

Might and Magic

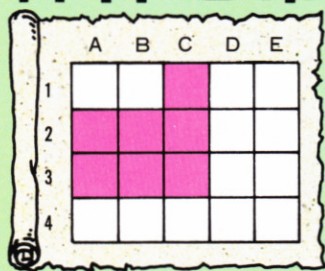
BOOK TWO GATES TO ANOTHER WORLD!

OUTDOOR GUIDE BOOK



クロンという名の地があるという。
すべての宇宙の始まりとなったかの地も
今では争いと混沌とが支配する。
過去の栄華を求め旅する者よ。
神秘の人の言葉を捧げん。

森林地帯



クロンでもっとも多くのエリアにまたがっているのが森林地帯。この地帯はコーラックの森、ロスト・ソウルの森、ファルコンの森、ドルイドの森といった、いくつかの森林によって構成されている。これらの森は単に飾りのためにあるわけではなく、森の奥深く、キミの知らないところで、大切なことが行なわれているのだ。

森を歩くときには、CartographerとPathfinderのセカンドスキルが必需品。どちらもミドルゲートで手に入るから、必ず覚えておくようにしたい。ただし、Pathfinderのほうは、パーティー内で2人以上が持っていないと効果がないので、気をつけて購入するように。

セカンドスキルは、ひとり2個まで

しか覚えられない。効率よくスキルを割り当てないと、あとで後悔するハメに陥ってしまう。キャラクターのクラスや持っているアイテムに神経を払って、有効的なスキルを体得するようにする。これはどんなことをさしおいても、アドバイスしたい項目のひとつ。

Flyのスペルも、持っていてソンはないものだ。道に迷ってしまったときや、どうにも行き詰ってしまったとき、一気に好きなエリアに飛ぶことのできるこのスペルがあれば、かなり心強いと思う。町に帰りたいと思ったら、すぐさまFlyを使うとラクだ。これは物理的な意味においてはもちろんだけど、心理的な意味もあることを見逃せない。いつでも町に帰れる安心感があるか否かで、ゲームの進めかたにも大きな違いが出てくるはずだ。

ミドルゲートの周辺はコーラックの森。ゲームスタート直後にコーラックから言葉をもらったとおもうが、ここはそのコーラックの魂が支配する森なのだ。コーラックの思召しかどうかはわからないが、いくつかの魔法のスペルが手に入る。どれもこれも便利なものばかりだから、できるだけ入手す

るようにしたい。もちろんタダで、というわけにはいかず、敵と戦ったりいくらかのゴールドを払ったりの代償は覚悟しなければならないが、それだけの価値はある。

さらに森の中にはコーラックの洞窟があるが、出てくる敵はそんなに強くないので、早い時期に足を踏み入れても大丈夫だ。ただしダンジョン内のある場所では、あるアイテムが必要になることを忘れないでほしい。

コーラックの森をさらに北に進むと、ウッドヘブン城へ続く道があり、その道の近辺がロスト・ソウルの森。ここでマークという人物からクエストを授かるが、彼はかんしゃく持ちなので、彼のクエストを達成していない段階でそこへ戻るのはよしたほうがいい。

サーカスという楽しい(?)イベントに出会えるのは、ファルコンの森。サーカスもクエストに関係があって、おろそかにはできないぞ。また、クラスごとのクエストに関連したできごとも待ち受けているのだ。

このほかにも、森林地帯ではさまざまなイベントに遭遇するが、大事なことばかり。心して歩いてほしい。

コーラックの森



◆ミドルゲートを出ると、このメツセージに出会う。旅の始まりなのだ。



◆クモの巣だらけの森の小道。この奥には、強力な敵が待ち構えているのだ。



◆ミドルゲート付近の河原で、奇妙な男に出会う。スペルを教えてくれるのだ。



◆向こう岸に渡るフェリー・ボート乗り場。水上歩きの魔法を手に入れば必要ないね。



◆この辺の泉は飲んでも害はない。一時的にアーミークラスやスペルポイント、レベルの数値がかなり上がる。うまく利用して、敵との戦闘に備えよう。

スタートの町、ミドルゲートの周辺を取り囲む森。けたはずれに強い敵は出てこない。森には泉がいくつかあるので、まずはそれらをチェックしよう。飲めばトクするものとソンするものがあり、トクするものはうまく使えば心強い味方となる。湖の中洲にある洞窟は、かなりゲームが進んでからでないと入れないので、当分の間は無視してかまわないだろう。逆にコーラックの洞窟のほうは、何はともあれ足を踏み入れたい。そこでも地上同様、スペルを教えてくれる人物がいる。こちらの洞窟ではあるアイテムを持っていないと、入れない部屋があるのだ。



◆つぶれかかった洞窟には「ソンの聖域」や「霊安室」など、不気味な部屋がたくさんあるぞ。

ファルコンの森

ミドルゲートのほぼ真西に位置する。パインハースト城への道すがら、いやでも視界に入ることになるのだ。ここには大きなイベントが2つ。まず、各地から集まった精鋭アーチャーのウデ試し大会。キミのパーティーの射手も、ぜひとも参加させてはどうだろう。その場合、盗賊を助っ人として加えることができるのだ。ただし相手はかなり強力なので、それ相応の覚悟とHPが必要。本当に強いのだ。もうひとつのイベントはサーカス。小さなサーカスのときは問題ないが、大きなサーカスと出会ったときは、積極的にやってみよう。競技に成功すれば、楽しい展開が待っているぞ。



●空から落ちてきたソリを調べると、いきなり敵が出現。逃げるが勝ち。

●オークの集会を解散させようなんて、考えないほうがいい。エライ目に遭う。

ジョウスター街道

海沿いの小さな森。ジョウスター街道という

コーバス湾沿いの道の周りに、ひっそりと茂るのだ。うっかりしていると見落してしまいそうな存在だが、ここもまた、非常に大事な場所であることをアタマに入れておいてほしい。パーティーの目の前に立ちちはだかる騎士団は、ちょっとやそっとじゃ倒すことはできないくらい手強いぞ。



