



# DINOSAUR

## ダイナソア

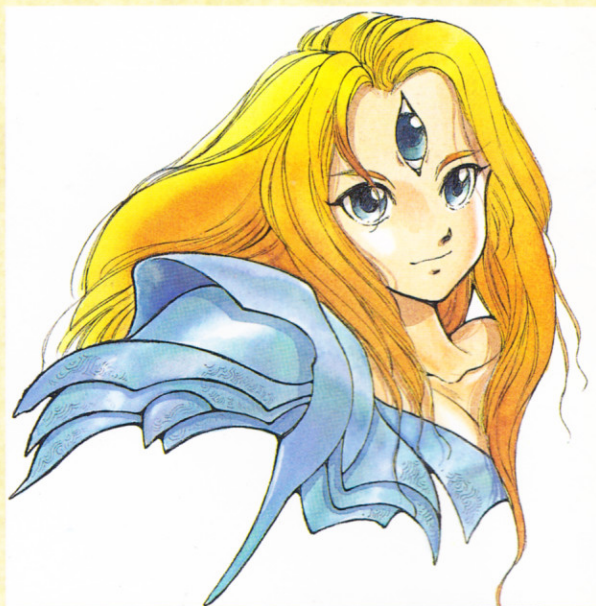
*By Feloni*

### 完全攻略読本

スクープ!!  
次回作超最新情報も  
一挙に大公開!!



ザムハンの地の北に、気高くそびえ立つ城がある。その名はアーケディア城。偉大なる王・ヤールを城主とし、ザムハンに繁栄をもたらしたこの城……。しかし今はその門を固く閉ざしていた。



冒険者によって封印は解かれ、その内から無数の声がこだまする。ある声は怒り、ある声は悲しみ、そしてある声は狂気にも似た笑い……。彼らは何を求め、何におびえているのか。謎はさらに深まってゆく……。

## 目次

前回までのあらすじ ③

アーケディア城西館 ④

「龍との契約の地」へと通ずる道を探して ⑤

龍の穴 ⑥

龍の一族の謎が、少しずつ明かされてゆく ⑦

かつて人と共存したザムハンの龍の一族たちよ ⑧

聖剣テストロッサを手に、ヤール王との一騎討ち ⑨

風の塔 ⑫

風の精霊が降り立つ塔にさまよえる亡霊たち ⑬

風の精の嘆きを聞く者よ、迷える魂たちを解き放て ⑭

これまでの冒険で出会うキャラクターたち ⑯

スcoop! 超新作情報!! ⑱





ヤール王の3人目の守護戦士・トリニトラを倒したアッシュたちは、城の2階から3階へと進み、玉座の間でヤール王に戦いを挑むが、あっさり追い返されてしまう。城内でグリムに会い、「王と戦うには聖剣テストタロッサが必要だ」と教えられた一行は、剣が眠るとされる試練の塔へと向かった。塔の中では5つの試練が待ち、それらをすべて突破しなくてはならない。それはまさに「自己との戦い」なのだ……！ これらの試練を乗り越えたアッシュは、みごと聖剣テストタロッサを手にする事ができた。

## 塔で出会ったのは 試練か、悪夢か…!?

テストタロッサを手にしたアッシュ。しかし、その心を察するかのように、聖剣は彼に語りかける。戦いに暮れた戦場で、つねに1人残され、おのれの戦いの意味を模索する彼の心に。

塔の外に出たアッシュを、まばゆい陽の光と仲間たちが出迎える。塔での出来事をすべて話した彼を、オルリックが認める。運命とは、試練とは言え、あまりにも皮肉なドラマである。



アッシュの心を  
察する者たち

▲テストタロッサは、その主となるアッシュの心を知る。戦いで重ねた悲しみの心を……！  
▶悪い夢なら覚めてほしい、そんな「神の気まぐれ」であった



## そのとき！ グリムが現れ…!!

仲間たちはアッシュの無事を喜び合い、持ち帰られた聖剣の輝きに見入っていた。そこへ横からグリムが現れ「私にも見せてくださるかな？」と聖剣をのぞきこむ。するとたちまちその醜い姿は大きな龍へと変わり、アッシュを倒して聖剣を奪い取ったかと思うと、翼を広げて飛び去ってしまったのだ。グリムもまた、この剣を求めていたのである。

ワッツ、やく「すげえ……って感心してる場合かよ！」。



聖剣奪わる！



▲じつに「あっという間の出来事」だった！

## 「謎の老人」 再び現れる…！

聖剣を奪われてしまい、仕方なく城の本館に引き返そうとすると、途中の庭園で、いつかの老人に出会った。彼は「契約の間へと通ずるカギ」をアッシュたちにくれるのだが、いちいち頼みもしないのに親切にしてくる、この老人は何者なのだろうか……？

▶こんなに親切にして、自分に都合のいいことでもあるのだろうか？

▼しきりにうさん臭がするワッツ。この老人、何か目的がありそう!!



グリムと  
テストタロッサ  
を追って…

冒険はさらに  
続く!!

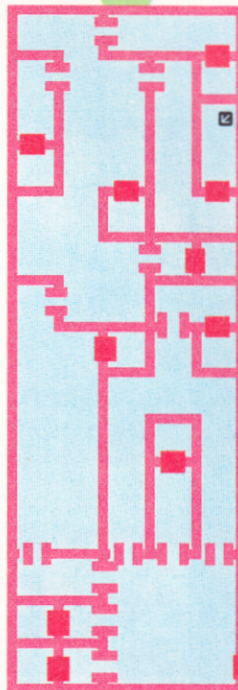


# アーケディア城西館

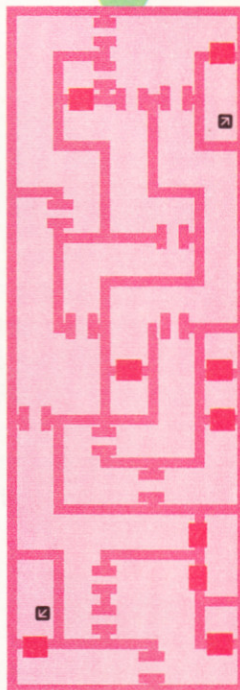
さて、苦勞して取ってきたテストロッサを、グリムにまんと奪われてしまったアッシュたち一行。聖剣を奪回すべく、いよいよ城のもうひとつのエリアに突入だ！ ……と意気込んで入った方がいいが、入口近くであわててUターンしてきた人も多いのではないだろうか。ここからは敵の強さが段違い！ 今まで1人でも厄介だったレジエンスが束になってかかってくるのだ。このエリアは狭いわりに道のりが長いので、無理に突破しようとせず、ひと息ついてレベルアップに励んだ方が後々のためかもしれない。

