまった場合、キャラが迷走状態に陥ってしまうことがあるので、注意が必要である。



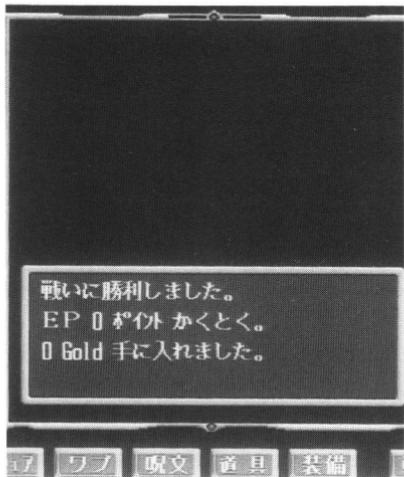
▲だから攻撃は当らないんだっての！

EPスライド制について

レベルが上がると敵のEPが下がる

『英伝II』では、パーティの平均レベルが一定まで上がると、モンスターを倒した時にもらえる経験値とゴールドの値が下がり始め、ついには両方とも0になってしまう。よって、同じ場所にずっと止まっての経験値稼ぎはできなくなっている。

逆に言えば、経験値が減り始めたということは、もう先へ進んでも安全という意味。冒険を進めるための目安となる。ただし、終章の後半以降は例外。EPもゴールドもスライドしないので、稼ぎ放題である。



▲「もう先に進んでも大丈夫」の意味なのだ

それでも稼ぎたいという人へ

たとえもらえる経験値やゴールドが少なくなってしまっても、徹底的に敵から搾り取ってやろうと考えている人はどこかに必ずいるだろう（？）。

そんな熱心な人のために、各章でだいたいどの辺までレベルが上がるのかを、右の表にまとめてみた。

これ以上上げようとすればできないこともないが、さっさとボスを倒して、次の章に進んだ方がはるかに効率がいいと思うぞ。

おおよその限界値

章	レベル
序	5
1	16～17
2	21～22
3	28～29
4	37～38

中ボス・章ボスとの戦闘

マニュアルで戦うのが確実

中ボスや章ボスとの戦闘は、オートで戦っても勝てないことはないが、オーソドックスな戦いを基本とするため、敵の波状攻撃に対応できない場合もある。また攻撃一本やりではなかなか勝てない敵も多いため、ある程度の攻撃補助呪文を使った方がいい場合も出てくる。そうなると、ここはやはりマニュアルの方が確実なのではないかと思う。

ボスに限ったことではないが、手強い敵に遭遇した時にこそ、プレイヤーの采配の手腕が問われるのだ。

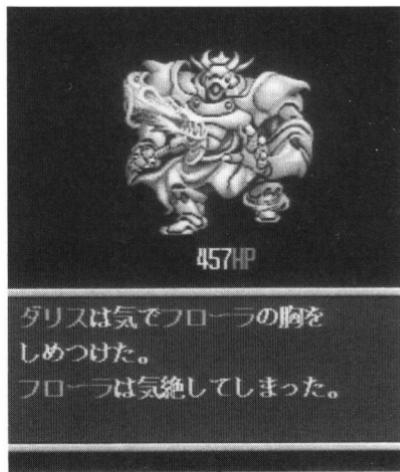


▲指先だけでなく知恵も使え

呪文と特殊攻撃には警戒せよ

ボス級の敵になると、必ずといっていいほど呪文を使ったり、特殊攻撃をしかけてきたりする。呪文は封じてしまうにこしたことはないが、シレントは通用しないと思った方がよく、呪文を封じるならサイレスを使うしかない。この場合、回復アイテムは大量に用意しておくことが必要だろう。

また特殊攻撃だけは封じようがないので、それに対抗するための対策（アイテムを揃える、レベルを十分に上げる）を講じておきたい。



▲ボスの真の恐怖は特殊攻撃にある！

4章までのボス級モンスター攻略のヒント

1章

プルダーム



180HP

まず会心の一撃を与え、脳しんとう状態に持っていくことがポイントだ。脳しんとうを起こして動けない間に、できるだけ多くのダメージを与えてたたみ込む。

1章

グロッグガード



260HP

260HP

レスとサクタスの呪文が以外にうつとうしいので、いっそのことサイレスを使ってしまった方が楽だろう。十分にレベルが上がっていれば、普通に戦っても何とか勝てる。

2章

ダリス



1200HP

気をまとわれてしまったら、まず負けと思った方が良い。シレントが有効なので、早めに呪文を封じてしまうのが確実。ヒュールの呪文はあまり効果がないので要注意。

3章

ギャノア



2200HP

中途半端なレベルでは勝たせてくれない相手。炎の攻撃に耐えられるだけの装備とアイテムを持って戦いに望もう。直接攻撃でガンガン押すのが妥当。

4章

カザズーム



2800HP

まずブラムナの呪文がなくては、どうしようもない。氷の壁を溶かしてからは普通に攻撃ができる。ブラムナが2回以上使えるようにしておき、分身するまで温存するとよい。

4章

ディゲンス



10HP

2800HP

1200

執拗なまでに毒攻撃が来るので、毒消し草を大量に持って戦闘に臨め。ドラストゴーストは倒しても無視しても可。呪文はサイレスで封じた方が戦闘は比較的楽である。

5 その他の攻略のヒント



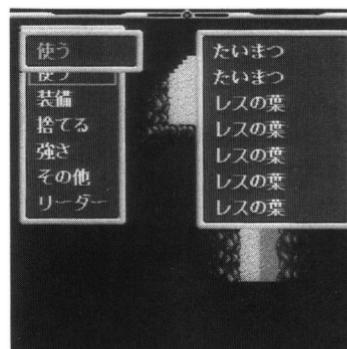
さてこの章の最後として、これまで書いてきた以外にプレイ中に気を配っておくと得する項目をいろいろとまとめてみた。あとはプレイヤー諸君の手で、楽しみ方を開拓してみてほしい。

1 アイテムと装備品について

●敵からの戦利品はどんどん売り飛ばせ

敵を倒すといろいろなアイテムを出してくれることがあるが、その多くは小物である。持ち物がいっぱいになると、使おうにも持て余してしまい、捨ててしまうのももったいない。そんなときは、店に行ってどんどん売り払い、ゴールドにしてしまおう。

前作に比べると希少価値の高いアイテムの数は少なく、炎のやりや回復のヨロイ、キノコの王様といった所。このうちキノコの王様は店では売れないで、密造酒にしてからバクヤクに換えて換金するか、盛大に使ってしまうのがいい。



敵との戦闘で得た小物がどっさり。こんなに持っていても使い道がないぞ!



そんな時には店で売りさばく。チリも積もれば山となるのだ!

●武器・防具は入手したらさっそく装備

新しい武器や防具を手に入れたら、さっそく装備してその効果を確かめることを忘れないでおきたい。買ったはいいが装備し忘れて、敵と遭遇して負けてしまうってのは、あまりに情けないものね。

装備して呪われたりする武器や防具は存在しないので、安心していいぞ。

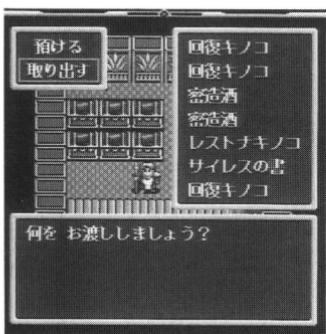


▲基本的に武器や防具は、特定のキャラクターで装備できないといつものではない。ただし最後に登場する「太陽の聖剣」は例外だ。

●持ち物には余裕を持たせておく

パーティーが持てるアイテムの数には制限がある。持ち物がいっぱいになった状態で新たにアイテムを手に入れるには何かを使うか、売るか、捨てなくてはならない。勢い余って、重要なアイテムを手放してしまうと泣くに泣けない。

アイテムはいつも余裕を持って持ち歩くようにしておこう。

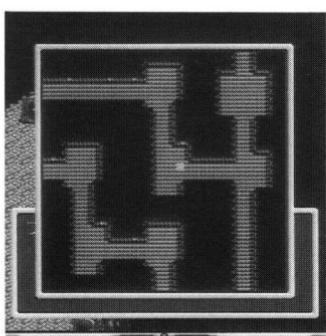


▲城の預り所で預かってもらうこともできる。ただし、こちらも預れる数には制限がある。

●「ヨシュアの鏡」は絶対手放すな！

複雑な地下世界の探索には、マップの確認は不可欠。いつでも何回でもマップが見える「ヨシュアの鏡」は、なくてはならないアイテムだ。

このアイテムは2章で入手できるが、間違って売ったり捨てたりすると二度と手に入らない。各種の「杖」も同様なので、アイテムの整理の際は注意すべし。



▲地下通路ではコンパス同様の役目を果たしてくれるアイテム。これがないと、それこそ樹海に迷い込んだような状態にならぬよう注意しておこう。

2 シナリオを楽しむためには

●「ワープの翼」をうまく利用する

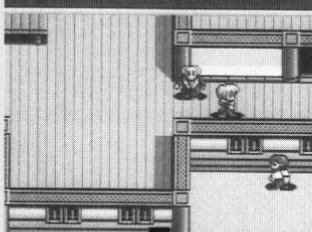
それまで行った場所なら、いつでもどこでも瞬時にして行けてしまうワープの翼。前作の同名のアイテムやワープの呪文に比べると、はるかに便利になっている。

普通に移動する用途の他、使い方によってはシナリオの展開に関わったり、意外な人物から意外なメッセージが聞けたりする。焦って先へ進もうとせずに、あちこちを飛び回っていろいろな人に話しかけてみると楽しさが倍増するぞ。

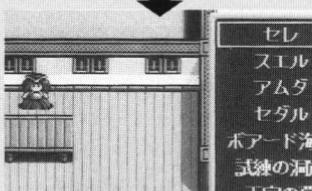


使用例その1

チャーリー
ここから 出ていきたいのなら
お嬢さまを おいていくことですな。



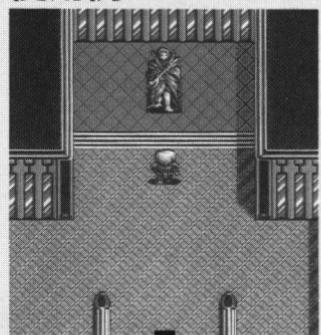
◀チャーリーに出口をふさがれ、脱出不能に！ これは大ピンチか？！



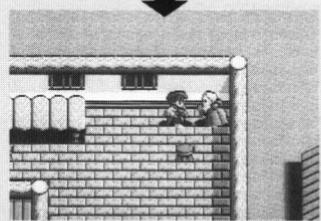
◀何のことはありません。ワープを使って脱出すればいいのだ。

アトラスはワープの翼を使った。

使用例その2



◀玉座の間に到着し、最後の決戦が迫る。
しかしその前にワープで脱出して……



◀シリカに行くと、ロデリックの口から衝撃の事実が！？

ロデリック
ランドー お前と いっしょにいた
でかいやつは どうしたんじゃ？

●「詰まった」そう思う前に！

このゲームは地下世界のマップが複雑なことを除けば、スイスイ進めるRPG。詰まるということはそれほどないんだけど、万が一の時のために、いくつかのチェックポイントを上げておこう。

●レベルがある程度十分に上げる

フィールドではモンスターが見えるので、不可抗力で戦闘に入ってしまうようなことはほとんどない。しかし、あまり調子に乗って先へシナリオを進めることだけを考えていると、いきなり強い敵が出てきて全く歯が立たない、といったことが起こる。レベルは上げすぎて損するということはないので、ある程度の戦いの経験を積んでから先へ進むことを心がけよう。

●メッセージのキーワードを聞き逃さないRPGの基本は、人物から話を聞いて情報を収集すること。その話の中に人物や地名、方角、アイテムの名前などが出てきた時は要チェック。シナリオの重要な節目であることが多いので、しっかり聞いておこう。忘れたりしたら、思いきって最後にセーブした場所まで戻ってやり直してみた方が早い場合もある。

●戦略を立てて戦闘に臨め

ザコキャラならまだしも、ボス相手に勢いだけで戦いを挑むのは無謀。きちんと装備や呪文、アイテムをいったん整理し、万全の準備で戦いを挑もう。

人の話はよく聞け



◀ヒントは必ずメッセージの中にある

戦法を考えよ



◀知恵を使ったヤツが最後には勝つ

預り所の正しい使い方

本当は別に正しいも何もないのだが、とりあえず覚えておくと得ということで、ルディアの城の地下にある預り所のお話。

ここではほとんどのアイテムを預ってくれるが、ここを利用するのに最も都合のいいアイテムが、各種の呪文の書。いちいち数多くの書を持ち歩かなくても、書き換えが必要と思ったらここに戻ってきて、その呪文の書を取り出して使い、用が済んだらまた預けてしまえばいい。ただし預けられるアイテムのスペースは制約されるけどね。

その他、ビスのキノコなどの希少アイテムを保管しておくのもいいだろう。またキノコの王様が手持ちで大量にある場合、アフルのハーベイに密造酒に換えてもらい、預り所に預けてまた密造酒を……とすれば、大量に密造酒をストックできるぞ。

その他にも、皆さんなりの使い方を考えてみては？

預ける		取り出す	
レズの書		アトラス	L 35 あと HP 1487/1487 MP 11
ラムの書		ランドー	L 35 あと HP 1208/1208 MP 11
レヂナの書		フローラ	L 35 あと HP 733/ 733 MP 11
リーフの書		シンディ	L 35 あと HP 1706/1706 MP 11
イグナの書			
ライレスの書			
ラムナの書			

何を お譲りしましょう?

預ける		取り出す	
密造酒		アトラス	L 35 あと HP 1171/1487 MP 11
密造酒		ランドー	L 35 あと HP 890/1208 MP 11
密造酒		フローラ	L 35 あと HP 733/ 733 MP 11
密造酒		シンディ	L 35 あと HP 1202/1706 MP 11
密造酒			

何を お譲りしましょう?

◀呪文の書をストック。一種の図書室と化している

▶築かれた密造酒の山。いつからここは酒蔵になったんだ

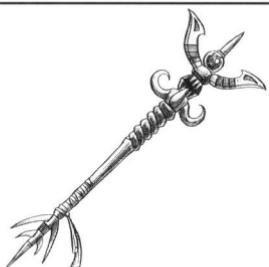
第4章 嘘里の支配者	
アトラス	L 35 あと HP 103533 GOLD ルディ
ランドー	L 35 あと HP 890/1208 MP 11
フローラ	L 35 あと HP 733/ 733 MP 11
シンディ	L 35 あと HP 1202/1706 MP 11

第2章
アイテム編

武器アイテム

剣・やり・杖 etc.

アイテムは五十音順に紹介した。表中の「効果」内には、装備した時に上昇する攻撃力の値を表記してある。



いかづちの杖

購入	—
売却	300
効果	攻+20

第1章のボス・グロッグガードを倒すと入手できる。使うとイグナと同じ効果があり、2章の最初で怪魚と戦う時にさっそく使える。威力はそこそこで、前半の冒険にはかなり役立つ。



騎士のやり

購入	—
売却	10500
効果	攻+160

4章のグロストス城内で入手できるやりで、店では売っていない。かつて名だたる騎士がこれを使い、いっそう名声を上げたと伝えられている。



撃破のつるぎ

購入	40000
売却	30000
効果	攻+240

やや幅広で、高い攻撃力をを持つ剣。不思議な力が込められているらしい。4章前半で、ユイシスの外とイズーのヤミ屋で買うことができる。



氷の杖

購入	—
売却	2250
効果	攻+0

2章のボス・ダリスを倒すと入手できる杖。使うとヒュールと同じ効果があり、敵1匹にダメージを与えられる。それなりの威力を持つので、次の章の冒険には役立つだろう。



小型のつるぎ

購入	60
売却	45
効果	攻+40

初心者向けの小振りの剣で、軽くて扱いやすいのが特徴。殺傷力は低いが、序盤の冒険ではこれで十分役に立つ。ファーレーンやウォンリークなどで売っている。



正義のつるぎ

購入	—
売却	45000
効果	攻+380

正義の名において悪を倒すために作られた剣。正しき心の者が持つと、その力が導き出されるという。終章の最初で、キュベラのレジスタンスのアジトで入手できる。



青銅のつるぎ

購入	300
売却	225
効果	攻+15

鉄と銅の合金で作られた剣で、初めて手にする剣らしい剣がこれである。ウォンリークからラヌーラにかけての戦いで、ぜひ装備しておきたい。

聖なる杖



購入	—
売却	3750
効果	攻+25

前作でも登場した杖。今回は2章の地下通路で入手できる。使うとホーの効果があり、敵1体を眠らせることができる。ゲームの終盤まで使えるので、手放さないでおきたい。

聖なるつるぎ



購入	—
売却	—
効果	+110

アトラスが旅に出る時にセリオスから譲り受けた剣。武器としての攻撃力は、かつての時代に比べるとかなり落ちているが、骨董品としての価値が高く、重宝されているらしい。

戦士のつるぎ



購入	12000
売却	9000
効果	攻+115

前作では最強に近い武器だったが、今回は半ば骨董品と化している。昔ほどの威力はないものの、冒險者にとってはやはり心強い武器だ。ラルファで4章から買える。

大地のおの



購入	8000
売却	6000
効果	攻+85

大地からの恩恵を受け、攻撃力が高まった斧。3章の冒險では、なくてはならない武器となるだろう。キュベラで売っているが、宝箱からも入手できる。

太陽の聖剣



購入	—
売却	—
効果	攻+650

ファーゲスタ帝国のテクニカのマスターが作った、最強の剣。扱えるのはアトラスだけで、最終決戦にはこの剣なしでは望めない。

強者のやり



購入	2500
売却	1875
効果	

鉄製のやりで、先端部に特殊な金属が使用されており、攻撃力が高まっている。そのため、防御力の高い敵にも大ダメージを与えることができる。ユイシスのヤミ屋が扱っている。

鉄球こんぼう



購入	1000
売却	750
効果	攻+30

一般にモーニングスターと呼ばれる武器で、柄に鎖でつないだ鉄球を振り回し、相手にヒットさせてダメージを与える。アフルで売っているが、宝箱からも入手できる。

鉄のつるぎ



購入	500
売却	375
効果	攻+20

純度の高い鉄鉱石を精練した鉄から作られた、片刃の剣で、多くの兵士などが愛用している。1章の後半では不可欠な武器で、ソルディスやモレスタンで入手できる。



ドラゴンの剣

購入	160000
売却	120000
効果	攻+480

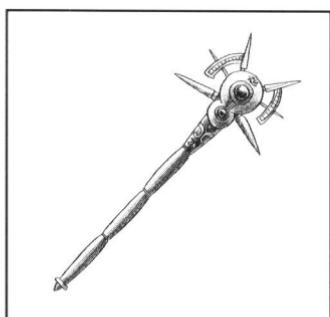
ソルディスの発明家・ハリーが開発した剣。ドラゴンの鎧や盾と合わせて装備して使うと、いっそう高い威力を發揮する。値段は格段に高いが、終盤の冒険には欠かせないだろう。



ナイフ

購入	—
売却	8
効果	攻+5

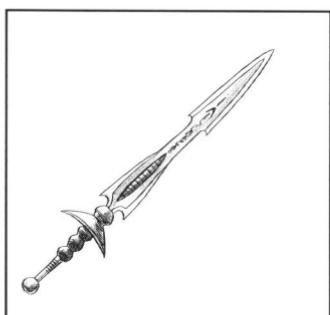
アトラスやランドーが最初から装備している武器。一般に護身用やスライムいじめ(笑)のために使われるもので、モンスター相手の本格的な戦闘には効果は期待できない。



光の杖

購入	—
売却	376
効果	攻+25

4章のグロストス城内で入手できる。使うとオビスの効果があり、敵1体を気絶させることができる。聖なる杖同様、ゲーム終盤まで使えるアイテム。



必殺のつるぎ

購入	4000
売却	3000
効果	攻+65

非常に軽い金属で作られており、敵の防御の手薄な所をねらって攻撃することにより、絶大な威力を發揮できる。第3章に入ると、イズーで購入できるようになる。



炎のやり

購入	—
売却	150
効果	攻+10

ラヌーラに出現する、炎の騎士を倒すと入手できることがあり、使うとフラムの効果がある。1章の冒険には十分役立つ威力を持っているので活用したい。資源として売るのも手だ。



勇者のつるぎ

購入	25000
売却	18750
効果	攻+180

ファーレーンのベルガの鉱山の、精選された鉄鉱石から作られた剣。勇者的心を持つ者が手にすると、絶大な威力を發揮するという。4章以降ベルガとネリアで購入できる。



理力のつるぎ

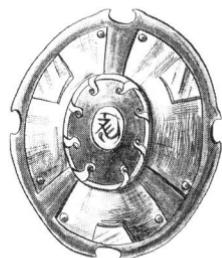
購入	50000
売却	37500
効果	攻+300

地上に確実に存在する、見えない力。その空気中に漂っている力の流れを集め、それを刃先に集中させて高い攻撃力を産み出す剣。ウイルで購入できる。

防具アイテム

ヨロイ・たて

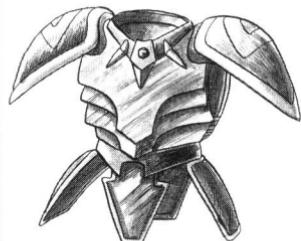
アイテムは五十音順に紹介した。表中の「効果」内には、装備した時に上昇する防御力の値を表記してある。



いにしえのたて

購入	8000
売却	6000
効果	防+80

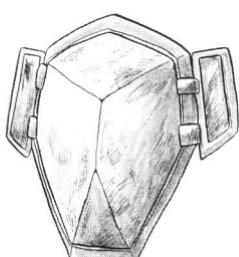
かつて最強とうたわれた盾で、防御力を増す力が封じ込められている。今では骨董品となり、防御力も落ちてはいるが、利用価値は十分。4章からラルファで購入できる。



回復のヨロイ

購入	—
売却	375
効果	防+80

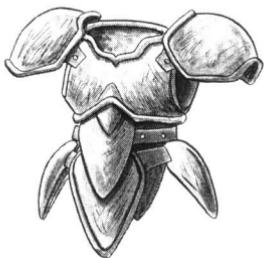
第3章に出てくるモンスター・ヌカッチを倒すと入手できことがある。装備して戦闘中に「守る」と、HPが全回復するのだ。売値は安いが利用価値は高い。



革のたて

購入	40
売却	30
効果	防+5

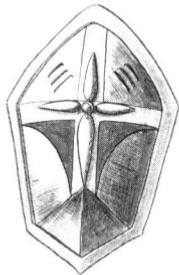
なめした動物の皮を、にかわで木の板に貼りつけた盾。小型で軽く扱いやすいが、防御力は「ないよりまし」といった程度。第1章の最初に、ルディアの城の宝箱から入手できる。



革のヨロイ

購入	50
売却	38
効果	防+10

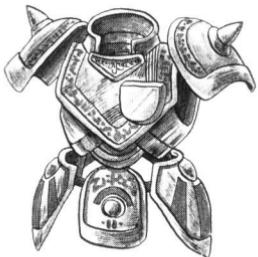
動物の皮をなめしたもの
をヨロイの形にし、ワックス
で煮込んだもの。初步の
冒険者向けの装備である。
これも第1章で、ルディア
の城の宝箱から入手できる。



希望のたて

購入	—
売却	30000
効果	防+200

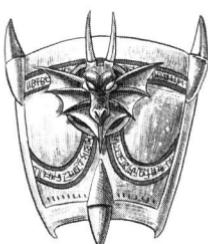
心の底にある希望の意志
を集め、防御力に変えてい
る盾。終章で、キュベラの
レジスタンスのアジトで入
手できる。平和を願う者の
象徴となる装備なのだ。



自由のヨロイ

購入	—
売却	37500
効果	防+250

自由を願う者が装備する
と、防御力が飛躍的に高ま
ると言われている。ヨロイ
に描かれた模様は、自由を
象徴するものらしい。終章
のキュベラのアジトで入手
できる。



聖なるたて

購入	—
売却	—
効果	防+25

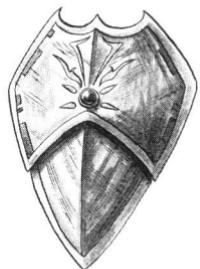
聖なる魔力が封じ込めら
れた盾。長い年月の間に、
その魔法の効果はかなり落
ちてしまっている。アトラ
スが旅立つ時にセリオスが
装備させてくれる。



聖なるヨロイ

購入	—
売却	—
効果	防+25

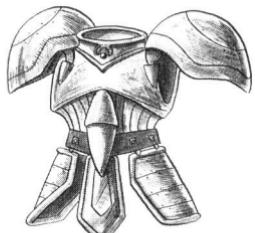
アトラスが旅立つ時にセリオスから授かるヨロイ。かつてはその聖なる力による高い防御力を誇っていたが、今となってはその効果も薄れている。



鉄のたて

購入	350
売却	263
効果	防+15

厳選された鉄から作られた、やや大きめの盾。使いこなすにはそれなりの技量が必要とされるが、モンスターとの本格的な戦いには最低限用意したい装備である。



鉄のヨロイ

購入	400
売却	300
効果	防+20

板金を貼り合わせて作ったヨロイ。鉄のたて同様、ソルディスやモlestonで扱っている。1章の後半の冒險では、不可欠な装備と言えるだろう。



ドラゴンのたて

購入	120000
売却	90000
効果	防+280

ソルディスの発明家・ハリーが開発した、史上最強の盾。素材の一部としてドラゴンの布を使用しており、軽くて堅牢、熱にも強い。そのすばらしさは、高額な値段に比例するものである。



ドラゴンの鎧

購入	150000
売却	112500
効果	防 +320

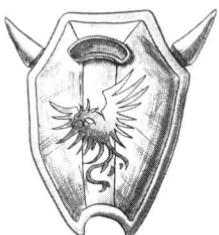
ドラゴンの布を素材に、発明家のハリーが開発した鎧。剣と盾と共に、終章のカウルの村で購入できる。ドラゴンの装備の収益金はドラゴンの飼育の費用に使われているそうである。



布の服

購入	—
売却	11
効果	防 + 5

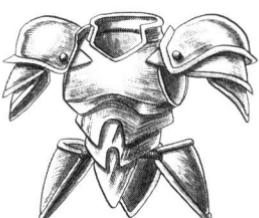
各キャラが最初に装備している。素材は麻で、防御力は「裸よりまし」といった程度。モンスターとの戦いに望むには危険すぎるので、早めにヨロイを用意したいものだ。



はがねのたて

購入	1200
売却	900
効果	防 +25

鋼鉄の薄い板を何枚も貼り合わせて作られた盾。重さは鉄のたてと同じだが、防御力ははるかに高い。2章の前半で、地下世界で入手することができる。



はがねのヨロイ

購入	1500
売却	1125
効果	防 +40

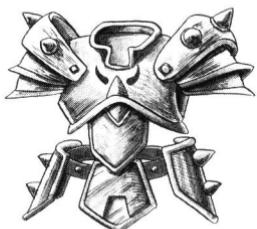
鋼鉄のパーツを複雑に組み合わせて作られたヨロイで、鉄のヨロイの2倍の防御力を誇る。ユイシスのヤミ屋が扱っており、2章の冒険ではぜひ揃えたい装備。



バトルスーツ

購入	10000
売却	7500
効果	防+120

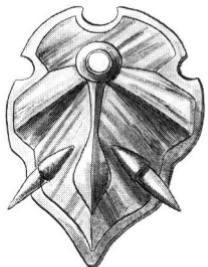
ひたすら硬い金属を素材に、敵の攻撃を受け流し、跳ね返すことに重点を置き作られたヨロイ。時代を経てその効果はやや落ちているが、後半の冒険には欠かせない装備である。



不死身のヨロイ

購入	3500
売却	2625
効果	防+70

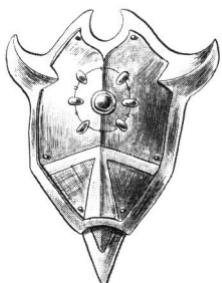
外見は普通のヨロイと大差ないが、裏地にフェニックスの羽毛が使われており、身につけた者に活力を与えるという。3章で登場するイズーのヤミ屋で購入できる。



無敵のたて

購入	1200
売却	900
効果	防+50

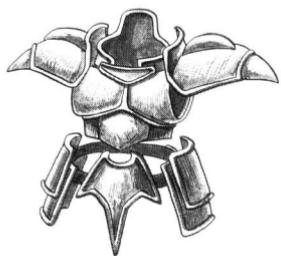
軽くしなやかな金属を素材に作られた盾である。扱いやすさを研究し尽くしたデザインで、価格も手頃なので、中級の冒険者には最適。3章でイズーのヤミ屋で入手できる。



理力のたて

購入	30000
売却	22500
効果	防+140

空気中に存在する見えない力「理力」を集め、防御力に変えている盾。中心に埋め込まれた宝石が、その役目を果しているらしい。ウイルで売っているが、宝箱からも入手できる。



理力のヨロイ

購入	40000
売却	30000
効果	防+180

空気中の理力を集め、ヨロイの周囲を囲んで防御力を高めている。ファーゲスタの文明は、自然の見えない力の利用にも成功していたのだ。ウイルで入手できる。

その他の道具

薬・キノコ・指輪 etc.