●ナイトのクエスト。参加できるのはナイトと盗賊だけ。力と力の戦いは迫力十分なのだ。



●武装騎士との戦い。馬に乗った、見るからに強そうなヤツが相手。戦いは慎重に。

大きなサーカス



●ある特定の期間だけ開催されるサーカス。トランポリン競技が成功すれば、そこからクエストの始まり、始まり。

小さなサーカス



●大きなサーカスのないときは、小さな動物の曲芸を観てしばしの休息を。



●この場所に入れるのは、射手と盗賊だけ。敵は非常に手強いが、いつか必ず倒さなければならないのだ。



ロスト・ソウル森

ウッドヘブン城近くの森。ここ

に出てくる敵は、力の攻撃ではなく、パーティーメンバーのスペルポイントを吸収するといった、精神面での戦闘を挑んでくる。特定の料理を食べているときにだけ、敵と遭遇する場所が何か所があるので、チェックしてみてほしい。クエストに関連するところもあるはずだ。



●森のいたるところに、このような標識があるのだ。

●水を飲むと一時的にスペルポイントが上がる。

ドルイドの森

ドルイドの森は、ミドルゲートの南側、川をはさんだ対岸の地に、半島のように突き出ている。ここには「1」とか「0」などと印した石がいくつもあがるが、しっかりとメモして何を意味するか考えてみよう。闇から問われるパスワードに答えることができれば、洞窟が出現するのだ。好奇心旺盛な人は、リスク覚悟で歩き回ってはいかがだろうか。森の中の1本の木に刻まれている文字は、重要な意味を持つ。解読方法はわざわざ書かなくてもわかるよね。そう、アレです、アレ。



●老ドルイドはあなたたちにかまわず、狂ったように「Red Hot Wolf Nipple Chips」をかじっている。



●ここには大切なことが書かれている。絶対に解読してほしいんだけど。



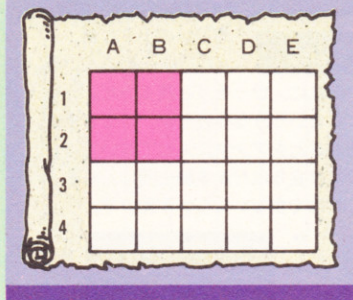
●ドルイドの森と書かれた道案内。入っても平気かな。



●アルファベットが刻まれている石がこのへんに数多くあがる。パスワードを求めると、何か関係があるのだろうか。



氷河地帯



クロンの世界の北西部、空気の精を封じ込めたプレーン(世界)があるこの地域には、広大な範囲にわたる氷原地帯、アイス・ツンドラがある。そこはふもとまで真っ白に飾られた山々と、白いじゅうたんを敷いたような氷原が広がっている白銀の世界だ。

しかしその美しさとは裏腹に、ここにはあらゆる危険があふれている。どこまでも果てなく続くかと思われる雪野原は、パーティーが今どこにいるのか、どちらの方向を向いているのかすら、わからなくさせてしまうのだ。道に迷えばいたずらに時は過ぎていくし、猛烈な寒さのため、1歩歩くごとに体力が衰えていく。ヘタをすると、町に逃げ帰ることすらかなわずに、

“死”の時を



アイス・ツンドラでペガサスに出会う



▲吹雪やなだれに遭いながらここまでやって来たのに、立ち去れなんて……。本当に守護者なの!!



アイス・ツンドラという地名を初めて耳にするのは、ミドルゲートの町を出た直後の、守護者ペガサスの言葉を聞くときだろう。その言葉を聞いてペガサスのクエストが始まるのだが、それをクリアするためには、ペガサスの名前を知っておかなくてはならない。また、名前がなかったからといって、やみくもに会いにいったとしてもしょうがない。見当違いの日に会いにいったとしても、追いつめられる。ペガサスのクエストは、1回やれば毎年助けてもらえるので、とてもオトクだ。

迎えてしまうことになりかねない。決して不用意に近づいてはならないところなのだ。

そこでまず、アイス・ツンドラを旅するときの装備について、若干の説明を加えよう。

アイス・ツンドラを旅するときには不可欠なのが、第1に Navigator のセカンドスキル。これがないと、どこをどう歩いても、迷子になりっぱなし。強制的にテレポートさせられてしまっ

て、思うように進めなくなってしまう。Navigatorのスキルは、必ず覚えておきたい。

もうひとつ重要なのが、猛烈な寒さから守ってくれるAir Transmutationのスペル。これはアイス・ツンドラの、あるところで手に入るが、そこまで行くのは至難のワザ。Air Transmutationのスペルを手に入れるために、死者のひとりや2人は覚悟しなければならない。でも、ハイアリングのなかにはこのスペルを持っている者もいるので、わざわざ危険を冒さなくても手に入れるこ



▲この洞窟の中は、Lightの呪文を唱えなくても明るいぞ。

とはできる。ただ、どちらの方法が楽かといわれれば、どちらもそれ相応に難しい、と答えるしかない。運良くスペルを手に入れたら、今度からツンドラ地帯に入るときは、忘れずに呪文を唱えるようにしましょう。念には念を入れて、このスペルを持っている僧侶を、パーティーに2人くらい入れておくが無難だ。

以上の2つの方法で寒さと迷子という大き

な危険はくぐり抜けられるけど、まだ油断しちゃいけない。アイス・ツンドラでは、場所によっては吹雪やなだれが発生する。それらのアクシデントに遭遇すると、ダメージをくらうばかりではなく、マップ上のどこかに飛ばされてしまう。しかも、発生地点は決まっているけど、必ず発生するわけではない。1回行って出なかったからといって、安心するのは禁物。