この城の西館は次に続く「龍の穴」のための重要な伏線だが、ハッキリ言ってあまり面白くない場所だ。敵も倒しにくく数も多い。特に帰り道など面倒くさいことこの上ないので、ぜひここに入る前に、入口に糸巻を置いておくことを勧めたい。できれば、王の謁見室の近くに置ければぐっと楽だ。その方がゲームも楽しめるというものである。

2F



1F



ポゼッション

冒険者を襲って剣を集める亡霊。試練の塔の時と違って今度は仲間がいるので、さほど強敵ではない。しかしここにいる奴は、次々に分裂する能力を持っている。戦いが長引くとさすがに面倒なので、できれば技術で一気に倒したい。

- 出現数 4
- 特技 ダブル攻撃、分裂
- 属性 霊

ボガード

人間より小型の、毛むくじゃらの亜人間。レジエンスと共に出てくるが、そいつらが全滅すると一斉に逃げる。うっとうしくとも、ここはレジエンスの方を優先して攻撃するのが得策だろう。



- 出現数 2
- 特技 剣の技
- 属性 土

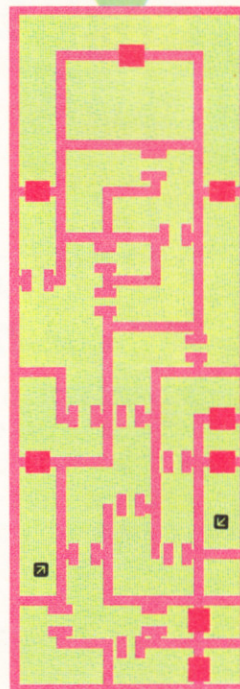
ソルジャー

王宮の近衛兵。レジエンスほど強くないので、つい軽く見がちだが、なめてかかると剣の技で深刻なダメージを受ける。TP不足のおり、いろいろと大変だろうが、やはり複数攻撃技術で倒そう。



- 出現数 5
- 特技 剣の技、仲間呼び
- 属性 土

B1



レジエンス

亡霊騎士。おそらくは彼らもヤール王のために復活してきた戦士なのだろう。HPが高い上、技術が効きにくい食えない奴で、ここではさらに群れをなして現れる。剣の技が強力なので、「力場創造」「鎮魂」「HYMN」あたりを駆使してとにかく速攻で倒そう。

- 出現数 4
- 特技 剣の技、敏捷力低下の魔法
- 属性 霊

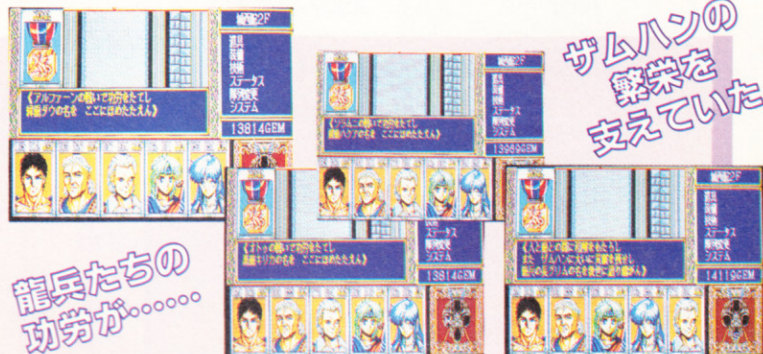




# 「龍との契約の地」へと通ずる道を探して…

## 1 4つの勲章

西館の2階に、龍の絵が刻まれた、4つの勲章の部屋がある。かつてこの地は、人間と龍との共存によって繁栄したとされていたが、これらの勲章はそれを証明するものだ。そして4匹の龍兵たちの中に、先ほど聖剣を奪っていったグリムの名を見つける。彼こそ、龍たちの長だったのだ。



サムハンの繁栄を支えていた

龍兵たちの功勞が……

## 2 契約の間

地下1階で見つけた大広間。そこにはみごとな龍の絵が描かれており、人と龍との契約についての文章が刻まれてあった。龍の一族の住む地は近いのか……？



## 3 聖杯

聖なる泉の水を満たして飲めば、あらゆる病を治すことができるという、銀の聖杯。その聖杯が、1階で見つけられる。



## 4 龍の像

地下1階まで進むと、龍の像を従えた扉がある。像の目に2つの「赤い石」を入れれば、扉の向こうの「龍との契約の地」に行けるらしいが、城で手に入るのは1つだけ。残りはどこに？



**POINT** どこにあるのか？  
2つめの「赤い石」  
ここで引っかかる人って、けっこう多いんじゃないかな。

龍の像の場面に出てくる文章を読むと、「1つは長が元にある」とあるよね。そうすると、行動できる範囲で怪しいのが、すでにグリムのいなくなった、森の沼。ここを訪れてみると、「渴きの玉」によって沼の水が消え、右の写真のような場面が現れて……!!



