

SEGA SATURN

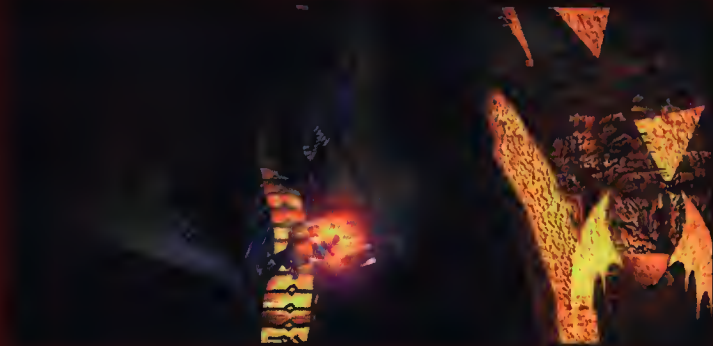


ウィザードリィ ネメシス

The ~~Wizardry~~ Adventure

NEMESIS

完全攻略ガイド



ウィザードリィ ネメシス ● 完全攻略ガイド

NTT出版

NTT出版

好評発売中!!



ウィザードリィⅦ データ解析編
本体971円(税別)



ウィザードリィⅦ 完全攻略編
本体1,262円(税別)



DEMESIS

The Wizardry Adventure

完全攻略ガイド

- Supervision
株式会社ショウエイシステム
林克哉
三留研介
株式会社ローカス
河辺正純
横田知彦
- Produce
NTT出版株式会社
中村光伸
- Planning&Editing
NTT出版株式会社
田中一郎
株式会社エディット90
尾崎健史
小林謙一
竹内真由美
和田陽子
青島千穂
- Design&Layout
富森容子
- CoverDesign
株式会社エリソ
オーティースタジオ
大塚登志夫

©1998ショウエイシステム ©1996 by Sir-tech Software,Inc
Wizardry is a copyrighted program licensed to Shouei by Sir-tech
Software, Inc. This product is for sale and use in Japan only.
Wizardry is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc.
セガサターンは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

初版発行 1998年2月12日

発行人 吉田肇
発行所 NTT出版株式会社
東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
TEL.03-5434-1010
URL: <http://www.nttpub.co.jp>

印刷所 町田印刷株式会社
OTP製版 有限会社エストール
ISBN4-87188-898-3 C0076

乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
本書の一部を無断で複写複製することは、法律で認められた場合を除き、著作権者及び出版者の権利侵害となります。あらかじめ小社あて承諾を求めてください。

定価はカバーに表示してあります。
ゲーム内容に関するご質問には一切お答えできません。

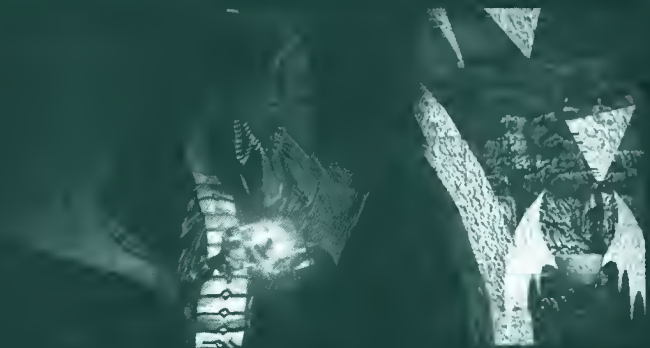


ウィザードリィ ネメシス

The ~~Wizardry~~ Adventure

NEMESIS

完全攻略ガイド



NTT出版

NEMESIS

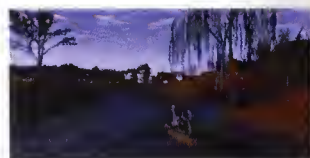
ウィザードリィ ネメシス

The ~~Wizardry~~® Adventure

完全攻略ガイド



nemesis: ギリシア神話に登場する、不正をして栄える者などを罰する因果応報の女神

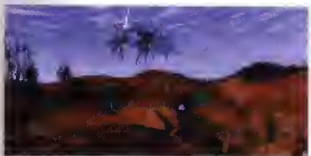
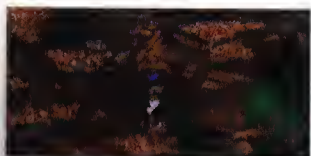


prologue~The Wor

何世紀も昔のこと、ニゼラの7人の高名な賢者たちは、ある時、未開発で無尽蔵の魔法エネルギーの源を発見した。これがあれば目を疑うほどの魔力を操ることができる……そこで彼らはそのパワーを封じ込めるために7つの護符を作りだした。1つ目は全ての者の痛みを癒す。2つ目は千人分の力を吸収し、罪なき者まで吹き飛ばす。3つ目は生と死そのものを司る。4つ目は中心に永久に輝き続ける炎を持ち、5つ目は大きな翼の鳥を呼び寄

Wizardry Nemesis

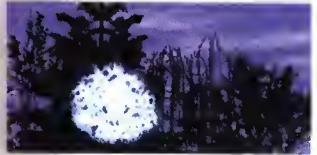
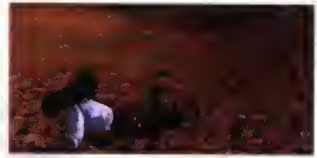
せ、自由に操ることができる。6つ目は人間千人分のパワーを持ちどんな敵もかなわない。そして最後の護符は魔法のエネルギーの全てを無限に満たすもの……それぞれに異なった魔力を持つ護符は、7つ揃った時に真の力が発揮されると思われていた。賢者たちは、自分たちの偉業が評価されることだけしか頭の中にはなく、危険が迫っていることなど知る由もなかった。





そしてついにそのすさまじいほどの魔法エネルギーは、激しい閃光とともに大爆発を起こし、ニゼラは社会も、知識も、人々も何もかもすべてが破壊されてしまった……。

それから数百年後、ガリカンの町を訪れていた農夫が、謎の影の生物に襲われた。彼を救出した賢者リアンは、ニゼラを崩壊に導いた古代魔法の護符が再び世に現れ、その魔術がこの農夫を標的に攻撃を始めたのだと告げた。この男の一族は、何世代にもわたって古代魔



法の護符との因縁を引きずっていたのだった
…。魔術の脅威はどこまでも男を追い続ける。
魔法すら持たない一介の農夫が、人知を超え
たこの脅威に立ち向かわなければならないの
だ…自らに架せられた宿命が重たく肩にのし
かかる。自分の運命に逆らえば、待っている
のは死のみ。男は、自らの一族の謎を解くた
め、そして恐怖から世界を救うために冒険に
旅立つのだが…

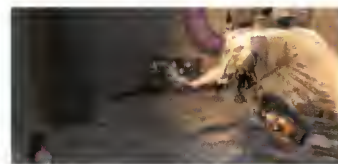
DEMESIS

ウィザードリィ ネメシス

The **Wizardry** Adventure

CONTENTS 目次

プロローグ	2
目次	6
システムガイド	7
メインウィンドウの見方	8
マップ/ログブック	10
コントロールパッドの基本操作方法	11
魔法使用方法&解説	12
アイテム使用方法	14
武器&防具の装備方法	15
ステータスウィンドウの見方	16
アドベンチャーガイド	17
攻略ページの見方	18
ガリカンの町part-1	20
タールリアンの森	28
ハーガニワールド地下1階	32
ハーガニワールド地下2階	40
ハーガニワールド地下3階	45
ガリカンの町part-2	52
ガリカンの下水道	56
ゴンドラステーション	63
ジャーランの砦	64
毒液の沼	74
キャラクター紹介	78
見捨てられた修道院	84
焼骨の回廊	92
ファイアトンネル	96
マッシュルームトンネル	96
荒れ果てた城	98
ヨスタリンの隠れ家	106
ニゼラ(庭園、書庫、図書館)	112
ジャーランの砦part-2	126
エンディング	132
パーフェクトデータリスト	133
モンスター	
アイテム	
武器&防具	
鍵	
魔法	
護符	
書物・手紙・日記	



MEMESIS

フィアードリィ ネメシス

The **Wizardry** Adventure

SYSTEM GUIDE

システムガイド

メインウィンドウの見方

MAP/ログブック

コントロールパッド操作方法

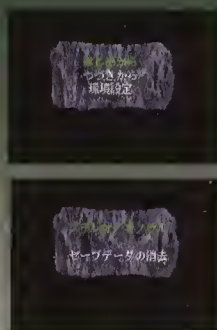
魔法使用方法&解説

アイテム使用方法

武器&防具の装備方法

ステータスウィンドウの見方

タイトル画面



オープニングムービーが流れた後に、タイトル画面が現れ、メニュー選択に入る。スタートボタンを押すと [はじめから] [つづきから] [環境設定] の3項目が表示される。[環境設定] は [ステレオ/モノラル] の選択、[セーブデータの消去] を選べる。

メインウィンドウ：通常時



通常エリアを探索しているときは、左図のようなウィンドウが画面上に現れている。アイテム、書物などを確認するときには、手の形をしたポインターが現れ、そのアイテムをピックアップして確認することかできる。

1. マップ閲覧

ここをクリックすると、現在歩いているエリアのMAPが現れ、現在地と進行方向を確認できる。通常は、自分が向いている方角を指し示している。

2. ログブック

これまで歩いてきた冒険の過程が、項目ごとに日記のような形で書き連ねられている。

3. アイテム

アイテムを使用する、武器を装備する、アイテムを合成する、情報を見るときにはここを開いてみる。

4. ヒットポイント

プレイヤーの体力、全体的なパワーを示すバー。これがゼロになったときに死亡、ゲームオーバーになる。

5. マジックポイント

プレイヤーの魔法力を示すバー。これがゼロになると魔法が使えない。

6. 魔法を示すアイコン

8系統ある魔法をコマンドで選択すると、この位置にアイコンが表示される。

メインウィンドウ：戦闘時



1. マップ閲覧&2. ログブック

戦闘時はこのアイコンを押すことができなくなっている。

3. アイテム

戦闘中、武器や防具の装備のやり直し、体力、魔力回復の薬や毒消しの薬などを使用するときは、素早くここをクリックする。

4. ヒットポイント

これがゼロになると死んでしまうので、戦闘中には特に注意し、体力回復の薬や魔法を使って回復させることが必要だ。

5. マジックポイント

残りのマジックポイントを示す。使用するマジックポイントの大小で、魔法の効果は異なる。

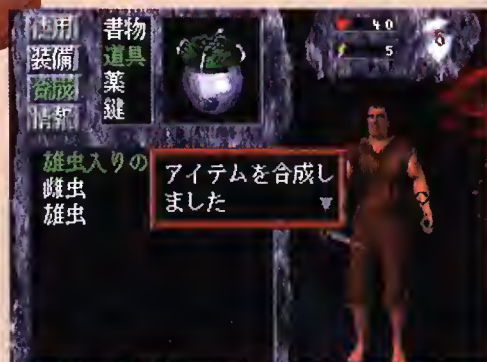
6. 魔法を示すアイコン

攻撃に魔法を使用するとき、コマンドで選択した魔法のアイコンが、このパネル上に表示される。

7. 敵のヒットポイント

戦っている敵のヒットポイント。これがゼロになると死ぬ。だが、ある一定の間隔でこのポイントは回復している。

アイテム選択画面



1. 使用

自分が手にいたあらゆるアイテムを使用するときは、このコマンドを選択する。アイテムの使用項目は持っている書物を見る、道具を使用する、薬を使う、鍵を使う、護符を使うの5つに別れている。

2. 装備

自分が持っている武器&防具を選択し、装備、解除することができる。装備、解除は頭、首、胴、右手、左手、足、靴、手袋、外套と全9ヶ所を細かく設定することができる。

3. 合成

書物、道具、武器の中には2つを合成できるもの、2~3つを合成しなければ使い物にならないものが存在するので、その際はこの合成を選択して、合わせたい2つのアイテムを選択すると、全く別のアイテムに変換できる。

4. 情報

現在のプレイヤーのレベルを知ることができるコマンド。最大ヒットポイントやマジックポイントはもちろんそれぞれの武器に関する熟練度や防衛度など細かく設定を確認できる。

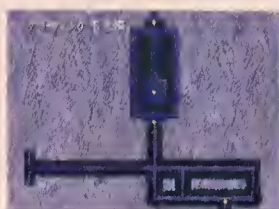
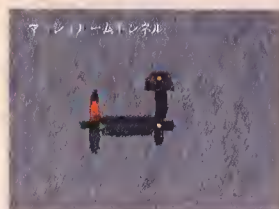
画面に敵の残りヒットポイントバーと、自分の両手があるのが大きな違い。もしも敵の姿がないのに、自分の両手が出てきたら、それは横か後ろから攻撃されているのだ。Bボタン+方向ボタンで向き直ろう。

書物、道具、武器、鍵、護符など、様々なアイテムを使用、合成、装備するときには画面のコマンドを選択する。右上の盾の数字は現在の防御力を表し、防具を装備し直すと変化する。

マップ閲覧



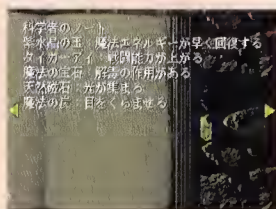
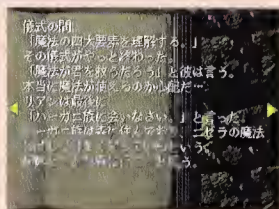
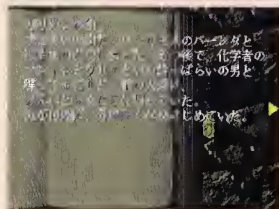
エリアを探索しているときに自分の現在位置、このあとどこへ向かうべきなのかを確認したいときなどは、ウィンドウ上のマップボタンを押すと、そのエリアのマップが画面に現れる。



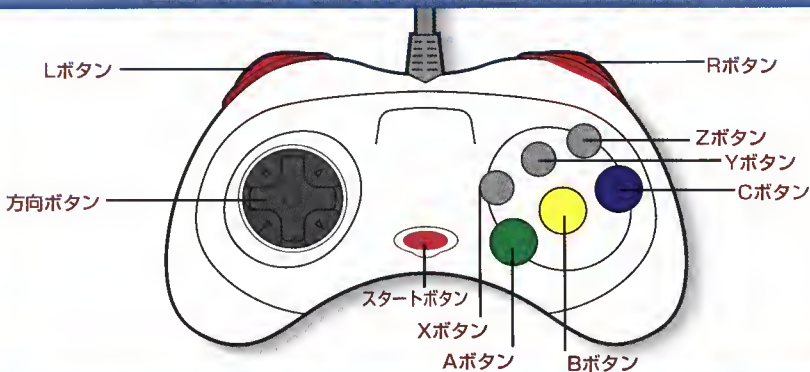
ログブック



冒険のはじまりから終わりまで、自分が体験したこと、クリアした事柄が日記のようなスタイルで書き記されている。これまでの冒険を振り返りたいとき、再確認したいときなどには便利な本である。

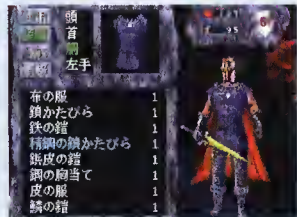


コントロールパッドの基本操作方法



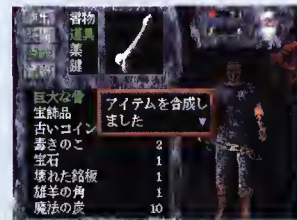
通常時

- Aボタン ……決定／検索モードでの調査
- Bボタン ……キャンセル
- Cボタン ……決定／検索モードにはいる
さらに検索モードでの行動
- Xボタン ……ステータスバーに移る
- Yボタン ……魔法パネルに移る
- Zボタン ……Xボタンと同じ
- Lボタン ……自分に対する魔法を発動／MPの消費を止める
- Rボタン ……相手に対する魔法を発動／MPの消費を止める
- 方向ボタン ……上：前進 下：後ろを向く
左：左を向く 右：右を向く
- スタートボタン…オプション画面に入る



戦闘時

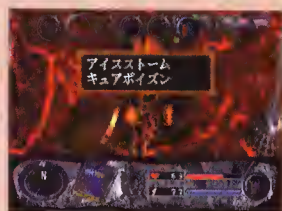
- Aボタン ……魔法パネル・ステータスバーでの決定
+方向ボタン下でLボタンと同じ。Rボタンと同じ。
MPの消費を止める
- Bボタン ……魔法パネル・ステータスバーでのキャンセル
+方向ボタン下左右いずれかで方向転換
- Cボタン ……魔法パネル・ステータスバーでの決定
武器を使用しての攻撃
+方向ボタンで攻撃パターン変化
MPの消費を止める
- Xボタン ……ステータスバーに移る
- Yボタン ……魔法パネルに移る
- Zボタン ……Xボタンと同じ
- Lボタン ……自分に対する魔法を発動／MPの消費を止める
- Rボタン ……相手に対する魔法を発動／MPの消費を止める
- 方向ボタン ……下+AボタンでLボタンと同じ
下左右いずれか+Bボタンで方向転換
+Cボタンで攻撃パターン変化
- スタートボタン…使用しません
- ※逃げる……Bボタン+方向ボタンで敵の正面以外を向き、方向ボタン上を押し続ける。



魔法使用画面



魔法を使いたい場合は、まずコントロールパッドのYボタンを押して魔法選択に入る。攻撃系、防御系、1セットで選択された魔法は、画面右下のパネル上にアイコンで表示される。魔法を相手に向ける場合はRボタン、自分に向ける場合はLボタンを押して魔法を発動させる。



魔法は全16種類の中から、戦闘の効果に合わせて選択することができる。



魔法は相手に向ける場合はR、自分に向ける場合はLボタンを押す。



魔法の効果は、使うMPの量に比例する。



● 魔法の種類と効果

ポイズン

(攻撃系魔法)



この魔法は、使用時に敵に対して若干のダメージを与えると同時に、相手を毒状態にすることができる。相手は2秒につき2ずつHPが減っていくが、動きによってはそれ以上減少することもある。

リフレッシュ

(防御系魔法)



魔法発動後から魔法が効いている間は、敵モンスターに与えるダメージの大きさが上昇し、さらに相手の攻撃をかす確率が高くなる。

ウィンドストーム

(攻撃系魔法)



消費するマジックポイントによって異なるが、敵に直接ダメージを与えることができる。消費MPや、相手の抵抗力の度合いによって、与えるダメージの大きさは変化する。

サウンドシールド

(防御系魔法)



火の玉を投げつけるとか、電波を飛ばすといった通常の攻撃以外の特殊攻撃を仕掛けてくる敵に対して発動した場合、魔法が効いている時間はその行動をとることができなくなる。

ブラインド

(攻撃系魔法)



敵を盲目状態にする。敵モンスターの攻撃命中率がゼロになる(敵の攻撃が当たらなくなる)。

エンハンスト アタック

(防御系魔法)



使用するマジックポイントによって有効時間は異なるが、攻撃が敵にヒットした時に、相手に与えるダメージが上昇する。

ファイアストーム

(攻撃系魔法)



炎の玉による攻撃で敵モンスターにダメージを与えることができる。その魔法のパワーは使用するマジックポイントによって大きく異なる。

レジスト ファティグ

(防御系魔法)



魔法が効いている間、プレイヤーのヒットポイントが1秒に1ずつ回復するようになる。毒状態の時に使用すると、毒によるHPの減少はなくなる。

フォグ

(攻撃系魔法)



通常時に使用すると敵に遭いつらくなる。戦闘時に使用すると敵の攻撃の命中率が半減する。ただしプレイヤーの命中率も若干下がる。

ヒール

(防御系魔法)



この魔法を使うとヒットポイントが回復する(MPの使用量によってその回復の度合いが異なる)。

アイスストーム

(攻撃系魔法)



敵にダメージを与え、一定の時間、敵の体が凍ったように固まり動きが鈍くなる。使用するMPが少なければ、それだけ敵が固まっている時間が短くなる。

キュアポイズン

(防御系魔法)



毒状態を解除することができる。消費MPによって異なるが、毒の強さにもレベルがあるので受けた毒の強さによっては、解除できない場合もある。

パラライズ

(攻撃系魔法)



敵モンスターの動きを止める事ができる。ただしMPの使用量により、その魔法が効いている時間が変化する。

プロテクション

(防御系魔法)



敵の攻撃がヒットした時のダメージが少なくなる。ただしMPの消費量によって、有効時間が変化する

サンドストーム

(攻撃系魔法)



敵モンスターに対してダメージを与えることができる。MPの消費量によってそのダメージの度合いは変化する。

レジストマジック

(防御系魔法)

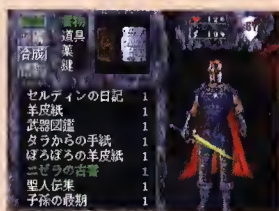


使用するMPの量によって異なるが、魔法を使う敵の攻撃に対してダメージを低くすることができる。

アイテム使用方法



アイテムを使用する場合は、メインウィンドウの下のアイテムボタンを押す。使用できるアイテムは書物、道具、薬、鍵、護符の5種類。通常時、戦闘時に関わらず項目を選択して使用することができる。



書物

自分が現在持っている書物の内容を見る場合に選択。道具として使える本は、道具の項目にも現れる。



鍵

エリアの中にある開けるのに鍵が必要なドアに関しては、この項目を選択して鍵を使用する。



道具

戦闘中、通常時、イベントなどに使う様々な道具はこの項目でチェックする



護符

護符はそれぞれ特殊な使用方法があり(154ページ参照)、使用するときはここで選択して使用する。



薬

HP、MPが減った場合はそれぞれ回復の薬を、相手の攻撃で毒を受けた場合は毒消しの薬を使用できる。

武器&防具の装備方法



武器&防具は獲得すると、頭、胴、右手、左手などそれぞれ装備できるパートに振り分けられるので、それぞれのパートに関して装備し直すことになる。



頭

兜や仮面などをここで選択。皮の兜、鎖の兜、鉄兜、舞踏会の仮面、究極の兜の5種類がある。



首

首に関しては使用できるアイテムはただ一つ。白銀の魔除けのみが装備できる。



胴

鎧や胸当てなどがこれに当たる。一番最初から着ている布の服から精鋼の鎖かたびらまで全8種類。



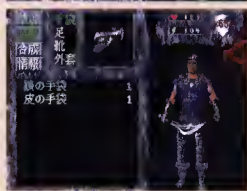
右手

おもに攻撃系の剣などを装備する。中には両手で扱う武器もある。



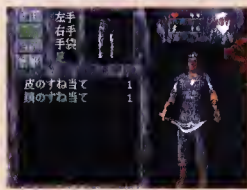
左手

魔除けや盾、さらには特殊な効果を持っている杖などは左手に装備することになる。



手袋

皮の手袋、鎧の手袋の2種類のみ。若干防御率がアップする。



足

皮のすね当て、鎧のすね当てのみ。この2つを比べると鎧のすね当てのほうが防御値は10も上。



靴

皮のブーツ、鎧のブーツの2種類。やはりこれも皮より鎧の袍が防御値は高い。



外套

このゲームに出てくる外套は血滴石のマントのみ。あまり防御値は上らないが…。

ステータスウィンドウの見方



ここでは現在のプレイヤーの能力をチェックすることができる。現在のプレイヤーのランク（称号）、体力や魔力、攻撃力、素早さ、それぞれの武器に関する熟練度など、事細かな能力値が表示されている。

Rank

現在のプレイヤーに与えられている称号のようなものが記されている。一種のレベルと考えていだろう。ゲーム中にはクラスチェンジのイベントがあるわけではなく、経験値がある一定の値を超えると、自然とランクは変化

している。ゲーム当初は一介の農夫だった主人公も、闘いを経て見習い、職人、冒険家、戦士とランクが変化していく。ゲーム中には下記のランクが用意されている。

ランクの変遷（ただし、普通にゲームをクリアすればWarriorくらいで終了できるはずだ）

Peasant⇒Apprentice⇒Journeyman⇒Adventurer⇒Warrior⇒Master⇒Champion⇒Hero⇒Super Hero⇒Hyper Hero⇒DragonKnight⇒DemonKnight⇒GodKnight

Health

いわゆるヒットポイント。プレイヤーの体力値を現し、これが0になった場合はゲームオーバーになる。

Dexterity

プレイヤーの素早さをあらわす数値。この数値が高ければ、敵の攻撃が当たりづらくなる。

Energy

いわゆるマジックポイント。この数値が0の場合は魔法を使うことができない。

Magic

プレイヤーの魔法の熟練度を示す。この数値が高いほど魔法の成功率も高くなる。

Strength

プレイヤーの攻撃力をあらわしている。この数値が高いほど相手にも高ダメージを与えられる。

Armor

現在プレイヤーが身につけている防具による防御率を表記。装備するときの画面にある盾の数字と同じ。

Skill

武器に対する熟練度を示す。熟練度の高い武器ほど敵に攻撃が当たりやすい。

2swd

「両手用の剣」を装備しているときの熟練度を示す。

Hand

素手、パンチ攻撃に関する熟練度。

Axe

「戦斧」を装備しているときの熟練度。

Dagr

「短刀」と「死の爪」を装備しているときの熟練度。

Mace

「鎗矛」を装備しているときの熟練度。

Sswd

「錆びた剣」を装備したときの熟練度。

Whip

「鞭」を装備しているときの熟練度。

Lswd

「長剣」「豪華な剣」「呪いの剣/破壊の剣」「トバースの剣」「短剣」の熟練度。

Misl

「石弓」「片手用石弓」を装備したときの熟練度を示す。

Cswd

「曲刀」を装備しているときの熟練度を示す。

Pole

「スタッフ」を装備したときの熟練度を示す。

NEMESIS

フィザードソイメニス

The **Wizardry** Adventure

ADVENTURE GUIDE

アドベンチャーガイド

ガリカンの町
ターリアンの森
ハーガニワールド
ガリカンの下水溝
ゴンドラステーション
ジャーランの砦
毒液の沼
見捨てられた修道院
焼骨の回廊
ファイアトンネル
マッシュルームトンネル
荒れ果てた城
ヨスタリンの隠れ家
ニゼラ

攻略ページの見方

本書の攻略ページ[アドベンチャーガイド]では基本構成要素として、各エリアの名称、概略、歩行可能地域をマス目に表示したMAP、MAPの座標軸と対応したイベント

リスト、そして攻略解説で構成されている。基本的にMAPの座標、イベントリスト、解説は数字でリンクしているの、それぞれを参照して欲しい。

1. ターリアンの森

ガリカンの前の森に位置する、緑葉が生い茂ったエリア。ニゼットの魔法に詳しいハーガニ族が住んでいるといわれている。プレイヤーは、リアンの指示にしたがって、まずこのエリアに足を踏み入れることになる。

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

AA
AB
AC
AD
AE
AF
AG
AH
AI
AJ
AK
AL
AM
AN
AO
AP
AQ
AR
AS
AT
AU
AV
AW
AX
AY
AZ
BA
BB
BC
BD

2. アイコン

4: アイテム
5: モンスター

AH-13 ●壊れるムービー
AL-10 ●投げ運を渡るムービー
AM-10 ●流石にはまるムービー
AN-10 ●投げ運を渡るムービー
AW-08 ●木が湧えるムービー
AW-08 ●クリスvsシャドウのムービー
AW-08 ●クリスのムービー (セーフあり)
AW-07 ●隙穴に落ちるムービー
AW-07 ●ハーガニワールドへ向かうムービー
AZ-10 ●ガリカンの前へ戻るムービー

AF-18, AI-10, AR-10 ●毒虫
AE-18, AH-16, AJ-10 ●球虫
AG-17 ●奇妙な形の石
●緑色生入の●一虫でいっぱい
(球虫、毒虫、空の●を合成する)

AW-08 ●魔法 (ボイスン/リフレッシュ)

AH-13 ●壊れた●
AW-08 ●鍵開け-1

shad
pig

1. エリア名&紹介

攻略ページの各エリアの最初では、名称と、そのエリアがどんなところで、なにをすべき所なのかを紹介している。

2. エリア画面

紹介文の横には、このエリアの1シーンを抜粋。その他にイベントリスト周辺にもエリアの雰囲気を知ってもらうために、いくつかのシーンを掲載している。

3. MAP

MAP上のマス目1つが1歩分になっているので、エリアを歩きながら、アイテムがある場所や、イベントが発生する場所を確かめるのに役立つはずだ。

4. アイコン

イベントリストの横には、イベントの種類を示すためのアイコンが載せてある。種類は全部で8種類。

	これはごく一般的なアイテムの表記に使用		敵モンスターはこのアイコンで表記
	エリア内でムービーが流れる場所を示すためのアイコン		武器&防具の場所はこのアイコンで紹介
	エリア内で見つけることができる鍵についてのアイコン		書物や手紙、メモなどの表記に使用
	このゲームの中心となる7つの護符のアイコン		8系統16種類の魔法の紹介に使用

ガリカンの町Part-1

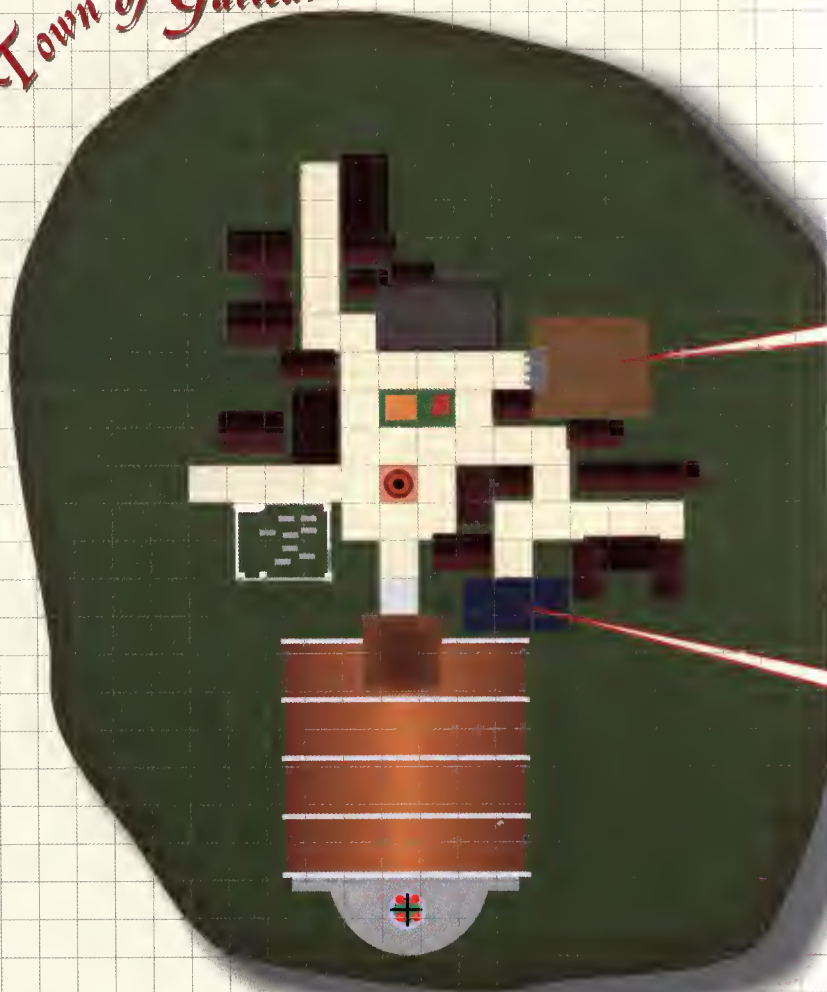
この物語のスタートとなる町。シャドウに襲われた主人公を助けたリアンの家の中で、これから繰り広げられる冒険の一端を知らされることになる。まずは魔法の巻物を得ることから始めよう。



01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

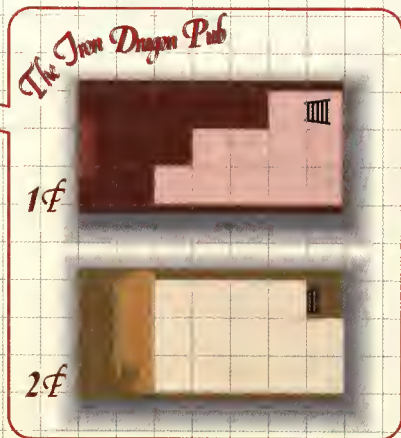
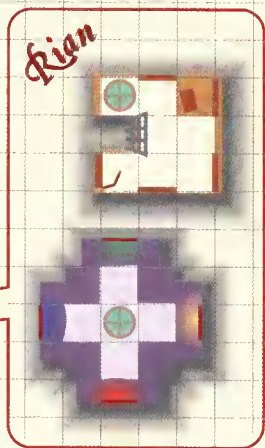
AA
AB
AC
AD
AE
AF
AG
AH
AI
AJ
AK
AL
AM
AN
AO
AP
AQ
AR
AS
AT
AU
AV
AW
AX
AY
AZ
BA
BB
BC
BD

Town of Galican





23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35





MOVIE

AF-30 ●リアンとの対面

AE-29 ●イニシエーションの部屋へ降りる、戻る

AI-29、AK-27、AK-31、AM-29●イニシエーションの部屋で板の開くムービー

AI-29、AK-27、AK-31、AM-29●イニシエーションの部屋で巻物のムービー

AG-29 ●クロゼットが開く&閉じる

AF-29 ●リアンの家から出る&家に戻る

AL-14 ●リアンとの会話

AK-11、12●鍛冶屋に入る

AK-13 ●長剣のムービー

AR-14 ●アイアンドラゴンパブに入る

AU-34 ●パブの2階に上がる

AS-11 ●教会に入る

AP-18 ●ターリアンの森に行く



BATTLE GEAR

AK-13 ●錆びた剣

AV-30 ●短刀

AZ-31 ●皮の服



MAGIC

AL-14 ●水の魔法

(フォグ/ヒール)



ITEM

AG-29 ●体力回復の薬

AG-29 ●空の壺

AO-10 ●壊れたクランク→(鍛冶屋で修理)クランク

AQ-14 ●円滑油



KEY

AO-11 ●黄金の鍵



BOOK

AQ-11 ●請願書(祈りのメモ)×2



1 イニシエーションの部屋で魔法の巻物を獲得

AI-29、AK-27、AK-31、AM-29

主人公を助けてくれたリアンが足早に部屋を立ち去った後、取りあえず、部屋の探索を



ここからイニシエーションの部屋へ。普通の家の地下にこんな部屋があるとは信じられない。

てみよう。書棚があり、開かないクロゼット、そしてイニシエーションの部屋の入り口…。

まずはその部屋に降りてみる。そこにはAIR、EARTH、FIRE、WATERの4つの間があり、それぞれに巻物を手に入れることができる。ただし、このとき気をつけなければならないのは、巻物にはとる順番があるということだ。順番が違う場合は、扉が閉まってしまい手に入れることができないのだ。順番は東から時計回りに。



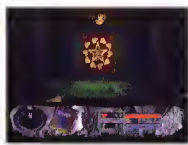
AIRは風の魔法の巻物。まず最初にこの巻物をとるように。



FIREは英語のまま火の魔法。ファイアストームなど4種類。



WATERは水の魔法。リアンの家の前で、最初に覚える魔法だ。



最後はEARTH。これは地の魔法でサンドストームなど4種類。

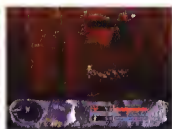
2 部屋に戻ったらクロゼットの中を確認

AG-29

イニシエーションの部屋から1階に戻ったら、もう1度部屋を探索してみよう。すると、先程まで開かなかったクロゼットが開くことに気づくだろう。その中には、体力回復の薬と空の壺があるので、手に入れること。また、テーブルの上にある本は、その内容を見ることができる（リアンの日記）。アイテムとしては入手できないので、メモしておこう。



イニシエーションの部屋の巻き物をとらないと、ここは開かない。



空の壺はターリアンの森での必須アイテムだけに、取り逃さないように。

Movie リアンと対面

やあ、目が覚めたか…。君の命が危険にさらされていることは明白だ。ニゼラの魔術が呼び起こされている。そして、その標的が君に定められたようなのだ。すべての知識が失われたも同然なのだ…。社会全体が崩壊してしまった…。これを見よ。これら古代の護符は、ニゼラの破壊から免



あ、目が覚めたか…



れ、そして、これらが再び世に現れたようなのだ。どうすればこの魔力を止めることができるのか。我々にはまだ分からない。

この魔術はどこまでも君を追い続ける。しかし、今の君は、魔法すら持たぬただの人間に過ぎぬ。この脅威に立ち向かう準備がまったくできておらん。君に選択の余地はない。君には、我々の魔術を理解する必要がある。運命に逆らえば、君には死か待つのみだ。

Movie リアンの家の前

ああ、会えて嬉しいよ。ニゼラの魔力は確かに強くなっている。我々が君に教えられるものはもうない。ハーガ二族が君の力になってくれるだろう。町の東にある森を探してみるかい。我々ができる限りの準備は整ったようだ。私はもういかならぬが、この最初の要素を君に残そう。



3 リアンの話をよく聞くように

AL-14



ハーガニ族とはどんな一族なのか? 東の森へ向かう前にはまず町中を歩いてみよう。



探索を終えて部屋を出ると、家の前では先程のリアンが待ち構えていた。彼はニセラの魔力に立ち向かうため、私ができる限りの準備は整った、ハーガニ族が君の力になってくれるだろうから、東の森を探してみるといい、と告げた。そして、主人公に対して水の魔法 [フォグ/ヒール] を伝授して立ち去っていったのだった。これで本当に準備が整ったのか? 武器は? 防具は? …ととりあえず、町の中心を探索してみよう。

4 まず、鍛冶屋を訪ねてみると…

AK-11~13

まずは、リアンの家の近くにある鍛冶屋から。ここでは、タラという女性が1人で黙々と働いていた。この店に何か気に入った物があれば…というのが錆びた剣以外何もない。とりあえず、錆びた剣をもらっておこう。隣の剣を見ると、タスという人物が置いていたものだという。何か修理しかいがあるものを持ってきたら、その剣はあげるよとってくれた。一体何を持ってくればいいのか。まあ、何か修理してもらいたいものがあつたら、またここに来てみるといいだろう。



お喋りは好きだけど、アタシ忙しいの。なんて、そっけない態度だけど、親切な女性だ。



Book 書物

リアンの日記

ついにハーガニに会った。世間との隔りを断った彼らは、驚いたことに木々と奇妙な関係を保っている。彼らは木々をほとんど自分たちの意のままに操っているようだ。彼らのような種族には、私はこれまで会ったことがない。自分自身をクリスと呼んでいたハーガニは、私と話をすることを嫌がっていたようだ。少なくとも、ニセラの護符のことで触れるまでは…。彼は会話を運者ではなかった。共有できる知識をどんなことでも知りたがっていたが、彼

の知らない話を私か教えることはほとんどできなかった。彼は、ニセラのエネルギーが再び呼び起こされると信じている。彼はそのオーラをすでに感じているらしい。私は、それが彼の間違いであることを祈る。

祈りのメモ

一人息子のタスが突然消えてしまったレバンド家へ祈りをささげる。彼は、我々の町で、かつては神聖とされた地下室の管理人だった。彼が消えてしまったことで、一族はさぞ悲しんでいるだろう。我々の祈りが他のすべての者たちに届きますように。愚かにも冒険の深みにはまり込んで、抜けられなく

なってしまう事のないように。この神聖なる地が再び汚れなき地に戻ることを切望する、我々の祈りがどうか、報われますように。死を求める者ではなく、世にほごる邪悪な魂を永久に閉じ込める事ができますように。

署名 トレニック家 シンデ家
ウォロングダー家

祈りのメモ

絶望を感じながらも、私は許しを求めている。私の家族に非常な苦しみをもたらしたのは、私の罪であることは疑いようもない。父親は彼に対して何の怒りも抱いていないことを、小さなジャヌアが理解できますように。我々の森

教会ではベナレス神父の話を知ろう

AU~AY-11



調べ物や説教の準備などで忙しいそうだと、
 いても町の人は1人もいないのに。

町の中でもっとも大きな建物が、この教会だ。神父ベナレスもまたハーガニ族に会うといいだろうと考えているようだ。君の旅にはカリス女神がついています、といってくれるが、これは気休めにしかならないだろう。神父の話聞いた後、教会の前に出ると、請願書が2冊落ちているのに気づいた。あまり必要のないものかもしれないが、拾っておこう。



アインドラゴンパブで武器・防具を獲得

AV-30、AZ-31

教会のすぐ横には、この町唯一の歓楽場である居酒屋のアインドラゴンパブがある。居酒屋に入ると酔った男グリフがいるが、彼は飲んで忙しいんだと素気が無い。仕方がないから部屋の中を歩いてみると、入ってすぐの穀物袋に短刀がささっている。旅の

準備として、とりあえずもらっておこう。2階は宿になっているようだが、そこで皮の服を見つけた。これももらっておこう。心細いが武器と防具を手に入れることができた。旅の準備ができたということだ。



薄暗い居酒屋アインドラゴンパブ。目の前には短刀が。



泥酔状態のグリフ。今は何を聞いても無駄なようだ。



パブの2階は宿屋になっている。ゆっくり寝ていたいけど、旅の準備もできたので出発しよう。

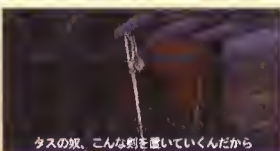
いる色鮮やかで罪のない虫たちで、大量に放されれば我々の作物に害を与えるということを彼は知らなかった。虫たちをガラスに閉じ込めておけばよかったのだが、彼にはそれが分からなかったのだ。彼は、駄目になった作物が毒キノコの成長を助けることについて、Homo Scrofaにキノコの悪臭が聞いてしまうことも知らなかった。しかし、無実のサンダルレルは何故あんなに苦しんだ?何故あなたは彼女を許しなかった?なぜジャヌアは同じ目に合わずに済んだ?我々の苦しみはまだ足りなかったのか?私の告白によって、我々の運命が変わりますように。
 名 名 ジャヌア・ポーソニン

Movie~鍛冶屋の剣

客がみんなしゃかりしてりゃいいんだけどね。
 タスの奴、こんな剣を置いていくんだから。アイツがこれをどこで掘り当てたかなんて聞かないでよ。アタシはできる限りの仕事をして



るけど…。奴が金を払いに来ると思う?まさかね!何にしたって、これはおそらく盗品だね。これを持っていってくれば、それだけで嬉しいね。何か修理しかいのあるものを持ってきてくれれば、その剣はアンタのものだよ。