ところでパーティーが初めてアウトドアに出たときのメッセージを、キミは覚えているかな? ペガサスが現わ



▲氷と雪に閉ざされたツンドラの寒さは異常。1歩ごとに10ダメージ受けるのだ。

▲アイス・ツンドラのそばにも、不思議な泉があった。力強くなった気がする。

れて、「年に一度だけ助けてあげましょう」というような意味のことを言っていたよね。ペガサス以外にも「年に一度」とか「ある特定の日」についてのメッセージは、クロンのあらゆる地域で目にすることができる。それらのメッセージは、決して冗談で存在するわけではなく、非常に大事な意味をもっているのだ。クエストひとつ解くにしても、漠然とあそこに行って何をして、というようなことばかり考えていてはダメ。ゲームを司るもうひとつの要素、時間の流れについては、しっかりとアタマの中にたたきこんでおいてほしい。

ペガサスの話に戻ろう。ペガサスは「アイス・ツンドラで私を探しなさい」と言っていたはずだ。その言葉とおり、アイス・ツンドラでペガサスを探すが、ひとつの大きな目標になる。ペガサスにはぜひとも会っておきたいが、ただ会いにいってもムダだ。ペガサスにはいつでも会えるが、メッセージにあったように、年に一度だけしかペガサスは助けてくれない。それもその日にペガサスの質問に答えられなければ、



▲時にはこんなこともあるかもしれない。今日1日の無事を、神に感謝したくなる。



▲こんな閑散とした氷原にも、宝物が落ちていていることがある。いいものが手に入るのだ。



▲Air Transmutationの呪文。これさえあれば、どんな寒さだってへっちゃらだ。

1年間の行動が無に終わってしまう。

そんな事態を避けるヒントは、実はアイス・ツンドラとはまったく関係のないところにある、とだけ書いておこう。ペガサスはアイス・ツンドラで自分のことを探しなさいとは言ったけど、決してアイス・ツンドラに問題を解く答えがあるとは言っていないのである。

ゲームを進めているとわかると思うが、クロンの1年は365日ではなく、180日。画面上のウインドーにYEARとDAY

の2つの欄があるが、DAYのほうが180日になったとき、YEARも1年繰り上がる。つまり180回休息を取ると、1年たったことになるのだ。ペガサスに会いにアイス・ツンドラへ赴くときは、このことを覚えておくように。

アイス・ツンドラは、「進む」という行為自体がダメージにつながる非常に危険な地域。だが、Air TransmutationやNavigatorの備えさえあれば、必ずクリアできると信じてほしい。

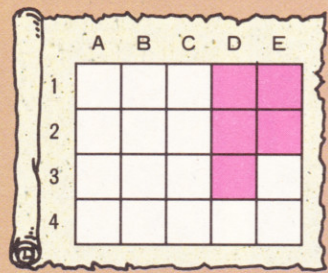
ツンドラ周辺



クロンの地の北西に位置する氷原地帯を、アイス・ツンドラという。その大氷原の中にはツンドラという小さな町があり、この地方の数少ない人間が集まって生活している。アイス・ツンドラの北部には雪と氷に覆われた山々が連なっていて、その奥には、伝説の英雄カローン王によって封じ込められた4人の精霊たちのうちの、空気の精が閉じ込められているのだという。



山岳地帯



クロンの全エリアのうち、山岳地帯の占める割合は、そんなに大きくない。しかし、険しい山並みの続くこの地帯を踏破するのは、簡単なことではないのだ。今回の付録で取り上げた6地域中、おそらくもっとも危険で、もっとも忍耐力の必要とされるところではないだろうか。

ヴォルカニック峰と名付けられた山脈の間を縫うようにして、かろうじて人の歩ける程度の道がある。そしてその中に、人目を忍ぶようにして、ヴォルカニアの町とラグザス・パレスが点在するのだ。こちらへん一帯はラグザス・パレスの直轄地になっているらし

く、ヘタに足を踏み入ると、たちまちのうちに宮殿の番兵に見つかってしまう。番兵たちは腕に自信のあるつわものばかりなので、万が一見つかってしまったら、隠れるか逃げるかしたほうがいい。そうやって一度やりすこせば、なんとかロイヤル・テリトリーに潜入することができるのだ。

ロイヤル・テリトリーの道の両側には、延々と山脈が続く。このヴォルカニック峰は、ジェムメーカー山という名の火山のすそ野に広がる山岳地帯。ジェムメーカー山は活火山で、付近には熔岩が噴き出している。熔岩に少しでもさわるとかなりのダメージを受けてしまうが、残念ながら身を守る方法はまったくない。キチンとマッピングして、熔岩のある場所を覚えておくくらいが、唯一の自衛策といえよう。

また山脈の北のほうには、デッド・ゾーンと呼ばれる放射能汚染地域がある。予備知識も持たずに、デッド・ゾーンに行くのだけは避けたい。何も考えないでデッド・ゾーンに入るのは、即、死を意味するのだ。正面からデッド・ゾーンに入れるのは、1年に1日だけ。それも人為的なことではなく、大自然の恩恵を受けてのみってこと、どこかで聞いたことあるはずだね。

こんなこと書くと、山岳地帯には行

きたくないな、って思う人も出てくるかもしれない。確かに、行きたくなければ、行かないで済ませられればいいんだけど、そうもいかない。ヴォルカニック峰に行かなければ、ゲームを終わらせることはできないのだ。

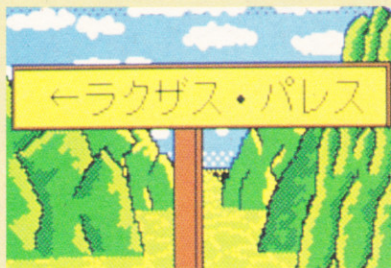
ここにはウッドヘブン城のホーダル卿のクエストを達成するため、避けては通れぬ場



山岳地帯にて、ハイリングを見つけ出す。よかった。

ラグザス・パレスへの道を見つける

ミドルゲートの町を出て標識どおりに歩いていくと、ラグザス・パレスへの道を見つけることができる。そこから一歩踏み出せば、ロイヤル・テリトリー。ラマンダの治める地域なのだ。ロイヤル・テリトリーには女王の果樹園があり、ここに生っているくだものを食べると、キャラクターのステータスに、何らかの変化が起きる。多くは一時的なものだけど、ソンはしないはずだ。しばらくは、甘いくだものをたっぷり味わってみよう。果樹園には陽がさんさんと降り注いでいて、いかにも牧歌的な雰囲気がうかがえる。だが、あまりハネを伸ばしすぎていると、ロイヤル・テリトリーの管理人たちに見つかってしまう。何事もほどほどが大切だということなのだ。