▼沼の底からは、なんと龍の骨が！  
さらにその下から、なんと2つめの「赤い石」が見つかるのだ

▲沼の水が、みるみるうちに吸い上げられていく。どうりでグリムが、渴きの玉を恐れていたワケだ



# 龍の穴

契約の間と沼の底、それぞれの赤い玉を龍の像にはめると、その地下には龍の洞窟が広がっていた。ここではそれまでのエリアと比べ、様相ががらっと変わる。退屈だった戦闘に、久びさに気合も入るだろう。しかしそう浮かれてもいられない。ここでは5人のパーティが3人になる時期があり、苦戦は必至である。せっかく面白いエリアなのだ。大胆かつ慎重にいこう。



ドラゴン

一人前の龍だ。例にもれずかなりの強敵。常に1匹なので基本的には袋叩きにすればよいのだが、魔法やプレス攻撃には注意が必要。直接攻撃力も大きく無視できない。最低「魔法防御」ぐらいはかけたい。

- 出現数 1
- 特技 火の魔法、炎の魔法、プレス
- 属性 火



ドラゴンゾンビ

一度死んで、ゾンビ化したドラゴン。強そうだが、実はオルリックの「神の声」で楽に倒せる。これで1体倒せばかなり楽なはず。ただ、全員に効果の及ぶ毒の息と、倒したはずの奴が復活してくるのには注意。

- 出現数 1、2
- 特技 毒の息、復活
- 属性 不死



タイニードragon

まだ若い龍。といっても、さすがに一撃では倒れてくれないし、いっちょ前にプレスも吐く。しかし魔法は使えないし、常に1匹なので、技術を使うほどの奴ではない。HPが危ない時は、その限りではないが。

- 出現数 1
- 特技 プレス
- 属性 火



ワイバーン

ドラゴンより格下の、龍族の亜種。翼が発達し、素早く動ける。その尻尾の毒針はなかなか命中率が高く、戦闘中にはたいてい1人は毒をくらう。こんな場合の「浄化」の呪文は、戦闘が終わった後にかけてよう。

- 出現数 2
- 特技 毒針
- 属性 火



ラーヴァ

溶岩魔人。こいつがまた厄介な奴で、HPが高い上防御力があり、アッシュ以外は殴っても意味がない。しかも大勢で、全員に効力の及ぶ火の玉を投げってくるし、おまけに仲間も呼ぶ。技術が効くのか唯一の救い。

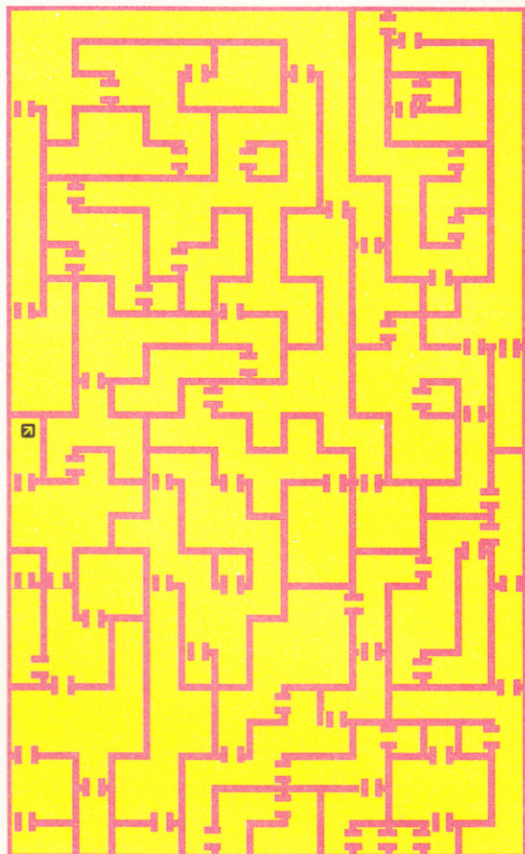
- 出現数 6
- 特技 火の玉、仲間呼ぶ
- 属性 火



ムッドメイ

おなじみ泥男かと思いきや、こいつは珍しく女性らしい。ドラゴンゾンビの支援で現れるが、主役さえ消えれば単なるザコ。泥水を飛ばして防御を下げるが微々たるもの。途中参加で出現する奴もご愛嬌。

- 出現数 4
- 特技 泥水、途中参加
- 属性 水







# 龍の一族の謎が、少しずつ 明かされてゆく…

## 1 龍たちの骨

入口からまっすぐ南へ進んでいくと、そこには無数の龍の白骨が転がっている。中には親が子をかばうようにして倒れているという痛々しい姿のものも……。

と、突然その骨の中から死体が起き上がり、アッシュたちに襲いかかる！



## 2 グリム

入口の裏手を進んでいくと、行き止まりにぶつかる。そこへグリムが現れ、立ち去るように忠告するのだが、こちらが動くとする間もなく、グリムは地を揺るがし、エリスとワッツを地の裂け目に落としてしまう。よりによって、仲の悪い(?) 2人が一緒に行方不明になろうとは……！



## 3 仔龍

先ほどの振動でできた穴からさらに奥へ進むと、行き止まりの通路の奥で、龍の子供がケガをして動けずにいる。介抱してあげると、嬉しそうにその場を飛び去っていくが、この仔龍には、あとの重要な場面でお世話になることになる。



## えっ もう1つの『ダイナソア』!?

右の写真を見てほしい。パーティのメンバーに、3人ほど見慣れぬ顔があることに気がついただろうか？ じつはこれ『裏ゲーム』の世界に入ってしまったのだ。

基本的なシナリオは変わらないが、イベントや登場キャラのセリフが微妙に変化している。また、3人の“裏のメンバー”はきわめてアクの強い性格で、かなりとんでもない言動がボンボン飛び出す。

序盤のアッシュの行動に、このモードの秘密が隠されているそうだが……？



▲城門で会うのはオルリックではなく、魔道士のランディ。初対面でいきなりこの高飛車なセリフ

▲使える呪文の内容なども、かなりちがっている





# かつて人と共存共栄した ザムハンの龍の一族たちよ

## 4 空洞とバラの実

洞窟を東へ進んでいくと、らせん状の通路の行き止まりに空洞が見つかる。その中から聞こえてくる声は……エリスとワッツだ！ バラの実を中に投げ入れると、伸びてきたつたにつかまって2人が出てくる。



人が見つかった

## 5 緑龍ダウ

この老龍は……確か城の西館で見た勲章の、4匹の龍兵のうちの1匹。彼も昔の繁栄を懐かしみ、今日の呪われた日々を過ごす者であった。

かつての龍兵は力をふりしほってアッシュたちに向かってくる。戦いに勝てば「龍の鱗」が手に入るが!?