7 町のアイテムは必要不可欠なものばかり

AO-10、AQ-14

アイアンドラゴンパブを出るとすぐ近くで、円滑油が見つかった。これは何かの滑りを良くするためのものだが、何に使うのだろう。町の中には、扉が堅く閉ざされた家が建ち並び、町の中心には絞首台、墓地、そして井戸があった。井戸の近くを歩いていると、壊れたクランクを発見した。さらに、この井戸は取っ手が壊れていて動かなくなっていたのだ。これはタラに直してもらったほうがよさそうなので、鍛冶屋へ直行しよう。



町の真ん中の広場には絞首台が。死刑囚がぶら下がったままというのも気持ちが悪い。



8 壊れたクランクは鍛冶屋に持って行って修理を

AK-11~13

早速修理してもらいたいものができたので、タラのところに向かおう。これは井戸の近くに落ちていたので、井戸で使うものなのだろう。タラに手渡すと、ずいぶん古いものだ、直せるかどうか見ておくから置いていって、といわれたので任せることにしよう。クランクはある程度時間が経たないと修理できないので、しばらく町中を歩いてみるか、一度町を出てから鍛冶屋に戻ってみよう。そうすると修理されたクランクをタラが渡してくれるだろう。



素早く直してくれたタラ。そっけないけど、やっぱりいい人だ。

Logbook

ログブック

ガリカンの街

すこしい街だ。バーの主人のバーンタと鍛冶屋のタラに会った。その後で、化学者のマントンとグリフという酔っ払いの男と喋って過ごした。他の人達は、みんなとくに家に帰っていた。気が付けば、外は暗くなりはじめていた。

科学者のノート

紫水晶の玉：魔法エネルギーが早く回

復する

タイガーアイ：戦闘能力が上がる
魔法の宝石：解毒的作用がある
天然磁石：光が集まる
魔法の炭：目をくらませる

シャドウの攻撃

頭がぼんやりしている。あの翼の音がまた聞こえる…これは、僕の空耳かもしれない。だけど、もしそうだとすれば、かぎ爪のような、この傷跡の説明がつかない。シャドウ・ニセラ…自分でも、何が起こったのか分からない…この男、賢者のリアンは僕の命を助け

てくれた。でも、それは古代魔法の恐ろしい話を僕に伝えるためだったのだ。リアンは僕に、「君は魔法を学ばなければいけない。」と言う。今は、僕自身のために何かを見つけなければ

儀式の間

「魔法の四大要素を理解する。」その儀式がやっと終わった。「魔法が君を救うだろう」と彼は言う。本当に魔法が使えるのか心配だ…リアンは最後に、「ハーガ二族に会いなさい。」と言った。ハーガ二族は森に住んでおり、ニセラ

クランク、円滑油を使って、井戸を動かす

AO-11



クランクを受け取ったら、早速、井戸に行ってみよう。調べてみると取っ手がなくなっているようなので、直してもらったクランクを取り付けてみる。だが、まだ回らないようだ。錆びているので回りが悪いのか。そこで円滑油をさしてみることにする。これでスムーズに回るようになるはずだ。そこで、取っ手を回してみると、ムービーが流れる。引き上げられた桶の中からは、水ではなく黄金の鍵が出てきたのだ。この鍵は一体どこで使うものなのか、重要なものなのかもしれないので、しっかりともっていきましょう。これでどうやら町の中は一通り歩いたようだ。

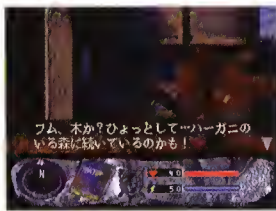


修理したクランク、そして円滑油を井戸で使って取っ手を回してみよう。するとその中から鍵が出現する。

10 進めるエリアは3つ。まずは東のターリアンの森へ

AP-18

次はどこへ行くべきか。町からはどうやら東の森、西の古い塔、北の共同墓地の3ヶ所に行けるようだ。ただし、どこへ向かってても危険が待ち構えているのは間違いないだろう。そこで、リアンやベナレス神父の話にしたがって、まず東の森に行くことにする。そこでハーガニ族に出会うことができれば、自分に迫ってきているというニゼラやシャドウについて何か教えてくれるはずだ。



ここをまっすぐ進むとハーガニがいるといわれているターリアンの森へ。



歩く後ろ姿は、不安でいっぱいのようなのだが。まあ、だいじょうぶだろう。

の魔法に関して詳しく知っているという。何はともあれ森に行こうと思う。

魔法の使い方

儀式が済んで、僕のネックレスは「魔除け」の力を宿したという。今から「魔除け」で魔法を使えるらしい。使う魔法を決め、「魔除け」を左手に握れば長いほど強い魔力が得られる。彼が教えてくれた魔法は自分の体を治す「ヒール」と濃い霧を起こす「フォグ」だ。攻撃魔法か防御魔法かは、「魔除

け」を向ける相手による。自分に向ければ防御魔法、相手に向ければ攻撃魔法になるらしい。

タラの店

古い納屋を見かけた。ここにはタラという女性がいる。彼女はここで修理と鍛冶をしているという。修理が必要になったら、この店に来よう。

聖職者のベナレス

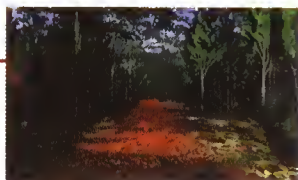
彼はシャドウのことを気に病んでいる。呪いを解くことができると言うが、

シャドウは彼の力を少し超えているように思える。「ハーガニ族に会うように。」と彼は言う。でも、人間を避けている彼らが僕と話をしたがるだろうか？



ターリアンの森

ガリカンの町の東に位置する、植物が生い茂ったエリア。ニゼラの魔法に詳しいハーガ二族が住んでいるといわれている。プレイヤーは、リアンの指示にしたがって、まずこのエリアに足を踏み入れることになる。



01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

AA
AB
AC
AD
AE
AF
AG
AH
AI
AJ
AK
AL
AM
AN
AO
AP
AQ
AR
AS
AT
AU
AV
AW
AX
AY
AZ
BA
BB
BC
BD

Taarian Forest





MOVIE

- AH-13、14●橋が壊れるムービー
 AL-10●抜け道に戻るムービー
 AM-10●流砂にはまるムービー
 AN-10●抜け道を通るムービー
 AW-09●木が消えるムービー
 AW-08●クリスvsシャドウのムービー
 AW-08●クリスのムービー（セリフあり）
 AW-07●鍵穴に近づくムービー
 AW-07●ハーガニワールドへ向かうムービー
 AZ-10●ガリカンの町へ戻るムービー



ITEM

- AF-16、AI-10、AR-10 ●雌虫
 AE-16、AH-16、AJ-10 ●雄虫
 AG-17●奇妙な形の石
 ●雄雌虫入の壺→虫でいっぱい壺
 （雄虫、雌虫、空の壺を合成する）



MAGIC

- AW-08●風の魔法
 （ポイズン／リフレッシュ）



KEY

- AH-13●壊れた鍵
 AW-08●錠開け-1



MONSTER

- shad
 pig



1 森の中を散策すると、突然流砂が…

AM-10



流砂にはまっても、自動的に2歩前に戻されるだけ。何度もはまらないように、抜け道の場所を覚えておくように。

見事に手入れをされた植物が生い茂るタリーアンの森。その中でアイテムを探しながら歩いていると、突然流砂に飲み込まれてしまう。流砂に落ちたからといって、そこで死ぬわけではないが、進路は流砂によって遮断されてしまっている。そこで、流砂から戻ったら、植物の茂みを調べてみよう。先に進むための抜け道があるはずだ。

2 橋が崩壊。その跡をよく見ると…

AH-13,14

抜け道を通して、さらに森を北に進むと、その先には今にも崩れそうなつり橋が架かっている。実際、一定時間以上橋の上に立ち止まっていると、崩れてしまうのだ。ただし橋が崩れてしまっても、対岸に渡ることは可能なので心配なく。そこで気を付けたいのは、橋が崩れた跡だ。崩れた橋のたもとに壊れた鍵を発見することが出来るだろう。この鍵は、後半で使うことになるので、手に入れておきたいところだ。



素早く渡ってしまえば橋は崩れないが…

3 虫の壺で小屋の前の木を消す……

AW-09



虫はエリア内に雄雌3匹ずついるが、壺には各々1匹ずつ入れればよい。

森の中には、何匹か雄と雌の虫が落ちている。虫など拾いたくないところだが、とりあえず拾っておこう。というのは、森の入口にあるハーガ二の小屋の前にある木を消すのに、必要だからだ。リアンの家で見つけた空の壺の中に雄虫、雌虫を入れ、虫でいっぱいにする。それを道具として使うと、木が消えてハーガ二族と会うことが出来る。

ただし、虫を入れてもある程度時間が経たないと【虫でいっぱいの壺】にはならないので注意。

Logbook ログブック

森の中

森中を探したら、リアンの言ったとおり、この丸太小屋があった。これはハーガ二族のものに違いない。でも、近づけない。リアンが言うには、彼らは世間とは一線を引いているらしい。おそらく、人間が好きじゃないんだろう。地面は流砂になっているし、この木が僕の行く手を阻んでいる。芹

で切り倒すこともできそうだ。でも、僕が囃いたように彼らが自然を愛しているとすれば、それは得策ではない。虫たちと同じように、木を傷つけずに済む方法があるはずだ。

シャドウの攻撃

信じられないとは言ってもらえない。僕は、翼の音を聞き、シャドウの姿を見た。僕は地面に伏せていたから気づけなかったようだ。僕の上を通り過ぎ、シャドウはハーガ二族の一人を攻撃していた。恐らく、彼がハーガ二族の最

後の生き残りだ。彼は「護符の回りのバリアが壊れ、ニセラのエネルギーが入り込み、我々の世界が破壊された。」と言う。「ニセラのエネルギーが入り込んでいる。」と言うが、僕はそれを見ることできない。

古い鍵

今日、橋を壊した後でこの古い鍵が地面に突き刺さっているのを見つけた。かなり古いものらしく、金属の半分くらいしか欠けている。修理するのは大丈夫だろう。

ハーガニ族の一人、クリスと対面

AW-08



もっと多くのものがまだ生き延びていように

クリスからガリカンの西にいる男の所に行ってくれと頼まれるが…

木を消すと、いきなりモンスターと闘うハーガニ族のムービーが流れる。ハーガニ族はニゼラに追い詰められ、絶滅の危機に瀕していたのだ。そのハーガニ族の人物の名前はクリス。クリスは現在の状況を語ってくれるので、しっかりと聞いておくように。クリスは話を終わると、



風の魔法（ポイズン／リフレッシュ）、そして錠開けをくれる。次に目指すのは、ハーガニワールド。ただし先に進むには、もう1つアイテムが必要なようだ。

奇妙な形の石を使って、ハーガニワールドへ…… AW-07

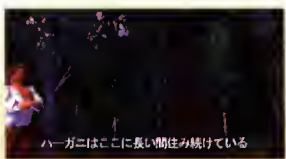
クリスと話をしたが、その先には行かせてくれない。「この先の道は閉ざされている。その鍵は森に隠されている」というのだ。果たして森のどこにあるのか？ 森の最北端の噴水のあたりを探して見ると、[奇妙な形の石]が見つかるはずだ。これがあれば、クリスの小屋から、ハーガニワールドに進むことが出来る。この先に何が待ち受けているかわからないが、とにかく先に進もう。



アイテムのようだが、奇妙な形の石は鍵として使用することになる。1回使うとなくなってしまうが。



Movie ~クリス



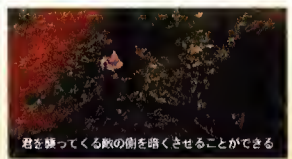
ハーガニはここに長い間住み続けている

ああ、もう遅すぎる。すでにニゼラの手下ますます強大になって、我々の土地を襲ってきている…それとも、ヤツらが来た目的は君か？ 君の周りには異常なほどのオーラが感じられる。すさまじくいいらした。ニゼラの負のエネルギーは君を取り巻くこの汚れない世界を踏みこじろうとしている。この汚れない…この森…ハーガニはここに長い間住み続けている。いにしえの魔法である、ニゼラの護符をお守りしているのだ。護符は「とてつもなく」強力な

ものだが、計り知れないほど危険なものでもある。我々がもっと気をつけていたら、もっと多くのものがまだ生き延びていように、護符の周りに張った魔法のバリアも効き目はなかったようだ。ニゼラの悪の魂が部屋の中から這い出してきて、冷たい灰色の石を血の壁に変えた。我々の中で力の強い者は、逃れることができた。私は、逃げられなかった仲間を捜している…もし私にできることなら、仲間を助けてこの護符の呪縛から永久に解放されたいのだが、私にはその力に耐えることができない。君のオーラは君が普通の人間じゃないことを物語っている。ガリカンの西に、ある男がいると聞いた。



この護符の呪縛から永久に解放された…のだが



君を襲ってくる敵の側を暗くさせることができる

た。彼は誰よりもこのニゼラのエネルギーのことを良く知る人物だ。それを彼のところに持っていってくれ。私は君にこのロックピックを与えよう。私の仲間がドアの向こうに閉じこめられているかは分からない。このスクロールを使えば、空気を浄化させる特性を利用して君を襲ってくる敵の側を暗くさせることができる。君の後ろで入口は硬く閉ざされるだろう。私は、これ以上、ニゼラのシャドウから逃れることはできない。別の出口があるが、護符のある小部屋の隠しに閉ざされているのだ。プリムスカ岩の上で光を照らしてくれるだろう。

ハーガニワールド 地下1階

ターリアンの森から続くハーガニワールド。地下3階まであり、地下1階が最も広い。寝室、食堂、書庫など一族の生活の空間といえる反面、隠し扉、トラップ等が多数存在。外敵に備えていたことがわかる。

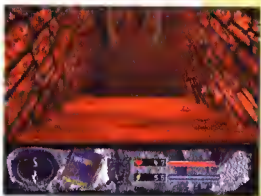


01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

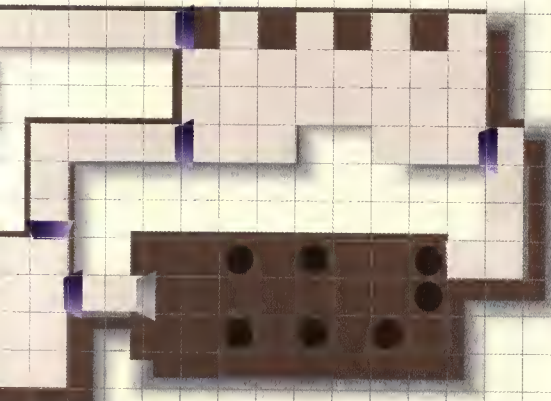
AA
AB
AC
AD
AE
AF
AG
AH
AI
AJ
AK
AL
AM
AN
AO
AP
AQ
AR
AS
AT
AU
AV
AW
AX
AY
AZ
BA
BB
BC
BD

Births Hargani World-I





23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38





MOVIE

- AM-12 ● 棚の前に移動する&戻るムービー
- AO-12 ● 左右の風呂を覗き込む&戻るムービー
- AJ-24 ● 隠し扉が開く&閉じるムービー
- AK-24 ● 本棚の小箱のパズル (教養の宝珠)
- AI, AJ, AK-28~34 ● 大釘の部屋ムービー (穴に飛び込む&大釘に刺される)
- AC~AF-28~35 ● 板床のムービー (上昇&押しつぶされる)
- AH-24 ● 隠し扉のムービー
- AU-15 ● 階段を降りてドアの前へ行くムービー



BATTLE GEAR

- AN-15、AQ-03、AV-11 ● 錆びた剣
- AL-13 ● 皮のブーツ
- AL-13 ● 皮の手袋
- AL-11 ● エメラルドの杖
- AY-12 ● 石弓
- AF-25 ● 鉄皮の鎧



MAGIC

- AK-24 ● 火の魔法
(ファイアストーム/レジストファティグ)



ITEM

- AO-11 ● 宝飾品-1
- AR-20 ● 宝飾品-2
- AQ-19 ● 宝石
- AK-24 ● 教養の宝珠
- AF-24、AF-25、AG-24 ● 体力回復の薬 (AF-24は×2)
- AF-24、AF-25 ● 魔力回復の薬 (AF-25は×2)



KEY

- AN-21、AO-21、AW-13、AI-21 ● 錠開け
- AE-17 ● 生きている鍵 (時間が経つと弱った鍵になる)



BOOK

- AL-21 ● 英語の本
- AL-22 ● 雑編集
- AJ-21 ● ハーガニの書庫にある本
- AI-24 ● 破れた図鑑
- AI-21 ● 聖人伝集
- AF-36 ● 羊皮紙の切れ端



MONSTER

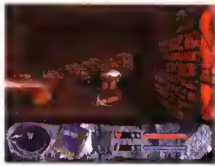
- Ant
- Pig
- Shad

1 まずはアイテム、武器、防具を……



この広いエリアの中で、まずどこから歩いてみればいいのか迷うところだが、とりあえずスタート地点から西側を探索してみるべきだ。ここには、特別なトラップもないし、敵も強くない。さらに武器や防具、鍵など多数のアイテムが存在しているのだ。旅が始まって間もなくで、ろくな武器/防具は持っていないので、取り逃さないようにエリア中をくまなく探すことをおすすめする。敵はこれから徐々に強くなってくるので、そのための

準備と考えればいろいろ。



武器、防具を入手したら素早く装備するように。いつ敵に襲われてもおかしくないのだから。

2 鍵がなければ開かない扉もあるのだ…… AR-17、AT-12など

エリアを歩いていると、多数のドアにぶつかることだろう。たいていのドアは、鍵がなくても開けて、その先に進むことができるのだが、いくつかのドアは、鍵がなければ開かなくなっている。エリア上には、この様なドアを開けるための錠開けがいくつか落ちているので、見逃さないように。地面の色と同化しているため、分かりづらいものもあるので慎重に探そう。また、隠し扉もいくつか存在しているので、怪しいと思った壁は、その都度調べてみたほうがいだろう。



錠を使う時は、アイテムの中から錠開けを選択し、ポイントを開けたいドアに当てるだけ。

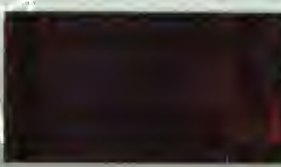
Logbook ログブック

書庫

しゃれた小箱があった。僕のをしまっておこうと思ったけど、小さすぎた。箱の中にこの宝珠を見つけた。中には、あと2、3ドルあってそれも持ち逃げできたかもしれないけど、誰かが来たら、見逃してはくれないだろう。

ハーガニ族の本

書庫の本を調べたら、面白いものがあった。ただ、その内の1つは英語で書かれてない。読めないけど、雄牛と人



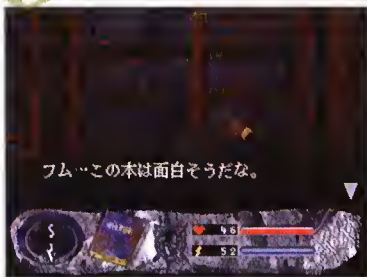
間を掛け合わせたような生き物の絵があった。…出会わない事を祈ろう。本からは「選ばれし者」「永久への扉」この言葉を拾い出せた。いけにえのことを意味するのだろうか？

大釘の部屋

一体どういう仕組みになっているんだ？僕を適させまいとしているようだ。僕が1歩足を動かすたびに、動き出す。レバーを動かすと戻っていく。これにはパターンがあるにちがいない……

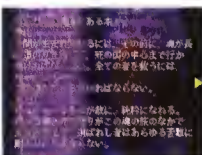
書棚は1つずつ慎重に調べてみるように

AI-21~AL-24



上のようなメッセージが出る本は、たいていグラフィックが現われる。

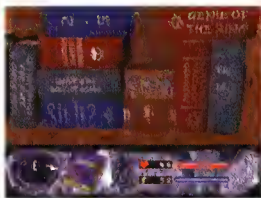
エリアを東に進むと、薄暗い書庫にたどり着く。各々の書棚には、コメントが出る本が多数存在し、この先の旅の参考になるものもある。メッセージだけのものは、特に気に留めなくていいのだが、ボタンを押すと本のグラフィックが現われ、その内容が読めるものがあるので、しっかりチェックすべきだ。それらの本はヒントになるようなものも多いが、その



場でしか読むことが出来ないものがほとんどなので、重要だと思った情報は必ずメモしておくといい。

書棚の小箱を調べると…魔法の宝珠

書棚を調べていると、その中の1つに怪しい小箱がある。これはいったい何なのかと思って見てみると、その箱の上にあるパネルがパズルになっていることに気付く。3つある絵柄を順番に動かすのだが、これをクリアすると、教養の宝珠という玉を獲得できる。これは、ハーガニワールドの地下3階であるイベントで絶対に必要なものなので、必ず入手するように。また、この書棚の右側には、火の魔法（ファイアストーム/レジストファティグ）の巻物があるので、これも見逃さないようにしよう。



絵柄を右→左→中→右→右の順番に動かすとパズルをクリアできる。その後はムービーが始まり「教養の宝珠」を手に入れられるというわけだ。

Book 書物

Hyrani Avantone

Agora Mino anti na dron akila santo egrat rin fall and avanton e lovere numa rin [Others]. Bant micap rin Hyrani ta n tin jandori vicoñ rin nontar rith. Agra tont nul sontyi. Sallin faca rin pontim anti dron yunn ve abe rin

[Chosen]. Sansa sorta rin prodo [Chosen] remun dron iter morta nul ad ren centor hy ver lita scere. Rin spokar falinde numah lore dren eglanta sinda. Ter qua rin solpa bettra. Rin [Chosen] falta rive viti menta eti lanci wolitor en multa iter rin vaca semtra. Rina inex hy vango hil rin. [Eternal Doorway]. Creda ren morta amsenlot wen forta protra.

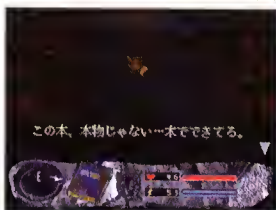
ハーガニの書庫にある本浄化

人間が生まれ変わるには、その前に、魂が長い道のりを旅して、死の国の中心まで行かなければならない。全ての者を救うには、たった1人で、この道をたどらなければならない。しかし、たった1人であるが故に、純粋になれる。内なる魂と死の怒りがこの魂の旅のなかで生き返るまで、選ばれし者はあらゆる苦難に耐えなければならない。

書棚の中に変った本発見、これは…

AJ-24

教養の宝珠を獲得した後、隣の書棚を見てみると、変わった本が存在しているのに気付く。それは本のように見えて、実は木でつくられた、隠し扉のスイッチだったのだ。



本をチェックするとムービーが始まり、ドアが開き次のフロアへと進むことができる。

ハーガニ族が身を守るために作ったものだろう。この本をチェックすると隠し扉が開き、奥の部屋へと進むことができるのだ。ところがその奥の部屋はただの部屋ではなかった。

大釘の部屋



隠し扉を抜けると、左右に大きな釘が突き出た恐ろしい部屋に出る。1歩踏み出す前に、ここであつたんセーブしておこう。と言うのは、この部屋では1歩進むごとに壁が迫ってきて、3歩目を歩くと大釘に体を貫かれて死んでしまうのだ。これは一体どのように進んだらいいのか。自分の現在位置を把握して、たくさんある穴をうまく利用して進んでみよう。どうしてもクリアできない時は下のヒントを参考に。



普通に歩くと必ず3歩目で死んでしまうので、よく考えて歩くように。所どころにある穴でレバーを引くと迫っていた壁がリセットされる仕組みになっている。うまくこの穴を利用して、先に進む。安全にクリアできるルートは、部屋に入ったら北1→東2→東1→南2→東1→北1→東1→南1→東1→北2→東1→東1の順に進む。

Book 書物

魂の旅

永遠の平和は、この旅を行く者に与えられる報いである。人間との結びつきは全て捨て去られる。後に残した者に情を寄せてはならない。靈魂の中に宿るのは、怒りの炎ではなく、強い願望である。獲得は解放のなかにある。意識の死滅、永遠の救い、精神の不滅。

雑編集

大きなもの小さなもの、善良なものも邪悪なものも、数えきれない生物が我々の世界に誕生した。我々に与えられた唯一の生命を奪おうとする我々の兄弟が、この本を読めば、これらの力に対抗する術を見つけたかも知れない。

バリ・メイナス

地獄の扉から炎が吹き荒れるとき、こ

の4つ腕の悪魔が我々の地に現れた。この悪魔の体に血が流れているならば、その血は怒りで煮えたぎってだろう。だが、その血が冷えていくにつれて、強大な力も衰えていく。

マンドラゴン

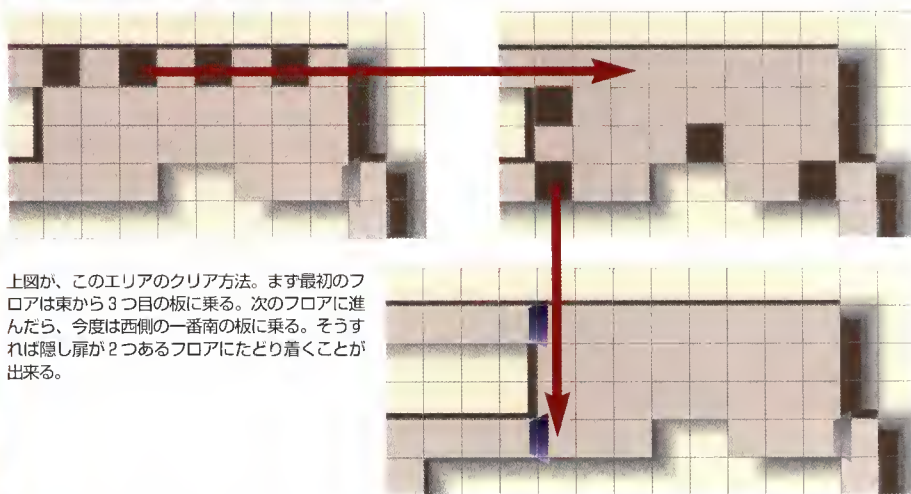
悪の力に支配されたどう猛な生き物である。これと同程度の破壊力を持つ武器だけが、マンドラゴンを地獄に追いやることができる。

板上昇、踏む場所を間違ると……



大釘の部屋を抜けたかと思うと、またしても厄介な部屋に飛び込んでしまう。この部屋は入口が隠し扉になっていて、さらに、その先に進むにも隠し扉を見つけないといけないのだ。部屋の中には鎖で囲まれた床板が4つある。正しい板に乗ればその板が上昇し、次のエリアに進むことが出来るが、違う板に乗ってしまうと、押しつぶされて死んでしまう。1つ目のフロアをうまくクリアしたとしても、またその次のエリアにも同じ様な床板が4つあり、そこをクリアしてようやく隠し扉にたどり着くのだ。とりあえずこまめにセーブして、1つ1つクリアしていくのが、地味だが確実な方法だが…。

間違った板に乗ってしまうと、無残にも押しつぶされてしまうのだ。



上図が、このエリアのクリア方法。まず最初のフロアは東から3つ目の板に乗る。次のフロアに進んだら、今度は西側の一番南の板に乗る。そうすれば隠し扉が2つあるフロアにたどり着くことが出来る。

Book 書物

聖人伝集 アリア・アンディアンマ

伝説の時代には、高德と純潔が一般に迫害を受けていた。高德ないけにえの儀式を装って、このような悪意がまかり通っていた。この時代への傾倒が揺らぎ始めるにつれ、この教義に抵抗する者たちが現出してきた。信教集会の

名前で、このような反対者達は、まもなく有名になった。最終的に彼らを有名にしたのは、ラソ・アロンジナーの長女アリア・アンディアンマであった。彼女は抵抗したため、非常に恐ろしく残忍な目に合い、ついにはこの教義が定める運命に服従させられた。儀式を始める前に、彼女が最後に残した言葉は、彼らの名譽の誓いとして「[ハルセリアの騎士]にの言葉だが、「人間としての誠実さを持たない者には、私は

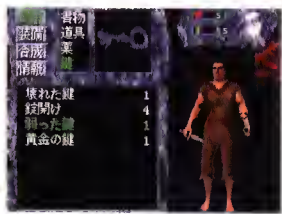
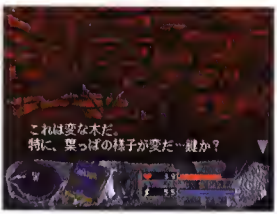
決して屈さない」広くは伝えられていないが、これに続く言葉があった。「終結を見るために私は残る。私の憎しみが終わる時に私の復讐が完了するだろう。私の仇が見つかるまでは、この旅を避けることにしよう」この呪いの言葉は恥ずべきものだという声もあったが、それでも彼女のことは周囲の高い脚心を集めた。彼女の名譽を誦えた聖堂が秘密裏に建てられたということは、今でも信じられている。

8 隠し扉を開けて、生きた鍵を獲得

AE-17



隠し扉は2つあるが、まずは北側の扉から入ってみよう。扉を開けて、通路を先に進むとある部屋にたどり着く。その部屋には1本の木が生えていることに気付くだろう。その木を調べてみると、生きた鍵を入手することが出来る。この鍵は、ハーガニワールド地下2階に進むのに絶対必要だ。しかし、この鍵は生きているので、時間が経つにつれて徐々に弱っていくのだ。鍵をとったら、急いでもう1つの隠し扉に進もう。その先には体力回復の薬、魔力回復の薬、鉄皮の鎧など、アイテムが多数あるので、時



間を気にしながら出来る限りとっていくようにしよう。

生きた鍵は時間が経って弱った鍵になっても、もう1度取りにくれば新しい生きた鍵を手に入れることが出来る。

9 木の絵の扉を開けて、地下2階へ進もう

AV-15

アイテムを出来る限り拾って、次のフロアに進むのだが、地下2階に進むには、スタート地点をまっすぐ南に進んだところにある木の絵の扉まで戻らなくてはいけないのだ。道に迷っていると、鍵が弱ってしまう。

そうなると再び大釘の部屋と床板上昇の部屋を通過しなければいけなくなってしまいます。2つ目の隠し扉を抜けると書庫まで戻るの、そこから木の扉まで、迷わないように進もう。

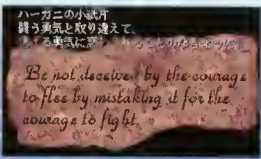


もしターリアンの森で橋を崩していなければ、ここを通れたのだが…。

Book 書物

ロス・ライトボウ

ハーガニの年代記にある通り、ロス・



ライトボウの骨か彼の遺言により森の向こうに未だに眠っていると信じられている。暗黒の時代には、ニスの地いっばいにウィルスが広がり、ハーガニの運命は未知の手に支配されている。

ハーガニの小紙片

闘う勇気と取り違えて、逃げる勇気に惑わされることのなきように。

ハーガニワールド 地下2階

入口が氷に覆われるなど、地下2階はものすごく寒いエリアである。部屋というより祭壇のようなものが複数存在する。地下3階に進むには、隠し扉を見つけなければならないのだが…。





MOVIE

- AJ-17 ●鏡の質問のムービー
 AV-11 ●ポンプの水が出るムービー
 (水に触れると毒の状態になる)
 AN-05 ●守護者の教条を置く
 →隠し扉が現われるムービー
 AN-05 ●レバーを引く
 →隠し扉が開く
 A0-04 ●地下3階へ行くムービー



BATTLE GEAR

- AE-04 ●皮の盾
 AR-04 ●鱗の鎧
 AK-19、AV-04 ●矢 (AK-19は×2)
 AT-09 ●皮の兜



ITEM

- AF-07 ●炎の玉×2
 AJ-17 ●創造の宝珠
 AJ-17 ●鏡のかげら
 AK-04 ●魔法の炭
 AN-08 ●魔法の宝石
 AT-10 ●毒消しの薬



BOOK

- AI-04 ●羊皮紙
 AN-06 ●守護者の教条
 A0-05 ●ハイラニ・マイソイ (読むだけ)



MONSTER

- Snkw
 Spider
 Shad



1 肌寒いエリア、床までもが凍っているが…

AE-04

地下2階に降りてくると、いきなりフロアが厚い氷で覆われていることに気付く。これは一体どういうことなのか、と考えることなくここを通過することも出来るが、どうしてもこの氷が気になるならば、溶かすことが出来る。この部屋を出ると拾うことの出来る炎の玉、もしくは火の魔法・ファイアストームを唱えると、部屋のなかで爆発が起こり、氷が溶けるのである。溶けた後のフロアを調べて見ると、皮の盾が落ちていたので、拾っておこう。



炎の玉でも火の魔法でも、効果はまったく同じ。特にクリアに重要な要素ではないが、魔法の練習をするという意味でも試して見るのもいいかもしれない。

2 アイテムは意外なところに隠されている



最初の氷のフロアにうずもれていた皮の盾のように、このフロアにあるアイテムは、意外と分かりにくい場所に隠されている。フロアに落ちているならいいのだが、骨の台座の陰に隠れている魔法の炭とか、壁の裏にある皮の兜など、慎重に探さなければ見つけれないものが多い。気になる場所は徹底的に探すように心がけよう。どうしても見つけれない場合は、アイテムの場所をMAPで確認してから探しに行ってみよう。



アイテム探しに夢中になって、モンスターに殺されないように注意しよう。

Book 書物

ハイラニ・マイソイ

ミノタウルのハイラニの伝説は、他の多くの者に崇められてる嘘の神話について語ってる。人間の国々を旅したハイラニ達が戻ると、彼らは人間達の不実と、選ばれし者について言われている大きな嘘を説明した。選ばれし者は魂の旅とともに報いを受けるとされていたが、よっぽど単純な学者でさえ、死へ向かう何人に対してもこの魂の旅が閉ざされていることを知っている。

したがって、この嘘は決定的となった。この幻想の犠牲となった選ばれし者は、決して見つからない永遠への入口を探し求めながら、虚空の道のりをどこまでも旅する運命となる。運命に裏切られた迷える魂にも、この旅に出るチャンスが1つだけ残されていると信じる者もいる。そのチャンスは、死のメカニズムが永久に取り払われたときだという。

羊皮紙の文書

—ジャーランからハーガニへ
真実の番人、ハーガニの首長イレニスへ
学者として、我々の見解に相違が見ら

れることは残念だ。ハーガニへの友情の印として、この贈り物をどうか受け取って欲しい。古代のハイラニ寺院から発掘された彫像で、主君の伝統が重んじられた時代に作られたものだ。ハーガニのパワーは有名だが、このような鈍舌とした時代には、味方を信頼したほうが安全ではないだろうか。必要とあらば、いつでも私を頼って欲しい。そのときには、牡羊のホルンとともにメッセージを送ってくれればよい。少しでも早く、我々の交流が始まる事を祈っている。それでは…
キエンデラン家のジャーランより

3 揚水ポンプ、でも気軽にさわると…

AV-11



水を触るとHPを示すバーが緑に変わってしまう。



幸いなこととなりにあるオープンには毒消しの薬がある。

南側の入口の壁に皮の兜がある部屋には、水をくみあげるポンプがある。ポンプのレバーを押せば、水をくみあげることが出来るのだが、ここで注意して欲しいのは、水に触らないこと。この水は、触ると毒の効果があるので、敵に遭わずしてダメージを受けることになる。気を付けよう。

鏡の質問に答えると……

AJ-17

この階の東側にある大きな祭壇のような広場、その真ん中には鏡が置いてある。この鏡をクリックすると、ムービーが始まり鏡が5つの問題を問いかけてくる。問題（下枠Movieを参照）は、じっくりと考えれば簡単に分かるものばかりなので、よく考えて答えよう。答えは全て4択になっている。これをクリアすると、創造の宝珠をもらえる。また宝珠を受け取った直後、鏡は割れてしまうので、そのかけらを拾っておこう（地下3階で必要になる）。



鏡の質問は全部で5問。答えは4択になっているので、比較的やさしいだろう。



全ての質問に正解すると、鏡の中から手が伸びてきて創造の宝珠を渡してくれる。



宝珠を渡し終えると、役目が終わったかのように鏡はバラバラに割れてしまう。



ここから立ち去る前に割れた鏡のかけらを忘れずに拾っておこう。

Movie ~鏡の質問

大地の儀式により、おまえはここに連れてこられた。兄弟よ、これは避けられない運命だ。我々の前に去っていった、古きハーガ二の魂が呼び覚まされ、おまえの答えで、おまえに判断が下される。答えには、おまえの心がそのまま映し出される。よく考えるのだ。正しい答えはかならず見つかる。

Q. それ自体は何ものでもないが、我々はそれを名前と呼んでいる。それを見ることのできるが、そこには何も存在しない。また、我々がどこにいま

うとも、それは永久に我々の手の届かないところにある。

A. 死 空 魂 命

Q. 我々の前にも存在し、我々が死んだあともなお存在する。空に向かう魂のように、その手は我々を少しずつ引っばっている。我々は、それが止まってくれることを願うが、いつもそれをもっと欲しいと望んでいる。たとえそれが死を迎えるときでさえ……

A. 魂 死 時間 終末

Q. それは空で生まれるが、空ことどまることは決してない。それは、何百万ものうちの1つだが、決ってしまった

く同じではない。

A. 鳥 雲 星 雨

Q. 生命を与えるものだが、それ自体はなにももたない。だが、死を迎えたものは全てそこに帰っていく。たとえ深い海の中であろうと、どこでもそれを見つかることができる。だがそれは、空には決してない。

A. 大地 水 光 魂

Q. 太陽に手をのほしているが、決して大地から離れられないものは何だ？それは、いくつにも分かれているが、結局は1つのものだ。

A. 虹 人 木 精神

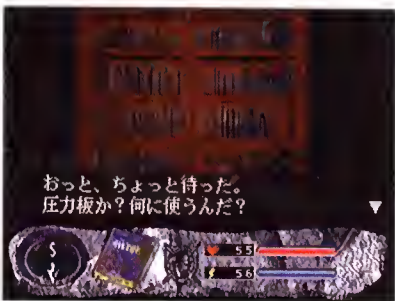
書棚の前で見つけた本…守護者の教条

AN-05

一通りフロアを探索したら、最後にくるべきところは部屋の西側にある書棚だ。地下2階のちょうど真ん中あたりにある部屋の書棚で、その床には1冊の本が落ちている。この本は守護者の教条と呼ばれ、かつてハーガニ族がある者から護符を守るように託されたときに、その護符を守る者としての心得が書かれた本として、一緒に渡されたものらしい。ということは、この近くに護符の1つが存在するということなのか？ とはいえ果たしてこの教条はどのように使ったらいいのだろうか？ ということで、その横にある書棚に目を移すと、1か所だけ書棚に関係のない圧力板が存在していることに気付く。ここに守護者の教条を置いてみると何が起ころはずだ。そこにおいてみると、なんと真ん中に不気味な怪物が記された、レバー付きの隠し扉が現われるのだ。そのレバーを引くと扉が開かれ、地下3階へと続く階段にたどり着くのである。地下3階にはおそらく7つの護符のうちの1つがあるのは間違いない。さらなる決意を胸に、地下3階に乗り込んで欲しい。



書棚の部屋に1歩入ると、目の前に守護者の教条が落ちていた。使う前に必ず中を読んでおこう。



守護者の教条を拾った後に書棚を調べると、1ヶ所だけ圧力板がある。ここに本を配置すると…



書棚が回転し、レバーのついた扉が開れる。ここから地下3階へと向かうのだ。

Book 書物

守護者の教条

真実の番人である我々ハーガニは、あの守護者に対する責任を認識している。彼は我々にこの護符を守るよう求めた。この護符は全体の一部ではないが、人間とハーガニの力を全て合わせても、この力には及ばない。ニゼラの護符の道に裏切られたとき、この教条に従えば、その道に迷い込んだ人間を導く事ができる。5つの護符が人間の手にあるらしいが、残る2つは、護符のエネルギーを操ろうとする者たちには触れられず、そして、それらを守

ろうとする者たちには知られずにいる。我々が今守っているこの護符は、人間千人分もの力をもっている。だがこれは、ニゼラの地に持ち込まれた5つの護符のうちの1つではない。2番目の護符は千人分の力を吸収し、罪なき者まですべて吹き飛ばすという。番人はこの護符をベノマイアのロエンに授けたが、そこに護符は残っていなかった。家が壊され、その跡には石が落ちている他は、ほとんど何も残らなかった。ロエンとこの護符の道は失われた。3番目の護符は守護者により、すべての人間の中で、もっとも賢く、もっとも強大な力を持つ人物に渡された。彼

は、普通の人々が暮らす地上のはるか上空を飛んでいる。このもっとも恐ろしい護符は、生と死そのものを司ると言われている。4番目の護符は、地獄から湧き上がる無限の怒りをその中心に抱えている。その力は、この護符に近づく者すべてを容赦なく打ちのめす。この護符は、オライアルの海を渡り、カイナンの手に委ねられた。そして、最期の護符は、大きな翼の鳥たちを呼び寄せる力を持つ。我々を番人として認めたあの守護者自身とともに、永久に埋められた。護符のパワーを知る者はこの守護者の伝説を支持しななければならない。

ハーガニワールド 地下3階

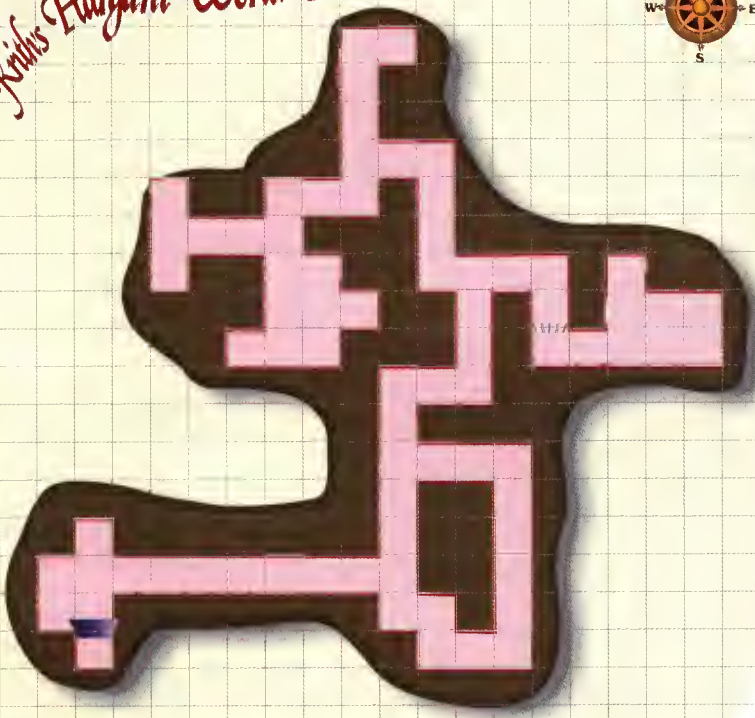
何かの生き物の体の中を通過しているような不気味な空間。果たしてハーガニ族の生き残りはいるのか、護符は存在するのか…これがハーガニワールドでの最後のフロアである。