ラグザス・パレスへ通じる道を見つけた。そこにはカローン王の妻で現在のクロンの支配者、ラマンダが住む。宮殿までは一本道なので迷う心配はない。



ラグザス・パレスのまわりは、ロイヤル・テリトリー。歩を進めた途端、番兵からの挑戦を受ける。まともに戦える相手ではない。隠れるか逃げるか？



女王の果樹園での甘い午後のひととき。くだものには食べるとトクするものと、反対にダメージを受けてしまうものがあるので、気をつけてね。後悔しないように、慎重に。



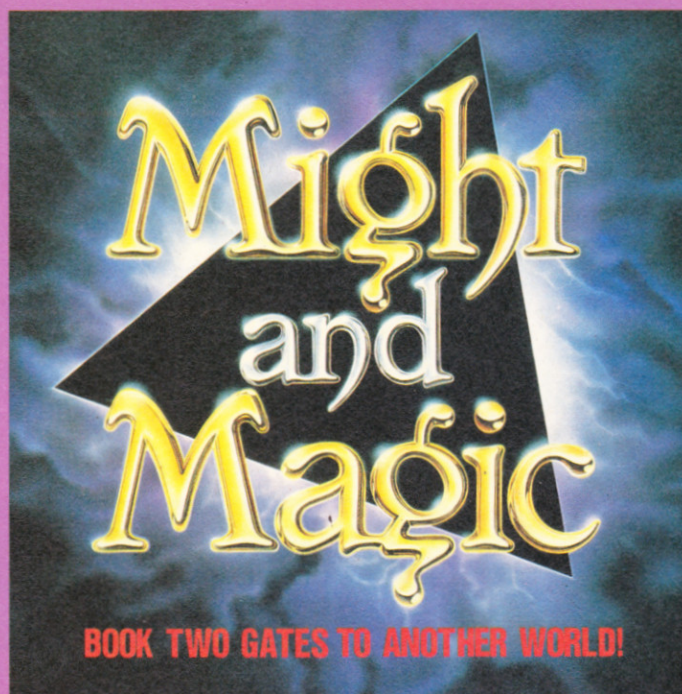
せつかくの魔法のくだものを食べてみよう。

試みに食べてみると、こんなふうになる。



ステータスアップは、あくまで一時的なものなのだ。





NOTE BOOK



このノートブックでは、クロンの5つの町にあるショップで購入できるものとその価格、ゲーム中に出てくる24人のハイアリングについてのメモ欄を提供する。どれもゲームを進めるうえで非常に大事な存在だから、必ず記録を残しておくようにしよう。もちろん賢明な読者諸君は、すでにメモの重要性を十分認識していると思うが、ここで改めてノートブックの意義を、再確認してほしい。何らかの情報を得たら、ただちに整理して記録する。これはブックIIの鉄則だ。

ノートブックの製本方法

①付録のちょうど真ん中にあたる10ページと11ページを開く。

②手持ちのホッチキスのオシリで、付録のホッチキス止めを広げていく。

③垂直になる程度まで広げたら、ノートブックの表紙(7ページ)から裏表紙(14ページ)までを、ごそと抜き取る。

④ノートブック全体を伏せて、

やわらかいもの(消しゴムがちょーどいい)を下にあてる。外側から折り山に沿って2箇所、ホッチキス止めしよう。
⑤そのままそーとあてものを抜いて、今度はホッチキスのオシリで、ノートブックを閉じたホッチキスの歯を閉じる。
⑥付録本体のホッチキスも閉じたら、ほーら出来上がり！これでノートブックは、独立して使うことができちゃうんだよ。

鍛冶屋

どの町で何を売っているか、キチンと把握しておこう

町	WEAPONS	ARMOR	MISC ITEM	TODAYS SPECIALS
ミドルゲート 店名	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
サンドンバー 店名	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格

町	WEAPONS	ARMOR	MISC ITEM	TODAYS SPECIALS
ツンドラ 店名	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
ヴォルカニア 店名	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
アトランティウム 店名	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格
	価格	価格	価格	価格

酒 場

腹が減っては戦はできぬ。食料補給は冒険者の基本だ

町	店名	DRINK	価格	SPECIALITIES	価格	情 報
ミドルゲート						
サンドソバー						
ツンドラ						
ヴォルカニア						
アトランティウム						

ポータル

安全で確実な旅を提供してくれる。うまく利用すべし！

町	店 名	行き先	価格
ゲートミドル			
ソバード			
ツンドラ			
ヴォールカニアル			
アトランティウム			

鍵 屋

大事な場面で鍵がなくて困ったこと、ありませんか？

町	店 名	売っている鍵	価格
ゲートミドル			
	使える場所		
ソバード			
	使える場所		
ツンドラ			
	使える場所		
ヴォールカニアル			
	使える場所		
アトランティウム			
	使える場所		