この龍は昔の龍兵

## 6 聖なる泉

洞窟の南端で見つけた、美しい泉。これがうわさに聞く「聖なる泉」だとしたら……!

泉の水を銀の聖杯ですくって、エリスに飲ませてみる。すると……なんと彼女の瞳に輝きが戻ったではないか! 病をいやす泉のうわさは、真実だったのだ。



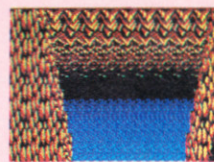
神の泉



エリスの瞳が輝きを取り戻した

## 7 地下水脈

洞窟の東を進むと、地下水脈の流れる行き止まりの道。エリスのいない状態では、引き返す他に手のなかったこの場面だが、彼女がいれば呪文で水の流れを凍らせて、道を作って先へ進むことができる。



エリスの呪文で……

道ができた!



# 8 仔龍

マップの右下の部屋は、岩が崩れて通れなくなっている。ここで先ほど助けた仔龍が現れ、岩壁に体当たりして、道を作ってくれるのだ。ケガをしている所を助けてくれた、恩返しということか。

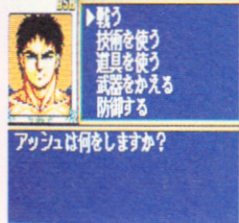


# 9 龍の長グリム

その部屋の奥には、グリムが眠っていた。こちらの気配に気付いて、彼は目を覚まし、またも立ち去るように忠告する。それが聞き入れられぬとあれば…と、ついには戦う姿勢まで見せる、龍の長。

聖剣を取り戻すには、この戦いは避けられないようだ……！

NAME	HP	TP	FI
ASH	141	47	PR
ORLIC	104	61	TH
WAZZ	83	38	BA
HEATH	73	51	MA
ELIS	71	73	



# 10 グリムの死とテストロッサ



地に伏したグリムは、最後の思いをアッシュたちに語り、息絶える。死ぬ間際に彼の言い残した“あれ”の存在が、ますます気がかりに……。

再びテストロッサを手にしたアッシュだが、ザムハンの地の謎は深まるばかり。



# 11 龍の穴の崩壊

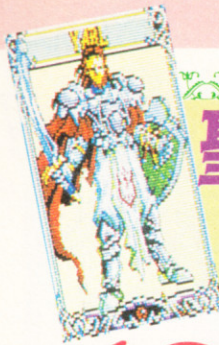
テストロッサを手にとると、突然洞窟が崩れ始めた。逃げなくては……と思っている所へ、先ほどの仔龍がまたまた現れ、背中に乗せて入口まで運んでくれる。

アッシュたちを入口で降ろすと、洞窟の奥へと消えていく仔龍。そしてその直後に岩が崩れ、入口はふさがれてしまう。

龍たちも“あれ”の犠牲になったのであるうか……？







# 聖剣テストロッサを手に、 ヤール王との一騎討ち

## 12 アリエル

舞台は城の本館に戻って、3階の玉座の間の前。そこには「例の老人」が待ち受けていたが、言動が不穏である。じつはこの老人こそ、王の守護戦士の1人、アリエルだったのだ。「自分はもはや王の守護戦士ではない。あのような男に用はない」と語り、支配者の椅子を狙う男・アリエル。彼もまた「あれ」の存在を口にし、その力を借りて野心を満たそうとしている。

アッシュたちとの戦いの末、彼は倒れるが……!?



また現れた  
謎の老人……

それが  
その正体は!?



野心に  
燃える男!



## 死すれども剣は残る!?

アリエルが倒れたあとにも剣だけは残り、アッシュを斬りつけてどこかへ飛び去っていく。あれほどの男の最期が、こんなにあっけないのはおかしい。そして、その剣はどこへ……?



## 13 ヤール王とその最期

再び玉座の間に入ったアッシュたちは、いよいよヤール王との決戦を迎えることとなる。王の「気」はいっそうすこ味を増し、アッシュに剣先を向けてきた。

頼りになるのは、テストロッサただ1本。その他の攻撃や魔法は、いっさい通用しない。アッシュとヤール王のサシの勝負、仲間は後方でアッシュを援護するしかできないのだ。



NAME	HP	TP	FI
ASH	145	48	PR
ORLIC	105	66	TH
WAZZ	93	38	BA
HEATH	79	54	MA
ELIS	71	73	

再び  
対決



## そして王は地に伏し 思いをアッシュに託す

偉大なる王は、テストロッサの前に倒れた。いや、聖剣によって、王の心は清められたのかもしれない。王はアッシュに「おまえは何を求めているのだ」と問いかけ、息絶えていく。

王の心もまた、  
悲しみに満ちていた





# 14 2つの鍵

玉座の間の両端の小部屋には、それぞれ鍵が納められていた。1つは玉座の間の横の回廊、もう1つは『風の塔』へ通じるものらしい。どちらへ先に行けばよいのか迷うところだが、まずは少しでも城の本館の進める部分を走もうということで、城の回廊へ通じる扉を開けてみることにする。