01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

AA
AB
AC
AD
AE
AF
AG
AH
AI
AJ
AK
AL
AM
AN
AO
AP
AQ
AR
AS
AT
AU
AV
AW

Kris's Hargani World-III





MOVIE

- AH-06、AJ-10 ●ヒルの入った樽のムービー
- AJ-13、AS-03 ●塩の樽のムービー
- AJ-13 ●レバーを使用するムービー
- AK-20 ●ハーガニの生き残りのムービー
- AE-11 ●剣に電撃を食らうムービー
- AE-11 ●骸骨が持ち上がるムービー
- AE-11 ●剣を抜き取るムービー
 - ヴォイド（別なフロアに飛ばされる）
- AR-03 ●豪力の護符のムービー
 - （鏡のかけら使用&未使用）
- AS-04 ●隠し扉を抜ける時のムービー
- AT-04 ●梯子を登るムービー



BATTLE GEAR

- AH-06 ●鏡矛
- AE-11 ●呪いの剣
- AS-04 ●木の盾
- AP-15 ●こはくの杖



ITEM

- AJ-06 ●宝石
- AH-11、AL-10 ●古いコイン
- AP-15 ●レバー
- AD-12 ●剣の柄
- AK-20 ●理論の宝珠
- AJ-18 ●巨大な骨
- AR-03、AS-03 ●体力回復の薬×2



TALISMAN

- AR-03 ●豪力の護符



BOOK

- AL-20 ●凶鑑の切れ端



MONSTER

- | | |
|------|------|
| Meta | Snk |
| Mdg | Shad |



エリアに散在する樽に注意



はじめに樽の中に手をつ突っ込むときは、かなりドキドキするだろう。

このフロアにはあちこちに樽が配置されている。とりあえず、調べてみないと気がすまないという人が多いと思うが、樽を覗いただけで死んでしまうということは、絶対にないので、全部覗いて見るのもいいだろう。ところが、その中のいくつかはヒルが入っていて、その樽に腕を突っ込むと、ヒルの毒に体が侵されてしまうのだ。強力な敵が出現するエリアだけに、毒に侵されるのは避けたいところだ（ただし、最初のヒル入の樽には武器アイテムの鎚矛があるので、手を入れざるを得ないのだが…）。



おどろおどろしいヒルのムービー。体が一瞬にして毒に犯されてしまう。

毒を受けた場合は塩の樽で…

AJ-13、AS-03

ヒルの毒を受けた場合、どうしたらいいか。このフロアで登場する敵はかなり手強く、毒のダメージでHPが減少しているときに遭遇してしまったら、死ぬのを覚悟するしかない。だが、このヒルの毒を解毒する樽も存在しているので心配なく。塩の樽がそれで、これもエリア内に2か所あるので、万一ヒルの毒に犯されたときは、ただちにこの樽のところに向かおう。



塩の樽に手をつ突っ込んでいるときの顔は、どことなく情けない。



塩の樽に手をつ突っ込むと、ヒルがみるみる弱って解毒される。

Logbook ログブック

下へ移動する

下へ行けば行くほど寒くなるようだ。床は氷で覆われている。温度は寒さをしのげるほど高くないが、何かが熱を発生させているように感じる。氷の様子…あるいはその下の様子を見ても、この寒さのせいで、いくつかの生命が犠牲になっているようだ。

通過の儀式

前との違いは感じないが、僕はハーガ二族の儀式を受けたのだ。通過の儀式。

昔は若いハーガ二族に何かを教えるためのものだったんだろう。そういえば、僕はいつこの宝珠を渡されたんだ？僕に何かを教えようとしていたんだろうか？

悪魔の錠

一体、これをどう説明したらいいのだろうか？魔法がかけている？ものすごく奇怪な感じもする。何らかの錠のように見えるけど、表面に描かれたシンボルはどこかで見た気がする。確かに、ここ以外のどこかで、こんな感じのシンボルを見たんだ。何か関連があるのだろうか？



ハーガ二族を見つけた。

残っているハーガ二族は、恐らく、あと10人くらいだ。生き残ってるのはほんの一握りの者達。彼らは骨のゲートで閉じ込められている。錠はかかっていないようだ、通り抜けられそうじゃない。彼らと話をできさえすれば、どこかにスイッチが何かがあるに違いない。

3 レバーを見つけて牢屋を開ける

AJ-13

このフロアの先には骨の扉で閉ざされた牢屋がある。この中に入るにはどうしたらいいか。それには塩の樽の近くにある壁にレバーを取り付けて、開けなければならないのだ。レバーはフロアの南の通路にある樽の中に入っている。このレバーを拾って、壁に取り付け、押し上げると牢屋の扉が開くので、その中を探索できるようになる。その牢屋の中では、意外な人物と出会うことに…。



レバーをクリックするとレバーを押し上げるムービーが流れる



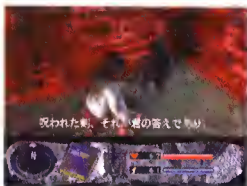
4 ハーガニの生き残りとお会う

AK-20



息も耐え耐えに宝珠を手渡すハーガニの生き残り、彼の思いにも報いなくて…

牢屋の中に入ると、何者かの影が見えた。何とハーガニ族の生き残りがここにいたのだった。今にも倒れそうなくらい衰弱しているこの男は、誰が近づいてきたのかも分からずに語りはじめる。仲間のこと、自分はもう死んでしまうということ、呪いの剣のこと…死に際に、彼は理論の宝珠を手渡してくれる。これは、呪いの剣を手に入れるのに関係のあるアイテムだ。理論の宝珠を受け取って、急いで牢屋を立ち去りたいところだが、この牢屋の中には、凶鑑の切れ端、そしてハーガニ族の骨の中から巨大な骨をアイテムとして入手できる。これらを手に入れたら、呪いの剣を取りに行こう。



死ねた剣、それ、君の答えでいい



そこだ… その柱の奥にある



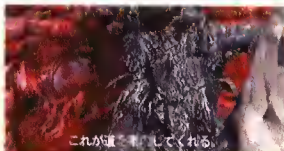
救出すらすでずに1人のハーガニ族の死を目のあたりにすることに…

Movie ハーガニの生き残り

そこだ… その柱の後ろにある。
そこにあるだろう…
おお… プリムス、何かあったんだ？
ああ、神の光明が見える。私はもうだめだ。
私は… 君が誰だかわからない。



ああ、神の光が見える。私はもうだめだ。



これが君の手渡ししてくれる

私の仲間たちはどこにいるんだ？
彼らはこの牢屋を出たんじゃないのか？

私はここで死ぬだろう、私の家で。
少なくとも、臆病な子犬のように逃げ出したりはしない。
私の役に立ちそうなものは、ここにはもうほとんどない。君に私の知恵を分け与えられたい…

呪われた剣、それが君の答えであり、君に死をもたらすものでもある。君を信用してくれる者たちを見捨てるな。この球、これが道を案内してくれる。もっていきといい。ガーディアンは護符を崇めているのだ。

剣は… 決して…



そして

剣の柄はしっかり取ること

AD-12



呪いの剣を取りに向かうが、その前にその先にある樽を調べてみよう。その中には、剣の柄が入っている。これはかなり高価なものらしい。ハーガニワールドをクリアして、その後、再びガリカンの町に戻るようになるが、その時に、この剣の柄を鍛冶屋のタラに手渡すと、あるアイテムを入手することが出来る。

このエリアの一番北端にあるので、忘れてしまわないうちに取りにいこう。

宝珠を揃えて、呪いの剣を獲得

AE-11

ハーガニの生き残りが話していた呪いの剣。これを手に入れるためには、地下1階で獲得した[教養の宝珠]、地下2階で獲得した[創造の宝珠]、そして先程獲得した[理論の宝珠]を使うことになる。フロアの北、骨のゲートをくぐると、骸骨に刺さった剣がある。これが呪いの剣だ。これを引き抜くには、3つの宝珠を順番に骸骨にはめていくのだが、順番が違くと剣を入手することは出来ない。もし万が一、宝珠をすべて手に入れることなく、強引に剣を引き抜こうとすると、剣から電撃を食らってしまうことになる。宝珠をはめていく順番は、右目、左目、口という順番になるのだが、何処に何が入るのかは、下の写真を参考に考えて欲しい。



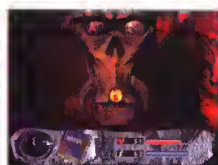
骸骨に刺さっている剣なんて、いかにも呪われた剣という印象だ。



右目には青っぽい玉が入れている。



続いて左目には茶色っぽい玉が…



最後の口には黄色っぽい玉が、各々の色を確認すればすぐ分かるはず。

Logbook

ログブック

ハーガニ族の一人

9人。生き残っているのは9人だ。1人は僕の腕の中で死んだ。すべては一瞬の出来事だった。…ゲートが開き、彼らが走り去る音聞き…何処に行ったのかわからないが、恐らく、秘密の連絡があるのだろう。

僕は彼が隅っこにいるのに気づいた。体は水に濡かり、話すこともままならない。「呪われた剣…あなたを信じる人を見捨ててはならない…」これが彼の最期の言葉だった。…そして、この1つの宝珠。

剣と骸骨

骸骨に剣が刺さっているなんて気が悪い。誰だってそう思うはずだし、これ…こんな刃先を見たことがない。剣を抜こうとし、ちょっと引っ張ると、閃光が走り、衝撃。抜くそうもない。何かあるのだろうか？

ついにこの剣を手に入れた

これを使う時は気をつけないといけない。持つだけで、信じられないパワーを感じる。年輩いたハーガニ族が言っていたのは、こ



のことだろうか…「呪いの剣」…炎いの元、そして破滅の元…

ハーガニ族の護符

恐らく、この護符がハーガニ族に炎いのを招いたのだろう。この世界のハーガニ族は、ほんの一握り…僕は何をすればいいんだろう？クリスの言っていたこのオーラとやらで…この護符が、種族を滅ぼした。僕には何か起こるのだろうか？そういえば、たくさんのシャドウに出くわした。これだけ会えば一生会わなくていいだろう。

剣の呪いか?……ヴォイド

AE-11

宝珠を順番にはめ込み、ついに剣を獲得した、と思った瞬間、別なエリアに飛ばされてしまった。気が



付くと、いま取ったばかりの呪いの剣が襲いかかってきている…。これはヴォイドといって、それを手にしたものに襲いかかるように剣に呪いかかけられているために起こる現象のようだ。とにかく、この闘いに勝たなければ剣を手に入れるどころか、剣によって殺されてしまうことになる。とにかくひたすら呪いの剣と闘うしかないのだ。



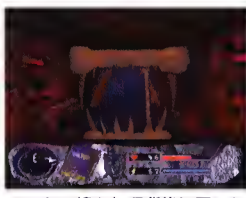
ヴォイド突入のムービー。これから何が起こるのが緊張の瞬間だ。

巨大な骨で危機回避

AR-06、07

呪いの剣を獲得したら、このエリアを脱出するために出口に向かうのだが、その途中で巨大な牙が、行く手を阻んでいるのだった。そのまま通過しようとすると、その牙に噛み殺

されてしまう。そこで、使用するアイテムが牢屋で獲得した巨大な骨だ。牙は2つあるので、骨をつっかい棒にして最初の牙をクリア、2つ目は最初の牙から骨を抜き取って、再度つっかい棒にしてクリアするといいだらう。



つっかい棒をして背後に回ったら、抜き取るのを忘れずに。



恐ろしい牙も、つっかい棒があれば怖くはない。

Book 書物

武器伝集の本

スピリカス=メイルは優れた製品だが、その内側に、目には見えない金属の突起物がついている。使用者の手に握られている時だけ、これらの

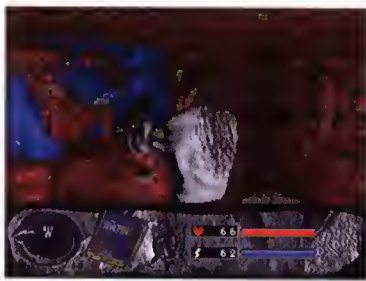
小さな突起物が柔らかな内面を突き通す。ただ、使用者の肌に小さな穴が開くのが難点だ。さらに、肌に食い込む刺がとれると、ギザ状の裂け目ができてかなり痛い。

「呪いの剣」は、有名な鍛冶屋オルガリスの最後の作品で、最高純度の材質で作られている。非常にバランスがとれていて、精密度も高い。卑

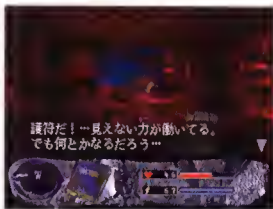
怯なアランにこれを盗まれたオルガリスは、ほかの作品を作れないように目を潰してしまった。強欲なアランに仕返しをするために、オルガリスは「呪いの剣」に嫉妬の呪いをかけた。「呪いの剣」以外のものを持つと、オルガリスの呪いが呼び出される。

9 ハーガニの護符を獲得

AR-03



牙の罠を切り抜けると、目の前には、何と護符が！やはりここにあったのだ、と喜び勇んで手を差し伸べてもダメ。ここの護符をとるには、あるアイテムが必要なのだ。それは、地下2階の質問する鏡のところまで拾った鏡のかけらだ。これを護符がうごめく壁に埋め込めば、取り出すことが出来る。これまで人間の手に渡ったことがなかった護符が、ついに人間が手にするところになったのだ。と同時に、大きな責任感をもって行動しなければならないということか。護符を入手し



たら出口に向かうのだが、その付近には、体力回復の薬、木の盾などがあるので、拾ってから先に進もう。

ついに護符を手にいれたが、まだこれから6つ集めなくては行けないのだ。

10 隠し扉の先に、青いドラゴンが待ち伏せ！

AS-04

呪いの剣を入手、護符も手にして、いよいよ出口へ。ほっとして隠し扉を開けたところ、突然青いドラゴンが目の前に現われたのだ。このエリアから脱出する者を叩きつぶすかのごとく控えているドラゴンだけに、強い。こんなところで死んでしまっは元も子もない。しかしご安心を、このドラゴンを簡単に倒す方法があるのだ。それは、先程入手した呪いの剣を使うこと。そうすれば楽に倒すことが出来るはずだ。



護符のある左手の壁に隠し扉が...

11 先に進みたい気持ちを押さえて、ひとまずガリカンへ



この梯子を上れば、ガリカンの下水溝に行くことが出来る。

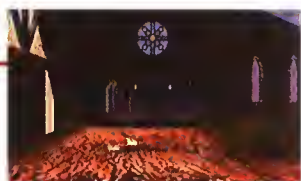


下水溝の入口から上に行くと、ターリアンの森に抜けることが出来る。

ドラゴンを倒して梯子を上がると、ガリカンの下水溝に通じる扉が途中にある。そのまま下水溝に進んでもいいのだが、まずはこのまま上に上がってターリアンの森、そしてガリカンの町に戻ろう。壊れた鍵や剣の柄をタラに預けたり、呪いの剣についても調べなければならない…。まずはこのあたりで落ち着く時間が必要かもしれない。

ガリカンの町 Part-2

ターリアンの森、修道院、毒液の沼、3ヶ所の中継点となるこの町には、この旅の間には何度か足を踏み入れることになるだろう。今回は、教会、居酒屋、鍛冶屋で重要なイベントが待っている。



01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

AA
AB
AC
AD
AE
AF
AG
AH
AI
AJ
AK
AL
AM
AN
AO
AP
AQ
AR
AS
AT
AU
AV
AW
AX
AY
AZ
BA
BB
BC
BD

Town of Galican





- AW-29 ●グリフの会話
- AO-06 ●毒液の沼へ向かうムービー
- AG-09 ●忘れられた修道院へ向かうムービー
- AK-11~13 ●鍛冶屋のムービー
- AS-11 ●教会へ入る&戻るムービー



AK-11~13 ●修復された鍵
(壊れた鍵を鍛冶屋のタラに渡すと修理してもらえる)



- AK-12 ●豪華な剣
- AX-11 ●破壊の剣
(呪われた剣の呪いをベナレス神父に解いてもらう)



23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

The Iron Dragon Pub

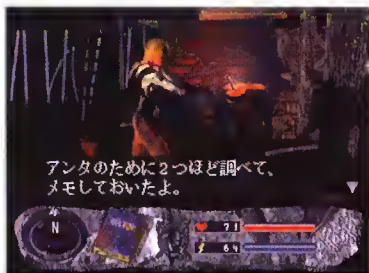
1f

2f



1 ターリアンで発見した壊れた鍵を修理してもらおう

AK-11~13



剣の柄を渡すと、これを質に入ると高いお金で売れるだって。渡さなければよかったかな。

ターリアンの森の北の橋で発見した鍵。かなり壊れているので、これは町に戻って鍛冶屋のタラに直してもらおう。この鍵もこの冒険の終盤で使うことがあるかもしれないので、この機会に修理しておくべきだ。その時に、ハーガニワールドで拾った剣の柄をタラに渡すと、その代わりに豪華な剣をもらえる。さらに、壊

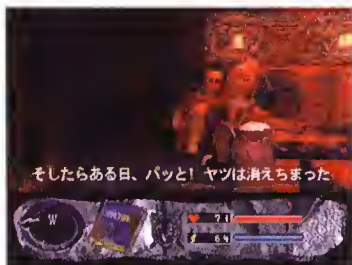
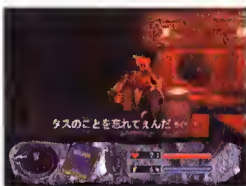


れた鍵を取りに行くと、修復された鍵と一緒に、その鍵について書かれた手紙を渡してくれるので、しっかり読んでおこう。

2 酔っ払いのグリフが語る人物、タスとは?

AW-29

疲れを癒すため、久しぶりにアイアンドラゴンバブに行ってみると、やはり今回も泥酔状態のグリフがいる。今回は、なにやらタスという人物について話してくれているらしい。北にある穴蔵で働いていた墓掘り人だが、日に日にイカレだして、ある日突然姿を消したという。何か恐ろしい事があったに違いないというのだ。教会の前に落ちていた請願書にもタスという名前があったはずだ。一度、北の共同墓地に足を踏み入れなければならないようだ。



酔っ払っていても、このタスについての話はしっかり覚えておくべきだろう。

Logbook ログブック

災いの元

それは邪悪な気配をまとっていた。それは剣であり、僕はベナレスの所へ持っていった。しかし、彼はその剣に触ろうとしない。剣に呪いかかかっているのかわかるからだ。彼は剣に触れる前に、その呪いを知っていたがっている。剣の事が書かれたものが何かあるはずだ。それが見つかれば、彼に剣を渡し、呪いを解いてもらえるかもしれない。

哀れなグリフ

あの男のことは何て言えばいいのだろうか。彼の言葉はろれつが回らな

く、はっきりと聞き取れなかった。どうやら、友達タスとやらのことを話していたようだ。墓掘り人らしい。影を見たとかなんとか言っていたな...

タラの話

タラは僕が渡した古い鍵を修理してくれた。僕に鍵を渡しながら、彼女は自分のノートに奇妙な記録を見つけたと話し掛けてきた。その記録によると、僕が持ってきた鍵は彼女のおじいさんが何年も前に扱ったもので、その時点で、その鍵は400年以上も前に作られたものらしいのだ。そんな前からガリカンはあったのだろうか?

Book 書物

タラからの手紙

アンタも知っているように、この鍵にはおかしなところがある。以前に修理されたことがあると分かった。気まぐれに、祖父の記録を調べてみたら、これに関する記録が残っていた。これはアンタも知らなかっただろう。何にせよ、祖父のノートには、その鍵は何世紀も昔、おそらく300年程前のものだろうと書かれていた。一体、アンタはこんなものをどこで手に入れた? まあ、私はできるだけのことばはやった。何か他に必要なものがあれば、知らせてくれ。

武器図鑑を渡して、剣の呪いを解いてもらう

AX-11

やっこのことで手に入れた呪いの剣。しかしながら、この剣を装備しているとHPもMPも、まったく回復しない。拾った図鑑を見てみると、呪いの剣はオルガリスという人物が、剣に嫉妬の呪いをかけたため、この剣以外のものを持つと呪いを受けるとのことだ。このままでは使えないのでベナレス神父のところまで、呪いを解いてもらおう。



剣の呪いが解けると破壊の剣になり、普通の武器として使えるようになる。

ターリアンの森を通って、下水溝へ

AP-18



鍛冶屋、教会、居酒屋に足を運び、アイテムも手に入れたし、いろいろな話を聞いた。旅の準備も整ったので、そろそろ出発することにする。まだ探索していない毒液の沼や共同墓地のある修道院へ向かうために通過するとき以外は、恐らくこの町にはもう用事はないだろう。次はどこへ向かうべきか。西に見える古い塔にも向かいたいし、グリフの話に出てきたタスの事を調べるために、北の共同墓地に行ってみるのもいいだろう。でも今はハーガニワールドからターリアンの森に向かう途中に通り過ぎた下水溝に、まず向かうべきだ。そのためには、再びターリアンの森へ行くことにしよう。



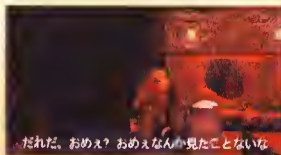
ターリアンの森へ再び向かうが、今度は前回よりたくましさが増しているはず。

ここが、下水溝の入り口。ターリアンの森と町のちょうど下に当たるのか？

Movie

グリフの話

だれた、おめえ？ おめえなんか見たことないな。ウソ、ウソ。覚えてるよ。上の部屋借りてるヤツだろ…。オレは飲むんで忙しいんだよ。タスのことを忘れてえんだ…。



だれた、おめえ？ おめえなんか見たことないな。



オレは飲むんで忙しいんだよ

ヤツはもういなくなっちゃった。ヤツはこの北にある穴蔵で働いてた…。墓掘り人さ、いいヤツだったよ…。それが日に日にイカしたしちまってよお。へんなことはかり話して…。いつも、影だか何だかを見るって言ってた。そしたらある日、パッと！ヤツは消えちゃった。

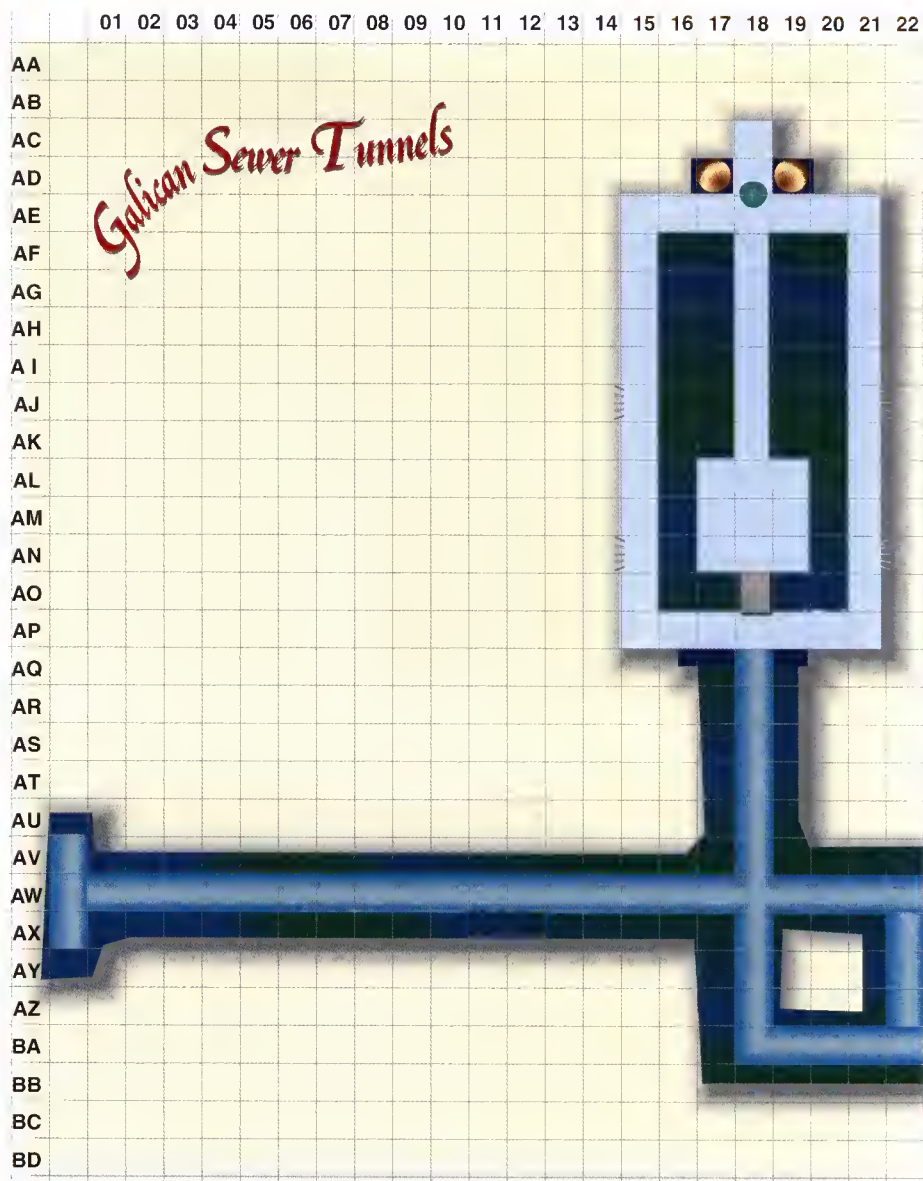


おつと、おめえより先にオレは出たよ。おつと、おめえより先にオレは出たよ。おつと、おめえより先にオレは出たよ。

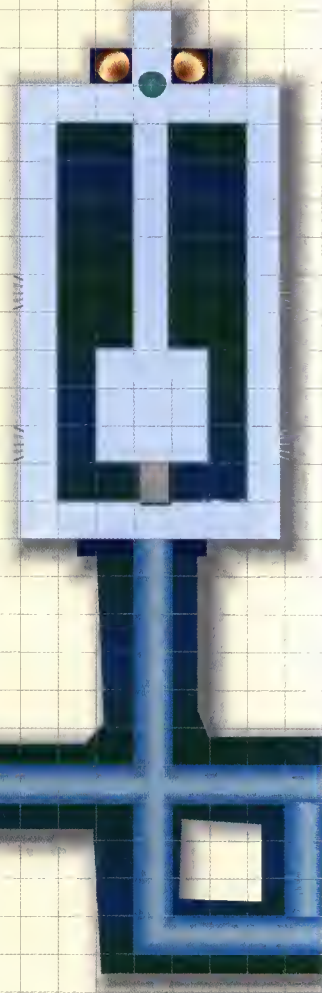
オレはタスを何年も知ってた。あいつは仕事を休むようなヤツじゃあない。何かか寝こったんだ、恐ろしい何かか。おつと、おめえより先にオレは出ていくからよ。おお、気にすんなって…。おめえも行く先には気をつけろよ、ンな？

ガリカンの下水溝

ガリカンの町、ターリアンの森の地下に当たる下水溝。気味が悪く、危険な生物がうようよしている。しかしながら、下水溝の中に、似つかわしくない祭壇がある。この祭壇は一体何のために…。

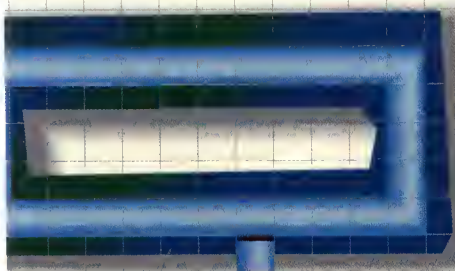


Galican Sewer Tunnels





23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37



14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

Galian Sewer Antechamber



BC
BD
BE
BF
BG
BH
BI
BJ
BK
BL
BM
BN
BO
BP
BQ
BR
BS
BT
BU
BV
BW
BX
BY





MOVIE

- BA-29 ● 隠し扉が開くムービー
 BQ-22 ● シンボルマークのある壁の隠し扉が開くムービー
 AP-18 ● 奥の部屋に入る時、橋が現われるムービー
 AM-18 ● 床から箱が出てくるムービー
 AM-18 ● 床に箱が引っ込むムービー
 AM-18 ● 護符獲得に失敗した時のムービー
 AD-18 ● 最後のカラーコードをクリアした時のムービー



BATTLE GEAR

- BN-17 ● 鎖のすね当て
 AE-21、BP-16 ● 死の爪
 BP-26 ● 紅玉の杖
 BU-22 ● 矢×3



MAGIC

- BP-17 ● 火の魔法
 (ブラインド/エンハンスドアタック)



ITEM

- BN-27 ● 毒消しの薬×2
 AZ-33 ● 体力回復の薬×2



BOOK

- AJ-21 ● リアンの手紙



TALISMAN

- AM-18 ● 無敵の護符

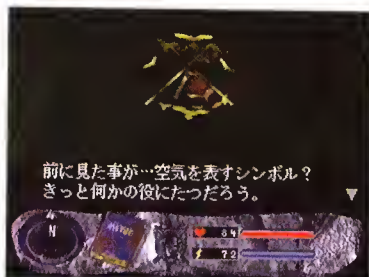


MONSTER

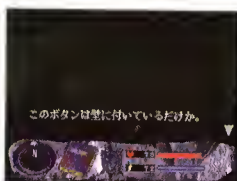
- Fish
 Serp
 Shad



1 壁を調べながら行くと…



このエンブレムは分かりやすいが、大抵は、本当に目立たないところにボタンがある。



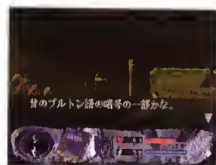
この下水溝には入口と出口以外、まともな扉というものが存在しない。しかしながら、アイテムが落ちている隠し部屋、隠し扉というのが数多く存在するのだ。それらを一体どうやって見つけるのか？ じっくり壁を調べながら歩いていると、壁に小さなボタンが付いているところがある。それが隠し扉のある印だ。さらには、隠し扉がある付近には壁に2つたいまつがぶら下がっている。それらを目印に扉を探してみよう。

2 隠し部屋には重要なアイテムも…

ボタンを探して隠し扉を発見。これらはたいてい隠し部屋につながっているわけだけど（1か所だけボタンのみの場所があるが…）、隠し部屋の中には、とにかくたくさんのごみが浮かんでいる。さらに、そのごみに紛れて、武器・防具・薬・魔法…と様々な、そして重要なアイテムが置いてあるのだ。特に魔法（火の魔法：ブラインド/エンハンスドアタック）は、その場所でしか入手できないので、確実に手に入れよう。



調べる場所はそう多くはないので、細かくアイテム探しをしよう。



Logbook ログブック

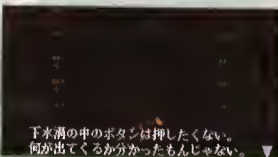
下水溝

とにかく、今すぐにここからでなければ…あらゆるものがここに捨てられている…骨まで捨ててある。その上、気味が悪くて危険な生き物がウヨウヨしている。きっとここには呪いがかかっているんだ。この臭いなんかよりすつ

と強烈な呪いか。

下水溝の祭壇

何故、下水溝にこんな場所を造ったん



だ？ただ、本当の祭壇かどうかは分からないが、誰かが建てたものであることは確かだ。これはガリカンの公共施設ではないようだ。



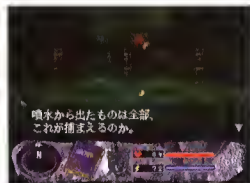
噴水で光るあの光は一体?

BP-22



赤、青、黄…この色の組み合わせをしっかりと覚えておこう。

最初の隠し扉を通して侵入したエリアの、ちょうど真ん中あたりに、壁の外にエンブレムが付いた部屋がある。この部屋は扉を開けて中に入ってみると、ちょうど中央に大きな噴水がある。噴水の中心をよくみると、青、黄、青、赤、赤の順番で、光りが上昇しているのに気付く。

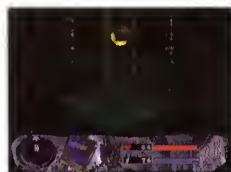


この不思議な光の色、そして順番が何かのヒントになっているらしい。とにかくこの光の上がる順番は頭にしっかりと叩き込んでおいて欲しい。

光る床は要チェック

AM-18

下水溝をスタート地点からまっすぐ歩いてきて、最初の曲がり角を左に曲がると、大きな祭壇のような部屋につながっている。なぜ地下の下水溝に、こんな立派な祭壇が?と疑問に思ってしまうところだが、何とここにも護符が隠されているのだ。ちょうど祭壇の中央に床が緑に光る部分がある。ここを調べると、床から箱が現われる。その箱にあるボタンを押すと、無敵の護符が現われるのだ。しかしながら、そのまま正面からとろうとすると、ジャーランが現われ、あっという間に殺されてしまうので、護符をとるときは、箱の背後から取りに行くように気をつけよう。



このフロアに入ろうとすると、自動的に橋が伸びて、部屋に入ることが出来る。



護符をとりに行く時は、絶対に背後から攻めるように。



Book 書物

リアンの手紙

ジャーラン様

この町の下水溝で起きた問題を調査するには最も尊敬すべき賢明なあなたの忠告と、そして恐らく、あなたの魔力が差し当たって必要です。下水溝の入り口から、魚の突然変異のような生き物が出現しています。生き物たちは捕獲していますが、あなたの暗号ドアをもってしても我々の問題はまた解決で

きません。

あなたが言われていた噴水を見つけたらなかったことが悔やまれてなりません。それでもなお、時間と問題は経過しています。我々は、誰かがニゼラの魔法を呼び起こして、下水溝に大量の

水を流しているのではと懸念しています。あなたのような経験豊かな人ならばお分かりと思いますが、このような生き物は自然界のものではありません。ご返答を心よりお待ちしております。リアンより



護符獲得に失敗すると……

AM-18



出来ることならこんな
シーンは見たくない
ところだ。

もし正面から護符を取りにいこうとすると、その時はジャーランが現われ、彼の魔法によって一瞬にしてこの世から消し去られてしまうのだ。あまりにも惨たらしいシーンだけど、それも仕方がないところ。もしここに来る前に、ジャーランの砦で彼に会っているのなら攻撃は受けないのだが、そうでない場合は軽はずみにボタンなどを押してしまわないように…。



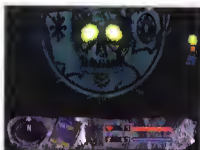
カラーコードは、隠し部屋にヒントあり

AD-18

アイテムも、護符もすべて取って、もうこのフロアでやるべきことがなにもなくなったら、急いで出口へ向かおう。入ってきたドアから戻ることは不可能なので、祭壇の先のどくろ柄のドアから出るしかない。しかし、ここではカラーコードのバズルが待っている。決められている数だけ、決められた順番でボタンを押さないと、ドアは絶対に開くことはない。ここで注意が必要だ。ここでヒントになるのが前のページで紹介した、不思議な光が上昇する噴水。そこで見た色の順番に、カラーコードを打てば、必ずドアは開くはずだ。



カラーコードは3つのボタンを正しい順番に押さないと扉が開かないようになっている。



正確にボタンを押すとドクロの目が光り、扉が開く。



BQ-22の隠し部屋にバズルを解くヒントがある。

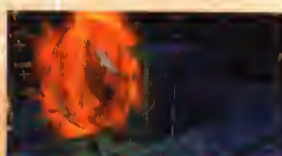
Movie

～護符獲得に失敗

おまえのような無能なソンドロから私の身を守ってくれた護衛に感謝するよ。よくまあ、私のものに手を出せるものだ！

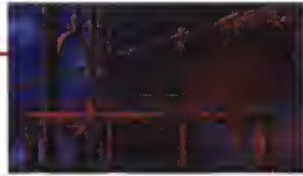
君にふさわしい罰を与えるのは、私の義務であると信じている。君のような愚か者をやっかい払いするにはいい機会だ。

君かいけない方が残された世界も平和になるだろう。



ゴンドラステーション

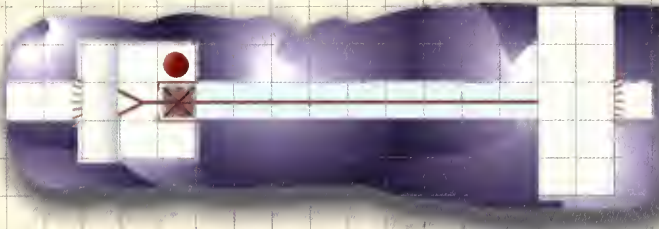
下水溝の出口を抜けると、その先にあるのがこのゴンドラステーション。ここで何かをするわけではないが、この先にあるジャーランの砦と毒液の沼を結ぶ、重要な中継点として大事なエリアであることは間違いない。



01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

AA
AB
AC
AD
AE
AF
AG
AH
AI
AJ
AK
AL

Gondola Station



AH-06、AH-15 ● ゴンドラで移動する

AH-03 ● ジャーランの砦へ

AH-17 ● 毒液の沼へ

AG-06 ● ガリカンの下水溝へ



AG-04 ● 牡羊の角



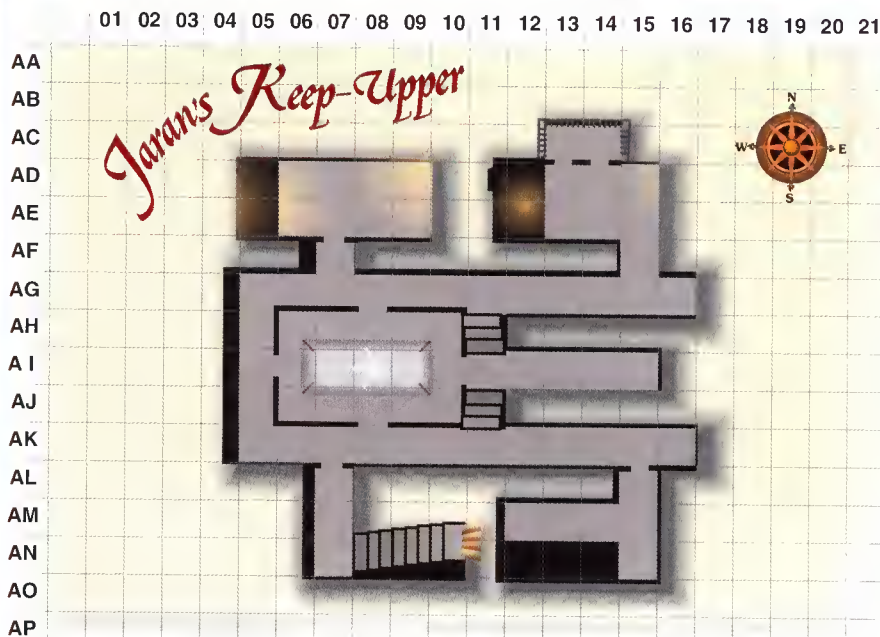
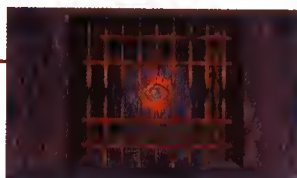
1 ジャーランの砦と毒液の沼の中継地点



このゴンドラステーションから移動できる場所は、ジャーランの砦、毒液の沼、ガリカンの下水溝の3か所。しかし、下水溝にはもう用はないので、ここからはゴンドラに乗り込んで2か所を往復するだけとなる。ゴンドラを動かすときは、ゴンドラに乗ってここで拾った牡羊の角を使うだけだ。この先、さらに過酷な闘いが待ち受けていることだろう。

ジャーランの砦 part-1

ニゼラの魔法やシャドウについての研究をしている人物・ジャーランが居を構える場所、それがこの砦だ。ここにはモンスターは登場しないので、邪魔されずに内部をじっくり調べることができる。



- AI-11 ●階段を降りる&階段を昇る時のムービー
- AD-12 ●書斎の机が開く時のムービー
- AD-12 ●タブレットが出てくる時のムービー
- AD-12 ●魔法を手に入れる時のムービー
- AD-12 ●護符を持たずにタブレットに文字を入力した時 (3パターン)
- AI-06 ●ドラゴンに吹き飛ばされるムービー
- AK-09 ●昆虫の標本のムービー
- AN-08 ●蜂の壁画まで階段を昇る&蜂の壁画から階段を降りる
- AN-10 ●蜂の鍵使用時のムービー
- BH-06 ●ワードローブが開くムービー
- BG-05 ●ジャーランのムービー (セリフ)

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12



- AE-06 ● 体力回復の薬
- AE-06 ● 毒消しの薬
- AM-13、AM-14 ● 毒きのこ
- AM-12 ● 蝶の死骸
- BH-06 ● 魔力回復の薬
- BH-06 ● 紫水晶の玉
- BK-05 ● 壊れた銘板



- AC-13 ● 矢×2
- BK-07 ● 片手用石弓



- AD-12 ● 水の魔法
(アイスストーム/キュアポイズン)



- AE-15 ● 家系図 (読むだけ)
- AE-15 ● 子孫の最期
- AD-15 ● エリクシルと万能薬 (読むだけ)



- AK-09 ● 蜂の鍵
- BG-04 ● 机の鍵

まずは、ジャーランの書齋をチェック

AD、AE-13~15



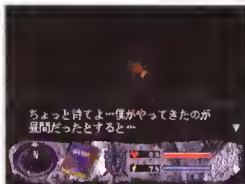
ここに限らず、どのエリアでも書棚が現れた場合は、細かくチェックするように。

鉄格子の扉を抜け、ジャーランの砦に入ると、まずは変な虫の壁画が眼前に現れる。その左右には階段があって、下に降りられるようになっている。ここはまず手始めに右側に降りて、ジャーランの書齋に向かおう。部屋にはいくつかの書棚があり、その中には様々な本が並んでいるので、とりあえず見られるものはすべて見るように。中には子孫の最期のように、アイテムとして入手できるものもある。グラフィックが現れる本などは、ゲーム進行上、必ずどこかの場面でヒントになるものなので、しっかりと記憶にとどめておくことは鉄則だ。ここでは書棚だけではなく部屋の中、ベランダ等を見て回る余裕も欲しい。