前作同様、今回もゲームの世界観を象徴する特徴的な各種の道具がいろいろと登場する。まとめて紹介していこう。



エリクサー

購 入	
—	
売 却	
15000	

戦闘中に気絶した者のHP・MPをフルの状態で完全復活させられる秘薬。店では扱っておらず、入手するには地下世界の宝箱を探索するしかない。

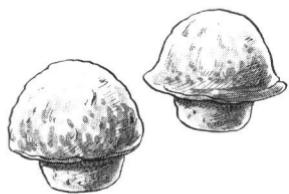


オプナのゆびわ

購 入	
—	
売 却	
1500	

装備すると攻撃力が100アップする。直接攻撃の得意な仲間に装備させておけば、戦闘がかなり有利になることは疑いないだろう。地下世界の宝箱で入手できる。

回復キノコ



購 入

500

売 却

375

HPが500回復。戦闘中でも、非戦闘中でも使える。地下世界ではキノコの用途が広く、この他にもいろいろな種類のキノコがある。それぞれチェックしておきたい。

気付けぐすり



購 入

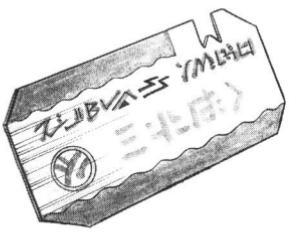
50

売 却

38

リーフの呪文と同じ効果があり、戦闘中に気絶した仲間をHP1の状態で復活させられる。これを使ったあとは、回復の呪文やアイテムを使うことをお忘れなく。

切符



購 入

100

売 却

—

イセルハーサの6つの港から、船に乗るために必要。パーティーの人数を問わず1枚買えばどの航路でも利用することができる。払戻しはできないので要注意。

キノコの王様



購 入

—

売 却

—

HPが1000回復。アフルのハーベイの所へ持っていくと、密造酒と交換してくれる。地下世界では非常に貴重なキノコで、味は絶品。アネスの塔のキノコ畑で入手できる。



ギルモアの星

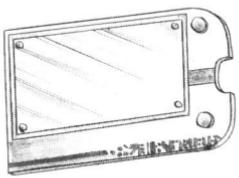
購 入

—

売 却

—

イズーの町長（大盗賊ギル）が持っている宝石。もともとはラヌーラ王家に伝わる財宝で、かつては打倒アグニージャのために、光の剣の材料（？）としても使われた。



銀のプレート

購 入

—

売 却

—

終章のグロストス城で、ゲイル3世がくれる。城を自由に通行するIDカードのようなもので、これがないと赤い扉を開くことができないのだ。



クイクのゆびわ

購 入

—

売 却

1876

装備するとすばやさが10上昇する。これにより、戦闘中にそのキャラの攻撃回数を多くすることができる。指輪類のアイテムはすべて店では売っておらず、宝箱を探索するしかない。



賢者のゆびわ

購 入

—

売 却

2250

装備すると、かしこさが10上昇する。間接的には、呪文能力のレベルアップを促進する役目を果す。4章のボス・ディゲンスを倒すと入手できる。



幸運のゆびわ

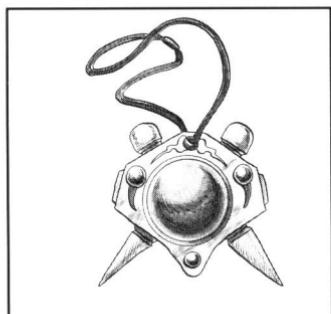
購 入

—

売 却

1875

装備すると、運の良さが25上昇する。これにより、敵の攻撃を回避できる率を高めることができる。4章の地下通路の宝箱に眠っているが、意外にわかりにくい場所かもしれない。



災害のお守り

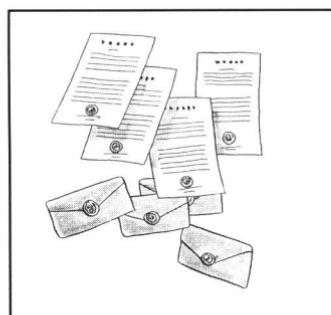
購 入

300／100

売 却

—

装備すると運の良さが10アップする。序章でネリアの闇商人が売っているうさん臭いアイテムだが、一応効果はあるので買って損はない。3章ではさらに安い値段で買える。



親書

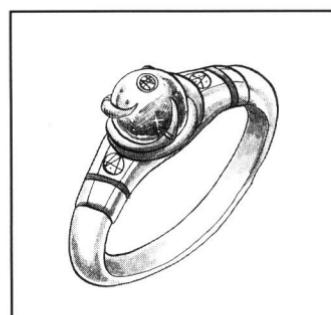
購 入

—

売 却

—

セリオス国王が、イセルハーサの他の国々の君主に大地震の見舞いを綴ってアトラスに持たせた手紙。カノン、ランケア、ハルパ、マリスカの4種類ある。



スペルのゆびわ

購 入

—

売 却

1125

装備すると、呪文能力が100アップする。呪文を頻繁に使うキャラに装備させるのもいいが、呪文能力の弱いキャラをサポートする意味で装備させるのも効果的。3章で手に入る。



戦士の笛

購 入

—

売 却

—

打倒皇帝をめざすレジスタンスの仲間であることを証明する笛。使うと美しい音色が聞けるが、通常は特に意味を持たない。しかし終盤になると、この笛の力が必要な場面が登場する。



たいまつ

購 入

5

売 却

4

木の棒の先に油をしみ込ませた油を巻いたもので、先端部に火を灯して使う。洞窟などを探索するためには不可欠なアイテムだが、持続時間が短いのが難点。



通行証

購 入

—

売 却

—

グロストス城下の町・ユイシスからは4つの町や村に道が通じているが、厳しい交通規制がなされている。この通行証は入った入口を証明するもので、他の場所から出ることはできない。



杖のかけら

購 入

—

売 却

—

3章のボス・ギャノアを倒すと入手できる。そのまま持っていても何の役にも立たないが、シリカの村のディームの所へ持っていくと、ブラムナとヒュドナの呪文が完成する。



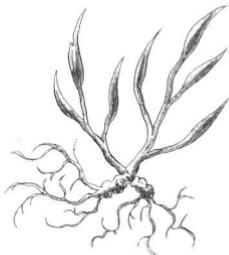
テュトのゆびわ

購 入

売 却

2250

装備すると防御力が50アップする。テュトの呪文が封じ込められた指輪のようで、4章のグロストス城の宝箱に眠っている。わかりにくい場所にあるので、気をつけて探したい。



毒消し草

購 入

5

売 却

4

戦闘中に毒に侵された仲間の毒を中和し、正常な状態に戻すことができる。値段も安いので、毒攻撃をしかけてくるモンスターと戦う時にはいくつか常備しておきたい。



眠りタケ

購 入

売 却

75

使用すると胞子をまき散らし、その胞子を吸った者をたちまち眠りに陥れてしまうキノコ。食べることはできないらしい。地下世界の宝箱でわりと頻繁に手に入る。



バクヤク

購 入

売 却

750

ポアードの所へ密造酒を持っていくと交換してくれる。基本的にはイベントで使用するアイテムだが、戦闘中に使い、敵全員にダメージを与えることもできる。



ビスナの実

購 入

1000

売 却

750

通常のモードで使うと、仲間全員のMPを完全回復させることができる。ただし、戦闘中は使えないの要注意。呪文を多く使う局面では、いくつか常備しておきたいアイテムである。



ビスのキノコ

購 入

—

売 却

225

仲間 1人のMPを完全に回復させられるキノコ。ビスナの実と違い、戦闘中でも使えるのが強みである。手に入る機会が極めて少ないアイテムなので、粗末にしないように。



マホウのゆびわ

購 入

—

売 却

2251

装備すると、攻撃力が20アップする。効果はオプナの指輪の5分の1だが、買った時の値段は逆に高い。装備するか、売ってお金にしてしまうかは自由。



密造酒

購 入

(50000)

売 却

—

気絶した仲間をHP・MP共にフルの状態で完全復活させられる。アフルのハーベイがキノコの王様と交換してくれる。また、ボアードの所ではバクヤクと交換してくれる。



ヨシュアの鏡

購 入

—

売 却

375

人工衛星ヨシュアからの映像を送り、現在位置周辺のマップを映し出すアイテム。無制限に使える。2章の前半で手に入るが、間違っても売ってしまわないよう。



ヨシュアの目

購 入

10

売 却

8

ヨシュアの鏡の使い捨てタイプのようなもので、やはり現在位置周辺のマップを見ることができる。1回しか使えないのに、必要と思った時はまとめ買いしておくのもいいだろう。



ランプ

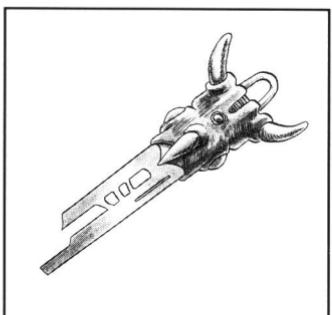
購 入

200

売 却

150

灯油を使って暗闇を照らすアイテムで、たいまつと同じ役目のものだが、効果ははるかに長く持続する。地下を探索するには不可欠。イズーで売っているが、あちこちの宝箱でも手に入る。



竜の涙

購 入

—

売 却

—

ラヌーラの司祭・バーバラの家に代々伝わる家宝。イセルハーサに点在する竜の卵に入るためのアイテムで、3章に入るとバーバラが貸してくれる。



レストナキノコ

購 入

3000

売 却

2250

仲間全員のHPを500ずつ回復させられるキノコ。食べるのではなく、その胞子を利用するらしい。値段は少々張るが、激しい攻撃をしてくる敵に備えて持っておきたい品である。



レスの葉

購 入

50

売 却

38

HPが100回復。レスの木から採取した葉で、回復の薬効成分がある。効果はそこそこだが、初期の冒險では十分役に立つので、お世話になる機会も多いだろう。



ワプの翼

購 入

—

売 却

—

訪れた町や村などが登録され、ワプの呪文で一瞬で行けるようになるアイテム。前作と違いダンジョン内でも使える。最近は登録制になっており、使うには免許がいる。

モンスター三昧!

このゲームには約120種類ものモンスターが登場する。ここでは個人的な思い入れを含めた(?)話を進めていくことにしよう。

今回はモンスターの特殊攻撃が目で見え、時には音で聞こえる。その効果が戦闘をいつそう熱いものに演出してくれている。中には、痛恨の一撃を与えると仲間がパチパチ拍手をするビジョー、呪文を失敗させて自分の頭に直撃させるサボンなどのオトボケもあり、攻撃を受けても憎めない(ホントか?)連中も多い。

また、88から98に移植されるにあたってビジュアルが変更された敵もいる。魔界僧や音操りなどがそれで、いつそうリアルさを増した。

98版オリジナルの敵としては、雷娘や装甲スライムなど4種類。中でも雷娘は、イグナの呪文を受けると「爽快感を感じて」HPと攻撃力が上がってしまうというレスポンスがすごい。……と、いうことで。



◀ビジョーの拍手。敵をナメきっているとも思える態度が良い



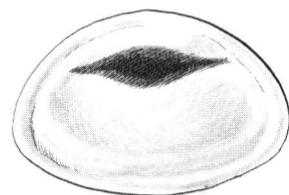
▶98版の音操り。妖精っぽくなり、妖しさが増した。筆者は好きである

第3章

モンスター編

ザコキャラ

見出しへは登場章、名称、HPの順。出現数の「混」は他の敵との出現を示す。[]。内は倒すと出すことのあるアイテム。

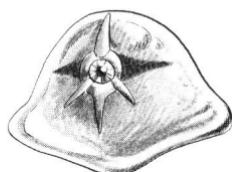


序 スライム

10

攻撃力	1	防御力	2
出現数	1~2		
分布	ファーレーン		
呪文	なし		

前作でもおなじみの、いじめられ役の筆頭。特殊攻撃などはいっさいなく、簡単に倒すことができる。まずはこいつ相手に経験値稼ぎを。

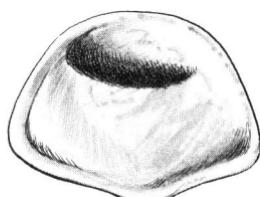


序 ヨークスライム

12

攻撃力	8	防御力	4
出現数	2~3		
分布	ウォンリーク東部		
呪文	なし		

スライムに目玉がついたもので、冷たい視線で相手を見つめ、マヒさせようとする。しかし聖なるシリーズの装備の前では敵ではない。

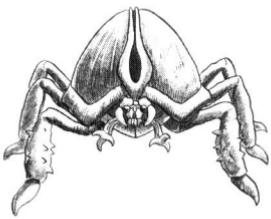


序 赤スライム

28

攻撃力	14	防御力	5
出現数	1→分裂(最大4)		
分布	ウォンリーク西部		
呪文	なし		

ランドーのフラムの呪文が失敗して、発生したスライム。戦闘中に分裂を繰り返す。分裂後のHPは、分裂前の75%になる。



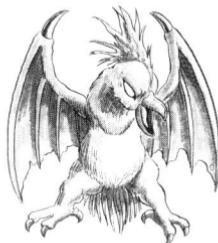
1 チャンタラー

14

攻撃力	15	防御力	11
出現数	3、混		
分布	ファーレーン		
呪文	なし		

異様なクモのようなモンスター。触手を伸ばして攻撃してきたり、皮をむいて悪臭を放ち、相手を毒におかす。

[毒消し草]



1 デスバード

18

攻撃力	16	防御力	10
出現数	混		
分布	ファーレーン		
呪文	なし		

チャンタラーと行動を共にしている。HPが少なくなると目をつむり、次のターンでHPを回復させる。大して手強い相手ではない。



1 カイザー

22

攻撃力	18	防御力	12
出現数	混		
分布	ウォンリーク東部		
呪文	なし		

昆虫系のモンスターで、長い腕を振り回して強力な攻撃をしてくる。しかしこの腕が絡まってしまうと、何もできなくなる。



1 トンキィ

24

攻撃力	17	防御力	13
出現数	混		
分布	ウォンリーク東部		
呪文	なし		

カイザーと共に出現する。カイザーの絡まつた腕をほどくのが役目のモンスターで、これといった特殊攻撃は持っていない。



1 ルンバット

20

攻撃力	16	防御力	11
出現数	4		
分布	ウォンリーク東部		
呪文	なし		

超音波を発する能力を持ち、仲間がいるときはこれを共鳴させて、相手全員にダメージを与えることができる。
[気付けぐすり]

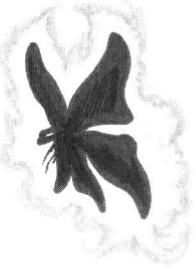


1 サンリーフ

22

攻撃力	16	防御力	12
出現数	3		
分布	ウォンリーク西部		
呪文	サクタス		

三葉虫とムカデを合成したような怪物。自分のHPが少なくなると、サクタスの呪文を唱えて相手のHPを吸い取る。
[レスの葉]

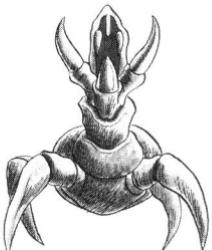


1 レイチョウ

24

攻撃力	17	防御力	13
出現数	2、混		
分布	ウォンリーク西部		
呪文	ヒュール		

靈体のような不思議な蝶。怪しげな光りを発し、相手を混乱させる特殊能力を持つ。パワーアングルを伴うことも。
[ヨシュアの目]



1 パワーアングル

31

攻撃力	19	防御力	10
出現数	混		
分布	ウォンリーク西部		
呪文	オビス		

鋭い爪（牙？）とバネのある足を武器にして飛びかかってくる。オビスの呪文も使うが、効かないことが多いので恐れる必要はない。



1 炎の騎士

35

攻撃力	20	防御力	19
出現数	2		
分布	ラヌーラ西部		
呪文	レス		

セリスの城を襲つたモンスター。通常の攻撃以外に、炎のやりを使ってフラム同様の効果で相手にダメージを与える。
[炎のやり]



1 羽竜

29

攻撃力	18	防御力	17
出現数	混		
分布	ラヌーラ西部		
呪文	ダナム		

小型の竜で、ダナムの呪文を頻繁に使う。また守りの構えをとると、攻撃のダメージをほとんど受けなくなる。



1 アシカサゴ

33

攻撃力	16	防御力	18
出現数	混		
分布	ラヌーラ西部		
呪文	サイレス		

アシカと魚のかサゴを合成したようなモンスター。呪文が封じられることを除けば、それほどやっかいな相手ではないだろう。



1 邪心の仮面

27

攻撃力	16	防御力	20
出現数	2		
分布	ラヌーラ東部		
呪文	イグナ、ホー		

ユーモラスな外見ではあるが、呪文がかなり厄介。戦いが長引くとかなりの被害が予想されるので、呪文を封じて戦うと楽。
[たいまつ]



1 インクラブ

39

攻撃力	20	防御力	18
出現数	2		
分布	ラヌーラ東部		
呪文	なし		

ハサミを振り上げて攻撃してくる。HPが少なくなると殻に閉じこもり、防御力が2倍になるが、大して問題はない。
[レスの葉]

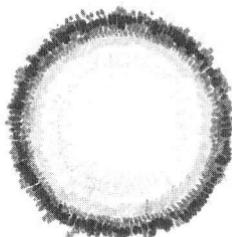


1 ビジョー

40

攻撃力	20	防御力	18
出現数	3		
分布	王家の墓		
呪文	サイレス		

痛恨の一撃を相手にくらわすと、仲間をほめたたえて拍手をする。1匹になるとひとりで喜ぶが、深い意味はない。



1 リンコー

35

攻撃力	18	防御力	20
出現数	3		
分布	王家の墓		
呪文	イグナ		

光の球のようなモンスター。イグナの呪文を連続して唱えられると、かなり面倒である。HPが少なくなると小さく縮んでしまう。



1 砂もぐら

52

攻撃力	29	防御力	19
出現数	3		
分布	ソルディス		
呪文	なし		

戦闘中に土の中に潜り、相手に不意打ちをくらわすのが得意技。命中すると痛恨の一撃になる。そのまま逃げることも。
[レスの葉]



1 コラド

55

攻撃力	30	防御力	21
出現数	3~4		
分布	ソルディス		
呪文	オビス		

ドクロのような顔を持つモンスターで、爪を振りかざして攻撃てくる。ヒューリの呪文で対抗するのが効果的。

[レスの葉]



1 アースワーム

42

攻撃力	30	防御力	17
出現数	2、混		
分布	ソルディス		
呪文	フラム		

最初2匹で現れ、仲間を呼ぶ習性がある。フラムの呪文は通用しない。ワームマスターと一緒にの時はさらに注意が必要。

[ヨシュアの目]



1 ワームマスター

40

攻撃力	28	防御力	25
出現数	混		
分布	ソルディス		
呪文	インバス、レス		

ワームマスターを従えて出現する。あやつりの笛を使って相手を眠らせたり、アースワームにインバスを唱えて攻撃力を上げたりする。



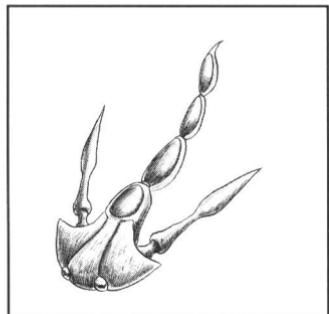
1 レミングプラス

48

攻撃力	34	防御力	23
出現数	3、混		
分布	モレストン西・北部		
呪文	レス		

かわいらしい外見に反して、凶暴な性格を持つ。かみつき攻撃に加え、爪を振り下ろして強力な一撃を見舞う。

[気付けぐすり]



1 スプラシャー

79

攻撃力	45	防御力	20
出現数	3、混		
分布	モレストラン西・北部		
呪文	なし		

空中を泳ぐモンスターで、急降下攻撃が得意技。まともにくらうと2倍のダメージとなる。フラムが効果的。

[たいまつ]

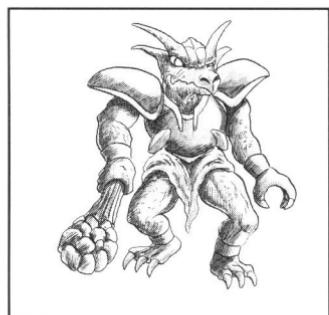


1 トータスマン

64

攻撃力	38	防御力	24
出現数	混		
分布	モレストラン西・北部		
呪文	フラム		

フラムの呪文を主体として攻撃してくるが、たまに強力な怒りの攻撃をしてくる。死ぬ間際にリザードマンに防具を手渡す。

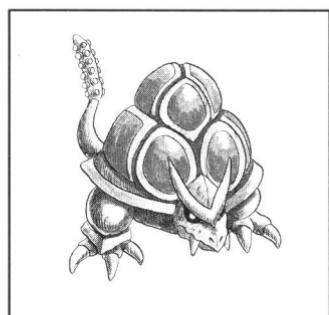


1 リザードマン

84

攻撃力	49	防御力	20
出現数	混		
分布	モレストラン西・北部		
呪文	レス		

トータスマンと一緒に出現するトカゲ男。棍棒を持って攻撃してくるが、たまにこれが剣に変わることもある。



1 冷血ガメ

80

攻撃力	40	防御力	17
出現数	3、混		
分布	モレストラン西・北部		
呪文	ヒュール		

強力なヒュールの呪文を使う他、与えるダメージが2倍の体当たり攻撃をかましてくる。たまに呪文を跳ね返すこともある。 [レスの葉]

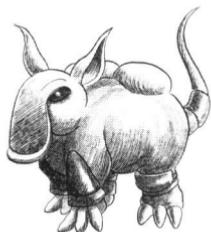


1 ゴールド

80

攻撃力	39	防御力	23
出現数	混		
分布	モレストン西・北部		
呪文	なし		

冷血ガメと一緒に出現することがある。特に手強い相手でもなく、それでいて倒した時にもらえるゴールドの額が高いのが魅力的。



1 バカラ

208

攻撃力	62	防御力	17
出現数	2		
分布	モレストン東・南部		
呪文	なし		

背中のコブをふくらまして宙に浮き、ダメージを回避できる。そのまま飛んでしまうことも。突進によるダメージは強烈。[レスの葉]

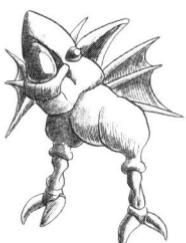


1 木人

100

攻撃力	15	防御力	26
出現数	3、混		
分布	モレストン東・南部		
呪文	ヒュール、パパビア、ホー		

木の怪物で、ヒュールの呪文を頻繁に使う。もともと木なのでフラムが効果的だ。フラムで倒すと花の頭に火を灯して消滅。[毒消し草]



1 ビルタラ

90

攻撃力	46	防御力	23
出現数	混		
分布	モレストン東・南部		
呪文	レス		

木人と共に出現。仲間がやられると、死を悲しんで復活させることがある(HPは45)。また、片足で立つことがあるが特に意味はない。

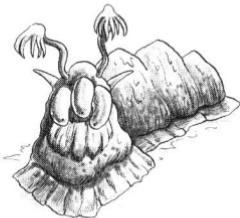


1 サボン

122

攻撃力	50	防御力	29
出現数	2		
分布	モレ斯顿東・南部		
呪文	イグナ、ヒュール、ホー		

おっとりとした風貌のモンスターだが、多彩な呪文の使い手。ただしイグナはたまに失敗し、自分たちが直撃を受けることも。[毒消し草]



1 猛毒ナメクジ

112

攻撃力	45	防御力	25
出現数	2、混		
分布	モレ斯顿東・南部		
呪文	バベビア		

毒性のある体液を相手に浴びせる。二つの出現する地域では、毒消し草やレジナの呪文の準備を忘れずに。

[レスの葉]



1 トプス

126

攻撃力	55	防御力	24
出現数	混		
分布	モレ斯顿東・南部		
呪文	なし		

猛毒ナメクジと一緒に出現することがある。見えない羽を羽ばたかせて、通常の3倍のダメージを相手に与えることができる。



2 怪魚

136

攻撃力	54	防御力	20
出現数	2~3		
分布	戦士の笛の湖		
呪文	なし		

不思議な泡に包まれており、この状態では直接攻撃は受けつけない。イグナを唱えれば、この泡は割ることができる。
[気付けぐすり]



2 ひげくじら

120

攻撃力	49	防御力	29
出現数	2~3		
分布	イシュタヘイズー、ファーレーンなど		
呪文	なし		

前後のヒレが足になった鯨。ひげを怪しく動かして相手を混乱させたり、潮を吹いて不思議な鳴き声を作り呪文を跳ね返す。[ヨシアの目]



2 鋼鉄アリ

118

攻撃力	49	防御力	31
出現数	3		
分布	イシュタヘイズー、ウォンリークなど		
呪文	レス		

鋼鉄のと、アリの攻撃力を持ち合わせたモンスター。怒ると防御力が10上がる。仲間を呼ぶこともある。

[レスの葉]