ひとつは風の塔…

## もうひとつは城の回廊



# 15 セイレーン

回廊の扉を開けて中へ進むと、それまで半獣人だったワッツの姿が、完全な獣人へと化してしまふ。回廊には美しい娘たちが座っており、アッシュたちが通り過ぎようすると、甘美な声で歌い始める。セイレーンだ。歌声を聞くと力が抜け、先へ進むことができない。どうやら、先に風の塔へ行き、風の竖琴を手にする必要がありそうだ。



風の塔へ

# 16 町

ヤール王を倒したあとに町へ戻ってみたいはいいが、いたって平静なのである。そればかりか、長老の態度も「我らも安堵しておりますぞ」などと穏やかそのものである。一国の城主を失ったというのに……。

いったい、このザムハンの地に何が訪れ、何が起こったのだろう。謎が深まりつつ、物語はまだまた続くのである。

## 町といい長老といい…



何かがおかしい

POINT

## スケルメールが手に入るぞ

龍の穴で黒龍ダウを倒して手に入れた『龍の鱗』。何に使うのか悩んでいるキミの疑問に答えよう。街の防具の店にこのアイテムを持っていくと、これで『スケルメール』を作ってくれるのだ。一度店を出てから、もう一度入ってみよう。鎧を渡してくれるぞ。防御力も高く、火にも強いというスケレモノのアイテムだ。



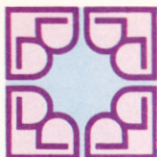
▲すでにアイテム表などを見て「あ、これはもしかしたら……」と思っていたキミはスルドイ。こりゃ、作ってもらえない手はないのだ



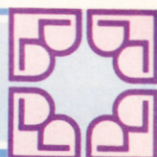
▲すぐにはできない。いったん店を出て待とう

代はタダ！ 嬉しいねえ





# 風の塔



ヤール王を倒し、さて4階へ……とその前に、セイレーンに対抗すべく伝説の『風の竖琴』を得ようと、風の塔に向かう一行。ここは、ザムハンの悲劇が渦巻く、随一の霊場(?)。現れるモンスターも出会う人物も、皆この世のものではないので注意しよう。なおこの搜索は、一度外に出る必要があるのだが、糸巻きが使えない。帰り道は落とし穴を利用しよう。

## パズズ



どうやら風の邪精霊らしい。隣のヴェールと共に、魔王の名をつけられているだけあって、かなり凶悪な奴だ。こいつの起こす毒の風は、ほとんど仲間全員に服毒させる最大の脅威。現れたら最優先で倒せ。

- 出現数 3～4
- 特技 毒の風、W攻撃、敏捷力低下の魔法
- 属性 霊

## ヴェール



なーんか下等生物っぽい奴だが、かなりHPが高く、厄介な奴。風を巻き上げて自分の防御力を上げ、霧を吐いてこちらの敏捷力を下げってくる。なお、霊より悪魔に近いのか、こいつとパズズには一般技術が効くぞ。

- 出現数 3～4
- 特技 霧、もや
- 属性 霊

## シャムブルズ



風の塔を彷徨う子供の霊らしい。歌を歌ってダメージを与えたり、混乱させたりする。本当は遊んで欲しいだけなのだが、塔の呪いで歪められているのだ。「鎮魂」等で成仏させてやってほしい。

- 出現数 2～6
- 特技 歌、嵐の魔法、仲間呼ぶ
- 属性 霊

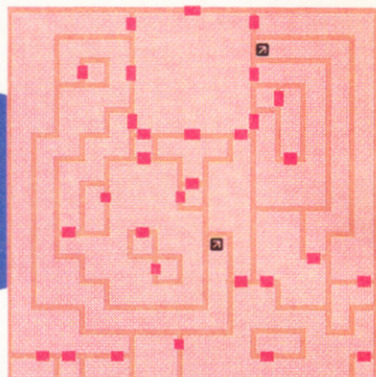
## ソロウ



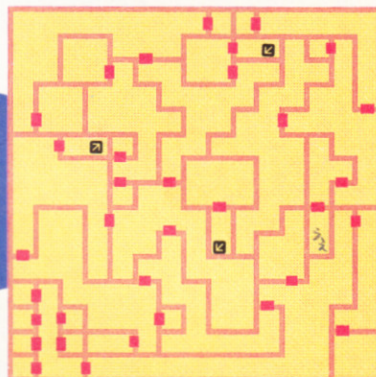
非業の死を遂げ、ここ風の塔で永遠に苦しむ霊の集合体。その悲鳴は想像を絶し、全員にダメージが及ぶ。あまり悠長なことを言っていられないが、こいつらも「鎮魂」「HYMN」で鎮めてやらないと哀れであろう。

- 出現数 5
- 特技 TP吸引、悲鳴
- 属性 霊

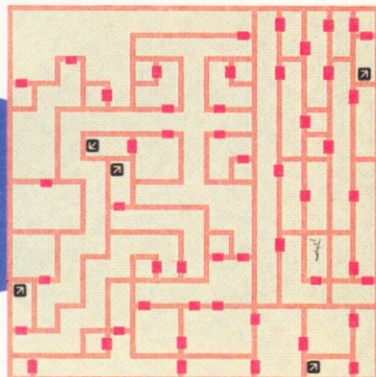
1F



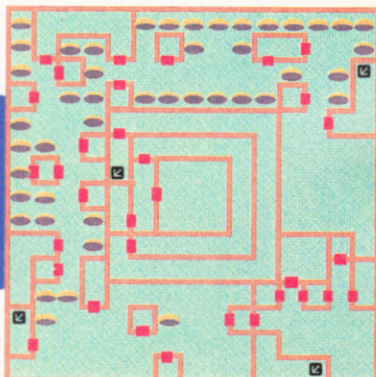
2F



3F



4F







風の精霊が降りたつ塔に  
さまよえる亡霊たち

# 1 伝説

1階の西側のある部屋に「石板の間」がある。そこには、この塔の由来について記されていた。ここに刻まれた文章を読み、この塔のどこかに「風の豎琴」があることをヒースは確信する。そして決意を固めるのだが……!?