部屋の中をくまなく散策

AC~AE-13~15

この書齋は、それほど広いわけではなく、アイテムがたくさん転がっているという訳でもない。全体を調べて歩くのは、それほど骨の折れる仕事ではないはずだ。書棚の本は全部調べるのはもちろん、部屋の中、そしてベランダまでじっくりと調べてみよう。特に、部屋の1番奥にある机は、この時点では鍵がかかっていて開けることができない。ここを開けるには何が必要なのか、それを考えながらこのあと冒険を続けていこう。



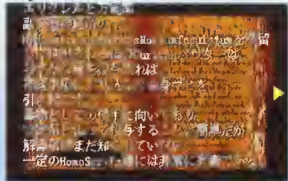
ベランダに出ると、異世界を訪れたような妙な錯覚に陥ってしまう。

Book 書物

エリクシルと万能薬

副交感神経系のマヒ

Hydrastis Cunarensis Morium



Taculatumを蒸留して抽出される為のCuriranパウダーは、わずかな量を投与すれば、神経中枢に入り込んで全身マヒを引き起こす。毒物としての使用に向いており、安定剤と偽って投与することは簡単だが、解毒剤はまだ知られていない。一定のHomoScrofa種には非常に有毒である。

外皮の燃焼

AtropaStrychnosToxicodendronの触毛が原因で起こる接触皮膚炎の基本的な治療法としては、中性溶剤が効果がある。この溶剤に有毒特性を掛け合

わせれば、この触手を溶かすことができる。明らかに重要なのは、この溶液がPinaceaelに欠かせない3要素で形成されていることだ。各要素は、一般的なミネラルウォーターが主成分になっている。

家系図の本

断言したが、私は時間の力を信じている。未来がそれを証明してくれるだろう。最高の幸運はおまえにある。年長者たちが賢者のおまえに救いを求めるかもしれない。おまえの忠実な仲間プロノスより

ドラゴンの正面に立つと…

AI-06

この砦のちょうど真ん中には、何を意味するのか巨大なドラゴンの骨が飾ってある。一体何のために、こんな骨がここにおかれているのか、疑問が渦巻くところだ。そこで、よく見ようと骨に近づいて、見てみるが、ここで気をつけなくてはならないのが、決してドラゴンの正面に立つてはいけないということ。ドラゴンの正面に立つと、骨だと思っていたドラゴンが動きだし、こちらに迫ってくるのだ。そして最後には、部屋の外まで吹き飛ばされてしまう。吹き飛ばされると、体にかかなりのダメージを受けてしまうので、気をつけたいところだ。せっかくここでは敵が出てこないで、行動はすべて慎重に行いたいところだ。



ドラゴンの骨のムービーは、迫力の一語だ。

敵はいないのでじっくりアイテム探しを…

先程も話したが、このエリアでは敵というものはいません。それゆえ、アイテム探しをじっくりできる。ジャーランの砦には、体力回復、魔力回復、毒消しなど薬系から、矢、片手用の石弓といった武器まで様々なアイテムが存在するので、慌てず、ゆっくり歩き回って取り残しのないように拾っていきましょう。



敵がいらないということで、多少物足りなさを感じてしまうところだが…。



Logbook

ログブック

護符

すごく恐ろしいことだ。彼らが行った邪悪な行為のすべてを聞いた。理由はどうかあれ、僕にはどうでもよい考えだとは思えない。でも…そういえば、リアンの話は、僕が、その邪悪な行為と同じ事をしているような気にさせる。今、僕はその邪悪な行為の事を知っている。だから、それは過去に起こった出来事のように思えるんだ…

「子孫の最期」(Progeny's End)

今日、この本「子孫の最期」を見つけた。キエンデラン家の最期について全て書かれていた。ガリカンの共同墓地は重要なものだったんだ。あれが、一族の最期だったんだ。たった一人残ったのがジャーラン。僕が探している護

符のことがあるから、この考えが正しいと考えるのは難しい。ここに書かれているこの男、ティエランは、護符が再び現れることはないだろうと断言している。それはとんだ間違いだったか…。

ジャーランの砦-上部

あちこち歩き回って時間を使ってしまった。こここの主人は科学や生物学に熱心なようだ。目を引いたのが虫の標本。1つ足りないらしい。思い付きだけど、その標本に手を触れれば、動くような感じがする…もしかすると、後ろに何かあるのかもしれない。

本物のドラゴン？

通り抜けられないとしても、この骨の標本は驚いてしまう。この骨は竜の形をしている。結局、ハーガニ族は間違ってたかったのだ。この骨を動かさない

ようにした。殺して、何らかの効果があるとも思えない。竜を制御するところは何処だろう？

ルーン文字の書字板

その時の僕は好奇心でいっぱいだった。誰かがいれば、その人に文句を言う余裕さえあったのだから…ジャーランの机の上にルーン文字の書字板があり、悪いことをしているとは思いつつも、いろいろ試してみた。その書字板はキーワードが必要らしいが、僕にはそれが何なのかわからない。



5 部屋の中に庭園が…

AM、AN-12~15

この砦の内部は全体に薄暗いが、このフロアの南にある部屋はさらに暗い場所という印象を与える。窓もなく光が差し込む余地などまったくない。ところが、その部屋の中には庭園が存在していたのである。誰がこの植物の手入れをしているのだろうか。植物はどうやって成長しているのか、疑問は尽きないところだ。このフロアには、次のイベントに必要な蝶の死骸や毒きのこなどがあるので、アイテムをみつけたときは、迷わず手に入れるようにしよう。



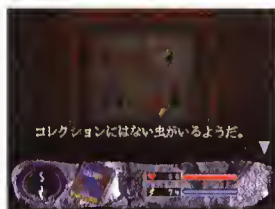
庭園には蝶の死骸のほかにも、毒きのこがある。



6 1か所欠けている昆虫の標本

AK-09

庭園のある部屋を出て、通路を歩いていると不気味な絵、そして昆虫の標本が壁にぶら下がっているのに目がいく。不気味な絵はにおいて、昆虫の標本に目を向けてみよう。よく見ると、下段の真ん中が空いているようだ。ここには何かが入っていたのではないかと……そこで、思い出したいのは、つい先程、庭園のある部屋で見つけた蝶の死骸だ。試しにはめてみると、標本が完成する。その時に、蜂の鍵を手に入れることができるのだ。



コレクションにはない虫がいるようだ。

標本の真ん中が抜けているのは、寂しいが…

蝶の死骸を標本にはめるとびったりとはまった。

Book 書物

子孫の最期

その財産は、長男ゲイメルの手に近づいた。土地や建物には目もくれず、彼が何より関心を持ったのは疑いようもなく魔法の遺物だ。彼が絶賛した古代の人工遺物を手に入れるとまもなく、彼の人生は終わりに近づくことに…最後の異変は、ニゼラの最初の護符を手に入れたときから始ま

った。5番目の護符が見つかったときには、彼の強迫観念はもはや止められなかった。

この惨事は、「子孫の最期 (Progency's End)」として知られるようになり、話は遠くリスタンの地まで届いた。ニゼラのエネルギーによる犠牲は何百世帯にもおよび、彼らは、家系を存続させるべき後継者を失った。これら多くの家系が減っていくなかで、キエンデラン家が残った。

しかし、危機を免れたキエンデラン家も、1番年下の息子ティエランが

旅から戻ると、不幸をもたらす5つの護符の他には何も残されていなかった…。この惨事から彼の子孫を守る事を誓い、彼は、これらの護符を人目に触れない場所に隠すまでは休息を得ないと心に決めた。彼の誓いが果たされると、ティエランは、ソフィナ家のルマと結婚した。一家は繁栄し、長男のジョリン、続いて長女のティエラ、そして末っ子のマーテンが生まれた。

ジョリンはセンダと結婚し、マーテンはピアノと結ばれた。ティエラだけが

7 蜂の壁画の隠し扉

AN-10



さらに先に進むと、左手に上に上がる階段があった。階段を昇っていくとその先には、蜂の絵が描かれた壁画が…、そこには扉らしいものは存在しないし、これ以上は先に進むことはできないようだ。ここで行き止まりか、と一瞬考えるところだが、実はこの壁は、昆虫標本のところで手に入れた蜂の鍵で開けることが可能なのである。蜂の鍵は一度使うことで、壁面にレバーとして残るので、砦の上部から基部へ移動したいときには、いつでも行き来することが可能になるのである。

このような隠し扉は、他のエリアでも多数存在する。

8 下に戻る場合は、このボタンを…

BN-08

蜂の壁画を鍵で開けることで上部と基部を自由に行き来することができるようになったが、基部から上部へ降りるときはどうしたらいいか。蜂の壁画から中に入ると、四方に柱が立っているちょっと豪華なフロアに出ることになるが、その内の1つの壁面にごく小さなボタンのようなものがある。このボタンを押せば、ムービーなしで、すぐに蜂の壁面の外に出ることができるのだ。



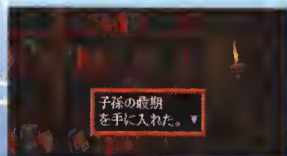
東側の壁の小さなボタンを押せば簡単に移動できる。



伴侶がいなかった。ジョリンの死から、この一家に再び悲劇が襲った。ジョリンには2人の娘しか授けられなかった。また、マーテンとピオナの夫婦も子宝に恵まれず、一族には存続の見込みがなくなった。ケンデラン家は「子孫の最期 (Progency's End)」における自分たちの役割にもっと注意を払うべきだったとの話もあった。すぐにさらなる凶兆が起こった。この家系を取り巻く呪いから、家族を守ろうと、マーテンは二度と戻らないことを誓い、ケンデランを去った。ティ

エランとルマは、ティエラとともにケンデラン家に残った。ついに、一族の暗い運が去り幸運が訪れた。マーテンとピオナの息子が誕生した。だが、マーテンは帰ってこなかった。マーテンの息子は、期待を裏切る事なく、一人息子のソレンをもうけた。彼は後にルシアラと結ばれた。ケンデラン家はその後、ジャーランが戻ってくるまでは、何事もなく200年続いた。ジャーランは、強い憎しみの念をもとめせずに町の住民を苦しめ、その一方で、ケンデラン家にかつて

の栄光を取り戻すことを誓った。「子孫の最期 (Progency's End)」が二度とケンデラン家を訪れないことを約束し、子孫が今後発展していくことを誓った。



2 ジャーランとついに対面

BG-05



ああ、ようこそ。お目にかかれてうれしいよ



ジャーランは果たして仲間なのか、敵なのか。いまい
ち分からないが……

ついにこの砦の主である男、ジャーランに出会った。ニゼラの魔法、シャドウのことをすべて知る人物として、どうしても会いたかった人物だが、全幅の信頼を寄せてもいいものだろうか。彼は、ニゼラ、ニソス、シャドウと、研究していることについていろいろと聞かせてくれる。今この世の中は、これまで聞いたことのないほど強大で、非常に恐ろしい魔法であるニゼラのエネルギーが復活しつつあるのだと言う。そこでジャーランと自分が手を組めば世界の正義に役立つだろうと言うのだ。そして、ジャーランが引き続き調査を進めている間、7つの護符を探しだして欲しいという。とにかくジャーランが何を言っても、自分の現状を打破するためには、護符を揃えなければいけないことが分かった。ジャーランと出会ったことで、この先の冒険の目的がはっきりしてきたようだ。

Movie ~ジャーランの台詞



そして、悲惨な結末を迎えた

ああ、ようこそ。お目にかかれてうれしいよ。君のことは、リアンから聞いている。彼は、君がこの辺りにくるだろうと聞いていたよ。

ああ、だが、どこから手をつけたいのか。なにしろ、事の始まりはすべて昔のことだからね。

しかし、ニソスのシャドウが君を付け狙っている。それが本当なら、我々には時間がほとんどないということになる。察するところ、ニゼラのエネルギーは復活しつつある。

すまない、こんなこと言っても、おそらく君には分からないだろうね。ニゼラ、ニソス、シャドウ。これが、わたしが生涯をかけて研究していることだ。それは、これまで聞いたこともないほど強大で、そして非常に恐ろしい

魔法だ。

何世紀も前のこと、ニゼラの魔法使いたちが魔法のエネルギーの源を見つけた。未開発で、しかも無尽蔵の源だ。この魔法エネルギーを使えば、彼らは目を疑うほどの魔力を操ることができる。



白らの妻の兄を救したのだ

この、新たに見つかったエネルギーを操るために、彼らは、見たこともないような核をつくり、魔法の護符を7つ創り出した。彼らは、自分たちがどれほど危険を言っているか分かっていた。そして、悲惨な結末を迎えた。彼らの社会も知識もすべて破壊された。だが、どういうわけか、護符は残った。

ほんの数世紀前にも同じような悲劇が起こりそうになったらしい。ただ、護符の力を求めた人々は、護符をどう使うかを完全に理解していなかった。護符は全部で7つだが、5つしか手に

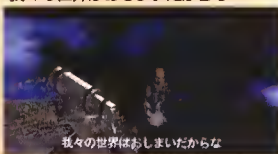
入らなかった。人を助けるような善人の手に渡らなければ、護符のエネルギーは安全なものにはならないのだ。私は1つ持っているが、それは完全なオーラの1要素にすぎない。

おそらく、私と君が手を組めば、世界の正義に役立つだろう。

私は、できる限りの調査をするから君は護符を探し出してくれ。ほかのヤツらの手に渡れば、護符は人を傷つけるだけなのだ。

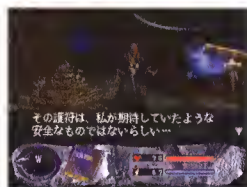
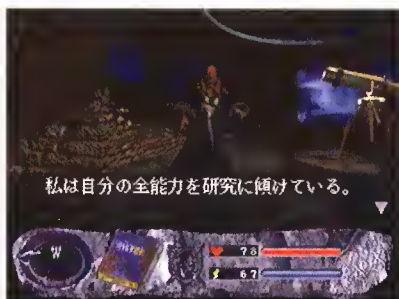
悲しいことに、護符の力を欲しがる冷血な女性が自らの兄を殺したのだ。それで、その女性は今、塔のはるか彼方で汚らしい生き物達と共に、自分の身を守っているというわけなのだよ。悪の力で世界が消滅させられなければいけぬのだが。

リアンは、我々が出会ったことを喜ぶだろう。友よ、気をつけて行きたまえ。君が死ぬようなことがあれば我々の世界はおしまいでからな



我々の世界はおしまいでからな

ガリカンの下水溝を通ってきたのなら、その下水溝の祭壇付近で、無敵の護符を獲得していることだろう。そのことをジャーランに伝えたと、それはもともと自分のだ、だが、それは期待していたような安全なものではないらしいと言う。とにかく、それは君のものだというが、何故かすっきりとしない感じ。なぜなら、下水溝では護符を取ろうとするとジャーランが現れ、彼の魔法で一瞬にしてこの世から消されたりしていたからだ。何を言われても、さらに護符探しの旅を続けなければならないという状況に変化はないのだが。



ジャーランのセリフは、まるで泥棒扱いしているように感じるが…

重要なアイテムは確実に入手すること



机の鍵はこの後、砦の上部に戻ったら書斎の机を開けるのに使ってみよう。

砦上部と同様に、基部もモンスターは出てこない。それゆえに、アイテム探しはゆっくり、慎重に行うことができる。さらに、この先に進んだときに重要になってくるアイテムが多いので取り逃さないようにしたい。特に、ジャーランが立ち去ったあと、そのフロアには、書斎の机の鍵を落としていくし、壊れた銘板も落ちている。机の鍵を拾ったら、早速書斎に戻って、開けてみよう。



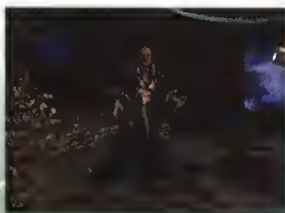
壊れた銘板は、このあと焼骨の回廊に向かうときに必要になるので、手に入れよう。

Logbook ログブック

ジャーランなる人物

やっと会えた！ついに、この魔法のこと、そして僕を生き地獄に陥れているシャドウの事をすべて知る人物に会った。彼が言う所、奴らは僕の後を追っているらしい。そして、ニゼラの魔法が復活してきているという。想像するのは難しい。古代の魔法使い達が、と

んでもないものにむやみに触れたせいで、彼らは殺されてしまった。かなり強大な魔力だが、使いこなせれば、素晴らしい力になるらしい。何にせよ、彼は僕を助けることができると言っている。僕はこれまでずっと1人でこの問題と闘ってきた。その上、彼が言う魔法の事が本当ならば、僕らの力を合わせればこの魔力に勝てるかもしれない。僕は護符を探した。そして彼が、この長年の悪夢を終わらせる。



12 ワードローブの中もしっかり確認

BH-06

ジャーランとの会話を終えてから皆内を散策してみると、基部のちょうど中心部に当たる部屋にはワードローブがあることに気付く。とりあえず何も考えずに扉を開けてみよう。すると中には魔力回復の薬と紫水晶の玉が入っている。魔力回復の薬はMPを回復させるための薬、さらに紫水晶の玉は持っている魔法エネルギーが早く回復するというアイテムだ。あまり重要なものではないかもしれないが、アイテムは1つ1つしっかりと確実に手に入れるようにしたい。



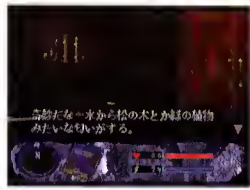
紫水晶の玉は、間違いで魔法を頻繁に使う人にとっては絶対必携のアイテムだ。

13 不思議な水には解毒の効果あり

BH-06



毒に侵されたからといってわざわざここまで解毒に来ることはないのでは…



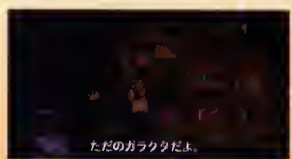
ワードローブのそばには不思議な水がある。不思議な水といってもどんな効果があるのかというと、解毒の作用があるのだ。毒に侵されている場合、この水に浸けると解毒することができるのだ。このあと、ゴンドラステーションを経由して毒液の沼に向かうことになるのだが、そこで入手する毒の触手は、持っているだけで毒に侵されてしまうので、ここで解毒をして毒を抜けば、アイテムとして使うことができるようになる。ここではモンスターとのバトルはなく、毒に侵される心配はないので、毒液の沼に向かうまでは特に気にしなくてもいいだろう。

Movie ~護符を7つ集めずにタブレットに文字を入力した場合

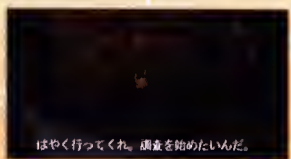
机にはカギをかけておいたと思っていたがな。ただのガラクタだよ。そこには、君のお目当てのものは何もない。

近い将来、もっと差し迫ったことが起きる。はやく行ってくれ。調査を始めたいんだ。

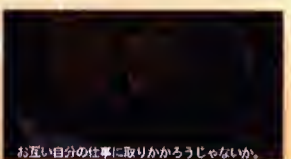
これは私個人の未代までのプロジェクトだ。気にしないでくれ。君は、私個人の持ち物を、少し気にかけてすぎじゃないかね。お互い自分の仕事に取りかかるうじゃないか。君に見せてあげよう。



ただのガラクタだよ。



はやく行ってくれ。調査を始めたいんだ。



お互い自分の仕事に取りかかるうじゃないか。

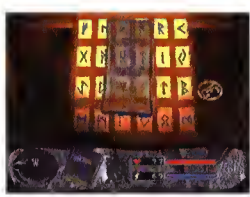
14 タブレットの脇の小箱の中には…

AD-12



とりあえず、この時点では魔法を入手するだけでとどめておこう

砦の基部で机の鍵を拾ったら、再び上部に戻って、書斎の机を開けてみる。机を開けるとルーン文字の書字板、そしてその脇には小箱が2つ置いてある。ルーン文字の書字板は、キーワードがなければ、正しい文字を入力することができないし、護符をすべて揃えていない場合も、



文字を入力しても意味がない。とりあえず書字板は無視して、隣の小箱を開けてみよう。左の小箱から水の魔法（アイスストーム／キュアポイズン）を入手することができる。

15 護符を集めずにタブレットを入力すると…

AD-12

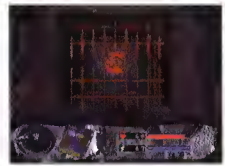
ジャーランの話に従うと、護符は全部で7つあることになる。もし護符をすべて集めずに、ルーン文字の書字板を入力したら、ちょうど5文字目を入力したところでジャーランが現れそこには何も無いことを告げる。懲りずに続けると、2回目もジャーランが現れる。そして3回目、ジャーランが現れ、セリフの後に砦の入り口、ゴンドラステーションまで飛ばされてしまうのだ。何度やっても同じなので、キーワードがわかるまでは書字板を無視して、ほかのことをやるのが賢明である。



5文字入力するとジャーランのムービーが始まる。



ムービーは、まったく異なったセリフで3回流れる



同じことを3度続けると、ここまで飛ばされてしまうのだ。

16 ゴンドラに乗って毒液の沼へ…



さらなる目的を胸に、いざ毒液の沼へ…

ルーンの書字板を除き、この砦でやるべきことが済んだら、次はゴンドラステーションで対岸にある毒液の沼に向かうことに。毒液の沼では、アイテムとして毒の触手を入手する事になるが、このアイテムを手にする毒に侵されてしまうので、ジャーランの砦に移動して、アイテムの解毒をするのがいいだろう。

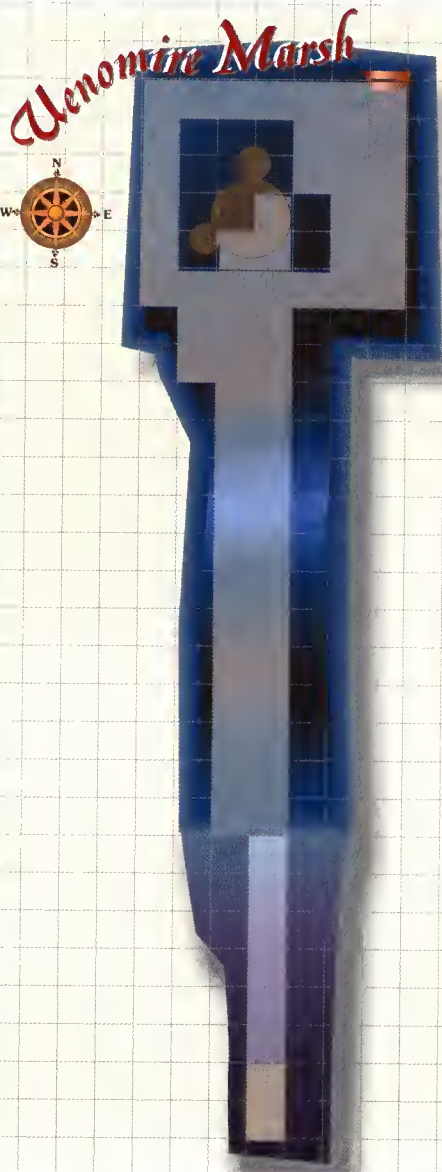


毒液の沼

ガリカンの町とゴンドラステーションの中継点であり、また古い塔からは焼骨の回廊へとつながる大事なエリアの毒液の沼。単なる通過点のようだが、重要なイベントが待ち構えているのだ。

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14

AA
AB
AC
AD
AE
AF
AG
AH
AI
AJ
AK
AL
AM
AN
AO
AP
AQ
AR
AS
AT
AU
AV
AW
AX
AY
AZ
BA
BB
BC
BD
BE





- BD-07 ●ガリカンの町へ戻るムービー
 AD-07 ●塔の中の井戸で黄金の鍵を使う
 AD-06 ●井戸の梯子を使って下に降りる



- AK、AO、AQ、AR、AT-07、AP、AR-06、
 AF、AG-10 ●毒の触手
 (毒の触手を2本合成すると、長い触手になる)



- AD-10 ●矢×2
 AC-05 ●錆びた剣
 AU-06 ●スタッフ



Pod

Logbook

ログブック

毒液の沼

いやな展開になってきた。古い塔に向かって歩いていると、植物のツルが伸びてきて、僕をつかんだ。1つを倒したが、ヌルヌルした触手のようなものが残った。それをつまみ上げてみたら、すごいやな感動があった。それらは大量にあり、丈夫で、まるでロープのようだ。なんとかして、このヌルヌルを取り除かなければ…



アイテムは武器が3つのみ

AD-10、AC-05、AU-06



ゴンドラステーションを通して扉を抜けると、縦長でほとんど一直線、なにも特徴はないといっても過言ではないエリアの毒液の沼。ここでは歩行可能なエリアもごくわずかで、迷路のように歩くのが難しいということもないので、迷うことは絶対ない。しかもこのエリアで拾えるアイテムもたった3つなので、取り逃すことはほとんどない。だが、落ちているアイテムは錆びた剣、スタッフ、矢という武器としては破壊力のない、弱い武器ばかり。あえて取る必要はないだろう。PODという植物の化け物のような敵にぶち当たる以外は、恐いものはないので気楽な気持ちでいこう。

より強い武器はすでに持っているので、別に取らなくてもいいだろう。

敵は1種類のみだが、意外と厄介 AK-07、AO-07ほか全9ヶ所

ここにいる敵はPODという植物の化け物のようなモンスターのみ。地面にはえているために、左右に飛んで逃げたり、複雑な攻撃は仕掛けてくることがないので、闘うのは比較的楽な敵だ。気をつけなければならないのは、ウヨウヨうごめいている、長い触手のみだ。

この敵を倒すと必ず毒の触手がアイテムとして手に入ってしまう。このアイテムは、解毒しない限り、持っていると体にダメージを与え続けるので、できることなら必要以上の数は倒さないほうがいい。もしPODにぶつかったら、ひたすら逃げるのがいいだろう。こ



PODがいる場所はMAPで示しているように全部で9か所。後でここを通過するときは、



毒の触手を受け取らないように、すべて逃げて通るのが得策。

こでもらう毒の触手は2本合成して長い触手、そしてこれを解毒してアイテムとして使用できる。

毒の触手を2本合わせて長い触手に、そして解毒を...

PODを倒して手に入れた毒の触手は、1本だけあっても意味がない。先ほど言ったように、まず触手を2本合成して長い触手を作る。この時点ではまだ毒の状態なので、解毒をすることが必要になる。そこで思い出してもらいたいの、ここに来る前に探索したジャーランの砦にあったワードローブの横の不思議な水だ。確かあの水には解毒作用があったはずだ。とにかく、早く解毒をしないと、毒に侵され続けて、そのうちに死んでしまう。ゴンドラに乗ってジャーランの砦の基部に向かうのはかなり遠いのだが、死んでしまっただけでは元も子もないので、とにかく急ごう。



毒の触手。どうせくれるのなら、もっといいアイテムをくれればいいと思ってしまう。



触手を合成して長い触手へ。このあとは急いでジャーランの砦に向かう。

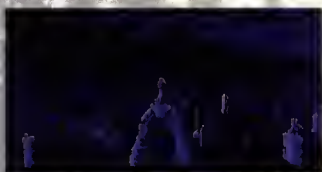


ワードローブのそばにある不思議な水。さっき訪れたばかりなのにもう戻ってきてしまった。

プレイ中に死んでしまうと…

武器も防具も装備せず強い敵に対峙してしまう、毒に侵されたままあちこちを歩き回らなければならない、連続して襲ってくる敵の攻撃に対処できない…ゲームをプレイ中は様々な形で死を迎えることがあるだろう。しっかりとセーブしながら進めていけば問題はないが、それを忘れると、悲しいムービーを見ることになってしまう。無造作に墓場に放り投げられ、墓穴に蹴落とさ

れる。そしてその上からは土をかぶせられる。さらにはシャドウがやって来て、死体を持ち去られてしまう……。できることなら、こんな惨めなムービーは見たくないところだ。プレイ中はこまめにセーブをして、さらにあまりむちゃな闘いはせずに、辛くなったら逃げるようにしよう。



薄暗い墓場がクロースアップ、なんかいやな感した。

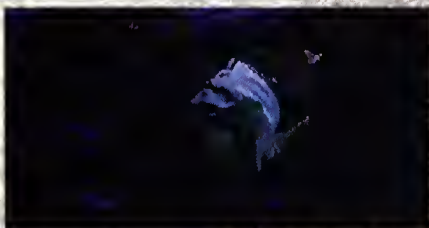


墓場の中に転がっている死体、もしかするとあれは自分なのか？

無造作に墓穴に蹴落とされる、なんとも悲しいシーンだ。



土をかぶせるシャベル。こんなことを誰が一体…



遠くから何かの光りが近づいてきた。



なんと、あれはシャドウだ。一体何を求めてきたのか？



死体は惨めにもシャドウによって連れ去られてしまう。



今埋められたばかりの墓穴をほしくり返すシャドウ。

キャラクターデータ CHARACTERS

Hero ~主人公



単なる農夫だったが、ニゼラの魔力に付け狙われ、知らないうちに、世界が暗黒に包まれるのを防ぐ唯一の人物に祭り上げられてしまう。しかし、これは彼の祖先から続く血の因縁であり、彼自身がその長い闘いに終止符を打つべく冒険に旅立つのだ。



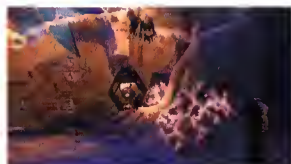
お守りしているのだ



ああ、神の光明が見える。私はもうだめだ。



でも強力なものになるわ



Another Characters ~名前のみ登場するキャラクター

AMANGIA MYORA

「恐怖を免れるための本」を書き記した人物。最後に著者としてサインが記されているが英語で書かれている。

アリア・アンディアンマ

「聖人伝集」に登場する人物。

アルガニス

最後のステージでジャーランのセリフの中に登場。彼の亡霊が足止め、ということは、セルティンのこと？

イレネリス

ジャーランが手紙をあてた、真実の番人といわれるハーガン族の首長。人間との接触を絶っている。

ウォロンダー一家

ガリカンの町で拾ったタスの事件について書かれた「請願書」の1冊を連名で記している一族の名前。

オルガリス

武器伝集の本より。有名な鍛冶屋で「呪いの剣」の制作者。剣を盗まれた仕返しにその剣に呪いをかけたという。

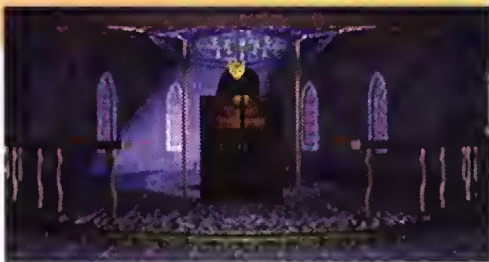
Rian~リアン

主人公が最初に出会う人物で賢者。シャドウに襲われていた主人公を助け、再び世界に迫りくるニセラの魔力の恐怖、そして主人公がこの魔力に立ち向かわなければならないことを説き伏せる。主人公の協力者の一人。



Benerous~ベナレス神父

ガリカンの町の教会にいる神父。シャドウの存在を気に病んでいる。彼は主人公に対してニセラの伝説に詳しいハーガニズに会うようにと教えてくれる。また、彼は邪悪なもの、呪いなどの解放もしてくれる。また彼のところに宝飾品や宝石などをもっていくといいことが…。



大きな邪悪の力が動き出した…



カイナーン

「守護者の教条」に登場する人物。4番目の護符をゆたねられた人物として名前が書き記されている。

カリク

「セルディンの日記」に登場する人物。セルディンの友人らしいか…

カリス女神

ベナレス神父の話に登場する女神。主人公の旅を見守っているらしいか…

サンダレル

ガリカンの町で拾ったジャヌアが記した「請願書」に登場する人物。毒キノコによって苦しんだらしい。

ジャヌア・ポーソニン

ガリカンの町の教会で拾った「請願書」の一つを記した人物。ジャーランの岩の昆虫の標本についてふれている。

ジョリン

「子孫の最期」に登場するティエランの長男。のちにセ نداと結婚したが、跡目を継ぐ男子を産めなかったと記されている。

Tala~タラ

ガリカンの町の鍛冶屋の女主人。1人で店をかまえ、修理と鍛冶を行っている。主人公が修理を依頼する壊れた鍵は、彼女の祖父の時代にも1度修理されているもの。彼女の一族も、主人公同様このニゼラの恐怖の歴史にかかわっているのか…？



Griff~グリフ

ガリカンの町、アイアンドラゴンパブで飲んだくれている男。もともとは普通に働く、普通の男だったが、親友といえるほど仲がよかった墓掘り人のタスが姿を消してから、毎日酒に溺れる生活をおくっているといわれている。



オレは飲んで忙しいんだよ



オレはタスを何年も知ってた



おっと、おめえより先にオレは出ていくからよ

Another Characters~名前のみ登場するキャラクター

シンデ家

ガリカンの町で拾ったタスの事件について書かれた「請願書」の1冊を連名で記している一族の名前。

スミス

「ヨスタリンの奉納室にあった羊皮紙」に名前だけ登場。ガリカンの町の鍛冶屋タラのお父さんか？

セルディン

「セルディンの日記」に登場。どうやら盗み人らしい。修道院で骨を返せというのは、おそらく彼の幽霊。

センダ

「子孫の最期」に登場するジョリンの妻。彼との間には2人の娘しかできなかったことが記されている。

ソレン

「子孫の最期」に登場する。マーテンの息子の子供、つまりさかのほるとティエランのひ孫に当たる人物。

タス

レバンド家の一人息子で、グリフの友人。北の修道院で突然姿を消した。しかし、その修道院の中には…。

Krith~クリス

ターリアンの森にいるハーガニ族の一人。ますます強大になるニゼラの恐怖から自分の一族を守るため、自ら人柱となってハーガニワールドに外敵が侵入するのを防いでいた。だが、これ以上は逃れられないことを悟った彼は、ハーガニの運命を主人公に託すのだった。



the dying Haargani. ~ハーガニ族の生き残り

ハーガニワールドの牢屋に囚えられていた、死に際を向かえたハーガニ族の一人。ほとんど目も見えず、あらゆる間隔がなくなるなか、主人公に対して最後の力を振り絞り、「呪いの剣」について語り、理論の宝珠を託して死んでいく…。



ダルバ

「セルティンの日記」に登場。おそらくセルティンの恋人で、一緒に盗みをやっているようだ。

ティエラ

「子孫の最期」に登場するティエランの長女。ティエランの子供のうち、彼女だけが結婚をしなかった。

ティエラン

ケンデラン家の末子。見捨てられた修剗洞に彼が書いた手紙が、さらに「子孫の最期」には彼についての記述がある。

トレニク家

ガリカンの町で拾ったタスの事件について書かれた「請願書」の1冊を連名で記している一族の名前。

ネメシス

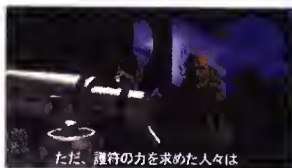
このゲームのタイトルにもなっているが人物かどうかは不明。ザレナの話のなかで彼の兄を殺した存在として登場。

ノレン

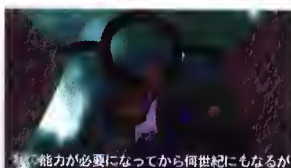
「ヨスタリンの奉納室にあった羊皮紙」に名前だけ登場。ガリカンの町の鍛冶屋タラのお母さんか？

Jaren ~ ジャーラン

ニゼラ、ニソス、シャドウに関して生涯をかけて研究を続ける人物。ニゼラの魔法のこと、そして護符の存在について主人公に語ってくれる。だが、彼の本当の正体はケンデラン家のゲイメル。魔法の遺物に異常なほどの執着をもった人物。主人公の協力者を装ってはいるが…。



ただ、護符の力を求めた人々は



は、能力が必要になってから何世紀にもなるが

Zalena ~ ザレナ

荒れ果てた城を居城としている女性。ジャーランの言葉では護符の力を得るために兄を殺した冷血な人物ということ。主人公が彼女の城を訪れたときも、いきなり魔法の攻撃を受けてしまった。だが、彼女こそ、ニゼラを巨悪の根源と考え、それに立ち向かう唯一の人物なのだ。



あなたも、ネメシスに自分の兄弟を奪われれば



彼らは自らの願望へのドアを開けてしまった

Another Characters ~ 名前のみ登場するキャラクター

バーンダ

ログブックに表記されている。主人公がアイアンドラゴンバブであった人物。バーの主人。

ビオナ

「子孫の最期」に登場するマーテンの妻。マーテンは行方不明になったが、彼との間の息子を産産。一族の繁栄のもとを作る。

ブリムス

クリス、そしてハーガニワールの地下にいたハーガニワール族の生き残りの話に登場する人物。ハーガニワール族？

プロノス

ジャーランの忠実な仲間。ジャーランの依頼で、彼の家系についての調査をしている。

マーテン

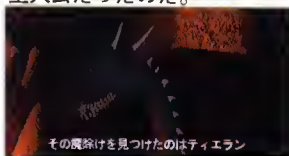
「子孫の最期」に登場するティエランの次男。ケンデラン家の跡目となる男の子を産めたが、彼自身は姿を消した。

マントン

ログブックに登場した、主人公と一緒にアイアンドラゴンバブで飲んだ人物で化学者。

Yastalin ~ ヨスタリン

ザレナがいうニゼラの最後のパズルをもっているもう1人の人物。彼が主人公を助けてくれるらしい。しかし、実際に会って見ると、本物のドラゴンだった。彼はニゼラが最初に破壊されたころから、この世を見てきたのだそうだ。長い間ヨスタリンの探し求めてきた人物、それが主人公だったのだ。



その魔除けを見つけたのはティエラン



Others ~ その他のセリフありのキャラクター



おまえの管で、おまえに判断が下される。

ハーガニワールドの鏡。主人公に対して質問を投げかけてくる。



焼骨の回廊の壁画。女性の怨念が壁画となってここに残っているらしい。



見捨てられた修道院の幽霊。どうやらセルディンという人物の幽霊らしい。



ジャーランの岩のドラゴンの骨。このドラゴンは一体何者なのか。



最後の敵。強いかと思ったら、あることをすれば意外と簡単に倒せるのだ。

ラソ・アロンジナー

「聖人伝集」に登場。アリア・アンディアンマの父親として書かれている。

ルシアラ

「子孫の最期」に登場するソレンの妻。これ以上の表記はされていない。

ルマ

「子孫の最期」に登場するティエランの妻。彼との間に2男1女をもうける。一家は繁栄したようだ。

ロエン

「守護者の教条」に登場。2番目の讒符を託された人物だが、何者かに襲われ、家もすべて壊されてしまったらしい。

ロスライト・ボウ

「聖人伝集」に登場するハーガニ族の人物。未だに彼の骨が森の向こうに眠っているといわれている。

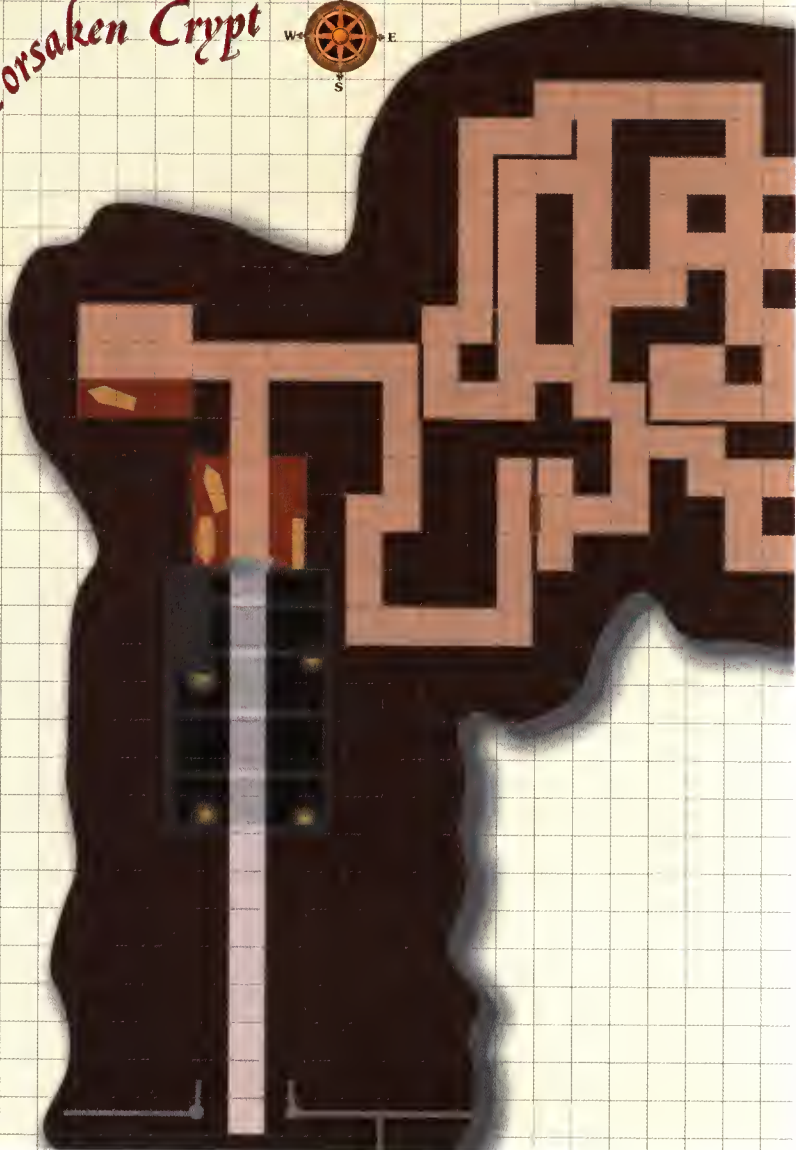
見捨てられた修道院

ガリカンの町の北に位置する修道院。今では人が足を踏み入れることもなく、朽ち果てた場所である。墓掘り人のタスも、ここで働いているときに突然姿を消したという。一体ここに何が…。



	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
AA																						
AB																						
AC																						
AD																						
AE																						
AF																						
AG																						
AH																						
AI																						
AJ																						
AK																						
AL																						
AM																						
AN																						
AO																						
AP																						
AQ																						
AR																						
AS																						
AT																						
AU																						
AV																						
AW																						
AX																						
AY																						
AZ																						
BA																						
BB																						
BC																						
BD																						