セカンドスキル

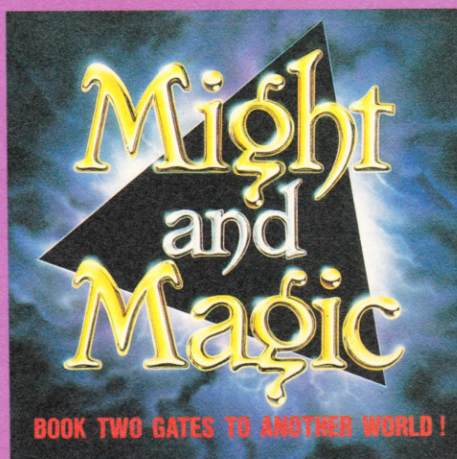
キャラクターの第2の能力。必ず身につけるようにね

町	店 名	スキル名	価 格	持っているキャラクターの名前
ミドルゲート				
サントソバー				
ツンドラ				
ヴォルカニア				
アトランティウム				

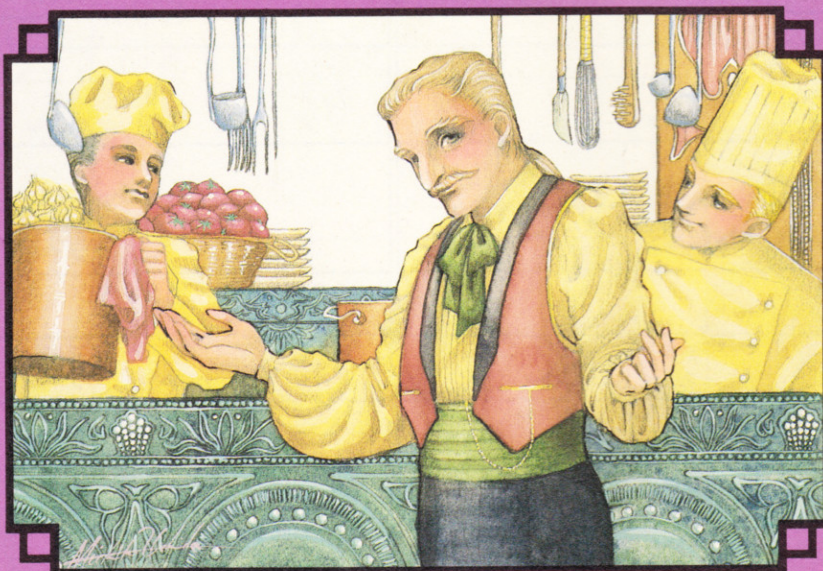
ハイアリング

パーティーを助けてくれる頼もしい勇者たちなのだ!

[illegible]



NOTE BOOK



所がある。また、ラグザス・パレスに住むラマンダにも、いつの日かクエストを授かること信じて、一度は会っておくべきだ。亡き(?)カローン王の後を継いでいる人だもの、きっと悪いようにはしないと思う。彼女の物憂げな顔に笑顔が戻るか否かは、キミたちの働きにかかっているのだ。その証拠にラグザス・

パレスの中にいる人々は、キミに救いを求めているように思えないか。

山岳地帯を歩くには、Mountaineerのセカンドスキルを持つキャラクターを用意したい。このスキルは、どんな山の中でも自由に歩くことのできるもので、いわば山歩きの実用技能なのだ。ただしパーティーの中で、2人以上のキャラクターが持っていないと効果を発揮しないので要注意。さらに、スキルを持っていても、進入方向によっては



なぜか突然、礼拝堂の前に出た。祈るといいことがある。

入れないことがある。そんなときは進入方向を変えてみるとか、いろいろ試してみよう。

パーティーのよきパートナー、ハイアリングも、何人か見つけることができる。そのうち一部は山岳地帯、残りヴォルカニアの町のどこかで出会えるはずだ。まだ会っていない人は、もう1回根気よく探し回ってみよう。

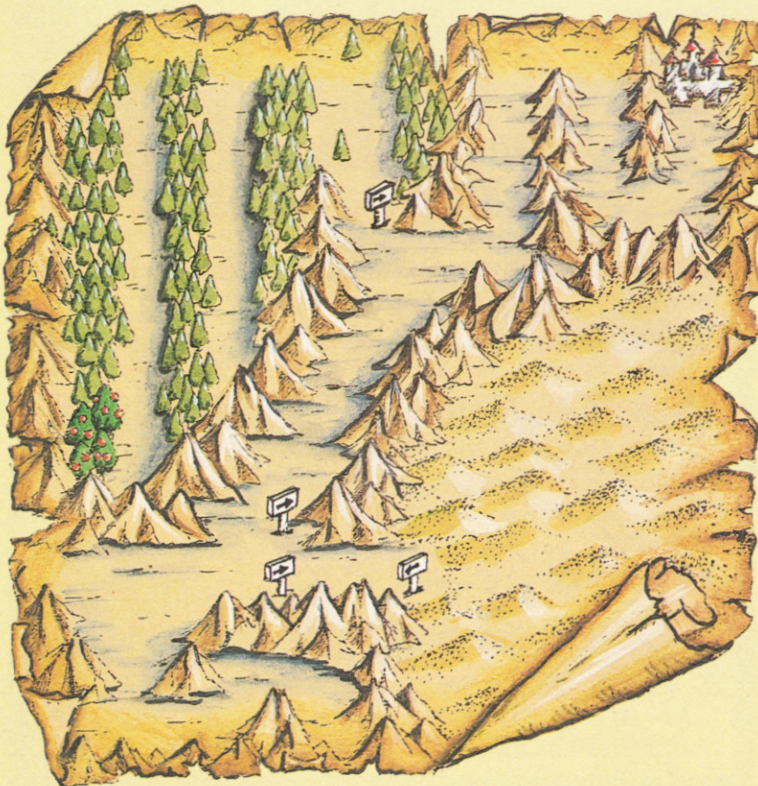
最後に忠告をひとつ。ヴォルカニック峰には、この近辺の山を根城にしていて盗賊集団がいる。コイツらはあるとき突然、スキを狙って攻撃してくるので、油断をしないこと。結構しつこく襲ってくるので、そうした場所を見つけたら、さっさと立ち去るのが得策だ。盗賊のほかにも、山あいで暮らすゴブリンたちに出会うこともあると思うが、極力彼らのジャマはしないように。平和を愛する気持ちも大切だ。