## 2 二一二ヤ

2階に上がると、少女の亡霊が立っている。ニーニヤという名のこの少女の霊は「ユリウスが帰っちゃったじゃない!」と怒り、アッシュたちを扉の外に押し出してしまふ。

その力は少女だけのものではなく、何か多くのものが彼女に味方しているようだ。それよりも、なぜこの少女の霊はこんな場所にいるのだろうか……？



### 3 子供の亡霊たち

別の階段から上っていった、塔の2階。ある部屋に入ると、子供たちの声が聞こえる。だがそれはなんと、シャンブルズの集団だった！

しかしこの敵たちも、もとは哀れな子供たちの霊。  
 いったいこの子たちは、どこから呼び寄せられたのか。

アッシュたちに襲いかかる!!







# 風の精の嘆きを聞く者よ、 迷える魂たちを解き放て

## 4 竜巻の精霊(弟)

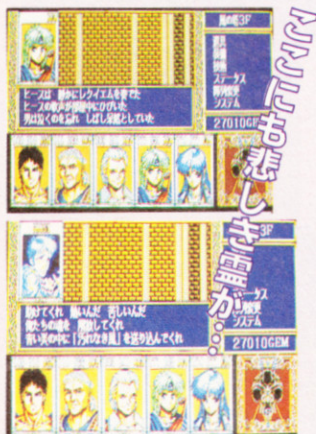
3階のある部屋では、風の精がうなりをあげて、竜巻を起こしていた。精霊は兄の怒りを買わないうちに、この塔を去るよう忠告する。また「あれ」の存在について、しきりに説く。



## 5 泣き叫ぶ男

3階の部屋で、何か言いたげに口をばくばくさせながらおびえ、泣いている男の幽霊がいる。

ヒースがレクイエムを歌うと、男は泣くのをやめ、「助けてくれ」と下を指差して消えていく。彼の言っていた「青き炎の中に、汚れなき風を……」という言葉と関係がありそうだ。



## 6 竜巻の精霊(兄)

塔の最上階へ上りつめると、激しく竜巻の渦巻く部屋へ来た。先ほどの風の精霊の兄の部屋だ。

彼はヤール王の行った暴挙と虐殺、そして自分たちを裏切ったという人間に、激しい憎悪の念を抱いている。そして人間どもとは話などしたくもないと言い、いっそう激しく風を巻き起こす。それは精霊の怒りの風であった。

もはや立っているのがやっとで、何を話しても無駄なように思えたが…?!





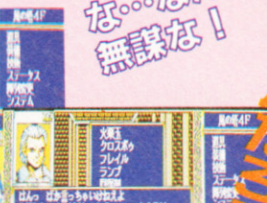
# 7 エリスと風の紋章

そのとき、「私が風の精霊を説得します」と、エリスが竜巻の中に飛びこんでいく。あまりにも危険な賭けだ。下手をすれば命を落としかねない。

しかしその甲斐あって、エリス

の捨て身の説得は風の精霊に届いたのである。消えゆく精霊の声を感ずる彼女の悲しみを、風の精霊が察してくれたのだ。

「風の紋章」を託され、アッシュたちはひとまず風の塔を出ることになる。



いまだ心配して  
この人はたぶん  
な...なんと  
無謀な!

# 8 白い石とルーンの剣

中庭の風の塔の東側には、大きな白い石が立ちふさがっていた。

風の精霊の弟から「白い石の前でルーンの剣を使え」と教えられたことを思い出し、アッシュはルーンの剣を取り出す。すると剣は勝手に舞い、アッシュの腕を切りつけた。

アッシュの血が白い石に落ちると、それは文字となり、次の瞬間ものすごい音とともに石は消滅し、地下の祭室へ通じる階段が目の前に現れた。

ルーンの剣と祭室——何か血生臭いにおいがしてくる……!



地下への階段  
が現れた!

## 地下祭室

血のにおい、そして生あたたかい風……。これだけでも、およそひと筋縄ではいかないことは覚悟せねばならない。

風の塔で見て、聞いてきたことの謎が、奥へ進むごとに解明されていく。そして、少女ニーニヤの謎も……! 迷える魂たちが解放される時は近い。そしてヒースの運命やいかに!? (笑) くわしくは次号を待て!



TO BE  
CONTINUED



# ここまでの冒険で出会うキャラクターたち!

今回の付録までで、風の塔の中ほどまで進んだアッシュたち一行。これから、ゲームもいよいよクライマックスに入っていくわけだが、このへんでひと息ついて、これまでに登場してきたキャラクターたちをふりかえてみよう。

それぞれの形でパーティにかかわりあい、ストーリーの上で複雑に絡みあう人間たちをいったん整理し、もう一度、何のために自分たちは旅をしているのかを見直すのに役立ててほしい。ここにいる何人かの犠牲を、無駄にしないためにも。



## キリー

●城B1~2F  
●試練の塔  
▷ウォーレン

ギャラハン伯の末子で、ウォーレンと共にこの地へ来た。ウォーレン亡き後も一人でよく奮戦したが、城の呪いに苦しみ、最後は塔の試練に耐えられず、その科によってアッシュの剣に倒れる。この世界で生きるには、彼は優しすぎたのだろう。



## ウォーレン

●城B1、1F  
▷キリー▷セラク  
▷ティナ

キリーと共にこの地を訪れた剣士。キリーの剣の師匠でもある。「古えの力」を手に入れんとするが、四剣士の一人セラクに謀られ、その体を奪われてしまう。セラクの倒れた後、彼は最期の息の中で、一行にティナへの形見を託した。



## タルシス

●城B1、1F  
▷ゴレム  
▷ヤール王

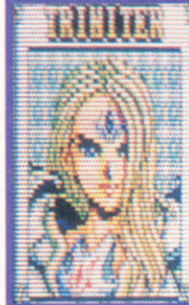
ザムハン四剣士の一人。地下墓地の守護者。呪いのサークルに心臓を隠して不死性を得、死者の軍団を率いて幾度も一行の前に立ちふさがった。しかし最後には、大地母神ニラに祝福された土人形にサークルを破壊され、息の根を止められた。