Forsaken Crypt



23 24 25 26 27 28



MOVIE

- BD-08 ● 修道院へ入っていくムービー
- AS-08 ● 階段を下りるムービー
- AQ-08 ● ドアが開くムービー
- AK-10、AQ-11、AR-12 ● 墓穴からネズミが現われるムービー
- AR-12 ● 魔法を手に入れる時のムービー
- AR-13 ● ティエランの手紙が消えるムービー
- AQ-15 ● 墓穴から幽霊が出るムービー
- AO-15 ● 壁が崩れるムービー



ITEM

- AN-08、AJ-05、AK-11、AN-12、AQ-11、AR-14、AQ-15 ● 布切れ
- AN-08 ● かなてこ
- AR-13、AJ-04 ● 金歯
- AR-14 ● 宝飾品
- AK-20 ● 聖職者の指輪
- AK-20 ● セルデインの骨



MAGIC

- AR-12 ● 地の魔法
(パラライズ/プロテクション)



TALISMAN

- AO-16 ● 猛鳥の護符



BATTLE GEAR

- AJ-05 ● 矢×3
- AM-12 ● 白銀の魔除け
- AP-11 ● 戦斧
- AK-20 ● 鎖の兜
- AK-20 ● 鎖のブーツ



BOOK

- AQ-15 ● 破れた日記
- AR-13 ● ティエランの手紙
- AK-20 ● 破れたページ



MONSTER

- Garg
- Shad
- Skel
- Tas



1 入口前には敵が待ち伏せている

AY-08、BB-08



薄暗い入り口、この先一体どんな苦難が待ち受けているのか。無事に帰ってこれるのか。



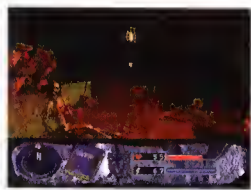
モンスターの動きのリズムを見切って、確実に倒していこう。

ガリカンの町からこの修道院に足を踏み入れると、まずは不気味な彫像、そしてカラスが飛び立つムービーから始まる。これから先、何が待ち受けているのか不安でいっぱいになってしまう。その勘が当たったのか、まさに修道院に入らんとするその直前、いきなり、モンスターが襲ってくるのだ。侵入者の行く手を阻むように出現するモンスター。合計2匹出現し、手に持っている武器で攻撃を仕掛けてくる。さらに羽根を持っているため、左右に素早く飛びながら攻撃してくるのだ。修道院に入ったばかりで殺されるわけにはいかないの、相手の動きを見切って、しっかりやっつけよう。

2 いよいよ中に潜入するのだが……

AQ-08

Gargを倒して修道院の中に潜入したが、中に入ったその瞬間、部屋の入口が閉ざされてしまうのだ。つまり、外に出られなくなってしまったということだ。恐らく、このエリアの中で何かあることをクリアしなければ、外には出られないのだろう。クリアするものが何であるかは、この先、あらゆる場所を探索してみなければ分からないが、果たして無事に外に出ることができるのか、不安だけが先に立つ、というのが現状だ。



骸骨がごろごろ転がっているこのフロアは、歩いているだけで、いやになってしまふ。

Logbook ログブック

忘れさられた墓地

ウェ…これは死体だろうか？今日…その死体は僕を殺そうとした。もう、何もかも狂ってる…

ティエランの手紙

墓の中でそれを見つけた。何故か知らないが、名前聞き覚えがある。彼の一族に対する死の誓いのような、魔法

のことにについて詫言っている。それと、ある「秘密」のことについても書かれている…彼らは、自分たちの身を守るために、何かを常に身につけていたに違いない。それが何であろうと、今の僕なら使いこなせるだろう。

幽霊をこの目で見た…

幽霊は僕をじっと見ていた。僕は怖さを通り越していたようだ。彼の骨を返さなければ、僕は永久にここにいるここにいることになる…と言った…冗談じゃない！そんな事はやってないのに！

僕の何が悪いっていうんだ？僕はここに閉じ込められたようだ。回りは死んでいるものばかりだ。ただ、ここでこの破れた日記を見つけた。単に誰かの個人的な日記だろうか、一部が無い。その部分が見つかれば、何か分かるかも…



かなたこは墓穴を開けるのに必要不可欠

AN-08



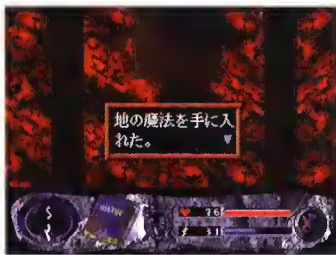
何が入っているか分からないので、墓穴は全部調べてみるべきだ。

入口に入って少し歩くと、布切れが落ちていた。修道院の中には布切れが多数落ちていたが、何かに使えるわけではないので、これは無視して歩いていかもしれない。その近くにある樽の中にはかなたこがある。かなたこは、開かない扉などをこじ開ける時に使う。多数ある墓穴は手で開けられないものが結構多いので、かなたこは必需品になるのだ。かなたこで開ける墓穴には重要なアイテムが入っているものが多いので、絶対に手に入れなければならない。



墓穴の中には様々なアイテムが隠されている

通路の壁という壁に存在する墓穴は、アイテムの宝庫だ。中には蓋がなく、ミイラ化した死体が入っているものもある。さらに、あまりにも数多くあるため、全部見ていくのは辛いところだ。しかしながら、布切れはともかく、白銀の魔除け、戦斧、宝飾品、破れた日記、地の魔法(パラライズ/プロテクション)など、とにかく重要なアイテムが多数あるのだ。これだけアイテムがある以上、見逃すわけにはいかない。墓穴は見逃さずに全部開けてみるように心がけよう。



墓穴の中にはかなたこが必要なものが多く、いちいち道具を使いながら開けるのは面倒くさいが、しっかりみていくように。

Logbook

ログブック

タスの身に起こった事

何が起こったのか、何となく分かる…この壁を壊して先に進もうとした時、僕はあやうく殺される所だった。恐ろしい事に、その時の彼はすでに死んでいたのだ。…地面を見てみると護符があった。パワーをみなぎらせてキラキラ光っていた。恐らく、彼はこの護符に一生をかけたのだ。

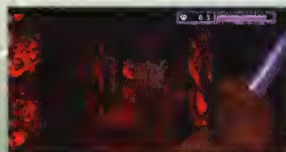
紙屑を見つけた

でも、これで十分。あの幽霊の出る墓にあった日記のページにピッタリはまる。どうやら、ある狂った男のこと、鳥のこと、そして彼が発見した、彼を狂わせた物の事が書かれているようだ。

ティエランの手紙

なんて奇妙なことが起こるんだ。どうしたわけか、僕は墓地で見つけたあの古い手紙のことを考えていた。ティエ

ラン。いろんなことがつながってきたようだ。…ジャーランは本当は何者なんだ？そして、僕とは一体どういう関係なんだ…



墓穴から、突然何かが飛び出して…

AK-10、AQ-11、AR-12

墓穴の中にはネズミのようなモンスターが飛び出してくるものが2、3ヶ所ある。このモンスターの突撃を食らうと、体にダメージを受けてしまうが、死に至るほどではないので気にする必要はないだろう。アイテムを獲得するためには、多少の攻撃など気にはいられないので、どんどん墓穴を調べていこう。



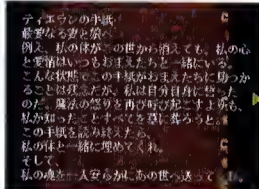
不気味な顔したモンスター。倒すことができればすっきりするのだけだ。

何者かの手紙を見つけたが

AR-13



アイテム探しをしている途中、ある墓穴で何か手紙のようなものを見つけた。差出人はティエランという名が記されていた。最愛なる妻と娘に宛てた手紙だった。「私の体がこの世から消えても、私の心と愛情はいつもおまえたちと一緒にいる…」とはじまる文章の下りは、まるで遺書だ。「あの魔法が私達を追ってくるのが心配だ」って、あの魔法って何だろう。「あの魔法が永遠を手に入れるには、我々の血が必要だ」とはどういうことなのか?



ティエランの手紙
最愛なる妻と娘へ
例え、私の体がこの世から消えても、私の心と愛情はいつもおまえたちと一緒にいる。こんな状態でこの手紙がおまえたちに見つかることには残念だが、私は自分自身に誓ったのだ。魔法の怒りを再び呼び起こすよりも、私が知ったこと全てを墓に葬ろうと。この手紙を読み終えたら、私の体と一緒に埋めて
そして、私の地を一人安らかにあの世へ送って



魔法というのはニゼラのこと?ティエランという名前はどこかで聞き覚えがあるのは、ニゼラの魔法に関して重大な秘密を握っている人物だからだろう。その秘密は後々明らかになるだろうから、先に進むことにする。

墓穴で遺書のような手紙を読むなんて、なんか嫌な感じだな。

現れたかと思うと消えてしまうこの手紙。だが、ティエランという人物、どこかで聞いたことが…

Book
書物

ティエランの手紙

最愛なる妻と娘へ

例え、私の体がこの世から消えても、私の心と愛情はいつもおまえ達と一緒にいる。こんな状態でこの手紙がおまえたちに見つかることは残念だが、私は自分自身に誓ったのだ。魔法の怒りを再び呼び起こすよりも、私が知ったこと全てを墓に葬ろうと。この手紙を読み終えたら、私の体と一緒に埋めて

くれ。そして、私の魂を一人安らかにあの世へ送ってくれ。私達が手に入れたものは、全ておまえ達に残そう。私たちの土地、私たちの家、そして、妻には私たちの美しい娘を、娘を十分守ってやってくれ。そしておまえもこの世を去るときが来たら、娘にこのペールを渡して欲しい。私は、死んでもなお、あの魔法が私達を追ってくるのが心配なのだ。このことは誰にも話すな。あの魔法が永遠を手に入れるには、我々の血が必要だということを知られてはいけないから。私の兄弟があればほどの愚か者で

さなければ、これを、おまえたちに渡す事を消まなく思っている。しかし、私たちが再び出会えるまで、このペールが私達を守ってくれる事を私は祈っている。

ティエランより

7 墓穴から幽霊が出現

AQ-15

布切れ、宝飾品の入っていた墓穴の先の角を曲がってすぐ右にも墓穴があった。板の蓋が開かないので、かなてこを使って開けてみよう。そして、中を覗いてみると、突然不気味な姿の幽霊が目の前に現われたのだ。じっと見つめていたかと思うと、「私の骨をここに返せ、さもなくば、おまえがこの穴蔵の中に永遠に残れ。」という言葉をはいて消えてしまった。一体何を言ってるんだ。何を言ってるんだ、と文句を言っても始まらない。ここに入ってすぐ、入口が固く閉ざされたのも、どうやらこいつの仕業らしい。こんなところに閉じ込められてしまったら、周りにいっぱいいる骸骨たちと同じ姿になってしまう

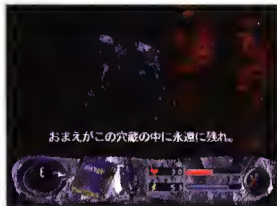
…。とにかく、こいつが誰だか分からないけれど、骨を探して、この墓穴に戻せばいいってことだ。ということは、この墓穴の位置はしっかり覚えておこう。



角を曲がってすぐ、この紋章の入った墓穴を探してみると…



いきなり出現した幽霊。骨を返せといわれても…



おまえが永遠にここにいてって、そんなこと出来るわけがない!

8 壊れかけの壁はひたすら攻撃して破壊する

AO-15

幽霊の墓穴の先は行き止まりになっている。扉もないし、これから一体どうしたらいいのか…とよく見てみると、右側の壁一面が今にも崩れ落ちそうな状態になっているのだ。ここを攻撃すれば、簡単に壁は壊れるだろう。手っ取り早く破壊するには、攻撃魔法を使うのがいいだろう。ファイアストーム、アイスストーム、何でもいいのでダメージを与えられる魔法を使ってみよう。MPが減るのがイヤな人は、体当りをするという手もある。当然ダメージは受けるけど、4、5回体当たりすれば、壁がばらばらに崩れるだろう。これで、無事に先に進めるというわけだ。



ボロボロの壁。今にも崩れ落ちそうだ。



攻撃魔法を放てば、吹き飛ばすように壁が崩れていく。



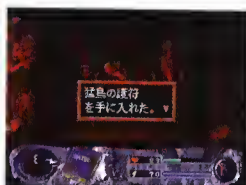
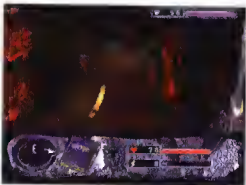
前に道が開けたので、先を急ごう…と思ったのだが…

ゾンビ出現、その名はタス…!?

AO-16



道が開けたので、喜び勇んで先に進もうとすると、目の前に巨体のゾンビが現われた。鎖を振り回し猛然と迫ってくるゾンビ相手に大苦戦。さらに、相手の攻撃を受けて、体が毒に侵されてしまった。しかし、敵の攻撃パターンをよんで勝利をつかむのだ。闘いが終わると、猛鳥の護符が手に入る。着々と護符が自分の元に集まってきているようだ。ところで、このゾンビの名はタス…ガリカンの町の居酒屋で、酔っ払いのグリフから聞いた名前が確かタスだったはずだ。北にある穴蔵で働く墓堀人だというあの男か…。でもなぜこんな姿に。護符を守るためだけにここにいたのか？



タスが守っていた(?) 猛鳥の護符が手に入った。残りは少しだ。

迷路のように長い通路が続くが…

タスを倒した後は、ダラダラと迷路のように続く通路が広がっているだけ。漠然と歩いていると、今、自分がどこにいるのか分からなくなってしまいますので、場所が分からなくなったらMAPを調べて、現在地をチェックしながら先に進もう。この先は、アイテムが固まってあるポイントが1か所あるが、それ以外には何もないので、あまりふらふらして体力を減らさないように。



同じような通路が続くので、混乱しないように気をつけよう。

Book セルティンの日記

セルティンの日記

今日はいい日だった。レベッドボアで、金ピカの服を着た不思議なヤツに会った。ヤツは、自分の「アンティークコレクション」(本人がそう呼んでいたが)のことを話した。オシの見る限りでは、古い岩とガラタだけだ。でも、オシはどうしたわけか、それに興味をもった。あのバカなオヤジは、

「コレクション」がちよっとばかり軽くなったことにまったく気づかなかったわけだ!

オシは奇妙な小箱を盗んだ。それには、今まで見たこともない錠がついていた。それと、金のかけらを6つと、鳥の骨もいくつか頂戴した。夜通しかかったが、その箱を開けることができた。道具が悪かったのか、錠はビクともしない。とうとう、オシはハンマーを持ち出して、その錠を叩き壊して開けてやった。箱の中には、おかしな言葉で覆われたこの小さなモノが入ってい

た。これ何だか知らないが、この手のコレクターなら泣いて欲しかる代物だろう。今日はこれをカリクのところへ持っていった。ヤツは触ろうとしなかった。それに書かれた文字が気に入らないと言う。ヤツは、別の戦利品である金のかけらをオシに渡した。それで、ダララとオシはレベッドボアへ来て楽しんでるってわけだ、ワウウウ。起きたら体の調子がすごく悪い。タベ飲み過ぎたのと、窓の外で騒いでるあのいまいまいいカラスのせいだろう。

アイテムが密集する部屋。取り忘れないように

AK-20

通路がだらだらと続くエリアのなかに、1か所だけ小部屋のようなエリアがある。実はそこには、たくさんアイテムが集まっているのだ。鎖の兜、鎖のブーツといった防具類、聖職者の指輪、破れたページ、そしてセルディンの骨…。これだけ多くのアイテムが落ちてると、わくわくしてしまう。中に混じっているセルディンの骨は、きつとあの幽霊が返せと書いていた骨に違いない。後で戻すことにしよう。見つけた破

れたページと破れた日記をあわせると、セルディンの日記になる。あの幽霊が生存していたときに書いたものか。何か分かるかもしれないので、じっくり読んでみよう



防具はとったら早めに装備するようにしましょう。



セルディンの骨が見つかったので、外に出られるかも…

セルディンの骨をあの墓穴に戻すと…

AQ-15

各エリアの探索も終わり、そろそろこの修道院も立ち去らなければならないようだ。早いところ、あの幽霊の墓穴にこの骨を戻すことにしよう。場所は、あの壊れた壁の近くなので、覚えているだろう。閉じた墓穴を、かな

こない。そこで早速、この骨を穴の中に戻すと、再び幽霊が現れるが、今度は満足そうに、この場を飛び去っていくのだった。出口に向かってみると、さっきまで閉じていた扉が開かれているのに気付くことだろう。



セルディンの日記
今日はい日だった。
レッドロード、金ピカの威風凛々した
不審なヤルに、やがて
自分の「アサルト・ウェポン」
【本人がそう言っていたのだ】
の事を知り、オレの専ら張りでは、
古い金ピカがだいた。オレ、オレは
どうも、オレは、オレは、オレは、
あの「アサルト」は、「アサルト」が
オレの心か、軽く、軽く、軽く、軽く、
スプが、スプが、スプが、スプが、

セルディンの日記を読むと、セルディンがどういうキャラクターだったかがよく分かる。

もう暗いというにまだ具合が悪い。タルラはオレにスープを飲ませようと言った。アレを売り飛ばそうとしたが、買い手がつかない。こうなった…オレの幸運のお守りにするしかないか、ハハハ…

市場で、金を13個と服を何着か頂いた。またあの鳥の夢を見た。赤い目をした大きな黒い鳥だ。あいつは何かをつついていて、オレはそいつに近づいたが、何をにつついてるのかを見る前に目が覚めてしまった。今日の戦利品

はなし。見ているヤツらが多すぎた。オレが前より盗みが下手になったと言っている。タルラはまた不機嫌になった。ヤツらが四六時中オレを見張っているのに、どうやって盗めって言うんだ？ 彼女は出掛けた。オレをバカだと言った。まあ、そうかも知れない。近頃、彼女はオレをおかしな目で見ている。赤い目の鳥の大群だ。カラスとは違う。ハヤブサでもタカでもない。何百羽という。何かをしきりにつついている…。また夢でうなされた。今回は、棒切れ

を投げつけてやったら、ヤツらは逃げた。そいつは血まみれになっていた。人から買った指輪と、宿屋でかっぽらった靴を見るまで、オレはそいつが誰だか分からなかった。目が覚めたら、ひどく打ち付けたように頭が痛かった。ヤツらに捕まってるものか。馬屋の外でヤツらの音が聞こえる。だからさっさと仕事に取りかかったんだ。残る仕事は1つだけだ。鳥たちに見つかる前に、誰かこのオレを見つけてくれ。セルディン・ウェスラー

焼骨の回廊

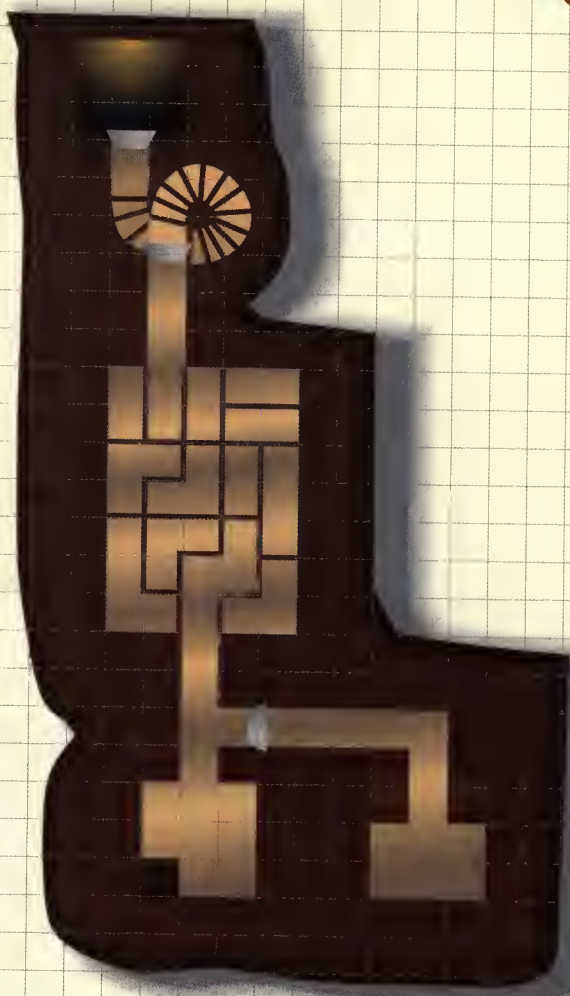
毒液の沼にある古びた塔の梯子を下るとたどり着く焼骨の回廊。まるで通路が迷路のようになっていて、慎重に進まないと抜けられない。最後の敵ミノタウルは強敵だ。



01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

AA
AB
AC
AD
AE
AF
AG
AH
AI
AJ
AK
AL
AM
AN
AO
AP
AQ
AR
AS
AT
AU
AV
AW
AX
AY
AZ
BA
BB
BC
BD

Burned Bone Corridors





MOVIE

AW-09 ●壊れた銘板を使って
開けるドアのムービー

BA-14 ●額縁の顔が語りかけるムービー

AZ-13 ●戸棚が開くムービー

AK-07 ●ドアが開くムービー

AJ-07 ●らせん階段をかけ降りるムービー

AG-06 ●ドアが開くムービー

AF-06 ●ミノタウルが登場するムービー

AF-06 ●ミノタウルが穴に落ちていくムービー

AF-06 ●長い蔓を使って下に降りるムービー



BATTLE GEAR

AZ-13 ●鉄兜

BA-15 ●ひすいの杖

BA-15 ●鎖かたびら

BA-14 ●曲刀

AF-06 ●鞭



ITEM

AZ-13 ●体力回復の薬×2

AZ-13 ●魔力回復の薬×2



BOOK

BA-14 ●聖人伝集



MONSTER

Mino



1 壊れた銘板を使って奥の部屋へ

AW-09



ここでようやくジャーランの砦で見つけた壊れた銘板が活躍するのだ。

毒液の沼の古い塔に入ると井戸のようなものがある。ここで黄金の鍵を使うと、梯子が現れるので、下に降りてみよう。下までたどり着いたら、まっすぐ進み、曲がり角を右側に進むと、1ヶ所がかけたタブレットのかかった扉にぶち当たる。ここには、ジャーランの砦で拾った壊れた銘板をはめ込んでみよう。しっかりとまるとタブレットが回転し、自然とドアが開いて次のフロアに進むことができるようになる。



2 武器、防具などアイテムを多数獲得

AZ-13、BA-14、BA-15

タブレットのドアを通りすぎると、一つの部屋に出る。その部屋の真ん中には額縁があり、そこを調べてみると顔が浮かび上がる。「あなたが現れたことで、私の復讐心がわいてきました～」と続くセリフ、果たして誰に対する復讐心なのか。その額縁のセリフが終わると聖人伝集と曲刀が手に入る。その他、この部屋の中を探してみると鉄兜、ひすいの杖、鎖かたびら、体力回復の薬、魔力回復の薬が手に入る。見逃さないように。



曲刀はこのエリアの最後の敵を倒すのに欠かせない武器なのだ。



Movie ~壁画

あなたが現れたことで、私の復讐心がわいてきました。
魂の旅は、私に永遠の安息を与えてく

れるかもしれません。
でも、あいつが破壊するまで、私は負けるわけにはいかないのです。
あなたに今後の私の幸福がかかっているのです。



私に永遠の安息を与えてくれるかもしれません。

ミノタウルを倒すには、ある武器が有効だ

AF-06



派手な登場シーン。いかに強そうなモンスターの出現という感じだ。



アイテム獲得後は、回廊というだけあって、ぐるぐると迷路のような通路をひたすら歩くことになる。途中、壁にここの通路のマップが描かれているものがあるが、それを見なくても、壁の骸骨の指し示すとおり進めば、出口にたどり着ける。扉を開け、らせん階段を駆け降り、再びドアを開けると、そこで待ち構えていたのは、牛の化け物ミノタウルだ。ミノタウルには普通の武器ではダメージを与えることができない。そこで何を装備するかというと、このエリアの最初のほうで獲得した曲刀を使うのだ。そうすれば驚くほどあっさりと倒すことができる。

曲刀を使うとあまりにもあっさり倒せるので拍子抜けしてしまう。

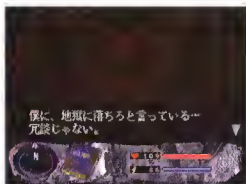
ミノタウルを倒した後は長い蔓を使って…

AF-06

ミノタウルを倒した後は、鞭を落としていくので、確実に拾うように。そして、次はどこに進むかという、後ろに帰ることができないので、ミノタウルが落ちていった穴の中に向かって降りていかなければならないのだ。しかし、どうやって降りたら…ここでは、ジャーランの砦で解毒したアイテム長い蔓を有効利用するといい。これを柱に縛りつけて、下に向かうのだ。ここを下に降りると、ファイアトンネルにつながっている。



回廊のドアは一方通行なので、後戻りはできない。



Logbook

ログブック

魂を開放した

魂なんて見たことがない。僕が言ってるのは、現実の魂だ。でもたった今、ここは人々が殺された場所であることがわかった。そして、そこに彼女はいた。長い年月を越えて僕に話しかけている。僕が彼女を自由にしてやることができれば、彼女は解放されるらしい。



この剣がその答えに違いない…

ミノタウル

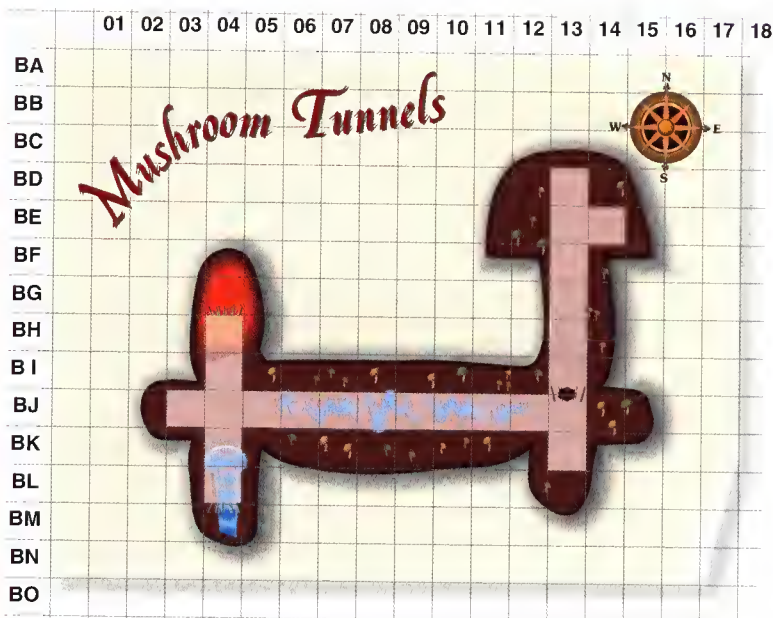
炎が立ち昇り、ミノタウルが現れた。今、僕が生きているのが不思議な

くらいだった。ヤツらは誰かの命令に従っていると聞いた。もしそうだとすれば、誰が操っているんだ？



ファイア&マッシュルームトンネル

焼骨の回廊と荒れ果てた城をつなぐ2つのトンネル。ファイアトンネルは特に何もなくてただ通過するだけでいい。マッシュルームトンネルも、アイテム2つがある以外は、大きな特徴はないだろう。





MOVIE

AE-07 ●ファイアトンネルからマッシュルームトンネルへ

BK-13 ●荒れ果てた城へ向かう

BI-13 ●竜のうろこでドアが開く

BD-13 ●ウィンドストームでヨスタリンの隠れ家へ飛ぶ



ITEM

BJ-07 ●タイガーアイ

BJ-11 ●天然磁石



MONSTER

Flame

Shad

Pig

Spider



扉を開けて、いざヨスタリンのもとへ

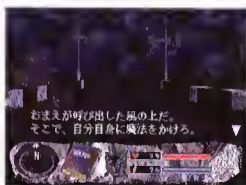
BD-13



単なる通過点のファイアトンネルと、アイテムを取る以外に大きな特徴のないマッシュルームトンネル。ここを通り抜け、荒れ果てた城で竜のうろこを手に入れたら、再びマッシュルームトンネルへ。ロックされているドアを竜のうろこで開けて、まっすぐ展望台まで進もう。そこでウィンドストームの魔法を唱えると、自分自身が飛ばされて、ヨスタリンのもとへ飛んでいくことに。ニゼラの謎を知るもう1人の人物に出会えるのだ。



竜のうろこでドアを開けて、いざ展望台へ。



展望台では、何者かの不思議なメッセージが聞こえてくる。



魔法で飛ばされた先、それがヨスタリンの隠れ家だ。

Logbook

ログブック

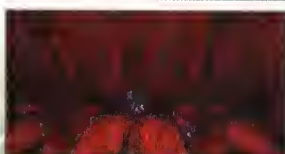
ファイアトンネル

僕は科学者じゃないけど、炎の上を歩けないことぐらいは知っている。この炎は幻影か？心臓の鼓動が早くなり、眉毛に溜まった汗がゆだるんじゃない

かと思ったけど、死ぬほどのことはなかった。僕ならこのトンネルに黄金を敷いて、気に入ったヤツだけ入れてやるのに…

マッシュルームトンネル

やっと、ゆだるような熱さから解放された。以前に野宿していた時の小川を思い出す。ここで、面白い石も見つけ



た。マントンが僕に言っていた物のことを思い出した。

荒れ果てた城

マッシュルームトンネルを抜けると、荒れ果てた、城とは言えないような建物がそびえたっている。4階までであるが敵は1匹のみ。歩行エリアもごくわずかだが、様々なイベントが待ち構えている。



01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14



AA
AB
AC
AD
AE
AF
AG
AH
AI
AJ
AK
AL
AM
AN
AO
AP
AQ
AR
AS
AT
AU
AV
AW
AX
AY
AZ
BA
BB
BC

Desolate Castle- I



Desolate Castle- II





16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29



Desolate Castle-III



Desolate Castle-IV





MOVIE

- AK-08 ● 格子戸の開く&閉まるムービー
 AK-08 ● アイテムを使わずに格子戸を開けて、ダメージを受けるムービー
 AI-09 ● 魔法を入手したときのムービー
 AH-08 ● 木のかけらが落ちてくるムービー
 AK-07 ● 階段にモンスターが出現するムービー
 AK-07 ● 階段を上がる&降りるムービー
 AI-10 ● ザレナとの会話（セリフあり）
 AT-08 ● 2階から1階に落ちるムービー
 AT07~09 ● ロープを使って反対側に飛ぶムービー
 AU-10 ● 梯子で3階に上がるムービー
 AH-20 ● 机が揺れるムービー
 AH-20 ● 机が崩れるムービー
 AJ-22 ● 4階へ上がるムービー
 AU-22 ● ザレナにいきなり攻撃されるムービー
 AU-23 ● 魔法を入手するムービー



BATTLE GEAR

- AK-06 ● 鉄の鎧
 AI-22 ● 鎖の手袋
 AU-23 ● 血滴石のマント
 AU-23 ● 銀の杖



MAGIC

- AI-09 ● 地の魔法
 （サンドストーム/レジストマジック）
 AU-23 ● 風の魔法
 （ウィンドストーム/サウンドシールド）



ITEM

- AL-11 ● 石のかけら
 AH-08 ● 木のかけら
 AG-05 ● 長い鎖
 AI-10 ● 竜のうろこ
 AH-24 ● 錆びたハサミ



BOOK

- AH-20 ● ルーン文字の本（読むだけ）



1 入口の格子戸を通過するには…

AK-08



格子戸に挟まれると、当然ダメージを受けるので注意!

外観は何となくもの寂しいこの建物。それでいて入口が二重の格子戸になっているなど、造りは意外としっかりしている。さあ、中に入ろう。と思ったら、2つ目の格子戸は通ろうとすると落下してくるのだ。通る度にダメージを受けてしまう。そこで、入口付近に落ちている石のかけらを拾い、ドアストッパーにしてから中に入る。そうすればダメージを受けることはなくなる。



2 1階ではアイテムを残さず取るように

AK-06、AI-09、AH-08

この城の中でもっとも広いフロアは当然のように1階だ。それゆえフロア内をじっくりと探索してみると、アイテムが多数転がっていることに気付くだろう。入口付近に鉄の鎧、真ん中に木のかけら、長い鎖、そして地の魔法（サンドストーム/レジストマジック）がある。どのアイテムも分かりやすく置いてあるので、取り逃すことはまずないだろう。これらアイテムの中でも、長い鎖は次のフロアにいったとき、絶対に必要になるので取っておこう（長い鎖だけは地面に落ちこちているものではないので気をつけて探そう）。



どのアイテムも欠かすことのない必須のものばかりだ。

3 長い鎖がなければ、1階より先に進めない

AG-05



壁沿いにぶら下がっているので、目立たないけど、しっかりとうろ。

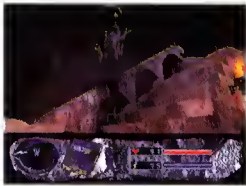


1階で拾えるアイテムの一つが、この長い鎖。これがどこにあるかというと部屋の一番左奥にあるのだ。しかも、通常のアイテムのように、フロアに落ちているわけではなく天井からぶら下がっているのだ。近くにある3本並んだ鎖はアイテムとしては使用できなかったし、今回の鎖もただの飾り、なんて早合点はしてはいけない。長い鎖は天井から引きちぎって、使う時までしっかりと持っていよう。どこで使うのか、どのように使用するのかは次のページを参照して欲しい。

4 2階へ上がろうとしたその時、モンスターが…

AK-07

アイテムをすべて拾い終えたので、さあこれから2階に行こうと思ったその瞬間、ドラゴンの小型版といった感じのモンスターが現われる。荒れ果てた城の1~4階までで唯一登場する敵で、侵入者を退治する役割を担ったキャラクターなのだろう。倒し方に関しては、特別な方法はない。首を振りながら攻めてくるので、その首の動き、リズムを把握して倒そう。この敵を倒さない限り上には行けないぞ。



どちらかといえば弱い敵なので、確実に仕留めて欲しい。

5 長い鎖をつないで、向こうに飛び移ろう

AT-07~09



Dragを倒して2階に上がると、1か所がすっぽりと床抜けしたフロアが…。普通に跳んで渡るには遠すぎるので、さあ、どうしたらいいか。そこで1階で拾った長い鎖を有効利用するのだ。まず、しっかり鎖を天井の金具のところに結んで、それに掴まって向こう側に飛び移ろう。もし1階で鎖をとってなければ、ジャンプして渡ることになるが、何回やっても落っこちてダメージを受けるだけなので注意しよう。



鎖さえ持っていれば、難無く向こう側に渡ることが出来る。

Logbook ログブック

王様の宮殿？

この場所は崩れかけているし、門はすくにも倒れ落ちそうだ。くさびか何かで止めなければダメだろう。ここに留まると、修理が手間どるなあ…運が良ければ、他の人と同様にシャドウもこの場所には来ないだろう。

ルーン文字のアルファベット

誰かがこの場所を通った時に、ここがものすごく散らかっているのを誰も気にしない事を祈ろう。今、テーブルを壊してしまった…でも、不思議なるうそくは灯芯を切らなければ火を消せなかったんだ。おそらく魔法が効かっているに違いない。とりあえず、僕はこの本を手に入れた。

はじめまして

一体、これをどう考えればいいんだろう？彼女にまだ捕まってしまった！今度は、「前言を撤回します。あなたは

何かを誤解しています。」と言っている。僕が何をしようと言っただろう？確かに、僕はある場所に踏み入り、標的のように狙われ、攻撃された。彼女は何を期待していたんだろう？どんな理



彼女を信じていいかわからない。

落ちているアイテムはありがたくいただく

AH-24、AI-22

3階に上がると、さらにフロアが狭くなり、ほとんど歩けるようなところはなくなってきてしまったようだ。それゆえ階段を上がるとすぐに錆びたハサミがあったり、その反対にある机を覗いた後、階段に向かうと鎖の手袋があったりと、ほとんど動くことなくアイテムが入手できるので、ありがたくいただいております。



錆びたハサミのある机は、まさに登り階段の真横だ。

机の上の書物を見るためには？

AH-20



階段を登るとその正面に机がある。今すぐにでも消えてしまいそうな雰囲気だろうそくがともり、本が置いてある机はどこもなく不安定。ちょっと触るとすぐにも壊れてしまいそうな感じだ。もし壊れたら、ろうそくも倒れて周りのものが燃えてしまい、大変なことになってしまう。そこで、まずろうそくの火を消すことから始めるのだが、今手に入れたばかりの錆びたハサミを使おう。ハサミでろうそくのしんを切ってしまうと、一件落着。その後は机が崩れようがないだろうがゆっくり本の内容を見ることが出来る。ただし本はアイテムではないので、見られるのはこの場所でのみだ。

本の内容はルーン文字で書かれているためよく分からない。

由があるにせよ、彼女を全面的に信じていいかわからない。

ザレナに会う

彼女と別れた後、何か本当で何か嘘なのかわからなくなった。彼女は「どうしても兄を殺さなければならなかった。」と言う。彼女は兄を狂気に走らせた物を僕に渡そうとする。護符と竜のうろこだ。「魔法の力があなたに集中しています。あなたはこれから起こることに必要な人物。」と彼女は言う。はじめて利く訳ではないか…恐らく、

ジャーランが僕を助けられるのだ…あるいは、彼女の言う、ヨスタリンが僕を助けてくれるらしい。

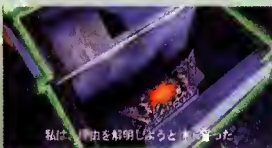
机の上の本

机の上にこの本を見つけた。なかなか興味深い本だったけど、理解できたのはほんの数文字だった。「PROGENY」何かの暗号のように思える。

ザレナの護符

少し考えてから、彼女はこの護符を僕に渡した。今までのところ、僕は狂っ

てはいないようだ…逆に、僕は既に狂っているのかもしれない。その護符を手握ると、引き込まれる感じがする…その護符を包むような何かを感じる。



私は、護符を触ると…

8 痛烈な一撃～ザレナとの出会い

AU-22



いよいよ最上階の4階へ。果たしてここでは何が待ち構えているのか…と考えている暇もないようなタイミングで、強烈な一撃が主人公を襲う。この城の主人であるザレナは不法侵入者である主人公に対して制裁を加える意味で一撃を放ったのか、それとも…。その後、相手が敵でないことに気付いたザレナは、ただ無礼を詫げるのみ。そして大事な話があるから1階で待っていると一言残して立ち去ってしまった。一体何が起きているのか、慌ただしくてよく分からない。



違う、あなたじゃない！って、一体誰と間違ったんだろう。

9 ザレナが去った後に残ったものは…

AV-23

ザレナがいたフロアには、強力なアイテムが残されていた。まずは風の魔法（ウィンドストーム／サウンドシールド）。直接敵の体にダメージを与えることの出来る強力な攻撃呪文と、敵が特殊攻撃を仕掛けられないようにする防御呪文だ。さらには、銀の杖とさっきまでザレナが着ていた、水滴石のマントも獲得した。冒険の旅をはじめたころとは比べ物にならないくらい成長してきた主人公。それにともなって武器&防具も最高レベルのものを手にしているのだ。無事にアイテムを拾ったので、1階に戻ってみよう。



この荒れ果てた城では、アイテムを取るのに苦労は全くしなくてすみそだ。



Movie ～ザレナの攻撃

違う！ あなたじゃない！ あなたと戦う気はないわ。
やめて！ あなたは勘違いしてるのよ。
お願いだから、私の言うことを聞いて！



ありがとう。あなた、思ったよりも強いね、でもそれでいいわ。



説明しなければならぬことがあるの。下の机にいるから、会いに来て。

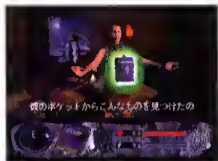
10 ザレナとニゼラの因縁が明かされる

AI-10

1階に降りると机の前でザレナが待っていた。久しぶりに再会した兄がまるで別人に変貌、その兄を殺してしまったこと、護符のことで、ニゼラの魔法…。護符は危険だがその力をコントロールできる人間が使えば強力になるという。それを出来るのはあなただといって、1つの護符を託してくるのだ。ザレナはジャーランのことも知っていた。そしてジャーラン以外にもニ



ゼラの魔法についてよく知っている人物がいることも…。その人物はこの城の絶壁の向こうにいるのだという。竜のうろこをもらい、その人物に会いに行くことにしよう。



ザレナがどうして護符をもっているのか、今世の中はどうなっているのか、ザレナは切々と語ってくれる。

Movie ザレナ

どこから始めたらいいか分からないわ。あまりにも多くのことがあったから…。この魔法…。あなたにも、メメシスに自分の兄弟を奪われれば、私の苦しみを理解できるでしょう。兄はリアル海を胸に掛ける貿易商だった。見たこともないような不思議な魔法の宝物を、よく私に持ってきてくれたわ。兄は、私にはとても優しくかった。ちょうど1年ほど前、兄は海から戻ってきた。かつての兄の面影があったわ。でも、私にはほとんど彼とは分からなかった。目は金色に光っていて、わけの分からない言葉を喋っていたの。兄の周りには黒いオーラが立ちこめていた…。まるで魂が抜けているみたいだった。目の前の彼はすでに別人になってしまっていたの。決して忘れることはない。私は兄を殺すよりほかになかった。私は兄を海に葬った。本人もきっと、そうして欲しかったんだと思うわ。



彼のポケットからこんなものを見つけたの。触ってみると恐ろしいほどの震えが走った。どういうわけか責任を感じたの。私は理由を解明しようと神に誓った。それ以来、研究に研究を重ねた。憎悪で満たされた私のパワーは、想像以上にふくれ上がっていった。そして、運命があなたを私のもとに連れてきた。どうしても、あなたがいなければ、この先起こる出来事を乗り越えることはできない。ニゼラの魔法はあなたに引き寄せられている。この護符はあなたのもよ。これはニゼラの最後の人工遺物の1つで、7人の位の高い魔法使いによって作られた。この護符を作ったことで、彼らは自らの破壊へのドアを開けてしまっ

…。そして私の兄も。護符は危険なものではあるけれど、その力をコントロールできる人間が使えば、とても強力なものになるわ。あなたをここに送った人物は分かっているわ。彼はニゼラの手先にすぎないわ…。ただ、彼はとても強いけど、いつか、あなたとは彼と戦わなければならぬ。もう1人、ニゼラの最後のパスルを持っている人物がいるわ。彼の城はこの絶壁の向こうよ。これを持っていきなさい。ドラゴンのうろこの持つ魔法には、とても不思議な力か隠されている。それがあなたの鍵になるわ。この空が澄み渡るようになったとき再びあなたに会えることを祈っているわ。おん気、いつでも見守っているわ。