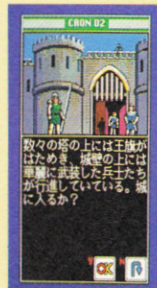
デッド・ゾーンの入りにある立て札。コワイよね。



思わず笑ってしまいうメッセージ。お茶目だよ。



ヴォルカニック峰の南側には、ディソレーション砂漠が広がる。山脈の切れ目から、砂漠への入り口が見つかるはずだ。砂漠へ行くにはそれなりの装備が必要になるが、詳しいことは砂漠の解説ページを読んでほしい。上にも書いたように、山岳地帯はかなり自然条件の厳しいところだ。敵との戦闘でHPが減ったら、ただちに休息して体力を回復させておかねばならない。そのためには食料と、ハイアリングがいる場合の日当分のゴールドは、十分に持っていくようにしよう。日当が払えないと、休息できないのだ。

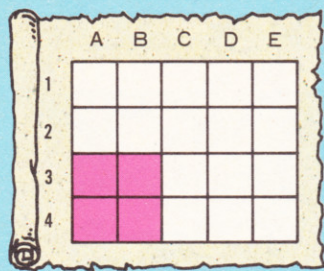


くねくねとした道を歩くと、ラグザス・パレスに到着するのだ。



彼女が話題のラマンダ。顔が隠れていて、美女かどうかははっきりわからないよ。

海洋地帯



クロンの南西部に広がるクロンアン海には、アンシエント、マーレイのリゾートアイランド、アトランティウムの3つの島と、パール諸島が浮かんでいる。ここではこれらの島々を含めた、海洋地帯全体について説明しよう。

海の上を歩くには、魔法の力を借りなければならない。海洋地帯へ出かける前に、Walk on Waterのスペルを持っているかどうか確認しよう。ミドルゲート付近でWalk on Waterのスペルを教えてくれる人物がいるので、まだ持っていないという人は、ただちにその人物に教えるを乞うべし。

スペルの準備が整ったら、さっそく出発だ。Walk on Waterを使って直接水

の上を歩いたり、Flyで一気に飛んでいくなど、行きかたはいろいろ考えられる。が、ぜひともおすすめしたいのが、ミドルゲートのムーア旅行社の主催する、マーレイのリゾートアイランドへのファーストクラスでの豪華な船旅。5000ゴールドと値ははるけど、とびきりリッチな旅行が楽しめちゃうのだ。話のタネに、一度でいいから乗ってみてほしい。本当に気持ちいいぞ。

おまけに船旅の終点、マーレイのリゾートアイランドは、とてつもなく楽しい島。リゾートアイランドという名前にふさわしく、島全体がバカンス気分一色なのだ。南の島で思いきりリラックスすれば、何となく元氣もわいてくるというもの。

もちろん楽しいことばかりではない。現実はずらいものなのだ。海洋地帯で

は、やらなければならないことが山ほどある。まず、ハイアリングを見つけ出すこと。この地帯には、全部で4人のハイアリングがいる。そのなかには、あるクエストをクリアするために欠かせない、最重要人物が含まれているのだ。その人物がいないと、ブックⅡの真の姿——核心にふれることができない。なんと大げさな、と思うかもしれないが、そのハイアリングというのは、それくらいの位置付けをしてもいいくらいの人なのだ。

ブックⅡの核心にふれるためには、いくつかの条件が必要だが、ある種の魔法もそのひとつだ。海洋地帯では、そのうちの魔法のひとつを見つけることができる。各地域、とくに4つの精が封じ込められている地帯では、この問題に関連することであふれているか



▲古代、魔法使いが集まって強力な武器を作り出した場所だ。



▲警戒警報、警戒警報！津波発生！ただちに避難すべし。



▲なぜか屋外にキッチンがある妙なシチュエーション。そこにいる人物も、とても妙。彼と話ができるようになるには、あることをしておかなくてはダメ。そのかわり見返りは非常に大きい。



▲こんな辺境の地で、ぼろぼろのスクロールを発見。何が書いてあるのだろうか。



▲捕虜を助けようとする、必ず戦闘状態に陥る。メリットは助けてからのお楽しみ。



▲ハイアリングを見つけることも、クエストのひとつだ。レベルの高いハイアリングを見つけたときはうれしくなる。コストがかかるけど。



はるか昔、アンシエント島に強力な魔法使いが集結し、そのすべての魔力を集中して無敵の武器を作り上げた。そうして幾多の戦いが繰り広げられたが、そのころの名残りを、今、残された案内板にわずかに感じることができる。善、中立、悪の3つのゾーンは、どんな意味があるのだろうか。

ら、注意深く行動してほしい。

海洋地帯を旅するときは、A4にあるアトランティウムの町を足がかりにすると便利。アトランティウムでは、“キャラクターのクラスごとにやらなければならないクエスト”を知ることができる。このクエストをクリアするには、大変な労力があるが、なんとかがんばって挑戦しよう。ハイアリングをうまく登用するのがコツだ。

氷河や砂漠、山岳地帯と同様、海洋地帯にも、当然のことながらアクシデントが用意されている。ここでの天災は、津波と竜巻。どちらもダメージを受けるうえ、レポートさせられてしまうので、発生地点を発見したら、必ず座標をメモしておくように。両方とも100パーセントの確率で起こるもので

はないが、用心にこしたことはない。

食いしん坊のパーティーは、クロニアン海に突き出しているペリフィード半島を訪れてみよう。そこには奇妙な男がいて、趣味のあうパーティーにだけ、あるサービスしてくれる。このサービスは何度でも受けられるので、積極的に利用してほしい。

海洋地帯にも数カ所、泉が湧き出ているところがある。楽しいイベントとはまったく逆に、この地域に出てくる敵は結構強いので、泉の水を飲んで活力を得るというテを、お見逃しなく。戦闘に勝ったときの戦利品も、グッと