## セラク

●城B1、1F  
▷ウォーレン▷ヤール王▷謎の女

四剣士の一人。鏡の間の守護者。変幻自在で一行を惑わせた。彼には、魂をすり替えて相手の体に乗っ取るという恐るべき技があり、それによってウォーレンの体で攻撃を仕掛けてきた。一行は、涙をのんでウォーレンごと彼を倒した。



## トリニトラ

●城2F  
▷アナンシ  
▷ヤール王

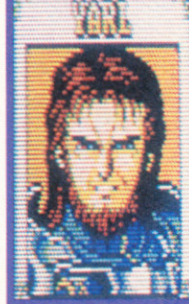
四剣士の一人。城の2階を仕切っていた。「血の接吻」の呪いでアッシュを封じるが、アナンシや謎の老人の助けを受けた一行に銀の矢をもって倒された。彼女のヤール王への一途な忠誠は、三つの瞳を持つものの悲しさが故であった。



## アリエル

●城3F  
▷謎の老人  
▷ヤール王

四剣士の一人でありながら、ヤール王を暗殺して、自ら王位に就こうともくろんでいた男。老人の姿で助言を与え、一行をうまく利用しようとした。テストロッサを手に入れた一行に倒されるが、彼の剣だけは何処かへ飛び去った……!?



## ヤール王

●城3F  
▷テストロッサ  
▷(四剣士)

ザムハンの王。配下に四剣士を持つ。勝つことに固執した彼は、古えの力たる軍神を呼び出す。だが、その力に彼自身操られ、多くの無実の者を誅殺し、数々の悲劇を生む。テストロッサの光に倒された彼は、はたして狂っていたのだろうか。



## グリム

●森(沼地帯)  
●龍の穴 他  
▷テストロッサ

龍族の長。種族にかけられた呪いのため、ウーティスに身をやつしていた。アッシュから奪ったテストロッサで元の姿に戻るが、後に龍の穴で一行に倒される。長くは続かないと知りつつ、あえて過去の姿を夢見た、悲しき老龍だった。



## テストロッサ

●試練の塔  
▷ヤール王 ▷グリム

闇を払い、呪いを打ち消すといわれた聖剣。自由意思を持ち、試練の塔ではこの剣自らアッシュを試した。後にその力によってグリムたちを元の姿に戻し、ヤール王を倒す。今後も一行の強い味方となるはずである。



## ティナ

●街  
▷ウォーレン

ウォーレンの恋人で、彼を追ってこの世界にやってきた。一行に彼の捜索を頼み、ホーリーシンボルを託すが、結局彼の死によってその想いは通じることはなかった。試練の塔に現れたのはもちろん本物ではない。





## アナンシ

●城2階  
▷トリニトラ

トリニトラと同じ、三つの瞳を持った者。彼女を愛するがゆえに、血の接吻を甘んじて受け、クモに姿を変えていた。撒かれた胞子によって死期を悟った彼は、彼女と共に逝きたいと願い、アッシュの呪いを解く。



## ローラン

●城地下  
▷ゴーレム

王に逆らった友人・ユリウスを助けようとして殺され、地下墓地で幽霊になっていた。ヒースに土笛を吹いてくれと頼み、一行に土笛を託す。後にその笛は、ゴーレムを動かす、ユリウスの心を慰める。



## 仔龍

●龍の穴

龍の穴で、けがをして動けなくなっていた龍の子供。オルリックに癒しの術をかけてもらい、落盤や、脱出の際に恩返しをしてくれる。まだ幼い彼にとっては、種族の確執など、関係なかったかもしれない。



## 謎の老人

●城2階、空中庭園他  
▷アリエル

ふらりと現れては、一行に助言をする老人。トリニトラの秘密や、龍の穴の存在など重要な話をしてくれるので味方かと思いきや、実はその正体は一行を操って聖剣を手に入れようとしたアリエルの化けたものだった。



## 手鏡(ラスムス)

●ニーラ神殿

ニーラ神殿の長らしき人物。鏡の技術に優れ、真実を映す「ラスムスの鏡」を作る。それを献上に行った際、王を諷めたために帰らぬ人となった。この手鏡は、弟子に城の封印を頼んだ遺書的存在である。



## 長老

●街

この世界に呼ばれてやってくる冒険者に対する説明役の老人。この世界の知識が深く、一行にとってもいい知恵袋である。しかしこの「時の狭間に浮かぶ街」はいまだに謎が多い。彼にもまだ秘密がありそうだ。