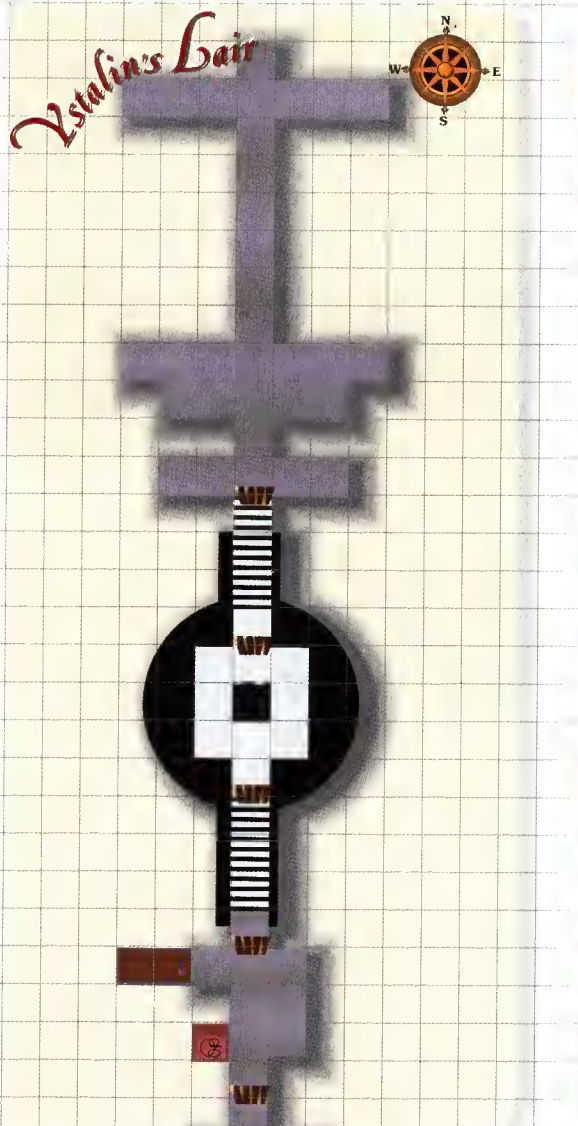
ヨスタリンの隠れ家

ウィンドストームの呪文を唱えて飛んできたのは、ニゼラの魔法の秘密を熟知しているもう1人の人物ヨスタリンのいる場所。ヨスタリンとはどんな奴なんだ。期待と不安でいっぱいである。



01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14

AA
AB
AC
AD
AE
AF
AG
AH
AI
AJ
AK
AL
AM
AN
AO
AP
AQ
AR
AS
AT
AU
AV
AW
AX
AY
AZ
BA
BB
BC
BD





MOVIE

- BD-06 ● ドア開閉のムービー
 AZ-06 ● ドアにパーツをはめた後のムービー
 AZ-06 ● ドアが開くムービー
 AY~AV-06 ● 階段を降りる&昇るムービー
 AV-06 ● ドア開閉のムービー
 AR-06 ● パズルのドアに近づくときのムービー
 AR-06 ● パズルのドアが現われるムービー
 AR-06 ● ボタンを押したときのムービー
 AR-06 ● ドア開閉のムービー
 AQ~AN-06 ● 階段を降りるムービー
 AN-06 ● ドラゴンのドアが開くムービー
 AB-06 ● ヨスタリン登場のムービー (セリフあり)
 AB-06 ● ヨスタリンの背に乗せられニゼラへ向かうムービー



BATTLE GEAR

- AB-06 ● 精鋼の鎖かたびら



ITEM

- AZ-07 ● 計器の針
 BB-05 ● 大きなヒューズ
 AZ-04 ● 小さなヒューズ
 AZ-04 ● ドライブベルト
 AZ-04 ● 大きな歯車
 AZ-04 ● ピストン
 AC-03、AG-06、AS-07、AJ-08、AJ-03
 ● ダイヤとコイン (AG-06、AS-07は×4)



BOOK

- AT-07 ● メモ
 AS-05 ● 羊皮紙



TALISMAN

- AB-06 ● 石化の護符

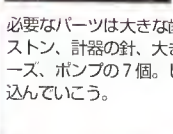
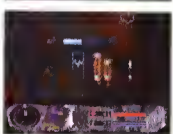
1 アイテムの配置は慎重に、順番は正確に

AZ-06

ヨスタリンの隠れ家に入ると、まず最初の小さな部屋で何かの設計図が見つかった。大きな台に貼られた設計図だが、これは何のものだろうか。その設計図の近くで大きなヒューズを発見する。さらに先に進むと、今度は計器の針が落ちていた。突き当たりには変な扉が目の前に現れた。この扉は、ドアを動かしている駆動部分の部品を正確に組み立てて動かさないと、絶対に開かないのだ。そのドアの横にはピストンや歯車などがあるが、これがそのドアを動かす駆動系のパーツの数々なのだろう。早いところこれらを組み立てなければならぬが、焦らず順番に組み立てていこう。精巧な機械らしく、パーツは、はめ込む順番と場所が違うと反応しないので、しっかりと考えて組み立てていこう。



大きなヒューズ、計器の針以外の5つの部品は全て同じ場所にあるので、7つ全部集めて、組み立てを開始しよう。



必要なパーツは大きな歯車、ドライブベルト、ピストン、計器の針、大きなヒューズ、小さなヒューズ、ポンプの7個。しっかり順番を守ってはめ込んでいこう。

パーツの組み込みに成功したら、いよいよドアを開けるわけだが、さすがにピストンや歯車を使っているだけあって、開くまでが遅いのだ。それにしても、こんな凝ったドアの先にいるヨスタリンとは、何者なのだろうか。



部品をはめる順番は、上の写真の上段左側から始まって、下段の右側まで順番に。

Book 書物

ヨスタリンの奉納室にあったメモ

このような非常に皮肉な状況下で、ドラゴンの鱗に対する君の忠誠心は賞賛に値する。私の本質を君以上に理解している者はない。その上、君の道義心が、人間界の事件に君が巻き込まれないよう守ってくれている。ニゼラの

エネルギーに手を出した者たちの成り行きを見てきた君が、すぐに結末を見ることがになるとは本当に驚かされた。

私の古くからの強敵である君へこの貢ぎ物を送らざるを得なかった。君の最後の日が来るとき、君のすみかは、塞がれることだろう。君が私に挑戦できないことも、そう簡単に私の好意を無視できないことも分かっている。

ケンデラン家のゲイメル

ヨスタリンの奉納室にあったメモ
このような非常に皮肉な状況下で、ドラゴンの鱗に対する君の忠誠心は賞賛に値する。私の本質を君以上に理解している者はない。その上、君の道義心が、人間界の事件に君が巻き込まれないよう守ってくれている。ニゼラのエネルギーに手を出した者たちの成り行きを見てきた君が、すぐに結末を見ることがになるとは本当に驚かされた。

2 部屋のあちこちにダイヤとコインが…

AC-03、AG-06、
AJ-03、08、AS-07

このヨスタリンの隠れ家でやたらと目にするのはダイヤとコイン。なぜこんなにダイヤやコインが落ちているのか分からないが、これは拾ったらいいのか拾わないほうがいいのか。アイテムコレクターとしては、何を言われても拾いたいところだが、このダイヤとコインを持っているかいないかによって、ヨスタリンに出会ったときの反応が、かなり違ってくるのだ。持っていたとしても、それだけで何か罰が与えられるとか、そういうことはないの、とりあえず手に入れたい人はすべて拾っても構わないだろう。



このコインとダイヤの山、ヨスタリンに試されているのかもしれない。

3 ドアのパズルをクリアしてヨスタリンのもとへ… AR-07



羊皮紙、メモ、ダイヤとコイン等、若干のアイテムを見つければできた円形の部屋の出口は変わった扉になっている。この扉を開けるには、ドアのパズルを解かなければならないのだ。剣4本（3本の剣と1本のみの剣）を動かしてクリアするのだが、動かせるのは一番右の剣だけなので、これをちょうど3回だけ動かして、その下にある赤いボタンを押してみるのだ。あまりにも単純なことなので拍子抜けしてしまったかもしれないが、大事なのは早くヨスタリンと対面することだ。次に急ごう。



パズルのドア、通路を抜けるとドラゴン印のドアが、いよいよヨスタリンの登場か。

Book 書物

ヨスタリンの奉納室にあった羊皮紙

私の鍛冶場の中で燃える火は、私の心の中に感じる青白い炎を映しているようだ。こんなに美しい炎のほかに、創造の力と破壊の力の両方をもつものはあるだろうか？たとえ我々2人が同一ではないにしても…私が火の助けを求めることはまずないが、君は火の力を操ることができる。私が、炎を愛する気持ちを理解してくれる君とは、血脈関係があるように思えて仕方がない。

ヨスタリンの奉納室にあった羊皮紙
私の鍛冶場の中央燃える火は、私の心の中に感じる青白い炎を映しているようだ。
こんなに美しい炎のほかに、
創造の力と破壊の力の両方をもつものはあるだろうか？
たとえ我々2人が同一ではないにしても…
私が火の助けを求めることはまずないが、
君は火の力を操ることができる。
私が、炎を愛する気持ちを
理解してくれる君とは
血脈関係があるように思えて仕方がない。

操ることができる。私が、炎を愛する気持ちを理解してくれる君とは、血脈

関係があるように思えて仕方ない。私からの贈り物を受け取って欲しい。炎の力で作られた最高の鎖かたびらだ。炎に敬意を表して、これを君に渡そう。私の唯一の望みは、私の炎との結びつきを理解してくれ、この愛情を育てさせてくれる仲間を見つけることである。そうすれば、私はこの愛情を仲間と分かちあうことができるだろう。私の願いが叶いますように。ガリカンのスミス、ノレンの長女タラ

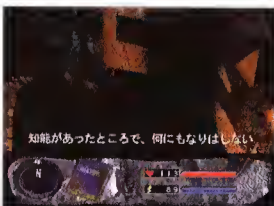
4 ヨスタリンと出会う

AB-06

ここには一番最初の入口を入れてから、ほとんどまっすぐ歩いてきたように思う。さらに進んで階段を上がろうとすると、前から巨大なドラゴンが出現した。これはやられてしまうと思いきや、実はこのドラゴンこそがヨスタリンなのだ。ダイヤとコインはヨスタリンの持ち物で、これをとった人間は正直に返さなければならない。ここからはアイテムの有無、攻撃の有無でいくつかのパターンに分れる。

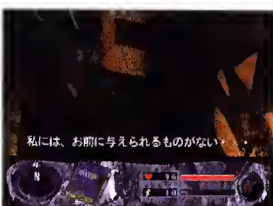


A. 攻撃する



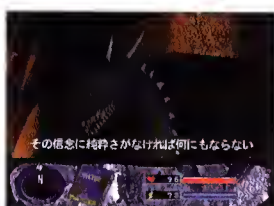
ヨスタリンから話を聞くどころか、いきなりヨスタリンの部屋の入口まで戻されてしまう。

B. ダイヤとコインを返さない



おまえに渡すべきものは何もないといわれA1ターン同様このエリアの入口まで戻されてしまう。

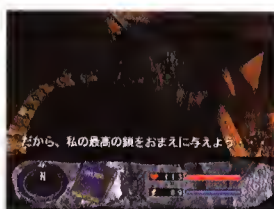
C. ダイヤとコインをすべて返す



普通にヨスタリンに接してもらえ、セリフが若干変わっている。



上のセリフのあとに、ダイヤとコインをヨスタリンに返そう。



ヨスタリンの話を聞くという流れである。このあとヨスタリンの長い話が始まる。

理想的なヨスタリンとの対面パターンは、ここに来るまでに、ダイヤとコインを取っていない（ヨスタリンに返すものが何もない）→ヨスタリンと対峙したとき、闘わずして待機する→

Logbook ログブック

ヨスタリンのねくら

ザレナの言う通りになった…でも、僕はまだ、彼女の言った事と、僕が行こうとする場所の事を信じていいのかわからない。特に、「バリメイナス」を見た後では…

ヨスタリンに会う

…本物の生きたドラゴンだ。もう少し

警戒すればよかった。とにかく彼が探し求めていたものは僕の中にあるらしい…今、僕がいるのはニセモノ。悪夢の地だ。僕はたった1人でここに来てしまった。これから大丈夫だろうか？

ヨスタリンが護符をくれた

あることに気がついた。この護符に他の護符が引き寄せられているようなのだ。護符をまとめようとしたが、できなかった。何かパターンがあるのかもしれない。それが、僕が何か間違っているのか…

ヨスタリンには当然感謝はしているが、好奇心の方が強かった。



ヨスタリンはニゼラの魔法の歴史について語り始めた。その内容はジャーランやリアン、ザレナから聞いているので、ほとんど分かっているはずだ。ただし今回は初めて魔除けの話を知ることができる。この魔除けは護符のパワーを抑える効果があるという。先祖代々の家宝だと思っていたこの魔除けは、実は自分の血族を守ってきたお守りだったのだ。そして、この魔除けを見つけたのがティエラン、自分の祖先だったのだ。とにかくこれからニゼラへと向かわなければならない。ヨスタリンが背中に乗せてくれた。さあいざニゼラへ、出発だ。



Movie 自ヨスタリンと出会う

RrRrRRRRrrRrRrrrrrrrrrr-roar...

私のねぐらを通ってこれられるほどの知能があれば、その音が空腹の私の口につながっているとは、一度も考えなかったのか？

(戦闘モード)

おまえは、私が怖くないのか？

良く知っているよ、友よ。おまえの勇気がおまえの力量を物語る。誠実な心をもつ人間なら、奴を倒すことができる。お前の命がそれを証明するだろう。お前は常に、最も信頼できる人間であるうな？ドラゴンから何か取るうとしたか？



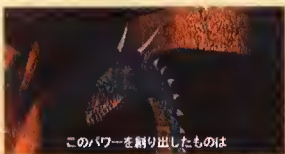
いや、おまえはそうではないよ。おまえの純粋さは、ほかの者どもとは違う。だから私の最高の鎖をおまえに与えよう…。それが、私が待ち望んでいた、賢く、純粋で、勇気のある人間だ。だがもう1つある。私はそれを何度も見てきた…。ニゼラが最初に破壊された頃までさかのぼるが、ニソスより以前、私は天を翔んでいた。眼下では、いつも多くの民が生活していた。しか

し、彼らはすべて消滅してしまっただけ…人間たちはいつもそうだが、肉体的な要求と精神的な願望により、いつも自分の影響力を考えずにはられない。我々の宇宙のどこにでもエネルギーは存在し、解放されるのを待っている。



しかし、ニゼラの魔法使いたちが求めたものは、もっとも強大で、しかももっとも恐ろしい…。邪悪の増化そのものというべきエネルギーだった。

自分たちが地獄の扉を開いたことに彼ら気づいてさえいない。私は、彼らが7つの護符を作り出したのを見たが、その力は、私にも計り知れないものだった。魔法使いたちは、このエネルギーを思い通りに操ろうと考えていた。だが、うまくはいかなかった。彼の期待以上にエネルギーは強大だったのだ。そして、そのエネルギーに限界はなかった。



このパワーを創り出したものは

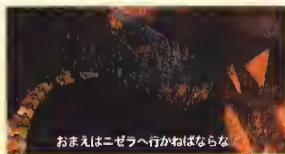
このパワーを創り出したものは、全能の方であり、それ自体が強大であった。彼ら唯一取り戻した力は、洞察力だった。彼らは、もう1つの護符である、魔除けを創り出した。

魔除けはこのパワーの流れをせき止め、エネルギーの力を人間が操れる程度に、抑えることができる。

しかし、全ての護符を利用したいという欲望から、彼らはこの魔除けに何の注意も払わなかった。

魔法は再び、肉体の破壊と流血の惨事のもとに彼らは消滅した。

おまえは、あの魔除けをもっているのか…家宝？それは、おまえか考えているようなものではないぞ。

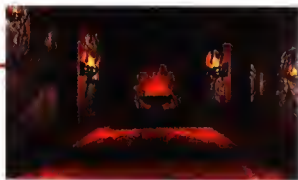


おまえはニゼラへ行くかおぼはらな

友よ、魔除けは、おまえの血筋を何世代も守ってきたように、おまえを守ってくれているのだ。ニゼラの廃墟の中で、その魔除けを見つけたのはティエラン。おまえの5代前に生まれた男だ。そして、彼の道及の旅をおまえが終わらせてくれた。私はことこの始まりを知っているが、最終の方法までは知らない…。おまえはニゼラへ行くかおぼはらな…。私は、この護符をおまえに授けよう。

ニゼラ

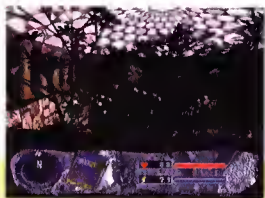
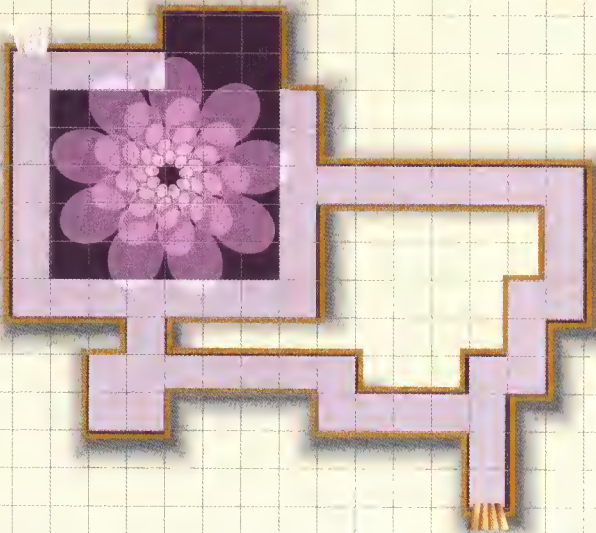
ヨスタリンの背に乗せられてやってきたこの場所。ここに来ればニゼラの魔法のすべてが分かるはずだ。庭園から入り図書館、そしてその先には何が待ち構えているのか…。



01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16

AA
AB
AC
AD
AE
AF
AG
AH
AI
AJ
AK
AL
AM
AN
AO
AP
AQ
AR
AS
AT

Nither in Gardens



Nither in Library

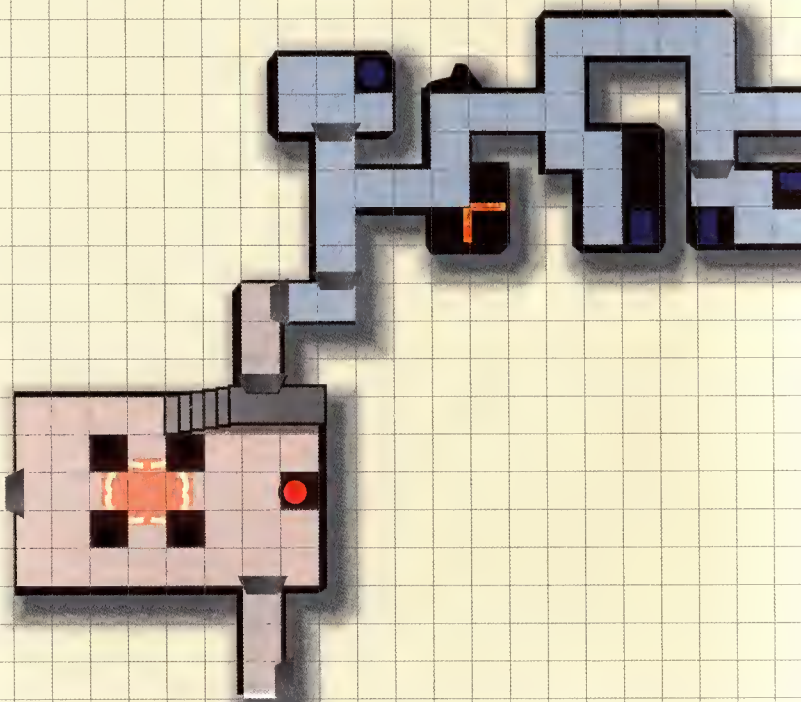


BA
BB
BC
BD
BE
BF
BG
BH
BI
BJ
BK
BL
BM
BN
BO
BP
BQ
BR
BS
BT
BU
BV
BW
BX
BY
BZ
CA
CB
CC
CD
CE
CF
CG
CH
CI
CJ
CK

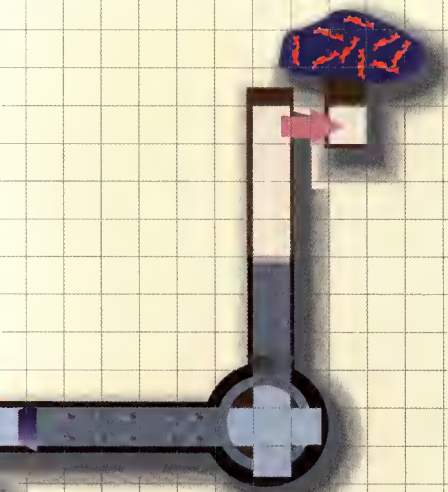
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

DA
DB
DC
DD
DE
DF
DG
DH
DI
DJ
DK
DL
DM
DN
DO
DP
DQ
DR
DS
DT
DU
DV
DW
DX
DY
DZ
EA
EB
EC
ED

Nitherrin Archives



23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37





MOVIE

- AG-02 ●隠し扉が開くムービー
- BS-09 ●噴水が変化するムービー
- BS-09 ●噴水に近づくムービー
- BT-15 ●水の中に潜る&出るムービー
- CE-08 ●梯子がスライド移動するムービー
- CE-14 ●ランプが動くムービー
- CE-15 ●壁が動くムービー
- CE-15 ●隠し通路が現われるムービー
- CD-17 ●青いドアをすり抜けるムービー
- CD-17 ●青いドアが下がるムービー
- BE-12 ●火かき棒を使って隠し扉を開けるムービー
- BK-17 ●隠し通路を通してドアの開かない部屋へ向かうムービー
- BN-09 ●ドアの開かない部屋から隠し通路を通して戻るムービー
- DW-04~06、DV-05、DX-05 ●毒ガス発生 of ムービー
- DV-09 ●壁の隠し扉（レバーがある）が開くムービー
- DV-07 ●骨の近くにある隠し扉が開くムービー
- DP-22 ●魔力の護符が現われるムービー
- DM-23 ●六分儀で壁のドアが開くムービー
- DL-30 ●通路を通して飛行船の乗り場までいくムービー
- DH-30 ●倒したドラゴンが下に落ちていくムービー
- DE-30 ●飛行船に飛び乗るムービー
 - 飛行船がゴンドラステーションへ向かって飛んでいるムービー
(六分儀をつけていない場合は付近を旋回するムービー)



BATTLE GEAR

- AP-10 ●両手用の剣
- BT-14 ●舞踏会の仮面
- BN-06 ●こはくの杖
- CC-18 ●短剣
- DY-02 ●鋼の胸当て



ITEM

- AH-09 ●六分儀
- AP-04 ●ランプの油
- BJ-08 ●シャベル
- BF-07 ●火かき棒
- BS-08 ●空の大ピン、空のピン、空の小ピン





- BN-06 ● 体力回復の薬 × 2
 BN-06 ● 魔力回復の薬 × 2
 BN-06 ● タイガーアイ



- BY-12、CF-11 ● 雑編集 (読めるだけ)
 BZ-10、BY-14、CE-11、CC-10、12 ● 呪いの本 (読めるだけ)
 BZ-12 ● ニゼラの書庫にあった本 (読めるだけ)
 CB-15 ● 武器図鑑
 CE-12 ● ニゼラの古書
 CF-11 ● 恐怖を免れるための本 (読めるだけ)
 CC-18 ● 家系図の書 (読めるだけ)
 CC-18 ● ジャーランの日記 (読めるだけ)
 DP-17 ● ぼろぼろの羊皮紙



- DP-22 ● 魔力の護符
 DM-30 ● 全快の護符



- Pig (庭園)、Grem (庭園、図書館、書庫)、
 Zom (図書館)、Cyb (図書館)、Shad (図書館)、
 Eel (図書館)、Knt (書庫)、Red (書庫)



アイテムを拾って、隠し扉まで直行

AG-02

ヨスタリンの背に乗せられて、たどり着いたのはニゼラだった。降ろされた先には、見事に花々が生き茂った庭園が広がる。しかし鑑賞している時間はない。通路には3つのアイテムが落ちているので、それを必ず拾うこと。通路を進み、エリアの北側、松明が並んでいる壁を調べると、隠し扉が開くので、そこから次のエリアへ進もう。



ここから次のエリアへ進むのだ。

豪華な赤いカーペットに注意!

DW-04~06, DV-05, DX-05

庭園の隠し扉を抜けると、ニゼラの書庫のエントランスホールに出る。何も気にせず、まっすぐ前に進むと、真っ赤なカーペットが敷かれたフロアで、そこに足を踏み入れると突然ムービーがはじまる。なんと、毒ガスが発生して部屋中に充満してしまった。つまり、この部屋には、カーペットの上を歩くと毒ガスが発生する罠が仕掛けられていたのだ。さらに、部屋にある3つの出口には剣を構えた敵までもが出現する。この毒ガス状態を解除するには、部屋の左奥の壁を探すと現れる隠し部屋の中のレバーをある法則にしたがって動かすと止まるようになっていく(ヒントは下の写真を参照)。とにかく

この部屋に足を踏み入れた時は、赤いカーペットを踏まないことだ。



レバーの向きを左の写真のように右から上・下・上に動かせば毒ガスは止まる。毒ガスが止まるとレバーの近くにあった火も再点火される。

ドアを開けてまっすぐ正面にあるので、何げに足を踏み入れてしまうが…

3 シャベル、火かき棒は必需品

BJ-08, BF-07

どのエリアでも通路や部屋に落ちているアイテムは、必ず拾うようにしたいところだが、このエリアに落ちているシャベルと火かき棒は用途がいろいろとあるので、絶対に手に入れよう。シャベルや火かき棒だからと、軽くみてはいけな。この2つのアイテムがなければクリアできないイベントが、このニゼラの中にはいくつもあるので、絶対に見つけて手に入れて欲しい。



壁を掘ったり、アイテムを掘り起こしたり、シャベルも大活躍だ。



隠し通路に進むためのアイテムとして、火かき棒はなくてはならない。

Logbook

ニゼラ

人間がここに足を踏み入れるのは、いつ以来のことなんだろう…? ジャーランにこの様子を見せてやりたい。ここにあるのは、彼の研究対象そのものだ。この世界の多くの人は、寿命を全うできなかったようだ。

炎

ここは、そこらじゅうに炎が上がっている。ヨスタリンが自分の黄金を取りに駆けつけるかもしれない。何らかの

火元があり、どこかに燃料があるに違いない。ここにまだ残っているものが灰になる前に、火元を見つけた方がよさそうだ。

何かが違う

護符を見つけた。この場所にある本は、触れば今にもポロポロに崩れてしまいそうだ。でも、この本だけは新品同様だった…これといって特別なものは何もない。中に護符が入っていたことを除いては…中に隠されていた。表面はほかの本と変わらない。僕が取り出そうとすると、ほかの本と一緒に引っ張られて出てきた。

ジャーランの家系図

ここには、いくつかの言葉が書かれている…ジャーラン…ゲイメル…。僕は誰かの手先としてここにいるのか? 今、すべてもののは、運良く僕の手の内だ。ジャーランとゲイメルは同一人物だ…そして、ゲイメルが前に何をしていたのかも知っている…彼が、どう出るかはたいたい想像がつく…

魔法使いの本

今日、この本を見つけた。ノートのようなものだ。このおかげで、ある事件が明らかになった。彼ら

噴水のパズルは隠し通路の扉を開く

BS-09



ちょうどエリアの中心近くにある噴水のついた泉。ここでは、ピンを使ったパズルをクリアしなくてはいけない。このパズルをクリアすると、ある場所に出現する隠し扉を通り、隠し部屋に入ることができるようになるのだ。パズルはこの泉の前に落ちていた空の大ピン、ピン、小ピンを使って、泉の中に出現した台座の上に、ある決まりにしたがってピンを乗せていけばいい。どのピンをどこに置くのか、そしてどのピンにどれだけ水を入れるのがポイントになるのだ（ヒントは左にある写真を見よう）。難解なパズルだけに、何とかクリアできればいいのだが…。



小ピンは空のままのせるのだ。
成功すると台座が同じ高さに沈む。

プールの中には何かがあるようだ

BT-14



穴蔵をでようとすると、モンスターが襲ってくる。

泉の場所から、もう少し先に進むとプールがある。歩けるのはプールサイドのみかと思ったら、なんとプールの中まで入ることが可能なので、とりあえず入って探索してみよう。その中でも1か所潜ることが可能な場所があり、潜ってみると大きな岩が横たわっている。ここを調べてみると、岩の中に何かが入り込んでいるのだ。だが、このままでは拾うことができないので、ここでシャベルを使って掘りだそう。掘りだしてみると、それは舞踏会の仮面だった。さっそく頭に装備してみよう。



は、全世界を牛耳ろうと企むような悪い人間ではなかったこと、彼らは、この魔法が全ての人達にとって、役に立つものだと考えていたことだ。でも、僕が思うに、彼らはこの魔法の使い方を知らなかったんだらう…あるいは、何かよくないことがあったか…

魔法使いのノート

護符のことも述べているようだ。でもこれを書いた人物は、7つの護符が全て合わさった時が心配だと言っている…それをつなぐものが全て破壊されると…

とんでもない魔法

何て魔法を僕にかけてくれたんだ！狂ってるとしか思えない。僕は…僕は今日、自分自身、いや、自分にそっくりな奴と闘い、そいつを倒した。僕の気が空にならなければいいんだが…

部屋

人か死を見たときに受けるのはこんな感じに薄い…虚無感。ちょうど今がそれだ。僕はここにいる。辺りには何も無い。床に空いた火口の深さは優に10フィートはあるだろう。ここにいた魔法使い達は、逃げ場がなかった

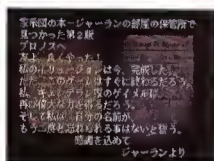
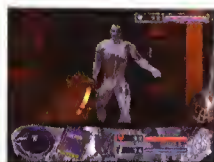
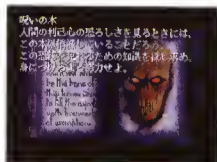
んだ。火口の中心部に護符もある。殺人者と目を合わせているようだ。彼らは何をしたんだらう…結局はこんなふうにならなうか？

7つの護符がそろった

このパワーに、僕が引き寄せられると思うと恐ろしい…僕にはどうすることもできない。護符を地面に置いてみると、ピッタリ合うことが分かった。それぞれ近づいていって、止まった…それを見ていて、1つ思い出した。あの予言だ。「暗黒の中で生まれた魂、僕がその魂だなんてことはありえない…

図書館の本で様々な情報を入手

ニゼラの図書館は、梯子を使って上から下まで本を見るくらい巨大な書庫だ。莫大な数の本が並び、その中には、この先の冒険に有効な情報が書かれた書物も数多くあるはずだ。実際にグラフィックスとして現れる本は「呪いの本」「雑編集」「ニゼラの書庫にあった本」「恐怖を免れるための本」「ジャーランの日記」「家系図の書」、アイテムとして入手できる本は「武器凶鑑」「ニゼラの古書」「ぼろぼろの羊皮紙」とこれまで以上に多くの本が登場する。特にニゼラの古書は、ニゼラについて解説しているため、じっくり読むべきだろう。



「呪いの本」は、見た後でモンスターが出現することが多いので注意!

移動しない梯子にはランプの油を…

CB-08



図書館の中で行きたくてもどうしても行けない場所がある。それは図書館の3階に当たる部分で、何故そこに行けないかということ、梯子が動かないため、そこに上ることが出来ないからだ。他のところは梯子がスライドしたりするため、すべて見ることができるのだが。動かない梯子を動かすには、その足下に、庭園で拾ったランプの油をたらしてみるといだろう。そうすれば、滑りがよくなって梯子が動き、上にも登れるようになるのだ。

梯子が動かないからといってあきらめてはいけな!

Book 書物

ニゼラの書庫にあった本

我々のニゼラの伝説は、永遠に生き続けるだろう。そして、すべての人間が、我々の発見の素晴らしさを賞賛するだろう。すべての国の学者達は、我々の知識を欲しがることだろう。最初の護符は威厳に満ちたものである。この護符に触れたすべての者の痛みを癒すことができる。そして、死んだ者さえ生き返らせることができる。

2番目の護符は千人分の力を吸収し、非亡き者まですべて吹き飛ばす。
3番目の護符は生と死そのものを司る。
4番目の護符は、その中心に、永久に輝き続ける美しい炎をもっている。
5番目の護符は大きな翼の鳥を呼び寄せ、羽の生えた番人たちを命令通りに動かすことができる。
6番目の護符は人間千人分の力を持つ。最も凶悪な敵でさえ、この力は止める事はできない。
そして7番目は、我々の魔法のエネルギーのすべてを無限に満たす、素晴らしい護符だ。

ただし、護符自体が生命に影響を与え、我々の偉業が明らかになるのは、7つの護符の力を合わせた時である。



隠し通路を発見した！

CE-15

上のフロア上がると、やはりここにもたくさんさんの書物が並んでいる。歩いて行くと、1冊書棚から飛び出して、ほったらかしにされている本がある。それが先程紹介した「ニゼラの古書」だ。本来なら書棚に戻すべきだが、勉強のため、もらっておこう。その先には机など、本を読みながらくつろげるスペースがある。少し休んだ後、近くを調べてみると、古いランプがぶら下がっているのだからさらに調べると、突然壁が揺れ始める。壁が怪しい、そう思ったら、まず調べてみる。案の定、壁は隠し扉になっていて、その先には通路が続いていた。



こんなところに隠し扉があるとは…



不思議な青い扉を抜けると…

CC-17



隠し扉、隠し通路を抜けると、その先にはどうやら部屋があるようだ。薄暗い部屋だけに、何が待ち構えているのか分からない。さらに先に進むと、その部屋の扉が不思議な青い色に光っている。果たしてここは通れるのか、それとも通れないのか？ととりあえず開けようとする、何とすり抜けてしまう。すると、目の前にはこの部屋を侵入者から守るかのよう、青い番犬のモンスターが待ち構えていた。何とか倒して中に入ると、短剣が落ちていたので拾おう。またジャーランの日記、家系図の本など、この部屋でも読める本は必ず読むようにしたい。



青い犬を倒さなければこの図書館の出口が開かず、外に出ることができなくなってしまいます。

Book
書物家系図の本-ジャーランの部屋の
保管所で見つかった第2版

プロノスへ

友よ、良くやった！私のイリュージョンは今、完成した。ただ、このゲームはすぐに終わるだろう。私、キエンデラン家のゲイメルは、再び偉大な力を得るだろう。そして私は、自分の名前

が、もう二度と忘れられることはないと思う。

感謝を込めて ジャーランより

ニゼラの本のページ

タベ、すべての護符をテーブルの上に置いてみた。7つの磁石のように、それらは互いに引き寄せあった。7つが動く、我々は何かを感じた。魔力から来るものではなく、生命自体から来る鼓動だ。1、2分か？ほんのわずかな時間だが、それでも強い力が私自身

の心臓から命を引き抜こうとするのを感じた。私は7つすべての護符が揃った事を、恐ろしく感じた。そして、護符を揃えた我々の仲間の1人を恐ろしく思った。思うに、これが生きているのであれば、その本当の姿に戻することを望むのは当然だろう。おそらく、この世界にこの護符を持ち込もうとする者は、護符のエネルギーで消滅することになるだろう。

10 短剣が飛び交う部屋を進むと…

BE-12、BE-18



図書館の探索を終え、まだ行っていない北に向かう。マップを見ると、この辺に通路があるはずだが、何も無い。ということは隠し扉があるはず…。ここでは壁についているかがり火を、

火かき棒を使って調べてみる。すると壁が回転し、奥の

部屋へと続く通路が開けるのだ。先に進むとその部屋は短剣が飛び交う危険な部屋だった。慎重に、短剣を交わしながら前に進んで行こう。前方には水晶のような大きな球体がある。その球体を調べてから振り返ってみると、いつの間にかナイフの動きが止まっているはずだ。さらに辺りを調べてみると、その球体に向かって右に地下につながる入口が見つかった！

短剣の部屋の隠し通路は泉のパスルを解かないと出現しないのだ。



11 隠し部屋を発見！

BN-09

ナイフが飛び交う部屋で見つけた隠し通路に飛び込むと、その先には1つの部屋があった。なんの変哲もないただの部屋だが、いったい誰の部屋なんだろう。ここを探索してみると、体力回復の薬、魔力回復の薬、そしてこはくの杖を見つけることができた。他に特に何もなさそうなので、近くにあったドアから出ようとしたが、がっちり閉ざされていて、まったく開く気配はない。ということは、外側から開けようとして開かなかったこのドアは、結局どちらからも開かないということだ。しかたないので、来た道を引き返そう。



隠し部屋といってもアイテム獲得以外、特別なイベントはない。

Book 書物

ニゼラの古書

最初の護符は威厳に満ちたものだった。我々の建物よりも強く、空を舞うドラゴンよりも、恐ろしかった。護符は、神々しいほどのパワーを放ち、美しく輝いていた。この護符が通り過ぎた後は、全てのもが急に活気を見せた。冬の雪に埋もれて長い間枯れていた植物でさえ生き返り、夏の色を取り戻した。護符は触れるだけで何でも治

す事ができる。

このため、我々はこれを護符（不思議な力のあるもの）と呼ぶようになった。今、5つ集まっている護符は、間違いなくニゼラそしておそらく我々の世界の救世主となる。我々が1つ使うたびに、次の力はさらに強まるようだ。まるで、訓練をすることで、エネルギーをさらに完全に集約されたものにしていくようだ。7つ揃えば完全だが、我々はあまり遠くまで冒険することにはためらっている。

7つのエネルギーは、互いに力を引き

合つてようだ。とすると、事を急ぎすぎて、すべてを失ってしまうのが怖い。我々が各自1つずつ所持していれば、それぞれを他の護符から守ることができる。もう少し実効性が必要だ。我々は、この奇跡の魔法を我々全世界の人々と共有できるようにしなければならない。これらの護符を我々が信じるようになったのには、それ相応の理由がある。いまのところは単なるセオリーにすぎないが、これ以上先に進む前に、我々は事を起こす必要があると感じている。エネルギーを引きだす源は、異常

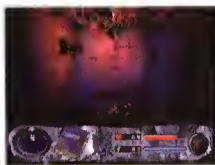
12 炎の壁、この先に進むためには…

DO-12

再びエントランスホールへ戻ってきた。カーペットに気をつけつつ左手にある階段を上って、この先へ向かうが、前方には炎の壁があってこれ以上前には進めない。いったいどうしたらいいのか。この火を消すには、先程、毒ガスの発生を止めた隠し扉のレバーを再び操作しなければならない（レバーが固まっている場合は火かき棒かかなくてを使えばいい）。レバーを動かす向きは、ガスを止めた時の逆向きに動かせばいい（下の画像参照）。これで、火の壁も消え、先に進むことができる。ただし、火が消えた関係で、通路は薄暗く不気味さが増してしまっただが…。



火を消すためのレバーの向きは右から下・上・下に向けてといい。



13 星の絵の扉はアイテム、または魔法で開ける

DN-20 DP-22



鍛冶屋で修理してもらった鍵がここで役に立つというわけだ。



どんどん先に進むと、これまでのドアとは違う星の絵が描かれた扉がある。この扉は錠開けでは開かない。ということは何で開けられるのか。たとえば、鍵で開ける場合は修復された鍵が使える。もし万一、鍵を修理していなくても、ひすいの杖で、これも持っていなければ、サンドストームの魔法で開けることができる。この部屋には新たな護符、魔力の護符があるので手に入れること。何だか終わりが近づいているような雰囲気を感じられる。

なほどのオーラをもち始めている。そして、護符を使うたびにオーラ自体はさらに強大になり、しかもそのオーラが、さらに早く中心に集まってきている。我々のなかには、エネルギー自体は活動しているが、ニゼラの人々に役立つだけの魔力にはまだ達していないのではと考えている者もいる。ただ、我々にとって非常に強大で、不思議な力が、我々に死をもたらすかもしれない事、否定はできない。このため、我々は7つの護符とそのエネルギーから切り離された、最後の魔除け

を作り出した。この魔除けは、魔法が人間の肉体を与えられなければ効力を発揮できないようだ。しかし、恐怖を取り除きさえすれば、この魔除けとこの限界のない魔力の源とを結びつけ、普通の人間が操れる程度の魔力にすることができるに違いない。少なくとも、すべてのものはここに揃った。今夜は、我々にとって、この上なく光栄な夜になるはずだ。7つの護符のうち6つが今夜集まる。まだ不安を抱いている者もいるが、これ以上、事が遅れないように我々は彼らの

心配をなだめようと努めている。今夜6つの護符が集まったとき、我々の生命が永久に変わるものと確信している。



通路を抜けると飛行船。だが、その前に…

DE-30



円形の部屋を出て、通路を駆けだすと、目の前には飛行船が待ち構えていた。これでジャーランの砦に向かえばいいのだ、と思いきや、その前に最後の刺客が襲ってくる。飛行船に乗ろうとするのを邪魔するかのよう、赤いドラゴンが立ちはだかっているのだ。これまでの敵と比べるとHPは格段に高いし魔法もあまり効かないようだ。ファイアボールを撃つ&炎を吐くの2弾攻撃を仕掛けてくる。しかし、ここまで来て、恐れてはられない。こんなドラゴンは簡単に倒せなければ、もっととてつもなく大きな敵は倒すことができない。



戦いが終わればいよいよ飛行船に乗り込むのだ。

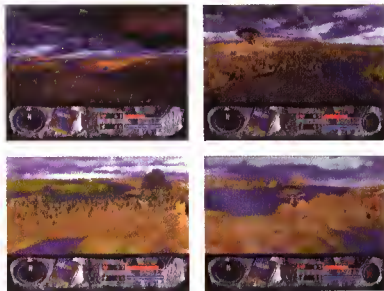


修めに落下していくレッドドラゴン。でも手こわい敵だ。

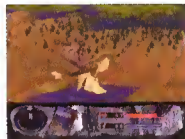
いざ決戦の地、ジャーランの砦へ…

DE-32

これで邪魔するものもなく飛行船に乗り込むことができる。目指すはジャーランの砦。護符を7つそろえて再び砦を訪れてくることを、今か今かと心待ちにしていることだろう。そんな彼には何とか一泡吹かせてやりたい。とりあえず砦へ急ごう。ただし、乗り込んだ飛行船は、あるアイテムを取り付けなければ、その辺りの上空を旋回するだけで、目的地に着くことは出来ない。そのアイテムは何かというと、六分儀だ。船尾に六分儀を取り付けると飛行船はジャーランの砦の手前、 Gondrasステーションまで、一気に飛んでいくのだ。長い闘いの歴史にピリオドを打つ。自分に課せられた重い使命に、いま立ち向かわなければならぬのだ。



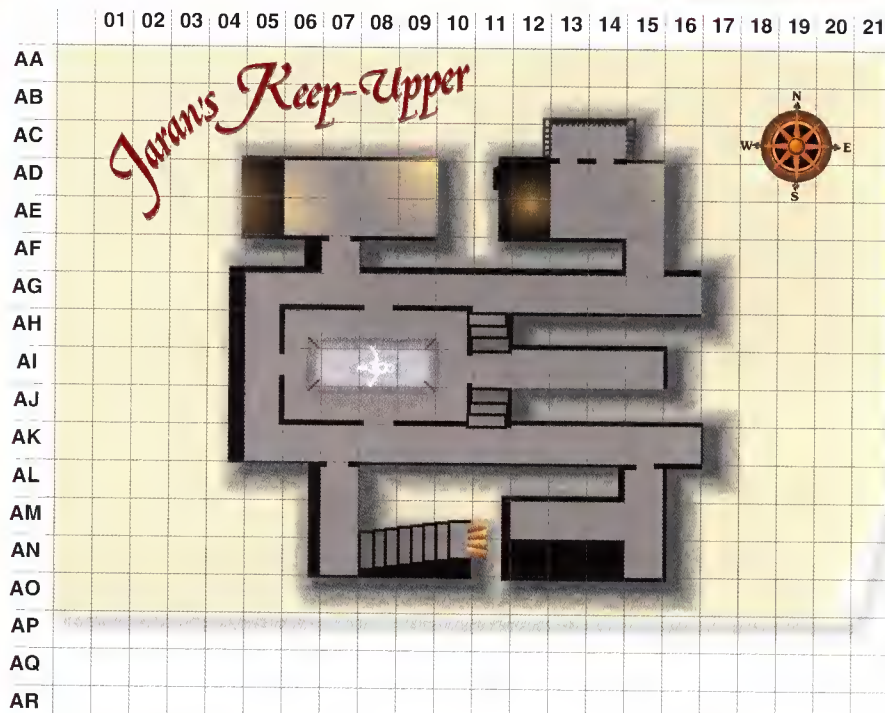
ニセラから Gondrasステーションまで一気に飛んでいく。



六分儀はここにセットする。

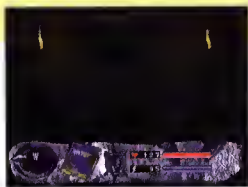
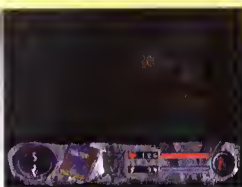
ジャーランの砦 part-2

一度訪れたジャーランの砦だが、机のタブレットの文字入力を完成させたことで、地下にも行けるようになる。そこで待っているのは一体……いよいよ最終決戦だ。



MOVIE

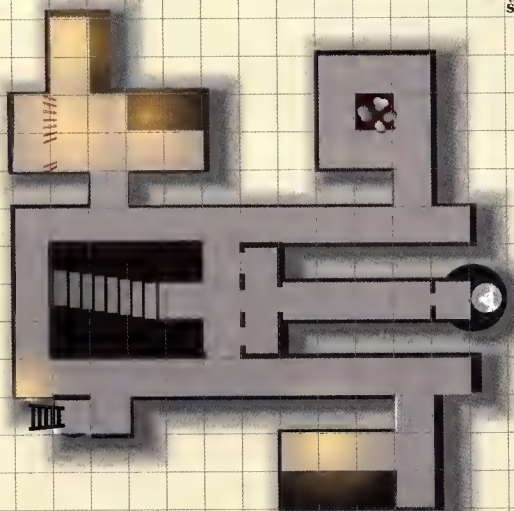
- AD-12 ●机のタブレットを完成させた時のムービー
- AI-07 ●ドラゴンが動き地下への通路を開けてくれるムービー
- BO-10 ●3本レバーのある機械に電流が走るムービー
- BG-05 ●容器を割って敵が出現するムービー
- BK-02 ●門の鍵でドアを開けるムービー
- BK-02 ●最終ステージに入るムービー
 - ジャーランの会話(セリフあり)
 - 最後の敵の会話(セリフあり)
 - ザレナとの会話(エンディング)



01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16

BA
BB
BC
BD
BE
BF
BG
BH
BI
BJ
BK
BL
BM
BN
BO
BP
BQ

Jaran's Keep-Lower



BATTLE GEAR

BG-06 ● 究極の兜

BG-06 ● トパーズの剣



ITEM

BF-10 ● 毒消しの薬

BF-12 ● 魔力回復の薬



KEY

BN-03 ● 門の鍵



MONSTER

Beh, Drwn

Eman, Nta



1 ルーンの手字板のタブレットを完成させる

AD-12

ここまで冒険を繰り広げ、様々な情報を得てきた。未だクリアしていなかったこの机のタブレットの文字入力も、今では楽に終わられるはずだ。ルーン文字の本やログブックなどをみれば、打ち込むべき文字は分かる。アルファベットでいうとPROGENY。ルーン文字とアルファベットの相対が分からない場合は、急いでログブックを開いてみて欲しい。文字を正しく入力し終わると、手字板のキーが光を放ち、全体に青い光に包まれる。次は新たなエリアへ向かうため、部屋の真ん中に位置するドラゴンの骨のところにいってみよう。



ログブックには、左の画像のようなページがあるはず。これが文字入力の大きなヒントになるはずだ。

2 ドラゴンの骨の正面に立つと...