ノドから手が出るほどほしかったジュエム。戦利品のひとつとしてもらえるのだ。

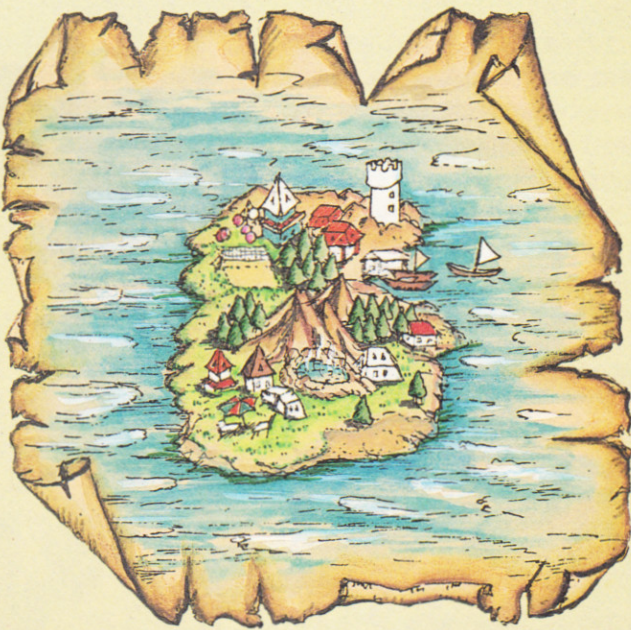
高価なものになっていく。

なお、せっかくスベルを手にしても、キャラクターのスベルレベルがそのスベルのものに達していないときは、残念ながら使うことはできない。スベルレベルが上がるまで、じっくり待つしかないわけだが、ときにはス

ベルレベルを上げてくれる泉に行きあうことがあるかもしれない。一時的なレベルアップにせよ、そうした泉を利用することは、効率よくゲームを進めるのに欠かせない行動だ。利用できるものは何でも利用して、なるべく多くの地域、イベントにふれる機会を、自分から作ってほしい。

マーレイのリゾートアイランドでバカンス気分にあひたる!

ミドルゲートのムーア旅行社で5000ゴールド支払えば、優雅な船旅が楽しめる。船に乗った瞬間、自動的にマーレイのリゾートアイランドに向けて、船は出ていく。少しの間、殺伐とした冒険のことは忘れ、のんびりしてみるのも悪くない。リゾートアイランドは本当にちっぽけな島だけど、思わず笑い出しちゃうようなイベントでいっぱい。島にはヘンな洞窟がひとつあるが、そこは目もくらむようなゴールドでいっぱい。でも欲ばってそのゴールドを盗むような真似をすると、たちまちのうちに強烈なしっぺ返しがやってくる。どんなしっぺ返しなのかはヒミツだが、かなりウラミをこめたものであることは間違いない。善の道をいか悪の道をいかは、すべてキミ次第だ。心して臨むようにしよう。



●長い船旅も終わり、やっと到着。なんかワクワクするメッセージ。



●たままった疲れもとれて、気分は極楽。マッサージっていいね。



●ジムまで用意されている。ハードなトレーニングが続くのだ。



●バレーボールで遊ぶのも、相手が強いとなかなか大変だ。

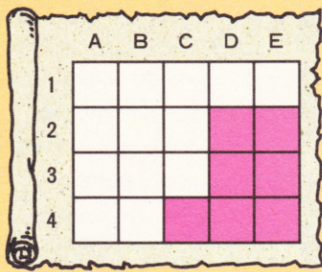


●気持ちよく泳ぐとパラメータアップ。水泳は体を鍛えるよね。



●この温泉で体をほぐすと、何となく若返った気分。いいねえ。

砂漠地帯



氷河地帯と並ぶ難物、それが砂漠地帯なのだ。砂漠への旅は、暑さとの戦いでもある。猛烈な暑さのなか、一時でも気を許したら、たちまちのうちに日干しにされてしまう。非常に厳しい自然条件のもと、どれだけがんばれるかは、プレイヤーのウデ次第。それだけに、プレイしがいのある地域ではなからうか。

この砂漠は、名をディソレーション砂漠という。D2、D3、D4、E2、E3、E4の幅広い地域に跨っており、そのなかにはペリル高原や、その北にある秘密の荒地、インナー・リミットといった緑地帯が、ちらほらと顔をのぞかせている。まったくの不毛地帯ではないわけだ。さらにヒルストーン城、サンドソバーといった、人の営みを感じさ

せる部分も残されている。ここはひとつ、サンドソバーを拠点にして、うまいこと砂漠を歩き回ってほしい。

砂漠地帯を旅するときの必需品が、Navigatorのセカンドスキル。どんなに広大な空き地に出ても迷うことがないというこのスキルを持っていれば、砂漠に出ても迷う心配がない。と同時に、暑さからのダメージも遮断してくれる、貴重な代物なのだ。

ただし、地震やサンドストームといったアクシデントまでは、防いでくれ

ない。Navigatorのスキルを持っているからといって、慢心することなかれ。地震とサンドストームの発生地点は一定なので、常に慎重なマッピングを心がけてほしい。

砂漠地帯では、数々のイベントに出会うことができる。まず、ウッドヘブン城のホーダル卿のクエストをクリアしたいと思っている人は、ぜひともペリル高原を訪れてみてほしい。ヒルストーン城のスレーヤー卿もまた、ホーダル卿と同様、砂漠に執心している



◆D2から砂漠に入ると、こんな標識を見つけられるのだ。



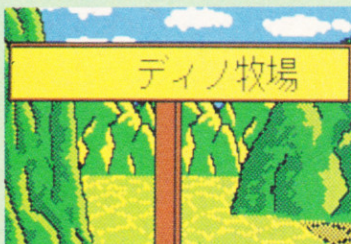
◆猛烈な暑さと地震と。砂漠地帯にはとんでもないトラップが待ち受けている。どんなことにも対処できるよう、備えは万全に。



ペリル高原

ペリル高原は、ディソレーション砂漠の中にある高原地帯。灼熱地獄から逃れて、ホッとひといきつけるところなのだ。ここにあるサンドソバーの町は、砂漠を旅する者の憩いの場でもある。砂漠地帯を歩くときは、サンドソバーを

拠点にすると便利。もちろん高原だから暑さは回避できるが、しょせんは砂漠の中。ときどきサンドストームが襲ってくるので、用心にこしたことはない。サンドソバーの裏側には、さらに別の世界(プレーン)があるという。その世界へ入ったときから、新たな展開が開けるのだ。キミの健闘を祈る!