2 ホーボ

100

攻撃力	55	防御力	31
出現数	混		
分布	イシュタヘイズー、ウォンリークなど		
呪文	ホー		

おっとりとした風貌の鳥のようだが、羽を振り動かして相手を混乱させるので油断できない。ホーの呪文も唱えるので要注意である。



2 毒カツラ

73

攻撃力	45	防御力	38
出現数	混		
分布	イシュタヘイズー、ウォンリークなど		
呪文	レス		

ホーボと一緒に出現。毒を吐いてくる少々厄介な相手だが、フラムの呪文がわりと効果的。毒消しのアイテムや呪文は不可欠だ。



2 魔界僧

179

攻撃力	60	防御力	44
出現数	2~3		
分布	イシュタ~イズー、ラヌーラなど		
呪文	ヒュール、ブアゾ、レス		

多彩な呪文を操る上、水晶玉を輝かせ相手全員のHPを半減させたり、死ぬ間際に呪いの言葉を残して相手を混乱させる。 [レスの葉]



2 触手妖虫

157

攻撃力	72	防御力	42
出現数	2		
分布	イシュタ~イズー、ラヌーラなど		
呪文	フラム、バベビア、レス		

これといった特殊攻撃はないが、使用する呪文が多いので少々厄介。レスを多用するので、戦闘が長引く可能性もある。 [気付けぐすり]



2 イグナの使者

153

攻撃力	49	防御力	38
出現数	混		
分布	イシュタ~イズー他		
呪文	レス		

杖を握りしめるとイグナと同じ効果があり、相手全員にダメージを与える。こちらがイグナを使うとHPを回復させてしまうので要注意。



2 バレート

167

攻撃力	1	防御力	86
出現数	混		
分布	イシュタ~イズー他		
呪文	ヒュール、サクタス、サイレス、レス他		

攻撃力はないに等しいが、唱える呪文の数が非常に多い。上記以外にヘベタルも使う。サイレスを唱えてそのまま逃げることもある。



2 ブラムナドッグ

218

攻撃力	83	防御力	23
出現数	3		
分布	イズ一～城他		
呪文	ブラムナ、ホー、レス		

ブラムナの呪文とかみつきを中心に攻撃してくる。たまに遠吠えで仲間を呼ぶこともある。フラムは使ってはダメ。
[気付けぐすり]



2 ハンタークロー

257

攻撃力	112	防御力	40
出現数	2		
分布	イズ一～城他		
呪文	ホー		

鋭いパンチを武器としており、これを受けると痛恨の一撃となる上に、頭がしひれて混乱状態に陥ってしまう。
[ビスナの実]



2 杖使い

213

攻撃力	78	防御力	47
出現数	混		
分布	イズ一～城他		
呪文	フラム、レス		

リスのようなモンスターで、杖を掲げることにより、相手のHPを奪うことができる。必ずダグニアを従えて現れる。



2 ダグニア

320

攻撃力	109	防御力	42
出現数	混		
分布	イズ一～城他		
呪文	なし		

杖使いと共に出現する。守りの構えを取って特定の相手に目をつけ、鋭い爪で痛恨の一撃を見舞う。攻撃を受ける前に倒してしまいたい。



2 ガード

149

攻撃力	58	防御力	27
出現数	2		
分布	イシュタ、アネスの塔		
呪文	ヒュール、レス		

皇帝に仕える地底の兵士で、いずれもイベントがらみで出現。攻撃をかわし、切り返して相手にダメージを与える。
[レスの葉]



2 ガード（城内）

257

攻撃力	128	防御力	50
出現数	2		
分布	グロストス城		
呪文	フラム、レス		

上段の構えを取つて攻撃をかわしたり、攻撃をかけたりする。前記のガードと見た目は同じだが、パラメータや使う呪文が違う。[レスの葉]



2 雷娘

230

攻撃力	67	防御力	44
出現数	1		
分布	イズ一へ城		
呪文	バベビア、ホー、レス		

ムチを振って稻妻をほとばしらせ、イグナ同様の攻撃をかけてくる。こちらがイグナを使うと、攻撃力が上がりHPも回復。



3 ブードゥー

425

攻撃力	100	防御力	34
出現数	3、混		
分布	ラヌーラ他		
呪文	なし		

3章に登場する中では弱い部類に属するモンスター。これといった特殊攻撃もなく、防御力も低いので、わりと楽に倒せる。[回復キノコ]

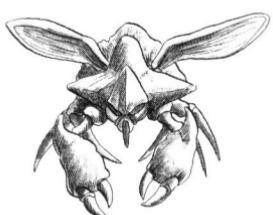


3 シャンシャン

132

攻撃力	85	防御力	54
出現数	混		
分布	ラヌーラ他		
呪文	イグナ、レス		

ブードゥーと共に出現する。イグナの呪文を主体に攻撃してくるが、それほど手強い相手というわけではない。



3 クラック

291

攻撃力	149	防御力	22
出現数	2~3		
分布	ラヌーラ他		
呪文	ヒュール		

昆虫系のモンスター。攻撃力が高く、いったん後退してからの体当たり攻撃は強烈。だが防御力が低いので倒すのは意外に楽。[気付けぐすり]



3 ギュード

494

攻撃力	107	防御力	63
出現数	2		
分布	ラヌーラ他		
呪文	サイレス		

フラムの呪文で攻撃すると、興奮して防御力が16アップする。だがそれに気を使わなくとも、普通に戦って十分に倒せる。[バクヤク]



3 モーンガー

434

攻撃力	141	防御力	92
出現数	2、混		
分布	キュベラ～プロス、キュベラ～城		
呪文	ダナム		

手にクナイのような武器を持っており、これで攻撃されると痛恨の一撃となる。HPが減ると逃げ、HPを回復させ戻ってくる。[ランプ]



3 陸クラゲ

394

攻撃力	143	防御力	94
出現数	混		
分布	キュベラ～プロス		
呪文	ヒュール		

かさを広げることにより、防御力が16アップする。こうなると倒すのに手間がかかるので、かさを広げる前に倒すのが理想。



3 デ・オクト

210

攻撃力	91	防御力	80
出現数	混		
分布	キュベラ～プロス		
呪文	イグナ		

タコ系のモンスターである。仲間を呼ぶこともあるが、誰も来ない場合が多く、心が寒くなるのを感じたりする。



3 ブランナ

175

攻撃力	114	防御力	60
出現数	混		
分布	キュベラ～プロス		
呪文	サクタス		

デ・オクトと共に出現。キリを吹き出して姿をくらまし、相手に不意打ちをくらわす。この時、呪文以外の攻撃は受けつけない。



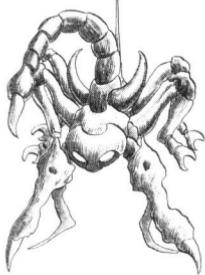
3 レッドラット

323

攻撃力	111	防御力	80
出現数	2		
分布	キュベラ～プロス		
呪文	なし		

巨大なネズミのモンスター。イグナの呪文を受けるとそれをエネルギーとして蓄え、相手に返すという技を持つ。

[回復キノコ]



3 ゾリアード

606

攻撃力	175	防御力	111
出現数	2~3		
分布	キュベラ~城他		
呪文	プアゾ、レス		

しっぽの針を自分の背中のツボに刺し、攻撃力を30上げる。レスの呪文が少々厄介だが、基本的には手強い相手ではない。
[気付けぐすり]



3 ダンキ

204

攻撃力	154	防御力	119
出現数	3		
分布	キュベラ~城他		
呪文	フラム、ホー、レス		

数が少なくなると仲間を呼ぶことがある。またHPが少なくなると、ほかの獲物を見つけて飛んでいってしまう。
[ランプ]



3 ロングアージ

514

攻撃力	159	防御力	108
出現数	混		
分布	キュベラ~城他		
呪文	なし		

基本的な攻撃力が高い上に、飛びはねての攻撃を受けると通常の3倍のダメージを受けてしまう。モーンガーと共に行動している。



3 ゴーリキュ

790

攻撃力	160	防御力	109
出現数	2		
分布	キュベラ~城他		
呪文	フラム、プアゾ		

4本の腕を持つ。通常はその腕をうまく操れないが、ダンキが寄生すると攻撃力が25アップし、2回攻撃も可能に。
[回復キノコ]



3 ポイズンガード

546

攻撃力	184	防御力	127
出現数	2		
分布	プロス		
呪文	なし		

プロスの収容所を警備しているガード。怪しげな技を披露して相手を眠らせたり、毒ガスを発生させて相手を毒に侵す。

[回復キノコ]



3 ダークリア

450

攻撃力	275	防御力	135
出現数	2		
分布	ファーレーン、ウォンリーク		
呪文	ヒュール、ヒュドナ		

ペットを従えて出現する。通常攻撃はペットに行なわせ、自分は2種類の氷の呪文で攻撃する。

[回復キノコ]



3 気功うさぎ

560

攻撃力	303	防御力	134
出現数	3~4		
分布	ファーレーン、ウォンリーク		
呪文	シレント		

気を発して、痛恨の一撃と同じダメージを与える。攻撃力が高く、数も多いので、安易に戦い挑むのは危険。

[気付けぐすり]



3 ヌカッチ

735

攻撃力	298	防御力	149
出現数	混		
分布	ファーレーン、ウォンリーク		
呪文	なし		

回復のヨロイを装備しており、守るとHPが400回復。またこれを脱ぐと、防御力が19下がるが、攻撃力が36、すばやさが12上がる。



3 甲速虫

583

攻撃力	272	防御力	230
出現数	混		
分布	ファーレーン、ウォンリーク		
呪文	サイレス		

必ずヌカッチと共に出現する。サイレスの呪文を使う意外に特殊攻撃はないが、攻撃力が高いので油断はならない敵である。



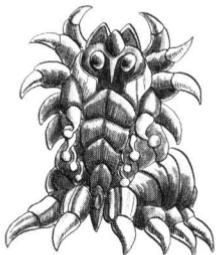
4 スラッシュ兵

658

攻撃力	283	防御力	141
出現数	2		
分布	グロストス城		
呪文	バベビア		

手に持っているブーメランを投げることにより、相手全員に120のダメージを与える。

[ビスナの実]



4 ワームド

650

攻撃力	283	防御力	197
出現数	3		
分布	グロストス城		
呪文	ストール		

第3の目を開けることにより、すばやさを10アップさせられる。防御力が高いので、倒すには意外に手間のかかる相手。

[回復キノコ]



4 バッファー

740

攻撃力	282	防御力	199
出現数	混		
分布	グロストス城		
呪文	ストール		

バッファローのようなモンスターで、ウィーバーと共に出現。ウィーバーにせかされると、連続攻撃をかけてくる。2回攻撃もある。

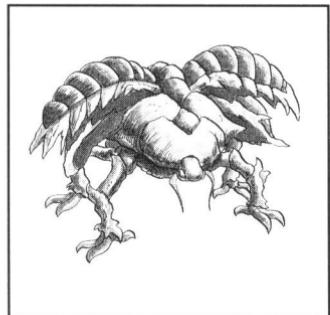


4 妖魔火砲

603

攻撃力	255	防御力	200
出現数	2		
分布	グロストス城		
呪文	プラムナ		

上空から降下してくる。かなり強力なプラムナの呪文を使うので、封じて戦うと楽。火炎系の呪文は使ってはダメ。
[ビスナの実]



4 ザコン

633

攻撃力	294	防御力	140
出現数	2		
分布	イシュタ他		
呪文	ストール		

3章までに歩いた地下通路のほとんどに出現。たまに飛びかかることがあるが、大して恐れることはない。
[レストナキノコ]

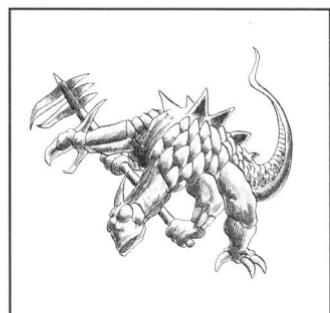


4 音操り

583

攻撃力	276	防御力	149
出現数	1～2		
分布	イシュタ他		
呪文	なし		

妖精のような敵で、ザコンと同じエリアに出現。あやしげな旋律を奏で、全員を混乱状態に陥れる。(しない場合もある)
[ビスナの実]



4 ジーヘッド

894

攻撃力	311	防御力	288
出現数	1～2		
分布	ウイル～城		
呪文	サイレス		

身も凍るような雄叫びを上げ、相手のすばやさを5下げることができる。防御力が高いので、少々手こずるかも。
[ランプ]



4 ドラウン

602

攻撃力	313	防御力	208
出現数	混		
分布	ウイル～城		
呪文	レス		

甲殻亜人と共に出
現。HPが0になって
も、死の底から舞い
上がって復活してく
ることがある。この
時のHPは301。



4 甲殻亜人

862

攻撃力	345	防御力	288
出現数	混		
分布	ウイル～城		
呪文	レス		

亜空間に入る能力
を持つモンスターで、
ある程度ダメージを
受けると、亜空間か
ら武器を持ってくる。
この時攻撃力が100
近くアップ。



4 ガンス

810

攻撃力	357	防御力	257
出現数	2		
分布	ウイル～城		
呪文	インバス、レジナ		

相手の唱えた攻撃
呪文（イグナ、フラ
ム、プラムナ）を飲
み込み、次のターン
で相手に返すという
荒技を持つ。
[レストナキノコ]



4 ニュート

820

攻撃力	282	防御力	255
出現数	2		
分布	キュベラ～ウイル		
呪文	なし		

特殊攻撃は特にな
いが、1匹が倒され
ると、もう1匹が子
供を産む。子供の数
が減ると、さらに追
加して産むので厄介。
[キノコの王様]



4 ニュートハニー

277

攻撃力	248	防御力	245
出現数	3		
分布	キュベラ～ウイル		
呪文	レス		

ニュートから生まれた子供。3匹で力を合わせ、通常の3倍のダメージを与えることがある。小さいからといって油断はできない。



4 暗黒ガス

1276

攻撃力	277	防御力	285
出現数	1		
分布	キュベラ～ウイル		
呪文	なし		

不気味なガス生命体。その心臓の鼓動を聞いた者を気絶させる能力を持っている。HPも高いのでかなり厄介な相手。

[気付けぐすり]



4 エビューン

878

攻撃力	313	防御力	268
出現数	2		
分布	キュベラ～ウイル		
呪文	ヘペタル		

ウイルに通じる地下水路にいる敵。たまに出す酸胞は、武器で攻撃すると飛び散って全員がダメージを受けるので注意。

[レストナキノコ]



4 ブラムナクイーン

826

攻撃力	440	防御力	354
出現数	混		
分布	ウイル～ベルン		
呪文	ホー		

護衛を引き連れて出現。ブラムナと同じ効果の、灼熱の炎を吹き出して攻撃してくれる。護衛が代わりに攻撃を受けることもある。



4 護衛

1344

攻撃力	410	防御力	351
出現数	混		
分布	ウイル～ベルン		
呪文	レス		

プラムナクイーンの親衛隊で、2人いる。プラムナクイーンが攻撃を受けると自分が飛び出し、代わりに攻撃を受けることがある。



4 くぐつ戦士

1087

攻撃力	414	防御力	362
出現数	2		
分布	ウイル～ベルン		
呪文	なし		

邪悪な魂に操られたマリオネット。たまに新たな気配を感じ、HP回復や2回攻撃の能力を得る。こうなると手強い。

[ビスナの実]



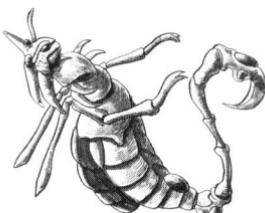
4 ホログナ

348

攻撃力	432	防御力	349
出現数	2		
分布	ウイル～ベルン		
呪文	イグナ、サクタス、ホー、レス		

多彩な呪文を使って攻撃してくる。イグナの呪文による攻撃は効果がない。また、突然変身することがある。

[毒消し草]



4 ホログナ(変身後)

+300

攻撃力	—	防御力	—
出現数	—		
分布	—		
呪文	上記に加えブアゾ、ヒュドナ		

変身したホログナには300のHPが上乗せされる。この状態の時に倒したほうが、もらえる経験値やゴールドの額は高い。



4 グロル

1080

攻撃力	506	防御力	360
出現数	2		
分布	ネサの辺土周辺		
呪文	テュート		

カニの怪物。潮を招くことにより、運の良さを11上げることができる。氷系の呪文は効果がイマイチ低い。 [ランプ]



4 ワッパ

1530

攻撃力	432	防御力	402
出現数	混		
分布	ネサの辺土周辺		
呪文	ブアゾ、オビス		

戦闘中に自分から眠ってしまうことがあるのでつい気を許しがちだが、呪文の成功率はかなり高い。ヒューゲスを呼ぶこともある。



4 ヒューゲス

971

攻撃力	453	防御力	381
出現数	混		
分布	ネサの辺土周辺		
呪文	バベビア		

ワッパと共に出現する。体の氷の柱を飛ばし、相手全員に大ダメージを与えることができるが、1回しか使えない。氷系の呪文は無効。



4 ドラスト

1157

攻撃力	472	防御力	370
出現数	2		
分布	ベルン、プロス		
呪文	シレント		

ベルンとプロスの収容所にいるガード。手のひらで相手の放った呪文を跳ね返すことがあるので、魔法は敬遠すべきだ。[キノコの王様]



4 ドラストゴースト 1200

攻撃力	372	防御力	325
出現数	2		
分布	プロス		
呪文	レス		

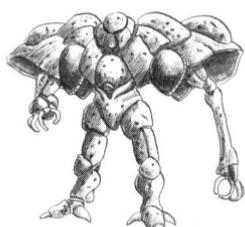
ディゲンスによつて召喚されたドラストの死靈。相手の首にかみつき、HPを奪う。また、ディゲンスをかばって攻撃を受けることもある。



4 ウィーバー 410

攻撃力	261	防御力	231
出現数	混		
分布	グロストス城		
呪文	ヒュドナ、ダナム、テュート		

バッファーと共に出現。しっぽでの攻撃により、相手を毒に侵す。また、バッファーをせかして2回攻撃をさせることもある。



終 リーゲル

1356

攻撃力	586	防御力	464
出現数	2		
分布	グロストス城別館～中庭まで		
呪文	ダナム、インバス、レス		

ロボットのような敵で、攻撃に耐えることにより、直接攻撃によるダメージを帳消しにできる。呪文での攻撃が有利。
[気付けぐすり]



終 浮遊王

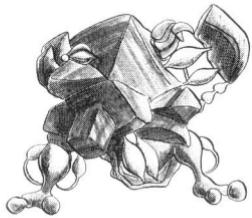
1568

攻撃力	590	防御力	407
出現数	混		
分布	グロストス城別館～中庭まで		
呪文	サイレス		

毒鉱石と共に出現する。毒鉱石が生きている時姿を消すことがあり、この時はいかなる攻撃も受けない。毒鉱石が倒されると姿を現す。

終 毒鉱石

934



攻撃力	474	防御力	504
出現数	混		
分布	グロストス城別館～中庭まで		
呪文	ヒュドナ、サクタス		

鉱物生命体。体内で毒を生成する能力を持ち、完成すると相手全員に浴びせかける。氷系の呪文はHPを回復させるので使ってはダメ。

終 ファンクス

1130



攻撃力	578	防御力	449
出現数	2		
分布	グロストス城別館～中庭まで		
呪文	ブアゾ		

不思議な指輪を装備しており、相手の放った呪文を跳ね返すことがある。直接攻撃を中心に戦ったほうが無難。

[毒消し草]

終 ドルナー

1268



攻撃力	551	防御力	458
出現数	2		
分布	グロストス城本館（テクニカまで）		
呪文	プラムナ、サクタス、ホー		

人型のモンスターだが、本体は服の中に隠れた昆虫。これが外に顔を出すと、こちらの直接攻撃の命中率が低くなる。
[ビスナの実]

終 バイオレッド

2110



攻撃力	520	防御力	470
出現数	混		
分布	グロストス城本館（テクニカまで）		
呪文	プラムナ		

首のない鳥がガイコツを持ったようなモンスター。プラムナによる攻撃は連続して来るので注意が必要。装甲スライムを呼ぶこともある。



終 メタルスチーム

3384

攻撃力	614	防御力	440
出現数	1		
分布	グロストス城本館（テクニカまで）		
呪文	ダナム、インバス		

手に持ったハンマー・アックスが灼熱の斧になると、攻撃した相手の周りに熱風を起こし、全員にダメージを与える。
[レストナキノコ]



終 海王騎士

4186

攻撃力	839	防御力	500
出現数	1		
分布	溶岩炉～ラスト他		
呪文	オビス、ブアゾ、レス		

杖を握りしめるとイグナと同様の効果があり、全員にダメージを与える。呪文が厄介なので、封じてから戦うと楽。
[レストナキノコ]



終 紅牙戦士

1690

攻撃力	778	防御力	530
出現数	混		
分布	テクニカ以降～溶岩炉の前		
呪文	ダナム、ヘベタル		

サンオーと共に出現。動きがすばやく、剣による攻撃ならかわしてしまうこともある。呪文による攻撃なら確実。

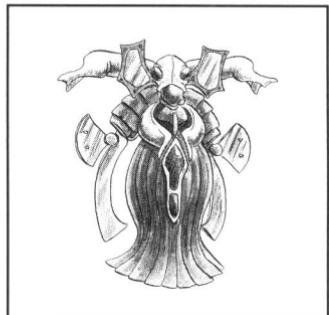


終 サンオー

1590

攻撃力	741	防御力	495
出現数	混		
分布	テクニカ以降～溶岩炉の前		
呪文	レス		

紅牙戦士と共に現れるサポート役のような存在。これといった特殊攻撃もなく、恐れる必要は全くない敵である。



終 サイレントロード 1729

攻撃力	763	防御力	555
出現数	2		
分布	テクニカ以降～溶岩炉の前		
呪文	サイレス		

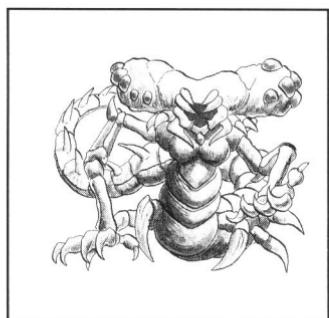
実態持たない、透明人間のような敵。光の輪を飛ばし、特定の相手に防御力とは無関係に500のダメージを与えられる。
[キノコの王様]



終 ストライプツ 1779

攻撃力	759	防御力	563
出現数	2		
分布	テクニカ以降～溶岩炉の前		
呪文	なし		

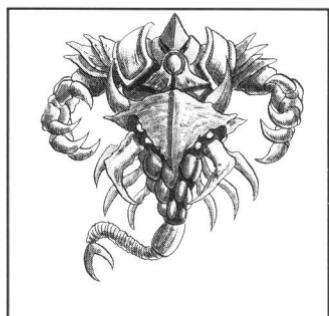
HPが少なくなると姿を消し、HPを回復させて現れることがある。攻撃呪文はほとんど使えないが、オビスは有効。
[密造酒]



終 ユアーン 2776

攻撃力	863	防御力	571
出現数	2		
分布	溶岩炉～ラスト		
呪文	セラ、レジナ		

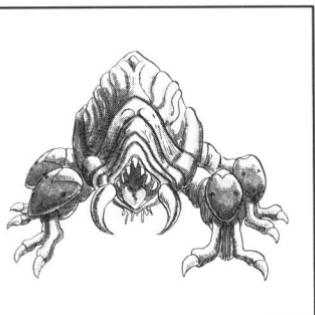
ハサミムシのようなモンスター。粘液を吐きつけて相手のすばやさを6下げる。同時にしっぽを振って笑うのが憎々しい。
[ビスナの実]



終 ドオミィ 1730

攻撃力	763	防御力	613
出現数	2		
分布	溶岩炉～ラスト		
呪文	ヒュドナ、レス		

こちらの攻撃呪文のほとんどが効かない敵。頭を上げて襲いかかってくると、通常の2倍のダメージを受ける。
[キノコの王様]



終 ハイ・ドール

1390

攻撃力	534	防御力	357
出現数	2		
分布	ファーゲスタ全域（グロストス城除く）		
呪文	なし		

終章の地下世界のあちこちで見かけるが、必然的に会う機会はない。かみつき攻撃や、死ぬ間際の突進攻撃が特徴。

[回復キノコ]



終 ダダルカ

783

攻撃力	537	防御力	400
出現数	混		
分布	ファーゲスタ全域（グロストス城除く）		
呪文	バベビア		

アクトスと共に出現。倒すと酸をまき散らすことがあり、全員が500 ずつのダメージを受ける。すばやく倒せばこの確率は低くなる。

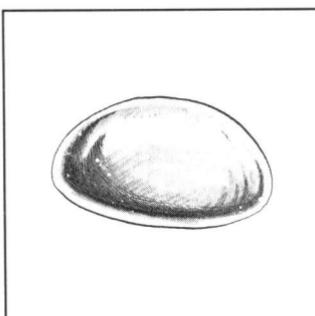


終 アクトス

1830

攻撃力	531	防御力	395
出現数	混		
分布	ファーゲスタ全域（グロストス城除く）		
呪文	プラムナ		

ダダルカと共に出現。攻撃がヒットすると、興奮してすばやさが5 上がる。イグナ、プアゾの呪文は無効なので注意。



終 装甲スライム

1260

攻撃力	568	防御力	450
出現数	混		
分布	グロストス城本館（テクニカまで）		
呪文	なし		

バイオレッドに呼ばれて落ちてくる、鉛のスライム。クラブアーマーを装備すると攻撃力が400 防御力が200 上がり、呪文攻撃が無効に。

複合パターン集

ここでは2種類のモンスターが一緒に出現する、26種類のパターンを紹介してみた。それぞれの場合について、倒す順番や呪文の使い方など、どう戦うのが効率的かを研究してみよう。



1 デスバード

× 2

チャンタラー

× 2

毒による攻撃のある、
チャンタラーは残してお
くとやっかい。逆にデス
バードはこれといった特
殊攻撃はないので、先に
チャンタラーをさっさと
始末してしまうに限る。

[レスの葉]



1 カイザー

× 3

トンキィ

× 1

先にトンキィを倒して
しまいたい。そうしてお
けば、腕の絡まったカイ
ザーはそのまま戦闘不能
になってしまないので、楽
に戦いを進められるのだ。

[ヨシュアの目]



1 レイチョウ

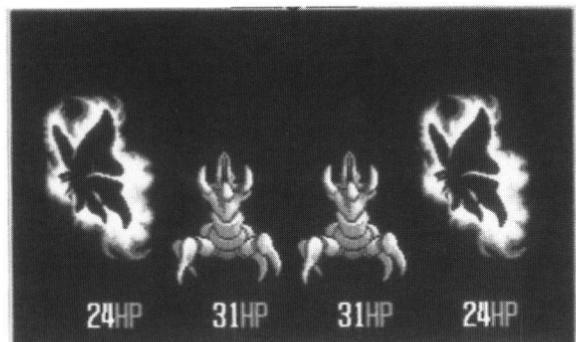
× 2

パワーアングル

× 2

レイチョウはヒュールの呪文や、混乱の特殊能力を持っているので、先に倒してしまったほうがいい。パワーアングルは意外と処理は楽（1匹の場合もある）。

[ヨシュアの目]