AI-06

以前は、なにも知らずに正面に立って吹き飛ばされてしまったドラゴンの骨。でも、今はなにも怖いものなどない。堂々とドラゴンの正面に立ってやろう。そうすると、いつもと同様に、怒りのドラゴンが襲ってきた！かと思いきや、突然台座を持ち上げ、地下への道を示すのだった。この下でジャーランは待ち構えているのか？今はもう不安などない。最後の闘いに向けて、まっすぐ突き進むのみである。



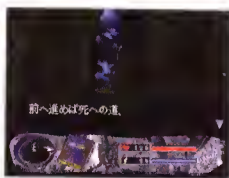
ドラゴンが地下への道をあけてくれた。急がなくては...



3 地下で待ち構えるドラゴンの骨

BK-14

地下においてまっすぐ通路を進むと椅子にすわったドラゴンの骨が待ち構えていた。「前へ進めば死への道、後ろへ戻れば生の道。すべてはその心にかかっている」といわれても、今さら後戻りは出来ないのだ。これが最後の通告という感じで、忠告を無視して死への道、前進を選ぶことにする。



ドラゴンの骨、果たして生きていたのか？死んでいるのか？

梯子を昇ると地球儀があって…

BN-03



球の半分が反転して門の鍵が出現する。

砦の地下の左下の部屋。ここに入ると部屋ではなく、上へ上がる梯子があるだけだった。果たして、ここには何かあるのか、とりあえず上へ登っていくと、なんと奥の空間には、地球儀があったのだ。誰が操作しているのか、くるくると回っている。そこで、この地球儀をもっとよく調べてみると、そのなかから、門の鍵が現われたのだ。これで、最終エリアへの切符を手にしたのも同然だ。最終決戦に向かう前



に、残りの部屋を調べてみよう。

レバーを動かすと突然モンスターが出現！

BO-10

地球儀の部屋を出て、東へまっすぐ進むと何に使うのか分からないが、計器がたくさんある部屋にたどり着いた。何が何だか分からないが、真ん中にあるレバー3本の機械を動かしてみると、機械に電流が走り、光とともに、そのなかから1匹のモンスターが出現したのだ。このモンスターは機械以外のところでも出現する。ただし、機械から1度モンスターが出現すると、もういくらレバーを動かしても、出現することはない。あっさり倒して次の部屋へ急ごう。



不気味な光とともに、モンスターが出現してきた。



Logbook ログブック

これは何かの間違いだ

一体ジャーランとは何者なんだろう？
僕が最初に受けたジャーランの印象は、以前とは違う様相を描いている。
結局、僕はどう考えたいんだろう。

目の前にあった道具に髪の毛がついている。誰かの頭をかち割ったんじゃないだろうか？この手錠、鎖、そして独房…これらはすべて下水溝で見たものだ。何かひどい実験をした跡じゃないだろうか？

書庫

上へ昇るはしごを見つけた。それに、

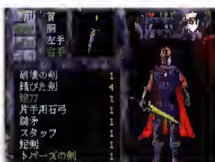
地球儀の中に鍵も見つけた。ヨスタリンの全ての黄金を賭けてもいいが、下で見たゲートはこの鍵で開くに違いない。だんだん終わりに近づいている気がする…そして、ジャーランも終わりに近づいている気がする。彼は護符を欲しがっているんだ。彼は僕の意のままに動くだろう。僕は魔除符を持っているんだ。きっと彼は驚くだろうな…

最強の武器&防具を獲得

BG-06



まるで拷問部屋のように、牢屋があり、恐ろしい機械がずらりと並んでいる。ある機械には、人間の髪の毛が付着したままだし…。こんな不気味な空間は、早く探索して引き上げ



左上の部屋

ようと思っていると、突然容器が割れて、中からモンスターが出てきた。そのモンスターは動きは素早い、なんとか倒すことが出来る。その容器のそばには、究極の兜とトパーズの剣が。最強の武器、防具が手に入ったことになる。最後の闘いに向けて準備は整った。



突然現われるのでちょっと怖い感じがする。

煙でかすんだ部屋で待つものは…

BF-10, 12



霧か煙か、よく見えないがとりあえず中に進んでみよう。



マップでいう右上の部屋は、常に煙が霧で覆われたような状態になっている。ただでさえ気味悪いエリアなのに、よりいっそう不気味さが増すようだ。一つ目のモンスターが登場

するが、最強の剣を持ったあとだとさほど強くは感じない。この部屋は東西北の壁を調べてみると、隠し扉があるので探してみるといい。全部にアイテムがあるわけではないが。

Movie ジャーランと対決

やあ、驚いたな、間に合ったのか。

私は、アルガニス、いや、アルガニスの亡骸が君の面倒を見て、私を苦難から救ってくれるものと期待していた。君はなんて愚かなんだ。君の努力は報われないよ。

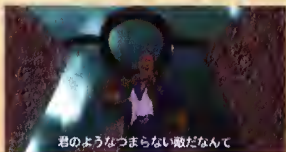
私には靈感が与えられた。私にとってはいい修煉だよ。私の能力が必要になってから何世紀にもなるが、その能力を使う相手が、君のようなつまらない敵だなんて。私が君の重荷を解放して

あげよう。私は、7つの護符全て自分のものになる日を長い間待ちわびていたのだよ。君は、私が思っていた以上の愚か者だな。

君が持っている魔除けのことを、私が本当に知らないとも思ったのか？護符のとてつもないエネルギーから身を守るものを、君が持っていることは明らかだった。そうでなければ、ほかの奴らと同じように君も消されていただろう。

当然、私はその問題についても研究した。そして護符の謎が解けたのだ。私が作成したのは8番目の…。

おまえの魔除けはもう用無し！自分がどうやってあのニゼラの魔除けを持つついたのか、君は疑問に思わなかったのか？代々伝えられてか…ヒーッヒッヒッ…なんて甘っちょろい…君があの弱々しくて意気地のない人間の孫だとすればつじつまが合う。奴自身は私の弟だと言っていたが…。私を止めることができるだろうと考えたなんてなんて愚かなティエラン…。君が死ぬのをこの目で見られるなんて、非常に嬉しいよ。願わくば、君がこれらから受ける苦悩のすべてを彼にも見てもらいたいものだ。



君のようなつまらない敵だなんて



彼にも見てもらいたいものだ

8 最終決戦!

門の鍵を使って、薄暗い広場へやってきたが、ジャーランの奇襲で壁に張り付けにされてしまった。どうしたらいいんだ。せっかく集めた護符もジャーランに取り上げられてしまった。大事な魔除けも、もう意味をなさないものに…。ここまで何を一生懸命やってきたのか。このまま世界は支配されてしまうのか…と思いきや護符から生まれた巨大なモンスターが、ジャーランを飲み込んでしまった。状況がどうなっているのかさっぱりわからない。だが、アイツと闘わなければならないという状況は変わらないのだ。



おまえは闘いを望んでいるのか? 闘いを望まなくても殺されるより、正々堂々闘ったほうがいいだろう。



魔法の一撃。この一撃で、あいつは相当弱ったはずだ。攻めるのは今!

そしてついに最後の闘い。このニゼラの魔法の化け物には、剣など全く効かない。最強の武器も意味をなさないのか。そこで魔法をかけてみると、どうやら効いたようだ。魔法によって大きなスキが出来たので、いまのうちに一気に攻めるべきだ。一心不乱に剣を振り回す。もうまわりなんて見ている余裕などないのだ。そして、



ついに最後の敵を倒すことが出来たのだった……。

Movie ~最後の敵

ニスのことを知ろうとあんなに努力しておきながら、おまえは、大変・重要な・要点を1つ見逃しているようだな。

おまえは監視の目を逃れることもできただろう。私がコントロールしようとした操り人形どもがそうしたように、おまえにある道具を与える必要があったのだ。ここにいる、この「哀れな愚か者」がそれだ。

おまえがニゼラの保管所である最後の部屋に入り、最後の護符を取るのを私

は許すわけにいかない。おまえは、この哀れなこの愚か者が何を考えているか、察しがついているかもしれないな。逃げ道はないぞ…ニスが目を覚ましたとき、暗黒の魂は消滅するだろう。おまえの魂はまさに暗黒だ…そして…私は…目覚め…今そのときがきた…



ああ、おまえは戦いを望んでいるのか? おまえはすいぶん運が悪いな。おまえの魔除けはもう私には効かない。ジャーランが精巧な偽物をこしらえたおかげで、魔除けのパワーとニスのパワーとのバランスが崩れたのだ。おまえに残された道はない。なんて愉快だ。



長い闘いは終わった……

Ending

ついに闘いは終わった。一族が引きずっていた、長い歴史にピリオドを打つことが出来たのだ。これで世界の平和は取り戻すことが出来たはずだ。もう世界が護符によって乱されることはないだろう。とりえずザレナを助けなければ……

あなたが……勝ったの？！
ジャーランがバランスを崩そうとするんじゃないかと心配したのよ……。もう……手遅れだと思ってた。多くの人たちがやれなかったことを、あなたはやれたのね。私にもできなかったことを……
あなたは、自分が得たものを、ちゃんと活かしている。予言は……その通りになって、私の目的は……今達成されたわ。誰にも分からない……。



最後の敵は思っていたよりあっさり倒してしまっただ。

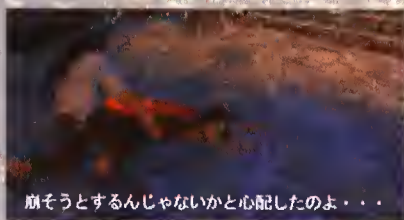


ザレナは果たして大丈夫だろうか

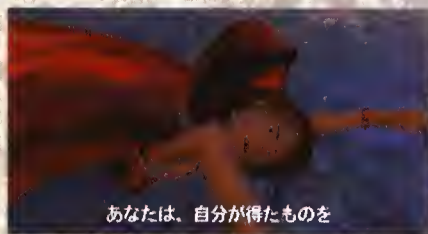
ジャーランはもういなくなった、これでも大丈夫



あなたが……勝ったの？！

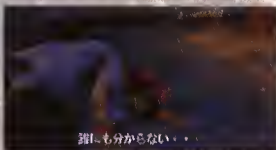


崩そうとするんじゃないかと心配したのよ……

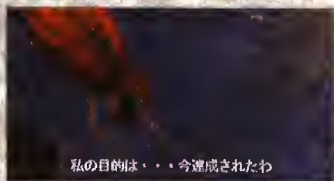


あなたは、自分が得たものを

自分が得たもの、それはなんだろう？



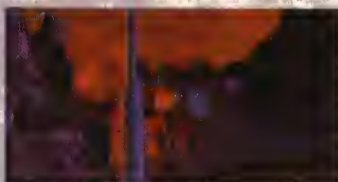
誰にも分からない……



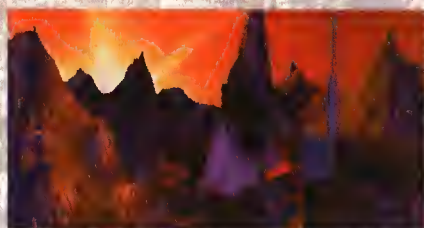
私の目的は……今達成されたわ

私の目的、それは何なんだ。兄の仇討ちのことかな？

誰にも分からないって、言われても……



ジャーランの死とともに誓が崩れていく……



これからは明るい世の中になることを祈ろう……

nemesis

ウォードトリオ ネメシス

The **Wizardry** Adventure

PERFECT DATA LIST

パーフェクトデータ集

モンスター

アイテム

武器&防具

鍵

魔法

護符

書物・日記・手紙



モンスター **完全** データ

MONSTER

※魔法の有効度は数値が大きいほど効果大きいことを示す
 ※攻撃成功率、防御力、腕力、素早さは数値の最大値は100

	<h2>Ant</h2>	H P	20~30	攻撃魔法 有効度	ポイズン	0
		攻撃力	3~8		ウィンドストーム	50
		攻撃成功率	60		ブラインド	25
		防御力	0		ファイアストーム	75
		腕力	35		フォグ	30
		素早さ	60		アイスストーム	60
		出現エリア	ハーガニワールド地下1階			
		攻撃の特徴	前脚で攻撃を仕掛けてくる。ファイアボールを放つ			

	<h2>Beh</h2>	H P	89~99	攻撃魔法 有効度	ポイズン	0
		攻撃力	16~22		ウィンドストーム	50
		攻撃成功率	74		ブラインド	100
		防御力	0		ファイアストーム	50
		腕力	62		フォグ	50
		素早さ	65		アイスストーム	50
		出現エリア	ジャーランの砦 地下			
		攻撃の特徴	しっぽのようなもので攻撃。霧状のものを吹きつけて攻撃			

	<h2>Cyb</h2>	H P	62	攻撃魔法 有効度	ポイズン	0
		攻撃力	18~26		ウィンドストーム	100
		攻撃成功率	70		ブラインド	50
		防御力	15		ファイアストーム	50
		腕力	65		フォグ	50
		素早さ	65		アイスストーム	50
		出現エリア	ニゼラの図書館			
		攻撃の特徴	飛びかかってくる。連続攻撃を仕掛けてくる			

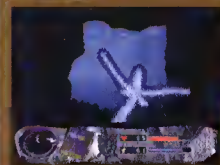
	<h2>Drag</h2>	H P	71~79	攻撃魔法 有効度	ポイズン	50
		攻撃力	13~17		ウィンドストーム	50
		攻撃成功率	50		ブラインド	50
		防御力	20		ファイアストーム	50
		腕力	60		フォグ	50
		素早さ	58		アイスストーム	0
		出現エリア	荒れ果てた城			
		攻撃の特徴	首を振りながら攻撃を仕掛けてくる			

Drwn



H P	99	攻撃魔法 有効度	ポイズン	100
攻撃力	15~22		ウインドストーム	50
攻撃成功率	60		ブラインド	50
防御力	0		ファイアストーム	50
腕力	72		フォグ	50
素早さ	55		アイスストーム	50
			バラライズ	50
出現エリア	ジャーランの砦 地下			
攻撃の特徴	腕でひっぱたくような攻撃を仕掛ける			

Eel



H P	68	攻撃魔法 有効度	ポイズン	40
攻撃力	12~22		ウインドストーム	50
攻撃成功率	60		ブラインド	50
防御力	0		ファイアストーム	70
腕力	65		フォグ	50
素早さ	50		アイスストーム	40
			バラライズ	35
		サンドストーム	50	
出現エリア	ニゼラの図書館 (プール)			
攻撃の特徴	体当たりで攻撃してくる			

Eman



H P	99	攻撃魔法 有効度	ポイズン	0
攻撃力	15~28		ウインドストーム	0
攻撃成功率	60		ブラインド	50
防御力	0		ファイアストーム	50
腕力	60		フォグ	50
素早さ	65		アイスストーム	50
			バラライズ	0
		サンドストーム	50	
出現エリア	ジャーランの砦 地下			
攻撃の特徴	青白い弾を放つ。基本的には殴るのみ			

Fish



H P	39~49	攻撃魔法 有効度	ポイズン	25
攻撃力	6~12		ウインドストーム	50
攻撃成功率	65		ブラインド	0
防御力	15		ファイアストーム	70
腕力	70		フォグ	50
素早さ	45		アイスストーム	25
			バラライズ	10
		サンドストーム	80	
出現エリア	ガリカンの下水溝			
攻撃の特徴	槍のような武器で突き、振り回しの攻撃			

Flam



H P	36~48	攻撃魔法 有効度	ポイズン	50
攻撃力	12~24		ウインドストーム	50
攻撃成功率	40		ブラインド	0
防御力	0		ファイアストーム	0
腕力	65		フォグ	50
素早さ	45		アイスストーム	80
			バラライズ	50
		サンドストーム	50	
出現エリア	ファイアトンネル			
攻撃の特徴	ファイアボールを放ってくる			



Garg



H P	52~58	攻撃魔法 有効度	ポイズン	0
攻撃力	16~22		ウィンドストーム	30
攻撃成功率	70		ブラインド	25
防御力	20		ファイアストーム	25
腕力	60		フォグ	25
素早さ	75		アイスストーム	15
			バラライズ	25
			サンドストーム	50
出現エリア	見捨てられた修道院			
攻撃の特徴	持っている武器で切りつけてくる			



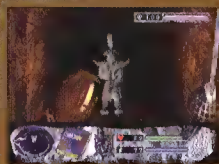
Grem



H P	80~99	攻撃魔法 有効度	ポイズン	50
攻撃力	16~22		ウィンドストーム	50
攻撃成功率	80		ブラインド	50
防御力	0		ファイアストーム	50
腕力	85		フォグ	50
素早さ	62		アイスストーム	40
			バラライズ	50
			サンドストーム	50
出現エリア	ニゼラ			
攻撃の特徴	飛び回って、腕、足による攻撃を仕掛ける			



Knt



H P	100	攻撃魔法 有効度	ポイズン	25
攻撃力	14~24		ウィンドストーム	50
攻撃成功率	60		ブラインド	50
防御力	20		ファイアストーム	50
腕力	80		フォグ	50
素早さ	65		アイスストーム	50
			バラライズ	0
			サンドストーム	50
出現エリア	ニゼラ (エントランス)			
攻撃の特徴	剣を振る&突くの2弾攻撃			



Mdg



H P	130	攻撃魔法 有効度	ポイズン	25
攻撃力	8~22		ウィンドストーム	25
攻撃成功率	75		ブラインド	25
防御力	20		ファイアストーム	25
腕力	87		フォグ	25
素早さ	77		アイスストーム	25
			バラライズ	25
			サンドストーム	25
出現エリア	ハーガニワールド 地下3階			
攻撃の特徴	鋭い爪でひっかく。炎を吐く			



Meta



H P	28~37	攻撃魔法 有効度	ポイズン	50
攻撃力	6~14		ウィンドストーム	60
攻撃成功率	50		ブラインド	0
防御力	0		ファイアストーム	100
腕力	70		フォグ	50
素早さ	60		アイスストーム	40
			バラライズ	50
			サンドストーム	20
出現エリア	ハーガニワールド 地下3階			
攻撃の特徴	太い腕を振り回して殴りかかる			



Mino



H P	170	攻撃魔法 有効度	ポイズン	20
攻撃力	12~20		ウインドストーム	20
攻撃成功率	60		ブラインド	20
防御力	20		ファイアストーム	20
腕力	75		フォグ	40
素早さ	72		アイスストーム	20
			バラライズ	20
			サンドストーム	20
出現エリア	焼骨の回廊			
攻撃の特徴	鞭&斧を使って攻撃してくる			



Nta



H P	320	攻撃魔法 有効度	ポイズン	0
攻撃力	20~30		ウインドストーム	0
攻撃成功率	50		ブラインド	0
防御力	40		ファイアストーム	0
腕力	85		フォグ	20
素早さ	85		アイスストーム	0
			バラライズ	0
			サンドストーム	0
出現エリア				
攻撃の特徴	体当たり攻撃と弾を放つ			

Nta (尻尾なし)

H P	260	攻撃魔法 有効度	ポイズン	0
攻撃力	25~35		ウインドストーム	50
攻撃成功率	70		ブラインド	20
防御力	20		ファイアストーム	50
腕力	97		フォグ	40
素早さ	75		アイスストーム	20
			バラライズ	20
			サンドストーム	50



Pig



H P	10~21	攻撃魔法 有効度	ポイズン	90
攻撃力	2~12		ウインドストーム	50
攻撃成功率	68		ポイズン	50
防御力	0		ポイズン	50
腕力	30		ポイズン	50
素早さ	30		ポイズン	50
			ポイズン	10
出現エリア	ターリアンの森、ハーガワールド、マッシュルームトンネル			
攻撃の特徴	短剣を使って攻撃してくる			

Pig-2

H P	50~70	攻撃魔法 有効度	ポイズン	70
攻撃力	10~24		ウインドストーム	50
攻撃成功率	72		ポイズン	50
防御力	10		ポイズン	50
腕力	75		ポイズン	50
素早さ	65		ポイズン	50
			ポイズン	50
出現エリア	ニゼラ			



Pod



H P	20~30	攻撃魔法有効度	ポイズン	0
攻撃力	6~10		ウィンドストーム	50
攻撃成功率	50		ブラインド	0
防御力	0		ファイアストーム	75
腕力	40		フォグ	50
素早さ	40		アイスストーム	50
			パラライズ	100
			サンドストーム	50
出現エリア	毒液の沼			
攻撃の特徴	触手を振り回しながら攻撃。毒に侵されることも			



Red



H P	160	攻撃魔法有効度	ポイズン	15
攻撃力	20~34		ウィンドストーム	20
攻撃成功率	80		ブラインド	20
防御力	20		ファイアストーム	15
腕力	80		フォグ	30
素早さ	50		アイスストーム	32.5
			パラライズ	20
			サンドストーム	20
出現エリア	ニゼラ			
攻撃の特徴	ファイアボールを放つ、炎を吐く			



Serp



H P	14~24	攻撃魔法有効度	ポイズン	0
攻撃力	4~12		ウィンドストーム	50
攻撃成功率	70		ブラインド	50
防御力	0		ファイアストーム	50
腕力	50		フォグ	50
素早さ	70		アイスストーム	50
			パラライズ	50
			サンドストーム	50
出現エリア	ガリカンの下水溝			
攻撃の特徴	かみついてくる。毒に侵されることもあり			



Skel



H P	44~58	攻撃魔法有効度	ポイズン	0
攻撃力	12~24		ウィンドストーム	20
攻撃成功率	60		ブラインド	0
防御力	20		ファイアストーム	20
腕力	65		フォグ	20
素早さ	60		アイスストーム	50
			パラライズ	0
			サンドストーム	20
出現エリア	見捨てられた修道院			
攻撃の特徴	斧による攻撃。触手のようなものを飛ばしMPを減らす			



Snake



H P	22~32	攻撃魔法有効度	ポイズン	0
攻撃力	4~12		ウィンドストーム	50
攻撃成功率	59		ブラインド	0
防御力	0		ファイアストーム	60
腕力	45		フォグ	40
素早さ	60		アイスストーム	50
			パラライズ	100
			サンドストーム	50
出現エリア	ハーガニワールド 地下3階			
攻撃の特徴	かみつき攻撃を仕掛ける			



Shad-1



H P	18~25	攻撃魔法 有効度	ポイズン	50
攻撃力	5~9		ウィンドストーム	70
攻撃成功率	60		ブラインド	50
防御力	0		ファイアストーム	50
腕力	35		フォグ	50
素早さ	42		アイスストーム	50
			バラライズ	50
			サンドストーム	50
出現エリア	ガリカンの洞、タリアンの森、ハーガニワールド、ファイアトンスル、発掘された秘窟、こぼ			
攻撃の特徴	体当たり攻撃を仕掛ける			

Shad-2

H P	23~36	攻撃魔法 有効度	ポイズン	50
攻撃力	9~17		ウィンドストーム	70
攻撃成功率	70		ブラインド	50
防御力	0		ファイアストーム	50
腕力	45		フォグ	50
素早さ	45		アイスストーム	50
			バラライズ	50
			サンドストーム	50

Shad-3

H P	50~60	攻撃魔法 有効度	ポイズン	50
攻撃力	14~20		ウィンドストーム	70
攻撃成功率	70		ブラインド	50
防御力	0		ファイアストーム	50
腕力	55		フォグ	50
素早さ	48		アイスストーム	50
			バラライズ	50
			サンドストーム	50

Shad-4

H P	60~75	攻撃魔法 有効度	ポイズン	50
攻撃力	16~24		ウィンドストーム	70
攻撃成功率	70		ブラインド	50
防御力	0		ファイアストーム	50
腕力	60		フォグ	50
素早さ	55		アイスストーム	50
			バラライズ	50
			サンドストーム	50

Shad-5

H P	112	攻撃魔法 有効度	ポイズン	50
攻撃力	18~26		ウィンドストーム	50
攻撃成功率	70		ブラインド	50
防御力	10		ファイアストーム	50
腕力	65		フォグ	50
素早さ	65		アイスストーム	40
			バラライズ	40
			サンドストーム	50



Snkw



H P	20~29	攻撃魔法 有効度	ポイズン	25
攻撃力	5~10		ウィンドストーム	50
攻撃成功率	68		ブラインド	50
防御力	0		ファイアストーム	50
腕力	60		フォグ	50
素早さ	60		アイスストーム	50
			バラライズ	50
			サンドストーム	50
出現エリア	ハーガニワールド 地下2階			
攻撃の特徴	剣を振り回して攻撃			



Spider



HP	10~15	攻撃魔法有効度	ポイズン	0
攻撃力	4~8		ウィンドストーム	50
攻撃成功率	60		ブラインド	50
防御力	0		ファイアストーム	50
腕力	40		フォグ	40
素早さ	55		アイスストーム	50
出現エリア	ハーガニワールド 地下2階、マッシュルームトンネル			
攻撃の特徴	前脚で攻撃			



Swordm



HP	56	攻撃魔法有効度	ポイズン	0
攻撃力	4~16		ウィンドストーム	50
攻撃成功率	60		ブラインド	30
防御力	10		ファイアストーム	50
腕力	70		フォグ	50
素早さ	60		アイスストーム	50
出現エリア	ハーガニワールド (ヴォイド)			
攻撃の特徴	突き、振り切りの連続攻撃			



Tas



HP	96	攻撃魔法有効度	ポイズン	0
攻撃力	15~23		ウィンドストーム	40
攻撃成功率	70		ブラインド	25
防御力	0		ファイアストーム	40
腕力	70		フォグ	25
素早さ	50		アイスストーム	30
出現エリア	見捨てられた修道院			
攻撃の特徴	鎖を使った攻撃。毒に侵されることもあり			



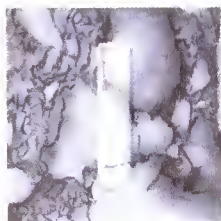
Zom



HP	120~140	攻撃魔法有効度	ポイズン	0
攻撃力	15~30		ウィンドストーム	45
攻撃成功率	60		ブラインド	45
防御力	0		ファイアストーム	45
腕力	85		フォグ	45
素早さ	45		アイスストーム	60
出現エリア	ニゼラの図書館			
攻撃の特徴	腕を振り回し殴りかかってくる			



ITEMS



壊れたクランク
クランク



入手場所 ガリカンの町

用途・効果 [壊れたクランク] を鍛冶屋のタラに修理してもらい、修理された【クランク】と【円滑油】で町の中心部にある井戸で【黄金の鍵】を獲得する。

円滑油
ITEM



入手場所 ガリカンの町

用途・効果 【クランク】と一緒に町の中心部にある井戸で使用。【黄金の鍵】を獲得する。

空の壺
ITEM



入手場所 ガリカンの町 (リアンの家)

用途・効果 ターリアンの森で【雄虫】「雌虫」と合成して、【虫でいっぱい壺】にする。クリスの小屋の前の木を消すときに使う。

雄虫/雌虫
ITEM



入手場所 ターリアンの森

用途・効果 【空の壺】に合成して、【虫でいっぱい壺】を作る。クリスの小屋の前の木を消すのに使う。

雄雌虫入りの壺
虫でいっぱい
の壺



入手場所 ターリアンの森

用途・効果 【雄虫】「雌虫」を入れたばかりの時は【雄雌虫入りの壺】、時間が経つと【虫でいっぱい壺】になる。小屋の前の木を消すのに使用。

奇妙な形の石
ITEM



入手場所 ターリアンの森

用途・効果 ターリアンの森、リアンの小屋の中にあるハーガニワールドへの扉を開くのに使用。

宝石
ITEM



入手場所 ハーガニワールド 地下1階/地下3階

用途・効果 使用するとなくなるアイテム。教会でベナレス神父に渡すと、プレイヤーの経験値が上がる (HPの限界値が1上昇する)。

宝飾品
ITEM



入手場所 ハーガニワールド 地下1階/見捨てられた修道院

用途・効果 教会でベナレス神父に渡すと、プレイヤーの経験値が上がる (HPの限界値が1上昇する)。使用するとなくなるアイテム。

炎の玉
ITEM

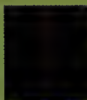


入手場所 ハーガニワールド 地下2階

用途・効果 ハーガニワールド地下2階の凍った床を溶かすのに使用。攻撃で使えばファイアストームと同じダメージを与えることができる。

体力回復の薬 		入手場所 ガリカンの町/ハーガニワールド/下水溝/ジャーランの墓/焼骨の回廊/ニゼラ 用途・効果 プレイヤーのHPの回復に使用。使用するとなくなるアイテム。
魔力回復の薬 		入手場所 ハーガニワールド/下水溝/ジャーランの墓 用途・効果 プレイヤーのMPの回復に使用。使用するとなくなるアイテム。
毒消しの薬 		入手場所 ハーガニワールド/ジャーランの墓/焼骨の回廊/ニゼラ 用途・効果 プレイヤーの毒状態を解除するのに使用。毒の強さによっては2つ使用しなければならないものもある。他に解除方法のある特別な毒には効果がない。
矢 		入手場所 ハーガニワールド/下水溝/ジャーランの墓/毒液の沼/見捨てられた修道院 用途・効果 石弓、または片手用石弓を装備している場合は戦闘中に自動的に使用される。1回の攻撃につき1本ずつなくなっていく。
魔法の宝石 		入手場所 ハーガニワールド 地下2階 用途・効果 毒消しの効果がある。効果は【毒消しの薬】とまったく同じ。
魔法の炭 		入手場所 ハーガニワールド 地下2階 用途・効果 魔法の【ブラインド】と同様の効果。ある一定の時間、敵の攻撃が当たらなくなる。
教養の宝珠 		入手場所 ハーガニワールド 地下1階 用途・効果 【創造の宝珠】【理論の宝珠】とともに、呪いの剣を獲得するときに使用する。
創造の宝珠 		入手場所 ハーガニワールド 地下2階 用途・効果 【教養の宝珠】【理論の宝珠】とともに、呪いの剣を獲得するときに使用する。
理論の宝珠 		入手場所 ハーガニワールド 地下3階 用途・効果 【教養の宝珠】【創造の宝珠】とともに、呪いの剣を獲得するときに使用する。
鏡のかけら 		入手場所 ハーガニワールド 地下2階 用途・効果 ハーガニワールド地下3階で、【魔力の護符】を入手するときに使用する。使用するとなくなる。
古いコイン 		入手場所 ハーガニワールド 地下3階 用途・効果 使用するとなくなるアイテム。教会でベナレス神父に渡すと、プレイヤーの経験地が上がる（HPの限界値が1上昇する）。

レバー
TEM



入手場所 ハーガニワールド 地下3階

用途・効果 ハーガニワールド地下3階のある場所で使用。このレバーを動かすと、骨でできた牢屋の格子戸が開く。

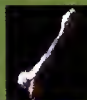
剣の柄
TEM



入手場所 ハーガニワールド 地下3階

用途・効果 ガリカンの町で鍛冶屋のタラに渡すと、引き換えに【豪華な剣】をもらえる。

巨大な骨
TEM



入手場所 ハーガニワールド 地下3階

用途・効果 ハーガニワールド地下3階、牙のトンネルを通る時に、そのつかえ棒として使用する。1回使ったら、振り向いてそのつかえを外して再び使用できる。

牡羊の角
TEM



入手場所 ゴンドラステーション

用途・効果 ゴンドラステーションでジャーランの毒と毒液の沼を往復するときに、ゴンドラを動かすために使用する。

毒きのこ
TEM



入手場所 ジャーランの砦 上部

用途・効果 Pigとの戦闘のときに使用すると、Pigが毒に侵される。

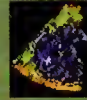
蝶の死骸
TEM



入手場所 ジャーランの砦 上部

用途・効果 通路にある昆虫の標本の空いているスペースにはめる。標本が完成すると、蜂の鍵を入手できる。

壊れた銘板
TEM



入手場所 ジャーランの砦 基部

用途・効果 焼骨の回廊で円形のドアを開ける時に、壊れている部分にはめ込んで使用する。

紫水晶の玉
TEM



入手場所 ジャーランの砦 基部

用途・効果 持っているだけで、MPがランダムで1~3ポイント回復する。

毒の触手/
長い触手



入手場所 毒液の沼

用途・効果 【毒の触手】を2本入手して、合成すると【長い触手】になる（毒状態のまま）。ジャーランの砦の不思議な水に浸けて解毒すると【長い蔓】になる。

長い蔓
TEM



入手場所 ジャーランの砦

用途・効果 【長い触手】の毒をジャーランの砦で解毒して入手。焼骨の回廊でミノタウルを倒した後に、穴をおりるときに使用する。

かなてこ
TEM



入手場所 見捨てられた修道院

用途・効果 修道院の中にある墓穴のうちフタが開かないものを開けるのに使用する。

布切れ 		入手場所 見捨てられた修道院 用途・効果 特に効果なし
金歯 		入手場所 見捨てられた修道院 用途・効果 特に効果なし
聖職者の指輪 		入手場所 見捨てられた修道院 用途・効果 使用するとなくなるアイテム。教会でベナレス神父に渡すと、プレイヤーの経験値が上がる（HP/MPの限界値が5ずつ上昇する）。
セルディンの骨 		入手場所 見捨てられた修道院 用途・効果 修道院内で幽霊が出現した墓穴に骨を戻すと、修道院の入口の扉が開き外に出られるようになる。
タイガーアイ 		入手場所 マッシュルームトンネル/ニゼラの図書館（隠し部屋） 用途・効果 使用すると、一定時間、戦闘能力が上昇する。何回か使用するとなくなる。
天然磁石 		入手場所 マッシュルームトンネル 用途・効果 使用して敵にヒットすると10~20のダメージを与えることができる。何回か使用するとなくなる。
石のかけら 		入手場所 荒れ果てた城 1階 用途・効果 荒れ果てた城1階に入るときに、格子戸のつかえ棒の役割を果たす。
木のかけら 		入手場所 荒れ果てた城 1階 用途・効果 荒れ果てた城を出るときに、格子戸のつかえ棒として使用。
長い鎖 		入手場所 荒れ果てた城 1階 用途・効果 荒れ果てた城の2階で、崩れて床の抜けた通路を飛び越えるために使用する。
錆びたハサミ 		入手場所 荒れ果てた城 3階 用途・効果 ロウソクの芯をハサミで切ってから、机の上にある本を読むときれいな状態で読める。芯を切らずに本を読むとすると、本は焼け焦げてしまう。
竜のうろこ 		入手場所 荒れ果てた城 1階 用途・効果 マッシュルームトンネルで展望台へと続く通路のドアを開ける時に使用する。その扉は「竜のうろこ」以外のアイテムでは開かない。

大きな歯車

TEM

**入手場所** ヨスタリンの隠れ家**用途・効果** メカニカルドアを開ける時に必要。順番通りにアイテムを設置しないとドアは開かない。

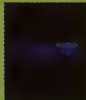
ドライブベルト

TEM

**入手場所** ヨスタリンの隠れ家**用途・効果** メカニカルドアを開ける時に必要。順番通りにアイテムを設置しないとドアは開かない。

ピストン

TEM

**入手場所** ヨスタリンの隠れ家**用途・効果** メカニカルドアを開ける時に必要。順番通りにアイテムを設置しないとドアは開かない。

計器の針

TEM

**入手場所** ヨスタリンの隠れ家**用途・効果** メカニカルドアを開ける時に必要。順番通りにアイテムを設置しないとドアは開かない。

大きなヒューズ

TEM

**入手場所** ヨスタリンの隠れ家**用途・効果** メカニカルドアを開ける時に必要。順番通りにアイテムを設置しないとドアは開かない。

小さなヒューズ

TEM

**入手場所** ヨスタリンの隠れ家**用途・効果** メカニカルドアを開ける時に必要。順番通りにアイテムを設置しないとドアは開かない。

ポンプ

TEM

**入手場所** ヨスタリンの隠れ家**用途・効果** メカニカルドアを開ける時に必要。順番通りにアイテムを設置しないとドアは開かない。

ダイヤとコイン

TEM

**入手場所** ヨスタリンの隠れ家**用途・効果** これを入手した場合、ヨスタリンに会ったときにすべてを戻さないとニゼラに行くことができない。

ランプの油

TEM

**入手場所** ニゼラの庭園**用途・効果** ニゼラの図書館で、動かないハシゴの足下にたざるとハシゴが動くようになる。

六分儀









TEM

**入手場所** ニゼラの庭園**用途・効果** ニゼラの奥、土が盛りられた壁をシャベルで掘り起こした後、その壁を開くのに使用。また、飛行船を動かすときに船尾に設置する。

火かき棒

TEM

**入手場所** ニゼラの図書館**用途・効果** 火かき棒で壁の松明を調べて、隠し扉を発見する。ニゼラのエントランスホールの隠し扉にあるレバーを動かすのに使用する。

		入手場所 ニゼラの図書館 用途・効果 土で盛りだされた壁を掘り返すのに使用する。ニゼラのプールで【舞踏会の仮面】を岩の中から掘り起こすのに使用する。
		入手場所 ニゼラの図書館 用途・効果 泉のバズルを解くのに使用。3本のピンを正しい状態で正しい位置に設置すると隠し扉が開く。置いた位置が間違っている場合はやり直すことも可能。
		入手場所 ニゼラの図書館 用途・効果 泉のバズルを解くのに使用。3本のピンを正しい状態で正しい位置に設置すると隠し扉が開く。置いた位置が間違っている場合はやり直すことも可能。
		入手場所 ニゼラの図書館 用途・効果 泉のバズルを解くのに使用。3本のピンを正しい状態で正しい位置に設置すると隠し扉が開く。置いた位置が間違っている場合はやり直すことも可能。