## 蝶

冒険の序盤、森でアッシュを誘うように飛び、仲間やイベントに巡り合わせた。



## 狂戦士

廃墟で出会う。何かにおびえて正気を失っていた。キーリングを持っている。



## 牢番

冒険者を捕らえては牢獄につなぐ地下牢の番人。ワッツとヒースは彼の牢にいた。



## ゴーレム

神殿の通路を守っていた土人形。ローランの土笛に従い、サークルを破壊する。



## 謎の女

地下から戻った一行をもてなしの席に誘うが、実はワナ。正体はセラクだった。



## バラの精

空中庭園で長い間フォルナ姫を待っていた。彼女に似たエリスに黄金の実を託す。



## 影

試練の塔でアッシュを惑わせる。正体はアッシュ本人の中の相反する心だった。



## ダウ

かつてグリムと共に武勲をたてた緑龍。衰えを知りながらあえて一行と戦った。



## ニーニャ

風の塔の少女の霊。一行をユリウスの敵として拒む。彼女を鎮めるには……？



## 幽霊

風の塔に囚われた霊。一行に、地下の青き炎に清き風を送り込んでくれと頼む。



## 竜巻兄弟

風の精霊。風の塔で出会う。弟は白い石の秘密を、兄は風の紋章を一行にもたす。



## 施術師

街で治療、薬の販売を受けもつ。彼の植物の知識は、対アナンシ戦の際役立った。



## 武器屋

街で武器を売っているが、有効な品が少なく、冒険序盤以外訪れる事もなかった。



## 防具屋

品数の多い街の防具屋。龍の鱗を持って行くと、スケルメールを作ってくれる。



## 魔法の道具屋

いざという時に役立つ道具を売っている。その中でも、糸巻きはスグレものだった。



## 宿屋

入っても体力すら回復されない街の宿屋だが、キャラ同士の技術交流があった。



## 取引所

冒険で手に入れたものを買ってくれるほか、銀製武器などの掘り出し物もあった。



## 行商人

街の片隅で行商をしている男。商品にはガラクタが多いが、中にはいい物もある。



スクープ  
次の新作が  
早くも登場!!

# ロード モナーク

# LORD MONARCH

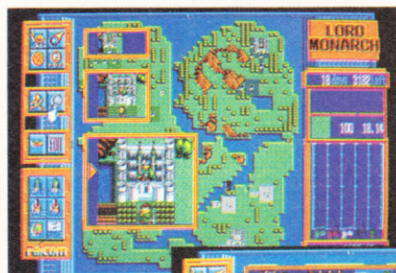
以前に本誌でも話した、  
ファルコムの新作攻勢。  
『ダイナソア』の次は、  
PC98でこんな製品が  
登場するぞ!

## めざすは大陸制覇だ!

『ダイナソア』は3DタイプRPGという、ファルコムとしては未開拓の分野に挑戦した意欲作。今度の『ロードモナーク』も、これまでのファルコム作品にはなかったタイプのものと言っているだろう。

舞台は広大な大陸で、ここに4つの国が存在している。いずれの国にも王様がいて、領土を拡大し、全大陸を制覇することを夢見ている。プレイヤーの目的は、このうちの「GREEN国」の王様となって、この世界征服の野望（こらこら）を限られた日数以内に達成することだ。もちろん他の3国もまったく同じ野望を持っているので、ここに競争が生まれてくる。つまりライバルの国をすべて滅ぼし、生き残る以外に勝利はないという、キビシイ世界なのだ。そう、目的達成のためには妥協は必要ない。

今回紹介する「王国の大陸制覇」モードの他にも、「ファーストフードの店舗拡大」モードなど、ユニークなパターンがいろいろ用意されていて、好みに合わせて楽しめる内容になっている。「制圧の気分を気軽に味わいたい」と思っている、そんなキミにオススメだね!



▲画面モードは小・中・大の3つから選べるぞ

▶1国と盟約を結び、途中まで共同戦線を張ることもできる



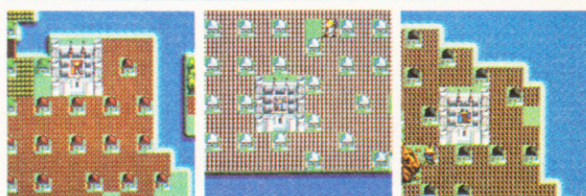
▲大陸上に4つの国。左上がプレイヤーの国だ。他の3国を滅ぼすのが目的

## 次に待つのはこの面なのだ



舞台となる大陸の面数は、なんと50面。面が進むごとに侵略が難しくなり、より高度な戦略が必要なパターンになってくる。当然、敵も強くなるぞ!

## ライバルとなる3つの国!



RED国

WHITE国

BLACK国





# 領土を広げて 他国を攻めろ!

大陸制覇の野望は一朝一夕にできるものではない。王様(要するにプレイヤーね)的確な判断によって、国民に土地を開墾させて村を作らせ、人口を増やして国力・財力を充実させるのが先決だ。他国の様子も気にしながら、機会をうかがって攻めこむのだ。

操作は簡単なコマンド方式。キャラは指定してコマンドを入力すれば、あとはコンピュータがオート処理してくれるので、わざわざしさはまったく感じないぞ。



## 税金

国の税率をうまく調整して、国民を動かそう。青色は適正值。

## コマンド

キャラを指定して、何をさせるか決める。戦略の主体なのだ。



兵力が増えると  
キャラが変わる

ノーマル



◀兵力が少ないときは、農具を持ったスタイル

千



◀1,000人を超えると、軍人に変身。強くなった証拠!

万



◀さらに1万人で武装がパワーアップ。こうなると無敵

## 領地拡大



▲村をどんどん作らせよう。領土が広がることに拠点を作って、兵力をためるのが基本なのだ

## 敵地進撃



▲兵力が充実したら隣国へ突入! 敵の村を壊して、領地を乗っ取ってしまえ

## 占領



◀城の人口が0になれば、その国は滅亡となる。残った領土はすでにわが手にあり!

## 勝利は我に!

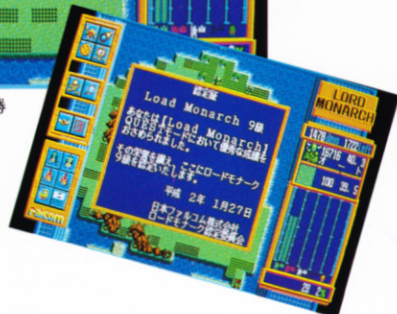


▲ライバル3国をすべて滅ぼせば勝利となり、その面はクリアとなる。戦闘結果も表示されるぞ

## KEIKO組からのお知らせ♥

KEIKO組が4月号から、さらにパワーアップして、新装開店することになりました。そのため、今月は申し訳ないんですけど、おやすみさせてもらっちゃいます。ごめんなさい♥  
(とあることを企画中のKEIKO)

## 級位認定







## ダイナソア完全攻略読本

コンプティーク3月号(第9巻第3号)付録

■編集人 佐藤辰男 ■発行人 角川春樹 ■発行所 角川書店  
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3