1 アシカサゴ

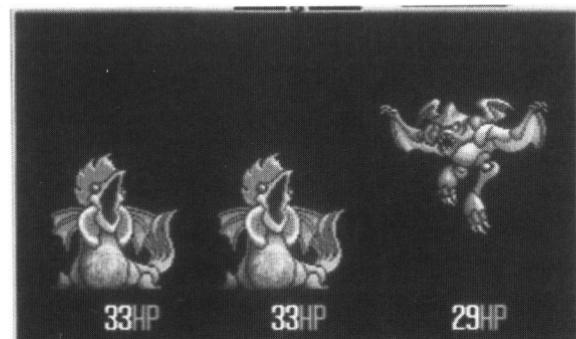
× 2

羽竜

× 1

どちらから先に処理しても大して問題はないが、呪文が封じられるのが気になるなら、アシカサゴから先に倒そう。羽竜はダナムを頻繁に唱えるので注意が必要。

[レスの葉]



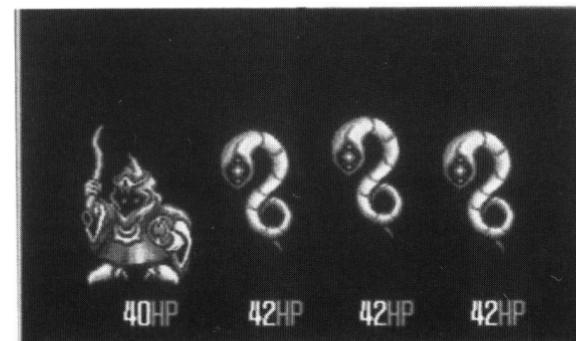
1 ワームマスター

× 1

アースワーム

× 3

とにかくワームマスターを集中的に狙う。呪文や「あやつりの笛」を使うため、残しておくとあとあと面倒になるからだ。アースワームが飛び出してくるが気にしないことである。[気付けぐすり]



1 冷血ガメ

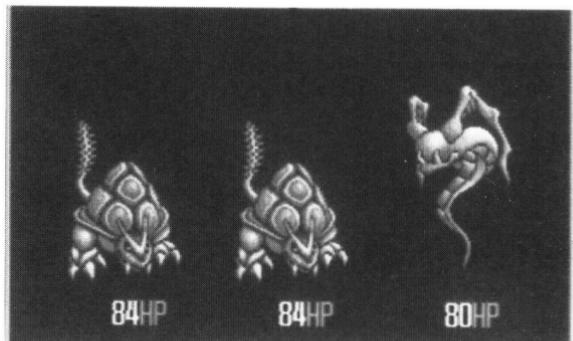
× 2

ゴールド

× 1

先に冷血ガメから処理していきたい。ヒュールの呪文や体当たり攻撃は、あなどりがたいものがある。ゴールドについては特に問題はないだろう。

[レスの葉]



1 レミングプラス

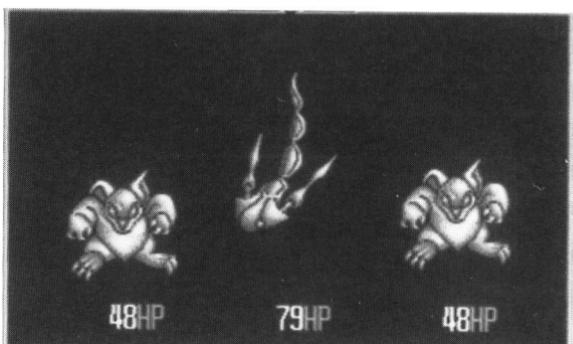
× 2

スプラッシャー

× 1

2種類とも通常の倍のダメージを与えられる特殊攻撃を持っている。こちらのレベルがまだ低めの時は、攻撃力の高いスプラッシャーを先に倒してしまったほうが楽かも。

[気付けぐすり]



1 トータスマン

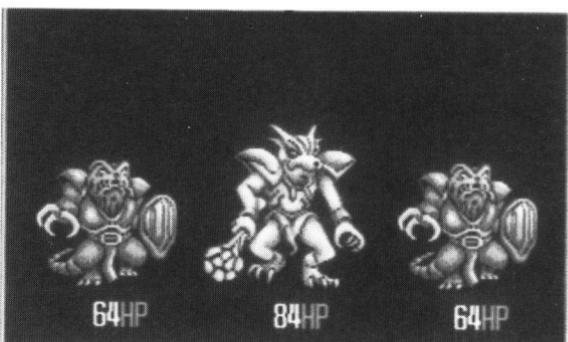
× 2

リザードマン

× 1

どちらから先に片づけても構わないが、リザードマンのほうが攻撃力が高く、棍棒が剣に変わったりするので、先に倒したほうが戦いが楽になる。

[レスの葉]



1 木人

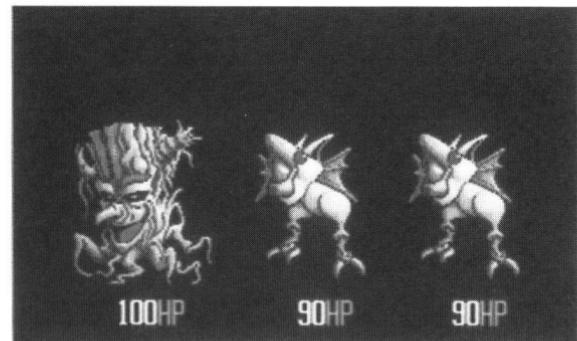
× 1

ビルタラ

× 2

やっかいな呪文をいろいろと使う木人を先に倒したほうがいいだろう。ただし一気にたたみ込まないと、ビルタラがレスを唱えたりして少々面倒になることも。

[毒消し草]



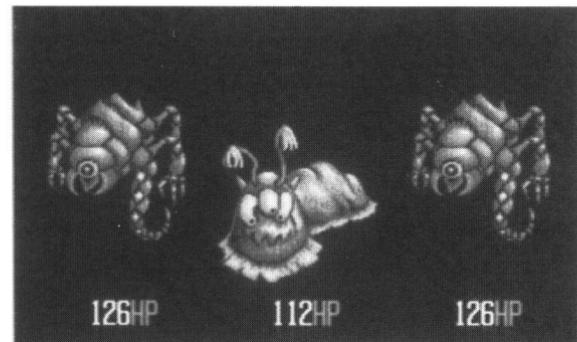
1 猛毒ナメクジ

× 1

トプス

× 2

長期戦になるほど苦しくなる組合せ。まず猛毒ナメクジを倒してから、トプスを料理するのが常套手段だろう。毒攻撃よりもバベピアを警戒すべきである。[たいまつ]



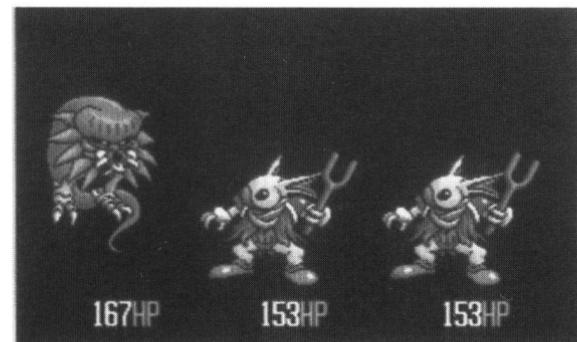
2 イグナの使者

× 2

バレート

× 1

ある程度のダメージは覚悟しなければならない組合せ。イグナの使者を先に始末しないと、こちらのHPがどんどん削られてしまう。[ランプ]



2 ホーボ

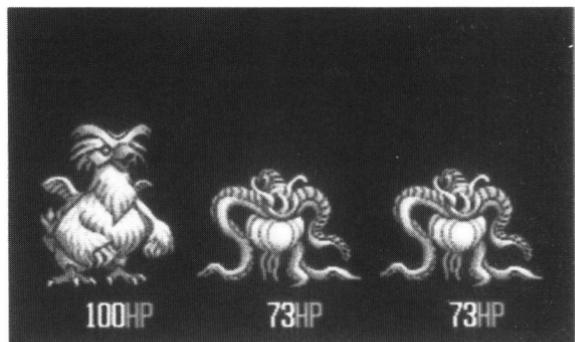
× 1

毒カヅラ

× 2

ホーボを先に始末したい。ホーの呪文や混乱の特殊攻撃を使われると、厄介になるからだ。毒カヅラに対しては、直接攻撃とフランを併用して戦うと効果的。

[毒消し草]



2 杖使い

× 1

ダグニア

× 2

ダメージを最小限にとどめたいなら、まずダグニアを始末したい。目をつけられてからの爪での一撃は脅威である。レスが気になるなら、杖使いを速攻で倒すのも可。

[バクヤク]



3 ブードゥー

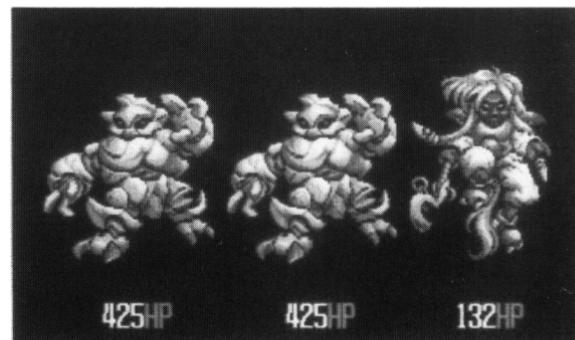
× 2

シャンシャン

× 1

それほど手強い組合ではなく、呪文を扱うシャンシャンを先に始末てしまえば全く問題はないだろう。

[回復キノコ]



3 デ・オクト

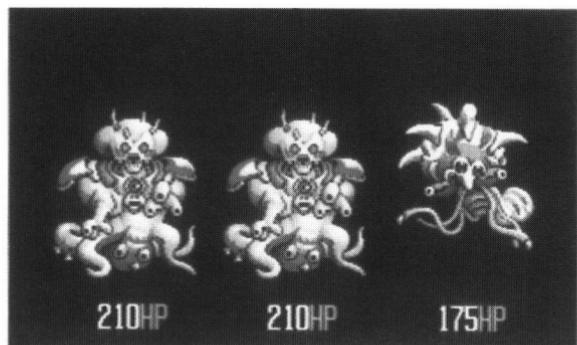
× 2

プランナ

× 1

面倒なのはプランナ。姿を消してしまうと、オートバトルが役に立たなくなるので、マニュアルで戦うべきだ。デ・オクトに速攻をかけ、その後プランナを倒すのがいい。

[毒消し草]



3 モーンガー

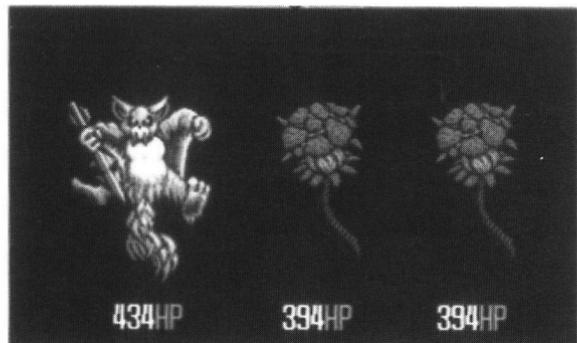
× 1

陸クラゲ

× 2

陸クラゲがかさを広げると、防御力が高くなり倒すのに手間がかかるので、できれば先に倒してしまいたい。モーンガーはそれからでも大丈夫。

[眠りタケ]



3 モーンガー

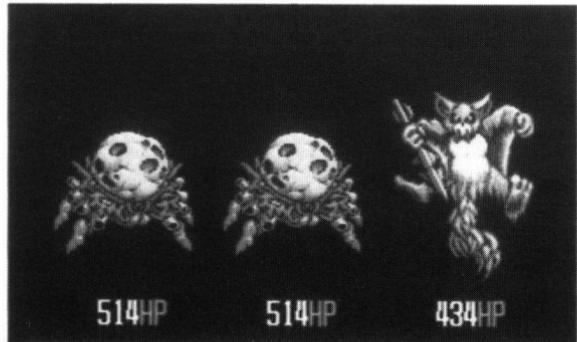
× 1

ロングアージ

× 2

ロングアージの飛び跳ねての攻撃が非常に強力なので、先に処理したい。敵の呪文はモーンガーのダナムだけなので、気にすることはないだろう。

[ビスナの実]



3 ヌカッチ

× 2

甲速虫

× 1

使ってくる呪文は甲速虫のサイレスだけだが、攻撃力・防御力共に高いので、こちらのレベルをある程度まで上げておかないと苦しい。先に甲速虫を始末したい。

[回復のヨロイ]



4 バッファー

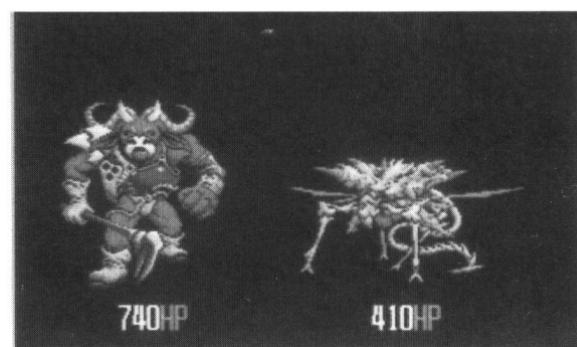
× 1

ウィーバー

× 1

各種の呪文や特殊攻撃を持つウィーバーが厄介だが、オビスで倒せば一発。バッファーの使う呪文はストールだけなので、直接攻撃で一気に勝負をつければOKである。

[回復キノコ]



4 甲殻亜人

× 1

ドラウン

× 2

甲殻亜人は亜空間から武器を持ってくる前に倒してしまうのが望ましい。ドラウンは復活することがあるが、苦戦するには至らないだろう。攻撃呪文がないのでわりと楽。

[ビスナの実]



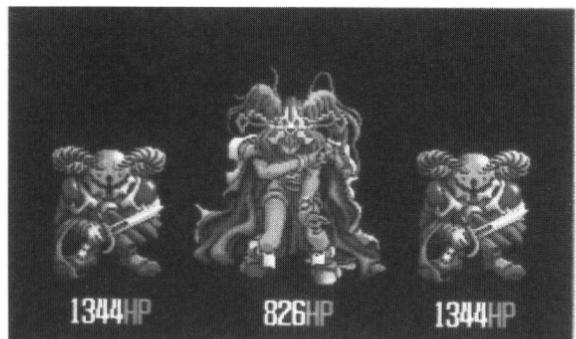
4 ブラムナクイーン

× 1

護衛

× 2

ブラムナクイーンに的を絞って、集中攻撃をかけたい。護衛はあまり気にしなくともいいだろう。オビスがけっこう効くので、光の杖を活用するといい。 [キノコの王様]



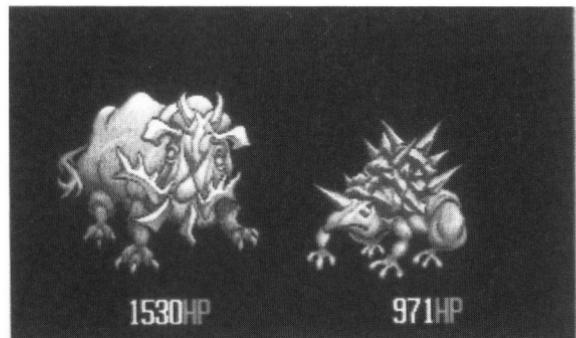
4 ワッバ

× 1

ヒューゲス

× 1

非常に危険な組合せ。ちょっと気を抜けば全滅の危険性もある。ワッバは眠ってしまうことが多いので、先にヒューゲスを速攻で倒し、それからワッバを攻めよう。
[気付けぐすり]



終 ダダルカ

× 1

アクトス

× 1

ダダルカは戦闘が長引くと、倒した時に酸をまき散らすことがあるので、そうなる前に速攻で倒す。もともと通る必要のない場所に出現する敵なので、無理に戦う必要はない。

[密造酒]



終 浮遊王

× 1

毒鉱石

× 1

毒鉱石が毒を完成させ
てまき散らす前に、さっ
と倒してしまいたい。
こいつさえ倒せば、浮遊
王の処理は楽。オビスで
さっさとケリをつけてし
まうのもいいだろう。

[キノコの王様]

**終 バイオレッド**

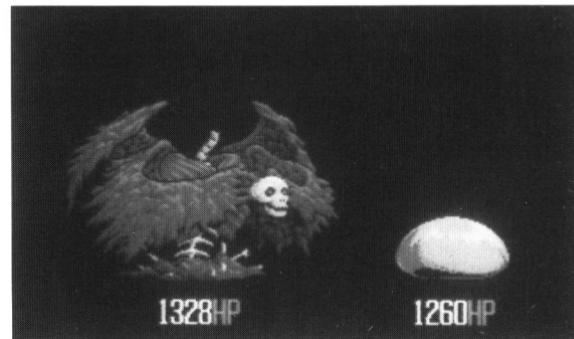
× 1

装甲スライム

× 1

装甲スライムは最初か
らいるのではなく、バイ
オレッドに呼ばれて落ち
てくる。そうなる前にバ
イオレッドを倒してしま
いたいが、装甲スライム
が出た場合は先に処理。

[密造酒]

**終 紅牙戦士**

× 1

ザンオー

× 1

使ってくる呪文の種類
も大したものではなく、
特殊攻撃もないでの、そ
れほど苦戦はしない相手。
オビス（光の杖）を使っ
て速攻で勝負をつけても、
普通に戦ってもよい。

[ビスナの実]



中ボス・章ボス

ここからは、各章の節目に登場する中ボス、そして章の最後で待ち受けるボスキャラを紹介していこう。どれも特徴的で強力な攻撃パターンを持っているので、戦う前には万全の準備をして臨みたい。また、単なる力押しではなく、どうやって相手の攻撃を封じるかをよく考えて戦いを展開する必要がある。



1 プルダーム

H | 180
P

攻撃力	35	防御力	22
呪文	レス		



王家の墓で遭遇する敵。会心の一撃を見舞うと脳しんとうを起こしてピヨピヨ状態になり、しばらく動けなくなる。目を覚ますとそれまで受けたダメージを倍にして返してくるので、そういう前に決着をつけたい相手である。

1 グロッグガード

H
P | 260



攻撃力	65	防御力	25
呪文	ヒュール、サクタス、レス		

1章のボス。奈落の口の地下通路の入口で2人出現。いかづちの杖を振り下ろすと、イグナと同じ効果があり、相手全員にダメージを与える。また、目を光らせて相手を眠らせたりする。ヒュールはほとんど効かないでの、それ以外の呪文で対抗すべきだろう。

[いかづちの杖]

2 ダリス

H
P | 1200



攻撃力	138	防御力	50
呪文	ヒュール、レス		

2章のボスで、グロストス城内で遭遇する。全身に気をまとうと、強力な全員攻撃により70ずつのダメージを与えられるようになり、また相手の胸を締めつけ、気絶させることもできる。気をまとう前に倒さないと苦戦は必至。 [氷の杖]

3 ギャノア

H | P 2200



攻撃力	294	防御力	140
呪文	プラゾ、シレント		

3章のボス。最後に入った竜の卵のコントロールパネルの前で待ち受けている。炎を操るとプラムナと同じ効果があり、相手全員にダメージを与えられる。また攻撃呪文に対して高い耐性を持ち、こちらの攻撃呪文はあまり効果を持たない。

[杖のかけら]

4 カザズーム

H | P 2800



攻撃力	322	防御力	300
呪文	ヒュドナ、サイレス		

キュベラからウイルへ通じる抜け道の入口にいる。最初に氷の壁があり、この壁をプラムナで溶かさないと本体に攻撃はかけられない。その後は通常攻撃が可能になるが、HPが減ってくると分身して攻撃してくる。自分自身に回復キノコを使うこともある。

[レストナキノコ]

4 ディゲンス

H
P

2800

攻撃力	400	防御力	350
呪文	ヒュドナ、サクタス、ホー		



4章のボス。プロスの収容所で戦闘になる。最初に必ずドラストゴーストを呼び寄せ、攻撃体勢に入つてからはしっぽで攻撃、相手の防御力に関係なく400のダメージを与えると同時に、相手を毒に侵すという恐ろしさを持つ。

[賢者のゆびわ]

終 ブラックナイツ

H
P

2532

攻撃力	754	防御力	583
呪文	レス		



溶岩炉を抜けてから、玉座の間へ続く階段で待ち受けており、2人ずつ4回出現する。剣を振り降ろすと、相手の防御力に関係なく500のダメージを与えられる。また結界を張り、呪文攻撃を受けつけなくなることもできるようになる。

[密造酒]

終 ガービィ

H | 4000
P

攻撃力	777	防御力	646
呪文	ダナム、ホー、ストール		



玉座の間の直前で遭遇。最初はプレイヤーの周りを高速回転し、この間は戦闘をしかけられない。戦士の笛を使うと止まり、通常の戦闘が可能になる。炎のブレスによる攻撃や3回連続攻撃が強烈。またシナリオに絡む重要な存在となっている。

終 皇帝ゴドウィン2世

H | 6500
P

攻撃力	???	防御力	???
呪文	???		



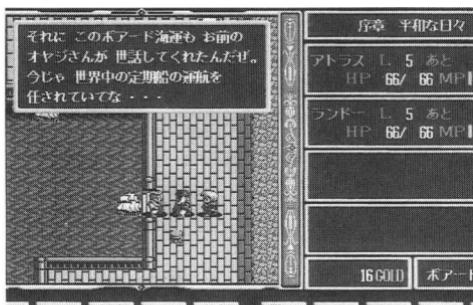
最終ボスにして、諸悪の根源。ファーゲスタ帝国を治める皇帝であり、20年前に王家を乗っ取って独裁政権をしいていた。このゲームに登場するモンスターのほとんどは、この皇帝の命令により産み出されてきた。あらゆる呪文と、さまざまな特殊攻撃を操る。全力をぶつけて戦うしかない！

20年後・あの人は今

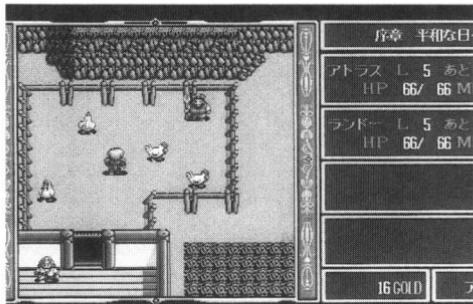
16ページのコラムと多少ダブルする部分もあるが、前作との比較ということで、特に人物にスポットをあててみよう。

前作をひと通りプレイしてから今回の作品に触れてみると、まず気になるのが人物と地誌の変化。前作にも登場した人物が顔を出すと、不思議とホッとするのは、筆者だけではないだろう。その人物探しをしてみると、思わぬ身の振り方に感心したり、逆に哀れみを誘われてしまう人物、また全然変わってない人物など、人によって人生の送り方が千差万別なのが楽しい。

そう言えば、今回のパーティーのメンバーで、20年前のアグニージヤの一件の時に生まれていたのはランドーだけである。シンディは××××なので（あえて伏せておこう）例外として、彼は当時12歳。この頃どこで何をしていたのか、気になるのは筆者だけだろうか。



◀海賊から足を洗い、カタギの仕事についたボアード



▶国を追放された国王兄弟は、哀れニワトリの飼育係に……

第4章

マップ解析編

1 イセルハーサ地上



前作のマップと比較すると変わった所は、塔がすべてなくなったこと、シリカ、セレ、セダルの新しい村や町ができしたこと。このうちセダルは

ラヌーラとソルディスにまたがる国境の町で、本書では便宜上ラヌーラ側を西セダル、ソルディス側を東セダルと呼んでおく。

マップ



船の航路は3つあり、ネリアとロンド、ラルファとヨルド、ルドラとリシェールをそれぞれ結んでいる。経営はボアード海運。

ファーレーン王国

- ①エルアスター ②ルディア
- ③クルス ④ベルガ
- ⑤ネリア ⑥A岬の洞窟

ウォンリーク公国

- ⑥ロンド ⑦ラルファ
- ⑧シリカ ⑨マスクーン
- ⑩リーゼル ⑪試練の洞窟

ラヌーラ王国

- ⑪ヨルド ⑫セリス
- ⑬スエル ⑭アムダ
- ⑮ナッシュ ⑯セレ
- ⑰セダル ⑱王家の墓
- ⑲ボアード海運

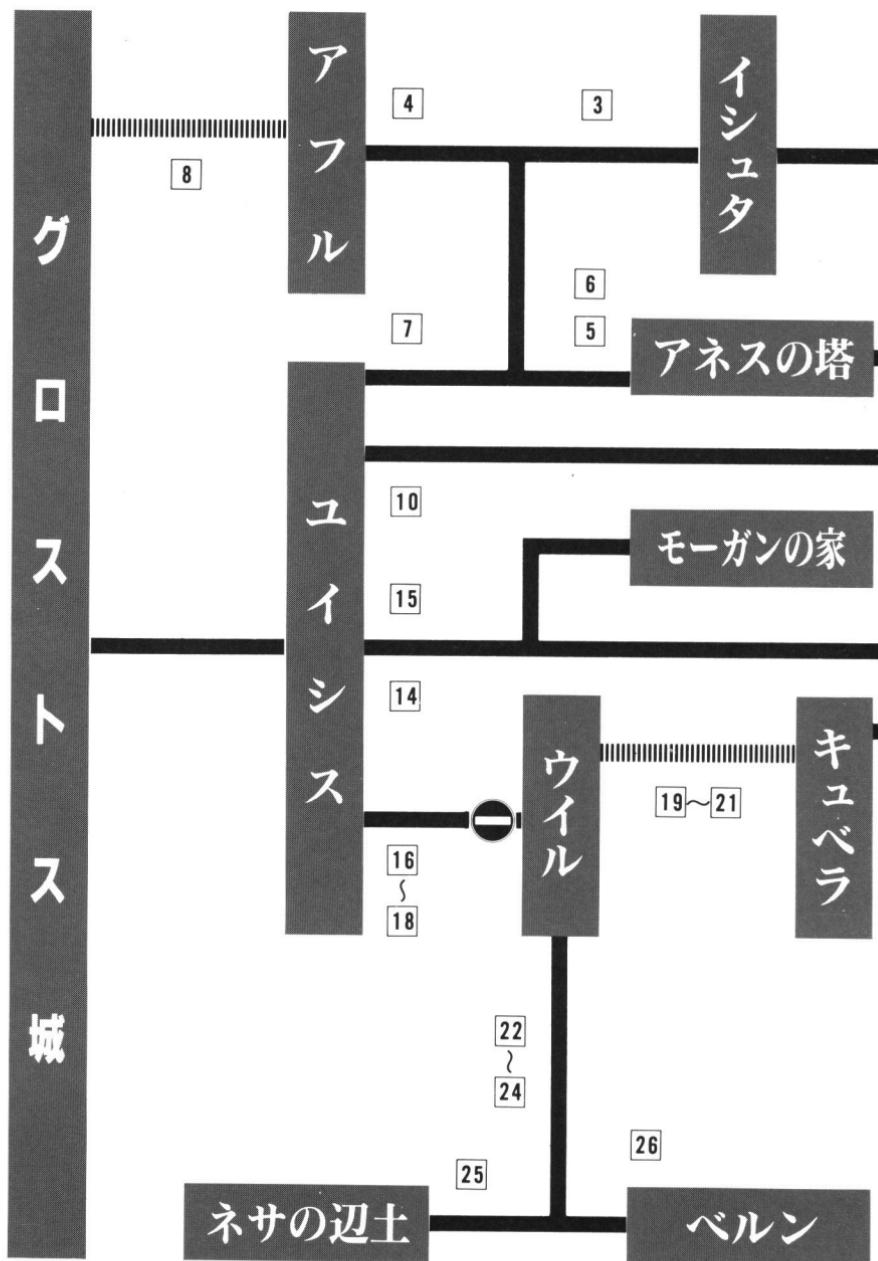
ソルディス王国

- ⑳バズヌーン ㉑カウル
- ㉒エメ ㉓ルドラ

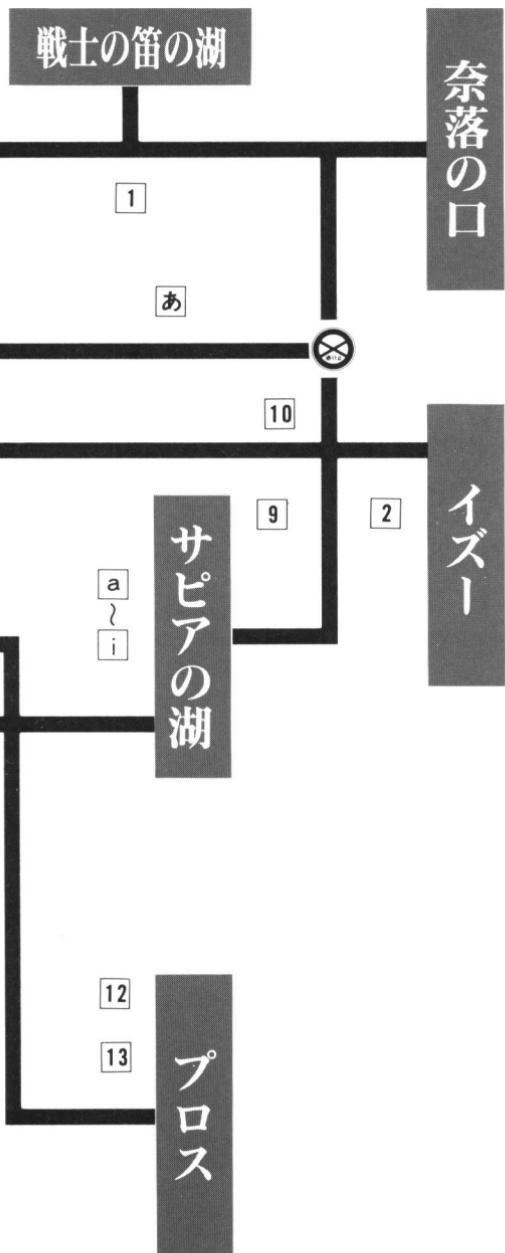
モレストン共和国

- ㉔リシェール ㉕ナスール
- ㉖ファンガス ㉗E狼の口
- ㉘奈落の口

2 ファーゲスタ帝国



地下交通図

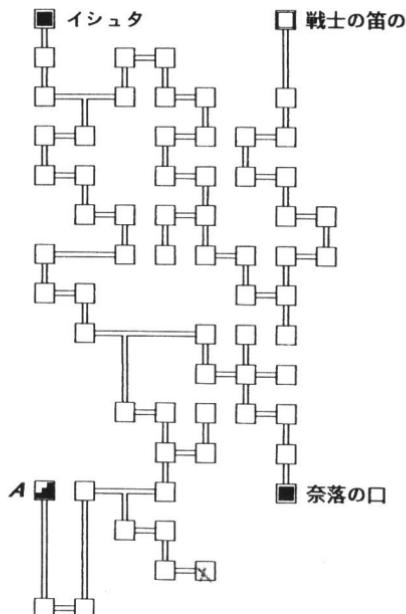


アーゲスタ帝国は、イシユタ、キュベラ、ウイルの3つの地方に分けられており、グロストス城下の町ユイシスからそれぞれの地方に通じる道が分岐している。しかし、ユイシス経由で他の地方に行くことは禁止されており、各地方を行き来するには複雑につながった抜け道を利用するしかない。