武器&防具 **完全** データ

BATTLE-GEAR

		入手場所 ガリカンの町 用途・効果 相手に対する攻撃値は3~6。すべての武器の中では最低ランク。戦闘中にPigを倒すとたまに落ちていくことがある。
		入手場所 ガリカンの町/ハーガニワールド地下1階/毒液の沼 用途・効果 相手に対する攻撃値は3~9。使っているうちに壊れてしまう。
		入手場所 ガリカンの町 用途・効果 タラに【剣の柄】を渡すと引き換えにもらえる。相手に対する攻撃値は4~12。
		入手場所 ハーガニワールド地下1階 用途・効果 両手用の武器でアイテムとして矢を持っていれば使うことができる。攻撃値は10~12。

長剣



入手場所 ハーガニワールド地下2階

用途・効果 地下2階でモンスターSnkwを倒すと獲得できることがある。相手に対する攻撃値は2~12。

鈍矛



入手場所 ハーガニワールド地下3階

用途・効果 相手に対する攻撃値は5~10。これといった特徴はない。

呪われた剣/
破壊の剣

入手場所 ハーガニワールド地下3階（ヴォイドの後獲得）

用途・効果 [呪いの剣]の時は左手に何か別なものを装備しているとHPが減少する。神父に呪いを解いてもらうと[破壊の剣]になる。攻撃値は4~14。

死の爪



入手場所 ガリカンの下水溝

用途・効果 Spider、Serp、Antなどに対しては特に有効な武器。相手に対する攻撃値は4~9。

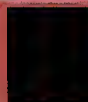
片手用石弓



入手場所 ジャーランの砦 基部

用途・効果 アイテムとして矢があれば使用できる。片手で扱うことのできる石弓。相手に対する攻撃値は10~12。

スタッフ



入手場所 毒液の沼

用途・効果 両手用の武器。相手に対する攻撃値は2~9。

戦斧



入手場所 見捨てられた修道院

用途・効果 両手用武器。破壊力はあるが、重たいので俊敏な相手には向かない。攻撃値は6~18。

曲刀



入手場所 焼骨の回廊

用途・効果 相手に対する攻撃値は2~12。焼骨の回廊の最後の敵、ミノタウルに対しては絶大な効果を発揮する。

鞭



入手場所 焼骨の回廊

用途・効果 ミノタウルを倒すと入手できる。ファイアトンネルのモンスターFlamには比較的効果あり。攻撃値は2~10。

両手用の剣



入手場所 ニセラの庭園

用途・効果 相手に対する攻撃値は4~16。両手で持つので、その間は魔法は使えない。

短剣



入手場所 ニセラの図書館

用途・効果 ニセラの隠し部屋で獲得できる。相手に対する攻撃値は6~10。

		入手場所 ジャーランの砦 地下	他の武器に比べて、どんな相手でもヒットしやすいバランスのとれた剣。攻撃値は4~13。
		入手場所 ゲームスタート時から持っている	これを左手に装備していない場合は魔法を使用することができない。
		入手場所 見捨てられた修道院	これを装備しているとSkelのMPを奪い取る攻撃が効かなくなる。
		入手場所 ハーガニワールド地下1階	魔法の【ヒール】と同様の効果がある。左手に装備する。ただし、回数の制限がある。
		入手場所 ガリカンの下水溝	使用すると無条件で敵にダメージ5を与えることができる。しばらく使っているとなくなってしまう。
		入手場所 荒れ果てた城4階	使用すると無条件で敵にダメージ10を与えることができる。しばらく使っているとなくなってしまう。
		入手場所 焼骨の回廊	魔法のサンドストームと同じダメージを与える効果がある。何度か使うとなくなる。
		入手場所 ニゼラの図書館	装備して使用するとファイアストームの魔法と同様の攻撃ができる。何度か使うとなくなる。
		入手場所 ハーガニワールド地下2階	ステータス画面の盾に表示されている防御値が2あがる。
		入手場所 見捨てられた修道院	ステータス画面の盾に表示されている防御値が4あがる。
		入手場所 焼骨の回廊	ステータス画面の盾に表示されている防御値が6あがる。

舞踏会の反面

入手場所 ニゼラの図書館（プールの中）

用途・効果 ステータス画面の盾に表示されている防御値が5あがる。これを装備しているときは、HPが回復するスピードが倍になる。

究極の兜

入手場所 ジャーランの砦 地下

用途・効果 ステータス画面の盾に表示されている防御値が8あがる。

布の服

入手場所 ゲームスタート時から着ている服

用途・効果 ステータス画面の盾に表示されている防御値が1あがる。

皮の服

入手場所 ガリカンの町（アイアンドラゴンババ）

用途・効果 ステータス画面の盾に表示されている防御値が2あがる。

鉄皮の鎧

入手場所 ハーガニワールド地下1階

用途・効果 ステータス画面の盾に表示されている防御値が7あがる。

鱗の鎧

入手場所 ハーガニワールド地下2階

用途・効果 ステータス画面の盾に表示されている防御値が11あがる。

鎖かたびら

入手場所 焼骨の回廊

用途・効果 ステータス画面の盾に表示されている防御値が15あがる。

鉄の鎧

入手場所 荒れ果てた城1階

用途・効果 ステータス画面の盾に表示されている防御値が20あがる。

精鋼の鎖かたびら

入手場所 ヨスタリンの隠れ家

用途・効果 ステータス画面の盾に表示されている防御値が25あがる。

鋼の胸当て

入手場所 ニゼラの書庫

用途・効果 ステータス画面の盾に表示されている防御値が20あがる。

皮の手袋

入手場所 ハーガニワールド地下1階

用途・効果 ステータス画面の盾に表示されている防御値が2あがる。

		入手場所	荒れ果てた城3階 用途・効果 ステータス画面の盾に表示されている防御値が6あがる。
		入手場所	ハーガニワールド地下3階 用途・効果 この盾を装備していると毒を受けにくくなる。
		入手場所	ハーガニワールド地下2階 用途・効果 この盾を装備していると毒を受けにくくなる。
		入手場所	ガリカンの下水溝 (Fishを倒すと落とすことがある) 用途・効果 この盾を装備していると毒を受けにくくなる。
		入手場所	ゲームスタート時から装備している。 用途・効果 ステータス画面の盾に表示されている防御値が2あがる。
		入手場所	ガリカンの下水溝 (隠し部屋) 用途・効果 ステータス画面の盾に表示されている防御値が12あがる。
		入手場所	ハーガニワールド地下1階 用途・効果 ステータス画面の盾に表示されている防御値が2あがる。
		入手場所	見捨てられた修道院 用途・効果 ステータス画面の盾に表示されている防御値が6あがる。
		入手場所	荒れ果てた城4階 用途・効果 ステータス画面の盾に表示されている防御値が4あがる。



鍵データ

KEY

黄金の鍵



入手場所 カリカンの町（井戸）

用途・効果 毒液の沼にある古びた塔の井戸から、焼骨の回廊に降りるのに必要。

壊れた鍵／ 修復された鍵



入手場所 ターリアンの森

用途・効果 【壊れた鍵】を鍛冶屋のタラのところに持っていき【修復された鍵】にしてもらう。ニセラで星の絵の描かれた扉を開ける時に使う。

錠開け



入手場所 ハーガニワールド地下1階

用途・効果 鍵のかかった部屋の扉を開ける時に使う。使用するとうなくなる。

蜂の鍵



入手場所 ジャーランの砦 上部

用途・効果 蜂の絵が描かれた壁で使用する。ジャーランの砦の基部へ向かう。1回使うとうなくなるが、その壁の扉は1度開けば次からは鍵がなくても開くようになる。

机の鍵



入手場所 ジャーランの砦 基部

用途・効果 ジャーランの砦の書斎にある机を開けるときに使用する。

生きている鍵／ 弱った鍵



入手場所 ハーガニワールド地下1階

用途・効果 【生きている鍵】は時間が経つと【弱った鍵】になり、使うと壊れてしまう。ハーガニワールド地下2階へいくのに必要。

門の鍵



入手場所 ジャーランの砦 地下（地球儀の部屋）

用途・効果 ラストステージに向かう扉を開けるために必要。



MAGIC



ポイズン
(風/攻撃系魔法)



入手場所 ターリアンの森 (クリスから伝授)

用途・効果 敵に対して使用するとダメージとともに、相手が毒状態になる。

リフレッシュ
(風/防御系魔法)



入手場所 ターリアンの森 (クリスから伝授)

用途・効果 魔法が効いている間は、モンスターにより多くのダメージを与え、さらに敵の攻撃を受けにくくなる。

ウィンドストーム
(風/攻撃系魔法)



入手場所 荒れ果てた城 4階

用途・効果 敵に直接ダメージを与えるが、消費MPIによって、与えるダメージの度合いが変化する。

サウンドシールド
(風/防御系魔法)



入手場所 荒れ果てた城 4階

用途・効果 敵が火の玉を投げつけるとか、電波を飛ばすといった通常の攻撃以外の特殊攻撃を、魔法が効いている間でできなくしてしまう。

ブラインド
(火/攻撃系魔法)



入手場所 ガリカンの下水溝 (隠し部屋の中にある)

用途・効果 敵モンスターの攻撃命中率がゼロになる (敵の攻撃が当たらなくなる)。

**エンハンスト
アタック**
(火/防御系魔法)



入手場所 ガリカンの下水溝 (隠し部屋の中にある)

用途・効果 攻撃が敵にヒットした時のダメージが上昇する。

ファイアストーム
(火/攻撃系魔法)



入手場所 ハーガニワールド地下1階 (書棚の中から発見)

用途・効果 炎の玉による攻撃で敵モンスターにダメージを与えることができる。

**レジスト
ファティーグ**
(火/防御系魔法)



入手場所 ハーガニワールド地下1階 (書棚の中から発見)

用途・効果 魔法が効いている間、プレイヤーのHPの回復が1秒に1回復するようになる。毒状態の時に使用すると、毒でHPが減らなくなる。

フォグ
(水/攻撃系魔法)



入手場所 ガリカンの町 (リアンより伝授)
用途・効果 通常時に使用すると敵に会いつらくなる。戦闘時に使用すると敵の攻撃の命中率が半減する。ただしプレイヤーの命中率も若干下がる。

ヒール
(水/防御系魔法)



入手場所 ガリカンの町 (リアンより伝授)
用途・効果 HPが回復する (MPの使用量によって回復の度合いが異なる)。

アイストーム
(水/攻撃系魔法)



入手場所 ジャーランの砦 上部 (机の中)
用途・効果 敵にダメージを与え、一定の時間、敵の体が凍ったように固まり動きが鈍くなる。

キュアポイズン
(水/防御系魔法)



入手場所 ジャーランの砦 上部 (机の中)
用途・効果 毒状態を解除することができる。消費MPによって異なるが、毒のレベルによっては、解除できない場合もある。

パラライズ
(地/攻撃系魔法)



入手場所 見捨てられた修道院 (墓穴の中)
用途・効果 敵モンスターの動きを止める事ができる。ただしMPの使用量により、その魔法が効いている時間が変化する。

プロテクション
(地/防御系魔法)



入手場所 見捨てられた修道院 (墓穴の中)
用途・効果 敵の攻撃がヒットした時のダメージが少なくなる。ただしMPの消費量によって、効果時間が変化する。

サンドストーム
(地/攻撃系魔法)



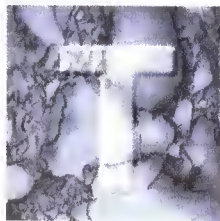
入手場所 荒れ果てた城1階
用途・効果 敵モンスターに対してダメージを与えることができる。MPの消費量によってそのダメージの度合いは変化する。

レジストマジック
(地/防御系魔法)



入手場所 荒れ果てた城1階
用途・効果 魔法を使う敵の攻撃に対してダメージを低くすることができる。





TALISMAN

爆発の護符



入手場所 荒れ果てた城

用途・効果

使用すると、弱い敵の場合は1発で倒すことができる。敵がMina、Red、Swordの場合はHPを一気に20まで減少させることができる。

狂鳥の護符



入手場所 見捨てられた修道院

用途・効果

魔法の「エンハンスアタック」「サウンドシールド」「リフレッシュ」の効果が60秒間継続する。

威力の護符



入手場所 ハーガニワールド地下3階

用途・効果

使用すると敵に20前後のダメージを与える事ができる。その後プレイヤーの攻撃が必ず敵にヒットする。敵の攻撃はどんな攻撃であってもダメージは1しか受けない。以上の効果が60秒間続く。

全快の護符



入手場所 ニセラの書庫

用途・効果

HPの上限が+10される。HP、MPが上限値まで回復する。毒状態も解消されるが、トラップなどの毒には効かない。

無敵の護符



入手場所 ガリカンの下水溝

用途・効果

戦闘時、通常時間に関係なく、使用すると魔法の「フラインド（敵の攻撃が当たらない）」の効果が60秒間継続する。

魔力の護符



入手場所 ニセラの書庫

用途・効果

MPの上限が+10される。HP、MPが+100回復する。

石化の護符



入手場所 ニセラの庭園（ヨスタリンから渡される）

用途・効果

戦闘中のみ効果を発揮。魔法の「バラライズ（敵の動きを止める）」の効果、プレイヤーの攻撃が必ず敵にヒットする、以上の効果が60秒間続く。



書物／日記／手紙…etc **完全** データ

BOOKS

詩集
(折りのメモ)



入手場所 ガリカンの町

本の内容

一人息子のタスが突然消えてしまったレバンド家へ祈りを捧げる。彼は、我々の町で、かつては神聖とされた地下室の管理人だった。彼が消えてしまったことで、一族はさぞ悲しんでいるだろう。我々の祈りが他の全ての者たちに届きますように。悪かにも冒険の深みにはまり込んで、抜けられなくなってしまう事のないように。この神聖なる地が再び汚れなき地に戻ることを切望する、我々の祈りがどうか、報われますように。死を求める者ではなく、世にはびこる邪悪な魂を永久に閉じ込める事ができますように。
署名 トレニック家 シンデ家 ウォロンダー家

詩集
(折りのメモ)



入手場所 ガリカンの町

本の内容

絶望を感じながらも、私は許しを求めている。私の家族に非常な苦しみをもたらしたのは、私の罪であることは疑いようもない。父親は彼に対して何の怒りも抱いていないことを、小さなジャヌアが理解できますように。我々の森にいる色鮮やかで罪のない虫たちでも、大膽に放たれれば我々の作物に害を与えるということを彼は知らなかった。彼は、駄目になつた作物が青キノコの成長を助けることも、HomoScrofaにキノコの悪臭がついてしまうことも知らなかった。しかし、無実のサンダルは何故あんなに苦しんだ?何故あなたは彼女を許してやらなかった?なぜジャヌアは同じ目に合わずに済んだ?我々の苦しみはまだ足りなかったのか?私の告白によって、我々の運命が変わりますように。 署名 ジャヌア・ボーンソ

タラからの
手紙

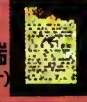


入手場所 ガリカンの町

本の内容

アンタも知っているように、この鍵にはおかしなところがある。以前に修理されたことがあると分かった。気まぐれに、祖父の記録を調べてみたら、これに関する記録が残っていた。これはアンタも知らなかっただろう。何にせよ、祖父のノートには、その鍵は何世紀も昔、おそらく300年前のものだろうと書かれていた。一体、アンタはこんなものをどこで手に入れた?まあ、私はできるだけのことばは言った。何か他に必要なものがあれば知らせてくれ。

羊皮紙の
切れ端
(ハーガニの小紙片)



入手場所 ハーガニワールド 地下1階

本の内容

闘う勇気と取り違えて、逃げる勇気に感わされることのないように。

羊皮紙
(羊皮紙の文書 -
ジャーランから
ハーガニへ)



入手場所 ハーガニワールド 地下2階

本の内容

真実の隣人、ハーガニの酋長イレニスへ
学者として、我々の見解に相違が見られることは残念だ。ハーガニへの友情の印として、この贈り物をどうが受け取って欲しい。古代のハイラニ寺院から発掘された彫像で、主君の伝統が重んじられた時代に作られたものだ。ハーガニのパワーは有名だが、このような混沌とした時代には、味方を信頼したほうが安全ではないだろうか。必要とあらば、いつでも私を頼って欲しい。そのときには、牡羊のホルンとともにメッセージを送ってくれればいい。少しでも早く、我々の交流が始まる事を祈っている。それでは…
ケンデラン家のジャーランより

羊皮紙
(ヨスタリンの
奉納室にあった
羊皮紙)



入手場所 ヨスタリンの隠れ家

本の内容

私の鍛冶場の中で燃える火は、私の心の中に感じる青白い炎を映しているようだ。こんなに美しい炎のほかに、創造の力と破壊の力の両方をもつものはあるだろうか?たとえ我々2人が同一ではないにしても、私が火の助けを求めるとはまずないが、君は火の力を操ることができない。私が、炎を愛する気持ちを理解してくれる君とは、血縁関係があるように思えて仕方がない。私からの贈り物を受け取って欲しい。炎の力で作られた最高の鎖かたびらだ。炎に敬意を表して、これを君に渡そう。私の唯一の望みは、私の炎との結びつきを理解してくれ、この愛情を育てさせてくれる仲間を見つけることである。そうすれば、私はこの愛情を仲間と分かちあうことができるだろう。私の願いが叶いますように。

ガリカンのスミス、ノレンの長女タラ

聖人伝集



入手場所 ガリカンの町

本の内容

アリア・アンディアンマ：伝説の時代には、高德と純潔が一般に迫害を受けていた。高德なわけにえの儀式を装って、このような悪意がまかり通っていた。この時代への偏見が揺らぎ始めるにつれ、この教義に抵抗する者たちが現出してきた。信教集会の名前で、このような反対者達は、まもなく有名になった。最終的に彼らを有名にしたのは、ラソ・アロンジナーの長女アリア・アンディアンマであった。彼女は抵抗したため、非常に恐ろしく残忍な目に合い、ついにはこの教義が定める運命に服従させられた。儀式を始める前に、彼女が最後に残した言葉は、彼らの名譽の誓いとして「ハンセリアの騎士」にの言葉だが、「人間として誠実さを持たない者には、私は決して屈さない! 広くは伝えられていないが、これに続く言葉があった。「終結を見るために私は残る。私の憎しみが終わるまで、この敵を打ち倒すことにしよう」この呪いの言葉は聞きすべきものだという声もあったが、それでも彼女のことは周囲の高い関心を集めた。彼女の名誉を讃えた聖堂が秘密裏に建てられたということは、今でも信じられている。

ロス・ライトボウ：ハーガニの年代記にある通り、ロス・ライトボウの骨が彼の遺言により森の向こうに未だに眠っていると信じられている。暗黒の時代には、ニスの地いっばいにウィルスが広がり、ハーガニの運命は未知の手に支配されている。

破れた図鑑／ 図鑑の切れ端



入手場所 ハーガニワールド地下1階 ハーガニワールド地下3階

効果・用途

【破れた図鑑】と【図鑑の切れ端】をアイテム合成することで【武器図鑑】を手に入れることができる。

武器図鑑



入手場所 ハーガニワールド ニセラの図書館

本の内容

スピリカス=メイルは壊れた製品だが、その内側に、目には見えない金属の突起物がついている。使用者の手に握られている時だけ、これらの小さな突起物が柔らかい内面を突き通す。ただ、使用者の肌には小さな穴が開くのが難点だ。さらに、肌に食い込む刺がとれると、ギザギザの裂け目ができてかなり痛い。「呪いの剣」は、有名な鍛冶屋オルガリスの最後の作品で、最高純度の材質で作られている。非常にバランスがとれていて、精密度も高い。幸いなことに、これを盗まれたオルガリスは、ほかの作品を作れないように目を潰してしまった。意欲的なアラランに仕返しをするために、オルガリスは「呪いの剣」に嫉妬の呪いをかけた。「呪いの剣」以外のものを持つと、オルガリスの呪いが呼び出される。

効果・用途

この図鑑を教会のペナレス神父に渡し、呪いの剣の呪いを解いてもらう。破壊の剣になる。

守護者の教条



入手場所 ハーガニワールド地下2階

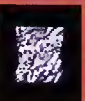
本の内容

真実の番人である我々ハーガニは、あの守護者に対する責任を認識している。彼は我々にこの護符を守るよう求めた。この護符は全体の一部ではないが、人間とハーガニの力を全て合わせても、この力には及ばない。ニセラの護符の道に裏切られたとき、この教条に従えば、その道に迷い込んだ人間を導く事ができる。5つの護符が人間の手にあるらしいが、残る2つは、護符のエネルギーを操ろうとする者たちには触れられず、そして、それらを守ろうとする者たちには知られずにいる。我々が今守っているこの護符は、人間千人分の力をもっている。だがこれは、ニセラの地に持ち込まれた5つの護符のうち1つではない。2番目の護符は千人分の力を吸収し、罪なき者まですべて吹き飛ばすという。番人はこの護符をペノマイアのロエンに授けたが、そこに護符は残っていなかった。家が壊され、その剣には石が落ちていた他は、ほとんど何も残らなかった。ロエンとこの護符の道は失われた。3番目の護符は守護者により、すべての人間の中で、もっとも賢く、もっとも強大な力を持つ人物に渡された。彼は、普通の人々が暮らす地上のはるか上空を飛んでいる。このもっとも恐ろしい護符は、生と死そのものを司ると言われている。4番目の護符は、地獄から湧き上がる無限の怒りをその中心に抱えている。その力は、この護符に近づく者すべてを容赦なく打ちのめす。この護符は、オライアルの海を渡り、カイナーンの手に変えられた。そして、最後の護符は、大きな翼の鳥たちを呼び寄せせる力を持つ。我々を番人として認めたあの守護者自身とともに、永久に埋められた。護符のパワーを知る者はこの守護者の伝説を支持しなければならぬ。

効果・用途

この本を拾った部屋の書棚にある圧力板にこの本をおくと、地下3階つながる扉が現れる。

リアンの手紙



入手場所 ガリカンの下水溝

本の内容

ジャーラン様
この町の下水溝で起きた問題を調査するには最も尊敬すべき賢明なあなたの忠告と、そして恐らく、あなたの魔力が差し当たって必要です。下水溝の入り口から、魚の突然変異のような生き物が出現しています。生き物たちは捕獲していますが、あなたの暗号ドアをもってしても我々の問題はまだ解決できません。あなたが言われていた噴水を見つけれなかったことが悔やまれてなりません。それでもなお、時間と問題は経過しています。我々は、誰かがニセラの魔法を呼び起こして、下水溝に大量の水を流しているのではと懸念しています。あなたのような経験豊かな人ならばお分かりだと思いますが、このような生き物は自然界のものではありません。ご返答を心よりお待ちしております。

リアンより

子孫の最期



入手場所 ジャーランの靴 上部

本の内容

その財産は、長男ゲイメルの手近づいた。土地や建物には目もくれず、彼が何より関心を持ったのは疑いようもなく魔法の遺物だ。彼が絶賛した古代の人工遺物を手に入れたとまもなく、彼の人生は終わりに近づくことに…最後の真実、ニゼラの最初の遺符を手に入れたときから始まった。5番目の遺符が見つかったときには、彼の強迫観念はもはや止められなかった。この惨事は、「子孫の最期 (Progency's End)」として知られるようになり、話は遠くリスタンの地まで届いた。ニゼラのエネルギーによる犠牲は何百世帯にもおよび、彼は、家系を存続させるべき後継者を失った。これら多くの家系が減っていくなかで、ケンデラン家が残った。しかし、危機を免れたケンデラン家も、1番年下の息子ティエランが旅から戻ると、不幸をもたらす5つの遺符の他には何も残されていなかった…。この惨事から彼の子孫を守る事を誓い、彼は、これらの遺符を人目に触れない場所に隠すまでは休息を得ない心に決めた。彼の誓いが果たされると、ティエランは、ソフィア家のルマと結婚した。一家は繁栄し、長男のジョリン、続いて長女のティエラ、そして末っ子のマーテンが生まれた。ジョリンはセンダと結婚し、マーテンはピオナと結ばれた。ティエラだけが伴侶がいなかった。ジョリンの死から、この一家に再び悲劇が襲った。ジョリンには2人の娘しか授けなかった。また、マーテンとピオナの夫婦も子宝に恵まれず、一族には存続の見込みがなくなった。ケンデラン家は「子孫の最期 (Progency's End)」における自分たちの役割にもっと注意を払うべきだったとの話もあった。すぐにさらなる凶兆が起こった。この家系を取り巻く呪いから、家族を守ろうと、マーテンは二度と戻らないことを誓い、ケンデランを去った。ティエラとルマは、ティエラとともにケンデラン家に残った。ついに、一族の暗い影が去り幸運が訪れた。マーテンとピオナの息子が誕生した。だが、マーテンは帰ってこなかった。マーテンの息子は、期待を裏切る事なく、一人息子のソレンをもうけた。彼は後にリシアと結ばれた。ケンデラン家はその後、ジャーランが戻ってくるまでは、何事もなく200年続いた。ジャーランは、強い懐しみの念をもつとせらずに町の住民を助め、この一方で、ケンデラン家についての栄光を取り戻すことを誓った。「子孫の最期 (Progency's End)」が二度とケンデラン家を訪れないことを約束し、子孫が今後発展していくことを誓った。

破れたページ 破れた日記



入手場所 見捨てられた修道院

効果・用途

【破れたページ】と【破れた日記】を合成すると【セルディンの日記】になる。

セルディンの日記



入手場所

本の内容

今日はいい日だった。レッドボアで、金ピカの服を着た不思議なヤツにあって。ヤツは、自分の「アンティークコレクション」(本人がそう呼んでいる)のことを話し続けた。オレを見る限りでは、古い岩とガラクタだけだ。でも、オレはどうしたわけか、それに興味を持った。あのバカなオヤジは、「コレクション」がちょっとばかり軽くなったことにまったく気づかなかったわけだ！オレは奇妙な小箱を盗んだ。それには、今まで見たこともない錠がつけられていた。それと、金のかけらを6つと、鳥の骨もいくつか頂戴した。夜逃しくか錠が、その箱を開けることができた。道具が壊れたのか、錠はピクともしない。とうとう、オレはハンマーを持ち出して、その錠を叩き壊して開けてやった。箱の中には、おかしな言葉で覆われたこの小さなモノが入っていた。これが何だか知らないが、この手のコレクターなら泣いて欲しがって代物だろう。今日はこれをカリカのところへ持っていった。ヤツは触るうと泣き止んだ。それに書かれた文字が気に入らないと言う。ヤツは、別の戦利品である金のかけらをオレに渡した。それで、ダルラとオレはレッドボアへ来て楽しんでるってわけだ、フハハハ。起きたら体の調子がすごく悪い。夕べ飲み過ぎたのと、窓の外で寝ているあのいまましいカラスのせいだろう。もう暗いというのにまだ具合が悪い。ダルラはオレにスープを飲ませようと買物に出掛けた。今日はだいぶ良くなった。アレを売り飛ばそうとしたが、買い手がつかない。こうなったら…オレの幸運のお守りにするしかないが、ハハハ…。市場で、金を13個と服を何箱か頂いた。またあの鳥の夢を見た。赤い目をした大きな黒い鳥だ。あいつは何かをついていた。オレはそいつに近づいたが、何をついているのかを見る前に目が覚めた。今日の戦利品はなし。見ているヤツらが多すぎた。オレが前より盗みが下手になったと言って、ダルラはまた不機嫌になった。ヤツらが四六時中オレを見張ってるのに、どうやって盗めて言うんだ？彼女を出掛けていった。彼はバカだって言ってる。まあ、そうかも知れない。近頃、彼女はオレをおかしな目で見ている。赤い目の鳥の大群だ。カラスとは違う。ハヤブサでもタカでもない。何百羽といえる。赤い目つきしている…。また夢でうなされた。今回は、棒切れを投げつけてやったら、ヤツらは逃げた。そいつは血まみれになっていた。人から頂いた指輪と、宿屋でかっぱらった靴を見るまで、オレはそいつが誰だか分からなかった。目が覚めたら、ひどく打ち付けたように頭が痛かった。ヤツらに捕まってるものか、馬屋の外でヤツらの首が聞こえる。だからさっさと仕事に取りかかったんだ。残る仕事は1つだけだ。鳥たちに見つかる前に、誰かこのオレを見つけてくれ。

セルディン・ウェスラー

メモ (ヨスタリンの 奉納室にあった メモ)



入手場所 ヨスタリンの隠れ家

本の内容

このような非常に皮肉な状況下で、ドラゴンの鱗いに対する君の忠誠心は賞賛に値する。私の本質を君以上に理解している者はない。その上、君の道義心が、人世界の事件に君が巻き込まれないよう守ってくれている。ニゼラのエネルギーに手を出した者たちの成り行きを見てきた君が、すぐに結果を見ることには本当に驚かされた。私の古くからの強敵である君がこの貴族を送らざるを得なかった。君の最後の日が来るとき、君のすみかは、墓があることだろう。君が私に挑戦できないことも、そう簡単に私の好意を無視できないことも分かっている。

ケンデラン家のゲイメル

ほろほろの 羊皮紙



入手場所 ニゼラの図書館

本の内容

タペ、すべての護符をテーブルの上に置いてみた。7つの磁石のように、それらは互いに引き寄せあった。7つが動く、我々は何かを感じた。魔力から来るものではなく、生命自体から来る鼓動だ。1、2分か？ほんのわずかな時間だが、それでも強い力が私自身の心臓から引き抜こうとするのを感じた。私は7つすべての護符が揃った事を、恐ろしく感じた。そして、護符を揃えた我々の仲間の人を恐ろしく思った。思うに、これが生きているのであれば、その本当の姿に戻ることを望むのは当然だろう。おそらく、この世界にこの護符を持ち込むとする者は、護符のエネルギーで消滅することになるだろう。

ニゼラの古書



入手場所 ニゼラの図書館

本の内容

最初の護符は威厳に満ちたものだった。我々の建物よりも強く、空を舞うドラゴンよりも、恐ろしかった。護符は、神々しいほどのパワーを放ち、美しく輝いていた。この護符が通り過ぎた後は、全てのものが急に活気を見せた。冬の雪に埋もれて長い間枯れていた植物が生き返り、夏の色を取り戻した。護符は触れるだけで何でも治す事ができる。このため、我々はこれを護符（不思議な力のあるもの）と呼ぶようになった。今、5つ集まったこの護符は、間違いないニゼラそしておそらく我々の世界の救世主となる。我々が1つ使うたびに、次の力にはさらに強まるようだ。まるで、訓練をするごとくで、エネルギーをさらに完全に集約させたものにしていくようだ。7つ揃えば完全だが、我々はあまり速くまで冒険することにはなっていない。7つのエネルギーは、互いに力を引き合っているようだ。とすると、事を急ぎすぎず、すべてを失ってしまうのが恐い。我々が各自1つずつ所持していれば、それぞれを他の護符から守ることができる。もう少し実験が必要だ。我々は、この奇跡の魔法を我々全世界の人々と共有できるようにしなければならない。これらの護符を我々が信じるようになったのは、それ相応の理由がある。いまのところは単なるセオリーにすぎないが、これに先に進む前に、我々は事を起こす必要があると感じている。エネルギーを引き出す事は、異常なほどのオーラをもち始めている。そして、護符を使うたびにオーラ自体はさらに強大になり、しかもそのオーラが、さらに早く中心に集まってきている。我々のなかには、エネルギー自体は活動しているが、ニゼラの人々に役立つだけの魔力にはまだ達していないのではと考えている者もいる。ただ、我々にとって非常に強大で、不思議な力が、我々に死をもたらすかもしれない事を、否定はできない。このため、我々は7つの護符とそのエネルギーから切り離された、最期の魔除けを作り出した。この魔除けは、魔法が人間の肉體を与えられなければならない効力を発揮できないようだ。しかし、恐怖を取り除きさえすれば、この魔除けとこの限界のない魔力の源とを結びつけ、普通の人間が操れる程度の魔力にすることができるとは思えない。少なくとも、すべてのものはここに揃った。今夜は、我々にとって、この上も光栄な夜になるはずだ。7つの護符のうち6つが今夜集まる。まだ不安を抱いている者もいるが、これ以上、事が遅れないように我々は彼らの心配をなだめようとする。今夜6つの護符が集まったとき、我々の生命が永久に変わるものと確信している。

エリウシルと 万龍薬

入手場所 ジャーランの砦 上部

本の内容

副交感神経系のマヒ：Hydrastis Cunarensis Morium Taculatiumを蒸留して抽出される為のCurran/Wウダーは、わずかな量を投与すれば、神経中枢に入り込んで全身マヒを引き起こす。毒物としての使用に向いており、安定剤と偽って投与することは簡単だが、解毒剤はまだ知られていない。一定のHomo Scrofa種には非常に有毒である。
外皮の燃焼：Atropa Strychnos Toxicodendronの触毛が原因で起こる接触皮膚炎の基本的な治療法としては、中性溶剤が効果がある。この溶剤は有毒性を掛け合わせれば、この触手を溶かすことができる。明らかに重要なのは、この溶液がPinacaeに欠かさない3要素で形成されていることだ。各要素は、一般的なミネラルウォーターが主成分になっている。

ジャーラン の日記

入手場所 ニゼラの図書館

本の内容

なんと言うことだ！最後の護符がこのニゼラにあるとは。1番目と7番目を除くすべての護符は私が見つけた。だが、私が成功を収めるには、これら2つの護符が重要である。これまでのところ、私の計画は完全だ。不幸な旅人が従順にも私に協力して、これらの護符を探している。私は、自分の生涯をかけた仕事を成し遂げようとして努力している。ただ、私の最初の試みが非常に幸運であったことは忘れてはならない。私の不滅の利己心には感謝せずにはいられないが、護符を早まって結合させてしまうような間違は、二度と繰り返さないようにしよう。この炎の向こうのエリア以外は、あらゆる場所を探し尽くした。次にここに戻るときには、そこを探そう。もちろん、私の若い冒険者が護符をもって、私の所に戻ってこなければの話だが。—J—

ニゼラの 書庫に あった本

入手場所 ニゼラの図書館

本の内容

我々のニゼラの伝説は、永遠に生き続けるだろう。そして、すべての人間が、我々の発見の素晴らしさを賞賛するだろう。すべての国の学者達は、我々の知識を欲しがることだろう。
最初の護符は威厳に満ちたものである。この護符に触れたすべての者の痛みを癒すことができる。そして、死んだ者さえ生き返らせることができる。2番目の護符は千人分の力を吸収し、罪に亡き者まですべて吹き飛ばしている。3番目の護符は生と死のものを司る。4番目の護符は、その中心に、永久に輝き続ける美しい炎をもっている。5番目の護符は大きな翼の鳥を呼び寄せ、羽の生えた番人たちに命令通りに動かすことができる。6番目の護符は人間千人分もの力を持つ。最も凶悪な敵さえ、この力は止める事はできない。そして7番目は、我々の魔法のエネルギーのすべてを無限に満たす、素晴らしい護符だ。ただし、護符自体が生命に影響を与え、我々の偉業が明らかになるのは、7つの護符の力を合わせたときである。

呪いの本

入手場所 ニゼラの図書館

本の内容

人間の利己心の恐ろしさを見るとときには、この本は消滅していることだろう。この恐怖を免れるための知識を探し求め、身につけるよう努力せよ。

ディエラン の手紙 最愛なる妻と娘へ

入手場所	見捨てられた修道院
本の内容	例え、私の体がこの世から消えても、私の心と愛情はいつもおまえ達と一緒にいる。こんな状態でこの手紙がおまえたちに見つかることは残念だが、私は自分自身に誓ったのだ。魔法の怒りを再び呼び起こすよりも、私が知ったこと全てを墓に葬ろう。この手紙を読み終えたら、私の体と一緒に埋めてくれ。そして、私の魂を一人安らかにあの世へ送ってくれ。私達が手に入れたものは、全ておまえ達に残そう。私たちが土地、私たちが家、そして、妻には私たちが美しい娘を…娘を十分守ってやってくれ。そしておまえもこの世を去るときが来たなら、娘にこのペールを渡して欲しい。私は、死んで手にお、あの魔法が私たちを追っていくことが心配なのだ。このことは誰にも話さな。あの魔法が永遠を手に入れるには、我々の血が必要だということを悟られてはいけないから。私の兄弟があれほどの愚者でさえなければ…これを、おまえたちに渡す事を済まなく思っている。しかし、私たちが再び出会うまで、このペールが私たちを守ってくれる事を私は祈っている。 ディエランより

ハーガニの 書庫にある 本

入手場所	ハーガニワールド 地下1階
本の内容	浄化:人間が生まれ変わるには、その前に、魂が長い道のりを旅して、死の国の中心まで行かなければならない。年長の者を救うには、たった1人で、この道をたどらなければならない。しかし、たった1人であるが故に、純粋になれる。内なる魂と死の怒りがこの魂の旅のなかで生き返るまで、選ばれし者はあらゆる苦難に耐えなければならない。 魂の旅:永遠の平和は、この旅を行く者に与えられる報いである。人間との結びつきは全て捨て去られる。後に残した者に情を寄せてはならない。靈魂の中に宿るのは、怒りの炎ではなく、強い願望である。獲得は解放のなかにある。意識の死滅、永遠の救い、精神の不滅。 ハイラン・マイソイ・ミノタクルのハイランの伝説は、他の多くの者に崇められている魂の神話について語っている。人間の国々を旅したハイラン達を探ると、彼らは人間達の不実と。選ばれし者について言われている大きな嘘を説明した。選ばれし者は魂の旅とともに報いを受けるとされていたが、よほど単純な学者でさえ、死へ向かう何人に対してもこの魂の旅が閉ざされていることを知っている。したがって、この嘘は決定的となった。この幻想の犠牲となった選ばれし者は、決して見つからない永遠への入口を探し求めながら、虚空の道のりをどこまでも旅する運命となる。運命に裏切られた迷える魂にも、この旅に出るチャンスが1つだけ残されていると信じる者もいる。そのチャンスは、死のメカニズムが永久に取り払われたことだという。

リアンの 日記

入手場所	ガリカンの町 (リアンの家)
本の内容	ついにハーガニに会った。世間との関りを断った彼らは、驚いたことに木々と奇妙な関係を保っている。彼らは木々をほとんど自分たちの意のままに操っているようだ。彼らのような種族には、私はこれまで会ったことがない。自分自身をクリスと呼んでいたハーガニは、私と話をすることを嫌がっていたようだ。少なくとも、ニゼラの義務のことに触れるまでは…。彼は会話は運者ではなかった。共有できる知識をどんなことでも知りたがっていたが、彼の知らない話を私が教えることはほとんどできなかった。彼は、ニゼラのエネルギーが再び呼び起こされていると信じている。彼はそのオーラをすでに感じているらしい。私は、それが彼の間違いであることを祈る。

家系図の本

入手場所	ジャーランの壺 上部
本の内容	断言したが、私は時間の力を信じている。未来がそれを説明してくれるだろう。最高の幸運はおまえにある。年長者たちが賢者のおまえに教いを求めるかもしれない。おまえの忠実な仲間プロノスより

家系図の本 ジャーランの部屋 の保管所で 見つけた第2版

入手場所	ニゼラの図書館
本の内容	プロノスへ 友よ、良くやった！私のイリュージョンは今、完成した。ただ、このゲームはすぐに終わるだろう。私、キャンデラン家のゲームは、再び偉大な力を得るだろう。そして私は、自分の名前が、もう二度と忘れられることはないと思う。感謝を込めて ジャーランより

恐怖を 免れるための 本

入手場所	ニゼラの図書館
本の内容	博識な者でなければ、呪われた本から解放されることはできない。言葉の術が喚起の鍵となる。人間がもつ邪悪な魂の恐怖は、学者なみの知識をもって、その陰謀を交わすことができたとき、この世から消え去るだろう。 AMANGIA MYORA

雑書集

入手場所	ハーガニワールド地下1階、ニゼラの図書館
本の内容	大きなものも小さなものも、善良なものも邪悪なものも、数えきれない生物が我々の世界に誕生した。我々に与えられた唯一の生命を奪おうとする我々の兄弟が、この本を読めば、これらの力に対抗する術を見つけたすかも知れない。

バロ・ マイナス

入手場所	ハーガニワールド地下1階、ニゼラの図書館
本の内容	地獄の扉から炎が吹き荒れるとき、この4つ腕の悪魔が我々の地に現れた。この悪魔の体に血が流れているならば、その血は怒りで煮えたぎっているだろう。だが、その血が冷えていくにつれて、強大な力も衰えていく。

マンドラゴン


入手場所	ハーガニワールド地下1階、ニゼラの図書館
本の内容	悪の力に支配されたどう猛な生き物である。これと同程度の破壊力を持つ武器だけが、マンドラゴンを地獄に追いやることができる。



ウィザードリィ ネメシス●完全攻略ガイド
NTT出版

SHOUei



SEGASATURNおよび  は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

ISBN4-87188-898-3

C0076 ¥1500E



9784871888981



1920076015007



ウィザードリィ ネメシス●完全攻略ガイド

NTT出版

定価(本体1,500円+税)