◆砂漠と山岳地帯の境目にはディノ牧場がある。家畜の姿が1匹も見えない風変わりな牧場なのだ。

◆ペリル高原は食人植物の生息地としても有名。でも危害は加えてこないから安心してちょーだい。





◆自然条件の厳しい砂漠にも、何らかの救済措置は施されている。



◆サーカスのクエストをやっている人は、池に入らないほうがいい。



◆ガラクタ同然のキューピー人形も、こんなところで役に立つ。

人のひとり。2人の王様がこれだけ砂漠にこだわるのには、何かわけがあるような気がするんだけど。

さらにサーカスのクエストをやっている人は、ぜひともインナー・リミットに行ってみてほしい。だけどその前に、ある人物に会っておくことと、ゲーム中の日数(DAY)に注意することが

プレイヤーにとっても、砂漠は大事な場所だ。しかし、砂漠にいるハイアリングを救出するには、大変な手間がかかるぞ。中途半端なレベルのパーティーでは、アツという間にゲームオーバー。厳しいのは自然条件だけではなく、敵の強さも並たいていものではないということ、を、ゆめゆめ忘れるべからず。

大切。この2つを怠ると、せっかくの行かないが、すべて水の泡になる可能性があるのだ。もっともここらへんのことは、キチンとゲームを進めている人には、言わなくてもわかると思うけど。

ハイアリング探しに精出しているプレ

セカンドスキル以外にも、武器の点検やパーティーメンバーの状態などには、しっかりと気くばりをお願いしたいところだ。うん。

確かに、ツラく厳しい砂漠地帯ではあるが、ところどころに設けられたオアシスにたどり着いたときは、心底ホッとする。オアシスでは最大数の食料の補給(ひとりあたり40フード)ができるので、考えながら利用しよう。砂漠地帯をうまくクリアするためには、とにかく準備をキチンとしておくこと。これさえ守れば、必要以上に怖がることもないと思うのだ。



◆火の精のブレーンとはいったい何なのか。どうすれば行けるようになるのだろうか。

沼地

ディソレーション砂漠の西に、霧の沼が広がる。霧の沼という地名には、誰もが聞き覚えがあるはずだ。そう、忍者から暗殺されないようにDawnが隠れているところ、それがここ、霧の沼だったよね。忘れちゃったよとか、そんな名前聞いたこともないという人は、もう1回、初心に戻ってゲームをやり直してみることに。

砂漠地帯などとは違って、沼地を歩くのには、特別なスキルやスペルはいらない。生身のままで行動できるのだ。だからといってトラップは何もないかといえば、そうは問屋がよろしません。いたるところ流砂が渦巻いているので、注意が必要だ。また、ワープポイントも数多く存在する。Cartographerのスキルがないと、とてもツライ目にあう。もっとも、一番初歩的なスキルであるCartographerなしで行動しているパーティーは、まさかないと思うけど。

霧の沼ではヒキガエルのメッセージをもらうことができるが、ヒキガエル

語を理解できないと、何を言っているのかわからない。ヒキガエル語が読めるようになるのは、言語学者のスキル、Linguistが心要かな、と一瞬考えてしまいそうだが、実はまったく関係ないのだ。スキルではなく、あることをしておけば、ヒキガエル語のスペシャリストになれる。もうひとつだけヒントをあげると、アトランティウムにそのあることの元になるものがあるのだ。

この沼には、ドラウonz・ケイブという名の洞窟がある。どうやら忍者が目的としなければならないものは、洞

窟の中にありそう。でもたぶん、中に入ってから生きて出てくるのには、相当な努力を必要とするんだろうな。地上にも多くの敵が出現するし、どうやら霧の沼全体が、広大なモンスター生息地帯と言えそう。

クロンのアウトドアには、ブックⅡを解く非常に大事な鍵がいくつも隠されている。どこにいても常にベストに近い状態を保つよう、努力すること。すべてはプレイヤーの気持ちしだいだ。最後にキミのパーティーにコーラックの加護のあらんことを、心から祈る。



◆はじめとした湿地帯。流砂に飲み込まれないように注意。



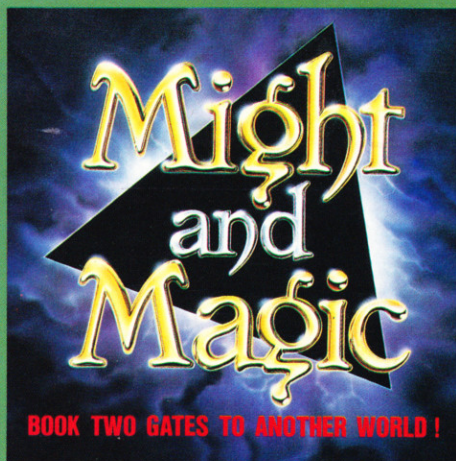
◆ちょっとひと休みしてあたりを見回す。何となく不気味だ。



◆せっかくヒキガエルが話しかけてくれているのに、コトバがわからないとくやしい。



◆ダンジョンの入り口発見。看板の忠告を無視すると、ロクなことがなさそうだけど。



OUTDOOR GUIDE BOOK



COVER ILLUSTRATION/MICHIKO UCHIDA
 MAP ILLUSTRATION/MIHOKO MAEDA
 LAYOUT/YOSHIKI TAKAHASHI

LOGIN 4号特別付録

平成元年2月17日発行(毎月2回 第1、第3金曜日発行)第8巻 第4号 通巻80号