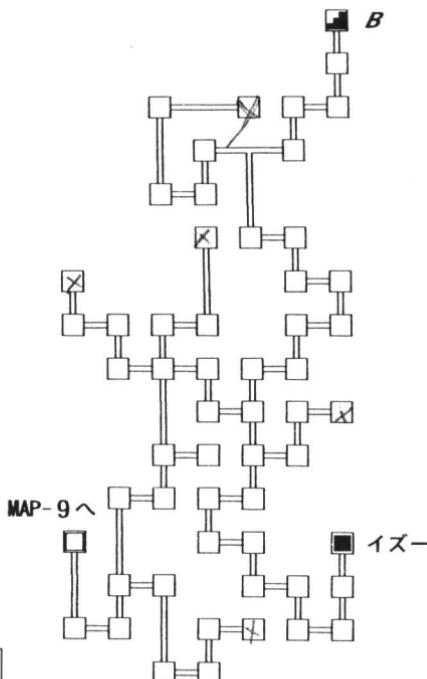
左図に点在する記号はそれぞれ、次のページから紹介するマップの番号に対応している。またマップに用いられている記号については、下の欄で説明した。なお宝箱の位置については、写真マップを除きあえて明記を避けた。

記号の説明

-  町・村・ワープの翼で移動可能なポイント
-  指定の番号のマップへと続く
-  通路の分岐点・または曲り角
-  階段（上下の区別はありません）
-  普通の通路



MAP 1



MAP 2

マップ解説

【1】アトラスたちが初めて歩く地下通路。まずは戦士の笛の湖に向かい、戦士の笛を取ってからイシュタに向かう。

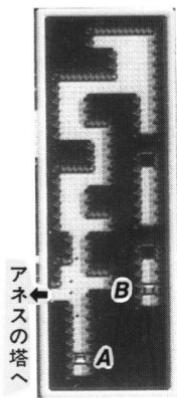
【あ・2】A階段のすぐ先は落盤でふ

さがれており、バクヤクを使って開ける。それと同時に、アネスの塔への通路が開く。

【3・4】イシュタの北側の出口からアフルに向かう通路。まだモンスターの出現もなく、宝箱の数も多いので、大いに歩いて回ろう。アフルノ

3・4：イシュタ～アフル①

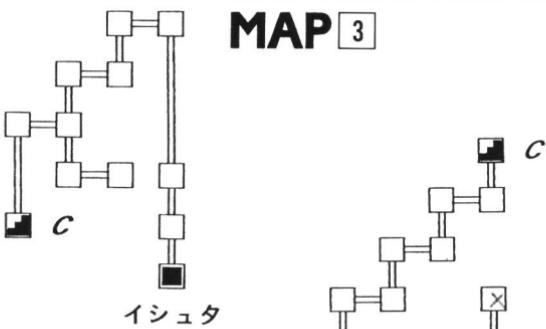
MAP あ



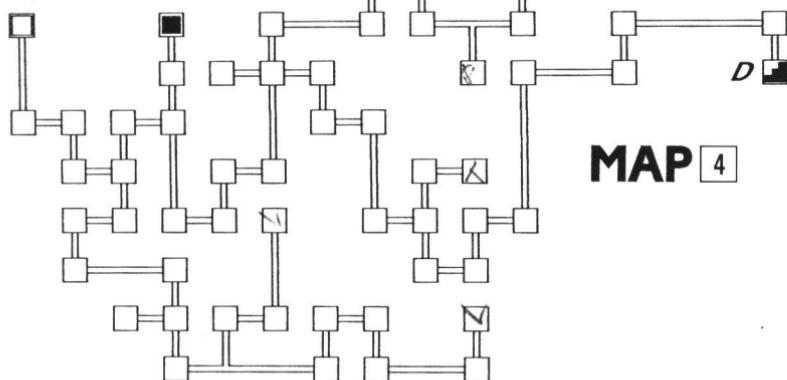
MAP-7へ

アフル

MAP 3



MAP 4



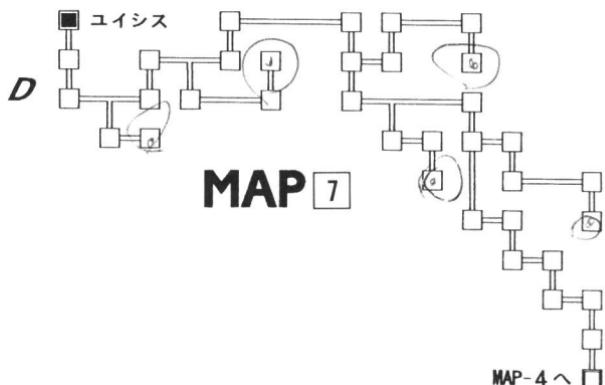
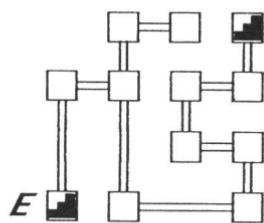
へ直行せずにユイシス方面へ向かってもよいが、ユイシスへは行っても特にシナリオ上の進展はない。

入手アイテム

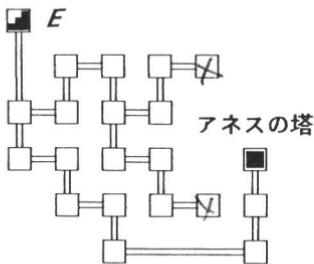
- 1 ……ランプ×3、回復キノコ、鉄球こんばう、戦士の笛（湖の奥）
- 2 ……回復キノコ、強者のやり、気付けぐすり、ビスナの実、ランプ
- 4 ……はがねのヨロイ&たて他6品

M A P 5・6：イシュタ～アフル②

MAP 5



MAP 6



MAP 8

マップ解説

【5・6】アフル方面からアネスの塔に至る道。先に行くだけ行っておき、あとでワープを使ってきた方が早いだろう。

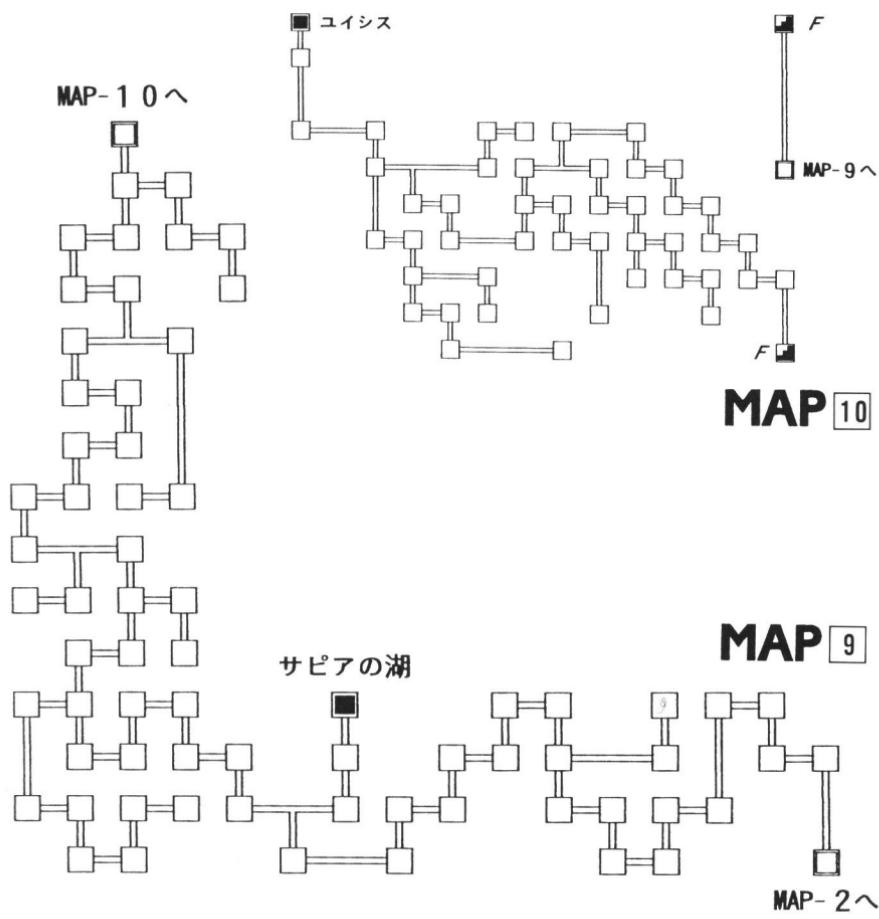
【7】アフルからユイシスへの道。ヨ

シアの鏡があるので取り忘れないように。

【8】アフルの地下水路からグロストス城に潜入する道。

【9・10】イズーからユイシスへの道。途中にサピアの湖があるので、いったん寄ってからまた進むといい。

7・8：アフル～城／9・10：イズ～城



途中の宝箱で聖なる杖が手に入る
ので、忘れずに取って戦闘力をアップ
させたい。

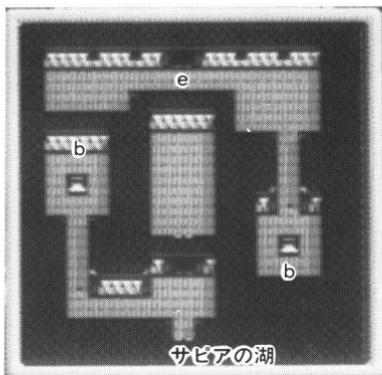
入手アイテム

- 7……ヨシュアの鏡、気付けぐすり、
回復キノコ、ランプ、毒消し草
- 9……回復キノコ×2、ランプ、ビ
スナの実、眠りタケ
- 10……聖なる杖、ランプ、他2品

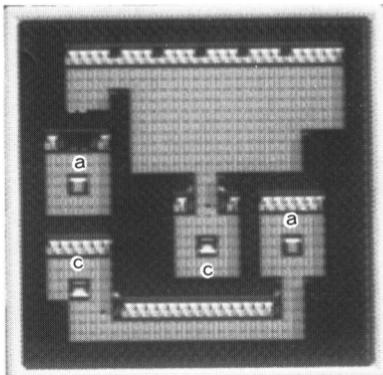
**M
A
P**

a • b • c • d • e • f • g • h • i

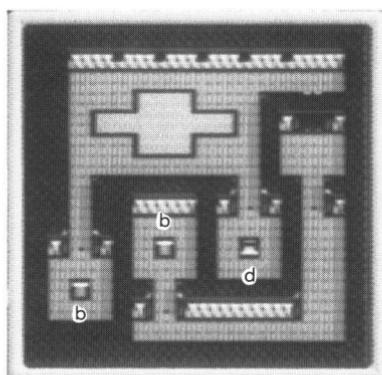
MAP [a]



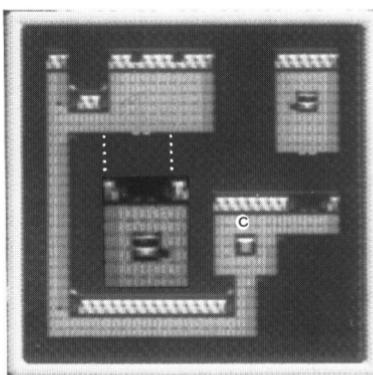
MAP [b]



MAP [c]



MAP [d]



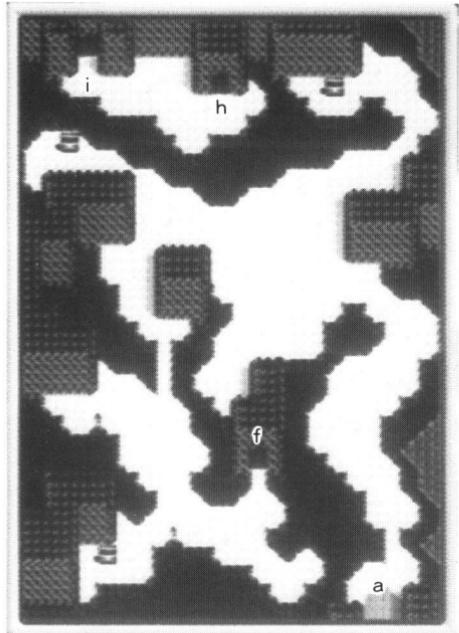
マップ解説

3章に入り、サピアの湖を渡ってから古代の塔に入り、地下洞穴を抜けてキュベラ地方の地下通路に行くまでの道。dは突き当りの部屋で、宝箱が置いてあるだけ。

eから先は塔を抜けて、地下の洞穴を進む場面になる。道が入り組んでいるが、一本道なので迷うということはないだろう。レジスタンスが連絡用に作ったものらしい。

なおこのマップを通過すると、地上のラヌーラに出没していたモンノ

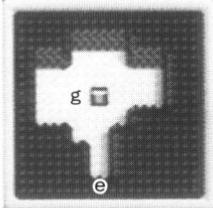
キュベラ～プロス①



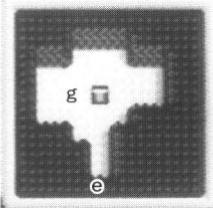
MAP [e]

MAP [g]

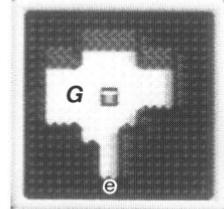
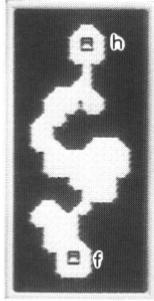
MAP [f]



MAP [h]



MAP [i]

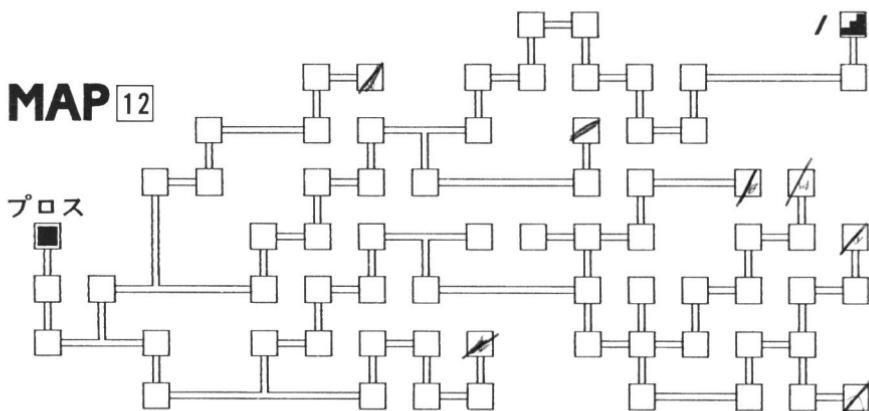
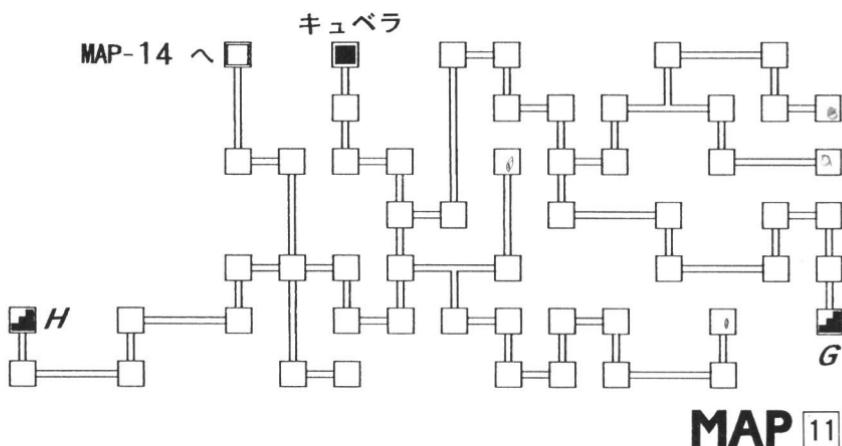


スターが出現しなくなる。古代の塔の転送機を作動させた影響で、モンスターの転送先が変わったせいかもしない。

入手アイテム

d ……キノコの王様、スペルのゆびわ

e ……眠りタケ、ランプ、ビスナの実



マップ解説

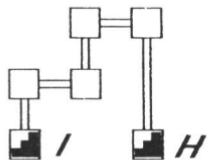
【11】地下洞穴の出口から、キュベラまでの道。同時に、キュベラからユイシス、そしてプロスへ向かうための道もある。

【12~13】キュベラ方面からプロスへ

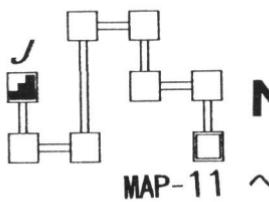
の道。宝箱に眠っているアイテムは、大地のおの、オプナのゆびわ、マホウのゆびわなど、おいしいアイテムが多い。おもに東側に宝箱が密集しているので、道草にはなるがぜひ取りに行こう。

【14】キュベラからユイシスまでのノ

／14～15：キュベラ～城

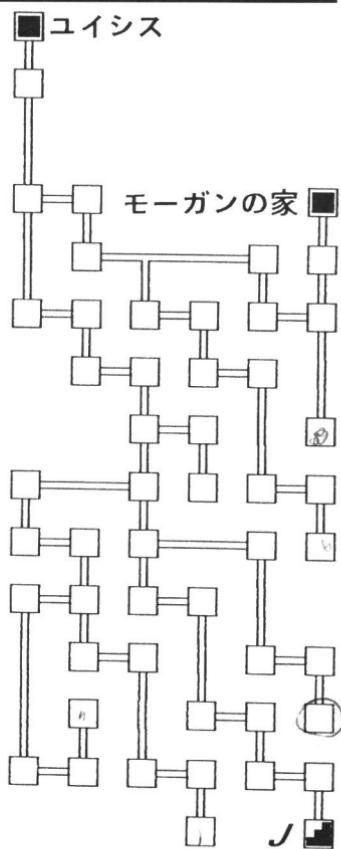


MAP 13



MAP 14

MAP-11 へ



MAP 15

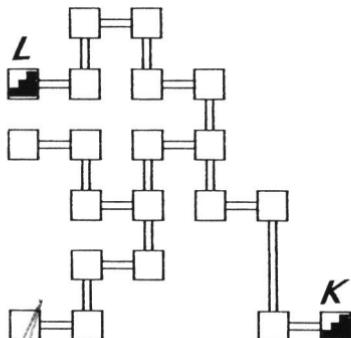
道。途中にモーガンの家がある。モンスターが強くなっているので要注意である。

入手アイテム

11.....ランプ他3品

13.....キノコの王様、大地のおの、密造酒、オプナのゆびわ、マホウのゆびわ、ランプ、眠りタケ

14.....ビスナの実、ランプ他3品

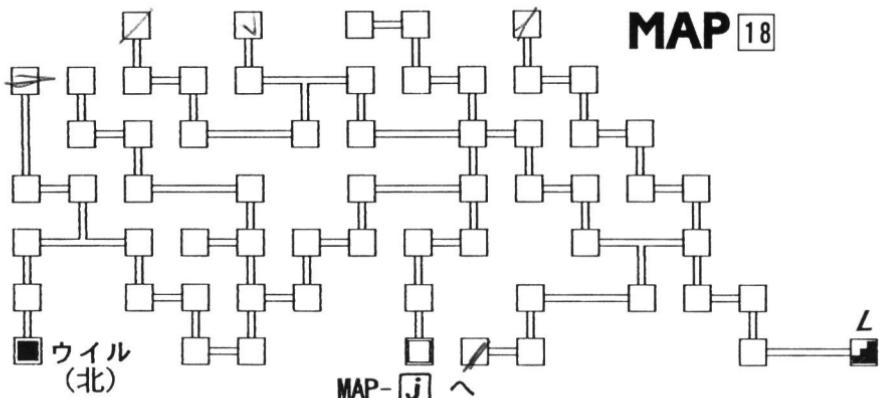


MAP 16

ユイシス



MAP 17



マップ解説

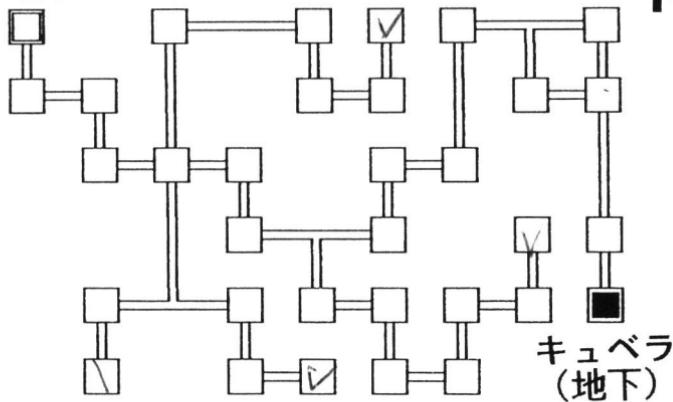
【16～18】グロストス城のイベントが終了した後、ユイシスからウイルに行くまでの道。到着しても入れないが、イベントが発生するため行く必要がある。なおJ方面へは、足を運

んでも意味はない。

【19～20】キュベラの抜け道を経て中ボスのカザズームを倒した先の道から、ウイルに至るまでの途中のマップ。モンスターはいやらしい敵が多いので、すみやかに抜けてしまった方がいいだろう。また、理力のたゞ

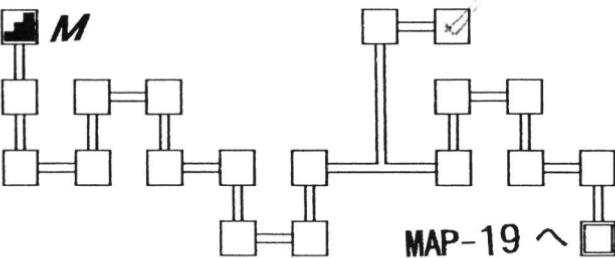
19・20 : キュベラ～ウイル①

MAP-20 へ



MAP 19

MAP 20 M



てなどのおいしいアイテムも眠っているので、宝箱の探索も忘れないでおきたい。

入手アイテム

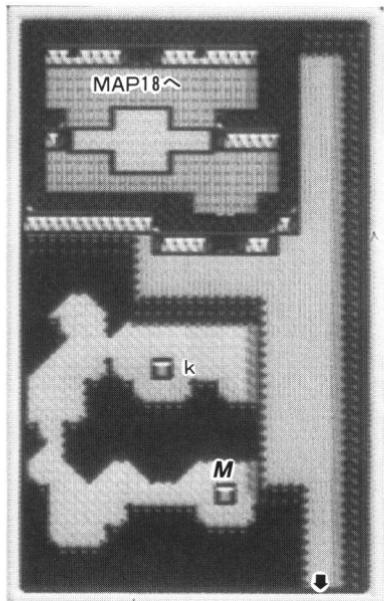
16.....ランプ

18.....撃破のつるぎ、キノコの王様、ビスナの実、ランプ、眠りタケ

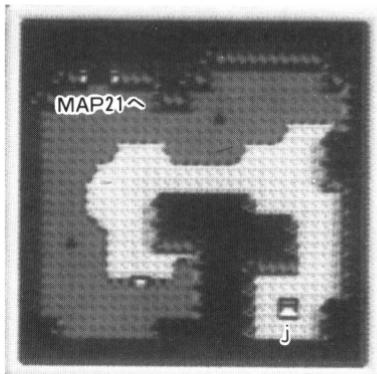
19.....ランプ、ビスナの実

20.....理力のたて他

MAP j・k・21：キュベラ～ウイル②



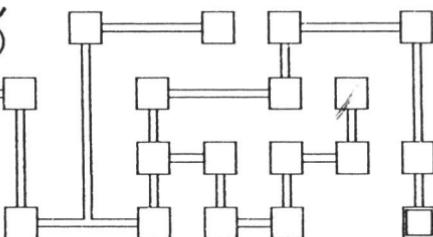
MAP k



MAP21へ

MAP j

MAP 21 ウイル
(地下)



MAP-k へ

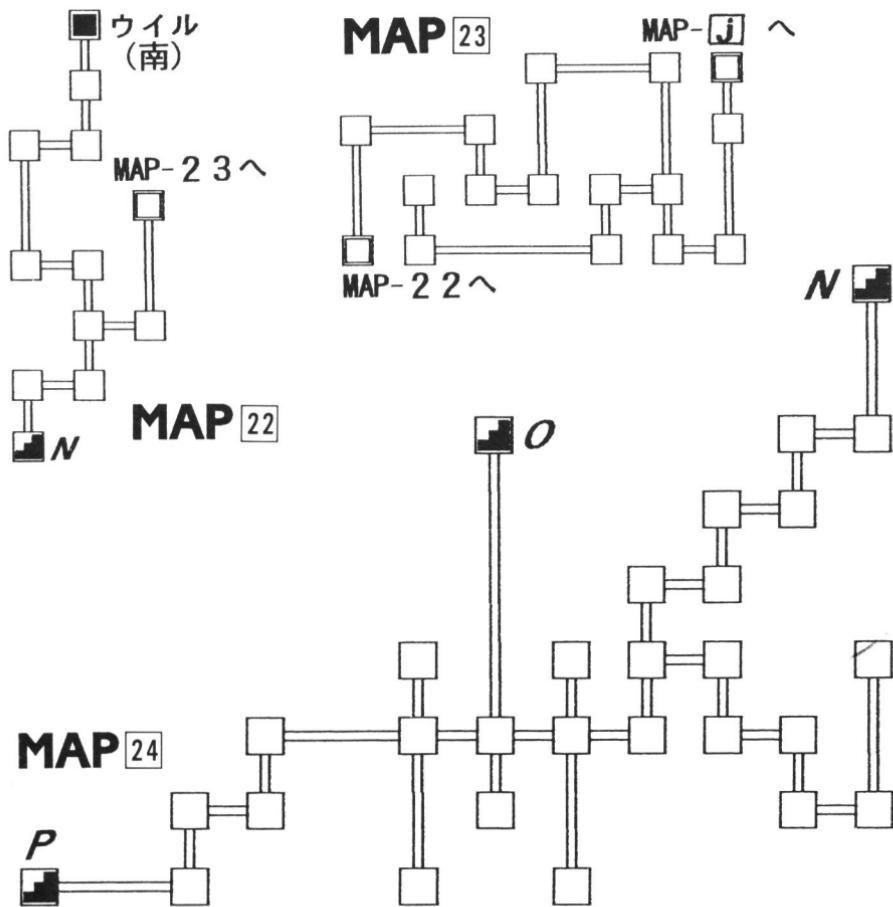
マップ解説

【j・k・21】ウイルの地下通路までの道。途中またレジスタンス用らしき洞穴を通過する。21は水路になってしまっており、出現するモンスターはエビューンだけ。意外に手強いで、気

を抜かないように。

【22～24】ウイルからベルンの収容所方面への道。24の2つの階段は、Oがネサの辺土、Pがベルンへと続いている。経験値とゴールドを稼ぐには絶好のモンスター群が出現する場所なので、ここでしばらく戦ってノ

22~24：ウイル～ベルン①



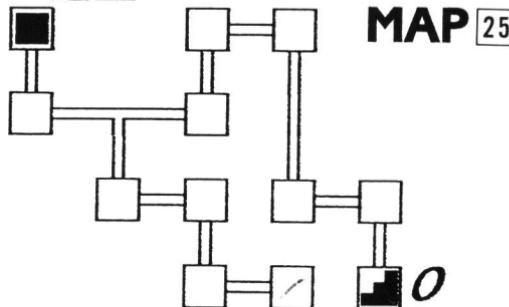
から先へ進むのも作戦の1つと言えるだろう。23からjへ行つても意味はないが、ここには幸運のゆびわが眠っているのでぜひ入手したい。

入手アイテム

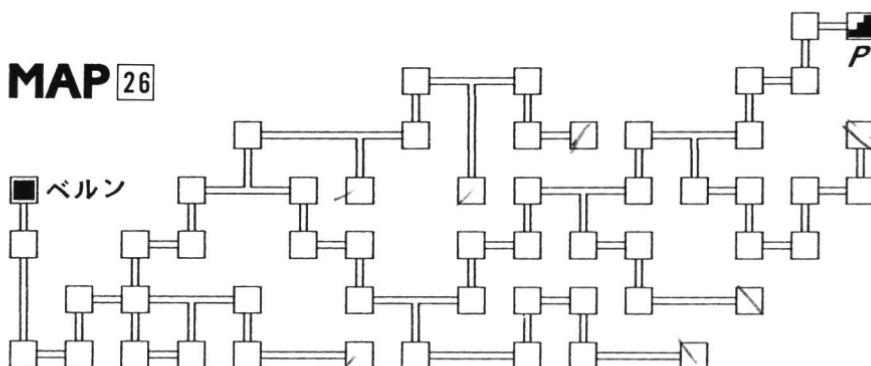
- 23……幸運のゆびわ
- 24……ランプ

MAP 25・26 : ウイル～ベルン②

ネサの辺土



MAP 26



マップ解説

【25】ネサの辺土への道。敵が極めて危険なので注意。

【26】ベルンの収容所までの道。西へ西へと進んで行けば着くが、東側には宝箱も。

入手アイテム

25……キノコの王様

26……理力のヨロイ、密造酒、ビスナの実、ランプ、眠りタケ

③ グロストス城マップ

グロストス城全体の構造は右に紹介したMAP1のようになっている。

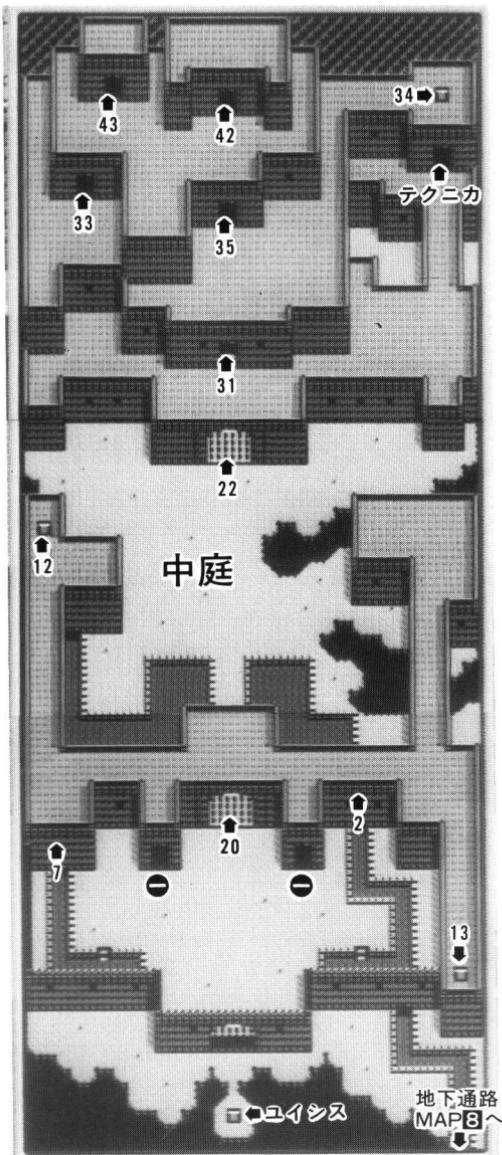
城は中庭の手前が別館、奥を本館と呼んでおり、いずれも極めて複雑な構造をしている。章別に利用範囲を申し上げると、2章が1~6、4章が1~19、終章がすべてのマップとなっているので、用途に応じて参照されたい。

記号の説明

- ↑ 1 次に進むマップ
- ↑ 一方通行
- 銀 銀のプレート必要

構造の概要

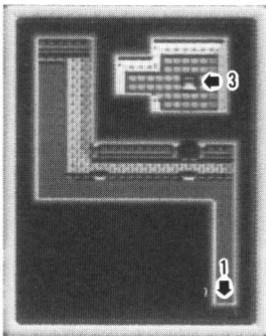
- 1~21** 城別館
- 22~31** 本館入口～テクニカ
- 34~59** テクニカ～溶岩炉
- 60~66** 溶岩炉～玉座の間



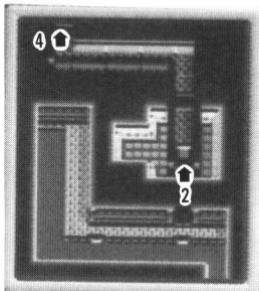
MAP 1

MAP

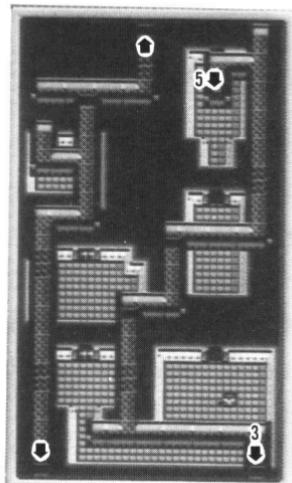
2 ~ 6



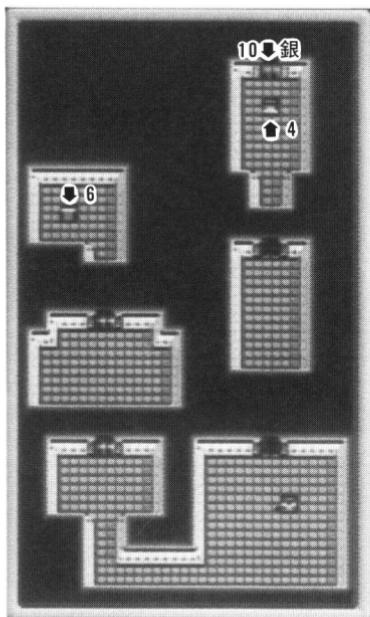
MAP 2



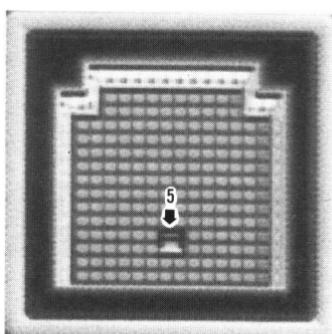
MAP 3



MAP 4



MAP 5



MAP 6

解説

2章ではセリオスたちを救出するために通るマップ。4章では6から始まり、いったん1へ出てから7へと進む。必ずガードとの戦闘になるので注意。

【アイテム】5.....密造酒

MAP

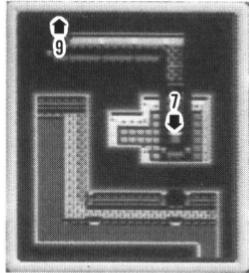
7 ~ 9

.....解説.....

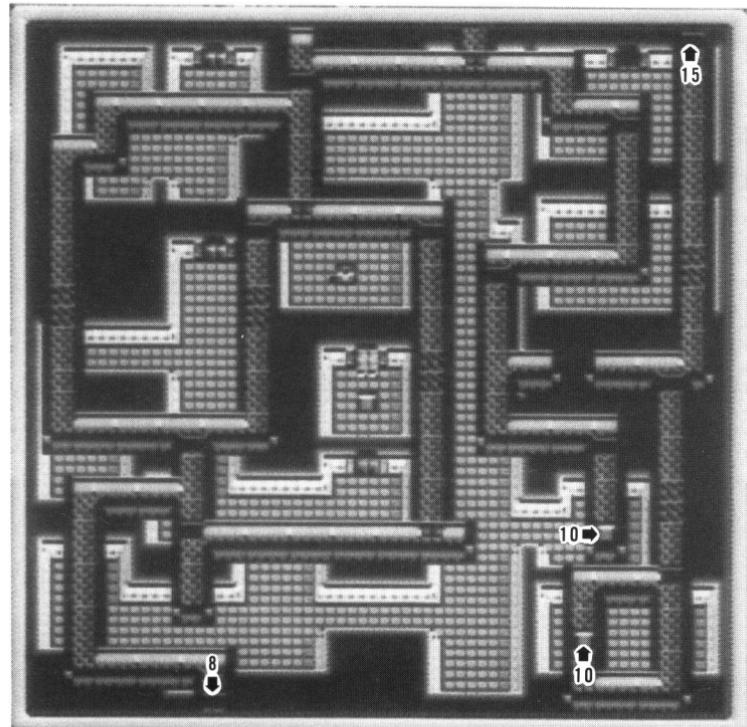
城の別館のより奥深くに潜入するための通路。敵の出現はないので安心して歩けるが、9のダクトはよく道を確かめて歩こう。構造としては、次のページの10の真上である。

MAP 7

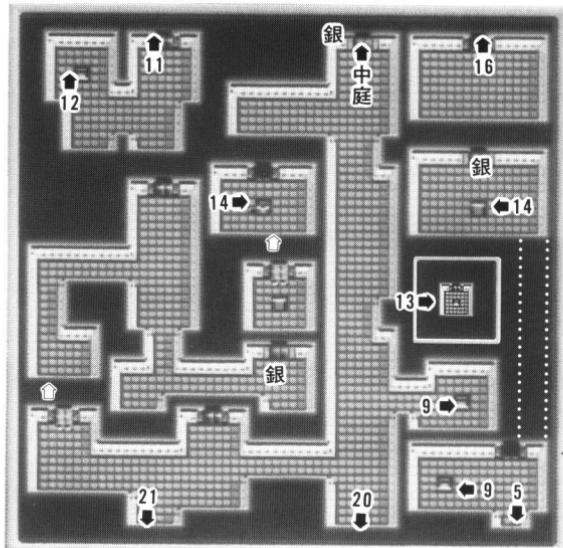
MAP 8



MAP 9

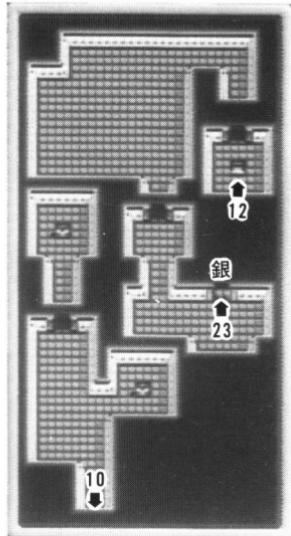


MAP 10～12



MAP 10

MAP 12



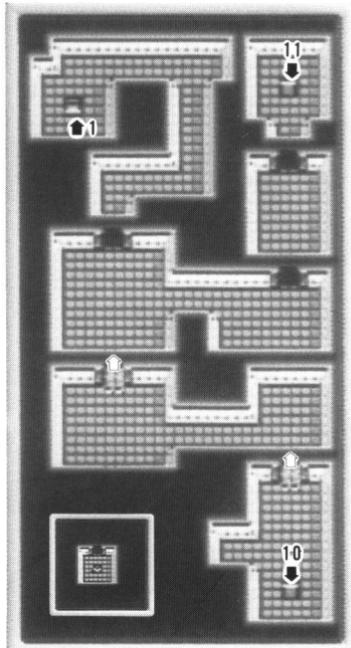
MAP 11

解説

4章前半のメインとなるマップ。10を中心として、かなりあちこちを移動しなくてはならない。

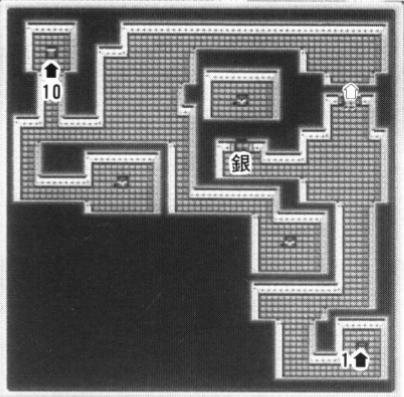
最短コースとしては、10から12へ行き、いったん1に出て13をめざす。入手できるアイテムは、光の杖や騎士のやりなど、かなりおいしい。

【アイテム】10……騎士のやり。11……光の杖、騎士のやり。12……テュトのゆびわ。

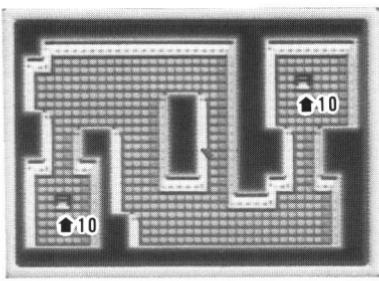


M
A
P

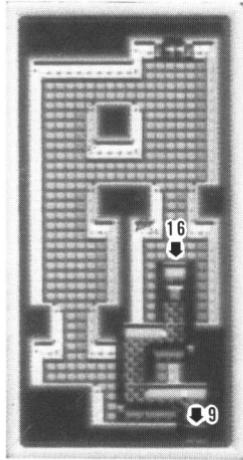
13～17



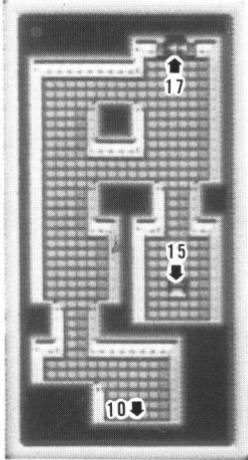
MAP 13



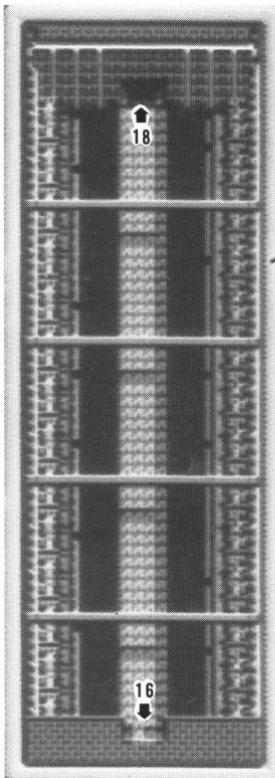
MAP 14



MAP 15



MAP 16



MAP 17

.....解 説

4章で通る城別館の奥のマップ。コースは13から10、9、15、16、17の順。14は通っても特に意味はなく、16から10への道は、4章では行き止まり。終章では通れる。

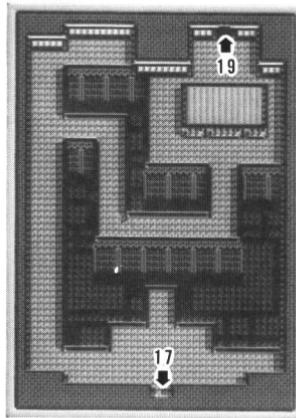
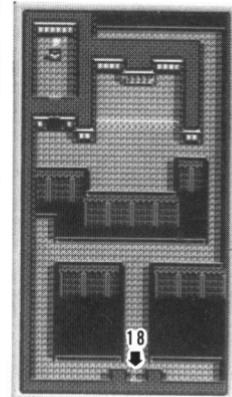
【アイテム】13.....レストナキノコ、ビスナの実、銀のプレート（終章）

MAP 18～19**……解説……**

4章の城のマップの終点。19の奥まで行き着けば、あとはワープを使ってさっさと脱出するだけである。

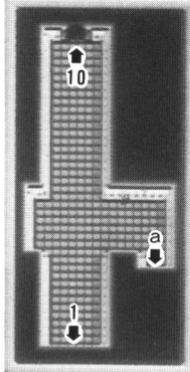
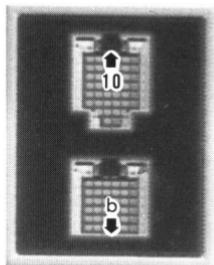
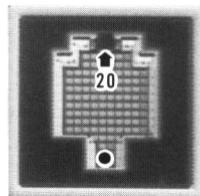
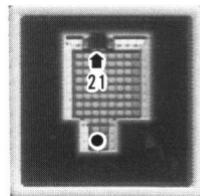
19ではある人物から重要なアイテムをもらえるので忘れずに。

【アイテム】19……ウイル通行証

**MAP 18****MAP 20～21****……解説……**

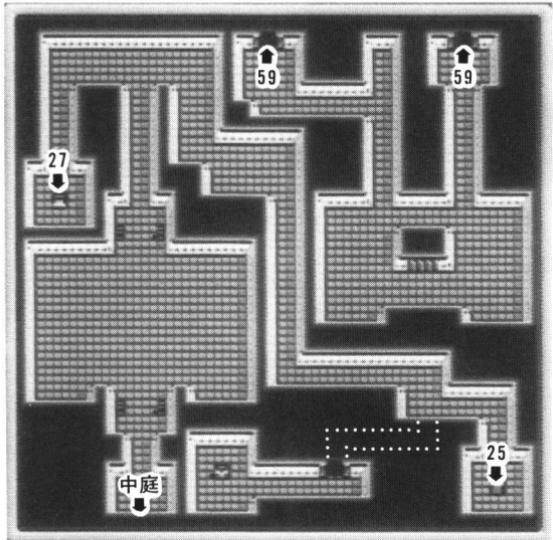
城の正門とその両わきの扉へ通じるマップである。終章は正門から20を経て、10そして城の奥へと突入する。

a・bはいずれも行き止まりで、最後までここは開かない。

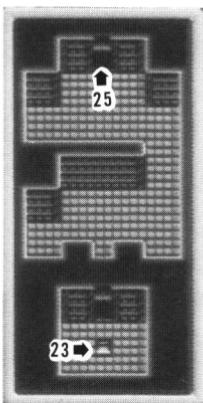
**MAP 20****MAP 21****MAP a****MAP b**

M
A
P

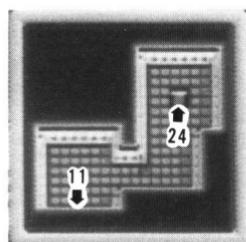
22～26



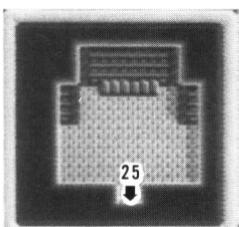
MAP 22



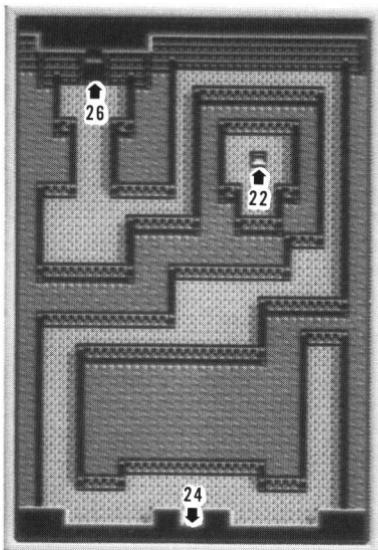
MAP 24



MAP 23



MAP 26



MAP 25

.....解説.....

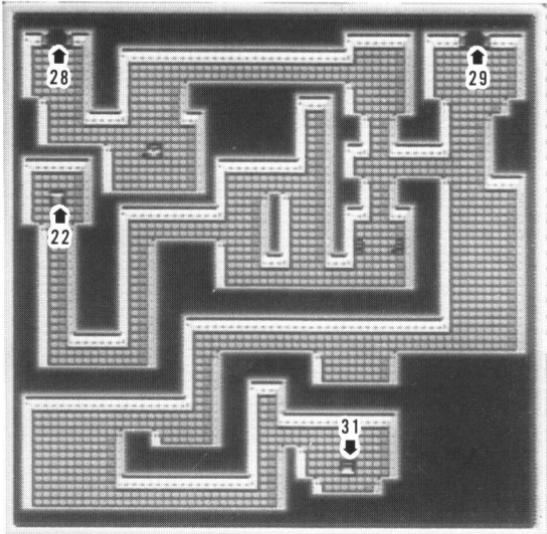
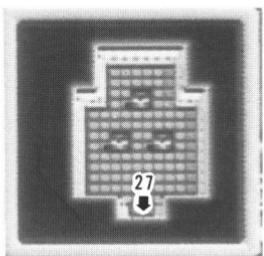
終章の第1閑門。22はいよいよ城の本館だが、一度後戻りして、23～26の別館に行かなくてはならない。

【アイテム】22.....レストナキノコ

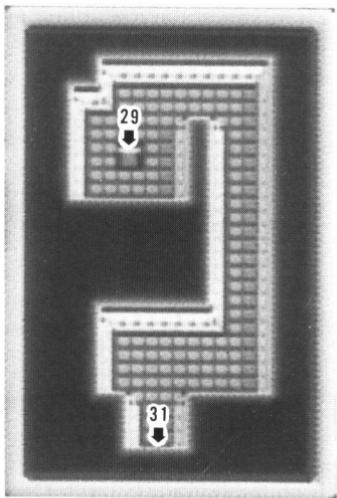
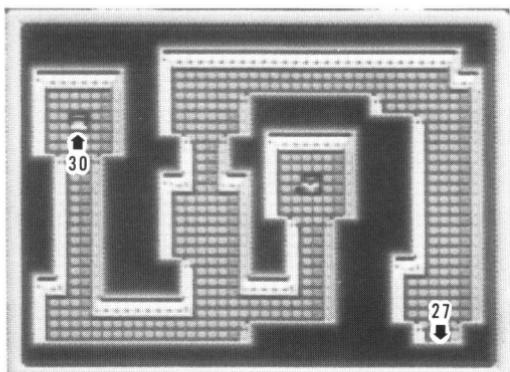
MAP

27～30

MAP 28



MAP 27



MAP 29

.....解説.....

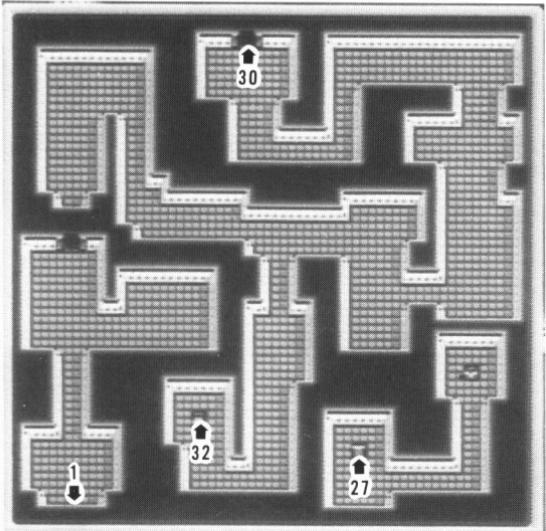
22で発生した電磁ビームが解除できる
と、27に進む。目標のテクニカの部屋へ
到達するには、29～30を通る。

【アイテム】27……密造酒。28……ビスの
キノコ、他2品。29……キノコの王様。

MAP 30

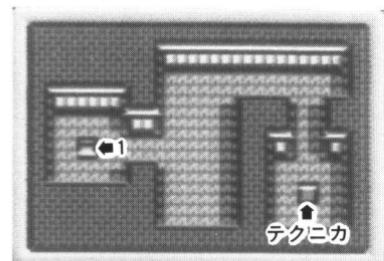
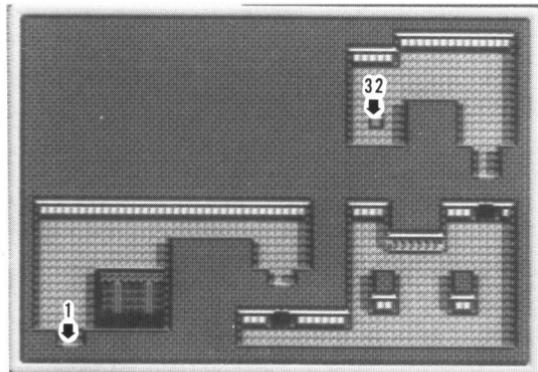
MAP

31～34

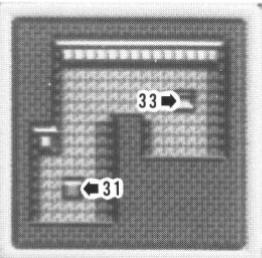


MAP 31

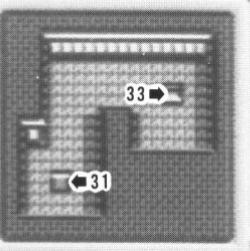
MAP 33



MAP 34



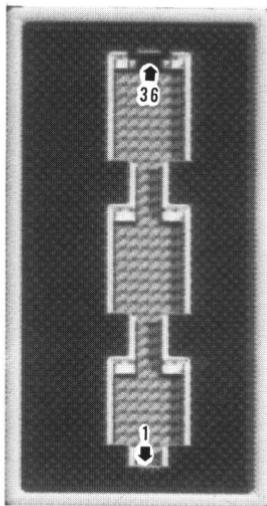
MAP 32



……解説……

テクニカの部屋に至るまでのマップ。31から1を経て到達できるのだが、その前にモンスター（魔王騎士）と一戦交えなくてはならない。32～33は行き止まりで、進んでも何も得られない（敵を倒せば経験値はもらえるけど）。34はテクニカの部屋の直後。これ以降出現モンスターの種類が変わる。

【アイテム】31……密造酒。

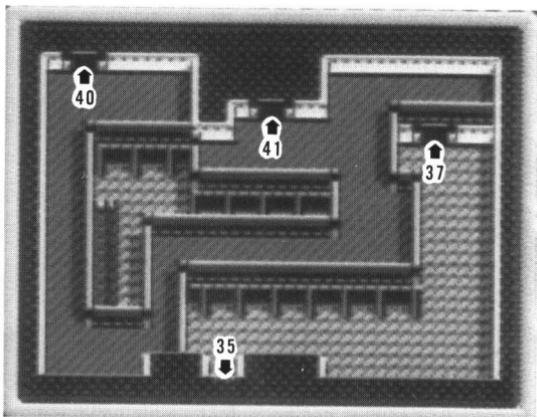


MAP 35

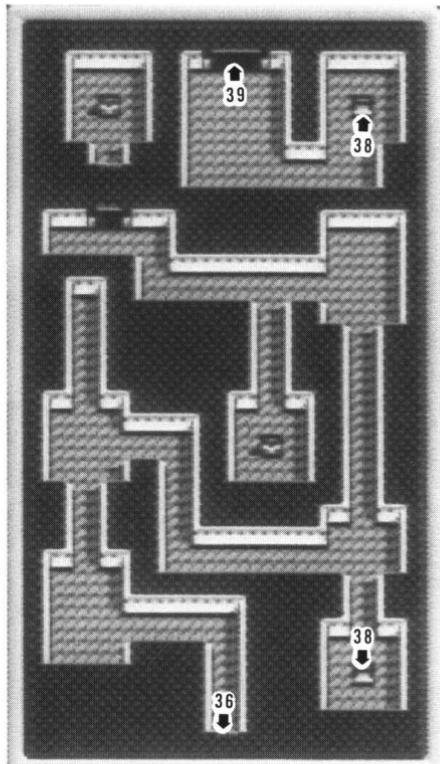
…………解 説…………
テクニカの部屋を出てから、城のさらに奥へと進んで行く場面。36ではいったん外に出て、再び屋内の37へと入る。ここから溶岩炉までに出現するモンスターは比較的倒しやすい上に、獲得経験値とゴールドの値が減らないので稼ぎ放題。ドラゴンの装備をまだ揃えていない場合は、ここで資金を作れ。

【アイテム】37……ビスナの実×

2

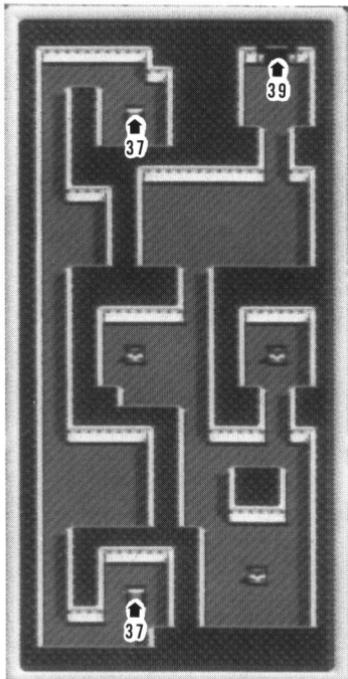


MAP 36



MAP 38

MAP 38～39

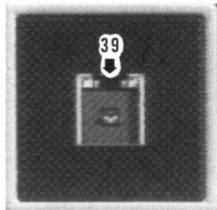
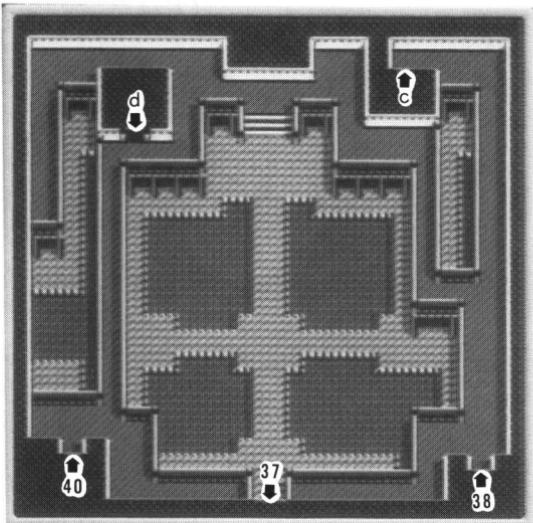
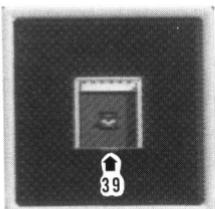


解説

左記の37～39とひと続きになっているマップ群。39は実際に広いマップだが、出入口は10や22ほど多くはない。ほとんど一本道に近い構造になっている。

宝箱はいくつかあるが、それなりに重宝するアイテムなので、取っておいて損はないだろう。

【アイテム】38……キノコの王様、密造酒、レストナキノコ。c……ピスナの実。d……レストナキノコ。

MAP 39**MAP c****MAP d**

**M
A
P**

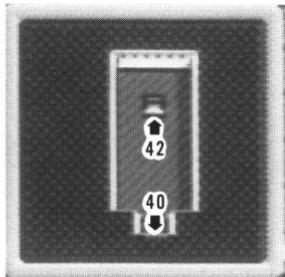
40～43

.....解 説

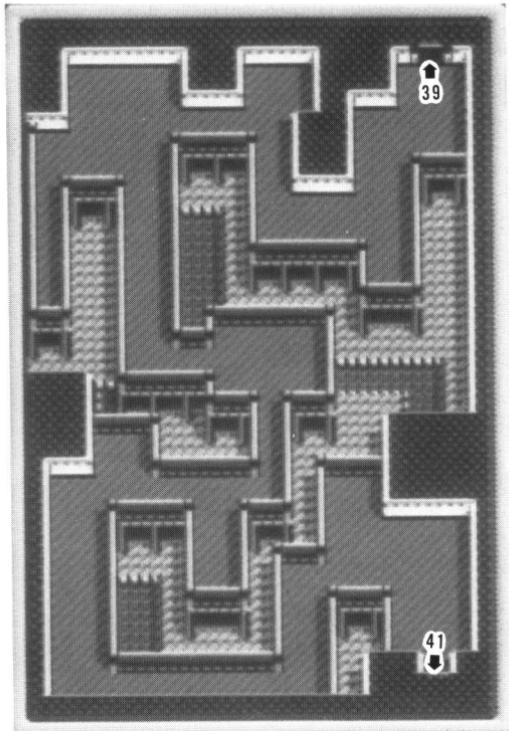
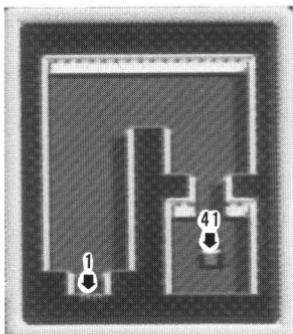
グロストス城上層部のマップ。宝箱はいっさいなく、敵が出現するばかりである。

出現モンスターは依然同じ種類の敵が出てくるので、問題なく進むことができるだろう。

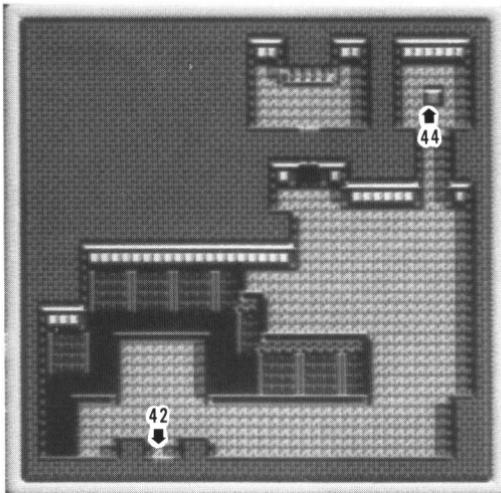
MAP [41]



MAP [42]



MAP [40]



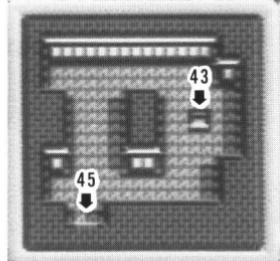
MAP [43]

…解説…

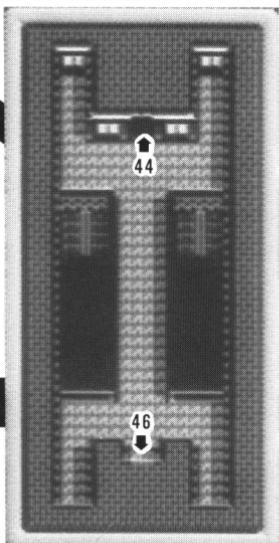
形がそっくりのマップ群。城を7階まで上りつめた後は、このマップを通って下まで下りる。途中どこまで進んだか忘れてしまわないように。

M
A
P

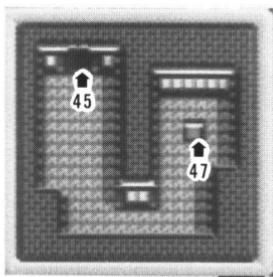
44～51



MAP 44

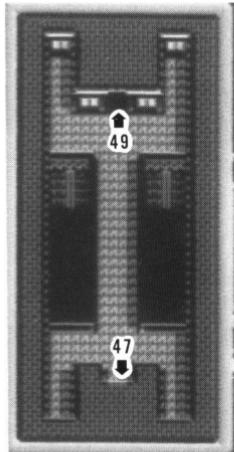


MAP 45

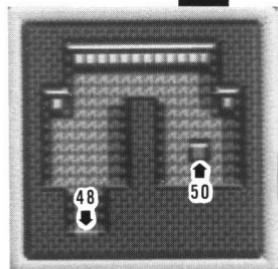


MAP 46

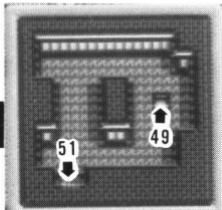
MAP 48



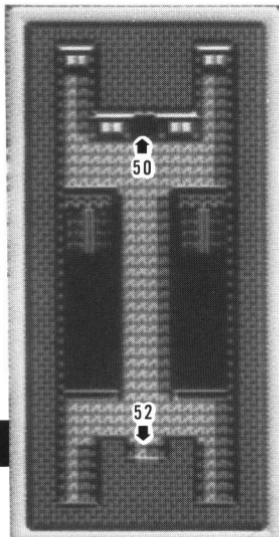
MAP 49



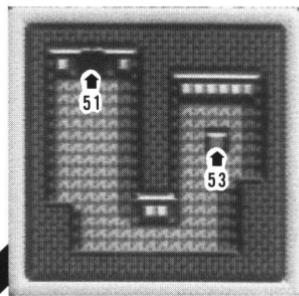
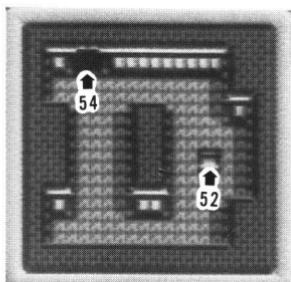
MAP 50



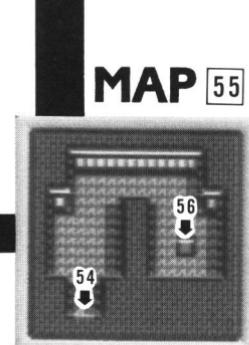
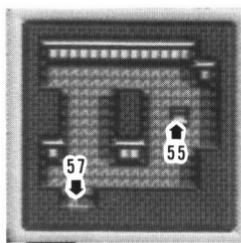
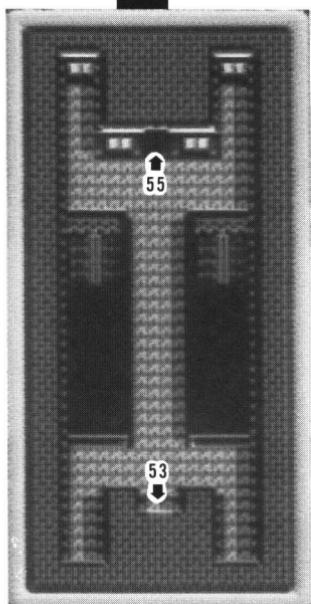
MAP 51



MAP 52～58

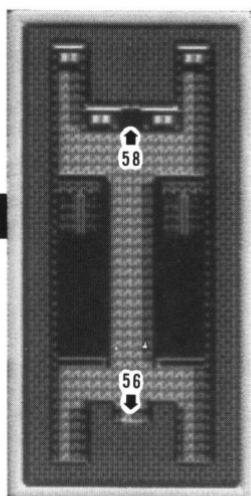


MAP 52



MAP 53

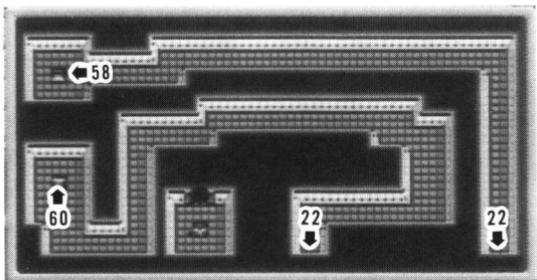
MAP 57



MAP 54

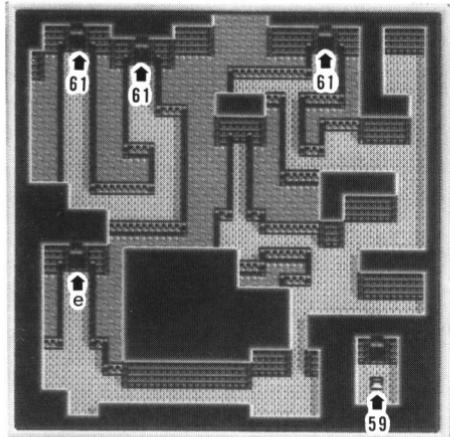
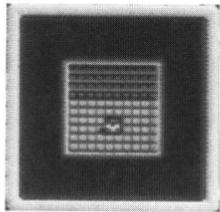
MAP 58

**M
A
P** 59～61



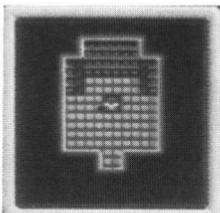
MAP 59

MAP e



MAP 60

MAP f

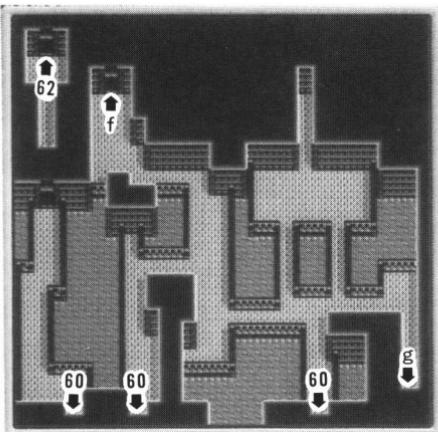


.....解説.....

フレイアの部屋に突入してから、溶岩炉に至るまでのマップ群。60・61と、その付属マップのe・fが溶岩炉だ。

溶岩炉の61から行けるgの部屋には不思議な宝箱がある。
中身はエリクサー。

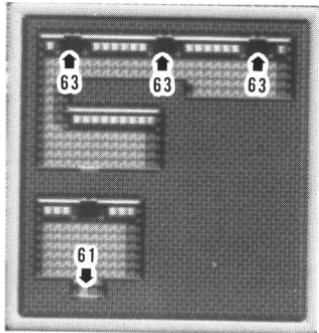
【アイテム】59.....レストナキノコ。e.....ビスナの実。f.....キノコの王様。



MAP 61

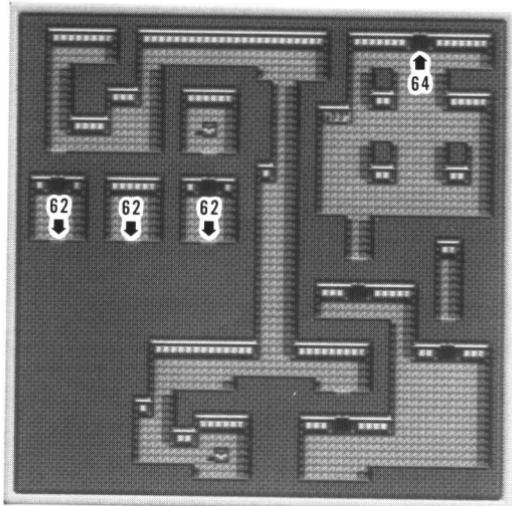
MAP

62～66

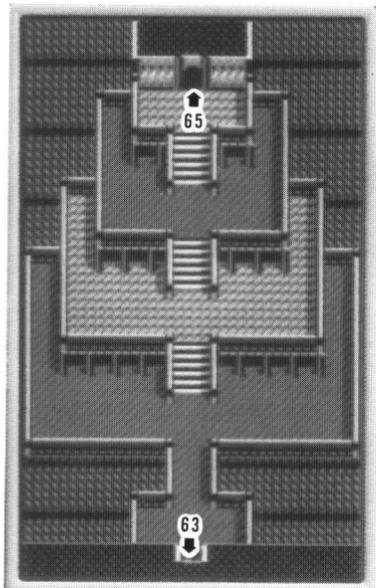


MAP 62

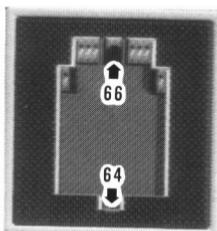
MAP 63



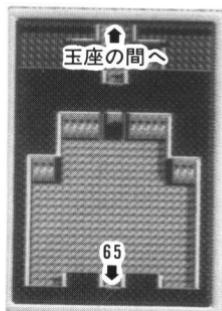
MAP 64



MAP 65



MAP 66



.....解説.....

玉座の間までの最後の場面。64では
ブラックナイトが3回にわたって襲い
かかるてくる。66ではガービィとの対
決。これをクリアすれば玉座の間だ！

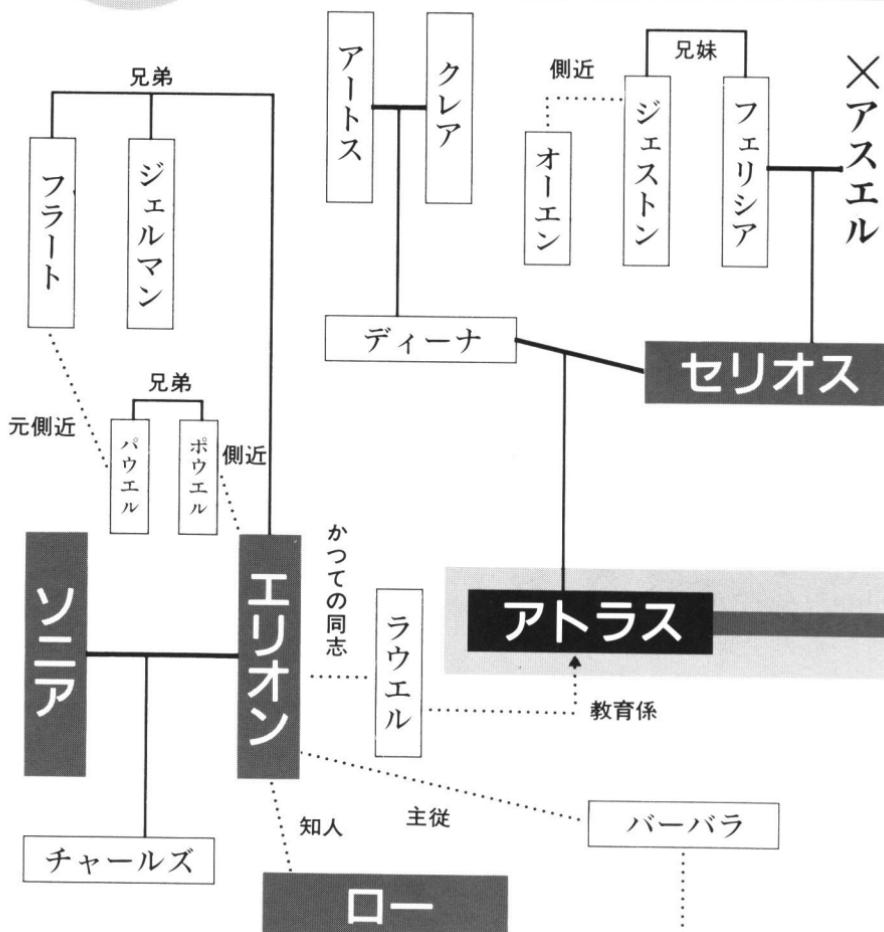
【アイテム】63…キノコの王様×3

終章

各種データ編

ひと目で
わかる

『英伝II』登場



II のパーティ

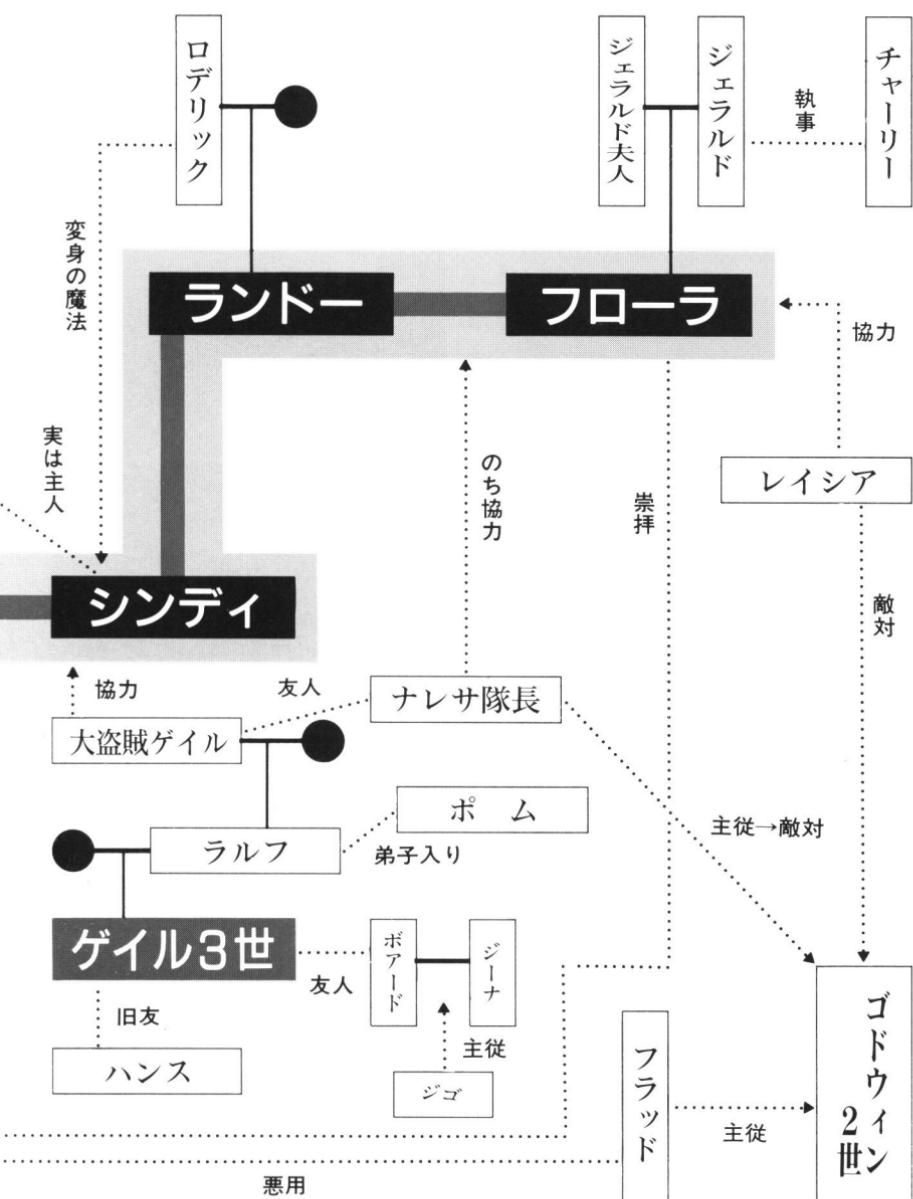
I のパーティ

血縁関係

その他の人間関係

フレイア

人物相互関係図

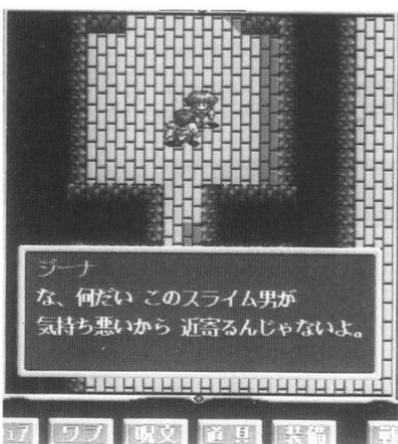


英伝II 人物事典

シナリオを盛り上げてくれる、さまざまな人物たち。IIで初めて顔を見せる人物から、20年の歳月を経て再登場した人物まで、じつに個性的な顔ぶれだ。プレイの合間にでも眺めてほしい。

【あ】

- アートス……ソルディス王国の国王。後継者がいないため、どこかの国との合併を考えている。アトラスにとっては母方の祖父。
- アトラス……（序章参照）
- アニ……ファエトの村長の孫娘で、ナスールに住んでいる。シンディの友達。
- アベル……シリカの村の賢者の1人。
- アルノー……シリカの村の賢者の1人。ストールとエントの呪文の生みの親。
- アロン……前作では打倒アクダムを志すレジスタンスのリーダーとして活躍。現在はクルスの村で隠居している。
- エリオン……リュナンと言った方がわかりやすい諸君も多いだろう。前作の英雄の1人で、現在はラヌーラの国王。
- エリーサ……イズーの町長の屋敷の使用人。働き者だがそそっかしい。
- エリック……フォルスの弟。昔リーゼルにいたが、今は兄と暮らしている。
- オーエン……ジェ斯顿公の側近。アーレーンとの合併を考えている。



●オセ……シリカの村の村長。前作ではゲームの相手をしないと呪文を教えてくれない、「オセロじいさん」として一部で恐れられていた。

●オレア……シリカの村の賢者の1人。昔はマクネル島でひっそりと暮らしていたが、大地震の後シリカに移住。

●オレム……シリカの村の賢者の1人。

【か】

●ガンク……シリカの村の賢者の1人で、冒険家のボムの父親。頑固オヤジである。

●ギャリー……セリスの町に住む老人。年に一度の竜の祭を生きがいにしている。

●クレア……ソルディス王国の王妃。アトラスの母方の祖母にあたる。

●ゲイル3世……先代の英雄の1人。セリオスたちと地底世界に踏み込み、その後行方不明になるが……。

●ケリイ……ウイルにいるレジスタンスの仲間。

●ゴバール……ロンドの酒場でアトラスに絡んでくる酔っ払い。

【さ】

●サミー……モーガンの家で、モーガンと一緒に暮らしている。幼い頃に両親を失い、モーガンに育てられた。

●ジェ斯顿……ウォンリーク公国を治める君主。アトラスの祖母・フェリシアの兄である。

●ジェニー……フローラの家庭教師。ナッシュのジェラルドの屋敷にいる。

●ジェラルド……フローラの父。とある



事業に成功した成金で、ナッシュの町の奥に大邸宅を構えている。一日を食うことと寝ることだけで費やしており、娘を溺愛するアブないオヤジである。

●ジェラルド夫人……フローラの母。宝石や貴金属で身辺を飾り立てるのが趣味。

●ジェルマン……エリオンの兄で、ラヌーラ王族の次男。現在はアムダの村でニワトリの飼育をやらされている。

●ジゴ……ボアード海運の社員。スエルの村で宿屋を営業している。

●ジーナ……ボアードの奥さん。物事に金が絡むと見境がなくなる、コワイ姐さんである。

●ジバール……ロンドの酒場の酔っ払い。

●ジャン……カウルの村のドラゴン牧場の経営者。数年前、父親の後を継いだ。

●情報屋トミー……スエルの村にいる謎の男。どこからかいろいろな情報を仕入れてくれる。

●ジーラ……コルクスの町にいる老婆。古い伝説をいろいろ知っている。

●シンディ……(序章参照)

●スコット……ルディアの武器屋。だったが、大地震が原因で武器恐怖症になり、魚屋に転職予定。

●セオラ……オセの妻。

●セリオス……前作の主人公で、言わずと知れたアトラスの父。今回も相変わらずの勇敢さを見せてくれる。

●セリム……シリカの村の賢者の1人。

●ソニア……前作の英雄の1人で、ラヌ



ーラの王妃。したたかで行動的な所は相変わらず。

【た】

●大盗賊ゲイル……ファンガスを仕切っていた大盗賊で、イズーの町長でもある。アトラスたちにいろいろと協力してくれる。老いてはいるが、まだまだ現役。

●ダバール……ロンドの酒場の酔っ払い。

●チャーリー……ジェラルド家の執事。すだれ頭がポイント。

●チャールズ……エリオンとソニアの間に生まれた王子。やんちゃな8歳。

●ディーム……シリカの村に住む賢者の1人。ヒュールの専門家で、ブラムナヒュドナの生みの親でもある。

●ディーナ……ファーレーン王国の王妃で、アトラスの母親。ルディア城でセリオスの留守を守る。

●ドラント……ウォンリークの跡継ぎ候補。無能。

●ドレイク……ファンガスの盗賊の1人。ナスールでシンディから金を盗もうとするが失敗。

【な】

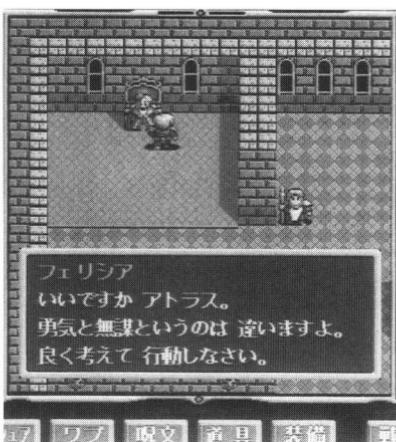
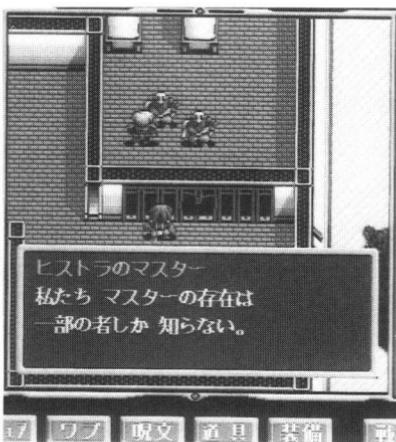
●ナレサ隊長……グロストス城のガードたちを仕切っている。後に反逆し、アトラスたちの仲間になる。

●ノーマ……ボイルの妻。

【は】

●パウエル……昔はフラートの側近を勤めていたが、現在はアムダで隠居。

●バーバラ……ラヌーラの司祭。竜の卵



に入り、フレイアのお告げを聞くことのできる唯一の人物。

●ハーベイ……アルの村で昔酒屋をやっていた老人。密造酒を作ってくれる。

●ハリー……ソルディスの発明家。ドラゴンの布を使った強力な装備を開発。

●ハンス……モレストラン共和国の大統領。ゲイル3世の友人もある。

●ハンナ……ガントの妻。ポムの母親。

●パークー……エルアスターの農夫。屋敷の裏に抜け穴を作る。昔誰かが……！

●ピート……ベルガの鉱山の責任者。

●ファエトの村長……シンディの面倒を見ている世話好きな老人。

●フェリシア……セリオスの母、つまりアトラスの祖母。現在は皇太后。

●フォルス……マスクーンの町長。子供好きである。

●フラッド……皇帝ゴドウィン2世の側近。もともとフレイアのマスターの弟子であったが、純粋な心を皇帝に悪用され地上の人間への復讐へと走る。

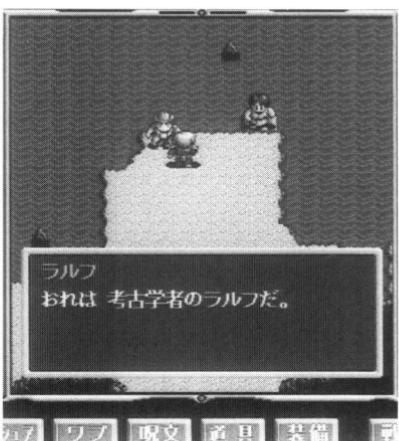
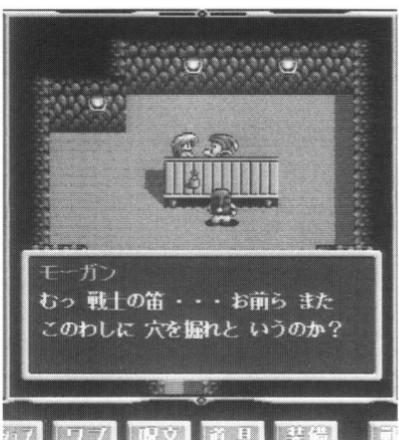
●フラート……元ラヌーラ国王。現在は王権を剥奪され、アムダでジェルマンと共にニワトリの飼育係をしている。

●フローラ……（序章参照）

●ボアード……ボアード海運の社長。昔は海賊だったことは、前作のファンなら周知の事実。ジーナに頭が上がらない。

●ボイル……カウルのドラゴン牧場の先代の経営者。現在は隠居。

●ポウエル……エリオンの側近。パウエ



ルの弟である。

- ボザ……レジスタンスの一員。
- ボブ……ロンドの港の船の修理工。
- ポム……冒険家。ラルフの一番弟子。

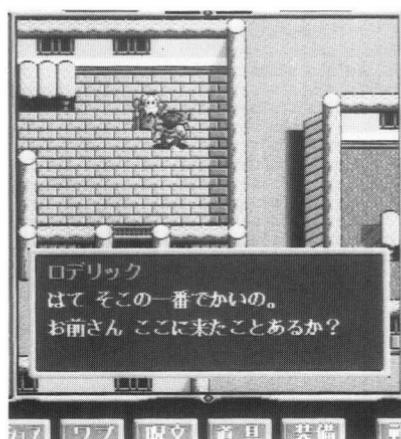
【ま】

- マスター……ファーゲスタ帝国の賢者的存在で、フレイア、バイオラ、ヒストラ、ヨシュア、テクニカの5人いる。
- マルク……シリカの村の賢者の1人。呪文の書の売っている場所の案内人。
- マルセー……ウォンリークの跡継ぎ候補。やっぱり無能。

- モーガン……穴掘りの名人。レジスタンスの抜け穴はすべて彼が掘った。

【ら】

- ラウエル……アトラスの教育係。前作ではレジスタンスの一員だった。
- ラルフ……考古学者。大盗賊ゲイルの息子で、ゲイル3世の父。
- ランドー……(序章参照)
- リゾン……シリカの村の賢者の1人。
- リーダー……打倒皇帝をめざすレジスタンスのリーダー。イシュタガ根城。
- レイシア……レジスタンスの女戦士。その活躍ぶりは男顔負けである。
- ロー……前作でもおなじみの遊び人。相変わらずふらふらと遊び歩いている。
- ロデリック……ランドーの父。変身の呪文を研究中。
- ローランス……ウォンリークの後継者候補。こいつもまた無能。



DATA・その2

呪文の書

呪文を使うには、まず呪文の書を買わなくてはいけない。ここでは全23種類の呪文について、紹介と解説をしていこう。

MP回復度について

呪文の種類によって異なるMPの回復の速さを示した。目盛は一番左が4秒を示し、以下1目盛右にずれるごとに4秒ずつ遅くなる。



フラム

攻撃呪文の基本とも言えるもので、火炎系の魔法。敵1体に対し、火の玉をぶつけてダメージを与える。呪文能力に比例してどんどん威力がアップしていくので、極めれば心強い味方となるだろう。

系 統	攻撃
対 象	敵1体
購 入	100
売 却	75
入手場所	バズヌーン



イグナ

雷撃系の攻撃呪文。稲妻を発生させ、敵全員に直撃させてダメージを与える。敵1体にしか攻撃できなかった前作よりパワーアップしたものとなった。

出現した敵の数が多い時などは絶対的に役に立つが、ブラムナやヒュドナに比べると威力は劣る。

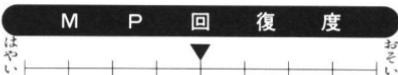
系 統	攻撃
対 象	敵全員
購 入	200
売 却	150
入手場所	バズヌーン



ヒュール

氷の攻撃呪文。氷の矢を作り出し、敵1体に直撃させてダメージを与えるもので、フラムの呪文と対極の位置にある。フラムが通用しない敵、あるいはフラムを使う敵などには、この呪文を使うと有効な場合が多い。

系 統	攻撃
対 象	敵1体
購 入	100
売 却	75
入手場所	バズヌーン

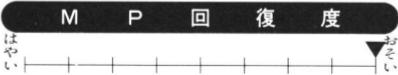


オビス

攻撃呪文としては最強の威力を誇る。敵1体を瞬時に氣絶させることができるので、便利だが、MPの回復がとにかく遅いのが難点。また、全く効かない敵もいるので注意が必要である。

光の杖で代用することができる。

系 統	攻撃
対 象	敵1体
購 入	1000
売 却	750
入手場所	コルクス



プアゾ

敵に毒を浴びせる呪文。毒に侵された敵は一定ターン数後にしびれてしまい、最後には全身に毒が回って氣絶してしまう。当りハズレのある呪文なので、解毒能力を持たない敵に対して効けば効果できめんだが、はずすと空しさがこみ上げてくる。

系 統	攻撃
対 象	敵1体
購 入	300
売 却	225
入手場所	コルクス



サクタス

敵のHPを奪い取り、自分のものにすることができる魔法。攻撃と回復が同時にできるという便利さが特徴である。敵から奪えるHPは、使用者の呪文能力が高いほどより高い威力が期待できる。HPの低い呪文使いのキャラに持たせておくといい。

系 統	攻撃
対 象	敵 1 体
購 入	800
売 却	600
入手場所	リーゼル



ブラムナ

フラムの強化版。敵全員にダメージを与えることのできる火炎系の呪文で、威力もフラムより上である。

3章のボス・ギャノアを倒して手に入る「杖のかけら」をシリカの賢者・ディームの所へ持っていくと開発してくれる。これだけ強力なのに呪文の書はタダ。

系 統	攻撃
対 象	敵全員
購 入	—
売 却	—
入手場所	シリカ



ヒュードナ

ヒュールの強化版。激しい吹雪を発生させ、敵を氷づけにしてしまうことができる。この呪文もシリカでブラムナと一緒に開発されるので、呪文の書はタダでもらえる。ただしMP回復のスピードが遅いので気をつけるべきである。

系 統	攻撃
対 象	敵全員
購 入	—
売 却	—
入手場所	シリカ



ダナム

敵の防御力を下げる事のできる呪文で、呪文能力が高いほど威力も増す。

敵の防御力が下がることによって、1回の攻撃でより高いダメージを与えることができるようになる。

通常のザコとの戦闘では、あまり出番はないだろう。

系 統	攻撃補助
対 象	敵 1 体
購 入	300
売 却	225
入手場所	リーゼル



ヘベタル

敵のすばやさを下げる呪文。呪文能力が高いほど、その威力も増す。

この呪文を使うことによって、敵の攻撃回数を減らし、こちらがダメージを受ける可能性を低くすることができる。

攻撃のヒットしにくい敵などに使うといいだろう。

系 統	攻撃補助
対 象	敵 1 体
購 入	500
売 却	375
入手場所	リーゼル



パペピア

敵を混乱させる呪文。

混乱した敵は敵味方の区別がつかなくなり、うまくすれば同士討ちが狙えるようになる。ただし当りハズレがあるので、失敗するとカプセルのムダな消費になってしまいうのが悲しい。使用頻度はそれほど高くはないだろう。

系 統	攻撃補助
対 象	敵 1 体
購 入	100
売 却	75
入手場所	スエル



木一

敵を一定ターン数眠らせる呪文。眠ってしまった敵には必ず「会心の一撃」がヒットし、攻撃呪文を使えば大ダメージが与えられる。

ただしこれも当りハズレのある呪文なので、できるなら同じ効果を持つ「聖なる杖」で代用した方が経済的だろう。

系 統	攻撃補助
対 象	敵 1 体
購 入	700
売 却	525
入手場所	コルクス



インパス

自分を含めた仲間 1 人の攻撃力を上げる呪文。この呪文を使うことによって、敵に大きなダメージを与えることができるようになる。

ボス級のモンスターと戦う場合は戦闘が長引くことが予想されるので、このような呪文を使うと効率が上がる。

系 統	攻撃補助
対 象	仲間 1 人
購 入	700
売 却	525
入手場所	東セダル



セラ

自分を含めた仲間 1 人のすばやさを上げる呪文。これにより、敵より先に攻撃できる可能性が高くなる。

使用頻度はあまり高くなく、敵でも終盤に登場するユアーンが唱える程度だ。

系 統	攻撃補助
対 象	仲間 1 人
購 入	500
売 却	375
入手場所	東セダル



サイレス

その場にいる全員が呪文を唱えられなくなる。攻撃呪文はもちろん、レスなどの回復呪文も使えなくなるので、注意が必要である。この呪文を使う際には、回復アイテムの用意を忘れないことだ。

系 統	攻撃補助
対 象	その場の全員
購 入	200
売 却	150
入手場所	ラルファ



エント

自分を含めた味方1人の呪文能力を高めることができる。これにより、呪文の効果がアップする。

2章からロンドの店で、ストールと共に売り出されている。

系 統	攻撃補助
対 象	味方1人
購 入	500
売 却	375
入手場所	ロンド



ストール

敵の呪文能力を下げる呪文。かかった敵は、呪文の効きが悪くなり、攻撃呪文の威力なども下がる。

4章以降の一部の敵が使ってくるが、こちらが使う頻度はそれほど高くはないものと思われる。

系 統	攻撃補助
対 象	敵1体
購 入	500
売 却	375
入手場所	ロンド

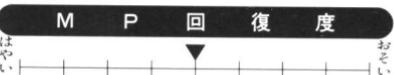


テュート

防御の呪文で、自分を含めた仲間の防御力を上げる。これにより、敵から受けるダメージを軽減できるようになる。

通常のザコとの戦闘で持ち歩く必要はあまりないが、ボス級の敵を相手にする場合は防御力の弱い仲間や、HPの低い仲間にかけてやるといいだろう。

系 統	防御
対 象	仲間 1人
購 入	300
売 却	225
入手場所	東セダル



シレント

敵の口を封じ、呪文を使えなくしてしまう魔法。オビスなど、こちらにとって危険な呪文を使う敵を相手にするには、ぜひ用意しておきたい。サイレスは全員呪文が使えなくなるがこちらは敵だけなので、その分有利。ただしボスによっては無効で、また失敗することもある。

系 統	防御
対 象	敵 1体
購 入	500
売 却	375
入手場所	コルクス



リパーク

自分の周囲を不思議な光で包み、相手の放ってきた呪文を跳ね返すことができる。ただしこれは敵の攻撃呪文などだけでなく、味方のレスまでも跳ね返してしまうので、回復はアイテムに頼るしかない。注意が必要だ。

系 統	防御
対 象	自分自身
購 入	500
売 却	375
入手場所	スエル



レス

圧倒的に使用頻度の高い呪文。自分を含めた仲間1人の傷をいやし、HPを回復させられる。呪文能力が高いほど、その効果も大きい。

通常のフィールドの戦闘では、この呪文を多めに持ち歩いておけば、まず問題はないだろう。

系 統	治癒
対 象	仲間1人
購 入	200
売 却	150
入手場所	リシェール



レジナ

毒消しの呪文。自分を含む仲間の毒を中和し、健康な状態に戻すことができる。非常に備えて、各キャラ1つは持っていたい呪文だ。

ただし前作と違って「ほとんど使い放題」というわけではないので、あまり過信しないことである。

系 統	治癒
対 象	仲間1人
購 入	100
売 却	75
入手場所	リシェール



リーフ

蘇生の呪文。戦闘中に気絶してしまった仲間を、HP1の状態で戦線復帰させることができる。そのままにしておくと敵からの攻撃を受けた場合にまた気絶してしまうので、すぐにHP回復させることを忘れないようにしたい。

系 統	治癒
対 象	仲間1人
購 入	1000
売 却	750
入手場所	リシェール



ここでは町や村で「買うことのできる」アイテムをまとめてみた。売っていても買えないものは除いてある。

SHOPで買えるアイテム一覧

町・村	店	商品	価格	備考
ルディア	道	レスの葉	50	I章から
		毒消し草	5	同上
		たいまつ	5	同上
ベルガ	武	勇者のつるぎ	25000	4章から
		小型のつるぎ	60	I章から
		革のヨロイ	50	同上
		革のたて	40	同上
	道	レスの葉	50	同上
		毒消し草	5	同上
ネリア	武	勇者のつるぎ	25000	4章から
		小型のつるぎ	60	I章から
		革のヨロイ	50	同上
		革のたて	40	同上
	道	毒消し草	5	同上
		気付けぐすり	50	同上
		ヨシュアの目	10	同上
	他	災害のお守り	300 / 100	序、3章
		切符	100	
ロンド	呪	ストールの書	500	3章から
		エントの書	500	同上
	道	レスの葉	50	
		気付けぐすり	50	
		ヨシュアの目	10	
	他	切符	100	
ラルファ	道	サイレスの書	200	
		戦士のつるぎ	12000	4章から
		バトルスーツ	10000	同上
		いにしえのたて	8000	同上
		切符	100	

*「武」は武器屋、「道」は道具屋、「呪」は呪文屋、「ヤ」はヤミ屋、「他」はその他。

町・村	店	商品	価格	備考
リーゼル	武	小型のつるぎ	60	
		革のヨロイ	50	
		革のたて	40	
	呪	サクタスの書	800	
		ダナムの書	300	
		ヘベタルの書	500	
ヨルド	武	青銅のつるぎ	300	
		革のヨロイ	50	
		革のたて	40	
	道	レスの葉	50	
		たいまつ	5	
		ヨシュアの目	10	
スエル	呪	切符	100	
		バベピアの書	100	
		リパークの書	500	
西セダル	道	気付けぐすり	50	
		たいまつ	5	
東セダル	呪	インパスの書	700	
		テュートの書	300	
		セラの書	500	
ルドラ	武	青銅のつるぎ	300	
		革のヨロイ	50	
		鉄のたて	350	
	道	レスの葉	50	
		気付けぐすり	50	
		ヨシュアの目	10	
	他	切符	100	
カウル	武	青銅のつるぎ	300	
		鉄のヨロイ	400	
		鉄のたて	350	
	武	ドラゴンの剣	160000	終章
		ドラゴンの鎧	150000	同上
		ドラゴンのたて	120000	同上
	道	レスの葉	50	
		毒消し草	5	
バズヌーン	道	レスの葉	50	
		気付けぐすり	50	
		ヨシュアの目	10	
	呪	フラムの書	100	
		イグナの書	200	
		ヒュールの書	100	

町・村	店	商品	価 格	備 考
リシェール	道	レスの葉	50	
		毒消し草	5	
		たいまつ	5	
	呪	レスの書	200	
		レジナの書	100	
		リーフの書	1000	
ナスール	他	切符	100	
		鉄のつるぎ	500	
		鉄のヨロイ	400	
	ヤ	鉄のたて	350	
コルクス	呪	ブアゾの書	300	
		ホーの書	700	
		シレントの書	500	
		オビスの書	1000	
アフル	ヤ	鉄球こんばう	1000	
		はがねのたて	1200	
	他	密造酒	50000	終章
ユイシス	ヤ	強者のやり	2500	
		はがねのヨロイ	1500	
	ヤ	撃破のつるぎ	40000	4章から
		必殺のつるぎ	4000	同上
		不死身のヨロイ	3500	同上
		無敵のたて	3000	同上
イズー	道	ビスナの実	1000	
		レストナキノコ	3000	
	道	ランブ	200	
		回復キノコ	500	
	ヤ	撃破のつるぎ	40000	4章から
		必殺のつるぎ	4000	3章から
		不死身のヨロイ	3500	同上
		無敵のたて	3000	同上
キュベラ	ヤ	大地のおの	8000	
		必殺のつるぎ	4000	
		不死身のヨロイ	3500	
		無敵のたて	3000	
ウイル	ヤ	理力のつるぎ	50000	
		理力のヨロイ	40000	
		理力のたて	30000	

それでもダメならこれを見ろ！

ハマった時のトラの巻

『自力でシナリオを楽しみたい人は読まないで下さい』

さて、本書はゲームのシナリオに関しては読者の皆さんに楽しんでもらうことを前提として、あえて紹介を避けてきたが、不幸にもプレイに詰まってしまった人のために、各章のシナリオの最短ルートを紹介しよう。なお、アイテム購入のためのルートは省略してある。

【序章】①出発……エルアスター→ルディア→クルス→ペルガ→ルディア→クルス→ネリア。②ランドーを仲間に……ロンド→リーゼル→ラルファ。③城に入るまで……ヨルド→セリス→ナッシュ→セリス。④ボアードとの出会い……スエル→ボアード海運→スエル→セリス。

【第1章】①父を追う……ルディア→リーゼル。②フローラ失踪……→セレ→ヨルド→王家の墓。③ラヌーラ脱出……セレ→西セダル→ボアード海運→ルドラ。④父を追う……バズヌーン→（セレ→）ルドラ→リシェール→ナスール→ファエト→コルクス→狼の口→奈落の口。

【第2章】①レジスタンスとの接触……奈落の口→戦士の笛の湖→イシュタ。②城潜入作戦……アフル→（ユイシス→）グロストス城→イシュタ。③イズーまで……ボアード海運→アフル→アネスの塔→ボアード海運→（バックヤク使って）イズー。④城へ再び……イズー→ユイシス→イズー→ユイシス→グロストス城。

【第3章】①竜の卵に入るまで……ルディア→ヨルド→イズー→ヨルド→ラヌーラの竜の卵（どれでもよい）。②プロスまで……イズー→（イシュタ→）サピアの湖→キュベラ→プロス。③竜の卵を止める……モーガンの家→プロス→ファーレーンとウォンリークの竜の卵（順は問わない）。

【第4章】①ウイル通行証入手……イシュタ→ユイシス→グロストス城。②ウイルに入るまで……ユイシス→ウイル（入れない）→キュベラ→（抜け道経由で）ウイル。③ベルン撃破……ベルン→ネサの辺土→試練の洞窟→ベルン→プロス。

【終章】ルディア→グロストス城。

ご注意

- (1) 本書はPC-9801版に基づいて作成しております。
 - (2) 本書の一部または全部について個人で使用するほかは、著作権上、(株)ビー・エヌ・エヌの承諾を得ずに無断で複写、複製することは禁じられております。
 - (3) 本文中の誤りや不備な点につきましては(株)ビー・エヌ・エヌがその責を負うものであり、日本ファルコム(株)が関与するものではありません。
- 乱丁、落丁本はご面倒ですが弊社営業宛に御送付ください。送料弊社負担にてお取替えいたします。



ドラゴンスレイヤー英雄伝説II ハンドブック

日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

発行 1992年10月20日 初版発行

著者 やまとき拓(オフィス・ティーツー)

表題 宇治 晶

カバーイラスト 高田明美

本文イラスト 成田保宏

本文デザイン 小山力也(オフィス・ティーツー)

発行人 山本陽一

発行所 株式会社ビー・エヌ・エヌ

〒102 東京都千代田区麹町2-12 ミツリ麹町ビル2F

電話 営業部: 03-3238-1323, 1622(ダイヤルイン)

印刷所 株式会社 飛来社

ISBN4-89369-201-1 C3055 ©OFFICE T2 1992 Printed in Japan



PUZZLE

頭の
エアロビクス



ROLE-PLAYING

キャラは育てて
こそ華



ACTION

ボスキャラに
向って撃て



SIMULATION

机の上は
戦場だった

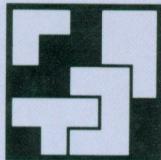


ADVENTURE

私に解けぬ
謎はない

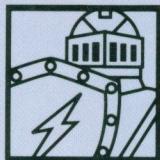
ISBN4-89369-201-1 C3055 P1800E

定価1800円[本体1748円]



PUZZLE

頭の
エアロビクス



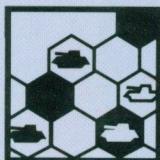
ROLE-PLAYING

キャラは育てて
こそ華



ACTION

ボスキャラに
向って撃て



SIMULATION

机の上は
戦場だった

BNN
Bug News Network



ADVENTURE

私に解けぬ
謎はない

株式会社ビー・エヌ・エヌ